

数字化用户

总第64期
特价 8.8 RMB 2005 2月号



游戏日

2005年2月1日出版
定价9.0元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号G2-99
免费咨询电话: 8008864689

枪VS剑
西部武士 活剧侍道

DQ&FF富豪街

转瞬红颜
义经英雄传

NAMCO官方恶搞之全地图攻略

世界传说——
换装迷宫3

编辑部的故事之
我的女神

滴水不漏“极”道攻略

决战III

全合战兵力图 / 极道高分路线指引 / 全武将收集 / 精美武将图鉴

万元大奖 期期送
PSP NDS各四台
随刊赠送
2005年精美台历

GT赛车4

卷首特辑
全方位攻略指南
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

打造顶级视听设备 享受在家驾驶F1的乐趣

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

从2004年10月号开始，每期都有！

活动规则

1. 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。
2. 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。
3. 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。
4. 书面《读者调查表》以当期杂志所附带为准，复印无效。所调查的内容必须填写清晰、完整。
5. 网络《读者调查表》请访问<http://www.gameday.com.cn/reader/reader.htm>并填写。
6. 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。
7. 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。
8. 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。
9. 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式，如果没有联系电话、QQ或者电子信箱也务必填写正确。
10. 读者因中奖所承担的个人所得税请自行办理。
11. 本次活动最终解释权归《数字化用户·游戏日》杂志社所有。

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》并按期寄回，就有机会赢取千元大奖！
还等什么？赶紧参加吧！
下一个幸运儿也许就是你哟！

本期抽奖奖品

- 一等奖 4名 PlayStation Portable 一台
- 二等奖 4名 Nintendo DS 一台

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。



■卷首特辑■

打造顶级视听设备,享受在家驾驶 F1 的乐趣!

GT 赛车 4

2

■最速攻略■

义经英雄传

32

■强档攻略■

活剧侍道

44

DQ&FF 富豪街

52

■掌机攻略■

换装迷宫

56

■尽在掌握■

WE8 最终版速报

72

WE 欧洲战略版

74

WE 汉字大辞典

73

■非主流■

我的女神

76

NAMCO 博物馆

80

永恒传说

78

炼狱

81

红忍

79

■极限研究■

重生传说

82

金手指

91

勇者斗恶龙 8

89

■才语游言■

闲言碎语

92

画师访谈

99

才语邮局

93

恐龙时代

100

涂鸦板

96

游戏日大杂烩

103

火星图库

98

混沌谷

104

■卷尾攻略■

全合战兵力图,“极”道高分路线指引,全武将收集,精美武将图鉴,组成滴水不漏“极”道攻略!

决战III

106

■每月评述台■

全是续作,都是冷饭! 游戏市场,仍处严寒!

143

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>

总编辑牛油

主编许海龙

执行主编周博

责任编辑郑兆昕

编辑郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超

发行总监秦凤

市场策划刘丹

特约编辑 Cyberman (美国)

美术编辑陈颖、张小乐、梁镭耀

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 507 室

邮编 610036

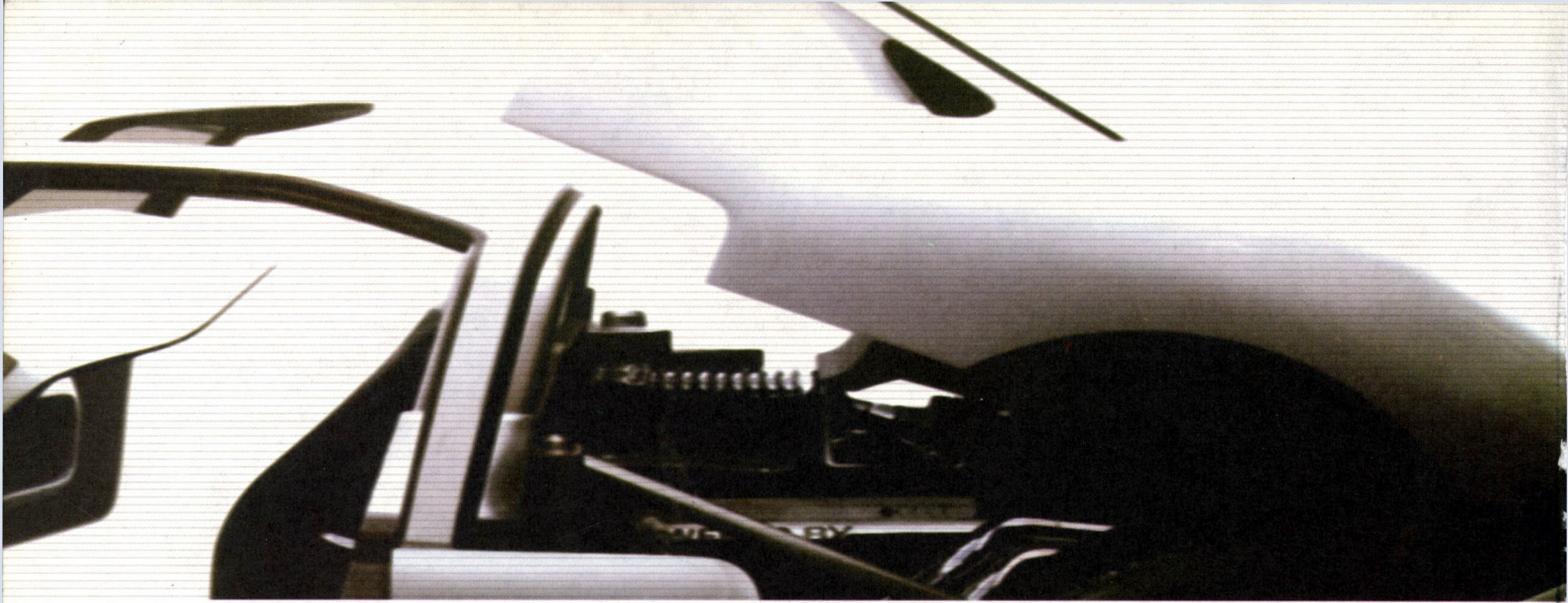
定价人民币 9.00 元

印刷单位四川蓝剑协力印务有限公司

刊期月刊

出版日期 2 月 1 日

最近有大量读者来信反映,2005年1月号《游戏日》上的《XBOX 改机基础篇》和2005年1月A《游戏风》上的《XBOX 直读完全手册》,内容和作者都完全相同。经双方沟通发现,此事件乃《游戏风》工作失误所致,具体情况请参看2005年2月B《游戏风》,特此说明。



高度真实感赛车游戏

GT赛车4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

逍遥梦

GRAN TURISMO 4

机种:PS2 厂商:SCEI 类型:模拟驾驶

发售日:2004年12月28日

文:星辰 DRAGON 短篇 责编:星辰

It's GT

GRAN TURISMO 4

GT 是 Gran Turismo 的缩写,这个单词是意大利语,意为“高级跑车”。

GT 赛车系列是由 SCE 开发的赛车模拟游戏,是一部足以载入电子游戏史册的优秀赛车作品。至今为止,整个 GT 系列在全球范围内已经销售了 3700 万套,其中于 2004 年 12 月 28 日发售的最新作《GT 赛车 4》仅仅两天就售出了 100 万套!不但如此,各种昂贵的游戏周边设备也处于热销中,PS2 上最受欢迎的赛车游戏的魅力由此可见一斑。

不一样的 GT,不一样的攻略

《GT 赛车》和其它赛车类游戏相比具有很大的不同,与其说《GT 赛车》是一款赛车类游戏,倒不如说它是一款模拟驾驶游戏,真实模拟现实中的驾驶感觉是 GT 系列一直锐意追求的目标。GT4 作为系列的最新作拥有许多与众不同的地方:PS2 上首次支持 1080i 输出的游戏;极具真实感的杜比 5.1 环绕音效;具有专业效果的拍照模式;史上最真实的驾驶手感;总共 100 首 BGM;首次在游戏中真实再现纽堡林赛道……

面对这样一款集大成的游戏,我们的攻略也和《游戏日》以往的攻略有着很大的区别。我们尽可能多的涵盖游戏中所涉及的方方面面,并且加以拓展。比如在车辆改造和调整方面介绍了汽车相关基础知识,在弯道攻略方面讲述了汽车转弯时的物理学分析,在 GT 周边设备中介绍了 HDTV 和投影仪的入门知识,在游戏音乐的环节介绍了欧美音乐常识,在拍照环节介绍了摄影相关的技巧……本次的攻略可以说是《游戏日》历史上信息含量最大的一次,除了帮助玩家快速上手之外,还希望玩家在玩游戏的同时能够增长一些知识。

从游戏中获取知识,我们的回答是肯定的!!只要你耐心读完本篇攻略,并且能够将文章中涉及的知识正确运用到游戏中,那么,我们可以保证你将在同龄人中拥有足够炫耀自己的资本!跑车、时尚 IT 产品、欧美流行音乐、摄影……面对这样充满诱惑力的字眼,你还在犹豫什么?立刻跟随我们开始跑车浪漫之旅!!

GT入门须知

GRAN TURISMO 4

- 1 不可将 GT 赛车看作简单的赛车游戏,在 GT 赛车的世界中有如驾驶真车一般真实。
- 2 《山脊赛车》《极品飞车》等游戏的 fans 请谨慎进行本游戏,克制诸如摔手柄、砸机器的冲动。
- 3 在进入弯道时一定要踩刹车,一切踩油门过弯的想法都是不可能实现的。
- 4 请严格区分游戏和现实世界,游戏中的一切操作在现实驾驶中都是极度危险的事情。
- 5 每两个小时请让眼睛休息一下,同时也请略微活动一下身体。

GT 系列回顾

1997/12/23

《GT 赛车》首次在 PS 上亮相。游戏中共收录了 100 余辆性能各异的跑车，令所有玩家兴奋不已，而且《GT 赛车》严谨真实的操作手感受到了很多专业玩家和爱车人士的好评。GT 系列的辉煌由此拉开了序幕。



1999/12/11

《GT 赛车 2》再次出现在玩家面前。本次不但新增了大量日系跑车，而且还收录了国外众多著名品牌的车辆，使车辆总数猛增至 500 余辆！除此之外，游戏的画面也得到了大幅度提高，新增的初学者教学模式使更多对 GT 系列不了解的玩家也能够轻松上手。



2001/4/28

《GT 赛车 3 A-spec》首次在 PS2 上登场，革命性的画面表现令所有玩家震惊，同时游戏操作设定更加细致真实，配合同期发售的专用方向盘“GT FORCE”几乎可以体验到驾驶真实赛车的乐趣，自此以后，GT FORCE 成为了每一个 GT 赛车狂热 fans 的必备物品。另外，通过 iLINK 连接，可以进行最大 6 人的联机对战，使游戏的乐趣大为提高。



GRAN TURISMO 4

2002/1/1

《GT 赛车 Concept2001 TOKYO》发售。此作是配合“东京 2001 车展”所发行的外传类作品，游戏中收录的均为东京车展展出车辆，系统方面也有大幅度的简化。不过从这作上可以看到许多 GT 系列未来发展的方向。



PlayStation 2



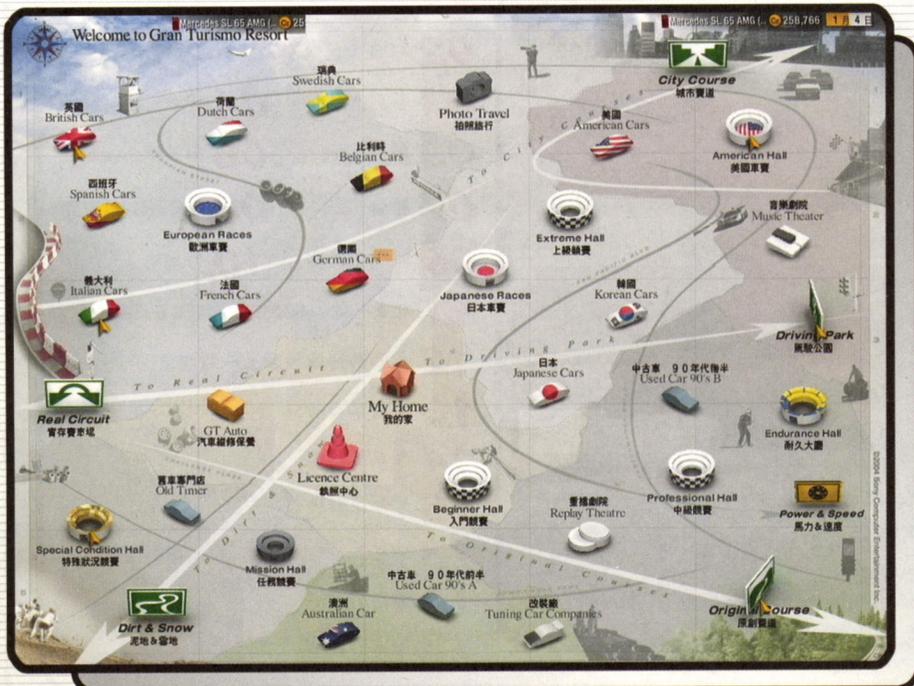
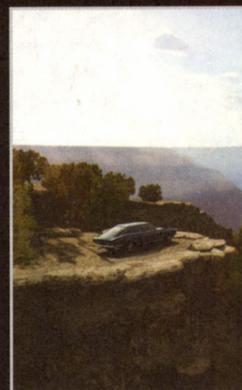
2003/12/4

《GT 赛车 4-前奏版》在玩家千呼万唤中终于推出。GT4 的几度延期令所有喜爱 GT 赛车的玩家焦急不已，在这种情况下推出的前奏版终于满足了玩家的要求。前奏版是一个侧重于面向初学者的游戏，拥有完整体贴的教学模式，另外同期推出的繁体中文版也使国内玩家消除了语言上的障碍。此作的推出又成功吸引了一大批玩家加入 GT 赛车的大家族。

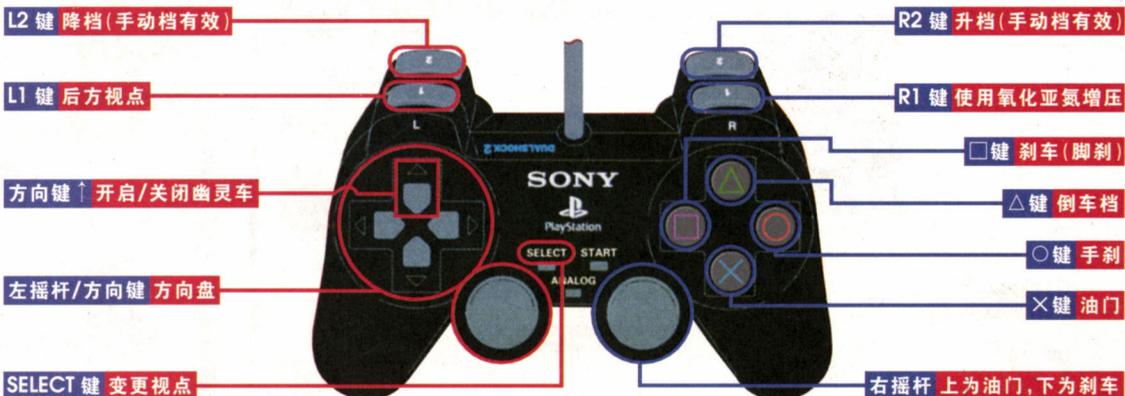
2003/12/4

2004 年 12 月 28 日，GT 史上开发周期最长的《GT 赛车 4》终于如期登场，三年磨一剑，GT4 带给我们的是一个前所未有的“真实感”!! 日本权威电子游戏周刊《FAMI 通》更是毫不吝啬的给出了 39 分(满分 40)的超高评价! GT4 势必又将掀起一股新的狂潮!!

卷首特辑 GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR



基本操作



关于 TCS 系统

TCS 系统的作用是防止车辆在行进时打滑,当感应器侦测到车辆开始打滑后,就会自动控制引擎降低输出功率来停止打滑。

关于刹车提示灯

刹车提示灯是系统提供的供初学者参考的刹车指示,一般初学者比较难掌握刹车的时机,那么只要观察到刹车提示灯开始闪烁,就需要踩刹车准备过弯。因为刹车提示灯是面对初学者的,所以刹车的时机比较保守,高级玩家可以按照自己的习惯进行驾驶。

车前视点图示

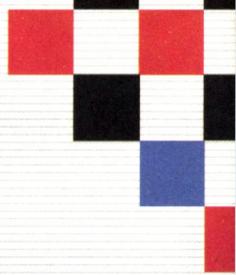
竞赛监视器图示



- 01 行驶步调
- 02 追越指示
- 03 返回维修站
- 04 比赛速度显示
- 05 车辆状况指示
- 06 各车车间距离
- 07 比赛基本数据
- 08 单圈最好成绩及各车排名变化(按照深蓝→鲜红的颜色,依次为排名从低至高)



- 01 轮胎磨损状况(蓝→绿→黄→红,磨损度一次提高,变红时必须更换轮胎)
- 02 TCS 全速牵引力控制系统指示灯
- 03 手刹指示灯
- 04 行驶速度
- 05 档位显示
- 06 车体平衡指示
- 07 排名
- 08 目前圈数/总圈数
- 09 赛道示意图
- 10 后视镜
- 11 机油指示灯(如果灯亮,则说明需更换机油)
- 12 单圈最好成绩和上一圈成绩
- 13 目前所用时间
- 14 刹车提示灯
- 15 发动机转速表
- 16 油压表
- 17 刹车力度
- 18 油门力度
- 19 油量表(E表示空,F表示满)



GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR 新手入门



中文版 & 日文版

本次GT赛车4同步发行了繁体中文版本,使饱受语言不通之苦的玩家大大松了一口气。不过相比起日文版,中文版本在某些方面略有差别,下面列出的是两个版本的区别对比。

1. 汽车的介绍

日文版中在车库查看车辆或者买车的时候,画面下方会有滚动的汽车介绍文字,但是中文版中省略了这段介绍文字。



2. 语音解说

在GT模式中,如果前往非比赛跑道进行自由驾驶,之后的Replay中,日文版有日文男声对车辆的讲解,中文版没有。

3. 继承记录

日文版可继承GT3的记录,获得奖励资金1000万,中文版无法继承。

4. 货币差异

日文版货币和中文版货币汇率对比为100:1,也就是说日文版的资金会比中文版中的多两个零,不过这只是货币单位的不同,对游戏并没有影响。

5. 速度差异

日文版B-spec模式可以最大5倍速进行,中文版只能最大3倍速。

目前已知游戏中存在一些BUG,虽然大部分不妨碍游戏的正常进行,但是这里还是罗列出来,以免玩家造成误会。

1. 上级竞赛中的“方程式GT世界锦标赛”奖金显示为“—”,如果此时按键的话会死机,必须等待系统奖金显示完毕出现OK按键后才能继续操作。
2. Audi 观光杯赛事在完成比赛之后,最外层的选单看不到奖杯的显示。
3. 里程表自动还原。在进行连续比赛后,里程表会自动还原,里程数不会上升。
4. 车辆调整菜单中的显示错误。悬吊系统中,选择拉伸的时候,下方的提示为压缩;选择压缩的时候,下方提示为拉伸。变速器系统中,下方的文字说明为“调整的数值越小,加速越快,极速越慢”,正确的应该为“调整的数值越小,加速越慢,极速越快”。

5. 某些特殊车辆的警告信息窗口每句话末尾会有“\n”的符号,如NICK One 2022这辆。
6. 中古车商店名称错误,中古车90年代前半为90年代后半,而中古车90年代后半才是90年代前半。
7. 在能够以B-spec模式进行的比赛中,只要以B-spec参加第一场比赛之后,从第二场开始都能以A-spec模式参赛而无视执照限制。
8. 联网模式无法退出,只能按RESET重新启动。

A-SPEC & B-SPEC

本次GT4中共有两种驾驶模式“A-spec”和“B-spec”。A-spec模式就是普通的驾驶模式,而B-spec模式则是新增加的导演模式。

在导演模式中,玩家不必亲自驾驶赛车,而是指挥电脑进行比赛,并且在导演模式下不会受到驾照的限制。通常玩家会将这个模式称为“挂机模式”。在导演模式中,玩家可以根据比赛的情况下达相应的指令。画面上方1-5的数字分别代表赛车行走的方式,1为最慢,5为最快。在1指令下,赛车行驶最为安定,而且轮胎的磨损和耗油最少;在5指令下,虽然赛车行驶速度最快,但是容易出现失误,轮胎的磨损和耗油量也最高。玩家需要根据比赛的状态安排合适的战术,特别是在耐力赛中,战术安排得当可以减少进入维修站的次数,从而大幅节约时间。按R1键可进入竞赛监视器窗口,在这里可以更加直观的查看比赛的各种数据。需要注意的是右上角的窗口,这里会显示赛车轮胎的磨损状况以及载油量,根据这里的资料安排进入维修站的时间吧。按住L1键后用方向键可以调节比赛进行的速度,最大可达到3倍,不过在赛车进

入维修站后,速度会强制恢复正常。

在游戏中后半段可以参加耐力大赛后,导演模式就显的尤为重要。比如纽堡林赛道 24 小时耐力赛,相信没有玩家能够亲自开上 24 小时的,这时利用导演模式“挂机”就可以轻松完成比赛赚取奖金了。

可能的玩家会问,为什么我在导演模式中总是不能获胜呢?主要有两个原因:1. 赛车的性能不足 2. B-spec 技能点数不足。赛车的性能在比赛中起着决定性的作用,只要赛车性能高出竞争对手一截,那么胜利就如同探囊取物般容易。因此想要在导演模式中获胜,首先要拥有性能强劲的赛车。如果赛车性能和对手处于同一水平线,那么 B-spec 技能点数就成为非常重要的因素。B-spec 技能点数包括机械、赛道和战斗三方面能力,机械代表对汽车的操作能力,赛道代表对赛道的熟悉程度,战斗则代表超车和卡位的能力。B-spec 技能点数会随着参加比赛的次数而增加,只要尽量多的参加比赛,自然就可以获得较高的 B-spec 技能点数。

同样,A-spec 模式也拥有相应的 A-spec 积点,不过从目前获得的情报来看,A-spec 积点除了用来表示玩家参赛的资历以外,唯一的作用就是可以更换驾驶员服装的样式——当 A-spec 积点累计至一定程度后,驾驶员的服装的颜色和样式会发生改变。

GT 模式简介

GT 模式是让玩家在 GT 世界中自由享受驾驶乐趣的模式。这里不同于普通的赛车游戏,而是类似于 RPG。你拥有自己的车库,可以考取各个级别的驾照,可以买卖和改造车辆,可以参加各种比赛,比赛获胜后可以获得相应的奖金和奖励车辆,甚至你还可以带着自己的爱车到世界各地的风景名胜拍照留念。总而言之,GT 的世界一切都是自由的,你可以为了成为世界第一赛车手而努力;也可以为了搜集各种名车而积累财富;可以以教练的身份指挥比赛,也可以无拘无束的游览世界各地的美丽风光……下面让我们首先认识一下 GT 世界的几大重要组成部分。

我的车: 换乘赛车,查看相关资料并保存记录的地方
执照中心: 考取驾照的地方,分为国内 A、B 级,国际 A、B 级和超级执照 5 种,在考取执照的同时还可以获得奖励车

任务竞赛: 使用指定车辆达成某条件的特殊竞赛模式
汽车维修保养: 洗车、更换机油、购买轮胎、尾翼等配件的地方

中古车: 贩卖二手车的地方,有时候会碰到仅仅跑了 10KM 的“旧”车

重播剧院: 可回放记录卡中存储的比赛记录,并可以进行拍照

音乐剧院: 可播放游戏中的 100 首 BGM,并可选择曲目作为随机播放的候补

拍照旅行: 进行 PHOTO TRAVEL 拍摄的地方

国家: 可对相应国家出产的汽车进行改装的地方,并可以参加对应厂商举行的车赛

竞赛: 可参加各种类型的比赛,不过对汽车或者驾照有所要求

耐久大厅: 游戏完成度超过 25%之后才可以进入,是考验车手耐力的艰苦比赛

自由赛道: 无限制的自由驾驶、拍照的赛道

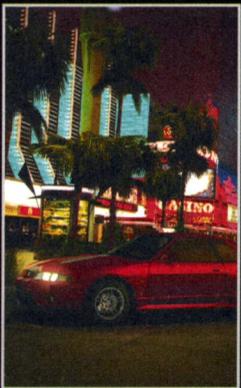
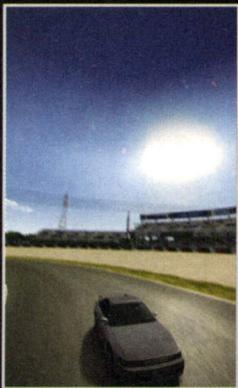
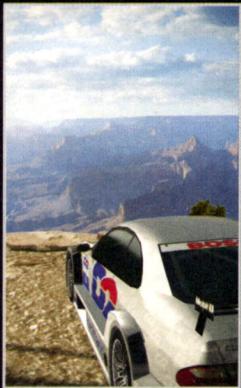
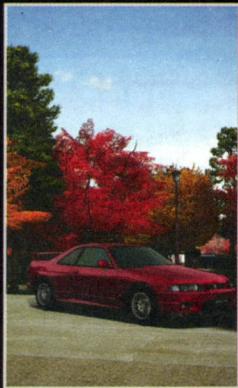
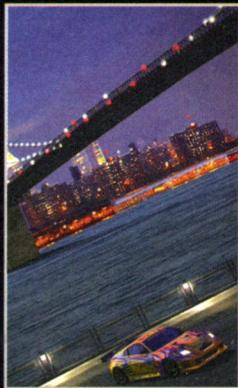
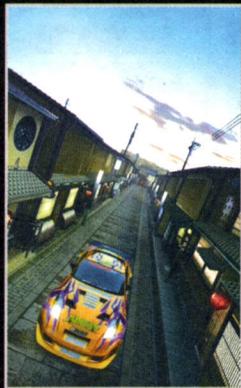
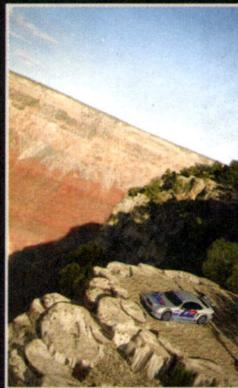
首次进入 GT 模式的玩家面对如此多的选择可能会比较茫然,下面大致说明一下初期的流程吧。在

进入游戏后玩家会拥有 10000 的资金,不过却没有汽车可用,因此自然先要想办法弄一辆车啦。如果对自己的驾驶技术有信心,可以直接去中古店购买一辆便宜的二手车,然后去修理厂更换机油后,就可以参加初级的比赛了。如果是初次接触 GT 系列,建议玩家先去执照中心考取国内 B 照,一方面可以锻炼一下驾驶技术,另一方面也可以熟悉一下 GT 赛车的操作手感并学习到一些驾驶的基础知识。考取国内 B 照之后,会送给玩家一辆奖励车,玩家可以用这辆车参加初级比赛赢取奖金。到此为止,玩家对于 GT 模式应该基本熟悉了,以后怎么发展就看玩家自己的喜好。

GT 模式小技巧

1. 在大地图上按 L1 键可快速返回“我的家”,按 R1 键则是快速前往当前驾驶车辆制造厂所在的国家。
2. 购买新车后,先不要参加任何比赛,直接去维修厂更换机油,然后你会发现新车的马力上升了大约 5%。不过这个提升并不是永久的,新车跑了 300 公里左右之后,马力就会恢复初始数值,这时再换机油也没有效果了。当画面上出现更换机油的提示时,就需要去维修厂换机油了,否则汽车的马力会有所下降,因此在购买二手车之后,先去更换机油以恢复初始马力。
3. 在比赛之前,可以对赛车的各项配置进行调配使其更加适合比赛的要求,调整的选项出现在比赛开始之前,是一个红色工具箱的图案;另外在“我的家”按 START 键也可以直接进入调整模式。有关车的改装和调整请参看本攻略后面的部分。
4. 如果有某些比赛不让参加,请仔细查看比赛须知的红色字体部分,那里会给出无法参加比赛的原因,一般情况下是因为执照等级不够或者目前驾驶的赛车不符合要求。
5. 只有获得入门竞赛和中级比赛的全部杯赛冠军才能参加中级比赛最后一项锦标赛,而只有获得这项锦标赛的冠军之后才能参加高级比赛。
6. 并非进入游戏就可以在所有赛道上比赛,每隔 14 天会有一条新的赛道出现,要想收集全部 52 条赛道,至少需要在游戏中渡过 50 周的时间。在游戏中比赛、拍照、考驾照等都会使时间流逝,下面列出赛道的出现日期供大家参考。

第 2 周	深遂森林
第 4 周	巴黎歌剧院
第 6 周	富士高速 90s
第 8 周	特别关卡 5 号路线
第 10 周	铃鹿赛车场
第 12 周	茂木赛车场
第 14 周	格兰维力高速
第 16 周	香港
第 18 周	铃鹿赛车场 西侧
第 20 周	富士高速 2005 GT
第 22 周	冰面竞技场
第 24 周	杏色丘陵赛道
第 26 周	法国蔚蓝海岸
第 28 周	大溪地迷宫
第 30 周	茂木赛车场公路赛道
第 32 周	巴黎乔治五世
第 34 周	主教岩 小径 1
第 36 周	阿玛菲海岸
第 38 周	萨特赛车场 1
第 40 周	秋色环状赛道
第 42 周	鹰飞凌改装房车专用道
第 44 周	霞慕尼
第 46 周	富士高速 2005F
第 48 周	筑波赛车场 湿地
第 50 周	萨特赛车场 2



驾照模式 简介

驾照模式一向是GT的特色,在这里不但可以学习基础驾车技巧,还可以熟悉各种各样的赛道,推荐所有初学者在驾照模式中好好练习一下。

驾照模式共有五个等级,分别为国内B级、国内A级、国际B级、国际A级和超级执照,难度依次递增,最后的超级执照全部为单圈计时赛。要注意的是,在驾照模式中滑出赛道、撞墙、撞车、撞倒红色锥桶或超过前导车都会被判定失败(比较轻微的碰撞不计算在内)。另外,如果不能在规定时间内完成,也会被判定失败。

本次的国内驾照考核内容跟之前发售的《GT赛车4前奏版》相同,玩过前作的玩家相信很快就能上手。在国内驾照的考试中,按一下R3键可以调出最佳路线提示,蓝色线代表加速,红色代表刹车,白色代表松开油门,玩家可以根据提示寻找最佳的行车路线。不过遗憾的是,在国际驾照和超级执照考核中,没有类似的路线提示。

驾照考核的成绩分为3个档次:铜杯、银杯和金杯,只要在所有考核中获得铜杯就可以拿到驾照。一般来说,铜杯的达成条件比较简单,而金杯则有相当的难度,若是在使用手柄的情况下获得全部考核的金杯,那简直可以用“奇迹”来形容。根据玩家驾照考核所达到的标准,系统会给予相应的奖励:

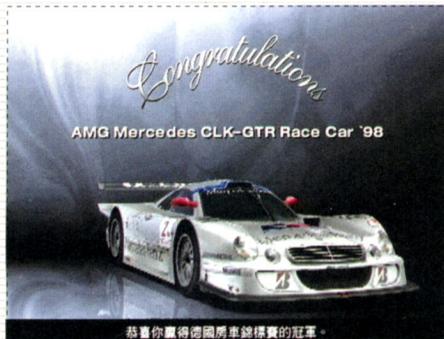
国内B级全铜杯获得 VW LUPO 1-4 '02
国内B级全银杯获得 MAZDA KUSABI '03
国内B级全金杯获得 HONDA S500 '63

国内A级全铜杯获得 PONTIAC SUNFIRE GXP CONCEPT '02
国内A级全银杯获得 HONDA DUALNOTE '01
国内A级全金杯获得 NISSAN GT SKYLINE GT-R '01
国际B级全铜杯获得 NIKE ONE 2022 '22
国际B级全银杯获得 MAZDA RX-8 CONCEPT TYPE2 '01
国际B级全金杯获得 JENSEN INTERCEPTOR MK3 '74
国际A级全铜杯获得 NISMO 270R '94

国际A级全银杯获得 NISSAN GT-R CONCEPT '01
国际A级全金杯获得 DOME ZERO '78

超级执照全铜杯获得 MERCURY COUGAR XR-7 '67
超级执照全银杯获得 PONTIAC SOLSTICE COUPE CONCEPT '02
超级执照全金杯获得 FORD MODEL TOURER '15
如果在驾照考试中一次性获得全金杯,则可得到全部3辆奖励车

初期快速赚钱的方法



恐怕大多数刚刚进入GT模式的玩家都会为资金而发愁:一辆稍微好一点的新车就要10多万,而入门竞赛的冠军奖金不过几千,什么时候才能买到宝马、奔驰、保时捷啊?

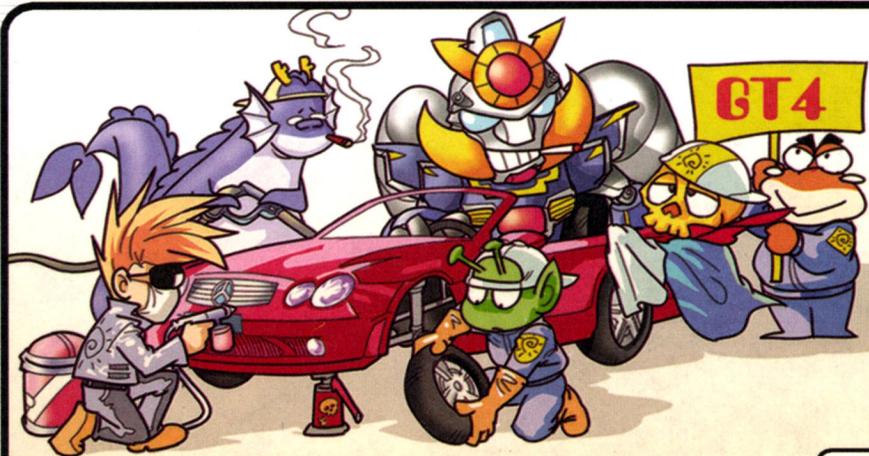
其实,在GT模式中,赚钱还是一件很容易的事情,1小时赚到100万绝对没有问题!不信?那就按照下面的方法来试验一下吧~

首先,你必须取得国内B级驾照和国内A级驾照,如果没有这两个驾照的话,就无法参加高奖金的比赛,所以先老老实实去考驾照吧。考下驾照之后,去旧车交易所买一辆马力在220,扭力25左右的二手车(比如Nissan SKYLINE GTS-t Type M(R32) '89)。去汽

车维修处更换机油,然后去参加特殊状况竞赛中的第二场喀普里拉力赛,赛道为阿玛非海岸,共两场(顺走、逆走),对手车只有一辆,比较容易获胜。要小心如果碰撞到墙壁或对手会被强制降速罚秒(可以利用这点在超车之后故意刹车,令对手撞上我方车尾而被罚秒)。两站全胜的奖金为10000,并且可以获得奖励车TOYOTA RSC RALLY RAID CAR '02,卖掉之后可以赚到26万!可以反复跑这个比赛赢取奖励车(在出现选项时选择“通过”),1小时就可以轻松赚到100万!!

除了特殊状况竞赛,也可以选择参加日本车赛中的日本锦标赛,全部5站,每站奖金7500,获得总冠军后可以赢取奖励车NISSAN FAIRADY Z CONCEPT LM RACE CAR '02,卖掉之后能赚到31万。参加日本锦标赛的好处在于,可以使用B-spec模式“3倍速挂机”自动赚钱,只要使用特殊状况竞赛里赢得的TOYOTA 越野车就能轻松获得冠军。

初期积累一定资金后,就可以去参加国外的比赛了。先去德国奔驰车厂买一辆奔驰SL 65 AMG '04,价格为190700,然后参加奔驰原厂比赛的第一场“银箭传说”,直接用B-spec模式“3倍速挂机”,全胜后得到奖励车Mercedes CLK Touring Car '00。用这辆车去参加“欧洲车赛”中的德国房车锦标赛,全部5站,B-spec模式“3倍速挂机”获胜之后可以得到奖励车AMG MERCEDES CLK-GTR RACE CAR 98,卖掉可赚74万!!不过德国房车锦标赛的难度相对较高,大约需要2000以上的B-spec技能点数才能轻松获胜。另外,如果发现参赛选手中有驾驶AMG MERCEDES CLK-GTR RACE CAR 98这辆车的话,那么直接弃权退出比赛,因为AMG这辆车的性能实在太过强悍,几乎没有可能夺冠。退出比赛后再次进入,比赛对手会有不同,只要没有AMG MERCEDES CLK-GTR RACE CAR 98,就可以放心参赛了。除了德国房车锦标赛,还可以参加难度相对较低的史华兹·华尔德联盟B比赛,全部5站加上奖励车,大约可以赚到42万。



GT FORCE Pro

所有GT赛车玩家心中梦寐以求的“神器”!!使用GT FORCE Pro进行游戏,能够体验到如同驾驶真车一般的真实感觉。

GT FORCE Pro相比前代GT FORCE在性能上又有了较大的提高,搭载了全新的2倍动力高效率电机,可以根据车型、轮胎、路面等复杂的情况再现更加精确的力回馈效果,使玩家享受前所未有的真实驾驶乐趣。方

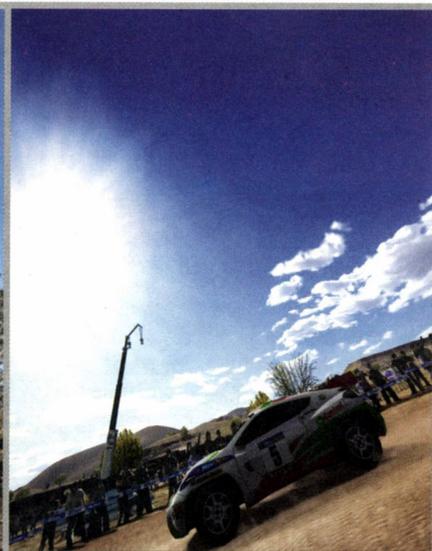
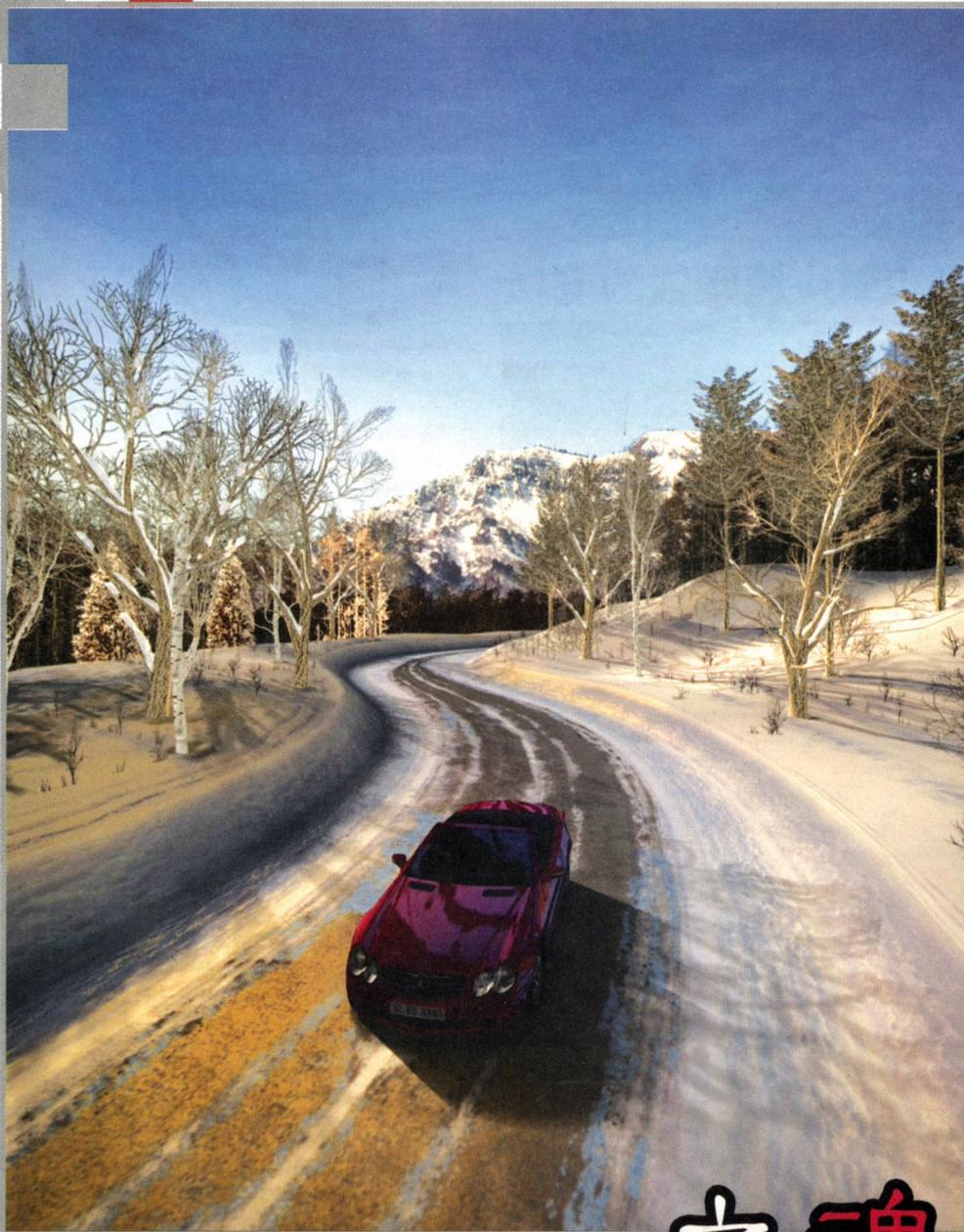
向盘可作900度旋转(2.5圈),更加接近真实车辆,同时还装备了14bit高精度非接触式光学传感器,精度相比GT FORCE提高了16倍。

目前GT FORCE Pro售价为19800日元,约合人民币1600元(PSP的订价也是19800日元哦),对大多数玩家而言,这个价格的确太高了……



加油站 GRANTURISMO

这里介绍的并不是和游戏直接相关的内容,但是却是对《GT赛车4》的一个延伸和扩展,包括有GT各种周边产品,GT4中采用的背景音乐,游戏用顶级视听设备……在驾车之余,大家不妨到加油站里来坐坐。



基本技巧

1. 外·内·外
2. 慢入快出
3. 油门的控制
4. 刹车的控制

弯道实例解说

1. 钝角弯道
2. 直角弯道
3. 锐角弯道
4. 发夹弯道

5. 马蹄弯道

6. 开放弯道
7. 紧缩弯道
8. 大型弯道
9. S 型弯道

10. 连续直角弯

11. 倾斜的弯道

复合弯道技巧

弯道超越技巧

用尾技巧

GRAN TURISMO 4 之魂

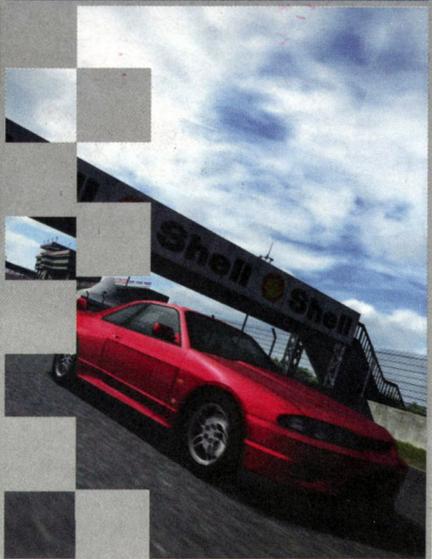
THE REAL DRIVING SIMULATOR 弯道攻略

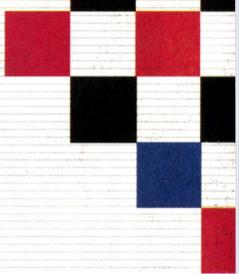
GT 赛车的灵魂就是弯道技巧,所有的赛道都是由各种各样的弯道组成,只有掌握出色的弯道技术,才能在比赛中快人一筹。在讲解弯道技巧之前,首先需要知道一些关于转弯的物理常识。

车辆能够在地面上行驶,是依靠轮胎与地面的摩擦力(即抓地力)将发动机提供的动力转换为牵引力。当车辆直行的时候,抓地力 100%转换为向前的牵引力;但是当车辆转弯的时候,抓地力必须要分为两个部分,一个是前进所需的牵引力,一个则是转向所需的向心力。在车辆转弯时,由于车辆本身作圆周运动,因此会产生离心力,离心力的大小和车辆的速度成正比,速度越快,离心力越大,也就越容易滑出赛道。

轮胎与地面的摩擦力,也就是抓地力是有一定限度的,一旦超过了这个最高值,抓地力会迅速丧失,从直观上看就是赛车发生打滑现象。当车轮在地面滚动时(无打滑现象),车轮与地面接触面之间产生的是静摩擦力,而一旦出现车轮打滑现象,车轮与地面就会变为滑动摩擦力,由于静摩擦力大于滑动摩擦力,因此要想获得较大的向心力,就需要避免滑动摩擦力的产生。初学者在过弯的时候往往因为追求速度而没有提前降低车速,当转弯时由于车速过快,导致离心力过大而产生转向不足的情况,这时为了降低速度踩下刹车的话,就会使轮胎打滑,更快的丧失抓地力而滑出赛道。

弄清楚了转弯的力学原理之后,我们就应该清楚最佳过弯的方法了——尽可能减小离心力,使动力尽量多的分配到牵引力上。下面就让我们具体来看一下弯道的基本技巧。





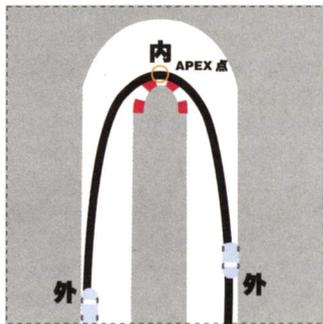
基本技巧

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR



基本技巧之一

GRAN TURISMO 4
外·内·外



所谓外·内·外是指由跑道外侧向弯道内侧入弯，然后再由内侧驶向外侧出弯，这是所有弯道最基础也是最有效的过弯方法。

之所以要采用外·内·外的路线，是因为这种路线的转弯半径最大，所需要的向心力最小，车辆在转向时容易保持较高的车速，并且不会出现侧滑现象。下面列出几种典型弯道的外·内·外转弯路线，大家可以参考。在转弯路线中，最接近于弯道中心的地点我们称之为APEX点，一般来说，外·内·外路线的APEX点正好位于路线的正中心。

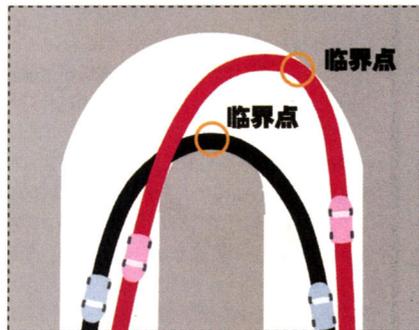
说到这里，可能会有人质疑：外·内·外路线所走的并不是最短的路线，按照常识，连接两点之间的距离应该越短越好，为什么不采用路线更短的内·内·内路线呢？

从距离上看，内·内·内确实是最短的，但是，就赛车的规则而言，并不是看谁所跑的距离最短，而是看谁所用的时间最短。因此，在通过弯道时，最为重要的是“通过弯道的时间最短”这点。采用内·内·内路线过弯，由于路线的弧度远比外·内·外要大，因此所需要的向心力也要大的多，这就导致了车速必然降低，特别是出弯时的速度会受到很大的影响；而外·内·外路线由于弧度较小，车辆容易保持较高的速度，因此经过弯道的时间反而比路线较短的内·内·内要少。

友情提示：在现实中可不要随意使用外·内·外的过弯方法，换道行驶警察叔叔可是会罚款的噢~

基本技巧之二

GRAN TURISMO 4
慢入快出



慢入快出是和外·内·外理论紧密相关的，意思为入弯前尽量降低车速，转向之后加速出弯。评价过弯质量的高低，除了过弯所用的时间之外，还有一点也非常重要，那就是出弯时的速度。如果出弯的速度较高，即使在过弯时落后于对手，也可以在出弯后利用更快的加速超越对方；同样，即使过弯时间少于对手，但是出弯时的速度不够，也很容易被对手从后超越。初学者往往会犯入弯速度过快的错误，表面上经过弯道的的时间缩短了，但是却严重影响了出弯的速度，从大局上看反而更加落后。因此在进入弯道前，一定要毫不吝啬的踩刹车降低速度，这是所有初学者都应该记住的要点。

为了追求更高的出弯速度，由外·内·外路线演化出了外·外·内路线。如图所示，外·外·内路线是一种不对称的路线，它的加速路程比外·内·外路线更长，因此能够获得更高的出弯速度。使用外·外·内路线通常在弯道时会落后对手，但是在出弯之后则能依靠更快的加速赶超对方。在F1的

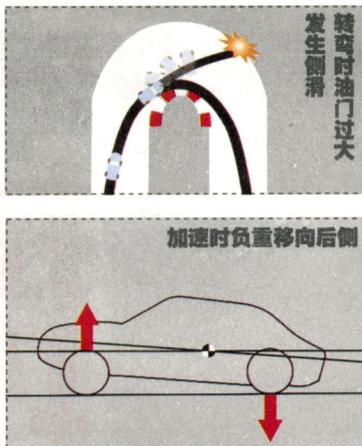
比赛时，我们有时候就能看到这种超车方式，由于前车严密封堵了外·内·外的超越路线，后车不得已使用外·外·内路线，依靠车辆更好的加速性能强行突破封锁。

外·外·内路线虽然具有更快的出弯速度并且可以突破外·内·外的封锁，但是也具有很多缺点。首先，外·外·内路线太靠近跑道边缘，不容易掌握刹车的时机，冲出赛道的几率增大；其次，外·外·内路线弧度较外·内·外要大，势必会损失一定的车速，如果车辆本身的加速性能不够强，依然无法达到预期的效果；再次，外·外·内路很容易被后车超越，从而加速的路线被阻挡，得不偿失；最后，如果是复合弯道，出弯之后没有足够的直线距离供加速超越，则更高的出弯速度毫无意义。

综上所述，在没有外界干扰的情况下，外·内·外路线才是弯道的最佳路线，但是一旦有其它因素的影响，就必须根据实际情况寻找最合适的路线。灵活运用各种技巧，才是获胜的关键。

GRAN TURISMO 4

油门的控制
GRAN TURISMO 4
基本技巧之三



油门也能控制转弯?答案是当然的!在通过弯道的时候,油门的控制将起到至关重要的作用,绝对不是简单的踩死油门和松开油门这么简单!在讲解油门的控制技巧之前,我们先要弄清楚“负重”的概念。

负重是指汽车轮胎上所承受的重量(通常为4个轮胎),而轮胎与地面的摩擦力则是和所承受的重量成正比的,加在轮胎上的负重越大,轮胎与地面的摩擦力就越大,也就是轮胎的抓地力越大。当汽车加速时,负重将向后轮倾斜;刹车时前轮的负重会加大;转弯时的负重则在弯角外侧的轮胎上。因此,我们在转弯时,应该踩刹车使前轮的负重加大,增加前轮的抓地力以便能够顺利转过弯道。同样的道理,在上坡的时候,负重会向后移,因此容易出现转向不足的情况,这时应该进一步降低车速,使汽车获得足够的转向力;在下坡的时候,负重会向前移,汽车的转向力将大于平稳行驶的时候,因此下坡的弯道可以保持相对较高的速度通过。

油门并非只为了加速而存在,它还是控制负重的非常重要的技巧,只会单纯的踩死油门或松开油门是无法提高车技的,必须要活用油门中间的区域才能更好的控制车辆。当车辆匀速或静止的时候,踩下油门可使负重向后移动;相反,在加速状态突然松开油门,则可以使负重向前移动。如图所示,这是通过弯道时的油门控制示意图,在进入弯道前松油门,踩刹车,将车速减到能够平稳的过弯;开始转弯时就不要轻易使用刹车,否则容易使车辆打滑,这时需要用油门的控制来保证汽车过弯时的平稳,在汽车通过APEX点的时候是离心力最大的时候,也是汽车最不安定的阶段,此时应该利用油门的力度保持汽车的速度维持在一个稳定的数值,使汽车安全的通过弯道;通过临界点之后,应该逐渐加大油门,千万不可以猛的踩死油门,这样会导致驱动轮打滑而得不偿失,等汽车完全通过弯道之后,才可以放心的让油门全开行驶。

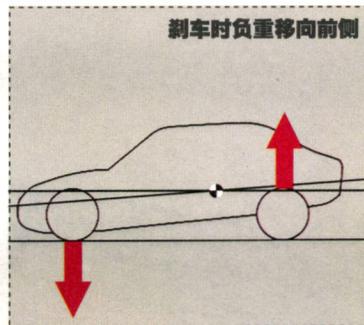
上面的例子,实际上也是“慢入快出”的具体表现,要做到“慢入快出”,就必须精确的掌握控制油门的技术,使赛车稳定的通过弯道。

如果在转弯的时候油门加过头了会怎样呢?如图所示,驱动轮将无法稳定赛车而开始打滑:前轮驱动或四轮驱动的车辆会出现转向不足的情况(向弯道外侧滑出),后轮驱动的车辆则会甩尾(向弯道内侧滑动)。

控制油门还有一个作用——使汽车变得稳定。汽车姿态不稳是由于后轮抓地力不足造成的,这时加大油门就可以增加后轮的抓地力以稳定汽车。当汽车出现侧滑或不稳时摆动的时候,初学者通常的反应是踩刹车降低车速以稳定姿态,可是这种操作恰恰起到了反作用,刹车时后轮抓地力进一步降低,汽车反而更加难以控制;此时正确的做法应该是略微增加油门使后轮抓地力加强,恢复汽车的稳定。不过增加油门有一个限度,如果油门增加过急的话会使轮胎的受力超过极限引发上面提到的侧滑现象。因此增加油门必须平稳的操作,切忌突然踩死油门。

GRAN TURISMO 4

刹车的控制
GRAN TURISMO 4
基本技巧之四



刹车同样可以有有效的控制负重的改变,因此刹车在弯道中的作用和油门一样至关重要。在讲解刹车的技巧之前,首先应该了解两种刹车的作用:1.以减速为目的的刹车 2.以转弯为目的的刹车。

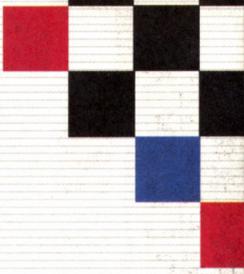
刹车的本质是减低速度,因此“以减速为目的的刹车”就很好理解了。在进入弯道之前,应将车速减到可以安全的入弯为止。在许多高速赛道中,汽车在入弯之前的速度通常可以达到300公里以上,这种状况下平稳的刹车是必不可少的。“以减速为目的的刹车”最重要的是在驾驶的时候记住“刹车点”,只要没有忘记刹车点,对于下一步行动就能有一幅清晰的图象,特别是高速刹车时会很难判断刹车的距离,因此记住刹车点是取得好成绩的必要条件。关于刹车点,我们通常会采用赛道上某些明显的标志作为参考,比如路边的标志牌、路基、比较明显的建筑物等等,准确掌握刹车点需要玩家反复的练习才能够实现。

刹车的另一个重要作用是“以转弯为目的的刹车”,在入弯前就算成功的用刹车将速度减下来,也不能立即松开刹车,这样会使前轮负重减轻导致转向力不足;正确的方法是在开始转向的时候慢慢的松开刹车,这样能保持一定的前轮负重,从而保证前轮一直有一定的转向力,直到汽车通过临界点之后,再松开刹车并逐渐加大油门。

如何更有效率的刹车?刹车技术并非单纯的踩下刹车这么简单,在现实中仔细观察就可以发现,司机快速刹车时都是连续踩下、松开、再踩下的动作。为了解释这个操作的原因,还是需要从轮胎的力学原理说起:轮胎在滚动状态时与地面之间是静摩擦力,当轮胎开始打滑时,与地面之间就变成了滑动摩擦力,由于静摩擦力大于滑动摩擦力,因此想要更快的刹车就要充分利用轮胎的静摩擦力,避免由于轮胎锁死而产生滑动摩擦力的情况。踩下刹车的作用是使轮胎转动逐渐减速并停止,而不是一下子锁死轮胎。在踩下刹车后,轮胎开始减速,但是车体由于惯性的作用仍然保持了向前的速度,当轮胎速度减至低于车体向前的速度时,轮胎便会打滑,如果在这个时候感觉到了这种情况,并松开刹车使轮胎开始转动,然后再次踩下刹车,就能再次获得强大的制动力。完美的刹车技术就应该是快速在打滑的极限状态时松开刹车然后再踩下的过程,这需要对刹车力度非常精确的控制能力。现代车辆所具备的ABS防抱死技术就是运用了这个原理——刹车将由电子仪器控制自动松开并再踩下。游戏中的刹车分为两种,□是脚刹,○是手刹,手刹的特点是瞬间锁死车轮,因此手刹并不是刹车的常用手段。

小技巧

用手柄如何有效的控制油门和刹车的力度?虽然PS2手柄是具有256级力度感应功能的,但是按键的键程只有短短几毫米距离,要想精确控制力度谈何容易。为此,我们可以使用右摇杆来控制力度,右摇杆向上是加大油门,向下则是刹车,因为摇杆的行程比按键长的多,我们可以通过摇杆来精确控制油门和刹车的力度。同样,左摇杆相比方向键而言,也能够更精确的控制转向力度(摇杆的最大转向力要大于方向键)。对于大多数没有方向盘的玩家来说,要想玩好GT赛车这个游戏,就需要充分利用两个摇杆的精密操作。



弯道实例解说

GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR

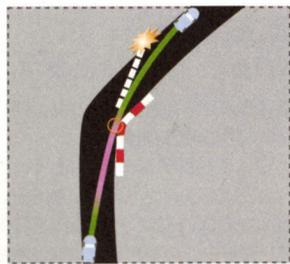


1 钝角弯道 GRAN TURISMO 4

弯道解说:弯道的夹角为钝角,车辆通过时转弯角度不大,属于高速弯道。

过弯技巧:因为转向角度不大,所以可以非常快速的通过,有的时候甚至不需要减速就可全速通过。即使是要减速,也只需在入弯前稍微松开一下油门或者轻点一下刹车,调整好角度通过临界点之后就可油门全开加速。

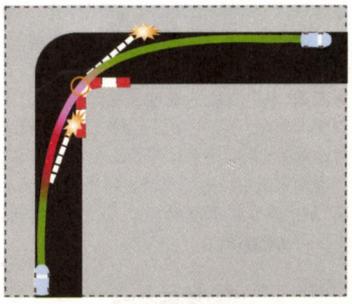
注意要点:正由于过弯难度不高,才会出现速度过快而冲出赛道撞向护栏的情况,一定要好好把握转向角度,千万不可麻痹大意。



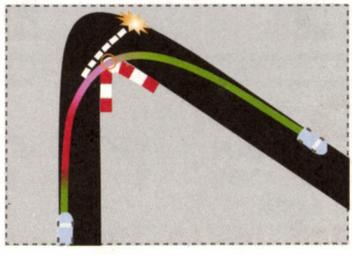
颜色深浅代表力度大小
绿色代表踩油门
红色代表踩刹车

失很多速度,得不偿失。在入弯后,可以利用路基石以获得更大的转弯角度,在出弯时,不要过早踩下油门,而是逐渐增加。

注意要点:直角弯最容易犯的错误就是入弯速度过快,一定要确实的降低速度保证过弯。另外,由于直角弯通常在城市赛道中,转弯处一般是坚硬的护栏或者建筑物,几乎没有缓冲的区域,入弯的路线务必精准,入弯的速度宁慢勿快。



3 锐角弯道 GRAN TURISMO 4



弯道解说:弯道夹角为锐角,转弯的角度可能达到130度以上,又被称为“V型弯道”或“手肘弯道”,属于慢速弯道。

过弯技巧:比直角弯的要求更加严格,入弯时的速度更低,刹车点更早。

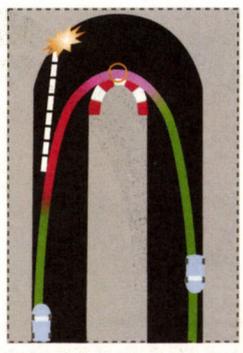
注意要点:对于锐角弯道,如何准确的把握刹车点十分重要。由于锐角弯道刹车点比较靠前,难以通过感觉判断,因此在赛道上寻找某些标志作为参考就成为必然的要求。

4 发夹弯道 GRAN TURISMO 4

弯道解说:弯道的造型如同夹子一般,又称为“U型弯道”,转弯的角度足足有180度之多,即使是F1赛车,在通过发夹弯的时候速度也需要降至60公里左右。

过弯技巧:一定要确实的降低入弯速度,以保证能够完全过弯为最大原则。由于发夹弯多半会出现在直道加速之后,如果在入弯前不提前刹车的话就会因速度过快而冲过入弯点,甚至飞出赛道,玩家需要通过不断的试验来寻找最佳的入弯点和刹车点。

注意要点:最常发生的情况就是因为速度过快而冲出赛道,另外在入弯后才踩下刹车的话,也会使车辆侧滑而无法控制。在通过APEX点后,不要猛然踩下油门,而是应该缓慢加速。



2 直角弯道 GRAN TURISMO 4

弯道解说:弯道夹角为90度,通常出现在城市赛道中,具有一定难度。

过弯技巧:一定要确实的做到外·内·外和慢入快出,切忌入弯速度过快和紧贴内侧入弯,这样都会导致转向不足的情况出现,即使勉强通过,也会损

5 马蹄弯道 GRAN TURISMO 4

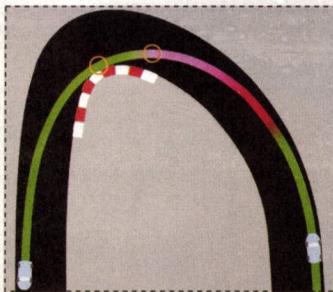
弯道解说:形状类似马蹄,入弯和出弯道路向内紧缩,属于发夹弯的变种。

过弯技巧:大致上和发夹弯相同,不过由于入弯道路并非直线,如何在入弯时靠向外侧并减速寻找合适的进弯路线成为非常关键的所在,需要在重复练习中寻找最准确的转弯路线。

注意事项:转弯的路线相当难把握,在入弯时容易因为太靠外侧而冲出赛道,出弯时则因为加速过早而撞向外侧。



注意事项:紧缩弯道相对于开放弯道而言更加具有危险性,如果被入弯的假象迷惑,必然会陷入减速不足而冲出赛道的窘境。对于不对称弯道,寻找一条对称且曲率自然的路线是非常重要的。

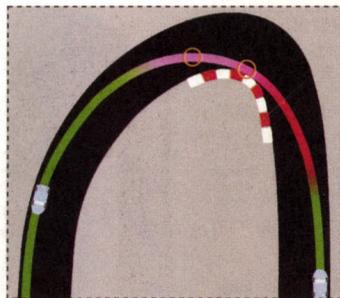


6 开放弯道 GRAN TURISMO 4

弯道解说:弯道入弯和出弯不对称的设计(通常的弯道入弯和出弯是对称的),具有较大的迷惑性。入弯的道路较短且转折急,会给人造成出弯也是同样又短又急的错觉,而事实上出弯道路却较长且转折较缓。

过弯技巧:需要从整体上考虑过弯路线,应尽量做到过弯路线平滑对称,这样才利于保持过弯时的速度。在入弯时不要被弯道的假象迷惑,按照正确的路线入弯,由于弯道的不对称,导致临界点和APEX点并不重合,临界点会晚于APEX点,在经过APEX点后不要急于加速,而应该等车经过临界点完成转向之后再加速。

注意事项:没有经验的玩家通常会被入弯时的假象所欺骗,以为出弯的道路和入弯一样,于是将车速降的过低,在经过APEX点后才发推出弯道路异常平坦,却只能看着过低的车速无能为力。

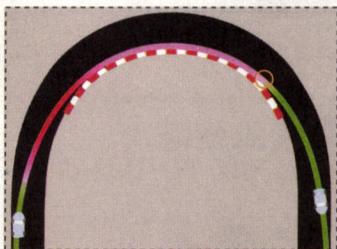


8 大型弯道 GRAN TURISMO 4

弯道解说:弯道的尺寸巨大,距离很长,通过弯道往往需要数秒时间,并且行驶速度很快。行使时紧贴弯道内侧,难以判断出弯时机。

过弯技巧:大型弯道没有明显的APEX点和临界点,在弯道行使时需要注意保持稳定的速度,至于从等速过弯到加速出弯的时机,只能依靠多练习来寻找合适的地点了。大型弯道多半属于高速弯道,依靠空气动力装置的力量,某些弯道甚至可以油门全开的通过。一般来说,高速赛车为了保持稳定性能多半安装有空气动力部件(如尾翼、鼻翼等),速度越快,越能发挥空气动力的效果,因此有时候在进入高速弯道的时候需要积极的加速才能更好的稳定赛车的姿态。比如铃鹿赛道的第一个弯道就属于高速弯道,在入弯的时候如果不加速的话反而容易失控,如果减速过弯的话就会损失宝贵的时间,因此在这种情况下应该果断的加速突入弯道。

注意事项:大型弯道的通过速度很快,对于车速的控制要求较高,寻找一个稳定而快速通过弯道的速度是非常重要的。初学者在通过大型弯道的时候通常会由于车速过快而越来越偏向外侧,但又不舍得减速,这样不是最终滑出赛道,就是在出弯时已经丧失了再加速的机会。



7 紧缩弯道 GRAN TURISMO 4

弯道解说:和开放弯道正好相反,入弯道路行程较长,转折较缓,出弯行程短,转折大。

过弯技巧:同样需要将整个弯道整体考虑寻找对称的过弯路线。车手如果顺着弯道到APEX点才转向就会陷入刹车过晚,转向不足的陷阱,正确的过弯方法是提前减速转向,经过临界点后果断加速通过弯道。

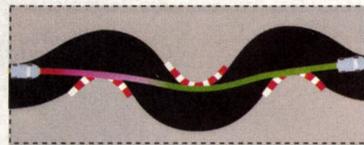
9 S型弯道 GRAN TURISMO 4

弯道解说:S弯道属于最常见的复合弯道,因此单独拿出来说明。

过弯技巧:S弯道通常会保持较高的速度通过,而最佳的过弯路线则是连接各弯道APEX点的平滑曲线(有时候甚至可能是一条直线)。整个S弯

道应该作为一个整体考虑,依然需要符合慢入快出的规则,不但要准确的走在过弯路线上,在出弯时更应该果断加速。通常在过S弯时,会利用弯道内侧的路基作为转向的缓冲区域,在转向操作时切忌动作过大,应该尽量保证车辆行驶的顺滑平稳,只需要轻点刹车轻拨方向即可完成转向动作,整个过程应该如行云流水极具观赏性。

注意事项:初学者最容易犯的错误是入弯速度过快,经过第一个弯后无法顺利通过第二个弯道,要不撞墙,要不急速刹车破坏了整个节奏,因此确实的把握弯道的速度是通过S弯最为重要的要领。另外,由于行驶时非常靠近弯道内侧,必须非常谨慎,稍有闪失就没有挽救的机会了。

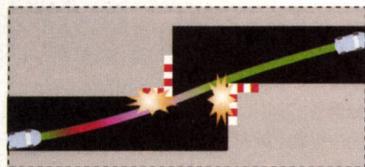


10 连续直角弯 GRAN TURISMO 4

弯道解说:由两个直角弯道组合而成,形状如同“闪电”,是S弯道的变化形态。

过弯技巧:过弯的路线几乎为一条直线,有时候甚至可以油门全开通过,非常考验车手的瞬间控制力,一定要精准的掌握过弯路线。

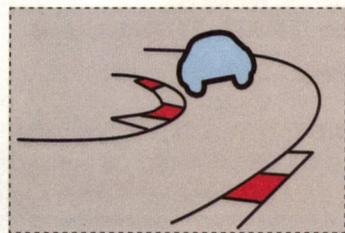
注意事项:这种弯道可以算是最为紧张,最为精确的弯道的了,通过弯道的的时间非常短,绝对不能有任何闪失,可谓是一击决胜的弯道。



11 倾斜的弯道 GRAN TURISMO 4

弯道解说:弯道并非水平的,而是存在一定的倾斜,分为向弯道内侧倾斜和向外侧倾斜两种。

过弯技巧:向弯道内侧倾斜的情况,玩家大可以放心加速通过,因为内倾的路面可以提供足够的向心力,玩家只要注意如何保持高速通过就好,不过依然要记得保持速度的稳定,不要出现忽快忽慢的情况。向弯道外侧倾斜的情况将非常不利于转向,相比水平路面,玩家应该把速度降的更低,以免出现转向不足的情况。





游戏音乐介绍

曲目	演唱	音乐风格
● Hold The Brakes	Apollo 440	碎拍
● Start The Car	Apollo 440	碎拍

Apollo 440

这是一只闻名世界的乐队,组建于英格兰文化之都——利物浦,擅长多种风格的音乐。曾在第二张专辑中大胆改变顶级摇滚乐队 VanHalen 的一段吉它 solo 而名声大噪。你想呀, VanHalen 的吉它在摇滚界是何种地位……咳咳~走题了走题了,我还是说点大众能够理解的,知道“查理的天使”这个电影吗?对,也叫做“霹雳娇娃”!这系列电影的音乐就是他们操刀的。

曲目	演唱	音乐风格
● Apology For Non-Symmetry	Chronic Future	硬摇滚

Chronic Future

就说一句:我不喜欢硬摇滚,所以我基本上不了解这方面的知识,但我知道这孩子很牛 B,好像是十三岁开始创作音乐,并一举成名。

曲目	演唱	音乐风格
● 777	Aquasky Vs MasterBlaster	碎拍

Aquasky Vs MasterBlaster

也是一只多种风格综合的乐队。这只乐队组成时间比较长,但真正成名确实在 2001 年。“777”这首曲子那段时间横扫欧美,如果你经常去舞厅潇洒一把的话,肯定不会对它陌生的。再说一点,2002 年这只乐队才有了新的专辑,“Beat The System”没上市前就被专业人士称为:最具有破坏性的一次冲击!整张专辑所有曲目都可以成为 DJ 的最佳材质。喜欢听“777”的朋友可以去买这一张新的专辑听听,错不了!

曲目	演唱	音乐风格
● Forget	differentGear	混音电子舞曲

Forget

仁者见仁,智者见智啊,我对混音版的电子舞曲确实不感冒。不过这首歌还能听。

曲目	演唱	音乐风格
● D-Greasy Rides	Bootsy Collins&Feiends	放克(疯克)
● Let's Roll	Bootsy Collins&Feiends	放克(疯克)

Funk=放克(疯克)

二十世纪七十年代,在美国流行的音乐和舞蹈,这原属于黑人的音乐种类,就是放克,放克就是节奏,但没有太简单的节奏。对于主流的灵魂乐和摇滚乐,放克音乐最明显的区别就在于由贝司和鼓构成的节奏部的不同。这股流行于七十年代至八十年代的音乐风格,是一股充满自由即兴、狂放不羁的流行风潮。据说现如今 Hip-Hop 的自由创意正是撷取自放克。

Bootsy Collins&Feiends

布斯·柯林斯,这可是放克音乐的老江湖喽!去买他的新专辑,很好听!叫什么来着……流汗,忘记了!



复合弯道技巧
GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

复合弯道技巧

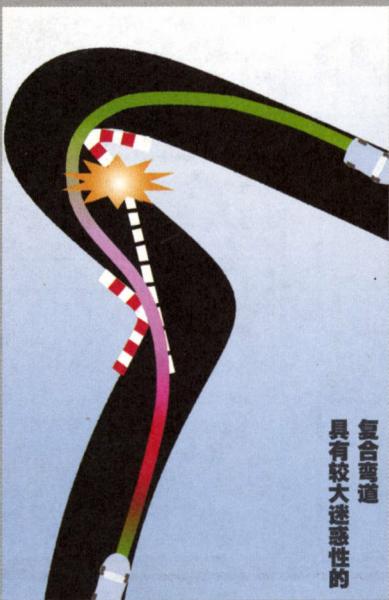
从总体上来说,对于复合型弯道依然应该遵循外·内·外和慢入快出的原则,但是相对于单个弯道,在选择过弯路线的时候应该从整个复合弯道的整体去考虑,而不要抱着先过第一个弯,再过第二个弯的想法。下面以两个直角弯组成的复合弯道为例进行说明。

如图所示,如果在过弯的时候没有从整体上来考虑,就会出现第一个弯道出弯之后已经过了第二个弯道入弯点的情况,此时再强行减速和转向的话就会完全打乱第二个弯道的路线,导致出弯速度大幅降低,甚至还会出现冲出赛道的重大失误。正确的转弯路线应该是适当扩大第一个弯道的转向弧度,并降低入弯车速,在出弯之后依然要保持减速状态,在行驶到临界点后,开始通过第二个弯道,同时保持稳定车速通过第二个APEX点后,再加速出弯。从单个弯道来看,这次的过弯路线并非最佳路线,但是从整个复合弯道来考虑,这次的路线才是能够最快速通过的路线。

通过不同的弯道组合,复合弯道往往能够起到很强的迷惑作用,比如下面这个弯道实例。首先是一个用于迷惑车手的钝角弯,如果车手保持很高的速度通过的话,就会发现马上要面临一个反方向大角度的锐角弯甚至是发夹弯,根本来不及刹车,只能眼睁睁看着赛车冲出赛道。这种复合弯道正确的过弯路线应该是从进入钝角弯开始就要坚决的降低速度,直到足够通过后面的锐角弯为止,同时,通过钝角弯的时候也不能死套外·内·外的路线,出弯之后要适当靠近内道一些,为锐角弯的入弯作准备。

“从整体考虑,尽量以最平滑的路线通过弯道”是复合弯道攻略的重点,将这点扩大至整个赛道也是可行的,事实上,对于整条赛道而言,其最佳路线必然也是一条最平滑的曲线。我们在观看F1赛车的时候,经常会看到数辆赛车排成一条长龙的情况,这就是因为每个赛车手所选择的最佳路线都趋于一致——最平滑的路线。

直角弯组成的复合弯道



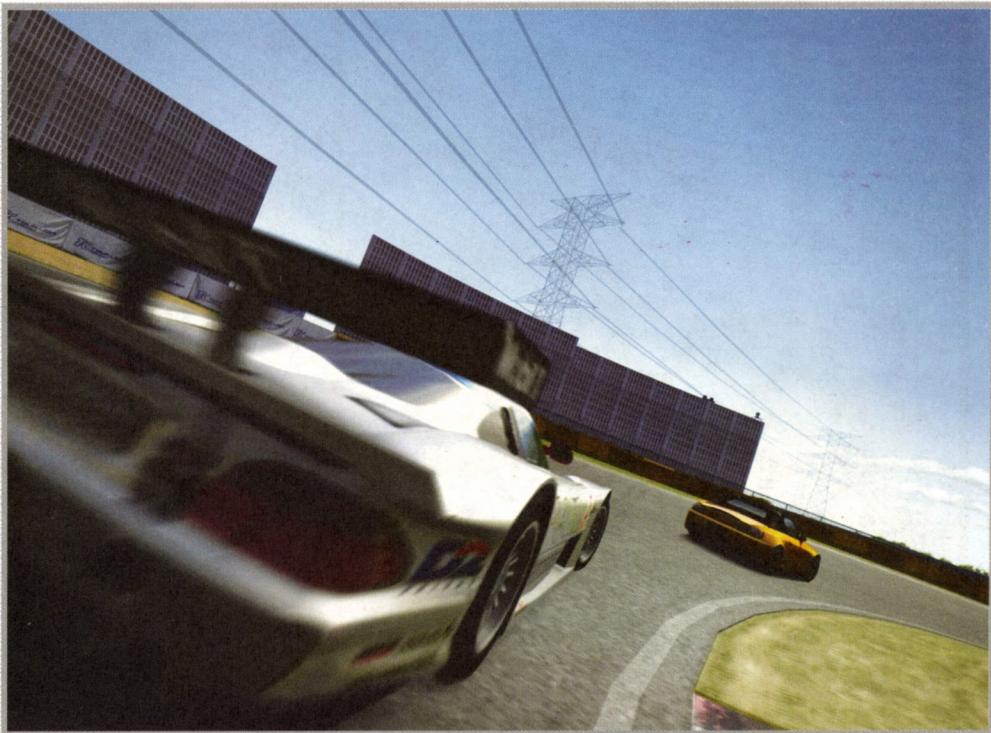
复合弯道
具有较大迷惑性的



弯道超越技巧

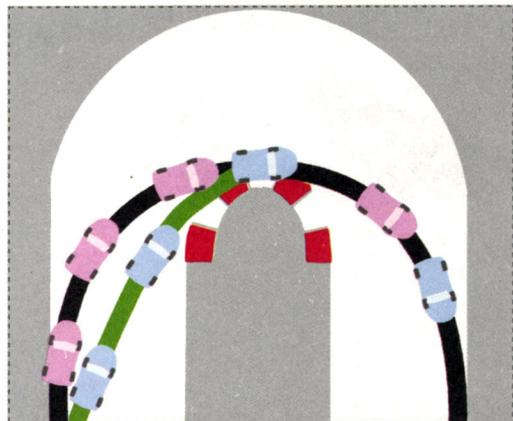
THE REAL DRIVING SIMULATOR
GRAN TURISMO 4

在车辆性能相差无几的情况下,超越对手的最佳时机就在弯道~入弯的瞬间和出弯之后的加速都是超越的大好机会,下面就来讲解几种典型弯道超越的技巧。

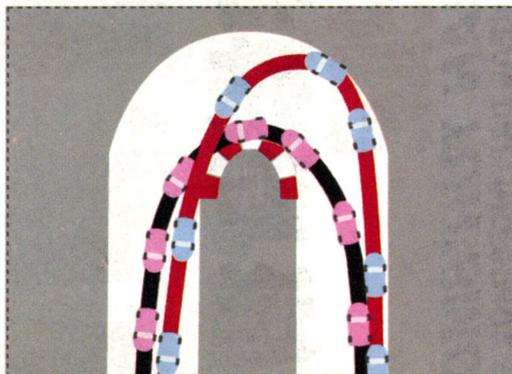


1 从内侧超越

从内侧超越是最常使用也是最有效的方法。如图所示,在入弯时延迟刹车点,一口气冲入对手的内侧,提前占据对手的行车路线,强行将对手堵在后方,然后再减速、转向、出弯。该技巧的重点是牢牢卡住对手的行车路线,迫使对手为了避免撞车而减速,因此应时刻留意后视镜中对手车辆位置并及时调整自己的行车路线。另外,这种超越采用了内·内·外的过弯路线,由于入弯速度较快,因此过弯的时间也较短,但是由于车速较快,转向的难度提高不少,因此在切入内线之后要果断踩刹车降低车速,避免因转向不足而滑出赛道。



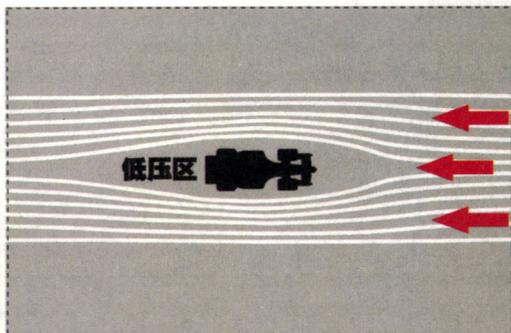
2 从外侧超越



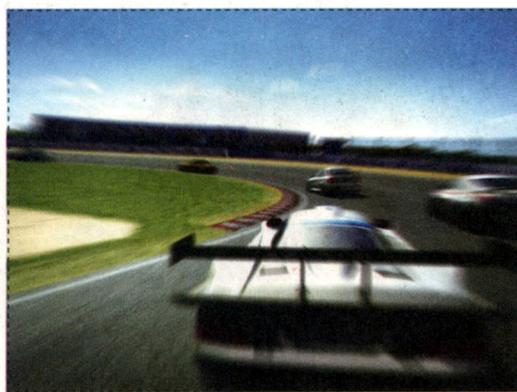
对于出弯之后有较长直线赛道的弯道,采用从外侧超越是比较合适的。从外侧超越注重的是出弯时的速度,因此真正超越的时机并非在弯道内,而是在出弯之后的直道上。在前面的“慢入快出”中所提到的外·外·内技巧实际上就是外侧超越技巧:入弯时靠向外侧赛道,延迟刹车点,然后降低速度猛烈的转向对准弯道出口,以近乎直线的长距离获得更高的出弯速度。但是,在后方有车紧随的情况下要谨慎使用外侧超越,因为外·外·内的入弯路线完全将内侧暴露出来,很容易被后面的车辆趁机切入内道,形成从内侧超越的形势,此时由于出弯加速路线被阻挡,我方会陷入完全被动的局面中。

3 Slipstream 低压区效应超越

首先要了解什么是 Slipstream 低压区效应。高速赛车必然采用流线型车身以降低空气阻力,由于这种设计使得赛车在高速行驶时,车身划破空气并在车后形成一个空气相对稀薄的低压区,在低压区中空气阻力较小,因此能使车辆获得更高的速度。一般来说,速度越快,低压区效应越明显,而能够明显到运用低压区效应进行超越,则通常只有 F1 赛车才可以。在 GT4 中,就非常真实的再现了低压区效应(效果较真实情况略微夸大),我方紧随高速行驶的对手时,会有一种被吸过去的感觉,而且赛车的速度能够突破极限上升并形成超越的可能。因此在直道行驶时,应尽量紧跟在对手之后,更加有利于速度的提升。不过低压区效应也存在一定的危险性,由于空气相对稀薄,使得依靠空气动力保持稳定的高速赛车在行驶时会有不稳定的隐患,请根据实际情况合理利用低压区效应吧。

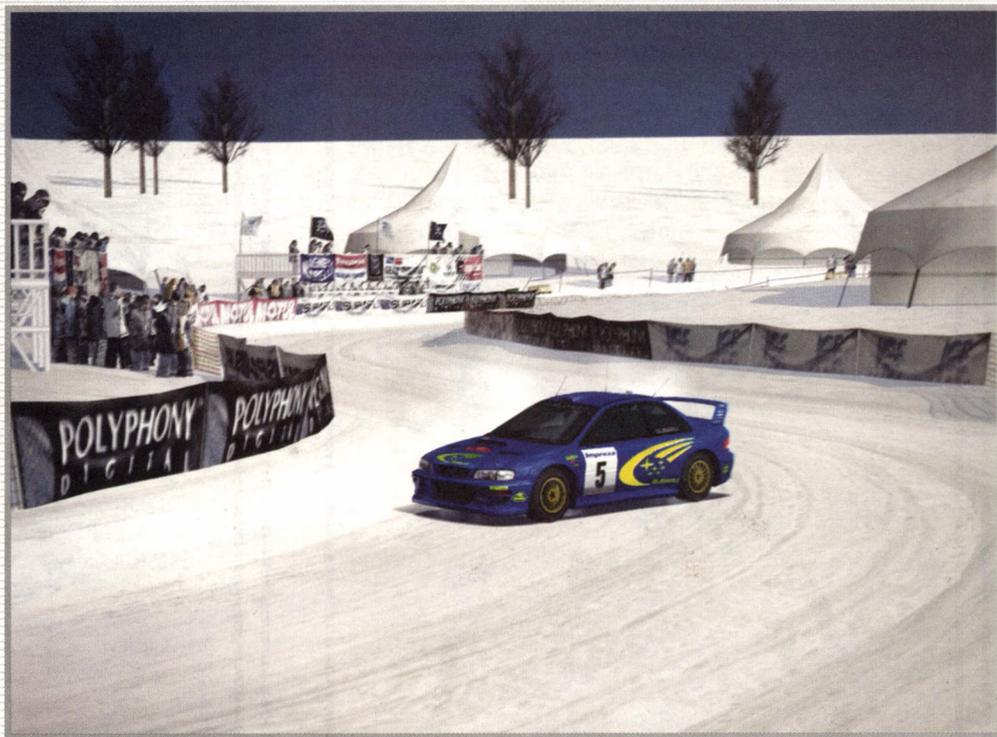


4 禁技 恶意碰撞超越

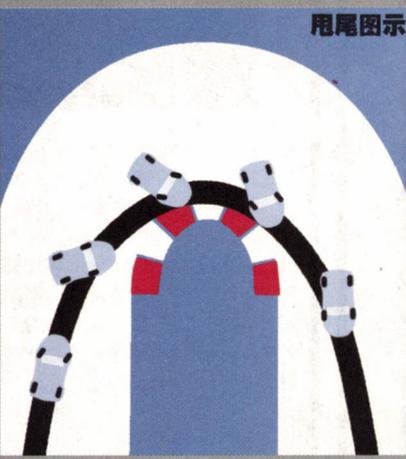


这种超越方法往往被 GTfans 们所不齿,不过平心而论其效果还是相当优秀的,对于初学者来说,在对电脑战时偶尔采用这种方法也是情有可原,不过在与朋友对战时千万不要使用,否则演变为“真人快打”就不好了。在入弯时保持较高的速度(视情况而定,有时候甚至可以不用踩刹车,满油门通过),并以车外侧撞击对手车辆以获得转向力,之后高速脱出,被撞击车辆通常会脱出赛道,实在是损人利己的邪道方法。如果无法用外侧撞击对手,也可以采用用车头猛撞对手强制减速的方法来过弯,被撞击车辆几乎 100% 会冲出赛道……再次重申一遍,偶尔为之尚可,如果经常使用就失去了 GT 的真正乐趣。

特殊弯道技巧 甩尾



反胎实例



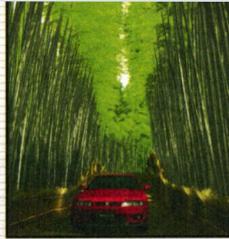
在观看拉力赛的时候我们通常可以看到这样的场景：赛车在通过发夹弯时车尾猛然向前甩动，牵引整辆车在路面上滑行，车头紧贴护栏滑向弯道出口，同时扬起大量尘土。类似这样的滑动过弯方法，我们通常称之为——甩尾！不可否认的是，甩尾无论是对于赛车手或游戏玩家而言，都有一种令人难以抗拒的“魔力”，也许是因为这种充满激情、违背常规的运动状态具有无可比拟的运动美感吧！总而言之，甩尾是速度与技巧的完美结合，是一种“艺术”！

甩尾是故意使后轮打滑，然后利用惯性使车体尾部“甩”到前方的操作。那么如何使后轮打滑呢？有三种方法：1.对于强力后驱车，可以突然加大油门使后轮因转速过快而打滑。2.刹车使后轮打滑，比如前驱车通常用手刹将后轮锁死以达到强制打滑的目的。3.惯性打滑，在摩擦力较低的路面如泥地、雪地一旦入弯的速度过快，过大的离心力自然就会使车辆侧滑出去。

一旦后轮开始打滑，赛车即进入不规则的运动状态，除了侧向的横移之外，惯性过大的甩尾还有可能使车尾整个甩到前方，造成车辆180度掉头的情况，为了避免这种情况的发生，在甩尾的同时通常会用前轮修正方向，并利用油门抑制过度甩尾。只要仔细观察拉力赛中甩尾时的赛车就可以发现，前轮都是处于反方向状态，即车向左转弯，前轮指向右边，这也是我们常说的“打反胎”。反胎可以抑制过度甩尾，让车头顺着车尾滑出的方向前进。当车侧移至弯道出口处，就需要停止甩尾，以正常的姿态行驶，这个时候需要立刻恢复后轮的抓地力，通常这个过程通过控制油门来实现。对于因转速过快而滑胎的情况，这时应减少油门，使后轮降低转速恢复抓地力；对于因后轮锁死而滑胎的情况则应增加油门使后轮稳定。除了入弯时需要利用油门恢复动态外，在甩尾侧移的过程中也需要用油门控制侧移的姿态，如果油门加的过少会出现甩尾不足，无法侧移出弯的情况；相反，如果油门加的过大，也容易出现过度甩尾的情况，对于侧滑过程中油门的控制技巧，只能靠玩家在实际操作中积累经验了。

甩尾通常出现在拉力赛中，因为拉力赛的路面摩擦力小，容易使车打滑；而在封闭赛道或城市赛道中，因为路面比较平整，轮胎抓地力高，不容易出现打滑的情况。当然，对于甩尾高手而言，无论什么样的赛道都可以作出高难度的甩尾动作。不过个人认为，除了拉力赛道，其它的比赛并不适合甩尾过弯，建议初学者应该先掌握拉力赛道甩尾的方法，然后再在封闭赛道上试验甩尾的技巧。最后需要声明一点，甩尾在现实中具有很高的危险性，请玩家不要在驾驶真车时轻易尝试这种技巧。

下面列出几种常用的甩尾操作方法以供大家参考。



GRAN TURISMO 4

惯性甩尾

后驱车适用,多用于钝角弯道

- 1 入弯前加速
- 2 入弯后松油门同时打方向
- 3 此时由于惯性开始侧滑
- 4 降挡加油门,一边滑行一边出弯

手刹甩尾

前驱车适用,比较难控制

- 1 入弯前微打方向
- 2 拉手刹使车滑出
- 3 滑行时降挡并反打方向控制姿态
- 4 至出弯点后大力加油门出弯

刹车甩尾

后驱车适用,多用于直角弯道

- 1 入弯时强踩刹车并降挡
- 2 打方向使车尾惯性甩出
- 3 反打方向调整角度
- 4 滑行至可出弯后强踩油门恢复姿态出弯

动力甩尾

装载强力引擎的后驱车适用

- 1 入弯前减速并降挡
- 2 入弯时放油门并微打方向
- 3 大力踩下油门使后轮因马力太大而甩出去
- 4 利用油门控制转向程度和滑行姿态
- 5 出弯时使后轮恢复抓地力



GRAN TURISMO 加油站

曲目	演唱	音乐风格
● Drain the Blood	The Distillers	硬摇滚
● Summer Song	Joe Satriani	融合摇滚

融合摇滚,如何简单化的描述这种风格确实让我头疼!你可以去听听这些融合摇滚的曲子,他们没有节拍或者说没有明显的节拍,音乐的节奏有时候舒缓的让人忘记这是摇滚乐!融合摇滚有点像游戏中的“真·女神转生”系列,喜欢的就为之疯狂,就像编辑部的牛蛙同志;不喜欢的连碰都不碰,就像编辑部除了牛蛙的所有同志。对于融合摇滚是不是垃圾,唯一的界定就是“控制”,能否在无节拍下控制住音乐,是融合摇滚的层次。

曲目	演唱	音乐风格
● Panama	Van Halen	摇滚

世界上最著名的重金属摇滚乐队!1978年推出了首张同名专辑《范海伦》(Van Halen),埃迪·范海伦以精彩绝伦的吉他演奏震惊了世界,几个月内专辑销量达200万,唱片受到了一致好评。同时也奠定了埃迪·范海伦至今为止在吉它演奏上的“教父”地位。

曲目	演唱	音乐风格
● Free Wheel Burning	Judas Priest	摇滚

犹大圣徒(Judas Priest),如果说这被GT4制作者也归类于摇滚,那我确实无语了。犹大圣徒是金属,风靡全球30多年的金属乐队!其丰功伟业是每一个金属爱好者的必修课,如果说没有犹大圣徒,那么全球金属的发展史将会倒退至少十数年!



