

攻略革命打破一切

2005年9月号 总第71期 特价8.8 RMB



本期

16

加量  
不加价!!

新·  
召唤之  
夜·

我们的太  
阳·  
黎明之翼

SHADOW HEARTS  
FROM THE NEW WORLD

全新攻略形态 39 页全面进化

第3次超级机器人大战α

战国BASARA 胜利十一人9 零~刺青之声

2005年8月1日出版  
定价8.8元人民币  
国际标准刊号ISSN 1009-0843  
国内统一刊号CN51-15767TN  
邮发代号82-99  
万元大奖期期送 PSP 四台  
高速记忆棒四枚

ISSN 1009-0843

09 >



9 771009084001

# 游戏日幸运大赢家

天上也会掉馅饼？？这可是真的哦！！  
只要每期填写《读者调查表》并按时寄回，就有机会赢取千元大奖！！！  
等什么？赶紧参加吧！下一个幸运儿也许就是你哟！

## 贺游戏日全彩 真情回馈大行动 千元大奖期期都送 期期有奖就等你来拿

### 活动规则

- 从2004年10月号开始，每期都有！
- 凡购买《游戏日》杂志并认真填写当期《读者调查表》且寄回（包括网络调查表）的读者均可参与此次抽奖活动。
  - 读者身份必须真实有效，相关信息必须填写清楚、完整（电子信箱、QQ、联系电话等如果没有请填写“暂无”）。所填写的信息不完整或者经核查与调查表上所写不符，即视为无效调查表，将无法参加当期的抽奖活动。
  - 身份信息相同的调查表，无论份数，均按一份有效调查表计算。
  - 书面《读者调查表》以当期杂志附带为准，复印无效。所调查的内容必须填写清晰、完整。
  - 网络《读者调查表》请访问<http://www.gameday.com.cn/reader/reader.htm>并填写。
  - 为了确保真正购买《游戏日》的读者参与抽奖活动的权益，对于网络调查表将有更加严格的审核制度，一旦出现填写内容不完整或空洞无实际意义者，均按无效调查表处理。
  - 每期抽奖有效时间为当月25日起至下月10日截至，请将参与抽奖的当期调查表按时寄回，书面调查表以当地邮戳为准。
  - 抽奖奖品将在当期杂志上公布，中奖名单将在下期杂志公布。
  - 中奖名单确定之后，将会电话联系中奖者，请务必留下真实有效的联系方法，如果没有联系电话，QQ或者电子信箱也必须填写正确。
  - 读者因中奖所承担的个人所得税请自行办理。
  - 本次活动最终解释权归《数字化用户 游戏日》杂志社所有。

本期抽奖奖品  
一等奖 4名 PlayStation Portable 一台  
二等奖 4名 1G 高速记忆棒 四枚

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。  
注意自我保护，谨防上当受骗。  
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。  
合理安排时间，享受健康生活。

本期封面·奥汀



## 卷首特辑

剧情小说 全魔法列表 稀有道具获得 全地图

## 格兰蒂亚3

2

## 强档攻略

## 战国 BASARA

全角色招式分析，确保全武器道具入手

32

## 零~刺青之声

全灵收集 全地图指南之小说攻略

46

## 召唤之夜~夜明之翼

剧情小说攻略，完全召唤兽词典+全武器道具技能收集

71

## 影之心·来自新世界

不正经的攻关组合，不一样的剧情小说

86

## 掌机攻略

## 新我们的太阳

剧情攻略，附录全太阳枪、透镜获得法，所有武器道具列表

102

## 极限研究

## 影牢2黑暗陷阱大全

## 金手指

113

117

## 尽在掌握

## 胜利十一人9

新增要素完全解析，助你成为绿茵霸主

118

## 才语游言

## 闲言碎语

128 游戏日大杂烩

134

## 才语邮局

129 火星图库

135

## 金酸梅奖颁奖典礼

132 混沌谷

136

## 四格漫画

133

## 数字化用户

主管四川省科学技术协会

主办四川电脑推广协会

电脑商情报社

《数字化用户》杂志社编辑出版

社址成都市营门口路民光商厦五层

邮编 610036

传真 (028)87646606

编辑电话 (028)87688333-505

编辑信箱 gameday@cbigroup.com

网址 http://www.gameday.com.cn

总编辑牛泊

主编许海龙

执行主编周博

责任编辑付晓飞

编辑任超

发行总监秦风

市场策划刘丹

特约编辑 Cyberman(美国)

美术编辑梁镭耀、陈颖

法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

## 客户服务

免费服务电话 8008864689

北京 010-62137523 李艳斌

成都 028-87688333-505

上海 021-64412101-8005 夏侯军勇

广州 020-87588518 陈勇平

广告许可证号蓉临广登字(2004)第0307号

国内刊号 CN51-1567/TN

国际刊号 ISSN 1009-0843

邮发代号 62-99

发行单位全国邮政局

零售全国各地书亭报摊

发行服务(028)87648981、87688333-533

邮购成都市营门口路民光商厦 532 室

邮编 610036

定价人民币 9.00 元

印刷单位四川蓝剑协力印务有限公司

刊期月刊

出版日期 9月 1 日

## 卷尾特辑

机战攻略全新进化完成！绝对精彩！

## 第3次超级机器人大战 α 138

向未知世界展开旅行的冒险物语



GRANDIA

# 格兰蒂亚3

SYSTEM

系统

Control

操作

左摇杆	跑步移动
右摇杆	视角转换
○	项目决定/调查
□	调查周边环境, 视点转换(战斗中)
△	呼出菜单, 转换作战 AI 设定(战斗中)
×	取消, 地图中挥剑
L1	旋转视角
L2	观看敌我人物状态
R1	旋转视角
R2	观看敌我人物状态
SELCT	快速跳跃剧情(必须在选项画面开启)
十字键	行走移动

飞行中	
左摇杆	下降·上升·盘旋
右摇杆	视角转换
○	降落
□	减速
△	全体地图表示
×	加速
L1	接受通讯
L2/R2	空中翻滚
R1	听取地点说明

## SP 增加的办法

攻击敌人: 增加 1~2 点      战斗中的时间经过: 每受到攻击: 增加 1~2 点      3 秒增加 1 点  
防御成功: 增加 3 点      获得全胜: 增加 10%

PS2

厂商: SQUARE-ENIX

发售日: 8.4

文: Woo Aice

## 菜单介绍

### 主菜单

魔法を使う 在地图中只有回复系魔法可以使用

装备变更 更换装备, 新装备的效果直接可以在能力值的变化上体现出来

ステータス確認 确认人物目前装备的技能和魔法, 以及已经习得的必杀技

道具を使う 使用道具, 同样只有回复系道具可以使用

持ち物確認 确认目前持有的物品, 系统自动分类, 让查找更加方便

战斗設定 设定自动战斗时的方针, 还可以查看战斗的成绩

システム設定 设定声音模式, 右摇杆旋转方向, 是否按 SELECT 跳过剧情等

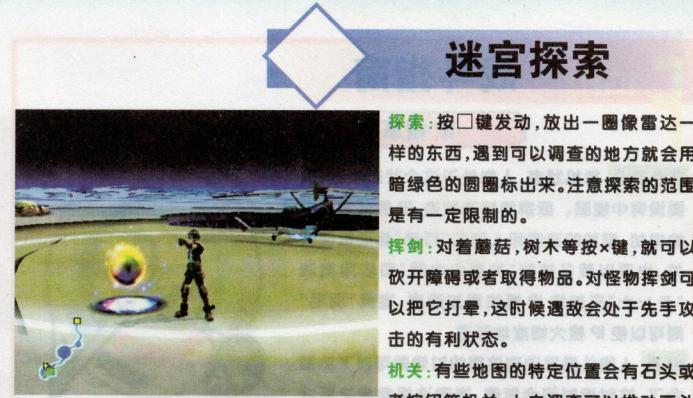
ロード 读取进度



## Menu 菜单介绍

**人物装备菜单**

武器 攻击力和魔法力上升  
防具 防御力和抵抗力上升  
靴 行动力和移动力上升  
アクセサリー(护身符) 各种能力都可以上升,还有复活等特殊效果  
マナエッグ(魔法蛋) 装备魔法蛋,使用魔法的效果上升,装备时有魔法等级限制  
スキルブック(技能书) 装备技能书,装备技能效果上升,装备时有技能等级限制



## Menu 菜单介绍

**人物属性菜单**

HP 承受攻击的点数,变成0之后就倒下了。升级时增加最大值  
MP 使用魔法所必需的点数,强力魔法消耗的MP多。升级时增加最大值  
SP 使用必杀技所必需的点数,强力必杀技消耗的SP多。特殊等级增加1级SP最大值增加10  
マジックレベル(魔法等级) 关系到能够装备的魔法蛋的好坏,装备魔法的多少,战斗后随机增加  
スキルレベル(技能等级) 关系到能够装备的技能书的好坏,装备技能的多少,战斗后随机增加  
スペシャルレベル(特殊等级) 关系到最大SP,以及必杀技秘决的觉醒

攻撃	影响使用物理攻击时的伤害值
魔力	影响使用魔法攻击时的伤害值
防御	影响受到物理攻击时的伤害值
抵抗	影响受到魔法攻击时的伤害值
行动	IP槽的移动速度
移动	战斗中的移动速度

各种抵抗力 分为3个等级:无抵抗,半减,全减。只能依靠装备增加

道具屋:购买装备和道具的地方,购买时移动光标可以看到该装备的效果,非常方便。同一种物品最多携带9个。  
スキル屋:购买和生成技能的地方,能够买的一般都是中低级技能,高级技能只能生成才能获得。

魔法屋:购买和生成魔法,合成魔法蛋的地方。和技能屋一样,只能买到一般的魔法。魔法蛋的合成将在后面详细介绍。

宿屋:吃饭和休息的地方,一般具有五彩的光之玉。

小说明:并不是每个技能屋和魔法屋都能生成和合成的,前期只能靠购买,每个城镇的限制如下表。随着游戏剧情的发展,有些店里卖的东西会增加,比如バクラの集落,サバタールの港的赌场。

城镇名	道具屋	スキル屋	魔法屋
アンフォグの村	-	购入	购入
サバタールの港	购入	-	-
メンダイの街	购入·生成	-	购入·生成
アークリフ神殿	购入·生成	-	-
バクラの集落	购入·生成	-	购入·生成·合成
ラフリドの町	购入·生成	-	购入·生成·合成

必杀技无需装备,随着特殊等级的提高,在战斗中随机领悟就可以习得新的必杀技。老的必杀技经常使用的话也可以升级,升级后的必杀技名称下方会有PSPRP等字样,代表了必杀技的等级。依次分别是增加威力→减少发动时间→增加威力→发动后IP槽起点靠前→增加威力。

## State 特殊状态

名称	效果	主要治疗方法
毒	定时受到一定伤害	物品“毒消し草”、魔法“キユール”
眠り	IP槽不移动,不能移动	物品“トルテの草笛”、魔法“ハルベル”,受到攻击,经过时间、战斗结束
麻痺	IP槽不移动,不能移动	物品“毒消し草”、魔法“キユール”,经过一定时间、战斗结束
混乱	不能控制,乱攻击	物品“気付け薬”、魔法“ハルベル”,受到攻击,经过一定时间、战斗结束
封印	不能使用魔法和必杀技	物品“解咒の薬”、魔法“ハルベル”,经过一定时间,战斗结束
病气	任意一种状态,SP不增加	物品“ワクチン”、魔法“ハルベル”
战斗不能	倒下	物品“各种复活药”、魔法“ヨミ”
攻击↑/↓	攻击力上升或下降	经过一定时间、战斗结束
防御↑/↓	防御力上升或下降	经过一定时间、战斗结束
行动移动↑/↓	行动和移动上升或下降	经过一定时间、战斗结束

# FIGHT 战斗指南

## IP 槽系统

**蓝色部分** 待机状态，人物处于这个状态中时，只要没有中睡眠、麻痹等特殊状态，IP 值就会慢慢地增加、增加的速度和人物的“行动”这项数值有关，也可以装备技能“神速の心得”和使用魔法“ランナ”来加快 IP 槽的增加速度，道具“羽毛”则可以使 IP 槽大幅度地跃进。

**IP 点** 人物头像移动到这里的时候就可以下达指令了，这时候时间会暂停，直到选择完成之后才会继续移动。

**COM 部分** 这一段红色的槽是发动的准备时间，普通攻击准备时间最短，大威力魔法准备时间最长。特技升级之后可以使准备时间变短。在这段范围内的人物可以被取消攻击打回蓝色槽的部分。

**ACT 部分** 动作实行部分，其间就是攻击的动作。到了这部分之后就不能被取消了。



## 战斗指令

**コンボ** 使用装备的武器进行两次普通攻击，如果装备的武器是附有属性的，那么攻击也会带有相应的属性。

**クリティカル** 使用装备的武器进行一次强力攻击，可以减少敌人的 IP 值，也就是说具有取消效果。有一定的几率把敌人打到空中，敌人浮空之后另一个人在这时使用普通攻击就可以形成连击。

**必杀技** 必杀技一般有强力的攻击效果，消耗 SP。每个人的第一个必杀技都带有取消功能，可以取消敌人的必杀技，是争取战斗主动权的重要途径，要尽快把第一个必杀技练到最高级。

**魔法** 魔法需要消耗 MP，种类丰富而且威力强劲，绝对是战斗的主力。魔法的准备时间较长，而且人物所装备的魔法蛋还会影响到魔法使用的效果。

**道具** 使用所持的道具，回复和攻击的都有，使用道具有一定的准备时间，装备“道具使い”这个技能后可以减少准备时间。

**防御·回避** 可以防御敌人的攻击，也可以移动到战斗地图的其他地方。

**作战** 设定自动战斗，根据战斗之前的设定，有 A 和 B 两种设定。

**撤退** 从战场撤退，有一定的成功几率。

**武器使用** 有一些武器是附带了魔法的，装备之后在战斗选项的左边会多出来一个“武器使用”，不消耗 MP，不能接受魔法蛋的效果加成。装备“道具使い”可以减少该魔法的准备时间。

**オーブ** 随着剧情的发展会取得 4 个オーブ，各有各的作用，是最强力的魔法。发动之后需要很长的准备时间才能再次使用。

## オーブ的种类和效果

● ドラクオーブ 给敌人全体火属性强力攻击，发动后一定时间内发射火球攻击敌人。

● ヨウトオーブ 我方全体 HP 和异常状态完全回复，发动后一定时间内我方全体 HP 和异常状态回复。

● セイバオーブ 发动后我方全体人物的行动和移动加快。

● ウナマオーブ 发动后一定时间内敌人动作停止，尽情鞭打。

## 技能和魔法

技能和魔法是像装备一样存在的东西，并不能自己习得，分别依附在技能书和魔法蛋里。技能装备之后即可生效，魔法则需要在战斗中发动才能生效。技能书和魔法蛋本身也可以装备，以增强技能和魔法的使用效果。如果想要直接使用书里的技能和魔法，就需要到店里生成，生成之后书和蛋就不存在了，要自己衡量一下。

## 魔法的种类



**火** 火属性的攻击，对バース族的敌人效果较好

**土** 借助大地之力进行攻击，对空中飞的敌人效果不好

**水** 水之力的攻击，以及大多数的回复魔法

**风** 风和雷的攻击，对大部分的鱼类敌人有加成效果

## 技能的种类



**心术** 和魔力、MP 等关系较多

**技术** 和移动、回避、特殊效果的攻击相关

**体术** 和防御、HP 等关系较多

## 魔法蛋和技能书的等级

每本书和蛋的魔法和技能都有三个等级，游戏里面以红色的条表示。等级越高，装备之后对应种类的魔法和技能使用效果就越好。

## 魔法蛋和技能的生成

技能书和魔法蛋可以在商店生成为技能和魔法，每本书包含的技能是固定的，例如体术高的书一般含有强力的体术技能。魔法蛋则可以生成对应属性的魔法。生成需要花费 100G，生成之后原来的技能书和魔法蛋就消失了。



**生成！**

**技能**

**魔法**

## 魔法蛋的合成

两个魔法蛋可以合成一个新的魔法蛋，新魔法蛋的等级跟原料的两个蛋的等级和属性相

关。高级魔法只存在于高级魔法蛋中，究竟是装备还是生成，就看自己的取舍了，当然最好是准备两个，装备一个生成一个。详细的合成方法将在最后以表格形式列出。

## 人物等级对魔法和技能的影响

每个人物都有魔法等级和技能等级，等级数就相当于格子，级数越高，能装备的魔法和技能就越多。魔法是固定只占一格的，但技能根据强弱占用的格子也各不相同。像ダーナ这种技能等级非常低的角色就要好好取舍一下才行了。



# TACTICS 战术指南

## 关于遇敌

遇敌的瞬间敌我的位置决定了战斗开始时 IP 槽的位置，我方

越靠前对战斗就越有利。

正面遇敌的时候双方的位置大致相当。

挥剑把敌人打晕之后遇敌，我方的位置稍微靠前。

利用地图上的炸弹花炸晕敌人后遇敌，我方的位置大大靠前。

被敌人从背后接近，我方位置靠后，比较不利。

## 关于技能的选择

技能不同于魔法，装备即可生效，因此选择好的技能搭配能大大强化战斗能力，并实现一些特殊功能。下面就是笔者总结的一些选择技能的经验。（所有技能效果在附表列出）

**见切り+反击** 增加回避率的“见切り”和回避之后反击的“反击”相搭配，能在战斗中回避敌人的攻击并给予还击，两个技能加起来只占 2 格，非常划算。如果再配上增加反击伤害的“ヨルトカウンター”效果更佳。

**金刚力+修罗の魂** 增加对敌人 IP 伤害的“金刚力”配合增加攻击次数的“修罗の魂”，可以打得敌人没有还手之力，如果再配上攻击次数两倍的必杀技“疾风阵”，那个效果就叫赞啊！

**超反射神经+マイティガード** 自动防御的“超反射神经”加上防御时减少伤害的“マイティガード”，可以大大增强人物的防御力。

**おとり+バーサーク** 吸引敌人攻击的“おとり”和受到攻击自动使用必杀技反击的“バーサーク”，是牺牲自己的 HP 争取对敌人最大伤害的办法。HP 最多的ウル可以使用，其他人最好别装。

## 观察敌人的攻击准备

敌人的头像在蓝色槽运行的时候，如果遇到我方的人物头像，并闪出一个叹号，说明它已经确定攻击对象。这时候使用攻击选项或按 L2 或 R2 查看敌人的状态，就可以看到它准备用什么攻击方式攻击我方哪位人物。了解这个之后就好确定对应的战术了，如果它使用强力招数攻击我方 HP 少的人物，就要不惜放弃一次攻击机会来取消它的攻击，如果敌人使用普通攻击，则不用管它。

# CHARACTER 人物介绍



ユウキ  
Yuuki  
尤基

アルフィナ  
Alfina

阿尔菲娜

Age 16 height 170  
声优：松风雅也  
从小崇拜飞上天空的少年。从小生活在平静小村庄的他对外面的世界十分向往，小时候便自己做了飞机但是失败了。目前和好友ロツツー一起制作了一架新型动力的飞机，以完成他乘飞机渡海的愿望。



米兰达  
ミランダ  
Miranda

Miranda

Age 16 height 165  
声优：木南晴夏  
持有圣兽的能力，被称作“神人”的少女，为了寻找 3 年前失踪的哥哥而四处奔波，是个心地善良的乖乖女。从小接受神人教育的她对世间的事物了解很少，被ユウキ救了之后和他一起旅行。继续寻找哥哥的旅程。



Age 28 Height 178

声优：葛山信吾

以腕力见长，言行轻薄，好赌，乍一看就是一个一无是处的男人。但是他的航海技术一流，为了做出世界航海图这个梦想而驾驶着自己的船在大海中航行。对ユウキ的冒险精神非常理解，应该说两人持有的梦想是十分相像的。

アロンソ  
Alonso

阿隆索



Age 34 Height 172

声优：若村麻由美

10 年前带着年幼的ユウキ来到アンフォグ的村，独自一人把他抚养长大。她和ユウキ的关系与其说是母子，不如说是姐弟，两人平时都互称姓名。ミランダ是个性情豪爽的女商人。

除了 BOSS，普通敌人头像都是根据种族而定的，观察敌人的种族，并使用我方装备了种族伤害增加技能的人物攻击，可以取得最好的攻击效果。

种族	对应的技能
リザード	リザードハンター
ビースト	ビーストハンター
デーモン	デーモンハンター
バース	バースハンター
其他	

## 观察敌人的种族

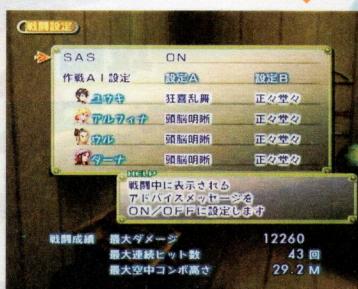
- リザード
- ビースト
- デーモン
- バース
- 其他

## 连击数和伤害倍数

某些特技或魔法是可以连击的，伴随这连击数增加的有一个值叫做伤害倍数，它就显示在敌人 HP 的右上方，所以高连击可以打出很高的伤害。



## 战斗成绩



在“战斗设定”里面有一个叫做“战斗成绩”的数据，他记录我方人物在战斗中取得的最好成绩，分为“最大ダメージ”（最大伤害）、“最大连续ヒット数”（最大连击数）、“最大空中コンボ高さ”（最大高度）三项。



乌尔

Age 16 Height 165  
声优: 柴木文史  
兽人族的少年，有着尖尖的耳朵和长尾巴，在飞龙之谷出身的他有一匹飞龙坐骑叫做シッパ。性格单纯爽快，和向往天空的ユウキ不谋而合，很快成为了好朋友。

ダーナ  
Dahna

妲娜

ヘクト  
Hect  
海珂特

Age ?? Height 140

声优: 前田绫花  
出现在バース界的神秘少女，有着和外表不符的沉着性格，有一种让人难以接近的感觉。她拉得一手好琴。不过曲子中透着无尽的悲伤，用她深邃而悲哀的目光，静静地看着这个世界毁灭。

Age 23 Height 170

声优: 吉野妙香

沙漠里的バクラの集落の年轻族长，擅长占卜，使用宿有精灵之力的卡片作为武器，魔力很强。几年前继承了族长的位置，深受同伴的信任，但保守的思想和妹妹ルイリの革新思想相冲突。一直因为爱人デュンケルの离去而伤心不已。

## GUIDE

## 攻略

在世界崩坏的瞬间，二人相遇了……

尤基(ユウキ)眼中“飞行王修米特”的传说……

空气飘浮的点点微光中，隐隐若现的螺架边是少年忙碌的身影，棕发的少年起劲地扭着扳手，聚精会神地打造着心目中的飞机。

少年终于踏着他那简单飞机疾驰在草地上，可惜没一会儿，拙稚的飞机就这样散架了。他横翻在地上，手里紧握着飞行员用护目镜……

风儿轻拂，发际飘扬，少年嘴角浮现了自信的微笑。淡紫色的瞳孔倒映着头顶上一望无垠的苍穹与自由翱翔的苍鹰。

“成为飞行员!!!!”

疾风般掠过峡谷，闪电般扫过汪洋；冲上天空的火鸟承载着英雄与美人，穿梭于电闪雷鸣的云间……时光荏苒，饱经沧桑的飞行员翘起大拇指，在鲜花和笑



脸的迎接下，到达了世界的尽头。

棕发少年成长为一个伟大的飞行员，这就是飞行王修米特(シュミット)。

尤基从幼年始，非常喜欢看有关“飞行王修米特”的故事，每每看到荧幕上的修米特，尤基就不禁热血沸腾。只要戴上心爱的护目镜，仿佛也就能望见修米特眼中遥远的彼方，小小年纪，就怀着坚定不移的梦想，要跟修米特一样，成为一个伟大的飞行员。

## MAP1

## アンフォグの村

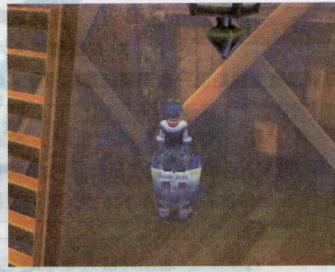
## 区域敌人资料

名称	HP	弱点	属性	经验	金钱	战斗要点
トンボガエル	77	-	-	77	4	单体的话可以轻松解决，数量多的时候使用魔法和必杀技解决
迷の佣兵	244	-	-	60	0	没什么特别的攻击方式，按照教程可轻松胜利
コーネル(BOSS)	300	-	-	?	?	动作十分缓慢，在他准备招式的时候用浮空攻击就能取消，无伤胜利

## アンフォグの村

## アンフォグの村

- 1 回到ミランダの家，在厨房旁边柜子上找到飞机的动力源“フライトユニット”。  
2 回到ガレージ和ロツツ对话，选择“ああ いつでも出られるぜ”。

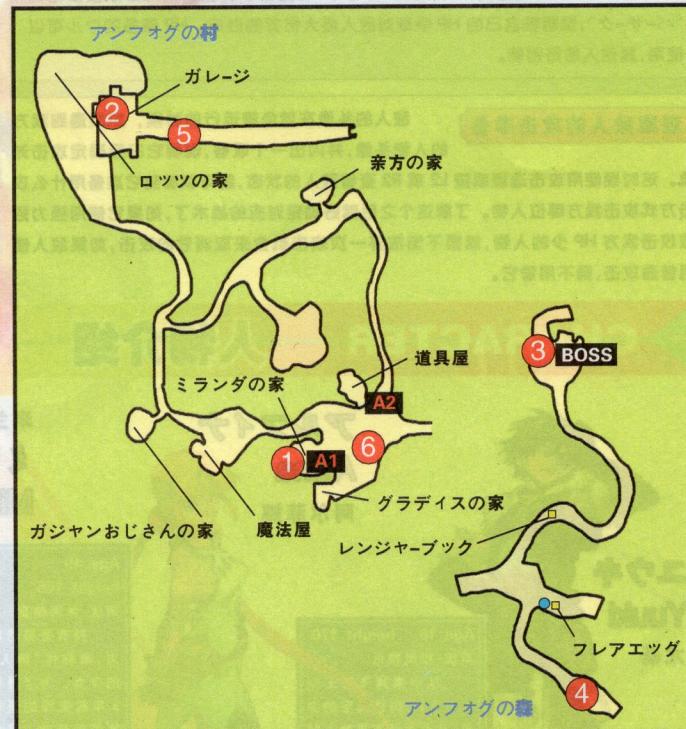


6 强制和追兵コーネル发生战斗

Action1: 在屋子的花园处可以取得药草“やくそう”。

Action2: 和站在这里的アンドレ对话可以取得技能“ライフアップ”，初期十分好用。

4 发现アルフィナ，并把她带回家中。



## 剧情小说

安法古村(アンフォグの村)，一向和日丽的日子：满满铺洒的阳光，缤纷的落叶，潺潺的流水，充满了芳香宁静的气息。她是尤基的母亲，十年前就带着六岁的小尤基从都市来到了安法古村定居，尽心尽

力把尤基抚养长大。虽然光阴如梭，岁月无情，米兰达依然看上去非常年轻，如果说她跟尤基是姐弟的话，也没有人怀疑。

米兰达照例和邻居大婶问了好，推开门，看见尤基并不在屋子里，不用说，尤基肯定又跑去弄什么飞行机了，米兰达无奈地叹了口气。

村子尽头的小山坡上，“叮叮当当”的传来一阵声音，在车库小屋中，散放着乱七八糟的零件，正中央是即将完工的小型飞行机——尤基和他唯一的好友罗斯(口口口)共同制造的飞行机。

“哈哈！这就是我们的第十九号机。”尤基开心地跃到罗斯的面前，“这次一定要成功！”尤基抬起头看着面前飞行王修米特的画像。

他们看着当年飞行王修米特的路线图以及早已制作好的飞行机发动机，尤基说自己要飞越海洋到远方的辽阔大陆。在发动机的耀眼光芒前，两人又不知不觉地沉醉于梦想里……这时候，门外传来米兰达叫唤的声音。



“啊，她来了！快点！”尤基一下跳起来，跟罗斯连忙把东西藏好，各自找认为看不见的角落躲了起来。

米兰达走了进来，她环视了一下看似空旷的小屋后便径直爬上梯子——躲在机舱内的罗斯站起来尴尬地抓了抓脑袋，不好意思的笑了。这位母亲轻轻拍了拍罗斯，头一转便看见一卷图纸在角落里微微的晃动着，她轻轻地绕到角落的一堆纸箱后对着顶部的一个就是一脚……

“你想杀了我啊！！”从箱边慌忙逃开的尤基大叫着。

“谁让你不按时回家的！你弄这个干嘛，不如乖乖当陶艺家吧。”米兰达大笑着走到桌边拿走了新飞行机的发动机，“赶快给我回家！”她拿着那个头也不回的出了小屋。

尤基跑下山坡，回到家里，一边说着米兰达真单纯，放的地方那么容易显露，一边在厨房的棚里找到了发动机，一溜烟的跑回了车库。

罗斯和尤基两三下把小型飞行机装配好了。好不容易等到了夜晚，尤基兴奋的来到了小山坡上，罗斯早就等在那里，两人相视而笑，同时心底也有点不安，这是他们长久以来的愿望。

“在晚上试飞，要小心了！”罗斯对尤基说道。

“放心，你担心什么心嘛！”尤基说着一拳过去，罗斯嘻嘻哈哈的接招。

飞向天空的彼方，要实现了……

罗斯拉开滑行跑道的灯开关，尤基那清澈眼眸也随着灯光闪亮起来，他登上小型飞行机，很兴奋地把操控杆拉下。风声呼呼，掠过他的耳际，转眼间尤基已和飞行机一起融进了皎洁的月光中。

“好！升起来吧！”尤基“哗”的拉起操控杆，飞行机晃了几下——尤基感觉不妙，飞行机似乎失灵了，无论怎样也飞不到更高。他着急地摇了摇操控杆，可飞机晃得更厉害了。

“怎么回事啊！”尤基嘀咕，“明明燃料是够的。”

“将操纵杆往前推。”尤基听到这个声音，“嗯，是这样吗？”尤基依话这样做了。

“真笨！我来操作这飞机好了。”原来身后响起的是米兰达的声音，尤基吓了一跳，米兰达什么时候躲到机舱里面的，飞机超重失去平衡，这下可发生了不小的问題。

“你怎么会在这里……”

米兰达敲敲尤基的脑袋，“我不放心你啊，怎么这样说嘛！好哇！你这小子，敢瞒着我偷跑出来。”

尤基正要表示不满，“别啰嗦了！看着前面！”米兰达话音刚落，飞行机冲进了一群乱舞的鸟中。

“哎呀！”尤基不禁叫了一声，飞行机像一个没头的苍蝇先是忽悠忽悠的，然后急速向森林撞去。



森林深处传来“哒哒”的马蹄声，尤基跟米兰达的飞机正在快速滑落。这时一队人在森林小径追逐着独自驾着马车的女孩子。

就在一瞬间，四目相对……少年湖水一样幽蓝的瞳孔俯视着少女的红眸。

电光火石，伴随着凄厉的尖叫……飞机撞上了少女所驾驶的马车，掀起阵阵火浪，接着摇摇晃晃跌到了不远的某处。

那队人的首领，一个身着蓝色盔甲的大个子柯涅鲁(コーネル)，他和部下们刹住了急奔的马。“大人，神人不知所踪。”听着部下的报告，柯涅鲁凶悍的目光寻找少女的影子，“一定要把她抓到……”

在森林的某路边，“真危险……”米兰达从地面上爬起来，看着旁边不断燃烧的飞机残骸。尤基却哭丧着脸，“完蛋了，我的宝贝飞机。”“算了吧，命没丢很不错

啦。”米兰达说道。

“不知道她怎样了。”尤基拍拍裤腿，“马车上的五月少女，金色头发飘扬，眼睛真漂亮。”尤基回想瞬间看到的少女模样，喃喃说道。

“那种混乱当中，你倒是把人家看得很清楚咧……”米兰达挖苦道。

“快速住那两个人！他们一定是保护神人的！”不知怎地冒出两个佣兵喊着杀出来，并且抓住了米兰达和尤基。

“打吧！”米兰达“刷”地抽出腰间那两把匕首，没两下就把他们搁翻在地。

“是方才追逐那女孩的佣兵吧。”米兰达说着，“我们往那边走走看。”尤基和米兰达向前方走去，在东北方向的道路间看到被损坏得目不忍睹的马车，马车周遭的火依然在熊熊燃烧着。

另一方，在飞行机撞翻马车所造成的冲击作用下，少女被抛到林中草丛，那伙神秘的佣兵还在追捕她，只有拼命地跑，但是她那意外扭伤的脚显得很勉强。

幽暗阴森的森林中，佣兵的脚步声越来越近，少女钻进了一个正好可以容下她的树洞里，她屏住呼吸，紧张地望着外面那两个佣兵。

佣兵们只是往树洞前凑了一下，并没有发现少女。少女松了一口气，从树洞爬出，靠在树脚上稍息。这时候，出现一轮又一轮红色的光圈划过来，少女警惕地握紧了手杖，一个黑漆漆的影子浮现在她的面前。

“谁！”少女绷紧了神经，睁大眼睛定地看住那个影子。

“是我……”一个男人出现，一边走过来一边说，“你还是回去吧……”



“是你啊。”少女收起了手杖，“但是，我一定要去找哥哥啊，我要去阿克利芙神殿。”少女顿了一下，双眼充满泪光，“让我过去吧，狄凯尔(デュンケル)。”

“你没有必要选这个路……因为神人……”黑衣男人慢慢逼近少女，并且要抽他腰间的刀。

“住手！”米兰达扬起一把匕首向黑衣男人抛过去，黑衣人很快避开了，扔下一句“总之不要做徒劳的努力了。”就消失在夜色中。

少女一下就倒在了米兰达的怀里，“不要害怕，孩子……”米兰达温柔地抚摸着少女的后背，“来，跟我们走。”

“尤基，你去拿药草来。”回到村里的

家，米兰达安顿好脚受伤的少女后，吩咐尤基道。

尤基跑回山坡上的车库，推开门，若有所思环顾空荡荡的屋子，喃喃说：“罗已经出发了，我们约好在新大陆见面。”

尤基在车库取回了药草，交给在厨房调药的米兰达，接着到米兰达的房间前敲门，少女就在里面。

尤基做了一下深呼吸，推开门，看见少女沐浴在静谧的阳光中。乳色的窗帘随风摆动，少女那红色的瞳眸溜光泻影，仿佛旋律中飘舞的玫瑰花瓣，尤基不由得暗暗惊叹，少女注意到了尤基的目光，朝他低首浅浅一笑。

“真是太谢谢你们了！”少女极力地要从床边站起来，“我叫阿尔菲娜(アルフィナ)。”

“啊，我叫……”尤基正要回答。

“我知道你叫尤基！”阿尔菲娜抢先说，“是米兰达告诉我的。”

阿尔菲娜好不容易站起来了，但是一个重心不稳正好倒在尤基的怀里……这时候米兰达端着汤药和毛巾进来了，却看见尤基紧张地坐在靠近墙壁的凳子上，阿尔菲娜坐在床上不吭声。

米兰达瞄了一眼脸微微发红的尤基，



极力遏制笑，“干吗不理人家。”她说着就蹲下去为阿尔菲娜跌伤的脚热水覆药。

“你打算去哪里呢？”米兰达问道。

“阿克利芙神殿，我要去找我的哥哥……”阿尔菲娜说到。这时外面突然响起尖叫，米兰达放下毛巾，很快跑了出去。“你在这里等一下。”尤基对阿尔菲娜说完，也跟米兰达跑了出去。

原来柯涅鲁挟持了邻居大婶，她大叫不止。“你这臭小子，敢对我这个村里第一美女不恭……我要让你没有好果子吃！”大婶用力踩在他的脚上，还冷不防地将菜篮子扣到了柯涅鲁的头上，里面的鸡蛋顿时碎开，流满了他一个脑袋，他措手不及，一屁股跌坐到地上。

“好恶心啊……”米兰达看着柯涅鲁那副丑态大笑，尤基捧腹跺脚不止，接着母子俩很快把柯涅鲁打跑了。阿尔菲娜拖着腿焦急地走出屋子，眼里含着泪光，向米兰达说：“对不起，对不起，我给你们添麻烦了。”米兰达一下拥她入怀，说：“傻孩子，你说什么呢，大家都是你的朋友，我们决定保护你到你要去的地方。”

名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
きのこもどき	116	-	-	6	24	无特殊攻击
ギルジエネラル	265	-	-	55	11	HP 和攻击力都很高, 技能“グランドスラム”威力大, 战斗不能大意
ギルシャーマン	196	-	-	40	4	会用范围攻击魔法, 注意取消或者防御
ギルボーン	96	-	-	9	5	HP 很少, 但会放威力很大的炸弹, 被连炸两下就性命不保
トンボガエル	77	-	-	4	1	行动迅速, 但 HP 少, 可以轻松击破
コーネル(BOSS)	1400	-	-	450	400	后见详细说明
钢铁甲手(BOSS)	700	-	-	-	-	后见详细说明
コーネルの手下	350	-	-	-	-	后见详细说明

## けもの道

1 3人一起上路, 按×砍掉挡路的树干继续前进。



Action1: 从右边路走可以得到一个宝箱

## 野营地

2 再一次遇到コーネル, 击败他之后有一段搞笑的剧情。

BOSS: 再次遇到コーネル发生战斗, 这次他多带了两个手下, 身上装备的钢铁甲手也可以单独行动, 一共有 4 个敌人。优先



照顾两个 HP 比较少的コーネルの手下, 多使用范围技攻击, 干掉之后可以减少敌人的攻击次数。之后轮到 HP700 的钢铁甲手, 它会使用强力的攻击, 注意取消和防御。甲手打掉之后就剩コーネル了, 以多打少是最轻松的, 多用浮空加连击, 打得他无法还手, HP 再多也没用。

## 南部

Action2: 砍掉一些蘑菇之后有可能会从里面蹦出怪物, 这时候遇敌会处于有利状态。

## 剧情小说

大家收拾好行囊便离开了村子, 喂午

的阳光很是耀眼, 尤基他们穿过森林小道时已经是满头大汗, 阿尔菲娜尽管很疲倦仍很努力的跟上了大家的步伐。傍晚时分众人到达了森林的中部, 这里有着与他处不同的风景, 清凉的风拂过, 夹带细细的水珠, 眼见瀑布在谷间流泻。

米兰达环视着四周, 感叹了一声, “真是个好地方, 今晚我们就在那里宿营吧!”

“尤基! 这个是——?”阿尔菲娜诧异的看着尤基熟练地在麻绳上穿好一排铃铛, 然后把绳系到了道路两旁的粗树干上。



“这个啊, 是用来示警的, 野兽碰到了铃就会响。”尤基摇了一下铃铛。

“啊, 那么——那个呢, 是做什么用的?”阿尔菲娜兴奋地指向米兰达的方向。

“那个是陷阱, 在挖好的洞上做好伪装, 野兽一旦踩上就会掉进洞里!”尤基得意地答道。

“啊, 好厉害!”阿尔菲娜露出无比崇拜的神情, 充满期待地问, “我能帮忙做些什么吗?”

“嗯——那做晚饭吧, 厨具那边有。”

阿尔菲娜开心地拍了拍掌, “好! 我会加油给你看的。”她雀跃了两步, 又回过头对米兰达母子挥了挥手, 带着银铃般的笑声跑进了林中。

望着她的娇小的背影, 米兰达狡黠地对尤基使了个眼色, 嘴角不自觉的划过一丝笑, “真是个好孩子, 个性也很率直啊!”尤基轻咳了两声, 脸颊上浮现一抹红晕, 赶紧蹲下去接着整理麻绳了。

密林中, 清新的空气与遍地的绿色, 在一片美景环绕中, 阿尔菲娜似乎暂时忘记了之前的悲伤, 像孩童般穿梭于片片绿叶间, 蹲下来采摘些可爱的蘑菇, 不知不觉小小的挎篮已装满了大半。

一缕紫色从菌丛中透了出来, 阿尔菲娜顿时被这独一无二的蘑菇所吸引, 她鼓足力气终于将之拔了出来, 满足的带着它

回营地。

夜晚在大家忙碌中悄悄来到了, 三人围坐成圈儿在篝火边攀谈起来, 阿尔菲娜向大家介绍起她初次完成的晚餐。

“这是我第一次做饭, 大家请尝尝吧!”她流露出期待的神情。

“呃……紫……紫色的……”米兰达吞吞吐吐地有些不知所措时, 傻傻的尤基脱口而出, “哇~!! 这个好像图画书里魔女的符水!”

米兰达没好气瞪了儿子一眼, “说什么胡话, 赶快吃!”

“呜~我果然做的太糟糕了!”阿尔菲娜顿时泪丧起来, 眼眶逐渐变红。

尤基立刻慌张起来, 不停的摆着手, “不! 绝对不是那样!”他手忙脚乱的往嘴里塞起食物来, 咽着吃了好几大口。

转眼碗里的食物塞得就剩一半了, 尤基却突然“咕”的一声, 一头栽倒在地……米兰达和阿尔菲娜惊出一身冷汗, 两人又是往尤基嘴里灌汤药, 又是掐人中的, 忙乱了好一阵儿, 尤基总算恢复了知觉, 只是眼神还有点儿茫然。

阿尔菲娜啜泣起来: “对不起! 对不起! 都是因为我做的菜!”

“不是, 别难过。”米兰达轻轻拍阿尔菲娜的肩膀, “是那个紫色的蘑菇, 尤基应该是因为吃了它中毒了, 不是你烹饪的问题, 真的!”

一旁的尤基有气无力地连忙附和: “对啊, 对啊, 不是阿尔菲娜的错。”

止住了泪水, 阿尔菲娜对着那锅蘑菇汤盯了片刻, 最后露出灿烂的笑容说, “啊……如果取出那个毒蘑菇, 剩下的还可以吃吧。”语毕, 看着阿尔菲娜天真无邪光芒四射的笑脸, 母子俩互相对视了一会儿, “呼啦”地瘫了下来。

晚餐总算是在喧闹声中结束了, 大家都长舒一口气, 轻松烤起火来。火光映衬着阿尔菲娜的脸庞, 她幽幽说道: “我觉得好不可思议啊, 尤基并不称呼米兰达‘妈妈’呢。啊……是因为看起来更像姐弟吧! 是这样吗?”

尤基回答: “我觉得这样叫米兰达很自然啊。”

米兰达哈哈大笑, “也许吧!”

“给我说说关于阿克利芙(アクリフ)的事情吧?”尤基转移话题。

“嗯, 阿克利芙是个被大雾笼罩的村庄, 森林、湖泊和神殿仿佛沉睡在雾的包围下, 而我……是神殿里的‘神人’。”阿尔菲娜说道。

“这么说起来, 追你的人好像是有提到过‘神人’什么的。”尤基脑海中闪过一些片段。



“阿克利芙神殿是供奉圣兽的地方，总是想逃避，不过这次……我……我传承神喻的则被称作‘神人’。”  
“阿尔菲娜是……‘神人’？”

“我们族人都拥有‘神人’的力量，然

而……目前就只有我一人……”

“那，你们其他的族人呢？”被尤基这

么一问，少女脸上突然布满了阴云，之后

便是长时间的沉默。

米兰达清了清嗓子，故作烦恼的自言

自语起来，“圣兽啊，是说的守护世界的那

位吗？原来真的存在的呀！但它的话语

……要怎么传达啊……”

“圣兽的话语在他人看来或许毫无意

义，那个中含义，只有‘神人’才能够领悟

的。”



“原来如此，就如同侍奉神的巫女吧！”米兰达恍然大悟。

尤基将手放在下巴上：“相比之下，我更在意那个黑衣的男人，那家伙究竟是什么人啊，好像认识阿尔菲娜你……”

少女垂下了头，深深叹息道：“对不起，尤基……我现在还不能说……”

夜色已深，米兰达拍了拍两个孩子有些沮丧的脸，催促他们早些休息，毕竟，他们今后的路途还很遥远——

寂静的夜晚，尤基在帐篷外面守夜，望着深蓝的天空，洁白的月光，昏昏欲睡，这时候阿尔菲娜给尤基递过一杯咖啡。

尤基一边接过散发热气的杯子一边说：“阿尔菲娜，你还没有睡吗？”

“嗯，睡不着，咖啡里放的是巧克力。”

阿尔菲娜笑着从口袋里取出一块巧克力，“我拿这些刚刚煮的，你尝尝看。”

尤基喝了一口，瞬间被香甜占满了整个口腔，发出感叹：“真是好喝啊！”

阿尔菲娜恬静地微笑，朝向天边的圆月坐了下来，尤基移到阿尔菲娜的身旁，亲切地问道：“阿尔菲娜，你现在还害怕吗？你一定要去阿克利芙是为了什么？”

“我们……我的宿命是作为神人一族诞生的。”阿尔菲娜认真看着尤基。

“你看，这是我们神人的凭证，我哥哥留下来的……在以前，我哥哥本来是要成为神人，但他拒绝接受了神。我这次去阿克利芙，是要探知哥哥的真正心意。”阿尔菲娜取出一块鸟型的胸针。

尤基将其拿在手上，仔细地端详，完毕道：“真是精美的胸针啊，像只鸟……阿尔菲娜，这个对你很重要吧……”

阿尔菲娜点点头，“但我还是很害怕，

……”阿尔菲娜眼里泛出了泪光，“为了真实，我会勇敢面对这一切……”

“等等！”尤基竖起了耳朵，阿尔菲娜接过胸针，他们都听到了铃铛警报器发出的声音，一阵风吹草动。

这时候，一只活泼可爱的小兔子从草丛中蹦了出来，尤基和阿尔菲娜呼了一口气，“什么啊，原来是兔子。”

“嗨~过来，过来。”阿尔菲娜的笑容回到脸上，伸手招呼兔子，它还有点害怕生人，迟疑不前。阿尔菲娜想起了什么，再次掏出巧克力，向它伸过去，小兔子看见巧克力，用粉嫩的鼻子嗅嗅，最后大胆地舔了舔阿尔菲娜掌心中的巧克力，尤基也兴奋在旁边看着阿尔菲娜逗小兔子。

“这两人相处得不错嘛……”坐在帐篷里面的米兰达望着月光下那两个形影不离的影子，会心一笑。

次日，云淡风轻，尤基迎着明媚的阳光，伸伸懒腰，米兰达打了哈欠，阿尔菲娜也揉着眼睛从帐篷走出来。

“出发吧！”尤基握紧拳头，举向天空。“咔咔……咔咔……”不远处有奇怪的声响，米兰达走上前探个究竟，尤基发现有个黑影遮住了阳光，原来是柯涅鲁，这小子可好，被捕网挂在树上挣扎不停。

“真是白痴啊，就挂到死吧！”米兰达讽刺地说道。

“哈哈，原来是昨晚中了我们的圈套。”尤基得意看了看柯涅鲁，再望向那排铃铛，“昨晚并不是空穴来风。”

“啊，看起来好可怜呢……”阿尔菲娜抬头对柯涅鲁眯着眼。

“气……气……气死我……”柯涅鲁在上面一边吼着一边用手臂把网硬扯开，扑向尤基他们，不过在尤基等三人集力合击下，还是败得一滩糊涂。

“啪”的一声，柯涅鲁跌落入了米兰达昨天挖的陷阱里面，米兰达故作惊讶，“哎呀呀，佣兵头子就像熊一样落入了啦……”



“你就继续呆在这里到老吧。”米兰达嬉笑着往前走去，尤基调皮地做了鬼脸把柯涅鲁气个半死后也大步流星离去。

善良的阿尔菲娜看着在坑里软趴趴的柯涅鲁，“怎么办呢……”最后拿起一块布盖到他头上，“希望这个能帮助你挡住点阳光，抵住夜晚的寒冷。”之后一蹦三跳跟上前方的母子俩。

### MAP3

### サバタール

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	属性	经验	金钱	战斗要点
ギジェネラル	265	-	-	55	11	HP 和攻击力都很高，技能“グランドスラム”威力大，战斗不能大意
ギルボーン	96	-	-	9	5	HP 很少，但会放威力很大的炸弹
ゾエア	114	-	-	8	8	会使用带睡眠效果的攻击，优先攻击对象，如果被睡眠将陷入被动状态
トータスアリゲート	140	-	-	14	10	ミランダ装备的技能リザードハンター有增加对它伤害的效果，多用她来攻击

#### サバタール海岸

1 アロンソ加入，他自称有一艘船，HP 2 追着アロンソ进入赌场，发生剧情。



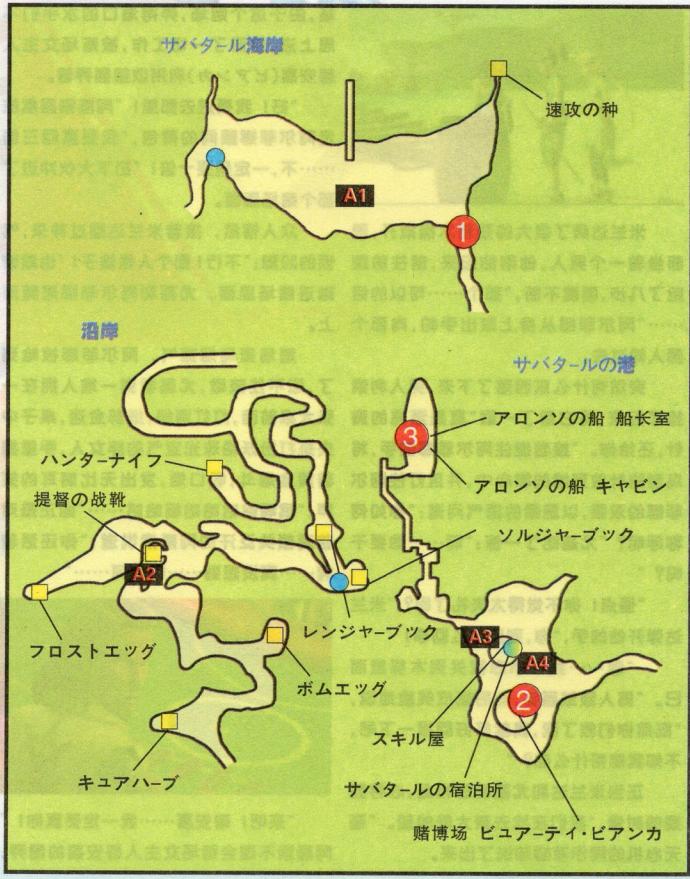
3 在船上和ミランダ对话，休息一晚上之后，第二天直接前往赌场。

#### 沿岸

Action1：可以乘坐飞机自由移动以后，回到这里调查木桶可以得到アロンソ遗留下来的“回复の指輪”

Action3：和此处的水手对话可以购买到回复魔法“ミケロマ”，很超值。

Action4：在这里可以买到火属性魔法“ヴァンストライク”，在后来的魔法屋可以买到，这时有余钱的话可以买下。



大伙走过了安恩古法村的南部森林，虽然很多野兽出没，但对于身手不凡的米兰达他们不足以构成威胁。

眼前豁然开朗，海鸥在空中盘旋，细雪般的沙滩，澄净辽阔的大海浮跃点点金光，这就是塞帕塔尔海滩，“啊！好美——”尤基一行人见此番景色，旅途的疲劳一扫而光。



“怎么没有船呢？”米兰达向四周张望，“看来很久没人来了。”

看着孩子们跑了几步，松软的沙子令人感到无比舒适，米兰达登上一驾废弃的船坞，举目望去，清新的海风扑面而来，正要惬意享受时，似乎听到底下传来什么奇怪的动静。米兰达弯下腰，直盯着破烂不堪的船坞木板下面。

微弱的声音进入了米兰达的耳内，“好痛苦啊……谁救我出来啊……”循着声音，她往下翻出了卡在船坞栏柱子间的木桶。



米兰达费了很大的劲将木桶撬开，里面坐着一个男人，他刚站起来，就往前踉跄了几步，喷嚏不断，“那个……可以的话……”阿尔菲娜从身上取出手帕，向那个男人伸过去。

突然有什么东西落了下来，男人利索捡了起来，将它看了一眼“真是漂亮的胸针，还给你。”接着握住阿尔菲娜的手，将鸟型胸针放到她的掌心中，并且盯住阿尔菲娜的双眼，以温柔的语气问道：“你如何称呼呢？”尤基吃了一惊：“啊……他要干什么？”

“慢点！你不觉得太失礼了吗？”米兰达弹开他的手，“你，到底怎么回事！”

“呃……我不小心被关到木桶里而已。”男人皱皱眉头，而后嬉皮笑脸地说，“既然你们救了我，我就好好回报一下吧，不知我能帮什么呢？”

正当米兰达和尤基面面相觑，心存狐疑的时候，“我们在去找新大陆的船。”毫无心机的阿尔菲娜却说了出来。

“啊……这样很容易，这里不远的港口就有一艘不错的船。”男人拍拍胸口，“而我，就是船的主人。”

“骗人的话，我一定会把你打得满地找牙！”米兰达冲着男人扬起拳头。

“哼……”男人并不着急，朝众人竖起大拇指，牙齿闪光，“我叫阿隆索（アロンゾ），是游遍全世界的船长。”

“嘘……”眼见尤基他们一点不相信，正要拔步而去。“哎哟！你们看这个！”阿隆索从背后抽出一张地图，“这是我画的哦！”

“啊！好厉害！”尤基和阿尔菲娜惊奇的盯住那张航海图，阿尔菲娜指向地图的一角，“那是阿克利芙。”

“真没办法，姑且相信一次。”米兰达耸耸肩膀，“那么，你的船真的能到阿克利芙那里吗？”

“当然！我毕竟去过那么多地方！”阿隆索大言不惭的样子。

“那就走吧！”米兰达不置可否，阿隆索加入了他们的行列，带领大伙往塞帕塔尔（サバタール）港走去。

到了港口正门，这个港口并不大，聚集了水手们的帐篷的小村落。原本是个与世无争，安静平和的地方，但近期把港口中央的驿站改名为“美丽·碧安嘉”的赌场，由于这个赌场，弄得港口的水手们不思上进，停滞了一切工作，被赌场女主人碧安嘉（ピアンカ）利用欲望翻弄着。

“好！我要进去那里！”阿隆索居然掠走阿尔菲娜腰间的荷包，“我要赢回三倍……不，一定是要十倍！”扔下大伙冲进了那个赌场里面。

众人愕然，接着米兰达回过神来，气愤的跺脚：“不行！那个人是骗子！”也跟着跑进赌场里面，尤基和阿尔菲娜尾随而上。

赌场里乌烟瘴气，阿尔菲娜被呛到了，忍不住咳嗽，尤基看到一堆人拥在一张大桌前面，灯红酒绿，纸醉金迷，桌子中央是打扮妖艳珠光宝气的胖女人，手里握着黄金烟斗，吸口烟，发出无比刺耳的笑声，“哦啊哈哈哈哈哦哈哈哈哈……”她正是对着满额头泛汗的阿隆索说道，“你还活着啊……真没想到……哦呵呵……”



“来吧！碧安嘉……我一定要赢你！”阿隆索不理会被赌场女主人碧安嘉的嘲弄，

把从阿尔菲娜身上弄来的胸针放到碧安嘉的面前。

“那里是？”尤基指向墙壁上一个空的位置，阿隆索微微一笑，拿出刀来将航海图扎在墙上，“这就是它原本的地方。”

尤基拨开人群，挤到阿隆索的身旁，怒不可遏：“你这贼人！快把阿尔菲娜的东西还来！”

“别吵！我在忙着！”阿隆索置之不理。

“我就说，这真是大麻烦！”米兰达火冒三丈说了一句。

“啊！这个女人，是你带来的吗？”碧安嘉注意到米兰达，声音突然提高了八度，用烟斗指向米兰达，充满了敌对。

阿隆索开始跟碧安嘉进行赌博对决了……当他看到自己快要赢了的时候，却被碧安嘉一招发中，一败涂地。

“求求你们，借钱给我吧！”阿隆索开始跪下向周围的人磕头，尤基和米兰达、阿尔菲娜吃惊地望着失去自尊的阿隆索，眼见周围的人连连后退，还冷嘲热讽，最后一哄而散。阿隆索悔恨地一头捶地，骂了一声“混蛋！”

“够了没，阿隆索——”碧安嘉得意大笑。

尤基焦急地摇摇阿隆索：“那个胸针呢？”

“哦呀——你们的啊？”碧安嘉把玩胸针，“哈哈，阿隆索把它输给我了。”尤基和米兰达便跟碧安嘉吵了起来。

“慢着！”阿隆索站了起来，态度一百八十度大转变，上前轻轻地握住了碧安嘉的手，“请再给我一次机会，我输了的话，人也都归你。”碧安嘉害羞地说：“这是真的吗？”

“我是不会对你这样美丽女士撒谎的，明天我一定要再来。”阿隆索吻了吻碧安嘉白白胖胖的手，碧安嘉被吓得七荤八素的，点头答应了阿隆索，接着阿隆索跟尤基一行人走出了赌场，决定去码头休息。

到了码头，那艘名为“卡毕号”的船是阿隆索以前赌博输给碧安嘉被抵押的，阿隆索向大伙道了歉，信誓旦旦：“明天我一定会全部赢回来的！赌上我的所有！”尤基和阿尔菲娜相信了，但米兰达并不吃这一套，说：“你根本没有信用可谈！”

进到船里，尤基被眼前的一切吸引了，海王的獠牙、绚丽的珊瑚、海底的金杯还有其他的珍宝，都是阿隆索冒险所得物，先前阿隆索说自己是水手看来不是骗



人的。

位置，阿隆索微微一笑，拿出刀来将航海图扎在墙上，“这就是它原本的地方。”

尤基看着航海图，听着阿隆索解说，在心底暗暗决心：“我的飞行机一定也要遍布那些地方！”

“我现在的目标就是到那个右下那块空白的区域，但是我的船……”阿隆索指着航海图右下角，心有不甘，“——被那个女人……夺了！”

“我知道为什么阿隆索会输了！”米兰达在旁攥紧了拳头，回忆起来，“我似乎看见那个胖女人已经动了手脚，她出老千！阿隆索明天会赢才怪哩！”

“我有一计。”阿隆索凑到米兰达的耳边，米兰达听罢，破口大骂：“你真是白痴！怎么可以这样做！”

“不这样就无法制服那女人啊。”阿隆索说道。

“……”米兰达沉默下来，眉头紧锁，突然劈头盖脸给了阿隆索重重一拳。尤基和阿尔菲娜大惑不解，怔怔地看着米兰达进屋。

第二天，众人再次来到赌场。不出所料，碧安嘉又使出了老千的卑鄙手段，米兰达突然靠到阿隆索的身上，格外妩媚地说：“亲爱的，看来你这次不行了呢……让我来安慰你吧~”



对此情景，尤基目瞪口呆，阿尔菲娜则是害羞的捂住了脸，碧安嘉见状拍案而起，气冲冲说：“果然是真的，你跟那个女人——你这花心男人，不是说要我的吗！”

这时候，阿隆索悄悄地将一枚硬币弹到骰子上面，“噼啪”一声，骰子显示了阿隆索的胜利，原来，米兰达向阿隆索献媚不过就是昨天一计，转移碧安嘉的注意力罢了。

“嘿嘿！朋友们，来分吧！”阿隆索不计前嫌，将赢来的钱撒给了周围的人们，当然，阿尔菲娜的胸针也物归原主。

碧安嘉恼羞成怒，依然耍赖撒泼，米兰达一脚踩到桌子上，气势汹汹指着碧安嘉说：“你这烂女人，欺骗了那么多人，应该自己努力争取要的东西，输了就给我滚！”碧安嘉语塞，只能夹着尾巴落荒而逃，而赌场，也恢复了往日的正常原貌。

“啊！出发啦——”阿隆索欣喜若狂得归属自己的卡毕号，尤基他们也兴奋地登上了那艘船，新大陆在等待着他们！提达罗斯岛渐渐消失在他们的视野中……

## MAP4

## ランドートの島 1

## 区域敌人资料

名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
鱼人	210	风	-	16	20	使用风属性的攻击能给它造成大伤害，它会使用全体睡眠的招式，要注意取消
鱼人队长	480	风	-	64	30	会使用水属性单体攻击魔法“シャキア”，威力很大，HP高，较难搞的敌人
ゾエア	114	-	-	8	8	和以前一样来，会使用单体带睡眠效果的攻击
ナクイ鸟	144	风	土	13	12	本身HP不高，但会召唤很多同伴，被它们使用合体技攻击的话非常危险
デュラムタロス(BOSS)	2100	-	-	1392	180	后见详细说明
鱼人参谋	960	风	-	-	-	后见详细说明
鱼人亲卫兵	420	风	-	-	-	后见详细说明
エクサイズ(BOSS)	1200	火	-	1700	800	后见详细说明
ピコA	360	火	-	36	25	后见详细说明

## アロンソの船

- 1 在甲板上和阿隆索和阿尔菲纳对话以后再到船舱和米兰达对话，可以休息一个晚上。



- 2 出门之后会和怪鸟连续战斗两次，这里别忘了做好战斗的准备。

## 地下洞窟

Action1：这里出现的炸弹花具有炸开岩石，炸昏怪物的功效，多加利用，注意不要炸到自己。

3 破开炸弹花，炸开岩石，继续前进

4 到这里会突然出现两个鱼怪，最好做好战斗准备。

## 北西壁

Action2：这里踩上去就会掉到下一层，可以节省不少路程。

Action3：砍开这里的炸弹花，可以让石头滚下取得下面的宝箱。

5 跳跃到大鸟身上，跳到大鸟背上。

6 推动大鸟，大鸟会向右飞出，跳到大鸟背上。

7 跳到大鸟背上，大鸟会飞到见知らめ荒野。

8 在这里遇到拉小提琴的少女，在她的帮助下回到了人间界。



**BOSS：**很艰苦的一场战斗，BOSS会使用大范围的强力攻击，而几个人鱼亲卫兵又会使用全体催眠魔法，让战斗更加困难。人鱼参谋会使用单体水系魔法，攻击力高。建议先用风属性魔法击倒4个人鱼和1个参谋，其间尽量取消BOSS的范围特技。ユウキ的特技“旋风剑”和“ヒューイ”都是风属性的，多多使用。撑到全部的人鱼挂掉之后就把恶气全出在BOSS身上，华丽地连死他吧！

## 见知らめ荒野

6 这里没有敌人也没有宝物，只用一直前进就行了。

7 乘坐先进的浮游石

8 在这里遇到拉小提琴的少女，在她的帮助下回到了人间界。



**BOSS：**一只行动很快的鸡，和4个长得像鸡的小怪物。大鸡的行动和IP速度都很快，会使用带麻痹效果的直线攻击，伤害140左右。小鸡会使用范围的风属性魔法，攻击力还算可以。这场战斗中火属性魔法是主要进攻手段，不会魔法的几个人都用道具负责后援。尽量用范围攻击，干掉4个小鸡之后再集中对付大鸡。



Action4：推这里的石头填满裂缝可以通到最开始的地点。

山顶1

5 有一场艰苦的战斗等着，注意做好准备，战斗过后剧情强制来到见知らめ荒野。

碧海蓝天，卡毕号随风和浪摇摆着，尤基他们。

载着大家往新大陆行去。

尤基坐在船头，耳边响起阿尔菲娜的话语：“我一定要去阿克利芙，我是不会放弃的。遇到尤基和米兰达真好，我一直，一直会记住的。”

阿尔菲娜对于自己的道路坚定不移，而自己，怎么办呢，尤基看着自己双手掌心，“对！我要再度去找制作飞机的材料。”尤基想着，慢慢走回船舱。

“怎么了，没精打采的。”米兰达笑着对尤基说道，“那现在马上休息比较好。”“嗯……”尤基顺从妈妈的话，进船舱下的寝室睡觉去了，当夜，尤基满脑都是飞行机的事情，还有送阿尔菲娜去阿克利芙的事，许多思绪交叉在一起。



又是一个淡淡的早晨，阿尔菲娜慌张地对从寝室走出来的尤基说：“米兰达和阿隆索不知道为什么在外面很奇怪的样子。”

尤基急忙跑了出去，听到米兰达大叫：“啊！那边的黑乎乎一团是什么啊！”

“那些东西怎么会出现在这里！”阿隆索也愣愣望着远处吃惊道。

那一团奇形怪状叫伏拉库伊鸟的涌了过来，尤基他们不得不迎接与鸟的战斗，大战了两轮，空中一个影子飞过，把那些怪鸟群逐散了。“嗨！是乌尔（ウル）来了！”阿隆索抬头一看，一位骑着飞龙的少年向阿隆索招招手，并且停到了卡毕号的甲板上。



乌尔圆圆的脸蛋，长着尖尖的耳朵，身后有兽状的尾巴，一看就知道是半兽人。他露出憨厚的笑容，从飞龙跃下，走上去跟阿隆索打招呼。

“谢谢你了，赶跑了那些怪鸟。”阿隆索向乌尔道谢。

“很久不见了啊，这阵子阿隆索你在干什么呢？”乌尔说道。

“呃……发生了很多事情，说来话长……哎，这是我的朋友们。”阿隆索介绍起

“啊！你们好，我叫乌尔。”乌尔热情地跟尤基自我介绍，并且突然咬尤基的手臂，尤基呼喊：“干什么呀！”

“不用放在心上，那是他们兽人友好的表现。”阿隆索解释。乌尔说：“是的，以后就可以做朋友啦。”

“啊！那是什么呀，可以像飞机一样飞在空中的。”尤基盯着乌尔身后的飞龙看，“我也想坐坐看呢。”

“哈哈，它叫吉巴，我的飞龙不错吧！”乌尔自豪地拍了拍吉巴，吉巴温顺地叫了几声。

征求了乌尔的同意，尤基兴致勃勃要骑乘吉巴，但是他跟吉巴似乎八字不合，吉巴好几次用尾巴将尤基打翻在地上，面对如此顽固的飞龙，尤基只能作罢。

“肚子饿了啊——”乌尔喊起来。“好的，好的！”阿隆索哈哈一笑，掉头对米兰达说，“米兰达，你准备饭菜给乌尔以及大家吃吧！”

“啊！做饭吗？我也要帮忙——”阿尔菲娜高兴的拍手道。

米兰达吓得后退了几步：“呃……阿尔菲娜，你就不用那么辛苦了，还是好好休息吧。”尤基可不想重蹈覆辙，再度被阿尔菲娜的手艺折磨。阿尔菲娜在米兰达和尤基的‘关心’下，只能打消了帮忙做饭的念头。之后，米兰达呆在厨房里调配药草，其他人则在大厅中吃米兰达做的丰盛晚餐。

“在这艘船难得吃好吃的东西，先前每次来这里都是吃鱼，都腻了。”乌尔很开心的啃着鸡腿，“尤基还是要制造飞行机吧？”

“制造出来可以去任何地方啦～～”阿隆索拉长长的音。

尤基将一块土豆粒扔进嘴里，说：“我要找牢固的材料来完成飞行机，不过飞行机上坐米兰达可是很重呢。”

“不要以为我什么都没听到，臭小子！”米兰达在厨房里发话了。“呀——饶了我吧，母亲大人！”尤基打了寒战，她可是耳朵灵敏。

“你们看起来真像兄弟！”尤基看着乌尔和阿隆索在饭席间打闹。

“哈哈，当然了，都认识那么久啦！”乌尔豪爽的喝了一大口饮料，“说起吉巴，我的飞龙是我伙伴，嗯，就是吉巴，我什么时候都离不开它！”乌尔再咬了一口面包。

阿隆索说：“这果然就是飞龙之民嘛。”

阿尔菲娜接上一句：“飞龙之民？”

“乌尔就是来自飞龙之谷的‘飞龙之民’，所谓的‘飞龙之民’，当跟着一头飞龙

定下契约，这飞龙会终生尾随至死，而且乌尔也是飞龙之谷圣兽的守护者。”阿隆索解释道。

“我也想去飞龙之谷看看。”尤基听到一个新的地名，压制不住自己的好奇心。

“飞龙之谷是很难去的，说什么也要一架不错的飞机过去吧。”乌尔不以为然地说，“想来可以拜托那个家伙。”

“那个家伙是谁？”尤基追问。“我想看看……”乌尔沉思良久，“啊！对了，就是不幸王修米特。”

“是飞行王修米特！乌尔！~你认识修米特吗？”尤基马上从椅子站起来，将脸靠近乌尔的鼻尖前，“我要见他！他是我的偶像！”

“当然了，一天到晚摆弄飞机的怪人嘛……”乌尔被尤基吓了一跳，不小心把嘴里的肉滑落到了地上，“等等，你的样子好恐怖……”

“拜托你了，带我去见他！他是传说的飞行王啊！小时候总是看他的电影，梦想也要跟他一样飞到天空。”尤基继续逼近乌尔，乌尔不由得汗毛倒竖。

阿尔菲娜也插嘴说：“是啊，我也希望你能带尤基去见传说中的修米特。”

乌尔跟阿隆索这时大笑不止：“传说？那个总倒霉的家伙怎么会是传说啊，哈哈哈哈哈……”

“对了，你们还记得刚才的伏拉库伊鸟吗？就是本来居住在离这里不远的拉多特岛，居然会成片飞出来袭击人，我现在感到前所未有的危机。”阿隆索神色凝重起来。

“即将天翻地覆的感觉……”乌尔赞同阿隆索的话语，“原来如此，这原因要怎样去探知呢。”

“奇怪的现象还有，例如‘巴思圈（ベースサークル）’……”阿隆索嘴里蹦出一词。

阿尔菲娜似乎很敏感提到这个词，她停下了手中的餐具，“巴……思……圈？”脸色开始阴暗起来。

“什么是‘巴思圈’？”尤基问道。阿隆索接着回答：“很久以前关于神就存在一个传说，有一日世界突然发生了天崩地裂的异变，出现了‘巴思圈’，将人、动物以及村子都吸了进去，吸到未明的世界，大概称作‘巴思界（ベース界）’。”

“‘巴思界’？”阿尔菲娜抬起头来。乌尔说：“是的，据说那里是布满了火海，根本就没有人生还的可怕地狱。”

“根本没有那样的事！”阿尔菲娜变得跟平常不一样，很激动地大声说。

其他人被这样的阿尔菲娜吓了一跳，阿尔菲娜又低下头，说：“对不起，也许我今天心情不大好吧。”在僵硬的气氛下，众

人匆匆结束了晚餐。

甲板上，阿尔菲娜面对月光下深沉的大海，无言倚着船身，一脸哀愁，尤基在意晚餐时阿尔菲娜的表现，走过来问：“怎么了，阿尔菲娜。”



“我为什么要选择这个道路，就是要知道一切真相！”阿尔菲娜伤心地说，“可是事情并不像想象中那样……我都不知道怎么办才好……”

尤基此时此刻不知说什么好，只能默默看着阿尔菲娜，阿尔菲娜最后说：“请让我一个人，拜托……”

第二天，尤基再度从寝室上来，正好看见阿尔菲娜整整衣领，出于关心，尤基走过去轻轻拍了一下阿尔菲娜。阿尔菲娜似乎恢复了元气，她看出尤基对她的担心还挂脸上，便活力十足的说：“早安！不用担心，已经没有什么事了。啊，其他人去甲板上送乌尔了，我也去咯。”

尤基“呼”的一口气，紧绷的神经放松了，也微笑着随阿尔菲娜走了出去。

“谢谢昨晚的招待，”乌尔骑在吉巴身上对阿隆索他们说，“米兰达的饭菜是我平生吃过最好吃的一次。”

“那么快就要走了吗？不跟我们一起？”阿隆索道。乌尔搔搔脑袋说：“我还是早点回去比较好，因为还有工作嘛。到了，到前方的拉多特岛，有个雷穆果实，它的质地异常坚硬，大概可以做为飞机的质材。”

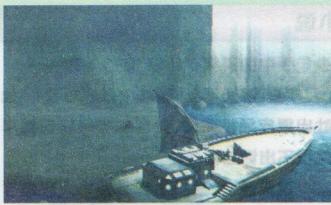
尤基走上前对乌尔说：“我一定会跟你的吉巴并肩飞行的，等着我！你记得带我去见修米特！”

乌尔笑了，点头说：“那当然，我会等你！”尤基朝乌尔竖起大拇指，乌尔很快感受到尤基的热诚，也回了他大拇指，拍拍吉巴，腾空飞去。

尤基一边招手一边跑，依依不舍目送乌尔和吉巴的背影消失在茫茫无边的晴空，显示出失落的样子。“尤基得到你的鼓励，他会很开心的。”阿隆索凑到阿尔菲娜的耳边。阿尔菲娜红色的眸子印上了尤基的身影，“啊！这样吗？”

阿尔菲娜甜甜一笑，冲着尤基说：“尤基！加油哦！”尤基回过头，浑身充满了干劲：“好！向拉多特岛出发啦！”

卡毕号驶进了拉多特岛的地下洞窟的入口。“这里……阴气十足。”阿尔菲娜走下船就感到一股遍布周身的凉意。“那



么，我们照乌尔的话去找雷穆果实将其拿给修米特吧！”尤基首当其冲跑进了洞窟。

洞窟风景奇绝融入远天，蜿蜒伸展，地下水和海水在内终年交汇翻腾，还栖息着拉多特岛特有的鱼人，一行人穿越洞窟直达到了拉多特岛北西方向的悬崖。

到了悬崖群，大家感到脚底下蠢蠢欲动，阿隆索警觉起来：“很奇怪的地震，难道是……？”悬崖环山道伏拉库伊怪鸟成群，大伙防着怪鸟杀一路，好不容易爬到了山顶。



眼见雷穆树曾立在那里，正要去取雷穆果实，杀气从最上方直逼众人，有什么东西腾空杀了下来，是名为杜拉穆陶罗斯的牛头状凶恶怪物！尤基连忙护住阿尔菲娜，米兰达熟练地拔出两把匕首，阿隆索舞动鱼叉，大家一同上前把那伙怪兽打得七零八落。

尤基小心翼翼将沉甸甸的雷穆果实抱起来，正要跟大家往回走去，大事不好——悬崖发出轰隆隆的声响，猛烈地晃动，地面瞬间四分五裂。

裂开的悬崖赫然冒出黑暗的大圈，发着诡异的红色和紫色交接的色彩，巨大强烈的吸力将众人拉引下去，“啊！！！”阿尔菲娜惊叫，她身子浮了起来，尤基看着阿尔菲娜要被吸进去，就哗啦的滑下来抓住了阿尔菲娜的手，“我绝对不会放开你！阿尔菲娜！”尤基咬紧了牙关，死命要把阿尔菲娜往上拽。



由于这黑洞的吸力过于强劲，无论尤基怎么努力，臂力始终不及这吸力，阿尔菲娜的手还是滑出了尤基的手，她绝望呼喊着，被拖进了黑洞间。

“阿尔菲娜——我也要随你而去！”尤基冲动着要跃入黑洞里，米兰达也从上方

滑下来紧紧抱住尤基，“我不要你去！不能再少你一个了！”但是尤基失去了理智，并没有把米兰达的话听进耳里，甩开米兰达，不顾一切飞了进去。米兰达泪水顿时从眼眶涌了出来，“尤基！你这傻瓜啊！”米兰达一下就崩溃了，也要跳到黑洞里，阿隆索一把扯住米兰达，“冷静点！”不由分说给了米兰达一个耳光，米兰达呜咽着，木然望着尤基消失在黑洞中……

白茫茫一片的世界，感到空虚，这里是什么地方……尤基从昏迷中醒过来，他发现自己躺在沙漠中，四周如此荒凉，空气弥漫着令人倍感不快的气息。

身旁躺的是阿尔菲娜，尤基摇醒了阿尔菲娜，“我们想办法怎么走出这地方吧。”尤基拉着阿尔菲娜往未明的前方走去。

他们惊奇地发现，这世界是由具有透明感的玻璃组成，无论是天空还是大地，植被、河流，无一不是玻璃。

阿尔菲娜来到玻璃花丛前，轻轻地触碰了一下花朵，伤感的说：“对不起，尤基，连累你也到这个地方了。估计这里就是因为刚才的‘巴思圈’而卷入的‘巴思界’。”



“看到这样的地方，我想起我真的很没用，什么事情都不能做……我一个人在这里会怎样呢。”阿尔菲娜想要捧住花朵时，脆弱的玻璃花朵却化为晶莹的碎片随风散去，她开始掩面而泣。

“阿尔菲娜，不是有我在吗？不要再说自己什么了。”尤基双手紧紧握住阿尔菲娜的双手，向她注入了自己的力量，并且轻轻携起她的手，“我们一定会出去的，来……”

两人走着，前方悠扬的音乐声传入了他们的耳内，“从哪里来的曲声。”尤基和阿尔菲娜循声寻去。

站在悬崖边的是有着透明薄翼的少女，她在拉着小提琴，千回百转凄婉的旋律牵动着尤基他们的心，在少女的身后是方才将尤基和阿尔菲娜卷进来的“巴思圈”。

“谁！”少女察觉到那两人，翠绿色眼瞳渗出一种冰冷的清光，面无表情。

“啊……你的小提琴很棒！”尤基不知所措。

“另一个世界的人吧……这里不是你们待的地方。”粉色头发少女瞄了一眼前方的巴思圈，“我送你们回去吧！”

少女扬起手，悬崖旁凭空出现了微微

发着青光的透明圆盘，“踏上，然后回去。”少女冷淡的说。

“谢谢你！希望能再次见到你！”阿尔菲娜跟尤基踏上了那圆盘，情不自禁握住少女的手，“请问你叫什么名字？我是阿尔菲娜，他是尤基。”

“……依然冷淡不带一丝感情。”啊！……你的手。”阿尔菲娜感到手心一股刺骨的寒冷，少女默不做声，使出看不见的力量，将那两人推离……

当尤基他们发觉回到了拉多特岛的入口，米兰达和阿隆索却被一群怪物所困，尤基和阿尔菲娜连忙上去协助米兰达击退怪物。

“米兰达，我回来了……”尤基正要走到米兰达的面前，阿隆索却抓住了尤基的衣领呵斥：“你知不知道米兰达有多担心你！你居然不考虑米兰达的心情私自跳入什么黑洞里面！”接着扇了尤基一个耳光，“你真的很不懂事，你想想，失去了你，米兰达会怎样？”

尤基看着一言不发的米兰达，“米兰达，我错了，对不起……”尤基慢慢地走过来，米兰达连看都不看一眼，没有任何表情流露。

“对不起！妈妈！”尤基低下头，大声道。

米兰达径直走向尤基，扬起巴掌，尤基慌忙闭起眼睛，当他睁开眼睛，米兰达早已紧紧抱住了尤基，泪水“啪嗒啪嗒”掉下来，“傻孩子……要知道我多么害怕失去你啊！”尤基也搂住了米兰达，满怀内疚叫了一声“妈妈……”



落日的余晖映满了整个天空，使各种色彩变得朦胧，只有橘黄色的一片，海水持续闪耀斜阳溜光。卡毕号登上了航向梅迪亚(メンディア)的行程。

“尤基，还是对不起，牵累你跟我落入那个地方。”阿尔菲娜漫在夕阳的光晕中，“我想知道那个孩子，为什么她会在那里，还有，她的手如此冰冷。在那里我一个人的话，不能想象。真的谢谢你，尤基，没有让我放弃归来的意愿。”

“阿尔菲娜，我没有后悔跟你一起进入到那个巴思圈，请不用在意，那是我愿意的。”尤基跳到船头，“我一定会陪你到底，我会让你坐上我的飞行机，我们一起往新大陆。”尤基和阿尔菲娜互相凝望，彼此心中的悸动，不知不觉萌芽了。



米兰达在远处看到两个孩子，神色黯淡，忧伤的走进了船舱。

吃饭的时候，米兰达失去了往日的乐观开朗，只是一个人郁闷地吃，阿隆索怎样叫她，她都不理睬。

“从巴思圈进入的巴思界并不是乌尔所说的地狱，而是一片玻璃的不思议异常美丽的世界，但是那里并没有生命的气息，充满了悲哀。”尤基对米兰达和阿隆索说起荒原的那段经历。

阿隆索说：“没有生命，再漂亮还不一样是另外形式的地狱。”

“并不是这样！那里还存在有一个女孩子！”阿尔菲娜说，“她说打算切断连接两个世界的纽带，她的手……好冰冷……”

“有这样的孩子吗？实在是不可思议。”阿隆索顿了一下，“期望切断两个世界的纽带，这句话很微妙。”

“希望能再次找到那个孩子，尤基，你说对吗？我要传达她感谢的心意。”阿尔菲娜扭头转向尤基。

“当然，我们一定会跟她再会！”尤基信心满满。

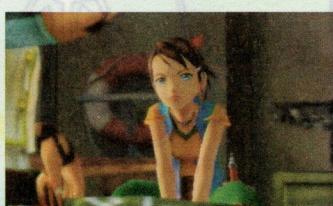
晚餐完毕，米兰达跌跌撞撞进了阿隆索的船长室，“果然会这样啊……尤基。”

米兰达万分失落的说：“长大了，就不需要母亲了……”忆起在巴思圈前米兰达阻止尤基跳下去时，他回眸米兰达那可怕的眼神，“这孩子从来没有这样看我过。”

“很正常，米兰达，你不需要为此沮丧。”阿隆索画着航海图，“尤基毕竟十六岁了，要成为顶天立地的男子汉，也是情窦初开的年纪。”

“他还是很执着飞行的梦想……我很担心他，本来就是不想让他当什么飞行员的，这次好危险！”米兰达深深叹息，“他也有想要保护的人了……我是应该放手了吗。”

“哎！打起精神来，米兰达，一起喝酒吧！”阿隆索搬出库藏的兰姆酒还有威士忌，“一醉方休！”米兰达虽然嘴上骂咧咧的，还是一把夺过了酒，喝了个大醉。



## MAP5

## メンディの街

## 少年侦探全事件

## 最初事件

发生时期：从シユミット处取得飞机后，前往船的途中

和少年侦探对话→再次和少年侦探对话→选择“犯人はこいつだ！”→选择“造り酒屋の店主”→选择“酒を飲みたかったから”→选择“のんべえの胃袋”→“ゴーラフエザー”入手→事件解决

## エキゾックちゃん誘拐事件

发生时期：到飞龙之谷开始，到达飞龙之谷前

和少年侦探对话→再次和少年侦探对话→选择“犯人はこいつだ！”→选择“名侦探オットー”→选择“事件が起きないから”→选择“カツラをかぶって”→“ミスリルの指輪”入手→到宿居住一晚上→事件解决

## 消失的猫事件

发生时期：到达飞龙之谷后，到DISC2

和少年侦探对话→再次和少年侦探对话→选择“犯人はこいつだ！”→选择“商店街の肉屋のオヤジ”→选择“ワインニヤア・ソーセージの为”→选择“新制品の包丁キレア吉君で”→“ヒールエッグ”入手→到宿居住一晚上→事件解决

## 纸芝居屋被盗窃事件

发生时期：DISC2之后

和少年侦探对话→再次和少年侦探对话→选择“犯人はこいつだ！”→选择“常连の子”→选择“お話を好きだから”→选择“ウソをついて”→“无双のベルト”入手→到宿居住一晚上→事件解决

## 少年侦探最终事件

发生时期：最终BOSS战之前

和少年侦探对话→再次和少年侦探对话→选择“黒幕はこいつだ！”→选择“港のエビ屋の少年”→选择“鱼屋がはしゃぐのが面白くて”→选择“后ずけて預言してたことにした”→“ハリケーンベルト”入手→到宿居住一晚上→事件解决

## 南通り

1 逛街逛到一半，ミランダ和アロンソ离队了，从此就不能再和他们一起战斗了。

## 公园通り

Action1：这里暂时不能进入。

Action2：少年侦探オットー出现，和他对话会接到一些任务，完成之后会有奖励。

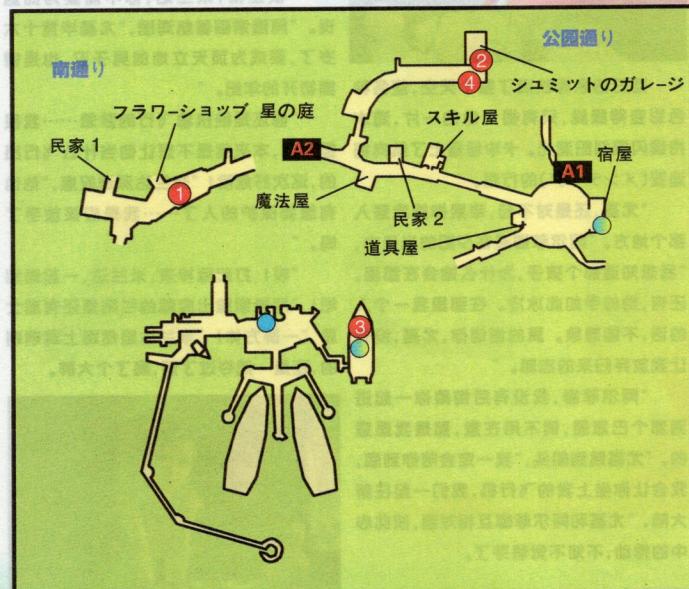
2 缠着シユミット和他对话，对话4次之后他终于答应给一架飞机。



## メンディの港

3 回到船上，ミランダ准备了一顿丰盛的晚饭，饭桌上的对话ミランダ态度明显不对头。

4 休息过后，前往シユミット的工厂取得飞机，两人和母亲告别。



## 剧情小说

卡毕号停靠到了大陆最大的街——梅迪亚，也是各产业非常发达的街，是各地贸易往来的经济中心。



尤基兴奋的看着梅迪亚一切，“好！飞行王修米特就是住在这街上！我们快去找他吧！”

米兰达和阿隆索以要另外去观光为由，暂时离开了尤基和阿尔菲娜。于是尤基和阿尔菲娜结伴漫步街道上，琳琅满目的商品，果味飘香的一条街，令这两个孩子格外新鲜。

在小镇人们热情的指引下，尤基他们很快来到了镇子深处那座高大的库房前，一向大大咧咧少年在这普通的不能再普通的大门前局促不安起来，好几次伸出手又缩了回去……这么反复了几次后，少年突然深吸了一口气，猛地推开了那扇门——修米特的机库的大门！

我应该大叫的——尤基在心里兴奋的对自己呐喊着，库房里一切的一切都是他过去只能在梦里看见的啊！那些看来如此普通的螺钉和木板，在这个房间里都汇聚成了一架架新颖轻便的飞机。他的眼睛久久凝视着各种忙碌的发动机，一遍又一遍的打量着，仿佛这里正是他找寻了已久的仙境——

“你是谁，怎么能随便进来这里！”少年被这宏亮的声音惊得回过神，那是一位满脸沧桑的中年男子，尽管额上刻着岁月深深的痕迹，身体却没有呈现出疲态，他炯炯有神的双目，仿佛能令人感觉到心底那团炽热的火焰。

“帮我制造前往新大陆的飞机吧！修米特！”尤基脱口而出，脑海中准备了好些遍的词句这会儿全都忘记了，只是反射性地递上了自己的设计图纸，“这……是我画的十九号机的图纸，虽然它——”

“纯粹小孩子把戏，飞机没你想的那么简单，快回去吧！”

“我懂的！我怎么可能不懂——”尤基激动的握紧拳头，“从小我就摸着它们的零件长大，别人听不到它们的话语，可是我能听到。对！我明白的，那种只有彼此的交流！飞上天空——我这一生唯一的梦想！”他从衣袋里掏出“雷穆果实”，举到了修米特的面前。

修米特凝视“雷穆果实”和少年坚定的脸，许久许久——突然，他一把抢过了

少年手中的果实，“咔嚓”咬了下去——

“你，明天早上，到起跑道去等我！”他吐出果皮扬长而去，只留下身后惊讶得半晌说不出话的少年。

这天晚上，米兰达很意外为大家做了一顿特别丰富的晚餐，在海上航行了多天的大家尽情享受着这迟来的美味，只有米兰达，独自一人沉浸在无名的哀伤里，全然没了往日的笑容……

次日的起跑道在金色晨光的铺洒下



格外的美丽，修米特早早的站在了那里，“走吧，少年，飞向你所梦想的天空吧！”尤基步向了光亮中崭新的飞行机——



尤基的欣喜已经到了极点，后座上阿尔菲娜也被他的喜悦所感染，两人像孩子一样大喊起来，尤基有些颤抖拉动了操纵杆——伴随着雀跃与欢呼，飞机徐徐的在跑道上启动——随着气流往前方而去。

米兰达再也抑制不住眼眶里的泪水，大哭着追向机尾，“尤基——尤基——尤——”她踉跄跪倒在跑道上，无力支撑着瑟瑟发抖的双臂，声嘶力竭的喊着。

早已消失的飞机仿佛听见了她的呼唤似的，竟然又盘旋着回到了跑道上空，少年掠经了她的面前，张大嘴巴喊了些什“MA……MA……”，“妈……妈？”

“是‘妈妈’！”米兰达恍然间明白了，“他……那孩子从来都不会这样喊我妈妈啊！”她激动转过头冲着阿隆索大声说，却分明已经只剩下了哽咽声，像是得到了盼望已久东西的孩子，时而大哭，时而又大笑着——飞机终于真正飞向了阿克利美的所在，凝望碧蓝如洗的天空，米兰达轻轻将头靠向了阿隆索的肩膀，阿隆索轻声说：“你也应当追求自己的幸福了。”



区域敌人资料					
名称	HP	弱点	属性	经验	金钱
ドラゴノイド	143	-	-	21	12
メー	136	-	-	5	80

战斗要点  
很频繁地使用放毒攻击，多准备些解毒药草。  
毫无攻击力，击破之后可以得到很多钱，多杀多杀。

## アクリフの森

1 到神殿的路上会遇到很多会放毒的怪物，如果还没有得到解毒的魔法，最好多事前多买点解毒草。

**Action1:** 森林里遇到的绵羊完全没有攻击力，如果取得“羊の毛皮”可以卖1000G，多杀多杀。

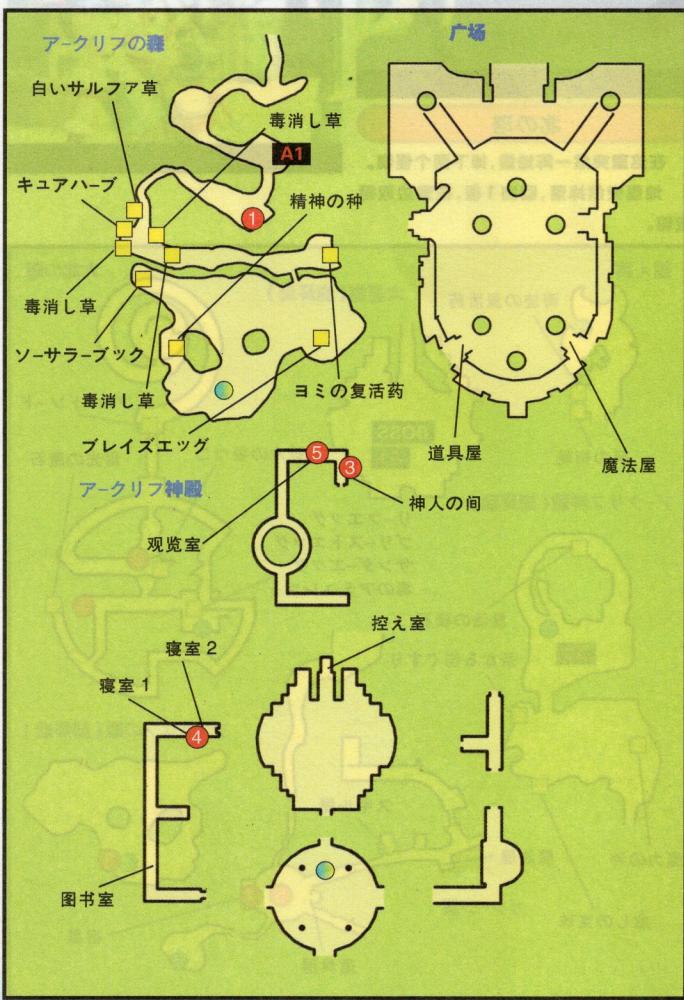


## アクリフ神殿

- 到大圣堂和司教对话，然后从右边前往二楼的神人之间。
- 来到神人之间，在右边的桌子上发现日记。
- 在寝室门口和神官对话，他居然不让アルフィナ和ユウキ一起睡觉，可恶。



- 第二天早上来到二楼的观览席观看仪式，却看到惊人的一幕。



## 剧情小说

凌驾在云之上，少年和少女悠然自得，享受奥兰夫仪式了。”

“我决定，绝不回头！”阿尔菲娜坚定的说。老者看着孙女坚定的双瞳，有些无奈说：“明日……举行圣兽奥拉弗的仪式吧。”

“我说我一定要带你飞翔，现在实现了！”少年自豪的对少女微笑着。阿尔菲娜的脸颊被绯红色的喜悦所染红，情不自禁的搂住了他的脖子。“阿克利芙！”阿尔菲娜靠在尤基背后指向沉睡在密林中的神殿尖塔一角。



一阵劲风，一条长长的白龙在片云间风驰电掣般游动，顷刻间打破了云上的宁静，沉醉于幸福中的两个孩子显得有些惊慌失措，反射性追逐白龙而去。阿尔菲娜的目光在龙身上游离，视线冷不防僵持于龙头之上——那熟悉的男子身影，如何能忘？“哥……哥！”“哥哥——！”她再也没有了往常的冷静，用尽全力反复呐喊着——飞机似乎也方寸大乱，竟笔直撞上了龙身，在狂乱的气流中狼狈不堪迫降于阿克利芙森林。

光线昏暗的神人之间——处在当年

属于哥哥的房间，阿尔菲娜看了埃米利奥斯的日记，发现哥哥埃米利奥斯从小向往自由，并不想做神人。

夜晚天空亦是那么的美，衬托着周围

近乎异常的宁静；如水的月光顺着石柱轻泻而下，洒在窗台的花栏上，也洒在阿尔菲娜辗转反侧的身躯上。“这或许是我作为普通女孩的最后一晚了吧，”少女这么想着，脚已经不由自主的来到尤基的房前。少女很快在少年的房内一角斑驳壁上找到当年所画的涂鸦——小男孩跟比他矮半个头的小女孩亲密的手牵手，虽然看上去笨拙稚嫩，她一次次的触摸着那看起来有些可笑的图画，仿佛每一次触碰都能寻回一块瑰丽的记忆碎片。

阿尔菲娜克制着复杂的思绪，轻轻掸去身上的尘土，面对着屹立于碧波荡漾的湖畔远远就看见庄严的阿克利芙神殿，那种熟悉的肃穆感终于令她恢复到暂时的平静中。

穿过阿克利芙神殿的正门和广场，没等尤基感叹多久，阿尔菲娜已经直来到大圣堂中，她——终于下了最后的决心，对着身为司教的爷爷斩钉截铁地念出了心底的誓言：“爷爷，不，司教大人！阿尔菲娜·迪·帕米拉正式归来！吾将一生代替兄长为‘神人’！”

司教缓缓地叹了一口气，这个从前只到自己腰间的爱哭女孩，如今是以怎样的心情说着这番誓言，“以前你个子才到我腰间，现在长那么大了，你真的决定代替埃米利奥斯吗，那就好好考虑，这样你下定决心了吗？这是个终生不能后悔的契约啊……明天就可以马上举行神人迎接圣



晨光熹微，琥珀、水晶、玻璃一齐闪

炼，当阳光再一次照射到湖面的时候，阿尔菲娜已经手捧花束站立于祭台之上，紫色的小花点缀着洁白的裙裾与衣袖，令她更显超凡脱俗——在这看似宁静的仪式下，注视着少女的，除了观众席的尤基，还有隐于神柱顶与镜之彼端的陌生客人。



阿尔菲娜捧起神人之证，于湖泊中心缓缓地念起祷文——冰冷的胸针承接了言语的祝福，化为金翅膀振翅高飞，云层在与它交接的一瞬绽放出眩目金光，巨大的鸟型圣兽——奥拉弗，在这漫天光芒中



轻盈而下，将神喻娓娓道来，“混沌回归，巴思颠覆，天界崩坏，地界即灭！”阿尔菲



娜正欲上前聆听后话，空中突然刮起寒风，将她狠狠弹开，重重摔落在祭台上。伴随着来的巨大利刃，无情刺穿了毫无防备的圣兽，它在狂风中呻吟不能，顷刻化为细碎的颗粒，金色点点转瞬成虚无……阿尔菲娜在极度惊愕中竟然动也不能动，只能圆睁双眼瞪着剑的主人埃米利奥斯——那个曾经如此温柔的兄长。

“哈哈，阿尔菲娜，很久不见——不过这次我亦是为杀你而来！”躁狂的埃米利奥斯毫不手软的对着她掐了下去，阿尔菲

娜看着那扭曲的面容，仿佛坠入了无间的地狱，所有的期待都在那陌生的狂笑声中化为了泡影，她近乎绝望的闭上了双眼……



“给我放开她！”尤基翻滚着跳下高台，扳开埃米利奥斯的手，护住阿尔菲娜，埃米利奥斯一阵狂笑，得意的张开双臂，用杀死奥拉弗所得的“奥拉弗颂赞”放出了“巴思圈”——猩红的闪电从充满邪恶的黑洞中召唤而下，一次又一次，劈裂古木，烧毁花草：地底涌现的黑水，贪婪吞噬地面残存的生命，嫩绿的大地在“巴思”吮吸下很快龟裂成了黑褐色。阿克利芙神殿——成为了真正的“死无之城”。



当怪叫声终于绝于耳畠时，尤基和阿尔菲娜颤抖着爬出了神殿废墟，外面俨然已是一片陌生的光景——怪物横行，异型植物蔓生。黑衣男子——狄凯尔摇摇头，喃喃的说道：“终于还是变成这样了……

我终究还是阻止不了你们来这里。”他望了一眼麻木、目光呆滞的阿尔菲娜，“埃米利奥斯已经不是过去的他了……既然事已至此，那么接下来我得做我应该做的事情了，时间已经不多了。”



## 小说明 —— 赌场奖品追加



随着游戏的进行，サバタール港的赌场奖品会不断增加。当游戏进行到第二次从ランドート岛上回来，到飞龙之谷去的时候，会增加一个叫做“不思议な木靴”的奖品，穿上它就可以在战斗中瞬移，是近身战斗的必备装备。可以先存个档然后去试试运气。关于赌场的规则在攻略的最后有详细介绍。

MAP7

アクリフ2

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	属性	经验	金钱	战斗要点
アトンB	200	火	-	54	15	会使用大威力的技能“ニードルランサー”，并具有取消效果，要注意防范
ドラゴノイド	143	-	-	21	12	和来的时候一样，经常放毒
ピコA	160	火	-	36	25	HP比较低，攻击力一般，没什么威胁
エクサイスΣ(BOSS)	1200	火	-	1700	800	后见详细说明
ピコA	360	火	-	36	25	后见详细说明

控え室

アクリフ神殿(崩壊後)

Action1：在圣堂的中心发生BOSS战，最好做好战斗准备，参照下面的战斗要点干掉他。

大圣堂(崩壊後)

BOSS：エクサイスΣ 和以前一样，行动很迅速，但我方现在只有两个人，注意取消，多用火属性魔法可以轻松解决。两个ピコA的弱点也是火，HP较少，建议优先消灭以减少敌人攻击次数。



北の塔

- 1 在这里突然一阵地震，掉下两个怪物。
- 2 地面突然掉落，回到1楼，在旁边取得宝箱。

アクリフの森(崩壊後)

3 在这里调查坏掉的飞机，飞回メンディの街之后滑走路就可以自由通行了。

ガレージ里 滑走路

4 两人来到宿屋，アルフィナ心情不好，先回去休息了。

5 ユウキー一个人来到街上，遇到了ウル，两人决定去ランドートの島，之前可以去街上整理装备。



## MAP8

## ランドートの島 2

名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
鱼人	210	风	—	16	20	使用风属性的攻击能给它造成大伤害, 它会全体睡眠的招式, 要注意取消
鱼人队长	480	风	—	64	30	会使用水属性单体攻击魔法“シャキア”, 威力很大, HP 高, 较难搞的敌人
ゾエア	114	—	—	8	8	会使用单体带睡眠效果的攻击, 攻击力低, HP 少
デュラムタウロス(Boss)×2	2100	—	—	2400	1000	后见详细说明

## 南东壁

## ガレージ里 滑走路

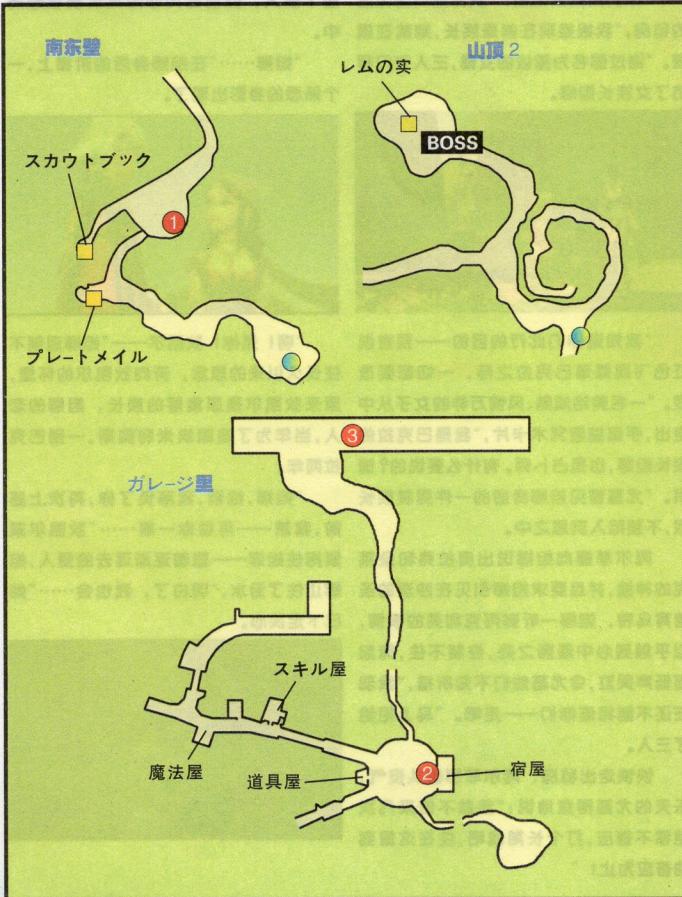
1 由于我方只有两个人, 这里的敌人都是大数量的, 战斗时要特别注意

## 山顶 2

BOSS: 这次 BOSS 变成了两个, 我方只有两个人, 十分不利, 战斗时注意取消, 多用大攻击力的必杀技干掉一个, 然后战斗就轻松多了。由于アルフィナ的离队, 队中缺少了补血的人员, 记得多带些回复药。



3 来到滑走路, 这里就可以乘坐飞机自由移动了, 目标飞龙の谷!



## 剧情小说



飞机跌跌撞撞载着面如死灰的两人颠簸回了梅迪亚机场跑道, 尤基拍着失去动力的发动机, 满是留恋与愧疚。阿尔菲娜则有些心灰意冷, 径直往小旅馆投宿而去。店家的女老板看见熟悉的客人, 不禁露出了温暖的笑容, 她像往常一样拉着阿尔菲娜攀谈起来。这平和的小镇, 全然没



有受到死气的波及, 生机勃勃的气息, 给了濒临绝望的少女丝丝新的光明。在乌尔的鼓励下, 尤基再一次的取来了新的“雷穆之果”, 修米特也不愧为豪迈的飞行者, 他很爽快的将新飞机送给了尤基。

## MAP9

## 飞龙の谷

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
ヴエノムバード	158	风	土	32	120	HP 不高, 经常召唤同伴, 弱点是风, 多用大范围风魔法群体解决
グリーンマン	1720	—	—	360	540	花变的, 会使用高攻击力的单体特技和大范围土系魔法通常单独出现
サンダードラゴン	440	—	180	60	风	会使用扇形范围的带麻痹效果的特技, 多加小心
サンダードラゴン(骑乘时)	1760	—	土	0	0	和龙骑兵配合后 HP 增加了 4 倍, 战斗起来十分困难
ヒルリザード	280	—	—	65	29	会使用防毒攻击, 装备“リザードハンター”的话可以轻松打倒
ルーパス	250	—	—	68	30	频繁地使用特技, HP 不是很高, 集中火力优先消灭
ルーパス龙骑兵	1000	—	—	0	0	骑上龙的ルーパス变得很强, 打掉其中一个之后就变成普通的敌人了

## 奇岩壁

## 段丘壁

1 在这里推动岩石, 才能打通道路继续前进。  
5 很多地方需要推木头或砍树填到河里才能通过, 多用探索功能, 见木就推, 见树就砍。



2 站在石头上一起落下, 可以回到先前的道路。

## 风の圣地

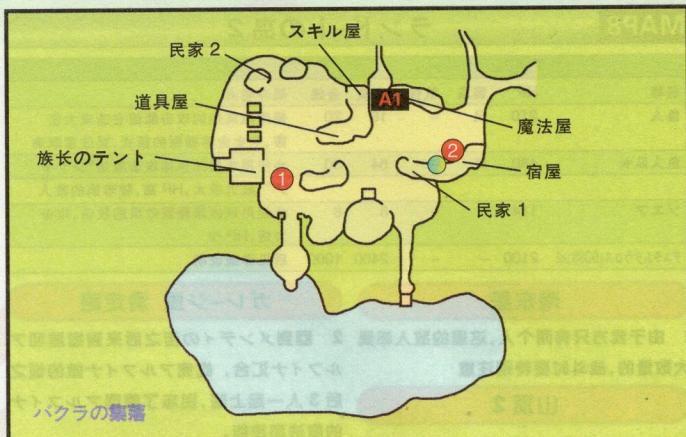
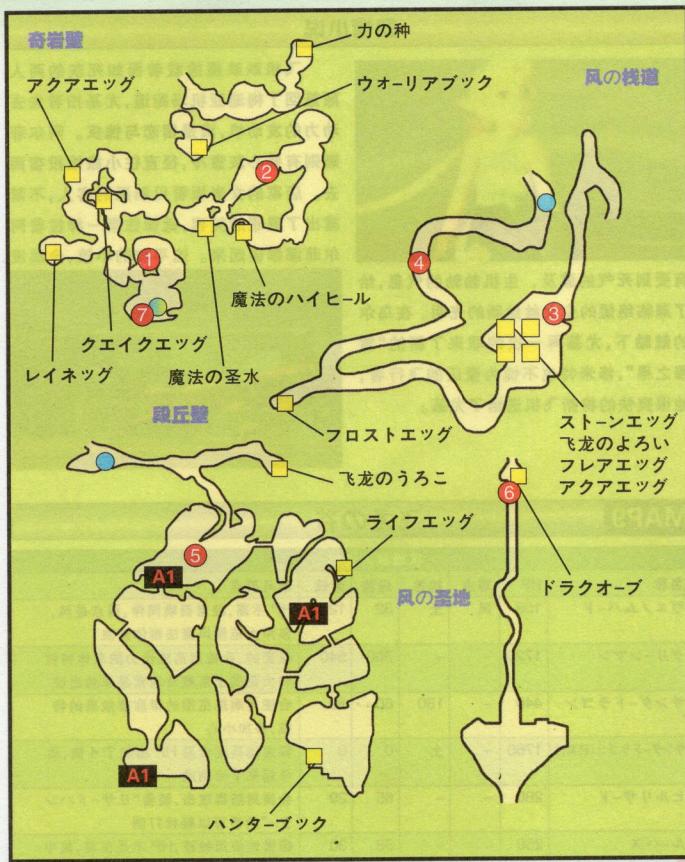
3 这里的怪物龙和龙骑兵非常难搞, 能避开的话尽量不打, 想练级的另当别论。

4 由于道路狭窄, 炸弹花很容易炸到自己, 别管它一直前进才是上策。



7 经过奇岩壁回到飞机处, 飞到沙漠中的巴カラ的集落降落。刚到手的ドラクオーブ恢复需要很长时间, 试用前最好先存档。





### 剧情小说

东边的沙漠中心集落巴克拉，正是“回廊之民”的落脚之地，刚刚脚踏在沙漠上，却刮着夹带沙子且干燥滚热的风扑面而来，大家不禁咳嗽起来，终年炽热严酷的环境

下，在集落中有散发花草芬芳气息、清水流淌的绿洲，所以巴克拉居民能够适应沙漠的生活。

尤基把飞机安置在入口帐篷处，便徐徐步行于部落中，寻找起族长的住所，正好望见一座雕像前有一女郎跟村人们说话，他便上前打听起来。

“你们要找我姐姐？”女郎指向雕像后的毡房，“我姐姐现在就是族长，她就在里面。”谢过那名为露依的女郎，三人登门拜访了女族长姐娜。

朦胧的月光沉入清澈的流水，姐娜望着圣兽的雕像，一遍又一遍的吟唱着熟悉的歌谣，悠悠歌声充满了忧伤，她的泪水也如歌声一样，点点地流……“我的爱人，你在哪里呢……”尤基他们在一旁得知，原来姐娜的恋人在两年前就下落不明，虽然表现坚强，做事也很沉着冷静，撑起了整个族人，但自己内心始终沉浸在悲痛中。

“姐娜……”在姐娜身后的阶梯上，一个熟悉的身影出现了。



“我知道你们此行的目的——预言说红色飞翼降落巴克拉之际，一切都要改变。”一名美艳成熟、风情万种的女子从中走出，手里掂着咒术卡片，“我是巴克拉的族长姐娜，也是占卜师。有什么要说的？请讲。”尤基瞥见姐娜身后的一件男装族长服，不禁陷入沉思之中。

“啊！是你！狄凯尔——”姐娜遏制不住长久以来的思念，奔向狄凯尔的怀里，原来狄凯尔是原集落的族长，姐娜的恋人，当年为了追踪埃米利奥斯，一别巴克族拉两年。

“姐娜，抱歉，我辜负了你，再次上路前，我想——再看你一眼……”狄凯尔紧紧抱住姐娜——望着逐渐远去的爱人，姐娜止住了泪水，“明白了，我也会……”她已下定决心。

阿尔菲娜向姐娜说出奥拉弗和朵莱克的神谕，并且要求姐娜引见在沙漠的圣兽青鸟特，姐娜一听到阿克利芙的事情，似乎触到心中最痛之处，控制不住，掩起面低声哭泣，令尤基他们不知所措，“我现在还不能相信你们——走吧。”马上拒绝了三人。

快快走出毡房，阿尔菲娜垂头丧气，乐天的尤基得意地说：“我就不信来几次她都不答应，打个长期战吧，住在这里到她答应为止！”

### MAP10

### バクラの集落

#### バクラの集落

1 在这里和族长ダーナ对话，没想到说得失败，3人决定第二天再次游说。

2 到宿屋吃饭和休息之后，突然听到有歌声，剧情之后ダーナ加入队伍。



Action1：魔法店里可以合成魔法石，以后许多强力魔法都得在这里合成得到。



MAP11

## バクラーン砂漠

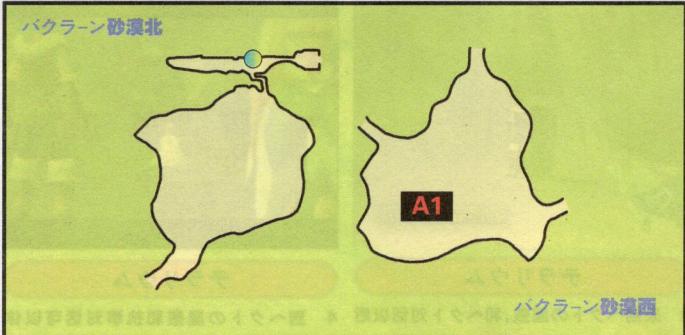
区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
砂漠のヲシ	14400	-	土	4000	4000	没有足够的等级不要接近
死灵の魔道士	1120	-	水	440	40	用火属性魔法攻击比较有效,会使用全体睡眠魔法
砂とかけ	578	-	火、土	80	54	会掉落“ストーネッグ”,多杀多杀
ドラゴンフライ	240	-	土	40	18	HP少,会召唤同伴,用范围魔法可一次搞定

## バクラーン砂漠西



Action1: 危险! 这里有个虾子状的怪物, 防御力非凡, 而且具有秒杀我方全体的攻击力, 现在千万不能靠近。等到以后级别高了之后再来收拾它。

Action2: 推开大门旁边的石柱, 进入取得冻结之杖。



MAP12

## バクラ遗迹

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
がいこつ战士	610	-	-	95	28	有一招圆形范围的攻击招式比较厉害, 注意取消
巨神兵	2400	-	物	510	1500	物理攻击无效, 要用魔法和属性攻击, 会全体伤害光线, 注意取消
死灵の魔道士	1120	-	水	440	40	用火属性魔法攻击比较有效, 会使用全体睡眠魔法
セイブル	248	-	-	46	45	行动非常迅速, 还会回避我方的攻击, 没什么攻击力
バクラコンドル	260	-	土	48	144	HP少, 会召唤同伴, 用范围魔法可一次搞定
リザードマン	468	-	-	115	72	装备装备“リザードハンター”的话可以轻松打倒
コーネル(BOSS)	9600	-	-	6800	6800	后见详细说明
钢铁甲手(BOSS)	7200	-	-	-	-	后见详细说明
ヴィオレッタ(BOSS)	6400	-	-	-	-	后见详细说明
デモンไซズ(BOSS)	8000	-	-	-	-	后见详细说明

## 砂の参道

## 圣なる谷

Action1: 这里面的怪物实力较强, 经验也多, 可以在这里练一下级以应付即将到来的BOSS战。

Action2: 推开大门旁边的石柱, 进入取得冻结之杖。



BOSS: 进入之后发生BOSS战, コーネル会使用复活药, 所以要优先消灭。给ユウキ装备技能“修罗の魂”之后使用“疾风阵”可以取得很好的攻击效果, 不用攻击钢铁甲手, 直接集中火力消灭コーネル, 钢铁甲手也会随着消失。剩下ヴィオレッタ一人之后就好办多了, 她的HP较少, 使用高级的单体魔法可很快地胜利, 要注意取消她的范围特技“魔弹の射手”。胜利之后取得ヨウトオープ。

## 砂の谷

Action3: 这里取得的诱眠のカード是个十分有趣的武器, 攻击的时候附带睡眠效果。但由于不加魔法, 实用性不高。

## 大地の神殿

Action4: 进入这里可以取得DISC1最强的技能书“バトラーブック”。

Action5: 进入这个房间之后会突然被四个大怪物围攻, 不容易躲开, 物理攻击无效。



Action6: 这里调查石像可以启动机关控制两边的桥, 以选择前进的道路。



MAP13

## ヘルアセル

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
死灵の魔道士	1120	-	水	440	40	用火属性魔法攻击比较有效, 会使用全体睡眠魔法
砂とかけ	578	-	火、土	80	54	会掉落“ストーネッグ”, 多杀多杀
ドラゴンフライ	240	-	土	40	18	HP少, 会召唤同伴, 用范围魔法可一次搞定
マミーデーモン	666	-	-	400	16	攻击防御都很高, 会使用“シャキーガ”。装备“デーモンハンター”可以轻松解决

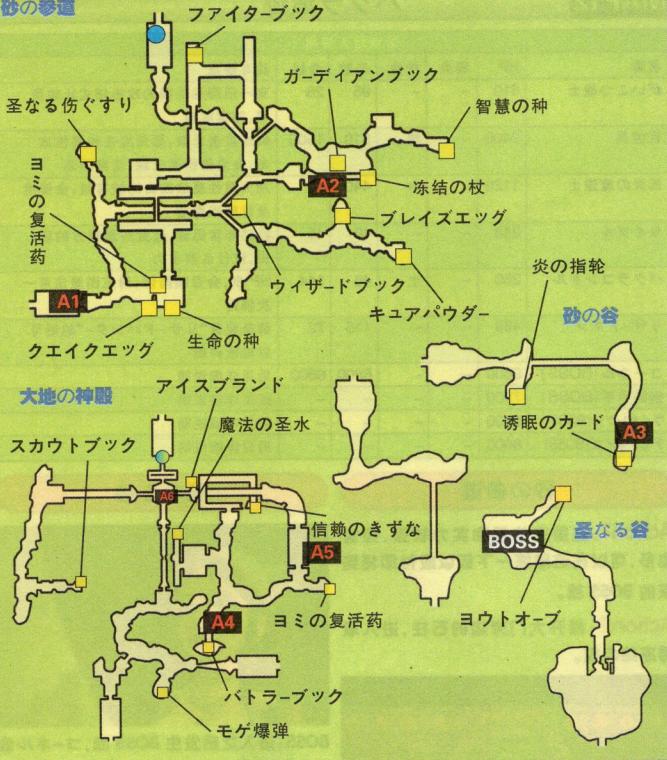
## バ克拉ーン砂漠南



1 来到这里ダーナ使用族长之证打开通往バース界的空间之门, 进入之后DISC1完结, 提示存档, 放入DISC2之后读档继续。

## バクラの集落

回到族长的房间取得族长之证, 准备装备之后前往蜘蛛网装封印的地方, 4人一起前往バース界。



## 剧情小说

四人艰难地穿过错综复杂的砂之参道到达圣谷，正中央的封印之门却早已被人破坏，姐娜忿忿的说：“除了回廊之民才能解除封印之门，还会有谁呢！看来是……”四人互相示意，急忙跑进去。

“哈哈哈，这就是圣兽育乌特吗，那么我们就按照埃米利奥斯大人所命令那样，砍了它！”原来是一男一女闯进了圣谷——维蕾塔和柯涅鲁，正要砍向圣兽育乌特，阿尔菲娜使出“朵莱克赞颂”阻止了他们。



不由分说，大家跟那两敌人在狮型圣兽育乌特面前大战了一番，打败那碍手碍脚的一男一女，跟育乌特对话，在山谷的上空浮现了小型巴思圈，就是埃米利奥斯在搞鬼，阵阵闪电，奇怪的猩红色物质成群射下来，使得山谷震动，“吼——”育乌特张口就化解了埃米利奥斯的把戏。

“这样，奥拉弗真的已经不在了……你们要去向失落的世界之门。”育乌特指示道，“通过赫拉瑟尔，往那天上的异世界去。”接着看向姐娜说：“回廊之民，有此行

的觉悟吗？信任便是道路！”姐娜坚定点头，育乌特张开大嘴，集合力量产生了“育乌特赞颂”。

跟育乌特告别后，在巴克拉集落，姐娜若有所思地把“族长之证”捧在掌心中，瞥了一眼属于狄凯尔族长之服，“这是进入赫拉瑟尔的世界之门凭证，赫拉瑟尔有座循环的祭坛，只有我们才能用这族长之证打开那道路，因而导出进入异世界的‘巴思圈’，这就是称为‘回廊之民’之故。”

赫拉瑟尔的“回廊”祭坛，“我现在要跟狄凯尔走一样的路了，狄凯尔……以前是埃米利奥斯的好朋友，自从二年前狄凯尔跟埃米利奥斯去了一趟旅行，一切就开始不一样……”姐娜思念着狄凯尔，发出深深的感叹，慢慢取出月型的族长之证，小心翼翼地放在祭坛前的小穴里，大地晃了几下，祭坛上方出现了漩涡。



又是一个扑朔迷离的旅程了，是不归之路，抑或重生之路呢，大伙儿的眼里没有迟疑，彼此信任对望，“好！走！”众人一起去。”接着看向姐娜说：“回廊之民，有此行

## MAP14

## バース界

## 区域敌人资料

名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
ピコゴ	640	-	-	72	64	会安放炸弹，并会使用冰属性单体魔法
ピコA	480	-	-	36	25	无
アトンム	1000	-	-	85	50	单体攻击力强，我方HP少的人物要特别注意
ギガス	2300	火	物	650	460	防御力高，多使用魔法攻击，一招圆形范围的攻击比较厉害
バースマッシュ	1980	-	-	144	116	会放毒，使用扇形范围攻击魔法，并带有麻痹效果

## ガラスの森

## スルマニア・ゼロ 废墟の町

Action1：注意宝箱隐藏在岩石后面，多用探索找出位置，这里的小怪怪物经验值都很少，没有全部消灭的必要，尽量躲开以节省时间。



## テラリウム

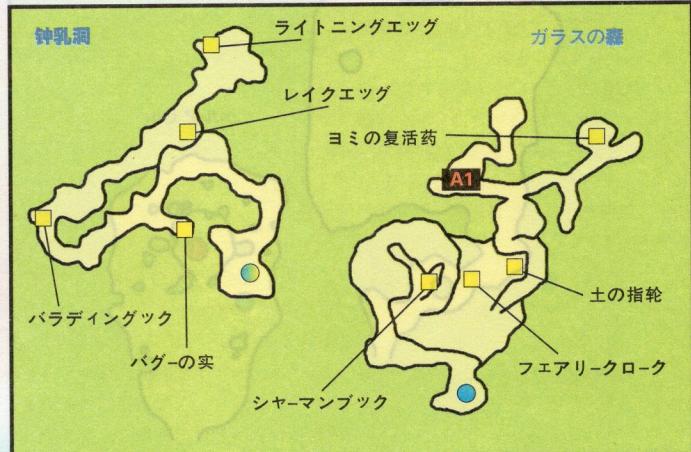
## テラリウム

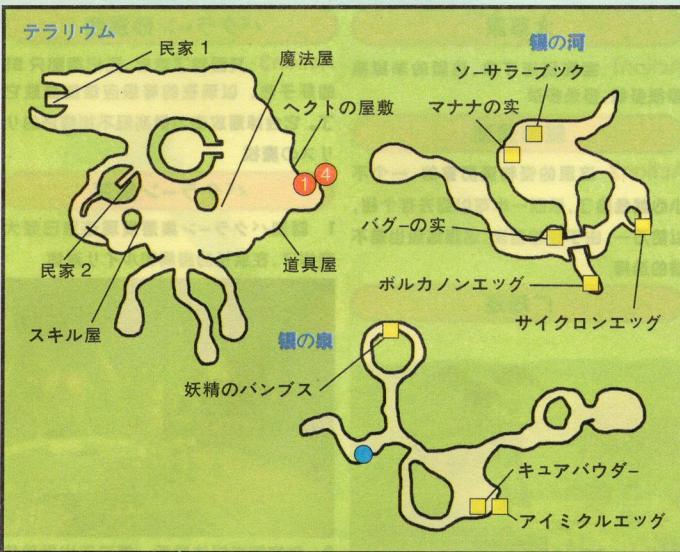
1 来到ヘクトの屋敷，和ヘクト对话以后到中央广场再次和她对话。剧情过后回到ヘクトの屋敷和执事对话可以休息吃饭。



## バース界 火び待つ庭

2 存盘之后到フェムトの屋敷和フェムト对话，从他那里可以了解到不少关于圣兽的历史。对于了解剧情很有帮助。





### 剧情小说

飞越吞噬一切光的漩涡隧道，到达依然绮丽却毫无生机的玻璃世界，对于眼前一切，阿尔菲娜和尤基最熟悉不过了。“那个女孩！”眼尖的阿尔菲娜远远望见了上次在巴思界遇到并且送她和尤基回来的小提琴女孩，“我要去见她！”



乌尔和妲娜点点头，跟着阿尔菲娜及尤基走向一个小镇，一进入口，乌尔厌恶了玻璃森林死气沉沉的感觉，“啊！那边有人，太好了！”乌尔看到有人冲上去打招呼。

“这是什么啊！”乌尔在广场旁惊愕地看着一个人——没有生命的迹象，早已化为玻璃，还不止一个，到处都有同样的玻璃人像。“这是我女儿，这孩子的母亲，”一个老人携着一名少女走过来，“二年前就是受了这‘索戈之咒’变成玻璃，让我失去了女儿，孙女失去了母亲。”

“真残忍……‘索戈之咒’，到底是什么东西。”环顾四周，冷冰冰的死一样寂静世界，居民们都目光呆滞，举止僵硬，乌尔和其他人见状神色黯然。特拉依姆，遭遇惨绝人寰浸透了泪水的异界唯一的城镇。



“很久以前，我们一族就跟圣兽有契约。”海珂特随即低首缓慢地说，“‘索戈之咒’在那时候就存在了，我们却打破了约束，灾难降临，成为连接两个世界纽带之间的祭品——特拉依姆的人被施咒，一个接一个化为玻璃……最后是世界的灭绝，我总有一天也会变成玻璃……”说毕，海

珂特抬头望着圣兽奥拉弗的雕像。

“你的手，好冷——我想给你温暖……”阿尔菲娜泪汪汪握住海珂特的手。“一起在失落的世界中寻找真实，并且扭转这局面，海珂特，难道你不想救陷入其中的族人们？”妲娜直视海珂特说。

海珂特摇摇头：“骗人，你们都不知道！”阿尔菲娜连忙说：“不是的，海珂特！我们去见了三位圣兽，我们要寻找方法得知一切的真相，要获得挽救世界的力量，这也是奥拉弗的遗志！”海珂特不吭声了。

之后，海珂特扔下众人回到她的家。“就是你们地上人夺去了海珂特的笑容……”管家告诉尤基，“以前海珂特可不是这样的。”

在斯尔摩尼亚·塞隆废墟，海珂特怔怔望着面前的废弃祠堂，在大家的关心和坚持下，海珂特压制住悲苦的心，她的声音微颤，缓慢说出了一切——

圣兽们来自于天上华美丰沛的巴思界，并且福泽也漫及到地上界。巴思界的斯尔摩尼亚是个美丽城市，富饶且风景秀丽。有一天，圣兽索戈跟其他的圣兽们起了争执，发生了大战，圣兽们付出了惨重的死伤代价，追杀索戈到斯尔摩尼亚，索戈居然将自己所守护的斯尔摩尼亚居民们作为威胁其他圣兽的人质，索戈力量意味着会把所有生命都溃散，成为死和无的世界。圣兽们为了击倒索戈，施计诱引它到斯尔摩尼亚·塞隆恶战了七日，终于将它完全打倒封印，由此，索戈临死前下了诅咒，唤出了巴思圈，遗留余害。为了不让诅咒波及到地上界，圣兽们都搬迁到地上界，分散到各地坐镇，形成保护地上界的结界，圣兽之首奥拉弗在阿克利莫以“神人”为媒介，把巴思圈封住。这样之后过了五千年的漫长岁月，历史在人们的淡忘中流逝，直到有一天，两个旅人来到了巴思界，这一切的和平就此被打破了……

那年埃米利奥斯和狄凯尔来到巴思界旅行，海珂特带领他们到封印索戈的祠前，埃米利奥斯不顾海珂特和狄凯尔的阻挡，破坏了这巨坑中圣兽所设下的封印之祠，也就是释放出了圣兽索戈，索戈灵魂

伴随远古残留下来的斯尔摩尼亚意念冲破了束缚，埃米利奥斯抓出圣兽们的“封印徽章”残片，将其深扎入自己的手中，召



唤出一把巨剑，就是持有“灭杀神之力”的

“弑神之剑”，并且由于封印被破坏，导致天界和地上界的区域被打破，形成“纽带”，两界开始动乱起来……

知道了真相的阿尔菲娜，突然脚一软，“原来，这一切是由于哥哥……”阿尔菲娜伤心欲绝，“哥哥为什么会这样做？”阿尔菲娜惘然的看着海珂特，一脸焦急懊丧。

妲娜见状很生气，甩了她一个耳光，让她理智下来，“现在不是伤心的时候！”

海珂特瞄向阿尔菲娜，又看向废祠堂，将小提琴架起，“我真的要一个人好好思索……我应该如何去做。”接着就拉起了小提琴，“我要用这把小提琴，亲自将这连接两界的纽带切断……”



大家静静地离开海珂特，回到特拉依姆，海珂特的管家让他们暂且宿留一个晚上，等待海珂特回来。又一个早晨，管家笑容满面告诉四人说海珂特回来了！

海珂特将小提琴放起来，对站在自己面前的众人说：“我想得很清楚了，不管怎样，我都会站在你们这边，不会再去逃避。”

“海珂特，你的手，变得好温暖呢……”阿尔菲娜欣喜地握住女孩的手，这就是海珂特啊，心情终于能传达给她了——将那双小手放在自己的脸颊上轻轻抚摸着。海珂特也露出了久违的——如同春日晴空般明亮的笑容，大家也一齐握住阿尔菲娜握住海珂特的手，突然间，海珂特的手背射出耀眼的光芒，跟阿尔菲娜的手背上“神人纹章”产生共鸣！

“海珂特，原来你也是神人！”大家感到意外“刷”地一齐望向海珂特，海珂特脸上瞬时飞上了一抹红晕。

“阿尔菲娜，太好了，我们就是一对神人！”小女孩对自己不曾察觉过的力量突然觉醒感到惊讶。

先回地上界，去找另外两个圣兽告知奥拉弗的死亡——尤基他们暂别海珂特，按照管家的指示找到回去的道路“悠久回廊”，大家腾向巴思圈，回到了地上界。



## MAP15

### 悠久の回廊

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
アトシ△	1000	-	-	85	50	单体攻击力强，我方HP少的人物要特别注意
ビコ△	640	-	-	72	64	会安放炸弹，并会使用冰属性单体魔法
エクサイス△	12800	-	-	1800	2000	速度极快，使用全范围攻击，单体伤害有700，并会回避和反击
マザーブリード(BOSS)	16000	-	-	13000	770	后见详细说明

### 钟乳大空洞

Action1：这里有两个怪物エクサイス△，它的动作极快，很不好躲。它的IP槽移动速度极快，使用的特技威力极大，有时还会2个一组出现，是个相当于BOSS的敌人。一旦有机会就取消它的特技，两个魔法师使用魔法围攻。一定要保持我方全员满HP，因为它的招式威力基本和我方最大HP相当。此外它还会使用魔封术フォイラ，可以给魔法师的角色装备上防魔封的装饰品。



### 最深部

BOSS：难度不大，BOSS本身的攻击完全是费，他最常用的招式就是下蛋，只要多用范围魔法杀光杂兵，BOSS就不足为惧了。一阵围攻之后16000的HP也少的差不多了，再下蛋也不用管它了，直接把BOSS击毙。



### 大草原

Action1：宝箱别忘了拿，这里的羊掉很多很多钱，多杀多杀。

### 壁画遗迹

Action2：这里的怪物满厉害的，一个不小心就危险了，杀到一半可以回去存个档，以防万一。由于经验值高，这里练级也是不错的选择。

### 广场迹



### バクラーン砂漠西

Action3：又回到了这里，还记得那只BT的虾子吧，以现在的等级应该能战胜它了。它会掉落攻击力很高但不加魔法的リリスの魔杖。

### バクラーン集落

1 回到バクラーン集落发现这里已经大变样了，在族长的房间和ルレイ对话



2 到宿屋吃饭休息后，第二天出发前往ヴェジヤスの森寻找圣兽



### 钟乳大空洞

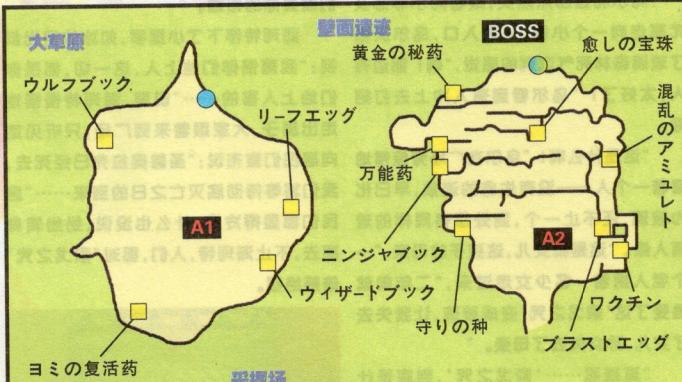


## MAP16

### ノウティカ高原

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
ノウティカリュフ	1360	-	-	160	68	会给自己加防御和混乱攻击
ノウティカラビツ	644	-	-	80	32	小兔子，情况不妙就逃跑
ウールウール	886	-	-	25	550	毫无攻击力，钱可真多啊，尽情赚钱吧
スケルトンナイト	1350	-	-	220	30	一招连续3次的攻击，伤害在450左右，要注意取消
ブラッドデーモン	1226	-	-	224	24	会使用全体降防御
怨灵	1420	-	-	306	101	大范围的强力魔法非常恐怖，注意取消，优先消灭对象
ロウ・イル(BOSS)	12000	-	-	10000	1600	后见详细说明
アンデッドドラゴン(BOSS)	18000	-	-	5000	500	后见详细说明
ギルメイジ	1260	-	-	250	150	会使用攻击力上升魔法，当只剩它一个敌人的时候会逃跑
ギルランサー	1260	-	-	450	190	没什么特别攻击方式，当只剩它一个敌人的时候会逃跑
ギルスナイパー	1840	-	-	690	364	弓箭手，会使用乱射，威力小但具有麻痹效果，有点危险