游戏音乐介绍

曲目	演唱	音乐风格
● Quamen	Photek	饶舌/碎拍

这是一个值得大写特写的音乐人,尤其是那些具有叛逆思想的年轻人,请关注他的音乐。

当碎拍在一个时期由黑暗与高压逐渐走入充满人性色彩的明亮世界后,碎拍逐渐被主流音乐世界所包容。不过仍有一派音乐人执著于黑色音乐的研究(黑暗音乐),Photek就是其中最具代表性的一人。和很多音乐人不同,Photek并不是迪厅的DJ,也不是音乐俱乐部的常客,他如同偏执狂般天天把自己关在工作室里面编排一首歌曲的节奏,正是这种超人毅力造就了至今为止无人可及的复杂节奏。很多专业人士都称,Photek的节奏如同万花筒般灿烂,所有细节都透露出精雕细琢的效果,再加上黑色音乐本身阴冷诡异,使得他的黑色音乐一举走上主流音乐世界的市场中。推荐大家去听他的“Modus Operandi”绝对是代表作!

又圣地

纽堡林

这是孕育了种种传说的圣地——
这是顶级赛车手向往的舞台——
让我们进入世界上最严酷的赛道！



纽堡林，这是连山内一典都说“创始 GT 赛以来一直想进去”的地方。它位于波恩西南约 40 公里处，延伸在埃非鲁山中，全长 20.83 公里，包括了 172 个拐角，是名副其实的世界第一赛道。然而仅仅靠这几个数字就能涵盖这个庞大的赛道吗？就算可能，这些数据能在游戏机的硬件中再现吗？在 GT 赛车刚发行的时候，这是不可能完成的任务。

在“GT 赛车”发售后 7 年，GT 赛车 4 出现了。在这次的“GT”中，以物理法则为基础，从数据中演算汽车行动的“物理引擎”已经进化到了第二版，这对于一直向往着将纽堡林赛道引入 GT 的山内来说，是个绝好的契机。97 年的 GT1 中那条“多莱阿山脉”（音译）赛道，由于硬件条件的制约，仅仅是用开发者的想象力对纽堡林的再现，而现在，由于游戏引擎提高了精度，GT4 的真实度可以说和开真车丝毫不差，开发人员也克服了诸多困难，忠实再现了路面的一点一滴。曾经只是遥远憧憬的纽堡林赛道，这次终于有机会真实地出现在我们眼前了。

大家不要着急，在进入纽堡林前，让我们了解一下她的历史和趣闻。

01 从计划到建设

根据 LUKI SCHEUER 著的《纽堡林》中所写，“在莱茵河左岸的山岳地带建赛车专用赛道”的构想，早在一战前的 1907 年就有的。提出具体的计划，规划为建设候补地是在 1925 年左右——在一战中损失惨重的德国竟对赛车有如此热情，实在叫人惊叹。

当然，这个庞大的工程也不是仅仅凭借热情建设起来的，修建赛道的埃非鲁地区大部分是森林，面积 550 平方公里，有 107 个村落，2 万 5 千居民，被称为德国的西伯利亚，可见其贫穷，而这项工程也是做为确保该地区就业的公共投资进行——如果这里成为国际赛车的场所，这种情况就会有大的改观。也因为如此，当地的阿泰那全村努力推进赛道建设，并保持了到现在，可以说这个城郊小镇完全是以赛道为中心发展起来的。

纽堡林之所以能成为全长超过 20 公里的赛道，是因为人们曾认为这里不仅是赛车的舞台，还可以建成检测汽车性能和信赖性的场所，而测试场自然需要建得很长。赛道计划的是 28.265 公里，分为 3 个环道，北赛道长 22.810 公里，南面长 7.747 公里，起始赛道（start goal course）长 2.238 公里，起始点是这几个赛道的交点。最长的直线 2.6 公里，最窄的弯半径是 33R。下坡最大的坡度是 11%，上坡最大坡度是 17%，还有专门为爬坡测试设计的 27% 的陡坡（现在已改为 33% 的陡坡），作为通过卡鲁塞鲁（音译）的近路。

纽堡林赛道工程耗费 1410 万马克，于 1925 年 9 月 27 日开工，克服了重重困难，不到两年时间就告完工，竟然赶上了 1927 年 6 月 18 日的开放比赛。

02 作为赛车最前沿基地的发展

在此后的日子里,纽堡林便做为赛车运动的圣地发展了起来。二战前赛车最为盛行的时间是30年代后期,以德国为首,法国,意大利等国为了发扬国威,都大力开发比赛用的机器,诸如奔驰等种种车款纷纷在纽堡林竞争,卡拉奇欧拉、罗塞马雅、修特可、布劳皮修等著名赛车手也都在纽堡林留下了足迹,这段黄金时期一直持续到了1939年二战开始。

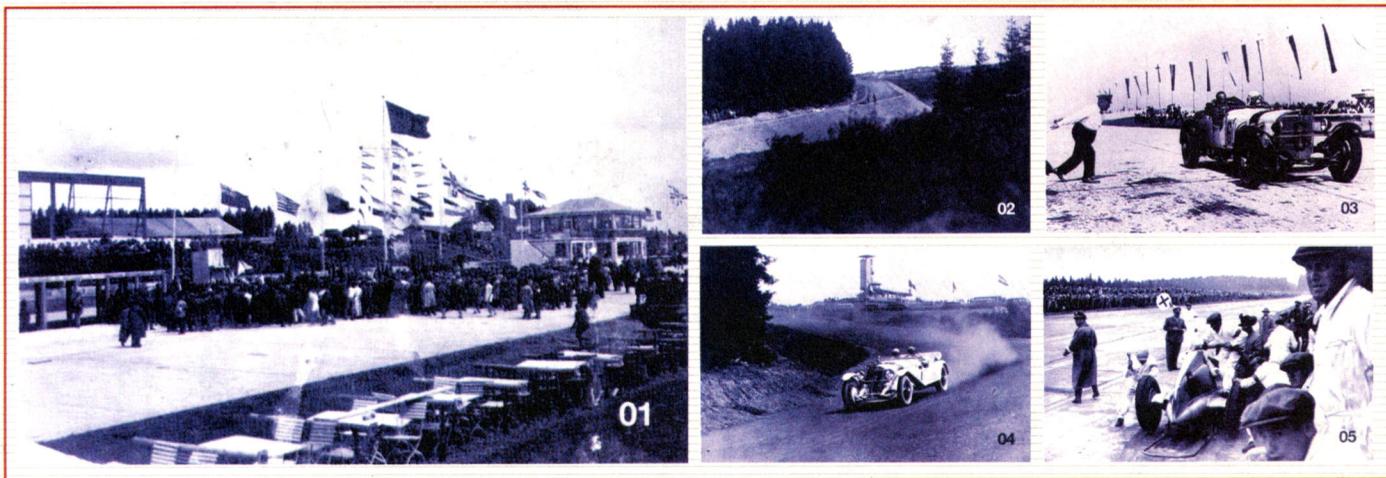
战败后的德国失去了一切,只有和日本一样在废墟

中慢慢恢复元气。但德国的赛车运动很快就恢复了,早在1949年纽堡林就举行了比赛,两年后又开始举行F1德国GP大赛,借着战前的技术积累,德国的汽车工业恢复很快,从1954年开始“奔驰”在F1GP中称霸,很快就恢复了战前的光辉。这其中纽堡林功不可没。

日本人眼中的纽堡林,主要就是作为本田F1的首次登场舞台,历史上第一辆日本产F1在纽堡林赛车中第12圈就跑出了赛道,不过最后还是获得了第13名的

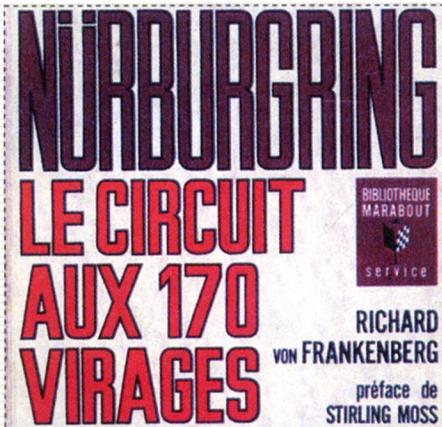
成绩。

1951年以来纽堡林赛道作为F1德国GP的舞台为世人所熟知,但到了70年代后期,终于因为其路线过长、过于严酷,成为了开展F1比赛的障碍。越发高速化的F1比赛,这时期每圈的时间已达到7分左右,在纽堡林这样的山岳赛道上举行比赛越发困难。担心的事终于发生了,1976年德国GP中一名开法拉利312T2的赛车手在比赛途中发生撞车事故,机器起火,该选手重伤。事故使得人们意识到纽堡林的安全性问题,F1德国GP开始改在一些现代化场所进行。之后一直到新的南赛道建成,纽堡林都没有F1出现。



03 继续作为圣地的理由

盛极一时的F1在北赛道消失后,纽堡林还是纽堡林。运动车(SPORTS CAR)和旅游车的比赛仍继续进行着,而且这里作为测试运动车性能的场所,其重要性也



是与日俱增。虽然这里又硬又长的路面开展现代F1比赛过于严酷,但却为测试批量生产的运动车提供了绝好的条件;此外对于想在同一舞台上做性能测试的世界各地汽车商来说,纽堡林成了绝好的场所。虽然“绝好”仅限于运动车,但在自家测试场测试不出的种种特性和缺点在纽堡林都能发现,这样的好场所肯定是天下难找。

日本汽车业与纽堡林的关系,据说最早是在80年代。后来的日产R32GT-R为测试运到了纽堡林,几乎与

此同时,本田最终也选择了纽堡林。如今,丰田、日产、本田几大名车在这里同时碰面也不是新鲜事,因为新车的性能测试在这里频繁举行。纽堡林曾一度空闲得一般旅游车驾驶可以和性能测试一同进行,但现在却为处于过密状态而大伤脑筋。

1976年的事故以来,纽堡林不再是风光的赛车舞台了。然而如果这里也是那种随处可见的盆景式赛道,还会至今为世人景仰吗?这条赛道代表着对人和车的最高要求,作为无与伦比的严酷赛道存在,便是纽堡林今日的重要意义。

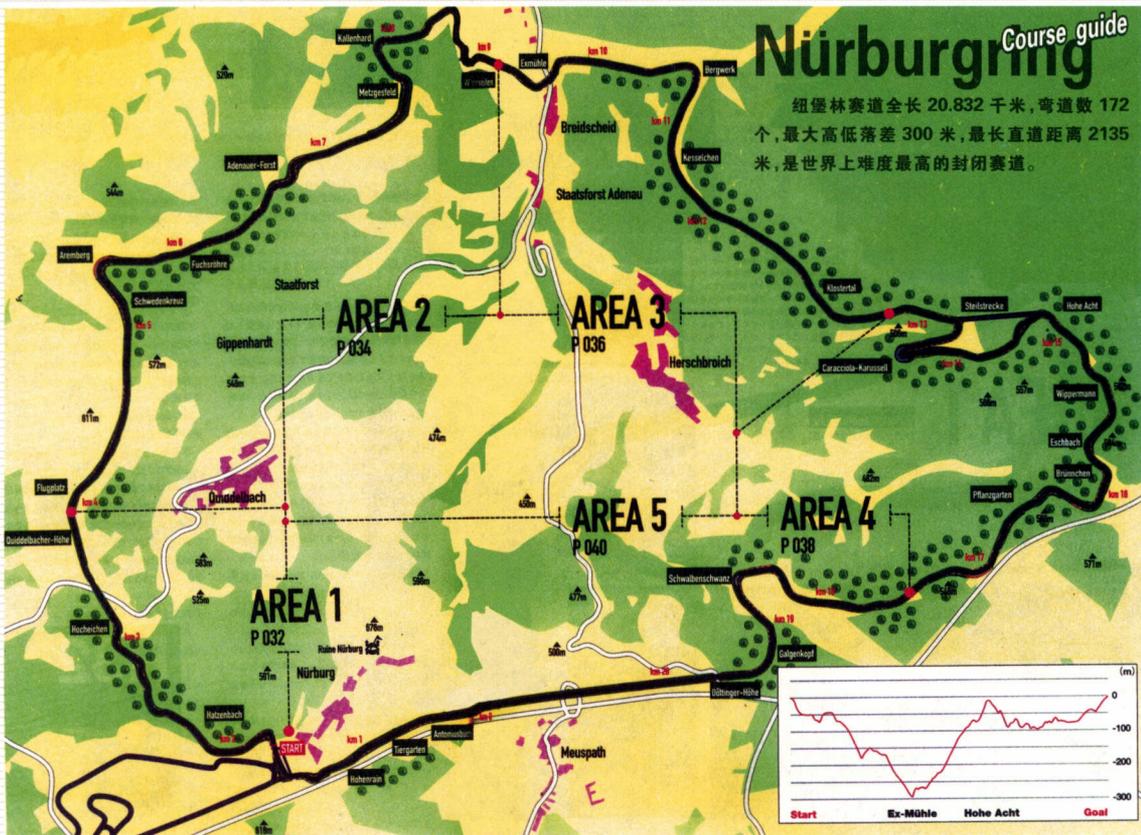
04 写在最后

纽堡林北赛道的比赛记录,是在1983年开展的C组车1000公里耐久赛预选中由修特凡威尔福保持的。这个时期,新的南赛道还在建设中,因此该比赛也和“GT4”收录的一样,是20.83公里的北赛道的比赛。修特凡威尔福在这次比赛中空前绝后地开着波尔塞956(音译)跑出了一圈6分11秒的惊人成绩——“北赛道单圈6分11秒”很了不起吗?对此有疑问的玩家可以用GT4中的C组车挑战一下,这可是仿真游戏中也要汗湿后背的体验!两年后,威尔福开着同样的波尔塞在1000公里的比赛中因事故丧生了。让我们一同体验一下这位天才赛手的驾驶吧。这也是GT4要以纽堡林为赛道的一个重要意义所在。

GT4中磨练了自己的本事,大家有机会还是拜访一下纽堡林吧。虽然不上什么麦加朝圣,但纽堡林的确是一个充满梦想的爱车者的圣地。

Nürburgring Course guide

纽堡林赛道全长 20.832 千米, 弯道数 172 个, 最大高低落差 300 米, 最长直道距离 2135 米, 是世界上难度最高的封闭赛道。



请牢牢记住路线

要想在纽堡林赛道取得好成绩, 牢牢记住赛道的每一寸土地是关键! 纽堡林赛道比较狭窄, 但是却要求以 1 档甚至 0 档的高速行进, 因此任何一个小小的失误都可能导致无功而返。此外, 无数的盲角和跳跃点也阻碍着车手获得好成绩。不过更加可怕的是, 纽堡林赛道全长 20 多公里, 几乎等于普通赛道的 5 倍; 完整跑完需要 6 分钟左右, 这对初学者来说是一个极大的挑战, 许多玩家因此中途放弃。不论跑什么路线, 第一步都是记住路线设计, 有着 172 个弯道的纽堡林赛道是相当困难的。在记忆路线的时候, 不要只是开着车走, 最好边走边大声地喊诸如「左拐!」「再右拐!」之类的话, 这样记忆起来会容易一些, 这个方法在真实赛车手手中也被经常使用到。



同前一段路况一样, 只是接下来遇到的一个弯道稍微大一些, 切记不可贪图速度而忘记点刹的技巧来保证转向。



这个连续弯道在记清路况的情况下可以保持 180 左右的速度单靠“点刹”的技巧一路滑行出去, 注意在第二个弯口向第三个弯口的冲刺需要适当的回方向。



贴右手边的减速板滑出这里的弯道后需要收点油门准备进入第一个连续弯道, 速度稍微收一点就行。



起步后的第一个弯道, 注意这个弯道不小, 所以起步后收着点油门, 不可冲的太急。

AREA 1

冲出连续弯道后将再次迎来一段可以马力全开的缓弯道, 注意, 前方的右转弯在 220 以上的速度时需要轻点一下刹车来保证方向的充分转动。



从这里开始往后会有一段比较长“弯”道, 由于弯度不大所以可以在这段距离上马力全开。

AREA 2



看到左手边“**Wehrseifen**”的绿色牌子时就开始减速,准备从外道贴近右侧的减速板然后滑入一个左向的急转弯顶。



这里有一小段直路用来调整好刚冲出连续弯道的速度和方向,接下来将要面对的是个“W弯口”。这里可尝试用“内外内”过弯方法冲入里弯,之后弯道就比较容易对付了。



很缓但是密度却较大的散弯道,对自己技术有信心朋友可以不用点刹车,直接大开油门蹭着减速板一路飙过。



看到右边的“4km”的标示牌以后就会进入一段左向的缓弯道,大胆的放开速度冲出去。



当路过右边的转弯牌后就应该开始控制自己速度作好进入第二个连续弯道的准备。



准备进入一个比较急的右转弯道,注意利用先左后右的减速板来保持方向的幅度。



看到13km的牌子后就准备进入回转弯道了。



前方右转后建议不要立刻贴上左边的减速板而是继续顺右手路边,好切入下一个左转弯。



这条路就是僧帽弯的难度所在,很容易冲到极速,然后突然出现一个反向的急弯,所以一定要控制加速的欲望。



这个弯的难度在于减速板的位置不是很配合咱们习惯性的入弯点,很容易就冲出赛道,所以需要控制一下进弯的速度。

一段路可以开足马力冲吧,前面有很长一段路可以开足马力冲吧,前面有很长一段路可以开足马力冲吧,前面有很长一段路可以开足马力冲吧。

一个“僧帽弯”的起点,注意对速度的控制,尽可能的贴着减速板边缘行驶。



这个角度是已经处于脱出僧帽弯的弯口处,好好利用面前的一段缓弯坡调整速度吧。



AREA 3

AREA 4

缓 S 弯道，靠“外内内外”路线一路点刹过去即可。



Pflanzgarten



第二个回转弯，直接压着宽大的减速带带着刹车就可以过去，难度反而没有之前的大。



第一个回转弯还算比较缓，但仍然需要注意出弯后的方向一定要带的回来，别压着出弯口的减速板就冲出去了。

Caracciola-Karussell

Steilstrecke



调整路段，就快要进入最后阶段了，利用这段缓路调整一下自己心态和车速吧



贴着减速板一路滑过这个弯道后不远就有一个左转弯道，所以出弯后需要控制速度。



由于有树丛挡住了弯道另一边路况看不清，所以这里一定要严守外内外的入弯方式，才能保证自己敢放开速度。

Hohe Acht

Hedwigs-Höhe

Brünnchen

Eschbach

Wippermann



一路飙过来的速度在这个下坡的外道前一定要提早减速，不然就直接冲出赛道。



AREA 5

减速！贴外道减速板！最后的弯道很容易冲出去，最稳速度是在 80 左右进弯。



Tiergarten

Hohenrain



冲刺阶段的一个缓弯，注意点方向即可，不必减慢速度。

Antoniusbuche

Döttinger-Höhe

Schwalbenschwanz

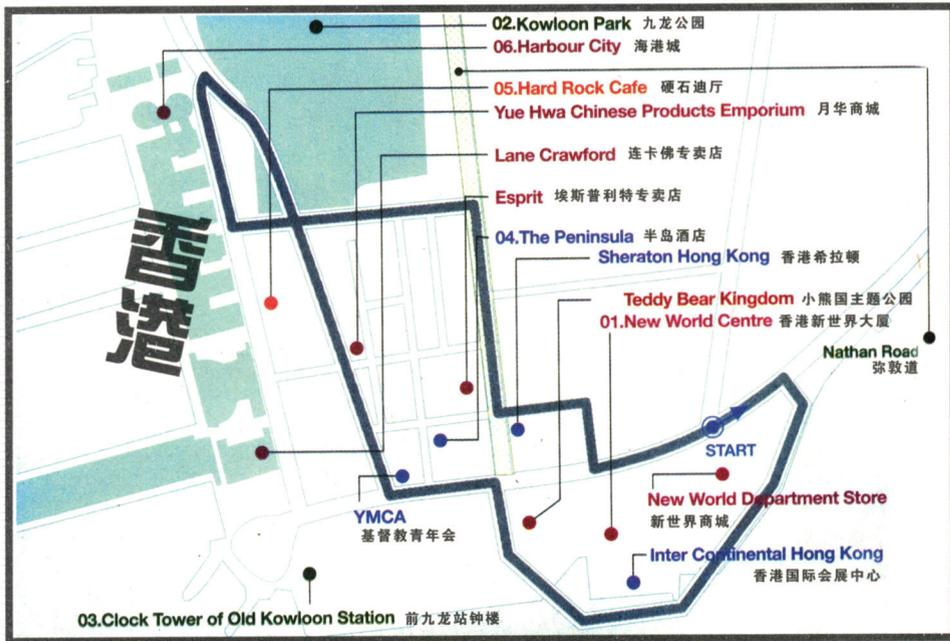
Galgenkopf



最后阶段首先是一段蛇形路段，总体难度不是很高，但比较长，需要有一定耐心。

通过蛇行道以后将面对的是一个比较急的弯道，注意利用减速板。





01 香港新世界大厦



03 前九龙站钟楼

▲ 香港新世界大厦是香港新世界集团所属项目，位于九龙尖沙咀。是一个时尚生活与趣味性并重的综合超市。

▶ 钟楼高55米，楼顶备有7米长的避雷针。邻近尖沙咀天星码头，毗邻香港文化中心，尖沙咀码头巴士总站。



04 半岛酒店

▶ 半岛酒店早在1928年就已开业。1984年，半岛酒店经过翻新后，跻身于香港最杰出的酒店之列。



05 硬石迪厅

▶ 硬石迪厅是70年代两位美国嬉皮士创立的世界性连锁店。把歌手签名挂满墙壁是硬石独有的风景。

▶ 位于九龙尖沙咀天星码头对面的右侧。拥有200多间店铺、20家餐厅，是香港最大的购物商场之一。



06 海港城



02 九龙公园

▶ 1970年6月22日，由总督戴麟趾爵士正式揭幕。至1980年，由前英皇御准重建公园，耗资达三亿港元。九龙公园占地约347公顷。



03 百老汇

▶ 位于百老汇大道东侧与第40和41街交界处的一个小广场上欣赏歌舞剧的购票地点。售票处每天都吸引着大量人群，处在1973年的建筑物中。



1904年纽约时报兴建时代广场，它不成为纽约的地标，新年倒计时更是全球瞩目焦点。座落在37家百老汇剧院起源地，被誉为世界的十字路口。



04 时代广场酒店

纽约百老汇大街以巴特里公园为起点，由南向北贯穿曼哈顿岛，纽约最长的一条街，金融和商业活动中心。是南北向主要街道之一。

1907年建成，政治经济会议召开的场所。

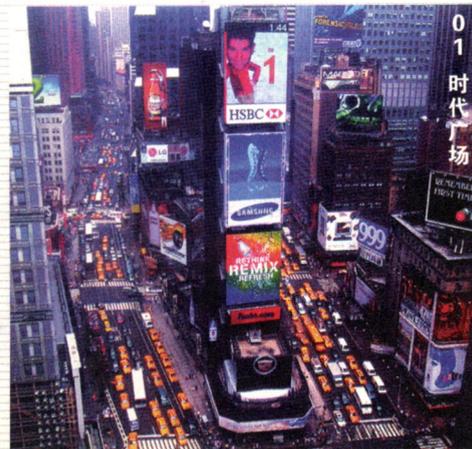


06 洛克斐勒中心

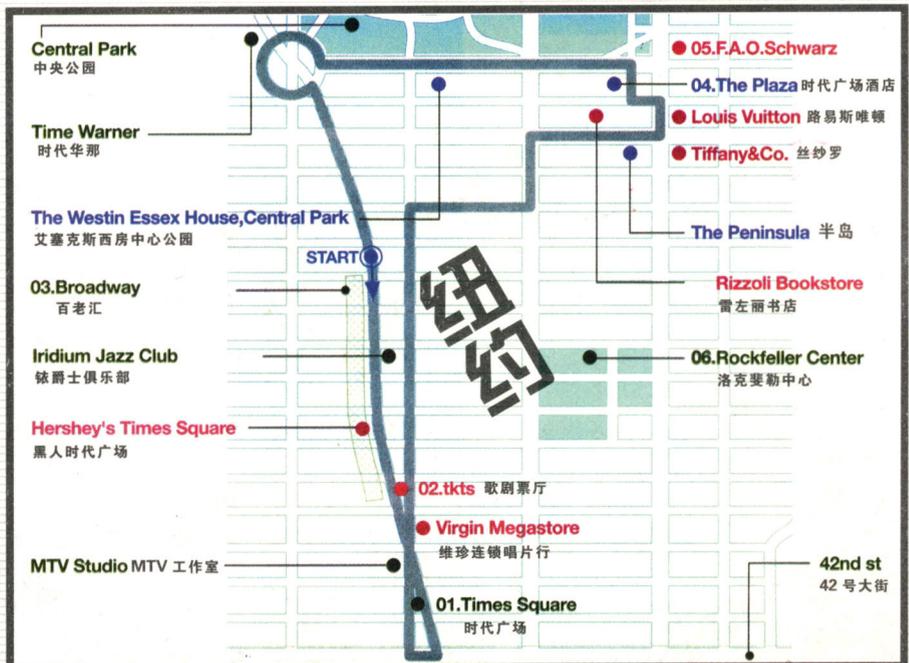
1880年在纽约创立的精品玩具店F.A.O.Schwarz，限量商品的金耳扣以及圣诞熊发手可热。



洛克斐勒中心是20世纪最伟大的都市计划之一。这座由6栋建筑围起来的活跃区域对于公共空间的运用开启了城市规划的新风貌。



01 时代广场



拍照模式入门 神之视点



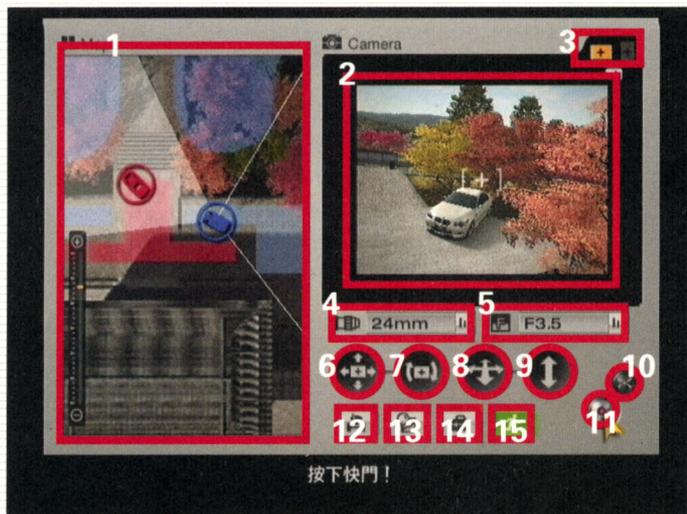
拍照模式是 GT4 中新加入的游戏要素,受到了广大玩家的好评,很多玩家纷纷在网络上公开自己拍摄的照片,交流摄影心得,使游戏的互动性大为提高。下面就为大家介绍一下拍照的基础,其中会涉及一些摄影方面的知识,请大家仔细阅读。

如何给自己的爱车拍照?

GT4 中的拍照模式分为两种,PHOTO TRAVEL 和 PHOTO DRIVE。PHOTO TRAVEL 是拍摄静止车辆的模式,PHOTO DRIVE 则是拍摄运动车辆的模式。大地图上的“拍照旅行”即是 PHOTO TRAVEL;而在非比赛赛道中选择“驾车拍照”,或者将比赛保存至记忆卡中在重播剧院中播放时,按 SELECT 键之后出现的,就是 PHOTO DRIVE。所拍摄的照片既可以存在 PS2 记忆卡里,也可以存在 USB 闪存盘上,推荐使用 USB 闪存盘来储存照片,这样既可以节约记忆卡,又能很方便的在电脑中调用(注,有部分品牌 USB 闪存盘与 GT4 不兼容,无法储存照片)。

拍照模式操作方法

PHOTO TRAVEL

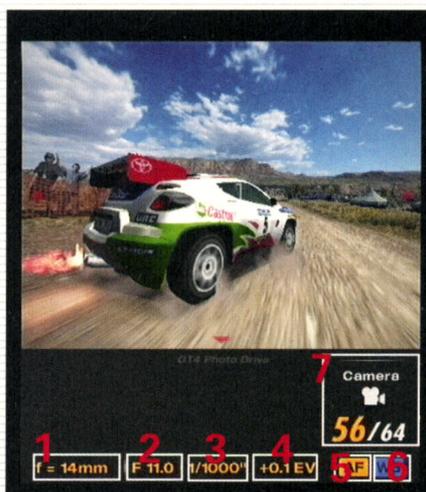


1.拍摄场景示意图。红色区域代表可以放置汽车的地点,蓝色区域则代表可以放置照相机的地点。将光标移动至示意图范围内就可以选定汽车(红色)或相机(蓝色),选定之后可以用左摇杆任意移动目标,如果选择的是汽车,还可以用右摇杆(或 L2、R2 键)控制汽车旋转。

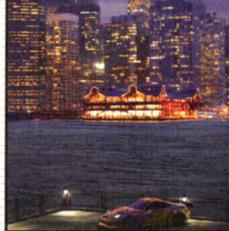
- 2.取景框
- 3.选择横拍或纵拍
- 4.调整镜头焦距,焦距越大拍摄的范围越窄
- 5.设定光圈数值
- 6.调整镜头方向
- 7.倾斜镜头
- 8.移动镜头位置
- 9.调整镜头高度

- 10.手动对焦
- 11.按下快门
- 12.设定车轮转向角度
- 13.设定滤光选项。包括下面 4 项:1.调整光量(数字越大,取景范围四周越暗) 2.调整色彩浓度(分为鲜艳、成熟、单色三种) 3.调整曝光补偿 4.调整白平衡
- 14.设定照相模式
- 15.退出拍照模式

PHOTO DRIVE



- 1.镜头焦距
- 2.光圈
- 3.快门时间
- 4.曝光补偿
- 5.对焦方式 (AF 自动 MF 手动)
- 6.白平衡调节
- 7.镜头选择



摄影基础知识

1. 快门

快门是相机上控制感光片有效曝光时间的一种装置，快门和光圈的组合最终决定了曝光量的大小。光圈控制单位时间内的光通量，快门则控制时间，两者的组合决定了最终成像的效果。

快门的时间是可以调节的，一般来说，快门的时间范围越大越好。高速快门适合拍摄运动物体（通常配合大光圈以达到要求的曝光量），可以将移动中的物体“固定”在胶片上，固定后的物体的动作细节和质感鲜明地加以描绘，使得物体更富有立体感；慢速快门则通常用于拍摄特殊效果的照片（通常配合小光圈使用），比如将相机固定后，再由较慢的快门速度，使移动中的物体产生残像，配合清晰的背景（静止物体）更加衬托出主题的动感；或者让相机随着运动物体方向移动，这样使主题物体清晰而背景模糊，同样显示出运动的美感。

快门和光圈的组合方式决定了专业相机和傻瓜相机的区别。一般家用相机通常采用相机自动控制光圈和快门的速度，而专业相机则是手动控制。

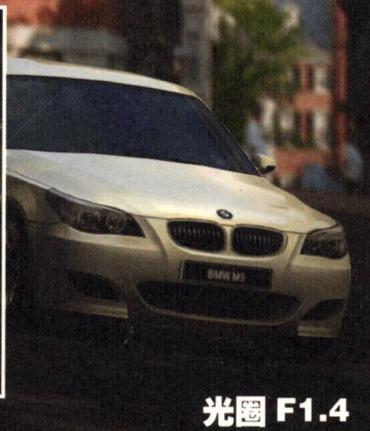
如图所示，采用不同的快门时间拍摄运动中的赛车



相同景物不同快门成像对比

1. 快门 1/2000 物体最清晰
2. 快门 1/100 物体残像最严重
3. 快门 1/320 物体残像比较严重

采用不同光圈拍摄同一场景的对比



光圈 F1.4 背景明显模糊，景深短，画面具有很强的立体感。
光圈 F3.5 背景比较清晰，景深适中。
光圈 F2.2 背景最清晰，景深长。

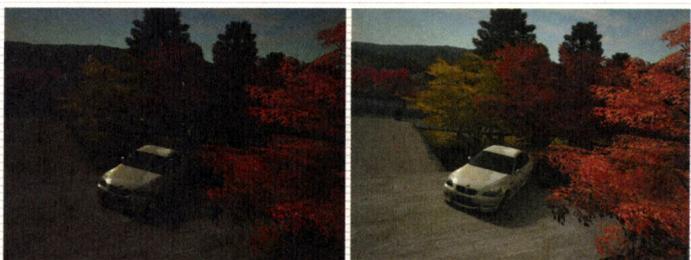
2. 光圈

光圈是摄影镜头结构中最重要装置之一，它能以不同的孔径来调节光线透过镜头进入相机的光通量。现代摄影镜头的光圈是由许多弧形的金属叶片组成，安装在摄影镜头的透镜组之间，可以根据需要来调节光圈的孔径。

光圈的大小通常用 F 值来表述， $F \text{ 值} = \text{镜头焦距} / \text{镜头直径}$ 。游戏中的光圈有以下几种：1.4、1.8、2.0、2.2、2.5、2.8、3.2、3.5、4.0、4.8、5.6、6.7、8.0、11、16、22。光圈的 F 值越小，同一时间内的进光量就越多，成像的效果越明亮。

光圈的调节在摄影时具有非常重要的作用，它决定着最终成像后的景深效果。什么是景深呢？景深就是景物的清晰程度，如果相片上远处的物体都能够看的很清楚，我们就说这个景深很长；如果相片上只有近处的物体清晰，远处的物体比较模糊，我们就说这个景深很短。当光圈大的时候景深就短，当光圈小的时候，景深就长。初学者在拍照的时候，有时候相片的效果会和取景时的效果差别很大，这个多半就是由于光圈没有调节好的原因。

3. 曝光补偿



没有采用曝光补偿拍摄的照片偏暗，采用曝光补偿之后，画面明亮许多，细节表现清晰。

现代的相机都具有自动测光功能，但是自动测光在很多情况下会不准确，为了拍摄出曝光正确的相片，我们会使用曝光补偿 (EV) 来纠正自动测光的错误。曝光补偿的范围通常在 $-2 \sim +2 \text{EV}$ 之间（游戏中的曝光补偿范围为 $-1 \sim +1 \text{EV}$ ）。

在什么情况下需要进行曝光补偿呢？1. 逆光拍摄。如果被摄物体对着明亮的阳光，为了准确表现拍摄主体的细节就需要增加适当的曝光补偿，否则被摄物体会灰蒙蒙层次不清。2. 拍摄主体反射率过高或过低，如果不进行适当的曝光补偿，则被摄物体会灰暗，比如洁白的雪地会变得阴沉沉又灰又脏。

调节曝光补偿需要丰富的摄影经验，但是对于广大玩家而言则可以采用先拍照后补偿的办法，即先看拍摄的效果，如果需要补偿则调节补偿数值重新拍摄，直到达到满意的效果为止。

4. 镜头焦距

镜头焦距是进行拍摄时首先要接触的一个概念，从镜头中心点到胶卷平面上所形成的清晰影像之间的距离就是镜头焦距。镜头的焦距决定了该镜头拍摄的被摄体在胶片上所形成影像的大小，如果镜头和被摄物体的距离相同，那么镜头的焦距越大，被摄物体在胶片上所形成的影像就越大。镜头的焦距一般以 mm 为单位，焦距越大，镜头筒相应也越长。

根据镜头焦距的不同，一般可把镜头分为广角镜、标准镜和长焦距镜头三种。

广角镜：镜头焦距一般在 14mm 至 40mm 之间，其摄影视角比较广，适用于拍摄距离近且范围大的物体，因为成像景物略微有些夸张和变形，且拥有清晰的像场和足够的景深，一般用来刻意夸大前景，表现强烈远近感以及透视效果。比较典型的广角镜头焦距有 28mm、35mm 等。

标准镜头：镜头焦距约等于底片对角线的长度，通常在 50mm 左右，一般不超过 100mm。该镜头拍出的照片，其空间关系较符合人眼的透视关系，画面失真小，逼真度高，较为适合拍摄人像、风光。标准镜头一般光孔大，也比较适合在暗光线条件下拍摄。

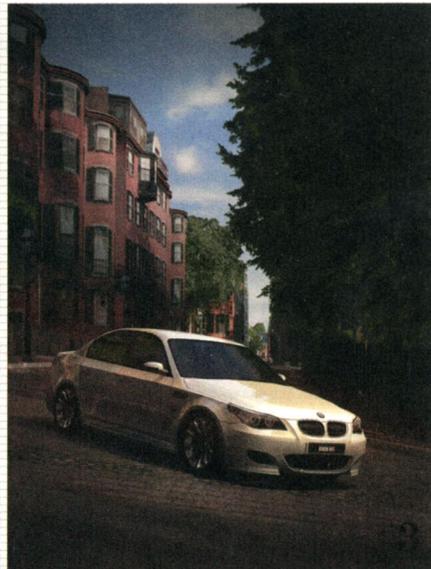
长焦距镜头：镜头焦距大于底片对角线长度，通常在 100mm 以上。该镜头视角很窄，可以成比例地压缩时空的距离，因此它可以将远处的景物拉近拍摄（也就是望远效果）。长焦距镜头多用在拍摄远距离物体，尤其在抓拍人物瞬间动态及体育运动方面有较大的优势，我们经常可以在赛场见到手持如同“炮筒”般照相机的记者，他们所使用的正是长焦距镜头。另外长焦距镜头景深范围小，因此需要精心地调焦。

除了上述三种镜头，还有诸如超广角镜头、超远镜头、微距镜头、针孔镜头等特殊镜头，由于在游戏中没有出现，所以就不作介绍了。

5. 白平衡

物体颜色会因投射光线的颜色产生改变，在不同光线的场合下拍摄出的照片会有不同的色温（如钨丝灯照明环境拍摄的物体偏黄，荧光灯则偏蓝），为了纠正这种偏色现象，就需要进行白平衡的调节，使照片能够以正确的“白色”来还原其他色彩。

游戏中的白平衡采用手动调节，一般在自然光线场合不需要调节白平衡，在灯光照射的场合则可以适当调节白平衡以获得合适的效果。



相同景物不同焦距成像对比

1. 广角镜头成像效果
2. 长焦距镜头成像效果
3. 标准镜头成像效果

GRAN TURISMO 加油站

由罗技公司亲自出品的 GT FORCE 专用赛车座椅套件，是 GT FORCE PRO 的最佳搭档。采用了专业赛车座椅制造商 sparco 公司出品的 speed 座椅，座椅和操作台中间的距离可随意调节，适合所有人。该座椅售价 69800 日元，约合人民币 5600 元，但是目前已断货。

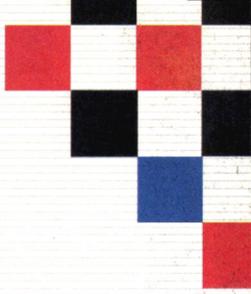
SPARCO RACING COCKPIT PRO

PLAYSEATS RACING SIMULATION COCKPIT

GT 赛车专用座椅套件 Playseats，采用可折叠式座椅方便携带，全面支持 GT FORCE 系列及其它兼容方向盘。目前该座椅售价 29800 日元，约合人民币 2400 元。

GT simulator

目前售价最便宜的座椅，不过从外观上就不是很讨人喜欢，操作台为固定高度和角度的设计，不一定能适合所有人，而且距离比较靠近身体，使用久了容易疲劳。座椅的设计让人不自觉想起快餐店中的塑料椅，很难跟赛车扯上关系。目前该座椅售价 19800 日元，约合人民币 1600 元。



改造与调整

GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR



改造 基础知识

在对自己的爱车进行改造之前,首先要对车辆的结构有一定了解,下面先介绍一下汽车的主要组成部分。

1. 驱动配置

刚接触赛车游戏的朋友估计还不太懂 FF、FR 代表什么类型的汽车,所以在这里统一说明一下:

FF:引擎前置前轮驱动

大多数机械组件都安装在车头部分的驱动配置。因为重量分配为前重后轻所以这种车辆存在转向不足的缺点。

FR:引擎前置后轮驱动

机械组件安置比较平均的驱动配置,为大多数赛车所采用。操作灵活,运动性能好是这种配置被大量使用的原因所在。

MR:引擎中置后轮驱动

引擎装置放在车身中间的配置。性能介于 FF 和 FR 之间,属于理想的平均配置。缺点是太占驾驶室空间不易被人接受。

RR:引擎后置后轮驱动

与 FF 完全相反的驱动配置。由于重量分配全在后轮位置所以缺点也很明显——容易出现转向过度,著名的甲壳虫轿车就是 RR 型。

4WD:四轮驱动

四个轮子都有独立驱动的配置。加速快、转弯性强和越野性好都是他的优点。

2. 引擎



引擎是汽车的动力之源,一般来说,引擎马力和汽车的速度就快,但是也并非马力和速度成正比,有不少初学者一味追求大马力,反而起到了不好的效果。下面我们首先来认识一下和引擎相关的三个关键词:最大输

出功率、最大扭矩和排气量。

最大输出功率:发动机在达到一定运转程度后所能产生的最大功率,最大输出功率越大车子的最高速度就越快。马力是功率的一种单位,通常用在描述引擎上。如图中的这辆奔驰 SL65 的马力是“997ps/5500rpm”,所表示的意思为“每 5500 转输出最大 997 马力”。

最大扭矩:扭矩就是引擎每旋转一周所作的功。对汽车来说,扭矩越大,汽车的加速性能就越好。如图中的奔驰 SL65 的扭矩记作“144.39kgf.m/2000-4000rpm”,即“每 2000 至 4000 转产生最大扭矩 144.39kg”。

排气量:引擎的基本运动就是汽缸的动作,而排气量指的就是发动机内所有汽缸排量的总和。够大的排气量才是有大输出功率和最大扭矩产生的基本保障。如图中的奔驰 SL65 的排气量为 6000cc。

由此可见,一部性能良好的汽车,不光要有大马力保证最高速度,还要有合适的力矩保证加速。对于初学者来说,加速性能更加重要,因此在选择车辆的时候不要专注于大马力,合适的力矩也需要在考虑范围之内。



3. 涡轮



首先我们需要知道发动机的工作原理是通过燃料在汽缸内燃烧来产生功率,推动车辆的运动。那么如果

想要增加功率,就需要想办法提高燃烧的效率,一般有两种做法:1.增大汽缸容积 2.增大进气量。第一种方法实现成本较高,因此通常采用增大进气量的办法来提高功率。涡轮实际上是一种空气压缩机,它利用发动机排出废气的惯性冲力来推动涡轮转动,压缩由空气滤清器管道送来的空气,使之增压进入汽缸。发动机的转速越快,废气排出量就越大,因此涡轮的转速也同步增大,这样就有更多空气被压缩后进入汽缸,增加发动机的输出功率。也就是说,发动机转速越快,涡轮的效果越明显,因此涡轮加速装置通常在高速行驶时才能发挥作用。

和涡轮增压相应的是机械增压,机械增压直接利用了引擎输出的动力来压缩空气,因此在中低速时可以有有效的发挥作用,不过在高速状态下,效果就没有涡轮那么明显了。

4. 传动系统



由于发动机与驱动车轮的装置在不同的位置上,期间相隔较长的距离,故必须安装一个传动系统,其作用是传递动力、增大扭矩、变换速度、保证两驱车轮能做等速和不等速滚动、切断动力等关键性作用。

传动系统直接和车辆的可操作性相关,可以说一辆车是否易于驾驶,就取决于传动系统的好坏。因此在改造的时候,千万不能只专注于提高引擎功率,还需要有相应的传动系统与之配套,否则改造出来的车只是一辆能跑直道的“怪物”而已。

5. 悬吊系统



悬吊系统笼统的来说就是车辆本身连接轮胎之间的一切部件所组成的系统。其主要的存在目的是令车辆在遇到颠簸时不会因车身弹起而失去抓地力,并且令车辆的负载以最佳方式分配到每个轮胎上。

6. 刹车



汽车的刹车分为手刹和脚刹两种, 在游戏控制中分别是○键和□键, 其中关于手刹的概念很多朋友都还不清楚, 这里也顺便解释一下。手刹车针对不同驱动配置的车效果都不相同, 大致区别是: 对于引擎前置前轮驱动的FF车, 手刹是锁前轮; 引擎前置后轮驱动的FR车辆手刹是锁后轮, 而对于四轮驱动的4WD车则是四个轮子同时锁死。

在游戏中, 对于各种改造已经有非常详细的介绍, 这里就不再单独罗列每种改造的效果了。不过请大家牢记一点: “改造的最大原则是——平衡”。切忌一味追求高动力的改造方法, 必须要令动力系统, 传动系统, 刹车系统互相配合, 这样才能发挥车辆的最大潜力。

车辆调整基础



1. 消音器部分

消音器: 其中包括了消音器部分和空气滤清器部分, 主要作用是减少发动机的噪声和增加进气与排气的效率。请根据车型选择合适消音器类型。

2. 刹车部分

刹车: 将普通刹车更换为竞赛用的刹车组。由于一般的跑车或赛车刹车组的制动力远远凌驾于一般刹车, 所以可以大幅延后刹车时机。需要配合大口径刹车转盘与高刚性刹车钳夹、碳纤维金属刹车垫片的套组刹车来达到车赛中最佳的效果。

刹车平衡控制: 控制前后轮的刹车力度。一般情况下, 60%的刹车力道在前轮上, 40%的力道在后轮。这是因为, 由于惯性的作用, 当车手踩下刹车时承重会转移到前方, 这样, 车尾相对就会轻一些。如果前后轮的刹车力道是50:50, 那么后轮就会因为刹车力道过大而锁死。请根据赛道的不同和车辆的配重分配来调整刹车平衡, 偏重前轮时会导致转向不足, 偏重后轮则会转向过度。

3. 引擎部分

NA改装: 这是在不用涡轮增压和机械增压的情况下, 让引擎的性能增大的一种改装方式。通过这种方式改装的车辆比较平顺, 但是最高端的NA改装可能会损失一点中低速性能。

电脑晶片: 加装电脑晶片, 让引擎在各种状态下都可以

将全部动力释放开来, 推荐安装。

氧化亚氮: 利用含氧量更高的氧化亚氮来提高发动机的输出功率, 在使用时可瞬间提高车速。喷射浓度越高, 速度提升效果越明显同时效果时间也越短。可以合理利用于弯道脱出或终点前的直道加速时。

4. 传动系统

变速器: 和加速性能有关, 要根据不同的赛道和发动机性能来调整齿轮比。每个档位的齿轮比都可以调节, 齿轮比的数值越小该档位的加速效果就越好, 但是可以达到的最高速度也会相应越低。所以是否需要为加速度牺牲最高极速还得根据具体赛道来判断。

离合器: 若车辆的动力系统已经改装过, 那么便需要根据车辆引擎和变速器的改装来更换强化的离合器, 使改装后的车辆更好的发挥性能, 使动力确实的传达给传动系统。不过离合器并不是最高档次的就最好, 如果引擎动力不足而使用高规格离合器, 反而会事得其反。

飞轮: 这是一个专为引擎服务的配置, 主要是调节引擎转速失衡和保证低速运转时的扭力效果。同样是需要针对车辆和赛道的不同组合来临场调配是否需要加装飞轮。飞轮是有缺点的: 越是强调加速效果的飞轮就越容易在上坡时出现失速的情况, 因此扭力较小的引擎加装飞轮时一定要谨慎。

LSD: LSD(限滑差速器)的作用是在保证动力传递的前提下, 允许两边轮胎以不同的转速转动, 而不会出现一边轮胎打滑的现象。汽车在转弯的时候, 内侧车轮和外侧车轮所走的距离是不一样的, 这时就需要用不同的转速来弥补这个差异, 差速器的作用就是将变速箱输出的动力分割为左、右轮使用, 以调整左、右轮胎的转动速度。如果没有差速器分配动力, 在高速转弯的时候就会出现侧翻的事故。LSD的种类较多, 1Way是单向的限滑动作, 亦指为踩下油门时能够产生限滑动作; 2Way为双向作用, 即是踩油门或松油门都能对驱动轮施以限滑功能; 如果在踩油门时有作用而松油门时能发生一半作用的构造则称之为1.5 Way。1Way型比较适合用于前驱车及四驱车种; 2Way则广泛使用在后驱车上, 不过在四驱车装备也能大幅的增加四驱的灵活性; 1.5Way则是为了想要达到优越的驱动性能却又担忧操控不易的前提发展而来的。提高初期扭力会使LSD效果加强, 但车辆较难转向; 减低初期扭力会减弱LSD效果, 转弯相对容易。

AYC控制器: AYC就是主动式舵角控制系统, 它通过控制传动轮左右的扭力分配, 达到提升转弯性能的效果。AYC效果设定得越强, 在加速时的转向力就越强, 也就是更加容易高速过弯; 不过一旦效果设定超过实际使用值, 会导致转向过度并容易出现打滑。因此AYC的设定需要根据车辆的具体性能和赛道弯道特点仔细调试。

传动轴: 更换成碳纤维制品后可增加引擎效率, 提高反应性和加速能力。

5. 涡轮增压

涡轮增压件: 安装涡轮增压可以有效的提高引擎输出功率, 但是在低转速时效果不明显, 而且涡轮延迟也是它的缺点。所以要根据车本身不同的排量和赛道的类型来选择相应的涡轮增压件, 以求达到更好的加速效果。日本

车多采用涡轮增压装置。

中冷气组件: 主要作用在于冷却涡轮增压器或者机械组件, 让组件可以保持在低温的情况下吸入较多的空气, 是增压组件的配套装置, 应根据车辆的情况选择相适应的中冷气组件。

机械增压器: 机械增压而是用引擎的运转来带动增压的装置, 没有涡轮增压特有的涡轮延迟, 并且可以在低转速就输出饱满的动力, 不过对于最高速却有所损失, 因此不适合追求最高极速的赛道, 对于多弯道复合型赛道比较适用。欧洲车多采用机械增压装置。

6. 悬挂部分

弹簧系数: 弹簧系数加大, 可以减少车身的晃动, 增强车的操控性能, 但是却会造成转向不足的情况; 弹簧系数减小, 可提高驾驶舒适度, 充分吸收路面的颠簸, 不过却会出现转向过多的现象。前轮系数大, 后轮系数小, 会出现转向不足; 前轮系数小, 后轮系数大, 会出现转向过度。要注意, 弹簧系数的调节需要根据车辆及自己的行车习惯来决定, 过大的弹簧系数只会造成反效果——加速车架老化, 轮胎磨损过大。

车高: 需要根据路面的情况来进行具体的调整, 比如在公路路面上可以把车身调低一些, 若是拉力类的颠簸泥路则需要调高一些。若调节成前低后高, 可增加转向能力甚至出现转向过度, 一般拉力赛车会如此调节; 若调节成前高后低, 则会出现转向不足。

避震器: 避震器的松紧直接关系到车辆在行驶中对路面的适应效果, 如果调得太紧会出现车子遇到颠簸后跳起不易控制, 太松则又会达不到避震的效果。另外, 避震器调节会导致车辆入弯反应敏感, 但容易受不平路面的影响, 轮胎比较容易打滑; 如果将避震器调松, 虽然在不平路面比较稳定, 但是入弯反应比较迟钝。前轮紧后轮的调节, 可减低车尾摆动, 同时前轮较容易打滑导致转向不足, 可用于改善转向过多的情况; 前松后紧的调节, 车尾摆动较大, 后胎容易打滑造成甩尾效果, 可改善转向不足的情况。避震器压缩侧过低会造成转向不足, 过高则容易使车身弹跳; 拉伸侧过低, 会形成弹簧回弹速度过快, 造成车身多余晃动, 影响出弯时的加速, 调的过高, 则弹簧回弹速度过慢, 将无法应付下一次路面状况, 严重影响下个入弯的控制。一般来说, 压缩和拉伸之比应设定为1:2或1:3(注意, 中文版调节时的说明文字是颠倒的, 不要因此而调错了比例)。避震器必须根据车辆和个人驾驶感觉进行调节, 没有一个能够适合所有车辆的数值。

外倾角: 因为车辆在转弯时会向外倾斜, 所以车辆轮胎不会和地面完全垂直, 这个角度就是外倾角。外倾角可增加车辆的转向性能, 但设定太高会降低车辆在直道时的加速能力, 并且会增大轮胎磨损。另外, 车在入弯时重心会前移, 因此通常将前轮外倾角设定的比后轮要大。

束角: 束角是从正上方观察的轮胎角度, 轮胎向外称为toe out, 向内称为toe in。前in后out利于转向, 甚至为了方便甩尾而故意造成转向过度, 前out后in则可改善转向过多的情况。要注意的是, 束角调节会加速轮胎磨损, 而且会稍微降低直道加速能力。

稳定杆: 又称作“防倾杆”。它的主要作用是在转弯时限

制车辆的左右倾斜幅度,保证车辆的平稳行驶。前高后低的调节可加强转向性能,使入弯变得容易,但是甩尾的几率会增大;前低后高的调节和前面正好相反。

7. 轮胎部分

轮胎种类:普通的轮胎抓地性能一般,适合普通路面。跑车和赛车的轮胎胎宽更宽,抓地性能更好,耐高温、适合比赛及高速情况下使用。泥地胎和雪地胎则是特殊路面下使用的轮胎,胎纹深,胎宽也更宽,由于和地面的摩擦系数大,所以如果在正常路面上使用会影响车的速度。

前轮后轮:轮胎软硬主要是看路面和车型情况而定。比如就后轮驱动的车在干燥地面上,前胎用软胎,后胎用

硬胎(增强转向性能);湿滑路面上前胎用硬胎,后胎用软胎(防止打滑)。

8. 其他部分

驾驶辅助:ASM 自动稳定控制系统,可防止弯道中的转向不足、转向过度现象的发生。TCS 全速牵引力控制系统,数值越大,全力加速时会越稳定,车胎打滑几率减少,但加速力会稍微下降;数值越小,越能全力发挥加速力,但是车胎打滑的几率会上升。这些系统一般都是在刚到一个新赛区的时候就需要第一时间调整的内容。

下压力:通过汽车尾翼(有些车辆是无法加装尾翼的)调整下压力的前后平衡。下压力数值小车速会提高,但稳

定性低;数值大稳定性提高,低速时加速力上升,但极速下降。若车头的下压力较强,会倾向转向过度,而若车尾过强则倾向转向不足。所以此项的调节内容需要根据车辆的本身情况来定调整方案。

可变中央差速:可自由改变 4WD 车前后扭力分配的可变中央差速控制系统,分配前后轮动力的比例,通过不同的调整可以使车辆的操作性发生很大的变化。数值大会有转向不足的特性,同时前驱动轮磨损较快,起步时加速力较好;数值小会有转向过多的特点,利于甩尾。

均衡车身配重:增加配重会影响过弯速度、加速力和刹车效果。尽量使车辆前后配重接近 1:1,如果前侧过重大会导致转向不足,后侧过重大会导致转向过度。

GRAN TURISMO 加油站

最好的和最贵的? 只要最贵的,不要最好的!

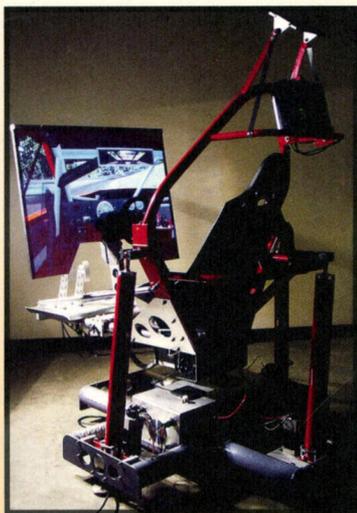
玩 GT 赛车,最好的视频设备是什么? 等离子电视? HDTV? 液晶电视? NO!! 这些都太不够班,我们力推目前世界上最高端的“SONY QUALIA Q004-R1”,这款只能定做、售价在 22 万人民币的液晶投影机。为啥呢? 因为我们要最大和最好的视频冲击效果,这款投影机可以在三米的距离投出 100 寸的画面,6 米的距离可以投出 200 寸的画面,呵呵,想起来就爽,开真车也没有这么大的视野阿!



而且这款投影机是目前唯一对应 1080i 画面的正投,恰好我们的 GT4 又可以对应这种最高分辨率。搭配起来真是相得益彰! 顺便说一句,要用这台投影机,请先购买独立的别墅,因为其强大功能使得机体本身超重,他要求天花板的单点悬挂承受力在 50kg,这是任何普通楼房所不能承受的。

有了投影机,自然要搭配幕布。在玩投影机的群体中有句话,高档机配中档幕布<中档机配高档幕布。所以说,我们既然有了最高档的投影机,自然要最高档的幕布。有人会问,最高档的幕布? 不就是电影院那种挂起来的布吗? 那值几个钱! 错了,错了,在某些高级投影机爱好者中有一句传说,幕布要占据所有视听类投资的 50%。所以说,我即将推荐的这款世界顶级幕布 Stewart。这是一家创建于 1974 年,拥有投影屏幕制造的精湛工艺和卓越技术的公司,它是光学显示的全球行业标准。准备好了吗? 当、当、当、推荐幕布登场,Stewart 最顶级幕布,16:9,260 寸,35 万人民币!

另外要想使用 1080i,普通的 S 端子线是不行的,必须要用 PS2 分量线或者 D 端子才可以输出如此高质量的图像。



顶级 GT 框体

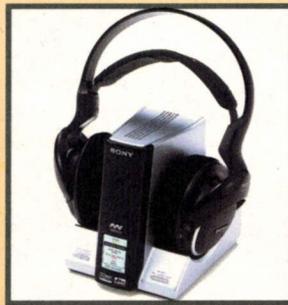
这是某国外玩家自制的 GT 框体,也是目前为止所见过的最为夸张的 GT 外设。它主要由投影机、幕布、GT FORCE Pro、三点支撑式力回馈座椅组成,这样的配置即使是大型体感游戏框体也不过如此。至于这套设备的造价,实在难以估计,恐怕不会比一辆普通家用轿车便宜吧!

国内玩家 DIY 车架

这是由国内 GT 玩家 y_lang 自制的座椅架,基本结构参考了罗技的 Sparco racing cockpit Pro,座椅使用了从汽车配件商店中购买的真车座椅,感觉相当不错! 而且最大的好处是整套车架的成本比官方版本便宜得多,所有材料加上制作费用,大概 700 元左右,相当超值!!



SONY MDR-DS3000



我们的 GT4 对应杜比环绕 5.1,要想既不影响家人,或者说深夜偷偷享受驾驶乐趣,又要最大限度的感受真实的声响效果。我们推荐索尼的 MDR-DS3000,这是一款通过杜比环绕和 DTS 认证的无线耳机。它可以最大限度的让你在不被发现的情况下,感受澎湃的发动机和呼啸而过的风声。价格也不贵哟,才 2000 人民币,还能拿来看 DVD 什么的,很爽~

全奖励车一览

入门竞赛

假日杯	AUTOBIANCHI A112 ABARTH '79
FF 挑战赛	MAZDA ALTENZA CONCEPT '01
FR 挑战赛	NISSAN SKYLINE 2000GT-B (S54A) '67
4WD 挑战赛	TOYOTA MOTOR TRIATHLON RACE CAR '04
MR 挑战赛	LOTUS ESPRIT TURBO HC '87
轻量级 K 杯	GINETTA G4 '64
SPIDER&ROADSTER 赛	CHRYSLER PROWLER '92
轻便货车大奖赛	CHEVROLET SILVERADO SST CONCEPT '02

中级竞赛

俱乐部杯	MAZDA MAZDASPEED ATENZA '05
改造车锦标赛	NISSAN OPTION STREAM Z '04
NA 跑车赛	HONDA NSX-R CONCEPT '01
涡轮跑车赛	MAZDA BP FALKEN RX-7 (D1GP) '03
BOXER 热魂	RUF CTR "YELLOW BIRD" '87
世界古典车例行赛	MERCEDES-BENZ DAIMLER MOTOR CARRIAGE '86
世界小型车争夺赛	HONDA S800 RSC RACE CAR '68
超级跑车节	CIZETA V16T '94
GRAN TURISMO 世界冠军杯	FORD GT LM RACE CAR SPEC II '04

上级竞赛

GRAN TURISMO 明星赛	BMW MACLAREN F1 GTR RACE CAR '97
梦幻车冠军赛	NISSAN GT-R CONCEPT LM RACE CAR '02
POLYPHONY DIGITAL 杯	OPERA PERFORMANCE S2000 '04
如风翱翔	VOLKSWAGEN W12 NARDO CONCEPT '01
方程式 GT 世界锦标赛	Polyphony Digital Formula Gran Turismo '04
实存赛车巡游	NISSAN GRAN TURISMO SKYLINE GT-R (PACECAR) '01
珍奇跑车厅	FORD GT '05

耐久大厅

格兰维利 300 公里	SAUBER C 9 RACE CAR '89
拉古纳·塞卡 200 里	FORD GT40 RACE CAR '69
ROADSTER 4 小时耐久赛	MAZDA RX-7 LM RACE CAR '01
东京 R246 300 公里	NISSAN SKYLINE GT-R LM RACE CAR '97
超高速 150 里	HONDA NSX-R PROTOTYPE LM RACE CAR '02
纽堡林 24 小时耐久赛	GRAN TURISMO FORMULA '04
纽堡林 4 小时耐久赛	AUDI ABT AUDI TT-R TOURING CAR '02
铃鹿 1000 公里	LISTER STORM V12 RACE CAR '99
茂木 8 小时耐久赛	HONDA NSX-R PROTOTYPE LM ROAD CAR '02 (白色)
筑波 9 小时耐久赛	NISSAN CALSONIC SKYLINE GT-R RACE CAR '93
萨特赛车场紧张 24 小时 I	AUDI R8 '01
萨特赛车场紧张 24 小时 II	Bentley speed 8
富士 1000 公里	NISSAN R92CP RACE CAR '92
鹰飞凌世界跑车大赛	FORD GT LM RACE CAR '02
船长岩 200 里	MINOLTA TOYOTA 88C-V RACE CAR '89
纽约 200 里	DODGE CHARGER SUPER BEE 426 HEMI '71

日本车赛

日本锦标赛	NISSAN FAIRIADY Z CONCEPT LM RACE CAR '02
日本 GT 锦标赛	NISSAN MOTUL PITWORK Z(JGTC) '04
日本 70 年代古典车	NISSAN SKYLINE HARD TOP 2000GT-R '70
日本 80 年代节	NISSAN SKYLINE HSR-2 CONCEPT '89
日本 90 年代挑战	NISMO 400R '96
日本小型车杯	HONDA LIFE STEP VAN '72

日本车厂竞赛活动

DAIHATSU[COPEN 争夺赛]	DAIHATSU STORIA X4 '00
DAIHATSU[MIDGET II 争夺赛]	DAIHATSU MIDGET '63
MAZDA[ROADSTER 杯]	MAZDA J-LIMITED '91
MAZDA[RE 杯]	MAZDA COSMO SPORT (L10A) '67
MAZDA[RX-8 杯]	RX-8 LM RACE CAR '02
NISSAN[SILVIA 姐妹赛]	SILEIGHTY '98
NISSAN[MARCH 兄弟]	NISSAN MM-R CUP CAR '01
NISSAN["Z" 俱乐部]	NISAAN FAIRLADY 240 ZG '71
NISSAN[红徽争夺战]	NISMO GT-R LM ROAD GOING VERSION '95
ISUZU[ISUZU 古典跑车]	ISUZU 117 Coupe '68
TOYOTA[ALTEZZA 争夺赛]	TOYOTA ALTEZZA TOURING CAR '01
TOYOTA[VITZ 争夺赛]	TOYOTA VITZ RS TURBO '02
HONDA[TYPE-R 大会师]	HONDA HSC "THE 37TH TOKYO MOTOR SHOW CONCEPT CAR" '03
HONDA[CIVIC 喜美车赛]	HONDA MUGEN MOTUL CIVIC SI RACE CAR '87
NISSAN[EVOLUTION 大会师]	MITSUBISHI LANCE 1600 GSR RALLY CAR '74
MITSUBISHI[MIRAGE 杯]	MITSUBISHI i '03
SUBARU[360 争夺赛]	SUBARU-SUBARU SUBARU 360 '58
SUBARU[昂宿星团]	SUBARU-SUBARU IMPREZA SUPER TOURING CAR '01
SUZUKI[SUZUKI 杯]	SUZUKI CONCEPT-S2
SUZUKI[SUZUKI 概念车]	SUZUKI GSX-R/4

美国车厂竞赛活动

ASTON MARTIN[Aston Martin 节]	Aston Martin DB9 Coupe '03
Lotus[Elise 杯]	LOTUS ELISE TYPE 72 '01
Lotus[Lotus 古典杯]	LOTUS ELAN S1 '62
MG[MG 节]	MGF '97
TVR[黑冰车手]	TVR Cerbera Speed 12 '00
Triumph[Spitfire 杯]	TRIUMPH SPITFIRE 1500 '74
MINI[MINI-MINI 大作战]	MINI MARCOS GT '70

美国车厂竞赛活动

CHEVROLET[Corvette 节]	CHEVROLET CORVETTE Z06 (C2) Race Car '63
CHEVROLET[Camaro 大会师]	CHEVROLET CAMARO IROC-Z CONCEPT '88
CHRYSLER[Crossfire 大奖杯]	DODGE VIPER GTSR CONCEPT '00
Saleen[Saleen 'S7 俱乐部]	NIKE ONE 2022
Shelby[Shelby Cobra 杯]	SHELBY MUSTANG G-T-350R '65

欧洲车赛

欧洲锦标赛	JUGUAR XJ220 LM RACE CAR '01
不列颠GT大奖赛	JUGUAR E-TYPE COUPE '61
不列颠轻量车赛	LOTUS EUROPA SPECIAL '71
德国房车锦标赛	AMG MERCEDES CLK-GTR RACE CAR '98
意大利节	ALFA ROMEO 155 2.5 V6 TI '93
法国锦标赛	Citroen 2 CV TypeA '54
欧洲古典车锦标赛	Benz Patent Motor-Wagen '86
欧洲掀背车锦标赛	Volvo 240 GLT Estate '88
千里长征	Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63
史华兹·华尔德联盟A	BMW M3 GTR Race Car '03
史华兹·华尔德联盟B	MERCEDES-BENZ AMG MERCEDES 190 E 2.5 - 16 EVOLUTION II TOURING CAR '92

德国车厂竞赛活动

Audi[观光杯]	Audi LeMans quattro '03
Audi[A3杯]	Audi quattro '82
BMW[BMW 1系列大奖杯]	BMW 2002 TURBO '73
BMW[M俱乐部]	BMW M3-GTR '03
MERCEDES-BENZ[银翼传说]	MERCEDES-BENZ CLK TOURING CAR '00
MERCEDES-BENZ[SL挑战赛]	MERCEDES-BENZ 300 SL COUPE '54
OPEL[速度星杯]	OPEL CARIBRA TOURING CAR '94
Volkswagen[金龟杯]	VW BEETLE 1100 STANDARD (TYPE-11) '49
Volkswagen[LUPO杯]	VW Karmann Ghia Coupe (Type-1)'68
Volkswagen[GTI杯]	VW GOLF I GTI '76

法国车厂竞赛活动

CITROEN[2HP-2VC]	Citroen 2 CV Type A '54
RENAULT[Clio大奖杯]	RENAULT LUTECIA RENAULT SPORT V6 24V '00
RENAULT[Megane杯]	RENAULT AVANTME '02
PEUGEOT[206杯]	PEUGEOT 205 TURBO 16 RALLY CAR '85
ALPINE[RENAULT ALPINE杯]	ALPINE A110 1600S '73

任务竞赛

MISSION 1-10	DMC DELOREAN S2 '04
MISSION 11-20	JAY LENO TANK CAR / '03
MISSION 21-24	PAGANI ZONDA LM RACE CAR
MISSION 25-34	TOYOTA 7 RACECAR / '70
MISSION 1-34	NISSAN R89C RACEACR / '89

意大利车厂竞赛活动

ASTON MARTIN[Aston Martin节]	Aston Martin DB9 Coupe '03
Lotus[Elise杯]	LOTUS ELISE TYPE 72 '01
Lotus[Lotus古典杯]	LOTUS ELAN S1 '62
MG[MG节]	MGF '97
TVR[黑泳车手]	TVR Cerbera Speed 12 '00
Triumph[Spitfire杯]	TRIUMPH SPITFIRE 1500 '74
MINI[MINI-MINI大作战]	MINI MARCOS GT '70
ALFA ROMEO[GTA杯]	ALFA ROMEO GIULIA SPRINT GTA 1600 '65

韩国车厂竞赛活动

HYUNDAI[现代跑车节]	HYUNDAI CLIX '01
----------------	------------------

特殊状况竞赛

恩布里亚拉力赛(容易)	CADILLAC CIEN '02
喀普里拉力赛(容易)	TOYOTA RSC RALLY RAID CAR '02
大峡谷拉力赛(容易)	FORD RS200 '84
惠斯勒冰上竞赛(容易)	TOYOTA SRC '01
霞幕尼拉力赛(容易)	INFINITI FX45 CONCEPT '02
乔治五世拉力赛(容易)	ALPINE A310 1600VE '73
瑞士阿尔卑斯拉力赛(容易)	MITSUBISHI CZ - 3 TARMAC '01
历游大溪地(容易)	RENAULT 5 TURBO '80
筑波湿地赛(容易)	MAZDA RX - 8 CONCEPT (TYPE - I) '01
优胜美地越野赛 I (容易)	LAND ROVER RANGE STORMER CONCEPT '04
优胜美地越野赛 II (容易)	HYUNDAI HCD6 '01

特殊状况竞赛

恩布里亚拉力赛(普通)	LANCIA DELTA HF INTEGRALE RALLY CAR '92
喀普里拉力赛(普通)	SUBARU IMPREZA RALLY CAR PROTOTYPE '01
大峡谷拉力赛(普通)	MITSUBISHI CZ-3 TARMAC RALLY CAR '02
惠斯勒冰上竞赛(普通)	MITSUBISHI CZ-3 TARMAC RALLY CAR '02
霞幕尼拉力赛(普通)	SUBARU IMPREZA RALLY CAR '01
乔治五世拉力赛(普通)	RENAULT 5 MAXI TURBO RALLY CAR '85
瑞士阿尔卑斯拉力赛(普通)	TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR (ST205) '95
历游大溪地(普通)	FORD ESCORT RALLY CAR '98
筑波湿地赛(普通)	MAZDA ATENZA TOURING CAR '02
优胜美地越野赛 I (普通)	SUBARU IMPREZA RALLY CAR '99
优胜美地越野赛 II (普通)	TOYOTA CELICA GT-FOUR RALLY CAR (ST185) '95

特殊状况竞赛

恩布里亚拉力赛(困难)	LANCIA DELTA S4 RALLY CAR '85
喀普里拉力赛(困难)	FORD RS200 RALLY CAR '85
大峡谷拉力赛(困难)	MITSUBISHI STARION 4WD RALLY CAR '84
惠斯勒冰上竞赛(困难)	NISSAN BLUEBIRD RALLY CAR '69
霞幕尼拉力赛(困难)	Lancia STRATOS Rally Car '77
乔治五世拉力赛(困难)	PEUGEOT 205 TURBO 16 EVOLUTION 2 RALLY CAR '86
瑞士阿尔卑斯拉力赛(困难)	NISSAN 240RS RALLY CAR '85
历游大溪地(困难)	MITSUBISHI PAJERO Rally Car '85
筑波湿地赛(困难)	FORD GT '02
优胜美地越野赛 I (困难)	Suzuki ESCUDO Dirt Trial Car '98
优胜美地越野赛 II (困难)	Mitsubishi PAJERO Evolution Rally Car

美国车赛

美国锦标赛	Corvette Convertible (C1) '54
条纹星	CHEVROLET CHEVELLE SS 454 '70
美式肌肉车锦标赛	CHEVROLET CAMARO LM RACE CAR '01
古董肌肉车锦标赛	PLYMOUTH SUPER BIRD '70

本次的《GT赛车4》攻略到这里就告一段落了,大家会不会有点意犹未尽的感觉呢?事实上就连制作此攻略的编辑们也覺得还有好多可以写的东西,但是由于篇幅所限只好忍痛割爱……GT赛车4是一个没有极限的游戏,就像人类不断挑战更高的体育记录一样,玩家们也会不断创造新的记录。

最后,再向大家透露一个小秘密,完成耐力赛中的纽堡林24小时比赛,可以获得一辆神秘的奖励车哦~至于是什么赛车,还是留给大家去解开这个谜团吧!

鸣谢:纽堡林赛道资料提供 stare
DIY 周边资料提供:Moto.y_lang / 赛道欣赏提供 foobar

義經英雄伝

THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

物语源氏



源義經

源义经,又称九郎判官义经,日本源平时期的著名武将,在日本的人气度一直很高。要了解他,就不能不提到源氏和平氏这两大家族,也不能不提到决定日本走向的源平合战,所以在我们认识源义经之前,先追溯一下源平两家的历史渊源。

所谓的平氏,是桓武天皇(注1)的后代,而源氏是清和天皇(注2)的后代,两家都在受赐姓氏后降为臣格。清和天皇死后几十年,源平两家势力同时达到了顶峰,于是一场较量不可避免的在源平之间展开。在朝廷几次依靠平氏镇压叛乱,尤其是平清盛镇压了平治元年(1159年)藤原信赖与源义朝的反乱之后,朝廷已经完全变成平氏的傀儡。

消灭了源氏在京城势力后,平氏大权在握,得意忘形,废掉了天皇,打压寺庙势力和地方武士,逐渐的使得全国都对平氏反感起来,而清盛异想天开的迁都活动,不仅耗空了国力,更把人们的不满火上浇油。

1880年7月,日渐失势的白河法皇(天皇出家称法皇)向各地发出讨伐平氏的诏令,源氏残族纷纷起兵,其中以源义朝的儿子源赖朝威望最高。在席卷全国的造反浪潮中,我们的主角源义经也终于出场了。

注1:桓武天皇,日本第50代天皇,787年对皇子赐以臣姓,首开日本历史上皇族被降格为臣的先河,并将首都迁往平安京,标志了平安时代的开始。

注2:清和天皇,日本第56代天皇,没有什么事迹(但他居然取了个年号叫贞观,当自己是唐太宗么?),他的子孙后系里一个叫明智光秀,一个叫真田幸村,都比他有名(德川家康也曾称自己是源氏)。

源义经的家世可说是一部血泪史,他是源义朝最小的儿子,母亲常直为了保全义经的性命,嫁给杀夫仇人平清盛(常直以美貌出名),并将义经送去鞍马寺当和尚。这种身世算是英雄的必备条件吧!

义经在鞍马寺就像俗话说的玄幻小说主角一样屡逢奇遇,先是找到了《孙子兵法》的副本(这本书在中国的地摊上可以讲价,为什么在日本那么宝贵?),又随剑法家鬼一法眼学习武术和兵法,加上继承自母亲的秀丽容貌,标准准人公诞生——义经这个“男生女相”成为了后世八卦的极好题材,上田伦子的漫画《再生英雄传》里就直接把义经画成女扮男装,和武藏坊弁庆成了恋人(与此不谋而合的还有去年Wellmade公司出的那款《少女义经传》)……

OK,说回正题,15岁时源义经得知了自己的身世,离开鞍马寺开始了流浪生涯,期间收到了猛将武藏坊弁庆(收服弁庆的过程一直是个传奇,这个故事我们留到后面再讲),并于次年投奔泉州的藤原秀衡。秀衡很欣赏义经的才华,让他在那里一直呆到了22岁,成了一名杰出的武士。

1880年9月,后白河法皇的征讨诏令到达泉州,源义经立刻出发前往骏河与兄长赖朝会合,两人合力扫荡关东平氏势力,而京都平氏则对上了源家另一名将木曾义仲的部队。木曾义仲这个家伙非常有特色,按照游戏来排的话应该是武力90多,统率90多,政治和教养则是负数——典型项羽的翻版!他的爱妾巴御前更是举世无双(长发美女,性格温和,擅长弓术弓箭刀枪,正是出得厅堂入得厨房上得战场)。义仲在横田河原大胜,引来了赖朝的不满,两大源氏势力从此起了冲突。

1183年5月,义仲在俱利伽罗谷再次大败平家军,包围京都。此时平清盛已死,内大臣平家盛见势不妙,带着六岁的安徳天皇和三神器逃向九州。7月28日,义仲进京,拥立后白河法皇代理摄政。但义仲的部队在京城烧杀抢掠,又因为不懂礼仪得罪了一大批贵族,于是在义仲出兵九州时公卿们控制了京师,并以法皇名义宣布他为朝敌,义仲盛怒之下自己称帝(注3)——一直对义仲抢了风头而不爽的源赖朝终于找到出兵进京理由了!

1184年正月,源赖朝大军以讨伐朝敌名义开往京师,义仲抵挡住了正面的源赖朝(赖朝的弟弟,著名的军事白痴),侧翼却被源义经部队突破,终于坚持不住,退出都城。之后义仲遭到源赖朝部队的不停围攻,最后终于孤身奋战而死,而源赖朝也终于可以腾出手来对付剩余的平家势力了——不过那位巴御前没有死在战场上,义仲不忍巴与自己同死,命其离开,她流泪突围而去(路上还顺手取了一个敌将首级),就此消失在历史长河中。

注3:义仲的“称帝”,实际上是自作聪明给自己封了个“法皇殿舍别当”——也就是法皇的马夫头……这个笨蛋以为有“法皇”两字就很大……

1184年2月4日(该年闰正月),源赖朝命源赖朝领军6万,源义经领军1万,开始西征讨伐平氏。平家军四万退入一之谷要塞死守,赖朝计无所出,唯有让义经策划行动。

次日,赖朝领着六万大军正面佯攻,义经则带着五百骑兵沿山路直插一之谷后方,并在途中让大部分人向一之谷攻去,自己率剩下的30骑继续前进,终于在2月7日黎明赶到一之谷后方,直接从十几丈高的崖上跃下对平家军后方展开突击。正在应付前面战事的平家武士顿时陷入混乱(30骑兵就能把几万人

吓成这样……)，前方范赖军趁机关突破防守，一之谷要塞崩溃，平家多员名将重臣战死。平氏趁源氏内乱积攒起来的部队全力就这样被源义经几十个人吓得烟消云散。

这里要说一下有个叫平家盛的。此寿时年16岁，以吹笛闻名，在海边被源氏部队拦截，敌将见他年少，又是个文弱之人，想要放走他，可惜年轻人热血上头坚决求死，最后终于被杀。这故事后来被改编成著名的教盛舞，作为“人生无常”的同义语——即织田信长喜欢唱的那段“人生五十年”。

这次胜利让源赖朝大为兴奋，重赏范赖，对源义经的战功却视而不见，反而削去了他的兵权。范赖虽然对于义经声威的持续扩大，赖朝开始坐不住了。如果是有政治头脑的人，此时就该老老实实等大哥消除疑心，但义经意识不到这一点，开始有点不爽。一直想重夺权势的后白河法皇趁机会挑拨离间，对义经为下大夫判官，赖朝对义经更加不满（其实未必没有看出法皇的心思，不过这正合他意），在接下来的行动中只让范赖出征，把义经留在了京都。

事实证明范赖的草包程度，源氏部队在他带领下被平家军团困在虻岛，源赖朝只有厚着脸皮去找义经救火。1185年2月，义经风雨之夜领三百勇士突袭敌营，平家军再度大乱（平家军的胆子还真是……），义经紧随追击，连续获胜，源家军再度确立了优势。但这次突击太过冒险，大将尾原景时曾极力劝阻，被义经骂了一顿，由此埋下祸根。

由于源义经的节节胜利，各地支持平家的势力也纷纷倒戈，平氏无路可退，决定在海上与源氏决战。平氏本来是想利用源氏军队不熟水战的弱点，没想到源义经用一个月的时间临时特训，把士兵硬是转职成了水军。于是在1185年3月24日，两军军队在坛之浦海上展开了最后的战斗。

坛之浦海上代表平氏的红旗和代表源氏的白旗穿梭往来，杀声震天（知道日本新年红白歌战的来历了吧），源义经则带着自己的卫队在各条船上跳来跳去，杀得敌人溃不成军。平氏部队抵抗极为顽强，但下午潮水转向，平氏水军大乱，源氏趁势发起最后的进攻……战斗结束，平家武士几乎全部战死，妇孺也全部投海

自尽，还附带把三种踏一弄沉了大海，平家盛被捉，平安时代终于结束了。

源赖朝在平家势力灭亡后就预备着对自己两个弟弟下手了，理由很简单，我在镰仓主持大局的时候你们两个在外威风八面，现在大家只知道有九郎判官义经和范赖将军，哪里还把我放在眼里？

首先被除掉的就是范赖，虽然范赖不停的写效忠书，还是被赖朝砍了头……连这个笨蛋都不放过，义经自然是在劫难逃。此时被源义经骂过的尾原景时趁机大进谗言说义经在九州居功自傲，正对了赖朝的胃口。刚刚从坛之浦凯旋的源义经不知道赖朝的心思，高高兴兴押着一票俘虏回来，却被下令不准回镰仓。义经写了著名的《腰越状》表明自己绝无二心，但等不到赖朝的回信，只有郁闷的回家都——回去一看，顿地也因自己“私受官职”而被没收了，这叫一个憋啊……

这时后白河法皇朝义经下了讨伐赖朝旨意，但没有人敢帮助义经，源义经无路可走，最后想起了曾经收留自己的藤原泰衡，遂再度远赴九州投靠藤原家。但好景不长，1187年10月，泰衡病死，后继者藤原泰衡是个草包，被赖朝只路撒威吓了几次就没了意见，最后决定退了赖朝的意，免得纠缠。

文治五年(1189)闰4月30日，藤原泰衡派500余人围攻源义经下住的衣川之馆。此时义经身边只有武藏坊弁庆和其他侍卫不到20人全部战死，义经见大势已去，杀死自己的妻女后自杀，年仅31岁。对于这个悲剧性的结尾，人们纷纷对义经表示同情，他的故事通过各种传唱散播四方，甚至出现了“源义经没有死”的传言，成为日后各种艺术作品发挥的源泉。

最后来看看故事的结尾：1189年6月，也就是义经死后不到3个月，源赖朝发兵做掉了昏庸的藤原泰衡，统一奥州。至此日本全国平氏已灭，源氏只剩赖朝一支，随后赖朝在镰仓建立幕府，700年的幕府时代开始了……



武藏坊弁慶

武藏坊弁庆，生年不明，是熊野别当辨院之子（别当：掌管庄园的一种官吏），母亲则是朝廷大臣的女儿（大臣：朝中传达诏令的官吏）。虽然身世看上去不错，但实际上弁庆的命运凄惨得很：他是母亲到熊野祈福时被辨院抢去为妻才生下来的，当时辨院已经61岁，他母亲鹤才娘才19岁（万恶的旧社会啊！）。据说弁庆初生时“牙齿甚长，龇发甚痛”，辨院认为是怪物，丢到山里，被人拾去带到京都抚养，取名为“鬼若”。

鬼若数岁时就师从僧人学习教义，成年后身体魁伟力大无比，又喜欢打靶，寺里管不住，将他逐出山门。从此鬼若云游各地，最后在播磨国的圆教寺修行，改名“武藏坊弁庆”。一开始他还算收敛，但有天某僧人趁午睡把他的脸涂黑，引来弁庆大发雷霆，另一个和尚斥责他两句，马上被打成了猪头——可是这和筒是个烧炭的，手中火种掉在讲堂里，风借火势将整个寺庙烧成了白地。朝廷追究下来，烧炭和尚被砍了头，弁庆却逃掉了，下落不明。

弁庆下一次出现就是在京都，关于他著名的千刀搜集计划，后人解释是因为想弄一千把刀做武器，于是每晚在京都抢夺行人的携刀。就在某日黎明他在五条大桥上预备抢第1000把刀的时候，终于遇到了源义经，被义经轻而易举击败后心诚服，从此成为义经的手下。

“义经、弁庆五条大桥决斗”的实际情况始终是个谜，首先义经在当时围剿源氏的情势下会否出现在京都就很可疑，而是否能轻易获胜也很可疑（能抢到999把刀的家伙，武力想来不会太差，而义经当时只有16岁而已），但故事传到最后的版本是“在一个月色明亮的晚上，源义经打扮成美女，吹着笛子出现在弁庆面前”……无论如何，当义经去奥州的时候弁庆已跟随在身边，所以我们姑且算五条大桥那战是真的——当然义经女装版本不用理会……

之后弁庆一直作为源义经的大将出征，他忠心耿耿，骁勇善战，人称“战鬼”，直到义经逃到奥州也伴随左右。1189年4月30日，义经妻仆迎来了自己最后的战斗，面对藤原泰衡的部队，武藏坊弁庆手持大刀守在桥上，杀敌无数。当只剩两名护卫的时候，弁庆满身浴血回到馆内向义经做最后告别，然后继续杀敌，直到战死。据说他死去之后依然站立，面前铺满了敌人的尸体，过了很久，也没有人敢上前一步……



静御前

静御前，是作为源义经的爱妾、著名美女而流传后世的。她的母亲是京都著名的“白拍子”，静也女承母业成为了一名白拍子，她在14岁时跳折扇舞竟真的导致大雨倾盆，从此以绝世舞女名扬天下。

注：白拍子，京都里一种舞女的称呼，她们穿上平安时期贵族的白色礼服，戴上高帽跳舞（实在想不出米请参考漫画《棋魂》里的藤原佐为），这种女扮男装的表演在当时贵族中极受欢迎。

大约在15岁时，她与刚刚在坛之浦凯旋的源义经相遇，两人一见钟情（义经这个恋爱癖……）。但只过了半年，源义经就因为受到追捕而逃离京城，静也跟随在身边。一行人逃到吉野山时，因吉野山禁止女人进入，义经又怕留她在外面危险，便让静回母亲身边，送她回去的仆人在路上把钱财全部抢走，随后静便被遣兵捕获送进镰仓。

在镰仓，静受到多次审讯，但她都没有说出义经的去向，源赖朝虽然大为不满，也无可奈何（个人推测，那时日本人还没有学会比较残酷的审讯方法）。不久之后，遣遣八幡宫祭祀，赖朝因静是出名的白拍子，命她在祭典上跳舞，不料静竟在祭祀上唱起思念源义经的歌，引得源赖朝大怒，在妻子劝说下才留下静的性命，此时静已怀有身孕（源义经果然对十多岁小姑娘下手了），于是命令说若静生出来的是男孩，便即行杀死——不过以当时静的举动来看，她分明是要故意寻死的……几个月后，静产下一名男婴，遵照赖朝的命命，此男婴要被杀死，静也在随后被送回京都。

1189年，源义经在奥州被杀。静得到消息后在京城高柳寺削发为尼，终日思念义经和自己的孩子，不久就因病去世，时年仅20岁。

義經英雄伝

讓我們褻瀆歷史

THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

文:多拉O替

源义经,其实是女的。

……

(从无数的砖头石块下血流满面地爬出)不要激动,源小白脸在历史上是出了名的,改编的戏剧影视动漫游戏都不少了,虽说艺术允许发挥,但像源义经这样三番两次被发挥成女人的,委实不多见,最有前途的自然是那本上田伦子的《再生英雄传》,说源义经其实是女扮男装,与英俊的武藏坊弁庆相遇后就因时空的错动来到了现代,弁庆找她回到古代,而平清盛则深深爱上了义经,为了从弁庆那里把义经抢过来而发动了战争……真棒,历史学家们快来杀了作者吧。

不要跟我说什么美少年都容易被认为是女的,森兰丸、冲田总司这些顶着“美少年”帽子兼且出镜率极高的家伙怎么没看见哪部作品把他们改成女的(什么,有?……但我没看过!)?当然被改编成BL也不好过就是了,fans们只认《战国无双》里的森兰丸,只认《浪客剑心》里的冲田总司,然后一一配对(某编:打住!)……

要继续深入讨论为什么源义经是女的这个话题,就要先回顾一下网上那股沸沸扬扬的“他们都是女的”的恶搞风潮,其中流传最广的两个相关段子(因为转载太多次,已经找不到出处了,作者看到的话请与我联系……),算是论证古代武将娘子军最专业的两篇了,看来做人果然不能留下什么蛛丝马迹,你看这几个家伙当时不说,之后就暴露了吧……

标题:木兰传奇之一·大汉女丞相曹操……哎哟,谁扔我?……好吧,我承认这个话题很老,很火星,某编辑甚至抢在2003年年底的杂志上就讨论过这个话题,当时甚至扯出了一部叫“一骑当千”的漫画做依据(好漫画,专朝男读者推荐),据说后来有读者来信怒斥该编辑胡说八道,希望我这个东西不要被一样的骂就好(某编:扯啥呢,混稿费是吧)。

火星归火星,不过应该还是有很多人没看过,“大汉女丞相曹孟德”的漏洞包括三国演义第一回里,曹操担任洛阳北部尉时在置办刑具的时候还考虑颜色,“置五色棒十余条”、铜雀台悬赏的是衣服(锦袍)、有间歇性偏头痛(华佗就因为发现了而被灭口)、号称自己梦里好杀人、对敌方帅哥多放上一马……等等,当然了这些证据多来自《三国演义》(虽然“置五色棒十余条”这一款是《三国志》里也证实过的),连正规史书都谈不上,至于文章后面扯出诸如陈宫关羽刘备等等更加证实了所以也就只能看了笑笑而已(什么,你当真了,不会吧?)。



不过另外一篇论证上杉谦信的就要狠得多(没记错的话是出自战国联盟……的谁来着?真的忘记了,拜……),看了之后不知道战国历史的搞不好就真以为上杉爷爷是“越后之母龙”了,谁叫上杉爷爷经常在每月10日左右腹痛呢(连死也是在10日前后)?谁叫上杉爷从来近女色呢?谁叫西班牙人写信说上杉景胜的“姑姑”上杉谦信呢?谁叫他画像里还在地上放个象征女性的杯子呢?谁叫他还喜欢看源氏物语这种女性向小说呢?谁叫越后神社里供奉的毗沙门天是个女的呢?……

OK,心理准备做好了,我们来讨论源义经的问题。

源义经,日本源平时代的著名武将,在推翻平家政权的战斗中立下大功,最后却被兄长源赖朝逼死在奥州的衣川(铺天盖地砖头砸来:“这个谁都知道!之前你已经骗过一次稿费了!”)。历史上源义经多被描绘成身材矮小,皮肤白嫩,长相俊美的形象,同时兼备平家武士的风雅潇洒和源家武士的武勇豪迈,人气之高不用多说——但是!有疑问!

众所周知,源义经7岁的时候就被送进了鞍马寺出家,白天学习兵法晚上苦练武术(据说是和天狗一起练,但岂能骗得了我等唯物主义者),但是诸位同学,大家回忆一下,常年在山里跑的孩子有哪个是“皮肤白嫩”的,就算他白天不出门在房间里看书可以让皮肤“白”,但晚上溜出去练武居然还可以“嫩”么?啥?您说小孩子皮肤好?源义经溜出鞍马寺的时候已经15岁,按当时来说已经成年了耶!(女的更早,12岁就算成年可以嫁人了,可怕)想来想去,只能理解为“相对而言”,毕竟女孩子比男孩子皮肤是要好些……

嗯嗯,我听见了,有人提出异议说源义经上战场是22岁左右的事情,之前他还在奥州以贵族待遇养了好几年,皮肤就是这时候保养出来的?唔,很有说服力,不过呢大家还请注意一个事实——传说中收服武藏坊弁庆可是在他去奥州之前。

我们回忆一下当时的情景:话说1174年(还是1175年?)的某日凌晨,纯朴的武藏坊弁庆大师正抱持着“xxx有一千件xxx,xxx有一千件xxx,皆被世间人称赞,那么我也去搜集一千把刀做为宝物”这样单纯的想法,如往日般守候在京都的五条大桥边等待夺刀,突然听见笛声传来,只见来人身佩宝刀,吹着笛子,弁庆马上冲去夺刀,那男子却腾空而起,消失无踪……当然这是不可能的,所以这个版本虽然流传下来,但是作废(编辑:咳咳!!)。

版本二:来者是一个美丽的女子,在月光下优雅地吹笛,正是时年16岁的源义经……这是比较公认的版本——打住!为什么是女的?民间传说的解释是义经知道自己身世后决意到京都刺杀平清盛,也就是自己的杀父仇人,而当时女性外出都流行挡住脸,所以化妆成女人可以有效地隐藏身份……但是,义经为什么还要很嚣张的吹笛子?你想想深夜里一个吹着笛子的美女飘然而过……好帅的刺客啊,这哪里有点半隐藏的迹象,分明就摆明了在招摇过市!估计被看做狐狸精当场格杀的可能性比较大。

另一方面,难道精心准备的他不知道五条大桥夺刀的天狗叔叔么?OK,你说他是偏向虎山行……那么我们继续往下看:弁庆冲上去夺刀,然后公认的细节就是义经避开攻击,飞起一脚把弁庆踢倒在地!拜托,弁庆好歹当时也被称作“身高一丈的天狗法师”,一丈是三尺……当然我们不能那么算,但至少一米八该是有的,而义经本来身材矮小,再怎么练也不至于一脚就把弁庆踢飞吧?又不是十二路谭腿。



源义经

接下来更玄,义经趁弁庆倒地未起,冲上去一脚踩在弁庆胸口,弁庆顿时动弹不得……?!您要说刚才那一脚还可能是借力打力,这敢情义经连大力金刚脚都会了嘛?日本历史上武藏坊弁庆那“弁庆之千人力”出了名的,打死我也不相信弁庆都不能动!何况源义经的力气小同样也很出名,几年后的胜浦海战,他的佩弓在战斗中落水,当即大惊失色,跳入水中拼命打捞,直到找到才甘心,后来被问起才很不好意思的回答“实在不是心痛那把弓,而是这把弓太软,很轻易就能拉开,如果敌人找到的话我会被嘲笑”……您说,我能相信16岁时他就能一只脚踏万人敌的弁庆踩得动不了?

但是换个思维,如果源义经本来就是女的呢?源平时期无聊的武士道精神和风雅恶习是到了可怕的地步的,一个男人如果对女性动武肯定被鄙视,所以即使是弁庆这样的豪杰,面对一个美女时也不好下手吧?而且传说弁庆有勇有谋,可一看到女孩子就会手足无措,所以嘛……然后美女娇喝一声,撩起一脚正中弁庆两腿之间(对不起,这是我能想到的最简捷的一腿KO男子的办法)

不要怀疑,不管源义经是男是女,这一招肯定使得出来,毕竟以他之后在战场上屡屡用奇袭战术而不是正面交战来看,这才是他(还是她?)的一贯作风!而女性身份来踢这一腿还更加合理一些。

在朦胧的月色下,美人的玉足踏在弁庆胸前,露出迷人的笑容,轻启朱唇:“做我的狗吧!”……sorry,手快写错了……“做我的部下吧!”换作是自幼被抛弃,在京都郁闷流浪N久的你,会反对么?

毫不犹豫成为义经家臣的弁庆,就这样开始了他的护卫生涯……



日本战国的今川义元,是模仿平安时代贵族公卿“风雅”之事最出名的一个,不剃额前头发(战国武将为方便戴头盔,大多都剃去前额的头发),把牙齿染成黑色,上阵前还要化妆——最后被织田信长取了首级。平安时代末期的公卿们就沉浸在这古怪的“风雅”氛围里,他们饱含深情地吟唱和歌,情书要叠得小巧别致,衣服颜色要与四季景物搭配,贵妇们虔诚的念佛,脸上则涂着白粉,极少洗头,把眉毛描成奇怪的椭圆形……我想一个正常的现代人审美观和他们是不会一致的。

另外,大家都知道是副将尾原景时与义经不和,在源赖朝身边进谗言才使义经遭受杀身之祸。但是看看故事发展,可以说尾原景时对义经非常重视,每每都在义经冲动的时候进行劝阻,可惜义经每次都不听,还敏感的大骂他胆小,最后甚至发展到刀兵相对。按理说两人都是大将,不该这么沉不住气,义经的赌气就值得怀疑了……而尾原景时事后不遗余力地毁谤,我只能想到一句话叫“由爱生恨”的,“分手之后只能做仇人!”好像最近在什么地方看到过这句话?

源义经最著名的战法是什么?是奇袭,这点刚才就说过,但为了显示这种战法的特别,先来看看所谓日本正规武士作战的标准程序:一个个地策马奔出,依次对上对方相应阶级的武士,大声通报自己姓名和来历以及家世,介绍自己家族历代祖先的赫赫战功以及其祖先讨伐过哪些重要人物的首级,说上几句谦虚的话,然后才开始打……而击败敌方获取首级之后还要高高举起大呼“xxxxxxxx(一个漫长的名字,一定要连名字带官位一起喊)的首级,如今被我xxxxxxxx(同样一个漫长的名字,一定要连名字带官位一起喊)讨取了!”

这毫无疑问是一套迂腐不堪的做法,却从平安京时代一直流传下来。平将门叛变事件里,公卿们就为了选择出战吉日生生拖了40多天,甚至有两个武将打了一通,一方投降,两人就坐在路边开始休息的情况(然后投降那人背后给了对方一刀子)!据说直到几百年后元朝进攻日本,还有日本武士跑去蒙古军队阵前挑战,照例是报名字报家世——然后被蒙古士兵一阵乱箭射死:“谁知道你在鬼叫什么啊!”另外受到挑战之后必定要迎战也是武士道的传统,木曾义仲在俱利伽罗谷就是靠不停地挑战拖延时间,一个个地挑,平家的武士们就很豪迈地一个个出来迎战,而义仲的军团已经偷偷完成了合围……现在知道源义经的奇袭战术是多么出人意料了吧!

做为一个受到正规训练的武士,“堂堂正正胜负”绝对应该是他的第一考虑,可是他不,从出道战开始就一直是以少胜多的奇袭战打天下,完全不像是受过这方面训练的人!我们有理由相信,可能义经确实在奥州那几年没有受过这方面的教育!而以藤原秀衡对义经的友善来说这很反常,为什么对他无微不至却又不传授基本的武士道知识呢?自然是不希望他去打仗;做为源氏后商里最出色的一员为什么不希望他去打仗呢?除非……我记得秀衡好像有儿子?(怪笑)可惜义经妹妹比天高志在四方啊!

写到这里也该差不多了,再次声明这不是一篇认真的考据类文章,如果您要较真我就死给您看!今年是“源义经年”,日本公布的源义经相关游戏已经有3个,还有一部电视剧将在今年上映,所以我决定搁笔为好,九郎判官义经的怨恨可不是闹着玩的(参考孔雀王之类的漫画),也请诸位大过年的不要太计较。

据说司马辽太郎写过一本和源义经有关的小小说,把义经写成一个战斗白痴兼酒色之徒,结果受到无数的源义经fans反对,最后写了一半草草收场……好在我打算写这么长,就此打住,做个善终吧。打个小报告:据某编说,更邪恶的文字在下一页……沙煲一样的女人见过没?

静



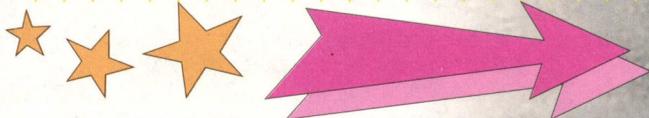
啊,有人又提出异议了,说五条大桥收服弁庆这事本来就是传说,不足为凭;也罢,其实就连武藏坊弁庆这人是否存在也有很大争议的,我不否认“义经四天王”里没有弁庆的名字,而记载义经生平的正史里也没有出现这个人,那么剩下的话题我们就抛开弁庆不提,找一个证据(其实这种存在度不真实的人历史上到处都有,比如周仓)。啊,又有人说为什么无视静御前的存在?喂,静御前同样是野史多过正史的人物,既然不要弁庆那还把地她拉出来做什么证明?

还有个有趣的发现,义经同学是个很重情感的人,性情也比较温和,听到平家俘虏唱的歌会感动,在自己一个侍卫战死之后还会流泪。但这样子一个人,却

“每个月总有那么几天”会大发雷霆,比如那次著名的胜浦奇袭战,就是在大风暴雨天气对船夫和所有劝阻的人破口大骂,强行出发的;而之后著名的那与一射金扇事件,也是在义经的大骂下完成的……有女朋友的诸位不妨回忆一下自己那口子有没有这种突然很不讲理的时候?剩下的我也不说了。

嗯?还是太牵强?老兄,都是混口饭吃,你何必呢?不要说什么如果是女的为什么那么多年从军都发现不了,别忘了多少年前咱们的木兰姐姐就这么干过,而且是整整瞒了12年咧!源义经起兵到自杀也就9年,有啥瞒不过的……嗯?您说源义经也未必是美男子?我看看……喔,《平家物语》里是有这么一段,在坛之浦会战时平家武士越中次郎兵卫请战说:“让我跟那位大将军源九郎决战吧,九郎生得面白身矮,板牙突出,非常显眼。”

……原来是面白身矮,板牙突出?还真是难看哪,但“平家物语”本来就是以敌对方的视角来写的,对源家武士有所贬低很正常对不对?同一本书描写八岁的天皇(平家拥立的)就是“姿容端庄,风采照人,绀络黑发,长垂背后,老成懂事,超逾年齿”,您又信不信?何况“面白身矮”这也不算毛病吧,皮肤白有罪么?身材矮小有罪么?……不过看上去,倒更像女孩子特征就是了。至于板牙突出,我要认真的说一句,平家武士也不是什么好鸟,不知道平安时代的日本贵族发了什么疯,流行用铁浆水把牙齿涂黑,龇牙一笑那叫一个恐怖……平家的武将全是把牙齿涂黑了的,而源氏武将因为长期被流放,几乎都没有贵族地位,更谈不上染牙齿,所以看上去这段描写更是突出双方的差异而已。至少,比起这些满嘴黑牙、擦脂抹粉的妖怪,我更信任白牙齿的一方……



川中島百合日記

1541年X月X日

奴家今日非常地爽快,把那老死不死的老爸赶到骏河了,心想反正他和那女婿今川义元情投意合,索性BL罢,免得留在此地坏我的百合大事。说到这百合大事,奴家心里就火大啊,这都是那老不死的信虎爹害的,竟然当年给奴家找了三条赖的女儿当正室,那种京都茶泡饭女人长的细眉细眼,一看就是泡菜那台晃整出来的!弄得奴家即便心向百合,也因为看到那女人,就和对着如花没有两样——百合是要质量的!!

1542年X月X日

信浓豪族諏访家被灭,奴家的妹夫諏访赖重也挂了。明明是这小样自己要切腹的,却偏偏算到奴家头上。不过留了个清新雅致的女儿湖衣小姐倒是件美事——收了!拿去组建奴家的小绵羊俱乐部……啊不对,是侧室军团。可是不好,那泡菜的三条夫人看人家湖衣小MM不顺眼,这让奴家想起了当年那命苦的老相好二二,就是被泡菜下了耗子药毒死的TT这个如狼似虎的女人,简直连如花都配不上——不料一时间谣言四起,说奴家和侄女不伦,靠!!这是那美好的姐妹之情啊~奴家又被人误解了,奴家好伤心啊……算了,湖衣MM来,顺便把奴家那个女武者的御姐侧室里美叫来一起3P好了,可就是少一个,要不然就能摆桌搓麻了,唉……

1548年X月X日

今日奴家携湖衣MM去狩猎,在雪地的山道上遇见几个虚无僧,其中一人惊了奴家的马,被手下家臣给一击必杀。可奴家自从莉莉庵学园进修回来一直有心向佛,还取了信玄的法号,自然要慈悲为怀,于是让家臣放过了其余几人。奴家继续前行,这时与他们擦身而过并和一人四目相对,这不对不要紧,一对竟勾起天雷地火——奴家一眼看出此人是男装美少女!哎呀,当时奴家那小心肝扑通扑通跳不停~~嗷~~圣母玛利亚……啊呸,观世音菩萨在上注视着——难道这就是传说中的一见〇情!?待到奴家两眼闪烁着KIRA的光芒内心一片百合开放行至林间的庄园之时,才突然想起来——唉呀妈呀!竟然就这么和人家美少女错过了,哪怕说上一句话问她是否认识天海佑希也好嘛!唉……奴家真是太失败了!只能打发勘介带人沿途去打探,得到的结果却是,那些个虚无僧实为长尾家当主景虎和家臣鬼小岛一行假扮……真是,COS什么不好竟然COS那和尚老儿。嗯?等等,长尾景虎,长尾景虎,这个名字咋这么耳熟捏?……容奴家想想再说

1552年X月X日

口胡!村上义清和小笠原时两小样又把奴家打败了!嗯?奴家为什么要说又呢……果然是被泡菜和湖衣MM的关系搞到分心了——不过,哼哼,奴家这次岂会再输。啊?啊?竟然投奔了越后的长尾家,卑鄙无耻,下流!这次管他什么长尾短尾无尾的,奴家统统要把他们轰杀至渣呀呀呀!!

-----思考的分隔线-----

什么??长尾!??越后的长尾!??

不就是奴家当年在雪地里遇到的美少女!??

啊!!!!!!现实啊——你为什么这么的残酷!!!爱情啊——你为什么这么的来之不易!!!难道暗恋不成,竟然还命中注定要成为奴家的敌人吗!!!!!!??

1553年X月X日

哦,原来长尾和关东的北条家结下过梁子,保守起见奴家还是多派些忍者之类去搜集点景虎小姐的资料为妙——就算不作军用平常也可以自己看着YY嘛~前不久的川中岛合战奴家因为离长尾本阵太远,总是看不清人家景虎小姐,真郁闷……不过听说景虎小姐向来喜欢阵前突击,讨厌啦,咋一开始就能这么主动捏,奴家会不好意思的……

1555年X月X日

奴家这次好不容易打通管道，请越后北条城的城主北条高广做媒帮忙撮合一下奴家和景虎小姐，岂料那丫的舌头打结，话还没说完就让人家景虎小姐以为他被奴家收买而谋反了——你说这是什么事啊……这下完了，本来一个村上一个小笠原就够奴家解释半天的了，现在又来了个北条高广。景虎小姐，你怎么就这么不相信奴家捏？奴家真的是一片洁白的百合之心啊！你看，这第二次川中岛合战，奴家都绕了好大的弯子找了那追放的老爹的BL女婿今川义元出面做了调停啊——你怎么就是不领情呢(泣)……

1557年X月X日

前不久忍者来报，说景虎小姐要出家——哎呀，这是何必呢。虽然吧，现在信佛那是时尚，但去什么高山野岭，景虎小姐咋就这么喜欢COS和尚呢。不如让奴家写封介绍信推荐你去江户町一代的名媛之地莉莉庵，那也是奴家的母校嘛。啥？哦……后来听说又不去出家了啊，真是让奴家虚惊一场，害得奴家还真带上人马准备给你送介绍信呢——结果又被人说成是奴家挑起了第三次川中岛合战……

1560年X月X日

最近景虎小姐上洛，奴家只能在居城踟蹰馆无聊地YY忍者调查整理的《景虎小姐生活习性一览》，上面说景虎小姐每月10日前后会腹痛，唉，这景虎小姐你真是不注重生理卫生啊，哪像奴家这样坚持天天服用乌鸡白凤丸。不过没事，赶明儿奴家找人给你送点百消丹花红片之类的包好包好。

1561年X月X日

不知不觉已经在川中岛跑了四次了，所以这第四次奴家定要争取向景虎小姐当面告白。哦，对，她已经改名叫政虎了。可这回的政虎小姐却一反常态，整日驻守本阵莺歌燕舞，看得奴家很是着急。正好军师山本勘介即时献计献策，奴家就决定用啄木鸟战法了。9月10日，大雾，奴家正在八幡原坐等绕至妻女山后的机动队将政虎小姐的本阵请至奴家面前，却不想大雾散尽，眼前竟突然出现上杉军的一万两千奇兵，而且还用车悬之阵攻奴家的鹤翼T T 咋能这么狠心捏……据说人家政虎小姐是看了奴家军队海津城的炊烟变化才识破了啄木鸟之计……口胡！勘介！看看你做得好事！不过政虎小姐终究还是来了嘛，攻着来也好受着来也好反正都是来，来了就是客，所以奴家正准备打扮一番出去迎接。可就在奴家当窗理云鬓，对镜贴花黄的当儿，突然一个黑影冲到奴家面前！

哎哟，当时吓得奴家那小心肝扑通扑通跳——干吗啦，糟糕，花黄找不到了……奴家还没化妆完毕不能见人，赶快拿风林火山的花魁扇遮着脸。哎呀谁啊，烦死人了！啊？这……这……这不就是政虎小姐吗？！自从上次那雪山分别，已经过去N年了，当年那美少女的政虎小姐现在已经姐御当打，奴家这一看，追忆往昔回味命运交错真是百感交集，一时间竟潸然泪下……

——乐极生悲的分隔线——

“武田晴信！！”

啊……第一次听到政虎小姐叫奴家本名，奴家更是……

哎？等一等，政虎小姐你举着刀作甚呀！？那刀光剑影的好亮好闪好害怕呀！

“武田晴信你丫给我去死！！”

哎呀……眼看政虎小姐一个C1袭来，奴家赶紧L1防御，不料却被破防，一刀劈开那风林火山花魁扇砍在奴家肩膀上——好讨厌的感觉呀~有话好说啊，政虎，你这是为甚呀！？你难道不知奴家其实是多么的……

岂料话还未完，政虎小姐又放个无双，奴家连滚带爬上上马——这告白的事情以后再说，把命保住先……没命地向河边跑去，身边这时才有赤备护卫上来。可还没等奴家缓过神来，赤备已经被上杉军的黑骑冲散，红海之中政虎又驾马追来，照样不由分说举刀就砍，奴家急忙拔刀挡格。政虎小姐啊，你得先听奴家解释吧……

“口胡！！晴信你丫想想今天几号！！靠靠！！竟然挑这个时候用啄木鸟战法

攻我本阵！小女子和你没完！”

啊，今天10号啊……坏了，这时候……奴家不是故意的，都是那军师勘介干的，他已经挂了，你就表追究了嘛。再说，这都是为了表示对政虎小姐你的爱呀~

“口胡！！”政虎又一刀袭来，“要是爱我的话你丫又娶那谁访湖衣作甚！？”

哎呀……娶志保姬那会儿奴家不是还不认识政虎小姐你嘛。

“口胡！以前陪人家看月亮叫人家湖衣MM，现在新人胜旧人，叫志保姬了！”

哎呀政虎小姐你不要老和奴家钻牛角尖嘛，湖衣MM本来就叫志保姬……

“口胡！！追放父亲、杀死妹妹，身为乱世之人，或是不得已而为之，但与侄女百合，违背伦理，便是逆天！绝对不能允许！”

奴家哪有啊，都已经说了是百合了嘛，什么血缘什么年龄已经不是问题啦。

“但是有代沟啊！”政虎再来一刀，奴家紧急回避，“要不是那湖衣访御前，我和你……早就已经……”政虎一时眼泪飞散，“你当我留下那两KUSO人间作甚，还不是为了当你我之间的跳板么，晴信你却每次都本阵不出来，连我的脸都不肯见……你是不是不喜欢我，你不喜欢我就直说嘛，你不说我怎么知道你不喜欢我，你说我……”

奴家喷了。

这时不识时务的赤备赶来将奴家团团围住，上杉的黑骑也把奴家和政虎小姐分得更远了……

“晴信！”

政虎~

“晴信！”

政虎~

……

作者喷了。



我知道看这种完全超越趣味文章的时候加注释会很烦躁，但考虑到肯定有读者对日本战国历史的陌生，在这里还是要说明一下。

越后的上杉谦信和甲斐的武田信玄，是战国时代最杰出的两个老冤家。两人在川中岛的五次战役每次那打得难解难分，其中最著名的一次是武田信玄采纳军师山本勘助（也有叫山本勘介或山本晴信的）意见采取分兵突袭战术，破上杉筑波，速率越后军团先行攻击，在武田军援兵赶到后从信玄的本阵处突围而去——这就是第四次川中岛合战。在这里特别说明的是上杉谦信原先改名喜平二景虎、上杉景虎、上杉政虎，而武田的原名就是武田晴信，至于“谦信”和“信玄”都是法号而已。不过说到信玄的三妻四妾，那可是非常有名的，这小子连自己侄女都没放过……

后面那篇出现的人物就不用说了，作者显然是借鉴了战国无双的人物设定，而结局嘛，大家就不要认真了。

不得不加的注释



引子

人间五十年，下天の内をくらぶれば夢幻のごとくなり，一度生を得て死せぬ者のあるべきか。

第一章 决战前

今天的月亮特别圆，如果是平时，应该是赏月品酒的最佳时节，现在我却一点心思也没有，其他所有人也一样，因为外面织田家数万大军，正把稻叶山城围得水泄不通，不知道什么时候会攻过来。唯独一个人还站在窗边，露出若无其事的表情……

“光秀大人，我们该怎么办？如果明天织田家的大军攻过来，我们肯定抵挡不住的。”

“那就轰轰烈烈地战死吧。”他的话一直是这么轻描淡写，包括自己的死在内。

“开战之后，如果战况不佳，请大人下决心撤退，我会带着本队为您断后！”

“兰丸……”

我很开心，自从我跟随光秀大人开始，最让我开心的事就是光秀大人叫我“兰丸”的名字，他的声音带有难以抗拒的磁性，当我第一天跟随他的时候就以经认定，他将会结束这个战乱的时代。至少我是一直这么认为的……

“光秀大人，请你不要在这里浪费您宝贵的生命，您还要带领着大家结束这战乱的时代！所以，您不能死在这个地方。”

“兰丸，我没有你所说的能力，如果我有我的话，现在也就不会落到这个地步了。”

“但是……”

我的话说完，他就用手按住了我的嘴。

“但是……织田家的士兵太多了，我们才几千士兵，会挡不住的！”我还是忍不住说了出来。光秀走到窗边，看着下面慌乱的士兵。

“你知道吗兰丸，在道三大人死前曾和我说过，他死后如果自己的子嗣不能保全斋藤家的话，就要我去投靠织田信长……”

“光秀大人，这……”

“兰丸，你是最了解我的人，我绝对不能容忍无能的人做我的主公！”

这点我当然清楚，光秀大人的矜持的确不会同意在没有认同对方能力的同时还去投靠于他。

“明天！开战后我们带领本部五百精锐骑兵直突织田本阵，拿下那个‘尾张白痴’的首级，这是我们唯一的生机！”

“光秀大人，我明白了，明天您只管往前，请把背后放心地交给我吧，我一定会守在您身边。”

“……谢谢。时间不早了，你早点休息去吧，明天就是决战了。”

我退了回来，走在回廊里我看着光秀大人送给我的名刀“不动行光”，刀刃反射着明亮的月光

投射在我眼里。

“织田信长就是靠着突击对方本阵才在桶狭间打赢了今川，难道他会犯同样的错误吗？光秀大人肯定也知道，但是他为什么还要这么做？这个世界真是太小了……容不下两个人的野心。”

我没有继续想下去，因为我已经决定了，光秀大人走到哪里我就跟随他到哪里，哪怕他选择的是一条不归路……

第二章 生与死



早晨，我和往常一样早早地起来，端着茶前去服侍光秀大人起身。

“光秀大人，我是兰丸。”通报完毕后我等了很久没有听到回应，“难道……”

我飞快地拉开门，看见光秀大人已经醒了。他坐在被褥上，目光注视着前方挂在墙上的佩刀……过了一会光秀大人猛地回头对我说：“兰丸，开战了！”

“是！”

我终于安心了，刚才光秀大人的神态已经告诉了我，他没有死的打算！

战马咆哮着，我和光秀大人的身后是五百亲卫队，他们都受过光秀大人的恩惠，都是不怕死的猛兽。看着山坡下织田军如同潮水般涌来，光秀慢慢地拔出了佩刀：“跟我上！”光秀一马当先冲了出去，我和五百骑兵随后跟上。战马所到之处，敌兵如潮水般退去，仿佛一叶快舟把水面切开了一样。

这一切都太顺利了，事后证明的确如此。就当我们快冲到织田家本阵的时候，突然前面出现了3排铁炮……一阵枪响，最前面的几十匹战马同时倒地，接着是第二阵，当第三阵枪声响起时，我发现光秀大人从马上摔了下来。

“光秀大人！”我急忙冲了过去，挡在了光秀大人的前面。我看着铁炮兵对我举起了铁炮，慢慢闭上眼睛等待死亡的降临……一阵枪响。“我没死？”我睁开眼一看，是几名亲卫队的士兵挡在了我和光秀大人的前面。看着他们慢慢地倒下，我没有时间伤心，只有在对方填充弹药换阵地瞬间才有机会冲出去，只有冲出去才打得起那些付出生命保护我们的士兵。正当我要上前时一个身影比我更快地冲了出去，是光秀大人！光秀大人的爱刀“备前近景”闪过几道白光，那些铁炮兵连哀叫的机会都没有就全倒下了。

“光秀大人……”

“别过来兰丸！要踏前半步我砍掉你的腿！”

文：峰之小7
图：龙

选择

我看见光秀大人的双眼血红，现在的他已经化为了鬼神，是战场上最凶猛的存在。我并不怕光秀大人砍掉我的双腿，哪怕他杀了我，我也不会有半句怨言，只要能守在他身边我就满足了。我追了上去，一个敌兵一枪向我刺来，我往旁边一跳，一刀就劈断了那个家伙的双手，然而当我抬头再看时，光秀大人已经不见了踪影……

“织田信长……你在哪里！”光秀在敌人的阵地中喊着：“我要砍下你的脑袋！”

“有趣……”信长话说到一半，光秀已经杀到眼前，“砰”的一声，两把利刃碰撞的火花刺着每个人的眼睛。

“信长……我要杀了你！”

“就凭你？有趣……”

劈、刺、突，两个人的决斗震撼了周围所有的人，大家都被这种气势所震撼，纷纷停止战



“……”光秀大人他明显没想到是这个结果，“你不怕我找机会杀了你？”

“要是你有本事随时欢迎，天下有能者得之！”信长对周围所有的人说：“你们谁有击倒我的觉悟，就随时来挑战好了。”这句话他说得竟如此轻描淡写，我现在明白了为什么这个“尾长的大傻瓜”是光秀大人最怕的敌人了……

我放下了手中的刀，向光秀大人扑了过去。

“太好了，光秀大人，你没事吧……”

“啊……对不起，兰丸……”

“没事就好，没事就好！”我已经泣不成声。

信长看着这一幕，眉头一皱之后转身骑马向稻叶山城扬长而去了……

“来，我们回家去吧。”

“回家……稻叶山城已经被攻下来了，回哪儿啊。”

“我们现在不是织田家的家臣了吗？那里还是我们的家啊。”

“家臣……对，我们现在是织田家的家臣了！但是……”光秀大人并没把话说

完，“走，兰丸，我们回城。”

“嗨！”

第三章 信长、光秀和我

回到稻叶山城，听说信长刚刚发布檄文，稻叶山城从此改名为“岐阜”。我不知道“岐阜”是什么意思，也不想去了解，这些和我都没关系，我只要关心光秀大人便可以了……

“兰丸啊，道三大人的话果然应验了，我真的成了信长的家臣。”

“那也不错啊，信长大人的能力您也清楚了，加上光秀大人的运筹帷幄，相信天下很快就会太平的。”

“你想的太简单了兰丸……”

我没懂光秀大人的意思，他们如果不能扫平天下，那还有谁能办到？

“行了，兰丸你退下吧，作战了一天，你应该非常累了，早点睡吧。”

“嗨。”

回到房间，我脱下了厚重的外套，慢慢地把裹在身上的紧身绷带取下，被束缚了又一天的胸部得到了解放。为什么我是女的啊……

正当我准备沐浴的时候，外面传来了急促的脚步声。

“兰丸~告诉你个好消息！刚才信长他……”光秀大人把门拉开的时候他没办法再继续讲话了——我还没来得及穿上衣服……

“光秀大人，能不能请你到外面把门关上？”

他听懂了我的话，转身出去了。我调整了一下呼吸，穿上了衣服，然后端坐在门正对的地方：“光秀大人，您可以进来了。”

他缓慢地打开了门，慢慢走了进来。我双手伏地，深深地低下头跪在他的前面：“对不起光秀大人，隐瞒了您这么久……”

他很镇静，不愧是我所敬仰的光秀大人，能如此迅速的整理自己思绪和情绪：“兰丸……我今天来事有事要告诉你。”

“请您吩咐。”我奇怪的是他竟然没有问有关我的事情。

“刚才信长派人来通知，让我去西南边境筑城防范武田家，还任命我为家老。”

“恭喜您了。”我自己都不清楚为什么会这么说，要是平时我应该非常高兴才对的。

“还有……信长说让我一个人去，他说要你留下来做他的近侍……兰丸，为什么……”

“为什么我是女的么？”我已经知道光秀大人要问的问题了，“这个问题我问了自己无数遍了……为什么我不是男儿身，这样我就能光明正大的跟随光秀大人！为什么打仗就只能男人才能做的事情，难道我们女人就不能上战场吗？”

他摇摇头，没有说话，慢慢地站了起来：“兰丸，这几年辛苦你了……”说完他转身往外走。

“不要走！”我呼喊着重从背后把光秀大人抱住。他抬头深吸了一口气，说：“当心不要让信长发现这件事情，等我回来接你……”

他转过身来把我温柔地抱在怀里，很紧，让我有点无法呼吸……我幸福的享受着这一刻，这是光秀大人第一次抱我，我期待这个时刻已经不知道有多久了。终于……他把手放开了，接着便头也不回的离开了。而我，仍站在那里，许久地感受着身上的余热……

一早，光秀大人便带着五千士兵出发了。一个侍女踩着碎步走了过来：“对不起，是兰丸大人吗？信长大人找你。”

偌大的房间里就我和信长两个人，我走到信长跟前，慢慢跪下了行礼。

“请问信长大人有什么吩咐？”

“兰丸，你过来一点，让我仔细看看你。”

“什么？”我以为自己听错了，不过还是听从命令往前移了不少。

“哼哼……果然没错。”信长他笑着打量着我，随后把身边的一个包裹扔了过来，“把这套衣服换上吧，还是这种衣服比较适合你。”

非常厚重的一个大包，我打开一看……竟然是一套“十二单”！十二单是姬才能穿的衣服，难道信长他……

信长斜躺着，咧着嘴对我说：“愚蠢的家伙，你以为这种事能瞒得过我吗！”

“怎么会……”

“笨蛋，你以为我是什么人！那天我和光秀决斗后，你的举止太不正常了。而且你的脸……男人怎么可能这么漂亮。”信长一边说一边走到

斗，围在远远地四周看着他们的决斗。现在，这场决斗就决定了这场战争最后的胜利者，这是每个人心里都清楚的事，但是我跟随光秀大人出征过那么多次，这种情况还是第一次见到。

不分胜负……这么长的时间过去，两个人你来我往谁都没有占到便宜，但是我心里明白，光秀大人要输了……我们已经被信长的士兵团团围住，他们之所以不攻过来，就是在等信长的命令。如果光秀大人能打赢当然就代表了我们的胜利，但是信长一边抵挡光秀疯狂的攻势，一边还嘴角挂着微笑，他太强了……没想到信长强到这个程度，他竟然把生死决斗看成和游戏一般！

突然，信长跳开一边，他用刀指着光秀说：“就到这儿吧，光秀！再继续下去没有意义。”

“怎么了？不想再打了？你不是玩的很开心么！”

“我是为其他人着想，你不想让你身边的人都死绝吧？哼哼……”

光秀大人拿着刀的手垂了下来，他看着四周那些跟随他多年的士兵，也看了一下我……

“好吧信长，我认输了！”

光秀大人承认自己输了？多年来我从来没见过光秀大人向别人低头……他竟认输了……

“信长，只要你放过他们，你要怎么处置我随你的便。”

“我只有一个条件，就是你做织田家家臣。”

我眼前，把我的下巴抬了起来，逼着我正对着他的视线……看了一会，他把嘴凑到我的耳边，“你以为光秀他会不知道么。你太小看光秀了，更小看了我。”

说完他就向我扑了过来……

“不要……光秀大人……对不起……”

第四章 本能寺

第四章 本能寺

随后的数年中，信长率领大军攻占了京都，消灭了周围所有反抗势力，并在通往京都的要道上修筑了安土城。安土城修筑完毕之后，信长召集所有分配出去的城主回来庆祝，光秀大人也是其中的一名。但是，现在的我已经没办法再见光秀大人了，而信长，却要我参加这个筵席，而且是以妻妾的身份参加……

这一天，我穿着华丽的盛装，多少年来我都没有上过女儿装，所以觉得有点奇怪。四周的将领们我早已熟识，只不过他们只认识兰丸不认识兰姬而已……正殿中，柴田胜家、前田利家、羽柴秀吉、丹羽长秀等重臣全部到达，唯一还没到的就是光秀大人了。我很少抬头，但是我清楚的感觉到大家的视线都集中在我身上，我看了看另一边的市姬，她微笑着和大家打招呼，早就习惯了这种场合，不愧是信长的妹妹、战国第一美女织田市啊……

“喔……”大家发出了赞叹的呼声，“是光秀大人来了。”

我微微抬起头，看到光秀大人身披银甲，威风凛凛的走了进来。还好他还没注意到我……

“信长大人，明智光秀来迟了，对不起。”

“不要紧不要紧，光秀啊，我们有很久没见面了吧？”

“是的，有几年了信长大人。”

“行了，不用对我这么客气。来，我给你介绍一个熟人认识。”

听到这句话，我的心凉到了冰点……

“兰姬，抬起头来，让光秀好好看看你。”我只能抬起头看着光秀大人，他嘴角闪动了一下，表情又迅速的回归平静。其他人的表现却完全不同，那么多人也都直直的盯着我一个……

“信长大人，我不认识这位兰姬小姐，我想知道兰丸现在在哪，我们很久没见面了。”

信长笑了起来：“哈哈哈哈哈……光秀，来，我敬你一杯。”

光秀接过酒杯一饮而尽。

“对不起信长大人，我远道赶来非常疲惫，而且我不胜酒力，就先告辞休息去了。”说完光秀大人就转身离开了，他同时也看了我一眼。我哭了……现在的我太脆弱了……

五天过去了，来参加筵席的将官们早就回自己的驻地去了，光秀大人却从没来看过我一次。“光秀大人，你在哪啊？现在我是兰丸，不是兰姬！”我在内心大声呼喊着。谁知道，我的愿望被放大无数倍的规模后实现了……

晚上我正在房间里休息，突然侍卫急速的跑

了过来。

“什么事？”我在房间里隔着门问道。

“明……明智光秀造反了……他带着一万两千士兵已经攻下安土城外围，马上就要杀到本丸来了！”

“什么！”我跳了起来，迅速的穿上盔甲，提着光秀大人送给我的长刀冲了出去。外面燃烧着熊熊大火，士兵们慌乱着来回奔跑，我吩咐大家全部撤到二丸，那里通道狭窄，能多抵抗一阵。如此安排之后，我带着几个护卫往信长大人的宅邸而去。

“我为什么要这么做？我不是一直都在期待光秀大人来接我的吗？”我一边跑一边想。

我来到信长大人的房间，发现侍女在帮他穿戴盔甲。混黑色的盔甲，映衬着四周的火光，信长大人这时候更显得有霸者之气。

“是兰丸么？”

“在，信长大人，我已经吩咐士兵们撤回三丸死守二丸大门，我这就赶过去，信长大人请马上准备撤退吧。”

“知道了，你先去吧。”

还是这么轻描淡写，信长大人一直都是这样……我也没多想，直冲二丸大门。我前脚到达，后脚光秀大人的士兵便冲了过来。

惨叫加上鲜血，构成了一个人间炼狱的篇章，敌人并没有想象中的那么强，他们真的是光秀大人的军团吗？看着士兵们不停地冲过来，却有气无力地刺出手中的长枪，我明白了，光秀大

人之所以能这么快率领大军赶过来，肯定是士兵们连续急行军数昼夜才办到的。我并没有多想，“战场上瞬息的迟疑就可能丢失性命”，这是光秀大人告诫过我多次的，我不停地砍杀着，突然敌军人群中出现了一个白影，士兵都向两边退去，光秀大人来了。

“光秀大人，为什么……为什么要这样做？”

“兰丸你让开！”

“不行，如果你硬要进去，就先过了我这关！”

“兰丸你……你变了……你忘了我说过让你等我的吗？现在我来了，你为什么还要站在信长那边？”

“太晚了……你来的太晚了！”我再次流下了泪水。

“兰姬，你可以退下了。”信长大人突然出现在我的身后，“你进去把衣服换一下，两位英雄的决斗，要是美女陪衬岂不是太可惜了。”

等我换好衣服出来的时候，信长和光秀已经被士兵围在中间，情景和当初他们第一次决斗的时候一样，不过这次立场却调换了过来……我站在信长身后，看着眼前的光秀，万般情绪无法用言语表达。

光秀大人看着我：“兰丸，为什么你要站在信长那边！”

“光秀，你还不知道么，她现在不是兰丸，是兰姬！”

“一派胡言！”

两个人终于开始了他们一生中最重要的决斗，光秀大人的攻势相比以前要凌厉了许多，想必他为今天已经准备了很长时间。当信长大人被逼得不能再退的时候，胜负已经决定了……

“信长，拿来命！”

“不要！”我冲了过去，挡在了光秀大人的前面。

“为什么……为什么你要这么保护他？你喜欢的人难道不是我吗？”

“是，我的心是光秀大人你的，但是我肚子里的孩子是信长大人的！”

“什么……”

就在光秀大人迟疑的瞬间，信长的刀刺穿了光秀大人的心脏……

“不！”我扑上去接住了正要倒地光秀大人。

“兰丸……不……兰姬，现在……你可以自由了……”

“不要，光秀大人！你不能死！”我已经泣不成声了，“我还是你的兰丸，永远都是你的兰丸！”

光秀大人的手突然垂了下去……

“光秀大人！”



义经英雄传

THE STORY OF HERO YOSHITSUNE

机种:PS2
 类型:ACT
 厂商:FROMSOFTWARE
 发售日:1月13日
 文:牛蛙

前言

好了好了,玩笑式的日本段子军故事告一段落。可能有读者对我们这种形式还不大习惯,但源义经这个家伙近千年来都能保持自己的大人气自然有他的道理:文武双全,一表人才,自幼遭受家门惨剧,得知身世后发誓报仇,年纪轻轻就当上一军统帅,战无不胜攻无不克,扫平平氏,最后却被自己兄长逼死——这段子放在哪里都是改编成艺术作品的优秀题材,事实上关于源义经的故事一直都没有中断过,今年日本还将拍一部以源义经为主角的大型电视剧,公布将在2005年发售的源义经相关游戏目前已经有3个,俨然把2005年变成了源义经年……这样一个家伙,不好好折腾一下怎么行?至于后来顺带搭上的织田信长森兰丸明智光秀武田信玄上杉谦信……只能说是很不幸的做为了陪葬品……不过本来叫 monkeyking 画的是好好的源义经和武藏坊弁庆,没想到猴猴成土匪一样了。公正的说《义经英雄传》的手感还没有达到无双系列的程度,但看在好歹算新作的份上,顶它一把吧!下面就是牛蛙例行的每月闪电攻略:《义经英雄传》。

游戏操作

- | | |
|----------------|-------------------|
| 左摇杆:移动 | L1/R1:指挥武将使用战术 |
| □键:普通攻击 | L2:按住不放为缓慢移动 |
| △键:强力攻击 | R2:转换到背面视角 |
| ○键:防御/上马/下马 | L1+R1:指挥全军使用战术 |
| x键:跳跃 | 右摇杆:视角调整 |
| 十字键上:迷你地图比例放大 | SELECT:敌体力显示切换 |
| 十字键下:迷你地图比例缩小 | START:游戏暂停 |
| 十字键左右:迷你地图有无切换 | L2+R2+○:选择角色的隐藏服装 |

注:游戏中人物的攻击方式类似光荣的无双系列,每个人物都有以下几种攻击组合方式:□△,□□△,□□□△,□□□□

系统讲解

本游戏为普通的关卡进行形式,每关达成规定的胜利条件后即可过关,已经完成的关卡就可以随时再次挑战,并且玩家可以更换操纵的武将(每关第一次进入时只能使用主角源义经)。

战前准备



出阵:选择要前往的关卡进行战斗。
 部队编成:包括分配武将成长点数,为武将装备武器或道具,士兵编组和士兵解雇4种选项。

义经记:察看游戏相关的各项内容,如年代记、道具、人物、音乐等资料。
 环境设定:改变游戏难易度或各项系统设置。

记录:存储游戏记录或者读取游戏记录。

終了:结束游戏,回到变体画面。

用词解说



◇**武将:**指义经、弁庆、凛等人,在战斗时可以由玩家控制或者作为一番队、二番队队长。武将都可以装备武器和道具,并且在战斗时使用各种作战技巧。(游戏中已方共10名武将)

◇**兵:**武将配下的士兵,但是和武将一样能力可以成长,没通过一关就会有新兵加入,最多可拥有七十名士兵。

◇**作战:**各武将在战斗时通过玩家指挥而发动的战术,包括攻击、防御和辅助类战术,合理指挥武将使用战术是游戏进行的关键要素。

◇**气势:**使用战术时消耗的气力,在游戏中以黄色的珠子来表示,每隔一段时间会自动回复。气势低于一定程度部队就会处于混乱状态。

◇**能力:**武将和兵都拥有几项能力值,以下是各项能力值所能产生的影响

体力——影响生命值(HP)数值的多少。

攻击力——影响攻击伤害值大小。

防御力——影响受到攻击时的伤害值大小。

技量——影响攻击时的“瞬杀”机率

统率力——影响兵的强度(士兵无此项能力)。



◇**道具**:道具按效果分为以下三类

作战——装备该类道具后会增加可以使用的战术。

辅助——装备该类道具后会增加武将的能力数值。

消费——在战场上取得后马上产生效果的道具,多数为回复道具。



另外,每个武将最多可以装备3件道具。



◇**评价**:每关完成之后系统都会根据玩家在本关的表现(如完成时间,击倒敌人数量、己方伤亡数等数据)作出评价,评价分为军神、斗将、智将、凡将和愚将五个

等级,获得军神、斗将和智将这三种评价还可以获得特别奖励(各种贵重武器、道具)。

◇**成长**:每关完成之后,参与本关的武将和士兵都能获得经验值,获得一定经验值后即可获得能力成长点数。武将和士兵的每项能力最多成长10(武将最大成长50,士兵最大40)。武将的能力点数可以由玩家自己分配,而士兵则是自行分配。

◇**疗养**:在战斗中被击倒的己方武将不能参加下次战斗,必须再完成一关后才能再使用该武将。另外,战斗中玩家控制的武将被击倒的话则算此战失败,而配下士兵被击倒则会直接死亡,不能再使用。



己方武将能力一览

源九郎义经(牛)

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:日本刀
配下士兵:太刀兵

凛

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:雉刀
配下士兵:骑马女雉刀兵

佐藤继信

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:大盾
配下士兵:盾兵

静御前

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:雉刀
配下士兵:女雉刀兵

伊势义盛

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:二刀
配下士兵:特殊步兵

武藏坊弁庆

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:大槌刀
配下士兵:槌刀僧兵

金売り吉次

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:弓
配下士兵:弓兵

佐藤忠信

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:日本刀
配下士兵:太刀兵

那须与一

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:弓
配下士兵:弓兵

常陆新海

体力:★★★★
攻击力:★★★★
防御力:★★★★
技量:★★★★
统率力:★★★★
武器:棍棒
配下士兵:棍棒僧兵

全关卡要点指引

卷一 鏡の宿

胜利条件:熊坂长范击破
败北条件:队长死亡
高评价获取要点:击破熊坂长范/尽量避免己方人员伤亡/多使用各种战术/击破大量盗贼
可获得武器:赤铜造太刀
评价奖励:刺突之书(智将)/焰笼手(斗将)/惠比寿之卷(军神)
注:本关结束后武藏坊弁庆、凛、金売り吉次加入

卷二 奥州平原

胜利条件:野盗首领击破
败北条件:队长死亡

高评价获取要点:击破野盗首领/取得山寺周围贵重品/迅速过关/玩家本人击破大量野盗
可获得武器:备前长光雉刀
评价奖励:昏迷采(智将)/凝集心得(斗将)/势威之太鼓(军神)
注:本关结束后佐藤继信、佐藤忠信加入

卷三 富士川之合战

胜利条件:到达地图东侧,与源军本队会合
败北条件:队长死亡
高评价获取要点:与本队合流/击破平维盛/击破战场各处的门/注意敌方的骑马部队/救出己方友军部队
可获得武器:山城宗近雉刀

评价奖励:悬命心得(智将)/高丽人参(斗将)/肋言扇(军神)

卷四 頼朝

胜利条件:平家队长全击破
败北条件:队长死亡
高评价获取要点:迅速扫荡平军/己方部队击破大量敌人/击破平知度/击破高藤实盛/多次使用战术并成功
可获得武器:黑漆太刀
评价奖励:填捕笼手(智将)/势威之太鼓(斗将)/坏扇之书(军神)

卷五 宇治川之合战

胜利条件: 巴击破

败北条件: 队长死亡

高评价获得要点: 击破巴御前/击破义仲四天王/从正面攻入敌本队/协助友军武将/砍倒木曾军军旗

可获得武器: 长弓

评价奖励: 攻守之书(智将)/刺突之书(斗将)/弁财之卷(军神)

卷六 义仲追讨

胜利条件: 木曾义仲击破

败北条件: 木曾义仲逃亡/队长死亡

高评价获得要点: 追上木曾义仲并且将其击破/使用骑马部队/击破高梨忠直/击破大量木曾军士兵/取得贵重品

可获得武器: 黑金庄大盾

评价奖励: 势威之太鼓(智将)/鬼神之书(斗将)/毗沙门之卷(军神)

卷七 归京

胜利条件: 木曾军大将全击破

败北条件: 后白河邸门被破坏/队长死亡

高评价获得要点: 击破木曾残党大将/死守后白河邸/注意周围的栅栏/帮助京内的平民/协助镰仓兵攻击木曾军

评价奖励: 凝集心得(智将)/舞扇(斗将)/山城吉光斩刀(军神)

注: 本关结束后静加入

卷八一 / 谷前哨战

胜利条件: 一ノ谷攻略之策成功

败北条件: 队长死亡

高评价获得要点: 与志愿兵交谈/击破平氏军队/取得贵重品/尽量避免己方人员伤亡/使用各种战术

可获得武器: 童子切

评价奖励: 明镜心得(智将)/兜花笼手(斗将)/桂造强弓(军神)

注: 本关结束后那须与一、伊势义盛、常陆坊海尊加入

卷九 一 / 谷の合战

胜利条件: 平军大将全击破

败北条件: 队长死亡

高评价获得要点: 迅速击破平军大将/协助源军部队/击破平教经/从悬崖冲下时不受伤/用火矢引燃敌军矢仓

评价奖励: 高丽人参(智将)/螳螂(斗将)/大黑之卷(军神)

卷十 屋岛之合战

胜利条件: 援军到达/平军大将全击破

败北条件: 队长死亡

高评价获得要点: 等待援军到达/击破平军大将/击破大量敌军/尽量避免己方人员伤亡/将敌船引燃

评价奖励: 势威之太鼓(智将)/念珠(斗将)/御魂(军神)

卷十一 坛 / 浦之合战

胜利条件: 平知盛击破

败北条件: 本队长死亡/分队长死亡

高评价获得要点: 击倒平知盛/击破大量敌军/尽量避免己方人员伤亡/让敌军武将反叛/获得船上的贵重品

可获得武器: 逆鳞

评价奖励: 福祿寿之卷(智将)/三日月(斗将)/鼈切(军神)

卷十二 刺客

胜利条件: 与静一起逃出京

败北条件: 队长·静死亡

高评价获得要点: 保护静安全脱出京/迅速击破途中敌人/击破土佐坊昌俊/避免中央突破/有效使用一击必杀击倒敌人

评价奖励: 疾风笼手(智将)/黄金庄大盾(斗将)/狮子王丸(军神)

卷十三 吉野

胜利条件: 将静护送至地图南端

败北条件: 队长·静死亡

高评价获得要点: 安全护送静到地图南端/击破觉范/取得贵重品/注意敌方增援部队/利用火矢造成敌军混乱

可获得武器: 铁锭棍

评价奖励: 鹫爪庄大弓(智将)/仁王像(斗将)/鬼丸(军神)

卷十四 衣川

胜利条件: 坚守一段时间

败北条件: 馆门破坏/队长死亡

高评价获得要点: 击破大量敌军/守卫衣川馆门/取得贵重品/击破藤原泰衡/击破尾原景时

可获得武器: 白凤庄大弓、小鸟丸

评价奖励: 高丽人参(智将)/兜花笼手(斗将)/金刚棍(军神)

注: 本关只要在一定时间内不让人破坏馆门即可进入隐藏关卡卷 15; 如果在限定时间内馆门被破坏, 则会进入史实结局。

卷十五 镰仓决战

胜利条件: 源赖朝击破

败北条件: 队长死亡

高评价获得要点: 击破源赖朝/击破砦上的弓兵/击破北条义时/多使用各种战术/尽量避免己方人员伤亡

评价奖励: 无

隐藏服装获得方法



义经: 杀敌数达到 1000

牛若丸: 全 15 关完成

天狗牛若丸: 全 15 关获得军神评价

弁庆: 取得弁庆全部武器

凛: 达成史实结局(即在第 14 关让敌人破坏馆门)

吉次: 入队士兵数量超过 100

继信: 让继信在卷 10 屋岛之合战作为副将出战, 并让他在本关战死

忠信: 操纵忠信完成卷 13 吉野

静: 操纵静完成卷 8-1 / 谷前哨战

与一: 操纵与一完成卷 10 屋岛之合战

义盛: 取得义盛的全部 5 种战术

海尊: 未知

武器获得一览

一文字	义经初期武器
蛭卷太刀	忠信初期武器
赤铜造太刀	卷 1 镜的宿木箱
黑漆太刀	卷 4 赖朝击破斋藤实盛
童子切	卷 8-1 / 谷前哨战木箱
狮子王丸	卷 12 刺客获得军神评价
鼈切	卷 11 坛 / 浦之合战获得军神评价
小鸟丸	卷 14 衣川地图下方木箱(必须为 HARD 难度)
大雉刀	弁庆初期武器
小雉刀	凛初期武器
蛭卷雉刀	静初期武器
备前长光雉刀	卷 2 奥州平原木箱
山城宗近雉刀	卷 3 富士川之合战击破平维盛
山城吉光雉刀	卷 7 归京获得军神评价
骨食藤四郎	卷 10 屋岛之合战木箱
鬼丸	卷 13 吉野获得军神评价
三日月	卷 11 坛 / 浦之合战获得斗将评价
御魂	卷 10 屋岛之合战获得军神评价
短弓	吉次 & 与一初期武器
长弓	卷 5 宇治川之合战木箱
桂造强弓	卷 8-1 / 谷前哨战获得军神评价
鹫爪庄大弓	卷 13 吉野获得斗将评价
白凤庄大弓	卷 14 衣川地图上方木箱
木大盾	继信初期武器
黑铁庄大盾	卷 6 义仲追讨木箱
黄金庄大盾	卷 12 刺客获得斗将评价
钝棍棒	海尊初期武器
铁锭棍	卷 13 吉野木箱
金刚棍	卷 14 衣川获得军神评价
小太刀	义盛初期武器
螳螂	卷 9-1 / 谷之合战获得斗将评价
逆鳞	卷 11 坛 / 浦之合战木箱



究级隐藏服装

武藏坊 FEI 和源九郎义经

土星男: 能打出这两套衣服的重重有赏~

桐生
乱堂

活剧侍道

侍道

桐生
豪次郎

19 世纪的美
国西部，一个传奇
般的时代，一个传说
中的地方。

桐生豪次郎，这是一个为了
寻找哥哥而流浪在这片神秘荒凉土地
上的日本武士，他始终坚信着“刀是最强的”，刀即是他的
生命，决斗则是武士道精神的体现。在西方人眼中被看成废
铁的武士刀，在他的手中就象有了生命一般。

桐生乱堂，豪次郎的哥哥，在美国西部闯荡的日子里慢慢他开始用枪，
放弃了武士的身份，也放弃了跟随自己多年的武士刀。现在的他是一个牛仔，枪是他的生命，
但决斗依然是他认为解决问题的最简单方式。

性格截然不同的两兄弟，却始终有着宿命的交集，他们注定要在决斗中体现自己的价值；在刀与枪之
间，无论你选择了哪样，你都要在火花与刀光中用鲜血证明自己的信念。这，就是男人！

游戏里玩家将要操纵豪次郎在刚刚经历了拓荒的美国西部寻找自己的大哥，并展开宿命的决斗，而挡在面前的则是众多
西部恶徒，面对这些手持各种枪械的家伙们，我们只有一个选择，那就是用手中那柄锋利的武士刀，斩尽一切邪恶！

面对迎面飞来的子弹我们能做什么？在现实中你有两个选择，一个是等死，另一个是等残废。而在游戏中，你也可以有两个选择，一个是砍碎它，一个则是反弹它，很难想象
是吧，但主角确实能够做到这点。想知道这是怎么回事吗？那就亲自进入游戏体验一下反弹子弹的乐趣吧！

你试过一气呵成的通过动作过关游戏的一关吗？那种没有停顿的爽快感，真是前所未有的。游戏里的豪次郎在满足一定条件后就可以进入“连杀状态”，只要你技术够好，反
应够快那就完全可能在把一关里所有敌人都一口气解决。如果对自己有信心，还可以开启“连杀模式”进行游戏，包你爽到极点。

为信念而生，为信念而战——西部侍道是个男人的游戏。你，不这样认为吗？

教你如何在枪林弹雨中生存——西部武士通行证

砍人操作简介

- + = 移动
- = 斩击
- = 弹返/回避
- = 跳跃/受身
- = 抓起倒地敌人或地面障碍物
- R1** = 弹返/回避
- L1** = 达人模式发动
- R2** = 锁定敌人
- L2** = 切换追尾视角
- = 视角调整
- SEECT** = 迷你地图模式转换
- START** = 游戏暂停，打开菜单

注：各种选项菜单中，按○键或×键为确定，按△键或□键为取消。

标题菜单解说

STORY MODE

——故事模式，正常游戏模式，打完 16 关后即可通关

SURVIVAL MODE

——生存模式，每击倒 30 个敌人就要会有一场 BOSS 战，击败 BOSS 后继续战斗，直至体力耗尽

RECORD

——游戏记录，玩家的游戏成绩显示，可以砍倒自己所完成关卡的完成时间、最高得分等等。

PS：按○键可以得知自己成绩的密码

OPTION

——系统选项设置

SPECIAL MOVIE

——观看特别宣传动画



DISC CHANGE

——游戏资料读取，可以读取侍道 1、侍道 1 完全版、侍道 2、侍道 2 完全版四个游戏

如何成为西部“人斩”——西部武士进阶指南

斩·连斩

按□键即可挥刀斩击，连续按□键即是连斩攻击，连斩的最大回数根据所用的武器而不同。

经验值

杀死敌人之后，敌人身上出现的黄色数字就是获得的经验值。连击数越高，杀死敌人后获得的经验值越高。
注：将敌人子弹打返并且将其击倒从而获得的经验值是最高的。

连击数

攻击敌人时画面上出现的 HIT 数就是连击数，只要在数字完全消失之前砍中敌人就能让连击数不断增长。



达人模式



画面左下方体力槽下的红色能量槽就是达人能量槽，攻击敌人或受到攻击后就能增长。达人能量槽全满之后按 L1 键就能发动达人模式。发动达人模式后移动速度大幅增加，而且所有敌人不会攻击（BOSS 除外），达人能量减为 0 后则恢复到普通状态。

发动达人模式后移动速度大幅增加，而且所有敌人不会攻击（BOSS 除外），达人能量减为 0 后则恢复到普通状态。

过关评价



每完成一关之后系统会根据玩家使用的时间、杀敌总数、连击最大数、连杀最大数和受伤害点数来进行综合评价，只要最后分数高于系统的最高分数就可以获得每关相对应的奖励。
注：用 EASY 难度过关不能获得评分，只有 NORMAL 和 HARD 难度才行。

▲如图为全部连杀解决敌人，0 伤害过关获得的高评价，分数达到了 130 多万

跳跃斩

按×键跳跃后再按□键攻击就是跳跃攻击，跳跃攻击威力高于普通斩击，并且能够将敌人击倒在地。

注：装备片手刀可以进行二段跳。

弹返

原地不动按○(或 R1)即可在不断挥刀防御子弹并且弹返子弹，弹返的子弹会不规则的向四周飞去。不过弹返并不是完全没有空隙，偶尔还是会被子弹打到。

连杀

发动达人模式后攻击敌人则为一击必杀（BOSS 除外），而且不断按□键还能够在杀死一个敌人后自动寻找下一个敌人。



完美连杀



连杀时在砍中敌人一瞬间按□键，画面会出现不同于普通连杀的特殊效果，此时则为完美连杀成功。成功使出完美连杀后达人能量也会回复，如果每次都能使出完美连杀的话，直接用连杀过关也是有可能的。达人模式中连杀数越高，要求玩家的按键反应越快。

蓄力攻击

同时按×+□就能使出大威力的蓄力攻击，蓄力攻击的方式和蓄力时间根据所用武器不同而变化。

回避

在移动中按○(或 R1)即可进行回避，如果在子弹接近瞬间回避，则会使出速度和移动距离都高于普通回避的紧急回避动作。

注：装备居合刀可以在空中进行回避。

擒拿

按△可以把倒地的(或背对自己)敌人或地面的可破坏障碍物抓起，并且用来抵挡敌人的攻击(再按△就可以将其投出)。被抓住的敌人还会不断开枪射击(被抓者要是用散弹或者机枪就很爽了)，在混战中要常常用上这招。



打返

在子弹接近的瞬间按□键攻击就能将子弹按原路线打回，使开枪者受到伤害。由于各种武器的攻击判定出现时间不同，打返的时机也有所差别。

注：装备下段刀时弹返有时也能够起到打返的效果，不过在成功率上就要低得多了。

注 2：游戏中除 BOSS 外的普通敌人在开枪前身上都会冒出一股白烟，这也是用来判断打返时机的方法。

关卡再挑战制限



▲条件旁的警徽表示你已经在本关完成了该项制限条件

进入已经通过的关卡就可以在选择各种制限条件，制限条件依次为以下 5 种：

- ★1、限定时间内过关
- ★2、过关过程中没有倒地
- ★3、不使用达人模式
- ★4、不使用△键的功能
- ★5、用达人模式完成关卡

其中制限 3 和 5 不能同时开启的，如果在开启 1、2、4、5 的制限条件下过关，之后的评价分数就可以乘以 3.5 倍，很多关卡都需要达成制限条件来获得高分。

武器成长



▲牛蛙一直使用的二刀流武器“百花缭乱”，增加能力总数值已经达到了360点

每把新获得的武器都为LV1，需要通过获得武器经验值来提高武器等级。杀死敌人后出现的银币就是武器经验，每获得10个银币就可以升一级，最高可以升至LV10；如果武器在升至LV10之后再获得银币，那么该武器的三项能力中的一项就会随机增加一点。

注：武器的具体能力请参看后面的武器能力一览

人物成长



▲游戏中主角的等级可以超过99，不过99级之后就不会再获得任何称号、武器和装饰品了

游戏中主角每升一级就可以获得3点能力点数，可以用来任意分配在HP(体力值)、MP(达人槽能量值)和POW(攻击力)三项能力上。牛蛙个人推荐的加点方法：先将POW加到上限值，再加MP，最后才加HP。

注：三项能力的基本上限数值分别为 HP:300/MP:300/POW:200

装饰品获得



游戏中总共有70种可供装备的装饰品，装备上之后不光可以强化各项能力，还能让主角的外貌发生变化，而且有很多极为恶搞的装饰品。达成特定条件后就能获得新装饰品，全部装饰品的获得条件在之后列出。

注：装备成套的装饰品后会有额外的能力值附加，如军神套装、骑士套装等。



新武器的获得

一开始玩家只有一把武器，新武器需要满足条件才可获得——1:升至特定等级后自动获得。2:通过某一关之后自动获得。

如何轻松爽快的

STAGE1 WEST MEETS A SAMURAI

游戏开始第一关难度并不大，而且系统还会随时对各种操作进行解说，注意观察右上方的小地图来寻找敌所在位置，多用R2键转



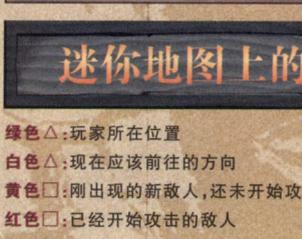
换视角，以免出现找不到方向的时候。由于此时防御力较弱，回避敌人的攻击也是很必要的，初始武器不便于打返子弹，所以对远处的敌人要用闪躲后再攻击的行动

游戏初期玩家只能使用主角桐生豪次郎进行游戏，当取得HARD难度各个关卡中的通缉令之后就能在之后使用主角以外的角色进行游戏。



注：除了通缉令之外还有其它获得新人物的方式，比如用侍道1,2的游戏盘来引导资料的还可以获得以前主角的造型。

◀通缉令往往都在平时不易注意到的位置



迷你地图上的标记

- 绿色△: 玩家所在位置
- 白色△: 现在应该前往的方向
- 黄色□: 刚出现的新敌人，还未开始攻击
- 红色□: 已经开始攻击的敌人
- 紫色□: BOSS
- 白色□: 定时炸弹所在位置

“过五天斩六将”——关卡分析

方式，记得达人能量槽一满就马上使用。本关没有BOSS，杀一定数量敌人即可过关。



普通难度H1 SCORE奖励: 牛仔の帽子
困难难度H1 SCORE奖励: 恶魔の角
可以取得的人物通缉令: リッパ一

STAGE2 一刃の風

在酒场中进行的一关，由于场地较小，敌人出现得

都较为密集，而且数量不少。酒场2楼也会出现敌人，如果一楼不出敌人了就马上从左右两边上楼去打，楼上通道狭窄，所以只要不断挥刀就能把子弹打返，注意这关会出现使用机关枪的敌人，如果对打返有信心可以在他开火一瞬间攻击，将其子弹全部打回，如果操作还不熟练的话就还是老老实实的躲吧，被机关枪全中可不是什么好玩的事儿，本关没有BOSS，杀一定数量敌人即过关。



都较为密集，而且数量不少。酒场2楼也会出现敌人，如果一楼不出敌人了就马上从左右两边上楼去打，楼上通道狭窄，所以只要不断挥刀就能把子弹打返，注意这关会出现使用机关枪的敌人，如果对打返有信心可以在他开火一瞬间攻击，将其子弹全部打回，如果操作还不熟练的话就还是老老实实的躲吧，被机关枪全中可不是什么好玩的事儿，本关没有BOSS，杀一定数量敌人即过关。

注:酒场中间的桌椅可以用来躲避子弹,多利用。



普通难度 HI SCORE 奖励:无法者の帽子
困难难度 HI SCORE 奖励:にやんこの耳
可以取得的人物通称名:オウフ

STAGE3 血風の町

这关还是在町中战斗,敌人的机枪手数量有所增加,如果此时有二刀流武器的话就可以拿来在这关打返,以现在的攻击力一般弹两发子弹就能击倒敌人。另外,在敌人数量多的地方把倒地的敌人抓起来当人肉盾牌也是很有用的方法。本关杀死一定数量敌人之后就会进入 BOSS 战。



BOSS



这扛枪的大家伙现在一般只会用机枪连射攻击,想要通过打返来制服他显然是不现实的,但是近身攻击的话他又会防御得很死。只有先在远处吸引他开枪,然后连按○键(或者 R1 键)紧急回避到其身后猛攻,等他转身防御之后再重复以上步骤就能轻松将其击败。另外,这里再讲一个比较邪门的打法,首先是攻击力至少达到 90 以上,并且使用二刀流武器,可以在一开始就正对其枪口攻击,由于二刀流攻击频率很高,可以将大部分子弹打返,只要不停攻击的话在几秒钟就能把 BOSS 搞定。

普通难度 HI SCORE 奖励:王女の帽子
困难难度 HI SCORE 奖励:激烈!! 春風さん
可以取得的人物通称名:イヴ

STAGE4 死にゆくもの

本关没有 BOSS,就是普通的杂兵战而已。这关要注意新出现的一种使用回旋镖的敌人,攻击力和体力都很高,出现后必须尽快干掉他。杀死一定数量敌人后就能过关。



普通难度 HI SCORE 奖励:牛飼いの縄
困难难度 HI SCORE 奖励:拳斗ベルト
可以取得的人物通称名:ヴァイル

STAGE5 招待状

这关是在室内战斗,目的是迅速跑向大门处,在大门处杀一定数量敌人后 BOSS 就会出现。注意本关敌人数量极多,而且有很多投掷炸弹的敌人,如果被炸一定要迅速受身,否则躺在地上挨枪子儿可是很痛苦的。



BOSS



这关 BOSS 还是 3 关的那家伙,不过这次他不会用枪射击,而是直接用枪来砸,但是其砸的范围只限与其正面的 180 度,所以只要在其攻击的瞬间按○键回避到他身后再攻击就能轻松获胜了。另外值得注意的是这场 BOSS 战周围同时会不断出杂兵,出现炸弹兵时一定要优先解决。

普通难度 HI SCORE 奖励:夏面スカーフ
困难难度 HI SCORE 奖励:悪魔の羽
可以取得的人物通称名:リトルベイビー

STAGE6 疾风迅雷

正如这关的标题名字,疾风迅雷就是本关的行动准则,不用管周围的敌人,以最快速度跑到出口处就能过关。



普通难度 HI SCORE 奖励:陸奥関卡 Extra05 追加
流寓ストリングス
困难难度 HI SCORE 奖励:にやんこの右手
可以取得的人物通称名:クールティ

STAGE7 赏金首

本关会出现新的敌人——女狙击手,她们在很远的地方就能发现主角并且开枪攻击,而且攻击力高,一旦被击中就会倒地;不过她们的弱点是每次攻击的间隔时间很长,抓好时机挥刀很容易就能打返成功。(打返也是杀死狙击手的最好方法,因为她们往往都站在高处,直接攻击不易砍倒的地方)杀死一定数量敌人后即是本关的 BOSS 战。



BOSS

本关的 BOSS 其实就是侍道 1 中前往日本学习武士道的那个黑人,只不过现在还没有减肥而已。想从正面攻击到这家伙是绝对不可能的,只要一从正面靠近,他就会在地上打滚(真够无赖的……),必须趁他开枪射击时回避到他身后攻击才能确实对其造成伤害;另外他在体力很少时会使用威力极大的蓄力跟踪射击,千万不能让他射中。

普通难度 HI SCORE 奖励:保安官のバッジ
困难难度 HI SCORE 奖励:にやんこの左手
可以取得的人物通称名:ジェネラル

STAGE8 再会

第二次在酒场进行的战斗,敌人变得更多更强,而且使用机关枪的敌人也会常常出现,本关一定要注意回避,稍微多中几枪的话体力就没有了,而这关又比较难打出回道道具。本关会出现两个很胖的敌人,这种敌人虽然开枪很慢,但是威力极大,大约 3-4 发子弹就能打死主角,对付他们时一定要小心回避。另外酒场的桌椅还是能起到阻拦子弹的效果,要多加利用。击败第 2 个胖家伙后就进入 BOSS 战。



BOSS

本关 BOSS 在不攻击的时候我们是绝对追不上他的,只需要在原地等他在远处开枪攻击时紧急回避到他身边在狂攻就行了,这家伙防御力极低而且不会防御,两套招下来就能将其搞定。

普通难度 HI SCORE 奖励:牛飼いのブーツ右
困难难度 HI SCORE 奖励:蒸気エンジン
可以取得的人物通称名:フェイスレス

STAGE9 突入

如同标题所示,本关的任务就是快速突入矿坑最深处,不用将途中的敌人全部杀光,只需要把前进途中挡路的干掉



即可,冲入矿坑最深处后就是本关的 BOSS 战。



本关 BOSS 是一红一黑两个行动迅速的小矮人。其中黑色的矮人主要是近身攻击,而且能够防御我方攻击,对付他只需要不断进攻就能打破其防御;而红色的矮人则是只使用散弹攻击,而且他的移动力极高,即使在其攻击时紧急回避也未必能追上他,只有靠打返才能将其打倒,最好是使用二刀流武器。(打红色矮人的简单方法:跳进附近的木架之间就能让散弹都打到木架上,但是在木架之间一直挥刀却可以将子弹打返,这样就能轻松获胜)

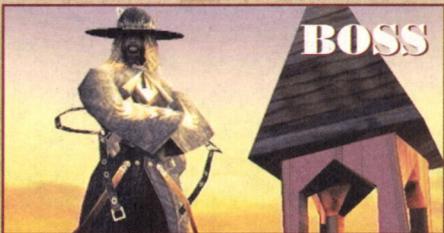
普通难度 HI SCORE 奖励:隠闘关卡 Extra09 追加
牛相いのブーツ左
困难难度 HI SCORE 奖励:春風さんの右前足
可以取得的人物通称名:ネイサン・ジョイ

STAGE10 プレイクアウト

本关的首要任务是要破坏小镇中的全部七枚定时炸弹,右上方迷你地图上的白色方块就代表定时炸弹所在的位置,破坏定时炸弹



的方法就是直接挥刀攻击,全部七枚定时炸弹破坏之后就是本关的 BOSS 战。



这次的 BOSS 就是在第 8 关酒场里交过手的那个家伙,这次只不过是换了一个宽敞的地方作战而已。打他还是老方法,等他在远处开枪攻击时紧急回避到他身边狂攻就行了。虽然这次 BOSS 战周围的杂兵很多,但是场地较酒场要大得多,所以不必理会杂兵,专心与 BOSS 战斗即可。

普通难度 HI SCORE 奖励:隠闘关卡 Extra10 追加
无法者のブーツ右
困难难度 HI SCORE 奖励:春風さんの左前足
可以取得的人物通称名:ノーティ・アンネ

STAGE11 絞首刑

本关是要拯救正要被送上绞刑架的那位黑人警察,战斗开始后他就会站在绞刑台上,当然现在不用理他,专心对付敌人才是正事。这次会有很多狙击手出现,而

且普通敌人也常常都站在房顶等很高的地方,建议这关装备可以进行二段跳跃徒手武器,这样就能很容易打到站在高处的敌人。本关只要杀死一定数量敌人之后即可过关。



普通难度 HI SCORE 奖励:无法者のブーツ左
困难难度 HI SCORE 奖励:鋼鐵の廣告
可以取得的人物通称名:ドナルド

STAGE12 荒野の決斗

本关是在游戏中最宽敞的场地荒野上战斗,场地上除了几棵仙人掌之外几乎没有有什么障碍物,虽然有利于行动,但是敌人的子弹也可以毫无阻拦的射向主角,为避免腹背受敌,一定要随时观察地图上的敌人的位置,杀死一定敌人之后进入 BOSS 战。



最后一次和这个家伙战斗,这次他会同时使用前两次战斗时使用的攻击方式,机枪扫射和近身攻击并用;所以在打法方面要稍微改变一下,在远处吸引他开枪扫射后紧急回避到他身后,攻击 3-4 次之后便再用迅速离开其身边躲避近身攻击,如此循环只要几个回合下来即可获胜。(如果攻击力够高,又使用二刀流武器的话,硬拼也是可以行的。)

普通难度 HI SCORE 奖励:正義のブーツ右
困难难度 HI SCORE 奖励:にゃんこのしっぽ
可以取得的人物通称名:ジャン

STAGE13 失われし魂

第三次在酒场的战斗,这次敌人的进攻节奏极为疯狂,而且还会有大量投掷炸弹的敌人出现,最好装备一把三项能力数值都增加得



较高的武器来打这一关,本关没有 BOSS,杀死一定数量敌人后即可过关。

普通难度 HI SCORE 奖励:隠闘关卡 Extra13 追加
正義のブーツ左
困难难度 HI SCORE 奖励:鮮血のグローブ右
可以取得的人物通称名:フェイスレス(量产)

STAGE14 人、なきがごとく

荒野上的杂兵战,唯一的难点就在于高台上的几个狙击手和一个胖子敌人,一开始先躲开他们不管,等敌人能量槽满了再过来用连杀就能轻松干掉他们。杀死一定数量敌人后本关结束。



普通难度 HI SCORE 奖励:流高のブーツ右
困难难度 HI SCORE 奖励:鮮血のグローブ左
可以取得的人物通称名:ランキー

STAGE15 花は櫻木、人は武士

本关是前往与主角大哥决斗,不过一开始照例还是要到庭院外来一场杂兵战的。此时所有种类的敌人都会出现,而且数量极多,火力十分凶猛,必要的时候抓个敌人来挡挡子弹也是很爽的(被抓者瞬间就会被无数子弹贯穿……)。杀死一定数量敌人后进入 BOSS 战。



弃刀从枪的大哥实力果然不是盖的,移动速度和攻击速度都很高,被他打倒时一定要及时按×键受身,否则躺在地上会被打得很惨的。攻击他的方式还是趁其开枪时紧急闪避到其身旁再连砍即可,注意



BOSS
砍中3-4刀之后就再用闪避离开其身旁(再多砍的话会被他用双枪将我方武器弹开),如此反复几次就能获胜。如果使用二刀流的话也可以不和他近身作战,靠二刀的猛烈攻势和他玩打返也能获胜。

普通难度 HI SCORE 奖励:隐藏关卡 Extra16 追加
流高のブーツ左
困难难度 HI SCORE 奖励:恶魔のしつぽ
可以取得的人物通缉令:乱堂



BOSS
一上来先将身后的杂兵干掉,BOSS 的远程攻击每次只有一发子弹,但是威力极大,注意闪避即可,在其开枪时紧急闪避到其身旁攻击,砍3刀后马上用跳跃或者紧急闪避来躲开其360度的大范围攻击(其近身攻击威力和范围都很大,攻击时千万不要太贪心)。另外注意后方不断出现的投弹手、机枪手等;投弹手出现的话最好马上干掉;被机枪手扫射到必须马上紧急回避,否则BOSS再补一下可就很危险了。打败他之后就能迎来期待已久的通关画面了。

通关后奖励:武器:鬼鸟魂/ラルフ
武器:スコピオン
追加 HARD 难度
追加“SURVIVAL MODE”模式
HARD 通关后获得武器:キングGB
普通难度 HI SCORE 奖励:军神の兜
困难难度 HI SCORE 奖励:情熱の烟突
可以取得的人物通缉令:スウィーティ(普通难度)
ラルフ/ゴールドバグ(正装)

★ **隐藏关卡**

游戏中有 EXTRA6、EXTRA9、EXTRA10、EXTRA13 和 EXTRA16 总共 5 个隐藏关卡,达成特定条件后即可进入。隐藏关卡的难度比普通关卡难度要高出许多,敌人数量多,而且攻击频率变得更快,不过总的来说如果能够通关的话要再完成这些关卡也就不难了,只是要获得关卡奖励就有一定难度了。由于隐藏关卡基本上都是杀敌,杀敌、再杀敌……这里只把隐藏关卡的能获得奖励列出。



Extra6: 骑士の靴
HARD 武器:走马灯/军神の靴
Extra9: 骑士の脛当右
HARD 武器:柵面/军神の脛当右
Extra10: 骑士の脛当左
HARD 武器:タケフジ/军神の脛当左
Extra13: ラルフ
武器:スマートデビル/骑士の兜右手
HARD 武器:云焰/军神の脛当右
Extra16: 骑士の兜左手
HARD 武器:十笈杖/军神の脛当左

STAGE 16 サムライスピリッツ

最终决战就在与第5关相同的房间中进行,只不过由脱出战变成了突入战,敌人完全不用理会,直接冲上3楼就是最终BOSS战。



“侍”之魂——西部武士武器一览



虎河豚
获得方法:游戏初期即拥有
招式类型:中段
初始数值:HP+5/MP+5/POW+5
每级增加数值:HP+5/MP+5/POW+5
LV10 能力:HP+50/MP+50/POW+50



薪割り
获得方法:LV3 获得
招式类型:上段
初始数值:HP-8/MP+2/POW+18
每级增加数值:HP+2/MP+2/POW+8
LV10 能力:HP+10/MP+20/POW+70



百鬼夜行
获得方法:LV27 获得
招式类型:上段
初始数值:HP+12/MP+22/POW+38
每级增加数值:HP+2/MP+2/POW+8
LV10 能力:HP+30/MP+40/POW+90



灭龙刀
获得方法:LV59 获得
招式类型:上段
初始数值:HP-2/MP+10/POW+10
每级增加数值:HP-2/MP+10/POW+10
LV10 能力:HP-20/MP+100/POW+100



野太刀
获得方法:LV5 获得
招式类型:下段
初始数值:HP+18/MP+2/POW-8
每级增加数值:HP+8/MP+2/POW+2
LV10 能力:HP+70/MP+20/POW+10



下克上
获得方法:LV30 获得
招式类型:下段
初始数值:HP+38/MP+22/POW+12
每级增加数值:HP+8/MP+2/POW+2
LV10 能力:HP+90/MP+40/POW+30



トライデント
获得方法:LV37 获得
招式类型:下段
初始数值:HP+10/MP+4/POW+4
每级增加数值:HP+10/MP+4/POW+4
LV10 能力:HP+100/MP+40/POW+40



天露
获得方法:LV10 获得
招式类型:居合
初始数值:HP-27/MP+23/POW+13
每级增加数值:HP+8/MP+8/POW+8
LV10 能力:HP+27/MP+77/POW+87



斑雪

获得方法:LV39 获得
招式类型:居合

初始数值:HP-9/MP+44/POW+34
每级增加数值:HP+1/MP+4/POW+4
LV10 能力:HP+0/MP+80/POW+70

大般若



获得方法:LV7 获得
招式类型:片手

初始数值:HP-9/MP+13/POW+3
每级增加数值:HP+1/MP+3/POW+3
LV10 能力:HP+0/MP+40/POW+30



鬼男魂

获得方法:通过 NORMAL 难度第 16
关后获得
招式类型:居合

初始数值:HP-3/MP+10/POW+10
每级增加数值:HP-3/MP+10/POW+10
LV10 能力:HP-30/MP+100/POW+100

蜻蛉



获得方法:LV35 获得
招式类型:片手

初始数值:HP+11/MP+33/POW+23
每级增加数值:HP+1/MP+3/POW+3
LV10 能力:HP+20/MP+60/POW+50



キングGB

获得方法:通过 HARD 难度第 16 关
后获得
招式类型:片手

初始数值:HP-3/MP+10/POW+8
每级增加数值:HP-3/MP+10/POW+8
LV10 能力:HP-30/MP+100/POW+80

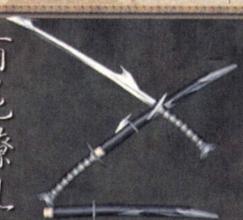
飞沫



获得方法:LV13 获得
招式类型:二刀流

初始数值:HP-8/MP-7/POW+22
每级增加数值:HP+4/MP+3/POW+2
LV10 能力:HP+30/MP+20/POW+40

百花缭乱



获得方法:LV43 获得
招式类型:二刀流

初始数值:HP+15/MP+11/POW+44
每级增加数值:HP+5/MP+1/POW+4
LV10 能力:HP+80/MP+20/POW+80



双斧将

获得方法:LV75 获得
招式类型:二刀流

初始数值:HP+10/MP-3/POW+10
每级增加数值:HP+10/MP-3/POW+10
LV10 能力:HP+100/MP-30/POW+100



走马灯

获得方法:通过 HRAD 难度 Extra6
后获得
招式类型:上段

初始数值:HP-3/MP+0/POW+21
每级增加数值:HP-3/MP+0/POW+21
LV10 能力:HP-30/MP+0/POW+210

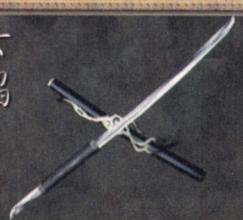
村雨



获得方法:通过 HRAD 难度 Extra9
后获得
招式类型:下段

初始数值:HP-5/MP+21/POW+2
每级增加数值:HP-5/MP+21/POW+2
LV10 能力:HP-50/MP+210/POW+20

云焰



获得方法:通过 HRAD 难度 Ex-
tra13 后获得
招式类型:居合

初始数值:HP+1/MP+8/POW+8
每级增加数值:HP+1/MP+8/POW+8
LV10 能力:HP+10/MP+80/POW+80

タケフジ



获得方法:通过 HRAD 难度 Ex-
tra10 后获得
招式类型:片手

初始数值:HP-5/MP+13/POW+7
每级增加数值:HP-5/MP+13/POW+7
LV10 能力:HP-50/MP+130/POW+70



十曼珠

获得方法:通过 HRAD 难度 Ex-
tra16 后获得
招式类型:二刀流

初始数值:HP+0/MP+0/POW+17
每级增加数值:HP+0/MP+0/POW+17
LV10 能力:HP+0/MP+0/POW+170

神佛存



注:最强武器,装备后可二段跳,且普通弹返
拥有打返效果。

获得方法:迷之入手法
招式类型:中段

初始数值:HP+40/MP+40/POW+95
每级增加数值:HP-10/MP-10/POW+45
LV10 能力:HP-50/MP-50/POW+500

各类武器性能分析

中段武器:最大连续 5 连斩;蓄力攻击时间短;跳跃斩打点高。追求完美连杀时装备中段武器容易判断按键时机。

上段武器:最大连续 4 连斩;蓄力攻击时间长,威力极大;跳跃斩打点低。斩击判定时间较长,比较适合用来打返。

下段武器:最大连续 5 连斩,斩击范围多为直线;蓄力攻击时间一般,威力大;跳跃斩打点低;普通弹返有一定机率将子弹打返。在敌人多的关卡中使用弹返能起到很好的效果。

居合武器:最大连续 3 连斩,斩击范围

大,且斩击时移动距离远;蓄力攻击时间一般,威力大;不能使用弹返,可以在空中回避;跳跃斩打点低。居合武器攻击判定出现得很快,适合用来打返。

片手武器:最大连续 6 连斩,威力偏低;蓄力攻击时间短,威力中;可以使用二段跳,跳跃斩打点低。二段跳是取得大部分关卡中的通缉令的必要条件。

二刀流武器:最大连续 5 连斩,斩击威力大;蓄力攻击时间长,威力大;跳跃斩打点低。很容易将子弹打返,而且武器本身威力很大,适合用于 BOSS 战。

全 Lv up 获得称号、武器、装饰品一览

等级数	称号、武器、装饰品
LV1	称号:修行中
LV3	称号:情热の侍武器:薪割り
LV5	称号:腕利き武器:野太刀
LV7	称号:侍先生/武器:大般若
LV10	称号:传说(尊)の侍武器:天露
LV11	装饰品:アフロ
LV12	装饰品:カーニバル面
LV13	称号:超一流/武器:飞沫
LV14	装饰品:骨董眼镜
LV16	称号:凄婉/装饰品:きつねの面
LV19	称号:达人
LV19-21	装饰品:天狗面、琵琶
LV23	称号:剑豪/装饰品:般若面
LV26	装饰品:番伞
LV27	称号:剑圣/武器:百鬼夜行

等级数	称号、武器、装饰品
LV28	装饰品:南国土产
LV30	称号:スペシャリスト/武器:下克上
LV31	装饰品:超弩级手里剑
LV32	装饰品:あいつの棺桶
LV34	装饰品:猿の作次郎
LV35	称号:ジエントルマン/武器:蜻蛉
LV36	装饰品:气高い鸟
LV38	装饰品:わけ有りな鉢卷
LV39	称号:侍ファイター/武器:斑雪
LV40	装饰品:独眼流眼袋
LV41	装饰品:海贼帽
LV42	装饰品:海盜マント
LV43	称号:侍ボンバー/武器:百花缭乱
LV44	装饰品:近代兵器
LV45-46	装饰品:おしゆ~れ眼镜

等级数	称号、武器、装饰品
LV48	称号:荒野の侍
LV48-49	装饰品:能面
LV50-51	装饰品:ユリの花饰
LV53	称号:绝伦
LV53-54	装饰品:縁起でもない面
LV59	称号:钢铁の侍武器:灭龙刀
LV60	装饰品:回转驱动式
LV67	称号:传说/武器:トライデント
LV70	装饰品:天使の翼
LV75	称号:武士道/武器:双斧将
LV80	装饰品:天使の輪
LV83	称号:スーパーヒーロー/装饰品:ガスマスク
LV90	装饰品:天盖
LV99	称号:サムライ/装饰品:ナイトスコop

恶搞装饰品一览 (哈哈哈哈哈.....)