### 大草原



## 剧情小说

“哼……他们居然能活着从巴思界回来，你——去解决他们。”站在镜前看到尤基他们身影的格洛奸笑目送隆·伊路离开……

大伙儿来到诺第卡高原广场的遗址，一个不注意被隆·伊路挟制了阿尔菲娜，



## MAP17

### ヴェジヤスの森

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
フライングイーター	1080	-	-	100	6	会召唤同伴，有一招威力一般的单体连续技
おおやしがに	1640	-	-	148	33	会使用混乱攻击，记得装备解除的药和魔法
ヴェジカキノコ	1620	-	-	280	8	会病气攻击，还会一招陨石召唤，威力大，可以伤害800多HP，最好先解决
カメレオン	1320	-	-	368	62	直线的风属性攻击，变色之后一回合不能攻击，但范围伤害可以打到它
ヒバゴン	2520	-	-	480	50	大猩猩，物理攻击力强劲，增加攻击力之后非常危险
アルラウネ	6500	火	-	900	1010	单体特技伤害在1000左右，还会使用范围魔法，会吃掉自己的同伴--b

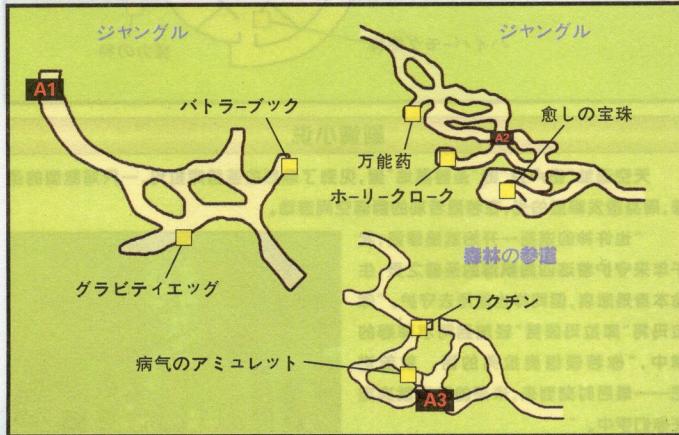
### ジャングル

### 森林の参道

Action1：这里的敌人会病气攻击，这是个很讨厌的状态，记得装备好解除魔法

Action3：这里有两条路可以选，走上面很安全，走下面会遇到3个阿尔拉乌内，攻击很强，会掉落吸血的链锤，自己衡量吧

到达出口的



## MAP18

### ヴェージャ遗迹

区域敌人资料					
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱
森の守护神	4000	-	全	1000	2500

魔法免疫……多使用大威力的必杀技，它的全方位射线非常恐怖，注意取消

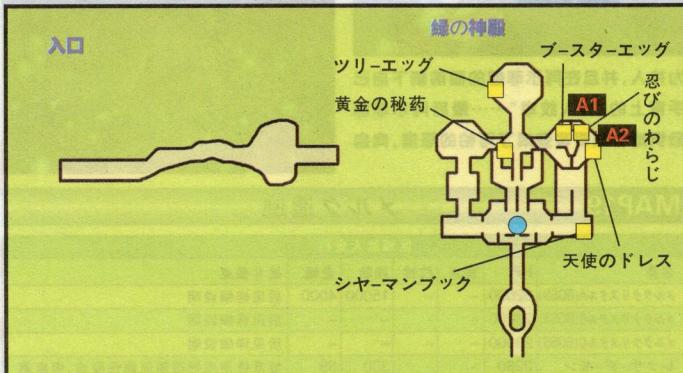
### 绿の神殿

### アルフィナ的梦境

Action1：这里需要踩下机关，降下石柱 1 依次调查几个门，分别回忆之后，左边后从另一边进入，才能拿到那个魔法蛋。



Action2：此处取得的忍びのわらじ具有解移的能力，请务必取得



## 剧情小说

他们一路奔波，在姐妹露依口中……

所言毒虫猛兽以及怪草横行的森林中匆匆赶路，终于进入气势恢宏的绿之神殿，通过了森林守护四神像的考验，见到了马型圣兽塞巴。

“奥拉弗已经不在了……很遗憾。神人少女，你要担起这份沉重责任，接下来……去寻找库拉玛。”塞巴跟其他圣兽一样，授予了“塞巴颂赞”，“以爱包容，就是‘塞巴颂赞’的含义。”

走出神殿正要踏上寻觅另一个圣兽的路程时，一把剑落到众人面前，抬头一看，狄凯尔在跟埃米利奥斯扭打，狄凯尔揪住埃米利奥斯的衣领，要求埃米利奥斯停手，埃米利奥斯邪恶的笑容令狄凯尔倍感不快，正要将匕首刺向埃米利奥斯，往日的好友如今反目成仇，狄凯尔心碎了

“就是你，附有索戈，杀死奥拉弗的男人……”神殿轰隆一响，塞巴站出来，当它



目光扫过埃米利奥斯，“哈哈哈……”埃米利奥斯狂笑不止，“自己送上门来了，又一个圣兽！”埃米利奥斯跃到塞巴面前，挥剑一砍——“塞巴出事了！”远在巴思界的海珂特在特拉依姆中央广场发现一座马型雕像脑袋掉落，“这下不行了吗……”眼睁睁见塞巴跟先前的奥拉弗一样化为细碎的金光飘散，最后消失在天边，狄凯尔悔恨不及，恨自己还对这种完全破弃情义的男人心存犹豫。

“我又杀了一个神——哈哈，神都应该去死！人类都被神以散发恶臭的虚伪谎言欺哄，这就是我要创造新世界的真实！”



埃米利奥斯猛然举起“弑神之剑”，接着地面劈出巨大的裂缝，天昏地暗，震耳的响雷，荡得众人立足不稳，一座巨大空中之城在迷漫的灰尘中腾空飞起，沉重诡异，仇恨的渊薮弥漫天地间，生成紫电包围的赤色根须向四面八方发射，哔啦啦泻下，烧灼整个大地和天空——这就是失落的原始城市“斯尔摩尼亚”，五年前索戈的守护城市……

阿尔菲娜昏倒了——在昏迷中回忆小时候跟哥哥的事情：在墙壁上画和哥哥手拉手的涂鸦；和哥哥一起吃零食，说要两人永远在一起；在哥哥即将成为神人仪式的那天，他却违抗神殿的命令，拒绝成



为神人，并且在阿尔菲娜的面前割下自己手背上的“神人纹章”……最后阿尔菲娜恐惧地看到哥哥变成了可怕的恶魔，向自

己伸开血淋淋的手……

为什么最亲的人总是让自己受伤，离自己如此遥远，心的桥梁若不能到对岸，便是绝望之桥。哥哥啊——阿尔菲娜一遍又一遍呼唤哥哥，早在那天已经停滞的时间打转，不断割裂自己和哥哥的距离……

她一身冷汗醒过来，见尤基在身边守着自己，悄悄为他盖上自己的毛毯，走向森林的湖边，凝视着漫天飞舞的萤火虫，过了一会——“阿尔菲娜。”不知什么时候，尤基走来温柔呼唤着她。

阿尔菲娜回眸而视，“尤基……”“不要伤心了，有我在你身边不是吗？”尤基看出阿尔菲娜心事重重，“我想起在萤火虫飞舞的那天遇到你……忘不了，阿尔菲娜，我会一直跟你在一起，保护你。”月光中，星星点点的萤火虫包绕下，尤基跟阿尔菲娜紧紧相拥……



## MAP19

## メルク遗迹

区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
メルククリスタルA(BOSS)	32000	-	-	15000	4000	后见详细说明
メルククリスタルB(BOSS)	28000	-	-	-	-	后见详细说明
メルククリスタルC(BOSS)	28000	-	-	-	-	后见详细说明
レツサーデーモン	2280	-	-	300	58	经常使用扇形范围风属性魔法，带麻痹效果，威力大
マダイ人	1860	-	-	296	155	会使用火属性魔法，还会瞬移躲开我方的攻击，多用魔法攻击
レットビースト	7850	水	火	2250	1250	单体物理攻击1100，范围杀伤力非常恐怖，水系法术能对它造成可观伤害
ミミック	9000	-	全	2100	2400	宝箱怪，速度快，会使用单人即死招数，还会自爆，威力极大
メルクバード	1320	-	土	119	217	一次能召唤2个同伴，会大威力的合体攻击
リッチ	3840	-	-	740	74	会大威力的火属性魔法，单体伤害1400
ヒュドラ	9800×1	-	-	2500	812	三头怪，会水系法术攻击，威力一般，会使用450的恢复魔法，打掉中间的头就胜利了
ラッキーシンク	18	-	物	16384	7	能防御所有攻击，运气好才能打它1点血，随时可能逃跑，多用带取消的攻击。

## 天空城 入口

BOSS：由一堆石头组成的BOSS，攻击力强，速度飞快。建议使用刚刚到手的回复系圣兽能力，集中火力击破其中一个部位。他有一招メガスパーク非常厉害，要注意取消。消灭一个部位之后战斗就轻松多了，用一人负责补血，其余围攻就可解决。



Action1：正要上去打开宝箱，居然跑了！新出现的通路两边有宝箱



## Action2：宝箱怪物出现！

它有9000的HP，魔法防御很高，要小心它的自爆。它会掉落次元的靴，行动20，能够瞬移。

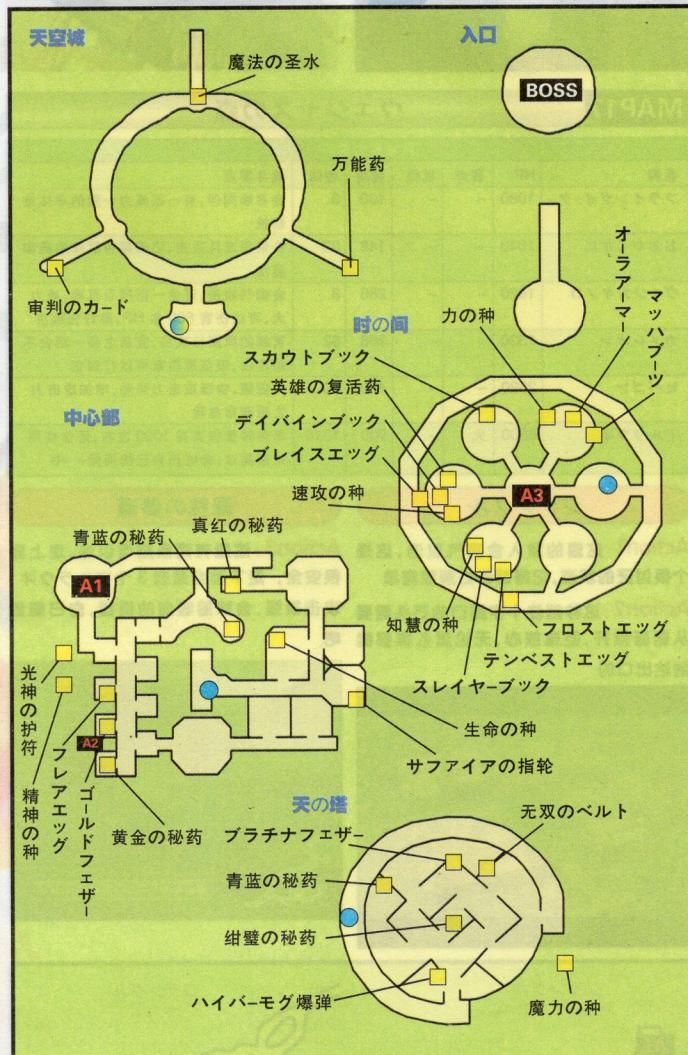


## 天空城 时间の间

Action3：周围有6个房间，但一次只能进去3个，在中心转动机关就能进入另外3个。

## 天空城 圣兽の墓地

- 和圣兽对话取得最后一个能力，时间停止！



## 剧情小说

天空遗迹“密卢克”的“圣兽墓地”里，见到了最后的圣兽库拉玛，一只海豚型的圣兽，周身散发幽蓝的光，在若隐若现的幽暗空间游动。

“也许神的道路一开始就是谬误，我千年来自守着这四周飘浮的圣兽之灵，生命本身是悲哀，但同样也值得去守护。”库拉玛将“库拉玛颂赞”轻放到阿尔菲娜的掌中，“你若领悟奥拉弗的话，就前进吧——最后时刻到来，未来的改变就决定在你们手中。”



区域敌人资料						
名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
ゼブトルウ	2120	物	全	155	55	魔防高，但物理防御很低，用ユウキ和ウル装备修罗之魂后可一回合解决
アトンハ	2040	物	-	320	80	会使用全体睡眠魔法，普通攻击有600伤害，会使用降低防御的魔法
キガスロ	5000	-	物	1250	450	和以前一样，物理防御较高，多用魔法攻击，圆形范围的攻击能伤害600左右
ドゥアムテフ	1680	-	-	1280	65	会扇形范围的冰属性攻击，即死攻击，能掉落魔力180的剑
キングルーパス	2240	-	-	330	136	会单体600伤害左右的火属性魔法
キングスドレイク	3340	-	-	540	160	扇形范围攻击700左右，带取消效果
ヴィオレッタ(BOSS)	6400	-	-	17500	2800	后见详细说明
デモンサイズ(BOSS)	36000	-	-	-	-	后见详细说明
ロウ・イル(BOSS)	36000	-	-	22000	2850	后见详细说明
水晶ドクロ(BOSS)	64	-	-	-	-	后见详细说明
アンデッドドラゴン(BOSS)	9000	-	-	-	-	后见详细说明
エメリウス(BOSS)	64000	-	-	24000	0	后见详细说明
魔剑(BOSS)	48000	-	-	-	-	后见详细说明
暗のオーブ(BOSS)	32000	-	-	-	-	后见详细说明
ゴッドスレイヤー(BOSS)	99999	-	-	-	-	后见详细说明

## 礼拜堂

**BOSS:**又是ヴィオレッタ，但是手中镰刀变成了36000的HP，不建议打。她比上次多了ヴァンウォール和绝望のレクイエム，在她周身会产生火球环绕的时候千万不能使用近身攻击，不然会被火球烧伤。绝望のレクイエム是全体攻击技，伤害大概在400左右，附带全员取消和防御下降的效果。



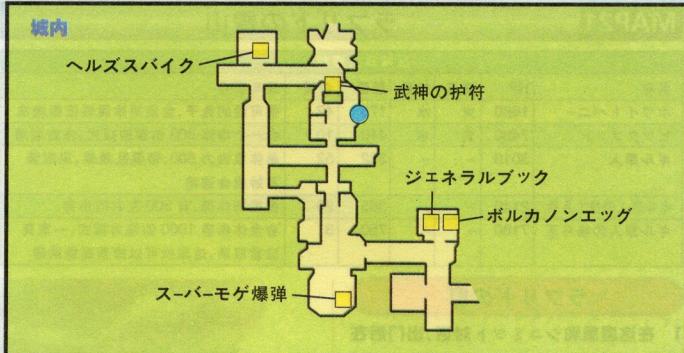
## 祸の塔 最上部

**BOSS:**他手中的那把大剑一旦发动我方立即全灭，不过还好准备时间特别长，记得取消就不会有威胁。他的鬼哭神皇斩具有秒杀我方一人的威力，还有极高的回避率和反击率(和我的ユウキ一样)。开战后立刻发动时间停止，建议的攻击顺序是魔剑→暗のオーブ→エメリウス。干掉魔剑后会轻松许多，要记得取消大剑的特技！



## エントランス

**BOSS:**比起上次多了个水晶ドクロ，防御力超强，没什么大威力的魔法，但可以将死去的骨龙复活，不建议打。最好的办法是什么都不管，只围攻ロウ・イル。其间一个人负责取消骨龙的强力攻击，一个人负责补血，剩下的人用强力单体魔法对ロウ・イル猛轰，难度不大的战斗。



## 剧情小说

强劲的西风呼啸着，掠过茫茫的天上去面对混沌状态的索戈，接受了“索戈之咒”，化为玻璃，碎开纷飞……

灾难起源者——埃米利奥斯持剑直直站立，尤基等四人慢慢的向他走来，“哥哥！哥哥！阿尔菲娜在这里！”阿尔菲娜急切地呼唤埃米利奥斯。“神是不需要存在的！我这次是为了把神都杀光，毁掉这虚伪的世界，然后建立完全属于我们人类的新世界！”埃米利奥斯并不理会妹妹，握紧了弑神之剑，“可笑的圣兽们，一直都在编造空幻的梦！任何人都不能挡住我！”

突然塔晃动起来，埃米利奥斯的剑被大伙儿弹开，他的眼神笼罩一层迷雾，膝盖伏在地上不住的喘息，阿尔菲娜伸手向前抱住哥哥，“回来吧……哥哥……回到我身边……”

“不是的！狄凯尔，我不要紧的，我愿意等你到多久都可以，你要知道我是多么的爱你！”妲娜摇摇头，轻轻抚摸狄凯尔渐变冰冷的脸，并且抱紧爱人的身躯，想把自己的全身温暖传递给爱人，“怎样都好，我不要你离开我！”

狄凯尔即将闭上的深邃眼瞳最后映上妲娜的身影——“我也爱你……至死不渝……但是，再见了，妲娜……”最后的话语，化为苦涩的吻，从此阴阳两隔……

妲娜强忍撕心裂肺的悲伤，与尤基他



们联合急往斯尔摩尼亚塔最上层。

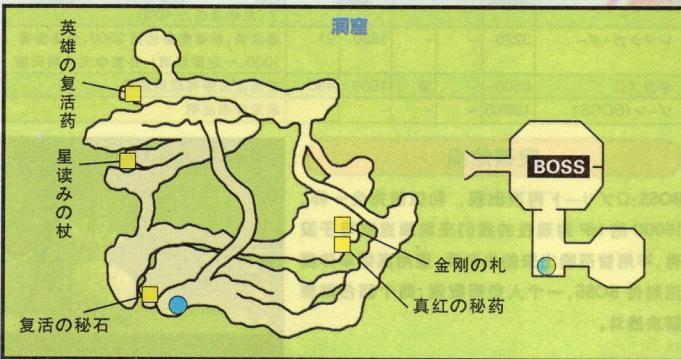
“准备上来了吗……”埃米利奥斯嘴角掠过一丝邪恶的笑容，他抱住弑神之剑，一动也不动蹲在空荡荡的祸之塔大厅里，抬头望了望对面浮在混沌中的索戈，“不管是谁，我都会杀！”

正在这时候，维蕾塔突然从背后拥抱住埃米利奥斯，向他表白，但埃米利奥斯却无动于衷，“我要跟你一样！”维蕾塔走

埃米利奥斯凝视阿尔菲娜那玫瑰色的眼瞳，“阿尔菲娜……让我们成为一体……”一瞬间，阿尔菲娜手上的神人纹章和埃米利奥斯的半截神人纹章起了共鸣，“不行……”推开妹妹，埃米利奥斯抱头嚎叫，“我怎么了——哈哈，我果然是发现自己做错了事却也无法回头的可怜人！”

“走吧，阿尔菲娜！”埃米利奥斯声音刚落，一条白色的巨龙闯了进来，埃米利奥斯携起阿尔菲娜跃上巨龙，快速离去——尤基等人冲出去搭上飞机用最大的马力去追逐巨龙，斯尔摩尼亚顿时发生了霹雳的大动荡，轰隆隆随巨龙一起疾驰。苍穹间瞬间被索戈的血色之根塞满，地上界的许多城镇人们都中了索戈之咒，变成了浮动死亡气息的玻璃。

“阿尔菲娜！阿尔菲娜！……尤基！尤基——尤基！！”……少年少女声嘶力竭呼喊对方的名字，两只手却被迫分开了。



## MAP21

## ラフリドの雪山

## 区域敌人资料

名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
ホワイトバニー	1680	火	水	175	42	很可爱的兔子，会使用冰属性低级魔法
ピックフット	7480	火	水	410	10	会一个单体 800 伤害的招式，注意取消
ギル原人	3010	-	-	362	52	单体攻击力 500，带混乱效果，见形势不妙就会逃跑
ギル原人の殺てき兵	2140	-	-	365	20	会投掷炸弹，有 300 左右的伤害
ギル原人の格斗王	7180	-	-	750	3	会全体伤害 1000 的强力招式，一定要注意取消，这家伙可以掉落高级武器

## ラフリドの町

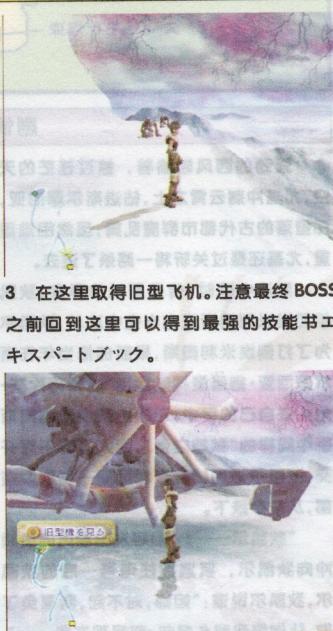
1 在这屋里和シユミット对话，出门后在右边的空地找到ロツツ。



2 接受シユミット的委托前往北之山寻找丢在那里的旧型飞机。

## 北の山

Action1：这地图上的ギル原人の格斗王很厉害，要多加小心。它会掉落攻击力 180 的卡片，180 哟。



3 在这里取得旧型飞机。注意最终 BOSS 之前回到这里可以得到最强的技能书エキスパートブック。

耳内，罗斯正好住在这镇上，尤基感到很特愣住了……

惊喜，两位久别重逢的好友紧紧拥抱在一起……



夜深人静，修米特悄悄来到尤基的病

床边，看着手里拿着的死去妻子的照片，望了一眼尤基，“这孩子注意到这照片了啊……”修米特站起来，转身向房门走去，“在雪山里还有一架我的旧飞机。”



随着修米特的背影在房门隐去，“修米特，谢谢你……”清亮的泪水顺着尤基的脸颊流下。

尤基终于能下床活动了，他带着海珂特高兴地往雪山找回修米特当年用的古旧飞机。“这就是修米特当年飞行大赛、飞跃汪洋火海、穿越雷岗到达新大陆用的飞机呀！”尤基和罗斯抬头仰视这架重型飞机，尤基激动的泪水在眼眶里打转转，“我没想到我会这么一天乘坐这架传说中的飞机。”

## MAP22

## 崩坏スルマニア

## 区域敌人资料

名称	HP	弱点	抗性	经验	金钱	战斗要点
Ωブリード (BOSS)	15000	-	-	15000	1900	后见详细说明
Ωブリード (BOSS)	30000	-	-	16000	2000	后见详细说明
アトンΩ	3180	-	-	375	75	单体攻击力有 1000
ビコΩ	2050	-	-	185	40	会风属性直线攻击魔法
ゼットルΩ	3140	物	全	210	65	攻击力差，物理防御低，会召唤增殖，多人用普通连击可以轻松解决
大恶魔	2580	-	火	666	666	会火属性的全体攻击 1000，注意取消，另火属性攻击对它是无效的，建议使用水属性的全体攻击
エクサイスΩ	11500	-	-	2250	980	动作极快，单体攻击力 1000，会自动取消我方必杀技，放魔法的时候要有一人去干扰它
ラストガーディアン	7120	-	-	1880	14	有一招可以防御所有魔法，只好用硬砍了，单体攻击力 1000
レックガーダー	3220	-	-	1850	21	速度快，单体伤害达到 2000，全体伤害 1000，一定要取消！并集中火力消灭掉
ギガスΩ	6500	-	物	1500	480	普通攻击带有取消效果
ゾーン (BOSS)	128000	-	-	-	-	后见详细说明

## 突破地点

BOSS：Ωブリード再次出现，和以前完全一样，15000 的 HP 对现在的我们来说简直就等于没有，不用管召唤出来的小杂兵，使用高级单体魔法对付 BOSS，一个人负责取消，两个回合就能解决战斗。



## 剧情小说

飞机由于发动机的故障被迫降落在“修这个发动机吧！”在小镇里飞机场的人们纷纷摇头，都表示无能为力，“尤基？”一个熟悉的声音传入绝望倒在地上的尤基

## 入口

**BOSS:** Ωブリード HP 变成了 30000，还是  
一样废，不用管它招出来的小兵，四个回合  
解决战斗。

## 地下迷宫 最深部

**Action1:** 这里有三条岔路，左边有幸运兔子，右边有宝箱，但只有中间才能通过。



## 祸の塔 最上部

**Action2:** 这里的怪物都有好东西掉，エクサイスΩ 掉落攻 125，吸 SP 的精灵之剑。ラストガーディアン掉落攻 98 魔 80，回复异常状态的圣灵之杖。ギガスΩ 掉落攻 160 的イシスの杖。大魔掉落移动 60 的魔神的战靴。

**虚空の間**

最终 BOSS：战斗一开始立即发动时间停

## 突破地点



## 剧情小说

修米特决定亲自驾驶飞机送他们往下，加上埃米利奥斯先前豁命给索戈的斯尔摩尼亚。重创，开展了最后一战。

行去的道路很危险，斯尔摩尼亚散发的力量实在太强大，要撞进索戈制造的世界里面不容易，飞机已经无法支撑，从里及外的火焰轰鸣，还有在空中肆行的血恨不断袭击机身，

突然，修米特的控制机身和承载尤基他们的分机断开了——修米特的飞机急速旋转，被抛到了熊熊烈火中，“少年，加油吧！”他嘴边浮现了难得一见的温和笑容，朝尤基竖起大拇指，随即沉入了无尽头的火海……

“修米特——！”尤基的泪水涌出，但很快被烤干。尤基咬紧牙关，将飞机撞进了崩坏的斯尔摩尼亚，他们浮游在无限未知空间，落在一片坑坑洼洼的末明原野，不远处灰白色的斯尔摩尼亚祸之塔屹立。

消灭了原野上血之根的母胚，下界之处，血根全部消失了，人间处处恢复了原貌，太阳再度照耀大地，虽然还有受索戈之咒的地方，要相信着，尤基他们，一定会夺回生机勃勃的世界！

终于到了祸之塔最上顶，众人终于见识灾祸源头，“索戈……！”一团黑漆漆漾着血光、周身遍是触手的怪物。过去的圣兽，现在的恶魔索戈——浮在那祸之塔内无限空间里。



“阿尔菲娜，你去到尤基身边吧。”埃米利奥斯的目光落到阿尔菲娜，仿若从忘川之途回归现世，跟阿尔菲娜一样红色眸子的眼瞳里凶暴残虐的煞气早已荡然无存，如今，他明白永恒的善恶裁判不会改变，对于自己亲手结下的严重恶果，被摧毁的依然除了世界还是世界，决意凭借这把弑神之剑让自己去获得救赎，他温柔地抱了一下阿尔菲娜，“我——去了！”

埃米利奥斯挥舞弑神之剑，召唤出白龙，电光火石般突向索戈……

面对索戈，大伙儿毫不畏惧，经历了风风雨雨、生死离别的漫长路程，坚强的意志，必胜的决心和四大圣兽颂赞庇护



——“终于……结束了。”众人对着晶莹耀眼、澄明悠远的空间感叹，突然一颗流星划过，一道闪光过后，埃米利奥斯的玻璃像伫立在阿尔菲娜的面前，“哥哥！”少女泪眼相望——遥远的蓝色穹隆，极光辉耀起来，埃米利奥斯缓缓动了，变得清晰又瞬间透明，周身的光飘摇，他嘴边浮现恬静的微笑，最后给妹妹一个长长的拥抱，一声“别了”渐渐升起，化为摇曳闪烁的清光，在群星辉映下，慢慢融隐入极光中……

时间，好像度过了漫长的一生，索戈的罪恶跟随它散失在空间中，五千年轮回的灾难渊薮，终究烟飞灰灭。远离纷扰和喧嚣，站在白日的灿烂光华下，充满欢愉与恬静。世界的重生，幸福跃动的心一直——直到永远……

## THE END

白云浮在天之一隅，晨光给它披上了霞彩。

“爸爸，我也做飞行员！”小男孩指着机库，“明天可以飞吗？”

“这孩子跟你一样呢。”阿尔菲娜拎着果篮，笑盈盈看着儿子在夏日的草地上尽情嬉戏。

“他喜欢也好，希望他长大后也能如愿达成他的梦想。”尤基摘下护目镜，拍拍机身，搂住阿尔菲娜的肩膀，夫妻俩充满了慈爱望着他们的儿子。



当我们年华老去，自然会有许多时间，回忆过去的日子，不知我们的孩子是否像我们一样漫游在这片天空，过往的晴空和雨日，恍然如梦，我们祝福他，爱护他，我们要在他的背后守望他……

孩子啊，父母过去的传说即将成为你梦的希翼，它将把你的心移动到未知的岸边；成为照耀你道路上闪亮的星光；飞翔的歌，将你的视线带入万物的心里……

只要孩子愿意——他此刻就可以飞上蓝天。

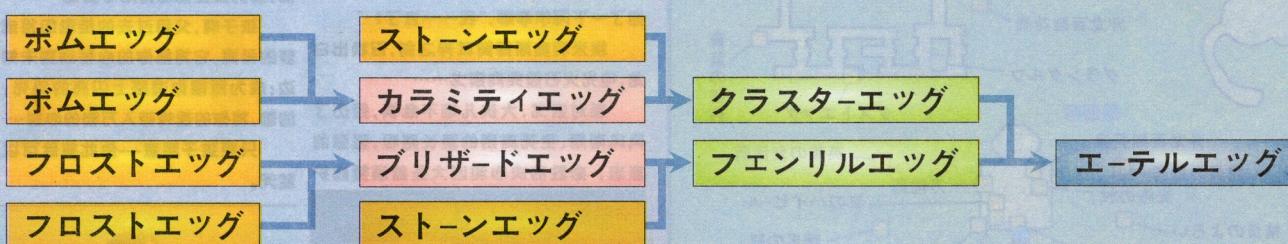


## 列表 1 魔法蛋(エッグ)列表

名称	等級	火	土	水	風	生成魔法	合成方法
フレアエッグ	1	★	-	-	-	ヴァーン	无法合成
ストーンエッグ	1	-	★	-	-	ディガソ	无法合成
アクアエッグ	1	-	-	★	-	ケロマ	无法合成
ウインドエッグ	1	-	-	-	★	ヒューアイ	无法合成
ダストエッグ	1	-	-	-	-	マグネイド/クルル/フィオラ	ボムエッグ+フロストエッグ
ボムエッグ	2	★	★	-	-	ズンガ	フレアエッグ+ストーンエッグ
リーフエッグ	2	-	★	★	-	キュール	ストーンエッグ+アクアエッグ
フロストエッグ	2	-	-	★	★	シャキア	アクアエッグ+ウインドエッグ
サンダー-エッグ	2	★	-	-	★	ライガ	フレアエッグ+ウインドエッグ
ブレイズエッグ	4	★★	-	-	-	ヴァンストライク	フレアエッグ+フレアエッグ
クエイクエッグ	4	-	★★	-	-	グラギン	ストーンエッグ+ストーンエッグ
レインエッグ	4	-	-	★★	-	ケロマム	アクアエッグ+アクアエッグ
サイクロンエッグ	4	-	-	-	★★	ヒュースラッシュ	ウインドエッグ+ウインドエッグ
プラストエッグ	5	★★	★★	-	-	ズンデオ/ボズ	フレアエッグ+ボムエッグ
ツリーエッグ	5	-	★★	★★	-	ヨミ/シャキア	ストーンエッグ+リーフエッグ
アイシクルエッグ	5	-	-	★★	★★	シャキーガ/ライガ	アクアエッグ+フロストエッグ
ライトニングエッグ	5	★★	-	-	★★	ズンガ/ライデン	フレアエッグ+サンダー-エッグ
ライフエッグ	5	★	★	★	★	キュロア/ケロマム/ミケロマ	ツリーエッグ+アイシクルエッグ
バーストエッグ	5	★	★	★	★	ズンデオ/シャキーガ/ライデン	プラストエッグ+カラミティエッグ
ボルカノンエッグ	6	★★★	-	-	-	ヴァンストライク/ヘルヴァーナ	フレアエッグ+ブレイズエッグ
グラビティエッグ	6	-	★★★	-	-	グラギン/グランジオ	フレアエッグ+リーフエッグ
レイクエッグ	6	-	-	★★★	-	ケロマキシム/ムニヤ	ストーンエッグ+フロストエッグ
テンペストエッグ	6	-	-	-	★★★	ヒュースラッシュ/ヒューネルン	フレアエッグ+フロストエッグ
ブースター-エッグ	7	★★	★★	★★	★★	ワオ/ディガソ/ランナ	カラミティエッグ+ブリザードエッグ
ヒールエッグ	7	★★	★★	★★	★★	キュール/ハルベル/ヨミ	カラミティエッグ+クラスター-エッグ
カラミティエッグ	8	★★★	★★	-	-	デズン/メテオストライク	ボムエッグ+サンダー-エッグ
フォレストエッグ	8	-	★★★	★★	-	メテオストライク/ミケロマム	フレアエッグ+ツリーエッグ
ブリザードエッグ	8	-	-	★★★	★★	シャキード/テスト	ストーンエッグ+アイシクルエッグ
フォトンエッグ	8	★★	-	-	★★★	ヴァンブレイズ/テンライ	フレアエッグ+アイシクルエッグ
クラスター-エッグ	9	★★★	★★★	-	-	ヴォライド/グランジオ	フレアエッグ+カラミティエッグ
ホーリー-エッグ	9	-	★★★	★★★	-	ブリズン/ケロマキシム	フレアエッグ+フォレストエッグ
フェンリルエッグ	9	-	-	★★★	★★★	デュブリス/ヒューネルン	ストーンエッグ+ブリザードエッグ
カオスエッグ	9	★★★	-	-	★★★	ヘルヴァーナ/アストライア	フレアエッグ+ブリザードエッグ
エーテルエッグ	10	★★★	★★★	★★★	★★★	ヴォライド/デュブリス/アストライア	クラスター-エッグ+フェンリルエッグ

注:由于篇幅限制合成方法只列出了一种

## 列表 2 合成 10 级魔法蛋(エッグ)的最快方法



列表 3

## 技能书列表

名称	等级	心	技	体	生成技能	入手方式
ブリーストブック	1	★	-	-	水の咒法	(宝)ランドート島・地下洞窟
レンジヤーブック	1	-	★	-	道具使い	(宝)アンフォグの森
ソルジャーーブック	1	-	-	★	金剛力	(宝)アンフォグの森・けもの道
ソーサーブック	2	★★	★	-	マジックアップ	(宝)アーフリフの森/(宝)バース界・銀の河
ハンターブック	2	-	★★	★	ジヨルトカウンター	(宝)ランドートの島・北西壁
ファイターブック	2	★	-	★	ライファップ	ウル初期装备
ウイザードブック	4	★★★	-	-	风の咒法	(宝)ノウティカ高原・大草原
スカウトブック	4	-	★★★	-	修罗の魂	(宝)ランドート島・南東壁/(宝)バクラ遺迹・大地の神殿/(宝)メルク遺迹・時の間
ウォリアーブック	4	-	-	★★★	バーサーク	(宝)飞龙の谷・奇岩壁/(宝)悠久の回廊・钟乳大空洞
ラツキーブック	5	★★	★★	★★	奇迹の天秤/伝说の盗技/英雄の资质	(落)ラツキーミンク/(落)ウールウール/(落)レッドビースト
シャーマンブック	6	★★★	★★	-	精神统一/アイテムマスター	(宝)バース界・ガラスの森/(宝)ヴェージャ遺迹・魂の神殿
バトラーブック	6	-	★★★	★★★	バースハンター/リストアアップ	(宝)バクラ遺迹・大地の神殿/(宝)ヴェージャスの森・入り口
ガーディアンブック	6	★★	-	★★★	战术眼/超反射神经	(宝)バクラ遺迹・砂の参道/(宝)ノウティカ高原・采掘场
ビショップブック	7	★★★	★	★★★	祈愿/マイティガード	(宝)ノウティカ高原・采掘场
ニンジャーブック	7	★★	★★★	★	火の咒法/神速の心得	(宝)ノウティカ高原・壁面遗迹
バラディンブック	7	★	★★	★★★	土の咒法/不动の型	(宝)バース界・钟乳洞/(落)マザーブリード
デイバインブック	8	★★★	★★★	-	おとり/修罗の魂	(宝)メルク遺迹・時の间/ヘクト初期装备
スレイヤーブック	8	-	★★★	★★★	修罗の魂/オートキヤンセル	(宝)メルク遺迹・時の间
ジェネラルブック	8	★★★	-	★★★	おとり/オートキヤンセル	(宝)スルマニア・城内
エキスパートブック	10	★★★	★★★	★★★	ワイドアタック	(拾)ラフリドの雪山・北の山(有旧型飞机的地方)
マスターーブック	10	★★★	★★★	★★★	フォースアタック	(卖)赌博场メダル(99999枚)

列表 4

## 技能列表

心			技			体		
名称	等级	效果	名称	等级	效果	名称	等级	效果
导师の心得	1	魔力和抵抗增加	见切り	1	待机中回避率增加	战士の心得	1	攻击力和防御力上升
マジックアップ	1	最大 MP 增加	反击	1	回避后一定几率反击	ライファップ	1	HP 最大值上升
战术眼	1	战斗开始时取得先置行动	ジヨルトカウンター	1	反击的伤害增加	浑身の一击	1	增强取消效果
マナチャージ	1	受到魔法伤害时回复 MP	道具使い	1	使用道具的准备时间变短	受け身	1	受到攻击时 IP 槽后退量减少
硬气功	2	一定值以下的伤害变为零	速速の心得	2	行动和移动增加	金剛力	2	连击时增加 IP 槽伤害
火の咒法	2	火属性魔法消耗 MP 减半	リザードハンター	2	对水栖系、爬虫系敌人伤害增加	合气	2	返回受到伤害值的 10%
土の咒法	2	土属性魔法消耗 MP 减半	ピースハンター	2	对魔兽系敌人伤害增加	斗魂	2	SP 回复时间间隔变短
水の咒法	2	水属性魔法消耗 MP 减半	デーモンハンター	2	对恶魔和不死系敌人伤害增加	バーサーク	2	受到伤害时以必杀技反击
风の咒法	2	风属性魔法消耗 MP 减半	バースハンター	2	对别世界魔物的伤害增加	リストアアップ	2	连击和会心一击的攻击间隔变短
奇迹の天秤	3	敌人掉落的钱财增加	アイテムマスター	3	战斗中道具效果上升	超反射神经	2	受到攻击的一瞬间自动防御
祈愿	3	防御时 HP 少量回复	伝说の盗技	3	掉宝率增加	不动の型	3	受到伤害不会倒地
精神统一	3	防御时 MP 少量回复	英雄の资质	3	取得经验值增加	マイティガード	3	防御中受到的伤害减少
おとり	4	吸引敌人的攻击	修罗の魂	4	攻击次数增加	オートキヤンセル	4	自动取消敌人对自己使用的必杀技、魔法
魔法の奥义	5	所有魔法带有取消效果	ワイドアタック	5	会心一击变为扇形范围	フォースアタック	5	会心一击几率上升

列表 5

## 稀有装备列表

武器			武防具		
名称	效果	入手方法	名称	效果	入手方法
天佑之剑	攻+25/带来幸运	巨神兵/森林的守护神掉落	シェルアーマー	防御+10/水属性伤害半减	ランドート島鱼人掉落
魔劍ガルシオン	攻+0/魔+180	スルマニア的ドゥアムテ夫掉落,斯ルマニア崩坏后入手不能	忍びの黒装束	防御+80/无属性伤害半减	入手方法不明
精灵の剣	攻+125/攻击命中时 SP 恢复增加	最终迷宮エクサイスΣ掉落	英雄の胸当て	防御+88/hp 随时间恢复	崩坏スルマニア 地下迷宫
リリスの魔杖	攻+80/MP 吸收	沙漠中的炎之杖掉落	靴		
圣灵の杖	攻+96/魔+80/武器使用:己方状态全恢复	最终迷宮ラストガーディアン掉落	名称	效果	入手方法
イシスの战杖	攻+160/魔+0	最终迷宮ギガスΣ掉落	次元の靴	行动+20/瞬间移动	宝箱怪ミミック掉落
刚力のカード	攻+180/魔+0	雪山外ギル原人の格斗王掉落	魔神の战靴	移动+60	最终迷宮大恶魔掉落
プラッドハンマー	攻+62/hp 吸收, 恶魔系逆吸收	ヴェージャスの森アルラウネ掉落	クインヒール	行动+30	最终迷宮レックガーター掉落
饰品			ゴム长靴	移动+6/水·风属性伤害半减	ランドート島ゾエア掉落
名称	效果	入手方法	技能书		
回复の指轮	hp 赔偿时间恢复	拿到飞机之后回海滩调查アロンソ的木桶	名称	效果	入手方法
ハリケーンベルト	行动+10	红色兔子ラツキーミンク掉落	ラツキーブック	心技体全满	红色兔子ラツキーミンク,ノウティカ高原的羊ウールウール掉落
マナの纹章	战斗终了时 MP 恢复 10%	红色兔子ラツキーミンク掉落	エキスパートブック	心技体全满	最终迷宫前回雪山里面拿飞机的地方

## 列表 6

# 全魔法列表

名称	威力	种类	说明	范围	目标	MP 消耗	获得方法
火属性							
ヴァーン	★★	攻击	用火球攻击敌人	单体	敌	4	(买)アンフォグの村/(买)メンディの町/(生成)フレアエッグ
ヴァンストライク	★★★	攻击	用火鸟群攻击敌人	单体	敌	9	(买)サバタール港/(买)メンディの街/(买)アーフリフ神殿/(生成)フレアエッグ
ヘルヴーナ	★★★★★	攻击	地狱业火将敌人烧成灰烬	单体	敌	21	(生成)ボルカノエッグ/(生成)カオスエッグ/(买)テラリウム/(买)ラフリドの町
ズンガ	★★	攻击	爆裂冲击波	直线	敌	14	(生成)ボムエッグ/(生成)ライトニングエッグ/(买)バクラの集落
ズンデオ	★★★★	攻击	地表的火焰爆发	圆形	敌	28	(生成)ブラストエッグ/(生成)バーストエッグ
デズン	★★★★★	攻击	大规模的火焰爆发	全体	敌	78	(生成)カラミティエッグ
ヴァンブレイズ	★★★★★	攻击	发射红莲之焰	扇形	敌	64	(生成)フォトンエッグ
ヴォライド	★★★★★★★	攻击	召唤恒星	单体	敌	84	(生成)エーテルエッグ/(生成)クラスターイエッグ
ヘブンゲート	★★★★★★★★★	攻击	召唤火神	单体	敌	99	ヘクト初期装备
ワオ	-	强化	一定时间攻击上升	圆形	味方	12	(买)ラフリドの町/(生成)ブースターイエッグ
土属性							
グラギン	★★	攻击	从地下喷射出泥石	全体	敌	15	ミランダ初期装备/(生成)クエイクエッグ/(生成)グラビティエッグ
グランジオ	★★★★	攻击	大规模的地壳运动	全体	敌	45	(买)テラリウム/(买)ラフリドの町/(生成)クラスターイエッグ
メテオストライク	★★★★★	攻击	召唤陨石	单体	敌	48	(生成)フォレストエッグ/(生成)カラミティエッグ
ボズ	★	攻击	猛毒包围敌人/追加效果:毒	单体	敌	8	(买)テラリウム/(生成)ブラストエッグ
キュロア	★★★	攻击	HP 吸收(デーモン系逆吸收)	圆形	敌	40	(生成)ライフエッグ
キュール	-	辅助	绿地的恩惠/毒·麻痺恢复	单体	味方	8	(买)アーフリフ神殿/(买)バクラの集落/(生成)リーフエッグ/(生成)ヒールエッグ
ハルベール	-	辅助	自然的调和/毒·眠り·麻痺·混乱·封印·病气恢复	单体	味方	16	(生成)ヒールエッグ/(买)バ克拉の集落 2/(买)ラフリドの町
ヨミ	-	辅助	森林之泉水/战斗不能恢复	单体	味方	24	(买)バ克拉の集落/(买)テラリウム/(买)ラフリドの町/(生成)ヒールエッグ
ディガン	-	强化	一定时间防御·抵抗上升	全体	味方	8	(买)アンフォグの村/(买)メンディの町/(生成)ブースターイエッグ
ブリズン	-	强化	一定伤害值以下变为 0	自分	自分	99	(生成)ホーリーエッグ
マグネイド	-	辅助	敌战斗场地中央集中	全体	敌	5	(生成)ダストエッグ
水属性							
シャキア	★★★	攻击	水枪突刺	单体	敌	10	(买)アンフォグの村/(买)バ克拉の集落/(生成)ツリーエッグ
シャキーガ	★★★★	攻击	释放大气中冷气	扇	敌	28	(生成)アイシクルエッグ/(生成)バーストエッグ
シャキード	★★★★★	攻击	召唤冰块	全体	敌	77	(生成)ブリザードエッグ
デュブリス	★★★★★★★	攻击	绝对零度	直线	敌	99	(生成)エーテルエッグ/(生成)フェンリルエッグ
ケロマ	★	回复	生命之泉/HP 回复	单体	味方	4	(买)アンフォグの村/(买)メンディの町/(生成)アクラエッグ
ケロマム	★★★	回复	生命之泉/HP 回复	单体	味方	12	(买)メンディの街/(买)アーフリフ神殿/(买)バ克拉の集落/(生成)ライフエッグ
ケロマキシム	★★★★★	回复	生命之泉/HP 回复	单体	味方	36	(生成)レイクエッグ/(生成)ホーリーエッグ/(买)テラリウム/(买)ラフリドの町
ミケロマ	★	回复	大生命之泉/HP 回复	全体	味方	10	(买)サバタール港/(买)アーフリフ神殿/(买)テラリウム/(生成)ライフエッグ
ミケロマム	★★★	回复	大生命之泉/HP 回复	全体	味方	30	(生成)フォレストエッグ
ムーニヤー	-	辅助	将敌人诱向眠之界/眠り效果	全体	敌	9	(买)メンディの街/(买)アーフリフ神殿/(生成)レイクエッグ
风属性							
ヒューイ	★	攻击	烈风之刃	圆形	敌	6	(买)アンフォグの村/(买)メンディの町/(生成)ウインドエッグ
ヒュースラッシュ	★★	攻击	季风之冲击波	直线	敌	10	(买)メンディの街/(买)アーフリフ神殿/(生成)サイクロンエッグ
ヒューネルン	★★★★	攻击	巨大的旋风/追加效果:混乱	圆形	敌	26	(生成)テンペストエッグ/(生成)フェンリルエッグ/(买)テラリウム
ライガ	★★	攻击	空中闪电/追加效果:麻痺	圆形	敌	15	(生成)サンダーイエッグ/(生成)アイシクルエッグ/(买)バ克拉の集落
ライデン	★★★★	攻击	万束雷光/追加效果:麻痺	扇形	敌	30	(买)バ克拉の集落/(生成)ライトニングエッグ/(生成)バーストエッグ
テンライ	★★★★★	攻击	雷云飞空/追加效果:麻痺	直线	敌	60	(生成)フォトンエッグ
アストライア	★★★★★★★	攻击	高压电击/追加效果:麻痺	全体	敌	99	(生成)カオスエッグ/(生成)エーテルエッグ
ランナ	-	强化	一定时间行动·移动上升	单体	味方	20	(生成)ブースターイエッグ
クルル	-	辅助	混乱效果	全体	敌	15	(生成)ダストエッグ
フィオラ	-	辅助	魔法·必殺技封	圆形	敌	18	(买)テラリウム/(买)ラフリドの町/(生成)ダストエッグ
デスト	-	辅助	即死攻击	单体	敌	40	(生成)ブリザードエッグ

## 小说明

# 赌场规则和技巧

首先用金钱兑换游戏币，但是游戏币不能兑换成钱，只能兑换奖品。开始游戏之后首先下注，一次最高 1000。下注之后可以调整牌的位置，红色牌有 2 倍的奖励。开始游戏之后投骰子，投到多少点，就抽出对应的牌，三张牌连在一起就有奖励，连得越多，奖励越高。2 点和 12 点是特殊点数，投到 2 点有 10 倍的奖励，投到 12 点直接输掉。

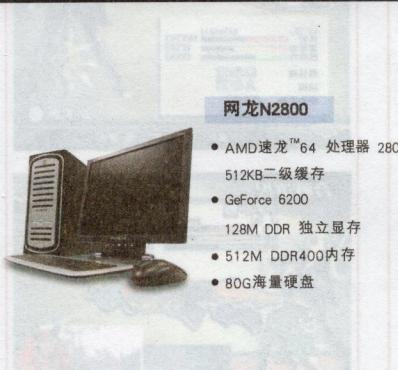
改变牌的排列顺序是赢得游戏的关键，出现几率高的牌尽量放在中间。出现几率见下表：

点数和	点数组合	概率	点数和	点数组合	概率	点数和	点数组合	概率
2 点	1+1	1/36	4+1			4+3		
3 点	1+2	2/36	6 点	1+5	5/36	5+2		
	2+1		2+4			6+1		
4 点	1+3	3/36	3+3			8 点	2+6	5/36
	2+2		4+2			3+5		
	3+1		5+1			4+4		
5 点	1+4	4/36	7 点	1+6	6/36	5+3		
	2+3		2+5			6+2		
	3+2		3+4			9 点	3+6	4/36



## 大手笔 新制作

名角名导共同演绎宏篇巨制，方佳电脑博采众长，100%采用AMD中央处理器，成就全新的超值精品。新品即将上市，让我们拭目静待精彩纷呈！



网龙N2800

- AMD速龙™64 处理器 2800+
- 512KB二级缓存
- GeForce 6200
- 128M DDR 独立显存
- 512M DDR400内存
- 80G海量硬盘



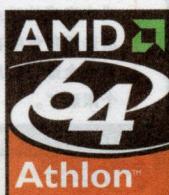
捷龙SP2600

- AMD速龙™处理器 2600+
- 256KB二级缓存
- 256M DDR400内存
- 80G海量硬盘



酷龙KU3201

- AMD速龙™64 处理器 3200+
- 512KB二级缓存
- GeForce 6600GT PCI—E双显卡
- 128M DDR 独立显存
- 1G DDR400内存
- 160G超海量硬盘



速龙™64  
处理器

AMD、AMD箭头标志、AMD Athlon及其组合均为Advanced Micro Devices, Inc.的商标

方佳世纪数码科技有限公司

总部: 广州市天河软件园建中路50号佳都国际大厦三楼 Tel:020-85529888 免费服务热线: 800-830-1298 网址: [www.flocity.com.cn](http://www.flocity.com.cn)  
广州: 020-85529888-3746 北京: 010-88575588-485 上海: 021-62253834 杭州: 0571-56831713 武汉: 027-87164212  
沈阳: 024-62581559 济南: 0531-5056928-801 成都: 028-85218225-251 南京: 025-58128098 西安: 13519198587



# 战国 BASARA

PS2

游戏名称:战国 BASARA

游戏类型:ACT

游戏厂商:CAPCOM

发售日期:2005年7月21日

CAPCOM一向以动作游戏为强项，这次涉及战国题材，无疑是对其无双系列的一次挑战。游戏发售前很多人认为这就是一个CAPCOM版的战国无双，但实际上还是有很大差别的。人设的风格上，要比无双大胆奔放许多，武器的设定更是千奇百怪，金枪鱼和格林机枪，鲜花和锯铲。战斗和战术上的风格则是简单爽快，一路杀到底不用顾忌什么。游戏就如名字BASARA的含义一样，颠覆传统，自由奔放，充满激情和热血。

## 系统介绍

### 游戏操作

- :发动BASARA技
- ×:跳跃
- :普通攻击
- △:角色固有技
- L1:更换固有技
- R1:防御/受攻击的瞬间弹开敌人
- L2/R2:视角复位
- R3:控制视角
- 方向键L3:控制角色移动方向
- START:游戏菜单,跳过动画
- 空中△:震地攻击
- 受攻击后空中×:空中受身
- R1+×+任意方向:冲刺

### 战斗画面介绍

- 事件提示
- ① 当前连击数，超过100hit会有BASARA的标志
  - ② 累积击破人数等战场
  - ③ 游戏地图，按START键进入菜单观察，红点代表敌方武将，蓝色代表我方武将，箭头代表角色位置，绿色代表关卡
  - ④ 当前累积的经验值
  - ⑤ 黄色槽为体力槽，蓝色槽为BASARA槽，体力槽上边为当前使用的固有技
  - ⑥ 当前累积的斩人数



### 天下统一

最初只能从伊达正宗、真田幸村、织田信长、浓姬、武田信玄、上杉谦信中选择一人。角色选择完毕，确定游戏难度后就会进入地图选择画面。初期的日本战国版图乃是群雄割据，不同的颜色代表不同的势力，选择的武将不同初期所处的位置也不一样，玩家最终的目的就消灭其他势力来统一整个战国时代的日本。一开始只能攻击邻接的势力，确定攻击对象后就会进入战斗准备画面了。让其他势力互相蚕食然后坐收渔翁之利可大大加快统一征程。



### 自由合战

选择任意角色在任意地点进行攻略，游戏初期只能在天下统一模式中完成的地点进行攻略，而且无法选用角色所在的地域，但将16名角色全部打出后，就没有上边这两个限制了。



### 战场名称

- | 战场名称     | 所属武将   | 出现方法       |
|----------|--------|------------|
| 国境防卫战    | 全武将    | 统一中期出现     |
| 最北端一揆镇压战 | いつき    | 攻打いつき北部领土  |
| 春日山攻城战   | 上杉谦信   | 攻打北部的上杉领土  |
| 摺上原追击战   | 伊达政宗   | 攻打北部的政宗领土  |
| 小田原城包围战  | 北条氏政   | 攻打西部的北条领土  |
| 川中岛谋略战   | 武田信玄   | 从北方攻打武田领土  |
| 长筱反击战    | 武田信玄   | 从南方攻打武田领土  |
| 三方ヶ原强袭战  | 徳川家康   | 攻打东部的家康领土  |
| 姊川分断战    | 前田利家   | 攻打中部的利家领土  |
| 桶狭间奇袭战   | 今川义元   | 攻打南部的今川领土  |
| 本能寺决戦    | 织田信长   | 攻打中部的信长领土  |
| 山崎歼灭戦    | 明智光秀   | 攻打中部的光秀领土  |
| 高松城水攻戦   | 毛利元就   | 攻打西北的毛利领土  |
| 四国上陆戦    | 长会我部元亲 | 攻打西部的长会领土  |
| ザビ-城攻略戦  | ザビ-    | 攻打西北ザビ-领土  |
| 最南端平定戦   | 島津义弘   | 攻打南部岛津领土   |
| 川中岛の合戦   | 上杉谦信   | 攻打北部的上杉领土  |
| 本能寺の変    | 明智光秀   | 信长天下统一最后一战 |

### 所属武将

- | 所属武将   |
|--------|
| 全武将    |
| いつき    |
| 上杉谦信   |
| 伊达政宗   |
| 北条氏政   |
| 武田信玄   |
| 武田信玄   |
| 徳川家康   |
| 前田利家   |
| 今川义元   |
| 织田信长   |
| 明智光秀   |
| 毛利元就   |
| 长会我部元亲 |
| ザビ-    |
| 島津义弘   |
| 上杉谦信   |
| 明智光秀   |

### 出现方法

- | 出现方法       |
|------------|
| 统一中期出现     |
| 攻打いつき北部领土  |
| 攻打北部的上杉领土  |
| 攻打北部的政宗领土  |
| 攻打西部的北条领土  |
| 从北方攻打武田领土  |
| 从南方攻打武田领土  |
| 攻打东部的家康领土  |
| 攻打中部的利家领土  |
| 攻打南部的今川领土  |
| 攻打中部的信长领土  |
| 攻打中部的光秀领土  |
| 攻打西北的毛利领土  |
| 攻打西部的长会领土  |
| 攻打西北ザビ-领土  |
| 攻打南部岛津领土   |
| 攻打北部的上杉领土  |
| 信长天下统一最后一战 |

## 戰前準備

★人物状态：画面左上方为人物当前级别，体力最高上限为 80000，攻击力最高上限为 3000，防御力最高上限为 3000。玩家更改武器和装备道具的同时，攻击防御力，体力也随着变化。人物升级只能增加体力和新的固有技，攻击力和防御力只能靠武器来加。19 级的时候 BASARA 槽会变成两格。

★固有技：每个人物角色都有自己的固有技，最少为四个，最多为六个，出战的时候只能装备两个固有技，战场中按△发动，按 L1 键切换。相对普通技来说，固有技更加的实用。玩家可以根据不同的情况配备固有技。画面下方为该固有技的属性，特点，使用方法以及效果的具体说明（本文会在后边详细介绍）。按□键可以直接预览该固有技的发动过程，这是一个非常体贴的设定。

★武器装备：每个人物角色都有六段武器，将光标放在武器图标上，就可以在武器栏中选择想要装备的武器。按□还可以查看该武器的攻击力和防御力。

★道具装备：游戏中一共有 80 个道具，所有的角色一次只能装备三个道具，背景中有方块的道具都要三个组合才能发挥功效。

★胜利条件：出阵前，画面中还有胜利条件。按□会出现双方布阵的详细资料：双方出战武将的名称，但没有标明各自的位置。



## 戰場流程

战国 SABARA 和无双系列不同，双方武将基本不会移动，也就是说玩家只要按着地图上的提示逐个击破敌将即可，敌人分为总大将，特殊武将（可选择的将领），普通武将，守护兵长。击败总大将可直接过关，遇到总大将和特殊武将会有相遇画面，击败所有的有名武将都会掉宝箱，而守护兵长只能掉落战场道具。干掉守护队长后据点就不会继续出兵，这点和无双系列相同。另外击破将领后，将领手下士兵将处于恐慌状态，经过一段时间后将逃跑，但锤兵和棍兵不受影响，游戏中也有一些特殊任务，例如长坂反击战阻止武田骑兵冲入本阵，姊川分断战阻止前田夫妇合流等，游戏中会有特殊提示，本文后边在各自地图上将会有详细讲解。究极难度下总大将战有一定的难度，最有效果的攻击为会心一击，会心一击时画面会有一闪的效果，攻击力增加，一定的几率发动。



## 戰局評價

战斗胜利后会列出本战所获得的道具，武器，画面下方会获得战利品的消息说明，有 NEW 字样的为新获得武器和道具，UP ↑ 为更高级别的物品，X 为已经获得的道具，系统会直接丢弃，另外还会得到经验石。



★击破人数：包括武将在内的总破敌人数以及所获得经验值。

★地点攻略恩赏：封锁据点累积所得经验值，每封锁一个据点获得 300 石的经验。

★生存味方武将数：除自己之外的存活武将数，每个武将获得 100 石的经验。

★特别恩赏：完成特殊任务获得额外的经验值，任务不同经验值也不同。

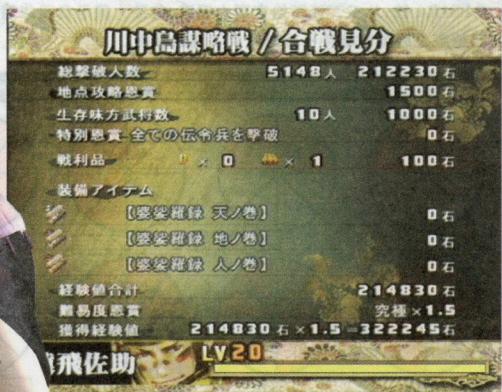
★战利品：经验值得到的经验累计值，大经验石为 100 石，小经验石为 30 石。

★装备アイテム：个别道具在过关之后有获得经验的功效，该项目是道具获得经验的累积值。

★经验值合计：以上累积经验值总和。

★难度度恩赏：普通难度×1.0，困难难度×1.3，究极难度×1.5。

★获得经验值：最终经验值总数。



## 全难度的出現方法

ふつう	普通难度	初期拥有
難しい	困难难度	任意人物普通难度天下统一
究极	究级难度	任意人物困难难度天下统一
おみくじ	神签难度	本多忠胜天下统一

★注：神签难度的实际难度是随机的，结束时候分为“大吉”，“吉”，“凶”，“大凶”。“大吉”评价为实际游戏中究极难度，“大凶”评价为实际游戏中的普通难度。“吉”和“凶”为困难难度。“大吉”评价的道具品质非常高，可惜需要一定的运气。

不过每次开机的第一  
次战斗后一定是“大  
吉”评价。

## 武器：

战国 BASARA 的武器分为六个级别，四种属性。装备每件武器都会增加武将的攻击力和防御力，每级武器都是 LV1-LV99，级别越高，攻防就越高，其中 3 级武器和 5 级武器是此人物的属性武器，4 级武器大幅提高防御力，6 级武器为各自独有武器且多半都有恶搞的外形。

★ 炎属性：一定时间内受到攻击的敌人体力会慢慢减少但不会死亡

冰属性：冻结敌人使其一段时间无法移动

雷属性：附加额外攻击力并有很爽的声音，刷刷刷……爽(Aice 说的)

★ 暗属性：大部分暗属性的武器都有吸血的能力，挥空则会损失体力。

## 道具：

★ 战场道具：可以通过杀死守卫兵长，也通过打开战场各个角落中的箱子中获得，另外斩杀一定数量敌人也会出现，经过 5000 多人斩的测试，每隔 50 人斩就会出现一个战场道具，但道具是随机出现的。

★ 装备道具：只有刚力の腕轮，守护の铠，体力の宝珠，おにぎりのお守り这四样道具分有级别，其中有三个组合才能生效的道具通常效果也很不错，装备相应的道具可以增加经验值和宝箱数非常实用。有些道具对对应角色很有效果例如：可让伊达无限使用六刀流的“无限六爪流”。



▲ 惠比寿袋  
体力回复



▲ 玉手箱  
获得武器，道具



▲ 豪华玉手箱  
高质量武器，道具

体力  
饭团  
小回复



体力  
饭团  
大回复



▲ 神水  
BASARA 槽小回复



▲ 神水(大)  
BASARA 槽大回复



▲ 招财猫  
一定时间经验值 2 倍

## 获得方法：

和 KOEI 无双系列不同的是，本作的所有武器和道具都是在不同难度下随机获得的，也就是说任何道具都没有固定的获取地点和获取方法，难度越高，质量就越好。玩家可以通过击败武将，打开箱子，以及依靠道具效果获得。即使在某一关反复进行游戏同样可以获得不同的道具。最高的难度下和某些道具相互配合并在最短时间内过关——这才是迅速获得全武器道具的究极之道，后边将有最速收集的详细介绍。

## 人物介绍



# 伊达政宗



## 出现条件：初期

历史上的伊达政宗不但骁勇善战，而且在茶道，美术方面都有建树，还能说一口流利的英语，24岁就统一了奥州，是一个文武双全的人才。在游戏中，伊达的武器是夸张的六刀流，大范围的攻击和快速的挥动六把刀，让人感觉十分爽快。能力值比较平均，是个十分好用的角色，目前在官网的人气排名上名列第一。

## 固有技

★ JET-X：向前跳起把前方的敌人打飞，可以在突围的时候使用，也可以和普通连续技配合使用，以弥补连续技最后一招范围小收招慢的弱点。

★ DEATH FANG：把前方的敌人打飞到空中，这时可以跳起来追加普通连击，也可以在敌人落地之前再次把他打到空中，时机掌握的好时，敌人根本不能落地。

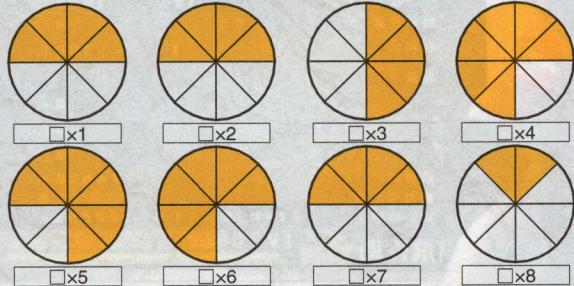
★ MAGNUM STEP：向前猛冲的一击，可以攻击一条直线上的敌人。威力很大，连续使用也比较安全，很实用的一招。

★ WAR DANCE：进入六刀流状态，此状态下攻击力大幅度提高，攻速加快，招式间隙变小，攻击范围变大。只是普通攻击都能给敌人以重创，杀入敌群如入无人之地。唯一的缺点就是受到攻击之后立即解除状态，长时间没有遇敌也会解除状态。装备道具“无限六爪流”之后可以无限使用六刀流状态。

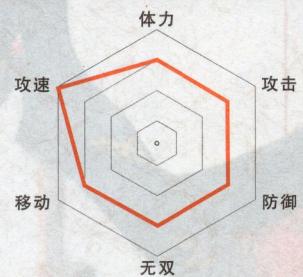
★ HELL DRAGON：蓄力之后向前发出能量球攻击直线上的敌人（这明明就是神龟冲击波嘛），攻击距离根据蓄力时间而定。蓄力的时候完全处于无防御状态，好看不好用的一招。

★ BASARA 按：从一刀流开始直到六刀流，向敌人展示自己华丽的刀法。攻击范围不是很大，中途可以控制攻击的方向。无双结束之后可以维持一段时间六刀流的状态。

## 普通技范围



## 初期能力



## 搦上原追击战要点：

一开始便与伊达政宗一对一单挑，赢了之后伊达骑马逃走。这时出现任务“伊达政宗を追え”，在伊到达达据点之前追上他并把他打落马下就算任务完成。没追上也没关系，一路杀到伊达的老窝再次打败他过关。

★ 宝箱总数：15 个

★ 地点攻略恩赏：1200 石

★ 特别恩赏：伊达达到据点前击破 3000 石



### 长条反击战要点：

一开始便会出现任务“武田骑马军を击退せよ”，每次会有一队骑兵冲向我方的据点，在据点耐久度减完之前把他们全部消灭就算完成任务。首住据点之后反击开始。中路击败猿飞后有额外奖励。到达敌方据点后与武田交手，胜利后过关。

- ★ 宝箱总数：13个
- ★ 地点攻略恩赏：2100
- ★ 特别恩赏：击败真田和猿飞 2000



### 出现条件：初期

有“日本第一强兵”之称的真田幸村在游戏中是一个敬仰武田信玄的热血青年，保志总一郎的配音更是让这位人物更加热血，再加上挥舞着带火的双枪，真是一个热到不行的角色，目前官网人气排名第二。真田的普通攻击就威力十足，BASARA技更是豪华又实用，收招时间过长是他的弱点。

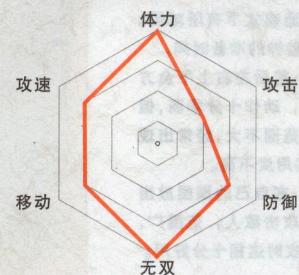
#### 固有技

- ★ 烈火：以极快的枪法攻击正前方的敌人，并在最后把敌人击飞，使用这招时背后容易受到攻击。
- ★ 大车轮：挥舞双枪把敌人打到空中，并可以跳起来追加三次攻击。
- ★ 千両花火：蓄力之后向前翻滚并大范围地挥动长枪，可以把敌人打倒在地，突围时可以使用，也可以和普通技配合使用。
- ★ 红莲脚：这招有两种方式，△+□可以把敌人踢飞。△+连续△以枪为中心旋转身体，用脚攻击周围的敌人，威力很大。
- ★ 火焰车：挥舞双枪华丽地旋转十圈，中途可以控制旋转的方向。攻击力可以和 BASARA 技相媲美，唯一的缺点是有一秒钟的准备时间，在被围攻的情况下基本发不出来。
- ★ BASARA 技：大范围全方位地挥舞双枪，方向可以控制，威力极大，即使是 BOSS 也挨不了几次。

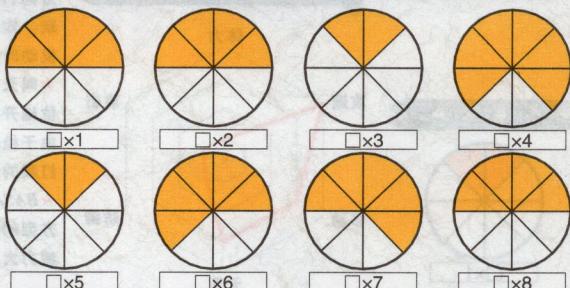
**真田幸村**



### 初期能力



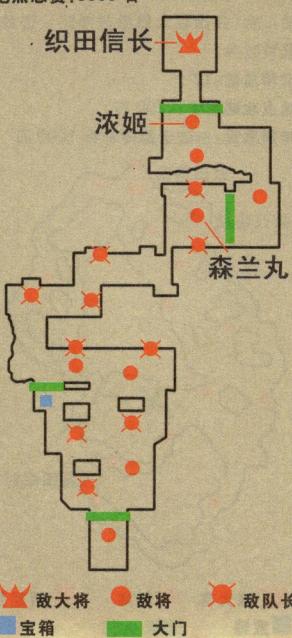
### 普通技范围



### 本能寺决战要点：

只有一条路线，中途有一段有大量的弓兵和锤兵，这一段要小心，连续击败森兰丸和浓姬后，进入寺内打败信长。

- ★ 宝箱总数：10个
- ★ 地点恩赏：3600石



### 出现条件：初期

有第六魔天王之称的信长本作依然还是一个魔鬼。身批红色斗篷吟唱着“人间五十年”冲向战场，结局中统一日本的他的野心是统一宇宙( - - b )。信长的普通连续技很实用，在配合“栋哭スル魂”和“远雷遥”可面对任何状况，一枪一剑可以说是换装版的但丁。

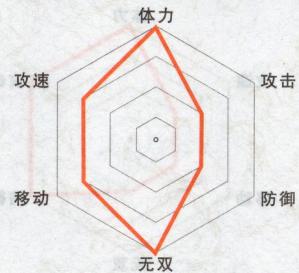
#### 固有技

- ★ 远雷遥：连接△可连续射击 8 次，最后一枪的攻击为正前范围，装备这项技能还可以和剑技组合使用，但攻击力很低。
- ★ 障墙深红：BASARA 技最后一招，对周围敌兵吹飞攻击，实用性不高。
- ★ 危厄ノ棘：前方地面广范围内出现无数利剑将敌人刺向空中，并有一段时间滞空可追击，需要注意的是，攻击范围离信长有一段距离。
- ★ 栋哭スル魂：杀死的敌人的魂魄缠绕在信长的周围，此时信攻击力提高，最多只能吸收四个，被击中后魂魄追击信长，发动无双或切换技能后魂魄消失，很实用的技能。
- ★ 死ニ至ル病：暗属性攻击，消耗 100% 的 BASARA 槽，身旁出现飞行的障气可以攻击周围的敌人，发动时可以移动，但信长此时只能缓慢行走。
- ★ BASARA 技：用斗篷进行大范围攻击，典型的连击型无双技。

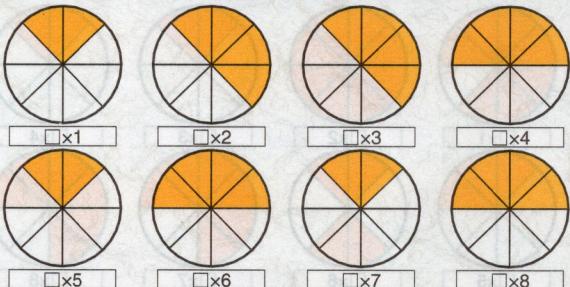
**织田信长**



### 初期能力



### 普通技范围





# 浓姬

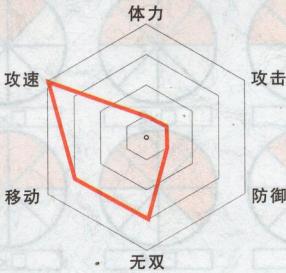
## 出现条件: 初期

浓姬是信长的老婆, 虽然在游戏里没有什么缠绵的镜头, 但一直在战场上并肩作战, 足以可见夫妻情深。浓姬使用的全是现代化武器, 从招式上看来, 除了手里拿的两把沙鹰外, 她那漂亮的和服下面应该还藏有一把来福枪和一把格林六管机枪。使用“大蛇の吼”这招的时候, 颇有施瓦辛格的架势啊!

### 固有技

- ★ 黑蝎: 360 度的扫腿, 可以击飞敌人, 突围十分好用。
- ★ 香鱼の跳: 用枪柄把敌人打飞到空中, 然后凌空补上一枪。攻击范围较小, 也没什么威力。
- ★ 大蛇の吼: 不知从哪里摸出一把六管机枪一阵狂扫, 射程超远, 可以在 90 度的范围内左右移动, 被打中的敌人根本不能靠近。缺点是出招和收招都有点慢, 只适合远程攻击使用。
- ★ 蝴蝶の目覚め: 挥舞双枪攻击敌人, 范围不大, 但很安全, 威力也不错。

### 初期能力



★ 秋津の渡り: 使用之后锁定攻击方向, 只能前后左右移动, 不能跳跃。攻速比普通模式下有所减慢, 发动时需要半秒钟的准备时间。

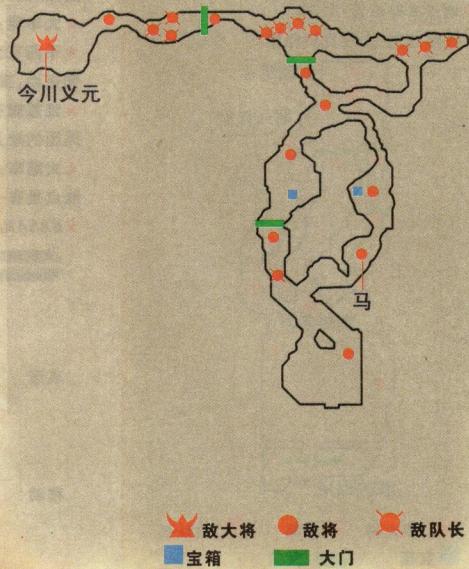
★ 叫天子の舞: 前后左右上下全方位地开枪攻击, 动作十分华丽, 但由于枪的攻击范围不大, 经常出现打漏的情况, 实用度不高。

★ BASARA 技: 在自己的周围放出方型的魔法阵攻击敌人, 范围广, 威力大。被围攻时这招十分好用。

## 桶狭间奇袭战要点:

一开始就有左右两条岔路, 各有一个宝箱两个敌将, 右边有马。然后沿着路线一直杀到头打败今川义元就行了。

- ★ 宝箱总数: 12 个
- ★ 地点攻略恩赏: 1200 石
- ★ 特别恩赏: 无



# 武田信玄

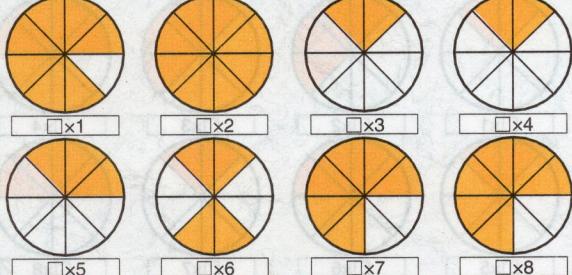
## 出现条件: 初期使用

战国第一兵法家, 有“甲斐之虎”的武田信玄手下的骑兵天下无敌, 以“风林火山”为四字真言的他确实是战国时期不可多得的将才。游戏的四个固有技将四字真言发挥到极至, 信玄的范围攻击非常大, 同时也弥补了攻击速度低下的不足, “疾きてと风の如く”和“动かざるてと山の如し”十分实用。

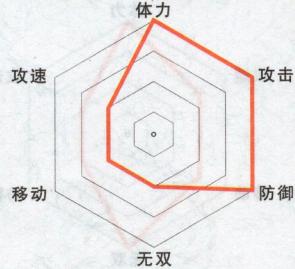
### 固有技

- ★ 疾きてと风の如く: 按住△一段时间后松手(也可直接按△发动), 信玄旋转行成龙卷风, 将小型杂兵垂直吹飞, 另可对大型士兵造成连续伤害。
- ★ 徐かなるてと林の如く: 补充 BASARA 槽, 持久战的必备技能, 要在无人的地方使用。遇到强劲武将的时候, 就可以反复使用无双将其击败。
- ★ 侵掠するてと火の如く: 火属性攻击, 蓄力后向前冲拳, 直接吹飞正前方范围内的杂兵, 蓄力前容易被攻击, 发动时应掌握好距离。
- ★ 动かざるてと山の如し: 举起武器蓄力 1.5 秒后砸向地面(蓄力时无硬直), 升起的石块将敌人打向空中, 远距离攻击招数。
- ★ BASARA 技: 正前方无数的火球落下, 命中率有些问题, 击中敌人后可在空中连续追击。发动 BASARA 技时可以继续攻击敌人。

### 普通技范围



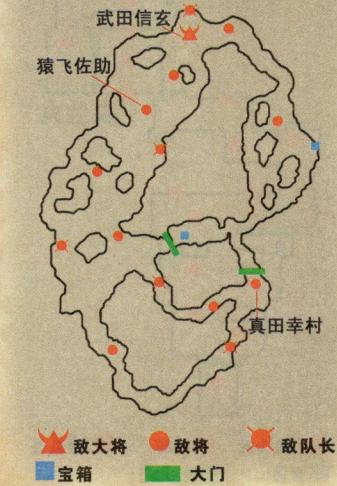
### 初期能力



## 川中岛谋略战要点:

地图右边的门前有真田幸村把守, 攻破他后会出现“传令兵接近武田事件”, 如能在他们到达武田本阵前将其击破, 武田将不会移动(推荐装备提高速度的三件道具), 如果阻止失败, 武田将南下与猿飞佐助汇合, 并出现大量增援部队。击败信玄既可过关。

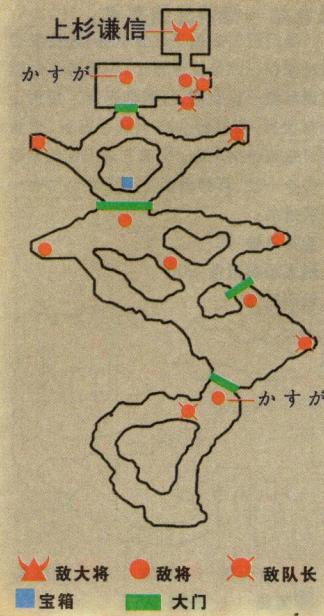
- ★ 宝箱总数: 12 个
- ★ 地点攻略恩赏: 2700 石
- ★ 特别恩赏: 击破全部传令兵 1000 石



### 春日山攻城战要点：

开始要先干掉山下的かつが、突破第五道门后再次与かつが交手，再干掉山顶的上杉。

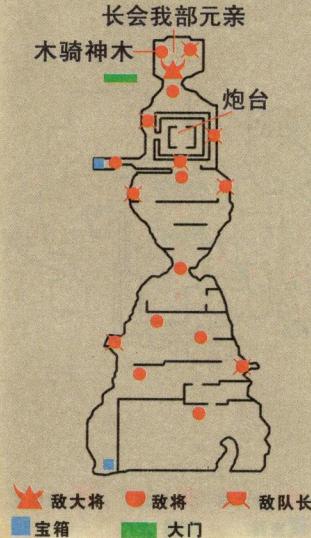
★ 地点攻略恩赏：3600 石  
★ 宝箱总数：12 个。



### 四国上路战要点：

攻略开始时地图北边的炮台就会发炮，听到炮弹声音立刻移动，杀到炮台处干掉炮兵长，炮击停止，破坏木骑“神木”后长会我部元亲出现。干掉他本关完成。

★ 宝箱总数：12 个  
★ 地点攻略恩赏：1500 石  
★ 特别恩赏：杀死要塞炮台上的炮兵长 1000 石。



### 出现条件：初期

有着越后之龙美誉的上杉谦信这堂堂七尺男儿在本作中摇身一变成百合花下的男子，让不少玩家大跌眼镜。游戏中上杉的招式类似三国无双里吴国的周泰，锐利的拔刀术加上出色的出刀速度让上杉成为攻速兼备的角色，冰属性武器的冻可减少硬直受创机会，普通难度下看起来很强的角色在究极难度中暴露出他的缺点——每招收刀的硬直时间过长，推荐神烈和神速交替使用。

#### 固有技

★ 神斩：出刀速度极快，对前方敌人有攻击判定，结合普通的连续技使用，既可消耗敌人体力，也可做为逃生的招式，但收刀时间容易被人击中。

★ 神烈：连打△键连续斩敌后突击，很实用的范围技，发动神烈时没有无敌时间注意身后敌人。

★ 神阵：正前一定范围生成冰墙冻结敌人后可追加攻击，但收招过慢加上冰墙攻击力不高使得神阵实用性大大降低。

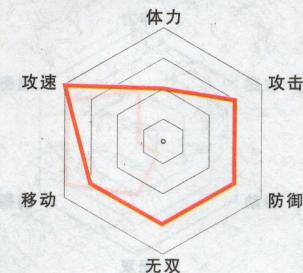
★ 神速：奔跑的过程连续按□x1 最多可出 24 刀，每刀皆为范围攻击，中途按△最后冲斩，可以最速通关。

BASARA 技：冰阵后出刀，范围很大，攻击力非常高。

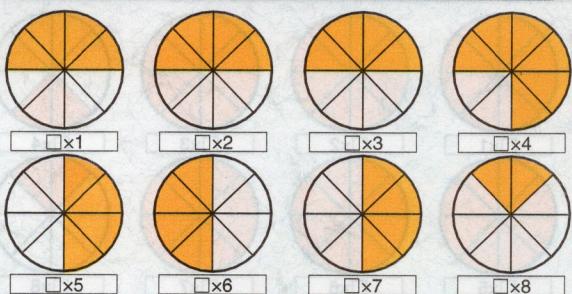
## 上杉谦信



#### 初期能力



#### 普通技范围



### 出现条件：织田信长天下统一

自幼跟随信长的美少年森兰丸在战国无双中变成了崇拜魔王的小正太，对信长的忠心依然不变，森兰丸的移动速度是全角色中最快的，普通连续技全都为范围技，十分实用，攻击速度和无双技也不错，只是攻防稍微弱了些，在“流星雨”出来之前，多使用“仰弓”与敌人周旋，究极难度下速度成为他战胜敌人的最佳武器。

#### 固有技

★ 五月雨：根据蓄力时间的不同分别可射出一只，三只，五只弓箭。

★ 仰弓：前冲后，将前方敌人打到空中，连接△键三刺追射三箭。

★ 豪雷：对远处的敌人放出巨大的雷击，可连续发动，发动速度很快，远距离牵制技。

★ 岚矢：蓄力准备时间非常长，举弓准备动作有攻击判定，放出的雷箭可自动追踪目标，过长的蓄力时间让岚矢并不十分实用。

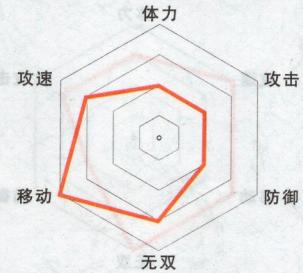
★ 流星雨：腾空后面对地面敌人连续射箭，持续时间很长，射速非常快还可以控制方向，森兰丸最强大的大范围攻击技，落地时小心敌人的攻击。

★ BASARA 技：向空中射下箭雨，范围要比上杉谦信小一些。

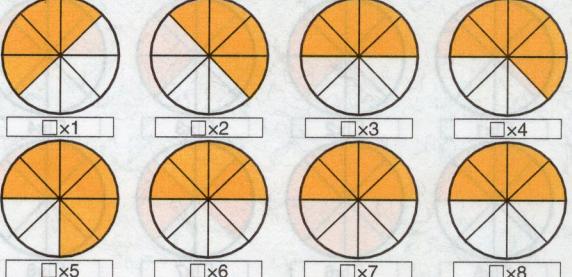
## 森兰丸



#### 初期能力



#### 普通技范围





### 出现条件:伊达政宗通关

游戏中虚构的人物，整体来说这个人物设计的比较失败，这从官网人气排名倒数第一就可以看出。我想设计者的初衷是在游戏中增加一个lolli，以满足某些特殊爱好者的需求。但这个lolli既不可爱又不性感，最要命的是动作缓慢，小编我花了整整一下午才把她练到19级，中途挂掉不下30次，实在是……哎！

#### 固有技

★まつりばやし：旋转着向前突并挥舞大锤，可以把一条直线上的敌人击飞，比较实用的一招。

★おらさちから：远远的扔出大锤，使用空手攻击。空手状态下移动速度变快，攻速变快，范围变小。按△键可以收回大锤，或者等一定时间后大锤落下砸在头上。

★雪てるがし：滚一个雪球攻击前方直线上的敌人。

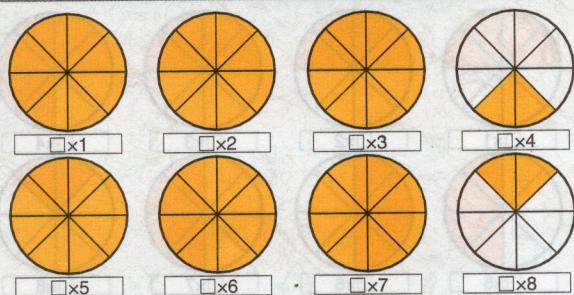
★なまはげたたき：把大锤变成巨锤，跳起来攻击敌人。准备时间稍长，但跳起来之后是无敌状态。

★もちつき大会：使尽全身力气猛击地面，把敌人震飞，这招攻击范围大的吓人，能看见的都能打到。可是出招前的准备时间足足有两秒。

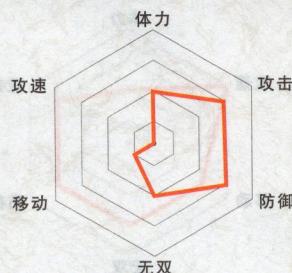
★雪だるま警报：召唤雪球攻击前方大范围内的敌人，这招范围广威力大，但要消耗一半的BASARA值，而且对近身的敌人无效。

★BASARA按：旋转着挥舞大锤，周围的敌人全部遭殃，招式末尾的快速旋转威力很大。

#### 普通技范围



#### 初期能力



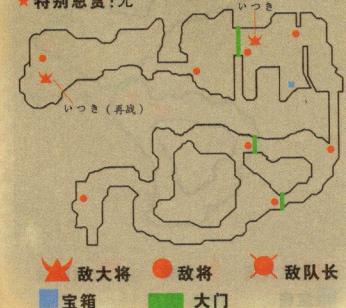
#### 最北端一撃镇压战要点：

暴风雪里隐藏了许多伏兵，往往发现的时候自己已经被包围了，见形势不妙就赶紧后撤一段距离，脱离包围圈。吊桥上也有伏兵，而且桥头有一队弓箭兵，过桥的时候要特别小心。在第三道门那里击败いつき一次，再到地图尽头击败いつき一次后过关。

★宝箱总数：12个

★地点攻略恩赏：900

★特别恩赏：无



#### 小田原城包围战：

杀到地图西边，需要保护爆破兵南下炸开大门，建议先清光一路上的杂兵，狭长的木道上会有大量的锤兵，棍手，尽头会得到3个宝箱，进入小田原城击败北条氏政。

★宝箱数：13

★地点攻略恩赏：900石

★特别恩赏：爆破工作完成 1000石



### 猿飞佐助

#### 出現方法:武田信玄天下統一

武田信玄，真田幸村最为信赖的忍者首领，猿飞继承了忍者的特点，在移动速度和攻击频率上都要高出其他人一筹，虽然攻击范围小，攻击力不足，但其霸道的无双技，使得他在面对武将和大量杂兵都十分有利。特殊技方面推荐影当术和分身术。

#### 固有技

★引寄の术：前方右半圆圈飞轮攻击，收招极快，实用的范围技。

★影潜の术：土遁后前冲上斩，空中可继续追击，浮空后容易被地面的敌人击。

★闪光の术：放出的闪光弹让敌人瞬间眩晕，创造攻击机会。

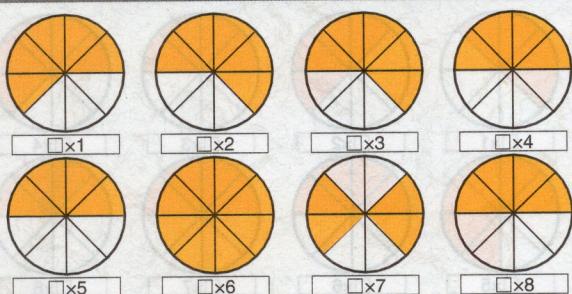
★空蝉の术：收到攻击得瞬间按△反击，相当与一闪，玩家也可以连续按△提高成功几率，但并不实用。

★影当の术：正前方发出影分身，攻击远距离的敌人，蓄力时间不长。

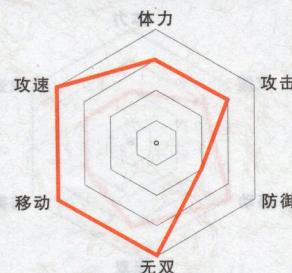
★分身术：消耗 25% 的 BASARA 槽同时作出两个影分身，一定时间内三体同时攻击，非常霸道的技能。

★BASARA按：放出三个影分身后连续旋转并可移动，非常强悍。

#### 普通技范围



#### 初期能力



### 山崎歼灭战要点：

通过第一座桥之后会发生“阻止明智部阵”事件，在他赶到天王山召唤援兵之前干掉他就算任务完成。如果让他布阵成功，会出现4队杂兵，其中还有炸弹兵，非常烦人。

★宝箱总数：11个

★地点攻略恩赏：2100

★特别恩赏：成功阻止明智光秀部阵  
2000

明智光秀



### 出现条件：织田信长、浓姫、森兰丸通关

历史上有名的智将明智光秀在游戏中变成了活脱脱一个大变态，在战场上充分享受杀人的乐趣是他的人生信条。他不但会使用吸血，鞭尸等招数来尽情地虐待敌人，在感到无比爽快的时候，还会全身抽动打冷颤，嘴里还念叨着“啊……爽啊……”，真是……让我几次都有扔手柄的冲动啊。

#### 固有技

★怨恨的斩击：在地上打滚并360度挥舞双镰，明智难得的几个实用性强的招式，配合两次普通连击使用是明智最安全的攻击方式。

★恍惚的吸收：吸取敌人的HP，除非周围只有一个敌人了，否则不要使用这招。

★诅咒的千棘：放出一排针刺攻击前方180度的敌人，只能挥舞两次，威力一般。

★屈辱的追打：用双镰不停地往地上插，典型的鞭尸招式，对前方的敌人有效，虽然动作较慢，但还比较安全。

★守护的锁骨：召唤骷髅头护身，可以抵御敌人的5次攻击，但是会消耗全部的BASARA值。

★恐慌的邪气：从口中吐出邪气，让敌人陷入恐慌状态，对高级兵种(HP比较长)无效，对敌将无效。

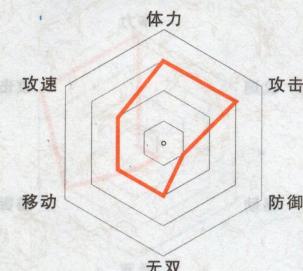
★BASARA技：用邪气笼罩全身，再对敌人无情地追打。攻击范围较小，途中可以控制方向。多余动作很多，比较费时间。



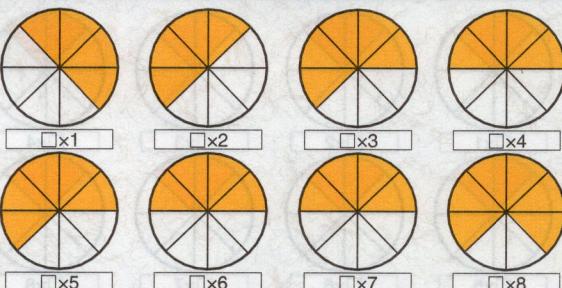
戰國

明智光秀

#### 初期能力



#### 普通技范围



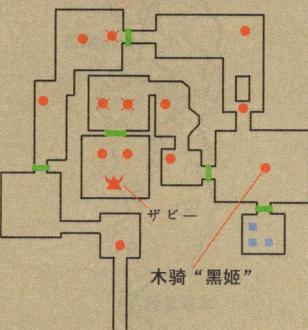
### ザビー城攻略战要点：

有两个地点会被敌人关起门来夹击，全灭敌人的兵长之后门就会打开。在第二个关门的地方会出现一个机关兽，建议蓄满BASARA值后用特技打掉它，平时最好不要轻易靠近。BOSS战对ザビー，有三个机器ザビー和两排大锤兵，全部清理干净再集中对付ザビー。

★宝箱总数：15个

★地点攻略恩赏：1500

★特别恩赏：无



★敌大将 ●敌将 ■敌队长  
■宝箱 ■大门

### 出現条件：真田幸村通关

其实扎比是一个慈祥的充满爱心的大叔，他所创立的扎比教宣扬的就是爱和正义，他从西方带到日本的先进武器——手持式两用火箭炮更是体现了他无尽的爱和仁慈。BASARA技更是仁慈到不行，让敌人在猛烈的炮火中解脱，前往西方极乐世界过安定和平的生活。

#### 固有技

★炎あれ：两手向前开炮，可以攻击180度的范围，攻击距离也远，对近身的敌人有效，很实用的一招。

★祈りあれ：用歌声击倒周围的敌人，距离不是很远，威力一般，使用的时候建议关掉音箱或取下耳机。

★天罚あれ：放出3个分身炸弹攻击前方敌人，攻击判定和炎あれ差不多，但由于有点准备时间，没有炎あれ好用。

★突击あれ：飞身突击前方直线上的敌人，威力大，距离远，但收招时间过长，容易受到攻击。

★天使あれ：召唤5个天使在周围飞舞，可以抵御5次攻击，这招要消耗全部的BASARA值。

★恵みあれ：把敌人变成4个炸弹或者4个饭团，几率各50%，这招要消耗一半的BASARA值。

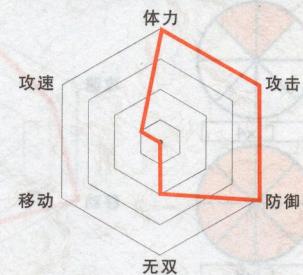
★BASARA技：

拿出大炮对前方猛轰，然后用身体震开周围的敌人。攻击距离很远，威力很大，敌人很集中的情况下使用效果更佳。

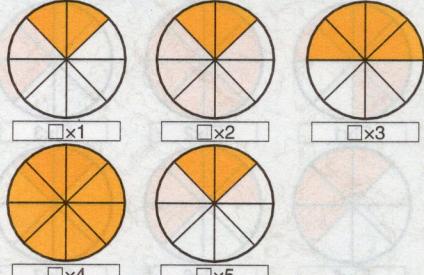
ザビー  
● 扎比



#### 初期能力



#### 普通技范围



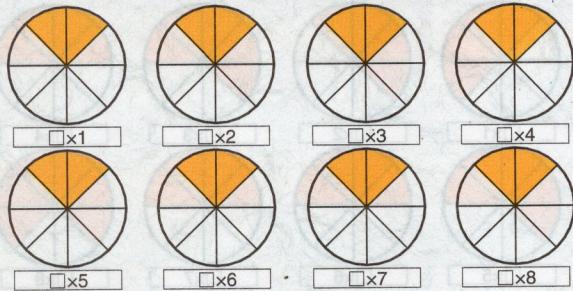
### 出现条件：いつき和ざび-通关

你别看岛津义弘一副糟老头的样子，他比上杉谦信还要年轻5岁哦，究竟是他未老先衰，还是上杉返老还童，这就不得而知了。游戏里的岛津义弘还是老当益壮，手里拿的大刀少说也有100来斤重，虽然挥舞起来慢了点，但是威力十足啊。攻击范围较小是他的缺点。

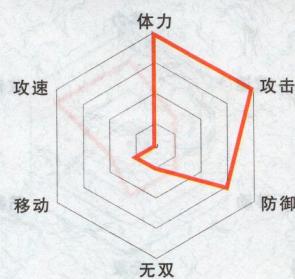
#### 固有技

- ★示现流六进：拖刀前冲然后用力一横扫，把前方的敌人全部击飞。威力大，比较安全，很好用的招式。
- ★示现流喝破：大吼一声喝退敌人，让敌人陷入恐慌状态，对高级兵种（HP较长）和敌将无效。
- ★示现流高波：挥舞长剑掀起一阵沙雾，可以击飞前方一直线上的敌人，攻击距离很远，威力大，缺点是范围小了点，容易受到反击。
- ★示现流来迅：用剑蓄力之后向前发出能量球攻击直线上的敌人，蓄力时间越长距离越短。蓄力的时候容易受到攻击，不实用。
- ★BASARA技：连续挥舞长剑攻击敌人，威力巨大，但是攻击范围集中在正前方的直线上，中途需要仔细地掌握攻击方向。

#### 普通技范围



#### 初期能力



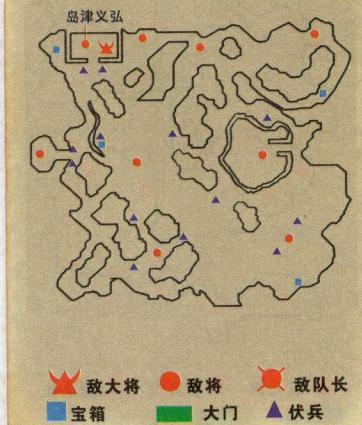
### 最南端平定战要点：

岛津部下了许多伏兵，自己也藏了起来，要引出伏兵并消灭16个武将才能把他引出来。地图上本来就有4个敌将也是包括在内的。

★宝箱总数：12个

★地点攻略恩赏：无

★特别恩赏：引诱出岛津义弘 4000石



### 本多忠胜



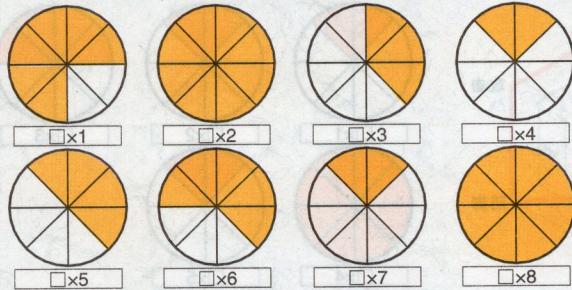
#### 出现方法：全部15人通关

德川家康四天王之首，战国时代最强武将，BASARA中的本多被彻底的恶搞了一把，不但脱离了人类的范畴，还进化成机器人的形态，不愧其“本多高达”的美誉。作为游戏中最后的隐藏角色，他的攻击力和防御力非常高，攻击范围更超出了其他角色一大截，四种形态让本多对不同情况都有相应的对策。

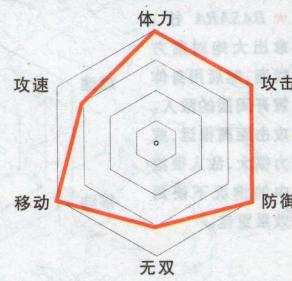
#### 固有技

- ★机动形态：消耗 25% BASARA槽，提高移动速度，分三个阶段提升，可保持10秒钟左右，发动时有无敌时间。
- ★防御形态：消耗 25% BASARA槽，提高防御力，分三个阶段提升，最后身上会有四个护盾，可保持10秒钟左右，发动时有无敌时间。
- ★攻击形态：消耗 25% BASARA槽，后背装备双管加农炮，按△发炮，也可移动中开火，可炸到面前一定距离的敌人，远距离牵制技能。
- ★电磁形态：消耗 100% BASARA槽，身体周围产生电磁场，碰到的敌人都会受到伤害，本多最强的技能。
- ★BASARA技：浮空后，周围放出激光，命中率稍低，但效果还是很明显的，比较好用。

#### 普通技范围



#### 初期能力



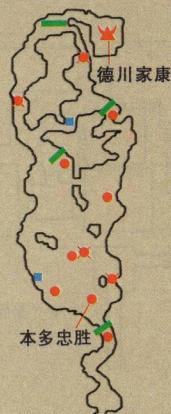
### 三方ヶ原强袭战要点：

斩杀第一员武将后将会面对最强的本多忠胜，玩家没有一定的级别的很容易被其秒杀，另外每次攻击只会消耗他一丝的体力，如果没有连续的制压技巧的话，推荐先行防御，待本多出完两招后跟进砍击，然后立刻防御，击败本多后一路北上击败德川家康。

★地点恩赏：1200石

★特别恩赏：击败本多忠胜获得 12000 石

★宝箱总数：11个



## 出现条件：前田利家通关

阿松是前田利家的夫人，是一个知书达理，温柔贤惠的贤内助——骗你的。其实阿松是一个掌管前田家大权，把老公吃得死死的女强人，“没打胜仗不准吃饭！”这是激励老公最常用的一招。但是阿松

始终担心丈夫的安危，于是变身成为美少女战士前往战场和老公一起并肩杀敌！顺便说一下，她的招式和上杉太像了，不知二人是什么关系。

### 固有技

★行け、鷹よ！：放出一只老鹰攻击前方直线上的敌人，攻击距离远。但本身处于无防御状态，不太实用。

★秘剑彗星突き：以极快的剑法连击前方范围内的敌人，威力很大，但使用的时候要确保身后没有敌人。

★秘剑天驱け星：以极快的速度突击前方一直线上的敌人，可以作逃命招式，也可以配合普通技使用。

★秘剑夢冰斬り：把前方一定范围内的敌人冻住，并造成一定的伤害。冰冻时间内可以再追加攻击，实用的招式。

★行け、鷹たちよ！：放出一群老鹰攻击前方的敌人，攻击距离远，范围广，威力也很大，唯一的缺点是发动时间稍长。

★BASARA 技：和上杉的一样，在周围放出大量冰柱把敌人冻住，造成很大的伤害，范围广，出招利落，节省时间。

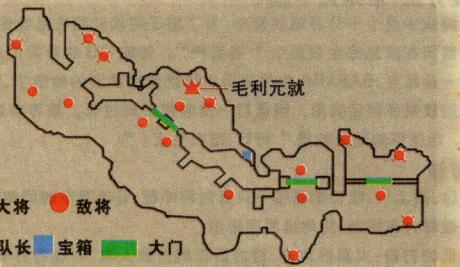
## 高松城水攻战要点：

一开始便发生事件“打倒毛利军武将”任务，击败敌军5个武将之后毛利原就才会出现。我方有四个门，被突破一个就出现一个敌将，消灭敌人5个武将之后门也会被全部突破。

★宝箱总数：11个

★地点攻略恩赏：2400

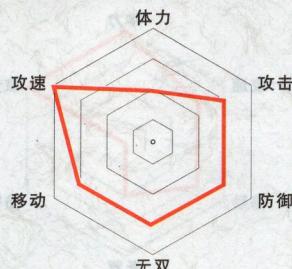
★特别恩赏：无



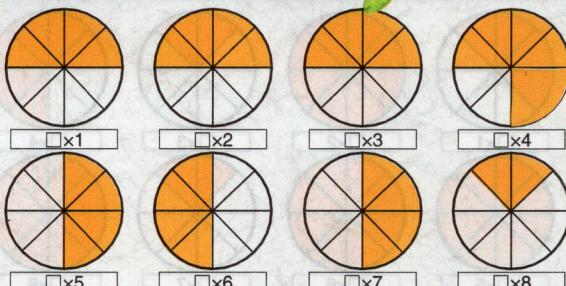
まつ（阿松）

難國

### 初期能力



### 普通技范围



## 川中島の合戦要点：

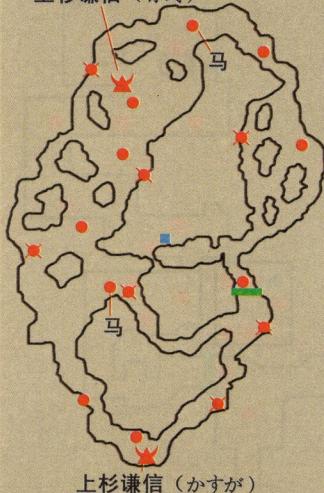
一路南下(中途可以骑马)，杀掉上杉谦信后，主将会变成かすが，击败かすが后北上干掉真正的上杉。

★宝箱总数：12个

★地点攻略恩赏：2100 石

★特别恩赏：击败かすが获得 1000 石。

### 上杉谦信（再战）



## 出現条件：上杉谦信天下统一

本打算刺杀上杉のかすが被他的美貌所吸引，最后两人双双坠入爱河，并成双成对的出现在战场，这……这分明就是百合啊，您不信？开头动画的花边那就是百合花，かすが就是猿飞佐助的女性版本，除了“密仪 星芒”之外其他招式与猿飞一样。

### 固有技

★密仪 光轮：前方右半圈飞轮攻击，收招极快，实用的范围技。

★密仪 白夜：土遁后前冲上斩，空中可继续追击，浮空后容易被地面的敌人击。

★密仪 辉眩：放出的闪光弹让敌人瞬间眩晕，创造攻击机会。

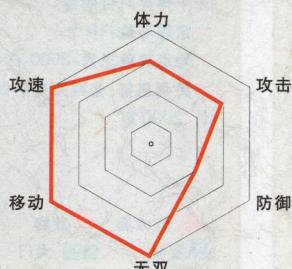
★密仪 阳炎：受到攻击的瞬间按△反击，相当与一闪，玩家也可以连续按△提高成功几率，但并不实用。

★密仪 御镜：正前方发出影分身，攻击远距离的敌人，蓄力时间很短。

★密仪 星芒：消耗 100% 的 BASARA 槽周身体产生手里剑，移动时对碰到的敌人直接吹飞攻击，很强的技能，但对冲过来的骑兵无效。

★BASARA 技：放出两个影分身后连续旋转并可移动，和猿飞佐助相同。

### 初期能力

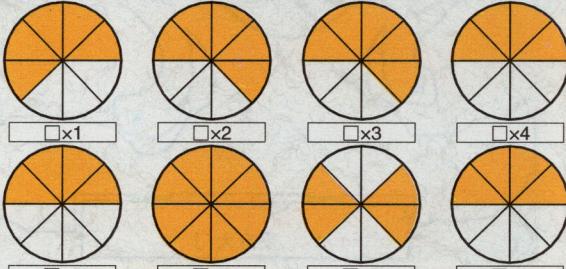


かすが（春日）



難國

### 普通技范围





# 前田利家

戰國

## 出现方法:浓姬天下统一

游戏中是个十分开朗的青年,为了妻子阿松驰骋在乱世的战场上,原本是织田家臣的前田在家里完全就是个“妻管严”,他的CG也非常的恶搞,包括他的六级武器——金枪鱼,BASARA中符合历史的就是他精湛的枪法了,前田普通连续技很多都是范围技很多都还实用,但最后一招收招时间过长,推荐普通连续技后跟“炎の跳跃”。远距离的敌人就用“行け、鷹たちよ!”

### 固有技

★行け、鷹よ!:吹口哨召唤一只鹰向前冲刺,召唤准备时间相对不长,可以连续召唤,可惜破坏力有限制,用与远距离牵制。

★本能の打击:火属性攻击,蓄力后正前方敌人吹飞,攻击力不错,可惜出招和收招都有一定的破绽,推荐无后续跟进敌人时候使用。

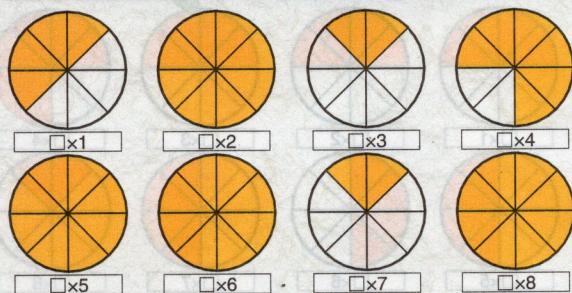
★野生の打击:火属性攻击,蓄力后正前方敌人浮空攻击,空中可继续追打,和本能的打击一样需要把握住时机。

★炎の跳跃:空中旋转后落地砸向敌人,空中的无敌时间长,落地的硬直小并可连续发动,究级难度下这招的优勢就能体现出来。

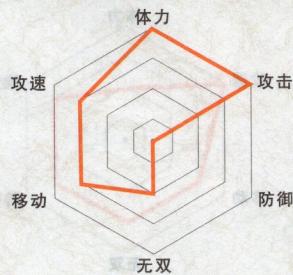
★行け、鷹たちよ!:行け、鷹よ!的强化版本,召唤多只鹰冲刺,攻击范围加大,攻击力不高,但可以用来屈死boss。

★BASARA 技:面向前方喷火,攻击力不算太高,经常将敌人吹出攻击范围。

### 普通技范围



### 初期能力



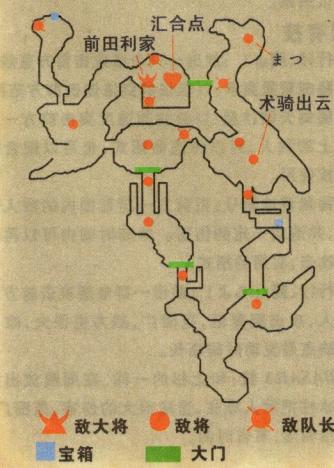
## 姊川分断战要点:

要想阻止前田夫妇会合,推荐装备“韦驮天”,然后是选择路线,左边有了两扇门,右边的道路曲折还有大量的弓箭手,另外空地上还有木骑“出云”(直接在它的脚下放无双即可)。推荐左边的路线,先干掉阿松,然后回头清光剩下的杂兵,最后击败前田利家。

★宝箱总数:12个

★地点攻略恩赏:1800石

★特别恩赏:成功阻止前田夫妇汇合2000石。



# 补充

## 国境防卫战要点:

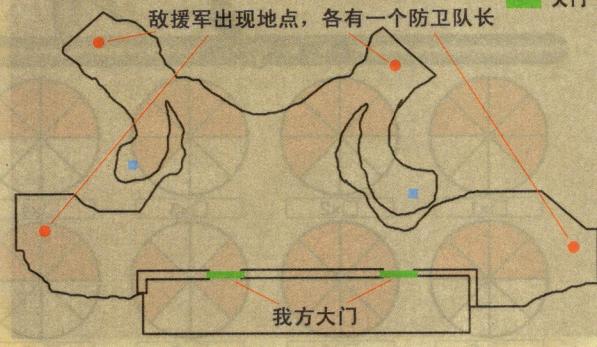
面对源源不断涌来的敌军,守住大门不被攻破4分钟就算过关。突击的敌人会从4个地点不断出现,其中可以对大门造成伤害的只有手持大木棍的攻城兵,一突击队有三个攻城兵,把他们干掉剩下的敌人就可以暂时不管了。右边来回于两个门之间的时候别忘了抽空把四个防御队长干掉,过关之后会有4000的额外奖励。这关没有BOSS,因此成为了最安全的练级和打宝关卡。

★宝箱总数:6个

★地点攻略恩赏:1200

★特别恩赏:击败所有防御队长 4000

◆ 敌大将  
● 敌将  
◆ 敌队长  
■ 宝箱  
■ 大门



## 本能寺之变要点:

历史上有名的明智光秀叛变,地图上到处都是放火箭的弓箭手,而且一队就有10多个人,非常棘手。走S型路线靠近他们之后用连续技或BASARA技解决。还有一种弓箭手防卫队长,射速非常快,有突进技能的人物就一下突到他的面前,没有这种技能的人物只有注意防御,慢慢地接近他。遇到明智光秀之后他会召唤出4个增援队长,建议先干掉再对付明智。

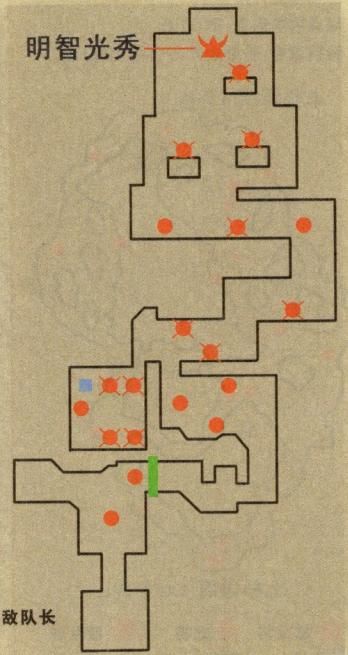
★宝箱总数:10个

★地点攻略恩赏:3900石

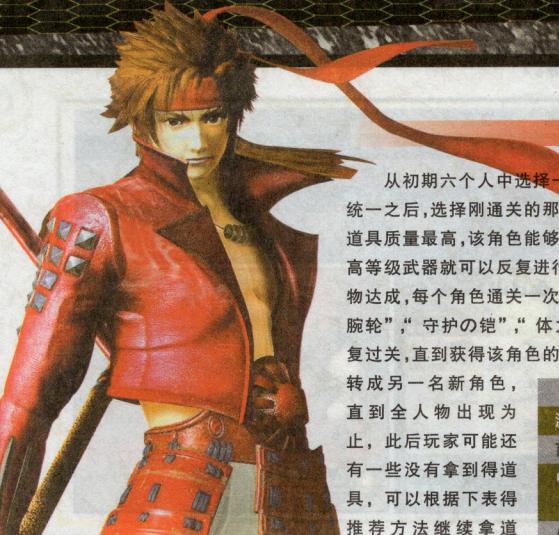
★特别恩赏:击败所有防御队长 2000石

◆ 敌大将  
● 敌将  
◆ 敌队长  
■ 宝箱  
■ 大门

## 明智光秀



# 全人物全道具最速获得方法



从初期六个人中选择一名实力较强的武将，例如伊达、真田、信长，先不要着急天下统一，尽量多打几仗，中期多数会出现国境防卫战，统一之后，选择刚通关的那名武将，在困难难度下多打几次，从下边的列表，便可看出，无论是练级还是刷武器道具，国境防卫战的效率和道具质量最高，该角色能够安全通过困难难度下的国境之后进入天下统一模式，选择困难难度通关，这样就能出现究极难度，此后就获得高等级武器就可以反复进行究极难度下的国境防卫战了。由于最后一名角色“本多忠胜”的出现的条件为全角色天下统一，因此要想全人物达成，每个角色通关一次是必不可少的，要做到最速，就应在最短的时间获得最多的武器和道具。首先选择要通关的角色装备“刚力の腕轮”，“守护の铠”，“体力の宝珠”直接打困难难度下的国境防卫战，得到该角色的3,4级武器后，立刻进入究极难度的国境防卫战反复过关，直到获得该角色的5,6级武器，拿武器得同时，道具数量和质量也随之得到提升，随后让该角色在普通难度下迅速天下统一，然后转成另一名新角色，直到全人物出现为止，此后玩家可能还有一些没有拿到得道具，可以根据下表得推荐方法继续拿道具。这样全道具也就指日可待了。

经过梵天和Alice两人累积80多个小时的游戏时间，总结出了一些效率较高的打宝和练级的方法。不过有些效率高的方法危险度极高，如果总是挂掉的话，可以先用安全点的方法练一下人物等级，想要进入下一个难度就必须先打出高级武器。不过单拿道具的话，还是派上最适合该地域的角色吧。

★★★★★打宝★★★★★							
游戏时间	装备道具	关卡	选择难度	耗费时间	安全度	取得宝箱	综合效率
前期	随意	ザビ-城攻略战	难	5分	非常安全	15个	中
中期	呼运のお守り， 武勋のほうび	国境防卫战	究极	4分	安全	7个(1豪华)	中
后期	元の悟り套件	国境防卫战	究极	4分	安全	11个	中
后期	博打道具套件	国境防卫战	究极	4分	非常危险	11个(5豪华)	高

★★★★★练级★★★★★							
游戏时间	装备道具	关卡	选择难度	耗费时间	安全度	取得经验	综合效率
前期	随意	国境防卫战	难	4分	非常安全	1万7左右	中
中期	宝くじの切れ端套件	摺上原追击战	普通	2分	危险	3万左右	高
后期	宝くじの切れ端套件	国境防卫战	究极	4分	非常危险	7万左右	高

## 所有人物武器列表（武器攻击力和防御力都是99级）

伊达政宗

1级武器	景秀	无属性	攻击 515	防御 25
2级武器	爪破	无属性	攻击 615	防御 50
3级武器	牙龙	雷属性	攻击 795	防御 179
4级武器	蛟龙	无属性	攻击 695	防御 1985
5级武器	应龙	雷属性	攻击 1290	防御 936
6级武器	亚罗栖斗流	雷属性	攻击 1345	防御 1345

真田幸村

1级武器	朱罗	无属性	攻击 540	防御 25
2级武器	红牙	无属性	攻击 645	防御 50
3级武器	朱雀	炎属性	攻击 895	防御 199
4级武器	苍红	无属性	攻击 695	防御 1985
5级武器	炎凰	炎属性	攻击 1295	防御 943
6级武器	栖羽亚陀	炎属性	攻击 1495	防御 1495

织田信长

1级武器	国重	无属性	攻击 540	防御 25
2级武器	般若长光	无属性	攻击 645	防御 50
3级武器	鬼切国钢	暗属性	攻击 895	防御 100
4级武器	双刃裂界	无属性	攻击 695	防御 1985
5级武器	征天魔王	暗属性	攻击 1295	防御 745
6级武器	浪速必携	无属性	攻击 994	防御 1495

浓姫

1级武器	空蝉/阳炎	无属性	攻击 525	防御 35
2级武器	霸王/丽王	无属性	攻击 595	防御 50
3级武器	扬羽/凌羽	炎属性	攻击 795	防御 239
4级武器	火天/地炎	无属性	攻击 695	防御 1985
5级武器	梦幻/幽玄	炎属性	攻击 995	防御 893
6级武器	双铳惠戊新	无属性	攻击 1195	防御 1295

**武田信玄**

1 級武器	石動配	无属性	攻击 540	防御 25
2 級武器	双斩扇	无属性	攻击 645	防御 50
3 級武器	红莲翔	炎属性	攻击 895	防御 199
4 級武器	羽裂扇	无属性	攻击 695	防御 2005
5 級武器	赤鳳翔	炎属性	攻击 1295	防御 1438
6 級武器	战祭り	无属性	攻击 1495	防御 500

**武田信玄** 川中島謀略戰  
出陣 武田信玄の擊破 ブレイヤーの死亡  
【石動配】 LV 92 向配を換えた巨大な斧

**上杉謙信**

1 級武器	小豆長光	无属性	攻击 540	防御 25
2 級武器	不动利剣	无属性	攻击 645	防御 50
3 級武器	乱れ雪	冰属性	攻击 895	防御 199
4 級武器	雪杀昌	无属性	攻击 695	防御 1985
5 級武器	大雷替	冰属性	攻击 1295	防御 943
6 級武器	真を心君に	无属性	攻击 1293	防御 1500

**上杉謙信** 春日山攻城戦  
出陣 上杉謙信の擊破 ブレイヤーの死亡  
【小豆長光】 LV 99 繩の長刀 軽くてあつかいやすい

**森三九**

1 級武器	重藤弓	无属性	攻击 540	防御 25
2 級武器	破箭の弓	无属性	攻击 645	防御 50
3 級武器	苍雷神	雷属性	攻击 895	防御 199
4 級武器	斩魔	无属性	攻击 695	防御 1985
5 級武器	雷鹤荒毅	雷属性	攻击 1295	防御 943
6 級武器	バナナ	无属性	攻击 1090	防御 1090

**森三九** 四国上陸戦  
出陣 森三九の擊破 ブレイヤーの死亡  
【重藤弓】 LV 90 あつかいやすい弓

**いつき(伊月)**

1 級武器	サルタヒコ	无属性	攻击 540	防御 25
2 級武器	オオアナムチ	无属性	攻击 645	防御 50
3 級武器	オオヤミノメ	冰属性	攻击 895	防御 199
4 級武器	トユウケヒメ	无属性	攻击 695	防御 1985
5 級武器	ウカノミタマ	冰属性	攻击 1495	防御 943
6 級武器	魔法大作戦	无属性	攻击 1797	防御 1797

**いつき(伊月)** 戒北端一揆鎮伏戦  
出陣 いつきの擊破 ブレイヤーの死亡  
【サルタヒコ】 LV 82 女神ウカノより授けられた巨大ハンマー

**飛飞佐助**

1 級武器	甲贺手里剑	无属性	攻击 540	防御 25
2 級武器	四方手里剑	无属性	攻击 645	防御 50
3 級武器	暗鸟	暗属性	攻击 895	防御 199
4 級武器	旋风	无属性	攻击 795	防御 1886
5 級武器	漆黒蠍	暗属性	攻击 1395	防御 844
6 級武器	传说の名盘	无属性	攻击 1695	防御 1198

**飛飞佐助** 指上原追撃戦  
出陣 伊達政の擊破 ブレイヤーの死亡  
【伝説の名盤】 LV 61 真田の音楽が刻まれているという不思議な円盤

**明智光秀**

1 級武器	櫻舞	无属性	攻击 540	防御 25
2 級武器	绀碧	无属性	攻击 645	防御 50
3 級武器	蓝祸	暗属性	攻击 895	防御 199
4 級武器	白狼	无属性	攻击 695	防御 1985
5 級武器	黑虹	暗属性	攻击 1295	防御 646
6 級武器	美味礼赞	暗属性	攻击 1698	防御 698

**明智光秀** 小田原城包囲戦  
出陣 北条氏成の擊破 ブレイヤーの死亡  
【桜舞】 LV 97 鞍馬用に作られた鋭い鎌 開手一本ずつ持てて使用する

**ザビ(ハル)**

1 級武器	E.ブレイク	无属性	攻击 540	防御 25
2 級武器	D.キヤノン	无属性	攻击 645	防御 50
3 級武器	C.アタック	炎属性	攻击 995	防御 199
4 級武器	B.ソウル	无属性	攻击 795	防御 1985
5 級武器	A.バスター	炎属性	攻击 1605	防御 943
6 級武器	S.メガホン	无属性	攻击 1193	防御 1393

**ザビ(ハル)** 川中島謀略戦  
出陣 武田信玄の擊破 ブレイヤーの死亡  
【E.ブレイク】 LV 98 向前して装備して使用するバズーカ

**島津義弘**

1 級武器	斩岩剣青嵐	无属性	攻击 540	防御 25
2 級武器	斩铁剑鬼皇	无属性	攻击 645	防御 50
3 級武器	家宝雷神剑	雷属性	攻击 895	防御 199
4 級武器	粉碎棒金刚	无属性	攻击 695	防御 1885
5 級武器	两断斧天雷	雷属性	攻击 1805	防御 995
6 級武器	竹刀	无属性	攻击 1193	防御 1000

**島津義弘** 造南端平定戦  
出陣 島津義弘の擊破 ブレイヤーの死亡  
【斬岩剣 青嵐】 LV 96 向手持ちの大剣

<b>本多忠胜</b>	1 级武器 机巧枪黑王 无属性 攻击 540 防御 25	2 级武器 机巧枪牙王 无属性 攻击 645 防御 50	3 级武器 机巧枪雷王 雷属性 攻击 895 防御 199	4 级武器 机巧枪天王 无属性 攻击 695 防御 1805	5 级武器 机巧枪雷帝 雷属性 攻击 1705 防御 1093	6 级武器 蜻蜓斩 无属性 攻击 1705 防御 1000
-------------	------------------------------	------------------------------	-------------------------------	--------------------------------	---------------------------------	-------------------------------

**本多忠勝** 三方ヶ原強襲戰  
敵大村 勝利条件  
武器庫  
道具  
出陣  
前田家の奪回 ブレイヤーの死亡  
【機巧槍 黒王】 LV 91  
あらゆるものと向き合はず鋼鐵の巨大槍  
これを侮いこなせるのは本多忠勝ただ一人

**まつ** 阿波  
1 级武器 小狐 无属性 攻击 540 防御 25
 2 级武器 梅光 无属性 攻击 645 防御 50 | 3 级武器 小鹿 冰属性 攻击 895 防御 199 | 4 级武器 菊花 无属性 攻击 795 防御 1885 | 5 级武器 神威 冰属性 攻击 1494 防御 744 | 6 级武器 前田家の食卓 无属性 攻击 1594 防御 1000 |

**本多忠勝** 三方ヶ原強襲戰  
敵大村 勝利条件  
武器庫  
道具  
出陣  
前田家の奪回 ブレイヤーの死亡  
【機巧槍 黒王】 LV 91  
あらゆるものと向き合はず鋼鐵の巨大槍  
これを侮いこなせるのは本多忠勝ただ一人

**まつ** 阿波  
1 级武器 小狐 无属性 攻击 540 防御 25
 2 级武器 梅光 无属性 攻击 645 防御 50 | 3 级武器 小鹿 冰属性 攻击 895 防御 199 | 4 级武器 菊花 无属性 攻击 795 防御 1885 | 5 级武器 神威 冰属性 攻击 1494 防御 744 | 6 级武器 前田家の食卓 无属性 攻击 1594 防御 1000 |

**かすが** 春日山攻城戰  
敵大村 勝利条件  
武器庫  
道具  
出陣  
上杉謙信の奪回 ブレイヤーの死亡  
【八峰輪宝】 LV 89  
円盤状の巨大手裏剣

**かすが** 春日山攻城戰  
敵大村 勝利条件  
武器庫  
道具  
出陣  
上杉謙信の奪回 ブレイヤーの死亡  
【八峰輪宝】 LV 89  
円盤状の巨大手裏剣

**前田利家** 姫川分断戰  
敵大村 勝利条件  
武器庫  
道具  
出陣  
前田利家の奪回 ブレイヤーの死亡  
【巨槍安達太良】 LV 89  
両手であつかうために作られた三叉槍

**前田利家** 姫川分断戰  
敵大村 勝利条件  
武器庫  
道具  
出陣  
前田利家の奪回 ブレイヤーの死亡  
【巨槍安達太良】 LV 89  
両手であつかうために作られた三叉槍

# 战国 BASARA 全部 80 个道具列表

道具名称	道具效果
刚力の腕輪	攻击力上升, 等级越高效果越大
守护の鎧	防御力上升, 等级越高效果越大
体力の宝珠	体力上限上升, 等级越高效果越大
おにぎりのお守り	饭团恢复量上升, 等级越高效果越大
炎のお守り	炎属性攻击无效
雷のお守り	雷属性攻击无效
冰のお守り	冰属性攻击无效
暗のお守り	暗属性攻击无效
备えの神水	BASARA 槽满值状态出阵
坏し	一次便可将盾击破
気付け铃	不会出现眩晕状态
经验のかんざし	击倒敌人经验值获得少量增加, 斩杀人数多时效果明显
热唱ひわ	出击背景音乐变更为主题曲
バサラ魂	BASARA 槽增加量上升
疾风の鞍	马的移动速度上升
背水砂时计	除国境防卫战以外的关卡, 在限制时间内完成可获得 3 个豪华玉手箱, 失败游戏结束。

道具名称	道具效果
足轻杀の笼手	对步兵的伤害值上升
飛び道具杀の笼手	对弓兵和枪兵的伤害值上升
爆弾杀の笼手	对爆弹兵的伤害值上升
忍者杀の笼手	对忍者的伤害值上升
からくり杀の笼手	对棍兵的伤害值上升
铁球杀し笼手	对铁球兵的伤害值上升
炮铁柱杀し笼手	对铁柱兵的伤害值上升
大名杀し笼手	对有名武将的伤害值上升
四番の罠	将敌人直接吹飞
一重のはうび	过关后经验值加 500
二重のはうび	过关后经验值加 1000
三重のはうび	过关后经验值加 3000
跳ね返しの锷	反击攻击力上升
ごますり棒	己方在不利情况下保持士气
连击扇子	连击数累积成功率上升
突破の祕诀	对敌破防成功率上升
下克上の绘馬	有名武将能力下降, 其他杂兵能力上升
怒りの宝珠	受到伤害时, BASARA 槽增加量增加 3 倍

道具名称	道具效果
好运のお守り	豪华玉手箱出现几率上升
武勋の誉れ	过关时击倒 10 名以上有名武将经验值加 3000
眠り笛	敌人眩晕几率上升
皆杀しの兜	无差别攻击, 包括己方单位
回復の数珠	体力徐徐回复, 效果不明显
必胜だるま	会心一击几率上升
武勋のほうび	过关后增加一个豪华玉手箱
代赏の带组	BASARA 槽不足时, 用体力换取 BASARA 槽
恶臭香炉	放出强烈恶臭的香炉, 敌人无法靠近
信玄の面	真田幸村专用道具, 体力减少时武田信玄前来支援
无限六爪流	伊达政宗专用道具, 无限使用六爪流
ハンマー忘れた!	伊月专用道具, 不带锤子出战斗
プラズマ发生装置	本多忠胜专用道具, 攻击形态时飞弹变成离子

道具名称	道具效果
韦驮天抄一ノ巻, 二ノ巻, 三ノ巻	移动速度上升
无心の太鼓, ほらがい, 钟	攻击力 1.5 倍但无法防御
无の悟り筆, 文鎮, りすずり	过关后增加 5 个玉手箱, 不能防御
いの般若面 赤, 白, 黑	攻击力 4 倍, 体力慢慢减少
いの面, 装束, 着物	伤害值两倍、攻击力两倍
宝くじの切れ端 一, 二, 三	过关后经验值增加 30000, 但会受到特大伤害

道具名称	道具效果
いの雛人形 大臣, 三人官女, 五人杂子	过关后增加 3 个豪华玉手箱, 但无法回复体力
いの五月人形, 头, 足	攻击力 2 倍, 无法回复体力
博打道具 一, 二, 三	过关后增加 5 个豪华玉手箱, 但是会受到特大伤害
转生秘转 雪ノ章, 月ノ章, 花ノ章	角色死亡可自动复活一次
婆娑罗录 天ノ巻, 地ノ巻, 人ノ巻	BASARA 槽不减

项  
发  
报  
组  
备  
效  
合  
道  
个  
才  
必  
能



这边的人们眼中含着泪珠 挥手告别  
波浪声中 和刺青一同到了那个世界

门扉开启 去到那彼岸

小船飘摇 去到那彼岸

去吧 去到那彼岸

去吧 去到那彼岸

打开鬼的大门 永远不能安眠

在你的身上刻下文身 忌讳的文身

夜晚 巫女大人会起来

睡吧 不听话的孩子

睡吧 不听话的孩子

不睡觉的孩子会被剥皮

刻上文身去到遥远的地方

爱哭的孩子会被扔到那飘到不归路的船上

睡吧 不听话的孩子

睡吧 不听话的孩子

打开鬼的大门 永远不能安眠

将你的四肢钉上木头 忌讳的木头

夜晚 巫女大人会起来

睡吧 不听话的孩子

## 人物介绍

### 黑泽怜



23岁的自由摄影师,是个性格坚强,敢说敢做的女性。在一次交通事故中,她的未婚夫麻生优雨不幸去世,突如其来地分离让她痛苦万分。在一次外出摄影取材中,怜在一个废墟里拍到了优雨的影子。当天晚上,她梦到被一个满身刺青的女性抓住,醒来的時候却发现刺青出现在自己身上……

### 麻生优雨

怜的未婚夫,享年24岁。文化人类学和哲学相关的杂志的编辑。在他的房间里有着很多这方面的资料。

### 椎吴深红



### 椎吴真冬

深红的哥哥,2年前失踪了。和深红一样具有很强的灵力,因此被卷入事件之中然后消失……

### 天仓澪



26岁,自由作家,前作主人公天仓澪的叔叔。察觉到澪的异常,拜托友人优雨协助,独自前往“眠之家”调查原因,追逐着澪的影子,却被卷入了恶梦之中。他的灵力很低,但身体强壮,能够做出一些力量性的动作。由于灵力低,不容易被怨灵察觉,还可以使用“隐藏”这个技能。

### 天仓澪

15岁,前作女主角,自从姐姐失踪事件之后,伤心自责,迷失在“眠之家”中……

## 基本操作

按键	移动模式	摄影模式
十字键	移动	控制镜头方向
左摇杆	移动	切换胶片
右摇杆	控制电筒的方向	平行移动
△	进入摄影模式	退出摄影模式
□	发动固有能力	发动固有能力
○	调查	拍摄
X	跑步	高速旋转镜头
L1	打开记事本	使用强化镜头
L2	打开地图	切换强化镜头
R1	无	摄影
R2	无	切换强化镜头
SELECT	呼出系统选项	无
START	进入状态画面	无

## 游戏中的注意事项

### ◆回复道具

游戏中可以取得三种回复道具

万叶丸：回复1/3的HP，最初就持有3个，除在

游戏中取得，回到现实世界也可以补充至3个。

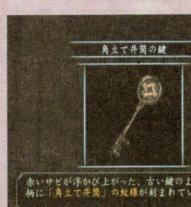
御神水：回复全部HP，数量相对较少，可以存起来应付后期的强力怨灵。

镜石：在体力减完时自动回复全部HP的保命道具，非常稀有。

### ◆胶片

胶片按除灵能力由低到高有07式、14式、61式、90式、00式几种，越高的数量越少。

### ◆钥匙



开始地图上有很多门是锁住的不能进入，需要取得有相应图案的钥匙才能开门。除了传统的钥匙，还有一些其他特殊机关的钥匙，比如眠之石，家纹的风车等，使用方法各不相同，在后面的流程中将加以说明。

## 战斗系统

本作由于集合了一代和二代相关的人物，战斗系统略显复杂。每个人物各不相同，各有特点。比如怜的灵力适中，使用积蓄灵力强化镜头的方法和怨灵战斗。而深红灵力最强，使用御神石和重战斗，攻击力超高。萤的灵力最弱，但具有强壮的身体，可以搬箱子，跳悬崖，快速地逃跑。由于本身灵力弱，不容易被怨灵察觉，还可以隐藏起来躲开怨灵。

### ◆基本能力

射影机的基本能力决定了拍摄时候的效果，对战斗有直接明显的影响。

**最大值** 在镜头的圆圈上有一些小格子，对准怨灵的时候格子就会一个一个地变亮，亮起的格子越多，给予的伤害就越大。而最大值这项基本能力就决定了格子的数目，数目越多，攻击力就越强。



## 画面说明

### 【灵体反应】

光线强说明灵体就在附近。红色为怨灵，蓝色为安全灵。

### 【灵力最大值】

格数越多威力越大

### 【特殊摄影】

#### 【伤害值 / 得点数】

### 【镜头范围】

基本能力，强化后可以变大

### 【强化镜头】

具有各种效果，按L2切换

### 【体力】

体力减为零的时候游戏结束，可以用道具回复

### 【固有能力】

固有能力残留数

### 【灵子数】

使用强化镜头必需的东西，攻击怨灵可以取得

### 【胶片】

胶片类型和胶片数



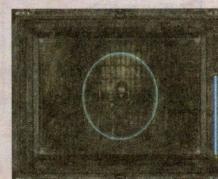
### ◆封印门

有的门上会贴有一个纸人，并且有异灵反应，这种就是封印门。用射影机拍摄封印门后会出现一张照片，上面就是解开封印的提示。按照提示去拍摄解开封印的关键地点或灵体，就可以解除封印进入封印门。



### ◆灵体的种类

**怨灵** 由于生前报有怨念含恨而死产生的怨灵，会攻击人，射影机会有红色的反应。和怨灵的战斗方法在后面详细说明。



### 浮游灵

四处游荡的灵，能起到带路、承接剧情、埋下伏笔等作用。而且出现时间极短，拍摄需一定技巧。如想收集全灵照片，拍摄浮游灵是最大的难题。



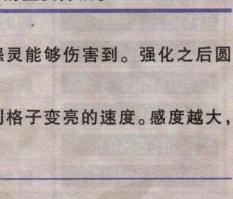
### 地缚灵

在特定场合存在的灵，不会移动，肉眼看不见，但射影机会有青色的反应，拍摄后才能隐约看见。



### ◆游戏中的资料

随着游戏的进行会取得各种资料，有古书、调查报告、信、照片、录音带、录像带。这些是了解剧情的主要方法。



**范围** 就是射影机能够拍的范围大小，在圈以内的怨灵能够伤害到。强化之后圆圈会变大。

**感度** 直接决定了射影机的拍摄距离，同时也关系到格子变亮的速度。感度越大，在单位时间内给怨灵造成的伤害越大。

### ◆装备机能

装备机能越多，射影机的功能就越全面

**报** 一刻眠之家1阶阶段廊入手，感知灵体存在的机能，红色为怨灵，蓝色为安全灵，光线的强度表示灵体的距离，越强表示灵体越近。

**避** 二刻眠之家3阶屋根里部屋入手，在受到怨灵攻击的瞬间按○或者R1键，可以推开怨灵。

**追** 三刻眠之家1阶映写室入手，举起射影机的时候自动瞄准怨灵，但是距离过远或者角度过大都不能实现，不能过分依赖这个机能。

**换** 九刻眠之家1阶人柱的部屋入手，同时装备3个强化镜头，并可以按L2和R2切换，非常方便。

**测** 六刻仕切的部屋拍“泷川吉乃”，九刻眠之家玄关的战胜“乳母车押老

婆”，得到“违矢答键”开旁边的门，到仕切的部屋，和“泷川吉乃”战斗后入手，可以看见怨灵剩余的体力，以确定对付的策略。

**感** 购物商店入手，能见到以前看不见的浮游灵

**扩** 购物商店入手，按 L3 和 R3 可以放大缩小镜头，就是变焦。

**无** 购物商店入手，不消费胶卷

**祭** 购物商店入手，镜头随时变成红色，灵子全满，深红的御神石槽不减

### ◆ 强化镜头

只有怜和萤可以使用的技能，使用的时候需要消耗灵力积蓄，灵力积蓄可以通过拍摄灵体补充。

**压** 萤(五刻 皆神村1阶土藏入手)攻击力上升并拉开一段距离，消耗2个灵子

**刻** 怜(六刻 眠之家2阶下座敷入手)攻击力上升，消耗2个灵子

**零** 萤(八刻 皆神村1阶座敷牢) 怜(九刻 眠之家1阶御廉间入手) 攻击力大上升，消耗3个灵子

**击** 萤(十二刻 眠之家1阶人形祭坛东入手) 攻击力和灵子数成正比，消耗全部灵子

**迟** 怜(三刻 眠之家1阶物置廊下) 萤(五刻 眠之家2阶座敷广间入手) 让怨灵一定时间内行动迟缓，消耗1个灵子

**贯** 萤(十刻 眠之家1阶围里之间) 怜(十三刻 眠之家3阶吊牢间入手) 在一定时间内增加对怨灵的伤害，消耗2个灵子

**灭** 零的强化版，商店购买

**连** 黄色镜头时攻击上升且能连击，红色攻击反而下降，商店购买

**封** 使怨灵完全停止行动，商店购买

### ◆ 固有能力

每个角色都有自己的固有能力，战斗方式也各不相同

#### 黑泽怜

フラッシュ：闪光，可以吓退怨灵，有一定的使用次数。注意对强力怨灵是无效的。

积蓄：拍摄怨灵时灵子将会增加，用于各种特殊镜头的使用。

#### 维关深红

御神石のお守り：发动时怨灵动作会变得很慢，这时可轻易地瞄准，抓住攻击的机会。

重：按住摄影键不放，就可以发动重给怨灵以双重的伤害。

#### 天仓萤

隠れる：按□键蹲下，这时候怨灵不容易察觉到，可以等怨灵离开了再出来行动。

积蓄：和怜同样的能力，强化之后会比怜的最大灵子数还多。

### ◆ 特殊摄影种类

满足一定条件的摄影会有加成效果，以下就是全部特殊效果

CORE SHOT	怨灵处于镜头正中间的小框中
CLOSE SHOT	近距离地拍摄
MAX SHOT	灵力集满的时候拍摄
ZERO SHOT	灵力集满的时候并在圆圈变红的时候拍摄
BOOST SHOT	深红固有能力“重”的拍摄
DOUBLE SHOT	同时拍摄两个怨灵
TRIPLE SHOT	同时拍摄三个怨灵
JUST KILL	伤害值刚好等于怨灵剩余的体力
OVER KILL	伤害值远远超过怨灵剩余的体力
SPECIAL KIL	用 ZERO SHOT 击败怨灵
DOUBLE KILL	同时击败两个怨灵
TRIPLE SHOT	同时击败三个怨灵

### ◆ 连击

在镜头圆圈变红的时候拍摄怨灵，会给怨灵造成很大伤害，并伴有击退效果。有些怨灵后退过后会有一小段时间的无防御状态，这时镜头圆圈会再次变红，在这个时候摄影就能构成连击。连击的成功需要掌握一定技巧，镜头要随时跟随怨灵的位置，变红的瞬间也要好好把握。当然随着怨灵距离变远，对摄影机的感度有一定的要求。



### ◆ 人物升级指南

由于三个人物的特点各不相同，强化的顺序和战术也各不相同

**黑泽怜** 初期的范围就很大，可以先不用强化。考虑到使用此人物的频率最高，可以先增加感度，在单位时间内可以造成最大伤害值。随着获得的强化镜头增多，强化积蓄也是必要的。到终章的时候最好能把最大值、感度、积蓄加满。

**维关深红** 深红的固有能力“御神石のお守り”是使怨灵行动变慢，所以感度显得不是那么重要，强化最大值为首要任务，随着就是御神石和重。深红战斗的时候同时发动“御神石のお守り”和“重”的伤害是十分惊人的，当最大值、御神石、重都强化满之后，你会发现深红才是本作的最强角色。

**天仓萤** 由于先天不足，萤的战斗都非常的困难，使用强力胶片往往都只能造成几百点伤害，很是郁闷。强化最大值和感度可以增加伤害值，当然要先加上。取得强化镜头“击”之后就要全部强化积蓄了，这将是以后战斗的主要方式。

通关特典	通关之后追加 HARD 难度,HARD 难度通关之后追加 HIGHTMARE 难度。	追加任务模式 追加 COS 模式,换各种衣服 追加商店模式,买各种衣服 追加影像模式,播放各种动画资料
------	--	--

### ◆ 角色服装以及装饰品特典开启购买条件

物品名称	入手条件	购买金额
怜 - 浴衣 黑	NORAML 难度通关	5000
怜 - 浴衣 赤	HARD 难度通关	10000
怜 - 套装	NIGHTMARE 通关	20000
怜 - 女仆装	任务模式通关	30000
深红 - 浴衣 青	NORAML 难度通关	5000
深红 - 浴衣 粉红	HARD 难度通关	10000
深红 - 一代的服装	NIGHTMARE 通关	20000
深红 - 女仆装	任务模式通关	30000
萤 - 浴衣 绀	NORAML 难度通关	10000
萤 - 浴衣 枯叶	HARD 难度通关	20000
怜 - 发饰	NORAML 难度通关	3000
怜 - 眼镜	HARD 难度通关	6000
怜 - 猫耳	NIGHTMARE 通关	9000
怜 - 发箍	任务模式通关	12000
深红 - 发夹	NORAML 难度通关	3000
深红 - 眼镜	HARD 难度通关	6000
深红 - 猫耳	NIGHTMARE 通关	9000
深红 - 发箍	任务模式通关	12000
萤 - 头带	NORAML 难度通关	3000
萤 - 眼镜	HARD 难度通关	6000
萤 - 狐狸耳	NIGHTMARE 通关	9000
萤 - 眼镜(白)	任务模式通关	12000
猫 - 饰品	NORAML 难度通关	3000
猫 - 铃铛	NIGHTMARE 通关	9000

### ◆ 强化镜头特典开启购买条件:

物品名称	入手条件	购买金额
强化镜头“灭”	普通模式过并收 150 个以上灵体	30000
强化镜头“连”	任务模式通关	30000
强化镜头“封”	普通模式过并收 50 个以上灵体	15000
装备机能“感”	普通模式过并收 50 个以上灵体	5000
装备机能“扩”	普通模式过并收 50 个以上灵体	15000
强化镜头“无”	NIGHTMARE 通关	100000
强化镜头“祭”	任务模式全 S 评价	100000

### ◆ 影像特典开启购买条件:

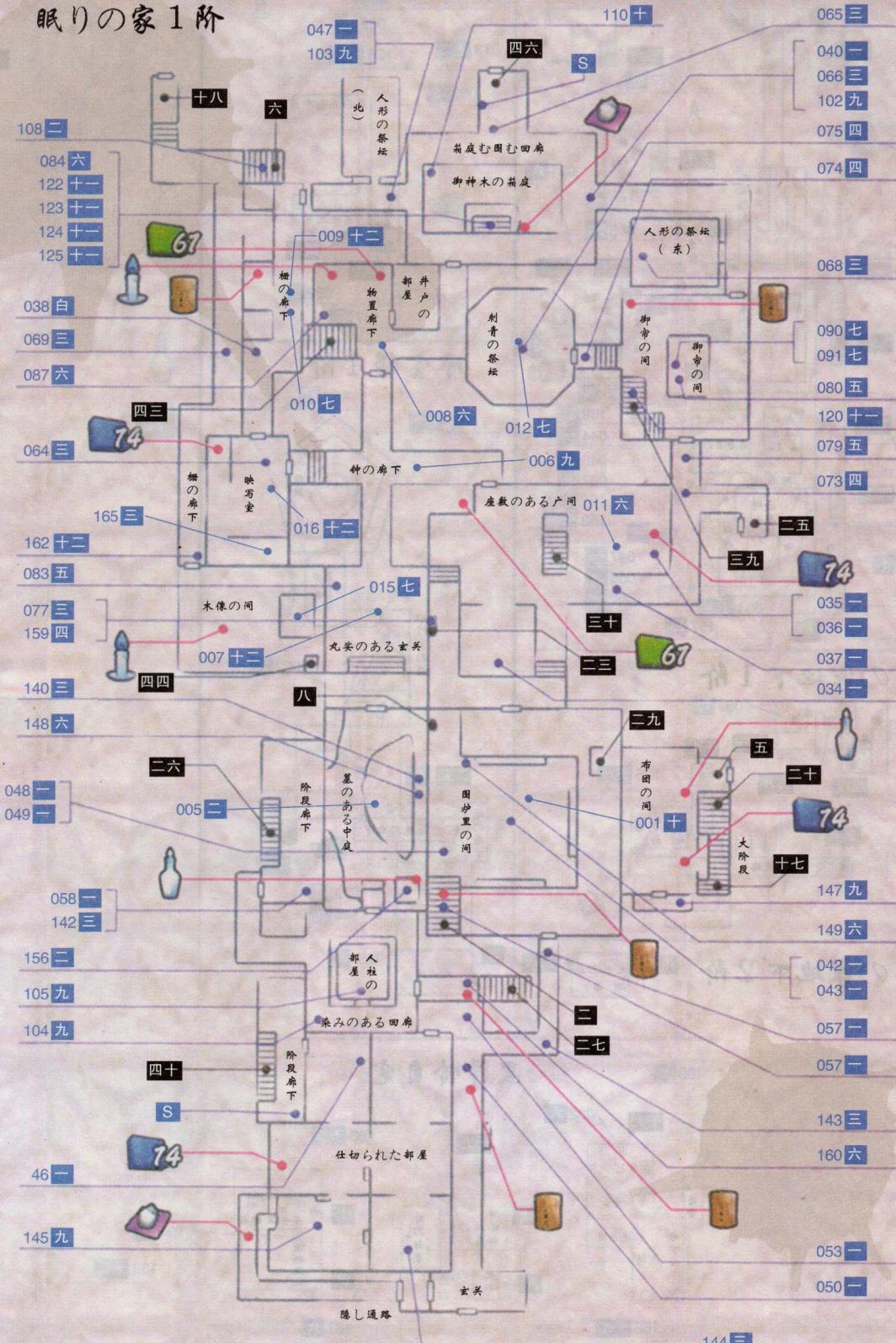
物品名称	入手条件	购买金额
设定资料	普通模式过并收集 100 个以上灵体	5000
广告介绍	普通模式过并收集 50 个以上灵体	5000
宣传动画	普通模式过并收集 100 个以上灵体	5000

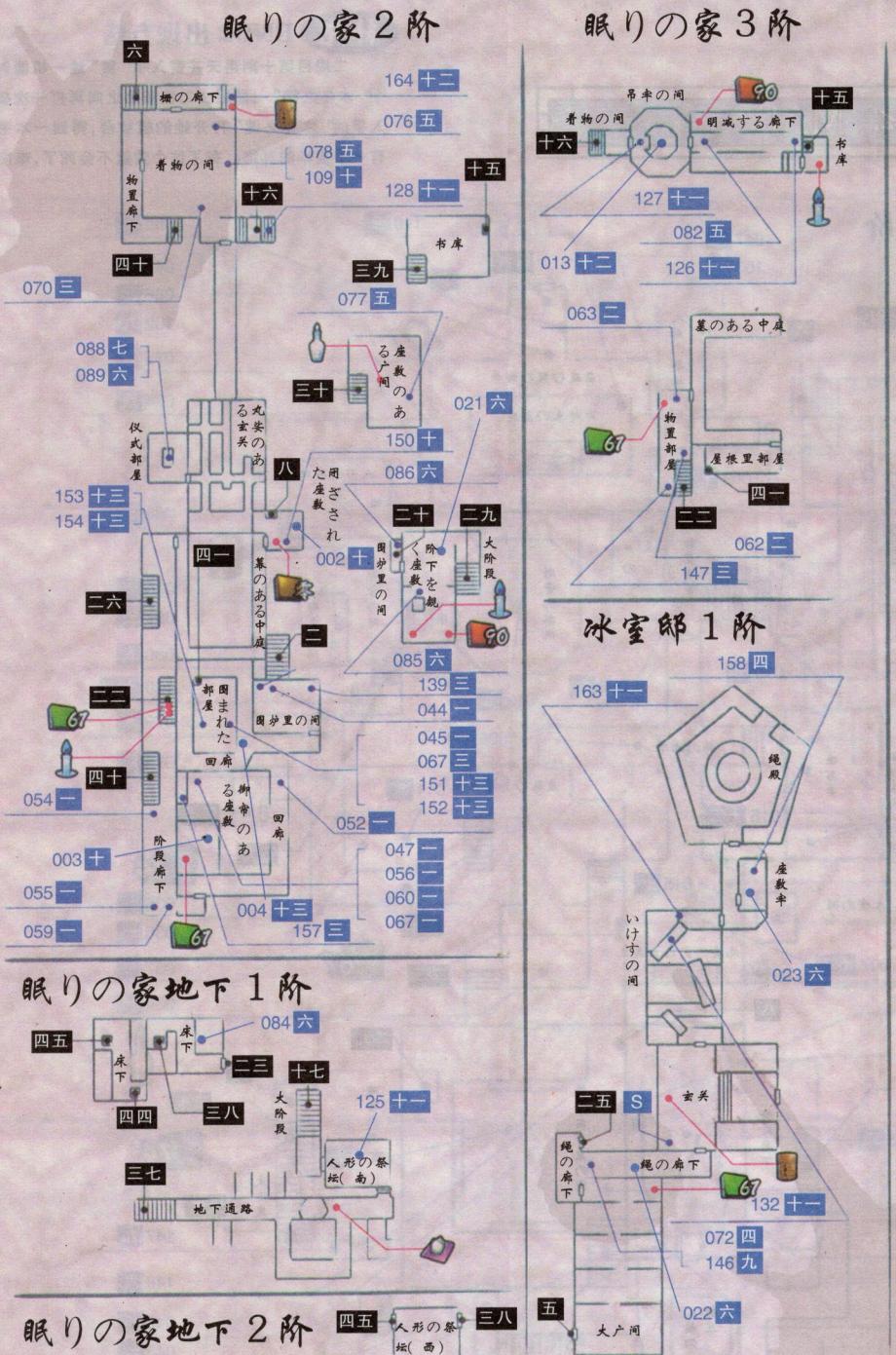
## 补充 END2 出现方法

二周目第十刻用天苍萤入手“贯”这一机能时，会多入手一个“木冬之键”，然后去二楼坐着物之间再打一次梳头女，之后用入手的“木冬之键”打开她的梳妆台，得到一本书，一张照片还有一个镜华的耳饰。有了这个萤就不会死了，难度不限。

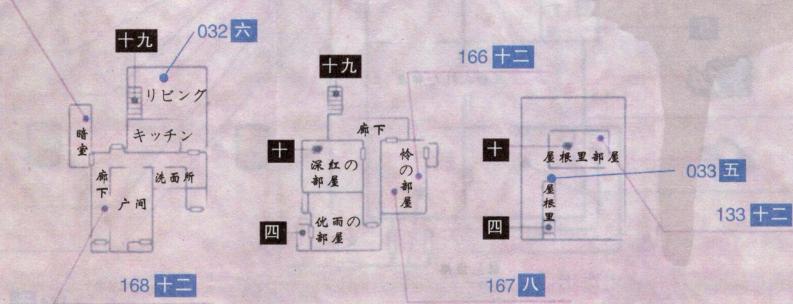
### 全体 MAP

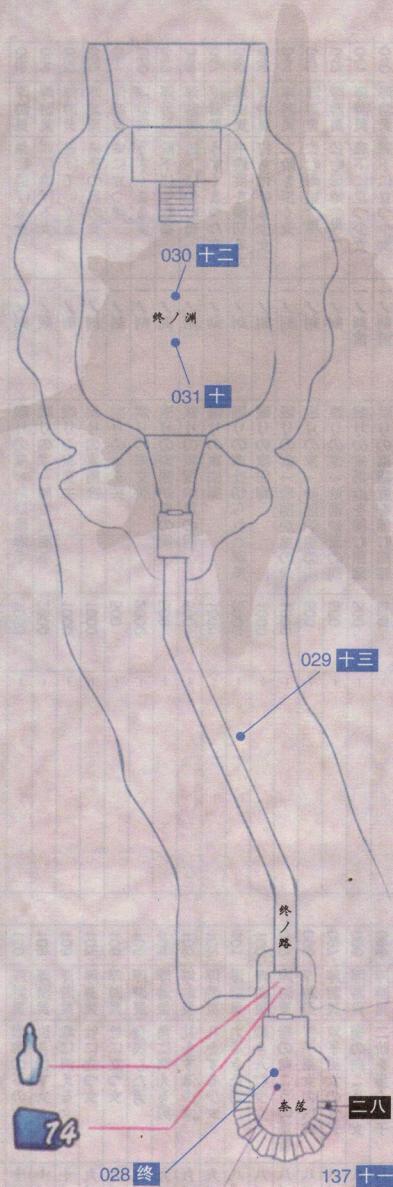
#### 眠りの家 1 階



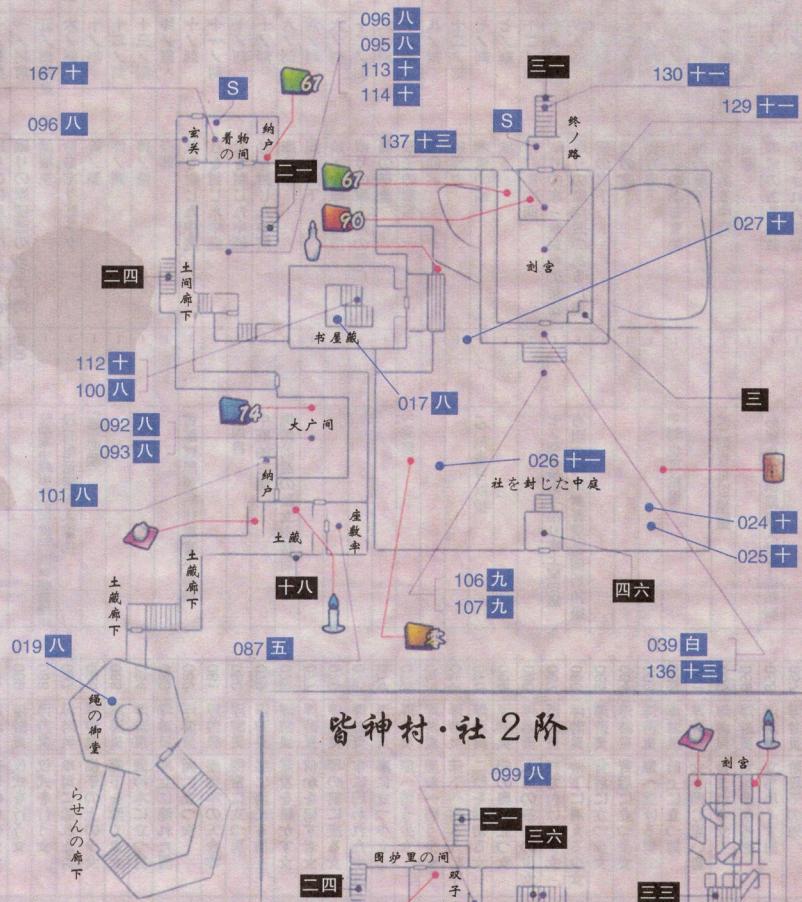


黒澤怜自宅

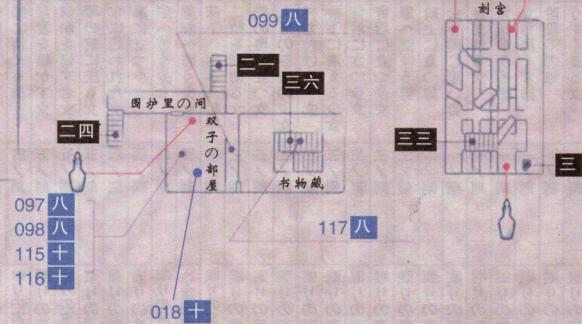




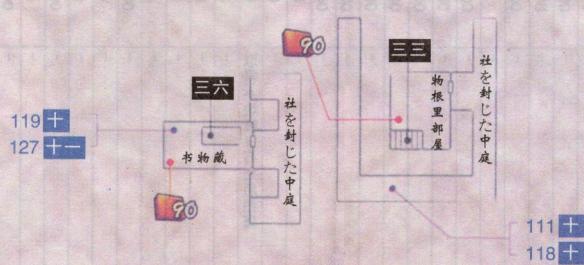
皆神村・社 1 階



皆神村・社 2 階



皆神村・社 3 階



# 零——刺青之声

005	浮游灵	角に逃げる女	一ノ刻	眠りの家の階段廊下	1000	-
054	浮游灵	叫び逃げる女	一ノ刻	眠りの家の玄关	1000	-
053	浮游灵	泣き伏せる女	十ノ刻	眠りの家の圍炉里の間	500	-
052	浮游灵	叫び逃げる女	十ノ刻	眠りの家の玄关	1000	-
051	浮游灵	廊に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
050	浮游灵	うすくまる女	一ノ刻	眠りの家の玄关	2000	-
049	浮游灵	阶に立む娘	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
048	浮游灵	阶下に立む母	一ノ刻	眠りの家の玄关	1000	-
047	浮游灵	うすくまたの女	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
046	浮游灵	书院姿を横切る女	一ノ刻	眠りの家の玄关	2000	-
045	浮游灵	うすくまる女	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
044	浮游灵	二阶を歩く女	一ノ刻	眠りの家の玄关	1000	-
043	浮游灵	二阶を歩く女	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
042	浮游灵	うすくまたの女	一ノ刻	眠りの家の玄关	1000	-
041	浮游灵	廊下に立つ少女	一ノ刻	眠りの家の玄关	2000	-
040	浮游灵	廊下に立つ少女	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
039	浮游灵	社へ消える优雨	一ノ刻	眠りの家の玄关	1000	-
038	浮游灵	格子と立つ女	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
037	浮游灵	格子と立つ女	一ノ刻	眠りの家の玄关	1000	-
036	浮游灵	奥へ诱う优雨	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
035	浮游灵	仁む母娘(娘)	一ノ刻	眠りの家の玄关	2000	-
034	浮游灵	背を向けた男	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
033	浮游灵	浅沼切子	一ノ刻	眠りの家の玄关	1000	-
032	浮游灵	姿に張り付く子供	一ノ刻	眠りの家の玄关	500	-
031	自缚灵	流魂	十ノ刻	终ノ渊	-	-
030	自缚灵	穿たれた巫女达	十二ノ刻	终ノ渊	-	-
029	自缚灵	自缚灵	十二ノ刻	终ノ路	-	-
028	自缚灵	奈落に留まる亡者	十二ノ刻	奈落	-	-
027	自缚灵	颜を隠した葬列	十ノ刻	社を封じた中庭	-	-
026	自缚灵	乙月要	十一ノ刻	社を封じた中庭	-	-
025	自缚灵	全てを背负った男	十一ノ刻	社を封じた中庭	-	-
024	自缚灵	溃された男	十ノ刻	社を封じた中庭	-	-
023	自缚灵	冰室蝶	六ノ刻	中庭	-	-
022	自缚灵	梁に捕られた女	六ノ刻	中庭	-	-
021	自缚灵	烫い入まれた男	六ノ刻	中庭	-	-
020	自缚灵	自缚灵(镇文・时雨)	十二ノ刻	座敷车	-	-
019	自缚灵	寝となつた男	八ノ刻	座敷车	-	-
018	自缚灵	全てを缚った男	十ノ刻	绳の御堂	-	-
017	自缚灵	下敷きになつた女	八ノ刻	双子の部屋	-	-
016	自缚灵	映写机に立つ女	十二ノ刻	书物蔵	-	-
015	自缚灵	雪の中の子供	七ノ刻	木像の间	-	-
014	自缚灵	床下に隠れた男	七ノ刻	床下	-	-
013	自缚灵	久世零华	十二ノ刻	吊り车の间	-	-
012	自缚灵	镇文(水面)	七ノ刻	眠りの家の阶	-	-
011	自缚灵	鸣海天涯	六ノ刻	眠りの家の阶	-	-
010	自缚灵	雪の中の子供	七ノ刻	眠りの家の阶	-	-
009	自缚灵	隠れていた大工	十二ノ刻	棚の廊下	-	-
008	自缚灵	镇文(水面)	六ノ刻	物置廊下	-	-
007	自缚灵	雪代零华	十二ノ刻	丸姿のある玄关	-	-
006	自缚灵	逆さま女(冰雨)	九ノ刻	墓の廊下	-	-
005	自缚灵	二ノ刻の终盤	十三ノ刻	墓のある中庭	-	-
004	自缚灵	久世夜舟	十ノ刻	回廊	-	-
003	自缚灵	押入れに隠れた女	十ノ刻	闭ざされた座敷	-	-
002	自缚灵	葛原时枝	十一ノ刻	围炉里的间	-	-
001	自缚灵	久世镜华	十一ノ刻	围炉里的间	-	-

005	浮游灵	角に逃げる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
054	浮游灵	叫び逃げる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
053	浮游灵	泣き伏せる女	十ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
052	浮游灵	叫び逃げる女	十ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
051	浮游灵	廊に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
050	浮游灵	うすくまる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
049	浮游灵	阶に立む娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
048	浮游灵	阶下に立む母	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
047	浮游灵	うすくまたの女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
046	浮游灵	书院姿を横切る女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	2000	-
045	浮游灵	うすくまる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
044	浮游灵	二阶を歩く女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
043	浮游灵	二阶を歩く女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
042	浮游灵	うすくまたの女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
041	浮游灵	廊下に立つ少女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
040	浮游灵	廊下に立つ少女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
039	浮游灵	打ち付ける少女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
038	浮游灵	阶下に消える少女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
037	浮游灵	阶下に立つ少女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
036	浮游灵	背後に立つ少女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
035	浮游灵	背後に立つ少女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
034	浮游灵	苛まれる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
033	浮游灵	苛まれる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
032	浮游灵	角を曲がる影	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
031	浮游灵	立ちはだかる男	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
030	浮游灵	阶段下の娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
029	浮游灵	うすくまる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
028	浮游灵	叫び逃げる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
027	浮游灵	叫び逃げる女	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
026	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
025	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
024	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
023	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
022	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
021	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
020	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
019	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
018	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
017	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
016	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
015	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
014	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
013	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
012	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
011	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
010	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
009	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
008	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
007	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
006	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
005	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
004	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
003	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-
002	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	1000	-
001	浮游灵	阶に立つ娘	一ノ刻	眠りの家の阶段廊下	500	-

零——刺青之声

編号	種類	名前	出現時間	出現地點	獲得點數	説明
165	浮游灵	掉落書本の女	三ノ刻	映写室	1000	必具备感應力的机能无法视书本上落書
164	浮游灵	押入れの子供	十一ノ刻	眠りの家の廊下	-	
163	浮游灵	姿かづ垂れる手	十一ノ刻	冰室邸いけすの間	500	-
162	浮游灵	鏡にしかいない女	十一ノ刻	眠りの家の廊下	2000	先从镜子抓門边的相对位置
161	浮游灵	柵の向こうの女	十一ノ刻	皆神村玄关	500	-
160	浮游灵	床下に潜む女	六ノ刻	眠りの家座敷	500	-
159	浮游灵	穴から伸びる手	四ノ刻	眠りの家の座敷ある「」間	500	-
158	浮游灵	柵の向こうの少女	四ノ刻	冰室邸座敷牢	500	-
157	浮游灵	倒れてくる女	三ノ刻	眠りの家御帘のある座敷	500	-
156	浮游灵	井戸に潜む女	二ノ刻	眠りの家墓のある中庭	1000	-
155	浮游灵	覗き返す少女	一ノ刻	回廊	500	-
154	浮游灵	鎮女の最後	十三ノ刻	眠りの家圍まれた部屋	1000	-
153	浮游灵	女の最后	十三ノ刻	眠りの家圍まれた部屋	1000	-
152	浮游灵	残された仪式	十三ノ刻	眠りの家回廊	1000	-
151	浮游灵	残された仪式	十三ノ刻	眠りの家回廊	1000	-
150	浮游灵	立ちている女	十ノ刻	眠りの家閉ざされた座敷	1000	-
149	浮游灵	姿かづく女	六ノ刻	眠りの家の阶圍炉里の间	1000	-
148	浮游灵	屋根を歩く少女	六ノ刻	眠りの家墓のある中庭	1000	-
147	浮游灵	閉じ込められた女	九ノ刻	眠りの家布団の间	1000	-
146	浮游灵	地下してくる女	九ノ刻	冰室邸绳の廊下	2000	先去繩殿取后回来才会出现
145	浮游灵	苦惱する女	九ノ刻	眠りの家仕切られた部屋	1000	-
144	浮游灵	娘の归りを待つ母	三ノ刻	眠りの家仕切られた部屋	1000	-
143	浮游灵	娘を探し彷徨う母	三ノ刻	眠りの家玄关	1000	-
142	浮游灵	娘を探し彷徨う母	三ノ刻	眠りの家一阶阶段廊下	1000	-
141	浮游灵	三阶に隠れる娘	三ノ刻	眠りの家物置部屋	1000	-
140	浮游灵	墓場に隠れる娘	三ノ刻	眠りの家墓のある中庭	1000	-
139	浮游灵	布に隠れる娘	三ノ刻	眠りの家へ阶围炉里の间	1000	-
138	浮游灵	布に隠れる娘	三ノ刻	眠りの家一阶阶段廊下	1000	-
137	浮游灵	御厨の中の女	十三ノ刻	社刻宮	1000	-
136	浮游灵	杜へ消える女	十三ノ刻	杜を封じた中庭	500	-
135	浮游灵	奈落、誘う女	終ノ刻	奈落	500	-
134	浮游灵	奈落へ誘う女	終ノ刻	奈落	500	-
133	浮游灵	屋根裏の女性	十二ノ刻	眠りの家屋根里部屋	1000	-
132	浮游灵	奥に誘う真冬	十一ノ刻	冰室邸いすの间	1000	-
131	浮游灵	奈落の底の少女	十一ノ刻	奈落	500	-
130	浮游灵	奥へ进む女	十一ノ刻	終ノ路	2000	-
129	浮游灵	祭壇で祈る老女	十一ノ刻	杜刻宮	1000	-
128	浮游灵	后ろに立つ少女	十一ノ刻	皆神村着物の间	500	-
127	浮游灵	牢の外の少女	十一ノ刻	眠りの家吊り牢の间	1000	-
126	浮游灵	闇に立つ女	十一ノ刻	眠りの家明滅する廊下	500	-
125	浮游灵	中庭に立つ少女	十一ノ刻	眠りの家箱庭を围む回廊	500	122&123出現后
124	浮游灵	中庭に立つ少女	十一ノ刻	眠りの家箱庭を围む回廊	500	122&123出現后
123	浮游灵	中庭に立つ少女	十一ノ刻	眠りの家箱庭を围む回廊	500	-
122	浮游灵	中庭に立つ少女	十一ノ刻	眠りの家箱庭を围む回廊	500	-
121	浮游灵	中庭に立つ少女	十一ノ刻	眠りの家箱庭を围む回廊	500	-
120	浮游灵	二阶へ上がる男	十一ノ刻	眠りの家御帘の间	1000	-
119	浮游灵	冲立の后ろの少女	十一ノ刻	皆神村3阶书物藏	0	-
118	浮游灵	屋根を歩く男	十一ノ刻	杜杜を封じた中庭	500	-
117	浮游灵	屋根里を彷彿とす女	十一ノ刻	皆神村2阶书物藏	1000	-
116	浮游灵	双子の仪式	十一ノ刻	皆神村双子の部屋	500	-
115	浮游灵	双子の仪式	十一ノ刻	皆神村双子の部屋	500	-
114	浮游灵	二阶の双子	十一ノ刻	皆神村1阶围炉里的间	500	-
113	浮游灵	二阶の双子	十一ノ刻	皆神村1阶围炉里的间	500	-
112	浮游灵	藏き入る少女	十一ノ刻	皆神村1阶书物藏	500	-
111	浮游灵	屋根を歩く男	十一ノ刻	杜を封じた中庭	1000	-

雨……  
雨不断地下着……  
我奋力从翻过的车子里爬出来，脑子一片空白……  
雨洒落的地方，那辆因为事故而撞碎护栏翻过去的车，是我的……  
在那里，我看到了……  
优雨……我的爱人……  
一切都是我的错……都是我的错……  
对不起，优雨……  
  
那一天，我失去了最爱的人——麻生优雨……

事情已经过去两个月了，为了努力使自己忘记悲痛，我选择了早日投身于工作中。我的名字叫黑泽怜，是一名自由记者，今天我和我的助手，也是同居人的雏·深红一起来到了一所传说中的“幽灵大屋”取材。

大屋建造的时间已经无法从那荒废破败的景象中看出来，我也不愿去想象在大屋破败前这里会是什么样子，优雨的话，他或许会对这里感兴趣，现在的我只想快点结束工作。

“幽灵大屋，说不定真的会从角落里飞出什么……”我对深红半开玩笑的说。

“幽灵大屋……也就那么回事，怜小姐，我先去那边看看。”深红提起装着器材的箱子离开了。

深红是一个很有能力的助手，该怎么说呢？那个时候优雨收留了深红，是因为深红的哥哥失踪，她无依无靠。当时我心里还在想着这个孩子真可

怜，现在想想……失去了优雨的家，如果不是深红一直在我身边，我可能连活下去的勇气都没有。想到这里，我举起了相机，想拍好最后一张离开这个气氛诡异的废屋。但是，就在这一瞬，我看到，在镜头中，出现了我日夜思念的身影……

“优雨！”我小声惊呼着，连忙放下手中的相机，面前并没有人影……就在我怀疑自己是不是刚才幻视了的时候，一种从未有过的恐怖感袭来，我感觉我被吸入了无底的深渊……

雪……我睁开眼睛的第一眼就看到天空飞舞的雪花，四周的景色都是黑白的，而我手持一个手电筒站在一堆貌似墓碑的石头山旁边。这是……哪里？我抬眼看去，一幢我从来没有见过的大屋映入眼帘。

与其站着这里发呆不如去调查一下，我刚走进大屋，隐约看到有人影在面前，不远处，我看到了优雨的背影！？

“优雨！？”我立刻追了过去，就这样，我追着那个人影一直来到一处好像佛堂的地方。优雨站在佛堂前，好像要对我说什么，可是我还没听清楚，他就转身进入了佛堂……我也跟着进入了佛堂。这时世界也变得有颜色的，但是这并不值得开心，我感到更深切的恐惧正在我全身蔓延，穿越层层挂帘，一个人正走向我，我发誓那个人绝对不是优雨！近了，又近了，一个全身刺满刺青的女人向我走来……

“怜小姐？”深红的声音把我拉回了现实，我还



站在大屋里，一切都没有变，我不断的告诉自己那只是幻觉。

“对不起，刚才有点……有点头晕。”我摇摇头想清醒一下。不过，深红紧紧盯着我，好像看出什么一样。

“我把东西都收拾好了，我们回去吧。”

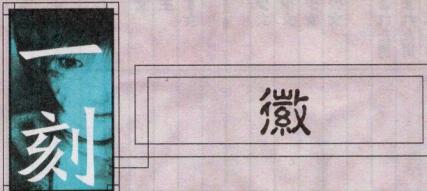
“嗯……”

优雨……刚才的这一切只是幻影吗？

取材回来，我一如既往的开始冲洗照片，当我检查在暗室里渐渐显出图像的照片时，我被惊呆了，照片上非常清晰的映出了那个时候我镜头里的优雨……

外面的雨还在下着，我在床上辗转反侧，梦里我又来到了那所飘雪的大屋……

## 剧情·流程



又是那个梦，虽然与上次所在的位置不同，但是从漫天飞舞的雪花，我可以确认这里我曾经来过。不容我多想，我推开厚重的大门，等待我的将是什么？反正一切只是梦。

屋子里面一片破败，与先前不同的是，这次的感觉更加真实……我隐约听到有人说话，顺着声音，我从纸门缝里看到里面有一个白色的人影，可是当我转过去的时候，却什么也没发现，真是奇怪。

我刚准备调查其他东西的时候，又感到有人从我不远处走过。不由的，我打了个冷颤。这个屋子到底怎么搞得。难道这真的是“幽灵大屋”？不，不，这只是梦，说不定等一下我就能醒过来。

对现状无可奈何的我，只能自我安慰着四处调查。其间我又看到了优雨身影还有其它东西，最吃惊的是在这么一幢破败的大宅中，竟然发现了一台照相机，而且这台像机似乎还可以正常工作。于是我便带着这

台奇怪的照相机继续调查整个屋子。在一个回廊里我听到了有女孩子说话的声音，声音是从一个墙壁上的小洞里发出来的，我往里张望，一个身穿只有在神社里才能看到的巫女装的少女正在用锤子向墙上钉着什么。不知是摄影师的本能还是别的什么，见到此景我竟然举起手里的相机，毫不犹豫的按下了快门。只见少女回过头看了我一眼，就消失了，我这才发现，这个照相机可以捕捉到“那种东西”，也就是通常我们所叫的“灵”。

虽然灵消失了，可是说话声音依然飘荡在走廊里，原来是一个红衣服的女人缩在墙角瑟瑟发抖，我刚拍了一张，她就惊叫着逃开了，她是在躲什么东西吗？楼上的路走不通了，只好原路返回，却发现门被强大的力量封住，无论我如何用力都打不开。

“你看到那个男人了吗？”我非常清晰的听到背后有女人的声音……我猛回头，但是什么都没看到……我缓缓转过头……

“你看到了吗？”一个声音从我眼皮底下发出来，原本刚才空荡的门前，出现了个穿和服的小女孩。我倒抽一口冷气，后退两步，殊不知身后有一个同样穿这红色制服的女鬼。我惊叫着逃开，慌忙举起照相机，一通乱拍，灵竟然成功被击退，大门也得以打开。

在接近门口的地方，我又看到了刚才的红衣女子，

她嘴里不断的嘟囔着：“不是我的错，不是我的错”。正当我想安慰她的时候，她好像见到了很恐怖的东西，一边尖叫一边后退着。起先我以为是我哪里做错了，但是当听到她大叫“那个东西来了！”的时候，我也回过头……

一个满身刺青赤裸着上身的女人正缓缓接近……恐惧一瞬间将我俘获，我甚至无法控制我的双腿，连逃的力量都没有。红衣女子惊叫着逃跑了，看来她一直惧怕的正是这个刺青女人。她越来越接近了，而我也已无路可退，绝望开始侵染我的全身，这个梦太真实了，我只希望快点醒过来！不知道是我祈祷起作用了还是命不该绝，我不知从哪里来了力量，就在刺青女接触到我的刹那，我推开了她，向屋外跑去。我不确认我所走的路是不是正确的，当时我也没法做更多的考虑，那个女人在后面追我，我只知道我不能被她抓住。渐渐的我看到了来时的大门，我跌跌撞撞的冲过去，推开大门……

一阵白光过后，我猛然睁开眼睛，我还是躺在自己的房间里……紧接着，一阵源自右肩的强烈痛楚令我意识到，刚才的并不是梦，因为在我开门的一瞬间，我清楚的感觉到那个女人的手接触到了我的右肩膀……

痛楚的源头是一颗痣一样的东西，这是什么呢？

拖着沉重的步伐，我走下楼梯，深红已经准备好早餐。她非常关心我的情况，的确，自从我从幽灵大屋回

来，我便一直有些心不在焉。

“怜小姐，有一叫天仓萤的人给你来了一封信。”深红把一封信递到我手上。我在沙发上坐下拆开来看。

来信的天仓萤和优雨一样致力于调查所谓的“都市传说”，从信上看他并不知道优雨已经过世的事情。他的侄女也收到某个都市传说中描述的怪病侵扰，他需要优雨的帮助。他在信里还提到了，较早前他曾经把一个坏掉的“射影机”交给过优雨。看到这里，我突然想到优雨死后，我一直让他的屋子保持着原样，现在去找找说不定可以找到。

房间里摆设总使我觉得优雨还在世一样，优雨……我想见你……站在优雨的房间里这样的感情会更加膨胀。窗外的雨不停的下着，和那天一样……我来到他生前使用的书桌和书柜前。

“怜，怎么了？”我仿佛听到了他平时关切的声音。

“啊，对不起……”几乎是脱口而出，但是房间却空无一人。失落与悲伤中，我忍不住垂泪……

在优雨的书桌上我看到了萤的第一封来信与那个坏掉的“射影机”。这台射影机是萤的侄女澪从他们调查书中所讲到的“沉睡之家”附近的废屋中得到的。据说是澪失踪的姐姐留给她的。在我看来，这个东西与我在梦中见到那部如出一辙。然后信里还提到了“梦中的大宅”这个都市传说。这令我大吃一惊，从描述上看，这根本就是我的遭遇！难道我也成为了受害者？信到这里就结束了，具体的梦中大屋也好、睡眠症状也好、沉睡之家也好都没有更详细的介绍。我拿起那台射影机，从优雨的书架上的书本中得知，所谓射影机就是可以拍到我们“所看不到的东西”的照相机。如果在一天前我绝对不相信有这样的东西，但是经过那个梦境后，不，或许并不是梦境，我不得不相信……另外在书柜里还找到了一份古旧的剪报，上面记述了发生在久远时代失去亲人的女人和其女儿神秘事件……莫非那是说我之前遇到的母女二人？

摆弄射影机的时候，我发现里面竟然有尚未冲洗底片，拿到暗房冲洗了，我豁然发现这是我在梦中拍摄的情景，正是那个哭泣的红衣女子……这人是谁呢？带着侥幸心理，我把照片给了深红，让她去调查一下。深红很开心的答应了。

梦里我又来到了那幢大屋，我现在知道这个地方叫做“沉睡之家”。今次并没有刺青女追我，我顺利的找到了上次的那个红衣女子。她依然蜷缩在墙角，嘴里不断的说着：“不是我的错，不是我的错，不是我想活下来的……”我过去想和她说话，谁知道她就在我转头的一瞬间消失了，只留下了地上一张被烧焦的护照。护照上写着“泷川吉”后面还有一个字被烧掉了。

早晨醒过来后，我走下楼，发现深红的字条，原来她去帮我调查那个照片上的人，一早就出门了。不过她出门前为我准备好了早饭……深红真是好孩子。电话铃声响起，我拿起听筒，对方是深红，她刚好调查到那个女人的身份。

“她的名字叫泷川吉乃，在前一段时间可是有名人，因为她是一场空难中唯一的幸存者。飞机坠地前她被甩出了机舱，挂在了树枝上才得以生还，而且奇迹般的只受了点皮外伤，现在她依然在医院里，不过听医生说，她也患上了奇怪的沉睡症。”

“泷川吉乃……”我小声重复这个名字，回忆梦里的那张烧焦的护照……确实是那个女人。

“我告诉你她所在医院的地址，怜小姐可以亲自去看她。”

深红把地址告诉了我，我带着好奇心去了医院。没想到发生了出乎预料的事情，她，泷川吉乃，突然全身被刺青覆盖，然后在我的面前消失不见了，化成了一滩黑色的灰烬。

回到沉睡之家，我面前就是泷川吉乃，但这次她已完全陷入了自责中，不断的希望我杀掉她……而她的背后也出现了很多黑色的影子，想必那些就是空难中的死者吧。可怜的人，一场空难令其失去了一切，到来虽然活下来也生不如死……就让我来超度她吧……

又一次从梦中惊醒，揪心的疼痛再次从右肩袭来，感觉起来，那颗痣一样的东西在扩大。

“怜小姐，你怎么了？”深红推开门小声问。

“没……没什么……”

“没事就好，昨天我说的那个泷川吉乃，她在医院失踪了。”

“……”

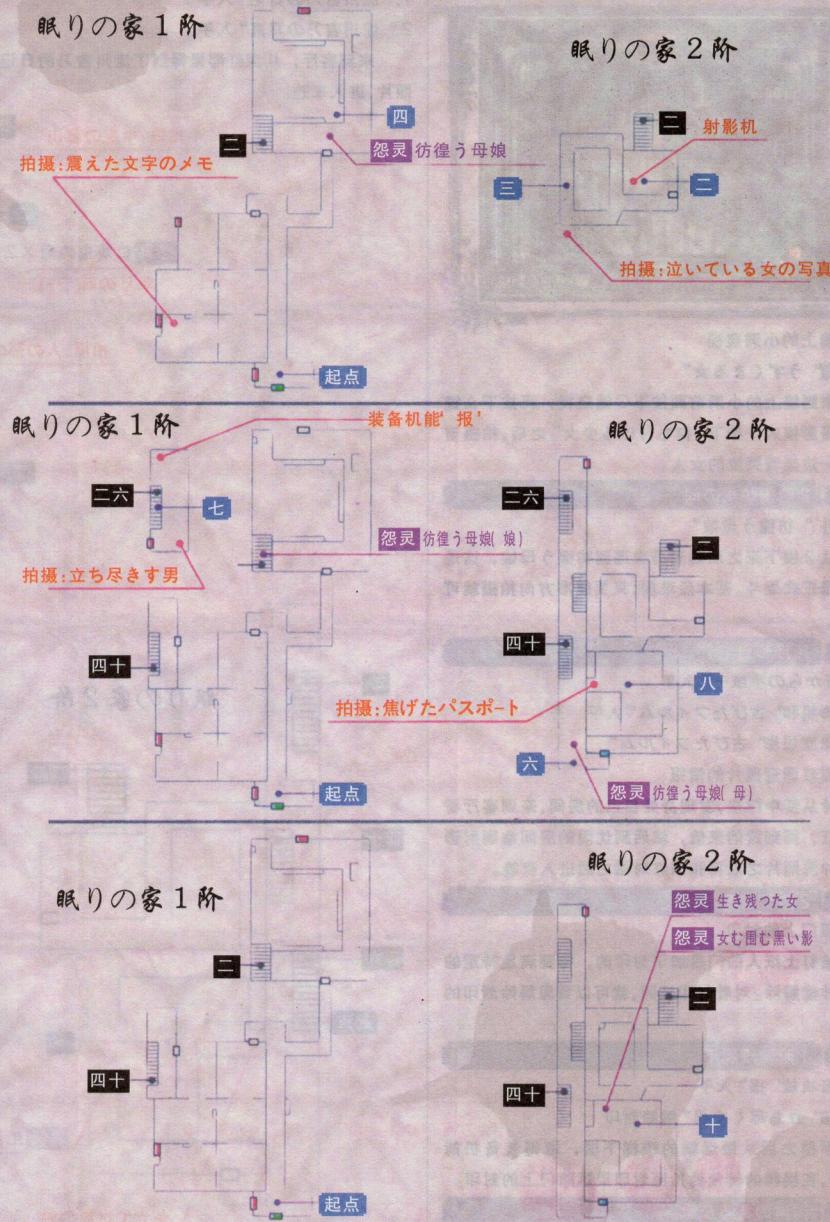
“不过，我把她的日记带过来了，希望能给怜小姐一些帮助。”

这本日记记录着泷川吉乃入院以来所经历的事情，然而我越看越觉得寒意刺骨。种种迹象表明，我正在遭遇和她一样的事情……每天都会去的梦中大宅、看到自己已故的亲人、被一个全身刺青的女人追逐、直到化为灰烬……我会不会也是这样的结局……？

### 一 白日梦

#### 1. 追忆优雨

可以自由控制怜移动之后，一直追着优雨的影子前进。这时候还没有得到射影机，不能对付恶灵，碰到了赶紧逃跑。手里拿的工作用照相机只能拍摄游浮灵，



浮游灵通常转瞬即逝，拍摄时动作一定要又快又准。



## 二 2階圍炉里の間

来到围炉里间后上楼，一段CG后得到射影机，这时就可以和怨灵进行战斗了。

## 三 回廊



1,从墙上的小洞窥视

2,拍摄“うずくまる女”

来到墙上的小洞前面按下○键窥视，再按下△键进入摄影模式。拍下“打ち付ける少女”之后，拍摄窗户另一边坐着哭泣的女人。

## 四 2階圍炉里の間

1,战斗：“彷徨う母娘”

从2楼下下来之后遇到再次遇到彷徨う母娘，这是第一场正式战斗。基本没难度，只要照准方向拍摄就可以了。

## 五 黑泽怜自宅

1,“萤からの手纸一”入手

2,射影机和“古びたフィルム”入手

3,到暗室显影“古びたフィルム”

4,请深红调查照片的情报

怜从梦中醒来，发现身处自己的房间，来到客厅看到深红，得到萤的来信，然后到优雨的房间拿到射影机。冲洗照片之后再和深红对话之后进入夜晚。

## 六 2階阶段廊下

1,拍摄门上的封印

被钉上纸人的门是加了封印的，需要满足特定的条件才能解除。对着封印拍照，就可以看见解除封印的提示。

## 七 1阶阶段廊下

1,装备机能“报”入手

2,拍摄“立ち尽くす男”解除封印

下楼之后从最远端的楼梯下楼，取得装备机能“报”，在楼梯的转角处拍摄封印印解除门上的封印。

## 八 御廉のある座敷

1,“焦げたパスポート”入手

回到2楼调查蹲在地上的泷川吉乃取得她的护照。

## 九 黑泽怜自宅

1,在厨房的窗子上看到深红留下的纸条

2,接电话，听深红报告调查情况

醒来之后接到深红打来的电话，前一天拜托她调查的照片，原来就是梦中遇见的红衣女人“泷川吉乃”，究竟是怎么回事？一段CG过后进入夜晚。

## 十 御廉のある座敷

1,战斗：“生き残つた女”

第一场比较有难度的战斗，首先要对付3个黑影，它的攻击距离远，攻击的瞬间不好把握，多用DOUBLE SHOT。然后对付变成怨灵的泷川吉乃，她的攻击方式比较简单，也不怎么瞬移，抓住她攻击的一瞬间给予重创，距离越近越好。

## 十一 黑泽怜自宅

1,“泷川吉乃の日记”入手

2,“泷川吉乃の写真”入手

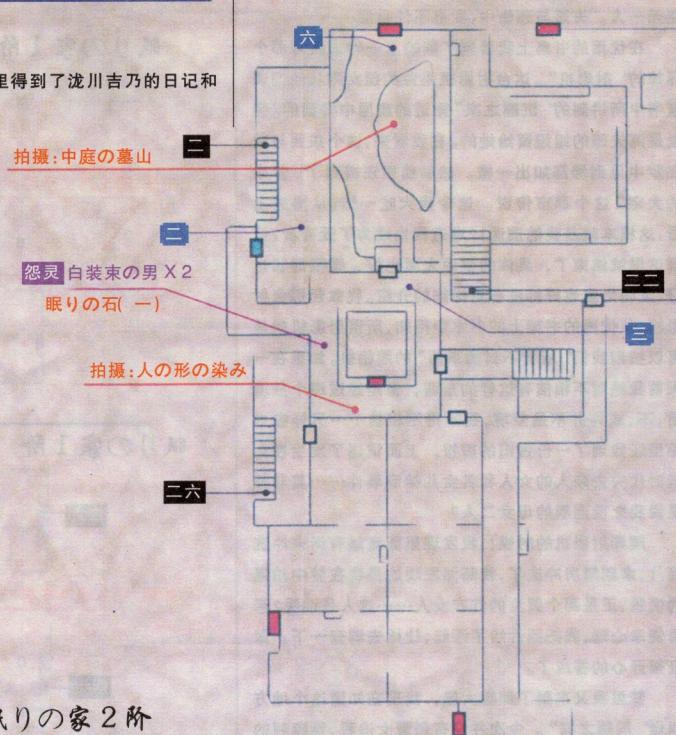
来到客厅，从深红那里得到了泷川吉乃的日记和照片，进入夜晚。



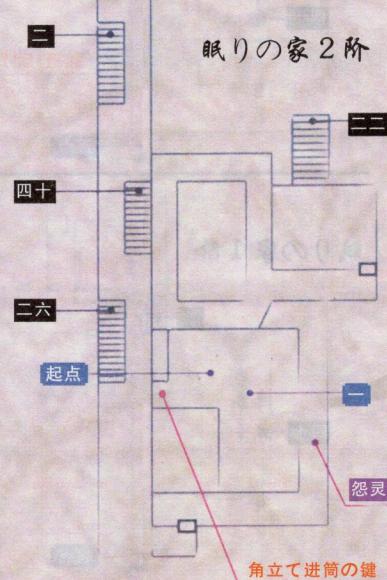
# 狭间ノ家

我早已做好了每天晚上都会到这沉睡之家的准备，果然，我站在上次与泷川吉乃战斗的地方。穿过一个个房间，我来到一个庭院，这里就是第一次“白日梦”中我所在的地方。也是在这里我看到了优雨……凭着记忆，我沿着那天我走过的路一路追了下去，但是原本可以通过的大门却被锁住。无奈之下，我只好去寻找钥匙。在这途中，出现了一个白色衣服戴着黑色高帽

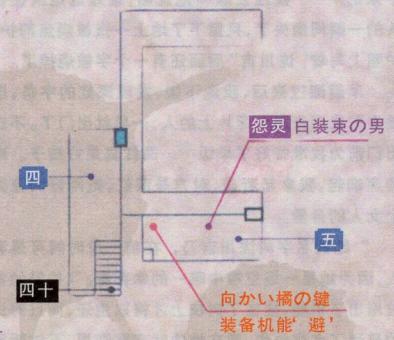
## 眠りの家 1阶



## 眠りの家 2阶



## 眠りの家 3阶



子的灵体，带有强烈的怨念。这个人又是如何成为封闭在这里的怨灵呢？费尽心思找到了开中庭的钥匙，我非常兴奋的打开门，看到优雨正在向纵深前进。

“优雨！”我想追上去，但是却回到了现实世界……

右肩的疼痛又增加了……

深红不在家，她去继续调查我委托的一些在沉睡之家的照片，她在电话里告诉我，有一些资料放在她的桌子上，我可以去她的房间看看。来到她的房间，在桌子上看到了有关泷川吉乃在医院期间，其主治医生的证言以及昨天她失踪后的新闻剪报。无意中发现了深红和一个男人的照片，想必那就是她的哥哥真冬吧。其实我也没见过那个人，只是从优雨口中得知那个人和优雨、萤一样是民俗研究者。

### 一 御廉のある座敷

1，“角立て进筒の键”入手

2，战斗：“生き残った女”

在身后取得钥匙之后正要下楼，被泷川吉乃挡住去路，和她战斗的时候还会有一个黑影前来搅局。消灭泷川之前黑影会不断地出现，只能边躲边对泷川进行攻击。



### 二 1阶阶段廊下

1, 使用“角立て进筒の键”

### 三 染みのある回廊

1, 拍摄“人の形の染み”

2, 拍摄“中庭の墓山”

3, 战斗：“白装束の男”2个

4, “眠りの石(一)”入手

进入染みのある回廊后拍摄墙上的手，然后进入中庭拍摄中庭的墓山，旁边的井里可以拍到井中潜入的女，不过动作要快。回到染みのある回廊和两个白衣男战斗，由于道路很窄，视野不太好，多跑动，引他们到长的路里。战胜之后获得眠りの石(一)。



### 四 3阶阶段廊下

1, 使用“眠りの石(一)”

记号一的石头移动一次，记号二的石头移动两次，依次类推，全部的石头移动完毕就可以解除机关。先将一向左移动一格，再将二向下移动两格，将三向右移动三格，机关解除。



### 五 屋根里部屋

1, “向かい橋の键”入手

2, 装备机能“避”入手

3, 战斗：“白装束の男”

经过屋檐来到屋根里部屋，可以在里面得到钥匙和机能“避”，紧接着有一场小战斗，一个白衣男，而且不能逃。白衣男以前也遇到过多次了，这里就不再多说了。

### 六 墓のある中庭

1, 使用“向かい橋の键”

### 七 黑泽怜自宅

1, 接到深红打来的电话

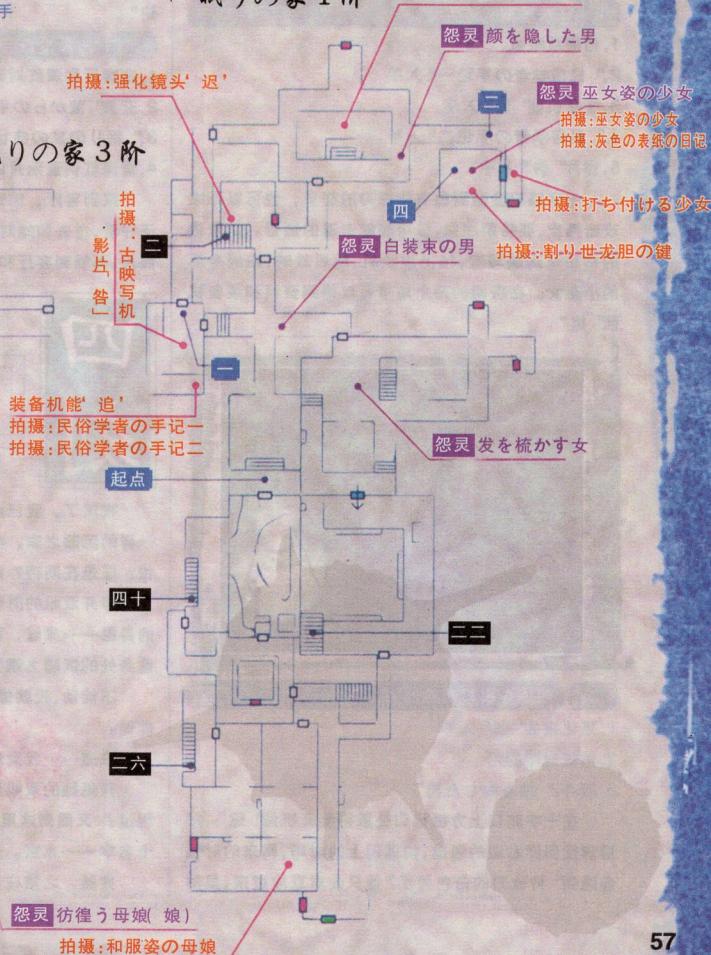
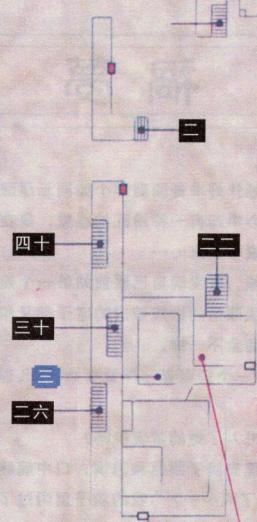
2, “失踪者についてのファイル”入手

3, “入院患者失踪事件の记事”入手

4, “深红と男性の写真”入手

醒来之后接到深红打来的电话，然后前往深红的房间拿深红调查取得的资料。也可以先去冲照片再去深红的房间。拿到资料后进入晚上。

### 眠りの家 2阶



## 镇 咽

伴随着奇怪的童谣声，我又一次在睡梦中来到沉睡之家，辅一睁眼便见到优雨从我面前走向了走廊的尽头。忙追过去却发现又不见了踪影，这时我才发现我身处于一个类似庭院的地方，中央有一棵大树，奇怪的是，树前用很多长长的竹串串着一些纸折的小人。看起来好像是用来举行什么仪式的样子。接着我看到了一位巫女服的小女孩，她与先前在回廊里看到的那个小小巫女不太一样。我跟着她来到一扇小门前，可惜小门被灵封闭起来，我要去第一次见到小巫女的地方去解除封印。

刚准备抽身离开，不知从哪里出来一位手持小刀的凶灵，以极高的速度向我的方向跑来。这个好像我上次见到白衣服黑高帽的人，只不过之前的那些人都是短衣，而他是长衣，看来应该是比较有地位的人吧。可惜我对于民俗学的研究并不深，先拍下些可用的照片到时候让深红帮我查查看吧。

又是漫长的屋内探索，其间我还被一位着黑色疑似丧服的女人灵体追杀……但是有一点我觉得很奇怪，无论我走到哪里都可以听到那首奇怪的童谣，这童

谣到底在讲述什么呢？

解开封印，我终于可以进入那个小小的门，门后的景象令我觉得非常难受。四壁没有窗户，低矮的天花板，最不爽的是那墙上钉满了红色的纸制小人。总之一进来就有一股让人非常压抑的感觉。房间中间有一个祭台，上面有一本灰色封面的日记，上面记载了一些关于我所看到的钉纸制小人的仪式，和日记主人对自己可以用这个方法帮助村民而产生的小小的自豪感。我相信这日记本是属于一个稚气未脱的小女孩的，但是我没想到她竟然突然出现在我面前，还准备攻击我。我不得不与其一战……

现实，我记得在梦中最后是小巫女灵魂的惨叫……很是让人揪心。穿戴好下楼，还未出楼梯口就听到熟悉的童谣声，一股寒意涌上心头，深红正看着窗外唱着这首童谣。

“深红……这首童谣是？！”

“啊，怜小姐，我也不知道，只是最近在梦里经常听到……什么样的梦呢……唔，我不太记得了。”深红也是一脸迷惑。

我有不好的预感……

深红告诉我萤又来了信。这次他除了寄给我一盘有关沉睡症的磁带外，信中还提到真冬和深红，他非常感谢我们能够收留深红，并希望我带他向深红问好。回到屋子，我开始听这盘磁带，从患者的回答，她基本上和泷川吉乃症状差不多，当然也和我的差不多，最让我有兴趣的就是她提到了童谣。这个童谣为什么会出现在这个沉睡之屋呢？那些钉小纸人被称为镇女的小女孩又都是为了什么呢？

#### 一 映写室

- 1, 拍摄放映机
- 2, “民俗学者の手记一”入手
- 3, 装备机能“追”入手
- 4, “民俗学者の手记二”入手
- 5, 影片“咎”入手

十字路口会遇到白衣持短刀的怨灵，他可以连续攻击两次，要特别注意，多用能够击退的摄影。从左边的岔路来到映写室，拍摄放映机，然后放映，拍摄身后的小巫女。在房间的两个角落可以得到资料和装备机能“追”。



#### 二 箱庭を囲む回廊

- 1, 强化镜头“迟”入手
- 2, 拍摄封印的门
- 3, 战斗：“颜を隠した男”

在十字路口上方楼梯口处取得装备机能“迟”，然后前往回廊右边的通道，拍摄门上的封印，回来的时候会遇到“持砍刀的白色男子”他只会对直冲过来，虽然

攻击力比以前的怨灵高，但也没什么威胁。

#### 三 回廊

- 1, 从小洞里窥视
- 2, 拍摄“打ち付ける少女”

从围炉里的间的楼梯来到二楼，发现角落里有一个哭泣的小女孩，拍摄之后进入战斗，她会从地下转出来抓你的脚，要注意移动。来到回廊之后从洞里拍摄“打ち付ける少女”，封印解除。



#### 四 人形の祭坛 东

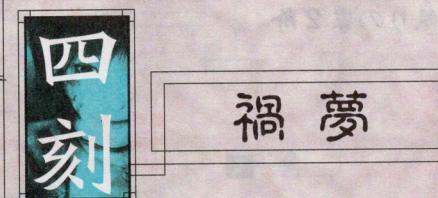
- 1, “割り世龙胆の键”入手
- 2, 战斗：“巫女姿の少女”
- 3, “灰色の表紙の日記”入手

再回到刚才有封印门的地方，进入之后取得“割り世龙胆の键”，正要离开，背后出现一个手持钉和锤的小巫女，她会不停地瞬移，只有攻击的时候才有机会抓住她。她还会从地下冒出来钉你的脚，如果发现她不见了八成就在脚下。战胜之后获得“灰色の表紙の日記”。

#### 五 黒泽怜自宅

- 1, 在客厅和深红对话
- 2, 玄关“萤からの手纸三”入手
- 3, “眠りの家の症状 A”入手
- 4, 请深红调查照片的情报

来到客厅，惊奇地发现深红竟然在唱梦中听到的子守歌，过去和她对话之后到玄关取得信件，顺便显影照片，再回到客厅和深红对话拜托她调查情报。



夜深了，我已经作好准备回到那个如同无尽深渊一样的沉睡之家，心中却有一种纷乱的感觉，是在害怕？还是在期待？说不出来……

睁开双眼的时候，我发现眼前站着一个熟悉的身影——深红，而眼前的这座破旧的宅子却又和之前身处的沉睡之家完全不一样。

不能动，我就像一个旁观者一样看着她，什么都不能做。

难道……我竟进入了她的梦境中吗？

只见她的双眼里充满了困惑和恐惧，口中喃喃地说道：“又回到这里了吗……？”我的脑子里闪过了一个名字——冰室。这个名字和深红有什么关系？

突然，之前在梦中见到的神秘刺青女人出现在深

红的背后，她如同鬼魅一般的身影令我不寒而栗。幸好刺青女只浮现了一下就立刻消失了。

深红终于向大宅深处走去，而她的脚步看起来对这个地方十分熟悉。正当我对这个地方，还有深红的过去产生众多疑问的时候，深红已经走到一处三岔路口，在路口放置的大镜子前，一个熟悉的东西落在地上，仿佛是从一开始就在等待着深红一样——射影机。

为什么？为什么射影机会出现在这个地方？

深红犹豫着捡起了射影机，拿着它在大宅里四处探索。这时，她的背后出现了一个身穿神官服的男人，他的脸似乎被布覆盖住了一样，但是，覆盖住脸却并不能覆盖住他对深红的杀意，还有他手里泛着血光的斧头，我几乎要尖叫了出来。

深红似乎也感觉到了杀气，只见她微微颤抖的双手举起了射影机，一阵连拍很快就将气势汹汹的敌人击退了。地面上留下了一个纯白的面具和一个护身符似的东西。

这样的熟练程度，就好像深红以前曾经使用过射影机战斗一样。深红捡起了男人留下的两件物品，回到大宅入口，熟练地把奇怪的面具挂在一扇门上。奇异的事情发生了，原本白色的面具竟渐渐幻化为愤怒的般若面具，门上的锁也解开了。深红推开门，走进了一个由水沟、石阶和连接石阶的木板桥构成的大房。阴冷的月光从狭小的窗口里射进来，给这个原本就阴冷潮湿的房间带来更深的寒意。

突然，身穿丧服的长发女幽灵无声无息地出现在深红背后，她身着的黑衣令她在这个黑暗的屋子里很难被发现。如果是我站在这里的话……也许早就被……而深红却很快用射影机将她击退，地上掉落了一块刻着梵字的绿色石头。在屋子的尽头是一个挂着五芒星形神秘标志的门，深红仿佛十分熟悉这个好象拼图一样的谜题，很快就解除了门上的机关锁。

顺着牢房一样的地方走出去，门被推开了，在这个五边形的房间里，中间安置着一个圆形石台，上面还残留着一大滩好似血迹的红色斑痕。四周有四个挂着绳子的大型扭轮。整个装置看起来就像一个巨大的刑具一样。深红的身躯开始颤抖，仿佛她深知这个装置和这个房间的秘密一样。

“怎么会……明明一切都已经结束了的！”深红小声惊呼着，她的一切举动都表明她曾经历过我所不能想像的事情。

突然，一阵低吟响起，一个女性幽灵出现在半空中，她的长发遮住了双眼，无法看到她脸上的表情。最奇异的是，她的双手双脚上都绑着粗绳，没错，和扭轮上的绳子一模一样。她尖啸着向深红俯冲扑去，而深红也迅速举起了射影机……

幽灵消失了，整个大宅的气氛似乎缓和了不少。深红加快了脚步向大宅的出口跑去，似乎一分钟也不愿意在这个地方多待。当她正要迈出脚步走出大宅时，她的背后突然出现了一个身穿和服的女孩。

我立刻就看出了，她就是之前袭击过我的镇女……但是仔细辨认，她的面貌和之前的镇女并不一样。难道她是另一位镇女？只见她手指着之前与白衣男人战斗过的房间，似乎在告诉深红让她前往。

顺着路一直走进一处供奉着祭坛的房间，深红借助手里的电筒和昏暗的烛光四处打量着屋内的摆设。当她无意中抬头看去时，脸上露出惊讶的表情。我顺着

她的目光向上看去，发现屋上吊下一个木笼，里面竟沉睡着一位少女……

回到现实中，回忆起晚上那可怕的梦境，想到深红，我急忙起床去看她。平时这个时间一定会出现在一楼起居室的深红居然不在，取而代之的是厨房的台子上放置的一封由萤寄来的信。而信的内容令我大吃一惊，一直在寻找着侄女下落的萤竟然也做了和我同样的梦，而从他之前交给优雨的磁带资料里，我得知和我同样有着不幸经历而又卷入恶梦中的人还有一些。而萤与他们唯一的不同是，他的侄女并没有死，至少他认为是这样……

打开深红的房间，她此时正坐在床头一动也不动，平时明朗的表情此时也被阴郁所取代。她见到我，勉强露出笑容，除了之前拜托她的资料，还交给我一张萤的照片。

### 一 绳の廊下

#### 1. 射影机入手



### 二 大广间

#### 1. 战斗：“顔を隠した男”

#### 2. “似姿の面”入手

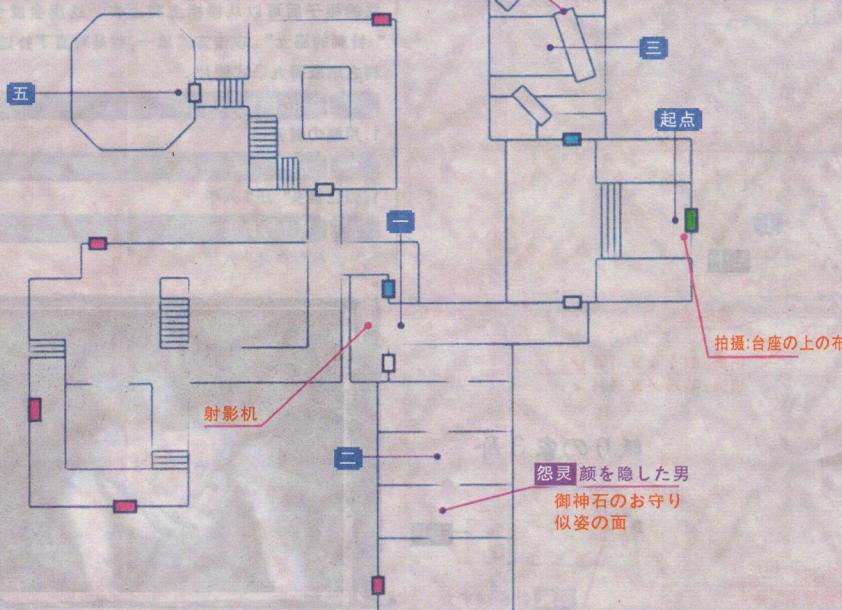
#### 3. “御神石のお守り”入手

又是老面孔颜を隠した男，在他对直冲过来攻击

怨灵 发を梳かす女  
苍色ノ刻石

拍摄：紅い表紙の日記

### 眠りの家 1 階



的一瞬间给予重创。打败之后可以得到似姿の面和御神石のお守り，以后可以按□键发动。

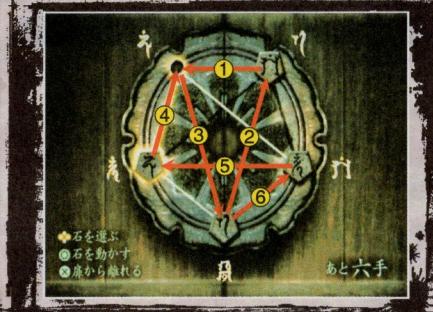
### 三 いけすの间

#### 1. 战斗：“发を梳かす女”

#### 2. “苍色ノ刻石”入手

#### 3. 打开门上的机关

用似姿の面打开玄关右边的门，和发を梳かす女战斗，她会在你的远处飘荡，然后用很夸张的弧线飞过来攻击。注意她飞行的轨迹，抓住机会就给予连击。击败之后取得苍色ノ刻石，把每个石块移动到相同文字的位置就能就解除机关。



### 四 線殿

#### 1. 战斗：“绳の巫女”

绳巫女会在攻击的瞬间窜到后面抓你的手，所以攻击的时机会比其他的怨灵要早，注意把握，一次攻击之后她会瞬移，直到下次攻击才固定位置。

### 五 刺青の祭坛

#### 1. 道：“巫女姿の少女”

#### 2. 走向刺青的祭坛

调查一下玄关的大门。背后会出现一个少女的灵指示方向，跟着她走来到刺青的祭坛，梦就醒了。

### 六 黑泽怜自宅

#### 1. 到深红的房间和她对话

#### 2. 在厨房的窗台上“萤からの手纸四”入手

#### 3. “萤からの手纸五”入手

#### 4. “眠りの家の症状B”入手

#### 5. “同じ梦ヲ见ル人々”入手

#### 6. 影片“记述无し”入手

### 五 刻

### 神隠シ

不知不觉地在梦境中，我惊讶地发现眼前的人是一位青年。回忆起深红给我的照片，我辨认出他就是与优雨、真冬一起工作的天仓萤，他果然也被卷进了这个恶梦中，而我现在正如之前一样看着他一步步走向深渊而无力为力。

这个地方也许是沉睡之家的一部分，看来萤已经深入到我和深红都不曾到达的地方。而他的状况更加险恶，因为我清晰地看到刺青女正在离手无寸铁的他不远的地方徘徊……

他对侄女的担心之情似乎胜过了恐惧，只见他握电筒开始探索道路。小心地躲过刺青女，萤顺着楼梯走上二楼，在一个宽大的、挂着许多和服的房间，我和他都看见角落的梳妆台前坐着一位长发女子，她就是之前袭击过我和深红的幽灵。趁着幽灵去别的地方徘徊的时候，萤走到梳妆台前想调查一番，找到一个刻着枯叶的发簪，而梳妆台的抽屉却锁住了。

用这个发簪，萤打开了房间另一边的门。顺着楼梯回到一楼，萤似乎在这个满是回廊的地方产生了迷惑。突然，一个充满杀气的怨灵出现了，只见她的头上仿佛生出头发一样飘动着许多手臂。束手无策的萤只好躲在角落里，在她没有发现自己时谨慎地调查着这里的秘密。

不可思议的事情发生了，在一处抽屉里，萤竟然也找到了一部射影机！这究竟该说是绝境中的救命稻草？还是一种无法抗拒的命运？

然而萤手中的射影机并不像深红的那架如此有用，萤一路上躲过怨灵们的攻击，来到了藏书的书库。对于萤他们这些研究者来说，藏着大量古籍的书库一定会成为他们的天堂。然而姑且不说这附近的危险，书库本身潮湿不堪，萤只检出了几部有用而且能够翻动而不破坏书本身的古籍，上面记载了这里每代进行的仪式的内容。推开一个小书架，在书库角落里居然还供奉着像神坛的东西，在那上面，萤找到了一把刻着蝶形

图案的钥匙。再次躲过怨灵的纠缠，萤登上了大宅的三层，用钥匙打开了那一扇窄小的门。

门里面是一个如同牢房的小屋，而牢笼中，萤看到一个久违的面孔——他一直在寻找的侄女——天仓澪。

睁开双眼，我首先听到的是一股异样的沙沙声。顺着声音走进优雨的房间。声音越来越近，似乎是从天花板上传来的。我壮着胆子打开天花板盖，突然，眼前一黑，一个恐怖的身影出现在我面前，我禁不住大声尖叫出来……

意识恢复过来时，我发现自己仍旧躺在床上。难道刚才的还是在做梦？可是现实感那么强烈，我不由得如刚才一样向优雨的房间走去。

天花板上，我发现了一台古老的收音机和一卷文书。文书上记载着，这是可以收听到异界以及灵体发出的声音的收音机，也就是所谓的“异界交流”。

### 一 棚廊下

1, 看到了澪

看到澪走上楼梯。追上去后发现门却是锁住的。

### 二 着物の间

1, “栋のかんざし”入手

2, “紫の表紙の日記一”入手

这里会遇到发を梳かす女，先找个屏风后面，按□键蹲下，等她走到一边后去取栋のかんざし，然后用这把钥匙打开门离开。

### 三 钟の廊下

1, “刺青の巫女”出现

来到九姿のある玄关，刺青の巫女从背后出现，这时大门又打不开，只好躲到旁边的屏风后，等她离开之后，再从钟的廊下右边的门进入座敷のある广间。



### 四 座敷のある广间

1, 射影机入手

2, “民俗学者の手记三”入手

3, 强化镜头“退”入手

这里看到一个怨灵走上二楼，追着上去之后还是用老办法，躲！等她下楼了，再翻箱倒柜，取得射影机。然后就可以堂堂正正地战斗了。

### 五 座敷广间

1, 拍摄封印门

### 六 着物间

1, 拍摄“发を梳かす女”

拍摄之后会发生战斗，萤的灵力太弱了，战斗会比较吃力。建议首先强化射影机的最大值。发を梳かす女の攻击方式有两种，一种是用弧线飞过来攻击，一种是在远处放出飞发。每次攻击之后都会有两次瞬移，要注意找准方向。

### 七 书库

1, 推开挡路的柜子

2, “咎打チ文书写シ”入手

3, “禁忌ノ文书写シ”入手

4, “刻ミ女文书写シ”入手

5, “蝶の键”入手

来到二楼的书库，调查书柜得到很多资料，推开挡路的柜子后可以从楼梯上爬上去，这里会发生战斗“针刺的巫女”。攻击方式单一，就是对直了扑过来。胜利之后取得九〇式胶片。

### 八 棚の廊下

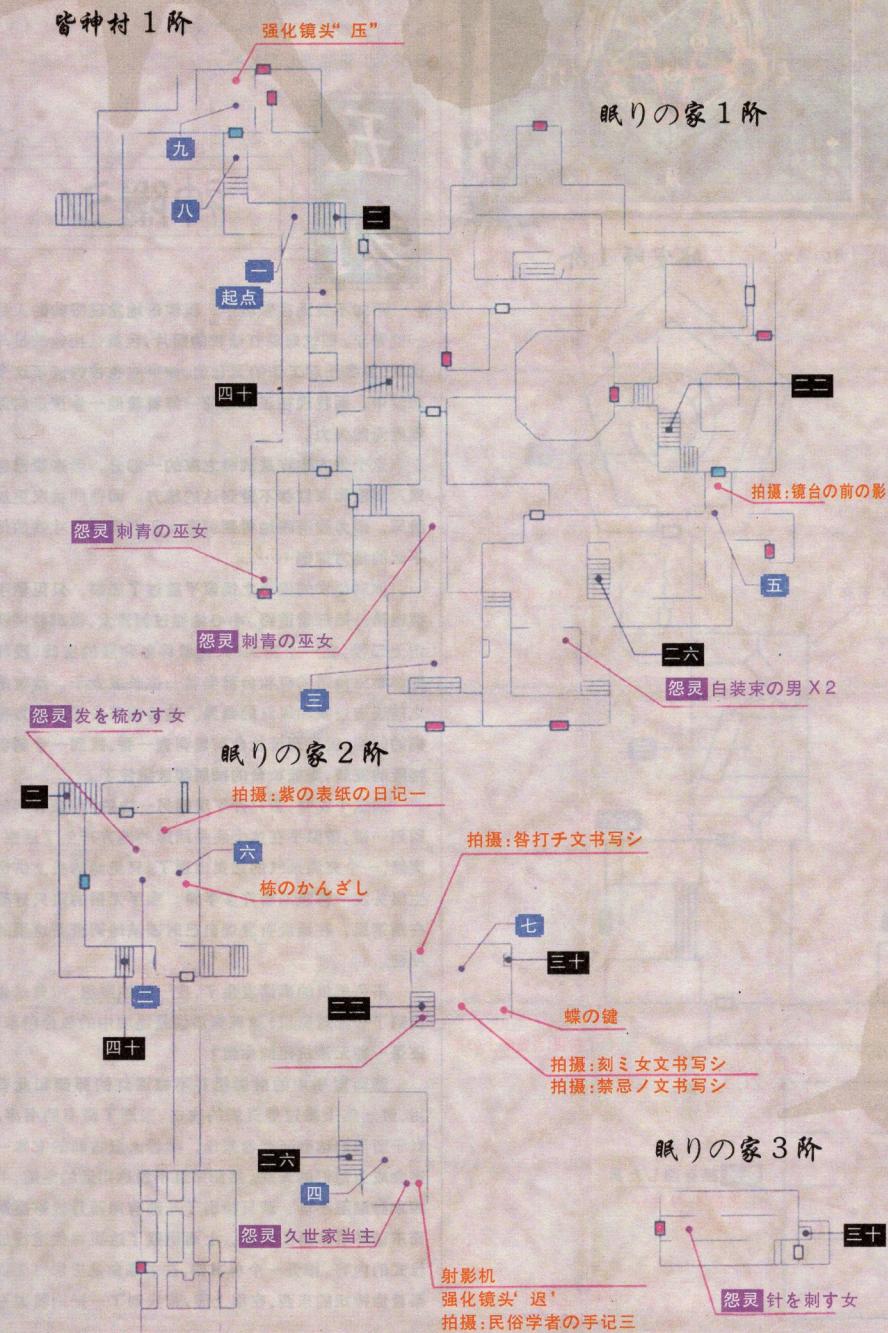
1, 用蝶の键开门

### 九 土藏

1, 强化镜头“压”入手

### 十 黑泽怜自宅

1, “灵石ラジオ”入手



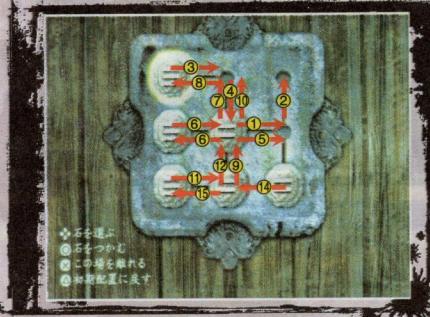


1, 战斗：“刺青が刻まれた男”

2, “守谷ノ文书二”入手

## 九 大广间

1. 解开门上的机关



## 十 布団の間

1, 战斗：“刺青が刻まれた男”

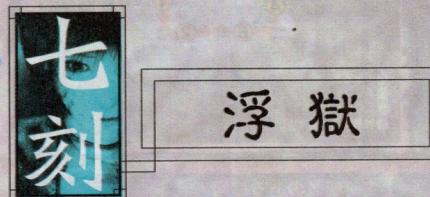
2, “守谷ノ文书三”入手

同时和刺青が刻まれた男以及两个白衣男战斗，有点难度，多多跑动。两个白衣男的HP不是很多，可以先解决掉再集中对付刺青が刻まれた男。胜利之后四个封印全部解除，前往最北端的大门。

## 十一 黑泽怜自宅

1. 接电话

醒来之后接了个异灵电话，然后在前往暗室的途中发现浴室有人。在暗室的角落里拍摄足元に座る女。



看来一步步踏进这个恶梦深渊的人不只有我一人，深红……有着不幸经历的她，如今正重复着过去的道路。只是这一次，她似乎是以自己的意愿逐渐走向更深的地方……

躺在刺青的祭坛中间，深红的意识渐渐回复了，不，该说是已经沉浸在梦境中了。她的头顶上，身穿和服的少女依然在笼中沉睡不起。祭坛上，四个空洞似乎在告诉着深红下一步去做什么，可是迷惑的她只能随着自己的感觉一点点在沉睡之家四处徘徊。

在悬挂着巨大帐子的房间，深红听到帐中传来一个老妇人低沉的声音，帐子里还隐约地透出一个小女孩的身影……我的背后感到一阵寒意，心中竟希望深红不要掀开帐子。还好她的注意力被不知从哪里传来的摇篮曲吸引走了。顺着声音的方向，只见她走到大房，歌声就是从墙根下的一处窄小通道传来的。深红犹豫了一下，然后俯下身吃力地钻了进去。

看来这里是大宅的地板下面，只有身材小巧的深红才可能钻下去活动……正想到这里，一个身影突然从黑暗的角落中蹿出，仔细看去，竟然是一个年轻女子。她四肢的关节突出，双手双脚撑在地上，就仿佛人身大的蜘蛛一样在地上快速爬行。深红拼命挣脱开她的纠缠，爬出这个窄小而危险的地方。

四周的歌声越来越清晰，深红发现自己置身于一个四面墙上满是草人形的房间。房间里供奉着一个

小小的祭坛，上面有一个泛着浅绿色光的圆球。深红好奇地拿起了它。我想起之前在刺青祭坛上的四个空洞。对了，也许它就是解开这个谜题的关键。看来还要找到另外三个同样的球。深红似乎也发现了这一点，她将它收好。这时，身穿巫女服的女孩子从天而降，深红不得不用射影机击退她之后，顺着另一面梯子爬到上一层。这个房间和别的地方却又完全不同，通向中央祭坛的小道两旁，悬挂着无数等人高的布包，仿佛人身被布完全裹住然后吊起来一样。深红不敢多留，拍下了祭坛的摸样之后就立刻向外走去。

类似之前的草人形房间在这个大宅里还有三处，深红将放置在那里的球收集完成，回到刺青祭坛。一阵排列试验，四周又一次响起了摇篮曲。这时，之前在萤的梦境中出现的多手怨灵出现在深红背后，而且似乎比袭击萤的时候更加凶恶，充满杀气……

睁开双眼，我的第一件事情就是去探望深红的情况。走下一楼，一脸忧郁的深红正站在窗前仿佛在回忆着什么。这样被恶梦折磨的她，却还是按时将我拜托她调查的内容答复给了我……我的心里感觉到了一丝难过。

一楼，萤的信件如期而至，这次随信件，他寄来了两盒磁带。拿回房间放进录音机中，里面是和我有着同样恶梦遭遇的人的症状记录。他们的声音里透着无法忍耐的痛苦，仿佛死神并不急于让他们立刻死去，而是用这样的痛苦折磨他们一样。

有一天，我是不是也会变成这般模样？还有深红和萤……

## 一 刺青の祭坛

1, 调查祭坛

2, 拍摄“祭坛の刺青”





## 二 地下1阶床下

1, “重”入手

2, 战斗：“四つ這いの女”

“四つ這いの女”专门在狭窄的地方出现，动作迅速，打了就跑，非常讨厌。她攻击瞬间极难把握，要反复练习才能掌握。好在她的攻击力很低，可以慢慢打。

## 三 人形の祭坛 西

1, “镇メ石 浅葱”入手

2, “碧の表紙の日記”入手

3, 战斗：“巫女姿の少女”

“巫女姿の少女”也不是第一次遇到了，她会在两次瞬移之后攻击，主要方式还是钉背和钉脚。瞄准的时间很少，要注意把握。积极移动可以防止她钉脚。

## 四 木像の间

1, 战斗：“针を刺す女”

在木像の间拍摄两个人像中间的照片之后开门离开。一个针会刺到你，突然出现在面前。不过不用怕，她不会向你正面扑过来，她只会瞬移到你背后抱你。只要积极地跑动就根本没有威胁。当她瞬移之后马上跑开攻击，然后转身还击。

## 五 人形の祭坛 东

1, “镇メ石 鶴”入手

## 六 人形の祭坛 北

1, 拍摄封印门

2, 到2F木像の间拍摄照片解除封印

3, “镇メ石 群青”入手

4, “赤い表紙の日記一”入手

## 七 人形の祭坛 南

1, 战斗：“四つ這いの女”

2, “镇メ石 緋”入手

3, “青い表紙の日記一”入手

到染みのある回廊右边的地下通道，进入之后会和四つ這いの女发生战斗。这家伙的攻击力不高，但攻击的瞬间极难把握，镜头变红的时间非常短，需要反复尝试之后掌握时机。干掉之后进入取得镇メ石 緋和青い表紙の日記一。

## 八 大阶段

1, 战斗：“巫女姿の少女”2个

从人形の祭坛 南的小门里出来，在楼梯上遇见两个巫女姿の少女，她们会围着你转啊转，然后找时机攻击，非常讨厌。还是要积极跑动，她们的转圈是有规律的，通常是转动两次攻击一次。如果你站着不动就很可能从脚底转出来。

## 九 刺青の祭坛

1, 把4个镇石按顺序放在祭坛上

2, “青い表紙の日記二”入手

## 3, 战斗：“久世家当主”



按照图上所示的顺序把四个镇石放到台上，机关启动把吊牢拉到楼上。正要离开的时候久世家当主出现。个人认为久世家当主是个没什么难度的敌人。她的攻击方式只有远程放出飞拳，平时就算撞在一起也没事。多看射影机的灵感指示，找准方向之后在她放出飞拳的一瞬间攻击。配合深红的固有技能“重”的话会让攻击效果更好。

## 十 黑泽怜自宅

1, 到深红的房间和深红说话

2, “萤からの手纸 六”入手

3, “同じ梦ヲ见ル人々ニ”入手

4, “同じ梦ヲ见ル人々三”入手

5, “祭坛道具と像”入手



醒来之后到深红的房间对话后进入白天。在客厅听取深红的报告和交付新的照片之后，在厨房的窗台上得到萤的来信以及两盒录音带。到优雨房间的书柜取得两本新的资料。回到卧室听完录音带后进入夜晚。



## 虚夢

看到眼前被发光红蝶包围的少女，萤决心将她从牢中，从梦境中解救出来。为了这个目的，他毫不犹豫地踏上了他的两位侄女曾经走过的不归之路。

顺着飞舞红蝶的指引，萤走到了一处走廊。在他的记忆里，这里就好像萤向他描述过的皆神村的景象。避开刺青女的追踪，萤好不容易来到二层举行双子仪式的房间。在那里，他找到了打开牢房的两把钥匙。

回牢房的路上，一个散发着异样之气的怨灵出现在萤周围。他的全身布满伤痕，身上缠着绳子，充满杀意的咆哮声中还夹杂着苦痛。萤用尽全力摆脱了怨灵。

冲进牢房，却发现紧闭在牢中的萤消失了。牢房的墙面上只留下了歪歪斜斜的一行字：“永远在一起”。

失望的萤走出牢房，这时，一只红蝶飞过他眼前，缓缓地向走廊的另一边飞去。迷惑的萤跟着蝴蝶一直走下去。突然，萤的身影出现在他前面。少女一面低语着，头也不回地向大宅深处跑去，萤的脚步竟完全追不到她。好不容易来到一处六角形的石室，之前的绳男怨灵呼喊着向他袭来，尽管萤手里的射影机能力有些不足，但是别无他法的萤还是举起了它。

怨灵消失了，跟随着红蝶的萤停在了一处门前。他深吸了一口气，心中呼唤着萤的名字，双手推开了门……

## 一 着物の间

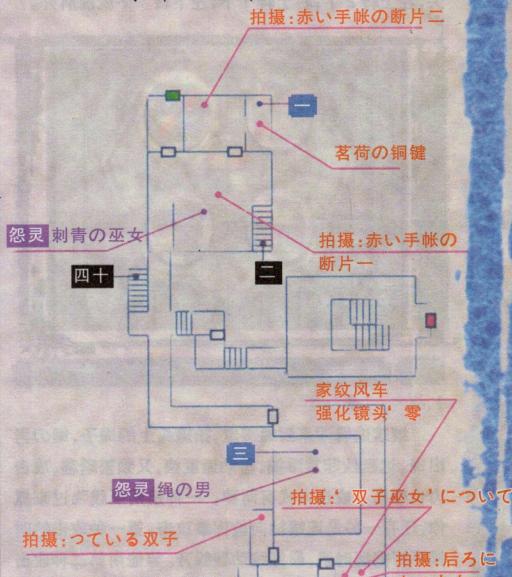
1, “苔荷の铜键”入手

取得钥匙之后出来就和刺青の巫女撞个满怀，赶紧逃命吧！

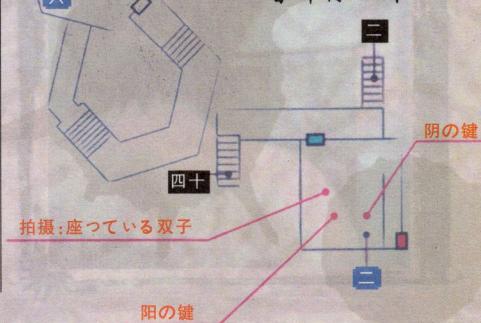
## 二 双子の部屋

1, “苔荷の铜键”使用

## 皆神村 1 阶



## 皆神村 2 阶



2, “阴の键”入手

3, “阳の键”入手

逃到二楼用刚才得到的钥匙开门，拍摄双子的照片，然后取得阴阳两把钥匙，走的时候别忘了在门口的柜子拿御神水。

### 三 大广间

1, “绳の男”出现

这时候攻击对他是无效的，只有四处躲了，躲一定时间之后被锁的门会自己打开，从打开的门进入就能脱离战斗。

### 四 座敷牢

1, 使用“阴の键”和“阳の键”开门

2, “家纹风车”入手

3, 强化镜头“零”入手

4, “‘红贽祭’について”入手

5, “‘双子巫女’について”入手

### 五 土藏廊下

1, 使用“家纹风车”

追着澪来到土藏廊下，得用家纹风车才能解开机关，左上转2下，右上转1下，左下转1下就能解开。



### 六 绳御堂

1, 战斗：“绳の男”

继续追着澪来到绳御堂，拍摄头上的绳子，绳の男出现。这家伙非常难搞，移动速度快，又频繁瞬移，攻击力也超高。攻击方式有两种，一种是用弧线飞过来抓你，还有一种是连续地向前挥拳攻击。第一种攻击的时候不好把握时机，最好跑动着躲开。等他用第二种攻击方式的时候抓住机会给予连击。胜利之后原路返回。路上绳の男再次出现，这时候攻击无效，只好一路逃跑，回到澪被关住的地方之后梦醒。

### 七 黑泽怜自宅

1, 接电话

醒来之后接到萤打来的电话，然后在沐浴的时候看到异灵现象。沐浴过后到暗房显影照片，到深红的房间听取报告和拜托新的调查。



## 九刻

## 破戒

文书里所谓的戒就是指这个大屋中所举行的仪式的规程，如果违反了仪式，自然就被称为“破戒”，同时也包括了违反了规则所导致的后果。“破戒”到底指什么，我不清楚。但是我知道现在我的处境很危险，因为，就在我调查大门的时候，我突然发现原以为已经解开封印的大门竟然还存在一道封印……而就在这个时候，长衣黑高帽的人，也就是大工头——鸣海天涯的灵举刀砍向我……“破戒”以后，为了补救仪式，所以才会让鸣海去杀宫大工充当人柱，最后他完成了人柱仪

式后便自杀了。即便是变成了灵，他也会不断重复履行着自己的职责，以及死前的情形……

我跟随着他的足迹来到一处暗门，发现他已经自杀倒地，拍照后解开了最后一道封印。

那扇大门背后到底是什么地方？

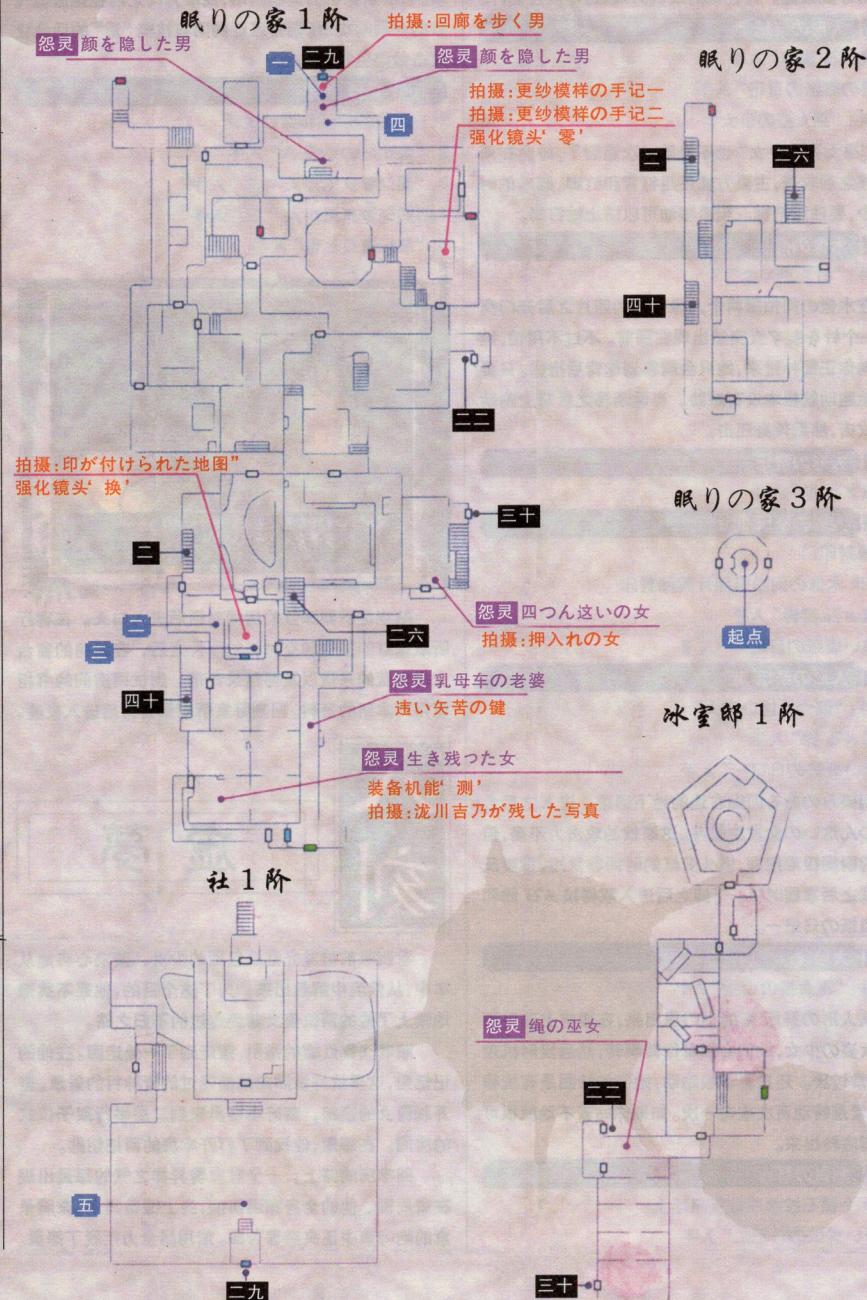
刺青已经蔓延到身体了，渐渐的向腿上发展，我的时间也不多了吗？再次接到灵异电话，随后是萤的电话。本来他是要找优雨，我终于可以有机会告诉他一切了……

得知事情的来龙去脉后，他在电话那边沉吟半晌，最后他决定来亲自拜访我。深红虽然被恶梦困扰……但是她依然坚持替我去搜集情报，有的时候我在想，如果没有深红，这个世界上还有谁可以依靠……

### 一 箱庭を囲む回廊

1, 调查最北端的门

2, 战斗：“颜を隠した男”



醒来之后从笼子里出来，开门之后发现到了箱庭を围む回廊，调查北面的门，发现被封印封住了。背后突然出现颜を隠した男，他不会瞬移，但攻击力高。拉开一段距离后再攻击。

### 二 染みのある回廊

1. 从之前打不开的小门进入



### 三 人柱の部屋

1. 拍摄“自決した男”

2. “印が付けられた地图”入手

3. 装备机能“换”入手

### 四 箱庭を围む回廊

1. 战斗：“顔を隠した男”

2. 战斗之后回到御廉间，强化镜头“零”入手

3. “更紗模様の手记一”入手

4. 进入最北面的门



回到箱庭を围む回廊之后颜を隠した男再次出现，击败他之后先不要进入大门，回到御廉间，就是有帘子进不去那个房间，可以在帘子里面取得强化镜头“零”，如果这次错过了，可以在十三刻取得。

### 五 社を封じた中庭

1. 拍摄神社前站立的巫女

### 六 黑泽怜自宅

1. 接电话

醒来之后接电话，总共要接两次，接完之后进入夜晚，这时可以和深红对话，然后到浴室拍摄异灵照片。



## 刺魂ノ儀

当再次进入萤的梦境中时，我不禁回忆起电话中萤的叙述，前往所谓的“刻宫”也许就能得知一切秘密。而为了深入神社内部的刻宫，萤打算从2楼绕道前

往。

远远地，萤看到生前一直待在和服之间的长发女子无声无息地穿过门，进入了房间。萤走进去，女怨灵果然出现了，不顾一切地向她扑去，有所准备的萤也举起了射影机。

一次又一次，在前往神社的路上，长发女子一直纠缠、阻拦着萤的脚步。萤决心回到和服之间解开有关她的秘密。用最后一次击退她时获得的一把刻有枯叶图案的钥匙，萤打开了她的梳妆台。里面除了这位叫做“镜华”的女子的一部分日记，一张照片也吸引了萤的注意。这张标注着“秋人”的照片，上面的青年形象和萤几乎一模一样。

难道是因为这个缘故，叫做镜华的女子才如此执着于萤？

终于进入了神社。这里的空气浑浊肮脏，令萤极度

不适。顶着这股令人窒息的瘴气，萤顺着时常出现的少女幽灵的指引，一路回到皆神村。在路上，一根刻着刺青图案的蜡烛令他从瘴气中暂时解放了出来，不可思议的灯火似乎净化了大宅的空气，更让我对刺青仪式的作用产生怀疑……

神社的最里面就是刻宫。从获得的文书来看，巫女就是被带到这里，由双眼被毁的刻女刺上刺青的。而此时，刻女的怨灵正在向萤袭击过去……

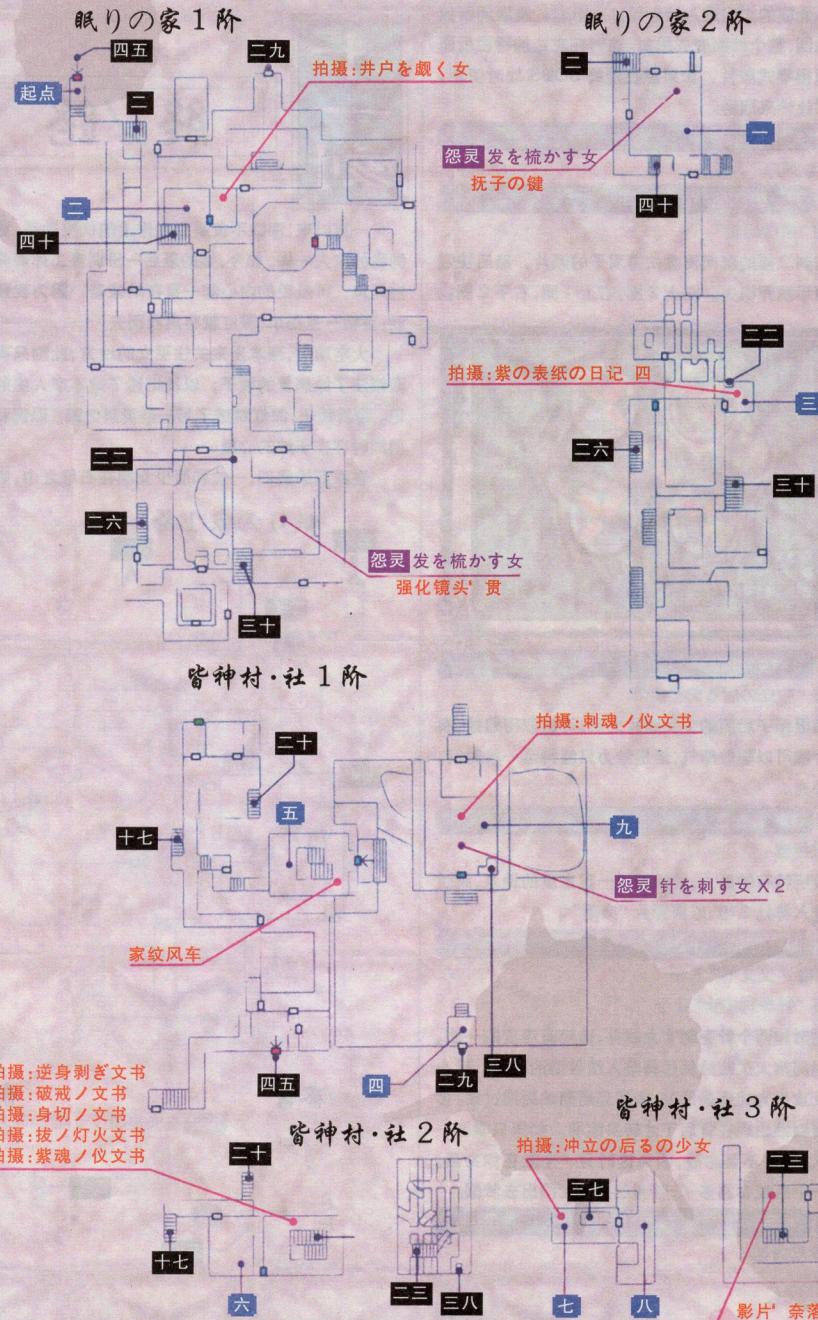
回到现实中，桌上的射影机里又出现了新的胶片……

晚上，我又听见深红独自哼唱着摇篮曲的声音……她的表情充满着迷茫，但是，在这迷茫中，她的心里似乎又在为做出某个决定而积蓄着勇气。

### 一 着物の间

1. 战斗：“发を梳かす女”

2. “抚子の键”入手



## 二 1F 物置廊下

## 1, 使用“抚子の键”

下楼之后在物置廊下的小门处使用抚子の键，进入之后拍摄进口，并在旁边取得镜石

## 三 闭ざされた座敷

## 1, “零式フィルム”入手

## 2, “紫の表紙の日记 四”入手

## 3, 战斗：“发を梳かす女”

## 4, 强化镜头“贯”入手

到“阶段廊下”推开挡住门口的柜子，从屋檐上做到闭ざされた座敷，取得零式胶片。从楼梯爬下来到“围炉里の间”，和发を梳かす女发生战斗，老面孔了，不用客气，胜利之后得到强化镜头“贯”。

## 四 社を封じた中庭

## 1, 周围瘴气包

## 2, “零式フィルム”入手

从北面的大门进入社を封じた中庭，发现周围被瘴气包围，整个画面变成黑白。这时在左边的栅栏后面可以取得零式胶片，如果想在最终BOSS战时使用，也可以让怜来取得。

## 五 1阶书物藏

## 1, “家纹风车”入手

## 六 双子の部屋

## 1, 使用“家纹风车”

来到二楼的房间再度拍摄双子的照片，然后按照图上所示解开机关。左上2圈，右上1圈，右下2圈。



## 七 3阶书物藏

## 1, 拍摄“冲立の后るの少女”

拍摄柜子后面的少女照片之后，可以取得蜡烛，有了这个就可以驱散瘴气，但是效力只能持续一段时间，需要补充。

## 八 3阶书物藏

## 1, 跳过屋檐

萤所特有的能力，能够越过一定宽度的地点，跳过之后进入神社3楼，取得影片“奈落”。

## 九 1阶刻宮

## 1, “刺魂ノ仪文书”入手

## 2, 战斗“针を刺す女”2个

同时和两个针を刺す女战斗，比较有难度的一战，如果时间拖太久蜡烛耗尽将陷入很被动的局面。针を刺す女攻击方式还是没变，瞬移到后面然后抱过来。多跑动看到她出现在背后了才转身瞄准。如果只看到一个敌人，最好不要恋战，因为这时另一个就在你身后。干掉一个后就容易多了，胜利后打开大门出去梦醒。

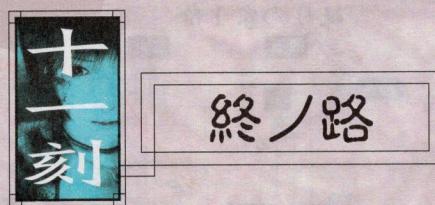
## 十 黑泽怜自宅

## 1, 和深红对话

## 2, 到暗室现象胶片

## 3, 到客厅和深红对话

醒来之后和深红对话，然后去暗室显影照片，进入夜晚，到客厅可以看见深红站在窗边，在她旁边还有一个可爱的小巫女。



一直以来，深红不仅是我工作上的优秀助手，更如同我的家人一样。如今，她的最后一份调查工作即将走进尾声，可是我的内心却一直在呐喊着，因为我预感到：真相一旦揭示，深红就将离我而去……

大宅顶层，原本用来关住巫女的地方，此刻只有一面倾注了她痛苦的镜子，以及记述了她不幸人生的日记。带着镜子，深红踏进了另一条黄泉之路。恐惧和希望同时存在于她的心里……

在深渊的底部，一位和服少女躺在石堆之中，她的

双手和双脚被木桩钉在地上。看着她的脸，我立时就回忆起在深红的梦境中一直指引着她来到这里的少女，还有她的呼救声。她的日记里，满是对她的哥哥“要”的关心。这一点，和深红竟然不谋而合。

突然，三个身穿着同样和服的少女出现在深红四周，只见她们的手里握着锤子和木桩。我的眼前浮现出了少女惨死的一幕。就在我思考的时候，深红早已经举起了射影机……

推开贴满符咒的巨大石门，架在河流上蜿蜒的木桥，远远地，一个青年的背影慢慢地向深处走去。深红不顾一切地想要追上他，而她的呼唤和忏悔中，还夹杂着一个稚嫩但却充满了关心的声音……

醒来，我急忙去确认深红的样子。她坐在床角，表情木然，而更可怕的是，她的全身已经被刺青覆盖……

对哥哥离去的自责，与深深的绝望令她站在了被吞噬的边缘。

深红……你不能离开我……

我坐在她身边轻轻地抱住她，希望能分担一些她的痛苦……

“怜小姐……我们会死吗？”

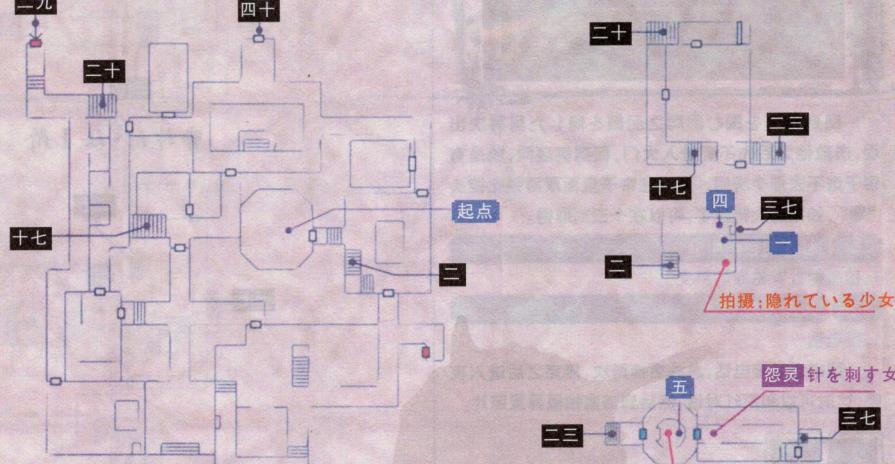
“不会的……至少，我不希望你死……至少，你还有我……”

回到梦里，只见她回到冰室大宅，站在绳殿中央。是留在我的身边活下去，还是跟随哥哥一同前往黄泉，我不知道深红的选择。然而无论她做出什么样的选择，都需要绝大的勇气，就如同现在，面对着凶恶的绳之巫女一样……

绳殿恢复了平静，深红一动不动地，仿佛时间凝固了一样。

她终于迈出了脚步，朝着出口，朝着希望的现实……

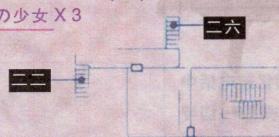
## 眠りの家 1阶



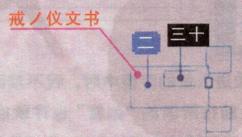
## 奈落



## 皆神村 2阶



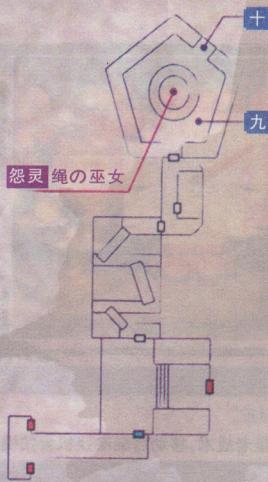
## 皆神村・社 3阶



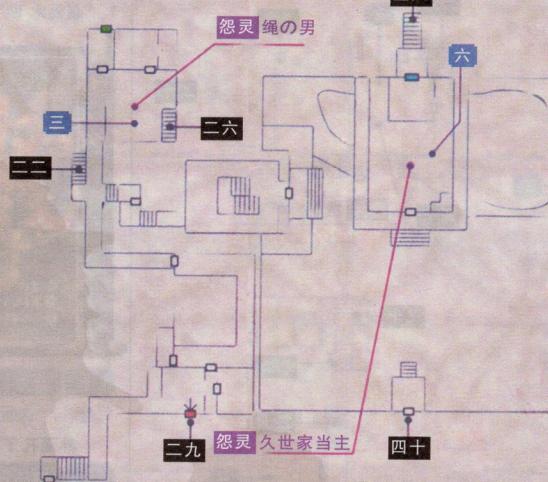
怨灵 针を刺す女  
砌ノ鏡  
撮影:刺青模様の日记一

戒ノ仪文书

## 冰室邸 1 阶



## 皆神村・社 1 阶



天亮了，我坐在深红的床边，看着沉睡不醒的她，心中痛苦不堪。明明已经战胜了过去战胜了自我，为什么还会被禁锢在梦境中呢？

门铃响了起来，我的思绪回到了现实。会是谁呢？这个屋子已经好久没有访客前来了。我拖着沉重的脚步走到大门，迎面站着一位青年。那是一张在梦中经常见到的面孔——天仓萤。

### 一 2 阶书库

1, 拍摄祭坛

### 二 3 阶书物藏

1, “戒ノ仪文书”入手

被刺青女追着进了3阶书物藏，拍摄小巫女的照片得到戒ノ仪文书后返回。到双子の部屋里又遇到了巫女姿少女发生战斗，遇到过多次了，解决之后直奔2阶书库。

### 三 2 阶围炉里の间

1, “绳の男”出现

没想到出门遇到绳の男，这家伙的确非常厉害，瞬移频繁，动作很快。如果对自己的技术没信心，最好先逃命。

### 四 2 阶书库

1, 使用“戒ノ仪文书”

### 五 吊り牢の间

1, “砌ノ镜”入手

2, “刺青模样的日记一”入手

出来的时候可以拍到小巫女的照片。

### 六 1 阶刻宮

1, 战斗：“久世家当主”

2, 把“砌ノ镜”放到祭坛上

来到神社一楼，和久世家当主发生战斗。待他瞬移过后同时使用“御神石のお守り”和“重”，可以给予重创，争取在蜡烛用完之前就结束战斗。

### 七 奈落

1, 战斗：“巫女姿の少女”3个

拍摄被钉在地上的小巫女后同时和3个巫女姿的少女战斗，非常有难度，考验操作和耐心的战斗。最好之前把御神石のお守り的槽集满，在战斗的时候全部使用掉，干掉一个巫女之后就容易多了。攻击的时候要特别注意身后和脚下，平时则不停地移动。攻击的时候

3, “古いテープ眠り巫女”入手

4, 把资料交给萤

5, “‘眠り巫女’について”入手

一段CG后萤也来了，和他对话可以得到很多资料，在他的要求下到优雨的房间拿资料然后交给他后进入夜晚。



## 戒ノ儀

起居室里，萤正紧张地调查着文件和照片，为了救回沉睡的深红，也为拯救即将落入同样命运中的我们。

在文件中，萤发现了一条线索——恶梦的原因来自被禁锢在狭间的沉睡巫女的精神失控，如果能将戒之仪式再现，也就是用仪式使用的刺青木将巫女的四肢钉在狭间，也许就可以镇住她的力量，阻止恶梦与诅咒的蔓延。

夜深了，萤进入了梦境，而我也紧跟着充满信心的他。是的，作为一个无力的旁观者……

凭着线索，在之前找到镇石的四个人形祭坛，萤很快就收集到了四根青色的刺青木。当拿到最后一根木头的时候，我的心稍稍平静了一些，可是很快又紧张了起来。这一切，能在我们完全被恶梦吞噬之前赶上吗？

刻宫的背后，是奈落入口。在那里，一直追踪着我们的多手怨灵——久世家的当主夜舟拦在萤的面前。已经破釜沉舟的萤拿起射影机，正面迎击。

顺着深红走过的路，萤走进了终之路，踏进了被称作狭间之宫的地方。突然，他的脚步变得无比沉重，他挣扎着拿起刺青木，想要执行最后的仪式。没想到，眼前躺在地上的沉睡巫女的四肢早已被钉上了木桩。紧接着，木桩仿佛被人拔起了一样，一个个从钉住的四肢上掉落。惊讶的萤返身想逃出这里，背后，巨大的石门轰然闭……

望着空荡荡的房间，回忆着梦中发生的事情，心中的痛苦随着谜团的一层层解开而更加深刻，就如同令我痛苦难忍的刺青诅咒一样……

一楼的起居室，萤静静地躺在沙发上一动不动，我彻底绝望了……

### 一 人形の祭坛 北

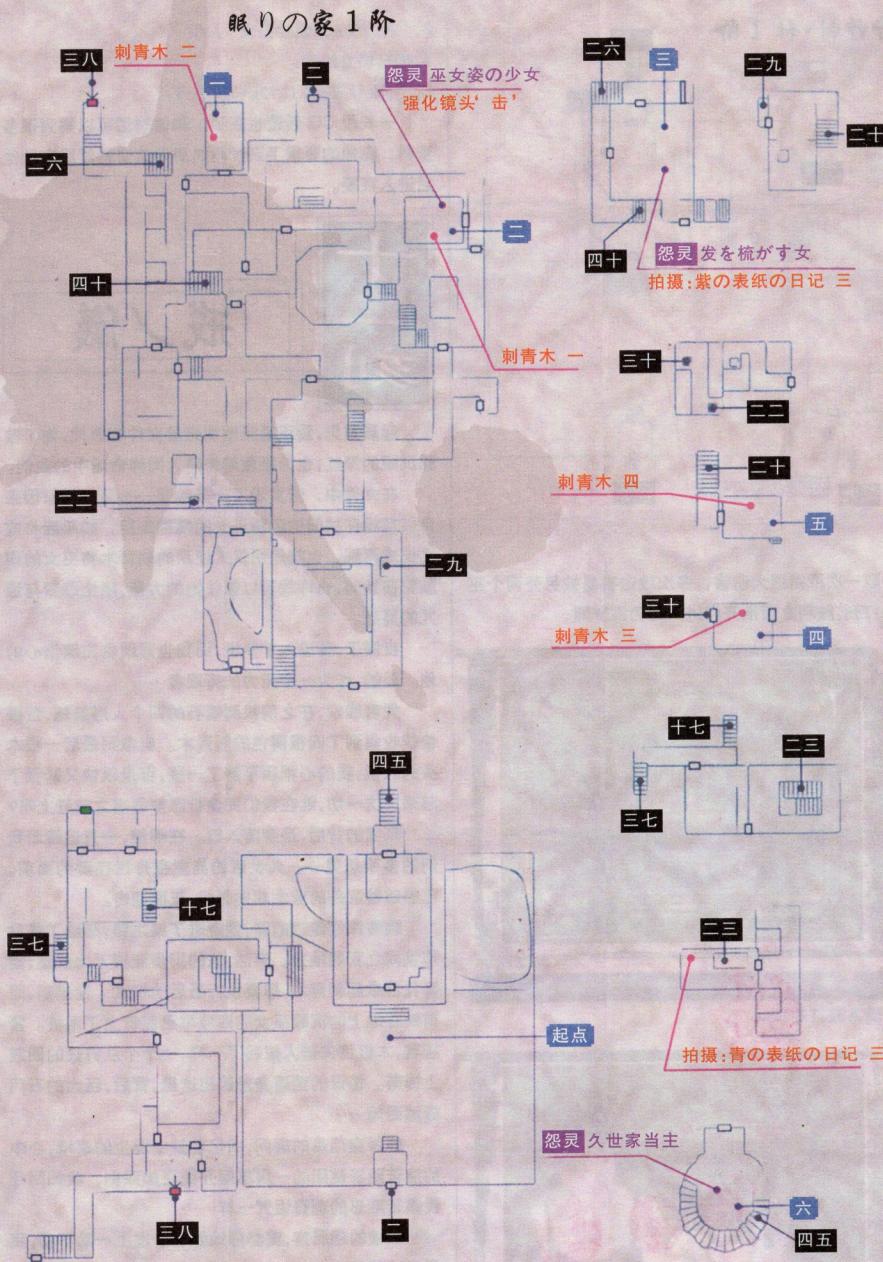
1, “刺青木二”入手



### 二 人形の祭坛 东

1, “刺青木一”入手

2, 战斗：“巫女姿の少女”



### 三 着物の间

#### 1, “着物の间”入手

### 四 人形の祭坛 西

#### 1, “刺青木三”入手



### 五 人形の祭坛 南

#### 1, “刺青木四”入手



### 六 奈落

#### 1, 战斗：“久世家当主”

熟面孔了，还是老战术，移动后瞄准找机会拍摄。

### 七 黑泽怜自宅

#### 1, “萤が残したノート”入手

#### 2, “古いテープ乙月”入手

#### 3, 调整灵石收音机

#### 4, “响石の耳饰り”入手

#### 5, “‘异界’研究者の手记”入手

#### 6, 影片“乙月”入手



醒来发现客厅的萤已经变成了一堆灰，悲痛之余，查看了萤遗留下的资料，进入晚上。听了“乙月”这盘录音带后，灵石收音机发出奇怪的声音，进入深红的房间，爬上楼梯进入楼顶取得“响石的耳饰り”和“‘异界’研究者の手记”和“乙月”。沐浴之后回到房间可以在桌子底下拍到幽灵。

十三刻

刺青ノ聲

深红离开了我……

萤离开了我……

优雨……我已经失去了一切，这样的我还有活下去的理由吗……优雨，我想见到你……

又是这个梦……我又一次站在沉睡之家。优雨远去的背影令我原本消沉的意志，奇迹般的振奋起来……深红也好、萤也好，他们都一直抗争到最后，他们并没有离开我。现在就剩我一个人了，但是这也意味着，只有我才有可能把他们救出来。我的目的只有一

个——再次完成“戒之仪”，令彷徨的灵魂们回到他们该去的地方……

跟随着收音机中巫女零华对这个世界的思念，我收集齐了5片“砌之镜”的碎片，小小的镜子里装满了她对现实的留恋。按照仪式，当把沉睡巫女放入久世之宫时，要把这个镜子摔成碎片……作为与现世的一切了断。

开启了刻之宫的最后一道门，我知道等待我的将是文献上记载的现世与常世的通道……也许，这一去，我也可能回不来了吧。

### 一 墓のある中庭

1. 追着优雨的影子前进

### 二 映写室

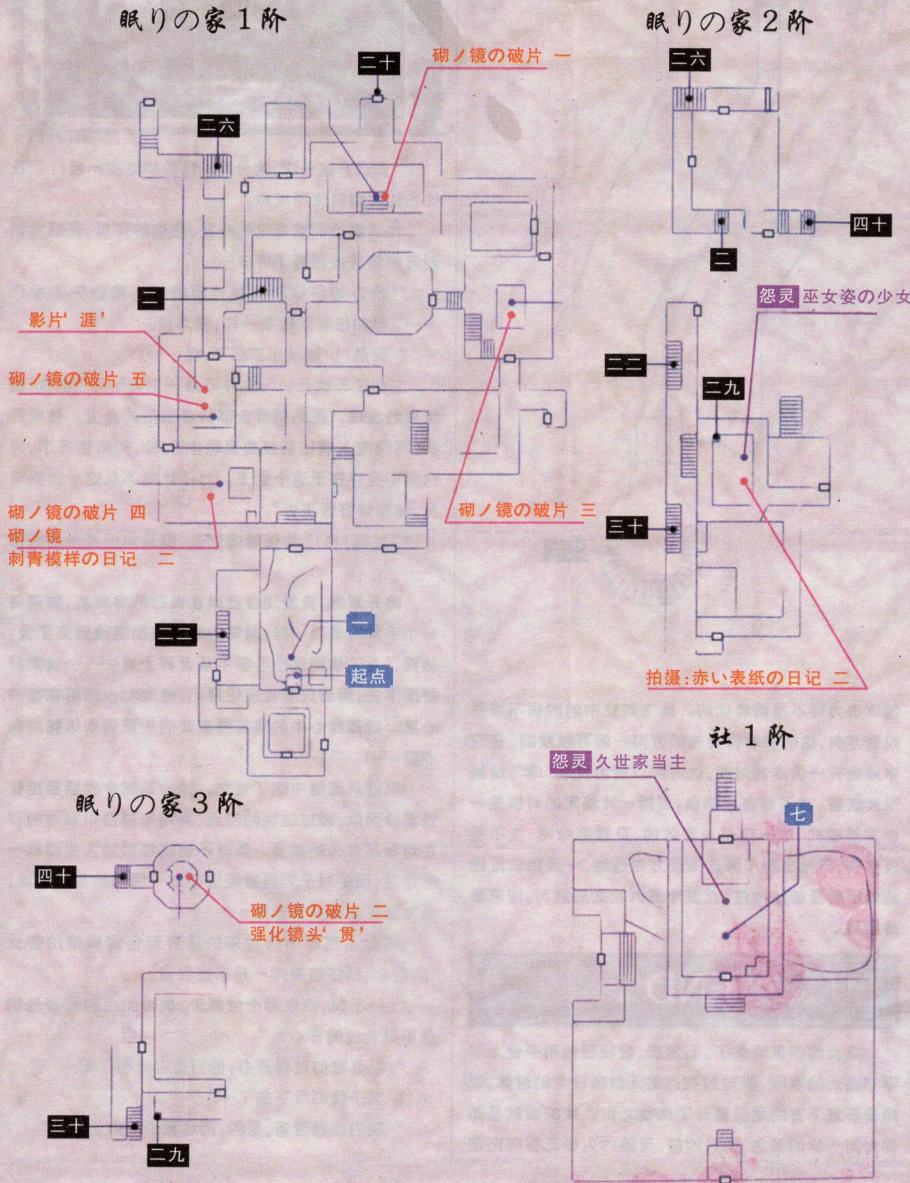
1. “砌ノ鏡の破片五”入手

2. 影片“涯”入手

从这里开始搜集五个砌ノ鏡の破片，全部搜集齐了之后就可以进入神社了。每次破片的位置上都会有一个巫女出现，从她断断续续的话里可以大概了解一下她的经历。

- 三 御神木の箱庭  
1. “砌ノ鏡の破片一”入手
- 四 御廉の间  
1. “砌ノ鏡の破片三”入手
- 五 吊り牢の间  
1. “砌ノ鏡の破片二”入手
- 六 木像の间  
1. “砌ノ鏡の破片四”入手
- 七 1阶刻宮  
1. 战斗：“久世家当主”  
2. 把“砌ノ鏡”放到台座上