 恶魔之角	 军神之兜	 蒸汽火车烟囱	 猫耳	 兔子头套
 恶魔的翅膀	 恶魔的尾巴	 猫尾巴	 火车头腰带	 军神之铠
 拳王腰带	 蒸汽引擎	 流浪者的吉它	 爆发式头套	 鸟羽面具
 天狗面具	 琵琶	 般若面具	 鹦鹉	 超巨大手里剑
 那家伙的棺桶	 猿猴作次郎	 五寸釘之头带	 海贼帽	 海贼披风
 近代兵器	 回转驱动式电锯	 天使之羽翼	 防毒面具	 天使光环

勇者斗恶龙 & 最终幻想

富豪街

Special

■机种:PS2

■类型:TAB

■厂商:SQUARE-ENIX

■发售日:12.22

■文:牛蛙

■责编:牛蛙

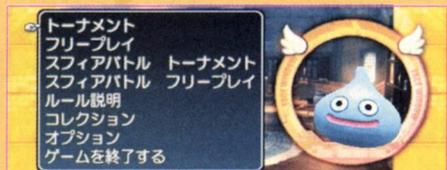
几年前,当ENIX和SQUARE还各自是一家公司的时候,曾经想像过两家厂商的招牌RPG游戏DQ(勇者斗恶龙)和FF(最终幻想)中的人物如果能同时出现在一个游戏中,那该是一件多么奇妙的事……当然,几年前这也只是幻想而已……

几年后,当ENIX和SQUARE正式宣布合并的时候,我知道——在不久的将来,几年前的梦想一定会实现……

现在,云集DQ和FF众多角色的棋盘类游戏《DQ&FF IN 富豪街 特别版》终于出现在眼前。接下来要做的当然就是叫上朋友一起进入DQ和FF这梦幻组合而成的世界吧!

模式解说

- トーナメント: 淘汰赛模式(只限单人游戏)
- フリープレイ: 自由模式(可1-4人同时玩游戏)
- スフィアバトル トーナメント: 晶球盘战斗淘汰赛模式(只限单人游戏)
- スフィアバトル フリープレイ: 晶球盘战斗自由模式(可1-4人同时玩游戏)
- ルール説明: 游戏规则说明
- コレクション: 游戏成绩表一览
- オプション: 系统选项菜单
- ゲームを終了する: 结束游戏



注:两种晶球盘战斗模式必须将淘汰赛模式的全部关卡完成后才能选择。

注2:晶球盘战斗模式的进行方式与普通模式一样,只不过增加了可以使用晶球盘上晶球的特殊能力的系统,在每回合投掷骰子之后还可以再投掷一次晶球骰子来使用晶球。

系统解说

相信大富翁类型的棋盘类游戏玩家们应该都有玩过的吧,这次的DQ&FF“大富翁”的玩法就是这样,而且游戏没有什么太难懂的地方,玩家只需要投掷骰子移动,然后通过购买土地和股票来使自己的总资产达到关卡要求的数量即可获胜,当然途中还会遇到各种各样的突发事件和小游戏。

注:各种小游戏在玩家进入地图上的游乐场之后便会随机出现一种。



▲FF战斗小游戏

操作说明

十字键左摇杆:选项移动/控制移动方向

○键:决定

×键:取消

△键:切换至地图观察模式

SELSECT键:地图观察时改变视角

注:除此以外的其它按键在游戏中都不起作用。



角色简介

对于这个游戏想必玩家们最关心的是会有哪些DQ和FF的角色出现吧。这次总共有36个角色可以供玩家选择,DQ和FF各18个。游戏初期可以选择20个,将两种淘汰赛的全部关卡完成之后还能增加16个。另外,还会有不少辅助角色(如特鲁尼克,奥丁等)会作为NPC在游戏中出现。

接下来就让我们看看到底是哪36个角色吧!



玩家自定义名

《勇者斗恶龙2》主人公,传说之勇者罗特的子孙,也是游戏中罗雷西亚王国的王子。为打败邪恶大神官哈根而开始了漫长的旅途。

出现方法: 将スフィア-ナメント模式中的カングタコース完成。



勇者



克劳德(クラウド)

《最终幻想7》主人公,前神罗1级战士,蒂法的青梅竹马。像很多男孩子一样,年幼的克劳德憧憬强大的力量,将传说中的战士萨菲罗斯视为自己的偶像,梦想有一天能和他一样强。在神罗都市与艾莉斯相遇使克劳德的命运发生了改变。

出现方法: 游戏初期即可选用。



战士



普琳(プリン)

《勇者斗恶龙2》主要角色,同样也是继承了勇者罗特的血脉,拥有使用强力咒文的能力。本身是穆恩布鲁克王国的公主,在王国被哈根所灭之后,为了打倒哈根而与主人公一同展开了冒险。

出现方法: 游戏初期即可选用。



魔法使



艾莉斯(エアリス)

《最终幻想7》女主人公之一,贫民街的卖花少女,星球上唯一仅存的古代种,虽然身背沉重的宿命,但艾瑞丝始终保持着活泼开朗的性格。与克劳德相遇后改变了她的命运,之后为阻止其发动毁灭地球的陨石魔法而在古代种之都被萨菲罗斯杀害。

出现方法: 游戏初期即可选用。



僧侣



古吉(クッキー)

《勇者斗恶龙2》主要角色,与前两人一样也是勇者罗特的子孙,是可以使用咒文的魔法战士。本身是萨马尔多利亚王国的王子,在旅途中与主人公相遇之后与其一同踏上讨伐暗黑大神官哈根的旅途。

出现方法: 游戏初期即可选用。



战士



蒂法(ティファ)

《最终幻想7》女主人公之一,克劳德的青梅竹马,也是唯一了解他真实过去的人。对抗神罗集团的阿巴兰奇组织一员,与克劳德一起与神罗战斗以及追寻企图毁灭星球的萨菲罗斯。使用名为“ザンガン流格斗术”的格斗技战斗,拥有很高的人气。

出现方法: 游戏初期即可选用。



格斗家



莱安(ライアン)

《勇者斗恶龙4》主要角色,巴特兰德王国的王宫战士。冷静沉着的性格加上高超的剑术使他成为王宫战士中的佼佼者。为寻找拯救世界的勇者而离开王宫展开了旅途,途中与一只霍米史莱姆相遇并一起旅行。

出现方法: 游戏初期即可选用。



战士



斯考尔(スコール)

《最终幻想8》主人公,巴拉姆学园特殊部队SeeD的一员。使用枪刃作为武器,有着出类拔萃的战斗资质。但是由于他那种若即若离的态度,以及不爱说话、冷漠、不善交际的性格,使他被当成学园问题学生之一。

出现方法: 游戏初期即可选用。



战士



克里夫特(クリフト)

《勇者斗恶龙4》主要角色,侍奉桑德海姆王家的年轻神官,暗恋公主阿莉娜,并且与阿莉娜一同踏上了旅途。擅长使用DD系列的即死咒文“ザギ”,而且是神官职业中少有的用剑作为武器。不过他患有恐高症的弱点。

出现方法: 游戏初期即可选用。



僧侣



莉诺亚(リノア)

《最终幻想8》女主人公,活泼爽朗,喜欢自由奔放,讨厌受到拘束的生活。对什么事都非常积极,由于那天不怕地不怕的个性,使她很快融入“森林猫头鹰”组织,并且成为很有发言权的人物。在参加巴拉姆学院举办的舞会时,与斯考尔命运般相遇。

出现方法: 游戏初期即可选用。



僧侣



阿莉娜(アリーナ)

《勇者斗恶龙4-被引导的人们-》主要角色,桑德海姆王国的公主。与公主身份不符的是她十分好动,为了展开武术家的修行而与王宫魔法使布莱和神官克里夫特一起在世界旅行,并且在旅途中与“勇者”相会。

出现方法: 游戏初期即可选用。



战士



陆行鸟(チョコボ)

最终幻想系列的吉祥物,在游戏中一般作为主角们的移动工具而出现。不过在《陆行鸟之不思议谜宫》和《陆行鸟赛车》中它“转正”作为主角出现。

出现方法: 将スフィア-ナメント模式中的暗のクリスタルコース完成。



商人



玩家自定义名

《勇者斗恶龙5》主人公，少年时代跟随父亲帕帕斯一同旅行途中帕帕斯为保护他而身亡，之后与比安卡和芙罗拉两位女性其中一位结婚生下一儿一女，并且为讨伐魔王米鲁特拉斯展开了旅程。

出现方法：将スフィートナメント模式中スライムベスコス完成。



商人



尤娜 (ユウナ)

《最终幻想10-2》主人公之一，在FF10中击倒了“シン”的伟大的召唤士。在10-2中为了寻找在前作中失踪的迪达，与琉库、佩恩组成了海鸥团，成为了一名晶球盘猎人，在着装和性格上都和之前有着极大的反差。

出现方法：游戏初期即可选用。



踊り子



史莱姆 (スライム)

勇者斗恶龙系列历代都会在最初出现的低级魔物，由于其可爱的造型而成为了DQ系列的吉祥物，并且在之后也“转正”成为《史莱姆——冲击的尾巴团》的主角。

出现方法：游戏初期可选。



商人



琉库 (リュック)

《最终幻想10-2》主人公之一，希德的女儿，虽然幼时就失去了母亲，但仍然拥有活泼开朗的性格。在FF10中与迪达和尤娜一同击败了“シン”，之后在10-2与尤娜、佩恩组成海鸥团，为寻找晶球盘而在各处旅行。

出现方法：游戏初期即可选用。



盗贼



卡恩达塔 (カンダタ)

《勇者斗恶龙3》的敌方角色，罗马利亚城附近的盗贼团首领，典型盗贼造型。在游戏中被勇者一行打败后便消失了行踪……

出现方法：游戏初期即可选用。



盗贼



佩恩 (パイン)

《最终幻想10-2》主人公之一，据记录曾是“シン”讨伐精锐部队“阿卡吉队”的一员。现在与尤娜、琉库组成了以寻找珍贵的晶球盘为目的的组织——海鸥团，并且与二人一起在各地旅行。另外，她应该算是FF系列少有的擅长用剑的女性角色。

出现方法：游戏初期即可选用。



战士



特利 (テリー)

《勇者斗恶龙怪兽篇》主人公，为救回被魔物带到异世界的姐姐而前往异世界旅行的少年，在异世界成为魔物大师，并且让很多魔物成为同伴，在“星降之夜大会”中获得优胜找回了姐姐。长大后特利还作为主要角色在DQG中出现。

出现方法：游戏初期即可选用。



商人



迪达 (ティータ)

《最终幻想10》主人公，本来是一名水球队员，在一次比赛中被“シン”卷入了一个未知的世界，并且在这个世界与召唤士尤娜相会，之后为了找到回原来世界的方法与尤娜等人一起击败了“シン”，回到了原来的世界。

出现方法：游戏初期即可选用。



战士



芙罗拉 (フロラ)

《勇者斗恶龙5》女主人公之一，萨拉波那町的大富豪多曼的女儿，由于父亲的严格管教，一直向往自由的生活，与主人公相遇之后使她的命运有了极大的改变。（是否与主人公结婚就要看玩家们自己的选择了）

出现方法：游戏初期即可选用。



商人



比比 (ビビ)

《最终幻想9》主要角色之一，头上戴着一顶大大的尖帽，典型的黑魔法师造型的角色。出生不明，被一位名叫古万的老人养大，在老人死后在亚力克山大城堡偶然卷入公主的诱拐事件，此后便与FF9主人公盗贼齐丹一起展开了奇妙的旅程。

出现方法：游戏初期即可选用。



魔法使



比安卡 (ビアンカ)

《勇者斗恶龙5》女主人公之一，田园小町阿鲁卡巴宿屋主人的女儿，与主人公青梅竹马，长大之后为了照顾病弱的父亲而隐居到山里的小村中，并且在这时与主人公再次相遇，而这次相遇使她的命运有了极大的转变……

出现方法：游戏初期即可选用。



魔法使



塔鲁塔鲁 (タルタル)

《最终幻想11》威达斯联邦的主要构成种族之一，这里出现的是这个种族的男性版本。塔鲁塔鲁虽然外表看上去像小孩，但实际上这已经是他们成年的模样，塔鲁塔鲁族的人多为黑魔法师职业。

出现方法：将スフィートナメント模式中的暗のクリスタルコース完成。



商人



玩家自定义姓名

《勇者斗恶龙6》主人公，与妹妹塔妮娅2人平静的生活在边境村庄。在觉醒了“勇者”的能力之后与同伴一起为打败魔王迪斯塔姆阿，追寻世界之谜而展开冒险。

出现方法：将スフィアトーナメント模式中的カングタコース完成。



勇者



尤娜 (ユウナ)

《最终幻想10》女主角，传说召喚士布拉斯卡的女儿。为了再度击倒复活的“シン”，发动究极召喚而与守护者基玛利在各地的寺院旅行。之后与意外来到这个世界的迪达相遇……

出现方法：将トーナメント模式中的チョコボコース完成。



僧侶



玩家自定义姓名

《勇者斗恶龙7》主人公，出生在小渔村的少年。因为与王子基法和同村女孩玛丽贝尔一同进入了被称为“禁断之地”的神殿，从而开始了壮大的冒险之旅……

出现方法：将スフィアトーナメント模式中的スライムベスコース完成。



勇者



阿隆 (ア-ロン)

《最终幻想10》主要角色之一，与布拉斯卡，迪达的父亲杰克特一起将“シン”击败的“传说之守护者”。在2人死后，遵从2人遗言一直保护着迪达和尤娜，并且与他们一起踏上再次征讨“シン”的旅途。

出现方法：将トーナメント模式中的クリスタルコース完成。



勇者



龙王 (りゅうおう)

《勇者斗恶龙》系列初代的最终BOSS，如同其名字“龙王”，他的真身其实是一条巨大的龙。

出现方法：将トーナメント模式中的ロトコース完成。



贤者



萨非罗斯 (セフィロス)

《最终幻想7》的最终BOSS，神罗有史以来的最强战士，被称作传说中的英雄。在见到被魔晄浸泡的人类后对自己身世产生疑问，之后在古代种神殿生命泉中，他认清了杰诺瓦和古代种的区别，从此走上了灭世之道。

出现方法：将トーナメント模式中的クリスタルコース完成。



勇者



库库鲁 (ククール)

《勇者斗恶龙8》主要角色之一，从小父母双亡，被玛艾拉修道院的院长抚养长大。成年后成为圣堂骑士团成员。由于院长被谜之道化师所杀，为了报仇与同样要追赶道化师的杰茜卡等人一同开始旅行。

出现方法：将トーナメント模式中的スライムコース完成。



僧侶



莫古利 (モ-グリ)

《最终幻想11》中出现的可爱魔物（其实在FF系列其它作品中也常常作为路行鸟的搭档出现），拥有能理解人类语言的能力，在游戏中作为新冒险者的指导者而存在，另外它们还是FF世界值得信赖的邮差。

出现方法：将トーナメント模式中的チョコボコース完成。



商人



亚冈斯 (ヤングス)

《勇者斗恶龙8》主要角色之一，巴鲁米特出身的山贼，在与BOB主人公相遇后盆盆洗手，一同开始了追寻多尔玛盖斯的旅途。

出现方法：将トーナメント模式中的ロトコース完成。



盗贼



凡恩 (ヴァン)

《最终幻想12》主人公，出生阿尔凯迪亚帝国支配下的旧达鲁玛斯卡王国的城下町，性格十分明朗的少年。（由于FF12还未发售，所以也没有太多介绍，不过这次主角也是FF系列中少有的盗贼职业主角吧）

出现方法：将スフィアトーナメント模式中的チョコボコース完成。



盗贼



杰茜卡 (ゼシカ)

《勇者斗恶龙8》主要角色之一，利扎斯村阿鲁巴特家族的大小姐。因为哥哥萨鲁特被谜之道化师所杀，为了报仇而离开故乡。途中与库库鲁等人相遇并且一同上路。

出现方法：将トーナメント模式中的スライムコース完成。



魔法使



阿榭 (ア-シエ)

《最终幻想12》女主角之一（应该是吧），小国达鲁玛斯卡王国的国王的独生女儿，这个国家唯一的王位继承人。在王国被帝国占领后，她投身到解放祖国的战争中，并在一次偶然的机会与凡恩相遇……

出现方法：将スフィアトーナメント模式中的チョコボコース完成。



隔り子

テイルズオブザワールド なりきりダンジョン3

■机种:GBA ■类型:SRPG ■发售日:05.1.6
■厂商:NAMCO ■文:Akari ■责编:星辰

世界传说~换装迷宫3

全菜单详解

队伍编成菜单

いれる	加入小组
いはず	离开小组
かたぞん	全部清除出小组
たいせい	队伍调整
ステータス	状态
ひょうご	特技
さくせん	作战

资料菜单

1	92 / 89
2	154 (154) / 154
3	37 / 37
4	
5	
6	

① 服装图鉴 ④ 获得的石版
② 怪物图鉴 ⑤ 英雄传
③ 传说系列人物图鉴 ⑥ 料理

换装

フリオ	キャロ
けんし	ウッチ
LV 19	LV 19
HP 2154	HP 1488
TP 271	TP 379

① 变更服装
② 查看目前所获得的服装及相关状态

1 自由移动时菜单

へんせい	フリオチーム	カイルチーム
ひょうご	ベストパートナー	ラブラブ?
ひょうご	フリオ	カイル
ステータス	LV19	LV19
さくせん	HP2154	HP2090
アイテム	TP271	TP300
ふく	LEADER	LEADER
カスラム	キャロ	ロニ
セーブ	LV19	LV17
	HP1488	HP2010
	TP379	TP264
	リファ	リアラ
	LV17	LV20
	HP1610	HP1790
	TP344	TP386
	9978195	

人物状态

LV 19 按左、右
键可查看角
色必杀技,
L、R键可快
速切换角色

① 物理攻击力
② 物理防御力
③ 知力(魔法攻击力和防御力)
④ 角色移动速度
⑤ EXP=当前经验/下次升级需要经验
⑥ 装备道具

1こっけき 273
2ぼうぎょ 9999
3ちりょく 164
4すばやさ 999
5EXP 67/100
6まもり
レザーマント
クリスマス

魔法及特技

记录

道具菜单

あらたし	新获得道具
ぜんぶ	全部道具
じょうぎ	常用道具
たべもの	食材
ルーツほか	服装原料
つづる	可以装备的道具
はずす	卸下所选角色的道具

作战菜单

① 自由作战
② 全力作战 (不顾忌 TP 消耗)
③ 安全第一 (回复优先)
④ 抑制消耗 (节省 TP 消耗)
⑤ 不使用特技

系统菜单

④ せんとうモード ① マニュアル セミオート オート
② せんとうモード ③ はやい ふつう おそい
④ せんとうモード ⑤ モード1 モード2 モード3
④ せんとうモード

① 战斗中可操控人物(每组组长)的操控模式
→ 全手动模式 → 半自动模式 → 全自动模式

② 信息显示速度
→ 快 → 普通 → 慢

③ 镜头显示
→ 移动的时候镜头不跟随角色进行移动 → 移动时镜头追随最后分配命令的队伍 → 移动时追随离敌最近的队伍

④ 战斗按键设定

① 攻击对象选择	ターゲット ① R
② 防御	ガード ② L
③ 普通攻击	こっけき ③ A
④ 特技攻击	とくぎ ④ B
⑤ 恢复初始设定	もとにもどす ⑤
⑥ 确定	けってい ⑥

2 进入战斗前的准备菜单

しゅつでい	出战	へんせい	备战
ミニマップ	全景地图(迷你地图)	ふく	换装
しんぱうじょう	胜败条件		
でけりすと	本关出现怪物一览		

3 战场 A 键菜单

いどう	1、移动	ステータス	5、状态
ひょうご	2、特技	たいせい	6、队列
アイテム	3、道具	さくせん	7、作战
りょうり	4、料理	きがえ	8、换装

4 战斗菜单(按 SELECT 键调出菜单)

ターン終了	回合结束	てったい	返回村庄
ミニマップ	迷你地图	カスタム	系统
勝利条件	胜利条件	ちゅうだん	中断记录
でけりすと	本关出现怪物列表		

5 战斗菜单(按 SELECT 键调出菜单)

从左到右分别为:特技、作战、道具、队列。
注:队伍在战场上移动时(非战斗状态)每回合每支队伍只能使用一次道具,同样料理每回合每支队伍也只能使用一次。

米纳库鲁镇



1 古代史研究所

布朗博士研究遗迹的地方，在雷米遗迹发现的不明物体会都带到这里来进行辨识，现在这里已经变成了维护时空安定的爱与梦想的小队的基地。

2 森林的集会所

被森林环绕的一片空地，众人都喜欢在这里休息。后来还有从其它时空来的猫人在这里搭建了帐篷，贩卖一些珍贵道具。

3 日出之桥

跨越镇上一条小河的桥，可以在桥上观赏河中的鱼儿。

4 保安官事务所

镇上的保安官康巴(コパン)的办公室所在处，附带拘留所。

5 樱花食堂

拥有好手艺的朱蒂阿姨(ジュディ)开办的食堂，很受镇上人们的喜爱。曾经出现过克里斯、康古曼等几位大叔在这里喝酒后发酒疯的事情……

6 来梦来人旅馆

看起来颇似酒吧女老板的直美(ナオミ)姐姐的旅馆。

7 あすなろ园

弗利奥和凯罗居住的地方，是温柔的波拉(ポラ)修女姐姐做管理人哦

8 雷米遗迹入口

这个镇子的特色旅游项目“遗迹游”的重要组成部分。通常情况下如果你想找莉菲尔老师，却在镇子里找不到的时候，到这里来准没有错……

9 南大桥

连接小镇和遗迹的大桥。

10 米纳库鲁广场

小镇的中心地段，中间的花坛和石柱令整个小镇充满了温馨的气氛。

11 真帆杂货屋

真帆婆婆的杂货屋，主要经营食料、自产自销的道具和服装原料，有的时候几位喜欢发明的传说英雄会把发明品拿来给婆婆代为贩卖。

12 变装商店

可爱的双子梅尔(メル)和迪奥(ディオ)的服装商店，可以改造变装服。

13 日落大桥

和日出大桥相对的桥，诗人乔尼喜欢站在这里看着自己的“人生”。

14 兔小路

幽静的林间小路，通向博士的研究所和图书馆。

15 镇立图书馆

爱书人士必来的地方，学者经常聚集在这里谈论自己世界的文化与科技。

系统解说

1 战斗系统

本次依然保留了传说系列传统的战斗模式，但是在游戏的类型上却做了较大的变化，由以前的RPG变成了SRPG。不过这次的SRPG并非普通的回合制，而是“即时回合制”，即每回合敌我双方同时行动，玩过《梦幻模拟战3》《三国志六》的玩家一定非常熟悉这个系统。在每回合开始之前，首先要安排我方角色的移动路线，移动路线根据移动距离的不同分为3种颜色，红色说明无法移动，黄色说明要走这条路线会有少许方向改变，白色说明前方一片畅通无阻。设定完成之后，选择回合结束，我方角色就开始按照预订的路线行动，同时敌方也会开始行动。一般情况下，只有在进入敌人的行动范围之内后，敌人才会开始移动，而且移动的目标通常会选择为我方角色上回合停留的地方，因此如果想避开敌人的话，就选择大角度转向吧。当移动路线上有比较难绕开的障碍物时，角色有可能会被卡住(路痴)，因此每回合都应该查看一下角色是否移动至指定的地点。在地图上和敌人相遇之后，就会自动转入战斗画面。



2 换装系统

《世界传说》系列招牌系统依然原汁原味的保留了下来，主角只要换上特定职业的服装就可以拥有相应的特技，而且在获得了传说系列角色的服装之后还可以完全COPY相应角色的能力。另外传说系列的敌方BOSS以及NAMCO其它游戏中的角色如COSMOS、太鼓等，也可以在获得相应的服装之后COPY他们的能力。

通常情况下要遵循的服装合成规律为：基础职业服装(就是那些可以在商店买到的服装)+特殊服装材料，合成服装可以到村子里的合成屋去进行操作。特殊服装材料的获得方法有以下几种：

1. 在商店里买到(なりきりショップ·换装店、マホの杂货屋·真帆杂货店、ねこにんの露天·猫人帐篷)
2. 角色好感度到达一定程度后赠予(通常靠将角色带入迷宫战斗来提升)
3. BOSS战的时候从BOSS身上偷到或者打败BOSS后一定几率获得
4. 一周目打败坏主角后他们送你(都是先前的一些传说系列的BOSS服装)
5. 开宝箱得到(如COMOS的服装)



全換装一覧

编号	性別	名称	合成方法	HP	TP	攻	防	知	早
01	02	A	なりきり師(換装師)	100	100	100	100	100	100
03	04	A	けんし(剣士)	114	86	116	112	72	100
01	まじんけん(魔神剣),03らいじんけん(雷神剣),08あきさぎめ(秋沙雨),15こがはざん(虎牙破斬),23しんくうはざん(真空破斬),28ぐれんけん(紅蓮剣),36せんくうれつぱ(閃空裂破),40まじんせうはざん(魔神双破斬)								
05	06	A	かくうとか(格闘家)	110	90	114	100	78	108
01	いわこわし(岩壊し),02しょうていは(掌底破),03じゅうしょうらい(集気来),12ちゆうこう(治愈功),16げどくこう(解毒功),18ししせんこう(獅子戦吼),23しゅうきほう(集気法),26ごうしょうらい(剛接近),33ほうおうてんく(凤凰天翔),40かいせいこう(回生功)								
07	08	A	アーチャー(射手)	104	96	108	96	86	110
03	ぐれん(紅蓮),05とうが(凍牙),13ごうてん(轰天),20しゅうは(衝破),25しゅうりゅう(襲羽),30しんてん(震天),38はやて(疾風)								
09	10	A	クレリック(修道士)	88	112	90	100	116	94
01	ファーストエイド,03ピコパン,12ヒールウィンド,18レイ,24キュア,32レイズデッド,40ホーリランス,45ジャッジメント								
11	12	A	ニンジャ(忍者)	108	92	110	96	80	114
10	いづはおとし(飯粥落とし),13まんじゅうやけ(曼珠沙华),20はがくれ(叶隠),26かまいたち(鎌鼬),35デモンズランス								
13	14	A	ワザド/ウィッチ(巫師)	80	120	88	96	118	98
01	フレムドライブ,03ファイアボール,10ウィンドカッター,16グレイトアーク,24アクアエッジ,28ロクブレレイク,33フルズランサー,38イラプション,45バークウェブ,50ブラックホール								
15	16	A	しゅうにん(商人)	106	94	100	110	96	94
01	アップルグミ100G,06せでのした,15オレンジグミ100G,22ミックスグミ500G,40エリクシール3000G								
17	F	踊り子(舞娘)	なりきり師+ダンスシューズ	104	96	102	96	88	114
03	ふしぎなおどり,08シルフ,16ウインディー,24フリート,30タイムストップ								
18	19	A	ワンダーシエパ(厨师)	110	90	110	104	80	106
01	しよくごいかく(食材確保),03パンさぎめ(パン沙雨),12とくせいりょうり(特制料理),20ちようばんさぎめ(超パン沙雨),40しよくごいへん(食材変化)								
20	21	A	遊び人(浪人)	110	90	100	114	80	106
03	エスケープ,03いのしかちよう(猪鹿蝶),16みずヨ-ヨ(水ヨ-ヨ),30ばくち(博打)								
22	23	A	ドクター/ナース(医生/护士)	94	106	98	98	114	90
03	ダメジチュウしゃ(ダメジ注射),06ド-ピングチュウしゃ(ド-ピング注射),10かいふくチュウしゃ(回復注射),15げどくチュウしゃ(解毒注射),24てんきョク(電気ショック),32せせい(苏生)								
24	25	A	おんがく(音楽家)	90	110	104	94	106	96
05	あたるシンフォニー,06かわせまち,13ご-ごサンパ,20しげれんバム,30なかよしワルツ								
26	27	A	がくしゃ(学者)	88	112	90	96	116	98
01	インスペクトアイ,04シャープネス,10バリアー,13ディレイ,15ストラグネーション,20トラクタービ-ム,26ディスペル,35マクスウェル,50シューティングスター								
28	29	A	ねこにん(猫人)	112	88	110	100	80	110
03	ひつかけ,05ネコパンチ								
30	M	てがし(魔術師)	なりきり師+シルクハット	90	110	106	84	104	106
06	だつゆつ(脱出),13げんえい(幻影),20だいのうしつ(大消失)								
31	F	モデル(模特)	なりきり師+かわのコート	106	94	104	104	84	108
07	スマイル,20セクシーポーズ								
32	33	A	とうぞく(盗贼)	112	88	106	92	84	118
01	かぎあけ,01ワナかいひ(ワナ回避),01ローパーアイテム,07エスケープ,13ストーンザッパー,20シャドウエッジ,25ファイアウォール								
34	M	クレス	剣士+おうぎいでんしよ	114	86	112	114	74	100
02	まじんけん(魔神剣),08あきさぎめ(秋沙雨),15こがはざん(虎牙破斬),20ほうおうてんく(凤凰天翔),28しゅうきほう(集気法),35せんくうれつぱ(閃空裂破),45げんざん(次元斬),48くうかんしよ(空间翔轉移),50めいくうざんしよけん(冥空翔剣)								
35	M	エンター	アーチャー+エルヴンウイング	106	94	110	94	84	112
03	ぐれん(紅蓮),09とうが(凍牙),16ごうてん(轰天),22しゅうは(衝破),28しんてん(震天),34しゅうりゅう(襲羽),38はやて(疾風),46たいが(妖牙),50とりゅう(屠龙)								
36	F	ミント	クレリック+スターメイス	84	116	88	98	114	100
02	ピコパン,08アシッドレイン,15ナース,20リカバ,25ディスペル,28キュア,33バリアー,38レイズデッド								
37	M	クラス	学者+けいやくのゆびわ	88	112	92	96	116	96
08	シルフ,08ウインディー,15ノーム,20フリート,25ルーク,30クワケル,35ヴォルト,38飛鳥,43シャドウ,45オリジン								
38	F	アーチェ	ウィッチ+エルヴンロー	82	118	84	88	116	112
03	ファイアボール,08イラプション,13サンダーブレード,18ファイアストーム,24アースクエイク,28インデグネーション,33ゴッドブレス,38ブラックホール,45メテオスオーム,50ビッグバン								
39	F	すず	忍者+にとしちざくら	100	100	108	92	82	118
03	らめい(不知火),08いづなおとし(飯粥落とし),13はがくれ(叶隠),20まんじゅうやけ(曼珠沙华),25らいん(雷電),30かまいたち(鎌鼬),38さみだれ(五月雨),45じらいや(雷雷也)								
40	M	スタン	剣士+エクスプラシ	112	88	112	100	88	100
02	まじんけん(魔神剣),03はつこうざん(烈空斬),10ししせんこう(獅子戦吼),15げんけん(紅蓮剣),20くうがしりゅうきやく(空牙升龙脚),25ファイアストーム,38まおうえんげきは(魔王炎击破),43シコバクエーション,48きつづくこうけん(杀剧舞荒剣),53こうてんしよく(皇天翔翼)								

41	F	ルーティ	盗賊+レンズ	104	86	106	94	96	104
03	サ-チガルド,05スナイプエア,08ローパーアイテム,15アイト-ネード,18リカバ,25エスケープ,30ヒール,40リザード,45ブラッディローズ								
42	M	リオン	剣士+しんくのマント	110	90	114	86	100	100
03	ストーンブラスト,05ひえんれんきやく(飞燕连脚),10グレイブ,14こがはざん(虎牙连斩),20ストーンウォール,25くうしゅうけん(空袭剑),30ブレザー,35デモンズランス,45せうりゅうれんがざん(爪龙连斩),45人暗								
43	F	フィリア	学者+まじんぶちメガネ	94	106	104	96	110	90
01	インスペクトアイ,05ファイアボム,13トラクタービ-ム,20レイ,25ボムレイン,30ホーリランス,35ストップウォッチ,45デバインバウア								
44	M	ウッドロウ	剣士+ペルセルクアロー	110	90	108	110	88	94
03	ウィンドアロー,05ふうじんけん(風神剣),13ストーム,18ストリ-ムアロー,25ウォールウィンド,30だんくうけん(断空剣),35サイクロン,40かげろう(阳炎),45れつこうじん(烈空刃),50ゴッドブレス								
45	F	テュルシー	アーチャー+セルフボウ	110	90	106	98	84	112
05	豪烈,10疾風,16迅雷,26飛燕,36電雷,40しんめつつききゆう(死天灭杀弓)								
46	F	マリ-	剣士+まんのフライパン	116	84	116	114	78	92
03	まじゅうけい(猛袭剣),06まじんけん(魔神剣),10ごうらいけん(刚雷剣),16ごうまじんけん(剛・魔神剣),24ししせんこう(獅子戦吼),32れつまじんけん(烈・魔神剣),40かげろう(阳炎),45ざん(斬)								
47	M	コングマン	格闘家+チャンピオンベルト	118	82	114	118	72	96
03	ポルトスラスト,08ロップシヨルダ-ル,15グレイトアツパ-ル,25ヘルズハリケーン,30アイスヒップ,40ヘビボンバ-								
48	M	ジョニー	音楽家+リユート	100	100	94	94	110	102
05	あたるシンフォニー,10ご-ごサンパ,15かわせまち,25しげれんバム,35なかよしワルツ,50ミラクルホイ-ス								
49	M	リッド	剣士+りょうしのおの	110	90	114	104	82	100
01	まじんけん(魔神剣),03らいじんけん(雷神剣),08れつこうざん(烈空斬),13まじんけん(魔神剣),25あきさぎめ(秋沙雨),28せんくうれつぱ(閃空裂破),35くうせつしよくけん(空破絶击剑),40もうこれんげきは(猛虎连击剣),43しゅうれつこう(しよく(屠龍聖空),53まよっこけん(極光)								
50	F	フアラ	格闘家+ラシェンアゾメ	104	96	108	100	88	104
01	しゅうていは(掌底破),03ちゆうこう(治愈功),08さざんか(三散华),18げどくこう(解毒功),23れんがだん(连牙弾),28なんかもうしゅうきやく(散华猛袭脚),35かいせいこう(回生功),40ひょうほんぼ(飞叶舞步),43ようせうらくばくしゅう(魔窟舞臺),50さつきげこうけん(杀剧舞荒剣)								
51	M	キール	学者+レオノビア	86	114	88	96	116	100
03	ファイアボール,08アクアエッジ,13ナース,15ディレイ,18フリーズランサー,23シルフ,25スプレッド,30ストラグネーション,33イフリート,38エクストラード								
52	F	メルティ	音楽家+オージェのピアス	88	112	88	92	116	104
03	ライトニング,08アイスニードル,10バリアー,16グレイブ,22ホーリ-ブレス,28ロックブレイク,30レイ,38ヴォルト,44ブリザード,48シャドウ								
53	M	フオッグ	アーチャー+ミアキスバツジ	108	92	110	110	84	96
10	バーニングフォース,15エアブレイド,25アクアスパイラル,38タークワイゼ-ル,45レイジレザ-ル,55エレメンタルマスター								
54	F	チャット	盗賊+アイフリートハット	96	106	100	100	94	104
02	ピコパン,05ローパーアイテム,15ボイハン,20コチハン,30エターナルスノー,40パララール								
55	M	レイス	商人+コルレーンのつば	110	90	112	108	80	100
05	あきさぎめ(秋沙雨),15ふらいじんけん(風雷神剣),20せうりゅうれんがざん(爪龙连斩),25せうりゅうざんくうけん(爪龙斩空)								
56	M	カイル	剣士+ストームプリンガー	108	92	108	104	84	104
03	せうは(斬破刃),05フレムドライブ,10くうしよくざん(空破斬),15ちりはかれは(散叶枯術),20ばくえんけん(爆炎剣),25バンストライク,33げんれんせうは(牙连斩破刃),38ウォールテックヒート,43しつこうれんさつけん(疾空速杀剣),53ざんくうてんしよくけん(斩空天翔剣)								
57	M	ロニ	クレリック+ミヨルニル	116	84	118	110	80	92
03	せうだれんしゅう(双打连斬),08ストーンザッパー,10らいじんしよく(雷神招),13ヒール,20アクアスパイク,28むむしよく(霧氷翔),33プリズムフラッシュ,38くうはとつこうだん(空破特攻団),43せんこうばつぱ(战吼爆轟破),50ファイナルブレイヤー								
58	F	リアラ	ウィッチ+まほうのペンダント	84	116	94	116	94	96
03	てんじようだん(天翔弾),07ふうじんけん(風神剣),13ヒール,15ごほうれん(护法蓮),20りゅうれんだん(流星弾),25アクアスパイク,30リザレクション,38レイズデッド,40インブレイスエッジ,48ファイアリストーム								
59	M	ジューダス	剣士+しつこくのベルソナ	110	90	114	86	100	100
03	ひれんざん(飛連斬),11せうれんげき(双连击),13デルタレイ,18シャドウエッジ,23せんれつこうてん(千裂虚空天),25けつせこう(月内空破),33げんえい(幻影回归),38ガティブレイク,45スラストファンク,55まじんれんごくさつ(真神煉刹)								
60	F	ナナ-	アーチャー+エデンズファイア	104	96	110	100	82	108
03	れつかせん(烈火刃),07がれんせん(牙连刃),15ウィンドスラッシュ,18せんびようせん(扇氷刃),23つしようせん(坠雨刃),28くうせん(虚空刃),35アクアスパイク,40ウルカニックレイ,43りゅうえんせん(龙炎刃),50ワールド・キース								
61	F	ハロルド	学者+ハロルドのつえ	84	116	86	96	116	102
03	がいがくしよく(雷牙冲),05ガレンゲキ,13えいれんけん(影閃剣),18きょうえいせう(影影槍),23キュア,25リザレクション,33デバインセイバー,38エクセキユーション,45クレイジ-コメット,50トウインクスター								
62	M	ロイド	剣士+かなのもん	112	88	112	106	80	102
01	まじんけん(魔神剣),03しゅんじんけん(瞬迅剣),10れつこうざん(烈空斬),15こがはざん(虎牙破斬),18あきさぎめ(秋沙雨),25しいごじん(神伊降),33けいれん(飛天翔破),38れつこう(うがしよく(烈風空牙冲),43しゅうせうはざん(屠龍双破斬),50てんしよくざん(天翔斬破斬)								
63	M	シ-ニクス	手品師+ワルドオブワン	88	112	92	110	106	106
01	ファイアボール,03ウィンドカッター,10アクアエッジ,13ライトニング,26アクアレザ-ル,32エアブレイド,38イラプション,43スパークウェブ,48グランドダッシュ,50メテオスオーム								
64	F	コレット	踊り子+みこのしよく	90	110	100	94	112	94
01	レイトラスト,05ブランディス,08ピコパン,16アイテムステイル,20リミューエリヤー,26ソルフェージュ,32レデュークス・ダメジ,40ホーリ-ソング,45ジャッジメント,50リヴァウイサー								
65	F	リフィル	学者+ユニコンのつえ	86	114	88	98	116	98
01	ヒール,04リカバ,12ナース,18フォトン,25ディスペル,30レイ,35キュア,38リザレクション,45リカバ								
66	F	しいな	忍者+コリンのすず	98	102	96	108	104	104
03	りきふし(散力符),07さくさく(炸力符),10さんりきしよく(散力翔符),15せいきゆうふ(生取符),20しよくきゆうふ(精取符),25くうれいしよく(光降降符),30こうれいしよくふみず(降降降符),33こうれいしよくふみず(降降降符),38こうれいしよくふみず(降降降符),43こうれいしよくふみず(降降降符)								
67	M	ゼロス	遊び人+みこのれいふく	114	86	110	104	88	98
04	らいじんけん(雷神剣),05ファーストエイド,08ふらいじんけん(風雷神剣),10ぐれんけん(紅蓮剣),15まじんけん(魔神剣),20ヒールウィンド,30エアラスト,40イラプション								

68	F	ブレセア	剣士+ガイアクリーヴァー	112	88	116	104	82	98
01こげつせん(孤月内),03ほしゅうげき(崩落),10ばくさいざん(爆雷斬),18ばくえんしょうは(爆炎焼破),20しゅうげつせうせん(新月双刃),30こめつりゅうせん(獅吼炎刃),36げつせんくうは(月内空破),40せうげつばくれんぶ(双月爆連舞)									
69	M	リーガル	ワンダ-シエフこうてつてじよう	110	90	114	90	82	114
01てんげつせん(天月旋),02ようせうしゅうげき(鷹爪轟击),10ざんか(三散华),15ひょうほんば(飞叶翻步),20ひんれんきやく(飞燕连脚),27げつかりゅうれい(月华流丽),35がろうれんとうだ(牙狼连海打)									
70	M	クラトス	剣士+フランヴェルジュ	118	82	116	106	80	98
01ファイアボール,03ファーストエイド,08ストーンブラスト,15せんくうれつぽ(閃空裂破),20くうはしよう(空破冲),21ぐれんけん(紅蓮剣),25こう・まじんけん(剛・魔神剣),33せんくうつじんが(閃光堅刃牙),38ヒールストリーム,45ジャックメット									
71	M	ダノス	クレス+テリスエンブレム	100	100	106	100	106	88
05テトラアサルト,15テトラスペル,20タイダルウェブ,28エクスポード,30ダオスコレダ- ,35タイムストップ,45ダオスレザ-									
72	F	リリス	ワンダ-シエフ+ざんのおたま	110	90	116	104	78	102
05ひんれんきやく(飞燕连脚),08らいじんけん(雷神脚),15らいじんじゅうれんげき(雷神十连击),20サンダーソード									
73	F	セルシウス	アラ+セルシウスのなみだ	110	90	108	94	98	100
03アイスニードル,06ひんれんきやく(飞燕连脚),15しせんこう(獅子战吼),22アイシクルウォール,25ひょうしゅうげき(冰炎连击),35フリーズランサー,38ブリザード,43とうじんじゅうれんげき(凍神十连击),48しんがく(狮子吼爆碎)									
74	F	アミー	ワンダ-シエフ+マスコット	106	94	100	100	100	100
05おうえん,15マーカ-									
75	F	シゼル	メルディ+やみのたま	88	112	90	96	116	98
02ファイアボール,20スパークウェブ,30プリズムソード,40インデグネーション,60E-ファイナリティ									
76	M	バルトス	スタン+められたおの	112	88	110	104	96	90
13バーンストライク18ブラッディクロス24ネガティブゲイト33イ-ビルスフィア38エクセキューション55ジェノサイドブレバ-									
77	F	エルレイン	リアラ+きせきのペンダント	92	108	98	94	112	96
13デルタレイ18プリズムフラッシュ,24サイニング・スピア,33インブレイスエンド,38ディバインセバ-,551-ジャックメット									
78	M	ユグドラシル	ロイド+クルシスのきせき	100	100	100	100	100	100
18レイ,26グランドダッシュ,35ヴォルトアラ-,43デイスネル,50ホーリ-ランス,55アウトバースト									
79	M	サナトス	なりきり師+りゅうのうろこ	110	90	104	104	96	96
01シャドウウィスパ-,02ファイアボール,10ウィンドカッター,16ドラゴンテイル,24フリーズランサー,30ダークフォース,40ブラックホール,50メテオオーム									
80	F	ポニー	盗賊+トウのけがわ	108	92	100	102	88	110
08しげれインク,16ボイズンキッス,25ヒステックグラマー-,35セクシ-ダイナマイト									
81	M	クライト	盗賊+フェイクア-	108	92	100	102	88	110
07デジャラスポンパー-,15ライオンキック,23スカンクフインガ-,30デラックスポンパー									
83	A	わだん/わだつみ	遊び人+たいこのパチ	100	100	100	100	100	100
03どん! /かつ!,13みだれうち,40たいこのたつじん									
84	M	ギル	剣士+エクスカリバー	118	82	108	116	72	104
05シールドストライク,08シールドバッシュ,14サウザンドストラッシュ,25セイブ・サ-クイン									
85	F	カイ	ウィッチ+BCロッド	82	118	88	88	118	106
03ファイアボール,04ライトニング,12ヒール,20アクアエッジ,26リカー-,30デススペル,38プロテクション,45ビッグバン									
86	F	コスモス	モデル+エ-テル	104	96	112	112	88	88
06R-BLADE,08R-CANNON,13R-DRILL,20R-DRAGON,40X-BUSTER									
87	M	ドルア-ガ	ウィザ-ド+RCロッド	106	94	110	110	90	90
02ファイアボール,08グレイブ,20アクアエッジ,28ブラックホール,36ディバインパワ-,43ビッグバン,48きょうおうれんごくぶ									
88	F	ワルキューレ	なりきり師+グングニル	110	90	108	100	96	96
01魔神剣,08ファイアボール,10グレイブ,11ライトニング,15ウィンドカッター-,24レイ-,30ワルキューラストライク,45ワルキューセラ-									
89	M	ドリラー	なりきり師+ドリル	100	100	100	100	100	100
01岩坏し,20ほりすむ									

装备品一覧

名称	HP	TP	攻撃	防御	知力	速度	効果
タリスマン	-	-	-	2	-	-	防御力上升 10%
バライテック	-	-	-	3	-	-	防止麻痹
ピヨハン	-	-	-	-	3	-	晕厥时间减半
ブルータリスマン	-	-	-	3	-	-	防御力上升 15%
ボイズンテック	-	-	-	3	-	-	防止中毒和衰弱
フリスティック	-	-	-	3	-	-	防止冻结,在冰之洞窟不会损失 HP
エルヴンブーツ	-	-	-	-	1	-	战斗时移动速度上升
ジェットブーツ	-	-	-	-	3	-	战斗时移动速度上升
ベルシャブツ	-	-	-	5	-	-	防御力上升 20%
クロ-ナシボル	-	-	-	-	-	-	全部异常状态防御
マジックミスト	-	-	-	-	3	-	战斗时逃跑速度上升
ファイトシンボル	-	-	-	3	-	-	攻击力上升 10%
ミスティンボル	-	-	-	1	1	-	咏唱时间缩短
アクアマト	-	-	-	3	-	-	水属性伤害减轻,在冰之洞窟不会损失 HP
サンダーマント	-	-	-	3	-	-	雷属性伤害减轻
フレアマト	-	-	-	3	-	-	火属性伤害减轻,在炎之洞窟不会损失 HP
マント	-	-	-	1	-	-	防御力上升
レザ-マント	-	-	-	2	-	-	防御力上升
エメラルドリング	-	5	-	-	-	-	TP 消费量降低为 2/3
フェアリング	-	10	-	-	-	-	TP 消费量减半
プロテクトリング	5	-	2	-	-	-	元素属性伤害减轻
メンタルリング	-	10	-	-	1	-	每过一定时间自动回复 1%的 TP
レジストリング	-	-	-	2	1	-	暗属性伤害减轻

3

料理

传说系列特有的料理系统当然也不会缺少啦!当持有相应的食料后去食堂就可以向朱迪阿姨学习料理,但是一次只能学习一种,而且要经过一场战斗才能学会新的料理。

全料理一覧

名称	效果	所需食材
おにぎり飯团	HP10%恢复	ライス
おさしみ刺身	TP10%恢复	シ-フ-ド
フルーツポンチ果盘	HP&TP20%恢复+状态恢复	フルーツ
にくなべ炖肉	HP20%恢复	にく、キャベツ
さかななべ炖鱼	TP20%恢复	シ-フ-ド、キャベツ
ヤサイサラダ蔬菜沙拉	HP&TP20%恢复	トマト、レタス
ナポリタン那波利意粉	HP40%恢复	パスタ、トマト
フルーツサンド水果三明治	HP&TP30%恢复+状态恢复	フルーツ、ブ-レ-ド
フルーツジュ-ス果奶	HP&TP40%恢复+状态恢复	フルーツ、ミルク
ハンバーグ汉堡包	HP40%恢复	ブ-レ-ド、にく、レタス
オムライス蛋包饭	HP50%恢复	ライス、たまご、たまねぎ
リゾット奶油焗海鲜	HP60%恢复	ライス、チーズ、たまねぎ
サンドイッチ三明治	TP40%恢复	ブ-レ-ド、たまご、レタス
パエリア西班牙肉菜饭	TP50%恢复	ライス、シ-フ-ド、トマト
ペスカト-レ海鮮意大利面	TP60%恢复	パスタ、シ-フ-ド、トマト
フレンド-ル法式烤面包	HP&TP30%恢复	ブ-レ-ド、ミルク、たまご
ロールキャベツ意大利菜卷	HP&TP40%恢复	にく、キャベツ、トマト
ビーフシチュー牛肉煲	HP100%恢复	にく、トマト、たまねぎ、じゃがいも
クリームシチュー奶油炖肉	TP100%恢复	にく、ミルク、たまねぎ、じゃがいも
カレーライス咖喱饭	HP40%恢复	ライス、たまねぎ、にく、じゃがいも
グラタン法式奶油焗面	HP&TP50%恢复	パスタ、ミルク、たまねぎ、チーズ
オムレツ法式菜肉蛋卷	HP&TP100%恢复	にく、たまご、たまねぎ、チーズ

4

称号

一些特殊角色的组合会有特殊的队伍名字和效果,比如由3个《传说》系列的主角组成的“传说英雄队”。善用特殊组合的能力可以达到意想不到的效果。

全称号一覧

称号	组成角色	效果
ティルスヒーロー-传说主角	クレス、スタン、リッド、カイル、ロイド、フリオ任意3人	HP 回复上升
ティルスヒロイン传说女主角	ミント、ル-ティ、アラ、リアラ、コレット、キャロ任意3人	HP 回复上升
ふたりはライバル	クレス、チェスター	晕厥率上升
ふたりはライバル二人の対手	スタン、リオン	打击攻击力上升
ふたりはライバル	リッド、レイス	防御力上升
ラブラブ?	クレス、ミント	HP 回复上升
ラブラブ?	チェスター、アーチ-	TP 消费降低
ラブラブ?	スタン、ル-ティ	HP 回复上升
ラブラブ?恋人	リッド、フアラ	HP 回复上升
ラブラブ?	キ-ル、メルディ	知力上升
ラブラブ?	カイル、リアラ	TP 回复上升
ラブラブ?	ロイド、コレット	珍禽道具获得率上升
ひめられたかこ	ル-ティ、リオン	防御力上升
ひめられたかこ秘密的幸子	ロイド、クラトス	防御力上升
レンズハンター-赏金猎人	ル-ティ、マリ-	珍禽道具获得率上升
きょうだいじんぎ兄弟仁义	カイル、ロニ	打击攻击力上升
かたおもい单相思	ジ-ニアス、ブレセア	攻击力上升
おやこのキズナ亲子之絆	スタン、カイル	晕厥率上升
おやこのキズナ	ル-ティ、カイル	金钱获得上升
こうかいさん豪快者	コングマン、フォック	防御力上升
もうかりまつか? 赚钱高手	しょうにん、しょうにん、orレイス	道具获得率上升
けんしとこぶしと剣と拳	けんし、かくとうか	晕厥率上升
ベストパートナー好搭档	けんし、クレリックorウィッチorウイザ-ド	TP 消费降低
けんじゆつしなん剣士指南	クレス、けんし	HP 回复上升
ゆみのこころえ心眼	チェスター、アーチ-	晕厥率上升
まじゆつしなん魔法指南	アーチ-,ウイザ-ドorウィッチ	咏唱速度缩短
がくじゆつしなん学术指南	キ-ル、がくしや	TP 回复上升
かねのこうじや守财奴	ル-ティ、どうぞく	金钱获得上升
りよりりじょうず料理能手	ミント、マリ-,ナナリ-,リーガル、りよりりにん任意2人	食材获得率上升
いやしのたつじん回复达人	ミント、フィリア、リファル任意2人	TP 回复上升
サイエンティスト秀才	クラス、フィリア、キ-ル、ハロルド、リファル任意2人	知力上升
ナンバもの花花公子	ロニ、ゼロス、あせびにん任意2人	逃跑率上升
はやてのこころ孤寂的疾风	ずえ、しいな、ニシヤ任意2人	速度上升
グレートハンター好猎手	チェスター、チェルシー、リッド、ナナリ-任意2人	速度上升
どうぶつだいすき动物爱好者	ねこにん、ねこにん、orメルディ、orしいな	耐热防寒
さんかくかんけい三角关系	リッド、フアラ、レイス	打击攻击力上升
てんさいとごみん天才和愚民	フリオ、キャロ、ハロルド	咏唱速度缩短
いかめずん经验主义	ウッドロウ、ジョニー、レイス、ゼロス任意3人	金钱获得上升
ちいさなきよじん小巨人	すず、チャット、ジ-ニアス、ブレセア任意3人	TP 消费减少
がんこもの頑固派	クラス、コングマン、クラトス、リーガル任意3人	攻击力上升
おつとごみん! 刚-对-不屈(逆贼团)	すず、ル-ティ、コレット、どうぞく任意3人	珍禽道具获得率上升
クールなやつらcool一族	すず、リオン、ジューダス、ブレセア任意3人	攻击力上升
グラップラ-格斗家队	コングマン、フアラ、リーガル、かくとうか任意3人	晕厥率上升

传说世界的大冒险

在这个世界上流传着有关《传说》系列英雄们的事迹。

我们的故事发生在这个世界的一隅，有一座名叫米纳库鲁(ミナクル)的小镇。数年前的一次地震后，小镇外竟然出现了一座神秘的遗迹。负责调查这个遗迹的布朗(ブラウン)博士与他活泼可爱的助手们——本次游戏的主人公，一起修理了从遗迹中得到神秘装置。这一天，工作即将大功告成……

在布朗博士兴奋叫声中，可以在时间和空间中任意穿梭的、集合了超古代文明结晶的之装置(好长……)终于完成了，当然主人公也同样雀跃不已。不管怎么说，想驾驶这台机械就要先登录，现在可以给主人公们起大家喜欢的名字了。这里我就用故事默认的名字——少年弗利奥(フリオ)与少女凯罗(キャロ)。而博士为这台时空装置起名为——“梦想号”(ドリーム号)。不过博士说装置还要做最终调试，明天才可以正式使用。一想到明天就可以见到各自心目中的偶像，两个孩子一整晚都激动地睡不着觉……

第二天早上，博士慌慌张张地叫醒主角们，让他们立刻到实验室来。不知道发生什么大事的二人出门还不忘看看《英雄传》，却赫然发现原本在“初会的遗迹”一章里，应该与圣女莉娅拉(リアラ)在遗迹相会的凯尔(カイル)，竟然没有出现，反而是另一位圣女——艾尔琳(エルレイン)先一步接收了莉娅拉……最终 BOSS 竟然会那么早出现，这实在是让人费解。意识到问题严重性的二人立刻来到博士的实验室，博士告诉二人，昨天晚上他在整備梦想号的时候，有人突然从背后打晕了他，等他醒过来的时候，梦想号已经不见了。二人把《英雄传》中故事被改变的事情告诉了博士，很明显犯人的目的是想利用梦想号去改变历史，虽然还有一台同样的装置，但是以现在的科技和时间根本没有办法修理好……

就在众人一筹莫展的时候，原本停放着梦想号的地方出现了一个时空漩涡，从漩涡里飞出一架和梦想号外形一样不过颜色不同的装置，而且从里面竟然走出来一位白发的布朗博士，他自称是来自 100 天后的白(ホワイト)博士，他利用在 1 个月后才出现在遗迹中的这台梦想二号来到这个时代，目的就是希望主角二人可以凭借布朗博士在遗迹中得到的具有特殊力量的“なりきりの服”来抓到偷走梦想号妄图改变世界的坏人们。当二人问到关于 100 天后自己的事情的时候，白博士很苦恼地告诉他们，100 天后的二人在乘坐梦想二号的时候消失了?! 不过，这次为了防止二人再次遇到危险，白博士特意从各个时代找来了强力的帮手——《命运传说》的斯坦(スタン)、玛丽(マリ)、康古曼(コングマン);《永恒传说》中的里德(リッド)、法拉(ファラ)、基尔(キール);《交响传说》中的洛伊德(ロイド)、柯蕾特(コレット)、吉尼亚斯(ジニアス)，还有准备请来协助调查遗迹的莉菲尔(リフィル)老师。

寒暄一番后，这支背负了还原世界历史使命的小队踏上了征程，第一个目标就是——“初会的遗迹”。

注：初会的遗迹是《宿命传说 2》中，主角凯尔和女主角莉娅拉相遇的地方。

战斗指南

作为第一场战斗，难度显然是没有的，关键是熟悉界面与战斗方式。地图上的敌人是可见的，只要接触就可进入战斗画面，操作方式和历代一样。另外地图上的门，需要主角换成盗贼服才可打开，而地图中央的不明装置则需要学者服装的特技来打开，所以要记得每种服装的特技，对进行以后剧情大有帮助。打开通向艾尔琳的通路后就要准备 BOSS 战了。



リファル
一気に引き寄せたいとき 試してみても、どンドン行きましょ!

第一章

初会的遗迹

圣女艾尔琳早已在莉娅拉即将出现的地方等候，她身边的两个陌生人告诉她如果能够在这里阻止凯尔与莉娅拉见面，这个世界的历史就会向着艾尔琳所希望的方向发展。虽然艾尔琳并不完全相信他们的话，但是觉得听听也无妨。

此时，主角二人正在对一直在书上看到的传说中的遗迹大发感慨，莉菲尔老师则为二人讲解了战斗方法并把指挥权交给了主角们……

胜 艾尔琳击败

败 主角队被击破

道具 ①アップルグミ ②オレンジグミ ③ミツク スグミ ④ライフボトル ⑤300ガルド



发展却出乎意料，在说完凯尔不是英雄后，莉娅拉竟然消失了。主角二人与莉菲尔老师邀请凯尔一行加入队伍去寻找消失的莉娅拉……

战斗结束后莉菲尔老师会给主角斯坦和法拉的衣服合成材料(根据战斗的情况所得材料略有不同)。

BOSS

《宿命传说 2》里的最终 BOSS 在这里还没有发挥全力，只要把她夹在 3 人中间一阵乱打就可以结束战斗。为了安全起见，推荐用有恢复魔法的里德队，主角队中莉菲尔老师虽然也持有恢复魔法，但是鉴于主角们的攻击力实在是太低了，还是作罢吧。



ファイアボール
HP 241 HP 999 TP 241 TP 110

战斗结束后，艾尔琳消失的地方掉了一个项链，不过众人还没反应过来，便被躲在一边的那两个陌生人抢走然后逃上了停在一直的梦想一号，斯坦、里德和洛伊德一行为了阻止他们逃走一拥而上却被梦想一号一起带入了时空漩涡……还好从刚才开始就一直在对着遗迹犯花痴的“遗迹发烧友”莉菲尔老师留在了主角身边。就在这个时候，凯尔和他们朋友罗尼(ロニ)来到了遗迹中那棵与莉娅拉相遇的巨大晶体前，剧情的

蓝猫小剧场 变装服的用途

参加人：弗利奥、凯尔、罗尼
凯尔：那个变装服我也能穿吗？
弗利奥：可以啊，给你~
罗尼：喂喂！大白天的你们在做什么……(换衣服……)
凯尔：好！下面是“学者”!!
弗利奥：嗯？没有变化？
凯尔：医生！律师！外交官！！运动员！！大总统！！
罗尼：不要说了，不是光叫就可以变身的……

蓝猫小剧场 遗迹发烧友

参加者：莉菲尔老师、洛伊德、弗利奥、柯蕾特、凯罗
莉：哈哈!! 小镇的遗迹入口！太美了，真的是太美了！这个小镇简直就是为我而做的!! 哈哈哈哈哈!
(莉菲尔老师扑向遗迹……)
弗利奥：那个，洛伊德、柯蕾特，老师她没问题吧？
洛伊德：已经习惯了，不用着急。
柯蕾特：我会和洛伊德把老师带回旅店，没问题的。
凯罗：有个恶趣味的老师，当学生也真是辛苦。

蓝猫小剧场 爱兄弟

参加人：弗利奥、罗尼、凯尔
弗利奥：凯尔和罗尼的姓都是デユナミス，你们是兄弟吗？
凯尔：嗯，那是养育我们的孤儿院给我们取的。
罗尼：不过，凯尔有一个很棒的老爸和老妈。
凯尔：就算不是真正的兄弟，我还是很喜欢罗尼的，这样的感觉就够了。
罗尼：那样让人难为情的话用这么认真的表情来说……你这个家伙还真是可爱啊!
同人女众尖叫中……

第二章

雷米遗迹地下1层

大清早，博士又急急忙忙地跑来，原来白博士前往雷米(レミ)遗迹后至今未归，要主角们准备一下以后到他的实验室来。

此时可以在镇子中逛逛，收集一些资料。在警察局，警长告诉主角们，那两个在遗迹中的遇到过的陌生人名叫珀妮(ポニー)与库来特(クライト)，他们自称考古学家但实际上却是盗墓贼。

进入雷米遗迹的莉菲尔老师非常兴奋不断地说着“哈哈哈，前进！遗迹在呼唤着我！！”，甚至连石碑上的警告都无视了……和她一个队的主角二人则开始担心会不会被诅咒成石头……



第三章

神之眼大神殿

又是一个早晨，又是博士把众人吵醒，按照惯例翻开《英雄传》，发现历史又错位了：巴鲁巴托斯(バルバトス)出现在神之眼大神殿，手持神秘商人提供的秘密武器，妄图将守护神殿“四英雄”之一的菲利娅(フィリア)变成石头……

BOSS

在与巴鲁巴托斯接触前一定要先做好准备，因为接下来的将是本游戏的第一场有难度的战斗。巴鲁巴托斯之所以讨厌，除了其喜欢跑来跑去并且攻击附带麻痹属性外，最可恶的就是如果我方任何一个人吟诵魔法都会被其无条件反击(说什么“魔法是杂鱼的把戏”……)，攻击力巨大。最可行的办法就是在战斗之前将同伴的魔法禁用，开始战斗后只能靠道具来回复。这里我比较推荐凯尔组，因为二人攻击力和防御力都比较出色，罗尼的特技也相当的好用。

战斗指南

前半段为普通的清理杂鱼战，要注意的是蓝色的大门需要我方两支队伍同时推开。打败守卫在最后一道大门前的敌人后会发生剧情，主角一行被盗墓贼珀妮与库来特石化光线给变成了石头，多亏菲利娅及时赶到将主角们和早一步也被石化在门口的玛丽解救出来。

胜 打倒巴鲁巴托斯

败 队伍少于两支、主角所在的队伍全灭

道具 ①レザーマント ②222ゴールド ③333ゴールド ④きょうてん

战斗结束后，那两个家伙把巴鲁巴托斯石化后携神之眼逃跑了，而菲利娅和玛丽为了找回神之眼决定和主角等人一起行动。

第四章

神托的圣堂

又是一个早上，又是博士……这次出问题的是《交响传说》的世界：洛伊德和柯蕾特他们开始旅行，不过魔物再次袭击了圣堂，洛伊德一行却神秘失踪了……

白博士说，当传说中的人物回到自己的世界后就不再拥有穿越时空的记忆，他担心洛伊德一行碰到了麻烦，于是主角们立刻前往神托的圣堂……到达圣堂后，盗墓贼二人组又找上了前代《换装迷宫》的BOSS——萨纳托斯(サナトス)，很显然这时候的他还不知道事情的真相，只是一心想给勇者们找麻烦。

胜 打倒所有恶魔

败 主角所在队伍全灭

道具 ①300ゴールド ②タリスマン ③カギあけセット ④ライフボトル ⑤エメラルドリリング ⑥かわのコート

两个盗墓贼又带走了传说中的重要道具——ソーサラリング，但是好在洛伊德和柯蕾特摆脱了萨纳托斯的控制，终于正式加入我方。

战斗指南

前期的战斗时，要注意先攻击敌方的巫师，他们的水属性魔法非常讨厌。地图中央的宝箱必须等到我方有飞行单位以后才能拿到。敌人和前3关比起来强了不少，战前一定要准备好恢复道具。

BOSS

竟然是二连战……第一战要对付被萨纳托斯控制的洛伊德和柯蕾特，洛伊德主攻、柯蕾特在后方辅助，要小心她的バコハン造成的晕眩效果，建议将柯蕾特先行消灭后再料理洛伊德，本场战斗要尽量减少消耗。第二战对萨纳托斯，虽然没有了前代BOSS的风范，只有4000HP，但是以我方的能力来说，他还是强敌。不要吝惜恢复道具了！这里我用的是弗利奥(一般剑士)+凯罗(法拉装束)+凯尔的组合。

战斗指南

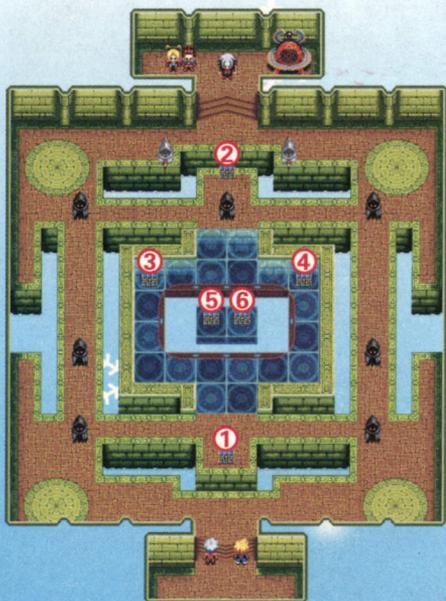
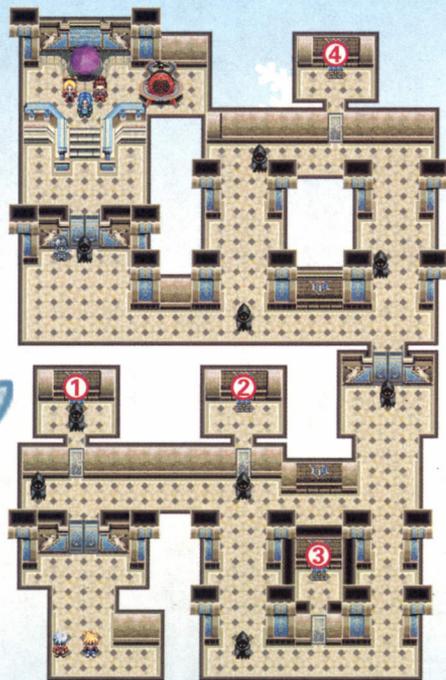
本关没有BOSS，相当于一个练级关。要注意，蓝色的门现阶段靠普通钥匙和盗贼技能是无法开启的。另外，敌人有毒攻击，中毒后要记得及时恢复。

胜 白博士救出

败 主角所在的队伍被全灭

道具 ①くそおび ②3000G

救出白博士后，大家问他是不是他解开了遗迹大门的封印，但白博士自己也不知道，他来的时候大门就已经打开了……当晚两位博士开始解读从遗迹带回来的神秘石板上的文字。



战斗指南

这一关有很多机关和浮桥，在没有飞行单位的辅助下需要绕不少路。不过在敌人都强，去右边救阿芝(ア-チエ)的时候顺便把路上的宝箱拿了吧。关于阿芝，一定要记得让主角换上盗贼服装去开锁，否则她不同意你开门。阿芝救出来以后就可以把达奥斯面前的开关打开放下浮桥。

第五章

这次出现问题的是《幻想传说》：据说未来的大BOSS 达奥斯(ダオス)根据谜之预言者的启示，抢先一步将未来的英雄们给关在了地下牢里。这还了得？这样的话《幻想传说》的故事就没有办法进行下去了啊！主角们不得不再次前往那个时代去恢复历史了！

王城地下牢

胜 打倒达奥斯

败 含主角的队伍全灭，阿芝加入后增加的阿芝组战斗不能

道具 ①500ゴールド②600ゴールド③ポイズンチェツク④ライフボトル

说起来可怜的达奥斯其实也是一个受害者，被两个盗墓贼骗走了“金钥匙”，还被主角们一顿暴揍，一边怒吼着再也“不相信人类了”一边消失在众人面前。所谓“点背不能怨社会”，达奥斯，你以后要记得不要太轻易相信别人哦……更搞笑的是阿芝和后来被救出来的克拉斯(ク-ラス)因为达奥斯无缘无故把他们抓起来而与他节下梁子，要求跟随主角讨伐达奥斯……不管怎么说，队伍又壮大了，可喜可贺可喜可贺！

BOSS

真可惜，原本在上代让大家吃尽苦头的达奥斯，本次能力很让我们很失望，只要把他堵在人群里一阵乱打……啊，世界清静了~



大早上被博士叫去探查遗迹二层。正如白博士所说，到达一层的时候发现原本关闭的通向二层的大门被打开了。此时，凯罗想起白博士在到达这里的时候说过她和弗利奥会在一个月以后乘坐梦想二号的时候消失，不由地担心起来，不过弗利奥倒是不觉得有什么问题，一味害怕不如继续前进，或许可以改变未来也说不定。

第六章

雷米遗迹地下二层

战斗指南

要到达遗迹二层需要先经过一层，以后去到更深层同样需要从一层打起。一层的敌人配置和之前的一样(少许敌方单位兵种可能有差别)，蓝色的大门依然无法打开。走到地图右上角的台阶处就可以前进到地下二层，敌人能力有所增强，绿色的大门同样无法打开。BOSS 战会比较艰苦，建议在最后一道门前恢复一下。

BOSS

前一关还在说达奥斯如何弱，这关竟然看到他之前被打败的艾尔琳一同出现在主角们的面前。传说中的两个大BOSS 竟然会携手，弗利奥甚至以为自己是在做梦……本次战斗达奥斯开始发挥其真正实力，除了著名的“ダオスレーザー”和时间停止外，其它特技也很令人头疼。现在不能把他堵起来打了，否则他会使用“ダオスコレクター”弹开我方。而艾尔琳则要注意她的魔法攻击，不过，只要先把目标集中在她身上，让其吟诵不出魔法就简单多了。建议先把艾尔琳击倒然后对付达奥斯，要注意恢复HP，如果此时莉菲尔老师学会了“ナス”，对我方将非常有利。推荐组合：弗利奥(斯坦装束)+凯罗(莉菲尔老师装束)+现有任意一名物理攻击型角色。

胜 1.到达一层右上角楼梯 2.到达二层上方楼梯口

败 含有主角的小组全灭

道具 ①ピヨハン②5000ギルド③フイートシンボル④ハンター-ボウ⑤エリクシル⑥6000G

又被那两个盗墓贼给跑了，不过，达奥斯和艾尔琳在临走前的口气听起来很奇怪，两个人好像年轻了N岁一样顽皮……或许是错觉吧？



五子棋
五子棋

莉娅拉：羡慕？羡慕什么？

凯罗：从迷失在雾中的少女面前飘然而现的英雄啊！

娜娜丽：唔……确实很罗曼蒂克呢……然后呢？

莉娅拉：然后？

娜娜丽：别遮遮掩掩的啦！是说凯尔啦！如何？跟他有进展了吗？只告诉我们没关系啦~

莉娅拉：那……那个……我……

弗利奥：什么什么？你们在说啥？

凯罗：和男生没关系啦！到那边呆着去！

五子棋
五子棋

参加者：柯雷特、弗利奥、莉娅拉、凯罗

柯雷特：魔王真的被封印在雷米遗迹的某个地方吗？

弗利奥：石板上是这么说的，可是没有确实的证据。

莉娅拉：这样啊……其实仔细想想根本不会有什么魔王吧？

弗利奥：是，是啊……不可能有的啊！

柯雷特：放心了~！

凯罗：你明明知道柯雷特和莉娅拉的正体还说什么“没有魔王”这种话，一点说服力都没有嘛。

第七章

时之结

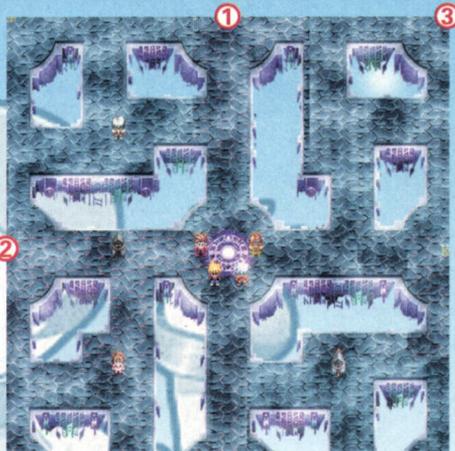
当时空产生混乱，时空会选择它认为没有必要存在于这个世界的人，把他们扔到时空的夹缝里，那里被称为“时之结”。现在就出现了这个问题，《宿命传说》的露提（ルーテン）和《宿命传说2》的莉娅拉一同被困在了时空夹缝里，主角一行再次乘坐梦想二号前去解救她们。

胜 30回合内把露提和莉娅拉救出

败 超过30回合、含主角的队伍全灭

道具 ①マジックミスト ②アークグラス ③とうぞくのダガー

战斗结束后，众人把在夹缝里转悠到虚弱的二人带回米纳库鲁镇。凯罗这个时候想到一个问题，是谁以什么样的标准认定一个人不应该存在在这个世界上呢？时空本身？还是造物主？抑或是另有其人？



战斗指南

浓雾、看似循环的地图，其实并没有想象中的困难。一切都不是大家所见到的那样难。在小地图上（按SELLECT查看）可以看到我方的位置，而且就算不看小地图，30回合也足够大家抓住那两位了。莉娅拉要用凯尔来说得、而露提要用品来说得（有人会说：她怎么连儿子凯尔都不认啊？拜托……这个时候的露提还是《宿命传说》序章时候的，怎么可能认识未来的儿子，这个时候她应该只认识玛丽一人。）。



第八章

绝望的宫殿

从第一章结束开始就一直没登场的里德一行人终于有了消息，原来他们在和魔女希泽尔（シゼル）的战斗途中遇到了点麻烦，导致三人一起神秘失踪。主角们立刻前往里德他们最后出现的地方——绝望宫殿。

战斗指南

这是在前代换装迷宫也出现过的《永恒传说》的经典地图，大量靠浮游平台连接的悬浮地面，使得围堵被敌人劫持的法拉、基尔二人变得比较困难。反正没有回合限制，慢慢去抓就是了。版图上有两种颜色的敌人，分别为红色和蓝色，红色敌人中有德鲁伊，要小心其魔法攻击；而蓝色敌人中的甲虫防御颇高，不过弱点是风魔法，大家要注意选择合适的队伍应对。追上法拉和基尔后会发生战斗，此时那二人竟然也会协助敌人攻击我方？！把两个人都打败后，他们会在中央的大门处等待和主角单挑。

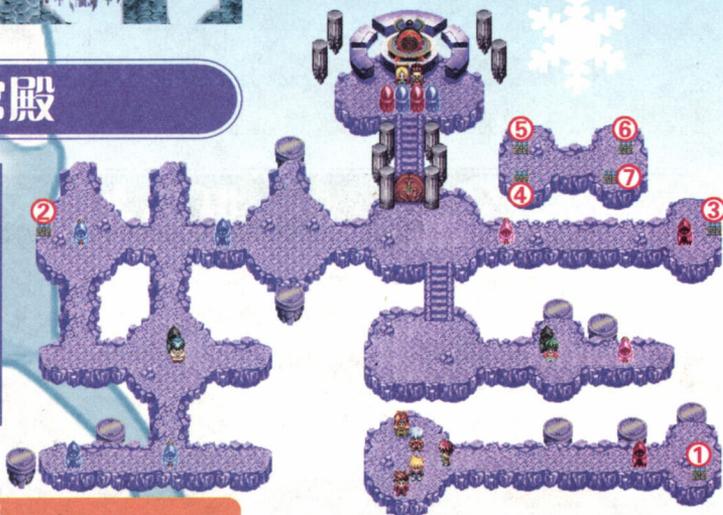
BOSS

对法拉和基尔，其实很简单，把基尔捏掉就万事大吉了啊。总之是没有什么难度的战斗，随便挑一队能力过得去的打就可以了。

胜 救出法拉和基尔

败 主角所在队伍被全灭

道具 ①ミラクルグミ ②777ゴールド ③ライフボトル ④フライパン ⑤1400ゴールド ⑥パラライチェック ⑦くろのローブ



把假的法拉和基尔打败后，二人逃向宫殿深处，众人追上去发现真正的法拉他们正倒在地上，看起来还活着，盗墓贼二人组也在。令人震惊的是，大家所见到的冒牌货竟然也是持有なりきり服的人……

第九章

转生的东门(西门)



（东门和西门的剧情大致相同，这里以东门为例）清早查看《英雄传》已经是例行公事了，这次事发地点在“转生之门”，一个“逝者踏上新生，死者返回现世”的地方。在这里，《宿命传说》中的超级人气大帅哥黑发的贵公子——里昂（リオン），以及《宿命传说2》中里昂的又一身份——朱达斯（ジューダス）同时出现（尖叫~！）……呀，我们是不是应该带签证去呢？

到达转生之门，朱达斯向主角一行求助：4位学者以及里昂被敌人困住，而要解除机关，必须要4个人踩住分布于地图四角的踏板。众人立刻开始行动。

战斗指南

杂鱼能力一般，总体来说没有什么难度。解除机关的方法就是踩上圆形踏板，切记不可离开。踏板踩上后会在不远处出现敌人增援。机关解除后，朱达斯与主角们来到囚禁里昂的地方，不知死活的敌人再次增援。此时会强制控制朱达斯和里昂来虐待敌人。

胜 机关解除

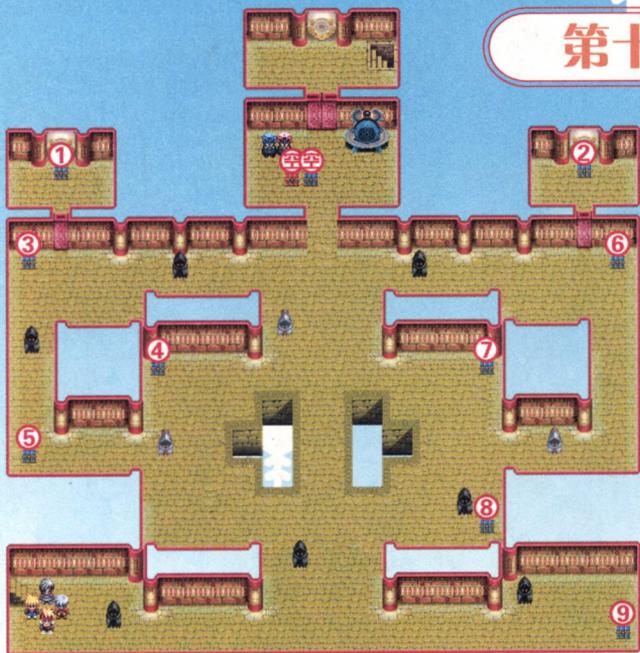
败 我方队伍少于4支、里昂小组全灭、含主角的队伍全灭

道具 ①エリクシール右 ②ライフボトル左 ③4000ゴールド中

两位贤者救出来了，但是众人所乘坐的梦想二号却被两个蒙面的小孩偷走了！可恶啊！这样不就回不去了吗？！为了让众人可以顺利回到米纳库鲁镇，蒂姆罗斯（ディムロス）和阿托华特（アトワイト）二人用自己的力量打开了同样具有穿越时空能力的转生之门，而朱达斯为了看守大门一人留在了这个时代。主角们相约拿回梦想号后一定来救他们……（注：如果走《转生的西门》路线的话，就是朱达斯跟随主角）

第十章

雷米遗迹地下三层



没有了梦想号大家都很失落,不过这时,白博士提供了令人振奋的消息:遗迹的地下三层开了,说不定在地下可以再找一台梦想号。众人立刻摩拳擦掌冲进遗迹……

胜 第一、二层为到达楼梯,第三层为抓住珀妮和库来特

败 含主角队伍被全灭

道具 ①ドリル ②10000G ③4000G ④宝箱怪 ⑤クロナシンボル ⑥エメラルドリング ⑦シルクハット ⑧1500G ⑨メンタルリング

BOSS

两个盗墓贼除了喜欢让我方中异常状态外一无是处,记得及时回复就可以轻松取胜。



被两个假面小孩抛弃的盗墓贼二人被绳之以法了,而且一开始就丢失的梦想一号也被找了回来。但是那两个孩子究竟是谁呢?他们的目的又是什么?