集齐之后来到神社，在神社门口别忘了拿零式胶卷（萤没拿的情况），进入之后遇到老熟人久世家当主，和她的战斗还是那么简单。甚至不用跑动，按照射影机的提示寻找她的位置，然后在她攻击的一瞬间按快门。胜利之后从帘子里进入终之路，进入之前最好存



档，因为这里是无法回到现实补充体力的。



## 終刻

## 涯ノ淵

彷徨的镇女们在奈落之底，终之路门口等待着睡眠巫女的到来，以完成她们的职责——用刺青木钉穿睡眠巫女的四肢并把她送到久世之宫……而作为妨碍者的我，她们将履行另一个职责——不惜一切，除掉妨碍者。我不能死在这里，我还有更重要的事情，我相信在那首童谣最后一段记述的地方，我可以见到优雨，也可以把深红和萤救出来……

经过长长的奈落阶梯，通过镇女们的阻击，我终于推开了奈落之门……而被破戒后的瘴气侵染而死的久世当主也来阻挡我。我决意已定，任何人任何事物都无法使我回头。我用手中的射影机将她们一个个击溃。终于……我到达了那里——久世之宫，睡眠巫女们最后的归宿。

进入这石室的一刻，我看到了当年，零华和爱人的最后一幕……满身刺青的少女躺在地上，一位身穿和服的年轻人正握着她的手，他应该就是文书里的久世要。少女的眼中看不到痛苦，反而流露出了喜悦。突然，一把刀从背后贯穿了年轻人的身体，他连声音也没来得及发出，就倒在了少女身边一动也不动了。看到这一幕，巫女心里最后一点希望消失了，从她的身体里涌出了一股足以毁灭一切的邪气，一瞬间就充满了整个石室。

我被这惊人的事实惊呆了……一切的一切，一切的起因都是因为这个吗？！我想冷静一下，但是已经完全疯狂的零华并不会给我这个机会……我不得不再次拿起射影机，但是我却不知道是为了什么……

### 一 终ノ路

1. 拍摄“祠が立の女性”

### 二 奈落

2. 拍摄门口站立的两个“奈落へ誘う女”

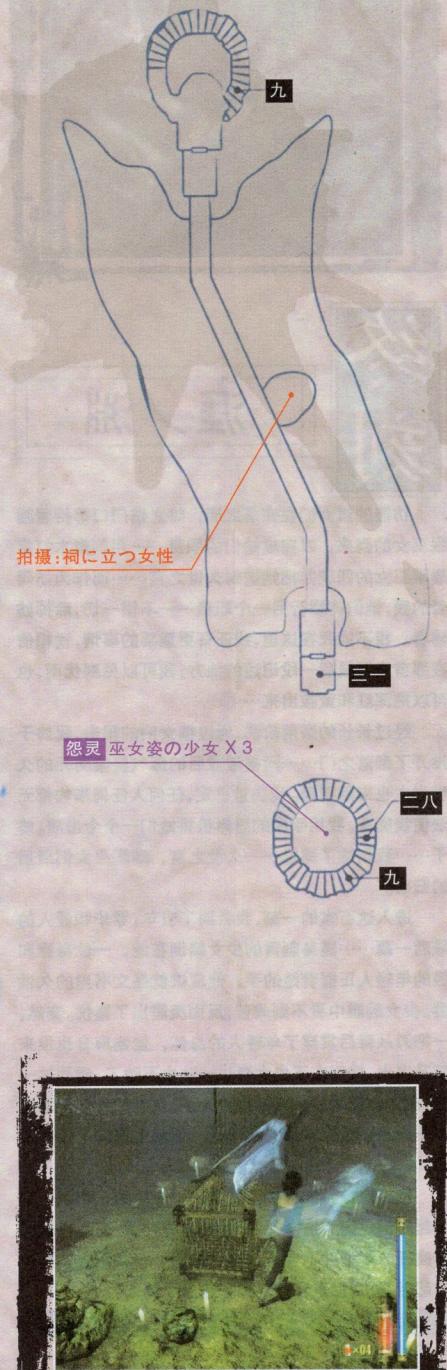
进入奈落之后会遇到两个守门的幽灵，但她们并不会攻击，所以可以放心地拍摄。

### 三 奈落

战斗：“巫女姿の少女”3个

在从奈落忘下走的途中中共有3个“巫女姿の少女”出现，对她们的战斗应该都很熟悉了。如果觉得楼梯太窄战斗不方便可以把她们全部引到最底层一起消灭，当然前提是你是有信心同时对付三个敌人。

奈落



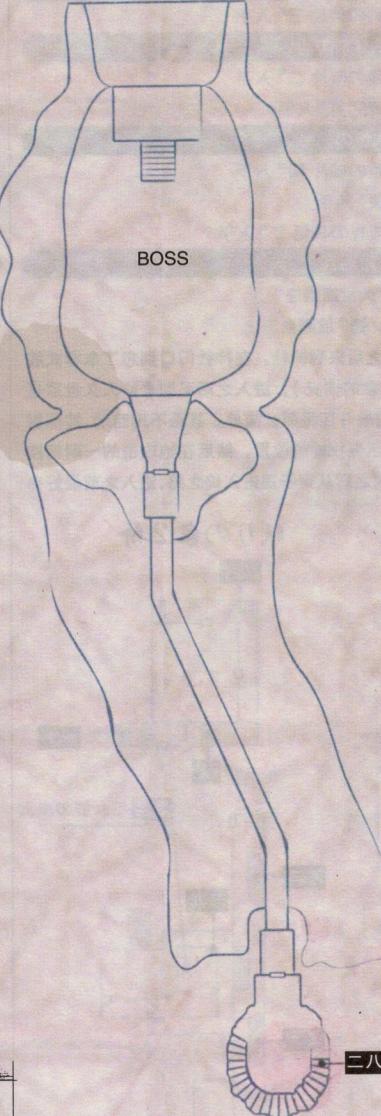
四 奈落

“刺青模样的日记三”入手

五 终ノ渊

BOSS战：“刺青の巫女”

来到终之渊，进入上次萤进入的地方，一段CG过后就开始最终BOSS战了。她的攻击方式分为地面攻击，空中攻击，一击必杀攻击三种。地面攻击时候只要找准方向一般可以击退，但一定要把握好时机，如果没有在镜头变红的时候攻击，就会被她打到，最终BOSS



的攻击力可不是闹着玩的。她飞到空中的时候不容易找到方向，这时顺着怜目光的方向一般可以找到。在空中她会有一段准备时间，这时可以蓄力发动“零”给她很大伤害。当画面变成黑白，周围一片漆黑的时候是一击必杀模式，这时攻击是无效的，只管逃命吧，先不慌着移动，待她出现了再选择反方向逃跑，一开始乱跑的话很容易被她抱住。反复个五六次之后胜利，迎来最终结局。

 END 

巫女的怨灵消失了。石室里，我轻轻地用手合上了零华瞪大的双眼。踏过留在这里无数牺牲者的遗体，我顺着石室下方的通道离开了久世之宫。我的面前是如同大海一样的景色，无数的船、无数的人影正在向茫茫

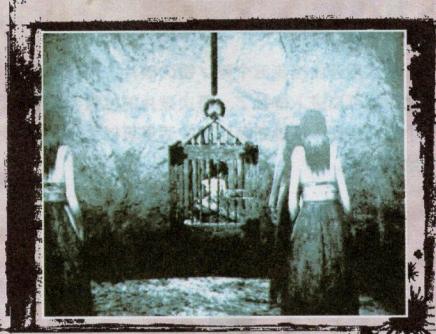
的黄泉之路而去。这里就是被称为涯的地方，海的尽头就是那个世界吧……

载着零华和要的小船与众多带领着灵魂的纸船飘向海的尽头，我反而有些羡慕他们……至少他们能在一起。

突然，优雨的身影出现在我眼前！

“优雨！”我大声呼唤他，他也好像听到了我的呼唤，停住了脚步。

此时我的心里充满了喜悦，我终于又见到他了！优雨，我失去你的2个月所压抑的感情终于可以得到解放，我发疯一样的冲入“涯”，完全不顾及侵蚀我全身的刺青所带给我的痛苦，对于我来说，这一刻我只要能与优雨在一起，就算失去性命也无所谓了。



“优雨！这一次，这一次！我要和你在一起！！”我伏在他的胸前泣不成声。

他温柔地抚摸着我的头发，在他的怀里，我感觉到刺青的痛苦被减弱了许多……

“怜，如果你和我在一起的话，就会失去生命……”他如往常安慰我一样，轻声说。

“但是！！如果你不在了，我……！”

“你还不能死……你并不是一个人……”说着，我惊异的发现，我的刺青全部转移到他的身上！他松开我，再次走入前往黄泉的灵魂中，“怜，如果你死了，我也将不会存在于这个世上。为了让我不从这个世界消失，你要好好活下去”

“优雨！！！”我还想追过去，但是他已经渐渐走远……

睁开双眼，我发现自己躺在自己的房间里，如同每一个平常的早晨一样，刺青的痛已经彻底地远离了我。然而，为了优雨这个名字不从世界上消失……我要好好活下去，因为只要我还记得他，他会就永远活在我的心里。就算我心中的痛苦随着我的生还而永远铭刻在心里……

深红从沉睡中醒了过来，她的苏醒令我紧紧抱住她喜极而泣，经过这次的遭遇，我越来越意识到她的存在对我是多么的重要。虽然不能说以后的人生都将一同走过，但是对于同样曾经失去过一切的她与我来说，必将要互相搀扶着前进……

同样从沉睡中醒过来的还有天仓萤和他的侄女澪，后来，他还带着澪一起来过我家。

“怜小姐，你说那个世界里，优雨先生和哥哥他们是不是会过的开心？”

“只要我们过得开心，他们也会欣慰了吧……”

“至少我们活下来了……”

“我们依然活着，是的，带着我们的痛苦……”

# サモンナイト SUMMON NIGHT エクステンゼ 『夜明けの翼』

# 召唤之夜 ~黎明之翼~

游戏机种 PS2

游戏类型 A.RPG

制作厂商 BANPRESTO

发售日 2005年8月4日

## 系统介绍

### 操作指南

- 攻击
- 召唤
- △ 使用物品
- × 跳跃
- 方向键 L3 角色移动
- R3 敌人 HP 量表示
- L1 R1 选择召唤兽
- L2 切换男女主角
- SELECT 地图
- START 游戏菜单

### 游戏菜单

- そうび 更换武器, 技能
- とうぐ 使用道具
- ポケット 召唤兽
- マップ 地图
- 召唤词典 召唤兽资料
- モンスター 国鉴 怪物图鉴
- ギャラリー 操作说明
- オプション 游戏设定
- ロード 游戏提档



### 武器道具篇 ( 召唤之夜的世界里中有各种各样的东西可以供玩家选择使用哦 )

**装备物品:** 每个角色只能装备一个武器和一个道具, 武器大都是剑类, 有些附带属性和特殊攻击效果, 装备道具都有减少伤害和抵抗属性攻击的功效, 需要注意的是有些武器和道具都为限定角色使用, 例如里昂的武器艾娜是不能装备的。但有些装备两人是可以共同使用的, 玩家在そうび选项中就可以清楚的看到, 该角色可以装备的武器和道具为亮色, 灰色就表示无法装备。

**消费物品:** 分为 HP, MP 回复物品, 状态异常回复物品, 和永久性消费物品, 其中永久性消费物品大都是提高召唤兽的凭依效果, 得到后不要吝啬尽快使用吧。在とうぐ中装上某物品, 按△就可以直接使用了。

**入手方法:** 1. 击倒个别怪兽一定几率掉落, 有些怪兽还能掉稀有物品, 所以见到新鲜的怪物千万不要客气啊^\_^。

2. 召唤世界的每个宝箱中可以得到不少有用的道具, 只是有些需要召唤兽的帮助才能打开, 宝箱千万不要错过。

3. 和特定的角色对话, 有时候会送我们的主角道具和武器, 游戏中最强的武器就是最后一章诺瓦送的哦。

4. 在商人处购买, 召唤之夜的每个村庄都有买卖武器道具的商人, 玩家也可以到露其儿那里购买特别的道具, 每到一个新村落就立刻将自己的积蓄挥霍一空吧。

### 剑技能力篇 ( 光有好武器是不行的, 学会新的能力和剑技, 里昂和艾娜就会变的更强大 )

**剑技:** 随着主角们级别的上升, 里昂和艾娜会领悟出一些剑技, 剑技不但攻击



### 剑刚の书(レオン)

名称	剑技	获得地点
一之卷	骑闪式·疾风闪	机械的谷的界的狭间的宝库
二之卷	骑冲式·连斩冲破	キノコの谷的界的狭间的宝库
三之卷	骑斩式·龙烈真斩	废弃工场深层部的界的狭间的宝库
四之卷	骑冲式·猛龙吼破	在カゲロウの街战胜ユヅキ
五之卷	骑闪式·刚岚破闪	雪山的洞窟中机械宝箱

### 剑闪の书(エイナ)

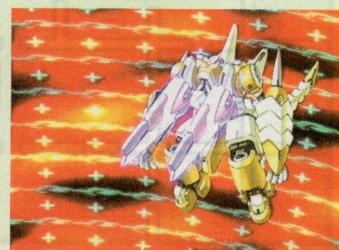
名称	剑技	获得地点
一之卷	レイズ·テイル	机械的谷的界的狭间的宝库
二之卷	ラインエクシール	兽魔の森エイナ变身成ブニム杀死敌人
三之卷	エアリアル·キス	将メモリーディスク交给リゼルド
四之卷	メイルストーム	朽ちた祭坛界的狭间的宝库

**スキル:** 提升级别除了可以领悟剑技, 主角们还会学会一些能力, 比如属性耐性提高, 待机自动回复, 濒死攻击力增加等, 能力分为个别能力和普通能力两种, 个别能力大部分都有辅助攻击的效果。不过需要在スキル装备才能发挥作用哦。

チエンジスキル名称	效果	获得级别
ノーマルチエンジ	无任何特殊效果	初期拥有
无敌チエンジ	更换主角时处于无敌状态	LV10
冲击チエンジ	更换主角时吹飞敌人	LV15
冲击チエンジ·改	更换主角时对敌人造成伤害	LV25
异常消滅チエンジ	更换主角时治疗异常状态	LV36

### 召唤辞典篇 ( 想用召唤兽, 需要收集碎片, 他们可是冒险征途的得力助手啊 )

召唤之夜的世界中召唤兽起着非常重要的作用, 他们不但能够帮助主角战斗, 还能解谜并提供特殊效果, 游戏过程中按L1/R1切换, 按□就可以召开了, 召唤时间为0而且不消耗MP非常方便, 下边就来介绍一下它们的一些参数。



## 召唤兽的能力

**召唤效果:**有些召唤兽会直接攻击敌人,有些则会释放辅助效果,比如体力回复,提高攻防能力。

**凭依效果:**凭依的召唤兽可以给主角们增加一些属性效果,另外有些还能改变主角外形哦。

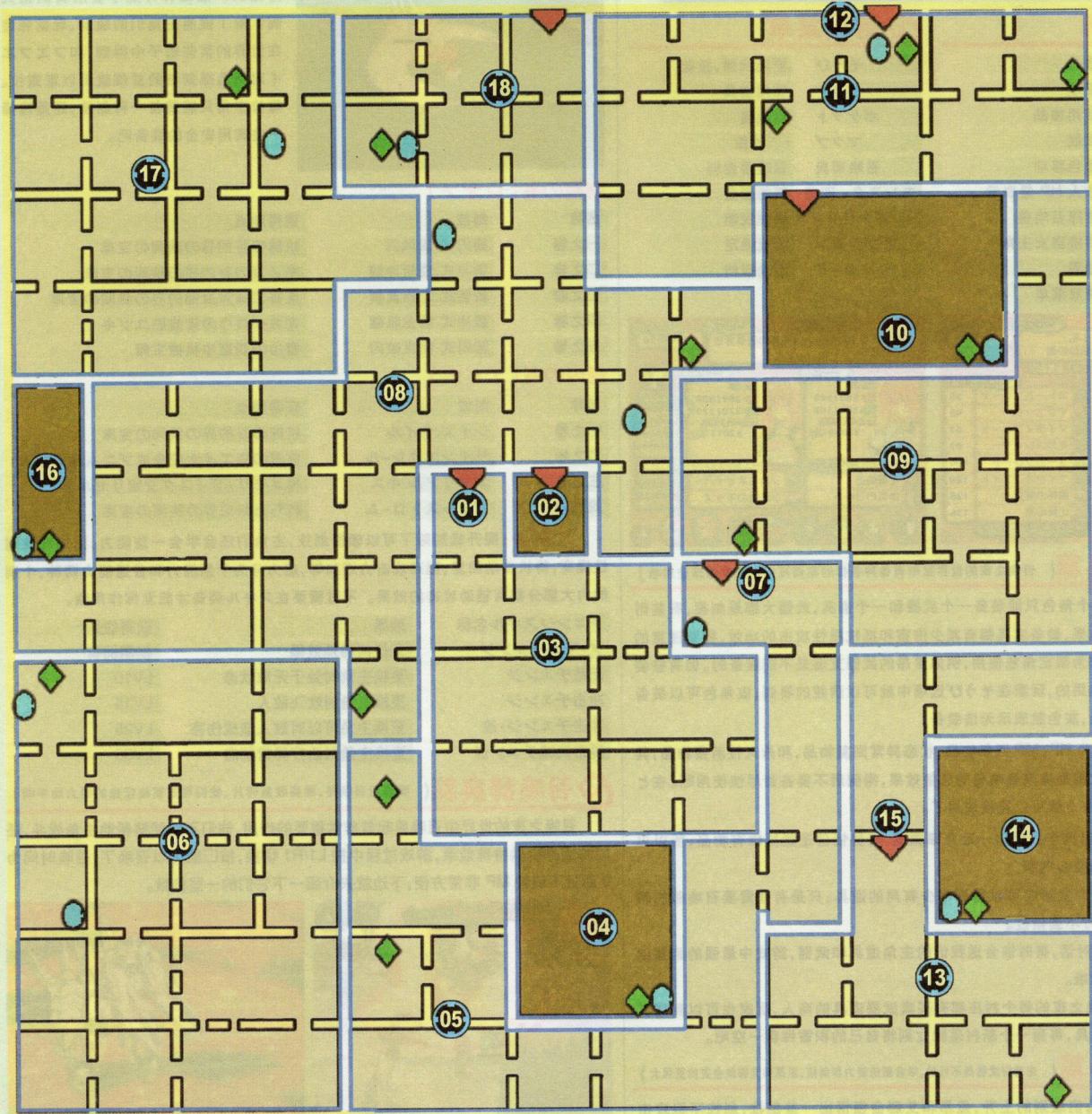
**特殊效果:**也就是召唤兽的解迷能力,召唤后光圈变成红色就可以实现解迷效果。

## 召唤兽的入手方法

要想获得召唤兽就要收集它们的碎片,也就是游戏中的名前のかけら。碎片收集完全后就会自动获得该召唤兽,大家可以参考召唤字典中的资料,看看自己还有哪些召唤兽没有收集。

## 召唤兽的使用方法

每个召唤兽都有自己的消费星数,玩家装备的召唤兽的总星数是不能超过主角所拥有的星数的,最多可以携带六只,如何分配可要根据战场面对的不同情况而灵活更换哦,另外玩家还可以选择每个角色的凭依召唤兽,不过每位角色只能装备一个。



- 4 ジローの村
- 3 獅子ヶ峰
- 2 獅子王の門
- 1 试炼の道
- 8 迷いの森
- 7 鬼岩洞
- 6 僧魔の森
- 5 旅立ちの野
- 12 废弃工场
- 11 钢の峡谷
- 10 アレスバの街
- 9 砂砾の荒野
- 16 カゲロウの里
- 15 桃ちゆく祭坛
- 14 ルガントの村
- 13 キノコ谷
- 18 转生の塔
- 17 白壁の灵峰

## 战斗冒险篇(在召唤之夜的世界中冒险也要有很多诀窍哦)

冒险过程中要善于利用地图,迷路的时候可以多看看地图,红色发光区为主角所处位置,蓝色为SAVE点。绿色为传送点,有些传送点可以传到宝库获得稀有道具。游戏中会遇到MISSION战,杀掉该场景中的怪兽就能完成了。

怪兽分为红色和蓝色,红色的怪物要用艾娜,蓝色的用里昂,每杀死一只魔兽,MONSTER图鉴就会显示该魔兽的资料,包括掉落物品,级别,经验值,弱点都一目了然,利用敌人的属性弱点可以降低战斗难度。由于经验值不是共用的,还是同时提升两人级别比较好。另外转换人物时,待机的人物可以不断补充HP和MP,尤其在获得待机回复的能力后非常有效哦。



## 世界篇

# 剧情攻略

## ACT 01 序章

“喂，醒醒……”

“是谁？”处于昏迷中的我突然惊醒，周围无尽的黑暗让我下意识的警觉起来。“我的名字叫伏艾法，伤成这样被我发现已经算是很幸运了，初次见面，你竟然一点礼仪都没有，本想和你聊聊人类的内心想法，算了……！”

“是你救的我吗？”我试探着问到。

“不错，正是如此，你的名字是？”

“里昂！”我很爽快的告诉了他，毕竟对这个救命恩人还是心存感激的，可他藏匿在黑暗之中迟迟不肯露面的原因究竟是什么呢？

“里昂吗？你的突然出现还真让我吃了一惊呢！”

“眼前……突然？”我被他的话弄的很迷惑。

“恐怕是使用转移之术的缘故吧，里昂啊，到底发生什么事情了？”

“到底！想不起来了……”我搜寻着脑海中的记忆，可除了自己的名字之外其他一片空白。失忆？这怎么可能？

“可能是太过疲劳了，总之，先专心修养吧，我给你准备了简单的饭菜。”突然亮起的灯光让我一时还无法适应，我试着慢慢张开眼睛，红色主调的大厅让人倍感温暖，我寻着声音的来源找寻着救命恩人的身影，眼前所见到的景象差点让我瘫倒在地上，怎么会这样？这不是一只红发狮子吗，难道我还在梦中？



“来吃吧，怎么了，你有什么担心的？”此时的我连话都说不出来，更别说回答他的问题了。

狮子对我的沉默很不耐烦：“为什么你的脸上是这样的表情？人类这样的态度，真是太没礼貌了……为什么不说话？”狮子向我咆哮着，开玩笑吧，我慢慢后退靠在尽头的墙壁上，左边的深洞让我找到了希望。

“啊，笨蛋，那里是……！”我还没来的及反应便掉进了深渊。

“好痛！”从这么高的地方滑下来没有摔死，真是幸运的很啊。

“没事吧，里昂？”远处传来伏艾法的声音。这种情况下还能关心我？我真不知道伏艾法到底干什么。

“我先警告你，那是魔物经常出没的地方，不想被吃的话就赶快爬上来。”我被谁吃还不一定呢。

“不信的话，就好好看看周围吧。”果真如他说的那样，等我缓过神来的时候，身旁虎视眈眈想要杀死我的怪物比想象的还要多，可恶，这不是掉到另一个陷阱了吗？费了很大的力气我才击退了眼前的敌人。

“敌人还会出现的，用你的那把破剑和魔物对抗，别说话了！”本以为可以松口气的我听到伏艾法的这句话差点失去了希望。确实如他所说，我的力量越来越弱了。

“到底是怎么回事？为什么我的攻击一点效果都没有，可恶，这样下去的话……！”突然，我的身体放出了白光。接下来的事情根本无法用常理解释……



“好拉，轮到我出马了！”如同时空转移般，迷一样的少女出现在魔兽面前，这是怎么回事，我能看到一切，可我控制不了身体，怎么变成女孩子了？少女拔出短剑冲着魔物笑了笑：“恩恩，那就稍微用些力气对付你们，你们还是好好的休息休息吧，看我的表演拉！”我不能杀死的红色魔物很快全部倒在了她的剑下，我又变回了原来的身体，这究竟是怎么回事，刚才那个多管闲事的吵闹女人是谁？此时我的耳旁传来了精灵一般的声音：那个女孩是你的伙伴！我回头望去，一位白发少年用心灵之声向我传达着他的回答。



“是你呼唤我来这里的吗？”

“是的”那个少年向我点了点头。

“那么，现在那个女孩子在什么地方你也知道？”我焦急问他我目前最关心的问题。

“你到什么地方，那个女孩就会在什么地方，她是在你身体中共存的灵魂，她的名字叫艾娜！”少年好像知道我很多事。这让我更加好奇他的身份来。

“你是谁，你为什么又知道我的事情？”

少年的脸上流露出失落的表情：“全部，忘记了呢，不过你们平安无事就好了，我的名字叫诺瓦，现在还不能告诉你的过去，你要用自己的力量来寻找答案，追到我，我会告诉你，你们两个人协力应该能做到哦，我会等你的。”说完，这个叫诺瓦的家伙消失了。现在，我最重要的任务就是想尽办法逃离这个魔物包围的洞窟，我和那个女孩一同努力向着出口前进。再次见到阳光的我长长的叹了一口气，是为了寻找诺瓦所说的世界的真理才逃离洞窟的吗？我不知道，就在我放弃希望的时候，仿佛有种无形的力量驱使着我和那个女孩前进，我们回到伏艾法的住处时，已经用尽了最后的力气，隐约之间，诺瓦和伏艾法仿佛在交谈着什么，我越是想清醒就越是无力，等我睁开眼睛的时候看到的是另一个世界。



“喂，起来拉，起来拉！”和我在同一个身体叫艾娜的女孩叫醒了我。

我晃了晃脑袋，环顾了一下四周问她：“这里是什么地方！”

“我都想知道呢！你昏迷之后，突然就被传送到这个地方，大概，可能是诺瓦那个孩子做的呢。

“诺瓦呢，你为什么不去追他？”我埋怨她错过了那个机会。

“不是不想追，而是根本追不上嘛，你看看周围啊，我上哪里去追他嘛？”艾娜看起来很气愤。

“可惜……”我也没有再多说什么。

“唔，我一点都不知道你想干什么啊！醒来之后发现和不认识的男人躺在一起，还和那些怪物战斗，还要被逼着追不到的人，喂，别不说话嘛，拜托你说些话呀。”艾娜忍不住哭了起来。那个时候，我

背对着她，其实我根本没有生她的气，她为什么会哭泣，我并不知道，可我怕把事情搞砸，只有逃避，我不想轻易说出没有责任心的话，现在的我，还没有力量改变这种状况，只能忍受着这种痛苦，她继续哭着，这种声音也让我感到难受，果然我还是一点用处都没有，为了逃避未来和现实，我硬是闭上了眼睛……

## 流程要点

- 战斗1，四个史莱姆很弱，完全当成教学模式吧！
- 战斗2，里昂对红色史莱姆攻击无效，剧情过后会换成女主角去砍就可以了。
- 剧情过后可以在迷宫中探险了，这里的魔物都很弱，都是003左右，多多更换男女主角吧。地图左上方，发生剧情，碰到了新的怪物，分别用里昂和艾娜把它们干掉，小心它们放出的毒就行了。
- 常夜之石入手后，自动发生夜会话的剧情。

## ACT 02 年轻人的旅行

不知过了多久我醒了过来。“原来我是昏迷了，好真实的梦啊！”我自言自语到。

“不见的是那样，里昂！我不是还在这里么，这就是事实啊！”伏艾法在旁边提醒了我。

“诺瓦在什么地方？”

伏艾法似乎看透了我的心思：“很抱歉，我也不知道，我没有离开这座山很长一段时间了。他拜托我照顾你，我也接受了他的请求。想知道答案的话，就依靠自己的力量去寻找吧！”

他和诺瓦说的竟然一样，我心中嘀咕着，我面对伏艾法说出了现在的感受：“出现这样的事，我没有任何准备，还有一种不安的感觉，一个人到底怎样做才好啊？”

“所以，让你们两个来决定！你的身体中不是还有和你有着相同遭遇的人吗？你所拥有的常夜之石就有将其变成可能的力量。”

“我明白了，我会尝试着去做的。”

伏艾法的话让我想起了艾娜，昨天把她弄哭现在都觉的对不住她。我拿起了常夜之石再次进入了只有我们两个人的梦境世界。艾娜在这里看着我，我看着她，两人彼此沉默了好一会，我试着打破这个尴尬的局面。

“那天把你给弄哭了，向你道歉，我这个人不太会和别人说话。但是……但是

我不是有意让你生气的……”

“我吗？似乎是因为被说中心里话吧，突然就哇哇地哭了起来，给你带来困扰，对不起了！”艾娜并没放在心上，反而她对我道歉到让我一时不知该怎么办。

“以后我们就要共同进退了，呵呵！”

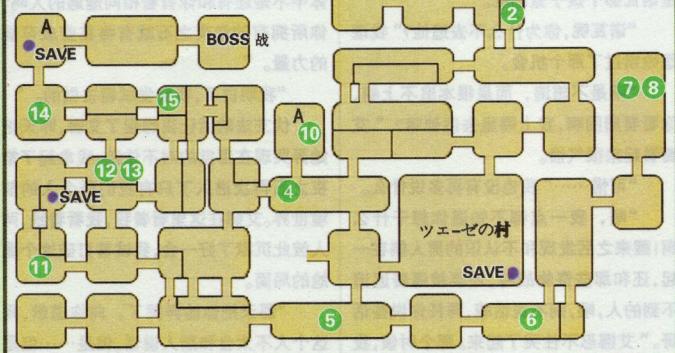
“嘻嘻……”艾娜眯上了眼睛调皮的向我微笑。我们面面相视忍不住笑了起来，那一刻，我开始相信两个人比一个人好些。



根据伏艾法给我们指出的方向，我们决定走下狮子之峰向吉亚村进发，临行前，伏艾法跟我们说遇到困难的时候就来找他，说实话，我从心里很感激这个救命恩人，我和艾娜两人一路欣赏着沿途的美



- 1 世界观介绍 03
- 2 毒消しエキス
- 3 召唤兽碎片
- 4 青いタイヤキ
- 5 グリーンハット
- 6 召唤兽碎片
- 7 ポーションこいの
- 8 召唤兽碎片
- 9 旅人の指輪
- 10 召唤兽碎片



## 流程要点

- 1 狮子王の間と伏艾法对话。
- 2 进入狮子ヶ峰，向东边进入 0000 0000 击倒テテ获得召唤兽碎片。
- 3 和召唤师对话得到召唤兽テテ。
- 4 调查木门后，在旁边的入口使用召唤兽テテ。
- 5 进入ツエーゼの村后和桥上的リコ对话，和东北的村民对话，向西边的魔兽の森进发吧。
- 6 西北方遇到リコ带他回村的途中遇到 0000 战，008 的エザロトラゴン喷火的时候绕到身旁砍它，记得叫テテ帮忙哦。



★实际上东方向的旅立之野也是可以去的，不过这边的敌人级别都很高，玩家要做好苦战的准备。

- ① 00000000 击倒 0000 的蜂王男爵，级别不够的可以用里昂攻击距离牵制它。一刀一刀砍哦。
- ② 打败蜂王后北边遇到 00000000，杀死 6 个 007 的ヒルベエ。
- ③ 打败蘑菇王，注意它的毒属性攻击。
- ④ 击败三波敌人，车轮战难度不大。

★入手召唤兽：テテ，ライザ

景来到了吉亚村。刚要进村落一个人慌慌张张的冲了过来撞到了我。

“对不起，先走一步！”那个男人好像很着急的样子。我没有说什么，他身后的白发女子经过我身边时轻蔑的撇了一眼。那个男子回头说：“走吧，伊尼亚！”

“是的，贝克萨大人！”

我没有理他们直接进了村子，没逛多久就有村民拜托我去找走丢的孩子，我没想什么就答应下来，森林中的魔兽还真不少，好在艾娜也帮了我的忙击退了很多魔兽，终于，我们在森林里找到了那个孩子——利卡。为了让小孩子安静下来，我唤出了艾娜，果然还是女孩子会哄小孩子，看到我们转换了身体的利卡在艾娜的安慰下很快就不哭了。我带着利卡回村子的途中遇到的魔兽很快就倒在了我们召唤兽的手中。临入村子利卡对我说倒：谢谢你和你身体里的那个人，谢谢你们救了利卡……利卡喜欢哥哥和姐姐呢。”

我握住伸出来的小手站了起来，心里有种不可思议的温暖，利卡虽然身手不好，但他却非常努力地向村人说明我们的情况，就算不是普通人的我们也能和人们进行交流，发觉到这种情况后，第一次感到胸口可以挺起来了，不知不觉间，我的嘴角浮现出了自豪的神情。晚上，我拿出了常夜之石，和艾娜一起分享这种快乐。

## ACT 03 存在的意义

我和艾娜在吉亚村已经小有名气了，因为救了利卡，村民都很喜欢我们，一个叫恒斯的人看上去很胆怯的样子，他想拜托我去鬼岩洞找一件很重要的东西，还提到了一个好像叫拜库娅的女剑士，我认为和自己无关就没有直接答应。我转身刚要走，常夜之石发光了，看来艾娜有话要对我说，艾娜跟我讲了一堆道理。我叹了口气，就这么被艾娜半推半就的同意了恒斯的请求，恒斯看到我回心转意非常的高兴，本想告诉他是艾娜的主意，后来还是放弃了，恒斯一直送我们到村口，我走了很远回头望去他还在那里向我们招手，眼中充满了希望，那件东西对恒斯来说真的那么重要吗？我开始好奇起来。

鬼炎洞确入其名，根本就是一个火山洞，我和艾娜在冰魔的保护下先进去，我心中一直在想，那么柔弱的恒斯来到这个地方真是不可思议，突然山洞深处的武器声打断了我思绪，声音听起来好像是个女人，我派出的探听消息的召唤兽特灰溜溜的从洞中跑了出来，这让我更加的担心了，难道是魔兽围困了那个人吗？不管怎么样我得赶快去救她。

熄灭火焰祭坛之后，我慢慢走进洞窟



最深处的大厅，巨大的怪物坐在大厅中央，它睁开眼睛看着我这个外来者，这个将近 10 米高的怪物喷出的熔炎可以融化任何岩石，我突然想起了临行时恒斯跟我提起的那个巨大魔兽，看样子一定要小心了，我和艾娜轮换操纵着冰魔和这个怪物周旋着，好几次我差点就要溶为灰烬，好在艾娜不止一次的救了我，而艾娜遇到危险的时候我也即时的替换她，战斗中的我想起了伏艾法的话，我似乎明白了两个人一起的含义，我甚至感觉我和艾娜很久以前就如此合作过……

鬼岩的力量渐渐变弱，我和艾娜的剑让它慢慢失去了进攻的能力，冰魔最后释放出的冰气将它变成了无用的冰石，虽然很艰苦，但是我们胜利了。

“你打败了这个魔兽？”木门后出现的持剑女性让我吓了一跳。“真让人惊奇啊，在下叫柚木！”女武士十分礼貌的自我介绍。

“柚木？你不是拜库娅吗？”她的名字让我少许的失望。

“拜库娅……是白夜吗？”没错，这两词读起来很相似，或许恒木提到的就是白夜，我点了点头。

女剑士笑了笑回答：“在下的名字并不是这个，而且白夜也不是一个人的名字，那是一个团队的名字，在下的名字叫柚木，白夜中的柚木，明白了吗？”

“我知道了。”这么谦虚的人我还是第一次遇到，她在得知我名字之后好像特别的兴奋。

“村人所说的击退魔兽的年轻人就是您吧！”

“你知道我？”我感到很惊讶。

“在下听到一个为了打倒魔兽而来到这个村子的人，我也从他们那里得知的，您的身体中还有另一个人存在吧，阿



呵，不用担心，我不打算伤害你们呢，反倒是，非得道声谢谢不可呢！我还要去帮助其他人，这是拥有白夜之名的人的使命，也是我们的生存之道。看起来，你们也和我一样是流浪者，我想总有一天还会在哪儿见到吧！”

“流浪者？”这个称呼究竟指的是什么？

柚木看见我有些迷惑很快解释说：“自己去寻找答案的人就是流浪者，就算现在不懂，你们一定很快会自己察觉到的！”

“请等一下！我叫住了刚要离开的柚木。我有一种感觉她知道我们身上的事情，”我们不知道为何失去了记忆，你能告诉我吗？“

柚木对我的问题并不感到奇怪，她笑了笑说：“刚开始的时候，大家也都是这样的，如果你想知道答案就请到阿雷斯巴街吧，住在那里的那位大人一定能正确回答你的问题的，我能告诉你的就这些了，那么，利昂阁下，请替我向恒斯阁下问好，再见了。”

返回吉亚村的途中，我所考虑着的柚木提到的流浪者恐怕只有阿雷斯巴街的那个人才能给我答案了，回到村中，我把信交给了恒斯，但艾娜执意要鼓励恒斯向他心爱的人表白，听了艾娜的话后他鼓起了勇气，为了感谢我们还邀请我们参加庆祝会。结果我们压不过恒斯热情邀请，被迫在告白成功前的陪着他祝贺，真是的，艾娜那家伙，一副乐在其中的样子，我抬头看着星星密布的天空发出了感叹，比起徘徊不前来说，向前踏步更好一些，喧闹的宴会结束了，在房间里，我跟常夜之石说话，我决定根据柚木提到的新线索和艾娜一起去拓展未来之路。阿雷斯巴街，我们来了。

- 1 13号召唤兽碎片
- 2 レッドヘルム
- 3 13号召唤兽碎片
- 4 4号召唤兽碎片
- 5 封雷的指轮



1 和ツエロゼ村北边的ルナル对话，村北的出口的宝箱中就是ルナル想要的绀碧的水晶（需要用召唤兽ライザ□打开）。

2 和村内东南边钓鱼的村民对话得到“新鲜なお魚”，带到狮子ヶ峰交给伏艾法，可以开放传送祭坛，再和老人交谈得到冰魔的召唤碎片。

3 和村北的ハンス对话后，前往鬼岩洞。

4 尽头对着小洞召唤テテ发生剧情。

5 收集齐ドリトル的碎片后召唤它破壞石头。

6 炎之祭坛召唤冰魔コバルディア灭火。  
70000 战要点，开始它会放出三个火球，它还会冲刺，绕到身后砍它，0000 全身出现火焰时火球数量增加，冲击次数也增多，还有大范围的炎爆，召唤冰魔攻击对它有特效。



## ACT 04 无法入睡的人们

我们按照柚木的提示前往アレスバ街，中途经过一个很奇怪的森林。这个森

林四周被迷雾包围，能见度很低，更奇怪的是，无论我们走多少路景色都没有什么变化。走了一会我们遇到了一个机械士兵，还错把它当成魔兽，它反复提醒我们要小心森林里强大的魔兽，我们对他的好意表示感谢后继续赶路。雾越来越浓，我们几乎看不到前边的路，一阵炫目的闪光过后，我和艾娜被传出了森林。森林出口的老人劝我们不要进去，可为了找到柚木说的那个人，我们只有前进。常夜之石放出光芒，我和艾娜打算一起想办法。

“怎么办呢，这是去アレスバ街唯一的一条路了！”艾娜十分焦急。

“确实，但是如果森林旁的老爷爷说的是真话，我们就不能贸然进去，难道真得没办法了吗？”

“不见得哦！”这不是艾娜的声音？这个女孩是谁？

“太好了，终于有人能够听到我得声音了，皮亚在从森林对面用“心”跟你们说话。”

“皮亚，这个是你的名字吗？”我试探的问她。

“是呢，这个森林迷路的人会被魔兽所困，但是如果打到怪物森林就能回复正常呢，不过利扎德会保护我们不受魔兽袭击的。他是比亚的好朋友，很强的哦，他会来打到魔兽的”。



我追寻着声音的来源再次进入这个迷幻森林。这次又遇到了机器人，而且和我预料的没错，皮亚提到的利扎德就是这个机器人。由于身体的部分零件损坏，利扎德好像无法行动。他劝我不要去找魔兽的麻烦。但为了走过这个森林我什么都愿意做。

“我要走了，我会替你把那魔兽打倒的。”或许我心里也不想让那个叫皮亚的女孩失望。

“这样太鲁莽了！”利扎德并不赞同我们的决定。

“也许吧。”我叹了口气答道。“总比什么都做不成好多了，为了找到答案我是不会停下来的！”

“果然，流浪者的脚步是停不下来的呢，把这个带上。”说着他交给了我一个护饰。“希望你不要胡来，勇气与无谋是不同的，人类不是机器，珍惜你的生命。”

我点了点头，我很清楚这身体已不单是我一个人的了，我和艾娜追随着皮亚的声音找到了魔兽，打败鬼岩的经验给了我们打败任何敌人的信心，魔兽很快就被击倒了。我慢慢的走出森林，一个甜美的声音呼唤着我。

“皮亚吗？”小小的翅膀，可爱的脸庞，她就像天使一样站在我的面前。

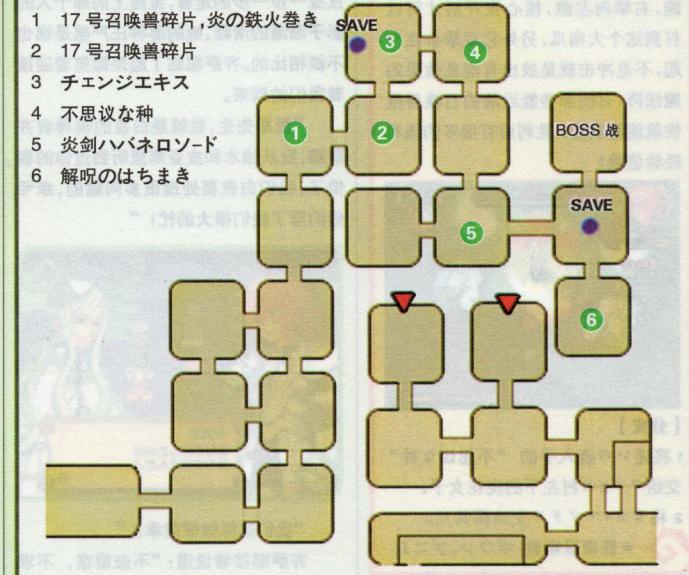
“你没事，太好了！”小皮亚非常的兴奋。

“多亏了你的守护神的力量，才能把魔兽打倒！”

“不是啊，皮亚只是稍微帮了点忙而已，打倒魔兽的是哥哥和姐姐的力量呢，哥哥的事情，皮亚从木柚姐姐那已经知道了哦！”

“木柚，你们认识？”没想到会这么巧。

- 1 17号召唤兽碎片，炎の鐵火巻き
- 2 17号召唤兽碎片
- 3 チエンジエキス
- 4 不思议な种
- 5 炎剑ハバネロソード
- 6 解呪のはちまき





“没错啊，皮亚和木柚姐姐，利扎德叔叔都是白夜里的伙伴呢，知道的人还有齐萨娜大人呢！”

“齐萨娜……那个人莫非就是柚木说的‘那位大人’？”

“大概是吧，但是事实是怎样要用自己的眼睛去确认才行。”利扎德慢条斯理

### 流程要点

- 1 旅立ちの野，向南出村破坏西边的岩石，获得 11 号召唤兽碎片。
- 2 西北方向的迷いの森，打倒ボワルロジユ 11 号召唤兽完成。
- 3 有村民的地点开始按着↑←↑的顺序走，左边的箱子为炎の铁火巻き，洞中为 17 号召唤兽碎片。
- 4 下一个场景开始按着↑→↓→↑的顺序前进。
- 5 击败两个 0018 的ドムドムゼリロ，对着罐子发动召唤兽ボワン、得到不可思议的种子。
- 6 向南走遇到新的旅人后按←↓→顺序前进(→↓→↓→得到炎剑ハバネロソロド)。
- 70000 处向南得到解呪のはちまき。
- 8 剧情过后按着原来的方法再次进入迷之森林，中途和森に暮らしてゐる人对话得到 17 号召唤兽碎片。
- 90000 后，0000 战，出左拳时向右边跑，右拳向左跑，核心张开后才可以打到这个大南瓜，另外它双拳合在一起，不是冲击就是放出有混乱效果的魔法阵，召唤那些能近战的召唤兽很快就能解决它。胜利后有很多的钱和经验值哦！



#### 【分支】

- 1 将迷いの森入手的“不可思议な种”交给ツエロセ村左下的浇花女子。
- 2 将モカ・マツタリ交给露其儿。

★获得召唤兽：ボワン，ブニム

的说到。

“到了阿雷斯街的话要记得来找我们啊！”皮亚他们留下这些话后便离开了，也许是过于劳累吧，我稍微在森林出口处作了停留，在做准备露宿时我再次进入我和艾娜的世界，无意间仰头看了下那里的天空，这个世界没有夜晚，天空总是微微明亮的样子，看不见月亮、星星和太阳，外边的人恐怕没有人知道这里的存在。

### ACT 05 圣女

阿雷斯街是个很大的地方，和吉亚村相比这里更加的热闹。

“啊哥哥果然是你呢，”小皮亚兴奋的冲了过来抱住我就不放。

“喂，喘不过气来了啊。”小家伙听到我说的话有些不好意思，还向我做了鬼脸。

“你们认识吗？”跟在皮亚身边的人问到。

“恩，是啊，代替利扎德叔叔，柚木姐姐打倒魔物的流浪者就是哥哥他们哦！”那个人听了皮亚的话便开始莫名其妙的自言自语起来。

“这位是奥雷鲁，也是白夜的一员，里昂哥哥去我带尼去见齐萨娜大人。”皮亚拉着我和奥雷鲁向白夜的总部走去，一路上我听到了爆炸事件的传闻，我的心中充满了疑惑和担忧，皮亚告诉我柚木姐姐负责追捕犯人，而且叫我不用担心，想到强大的柚木，我也就松了口气。

与齐萨娜见面之前我们两人都忐忑不安，而且艾娜担心骚乱的事情，我安慰了她后决定去见这个白夜的领导者。

白夜的宫殿非常的宽敞明亮，我跟着皮亚一步一步的走着，宝座上的那个人的影子渐渐的清晰，她的那种庄严感是谁也不能相比的。齐萨娜站了起来微笑着迎接我们的到来。

“里昂先生，我就是白夜的领导者齐萨娜，我从柚木和皮亚那里听到过你的事情了，我们白夜要处理很多问题的，幸亏你们帮了我们很大的忙！”



“我们这样做很荣幸。”

齐萨娜接着说道：“不去留意，不求

其返，又能正确往前走的年轻人，和我所闻的果然是一样的，请允许我代表白夜向你表达我们最诚挚的感谢，刚才从皮亚他们那里得知，你们有重要的事情想问我，我有什么可以帮助你的吗？”

我和艾娜在齐萨娜面前转换了身体，齐萨娜一下子就明白了我们的情况：“很可惜，我并不知道诺瓦的去向，但是，我还是可以让白夜来调查这件事，说不定能找到些什么线索呢？”

“真的吗！”说实话，我并没有指望过齐萨娜能这么帮我们。

“太好了，哥哥！”皮亚看起来比我还高兴。

“你们一定很累，皮亚带他们先去休息吧！”

我跟着皮亚前往我们的住处，虽然事情没有实质发展，但有了白夜的帮助找到诺瓦的机会变的更大了。为了答谢齐萨娜为我们做的事，我和奥雷鲁为利扎德寻找零件，返回白夜总部时传来皮亚焦急的哭声，我感到十分震惊，这里有谁能让皮亚如此伤心呢。

“柚木姐姐，你……你不要紧吧！”

“皮亚不要担心，这点伤算不了什么！”我仔细看了下柚木的伤口知道她是在逞强，竟然有人能把那个强大的柚木伤成这样。

“十分抱歉，齐萨娜大人！”柚木低下头。

“不用自责了，柚木，要怪就怪你的对手贝克萨和利尼亞太凶恶了！”齐萨娜安慰着柚木。

“他们逃向北方的机械遗迹，我本想追他们，可是……在下对那里的机械很不在行……”

“皮亚和奥雷鲁去，皮亚一定把那两个人找出来！”我第一次看到皮亚是如此的认真。

“不行，皮亚。你和奥雷鲁不要去那里了，绝对不允许一时冲动而毫无道理的行动。”确实如齐萨娜所说，柚木对付不了的人，皮亚去了自然也派不上什么用场。

“果然还是在下去，利扎德殿下现在无法行动，除此以外没有别的办法了……”柚木勉强的站了起来。齐萨娜示意皮亚把柚木的伤治好，我实在看不下去了，柚木和白夜毕竟帮过我们，现在是需要我的时候。柚木反对我独自前往的提议，在我看来她是不想让我陷入困境中，我和艾娜对这个决定毫不反悔，我不能眼睁睁的看着柚木她们受到伤害。齐萨娜没有反对，因为确实也没有更好的办法。



遗迹深处，我遇到了吉亚村撞到我的那两个人，想不到打伤柚木的竟然就是他们，我和艾娜愤怒的冲了上去，或许是第一次为了朋友而战，艾娜和我发挥了超越自我的战斗力而击败了他们。

“你们为什么防碍白夜？”我十分的愤怒。

贝克萨笑了笑：“想不到你也是白夜的人，如果说要凭自己的想法并带着目的活下去是白夜的愿望的话，那么我和利尼亞又如何呢？我们不也是凭自己的想法而活下去吗，这样是不是可以说我们也是在践踏白夜的理想呢？”

“胡说……”其实我已经有些动摇了。



“不愧是主人，能把别人弄得晕头转向！”利尼亚冷酷的表扬让贝克萨一点都笑不起来。

“我说的都是事实，小子，你认为我做的事对白夜来说就是多管闲事，那你不也是吗？这个世界中能以自己意愿做事能有几个呢，你眼前所见到的未必就是事实的全部，好好想想吧！”

### 流程要点



1 向东进入沙砾的荒野

2 阿レスバ街去见齐萨娜后，和入口处的フロゼン交谈，再和リゼルド对话，变身为ブニム和猫对话得到世界观介绍 12。这里可以购买一些新的装备。

3 前往钢の峡谷，获得リペアマトリクス之后返回アレスバ街交给リゼルド，和入口的フロゼン交谈，去キサナ的宫殿发生剧情得到召唤兽碎片。

4 ゴレム完成后返回钢の峡谷，在钉子阵的地方换成里昂召唤出ゴレム按方块站在它身上踩下开关。

5 对中间的机器召唤エレキマデス供给电力，踩下黄色开关进入左边，完成任务后，从右下进入有激光门的房间把开关踩成红色，原路返回从左边进入房间踩下绿色开关。

6 进入□□□战，贝克萨弱点为火属性，用火忍对付他。利尼亚弱点为冰属性，用冰魔对付她，推荐集中攻击利尼亚，干掉她后再灭掉贝克萨。

7 回アレスバ街的白夜总部



### 【分支】

1 分支任务：将得到的サモ缶・カレ味送给露其儿。

2 钢の峡谷剑の狭间的宝库得到剑闪の书・一之卷。

3 艾娜凭依ブニム后前往兽魔の森西南部进入有秋千的场景后，完成任务获得剑闪の书・二之卷。

★ 获得召唤兽：ゴレム，エレキマデス。



利尼亚提醒贝克萨传送装置准备完毕后便消失了，回到齐萨娜那里我们把情况告诉她，齐萨娜表示对我们的感谢后让我们休息了，或许是错觉，我看到柚木向齐萨娜报告着什么，事情确实没有那么简单，这个晚上，我辗转反侧无法入睡，实在有太多解释不清的事缠绕着我，和齐萨娜与白夜的共事，以及和贝克萨的战斗，让我无法分清哪方是正确的。

## ACT 06 反抗者

我和艾娜十分的迷惑，在齐萨娜那里也没有得到关于诺瓦的具体消息，我们在阿雷斯巴街迷茫的寻找一切有用的消息，白色之光的传闻让我想起初次遇到诺瓦的时候，那时白色之光包围的诺瓦轻轻的飘落在地面，从那一刻起，我和艾娜的命运就和诺瓦缠绕在一起了，我至今难以忘记那种柔和的白光，在我看来那就是希望。

我向齐萨娜讲述了我的想法，她打算派白夜的人去调查，我执意要和艾娜亲自去，齐萨娜并没有反对，她让我答应她要平安的回来，那个时候我似乎再次动摇，齐萨娜也好，贝克萨也好，我本想在事情调查清楚前不相信任何一方，可这位白夜领导者诚挚的眼神和皮亚担心的表情让我内心的天平发生了倾斜。直到我到达南部的村镇，这个问题一直在缠绕着我，艾娜让我相信白夜的朋友，我明白她对柚木，皮亚他们的感情，目前诺瓦是我解决问题的钥匙。打开我和艾娜的过去，未来之锁的命运之匙……

白光在我的眼前越来越近，我不断的奔跑希望能够抓到它，那是……那个熟悉的身影。

“诺瓦，为什么要逃？不是约定好了吗？追到你，就回答我的问题吗？”我一把抓住了他。

“确实如此，我也有那个打算，但是现在我无法履行约定好了！”他低下头，我看到了他眼中的痛苦。

“到底怎么了？”



“已经太迟了，现在我能做的就是让你们远离危险，回到伏艾法大人身边去，两人平静的生活，那个村子，还有白夜不要再接近它们了……”

白夜？怎么连诺瓦也这么说，难道贝

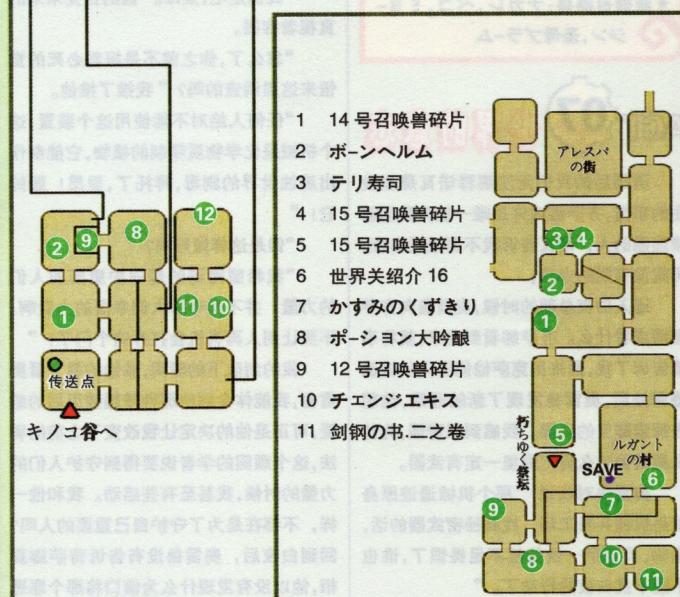
克萨说的才是事实的真相吗？难道白夜并不是我想象的那种组织吗？难道皮亚，柚木他们不是真的关心我的吗？“到底是怎么回事，你要是不说清楚，我是绝对不接受你的建议！”此时的我几乎愤怒了。

“那样你们会陷入危险的！你难道不明白我跟你说的话吗？”我能看出他那命令的语气中对我和艾娜的关心，那种关心仿佛老朋友一般。但我实在不想继续被蒙骗下去。

“我和艾娜就是你们说的流浪者，是按照自己的意图靠自己寻找答案的人，我们的心可以经受任何考验，回答我们的问题吧，即使没有你的保护，我们也会靠自己的力量战斗下去，我们有接受现实的觉悟啊！”

“你们和从前不同了！”诺瓦对我有如此的觉悟感到十分的惊讶。

我拔出了剑：“我可是认真的，我要让你知道我的力量，在不明究竟的情况下而被卷入其中实在是太次了，我已经不能再忍受了！！”我冲向了诺瓦，几乎失去了控制，突然出现的影之魔物挡住我的攻击，它痛苦的说着只言片语，隐约之中告诉我不要伤害诺瓦，听到它的声音我很惊讶，突然眼前一片黑暗，逐渐变暗的视线中，诺瓦的身影越来越远，那时，暗壁中隐约出现了一丝光芒。



## 流程要点



- 同オロレル对话后回到街中老奶奶会叫住主角。
- 回到宫殿和齐萨娜对话发生剧情。
- 和オルフルの若者对话，将ボロンヘルム（沙硕的荒野宝箱中入手）送给他得到6号召唤兽碎片。
- 向南进发来到ルガントの村，在ルチル处购买凶酒，暗黑舞，交给西南边的醉鬼得到15号召唤兽碎片。
- 左行遇到青蛙，用召唤兽ワポン解除他的诅咒得到7号召唤兽的碎片。
- 回到ルガントの村和ピロル对话，赶到祭坛入口换成艾娜召唤火忍ホロナ烧开入口的菌类，返回村子和ピロル对话。
- 进入祭坛，在深处找到ピロル。
- 祭坛处召唤ベコ照亮房间，存档前击败四只迷之怪物。

## 【分支】

- 和オロレル对话选择“手伝ってやろうか”，再次对话后，到鬼炎洞oooo战的地方打败2个チリユウ，得到ボロボロの石板，交还给オロレル。（影响到20号召唤兽的收集）
- 和ニヨセ村的左下浇花女子对话选择肥料（条件：oooo 该分支完成）。

★获得召唤兽：ナガレ、ペコ、ミヨン、圣母プラーム

## ACT 07 世界的意志

清醒后的我们无法解释诺瓦那里发生的事情，齐萨娜或许是唯一能为我们解惑的人，诺瓦告诉我不要接近白夜，可我没有别的办法。

进入白夜总部的时候，奥雷鲁向齐萨娜请求着什么。齐萨娜看到我来，就将事情告诉了我，原来贝克萨他们逃向机械遗迹深处后，奥雷鲁发现了新的通路，他想去探索那里的武器。我感到很奇怪，为什么奥雷鲁这么肯定那里一定有武器。

奥雷鲁对我说“那个机械遗迹本身就是机械兵器工场，找到秘密武器的话，魔兽，贝克萨一伙就都不足畏惧了，谁也不能干扰白夜的行动了。”

齐萨娜好像有些为难：“我知道了，可是没有袖木和利扎德还是不行的，袖木他们在其他地方帮助有困难的人们，所以……”

“但是这件事情一刻也不能耽误了！”奥雷鲁十分的着急。

“让奥雷鲁去不就行了吗？”至少这个家伙也是白夜的人，竟然说的和他毫无相关似的。

“不要再说胡话了，我是脑力劳动者，我怎么会是那里魔兽的对手啊？”

“这样吧，你们两个合作，我就安心了！那就拜托你们两个了。”我点了点头。奥雷鲁似乎想反对但还是忍了下去。

我跟着他走进了遗迹，果真如他说的，这里很多的机械根本就是武器，好在有我和艾娜帮忙，奥雷鲁自己的话恐怕就凶多吉少了。遗迹的最深部钢铁之门挡住了我们的去路，奥雷鲁匆忙的打开操作器寻找破译密码的方法，我观察着四周的情况，毕竟能保护他的只有我一个人了。

奥雷鲁叫了我一声，我回头望去，他边操作机器边说：“里昂，如果没有你的话，弱小的我恐怕来不了这里。”我没有想到一向倔强的他会对我说出感谢的话。“我不能像你那样召唤魔兽，这是事实，但拥有这个武器，我就能让白夜变的更强。”从奥雷鲁坚定的语气看来他确实下了很大的决心，这对生性胆小的他来说确实很不容易了。突然警报声响起，触动了防卫装置的我们不得不面对被各种武器瞄准的尴尬境地。好在这些武器并不比魔兽难对付，奥雷鲁也有了足够的时间打开了铁门。绿色的容器中涌动着的液体让我不寒而栗。

“这个是什么机器，奥雷鲁？”

“我们走吧，里昂。”他的目光呆呆的直视着容器。

“怎么了，你之前不是报着必死的觉悟来这里调查的吗？”我推了推他。

“任何人绝对不能使用这个装置，这个机械是化学物质精制的植物，它能制作出腐蚀世界的剧毒，拜托了，里昂！毁掉它！”

“但是这样做好吗？”

“我希望得到的是守护重要的人们的力量，并不是夺取人们幸福的力量啊。不要让别人再有机会打开这个门了！”

我的剑砍下的瞬间，偷偷的看了看奥雷鲁，我能体会到他那种梦想破灭的感受，可正是他的决定让我改变了之前的看法，这个顽固的学者说要得到守护人们的力量的时候，我甚至有些感动。我和他一样，不都是为了守护自己重要的人吗？回到白夜后，奥雷鲁没有告诉齐萨娜真相，他以没有发现什么为借口将那个罪恶

武器永远的埋在了心里。他看了我一眼，我拍了拍他的肩膀，放心吧，我会一辈子守住这个秘密的。不光是奥雷鲁，皮亚为了找到打到魔兽的方法听信了露其儿的话，自己跑到了怪兽出没的迷之森林，袖木一直自责自己还不够强大。他们这么努力的为白夜做事让我更加的迷茫，诺瓦的话真的是正确的吗？



我们继续打探着诺瓦的踪迹，桥上的利卡好像不认识我一样，我以为小孩子在和我开玩笑，最后利卡临走前道别时说他要去迷之森林时，我差点瘫倒在地上，难道时光倒流了吗？利卡他不会连我都忘记了，而且他要做的事明明是之前发生过的啊。

“这到底是怎么回事？利卡，他，究竟是……他说的话……艾娜，我有事和你说，拜托了！”

“利卡已经不认识我们了，还有利卡提到要去迷之森林，这样不是又回到从前了么，之前的一幕幕难道再重演一次吗？告诉我啊，里昂，好可怕啊，我不要这样……！”艾娜几乎哭了出来。

“齐萨娜一定知道，一定要从她那知道一切，我们要问的太多了！”

“你就知道保持沉默么？”白夜的总部里传来了我愤怒的吼叫。齐萨娜对我和她说的利卡的事一点都不感到惊奇。看来她早知道这一点却一直向我隐瞒。如果不是我发现的话，她一定还想继续蒙骗下去。

“不要再做无意义的事情了，时间已经封闭了，以前，我和你说过这话，按着自

己的目的行动的人们为流浪者。那些在封闭的时间之轮之中反复做着相同事情的人们叫做“定居者”，定居就是放弃改变的意思，像他们那样的思维，是无法发现自己在做着相同的事情的。那是刻印在灵魂深处的强烈的情感，悲伤和恐怖，愤怒和贪婪，这些记忆都是引起“定居”的原因，你们见到的利卡恐怕就……”

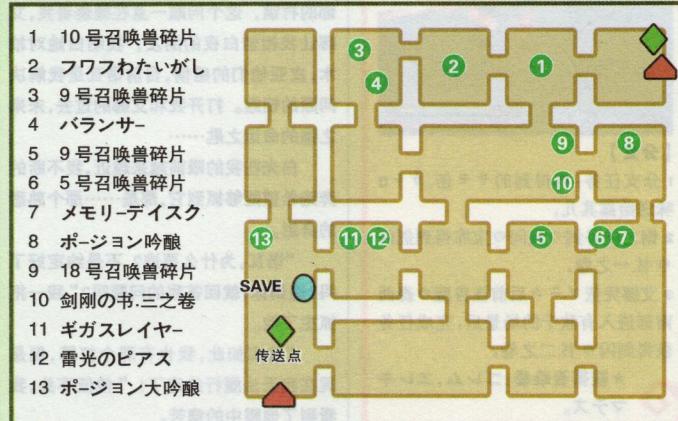
“为什么会有这样的事？期盼毫无变化的人是无法终止这个死结的，如果真是这样的话，这个世界岂不是……？”

“没错，里昂，你刚才说的话就是事实，这个世界的一切都是魂魄形状构成的幻影，我们都是……里昂，灵魂真的存在……”

“这不可能，不可能！！！”

## 流程要点

- 和リゼルド对话后来到白夜宫殿和キサナ对话。
- 出门见到奥雷鲁后再次返回和キサナ对话。
- 先踩右上红色开关，再踩左上绿色开关，再踩右上红色开关，进入下边的门，然后向右，上走踩下黄色开关，踩下中央的红色开关。
- 按着右，下，左，上的顺序，逆时针绕回到该房间，踩下左边的两个紫色开关。
- 一直向左走，踩下黄色开关，再向右走踩下西南方向的红色开关。
- 从西南方向来到废弃工场后，踩下紫色开关改变地形。得到19号召唤兽碎片。
- 再次回到开关房间，踩下左边的紫色开关后向北行进调查门后，调查计算机进入oooo战，oooo点发生剧情。oooo战斗要点，其实激光和冲击都无所谓，只要有召唤兽圣母的存在，oooo不足就补充体力，oooo不足就更换角色，唯一一个连方向都不用按就可以拼死的oooo。





8 和ルナル附近的皮亚对话发生情节，交给她收 3000 的情报费。

9 旅立ちの野水池中获得 19 号召唤兽碎片，兽魔の森水池中获得 18 号召唤兽碎片。

10 从砂砾的荒野进入迷いの森，和入口的人对话得到 19 号召唤兽碎片，这样可以去旅立ちの野在远距离平台的箱子中得到 20 号召唤兽碎片。11000 点左边发生情节。按着右、下，右，下，左的顺序前进后会遇到皮亚，打败敌人后获得审判的书。

12 ルガンドの村北得到 18 号召唤兽碎片。

13 迷之森林最西边出现新的通路，中途可得到 6 号召唤兽碎片，向西边前进，用里昂召唤圣母プロマ治疗桥下受伤的人，得到 14 号召唤兽碎片。

14 发动 19 号召唤兽的效果跳到桥的对面，カグロウの里调查传送点后到狮子之门，调查所有村落的传送点后到ツヨロセの村，和东北方向的老奶奶对话。

#### 【分支】

1 回到白夜总部把メモリディスク交给リゼルド得到剑闪的书，三之卷。

2 从废弃工场深层部回来后与キサナ对话发生嫉妒事件。

3 和オレル对话两次去キノコ谷打败敌人后获得石板，途中可以在水池中获得 18 号召唤兽碎片。

4 カグロウの街和柚木（ユヅキ）对话后和她战斗得到剑刚の书四之卷。

5 与ツヨロセ村前几章的左下浇花女子的位置站着的男子对话得到果实（条件：0006 该分支完成）

6 到迷之森林拯救皮亚，本流程中已完成。

7 和比赛喝酒输了的ルナル对话。

★获得召唤兽：天使シフティ、ポイシリーフ、クロツクラビイ。

伏艾法告诉我们齐萨娜说的是事实，这个世界确实是转生之轮出来的灵魂所构成的，只有适合转生的灵魂才能接受引导者的邀请到转生塔去实现重生。这个事实太难让人接受了，一切的一切都是幻象吗？那些反复做着相同事情的灵魂真的是失败了的流浪者吗？生活在封闭记忆中的他们根本就没有未来啊，我呢，我和艾娜呢，我开始害怕了，因为我想起了我们甚至连记忆都没有，艾娜和我做的一切到底还有什么意义呢？有太多的事情我不能理解，有太多的问题我不能解答。

追想之间我看到了记忆的碎片：我和艾娜一起旅行，而且还有另一个人在身边……我想看清他的面貌，可我到了极限。醒来后，伏艾法告诉我追想之间对灵魂负担太强让我好好的休息，发生了这么多事我的心情无法平静，寻找过去的我和艾娜会有未来吗，我不知道。

我在峡谷中回忆着这几天发生的事情。一个女子在我们身边晕倒，正当我要去救他的时候，贝克萨和利尼娅出现了，我正想为这个女子讨回公道，昏倒的女性竟然说贝克萨在帮助她救回她的恋人。

“想知道理由就按着我的方法去白夜总部调查吧！”这是贝克萨留给我的话，为了找出真相，我决定去探个究竟。白夜总部的地下室中，人们聚集在魔法阵中。



“大家安静，就像我刚才和你们说的那样，这个转移之门可将你们传送到转生之塔让大家获得新生，所以不用害怕，相信我的话，默默的服从就好了，梦啊，结束吧！”齐萨娜念完咒语，魔法阵中的人也随即消失了。

“其他的人呢？”

“在监狱里，无论怎么说都听不进我的话！”柚木回答说。

“那我就只能警告他们了，哼哼！”齐萨娜的笑声充满了邪恶，这真的是那个帮助过我的白夜的首领吗？

“齐萨娜大人，不能强迫他们，可以引导他们像流浪者那样努力争取啊……”看样子柚木并不赞同齐萨娜的做法。

“柚木，你还不明白吗？这是拯救人们的唯一方法啊，时之轮封闭之时被捕获

的人会被这个世界溶化而衍生出魔物，定居者再这样增加的话，魔物就会到处横行了，不切断这个根源，这个世界将被彻底腐蚀的……人的心灵是很弱的，既然喜欢甜美的梦永远继续下去，那就让他们一直沉睡下去吧。”

躲在一旁的我几乎不相信自己的眼睛，齐萨娜竟然是这样的人。突然爆炸声响彻整个地下室。

“又是贝克萨，这次一定要抓住他们！”说完她和柚木一起离开魔法阵。

贝克萨突然出现在我身后：“利尼娅吸引他们的注意力了，我们走！”说完就带着我离开了地下室并和利尼娅会合。我沉默了很久，贝克萨坐在对面一句话也没说，他身边的利尼娅毫无表情，他们已经习惯了面对这样的情况，到是我的思绪非常的乱，朋友一夜之间变成了敌人，从前的敌人现在成为伙伴，我抬起头来问：“你们为了让流浪者觉醒才去阻止白夜的吗？”

“啊？我们才不管他们是流浪者还是定居者，他们是凭自己的意志要从白夜那里逃走的。死脑筋的家伙，我可不会一个一个去救。不管是正义还是邪恶，只要是自己决定的，其他人就没有反对的理由，不是吗，那个躲起来的女武士？”贝克萨故意提高了声音喊到。



“柚木，你怎么知道这里？”

“你不说话，并不代表别人就不知道吧，是吗？皮亚？”皮亚站在柚木的身后摇着头。

“对不起……里昂哥哥，但是齐萨娜大人说的话，皮亚……皮亚……呜呜……”

“贝克萨，觉悟吧，今天就在这里解决你们！”说着柚木把出她的姬刀，那是一种要至人与死地的杀气。

“对不起，我们还有约定要遵守……利尼娅！”“是的，贝克萨大人！”他们二人拿出了自己的武器准备和柚木决一死战。我挡在了贝克萨的前边。“要阻止我么？”看到我这样做利尼娅立刻把枪指向了我！

“我来拖住柚木，你们答应我，逃到安全的地方！不要问什么理由，快走！助手吧，柚木，只要有我在，绝对不让你去追他们的！”

柚木看着贝克萨两人逃走十分的愤怒冲了过来，挡在我身前的想帮我的皮亚也被她打出了好远。

“够了！给我住手”和魔兽的战斗让我和艾娜今非昔比，我一剑打飞了柚木的姬刀。“你还不明白吗，不要再跟着齐萨娜了！”

“不，她的话是正确的，听从她的命令，我才能安心，我能有今天都是齐萨娜大人的引导。”眼泪从柚木峻峭的脸庞流下，“看见了吧，这是我的……回答！”她颤抖的声音让我握剑的右手变的毫无力量。



“你哭了，柚木。”一阵枪声过后，利扎德走了过来。“服从命令是机械士兵的职责，流浪者里昂，接受处罚吧！”利扎德瞄准了我，距离如此之近，我已经无法躲开，子弹飞来之时影之魔物突然出现并用身体挡住了攻击。它为什么要帮我？

又是一阵枪声，利扎德后退了几步，贝克萨和利尼娅竟然回来救我：“我们已经安全的逃走了，现在轮到你了，里昂！”

“但是！”我不想就这样把危险留给他们。

“怎么这么多废话，利尼娅！”“了解，传送系统开启！”我伸出双手要阻止他们，可一切都太晚了，最后我能看到的只有贝克萨他们二人的背影……

#### 流程要点

- 1 狮子王の門与ファイフア对话，试炼の道水池中获得 5 号召唤兽碎片。
- 2 传送到アレスバの街吼前往キノコ谷发生剧情，和ベクサー对话选择わかつた、行こう。
- 3 前往白夜总部发生剧情后来到祭坛，对话完毕后向左，上，右走后发生夜会话，原路返回。
- 4 boss 战柚木。柚木对炎属性和雷属性抵抗，推荐攻击次数少的剑技。

#### 【分支】

- 1 和ファイフア对话去追想的间
- 2 和ルナル对话。

## ACT 08 崩坏前的预兆

齐萨娜说的话至今还在我的耳旁回响，我把我知道的一切都告诉了伏艾法。

## ACT 09 圣女变迁

这里是遗迹吗？看来我被利尼娅转移到这里来了，还好艾娜也很安全。我和她在南方的村子终于探听到了贝克萨的消息，我见到他时，贝克萨躺在床上身上受了很严重的伤。

“有件事情想拜托你，帮我找到利尼娅，那个笨蛋为了治我的伤，一个人去寻找命之灵水了，虽说是可以治疗各种疾病的神水，但是寻找它的人一个也没有回来过，如果这个身体能动的话，我早就阻止她了，理尼娅就拜托你了！”

“贝克萨，你放心，我一定把利尼娅带回来！”我一定要帮助他们。朽木遗迹的深处，利尼娅坐在地上，身上受了很重的伤，我要带她离开这里时，一向坚强并刻薄的她流下了眼泪，平时一直说数落贝克萨的利尼娅心里最在乎的就是他啊，我带回命之灵水交给了利尼娅。我让她不必说出是我拿到的灵水。她感谢我的声音虽然很小，但可以清楚地听到。贝克萨很快恢复了健康，我和利尼娅默默的保守着命之灵水的秘密，看着他们离去的背影，我露出了久违的笑容。



我突然听到了皮亚的呼唤，小家伙和奥雷鲁正处于危险之中。我和艾娜赶到白夜地下，两人被魔兽绑住，我救下他们，小皮亚已经泣不成声。

“到底怎么回事？”

“齐萨娜大人她……为了惩罚我们，把我们抓了起来。”皮亚哭着回答说。

“我也不知道怎么回事，现在的齐萨娜大人和我们初次见到的她好像变了一个人，现在她和柚木一起去白壁的灵峰了，好像是为了打倒那个影之魔物。”奥雷鲁也十分的迷惑，皮亚哀求我阻止她，我摸了摸她的头向她保证带齐萨娜回来，我让奥雷鲁带皮亚到安全的地方。齐萨娜是该你清醒的时候了。

雪岭深处，柚木一刀砍向了影之魔物，但她的攻击似乎毫无效果。

“这样是没有用的，柚木。”说着齐萨娜张开魔法阵，我想阻止她可已经太迟了，魔法的范围甚至可以波及柚木，魔力即将击中柚木的瞬间，一直被她视为敌人

的影之魔物把她推了出去。

“齐萨娜大人想将在下和魔物一起消灭吗？而且，那个魔物为什么要救在下？”柚木不能理解自己的主人为何做出这样的举动。

“哼哼！”齐萨娜的笑声让人不寒而栗。“很简单，那个影之魔物才是齐萨娜的本体！”

“什么？”这是怎么回事，难道眼前的齐萨娜不是她本人？

“准确地说，那个魔物以前是被叫做齐萨娜的女人的灵魂残迹，柚木你竟然忍心对你的主人下手哦！”

“骗人！”

“我没有骗你，那个魔物用最后的力量救你就是证明！柚木，我真的要感谢你啊！”此时的柚木已经崩溃，她愤怒的拔出姬刀冲向了这个夺取齐萨娜身体的妖魔，但力量相差太过悬殊，柚木重重的摔倒在了地上。

“柚木，你没事吧！”我扶起了她，她的伤太重而没有回答我的话。“柚木，振作些！”影之魔物，不，慈祥的齐萨娜仿佛回到了柚木的身边，柚木的伤口慢慢的恢复，可就在此时红色的影子缠绕在齐萨娜的身旁，

“齐萨娜已经不存在了，我的名字是艾库萨那，为了盛开憎恶之花，我们的种子选择了她，不久你们也来滋养我们吧！”我和艾娜用出全部的力气击败了那个控制齐萨娜身体的恶魔。可艾库萨那竟然绑在尚未恢复的柚木身上消失在白雪中。齐萨娜的灵魂回到了原来的身体，可是她因为拯救柚木变得十分的虚弱。

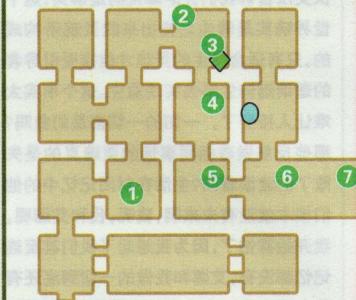


“里昂，还有艾娜，对不起，给你们添了这么多的麻烦，都是我的错！”她慈祥得望着我和艾娜。

“和你没关系，都是艾库萨那那个混蛋！”

“不是的……正是我的柔弱才使得他们能够乘虚而入。成为指引者的我总是很焦虑，看着许多灵魂无法实现希望而一个一个变成‘定居者’。我对知道真相而又无法表达出来的自己感到愤怒而又虚无。”

“可是！？你不是为了人们组建的白夜吗！？你是为了让大家发现真相而在努



- 1 青バラの腕輪
- 2 まじないイナリ
- 3 剑刚の书.五之卷
- 4 5 号召唤兽碎片
- 5 ユニコーンヘルム
- 6 とらまんじゅう
- 7 ポーション大吟酿

### 流程要点

- 1 前往ルガントの村发生剧情，对着ルガントの村入口的那个人召唤7号召唤兽得到5号召唤兽碎片。
- 2 枯ちゆく祭坛东南角出现新通道，换成艾娜对平台召唤ボイゾリフ。
- 3 界の狭間の宝库中得到剑闪の书.四之卷，迷宫尽头打败敌人后取得命の灵水。原路返回发生情节。
- 4 前往カグロウの里之后，再来到アレスバの街白夜的地下室。
- 5 再次返回カグロウの里和旅人对话得到9号召唤兽碎片。半路的召唤师使用金剛鬼得到20号召唤兽碎片。
- 6 白壁の灵峰入口的雕像处召唤白狐打开封印，有水池的地方召唤冰魔让水面结冰。
- 7 00 0000 暗之齐萨娜，首战小心她的混乱攻击即可，推荐装备攻击次数为三此的必杀技，在她发光弹的时候跳过去砍三下立刻撤离，另外她的弱点为雷，凭依雷系召唤兽将会增加对她的伤害。变身之后，看准时机跳跃躲避她发出的黑色波动，多用圣母的体力回复。



#### 【分支】

- 1 和ファイフフロ对话选择去追想の间
- ★获得召唤兽除了20号之外剩余召唤兽

力啊！”望着这个曾经救过我的人，我几乎哭了出来。

“我确实是这样打算的，可是，能引导的却只有少数人而已，我越是指引不了别人就越是自责和愤怒，心情很急躁，这时的我不知不觉之中就已经成为了艾库萨那生长的温床了，在被完全吸收以前我费力地将自己一部分指引人的力量切离掉，变成了那个影之魔物，艾库萨那利用我的力量把转生塔变成了它生长的苗床，然后把来到塔的流浪者的魂吸收掉，作为自己的营养，为了阻止他，我以影之魔物的形态一次次地袭击流浪者，但那根本没用。”齐萨娜的声音越来越弱。

“拜托你了，里昂，我不想说什么去阻止艾库萨那之类的话，我只求你救救那个孩子……柚木为了救我才留下来的，我不希望她走上和我相同命运的道路。”

“我答应你，我一定会救出柚木的，我保证！”

“谢谢你，对于这样的我你还那么关心，我真的很高兴！”她痛苦的呻吟声让我的心如刀割一般。

“振作点，你必须回到大家的身边去才行啊！皮亚、奥雷鲁、利扎德、柚木都在等着呢……”我颤抖着喊着。

“我好像看见了……大家高兴地向我……微笑……啊！”她慢慢的消失了，我一次又一次地呼唤着她的名字，可那已无济于事，我的眼泪流了出来，感觉如同失去亲人一般，艾娜从没有哭的这么伤心，我没有安慰她，因为我做不到……

## ACT 10 转生

我和艾娜为了完成齐萨娜的约定前往转生之门拯救柚木。

缚在柚木身上的艾库萨那等待着转生之门的开启：“这个女人已经是我的了！谁也阻止不了我，世界将会成为我们的温床，等着吧！”

“你再说一遍试试！”转生之门停止了运转，艾库萨那控制的柚木一声惨叫跪在了地上。

“这个声音，是诺瓦吗？”



“很抱歉来的这么迟了，艾库萨那你已经无路可逃了，给我从她的身体中滚出来！”恶魔在诺瓦的力量下的痛苦的呻吟着，终于它支撑不住离开了柚木的身体，诺瓦消耗了太多的力量体力不支跪在了地上，突然一声巨响，艾库萨那从转生之门消失。诺瓦的分身也因用力过度回归了原身。

根据伏艾法的指引，我们带着狮子之瞳找到另一个转生之门，转生之塔顶端，艾库萨那的红色之实召唤出无数的魔兽将艾娜和我包围。柚木，利扎德，奥雷鲁，皮亚，白夜的伙伴们全部赶来帮助里昂拖住魔兽，我和大家做了要活下来约定后冲向了转生之塔深处。

魔兽的触手缠住了奄奄一息的齐萨娜：“呵呵哈哈，怎么样，那个女人的力量全部被我们夺走了，无论多少次，我们都可以说重生的，齐萨娜的分身将我们团团包围。“里昂先生，不要做无畏的反抗了，和我们一起欣赏血红之花的美丽吧！”

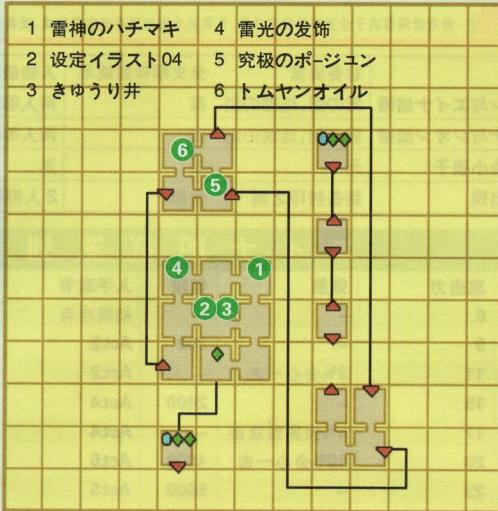


“真不巧，我们来搅乱这个小骗局！”

“那个样子就不用在客气了”贝克萨和尼利亚此时赶来。

“你最擅长依靠的那个女人可是我们唯一的恩人，她是曾引导我们走向这个塔的人，你缚在齐萨娜身上之前，我们就接受了阻止她的委托，她的约定我一定会完成，艾库萨那，你——竟敢夺走齐萨娜！！”贝克萨愤怒的气势让艾库萨那后退了几步。“里昂，继续前进，这里交给我！射击，利尼亚！”艾库萨那的分身将他们包围，贝克萨向我笑了笑和利尼亚冲向了战场。为了伙伴，我要继续前进。

塔的最高一层，诺瓦的本体被束缚住了，那个人的面庞，我在哪里见过，追想之间见到的记忆中，与我和艾娜一起旅行的人不就是他吗？此刻追想之间的一幕一幕



展示在我们的面前，那时，我，艾娜，诺瓦三人一起向着转生之塔前进，我和艾娜是流浪者，诺瓦是我们的引导者

历经千辛万苦的我们站在了最后的转生之门前。

“你们两个真的很努力呢，如此齐心合力的你们，还是第一次到达这里的人呢！我最后问一次，你们真的希望改变人生吗？一旦决定就会失去全部的记忆。你们说不定永远无法分开……这样也行吗？”

“谢谢你，诺瓦，不用担心。我们的答案是不会变的，站在这个门前，我还曾犹豫过，不过呢，最初的决定还是最果断的啊！”“我知道了，转生之塔的大门为你们敞开！”

可是转生之门出来的不是希望而是梦魔艾库萨那，那时的他就已经占据转生之塔，他张开魔网等待着流浪者自投罗网，我被它缚身，艾娜为了救我也遭到了束缚。那时的我无法眼整的看静静的看着艾娜死去，因此决定放手一搏，诺瓦用尽全力压制艾库萨那，我和艾娜的灵魂才得以获得机会融合为一体，诺瓦用尽最后的力量将我们传送了出来，本体被艾库萨那抓住，一切的一切，我们都想起来了。

“对不起，是我的原因，让里昂迷惑。”艾娜向我道歉。

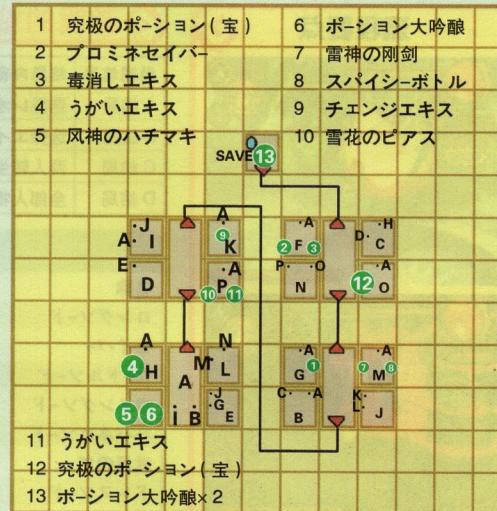
“我不是说过，不许你再这样说了吗？”

“但是……”她的眼泪在眼中打转。

“别哭……你一哭，我就不知如何是好，艾娜可是什么时候都面带微笑的，为了你，我会抱着必死的觉悟为战斗的胜利拼搏，保护你，是我最后的心愿！谢谢你，艾娜，能见到你实在太好了！”

“恩，我也是！”

“我向你保证，绝对不会迷茫，打到艾库萨那，结束我们的旅程！”



### 流程要点

1 前往アレスバの街白夜的地下室，和オロレル对话得到20号召唤兽碎片(0006.7完成オロレル的委托)。

2 狮子王の門ファイフアロ对话，前往朽ちゆく祭坛，通过传送点传送后进入北边的房间发生剧情。

3 进入转生之塔对挡路的岩石召唤ゼルギュノス炸开瓦砾。

4 有开关的房间，先踩下左上的蓝色开关，踩下红色开关得到雷神のハナマキ。

5 按着左，右的顺序前进，打开箱子进入界的狭间的宝库。换成艾娜对水池召唤ナガレ放开水闸，从水池下经过，向北走踩下蓝色开关，原路返回得到雷光の发饰。

6 经传送点后向右一直走到有关的房间，踩下蓝色开关，下楼打开宝箱。

7 向右，上走完成0000000战后，传送到东南方向一直前进，中途登上两层楼梯，乘坐中层的传送点。

8 从起点按着右，左，左，左，右的顺序进入传送点，用艾娜召唤ライザロ打开封印。

9 右，左，左，右的顺序进入传送点，用艾娜召唤テテ打开封印。

10 左，上，左，左的顺序进入传送点，用艾娜召唤ライザロ打开封印。

11 左，上，左，上，左的顺序进入传送点，用里昂召唤ボワロ打开封印。

### 【其他】

对灵峰上召唤双霸龙ブリスゴア融化冰山封印着的两把神剑，只能得到一把，修罗の业剑：攻击力160（レオン用），修罗の宝剑：攻击力130（エイナ用）。

★获得召唤兽：双霸龙ブリスゴア



走进转生之门，艾库萨那的红雾绕住了我的身体，记忆深处的那一幕再度重演，艾娜回到了她的身体，但无法艾库萨那的束缚，我冲过去很快击败了艾库萨那，可这似乎太容易了，诺瓦的警告让我怀疑这是个陷阱，果然我眼前的艾娜才是艾库萨那的本体，艾娜依靠自己的信念挣脱了束缚，我们两人合力击败了最后的这个恶魔。

“早上好，里昂，还是自己的身体最好呢！”我睁开眼睛第一眼看到的是艾娜的笑容

“这是真的吗？”

“是啊，我回来了，里昂！”

我看着艾娜美丽的脸庞，优美的笑容，慢慢的溶入她清澈的笑声之中……她拉起了我，我第一次感受到她的手是那么的温暖……我们望着转生之塔，望着这个虚幻的世界，第一次感到自己是那么的真实。



## 流程要点



1 狮子王の門发生剧情ライオンハ  
2 传送到转生的塔,得到连理的剑  
3 一直前进,迷宫并不复杂,boss战,  
先破坏三个种子,砍掉两边的植物  
后,全力攻击boss主体,爪子横斩时  
跳起来救可以了,基本上LV30以上  
并带有圣母,硬砍也可以把它砍死。  
boss的最终形态打起来也不困难,  
只要注意它的激光就行。

## 【分支】

和ルチル对话得到小恶魔のキッス,  
效果クリティカル+50%

## ◇游戏的结局( 游戏结局取决于分支事件的完成率,每章的分支必须在该章节完成,玩家一定要留意,每章的分支不完成直接进入C结局 )

游戏结局	结局内容	装备要求	分支事件完成率	人物级别要求	其他要求
A 结局	选择レオン与エイナ结婚	翼の剑,连理の剑	高	两人等级相差不超过2级	里昂篇
B 结局	选择エイナ与レオン结婚	翼の剑,连理の剑	高	两人等级相差不超过2级	艾娜篇
C 结局	两人转生为小孩子	无	低	无	无
D 结局	全部人物出现	装备封印之剑	全部	2人都在40级以上	完成全召唤兽收集

## エイナ的武器列表

名称	攻击力	效果	值段	入手章节	入手场所
ロングソード	6	-	-	初期持有	-
セイバー	9	-	300	Act2	ツエーゼの村的商店
ニードルソード	11	3%会心一击	-	Act2	旅立ちの野机械宝箱
ウイングソード	15	-	2400	Act4	ツエーゼの村的商店
ハバネロソード	17	5%炎属性攻击	-	Act4	迷いの森机械宝箱
武运の剑	20	10%会心一击	4000	Act5	アレスバの街的商店
ドレスソード	23	-	5000	Act5	アレスバの街的商店
召雷剑·25	1%雷属性攻击	-	-	Act5	废弃工场的宝箱
ルナティニール	32	-	10000	Act5	アレスバの街的商店
雪花の宝剑	38	1%冰属性攻击	-	Act6	ビキデビルトム掉落
シルフセイバー	45	-	14000	Act6	ルガントの村的商店
バランサー	63	10%会心一击	-	Act7	废弃工场深层部机械宝箱
龙の护剑	72	5%会心一击	24000	Act8	カゲロウの村的商店
テスラセイバー	75	5%雷属性攻击	-	Act9	古代兵器掉落
ペインヴェール	80	1%毒属性攻击	-	Act9	コクリュウ掉落
纯白の剑	85	-	56000	Act9	カゲロウの村的商店
プロミネスセイバー	90	-	-	Act10	转生の塔宝箱
六花の龙剑	90	冰发生:1%	-	Act10	キングデモス掉落
连理の剑	100	-	-	エイナ做主角 Act9入手, レオン主角时 Act11入手	
修罗の宝剑	130	-	-	Act10	白壁の灵峰双霸龙ブリスゴア溶化冰山

## レオン专用饰品列表

饰品名称	效果	获得方法	获得章节
レザーヘルム	伤害减少3	从ツエーゼの村购入	ACT3
ハードヘルム	伤害减少4	デモス掉落	ACT4
ボーンヘルム	伤害减少8	デザートオガ掉落	ACT5
アイアンヘルム	伤害减少10	废弃工场的宝箱	ACT5
ウイングヘルム	伤害减少13	フレゼル掉落	ACT6
铁扳面	伤害减少17	パワーフォート掉落	ACT7
イエローヘルム	雷耐性上升20%	タケシー掉落	ACT4
雷纹のハチガネ	伤害减少13、雷耐性上升	メガドラフト掉落	ACT7
レッドヘルム	炎耐性上升20%	鬼岩洞的宝箱	ACT3
炎の勋章	炎耐性上升30%	鬼岩洞アカ鬼掉落	ACT3
鬼火のハチガネ	伤害减少12、炎耐性上升20%	ウラベエ掉落	ACT6
劫火のハチガネ	伤害减少14、炎耐性上升25%	メララデビル掉落	ACT7
烈火の勋章	伤害减少16、炎耐性上升20%	アカベエ掉落	ACT9
ブルーヘルム	冰耐性上升20%	ピキデビル掉落	ACT4
冰纹のハチガネ	伤害减少13、冰耐性上升20%	ディアブール掉落	ACT6
アオ鬼の腰巻	伤害减少20、冰耐性上升20%	アオ鬼掉落	ACT9
グリーンハット	毒耐性上升20%	旅立ちの野的小洞	ACT2
緑の勋章	毒耐性上升30%	トードス掉落	ACT6
风纹のハチガネ	伤害减少12、毒耐性上升20%	オボロ掉落	ACT6
月桂冠	伤害减少14、毒耐性上升25%	バイオガ掉落	ACT7
ユニコーンヘルム	伤害减少16、毒耐性上升20%	白壁の灵峰的宝箱	ACT9
气合いのはちまき	混乱无效化	アマナガレ掉落	ACT6
マジックヘルム	沉默无效化	兵队ゴルゴダ掉落	ACT6
解呪のはちまき	角色转换不能无效化	迷いの森的宝箱	ACT4
潘判の帽子	混乱、沉默、角色转换不能无效化	コクリュウ掉落	ACT9

## エイナ人物能力列表

等级	学会的技能
Lv5	炎耐性 +10%
Lv6	リトル.ウインド
Lv8	待机自动回复
Lv10	雷耐性 +10%
Lv12	アイテム回复增加
Lv13	炎耐性 +20%
Lv14	属性攻击发生率上升
Lv15	毒耐性 +20%
Lv17	レイン.ステップ
Lv18	冰耐性 +10%
Lv20	炎耐性 +30%
Lv21	クリティカル+
Lv22	毒耐性 +30%
Lv24	鬼.兽时间延长
Lv25	ルナ.スペーク
Lv30	雷耐性 +20%
Lv32	ロンドマジエスタ

## 全部道具列表

名前	価格	効果	入手場所
ポーションうす味	100	HP20 回復	各街村商人处购买
ポーションこい口	300	HP40 回復	シェーゼの村以外商人处购买
ポーション吟醸	600	HP60 回復	アレスバの街、カゲロウの里购买
ポーション大吟醸	1200	HP120 回復	アレスバの街、カゲロウの里购买
ポーション完璧	-	HP 全回復	世界中的宝箱
究極のポーション	-	HP, MP 全回復	世界中的宝箱
スペイシーボトル	-	战斗不能回复时 HP25% 回复	世界中的宝箱
イチゴキヤンディ	-	MP20 回復	ルチル处购买
メロンキヤンディ	-	MP40 回復	ルチル处购买
パインキヤンディ	-	MP80 回復	世界中的宝箱
毒消しエキス	100	毒状态治疗	各地商人购买
うがいエキス	100	沉默状态治疗	アレスバの街
チエンジエキス	200	无法换人状态治疗	アレスバの街
ミルクキヤンディ	-	HP50, MP100 回復	エイナ把モカマツタリ交给ルチル
モカキヤンディ	-	HP100, MP50 回復	レオン把モカマツタリ交给ルチル
カレーキヤンディ	-	HP, MP200 回復	ムガにサモ缶カレー味を渡す
レチエリの実	-	HP 最大值 30 上升	シェーゼの村不思议之种长出(赤い肥料)
ルベリーノの実	-	MP 最大值 30 上升	シェーゼの村不思议之种长出(青い肥料)
凶酒暗黒舞	3000	恶魔喜欢的酒	ルガントの村给醉汉买酒时获得
アイアンボート	-	ゴレム的凭依效果提高	钢的峡谷机械宝箱
メタルスコーン	-	ドリトル的凭依效果提高	兽魔の森林宝箱
バツテリー寿司	-	エレキメデスの凭依效果提高	沙硕的荒野宝箱
トムヤンオイル	-	ゼノギュノスの凭依效果提高	转生的塔宝箱
かすみのくすり	-	ミヨージンの凭依效果提高	キノコ谷宝箱
きゅうり井	-	ナガレの凭依效果提高	朽ちゆく祭坛宝箱
まじないイナリ	-	白狐イナリ的凭依效果提高	白壁の灵峰洞穴
炎の铁火巻き	-	炎忍オロチの凭依效果提高	迷い森林宝箱
とらじまんじゅう	-	金钢鬼的凭依效果提高	白壁の灵峰洞穴
フワフわたがし	-	ベコの凭依效果提高	朽ちゆく祭坛洞穴
ダークジエラート	-	冰魔コバルディア的凭依效果提高	迷い森林ビキデビル掉落
オーラカレー	-	天使シフティ的凭依效果提高	钢的峡谷水池
ブリーブリプリン	-	圣母プラーマ的凭依效果提高	旅立ちの野水池
青いタイヤキ	-	テテ的凭依效果提高	狮子ヶ峰宝箱
緑のたこ焼き	-	ポイゾリーフ的凭依效果提高	朽ちゆく祭坛アカゲエ掉落
クロックケーキ	-	クロックラビの凭依效果提高	废弃工场水池

## レオン的武器列表

名称	攻击力	效果	価格	入手章节	入手场所
ナイトブレード	8	-	-	初期持有	-
トードスブレード	10	5%毒属性攻击	-	Act.2	魔の森宝箱
バムスレイヤー	14	3%会心一击	1500	Act.3	ツエーゼの村商店
ヘッドブレイカー	16	-	-	Act.3	狮子ヶ峰的宝箱
バーンスレイヤー	21	5%炎属性攻击	4000	Act.5	アレスバの街的商店
バスター・ブレード	25	-	6400	Act.5	アレスバの街的商店
ハイストライク	28	5%会心一击	10	Act.5	废弃工场机械宝箱
ストームブレード	35	-	12000	Act.5	アレスバの街的商店
マグニター	43	10%炎属性攻击	-	Act.7	メラデビルマリー掉落
マイティブレード	52	-	16000	Act.6	ルガントの村的商店
ギガスレイヤー	82	-	-	Act.7	废弃工场深南部机械宝箱
オーガブレード	104	-	32000	Act.8	カゲロウの里的商店
烈火の潘剑	111	5%炎属性攻击	-	Act.9	アカベエ掉落
アブソリュード	115	1%冰属性攻击	-	Act.9	アイスレーゼ掉落
ナイトオブナイト	120	-	65000	Act.9	カゲロウの里的商店
雷神の钢剑	125	1%雷属性攻击	-	Act.9	转生の塔宝箱
ヴェノブリンガー	125	5%毒属性攻击	-	Act.9	キングデーモス掉落
比翼の剣	136	-	-	レオン做主角 Act9 入手, エイナ做主角 Act11 入手	白壁の灵峰双霸龙ブリスゴア溶化冰山
修罗の业剑	160	-	-	Act.10	白壁の灵峰双霸龙ブリスゴア溶化冰山

## 全部召喚兽图鉴

## 01 ライザー

必要コスト:★

属性:机

特殊效果:开启铁箱

(レオン专用)



凭依效果:解读石板

碎片 入手章节 碎片入手方法

ラ ACT.2 旅立ちの野的宝箱中获得

イ ACT.2 兽魔の森バグライザー掉落

ザ ACT.2 兽魔の森内的宝箱中获得

- ACT.2 兽魔の森内的宝箱中获得

## 02 ゴレム

必要コスト:★

属性:机

特殊效果:

里昂召唤时按□坐在它身上经过钉子阵

凭依效果

里昂冰异常耐性增加 50%, 艾娜增加 20%

碎片 入手章节 碎片入手方法

ゴ ACT.5 砂硕的荒野的怪物ゴレム掉落

レ ACT.5 砂硕的荒野的宝箱中获得

ム ACT.5 アレスバ街袖木处获得



## 03 エレキメデス

必要コスト:★★

属性:机

特殊效果:给电力机器充电

凭依效果:里昂雷属性攻击附加增加 10%, 艾娜增加 20%

碎片 入手章节 碎片入手方法

エ ACT.4 迷いの森的フロットオム掉落

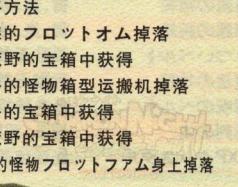
レ ACT.5 砂硕的荒野的宝箱中获得

キ ACT.5 钢の峡谷的怪物箱型运搬机掉落

メ ACT.5 钢の峡谷的宝箱中获得

デ ACT.5 砂硕的荒野的宝箱中获得

ス ACT.5 迷いの森的怪物フロットファム身上掉落



## 04 ドリトル

必要コスト:★

属性:机

特殊效果:转碎岩石(里昂)

凭依效果:攻击时会心攻击几率里昂增加 15%~30%, 艾娜增加 5%~20%

碎片 入手章节 碎片入手方法

ド ACT.2 兽魔の森的宝箱中获得

リ ACT.2 兽魔の森怪物アイアンビー掉落

ト ACT.2 兽魔の森的宝箱中获得

ル ACT.3 鬼炎洞的宝箱中获得



エイナ专用饰品列表			
饰品名称	效果	掉落方法	获得章节
レザーバンド	伤害减少 3	兽魔の森的宝箱	ACT2
星飾りのピアス	伤害减少 5	ボアソ掉落	ACT4
绢のロープ	伤害减少 8	废弃工场的小洞	ACT5
魔法のロープ	伤害减少 11	レブリゼル掉落	ACT5
金糸のロープ	伤害减少 14	朽ちゆく祭坛的宝箱	ACT6
星のピアス	伤害减少 18	朽ちゆく祭坛的小洞	ACT8
雷の发饰り	雷耐性上升 20%	迷いの森的小洞	ACT4
雷の勋章	雷耐性上升 30%	ドラフトオム掉落	ACT5
雷光のピアス	伤害减少 14、雷耐性上升 20%	废弃工场深部的水池里	ACT7
ゴムポンチョ	伤害减少 16、雷耐性上升 25%	古き炮台掉落	ACT9
炎の发饰り	炎耐性上升 20%	チヂビ掉落	ACT3
火トカゲの发饰り	伤害减少 12、炎耐性上升 20%	ウラベエの掉落	ACT6
冰の发饰り	冰耐性上升 20%	ピキデビルの掉落	ACT4
冰の勋章	冰耐性上升 30%	オボロの掉落	ACT6
厚手の手袋	伤害减少 14、冰耐性上升 20%	スノガゼールの掉落	ACT7
青バラの腕轮	伤害减少 16、冰耐性上升 25%	白壁の灵峰的水池里	ACT9
そよ风のリボン	毒耐性上升 20%	ファムガゼール的掉落	ACT2
ノーブルロープ	伤害减少 12、毒耐性上升 20%	朽ちゆく祭坛的水池里	ACT6
クールなリボン	混乱无效化	フダツキツネの掉落	ACT6
方阵のロープ	沉默无效化	デイアブルの掉落	ACT6
解呪のリボン	角色转换不能无效化	フダツキツネの掉落	ACT6
潘判の发饰り	混乱、沉默 角色转换不能无效化	ユキメの掉落	ACT9

两人共用的饰品列表			
饰品名称	能力	获得方法	获得章节
旅人の指輪	伤害减少 1	旅立ちの野的宝箱	ACT2
旅人のマント	伤害减少 7	アレスバの街にて购入	ACT5
旅人のコート	伤害减少 9	从アレスバの街购入	ACT5
加护の指輪	伤害减少 12	从ルガントの村にて购入	ACT6
炼气のコート	伤害减少 16	朽ちゆく祭坛的宝箱	ACT6
龙のマント	伤害减少 20	怪物グリーンドラゴン身上掉落	ACT9
封雷の指輪	雷耐性上升 10%	鬼岩洞的宝箱	ACT3
雷精のマント	伤害减少 12、雷耐性上升 20%	ルチル处购入	ACT7
封炎の指輪	炎耐性上升 10%	从ツエーゼの村购入	ACT3
真紅のマント	伤害减少 12、炎耐性上升 20%	ルチル处购入	ACT7
封冰の指輪	冰耐性上升 10%	ルチル处购入	ACT4
鉛碧のマント	伤害减少 12、冰耐性上升 20%	ルチル处购入	ACT7
鉛碧のコート	伤害减少 18、冰耐性上升 20%	ベクサー的リニア的事件结束	ACT9
封毒の指輪	毒耐性上升 10%	从ツエーゼの村购入	ACT2
深绿のマント	伤害减少 12、毒耐性上升 20%	ルチル处购入	ACT7
四属の指輪	雷、炎、冰、毒耐性上升 10%	ルチル处购入	ACT4
四属の腕轮	雷、炎、冰、毒耐性上升 20%	ルチル处购入	ACT6
きついベルト	混乱无效化	ルチル处购入	ACT6
魔法の护符	沉默无效化	ルチル处购入	ACT6
解呪のベルト	角色转换不能无效化	ルチル处购入	ACT6
審判の本	混乱、沉默、角色转换不能无效化	完成ピア的支线任务	ACT7
EXPクリスタル	经验值两倍	2周目特典	

**05 ゼルギュノス**

必要コスト:★★★ 属性:机  
特殊效果:炸平巨石  
凭依效果:无属性攻击  
防御里昂增加 10%~15%，艾娜增加 5%~10%

碎片入手章节 碎片入手方法

- ゼ ACT.7 废弃工场深部从ディエンダ掉落
- ル ACT.7 废弃工场深部的宝箱中获得
- ギ ACT.6 试练之道的宝箱中获得
- ユ ACT.7 对鲁加顿的村的入口附近的人召唤クロックラビイ
- ノ ACT.9 白壁的灵峰的宝箱中获得
- ス ACT.9 白壁的灵峰从寒冷地型ドラフト掉落

**06 ミヨージン**

必要コスト:★★★ 属性:鬼  
特殊效果:  
艾娜提高攻击防御耐性  
凭依效果:雷冰弹防御里昂增加 25%，艾娜增加 25%

碎片入手章节 碎片入手方法

- ミ ACT.6 砂砾的荒野的ルガント村
- ヨ ACT.6 在アレスバ的町把ヘルム交给兽人
- ー ACT.5 钢的峡谷的宝箱中获得
- ジ ACT.5 废弃工场从ミヨージンモドキ掉落
- ン ACT.4 迷いの森的宝箱中获得

**07 ナガレ**

必要コスト:★ 属性:鬼  
特殊效果:来起水中的宝箱  
凭依效果:毒异常耐性里昂增加 20%，艾娜增加 50%

碎片入手章节 碎片入手方法

- ナ ACT.6 砂砾的荒野アマナガレ掉落
- ガ ACT.6 解开キノコ谷的青蛙的诅咒
- レ ACT.6 朽ちゆく祭坛テテ进入洞穴获得

**08 炎忍才回手**

必要コスト:★★ 属性:鬼  
特殊效果:溶化冰山  
凭依效果:  
炎属性攻击附加里昂增加 20%，艾娜增加 50%

碎片入手章节 碎片入手方法

- 炎 ACT.3 鬼岩洞的鬼岩掉落
- 忍 ACT.3 鬼岩洞怪物アカ鬼掉落
- 才 ACT.2 狮子峰的宝箱中获得
- 口 ACT.2~3 鬼岩洞的宝箱中获得
- チ ACT.2~3 旅立ちの野テテ进入洞穴获得

**09 白狐イナリ**

必要コスト:★ 属性:鬼  
特殊效果:解开鸟居之门的封印  
凭依效果:  
最大 MP 上升里昂增加 20%，艾娜增加 50%

碎片入手章节 碎片入手方法

- 白 ACT.7 迷いの森アオクダキツネ掉落
- 狐 ACT.7 迷いの森モモクダキツネ掉落
- イ ACT.7 废弃工场深部的宝箱中获得
- ナ ACT.6 キノコ谷池子召唤ナガレ
- リ ACT.9 カゲロウの里与旅人对话获得

**10 金刚鬼**

必要コスト:★★ 属性:  
特殊效果:  
回复白壁的灵的召唤师  
凭依效果:  
最大 HP 上升里昂增加 10%，艾娜增加 20%

碎片入手章节 碎片入手方法

- 金 ACT.7 废弃工场深部テテ进入洞穴获得
- 刚 ACT.7 废弃工场深部召唤ナガレ在池子中得到
- 鬼 ACT.7 废弃工场深部从バイオーガ掉落

**11 ポワン**

必要コスト:★  
属性:灵  
特殊效果:  
打开魔法炉  
凭依效果:可看到迷之森林中隐藏的幽灵  
碎片 入手章节 碎片入手方法  
ポ ACT.3 旅立ちの野的宝箱  
ワ ACT.4 ジエーゼ村ルルチル处得到  
ソ ACT.4 迷いの森的ポワルージュ凋落

**12 ペヨ**

必要コスト:★  
属性:灵  
特殊效果:  
照亮祭坛  
凭依效果:雷异常耐性里昂增加 50%, 艾娜增加 20%  
碎片 入手章节 碎片入手方法  
ペ ACT.6 キノコ谷的宝箱中得到  
コ ACT.6 救助ルガンドの村的ピール获得

**13 冰魔コバルディア**

必要コスト:★★  
属性:灵  
特殊效果:  
熄灭炎之祭坛  
凭依效果:冰属性攻击增加里昂增加 10%, 艾娜增加 5%  
碎片 入手章节 碎片入手方法  
冰 ACT.3 鬼岩洞的宝箱中获得  
魔 ACT.3 鬼岩洞的宝箱中获得  
コ ACT.2~3 旅立ちの野的宝箱中获得  
バ ACT.2 兽魔の森的宝箱中获得  
ル ACT.2 兽魔の森的怪物森トードス掉落  
デ ACT.2 旅立ちの野的怪物オカサハギヨ掉落  
イ ACT.3 鬼岩洞的怪物ブチデビル掉落  
ア ACT.3 给伏艾法送鱼事件完成

**14 天使シフティ**

必要コスト:★★★  
属性:灵  
特殊效果:  
攻击时一定几率 MP 吸收  
凭依效果:  
金钱凋落率里昂增加 20%, 艾娜宝物发现率增加 4%  
碎片 入手章节 碎片入手方法  
天 ACT.5 废弃工场レブリゼル身上掉落  
使 ACT.6 砂砾的荒野的宝箱中获得  
シ ACT.5 废弃工场的宝箱中获得  
フ ACT.6 キノコ谷的宝箱中获得  
テ ACT.7 去かけろうの里途中使用圣母  
イ ACT.4 迷いの森从ビキデビル身上掉落

**16 テテ**

必要コスト:★  
属性:兽  
特殊效果:  
钻洞获取宝物  
凭依效果:  
炎异常耐性里昂增加 20%, 艾娜增加 50%  
碎片 入手章节 碎片入手方法  
テ ACT.6 狮子ヶ峰テテノワール掉落  
テ ACT.6 狮子ヶ峰下的召唤师手中得到

**17 プニム**

必要コスト:★  
属性:兽  
特殊效果:  
艾娜变身可以和动物谈话  
凭依效果:  
攻击减半, 伤害减半, 伤害一定几率转成 MP 吸收。  
碎片 入手章节 碎片入手方法  
普 ACT.3 狮子ヶ峰的宝箱中获得  
二 ACT.4 第二次进入迷いの森里与  
森に暮らしてた人对话  
ム ACT.4 迷いの森的小洞穴中

**レオン人物能力列表**

等级	学会的技能
Lv4	骑攻式.三剑斩
Lv5	雷耐性 +10%
Lv6	召唤☆增加 1 个
Lv7	冰耐性 +10%
Lv9	炎耐性 +10% 习得
Lv10	待机自动回复、无敌エンジ、召唤☆增加 1 个
Lv11	骑攻式.四剑斩
Lv12	チャージアタック
Lv13	雷耐性 +20%
Lv15	濒死攻击力增加, 冲击エンジ, 召唤☆增加 1 个
Lv17	冰耐性 +20%
Lv19	毒耐性 +10%
Lv20	ダメージ減少
Lv22	雷耐性 +30%
Lv24	冰耐性 +30%
Lv27	炎耐性 +20% 强化
Lv28	冲击エンジ? 改
Lv29	骑闪式.烈风闪
Lv30	机.灵时间延长
Lv32	毒耐性 +20%

**18 ポイゾリーフ**

必要コスト:★★★  
属性:兽  
特殊效果:  
培养蘑菇  
凭依效果:毒属性攻击附加里昂增加 20%, 艾娜  
碎片 入手章节 碎片入手方法  
ボ ACT.3 砂砾的荒野从サンドボガス掉落  
イ ACT.3 兽魔の森池子中获得  
ゾ ACT.3 废弃工场深层部的宝箱中获得  
リ ACT.3 砂砾的荒野池子中获得  
一 ACT.3 废弃工场深层部从バイオタール掉落  
フ ACT.3 キノコ谷的宝箱中获得



**19 クロツクラビイ**

必要コスト:★★★  
属性:兽  
特殊效果:  
キノコ谷门前的村人使用  
凭依效果:待机 HP, MP 回复速度上升里昂增加 10%, 艾娜增加 20%  
碎片 入手章节 碎片入手方法  
ク ACT.5 砂砾的荒野デザガゼル掉落  
ロ ACT.6 旅立ちの野池子里中获得  
ツ ACT.7 废弃工场的宝箱中获得  
ク ACT.6 桃ちゆく祭祭坛的宝箱中获得  
ラ ACT.7 废弃工场深层部キラーワスプ掉落  
ビ ACT.7 废弃工场深层部事件结束后与迷いの森出口附近的人对话  
イ ACT.6 キノコ谷或者桃ちゆく祭坛メラデビル身上掉落

# 影之心

SHADOW HEARTS  
FROM THE NEW WORLD

シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

# 来自新世界

## 游戏系统

### 键位说明

- L1/R1 战斗方式更换 / 显现地图
- △ 实现 COMBO 的按键，在通常状态下进入菜单
- 实现 COMBO 的按键
- × 取消 / 返回上一层菜单 / 实现 COMBO 的按键
- 确认 / 调查 / 实现 COMBO 的按键
- 左摇杆 和方向键一样功能

### 轮盘系统

リソグ是能左右游戏人物行动的审判之轮，属于该游戏的特有模式，主要是在战斗场合下出现，买东西、抽奖的时候也会出现。轮盘上有颜色的部分是可打击区，只要在可打击区内按下确定键，就可以攻击，若点中可打击区内红色部分则会提高攻击效果。



轮盘一旦出现，里面的指针就会开始转动。一般情况下，战斗时的轮盘可以分为物理攻击轮盘和特殊攻击轮盘。

物理攻击轮盘主要是有黄红色打击区的轮盘，而且人物不同，黄红区的数量也不同，在有两个或两个以上的情况下，按指针转动顺序，如果只点中第一次，则攻击只有一次；如果接连点中的话，攻击就有多次。

特殊攻击主要分绿色区和白蓝红色区，一般要按顺序先点中绿色区，然后点中白蓝红色区就可以实现特殊攻击（PS：特殊情况例外，比如说被施予造成轮盘异常攻击的话）。白蓝红色区表示的是特殊攻击的效果，越靠近红色部分，效果就越大。

轮盘的按键可以在 OPTION 里调整，一共有四种按键模式，大家可以自由选用。

**1. ノーマルリソグ** 游戏默认的轮盘，每一击都有黄色与红色两部分，按中红色部分会有效果加成，失误的话只执行前面正确的攻击。

**2. ブラクチイシリソグ** 没有红色部分，中途按键失败指针也不会停止，但 miss 越多效果越差——注意在这个模式下第 N 键无法使用。

**3. テクニカルリソグ** 类似默认轮盘，但所有区域都会变小，而且失误的话之前的按键都会作废。不过按中红色部分的话效果加成明显，上级者向的模式。

**4. キヤソブルリソグ** 所有部分集中到一个区域，也就是说只有一次按键机会，按中后将自动执行攻击，不过攻击回数越多，按键区域越小。

如果对以上模式都不习惯，可以把リソグ自动化设定为 ON，战斗中轮盘会自动按键，此模式不会有按键失败的情况，但也不会按到红色区域……

发售日 7月28日

类型 RPG

厂商 ARUZE

机种 PS2

系统 & 剧情协力: RIU 剧情: fei、雀翊、多拉〇梦

### 战斗菜单

A 战斗时出现在画面左下方的菜单，通常情况下，从上到下的选项分别是：

**1. 物理攻击** 攻击类型有向下攻击、向上攻击、和消耗对方能量槽攻击（有箭头表示）

**2. 特殊技能** 每个人独有的能力，比如说乔尼是给敌人拍照，夏妮娅是精灵变身，法兰克是忍术等等。



**3. 星座魔法** 除了夏妮娅外，每一个人都有星座魔法石板，通过对石板进行装备就可以使用各种各样的特殊魔法（有火、水、地等属性的特殊攻击；可以提升物理（特殊）攻击、防御作用效果；还有回复、回避等）

**4. 道具** 使用道具，在战斗或平时对人物都有不同的作用。

**5. 防御** 分纯防御和忍耐防御，忍耐防御会消耗 SP 值。

**6. 逃跑**

PS：在实现连续三次 COMBO 后，最后一个人如果能量槽数值是 2，即全满的情况下，在 1 和 2 选项间会出现个连携魔法攻击项。里面有很强的不同属性的魔法攻击选项。



### B 关于能量槽对战斗方式的影响

能量槽是画面右下方，人物状态值下方的一条槽，最右边圆环是它的数值表示，最大数值为 2，表示它蓄满了两条槽。当数值大于 1 时，就可以按 L1/R1 对战斗菜单上方显示的战斗模式进行选择，有 normal、double、combo、d.combo 四种：

**normal** 普通模式，数值小于 1 时只有该模式

**double** 两次，即可以对战斗菜单进行两次选定

**combo** 连携，人物做出一次攻击后，紧接着仍由我方其它人对攻击对象继续攻击

**d.combo** 两次 + 连携，double 和 combo 的组合，能量槽为 2 时才出现

PS：double 和 combo 使用一次消耗掉一条能量槽，d.combo 则是两条。使用 combo 时，在点完轮盘后会在画面右边随机出现△□×○任何一个键，按准正确的话才能实现 combo，否则就只是普通攻击而已。

补充说明：人物有 HP/MP/SP 三个状态数，HP 和 MP 自不用多说，而 SP 值为 0 时，人物会进入控制不能的暴走状态（相当于普通 RPG 的混乱，在这之前及时利用道具或是魔法进行恢复）。

## 系统菜单

**アイテム** 道具，除了回复品，大部分是战斗时用不上的。

**ヒーリング** 让配有回复魔法的队员使用 HP 回复魔法。

**ステラチャート** 星座魔法石板，可以给队员更换星座板和星座魔法。

**装备** 更换队员的武器、防具和装饰品。

**パーソナル** 个人资料，了解队员目前的状况，对特殊技能进行调整。让夏妮娅的雕像升级必须使用的指令。

**リングカスタム** 轮盘调节，可以用获得的道具加宽轮盘上红色和黄色的区域，增加角色攻击次数(该选项在遇见轮之魂后出现。)

**バトルメンバー** 同伴编队(该选项在同伴人数超过4个时出现。)

**プロパティ** 出现过的物品、道具、敌人、NPC 等资料的详细介绍，还记录了诸如本进度目前为止的“最大 HIT”、“最大伤害”、“暴走次数”、“逃走次数”、“消耗金钱数量”等等奇怪的数据。

**ヘルプ** 游戏指南，详细到基本操作、选项说明、名词介绍等等，如果看得懂日文的话就没有必要看这篇系统介绍了。

**オプション** 即 OPTION，对手柄操作、游戏视频音频等项的设定调节，让女主角变身动画跳过的选项也在里面。

**データ** 记录保存与提取，SL 大法不可或缺的要素，游戏主角们扫平天下最重要的保证。本游戏不能随时存盘，而是要踩上特定地点发光的圆盘才可进入菜单保存进度。平时该选项里只有“ロード”(LOAD)，接触记忆点后会多出“セーブ”(SAVE) 选项。同时，在激活记忆点后可以使用道具“テント”回复全员的 HP 和 MP。



## 人物特技

### 里カル多

#### 独有技能

通过获得新的道具(ルーツアイテム)来启发创作灵感，演奏出吉他新曲，本游戏里面有四个ルーツアイテム，每一个包括四首曲子，即16个技能，大部分是辅助和回复系技能。



#### 入手场所

成为伙伴的时候自动获得老人の日记，跟リオデジヤネイロ新闻社里的老人对话→到シカゴ，跟在夜总会里的老婆婆对话→回到新闻社和编辑对话。

#### 少女の手紙

アイトの洞窟剧情后，跟モアナ村第二个场景靠前点的小女孩对话，然后再进入一次モアナ村，和小女孩的母亲对话→到アカム大学跟在教授门前的一个男子对话→アルカトラズ刑务所深处的左栋二层的一个囚犯对话→回モアナ村和小女孩对话→回刑务所和囚犯对话。

#### 書きかけの乐谱

进入门的事件发生，且收集齐前面的ルーツアイテム后，到シカゴ跟卡彭对话，出现新地点人形的馆，打败那里的 BOSS 后，回去与卡彭对话取得。

#### 专用装备

**ディオツサ**：进入门后，收集10枚人形的馆的バグスのカード，跟在ハーレム的卡片交换者换。

**チャーロバシオン**：进入门后，步数计超过一万后和ハーレム大学体育教师对话。

**サラペアドルノ**：人形的馆的右边房间宝箱。

#### 人形の馆攻略法

首先到一楼中间的房间调查人偶引发事件→到一楼左边房间取得动物的耳朵，给中央房间的人偶装上→一楼右边的房间，按右下→左上→右上→正中间的顺序取下人偶的眼睛，回到中央房间给人偶按“愤怒”“绝望”的顺序装上。做完之后就可以到二楼进行BOSS战，注意BOSS有全体石化的魔法。打败BOSS之后，里卡尔多还会有一段与爱德娜灵魂短暂相会的情节。

## 大猫

#### 独有技能

马奥的特殊技能主要是通过拍“五重的塔”电影，打倒坏角后学得的，拍电影就必须付演员们钱，而且这钱还必须是在猫里面通用的货币“猫币”，关于五重的塔每一度所需要的猫币和所学得的技能如下：



时间	猫币数量	击破后
打过ロズウェル研究所后	鯖 X5	ネコタチ威力上升
打过沉没船后	鯖 X5 鲇 X10	学得净化の宴
打过ラスヴェガス后	鯖 X5 鲇 X5 帆立 X15	ネコタチ威力上升
打过ビルカバンバ后	鯖 X5 帆立 X10 海老 X20	学得百药の长
打过ウニ盐湖后	鯖 X5 鲇 X5 帆立 X5 海老 X5 鲇 X25	学得廊清の杯

技名	效果( 消费 MP )
ネコタチ	用它打倒敌人的话可以获得猫币，水物理·中域·3击↑/单体 /16
ネコタチ	水物理·中域·5击↑/单体 /32
净化の宴	对己方全员状态，轮盘异常下的回复 /18
ネコタチ	水物理·中域·7击↑/单体 /64
百药の长	气绝者全员 HP 全回复 /64
廊清の杯	水特殊·中域·5击→/直进爆发·大 /88

#### 专用装备

**龙角泉·天德**：进入门后到シカゴ的西边去引发事件，然后就进入这地方右边的门，找到躲在酒箱后的人就可以得到。

**五重轮金メダル**：进入门后，且完成五重塔，跟在ラスヴェガス904号室的猫对话，并给它所有种类猫币20个后获得。

**ネコマッシュグ**：进入门后，在ハーレム进行カード交换，猫 X7 可以在五重的塔，ピットファイト得到)。

#### 决战五重塔！

李小龙的遗作《死亡的游戏》，原剧情是主角为救回家人，需要挑战一座五层之塔，夺取塔顶的宝物，本剧请来不少明星，里面甚至包括NBA球星“天勾”贾巴尔。但主角李小龙在拍摄中途的突然去世使得制片公司不得不大幅修改剧本，导致后来公映的《死亡游戏》和原剧本相差甚远。这次的五重之塔显然便是脱胎于这部电影，而且四楼的 BOSS 更赫然是一只穿着李小龙功夫服的截拳道猫，真不知制作者是想向大师致敬还是纯粹的恶搞……

### 乔尼

#### 专用装备

**エリーボウイ**：进入门后，回到ロズウェル和ロジャー对话引发找书事件，到アルカトラズ刑务所食堂找到纳斯后得到。

#### 特殊技能介绍及学得方法

名称	效果	学得方法
スナップ	收集敌人详细资料，可以当作卡片收集	初始技能
レニーマイラヴ	无属性特殊攻击，对象是全体敌人，攻击数 1	在一周目的エリック剧场乔尼死掉的话就自动发动
スイトール	吸收敌人能量槽能量	打过グランドキャニオン后，回到事务所解答问题正确的话学得(答案是 A5B9)
コールフオン	无属性特殊攻击，攻击数 1	打过ビルカバンガ后回事务所引发侦探事件，然后到タイムズスクウェア跟穿黑色裤子的人(店长)对话→在BL组附近的エウルズ对话→在チエルシ→和穿粉色裙女性对话→在ハーレム和站在巴士站前的人说话，然后稍往回些到胡同里去和タフィ对话→回事务所和雷尼对话整理资料→和店长对话→回事务所和雷尼对话推理出犯人(答案是一人→タフィ)→到ハーレム跟犯人对话→回事务所获得。



<b>解放</b>	アウェー→力量觉醒，每回消耗 SP 值 4	打过ウニ盐湖后
<b>デュアルリアクト</b>	无属性特殊攻击，攻击数 24	打过ウニ盐湖后
<b>イーサバージ</b>	无属性特殊攻击，攻击数 33	打过炼狱后

# 西璐达

## 独有技能

西璐达的所有特殊技能都是通过得到周刊アーツ后学得。周刊アーツ的入手方法和所学技能如下：

期数	技能名称	方法
-	ゾーンウイップ	初始技能
创刊号	グランドスラム	剧情自动获得
2号	エナジー・チャージ	在リオデジヤネイロ，跟街道深处的门口附近的人对话(以桃色蝙蝠的状态)
3号	パンプキンボム	モアナ村第一家民房和右边的女孩子对话(以苗条西璐达的状态)
4号	ハピネスギフト	モアナ村和桥边老人对话(以肥胖西璐达的状态)
5号	フローラルレイ	打过ウニシ盐湖后，在ハーレム，往右前进和一个胖子对话(以苗条西璐达的状态)
6号	フルプルーム	打过ウニシ盐湖后，和シカゴ夜总会前灯柱下的某人对话(以肥胖西璐达的状态)



技名	效果 / 消费 MP	西璐达状态
グランドスラム	无物理·全域·4击→/ 单体 /48	丰满
エナジー・チャージ	物理攻击力上升	桃色蝙蝠
パンプキンボム	地特殊·对空·8击→/ 圆形大 /68	苗条
ハピネスギフト	完全回复气绝者的HP( 36)	丰满
フローラルレイ	地特殊·中域·10击下 / 圆形大 /68( 84)	苗条
フルプルーム	味方全员 HP 全回复( 54)	丰满

魔键ヒルディング：进入门后，与ニューヨークのチエルシー入口处附近胖子对话，在剧场里引发事件后获得(打一个奇弱的BOSS……)。

アニー・ビーチ：进入门且周刊アーツ集齐后，如果完成リオデジヤネイロ的汉寿司事件，且2~13号的福引会员全部发现，就可以在汉寿司前遇见福引会员一号，抽奖获得。

グラン・はてな假面：进入门且周刊アーツ集齐后，完成リオデジヤネイロ的汉寿司事件。

爱天使のストロー：モアナ村，福引会员NO.6处抽奖获得。

## 汉寿司事件

汉寿司事件要等到周刊アーツ收集齐，到リオデジヤネイロ的“汉寿司”门前才能触发，整个情节是恶搞著名的圣斗士黄金十二宫，而最后一宫的敌人就是影之心2的角色，西璐达的哥哥——黄金蝙蝠约西姆(很强哦)。由于十足模仿十二宫，经常会出现我方一个人单挑的局面。

# 夏妮娅

## 独有技能

夏妮娅不能装备星座魔法，她的能力全部靠新的精灵能力获得，其中风、地、水三个精灵的变身可以通过剧情直接取得。每个精灵有4个雕像，把这12个雕像全部升到LV5，那么发生乘飞空艇进入门的剧情后，就可以去和モアナ村长老对话，出现新地点ガルヴォイの谷，那里有最后的太阳精灵ティラワ。将太阳精灵的4个雕像全部升到LV5，是出现GOODENDING的必要条件。



## 专用装备

ワイルドミスト：进入门后，在ガルヴォイの谷里第一阶层，用赤怪的梯子通过的地方途中发光处。

ニグヴァスト：进入门后，在カリブ海贼砦通过loli团长アン的测试题。

ドリームポーター：进入门后，ガルヴォイの谷的第三阶层，记忆点左边的家。

## ガルヴォイの谷攻略要点

这里的敌人会即死攻击，一定要装备上レオナルドベア，第二阶层的最深处，地图上方的右上边得到赤怪的梯子，然后稍微往回走架上梯子前进。到了第三阶层后，这里如果选错梯子的话就会坏掉，按左下一左上→左下→上→右上的顺序走即可通过，接下来就可以面对最后的精灵了。由于太阳精灵的实力很强，我方又只有男女主角能出战，所以请确认准备周全后再挑战。

# 法兰克

## 独有技能

美国忍者大叔的特殊技能自然就是忍术，所有忍术的名称和学得方法如下：



名称	习得方法
忍法·飞投手里剑	初始技能
忍法·怒涛叠反	ロズウェル研究所遇到女忍者发生事件后，从モリソン在的房间往左走，在一个用LV3卡打开的房间里对正中画X号的桶调查后学得。
忍法·般若大爆	ラスヴェガス剧情后，在ラスヴェガス旅馆门的右边发生新事件，猜忍分身术后该忍者的真正位置，猜中位置就能学得。
忍法·雪洞钢速球	ビルカバンバ剧情后和出现在モアナ村的女忍者对话引发新事件，到アイトの洞窟去找隐藏起来的三个忍者：1，在分成三个岔道的地方一直往右走，在红色石像所在地，有个藏在右边石像的忍者；2，在西的回廊保存点再往更上走一点，有个藏在右边蓝色石像的忍者，要绕到他身后才抓得住；3，北动的回廊保存点的正左边，能看见他的头部。

## 专用装备

热刀·串御田丸：发生进入门的事件，且学会了所有忍法后，去リオデジヤネイロ的垃圾箱处找到女忍者对话，就可以到忍の里，完成忍者の里事件后获得。

不死鸟的装饰：发生进入门的事件后，跟ロズウェル研究所所长对话后获得。

暴れん坊提灯：在忍者の里的相扑场上，队伍编队要全都是男性才能上去。

## 忍者の里事件

忍者の里事件的主题是法兰克回来接受上忍的测试，测试内容是从一个高台跳到另外一个高台，跳的时候应注意对距离的把握，误差在20尺左右的话没关系，途中会遇到跟下忍的战斗，得到秘籍书就可以往最后的地方去，在那里打败忍者の里的首领。打败首领之后和他对话会得到好东西哦。第5到第7番虽然没有必要去，但是那些地方有宝箱，下忍身上有福引券，取到秘籍书后想要的话可以折回去取。

一番	150 尺
二番	130 尺
三番	160 尺
四番	120 尺( 160 尺处入手秘籍书)
五番	180 尺

六番	220 尺
七番	240 尺( 260 尺的话可以在那里找到最后一个リングの欠片)
八番	130 尺
九番	150 尺( BOSS 战)