战斗指南

前两层敌人的配置和以前一样,不多赘述。蓝色、绿色以及三层的红色大门依然无法打开。重点是第三层,盗墓贼珀妮和库来特一伙会用复制机复制很多自己,要完成过关条件必须把所有冒牌货干掉。

第十一章

妖精之森 & 总领主之馆 & 猫人之里

所谓的“屋漏偏逢连夜雨”,刚把梦想号抢回就传来了有关三个世界同时出现麻烦的问题。罢了,不让休息也不能这样玩我们的主角啊……(本攻略按照エルフの森→总领主之馆→ねこにんの里的顺序进行)

妖精集落

妖精集落的怪物们突然暴走,并挟持了集落里的妖精……

胜 击败所有敌人

败 含主角队伍被全灭

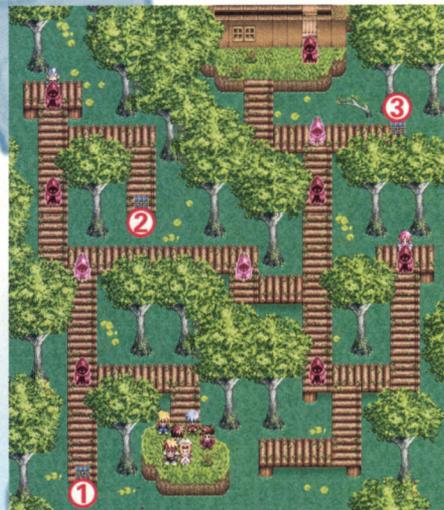
道具 ①2000ガルド ②エルヴンブーツ ③エメラルドリング

把妖精集落的事件解决了以后,长老为了报答大家,让众人去宝物库里拿宝物……打开装有元素之珠的箱子后,里面竟然装着那两个之前大家在集落里救的人,而元素之珠已经不见了……

注:此关结束后,可以回时之结中用克里斯说得他的好朋友——切斯达(チェスター)。

战斗指南

由于作战地点的特殊性,半妖精的阿芝和有家务在身的莉菲尔老师都不能参加战斗,并且不能使用魔法。反正我方物理攻击型人物多如牛毛,敌人也不强,没什么难度。另外要注意的是,法拉的治疗功不算魔法哦,记得以后如果再碰上这样的关卡,法拉是最佳的恢复系人选。战斗一开始,《幻想传说》的克里斯(クレス)、明特(ミント);《宿命传说2》的娜娜丽(ナナリー)以及斯坦加入战斗,因为不能使用魔法,明特会等在集落门口为所有靠近她的人补满HP。虽然凯罗觉得很可疑,但是大家还是把途中的两个妖精救了,他们告诉了主角有关妖精的秘宝——“元素之珠”的消息后离开了。



总领主之馆

真希奇,竟然是教会的修女姐姐大叫着:“不好了!”把主角们叫醒。这总领主之馆里据说被生体复制机搞得乌烟瘴气,作为时间守护者的主角一行要去行使自己的使命了(……我还恐龙特急克赛号呢……)。

到了馆门口,众人看到一个怪人追着一个机械人跑来跑去,口中还念念有词:“等等!你的主人是我!不过给加了个试验部件,再这样我把你扔垃圾箱里!”听到这话,机械人停住了,转身看着怪人。“你……你要干什么?!要反叛我吗!?”说罢,怪人立刻躲到主角背后,第一场战斗开始了……(克塞!前来拜访!!……)

成功的把机械人干掉后,弗利奥问身后的修女姐姐有没有受伤,没想到却遭到怪姐姐的飞起一脚……

“还给我,你们把我的HRX-2型搞坏了,所以要还给



我!作为反省,你们就做我的新部下吧!”就这样……主角们莫名其妙的就被《宿命传说2》中有名的怪人哈罗德(ハロルド)博士收为部下去解决暴走事件了……

胜 将两台生体复制机停止工作

败 哈罗德队全灭、含主角队伍全灭

道具 ①エメラルドリング ②ミステインゴル ③2000G ④ブルークリスマン ⑤3000G ⑥ミラクルグミ ⑦エリクシル ⑧メンタルリング

战斗指南

这关的地图中央竟然站着《永恒传说》的魔女希泽尔,不过不用怕,她的能力并不强,一顿乱砍就可以搞定。另外,胜利条件是停止两台复制机,然而整个地图上很多部一样的复制机,该如何处置呢?很简单,当然要靠哈罗德博士的天才发明——解析君二号了。只要让哈罗德博士在复制机前一站就知道哪个是真的,哪个是假的了。注意,当哈罗德博士解除复制机的时候,会出现援军,记得要让强力英雄在附近保护她。

关闭复制机以后,《永恒传说》的美露蒂(メルデイ)出现,她说塞雷斯蒂亚(セレスディア)的重要宝物“クレールゲージ”被人偷走了。想必又是那两个假面小毛贼所为,为了夺回宝物,美露蒂加入了队伍。

猫人之里

啊,今天又是修女姐姐来叫我们,原来是猫人之里出现了变故。OK! Let's go!

胜 敌人全灭

败 敌人入侵村长老、含主角的队伍全灭

击退敌人后,大家向两个协助作战的猫人道歉,却发现他们竟然也是之前的两个假面小毛头假扮的,他们承认自己就是100天以后的弗利奥和凯罗,而且他们成为这个样子也是有原因的……



战斗指南

战斗开始前,长老会让主角来布置4个陷阱拖延敌人时间,陷阱有4种,分别为:捕兽夹(トラバサミ)、炸弹(ばくだん)、毒夹子(どくバサミ)、毒炸弹(どつきりバクダン),随便哪个都可以,只能放在村子入口的平台里。基本上只要小心漏网的敌方飞行部队就可以。另外在第五回合右下角会出现增援,第七回合在村长的屋子附近也会出现援军,然后《永恒传说》里爱猫的铁炮叔叔——佛谷(フオツグ)登场,同时还有两个猫人和他一组。

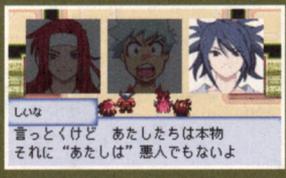
第十二章

人间牧场



战斗指南

一开始,杰罗斯和椎名会加入我方,整个版面除了杰罗斯和椎名的复制品外还有一些小敌人,不足惧。但是,杰罗斯和椎名的复制品确实挺难对付的,他们的速度比较快,喜欢到处移动,二人还能补HP,杰罗斯剑技和魔力都挺高,椎名则能使用威力巨大的召唤术。攻击的时候时刻注意恢复HP,尽量先集中攻击椎名,以防其使用魔法,击倒她之后再攻击杰罗斯。



在《交响传说》中,那个被洛伊德他们毁掉的,专门改造士兵的魔窟又复活了,然而这里新的主人竟然是洛伊德的伙伴——杰罗斯(ゼロス)和椎名(しいな)?!想到之前假面小毛头的种种行径,此次必然也是他们的杰作……

到了目的地正碰到“恶人”杰罗斯和椎名,而房间里也充斥了二人的复制品……没办法只好先把复制机停下来再说吧。

胜 得住所有的复制机

败 含主角队伍全灭、杰罗斯和椎名的队伍全灭

道具 ①サンダーマント ②ミラクルグミ ③エリクシル ④フェアイリング ⑤2000G ⑥宝箱怪 ⑦2500G ⑧くろしよぞく ⑨キツネのおめん

在关闭所有的复制机以后,会出现两个杰罗斯和椎名,双方都说自己是真的,为了争夺身份,双方打了起来……胜利的杰罗斯和椎名说到门口为大家放风,好让主角们可以安心的恢复复制机。可是当复制机被打开的时候……竟然又多出一对杰罗斯和椎名,如果面前的这对是真的,那刚才的那两个呢?果然这次又被骗了……

蓝猫小剧场
参加者: 洛伊德、柯蕾特、凯尔、弗利奥、凯罗
 柯蕾特:洛伊德~等等我……
 洛伊德:不要,柯蕾特!你~跑……
 柯蕾特非常优美的如往常一样的滑倒了……
 凯尔:哦!! 哇!! 柯蕾特她!!
 洛伊德:怎么样有没有伤着?
 柯蕾特:我没有事的,嘿嘿,不过墙破了一个洞~
 弗利奥:太强了!! 墙上的那个人形洞,我还是第一次见到!
 凯罗:能在墙上撞出这样形状洞的人我也是第一次见到……

蓝猫小剧场
参加者: 弗利奥、凯罗、莉菲尔老师
 弗利奥:啊,莉菲尔老师你怎么一直盯着这座桥?
 莉菲尔:这,这个桥看起来好古旧的样子,不会走到一半塌掉……
 弗利奥:没问题的,你看我都可以走在上面跳~
 莉菲尔:不要这样,弗利奥!
 弗利奥:莫非莉菲尔老师是旱鸭子?
 莉菲尔:不,不是这样的!我一点都不怕水!
 弗利奥:哎?可是英雄传上说,老师怕……啊!(被打)
 凯罗:谁都有怕的东西~不是吗?

蓝猫小剧场
参加者: 阿芝、凯罗、弗利奥
 阿芝:怎么了,凯罗,是不是有什么心事?
 凯罗:其实我……
 弗利奥:嗯?要和阿芝谈有关胸部的话题么?
 凯罗:才不是呢!
 弗利奥:哦~飞机场~飞机场~飞机场 girl~
 阿芝:哈哈!凯罗是飞机场飞机场~
 凯罗:是 girl 哦! girl~ girl~ “a”
 阿芝:哈? girl? 那么就是把我也算上了?
 弗利奥:哦~飞机场~飞机场 girl~
 (跑掉了……)
 阿芝 & 凯罗:站住!!

战斗指南

本关一开始，所有地图上出现的我方英雄都不能上场，而且本关不能使用任何魔法，所以法拉再次成为最好的恢复人选。带上物理攻击最高的4队，去挑战史无前例的传说人物之间的乱斗吧！虽说有回合限制，但是战斗其实可以很快结束的，如果之前经常出去练级，本关会稍微简单一点。

BOSS

总共7名传说英雄，除了《交响传说》的库拉托斯(クラトス)外其他的人都是见过面的老面孔。

克拉斯+凯罗的剑士版：对付的方法为尽量阻止克拉斯吟诵出召唤魔法，然后再攻击剑士。

菲丽娅+弗利奥斗家版：可以先打倒斗家，因为菲丽娅的魔法并不是很强。

哈罗德+弗利奥剑士版：可先打剑士，再打哈罗德。

基尔+凯罗剑士版：基尔的防御力比较差，可以考虑先打倒他。

库拉托斯+凯罗魔女版：这组可能是这7人里最难打的，一定要先把魔女干掉，否则被她发出“黑洞”魔法的话，损失就惨重了。库拉托斯和洛伊德有些类似(废话，父子二人)，攻击力可观，注意及时补充HP。

莉菲尔+弗利奥剑士版：这组当然是要把擅长回复魔法的莉菲尔老师先打倒了，这是常识嘛。

吉尼亚斯+凯罗剑士版：作战随意。

第十三章

背叛的基地



布朗博士大叫着“不好了!!!”冲进了屋子(每次必然都有一个人大叫着冲进来……)，按照主角们和博士相处得出来的结论——博士结巴的频率越高说明事情越大，看样子这件事情确实很棘手……

果然，队伍里的几个魔法单位不见了，博士说他们被带到了时间的夹缝里。剩下的主角们立刻前往夹缝中寻找。

在那两个100天后的主角的教唆下，一部分传说中的英雄以为主角二人是冒牌货而对主角大打出手，几位魔法单位更是在夹缝中建立起令魔法无效化区域。

胜 30回合内将7名传说英雄击败

败 限定时间内未完成任务、含主角的队伍被全灭

结束战斗后，那几个传说中的人物才醒悟过来自己被骗了，两个恶主角更是摆下了“我们要复活魔王贾巴巴(ジャババ)”的豪言壮语，并相约两个主角次日在雷米遗迹最下层单独见面……

第十四章

雷米遗迹最下层



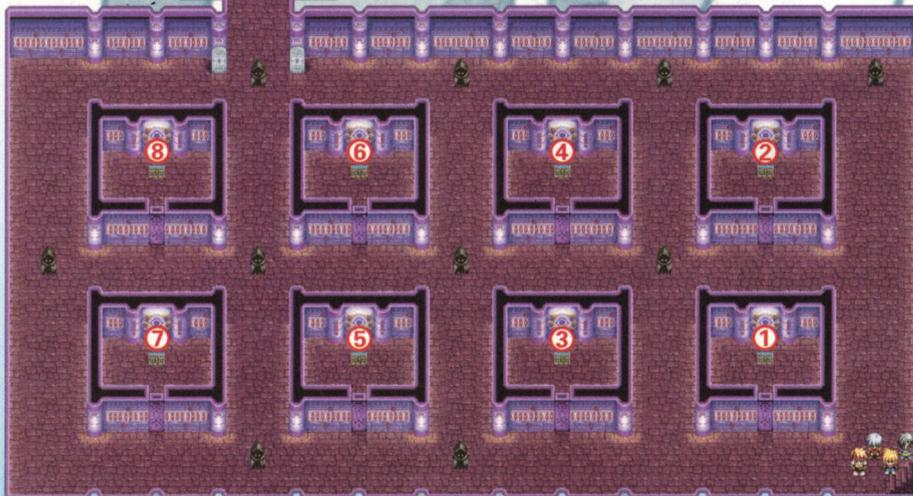
虽然凯罗在出发前还和弗利奥开玩笑说这是二人约会时间，但是他们心里很清楚，此行绝非去游玩，究竟为什么100天后的自己要复活大魔王贾巴巴呢？他们除了要阻止事态的进一步恶化，也要向100天后的自己问清楚原因。



胜 1、2、3层分别为到达楼梯；4层为到达两位恶主角所在的大门前

败 主角队全灭

道具 ①10000G ②宝箱怪 ③15000G ④20000G ⑤エーテル ⑥エリクシル ⑦ジェットブーツ ⑧エクスカリバー



战斗指南

前3层配置依然和之前的关卡一样，4层敌人比较强，不过由于没有BOSS战，大可把它们全都消灭，因为经验值比较高。路上的门依然无法打开，所需要的钥匙除了通关以后可以获得外，还有就是从一些敌人身上掉落，不过那个几率嘛~完全看人品的好坏。

终于和两个恶主角面对面了，他们指着身后的的大门说那里封印着魔王——贾巴巴，但是他们还缺少解开封印的钥匙，主角们若想阻止他们，就来和他们公平的比赛，看谁能抢到这4把钥匙——光之钥匙(ひかりのカギ)、旅立之钥匙(たびだちのカギ)、未来之钥匙(みらいのカギ)和希望之钥匙(きぼうのカギ)。主角二人答应下来，而两个恶主角也乘坐希望二号离开了。不过，为什么他们也可以使用变装服呢？既然石板上说了需要内心清澈无比的人才能使用，莫非单纯的“邪恶”也算是内心清澈？

拿着在最下层得到的石板交给博士，他解读出了魔王当时是被穿着变装服的少年和少女一起封印的。至于所谓的“魔王贾巴巴”也不过是未来世界的疯狂科学家，因为他扰乱时空秩序而被“时空管理局”通缉中……(时空管理局？这个好像经常出现在《机器猫》里面啊！)



逐逐小剧场

参加者：玛丽、弗利奥、露捷

玛丽：在那个神之眼神殿里让我如此失败的那个放出光线的武器……难道就是石板上所说的石化光线枪吗？

弗利奥：十有八九是这样呢。

玛丽：看来敌人也在使用换装道具，而且他们还可能拥有生物复制机那样的玩意。

露捷：喂！用那个生物复制机复制出几十个玛丽话不就可以造出无敌军团来了吗？

玛丽：还是……算了把。

第十五章

魔科学研究所

比赛开始！主角们第一个目标就是被“怪人”弗利奥搞得乌烟瘴气的魔科学研究所。研究所内员工为了保卫光之



フリオ
スゲー！
ここが魔科学研究所か！

钥匙不被抢走而启动了原本已经封印的“魔科学兵器”，而前来执行任务的《幻想传说》中的忍者小铃（すず）也消失在了纷飞的炮火中……看到英雄传上这样的记载，主角们真是哭笑不得，不知道还会有什么诸如“怪人”、“变态”之类的词会被栽赃到他们头上。

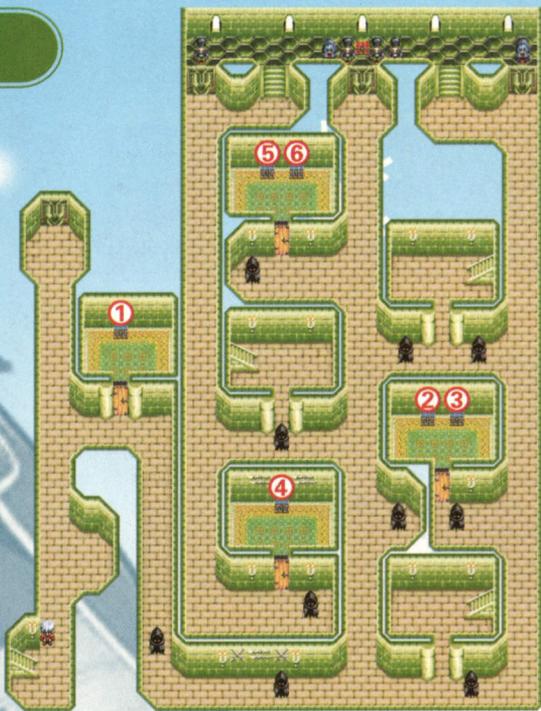
到了研究所内，却正好被魔科学炮射击，小铃将弗利奥推出射程，但是自己却被炮击得奄奄一息，虽然她挣扎着站起来想继续完成任务，但是奈何伤势严重，在主角们的要求下只好回到后方歇息。

战斗指南

本关总共有四门魔科学炮，按照炮口颜色来区分发炮时间，顺序为无色危险度最低，其次是黄色，然后是红色，当炮口颜色变成红色的时候请迅速找到隐蔽的地点，下个回合魔科学炮就会发动，切记！通向放置光之钥匙的楼梯的通道有两条，右边的比较安全，而左边因为通道较长，如果没有算好行动力很容易被魔科学炮直击。到达楼梯后结束战斗。



坏弗利奥抢走了光之钥匙准备逃跑，却被身负重伤的小铃拦截，迫于小铃的意志力，他只得交出钥匙落荒而逃（作者花痴中：小铃好可爱好好可爱！）。



胜 取得光之钥匙

败 含主角的队伍被全灭

道具 ①2500G ②2500G ③ブルータリスマン ④ジェットブーツ ⑤メンタルリング ⑥フライパン

第十六章

蛮族祭典

翻开英雄传，看到了令人倒抽一口凉气的故事：《宿命传说》中那个可爱的 loli 弓箭手——切尔西(チェルシ)竟然被蛮族抓去当活人祭品……而她的同行者——银发帅哥伍德罗(ウッドロウ)竟然在这个时候失踪了。前往蛮族村寨的路有两条，一条是冰之洞窟，还有一条是炎之洞窟，主角们要任选一条路前进……

炎之洞窟

胜 到达洞窟门口

败 含主角的队伍被全灭

道具 ①30G ②30G ③宝箱怪 ④ミラクログミ ⑤300G ⑥エリクシール ⑦3000G ⑧セルシウスのなみだ ⑨プロテクトリング ⑩アクアマント ⑪フレアマント ⑫レジストリング ⑬パラディチェック ⑭ポイズンチェック

BOSS

是女武神，是女武神耶！！为了大家以后的攻关，我强烈建议在此处得到她的服装材料グングニル，



取得方法有两种，一种是用盗窃技能盗得，还有一种是在战斗后一定几率获得。建议使用洛伊德+柯蕾特+任意恢复系人员（不推荐莉菲尔老师，她的魔法是光属性的，对女武神无效）的组合，因为洛伊德+柯蕾特组有特殊能力：珍贵道具获得率上升……

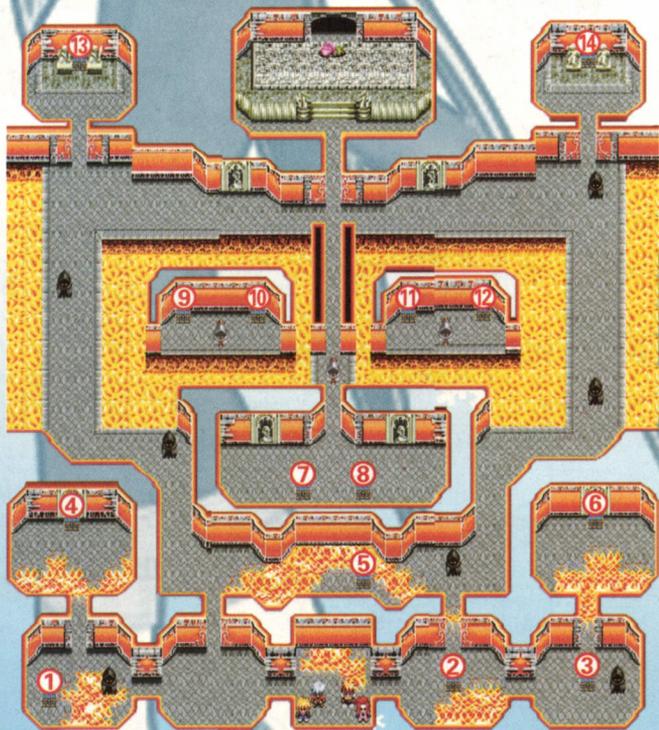
女武神的招式非常霸道，要小心应付。其魔法吟诵不需要时间，物理招式硬直时间也短，除了暗属性魔法外几乎什么都不怕，更有恐怖的ワルキュリアサイバー这样霸道无耻的必杀，请尽量速战速决。

战斗指南

真是炎热的地方，空气里都好似能喷出火来，想减肥到这里来保准你走一圈下来瘦个十斤二十斤没问题。闲话不多说，这关要注意地板上的岩浆，每接触一次就会损失1/10的HP哦，当然你也可以装备火焰斗篷（フレマント），这样就不会被伤害了。另外岩浆对飞行单位是没有用的。地图中央的几个宝箱需要飞行单位才能拿到，所以这关最好戴上阿芝。敌人都是火属性，用水或冰魔法打的话，事半功倍。



フリオ
あちちちち！ なんだこりゃ！
スゲー！ マグマが吹き出してるぞ



ワルキュレ
分をわきまえず 聖域を冒す者よ
私の名はワルキュレ

打败女武神后，救起昏倒在洞窟出口的切尔西，她说虽然救她的人不是她所期望伍德罗先生，但是被一个美丽的天女姐姐给救也好，说完便离开了洞窟……算了，看样子也不用怎么担心这个花痴的小妹妹了，主角们继续前进寻找伍德罗的下落。

冰之洞窟

战斗指南

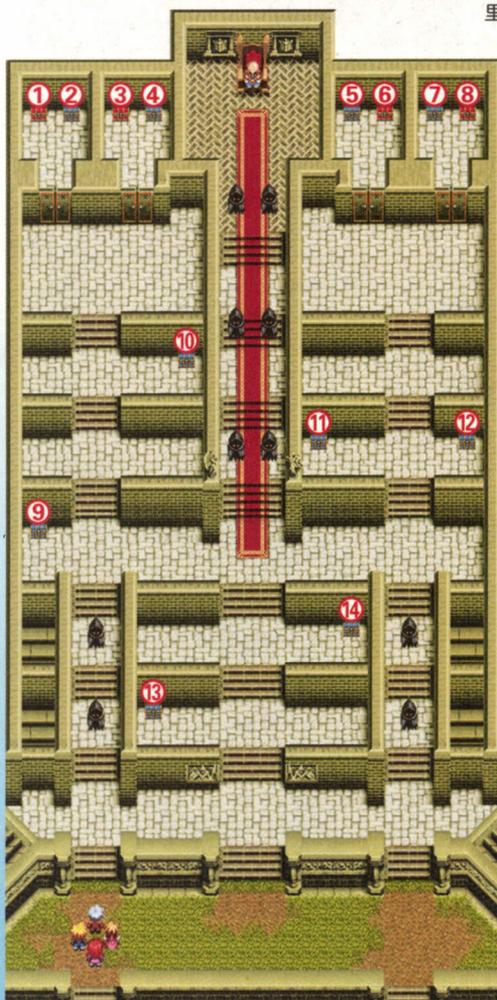
这鬼地方冷的不得了，每回合都会减少 1/10 的 HP，和炎之洞窟一样要装备特殊道具才能防止伤害(出战英雄一定要装备フリーズチェック)。堵在路口上的大石块要用武斗家的特技打碎，注意地图右下需飞过去拿的宝箱里也有女武神的服装材料。

BOSS

是可爱的冰之大晶灵——塞露希乌丝，她把主角误会成要诱拐晕倒的伍德罗先生的坏人……一场恶仗开始了。在历代都作为法拉加强版的地，怎么看都是法拉的师傅~女人果然是可怕的(星辰:拜托~akari 你自己不也是女人么?)。塞露希乌丝速度快、攻击狠，但是却有一个致命弱点——怕火。可怜一代拳法女英雄就败在了主角们无耻的火属性攻击下……(你究竟站在谁的立场上面?)

战斗结束，伍德罗澄清了事实，塞露希乌丝先行回去睡觉了，伍德罗则离开洞穴。

斗魂会场

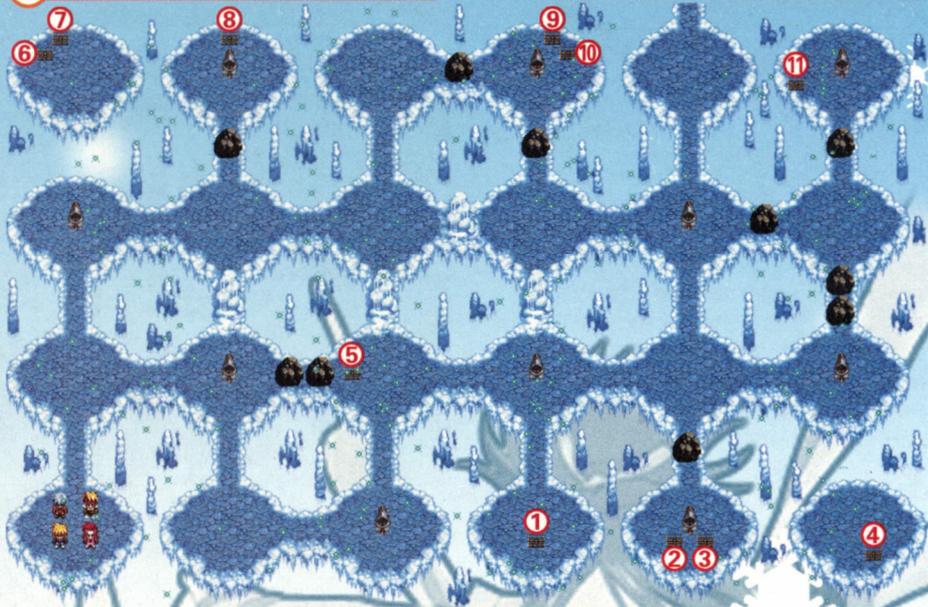


胜 到达洞窟门口

败 含主角的队伍被全灭

道具

①アクアメント②フレアメント③ミラクフル④ケングニル⑤400G⑥ベルシャブツ⑦フリーズチェック⑧4000G⑨プロテクトリング⑩エリクシル⑪クロナシンボル



出了洞窟，刚看到外界的阳光，弗利奥发现眼前的竟然是一个巨大的斗技场。奇怪了，蛮族之王不是住城里吗？这时一股奇怪的气味飘了过来……凯罗形容这种气味是“连续阴雨两周，弗利奥的内裤都能长出粉色的蘑菇”时的气味……就在弗利奥对凯罗



的形容表示不满的时候，从斗技场里传出的声音解答了这种气味的真相——这是男人们汗水的味道！?（太恶心了……我脑子里出现了超冗贵……）而且众人还成为了斗技场的新挑战队伍——弗利奥·斯文和愉快的伙伴们（凯罗：什么叫“愉快的伙伴们”！）……而对手就是《宿命传说》中有名的斗技场之王——康古曼！



战斗指南

本次战斗分两个部分，前一个部分是由地图上方向上推进的通常歼灭战，而第二部分是由上向下的保卫战。

前半：由人类和物质系敌人组成的攻守兼备的小组，除了注意其中的一种白色的魔剑不怕光魔法外，其他倒没有什么难度。敌方武斗家攻击力比较高，如果实力不够可以先用小锤子砸晕他们(比如:パコハン)。接近在最上方的康古曼会进入战斗，他拥有超必杀，如果被 he 发出来，我方很可能被重创。对付他最简单的办法就是用魔法轰杀，用物理攻防高的人顶住其攻击，给后面的我方魔法单位创造吟诵时间。

后半：一上来和猫人之里一样可以设置 4 个陷阱，至于放哪里，我建议放在地图中间部分，这样既可以挡住敌人，又可以不阻挡我方去拿宝箱。战斗进行到一半，伍德罗(如果走冰之洞窟，加入的是切尔西)和《宿命传说》的吟游诗人——乔尼(ジョニー)加入战斗。敌人全灭后会自动获得红色宝箱中的道具，如果想要蓝色宝箱的东西就要动作快点哦(当然，蓝色宝箱里也没啥好东西……)。

胜 前半段为打败康古曼;后段为敌人全灭

败 旅立之钥匙被敌抢走;含主角小组全灭

道具

①フェアリリング②800G③ミステーションホル④ギター⑤クロナシンボル⑥たびだちのカギ⑦5555G⑧サンダーマント⑨エリクシル⑩100G⑪ジェットブーツ⑫ライフボトル⑬宝箱怪⑭宝箱怪

战斗结束，主角一方得到了旅立之钥匙，坏弗利奥虽然很不甘心，但是输了就是输了，临走前告诉主角，之前在洞窟里救出来的人现在正在时间的夹缝里……

逗猫小游戏

五星×2

罗尼:那么,杰罗斯老大找到自己感兴趣的女性了吗?
杰罗斯:啊啊,看来我们拥有这样好的共同话题呢,我的知心挚友!首先是——明特小姐!她的纤腰相当能行呢!
罗尼:不不不,菲丽亚小姐其实也很让人意外呢……
杰罗斯:那么罗尼好友,去女浴池亲眼证实一下如何?
罗尼:求之不得!
杰罗斯:好好好好!住手啊,椎名!耳朵会被揪下来的!
椎名:不要做傻事!要小心哦!
罗尼:哎呀呀,有个监视者在旁边真是辛苦啊……算了,我一个人去女浴池……好痛!
娜娜丽:你的身边也有个监视者哦~!
杰罗斯:娜娜丽小姐住手啊!我的胳膊没办法弯到那个方向去的!

第十七章

时之结 2

当小的矛盾积攒到一定程度的时候,时空再次出现了不安定,新的“时之结”出现了。比以往都大的这个“时之结”不仅把数名传说的英雄吸入了时空的夹缝,同时更把未来之钥匙一起带走……听到这个消息的主角们又一次来到了无尽的时空回廊。

战斗开始前,坏弗利奥出现要求和主角比赛,看谁先找到钥匙。由于双方都不知道钥匙究竟在哪里,所以这可以算是相当公平的一场比赛。

承认自己失败的坏弗利奥并没有气馁,他说下次一定要胜过主角们,弗利奥叫住准备离开他,问出了一直想问的问题“为什么要复活魔王?”坏弗利奥的回答让人吃惊:“因为我们是正义的伙伴啊,所以魔王要由我们亲手封印!”

注:本关结束后再来时之结 2,会遇到最后 3 个传说英雄。普蕾赛娅说得《交响传说》中的手铐男利加尔(リーガル);法拉说得《永恒传说》的金发帅哥雷伊斯(レイス);美露蒂说得同样是《永恒传说》的机械天才——小海盜恰特(チャット)



胜 30 回合内把未来之钥匙找到

败 超 30 回合、钥匙被抢走、含主角队伍全灭

道具 ①クローナシンボル②マジックミスト③6000ガルド④ミステイシンボル⑤エメラルドリング⑥きんのそろばん

战斗指南

和第七章一样的循环地图,一样用小地图就可以确定自己的位置。虽然本关的过



关目的是找到钥匙,但是由于版面上还有两名传说英雄,想收全人物的话还是尽快去用相应人物说得他们。《交响传说》的普蕾赛娅(プレセア)由吉尼亚斯说得,用前一关收到的切尔西或者伍德罗来说得未加入的一方。未来钥匙就在版图上的某个敌人身上,只要手脚快,本关可以很轻松过关。

第十八章

神灵的宝物库

在这个世界的尽头,存在着神的宝物库,要开启这个宝物库需要在两个时空同时开启两扇大门,而那个宝物库中正收藏着“希望之钥匙”——可以打开天国或地狱的大门的钥匙。

因要同时打开两个世界的大门,所以弗利奥和凯罗必须分开行动。弗利奥前往古代都市而凯罗前往浮游要塞……

超古代都市

弗利奥一行到达了古代都市,还没有怎么深入调查,都市的防卫体系就开始工作……

胜 到达大门

败 含主角的队伍全灭

道具 ①エリクシール②バンドラ③ベルシャブーツ④5000G⑤6000G

BOSS

《交响传说》的尤克多拉吉(ユグドラシ),其防御和攻击都是光属性,只要不用光魔法打就没有什么问题,推荐物理攻击+恢复魔法辅助进行战斗,问题应该不是很大,要记得多调整队形,不被敌人打乱阵脚就可以。

浮游要塞

胜 到达大门

败 含主角的队伍全灭

战斗指南

本关必须带上飞行单位,因为放下浮桥的红色机关有很多需要飞过河对岸去触发。另外魔科学炮也会根据防卫等级而改变发炮的顺序,所以要记得常常看看地图上方的炮口颜色再行动。

战斗指南

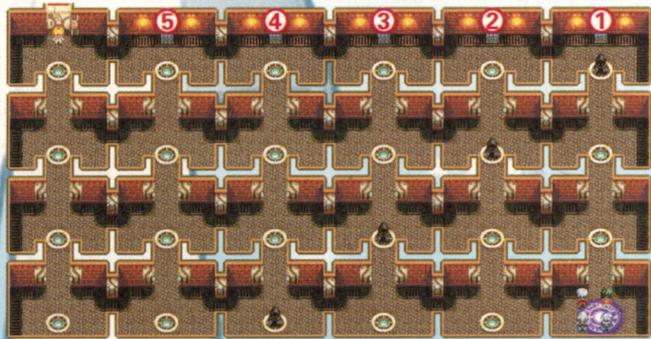
要记住,本关上场的人物,在下一场的要塞战是不会登场的,所以务必调整好队伍的组成。小铃会在上场前主动请战,请务必将其编入队伍,否则到最后一刻发现过不了关才是最郁闷的。本关最大的特点就是到防卫体系第二阶段的时候,会出现电网拦截我方的通路。一般情况下,电网会选择你靠的最近的通路封闭,所以请有计划的向目的地移动吧。

道具 ①6000G②5000G③ブルータリスマン④エリクシール⑤宝箱怪

有惊无险地完成了这次任务,并得到了解开魔王封印最后的钥匙,大家非常兴奋。两位主角还在说不是明天博士也会大叫着“不好了!!”跳进他们的屋子。

BOSS

是之前打过的巴鲁巴托斯,他依然那么讨厌魔法……为了自身安全,这场战斗最好不带魔法单位、不带害暗属性的角色(比如莉菲尔老师)。用物理攻击一阵乱砍就可以,注意他在临死前会使用奥义。



第十九章

未完的传说

出乎意料的早晨，弗利奥竟然是被和博士一样大叫着“不好了!!”的凯罗吵醒了，原来是小铃带走了希望之钥匙。主角二人连忙追到遗迹，在门口却看到了两个小铃，其中一个晕倒在地上，而另外一个正和坏弗利奥在一起……果然又是那两个小鬼搞得鬼，他们一边夸耀换装作战的成功一边嘲笑主角们的迟钝。怒不可遏的弗利奥正欲与他们交手，坏弗利奥和凯罗完全不理主角二人，留下一句“给你们一个晚上的时间，我们在魔王的封印前面等着你们，这是换装师之间的对决。”随后消失在二人面前。

在诸位传说英雄的鼓励下，主角们终于要面对最后的决战了……

100天后的世界，被魔王贾巴巴毁灭了，眼睁睁看着自己的朋友、邻居倒下的主角发誓要在魔王复活前将其打倒，所以他们才会成为现在这个样子，他们并不是坏人，但是……

“为了打败魔王而要解开魔王的封印，这样的理由根本说不通!”弗利奥斥责两个坏主角。

“现在的你根本不懂我们的心情!”100天后的凯罗立刻回敬了弗利奥。

“想阻止我们就打倒我们吧!”

“你们很强啊……”

“请接受我们收集的原料……”

“有这些服装原料，或许可以打倒魔王。”

“我们就是未来的你们……”

“直到你们有一天打开这扇大门……”

“不要忘记，你们战胜了未来的自己……”

“命运不是一成不变的，未来有着无限的可能性。”

“所以，你们一定可以战胜贾巴巴那个混蛋。”

100天后的主角们消失在了弗利奥和凯罗面前，地上掉落了那把可以打开那扇封印之门的“希望之钥匙”……还要打开那扇大门吗?回答当然是“NO!”打开了会造成那么多困扰，与其那样还不如让这个奇怪的魔王继续被封印起来比较好。二人刚准备走，一个声音叫住了他们，原来是魔王贾巴巴。

“等一下!!”

“你听到了什么吗?”弗利奥问凯罗。

“没有，我没有听到‘等一下’之类的声音。”

“等一下啊……”

两位主角一起转身：“谁啊!”

“哇哈哈哈哈!我的名字叫做魔王贾巴巴!你们是真正的英雄，所以来解开这个封印，和我一战吧!”

“哼，魔王这么伟大的名字，听起来应该是很厉害的，怎么会像你这样。”

“而且，我们也不是英雄啊~”

“等等!让我们堂堂正正的一战吧~”魔王开始哀求了……

然而，我们的主角当然是无视掉他，径直离开了封印的大门……

终于到了要分别的时候，白博士将诸位传说英雄送回了各自的时代，主角们虽然心情有些失落，但是看到世界依然完好，心里也多了分安慰。这时被关在监牢里的盗墓贼二人组——珀妮和库来特又偷走了梦想

战斗指南

所有4层的版图和原来一样，不过敌人能力大幅度提升。主角每下一层就要留下一个伙伴，这点要注意。

BOSS

一周目的最终战总共分3场，每场中间都可以选择休息。

第一战:对男武斗家和女剑士，通常情况保持队形发动猛攻就可以，所谓攻击就是最好的防御嘛。

第二战:对里昂和明特，建议先攻击明特，她体力和防御力都不高，而且她的恢复和状态魔法比较烦人。里昂速度快攻击力高，但是防御不是很高，对付他只要随时注意自己的HP就可以。

第三战:最终决战，坏主角们会换上尤克多拉吉和魔女泽希尔的服装。此时的两大BOSS能力才有了飞跃，尤克多拉吉的魔法吟诵时间更是达到了天怒人怨的地步，再加上躲在后面不断吟诵魔法的泽希尔……如果不是之前刻苦练级或者有女武神装，想打败他们太难了。反正是最后一战，该用的道具都不要吝啬了，用我们的手来改变未来吧!

号，不过这次布朗博士并不担心，因为那台梦想号还没有修好……可怜的盗墓贼掉到了什么时代呢?看看图就知道了。

“最后，复活的魔王和英雄们的决战约定呢?这样好吗?就这么结束了吗!?喂——谁来开开门，我魔王耶，沙锅一样大的拳头见过没?很凶恶的，真的~”

隐藏篇

1 特殊换装获得方法

◆ 太鼓的达人(あだかつ、あだどん)

从ねこにんの露天可以购买所需的材料たいこのバチ。值得一提的是，太鼓的达人最后的必杀技就是一个《太鼓的达人》的mini游戏，曲目包括NAMCO曾经出过的一些经典游戏和历代传说主题曲，如果能够完美演奏，将给敌人造成巨大伤害。

◆ KOSMOSコスモス

レミ遗迹第四层最下面一排宝箱中左起第二个。必须要特殊的钥匙(いにしへのカギ)才能开启宝箱的大门，怪物图鉴中下列编号的怪物有一定几率掉落:3、7、12、25、28、32、67、84、106、108、111、113、120、135、139。

◆ ドルアーガ&カイ

通过隐藏迷宫ドルアーガの塔后就可以获得。

◆ リリス

把斗魂会场的剧情进行完以后再来这里就会进入斗技场模式。主角二人要连续与五作传说的主角战斗，其间可以使用道具。如果有女武神装并且等级在50以上的时候，可以去挑战一下，要记得带足恢复药。五位主角在临死前会使用奥义，要小心哦。打完五位主角后就要和斯塔的妹妹……历代斗技场的王者——莉莉斯(リリス)对决，打败她后可以得到她的服装材料。

◆ 二周目可获得的换装材料

なりきりショップ追加里昂、朱达斯、女武神(冰之洞窟的宝箱里也能获得)、冰之水晶塞露希乌丝;ねこにんの露天追加奇鲁(ギル);マホの杂货屋追加珀妮、库来特。

◆ 打败レミ遗迹最下层的坏弗利奥和凯罗后可获得的换装材料

ダオス、シゼル、バルバトス、エルレイン、ユグドラシル、サナトス。

2 隐藏BOSS——魔王贾巴巴

我觉得这个魔王是世上最可怜的一个，竟然在END的时候被主角们无视掉，连脸都没有露……不过二周目终于可以去找挑战它了。

到达雷米遗迹最下层以后，可以到原本封印魔王的大门处打开门。贾巴巴能力比多鲁亚加要高很多，速度快且除了光魔法以外所有元素魔法抗性都很高。其必杀技都非常霸道，如泰山压顶般的パンジージャババ，狂王镰狱舞加强版的ドリーゴラウンド，还有四属性魔法连击のデイバリンパウア。攻守兼备，如果能力不够的话会死的很惨。不用吝啬自己的恢复道具了，为了世界的和平，斩之!

打败了魔王，回到研究所，世界也没有什么改变……拿着最后的石板交给博士解读后发现一件很让人吐血的事情：贾巴巴是不死之身，或许是时空的逆流的作用，将其灵魂一次又一次拽回世界……

总而言之……贾巴巴可以不断地打，反正杀一次他又会复活(爆)，权当是让诸位传说英雄们到这个时代的理由吧!最后让我们用凯罗的口头禅来结束这个故事……明日は今日より大变(明天会比今天更辛苦)!

HP	18000
こうげき	579
ぼうぎょ	579
ちりょく	579
すばやさ	579
おとすアイテム	



154	周
EXP	60
ガルド	9999

这是 NAMCO 公司于 1984 年 7 月发售在红白机上的一款动作游戏 RPG 游戏,游戏的进程大体为找到钥匙开门然后去下一层,其间有宝箱可以拿,另外打倒敌人以后还可以得到相应的分数。就是这么一个强化版的 PACMAN(俗称:吃豆)游戏,在当年引发了一股强劲的风潮。此次,《世界传说 3》中所用形象是 84 年的初代版,而非去年 CHUNSOFT 所推出的《不可思议的迷宫~多鲁亚加的恶梦》。

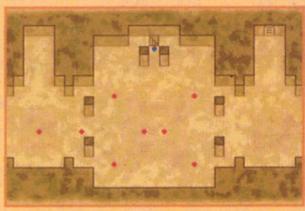
进入多鲁亚加之塔的方法为,通关一次后去猫人帐篷购买圣剑エクスカリバー,然后做成奇鲁(ギル)的服装。换上奇鲁

的服装后去教会的修女处对话,就可以进入弗利奥的梦中世界前往多鲁亚加之塔了。

本塔总共 10 层,每层限时 60 回合。我们所要做的就是从敌人身上得到钥匙,然后开启前往下一层的门。钥匙在哪个敌人身上并不是固定的,所以有一定的运气成分。另外打倒敌人也能出现宝箱,需要完成特殊的指令才能得到,不过出现的地方通常比较远,如果行动力不够就可以不用理会,反正也不是什么好东西。

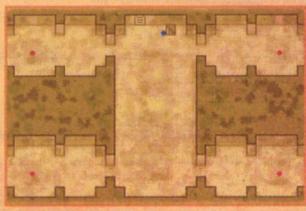
第一层

宝箱获得:打倒 3 个敌人。
宝箱:アップルグミ



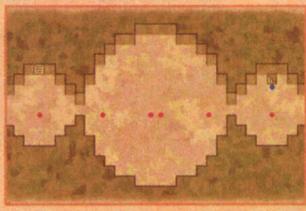
第二层

宝箱获得:开始后直向上到墙壁,再向下走。
宝箱:ライフボトル



第三层

宝箱获得:打倒オークジェリイ
宝箱:ミラクフルグミ



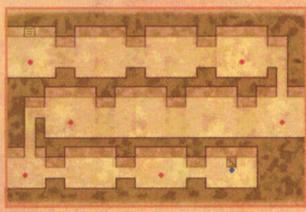
第四层

宝箱获得:按下 START 键
宝箱:エリクシル



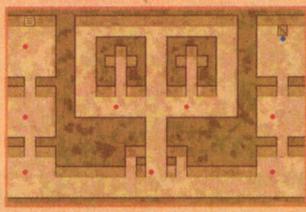
第五层

宝箱获得:在第一场战斗时逃跑
宝箱:1000ガルド



第六层

宝箱获得:打倒レッドローバー
宝箱:ジェットブーツ



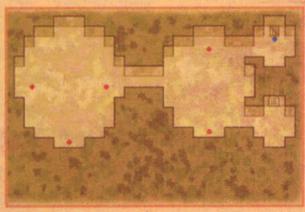
第七层

宝箱获得:依次走过左上、左下、右上、右下的角落
宝箱:フェアイリング



第八层

宝箱获得:按照下、上、中的顺序开宝箱
宝箱:10000ガルド



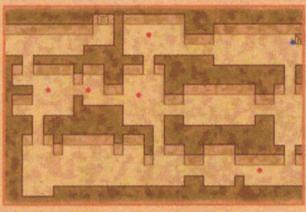
第九层

宝箱获得:本层将会与《多鲁亚加之塔》的 BOSS——多鲁亚加进行战斗。一开始的时候他并不在版图上,需要连续击败蓝色的敌人,他才会出现在通往下一层的门前出现。作为隐藏 BOSS,能力是不能小看的,当然我个人认为他并没有最终 BOSS 那场战斗难,虽然他有很多手,但是大部分时间只会用物理攻击,唯一有威胁的就是“狂王魔眼舞”。只要记得时常保持 HP 充裕就可以轻松击败他。



第十层

宝箱获得:只要连续开启宝箱就可以,其间会得到多鲁亚加的服装材料,最后终于把《多鲁亚加之塔》的女主角——卡伊(カイ)救出来。可怜我们的弗利奥还幻想得到卡伊 MM 的亲吻……这个英雄救美的故事最后也因为凯罗从一开始的乱入成为了弗利奥的恶梦……(凯罗对这个故事的结局好像非常满意……)



スーパーアドベンチャーゲーム namco



招聘启事

《游戏日》杂志现招募勇者若干,若您全部或大部分符合以前条件,请速寄简历到我编辑部(地址:成都市营门口路民光商厦 507 室 邮编 610036)或电子邮件至 xuhl@cbigroup.com

职位 1

- 日语专业一级或具有相应的日语水平
- 具有很强的团队意识和团队协作能力
- 有较强的文字表达能力
- 大学本科学历
- 热爱游戏,吃苦耐劳
- 身体健康,体力充沛
- 希望从事自己喜欢的工作

职位 2

- 文字表达能力优秀
- 具有很强的团队意识和团队协作能力
- 拥有基础日语知识
- 大学本科学历
- 热爱游戏,吃苦耐劳
- 身体健康,体力充沛
- 希望从事自己喜欢的工作

一经录取,待遇从优!

网络无极限·WE8 最终版速报

12月中旬,日本著名网站 WEYS 公布了实况足球 8 网络国际版(Winning Eleven 8 Live-ware Evolution)的最新情报,据日本著名网上购物网“乐天市场”透露,《WE8LE》将成为系列作首个延期的作品,游戏将延期至 2005 年的 3 月 3 日发售,售价 6980 日元。这次的实况足球系列新作第一次引入了 PS2 网络对战这一全新概念。据消息所得,本次发售日突然宣布延后也是由于日本国内的网络条件尚未完全成熟,KONAMI 为实现流畅的网上对战,不得不将游戏内的网络模式作进一步的调试。同时据日本相关网站透露,本作的网上对战将收取费用,据说 KONAMI 向每个玩家收取的服务使用费是 315 日元每月。

以下,先来看已经明晰的新作情报和笔者顺带的分析。

网络对战始动



首次实现了实况网络对战模式。在家中使用 ps2 上网功能,全日本实况爱好者就能够进行网上对战(当然这里的全日本用户也包括使用日文版 PS2 网络套件的中国玩家)。而且 KONAMI 为了使网络对战更加深得人心,推出了一个全新的运营概念:网络对战中将根据玩家赢得比赛后所累计的胜利点数多少划分为五个等级,所有网络实况用户都有排名显示,并有升降制度——这俨然就是一个真实的网络实况足联,而这种根据成绩决定级别的做法无疑会大大提高玩家的参与意识,毕竟能够在这个最初的网络实况世界中称霸,那就至少能够代表当前亚洲最高的实况足球水平了吧。而且网络对战的模式也不仅仅是限于单纯的对战,还有诸如组队战,限定战和联盟战等多种模式,也就是说一群在网络志同道合的玩家也可以在网络上组建独立于单纯对战之外的自己的联赛……

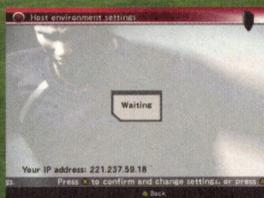
还在 2004 年中的时候,笔者曾与参加 PES3 世界杯的中国代表王早行私下谈及他去法国比赛时,顺便问及了日本出战选手的情况,而令我惊讶的是那次大赛里身为游戏生产国的日本居然没有派去一名选手。当时就有传闻说 KONAMI 准备在 05 年在日本实况界酝酿一次大行动,看来便是这个了。目前的消息表明包括已经有相当历史的一年一度的 KONAMI 杯实况大赛也将移诸网络,并且本次游戏还会支持 chat&message 通信功能。



▲ PES4 的 On-Line 已经具备了网络对战的雏形



▲ PES4 的主机从机选择,成为从机



▲ 等待



▼ 设置建主机的数据



▲ 通过 IP 寻找好友主机

资料完全更新



作为每次新作的必修课,新的资料更改也是肯定的,私以为这次发售日延后到 3 月也算一件好事,那时冬歇期已经基本结束,各大俱乐部的转会也告一段落,届时球员资料必定可以全面更新,大大改观一直以来实况系列资料滞后的问题。最新的消息是联赛 A(也就是意大利联赛)将追加两支新球队,参赛球队将达到 20 支,笔者猜想这两支新球队多半要落在佛罗伦萨和桑普多利亚身上,而其他联赛要将更新最新的球队阵容也是一定的。队服、选手资料、阵型都将对应 04-05 赛季,同时追加了新的选手容貌。注意有个“都”字哦,是不是说授权问题已经解决了呢?私以为这一次无论如何要把英超的授权拿下才对得起支持的玩家们吧。

综上,这次实况新作最大的变化还是网络对战这一卖点。下面就具体分析一下在中国实现 PS2 的实况网络对战的可能性的问题了。首先,要用 PS2 上网,PS2 的网络套件也就是网卡必不可少,现在成都没有现货,但是如果购买的话也就 200 多大元。

然后是接入的问题,玩家至少需要一台电脑,而且要能够上网的,相信拥有这样条件的玩家也不在少数,再者就是要通过接驳线将电脑同时与主机和 PS2 上的两个网卡进行连接,再在系统设置中将 Internet 设置为共享(具体操作以后那是后话),这样电脑就能同时连接两个网卡,经过一位长期使用该方法玩《FF11》的玩家(有钱人!)确认这一方法的确可行,而且因为直接利用 ADSL 网络的缘故,不需要另外支付信号传输的接驳费用。然后便是最关键关于日本方面费用支付的问题,目前公布的服务使用月费是 315 日元,折合人民币不过 20 多,这样的费用即便针对国内的网游或者机厅也不算贵……那么关键就在于如何解决帐号获取和费用支付问题。其实这个问题也不难解决,如果确实能够令基数庞大的中国玩家中的哪怕一小部分动心,那么这样巨大的商机也绝对能够使得商人们趋之若鹜。那购买帐号和交费问题也可有人代劳了……

目前最担心的是游戏的网络环境,速度慢还能忍受,反正要慢大家一起慢,最不能忍的当然是按键延迟,这个非常重要(谁也不想画面一顿,恢复的时候自己已经被灌了 N 球吧),相信通过延期调试的网络环境不会令我们失望。我觉得这里有必要提一下刚刚发售不久的《PES4》的网络对战功能,总体的感觉就像是特意为了《实况足球 8 网络国际版》的网络对战而进行的试验一样,总之,问题发现了不少,比如主从机之间速度的快慢不等,按键延迟,网络不够稳定等问题。但是这些问题毕竟已经被发现出来了。相信经过用心打造的专用对战平台不会令广大玩家失望……继续期待 2005 年 3 月 3 日,我先继续玩 PES4……(截稿时得知 WE8 最终版可能只支持一个人玩,属实的话……不敢想了)

机能极限挑战



全面进化,挑战 PS2 极限机能(这次至少拖慢不能有了)。继俱乐部实名化后,部分体育场也将实名化,首先选中的目标便是米兰双雄主场圣西罗、尤文图斯主场阿尔卑以及罗马和拉齐奥的主场奥林匹克球场。全新的假动作技术增加,将体现出更加丰富的球员个性,也将不合理的动作进行了改良,操作感更加良好了。编辑模式变得更加自由(莫不会真的加入贝利评球系统?),增加了全新的训练模式。大师联赛模式的成长将更加复杂,而且新的成长变化也将会被引入并对原系统进一步强化。实况解说语种仍然和前作一样是六种,不过还是不会有中文的。最后,据说开场 CG 将取材于 2004 年最激动人心的场面,这个还比较期待。

文:平成球圣

直指欧洲之巅! · EWET 上手心得

EUROPEAN CLUB SOCCER Winning Eleven Tactics

EWET(欧洲俱乐部足球-实况足球战略版)作为J联盟JWET(J联盟实况足球战略版)的续作,终于在2004年12月14日登场了。前作JWET,是KCET针对的是日本国内J联赛开发的战略版实况,而在SMILEBIT公司“创造球会”成熟系统的对比之下,显得稍微单薄了一点,因此在玩家间评价并不高。

如今,EWET作为JWET的续作登场,相对前作而言,广阔的欧洲联赛的舞台,大量的欧洲球员,世界顶级的对手教练,这样的背景设定,已经足够吸引广大的游戏球迷的眼球。

下面就让我们进入EWET的世界:

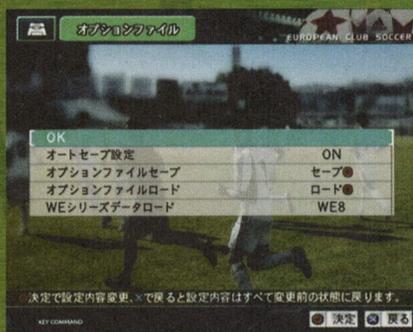
按照传统,实况足球的每作都是有让人荡气回肠的片头动画的,本作也不例外。有趣的是,本作采用真人实拍的头,讲述了一只地区球队处于低谷区,但是球队队长的儿子通过EWET的战术分析和设置,使球队终于重新奋起的短篇故事。

游戏分为四种模式:赛季模式、友谊赛模式、修改模式和选项模式。



修改和选项模式

按照WE的传统,我们在正式游戏之前需要花大量的时间将游戏中球员、球队、球场的日文名字改为英文名字,从而方便辨认。奔游戏体贴之处在于,我们可以通过选项模式读取WE8的存档,将我们在WE8存档中的英文记录继承到EWET中来,但出于版权问题,除了KONAMI取得授权的国家球队和西甲、意甲以及荷甲三大联赛之外,未授权国



家球队的球员的英文实名并不能够从WE8存档中继承下来。当然,WE8中大量修改好的英文队名、体育场名以及修改好的队旗也可以统统继承下来,当然,转会后新增加的球队和球员是不能继承实名的。相对WE8的修改选项而言,EWET增加了教练实



名修改,一共300名教练哟(又是一项顶大滴修改工程)。其他的修改方式几乎和WE8完全相同,熟悉WE8修改模式的朋友可以很轻松的上手。

如果没有耐心修改全部英文实名的朋友,也可以在网络上下载不断更新的实名存档进行游戏。

友谊赛模式

友谊赛模式和WE8基本一样,我们可以选择两只球队进行对战,但是和WE8不同的是,EWET中我们只能事先设定各种细致的战术,而不能实际的操作球员。

赛季模式



也是以一定的教练声望点数来加以限制的(巴萨执教声望可是30000点哪)。声望值可以通过大量比赛来获取,随着比赛的进行,获胜,升级,夺取奖杯,声望值都可以增加。

球员方面,因为引用了WE8中的球员成长衰退系统,因此球员的能力并不是固定不变的,和WE8的MASTER LEAGUE中,球员曲线图一样,我们可以根据球员当前年龄,参考球员成长类型,确定该球员在上升期的曲线坐标位置来进行购买。当然,本作既然是号称欧洲俱乐部足球,球队自然就比WE8的俱乐部多得多,基本上都是顶级联赛球队的球员,再加上国家队的球员,数据库比WE8大了不少。但随着WE8的数据收集工作的不断进行和WE数据库的不断完善,球员数据还是大部分比较符合真实球员的能力特点。

赛季模式分为**新开游戏**、**条件模式**和**读取记录数据**三项。

条件模式比较有意思,一共九种条件状态,初期只有三个选项:**稳定模式**(球队稳定发展,初心者向)、**救火队长模式**(球队处于崩盘边缘,高级者向)、**自由转会模式**(可以采用修改模式中转会后的球队最新资料进行比赛),其他隐藏选项会慢慢增加(努力达成“外援限制去除”的条件模式吧)。)

无论如何,我们可以开始执教一只球队了。

首先,我们要在游戏开始之前创造一个自己的分身出来,当我们按照我们自身的样子输入名称、容貌和国际之后,就进入**环境选项**。

环境选项有三个:**资金水平**、**日程进行方式**和**日程自动进行速度**三项。建议初期



资金选多点(注意,这是所有俱乐部球队的资金,容易引起大量转会的发生),容易上手和熟悉系统,日程进行选择手动进行,这样对俱乐部的运作可以全部掌控。



然后,我们可以选择联赛和球队了。EWET中俱乐部分为上中下三个档次,上档俱乐部拥有大量优秀人才和充裕的资金,同时对教练名声有一定要求,因此游戏初期我们不能直接选择执教,只有当我们在比赛中获得大量名声后才有执教的可能;中档俱乐部是初期执教比较现实的选择,这样的俱乐部资金和人员配备比较平衡,而且具有少数有个人特点的顶级球员,因此我们作为教练只需要

围绕核心球员,打好比赛,同时补充薄弱环节位置的球员就可以了,难度不大;下档俱乐部基本上是在现实联赛中处于降级边缘的小球队,教练处于资金短缺人员不整的夹缝之中,因此游戏难度比较大,除非是熟练的足球核心玩家,笔者并不推荐一上手就执教这样的球队。我们在选择球队的时候,除了需要重视现有球员的实力之外,也要重视球队的未来(也就是说是否有希望之星哪),另外需要注意的是,外援身份限制和本球队球员的合同长度以及是否有高额毁约金。西甲中笔者推荐执教的球队是皇家贝蒂斯(有华金存在哪,他始终不能转换皇马也就是因为高额毁约金限制呵)和皇家社会(前锋尼哈特很强劲),意甲推荐佛罗伦萨和桑普多利亚,德甲推荐 NEC,英超推荐曼城和博尔顿,法甲推荐马赛、德甲推荐柏林赫塔和沃尔夫斯堡。

选好球队后,会见会长(这个词好熟悉……),然后选择秘书。秘书初期有5个,4女1男,其中某女的名字似乎叫雷贝卡,某男的相貌似乎像极了小贝(呵呵,恶搞啊恶搞!绯闻男女主角都全了,KECT你到底想干什么?)。然后是助理教练和球探的选择。助理教练有独特的教练风格,另外还有最多三个的特殊技能,我们可以根据我们执教球队的人员配备进行选择;球探的选择上,我们除了重视他们的交际、工作效率和发现新星的三项能力外,还应该根据本国联赛的外援限制情况和球队位置情况重视其得意区域和球员位置能力。

接着就是记者招待会,然后得到人事资金和预算。然后就是相关球队安排和例行报告。联赛的日程是根据真实联赛来安排的,欧洲联赛的转会窗口也是一致的:从7月1日到下一年的6月30日为一个赛季;转会窗口在7月1日~8月31日以及1月1日~1月31日之间开放;

租借转会:从7月1日~下年的1月31日进行,下年的6月30日回归原俱乐部;自由转会:合同到期时,转会不用支付转会费,只需要付给球员工资就可以了,在2月1日~6月30日之间进行;完全转会:从7月到下一年的6月可以进行交涉,但是转会必须在转会窗口的时候实行。

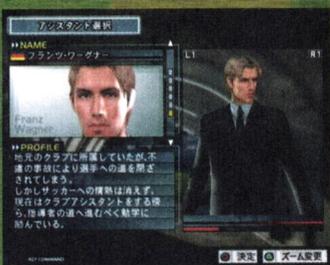
续约报告:这个不用担心,基本上球员只有半年合同的时候秘书就会提示续约,按照球员的报价来基本可以成功续约;球探报告:通常一个月更新一次,更新的速度根据球探的工作效率来定;

如果选择的是手动进行模式,我们可以按△进入俱乐部管理菜单;日程进行:进行比赛,按X可以进入下一天;

人事:转会相关选项;ミーティング:会见室,和球员交流的地方;战术:EWET最重要的选项之一,下文详细说明;

总的来说,EWET是一个纯粹的足球战术游戏,无论是练习还是转会经营,都是围绕着战术人员配置来进行的,而小队战术的出现,更是强化了战术为本这个特征。

随着游戏的进行,各种隐藏的选项也随之出现,同时,我们也了解到WE8中的倍速试合其实就是EWET的一个测试了,希望WET系列能够达到一个更高的战术足球的水平,走出一条和球会的“育成”、CM的“数据”完全不同的足球“战术”特色的新路出来,这才是TACITCS的意义所在啊。



练习:球队训练日常安排;ショップ:商店,相当于WE8中的WE-SHOP,可在游戏中购买各种隐藏球员和模式(分为商店、收集品和换装);トピックス:TOPICS,也就是信息标题,记录了赛季中的所有信息标题,可以随时查看;

スケジュール:日程表,记录球队日程安排;情报:分为本队情报,球队情报和比赛情报;監督:分为就职情报、个人详细情报、个人履历、获得奖杯、伟业(需要达成各种苛刻条件)、排名。オプション:OPTION,选项菜单,可以方便的修改设置;終了:结束游戏,退出赛季模式,这个时候才可以选择记录或者不记录退出游戏。

EWET和球会的“个人育成”模式不同,他是一个纯粹的足球战术游戏,因此如何战术设置就对球队的比赛过程有最重要的影响。合理的、针对对手球队阵型和弱点进行分析,再根据自身球员的类型特点,最后组合成适合本球队特点的小队战术,取得比赛的主导权,这就是EWET的游戏精髓所在。

下面就来说战术。战术选项按照从上到下分为:换人、阵型、战术调整、战术记录管理、快捷设定、选手一览、对战对手情报、练习。

其余的和实况足球8的菜单设定完全一样,通常实况玩家都可以很轻易的上手,而本作新增加的ゲームプラン(战术调整)包涵了大量的战术设定内容,其中全新引入のゲループ战术(小队战术)是值得研究的。

战术调整选项包括:球队战术:攻防全体战术;小队战术:以某人为起点启动,以某人为终点射门的战术,随着比赛的进行可以获得各种特殊的小队战术(可按□委任助教自动设定);

每个人的战术意图分为:起点プレイヤー:起点选手;オーバーラシブ:后插上;飛び出し:腾空挡;サイドに开く:边路拉开;ヘディングに备える:准备头球;サイドからセンターへ:边路内切;下がってボールを受ける:返身拿球;サイドを駆け上がる:边路突破。位置战术:也就是某位置上球员攻击意识和防守意识调整;个人战术:可以设置球员各种动作的使用频度。踢球设定:就是包含角球、任意球、队长、核心球员的设定。设置好战术,接下来自然是练习,练习的作用是增加球员的能力和战术熟练程度,而有针对性的针对赛前分析对手的弱点进行合适的练习则是练习的关键。练习按照从左到右的顺序,分为:



后卫人数:根据自身阵型安排选择正确的后卫人数进行训练;后防线位置:后防线位置的前后,针对阵型特点正确的训练;逾越位:如果本球队采用3后卫这样的阵型,就需要多加练习了;

小队战术练习:针对战术设置中的小队战术进行练习,包括:后卫前压、腾空挡、边路拉开、准备头球、边路内切、返身拿球、边路突破。能力练习:分为速度、力量、做带、短传、长传。位置适应:如果球员的位置有需要变化,则可通过这个练习来增加位置适应性。

总的来说,EWET是一个纯粹的足球战术游戏,无论是练习还是转会经营,都是围绕着战术人员配置来进行的,而小队战术的出现,更是强化了战术为本这个特征。

随着游戏的进行,各种隐藏的选项也随之出现,同时,我们也了解到WE8中的倍速试合其实就是EWET的一个测试了,希望WET系列能够达到一个更高的战术足球的水平,走出一条和球会的“育成”、CM的“数据”完全不同的足球“战术”特色的新路出来,这才是TACITCS的意义所在啊。

实况同盟原创组:aleale

非主流

何为非主流

最近常被 Fei 抓过来看读者调查表,说是让我尽快了解读者的需求。那段时间真越读越不对劲,是越读越不对劲。一边看一边流汗呀!天府之都夜晚天上漂着雪花,这编辑部的空调又只能制冷,我穿的也很单薄,看来出的是冷汗!

读者,噢不!现在应该叫上帝……我的上帝,你们的需求还真是五花八门!上期的卷首特辑“游戏日嘉年华”,上帝们拍手称快的,有;横眉冷对的,有;不屑一顾的,有;未尽兴的,也有……这、这、这,本人聪明好学,我赶紧哆嗦着问,

“怎么样做一个才能让大家都满意的呢?”

Fei 享受完我供奉的桔子后,刺着牙花子说:“□△×……△□□△……”

“噢!我懂了,我懂了!这简直就是无敌秘技!!!”

Fei 的回答我不能说,真的!要是我说了你们就都来《游戏日》当编辑了,要是再酷爱游戏还可以不要薪水或者眉清目秀的,那我就要降职继续回家当作者了,所以!我不会说,打死我也不说!

今天上午青蛙找我帮忙校稿,我拿着青蛙同志本期做得“极限研究”栏目看得入神。一边看一边拿 Fei 传授的无敌秘技来对比,越看越不对劲,是越看越不对劲。本人聪明好学,赶快就向青蛙同志讨教起来:

“这个,牛老师,做一个好的栏目是不是要□△×……△□□△……”

“那个告诉你的,误人子弟!!”

“这个……”一边偷眼打量那个假装没听见,但就坐在我边上 1 米不到的骷髅,一边说“我、自己领悟的……”

“错!做好的栏目就要×△□○……△□□△……”

今天下午帮星辰在“GT4”里面拍照,边玩边听星辰和其它编辑讨论“GT4”攻略的具体操作方案。越听越不对劲,是越听越不对劲。本人聪明好学,立即咨询有 4 年以上工作经验的星辰:

“这个,做为卷首特辑,要想让读者满意,是不是应该□△×……△□□△……或者×△□○……△□□△……”

星辰用鼓励的目光看了我一会儿,好感动哟,我终于摸到做好编辑的门道了!

之后星辰回头说:“Dragon 呀,雀翎发烧了,晚上就别让他加班了,放他回家休息一下吧!”

今天晚上,郁闷的我在 QQ 上和 Dragon 交流,要想做得让读者都满意,是不是应该□△×……△□□△……或者×△□○……△□□△……。Dragon 给个回答很快,也让人很抓狂,他说:

“先不要说得那么空,那么空。我先问你,你是做这个栏目的,那么何为‘非主流’?”

这个……我倒吸了一口冷气,“非主流”我脑海中有这个词的概念,但是要直接概括性的描述出来,确实有难度。但本人聪明好学呀,赶快回复一句话:“有概念,但拿不出明确的概念。”

“那好,下期非主流做一个特辑——何为非主流?”

下期预告,非主流下期大型专题——何为非主流?……别以为我再不清楚,别以为我只知道□△×……△□□△……或者×△□○……△□□△……本人可是很聪明好学呢!……



我的女神

云南昆明的上帝“潘凡”,在“圣庙”中宣教:永嫩不能被称为妹妹,那是女神!伟大的潘凡、仁慈的主、宽仁的主,请赐福给你最温顺的孩子。我,雀翎。请宽恕我在上期无心犯下的一切过错,请恩免我已经和将要受到的一切苦难。永嫩仙子,请将她召唤进天堂,赐予她天使的翅膀,让她自由的飞翔在圣洁的天堂,我愿用我的一切来交换。

女神……说实话这是个很野的想法,本期就在非主流中做个小专题吧,约来一众编辑,大家不记名的写下各自心目中的女神(请注意,没有我,雀翎)。搞一个有奖小调查,能够对号入座地猜出是谁的女神,我会赠送一本全体编辑签名的当期《游戏日》,大家加油吧!



姬宫千歌音

人生最大的悲哀莫过于喜欢的女孩被女孩抢走了(“噢”一把刀从后背穿到前胸,用舌头舔舔嘴里流出来的血,继续说。),人生最大的幸福就是得到自己喜欢的女孩。(“嘭”礼炮齐鸣,恭喜宫大人和姬子两人在经历了风风雨雨,命运捉弄后终于走在一起!)

谜之声:“刚才不是还‘人生最大的悲哀’吗?宫大人又是谁啊?”口胡!她就是春天的温柔夏天的激情秋天的优雅冬天的骄傲全部集于一身的完美小姐——姬宫千歌音大人啊!借某同好对宫大人的描述:她一揭开面纱,在场的大臣全部发出惊叹,在场的大臣女儿们有半数哀号着冲出宫去,一路跑一路哭:“我没有她漂亮~我没有她漂亮~”。只见在场的其他大臣女儿把自己头上的花全部取下来凑成一束,递到宫大人的面前,小心翼翼的说道:“请收下我吧。”只见宫大人皱了眉头,没有答话。剩下的臣女们全部哀号着冲出宫去,一路跑一路哭:“她不要我~她不要我~”

宫大人吸引人的地方并不只在其容貌,还在于她的性格。面对自己最爱的姬子,她放下冷冷的外壳,把自己的温柔完全表现出来,就如同月亮在太阳的照耀下才能发放自己的光芒。在她眼里姬子灿烂的笑容就是她最宝贵的东西,因此在了解到前世后,为了姬子的幸福孤身投入魔道,最如愿倒在了姬子的刀下,始命运的齿轮再次开始转动。“姬子~!姬子~!我一定会回来的,一定,我保证!我保证!!”“我会等你的,一直,一直~”在命运之风的拉扯下两只紧紧握在一起的手终究还是分开了,心都碎了……

谜之声从墙角的洞里传出来:“无聊的 GL 恋爱悲剧而已,有什么好喜欢的。”错!什么叫喜欢?那便是能用心去体会她(他)的感受,能与她(他)一起笑一起哭,想去分担她(他)的痛苦和悲伤……谜之声:“你在这里这么大肆的说喜欢宫大人,难道不怕你 GF 吗?”抱歉,她也是宫大人的 FANS。谜之声:“我·靠!这是什么世界!”



蒂法·洛克哈特

年龄:20岁

身高:167cm

生日:5月3日

血型:B

喜欢她没什么理由,97年玩FF7的时候不懂日文,在第一碟里东撞西撞40多个小时,一直用的是她,俗话说守个大碗也有感情,何况这个MM一直陪着我打到底对吧(被四周飞来的垃圾掩埋)。

虽然一直说爱莉丝是FF7的女主角,但是谁都得承认,爱莉丝女一号比蒂法姐姐(现在是在蒂法妹妹了,呜呼,岁月不饶人)的存在感薄弱很多,如果说蒂法才是真正女主角,想来也不会有多少人投反对票。诚然,这位女主角比起以往的RPG游戏女主角来说是特别了点,她不像大多数女性那样远远的在主角背后施魔法,而是使用自己的拳脚冲在第一线;她不是什么受不得打击的柔弱女子,在美丽外表下是坚强的个性,倒是克劳德最迷茫的时候是她陪在身边渡过难关;她不会像其他女主角那样被魔王抓走然后就老老实实等着男主角来救,唯一一次被神罗抓住还是自己逃出来的——然后满世界去找克劳德那个不争气的家伙!从故事一开始就与克劳德并肩作战,直到最后奋不顾身将克劳德救出险境,加上还和这个自闭青年是青梅竹马……这样子的女孩子,还不能是女主角么?而且那种在其他方面坚强无比,却在喜欢对方这一点上出奇的害羞的性格,我满喜欢的(周围有嘘声)。

本来我以为故事算结束了,历经劫难的克劳德和蒂法终于在一起了,没想到几年一过,SQUARE,不,现在叫SQUARE-ENIX居然又抛了个FF7AC出来,克劳德居然还没有忘记爱莉丝,蒂法居然长得像莉诺娅了,这叫什么事啊?看着现在的蒂法眉清目秀也算个美女,不过总没了当年的感觉,不知道这次可怜的主角会被折腾成什么样儿?蒂法姐姐,要是那死小子还是念念不忘老情人,您也别理会这不成器的东西了,小的我愿意做您的狗啊!



永瀨雨子

海风轻抚她的脸庞,山洞中的车声成了她唯一的希望,一辆蓝白赛车打开了红色的尾灯停在了路旁,车窗中一张张楚楚动人的迷人面庞露出了调皮的微笑,只穿着一只红鞋的女孩关上了车门,赛车继续着她的赛程驶向终点。玩过R4的玩家,她就是永瀨雨子,山脊赛车4的形象代言人,创造如此生活的女孩并非易事,R4片头制作人由水桂也曾坦然:将铅笔绘制出的永瀨雨子的笑容和头发完美细致的描绘出来对自己一全体制作人员来说是个不小的挑战,他和音乐制作人久保博互相探讨永瀨雨子的人物塑造之时达成共识,加入歌曲来风韵该女性角色,对音乐有着强烈个人理解的大久保博一直对纽约音乐排行榜首位的人气歌手KIMARA LOVELACE的歌曲情有独钟,她那优美轻快的声线与片头的时动时静的画面相得益彰,在河野一聪,片山素己的努力下与音乐完美结合的CG动画使得在游戏没有一句台词的永瀨雨子这个女孩更具活力,时至今日,这段CG在我脑海中仍然历历在目,倾注着数位制作人心血创造的永瀨这个将我带入赛车世界的女孩是我最喜欢的女性的角色,黑色短发的她充满了活力,她那充满企求的调皮微笑另我至今难以忘怀,虽然走在新主机发售前端的山脊赛车系列创造了深水蓝,速水蔷薇等一系列的赛车女郎,但她们始终无法超越R4中的那位女孩,山脊赛车PSP版永瀨再次的出现使得和她分离了6年的我再次拥有了见面的机会,这个喜欢玩《最终幻想》的女孩依然还是那么的年轻可爱,或许有那么一天,驾驶着爱车参加比赛的我在路上会看到一位手提红鞋的清爽女孩伸出右手,融化在那女孩调皮笑容下的我一定会载着她驶向终点,我不会放弃任何一个能延长旅途时间的机会来继续着我们的罗曼蒂克。



贝露丹迪

女神这种东西,其实是只可意会不可言传的,说白了就是一纯属个人意淫。如果真的要我选择女神,我定然会毫不犹豫把目前已知的、未知的、2D的、3D的、游戏的、动漫的,一股脑的全选进后宫,谁要求女神只能有一个的?

不过说归说,就算将这些全选进后宫了,也还是要排个顺序。所谓国有国法,家有家规,大后宫也要有大后宫的规矩,否则国将不国倒不至于,这争风吃醋,鸡毛蒜皮,鸡飞狗跳那是肯定的了。找谁来当这个“后宫女神”的确是门学问。长的太另类不行,难以服众;长的太好看不行,难以搞好干群关系;太loli了不行,说话没有说服力;太御姐了也不行,容易倚老卖老;性格太泼辣了不行,容易导致群众内部矛盾;性格太温柔了也不行,没有领袖气质;太聪明了不行,容易耍小心眼;太老实了也不行,容易受欺负……

总而言之,人心散啦,女神选不出来了……等等~!突然想起一个人选,应该是最合适的——贝露丹迪,人家可是真正的女神哦~货真价实,如假包换的天界一级非限定神!

贝露丹迪除了女神的身份,多少还和天使沾亲带故,这雪白的羽翼和飘舞的羽毛对男性来说实在是具有莫大的杀伤力。作为女神,她虽然不足以毁天灭地,穿越时空,但是单就过日子而言还是好处良多。贝露丹迪喜欢把持家务,就算一个月都待在家里不出门也不会觉得闷,而且无论你有不修边幅,多邋遢,多懒,家里也绝对保持干净整洁,而且打扫者也不会对你有任何抱怨,更重要的是,贝露丹迪还有一手好厨艺,简直是下得厨房,出得厅堂的典范。最后,贝露丹迪偶尔还会吃点小醋,闹点小意见,让你觉得特有成就感……这样的女神,到哪再去找第二个?