名称	效果	入手场所
サンダーバード		
ホークの雕像	能力值上升	ラスヴェガス大门口右边走廊宝箱
イーグルの雕像	新特技	在グランドキャニオン和ソンタ对话
オウルの雕像	特技威力上升	完成应用奇医学の课题2
スワンの雕像	特技 MP 消耗减少	打倒グランドキャニオン的UMA
タタンカ		
ベアの雕像	能力值上升	沉没船剧情后，在海贼砦用5张23号怪物卡片交换
ウルフの雕像	新特技	在グランドキャニオン打倒タタンカ
バイソンの雕像	特技威力上升	打倒ラスヴェガスBOSS
ホースの雕像	特技 MP 消耗减少	完成基础怪物学の课题4
ラシーレン		
ホエールの雕像	能力值上升	カリブ海贼砦的福引会员No9处抽得
オルカの雕像	新特技	打过沉没船后海贼船的福引一等奖
シャークの雕像	特技威力上升	マチュピチユ遗迹 BOSS
ドルフィンの雕像	特技 MP 消耗减少	打倒沉没船的UMA
ティラワ		
ファラルの雕像	能力值上升	ガルヴォイの谷第一阶层桥下
ホトルの雕像	新特技	ガルヴォイの谷第二阶层，地图最下边
シャクルの雕像	特技威力上升	ガルヴォイの谷第三阶层，地图左上方废墟
チャフルの雕像	特技 MP 消耗减少	ガルヴォイの谷的空的圣域祭坛处

# 纳坦

## 独有技能

技能名字是铳风，通过打倒 UMA，并将它们拿给グランドキャニオンのナヴォチ后学得。UMA 一共 6 个，每个都需要不同的诱饵将其引出交战，如果之前的 UMA 没有封印，ナヴォチ是不会提供后面的 UMA 情报的，也就无法遇到新的 UMA。



名称	效果 / 范围 / 消费 MP
スラッグシェル	风特殊·中域·8击↓/单体/16
ラピッドショット	风特殊·对地·9击↑/圆形小/20
スラッグシェル	风特殊·中域·10击↓/单体/32
ラピッドショット	风特殊·对地·12击↑/圆形小/32
スラッグシェル	风特殊·中域·12击↓/单体/64
ラピッドショット	风特殊·对地·15击↑/圆形小/68
ソウルバレット	风特殊·对空·26击↑/圆形小/86

UMA	场所	习得技
サスクワッチ	グランドキャニオン三番目の谷,地图正上方附近,用ハチミツ	ラピッドショット
ティホルツオディ	(海之精灵获得后) 沉没船右端,上甲板的后部甲板右上端,用グレープフルーツ	スラッグシェル威力上升
チュバカブラ	打完ラスヴェガスクリア后的チエエン・イツ,地下5F柱子并列的场所,用野ウサギ)	ラピッドショット威力上升
ロゴトウムヘレ	打完アイトの洞窟后,在アイトの洞窟中心部蓝色猿雕用モルフォ蝶の鳞粉,在全体地图左上方的黑色猿雕用乙女の黒发,在它右下边附近的红色猿雕放グレープフルーツ,最后在BOSS战的地方放置金刚石就会遇见スラッグシェル。	スラッグシェル威力上升
スカイフィッシュ	ユウニ盐湖 6F,在五个凸石附近用蝶の鳞粉,然后在 BOSS 战附近用ハエ取り紙	ラピッドショット威力上升
ムドブカン	在ギアナ高地。最后一关出现,集齐五个UMA,和ナヴォチ交流几次后到アカム大学,和大学教授门前的一个女生对话→到图书馆和人对话→调查书架深处,获得ギアナ高地信息后出现新地点。	ソウルバレット

## 专用装备

ミッシング51：进入门后，在要去ギアナ高地时跟グランドキャニオンのゾンタ对话后获得。

アーキンシルト：完成アーカム大学教授给的试炼卒业怪论文的课题2。

ライズカルメット：打败ユウニ盐湖的UMA后获得，装备后战斗每回合都能MP小回复。

## ギアナ高地UMA出现方法

一开始时径直往前走可以看见骸骨，对它进行调查→右边路径方向，朝深处走，到一个可往左的塌陷处走的地方又见一具骸骨，调查(先不理第一个有水处)→继续往深处走，到了“地图上显示形状和第二具骸骨类似的可往左的塌陷处有个岩石，放ハチミツ。前面的第二个有水处不要理它，往左走绕、个大迂回来到左边的路径上→在左路径左边的第三个有水处放乙女の黒发，水附近有第3具骸骨(最后一具)，调查后回到原地→右路径，第一个有水处放乙女の黒发，它左边附近的树旁放ハエ取り紙→在第二个有水处放上野ウサギ→在要到第三个有水处之前，看地图是靠左边的树旁放鳞粉→第三个有水处往下，在“地图上看是靠上的树旁”放金刚石→往里走，在到中央处时继续往前来到快接近右路径道路的时候，在附近的树旁放グレープフルーツ→回到中央处，来到中央腹地，UMA战。

## 地名注释

ギアナ高地：圭亚那高地，位于南美的巴西和委内瑞拉之间，面积甚至超过日本，被称为地球上最后的秘境。此地自几亿年前的地壳变动后便与世隔绝，因而形成了独特的生物种群和地理景观，虽然要到这里探险并不容易，但不妨碍人们对它做出种种猜测，关于在这里出现的“神秘未知生物”也是著名的传说。

# 游戏剧情

fei：“您看到这里，或许以为这是一篇正统的攻略吧？”

多拉○梦：“但我要告诉您一个严峻的现实，游戏日攻略革命的招牌，今儿个就毁在我们哥几个手里了……”

雀羽：“为什么这种不讨好的事情，要拉上我呢？”

fei：“你们清楚自己的任务了吧？这是本期除了机战以外，投入人数最多的一个游戏，要让大家充分体会到这个游戏的乐趣呀！”

旁边的牛蛙：“嗯，只不过这三个家伙都不能让人信任哪……”

三人：“住口，安心打你的机战去！”

## 序章

我的记忆是和家人一起消失的。  
当我在医院醒来的时候，只知道自己



卷入了一场严重的事故。

但是我已经想不起发生了什么事，只记得那变幻着诡异颜色的光芒。

在这场事故中，父亲和姐姐死去了。

除此以外的事情，都沉没于脑海深处那不可言喻的恐惧……

### 以下部分主笔：fei

这是 1929 年一个平常的下午，我们的主人公乔尼·加兰德（ジョニー・ガラン）如往常般走进自己纽约的侦探事务所。多拉○梦：“喂喂，这开头怎么写得跟才语游言一样？” fei：“你丫给我闭嘴！”一个光头壮汉迎了上来：“少爷！你上哪里去了？有客人已经等了很久！”

“客人？” 乔尼朝客厅望去，只见一个本身长相就犯罪的男人走上前来：“你好，我是在波士顿的阿卡姆（アカム）大学里教书的基尔伯特（ギルバート），在这附近找人的时候被介绍到这里来。”

“找人？”

“对，就是这个人，” 基尔伯特拿出一张照片，照片上面的男人和拿着这照片的男人一样不像常人，“最近听说在曼哈顿有人见过这个叫马洛·布朗（マロウ・ブラウン）的男人……他至少和八起案件

有关，三天前假释出来后没有缴纳保释金，逃之夭夭了！因为曾经和他有一面之缘，我当了他的保证人……所以，找不到他的话，保释金就要我全部承担了呀……”



乔尼一把拦住管家：“明白了，这件事工作我接下来了。”

“真的没有问题吗？” 等来人走后，管家忧虑的问，“这个工作好像很危险哪。”

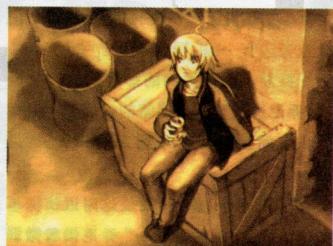
“这可是第一次接到像样的工作啊，总比寻找丢失的家猫好啊！”“少爷，您还要继续这工作吗？自从离家出走也这么久了，不知道老爷的家业怎样……”“我说过不回去的，你要回去一个人回去吧！”

（多拉○梦：“我觉得那个管家很眼熟啊！” fei “没记性的，那不就是影之心2里出现过的单细胞敌人莱尼吗！”“嘿咧，没想到跑去做管家了啊……”）

## 来自游戏的画外音：

我，乔尼·加兰德，16岁，在纽约做私人侦探。其实我的人生应该是像莱尼所说那样，继承去世父亲的公司……但是什么都没有做就接受这样的财富，总觉得非常丢脸，所以，大概是为了证明自己吧，我开了这个事务所。

还有一个理由……那次事故不但夺去了父亲和姐姐的生命，也夺去了我部分记忆。总觉得这遗失的记忆里有些什么重要东西……如果一直继续当侦探的话，说不定哪一天能想起来吧。当然，这事情我没有告诉任何人，包括莱尼。



在街上闲逛，突然两个诡异的男人杰拉尔（ジェラール）和拜恩（バイエン）骑着摩托过来，用非常恶心肉麻的语气推销自己的商品，并且附送一个使用魔法的技能……先不要管他们了，普通的商店而

已，继续调查吧。

(多拉)梦：“喂喂，你翻译这段对话啊，我觉得满有趣的！”fei“你爱翻译就翻译吧！”多拉)梦：“唔……‘城里的孩子就是可爱，是我喜欢的类型！’嗯？‘我把自己最重要的东西送给你吧！’嗯嗯？！‘把它当做是我，形影不离的带着吧！’嗯……”



和摩托旁边的一个路人对话，到达下一个地点切尔西( チエルシー )。天已经快黑了，乔尼终于在路的尽头遇到一个郁闷的新闻记者：“呜呜，听说这剧院里有出现幽灵，就溜进去看看，没想到里面全是小流氓，我身上的钱全部被抢了……”“小流氓吗……”乔尼沉思起来，“如果有罪犯想隐藏的话，这里倒是合适的地方啊！”

到达2楼，居然有一个小姑娘在这里(雀翎：“不是说闹鬼吗，小姑娘肯定是幽灵！”)小姑娘：“是这样的，我和哥哥在玩试胆游戏，但哥哥现在不知道去了哪里……”(雀翎：“肯定骗人的啦！最后她一定是个BOSS！”)

(5分钟后的雀翎：“原来3楼真的有那个失踪的哥哥啊……”fei“是谁刚才一直叫着‘马上就要偷袭了’？靠，刚才那小男孩说了啥？呃，好像是说那个记录点旁边有一扇门可以打开？”)

打开小男孩提到的那扇门，爬上楼梯，乔尼进入了一个阴暗的房间。

房间里突然传来男人的声音：“是谁？！”

“啊，那个，你好，我是这附近侦探事务所的乔尼·加兰德……”乔尼借着微弱的光线，辨认出这个人正是自己要找的目标。

“乔尼·加兰德？怎么可能……啊啊，真是你！站住，别靠近我！”

“怎么了？不要害怕，我不会把你怎

样的……”乔尼试着走近，“呃？这，这是……”

那男子背后突然发出了耀眼的白光，接着一个怪物从白光中钻了出来，那男子在乔尼面前被撕得粉碎。就在怪物打算再吃一份宵夜的时候，一个长着白色翅膀的女子从天而降……

与此同时，在布鲁克林桥下面，警察们包围了一个重伤的红发男子，这时，他面前出现了一个少女，面无表情的走向那堆警察，将所有人轰杀得干干净净，然后面无表情的回到目瞪口呆的男子身边，将他揽入怀中，吻上他的嘴唇，男子的瞳孔在惊诧中变成了红色……

(fei拍案而起：“口胡！普通情况下会有女孩子随便去亲一个通缉犯的吗！”雀翎：“那个女孩子哪里普通了？”fei“不管了！我困了，去睡觉，接下来交给你了啊雀翎！”雀翎：“咦？喂喂，我也困了啊……”)



#### 以下部分主笔：雀翎

乔尼再度睁开眼睛的时候，已经是安安稳稳的睡在自己床上。楼下多了两个陌生的印地安人，其中那名女子依稀正是昨晚长有翅膀的救星，她也发现了走下楼梯的乔尼：“早安，你醒来了。”

“嗯……为什么你会在这里？我记得我是被奇怪的东西袭击……然后……”

莱尼插嘴：“少爷，事情我大致都知道了，是这两位救了您，又把您送回来的。”

“我只是大意了点！”乔尼匆匆面对子争辩了几句，把目标转向自己最感兴趣的目标，“对了，你昨天为什么在那里呢？那个怪物跟你有什么关系？……还有，你那是变身对不对！”

“呵呵……”女子似乎感到非常有趣的笑起来，“喂，你知道什么叫做‘玛里斯’( マリス )吗？”

“玛里斯？”莱尼惊愕的抬头，似乎是想到了什么。

“是的，这是人的恶意所凝聚的红色之光。大概在十年前，一名男子解开了千年的封印，被解放的玛里斯散落在世界各地，使得人们陷入疯狂之中，而‘窗’里的怪物也就是那时出现的……你昨天看到

那个男人背后的光就是窗。我利用变身的能力，把从那里跑出来的怪物消灭，这就是我的工作。现在理解了吗？”

“原来如此啊，消灭怪物的工作。”乔尼点头表示理解，但马上又惨叫了起来，“啊！那个基尔伯特委托要找的人被怪物吃掉了啦！”

女子轻咳一声：“那么我们跟你一起去说明吧？而且，要是你又昏倒不是很糟吗？”说着她点了乔尼的头一下，乔尼的脸一下子红起来：“别把我当小孩！”

“我叫夏妮娅，”女子微笑着指自己的同伴，“而这位是……”

那个一直沉默的高大男子终于第一次发出了声音：“纳坦。请多指教。”

“嗯……”乔尼并没有注意那个大叔在说什么，他的眼睛现在全落在夏妮娅的胸部上了，最后是夏妮娅忍不住提醒“看够了没？”

我们的主角终于醒悟过来：“啊，我叫乔尼，请多指教！”

走出事务所，先被一个福引会员纠缠了半天，不过还真是怀念啊，前作这种传销人员也是满大街都是……总之，只要用福引券去和那些福引会员对话，就可以进行抽奖，只要善用SL大法，应该可以拿到好东西。

阿卡姆大学里，乔尼一行人首先遇到的是一个西装笔挺的绅士：“Hi, BOY, 我在找基尔伯特教授的研究室，你知道在哪里吗？”“呃。我也是第一次来这里……”“OH, SORRY, 我以为你是这里的学生呢, HAHAHAHA~”



看着绅士的背影，夏妮娅忍不住问道：“他也是找教授的，要不要和他一起呢？”“……我才不会和那种古怪家伙走在一起！”

但是广场右边那位黑人体育教师更加的古怪，背心长裤倒正常，但居然还系

了条领带！这是我们的体育教师法利( フオーリ )：“GOGOGO，今天目标是2000步！……那边的少年，你也是来申请入队的吗？”



乔尼左右看看，确定是在说自己：“嗯？不，不是……”“想不想加入合众国步行爱好者阿卡姆步数计战队？”“祖国爱好会·步数计战队？”“不要罗嗦，你的回答应该是‘YESSION’，明白吗少年！”“大叔，我完全不知道你在说什么，我还有急事先走一步……”“你的回答！怎么回事！”“……YESSION……”“好，先把这个步数计发给你，作为队员的证明！”“哦，谢谢……”回答是YESSION！总之你要时刻把它带在身上奔赴战场！你在战场的每一步都会被记录下来！”“喔……”“在战场上记录到高步数后，平安回来我这里，我就会给你报酬！”“啊，原来有报酬？”“你的回答！应该是YESSION！”“( 大声的 )YESSION!!! ”

接下来是例行的调查，在2楼左边教室学生处得到情报，再和右边教室的老师对话得知基尔伯特的去向，最后去1楼右边的化学实验室拿煤油灯。现在可以去法利老师右边那个隧道了。离开学校的时候商店变态二人组会再度出现，并开始提供改造星座卡片的服务。

隧道里最开始那道门无法进入，需要向左扳动开关才能继续前进，但不是每个开关扳动都打开通道，有时也会放出一堆敌人，总之向左边一路前进，把所有开关都打开，然后前往左上方的记录点后面。

这里有个装满怪物的大笼子，但是还有人比乔尼一行人先到：“果然，基尔伯特是个很危险的人物！这些生物也太可怜了，我要把它们放出来……嗯？有人来了？”

“……”众人无语的看着这房间的角

落，那里一群怪物正在殴打一面可怜的美国国旗，旗下不时发出“OH, NO~”之类的声音。“怎么办，要不要救他？”

夏妮娅叹了口气：“你这样问，我也很困扰呢……算了，怪物也发现我们啦！”

国旗下的人探出头来——正是那个古怪的西装绅士大叔：“喔，一瞬间就打倒了怪物，真是了不起！”“不是说这个时候吧，你要不要紧？”“Noproblem！我用了隐身术，所以怪物没有看到我！”“……你明明就被打惨了！那是什么隐身术！”

大叔露出了悠长的回忆状：“嗯，这说起来就话长了，你们想听吗？（不等众人接口）大约二十年前，那天我得到了爹地买给我的飞机，正在享受着首次飞行的乐趣时，发生了事故～于是在南美的丛林里坠落了……我漫无目的地在森林里走了一星期，正当觉得要theend的时候……WHAT！我在丛林里发现了一个村子！这是一个叫做抚养汁的忍者之里！”

“等一下！为什么变成了奇怪的话题……”

“我在那里学习了忍者的技能，并且发誓为了国家的自由与和平，奉献出我的力量……喝！”大叔突然变身成可笑的忍者，“听说基尔伯特教授在这里做奇怪的研究，所以我才潜入这里。没想到竟然会遇见同伴……BOY，请称呼我为法兰克（フランク）！我们一起去教授那里吧！”“喂喂，不要自己就决定了，我们为了要进教授的屋子正在找钥匙！所以下次吧？”“钥匙吗？请交给我吧！只要有我的忍术，没有打不开的门！”“不要！我不想这种同伴呀……”



三百年前、日本から来た。



先前打不开的门口，法兰克走上去：“这就是BOY所说的门吗？大家请稍微退后……喝！”只听得“叮”的一声，只见法

兰克身上掉出了……一把钥匙！“这就是忍者开锁之术！我们走吧！”

“……大家已经走很远了，乔尼还呆在原地，‘那一瞬间，出现’他好象真的很厉害耶”的想法的我……真是白痴。”



塔山町で研究を進めていると聞き



研究室中，基尔伯特教授正坐在这里：“让你们辛苦的找到这来，真是不好意思。”

“请问，地道的怪物们是……？”

“那个啊，是我随便做出来的东西，结果没办法处理，只好关在笼子里。”

“传闻果然没错，你究竟有什么目的？”法兰克厉声发问。

“目的？”基尔伯特转向另一侧，“乔尼，你的调查结果呢？”

“呃，马洛先生……被怪物吃掉了。那个也是你做出来的吗？”

“那倒不是我，没得到那个的话，我就只能做出这些无聊的东西了。”随着基尔伯特手指发出的光，乔尼背后出现了熟悉的白色光芒，一头怪物从那里爬了出来，随即乔尼的匕首发出红光将怪物杀死。不过从乔尼的愕然表情来看，唯一感到有趣的大概只有教授了：“这个力量真是太棒了！不过跟她比起来，还是弱了点。”

夏妮娅警觉起来：“她？你果然知道些什么！”

“我也没有去证明呢，我还有别的事要做。”如通常的大反派在初期一样，基尔伯特召唤出一个BOSS后扬长而去。



战斗结束后，乔尼刀上的红光也消失了，众人唯有等待莱尼去打探消息，但是调查的结果是，包括“基尔伯特”这个名字在内的一切资料都是假名。

“……也许我的师傅知道些什么哦。”法兰克突然提议。

“法兰克的师傅？”乔尼满脸怀疑的看着他，“那个人不会有问题吧？”

夏妮娅打断了对话：“这么说还有一点时间，可以陪我去一个地方吗？”

纳坦在旁边吃了一惊：“公主，你是要去那里吗……”

刚刚出门，又被人叫住，这次不是福引会员，而是关系不错的一个小孩：“乔尼乔尼！不，不好了！有怪物！”“又来了啊……”“没骗你啦！刚才我在路上捡到一个奇怪的东西，结果突然就有光出现……”“那不好嘛，看到了稀奇的东西……我很急，下次再说吧。”“你怎么那么冷淡！看，这就是我捡到的东西，给你！好好调查一下啊！”“知道了，真没办法……”乔尼拿着这轮之欠片（リングの欠片）走到左边垃圾箱的旁边，“嗯？真的有光啊！好，小心不要让它逃走……”久违的异次元NPC轮之魂（リングの魂）终于出现了，以后得到的轮之欠片都可以拿来交换攻击回数增加的道具。虽然和它的对话也很有趣，但我们先把剧情继续进行……目标，科罗拉多大峡谷（グランドキャニオン）！



（多拉○梦：“啊啊，天怎么还没亮……你们还在拼呐？”雀翊：“是‘我’还在拼！”多拉○梦：“辛苦辛苦，请继续……”雀翊：“不要走！都早上4点了，我白天要上班的！”多拉○梦：“你在公司睡觉也不是一两次了吧？”雀翊：“不管！接下来交给你！”）

◆以下部分主笔：多拉○梦◆

科罗拉多大峡谷，举世闻名的自然奇观！一望无际的西部风情！是适合牛仔奔驰的世界，是适合英雄冒险的战场！现在就在这战场上，出现了我们的英雄——头顶一撮毛的乔尼！

已经歪倒的乔尼：“呼，呼……等，等等我……”

夏妮娅一脸鄙视的表情：“你也太没

用了吧，才走一点路呢！”

“从纽约到这里是一点点路吗？……而且你也该告诉我，到哪里要做什么吧？”“我是为了要和新的精灵契约才来的，想想第一次见面的时候吧！”“啊，对了，那时候你变成了鸟。”“那是掌控天空的雷之精灵，要订契约就必须找到精灵的祭坛，我来这里就是要打听这个地点。”

“哦……”乔尼转头看看纳坦，发现大个子脸色似乎非常的难看……



走下山道，面前出现了一个印地安村落，乔尼等人直接钻进了最大那顶帐篷。帐篷里满头羽毛的年轻人显然是这个部落的酋长，夏妮娅称他为宗达（ゾンタ）。

（fei “什么宗达，我还仲达呢，你当这是司马懿么？”多拉○梦：“翻译成‘佐塔’总可以了吧……”）

剧情继续。（多拉○梦：“佐塔”总可以了吧……）

对于女主角的回归，佐塔一开始还是很高兴的，但是一听说夏妮娅的目的是精灵祭坛，脸马上就黑下来了：“怎么又说这种话？！”

一边的乔尼扭头问纳坦：“这家伙是谁？”

“这里的酋长，公主的未婚夫……邪恶的旧社会，该死的娃娃亲呀……”

那边小两口还在吵架。

“你不是已经得到雷的力量了吗，为什么还要更强的力量呢？”

“因为……我绝不可以输！”

“……夏妮娅，忘记以前的事情吧，在这里平静的生活不好吗？”佐塔一副软弱的小男人形象，连16岁小朋友看了都叹气。

“不行，复仇还没有结束呢！”那边是强悍的女性形象。

“无论我说什么都不行吗……好吧，那就让你做想做的事情吧……（这次是

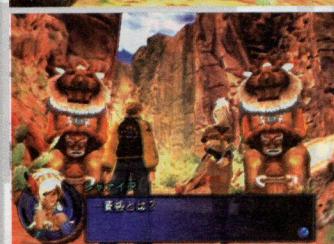
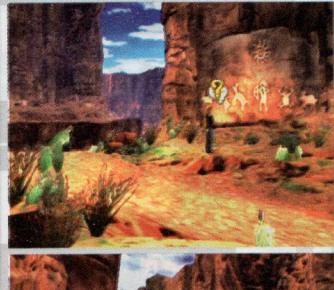
注①科罗拉多大峡谷：位于美国亚利桑那州北部的塔布高原上，全长347公里，最宽处29公里，深1.6公里，是著名的旅游胜地和世界遗产。



屏幕上的人和屏幕外的人一起叹气了：“这个未来的妻管严……”海的精灵拉·雷莲(ラシーレン)曾经是由海上一个部族祭祀，但很早以前就因为海贼骚扰而停止了。

“好吧，那大地的精灵塔坦(タタンカ)呢？”“……它倒是在这附近，我会让看守放你们过去的。”“谢谢你，佐塔。”

(fei)“嗯，潜台词就是‘你真是个坏人’对吧……”多拉○梦：“你的口气很酸……”



而在帐篷外面，法兰克开始了他的武器收集之旅。第一个受害者是个大仙人掌。本来法兰克只是感叹一下，但旁边的族人说道：“这仙人掌是佐塔大人出生的时候种下的，同时种的其他植物都已经死了，只有它还很健康。”

法兰克的热血开始涌动起来：“BOY，对刚才的话有什么感想？”“感想？没有啊……”“我了解！这仙人掌是在孤独地战斗啊，为了不输给这贫瘠的大地！不过，不要紧了！从今天开始，就和我一起吧！”“咦？喂喂，不能拔起来啦，快放回去！”

法兰克抽出了一把刀柄，插进仙人掌：“为了正义和平，一起战斗吧，针刀·仙人掌丸！！”



前往祭坛的路上，乔尼终于还是忍不住提问了：“和精灵契约之后，夏妮娅会更强大吧？为什么你和那个佐塔都一脸被老鼠咬到的表情？”

纳坦叹了口气：“要订立契约，就必须靠自己的力量战胜精灵……而且就算获胜，和精灵订立契约也相当于在自己体内养育另一个生命，这是很费精力的。”

“不是已经养育一个了吗，大不了当成怀了双胞胎嘛，多大事，我以为抢鸡蛋呢。”(注：这句话是多拉○梦说的……)

在经过了几个烦人的图腾柱之后，大家终于来到了祭坛，夏妮娅嘱咐大家：“无论发生什么，你们都不要出手，然后无畏的走上了祭坛。

(fei)“等一下，你不说明怎么过那几个柱子吗？”多拉○梦：“有什么好说的，无非是调查所有壁画后回答问题嘛，什么‘猎人想杀的猎物有几个’啦，‘水里的动物有几个’啦，‘关于人的壁画有几个’啦，就算回答错了也是传送回出口，再来一次而已嘛！而且难道没有人知道第二个柱子上方的岔路右侧可以选第一项来捕捉UMA吗？”

和精灵的战斗结束了，夏妮娅的大腿上烙上了新的纹章，证明她成功的和精灵订立了契约。



(多拉○梦：“我也想做精灵了，你看我可以住在她大腿上……而且是从小腹一直到……”fei“你这贱人！……呃，其实我也想……”)

这时，一名戴着古古怪面具的忍者出现在法兰克身边，告诉忍者他的老师现在正在芝加哥(シカゴ)。“法兰克，我刚才看到一个可疑的人啊。”“不要在意这种

小事了，我们向芝加哥出发吧！”



美国的另一个城市角落，先前被警察围剿的红发男子和那个少女正坐在河边看夕阳。

“喂，你……是对我做了什么吧？”红发男子终于忍不住问道。

和那个晚上一样，对方没有回答。红发男苦笑一下，递过去一个面包：“你什么都没吃吧？”

女孩还是没有说话，接过面包，端详一下后就放进了嘴里。

“我……我被叫做基拉(キラ，“杀手”之意)，你呢？”

还是没有回答。“那么，我以后就叫你琳迪(レディ，“小姐”之意)了，怎么样？”

女孩点了点头。



乔尼一行人在芝加哥街上乱转，就是打听不到法兰克师傅的消息，就在打算放弃的时候，消息自己找上门来了。

“就是他们几个！一直在鬼鬼祟祟的打探大姐头的消息！”几个白西服版斧头帮成员突然出现在众人面前。

“咦？你们是什么人？”“我，我们是奉了猫(マオ)大姐的命令……”“WHAT？猫大姐？”法兰克惊呼，“师傅的命令？”

一瞬间的冷场。有风卷着树叶飞过去。

“师，师傅？”一个白西服回过神来，然后不好意思的笑，“对不起，看来我们认错人了……最近发生了一些事，街上总有些可疑的人……”

“喔……果然是猫大姐……”站在乔尼面前的，是一只坐在沙发上，有一人高，两人宽的大猫。

(多拉○梦：“靠，这帮制作组，居然直接把这个东西取名叫‘猫’？”fei“你废话，这个难道不是猫吗？”)

大猫倒是很直接：“我知道基尔伯特，但是不能白告诉你们，有个作为交换线索的条件，要不要听？”

乔尼左右看看：“肯定不是好活儿，有拒绝的选项吗？……没有？那您说吧……”

“前些日子阿尔·卡彭(アル・カボネ)被人陷害，现在人在监狱里——我的条件就是把他救出来。”

法兰克不知好歹的插嘴：“卡彭不是芝加哥有名的黑手党头目吗？劫狱这违法的事情，怎么可以……”

大猫一屁股坐在徒弟的身上：“你小子什么时候学会教训师傅的？！”

一个美女从侧门走进来，惊讶的“啊”了一声：“有客人在吗？我会不会打扰到你们了？”

“啊，没关系，”大猫站起来，“我介绍一下——这位是爱德娜·卡彭(エドナ・カボネ)，阿尔的妹妹。”

爱德娜看来倒是有话要说：“你们好……那个，猫……”

“我知道，你是想观看里卡尔多(リカルド)演奏对吧？”大猫朝乔尼他们解释，“里卡尔多是个流浪吉他手，不过一年前在这里住下来了，经常在这里演奏吉他。你们要不要一起去？”

(多拉○梦：“阿尔·卡彭……我想起他是谁了！”fei“你家亲戚？”多拉○梦：“滚！这人是上世纪20年代到30年代初美国最大的黑帮头子，他的案例在美国联邦调查局和警察学校的所有教科书上都有！就算把美国有史以来所有黑手党排名，他也可以稳居前三的！”fei“你那么激动做什么，好像真是你家亲戚一样……”)

墨西哥吉他手里卡尔多的演奏跳过……他真的有演奏完一首曲子耶……



而就在演出结束后不久，独自回去的爱德娜被劫持到了卡彭的对头麦克玛纳斯(マクマナス)处，开始学黄世仁强抢民女：“成为我的女人吧，爱德娜！”

“你不怕我哥哥吗？”

麦克玛纳斯笑得很得意：“忘记告诉你，我已经派了杀手潜入监狱，阿尔是回不来了。你还是老老实实的认命吧！”“不要做梦了！”“为什么！为什么！为什么你

不接受我！”“不为什么，我不喜欢你！”“……我知道了，是因为你那个墨西哥情人！论权势地位，我哪里比不上他！”“喜欢就是喜欢，不喜欢就是不喜欢，不需要理由。”

(打哈欠的 fek “你有没有觉得这个段子很熟？”多拉○梦：“不止是熟，而且很俗……”)

“你！”黑帮头子终于露出了本性，“要么接受我，要么去死！”

片刻的沉寂后，手下听到了厅内传来一声枪响。麦克玛纳斯脸色难看，对着被枪声吸引进来的手下指指倒在地上的爱德娜。“处理掉。”



然而搬运尸体的流氓却遇上了一个蓝发女子和一个红发男子，那个女子亲吻了爱德娜后，爱德娜竟然睁开了眼睛，但是她的瞳孔里，是一片血红……



阿尔卡托拉斯刑务所（アルカトラズ刑务所）。一个房间里躺着一个白西装的在抽雪茄的男人，这时一个穿棕色风衣的人走进来：“卡彭……”

被称作卡彭的男子一下子跳起来：“你这混蛋，干吗把我抓起来？”

(多拉○梦：“什么，这个房间是囚室？！我以为是监狱长房间呢！”)

男子耸耸肩：“我之所以这样找你，是有件事想问你……你知道那个被称为基拉的人吗？”

“那个连续杀人犯！？开玩笑，就算我是黑社会，你难道就以为我会和那种人搞在一起？”

“那就好，本来几天前纽约的警察已经包围了他，但不知什么原因所有人都当场死亡了，基拉也行踪不明。我们得到情报说，在芝加哥你的地盘上发现了他的踪影，所以……总之我是不会放过他的！你知道我的意思吗？”

“我知道……但是我绝对和那个人没有关系。”卡彭严肃的回答，“不过我对那个人是有耳闻的，纳斯……你要小心了，那家伙相当危险。”

纳斯点点头：“我知道。”



(多拉○梦：“这个风衣男是纳斯！？”fek “怎么了，又是你亲戚？”多拉○梦：“他就是历史上把卡彭逮捕入狱的联邦探员啊！”fek “说了别那么激动，我怎么看都以为你找到你大哥了……”)

就在这个时候，一支劫狱小分队正在地下偷偷的行动。“我说，只有这条路吗？”乔尼哭丧着脸在下水道里跋涉。

猫在后面跟上来：“别任性了，这里是号称世界第一的监狱，我们现在还很安全就该偷笑了！”

卡彭的牢房并不难找，不过现在狱卒正打算做掉他……当然，主角在最适当的时间赶到了。在得知妹妹失踪的消息后，外加监狱不保险的大环境，即使是纳斯也阻止不了卡彭逃狱的想法。



下水道不能走了，乔尼他们开始找他出路，此时爱德娜也神秘的出现在监狱中，她口中喃喃念着“哥哥”，一间一间牢房的寻找着。另一端的乔尼被一道金属探测门挡住了去路，这时一个叫史密斯（欺诈师のスミス）的犯人提出了以食堂的脱狱汤勺（脱狱スプーン）换取绝缘纸的做法——难怪这个监狱被称为世界第一，关押的都是用一把汤勺就可以逃狱的犯

人……关掉电闸后，众人来到了广场上，意外的看到了房顶上的爱德娜，但还没等打招呼，一个大怪物已经跳了出来……

(fek “靠，为什么我每次都扳错电闸开关，然后出一堆守卫把我赶回去？”多拉○梦：“拜托，你就不会去对话搜集情报吗？”fek “我讨厌遇敌……你一定知道吧？说出来！”多拉○梦：“……好吧，第一排最右边三个调成ON，第二排调左右两端最边上两个，第三排是最左边和右起第二、三个，明白了？”)



“现在打算怎么办？”回到芝加哥的卡彭眼里明显有杀气，“这次肯定是麦克玛纳斯他们搞鬼，爱德娜的事情说不定也是他们……哼，我不会放过他们的！”

“那你暂时呆在这里吧，”大猫说，“基尔伯特应该和这次事件有关，我准备去一趟罗斯威尔（ロズウェル）的研究所，在这之前，我还想绕道去看个老朋友。”

“绕道？去哪里？”

地名注释：

阿尔卡托拉斯刑务所：原型是美国联邦监狱阿卡崔斯岛（Alcatraz Island），即著名的“恶魔岛监狱”，该岛位于旧金山附近，关押的都是极重大罪犯，其中就包括阿尔·卡彭，后来尼古拉斯·凯奇和肖恩·康纳利主演的电影《勇闯夺命岛》极大提升了该监狱的知名度（该电影的配乐至今被广泛运用在各个需要紧张感的场合）。1963年，该监狱被关闭。

好莱坞（ニヤラマウント）摄影所。

尼卡斯（ニヤーカス）导演：“猫啊，好久不见，来见见我们电影的主演和投资人！”大猫：“上次说的事情怎样了？”尼卡斯：“这个嘛，其他的都好了，但男演员没钱请啊……对于猫演员来说，即使是人类货币也没用的……”大猫：“看来只能去弄猫币了。”乔尼：“打断一下，请问你们在说啥？”大猫：“看了还不明白吗？好不容易来到美国的电影天堂，不拍部处女作不是枉自做女人么？——小鬼，我就跟着你旅行吧，但我会以自己意志行事的。”

(fek “做女人？……嗯，我已经忘记它是母的了……”多拉○梦：“这导演好

名字啊，直接叫卢卡斯（《星球大战》导演）算了。”)

一个古怪的大笼子里，一个象外星人的家伙和一只粉红色蝙蝠正在喋喋不休的哀天怨地。“你向朋友借的是什么烂東西啊，飞到罗斯威尔就掉下来了！”蝙蝠以女高音大叫，“现在我们被当成外星人抓起来！”

“对不起嘛，但现在抱怨也不是办法呀，要想办法出去嘛……”外星人苦恼的说。

“我想不出办法啊，我饿了！”蝙蝠大叫着朝外星人的颈动脉冲了过去……

(多拉○梦：“那个外星人，你认出来没有？”fek “认出来了……前两作里开飞船的老不死魔法师罗杰（ロジャー）……”)

从路人口中得知，罗斯威尔的旅馆后面那个飞船是一周前坠毁的，里面跑出来一个象外星人的家伙和一只粉红色蝙蝠，然后被研究所的人带走了。众人顺势跟着卡车混进研究所，法兰克则偷走了一个停用的公交车站牌作武器……



研究所相当先进，但是人员素质颇令人不放心，例如现在站在乔尼他们面前这个研究员莫里松（モリソン）：“你们几个是？嗯，是新来的打工仔对吧？我一看你这无知的脸就知道了！我先给你们介绍一下这里的情况吧（……中略），这里的戒备非常森严，都是我设计规划的哦！你们乱跑的话会被抓起来哦！来，收下这个通行证卡，不然哪里也去不了！有什么不懂的地方记得来找我哦！”

“……如果没有这家伙，就真的是戒备森严了呀。”乔尼拿着卡，不由得感叹道。



在研究所左侧，乔尼等人终于见到了“象外星人的家伙”，但“粉红色蝙蝠”不

注③罗斯威尔：位于美国新墨西哥州，20世纪最著名的UFO事件发生地。1947年，该镇镇长召开新闻发布会宣称有飞碟坠毁于本地，美军甚至截获了外星人尸体，第二天政府和军方就撤换了此人，并宣称镇长精神错乱，新闻乃子虚乌有。但虽然政府和军队多次辟谣，还是有很多人认为当局隐瞒了事实。至今为止，罗斯威尔事件依然作为历史上最多证据和目击证人的UFO事件成为一桩历史悬案，并被无数文学影视动漫游戏作品引用。



知所踪，取而代之的是一个有着少女漫画式纯真星星眼的，胖乎乎的小女孩。

“这位先生，求求你，请你把我们救出去！”星星眼少女用最可怜的语气哀求。

“……真的需要救吗？”众人看着被少女轻易打破的笼子……

“啊，非常感谢，”胖少女用平常应该是很可爱的姿势鞠躬，“不好意思，我还没有自我介绍，我叫西璐德加鲁特（ヒルデガルド），就叫我西璐达（ヒルダ）吧~”“嗯，我叫乔尼……不过，那边那个奇怪生物是什么呢？”“什么奇怪生物！”奇怪生物跳了起来，“太失礼了！我的名字叫罗杰·培根（ロジャー・ペーコン）！是为了解爱与和平而生的永远的星之少年！”“哦。”

（多拉〇梦：“fei你晓得么？我最讨厌QQ上有人只发一个省略号或者一个‘哦’过来！”fei“……哦”）



司令室里，一个长得和莫里松一模一样的傻瓜走过来：“你们几个是？喔，是新来的打工仔对吧？诺诺，我一看就知道，你们那无知而好奇心旺盛的脸……是不是想知道我和弟弟开发的安全设施（セキュリティ）？”

“对啊，想知道！……他果然是莫里松的哥哥……”

“嗯？为什么打工的想知道这个？你们难道就是侵入者？我……”对方的语气突然塞住，“这，这眼睛！多么清澈又纯粹的瞳孔！拥有这种眼睛的人是不会说谎的！原来真理并不在宇宙的那头，就在我的身边啊！对不起，怀疑你是我这辈子最大的错误！”

眼睛的威力还没有结束，那位老兄还交出了打开电梯的密码“はまち”，乔尼等人对望一眼：“真的假的……那眼睛的威力也太大了吧……”

打开电梯，广播里响起一个声音：“终于来了吗？很好，看来不让我制造的兵器出场是不行了，看我对抗宇宙人的究极人形兵器——普罗吉恩！”

这时西璐达捂住了肚子：“呜……我肚子饿了……啊啊，已经无法忍耐了！乔尼先生，对不起！”她突然朝乔尼扑了上去，然后是乔尼的惨叫：“啊？啊！！！她，她吸我的血！！”

重新站起来的西璐达已经不是那个小胖妞，而是一个眼神凌厉身材苗条的女王：“味道还不错嘛……（转向机器人）承蒙招待……现在要连本带利的还给你们！”

……



研究所所长从爆炸的机器人里爬出来：“果然，地球的科学还是比不上外星人吗？……呃？”

一双高跟皮鞋伴着所长的哀嚎狠狠踩了下去：“我不是外星人！……我说过我是吸血鬼！……竟然被你们关在那种地方！……你给我觉悟吧！”（每句话之间配合践踏动作若干）

“呢，西璐达小姐，”看了一会之后乔尼觉得应该制止一下这种行为了，“再打下去会死人的……呐，所长先生要怕啦，不会打你了……你这里是不是有个叫基尔伯特的人？”“是，是的，之前我们雇佣他在这里工作，但前些天他突然说有了新发现，辞职离开了……”“辞职了？！”

（多拉〇梦：“fei你好歹也是责编吧，不要一直通过视频看我玩……”fei“好吧，把记录传过来！”多拉〇梦：“……你懒死算了！”）

以下部分主笔：fei

既然暂时没有了教授的消息，夏妮娅决定体现一下自己女主角的地位——前往加勒比海与海之精灵订立契约。

加勒比海，本来是著名的旅游胜地，但是现在最出名的，似乎是一群叫做“加勒比海盗”的人，传说他们受到诅咒，永远不死，每当被月光照射到就会变成骷髅……对不起，这是某电影。但是现在的祭坛，确实已经如那位好人酋长所说的，变成了海贼的地盘。

“所以我们就要被关在这里吗？”乔尼望着监牢外面的阳光，打了个哈欠。“谁叫我们是可疑人物呢？”大猫也懒洋洋的打个哈欠。

“你们几个可疑分子，我就是拉夫特（ラフィット）海贼团的团长安妮（アン），快快交待你们来这里的目的！”最高首领出马了。

“……”众人互相看看，“就算她真的是团长，面对一个不到10岁的小女孩，实在没有什么动力呀……”

“看不起我是嘛？”小女孩显然怒了，“你们谁是头儿？”

乔尼想起自己貌似是男主角。他尝试性的举起了手，下一秒钟就被装在一个木桶里，旁边是安妮小船长：“这是我们传统的拷问方式，你如果说谎，就把刀从这些洞里插进去！——你叫什么名字，老实回答！”“我，我叫乔尼！”“……怎么这么老实？太辜负这种拷问了！”“我敢不辜负么……”

“啊啊啊，好无聊，难道就一直这样吗？”西璐达无聊的翻了个身。

“……”纳坦走到监牢的铁门前，双手抓住铁栅一用力，整个铁门都被举了起来，“我们走吧。”

众人：“……他为什么不早点这么做……”

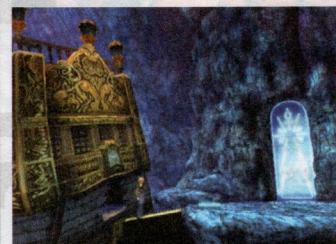


虽然身为逃犯，但每个人都乐意提供情报。“岛上观光的地方？唔，好像上方的码头可以通往一个水手祭拜的祭坛。”这是厨师的情报。“接班的怎么还不来？”

“饿死了！”码头的两个海贼在抱怨。“不要吵我睡觉……祭坛？据说沉船附近是有个古怪的地方，但没有财宝啊，只有幽灵！……啊，是该我去值班，但我好想睡觉，你能代替我去吗？”这是沙滩上那个本该去码头接班的海贼……



乘小船通过这条沉船，来到对面的大门，夏妮娅深吸一口气：“就是这里了……”海之精灵祭坛大门闪亮出神秘的光……



（DRAGON：“等一下，沉船上不是很复杂吗？那个木轴是怎么转动的？”fei“用叫做デッキブラシ的道具，是在船舱内部右上方房间拿到的。”DRAGON：“是怎么到达岸上的？”fei“转动对面的舵轮。”DRAGON：“那两个在船舱底部，开摩托的人是什么身份？”fei“是卖道具的商人……”DRAGON：“为什么会出现那种奇怪的地方？”fei“……我也很想知道！”）

第三个精灵的契约终于也拿到了，我们的人生目标似乎又缺乏起来。

（fei“还是精灵好啊，这次的契约是在大腿的后面……从腰部一直到……”）



这时候，曾经在芝加哥被乔尼揍过一通的某小流氓出现了：“大姐头！不好了！卡彭先生突然离开了芝加哥！说要去拉斯维加斯④（ラスヴェガス）还说什么麦克·纳尔斯啊爱德娜啊……”

芝加哥。

注④拉斯维加斯：名称源于西班牙语“丰美的草场”。内华达州政府于1931年将赌博合法化（所以游戏里的1929年应该没有这么嚣张的赌场），使得这里的夜总会和赌场天下闻名，全美20家最豪华酒店中的18家都在这里。

年将赌博合法化（所以游戏里的1929年应该没有这么嚣张的赌场），使得这里的夜总会和赌场天下闻名，全美20家最豪华酒店中的18家都在这里。虽然该市被黑帮控制，却是全美治安最好的城市之一。顺带一提，今年是该市建市100周年。

几个流氓正在调戏一个女服务员：“来陪我们快乐一下吧～不要固执，你想象爱德娜那样吗？”

一个戴着墨西哥草帽的身影出现在他们身后：“你们刚才说什么？爱德娜怎么了！”



拉斯维加斯。

“你的男人会在这条街上？”说话的是一个红发男子。

“是的。我知道，他在追踪麦克玛纳斯。”

“为了报你的仇吗？真是感人……我知道你想阻止他去送死，但以你现在的能力没必要拉我们一起吧？”

但是他的话并没有得到琳迪的回应。基拉耸耸肩：“算了，反正也没有必须要去的地方。”



风云际会的舞台，转向了拉斯维加斯……

(DRAGON：“我再说一遍，不要写成奇怪的文体！你不是在写什么剧情小说！现在已经快写得象网络小说了！”fei“嗳呀，总要说明剧情嘛，而且一路胡说八道到底也很困难的……当年MGS3的文体不适用啊！”)

就在乔尼他们赶到之前，已经有人先闯进了麦克玛纳斯的酒店，让我们重新看一遍，当时的情况是这样的，麦克老大正在老板办公室叨着雪茄大笑：“芝加哥的时代已经过去了，卡彭现在应该死在狱中了吧？”

这时一个手下跌跌撞撞跑进来：“老板，不好了……一个象墨西哥街头乐手的家伙……”

“啧，那个爱德娜的傻瓜情人？”麦克同学的眼珠子红了起来，“你们还在愣着做什么，快去杀了他！”

群众的力量是无穷的，下一个镜头已经是里卡尔多同学被捆成粽子丢在酒店

房里间里，一群壮汉怪笑着围上来，里卡尔多无助的看着逐渐逼近的黑影，禁不住全身发抖，蜷缩到墙角用哀求的眼神看着他们……(不行我写不下去了，还是把故事回到正道吧)

麦克玛纳斯分开众人走上来：“小子，你带来的麻烦还真不小啊。”

里卡尔多死死盯着他：“你这家伙，竟然把爱德娜……！”

“哟哟，你还有劲啊？”麦克打个响指，“兄弟们，给我打！……真可惜啊，爱德娜(背景音是殴打声)，如果眼光好一点就不会那么短命了……对了，老弟，你能告诉我，卡彭现在在哪里吗？”

“你在说什么？”

“别装傻了，我知道卡彭已经从监狱逃出来，正在寻找机会报仇，别想瞒我。算了，你们打够了就干掉，我自己去找！”



老大走后，一群壮汉怪笑着围上来，已经没有力气挣扎的里卡尔多无助的看着逐渐逼近的黑影，禁不住全身发抖……(不行，果然还是写不下去！)

“墨西哥小子，别恨我们哦，这是老大的命令……唔呢？！”一个巨大的黑影冲了进来，把拿枪的流氓瞬间KO。

“猫先生？你们……”里卡尔多先生，只有你一个人啊，我还以为爱德娜也在呢。”“爱德娜，我就是来替她报仇的！”“报仇？她还活着啊！”“什么？你说什么？真的吗？”

“……我说，我们干脆直接冲出去找到麦克玛纳斯吧。”猫看看门外冲进来的敌人。

既然是老大，当然在顶楼，众人一口气冲杀到了10楼。

(DRAGON：“等等！怎么就到10楼了？给我把流程列出来！”fei“首先～在一楼往右走，在尽头获得8B室の键，坐电梯上8楼，救出里卡尔多，然后用地板

上的442室の键去4楼，再然后在4楼拿到903室の键去9楼，拿到D04室の键，去D楼……啊啊，这样写好没有气氛啊……”)

“麦克玛纳斯！说实话，你把爱德娜怎样了？”

“你不是已经知道了吗？”麦克玛纳斯一挥手，“全部解决掉！”

“麦克玛纳斯！”大门再度被踹开，卡彭带着自己的手下冲了进来，“混蛋，今天你就觉悟吧！”

“哈哈哈，卡彭你来晚了啊，和他们一起上天去吧！”

一声巨响。巨大的气浪将所有人都掀倒在地，透过被打破的墙壁，冷冷的月光照耀着一名突然出现的女子。

“爱，爱德娜？！”里卡尔多惊愕的看着她。爱德娜的眼神似乎有了点温暖：“里卡尔多……”

“爱德娜？不可能！”麦克玛纳斯连站都站不起来，“你已经死了！来人，杀了她！”但是子弹对爱德娜没有任何效果，她轻轻一挥手，红光迸出，所有的喽罗都倒在地上。“里卡尔多……”爱德娜呻吟着，“杀了我……我不想变成怪物……求你……了……”

“夏妮娅！那是！”乔尼指着爱德娜背后慢慢出现的光芒，“是‘窗’啊！里卡尔多，快离开她！”伴随着一声惨叫，美女以狰狞的面貌出现在众人面前……



基拉和琳迪正缓缓走向一处古建筑。

“桀桀桀，你果然来了。”基尔伯特教授突然跳出来。

“嗯？”基拉警觉的俯视着这个怪物，“你是谁？”

“我叫基尔伯特，小姑娘，能让我为你的目标尽份力吗？”琳迪没有理他，连停都不停的走了过去，“唉唉，被讨厌了？……小伙子，她是你的恋人吗？”

一双手把他拽了起来：“我不管你是谁，但你最好管好自己的嘴巴。”

“我想你该隐约知道，她不是人类吧？”见对方的眼神突然凶残起来，基尔伯特赶忙把话说完，“我知道她变回人类的方法，才会来这里……”



“……哼！”基拉不再理他，顺手把他丢到一边。

“爱德娜！爱德娜！”里卡尔多抱着恢复原状的恋人，“振作点啊！”“谢谢你，里卡尔多……”爱德娜轻轻的说出最后的话，“我一直都爱着你……再见……”“……！爱德娜！！”在吉他手的怀里，爱德娜化作光芒消失了。

卡彭走到瘫软在地的麦克玛纳斯面前，脸色铁青的扣动了扳机。

根据忍者的信息，乔尼一行人来到了位于中美洲的奇琴·伊察(チエチエン・イツア)遗迹。就在这个遗迹内部，琳迪正踏上一个奇怪的祭坛，周围也随之泛出了红光。

“喂，该说了吧？”基拉提醒身边的基尔伯特。

“是说恢复成人类的方法吗？再等等吧。你看那些光，这是叫做玛里斯的东西，解释的话就长了……总之，这就是让她变回人的力量，只要把它释放出来，她就可以变回人类。根据我的调查，美洲还有两个这样的遗迹，如果全部释放出来的话，桀桀桀……”

“原来如此，”基拉脸上露出了微笑，“既然都问出来了，你就没什么用了……”

“咦？咦？……啊啊，等一下！”基尔伯特敏锐的想起对方的身份，“虽然没有我，她也能找到其他遗迹，但是如果有人想阻止你们呢？”

“什么？唔……”基拉把头转过去，乔尼等人出现在通道的另一边。

注⑤奇琴·伊察：古玛雅帝国最繁华的城市，位于墨西哥的尤卡坦半岛中部，始建于公元5世纪。其中最引人注目的就是高30米的库库尔坎金字塔(库库尔坎意即“羽蛇神”)，从它的祭井里曾打捞出了著名的羽蛇神面具。



“这个女人……”夏妮娅径自向琳迪扑过去，“我终于找到你了！”

“咦？夏妮娅？纳坦，这是怎么回事？”

“那个女人，是公主的……也是我们全族的仇人。”纳坦面无表情的拔出了双抢。

“要阻止我们的，就是这伙人？”基拉拦在了夏妮娅面前。

“嘿，对了基拉，前天在拉斯维加斯你看到了吧？从扭曲的空间跑出的生物？那是接触过琳迪的人才能引发的现象，把异界众神呼唤出来。”

“那东西也是神？哈哈哈！”基拉狂笑起来，“真有意思的话，但是我喜欢！”



(fei “说句实在的，基拉这个笑法，很令我怀念一个叫八神庵的家伙啊。遗迹很简单，分别取得罪人、战士、王族的ドクロ就能继续开后面的门。”)



“别小看‘神’啊！”千大万大剧情最大，基拉还是赢了，“接下来是谁呢？……”

呵，小姐，你还站起来，想第一个死吗？琳迪？”

乔尼昏迷过去之前看到的最后景象，是那个蓝发女子走到夏妮娅身边，俯下身去，吻上对方的嘴唇……

(fei再度拍案而起……)



以下是节省成本的静止图片 + 乔尼配音：

现在我们是在南美城市里约热内卢<sup>⑥</sup>（リオデジャネイロ）。那天我们醒过来时，发现已经被莱尼救回了事务所。夏妮娅和纳坦准备继续去追叫琳迪的女子，但纳斯告诉我们，那三个人已经去了南美。我们唯有先到里约热内卢这样的大城市，希望发现线索。不过从那时候起，夏妮娅似乎就很没有精神，难道抓不到琳迪对她打击那么大吗？还有，为什么那天不杀了我们呢？



“是这里吧……”乔尼推开狄奥斯波（ディオスボ）编辑部的门，“要想打探消息，还是在报社来得快啊。嗯，请问

……”

“你没看我这里正忙吗？”编辑的气势正盛，“有事的话，下次再来！”

“啪”的一声，夏妮娅以更加逼人的气势将编辑手里的报纸重重拍到桌子上：

“我也很忙！我问你，你们报纸上写的这些是真的假的？”

“我们的新闻都是真的！”编辑想了想，又有点拿不准，“当然最近有些奇怪的新闻……”

乔尼拿起身边最新的一份报纸，小声的念：“罗斯威尔有UFO坠落……芝加哥黑手党高层有只巨大的猫（大猫和西瑞达对视一眼，装傻）……不过编辑先生，这张照片是在哪里拍的呢？”

照片上，基拉正回过头来。

“啊，一直往大陆西边，在马丘比丘（マチュピチュ）遗迹<sup>⑦</sup>附近……这张照片我拍得还不错吧？”看到众人离去，编辑偷偷擦汗，“好可怕的女人……”



与此同时，在太平洋的一个小岛上，有一个老太太正在喃喃的祈祷。

“漂流四海的奉如母亲的精灵啊，请听从我的召唤吧……”几道光落在占卜的贝壳碎片上，“这是……？马丘比丘封印那边有不吉祥的预兆！”

马丘比丘的遗迹深处，乔尼终于追上了基尔伯特。

(DRAGON：“咳！”fei “啊，好啦好啦，我知道了……进入遗迹要先获得黄金假面，每触动两个颜色的机关就可以开相应的门；进入左边的门，从商人摩托下方的门进去打开红色和绿色开关，再开紫色开关，返回商人左上方的门打开蓝色开关即可继续前进，在太阳之间按红蓝绿的顺序熄灭火焰……”)



“这次不会让你逃走的！”乔尼对基

尔伯特大声说，“今天一定要让你说出我力量的秘密！”“那个女人在里面吧？”夏妮娅也走上来，“很难回答啊。总之，现在最优先的事情是阻止你们前进！”

(杂兵战 X 1)

“可恶，现在不是纠缠的时候！”

(杂兵战再次 X 1)

“啊，基尔伯特不见了！……夏妮娅，不要去！”

(夏妮娅离队，杂兵战继续 X 1……)

一行人终于摆脱纠缠赶到遗迹最深处，看到夏妮娅倒在地上，琳迪等人已经不知去向。“没事吧？夏妮娅？”“对不起，我稍微急了一点……我们要赶快，不去追那女人的话……”“那个，请等一下……”一个稚嫩的女声传来，“婆婆拜托我带你们去她那里……”“对不起，我们没有时间。”“请，请等等，虽然我不懂什么遗迹和红色的光，但婆婆真的有很重要的事情和你们说。”“……在哪里？”“萨尔克沙（サルケサ）群岛附近一个叫莫阿纳（モアナ）的村子，我来带路吧。”

(fei “这小女孩怎么通过那迷宫的？”多拉○梦：“你有这心情不如研究那商人兄弟是怎么来的呢。”)



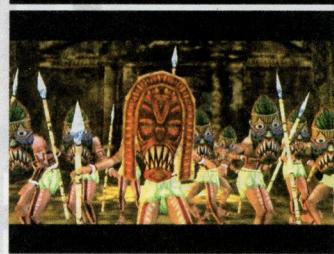
而此时的琳迪等人，已经到了最后一个遗迹。

“你笑的样子很恶心。”基拉皱着眉头，“对不起，我有点兴奋……”基尔伯特继续邪笑，“一百年里，全世界的考古学家都找不到的幻之遗迹维卡邦巴（ビルカバンバ），结果被琳迪毫不费力的找到了，桀桀桀……”“……在哪里？”基拉指指前面的深谷。“在这下面，维卡邦巴就在这下面！我也不知道怎么下去，”基尔伯特指指周围举着武器围过来的土著，

<sup>⑥</sup>里约热内卢：巴西第二大城市，1960 年以前是巴西的首都。作为桑巴舞的发源地和著名旅游胜地而闻名，狂欢节也是这里的名产。在游戏中故事的一年之后即 1930 年，第一届世界杯足球赛在巴西的邻国乌拉圭举行。

<sup>⑦</sup>马丘比丘遗迹：位于南美安第斯山上的印加帝国遗迹之一，于 1911 年被一个本意是寻找维卡邦巴的考古学家发现。它以宏伟壮丽的外貌吸引了考古界的目光，但至今也没有人能推断古代印加人是如何建造这么惊人的建筑的，这个遗迹的用途和来历也是一个谜。

“不过，他们应该知道吧~”



莫阿纳村。

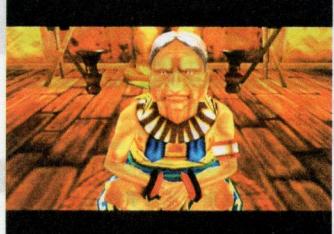
“要你们大老远过来，真是不好意思。”老巫婆朝众人致意，“我是这里的长老，奥卡纳甘（オカナガン）。”

夏妮娅显得很惊讶：“我也没想到会在这么遥远的南方遇到同族的人！”

“因为我们在几百年前就和北部族分开了。进入正题吧，大陆上有三个封印红色之光的遗迹，其中两个已经被解开封印了，你们正在追的就是那个人对吧？而我接下来要转述精灵大人传给我的话——‘从三个遗迹里解放出的红色之光，会在这个世界召唤出门’。”“门？”“比‘窗’更大的异世界通道，如果打开门，世界将会走向终结……你们都看到遗迹里解放出来的光了吧？这是我们祖先传下的遗训，没有怀疑的理由！”“你是为了阻止这种事才把我们叫来吗？”“是的。这个村子的男人们已经去最后的维卡邦巴了，我也不知道他们能不能成功。如果失败的话，我想拜托你们……”

“不好意思，我没兴趣。”夏妮娅回绝得干净利落，“不过能告诉我们维卡邦巴在哪里吗？我要去杀那个女人。”

“唉，说了也是白搭。”长老拿出一张地图，“遗迹的地点就在这上面，你们去吧，记得不要白白浪费生命！”



维卡邦巴遗迹的深处，琳迪等人面前突然凭空出现一个科技水平赶超 21 世

纪的监视屏幕，上面清楚的显示出乔尼等人正在进入这里。

“又是他们？”基拉不耐烦的停下来。

基尔伯特：“我懂了，基拉先生，你安心的在这里战斗，琳迪就由我来保护吧！”

一只手抓住了他的头：“你也给我留下来！——不妨明确的说，我从来就没有相信过你，不会让你和琳迪在一起的！”

“哎呀，不要这样子嘛……”



(fei “大家好，现在是通关流程解说时间。到达维卡邦巴之后要做什么呢？嗯，就像游戏里的那样，调查相应的石柱，使中间石柱的四道光都亮起来就可以进入下一层，在第二层照此办理，在搞定所有石柱后在旁边记录点存盘，上去见基拉同学吧~”)



“基拉！”夏妮娅大声喊道，“那个女人哪去了？你给我滚开！”

“别这么说，我可是专程在这里等哦。”基拉慢慢的摸出匕首，“隔了这么长时间才杀人，感觉又回来了！”

“难道，洞口那些人都是你杀的吗？”

“五分钟不到就杀光了，真不过瘾……呵呵，想打了？”基拉扭头看看旁边，“基尔伯特，你也要上哦。”

基尔伯特笑得更加淫贱，他背后出现了熟悉的光：“我可不擅长体力活，还是让我的替身来吧。”

(上班中的雀翊飞过：“现在是 BOSS 战哦~ 要对付两个 BOSS 哟~ 小心异常状态攻击哦~”)

“不好意思，我玩得过头了点。现在就认真和你们较量吧……”基拉说着，整个遗迹都开始震动起来。“咦？……琳迪？”

“嗯，琳迪大概解开最后封印了吧？”基尔伯特跳来跳去的躲石头，“留在这里

没有意义了！”

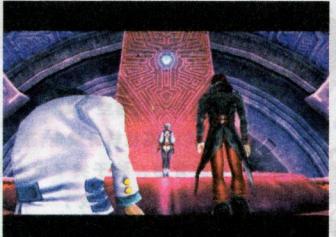
一堆大石头恰到好处的掉下来，既没有砸到人又刚好挡住了主角们追逐的路线。天空中，由三处遗迹发出的三道红光聚集在一起，一个巨大的建筑物缓缓从云端降下，整个世界仿佛完全被红色所充满。夏妮娅惊愕的看着天空：“这是……门……”



基拉和基尔伯特此时已经被传送到那个被称为“门”的建筑里面了。

“打不开吗？”基拉看着琳迪在门前静立很久，终于忍不住开口。“啊，我想门即使出现，也不意味着马上就能开吧……”基尔伯特小心翼翼的说，“那么大，或许花上一段时间。”“你好像说过门打开的话，她就能变回人类，对吧？”“啊，不，还需要一些程序步骤……”基尔伯特干笑道，“嘿咻，如果把那步骤告诉你的話，你一定会杀我，不是吗？”基拉看了他一眼，松开手：“……啊，你知道得很清楚嘛。”

这时候，基尔伯特瞟到门的某处发出了光：“咦……刚才的光是？如果是错觉就好了……”



“果然没阻止住吗？”奥卡纳甘长老一脸“我就知道”的表情，“算了，还好你们能平安回来。”

“难道你不想为族人报仇吗？”夏妮娅还不死心。

“他们并不是白白牺牲，是为了‘阻止门的出现’而战斗，不过在完成使命前就死了，”长老连眉毛都没有动，“对于活下来的人来说，应该做的是去完成使命，不让他们的死白费……死丫头你去哪里，我还没说完呢！嗯，对，回来，乖乖坐下，让姥姥我来疼爱你……”

(DRAGON 拽住 fei 的脖子：“这是在写什么？”fei “我想尝试新的写法

……”DRAGON：“我可还没打算让我们杂志转型呢！改回来！”)

“美洲大陆南边有个鸟尤尼（ウニ）盐湖<sup>⑨</sup>，我们的先祖在那里建了座塔，塔最上方的祭坛上封印着能与红色光对抗的蓝色光，如果能把它的力量完全释放出来的话，应该能再次把门封印起来。”

“有那种力量，为什么到现在都没使用？”

“蓝光本质和红色的光是一样的，不能让恶意的人用它来破坏世界……所以先祖用两个指环把蓝色光封印住，并把指环分别托付给不同人保管。其中一个指环是我们部族代代相传，为了不被有恶意的人抢走而放在艾特（アイト）洞窟里边，另一个指环我听说是被托付给北边部族保管的……”

“北边部族……向佐塔打听一下吧，虽然又会被他念叨。”夏妮娅无奈的看看天，“算了，先到那个洞窟去，另外一个指环到时再说……”

(多拉<sup>⑩</sup>梦：“看见没有，当好人的下场？”fei “少废话！”)

正要出去时，长者哼哼着加了一句诅咒：“夏妮娅，我感到你体内有不祥的阴影……不，可能是我多心了。祈祷精灵们会把一切都引导到善的地方去吧……”



(fei “洞窟其实没有什么难度，反正那些青色光芒的石像只能从背后通过，红色石像的传送点不能返回，黑色石像经过时有战斗；而在右边的 BOSS 前面也有亲切的记录点，注意它的单体攻击力很强，而且会石化噢！”)

本游戏里纳坦台词最多的一段戏如下。

在洞窟中，乔尼终于忍不住问道：“夏妮娅，为什么你对琳迪的事情……”

夏妮娅的脸色难看起来，这时纳坦说

<sup>⑧</sup> 维卡邦巴：位于厄瓜多尔，是印加帝国的最后一座城市。16世纪中叶，为了躲避西班牙殖民者的屠杀，印加国王带着财宝和随从逃到此地继续抗争，并持续到下一任国王。印加人被剿灭后，西班牙人没有记下维卡邦巴的地址，而印加国的最后宝藏也下落不明。

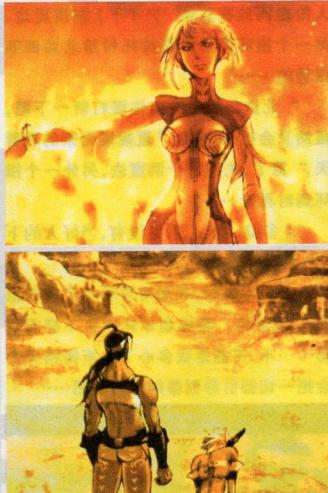
<sup>⑨</sup> 乌尤尼盐湖：世界最大的盐湖，位于南美国家玻利维亚境内，面积达一万平方公里，矿产资源极其丰富，其中锂的含量为世界第一。

话了：“我们全族的人都在三年前被那女人杀死了。她一来到村子就毫无缘由地开始杀害我们的同胞，也许只是因为要走的路恰好被我们居住的地方挡住了，所以想扫清道路吧……村子充斥着红光和怪物，还有同胞们的尸骸。因为没有时间去救其它同伴，我遵照族长的指示，带着公主从那里逃出来。全族活下来的就只有我们两个人。”

“纳坦……”夏妮娅和其他人一起竖线的看过去，“你今天说的话还真多呢。”

“非常抱歉。”

“我并不是在生气，只是在单纯的感受而已……”



回到科罗拉多大峡谷，夏妮娅阻止了所有人跟来，决定一个人去摆平酋长。

“看样子，你也知道现在的情况吧。”夏妮娅不准备在细节问题上纠缠。

“我毕竟是部族之长，有接受上代传承给我的先祖遗训……不过没想到门真的存在。这次连全世界都会灭亡，是吗？”

“我怎么觉得你好像很镇定？”

“说起来有点丢人，世界说不定都要灭亡了，而我却一点危机感都没有……也許是我成为不了像爸爸那样伟大的男人吧。”佐塔边说边拿出一个戒指，“不过现在已经足够说明真实性了。”

“指环果然是在你手上吗？”

“这是父母托付给我的，他们希望我把它送给妻子，并为预防门的出现代代传承……夏妮娅，你是我的未婚妻，你有资格拥有这个指环。”

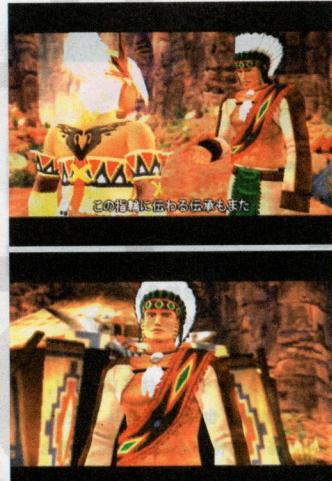
(多拉○梦：“好棒的杀手锏！就这样下去！为了世界的和平，嫁给我吧！”多好的理由啊！）

夏妮娅看着佐塔手上的烫手山芋，犹豫起来：“为了追那个女人，这个指环是必要的，可是……”

“等不需要的时候，你再送回来也可

以……呃，在全部的事情解决后再还也行……虽然，我是希望你能一直带着它的……”佐塔吞吞吐吐的说。

(fei “得，这是标准的好人啊……”多拉○梦：“总有一天会加入死死团的。”DRAGON：“你们两个，在说什么黑话？”)



在门的入口，基拉不耐烦的转圈：“到底要等到什么时候啊？干脆由我来破坏得了！”基尔伯特也在一边转圈：“看来当时不是错觉，如果他们也发现到那力量的话……”基拉转到基尔伯特面前：“喂，你在念叨什么？”“我突然想起了一件事……古书里面有个我很在意的记载，上面说有个和门相克的遗迹叫乌尤尼盐湖，因为它充满了和玛里斯相克的蓝色之光。”

“蓝色的……光？”“门打不开，很有可能就是因为它。如果情况最坏的话，那就是遗迹里的蓝色光被释放出来，门会被破坏掉，琳迪的愿望自然也就落空了哟~”

“开什么玩笑！”基拉转身就走，基尔伯特看着基拉的背影，终于笑了出来：“走得真忙啊，居然忘记带上我了……桀桀桀！接下来只要打开门，就能得到我希望的世界了，桀桀桀……”



和蔼可亲的乌尤尼遗迹指南  
本遗迹由纯盐制成，本着方便游客参观的精神没有设置过于复杂的迷宫，但由于顶楼放置重要物品，在部分楼层设有机关，例如控制石柱升降的开关与开门的开关不连在一起，有的开关设在谷底等等，6

楼的灯全部踩亮可以去左边的门拿东西，全部踩灭可以去右边的门继续向上，总之聪明人一定可以通过的哟！

(fei “为什么我们要辛辛苦苦去拿到那两个指轮，塔的门才会打开，而走进去的时候那两个商人已经若无其事的站在里面了呢？”多拉○梦：“大概他们才是最强的人吧……”)



“这里就是了吧？”夏妮娅走到祭坛前，把自己的指轮放上去，示意乔尼放上另一个。

乔尼掏出指轮：“总，总觉得……这样像是在举行结婚典礼一样嘛……”

“别说傻话了，快放上去！”

“哦……”就在乔尼要把指环放在台上时抢婚者出现了，一把匕首飞过来打飞了指环。是基拉赶到了。

“基拉，你又要来捣乱是吗？”“捣乱？这是我应该说的话才是。我只是为了实现琳迪的愿望而已，是你们跟在后面不停捣乱！”“即使她的愿望是毁灭世界吗？”“毁灭世界？”基拉想了想，然后咧嘴一笑，“没关系，只要那是琳迪的愿望就行……”

(上班中的雀翊飞过：“现在是BOSS战哦~小心即死状态攻击哦~”)



候不下手，才会落得这个下场。”

夏妮娅已经完全惊呆了，她跌坐在地上，试探着把手伸向倒地的乔尼，但是这个时候男孩身上发出了刺目的红色光芒，慢慢的飞了起来。

“这是……玛里斯！”夏妮娅惊恐的大叫，“乔尼！”

在这红光中，乔尼的样子变得和之前完全不同。“琳迪！”基拉惊讶的看着他，“不对，有点不一样……”

乔尼慢慢褪去红光，重新站在地上，他面无表情的看看周围，轻轻一击便将基拉打飞出去。夏妮娅试探着接近他，但对方只是看她一眼，就把她也一样打飞，接着是里卡尔多、法兰克……

“乔尼，快给我住手！你……和那个女人是一样的吗？”看着眼前的情景，夏妮娅想起了长老的话，“如果解除封印的话，门应该就会被再度封印起来吗……赌一把吧！”她挣扎着爬起来，把第二枚指环放在祭坛上。刹那间蓝色的光芒照亮了整个空间，乔尼恢复了原状，夏妮娅也昏迷了过去。与此同时，门停止了运转，令基尔伯特咬牙切齿起来：“那个男人真是没用！”

(fei “OK，换手！”多拉○梦：“呼噜……”fei “星辰，这期多拉○梦的稿费就不用算了！”多拉○梦：“大爷我错了……”fei “对了，有没有觉得乔尼变身之后很像什么人？”多拉○梦：“异度传说里的KOS-MOS 男性版……”)



以下部分主笔：多拉○梦

乔尼睁开眼睛，发现眼前的一切是那么熟悉——这里不正是事故发生前的家吗？“我在做梦？”乔尼打开门走出去，没有错，这里是自己的家，那个还没有被发生事故，没有变成废墟的家！走廊，客厅，父亲的书房，地下室……乔尼没有想到的

是，在地下室里看见了三个人，一个自己的父亲格拉哈姆（グラハム），一个已经被怪物吃掉的马洛，一个西瑞达的随从罗杰。他们显然看不到乔尼，仍旧做着自己的事情，乔尼隐约感觉到，有一个重要的秘密要在自己面前揭开。

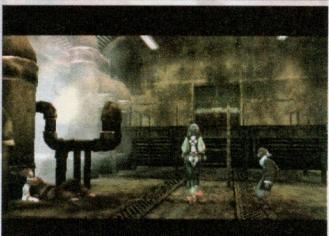
“你们快住手，趁现在还来得及！”罗杰拼命想阻止格拉哈姆，“你们知道自己在干什么吗？”

马洛把罗杰牢牢的抓住：“事已至此，你休想捣乱！”

而格拉哈姆则一直低声念诵着谁也不懂的咒文，对着前面不停的划着符号。乔尼循着父亲的目光看去，那里是两个容器，里面充满了红色和蓝色的光芒，但令乔尼震惊的是……

“为什么我会在那容器里？！”

此时似乎到了最关键的阶段，只见父亲喃喃念道：“大天使凯尔比姆啊，请转动生命齿轮，将灵魂归还给他们的肉体！”随即是一声巨响，其中一个容器炸裂开来，光芒散去之后，整个地下室只剩下一个容器和倒在地上的父亲，琳迪的身影正在远去。那个装着自己身体的容器里已经没有红光了，全都是蓝色的光芒……



“乔尼，没事吧？”看着莱尼的脸，乔尼知道自己已经真的醒来了，而现在唯一要做的事情，就是要调查那个在梦里出现的事实真相。大家踏上了前往已经废弃三年的加兰德邸（ガーランド邸）的道路。

加兰德邸的亲切告示

本宅目前被怪物以结界封锁，请依次以V、IV、II、VII、VI、III、IX的顺序通过封印以解除结界。不要遗漏通过封印II后左边门里的异端魔导书，待全部封印解除后在书房将该魔导书锁入墙壁即可进入地下室哦！

（多拉○梦：“居然没有在这里发现商人二人组……”）



地下室的空气充满了混浊和恶臭，乔尼注意到地板上有一件东西，他俯身捡了起来，是个相框。

“真令人怀念啊，”莱尼在旁边感叹，“这张照片是主人、少爷你还有小姐格蕾丝（グレース）的合照呢！”

但是乔尼的脸色苍白如纸：“我姐姐是……琳迪？！”



门的面前，基尔伯特有点垂头丧气：“乌尤尼的蓝光被释放了，这门会怎样呢？……咦，琳迪身边的光是？桀桀桀，看来还不用放弃太早嘛！”这时琳迪已经用自己的力量把奄奄一息的基拉转移了回来，并令他恢复了意识。基拉睁开眼睛后的第一件事，就是跳起来把基尔伯特抓住：“你这混帐！把你知道的事情全部说出来！不然我就杀了你！”“啊，我会说的！”基尔伯特龇牙咧嘴，“不过这之前能不能放开我……”

“我是当时在场，不过你们怎么知道？”在罗斯威尔旅店里的罗杰显然对乔尼的质问有点惊讶，“好吧……乔尼，你知道自己今年多大吗？你认为自己是 16

岁吗？你是 1908 年生人，现在是 1929 年，你不觉得这中间有问题吗？”

“那是因为，”莱尼解释，“少爷因为车祸事故在医院里昏迷了 5 年的缘故。”

“不，你错了……在那场车祸里，乔尼就已经……”罗杰想了想决定直接跳到重要部分，“总之，格拉哈姆非常悲痛，希望能找到使孩子复活的方法。渴望得到黑魔术师功名的马洛找到了他，说只要能举行禁断的密术，孩子就可以复活。他们花了 5 年时间进行研究，并对周围的人隐瞒了孩子已死的事情……后来他们偷了我封印起来的艾米格雷（エミグレ）文书，等我发现并赶到你家的地下室时，仪式已经接近终了……”

（多拉○梦：“真没想到能在这里看到‘艾米格雷文书’这个词……向没有玩过前两作的读者介绍一下吧，这是游戏设定里被梵蒂冈封存的三大秘术文书之一，拥有从‘无’中创造生命的能力，正确使用的话不仅可以让死人复活，还可以让时间倒流。影之心 1 代中，有个魔法师偷走了这三本书，并用其中一本召唤了超神，却因一代主角威尔打败，将三本书交给罗杰封印；二代中艾米格雷文书又被人偷出，再次被威尔挫败，但威尔试图用它复活自己爱人的希望也破灭了。本以为这一次显示威力的应该是三本书中的最后一本《帕尔斯的断章》，没想到还是艾米格雷……大概因为这是外传而非真正的影之心 3 的原因吧！”）



回到加兰德邸，罗杰向众人重现了当时的情景。

在容器里先醒来的是姐姐格蕾丝。

“哦，女儿……”看到格蕾丝复活的格拉哈姆只顾看着眼前的奇迹，丝毫没有注意到罗杰的大叫：“不要停止念诵，灵魂还没有完全附着啊！”

格拉哈姆完全忘记了其他的事情，他

颤抖着伸出手：“格蕾丝……”

格蕾丝转过头看着旁边容器里依然没有反应的乔尼，回忆起了当时的车祸事故。

“我们……都死了？乔尼……你也死了？不可以……”格蕾丝举起手，将自己容器里的蓝色光全部转移到了乔尼的容器里，朝自己的弟弟露出了最后的微笑。她的容器很快被红光充满，然后轰然炸裂。从这个容器里走出来的，已经不是那个格蕾丝了。

“……你是格蕾丝吗？”格拉哈姆激动地看着重新站在自己面前的女儿，但格蕾丝并不理会他，面无表情的走过去。格拉哈姆不死心的抓住她：“格蕾丝你怎么了？是我啊，我是你父亲，你想不起来了吗？……等一下啊！”

格蕾丝看了他一眼，眼里没有丝毫的感情，手一扬，一道红光将格拉哈姆击倒在地，然后径直离开了这里。一直吓得腿软的马洛看看这个女子的背影，再看看另一个还没有动静的容器，跌跌撞撞的跑了出去，只有罗杰坐在地上，紧张地看着剩下的容器，在那个充满蓝光的容器里，乔尼慢慢的睁开了眼睛……



“琳迪果然是我的姐姐……”乔尼低着头。“还不能说琳迪就是格蕾丝，”罗杰纠正道，“因为红光铸造的是死者肉体，而蓝光才是铸造死者的精神和记忆，可是格蕾丝已经把自己容器里的蓝光全都给了弟弟……”“也就是说她没有了自身记忆，完全成了另外一个人对吧？”“倒不如说是别的‘生命体’比较合适。”“姐姐，是因为我的缘故才变成琳迪的吧……”乔尼垂头丧气，“现在，放着琳迪不管也没关系了吧？反正门已经开不了了，不是吗？”

“……你说琳迪是那个小鬼的姐姐？”门这边的基拉也已经听完了故事。

“准确地说，原本是！”基尔伯特纠正，“可是现在她身上已经没有原本的人格和记忆了。”“那么打开门，琳迪就会变回人类”这种话呢？”“啊，那个……”基尔伯特干笑着鞠躬，“非常抱歉，全部都是我编的，关于那件事我向您谢罪。”基拉的眼睛里闪过无数杀气：“你这家伙……”“请，别误会！虽然我是骗了您，可是想打开门的是她自己的意志！”基尔伯特开始拼命找退路，“不，也许是本能更正确些，作为玛里斯生命体，也许只是想回到自己应该住的地方吧……”

基拉沉默了一会，把匕首放下来。

“不要担心，只要有琳迪在，门总有一天会打开的！桀桀桀！”



“如果不把那个女人打倒的话，门就不会消失！”夏妮娅大声问道。

罗杰点点头：“要使门留在这个世界，就需要大量的玛里斯。如果作为玛里斯生命体的琳迪持续给它供给的话……乔尼，接下来你想干什么就由你自己决定。”罗杰同情的看着他，“再过一星期左右，飞空艇就能修好，如果大家想到那边去的话就来找我。”

(多拉○梦：“哇哈哈哈！！游戏里的字幕是‘飞空挺’耶！这是啥玩意啊？本来还说这段剧情太严肃，没想到还是有意外收获啊！！”)



在纳坦指点下，乔尼来到了黄昏的布鲁克林桥。

“我还是很迷茫，”乔尼看着的是面前的河水，“即使明白琳迪已经不是姐姐，可一旦要战斗的话……”

“你的姐姐……是怎样的一个人呢？”

乔尼呼出一口气，拉着夏妮娅坐了下来：“唔……感觉是很久以前的事了，不过她是个非常温柔的人，把自己的点心分给我吃，在我被别人欺负时替我打架……”

我老是给姐姐添麻烦……哈哈……”

“你觉得那样的人会杀害许多人，会想要毁灭世界吗？”

乔尼摇摇头，转移了话题：“那个……也许是错觉吧，在南美时，夏妮娅你样子有点怪，好像很急躁的样子。”

“在奇琴伊察，我被琳迪注入了玛里斯……”夏妮娅决定还是说出来，“我不知道什么时候会发作，所以要在那之前……”

“可是，就算打倒了琳迪，你也会……”

夏妮娅短暂的沉默了一下：“……我没想过那以后的事。”

“如果夏妮娅变得古怪，不再像是夏妮娅的话……”乔尼大声说，“我……我一定会想办法阻止这件事的！”

夏妮娅微微一愣：“既然有这样想法的话，你是打算跟自己姐姐战斗了吗？”

“嗯！”

“好了，回去吧。”夏妮娅站了起来，“这次，一定要把所有的事情了结了……”

“夏妮娅！”乔尼在身后喊，“那个……等平安地解决这件事后……能不能和我一起，协助我侦探的工作呢？”

夏妮娅只是微笑着转身离去。



约定的时刻来到了，在罗斯威尔已经树立起了发射架，罗杰果然依言用飞空“挺”(这个字还是没改)将乔尼他们送到了门那里。



“他们要来了。”基拉走到琳迪身边，

“那时是你救了我，我出生后第一次有人帮助我……虽说不算是报恩，只要我活着就会一直保护着你……”

琳迪依然没有表情。基拉转身看着乔尼他们：“你们来是为了杀死琳迪吗？真是冷血的弟弟啊，光是阻止姐姐还不够吗？”“如果她是我姐姐的话，”乔尼大声说，“就不会想要毁灭世界了！”基拉回头看看琳迪：“我才不管这种无聊的世界毁灭，只要和琳迪在一起就行。而我的愿望呢，就是把所有琳迪的敌人全部杀死！”

(雀翎：“啊哈哈哈，在办公室睡觉就是舒服！……哟，BOSS 战啊这是，玩到哪里了？”fei “不出意外的话，快通关了。”雀翎：“虾米？这么快！”fei “快个屁，这都要两天了！小样你睡得舒服啊！”)



基拉依然没有能够获胜，他无力的仰面倒下，口中发出的最后一个词，是“琳迪……”

琳迪慢慢回过头来，她走到基拉面前，将他搂在怀里(feil 压住想站起的冲动)。这个本来是没有感情、没有意识的生命体，竟然想起了从前的那一幕。

红发男子和蓝发少女坐在桥下，男子递给她一块面包：“我……我被别人叫做基拉，你呢？”

这个男子，现在就一动不动的躺在自己怀里。

“基……拉……”琳迪轻轻的念着。

突然无数的玛里斯聚集过来，整个门都变成了亮红色，大家感到有些不妙。果然，面前的墙壁轰然开启，出现在众人面前的是一道闪耀着光芒的大门。

“桀桀桀，太棒了，这样一来世界就会变成无序而混沌的了！”基尔伯特不知道从哪里跑出来，“没想到门会这样打开，看来那男人还是有点用的嘛！本来我

想只要能分点力量就满足了，但现在得到了更好的东西！真该感谢你啊！”

琳迪抱起基拉，缓缓向门里走去。基尔伯特一步三蹦的跟在后面：“桀桀桀，我不能这样呆着，要更多的感受门的力量才行！”

“等一下！”夏妮娅正要冲上去，眼前的一幕令所有人都惊呆了，无数的怪物从门的那边出来，虽然没有攻击他们，却争先恐后的向门外的世界涌去。

(fei “主角们被怪物淹没吗？我又看到眼熟的东西了。”多拉○梦：“我知道，你说的是机战3α的片头！”)

“怪物的数量多得惊人，”夏妮娅说，“不快点把门关上的话……”

乔尼看看门，大声问道：“各位，你们要怎么做？”

“我只想着要打倒琳迪，无须质疑。”夏妮娅回答。

里卡尔多接口：“想要复仇的，可不只是你哦。”

“只要打倒了那个女人，门就会消失对吧？”大猫还是满不在乎的口气，“呵，那还不简单。”

法兰克依然有着那种精神：“我们绝不能放着这种情况不理！”

西瑞达最后响应：“既然都来到这里了，我会奉陪到最后的！”

纳坦只是默默的拔出了枪。

“好！那么走吧！”



路上没有阻碍，唯一碰到的人是基尔

伯特。

“ 哟，各位，你们来得真快啊，”基尔伯特很高兴的打招呼，“感觉如何，这个溢满恶意的世界是不是很舒服啊？很快这种力量就会溢出到人类世界那边去，所有人都会变成像我这样，请你们想像一下那种美妙的事情……”

虽然说长得帅不一定能获胜，但是长得丑一定不能获胜，这是游戏世界的铁则，基尔伯特也不例外。虽然在获胜之后，似乎每个人都耗尽了体力。

“ 这就是……门的力量……”夏妮娅喘息着，“意志薄弱者，还有渴望一切的人都会无条件地接受这副样子吗？……只要一想到他们会变成这样我就不禁毛骨悚然。我们快走吧，要赶在门完全打开之前打倒琳迪……”



琳迪继续抱着基拉在走，突然一个踉跄跌倒在地，她爬起来，吃力地抱起基拉，继续向前走，一直走到门的最深处。基拉被放在最深处的祭台上，琳迪抚摸着基拉的身体，一次次象当初给予他能力那样吻他的嘴唇，一次次象当初给他疗伤一样往他身体里注入红光……但是基拉还是一动不动。

“ 琳迪，到此为止了！”夏妮娅等人冲了进来，转过头来的琳迪却让大家惊呆了，“ 琳迪，你……你在哭吗……”

泪水很快就干涸了，取代它是琳迪愤怒的表情，她的悲鸣传遍了门的每个角落，一个巨大无比的红色光球出现在她身后。

“ 我要让一切都结束掉，”夏妮娅握紧了双拳，“就在现在！”

“ 我会阻止住的，”乔尼大声发誓，“我不会让姐姐去做毁灭世界的事！”

(fei) “哦哦，要最终战了吗？我也加入！”多拉○梦：“你们对这个最终迷宫有什么看法？没有觉得它很独特吗？”雀翎：

“嗯，除了中途有几道门需要击破下面的树根之外……”三个人一起：“在迷宫流行变态的现在，居然有一条路走到底，连分岔都没有的最终迷宫！太感动了！”(fei) “当然，最终 BOSS 的战力好像过分了点……”)



一切终于结束了，乔尼的最后一击刺中了琳迪。琳迪不再理会面前的对手，蹒跚地转身回到基拉身边，轻轻的呼唤着他的名字：“基拉……”两人慢慢的升到空中，身体象爱德娜那样化为满天的闪光。乔尼清楚的看见，在闪光消散的最后时刻，基拉睁开了眼睛，他和琳迪都在互相对视着微笑……

“ 结束了……吗？”夏妮娅目送两人消失在空气里。

乔尼用手接住空中落下的一点闪光：“……再见了，姐姐。”

夏妮娅呆在原地，直到乔尼问她：“你怎么了？”

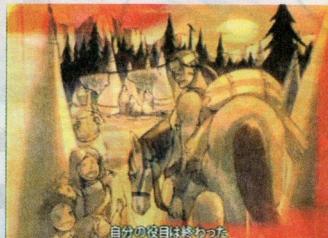
“ 我……抱歉，我在想从今以后应该干什么，”夏妮娅不好意思的笑笑，“从前我只想着如何去打败琳迪，可现在……我想我也许应该留在这里比较好……”

“ 那怎么可以呢？今后的事情从现在开始起考虑也不晚啊，好啦！”小鬼趁机一把拉住莎娜亚的手，“和大家一起回去吧！”

门在轰鸣中分散解体，慢慢消失在天空中，那诡异的红色已经不见了，阳光从云层中透下来……



纳坦留下”我的使命已经完成，以后就交给你了”的话后回到了科罗拉多的村庄，以保护同胞的战士身份生活着——我想他会和好人酋长成为好朋友的。



法兰克继续和忍者同伴们一起为守护和平而战斗，偶尔还会上电视，成了小有名气的人物——不过忍者那么受人注意真的好吗？

大猫现在一跃成为好莱坞的人气动作影星，没有人注意到其实它是一只真正的猫——而且是母猫。

西璐达揣满各地特产回欧洲了：“下次睡觉醒来，可能是几百年以后的事了，如果你们还活着，我会找你们玩的！”——我想没有人能活到那时候吧。



里卡尔多为爱德娜的墓前献上花圈后默默的离开了，不知道现在在哪里流浪——希望我长大之后能在酒吧遇到他在弹吉他。

至于本大爷乔尼嘛——



加兰德侦探事务所的电话铃响了，管家莱尼拿起话筒。

“ 您好，这里是加兰德侦探事务所……是，是，我明白了。少爷，三番街贝克先生养的猫不见了。”

乔尼懒洋洋地躺在沙发上：“唉，又是这种事，你应该把它推掉嘛……”

“ 好啦，好啦，别这么说，这次请让我跟您一起前往吧。”

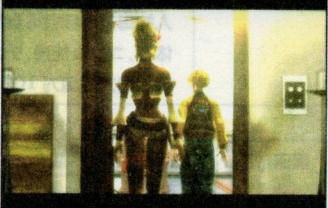
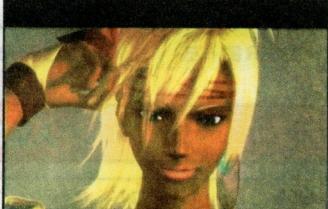
“ 没关系的，我一个人就够了。真是的，你老把我当小孩看……我走了！”



“ 您走好。”门咔嗒一声关上了，莱尼轻轻叹口气，继续清理房间。从他身边的窗户望出去，纽约的天空在阳光下呈现不正常的红色……

夜幕笼罩着纽约，夏妮娅独自站在钟楼上，已经变成红色的瞳孔注视着眼前的世界，没有人知道她想做什么。

(fei) “还真是莫名其妙的悲剧性结尾啊……”雀翎：“这个，大概算影之心历来的传统吧？”多拉○梦：“我想问一下，你们对着 badendi ng 感叹个什么劲？”(fei & 雀翎)：“BAD ?!”多拉○梦：“你们难道不晓得，把夏妮娅包括太阳精灵在内的所有 16 个雕像全部升级到 LS5，就可以出现 goodendi ng 吗？”(fei) “还真没有注意……等一下，按你打的进度，也没有那么多的点数来把这些雕像升满吧？”多拉○梦：“啧啧，我有一个姓金的朋友啊。”雀翎：“能借你那朋友的手指一用么？”



goodending 其实和 badend 没有什么区别，不过是夏妮娅没有变成红眼睛，快快乐乐的拉着乔尼的手一起去办案而已啦……(众人：“这就够了！”)



游戏名称：新 我们的太阳 逆袭的萨巴塔

游戏类型：太阳 A·RPG

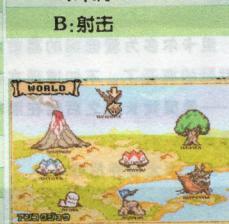
游戏厂商：KONAMI

发售日期：2005年7月28日

文：梵天

## 游戏操作

方向键	角色移动
A	吸收能量、调查
B	射击、贴墙时敲墙
L	特殊技能
R	观察周围状况
START	打开菜单
按住 SELCET+L	切换魔法
按住 SELCET+R	切换武器
按着 SELCET+B	切换透镜
按住 R 键 + 右	增加阳光
按住 R 键 + 左	减少阳光



## 人物状态

LIFE	体力
ENE	能量 太阳枪 魔法机械发动必要
TRC	获得变身能力，杀敌可以累积，满值时按 L 变身。 人物每升一级会得到两个经验点，自由分配给カラダ 体力、ココロ能量、チカラ力量。人物最高级别为 99， 每项能力满值为 100。

黑暗形态	L 发动	B 吸血
	A 攻击	
太阳形态	L 发动	B 冲刺
	A 攻击	



## 游戏菜单(按 R/L 更换)

マップ地图	显示玩家所在位置
アイテム	道具，一共可携带 16 个
贵重品	流程道具
太阳铳	太阳枪总数为 12 个，透镜总数为 8 个，每种最多只能装备 8 个
シード	大多为剑系武器
アクヤセリ-	防具分为，头盔，身体，装饰品，鞋
ステータス	状态，人物级别，金钱，另外还可以升级
コンフィグ	游戏设定
スリープ	休眠
ヤーブ	存档

## 太阳村地点介绍

村落地点	用途
计时塔トケイトウ	更改游戏时间，(一天一次)存档
酒吧ヤドヤ	和吧台旁的女性对话算命
图书馆トショカン	调查书架可以观看各种图鉴，任务的奖励。
武器屋ブキヤ	买卖武器
道具屋ドウグヤ	买卖回复道具
防具屋アクヤシリーヤ	买卖防具。
银行バンクロジ	黑暗银行贷款，太阳银行存钱。
机车库ガレージ	和技师对话可更改摩托的装备并可参加比赛，获胜后得到的分数可以和下边的太阳兽对话进行抽奖。
家ホーム	床边的太阳娃娃可以回复体力，和门口的小女孩对话有 3 个选择，そうこ：使用仓库。ぬいぐるみ：更换娃娃。はたし：退出。和下边的技师对话可以更换摩托的装备和名字。

锻造屋カジヤ 和老板对话就可以打造武器了，打造出的新武器都可以在武器屋购买。打造武器的素材为武器和防具各一个，确定后会在后边显示武器的外形，加热时按 A 键能让能量槽的右端尽量保持在活动槽的中间（太阳能量越高越好），打造时，能量槽到箭头位置按 A。（太阳能量越低越好），刚好处于箭头处为 GREAT，处于活动槽中为 GOOD，处于活动槽外为 BAD。材料越好，就越容易获得 SP 效果。SP 效果可以增加武器的属性和一些特殊的效果。



## 游戏

完成一个地点的攻略后再来到该地点，残余任务：杀光所有的敌人。探索任务：收集 3 个女神像。脱出任务：不被敌人发现离开该地点，想要获得好的奖励就努力达成 S 级评价吧。

## 太阳净化

游戏的流程就是进入迷宫，击败 boss 然后将其净化，boss 被击败后会被封印在棺材中，按 A 键将棺材拉到迷宫入口，超过 300 秒的时间限制就会失败，不过中途可以在太阳阵中回复时间，入口处太阳使者会张开结界，此时把棺材放在阵中间，用太阳枪射击四个角落的炮台后，站在下边的发光处按 A 开始净化，boss 会反抗并攻击炮台，可以通过太阳枪回复，右上角的红色槽变成 0 时净化成功。



## 封闭的牢狱之章

### 输入密码

むがいはだぜ	らじきふあき
つぐほどぞふ	ひぎむづつへ
效果	初期各能力 +2，太阳之力 +2，月之力 +2 等物品。

## 闭ざされた牢獄 [3F]

楼梯旁根据提示得到“太阳の果实”。出门后遇到第一个敌人，干掉他后别忘记房间内的两个宝箱，下一个房间太阳使者会告诉玩家补充能量的方法：在天窗下按住 A。两个角落各有一个宝箱，来到有箱子的房间，把箱子推到下边，然后贴着墙壁走到对面，下一个有两只 LV2 的蜘蛛，被网罩住的话连打 A 键就行了，该房间内可得到太阳枪“ウイザード”（霰弹枪），下一个房间有四个宝箱都是果实，太阳使者提示存档后，遇到骷髅，画面有 TRAP 路障的字样，不打败里面的怪物是不能离开的，绕到骷髅的背后射击，不要被他撞到就 OK 了，出门后身上的道具被偷走，好在都是回复道具并不重要，楼梯旁可以得到地图。



## 闭ざされた牢獄 [2F]

踩下开关后获得“クラディウス”，向北走可以用剑干掉蝙蝠，下一个房间砍坏箱子后前进。打开开关后，铁门升起，本层最后一个房间将太阳调到满值，站在天窗下吸引暗之精灵自投罗网。

## 我们的太阳剧情攻略

世纪末……

那是人们已经忘记太阳为何物的黑暗时代

生者变成死者，死者徘徊在这个世界中

最后的希望落在了暂时回归的太阳和一位战士

身上

但是战士倒在了背叛的同伴身边

妖兽重新苏醒

世界再度陷入永远的黑暗

没有了所谓的太阳战士

到底谁能够再度夺回太阳

“这里是什么地方，是梦境吗？但是看起来并不是梦啊！”黑衣少年注意到身后的红龙。“这难道是月一族的封印？”

少年的身体突然放出金光，体内月一族的力量似乎警告着什么。果然，苏醒的红龙向他发出吼叫，邪气四处弥漫……红龙的力量超出了少年的想象，强大的光束使他体力不支跪在了地上。

“真遗憾，萨巴塔先生！”一个冰冷的声音传入黑衣少年的耳中。“破坏兽——瓦尔那鲁德，生无亦死但却是梦幻般的绝对存在，做为暗黑少年的你根本不是他的对手，你那个拥有太阳之力的弟弟也做不到！”

萨巴塔心中充满着疑问：“你是怎么让这个怪物苏醒的？就算用上整个银河的生命那也不可能，单靠你自己能做到么？”

白衣少年微微一笑：“没错，单靠我一人，瓦尔那鲁德确实无法苏醒，不过加上拥有月之血脉和月之巫女之力的暗黑少年就另当别论了。”

萨巴塔眼前一片模糊的他陷入了昏迷，黑暗中他看到了那个熟悉的面孔，自己的弟弟强哥。“我已经不再是暗之一族的人，不再服侍暗之女王了……”萨巴塔还想说些什么，一股难以描述的力量让他慢慢的陷入无尽的黑暗之中。

“快醒过来啊！强哥，不要死啊！”一个声音叫醒了昏迷中的男孩。“难道是丧失记忆了？和暗之一族的战斗让你连我的不记得了？我是太阳使者，总之，先离开这个地下牢狱吧！”

## 闭ざされた牢獄 [1F]



第一次 boss 战，房间有两个能量补充点，和 boss 保持距离用枪射击，不要贪多，不然会被 BOSS 攻击到。战胜他获得黑暗少年サバタ A (二周目得到クロ)。后期返回得到透镜スター。

第一次 boss 战，房间有两个能量补充点，和 boss 保持距离用枪射击，不要贪多，不然会被 BOSS 攻击到。战胜他获得黑暗少年サバタ A (二周目得到クロ)。后期返回得到透镜スター。

回家后在宝箱中得到“ルナ”和“ゲクター コフィン”。从现在开始就可以驾驶摩托车了，另外还可以在スミレ处储存道具，和镇里所有的人对话完毕后，到酒吧与少女谈话，得到黑暗力ト。和武器店老板对话得到ダツジユ：按 L 冲刺（有太阳能量才能发动）。

### 【剧情】

正当强哥一行人为牢狱的封印犯愁时，一个小孩从天而降，他的到来让刚好破坏了封印，太阳少年借此机会冲出了牢狱，在太阳使者的帮助下，强哥恢复了记忆。

“我昏迷的这段时间到底发生了什么？黑暗势力再度复活了吗？”牢狱中妖兽让太阳少年感到前所未有的危机已经到来。



“没错！这都和你那个有着月之血脉的哥

哥——萨巴塔有关，不敢想像，那个家伙会再度加入暗之族，其中一定有什么隐情。”

“哼哼……果然还活着，太阳少年！！”

“伯爵，你竟然没死？”太阳使者再次听到这个熟悉的声音感到十分的意外。

“你难道忘了我——吸血鬼公爵是死不了的么？破坏兽复活的日期将近，你们该抓紧时间了！哼哼，阻止破坏兽复活只有一种方法，那就是打到那个瓦尔那鲁冈德继承者——萨巴塔！”

“萨巴塔怎么会是瓦尔那鲁冈德的继承者？这不可能！”

“怎么了，太阳少年，对你的哥哥下不了手吗？哈哈……如果你有这个觉悟的话，那就先击败我们黑暗四人众吧。”

伯爵留下决斗地点后消失在迷雾中，强哥和太阳使者为了寻找真相一起前往伯爵的巢穴——死灰之街。



## 死灰之街之章

### 死灰の街 A



遇到骷髅的地点，向下走来到有蜘蛛的地方可以获得女帝のカード，进入房间后遇到打开铁门的任务，从右边的楼梯上去得到透镜“フレイム”，装备它回到铁门前，点燃灯台后铁门打开。点蜡烛的房间宝箱中为“女帝のカード”，出门后可以在被石块包围的地方拿到地图 A，向北走遇到毒蜘蛛，观察后再攻击，TRAP 战用太阳枪杀死两个 LV6 的骷髅，接着来到一个房间，有一个无法打开的门，从左门进入有两个电梯，搭乘右边的电梯，会遇到小孩，紫色的宝箱中拿到赤のカギ，搭乘另一个电梯，贴着墙壁得到转移の叶，尽头房间的宝箱为“ナックルガード”，打开红门后继续向北走，进入大厅 TRAP 战：和 boss 战斗一段时间后强哥会变身，按 A 键轻松击败它，宝箱中得到“セイドワインダー”（二周目为伯爵的人物图），再次碰到小孩得知他是来自未来世界的财宝猎人，旁边的黑色魔法阵可以传送到入口。



### 死灰の街 B



这里出现的木乃伊听力非常的好，有一点小的脚步声，他们就会冲到强哥的身边，一定要和他保持距离，左边的房间有两个道具宝箱，右边的门来到户外，向左走到尽头可以拿到太阳枪“フーパー”，右行进入黑暗的房间，将丧尸引到十字开关处打开铁门，屋子内的幽灵追上强哥就会一直吸收能量，小心别让他们抓到，进入北边的房间又碰到小孩，进入找钥匙的任务，按图的路线过去就不会掉下去，限制时间内得到 2F 的房间得到“干し肉”和“金のキン”，来到楼下就可以打开金门了，户外的骷髅都是 LV9，玩家小心应付。进入右边的房间得到“地图 B”，向回走先破坏道具，把箱子推到十字开关上，2F 只能得到“大地の实”，北边房间有六个十字开关，全部踩完之后会掉下箱子，里边可以得到太阳枪“カラミティ”，向左走有喷火的雕像处绿色的箱子中得到“トライアル”（二周目为マルチペーパス）。对面两个喷火的两个雕像中间得到“力のカード”。



## 吸血伯爵之战



Boss 战，伯爵惯用吸血鬼家族的那个招数，他放出蝙蝠稍微向侧面躲避这招也就是个摆设，血量跟踪主角伤害力巨大，但

强哥来几个加速轻松闪过，伯爵变成一群蝙蝠的话，打死一两只，他就会变回真身，难度不大，保持距离用刚获得的连射枪射完所有的子弹再上去补两刀就行了，这伯爵完全是末够班呀。



按 A 键带着棺材向回走，太阳结界可以让时间恢复到 300 秒，继续向外走，死灰の街 A，有两个开关的地方（如图），人和棺材各在一个开关上，门就打开了，离开死灰の街，把棺材放到结界的中央，用枪打开四个开关，站在下面的白色发光处按 A，开始净化，伯爵反抗的时候就给他几枪。

## 【剧情】

死灰之街中，太阳少年遇到了那个牢狱帮过他忙的男孩，就男孩奇怪的打扮来看，强哥宁愿希望他是个喜爱到处游玩的小孩子，然而这个自称是特里尼帝的小家伙口中总是和宝物有关，那种试图掩饰孤独的眼神给强哥留下的印象要远远比他叫自己徒弟更为深刻，关于他的来历，他的目的，特里尼帝曾经说过：“我是来找传说中的战士，我来自那个没有太阳的未来世界，我们利用时间穿梭来到这个时代，能做到那种事应该只有传说中的战士吧！哈哈，本来我们所在的的世界是没有那样的家伙的，信不信是你的事情了！”马上就要面对伯爵了，强哥不得不把思绪集中在即将开始的恶战中。

旁边的特里尼帝拉住了强哥：“我闻到了强烈的不好的气息，一定就是那个吸血鬼伯爵，还是闪人比较好吧。”

“这是场无法逃避的战斗。”说完强哥径直走进了伯爵之间。



“那个家伙竟然真的去了！等等，说不定伯爵身上会有宝物呢，说不定这个世界的黑暗一族很弱呢，好吧，我去试一下。”

“真是无聊的任务！”伯爵叹了口气。“是要和我战斗？我和瓦尔那鲁冈德一样，都是不可战胜的，你父亲林格被我打败后变成吸血鬼，而你从林格继承下来的吸血鬼的血统会是我的对手么？曾被萨巴塔打倒得你是靠黑暗的力量才能活的这么久啊，太阳少年，你有和你哥哥决斗的觉悟吗？恩，这个家伙是谁？”

“我是未来世界的财宝猎人特里尼帝，吸血鬼伯爵，我是来打倒你的！”身为人类的特里尼帝在吸血伯爵面前太弱了，伯爵轻轻一击，小家伙就飞了出去。

“有无脑的小卒进来了？看吧，和我战斗就意味着死亡，来吧，我的好对手太阳少年强哥，我们一起来跳血之舞吧！”

血之舞蹈以封印告终！太阳始终吸血鬼的克星，精疲力尽的伯爵被封入了棺材中，强哥担心小家伙的安全，好在他只是昏迷，为了不让他再次陷入危险，强哥悄悄的离开，没多久，一只蝙蝠从特里尼帝的身旁飞起，小家伙也在此时醒了过来。

“我还活着？伯爵呢，那个家伙又去哪了呢？难道他替我……对不起，强哥，不能让你白白送死的！”

垂头丧气的特里尼帝在死灰之街游荡，远处的强光让他突然十分的好奇。光之阵中一个少年正和伯爵战斗。“那个家伙是强哥，他没有死啊，那个棺材。难道

是什么宝物？”突然本该被净化的吸血伯爵再次出现在强哥的面前。“只要有身体的一部分还存在，我就可以复活无数次，世界崩溃的日子不久就要来临了，你们等着吧！”特里尼帝突然想起了那只蝙蝠，想不到是自己给伯爵创造了这个机会。躲在一旁的特里尼帝见伯爵消失后才慢慢的露出头来：“强哥竟然可以打到伯爵，难道他就是传说中的战士，怎么可能？不管怎么样，我要跟着他！”

## 古の大樹之章

### 【剧情】

秘密跟踪强哥的特里尼帝非常的气愤：“那个混蛋，竟敢丢下师傅不管，这个破木头是什么……这难道就是母亲曾经告诉过我的太阳树？真是有点诡异呢，这真是伯爵的藏身之处吗？那人如果是真正战士的话，应该不会输给吸血鬼的，不过那毕竟是传说，战士没和破坏兽战斗就死了。什么，那个是，啊啊啊……”黑影掠过特里尼帝飞向高空。

古树之顶，黑暗四人众的两人在交谈着什么。

“哟，伯爵”

“是伏雷思贝尔格吗？”伯爵回头看看那个人，不，应该说是怪物，可爱的面孔下面隐藏的是血淋淋的牙齿。“看来能量收集得还顺利嘛。”

“太阳少年似乎还活着呢！果然是继承了吸血鬼的血统啊！不过你一直瞒着这个事实，该不会想背叛吧？”

“胜利想要从激烈死斗中获得才有意思！”伯爵并没有直接回答贝尔格的问题。

“我倒觉得杀死对方就是胜利呢”

“不要把我和你混为一类，贝尔格！这小鬼是谁？”

“是我难得的猎物，非要好好尝尝味道不可。”

“哼，你的坏习惯还是没变。”

“还比不上霍格呢！总之，这里是我的领域，他是我的猎物，你可别动坏脑筋啊！伯爵！”

“我才不管你的事，不过太阳少年和这棵快枯死的树可不同，小心手被烧着了！”“这样的猎物就更有吃的价值了，啾啾啾啾啾！”

“呜……为什么我会这么倒霉，被抓住的特里尼帝心一直嘀咕，而且他们在说什么吸血鬼的血？他果然不是传说中的战士吗？可恶，我这个傻瓜，居然看错了人！”

## 古の大樹[1F]

完成摩托赛后，进入古的大树，新的敌人岩石兵旋转冲击会造成不小的伤害，等它们眩晕的时候打他，植物是杀不光的，绕道走吧，冲破第一个TRAP后，不要上电梯向南走会从宝箱中得到地图A。

## 古の大樹[2F]

来到二层，东南的房间能拿到“ロックマン”，开启任务后，到东北有石块的房间，第一块石头推到两个石台中间，到上边把另一个石头推下去，得到透镜アース后装备来到植物处射击，这样就能登上上边的平台了，把两个石头推到十字开关上，出现升降机。

## 古の大樹[3F]

向南走来到树枝上，外边有大风阻碍强哥的前进，把阳光调倒0即可，这里有一处宝箱为女帝のカード，跟着蝙蝠的踪迹前进，进入TRAP战，绿巨人和之前的几个巨人打法一样，小心它最后的自爆，获得得到“エインヘルヤル”（二周目为死の翼フレスベルグ），继续前进，蜈蚣只有攻击头部才有效，北边有绿色宝箱的房子和上次推箱子不同，箱子推下来后，堆成圈中的样子就行了，箱子中是“ムジックハンドル”。有传送台的地方宝箱中为“女教皇のカード”。推箱子到开关上出现升降机。



## 古の大樹[4F]

左行中间的宝箱为“クレストオブダイヤ”，右行进入TRAP战，都是杂兵没什么难度，用增长剂射击植物，继续前进，宝箱中得到地图B，南边就没出路了，西南方向出门后，弱阳光下出现隐藏平台，尽头得到チーン，按地图提示向北走，进新房间就开始新任务寻找红色钥匙，站在平台上装备火属性透镜向东北方向的两个火台射击，成功后对面的门打开，继续前进，下一个房间用同样的办法点燃五个火台。来到有两个宝箱的房间，使用千里眼果实观察，得到红色的钥匙，进入下一层（注意箱子和开关的颜色，和前三层不一样）。



## 古の大樹[5F]



到最东边的房间可以得到“力のカード”，中间有不少的植物和蜘蛛小心中毒，绕一圈后来到看似没有道路的地方，调弱阳光观察后出现通路，宝箱中是太阳枪“テンペスト”，从西边外边绕到南边的电梯。

## 伏雷思贝尔格之战



由于有特里尼帝这个家伙的存在，强哥就不能放开手脚和贝尔格放开手脚决斗了，他被风吹走的时候，要立刻按A键像拖棺材那样把那费人拖回来，让旁边的植物长高站在上边可以直接伤害贝尔格，这种方法太慢了，变身两次吸血贝尔格就挂了，呵呵，黑暗力量还是留给boss实用啊。继续拖棺材，5F有两个开关的地方，先将棺材放到十字开关，然后贴着墙去踩另一个开关。赶到4F就有太阳结界。一路拖出古之大树找个地方

把它给净化，boss不老实的话，就给他几下。



## 伯爵之战

伯爵下血雨时，无论怎么攻击都不会对他造成伤害，不过不要着急，一会会发生剧情，变身后按B不用几下就能干掉伯爵。

### 【剧情】

登上树顶的强哥又看到了特里尼帝“放开他！！”

“果然是你的朋友啊，怎么能放了他呢，不过放了他，你们也没地方跑啊，看看周围吧！碧蓝森林对你们可很宽容，快跑吧！”特里尼帝的挣扎毫无效果。

“哦……我是黑暗一族四人众的死之翼——伏雷思贝尔格，恐怕不能你们追伯爵了呢，让我一起吃点东西嘛，我很喜欢料理呢，不用担心我的料理水准哦！从哪里吃好呢？”可惜死之翼没来得及享用它的美餐就被太阳净化了。

“不愧是太阳少年，那个家伙还是太弱了，伯爵再次出现的众人面前！哼，杂鱼果然是没什么用。”

这次不会再失手了！觉悟吧，我的好对手！伯爵从伏雷思贝尔格得到是从那棵古树上采取来的高纯度的能量，获取强大的力量的他早已是今非昔比，他泳唱死亡之曲在血雨腥风中跳着血之舞，黑暗物质构成的血雨，让拥有太阳和月之血脉的强哥无法抵挡。

“果然和传说的一样，战士被破坏兽杀死，不过强哥你不能死啊！”强哥发觉呼啸声越来越远。陷入昏迷的太阳少年听到另一个声音的呼唤：“醒醒太阳少年……我是古之大树，为了让你们获得和黑暗一族的力量，我现在活过来了，死之都的伊斯德兰卡，太阳街的米库是我的儿子和女儿，谢谢你给予他们活下去的鼓励，现在是我将强大力量给予你们的时候了。”

“什么？我的暗云消失了？我强大的力量啊，难道古之大树再度复活了？”金色包围的强哥让伯爵十分震惊，不过很快他又露出了冷笑：“哼哼，很有趣，我要看看你又多大的力量！”太阳形态下的强哥很快击倒了伯爵。

“这就是……太阳少年真正的实力吗？这种力量说不定可以阻止破坏兽的复活，那男的操纵傀儡的野心和死去的女王是不同的，向北方之地白色森林进发吧，你将和你的哥哥萨巴塔再度相会，但你要有这个觉悟，面对现实才是真的战士……”

“真是厉害啊，强哥！竟然打倒了那个伯爵。”特里尼帝这时来了精神。“太阳使者就是你这么个小东西？”

“你这个从来来到这个世界的财宝猪人真是个大混蛋，竟然小看我！”太阳使者十分的气愤。

“太阳使者连这都知道，但你知道我的那个世界吗？那是被破坏兽和黑暗一族控制的世界，没有太阳，只有一个黑暗一族制作的暗之太阳，地上是死者的世界……人们都躲藏在地下，食物非常匮乏，人们互相争斗和欺骗，食物，金钱就是生命！与其相信别人的话，我宁愿相信金钱，不过那个时代还有一个希望的传说，就是那个和暗之一族做战，并创造了无数传说的光之战士，那个战士可以拯救世界，可那只是哄小孩子的话，不然世界不会那样。”

“那是否是这个世界的未来，那个战士的传说是否存在，我都不知道，但是我现在活着就有机会改变未来。我们去白森找出真相。”



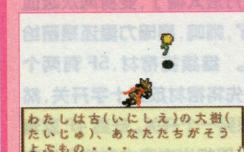
フレスベルグ  
「キエキエキエキエキエキッ！」



スペシャルアクション  
「ト」



カイネル  
「トーニティ……」



わたしは古(いにしえ)の大樹(たいじゆ)、あなたたちがそよぶるもの……



## 白之森林之章

### 【剧情】

少女的身影在冰的世界中闪过。“等一下，你该不会是……”强哥叫住了少女。



“你是？你知道我的事情？我到底是谁？想不出……怎样都想不出，我一定有什么重要的事情。”

太阳使者看清她的容貌后十分的震惊：“魔女卡米拉？你不是已经……”

卡米拉的名字让少女的脑海中闪过萨巴塔的忏悔：我心中是不可能会有爱，就算是有，那也是卡米拉的心，她的灵魂还有暗黑物质一起在我的心中，是我杀了叹息之魔女卡米拉，如果可以的话我真想让她以人类的身份复活过来，无论如何我都要实现这个梦。

“我现在想起来了，我是那个人的魂之欠片，他的灵魂和破坏兽融合在一起，现在的我无法再接近萨巴塔大人了！强哥，你来这里是为了拯救这个世界，还是打到那个人？”

“我要救他！”

“谢谢你，强哥，希望你能坚定你选择的这条路，虽然和你决斗是他的心中的愿望，但作为破坏兽的继承者，他的心中已经充满了邪恶之气，我求求你，阻止萨巴塔大人吧！”少女的哀求让强哥更加的迷茫，到底该如何面对自己的哥哥，阻止他，就必须进行太阳净化，那等于杀了萨巴塔，难道非要兄弟相残吗？强哥没有回头看卡米拉，他知道自己或许无法完成刚才的许诺。



## 白き森 A[1F]



场地变化不是很大，注意观察区别点，南边宝箱得到“女神のカード”。一直向西走，进入山洞，打开开关在尽头的宝箱得到太阳枪“ボマーチ”，东北方向的山洞得到“命运の輪のカード”，径直向北，遇到特里尼帝，用刚才得到的太阳枪打开入口，两个箱子并列的房间得到地图A，向东行进，TRAP战后获得透镜フロスト，向东走下一个房间推两个冰块打开铁门，装备刚获得的冰属性透镜射向火焰，踩下开关，两个箱子的房间的入口就打开了，东北方向的TRAP



战的敌人是一个斧子，等斧子砸到地上趁机砍它。得到“ウラスターII”（二周目エンニオ），继续向北走再次遭遇TRAP，这次敌人是冰巨人，除了冲刺没什么值得注意，胜利后得到“パイルバツ”，东南角得到“女教皇のカード”。



## 白き森 B[1F]



经过入口的传送点，向西走，把三个箱子推倒洞中即可得到“强化アーマー”，出洞后西边的山洞用爆弹枪打开得到太阳枪“ビートマニア”，冰块中间空地隐藏宝箱为“かげんこさま”。转向东中途可以得到“力のカード”，东北方向的山洞得到地图B，东北和北边白之森B[1F]的尽头都会遇到特里尼帝，从中选一个宝箱，选哪个结果都一样。西北方向的山洞进入后开启红色钥匙的任务，向西走用火焰枪融化右边的冰块，把另两个冰块分别推倒西边和南边的墙壁，自己站在第三个开关即可拿到红色钥匙，西北房间有三个箱子的谜题，如图所示。冻柱灯台，入口的两个冰块就北极融化了。

#### 箱子推法：



## 萨巴塔之战



他瞬间移动到强哥身边会旋转，离强哥远的时候就射击，多和他周旋，用光圈枪和爆弹武器配合火属性攻击对萨巴塔造成不小的伤害。体力减少一半后，两人就开始玩捉迷藏了，找到他不要客气，用近身武器砍他几刀，他开启黑暗之力多了一招炎爆，不过他那点体力根本就不是变身后强哥的对手。

## 【剧情】

白之森林深处，光与暗的力量相互碰撞，兄弟二人进行着生死决斗，强哥加大了光之力将萨巴塔撞出了很远。

“不愧是强哥，这样的战斗才有趣味啊，出来吧，黑暗枪，黑暗之力全开，来吧，太阳和黑暗就在这一决雌雄！”太阳少年和黑暗少年的战斗让整个白之森林都在颤抖，雪花静静的飘落在地面，浓雾中两个人的影子慢慢清晰，萨巴塔倒在地上捂住胸口，他强忍着抑制着黑暗能量的涌动：“已到了极限了么？你胜了，快用那个把我封印……用太阳之光将我净化！！”

“什么？为什么这样，萨巴塔！！”

“破坏兽瓦尔那鲁冈德已经觉醒了，人们即将陷入黑暗时代，但是他还没有完全解除封印，满月之时血涂大地，破坏兽才能完全解放，那个月之一族的封印有两个解除方法，一是月蚀，再就是拥有月之巫女的力量的我的鲜血，我的身体已被黑暗力量蚕食，除了净化我没有其他方法，快，明天我恐怕就会失去控制了。”强哥低下头握紧拳头，但却没有张开光之结界。

“虽然这样可能失去他，但萨巴塔身上留着太阳和月亮之血，说不定会有奇迹啊！怎么了？这也是萨巴塔的宿愿，不要再犹豫了。”太阳使者提醒着太阳少年，强哥不知道什么力量在驱动着他，结界中传来那萨巴塔痛苦的声音，一次次的刺痛着他的心，愧疚、信念、正义……自己都感觉不到了，因为萨巴塔的声音已经消失了。

赶来的是特里尼帝看到此情此景愤怒的质问着低头不语的强哥：“萨巴塔他……就算是黑暗一族的人，也是你的哥哥啊！”



太阳使者拉住激动的小家伙：“特里尼帝，失去家人的痛苦……强哥不是承受着么？”

特里尼帝并不接受太阳使者的解释：“哼，你杀了他，这个事实能改变吗？谁都是这样，母亲跟我提到过的传说的战士也不例外，人为了自己可以牺牲别人！！”



“哼哼，没错，牺牲别人保全自己本来就没错，人类的食物和住所，都是牺牲其他动物的结果，除此之外，人类还会为排除异己而杀死对方，多么悲哀的种族。太阳少年，看来你已经亲手解决拉你的哥哥啊，不过这就是命运，这不是你的错呢，我是黑暗一族四人众的傀儡师——拉塔德斯库，我是迎接巴那尔刚德后继人的，他是我们的主人，哦，萨巴塔已经毫无力气了！托你们的福省了不少时间了，傀儡就该是傀儡的样子才好，那么保重了，强哥大人，请以后不要在妨碍我们哦。”说完他带着失去意识的萨巴塔消失在白之森林。

“拉塔德斯库竟然在这里出现。”

“特里尼帝，你认识他？”

“恩，他是支配未来的暗之一族，是那个把世界弄得一塌糊涂的破坏王，他杀了我的母亲，现在全部结束了，未来还是无法改变。”

太阳使者突然想到了什么：“强哥，记的萨巴塔说的话吗？破坏兽的复活条件是月之巫女力量的血和满月之时，我们可以改变月亮，我们要到那里！”

“你说什么，那根本不是人类能到达的地方！”特里尼帝认为这是在开玩笑。

“方法还是有的，利用海贼岛的魔动炮我们就能到达月球。”

“怎么能随随便便丢掉自己的性命呢，不过海贼岛一定有宝物，你们找魔炮，我找宝物，我们各做各的。”

“又来了，克里尼帝，不过也好，出发吧。”

## 海贼之岛之章

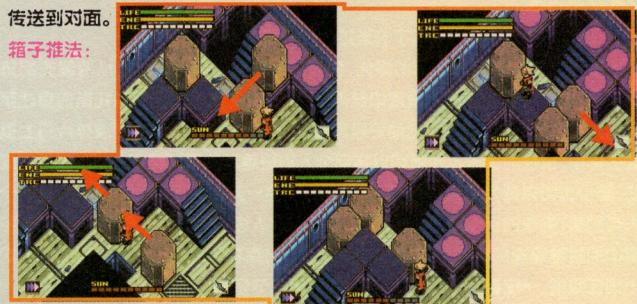
### 海贼の島 A

回家和棺材技师对话，得到太阳能转换器，摩托追逐战后进入海贼岛，这里有大量毒属性攻击，建议装备大地的守り，出门向西走可以获得透镜“クラウド”，装备风透镜打开挡路的石块上船。



到船头按A键调查船舵，三个炮台旁边推箱子到开关，上面的桅杆得到红色的钥匙，另一边用千里眼得到“カーネル”（二周目为おでんぎゲタ），1F北端使用红色的钥匙，完成打开四个宝箱的任务，一定要靠墙走，不然会掉到下边重来。一直下到2F将灯台点燃得到“运命の轮のカード”。继续前进遇到船舷弓兵，向南走得到地图A/[B1]向右走，进入TRAP战斗，敌人是虫子和毒花，该房间右上的墙角可以用破坏墙壁的太阳枪打开，里边得到配件，下到2F，喷火处把阳光调小，经过平台尽头可得到太阳枪セムライ。TRAP战后推箱子如下图中流程，先是TRAP战，打败金色装甲兵得到“ベルヤルク”（二周目为棺桶屋），传送点前有箱子的地方变小可以进入，得到女教皇のカード。然后传送到对面。

#### 箱子推法：

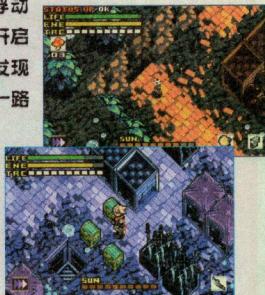


## 海贼の島 B



一直向上走来到船上，向南走得到黄色钥匙。贴着墙进入黄门，走廊中得到地图 B，向南走将箱子推回到门口，绕出去从门外进入推到下边，到[B1]推箱子后 按图中顺序推，到右下角房间得到绿钥匙，回到海贼の島 A 绿色门后进入 TRAP 战得到“ウルフヘジン”。该房间还有一个隐藏宝箱为“どるんばさま”。回到船下进入 TRAP 战得到ハンム-ヘッド（二周目为机械王ニーズボッヂ）、踩下开关，浮动平台对面的宝箱得到月のカード，发生剧情后，开启任务，用炮射击对面的骷髅，北边传送点回去发现有洞的墙壁，变小进入得到太阳枪ジャグラ —— 路前进遇到 TRAP 战打开三个宝箱（二周目为叹息の魔女カーミラ人物卡片），1F 有两个石头兵的房间的西北方向的墙壁，需要变小才能进入，得到女教皇のカード。走到第三只海盗船调查船舵。

绿钥匙箱子推法：



## 铁之巨龙之战

用船上三个炮台攻击巨龙，炮弹补充需要些时间，炮变成红色就可以了，装上曲刀既可以开炮，还能攻击空中滴落的漂浮弹，不过要不断移动，迅速离开船上有关准点的地方，巨龙身上的炮台被破坏后冲到他头上打他的眼睛，趁他放电前回到船上，被电到基本是一击必杀，最安全的办法还是在船上用枪射击，只要小心他的毒气就行了。进入体内后，炸弹爆炸前把它踢到钉子上，也可以用刀砍，还剩两个钉子防护罩消失，这个时候就可以打到 boss 了。胜利后拖回去净化后。回到第三艘海盗船调查船舵。



## 【剧情】

海贼之岛，强哥再次遇到了卡米拉：“萨巴塔怎么样了？”  
“萨巴塔大人受到容积器的净化，失去黑暗物质的萨巴塔大人从傀儡支配逃脱出来，也从巴都尔冈德的灵魂中获得解放，但是那是傀儡使拉塔托斯假意让萨巴塔大人获得自由，来完成把他变成完全傀儡的意图，我这个的灵魂碎片马上就要去那里，现在的话说不定就可以将那个人的灵魂和巴都尔冈德分开。就算不成功，至少也可以成为破坏兽灵魂的一部分，和他一起共命运，强哥，你要么把那个人夺回来，失败的话就请阻止那个人，萨巴塔大人也一定是这么希望的。”卡米拉眼中的犹豫深深的印在太阳少年的脑海中，白森林之战的一幕幕情景似乎再次出现在眼前，一定要找出解决的办法，强哥暗自下定决心。



おてんこさま  
「サバタをどこにやった!!」

海贼船开动了，船迎着海风向着海贼岛进发，那是前往月球的必经之路，也是拯救萨巴塔的必经之路。然而傀儡师——拉塔托斯的出现打破了这短暂的平静。“你们这些人还真是麻烦，这里确实有通往月之背面的魔炮，果然不管你们是不行啊，哼哼，好好享受最后的乐趣吧！”

“太阳少年吗？你竟然打倒了贝尔格，不过他也只能吃自己的恶果，这到挺符合了他没脑子的性格，我是四人众之一尼兹，聪明的头脑，钢铁的身躯，这就是最强的钢铁军团，在我这地狱般的炮火中消失吧。”巨大的黑影从海中浮起。铁之巨龙咆哮着向这边的游来……

“怎么样了，强哥，我们好像被他吞到肚子里了，出口在什么地方呢？”太阳使者在黑暗中好像看到了出口，两人寻着亮光来到了一个房间。特里尼帝被绑在屋子中，坐在椅子上的人露出了邪恶的微笑。

“你是操作这只铁龙的暗黑一族？”

“你们这些下等生物真让人头疼，杀都杀不完，你们这些腐蚀世界的害虫没有多长时间了，不久黑暗一族掌控生命的时候，我所创造的钢铁军团可以让破坏兽的复活成为现实，这就是银河宇宙的意识！！”

“太阳是孕育生命的天体，绝对不认可暗之一族所提到的银河意识，生命的存亡根本就没有优劣之分！”

“哼哼，那么开始以生命为赌注战斗吧！”这是一场势力悬殊的较量，没有钢铁之躯保护的暗之一族根本不堪一击。

再次被救特里尼帝心里有说不出的滋味：“还是被你救了，母亲死的那天，只有我一个人活了下来，如果大家向你们这样互相信任，妈妈就不用死了，真的是那种未来吗？”他沉默了一会抬头看着强哥问：“你相信未来吗？”，强哥点了点头：“相信！”

“你真是不可思议的家伙，没想到你会这样回答，看到你我就会想起死去的妈妈，我们在寻找传说中的战士的途中，无数次受到暗黑一族的袭击，无论走到哪里都没有人肯帮助我们，即使如此妈妈也没有放弃，我一直忘不了她的微笑，妈妈还有你为什么会有这样的微笑呢？”

强哥摸着小家伙的头：“只要最喜欢的人能微笑起来的话就足够了，大家的微笑，就是我们的太阳，你妈妈一定也是为了守护你的微笑，为了让你见到大家的微笑才那样坚强的。”

强哥看着天上的月亮握紧了太阳枪，现在的他又多了一个理由去拯救世界……



## 暗黑城之章

### 暗黑城[B15F 大地之间]



打开开关，踩着平台到西边的树枝上，把阳光调到一格就可以看到隐藏得路，进入山洞引石头兵到开关，强哥站在十字开关上，铁门打开后进入搬下开关。



### 暗黑城[B15F 炎之间]

用火属性透镜攻击木乃伊，靠在门口，等他踩到机关就立刻冲进门内，装备风属性透镜和ボム - 破坏箱子后边的三个石块，把箱子推到头。开门后搬下开关。



## 暗黑城[B15F 风之间]



每个房间里有一个机关，进一次后门就会关闭，只能单行并没有重复路线，失败就会出先黑色传送点，每个房间要先打开开关，向东边走，乘传送台到东南房间拿地图，正确走法：向北走——骷髅房间尽头南下——幽灵房间南下——向东走——从左边得出口出——回到初始位置——进东门——乘传送台。拿到红色钥匙，打开开关。

## 暗黑城[B15F 冰之间]

西北纹章房间把红色和蓝色得箱子换一个位置，门口的冰块向右推到底，再向上推，把左上右边第两个冰块推到中间，把右上的冰块推到左上，用枪溶化掉左上冰块，把旁边这块推到下边和另一块堆到一起，到中间把冰块向十字开关方向推，再回到上边，把另一个冰块推到十字开关上。回到纹章房间把红色和蓝色的箱子换个位置，乘移动平台到对面，打开开关。

**箱子推法：**



## 暗黑城[B15F 中央塔]

完成四之间就可以前进了，TRAP 战后得到ボレートメイル（二周目为防具アルファアルノティアラ），破坏雕像。



## 暗黑城[B12F 中央塔]

到 B12 电梯按 A 来到 12 楼，TRAP 战得到サバトン（二周目得到防具スパイクメイル），破坏雕像。

## 暗黑城[B9F 大地之间]

大地之间需要通过箱子机关反复更换迷宫中的结构以找到最后的开关，具体方法如下，将绿色的箱子推倒左边的开关上，将紫色的箱子推到右边的开关后。从右边的入口进入可以得到卡片，回到起点从左边的入口进入，一路前行在尽头的宝箱中获得暗黑城 B9F 的全部地图 B，原路回到起点，将绿色和紫色的两个箱子交换位置后，从左边的门进入，装备风属性透镜打开北边有裂缝的墙壁，拿到赤的钥匙后从另一边进入打开红门，此时还是无法直接进入找到开关的房间，需要玩家再次返回起点交换箱子的位置后进入右边的门，乘坐移动平台，尽头有大地之间的开关。打开开关后传回大厅。

## 暗黑城[B9F 炎之间]

接着绿、红、紫、蓝的顺序把箱子推到中间，每次推完箱子都要进入右边尽头的房间传送，四个雕像都完成后，打开开关。

## 暗黑城[B9F 风之间]

着重问题，到右边的房间推下和左边房间等重的物体，然后和幽灵对话，红色骷髅：石头人×1+分裂孢子×2=1个铁块（上边的）。蓝色骷髅：僵尸×2+石头人×1=1个铁块（上边的）+2个木块。紫色骷髅：鬼火×4+幽灵×4=1个石头（下边的）。得到三个宝箱，中间的为太阳枪バブルス打开后边的开关。

## 暗黑城[B9F 冰之间]

**石头推法：**

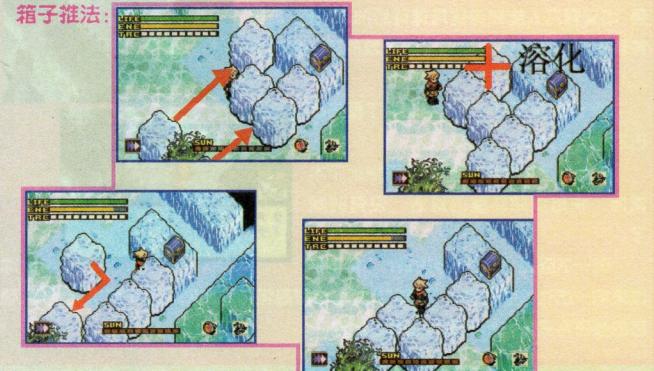


四个箱子的房间，推紫色箱子到中间，遇到石块迷题，如图，将上边的石头推下一个，向左推一格，然后向下推到下边和中间的石块右边的沟中，其他三个石块，用同样的方法，推成圈示形状，把上边的箱子推到两个开关中间，用枪破坏掉北边的石块，把另一个石块推到所示位置，把开关中间的石块推到下边的开关，自己站在另一个开关上。里边有 3 个宝箱、命运のカード

推绿色的箱子到中间，让植物生长，推蓝色箱子，出现冰块的迷题，北边两个挨在一起的冰块，把左下的那个推到中间，把植物旁边两个推上去，推成一个 4 字。把左上的那个溶化形成 T 字，中间那个推到植物旁，最后一个就容易了，紫色宝箱得到黄色钥匙，回去推红色箱子，进入黄金之门打开开关。

这里和大地之间一样推不同颜色的箱子到中央的机关，迷宫都会有不同的变化，最终的目的是要得到紫色宝箱中的黄色钥匙，推箱子的迷题比较繁琐，玩家可以参考流程图在根据流程中的所给的提示很容易就解开眼前的难题，顺便说一句，如果玩家不在乎命运的卡片不用推石块打开开关，直接完成植物的迷题也可以顺利通过冰之间。

**箱子推法：**

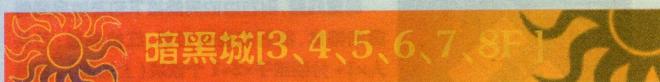




TRAP 战后得到グリグリメガネ(二周目防具ウイングブーツ), 破坏雕像。



向下走得到ブルース, TRAP 战斗后得到“ブラックアーム”, 破坏雕像。



得到月のカード

把木箱推到中间的十字开关即可

贴着墙的边缘走

破坏中间的箱子, 把上边的推到墙角, 下边推到中间

贴着墙的边缘走, 得到地图 C

从左到右按 1345, 剩下一个空位引分裂包子去踩。



得到魔法药, 回复药

调弱太阳光, 出现隐藏平台得到太阳のカード

剧情

TRAP 战, 中途会从炎属性变成冰属性得到ウアルキリー(二周目为人形使的人物图)

修整

boss 战



他召唤分身的时候是最佳的攻击时机, 不想被鞭子抽到的话就不要砍多, 不要被有石化能力的飞刀击中, 轮圈有眩晕效果, 这时不要着急冲上去, 等他发完三个轮圈, 会出现你的身后, 这是可以砍他两刀, 体力少于一半, 会召唤石块和剑来攻击, 对付他的方法不变。

## 【剧情】

随着魔动炮的一声巨响, 暗黑城多了几位不速之客。地球上任何地方的月亮都没这里看起来漂亮, 可又有几人能知道这月亮背后的危机呢, 历经种种磨难的强哥终于来到了暗黑城的顶部的战士之间。

“萨巴塔, 没事吧!”强哥切断了套在萨巴塔身上的绳索。

“拥有月之巫女力量的我还是输给了木偶师, 快阻止破坏兽的复活, 没有时间了。”

“等一下强哥, 他不是萨巴塔!”特里尼帝冲过来的一击让傀儡师露出了原型。拉塔德斯库将特里尼帝打入了异次元空间, 愤怒的强哥将变成太阳形态将其暂时击退。



帝

“强哥, 刚才算是你救过我的补偿, 在我们那个未来我和妈妈没有找到传说中的战士, 我现在明白了妈妈最后说的那句话, 不管你是不是那个传说中的战士, 都要像妈妈那样微笑的面对未来……”特里尼帝的身影消失在宇宙之中, 没有实现卡米拉的承诺, 没有保护特里尼帝的微笑。太阳少年陷入了深深的自责中。

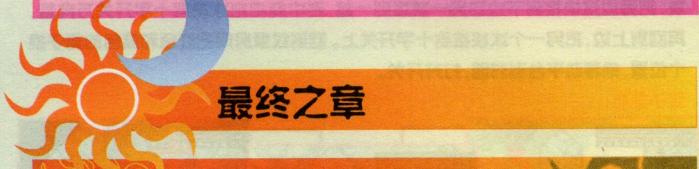
旁边的拉塔德斯库十分的得意: “哦, 好像少了一个敌人嘛, 虽然失去了伯爵, 伏雷丝贝尔格这样优秀的棋子, 也没有什么, 月之封印即将开启了, 看! 这红色的月亮, 月蚀已经开启了, 加上持有月之巫女之力的人的血, 破坏兽马上就要苏醒了!”