劳拉·克劳馥特

那是在大学一年级的時候,为了能有一个“堂堂正正”痛痛快快地玩游戏的地方,和同学在学校外面租了一间低矮的平房,潮湿黑暗阴冷,在北方那种寒冷却没有暖气的冬天,那间平房几乎成为了我生命中最为刺骨的一个地方。初识劳拉却是很偶然的,由于有问题要请教学长,我走进了隔壁的小屋,那时学长正在玩游戏,屏幕上是一个女子曼妙的背影,褐色的头发、一条又粗又长的麻花大辫子垂在脑后,身材凹凸有致。虽然场景当中白雪皑皑,可她却只穿着短衣短裤,背着一个小小的背包,大腿两侧挎着两枝枪。当她转过身来时,最吸引视线的就是那高高隆起的胸部……

我完完全全地忘记了本来要做的事情,专心看她东奔西跑杀虎驱狼,脸有些发烫,咽喉也干涩起来。之后我知道了她的名字——劳拉·克劳馥特,知道了她是考古学家,知道了她是有世袭爵位的英国人,知道了她有着优秀的文化和出色的功夫,知道了这个游戏叫做《古墓丽影》,知道了我见到劳拉时已晚了一年,知道了什么是相逢恨晚……

于是我通宵达旦地在劳拉的陪伴下闯荡金字塔,南美峡谷,罗马竞技场……我们一起躲过一个又一个的致命机关,解开一个个的谜题。突然一天,我觉得劳拉根本就不需要我,她是那么的独立和自强,虽然看起来还是形单影只,但她有足够的坚强面对一切,于是不再让自己涉足到属于她的世界,脱身出来欣赏她。

后来我有了女友,劳拉便淡出了我的生活,只是在看到诸如“古墓”、“劳拉”等字眼的时候会陷入深深的回忆,这种情况一直持续到现在,没有改变,劳拉已经成为我记忆中永远抹不去的一个身影,这辈子里是忘不掉她。



最近传说系列频频出击，仙乐、重生、换装再次出现在玩家的视线中。加上最近的《永恒传说 Online》，传说系列在 PS2,GBA,GC,PC 上的业务提携全面展开。



传说系列全面开花，永恒复刻计划报告

Tales of Eternia

机种: PSP 游戏类型: RPG 发售日: 2005 预定 售价: 未定

主角又是 NAMCO, 方法还是复刻, 对应机种仍然是 PSP, 这次与之不同的是, 游戏并非向博物馆系列那样默默无闻, 而是该社的王牌 RPG 系列的第三作《永恒传说》, 2000 年 11 月在 PS 发售的《永恒传说》在 fans 中有着良好的口碑, PSP 版的该作早在去年的 E3 上就透露出了大量细节。

故事还是叙述居住于边境村落, 以狩猎为生的男主角里德与擅长拳法青梅竹马的法拉, 遇到了从另一个世界搭乘奇异交通工具前来的神秘少女梅露蒂以及追杀她的神秘刺客。为了解开相关的谜团, 众人于是一同出发拜访在外求学的幼时好友基尔来共同, 寻求一切事件的原因, 却慢慢卷入了攸关两个世界存亡的危机之中。



移植版充分利用了 PSP 宽屏设定, 不但可以提高地图画面的视野, 还可以将战斗场景完整展现, 这样就不会出现尽能看到近战的控制角色的尴尬情况了。

没错, 传说的 fans 必定会为 PSP 版本的永恒的片头 CG 发出尖叫, 系列一贯优秀的卖点动画以及主题歌曲将会在 PSP 的强大功能下表现的淋漓尽致。如果玩家想要一个购买该作的理由: 那就是——如果不想天天背着电视+PS 以及若干米长的电线来玩传说的话, 就买 PSP 的重制版吧, 什么? PSP 太贵了? 那就先拿 PS 版的永恒顶着先吧。

忍

血河の舞

机种:PS2 游戏类型:ACT
 发售日:2005.3.10 售价:7140 日元

《红忍血河之舞》即之前公布的美版《RedNinja: EndofHonor》的日版名称。

武田枪械技师リヨウ的独生女,父亲死后被千代女和善三在村落里抚养成人,为了报答千代并为自己父亲报仇成为忍者。



红

突破女性角色身体界限的血腥游戏



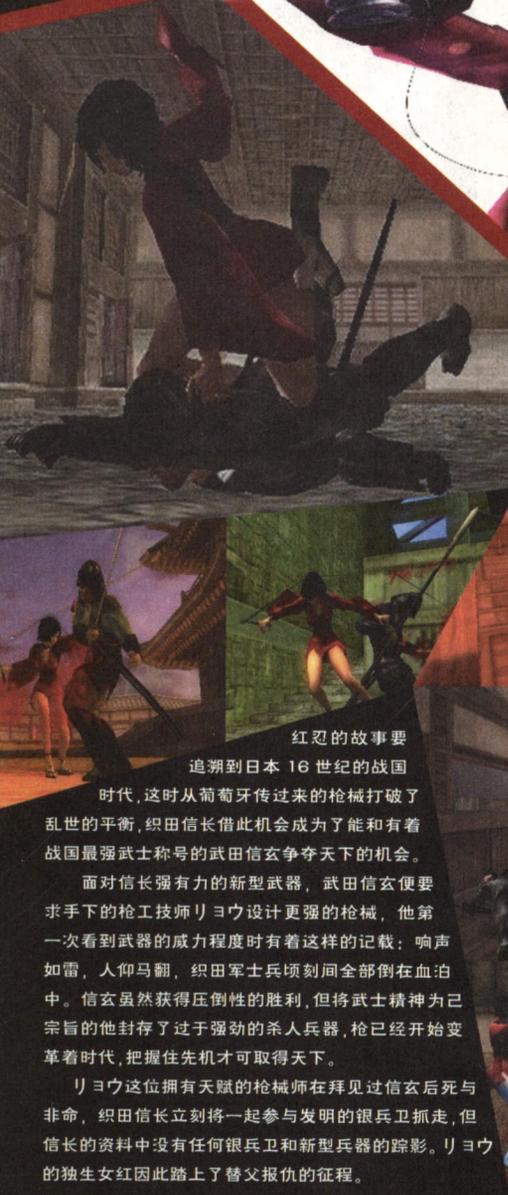
千代女

武田信玄的直属手下,拯救过年幼垂死的红,凭借着坚强的意志将红抚养成人。



武田胜赖

武田信玄嫡子,虽然继承着父亲的名号,但和其父相比无论实力和名望上都只能望其项背,如不是过分软弱的性格,将有可能成为新时代的英雄。



红忍的故事要追溯到日本 16 世纪的战国时代,这时从葡萄牙传过来的枪械打破了乱世的平衡,织田信长借此机会成为了能和有着战国最强武士称号的武田信玄争夺天下的机会。

面对信长强有力的新型武器,武田信玄便要求手下的枪工技师リヨウ设计更强的枪械,他第一次看到武器的威力程度时有着这样的记载:响声如雷,人仰马翻,织田军士兵顷刻间全部倒在血泊中。信玄虽然获得压倒性的胜利,但将武士精神为己宗旨的他封存了过于强劲的杀人兵器,枪已经开始变革着时代,把握住先机才可取得天下。

リヨウ这位拥有天赋的枪械师在拜见过信玄后死与非命,织田信长立刻将一起参与发明的银兵卫抓走,但信长的资料中没有任何银兵卫和新型兵器的踪影。リヨウ的独生女红因此踏上了替父报仇的征程。



安达佑实

该作由日本知名女星安达佑实担任女主角红的配音,女歌手石田耀子演唱游戏主题曲,电影《修罗雪姬》的导演佐藤信介编剧。而真正强悍的则是担任人设并曾参与电影“人造人卡新”制作的插画家 D.K 氏,先不说佐藤信介能给我们带来一个怎样的离奇故事,单就看红的服装及其身材设计就是对玩家的心理底线进行着强烈的冲击,我不相信一个替父报仇的女孩会有令人如此振奋的身材,而且我也不相信村里的服装有如此的简洁,难道千代女家的布很紧张么?除非会有更抢眼的隐藏服装,否则我是不会接受任何官方解释的,然而这作里红使用色诱术将敌人引到角落后 XX 的设定实在太邪恶了。

复刻之风再起，博物馆系列登陆 PSP

NAMCO 这个 1955 年由中村雅哉仅仅依靠 30 万日圆的资金在东京池上地区建立的游戏公司，从 1977 年推出第一款街机游戏《ジューピー》以来已经经历了 50 个春秋，如今玩家耳熟能详的《山脊赛车》、《传说》、《皇牌空战》以及《铁拳》等著名游戏系列皆出于该社之手。经历过 FC 时代的玩家仍会回想起《小蜜蜂》(PACMAN)等传世经典给孩童时代带来的快乐，因此打着让“更多新玩家体验过去的感动”的旗号，NAMCO 在 SONY 新贵掌机 PSP 再次启动了博物馆计划。

NAMCO 博物馆

说到《NAMCO 博物馆》经常关注主流游戏的读者或许有些陌生，但其旺盛的生命力实在令人汗颜：系列作品数量：BOX 一款，PS 上 6 款，PC 上 4 款，GBA 上 1 款。如今“强化复刻”风气盛行的业界为了追求低开发费用而获得的巨大回报，很多厂商都将自己早期的成名作品重新制作投放市场，NAMCO 的博物馆系列早在 PS 时代就反复利用着自己手中的宝贵遗产，如今证明 NAMCO 博大胸怀的机会将再次到来，包含着 11 个街机游戏（其中 7 个原版，4 个加强版）的 PSP 版《NAMCO 博物馆》登场。

机种：PSP

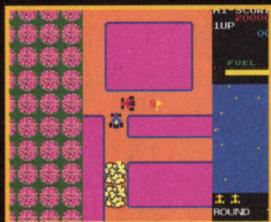
游戏类型：集合类型

发售日：2005.2.24

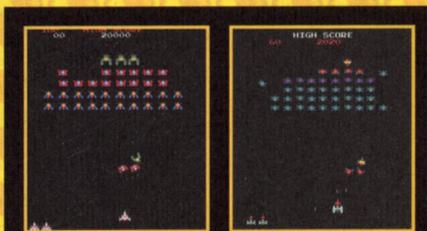
售价：3990 日元



80 年发售的 RALLY-X 是 NAMCO 第一款横屏游戏，该作采用了划时代的 4 方向前进及雷达，聚集的弹药增加了比赛中的紧张感。重制版的场景采用了 3D 建模，同时 PSP 还增加了对战模式。



游戏经典度：6
游戏强化度：7



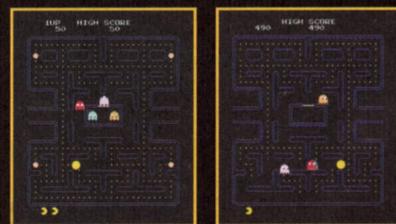
1979 年发售的《ギャラクシアン》也即是大家熟悉的小蜜蜂与《铁板阵》一样有着良好的操作感，PSP 的重制版则在画面上大幅提高。

游戏经典度：8
游戏强化度：9



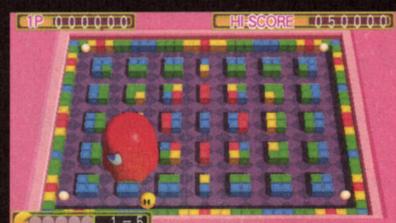
《ディグダグ》挖地人，巧妙的在地面选择突进路线击破敌人，重制版中增加了合作模式，两个玩家可以利用 L2 连接线共同闯关。

游戏经典度：7
游戏强化度：7



1984 年 9 月 FC 上所描述的世人眼前的黄色小精灵 PACMAN 在迷宫中冒险的故事至今令人难以忘怀，但早在 4 年前，街机上的《PACMAN》就已经为 NAMCO 创造了 1 亿圆的销售奇迹，如今利用 PSP 的机能将其重制保留了原来的版本还增加了一个增强版，不但画面提高还增加了 boss，该作还支持 LAN 对战，玩家可以通过无线网络来共同进行游戏。

游戏经典度：9
游戏强化度：8



CASTLEVANIA



价格: 未定
发售日: 2005 年秋预定
类型: ACT
厂商: KONAMI
机种: NDS

恶魔城

KONAMI 将于 NDS 上推出 GBA 版《恶魔城-晓月圆舞曲》的续作, 预定在今年秋季上市。游戏故事接续“晓月”进行, 主角依然是由吸血鬼之王德古拉转世的日本高中生来须苍真, 苍真虽然在前作的最后战胜了自己身为德古拉转世的命运, 但就在一年后, 也就是 2036 年, 出现了一个由 Celia Fortner 所创立的邪教组织, Celia 相信他们所信仰的神是至善的存在, 所以需要一个至恶的存在来作对比, 因此找到了德古拉转世的苍真, 要取其性命。苍真不愿坐以待毙, 主动前往邪教的大本营, 却发现一座熟悉的古城出现在自己面前。在“晓月”中出现的其他角色如白马弥那、有角幻也、洋子、J 等人也会在本作中再次登场, 关注阿鲁卡多(有角幻也)的玩家们可不要错过了。

游戏采用 2D 横向卷轴方式, 和“晓月”以及最为经典的“月下”完全相同。玩家将在广大无比的城中探险, 通过打败敌人来获得经验值与各种道具, 从而强化自己的能力。和“晓月”一样, 苍真依然具有吸取怪物魂魄的能力, 可以获得各种特殊能力。据制作人五十岚孝司说, NDS 将能发挥出比 PS 更强大的图形处理功能, 同时在音效处理的能力上也远超 GBA, 可以展现出更佳的光声效果。

游戏充分利用 NDS 双屏的特性, 在上屏幕显示游戏地图, 下屏幕显示游戏画面, 让玩家不需像以前那样反复切换画面。除此之外, 游戏也使用了 NDS 的触控功能, 建立了独特的“魔法封印系统”。当玩家打败游戏中各关卡的 BOSS 之后, 必须以触控笔或带正确地画出出现于下屏幕的魔法封印才能将 BOSS 真正消灭, 输入失败的话 BOSS 会回复体力, 直到玩家输入正确为止。另据其他消息称, 本作可以通过 NDS 的无线网络功能来让玩家之间交换彼此收集到的“魂”, 甚至还可以自制游戏地图并通过网络进行对战, 还有就是可以和 GBA 版的其他“恶魔城”游戏进行资料互动, 具体内容不详。



煉獄

RENGOKU THE TOWER OF PURGATORY

机种: PSP
厂商: HUDSON
类型: A-RPG
发售日: 2005 年 1 月 27 日
价格: 4800 日元

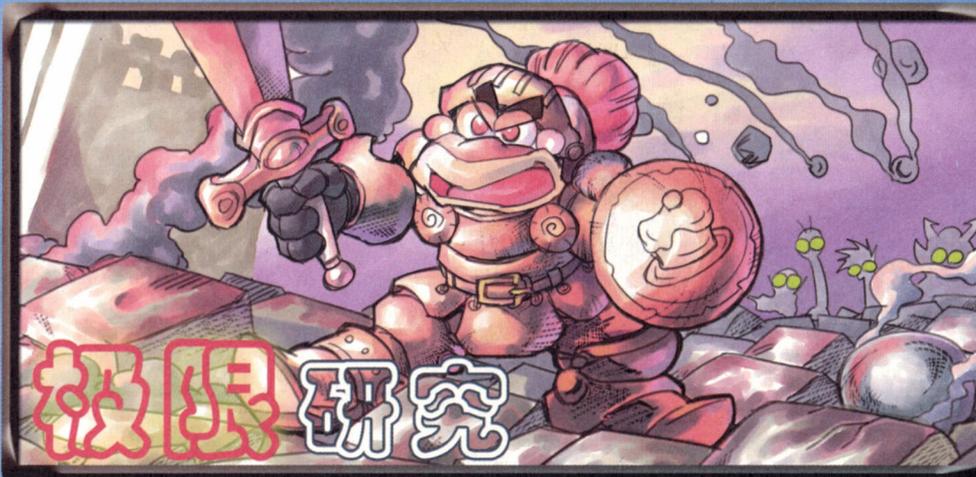


《炼狱-The Tower of Purgatory》是一款由 HUDSON 开发的第三人称 3D 动作角色扮演游戏, 以著名的古典文学作品——但丁的“神曲”为基础进行创作, 由擅长奇幻风格的著名插画师末弥纯担当角色设定。游戏的背景是未来世界, 专门研制出来进行战斗的人造人“A.D.A.M”(暗指 Adam, 亚当), 因为战争的结束而失去了存在的意义, 人类决定将所有的 ADAM 派驻到巨大的“炼狱之塔(The Tower of Purgatory)”中, 并赋予它们互相杀戮的任务。

“炼狱之塔”共有七层, 从低到高分别是——高慢(骄傲)、嫉妒(嫉妒)、愤怒(暴怒)、强欲(贪婪)、邪淫(淫欲)、贪食(饕餮)、怠惰(懒惰), 对应《圣经》中的七宗罪。

拥有不死之身的 ADAM 们为了达成任务, 前往塔的最上层, 持续进行着永无止境的互相残杀。整个战斗的过程被实况转播到全世界, 成为生活在和平世界中的人类享受刺激的娱乐节目。在偶然的情况下, 有一个 ADAM 产生了自我意识, 这个唯一具有自我意识的 ADAM 为了脱离这个无穷杀戮的无间炼狱, 投入了挑战命运的战斗之中……

从主角到敌人, 游戏中所有的登场角色, 都是型号与基本性能相同的“A.D.A.M”人造人。虽然基本性能相同, 但每个 ADAM 都有各自不同的用来进行识别的核心(Core), 而不同的核心将会对 ADAM 的性能带来不同的影响。游戏使用模拟摇杆以类似 FPS 的方式操作, 玩家在炼狱之塔中与其他 ADAM 战斗, 以取得各种不同的核心与配备, 强化自身的能力, 朝向塔的最上层迈进。



这次首先感谢各位从极限研究栏目开张起一直支持我的读者和作者，祝大家新年快乐。新的一年牛蛙准备在栏目上作一些调整和改变，在这里征求一下读者们的建议，有什么好的建议或者要求请发邮件到牛蛙的信箱 renchao@cbigroup.com

本期的研究栏目内容为重生传说的研究和DQ8的补充，以及近期游戏金手指码。

Tales of Rebirth

重生传说

全隐藏要素大披露

文:Chao/牛蛙

一、支线事件一览

★送图书事件

游戏后期到ミナルの役场2楼和司书说话会拜托主角帮忙找人还书，从道具栏中的图书卡上可以察看借书的情报

1. 历史小说:本地体育馆柜台
2. 旅行记:サニタウン道具屋1楼女兽人
3. 冒险小说:パビログラド港宿屋2楼男兽人
4. 历史书:キョゲン民家男人

5. 传记:ノルゼン民家中的生气男人

6. 辞典:ベルサス民家女人之后就可以任意借书了，一次最多3本。

テルアラ街道沿いの小屋の学者需要历史书

ケケット街道沿いの小屋の行商人需要推理小说



★レンパオ空中庭園

第一次进入见到能力者ニノソ获得ユージンの称号“良き指導者”

第二次进入为ニノソ采集食物，之后去トヨハウス河の小屋采集食用菌类，采集5个给ニノソ后タイトレイ获得称号“料理の匠師”。

第三次进入发现食用菌培育成功。为ニノソ借书，ヒルダ获得称号“孤独を知る女”。之后到ミナルの役场借《旅行记》给ニノソ。(需要完成为图书馆要回书的任务)

第四次进入ニノソ把《旅行记》还来。



《旅行记》还出后进入发现ニノソ有暴走的迹象，需要镇魂锭。之后到キョゲン遇到从ラジルダ逃出的イゴル，得到镇魂锭。再把镇魂锭交给ニノソ即可完成空中庭园的事件。

展示品一览

展示品名称	予算	称号
金のフライパンと銀のおたま	30000	タイトレイ获得“真正料理人”称号
ゴージャスドレス	50000	无
チエロ	47000	ヒルダ获得“チエロ爱好者”称号
スールズ牛乳印のミルク罐	10000	ヴェイグ获得“考入む青年”称号
初代カレキア王の鎧	40000	ユージン获得“忠臣”称号
ピビスタ特産の麻织物	8000	无
抽象画	15000	アニー获得“评论家”称号
ブッシュベイビーの像	25000	マオ获得“カワイイもの好き”



- ★ミナルの即価値物集
- ★ミナルの即価値物集
- 5 种类: ステップブーツ
- 1G 种类: 魔神の魂
- 2G 种类: アップルグミ
- 3G 种类: 风神の魂
- 4 种类: 回炼石
- 5G 种类: ビーチグミ
- 6G 种类: カモミール
- 7G 种类: 猛虎の魂
- 8G 种类: グレップグミ
- 9G 种类: ラベンダー
- 10G 种类: 闪光の证
- 11G 种类: ウッチャリグミ

★博物馆展示品收集事件

游戏进行到キョグエン的事件结束后前往王都バルカ与博物馆馆长交谈，馆长会拜托主角去キョグエン的拍卖场购买指定的展示品，并且给主角一定数量的钱。在拍卖会上将指定的展示品买回后交给馆长，之后展示品就会摆在博物馆2楼，再去调查展示品就能获得特定的一些称号。将全部8件展示品购买之后全员都会获得“オークションの达人”称号。

贵重展示品出现!



注：进入最终迷宫之后就不能参加拍卖会，所以必须在进入最终迷宫之前将展示品买完。

★自己的小事件

后期ベルサス港一女性可以用宝石换2套装
后期圣火台上的男人可以用炼石换2套装
后期キョグエン近郊的小屋中的职人可以用属性粉换2套装
游戏后期去登山洞打不开的铁格子前会看见有个小孩子困在里面，和母亲对话后来到了ベトナジャンカの制铁工场得到“ナカコ矿石”，之后可以修复开关救出小孩。ユージン得到称号“やさしいおじちゃん”。



★ベトナジャンカの廃棄事件

重新集齐同伴后到ベトナジャンカの制铁工场发现有許多箱子，和工人对话后得知熔炉附近经常出现奇怪的哭声，众人决定以熔炉为中心进行搜索，发现熔炉旁一扇门很奇怪，询问工人后得知要有门上的纹章才能开门，从8个箱子里得到正确的4块纹章碎片后叫给工场的修理员得到完整的纹章，开门进去后发现原来是仓库管理员把自己反锁了。完成事件后ヴェイグ、アニー得到称号“名探偵”，テイトレイ得到称号“迷探偵”。

★海盜宝藏寻找事件

所有的圣兽力量取得后来到ベルサスのマウロの家中可以让マウロ解开祖先留下的暗号，之后可以开始寻找海盜王的宝藏。

寻找方法：先取得マウロ解开的暗号。打开世界地图按△进入海盜地图界面，其中有你到过的所有地点。R3控制光标移动，按住L1来画线，方向键来选择线，最多可以画4条线。确认地点后用○打上标记。然后开船驶向标记。如果标记正确的话，附近就会出现乱流，船会不容易控制。然后观察标记海底会发现一个光点，在光点上按×进行打捞。打捞成功后光点消失。回到マウロ处可以打开宝箱得到报酬和下一个暗号。出城再回来就可以得到下一个宝藏位置。全12宝藏集全后得到贵重品“海盜王的手錶”，全员获得称号“G・トレジャーハンター”。其中◎位置为剧情中必须前往寻找的一次



二、通天继承要素

通关之后存档，之后再读取这个记录就能进行二周目游戏，此时可以用在一周目获得的GRADE数值来购买以下商品

三、迷你游戏

★酒场服务生

在ミナールの酒场中与酒保对话就可以进行为客人上酒的小游戏。在限定时间内把酒送到指定的客人处即可，完成5次后就算成功。注意在上酒时只能用十字键来控制移动，用摇杆跑动的話马上就会失败。小游戏的难度会根据进行的人不同而变化，把6个同伴都成功完成这个小游戏后就能获得料理“ゴージャスサラダ” ▲把酒送到说话的客人处即可



★塔罗牌占卜

ギリオーヌ圣殿通过后，以ヒルダ排头与バルカ港の占卜师交谈之后，再使用贵重品“タロットカード”就能让ヒルダ进行恋爱运、健康运和金运的占卜，占卜结果会根据玩家的选择不同而变化，大家不妨都去占卜试试。



名称	效果	所需GRADE值
称号引継ぎ	继承1周目获得的所有称号	100
バトルブック引継ぎ	继承バトルブック全部内容	10
木技引継ぎ	继承1周目习得的全部木技	900
スマッシュポイント引継ぎ	继承1周目的木技SP值	500
フォルスキューブ引継ぎ	继承木技FP点数	800
料理レシピ引継ぎ	继承1周目习得的全部料理	100
料理熟练度引継ぎ	继承1周目料理熟练度	300
オーブ引継ぎ	继承宝珠	300
FG回復速度2倍	敌我双方FG回復速度2倍	100
获得ガルド2倍	战斗结束后获得金钱2倍	600
全ダメージ2倍	敌我双方全部伤害值2倍	100
获得エンハンスポイント2倍	获得EP值2倍	950
ランダムエンカウント无效	不会随机遇敌	3000
あらすじブック引継ぎ	继承あらすじブック全部内容	100
コレクター图鉴引継ぎ	继承物品收集图鉴	10
ワールドマップ引継ぎ	继承世界地图	100
经验値2倍	战斗结束后经验值2倍	2000
经验値5倍	战斗结束后经验值5倍	4000
获得グレード2倍	战斗结束后获得GRADE值2倍	1500
消費アイテム引継ぎ	继承1周目获得的全部消费道具	700
装饰品引継ぎ	继承1周目获得的全部装饰品	2000
最初から6人	游戏一开始就有6人	5000

Tales of Rebirth

★ 河童障碍

经过トヨハウス河的小屋的剧情之后就可以随时回到这里玩这个木筏的小游戏。玩此游戏时玩家拥有5点体力，只要在体力未减为0之前到达终点就算成功。

1. 操作说明

○：投掷木之实 左右：向左右移动
×：跳跃 START：暂停



2. 道具说明

道具名	得分	效果
木之实	100	获得5个木之实
救生圈	100	回复1点体力
船桨	100	左右移动速度上升
鱼	300	得分

3. 障碍物说明

障碍物	得分	效果
蝙蝠	100	碰上会减少体力，用木之实即可击倒
气泡	100	一定时间内不能跳跃，用木之实即可击破
巨木	-	碰上会减少体力，用跳跃来回避
岩石	-	碰上会减少体力，用左右移动来回避
BOSS	30000	击败后会获得高分

4. 分支

在河道中有以下4个分支路线，每个分支路线完成后都可以获得奖励，4个路线的得分数都达到最高之后主角就能获得称号“S-ラフティングマン”

分支	分支道路	报酬
1	全部沿直线前进	ライフパール
2	往右边前进	ベルベヌ
3	直线→左→直线	バラライチェック
4	直线→左→右	クールラスター



★ 人物排序

获得水之圣兽后前往地图正中上方的うさのんの村与村中的一个兔人对话就能玩这个小游戏。在70秒之内按照提示将人物的顺序正确排列后按△键即可完成，每完成一个级别就能在兔人这里看到更多的小剧情，全部6个级别的正确排序如下。

■ RANK1

マオ・ユージン・ヴェイグ

■ RANK2

ヴェイグ・ユージン・アニー・マオ

■ RANK3

テイトレイ・ヒルダ・ユージン・マオ・ヴェイグ

■ RANK4

クレア・アニー・ユージン・ヴェイグ・テイトレイ

■ RANK5

ヒルダ・クレア・テイトレイ・マオ・アニー・アカデ

■ RANK6

クレア・アニー・テイトレイ・ユージン・ヴェイグ・ヒルダ

★ 制御できる梦

前往ネレグ塔近く的小屋与这里拥有梦之力量的主人对话就可以进行“制御できる梦”的小游戏，玩家需要操纵主角，利用场地上出现的各种道具将漆黑之翼的三人打倒即可完成，随着通过的关卡越多，游戏难度越高，到后面还需要同时控制两个角色移动。完成全部关卡之后全员可以获得“ドリム・クリア”和“ミスター・パーフェクト”这两个称号。



四、全料理一览

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
クリームスープ	游戏初期即会	ミルク/ニンジン/ジャガイモ	HP 回复 15%/RG+6
チキンスープ	熟练度☆	+チキン	HP 回复增加 3%
パンスープ	熟练度☆☆	+ブレッド	FG 回复 1
クリーム雑炊	熟练度☆☆☆	+ライス	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

战斗胜利后取得金钱2倍

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
ハンバーガー	アルヴァン山脈山顶小屋	ブレッド/ビーフ/レタス	HP 回复 15%/RG+3/FG 回复 1
チーズバーガー	熟练度☆	+チーズ	HP 回复增加 5%
タマゴバーガー	熟练度☆☆	+タマゴ	一分钟内防止热毒状态
トマトバーガー	熟练度☆☆☆	+トマト	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

全员武器 & 防具 EP+10

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
サンドイッチ	ミナールの食堂获得	ブレッド/レタス/タマゴ	HP 回复 20%/RG-3
まろやかサンドイッチ	熟练度☆	+バター	HP 回复增加 4%
カツサンド	熟练度☆☆	+キユウリ	一分钟内防止麻痹状态
カツサンド	熟练度☆☆☆	+ポーク	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

敌全员热毒状态

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
フルーツポンチ	ベトナジャンカ入口の民家	イチゴ/バナナ/キウイ	HP 回复 20%/一分钟内防止热毒状态
フルーツヨーグルト	熟练度☆	+ミルク	HP 回复增加 7%
上昇ルパンチ	熟练度☆☆	+リンゴ	RG 回复 5
スツパポンチ	熟练度☆☆☆	+レモン	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

敌全员冻结状态

游戏中唯一的隐藏迷宫。战斗难度在 NORMAL 以上才可以进入。第一次到20层、40层会被强制送回。1周目只可以深入40层，2周目才可以探索全部60层。每层都需要限时间内完成条件才能深入下一层，时间一到没有完成就会返回前10层，迷宫内走动和战斗都计算时间。

每10层有一次BOSS战，打倒隐藏迷宫BOSS获得的特殊道具可以通过通关后的“オーブ継ぎ”项目继承到下周目。

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
唐揚げ	食料調達施設ポットLV5以上	レモン/チキン/イカ	HP回復20%/RG+4
18唐揚げ	熟練度☆	+タコ	HP回復増加6%
海鮮フライ	熟練度☆☆	+エビ	戦闘开始后10秒内回避
揚げだし豆腐	熟練度☆☆☆	+とうふ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
敌所有攻击伤害减半			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
ハンバーグ	習性運送後再到ミネラル酒吧	ビーフ/ジャガイモ/タマネギ/ニンジン	HP回復35%/RG+3/一分以内防止鈍足状態
おろしバーグ	熟練度☆	+ダイコン	HP回復増加4%
エッグバーグ	熟練度☆☆	+タマゴ	一分以内防止凍結状態
とうふハンバーグ	熟練度☆☆☆	+とうふ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
状态异常无效			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
リゾット	サニータウン食材屋中の鍋	ライス/チーズ/ミルク	HP回復25%/RG+7
リゾットリゾット	熟練度☆	+チキン	HP回復増加10%
こってりリゾット	熟練度☆☆	+バター	FG回復2
いかめしリゾット	熟練度☆☆☆	+イカ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
普通攻击連携数+1			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
ミートローフ	在ラジダ官屋休息即可获得	ビーフ/タマネギ/タマゴ/ミルク	HP回復40%
ラザニア	熟練度☆	+パスタ	HP回復5%追加
こってりミートローフ	熟練度☆☆	+バター	RG回復至70
ストロングミート	熟練度☆☆☆	+イチゴ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
道具入手机率2倍			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
カレーライス	アニカマル民家	ライス/ジャガイモ/ニンジン/ポーク	HP回復30%/RG+10/FG回復1
ハニーカーレ	熟練度☆	+リンゴ	HP回復増加8%
海物カレー	熟練度☆☆	+タコ	FG回復2
まろやかカレー	熟練度☆☆☆	+ミルク	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
敌全员衰弱状态			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
ミートソース	ピスタ入口民家	パスタ/ビーフ/タマネギ/トマト/ニンジン	HP回復45%/RG+4
お好みソース	熟練度☆	+チーズ	HP回復増加6%
まつりミートソース	熟練度☆☆	+バター	FG回復3
ナポリタン	熟練度☆☆☆	+ポーク	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
敌全员麻痹状态			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
オムライス	バビログラード入口民家	タマゴ/ライス/タマネギ/チキン	HP回復30%/RG-4
まろやかオムライス	熟練度☆	+バター	HP回復増加6%
デミオム	熟練度☆☆	+トマト	一分以内防止恐慌状态
とろけるオムライス	熟練度☆☆☆	+チーズ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
敌全员恐慌状态			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
海鮮グラタン	食料調達施設ポットLV15以上	エビ/チーズ/イカ/ミルク/タマネギ	HP回復45%/RG+8/一分以内防止衰弱状态
おめでとグラタン	熟練度☆	+タイ	HP回復増加12%
おいしくグラタン	熟練度☆☆	+シャケ	所受伤害减少10%
おかしらグラタン	熟練度☆☆☆	+マゴロ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
敌全员钝足状态			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
野菜サラダ	食料調達施設ポットLV10以上	キュウリ/レタス/ダイコン/ニンジン	HP回復30%/RG-5
おんたまサラダ	熟練度☆	+タマゴ	HP回復増加11%
シャキシャケサラダ	熟練度☆☆	+シャケ	一分以内防止衰弱状态
ダイエットサラダ	熟練度☆☆☆	+トウフ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
RG气合速度2倍			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
フルーツチーズ	キョウエン道具屋	チーズ/キウイ/バナナ/リンゴ/イチゴ	HP回復50%/RG-10/FG回復3
フルーツチーズ	熟練度☆	+ミルク	HP回復増加10%
さっぱりフルーツ	熟練度☆☆	+レモン	戦闘开始30秒后FG+200
マールチーズ	熟練度☆☆☆	+ミンソ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
全员武器 & 防具 EP+30			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
カルボナーラ	バルカ酒场	パスタ/チーズ/タマゴ/バター	HP回復35%/RG+4/一分以内防止麻痹状态
スープパ	熟練度☆	+ミルク	HP回復増加6%
他人カルボナーラ	熟練度☆☆	+ポーク	一分以内防止鈍足状态
イカルボナーラ	熟練度☆☆☆	+イカ	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
状态减少无效			

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
ボルシチ	ルゼン入口民家	ビーフ/ニンジン/ジャガイモ/トマト/タマネギ	HP回復50%/RG+9/一分以内防止凍結状態
さっぱりボルシチ	熟練度☆	+レモン	HP回復増加5%
スイートボルシチ	熟練度☆☆	+スイート	戦闘开始30秒后HP+30%
ブレシチ	熟練度☆☆☆	+ブレッド	隠蔽効果発動率上升
隠蔽効果			
咒文咏唱时间减半			

Tales of Rebirth

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
ポテトサラダ	在ベルサス食材屋购买食材后	ジャガイモ/レタス/キュウリ/タマネギ/ニンジン	HP 回复 60%/RG-5
サラサバ	熟练度 ☆	+パスタ	HP 回复增加 13%
たまポテトサラダ	熟练度 ☆☆	+タマゴ	FG 全回复
カラフルサラダ	熟练度 ☆☆☆	+トマト	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

无视 RG 值可随时发动奥义

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
パエリア	モクラド民家	ライス/エビ/タマネギ/チキン/イカ	HP 回复 65%/RG+8/-1分钟内防止恐慌状态
パエリア	熟练度 ☆	+レモン	HP 回复增加 9%
パエリア	熟练度 ☆☆	+バター	战斗开始 10 秒内攻击回避
パエリア	熟练度 ☆☆☆	+トマト	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

获得经验值 2 倍

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
舟盛り	游戏后期バルカ港	マグロ/シヤケ/タイ/タコ/イカ/エビ	HP 回复 70%/战斗开始 30 秒后 FG+200
ヤマト	熟练度 ☆	+ダイコン	HP 回复增加 4%
プリンスオブウエルズ	熟练度 ☆☆	+レモン	RG 值为 5
ピスマルク	熟练度 ☆☆☆	+ライス	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

道具入手机率 5 倍

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
グラスバ	游戏后期登山洞存档点处	パスタ/トマト/ビ-フ/ニンジン/チーズ/ミルク	HP 回复 70%/RG+5/所受伤害减少 10%
こつりグラスバ	熟练度 ☆	+ポーク	HP 回复增加 8%
エビグラスバ	熟练度 ☆☆	+エビ	FG 全回复
िकासミグラスバ	熟练度 ☆☆☆	+イカ	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

敌全员气绝状态

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
マーボカレー	食料調達施設ポットLV 最大	とうふ/ニンジン/ライス/ポーク/タマネギ	HP 回复 75%/对敌人伤害增加 10%
リンボカレー	熟练度 ☆	+リンゴ	HP 回复增加 11%
ギョウボカレー	熟练度 ☆☆☆	+ビーフ	RG 值为 70
ミソカレー	熟练度 ☆☆☆	+ミソ	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

战斗胜利后取得金钱 5 倍

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
みそおでん	在キヨゲン花 50000 购买	ミソ/とうふ/タマゴ/ダイコン/シヤケ/タコ	HP 回复 75%/RG+1/战斗开始 30 秒后 HP+30%
じゃがおでん	熟练度 ☆	+ジャガイモ	HP 回复增加 10%
もろおでん	熟练度 ☆☆	+ポーク	对敌人伤害增加 10%
喉おでん	熟练度 ☆☆☆	+タコ	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

获得经验值 4 倍

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
ゴージャスサラダ	全员完成酒吧的迷你游戏	キュウリ/タイ/レタス/エビ/トマト/ポーク	HP 回复 70%/RG 回复 5
マリネ	熟练度 ☆	+シヤケ	HP 回复增加 5%
ツナサラダ	熟练度 ☆☆	+マダロ	所受伤害减少 10%
ミノサラダ	熟练度 ☆☆☆	+ミソ	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

敌防御无效

料理名称	料理获得方法	需要食材	效果
スペシャルピザ	帮助沙漠下水道中的老人后获得	ブレッド/チーズ/トマト/レタス/エビ/イカ	HP 回复 85%/RG 值为 70
シーフードピザ	熟练度 ☆	+タコ	HP 回复增加 15%
ミートピザ	熟练度 ☆☆	+ビーフ	战斗开始 30 秒后 HP+30%
スパピザ	熟练度 ☆☆☆	+パスタ	隐藏效果发动率上升

隐藏效果

全伤害减少 90%

五、称号获得方法一览

★ヴェイク

称号名	获得方法
トレジャーハンター	找到海盗宝藏
パニ-ハンター	与うさぎの村左上角村后面的兔人对话(打击攻击力+6)
名探偵	完成制铁工场哭声事件(术攻击力+6)
G・トレジャーハンター	找到所有海盗宝藏(术防御力+6)
冒険家	找到 30 个以上发现物后与爱猫老人对话(斩击攻击力+5)
伟大なる冒険家	找到 40 个以上发现物后与爱猫老人对话(术攻击力+7)
惊愕の冒険家	找到 50 个以上发现物后与爱猫老人对话(斩击防御力+9)
世界仰天不思议发现	找到全部 64 个发现物后与爱猫老人对话(FG 回复力+11)
七星阵发现	发现全部 7 种石碑后与爱猫老人对话(HP 回复力+5)
ドリーム・クリア	梦之フォルス情节完成
ミスター・パーフェクト	“制御できる梦”全任务通过

称号名	获得方法
剑士	初期
笑顔を失った青年	初期
自由青年	与ミナ-ル役場の眼镜女人对话(FG 回复力+2)
ナイスウエイター	完成ミナ-ルの酒场里小游戏(HP 回复力+2)
ラフティングマン	完成トヨハウス河的划船游戏(最大 HP+20)
トラベラー	与サニイタウン民家中喜欢猫的老头对话(打击防御力+2)
S・ラフティングマン	トヨハウス河的划船游戏达到 100000 分(最大 HP+70)
考え込む青年	将展示品“スールズ牛乳印のミルク罐”买到之后(术防御力+3)
オークションの达人	买到全部 8 件展示品(术攻击力+4)

★マオ

称号名	获得方法
术使い	初期
记忆喪失の少年	スルズ村トーマ战斗后(斩击防御力+2)
脱走兵	スルズ村トーマ战斗后(打击防御力+2)
自由少年	与ミナル役場の眼鏡女人对话(FG回復力+2)
ナイスウエイター	完成ミナルの酒場里小游戏(术防御力+2)
歌好き	迷いの森里マオ掉下洞后的唱歌小剧情(术攻击力+4)
トラベラー	与サニイタウン民家中喜欢猫的老头对话(FG回復力+2)
カワイイもの好き	将展示品“ブッシュベイビーの像”买到之后(打击防御力+4)
オークションの達人	买到全部8件展示品(打击攻击力+4)
創られし者	焔の塔完成(HP回復力+2)
炎の子	焔の塔完成(斩击防御力+4)
トレジャーハンター	找到海盜宝藏(斩击攻击力+3)
くいしんぼう	习得全部料理
パニハンター	与うさにんの村左上角树后面的兔人对话(斩击攻击力+7)
G・トレジャーハンター	找到所有海盜宝藏(术防御力+6)
冒険家	找到30个以上发现物后与愛猫老人对话(HP回復力+4)
偉大なる冒険家	找到40个以上发现物后与愛猫老人对话(FG回復力+4)
惊愕の冒険家	找到50个以上发现物后与愛猫老人对话(打击攻击力+6)
世界仰天不忠发现	找到全部64个发现物后与愛猫老人对话(术防御力+15)
七星阵发现	发现全部7种石碑后与愛猫老人对话(最大HP+80)
ドリーム・クリア	梦之フォルス情节完成
ミスター・パーフェクト	“制御できる梦”全任务通过

★アニ

称号名	获得方法
法阵师	初期
仇討ちの少女	初期
ガジユマ嫌い	初期
自由少女	与ミナル役場の眼鏡女人对话(FG回復力+2)
女医志望	迷いの森中指出正确道路后(FG回復力+2)
怖がり	迷いの森中固定情节后获得
ナイスウエイテレス	完成ミナルの酒場里小游戏(打击防御力+2)
トラベラー	与サニイタウン民家中喜欢猫的老头对话(打击攻击力+2)
评论家	将展示品“抽象画”买到之后(斩击防御力+4)
オークションの達人	买到全部8件展示品(斩击攻击力+4)
トレジャーハンター	找到海盜宝藏(斩击防御力+3)
パニハンター	与うさにんの村左上角树后面的兔人对话(斩击攻击力+7)
名探偵	完成制鉄工場哭声事件(术攻击力+3)
G・トレジャーハンター	找到所有海盜宝藏(HP回復力+5)
冒険家	找到30个以上发现物后与愛猫老人对话(术攻击力+4)
偉大なる冒険家	找到40个以上发现物后与愛猫老人对话(HP回復力+4)
惊愕の冒険家	找到50个以上发现物后与愛猫老人对话(打击攻击力+6)
世界仰天不忠发现	找到全部64个发现物后与愛猫老人对话(最大HP+100)
七星阵发现	发现全部7种石碑后与愛猫老人对话(FG回復力+5)
ドリーム・クリア	梦之フォルス情节完成
ミスター・パーフェクト	“制御できる梦”全任务通过

★ヒルダ

称号名	获得方法
术使い	初期
占い師	初期
ハーフ	初期
元・王の盾	初期
自由姐さん	与ミナル役場の眼鏡女人对话(FG回復力+2)
トラベラー	与サニイタウン民家中喜欢猫的老头对话
ナイスウエイテレス	完成ミナルの酒場里小游戏(最大HP+20)
チェロ奏者	将展示品“チェロ”买到之后(斩击防御力+4)
オークションの達人	买到全部8件展示品(打击防御力+4)
トレジャーハンター	找到海盜宝藏(斩击攻击力+3)
孤独を知る女	レンバオ空中庭院获得(打击防御力+2)

★ユージーン

称号名	获得方法
枪战士	初期
カレギアの黒豹	初期
元・隊長	スルズ村トーマ战斗后(斩击防御力+2)
自由中年	与ミナル役場の眼鏡女人对话(FG回復力+2)
ダンディ	沙漠下水道中的小剧情(HP回復力+3)
ナイスウエイター	完成ミナルの酒場里小游戏(斩击攻击力+3)
トラベラー	与サニイタウン民家中喜欢猫的老头对话(打击防御力+2)
トレジャーハンター	找到海盜宝藏(打击攻击力+3)
やさしいおじいちゃん	在登山洞救出关在铁格子的小孩(术攻击力+4)
良き指導者	レンバオ空中庭院情节
忠臣	将展示品“初代カレギア王の铠”买到之后(术攻击力+5)
オークションの達人	买到全部8件展示品(术防御力+4)
パニハンター	与うさにんの村左上角树后面的兔人对话(打击攻击力+7)
G・トレジャーハンター	找到所有海盜宝藏(打击防御力+7)
冒険家	找到30个以上发现物后与愛猫老人对话(术防御力+4)
偉大なる冒険家	找到40个以上发现物后与愛猫老人对话(斩击防御力+5)
惊愕の冒険家	找到50个以上发现物后与愛猫老人对话(FG回復力+4)
世界仰天不忠发现	找到全部64个发现物后与愛猫老人对话(HP回復力+11)
七星阵发现	发现全部7种石碑后与愛猫老人对话(斩击攻击力+15)
ドリーム・クリア	梦之フォルス情节完成
ミスター・パーフェクト	“制御できる梦”全任务通过

★テイトレイ

称号名	获得方法
格斗弓士	初期
制鉄工場从业员	初期
姐思い	初期
料理好き	初期
エコロジスト	初期
自由野郎	与ミナル役場の眼鏡女人对话(FG回復力+2)
ナイスウエイター	完成ミナルの酒場里小游戏(斩击防御+2)
xx料理人	トヨハウス河の小屋の毒蘑菇事件后(术攻击力+2)
トラベラー	与サニイタウン民家中喜欢猫的老头对话(斩击攻击力+3)
トレジャーハンター	找到海盜宝藏(打击防御力+3)
料理の師匠	レンバオ空中庭院获得(术防御力+3)
真正料理人	将展示品“金のフライパンと銀のおたま”买到之后(HP回復力+3)
オークションの達人	买到全部8件展示品(斩击防御力+4)
パニハンター	与うさにんの村左上角树后面的兔人对话(斩击攻击力+7)
迷探偵	完成制鉄工場哭声事件(术防御力+4)
G・トレジャーハンター	找到所有海盜宝藏(FG回復力+5)
冒険家	找到30个以上发现物后与愛猫老人对话(术攻击力+4)
偉大なる冒険家	找到40个以上发现物后与愛猫老人对话(FG回復力+4)
惊愕の冒険家	找到50个以上发现物后与愛猫老人对话(打击防御力+7)
世界仰天不忠发现	找到全部64个发现物后与愛猫老人对话(斩击防御力+15)
七星阵发现	发现全部7种石碑后与愛猫老人对话(打击攻击力+7)
ドリーム・クリア	梦之フォルス情节完成
ミスター・パーフェクト	“制御できる梦”全任务通过

称号名	获得方法
パニハンター	与うさにんの村左上角树后面的兔人对话(打击攻击力+7)
G・トレジャーハンター	找到所有海盜宝藏(HP回復力+5)
冒険家	找到30个以上发现物后与愛猫老人对话(术攻击力+5)
偉大なる冒険家	找到40个以上发现物后与愛猫老人对话(斩击防御力+6)
惊愕の冒険家	找到50个以上发现物后与愛猫老人对话(最大HP+60)
世界仰天不忠发现	找到全部64个发现物后与愛猫老人对话(术防御力+15)
七星阵发现	发现全部7种石碑后与愛猫老人对话(FG回復力+6)
ドリーム・クリア	梦之フォルス情节完成
ミスター・パーフェクト	“制御できる梦”全任务通过

Tales of Rebirth

★防具能力

覚醒 RANK	能力名称	效果
2	RG 50	防御时自身 RG 值变为 50
2	HP+3%	防御时 HP 回复 3%
2	PHY HIT 50%	物理攻击伤害减少 50%
2	MIN HIT 50%	术攻击伤害减少 50%
3	VANISH EFFECT	低概率打消异常状态
3	FG HEAL	防御时 FG 回复 1
3	DEF UP	防御时防御力上升
3	ATK UP	防御时攻击力上升
4	VANISH DRAIN	中概率打消能力下降状态
4	REGIST UP	防御时术防御力上升
4	PASSIVE	落下时自动受身
4	MIND UP	防御时术攻击力上升
5	MAXHP+1	胜利时最大 HP+1
5	HPHEAL UP	防御时 HP 回复力上升
5	VANISH EFFECT	中概率打消异常状态
5	FGHEAL UP	防御时 FG 回复力上升
6	HP+6%	防御时 HP 回复 6%
6	FG HEAL	防御时 4 格 FG 少量回复
6	PHY HIT 1%	物理伤害减少至 1%
6	MIN HIT 1%	术伤害减少至 1%
7	VANISH DRAIN	高概率打消能力下降状态 7
7	AUTO DEFEND	受物理攻击时自动防御
7	ITEMHEAL*2	道具回复量 2 倍
8	REVIVE	战斗不能时 HP 剩余 1
8	HP+20%	濒死时 HP 回复 20%
8	FLASH	防御时约 3 秒内无敌
特殊	SORN DAMAGE	防御时伤害反弹
特殊	HP+30%	防御时 HP 回复 30%
特殊	VANISH EFFECT	高概率打消异常状态
特殊	PENETRATE	受物理攻击不会有硬直
特殊	PENETRATE	受术攻击不会有硬直

六、武器 & 防具潜在能力一览

★武器能力

覚醒 RANK	能力名称	效果
2	*2 DAMAGE	伤害值 2 倍
2	RG -20	自身 RG 值减少 20
2	HOLD+0.5	敌硬直时间+0.5 秒
2	HEAL UP	根据伤害值比例回复 HP
3	ROBBER ITEM	偷取敌人道具
3	RG -30	敌人 RG 值减少 30
3	MINUS ATTACK	敌攻击力减少
3	POISON	热毒状态追加
4	*3 DAMAGE	伤害值 3 倍
4	FG HEAL	自身 1 格 FG 少量回复
4	PANIC	恐慌状态追加
4	MINUS MIND	敌术攻击力减少
5	MINUS DEF	敌防御力减少
5	PIYO	气绝状态
5	WEAK	衰弱状态追加
5	PARALYZE	麻痹状态追加
6	*4 DAMAGE	伤害值 4 倍
6	MINUS REGIST	敌术防御力减少
6	FREEZE	冻结状态追加
6	ATKCHAIN +1	通常攻击连携数+1
7	FG CURE	自身 1 格 FG 大回复
7	SLOW	钝足状态追加
7	HITS+2	连续攻击数+2
7	SMASH!	对弱小敌人一击必杀
8	SHOCK WAVE	攻击时产生冲击波
8	HOLD+1.5	敌硬直时间+1.5 秒
8	DACOITY ITEM	高概率偷取道具
特殊	CURE HP	造成伤害值的 8 倍 HP 吸收
特殊	ATAKCHAIN+3	通常攻击连携数+3
特殊	FG CHARGE	FG 全回复
特殊	*32 DAMAGE	伤害值 32 倍
特殊	RG 1	自身和敌人 RG 值变为 1

七、全 64 种发现物一览



No	发现物	No	发现物	No	发现物
1	紫の石碑	22	オオツノカブトムシ	44	黄沙
2	白の石碑	23	エメラルドアゲハ	45	阳の碑
3	赤の石碑	24	純白のフニ	46	ヤドラレギ
4	緑の石碑	25	クレーター	47	水晶のスカル
5	青の石碑	26	パピロオオアリの塚	48	飛行機械の黄金模型
6	黒の石碑	27	マネーヘビの皮	49	銀の圣杯
7	黄の石碑	28	スノーボール	50	ヤミマチソウ
8	マフマフ	29	リキシフルツの樹	51	忘れて草
9	スナカケワラビ	30	ハタラクモノ	52	アイフリドの墓
10	七つ葉のクロバー	31	厩気楼	53	大顔面の石
11	キノポリプタ	32	硫黄の泉	54	ホットドッグ
12	レッドバンダ	33	ワジ	55	コガネネコ
13	ゴールドフィッシュ	34	プラチナオオガメの卵	56	マウスチューマウス
14	ティアの花	35	ハリコアラ	57	女王貝
15	エトレーの碑	36	流氷	58	360 度眺望
16	モウソウダケ	37	ウマイナゴ	59	パンチモンキー
17	ウソツツキ	38	ウスバカカゲロウ	60	阴の碑
18	底なし沼	39	大断层	61	樹氷
19	龙卷	40	间欠泉	62	ダイヤモンドダスト
20	オーロラ	41	盐湖	63	キャンドルツリー
21	巨大石像	42	レインボーフラワー	64	冰割り草
		43	トリトリソウ		

由于上期的篇幅问题(众编：“你丫一个人占了46页居然还敢说页数不够?”),DQ8中的不少搞笑镜头没地方放,所以在本期的研究栏目里来个DQ8搞笑图片大集合,希望大家喜欢,呵呵呵呵.....

勇者斗恶龙

VIII DRAGON QUEST

天空·海洋·大地 & 被诅咒的公主



首先是上期攻略中没讲到的一些东西。

1、怪兽特殊组合中没提到的两种组合。



“传说的咒文的使い手”,组合方式是ホイミン+はぐりん+ベホップ,可以使用ザオリクマ咒文,效果是己方全员(包括主角四人)复活+HP全回复。

ホイミン	はぐりん	ベホップ
みんなのアイドル	マツハ・はぐりん	回復エンジェル
HP : 424	HP : 12	HP : 768
MP : 81	MP : 96	MP : 47
こうげき : 131	こうげき : 65	こうげき : 95
しゅび : 211	しゅび : 715	しゅび : 188
すばやさ : 205	すばやさ : 125	すばやさ : 229



“王者の在るべき場所”,组合方式是ホイミン+スマイル+ベホップ,可以使用マスターソーン咒文,效果是己方全员(包括主角四人)复活+HP全回复+防御上升+敌全体防御下降。

ホイミン	スマイル	ベホップ
みんなのアイドル	ほほみメタル	回復エンジェル
HP : 424	HP : 20	HP : 768
MP : 81	MP : 128	MP : 47
こうげき : 131	こうげき : 166	こうげき : 95
しゅび : 211	しゅび : 999	しゅび : 188
すばやさ : 205	すばやさ : 255	すばやさ : 229

2、完成怪兽图鉴的奖励

所有怪兽图鉴(共295种,包括龙神试炼中的7只巨龙)全齐之后再打开怪兽图鉴就能获得特殊的饰品“ゴスペルリング”,装备上这个戒指之后在大地图或者迷宫中移动时都不会遇敌。



搞笑图片大集合

这次DQ8中当属亚冈斯和托鲁迪两个活宝的表情最丰富也最搞笑,所以下面的搞笑图片多是以这两人为主。





金手指

重生传说

Gameshark2 v3 格式	24437F86 FCA5C8CE	14103433 B5B4834E	24024C96 1D7C8C30
必须码	04503728 34B4C1DC	14103433 B5B483EE	248754AA 1C7485A9
F4449F26 7A7C0D0E	24503729 34B4C1EC	金护符	24045C96 997C8C93
A498B52E 2EF4451C	14503733 B5B481DE	24DC35F8 31A6D5D4	24804C94 9D7C8CB0
A410B52A B7F4453E	14503533 B5B4817E	0490366A B434D5DE	249A570A 1475C528
A490B5BA 33EE0D84	アニメ	44513568 30A4D5FC	GRADE 倍最大
金钱最大	24435D86 FC25C85E	0AD09629 1474D738	24C61F58 31B49C44
2444367E FDBDC91E	04501528 3434C1CC	金道具	最强武器获得
主角EXP最大	24501529 3434C17C	249C34F8 3126D554	1410153C B4B4D15C
24003C26 BCB4DA0E	14501533 B53481CE	44143468 7434D57C	14D0343A 3C34D36E
升级所需1点EXP	14501633 B5B4816E	0AD09629 1474D738	1450353E BC34D34E
24103429 34B4D32C	タイトレイ	SP 点数 999	1440363C 34B4D3FE
主角HP最大	24437E86 FC25CA4E	24819928 30F648E8	14C03738 BCB4D3DE
14103433 B5B4931E	04503628 3434C35C	241506A8 1C76C50B	1480363E 3C34D3EC
14103433 B5B493BE	24503629 3434C36C	249746B4 1574C521	最强防具获得
マオ(效果同上)	14503633 B534835E	249416A8 9074C51B	1490153C B4B4915C
24035C86 FC25DA9E	14503633 B53483FE	249416B0 9564853B	14D0343A 3C34936C
04101728 3434D30C	ヒルダ	249516AA 1074C589	14D0353E BC34934C
14101733 B534930E	24037E86 FCA5CADE	249656A8 1444C5A9	1440363A B4B493FE
14101733 B53493AE	04103428 34B4C34C	249756A8 9474C59B	14403738 3CB493DC
ユージン	24103629 34B4C3FC	24075E96 997C8CB3	1480363C 3C3493EE

活剧侍道

Gameshark2 v3 格式	248A12BE 04D41109
必须码	战斗中HP最大
F4509630 72740C1E	24100728 14F441EE
武器全获得	战斗中MP最大
241430E8 1234C57D	24100428 147441EE
2494304A 121485C5	战斗中POW最大
2490204A 121485E4	24502528 147443EE
按住L1 达人能量不减	过关后EXP最大
241052A8 04F4510A	24037D86 DEA5DEEA
D4409B77 9EBC9802	

决战3

Gameshark2 v3 格式	24D206E8 36745318
必须码	所使用兵种速度等级最大
F4D0962A B674451E	24D204E8 367453D8
金钱数变动后最大	武力值最大
249224E8 36F44568	24D207E8 36F45148
合战评价的兵种特技 999	24D117F8 3AF41169
2492A7A8 3634C5BC	知刀槽最大
注:关卡中至少使用一次兵种特技	24D205E8 36F451F8
	249116F8 3A741149
武将等级提升变为50	体力值最大
24D204E8 36745168	249204E8 367451F8
金特技习得 & 特技等级5	249117F8 3A741149

勇者斗恶龙 & 最终幻想 富豪街

Gameshark2 v3 格式	按L1 第三人资产最大
必须码	D490B56A 3470C7E8
94C018FE 3D6E1B54	2515B77E BAE0D40E
按L1 第一人资产最大	按L1 第三人资产为0
D490B568 B470C7E8	D490B56A 3470C7E8
2515973E BAE0C24E	2590B768 36F0D50C
按L1 第一人资产为0	按L1 第四人资产最大
D490B568 B470C7E8	D490B568 3470C7EA
25909728 36F0C34C	2555977E BAE0C44E
按L1 第二人资产最大	按L1 第四人资产为0
D410B568 3470C7E8	D490B568 3470C7EA
2555B77E BAE0C40E	25D09768 36F0C54C
按L1 第二人资产为0	注:此游戏金手指码有可能在完成一关之后不起作用,此时用金手指盘重新启动即可。
D410B568 3470C7E8	
25D0B768 36F0C50C	

GT4 中文版

Gameshark2 v3 格式	任何比赛一星期冠军
必须码	2450A168 B674535C
F4D0962A B674451E	任何赛道1圈冠军
金钱变化后最大	245016A8 12B4575D
24910EB6 74FA8377	考据“金牌”限制解除
240B0EAE BCE08AC7	24D0104A 3479D36E



重生传说



决战3



活剧侍道



DQvsFF富豪街



GT赛车4



这是一个照例有直升机的阴沉下午。

“还~有~谁~?” DRAGON 器宇轩昂的在办公室里高叫着，他刚刚在 GT 赛车 4 里面用四轮小卡车羞辱了某人一把，“桀桀桀！”

其他人以鄙视的眼神看他：“你还玩哪？该换句台词了吧？”

“不行，这一年咱们才有时间看几部电影，肯定不能让那票钱白花了啊！” DRAGON 断然拒绝了这个要求，然后继续搬台词，“台词都不让用了，你们还有没有王法？”

“说起来我觉得这个月没怎么花钱啊，钱咋就出去了咧？” fei 在一边翻着钱包郁闷，“可恶……”

“你还好说？”马上有人揭短，“是谁跑去贺岁片来着？”

“啊咧，好像是有这么回事——打劫了啊打劫了啊，老子没钱吃饭了！”

“一点技术含量都没有，你就该说‘IC、IP、IQ 卡，统统告诉我密码’。”

“不许笑不许笑，我们这打劫呢，严肃点严肃点！……”

“都疯了！”牛蛙转过身继续玩游戏，一边玩一边摇头，“都疯了。”

这是一个疯狂的 12 月（对不起我知道您看的是 2 月号，但我现在写这段文字的时候确实是 2004 年 12 月 31 日）。每逢月底必缺钱的游戏日众人依然没有摆脱穷神的纠缠，到了年底更是穷上加穷，据可靠数字在最后一周里面没有人银行里的存款超过 3 位数。

而就在这样兜里荷包叮当响的情况下，这帮家伙居然还在花钱如流水。首先就是冯导的贺岁片《天下无贼》，电影迷 DRAGON 忍着没去看首映，但憋了两天终于憋不住了，于是某天下班后纠集众人：“走，看电影！”众人全都热血起来：“噢~看电影去~”

美编土星男犹豫了一下：“呃，我就不去了吧，我想回去看动画片……”

“看动画片圣诞不放假啊！” DRAGON 怪笑。

“那我回去睡觉。”

“回去睡觉的元旦不放假啊！” DRAGON 怪叫。

“……那牛蛙呢？”

DRAGON 把头伸回来看看正在傻笑着玩特道的牛蛙：“他要做什么，你做什么？”

“唔……那，看完电影之后要不要回来？”

“废话，加班啊！”

“……”

三个小时后，重新活跃起来的办公室开始充斥着

“脚再拖地点！”“这次出来，一是锻炼新人，二是观察形式”“我先劫个色”之类的台词，也不管用的地方对不对，甚至朝作者说话也是“这稿子不行啊，一点技术含量都没有！”，全然不管对方听不听得懂。

“都疯了。”牛蛙摇着头，“都疯了。”

天气一天冷下去，听闻祖国从南到北都下了大雪，唯独四川盆地愣是不下，加上成都最近常常限电，一群人每天就哆嗦着去外面馆子里吃饭，某日下午当再次讨论到“今天去哪里吃”的时候，有人插了一句：“妈的，干脆我们去吃牛排吧！”顿时一阵死寂。

“我靠，有钱啊！” CLOUD 第一个反应过来，“今年才月中啊，当真是吃了上顿不顾下顿么？”

“你这有家室的人肯定要顾，我们吗啊哈哈~！”

“呃？真的要？”

“去啊，下半月死就死，死也要做个饱死鬼！”

“问题在于，你这样很可能是饿死的……”

“走不走啊？走不走？”

“不去！”牛蛙和 CLOUD 出列。

“有组织无纪律……随便你们了，圣诞要加班哦！”

“……早习惯了。”

“人心散了，队伍不好带啊~” DRAGON 摇摇头，手一挥，“其它人跟我来！”

“真的要么？” fei 的脸色不像是去吃牛排的，像是去当牛排。

“少废话，牛排不够就拿你凑数！”

“吃牛排又不是吃排骨……哎哟谁踢我……我知

道啦去就是了啦……”

“疯了，都疯了。”牛蛙摇摇头，看着众人一副“吃完了就跑”的架势往餐厅而去。

过了一周，“贺岁片强袭”和“牛排攻略”的后遗症开始逐渐显露出来，DRAGON、星辰等人每天下班时商量的不是“去哪里吃饭”，而是“家里还有米吧？”“昨晚还剩点饭，不够就用这个。”“那饭你不是给猫吃了？”“肯定没吃完！”这种听得人心惊胆战的话。

隔天，DRAGON 突然发现了新大陆一样高兴的宣传：“哎星辰你发现没有，菜市场的菜很多晚上都不收拾的，都是直接拿筐盖着，晚上没人的时候翻进去，嘿嘿……”

众人一起怀疑地看向他：“翻进去？你？翻得进去也爬不出来吧？”

“被抓住会很惨吧？”

“嗯，游戏日的主编夜入菜市场，被抓时怀里塞满青菜萝卜？”这新闻很劲啊！”

“谁说我要翻？” DRAGON 翻白眼，“牛蛙就你身材最轻灵，你去！”

“我才不要咧！我现在还有炒饭可以吃！”

“嘿嘿嘿，炒剩饭还这么带劲，我都还可以炒菜！”

“嗯？你炒什么？”

“芹菜炒鸡蛋，鸡蛋炒芹菜，芹菜炒鸡蛋碎，鸡蛋碎炒芹菜，芹菜炒碎鸡蛋，碎鸡蛋炒芹菜……”

“好了，我知道了……”

“大家说啥呢？” fei 穿着一身新衣服冲冲进来，众人一起望过去：“你丫还买一身新衣服！多少钱？”

“快 300 吧！”

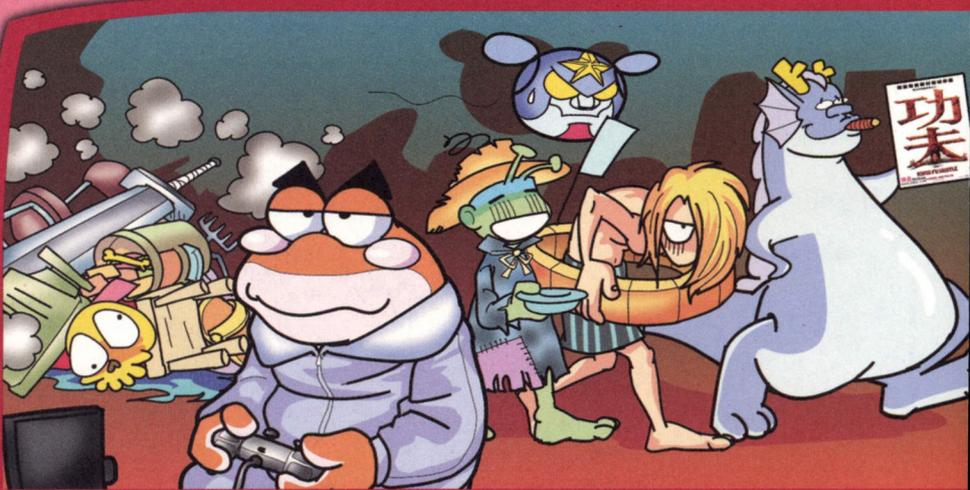
“前段时间哭穷最凶就是你！竟然敢伪装无产阶级？”无数板凳飞了过去，然后每个人上去踩了一脚：“去死吧地主！”星辰在旁边偷偷把一张“眼镜镜片 600 元”的收据揣进兜里，气壮山河一脚踩了上去。

“疯了……都疯了……”牛蛙摇着头。

转眼到了圣诞前夜，每个人上去都比遭了地震海啸的东南亚难民还凄惨，DRAGON 大摇大摆走进来：“你们这些烂人们今晚没事吧？

走不走？看星爷的《功夫》去！”“哦哦！走啊！死就死啊！精神食粮万岁啊！”一群人再度疯狂的拥出门口。

尘烟散尽，牛蛙一个人慢悠悠的收拾着手柄，摇着头：“都疯了……”



元旦刚过,因为房间装修的关系游戏日编辑部经历了一次小小的搬家,从民光商厦 507 室搬到了 536 室,然而这个房间只有原来的一半大小,众编辑开始挠着头分配各自的空间。

“一张电脑桌大概占 3 格,”星辰在仔细的数地砖,“加上椅子这边是四格……可以,没问题,我们房间可以放 12 张桌子!”

“真好,但是你没有留过道,”牛蛙指出,“你打算每天从大家桌子上爬过去么?”

“不是每个人都只坐自己桌子的左边么?”CLOUD 提议,“其实我们可以像俄罗斯方块那样,背靠背组合一下,正好都只占了对方的桌子右边……”

DRAGON 一脚把小卫生间的门踢开:“哪里那么麻烦,找个体积最小的进去坐就行了嘛,喏,人坐在马桶上,显示器放在水槽上,机箱放在地上……谁体积最小啊?牛蛙,就你吧!”

“呃?!我为什么要进去!”

“放心,电源线和网线都够长,而且把门关起来可以上厕所!你还可以在门口贴个小纸条写‘牛蛙的部屋’这种东西……”

“问题不在这里吧?”

第二天,众人在办公室里缩成了一团:“好冷啊,按理说房间小了一半不会这么冷啊……”“谁说今年是暖冬的?!把气象台的那些专家都抓起来吊在城门上!暖冬?看他暖不暖!”“空调,空调呢?把空调打开!”

“关于空调的事情我要说一下,”DRAGON 镇静的扶扶眼镜,“这屋子里面的空调是不能使用的,插上电源有可能制冷——但绝不会制热!”

“……我们制冷到 20 度怎么样……”

“没听说过!”

话说回来,由于上期杂志在来信方面截稿的时间比较早,至少有 1/3 的信件是在这之后才到的,要是全都无视也未免有点可惜,所以本期的来信里也有一部分来自 12 月号的,比如西安花德辰读者很有闲暇的为 12 月号游戏日挑了整整一页的错别字,在此表示衷心的感谢;杭州的吴越吟读者报告说自己数学只考了 10 分,在这里也要很高兴的恭喜你已破了编辑部内部最低分数线——DRAGON 某次考试时睡着,最后考了 11 分(当然 fei 也考过英语 13 分这样的成绩……老师啊原谅我吧)……

PS:竞争有创意信纸的人越来越多,什么药品说明书啊树丫啊把字写在信封里面啊……大家,呃,还是用比较正常的好不好?要想竞争的话,大家不妨寄人民币来……注意不要在上面写字哦!(好笑)



✉ 杂志上的招聘广告,就象一道闪电般点燃了我胸中的熊熊烈火!我符合职位 2 的绝大部分条件!我很有团队精神!我热爱游戏!我精力充沛!我有一点点日文的基础知识!我能适应高强度的工作!

在一间宽敞明亮的办公室中,男人们正挥汗如雨!(不要想歪了!)原来是杂志的出稿期要到了,但还有很多工作没完成!为了让读者们能准时地看到杂志,全体编辑正在进行着地獄般的工作。这已经是第三天了,而这群人也已达到了极限,但他们还在咬牙坚持着。

终于,新来的实习编辑(比如我)支持不住倒下了!也难怪,作为一个新人,他已尽到了最大的努力了!于是在他心中产生了一个罪恶的想法:这部分便从网上 copy 下来吧……长期的饥渴已经击垮了他的精神,极度的疲劳就象一只黑色的毒舌缠住他的手指,让他不由自主的向 Ctrl+V 按下去!

正在这时,一记巴掌狠狠地扇在了他的脸上!他虚弱的身体受不起这样的打击,被轰飞出三尺之外,在墙上撞出了一个洞!站在他面前的是一个魁梧的身影,扇耳光的手还停在空中,胸口不断的起伏难平。那是主编!主编脸上已经写满了疲态,然而眼光还是那么炯炯有神!主编大声喊道:“站起来!给我站起来!”

他靠着墙,缓缓地站起身来,却低着头,嘴角动了动,自嘲般笑道:“没用的,已经来不及了,没希望了……”

“啪!”又是一记耳光扇在他的脸上。这次的力度轻了许多。他的头顺着扇来的方向侧了开去,而眼睛却不由自主地望向主编。主编的眼中充满了愤怒的光芒,那光芒是如此的强烈,以致于他无法

直视不得不把眼光移开。“混蛋!”主编大声吼道,冲上前来一把抓住他的衣领。他不由得一阵慌乱,大声叫了起来:“来不及了!已经没有时间做了!不是吗!两天内要完成这么多工作根本就是不可能的!我……我不是超人啊!”

“是吗!那你就复制别人的内容吗!你这个笨蛋!好好想想你为什么想当编辑吧!!!”主编一把把他推到墙上。

我……为什么……要当编辑?他惊讶地想。是啊,到底我是为什么想要作一个游戏杂志编辑的?

主编背过身去,说道:“以前我还是个新人的时候,也曾经有过你那样的感觉啊。可是,我最后还是凭自己的力量写出了稿子!你知道为什么吗?”

为什么……?

“因为只要你放弃了自己,而选择了复制别人,你就完了!你知道吗,每一篇文章的背后,都有一颗鲜活跳动的心脏啊!我们的辛苦,劳累,到底是为了什么?!”

“主……主编!!!”他一把抱住主编,两行热泪夺眶而出!这是从心底涌出来的热血之泉,泉水洗刷着他那被疲劳污染的身体,使他又充满了力量与斗志。

主编的眼眶也湿润了,拍了拍他的头,说道:“你终于明白了吗……那么……继续工作吧……把你的心,你的感情都放进你的笔里,让读者看看你的真诚与意志!!”

是的!他默默地擦干脸上的泪痕,回到自己的座位前,拿起了笔来,一股力量贯穿了他的全身!

看吧!我的心,我的手,我的笔,都鲜红地燃烧起来!!!!

✍ 这是我们收到的一封应聘启事,怎么看上去那么像《新漫画狂战记》——不过请放心,您在我们编辑部里是不会有抄袭网上攻略的机会的,因为一般来说,网上的攻略更慢一些……如果你打得比网络上的玩家还慢的话,那就完全的不够班啊,哇哈哈!!



✉ 上海 郭波

不知道非主流这个栏目为什么会把生化 4 放在里面,到了今年底它不就是一个 PS2 的大作吗,到时就会出现它的攻略了,那么这里的非主流不就是没意义了吗?王牌空战 5 就是一个很好的例子。非主流就是把不是很红的游戏放在里面,这是你们说的,那么会在三台主机上发售的大作却出现在非主流上,真是想不通!

✍ 关于这个嘛我的看法是……唔,靠!雀翎!过来说清楚!

正在成都某个街角的垃圾桶旁边蹲着吃吃饭的雀翎被提过来:啊,呃,这个嘛,其实我的想法是首先提高这个栏目受关注的程度,因为老是放一些不红的游戏在里面,根本就没人看嘛!(小声:反正俺是临时工,先卯上劲干一票再说)至于生化 4 这种作品,我认为它只要发售



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》发行部(610036),请注明需要的期数和本数



在NGC上就是非主流，至于年底的PS2版本还早的很，大可不必急着理会它~！好了，我继续去吃饭了！

✉ 海宁 何真

各位小编大人：你们的涂鸦板可做得真好（微笑），真的是太好了（继续笑），我太喜欢了（再笑），我已经成功定制了10吨炸药，随时准备炸了你们编辑部，要是你们这些可怜的编辑不幸死于炸弹袭击，那时不要来找我，要找找fei吧，是他害死你们的。

✎ 我已经说过了，威胁要有技术含量，区区炸弹能奈我何（诡异的笑）？说起来好像因为北斗樱战的关系，有不少人开始偷偷扎我的纸人（威胁的笑）？不过在这里要提醒一下，根据古书记载，如果没有写明受咒者的生辰八字，怨念会反噬施法者哦（DRAGON：“哪里来的古书？”）！而且大部分游戏里死灵系都有“诅咒反射”这种技能的，所谓祸害千年在啊（最后得意的笑）~

✉ 成都 钟梁

我都闷了，无语了。看你在1月号上对俺的来信评语后先汗……再恶寒一个。偶晓得偶字写得丑，可那个“战尔”是个什么东西偶也不懂啊！古戈尔，是古戈尔！明白？我的脸可真被你丢尽了，我简直要无地自容了……不过我好像又该有些荣幸，能连续两期上杂志的人能有几个？

✎ 我，我先去笑一会……等我一下……（5分钟后）嗯，其实这个乌龙完全是我理科不过关造成的，我的字典里就完全没有战尔……不，古戈尔的位置（牛蛙：要我送你一本新字典么？），所以，嗯，其实丢脸的是我，不要在意。还有，把读者来信认错字是经常有的事情，你这个算好的，有读者的名字被我连续认错N次了，悲惨的是认错之后还登出来——对吧？杭州的吴读者、乐山的黄读者、北京的袁读者、上海的张读者……

✉ 河北深县 袁成禄

我给你们编辑部提一个建议，能不能把《游戏日》改得小一点？因为本人太爱看了，一般上课比较爱看，但是就因为书太大了我被没收了20多本，现在办公室



老师们的课余杂志一般都是我的。不过你不要担心我的学习成绩，我还在前20名，我想不会往下落了。我建议把书改小一点，改成32开好一些，或者出一个学生实用版的《游戏日》。

✎ ……20多本游戏日啊，算起来你是连续两年每个月被收一本？估计老师都习惯了吧？根据fei当年在课堂上看漫画的经验，学生在上课时搞小动作是完全没有用的，老师不可能看不见！真的要和你过不去的话就算是64开乃至128开的书老师也可以一抓一个准的，不要以为改成新华字典就可以蒙混过关。所以我非常认真的劝告袁同学，您还是课余时间看我们的书比较好。

✉ 上海 崔德炜

希望做纯PS2的攻略，剧情加研究攻略，对于动作游戏要加清晰的图片，一些YY、恶搞、新闻的文章全部可以不需要，我只是为了攻略。

✎ ……是吗，知道了（落寞的离开）。

✉ 成都 郑汉宇

本期有美编（GG？MM？GM？MG？）的“百合”宣言，本班同好者尤多（剩下的是耽美向的），不过只是孤芳自赏，老师们不懂（懂了还得了）。

✎ ……你们学校好歹也是成都的名校，身为高三学生，居然有这么多百合耽美爱好者？！想像一间教室里坐满了百合姐妹和蔷薇兄弟（另一副画面是坐满了……那个土星男），这，这……人间地狱。同学们啊能不能让我对世界的未来稍微有点信心？如果地球上充满了“那种东西”（手指着那边的美编），就没有明天了呀！



✉ 南京 董咸

我希望你们好，可我却喜欢这种我和你们一种小众爱好者之间的默契。我不知道你们将来的定位，我相信你们称霸全国没问题，但我从心里不想你们主流化（当然是在主流现在的前提下），我喜欢你们现在恶搞，说话行云流水间一种只有我们这种小众爱好者的共通，“吃的都是白米饭，说的却是游戏速才懂的”，但总之只有一句，请继续努力。

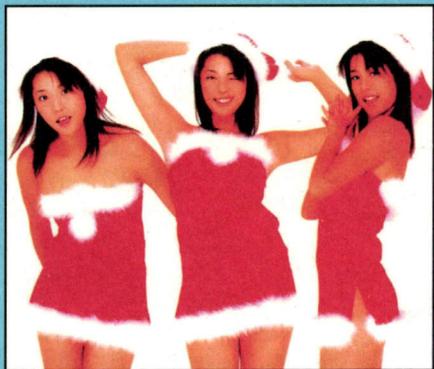
✎ 感谢董读者的信任和鼓励，哦对了，还有您的贺卡，我一定会记得去兑奖。其实我们的目标是一致的，我们要做的事情就是把现在的“小众爱好者”的影响扩大，把现在的“小众爱好者的共通”变成一种主流，变成“大众爱好者”（呃，我不是说那款车），届时四海之内皆兄弟五湖之内皆朋友，岂不快哉。

✉ 乐山 Soar blue

有个大问题，就是真女神3里的推箱子，我卡在第四关了，现有奖求助，谁能把4-20关的推箱方法告诉我，那张养眼美女图就归谁了，请相互监督。我知道fei

你丫第一个拆信，不准黑了我的奖品！如果谁都答不出来，就给我寄回来！（表情严肃认真）

✎ 牛蛙死活想不起来，又不肯去重新试，其它人都兴趣缺缺，所以这美女图嘛……坚决不寄回来，就在这里给大家共享了吧！哇哈哈，新年快乐！



✉ 西安 陈光明

你们要明白，你们的身体已经不是你们的，万一你们有个两短一长，将可能导致无法估计的损失。下面我做一个简单的逻辑推理：游戏日小编意外事件→游戏日推迟发行→众fans无机可打→学习、工作无法正常进行→亲朋、父母、同学着急→人们全都无法正常工作→社会秩序大混乱→世界大战→历史车轮倒转800年……

✎ ……这个莫非就是传说中的蝴蝶效应？那么好吧，你们，每期要给我每人买10本书，不然我就打个喷嚏，引起气流运动之后合在大气层的一个低压气旋里，然后经地球自转加速，配合太阳风暴成为台风，引发的能量混合海洋洋流导致全球气候紊乱，气温升高，两极冰川融化，海平面升高10米，让全人类笼罩在死亡的恐怖之中……



✉ 北京 WIKY

在这里我要严厉地、郑重地、恶毒地批评fei，你真的太……太过分了，太……太讨厌了。你歧视怪叔叔没有错，但是你歧视同人女就不对了，把同人女和怪叔叔相提并论就是错上加错，说出“唯女子与小人之难养也”这种话更是千万万刚也不为过，小心我号召全体女读者罢看，小心我上妇联告你歧视女性，再小心我团结广大同人女去砸社（当然，看在其他可爱编辑的份上我也不会这么做的，顶多把你这个死骷髅当球踢）。最后小心我使秘奥义，把你和怪叔叔写成BL，哈哈~ DRAGON叔叔（或是大哥），在这求您一件事，事成之后一定请您吃饭——请您代替广大女性读者消灭fei！小女子这厢有礼了。

✎ 唔，同人女姐姐终于打上门来了吗？我撤！（众人

上前,将fei踩翻在地:“你丫什么态度?读者是上帝,女读者更是上帝中的上帝!快,马上赔礼道歉!”……好吧,我承认将同人女和怪叔叔相提并论是不对的,因为……因为……呃,这个……呃……因为……(转头:“快给我想个理由!”——有砖头飞过来)



乐山 黄建夫

无论你们在哪里,只要你们在原地仰天长笑,大叫三声“我是猛男(美女?你们编辑部有MM么?)”,我就会出现在你们面前。

我怎么想起三国演义里魏延仰天长笑大叫三声“谁敢杀我”然后被马岱一刀砍下来的典故?不过……您出来有什么用吗?比如实现我们三个愿望。



常州 林海

1月号上面那篇《XBOX 改机基础篇》和《游戏风》上面那篇《XBOX 直读完全手册》怎么完全一样的啊?是不是出现抄袭了?

也没有那么严重啦,已经和游戏风联系过了,是他们那边的编辑工作失误造成的,算一个大乌龙吧!话说回来,每次都要查所有稿子有没有雷同,还真是技术含量很大的工作啊……

上海 吕森

(前略)虽然有着被看作白痴的可能,但我义无反顾(抬头挺胸)关于多罗罗的啦!第三章页外的金库里,跳到机关那里,打开地图右上角的秘密入口,怎么也跳不到那闪着红心的柴禾堆上,那个入口不消说,一定是到不了,我狂按一上午手柄,想了N种办法,结果……唉。(中略)希望众大人一定要搭救本人于水火之中,把答案登在下期杂志上,让很多像我一样的人……

唔,有没有试过让多罗罗装备之前获得的手里剑?投手里剑可以将其插在障碍物上成为立足点,然后该怎么跳嘛就自己去玩吧!最近很多读者写信问游戏通关方面的问题,建议直接发电子邮件到相应编辑的电子信箱,那样回复快点。PS:吕读者那个喜欢拆台的妹妹很有趣啊,估计是很多人羡慕的生活,嗯嗯。

成都 杨帆

作为一个高中生,学习是主要的,所以我的调查表填得很简单,请你们谅解;还有以后不要把调查表做得那么复杂啊,我不想快乐之后就要像写作业一样去填那个表……

嗯,作业?这样吧,为了加强大家的临场感,下次我会给调查表打分,每空两分……当年我可是读过师范的喔(CLOUD:“好在你没去教书,不然多少祖国的未来要毁在你手上啊?”)



西安 董磊

等到你们今年10月第二次改版,我终于出离愤怒了,隐藏BOSS也要乱入了,不可饶恕!你们已经背离了当初的宗旨了,一篇又一篇空洞的攻略,枯燥的流程越来越多,以及一件件无意义廉价的CD礼品,越来越俗不可耐的调侃,动不动留个尾巴假惺惺问民意的攻略,你们的个性哪里去了,你们的纯粹哪里去了,你们的革命宗旨哪里去了,一切的约定俗成没有被打破,相反你们正在被它同化,同志们危险啊!

平心而论,重新改成全彩之后的几期杂志依然在探索的初期阶段,有些东西我们自己也不满意,改,还是在改,读者大爷们还是要多提意见,多费心填写调查表才成哪~攻略的形式也需要转化,大家有什么想法贴个邮票寄出来,谢谢。不过仔细想想,2004年10月号改版开始我们好像没有送CD啊?大人冤枉呐。

长沙 刘星

拿到这次赠品后挺失望的,不太精细(成本问题?),但我还是把这难看的“狗牌”挂在脖子上……这一期对DQ8的攻略很满意,45页足以创造中国游戏杂志攻略纪录。还是那句话,中奖的为什么没我……

禀大人,20世纪60年代的美军狗牌就是这样子的嘛,所谓精细……呃,如果是指那条挂绳的话当我没说。DQ8的攻略很足吧?很爽吧?考虑下次轮到其他好游戏的时候也这么来一把——大家猜猜除了FF12我们会把哪个游戏做成这种将近50页的攻略?



福州 郑嘉琦

如果把各期杂志中的非攻略部分去掉的话,做成订本应该还是可以吧?真正的全攻略书。还有怎么能让fei去寺院呢?他是死灵系的啊,那不是自寻死路吗?应该拜掌管死亡的神灵才对,这样死去硬盘的怨灵说不定也能消除……另:fei属于浮游型,哪里来的腿痛呢?

回大老爷,每期除掉攻略之外的部分也有100页咧,1200页还是可以砸死很多人的,您要明鉴哪……说起这参拜嘛,反正本命年还没完之前是不打算去第二次了,谁也不拜,爱死不死。没听说24岁的人都要死这种说法,哼!不能迷信!(DRAGON:“这小子几时转性了?”牛蛙:“他是看着本命年要过完了吧?”DRAGON:“噢!一天没完一天就不能得意!老子的钱包就是腊月二十八掉的!”)

郑州 刘永超

除了喜欢也没别的什么了,喜欢你们充满诚意的攻略,喜欢你们独树一帜的风格,喜欢你们每一位小编,更喜欢你们毫不掩饰自己邪恶的性格~唯有黑暗才是世界的真实,赞美吾神法拉利斯。

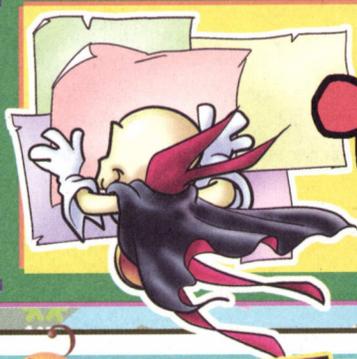
唔,来吧和我们一起堕落入黑暗的最深处吧,谁说人性本善的?哇哈哈!!宇宙大魔神万岁!——除了那个什么法拉利斯!罗德岛的暗黑神算什么!(牛蛙:“你还是快点撑过春节吧,这样天天反人类不是好事……”)



玉田的荆浩读者寄来合约一份,勒令我们签字盖章,摘录部分条款如下:甲方(读者)如没被抽中DS、PSP者有权携带斧头、菜刀、电锯等器物到杂志社向乙方(编辑部)索要;甲方如看到GD不合己意,有权向乙方寄板砖、烂西红柿、臭鸡蛋、跳蚤、虱子等物品;甲方如对某一期杂志严重不满,有权要求乙方众小编集体裸奔,地点为闹市区,时间11:30-1:30,被带进疯人院与甲方无关(乙方有权延长裸奔时限,有权用两块破麻布挡住……脸部);甲方中如有个别人到杂志社捣乱,乙方需趴在地上迎接,为避免引起暴力冲突,乙方需赠送PSP和10张游戏并报销往返路费,乙方需对这种行为表示赞赏并登在杂志上以激励其他人来杂志社……

在此热烈欢迎荆浩读者来编辑部盘桓一月,我们来玩“角色对调COSPLAY”的游戏吧,就是你扮一个月编辑,我们来扮读者,每天带着斧头摆斧头帮的POSE来找你要PSP……

特别声明:请邮购杂志的读者把汇款寄到成都市营门口路民光商厦5楼电脑情报发行部,邮编610036,不要再在信封里夹钱,不要给编辑部或编辑个人汇款了!拜托!