“你说的是萨巴塔?”

“哼哼! 我注入的暗黑力量让他失去了意识, 萨巴塔现在和行尸走肉没什么区别, 已经没人能够阻止破坏兽的复活了, 生者也好, 死者也好都将向我臣服, 我——傀儡师, 不, 破坏之王今天就来血祭你们。”

拉塔德斯库的野心被拥着太阳之力的强哥击的粉碎, 死者之羽缠绕在这个玩弄生命的人的身旁, 蔑视生命的他依然无法逃脱死亡。

“特里尼帝, 谢谢你, 你和你母亲的仇我让他偿还了!”



## 最终之章



和所有的幻之分身对话后, 在北边发生剧情, 从玻璃走上去, 中途需要靠着墙壁, 西北的平台上获得最后一个太阳枪ストーカー, 乐城底部有不少暗之手, 看好时机在它们收回的时候直接冲过去就不会受到伤害。



## 破坏之兽之战



一定要小心双手合并, 伤害力巨大, 多冲刺躲避, 头部是最大的弱点, 先破坏两个手, 破坏之兽连续放出光弹, 直接用刀打回去, 不要离他的头太近, 被 boss 跳到将近一半的体力。黑死之光有一击必杀的效果, 破坏之兽嘴里一有黑光就向屏幕边缘冲刺吧。追逐战到尽头后, 发生剧情, 变身后 10 秒之内打倒破坏之兽。

## 【剧情】



暗之祭坛几乎崩溃, 碎石到处都是, 萨巴塔和瓦尔那鲁冈德的灵魂交换即将开始, 黑暗侵蚀了萨巴塔大人的身体, 他死亡之时, 也就是瓦尔那鲁冈德得到月之巫女力量之时, 那个人被过去束缚, 求求你把他的心夺回来, 求求你救救他——卡米拉最后的嘱托回荡太阳少年的脑海中。

强哥确实无法想象站在他面前的这个充满邪气的男人就是萨巴塔。

“我就是破坏之王, 我和瓦尔那鲁冈德已融为一体, 我要毁灭所有的生命, 在此之前, 无论如何我都要打倒你。”

“毁灭这个世界还能留下什么?”



“什么都不会留下……但是旧世界结束，新世界才会开始。只有破坏才能带来新生。我最后的希望就是依靠这个掌控生死的原种碎片，有了它，就能实现我的愿望。”

“愚蠢，你这样和暗之一族有什么区别，这种所谓的新生根本就没有未来，你想过卡米拉的愿望吗？萨巴塔，回答我。”



“我管不了那么多了，太阳少年强哥，你是怎么了，来吧，我要用战斗结束一切！”

“怎么回事，我……我到底是……啊……”破坏兽的身躯迅速硬化。

“被石化了，难道是叹息魔女卡米拉的力量？”

“这里交给我吧，萨巴塔和破坏兽的灵魂已融合在一起，谁都无法阻止了，我将用我的力量和瓦尔那鲁冈德一同沉睡，用生命给世界带来光明，我知足了，萨巴塔大人……不，瓦尔那鲁冈德……永久的石化吧！”

“卡米拉，助我！”太阳少年的呼唤已无法阻止石化的进程，强哥跪在了地上：“为什么，为什么创造未来要牺牲这么多人的生命！啊！”然尔瓦尔那鲁冈德强大力量挣脱了卡米拉的魔法向着强哥冲来，“想想萨巴塔和你说的话，你要依靠你内心根源的力量，瓦尔那鲁冈德已经是强弩之末，月蚀遮住了太阳，只要拥有阳光会让你充满力量，击败瓦尔那鲁冈德，我才不会白白牺牲啊！”卡米拉用尽最后的力气提醒着强哥。



前方已经没有通路了，巨大的撞击使洞窟内的岩石松动，一缕阳光照在强哥的身上，时间仿佛静止了，卡米拉静静的看着强哥点

了点头，太阳少年耀眼的光芒照亮了整个大地，得到太阳之力的卡米拉在破坏兽身体内施展了她的魔法，巨大的闪光后，瓦尔那鲁冈德变成了岩石。撒巴塔从破坏兽的身体中分离了出来。

“这……是怎么回事？”

“萨巴塔大人，你还有朋友和家人，你要好好的活下去，请忘记过去，面对未来。”魔女卡米拉深情的看着眼前的爱人。

“你为什么这么做？你这样和破坏兽永远在一起，你又有什么未来可言？”撒巴塔宁可自己石化也不愿意见到这个结果。

“我已经决定了，我会用我的方式去战斗，我绝不会输给瓦尔那鲁冈德，永别了，太阳使者，永别了，强哥，永别了，我所爱的黑暗少年——萨巴塔。”



改变明天就从今天做起

今天看来，虽然一个人的力量很渺小

但大家团结在一起就可以改变未来

光明和黑暗

两种未来

不论你选择哪种

明天的太阳都会再次升起

战斗下去！太阳与你同在！！

## 通关后的内容

通关后有游戏时间和能量，游戏方式等记录。并会得到一个密码，玩家将密码输入到官方网站 [www.konami.jp/shinbok/](http://www.konami.jp/shinbok/) 可以看到自己的游戏记录，根据光明和黑暗能量的使用多少分为四个结局，本文的剧情为白 A，但无论怎么样，梵天喜欢的卡米拉都不会活下来的 >\_<。

读取通关后读取记录，继承武器，物品，太阳枪，透镜。回家继承 PET，ロックバスター（洛克人的武器）

二周目出现斗技场，击败所有敌人可得到奖品：

战斗名称	对战敌人	获得道具
ブロンズ	全盔甲兵战	防具古のぼけたコート
しるばー	全 boss 战	あせくさいグローブ
ゴールド	全幽灵骑士战	すり切れたブーツ
プラチナ	全强化 boss 战	色ませたボウシ

### 全透镜列表

透镜名称	效果	获得地点
ンル	直接根据敌人属性弱点攻击	初期拥有
ルナ	不消耗能量，攻击力很低	闭ざされた牢獄
スター	将能量储存到电池中	闭ざされた牢獄
フレイム	炎属性攻击，可融化冰	死灰の街
アース	植物生长	古の大樹
フロスト	冰属性攻击，可灭火	白き森
クラウド	风属性攻击，破坏岩石	海賊島
アストロ	直接使用储存的太阳能能量	参加官方活动

### 全太阳枪列表

卡片名称	效果
太陽のカード	全回复
力のカード	攻击力 +2

卡片名称	效果
月のカード	体力全回复
女神のカード	体力 +2
女教皇のカード	能量 +2
命运の轮のカード	随机 +4

名称	威力	消耗	特点	获得方法
ファイター	C	S	直线攻击	初期装备
ガン・デル・シル	B	B	霰弹，一发五个子弹	闭ざされた牢獄 [1F]
フーパー	B	A	发出光圈	死灰の街 B
カラミティ	C	A	连射	死灰の街 B
ドラグーン	S	A	蓄力	古の大樹[2F]
テンペスト	C	B	旋转	古の大樹[5F]
ボマー	S	C	爆弹	白之森 A 西边的山洞
ビートマニア	C	S	弹出音符	白き森 B 西边的山洞
セムライ	B	B	旋转	海賊島 A[B1]
ジャグラ-	B	A	反射	海賊島 B[2F]隐藏房间
バブルス	B	A	吹出泡泡	暗黒城 B9F 风之 问答对问题
ストーカー	A	B	控制射出子弹的方向	乐园西北方的平台

娃娃名称	获得方法	效果
おてんこさま	最初即有	体力全回复
おけんこさま	死灰の街小女孩处得到	异常状态回复
どろんぼさま	海賊の島，縁の門中	离开商店随机获得道具
おたんてさま	死灰の街(二周目)	提示红色怪物出现条件
かげんこさま	白き森	暗黑虫出现几率提高
おがんくさま	死灰の街(三周目)	开启 SOUND 模式
阳子和暗子ちゃん	死灰の街(四周目)	黑暗贷款 100% 利率
ロックマン	古の大樹	ENE 全回复
カーネル	海賊島第一艘船的桅杆处	TRC 全回复
ブルース	暗黒城	打造 SP 武器几率提高

## 全道具列表

回復薬	体力小回復	道具屋購入
大地の実	体力中回復	道具屋 50 購入
干し肉	体力中回復	任务中获得
おいしい肉	体力大回復	古之大樹 2F 蟠蛇摩羅
くさつた肉	体力回復	死灰の街 A [1F]
太陽の実	能量中回復	道具屋 100 购入
太陽のしづく	解除詛咒	白き森
さからの実	搬运东西速度变块	道具屋 100 购入
千里眼の実	一定时间内看到隐藏道具	道具屋 50 购入
しのびの実	走动的时候没有声音	道具屋 100 购入
漂移の薬	离开地域	道具屋 50 购入
毒消し	毒属性回復	死灰の街 A [1F]
悪いキノコ	能量小回復, 附带眩晕	分裂孢子凋落
魔法药	能量小回復	古之大樹 3F
溶けたチョコ	体力小回復	扑扑凋落
チョコレート	体力小回復	古之树任务 B 获得
チョコバナナ	一定时间高速移动	古之树
デラックスチョコ	体力中回復	古之树 4F
赤いキノコ	身体变小	商人处购买
おてんきゲタ	占卜天气	海贼岛二周目

## 称号名称

称号名称	获得方法
アデプト	LV99 与道具屋老板对话
グラディエーダ	斗技场制霸与武器屋老板对话
SPエージェント	任务全 S 评价宿屋得到
チャンピオン	摩托赛道全 S 与コ-チ对话
ダークハンタ	完成怪物图鉴图书馆的女性对话
アルケミスト	完成造图鉴与锻造老板对话
コレクタ	完成角色图片收集与防具屋老板对话
ドールマスター	收集所有玩偶回到家中与女孩对话
ストーリーテラ	完成 4 种结局与太阳使者对话
グランドマスター	得到所有称号回家和小猫对话

## 全武器列表

武器名称	级别	威力	种类
エストック	lv5	10	直剑
レイピア	lv10	15	直剑
エペ	lv15	20	直剑
ワイルドローズ	lv20	25	直剑
サ-ベル	lv25	35	直剑
バラッシュ	lv30	40	直剑
プラッティローズ	lv40	45	直剑

## 游戏中的小心得

- ★ 1. 攻关流程中要注意天窗的位置,时刻补充太阳能量,能量不足时就多使用武器。
- ★ 2. 变身形态下的强哥攻击力非常强悍,普通技命中 boss 都可以消耗其一半的体力,平时多积累 TRC 值可大大缩短 boss 战的时间。
- ★ 3. 游戏单靠一周目是无法收集所有的图鉴,很多人物图和防具都是多周目出现的。
- ★ 4. 黑骑士的出现,太阳能量累积到 80000,从古之大树离开时会发生剧情,通过入口处的传送点可传送到黑骑士处。击败他得到スレイブニル。
- ★ 5. 怪兽图鉴中有很多的稀有怪物出现几率非常低,和普通怪兽相比都是红色且能力很强,只要反复进出场景就会遇到。

武器名称	级别	威力	种类
プライムローズ	lv50	55	直剑
ブルーローズ	lv55	60	直剑
ラビアンローズ	lv??	??	直剑
コビス	lv5	10	曲刀
プロソズエツジ	lv10	15	曲刀
ファルカタ	lv20	25	曲刀
ファルシオソ	lv25	30	曲刀
シルバーエツジ	lv30	35	曲刀
コラ	lv40	40	曲刀
アイスエツジ	lv45	50	曲刀
ダスマスカスエツジ	lv50	55	曲刀
サソダーエツジ	lv55	60	曲刀
阳炎	lv10	15	刀
不知火	lv20	25	刀
深山	lv30	35	刀
樱花	lv40	45	刀
秋水	lv50	55	刀
村雨	lv55	60	刀
グラディウス	lv1	6	长剑
ショートソード	lv5	10	长剑
ブロードソード	lv10	15	长剑
カツツバルゲル	lv15	20	长剑
アイアンブレード	lv20	25	长剑
スキアヴォーナ	lv30	35	长剑
バスター・ソード	lv35	40	长剑
名を持たぬ名劍	lv40	45	长剑
エアブレード	lv45	50	长剑
クラム	lv50	55	长剑
プラチナブレード	lv50	55	长剑
ファイアブレード	lv55	60	长剑
ブレードオフゾル	lv60	65	长剑
ツヴァイハンター	lv5	12	大剑
黒金の剣	lv10	17	大剑
フランベルジュ	lv20	27	大剑
クレイモア	lv25	32	大剑
钢铁の剣	lv30	37	大剑
グレートソード	lv40	47	大剑
キソグ オブソード	lv45	52	大剑
金刚の剣	lv50	57	大剑
大地の剣	lv55	62	大剑
不灭の剣	lv60	67	大剑
ロツクバスター	lv??	6	大炮

- ★ 6. 游戏流程中的摩托比赛不需要拿第一,只要达到终点即可,但在太阳村的比赛中想要获得高评价,就必须时间少,受伤害次数要少,熟悉各种赛道障碍物的位置并且掌握好加速时机拿到 S 级难度不大,游戏中还有摩托比赛连机对战的选项,系统还会自动记录玩家的胜率,有条件的玩家可以试一试哦!

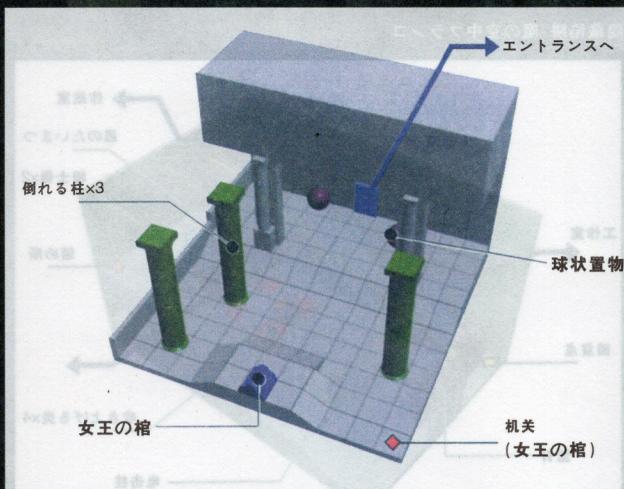


本期制作会议中……  
星辰：牛蛙，一个好消息一个坏消息，你想先听哪个？  
牛蛙：啊！只能好的不听坏的行不？  
星辰：那我先讲好的再讲坏的……  
牛蛙：……  
星辰：好消息是我们这期要加 32 页。  
牛蛙：噢？这么说的话研究栏目可以……  
星辰：坏消息就是研究栏目只能给你 5 页。  
牛蛙：地主也没有这么狠啊，这页数比上期还少啊……  
星辰：胡乱！地主家的粮仓已经着火了……这期有多少大作你也不知道，就这么定了，散会  
牛蛙：……  
(综上所述……本期研究栏目内容为影牢连锁陷阱补遗，贝维克传说再次延期，请各位读者见谅)  
牛蛙的电子邮件地址：renchao@cbigroup.com

## 王宮全部屋陷阱一览

### 三、王家の墓

固定陷阱：倒れる柱×3、球状置物、女王の棺



- 0: 触动机关
- 1: アブラカビン
- 2: スマッシュフロア  
↓: 女王の棺
- 2: スマッシュウォール  
↓: 倒れる柱
- 4: カбин
- 5: スマッシュウォール  
↓: 倒れる柱
- 6: スマッシュフロア  
↓: 女王の棺
- 7: カбин
- 8: ローリングボム  
↓: 倒れる柱
- 9: スマッシュフロア  
↓: 女王の棺
- 10: カabin
- 11: 主角推動目標至此
- 12: スマッシュウォール  
↓: 球状置物
- 13: デルタホース



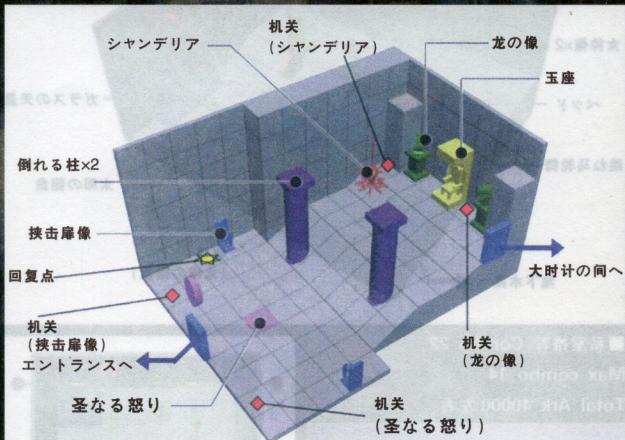
■王家の墓推荐 Combo 19

Max combo: 15

Total Ark: 10000 左右

### 四、玉座

固定陷阱：倒れる柱×2、シャンデリア、撃击扉像、玉座、圣なる怒り、龙の像

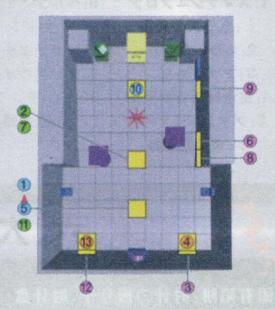


#### ■玉座推荐 Combo 20

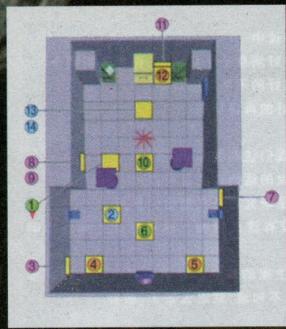
Max combo: 14

Total Ark: 8000 左右

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| 1: バキュームフロア            | 7: カabin             |
| 2: メガロック               | 8: トリプルアロー           |
| 3: ブッシュウォール            | 9: コールドアロー           |
| 4: 触动机关<br>↓: 圣なる怒り    | 10: スマッシュフロア         |
| 5: スプリングフロア            | 11: アブラカビン           |
| 6: ブッシュウォール<br>↓: 倒れる柱 | 12: ブッシュウォール         |
| 13: 触动机关<br>↓: 撃击扉像    | 13: 触动机关<br>↓: 圣なる怒り |



**Kagaku II**  
-Dark illusion-



### ■玉座推荐 Combo 21

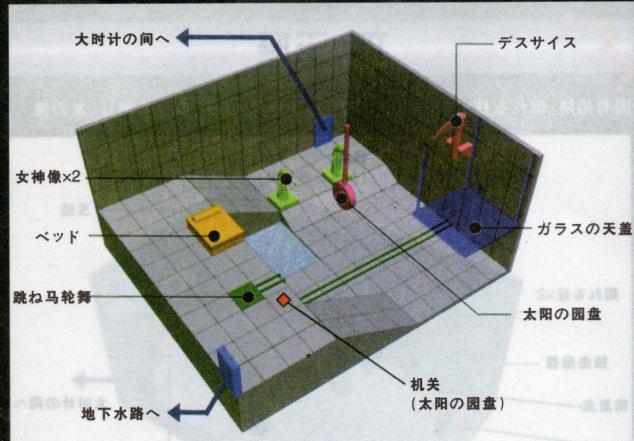
Max combo: 15

Total Ark: 10000 左右

- |             |              |
|-------------|--------------|
| 1: ペンデュラム   | 7: トリブルアロー   |
| ↓: 倒れる柱     | 8: コールドアロー   |
| 2: バキュームフロア | 9: アロースリット   |
| 3: アロースリット  | 10: カabin    |
| 4: 触动机关     | 11: アロースリット  |
| 5: 触动机关     | 12: 触动机关     |
| ↓: 挑击扉像     | ↓: 龙の像       |
| ↓: 圣なる怒り    | 13: ライジングフロア |
| 6: アブラカabin | 14: バナナカabin |

## 五、私室

固有陷阱:ガラスの天盖、デスサイズ、太阳の圆盘、ベッド、跳ね馬輪舞、女神像x2

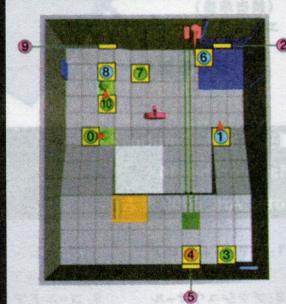


### ■私室推荐 Combo 22

Max combo: 14

Total Ark: 40000 左右

- |             |            |
|-------------|------------|
| 0: ペンデュラム   | ↓: デスサイズ   |
| 1:スマッシュフロア  | 6:ヘルファイア-  |
| ↓: ガラスの天盖   | 7:カabin    |
| 2:キラーパズソ-   | 8:ハンギングチーン |
| 3:アブラカabin  | 9:ブレスウォール  |
| 4:主角推动目标至此  | 10:ペンドュラム  |
| 5:スマッシュウォール | ↓:女神像      |
| ↓: 跳ね馬輪舞    |            |



## 六、大时计の间

固有陷阱:时计の振り子、时计盤・长针、ハト、时计机关部 A・B

隐藏陷阱:命运の刻み

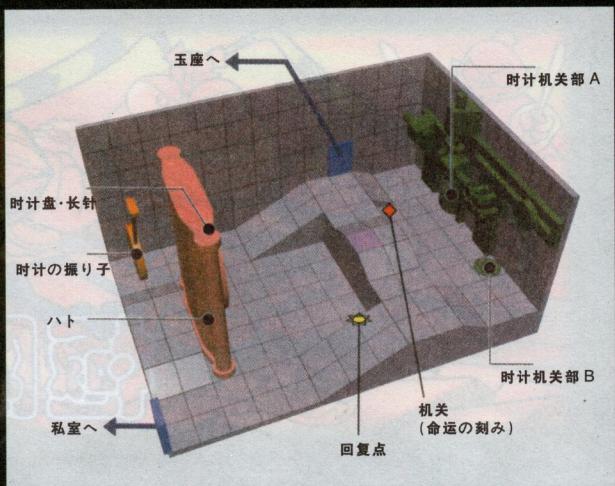


### ■推荐大时计の间 Combo 23

Max combo: 14

Total Ark: 11000 左右

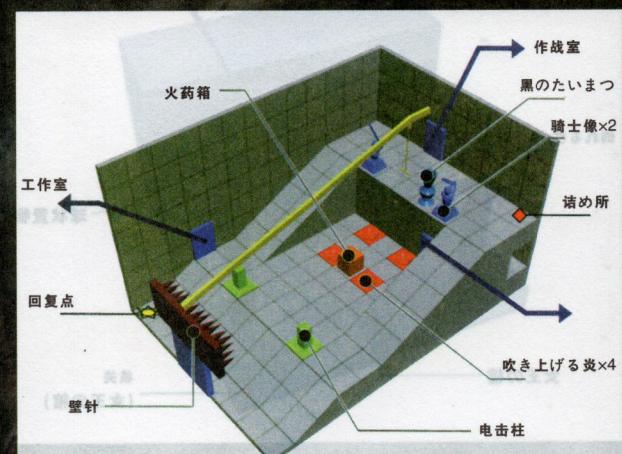
- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1:メガヨーヨー    | 7:キラーパズソ-   |
| 2:デルタホース    | 8:スマッシュフロア  |
| 3:触动机关      | 9:カabin     |
| ↓:命运の刻み     | 10:主角推动目标至此 |
| 4:メガヨーヨー    | 11:キラーパズソ-  |
| 5:スマッシュウォール | 12:ヘルファイア-  |
| 6:カabin     | 13:タライ      |
| ↓:ハト        |             |



## 古城全部屋陷阱一览

### 一、玄关

固有陷阱:吹き上げる炎x4、黒のたいまつ、骑士像x2、电击柱、火药箱、壁針  
隐藏陷阱:魔の空中ブランコ

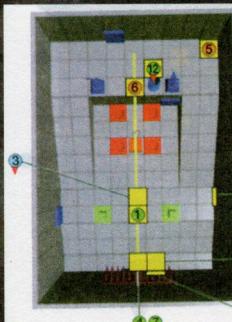


### ■推荐玄关 Combo 24

Max combo: 14

Total Ark: 35000 左右

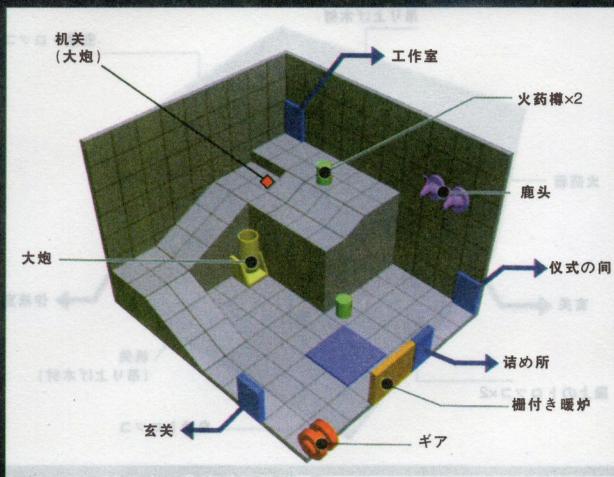
- |            |              |
|------------|--------------|
| 1:アブラカabin | 7:カabin      |
| 2:コールドアロー  | 8:主角推动目标至此   |
| 3:スマッシュフロア | 9:コールドアロー    |
| ↓:壁針       | ↓:壁針         |
| 4:カabin    | 10:ハンギングチーン  |
| 5:触动机关     | 11:スマッシュウォール |
| ↓:电击柱      | 12:メガヨーヨー    |
| 6:魔の空中ブランコ | ↓:黒のたいまつ     |



## 二、作战室

固有陷阱: 大炮、ギア、鹿头、火薬樽×2、柵付き暖炉

隠藏陷阱: 人间大炮

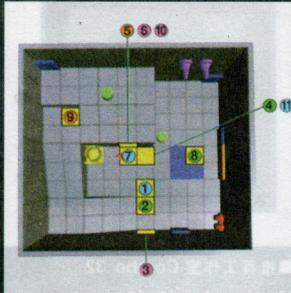


■推荐作战室 Combo 25

Max combo: 15

Total Ark: 18300 左右

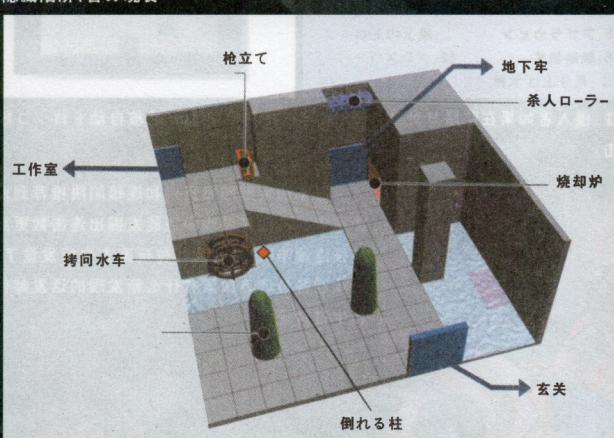
- 1: バナノカワ ↓: 大炮
- 2: タライ ↓: 柵付き暖炉
- 3: スマッシュウォール 8: アブラカabin
- 4: カabin 9: 触动机关
- 5: 主角推动目标至此 10: コールドアロー
- 6: マグネットウォール 11: ヘルファイア
- 7: スマッシュフロア ↓: 人间大炮



## 三、诘め所

固有陷阱: 拷问水车、杀人口ーラー、焼却炉、枪立て、倒れる柱

隠藏陷阱: 僕の晚餐



■推荐诘め所 Combo 26

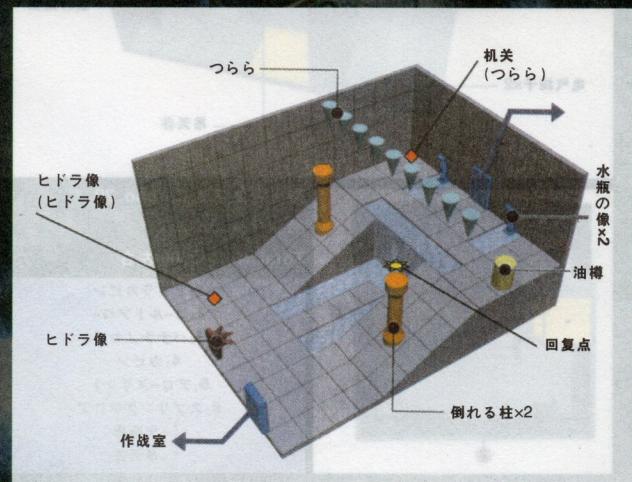
Max combo: 12

Total Ark: 58000 左右

- 1: スプリングフロア 6: ア布拉カabin
- 2: カabin 7: 主角推动目标至此
- 3: 触动机关 8: サンダージェイル
- 4: コールドアロー 9: スマッシュウォール
- ↓: 杀人口ーラー 10: ヘルファイア
- 5: スマッシュフロア 11: 僕の晚餐

## 四、仪式の间

固有陷阱: 水瓶の像×2、油樽、つらら、ヒドラ像、倒れる柱×2

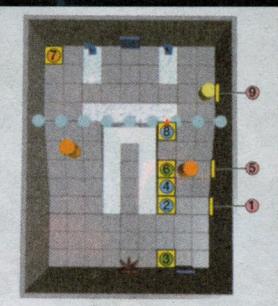


■推荐仪式の间 Combo 27

Max combo: 10

Total Ark: 34000 左右

- 1: バナノカワ 5: カabin
- 2: アブラカabin 6: アロースリット
- 3: ブッシュウォール 7: デルタホース
- ↓: 油樽 8: 触动机关
- 4: スマッシュフロア 9: つらら



■推荐仪式の间 Combo 28

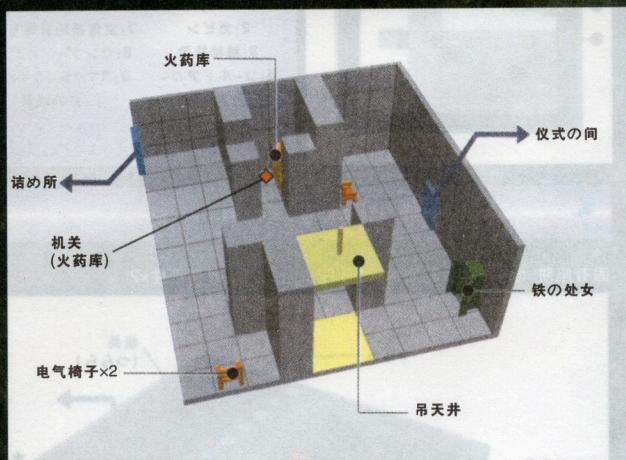
Max combo: 10

Total Ark: 23000 左右

- 1: アロースリット 6: カabin
- 2: スマッシュフロア 7: 触动机关
- 3: ア布拉カabin 8: ブッシュウォール
- 4: バナノカワ 9: スマッシュフロア
- 5: ブッシュウォール 10: ブッシュウォール
- ↓: 倒れる柱 ↓: 油樽

## 五、地下室

固有陷阱：吊天井、电气椅子×2、铁的处女、火药库



### ■推荐地下牢 Combo 29

Max combo: 8

Total Ark: 49000 左右

- 1:アブラカabin
- 2:コールドアロー
- 3:バナナノカワ
- 4:カabin
- 5:アロースリット
- 6:スプリングフロア
- ↓:火药库
- ↓:吊天井

### ■推荐地下牢 Combo 30

Max combo: 12

Total Ark: 46000 左右

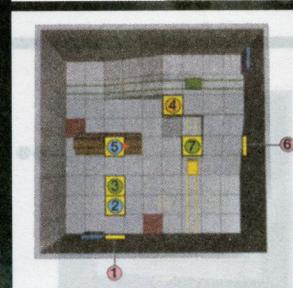
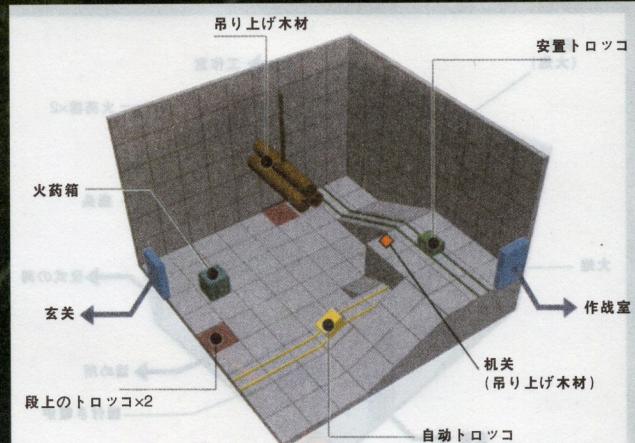
- |            |            |
|------------|------------|
| 1:バナナノカワ   | 7:カabin    |
| 2:スノーボール   | 8:コールドアロー  |
| ↓:电气椅子     | 9:スマッシュフロア |
| 3:スプリングフロア | 10:コールドアロー |
| 4:カabin    | ↓:火药库      |
| 5:キラーバズソー  | ↓:吊天井      |
| 6:スプリングフロア |            |



## 六、工作室

固有陷阱：吊り上げ木材、自动トロッコ、安置トロッコ、段上のトロッコ×2

火药箱



### ■推荐工作室 Combo 31

Max combo: 10

Total Ark: 3800 左右

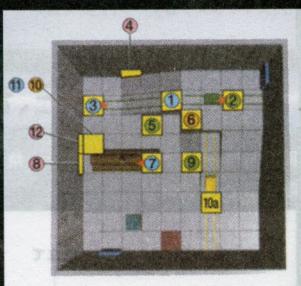
- 1:ブッシュウォール ↓:吊り上げ木材
- ↓:火药箱 5:スマッシュフロア
- 2:バナナノカワ 6:ブッシュウォール
- 3:アブラカabin 7:カabin
- 4:触动机关 8:触动机关
- ↓:自动トロッコ

### ■推荐工作室 Combo 32

Max combo: 13-16

Total Ark: 35000~140000

- |            |              |
|------------|--------------|
| 1:バナナノカワ   | 7:スプリングフロア   |
| 2:メガヨーヨー   | 8:ブッシュウォール   |
| ↓:安置トロッコ   | 9:カabin      |
| 3:スプリングフロア | 10:主角推动力目标至此 |
| 4:ブッシュウォール | 11:ハンギングチーン  |
| 5:アブラカabin | ↓:段上のトロッコ    |
| 6:触动机关     | 12:ブレスウォール   |
| ↓:吊り上げ木材   |              |



注：侵入者如果在陷阱 9 处往右走，则可以将其推向 10a 处被自动トロッコ攻击。

影牢的全部部屋资料和连锁陷阱推荐到此全部结束，不过在游戏中还能发掘出连击数更高的超强连锁陷阱，这就要各位玩家去自行发觉了，牛蛙欢迎各位读者如果有什么新发现的话发邮件来和牛蛙讨论~



## 影牢连锁 陷阱之 游戏日版

# Final Fantasy VII 金手指



AR2 格式	Game Shark 格式
必须码	必须码
EC878560 1456E79B	F4D0942A B674459E
全难度选择	全难度选择
3CC32258 1456E7A1	0490B028 9670418C
全道具 &LV99	全道具 &LV99
1CC323BC F5734488	244BF210 0AF000AF
7CC323C0 1443E7A6	4451B228 52F0419C
3D988229 1456E7A5	04B03628 3674E50C
全武器 &LV99	全武器 &LV99
1C90587C 0C539B65	24811368 337E4EE8
1C9AD228 3853E788	240136E8 1874C54B
1C9AD22C B4B30AFC	24033E62 9955856B
1C9AD230 B4B30A15	24833E64 19558559
1C9AD234 B4B30A16	24033E64 19558579
1C9AD238 B4B30A17	24833E64 195585CB
1C9AD23C B4B30A18	24033E64 195585EB
1C9AD240 B4B30A11	24833E64 995585D9
1C9AD244 0C583AF4	24003E64 916E84FA

AR2 格式	Game Shark 格式	Xplodder 格式
必须码	必须码	必须码
EC878530 1456E79B	F4D0962A B674451E	F0100208 0000000E
资金最大	资金最大	资金最大
1CF84768 1DBC9E0C	244C6B6E FA338E07	2061C440 3B9AC9FF
全强化芯片	全强化芯片	全强化芯片
7CF84600 143CE7A6	44143368 72B0C79C	4061C5D8 001A0001
3CF68387 1456E7A5	04D03529 3430E50C	00630063 00000000
3CF84968 1456E79E	0450136A 3630C70C	0061C640 00000009
OPTION 选项全开	OPTION 选项全开	OPTION 选项全开
1C8307BC 3859E7D4	2451B2AC 9EE447AF	20148494 24050037
1C8307C0 3853B00C	2441BAB6 9BFC0E97	20148498 2403FFFF
1C8307C4 38B9B00C	2443BAB6 9FED0EB7	2014849C 24A5FFFF
1C8307C8 B0F3E7A5	24D3B088 12D7470D	201484A0 ACE30000
1C8307CC 08B6B00A	2442A8B6 9FFD0E24	201484A4 14A0FFFF
1C8307D0 38F7E7A1	24D3B088 92E5471D	201484A8 24E70004

Xplodder 格式	Game Shark 格式
必须码	必须码
9027C8C0 0C09DF94	94D53BFC 95BE9C04
攻击力 10 倍	攻击力 10 倍
203689C4 41200000	2492F328 04B4552C
全道具、胶片 99(怜)	全道具、胶片 99(怜)
403207F0 00040001	44109528 34A4478C
00630063 00000000	04D03529 3430E50C
全道具、胶片 99(深红)	全道具、胶片 99(深红)
1032087A 00000063	1440B529 3C34559E
4032087C 00030001	4451B528 303455BC
00630063 00000000	04D03529 3430E50C
10320888 00000063	1440B628 3CB4551E
全道具、胶片 99(萤)	全道具、胶片 99(萤)
40320904 00040001	4410B628 3424552C
00630063 00000000	04D03529 3430E50C

AR2 格式	Game Shark 格式
必须码	必须码
EC8782E0 14458B44	F411BC20 FFF44D9E
购买道具后金钱最大	购买道具后金钱最大
0CB194F8 1456E7C7	D4909728 1CB4C5CE
1CB1973C 3855E7A5	24D1B6A8 1434C7ED
战斗中使用道具数量不减	战斗中使用道具数量不减
0CA57224 1456B00C	D400B976 BDBC08F6
1CA57224 3894E7A5	2490B1C8 30B441FD
DEBUG 模式	DEBUG 模式
3CBAD418 1456E7A6	04101568 14B4C5C8
注: 按 SELECT 键即可进入 DEBUG 模式菜单	
单不遇敌	单不遇敌
0CB80DA8 1456DFA6	D4501228 36B4D504
1CBFDD58 0C4CD92F	24D49C7E 333ED5CA
0CB80DA8 1456DFA7	D4D01228 36B4D506
1CBFDD58 0496E79A	2450844A B634D5C8
启动: START+L2	启动: START+L2
关闭: START+R2	关闭: START+R2

# 尽在掌握

**Winning Eleven**

9

文：平成球圣



Winning Eleven

9

## 前言

来了，终于来了，本来一直担心的跳票始终还是没有出现，稍微安心（有朋友开玩笑说，这游戏赶在七夕之前发售就是让没有伴的玩家打发漫漫长夜的）。

能够第一时间玩到游戏的本人是幸运的（虽然大家看到这篇文章的时候已经不是第一时间），进入游戏，第一感觉就是这一作开始着重对日本队自身的宣传，虽然以前早就开始了这种行动，但是这次更为明显，从开场CG中频繁出现的日本球员到开场背景为代言人中村和济科，从主菜单背景是日本队的球衣到日本2006世界杯模式（这两个多半会被国内汉化小组修改的）……

先来看一些大的变化，菜单在回归原点之后的确给人很清新的感觉，界面和音乐都不断变化也算是不错的创意。日本世界杯模式中有很多的亚洲球队，可惜不能在对战中选择，而新增的科特迪瓦和委内瑞拉两队则是在牺牲了埃及和牙买加之后加入的（感觉埃及有点可惜，这好歹是个非洲强队），实际国家队并没有增加。俱乐部增加了巴西的圣保罗和桑托斯队、乌克兰的顿涅茨克矿工队和土耳其费内巴切，驱除了塞黑的贝尔格莱德游击队、莫斯科斯巴达、雅典AEK和巴西的克鲁塞罗队——谁说WE系列不会削减球队的？

游戏的具体选项如球衣，采用抽象的外观进行简化，而在选择球衣过程中按△键之后还能通过方向键来随意确定衣服、裤子和袜子的不同组合，实际上把每个球队的衣服数量增加了一倍不止，俱乐部也一律采用队徽代替了以前必须有的“队旗”，这些细节都是进步。而且因为前面选择项的细化，无形中将进入游戏设定画面的读取时间大大缩短了。游戏画面的确没有明显进化，这是受PS2机能局限没有办法，在比赛显示的球员资料上，原先显示攻防程度的五色格从球员名上面换到了旁边，而且变成了纵向排列，球员名单下方则出现了一条绿色的体力槽，系统默认是关闭的，需要在游戏中打开，这一设定无疑对玩家合理使用球员提出了更高的要求。

游戏中的防守跑位更加合理，自身球员跑动自由度更大，控制范围更广，而且最关键的是虽然还受到选手自身身体条件的制约，但是防守中的转身和变向非常好用了，配合连续X键能够形成非常逼真的挤位。动作相对前作灵活，也可以说球员的柔韧性更好，能作出许多高难度动作来扩大防守面积，但是球员的动作惯性显然也加大了一些，相较前作在高速运动的防守中更容易吃对方的动作。

在进攻方面，远射明显加强了。有效得分的距离进一步延伸，而且打高的几率高，打偏的几率是符合现实规律的，在射门之前必须依赖更细腻的组织和配合来创造得分机会。电脑AI的强大非常明显，不仅传球转移更多，而且防守相当严密，即便是一星难度也不是可以轻易进球的——这里不

得不提中国队在1:0领先后居然会主动在后场倒脚拖延时间……

最后是关于游戏一些不被注意的数据：游戏大小1.3G左右，市面上已经出现的CD版是在去掉了游戏中的垃圾文件和一些音乐文件制作的，如果你的机器不是只能读CD的话建议不要购买。此外本作出现了球员被侵犯后球衣跑到裤子外面的情况，但是经过贴图测试发现原来那并不是多余的贴图，而是将球员腰部原有的球衣贴图拉伸造成的，也就是说在朋友们修改『WE9』队服的时候千万不要在这个位置绘制图标，不然拉伸后很难看。

Winning Eleven

9

## 操作讲解

从哪开始说呢？笔者觉得还是先从操作来说吧。笔者以为，如果PS2上没有后续作品（好像不可能），那本作无疑当得一个最佳，盘带细节刻画得非常细致，增加了很多新动作，论效果颇有当初把二合一操作分开类似的效果。最大的变化在于拉球动作的操作大幅度简化，只需要方向键就可以轻松使用，以下结合实际操作效果来介绍一下本作中新加入的动作和操作。

### 动态操作

取消当前所做动作

我方控球时 R1+R2

测试结果：

本操作确实能够快速取消当前动作，特别是射门，而且R1+R2的键位组合本身就是强制移动的起始操作，在人群密集的地方使用不必担心出现后续多余动作，影响进攻的成功率。最适合的使用场所是在边路突破的时候用于传中和向内切入。具体的操作应该是这样：如果安心突破或者下底，则按住R1加速带球的同时随时准备按R2，期间不断选择各种操作，如射门、传球等，而且都选择有力度槽显示的操作实行，自身不断按R2键来取消动作继续前进。对于刚上手的朋友完全不必追求动作的飘逸，大可以采用动作和R1+R2连打结合的方式来晃动。这里提一下，本来前作取消射门是射门后接R2，本作因为□接R2成为内脚背射门所以进行了调整。

实用性评价：★★★★★

横向微移和连续变向横移 我方控球时十字键90度连贯按键

测试结果：

这是本作盘带方面最大的变化，以往作品中的R2键配合十字键横向移动操作起来虽然也很简单，但是对于一般水平的玩家在面临对方多名球员紧逼时，往往会产生手忙脚乱，造成技术动作变形。在本作中，横移只需要使用十字键就能轻松使用，实际上是把前作中“横移后接后拉球”的动作给分化了出来，那么分化之后怎么样呢？测试发现，在进行一次横移后，按住身后方向，我方控球队员能够转身90度并继续横移一次，这时再按住身后方向则变成扣球转身，动作流畅，在人多的情况下可以以对方防守球员为中心，背对其做一个大范围的弧形转身摆脱防守，相当实用。通常的横移如果不干扰、不取消其动作，则会持续移动5、6步，在横移的过程中，球员的侧面护球能力较通常带球时更强，近身横移的被断球几率比前作低了很多。

实用性评价：★★★★★



## 后拉球 我方控球时停球以后按住 R2+身体后方向

测试结果：

本作中的后拉球精确的说已经不是拉球，而是双足快速把球往后敲两下，比前作的踩球后拉更快更敏捷，对于规避对方防守球员的突然上抢有非常好的效果，连续两次后拉球即可让对方即使上抢也没机会碰到皮球（连续三次后拉的话，对方只要速度不慢还是有机会的）。这一动作贵在连贯性强，而且没有前缀动作铺垫，特别是在禁区前沿，R2 转身后马上接一个向后拉球，能瞬间拉开与防守球员的距离形成空间优势，为后续进攻获得有利的地位。

实用性评价：★★★★☆

## 原地拔球侧离身体 我方控球时停球后按住 R1+身体 90 度方向

测试结果：

在停球状态下作出此动作能够将球侧趟出身体 6、7 个身位远，但是整个动作有不少漏洞，可以称之为鸡肋，首先这个停球状态是球没有离开脚的情况下，在高速带球过程中如果用 R1 急停的话则其球还是会离开身体一小步，这种情况下无法做出该动作；如果说是为了弥补带球中无法 90 度转身也说不好，因为该动作在带球过程中哪怕尽量的减速也是完全不能完成的，只能期待在续作中制作者能够重新诠释这个动作的操作和作用。

实用性评价：★

## 外脚背搓弧线射门 我方控球且进入对方半场时按□键出现力量条后按△键

测试结果：

球路有明显的外旋，球员射门的时候是采用外脚背的撩射。在侧面面对球门，球员脚法又较好的情况下使用这种射门的效果相当不错，用来射门将近角是一个不错的选择。如果配合禁区附近凌空停球后的抽射则威力更加惊人，日本队的中村俊辅这次就是个中好手。这一操作相对使用 R2 的内旋射门难度要小一些，毕竟 □ 键和 △ 键靠得很近，基本上顺着按过来就行，这次将 R1+R2 设定为取消动作，而前作中的 □+△ 取消射门则被解放了出来。

实用性评价：★★★★★

## 显示力度的短传 我方发定位球时按×键

测试结果：

经过测试发现这次的 × 键传球的力度累加并没有明显的效果，也就是说蓄力一半到全满都没有太大的区别。个人以为这个设定还是在给予对手迷惑，比如象卡洛斯那种长距离助跑任意球方式的球员就不用担心有无力度条而暴露自己的真实意图了。同样在角球的时候也能使用这一操作，而且发球队员的动作非常协调，算是 PS2 时代做的最好的战术角球模式了。本作定位球传球还有一个细微的调整，那就是本作的模糊判定对接应球员距离没有优先判定，而是以传球方向上的本方进攻球员进行判定，纵然传球出现失误也不会出现令人诧异的感觉。

实用性评价：★★★★★

## 内脚背搓弧线射门 我方控球且进入对方半场时按□键出现力量条后按 R2 键

测试结果：

该动作给人的直观感觉并不是非常明显，只不过在射门之前射门球员会有一个用内脚背搓球的动作，身体会有稍许倾斜。这种所谓的内脚背搓球弧线给人的实际感觉并没有多强烈，这样的球唯一的好处在不容易打高，想想打高正是本作射门的特色之一，所以也算有针对性的操作。缺点在于该操作依赖的判定时间太短，通常需要大步趟球后的射门才会有机会切换按键，不过对于大多数玩家来说完全没有必要对自己如此苛刻，毕竟本作非常真实，不需要太在乎自己的射门方式了。

实用性评价：★★★

## 定位球

这里值得专门讨论一下本作的定位球配合的操作，这次和前作是有很大不同的，主要体现在键位的变化，其实这也是制作者制作理念的一个体现。

## 定位球画面下切换到配合模式 我方前场定位球时长按 L2 键

测试结果：

要按住 L2 大概 2 秒以上，这里有个问题，其实以前用复位键切换模式非常顺手，不知道 KONAMI 是怎么想的，居然采用 L2 键，如果要在定位球过程中通过 L2+R1、R2 来调节球员的进攻意识则很容易出现按错的情况。百思不得其解之后，只能猜测有中国同志打入了 KONAMI 内部，考虑到在中国机房，PS2 手柄复位键多半不经用所以改成了 L2 键切换……

## 双人模式下的操作

一拔一射

双人定位球模式下按住 L1+×键

做球球员射门

双人定位球模式下按住 L1+□键

做球球员吊禁区

双人定位球模式下按住 L1+○键

测试结果：

之所以把这几种配合单独拿出来说是因为一个共同点，那就是以 L1 键来区别触球队员。也就是说按住 L1 键的所有动作都是以做球队员来做的，这是和上一作用 L3 键来做球的区别，采用 × 来做球也不会那么别扭，而且有规律可循的话操作就更加随意了。值得一提的是一拔一射的硬直判定较之前作稍大，对于射门前的步点要做到心中有数；再有就是不要一味打门将近角，操作得当的话，远角也是很容易进球的。而这里的做球没有力度显示，也是一种迷惑对手的手段。在距离不是很合适传球和射门的时候，这种双人配合直接带球突破，不失为一种选择。

实用性评价：★★★★★

## 本作的定位球操作和前作相比有所变化，详见下表

操作	效果	操作	效果
R2+○	传高球	□ 后接△	略微加强射门力量
上+○	传低球	□ 后接□	略微减弱射门力量
下+○	传地滚球	(左(右)) +□	加弧度的射门
左(右)+○	加弧度的传球	射门过程中 L1	向左侧射门
上+□	强力射门	射门过程中 R1	向右侧射门
下+□	落叶球		

## 漏球转身 接球时顺着来球方向 +R1 键

## 转身停球 接球时顺着来球方向 +R2 键

测试结果：

总体感觉和前作的漏球转身差不多，但是转身停球这个动作实际上通过普通的操作就能使用出来，不过如果用 R2 来接面对球门的停球则也要比较好的效果，这里说一下，本作的 R2 急停得到了加强，主要是硬直时间大大减少了。R1 转身的话马上接 R1 或者 R2 连点的护球盘带有很多的保护效果。强行突破在本作的判定比较令人茫然，所以尽量不予对方直接身体接触的突破还是有必要修炼的。

实用性评价：★★★

Winning Eleven

9

## 规则变化

接着是关于本作一些基本设定方面值得肯定的东西，总体来说这次的实况给人最多的是成就感，因为那种狂灌电脑 N 球的情景将不在出现，取而代之的是游戏过程中的代入感。看来制作小组终于又找到了未来的作品发展的道路，私以为本作之于 PS2 平台不亚于 WE4 之于 PS 平台。

变化首先表现在几点上：

首先，越位判罚时间变长，这是国际足联的新规则，虽然现实比赛上有不少争议，不过制作小组还是将其引入了游戏，同时这样的设定从某种意义上给了玩家极强的投入感，有些明显的越位球可能正是因为边裁没有及时判罚越位，而自己则情不自禁的追了过去，拿到球的一瞬间哨声响起，看着已经下降不少的体力槽，这个

设定还是不一般的脱力啊(笑~)，此外门将根据实际情况能够用X键实现远距离的高抛球，像当年卡恩的半场手抛球发动进攻成为可能。

其次、为了体现在现实比赛中球员经常将球打飞的事实，本作的设定，尤其是禁区内外的射门力量判定有了非常明显的区别，这样的变化其实从某种意义上为玩家的微操作提出了很高的要求，但是球员在处理不同来球的处理方式上随机且多样了，控制得当的小距离发力抽射也兼具了威力和突然性，总之，本作的射门很真实。

再次、花絮、受伤的形式变得多种多样了，一种是被侵犯球员没有受伤，但是也许会为受伤埋下伏笔，譬如中场休息时有球员突然报告他受伤了，这种打击的确够大够突然；有一种是场上有球员受伤倒地，屏幕右上角会出现感叹号标记，提示你发扬体育精神把球踢出界外，如果我方控球一段时间不把球踢出界外（电脑是一定会这么做的），则裁判会强制中止比赛，让受伤球员下场治疗，而比赛再开之后会采用争球的方式，比赛前的受益方是不会过去争球的。同时在快速攻防的过程中，受伤耐性差的球员也有可能自动受伤，比如一个球没到位，造成我方球员动作变形而受伤，对于受伤耐性C的球员是经常的事。另外本作新增了一个伤情不明状态，具体表现是球员名单前面一条横杠，对应现实足球中一些球员的不明伤情，同时对能力值的影响也是单独计算的。

#### 关于受伤的图示说明：



恢复障碍：通常指联赛、杯赛、大师联赛和日本2006世界杯模式中球员受伤好转后的一段恢复期，这段时间能够正常比赛，但是能力还是有所下降的。



出现这个图标的时候就代表场上有人受伤了，如果此时是你控球且不能保证在很短时间内得分的话劝你还是主动把球踢出边线，免得裁判强制中止比赛。

#### 状态和伤病对主要能力的影响相关：

	极好	较好	较差	极差	轻伤	轻伤愈	重伤愈
オフェンス	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-32%	-6.4%	-12%
ディフェンス	+12%	+6.4%	-8%	-16%	-32%	-6.4%	-12%
ボディバランス	+12%	+6%	-12%	-18%	-18%	-6%	-12%
スタミナ	+12%	+6%	-6%	-8%	-24%	-4.8%	-9%
トップスピード	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%	-9%
加速力	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%	-12%
レスポンス	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%	-12%
敏捷性	+12%	+6%	-9%	-18%	-24%	-6%	-12%
ドリブル精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-24%	-4.8%	-9%
ドリブルスピード	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-24%	-4.8%	-9%
ショットバス精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
ショットバススピード	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%	-6%
ロングバス精度	+12%	+12%	-8%	-8%	-8%	-4.8%	-9%
ロングバススピード	+6%	+3%	-3%	-6%	-18%	-3%	-6%
シュート精度	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
シュート力	+12%	+6%	-6%	-12%	-18%	-6%	-12%
シュートテクニック	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
フリック精度	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
カブ	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
ヘディング	+9%	+4.8%	-4.8%	-9%	-18%	-4.8%	-9%
ジャンプ	+12%	+12%	-8%	-8%	-24%	-6%	-12%
テクニック	+9%	+9%	-6%	-12%	-18%	-4.8%	-9%
攻撃性	+9%	+4.8%	-6%	-12%	-30%	-4.8%	-9%
メンタリティ	+12%	+6%	-9%	-18%	-30%	-6%	-12%

Winning Eleven

9

## 模式变化介绍

### 联赛模式

在联赛模式中不仅可以选择国际联赛，同时也能选择各个俱乐部联赛，这是从前作就有的设定，不过各个国家联赛和杯赛的规则都有所不同，参赛球队数量也不

一样，算得上是相当专业球迷的选择。当然，由于游戏中只有各个联赛的顶级球队，所以在赛制规则等方面会和现实有一定出入，大家可能会看不到某些球会，也有可能在赛程上有出入。至于其他的，实在没有什么好说……

### 大师联赛模式

#### 新模式

大师联赛模式的界面变得非常漂亮，但开始的选队画面和以前并没有太大的变化。本模式最关键的一个要素就是球员选拔，本作在前作的基础上加入了一个系统，也就是在友谊赛模式中加入了可以和球员选拔队比赛的内容，具体的选拔球队类型有如下的项目：

球队名	球队特点
世界选拔	从大师联赛所有球员中选拔的优秀选手组成的球队
欧洲选拔	从欧洲国籍的优秀选手中选拔组成的球队
南米选拔	从南美国籍的优秀选手中选拔组成的球队
アンダーエイジ	从年轻的优秀选手中选拔组成的球队
ウイテス	从速度快的球员中选拔组成的高速球队
エルドラー	从高工资的球员中选拔组成的豪华球队

以上完全可以依照个人爱好进行选择性的比赛，其实比赛都在其次，选择合适的球员加盟才是关键，就目前来看最有观察价值的还是集中了若干年轻优秀选手的アンダーエイジ队比较实惠。

#### 基本流程

关于在大师联赛的进行方式，在很多初次接触该模式的玩家来说是比较困惑的，好在官方也给出了一个模式化的发展路线，虽然不能说官方的反展路线就是最好，但是也权可以作为一时之参考。具体的步骤是在一开始的第一周到第十五周按照“搜集对手情报 - 比赛前准备 - 比赛”的顺序循环进行先消化和熟悉联赛并顺便累计资金。然后在十六周到十九周时按照“搜索需要球员 - 移籍交涉”的顺序购入一到三名性价比较高的老球员，这样花钱较少，能够保证俱乐部资金不出现赤字。之后的二十周到三十六周继续比赛，到了赛季后的三十七到四十四周则完全用于训练和选手补强，以待确认球队实力，周而复始的进行，在稳定中一路发展才能体会到大师联赛的乐趣。

#### 转会

要得到好的球员，如果不知道球员在什么地方当然不行，首先就要在搜索引擎中找到该球员，这里涉及到球员检索中的几个相关选项：

イージー検索	制定简单的条件，按照球员综合能力高低排列检索名单
タレント検索	根据球员位置和特征制定条件，检索球员按能力高低排列名单
条件検索	可以具体设置各项能力值范围查找适合球员
グループ検索	检索指定球队的选手
国籍検索	检索指定国籍的选手
全选手表示	将转会市场上的所有球员列表

这里需要单独说明一下“グループ検索”中的几支特殊球队的队旗

[ 特殊球队队旗文件夹:1 ]	编辑球员
[ 特殊球队队旗文件夹:2 ]	新人球员
[ 特殊球队队旗文件夹:3 ]	自由球员
[ 特殊球队队旗文件夹:4 ]	大师联赛以外俱乐部所属球员(因为俱乐部增加的原因，大师联赛每次都随即抽取俱乐部，没有涵盖所有球队)

在交涉选手列表中用紫色表示名字的球员则证明此时该球员正处于和其他球队的交涉期中。而要提高转会的成功率，可以优先考虑如下球员：在联赛中排名比自己低球队的球员，或者是低等级联赛的球员，再或者是工资比较低的球员。此外，对方球队的核心球员、相对位置稀缺的球员以及球员数量不足的球队交涉起来都比较困难。在确认交涉的难易度的时候按方向键的右键能够确认选手的成长状态，斜向上箭头表示选手成长期，平箭头表示选手处于稳定期，然后是斜下的箭头，表示选手已经处于衰退期。一周内球员名为灰色则表示该周该球员不会接受转会邀请。

交涉种类	内容	交涉条件
移籍	最长5年的指定转会	转会费、年薪、契约时间
トレード移籍	交换选手，双方交换过去的球员必须是还与球队有半年以上契约的球员，根据交换球员的能力差来决定是否另外支付转会费	交换选手、转会费、年薪、契约时间
レンタル	租借球员，租借的球员必须是还与所属球队有一年以上契约的选手，契约时间是以周为单位确认的	租借费、租借时间
更新	对契约即将到期的球员更新契约	年薪、契约时间
契约	自由转会，主要对象是契约期满的他队球员、新人和编辑球员，通过检索可以确认名单	年薪、契约时间

电脑的球队同样会向你提出交涉请求，在每周开始的时候系统都会给出提示。在[マイチーム]选项中可以确认选手转会的相关交涉情况，对于本队的某一优秀球员可能会同时出现几支球队争抢的情况出现，此时需要按L1,R1键来切换查看不同球队给出的条件，如果确实有诱人的条件出现也不妨考虑卖掉。在对方球队的反答出现后选择[応じる]确认交涉事实然后确定[收支预测]就可以实现卖出球员的转会。同时自己不想再要的球员也可以在[交涉][マイチーム]选项中放出，其中[放出去]是马上解雇，好处是不必支付转会费，对于一些建队之初的老人非常适合（真无情），选择[移籍候补にする]则是将球员在转会市场挂牌，对于还有一些价值的球员都不要轻易解雇。

来看看交涉过程中选手名字前面一些标志的含义：

[转会标志文件夹:1]	正在交涉转会中的选手
[转会标志文件夹:2]	正在接受他队转会交涉中的本队球员
[转会标志文件夹:3]	正在交涉租借中的球员
[转会标志文件夹:4]	正在接受他队租借交涉中的本队球员
[转会标志文件夹:5]	正在进行交换交涉的球员
[转会标志文件夹:6]	正在进行契约更新交涉的球员
[转会标志文件夹:7]	正在进行契约缔结交涉的自由球员
[转会标志文件夹:8]	正在挂牌出售的本队球员

此外本作对自编辑球员在大师联赛的登场有一些限制，首先登场人数最多只能达到32人，其次自编辑球员的能力是在转会交涉成功的时候归档记录的，此后再在编辑模式修改球员能力则不能在联赛中反映出来。所以从前作开始依靠修改编辑球员能力来低买高卖的做法已经行不通了。在一次大师联赛中登陆的编辑球员也会归档，不能被消除，这一点也请玩家们要注意。

## 球员成长

球员成长系统是大师联赛的一个突破，首先要了解训练模式[トレーニング]中的几个问题。其中包括[オートトレーニング]：球队全体训练，能力成长相对平均。[トレーニングメニュー設定]：球员单独训练，对于成长特别快的球员是一次强化。[完全修养]：全体球员修养，除非是球队疲劳度非常高，否则不推荐这一浪费时间的选项。在一名球员刚刚加入时可以确定他的成长线，红线代表球员的基本成长轨迹，但根据训练和比赛的情况，成长轨迹完全可以高于或者低于这条标准线。关于成长的基本类型，可以分为六种，包括[早期型]：年轻时成长很快，但是持续成长时间短。[早期持续型]：年轻时成长快，持续成长时间长。[普通型]：成长速度中规中矩。[普通持续型]：普通型的加强型，后续成长持续时间长。[晚期完成型]：年轻时期成长缓慢，但是越到后来成长越快。[晚期持续型]：晚期完成型的加强，成长线更平稳，持续时间更长。退役球员第二年会返老还童加入联赛新人名单。



## 日本2006世界杯模式

估计很多朋友都已经了解了这个模式，这里只做一个简单的解说。本模式以日本队进军2006年世界杯为故事背景，在这一前提下加入了很多的亚洲国家队作为铺垫，可惜的是这些新加入的亚洲球队不能在对战模式中使用（连牙买加都被淘汰，马来西亚之流显然更没有资格）。首先就来看看本模式的比赛流程：国际友谊赛—世界杯亚洲区预选赛初赛—世界杯亚洲区预选赛决赛（包括附加赛）—国际友谊赛—世界杯小组赛—世界杯淘汰赛，以下简单介绍一下各种比赛的特殊要求。



比赛名	キリンチャレンジカップ2005（麒麟杯）
概要	实际上就是熟悉球队和确认球员的友谊赛加国家队选拔赛
达成条件	没有要求

比赛名	アジア一次预选
概要	亚洲32国参加的预选初赛，四队一组分成八个小组比赛
达成条件	小组第一

比赛名	アジア最终预选
概要	出线的八支球队分成四队一组的两个小组
达成条件	小组前三位

比赛名	プレーオフ
概要	亚洲预选的两个小组第三决胜，胜者再和其他地区的球队比赛一场，获胜后出线
达成条件	两战全胜

比赛名	インターナショナルカップファーストラウンド
概要	32国参加，分成八个小组
达成条件	小组前两名

比赛名	インターナショナルカップセカンドラウンド
概要	16队淘汰赛
达成条件	全胜



诸如球员选拔、球队爱称设定、比赛速报之类的小细节，和其他模式的大变化相比实在没有什么好着笔的闪光之处，就没有必要去过多的表述了。

## 编辑模式

编辑模式实在是本作重点中的重点，所谓强化不止是一点两点。几乎涵盖了球员本身能够修改每个部分，过去就一直可以修改的球衣部分得到了大幅度的强化之后，又加入了LOGO编辑和球鞋编辑等，而且可选择的素材数量也大幅度的增加了。

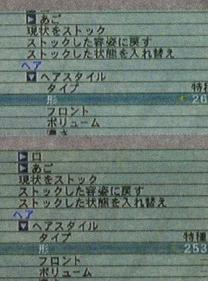
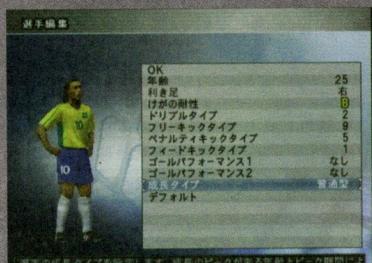
### 球员编辑

本作的球员编辑有一些新增的能力和选项，先按照顺序来解说。

**[选手名]**：或许很多人认为这是本作编辑模式的最大败笔——不能输入汉字！这就算对日本玩家也是很不方便的，毕竟日本球员都是汉字名……但其实是可以输入汉字的，方法是在输入时先选日文平假名然后用三角键切换汉字，这个输入法要求玩家对每一个要输入的汉字的日文读音都非常熟悉，看来是逼着中国玩家学日语了。这里特别提醒一点，新编辑的球员一共有两个选项栏，左起第一个栏可以作成32名球员，第二个栏也可以作成32名球员，但是只有第二栏可以实现俱乐部转会和编入现役俱乐部。

**[基本设定]**：基本设定中除了前作的任意球发球动作外，还加入了带球跑动作[ドリブルタイプ]、射门动作[ペナルティキックタイプ]和大脚动作[フィードキックタイプ]的设定，此外首次引入了成长类型[成長タイプ]的设定，这个在前面的球员成长中已经有所介绍。

**[ポジション]**：也就是球员的位置属性，之前的情报介绍过，增加了两个新的位置，影子前锋[セカンドトップ]和边卫[ワイングバッカ]，这样的选择更加丰富，球员的位置感也更加真实。此处有一点注意，本作新增了球员边路适应，除了利足之外又多了新的参考，现实比赛中像马拉多纳那样擅长在右路活动的左脚球员还是不少的。



**[容姿]**：相貌方面和前作有所变化，因为编辑模式大大加强的原因，相信会有很多玩家积极的投身于游戏修改中，不过本作的球员脸谱在前作的基础上又作了极大的调整，特别是细化的部分，而且几乎所有脸谱都重新绘制并编号，所以为了方便大家查找，在此将所有球员脸谱序号列出供作参考。

### 球员脸谱索引

#### 1号皮肤：

脸型代号	球员名	09 西蒙尼	18 科维尔
01	克劳迪奥·洛佩斯	10 阿尔梅达	19 维杜卡
02	基里·冈萨雷斯	11 坎比亚索	20 布弗尔
03	克雷斯波	12 普拉森特	21 松克
04	帕布洛·艾马尔	13 雷东多	22 儒尼奥·帕普利斯塔
05	萨内蒂	14 罗伯特·阿亚拉	23 赛萨尔
06	萨穆埃尔	15 卡瓦耶罗	24 埃德米尔森
07	卡斯特罗曼	16 索拉里	25 儒尼奥
08	萨维奥拉	17 海因策	26 贝尔巴托夫

27	内德维德	89 兰帕德	153 达夫
28	波波斯基	90 布里奇	154 奥谢
29	扬·科勒	91 哈格里克斯	155 古德约翰森
30	罗西基	92 比蒂	156 德尔·皮耶罗
31	哈曼	93 伍德盖特	157 佩索托
32	海因里希	94 多温宁	158 维埃里
33	卡恩	95 劳尔	159 卡萨诺
34	绍尔	96 路易斯·恩里克	160 托蒂
35	巴拉克	97 西耶罗	161 马尔蒂尼
36	戴斯勒	98 蒙迭塔	162 科科
37	比埃尔霍夫	99 瓜迪奥拉	163 马特拉奇
38	杰里梅斯	100 伊万·埃尔格拉	164 佐拉
39	扬克尔	101 沙维	165 德尔维奇奥
40	诺伊维尔	102 莫伦特斯	166 尤里亚诺
41	克罗泽	103 卡西利亚斯	167 蒙特拉
42	克里斯多夫·梅策尔德	104 迭戈·特里斯坦	168 菲利波·因扎吉
43	拉米劳	105 古蒂	169 法比奥·卡纳瓦罗
44	巴贝尔	106 卡尼萨雷斯	170 内斯塔
45	比埃罗夫卡	107 贝莱隆	171 布冯
46	布特	108 米切尔·赛尔加多	172 安布罗西尼
47	施奈德	109 鲁本·巴拉哈	173 阿尔贝蒂尼
48	莱曼	110 克罗·托雷斯	174 托尔多
49	凯尔	111 加布里	175 费奥雷
50	沃恩斯	112 杰拉德	176 赞布罗塔
51	里肯	113 维克托尔	177 加图索
52	劳	114 维森特	178 费拉拉
53	希尔德布兰德	115 华金	179 托马西
54	辛克尔	116 普约尔	180 迪·比亚吉奥
55	博比奇	117 达比多·纳瓦罗	181 安东尼奥·孔蒂
56	斯维因斯泰德	118 波斯蒂加	182 科斯塔库塔
57	库兰伊	119 卢克	183 莫菲奥
58	拉姆	120 弗尔南多·托雷斯	184 皮尔洛
59	林克	121 劳尔·布拉沃	185 塔奇纳蒂
60	弗林斯	122 维克多·巴尔德兹	186 萨内蒂
61	桑德	123 法布雷加斯	187 科迪奇尼
62	马丁·劳尔森	124 利特马宁	188 多尼
63	托马森	125 海皮亚	189 莱格罗塔列
64	赫尔维格	126 齐达内	190 米科利
65	格拉维森	127 勒伯夫	191 西蒙尼·因扎吉
66	格隆夏尔	128 巴特斯	192 德·罗西
67	罗梅达尔	129 普蒂	193 吉拉迪诺
68	欧文	130 利扎拉祖	194 奥多
69	贝克汉姆	131 皮雷	195 潘卡罗
70	斯科尔斯	132 坎德拉	196 佩罗塔
71	谢林汉姆	133 布兰科	197 布洛奇
72	麦克马拉曼	134 西干	198 奇门蒂
73	希曼	135 梅克塞斯	199 法瓦利
74	阿兰·史密斯	136 罗伯特	200 范德萨
75	希勒	137 萨尼奥尔	201 斯塔姆
76	杰拉德	138 久利	202 科库
77	米尔斯	139 马杜尼	203 奥维马斯
78	福勒	140 佩特雷蒂	204 弗兰克·德博尔
79	巴特	141 罗藤	205 博格坎普
80	巴姆比	142 米库	206 范尼斯特鲁伊
81	加里·内维尔	143 克里斯蒂亚斯	207 马凯
82	菲利浦·内维尔	144 卡拉泽	208 博斯维尔特
83	鲁尼	145 图多尔	209 范博梅尔
84	基翁	146 比斯坎	210 罗本
85	墨菲	147 达里奥·西米奇	211 范德梅德
86	索斯盖特	148 普尔索	212 范德法特
87	乔·科尔	149 尼科·科瓦奇	213 范贝西
88	约翰·特里	150 罗伊·基恩	214 斯奈德
		151 罗比·基恩	215 海廷加
		152 哈特	216 索尔斯克亚

217	杜德克	232	蒙特罗	246	裁判
218	克鲁斯诺维克	233	弗兰	247	裁判
219	菲戈	234	约翰·奥布莱恩	248	裁判
220	库托	235	迈克·不莱德	249	裁判
221	鲁伊·科斯塔	236	雷纳	250	裁判
222	赛尔吉奥·孔塞桑	237	吉格斯	251	裁判
223	保莱塔	238	贝拉米	252	裁判
224	穆图	239	米哈伊洛维奇	253	特雷瓦
225	基沃	240	米罗塞维奇	254	马里奥·佩德罗蒂
226	卡尔平	241	米贾托维奇	255	马丁·奥布赖恩
227	莫斯托沃伊	242	凯日曼	256	约翰·怀克斯
228	永贝里	243	科瓦切维奇	257	弗朗西斯·斯拉菲尼
229	伊布拉希莫维奇	244	斯坦科维奇	258	约翰·简森
230	尼哈特	245	裁判	259	卡特·怀特
231	舍甫琴科				

**2号皮肤:**

脸型代号	球员名	46	尤米特·达瓦拉	93	名波 浩
01	巴蒂斯图塔	47	巴斯图尔克	94	上野 良志
02	奥特加	48	伊尔汉	95	黑部 光昭
03	克鲁斯	49	埃姆雷	96	永井 雄一
04	巴特加里亚	50	奥坎	97	松井 大辅
05	达·亚历山德罗	51	雷科巴	98	石川 直宏
06	卢西奥	52	迭戈·阿隆佐	99	大久保 嘉人
07	罗森巴克	53	多诺万	100	土肥 洋一
08	希尔维奥	54	酋崎 正刚	101	三浦 淳宏
09	卡卡	55	松田 直树	102	加地 亮
10	莫塔	56	中田 浩二	103	茂庭 照幸
11	哈坎·亚金	57	宫本 恒靖	104	永田 充
12	萨拉斯	58	稻本 润一	105	藤田 俊哉
13	沙比·阿隆索	59	中田 英寿	106	山田 卓也
14	达尼	60	小野 伸二	107	广山 望
15	雷耶斯	61	明神 智和	108	手岛 和希
16	希尔维斯特	62	户田 和幸	109	本山 雅志
17	德拉斯	63	西泽 明训	110	平山 智之
18	巴比奇	64	川口 能活	111	都筑 龙太
19	罗伯特·巴乔	65	曾端 准	112	玉田 圭司
20	迪·瓦约	66	秋田 丰	113	林 卓人
21	卡莫拉内西	67	森冈 隆三	114	那须 大亮
22	博列洛	68	服部 年宏	115	德永 悠平
23	科拉迪	69	森岛 宽晃	116	阿部 勇树
24	雷纳托	70	福西 崇史	117	森崎 和幸、森
25	莫雷蒂	71	小笠原 满男	118	崎 浩司兄弟
26	洪明甫	72	市川 大佑	119	铃木 启太
27	黄善洪	73	中山 雅史	120	今野 泰幸
28	尹晶焕	74	铃木 隆行	121	田中 达也
29	朴智星	75	柳泽 敦	122	平山 相太
30	李天秀	76	波户 康广	123	黑河 贵史
31	安贞焕	77	中泽 佑二	124	斗莉王
32	李永匀	78	大岩 刚	125	近藤 直也
33	崔龙珠	79	铃木 秀人	126	菊池 直哉
34	柳相铁	80	田中 诚	127	青木 刚
35	金南一	81	中村 俊辅	128	前田 江一
36	李云在	82	奥 大介	129	山瀬 功治
37	宋钟国	83	久保 龙彦	130	根本 裕一
38	鲍马	84	高原 直泰	131	高松 大树
39	鲁林克	85	山下 芳辉	132	坂田 大辅
40	皮萨罗	86	名良桥 幌	133	茶野 隆行
41	克里斯蒂亚诺·罗纳尔多	87	下田 崇	134	西纪 宽
42	德科	88	中西 永辅	135	大黑 将志
43	马尼切	89	山田 畅久	136	三浦 知良
44	保罗·费雷拉	90	小村 德男	137	北泽 豪
45	哈桑·萨斯	91	坪井 康介	138	裁判
		92	远藤 保仁		裁判

**3号皮肤:**

脸型代号	球员名	19	迪达	37	费拉里
01	贝隆	20	曼奇尼	38	范布隆克霍斯特
02	里克尔梅	21	伊万·科尔多巴	39	范霍伊敦克
03	罗纳尔多	22	巴罗什	40	雷齐格
04	里瓦尔多	23	米多	41	德扬
05	卡福	24	戴尔	42	卡鲁
06	埃莫森	25	费迪兰德	43	努诺·戈麦斯
07	罗贝托·卡洛斯	26	维斯·布朗	44	安德拉德
08	德尼尔森	27	杰纳斯	45	跨雷斯马
09	罗纳尔迪尼奥	28	阿什利·科尔	46	齐拉维特
10	马克斯·阿松桑	29	辛克莱尔	47	迪乌夫
11	阿莫鲁索	30	亨利	48	拉尔森
12	阿德里亚诺	31	特雷泽盖	49	霍华德
13	吉尔伯托·席尔瓦	32	马莱特	50	皮耶纳尔
14	塞尔吉尼奥	33	斯蒂万·达尔马	51	三都主·亚历桑德罗
15	儒尼奥尔	34	贝利昂	52	裁判
16	吉奥瓦尼	35	拉姆齐	53	裁判
17	埃维顿	36	泽比纳	54	阿尔贝托·卡洛斯

**4号皮肤:**

脸型代号	球员名	11	迪弗伊	22	努瓦克·卡努
01	卢西亚诺	12	维埃拉	23	马丁斯
02	德罗巴	13	维尔托德	24	哈塞尔巴因克
03	托雷	14	阿内尔卡	25	戴维斯
04	姆博马	15	图拉姆	26	克鲁伊维特
05	格雷米·尼基达普	16	西塞	27	西多夫
06	埃托奥	17	德塞利	28	卡斯特伦
07	阿萨莫阿	18	弋武	29	卡隆
08	赫斯基	19	加拉斯	30	约克
09	安迪·科尔	20	马克莱莱	31	裁判
10	坎贝尔	21	克里斯坦瓦尔	32	皮雷·恩努内



[特殊能力]:由于本作更强调盘带和传球的自由，所以前作对这两点加以限制的双足假动作和低弧度大脚都被取消，取而代之以中距离射门[ミドルシュート]和补位[カバーリング]能力，值得一提的是以防守见长的意大利居然拥有补防能力的球员比葡萄牙还要少很多。

**球队编辑**

球队编辑的主要部分还是在于球衣和队旗编辑模式，下面就来系统的讲解一下，本作的编辑模式如果运用熟练的话，完全可以自己解决球衣和队旗的授权问题……



[ユニフォーム]:进入队服修改模式首先可以看到八个选项，其中前四项分别对应两套主场队服和两套客场队服，这四个修改模式和前作变化不大，只是按照区域可选择的颜色部分得到了增加，打×的几个色块是作为备份的，如果你选择的球衣样式是单色，则不会有更多的颜色搭配选项。再来看下面的几项，分别是胸前LOGO[胸ロゴ]、背后LOGO[背中ロゴ]、球裤LOGO[パンツロゴ]和支持者颜

色[サポーターカラ],选择前面的LOGO选项,可以看到进入后能够对球衣和球裤的文字于LOGO进行自行设计,自由度极高,在LOGO中选择[作成 & 编辑]则可进入自由绘制模式,这一模式几乎能绘制你能想到的任何LOGO,由于采用的绘图板和工具与队旗编辑模式中一样,所以放在之后作总和介绍。

[エンブレム]:进入该模式选择一支俱乐部队,然后选择选项中的[修正]选择你要修改的队旗,此时会有两个选项出现,分别是[レイヤー合成]和[ピクセルエディット],前者是传统编辑模式,主要是处理各种图标以及放大缩小的叠加效果。后者则是利用画笔、调色板、橡皮擦等工具进行自由绘图的模式,两种模式兼用就能画出想要的图形。



#### 以下就来介绍这两种绘图模式:

##### 【编辑模式文件夹:16】レイヤー合成:

【传统编辑图标文件夹:1】编辑终了  
【传统编辑图标文件夹:2】画像选择

【传统编辑图标文件夹:3】フォント  
【传统编辑图标文件夹:4】カラー

【传统编辑图标文件夹:5】サイズ表更

【传统编辑图标文件夹:6】移动

【传统编辑图标文件夹:7】リンク移动

【传统编辑图标文件夹:8】回转

【传统编辑图标文件夹:9】上下反转

【传统编辑图标文件夹:10】左右反转

【传统编辑图标文件夹:11】グリッド

【传统编辑图标文件夹:12】ウインドウ色変更

【传统编辑图标文件夹:13】消除

【传统编辑图标文件夹:14】レイヤー情报

##### 结束完成的图像编辑

从已经绘制完成和资料库原有的图像中选择一幅作为素材

输入文字(可以调整文字类型、大小、方向等)

调整图像的颜色(这里的颜色会用0-255的数值表示,上面三种R、B、A为调色的三原色,最下面的A为透明度,如果A为0,则图像为透明)

调整图像大小

移动图像位置

所有图层一起移动

调整图像角度

上下翻转图像

左右翻转图像

形成辅助的网格,判断视力可能导致的误差,有多种规格的网格

编辑图像的背景颜色,对图像本身的颜色没有任何影响

消除一个编辑好的图层

切换是否在屏幕上显示编辑图像的坐标和颜色代码等情报

##### 【编辑模式文件夹:17】ピクセルエディット:

【自由绘图板图标文件夹:1】编辑终了

【自由绘图板图标文件夹:2】画像选择

【自由绘图板图标文件夹:3】ペン

【自由绘图板图标文件夹:4】ライン

【自由绘图板图标文件夹:5】图形

【自由绘图板图标文件夹:6】消しゴム

【自由绘图板图标文件夹:7】塗りつぶし

【自由绘图板图标文件夹:8】グラデーション作成

##### 结束完成的图像编辑

从已经绘制完成和资料库原有的图像中选择一幅作为素材

直接用光标绘制图形的选项(共三种粗细选择),个人推荐用摇杆画会更好一些,如果实在不行建议你去玩一下荣誉勋章再回来

直线绘制选项,选取起始点和结束点后自动生成一条直线(共三种粗细选择)

图形绘制工具,选取起始点和结束点自动生成图形(一共有空心矩形、实心平行、空心圆形和实心圆心四种选择)

橡皮擦工具(共有三种半径可供选择)

选定一种指定颜色,可以将图像上指定的同一种连贯的颜色一次性变更,类似于PHOTO SHOP上的吸色管

颜色渐变,选择两种颜色,则可以使被选图像的所选颜色实现渐变

##### 【自由绘图板图标文件夹:9】范围指定(解除)

选定一个区域,编辑效果只对该区域有效,类似于一般绘图工具的蒙版工具

##### 【自由绘图板图标文件夹:10】回转

调整图像角度(这里要注意旗帜画框为64x64大小,LOGO画框为32x32大小,如果旋转过程中超出画框,则该部分会被消除)

##### 【自由绘图板图标文件夹:11】上下反转

上下翻转图像

##### 【自由绘图板图标文件夹:12】左右反转

左右翻转图像

##### 【自由绘图板图标文件夹:13】コピ-&-ペースト

拷贝选取范围的图像并可移动到其他地方

##### 【自由绘图板图标文件夹:14】カット&-ペースト

剪切选取范围的图像并可移动到其他地方

##### 【自由绘图板图标文件夹:15】ウンドウ色変更

编辑图像的背景颜色,对图像本身的颜色没有任何影响

##### 【自由绘图板图标文件夹:16】グリッド

形成辅助的网格,判断视力可能导致的误差,有多种规格的网格

##### 【自由绘图板图标文件夹:17】カーソルスピード

光标移动速度变更

##### 【自由绘图板图标文件夹:18】ズーム

放大正在编辑的图样

**[バイク编辑]**:球鞋编辑是本作的新要素,可以选择现有球鞋,一共有九种不同类型和外观的Adidas球鞋可供选择,编辑模式把球鞋分成四种基本色,每种有八种不同的部位可以使用不同的颜色搭配。**[编辑模式文件夹:18~20]**

Winning Eleven 9

隐藏要素

WE-SHOP

内容	概要	售价
选手	购买隐藏选手	150 WEN 每个
チム	购买隐藏球队	1000 WEN 每支
BGM 再生	开启音乐欣赏模式	100 WEN
スタジアム鉴赏	「スタジアム鉴赏」选项追加	100 WEN
ボルエフェクト	回放时球路带有彩色条纹	500 WEN
オリジナルドリブルチャレンジ	可以自己做成训练内容	500 WEN
エキシビションスタジアム	可以使用训练场比赛	500 WEN
フリトレーニングスタジアム	追加训练模式可以使用的球场	500 WEN
新スタジアム	追加新球场	2000 WEN
カメラタイプ(スカイ)	追加天空视角模式	500 WEN
カメラタイプ(ブレイヤ)	增加第一人称视角模式	1500 WEN
CPUレベル☆☆☆☆☆	追加六星难度	1500 WEN
倍速试合	增加倍速模式	2000 WEN
ボルタイプ	增加可选择的足球样式	3000 WEN
エディットバツ(ヘアスタイル)	追加新的编辑发型	3000 WEN
エディットバツ(ゴルバフォマンス)	追加新的球鞋	3000 WEN
MLリグ构成	可以自由编辑大师联赛	2000 WEN
MLリグ构成初期ポイント	可以调整大师联赛初期的金钱	10000 WEN

小技巧

一、在交换球员的时候,出现IN和OUT表示画面的时候按住START,则比赛再开的时候会出现瞬间移动的情况。

二、获得倍速模式的情况下,选择亚洲杯和非洲杯,选择5分钟比赛,只要两场就可以分别获得1500WEN,非常实用。

三、注意初次存取系统进度的时候设置的存档名字实际是可以作为比赛时我方头标的,但是单纯的覆盖进度无法重新设置,建议采取双记忆卡,将其中一个记忆卡的进度清空,然后读取另一个系统存档,在存入空记忆卡里,注意要选择三个选项中的最后一个建立新存档,这样就可以重新设置你喜欢的名字了。

隐藏球员

本作的隐藏球员可谓大换血,一次性增加了一倍以上球员,这些球员当中有刚刚退役的,也有球队被删除而“无家可归”的,不过最主要的还是增加了相当数量的亚洲非主流球员,这些球员的名字你或许都还没有听说过,不过这并不能掩饰他

们曾经哪怕是一瞬间的辉煌，这次要为各位简单介绍一下这些球员，一方面算是拓展一下知识，同时也权能在比赛中增加一些投入感。

## 第1页

游戏名	英文背后名	实名
ホン・ミオンゴ	HONG Myung-Bo	洪明甫
サキシンジヤ	Yasuhiiko OKUDERA	奥寺康彦
ナマモノ	Kunishige KAMAMOTO	釜本邦茂
デステハノ	Alfredo DI STEFANO	迪斯蒂法诺
ポンサク	Zbigniew BONIEK	博涅克
ブザラーナ	Emilio BUTRAGUENO	布特拉格诺
ルテセラ	Matt LE TISSIER	马修·勒蒂塞尓
ストヤコリツチ	Dragan STOJKOVIC	斯托伊科维奇
ブルカル	Ferenc PUSKAS	普斯卡什
エルセリオ	EUSSEBIO	尤西比奥

## 第2页

游戏名	英文背后名	实名
ウエバ	George WEAH	乔治·维阿
トイキロフ	Nasko STOICHKOV	斯托伊奇科夫
ス-テル	Davor SUKER	达沃·苏克
ミヤタビツチ	Predrag MIJATOVIC	米亚托维奇
ロナ・キラ	Roger MILLA	米拉
ダウクリツツ	Kenny DALGLISH	达格利什
デイク.ロン	Denis LAW	丹尼斯·劳
イワム.ラセル	Ian RUSH	伊恩·拉什
マッガーレ	Daniele MASSARO	马萨罗
ボルシツチ	Alen BOKSIC	博克西奇

## 第3页

游戏名	英文背后名	实名
ウノ・サンケツ	HUGO SANCHEZ	乌戈·桑切斯
ピラトフ	Oliver BIERHOFF	比尔霍夫
ラルドロック	Brian LAUDRUP	布赖恩·劳德鲁普
ダルシル	Martin DAHLIN	达赫林
サロマーノ	Ivan ZAMORANO	萨莫拉诺
ルナン.ドナ	RUBEN SOSA	鲁本·索萨
ケナ.アンテノン	Kennet ANDERSSON	肯内特·安德森
ガイシニャ	GARRINCHA	加林查
ルル.スナーラス	LUIS CEMBRANOS	森布拉诺斯
ブランダー	Billy BREMNER	布赖姆内尔

## 第4页

游戏名	英文背后名	实名
バキスター	Gabriel BASTISTUTA	巴蒂斯图塔
ブーリ	Emanuele PETIT	佩蒂
バル.ソルサ	PAULO SOUSA	保罗·索萨
デサム	Marcel DESCHAMPS	德尚
チルベント	Jose Luis CHILAVERT	奇拉维特
ヤチン	Lev YASHIN	列夫·雅辛
シナイテル	Peter SCHMEICHEL	舒梅切尔
プロロメル	Michel PREUD'HOMME	普雷德霍姆
ラメリ	Thomas RAVELLI	托马斯·拉维利
イジーレ	Rene HIGUITA	伊基塔

## 第5页

游戏名	英文背后名	实名
カンボス	Jorge CAMPOS	坎波斯
シリラン	David SEAMAN	希曼
ジエリンクス	Pat JENNINGS	詹宁斯
ヘイター	Thomas HASSSLER	哈斯勒
メイヤ	Andreas MOLLER	穆勒
ボラン	Zvonimir BOBAN	博班
ミケル.ラウトルフ	Michael LAUDRUP	米切尔·劳德鲁普
ハンチ	Gheorghe HAGI	哈吉
レオマウロ	LEONARDO	莱昂纳多
フランケルトリ	Enzo FRANCESCOLI	恩佐·弗朗西斯科利

## 第6页

游戏名	英文背后名	实名
ブノーミン	Thomas BROELIN	布洛林
シイホン	Vincenzo SCIFO	希福
バネール	BAKERO	巴克罗
ヴァルドラナ	Carlos VALDERRAMA	巴尔德拉马
ジャンバーズ	Giuseppe GIANNINI	贾尼尼
タロツキ-	Mauro TASSOTTI	塔索蒂
ルーツ.エリケロ	LUIS ENRIQUE	路易斯·恩里克
カミーラ	Claudio CANIGGIA	卡尼吉亚
サリケリツチ	Dejan SAVICEVIC	萨维切维奇
ベルテ	George BEST	乔治·贝斯特

## 第7页

游戏名	英文背后名	实名
レムテール	Gianluigi LENTINI	伦蒂尼
ダメツチ	Dragon DZAJIC	德扎季奇
ベグルスタロン	BEGUIRISTAIN	贝吉利斯坦
オーヘムナルス	Marc OVERMARS	奥维马斯
三島一雄	Kazuyoshi MIURA	三浦知良
アルネンダ	Matias Jesus ALMEYDA	阿尔梅达
カレナシ	Fernando CAVENAGHI	卡维纳吉
ロモイエス	Clemente RODRIGUEZ	克莱门特·罗德里格斯
チロス	Egor TITOV	季托夫
デンテイ	DERLEI	德尔莱

## 第8页

游戏名	英文背后名	实名
バリデンコス	Pablo BARRIENTOS	巴里恩托斯
ワキルソン	WASHINGTON	华盛顿
ラルヌ	Christiane RAHN	拉恩
ザオリツチ	Zlatko ZAHOVIC	扎霍维奇
シレモネ	Diego Pablo SIMENONE	西梅奥内
ラゲレ	Lucas RADEBE	卢卡斯·拉德贝
パレル.アンテノン	Patrik ANDERSSON	帕特里克·安德森
ファンク.デ.ムール	Frank DE BOER	弗兰克·德波尔
デラウイ-	Marcel DESAILLY	马塞尔·德萨利
キルロン	Martin KEOWN	马丁·基翁

## 第9页

游戏名	英文背后名	实名
グラナジアラ	Josep GUARDIOLA	瓜迪奥拉
エフエンフォルツ	Stefan EFFENBERG	埃芬伯格
イムズ	Paul INCE	保罗·因斯
グスカトロメル	GUSTAVO LOPEZ	古斯塔沃·洛佩斯
セルセ.コレイトン	SERGIO CONCEICAO	塞尔吉奥·孔塞桑
ロナルゴ.ムール	Ronald DE BOER	罗纳德·德波尔
オーテラ	Ariel ORTEGA	奥特加
マルジニヤ	DJALMINHA	德贾明哈
アレクシ.アギナラ	Alex AGUINAGA	阿吉纳加
モルトロイ	Aleksandr MOSTOVOI	莫斯托沃伊

## 第9页

游戏名	英文背后名	实名
グラナジアラ	Josep GUARDIOLA	瓜迪奥拉
エフエンフォルツ	Stefan EFFENBERG	埃芬伯格
イムズ	Paul INCE	保罗·因斯
グスカトロメル	GUSTAVO LOPEZ	古斯塔沃·洛佩斯
セルセ.コレイトン	SERGIO CONCEICAO	塞尔吉奥·孔塞桑
ロナルゴ.ムール	Ronald DE BOER	罗纳德·德波尔
オーテラ	Ariel ORTEGA	奥特加
マルジニヤ	DJALMINHA	德贾明哈
アレクシ.アギナラ	Alex AGUINAGA	阿吉纳加
モルトロイ	Aleksandr MOSTOVOI	莫斯托沃伊

## 第10页

游戏名	英文背后名	实名
クール・ロ・メール	CLAUDIO LOPEZ	克劳迪奥·洛佩斯
エルトマ	Patrick MBOMA	姆博马
バナデール・ラウ	VAGNER LOVE	瓦格纳·拉夫
ロナイオ	ROMARIO	罗马里奥
アモ-	Freddy ADU	阿杜
シノ-イ	Giuseppe SIGNORI	西格诺里
エミネルソン	EMERSON	埃默森
レグロス	Sergei REBROV	雷布罗夫
エリメルト	EDMUNDO	埃德蒙多
ジャンルウ	JARDEL	贾德尔

## 第11页

游戏名	英文背后名	实名
ラマエリ	Fabrizio RAVANELLI	拉瓦内利
シャイルコン	Teddy SHERINGHAM	谢林汉姆
ルグス	Frank LEBOEF	勒伯夫
北泽豪	Tsuyoshi KITAZAWA	北泽豪
ロナド-ニ	Leandro ROMAGNOLI	莱昂德罗·罗马格诺里
デペリノ	DE PEDRO	德佩德罗
ジウタレワ	Youri DJORKAEFF	德约卡夫
サワンタ	Rolando ZARATE	萨拉特
マルセイ	Daisuke MATSUI	松井大辅
マイラノ	Masaki MAEZONO	前田真圣

## 第12页

游戏名	英文背后名	实名
マットン	MAGRAO	马格拉奥(注:帕尔梅拉斯后腰)
アタレ	Daniele ADANI	阿达尼
カール・アナグレコ	CARLOS ALERTO	卡洛斯·阿尔贝托
シリ・バニスカ	JUNINHO	大儒尼尼奥
ボセーノ	Joaquin BOTERO	波特洛
カールス・ロイズ	Carlos RUIZ	卡洛斯·路易斯(注:危地马拉/洛杉矶银河前锋)
バハノス	Dely Valdes	德利·巴尔德斯(注:巴拿马前锋,曾与Dario Silva在马拉加组成DD组合不过他入选WE Shop最主要原因是有个孪生弟弟在日本踢球)
ゲガガ	Amade GUEVARA	格巴拉(注:洪都拉斯/纽约地铁明星中场,在CM里也是惊人一个)
イサメナ・メイテル	Ismael MATAR	马塔(注:叙利亚人,03年世青赛MVP)
アリ・ルバイフ	ALA'A HUBAIL	胡拜尔(注:巴林人,04亚洲杯最佳射手)

## 第13页

游戏名	英文背后名	实名
アン・ドクハ	-	安正浩(注:朝鲜人,前几届东亚四强赛上朝鲜1:0赢日本的那个球,就是他回敲做给队友的)
アン・ヘボシ	AL-HABSI	阿里(注:门将,阿曼人,已经签约英超查尔顿)
クラタ	Tatsuhiko KUBO	久保龙彦
チンチヤン	SEANMUENG	塞纳芒,泰国球星,为泰国出场111次进59球
レニ-ゴ	David REVIVO	雷维沃(注:以色列球星,曾效力塞尔塔维戈5个赛季)
ボルシチ	Elvir BALJIC	巴利奇(注:波黑的边锋,曾短暂效力皇马)
ド-デ	DUDU	杜杜(注:03世青赛冠军队成员,曾效力柏太阳神)
アシシ	AZIZI	阿齐兹

## 部分隐藏球员介绍

### 釜本邦茂:

日本足球永远的精神象征之一。1968年奥运会凭借一己之力将日本队送上了第三名的领奖台。『创造球会』系列始终将釜本作为最强隐藏选手(即河本鬼茂)的原型,由此可见他在日本人心目中的地位。

### 奥寺康彦:

1977年代表亚洲球员首次亮相德甲赛场,并在该赛季帮助科隆队获得了联赛冠军,次年成为有史以来首名在欧洲冠军杯出场的亚洲球员。

### 马修·勒蒂塞尔:

南安普敦历史上最出色的前锋,被“圣徒”的球迷称呼为“上帝”。

### 比利·布赖姆内尔:

已故的苏格兰队长,在他死后,他的样子被塑成铜像立在利兹俱乐部的大门口。

### 曹雷德霍姆:

1994年度世界最佳门将,这个连八强都没有进的球员却是最佳阵容的主力门将,作为这么一个位置特点的球员确实很难得。

### 德扎季奇:

德扎季奇,人称“魔术师德拉甘”,60年代末70年代初南斯拉夫国脚,技术极为出众,可以看作东欧技术足球的代表性人物。

### 贾迪萨克·塞纳芒:

泰国头号球星,为泰国出场111次进59球,有“泰国济科”之称。登陆英国职业联赛的第一位泰国球员,本次应该是作为东南亚足球的代表入选的。

以上是一些并不被人熟悉或者还未被人熟悉的球员,了解的同时也算是一种凭吊。不过还是要说的是这么多隐藏球员里竟然没有一个中国球员(记得以前祁宏还入选过),没有董方卓也没有容志行,更没有亚洲球王李惠堂,还是有点遗憾的。

## 结束语

本作的诚意在某种方面体现游戏新加入的要素上,除去操作变化以及各个模式下进化所拥有的部分之外,还有一些是每作都会增加并借以吸引玩家的一些东西。这次在固有模式之外最能体现这一点的不是什么新的足球,而是新的天气。雪地从SFC时代开始曾经留给广大玩家一个美好的回忆,虽然说雪地比赛除了红色的特别用球之外,并没有太大的不适感,然而这次的新作一次性加入了太多的新东西,难道说这真的是告别作,就如当年PS时代的『WE2000-U23金牌的挑战』一样,后面的作品不过应景而已么?以KONAMI的习惯,真的不会在PS2上再出个加强版?



作为理论上PS2平台最后的系列一作,MI可以说毫无保留的展现了他们心目中的足球游戏理念,虽然在大多数明眼人心中知道这种感动本来应该来得更早,但是即便经过许久的等待,能够在PS2时代实况足球商业价值即将枯竭的时候带来这样一款作品也是难能可贵了,或者在9月15日体会过PSP连携作战后,我们就真的应该只等待世界杯年的疯狂了。

## Winning Eleven



## 架空选手

所谓架空选手就是以前的育成选手,是可以通过获得培养点数额外养成能力的球员,如果你发现如下球员的话就请注意了。现在将笔者通过多日搜索觅得的球员名单列出以资读者参考。

### 前锋:

アンドレ	イ・ギョンファン	エクシュタイン	エンギン	オサリバン
オレジャノ	カーター	カルソ	ギブソン	キム・チュンヒ
グレイエレス	クマロ	グリフィス	クレマン	コモル
サハフィ	ザハロフ	サラテ	シユヴァルツ	ストヤノフ
ソアレス	タカハシ	チャビ	チヨ・ジンファ	ティース
ディエス	ニコリツチ	パク・ジュンヒ	ブガ	フューラー
ブランディイ	ボスニヤク	マーレイ	マティッヂ	モクラニ
モリーニ	リエン	リベイロ	ローランド	

### 中场:

アダム	アルトネン	アレクセ-エフ	イオニディス	ヴィアルト
ウイルキンス	ウェーバー	エゴロフ	エスピノーザ	エトリ
エレーロ	オスカル	オリバー	オルランド	カイザ-
カノ	カマチヨ	ガンビーノ	ク-イストラ	ク-マン

クラーク	コシオ	コックス	ゴットワルト	ササキ
サマラス	サンス	シーグル	ジエム	シミズ
シューピン	ショウ	シンプソン	スピネットリ	セルバンテス
ソーサ	ダフィ	チエヒヨンホン	チャコン	デローザ
ディートリッヒ	トラオール	ナシメント	ニューマン	ヌシエバル
ネイカンブ	バルディニ	ヒューゴ	ファレス	ファンデンベルグ
フーケストラ	ブラッドリー	ブリエト	ベイカー	ペラエス
ペレグリーニ	ボッファ	マシャード	マツケンジー	マツモト
マルシャン	マルテル	ムーラン	メリノ	メルテンス
ヤマダ	ヨヴァンセビッチ	リーヴス	リヴェロ	ルクレール
ルツ	ルナル			

## 后卫:

アンドレ	イ・チヨルヨン	ウォルトン	エル・ムバルキ	オルランディ
カブレラ	ギマラエス	キム・ジョンヨル	キム・ミョンウ	ギュンター
グーガン	グラハム	クルーガー	コバヤシ	コンウェイ
ゴンサルヴェス	サムエルス	ザライ	ジャクソン	ジャン
シュミット	スペンサー	セラーノ	ソレル	デリオス
ドゥスパー	ニコロフ	ノイマン	バウマン	バルト
バルミエーリ	ピアンキ	ビリッチ	ファン・ダイク	フィッシュヤー
ブーケ	フェルナンデス	ブストス	フレデリクセン	ベネデッティ
ペノン	ペラン	ベルガー	ボス	ポストマ
ホフマン	ホルツラー	マットソン	マルケッティ	ミッシェル
ヤコブセン	ヤシンスキ	ルチアーニ	ルビオ	ロレンツ

## 门将:

アージ	アーメト	アコスタ	アマート	アンドリユース
沃尔夫	ウッド	カイベルス	キム・ウドン	クーパー
クルーメル	シトウ	ソリマール	デュポン	ナバロ
ファテチャ	フーバー	ブキヤナン	フラノビッチ	フレデリクソン
ボノミ	ボルジェス	ホン・ヨンナム	メネンデス	ヤコブス
ラモン	リウ	リンドナー	ロロング	ワン・ミンウェイ

Winning Eleven

9

## 假名俱乐部名对照

## 英超:

游戏名	实名	英文名	缩写
アーロンビナン	阿斯顿维拉	Aston Villa	ATV
ネクストバームエッジ	西布罗姆维奇	West Bromwich Albion	WBA
エガーソン	埃弗顿	Everton	EVT
クライシスプレス	水晶宫	Crystal Palace	CRP
サムバンクホン	南安普顿	Southampton	STP
ダールソンA	查尔顿	Charlton Athletic	CTA
トルドラムH	托特纳姆热刺	Tottenham Hotspur	THS
ネオキャステンU	纽卡斯尔联	Newcastle United	NCS
ノースラックC	诺维奇	Norwich City	NWC
バルグミンダム	伯明翰	Birmingham City	BMG
プラクターズR	布莱克本	Blackburn Rovers	BBR
ファルダム	弗勒姆	Fulham	FLM
ポルツカス	普茨茅斯	Portsmouth	BTM
ボブロンW	博尔顿	Bolton Wanderers	BLW
マクレスター-C	曼城	Manchester City	MCC
マクレスター-U	曼联	Manchester United	MCU
ミノクスリア	米德尔斯堡	Middlesbrough	MLB
リガルース	利物浦	Liverpool	LVP

## 法甲:

游戏名	实名	英文名	缩写
アサシオン	阿亚克肖	AC Ajaccio	ACA
エクブリ	伊斯特	Istres	FCI

オテルーン	欧赛尔	Auxerre	AUX
カルム	卡昂	Caen	SMC
サムステリーヌ	圣埃蒂安	AS STetienne	ASE
クストラブルブルク	斯特拉斯堡	Racingclub de Strasbourg	RCS
セシウ	索肖	Sochaux	FCS
ルームーブFC	图卢兹	Toulouse Football Club	TLS
ビルナントス	南特	Nantes	FCN
テイルス	尼斯	Nice	OCN
バシティリアス	巴斯蒂亚	Bastia	SCB
バルダンケルマン	巴黎圣日耳曼	Paris-SG	PSG
バルジョー	波尔多	Bordeaux	BDX
マウセウン	马赛	Marseille	MSL
エスマエル	梅斯	Metz	FCM
ASロナロ	摩纳哥	AS Monaco	ASM
グランデス	朗斯	RCLens	LNS
ローレ	里尔	Lille	LOC
ビノン	里昂	Lyon	LYN
ミレヌ	雷恩	Rennes	SRF

## 德甲:

游戏名	实名	英文名	缩写
ヴィルツアント	彼勒菲尔德	Arminia Bielefeld	BLF
Wグレーゼン	布莱梅	Bremen	WBM
VFLボルクグロス	沃尔夫斯堡	Wolfsburg	VFL
1FCガイダスラウルデント	凯泽斯劳藤	FC Kaiserslauteln	FCK
ダムケ01	沙尔克04	Schalke 04 SLK	
VFBツグートガルデ	斯图加特	Stuttgart	VFB
ミューレンバロック	纽伦堡	Nurnberg	MBG
Bムルテン	拜仁慕尼黑	Bayern Munchen	BMC
Bレガーグルーメン	勒沃库森	Leverkusen	LVK
ハロムガー	汉诺威96	Hannover96	HNV
Hロクドルク	汉沙罗斯托克	Hansa Rostoch	HRK
ハムグルムザ-SV	汉堡	Hamburger SV	HSV
SCグライズルス	弗赖堡	Freiburg	SCF
Hベクワイン	柏林赫塔	Herta Berlin	HBL
VFLボーズン	波鸿	Bochum	VFL
Bドルゴムクルト	多特蒙德	B.Dortmund	BDM
ボムリラM	博卢西亚	Borussia MG	BMG
ノウンス	美因茨	Mainz 05	MIZ

## 其他俱乐部:

游戏名	实名	英文名	缩写
アンゲルレリトン	安德莱赫特	Anderlecht	ADL
ゴリンファコス	奥林匹亚科斯	Olympiakos	OPK
FCブールーン	布鲁日	CLUB Brugge	CBK
シエカウドマイク	萨克达	FC Shakhtar Donetsk	FSD
エスパルタクラハ	布拉格斯巴达	Sparta Praha	SPP
スボルイングリクロ	里斯本竞技	Sporting Lisbon	SPT
デルジックス	凯尔特人	Celtic	CLT
パナシナイト	帕纳辛纳科斯	Panathinaikos	PNK
フレウバウケ	费内巴切	Fenerbahce	FNB
ベジュタスル	贝西科塔斯	Besiktas	BJK
スベンヒカン	本菲卡	Benfica	BFC
Lモスパン	莫斯科火车头	Lokomotiv Moskva	FLM
サオポーロ	圣保罗	SaoPaulo FC	SPF
サルトル	桑托斯	Santos FC	STF
ボラグニオルス	博卡青年	Boca Juniors	ABJ
リバールクーレ	河床	River Plate	RPT



# 机战 游戏

fuxf@cbigroup.com

## 战争

永远是人类的天性，而贪得无厌，也永远是人类的本能。

“这期的机战一定要 143 页！”当星辰在会议室里一脸理直气壮的喊出这句话的时候，在场的所有编辑都对人类的邪恶面目有了新的认识。

“同学，你已经要了一个 300 多页的单行本，还在说这种话？”DRAGON 脖子上跳着青筋，“143 页，凭什么呀？”

“嗳呀，反正已经决定这期杂志要加 32 页了嘛，你看我都没有说要 175 页……”

“你敢！我的格兰蒂亚都还没说话呢！”DRAGON 巨口一张，龙息喷射而出，“得寸进尺，今日就要你升天呀！”

“吾名星·辰·S·R·W！”星辰拔出光剑：“为了机战日的尊严！”

“看见了没？”土星男指着远处跳来跳去对战的两个庞然大物，对新人 AICE 和 riu 进行现场教育，“唉，真是家丑不可外扬……这些可是你们在来之前看不到的，不要学他们哦！”

新人们满脸竖线的点头。

“不学不行哦，”fei 指指发售表，“现实就是这么残酷的，这是一个弱肉强食的世界……要想抢页数，便要提升 LV，不然就会在这惨烈的厮杀中被淘汰呀！”

牛蛙在旁边叹了口气：“主要指导精神，就是只考虑自己要制作的游戏，尽一切可能为自己获取最大空间的页数，不要计较手段，不要顾及后果，要知道，我们这本书从头到脚每一页都滴着血和肮脏的东西……”

“我记得，我在杂志上看到的不是这个样子呀……”AICE 脸色相当难看，“难道不是大家坐在一起非常热烈的讨论吗？”

“热烈啊，怎么不热烈？你看他们打得多爽。”

“但是，根据杂志上的形容，气氛该是友好的，和平的，充满朝气的啊！”

“友好和平朝气？”fei 的眼珠子瞪得贼大，“你从哪期杂志的哪个地方看出来的？”

“呃，感觉，感觉啦。”

“我觉得不管怎样，能感觉得最明显的，应该是一种叫‘怨念’的东西吧？”

“何止是感觉，连看都看得到，你看这黑色的烟……嗯？喂，老龙，不要把火喷到这边，纸烧起来了！”

两个大家伙呼哧呼哧的坐下来：“继续讨论！机战最后敲定！……下一个！”

“这个，”AICE 犹豫的举手，“战国 BASARA 给我吧，我已经开始玩了……”

一个大龙头和一个铁脑袋马上挤到了面前，四个

“20 页？”龙头和铁脑袋咆哮起来，“你这败家子！本期页数这么紧张！你看有战国 BASARA，有召唤之夜，有我们的太阳，有 WE9，有格兰蒂亚，有机战，有影之心……你说 TECMO 这渣公司的游戏，怎可能占到 20 页？！”

“那，那怎办？”

“10 页……”

“怎可以伸缩这么大？你丫其实根本就还没想好吧？这是绝对不行的！……零 3 干脆找人写算了……先跳过！下一个！”

这次无人应声，突然冷场起来。

DRAGON 愣了一下，左右看看，跳过去把 fei 摆醒：“这么热血的气氛下你也能睡着？说，你这期有啥计划？”

fei 翻翻白眼，看看周围：“WE9 预计 10 页，您要觉得不满意可以调，你要说给我 20 页也行，只给我 5 页也行，反正看着办吧……”

DRAGON 上下看看：“臭小子，这次很上道嘛！”

“你当我没看见刚才你们强奸民意……哦不，征集民意的情况吗？”fei 一脸死猪不怕开水烫的表情，“那就交给你们定咯！我一切都服从命令听指挥啊！”

“WE9 给你 100 页，慢慢玩吧小伙子！”DRAGON 这个邪恶的计划马上被打断了，身后一个铁家伙跳起来：“绝对没有可能！能到 100 页的只有机战！”

DRAGON 气势汹汹的回过身去：“你还不甘心么？你不晓得什么叫顾全大局么？300 多页的单行本你们都混过去了，还不吐块肉出来！”

“大局就是机战，我们要以机战为中心……”

“拜托，从上上期就开始念，你还有完没完？”

“吼，要不是延期，我早就把你们地盘抢光了啊！读者调查表的意见已经显示，就算多延期上市几天，或者放在下期刊登，也是大家能够接受的呀！”

“你的意思是不延期也要抢 100 页了？”

“抢个 7、80 页至少是没有问题的……当然，延期了更好，嘿嘿嘿……”

“好吧，逢月中发售的游戏，你就祈祷它延期吧！”

“安啦，这样的发售日不会太多的……”

“嗯，说一下，三国无双 4 猛将传，是 9 月 15 日发售……”牛蛙在一边提醒。

“什么？”

“FF12 好像是明年的 3 月 16 日，”fei 接嘴，“两位，要不要一起祈祷啊？”

后记：riu 一直默默呆在角落，存在感不是很足。



“鬼节”是中国汉族民间传统宗教节日，在农历七月十四日或七月十五日。又称“盂兰盆节”和“中元节”。

关于中元节的来历，据考证，本来源于道教信仰。道教传说中，掌管人间命运的神祉有三：天官司赐福，地官司赦罪，水官司解危。三官下降人间的日子，正月十五日是天官，为上元节；七月十五日是地官，为中元节；十月十五日是水官，为下元节。由于中元节地官降凡，裁定人间善恶，所以道士为解除犯有罪愆之鬼的厄运，便于此日大做道场，普施善行。

汉代以后，佛教传入中国。佛门弟子为宣传六世轮回的教义，遂创造出一个目连救母的故事。据《盂兰盆经》所云：佛祖释迦牟尼有一弟子目连，他游于阴间，见到其母因为阳世的罪业而遭受百般折磨。目连痛苦万分，向佛祖请求救度方法。释迦牟尼告诉他于农历七月十五日备办百味饮食，供养十方僧众，这样即可解脱其母的苦难（……怎么看都是《福星小子》里错乱和尚的口吻），此种佛事即称为“盂兰盆斋”或“盂兰盆供”。“盂兰盆”乃梵文的音译，其意即为“救倒悬”。此后，中元节便又融入佛教观念，成为僧道合流的民间宗教节日。

西安 李湛

现在很少见到这种纯攻略月刊了，编辑们真是辛苦了，做出来的攻略都很详细，敬佩你们的工作精神啊。只是在赠品上重视一下吧，最好每期都有啊，哪怕逾期送海报呢。嗯，就把这期封面做成海报送我吧~最后想问问关于机战特辑的问题：是每一本都送高达模型吗？难道说还在零售商那里领取？不禁想起了上次的打火机……国内JS可是很多的……

见识过6月号JS品格的人都该了解，我们一贯坚持的是“杀敌一万，自损八千”的赠品原则；不过见识过6月号JS品格的我们，也明确的意识到不能依靠他们的职业道德……这次的单行本附赠模型，将会采取不容易让JS钻空子的措施，比如套个外壳之类（目前还在讨论中）。



……您没看错，这就是才语邮局。现在是公历8月17日的早上5点半，农历七月十四的前一天。我正在一个人快快乐乐的坐在办公室敲最后几行字，周围寂静无声，感觉真好。据不完全统计，所谓“七夕”那天，至少30个人在QQ或MSN上很恶毒的提醒我“今天七夕哦，我（或‘我们’）要去xxxHAPPY哟，你今天怎么过？”，眼见得用“加班”当理由已经无法阻止这股逆流，唯有咬牙诅咒之：“不就七夕嘛，人家两口子一年才能聚七天，你们倒是很羡慕嘛，啊？哦对了，聚7天之后马上就是鬼节，你们不觉得这几天发生了什么事吗？还庆祝！”

在这里要重申，我的生活态度一向是乐观的，积极向上的，不仇恨社会的（虽然那天有读者在QQ上对这一点提出了严重质疑、严厉批评和严肃警告令得我非常惭愧），我是没有任何偏见的，——但是我现在觉得，鬼节真是很能激发灵感的日子……OK，最后发个通知：游戏日LOGO征集将在本期结束，至于截止日会一直拖到国庆，大家请继续抓紧时间踊跃投稿。

上海 韩强

我是gameday的超忠实fans，从一开始的“超恶心的破杂志”买到现在，我可以看到你的进步和“不足”，望gameday的销量蒸蒸日上！

感谢韩读者的耐心，一直支持我们到现在，也希望你能继续支持下去。“不足”就不用加引号了，我们确实还有很多不足，这些想逃避也逃避不了呀！

上海 单学良

去掉一个游戏还不如加页，毕竟你们列出的游戏都有人关注，再说过几个月一定有很多大作为避开FF12，多半会挤在一起发售，问题依然。PS：fei别做尽在掌握了，你应该把精力放在H和恶搞上，这才是游戏日闪光的地方。

我们的读者都是神人，你怎么知道我们要加页的……但是说起来，我的形象是啥时候变成H的象征的？（众人：“你不是一直以来不遗余力的创造这个形象吗？”）至于FF12，现在我们都盼望它延期半个月呢。

买来一本H杂志，发现……



# 才语邮局

网络调查表填写地址：  
<http://www.gameday.com.cn/reader/reader.htm>  
《游戏日》邮购地址：  
成都市营门口路民光商厦《电脑商情报》发行部  
(610036)，请注明  
需要的期数和本数

### 成都 刘晓星

封面可不可以不要那么邪恶？新闻出版局和文化局的人已经盯上你们了！还有书上的错字也太多了吧，不如我来当你们兼职校对算了，要给工钱的哦！

这封信的信封上赫然印着“成都市公安局”字样，着实令我们紧张了一把……嗯，还是要在这里反省一下：其实后来我们也“稍微”觉得这次的封面有点过，并在“很短的时间”里“有那么一点感到不安”——但是，在拆开一封封飘散着大尾巴狼气息的来信时，我们欣慰的体会到，大多数的读者，还是和我们一样很道貌不岸然的嘛！女读者们对不住了，如果你们数量再多些，我们也可以在封面上画赤着上身抱在一起的帅哥……（面色狰狞的DRAGON：“你敢！！”）

FEI 正在整理读者来信



### 上海 张明龙

在上海都很难买到GD，即使你们攻略做得再棒，营销方面不行，你们也是很难成为中国第一的（连前10名我看也难）。

基于目前中国大陆的TV游戏杂志数量，我觉得我们要进前10名还是很有希望的？什么？你说的是全国所有杂志前10？能进前20就该偷着笑了……发行始终是个艰巨的问题，希望大家以后多在书摊老板那里当当枪手，时不时的问一下“这期游戏日啥时候到啊？你要老不进我不在你这里买书了啊！”



### 泸州 李明

其实还是有些游戏虽够不上大作，却自有其独特风味的啊！谁又能确定这些游戏以后的某作不会一炮而红呢？还是做点攻略和介绍比较好哦，好游戏不一定要在身上挂上“大作”的牌子嘛。

您要是看看我们调查表上有多少人对自己不感兴趣的游戏直接跳过，就知道为什么要大作崇拜了——不出名的游戏，再好也没人看呀！当然，要是能一炮而红，这游戏也就变大作了，也就可以上桌子了呀！至于要我们自己推选“可能会成为大作的，现在还没有多少人认同的游戏”嘛，难度很大的，万一不对大家胃口怎办？读者会怀疑我们品位的！（牛蛙：“女神，女神转生！好游戏！”土星男：“樱战，樱战！！”DRAGON：“全部拖出去埋了！”）



### 成都 钟镇阳

一定要选中我的LOGO，中到一个PSP，因为我想PSP都快想疯了，希望能在8月10日以前得到PSP，不然我就要去北京了!!!!!!!!!!!!!!我求你了让我中一个PSP吧!!!!!!!!!!!!!!