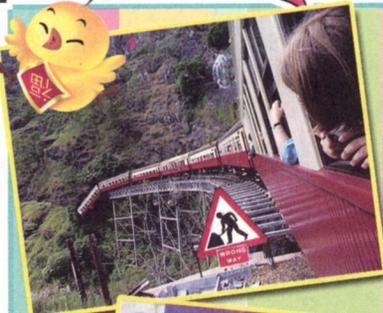


火星图库

hao ming ba ba

哼哼，是不是以为到了过年我就会拿一些喜庆的图出来？哼哼……俺就不！有没有觉得本期没有主题？也算是做一个改变，随意性大一些，想放什么就放什么，没准就有那么两张您看着顺眼呢对吧？（读者：“但是为什么每一张都不好看！你到底有没有认真去选！”）

……呢，好吧，事实的真相是上次硬盘浮云后损失的东西比较多，眼睁睁的看着那个资料库化成青烟去了，大家看到的这些都属于残渣余孽，唉，没办法呀（这句一定要用刘德华在《天下无双》里那个腔调说出来），灾后重建是很辛苦的，你看东南亚这次大海啸之后要恢复多久……



↑死亡列车
向救援者致敬，不管您是否还活着。



↑致命接触

这老兄不要命了吧，那是北极熊耶！



↑独眼童子

他不怕有人一箭射过来么？

→流氓兔

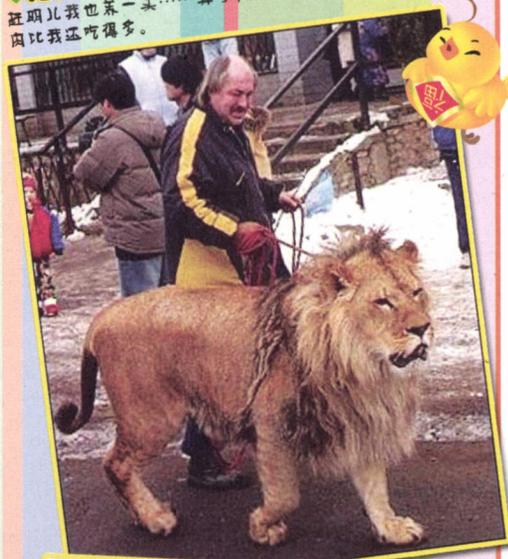
其实那小狗满可怜的（是只狗吧？）



←老车
好像这玩意儿还是跑长途的，天哪！

↓宠物

狂咽儿我也养一头……算了，养不起，丫吃肉比我还吃得多。



↑豪华便当

这是伊集院家的饭盒吧（好像动漫游戏里姓“伊集院”的都有钱）？

↓天空之城

别猜了，这就是修改的图，我觉得满有意境的。



妖狐 现场讲座



这是根据原设定图画的草图,是在PS里直接用喷笔画的。为了提高速度,我开画纸的尺寸很小,高度大概在1000左右~草稿画的比较快,细节画一个大概就可以了。



草稿画的差不多的时候,就可以用PS放大草图尺寸到3000左右~然后在Painter里用毛笔描线稿~有一些线条用手画会比较费劲,比如说那个武器,我就是在Photoshop里用路径画的,效果比较整洁,线条粗细都一样~



现在开始上色,我为了以后好修改,把武器和人物线稿分开描的,所以上色的时候只考虑画人物就可以了。我是用PT6里的水彩上色的,首先先涂一个大调子,主要是为了给色稿衬一下颜色,用皮肤的最浅色就可以,然后把皮肤的颜色细画,分出层次和立体感~



姓名:妖狐
性别:女
年龄:25
身份:好像还是很迷糊的美工

fei:早啊妖狐同学,又见面咧。

妖狐:不早啊,快半夜了。

fei:已经半夜了其实……稿子完成怎么样了?

妖狐:哎呀呀,还有一点,明天给你吧。

fei:呃,给我看看你现在的成绩!

妖狐:啊啊,还没有画好啊!

fei:少废话,拿来~!(抢夺)

妖狐:啊呀呀,不要抢!我来说明好了!



之前上色是分线稿和皮肤两层的哦~现在可以再建一个新的层来给衣服上色了。因为是分层画的,所以就算颜色画出衣服以外的地方也不用太担心,以后可以用PS给修掉,呵呵~只要线稿做的跟规矩就没问题,可以放心大胆的上颜色,不用担心~



衣服上色基本已经完成,接下来就是做一些细节处理了。把衣服的明暗层次画出来,再画脸的一些细节~然后再到PS里找一些布纹的贴图给衣服增加纹理效果~用选区做成通道,然后把需要的部分贴上布纹;用叠加的效果加上去,还能保持衣纹层次。这样基本上大效果已经出来了,只差头发的上色了~



人物的皮肤和服装基本上已经完成,然后就再建一个新的图层,画头发啦~首先要选一个合适的中间色平涂,然后用比较深一些的颜色来画出一些层次,呵呵~这个也是用PT6里的水彩笔画的哦~没有用其他工具,这样看到的笔触比较自然。



头发的简单层次画完以后,在用更深的颜色来加重层次感,这样看起来更立体,然后选择比较亮一些颜色来画头发的高光,看来更柔顺一些~呵呵。最后再到PS里用亮色做叠加,这样看来就有光照感,就会更立体的效果,这样头发的上色就基本完成啦~



在所有颜色上完以后,就开始画暗部的反光了,我都是用比画暗色偏粉红一些的颜色来统一暗部反光的,呵呵~这样人物的所有上色就基本完成了,剩下的工作就要到PS里继续修改了,好麻烦哦……



在所有颜色上完以后,就开始画暗部的反光了,我都是用比画暗色偏粉红一些的颜色来统一暗部反光的,呵呵~这样人物的所有上色就基本完成了,剩下的工作就要到PS里继续修改了,好麻烦哦……



在PS里用选区把边缘裁干净,就用选区功能把线稿选取,将线稿的颜色涂成与皮肤,头发和衣服相近的颜色,再画头发丝,这个人就完成了~

妖狐:是不是每次画封面你都要这样问啊?

fei:没错。

妖狐:吗……我已经不知道下次该说什么了。

fei:有部分读者问你有没有男朋友之类。

妖狐:有啊……等一下,难道下次问这些?

fei:那倒不至于,下次再说吧,你先赶完最后一道工序先!

涂鸦板

新年贺岁版之编辑部故事

这期的涂鸦板呢，唔，说实话，在1月号上市前后已经有不少来信和电话过来问“那个北斗神拳樱战版不会再出了吧？”“不会了啦……”“本期没有了？”“没有了啦……”“一直没有了吧？”“……”“喂喂，说话啊！”“哇哈哈，你猜！”

这次的四格是流行过一段时间（现在好像还能看到？）的所谓“编辑部故事”。至于题材本身的来源，则起源于fei某日对作者monkeyking家的拜访：开门的从身高来看应该是那只猴子，但从体型来看比猴子粗了一倍……

“老兄，就算成都这几天冷了点儿，你也不至于这样吧？”

“住口，你们这些西伯利亚动物怎能理解灵长类的悲哀！”

“灵长类没你这么丢脸的！”

“编辑部故事”就在这样的互相拆台中出炉，本期自然是以我丢脸为主（好吧我承认本期的题材都是现实中发生的），至于有没有续集以后再说，大家先看个乐好了——要是您不乐的话，那就……咱们一起哭吧！



我的生活

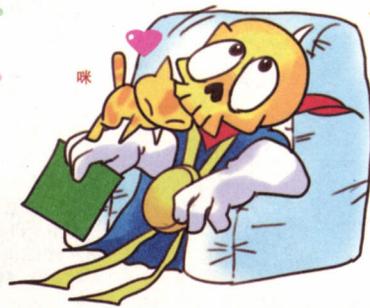
▶▶ 确实基本上都是这样渡过的……



某男，24岁，至今未婚，也没有女友。



但总是很受猴子家的猫的青睞。



▶▶ 猴子家的猫全都不怕我。

猫的问题

土星男的快乐(1)

▶▶要是我的话会用硬币抽。



▶▶一万六，分一成给我的话我也让抽了。

土星男的快乐(2)

挑衅

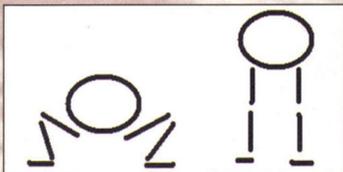
▶▶这是几乎每个晚上都会发生的真实事情。



远古的恐龙们

约2亿2千万年前的三叠纪(Triassic Period)晚期后叶的地球气候开始越来越适合大型生物居住,暖风千里万象欣荣,蕨类植物、木贼属植物和苏铁属植物遍布天下,日渐提高的生活水平为爬行动物大开生存之道,它们上青天入碧海钻丛林下河滩世界虽大却无所不至。恐龙就是这爬行动物里先富起来的一部分。

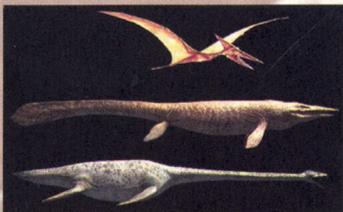
说到爬行动物,因为此类动物多匍匐爬行而得名,但这个名字的诞生显然和恐龙关系不大,因为几乎没有一种恐龙是爬行的,包括用四肢行走的恐龙。恐龙与其它爬行动物的主要区别就是站立姿态和行走方式,这源于骨骼的构造,恐龙的腿直立于躯干之下,而不是像乌龟和鳄鱼那样伸向身体两侧,这使得恐龙可以不用扭腰甩尾就可以容易地运动和行走。



●左为其它爬行动物的腿部构造,右为恐龙的腿部构造

就像建国初期人民的生活水平普遍不高一样,三叠纪的恐龙体积普遍不是很大,一些利于生存的体貌特征进化得尚不完全,与我们较为熟悉的霸王龙三角龙等身体彪悍外形矫健的恐龙比起来还属半成品,这也是极少有游戏作品把舞台设在三叠纪的原因之一。

到了2亿5百万年前的侏罗纪(Jurassic Period),陆地分裂,气候改变,雨水增多,世界一片茂茂密密郁郁葱葱,恐龙的社会地位也与日俱增,随着数量的增多和形态的进化,恐龙真正开始主宰侏罗纪、主宰世界。至于蛇颈龙、薄片龙、沧龙等海里的妖怪和天上的翼龙等等都是不属于



●从上至下为无齿翼龙、沧龙和薄片龙

于恐龙的,恐龙只生活在陆地上。

侏罗纪是蜥脚类恐龙的天下,这些身大块头小脑袋长脖子长尾巴的素食者遍布世界,地球上丰富的绿色植被足够解决这些数十米长的居民的吃饭问题,大江南北处处可见一排排高耸的脖子悠悠然摇晃于天地之间。

那么什么是蜥脚类恐龙呢,这里要说一下恐龙的分类。我们常说的恐龙(Dinosaur)在生物学上根据身体构造的区别

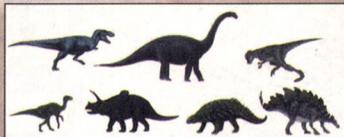
有一种说法,如果将地球生命出现至今的历史分为12个月,那么恐龙出现在8月初,灭亡于11月末,人类则是12月31日出现并且还未活满一天。这么看来如果现在就给地球写生物史,恐龙虽然早已灭绝却似乎比人类更有资格写在“地球的主宰”一栏里(编辑插嘴:“那么像蟑螂这种和恐龙同一时代却到现在还生命力旺盛的东西该怎么算?”作者:“那你把家里的小强都供起来吧?”)。

恐龙这种生物,神秘就神秘在人类已经无从探究其真面目:难以想像一亿年前世界上充斥着这样的生命,也难以想像它们为何会在一瞬间就全部销声匿迹(也有科学家推论现在的鸟类就是部分恐龙的后裔),当从地下挖出千奇百怪而又实实在在的化石时,人们对恐龙的兴趣也就在情理之中了。

恐龙时代

作者:蜻蜓躯壳

分为两个目:蜥臀目(Saurischia)和鸟臀目(Ornithischia),蜥臀目分为蜥脚类(Sauropodomorpha)和兽脚类(Theropoda),其中蜥脚类的恐龙以植物为食,身体庞大,如梁龙、腕龙和雷龙。兽脚类恐龙大多以肉食为主,有名的霸王龙、恐爪龙都出自此处。鸟臀目恐龙分为鸟脚类(Ornithopoda)、角龙类(Ceratopsia)、剑龙类(Stegosauria)、甲龙类(Ankylosauria)、肿头类(Pachycephalosauria),大部分都是素食主义者。



●上行左起:兽角类、蜥脚类、肿头类、鸟脚类、角龙类、甲龙类、剑龙类

由以上分类看出,大部分的恐龙都是吃素的,比较人畜无害,所以即使我们在中生代冒险也没有太大问题(当然你要是自己跑到恐龙脚下当了垫子那可怨不得谁)。另一方面,在素食性恐龙温饱通过当时地球上丰富到无以复加的绿色植物得到保证后,肉食类恐龙的食物来源也得到了保证,真是完美的生物链啊。

大约1亿4千万年前,地球开始靠近今天的模样,明显的四季更迭,开花植物出现,白垩纪(Cretaceous Period)开始了,这也是恐龙最后生存的时期,但这并不代表将终人将散。白垩纪持续了7000多万年,和恐龙灭绝至今的年代长度几乎相等,恐龙在白垩纪空前繁盛,一些恐龙的身体进化趋于完美,霸王龙、三角龙等著名的恐龙都是在白垩纪出现的。大型蜥脚类恐龙逐渐衰败,兽脚类肉食恐龙和鸟脚类、角龙类素食恐龙开始统治世界。如果将这一幕放在今天的非洲大草原上,就好比大象逐渐减少,让位给强壮的狮子和成群的斑马。

白垩纪的食肉恐龙空前强大,霸王龙作为最著名的恐龙之一就在白垩纪后期登场,这个恐龙世界的王者无论是外形还是体积都令人闻风丧胆,大家应该都在各种游戏和电影里见过这位恐龙界常任BOSS。长期以来科学家们对霸王龙是食腐动物还是掠食动物争论不休,诚然霸王龙的可怕双颚足以撕碎一切,但庞大的体积并不利于快速奔跑——这就说明《侏罗纪公园》中它追逐汽车的经典一幕实际上不可能实现,因为一头体重6吨的霸王龙要跑起来,腿部肌肉得超过身体总重的80%!加之低视力高嗅觉的特点,我们的龙中之王很可能是种行动缓慢的食腐动物。如果真是这样,恐龙游戏的打BOSS怕要变成打靶子了。

恐龙,无论是个体的形态还是总体数量都是地球上最成功的动物之一,这个物种的骤然消亡与它们统治地球的漫长岁月相比显得过分地突然,就在大约6500万年前的白垩纪末期,这个统治地球的霸王群落却突然无影无踪,人们只有通过种种迹象推测当时的情况。

从这里我们也可以充分领会到科学家们的想像力,诸如“大陆漂移说”(侏罗纪时地球大陆发生了分裂和漂移导致环境变化)、“地磁变化说”(白垩纪晚期地球有一次强烈磁场变动)、“气候变迁说”(即著名的第三次冰河期)等等,最有趣的一种是“放屁说”,也就是恐龙食量过大消化不良,不停的放屁,最后污染了全球空气……当然在电影和游戏里最常采用的还是“天灾说”,也就是一颗小行星在6500万年前撞击了地球,造成大爆炸和全球长达半年的黑暗期,最终导致恐龙灭绝。虽然这个理论得到不少科学家支持,但受到导演们青睐的原因只有一个:这结局够短,够有气势!谁愿意等几千年看世界变迁啊,几个小时就搞定多爽!

恐龙的不绝密档案

尽管恐龙的种类繁多,但经常在电视动漫游戏上看到的也就只有几种,而且大多面目狰狞,也难怪有人以为恐龙都是危险生物——就像以为鲨鱼都吃人一样。下面要介绍的就是一些已经跟大家混个脸熟的著名恐龙,艺术作品中常常把它们再加工,现在我们要做的是正统介绍(fei:“打住,我什么时候要你正统介绍了?”),也该还它们本来面目了吧。霸王龙(T.rex):霸王龙生活在白垩纪晚期的北美,全长15米高6米,估计是最大的陆地食肉动物,属蜥臀目新兽脚类暴龙科,所以一些作品中称之为暴龙(Tyrannosaurus)。尽管对它的实力有种种争议,但这并不妨碍霸王龙以其充满压迫力的形象成为诸多影视和游戏的最终BOSS,上镜率和知名度之高是恐龙中的佼佼者,横竖也没有人会去理睬一头霸王龙的动作是不是合理,大家只要它足够吓人就行了……



●霸王龙来了哩!

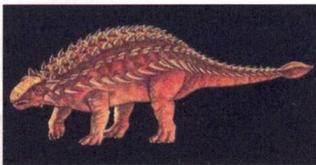


●庞大的雷龙



●剑龙的骨板有没有这么华丽很难说

三角龙 (Triceratops):是恐龙里活到最后的种类之一,长7.5米,高2.9米,颈部有圆形骨甲,特征是头上有三只角,奔跑速度大约可有35公里(比城里的公交车快),加上5-6吨的体重,俨然是恐龙世界中的犀牛。三角龙是草食动物,性情比较温和,但在受到攻击后会毫不犹豫的用长矛般的角还击,即使是暴龙也讨不到便宜。



●装甲剑龙!



●某种意义上说恐爪龙可怕

扮演着中生代麋鹿或斑马的角色。禽龙是第2种被人类命名的恐龙,也是最早被挖掘出来的恐龙化石之一,人们对恐龙的发现认识和研究都是从禽龙开始的。迪士尼电影《恐龙》、游戏《恐龙世纪》(PS)的主角艾里达就是一只标准的禽龙——当然真正的禽龙长相绝对不是那么憨厚。

始盗龙 (Eoraptor):目前发现的最原始的一种恐龙,生活在大概2亿3千万年前,最特别的是它既具有素食恐龙的特征也具有肉食恐龙的特征,显然应该是杂食类动物。此外,它的身形非常灵巧,腿部和上肢的骨骼都是很薄且中空的,这一点在之后的许多“速度型”恐龙上都有体现。

始祖鸟 (Archaeopteryx):大名鼎鼎的鸟类祖先,但也是属于恐龙的一种,这也是为什么科学家认为鸟是恐龙后裔的原因。它生活在侏罗纪晚期,体长约45厘米,保留了很多爬行类特征,例如嘴里的牙齿和长长的尾巴。但关键的是这家伙身上有羽毛,而且形成了飞羽、复羽和尾羽等鸟类特征(中华龙鸟身上也有羽毛状的毛,但那只是丝状绒毛,所以中华龙鸟也不算鸟)。准确的说,始祖鸟是恐龙和鸟类之间的过渡生物。

身边的恐龙们

恐龙自被发现之日起便是幻想畅想以及胡思乱想的主要对象,在书籍、电影、动漫、游戏中的频频露脸,成为科幻类作品的主要素材之一。至于它缘何会热,引用心理学家的话来说,人类的求知欲和好奇心会驱使人们更喜欢去关注一些富有神秘色彩的事物。恐龙就好比是装在盒子里的礼物轻抚着人类的好奇心,装它是史前世界这个庞大的盒子。

1824年,英国人威廉·巴克兰发现了巨齿龙的下颌骨化石,1825年,古迪恩·曼特尔与玛丽·安夫妇发现

雷龙 (Brontosaurus):即阿普吐龙 (Apatosaurus),也有意译为“迷惑龙”,长21-26米,重约30吨,生活在侏罗纪晚期的北美等地。庞大的身躯和极具创意的造型使其声名远播,响亮而易记的名字也使梁龙、马门溪龙等类似种类的表现一起算在了它头上。雷龙喜欢群体活动,可以想到一大群这种生物一起走动时必定是尘土扬尘如雷震——这就是“雷龙”名字的由来;但后经证实1879年命名的“雷龙”与1877年发现的“阿普吐龙”是同一物种,所以按先来后到的规则“雷龙”这个名字也宣布寿终正寝,但至今“雷龙”依然比“阿普吐龙”出名得多。

剑龙 (Stegosaurus):长7米,温和的素食主义者,生活在侏罗纪晚期的北美和非洲。剑龙背上巨大而威风的骨板现在也没有人知道排列顺序和真实用途。这位兄台脑容量几乎是恐龙家族中最小的,大概只有一个核桃大,还不如一条狗,所以应该是很笨的一种生物(有一个笑话说明某些大型恐龙尾巴被针扎了,需要3-5秒才能有反应,相信剑龙就是其中一种)。此外流传着剑龙有着“2个脑”的说法。其实所谓第二脑是长在尾部的巨大神经结,用以控制剑龙赖以自卫的尾巴。



●好可怕的三角

甲龙 (Ankylosaurus):甲龙生存于白垩纪晚期,和三角龙一样是恐龙里最后灭绝的一支。它身上结实的骨甲可以保护自己免受肉食恐龙的袭击。甲龙身长7-10米,看上去类似小型装甲车,到后期甚至发展出了骨刺,仿佛一只巨大的刺猬。也许是因为属于食草动物,甲龙在诸多游戏中一直没有太多露脸的机会。

恐爪龙 (Deinonychus):恐爪龙是小型肉食恐龙的主要成员,极高的灵活度和奔跑速度,攻击所有能攻击目标的凶猛方式,加上成群结队的习性,使身长仅3米、高1.5米左右的恐爪龙与大型肉食龙一样可怕,如果说霸王龙是狮子王的话,恐爪龙就是成群狩猎的狼。在很多电影与游戏中,BOSS登场前的大多数时间里主角都要和单只的恐爪龙对抗,或许也是考虑到真的面对一群恐爪龙的话,人类根本没有反抗机会吧(想想一下几十只篮球架那么高的怪兽朝你冲过来)!

禽龙 (Iguanodon):身长10米,高4.5米的禽龙是鸟脚类恐龙的代表,喜欢群居,动作相对敏捷,以植物为食的它们在白垩纪早期种族繁盛,

了禽龙的牙齿,由此拉开了人类对恐龙研究的序幕,恐龙文化开始让这些庞然大物在人类社会“复活”。

1852年,英格兰恐龙学家理查德·欧文和动物画家与雕塑家霍金斯受皇室委托,开始靠着当时仅有的几块恐龙碎骨和牙齿想像恐龙的外貌并制作原大模型。由于当时恐龙的发掘尚处初期阶段,资料相当有限,霍金斯笔下的恐龙外形与我们所知的完全不同,更像河马或犀牛,禽龙拇指上的爪也被当作角放在了鼻子上,但造出的原大模型壮观之极,1854

年新水晶宫开放,陈列在其中的恐龙模型令世人目瞪口呆,恐龙热风靡一时。这些模型至今仍保存在水晶宫公园内,是恐龙文化最早的见证。



●陈列于水晶宫公园的禽龙模型

19世纪60年代,大批恐龙化石在美国西部被发现。查尔斯·奈特就是当时著名的恐龙画家,他笔下的恐

龙栩栩如生,几乎完全再现了这种史前生物的原貌,他的风格也对后来人们恐龙外貌的认识起到重要影响。另一方面,在越来越多的奇幻题材绘画中,“龙”这种传说生物的外形和恐龙也越来越接近,我们现在看到的“龙”(仅限西方),可以说已经是包括角龙、暴龙、剑龙、翼龙等等古生物特征的混合体了,当然,喷火是任何恐龙也不会的……

1912年,温森·麦凯笔下的卡通恐龙问世。1925年,恐龙开始出现在电影里,这些无色无声又掉帧的模型

恐龙的同级生

和恐龙同一时代的生物们都很有趣,其中有一些在相当时间里都被认为是恐龙的一种,到后来才从恐龙中分离出来,但名字里还是免不了加个“龙”字。

长颈龙 (Tanystropheus):生活在三叠纪晚期,体长约6米的水生动物,其中脖子和尾巴就占了体长的2/3。它们大致算两栖动物,游泳很慢,一般是用长脖子远远的发动攻击,最有意思的是和断蜥一样在尾巴被咬住的时候可以自己断开,趁机逃跑。



●也真是长得过份了

喜马拉雅鱼龙 (Himalayasaurus):在中国西藏发现的一种鱼龙,是证明喜马拉雅山脉曾经一片汪洋的最直接证据。它体长10米,外形类似海豚但要凶猛得多,最特别之处在于它曾经是陆地生物,却又不知道为什么回到了大海。

翼手龙 (Pterodactylus):侏罗纪晚期的空中霸主,大小不等,没有尾巴,有的翼展可以达到16米,有的只有30厘米(这种看上去更像大蝙蝠),以昆虫和鱼类为食。翼龙和翼手龙不是一回事,但现在大家似乎都弄混了……



●还真有点像蝙蝠……

蛇颈龙 (Plesiosaurus):生活在海里的爬行动物,颈部很长,在白垩纪达到繁荣期,体长从2.5米到16米不等,特点是长脖子和鳍状肢——四肢都和鱼鳍形状差不多!这是一种外形类似传说中海怪的生物。

始祖兽 (Comania):外表和老鼠差不多的哺乳动物,也可能是所有高级哺乳动物的祖先。它在白垩纪早期(距今约1.25亿年)出现,身长仅有14厘米,和恐龙自然有天壤之别,但正是这种体型可以使它躲过许多灾祸,毕竟小动物藏匿方便,对食物量要求也不高。



●耗子?不,老祖宗

牡蛎 (Ostrea titan):大家都喜欢吃的一种水产品,很难想像它和恐龙同一时代吧?奇怪的是,很多从恐龙时代延续至今的生物都和几亿年前的形态差别不大,比如乌龟、鳄鱼……和蟑螂。

电影让恐龙的概念大面积普及到了生物学家以外的人。恐龙开始进入人们的生活,除了科普类书籍以外,恐龙更是以玩具、邮票等多种形式受到年轻人的青睐。

如果说以上的“恐龙文化”还离我们有一段距离的话,1954年,那只大恐龙“哥斯拉”给我们的影响就一直持续到了现在。尽管哥斯拉并不是一只真正的恐龙,但它的创意无疑来自于恐龙。这比真正的恐龙还要庞大数倍的怪兽一时间引导了怪兽电影的整体发展方向,成为日本特摄片上的一个里程碑。1998年,美国电影版《哥斯拉》上映,重新引起了新的哥斯拉热潮,这只新哥斯拉从外形上看几乎是一只不折不扣的恐龙。就在去年(2004年),日本还特别举行了哥斯拉60周年纪念。

进入20世纪80年代,“恐龙”真正走进了我们的生活,第一个就是1988年在电视台播出的《恐龙特急克塞号》,这部拍摄于1978年的特摄片让恐龙连带着孩子们口中“克塞前来拜访”的喊叫红遍全国,相信在看本文的大多数读者对这片子还有美好的印象(feifei插嘴:“嗯,现在我还记得满大街的克塞头盔。”)。在这之后还有一部动画片《丹佛,最后的恐龙》估计大家印象就不深了,反正作者记得的就是爽快的摇滚乐和滑板……还有那只戴太阳镜的恐龙……怎么和DRAGON那么像的?



●最后的恐龙丹佛,时尚得很



●克塞前来拜访~老读者们一起哭吧

时间继续往前走,随后出现的变形金刚里那群机器恐龙也博得了颇高的人

气,但这些始终属于小打小闹。直到1993年,斯皮尔伯格将迈克尔·克里奇顿笔下的《侏罗纪公园》搬上银幕,尽管是“侏罗纪”公园,影片中完全重现了侏罗纪和白垩纪的多达15种恐龙,将恐龙第一次近乎真实地活灵活现地展现在人们眼前,这部梦幻般的电影获得了极大成功,全球票房达到9亿2千万美元!本着榨取所有剩余价值的精神,1997年和2001年《侏罗纪公园》的两部续作相继上映,但果然是炒冷饭的未必好,侏罗纪三部曲的票房每部跌了3亿。在这期间,中国大陆也迎来了日本动漫游戏全面登陆的日子,作为漫画家创意思维领域的常客,《阿拉蕾》《机器猫》《龙珠》等作品中恐龙隔三差五地客串其中。《小恐龙 GON》更是少有机会将一只小恐龙作为了主角(当然那种妖怪一样的恐龙也是不存在的)。



●侏罗纪公园带来的神奇效果

2000年,迪士尼的全电脑动画电影《恐龙》问世,这是第一次把恐龙电影的舞台放回史前时代而且剧情中没有人类从中掺和的电影(您也得掺和得了吧……)。同年,BBC花费3年时间打造的电视纪录片《与恐龙同行》成为BBC七



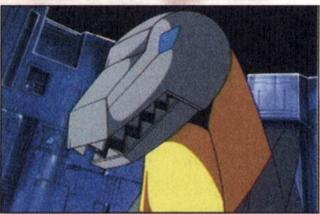
●这片子给我印象最深是张学友那首歌……

十五年来收视率最高的节目以及美国有线电视最高收视纪录片,CCTV也曾经引进过这部片子。

再往后到了21世纪初,恐龙文化有了最新的升华,中华大地大江南北无以计数的“恐龙”出现在了大街小巷、大学校园和一个个网络终端……第一个称长相困难的MM为“恐龙”的是谁恐怕已经无法知道了,唯一确定的是肯定来自网络。

最后来提一下游戏里出现的恐龙(feifei挥舞大刀:“现在才提?你丫现在才提?”),它涉足游戏最早是什么时候不太好考证,但可以肯定的是恐龙在游戏领域的火爆程度和电影比起来可谓相形见绌,也许是游戏可运用的题材过于广泛反而使恐龙的神秘色彩暗淡了?恐龙在游戏中的出场次数不但非常有限,而且多半只是单纯以恐龙外形出现,并不能表现出恐龙特有的魅力。但是即便这样,诸多游戏作品中依然不乏上等之作。人们对恐龙的热情尚在,随着游戏技术的日新月异和游戏机机能的登峰造极,在游戏中创造电影《侏罗纪公园》的辉煌相信只是时间问题。

印象里最早的一个恐龙形象是《高桥名人的冒险岛2》,该系列里出现的恐龙是在FC上造型最能说得过去的之一,其他的都像劣质的特摄片。至于《侏罗纪公园》系列游戏,随电影热潮的起伏在多个平台推出过作品,但其质量和影响力比起电影来说差得也还不是一点半点,图中《侏罗纪公园3》(GBA)里的恐龙的尊容换之猪马牛羊怕是也没什么说不过去的。NAMCO对恐龙似乎也很有好感,铁拳2和铁拳3里面都加入了一个恐龙角色,铁拳3里出现的就是有名的小恐龙GON。



●回忆一下这个变形金刚是谁

下面来看看一个老熟人:CAPCOM出品的街机经典动作游戏《Cadillacs and Dinosaurs》(恐龙快打),这个支持3人同玩的游戏(理论上完全可以支持4人,但第三关要有人送那辆车来,硬生



●现在还可以看到的老游戏

生砍了一个)尽管已经是中古之作,至今仍是机厅里的保留节目,足可见其经典程度。这是否是恐龙的魅力作用于其中尚不可知。虽然游戏中恐龙的作用大多还只是点缀,但却是街机玩家和恐龙少有的紧密接触,在游戏中恐龙是主角们保护的对手,即使与主角为敌也只是被打败后恢复理智离开,真正的敌人是那些猎杀恐龙的人类——从这点来说,这个游戏的理念还真是走在世界前列。

当然了,提起恐龙相关游戏,不能忽视的还有一个,就是CAPCOM的另一个游戏《恐龙危机》(PS),虽然被某些人指为“毫无创意的《生化危机》史前版”,但客观地说《恐龙危机》还是恐龙游戏发展史中相当重要的一个CHECK点。到了《恐龙危机2》几乎将PS的机能发挥到了极致,表现出了游戏史上最华丽的恐龙世界,当然一个恐怖AVG变成了猎杀恐龙的爽快游戏这一点还是满意外的。不过《恐龙危机3》(XBOX)将舞台移至太空,恐龙也变成了基因突变的怪物,这种改变虽不乏创意但是未免也太背离原作精神。原本寄希望于在眼下机能最强大的X盒上看到最接近电影效果的恐龙游戏却被这不伦不类的变革搞没了胃口。



●恐龙危机,是恐龙的危机……主角好可怕!

仔细想想,如果恐龙的灭绝不是历史的必然是源于某次意外的发生,那面对化石,人类真该好好感叹自己的幸运。对恐龙的研究还远没有到尽头,对恐龙题材的挖掘也远没有到尽头,相信在今后一段日子里,这种神奇的古老动物还会与我们常常见面的吧!

赠送恐龙小百科:

最大的恐龙 1979年在美国新墨西哥发现的震龙,身长近40米。虽然同目的超龙比它长2米左右,但是没有它那么高。也有人认为这只震龙只是一只长得太大的梁龙。

最小的恐龙 秀颌龙,身长仅90厘米,如果市场有卖的用鸡笼子就够装了。

最重的恐龙 还是震龙,体重130吨。

最早被命名的恐龙 巨齿龙,1824年英国人威廉·巴克兰发现了一颗爬行动物的下颌骨化石并将之命名为巨齿龙。

最大的食肉恐龙 公认是霸王龙,但目前有些新化石在挑战它。

最聪明的恐龙 秀颌龙被认为是智商最高的恐龙,如果恐龙不灭绝,秀颌龙也许就是“龙人”的祖先。

牛蛙

renchao@cdhgroun.com



12月某日下班回家，进屋后发现卧室房门被风吹得锁住了，由于是租的房子，没有卧室钥匙，遂放下手中物品，猛的一脚将门踹开，结果是直接将锁踢了下来，也免得以后出现门被锁住的现象……事后回想起来踹门那一瞬间的感觉还真不是不错，很是爽快呢，各位读者有机会也试试踹门的感受吧，哈哈哈哈哈（我不是叫你们去踹自己家的门哦；另外，牛蛙踹的是木门，至于防盗门之类的，还是别去试的好……）

新年的第一个月就能玩到女神新作——数码恶魔传说2，作为女神系列FANS真是幸福啊，最近看了一段新公布游戏动画，发现这次新作又会出现不少新的恶魔，唔唔唔，期待期待……

本月买到三本好书，一本是《真女神转生——POSTER BOOK》，此书的开本极大，印刷精美（我不是打广告……），在这里放上该书的封面路西法雪人给大家欣赏（呵呵呵呵）；另外两本则是近期在网络上流传的圣斗士系列的同人画的画集上下册（那组12个黄金圣斗士女性版的图相信有不少读者都看到过吧），这两本书是某日外出逛书店时偶然发现的，看来偶尔抽空到处逛逛还是能找到好东西的嘛……（之前曾跑过数十家书店，都未能买到此书）



最后，祝各位读者过一个有意义的新年……以上，水遁

DRAGON

xuhf@cdhgroun.com



2005年，新的一年来了！在大杂烩这块属于自己的领地里面，给自己一些寄语：

◆2005年，《游戏日》能得到更多读者的支持，获得更多的发展，越走越好吧！！

◆2005年，能够抽出时间玩一些游戏，尤其是企盼已久的《最终幻想XII》，那制作人松野泰已可不是盖的，一定要坚持自己的风格，让我能看到第一款悲剧收场的“最终幻想”，呵呵，我喜欢。再有就是PC上的《罗马全面战争》，我喜欢那个时代，希望可以统帅罗马的步兵方阵战胜马其顿长枪方阵，当然，还有PSP版本中的《永恒传说》，至今还记得第一次使出秘奥义“绯凰绝炎”的感动。

◆不看好《鬼泣3》，那玩意从第二作就已经失去了“魂”，CAPCOM动作类游戏的魂是冈本吉起和三上真司，其它人都不能把握结构；不看好“任天堂”，除非他们摆脱那一套高高在上的姿态，巨人低下腰身不代表屈服，而会让大众臣服；不看好《生化危机4》之后的续作，原则上是游戏3D化后，为动作游戏开辟新天地的冲锋队，到现在反而抄袭别人的思路，换人吧！

◆2005年，能不能有一部史诗片获得成功，千万不要让史诗片成为这个时代的票房毒药，就像那十多年的海盗题材一样……期待《黑夜传说2》，吸血鬼和狼人的禁断之恋我没有兴趣，我喜欢那影片的阴暗格调和吸血鬼造型，期待《星球大战前传III 西斯的复仇》，黑勋爵，达斯维德，你是怎么在那些所谓的卫道士影响下，改变的？

◆不看好吴宇森大爷的《赤壁》，不知道慢动作的华容道上，关二哥嚼柴火棍，手擎青龙偃月刀，背后飞起一群白鸽，我会不会吐一地？不看好《罪恶之城》，虽然我喜欢的女主角在里面，但一堆明星就怕互相抢戏，尤其在这个商业化社会。

◆2005年，电视剧《LOST》的DVD我希望可以买到！区带花絮的，因为有很多疑点要在花絮中得到证实；电视剧《白百合西翼》快把当娜的戏份加高吧，这位女演员实力之强完全超乎我的想像，想在今年看到她能达到得极限。

◆不看好《24》，预计这将是结束系列的一年，不是因为剧本和导演不行，而是因为前两年他们太能行了！不看好《六英尺之下》，当初第一季那种灰黑色调不复存在，做为HBO重推的剧集，不可能影响到《黑道家族》中托尼一家的受关注度。

◆2005年，秋天让罗马和曼联复活吧！期待两支红色的火焰燃尽欧罗巴的一切！我要水银泄地的进攻，我不要拘束的老年版卡佩罗战术；不要圣诞树崇拜者安切洛蒂，我想看到至少4个攻击点；讨厌教授的思路，越发像兔子一样的火枪手们只是内战高手。欧战中，钢铁的意志属于红色的队伍。

◆2005年，汽车继续大降价，我不会买车，我会天天在QQ或者MSN上问候北京所有买车的同学（虽然除了我都买车了），边发给他们近期汽车报价，边语重心长的问他们最近车况如何，千万要保养好，否则本来就亏了几万元，到时候再去修车会滴血的。

fei

luvf@cdhgroun.com



▲我要承认，我还没有习惯“2005”这个时间，总是觉得自己还停留在2004甚至2003，而自己已经身在21世纪这一点也依旧没有习惯。我承认我是个喜欢怀旧的人，习惯一个新的年份需要1年的时间——而当我刚刚习惯，这一年已经过去了。

▲成都这几天颇冷，晚上气温往往降到零度以下，虽然不下雪，但风也很大，办公室空调在我写这段话的时候依然没有修好，而我就很想知道……DRAGON啥时候才会穿毛衣呢？（DRAGON：“其实是我的毛衣找不到了！”）到目前为止，火龙DRAGON同志依然是每天里面一件单衣外面一件外套——而且不是什么防寒服——而且他还不扣，就这么敞着！

▲电脑越来越灵异了，频繁非法操作，最神奇的是这些文件“非法操作”后都不会关闭，而是可以继续使用！坐在身后的DRAGON不止一次呻吟：“你怎么不去死啊？”

▲空闲的时候逛起点中文网，发现一个朋友在里面写的一本叫《重生传说》小说，里面居然还有我……行文同学，拜托你不要让我死啊……

▲有读者来信说我这几个月都是哀怨无比，我认罪……春节马上就要到了，新年里调整一下心情和状态，转生一个吧！考虑转变形象中……大家新年快乐。

CLOUD

zhengzx@cdhgroun.com



★各位读者新年好！眼下是元旦刚过不久，春节就快来临，CLOUD先给大家拜个早年，祝各位在新的一年里万事如意，身体健康，阖家欢乐！

★说到身体健康了，我前两个月由于身体问题没有参与杂志的制作，可苦了编辑部这一群兄弟姐妹了，在此向全体同仁们道一声：“大家辛苦了！”我现在身体好多了，希望依然可以得到读者朋友们的支持，谢谢。另外还要感谢关心我的读者朋友，他们都来信或通过E-MAIL对我进行了问候，真的非常感谢你们。

★住院真可怕，天天都要输六个小时以上的液，不过最难受的是只有一只手可以用，没法玩游戏了。忽发奇想——将来的游戏最高级的形态应该用脑电波控制吧，这样就算肢体不健全也可以享受游戏的乐趣，众乐乐肯定比独乐乐强，对吧？

★每年到了这个时候，我都会抱怨一件事情——为什么成都不下雪？！要说这气温也差不多了，零下1℃，但天上落下的竟然是雨水，要知道在我的家里，这时候的雪至少也要没过脚踝了，踩在上面“咯吱咯吱”的，很好听，脚底与雪接触时的感觉也很棒，松松的，软软的。外面是银白色的世界，干净，透亮，呼出的呵气也是浓浓的白色，露在外面的皮肤被冻得凉凉的，通红通红的，很爽，这才叫冬天。围坐在热气腾腾的涮锅旁边吃涮羊肉，或者守着一只烧得红通通的铁皮炉子烤羊肉串，怎一个“香”字了得！



编前语

大过年的总想找点什么来开涮，洗洗身上一年的晦气，但想来想去也没多少人是可以拿出来扯的（或者说已经扯过一次），直到看了星爷的《功夫》，被精神病院上那排血红大字“不正常人类研究中心”给触动了一下——对啊，正常人咱涮不了，可以涮不正常人啊！回头便找到了一个不正常人类的代表：“来，给我写写游戏里像你一样……不，那些不正常的家伙！”所谓不正常，自然不是那些一剑下去开天辟地的超级赛亚人，而是有着各种奇怪嗜好，在方方面面给玩家填堵的家伙，这种人，有一个词可以概括：渣滓。下面就来看看比较著名的渣滓——大家不用小心，随意走就是，踩死了我负责。

文:MD2



渣滓人间 —— 游戏中的不正常人类研究



长冈芳树——OTAKU之王
(简称 OTAKING)
丑恶度: ★★★★★
危害度: ★★★★★
综合渣滓度: ★★★★★

OTAKU(御宅族)属于日本特有的文化群体，大意就是指沉迷于游戏动画漫画，局限在一个小圈子里，与外界和他人缺少交往的家伙。经过这么多年的艺术抽象，OTAKU在日本人心中已经有了一个固定的形象——中等个儿，大胖子，小眼睛，细边眼镜，中分头，脸上有雀斑或者青春痘，厚嘴唇，脸上经常挂着不知所措的笑容，喜欢穿T恤衫，旅游鞋，背单肩书包。现在，我们把这些特点和长冈芳树同学对照一下……嗯，我们陷入了一个先有鸡还是先有蛋的问题里。当然，芳树的肩上多了一个相机，这是他用来进行业余摄影的，日文叫素人自拍，你可以在很多日本网站看到这个词。说完了外表，让我们看看他老兄的心灵……(MD2:“写的时候有什么要求么？”fei:“呃，笔调要轻松些的。”)……

要轻松的介绍芳树同志的心灵……没可能，凡是当年玩过《同级生2》的玩家，就没一个对他有好印象。玩的少的，最多认为这人是个很恶心的变态，平时遇到能躲就躲躲不过去踢一边去就算了(真的可以踢毖)。玩的多的，特别是追求过两个眼镜娘的朋友一定对芳树恨之入骨，这个人渣不光骚扰裕子和友美，而且还企图利用偷拍的照片威胁友美和他上床，还强迫友美拍色情照拿去卖。如果你不去教友美的话，游戏结局就会看到恐怖的一幕——友美被迫成为芳树的女友。有个朋友每次攻略其他女主角的时候都会不由自主的想起芳树的无耻计划，于是转而发展友美情节，拿到证据后先把芳树揍出气再说。阿弥陀佛……



前不久落网的日本奸杀女童犯，和长冈异常相似……

对于这样一个彻底的反派角色，实在没有什么需要为他辩护的，唯一需要的就是批判批判再批判，并且要恨斗御宇一闪念，防止你自己变成这样的垃圾。对，说的就是你，拿着书歪坐在

椅子上嘴里嚼着零食桌子上乱堆着书和方便面碗被子摊在床上到处都是卫生纸团电脑桌面来自某个h游戏播放器里在放18x动画后台的bt和winny正在下载18禁漫画的那个家伙，而且那个家伙现在嘴角在往上弯——现在又往下弯了！他现在要把杂志扔掉！



杰夫卡——古典型BOSS
丑恶度: ★★★★★
危害度: ★★★★★
综合渣滓度: ★★★★★

在RPG游戏漫长的发展过程中，坏蛋们的艺术形象一直不够完美，BOSS不是打了招呼后立刻被主人公切掉，就是和唐僧一样唧唧歪歪为自己的行为和思想辩解，或者又显得过于有人性，有的甚至给人一种“自己人”的错觉，严重影响了敌军兵匪一家紧密团结的大好形象。(美国人专门有词讽刺这种编剧模式，叫“橡皮鸭子问题”，意思是BOSS成为大坏蛋是因为小时候别人欺负他，抢走他的橡皮鸭子玩具，所以他就开始对世界感到失望，学坏了。)

该来的总会来，划时代的RPG杰作《FF6》为我们奉献了一位有性格，有思想，有实力，一坏到底的伟大领袖——杰夫卡。作为反派，杰夫卡是无可挑剔的：看实力，靠阴谋权术篡位夺权控制一个大帝国，指挥发掘魔法世遗遗产，攻城略地的同时还能清醒地把重点放在战略外交上；看阴险卑鄙，下毒一段表现的很明显；看变态，PCM音源合成的诡异笑声，外加鸡毛胆子上和猩红色的化妆实在强；看疯狂，只为威风而一心毁灭世界的行为足够让他超越任何战争狂人。

唯一的遗憾就是他在生活作风上过于正派，本来很期待他跟蒂娜和莎莉丝发生“情节”，特别是莎莉丝被关在监狱里的那段，在PS版《FF6》的cg动画里我们可以看见被锁在墙上的莎莉丝衣衫不整，然后一个身影靠近她……

(fei正在模仿黑客帝国里NEO的双枪动作)

……那就说这么多吧……总之，杰夫卡在ff6中坏出了水平，坏出了气质，而且杰夫卡的形象之所以深入人心，还因为他的坏是那种“正统的坏”，他是坏人，但不是极端的恶魔。这种带有古典文学美的坏蛋，确实很少见。不知是不是创意枯竭，之后FF系列的大

BOSS都没能在坏上超越这位前辈，只见得小攻小受一个个的冒将出来，(也就《FF10》的老爸还可以，西莫阿都不行，有被拉到BL同人里的可能)不禁让人感叹世风日下，人心不古。



屠夫——恐怖帝王
丑恶度: ★★★★★
危害度: ★★★★★
综合渣滓度: ★★★★★

伟大的BT游戏《Diablo》中的第一个BOSS，他的房间周围都是吊起的无皮死尸，靠近后不等你敲门，一阵狂笑传出，然后满身鲜血的屠夫The Butcher冷不丁杀将出来。当时的玩家面对这恐怖的一幕，无一例外都被吓得动弹不得，几刀就归西了，很多人直到传送回地面之后还惊魂未定，有胆子回去舔装备的玩家那绝对都是万里挑一的好汉。一般战士射手都是靠红瓶加血生扛过去的，但是防御低的法师就相对倒霉，以致法师在初期的难度被玩家认为是设计bug。搞定屠夫之后会得到初期的最强武器The Butcher's Cleaver，至于有没有人敢用么……

这个满身血迹挥舞切菜大刀的屠夫完美诠释了DIABLO的世界设定理念——not story, only dark.不需要远古的神奇传说和错综复杂的恩怨故事，只要外表够吓人，音效够诡异，气氛够恐怖，就成。玩家来玩了，吓着了，尖叫了，流汗了，失禁了，制作人的目的就达到了。现在很多人热衷于分析《DIABLO》的深刻内涵，笔者觉得实在没必要，毕竟这又不是《魔兽争霸》。

同样属于绝对恐怖类，必须提起的角色还有《跨过我的尸体》中的魔王朱点童子。他(它?)不光将主角一族灭门，而且还吃人，而且还对主角一族下诅咒，让人家断子绝孙活不过两年，而且还杀神(杀神的亲生子女就算杀神)，反动透顶。这种真正意义上的吃人恶魔欧美人是很反感的，特别是对主角一族的行为已经有了那么点种族灭绝的味道，应该是亚洲人能想象出的反派角色的极限。



朱点童子，外表和FF9女王的拼

比良坂龙二——鬼畜大师

丑恶度：★★★★★

危害度：★★★★

综合渣滓度：★★★★



恩,这位是来自ELF传世杰作《夜勤病栋》的妇科大夫,他的主要事迹有,有……啊!一打!亚美呆!亚美呆苦达撒一!挖哈哈,松那亚美呆搜类卡!一呀!(日文音译,看不懂无所谓)

(fei正在学《合金装备3》中给枪上弹夹的潇洒动作。)

……反正,知道他的自然知道,不知道的也没必要特意知道,毕竟我们讨论的是变态人间,而这位已经进化到艺术大师的境界了,引用H游戏爱好者中的一句老话——SM是变态,鬼畜是美学。可怜游戏里面美丽温柔(不是错字)善解人衣(不是错字)的护士mm们,特别要可怜一下的是游戏里的地板和床单。(看不懂笔者说什么?恩,很正常,其实我也不想看懂的。)

很多人可能会奇怪为啥不选资格更老,知名度更高的伊头三兄弟出来。原因很简单,伊头三兄弟虽然鬼畜功力不俗,但臭作和鬼作在“真结局”里背叛了革命,剩下的遗产也死的不够光彩。相比之下龙二兄就一直革命到生命的最后一刻……(看过动画的人自然知道我说的是什么)

兰斯——欲望化身

丑恶度：★★★

危害度：★★★★

综合渣滓度：★★★★



无责任无神经唯欲望男,H游戏历史上最经典的角色之一。盗贼出身,打拼到一国之主,最后统治世界,打仗占地盘只是手段,他的梦想是把天下美女都搜刮到后宫里来,连军队里的姬武将也一个不落统统物尽其用——这和漫画“暗黑破坏神”里那个扬言要“给全宇宙一半人类以幸福”的D·S非常相似。有一种说法认为男人都有后宫梦,那么RANCE这样的游戏显然要比假模假式的乱爱游戏更能满足男性玩家的欲望。

兰斯这个角色并不是单纯意义上的坏蛋型主角,他自己也有为人处世的原则,美女能抢就抢就抢能骗就骗,但真的难以达到目的时也知道点到为止;而且他还很讲江湖道义,比其他游戏里阴谋狡诈的正宗国王要强的多;还有关键的一点,兰斯长相够硬硬派还外带邪气,男人不坏女人不爱大致也就是如此吧。很难想象《火焰纹章》系列里一脸英雄像的男主角组织姬卫队,也很难想象《皇家骑士团2》里有严重恋姐癖的万年小受德尼姆能顺利周旋在女友和姐姐之间,现在的TV游戏(特别是RPG)的男主角虽然类型丰富了,但是往往缺乏男性魅力,有时候,向H游戏学习学习经验还是好的。

本姑娘——恶搞女王

丑恶度：★★★★★

危害度：★★★★

综合渣滓度：★★★★



这个角色出来多少年了,连个正经的中文名字都没有,日文原名翻译成汉语就是,不对,不是我,是

她,也不是她,是我……哎呀呀又乱套了。

历史上有很多伟大的恶搞作品,但是超过《半熟英雄》系列的并不多,至于比本姑娘更经典的恶搞角色,也就是“莫须有吧”。《半熟英雄对3D》里可以对本姑娘进行培养,有美人鱼型,夜勤病栋型,黑客帝国型,总之美女形象被糟蹋殆尽,最后的变身“巨人”隐隐约约让人想起可能是要恶搞什么女神,还真的具有毁灭地球的力量。公主殿下的长相给人印象之深,可能只有《生化危机1》里僵尸的嫣然一笑能够相比,说的严重点,本姑娘的造型已经很有点“反人类”的味道了,我愿意冒着被指责为纳粹的风险说出那个词:“人道毁灭。”

永远不会忘记游戏里半熟王子夜间小解遭遇美人出浴的那一幕……用鲁迅先生的话说就是:“长相,已使我目不忍视了;声音,尤使我耳不忍闻。”人生最大的悲哀,莫过于有个长成这样的女友,虽然我们一般都强调心灵美的重要,但是一个人本质不坏并不代表她不会干坏事。笔者最不能原谅的就是她说自己是受了邪恶的诅咒(这倒是真的),她本来是很pp的(这是100%的放屁),而且还拿出一张她妹妹的照片来证明自己原来是美女(这tm简直就是赤裸裸的欺诈骗啊)。游戏最后,我们怀着欣喜看到本姑娘变回了原样——脸上瘡子的毛少了一根……无论如何,那都是王子自己的事情了,我们已经很累了,ps2也很热了,就让一切这样过去吧,阿门。

一个问题:如果那个暴力女真的是她亲妹妹的话,那么我强烈建议SQUAREENIX组织研究力量挑战本年度诺贝尔生物学奖。

阿尔弗雷德——人+妖=人妖

丑恶度：★★★★

危害度：★★★★

综合渣滓度：★★★★



游戏史上人妖角色很多,有个别的还是超级美女(不相信的,说明你玩的太少),但是一般都带有一定的搞笑性质,或者是单纯的陪衬(比如《FF7》里的女装克劳德……),很少有《生化危机代号维罗尼卡》里阿尔弗雷德这样担任主要角色的华丽型人妖。

阿尔弗雷德的变态是非常彻底的,他作为所长时会用高亢的声音说话,策划恐怖的阴谋,他化妆成妹妹的时候简直比真的阿莱库西亚还象女人,而且人格彻底分裂,哥哥状态的思维和妹妹状态的思维互不干涉,能够很正常的通过语音交流(书房那幕很典型)。

不过说回来,除了间歇性的性别变态,阿尔弗雷德



被作者念念不忘的人妖森永

倒也没有特别过分的地方,对妹妹的感情好像还得到了不少玩家的认同,CAPCOM对反派角色的塑造确实有一手。他唯一的缺点就是太弱了,好几次处于绝对优势都让主角获胜,实在不是个能担大任的人,估计是祖先的优质基因全让她妹妹得到了吧。

哦,说到这里,笔者想起来了,日本H游戏里专门有一种角色是雌雄同体的,就是有一部分是女人的身体,有一部分是男人的身体,这种角色平时不起眼,但是到了发生剧情的时候就极为华丽,比如《夜勤病栋2》里的院长……

(“黎叔很生气,后果很严重。”fei开大音量播放《天下无贼》)

……那就这样,人妖这个话题就到这儿。……不对!我还有话要说!ps2美少女游戏《向北去2》里的森永真冬!她是人妖的极品!我要和她谈恋爱!……(被拖走)

全体玩家——混世魔王

丑恶度：?

危害度：?

综合渣滓度：?

现在拿个镜子,放到面前,有摄像头的也可以用。看见一个人了么?好啦,他(她)就是我们评选出的最大的渣滓人间。

OK,知道你要说什么,不要辩解——现在就来说明为什么玩家就是最大的渣滓人间。

首先,你有没有过采取变态方式玩游戏呢?有很多日本达人的录像,什么不按前翻掉《生化2》啦,什么用钓鱼杆玩《灵魂能力》啦。国内最近的跟风行为很多,比如只装备警棍翻掉《寄生前夜2》,不连接GF翻掉《FF8》等一系列反人类反社会的罪行。你能确定你没有做过任何一样吗?

然后,你有没有过在玩游戏的时候追求极限呢?这个确实有点难为人,地球上的达人数量是很有限的,从来也没指望你用最高速把《俄罗斯方块》清版。但是很多基础课都是逃不掉的,《魂斗罗》小单枪翻版(骨灰玩家的必修课),《生化危机2》豆腐模式通过,《恶魔城》超过200%探索,《皇家2》死者神殿多次突破,特别是有一个叫什么《外星沾酱》的东东,因为卡带盗版错误所以主角只有一格血,理论上是没法玩的,但是就有不少人就把它翻掉了!

还有一些非法玩家团体利用游戏固有缺陷获利,比如srw全灭法赚取金钱,《火纹》凹点赚数值,玩《皇家2》不关机练级,你能确定你没有做过任何一样吗?

都没做过么,很懒的人啊。没关系,《圣经》说了,懒惰也是大罪,你一定修改过游戏对不对?动作游戏全人物全装备,赛车游戏全赛车全赛道,RPG改钱改装备甚至是改情节……即使以上罪行都没做过也不要紧,可抓的把柄总会有,游戏玩多了一定会出问题,至少我就知道不少萝莉控带着邪恶的念头玩《美少女梦工厂2》……(所有认识作者的人:“那不就是你吗!!!”)

所以,真相只有一个——你有罪!呼,终于写完了,回去玩《美少女梦工厂2》,先用秘技调钱调隐藏商店买东西加数值和然后女儿聊天改时间到最后看父女结婚结局……

编后语

其实作者除了有太多不良嗜好外还是不那么渣滓的,但就是因为有了这些爱好使他成功跻身国内一流渣滓行列,无论如何,至少请小妹妹们看见他的时候躲着走

以我之手，满怀悲伤打破亂世

成就天下霸業

英雄、織田信長、生ま

男と智略、並はず

な力リヌマ性からふらにその佳

集まる。



文: CLOUD/fei/牛蛙 责编: CLOUD

KESSEN



《决战》系列是光荣公司在PS2上除了“无双”系列之外最负盛名的战争策略游戏，系列的第一代于2000年3月4日和PS2一同发售，是PS2的首发游戏之一，也是PS2广告宣传的重要组成部分。《决战》以日本战国时代为背景，玩家可以操纵东军的总大将德川家康或是西军的总大将石田三成，以统一天下为目标，豪快地进行大魄力的合战。所谓“合战”，即指在战国时代，统治日本各地区的大将之间为了扩张势力而进行的各种战斗，通常规模都在数千人对数千人，最多也就是单方面拥有几万人的兵力。《决战》首次在PS2上引入了数万人对数万人的假想大合战，虽然受机能限制无法在同画面上表现出足够的人数（最多就是100人对100人），但是各兵种之间协同作战的要素依然表现得淋漓尽致，战争场面毫不逊色。相比光荣早期的SLG，《决战》采用了更直观的战场指挥方式，令战斗表现更加身临其境，玩家

成为战场上的一员大将，带领指挥己方军队，排兵布阵，运用武将技能（即计策等），调整进攻路线，夺取合战的胜利。武将可以携带不同的兵种，兵种种类也异常丰富，还可以升级，武将也能够积累经验来升级，升级后会有更多的技能辅助战斗。

《决战2》在2001年登场，游戏背景从日本的战国改到了我国的三国时代，而且并未依据史实，只是借用那个年代以及人物虚构出了一个并不存在的故事。由于开发引擎的进步，使得游戏可以表现出500人同屏作战的场面，战争的感觉倍加真实。《决战2》引入了“妖术”的概念，三国时期各色的武将和军师都具备了无上的法力，在战场上呼风唤雨、颠倒乾坤，仿佛到了神话时代。新加入的阵型变化和兵种数量的增加以及地图版面的扩大也为战斗带来了不少新鲜感。

时隔三年，《决战3》终于在2004年底与广大玩家见面了，这次的故事又从三国跑回了战国，同样是虚构了一段历史，讲述了织田信长如何从尾张的小诸侯变成一统天下的君主。虽然本作的引擎和2代差不多，依然最多可以展现同屏500人的战斗，但是和前两作不同是，本作可以随意操作己方的任一部队进行战斗，攻击方式也变成“无双”式的“□□□□或□△、□□△、□□□△”等等。武将的成长更为多样化，武将有多种特技可学，但前提是必须装备兵法书；武将指挥部下的能力体现在兵种适性之上，不同武将的兵种适性也不相同。兵种种类更多，有超过100种的兵种可供选择，增加了各兵种的兵种特技，在战斗时是主要的进攻方式和获得高评价的关

键。武器装备更加丰富，还有武将专用武器及防具。战斗场面宏大，加入了援护部队的援护攻击以及两支部队间的连携攻击。长度超过130分钟的CG剧情，还有多种音乐可供鉴赏，道具、武将、合战的收集……如此多的优点造就了现在的《决战3》，还等什么？赶快和我们一起踏入这个令人热血沸腾的战国时代，操纵织田信长来统一日本吧！

攻略导读

前言	106
系统详解	107
制霸攻略	114
第一章	114
第二章	115
第三章	117
第四章	120
第五章	123
第六章	124
第七章	127
第八章	129
第九章	132
第十章	134
隐藏要素	135
第十一章	136
第十二章	138
第十三章	140
织田家武将一览	141

菜单说明

标题画面

进入游戏标题画面之后,按START键进入标题菜单,共有五个选项可以选择,具体如下:

- はじめから——开始新游戏。第一次游戏时不可选择难度,默认为“初级”。
- 続きから——读取记录,继续游戏。
- 合戦絵巻——收藏模式。包括游戏中各种可以收集的资料等,全部的合战也都可以通过这个选项来重新挑战。
- 环境设定——各种游戏环境的设定。

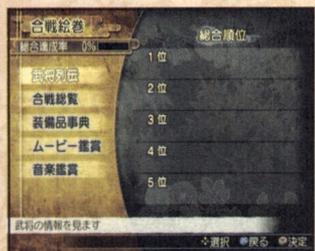


GAME PREVIEWS——游戏预告。包括《信長の野望 ONLINE~飞龙之章》、PSP版《真·三国无双》和《Zill O'll Infinite》三部游戏。

合戦絵巻

这个菜单画面包括左右两部分,左边是收集全部要素的总达成率的百分比以及5个选项,右边是游戏通关后才会列出的总成绩排名。

- 武将列传——收录有在游戏中登场的全部武将的信息,共83人。均可选择后查看他们的简介,按□键可消除说明,观看人物造型。
- 合战总览——收录游戏中除了山贼等小合战以外的全部普通合战及重要合战,共43场,且只有在正式游戏中完成过的合战才能在这里再次进行挑战,还有就是拥有的武将数一定要达到该合战所规定的数量(最多8名),否则不能进行挑战。挑战方法为:先选择想要进行的合战,再读取一个游戏存档,即可以该存档中武将的数据来进行合战。
- 装备品事典——铠112种、兜80种、武器54种、装饰75种、名马20种,均可选择后查看外观及说明。
- ムービー鑑賞——本作的卖点之一,收录总长度超过130分钟的CG(纯CG与即时演算过场动画),可一一选择欣赏。
- 音乐鉴赏——收录游戏中说明、评定、军议、合战、事件、胜利、败北等多种类型的音乐共33首,可一一选择欣赏。



环境设定

除了在标题菜单之中可以选择并修改游戏的各种设定之外,在游戏中的一些特定阶段也可以按SELECT键调出机能画面来选择环境设定这一项。

- 字幕——在过场动画当中显示的字幕。开/关[ON/OFF]
- 振动机能——手柄振动功能。开/关[ON/OFF]
- 部队情报——在合战中,画面左侧显示的部队情报一览。开/关[ON/OFF]
- 部队名——在合战中,各部队的武将名及士兵数量槽的显示。开/关[ON/OFF]
- レーダー——在合战中,画面右上方的雷达地图的显示。开/关[ON/OFF]
- サウンド——选择BGM、音效、音量及声音表现形式[DOLBY PRO LOGIC II / ステレオ/モノラル]
- 画面调整——调整画面显示的位置及明暗程度。
- 初期設定に戻す——返回默认设置。
- 設定完了——结束设定,回到前一画面。

机能画面

游戏中,评定、军议、合战中、合战中地图画面时均可按SELECT键调出机能画面,实现一些功能。

- セーブ——记录。保存游戏进度。
- ロード——读取。读取游戏进度,继续游戏。
- 环境设定——同上。
- “战国无双”データ——如果记忆卡中有“战国无双”和“战国无双猛将传”的记录,可通过这个选项来读取,能够获得两员虎将:“战国无双”的前田次和“猛将传”的稻姬。
- タイトル画面へ戻る——返回标题画面。



评定

在本作当中,“评定”这个环节相当于普通SLG游戏的“内政”,但却是一个简化版的“内政”,因为玩家只能选择情报查看、道具买卖和进行合战等操作,并无经营和探索等内政要素,或者说,“评定”只是一个衔接合战的过渡和休整作用的平台。



认识评定



除了第一章的两场战斗不需要评定外,从第二章开始就可以进行评定了。首先,主人公织田信长要有一个大本营,一般是“XX城”;还有“XX商人”,可进行道具的买卖;剩下的都是各种合战,由小合战、普通合战和重要合战组成。

- 商人** 购买或贩卖武器、铠、兜、装饰、名马、兵法书、兵种七种类的装备。
- 重要合战** 红色火焰图标,将该章普通合战打完后再出现,是进入下一章的必经战斗。
- 小合战** 蓝色小图标,一般为山贼或叛党,不会影响游戏进程,可以用来练级与收集道具。
- 普通合战** 灰色图标,推动情节发展的合战,与选择顺序无关,可自由选择,有些章节的普通合战只能三选二或者四选三。
- 大本营** 共三项。装备变更:可以为信长及手下所有的武将更换武器防具及名马、兵法、兵种等七项装备;情报一览:查看武将和装备的资料;战国史:所有合战的情报统计。

游戏流程

除去前两场战斗,从第二章开始。



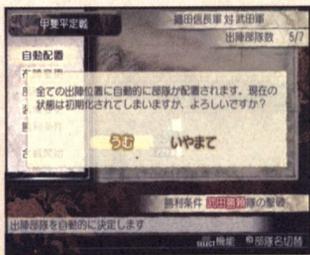
注:合战失败后并不会GAME OVER,而是返回评定,只不过没有获得该合战中拿到的道具和钱,经验值略有上升。

军议

选定并进入合战后,首先会进行军议,即战前会议,主要工作为确定出场大将和部署行动路线等。

自动配置

自动配置出阵的主将和副将,等级和体调较高的武将将会被优先配置。选择“うむ”确定自动配置,选择“いやまて”返回菜单。



布阵变更

手动配置出阵的武将及部队,此时可观察整个战场地图,按△键放大缩小,按L1和R1键查看我军和敌军武将,将光标移至武将处按□键可查看武将的详细资料。另外,按R3键可关闭地图上部队名字的显示。布阵步骤为:

1. 在空白的军团长或护卫部队的方格处按○键;
2. 进入武将选择画面,选择武将后按○键。

必须注意,一定要满足战斗对出阵部队数(画面右上角显示)的要求才会允许合战开始,如果要进行部队的增减和调动,可以在合战开始后,按START键进入“战场地图”进行“军团再编”。



部队命令

对所选部队下达命令,可通过移动光标指在部队上,也可按L1键后选择相应部队进行部署。在进行战斗时,随时都可以调出“战场地图”来下达命令。

1.目标变更——注意只有军团长方可进行目标变更,没有接受目标变更命令的部队原地待命。在军团长身上选择目标变更后,移动光标到敌部队、障碍物或某地点处按○键即可。

2.方针指示——对于不受玩家操作的部队进行战斗部署,所有部队的默认状态为“部队长に任せる”。

部队长に任せる	不做指示,跟随部队长行动
积极的に行动せよ	积极地使用武将特技和兵种特技等进行攻击
守备支援に任せよ	重视防御,利用武将特技和连系攻击等进行支援
武将特技を使うな	不使用武将特技进行战斗

3.全军命令——对部队整体下达命令。

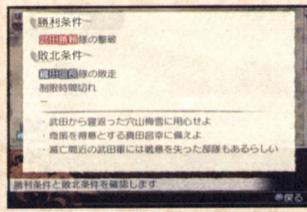
全军攻击	部队全体对敌人一支部队进行攻击
命令破弃	取消所有军团长指示的目标,但不取消方针

装备变更

改变武将的各种装备,和大本营内的装备变更作用相同,可以为武将的装备进行替换,也可以在武将间交换装备。按△键可以在装备名称和能力的显示之间切换。

胜利条件

确认胜利和败北的条件,还可查看本场战斗的要点和建议,多研究一下没有坏处。



合战开始

结束军议,开始进行合战。选择“うむ”确定进入战斗,选择“いやまて”返回菜单。

合战操作

左摇杆/方向键	移动/选择项目	L1键	防御/调整阵形/调整视角
右摇杆	旋转视角	L2键	部队切换
R3键	切换视角(高低远近)	R1键	连系攻击/掩护射击
○键	武将特技	R2键	军团集合
×键	脱离(按住×键后移动)	SELECT键	机能画面
□键	普通攻击	START键	战场地图/跳过过场CG
△键	兵种特技(按住片刻后松开)/破防攻击(普通攻击连续△键)		

合战画面解说

武将特技

共四格,使用武将特技时消耗,经过一定时间才能恢复。

士兵数量

减少到一定程度时颜色会变红,减少到0时该部队败退。

阵形

在行军受阻或遭到敌人攻击后,阵形会变乱,引起部队防御力下降。按L1键可将阵形调整整齐。

散乱

整齐

部队情报

显示所有我方部队的简要情报,按L2键后可选择自己想要操作的部队,各图标含义如下:

- 移动: 待机
- 战斗: 军团集合(R2键)
- 按R1键进行连系或掩护攻击

另外,切换操作的部队之后,原来的部队就会因为失去指示而原地待命,此时最好能进入“战场地图”对其进行“目标变更”。

连系数

一~四:形成四次普通的连系。
背面:从敌人后方进行攻击,伤害值大于正面攻击。
防御成功:成功防御对方的兵种特技。
防御失败:未能防御对方的兵种特技。

少数部队的旗帜

正在操作的部队
没有操作的部队

雷达

△ 正在操作的部队
● 我方部队 ● 同盟军部队 ● 敌方部队
○ 援护部队及其他部队图标

部队士兵数

武将特技效果持续的时间
整齐的阵形对于有利的特技,可以持续更长时间,对于不利的特技则会缩短其时间。

武将特技效果

攻↑	攻↓	攻击力上升/下降
防↑	防↓	防御力上升/下降
移↑	移↓	移动力上升/下降
耐↑		减轻武将特技的伤害
回復		回复部分士兵数量

伤害

红色数字——给予敌人的伤害数值。
白色数字——我方受到的伤害数值。

阵令

各种战斗中的情报,可以在“战场地图”中按R2键查阅全部阵令。

限制时间

在所有的合战当中,只要超过这个限制时间便会败北。所用时间越短,则战后评价得分就越高。

部队操作

移动

普通移动用左摇杆或方向键即可实现,但实际战斗时经常会遇到和敌方部队或自己人纠缠在一起的情况,此时就应该利用“脱离”的功能来迅速离开战团,按住X键再推摇杆即可脱离,同时该部队防御力会不断下降,且在脱离过程中,除了移动外不能做其他动作。另外,当持续移动达到一定的速度以后,冲入敌方部队时,会给她造成一定伤害,属于突破攻击,下坡时效果最为明显,上坡、浅水滩、沼泽和沙地会使速度减缓。



攻击

攻击方式和“无双”系列极其相似——操作部队进行普通攻击,连打□键即可实现,最多可完成四次连续攻击,即□□□□,士兵会随之喊出“一、二、三、四”的攻击号子。还有一种破防攻击,和“无双”的CHARGE攻击一样,需要在□键后接△键,可以破坏敌军防御给予其伤害,兵种不同,其破防攻击的方式也不一样。另外,破防攻击比普通攻击更容易受到敌人的反击。破防攻击通常有三种:1.□△ 2.□□△ 3.□□□△



防御集合

虽说进攻就是最好的防御,但适时地主动防御会给战斗带来更好的结果,让你轻松取胜。在交战时,按L1键不但可以及时调整阵形至最佳进攻状态,同时还有防御的效果,注意杂乱的阵形会导致部队防御力的下降。注:普通攻击防御效果较好;突破攻击、破防攻击和兵种特技攻击的防御取决于敌我双方的攻击力防御力差值,而已方的兵种特技可完全防御;武将特技不可防御。按R2键可以吹响号角召唤己方军团的其他部队集合,同时也会让这些部队使用支援系的武将特技的几率升高。

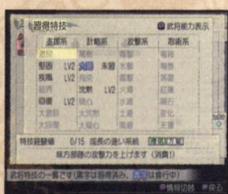


部队切换与部队命令

战斗时按L2键,游戏暂停,可以选择己方的任一部队进行操作,切换操作当前部队时,之前下达的命令自动取消,而原操作部队也变成待机状态。按START键进入“战场地图”,选择我方武将按○键会出现部队命令菜单,可进行目标变更、方针指示、全军命令、军团再编和部队操作。



武将特技



首先,武将将有各种不同的类型,猛将、智将、万能、僧侣、忍者,类型不同,可学习掌握的技能也不同;其次,学习技能需要装备不同的兵法书,技能分为支援系、攻击系、计略系、忍术系和武将系。武将特技需消费总量为四格的武将特技槽来发动,合战开始时特技槽的多少取决于武将的体调,体调越高,特技槽越多。武将特技发动的过程为:

- 一、战斗过程中按○键调出武将特技菜单,上下为选择不同的系统,左右为选择特技,选定后按○键;
- 二、对处于选择范围(蓝色)之内的部队进行选定,特技将在其效果范围(红色)之内对所选对象生效,选定后按○键;
- 三、武将特技发动,有一段念咒的时间,某些动画可按START键跳过。



注意:同时对一支部队使用多个支援系或计略系的特技,其效果不会叠加,只能产生最后所用特技之效果。

种类	名称	最高等级	快速成长系统	效果	消费格数
支援系	激励	LV5	僧侣/万能	我方部队攻击力上升	1
	坚固	LV5	僧侣/万能	我方部队防御力上升	1
	疾风	LV5	僧侣/万能	我方部队移动力上升	1
	结界	LV5	僧侣/万能	我方部队武将特技耐性上升	1
	回复	LV5	僧侣/万能	我方部队士兵数回复	2
	大激励	LV5	僧侣/万能	效果范围内我方攻击力上升	2
计略系	大回复	LV5	僧侣/万能	效果范围内我方士兵数回复	3
	骂倒	LV5	僧侣/智将	敌方部队攻击力下降	1
	大喝	LV5	僧侣/智将	敌方部队防御力下降	1
	拘束	LV5	僧侣/智将	敌方部队移动力下降	1
	沉默	LV5	僧侣/智将	封印敌方部队武将特技	1
	疑心	LV5	僧侣/智将	令敌方部队士兵叛变	2
攻击系	大沉默	LV5	僧侣/智将	效果范围内封印敌方武将特技	2
	大疑心	LV5	僧侣/智将	效果范围内令敌方士兵叛变	3
	毒击	LV5	智将/万能	向敌方部队吹送毒雾	2
	冰击	LV5	智将/万能	将敌方部队以冰块冻结	2
	雷击	LV5	智将/万能	向敌方部队施以雷击	2
	火遁	LV5	智将/万能	火焰攻击且移动力上升	3
忍术系	水遁	LV5	智将/万能	在我方部队前方发射水流	2
	土遁	LV5	智将/万能	天降大石攻击且移动力上升	3
	风遁	LV5	智将/万能	在我方部队周围产生强风	3
	龙神	LV5	忍者	从地面喷出水柱	3
	龙卷	LV5	忍者	发动龙卷使敌方部队攻击力下降	4
	落雷	LV5	忍者	落雷且使敌方部队防御力下降	4
武将系	红莲	LV5	忍者	发动业火且使敌部队移动力下降	4
	陨石	LV5	忍者	落下陨石且使敌部队武将特技封印	4
	大激励	LV5	忍者	变成巨大怪物令敌部队硬直	4
	大回复	LV5	忍者	祈祷获得天运保佑	3
单骑驱	-	-	进入“无双”模式,以一当百	1	

兵种特技

本作的精髓所在,按住△键蓄力,有音效响起后放开△键即可发动,相当于该兵种的必杀技,攻击力比普通攻击高,给敌人造成的伤害大,在战斗中应属于最主要的攻击方式。合战中使用兵种特技的次数和效果也是战后评价的一个重要组成部分,兵种特技使用的越多,得分也就越高。注意,发动兵种特技之前最好先调整好部队的朝向,以避免发动过程中对不准敌军方向。另外,在蓄力的过程中如果受到敌人的攻击,则会令部队遭到2倍的伤害,反之对敌人亦然。



连系

在战斗时,如果我方其他部队的图标上出现“连R1”或“射R1”的字样,按下R1键即可发动连系攻击或援护射击。连系攻击的攻击力受相性、兵种和特技量等的影响,威力很大。一般是在影响了敌人的兵种特技(如阻止、超接近和逆袭)之后即可发动连系攻击,援护射击则必须是在军团之中带有远距离攻击的兵种,如弓足轻、弓骑马、铁炮等。



单骑驱

在合战当中对敌方武将使用武将特技“单骑驱”后即可发动,效果是让游戏变成“战国无双”……也就是让武将单人匹马和敌方士兵与武将作战,规则如下:

- 1.在单骑驱当中击倒多少士兵,在合战中敌方部队的士兵便会相应减少;
- 2.限制时间变成0后,单骑驱宣告结束,返回合战;
- 3.打倒士兵的数量如果达到击破目标数则会延长限制时间;
- 4.武将体力为0,单骑驱败北,获得道具无效,返回合战画面,部队不会败退,武将体调下降。

单骑驱画面解说

限制时间

单骑驱剩余的时间,为0时返回合战,打倒击破目标数的敌人后会增加,比敌武将智力高的话也会加长。

斗技点数

决战斗技,说白了就是放“无双”的次数,取得一种“光球”后增加。

体力

武将的体力,可通过道具“肉饭团”回复,为0后败北,返回合战。即使在本次单骑驱中体力有所减少,在下次单骑驱中体力也会恢复到最大。

连击数

连续击倒敌人的次数,超过一定数量后,获得的道具效果上升。

击破兵数/击破目标数

打倒击破目标数数量的敌兵后,限制时间就会延长。

武勇等级

随着不断达到击破目标数而上升,等级越高,各种高级道具出现的几率也就越高。



获得道具的效果

- 返回合战后敌兵混乱的秒数
- 返回合战后我方回复的士兵数
- 合战后增加的经验值
- 合战后增加的金钱
- 玩家武将
- 我方士兵
- 敌方士兵
- 敌方士兵一齐攻击
- 敌方武将
- 敌方武将远离时

单骑驱操作

左摇杆	移动	十字键	移动
L1+左摇杆	横向移动	□键	普通攻击
L1键	防御	△键	特殊攻击
×键	跳跃	○键	特殊攻击无双乱舞

注:可以像“无双”那样“□△、□□△…”攻击,按○键后,连打○键可增加攻击次数。

敌武将及道具

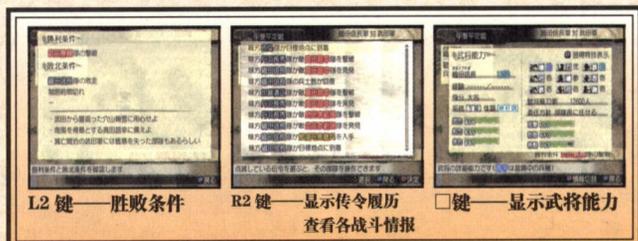
当击破100名士兵或武勇等级达到最大时,敌方武将便会登场,打倒敌方武将,我方武将的体调上升,能力也可能会上升。打倒背着宝船标志的旗子的士兵后会出现各种道具,其效果如下:

	返回合战后令敌兵混乱		米俵	返回合战后我方士兵数回复
	获得经验值		千两箱	获得金钱
	玩家武将体力回复		光球	增加斗技点数

战场地图



在合战中按 START 键即可进入战场地图,按×键退出。和军议时相比,此时只能将光标移动至部队上按○键或是通过 L1 键来选择部队方可对部队下达指令,同样可以进行目标变更和方针指示,但全军命令中增加了“全军撤退”的选项,选择后则会败北。利用军团再编可以将参与合战的部队重新编制,可以改变除织田信长外其他部队的位置。部队操作,可以转为操作选中的部队,效果和合战中按 L2 键后再选择武将一样。在战场地图中还可以通过其他按键来实现一些功能:



L2 键——胜败条件

R2 键——显示传令履历

□键——显示武将能力

查看各战斗情报

战后画面

击破武将

显示击破武将的名字(红色打叉的为击破,黑色为未击破,??为未出现武将)和数量。

合战评价

合战评价分为“极、优、良、可”四等,利用“杀敌数、伤亡数、战斗时间、兵种特技的使用”四项进行评定,满分400点,大于等于300点的为“极”,可以得到两项奖励,优等只能获得一项奖励。在这个画面当中按△键还可重新挑战该关,以获得最高的评价,在合战结束后的合战一览中保存有该合战成绩最好的前5个记录。

战利品

战利品有战场道具及评价奖励两种,图标闪光的为评价奖励,不闪光的是战场上所获道具,同时显示的还有该合战所获得的奖金。

获得经验值

攻击敌人部队即可获得经验值,击破后经验值较多。有“大将、一首、一枪”字样的武将经验值更多,“大将”指“大将首”,意为击破敌方大将;“一首”指“一番首”,意为最先击破敌部队;“一枪”指“一番枪”,意为最先攻击到敌部队。

武将的培养

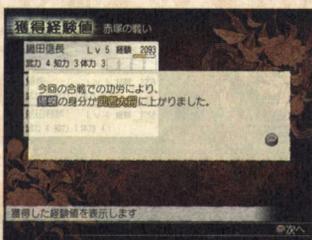
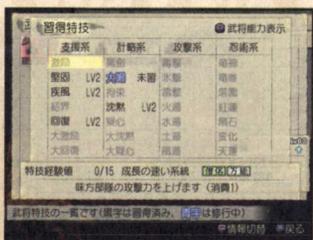
- 1.所有参战武将都可获得不同数量的经验值,获得一定经验值后即可升级,武将最大等级为 LV50;
- 2.在合战时使用特技可令武将的特技经验值上升,配合不同的兵法书即可令特技升级;
- 3.参战的武将均可获得兵种熟练值,达到一定程度后可使武将的兵种适性升级,最高为十级,兵种适性越高,该兵种攻击力越强;
- 4.在合战中杀敌武将数量累计到一定程度后,我方武将的身份便会上升,随之带兵数量也会增加。

武将能力

日本的战国是一个豪杰辈出的年代，形形色色的武将将成为战国时代的大名趋之若鹜的对象，在本作中，武将的能力从某种角度上来讲就是左右战局的要素，而武将能力的参数一般在所有可选择武将的菜单处按□键即可查看，再按一次□键即显示武将习得特技的列表。以下为武将能力表的详细说明：



項目	説明
1.姓名	武将的姓名。个别武将的姓名会随着游戏的进行而更改，如木下藤吉郎→羽柴秀吉。
2.等级	武将当前等级。最大值为50，等级越高，武将能力越强，率领士兵数越多。
3.经验	武将的经验值。“现在值/上限值”，当现在值达到上限值后即可升级。
4.身份	武将的身份。身份越高，率领士兵数越多。提高身份的方法见[注1]。
5.系统	武将的类型。影响升级时能力上升的方向，系统不同，武将能学习的特技也不同。
6.体調	武将的状态。共有绝对调、好调等5种，影响合战开始时武将的特技槽和部队攻击力。
7.武力	武将基本能力之一。影响部队攻击力和单骑驱时武将的攻击力。
8.智力	武将基本能力之一。影响武将特技的威力，使单骑驱限制时间延长。
9.体力	武将基本能力之一。影响部队防御力和单骑驱时武将的体力。
10.兵种适性	一到10个等级。率领适性高的兵种，部队的数量、攻击力和防御力都会很高。
11.兵种	武将现在所率领(装备)的兵种与士兵数。武将的等级、身份越高，士兵数越多。
12.攻击	部队攻击力。由武将的武力、兵种适性、装备品及兵种的基本攻击力共同决定。
13.防御	部队防御力。由武将的体力、兵种适性、装备品及兵种的基本防御力共同决定。
14.移动	部队移动力。取决于兵种固有的移动力，武将若装备名马等也可能令其上升。



[注1]提高身份的条件：一、达到必要的功劳；二、全武将中功劳点数最多。这样在合战后的评价中即可提高身份。

“功劳”是一个隐藏数值，且不能像经验值一样累计，而是以合战为一个升职单位。如果武将在某场合战斗中获得的“功劳”刚好可以达到提高身份的要求，那么他就可以升职，否则到下一场合战，即使杀了所有的敌方武将都不能达到要求的数值，那么一样不能升职。“功劳点数”需要通过“战功”进行转化，由“战功”所获得的点数再乘以武将的身份修正率即可得到武将在合战后真正获得的功劳点数，武将的身份越高，其修正率越低，获得功劳的点数越少，升职越困难。详细的战功数值、必要功劳数值及功劳点数的获得和计算方法见下表：

战功	方法	功劳	身份	修正率
大将首	击破敌大将	20	小头	
一番枪	与敌军首支部队战斗	5	组头	×1.0
一番首	击破敌军首支部队	10	物头	
击破敌将	有姓名武将	5	足轻大将	
击破敌将	无名普通武将	1	侍大将	×0.8
身份	必要功劳		武者大将	
小头	0		中老	
组头	20		家老	×0.6
物头	25		宿老	
足轻大将	35		大名	×0
侍大将	40			
武者大将	45			
中老	55			
家老	60			
宿老	65			
大名	-			

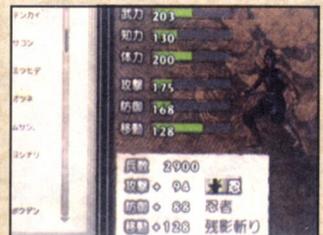
※大名只有织田信长一个，其身份不会上升。

有关兵种

游戏共设置有四大兵系、九大种类，二百多个兵种。兵系有普通和兵、僧兵、西洋兵及明兵；兵种则分为刀足轻、枪足轻、弓足轻、铁炮足轻、枪骑马(雉刀骑马)、弓骑马、铁炮骑马、忍者(女忍)和黑鞆。各个兵种的能力不同，互有生克，其兵种特技也各有特色，如果在战斗中遇到双方部队同时发动兵种特技，则按照其优先度来一决高下，优先度高的特技将会阻止优先度低的技术，正所谓“先发制人”，相同优先度的特技则要靠发动的先后来决定胜负。下表为各类兵种特技的优先度，数字越大优先度越高：

优先度 5	铁炮射击、ほうろく、一齐射击、手里剑
优先度 4	枪ぶすま
优先度 3	骑马突击、雉刀突击
优先度 2	车がかり
优先度 1	残影斬り

对于部队而言，其攻击力和防御力等数值由其基本能力和武将的能力来共同决定，虽然不同兵种的基本能力各不相同，但是部队的能力应该说是取决于武将的兵种适性，通过以下两图的对比可以看出——对于同一个武将，他的兵种适性中刀足轻为十，而忍者则为二，虽然忍者本身的攻击力高于刀足轻，但由于该武将的刀足轻适性较高，所以装备刀足轻后部队整体的攻击力和防御力都比装备忍者时要高得多。



既然兵种适性是关乎部队整体能力的重要参数，那么就要在战斗中刻意培养武将的兵种适性，每个武将都有一项擅长的兵种，其初始等级一般为四，合战时最好优先培养武将的擅长兵种。兵种适性的“经验值”也是隐藏数值，一般来说可以通过三种方法来使其提高：

- 一、在合战中派遣想要升级的兵种部队出战，战斗结束后即可获得经验值。
- 二、让需要升级的兵种部队去击破敌方部队，这样可以获得更高的经验值。
- 三、装备可以提高兵种适性的装备品。