以上省略号个数乃精确复制钟读者来信所致，恭喜钟读者获得目前为止游戏日最年轻读者的称号（调查表上他写的10岁），奖品是登上才语邮局一次。至于8月10日之前……这显然是做不到的！



### 成都 常江

首先，我要对8月号杂志做一个集体表扬，这一点让我非常高兴。那就是本期杂志中几乎看不到任何和E3有关的字眼！太伟大了！做出这个英明决策实在是人类认知水平的又一次重大飞跃，立足于游戏本身才是基础的基础，那种商业化的展览，他要怎么着就怎么着吧，哈哈哈……

其次，特别表扬牛蛙同志，把《NAMCO×CAPCOM》的攻略做得那么好，虽然还没有PS2，但这个攻略是我少有的认真看了。要知道我买杂志几乎不看攻略，除了要玩的时候——但至今还没有PS2……

再来，还要对一位同志提出重点表扬，他集我能想像到的一切邪恶元素于一身，他谦虚，但受万人景仰；他用手中的笔写出了无数刺激荷尔蒙分泌的文字，他叫什么？不重要，大家都叫他……躲什么躲，有请“才语游言”掌门人fei。辛苦你了，干着编辑部谁都不愿意干的脏活、累活，负责对外联系，跑来跑去，瞧你一身黑皮肤，晒的吧！在此本人希望你能再接再厉，在日后的学习和生活中百尺竿头更进一步！

看第一段，我以为是DRAGON偷偷写的信；看第二段，我以为是牛蛙偷偷写的信；看第三段……嗯？（仔细看）这好像确实不是我的笔迹……（DRAGON：“真的不是你？臭小子，用左手写几个字我看看！”）



### 九江 王立飞

这次的攻略本不予支持，关于机体模型纯属多余，并不是每个喜欢机战的人都喜欢模型的，如果喜欢模型大可去单买，这样会单纯增加成本，使部分机战迷无法入手。个人觉得20-30元最合适，预定价格太高了。

在某人的要求下，这次调查表的某个问题只有一个选项，但依然有不少读者无畏的自己在后面画了个方块，自己打钩，自己写选项……虽然那个某人一直大叫“你们这些家伙竟然敢自己加选项，我很生气”云云，但是群众的力量已然使恶势力动摇了呀，同志们再加把劲！

### 长春 何秋萌

说起来，中国人玩游戏应该是最幸福的，人均拥有游戏数我想怎么也有四五十张吧，有的人把自己手里的盘摆起来可能要比自己还高，小日本拿着手里可怜巴巴的几张盘睁大眼睛羡慕的看着我们。但是我们快乐吗？看着满屏幕的日文，看着攻略机械地按键，看着一个游戏日版美版欧版转着出，就是没有中文版，花一百牛二百虎之力出个中文原版吧，BUG又满天飞！

要不怎么说中国是发展中国家呢，咱们四五十张盘加起来估计也没有日本玩家一张盘贵，日本厂商一分钱也赚不到我们的，您说他们干吗要出中文版对吧。当然就算我们去买正版，这也算不到中国市场份额上。现如今任天堂是战战兢兢的在探路，PS2大陆版输得一塌糊涂，微软根本就站在外面踮着脚看（最近传说在和盛大合作），要想获得和欧美日本乃至港台同胞相同的待遇，这道路还任重道远哪！

（fei 在门口一声怒喝：“多拉○梦，趁我上厕所的时候你偷偷在我键盘上敲了什么反动文字？！”）

以上文字纯属某作者造谣，请不要认真对待。



### 重庆 刘旭

负责OZ的编辑给我出来！还有美编！55页右下那个好像电视机没信号一样的条纹是什么？传说中的三维立体图？里面藏有某编辑的银行账号和密码？

无错，还有信用卡、支票账本、存折、手机卡……嗯，胡说八道先打住，事实是这样的，据说每期杂志都会受到各种奇怪的诅咒，而去年这个时候我们受到的诅咒是整整一页的花版，这次只有一部分，算是损失小的了。虽然科学的解释是硬盘数据出现了问题，但我们都坚信一定是有还没有了解的力量在暗中窥伺着我们……（众人：“你丫不要从头到尾胡说八道了！”）



### 郑州 刘可

久闻编辑部乃怨念丛生之地，值此七夕将至之际，特携女友向编辑们致以最高敬意！我知道只有单身汉才会把全部身心扑在杂志上做杂志，所以望你们年年有今日，岁岁有今朝，为广大读者抛却终生幸福吧！PS：下次我寄我和女友的大头帖来勉励你们。

俗话说打人不打脸，刘读者你分明是拳拳都在打我面门嘛！七夕不就是牛郎织女哭了一年才能有7天探监的机会么，不是跟着就要天各一边么？……真当我不敢把你们的大头帖做成飞镖靶，当赠品拿去派送四方啊？



### 成都 宋年奕

你们的杂志我买了半年了，但没给你们寄过调查表，都是因为工作原因，我经常出差，一会这一会那，居无定所，流离失所。为了每期都能买上并及时寄上回单，我决定辞去工作，专心在家等待你们每月一期的面世，各位，够哥们吧？你们可要加油哦！至于补偿嘛，你们看着办吧！

我说兄弟，不用这么拼命吧？！游戏始终是消遣，不能当饭吃的呀！你这么把工作辞了，就不怕上有老下有小，中间还有不得了么……另：我清楚的记得宋读者以前是寄过调查表的！



### 上海 毛志刚

你们所指本期最喜欢的文章与最不爽的文章是包括攻略在内还是不包括？

包括。（唔，这大概是我做编读两年来回得最简洁的一次）

### 长沙 朱泽健

强烈建议游戏日的各位小编都去整容，然后“改头换面重新做人”。当然不做也可以，只是会影响市容……

吼，我们这么英明神武光彩照人的形象到底在哪里不好！……要有钱早就去整容走T形台了，你看我们，整天呆在办公室里，不都是为了……不影响市容吗！不要赶尽杀绝嘛！



### 成都 袁立桥

众小编呀！我这次真的要哭了！我在入手PS3的《战神2》时，刚进入死灵神殿就遇到了一个强力BOSS，它自称bigsex，虽然强劲，但本身不难对付，难就难在BOSS会不断的召唤某些死灵，这些才真难对付，俗话说“阎王好斗，小鬼难缠”，希望小编能给出最好的打法。

别走，还有呢，最近闲暇，又入手了XBOX360的《忍者龙剑传·隼龙的回忆》，这里有一个难点，进入“宇宙星辰”时，会出现幻象，这里有许多机战的机体，很恶搞，还有一架多机体组装机，如组装电脑般，正被正统机殴打，这些恶搞机体并不会伤害到隼龙，但因这里是个时空，怎么也出不去，希望小编们给我指条明路。

别带过，我问题还多呢，别想逃！问一个基础问题，“革命”入手后要怎样连接网络服务？（最近入手，苦于无法连接）。

擦擦眼睛，仔细看看邮戳日期……好吧我知道怎么回答了……1.关于那些死灵，你用蛮力战士是没有效果的，应该在这关使用那个性感的修女姐姐，这才是对付死灵系的王道，虽然在看到BOSS之前会困难一点，但是只要充满爱的力量一出，死灵就只有升天了呀！2.你就没有考虑到为什么那组合机会被攻击吗？跑过去和它对话，输入“SRW4α”，它就会再动成为暂时的同伴，并且为隼龙打开离开的大门哦！3.很简单，看见那个手柄没，把它从手柄线上取下来，现在你会发现手柄线其实连接着一个插头，然后把它插进自己后颈上的插口——恭喜你来到真实世界！



## 金酸梅奖

星辰：“先说清楚，现在我正玩机战玩得热血沸腾，那些无关紧要的奖项就不要来烦我了！”

牛蛙：“我表示赞同，娱乐大众的事情你一个人就好，我们是信任你的！”

DRAGON：“我也提醒你，这次页数少，别贪那么多！”

fei：“哦，你们的意思，这次奖项我一个人拿了就好？”

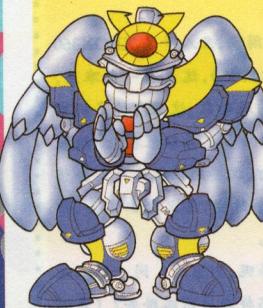
众人：“对！……除了第一个！”

### 最佳栏目奖

最后……唔，灯光师，把舞台打暗一点！音响师把音量调低一点！保安，把大门拉开一条缝谢谢！这次的最佳栏目奖，卷首和卷尾特辑都成功入围，还有一个 NAMCOxCAPCOM，在此轻轻的祝贺一下三位……本期的贝维克物语和半熟英雄 4 都是颇令人期待的作品，几乎没有对这两个游戏和攻略有不满的声音（除了完全不感兴趣的人），所以争夺也非常的激烈！双方的票数差距只有……四倍那么多！……奇怪了，什么时候距离拉那么开的？

星辰（伸懒腰，紧螺丝）：“唔，新机体改造完毕，休息一下——哼哼，贝维克是吧，这次总不会弄错了，拿来！”

fei：“抢啥抢啊，多大事儿，又不是不给你！我难道还会偷偷拿了跑掉？”



星辰：“你废话！没打这个主意你把灯光调暗做什么？把音量调低把门打开做什么？你全身都写满了‘我会偷偷拿了奖跑掉’的字样啊！”

fei：“啧，这里交给你了，我去休息……”

星辰：“看着吧，本期的机战攻略，便要把你们全部轰到渣渣都不剩啊！吼！吼！”

DRAGON：“派不到我们身上，您要轰就轰那死骷髅去，机战攻略他是出力最少的……”

### 最意外奖

至于最意外奖，本期只有一个候选，那就是封面——在这里我们要认真的讨论这个问题，打 5 分的读者连 10% 都不到，80% 的选票集中在 2-4 分，而且 3、4 分的票数相差只有 20 多票！很显然，这次评选结果充分显示了我们读者的眼光是高屋建瓴的，充分展示了我们读者的审美意识是触及灵魂的，充分表明了现在“平淡”的封面在我们读者中已经没有了市场！女性的裙子最好高于膝盖 5 公分，上衣最好低于颈部 5 公分！……

鉴于这个结果，8 月号的封面尝试走向了另一个极端（在这里再次感谢邪恶的作者“夜刀神”——很多读者认为这是假名，但是真相究竟如何，这人到底是谁，我是不会说的，桀桀桀……），反正 TEMCO 公司本身也已经不到那里，不把他们游戏女主角剥两件衣服下来怎么对得起人民！——至于效果如何嘛，就要看 8 月号调查表全部回馈后的反应了……顺便问一句，大家真的对女性之外的封面题材没有兴趣吗？

### 得分最高奖

颁奖仪式继续，接下来是得分最高的栏目……嗯，问我为什么要增加这个栏目？每期只有一个奖项是正面的，实在有点让人丧气呀，对革命的队伍需要鼓励嘛……首先是提名，在积分榜上的是因为本身恶搞而被看好的半熟英雄 4，同样因为恶搞而一直被看好的才语游（此句用嘹亮的声音读出），还有完全不恶搞的贝……克物语（此处含糊略过）！

而最后的奖杯归属么，是属于贝……壳物语的，真可谓是众望所归皆大欢喜人心不古呀！

牛蛙：“哪里有人心不古了？”

fei：“最后一句被听见了吗？……咦，为什么是你来领奖？”

牛蛙：“贝维克的制作我也参与了呀！”

fei：“是吗？想起来了，有看见你打最后两章……那是你的感想？”

牛蛙：“谈不上什么感想，当时是赶着帮星辰冲一次通关，难度嘛一般，就是我方不经打，也召唤不出恶魔什么的，圣骑士都会被小兵殴死，啥事啊这叫！”

fei：“通关的时候你好像就没剩什么人了吧！”

牛蛙：“谁说的？还有整整 6 个呢！”

fei：“打得好……”



### 最差栏目奖

第一个是吧……好，我们来看本期的最差栏目奖得主是谁！提名 1 是 kill7，致命缺点是游戏本身的风格和页数不能令读者满意；提名 2：贝维克物语，而最集中的观点是……页数太少！提名 3……

星辰：“怎么偷偷的就开始念了？想剥夺我得最佳栏目奖的权利么？give to me！”

牛蛙（突然惊醒）：“呃？怎，怎么就 to me 了？”

fei：“你们要这个奖是吧，要就明说啊，我不会不给的！”

星辰：“哈哈哈哈，百忙之中得这个奖确实非常令人欣慰，我们能取得今天这样的成绩，和大家的关心爱护是分不开的，在这里我将这个奖献给大家……等一下，那个颁奖的给我过来！”

fei：“做啥？”

星辰：“这个明明是最差栏目奖吧？竟然想鱼目混珠！浪费我宝贵的时间！”（走开）

fei（观察奖杯中）：“……这个东西，和‘最佳栏目奖’到底哪里做得不一样了？”

（偷偷把写有“得票最高：尽在掌握”的纸条塞进口袋）



### 最不受重视奖

下一个，依照惯例是最不受重视奖。提名嘛，包括 kill7，其致命缺陷是本身诡异的美式风格画面+日式诡异剧情，而这样一个游戏配上区区几页流程，自然很难引起重视；还有贝维克物语，所有投 3 分的读者意见只有一个，那就是“对游戏完全没有兴趣”！最后一个尽握（含混跳过），下面我们来看看具体的結果……

DRAGON：“等一下，小子，我刚才没听清楚，最后一个提名是啥？”

fei：“尽△▲握……”

DRAGON：“嗯？再说一遍？”

fei：“……○●掌握……”

DRAGON：“听不见！”

fei：“& 在 @ 握……今天天气不错我去晒衣服了……”

DRAGON：“站住，给我回来！……算了，回不回来都能猜到！来人哪，给我把尽在掌握挂起来鞭尸到 WE9 出了为止！（转头）平成，你来拿本期样书的么？对了，作为‘尽在掌握’的长期作者之一，请你谈谈该栏目长期不受重视的看法……”

平成球圣（默默的打开一把折扇）：“看法么？我认为现在玩实况的人多数还是属于宁愿自己玩，不愿看别人说的境地……总的来说就如同某些足球发达省份的人对待国家队，宁愿自己踢野球也不愿意看专业队踢球，因为太普及了，谁都瞧不起谁。实况也是这样，实况能吸引人就在于再初学的人也会觉得自己能打得很好，所以就很容易各自为阵，其实并不是读者不关注，关键是你说得再有道理，只要是玩实况总会不服气，就好像 FF，玩那个已经成习惯了，不管骂不骂也是这样……最近实况在全

国范围降温，很多人玩实况是出于惯性而不是热情了，这种环境下很无奈……呜呼，书在这里是吧，再见……”

## 挑战游戏日编辑 位置之新人检阅



简介：外貌忠厚，对2D形态美女有着异常爱好，其QQ上有一群名为“美少女AV”，众人颇惊，点开后发现全名为“美少女AVG”……

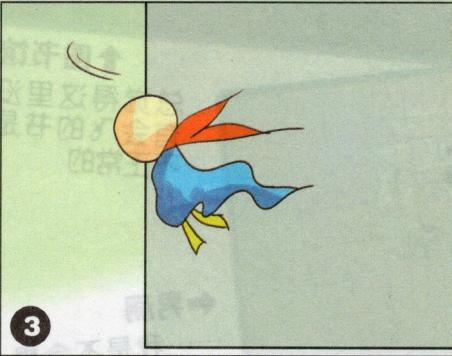
形象：稍长的头发遮住眼睛，脸上唯一露出的部分只有嘴巴。手上套一个美少女人偶，叫作Alice，可以用腹语说话

画师感言：你们编辑部，OTAKU的痕迹越来越浓啊……

fci：你是想说怪东西越来越多吧？

画师：我正考虑在那个人偶上做文章……有没有觉得和你很配？

fci：有多远给我死多远去！



## 挑战者2号：RIU



简介：喜欢看动画和发呆，日语不错，因为很少说话，座位又在角落，存在感相当不足。

形象：瘦削的眼镜仔，身形瘦长，平头，沉默寡言，喜欢发呆。

画师感言：怎么感觉跟五寸钉似的……也好，这样一来游戏日的角落也可以用上了。

fci（警觉的）：说吧，你丫是不是想画成“角落里一坨

黑的东西，上面有两个镜片的反光”？

画师：概括得不错嘛。算了，虽然没啥特点，但没特点在你们中间就是最大的特点了……对了，那个名字怎么读？

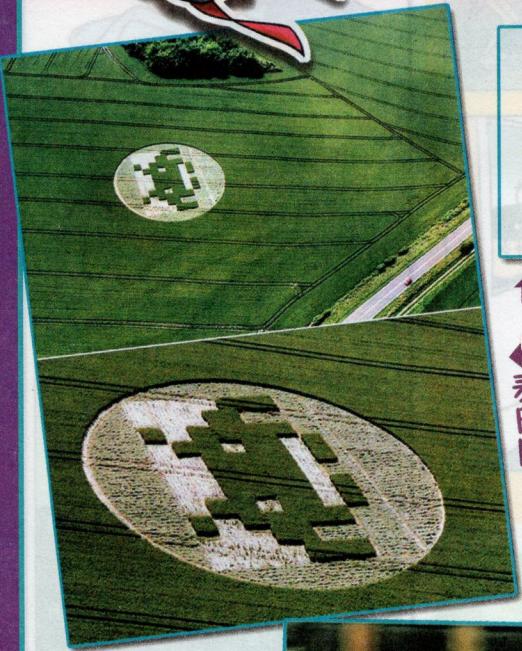
fci：其实我也不是很清楚……

# 大星图库

နှေ့၊ မှတ်နှုန်း၊ ပြော



哪家医院这么穷  
→ 救护车

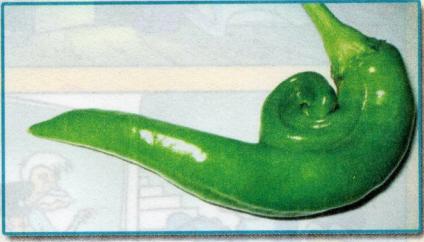


畜  
很环保，就是不  
经济，不快，而  
且容易被告虐

→ 环保型交  
通工具



↓ 案发现场  
不用画线了，快抱走吧



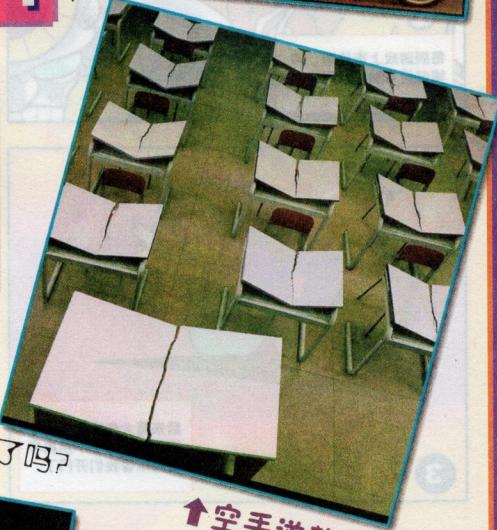
↑ 勾玉 传说中的勾玉型青椒

肯定不是外星人  
可以确定的是，这次  
← 麦田圈



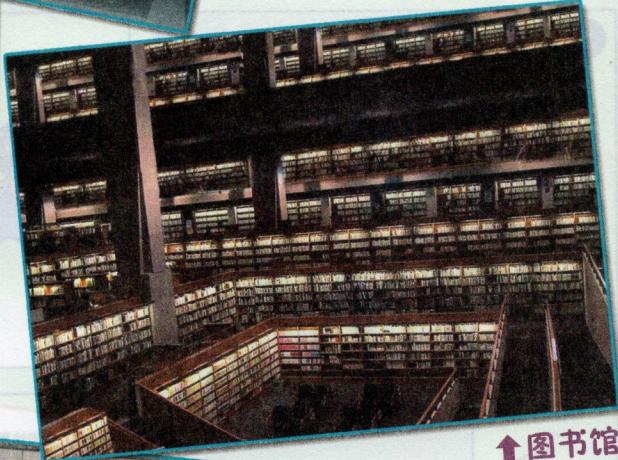
↓ COSPLAY

看出是 COS 什么了吗？  
俄罗斯方块……



↑ 空手道教室

就算是空手道，需要每堂  
课都劈开一张桌子吗？



↑ 图书馆

总觉得这里没  
有会飞的书是  
不正常的



← 男厕

……我是不会想  
去这种厕所的

大曾加，  
斩舰刀·逸骑刀闪！



## DRAGON

◆这“实况足球 9”玩起来确实好，感觉很多地方找到了当年“实况足球 5”的手感。呵呵~那可是我最喜欢的一代。希望这几个小时有时间去好好玩玩这个最新作，找到当年那种“霸气”！

◆敬爱的恶搞系列“影之心”这次竟然有“罗斯威尔”外星人事件。原以为是整体直接拷贝“斯皮尔伯格”的“劫持”或者著名剧集“X档案”，当时那个大兴奋……结果却……遗憾！

◆第三次超级机器人大战 α 确实是这个系列最好的作品！当初玩前十五话的时候，有些找不到感觉，之后越玩越有效果！到四十话以后，越发觉得“起劲”！推荐本作给所有不反对机战的玩家。

◆抨击一位 QQ 留言为“一辈子孤单”的编辑。这就算整个编辑部几乎都是单身，也不代表这个世界在诅咒他~

◆最近又看上了一台液晶投影电视，索尼出品，50寸。不过价格比较高。最近在想办法，阻止星辰同志用自己的信用卡消费，希望能够在冬天来临以前，让星辰同志的信用卡拥有充足的透支金额，这样我就能……哈哈哈哈……在我的客厅里面，享受真正的家庭影院了~勒紧裤腰带吧，星辰大师！

◆成都 DVD 断货了！真要命！！这两月也就是在网络上看看各种“谍报”过过干瘾~谁了解成都的碟市呀？诸位读者同志，给点指引吧~

◆夏天就要过去了，这空调确实只用了 5 天~痛苦呀，早知道改买电暖气了~

伟大的“蓝军”在社区盾杯上干掉了没有维埃拉的“火枪手”，看来英超的咒语又要出现了，永别了“蓝军”。祝愿本赛季伟大的“红魔”能够复兴~

xuhl@cbigroup.com



f e f

fuxf@cbigroup.com

■本期的游戏页面争夺战终于有了结果，那就是……加页。但即使如此，依然每天有声音在念叨“页数不够啊，谁分给我点吧”，然后就是整个办公室的回应：“地主家也没有余粮啊！”本月我也终于难得的加入了攻略阵容，和几个烂人一起通了《影之心·来自新世界》（只有 RIU 不是烂人，特此声明），这个游戏果然是一贯的主线严肃分支恶搞，可惜所知有限，没办法把所有的恶搞都找出来，实在引为大憾！上次半熟英雄也是如此，看来丰富自己的知识依然是当务之急。

■最近晚上加班的时候，编辑部流行用音箱放那个著名的室内剧“我爱我家”，配合屏幕上的机战、影之心、零、格兰蒂亚……情景极为诡异。几个晚上下来，每个人都会了几句口头禅，诸如“他的背影……和一般犯罪分子没什么区别！”“你这个样子，搞得我很被动嘛！”“我们不喝！我们吐了！”之类，广泛应用于各个场合。

■三国无双 4 猛将传发售日是 9 月 15 日，机战 J 也是 9 月 15 日，FF12 是明年 3 月 16 日……编辑部一片惨白的脸色，都在喃喃自语“延期吧，再延期一次吧，象这次机战一样延期吧……”估计世界上没这么多好事，难道真的要延期 10 天上市么？

■成都今年夏天太诡异了，现在已经是 8 月初，气温居然徘徊在 25 度以下，风也挺大，害得我把长裤翻了出来……新闻里说台风“麦莎”已经逼近北京，但是这台风真的去北京了么？我怎么觉得是奔四川来了……

■因为忙着玩游戏，错过了 8 月初的漫展，可恶，本来想去拍美女的……不过看看窗外的连绵阴雨，自我安慰一下：大概不会有什么人去的吧！

■最后一点感慨还是关于阴雨天气。因为天气潮湿，最近背上的老伤又开始痛了，算算这中学时的伤已经快 10 年，难道，这辈子就好不了了吗……

## 主星男



鬼使神差的从床底下翻出了以前买了一直没看的 TURN A GUNDAM。一看见那胡子高达，就想把它扔回床底下，但是转念一想，反正买了，不看也就浪费了。随着故事的发展，我忽然发现自己错过了一部 GUNDAM 系列最高作达好几年。不管从画面，音乐，人物的刻画以及故事的叙述和安排在现在看来都属 TV 动画的上乘之作。应该说在 TURN A 里凝结了 20 年来 GUNDAM 向往和平，反对战争的精髓，战争永远只是一小部分人为权为利，把新的武器当作玩具来使用造成的。当迪安娜女王打开了黑历史的记忆，从 0079 到 X 的画面在我们面前重现，艾娜和斯罗，克莉丝和巴尼以及宣布放弃地球圈内所有武器的莉莉娜等人又浮现在眼前，曾经的感动又回到了自己身上。TURN A 最后毁灭了世界也许真的是最好的结果，让世界从新再开始，再一次选择自己的道路。

在剧中人物塑造最成功的应该就是迪安娜女王和与她长的一模一样的秘书官姬艾尔。从两个人开玩笑似的交换身份到两个人互相完全了解了对方，中间的过程就是战争的残忍和人们对和平的追求。迪安娜在姬艾尔死在战争中的父亲墓前伤心的痛哭，在战地医院照顾伤员。姬艾尔在回归建军国的演讲上推倒了即将引发更大战争的建国宣言，再次把道路引向和平的一边。这一切都使引起战争的迪安娜下定了平息战争的决心也使姬艾尔了解到迪安娜向往和平的意志。最后在宇宙中两人在月球和地球两艘战舰上同时对月球军下令，“迪安娜告诉迪安娜”“姬艾尔告诉姬艾尔”的对白简直就是整部片子的重点。不管是月球上的人类还是地球上的人类，大家都是有着相同的样貌，流着相同的血液的人类。就像现实中一样，不管是亚洲人还是欧洲人，不管是白人还是黑人，不管是信仰上帝还是信仰真主，大家都是人类，是地球这个家庭的成员，为什么要战争为什么要自相残杀。也许对一个生活在和平国度的人来说，这是一辈子都理解不到的。

七夕到了，在竹子上挂上了许愿条：希望世界和平！风一吹，背面：我想要好多好多手办和 H 漫画！

▲ATLUS 继上个月公布了 PS2 上恶魔召唤师的续作情报后，紧接着又公布了将要在 PSP 发售 SS 版恶魔召唤师和公主王冠的复刻版，赞！ATLUS 总算有些开窍了啊，看来我可以期待 ATLUS 在 PSP 上



复刻女神系列的其他作品了，哈哈（PSP 还未入手，存钱~存钱~存钱~）

▲最近大部分游戏时间都花在机战 a3 上，可以说这次的 a3 是 PS2 上几作机战中，牛蛙玩得最投入的一作，不过这次的伊丁也强太过于破坏平衡了；一发全屏范围伊丁之枪，世界安静了……这次 a3 通关之后 2 周目可以选择困难难度，这个难度不能改造武器，而且敌人能力、智商强化，可以说相当有挑战性，各位机战 Fan 们都努力奋战吧！

▲玩机战期间听完了我爱我家（没错，是“听”的），接下来的几天每天早晨都会念叨宋丹丹在剧中的一段话：“我们早晨都不起……盯着个 10 点 11 点才起来，起来后先喝一大碗香油，我们不吞，全吐了……再喝一大碗牛奶，我们还吐了，这叫漱口！”（哈哈，不行了，笑倒在地……）

liangly@cbigroup.com

renchao@cbigroup.com



## 咒文 ショウモン

魔法师、忍者等使用魔法时候咏唱的咒语。只要念颂特定的句子就可以引发不可思议现象，违反物质守恒定律的东西。大体上需要使用咒语的魔法师们像学生背课文一样记熟咒语的内容(由此可见当魔法师的辛苦程度跟高考生有一拼)，也有随身携带书卷，需要时候掏出来照本宣科的偷懒人士。

PS:动画《魔剑美神》里的咒语句子长度可算历来游戏之最。对于必须像背诵课文一样背诵那些复杂拗口的咒语的声优们的敬业精神脱帽致意。

## 上级魔法 ショウジョウマジック

各类魔法的最高等级。基本上都是冒险后半才能习得。威力绝大，习得后立即可以投入战斗。在早期 RPG 里是名副其实的最强技能，近年的 RPG 里在上级魔法之上泛滥各种超强的究极魔法、专用魔法、专用特技，因而价值显著下降了。

## 将军 ショウグン

统率国家的军队，思考战略，发言很有分量的人物，甚至能影响国王的决策。因此堕落的国家也往往会有堕落的将军。

一般来说，将军都是邪恶帝国发动侵略战争时的实际执行者，且多为中 BOSS，也有少数变节后投入己方。现实里的将军都是些大叔，但由于 RPG 里“实力成正比”的不成文规定，美少女、美少年将军也不稀奇了。



女将军一般都有很高人气，例如 FF7 里的西莉丝

## 称号系统 ショウゴウシスツ

收集要素的一种。满足一定条件以后就会赐予角色的称号，一般都只是一些名誉头衔，如打败 1000 头特定怪物可以获得“传说之猎人”之类，跟职业没有关系，在部分游戏里会影响升级时候成长的点数。除去正经的名号以外还会有一些恶搞的称号，在同一次游戏中获得 N 个称号也是常事，但一般新获得的称号会取

代之前的称号。不光是 RPG，其他类型游戏也有称号系统，例如 MGS 和最近的樱战 5。

## 小说版 ショウジョウバン



《真女神转生 3》的小说，由本文译者强行提供

很多在游戏里被忽略的细节和设定在小说里也会刻意加以放大。比如 DQ 的勇者的 basic 名字啦、幻想传说的アーチェリ是不是处女啦……

根据游戏漫画化的作品大多数都是同人等级，“地雷”的比率很高，被游戏玩家作为黑历史封印的很多（相信不少读者都会记得那套名为“拳皇”的港漫）；但根据游戏改编的小说则相对容易被 FANS 接受一些……这大概就是纯文字和图文并茂的区别？

## 状态异常无效化 ショウケイイーイジョウムコウカ

RPG 里最为常见的，防止一切状态异常攻击的意思，方法有装备特定的装备、道具、特技等种种手段，一般会在游戏中后期获得，至于重要度依据状态异常攻击在该 RPG 里能给玩家带来多大的麻烦程度而定。



FF7 中盘带给玩家极大福音的彩带，防御一切状态攻击

## 消费 MP 减少 ショウウヒ MP けいげん

特殊能力、效果。减少使用技能或魔法时候消耗的 MP 或者 TP、SP。根据游戏不同变动，是魔法师系角色非常钟爱的东西，该技能所起到的作用根据游戏不同变动。不过对于吝啬回复道具的玩家来说，回复魔法的消耗减低总是很可喜的事。

## 短剑 ショートソード



正如其名，剑身细小，杀伤力低，古时的旅人多用以护身之用，在大量 RPG 里都有登场，往往是主人公最初装备品之一。

## 初期装备 ショキーソウビ

游戏刚开始时候给予主人公的基本装备。不知道为什么总是店里最便宜的货色，看来不管主人公是天生贵种还是王子公主，老爸（或师傅）总是很吝啬的。

## 职业 ショクギヨウ

在现实里，指人用于赚钱生活的社会分工角色，在游戏里则跟赚钱糊口无关（不管你的职业是小偷还是圣骑士都不会有人来给你发工资）。游戏世界中职业主要作用是决定角色能装备什么对应的武器防具，以及成长的方向，和觉醒职业独有的特技（例如城管独有的“小贩喝破”）。

游戏里的职业除了常见的勇者骑士忍者等战斗向职业外，也有如浪人、吟游诗人、木偶师、模仿师、舞娘等许多不利于战斗和冒险向的职业，但这些看起来不正经的职业有时候可能是最有用的职业之一。



FFX-2 的职业转换实在非常不严肃

## 触手 ショクシュ

软体动物（如章鱼等）的肢体。在游戏里多为植物和水生动物使用，不是作为名词，而是作为动词（也就是拟名）使用。是敌人中较为常见但己方从来不会使用的一种带来讨厌的感觉的攻击。



在普通的 RPG 里并不特别引人注目，但在 SQUARE 的《浪漫 SAGA2》里不知道为什么拥有毁灭性的破坏力，给大量的 SAGA 玩家留下对于触手的心理阴影——该游戏里的触手从最终 BOSS 到普通杂鱼都会使用，造成的伤害轻易就能上千（己方最大 HP 为 999），即使是培育到最强的皇帝也经不住触手的攻击（顺带一提浪漫 SAGA2 的皇帝也有女性……）。

若论触手系，最出名的大概就是章鱼类，想来没有谁愿意被缠住吧

育到最强的皇帝也经不住触手的攻击（顺带一提浪漫 SAGA2 的皇帝也有女性……）。

### 食物 ショウリョウ

维持生命活动不可欠缺的基本物资。俗话说“人是铁饭是钢”，不吃东西的话即使是英雄也会饿死，所以部分 RPG 里有“空腹度”的概念，角色会逐渐地饥饿，不定时吃东西就无法维持体力。但是，在大多数日式 RPG 里都没有“饥饿”这个概念，不管多么美味的食物作用也只是回复 HP（等于疗伤）而不是维持体力，结果往往出现令角色连续数日饿着肚子奔波，全靠回复魔法在精神上支撑。

对于食物控制最为严格的早期游戏是 TRPG《NetHack》，对于后来的《特鲁尼克大冒险》和《风来的西林》都造成很大的影响。在这个游戏里饿死和食物中毒是和战死同样常见的死因，不仅需要花大量精力换取每日的食物，而且根据原料不同部分食物很快就会腐烂，至于“误食了石化鸡的肉被石化”或者“一次吃得太多喉咙被卡住窒息而死”等围绕食物而发生的问题则是家常便饭，可谓是真正体现了生存的严酷性。



现在的 RPG 里食物功能越来越象药物

### 植物人 ショウブツニンゲン

(1) 现实里指失去语言行动能力，长期卧床意识不明的患者。但这一类跟 RPG 基本没有关系——如果有的话，一定是在昏睡中以精神控制世界黑暗势力的大 BOSS。

(2) 特殊的种族，同时持有植物和人类性质的古怪生命。或者是环境里天生的种族之一，或者是因为魔



其实这种植物人满环保的……

法或诅咒被变为植物的人类，或者相反。不管哪一种，外貌看起来都非常令人毛骨悚然（想象一下浑身长草的感觉）。近期大家比较熟悉的“植物人”应该是电影《指环王》里出现的树人爷爷。此外虽然不是 RPG，但 MGS3 里全身长出植物可以靠光合作用生存的 THE END 也完全可以算进植物人之列。

### 女性专用装备 ジョセイセンヨウソウビ



现在女性角色的衣服有越来越少的趋势，看来男玩家还是大多数

正如名字，只有女性角色可以装备的武器、防具、饰物。正如现实里男装女装有着严格的区分一样，这种风气也反映在游戏里。

在机能不足的早期硬件年代，装备上的划分并没有多大实际意义（很多时候装备自身连图片都没有仅仅是一个名字而已）。随着表现力的进步，换装

逐渐开始在角色画面上反映出来（如大菠萝等 PC 游戏里常见的纸娃娃系统）和 3D 时代服装实际地反映在 3D 角色外观上，女性专用装备一跃成为服务广大玩家眼球、维持游戏人气的重要手段之一，铠甲的设计也往往从实用性转向欣赏度，甚至出现了礼服、泳装等和防御完全不沾边的服装类型。虽然怎么考虑也不像是具备防御性的东西，但在实际游戏里依然和全身重甲密不透风的男性角色一样顽强。这方面，大概就只能用广大玩家的热诚支持转化为了装备品无形的防御力来解释了吧。

至于“女性专用装备”比较有名的，从 DQ3 的“危ない水着”、FF4 的“ミセルバビスチ”等女性专用装备开始（也有像 DQ3 的“诱惑之剑”这类只有女性才可以使用其特殊能力的古怪东西），相对于男性装备一般魔法防御更高，还附带各种额外的特殊效果。但泛滥过头的“内衣类”装备也引起一部分女性玩家的反感，提出“不要把女性当傻瓜！”的批评。

### 初等魔法 ショドウマハ

游戏初期可以使用的攻击、回复魔法，大多名字朴素效果也朴素，但基本上都是游戏初期不可或缺的重要手段。相比起后期埋没在超强武器、专用特技、究极魔法、隐藏特技、召唤等各种强力手段里的高等魔法，初等魔法实际上要风光得多。

### 地雷 ジライ

日本玩家用语之一，在大陆似乎还没有见到此说法。

不仅仅限于 RPG，但 RPG 里用的最多。买到了意料之外的垃圾游戏就称为“踩中地雷”（含义跟中国俗语所说的“踩马粪”异曲同工）。详细区分还有：谁来玩都会觉得很垃圾的称为“对人地雷”；一般玩家会觉得有什么，但系列老玩家觉得很糟糕的称为“对战车地雷”。此外，出品大量地雷 GAME 的厂商被称为“地雷原”（意即雷区）。

### 地雷作战 ジライサクせん

SRPG 用语。将攻击力防御力（或者回避力）很高

的同伴一人放置在最前线，在敌人的回合，敌人进攻后通过反击来消灭大量敌人，当然如果自己实力不够的话也会死于车轮战消耗。最常见的情况是机战里，用圣战士或高达系等高回避的单位的反击来清理杂兵。

### 调查 シラべる

- 1) 调查墙壁、地面、物品、和 NPC 对话……等行为，现在都是默认为确定键完成，在早期游戏里还得打开菜单，选择“调查”指令。
- 2) 调查敌人的属性、能力和弱点。有这类设计的游戏大都存在敌人图鉴等收集要素。

### SHOP ショップ

商店。冒险最不可或缺的，提供各种武器道具贩卖的店。

由于贩卖商品种类基本上都是根据游戏进度来增加而和地段、规模无关，因此往往出现豪华的都城里的店只有很单调的商品种类，路边的寒酸小店却列出丰富多样商品的奇怪现象，大都拥有无限库存，买再多也不会见底（包括野外只背着一个背包的流浪商人），而且全部连锁，不管在世界中任何地方商品的价格都一致。除了贩卖外也都负责收购，但是会不由分说的砍价，把当初玩家从自己这里买走的物品以 1/2 或 1/4 的价格收回去。

商店提供的大多是跟街上老百姓生活无关的，基本上只有勇者的冒险队伍才会去买的东西。但即使这样也在全世界发展得轰轰烈烈，也许 RPG 世界里的确已经形成了独有的“勇者产业”。只是不知道 SHOP 和勇者哪个是鸡哪个是蛋呢？



为什么没有一个商店会卖正常点的东西呢……

### 职业转换 ショブチェンジ

转职。现实里是必须经过反复权衡后向老板提出辞呈，关系到今后的生活和人生的大事，游戏里则是很轻松地就可以完成，而且是所有玩家梦寐以求的。

### 试练 しれん

为了拯救世界，成为究极的存在而必须越过的考验。目的是为了通过试练成为真正的勇者、究极召唤士、传说的圣骑士等等，并得到专用装备和特技，为主角专有的经历（其他人也可能面对相同的试练，但都注定了失败的命运）。大多不是来自敌人，而是来自自己方或者善意的第三者的考验，达成的同时往往也会付出很大代价（例如为了令弟子觉醒而自我牺牲的老师等等）。

对于以学生为构成主体的中国玩家来说，要理解“试练”的重大意义和严肃性，只要联想到高考就可以了。



# 第3次アバランチ大戦

## 終焉の銀河

被称作新西历的时代。

从人类能自由进出宇宙开始，已经过去了将近两个世纪。

新西历 187 年，“巴尔玛(バルマ)战役”将地球圈被卷入了前所未有的混乱中，也得知了地球外智慧生命体的存在、以及太阳系外正在进行大规模战争的这一系列事实。

但是，更让人类所震惊的是，所有智慧生命体的天敌——STMC(宇宙怪兽)的存在。虽然在巴尔玛战役中制止了它们的侵略，但预测结果表明地球圈再度遭到袭击的可能性非常之大。

人类没有可逃之处……然后，关乎到地球人类存亡的数个计划开始实行了。

为了从外敌手中守卫地球圈的“圣盾计划”；为了发现新母星的“超长距离移民船队计划”……以及卡内阿德斯(Karneades，古希腊哲学家、古罗马怀疑哲学论的创立者。)计划。

新西历 188 年爆发的同异星人势力、木星势力、以及地下势力之间的战争……以及“封印战争”，这些计划也在慢慢进行着。

新西历 189 年，人类把要将地球封印的“人造神钢伊甸”破坏，从而迎来了封印战争的终结……但是不过数周后，即将混乱的预兆重又出现了。

在地球圈暗涌而出的神秘军事组织和异星人，在小惑星带出现的神秘巨大构造物、了无音讯的超长距离移民船队……

如今让地球人类前往最后的战斗……以及导向毁灭银河的战神正在敲响。

STAGE	关卡名称
01	熟练度获得条件

## REAL

## SUPER



STAGE 01 虚空からの転生  
5 回合内敵全灭

STAGE 02 血の狼烟  
7 回合内达成胜利条件

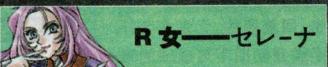
STAGE 03

STAGE 04

STAGE 05

STAGE 06

STAGE 07



STAGE 01 シークレット・ミッション  
4 回合内击破サミラス改以外的敌人

STAGE 02 フラッシュ・ディ  
5 回合内击破敌方战舰

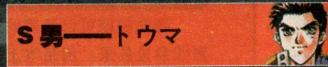
STAGE 03

STAGE 04

STAGE 05

STAGE 06

STAGE 07



STAGE 01 斗志，炎に燃ゆる  
3 回合内敵全灭

STAGE 02 さらばGGG,さらば勇者  
2 回合内击破4机ゾンダーロボ

STAGE 03

STAGE 04

STAGE 05

STAGE 06

STAGE 07



STAGE 01 出击！钢の龙虎  
2 回合内敵全灭

STAGE 02 新たなる侵略者！立ち上がりV  
连邦军未被击破的情况下,3回合内敌全灭

STAGE 03

STAGE 04

STAGE 05

STAGE 06

STAGE 07

STAGE 08 惹う声 5回合内击破圣盾、决斗、暴风、迅雷	STAGE 08 インビジブル・イントルーダー 击破全部ジエガン	STAGE 08 立ち上がり! 勇气ある者达 己方援军1出击后5回合内敌全灭	STAGE 08 辉け! 不死身の勇者 击破フランブル(HP8000以下撤退)
STAGE 09 正义の在处 达成胜利条件前全灭其它敌军	STAGE 09 アベンジャー 击破ヴァルク・イシャー(HP4000以下撤退)	STAGE 09 内なる修罗 己方援军2出击后4回合内击破ブランブル(HP6000以下撤退)	STAGE 09 再会! ニューヨーク解放戦 8回合内击破テスカイヤー・ワルキメテス和ダンデル
STAGE 10 消えていく光 击坠ガモフ(HP8000以下撤离)	STAGE 10 グッバイ・フレンズ 6回合内敌全灭	STAGE 10 激震の地底帝国 科学要塞研究所未受到攻击的情况下5回合内敌全灭	STAGE 10 龙を食らうもの 真・龙王机出现3回合内将真・HP减少至10000以下
STAGE 11 君と战场で 5回合内敌全灭	STAGE 11 パワー・シャンクション 7回合内敌全灭	STAGE 11 戦场の邂逅, そして决别 7回合内敌全灭	STAGE 11 新たなる人类 7回合内敌全灭
STAGE 12 ディーンの火 5回合内击破ブランブル、マグナム、サンガイオ-	STAGE 12 コンクルージョン 5回合内击破 ZX-02	STAGE 12 守るべきモノ 敌增援出现后5回合内敌全灭	STAGE 12 別れの宇宙 帝国监察军全灭前击破真・龙王机
もう一度、自らの足で 6回合以内击坠 ZX06, 且在击坠 ZX-06 之前击破其他所有敌人 [附加关: 光与暗]			
STAGE 13 オペレーション・ハルバード 7回合内将ヘルモーズHP减少到80000以下			
STAGE 14 遥かなる凱歌 7回合以内击坠合体原种, 且在击坠合体原种之前击破其他所有敌人			
STAGE 15 导かれる魂, 银河で 4回合内敌全灭			
STAGE 16 デイスコード・ハーモニー 4回合内击破ジジ・マック			
STAGE 17 银河流浪 3回合内击破 Fz-109Fエルガーゾルン[附加关: 母と誓った明日のために]			

### 地上部队へ编成する (地球降下路线)

STAGE 19 宇宙に降る星 6回合内敌全灭	STAGE 19 強襲, 沙漠の虎 6回合内击破レセップス	STAGE 19 悪梦への招待状 6回合内击破ムゲ战舰
STAGE 20 ブリティ・デビル ギギル与シビル接触之前击破ギギル	STAGE 20 沙尘の果て 5回合内击破レセップス	STAGE 20 异邦人达の归还 4回合内击破ヘルマット驾驶的ムゲ战舰
STAGE 21 エモーション・ハイ 9回合内敌全灭	STAGE 21 选ばれし者, 選びし者 8回合内达成胜利条件	STAGE 21 里切りの代偿 5回合内敌全灭
STAGE 22 战神の星で 3回合内敌全灭	STAGE 22 かりそめの旅人 3回合内敌全灭[附加关: 胜利への誓い]	STAGE 22 发动する力, 无限大 4回合达成胜利条件, 且ソロジップ未受任何伤害
STAGE 23 いつか星の海へ 5回合内击破ソーナーロボ	STAGE 23 決戦! 地狱の月荒野! 9回合内敌全灭	STAGE 23 勇气ある者达の誓い 7回合内敌全灭[附加关: 驱け抜ける龙卷]
3回合内击破 ZX-06, 且在击坠 ZX-06 之前击破其他所有敌人 [附加关: 光与暗]		

### 对星间联合舰队へ编成する (月进攻攻路线)

STAGE 19 宇宙に降る星 6回合内敌全灭	STAGE 19 強襲, 沙漠の虎 6回合内击破レセップス	STAGE 19 悪梦への招待状 6回合内击破ムゲ战舰
STAGE 20 ブリティ・デビル ギギル与シビル接触之前击破ギギル	STAGE 20 沙尘の果て 5回合内击破レセップス	STAGE 20 异邦人达の归还 4回合内击破ヘルマット驾驶的ムゲ战舰
STAGE 21 エモーション・ハイ 9回合内敌全灭	STAGE 21 选ばれし者, 選びし者 8回合内达成胜利条件	STAGE 21 里切りの代偿 5回合内敌全灭
STAGE 22 战神の星で 3回合内敌全灭	STAGE 22 かりそめの旅人 3回合内敌全灭[附加关: 胜利への誓い]	STAGE 22 发动する力, 无限大 4回合达成胜利条件, 且ソロジップ未受任何伤害
STAGE 23 いつか星の海へ 5回合内击破ソーナーロボ	STAGE 23 決戦! 地狱の月荒野! 9回合内敌全灭	STAGE 23 勇气ある者达の誓い 7回合内敌全灭[附加关: 驱け抜ける龙卷]
3回合内击破 ZX-06, 且在击坠 ZX-06 之前击破其他所有敌人 [附加关: 光与暗]		

### 地球に归还させる (アラスカ行路线)

STAGE 30 終わらない闪光 7回合内敌全灭	STAGE 30 青き清浄なる世界のために ザフト军未被击破的情况下达成胜利条件	STAGE 30 受け継ぎし遗产 8回合内击破エツイーラ、バルゴ、グラビル、グラム、キジェ5人机体
STAGE 31 守护神の巫女 5回合内击破地獄大元帅或フローラ	STAGE 31 エモーション・ハイ 8回合内击破アルビオン以外的全部敌人	STAGE 31 ロスト・ディーヴァ 6回合内按グラビル→ガビル的顺序将2者击破
STAGE 32 守护神の巫女 5回合内击破地獄大元帅或フローラ	STAGE 32 エモーション・ハイ 8回合内击破アルビオン以外的全部敌人	STAGE 32 禁断の惑星へ 7回合内击破ガビル和グラビル, 同时ゲベルニッチ舰的HP减少至50000以下
STAGE 33 エモーション・ハイ 8回合内击破アルビオン以外的全部敌人		STAGE 33 インフィニティ・ソウル 6回合内击破バルゴ

### 他の星系へ向かれせる (外宇宙路线)

STAGE 30 終わらない闪光 7回合内敌全灭	STAGE 30 青き清浄なる世界のために ザフト军未被击破的情况下达成胜利条件	STAGE 30 受け継ぎし遗产 8回合内击破エツイーラ、バルゴ、グラビル、グラム、キジェ5人机体
STAGE 31 守护神の巫女 5回合内击破地獄大元帅或フローラ	STAGE 31 エモーション・ハイ 8回合内击破アルビオン以外的全部敌人	STAGE 31 ロスト・ディーヴァ 6回合内按グラビル→ガビル的顺序将2者击破
STAGE 32 守护神の巫女 5回合内击破地獄大元帅或フローラ	STAGE 32 エモーション・ハイ 8回合内击破アルビオン以外的全部敌人	STAGE 32 禁断の惑星へ 7回合内击破ガビル和グラビル, 同时ゲベルニッチ舰的HP减少至50000以下
STAGE 33 エモーション・ハイ 8回合内击破アルビオン以外的全部敌人		STAGE 33 インフィニティ・ソウル 6回合内击破バルゴ



# 高达vs三国志

STAGE 34 虚ろな魂の捕囚 6回合内击破真・龙王机	STAGE 34 ベトレイヤー 击破ベミドバン和真・龙王机(HP12000以下撤退)	STAGE 34 武人の心、その意味 6回合内敌全灭	STAGE 34 怒りの强念者 击破ベミドバン(HP12000以下撤退)
STAGE 35 THE GUNQ OF DIS 5回合内击破ベミドバン	STAGE 35 クローシング・ハート 7回合内敌全灭	STAGE 35 斗志、谁がために 己方援军出现后,4回合内敌全灭	STAGE 35 魂、久远に 真・龙王机出现后,5回合内击破真・龙王机
激突! 勇者 VS 勇者! 6回合内敌全灭[附加关:バサラ放浪]		果て无き旅路の始まり 6回合内击破ディバリウム以外敌人后再击破ディバリウム	
ソロシツプ側にいる (惑星キャラル路线)		バトル7側にいる (ポアザン势力圏路线)	
STAGE 38 運命の炎の中で 7回合内达成胜利条件		STAGE 38 战火は星の瞬きと 6回合内敌全灭	
STAGE 39 果てに待つもの 5回合内击破地獄大元帅或フローラ		STAGE 39 ただ母星のために 7回合内按リヒテル→ハイネル的顺序将2人击破	
STAGE 40 勇者王,最后の刻! 6回合内敌全灭		STAGE 40 勇气,果つる時… 7回合内击破バルバーレ・プラス	
STAGE 41 銀河が消灭する日 7回合内击破ガオファイガー		STAGE 42 超勇者默示录 7回合内敌全灭[附加关:过去からの愿い]	
STAGE 43 人形达の宴 5回合内击破ベミドバン		STAGE 43 サイレント・クライ 5回合内击破ベミドバン	STAGE 43 闭ざされた世界で 5回合内击破バラン
STAGE 44 鋼の戦神 ヴァイクラン登场后 3回合内击破		STAGE 44 マイホーム・マイフレンズ ヴァイクラン出现后 3回合内将其击破	STAGE 44 斗志,未来のために 5回合内击破ヴァイクラン
[第44话附加关:正义の旗の下に]			
地球上でイルイ保护作戦に参加させる (地上路线)		宇宙で対ザフト戦にさせる (宇宙路线)	
STAGE 45 とらわれの心,叫ぶ时 7回合内敌全灭		STAGE 45 忍び寄る终焉 5回合内敌全灭	
STAGE 46 さらば父よ,战士達の旅立ち 8回合内达成胜利条件		STAGE 46 永远を信じて 击破ドミニオン(HP20000以下撤退)	
STAGE 47 神になろうとした男 6回合内敌全灭		STAGE 47 ヒトの見た夢 フレイ到达ドミニオン前击破シャニ、クロト、オルガ	
STAGE 48 失われた者たちへの鎮魂歌 ムゲ帝王出现 6回合内击破ムゲ帝王以外的敌人后再将ムゲ帝王击破[附加关:新たなる海原]		STAGE 48 银河に死す ガビグラ击破(HP12000以下撤退)	
STAGE 49 银河に响く歌声 ガビグラ击破		STAGE 50 二つの门と二つの星 5回合内击破ヘルモーズ	
STAGE 51 终わらない明日へ 击破プロヴィデンスガンダム		STAGE 52 世界の中心でアイを叫んだけもの EVA量产机出现 2回合内,明日香未被击破	
STAGE 53 出航! 银河駆り込み舰队! 7回合内击破敌机体 230体以上		STAGE 54 神に守られし星 10回合达成胜利条件,并在此之前击破2体ヘルモーズ	
STAGE 55 まつろわぬ神 6回合内击破2体ズフィールド		STAGE 56 終わりなき急力战 7回合内达成胜利条件 最终话银河に君と(BAD END) [2周目,56话结束后选 应战]	
对バッフ・グラン队へ编成する (对バッフ・クラン路线)			
STAGE 57 憎しみの环の中で 6回合内敌全灭		STAGE 57 终わりの始まり 7回合内敌全灭	
STAGE 58 动发 6回合内击破バイラル・ジン		STAGE 58 死斗,未来を悬けて バッフ・クラン军未被宇宙怪兽军击破的情况下过关	

STAGE  
59

果てしなき流れの果てに  
5回合内敵全灭

最终话 今遙か远い彼方…(熟练度 57 以上, 总回合数 420 以内)

最终话附加关: スペシャルステージ【全路线完成后】

## 伊丁计系统



伊丁计 LV1



伊丁计 LV2

伊丁计共有 5 个阶段, 随着战斗的进展产生增减, 每上升 1 个阶段伊丁的武器威力(每个阶段提升武器威力 200)、EN 上限、运动性、装甲值、移动力以及地形适应性(最终地形适应性为 S、S、A、S)都会增加, 上升到第 3 个阶段时还会追加全体武器“全方位ミサイル”; 当伊丁计达到满值第 5 个阶段时, 伊丁的 EN 变为无限值, 并且增加攻击力为 9999 武器“イデオンソード”(伊丁之剑)和“イデオンガン”(伊丁之枪), 这两种武器必须伊丁的 HP 值显示为黄色或红色时才能使用, 而且这两种武器作为地图炮使用时都拥有无限的射程。



超广的地图炮范围

伊丁之枪发动

伊丁计的增减法则——1、被敌人攻击时上升少许; 2、HP 为黄色或红色时, 被敌人攻击后大幅度上升; 3、己方其他机体被击破时大幅度上升; 4、每回合开始时上升少许; 5、HP 为黄色或红色时, 每回合开始时大幅度上升; 6、攻击敌人并且没有击破敌人时上升少许; 7、击破敌人时大幅度下降。

## 歌系统

本次机战因为新增了《超时空要塞 7》的剧情, 因剧情需要歌系统也随之出现了, 简单的说就是可以用歌来支援己方同伴, 并且用歌来攻击《超时空要塞 7》中出现的特殊敌人, 即拥有特殊防壁“プロトディビルン”的敌人, 这种防壁发动后己方所有攻击对其造成的伤害减半, 只有歌攻击才能对其造成 100% 的伤害并且附加攻击力下降效果, 所以在对这类敌人时可以使用歌攻击的热

气バラサラ和ミレーヌ都能够起到很大的作用。另外, 让 2

人唱歌时要消耗

“歌 EN”, 不同的歌所消耗的歌 EN 也都不相同; 歌 EN 的最大值是根据バラサラ和ミレーヌ的歌魂数值决定, 而且歌魂越高, 唱歌的效果也会随之提高, 歌 EN 有 3 种回复方法——1、使用“情热”精神后回复 10000 歌 EN; 2、使用“激励”精神后回复 1000 歌 EN; 3、每回合开始时自动回复一定数值歌 EN。

游戏中第 32 话之后バラサラ、ミレーヌ和レイ(バラサラ乐队成员)的机体追加提高歌曲效果的 SB 装备, 追加 SB 装备后就可以使用各种合体歌攻击和地图歌攻击。另外一提, 歌提升各项能力的效果(射击、格斗、技量等)是持续整场战斗的,

所以建议大家在每关开始时即使用歌攻击为主力小队提高各项能力, 以此让战斗进行得更加顺利。

游戏中的勇者机器人マイク・サウンダース 13 世也拥有一种“歌”武器, 效果为对象小队全员气力+5, 由于 13 世没有歌魂能力, 所以这个歌攻击的效果一直不会有任何变化。

注: バサラ、ミレーヌ和レイ三人的机体都只能进行机体改造而不能进行武器改造

## 小队系统的改良

a3 中的小队

系统与 a2 基本相同, 不过在小队编成中做出了几项更加体贴玩家的改良。

- 增加自动编成功能, 玩家可以让电脑根据指定的方针进行自动编队(共有平均型、攻击力重置和移动力重置三种自动编成方针)
- 选择编组好的小队后, 可以直接进行强化芯片装备、部件换装以及机师换乘。另外在小队中有可变形机体时, 还可以察看机体变形后对小队移动力和移动类型产生的影响。
- 可记录小队的编组情况, 在小队编成画面中按 START 键后选择“P 登陆”即可编组完成的小队资料登陆并保留

最终话 终焉の银河

下来, 之后在

编组时选择

“登陆呼出”

即可直接将

该小队调出,

以此可以让

玩家节省不

少编队耗费

的时间。注意

登陆的小队数量最大为 32 小队, 超过这个数量时必须将已经登陆的小队资料删除后才能继续登陆新的资料。

## 快捷按键

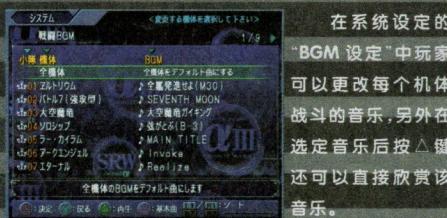
1、同时按 L1+L2+R1+R2+START+SELECT 键即可热启动直接回到标题画面, 在热启动后按住 SELECT 键不放即可直接读取战斗时的中断存档

2、战斗画面中按 X 键可以直接退出战斗画面, 按住 O 键则可让战斗加速, 战斗加速时角色会省略部分战斗台词

3、在战斗选定 1 个小队后, 按 □ 键即可直接更换小队长机, 如果小队长机为可变形机的话, 按 △ 键即可直接变形

4、在系统画面中还可以由玩家自行设定 △ 和 □ 键的功能, 可设定的功能如下——全体指令系: 回合结束、检索、部队表、存档、光标移动速度增加; 个别指令系: 变形、小队情报、精神指令、能力、小队长变更

## 战斗音乐变更



在系统设定的“BGM 设定”中玩家可以更改每个机体战斗的音乐, 另外在选定音乐后按 △ 键还可以直接欣赏该音乐。

## 卖出强化芯片

在装备强化

芯片的画面中按

□ 键即可进入卖

出强化芯片画

面, 玩家可以将

部分用处不大的

强化芯片直接卖

掉以换取资金,

让这些芯片起到它们该起的作用。(如运动性+5 的芯片和各种消费类芯片都可以直接卖掉)

卖出强化芯片

合计 32776

剩余 32776



## Alpha3 主角生日精神列表

按血型(A→B→AB→O)

特殊生日：11月11日 B型(寺田贵信的生日)

超级系: 感应(10) 不屈(10) 铁壁(10) 热血(30) 气迫(40) 爱(60)

真实系: 感应(10) 不屈(10) 集中(10) 热血(30) 魂(40) 爱(60)



## 全芯片一览

SUPER ROBOT WAR

ブースター	移动力+1
メガブースター	移动力+2
アボシモーター	移动力+1 运动性+5
マグネットコーティング	运动性+5
バイオセンサー	运动性+10
サイコフレーム	运动性+25 武器必杀率+10%
カスタムOS	运动性+10
バイオ・コンピュータ	运动性+20 武器命中率+20%
ハロ	移动力+2 运动性+20 命中率+20% 武器射程+1
ピンクハロ	移动力+1 命中率+10% 运动性+10
ミノフスキクラフト	机体飞行可能, 地形武器适应 A
防尘装置	机体和武器地形适应: 陆 A, 增加移动类型: 陆
スクリューモジユール	机体和武器地形适应: 海 A, 增加移动类型: 水
A-アダプター	机体和武器地形适应 全 A
S-アダプター	机体和武器地形适应 全 S
スラストモジユール	机体和武器地形适应: 宇 S
チヨバムアーマー	机体 HP+500 装甲+100
ハイブリッドアーマー	机体 HP+1000 装甲+150
超合金Z	机体 HP+1000 装甲+200
超合金ニューゼ	机体 HP+1500 装甲+250
ゾルマニウム合金	机体 HP+1800 装甲+200
大型ジェネレーダー	最大 EN+50
メガジェネレーダー	最大 EN+100
補助 GS ライド	最大 EN+100 每回合开始时恢复 10% 的 EN
対ビームコートイグ	减轻 BEAM 属性伤害 700 点
フィールドバリア	减轻 BEAM 属性伤害 850 点
グラビティ・テリトリー	1500 点一下全属性伤害无效(广域防护罩类)
ハイページャマー	增加“分身”能力
コストダウン	小队编成值-1, 最低为 0.5
勇者の印	装甲+200 运动性+25 全武器命中率+30%
鋼の魂	装甲+250 运动性+30 全武器命中率+35%
武器強化类	
デュアルセンサー	全武器命中率+10%
マルチセンサー	全武器命中率+20%
高性能照准器	全武器命中率+30%
アナライザ	武器必杀率+10%
アナライザ++	武器必杀率+20%
アナライザ+++	武器必杀率+30%
高性能レーダー	全武器射程+1
リニアシート	全武器射程+1 全武器命中率+20%
消費类	
プロベラントタンク	EN 全回复
ガートリッジ	武器残弾数全回复
リペアキット	HP 全回复
スーパーリペアキット	HP、EN、残弾全回复
OVA のコロッケ	SP20 回复
アンドロメダ焼き	SP50 回复
勝利の鐘	SP 全回复
カツナライザー	SP50 回复, 气力减少 50
特殊类	
ミンメイ人形	出击时 气力+5
エースのお守り	出击时 气力+10
ファンの花束	P 系特殊效果无效化
ミンメイのディスク	每回合恢复 10 点 SP
バサラのディスク	自第 2 合回起, 每回合气力+2
戦技マニュアル	小队成员获得与小队长同等的经验(需装备在队员上)

注 1: 增加射程的效果不包括地图武器和射程为 1 的武器

注 2: 消费类道具可以给同小队成员使用, SP 回复道具只能给驾驶员机体的主机师使用

## 角色技能

SUPER ROBOT WAR

名称	效果
切り捨い	敌物理属性攻击无效化
シールド防御	发动时将所受伤害减少至 40%, 选择防御指令时必定发动
威力	HP 减少到一定程度后命中率、回避率、装甲和会心一击率上升
カウンター	选择反击时一定机率比攻击方先出手
援護攻撃	在相邻的小队攻击时进行援护攻击
援護防御	在同 1 小队的机体受到攻击时进行援护防御
SP アップ	提升该技能等级数×6 的最大 SP 值
斗争心	出击时 气力+5
戦意高扬	出击后第 2 合回起每回合气力+2
气力+ (回避)	回避敌攻击后在原本的气力增减基础上气力+1
气力+ (命中)	攻击命中后在原本的气力增减基础上气力+1
气力+ (ダメージ)	受到伤害后在原本的气力增减基础上气力+1
气力+ (击破)	己方击破敌机或敌小队坏灭后在原本的气力增减基础上气力+1
Eセーブ	武器消费 EN 变为正常消费需求的 80%
Bセーブ	武器的残弹数 1.5 倍, 小数点不计
ラーニング	作为小队员时可以获得 100% 的经验值和 PP 值
連携攻撃	参加援护攻击时, 该援护攻击必定为会心一击

## 机体技能一览

SUPER ROBOT WAR

ジャミング机能	所属小队全员最终命中率、回避率+10%
分身	50% 概率回避敌人攻击。气力 130 以上发动, 全体攻击、MAP 攻击时也可发动。
HP 回复(小)	所在方回合开始时, 回复 HP 最大值的 10%
HP 回复(中)	所在方回合开始时, 回复 HP 最大值的 20%
HP 回复(大)	所在方回合开始时, 回复 HP 最大值的 30%
EN 回复(小)	所在方回合开始时, 回复 EN 最大值的 10%
EN 回复(中)	所在方回合开始时, 回复 EN 最大值的 20%
EN 回复(大)	所在方回合开始时, 回复 EN 最大值的 30%
S2 机关	所在方回合开始时, EN 回复 50%
マシンパワー	气力 130 以上发动, 最终伤害值 1.25 倍
ゼロシステム	气力 140 以上发动, 机师的命中、回避+20, 格斗、射击、防御、技量+10
変形	机体变形可能
分离	机体分离可能, 拥有分离技能的机体首次被击破后变为原来形态, 不会震击坠落。
合体・分离	机体可合体或分离, 分离后可以再次合体。需处于同一小队。
システムLIOH	气力 130 以上发动, 搭乘的机师格斗、命中、技量+20
ムートロン開放	气力 140 以上发动, ライディーン全能力上升(移动力+2、运动性+10、装甲+200), 最强强力武器。



プロトデビルン	气力 100 以上发动，全属性伤害减轻 50%。“直击”无效，只有歌才能造成 100%伤害	AT フィールド	自机 3000 以下，同小队机 1500 以下全属性伤害无效，同步率 51% 以上时效果上升，气力 100 以上发动
暴走	无法控制，不分敌我开始对周围机体进行攻击	AT フィールド(強)	自机 4000 以下，同小队机 2500 以下全属性伤害无效，气力 100 以上发动
ビームコート	射击类 BEAM 武器伤害减轻 700，发动时消耗 EN5	ラミネート装甲	2500 以下的 BEAM 系攻击无效，发动时消耗 EN10
Iフィールド	射击类 BEAM 武器伤害减轻 850，同小队其他机体伤害减轻 450，发动时消耗 EN10	エネルギー偏向装甲	自机 2500 以下，同小队机 2000 以下 BEAM 系的伤害无效，发动时消耗 EN10
Iフィールド△	射击类 BEAM 武器攻击伤害减轻 1000，同小队其他机体伤害减轻 500，发动时消耗 EN10	ジエネシックアーマー	全属性伤害减至 1000，发动时消耗 EN10
ABフィールド	射击类 BEAM 武器攻击伤害减轻 900，气力 110 以上发动，发动时消耗 EN10	ジエネレーティングアーマー	全属性伤害 2000 以下无效，发动时消耗 EN5
プロテクトシェード	自机 2000 以下，同小队机 1000 以下伤害无效，气力 100 以上发动，发动时消耗 EN5	ディフレクトフィールド	自机·同小队其他机体全属性伤害减轻 1500
プロテクトウォール	自机 1800 以下，同小队机 900 以下伤害无效，气力 100 以上发动，发动时消耗 EN5	マインドブロック	气力下降·SP 吸收·精神禁止的特殊效果无效化
ゾンダーバリア	抵消全属性伤害 2500 点，气力 110 以上发动，发动时消耗 EN5	コクピットブロック	能力下降·行动不能的特殊效果无效化
PS 装甲	BEAM 系以外伤害减轻 2000，发动时消耗 EN10	エナジーブロック	EN 下降·EN 吸收特殊效果无效化
TP 装甲	BEAM 系以外伤害减轻 3000，发动时消耗 EN10	ウエポンブロック	攻击力下降·射程下降·命中下降的特殊效果无效化
耐性装甲	BEAM 系以外伤害减轻 1500	ファンクションブロック	运动性下降·装甲下降·移动力下降的特殊效果无效化
念动フィールド	全属性伤害减轻，念动力等级提高效果上升(念动力 LV1 减轻 200 伤害)，气力 110 以上发动，发动时消耗 EN5	パイロットブロック	气力下降·SP 吸收·精神禁止·能力下降·行动不能的特殊效果无效化
超念动フィールド	全属性伤害减轻 2000，念动力 LV5 以上发动，发动时消耗 EN20	ロボットブロック	EN 下降·EN 吸收·攻击力下降·射程下降·命中下降·运动性下降·装甲下降·移动力下降的特殊效果无效化
グラビティ・テリトリー	自机 1500 以下，同小队机 750 以下全属性伤害无效，发动时消耗 EN5	フルブロック	所有的特殊效果无效化
イデバリア	全属性伤害减轻 1000，同小队其他机体伤害减轻 500，发动需要特定条件，发动时消耗 EN10	盾装备	可发动盾防御技能，机体必须有盾
イナーシャルキャンセラー	自机 1500 以下，同小队机 750 以下全属性伤害无效，气力 110 以上发动，发动时消耗 EN5	剑装备	可发动切返技能，机体必须有剑
ピンポイントバリア	全属性伤害减轻 1000，气力 110 以上发动，发动时消耗 EN10	补给装置	可使用指令“补给”，每回合开始前小队全员 EN 恢复 10%(效果可叠加)
ネッサーバリア	金属 1300 以下伤害无效，气力 110 以上发动，发动时消耗 EN5	修理装置	可使用指令“修理”，每回合开始前小队全员 HP 恢复 10%(效果可叠加)

## 合体攻击

SUPER ROBOT WAR

合体技	发动机体	满改攻击力	备注
ジャイアントカッター逆さ斬り	ガイキング + 大空魔龙 7900		
火车カッター	ガイキング+大空魔龙(ボリューション形态)	7500	第 41 谈后获得
コンビネーションアサルト	フリーダム+ジャスティス	7200	
龙卷斩舰刀·逸骑刀	ダイゼンガ→+アーセンザイダー	8000	
ツイン・バード・ストライク	ビルトビルガ→+ビルトファルケン	6700	
ユニゾンキック	EVA01+EVA02	7100	
エヴァー齐射击	EVA01+EVA02+EVA00 改	6800	ALL
ダブルマジンガーブレード	マジンガ-Z(甲儿)+グレートマジンガ-(铁也)	5200	ALL
ダブルバニシングファイヤー	マジンガ-Z(甲儿)+グレートマジンガ-(铁也)	6100	ALL
超电磁スピノンVの字斬り	コンバトラ-V+ボルテスV	7600	第 24 谈后追加
超电磁烈风正拳突き	コンバトラ-V+ボルテスV+ダイモス	8200	ボアサン路线第 46 谈剧情后追加
Fダイナミックスペシャル	ゲッタードラゴン グレートマジンガ-(铁也) マジンガ-Z(甲儿)	7800	ALL(第 34 谈后追加)
ダブルビンポイントバリアバンチ	VF19(イサム)+VF21(ガルト)	6700	地上路线第 23 谈剧情后追加
ダイアモンドフォースアタック	VF-17 Sナイトメア(金龙) VF-17 Sナイトメア(ガムリン) VF-17 Dナイトメア(ガムリン) VF-17 Dナイトメア(ドッカー) VF-17 Dナイトメア(フィジカ) VF-17 Dナイトメア(フィジカ)	6500	ALL
エメラルドフォースアタック	VF-19エクスカリバー(ガムリン) VF-19エクスカリバー(ドッカー) VF-19エクスカリバー(フィジカ)	6600	ALL
ジナスマタック	VF-22S-Sホー-ゲル II B(マックス)+VF-22S-Sホー-ゲル II B(ミリア)	6700	
スカルフォーメーションアタック	VF-1A·Sバルキリ-F(オッカー) VF-1S·Sバルキリ-F(輝)	6500	ALL
ハンマー・ヘルアンドヘヴン	ガオガイガ-(或斯达装备)+ゴルディーマーク	7600	由凯发动
ハンマー・ヘルアンドヘヴン	ガオファイガ-+ゴルディーマーク	7800	由凯发动
ゴルディオンクラッシュヤー	ジエネシックガオガイガ+ゴルディーマーク	9300	ALL(第 42 谈后追加。凯发动，每话只能使用 1 次)
ゴルディオンクラッシュヤー	ジエネシックガオガイガ+ゴルディーマーク	6700	MAP(第 42 谈后追加。凯发动，每话只能使用 1 次)
天上天下一击必杀炮·改	バンブレイオス+R-GUN・パワード	8000	ALL(第 54 谈后追加)
TRY AGAIN	バサラ唱歌小队 SB 形态+シビル	6100	ALL(第 49 谈后追加)
TRY AGAIN	バサラ唱歌小队 SB 形态	5400	ALL(第 32 谈后追加)
TRY AGAIN	バサラ唱歌小队 SB 形态	4400	MAP(第 32 谈后追加)
POWER TO THE DREAM	バサラ唱歌小队 SB 形态	4900	ALL(第 32 谈后追加)
POWER TO THE DREAM	バサラ唱歌小队 SB 形态	3900	MAP(第 32 谈后追加)
HOLY LONELY LIGHT	バサラ唱歌小队 SB 形态	4400	ALL(第 32 谈后追加)
HOLY LONELY LIGHT	バサラ唱歌小队 SB 形态	3400	ALL(第 32 谈后追加)
MY FRIENDS	バサラ唱歌小队 SB 形态	4100	ALL(第 32 谈后追加)
MY FRIENDS	バサラ唱歌小队 SB 形态	3100	MAP(第 32 谈后追加)
突击ラブハート	バサラ唱歌小队 SB 形态	4000	ALL(第 32 谈后追加)
突击ラブハート	バサラ唱歌小队 SB 形态	4000	MAP(第 32 谈后追加)
PLANET DANCE	バサラ唱歌小队 SB 形态	3800	ALL(第 32 谈后追加)
PLANET DANCE	バサラ唱歌小队 SB 形态	3800	MAP(第 32 谈后追加)



## 心得研究

SUPER ROBOT WAR

### 通关特典

1周目通关后系统会让玩家保存通关记录，再读取该记录即可进行2周目游戏，2周目开始后可以选择“EXハードモード(EX困难模式)”，该模式中不能改造武器，养成机师消耗PP值为通常的2倍，而且敌方机体都有所强化(第1话的敌人即是机体武器全3段改造)。



将EX困难模式通关后再次读取通关记录时即刻选择“スペシャルモード(特别模式)”，该模式中所有机体及机体武器都可以进行15段改造，所有机体的小队编成消耗减少0.5，在游戏开始时就拥有所有强化芯片。

1周目→2周目：1周目通关时的总资金和获得PP值的50%

2周目→3周目：2周目通关时的总资金和获得PP值的75%

3周目→4周目：3周目通关时的总资金和获得PP值的100%

4周目→N周目：上周目通关时的总资金和获得PP值的100%

**注：由于强化芯片不能继承，建议在最终话之前将大部分芯片卖掉换取资金，以便于继承到下一周目**

状况	说明	气力的变化
与敌人战斗	攻击命中、回避时气力增加，增加数值根据机师性格而变化	+1~3
击破敌人	击破敌人后气力增加，增加数值根据机师性格而变化	+1~4
己方击破敌人后	己方击破敌人后气力增加，增加数值根据机师性格而变化	+1~2
己方被敌人击破	己方被敌人击破后气力增加或减少，增减数值根据机师性格而变化	-1~+5
使用补给装置	使用补给装置的机体，气力减少10	-10
搭载战舰	搭载己方战舰后气力-5，气力在100以下时不会减少	-5
王牌机师	击破敌军50机以上，出击时气力-5	-5
击坠数前3位	击坠数在前3位的机师，出击时气力+5	+5
特殊技能修得	习得“斗争心”“气力+(回避)/(命中)/(ダメージ)/(击破)”	+1~5
使用精神指定	使用“气合”、“气泡”、“激励”、“脱力”	-10~+30

### EN 无限回复技

宇宙空间战斗时所有机体，地上战斗时的空飞机体都可以使用这个方法回复EN。

指定小队选择移动后，在其移动到指定位置时按取消移动，此时再察看机体EN，就会发现机体回复了本应是移动到指定位置后要消耗的EN数值，如此一来便可无限回复机体EN，那些EN消耗大的机体就不用担心EN用光的事了。

### 机师养成及PP活用法

#### 1. 机师能力养成

游戏中各机师共有格斗、射击、防御、技量、回避和命中6项能力可以让玩家用获得的PP值来提升，每种能力上升1点需要消耗10点PP，最高可以提升至400。在提升机师能力时务必考虑到驾驶机体的能力及武器性能，千万不要盲目的滥用PP点数。

**格斗**——影响使用格斗系武器时造成的伤害，每提升1点格斗值，格斗武器的攻击力上升约0.5%。

**射击**——影响使用射击系武器时造成的伤害，每提升1点格斗值，射击武器的攻击力上升约0.5%。

**防御**——影响受到攻击时所受的伤害值，每提升1点防御值，防御力上升约0.5%。

**技量**——影响防御系的特殊技能发动率以及攻击时的会

#### 心一击率

**回避**——影响受到攻击时的回避率，每提升1点回避值，回避率上升约0.5%。

**命中**——影响攻击时的命中率，每提升1点命中值，命中率上升约0.5%。

#### 2. 特殊技能修得推荐度

特殊技能名	消费PP	推荐度
切り拂い	20+5x技能 LV	★
シールド防護	20+5x技能 LV	★★
威力	20+5x技能 LV	★
カウンター	20+5x技能 LV	★
援护攻击	80+20x技能 LV	★★★★
援护防護	80+20x技能 LV	★★
SPアップ	20+5x技能 LV	★★★★★
斗争心	80	★
戦意高扬	70	★★★
气力+(回避)	70	★★★★★
气力+(命中)	70	★★★★★
气力+(ダメージ)	70	★★★★★
气力+(击破)	70	★★★★★
Eセーブ	150	★★★★★
Bセーブ	150	★★★★★
ラーニング	100	★★★★★
连锁攻击	200	★★★★★
支援攻击	150	★★★
集束攻击	200	★★★★
见切り	150	★★★
ガード	150	★★
气力限界突破	150	★★★★
修理技能	80	★
补给技能	100	★★★
サイズ差补正无视	150	★★★★★



注1：推荐度中★为最低推荐度，★★★★★为最高推荐度

注2：关于本次 a3 追加的サイズ差伤害补正，在此需要详细解一下，游戏中各机体体积大小分类依次为 3L、2L、L、M、S 和 SS 六种，体积大小每相差 1 个级别，相互攻击时体积大的机体对体积小的机体造成的伤害就会增加 10%，而体积小的机体对体积大的机体造成的伤害则会减少 10%；即是说体积为 3L 的机体攻击体积为 SS 的机体时伤害增加整整 50%！

### 3. 地形适应性上升

提高机师的地形适应性可以让该机师在相应的地形战斗时的命中率、回避率和防御力上升，相对于直接提升命中和回避值来说，提升机师地形适应性要更加划得来，所以对于真实系的主力机师来说，务必尽早将各种地形适应性（海适应性除外，本次海地形非常少）提升为 S。

#### 地形适应性上升必要 PP

地形适应	消费 PP
C → B	40
B → A	50
A → S	60

### 机师能力养成验证

#### 验证 1：消费 150 点 PP 如何最有效的提升回避率

情况 A：机师未养成的情况下受指定敌人攻击时回避率为 36%

情况 B：消费 150 点 PP 提升 15 点回避值后受指定敌人攻击回避率为 29%，相对情况 A 提高了 7% 的回避率

情况 C：消费 150 点 PP 习得“见切り”技能后将气力提升至 130 受指定敌人攻击回避率为 26%，相对情况 A 提高了 10% 的回避率

情况 D：消费 60 点 PP 将地形适应性从 A 提升到 S，再消费 90 点 PP 提升 9 点回避值后受指定敌人攻击回避率为 11%，相对情况 A 提高了 25% 的回避率

结论：提升回避率最优先应选择提高机师地形适应性

#### 验证 2：消费 200 点 PP 如何最有效的提高攻击力

情况 A：机师未养成并且机师气力为 100 的情况下使用格斗系全体武器攻击 3 架敌机组成的小队，对小队长造成伤害值为 4006

情况 B：消费 200 点 PP 提升 20 点格斗值并且机师气力为 150 的情况下使用格斗系全体武器攻击 3 架敌机组成的小队，对小队长造成伤害值为 4303

情况 C：消费 200 点 PP 习得“集束攻击”并且机师气力为 150 的情况下使用格斗系全体武器攻击 3 架敌机组成的小队，对小队长造成伤害值为 4673

情况 D：消费 100 点 PP 习得“气力界限突破”，再消费 100 点 PP 提升 10 点格斗值并且机师气力为 170 的情况下使用格斗系全体武器攻击 3 架敌机组成的小队，对小队长造成伤害值为 4451

结论：全体攻击武器较多的机体务必优先习得“集束攻击”技能，而以单体攻击为主的机体则要优先习得“气力界限突破”技能

### 机全部可继承改造机体一览

#### 主角机体→主角后继机体

真ゲッタ→ゲッタードラゴン→真ゲッタ  
マジンカイザー→マジンガ-Z→マジンカイザ  
vガンダム→Hi-vガンダム  
ガンダム试作 3 号机→ノイエ・ジール  
メビウス<ゼロ>→スカイグラスバー(ムウ机)  
スカイグラスバー(ムウ机)→スカイグラスバー(カガリ  
机)  
ストライクガンダム(キラ机)→ストライクガンダム  
(ムウ机)、ストライクルージュ、フリーダムガンダム、ジ  
ヤスティスガンダム、バスター・ガンダム、デュエルガン  
ダム  
フリーダムガンダム→ジャヤスティスガンダム  
ガオガイガー→ガオファイガー→ジェネシックガオガイ  
ガ  
ガオガイガ-(ガオファイガ-)→ジェイア-ク  
バトル 7→VF-22S・S ボーゲル 2 (マックス机+ミリア  
机)  
アルブレード・カスタム→バンブレイオス  
ビルトフルケン→ビルトビルガ

■本次的 SEED 系机体可谓超值，改造一台ストライ  
クガンダム后，后面几乎所有 SEED 系机体全都继承  
改造，买一送六，务必事先改满。  
■R 男路线时，一开始推荐改造ビルトフルケン，  
等ビルトビルガ-加入并继承改造后，再改造主角机。  
■マジンカイザ-可事先改造，继承到マジンガ-Z  
后，等マジンカイザ-回来，就有两台改造后的机体。  
■vガンダム务必在获得 Hi-vガンダム之前改满

### 推荐使用的强力机体

#### 超级系

魔神凯撒——气力 130 后发动魔神力量，伤害 1.25 倍，  
HP 小回复，最高攻击力 8000(单体)，攻击伤害可超过  
40000。

莱汀——气力 140 后全能力上升，并且追加超强力武器  
(MAP6300, ALL8300)，射击 400，气力 170 的条件下，  
地图炮攻击伤害可达 38000。莱汀拥有切返、盾防(均为  
9 级)，如果再装备分身道具，则莱汀的前线生存率极高。

超兽机神——气力 130 后野性化，伤害 1.25 倍，游戏中  
盘的超强攻击角色。后期合体后有 5 人份精神，攻击精  
神组合(必中+不屈+热血)可使用次数非常多。

真盖塔——拥有攻击力超高的武器(8400)，对 BOSS 一  
击脱离战专用。

钢巴斯塔——我方屈指可数的 2L 体型机体，对大多数  
敌人拥有攻击加成，再加上超强的攻击力和 MAP 兵器，  
绝对是后期主要战力。

EVAx3——拥有每回合回复 50%EN 的 S 机关和随同  
步率上升而提升效果的 AT FIELD，可以完全防御 80%  
以上的攻击。

勇者王——攻击力为 9300 的合体黄金大锤攻击，本作

最高攻击力，仅此一项就足以傲视群雄。再加上勇者王  
拥有两个防御系能力，共可减轻 3000 伤害，满改后习得  
防护盾不消耗 EN 特技可以战斗力极大增加。

#### 真实系

Hi-v 高达——继承 v 高达改造并且有消耗极少的全体  
浮游炮攻击(消费 EN15)  
高达试作 2 号机——强力的全体攻击(5900)和核弹地  
图炮(6000)  
卡碧尼(白)——仅消费 EN10 的全体浮游炮攻击(攻击  
力 6200)，可惜入手时间稍晚  
全装 ZZ 高达——拥有两种强力的地图炮和众多光线类  
武器，全真实系中火力最猛的一台。追加ハロ后可解决  
运动性不足的问题。  
WING-ZERO——气力 140 后发动零式系统，全能力上  
升，并拥有 3 发残弹的大范围地图炮。最后的全体攻击  
虽然威力一般，但是附带体型无视和防护罩贯通能力，  
伤害值依然惊人。  
电脑战机——攻击力、射程俱佳，而且机师精神很棒

### 推荐辅助机师

キース——应援(15)期待(75)  
モンシア——幸运(30)脱力(40)  
★ファー——祝福(45)应援(20)激励(45)期待(75)  
エル——应援(25)祝福(45)脱力(60)  
モンド——补给(55)  
★カトル——祝福(45)友情(40)激励(45)  
ノイン——直击(30)爱(80)激励(50)  
★ヒルデ——应援(30)激励(45)补给(55)  
カガリ——应援(30)期待(60)  
アサギ——激励(50)かく乱(70)  
ジュリ——期待(90)补给(70)  
さやか——祝福(45)激励(50)  
ジユン——应援(25)期待(75)  
ミチル——祝福(50)激励(45)  
美和——应援(25)期待(80)  
★ナナ——信赖(20)应援(30)祝福(50)激励(50)  
ファン・リ——友情(45)期待(80)  
ブンタ——应援(25)かく乱(70)  
ヤマガタケ——激励(45)  
マリ——应援(35)激励(55)脱力(50)  
冰龙——补给(55)  
ビッグボルフオッジ——加速(20)かく乱(45)  
光龙——祝福(45)绊(60)  
绫波丽——感应(35)脱力(55)绊(55)  
レイ——激励(45)绊(60)  
ヒビーダ——应援(25)友情(40)脱力(50)  
フィジカ——友情(50)激励(50)  
フェイ——祝福(30)脱力(45)  
ルリア——信赖(25)加速(20)期待(95)  
スケ——ひらめき(5)努力(10)脱力(10)  
ムチャ——加速(5)幸运(20)激励(30)  
★ラクス——祝福(50) 应援(30) 脱力(50)

スケ和ムチャ兩人精神非常优秀，不过后面4个精神却要80级才能觉醒，因此如果不是刻意练习的话，基本起不了作用。而且一旦刻意练习，势必造成回合数浪费，无法进入最后的真END。

本作“SP回复”能力不可习得，而天生具有该能力的仅4人：ラクス、カトル、ミチル和R男，因此需要善加利用。

本次“补给”精神不会降低气力，因此多使用“补给”效果最好。

## 外传中机师及其机体加入方法

- 首先进入OPTION中的“シナリオチャート”选项
- 选择进入任意外传关卡并且完成该关卡
- 按X键返回标题画面后选择“NEW GAME”
- 完成任意主角的第一话后之前完成的外传关卡中的己方机师和机体即会加入（机师的能力和等级与在外传关卡中的能力和等级相同），之后只要进入可自由编组小队的关卡即可派出这些机体参加战斗了，如此一来在游戏初期玩家就能使用后期才加入强力机师和机体了（完成最后的外传关卡后可以让包括4名主角在内的全部原创系机师和机体在游戏初期加入！）



## 星辰推荐打法

星辰的战法可用3个字概括——“地图炮”。所谓地图炮战法，就是说每关最大限度使用地图炮击倒敌人。从星辰的记录截图可以看出，击坠数和地图炮强度是成正比的（莱汀第一、ZZ第二、希罗第三）……

地图炮战法最大的好处在于“资金获得最大化”。不过相对的，也有很明显的缺陷，比如其它成员PP获得不足，其它成员气力增加缓慢等。因此玩家也不用和星辰一样，如此极端的使用地图炮，合适的时候轰一炮过去，也是非常爽快的事情。

地图炮攻击首选莱汀。本次莱汀强大有如鬼神，满改6300攻击力，7+7+5+5+3的范围，射击400的条件下，热血之后一炮能轰掉近4万HP！

其次是希罗，WINGZERO攻击力虽然不如莱汀，可是希罗有“魂”，而且游戏序盘就能使用，范围也是巨大，轰小兵的话同样无往不利。

ZZ高达是初期地图炮的主力，同样威力十足，加上捷多本身能力超强，又拥有觉醒精神，可移动后再攻击。后期换装为全装甲ZZ后，增加威力更高的地图炮，更是如虎添翼。

莱汀在33话之后才能觉醒地图炮，因此在这之前，还有几台机体可以考虑使用。大天使号的阳电子破城炮，BATTLE7的MACROSS加农炮，都是威力极大，范围超广。特别是BATTLE7，完全当作一台超级系机体来使用。同样，在游戏后段，也会加入不少新的强力地图炮，比如SRX、R女、SEED流星装备、钢巴斯塔，都是可以分辨敌我的，SRX和R女更可以移动后攻击；另外还有勇者王的黄金大锤和GP02的核弹……

星辰不喜欢用伊丁，主要是因为伊丁控制起来比较麻烦，经常错过发射的最好时机，另外大范围杀伤时，伊丁也只能发射一炮而已。

至于小队编成方法，星辰建议每个地图炮的小队都带上“觉醒”、“加速”精神的队员，有条件的再带上“激励”。至于强化道具，建议装备增加气力的，如ZZ带上“气力+10”，ACE且击坠数前三的话，一上来就可以使用地图炮；莱汀建议装备“分身”和“超合金Z”，由于自身拥有切返9级和盾防9级，扔到敌阵前很难被击破，下回合开始行动时，气力基本上就全满了。人物技能方面，应以气力增加系为主，R系可学“气力+回避”，S系可学“气力+伤害”；另外学“气力+命中”也是个好选择，如ZZ和WINGZERO，120气力后轰一炮过去，气力马上就涨满了；除了气力系技能，E企业和气力限界突破也是非常重要的。

地图炮战法大致可分为两种“强袭型”和“待机型”。强袭型战法为高速突入敌群后以地图炮攻击，如SRX和R女就是强袭型的

典型代表，另外其它机体使用觉醒之后，也可以进行强袭攻击。强袭型战法的好处在于掌握攻击主动，可最大范围攻击敌人。待机型战法是指单机在敌阵前待机，吸引敌方火力并引至地图炮攻击范围内。莱汀就是典型的待机型战法。注意待机型战法需要承受对方的攻击，因此对机体能力和小队员能力要求较高；R系机体不

光要加运动性，小队员也必须拥有很强的回避能力；S系机体则装甲需要足够厚实，小队员如果拥有广域防护罩自然最好。

最后要说的是，地图炮小队队员最好习得ランニング技能，以免浪费大量PP。需要重点培养的成员，也可安排跟随地图炮小队“实习”，赚取足够的PP后再转为队长。星辰在第36话，让莱汀一炮轰下了20多万资金和104点PP，实在是超爽！

## 牛蛙推荐打法

- 该打法的宗旨是不遗余力的培养自己喜欢的角色，战斗时让喜欢的角色最大限度的获得PP为目的
- 各主力小队的小队长基本上都是超级系的强力机体，如魔神皇帝、真盖塔、超兽机神等，而原创系的机体如SRX、大曾伽则是当仁不让的主力了
- 战斗中各主力小队的小队长不会更换，其队中小队员只是起到使用辅助精神和小队攻击的作用
- 除主力机师以外的所有机师都要优先学习“ランニング”技能，以求最大限度获得经验值和PP值
- 主力小队的小队员全员学习“支援攻击”和“サイズ差补正无视”技能，以求在使用小队攻击时达到最好效果
- 战斗时尽量让主力小队击破敌人（特别是主角小队），最好的方法是让该小队突入敌群，然后在敌方行动时反击即，如此以来该小队队长可以拥有极高的击破数，而整个小队也可以获得大量的经验值和PP值（前期基本上不使用地图炮攻击）
- 牛蛙的S男主角小队组成方式——ビッグボルフォック（移动力、命中率和回避率数值相当高，而且一开始就拥有支援攻击技能，另外使用加速精神只消耗20SP）、任意一名可以使用“觉醒”

精神的高达系机师（如阿姆罗、卡缪、捷多等人）、任意一名可使用“激励”精神的辅助机师（最好是移动力和运动性较高的机体）

8、该打法的最终成果，主角在40多话时击破数即超过999，而击破数最高的第2名和第3名机师（截止到最终话之前）则是较晚才加入的龙圣（788机）和普伽（365机），其中普伽完全是靠不断的反击才获得如此之高的击破数（大曾伽的武器全部是对单体，没有全体武器）

## DRAGON推荐打法

对于这次机战的编队和战法，每个玩家都会有所不同。这里我个人把这种极为稳定的战法，拿出来和大家共享。

这种战术的宗旨就是各个小队都拥有极为均衡的战斗力，每个出战小队都拥有对敌人杂兵小队的群体杀伤力，也还拥有对BOSS的单体战斗力。

当然这种战术，最显而易见的缺点就是：缺少一个最大杀伤力单位！当所有战力都被平均分配到各个小队中时，在人员培育上、在机体改造和武器改造上，玩家不能有太过投入个人的感情色彩！而是要理性的分配PP值、金钱、装备道具。

首先谈编队。“稳定”战法的编队要求高，每小队都需要一个带“ALL”大伤害的真实系主力机师，例如我们耳熟能详的：V高达、Z高达、ZZ高达、GP-O3等等。每个小队还需要配备一个专门对BOSS战的超级系机师，例如：真·盖塔、魔神皇帝、大空魔龙等等。之后就要根据每个小队，两个主力战将，进行辅助机体的编入。

之后我们来说说人物的培养和金钱的投入。每个小队两个主力机师中，真实系的机师肯定走大群体杂兵杀伤路线，超级系机师，必须先学会和小队长获得同样经验和PP的特技，这样就不会损失杂兵战时的“收入”了。

最后要说说作战，“稳定”战术需要在初始开战构筑攻击线，一般经验是以第一次移动可以到达的位置作为防线，所有真实系在此位置上开始用ALL武器击溃敌人靠近的杂兵，之后根据敌情，选择上去战斗的几个超级系队伍，并留下后方的应急小队，如此一来，几乎所有关卡都可以有惊无险的度过。



# 第3次超时空要塞

## 魔藏机体一览 SUPER ROBOT WAR

### ガンダム试作2号机

36话结束前バニング、ペイト、モンシア、アデル4人击坠数之和超过100，过关后入手；或者53话[出航！银河殴り込み舰队！]前满足核弹アトミックバズーカ入手情况2的话一并得到。（53话前仅满足ガンダム试作2号机的条件无法入手）

アトミックバズーカ[换装]

情况1：36话结束得到ガンダム试作2号机的情况下，3话开始前バニング、ペイト、モンシア、アデル的击坠数之和大于150，即可得到核弹换装。

情况2：36话未能得到ガンダム试作2号机，那么53话[出航！银河殴り込み舰队！]开始前バニング、ペイト、モンシア、アデル的击坠数之和大于190，则ガンダム试作2号机和核弹换装一起得到。

ガンダム试作2号机 移动力5

HP 8300 空 A  
EN 300 陆 A  
运动性 165 海 C  
装甲 1900 宇 A

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ バルカン	[P]	[PLA]	3500	1~3	+45
△ ビーム・サーベル	[PB]	[PLA]	5600	1~3	+35
△ ビーム・バズーカ	[PB]	[ALL]	5900	1~8	+20

ノイエ・ジール、ヴァル・ヴァロ、ガーベラ・テトラ [注1]

情况1：44话后选择“宇宙で対ザフト戦にさせる”，那么在45话[忍び寄る終焉]结束后コウの击坠数比キース多40或以上入手ノイエ・ジール、ビキース少20或以上入手ヴァル・ヴァロ，在正负6以内入手ガーベラ・テトラ（例子：キース击坠数为50，那么コウの击坠数在45~55之间）

情况2：44话后选择其他3条路线，在53话[出航！银河殴り込み舰队！]开始后再次判定，条件如情况1

ノイエ・ジール 移动力7  
HP 11700 空 A  
EN 330 陆 A  
运动性 165 海 C  
装甲 2000 宇 S

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ 偏向メガ粒子砲	[PB]	[PLA]	5400	1~6	+30
△ ミサイル・ランチャー	[PB]	[ALL]	5600	2~7	+40
△ 有線クローラーム	[P]	[PLA]	5900	1~4	+45
△ メガ・カノン砲	[PB]	[ALL]	6300	3~9	+30

ヴァル・ヴァロ 移动力8  
HP 10700 空 B  
EN 330 商 B  
运动性 180 海 D  
装甲 2000 宇 S

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ プラズマ・リーダー	[MAP]	[PLA]	3700	1~5	+10
△ ビーム・ガン	[PB]	[PLA]	5000	2~4	+35
△ クロー	[P]	[PLA]	5600	1~3	+30
△ 大型メガ粒子砲	[PB]	[ALL]	6100	3~8	+25

ガーベラ・テトラ 移动力7  
HP 7700 空 A  
EN 290 陆 A  
运动性 170 海 C  
装甲 2000 宇 S

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ 110ミリ機関砲	[P]	[PLA]	4900	2~4	+40
△ ビーム・サーベル	[PB]	[PLA]	5300	1~3	+45
△ ビーム・マシンガン	[PB]	[PLA]	5400	1~7	+35

### フルアーマ-ZZガンダム[換装]

情况1：44话后选择“宇宙で対ザフト戦にさせる”，那么在45话[忍び寄る終焉]结束后シドー、ビーチャ、エル、モンド、ルー、イーノ击坠数之和超过124就可得到。

情况2：44话后选择其他3条路线，在53话[出航！银河殴り込み舰队！]开始后强制得到

フルアーマ-ZZガンダム 移动力5  
HP 9000 空 B  
EN 330 陆 A  
运动性 145 海 C  
装甲 2100 宇 S

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ ダブルバルカン	[P]	[PLA]	3400	1	+30
△ ミサイル・ランチャー	[PB]	[ALL]	4800	1~5	+20
△ ハイ・メガ・キャノン	[PB]	[MAP]	4800	1~4	+0
△ ダブル・ビーム・ライフル	[PB]	[PLA]	5100	2~6	+15
△ ハイパー・メガ・カノン	[PB]	[MAP]	5100	1~7	+0
△ ハイパー・ビーム・サーベル	[PB]	[PLA]	5200	1~2	+35
△ ミサイル全弾発射	[PB]	[ALL]	5400	1~8	+40
△ ハイパー・メガ・カノン	[PB]	[PLA]	6100	3~9	+25
△ ハイ・メガ・キャノン	[PB]	[ALL]	6100	2~4	+0
△ ハイ・メガ・キャノン・フルパワー	[PB]	[ALL]	6700	1~8	+20



ゲーマルク  
HP 10000 空 B  
EN 280 陆 A  
运动性 160 海 C  
装甲 2000 宇 A

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ 3連装メガ粒子砲	[P]	[PLA]	5100	1~7	+20
△ ビーム・サーベル	[PB]	[PLA]	5300	1	+45
△ ガメラ粒子砲-齊射	[PB]	[ALL]	5800	4~9	+30
△ マザー・ファンネル	[PB]	[ALL]	5900	2~8	+40

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ ドーベンウルフ	[P]	[PLA]	5000	1	+15
△ ハイ・メガ・ライフル	[PB]	[PLA]	5300	2~4	+20
△ インコム	[P]	[PLA]	5400	1~7	+35
△ メガ・ランチャー	[PB]	[ALL]	5600	3~8	+10

### vガンダムHWS

情况1：37话开始时アムロ击坠数超过60入手

情况2：44话后选择“宇宙で対ザフト戦にさせる”，那么在45话[忍び寄る終焉]结束后必得

情况3：44话后选择其他3条路线，48话结束合流时必定得到

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ ハイ・メガ・ライフル	[PB]	[PLA]	5700	3~9	+0

### Hi-vガンダム

52话结束时アムロ和ブライトの击坠数之和超过120，那么53话[出航！银河殴り込み舰队！]开始时得到

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ ハイ・メガ・ライフル	[PB]	[PLA]	3400	1	+35
△ ビーム・キャノン	[PB]	[PLA]	4800	1~3	+0
△ ハイバー・メガバズーカランチャー	[PB]	[MAP]	4800	1~7	+0
△ ビーム・サーベル	[PB]	[PLA]	5300	1	+40
△ ビーム・ライフル	[PB]	[PLA]	5500	1~4	+30
△ ニュー・ハイバー・バズーカ	[PB]	[PLA]	5800	3~7	+10
△ フィン・ファンネル	[PB]	[ALL]	6100	2~9	+35

### サザビー

52话结束时アムロ和カミューの击坠数都在50以上，那么53话[出航！银河殴り込み舰队！]开始时得到

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
△ ビーム・トマホーク	[PB]	[PLA]	5100	1~2	+45
△ ビーム・ショットライフル	[PB]	[PLA]	5200	1~5	+35
△ メガ粒子砲	[PB]	[PLA]	5500	1~7	+20
△ ファンネル	[PB]	[ALL]	6000	1~8	+45

### VF-1J(ミリア机)

18话[银河流浪]结束后选择[地上部队へ编成する]，那么在21话[ブリティーデビル]ミリア生存且击坠数超过30，过版后得到



**VF-1J (ミリア機)** 移动力 7  
HP 6300 空 A  
EN 260 陆 B  
运动性 175 海 C  
装甲 1400 宇 A

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
○ ガンポッド	[P]	[PLA]	4900	1~5	+50
○ ホーミングミサイル	[P]	[PLA]	5000	1~7	+35
○ マイクロミサイルポッド	[P]	[ALL]	5300	1~8	+30

## デストロイドモンスター

情况1:29话后选择“他の星系へ向かわせる”,并在31话入手:

情况2:29话选择“地球に归还させる”,如52话结束时,一条辉  
击坠数超过50,在53话【出航!银河殴り入り舰队!】开始时得到



**デストロイドモンスター** 移动力 5  
HP 11000 空 B  
EN 350 陆 S  
运动性 130 海 C  
装甲 2350 宇 B

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
○ 口銃砲	[P]	[PLA]	5900	3~8	+15
○ 液体推進キャノン砲	[P]	[ALL]	6400	4~10	+10
○ 全弾発射	[P]	[ALL]	6900	5~11	+10

## VF-19エクスカリバー(三机)

情况1:44话结束后选择“パローー星系へ向かわせる”,在46话  
【野望の第4惑星】第2部分逃脱里,マックス击破敌人15机以上,  
那么,47话【大宇宙の意志】开始后得到

情况2:44话后选择其他3条路线,48话结束后マックス击坠数  
超过60入手(注:マックス在45后离队,48话合流时击坠数+3,  
所以实际上需要在45结束前击坠数超过57)。



**VF-19エクスカリバー** 移动力 8  
HP 6800 空 A  
EN 260 陆 B  
运动性 180 海 C  
装甲 1550 宇 A

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
○ ガントリングガンポッド	[P]	[PLA]	4900	1~4	+45
○ マイクロミサイル	[P]	[PLA]	5500	2~8	+30
○ 大型反撃反応弾	[P]	[ALL]	6900	2~7	+20

## ガビール + FBz-99Gザウバーゲラン[人物+机体]

49话【银河に响く歌声】前半段用ガムリン击坠ガビグラ,在后半  
段中不击坠ガビル,过版后加入



**ガビール + FBz-99Gザウバーゲラン** 移动力 7  
HP 6700 空 A  
EN 260 陆 A  
运动性 175 海 B  
装甲 1900 宇 A

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
○ スピリチュア吸収ビーム	[SP]	[P]	4100	1~5	+50
○ ミサイルランチャー	[P]	[PLA]	5100	2~7	+20
○ スピリチュアスパーク砲	[P]	[ALL]	5600	3~8	+35
○ ベンタクルビーム砲	[P]	[ALL]	5800	2~6	+35

## Jフェニックス + ルネ

42话【超勇者默示录】中用シェイアーキ击坠ピア・デケム1次(无论  
是哪个形态的ピア・デケム都可以),待变形后的ピア・デケム被击  
破后,J和ルネ发动Jフェニックス后得到,同时ルネ也会继续留在  
シェイアーキ,而光龙与暗龙则除去武器[ルネ援护攻击]



## ストライクルージュIWSP[换装]

29话【押されたる印】结束时前カガリ击坠数超过30,结束后分  
支选择“地球に归还させる”,30话【終わらない闪光】用キラ  
(SEED)击坠アスラン(SEED)、ムウ击坠ディアツカ;然后在45话  
【忍び寄る终焉】结束后或者53话开始前カガリ、ジュリ、マユラ、  
アサギ4人的击坠数合计100以上时得到



**ストライクルージュIWSP** 移动力 7  
HP 7900 空 S  
EN 290 陆 A  
运动性 185 海 B  
装甲 1700 宇 S

○ イーグルシュテルン	[P]	[PLA]	3600	1~4	+45
○ 30ミリガトリング機関砲	[P]	[PLA]	4900	1~6	+35
○ 対艦刀	[P]	[PLA]	5000	1~3	+40
○ ビームフーメラン	[P]	[PLA]	5100	1~4	+20
○ 115ミリレールガン	[P]	[ALL]	5200	2~8	+45

## イザーク (デュエル)[人物+机体]

36话结束后ミーテル击坠数20以上。



**ブラックゲッター** 移动力 6  
HP 11300 空 A  
EN 270 陆 A  
运动性 135 海 C  
装甲 2050 宇 A

武器名	属性	種別	攻撃力	射程	命中
○ グッターレーザー	[P]	[PLA]	4600	1~2	+45
○ グッタービーム	[P]	[PLA]	5800	1~5	+40
○ グッターストラング	[P]	[PLA]	6300	1~3	+50

## ギジエ&ガンガ・ルブ[人物+机体]

41话选择“应战する”;48话“他の星系へ向かわせる”分支时,手  
动将伊丁计升满,发生剧情后过关。56话选择伊丁路线57话时入  
手。如选择宇宙怪兽路线则无法取得机体。



**ガンガ・ルブ** 移动力 6  
HP 18500 空 A  
EN 310 陆 A  
运动性 140 海 B  
装甲 2250 宇 A

武器名	属性	種別	攻撃力	改造値
○ ミサイルポッド	[P]	[PLA]	4250	4500
○ 格闘	[P]	[PLA]	4750	5000
○ 加賀子砲	[P]	[ALL]	4950	5200

注1:上述要素中的机体每类只能入手一次,未满足条件则入手  
メグライダー、リ・ガズイ或バクウ。

注2:隐藏要素中需要发生剧情的我方人物必须为小队长,如要  
击坠敌人此人必须被该小队长亲自击坠(不能被援护攻击、小队  
攻击中的队员或者MAP武器击坠)

## 小剧场



这次新加的  
SEED...

怎么有点眼熟



# 第7話 フィーバー・リバウンド

## 第1話 虚空からの転生

胜利条件: 1. 敌全灭  
失败条件: 1. ベルグバウ击墜 2. 母舰击墜  
熟练度: 5 回合内敌全灭

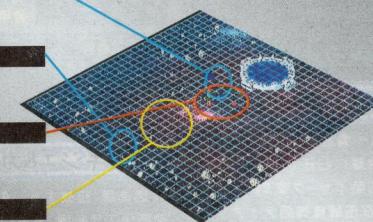
▲己方初期

▲己方援军(初期敵軍全灭后)

▲敵方初期

▲敵方援军(初期敵軍全灭后)

注: 本攻略所有地图为游戏中默认方向, 即右侧为北



## 第2話 血の狼烟

胜利条件: 1. 敵艦击破 2. 敵母艦及核彈打破  
失败条件: 1. 任意我方單位击破 2. 核彈到达地图南端  
熟练度: 7 回合内过关

▲己方初期

▲己方援軍 1(和マゼラン改发生战斗, 或敌小队剩余 7 队以下, 或第 3 回合开始)

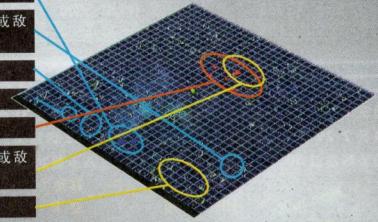
▲己方援軍 2(击破 1 枚核彈后)

▲敵方初期

▲敵方援軍 1(和マゼラン改发生战斗, 或敌小队剩余 7 队以下, 或第 3 回合开始)

▲敵方援軍 2(击破 1 枚核彈后)

强化道具(过关后获得)  
プロペラントタンクX3 リペアキットX3  
カートリッジX3



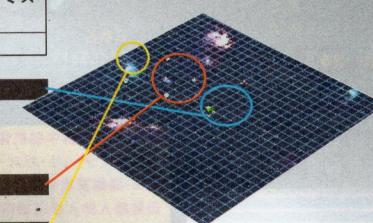
## 第1話 シ-クレット・ミッション

胜利条件: 1. サラミス改(敵母艦)以外敵人全灭  
2. R-GUNパワード击墜(胜利条件 1 完成后)  
失败条件: 1. 主人公机体被击墜 2. サラミス改被击墜  
熟练度: 4 回合内胜利条件达成。

▲己方初期

▲敵方初期

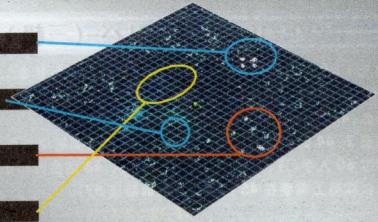
▲敵方援軍(初期敵軍全灭后)



## 第2話 フラッショ・ディ

胜利条件: 敵戦艦击墜  
失败条件: 我方戦艦击墜  
熟练度: 5 回合以内胜利条件达成

强化道具(过关后获得)  
プロペラントタンクX3 カートリッジX3  
リペアキットX3



## 第1話 斗志、炎に燃ゆる

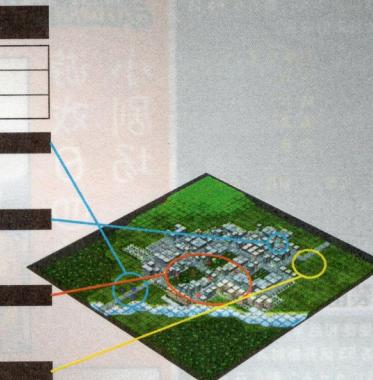
胜利条件: 1. 敌全灭  
失败条件: 1. 己方任一机体被击破  
熟练度获得条件: 3 回合内敌全灭

▲己方初期

▲己方援軍

▲敵方初期

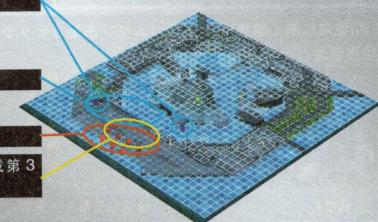
▲敵方援軍:(初期敵全灭后出现)



## 第2話 さらばGGG、さらば勇者

胜利条件: 1. 敵全灭 2. 击破 ZX-01( 敌方援軍出現后変更 )  
失败条件: 1. 己方任一机体被击破  
熟练度获得条件: 2 回合内击破 4 机ゾンダ-ロボ

强化道具  
プロペラントタンクX3 リペアキットX3  
カートリッジX3



## 第1話 出击! 鋼の龍虎

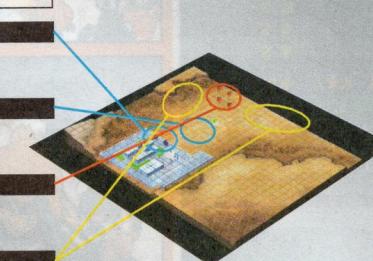
胜利条件: 1. 敌全灭  
失败条件: 1. 己方任一机体被击破  
熟练度获得条件: 2 回合内敌全灭

▲己方初期

▲己方援軍:(初期敵全灭后出现)

▲敵方初期

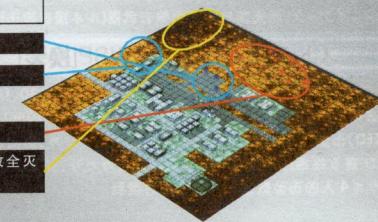
▲敵方援軍:(初期敵全灭后出现)



## 第2話 新たなる侵略者! 立ち上れ!

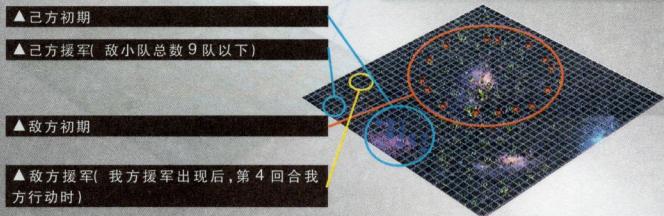
胜利条件: 1. 敵全灭 2. 击破ダンゲル( 敵援出現后追加 )  
失败条件: 1. 豹馬被击破 2. 己方任一机体被击破( 己方援軍出現后追加 )  
熟练度获得条件: 连邦军兵未被击破的情况下 3 回合内敌全灭

强化道具  
プロペラントタンクX3 リペアキットX3  
カートリッジX3



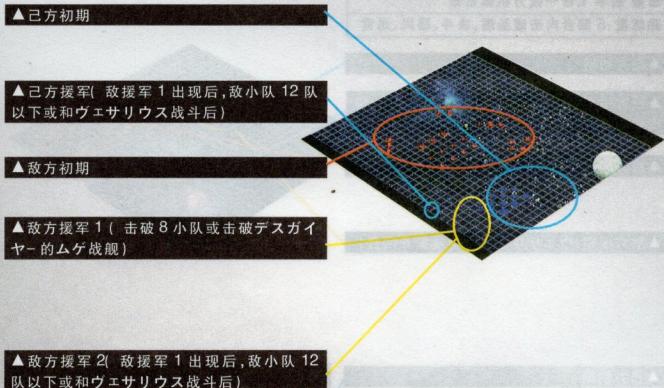
## 第3话 逆袭！机界31原种！

胜利条件：1.敌全灭  
失败条件：1.母舰击破 2.机界原种到达地图南端 3.J 击破  
熟练度：6回合内敌全灭



## 第5话 地球圈绝对防卫线

胜利条件：1.敌全灭  
失败条件：1.母舰击破 2.任意我方机体破  
熟练度：6回合内过关



## ▲推荐打法

前4话基本上不会有大量的资金以供玩家改造机体的武器，所以对于本关要讲的是如何利用现有的机体击破敌方所有会撤退战舰并且获得熟练度的战法。进入本关务必做好以下准备——战舰アルビオン装备HP全回复芯片，战舰ラーカイラム装备弹药回复芯片、真盖塔和魔神皇帝的EN至少改造至5段，并且让2机都装备EN全回复芯片。

第1回合真盖塔变形为2号机，然后使用加速+必闪移动至敌群并且击破任一杂兵；魔神凯撒直接向前移动并且攻击敌兵；不死小队使用集中+加速后向正前方移动并且击破任一杂兵；阿姆罗小队使用加速后向敌方战舰プランブル所在位置移动并且击破任一杂兵；高达试作3号机和アルビオン使用加速后同样向此方向移动；Z高达小队、ZZ高达小队和钢铁杰克小队直接向上方移动即可；ラーカイラム向地图左侧移动，主

强化道具  
アルトロンガンダム チョバムアーマー<sup>+</sup>  
ガンダムヘビーアームズ改 アボシモーター

小队。

第2回合真盖塔和魔神凯撒使用气合增加气力后攻击上方的一艘ムゲ战舰，如果二人未将其击破则可以让不死小队来添上最后一击，阿姆罗小队和高达试作3号机则集中火力攻击战舰プランブル，另外アルビオン也务必移动到此处以吸引プランブル的攻击；Z高达、ZZ高达和钢铁杰克继续前进并且削减其他几艘战舰HP；ラーカイラム移动至横5纵12的位置待机即可。



角机体和超电磁V则在原地待机。本回合结束前务必存档。

第1回合轮到敌方行动上方的敌军除1艘战舰会攻击真盖塔外，其他机体都会以不死小队为目标攻击，只要之前使用了集中的话应该就没多大危险了。注意如果击破敌方8小队或击破デスガイヤー驾驶的ムゲ战舰或击破プランブル后，敌方的6艘战舰即会全部撤退，其中ムゲ战舰(デスガイヤー机)和プランブル二者只能击破其中一个，而其它几艘战舰就是都可以击破的了，所以初期敌方的杂兵小队最多只能击破3个小队，反击时千万不要图一时手顺击破过多的



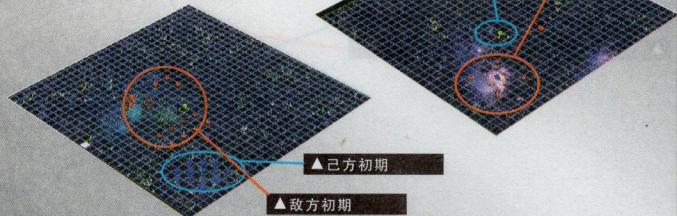
第3回合真盖塔和魔神凯撒联手击破战舰ガルンロール(如果此时EN不足马上使用芯片回复)，阿姆罗小队、高达试作3号机和アルビオン(HP低于7000马上使用芯片回复)则可将向下移动的スカルーク击破，Z高达、ZZ高达和钢铁杰克击破另外一艘ムゲ战舰。

第4回合アルビオン使用地图炮将プランブル击破，同时敌方援军出现在ラーカイラム所在位置附近，此时ラーカイラム使用地图炮攻击即可击破大量敌军；己方其他小队则可以开始清理剩余的杂兵，而主角和超电磁V也可以有武之地。

敌方援军出现后敌总小队数低于12或攻击ヴェサリウス后克鲁泽出现，由于将其击破或将ヴェサリウス击破他们都会马上撤退，所以务必让ラーカイラム使用弹药回复后再用地图炮将两者同时击

## 第4话 地狱门、开く

胜利条件：前半1.5回合内我方战舰到达指定地点 2.5回合内敌全灭 后半1.敌全灭  
失败条件：前半1.母舰击破 2.进入第6回合后半1.SRX击破  
熟练度：5回合内敌全灭



破，之后再将其余杂兵清除就能顺利的达成我们的目的了。

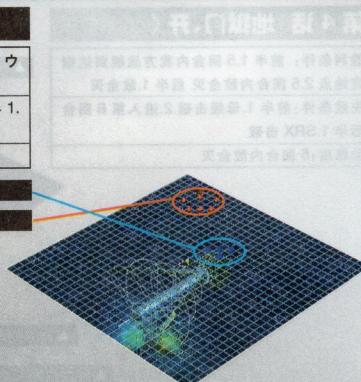


# 第3回 我机大破 OVA

## 第6话 GUNDAM 出击

胜利条件:前半 1.シグー 击破 2.ヴエサリウス  
击破 后半 1.敌全灭  
失败条件:前半 1.任意我方机体击破 后半 1.  
任意我方机体击破  
熟练度:4 回合内达成胜利条件

▲己方初期  
▲敌方初期



▲己方初期

▲己方援军(击破我方身前的4架ジン,或与地图东北处的ジン发生战斗,或第4回合时)

强化道具

机体	机师	芯片
ジン	ザフト兵	ブースター



▲敌方初期

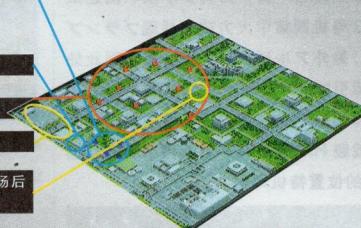
## 第7话 崩坏の大地

胜利条件:1.敌全灭 2.大天使号到达指定地点  
失败条件:1.ムウ击破 2.母舰击破 3.キラ击破  
熟练度:5 回合内敌全灭

▲己方初期  
▲己方援军(初期敌全灭)  
▲敌方初期  
▲敌方援军 1(初期敌全灭)  
▲敌方援军 2(敌小队 5以下或援军登场后  
敌行动完毕时)

强化道具

机体	机师	芯片
シグー	ザフト兵	マグネットコーティング
シグー	クルーゼ	対ビームコーティング



## 第8话 诱う声

胜利条件:前半 1.ヴエサリウス击破 2.敌全  
灭 后半 1.ヴァルク・パアル以外敌全灭  
失败条件:前半 1.母舰击破 2.ゼオラ、主角  
击破 后半 1.任一我方机体击破  
熟练度:5 回合内击破圣盾、决斗、暴风、迅雷

▲己方初期  
▲己方援军(圣盾、决斗、暴风、迅雷任意一机  
击破或第3回合)  
▲敌方初期  
▲敌方援军(ヴエサリウス击坠或第6回合)

▲己方初期

▲敌方初期

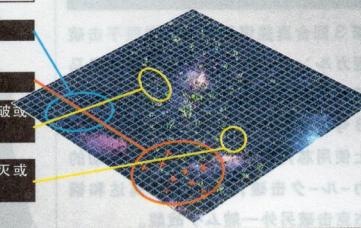
▲敌方援军(敌 2 机击破)

强化道具

プロペラントタンク X2	カートリッジ X2
リペアキット X2	

强化道具

机体	机师	芯片
アルtronガンダム	五飛	チヨバムアーマー
ガンドムヒーブーム改	トロワ	デュアルセンサー



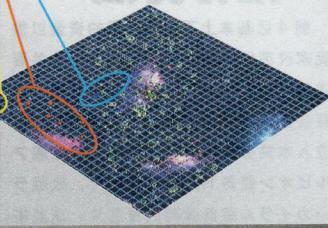
▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军(敌 2 机击破)

强化道具

ブリツツガンダム	ニコル
マグネットコーティング	バスター・ガンダム
ディアツカ	戦技マニュアル
デュエルガンダム	イザーグ
アナライザー	イージスガンダム
アスラン	ピンクハロー



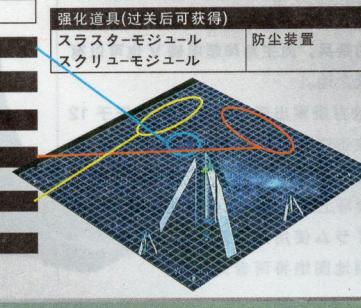
## 第10话 消えていく光

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方任一机体被击破  
熟练度获得条件:2 回合内敌全灭

▲己方初期  
▲己方增援 1(迅雷撤离后)  
▲我方增援 2(第 4 回合)东方  
▲敌方初期  
▲敌方增援 1(迅雷撤离后)正北  
▲敌方增援 2(第 4 回合)西方

强化道具

机体	机师	芯片
アルtronガンダム	张五飞	チヨバムアーマー
ガンドムヒーブーム改	トロワ	アボジモーター



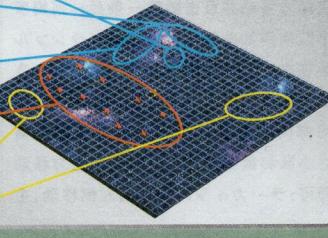
## 第11话 看と战场

胜利条件:1.敌全灭 2.ZX-02 击破  
失败条件:1.キラ击坠 2.任意我方机体击坠  
熟练度:5 回合内敌全灭

▲己方初期  
▲己方增援 1(第 3 回合)  
▲己方增援 2(初期敌人全灭后)西  
▲敌方初期  
▲敌方增援 1(敌小队剩余 4 队时登场)西北  
▲敌方增援 2(初期敌全灭后)东北

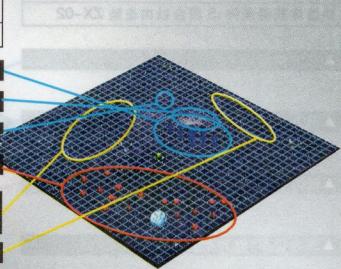
强化道具

机体	机师	芯片
ZX-02	原种	バイオセンサー



第12話 デイーンの火		
胜利条件:1.ブランブル、マグナム、ザンガイオ-击坠 2.敌全灭 3.ヴァルク・バアル击坠		
失败条件:1.母舰击坠 2.アラド击坠 3.クオヴレー、アラド、ゼオラ任一被击破		
熟练度:5回合内达成胜利条件 1		

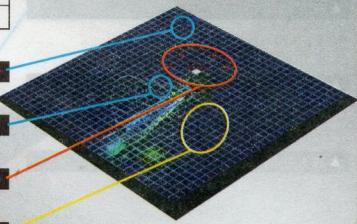
强化道具	机体	机师	芯片
	サンガイオ-ヴァルク・バアル	デスガイヤ-キャリコ	ハイブリッドアーマ-アダプター



## 第6話 ザ・ビギニング(前)

胜利条件:1.四回合内主人公机体指定地点到达 2.敌全灭(胜利条件1达成后)
失败条件:1.没有完成胜利条件 1.2.我方任意单位被击坠
熟练度:4回合以内胜利条件达成并敌全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	メビウス・ゼロ	ムウ	ブースター



## 第7話 ワンズ・ジャステイス

胜利条件:1.敌全灭
失败条件:1.ベルグバウ击坠 2.母舰击坠
熟练度:5回合内敌全灭

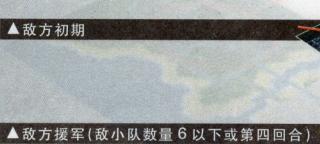
强化道具	机体	机师	芯片
	ジエガン	联邦军兵	マグネットコーティング

强化道具	机体	机师	芯片
	Z高达	カミーユ	アボシモーター

## 第8話 インビジブル・イントルーダー

胜利条件:1.到第六回合 2.敌全灭
失败条件:我方任意单位被击坠
熟练度:ジエガン机体全部击坠

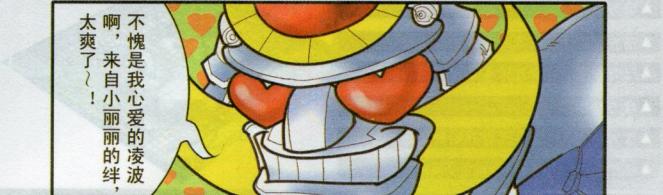
强化道具	机体	机师	芯片
	強袭高达	キラ	対ビームコーティング



## 第9話 アベンジャ

胜利条件:1.大天使号 HP50%以下 2.除大天使号以外敌全灭 3.敌全灭
失败条件:我方任意单位被击坠
熟练度:胜利条件 1 或 2 完成后,击坠ヴァルク・イシャー(HP4000 以下撤退)

「絆」
小隊 パイロット 消費SP
VR D レイ 60 142/142
VR G アイビス 80 125/125 アルテリオン(CF)



パイロット能力	階級機種式
レイ・ラブロック	
Lv 50	次のレベルまで 384
気力 100	経験値 24616
PP 31	撃墜数 12機 A
SP 142/142	
特殊技能 ガード	精神コマンド/SP 加速 (15)
	能力 格闘 183 射撃 191
	技量 220 防御 142



パイロット能力	階級機種式
レイ・ラブロック	
Lv 50	次のレベルまで 384
気力 100	経験値 24616
PP 31	撃墜数 12機 A
SP 142/142	
特殊技能 ガード	精神コマンド/SP 加速 (15)
	能力 格闘 183 射撃 191
	技量 220 防御 142

## 第10話 グッバイ・フレンズ

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方任意单位被击坠
熟练度获得条件:6回合内敌全灭

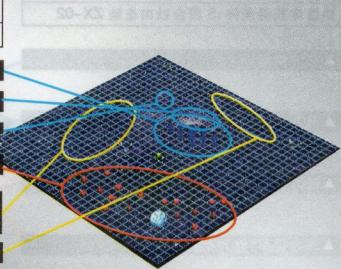
强化道具	机体	机师	芯片
	ブリツツ	ニコル	マグネットコーティング
	デュエル	イザク	アナライザー
	バスター	ディアッカ	戦技マニュアル



## 第12話 デイーンの火

胜利条件:1.ブランブル、マグナム、ザンガイオ-击坠 2.敌全灭 3.ヴァルク・バアル击坠
失败条件:1.母舰击坠 2.アラド击坠 3.クオヴレー、アラド、ゼオラ任一被击破
熟练度:5回合内达成胜利条件 1

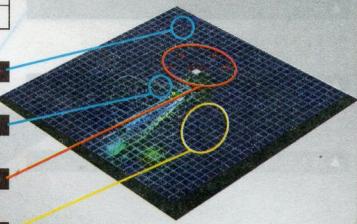
强化道具	机体	机师	芯片
	サンガイオ-ヴァルク・バアル	デスガイヤ-キャリコ	ハイブリッドアーマ-アダプター



## 第6話 ザ・ビギニング(前)

胜利条件:1.四回合内主人公机体指定地点到达 2.敌全灭(胜利条件1达成后)
失败条件:1.没有完成胜利条件 1.2.我方任意单位被击坠
熟练度:4回合以内胜利条件达成并敌全灭

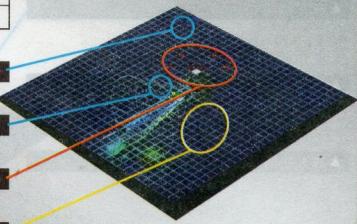
强化道具	机体	机师	芯片
	メビウス・ゼロ	ムウ	ブースター



## 第7話 ワンズ・ジャステイス

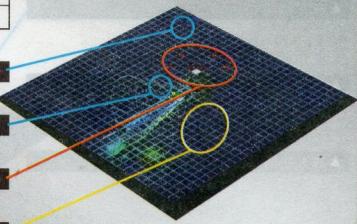
胜利条件:1.敌全灭
失败条件:1.ベルグバウ击坠 2.母舰击坠
熟练度:5回合内敌全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	ジエガン	联邦军兵	マグネットコーティング



## 第8話 インビジブル・イントルーダー

胜利条件:1.到第六回合 2.敌全灭
失败条件:我方任意单位被击坠
熟练度:ジエガン机体全部击坠



## 第9話 アベンジャ

胜利条件:1.大天使号 HP50%以下 2.除大天使号以外敌全灭 3.敌全灭
失败条件:我方任意单位被击坠
熟练度:胜利条件 1 或 2 完成后,击坠ヴァルク・イシャー(HP4000 以下撤退)

## 第10話 グッバイ・フレンズ

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方任意单位被击坠
熟练度获得条件:6回合内敌全灭

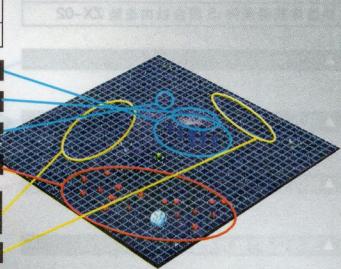
强化道具	机体	机师	芯片
	ブリツツ	ニコル	マグネットコーティング
	デュエル	イザク	アナライザー
	バスター	ディアッカ	戦技マニュアル



## 第12話 デイーンの火

胜利条件:1.ブランブル、マグナム、ザンガイオ-击坠 2.敌全灭 3.ヴァルク・バアル击坠
失败条件:1.母舰击坠 2.アラド击坠 3.クオヴレー、アラド、ゼオラ任一被击破
熟练度:5回合内达成胜利条件 1

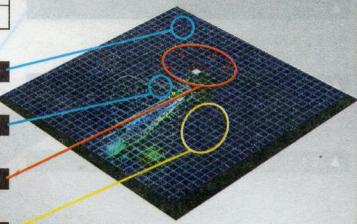
强化道具	机体	机师	芯片
	サンガイオ-ヴァルク・バアル	デスガイヤ-キャリコ	ハイブリッドアーマ-アダプター



## 第6話 ザ・ビギニング(前)

胜利条件:1.四回合内主人公机体指定地点到达 2.敌全灭(胜利条件1达成后)
失败条件:1.没有完成胜利条件 1.2.我方任意单位被击坠
熟练度:4回合以内胜利条件达成并敌全灭

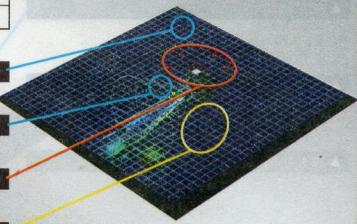
强化道具	机体	机师	芯片
	メビウス・ゼロ	ムウ	ブースター



## 第7話 ワンズ・ジャステイス

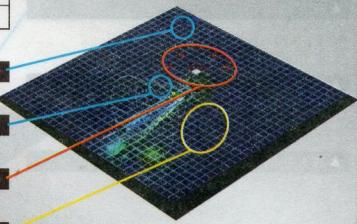
胜利条件:1.敌全灭
失败条件:1.ベルグバウ击坠 2.母舰击坠
熟练度:5回合内敌全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	ジエガン	联邦军兵	マグネットコーティング



## 第8話 インビジブル・イントルーダー

胜利条件:1.到第六回合 2.敌全灭
失败条件:我方任意单位被击坠
熟练度:ジエガン机体全部击坠



## 第9話 アベンジャ

胜利条件:1.大天使号 HP50%以下 2.除大天使号以外敌全灭 3.敌全灭
失败条件:我方任意单位被击坠
熟练度:胜利条件 1 或 2 完成后,击坠ヴァルク・イシャー(HP4000 以下撤退)

## 第10話 グッバイ・フレンズ

胜利条件:敌全灭
败北条件:己方任意单位被击坠
熟练度获得条件:6回合内敌全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	ブリツツ	ニコル	マグネットコーティング
	デュエル	イザク	アナライザー

# 第7次超魔神大激戦

## 第11話 パワー・ジャンクション

勝利条件: 敌全灭

敗北条件: 己方戦艦被击墜

熟练度获得条件: 7回合以内敵全灭

▲己方初期

▲己方援军(第三回合登场)

▲敌方初期

▲敌方援军(敌14小队以下)

### 強化道具

机体	机师	芯片
サンガイオ-	デスガイヤ-	ハイブリッドアーマ-
マグナム	ダンゲル	チヨバムアーマ-
ブランブル	ワルキメデス	デュアルセンサー

## 第12話 コンクルージョン

勝利条件: ZX-02击墜。

敗北条件: 1.己方戦艦被击墜 2.己方第三回

合援军J被击墜。

熟练度获得条件: 5回合以内击墜ZX-02

▲己方初期

▲己方援军(第三回合或敌人少于9小队)

▲敌方初期

▲敌方援军(胜利条件达成后)

### 強化道具

机体	机师	芯片
ZX-02	原种 ヴァルク・イシャー	バイオセンサー スペクトル・マクレディ

## 第6話 平和、遙か遠く

勝利条件: 1.击破ヤマタノオロチ

敗北条件: 1.己方任一机体被击破

熟练度获得条件: 5回合内击破ヤマタノオロチ以外の敌人后再击破ヤマタノオロチ

▲己方初期

▲敌方初期

### 強化道具

机体	机师	芯片
幻魔要塞ヤマタノオロチ	ミマシ	チヨバムアーマー

## 第7話 燐えろ宙! 妖花フローの挑戦

勝利条件: 1.敌全灭

敗北条件: 1.己方任一机体被击破

熟练度获得条件: 无

▲己方初期

▲敌方初期

### 強化道具

机体	机师	芯片
ババン	ロボット	マグネットコーティング

## 第8話 立ち上がり! 勇気ある者達

勝利条件: 1.敌全灭 2.击破ZX-02(己方援军1出现后变更)

敗北条件: 1.己方任一机体被击破 2.凯或J被击破(己方援军1出现后变更)

熟练度获得条件: 己方援军1出击后5回合内敌全灭

▲己方初期

▲己方援军1:(第3回合开始时出现)

▲己方援军2:(敌方援军2出现后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军1:(第3回合开始时出现)

▲敌方援军2:(敌方援军出现后2回合出现)

### 強化道具

机体	机师	芯片
ZX-02	原种 イキマ	バイオセンサー アナライザ
幻魔要塞ヤマタノオロチ		

勝利条件: 1.敌全灭

敗北条件: 1.己方任一机体被击破 2.己方全灭(己方援军2出现后变更)

熟练度获得条件: 己方援军出现后5回合内敌全灭

▲己方初期

▲己方援军1:(第3回合开始时出现)

▲己方援军2:(初期敌全灭后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军

### 強化道具

机体	机师	芯片
幻魔要塞ヤマタノオロチ	ミマシ	ブースター

## 第9話 内なる修羅

勝利条件: 1.敌全灭 2.击破雷凤(敌方援军2出现后变更)

敗北条件: 1.己方任一机体被击破 2.トウマ或曾伽被击破(己方援军2出现后变更)3.曾伽被击破(敌方援军2出现后变更)

熟练度获得条件: 己方援军2出击后,4回合内击破ブランブル; ブランブルHP减少至6000以下即会撤退

▲己方初期

▲己方援军1:(第3回合开始时出现)

▲己方援军2:(第4回合开始时出现)

▲敌方初期

▲敌方援军1:(第4回合开始时出现)

### 強化道具

机体	机师	芯片
マグナム	ダンゲル	ビームコートイング
サンガイオ-	デスガイヤ-	チヨバムアーマー

## 第10話 激震の地底帝国

勝利条件: 1.敌全灭

敗北条件: 1.己方全灭 2.科学要塞研究所被破坏

熟练度获得条件: 科学要塞研究所未受到攻击的情况下敌全灭

▲己方初期

▲己方援军:(第3回合开始后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军(第3回合开始后出现)

### 強化道具

机体	机师	芯片
幻魔要塞ヤマタノオロチ	フロー	デュアルセンサー
幻魔要塞ヤマタノオロチ	イキマ	ハイブリッドアーマー
万能要塞ミケロス		地獄大元帅A-アダプター

## 第11話 戰場の邂逅、そして決別

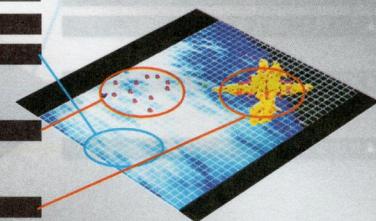
勝利条件: 1. 敵全滅 / 击墜ヴェサリウス(己方援軍出現後変更)  
敗北条件: 1. 己方戦艦被击墜 2. キラ或ムウ被击墜  
熟練度獲得条件: 7回合内敵全滅

▲己方初期  
▲己方援軍:(第4回合開始時出現)

▲敵方初期

▲敵方援軍:(3回合開始後出現)

強化道具	機体	機師	芯片
ブリッツガンダム	ニコル	マグネットコ-ティング	
イージスガンダム	アスラン	ピンクハロ	
バスター・ガンダム	ディアッカ	戦技マニュアル	



## 第12話 守るべきモノ

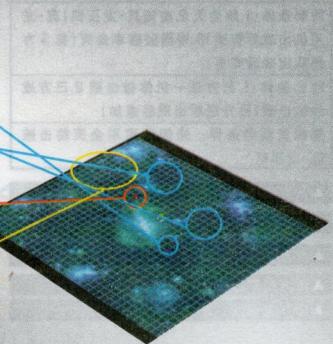
勝利条件: 1. 敵全滅  
敗北条件: 1. 雷鳳被击墜  
熟練度獲得条件: 敵増援出現後5回合内敵全滅

▲己方初期

▲己方援軍:(敵援出現1回合後出現)

▲敵方初期

▲敵方援軍:(ベミドバンHP減少至3500左右後強制劇情後出現)



## 第6話 北米戦線、異常アリ

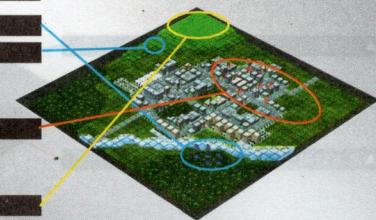
勝利条件: 1. 己方任一機体到达地圖上指定区域 2. 敵全滅(達成勝利条件1後追加)  
敗北条件: 1. 己方任一機体被击破  
熟練度獲得条件: 未發生戰鬥的情況下達成勝利條件

▲己方初期  
▲己方援軍:(達成勝利条件1後出現)

▲敵方初期

▲敵方援軍:(達成勝利条件1後出現)

強化道具	機体	機師	芯片
ゼイ・ファー	ムゲ戦斗メカ	チヨバムアーマー	



## 第7話 怒りの兽、野生の咆哮

勝利条件: 1. 敵全滅 2. 击破ダンゲル將軍(敵方援軍出現後変更)  
敗北条件: 1. 己方任一機体被击破 2. 忍或アラン被击破(己方援軍2出現後変更)  
熟練度獲得条件: 4回合内击破全部ズバンザ、ボアサン圓盤、レッドバロム

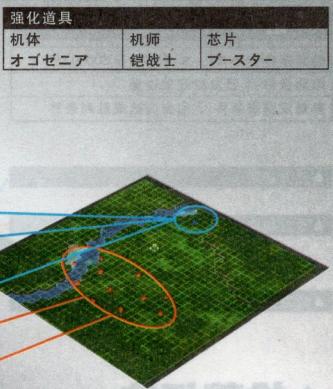
▲己方初期

▲己方援軍1:(第3回合開始時出現)

▲己方援軍2:(熟練度獲得或第5回合開始時出現)

▲敵方初期

▲敵方援軍:(熟練度獲得或第5回合開始時出現)



## 第8話 輝け! 不死身の勇者!

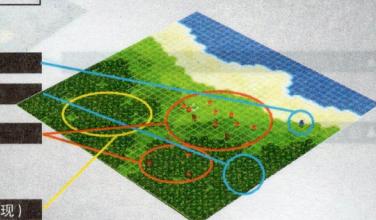
勝利条件: 1. 敵全滅  
敗北条件: 1. 己方任一機体被击破 2. 莉丁被击破(己方援軍出現後追加)  
熟練度獲得条件: 击破プランブル, ブランブルHP減少到8000以下即會撤退

▲己方初期  
▲己方援軍:(第3回合開始時出現)

▲敵方初期

▲第3方部队:(第4回合敵方行動時出現)

強化道具	機体	機師	芯片
プランブル メギロート	ワルキメデス AI	デュアルセンサー アナライザー	



## 第9話 再会! ニューヨーク解放戦

勝利条件: 1. 敵全滅 2. 超兽机神到达地圖上指定区域(己方援軍1出現後追加)3. 击破デスガイヤー、ワルキメデス和ダンゲル(敵方援軍出現後追加)  
敗北条件: 1. 忍、アラン、クスハ或ブリット被击破  
熟練度獲得条件: 8回合内達成勝利条件3

▲己方初期

▲己方援軍1:(第3回合開始時出現)

▲己方援軍2:(達成勝利条件2後出現)

▲敵方初期

▲敵方援軍:(達成勝利条件2後出現)

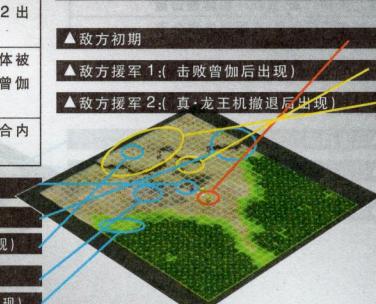


## 第10話 龍を食らうもの

勝利条件: 1. 击敗曾伽 2. 敵全滅(真・龍王机出現後変更)3. 击破ZX-02(敵方援軍2出現後変更)  
敗北条件: 1. 布利特敗北 2. 己方任一機体被击破(己方援軍1出現後変更)3. 凯、J、曾伽或雷切尔被击破  
熟練度獲得条件: 真・龍王机出現3回合内将其HP減少至10000以下

▲己方初期  
▲己方援軍1:(击败曾伽后出現)  
▲己方援軍2:(真・龍王机出現后1回合出現)  
▲己方援軍3:(真・龍王机撤退后出現)  
▲己方援軍4:(己方援軍3出現后1回合出現)

強化道具	機体	機師	芯片
ZX-02	原種	チヨバムアーマ-/バイオセンサー	



## 第11話 新たなる人類

勝利条件: 1. 敵全滅 2. 击破ヴェサリウス(己方援軍出現後変更)  
敗北条件: 1. 己方戦艦被击墜 2. キラ或ムウ被击墜  
熟練度獲得条件: 7回合内敵全滅

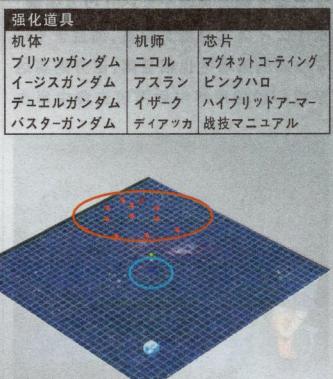
▲己方初期

▲己方援軍1:(第4回合開始時出現)

▲己方援軍2:(第5回合開始時出現)

▲敵方初期

▲敵方援軍:(第3回合開始時出現)



# 高达F90 初代机师大集会

## 第12话 别れの宇宙

胜利条件:1.敌全灭 2.击破真·龙王机(真·龙王机出现后变更) 3.帝国监察军全灭(第3方部队出现后变更)

败北条件:1.己方任一机体被击破 2.己方战舰被击破(己方援军出现后追加)

熟练度获得条件:帝国监察军全灭前击破真·龙王机

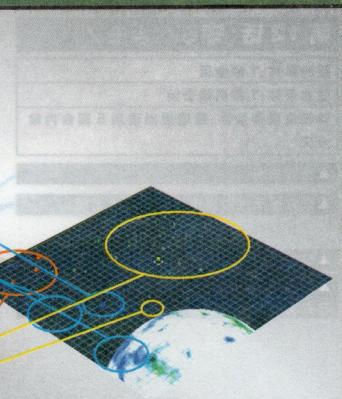
▲己方初期

▲己方援军:(真·龙王机出现后2回合出现)

▲敌方初期

▲敌方援军:(初期敌人全灭后出现)

▲第3方部队:(真·龙王机出现后2回合出现)



## 第13话 もう一度、自らの足で

胜利条件:1.击破ZX-06

败北条件:1.己方战舰被击坠

熟练度获得条件:6回合以内击坠ZX-06,且在击坠ZX-06之前击破其他所有敌人

▲己方初期

▲己方援军:(敌方援军出现后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军出现

### 强化道具

机体	机师	芯片
ZX-06	原种	大型ジェネレーター

### 强化道具

机体	机师	芯片
合体原种	合体原种	高性能レーダー

## 14话 オペレーション・ハルパー

胜利条件:1.ヘルモーズHP减少到80000以下

败北条件:1.己方战舰被击坠

熟练度获得条件:7回合内达成胜利条件

### 强化道具

机体	机师	芯片
ディバリウム	エイス	カスタムOS
エスリム	帝国监察军兵	ブースター
ハーガイ	帝国监察军兵	マルチセンサー

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(第1回合敌方行动时出现)



## ▲推荐打法

在进入本关之前建议对己方拥有强力武器的机体进行一定程度的改造——主要改造机体EN和武器攻击力。

战斗开始后第1回合务必让己方全部小队向敌方移动,几个主力小队要尽可能的击破敌军以提高气力。第1回合轮到敌方行动时本关的最大难关出现,エイス驾驶HP为47000并且拥有3种地图炮攻击的强力机体ディバリウム登场,好在本回合他只会向己方部队位置移动,还不使用地图炮攻击。

第2回合己方的目的就是集中全部火力在1回合内将ディバリウム击破,由于エイス本身能力极高,而且ディバリウム的运动性也相当高,己方的高达系机师即使用集中后再攻击命中率也

不会太高,而且装甲较弱的机体被其反击命中的话一般就会直接被击破了,所以这里我们主要依靠超级系机体的超强攻击力和必中精神,全部超级系机师使用气合增加气力后再使用最强武器攻击,同时还可以让主角机体进行援护攻击,如此一来就能在1回合把恶梦般的机体ディバリウム击破。

本关敌方的战舰全部都有HP回复(+)的能力,所以在攻击每个母舰时务必在1回合之内将其击破,以免轮到其行动时回复HP。由于在之前攻击ディバリウム时会消耗大部分机师的精神,所以在击破ディバリウム后应该以获得熟练度为主要目的,如果确实很难将其他战舰全部击破就不要勉强了,直接以BOSS机ヘルモーズ为主要攻击对象,在攻击ヘルモーズ时一定要小心其正前方3X7的范围的地图炮攻击。



## 第15话 遅かなる凱歌

胜利条件:1.击破合体原种

败北条件:1.己方战舰被击坠 2.J被击坠

熟练度获得条件:7回合以内击坠合体原种,且在击坠合体原种之前击破其他所有敌人

▲己方初期

▲敌方初期

### 强化道具

机体	机师	芯片
合体原种	合体原种	高性能レーダー

### 强化道具

机体	机师	芯片
合体原种	合体原种	高性能レーダー

## 第16话 银河序章(前)

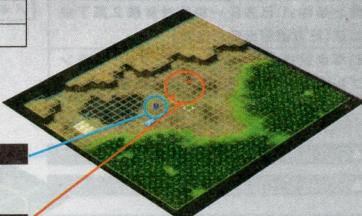
胜利条件:1.敌全灭

败北条件:1.イデオン被击破

熟练度获得条件:无

▲己方初期

▲敌方初期



## 第16话 导かれる魔、银河で(后)

胜利条件:1.敌全灭

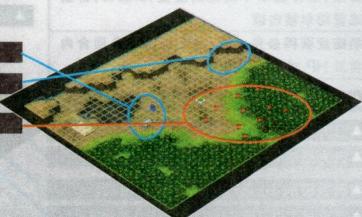
败北条件:1.己方任一机体被击破

熟练度获得条件:4回合内敌全灭

▲己方初期

▲己方援军:(第3回合开始时出现)

▲敌方初期



## 第17话 ディスコード・ハーモニー

胜利条件:1.击破ジグ・マック 2.击破Fz-109Fエルガーゾルン(敌方援军出现后追加)

失败条件:1.己方任一机体被击破 2.ジグ・マック与ソロジップ邻接(第1回合敌方行动时追加)

熟练度获得条件:4回合内击破ジグ・マック

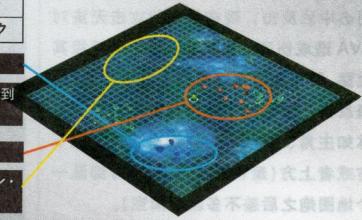
### ▲己方初期

▲己方援军:(敌方援军出现后,轮到Fz-109Fエルガーゾルン行动时出现)

### ▲敌方初期

▲敌方援军:(击破ジグ・マック或ガタマン・サン后出现)

强化道具		
机体	机师	芯片
ジグ・マック	ギジェ	アナライザ-



## 第18话 银河流浪(前)

胜利条件:1.击破Fz-109Fエルガーゾルン

失败条件:1.己方任一机体被击破

熟练度获得条件:3回合内击破Fz-109Fエルガーゾルン

### 强化道具

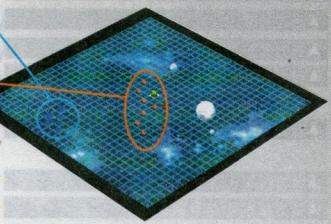
机体	机师	芯片
Fz-109Aエルガーゾルン	ギギル	ミンメイ人形

デュアルセンサ-

### ▲己方初期

▲己方援军:(第2回合开始时出现)

### ▲敌方初期



## 第18话 银河流浪(后)

胜利条件:1.击破由ダミド驾驶的ジグ・マック

失败条件:1.己方任一机体被击破

熟练度获得条件:无

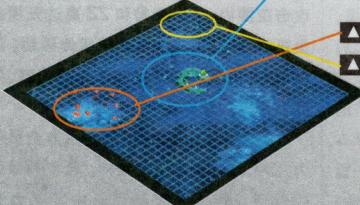
### ▲己方初期

▲己方援军1:(第2回合开始时出现)

▲己方援军2:(第3回合开始时出现)

### ▲敌方初期

▲敌方援军:(第3回合开始时出现)



## 第19话 宇宙に降る星

胜利条件:1.敌全灭

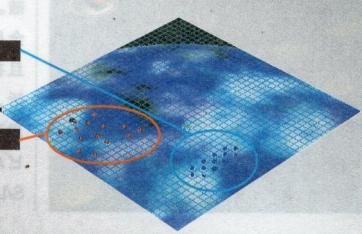
失败条件:1.母舰击坠 2.キラ击破

熟练度:6回合内敌全灭

### ▲己方初期

### ▲敌方初期

强化道具		
バスター・ガンダム	ディアツカ	デュアルセンサー
ブリッツ・ガンダム	ニコル	マグネットコーティング
デュエル・ガンダム	イザク	チョバム・アーマー
イージ・ガンダム	アスラン	対ビームコテイング



## 第20话 强袭! 沙漠の虎

胜利条件:1.レセップス击坠

失败条件:1.母舰击坠 2.キラ击破

熟练度:6回合内击破レセップス

### ▲己方初期

▲己方援军1(第2回合开始)

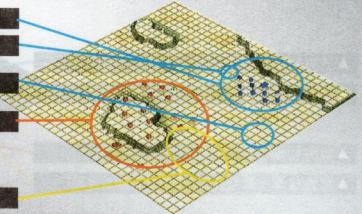
▲己方援军2(攻击レセップス后)

### ▲敌方初期

▲敌方援军1(攻击レセップ斯后)

强化道具		
机体	机师	芯片
バクウ	ザフト兵	ブースター
ディン	ザフト兵	アナライザ+

强化道具(过关后获得)		
高达试作1号机 Fb	スラスター・モジュール	スクリューモジュール
防尘装置		



## 第22话 砂尘の果て

胜利条件:1.レセップス击坠

失败条件:1.母舰击破

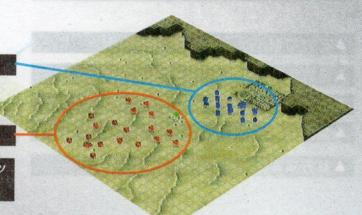
熟练度:5回合内击破レセップス

### ▲己方初期

### ▲敌方初期

▲敌方援军(击坠レセップス后)在原レセップス所在位置

强化道具		
机体	机师	芯片
ディン	ザフト兵	アポジモーター
デュエル・ガンダム	イザク	ハイブリッドアーマー
バスター・ガンダム	ディアツカ	マルチセンサー
レセップス	バルトフェルド	A-アダプター
ラゴウ	バルトフェルド	カスタムOS



## 第21话 プリティ・デビル(前)

胜利条件:1.ギギル舰击坠

失败条件:1.任意我方机体被击破 2.母舰击破

3.金龙小队任一机击破

熟练度:无

强化道具		
Fz-109F	パロータ兵	マグネットコーティング
ギギル舰	ギギル	高性能レーダー

高能レーダー

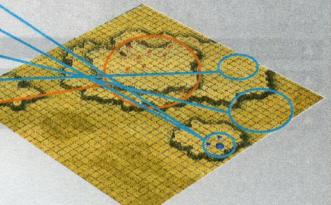
### ▲己方初期

▲己方援军1(第2回合)

▲己方援军2(第3回合)

▲己方援军3(第4回合)

### ▲敌方初期



## 第21话 プリティ・デビル(后)

胜利条件:1.ギギル机击坠

失败条件:1.バサラ击坠

熟练度:在ギギル机和シビル邻接前将其击坠

### ▲己方初期

▲己方援军1(第2回合)

### ▲敌方初期

强化道具		
Fz-109A	パロータ兵	バイオセンサー

生物探测器



# 第3次超时空要塞MACROSS OVA

## 第23话 エモーション・ハイ

胜利条件:1.2台ゴースト(幽灵机)击坠 2.バサラ対シビル唱歌&ザフト军全击坠  
失败条件:1.任意我方机体击破 2.我方战舰击破 3.イサム、ガルド、バサラ任一击破  
熟练度:9回合内过关

▲己方初期

▲己方援军1(第4回合)

▲己方援军2(第6回合)

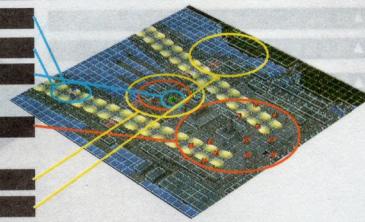
▲敌方初期

▲敌方援军1(第4回合)

▲敌方援军2(第6回合)

### 强化道具

机体	机师	芯片
シグ-ギギル舰	高性能AI ギギル	チョバムアーマー サイコフレーム、超合金Z
OVAのコロッケX3 コストダウン	カットナライザX2 コストダウン	



前3回合，因为イサム和ガルド无法使用精神，想主动攻击敌人的幽灵机难度很大，因此应留守原地，选择防御死守。注意幽灵机会优先攻击イサム，可以安排イサム变形为机器人形态后防御。

第4回合，大天使号终于赶到现场，在出击队列前排安排希罗、ZZ高达，后面紧跟强力角色如强袭高达、主角等。立刻安排修理机回复イサム和ガルド的HP，由于增援的幽灵机还会主攻イサム和ガルド两人，所以，两人还要支撑一段时间。同时，大天使号立刻向下方移动。

这时候不要强攻幽灵机，因为我方依然无法使用精神，幽灵机的回避和命中太高，强攻的话难度较大。

第5回合，安排希罗在敌幽灵机附近待机，将幽灵机尽量锁定在MAP炮的攻击范围内。大天使号和ZZ高达无视幽灵机，继续向下方的扎夫特机体移动。注意EVA由于气力不足无法使用防壁，不要盲目深入敌军。

第6回合，巴萨拉登场，我方全员气力+30，并且可以使用精神。希罗如果站位合适，可以直接使用必中+热血用

MAP炮一举轰杀幽灵机。如果站位不合适，可以以イサム继续吸引，下回合再攻击。下方的扎夫特军，可安排大天使号和ZZ站在合适的位置，下回合用地图炮一次性消灭。中央的敌军，建议让EVA使用必中后反击，现在敌人的攻击无法对EVA造成伤害。MACROSS7母舰极其生猛，使用加速直接冲到上方敌增援处，每反击一次就能击破一台机体。其余机体如主角、强袭等则依情况选择支援下方或者上方(建议支援上方，下方部队一个地图炮之后差不多就能清空)。

第7回合，我方地图炮之后，敌人应该只剩下上面的部队，集中优势兵力攻击敌母舰吧。

第8、9回合，ギギル舰和バトル7对轰两回合后HP也就剩10000多，利



用バトル7的援护攻击可以很容易击破。注意ギギル舰撤退后，剩余杂兵也会全员撤离。这里シビル是可以击破的，而且在巴萨拉对她唱歌之前，他会无限复活，可以让我方队员击破他来练级。最后用巴萨拉攻击シビル时先记录一次，シビル使用集中后命中也只有34%，利用S/L务必击中。

## 第19话 悪夢への招待状

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击坠  
熟练度获得条件:6回合内击破ムゲ战舰(ムゲ战舰HP在10000以下即会撤退)

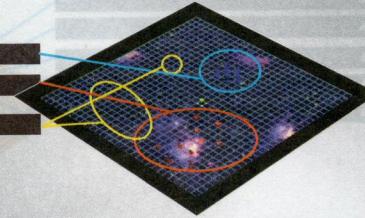
▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军

### 强化道具

机体	机师	芯片
ムゲ战舰 マンモズ	ギルドローム ダンゲル	アナライザ+ チョバムアーマー



## 第20话 异邦人达の归还

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击破 2.コスモ被击破(伊丁出现后追加)  
熟练度获得条件:4回合内击破ヘルマット  
驾驶的ムゲ战舰

### 强化道具

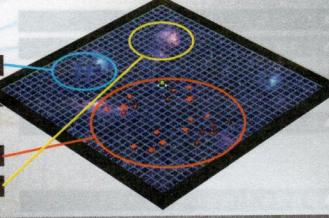
机体	机师	芯片
ブランブル ジグ・マック	ワルキメテス バッフ・クラン兵	対ビームコテイング マグネットコテイング
ジグ・マック	バッフ・クラン兵	ブースター

▲己方初期

▲己方援军:(敌全灭或击破ムゲ战舰后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军:(敌全灭或击破ムゲ战舰后出现)



## 第21话 里切りの代价

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方任一机体被击破 2.己方战舰、グッドサンダー被击破  
熟练度获得条件:5回合内敌全灭

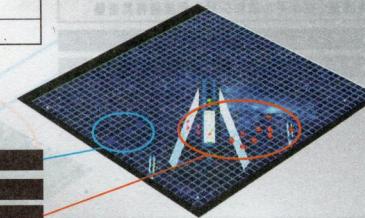
▲己方初期

▲己方援军(第3回合开始时出现)

▲敌方初期

### 强化道具

机体	机师	芯片
ゴーナグール ドスハード	ドクガメカ ドクガメカ	ハイブリッドアーマー マグネットコテイング



## 第22话 动する力、无限大

胜利条件:1.ソロジップ到达地图上指定位置 2.敌全灭(胜利条件1达成后变更)  
败北条件:1.己方战舰被击坠  
熟练度获得条件:4回合达成胜利条件，且ソロジップ未受任何伤害

### 强化道具

机体	机师	芯片
ロツグ・マック ジグ・マック	キヤヤ ドッパ	バイオセンサー マルチセンサー
ジグ・マック トロワ・ザン	ギジエ ハルル	高性能レーダー <sup>A</sup> -アダプター

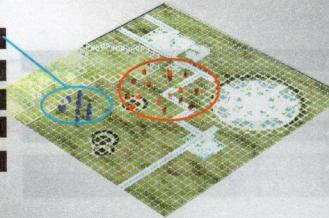
▲己方初期

▲己方援军1:(ソロジップ移动到指定位置后出现)

▲己方援军2:(敌方援军行动时出现)

▲敌方初期

▲敌方援军



## 第23话 决戦! 地狱の月荒野!

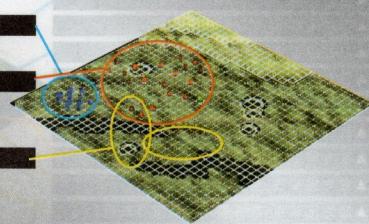
胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击坠  
熟练度获得条件:9回合内敌全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	ムゲ戦艦	ヘルマット	超合金Z
	ムゲ戦艦	シャビロ	カスタムOS
	ムゲ戦艦	ギルドローム	サイコフレーム
	ブランブル	ワルキメデス	アボジモーター
	マンモズ	ダンゲル	デュアルセンサー

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(第4回合开始时出现)



## 第24话 战神の星で

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方任一机体被击破  
熟练度获得条件:3回合内敌全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	ハーガイ	高性能AI	マグネットコーティング
	エスリム	高性能AI	バイオセンサー
	ベミドバン	バラン	メガブースター

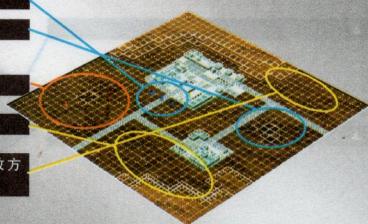
▲己方初期

▲己方援军:(敌方援军出现后第1回合出现)

▲敌方初期

▲敌方援军1:(初期敌人全灭后出现)

▲敌方援军2:(己方援军出现后,击破敌方援军1任一小队后出现)



## 第25话 选ばれし者、選びし者

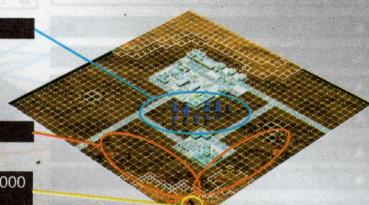
胜利条件:1.击破ヘルモーズ2.击破ズフィルド(ズフィールド出现后变更)  
败北条件:1.己方战舰被击破  
熟练度获得条件:8回合内达成胜利条件

强化道具	机体	机师	芯片
	ズフィールド・エヴェッド	エペソ	ハロ
	ベミドバン	バラン	バイオ・コンピュータ
	エスリム	帝国监察軍兵	チヨバムアーマー

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(ヘルモーズHP减少到75000以下时代替ヘルモーズ出现)

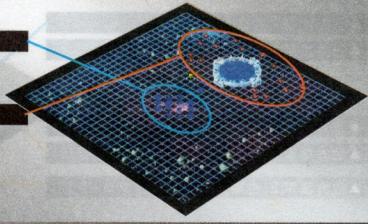


## 第26话 かりそめの旅人

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击破 2.电脑战机小队任意一体被击破  
熟练度获得条件:3回合内敌全灭

▲己方初期

▲敌方初期



## 第27话 勇气ある者达の誓い(前)

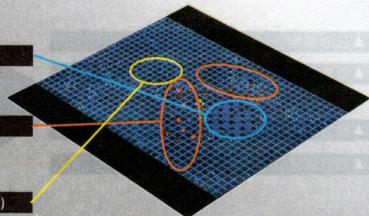
胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击破 2.凯被击破  
熟练度获得条件:无

强化道具	机体	机师	芯片
	ブランブル	ワルキメデス	デュアルセンサー
	メギロート	AI	アナライザ

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(敌剩余小队数为10时出现)



## 第27话 勇气ある者达の誓い(后)

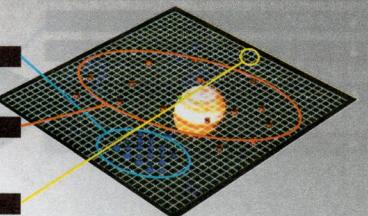
胜利条件:1.敌全灭 2.Zマスター出现后5回合内将其击破  
败北条件:1.己方战舰被击破 2.凯或者J被击破 3.Zマスター出现后5回合未将其击破  
熟练度获得条件:7回合内敌全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	ZX-07	腕原种	超合金ニューゾ
	ZX-16	原种	「フィールドバリア
	ZX-26	原种	高性能照准器
	ZX-19	原种	サイコフレーム
	Zマスター	Zマスター	大型ジェネレーター

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(敌全灭后出现)



## 第28话 いつか星の海へ

胜利条件:1.击破ゾヌーダロボ2.勇者王在6回战斗内击破ゾヌーダロボ(己方援军2出现后追加)3.敌全灭(敌方援军出现后追加)  
败北条件:1.ギャレオン被击破 2.己方战舰被击破(己方援军出现时追加)3.凯被击破(己方援军2出现后追加)4.勇者王在6次战斗后没有击破ギャレオン(己方援军2出现后追加)5.主角被击破(己方援军3出现后追加)  
熟练度获得条件:5回合内击破ゾヌーダロボ

强化道具	机体	机师	芯片
	ゾヌーダロボ	机界新种	辅助GSライド

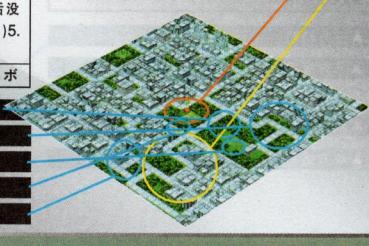
▲己方初期

▲己方援军1:(第2回合开始时出现)

▲己方援军2:(第3回合开始时出现)

▲己方援军3:(击破ゾヌーダロボ后出现)

▲己方援军4



## 第29话 押された烙印

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击破 2.カガリ被击破(第2回合开始时追加)  
熟练度获得条件:6回合内敌全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	デュエルガンダム	イサーク	チヨバムアーマー
	バスター・ガンダム	ディアツカ	デュアルセンサー
	イージス・ガンダム	アスラン	ピンクハロ
	ブリツツ・ガンダム	ニコル	バイオセンサー

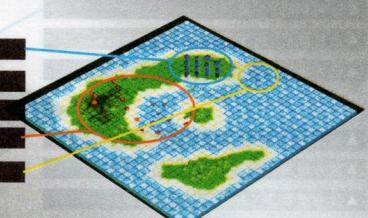
▲己方初期

▲己方援军1:(第2回合开始时出现)

▲己方援军2:(第3回合开始时出现)

▲敌方初期

▲敌方援军:(第3回合开始时出现)



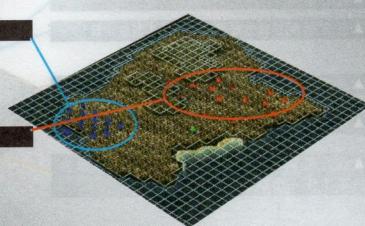
# 第3回戦機アーマーOY

## 第30話 終わらない闪光

勝利条件:1.敵全滅  
敗北条件:1.母艦击墜 2.キラ击破  
熟练度:7回合内達成胜利条件

強化道具		
机体	机师	芯片
イージスガンダム	アスラン	カスタムOS
ブリッツガンダム	ニコル	アナライザー
デュエルガンダム	イザク	ハイブリッドアーマ-
バスター・ガンダム	ディアッカ	マルチセンサー

▲己方初期



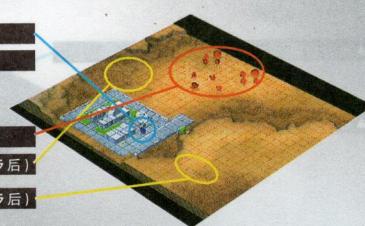
## 第32話 守護神の巫女

勝利条件:1.敵全滅  
敗北条件:1.任意我方机体击破 2.母舰击墜  
3.ゼンガ、レーツエル击破  
熟练度:5回合内达成本胜利条件

強化道具		
机体	机师	芯片
ムゲ戦舰	ヘルマット	アナライザ++

▲己方初期

▲己方援军1(第3回合)



## 第30話 ロスト・ディーヴァ

勝利条件:1.敵全滅  
敗北条件:1.己方戦舰被击破 2.3个VF小队任一机体被击破  
熟练度获得条件:6回合内按グラビル→ガビル的顺序将2人击破

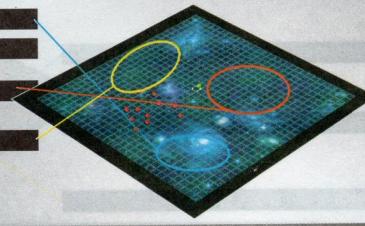
強化道具		
机体	机师	芯片
グラビル	グラビル	アナライザー
FBz-99Gザウバーゲラン	ガビル	ミンメイのディスク

▲己方初期

▲己方援军

▲敌方初期

▲敌方援军



## 第32話 インフィニティ・ソウル

勝利条件:1.バルゴ击破  
敗北条件:1.己方戦舰被击破 2.ミレーヌ、レイ、ガムリン、バサラ任一被击破  
熟练度获得条件:6回合内击破バルゴ

強化道具		
机体	机师	芯片
FBz-99Gザウバーゲラン	ガビル	カスタムOS
ガンガルブ	ギジェ	リニアシート
シグ・マック	オメ財团兵	ブースターX

▲己方初期

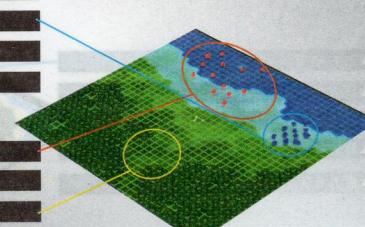
▲己方援军1:(第3回合开始时出现)

▲己方援军2:(击破バルゴ后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军1:(第3回合开始时出现)

▲敌方援军2:(击破バルゴ后出现)



## 第31話 青き清淨なる世界のために

勝利条件:1.敵全滅 2.モビルドール队(MD队)全灭 3.全扎夫特机体撤退  
失败条件:1.母舰击墜 2.ヒロウ击破  
熟练度:扎夫特机体不被击破全体撤离

強化道具		
机体	机师	芯片
ゴーストX-9	高性能AI	マグネットコーティング
ドーベン・ウルフ	高性能AI	ブースター

▲己方初期

▲己方援军1(初期敌人全灭后)

▲己方援军2(全灭敌方援军1后)

▲己方援军3(敌方援军3消灭3队后)

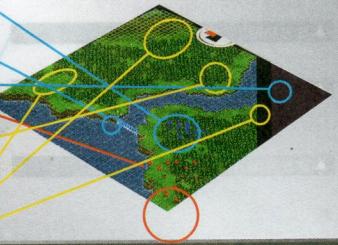
▲敌方初期

▲敌方援军1(初期敌人全灭后)

▲敌方援军2(全灭敌方援军1后)

▲敌方援军3(全灭敌方援军1后)

▲敌方援军4(敌方援军3消灭3队后)

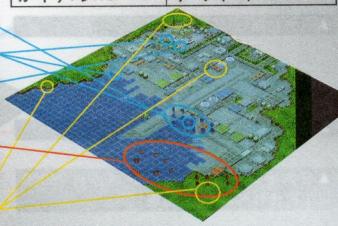


## 第33話 暁への脱出

勝利条件:1.击破アルビオン以外的所有敌人 2.坚持到第9回合  
失败条件:1.母舰击墜 2.アルビオン击破  
熟练度:8回合内达成本胜利条件

強化道具		
机体	机师	芯片
ハンブライ	ヤザン	リニアシート
ムゲ戦舰	ヘルマット	メガジエレーター

強化道具(过关后获得)	
ミンメイのディスク	ブルベラントタンクX2
カトリッジX2	リペアキットX2



## 第31話 禁断の惑星へ(前)

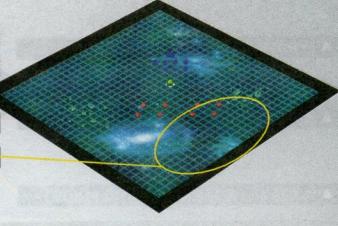
勝利条件:1.敵全滅  
败北条件:1.己方任一机体被击破  
熟练度获得条件:无

▲己方初期

▲己方援军:(第2回合开始时出现)

▲敌方初期

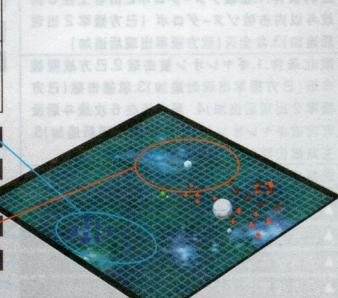
▲敌方援军:(第2回合开始时出现)



## 第31話 禁断の惑星へ(后)

胜利条件:1.ゲベルニッチ舰击破  
败北条件:1.己方戦舰被击破 2.バサラ或ガムリン被击破  
熟练度获得条件:7回合内击破ガビル和グラビル，同时ゲベルニッチ舰的HP减少至50000以下

強化道具		
机体	机师	芯片
FBz-99Gザウバーゲラン	ガビル	バイオセンサー



## 第33话 受け継ぎし遺産

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击破 2.光或神宫寺被击破

熟练度获得条件:8回合内击破エツイーラ、バルゴ、グラビル、グラム、キジエ5人机体

- ▲己方初期
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军1:(第2回合开始时出现)
- ▲敌方援军2:(己方部队与敌援1的ガブロ・サン交手后出现)
- ▲敌方援军3:(敌小队剩余一定数量时出现)
- ▲敌方援军4:(敌小队剩余一定数量时出现)
- ▲敌方援军5:(敌小队剩余一定数量时出现)

强化道具	机师	芯片
机体	ギジエ	マルチセンサー
ガンガ・ルブ	グラム	アナライザ++
ガブロ・サン	エツイーラ	メガジエネレーター
ジュモーラ		

▲敌方援军6:(敌小队剩余一定数量时出现)

▲敌方援军7:(敌小队剩余一定数量时出现)



## ▲推荐打法

进入本关之前建议对麦克罗斯7和莱丁的机体和武器都进行一定程度的改造，至少保证EN有10段改造，武器有5段改造。

本关的难点在于要同时与地图上三个位置出现敌军进行战斗，而熟练度获得条件是8回合内击破全部5名BOSS机体，所以麦克罗斯7的大范围地图炮以及莱丁在本关新追加的强力地图炮的使用是本关战斗的关键点之一。



第1回合建议让命中、回避较高的主角小队和骷髅小队向初期敌人所在位置移动，担任攻击这一部分敌人的主力，移动前务必让ミーレヌ为小队唱歌增加命中和回避值。如果此时主角机体未改造满的话，务必在行动前使用集中，骷髅小



队同样也要使用集中，以求最大限度的躲过敌人的攻击。(初期敌人拥有降低己方气力的武器，所以要尽可能的避免被其击中)

第2回合开始后敌方援军1在己方初期配置地点后方出现，己方待机部队即可集中火力在本回合将敌方援军1中两名BOSS驾驶的机体击破(グラム&キジエ)，注意在己方机体与グラム交火后敌方援军2即会在海岸附近出现，同时BOSSエツイーラ也会驾驶HP高达64050强力机体ジュモーラ出现，不过此时还不用理会敌援2，本回合以消灭敌援1为主要目的；主角小队方面则继续前进，深入敌群进行实行反击战法(不能空飞的话不要进入海中)。

第3回合让真盖塔、麦克罗斯7、凯

金和大空魔龙向敌援2所在位置移动(麦克罗斯7次回合要使用地图炮攻击，移动时务必确认好攻击范围，以求达到最佳效果)，ミーレヌ小队则以攻击初期敌方BOSSバルゴ为目标移动，至于另一个BOSSグラビル则不必理会；主角继续实行反击作战，其他小队可以开始向下方移动。

第4回合开始后麦克罗斯7加上必中和热血使用地图炮攻击敌援2部队，真盖塔、凯金和大空魔龙则集中火力攻击BOSSエツイーラ的机体。主角方面此时应该集中火力攻击BOSSバルゴ，因为除歌以外的武器都能对其造成50%的伤害，所以ミーレヌ也务必尽快移动到可攻击バルゴ的位置。

第5回合发生グラビル攻击莱丁的事件，事件后莱丁习得新必杀技，同时グラビルHP减少60%，此时即可集中其他小队攻击力击破グラビル；麦克罗斯7向地图下方移动即可(准备次回合使用地图炮)，真盖塔、凯金和大空魔龙也可以在本回合将BOSSエツイーラ的机体击破，之后就只剩下バルゴ1个BOSS，利用歌攻击即可轻松的在8回合内将其



击破。

另外需要一提的是本关敌小队数每减少到一定数量即会在初期敌方位置偏下的海域上空出现5个小队的援军，而且在本关结束之前只要满足敌援出现条件这批援军就会不断的在该区域出现，让麦克罗斯7和莱丁前往该区域使用地图炮的话即可获得大量资金和PP，千万不可错过。(拥有强力全体攻击的机体也可以到此位置依靠反击战术击破大量敌方机体)

## 第34话 虚ろな魂の捕囚

胜利条件:1.真·龙王机击破

失败条件:1.母舰击坠 2.主角、アラド、ゼオラ击破

熟练度:6回合内击破真·龙王机

强化道具	机师	芯片
真·龙王机	孙光龙	コストダウン

- ▲己方初期

- ▲敌方初期

- ▲敌方援军1(真·龙王机HP2/3以下)

## 第34话 ベトライヤー

胜利条件:1.シュムエル击坠 2.ペミドバン、真龙王机击坠

败北条件:1.主人公机击坠 2.我方战舰击坠 3.主人公或スレイ被击坠

熟练度获得条件:击破ペミドバン和真·龙王机(HP12000以下撤退)

强化道具	机师	芯片
シュムエル	オウル・キャノン	アナライザ++
真·龙王机	孙光龙	ハイバージャマー

- ▲己方初期

- 我方援军:(胜利条件1完成)

- ▲敌方初期

- 敌方援军:(胜利条件1完成)

## 第35话 THE GUN OF DIS

胜利条件:1.ペミドバン或シュムエル击破 2.???击破 3.ヴァリク・バルアル(?/?击破后)

失败条件:1.主角击破 2.母舰击破

熟练度:5回合内击破ペミドバン

- ▲己方初期

- ▲己方援军1(攻击ペミドバン、シュムエル或ヴァリク・バルアル后)

- ▲敌方初期

- ▲敌方援军1:(ペミドバン或シュムエル击破后)

强化道具	机师	芯片
ペミドバン	パラン	高性能瞄准器
ヴァリク・バルアル	キャリコ	ハイバージャマー
???	ネシャマ	アナライザ++

▲己方初期

▲己方援军1(攻击ペミドバン、シュムエル或ヴァリク・バルアル后)

▲敌方初期

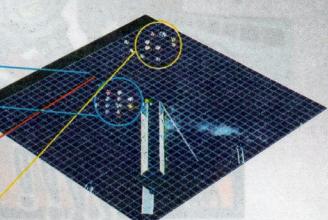
▲敌方援军1:(ペミドバン或シュムエル击破后)

- ▲己方初期

- 我方援军:(胜利条件1完成)

- ▲敌方初期

- 敌方援军:(胜利条件1完成)





## 第35话 クロ・ジング・ハート

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.主人公机击坠  
熟练度获得条件:7回合内敌全灭1

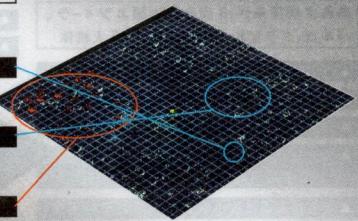
▲己方初期

▲我方援军:(三回合后登场)

▲敌方初期

强化道具

机体	机师	芯片
ヴァルク・バアル	キヤリコ	高性能照准器



## 第34话 武人の心、その意味

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击破 2.ミナキ被击破 (己方援军出现后追加) 3.トウマ被击破 (トウマ驾驶雷凤后追加)  
熟练度获得条件:6回合内敌全灭

▲己方初期

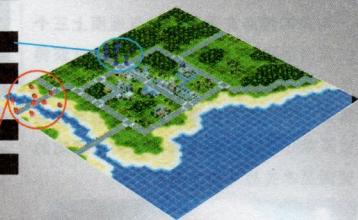
▲我方援军:(与真·龙王机交手后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军:(敌全灭后出现)

强化道具

机体	机师	芯片
シユムエル	ルリア	アナライザ++



## 第35话 斗志、誰がために

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.トウマ、ゼンガー、レーツェル任意一人被击破 2.己方战舰被击破(己方援军出现后追加)  
熟练度获得条件:己方援军出现后,4回合内敌全灭

▲己方初期

▲我方援军:(初期敌全灭后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军:(初期敌全灭后出现)

强化道具

机体	机师	芯片
ヴァルク・イシャー	スペクトラ	高性能照准器
ヴァルク・バアル	キヤリコ	ハイパージャマー



## 第34话 憤りの強念者

胜利条件:1.击破真·龙王机 2.击破ベミドバン和シユムエル  
败北条件:1.己方任一机体被击破 2.クスハ被击破(雷虎改被击退后追加) 3.己方战舰被击破(己方援军出现后追加)  
熟练度获得条件:击破ベミドバン,ベミドバンHP减少到12000以下即会撤退

▲己方初期

▲我方援军1:(击破真·龙王机后出现)

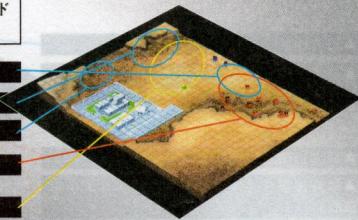
▲我方援军2:(敌援出现1回合后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军:(击破真·龙王机后出现)

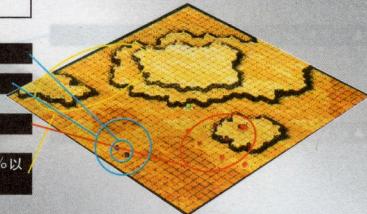
强化道具

机体	机师	芯片
シユムエル	ルリア	アナライザ++



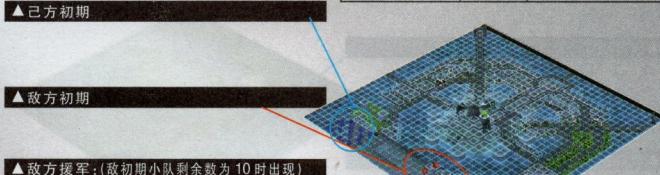
第35話 魂、久远に		
胜利条件:1.击破真・龙王机		
敗北条件:1.クスハ或ブリット被击破 2.己方战舰被击破(己方援军出现后追加)		
熟练度获得条件:真・龙虎王登场后6回合内将ヴァルク・バアル和ヴァルク・イシャー击破后再击破真・龙王机		

强化道具		
机体	机师	芯片
ヴァルク・バアル	キャリコ	ハイバージャマー
ヴァルク・イシャー	スペクトラ	高性能照准器



第36话 激突! 勇者 VS 勇者! (前)		
胜利条件:1.敌全灭		
敗北条件:1.己方战舰被击破		

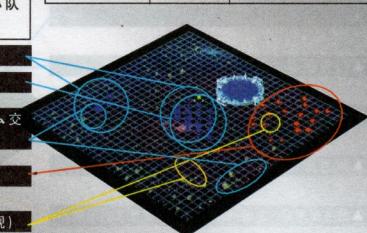
强化道具		
机体	机师	芯片
ゴーダー	高性能 AI	超合金 Z
デス・スパイダー	高性能 AI	チヨバムアーマー
ゴーダー	高性能 AI	ソルマニウム合金
ストライクダガー	高性能 AI	ハイブリッドアーマー
第5使徒ラミエル	ラミエル	コストダウン



## 第37话 果て无き旅路の始まり

胜利条件:1.敌全灭 2.击破ディバリウム
敗北条件:1.己方战舰被击破 2.ブンドル、カットナル、ケルナガール任一被击破(己方援军2出现后追加)
熟练度获得条件:6回合内击破敌其他小队后再击破ディバリウム
▲己方初期

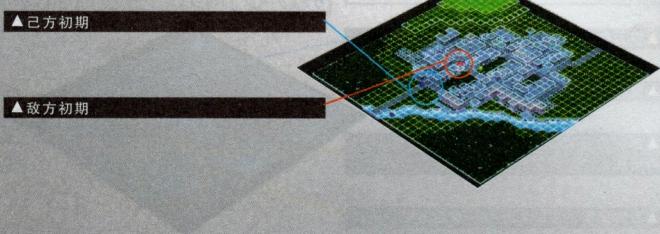
强化道具		
机体	机师	芯片
ヴァルク・ベン	バルシエム	マグネットコ-ティング
ヴァルク・ベン	バルシエム	ブースター
ヴァルク・ベン	バルシエム	デュアルセンサー
ヴァルク・ベン	バルシエム	アナライザ
ディバリウム	エイス	グラビティテリトリー



## 第36话 激突! 勇者 VS 勇者! (后)

胜利条件:1.スター・ガオガイガー击破
敗北条件:1.凯被击破
熟练度获得条件:无

强化道具		
机体	机师	芯片



## 第38话 运命の炎の中で(前)

胜利条件:敌战舰击破
失败条件:1.我方母舰击破 2.イデオン击破
熟练度:无

强化道具		
机体	机师	芯片
ガルボ・ジック	ギジエ	バイオセンサー

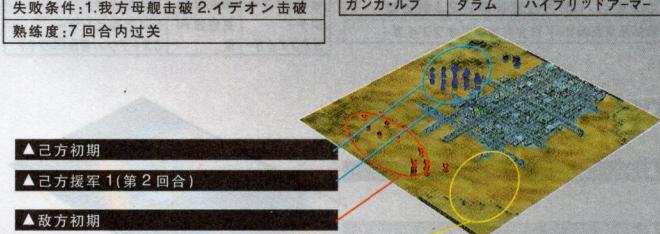
获得道具(達“ソロシップ側にいる”)		
プロペラントタンクX2	カトリリッジX2	スパー・リペアキット
リペアキットX2		



## 第38话 运命の炎の中で(后)

胜利条件:1.敌全灭 2.ダラム击破
失败条件:1.我方母舰击破 2.イデオン击破
熟练度:7回合内过关

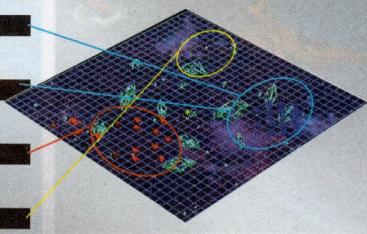
强化道具		
机体	机师	芯片



## 第39话 果てに待つもの

胜利条件:ガブロ・ザン击破
失败条件:1.母舰击破 2.盖塔小队任意机体击破 3.伊丁击破
熟练度:8回合内全灭杂兵后击坠ガブロ・ザン
▲己方初期

强化道具		
机体	机师	芯片
ガブロ・ザン	ドラム	大型ジェネレーター
ヴァルク・ベン	バルシエム	アボジモーター
ヴァルク・ベン	バルシエム	マグネットコ-ティング
ヴァルク・ベン	バルシエム	マルチセンサー

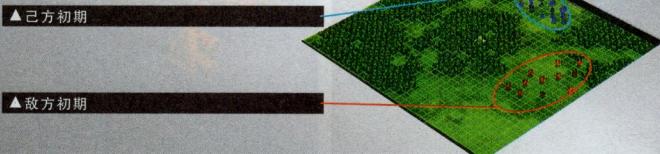


## 第40话 勇者王、最后の刻(前)

胜利条件:敌全灭
失败条件:1.母舰击破
熟练度:6回合内敌全灭

强化道具		
机体	机师	芯片

ガタマン・ザン	オーメ财团兵	高性能レーダー
---------	--------	---------



# 第3次新機動戦士ガンダムAC

## 第40話 勇者王、最後の剣(後)

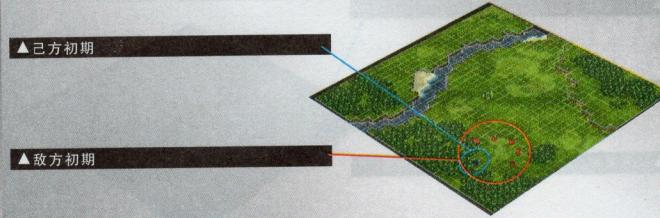
胜利条件:敵全灭  
敗北条件:凱撃破  
熟练度:无

强化道具	机体	机师	芯片
	デス・スパイダー	高性能AI	超合金Z

## 第38話 战火は星の瞬きと

胜利条件:1.敵全灭  
敗北条件:1.己方戦艦被击破  
熟练度获得条件:6回合内敵全灭

强化道具	机体	机师	芯片
	ガルンロール マンモス	バーム兵 ダンゲル	ハイブリッドマー 大型ジエネレーター



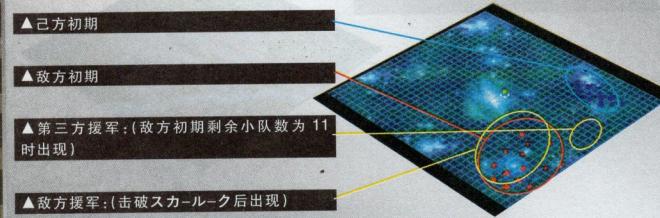
▲己方初期

▲敌方初期

## 第39話 ただ母星のために

胜利条件:1.ハイネル击破  
敗北条件:1.己方戦艦被击破  
熟练度获得条件:7回合内按リヒテル→ハイネルの顺序将2人击破

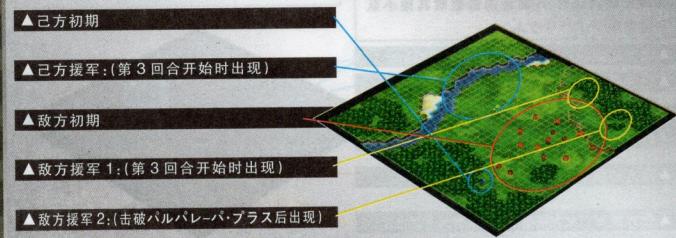
强化道具	机体	机师	芯片
	コブラード	リヒテル	高性能レーダー
	スカーラーク	ハイネル	超合金Z
	ゾンネカイザー	メカ战士	アボシモーター
	ヴァルク・ベン	バルシエム	チヨバムアーマー
	ヴァルク・ベン	バルシエム	マグネットコティング



## 第40話 勇気、果つる時…

胜利条件:1.敵全灭  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.凯被击破  
熟练度获得条件:7回合内击破バルバーレーパ・プラス

强化道具	机体	机师	芯片
	エストリム	高性能AI	マルチセンサー
	Az-130Aバンツーアソルン	高性能AI	アナライザ-
	デス・スパイダー	高性能AI	バイオセンサー



## 第41話 銀河が消灭する日

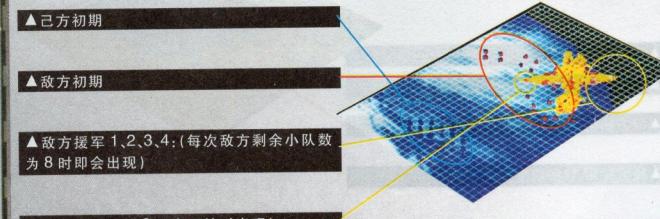
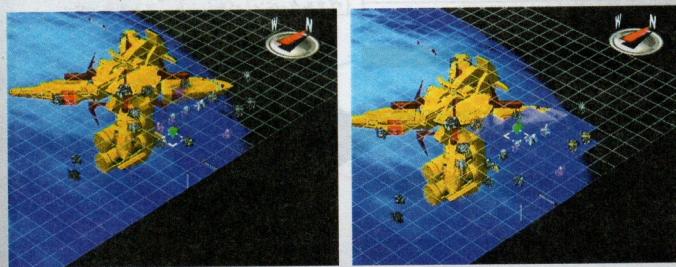
胜利条件:1.敵全灭 2.ガオファイガー击破  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.J被击破  
熟练度获得条件:7回合内击破ガオファイガー

强化道具	机体	机师	芯片
	ハーガイ	高性能AI	カスタムOS
	ゼイ・ファ- シジ- ガオファイガ- 小隊	高性能AI 高性能AI 高性能AI コスト	アナライザ- デュアルセンサー- コストダウン/補助GSライド
	J	凱	

塞7母舰 (位居敌出现群体的西南位置)、WIN-ZERO (位于出现群体的南方)、ZZ高达(和W高达平行位置)。

因为此关敌人无限登场，每当少于8小队即可立即复生，所以尽最大可能最大限度的消灭敌人，可以让本关获得超过百万级的资金，和可观的PP。

首先从准备说起，勇者莱丁需要移动的距离最远，且气力要求很高，建议组队中有“觉醒”角色存在，并携带回复精神的道具。安排唱歌小队用热血给他们加至少两次气力。超时空要塞7母舰，用加速冲刺，尽量接近敌人初始配置，利用来回攻击增加气力。WIN-ZERO小队需要配置“激励”，且唱歌小队至少两次热血增加气力，如果自己的队伍中不具有很多辅助系高手，请放弃刺小队。ZZ小



队需要“激励”。

エリート能力	機体能力	出力計能力	武器性能
ガオファイガ- 小隊	ヒュン	地形	レベル 48

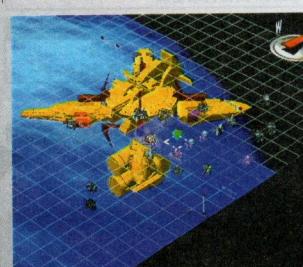
第4回合到达位置后(如果慢的话，可能要5回合)，您可以按照我提供的位置安排各个炮位，之后就看您的辅助精神够不够了，尽情的轰击吧！

最后提醒您，BOSS第6回合才出现，您需要在7回合内完成，才能获得熟练度，不要过于贪图金钱和PP了。



没有金钱继承的情况下，本关获得最大利益的战法是“地图炮”！

四杆大炮分别是：勇者莱丁(位居地图东北角，也就是敌人上方)、超时空要



## 第42话 超勇者默示录(前)

胜利条件:1. 敌全灭  
败北条件:1. 己方战舰被击破 2. 凯或 J 被击破  
熟练度获得条件:7 回合内敌全灭

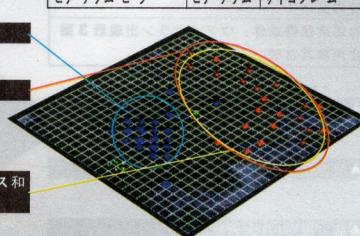
▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(分别将バルバーパ・プラス和  
ピア・デケム・ビット击破后出现)

### 强化道具

机体	机师	芯片
バルバーパ・プラス	バルバーパ	ソルマニウム合金
バルバーパ・プラジュナ	バルバーパ	勇者の印
ピア・デケム・ビット	ピア・デケム	バイオ・コンピュータ
ピア・デケム・ビック	ピア・デケム	サイコフレーム



## 第42话 超勇者默示录(后)

胜利条件:1.4 回合内真勇者王到达地图上  
指定地点  
败北条件:1. 己方战舰被击破 2. 凯被击破  
3.4 回合结束时还未达成胜利条件  
熟练度获得条件:无

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(分别将バルバーパ・プラス和  
ピア・デケム・ビット击破后出现)

### 强化道具

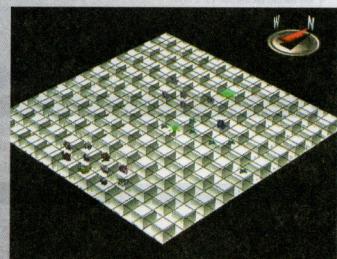
机体	机师	芯片
バルバーパ・プラス	バルバーパ	ソルマニウム合金
バルバーパ・プラジュナ	バルバーパ	勇者の印
ピア・デケム・ビット	ピア・デケム	バイオ・コンピュータ
ピア・デケム・ビック	ピア・デケム	サイコフレーム



此关后半虽然只有 4 回合, 但依然存在无限出现的敌人, 而且这次 PP 很高, 每个小队有 24 个! 而且每个小队用幸运也有高达 48000 的资金。此处推荐

一个, 也是只限于第一次打到这里的战场——地图炮。推荐“勇者莱丁”。

勇者莱丁在觉醒以后, 拥有地图炮后就成为挣钱的主力干将。只时候如果



您的莱丁有超过 300 以上的射击值、武器全部改满、装备一个全属性 S 的道具, 且有两位以上可以使用“觉醒”的人物。您可以尝试在此 4 回合内拥有 2 百万以

上的资金和近乎 400 的 PP 值。

在保证莱丁小队一个 MAP 可消灭敌人(近 3 万 HP)后, 您可把有“觉醒”的人和莱丁编成一队, 之后还需要安排会“补给”和“期待”的人编在别的队伍中。

此关没有特定地图炮位置, 但要注意不要玩得过火, 让敌人击倒勇者王或者阻挡勇者王最后到达指定位置。

如果您的莱丁没有那么强, 也可以用别的角色用 ALL 武器去削减敌人的 HP, 之后再开炮, 弄好的话, 四回合下来也会有近百万的资金和无数的 PP 供您享用!

## 第43话 人形达の宴

胜利条件:1. 敌全灭 2. ヴァイクラン击破 3. フーレ击破  
失败条件:1. 母舰击破 2. アルブレード・カス  
ダメージ突破  
熟练度:5 回合内击破ヘミドバン

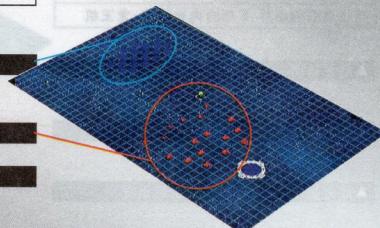
▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军(击破ヘミドバン后)

### 强化道具

机体	机师	芯片
ヴァルク・ベン	バルシェム	ミンメイ人形



下贱的地球人! 不要以为帝国就没有合体技术! 这就让你们看看研究地球的机器人以后得出的成果!



## 第44话 钢の战神

胜利条件:1. 敌全灭 2. ヴァイクラン击坠  
失败条件:1. 母舰击破 2. リュウセイ、アラド、ゼオラ击破  
熟练度:ヴァイクラン登场后 3 回合内击破

▲己方初期

▲己方援军(初次击破ヴァイクラン后)

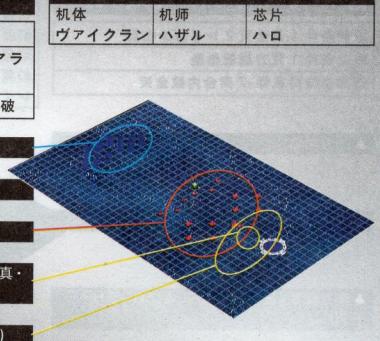
▲敌方初期

▲敌方援军 1( 敌小队数小于等于 7, 或真·  
龙王机 HP2/3 以下 )

▲敌方援军 2( 初次击破ヴァイクラン后 )

### 强化道具

机体	机师	芯片
ヴァイクラン	ハザル	ハロ



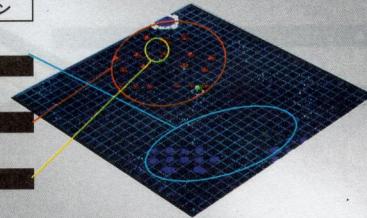
# 第3部 フィギュアーレイア

## 第43话 サイレント・クライ

胜利条件:1. 敌全灭 2. ヴァイクラン击墜(击墜ペミドバン后出現) 3. フーレ击墜(击墜ペミドバン后出現)  
敗北条件:1. 我方戦艦击墜 2. 主人公、龍聖、アイビス被击墜  
熟练度获得条件:5回合内击破ペミドバン

強化道具		
机体	机师	芯片
ヴァルク・ベン	バルシェム	ミンメイ人形

- ▲己方初期
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军(击墜ペミドバン后出現)

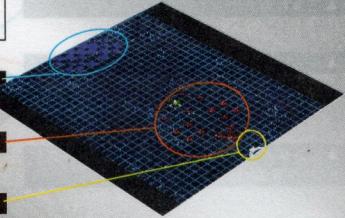


## 第44话マイホーム・マイフレンズ

胜利条件:1. ヴァルク・イシャー击墜 2. ヴァイクラン击墜  
敗北条件:1. 我方戦艦击墜 2. 龍聖、アイビス被击墜  
熟练度获得条件: ヴァイクラン出現后3回合内将其击破

強化道具		
机体	机师	芯片
ヴァイクラン	ハザル	ハロ

- ▲己方初期
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军(敌全灭后出現)

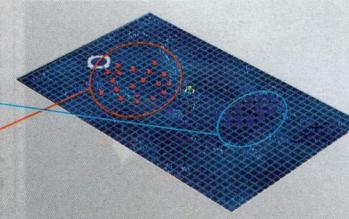


## 第43话閉ざされた世界で(前)

胜利条件:1. 敌全灭 2. ヴァイクラン击破(敌方援军出現后追加) 3. フーレ击破(敌方援军出現后追加)  
敗北条件:1. 己方戦艦被击破 2. トウマ或リユウセイ被击破  
熟练度获得条件:5回合内击破バラン

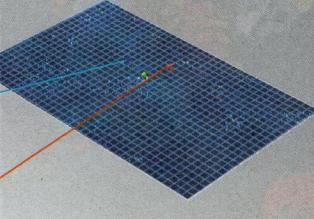
強化道具		
机体	机师	芯片
ヴァルク・ベン	バルシェム	ミンメイの人形

- ▲己方初期
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军:(击破バラン后出現)



## 第43话閉ざされた世界で(后)

胜利条件:1. 击破バラン  
敗北条件:1. トウマ被击破  
熟练度获得条件:无

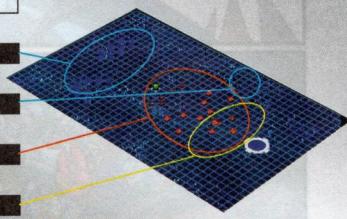


## 第44话斗志、未来のために

胜利条件:1. ヴァイクラン击破  
敗北条件:1. 己方戦艦被击破 2. リュウセイ被击破 3. ルリア、バラン被击破(己方援军出現后追加)  
熟练度获得条件:5回合内击破ヴァイクラン

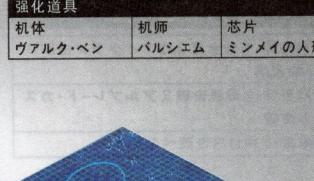
強化道具		
机体	机师	芯片
ヴァイクラン	ハザル	ハロ

- ▲己方初期
- ▲己方援军:(击破ヴァイクラン后出現)
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军:(击破ヴァイクラン后出現)



## 第43话真の龍神

胜利条件:1. 击破真・龍王机 2. ヴァイクラン击破(敌方援军出現后追加) 3. フーレ击破(敌方援军出現后追加)  
敗北条件:1. 己方戦艦被击破 2. クスハ或リユウセイ被击破  
熟练度获得条件:5回合内击破真・龍王机

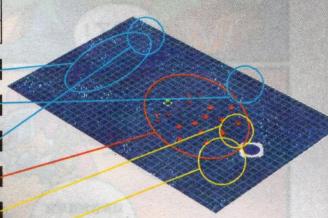


## 第44话四神招魂、ここに

胜利条件:1. ヴァイクラン击破  
敗北条件:1. 己方戦艦被击破 2. リュウセイ被击破 3. ルリア或クスハ被击破(己方援军出現后追加)  
熟练度获得条件:5回合内击破ヴァイクラン

強化道具		
机体	机师	芯片
ヴァイクラン	ハザル	ハロ

- ▲己方初期
- ▲己方援军1:(击破ヴァイクラン后出現)
- ▲己方援军2:(敌方援军2出現后出現)
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军1:(击破ヴァイクラン后出現)
- ▲敌方援军2:(敌方援军1出現后1回合出現)

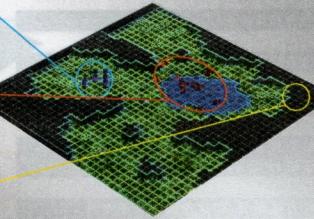


## 第45话とらわれの心叫ぶ時

胜利条件:1. 敌全灭 2. レイゴン击墜  
敗北条件:1. 我方戦艦击墜  
熟练度获得条件:7回合内敌全灭

強化道具		
机体	机师	芯片
幻魔要塞	イキマ	ブースター
幻魔要塞	アマゾ	マグネットコテイング
幻魔要塞	フローラ	アナライザ+
レイゴン	ヒミカ	サイコフレーム

- ▲己方初期
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军(敌少于9小队或フローラHP少于70%)



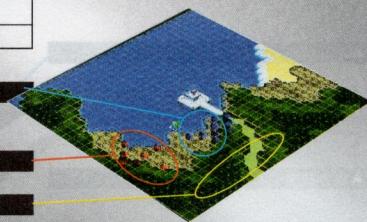
## 第46话 さらば父よ、战士达の旗立ち

胜利条件:1.钢铁杰克说得フローラ2.幻魔要塞、龙魔船、ヤマノオロチ击坠。(胜利条件1达成后)

败北条件:1.フローラ被击坠2.我方战舰击坠3.甲兜、铁也、钢铁杰克被击坠4.幻魔要塞到达指定地点(胜利条件1达成后)

熟练度获得条件:8回合内达成胜利条件

强化道具		
机体	机师	芯片
バルカニア	战斗兽	マルチセンサー
バルカニア	战斗兽	ハイブリットアーマー
无敌要塞	地狱大元帅	超合金ニューゼ
龙魔船	龙魔王	ゾルマニウム合金



▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军(胜利条件达成后)

## 第45话 忍び寄る終焉

胜利条件:1.敌全灭 2.使徒击破

失败条件:1.母舰击破 2.EVA任一击破

熟练度:5回合内敌全灭

强化道具		
机体	机师	芯片
ゲイツ	サフト兵	マグネットコーティング

强化道具(过关后获得)  
ノイエ・ジール、フルアーマーパーツ

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军(全灭初期敌军后)

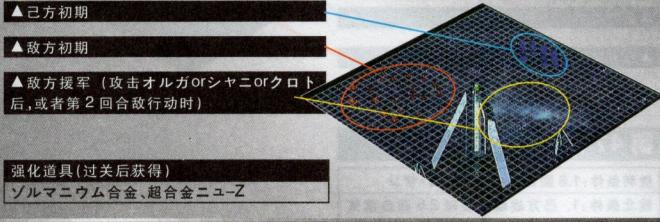
## 第47话 ヒトの見た夢

胜利条件:1.敌全灭 2.ヴェサリウス击破

失败条件:1.母舰击破 2.キラ、ムウ、ディアツカ击破

熟练度:フレイ到达ドミニオン之前击破オルガ、シャニ、クロト

强化道具		
机体	机师	芯片
ナスカ级高速战斗舰	サフト队长	アナライザ
カラミディガンダム	オルガ	高性能瞄准器
フォビドゥンガンダム	シャニ	デュアルセンサー
レイダーガンダム	クロト	バイオセンサー
ゲイツ	クルゼ	サイコフレーム
デュエルガンダム	イザク	ハイブリッドアーマー



强化道具(过关后获得)

ゾルマニウム合金、超合金ニューゼ

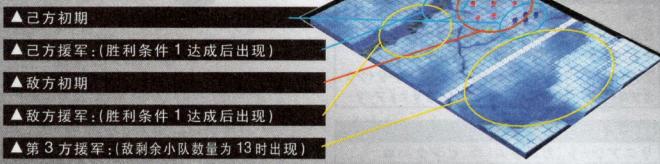
## 第46话 野望の第4惑星

胜利条件:1.将所有敌人吸引到指定区域东侧 2.己方全小队到达指定脱出地点(己方援军出现后变更)

败北条件:1.己方任一机体被击破 2.击破敌方机体(己方援军出现后解除)

熟练度获得条件:作战目的变更后8回合内敌全灭并且达成胜利条件

强化道具		
机体	机师	芯片
Az-130Aバンツアーソルン	パロータ兵	アナライザ
Fz-109Aエルガーソルン	パロータ兵	デュアルセンサー
Fz-109Fエルガーソルン	パロータ兵	バイオセンサー



▲己方初期

▲己方援军:(胜利条件1达成后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军:(胜利条件1达成后出现)

▲第3方援军:(敌剩余小队数量为13时出现)

## 第47话 神になろうとした男

胜利条件:1.敌全灭

败北条件:1.我方战舰击坠

熟练度获得条件:6回合内敌全灭

强化道具		
机体	机师	芯片
ゼイ・ファー	ムゲ戦斗メカ	デュアルセンサー
ゼイ・ファー(援军)	ムゲ戦斗メカ	バイオセンサー
デザイア	シヤビロ	高性能照准器

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军(HP26500的母舰击坠后出现)

## 第46话 永远を信じて

胜利条件:1.敌全灭 2.ドミニオン撤退

失败条件:1.母舰击破 2.キラ、アスラン击破

熟练度:ドミニオン击坠(HP20000以下撤退)

强化道具		
机体	机师	芯片
ハンブルピ	ヤザン	リニアシート
カラミディガンダム	オルガ	ブースター
フォビドゥンガンダム	シャニ	マルチセンサー
レイダーガンダム	クロト	マグネットコーティング

▲己方初期

▲己方援军(第3回合开始)

▲敌方初期

▲敌方援军(敌初期小队少于等于5队)

强化道具(过关后获得)

バクワ、カスタムOS、ピンクハロ

## 第45话 悪夢の突入作戦(前)

胜利条件:1.麦克罗斯7以外己方小队全部到达指定地点

败北条件:1.己方任一机体被击破

熟练度获得条件:无

▲己方初期

▲敌方初期

## 第45话 悪夢の突入作戦(后)

胜利条件:1.VF小队强制移动后,4回合内己方任意小队到达地图上指定地点

败北条件:1.己方任一机体被击破 2.VF小队强制移动后,4回合内未到达指定地点

熟练度获得条件:敌全灭后再到达指定地点

强化道具		
机体	机师	芯片
Fz-109Aエルガーソルン	パロータ兵	マルチセンサー
Az-130Aバンツアーソルン	パロータ兵	ブースター
Fz-109Aエルガーソルン	パロータ兵	サイコフレーム
FBz-99Gザウゲラン	ガビル	マグネットコーティング

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(VF小队强制移动后出现)

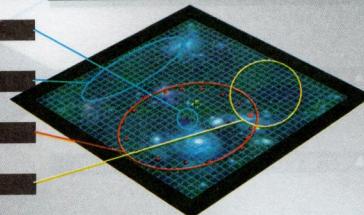
# 第3次超空間大戦α

## 第47話 大宇宙の意志

勝利条件:1.敵全灭  
敗北条件:1.ブンドル被击破 2.己方戦艦被击破 3.ガムリンやミレーヌ被击破(敌方援军出现后追加)  
熟练度获得条件:5回合内宇宙怪兽全灭

強化道具		
机体	机师	芯片
Fz-109エルガーソルン	パロータ兵	マグネットコテイング
Fz-109エルガーソルン	パロータ兵	ハイブリッドアーマー
強化道具(过关后获得)		
リニアシート、カスタムOS、ピンクハロ、超合金ニューゾルマニウム合金		

- ▲己方初期
- ▲己方援军:(第3回合开始时出现)
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军



## 第46話 崩れゆく邪悪の塔

勝利条件:1.击破ワルキメデス(救援1出现后变更)2.击破ジャネラ(救援3出现后变更)  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.豹馬、健一、一矢或ハイネル被击破  
熟练度获得条件:10回合内敌全灭

強化道具		
机体	机师	芯片
マンモズ	マグナ兽	ブースター
ダークロン	ワルキメデス	サイコフレーム
ゴッドアーモン	メカ战士	ゾルマニウム合金

- ▲己方初期
- ▲己方援军:(第4回合开始时出现)
- ▲敌方初期
- ▲敌方援军1:(第4回合开始时出现)
- ▲敌方援军2:(击破プランブル后出现)
- ▲敌方援军3:(达成胜利条件1后出现)



## 第47話 因果の海で(1)

勝利条件:1.3回合内敌全灭  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.3回合结束时未达成胜利条件  
熟练度获得条件:无

強化道具		
机体	机师	芯片
マンモズ	マグナ兽	ブースター
ダークロン	ワルキメデス	サイコフレーム
ゴッドアーモン	メカ战士	ゾルマニウム合金

- ▲己方初期
- ▲敌方初期

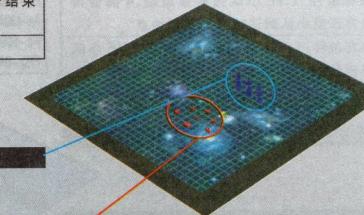


## 第47話 因果の海で(2)

勝利条件:1.3回合内敌全灭  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.3回合结束时未达成胜利条件  
熟练度获得条件:无

強化道具		
机体	机师	芯片
マンモズ	マグナ兽	ブースター
ダークロン	ワルキメデス	サイコフレーム
ゴッドアーモン	メカ战士	ゾルマニウム合金

- ▲己方初期
- ▲敌方初期



## 第47話 因果の海で(4)

勝利条件:1.2回合内敌全灭  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.2回合结束时未达成胜利条件  
熟练度获得条件:无

強化道具		
机体	机师	芯片
マンモズ	マグナ兽	ブースター
ダークロン	ワルキメデス	サイコフレーム
ゴッドアーモン	メカ战士	ゾルマニウム合金

- ▲己方初期
- ▲敌方初期

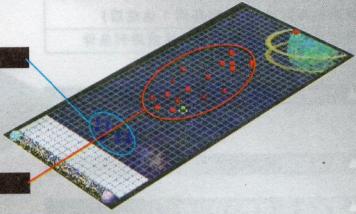


## 第45話 もう一つの母星 ボアザン

勝利条件:1.击破ザルタン  
敗北条件:1.己方任一机体被击破  
熟练度获得条件:击破ザルタン以外的敌人后再击破ザルタン

強化道具		
机体	机师	芯片
オコゼニア	鎧战士	マグネットコテイング
マンモズ	マグナ兽	バイオセンサー
ダークロン	ダンゲル	超合金ニューゾルマニウム
ゴッドアーモン	グルル	アナライザ+

- ▲己方初期
- ▲敌方初期

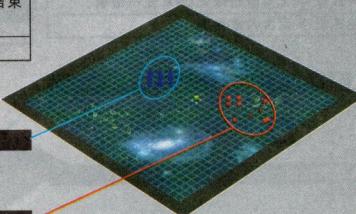


## 第47話 因果の海で(1)

勝利条件:1.3回合内敌全灭  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.3回合结束时未达成胜利条件  
熟练度获得条件:无

強化道具		
机体	机师	芯片
マンモズ	マグナ兽	ブースター
ダークロン	ワルキメデス	サイコフレーム
ゴッドアーモン	メカ战士	ゾルマニウム合金

- ▲己方初期
- ▲敌方初期

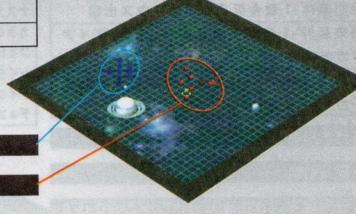


## 第47話 因果の海で(3)

勝利条件:1.2回合内敌全灭  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.2回合结束时未达成胜利条件  
熟练度获得条件:无

強化道具		
机体	机师	芯片
マンモズ	マグナ兽	ブースター
ダークロン	ワルキメデス	サイコフレーム
ゴッドアーモン	メカ战士	ゾルマニウム合金

- ▲己方初期
- ▲敌方初期



## 第47話 因果の海で(5)

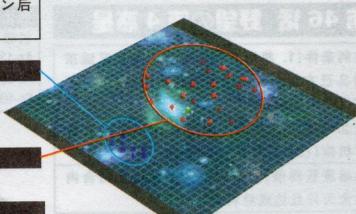
勝利条件:1.6回合内击破ガプロ・ザン  
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.6回合结束时未达成胜利条件  
熟练度获得条件:击破2艘ガタマン・ザン后再击破ガプロ・ザン

強化道具		
机体	机师	芯片
ガルボ・ジック	バッフ・クラン兵	デュアルセンサー
ギド・マック	バッフ・クラン兵	マルチセンサー
アティゴ	バッフ・クラン兵	マグネットコテイング
ガプロ・ザン	ハンニバル	ハイブリッドアーマー

- ▲己方初期
- ▲敌方初期

強化道具(过关后获得)		
机体	机师	芯片
リニアシート	カスタムOS	ピンクハロ

- ▲己方初期
- ▲敌方初期





# 高达破坏合集

## 第51话 终わらない明日(前)

胜利条件:1.4回合内破坏ジエニス反应炉  
败北条件:1.キラ被击破 2.4回合结束时未达成胜利条件  
熟练度获得条件:击破プロヴィデンスガンダム

▲己方初期

▲敌方初期

强化道具  
机体 プロヴィデンスガンダム  
机师 クルーゼ  
芯片 ハロ

## △无限赚取资金、PP 大法

51话分为前半战和后半战，其中熟练度获得是在后半战，而前半战的胜利条件又没有任何回合数限制，所以在关于熟练度的获得方面大家就可以完全放心

了；本关的初期胜利条件是击破所有核导弹，败北条件是核弹到达地图边缘，所以只要保留一颗核弹不被击破并且不让其到达地图边缘即可一直不完成胜利条件，由于核导弹会攻击与其邻接的机体，而且命中后核弹即会爆炸，所以要想保留一颗核弹必须派遣己方回避率很高的四个小队将核弹围住，如此一来第2个条件又算完成了；剩下的最后一步也是最重要的一步，本关联邦军的座天使号和扎夫特军的决斗高达（伊扎克驾驶）在核弹全部被击破前拥有无限复活的能力，由于座天使号的HP太高不容易击破，所以我们在这里选择决斗高达为无限赚取资金和PP的对象。

战斗开始兵分两路，一路将除伊扎克以外扎夫特军击破后让4小队将伊扎克围住；另一路攻击联邦军，让四个小队围住一颗核弹，然后将除座天使号以外的联邦军击破；接下来当然就是华丽赚取资金和PP了，击破决斗高达1次可以获得5000资金和10点PP，由于没有回合数限制，大可花1整天的时间来不断获得资金和PP，直到厌烦为止……

## 第52话 世界の中心でアイを叫んだけもの(前)

胜利条件:1.击破使徒 2.敌全灭(EVA量产机出现后追加)3.EVA初号机击破(击破全部EVA量产机后追加)4.5回合内击破EVA初号机(EVA初号机HP减少到60%左右变更)  
败北条件:1.己方任一机体被击破 2.真治被击破(EVA量产机出现变更)3.己方战舰被击破(己方援军出现后追加)4.EVA初号机HP减少到60%后5回合结束时未能击破EVA初号机  
熟练度获得条件:EVA量产机出现2回合内，明日香未被击破

▲己方初期

▲己方援军:(敌方援军出现2回合后出现)

▲敌方初期

▲敌方援军1:(击破第14使徒后出现)

▲敌方援军2:(全EVA量产机击破后出现)

## 第52话 世界の中心でアイを叫んだけもの(后)

胜利条件:1.击破敌方的EVA初号机  
败北条件:1.真治、薰被击破 2.己方战舰被击破  
熟练度获得条件:无

▲己方初期

▲己方援军:(第2回合开始时出现)

▲敌方初期

强化道具(过关后获得)

プロペラントタンクX2、カートリッジX2、リペアキットX2、スーパーリペアキット、カットナライザ-X2

## 第53话 出航！银河殴り込み舰队！

胜利条件:1.敌全灭  
败北条件:1.己方战舰被击破  
熟练度获得条件:7回合内击破敌机体230体以上

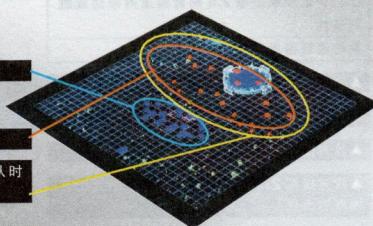
强化道具

机体 アディゴ サンザルブ	机师 パッフ・クラン兵 パッフ・クラン兵	芯片 アポジモーター マルチセンサー
------------------	-------------------------	-----------------------

▲己方初期

▲敌方初期

▲第3方部队:(敌初期配置剩余10小队时出现)



的，所以几个拥有大范围地图炮的机体务必全部出击——麦克罗斯7、莱丁、WING-ZERO (WING-ZERO所在小队中一定要有可以使用觉醒精神的机师)、全装ZZ高达、SRX、勇者王凯、高达试作2号机和钢巴斯塔；另外，卡碧尼(白)、Hi-v高达、沙扎比等几台拥有全体攻击类型浮游炮的机体也务必作为小队长出击；最后，所有会补给、期待的辅助机师也务必作为小队员出击。

本关战斗开始后让巴萨拉小队为各个小队提升气力，敌人初期剩余10小队时第3方部队宇宙怪兽部队即会出现，此

时务必尽快将初期敌人击破，然后让各主力攻击小队往地图上的传送门所在位置移动。

宇宙怪兽部队小队剩余数低于9个小队时即会在传送门中心位置附近出现6个小队新的援军（每次出现的援军包括4小队宇宙怪兽·兵团，2艘宇宙怪兽·上陆艇），所以己方小队必须集中在传送门附近的位置进行“大屠杀”。

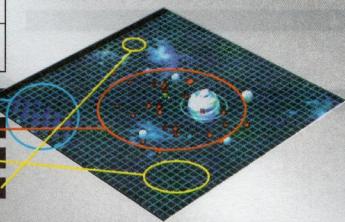
首先要讲的是各个使用地图炮攻击的小队所在位置——麦克罗斯7安置在传送门左侧向右侧开炮，主要攻击对象为上陆艇；F装ZZ高达安置在麦克罗斯对面的位置，可根据敌援军出现位置在两种地图炮中任意选择；莱丁安置在传送门上方，选择位置时务必确认己方机体不在其地图炮攻击范围内；WING-ZERO则安置在莱丁对面的，注意在使用WING-ZERO的地图炮攻击时一定要先使用觉醒，然后在地图炮使用结束后将小队长更换为其他机体；SRX、勇者王凯、高达试作2号机和钢巴斯塔几个地图炮攻击为指定范围的则可以不用在固定的位置待机，找到一个可攻击最大数量敌机的机会后开炮即可。

接下来要讲的就是在敌方行动时如何

使己方的反击达到最佳效果，此时就是卡碧尼(白)、Hi-v高达、沙扎比这几个拥有远程的强力全体攻击武器的机体大显神威的时候了（驾驶这几个机体的机师一定要拥有ニュータイプ或强化人间能力，并且射击能力值达到300以上），宇宙怪兽在攻击己方机体时有一定的选择性，其中最优先受到攻击的就是各VF系列机体，为避免此情况发生我们在本关干脆就不要派出任何VF系列机体，唯一的巴萨拉小队也只需在战斗开始时为己方唱了几次歌之后就让其进入战舰；第二优先受到攻击的就是WING-ZERO，这也是上面之所以要让WING-ZERO在使用地图炮之前一定要使用觉醒精神；第三优先受到攻击的是卡碧尼(白)、Hi-v高达、沙扎比这些拥有浮游炮的机体了，如此一来在敌方行动时我们就可以反击到地图上所剩的敌方小队全部都是上陆艇的时候才又转回己方行动，之后又可以继续重复之前的地图炮大作战……如此往复，到达第7回合结束时就可以达成前所未有的超高击破数了。牛蛙的最高记录为7回合结束时击破了720多体敌机，各位读者们也试试看自己最多能击破多少体敌机吧！）

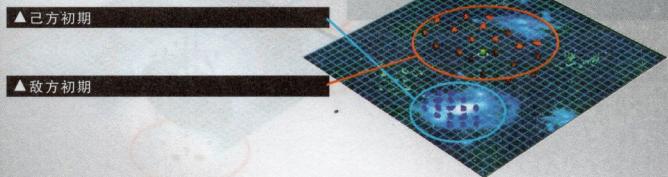
第54話 神に守られし星		
胜利条件:1.SRX 小隊がアヤ救出 2.ジュモーラ击破(敵方援軍出現後追加) 3.ベミトバン击破(達成勝利条件2後追加)		
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.リュウセイ、ヴィレッタ、パラン、ルリア任一被击破 3.トウマ被击破(達成勝利条件2後追加)		
熟练度获得条件:10回合内达成胜利条件,并在在此之前击破2体ヘルモーズ		
<p>▲己方初期</p> <p>▲敌方初期</p> <p>▲敌方援军1:(達成胜利条件1后出现)</p> <p>▲敌方援军2:(達成胜利条件2后出现)</p>		

强化道具	机体	机师	芯片
	シムエル・ベン ジュモーラ	亲卫队员 エツイーラ	アナライザ→+ ハイバージャマー



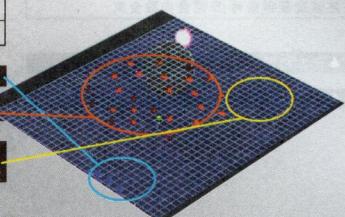
第56話 終わりなき总力戦(前)		
胜利条件:1.5回合内击破ドロワ・サン		
敗北条件:1.己方戦艦被击破 2.5回合结束时未击破ドロワ・サン		
熟练度获得条件:无		

强化道具	机体	机师	芯片
	ドロワ・サン	ハルル	大型ジェネレーター



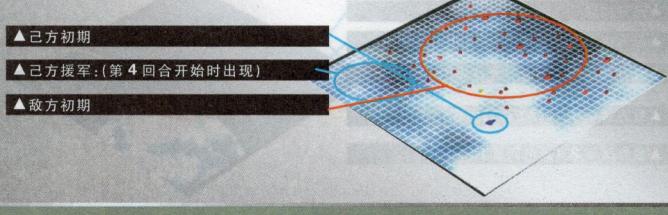
第56話 終わりなき总力戦(后)		
胜利条件:1.己方戦艦ソロシップ与敌方主舰バイラル・ジン相邻 2.己方任意小队到达地图上指定地点(第3方部队出现后变更)		
敗北条件:1.己方戦艦被击破		
熟练度获得条件:7回合内达成胜利条件		
<p>▲己方初期</p> <p>▲敌方初期</p> <p>▲第3方部队:(敌方初期剩余小队数低于20时出现)</p>		

强化道具(过关后获得)
プロペラントタンクX2、カートリッジX2、リペアキットX2、スーパーリペアキットX 2



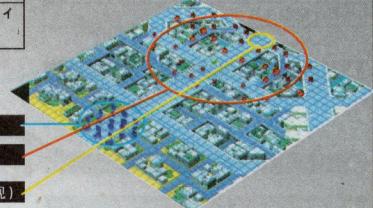
第57話 終わりの始まり		
胜利条件:1.敌全灭		
敗北条件:1.エルトリウム被击破 2.己方戦艦被击破(己方援军出现后变更)		
熟练度获得条件:7回合内敌全灭		

强化道具(过关后获得)
ミンメイのディスク、バサラのディスク、アンドロメダ焼きX3



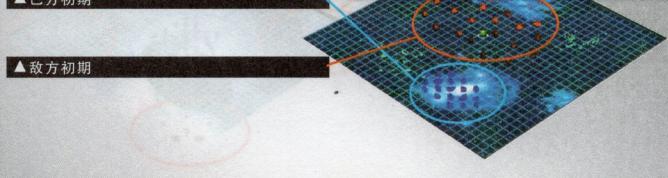
第55話 まつろわぬ神(前)		
胜利条件:1.敵全灭 2.ゲベル・ガンエデン击破(击破2体ズフィールド后追加)		
敗北条件:1.己方戦観被击破		
熟练度获得条件:6回合内击破2体ズフィールド		

强化道具	机体	机师	芯片
	ゲベル・ガンエデン	ルアフ	勇者の印



第56話 終わりなき总力戦(前)		
胜利条件:1.5回合内击破ドロワ・サン		
敗北条件:1.己方戦観被击破 2.5回合结束时未击破ドロワ・サン		
熟练度获得条件:无		

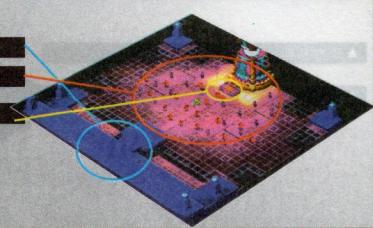
强化道具	机体	机师	芯片
	ドロワ・サン	ハルル	大型ジェネレーター



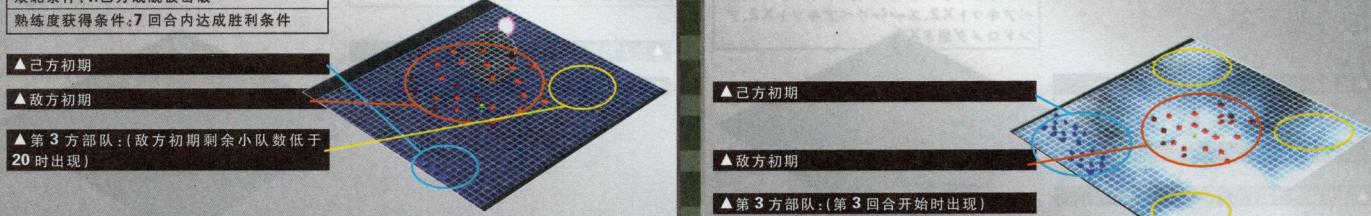
第55話 まつろわぬ神(后)		
胜利条件:1.敵全灭 2.ゲベル・ガンエデン击破(达成功能条件1后追加)		
敗北条件:1.己方戦観被击破		
熟练度获得条件:无		

强化道具	机体	机师	芯片
	ヴァルク・イシャー	スペクトラ	マルチセンサー

强化道具(过关后获得)  
胜利的键 X2、エースのお守り、ファンの花束

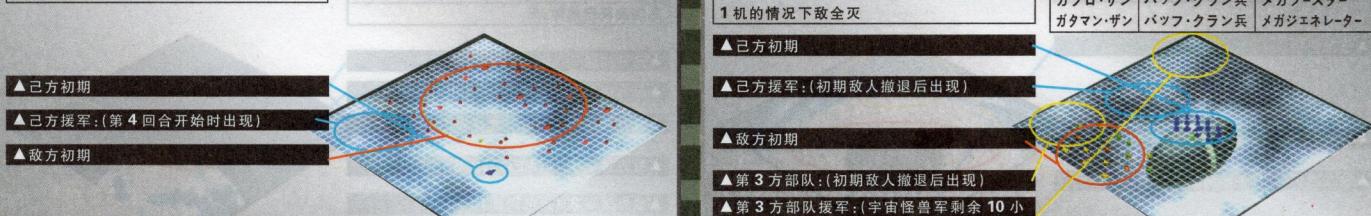


最终话 銀河に君と		
胜利条件:1.击破バイラル・シン		
敗北条件:1.己方戦観被击破		
熟练度获得条件:无		



第57話 終わりの始まり		
胜利条件:1.敌全灭		
敗北条件:1.エルトリウム被击破 2.己方戦観被击破(己方援军出现后变更)		
熟练度获得条件:7回合内敌全灭		

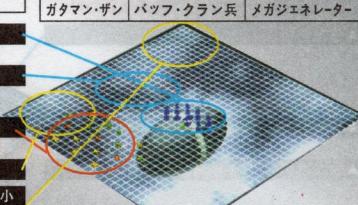
强化道具(过关后获得)
ミンメイのディスク、バサラのディスク、アンドロメダ焼きX3



第55話 死斗、未来を悬けて		
胜利条件:1.敌全灭		
敗北条件:1.己方戦観被击破 2.ドロフ・サン被击破(己方援军出现后追加)		
熟练度获得条件:バツフ・クラン军未被击破1机的情况下达成功能		

强化道具	机体	机师	芯片
	アディゴ	バツフ・クラン兵	ミンメイの人形

强化道具(过关后获得)  
ギド・マック  
バツフ・クラン兵  
高性能照准器  
バイオ・コンピュータ  
ガング・ルブ  
バツフ・クラン兵  
サンザ・ルブ  
バツフ・クラン兵  
ガブロ・サン  
バツフ・クラン兵  
ガタマン・サン  
バツフ・クラン兵  
メガブースター  
メガジエネレーター



# 第57話 憎しみの环の中で(前)

## 第57話 憎しみの环の中で(前)

胜利条件:1.敵全灭 2.ソロシップ到达地图上指定位置(敌方援军出现后追加)

敗北条件:1.己方戦舰被击破

熟练度获得条件:无

强化道具	ギド・ジック ガタマン・ザン	バッフ・クラン兵 バッフ・クラン兵	高性能照准器 メガブースター
------	-------------------	----------------------	-------------------

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(第4回合开始时出现)

## 第57話 憎しみの环の中で(后)

胜利条件:1.7回合内敌全灭

敗北条件:1.7回合结束时未将敌全灭 2.己方戦舰被击破

熟练度获得条件:6回合内敌全灭

强化道具	ジグ・マック サンザ・ルブ ドロワ・ザン	バッフ・クラン兵 バッフ・クラン兵 ハルル	ミンメイ人形 アナライザ++ バイオ・コンピュータ
------	----------------------------	-----------------------------	---------------------------------

▲己方初期

▲敌方初期

## 第58話 発动(前)

胜利条件:1.ハイラル・ジン击破

敗北条件:1.己方戦舰被击破

熟练度获得条件:无

▲己方初期

▲敌方初期

▲第3方部队:(第2回合开始时出现)

## 第58話 発动(后)

胜利条件:1.ハイラル・ジン击破

敗北条件:1.己方戦舰被击破

熟练度获得条件:6回合内敌破ハイラル・ジン

强化道具	机体	机师	芯片
ハイラル・ジン	ドバ	メガジエネレーター	

强化道具(过关后获得)  
ミンメイのディスク、バサラのディスク、ブロベラントタンクX2、カーテリッジX2、リペアキットX2、スパーリペアキットX2、アンドロメダ焼きX2。

▲己方初期

▲敌方初期:(红)

▲敌方初期:(黄)

## 第59話 果てしなき流れの果てに(前)

胜利条件:1.战斗持续至11回合

敗北条件:1.己方戦舰被击破 2.敌方小队进入指定区域

熟练度获得条件:无

▲己方初期

▲敌方初期

## 最终话 終焉の银河

胜利条件:1.???击破 2.ケイサル・エフェス  
击破(???击破后追加)

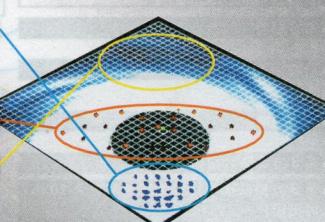
敗北条件:1.己方戦舰被击破

熟练度获得条件:无

▲己方初期

▲敌方初期

▲敌方援军:(???击破后出现)



## 最终话 今遙か远い彼方

胜利条件:1.???击破 2.ケイサル・エフェス  
击破(???击破后追加)

敗北条件:1.己方戦舰被击破 2.イルイ被击  
破(イルイ出现后追加)

熟练度获得条件:无

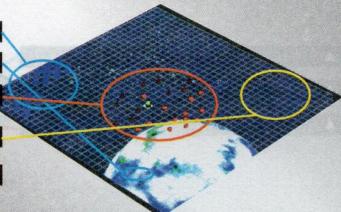
▲己方初期

▲己方援军:(灵帝回复HP时出现)

▲敌方初期

▲敌方援军1:(???击破后出现)

▲敌方援军2:(灵帝回复HP时出现)



# 命运的挽歌——R男剧情评析

首先要说一下 R 男的名字，クオヴレ（COBRAY 格弗雷）是取自著名枪械设计师英格拉姆·哥顿以自己名字命名的枪械系列之一。而英格拉姆的姓“哥顿”用日文写就是ゴードン，所以 R 男的全名就叫クオヴレ·ゴードン（格弗雷·哥顿）。



这个名字有两层含义。一个说明了 R 男和英格拉姆有很深的联系（R 男是英格拉姆的同类型复制人，也就是巴尔玛帝国多用途行动部队“巴尔谢姆”的成员）；一个就是表明 R 男的战斗方式是用枪。

R 男的机体，从ベルグバウ（WERKBAN 枪奴）到ディス・アストラナガン（DIS・ASTORANAGAN 黑天使）都是使用恶魔王的名字来命名，这也是让金子一马来设计的原因。这两台机体充分配合 R 男名字的意义，全部的武器都是枪械。但是启用金子一马的动机并不只是机体的原因，在剧情中也有许多金子一马熟悉和擅长的部分。

本次 R 男的剧情相对其它主角而言，最为接近 α 系列的主线。“英格拉姆→钢伊甸→泽·巴尔玛利帝国”这条线索始终贯穿在 R 男的剧情中，也可以说 R 男剧情是整个《第3次超级机器人大战 α》的灵魂！下面，我们来大致回顾一下 R 男的主线剧情。

先说一下大家熟知的黑天使的由来和制造目的。在第一次 α（巴尔玛战役）里的，黑天使是英格拉姆在地球当间谍期间，收集地球所有兵器（主要是魔装机神）与帝国的科技力结合的而制造的人型战斗机。初期的目标是“可以克制地球一切兵器的兵器”，但实际上真正的目的是为了成为所有平行宇宙的唯一而存在，也就是类似于“神”的存在。

在巴尔玛战役中，帝国第七舰队副司令尤泽斯秘密开发了因果律系统，并装在

自己的专用机朱迪卡上。所谓因果律系统顾名思义就是可以直接作用于因果的超越一切的系统。因果是一种轮回，世间所有一切事物都在有意无意地制造因，而这些因以各种方式影响自己或其他事物，这就是果。因果常常以“业”“命运”“报应”等手法来表现，是宇宙中最无奈的力量。宇宙中存在无限多个平行空间，但是因果的轮回却只有一个。尤泽斯利用这套系统跳出了因果的轮回，成为宇宙中唯一的存在。同时，还可以利用因果来达到自己的目的。就算对手的机体再强，只要事先知道机体的由来，就可以在机体完成前加以干涉，将因消去，也就没有机体完成这个果了。这个过程如蝴蝶效应一般，一件小事都可以造成数万年后才表现出来的后果。这样的话尤泽斯真正达到了惟我独尊的境界，成为了真正的神。

但是这个系统需要一个泛超力者才能启动，尤泽斯本身不具备这个能力，而且开发这个系统根本上是要创造一个新的神，等于是对帝国的背叛行为。所以尤泽斯以监察者的身份来到银河边境的地球寻找泛超力者（也就是第2次 α 中的神子伊露伊），英格拉姆和维蕾塔也是为了这个目的受尤泽斯的命令打入地球内部的先头部队。

英格拉姆在地球以帮助研究 EOT 兵器为名，召集了一批拥有优秀念动力素质人员，其中最优秀者古林舞被洗脑后送往第7舰队，成为帝国的战爵霍比。由于始终没能找到泛超力者，英格拉姆的工作转而变成对地球的武器研究，以便为第七舰队全面攻侵地球作准备。在和白河愁的 EOT 研究合作中英格拉姆发现了破坏神的存在，了解了普通人插手因果的严重性。不知是对帝国的效忠还是对自己存在的证明，英格拉姆以后就一直在寻找阻止尤泽斯的方法。在遇到了魔装机神后，英格拉姆回到舰队制造自己专用的人形兵器黑天使。黑天使身上加入了和因果率系统相似的，后来被称作 DIS 的系统。不过 DIS 系统那个时候还只是雏形，而且英格拉姆打着战斗兵器的幌子避过了尤泽斯的注意，悄悄地等待机会。

但是英格拉姆却低估了由自己亲手组建的 SRX 队的力量，而和英格拉姆抱



有同样目的的维蕾塔却能很清楚地意识

到这一点，所以接手了英格拉姆的位置使地球的抵抗力量得以保存。最后的决战中，当 α 部队站在尤泽斯面前的时候，SRX 的呼喊让英格拉姆知道自己不是独自一人，也不用等待 DIS 完成，打倒尤

泽斯的机会就在眼前。于是英格拉姆找回了自己真实的一面，和 α 部队并肩作战。轮回中产生了一个力量也必会创造另一克制的力量，尤泽斯这样一个想掌握因果的人就这样被自己种下的因果消灭了，不得不说是命运的玩笑，也是宇宙平衡的表现。

巴尔玛战役结束了，但是黑天使的任务还没有结束……英格拉姆和黑天使前往另外的平行空间继续着维持因果平衡的战斗。这时的英格拉姆已经超越了因果的束缚，成为了虚空的使者，平行世界的守护者。

在第3次 α 的故事中，灵帝凯萨尔·艾菲斯出现了，他想以负之无限力让银河内所有的生物摆脱肉体，成为灵魂然后和他融合，令整个银河的力量成为他手中之剑。于是，宇宙的平衡再次有了被打乱的危险，黑天使收到因果轮回的感召，转生在这个世界。

R 男第一话名为“虚空的转生”，就是讲述英格拉姆与黑天使再次在这个世界出现的过程。由于 R 男和英格拉姆一样，都是复制人（英格拉姆是1号，R 男则是16号），所以英格拉姆看中了 R 男的身体，想借用身为虚无之器的他来完成转生。可是却发生了意外，融合后的 R 男丧失了记忆，英格拉姆的灵魂也沉睡在 R 男体内，无法觉醒……

巴尔玛帝国以第一舰队为中心编成了银河边境监察部队再次来到地球，不过这次同样有着不为帝国灵帝罗弗所知的秘密。舰队司令哈扎尔受命于帝国宰相西瓦，前来地球抓捕神子伊露伊，希望借此



引 αNUMBERS 前往巴尔玛本星打败灵帝，同时西瓦则利用伊露伊控制盖贝尔·钢伊甸成为新的神。

R 男第 35 话，帝国宰相西瓦利用尤泽斯所留下的资料，完成了 DIS-REV，并和黑天使的零件一起将之装备在枪奴之上，使其成为了后来的 DIS-ASTRANA-GUN(R 男后继机)。DIS 结合了地底世界魔装机神的炼金术、召唤术和各种纹章阵术，注重的是人类精神的力量而不是超能力。DIS 是将所有怨恨、负面情感等负之无限力转化为力量并使用的装置，所以 DIS-ASTRANAGUN 登场的时候全身充满了怨念，是真真实实从地狱里爬出来的恶魔——亡灵天使。

新生的黑天使本身就是超越了因果轮回的存在，而它在这个世界诞生的原因，则是因为那个企图破坏因果循环的存在——灵帝及巴尔玛本星的钢伊甸。对黑天使来说，钢伊甸并不是崇高的行星守护神，而是一个企图破坏宇宙平衡，必须被消除的异端，其它的敌人和它相比都显得微不足道。可以说，黑天使是游戏中唯一能够和“神”匹敌的力量，甚至可以说是超越了这个世界神的存在。

黑天使出现后因为 DIS 的关系启动了情报收集能力，但是缺少情报管理中枢，只是一具行尸走肉，在宇宙间疯狂地寻找适合的灵魂来当自己的中枢(有点像 SEGA 游戏《忍》中的妖刀“恶食”)。原来哈扎尔的计划是黑天使吃掉 R 男后以 R 男作为傀儡来控制黑天使，可是 R 男已经接触过英格拉姆的灵魂，对 DIS 有本能上的理解。DIS 是充满了怨恨、悲伤、绝望等宇宙间一切负之力并以之为能量的系统，驾驭的人除了要背负 DIS 所造成的业，还要充当 DIS 内情报的眼、耳、口，以自己个人的因果为代价与整个宇宙的轮回融合，等于是放弃了自己的人生(某天本来毫无关系的人突然全都认识自己，将他们的怨恨、不满、悲哀全部发泄在自己的身上，而自己本身明知道什么也没做却只能接受，而且因为自己而死的人的亡灵也会一直徘徊在机体内，要接受这样的事并不是一般的精神力能做到的)。R 男在前一个时期思考中也明白自己原来的命运是没有未来的，与其继续自己作为复制人早已安排好的人生，还不如作为 DIS 的一部分更能找到自己的存在价值。这个想法正好和

英格拉姆产生了共鸣，DIS 承认了 R 男的思想，使 R 男得以成为 DIS 的一部分。于是 R 男驾驶着黑天使，以“虚空使者”的身份再次回到了 α 部队。

R 男第 43、44 话，格弗雷·哥顿终于认清了自己的使命，作为英格拉姆的继承人继续守护这个宇宙的平衡，而英格拉姆则永远的消失了……

英格拉姆：“醒来吧……醒来吧、格弗雷·哥顿。”

格弗雷：“英格拉姆·普利斯坎……”

英格拉姆：“你还有一定要做的事情……”

格弗雷：“为了那个就侵入我，利用我吗！？我就是我！英格拉姆·普利斯坎！我 我！！”

英格拉姆：“有想要让你看的东西……”

格弗雷：“这是……”

英格拉姆：“下一个。”

无数的文明、星球、时空、空间的画面

在格弗雷眼前晃过，最后，则是虚无……

格弗雷：“你想做什么？”

英格拉姆：“世界分为几重，其均衡崩

溃的话，就意味着所有的世界……所有的

宇宙的崩坏。也就是说这宇宙，决不允许

那歪曲之物的存在。”

格弗雷：“……”

英格拉姆：“不断重复的死和再生，再

加上那不从之灵们。正和负的无限力互相

冲突歪曲着宇宙，终将带来世界的毁灭。”

格弗雷：“负之无限力……将其转化

为力量的 DIS-REV。”

英格拉姆：“黑天使是立于其夹缝中

的因果律之看守者……”

格弗雷：“那就是你的使命吗？”

英格拉姆：“是的。我只不过是一个存

在于所有世界，并在所有世界中暂留的旅

人。但是，我的肉体被无限力侵蚀，只有灵

魂得以逃离到这个世界。”

格弗雷：“然后，侵吞了我……”

英格拉姆：“错了。并不是我侵吞了

你，而是你侵吞了我。”

格弗雷：“！”

英格拉姆：“作为失去肉体的替代我

选择了身为虚无之器的你。但是由于预想

之外的事态你失去了记忆，同时我的灵魂

也沉到了意识的最深处。然后，你经历了

吞了我的灵魂，连我的存在也已即刻就要消失。”

格弗雷：“然后就用最后的力量来引导我吗……”

英格拉姆：“正是如此。这

样子说的话，你会怎么做？”

格弗雷：“决定了。我不是英格拉姆·普利斯坎！而是格弗雷·歌顿！只要是威胁到我的存在，不论是谁都要排除！”

英格拉姆：“好吧。那么，就尽全力来抵抗吧，虚假的人偶啊~让我看看你那生命之力吧！”

格弗雷：“消失，英格拉姆！我就是都托付给了我……”

维蕾塔：“格弗雷……”

格弗雷：“英格拉姆·普利斯坎已经不在了……”

维蕾塔：“我知道。在你的里面，我感觉不到他了……”

格弗雷：“维蕾塔上尉，你到底……”

维蕾塔：“我是他的影子、他的同志，另一个的他。而且，也是他唯一的亲人。”

格弗雷：“……”

维蕾塔：“但是，现在的我也有伙伴。深爱着的伙伴们……而且，也有着继承了他使命的你……”

格弗雷：“我对在我内里的他，英格拉姆·普利斯坎的阴影感到害怕。但是，那只不过是我灵魂的渴望触动了他的存在而已……”

维蕾塔：“你拒绝了和他成为一体？”

格弗雷：“不。作出选择的是他。他得知我觉醒了自我，并不是想要侵吞我而是想要向我传达些什么……他这样说，‘为了达到目的而不择手段的做法只会重复过错’。”

维蕾塔：“……”

格弗雷：“我通过和他的对峙而初次

知晓，他那使命的沉重和那份悲哀与愤

怒。”

维蕾塔：“然后，你就继承了他的使命

……”

格弗雷：“对没有过去的我来说就像

是定做的方向呢。对从调整槽中出生的我来说所看到的一切都是那么耀眼。人活

着，然后死亡、谁快乐、谁悲伤……我想要



クオウレー  
「テトラクテュス・グラマトン…！」

R 男的最大必杀技发动时可以在他背后看见英格拉姆的身影。命来守护所有的世界时，英格拉姆将一切都托付给了我……”

维蕾塔：“格弗雷，你不是英格拉姆·普利斯坎。不过，你是我们的同志，是 αNUMBERS 的一员呢~”

格弗雷：“啊啊~至少，在这个世界的这个瞬间……”

格弗雷：“( …… DIS-ASTRANA-GUN，再让我、稍稍沉浸在这温暖中一会儿吧，直到那天到来为止…… )”

黑天使是因果律之看守者，也就是说，黑天使本身不能存在于任何平行世界中。一旦在一个世界中完成了守护因果的使命，就需要前往下一个存在因果破坏威胁的世界。R 男从继承英格拉姆使命的时候，就深知，和自己所爱的人、朋友、αNUMBERS 的离别终将到来。在离别到来之前，R 男希望以“人”的身份待在 αNUMBERS 中，享受这短暂的幸福。

黑天使，就是这样陷身无尽的轮回，通过消灭无限宇宙中所有涉足因果的可能性达到保持宇宙因果平衡的目的。而黑天使本身也在这个过程中脱离兵器的范畴得到了升华，成为真正唯一的因果守护者和协调人。

最终话，R 男与灵帝的战斗，是真正的宿命之战……

凯萨尔·艾菲斯：“归属与吾。格弗雷·哥顿”

格弗雷：“巴尔玛之战后开始和我说话的，果然是你吗…”

凯萨尔·艾菲斯：“汝所拥有的 DIS-REV 同吾的波动相近。若汝归顺于吾即能守护这个充满生命的世界。在我祈愿用生

力！”

恶灵都招来啊！”

凯萨尔·艾菲斯：“有那种力量的话连  
支配因果律都成为可能。那时，银河将会  
迎来崭新的死与再生。”

格弗雷：“……”

塞奥拉：“格弗雷……”

凯萨尔·艾菲斯：“当然，汝会得到相  
应的安乐。”

格弗雷：“无聊……”

凯萨尔·艾菲斯：“汝…拒绝吾吗……”

格弗雷：“对我而言的安乐是我自己  
找到的东西…。不过前提是在这个宇宙里  
有。”

凯萨尔·艾菲斯：“那么，吾告知汝。那  
种东西不存在。”

格弗雷：“是吗…那么，就把你消去，  
然后我自己去找。”

塞奥拉：“格弗雷！”

阿拉德：“这家伙…！说的好啊！”

凯萨尔·艾菲斯：“愚蠢…。无限力连  
你也控制了吗…”

格弗雷：“说什么都行。决定我生存方  
式的是我自己。”

凯萨尔·艾菲斯：“那么，我就把你的

灵魂给恶灵吞食吧。那一刻，才是吾解放…”

世界的楔并创造崭新的宇宙之时…”

格弗雷：“如果你能做到的话…！”

格弗雷：“是你吗…”

英格拉姆：“没错。我灵魂的一部分流  
入到了你的体内…”

格弗雷：“但是，在我内里溶合，现在…也是我！！”

已经没有了…”

英格拉姆：“那样就好。你并不是我。”

格弗雷：“我是格弗雷·歌顿。仅此而  
已”

英格拉姆：“格弗雷，我的全部都交托  
给了你。应该不会再见面了吧…”

格弗雷：“永别了、另一个我，英格拉

姆…”

格弗雷：“凯萨尔·艾菲斯！！…你的存在不  
被允许…”

凯萨尔·艾菲斯：“虚空的使者啊。汝  
出来啊！”

…追上吾了吗…”

格弗雷：“我从某个男人那里知晓了  
时间…不、再也见不到你们了也说不  
歪曲所有世界的恶意之块…你的存在。”

凯萨尔·艾菲斯：“平行世界的守卫吗

格弗雷：“然后，我从那个男人那里继  
承了使命…为了所爱的世界和所爱的人

们…为了我可以亲手守护这一切！”

凯萨尔·艾菲斯：“为了这些就要把我  
们身边的。绝对哦…”

塞奥拉：“可是…”

格弗雷：“相信我。我从不说谎…”

塞奥拉：“嗯…”

阿拉德：“说定了哦，格弗雷…”

格弗雷：“啊啊…我记下了。一定…还

会再见…”

塞奥拉：“等等！格弗雷…格弗雷不见

格弗雷留下了一定会再见的约定。也

许身为虚空使者，已经看到了未来这个世

界还将出现破坏平衡的力量吧…那个

时候，他还会和黑天使一起返回…”

格弗雷：“无须担心…”

塞奥拉：“格弗雷！”

格弗雷：“阿拉德…塞奥拉…bers 的大家。我开始旅行了…为了完

成从那个男人处继承的使命。作为虚空的

使者和黑天使一起开始为了守护所有平

行世界的战斗之旅。…再会吧。阿拉

德，塞奥拉，我所爱的朋友们啊…”

塞奥拉：“怎会…！”

## 金子一马的恶魔美学 ——本次机战和女神系列的联系

出于是个崇拜金子一马的机战玩家首先玩的 R 男  
剧本，原来以为只有机设是出自金子一马之手，但是玩  
了剧情以后发现根本就是《真女神转生》剧情的 SRW  
版。不仅是 R 男对自身的思考的突破，细节上无一不体  
现出《真》特有的忧郁和诡异，整个剧本阴沉得透不过  
气。

人物设定映射到《真 3》里，灵帝就是唯一神的分灵，  
英格拉姆相当于路西法，叛变神但是失败被封在异界失  
去了力量，于是将恶魔力量的集合体祸魂叫给一个普通  
少年造出了人修罗，在机战中表现为黑天使找到了 R  
男。从此一起走向了灭神的道路，最终人修罗打败了神  
也打败了路西法真正离开了原来的世界走向了无尽的  
“真正的战场”，这一切都和 R 男的剧情不谋而合。

剧本中对钢伊甸的定位也相当有趣，本身并没有显  
示什么神迹，而是以高高在上的姿态操纵他人铲除异  
己，和《真》中唯一神的形象不谋而合。而在从来不屑于  
神的黑天使和经过地球人造神战斗的战士面前表现地  
那么无力。神，到底靠的是信仰的力量。R 男和人修罗  
一样是作为环宇宙中的一个特异点而存在的，只有在特  
定的场合才能体现自己的价值。虽然最后离开自己世界

的理由不同，但都是忠实于自己的使命。人修罗为了更  
强的力量而离开，最后成了真正的恶魔。而 R 男则是为  
了他人幸福而离开，用佛教术语来说，罗汉渡己佛渡人，  
R 可以算是脱离尘世成佛了，这也是“涅槃”的意义所在。

正文中多次提到的情报一词来源于 ATLUS 的《数  
码恶魔传说》，因为笔者找不到更恰当的形容了。世间万  
物都可以用数字来表示，这些数据的汇总就是情报了。  
一片树叶里都蕴藏着天文数字的情报，只要能完全解析  
这些情报就可以复制出一个一模一样的树叶。每日吃下  
的东西，也可以看作是摄入新的情报，生物就是靠不断  
摄入新的情报才能得以维持和进化。从原理来说，不管  
是天然的生命还是人造的机器人，都是一样的。在 DDS  
的世界里，阳通过阳光将情报带到地球上，产生万物。而  
这些情报最后又会以波的形式回归太阳，经过循环再  
生，再次投向地球。地球上的情报就是在这样不断的轮  
回循环中，死亡、再生、繁衍、进化… 因果也是以情报  
为媒介传播，一个情报集合体消亡了以后数据会分散重  
组以新的形式出现，而因果也会附着在这些情报上流传  
下去（就是前世今生的道理啦），也是“轮回”的意思。

情报流的循环是高达的世界里的 NT 相互认知，E-  
VA 里的 LCL，翼神里的世界调率，BP 中的心之光…

的意识情报集合。DIS 的作用就是一个情报收集系统，除  
了本身封印的亡灵情报外，在因果的旋涡中收集有用的情  
报来取得对自己有用的信息也是 DIS 的制作目的。原  
来第一次 ALPHA 中黑天使的设定是翅膀展开后可以  
从多个平行宇宙中吸取能量，现在看来这种能量就是情报  
的意思吧。尤泽斯想在稳定的情报流中加入额外的情报  
来破坏秩序，黑天使就循着这股乱流找到根源并破坏。  
这两个对立的情报集合可以说是一个固定单独的循环  
系统呢。

从上看来，金子一马在剧本中的影响超过了笔者的  
想象，能在机战中展现出如此深邃和黑暗的剧情实在是  
一开始没有想到的。没有热血的吼叫，没有正义的口号，  
有的只是对命运的嘲讽和一丝无奈。金子一马在女神世  
界里创造出了人修罗这样的世上最强的恶魔，又在机战  
里创造了台直接作用于因果的终极机体。在金子一马的  
世界里，能造成多大的破坏都不是强大的标志，贯彻自  
己的信念，将自己的限制扔在身后才是强者的证明。正  
如最后一话所表现的那样，死去和活着的人们会将“钢  
之魂”流传下去。而人类精神的循环能穿越空间的隔膜  
时间的流逝，又将是一个不被情报的更新和宇宙的变迁  
所左右，突破因果的独立的轮回了…





## 终焉的银河

本次副标题名为“终焉的银河”，究竟这个词的含义是什么呢？

首先我们要解释两个名词，*αποκαλυψισ* 和 *Akashic·Record*。

アボカリュプシス，即“*αποκαλυψισ*”是希腊语“默示录”的意思。默示录来源于《新约全书》，预言最终审判的来临和光景。游戏中借用了这个词，代表令银河毁灭然后重生的计划。

アカシック·レコード，即 *Akashic·Record*，直译过来为“阿卡西记录”，是宇宙中集合所有生命体记忆、智慧、思念、思考并分类、储藏的巨大能量带；过去和睿智的储藏库。与黑天使所利用的负之无限力相反，是正之无限力的存在。

终焉的银河，以 *αποκαλυψισ* 为名称的计划，是要毁灭银河所有邪恶的存在，重置银河，并创造新的生命。这一切的发动者，正是 *Akashic·Record*。不过，在 *Akashic·Record* 的意识能量中也有反对 *αποκαλυψισ* 计划的存在，它们给予了 *αNUMBERS* 部分成员无限的力量以对抗 *αποκαλυψισ*。如真盖塔的盖塔射线、战国魔神的比姆拉、勇者王的原始能量、伊丁的无限力，这些能量的源头都是 *Akashic·Record*。

*αποκαλυψισ*，就是银河规模爆发的死与新生，也就是“所有的终结的开始”……银河的终焉。*αποκαλυψισ* 的预兆在 50 万年前就已经发现，那也是使使徒诞生的契机，先代文明所导的最早的人类补完计划；但因为那不过是预兆而已所以补完的人类也全部灭亡。*αποκαλυψισ* 的第一阶段就是抹杀所有生命体，所以一切智慧生命的天敌宇宙怪兽就诞生了。其它各种威胁由于 *αποκαλυψισ* 而发生着，原始恶魔、索尔 11 游星主程序的变化、再生的使徒、来自其他银河其他次元的敌人，为了银河重生而发生的时间差以及空间扭曲（MACROSS7 船团）……而这一切，都是制定这个宇宙的那无法抵抗的无限之力——绝对命运 *Akashic·Record* 所导致的事情。包括伊丁之力在内的各种力量，只不过是 *Akashic·Record* 的一小部分而已。

*αNUMBERS* 部队实际上也被 *Akashic·Record* 所引导着，令银河导向终焉。直到最后，大家才弄清楚 *αποκαλυψισ* 的含义，并开始对抗命运。

艾兹拉：“好吧，就告诉你们。你们能够聚集这么多无限力，本身就是 *Akashic·Record* 干得好事。为了将牌集齐不惜连时间也歪曲。”

麦克斯：“那么……！”

艾兹拉：“没错、麦克西里米安·吉纳斯。你们所在的宇宙时间的流动比地球快这也是因为 *Akashic·Record* 的力量。对宇宙的历史来说 50 年左右的时间流逝和一瞬没什么差别。另外让你们和伊丁的巨神接触并将之运回地球也是 *Akashic·Record* 所为。明白了吧？你们是被选中的样本。但是，你们却将那力量浪费在战争上了。”

布莱德：“那是因为不战斗的话我们就无法活下来！”

艾兹拉：“那已经违反了 *Akashic·Record* 所订下的真理了。弱者就会被淘汰，那是宇宙的规则。而你们却违背这点，持续浪费着无限力。”

拉克丝：“但是，我们为了生存而进行的战斗，为什么会引导 *αποκαλυψισ* 的到来？”

艾兹拉：“非常简单的道理。以被赋予力量的你们为中心爆发的战斗，总有一天会毁灭银河。*Akashic·Record* 为了加速其发生，将宇宙怪兽作为初始的混乱而散播出去。”

左近：“那就是 *αποκαλυψισ*……”

艾兹拉：“*Akashic·Record* 为了让自己所期望的生命体诞生而将这个银河重置。那就是银河的死与再生，*αποκαλυψισ* 了。没错！席卷而来的破坏神，铺天盖地的陨石雨。终末之日已经开始了！而与引导这一切的 *Akashic·Record* 青道而驰的你们……是失败品！”

那么，*αNUMBERS* 是如何阻止了 *αποκαλυψισ* 呢？“保护弱者、重要的东西，那些思念形成为力量”，“想要活下去的强烈思绪才是真正能对抗 *αποκαλυψισ* 的力量……”。*αNUMBERS* 众人想要保护自己的朋友、爱人、世界，这强烈的愿望传达到了 *Akashic·Record*，*Akashic·Record* 最后认可了 *αNUMBERS*，给予了银河再一次机会。

## 钢伊甸的来历

钢伊甸共有两个，地球上的钢伊甸叫纳西姆·钢伊甸，巴尔玛星球的则叫盖贝尔·冈伊甸。两个钢伊甸都是在地球诞生的，地球人和巴尔玛星人是拥有同一祖先的兄弟。在和灵帝罗弗的对话中，众人知道了钢伊甸的来历。

罗弗：“哼哼……看来你们没有从纳西姆那里知道这些事情呢。你们猜的不错。而且、两个钢伊甸都是在地球诞生的。遥远的过去，由于 *αποκαλυψισ* 前兆让现存人类的祖先陷入了濒临灭亡的危机中……”

辉：“我们的祖先…被称为原始文明的种族吗？”

罗弗：“比那祖先更加遥远的过去，被称为第一始祖民族的生命体被赋予了智慧。死海文书和补完的手段就是他们留下来的。”

罗弗：“继承了第一始祖民族的原始文明，其在这银河中所至之处都繁荣至极。然后，慢慢地由于自己洒下的毒而招来了灭亡。”

贝斯：“等等！那么、*Akashic·Record*…伊丁的意志是！”

罗弗：“没错。你们称为第 6 文明人的东西就是第一始祖民族的意志集合体。然后，*αποκαλυψισ* 的前兆发生了。不过呢，那时候应该是儆戒的意思吧，从虚空涌来的破坏神，外宇宙而来叫做补完的手段来躲避种种，地球各地应该也能看到其留下的痕迹吧。”

左近：“是吗？那个作为沉睡在海底的遗迹想要离开地球却失败了的宇宙船吗……”

罗弗：“那时候，*αποκαλυψισ* 前兆让人类祖先失去了 99% 的人口。”

甲儿：“那、我们就是那剩下 1% 人口的子孙吗！？”

罗弗：“也有直系的吧。…确实记得留在地球的人类，在某个大陆上建造了冠以太阳之名的帝国”

光：“那是…莱丁的……”

罗弗：“但是，现存的大多数种族都是通过他们留下的种子而诞生并养育出来的。完成后的两个钢伊甸，盖贝尔和纳西姆在地球荒废后以寻找新天地为目标开始了旅行。然后，盖贝尔和纳西姆到达了这个星球——泽·巴尔玛利。在那里两个钢伊甸生出并养育了泽·巴尔玛利的人民。这就是泽·巴尔玛利的创世。数千年的时间过去，这颗星球也充满了生机，开始慢慢夺回那一度失去的繁荣……不过，在那时，异变发生了。纳西姆说向要回到地球去，看起来，我们的祖先将思乡之情放入了纳西姆的体内呢。盖贝尔送走了纳西姆……但是，为了两颗星球的再次相会而留下了连接盖贝尔和纳西姆之间的道路”

阿姆罗：“那就是 CROSS GATE(时空门)吗？”

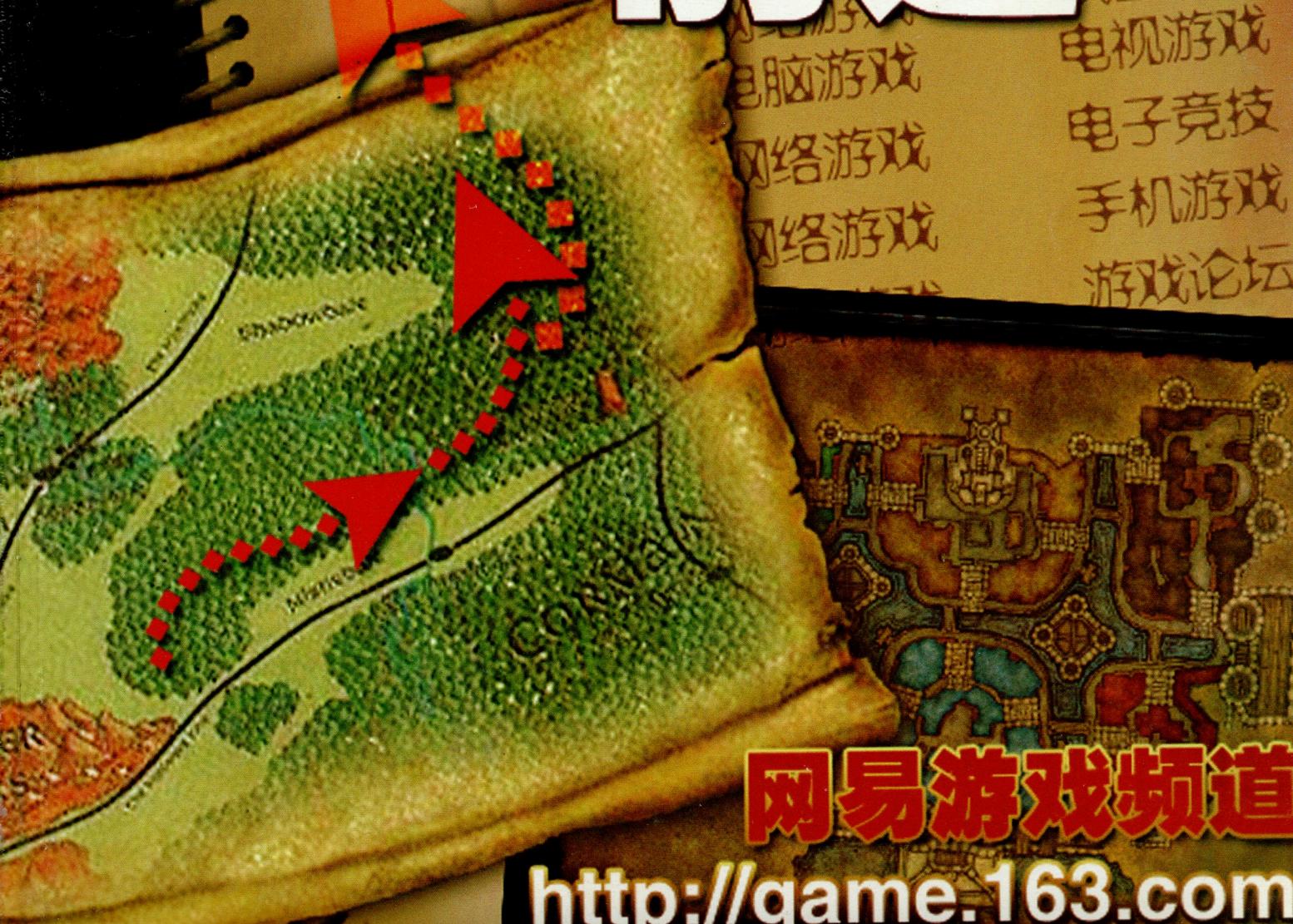
罗弗：“本来是第一始祖民族的遗产，而人类的祖先利用了它们。但是，纳西姆却没有使用 GATE 就穿越了银河，一路上向残存的人类传播对地球的思念……那都被作为传承而留下了吧。地球对银河所有的住民来说，好象都有着一种特别的意义。然后，盖贝尔入睡了…带着纳西姆之子终将来到这个星球的思绪入睡了。没错，为了等待和拥有自己相等力量的纳西姆一决雌雄的那天的到来”

编者按：本来，作为所有文明源头创造出的保护神钢伊甸可以称为类似神的存在，但是在 *Akashic·Record* 的面前却又显得如此微不足道。第二次 *α* 的最终 BOSS 在这里沦为了“马仔”一样角色，实在是令人意想不到阿……（钢伊甸是马仔的话？那真龙虎王岂不是马仔的马仔？那 S 男和 R 女的机体岂不是连马仔都算不上？……这、这么一说的话，的确……总之，大家有不满的话就去找寺田胖子算帐吧！）

网易游戏频道  
game.163.com

# 向着游戏的伟大征程 前进

成金殿堂  
电视游戏  
电子竞技  
手机游戏  
游戏论坛



网易游戏频道

<http://game.163.com>

# 第二次超级机器人大战α豪华攻略特辑

α 系列的终结

## 第二次超级机器人大战α —終焉の銀河へ—

售价55元 九月一日隆重上市

344页全彩铜版精美印刷

全部路线、战略地图、攻略要点、敌军资料、剧情小说  
附赠超豪华附录特典

邮购地址:成都市营门口路民光商厦5楼 发行部 许海龙收

全国快递邮费15元

### 超豪华特典

- 1.18种1/144比例，高达SEED机体模型，随机抽取
- 2.寺田贵信监修机战原创漫画《钢之救世主》完全版
- 3.《游戏日》历代机战攻略限定收藏版(R、D、OG、OG2、第2次α、MX)
- 4.机战α完结纪念特辑《荣光的轨迹》
- 5.电击通贩版“斯雷德盖米尔”&“塞欧娜”手办回函抽奖券



FREEDOM GUNDAM  
AEGIS ASTRAY  
BUSTER JUSTICE