ENJOY DISC

在本作的白金限定版当中，除了游戏盘、《决战III》原画设定资料集和特制织田信长人偶之外，还附赠了光荣的“享乐光盘”一张，将这张光盘上的资料保存在记忆卡内，即可玩到额外的游戏内容，没有限定版的玩家不必心急，现在我们就把新增加的具体内容公布如下：

一 追加特别合战

将各个有名的武将集合在一起，进行假想的全明星合战，共三场，可在合战绘卷的合战总览当中选择。

スロット1のメモリーカード(PS2)にオールスターキャストの敵心算と特別合戦を追加します。特別合戦は、「武将」メニューの「合戦総覧」メニューにある「合戦総覧」で「特別合戦」を選択してプレイできます。追加してよろしいですか？

二 特别武将登用

追加了阿松(おまつ)、千利休和风魔小太郎三名武将。

スロット1のメモリーカード(PS2)に以下の3人の有名人武将を追加します。おまつ 千利休 風魔小太郎 追加してよろしいですか？

三 入门追加

增加一种“入门”模式，在标题画面选择“はじめから”，即可以超多金钱的状态开始“初级”游戏。

スロット1のメモリーカード(PS2)に「入門」モードを追加します。ゲーム本編の「はじめから」で「入門」を選択し、所持金が多量状態で「初期」をプレイできます。追加してよろしいですか？

织田信长

1534-1582

日本战国时代最传奇人物，因行事冷酷决断被称为“第六天魔王”。继承家督6年内即统一尾张，两年后在绝对劣势下以桶狭间奇袭击败今川义元，一举成名。此后他占领美浓，进将罪臣利义昭上洛，打破浅井、朝仓、武田、毛利、上杉等诸家英豪所组的包围网，眼见日本统一在即。但1582年6月，家臣明智光秀背叛，被百倍敌军包围在本能寺，信长自杀，事后没有找到尸体。

归蝶

1535-1612

“美浓蝮蛇”斋藤道三的女儿，13岁时作为斋藤家和织田家盟约的见证嫁给织田信长，并于次年与信长完婚，改称归蝶。尽管道三有利用归蝶来夺取织田家的企图，归蝶却成为了信长的得力助手，并策划了正德寺会见，这次见面令道三彻底灰心甘愿与织田家合作，并在临死时派遣中将斋藤作左卫门归蝶转交给信长。

柴田胜家

1521-1583

织田军第一猛将，外号“破竹柴田”，即“势如破竹”之意。始终活跃于织田军第一线，骁勇善战，是织田家四大家臣之一（羽柴秀吉的“柴”就取自柴田），后率军出征北陆，平定加贺，府田利家等人皆为其副手。本能寺事变之后与羽柴秀吉争夺织田家控制权，在贱岳合战中落败。居城北庄城被羽柴军攻破时与妻子阿市一起自杀。

明智光秀

1528-1582

历史上出身一直不明，先后出任斋藤家和朝仓家，于1568年投靠足利义昭，并脱离织田信长帮助义昭夺回军权，也由此得到信长赏识，改投织田家。此后他在多次战役中立下战功，但手段阴险和狂傲的信长相去甚远，在受到多次责骂后最终发动本能寺事变杀死信长。事后与回军讨伐的羽柴秀吉交战告负，在败走途中被农民杀死。

前田利家

1538-1599

以枪术闻名，自幼侍奉织田信长，21岁时斩杀信长完信的近侍而被流放，以浪人身份继续呆在织田家，两年后因作战勇猛被信长原谅，于1569年被信长任命接替府田家督。本能寺之变后前田利家救羽柴秀吉招降，此后成为秀吉手下大将，被拜为五大老之首。秀吉临死时前田利家托付身后之事，德川家康直到他去世后才敢公开自己的野心。

丹羽长秀

1535-1585

15岁起跟随信长征战，因性格沉稳诚实一直得到信长信赖，在堺川之战后成为佐和山城主，织田四大家族之一，羽柴秀吉的“羽”字即取自丹羽长秀。丹羽长秀很少单独作战，主要负责织田家内政事务，安土城的修筑就是由他完成。本能寺之变后协助羽柴秀吉讨取明智光秀和森田胜家，不久之后重病不起，因不想以武士之身庸死而切腹自杀。



蜂须贺小六

1526-1586

又名蜂须贺正胜，早年尾张地区活跃的强大，羽柴秀吉穷困之时曾救他一段时间。1566年，秀吉领受在尾张直隼川修筑据点的任务后招募蜂须贺小六协助，最终两人此战以“直隼一夜城”闻名天下，之后担任羽柴秀吉军的参谋一职，负责民政和谋略事务，后负责监视长宗我部家。羽柴秀吉取得天下改称丰臣秀吉后，蜂须贺小六成为丰臣家首席家老。

羽柴秀吉

1536-1598

出身农家，侍奉织田信长后改名为木下藤吉郎，在秀吉攻略战中以“直隼一夜城”成名，后又改名为木下秀吉，羽柴秀吉，成为织田军重要武将。本能寺事变爆发后击败明智光秀和森田胜家，继承了织田家基业，并用谋略令德川家康臣服。1585年成为关白（宰相），次年被赐姓丰臣，之后几年内统一全日本。后发动侵朝战争，失败后病逝。



吉乃

1527-1566

全名生驹吉乃，原本是个年轻寡妇，年长信长7岁，22岁即成为信长侧室。对信长来说她同时扮演着母亲、姐姐和爱人的角色，而且始终没有生子，吉乃的儿子信忠便成为了被指定继承织田家业的嫡男，女儿五段则嫁给德川家康的长子松平信康。信长对吉乃始终非常宠爱，但她直到最后才入侍织田家，不久病重去世，年仅39岁。

森兰丸

1565-1582

本名森长定，森可成的三子，13岁成为信长近侍，以其乖巧机智得到信长的宠爱，并很快成为心腹，信长多次当众称赞他是自己三件宝物之一（另外两件是猪鹿和爱驹）。1582年，信长将森家旧领赐予兰丸，兰丸以18岁成为金山城主，同年5月，本能寺事变爆发，当时与信长同在本能寺的森兰丸与弟弟力丸一起战死，但事后明智军打扫战场却没有发现他的尸体。

森长可

1558-1584

森可成的次子，父亲死后成为金山城主（兄长森可隆之前已经战死），之后侍奉信长的儿子信忠。在织田家与武田家在战斗中表现勇猛，人称“鬼武者”，获得包括川中岛在内的北信浓四郡为封赏，本能寺之变后归属羽柴秀吉。1584年，秀吉在小牧长久手之战中派出森长可等人偷袭德川家康，但计划泄露，森长可被德川四天王中的神原康政和井伊直政夹击，战死。

森可成

1523-1570

原斋藤家臣，后改仕织田家，信长初期的重要将领，先后参加尾张平定、桶狭间奇袭等战况，并领封金山城主以防御稻叶山城东线。堺川之战后森可成驻守宇佐山城，负责防卫京都的重要任务。1570年，信长讨伐本愿寺，宇佐山城的大部分兵力前往支援，浅井、朝仓联军三分趁机会攻附近江，森可成以劣势兵力迎击，苦斗三天后被分割包围，壮烈战死。



Chapter 1

吉良大浜之战

难度度	★
出阵部队	1
限制时间	30:00
固定武将	织田信长
胜利条件	破坏敌军本阵
败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间

敌方部队	B 战场道具	A 特殊地点
敌方援军	村 村庄位置	E-1 事件引发点
我方部队	阵 敌我本阵	● 特殊区域
我方援军	★ 回复道具	→ 进攻路线

【史实战役】

天文十六年(公元 1547 年)末,以织田信长为大将(当然后面跟了 N 个老臣保驾)的织田军进攻今川家的三河吉良大浜城,但守军没有出战,信长在城下放了一把火以后就回到了那古野城,这是信长第一次出阵战斗,时年 13 岁。

【要点说明】

最初的一战,可在开始时选择使用合战指南来帮助战斗,也可以不看说明自己打。本战是熟悉练习兵种特技的最佳机会,可以先让敌部队发现自己,然后调整好队形开始蓄力,等对方冲过来到一定距离之后便可发动。注意绕开 A 点的箭楼,破坏其右侧的木栏通过。到达敌本阵前,从 2 号部队西南的山坡上对准两个部队冲下,注意不要被两支部队夹击。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	朝比奈秦朝	2	2300	中级枪足轻
2	三浦义就	2	1700	下级刀足轻
3	今川家组头	4	1700	下级刀足轻
4	今川家组头	4	1700	下级刀足轻

【获得道具】

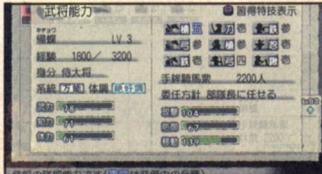
战场道具	入手地点
拘束の初歩	B 点
木制军配	C 点

奖励道具	评价
长卷骑马众	极
十文字枪	优

Chapter 2

犬山之合战

难度度	★
出阵部队	4
限制时间	30:00
固定武将	织田信长 森可成
胜利条件	击破织田信清部队
败北条件	我方任一部队败退/超过限制时间



【史实战役】

由于同时受到今川家和织田家的敌视,斋藤道三决定与织田家结盟,并将女儿归蝶嫁给比他大一岁的信长,同时密令归蝶看情势夺取织田家,归蝶著名的“如果他不是傻瓜,这把刀也许将刺向父亲你”就出自此时。归蝶出嫁在历史上和犬山一点关系没有,真正的犬山之战发生在信长基本平定尾张之后。

【要点说明】

建议第二支部队以前田利家为首,丹羽长秀护卫。如果观看说明的话,最开始只能操纵织田信长部队,待战场地图可用后,指挥前田利家队前往右上角 B 点取道具,顺便干掉 5 号部队。之后两队合流,在 C 点发生事件干掉 3、4 号后再一同前去左上角解决 1、2 号,最好先破坏对方的箭楼。

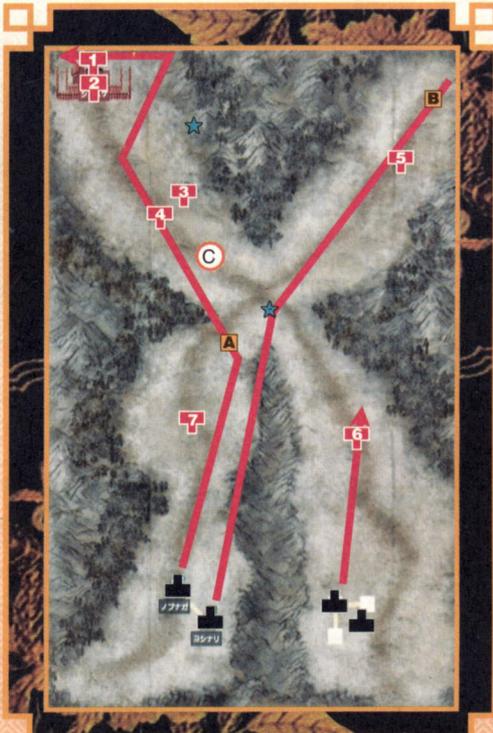
【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	织田信清	3	2600	世裡枪众
2	和田新助	2	1600	银杏穗枪众
3	中岛丰后	2	1600	键枪骑马众
4	织田广良	2	2000	丸木弓众
5	织田信安	2	2000	野武士众
6	织田信贤	2	1700	键枪骑马众
7	犬山众组头	2	1700	野武士众

【获得道具】

战场道具	入手地点
持国天の札	B 点

奖励道具	评价
国人の铠	极
银杏穗枪众	优



难易度	★	出陣部隊	3
制限時間	30:00	固定武将	织田信长
胜利条件	击破山口左马助部队		
败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间		



Chapter 1 赤冢之战

【史实战役】

1551年3月,信长之父织田信秀去世,信长在葬礼上著名的“撒灰行动”令大部分家臣极为不满。1553年4月,鸣海城城主山口左马助和儿子山口九郎次郎率先反叛,投靠今川家。山口军在赤冢布阵,信长只率领相当于对方一半的兵力前往讨伐,在激烈的近身后双方不分胜负收兵。之后山口父子放弃鸣海城逃向今川。

【要点说明】

首先指挥第二支部队到A点取道具,干掉7号,回头干掉8号,同时信长直走干掉11号,取得B点道具后到C点,引发藤吉郎援军出现,然后三支部队在敌人大兵集结之处会师,合力干掉这五支敌兵,再一同前往右上解决敌军总大将。注意藤吉郎兵力易受损,应及时给予回复。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	山口左马助	6	3300	键枪骑马众
2	山口九郎次郎	5	2700	野武士众
3	朝比奈泰朝	6	3000	中级枪足轻
4	三浦义就	6	2300	下级刀足轻
5	鹤殿长照	6	2400	下级弓足轻
6	横江孙八	5	2200	丸木弓众
7	饭尾兼连	6	2300	下级弓足轻
8	阿部元信	6	2400	下级枪骑马
9	山口家组头	4	1800	丸木弓众
10	山口家小头	4	1700	银杏穗枪众
11	山口家小头	4	1700	银杏穗枪众
12	木下藤吉郎	4	2100	野武士众
13	蜂须贺小六	4	2000	野武士众

【获得道具】

战场道具	入手地点
疾風の初歩	A点
信乐茶壺	B点
奖励道具	评价
左仓枪马僧兵	极
三锹形前立兜	优

Chapter 2 稻生之合战

【史实战役】

1556年8月,信长之弟织田信行和大将柴田胜家、林秀贞反叛,在清洲城附近的稻生原与信长军对垒。信长在兵力不足(实际上两边加起来不到3000人)情况下率几十名骑兵强攻柴田本阵,由于信长毕竟是双方名义上的主公,柴田军不敢对敌,很快崩溃,信行的其他部队也随之溃散,信行唯有投降。事后信长放过了柴田和林秀贞,但没有放过自己的弟弟。

【要点说明】

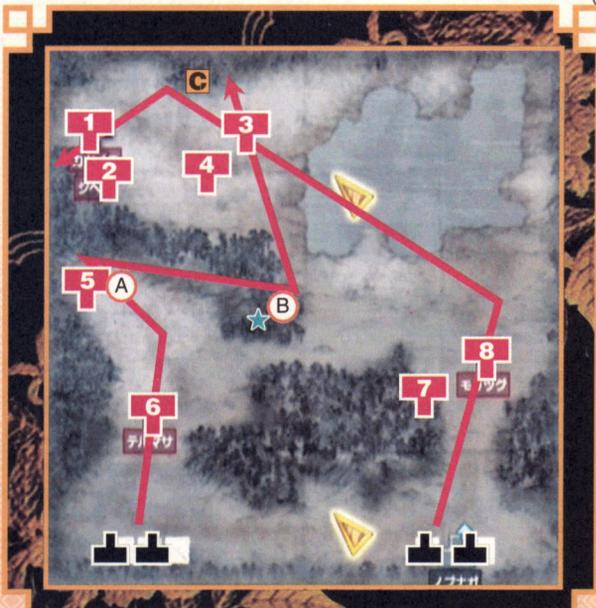
首先本关只有一个回复道具在B点,其次注意击破A点的泷川一益后可以收之,再次要小心隐藏在树林里射击的7号部队。二队会流后共同对付3、4号,再顺便到C点拿道具,然后分别对付1、2号。可以用“骂倒”来降低柴田部队的攻击力。

【敌方资料】

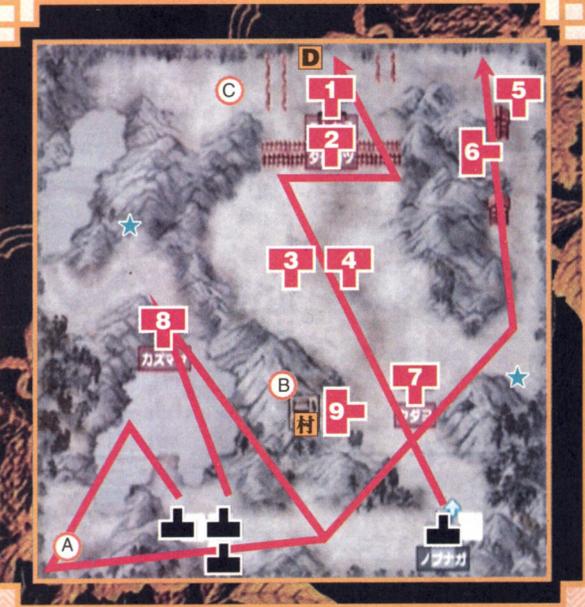
序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	柴田胜家	6	3300	键枪骑马众
2	吉田次兵卫	5	2200	银杏穗枪众
3	林秀贞	5	2900	丸木弓众
4	林美作	5	2600	键枪骑马众
5	泷川一益	4	1700	陆奥忍者众
6	毛受照昌	5	2100	键枪骑马众
7	津津木藏人	5	2400	丸木弓众
8	佐久间盛次	5	2100	野武士众

【获得道具】

战场道具	入手地点
金猪押军配	C点
奖励道具	评价
增长天の札	极
短弓骑马兵	优
归顺武将	
泷川一益	在A点击破5号



难易度	★	出陣部隊	4
制限時間	30:00	固定武将	织田信长
胜利条件	击破柴田胜家部队		
败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间		



Chapter 3 村木之战

难易度	★★	出阵部队	4
限制时间	30:00	固定武将	织田信长
胜利条件	击破松平元康部队		
败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间		

【实战战役】
1554年1月，今川军在村木筑城，攻击尾张的海野氏，信长率军救援。23日，信长军冒着风暴渡海到达战场，并于次日猛攻村木城，此役织田军首次大量使用铁炮，战况激烈，终于在傍晚将村木城攻克。此役信长身边小姓大部分战死。

【要点说明】
派第二部队前往A点，途中遭遇8号，解决后到A点访问民家，佐佐成政加入。注意访问B点村子后会得知松平军在C点埋下陷阱的情报，若要从C点经过最好贴着南侧山崖前进。另外还要小心设在右上方的两座箭楼。

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	【获得道具】	
1	松平元康	11	3000	中级枪足轻	战场道具	入手地点
2	本多忠胜	11	3000	上级枪骑马	铸铁镜	D点
3	酒井忠次	6	2900	中级枪骑马	奖励道具	评价
4	平岩亲吉	6	2000	下级弓足轻	沉勇の兜	极
5	神原康政	6	2000	下级枪足轻	沉香の数珠	优
6	鸟居元忠	6	1800	下级刀足轻	归顺武将	
7	大久保忠世	6	2100	下级刀足轻	佐佐成政	
8	石川数正	6	2900	中级弓足轻	访问地图左下A点民家	
9	松平家小头	5	1600	下级枪足轻		

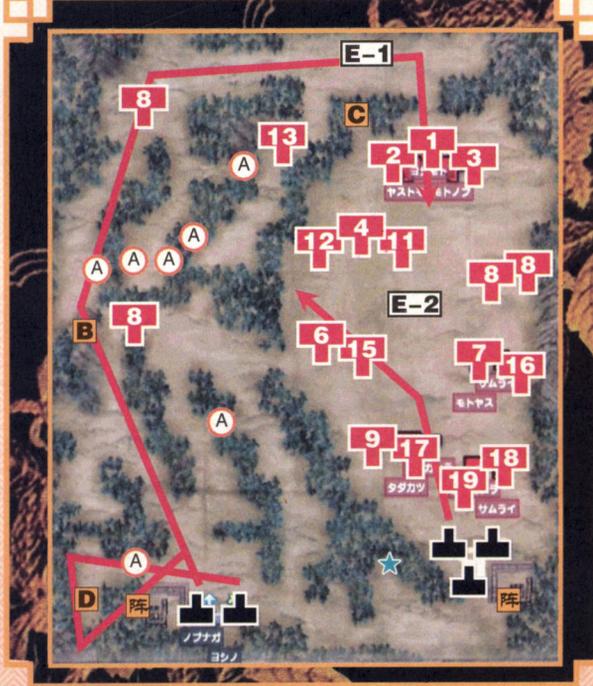
Chapter 4 桶狭间决战

【实战战役】
众所周知的奇袭战。1560年5月，今川率两万大军攻击尾张，清洲城只有几千人，眼见危在旦夕。5月19日，信长率6骑突然出城奔赴前线，家臣们得知后匆忙拼凑了两人赶上主君。午后1时，信长军赶到今川义元本阵驻扎的桶狭间，此时暴雨倾盆，信长马上发动突击，将义元斩杀于乱军之中，今川家自此衰落。

【要点说明】
由于是奇袭，因此在战场安排上比较特殊，限制时间也非常之短。合战开始时左侧所有的通路均被封闭，直到击破5、6、7、9、18任一部队，所谓的“恵みの雨”发生后才可打通所有A点的通路，1号义元队撤退到E-1处。从左侧绕到1号身后攻其不备，注意10号会逃到E-2，使奇袭失败，必须尽快解决。同时注意派队守护本阵，可失其一，不可失其二。

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	【获得道具】	
1	今川义元	8	3900	中级刀足轻	战场道具	入手地点
2	朝比奈泰朝	6	3000	中级枪足轻	大鹿毛	C点
3	内田元信	6	2900	中级枪骑马	云水の覚书	D点
4	饭尾兼连	6	2700	中级弓足轻	梓弓骑马众	B点
5	朝比奈重隆	6	2900	中级弓足轻	律仪者の兜	打倒松平元康
6	太原雪斋	8	3000	播磨弓僧兵	奖励道具	评价
7	松平元康	11	3600	中级枪足轻	狩衣風の铠	极
8	朝比奈信重	6	2500	中级枪足轻	左文字の打刀	优
9	本多忠胜	11	3400	上级枪骑马	归顺武将	
10	三浦义就	6	1500	中级刀足轻	太原雪斋	
11	今川家物头	4	2200	下级弓足轻	击破6号	
12	今川家物头	4	2200	下级弓足轻		
13	今川家组头	4	1700	下级刀足轻		
14	今川家组头	4	1700	下级刀足轻		
15	今川家待	4	2100	下级枪骑马		
16	松平家待	5	2200	下级枪骑马		
17	松平家物头	5	2200	下级弓足轻		
18	今川家待	4	2100	下级枪骑马		
19	今川家组头	4	1700	下级刀足轻		

难易度	★★★	固定武将	织田信长 吉乃
出阵部队	5	胜利条件	击破今川义元部队
限制时间	15:00	败北条件	我方全部本阵陷落/织田信长部队败退/超过限制时间



游戏中首次的评定出现在本章的开头,首先去打三场小合战,提高一下自己的等级,然后可以在2-1赤冢之战、2-2稻生之战和2-3村木之战这三场都能看到的普通合战之中任意选择两场,全部胜利后即可进入本章的重要合战——2-4桶狭间决战。战斗顺序为:

- 2-1 赤冢之战
- 2-2 稻生之战
- 2-3 村木之战
- 2-4 桶狭间决战

信长在稻生之战后可以收得柴田胜家这个得力臂助,同战还可收得泷川一益;在赤冢之战中则可收得木下藤吉郎和蜂须贺小六两人;在桶狭间决战可以收得吉乃和太原雪斋。

本章所要面对的主要敌人是今川义元,还有信长幼时的伙伴松平元康(即后来的德川家康),基本上没有什么难度,按部就班地打就行。



今川义元
駿府大名,政治和军事能力均属一流,爱好风雅。1560年率三万大军上洛,途中被织田信长奇袭,杀死在桶狭间。

Chapter 5 岩崎の反乱軍

难易度★★ | 出阵部队3 | 限制时间30:00
胜利条件 敌部队全灭 | 败北条件 我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	反乱军指导者	4	2000	下级枪骑马	大钉后立兜	地图右下
2	反乱军的家来	3	1500	下级弓足轻	奖励道具	评价
3	反乱军的家来	3	1500	下级弓足轻	ひすいの数珠	极
					腰巻	优

Chapter 6 小牧山の山賊

难易度★ | 出阵部队3 | 限制时间30:00
胜利条件 突破山賊首領部隊 | 败北条件 我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	山賊の首領	5	2200	健枪骑马众	野武士众	左上木岩东北
2-8	山賊の配下	4	1700	野武士众	奖励道具	评价
					櫻の发饰り	极
					打刀	优

Chapter 7 品野の謀叛軍

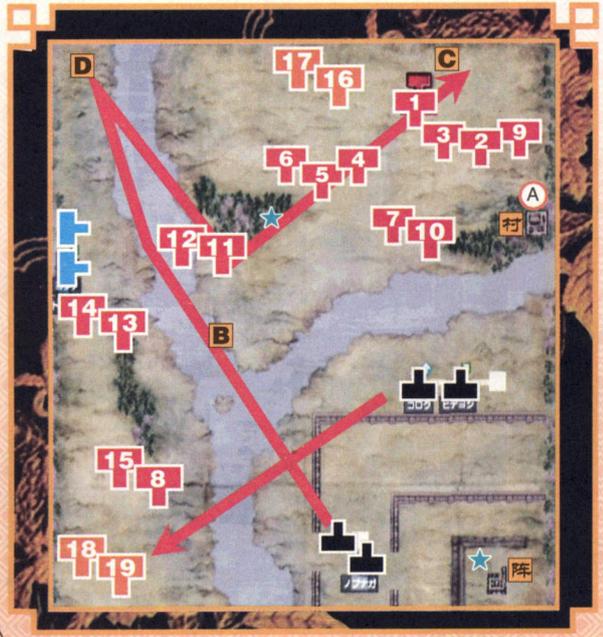
难易度★★★ | 出阵部队3 | 限制时间30:00
胜利条件 敌部队全灭 | 败北条件 我方本陣陷落/我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	謀叛軍の盟主	6	2300	健枪骑马众	多聞天の札	地图左数4格下数2格
2-5	謀叛軍の郎党	5	1600	下级刀足轻	奖励道具	评价
6-9	謀叛軍の郎党	5	1600	下级枪骑马	回復の初歩	极
					健枪骑马众	优

第三章 美濃攻略

決戦III

难易度 ★★★ | 出阵部队 6
限制时间 15:00 | 固定武将 织田信长 木下藤吉郎 蜂须贺小六
胜利条件 保护我方本陣/击败斋藤龙兴部队
败北条件 美濃陷落/织田信长部队败北



Chapter 1 墨俣防衛戦

1566年,信长挥师直指妻子归蝶的娘家美浓,欲在墨俣修筑据点,但柴田胜家等人均因斋藤军在筑城时的骚扰而无功返回。木下秀吉自告奋勇,他联络山賊首領蜂须贺小六协助防守,自己将木材沿河水顺流而下运到工地,连夜修筑,终于在一夜之间将据点完成,史称“墨俣一夜城”(说墨俣是“城”实在太抬举这个建筑工地了)。

在A点村子可获得美浓三入众与斋藤龙兴关系恶劣的情报。斋藤军会随着时间的推移而不断派出援军,我方的援军则要等到合战开始后9分钟才能登场。开始4分钟后,我方的一处栅栏会被破坏,敌军全体攻击力上升,我方只能等援军到达后攻击力才会上升,迅速开始反击。

【实战攻略】
【要点说明】
【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	斋藤龙兴	11	4300	中級枪足轻
2	斋藤利三	11	3600	中級枪骑马
3	不破光治	10	2700	下级弓足轻
4	氏家卜全	10	3500	中級枪骑马
5	安藤守就	10	3500	中級枪足轻
6	稻叶一铁	9	3200	辮舌襷枪众
7	竹腰光光	10	2700	下级枪骑马
8	日根野弘就	10	2700	下级枪足轻
9	斋藤家组头	9	2000	下级刀足轻
10	斋藤家小头	9	1900	下级弓足轻
11	斋藤家组头	9	2000	下级刀足轻
12	斋藤家物头	9	2200	下级枪足轻
13	斋藤家小头	9	1900	下级弓足轻
14	斋藤家物头	9	2200	下级枪足轻
15	斋藤家组头	9	2000	下级刀足轻
16	斋藤家侍	9	2600	下级枪骑马
17	斋藤家侍	9	2600	下级枪骑马
18	斋藤家物头	9	2200	下级枪足轻
19	斋藤家侍	9	2600	下级枪骑马

【获得道具】

战场道具	入手地点
回復の初歩	C点
鯉尾形兜	D点
唐津茶碗	B点

奖励道具	评价
副将の铠	极
帝釋天の札	优

归顺武将
稻叶一铁
击破6号

Chapter 2 木曾川之战

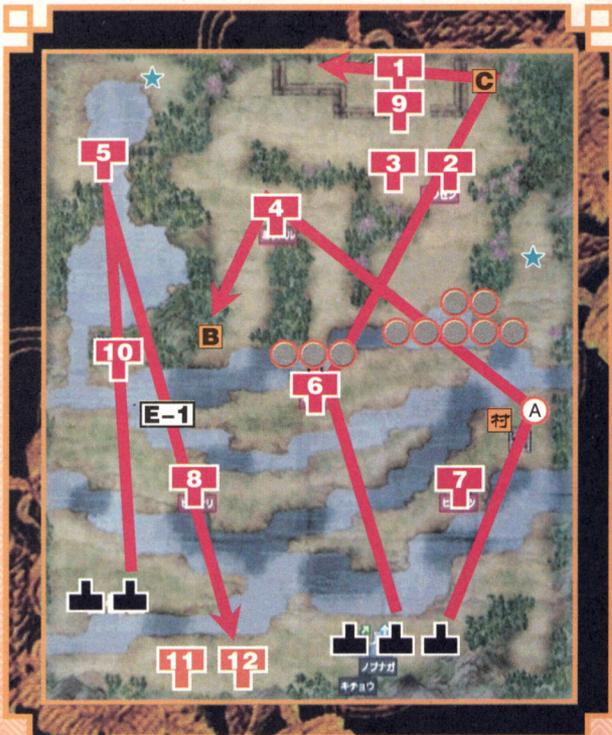
难易度	★★	出阵部队	5
限制时间	30:00	固定武将	织田信长 归蝶
胜利条件	击破斋藤龙兴部队	败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间

【史实战役】

真正意义上的犬山之战。1562年，信长的堂兄弟犬山城主织田信清联合斋藤龙兴反叛信长，因犬山地势重要，信长于6月率军渡过木曾川攻击，虽然一度攻入城内，终因损失过大撤退，随后信长在二之宫山筑城以监视犬山。第二年8月发生了竹中奇袭稻叶山事件，信长趁乱再度攻击犬山，信清不敌，逃往甲斐。

【要点说明】

当部队行进至E-1的一条线上时，敌军会用火封锁过河的路（红圆圈部分），到A点的村子处可知，在西北角河的上游有斋藤利三的军队在搞鬼。击破5号后火焰熄灭，可以过河。合战开始后5分钟，11、12号救援军出现，回头删灭后再将两支部队合流，一同去对付1号斋藤龙兴。



序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	斋藤龙兴	11	4300	中级枪足轻
2	氏家卜全	10	3500	中级枪骑马
3	安藤守就	10	3500	中级枪足轻
4	不破光治	10	2700	下级弓足轻
5	斋藤利三	11	3600	中级枪骑马
6	长井卫安	10	2500	下级弓骑马
7	竹腰尚光	10	2700	下级枪骑马
8	日根野弘就	10	2700	下级枪足轻
9	斋藤家物头	9	2200	下级枪足轻
10	斋藤家小头	9	1900	下级弓足轻
11	织田信清	9	3200	中级枪足轻
12	织田广良	8	2700	中级弓足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点
银鎧押军配	C点
长柄刀骑马众	B点

奖励道具	评价
镰枪骑马兵	极
知将の覚书	优

归顺武将	
お雪	两宝箱获得

【敌方资料】

Chapter 3 关之原突破战

难易度	★★★	出阵部队	4
限制时间	30:00	固定武将	织田信长 阿市
胜利条件	将阿市护送目的地	败北条件	织田信长部队败北/护送阿市失败/超过限制时间/时间

【史实战役】

成功夺取美浓的信长开始计划上洛的打算，此时被三好家和松永久秀夺权的将军足利义昭前来请求信长援助正合他意。为了顺利进京，信长决定与前进路上的强豪浅井家结盟，浅井家家主是年轻的浅井长政，为了表示诚意，信长将自己心爱的妹妹阿市嫁给了长政，并和浅井一起攻击六角家。清理了进京的障碍之后，信长和浅井长政一起进入京都。

【要点说明】

主要目的是把阿市(オイチ)部队护送送到左上角的C区域，而且本战有一个特殊人物——木下藤吉郎，他在本战中体调必为绝好调，且超过A线之后将会保持10分钟的攻击力上升的状态。本关有左右两条路线，无论选择哪条，敌军援军8、9号都会出现在该路线上。由于阿市的部队不会破坏障碍物，所以比较稳妥的办法是先由信长干掉5、10、2号，再和左侧部队合流向北，全灭敌兵后再破坏栅栏，送阿市安全抵达。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	斋藤龙兴	11	4300	中级枪足轻
2	氏家卜全	10	3500	中级枪骑马
3	安藤守就	10	3500	中级枪足轻
4	不破光治	10	2700	下级弓足轻
5	长井卫安	10	2500	下级弓骑马
6	日根野弘就	10	2700	下级枪足轻
7	斋藤利三	11	3600	中级枪骑马
8	百地三太夫	10	2500	中级忍者
9	音羽的城户	9	2400	中级忍者
10	斋藤家物头	9	2200	下级枪足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点
野太刀	B点
大激励の初歩	D点

奖励道具	评价
千代女の装束	极
长寿院栗毛	优

归顺武将	
蒲生氏乡	阿市的兵力不低于1600过关



Chapter 4 稻叶山城攻略战

难易度	★★★	出阵部队	4
限制时间	30:00	固定武将	织田信长 木下藤吉郎
胜利条件	击破斋藤龙兴部队	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间

【史实战役】

1563年8月，斋藤家主斋藤龙兴将美浓三人众之一的安藤守就以小罪囚禁，守就的女婿竹中重治以17人夺取稻叶山城救人，然后请罪隐退。信长趁机夺取犬山，直接面对稻叶山城，在正面进攻无法攻克后，成功策反了竹中和美浓三人众，斋藤家臣人心涣散，斋藤龙兴最后不得不开城投降，美浓由此落入信长之手，稻叶山城被改名岐阜。

【要点说明】

木下藤吉郎移动到A-1点时便会被传送至A-2，取得B点“白铜镜”后即可去战4、5号；信长队则要干掉7、8、9三支部队，随后击破箭楼，和藤吉郎队南北夹击6、10号。之后派藤吉郎前往3号竹中半兵卫处，接触后即可令其退兵并加入，二队合力将斋藤龙兴解决后过关。

【敌方资料】

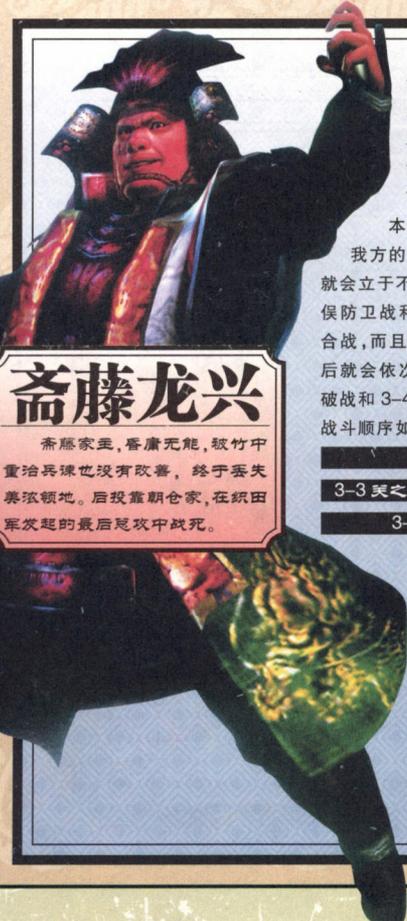
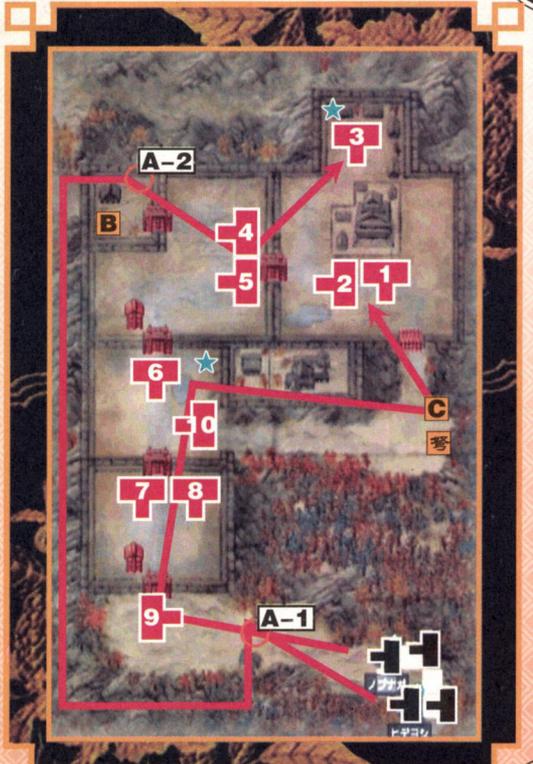
序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	斋藤龙兴	11	4300	中级枪足轻
2	斋藤利三	11	3600	中级枪骑马
3	竹中半兵卫	11	3200	重藤弓众
4	安藤守就	10	3500	中级枪足轻
5	不破光治	10	2700	下级弓足轻
6	氏家卜全	10	3500	中级枪骑马
7	日根野弘就	10	2700	下级枪足轻
8	日比野清实	10	2500	下级枪足轻
9	竹腰尚光	10	2700	下级枪骑马
10	斋藤家组头	9	2000	下级刀足轻

战场道具	入手地点
白铜镜	B点
守札后立兜	C点

奖励道具	评价
无赖汉の铠	极
小鸟丸	优

归属武将
竹中半兵卫

用藤吉郎与3号竹中半兵卫接触



斋藤龙兴

斋藤家主，昏庸无能，被竹中重治兵谏也没有改善，终于丢失美浓领地。后投靠朝仓家，在织田军发起的最后总攻中战死。

搞定了今川义元之后，信长与德川家康结成同盟，共同为统一天下而战，首先向美浓发起了进攻。信长为了得到近江·浅井长政的协助，将妹妹阿市嫁给了他。

本章的三场小合战都需要防守好我方的本阵，在这个前提下再去进攻就会立于不败之地。另外本章只有3-1墨俣防卫战和3-2木曾川之战这两场普通合战，而且只能选择其中之一来打，胜利后就会依次进入重要合战3-3关之原突破战和3-4稻叶山城攻略战，我们建议的战斗顺序如下：

- 3-2 木曾川之战
- 3-3 关之原突破战 3-1 墨俣防卫战
- 3-4 稻叶山城攻略战

在3-2后可以收得お雪，而如果选择3-1的话则可以收得稻叶一铁，在3-3之后可收蒲生氏乡，在3-4之后可收竹中半兵卫。从战斗方面来说，基本上没有什么难点，唯一需要注意的是3-3中的阿市部队，千万不要让他们冲得太过靠前，否则就会死得很惨，因为该部队根本就不受我方控制。

Chapter 5 国府の野盗

难易度★	出阵部队 4	限制时间 30:00
胜利条件	击破野盗的亲分部队	败北条件 我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	野盗的亲分	9	2600	恶党众
2-9	野盗的子分	8	1800	下级枪足轻
10-12	野盗的子分	8	2000	野武士众

战场道具	入手地点
信国的直枪	我方本阵西侧
伽罗の数珠	敌本阵西南侧

奖励道具	评价
华美な铠	极
唐冠形兜	优

Chapter 6 千种の一揆

难易度★★	出阵部队 4	限制时间 30:00
胜利条件	敌部队全灭	败北条件 我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	一揆の头目	10	2700	相模刀僧兵
2-7	一揆の从者	9	2000	野武士众
8-14	一揆の从者	9	2000	加贺枪僧兵

战场道具	入手地点
斗将の覚書き	我方本阵内
加贺枪僧兵	三个箭楼的第2,3个中间

奖励道具	评价
井户茶碗	极
相模刀僧兵	优

Chapter 7 神戸の谋叛军

难易度★★★	出阵部队 4	限制时间 30:00
胜利条件	敌部队全灭	败北条件 我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	谋叛军の盟主	11	2800	键枪骑马众
2-8	谋叛军の郎党	10	2100	重藤弓众
9-12	谋叛军の郎党	10	2100	恶党众

战场道具	入手地点
重藤弓众	地图右上角
大徳の兜	我方中间的本阵内

奖励道具	评价
青铜剑兵	极
菅枪骑马众	优



Chapter 1

胜龙寺合战

难易度	★★★★	固定武将	织田信长
限制时间	30:00	胜利条件	击破三好长连、三好政康、岩成友通部队
出阵部队	5	败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间

【史实背景】

历史上没有这场战斗，只是在本能寺之变后，明智光秀和羽柴秀吉交锋的山崎之战中，明智光秀以胜龙寺作为本阵驻地。

【要点说明】

合战一开始就先去 A 点村子打听情报，得知地图南端 A-1 处的森林可以通行，随后从 A-1 进入里道，可避免和大批敌军正面冲突；到达 B 点时，由于奇袭对敌军产生影响，敌部队暂时处于混乱状态，迅速干掉 4、5、6 号，向北冲入城内。队中有吉乃的情况下，最好迅速冲过敌三人众，访问 C 点村子，这样战后即可令南光坊天海加入。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	三好长连	13	4600	中级枪骑马	10	三好家小头	15	2600	中级枪足轻
2	三好政康	13	4100	中级刀足轻	11	三好家小头	15	2600	中级枪足轻
3	岩成友通	13	3900	中级铁炮足轻	12	三好家物头	15	1500	中级枪足轻
4	三好康长	12	3100	中级弓骑马	13	三好家物头	15	1500	中级枪足轻
5	安宅信康	12	3300	中级铁炮足轻	14	三好家小头	15	2600	中级枪足轻
6	十河存保	12	3300	中级枪足轻	15	三好家组头	15	1000	中级刀足轻
7	被原长房	12	2900	中级弓足轻	16	三好家组头	15	1000	中级刀足轻
8	三好政隆	12	3100	中级枪骑马	17	三好家组头	15	2900	中级刀足轻
9	三好家小头	15	2600	中级铁炮足轻	18	三好家组头	15	2900	中级刀足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归顺武将
大沉默の初歩	E 点	伏竹弓骑马众	极	南光坊天海
皆朱枪	D 点	本小札轂の铠	优	必须有吉乃出阵，我方部队访问 C 点村子，合战胜利后评定中加入

Chapter 2

多闻山之战

【史实背景】

1568 年 9 月，信长携将军足利义昭进京。此时松永久秀正被三好和筒井家围攻，趁势朝信长献上名茶器“九十九发茄子”和名刀“吉光”（不是铁拳里那个忍者），表示臣服，以此换得信长的援军。松永久秀的居城就在多闻山城。

【要点说明】

随意击破 6-9 号伪·松永久秀部队中的一支，真正的松永久秀便会在 E-3~E-5 区域中随机出现，同时 11 号敌援军岛左近也会出现。优先击破 6-9 号，注意可以访问 A 点的三个村子，可回复兵力或带有移动力上升 30 分钟的效果，还有就是要小心 B 区域的毒沼，最好可以快速通过。

【敌方资料】

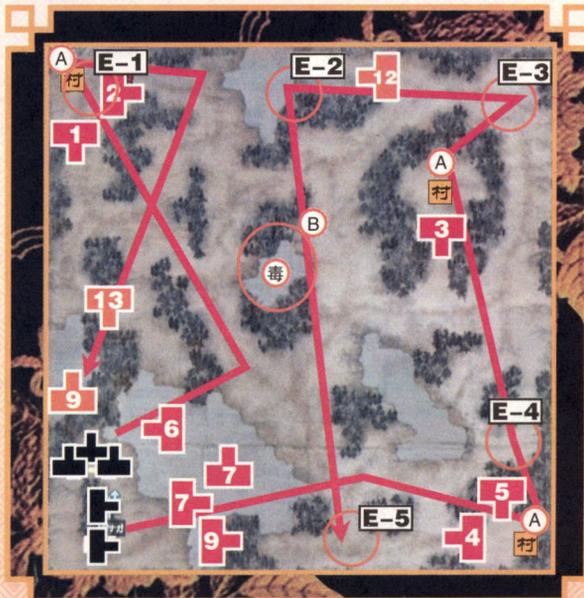
序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	松永久通	12	3200	大和刀众
2	高山右近	12	1500	国友铁炮众
3	松永长赖	12	4000	岛原枪骑马众
4	结城忠正	12	3000	安芸弓众
5	冈国高	12	3000	岛原枪骑马众
6	伪·松永久秀	12	1800	大和刀众
7	伪·松永久秀	12	1800	大和刀众
8	伪·松永久秀	12	1800	大和刀众
9	伪·松永久秀	12	1800	大和刀众
10	松永久秀	13	4900	山城刀众
11	岛左近	12	2300	岛原枪骑马众
12	伪·松永久秀	12	2400	大和刀众
13	伪·松永久秀	12	2400	大和刀众

【获得道具】

战场道具	入手地点
户隐流锁帷子	击破向北逃的伪久秀
百里黑	击破某个伪久秀

奖励道具	评价
蒨绘军配	极
枭雄の兜	优

归顺武将
岛左近
在 A 点击破 5 号
击破 6-9 号任一支部队后，11 号岛左近登场，击破之



Chapter 3 池田之战

难易度	★★★	固定武将	织田信长
限制时间	30:00	胜利条件	击破全部敌军本阵
出阵部队	6	败北条件	我方本阵陷落/织田信长部队败北/超过限制时间

【关卡攻略】

信长上洛之后，开始攻击周围势力，尤其是靠近京都的摄津势力，当三好家被织田军打败后摄津各城更是危若累卵。池田家家主池田胜正坚持抵抗，但最后终于在织田大军威压下降服。此时的荒木村重作为池田家的家臣一起投降，但他本人并非亲信长派，而是偏向三好家。

【要点说明】

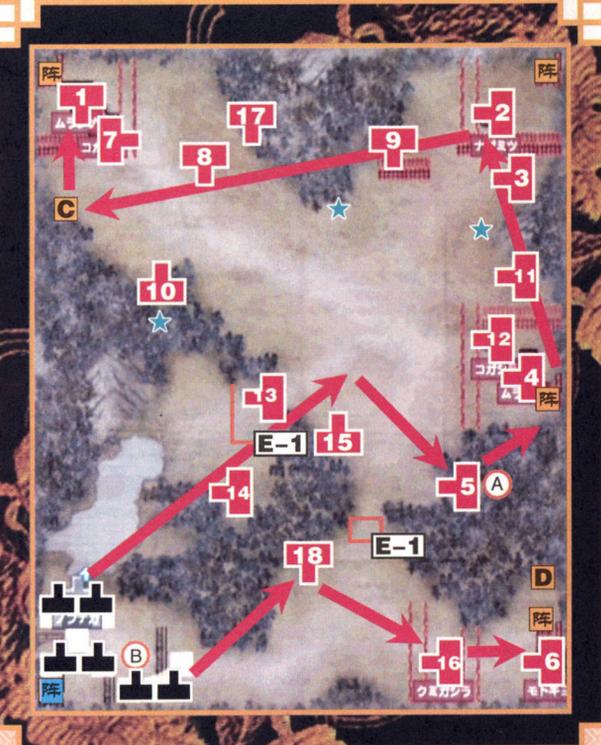
本战我方分成三支部队，一支北上，一支东进，一支守阵，注意三点：1. 部队到达E-1处，敌军3、8、11号将会向我方本阵前进；2. 击破东南角的敌本阵后，敌18号援军中川清秀出现，距离我方本阵很近，最好给守阵部队配置射击的兵种，可在B点拒敌于木栅之外；3. 破坏西北角的栅栏后，敌援军17号荒木平太夫出现。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	荒木村重	13	4900	越中枪众	10	荒木家组头	15	2100	大和刀众
2	盐河长清	12	3600	国友铁炮众	11	荒木家物头	15	1400	相模枪众
3	入江春景	12	3600	大和刀众	12	荒木家小头	15	1300	国友铁炮众
4	荒木村次	12	3200	相模枪众	13	荒木家物头	15	1500	相模枪众
5	藤部半藏	12	2900	纪伊忍者众	14	荒木家组头	15	1200	大和刀众
6	荒木元清	12	3200	岛原枪骑马众	15	荒木家组头	15	1600	大和刀众
7	荒木家小头	15	1700	国友铁炮众	16	荒木家组头	15	1700	大和刀众
8	荒木家组头	15	1700	大和刀众	17	荒木家太夫	12	2200	相模枪众
9	荒木家小头	15	1300	国友铁炮众	18	中川清秀	12	2100	相模枪众

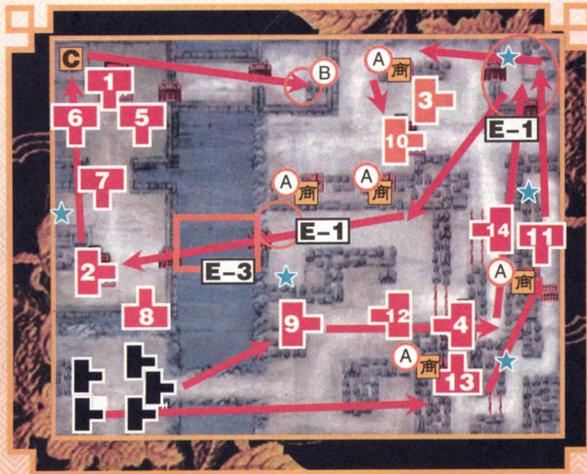
【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归属武将
荣螺形兜	D点	则重的助差	极	服部半藏
鸟銃众	C点	大疑心の初歩	优	位于右下敌阵与其北边敌阵中间的窄路上，击破之



Chapter 4 界攻略战

难易度	★★★★★
出阵部队	5
限制时间	30:00
固定武将	织田信长
胜利条件	击破アマリア、桑原孙市、百地三太夫、斋藤龙兴部队
败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间



【关卡攻略】

界港位于濑户内海西岸，以对外贸易、刀剑、织衣物、漆器和枪支生产闻名日本，豪商组织起独立的管理机构，征召佣兵，统一向封建大名交涉和缴纳赋税，把这里变成了一座自由都市。1568年，织田信长击败名义上统治界的三好氏，下令界的管理机构交出矢钱三万贯，遭到拒绝。信长遂准备动用武力征服，界联合另一自由都市平野合兵抵抗。1569年，织田信长用武力和政治双重重力终于使界屈服，而干宗易、今井宗久等豪商也成为了织田家的助力。

【要点说明】

本战场上有五个商人宅(A点)，可以像栅栏一样被破坏，之后可能会得到道具或回复等物。首先让两支部队兵分两路，一支先到E-1处获取情报，一支再去东北角的E-2处打破城门进入城内，之后即可通过E-3的水门。面对敌总大将时，先去右侧的B点打听情报，过关后可收得サンゼス。另外，和3号百地三太夫交战时，10号音羽の城戸就会出现，注意不要被偷袭击破。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	アマリア	14	5100	カダラ刀兵	棒火矢众	击破商人宅
2	斋藤龙兴	16	4500	相模枪众	无赖汉の兜	击破商人宅
3	百地三太夫	14	3400	上级忍者	火運の初歩	C点
4	杂贺孙市	14	4000	中級铁炮足轻		
5	トマス	13	3900	アネラス刀兵		
6	ヨアキム	13	3900	ナルナル銃兵		
7	ディエゴ	13	3900	アネラス刀兵		
8	斋藤利三	16	3700	岛原枪骑马众		
9	土桥守重	13	3400	中級铁炮足轻		
10	音羽の城戸	13	2800	中級忍者		
11	冈吉正	13	3200	中級铁炮足轻		
12	杂贺众小头	13	2500	中級铁炮足轻		
13	杂贺众小头	13	2500	中級铁炮足轻		
14	杂贺众小头	13	2500	中級铁炮足轻		

【获得道具】

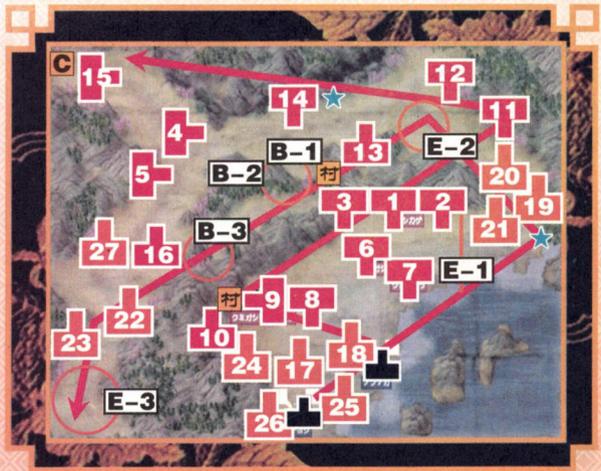
战场道具	入手地点
棒火矢众	击破商人宅
无赖汉の兜	击破商人宅
火運の初歩	C点

奖励道具	评价
天目茶碗	极
金剛樹の叢珠	优

归属武将
サンゼス
从敌本阵向东打破两扇门，到B点接触发光物

Chapter 5 越前进攻战

难易度	★★★★	固定武将	织田信长 羽柴秀吉
限制时间	30:00	胜利条件	先·击败朝仓义景部队 后·织田信长部队撤退到 E-3
出阵部队	6	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间



战场道具	入手地点	奖励道具	评价
天明茶釜	先到 A 点再到 B-1 点取得	大回复的初歩	根
吕宋茶釜	击破浅井长政	膝丸の兜	优
铸铁八花镜	C 点	归顺武将	
		福岛正则	保证秀吉不战败过关

【战场道具】

【实战攻略】

1570年，足利义昭不满信长独断，秘密联络其他大名发动“信长包围网”，信长决定先发制人。4月，信长率大军北上攻击越前朝仓家，一路上势如破竹，眼看要打到朝仓家居城一乘谷，但朝仓家与浅井家素有渊源，浅井长政在父亲和家臣双重压力下无奈决定对信长开战。4月27日晚，阿市派密使紧急报告了长政起兵的消息，后方起火的信长在少数侍卫保护下撤回岐阜，而羽柴秀吉和德川家康则拼死殿后，这场撤退就是著名的金崎撤退战。

【要点说明】

信长部队向北对付 6,7 号，秀吉则去访问 A 点的村子，得知可以从邻村 B-1 处通过 B-2 到 B-3 抄近道逃走。当与 1 号朝仓义景战斗并到达 E-1 线时，敌援军 17,18,24 号出现，到达 E-2 线时 19-21 号浅井长政部队便会出现，该援军会回复三次，第一次为全回复，第二次回复 3000，第三次回复 1000，总兵力为 13000！没有十足的把握的话最好用“疾风”加速冲到 E-3 脱出。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	朝仓义景	16	5000	中級弓足轻
2	朝仓景镜	13	3900	中級弓骑马
3	朝仓景隆	13	3900	中級枪骑马
4	鱼住景国	13	3400	中級枪足轻
5	真柄直隆	13	3200	中級刀足轻
6	朝仓家物头	17	3300	中級弓足轻
7	朝仓家组头	17	3100	中級刀足轻
8	朝仓家小头	17	2800	中級弓足轻
9	朝仓家组头	17	3100	中級刀足轻
10	朝仓家小头	17	2800	中級弓足轻
11	朝仓家组头	17	3100	中級刀足轻
12	浅井家组头	17	3100	中級刀足轻
13	浅井家组头	17	3100	中級刀足轻
14	朝仓家物头	17	3300	中級枪足轻

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
15	浅井家物头	17	3300	中級枪足轻
16	浅井家组头	17	3100	中級刀足轻
17	赤尾清纲	13	3900	中級枪足轻
18	雨森弥兵卫	13	3600	中級弓骑马
19	浅井长政	16	5000	中級枪骑马
20	远藤直经	13	3200	中級刀足轻
21	海北纲亲	13	3900	中級枪足轻
22	斋藤龙兴	16	4500	相模枪众
23	斋藤利三	16	3700	鸟原枪骑马众
24	浅井家物头	17	3300	中級枪足轻
25	浅井家组头	17	3000	中級枪足轻
26	浅井家物头	17	2000	中級枪足轻
27	浅井家物头	17	2000	中級枪足轻

Chapter 6 茨木の野盗

难易度	★★	出阵部队	4	限制时间	30:00
胜利条件	击败野盗の森分部队 败北条件 我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间				

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	野盗の森分	12	2900	世徳枪众		地图左上
2-14	野盗の子分	11	2200	银杏枪众		鸟帽子形兜 一掃箭楼中右上方的里面

【敌方资料】

【战场道具】

Chapter 7 饭盗山の山贼

难易度	★★	出阵部队	4	限制时间	30:00
胜利条件	击败山贼の首領部队 败北条件 我方部队全灭/超过限制时间				

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	山贼の首領	13	3400	大崎枪骑马兵	落雷の初歩	地图右下角
2-13	山贼の配下	12	2200	恶党众	钩镰刀	落雷の初歩的里面,看不到宝箱

【敌方资料】

【战场道具】

Chapter 8 交野の一揆

难易度	★★★★	出阵部队	4	限制时间	30:00
胜利条件	击败一揆の脱目部队 败北条件 我方部队全灭/超过限制时间				

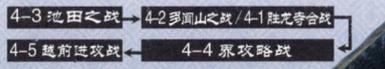
序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	一揆の头目	14	3000	荒武者众	补刀兵	地图右下角
2-12	一揆の从者	13	2300	补刀兵	弓胎弓众	河北岸最东侧
13-16	一揆の从者	13	2300	弓胎弓众		

【敌方资料】

【战场道具】

信长在前将军的弟弟足利义昭的邀请之下上洛，实际上成为了新的将军，但是足利义昭害怕自己的权势被信长所占，又邀请朝仓义景等人来对付信长，同时信长的小舅子浅井长政也倒戈相向，背叛了信长。

本章的三场小合战难度依然很低，是练级的好机会，同时注意收集战场及奖励道具就行，不需要投入太多精力。普通合战方面，本章共有三场，分别是 4-1 胜龙寺之战、4-2 多闻山之战和 4-3 池田之战，只能从其中选择两场进行战斗，胜利两场后即可依次进入重要合战 4-4 界攻略战和 4-5 越前进攻战，具体战斗顺序为：



明智光秀将在第四章开始后加入我方，4-3 后可收得服部半藏，4-2 后可收得岛左近，4-1 后可收得南光坊天海，以上三场战斗之一均可收得荒木村重，此人到第八章后就会叛变。4-4 之后可收得アマリア和サンゼス，4-5 后可收得福岛正则。一定要去击破 4-3 的服部半藏，很强，很强……4-2 中记得打倒所有的伪·松永久秀以获得全部道具，4-4 记得让吉乃上阵，然后派一支速度快的部队从右侧突袭。

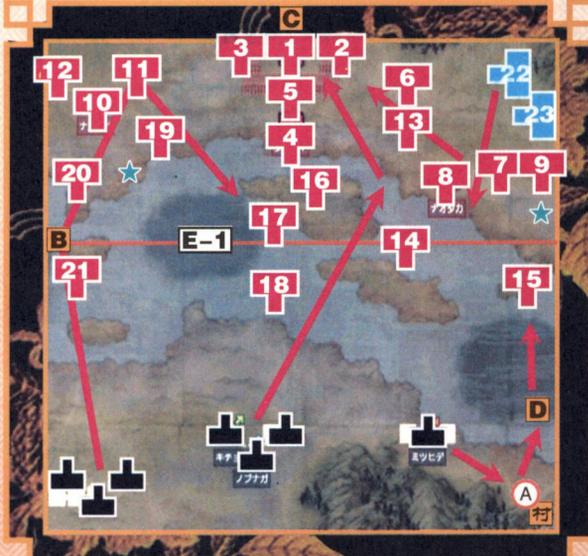


松永久秀

战国武将中“反复无常”的代名词，阴谋狡诈，曾三次背叛织田信长，最后终于激怒信长，在织田军的猛攻下自杀。

Chapter 1 姊川决战

难易度	★★★★	固定武将	织田信长 归蝶 明智光秀
限制时间	30:00	胜利条件	击破浅井长政、朝仓义景部队
出阵部队	7	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间



【史实战役】

从浅井、朝仓夹击中缓过劲的信长开始了报复。1570年6月，织田军一万五千攻击浅井家，德川家康也率三河军团五千人协助，浅井长政见兵力悬殊，闭门不出，并请求朝仓家增援，不料朝仓军只派了八千人。26日，包围了横山城的信长军与浅井、朝仓联军在姊川对阵，朝仓军首先遭遇三河军团，浅井则直扑织田部队，一度逼近织田信长本阵；信长关键时刻命令横山的援军支援德川，自己则用本阵对抗浅井，果然朝仓军率先崩溃，腹背受敌的浅井军不得不退出战场，输掉了这场关键战役。

【要点说明】

首先从A点的村子可以得知朝仓部队不如浅井部队强的情报。敌军13-21号部队从合战开始后便会向南移动，打倒他们之后还会不断再生，所以本战可轻松在“击破兵士数”一项获得100分。当我方部队越过E-1线后，我方援军22号德川家康和23号本多忠胜就会出现，先合力干掉1号朝仓义景，再一起对付10号浅井长政，这样他的部队就会失去回复能力。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	朝仓义景	17	5900	上级弓足轻	13	朝仓家组头	17	1500	中级刀足轻
2	朝仓景健	16	4200	中级弓骑马	14	朝仓家物头	17	1500	中级枪足轻
3	朝仓景健	16	4200	中级枪骑马	15	朝仓家物头	17	3000	中级枪足轻
4	斋藤龙兴	17	4400	中级枪足轻	16	浅井家组头	17	1500	中级刀足轻
5	斋藤利三	17	3600	中级枪骑马	17	浅井家组头	17	1500	中级刀足轻
6	鱼住兼国	16	3700	中级枪足轻	18	朝仓家组头	17	1500	中级刀足轻
7	远藤直经	16	3500	中级刀足轻	19	浅井家物头	17	1500	中级枪足轻
8	真柄直隆	16	3500	中级刀足轻	20	浅井家物头	17	1500	中级枪足轻
9	海北纲亲	16	4200	中级枪足轻	21	朝仓家组头	17	1500	中级刀足轻
10	浅井长政	17	5900	上级枪骑马	22	德川家康	16	5000	中级枪足轻
11	雨森弥兵卫	16	4000	中级弓骑马	23	本多忠胜	16	4000	中级枪骑马
12	赤尾清纲	16	4200	中级枪足轻					

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归顺武将
沉勇の鎧	D点	兵法の狼意	极	加藤清正 秀吉生存
小云雀	C点	来国光の枪	优	
鸟銃骑马众	B点			

Chapter 2 垂井の野盗

难易度	★★★	出阵部队	5	限制时间	30:00
胜利条件	击破野盗の亲分部队		败北条件	我方部队全灭/超过限制时间	

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	野盗の亲分	15	3400	千鸟枪众	丹波忍者众	右下本阵的东侧
2-14	野盗の子分	14	2600	荒武者众	朱涂前绘军配	敌本阵内部
15-18	野盗の子分	14	2600	重藤弓众	奖励道具	评价
					千鸟枪众	极
					ペルベル马兵	优

Chapter 3 北方の一揆

难易度	★★★★	出阵部队	5	限制时间	30:00
胜利条件	全灭敌方部队		败北条件	本阵及全部箭楼陷落/我方部队全灭/超过限制时间	

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	一揆の头目	16	4000	相模枪众	木挽黑贼众	地图左上
2-16	一揆の从者	15	2700	石工黑贼众	阿弥陀様の守り	全部箭楼保存
					奖励道具	评价
					方天戟	极
					相模枪众	优

Chapter 4 大森の反乱军

难易度	★★★★	出阵部队	5	限制时间	30:00
胜利条件	击破反乱军指挥者的部队		败北条件	我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间	

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	反乱军の指挥者	17	4100	大筒枪骑马众	つげの数珠	我方本阵西北
2-16	反乱军の家来	16	2800	世禮枪众	鸟毛植兜	地图中央略向西南的山下面
					奖励道具	评价
					三日月茶壺	极
					大筒枪骑马众	优

合战开始后让明智光秀取得右侧河流中的道具，随后就基本上可以不用理他了，让左侧部队去取左上道具，以信长部队作为主要的攻击力量即可。



浅井长政

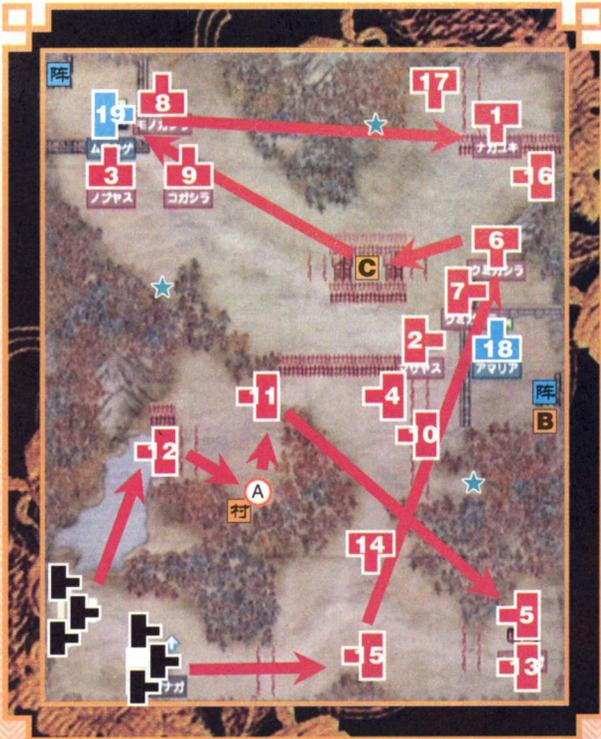
年轻有为的浅井家主，深得信长赏识，并迎娶信长的妹妹阿市。后因父亲和家臣压力对织田家宣战，兵败后自杀。

朝仓义景

朝仓孝景之子，越前大名。1570年，朝仓、浅井联军在姊川被织田、德川联军击败；1573年信长攻克一乘谷，他自焚而死。

Chapter 1

野田福島之战



难易度	★★★★★	固定武将	织田信长 アマリヤ 荒木村重
出阵部队	6	胜利条件	击破三好长造、三好政康、岩成友通部队
限制时间	30:00	败北条件	我方本阵陷落/织田信长部队败北/超过限制时间

〔实战战役〕
1570年8月，趁着信长忙于应付浅井、朝仓，老对头三好家和斋藤龙兴在本愿寺、浅井、朝仓协力下在野田、福岛举兵。26日开始，反击的织田军大量铁炮轰击野田城、福岛城和石山本愿寺，本愿寺的杂贺众虽以铁炮对射令织田军无法前进，野田、福岛两城却抵挡不住，正当信长意图因死敌军时，浅井、朝仓联军攻入南近江，并导致森可成等将领阵亡，织田军只得撤退。

〔要点说明〕
本战以保卫两个本阵为重，合战开始时，信长队不从右侧走，和第二支部队共同北上对付11、12，由二队牵制敌军，自己去解18号之围。当破坏了地图中央的栅栏之后，5、13~15号部队便会向我方部队移动，一支部队和18号留守本阵，另一支则要赶去左上角协助19号荒木村重。干掉1号后，16、17号援军便会登场，都解决后即可过关。

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	10	三好家组头	15	2900	中級刀足轻
1	三好长造	21	3700	上级枪骑马	11	三好家小头	15	2600	中級铁炮足轻
2	十河存保	18	4500	上级枪足轻	12	三好家组头	15	1700	中級刀足轻
3	安宅信康	18	4500	上级刀足轻	13	三好家组头	15	2900	中級刀足轻
4	三好政隆	18	4200	上级枪骑马	14	三好家组头	15	1700	中級刀足轻
5	三好康长	18	4200	上级号骑马	15	三好家小头	15	2600	中級铁炮足轻
6	三好家组头	15	2900	中級刀足轻	16	三好政康	21	3300	上级刀足轻
7	三好家组头	15	2900	中級刀足轻	17	岩成友通	21	3000	上级铁炮足轻
8	三好家物头	15	3100	中級枪足轻	18	アマリア	17	3000	カガラ刀兵
9	三好家小头	15	2600	中級铁炮足轻	19	荒木村重	17	3100	越中枪众

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归顺武将
根来铁炮众	C点	矢括礼扇の巻	极	ぎん千代
丹波くノ一众	B点	壁の杖	优	操作归顺前往A点的村子

Chapter 2

多闻山攻防战

〔实战战役〕

1572年，接到将军义昭讨伐令的武田信玄入侵三河，松永久秀趁机叛离信长投靠武田。不料第二年信玄去世，信长军开始反扑，先后击败浅井、朝仓和三好家，松永久秀见势不妙献出多闻山城再度投降，出乎意料的得到了信长的宽恕，但多闻山城则被信长分封给了明智光秀。

〔要点说明〕

合战一开始，敌人大军便会向我方两个本阵移动，因此在军议时注意分配兵力，三支部队当中，有两支留守本阵，另一支做游击队。小心A区的毒沼；到B点打倒可儿才藏可收之。到达E-1、E-2、E-3时，敌18、19、21号援军分别出现；击破两个敌阵后，敌17、20号援军出现，需速回防，都干掉后再去解决剩下的敌阵。

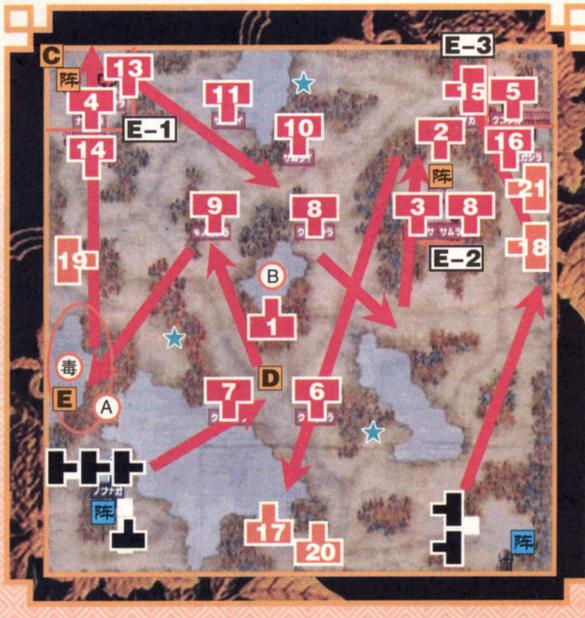
〔敌方资料〕

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	11	松永家侍	15	3400	石工黑贼众
1	可儿才藏	19	5400	宝殿院流枪众	12	松永家侍	15	3400	石工黑贼众
2	奥田忠高	18	4200	大筒枪骑马众	13	松永家物头	15	2000	相模枪众
3	结城忠正	18	3400	木挽黑贼众	14	松永家侍	15	2100	石工黑贼众
4	松永长藤	18	4800	大筒枪骑马众	15	松永家物头	15	2100	相模枪众
5	阿国高	18	3700	木挽黑贼众	16	松永家组头	15	3100	大和刀众
6	松永家组头	15	3100	大和刀众	17	松永久通	18	5100	山城刀众
7	松永家组头	15	2000	大和刀众	18	高山右近	18	3700	根来铁炮众
8	松永家组头	15	3100	大和刀众	19	松永久秀	20	6000	美浓刀众
9	松永家物头	15	3400	相模枪众	20	松永家侍	15	3400	石工黑贼众
10	松永家侍	15	3400	石工黑贼众	21	松永家侍	15	3400	石工黑贼众

〔获得道具〕

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归顺武将
熊头形兜	D点	井上流铁炮众	极	可儿才藏 到B点击破之
俵雲天の腰巻	E点毒沼中	纪伊くノ一众	优	
上人の训戒众	C点			

难易度	★★★★★	出阵部队	6
限制时间	30:00	固定武将	织田信长
胜利条件	击破全部敌军本阵		
败北条件	我方全部本阵陷落/织田信长部队败北/超过限制时间		



Chapter 3 佐和山攻防战

难易度	★★★★★	出阵部队	7
限制时间	30:00	固定武将	织田信长 アマリヤ
胜利条件	击破朝仓义景部队	败北条件	我方本阵险落/织田信长部队败北/超过限制时间

【实战战役】

1571年7月，刚经历第一次长岛惨败的信长策反了近江的朽木氏，8月信长从岐阜出兵，直指南近江的一揆势力。26日，织田军占领佐和山城，向南近江进兵，攻陷志村城；9月2日，又攻陷了一揆众的据点金崎城。至此信长粉碎了南近江的一揆势，保证了进出坂本的通道，为日后攻击比睿山做好了准备，同时也确保了南近江不在浅井、朝仓的势力之内。

【要点说明】

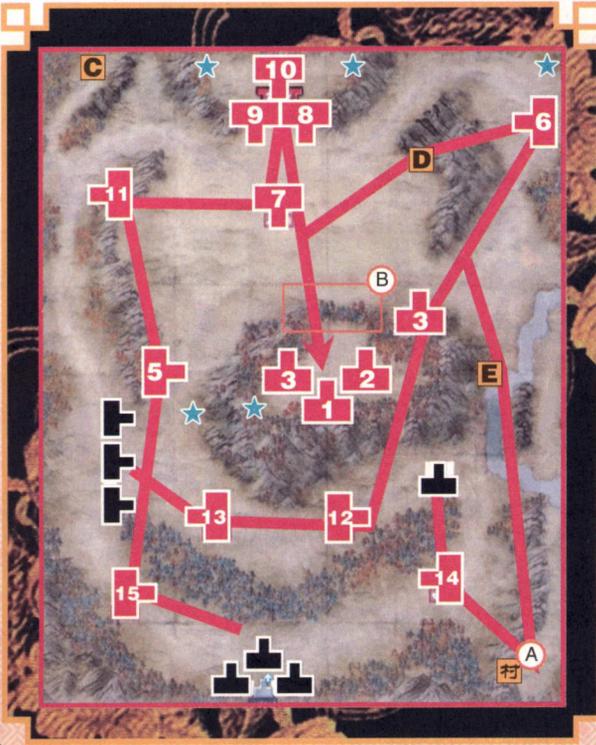
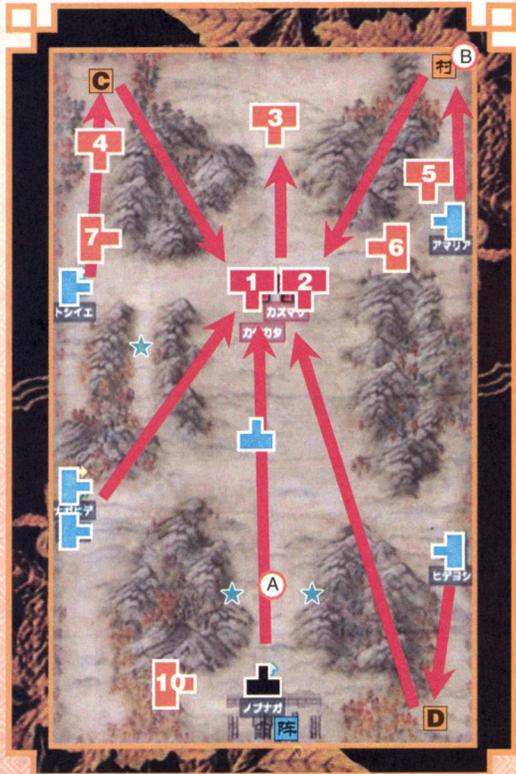
开场时我方只有两支部队，敌方也只有1、2两支，敌军的出现顺序为1、2→6、7→11→4、5、9→3、8、10，我方援军可在军议时自由选择，出现顺序为：打倒敌1、2号→12，打倒6、7号→13，打倒11号→14，打倒4、5、9号→15、16，若我军有被击破的部队，则援军会提前登场。小心后来出现的10号斋藤龙兴，不要让他攻破我方本阵。注意利用A点的地形。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	鱼住景固	18	4500	上级刀足轻
2	朝野员昌	18	4500	上级刀足轻
3	朝仓义景	20	6400	上级弓足轻
4	浅井长政	20	6400	上级枪骑马
5	赤尾清纲	18	5100	上级铁炮足轻
6	朝仓景健	18	5100	上级枪骑马
7	前波吉继	18	4200	上级铁炮足轻
8	斋藤利三	21	4500	上级枪骑马
9	雨森弥兵卫	18	4800	上级弓骑马
10	斋藤龙兴	21	5500	上级枪足轻
11	朝仓家物头	17	3300	中级枪足轻

战场道具	入手地点
落雷の极意	C点
透视镜	D点
奖励道具	评价
マッチ銃马兵	极
信义の兜	优
归顺武将	
おつね	
部队中有前田利家的情况	
下访问B点村子	

【获得道具】



Chapter 4 三河决战

难易度	★★★★★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	7	胜利条件	击破武田信玄部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间

【实战战役】

1572年11月，武田信玄率三万大军上洛，德川家康首当其冲，朝信长紧急求援，正在为信长包围网头痛的织田信长只能派出三千兵力支援。但信玄绕过家康驻防的浜松城直插三河，为避免老巢被端，家康冒险追赶武田军，想要与三河、尾张夹击对手。12月22日，德川军追赶到三方原，却发现武田军已严阵以待，天下闻名的赤备骑兵瞬间将德川织田联军吞没，家康孤身逃回浜松。次年，武田病逝，才让德川和织田松了口气。

【要点说明】

本战是游戏当中数一数二的10星级难度的合战，开始时可以看到位于地图北端的10号武田信玄，但通过访问A点村民可知，10号是信玄的替身——影武者。击破10号后，B区域的森林消失，露出真正的武田信玄之所在，同时援军16、17号出现。最好先把外国的全部部队都消灭再集中对付中间的1、2、3号。

【敌方资料】

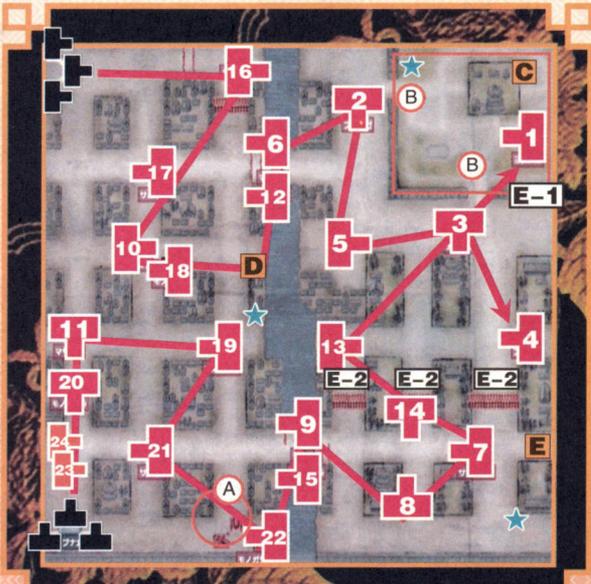
序号	武将名	等级	士兵数	兵种
9	武田信廉	20	5700	上级弓骑马
10	影武者·武田信玄	18	6000	精锐枪骑马
11	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
12	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
13	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
14	武田家物头	18	3900	上级弓骑马
15	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
16	武田胜赖	20	7600	精锐枪骑马
17	山县景景	20	6800	精锐枪骑马

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归顺武将
諏访神の军配	D点	菩提树の数珠	极	快川细喜
扩子后立兜	E点	偃月刀	优	过关后自动加入
孙子	击破2号高板昌信			
木曾枪马僧兵	C点			

Chapter 5 京洛之战

难易度	★★★★★	预定武将	织田信玄
出阵部队	6	胜利条件	击破足利义昭部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信玄部队败北



【实战攻略】

1573年2月，足利义昭听到三方原战事的消息后公开与信长反目（他就没有听到信玄挂掉的消息），4月信长率军包围义昭的二条御所，义昭不得已请朝廷调停才让信长撤兵。7月3日，义昭又耐不住性子，在积岛城起兵笼城。早有准备的信长立刻出兵，于18日攻陷积岛城，将足利义昭两岁的儿子扣为人质，把义昭本人流放，室町幕府正式灭亡。

【要点说明】

首先注意A点的两门大炮，可以躲过其射击到跟前来破坏。小心6号杂贺孙市的铁炮射击，不防御的话会造成很大伤害。敌军10、11、18号部队会内讧，各自会损失1000左右的兵力，可趁机一网打尽。我方部队越过E-2线后，敌23、24号援军出现，我军接近4号部队时，对方会逃跑。从B门进入E-1区域后，弱智足利义昭会将城门封闭来受死。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	足利义昭	21	6500	上级刀足轻	13	足利家物头	20	5200	重装步兵
2	一色藤长	21	5500	上级弓足轻	14	伊贺众组头	23	3000	上级忍者
3	三好长逸	21	6500	上级枪骑马	15	足利家物头	20	4100	上级刀足轻
4	细川藤孝	21	5500	上级弓骑马	16	足利家物头	20	600	上级刀足轻
5	家原卜传	21	6200	新当流刀众	17	足利家侍	20	2000	上级弓骑马
6	杂贺孙市	21	5200	根来铁炮众	18	足利家物头	20	4100	上级刀足轻
7	百地三太夫	21	5200	伊贺忍者众	19	足利家物头	20	2600	上级刀足轻
8	香羽の城户	20	4000	上级忍者	20	足利家物头	20	1200	上级刀足轻
9	冈吉正	20	4200	根来铁炮众	21	足利家侍	20	2000	上级弓骑马
10	岩成友通	21	5500	上级铁炮足轻	22	足利家物头	20	2600	上级刀足轻
11	三好政康	21	5900	上级刀足轻	23	斋藤龙兴	21	5500	上级枪足轻
12	足利家物头	20	4100	上级刀足轻	24	斋藤三兴	21	4500	上级枪骑马

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归属武将
长鸟帽子形兜	D点	住吉神的军配	根	家原卜传
衣冠凤の铠	E点	ガラティン	优	在单骑驱中击败他
三条茶釜	C点			
天运の初歩	等16号说完话后击败之			

本章一开始就要先打一场重要合战——6-1野田福岛之战，随后才能进入正常的评定，可选三场小合战以及6-2多闻山攻防战、6-3佐和山攻防战和6-4三河决战这三场普通合战中的两场来战斗，之后即可进入最后一场重要合战——6-5京洛之战。建议顺序如下：



三河决战难度达到了10星，是游戏进行到目前为止难度最高的一战，如果没有必胜的把握还是不要去打的好，但是本战同时也是整个游戏中唯一可以和武田信玄交手的一场战斗，所以……另外，由于本战的“极”评价道具为“菩提树的数珠”，是可以将装备武将的系统变为“英雄”（系统成为英雄后，武将学习任何特技都会获得极快的增长速度）的超贵重道具，所以……

本章开始之后，森可成脱离部队，后战死，森兰丸于6-1后替父上阵，ぎん千代也可以在6-1后加入，可儿才藏可以在6-2后加入，6-3后则可以收得おつね，6-4后可以收得快川绍喜。

在京洛之战中，记得在打家原卜传的时候和他用单骑驱单挑，胜利后即可令其归顺，建议使用前田庆次来和他单挑，感觉又像是在打《战国无双》。

武田信玄

人称“甲斐之虎”，作战奉行“瓜林火山”四字真言，在兵法布阵上的谋略举世无双。病逝后武田家急剧衰落。

Chapter 6 细野の野盗

难易度	★★★	出阵部队	5	限制时间	30:00
胜利条件	击破野盗森分部队		败北条件	我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间	

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	野盗の亲分	18	5100	备前刀众
2-7	野盗の子分	17	3300	安芸弓众
8-18	野盗の子分	17	3300	山城刀众

【获得道具】

战场道具	入手地点
安芸弓众	环状森林入口附近
龙卷の极意	破坏右下角敌阵后
奖励道具	评价
备前刀众	极
小瓶形前立兜	优

Chapter 7 木造の一揆

难易度	★★★★	出阵部队	5	限制时间	30:00
胜利条件	敌方部队全灭		败北条件	我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间	

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	一揆の头目	19	4300	越中枪众
2-7	一揆の从者	18	2900	木挽黑敷众
8-18	一揆の从者	18	2900	大和刀僧兵

【获得道具】

战场道具	入手地点
瓦师黑敷众	地图右上
大和刀僧兵	地图左上
奖励道具	评价
芦屋茶釜	极
前绘军配	优

Chapter 8 峰の谋叛军

难易度	★★★★★	出阵部队	5	限制时间	30:00
胜利条件	全灭敌方部队		败北条件	我方部队全灭/超过限制时间	

【敌方资料】

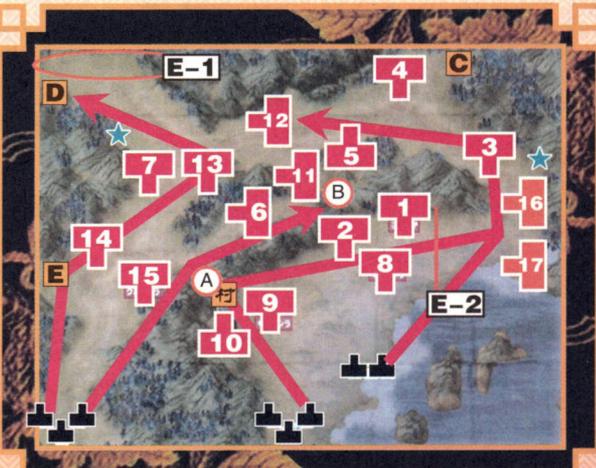
序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	谋叛军の盟主	20	4500	木曾枪骑马众
2-15	谋叛军の部众	19	3200	中级枪足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点
鞍	河北岸边缘中间
龙神の极意	中间敌阵内
奖励道具	评价
木曾枪骑马众	极
とび兜	优

Chapter 1 朝仓讨伐战

难度度	★★★★★
出阵部队	8
限制时间	30:00
固定武将	织田信长
胜利条件	击破朝仓义景部队
败北条件	织田信长部队败北/朝仓义景部队逃亡/超过限制时间



【实战战役】

义昭流放后信长开始专心对付浅井和朝仓，8月，浅井家的阿闭贞征私通信长，织田军趁机攻克月濑城，切断朝仓与浅井的联系，并连续追击本来是援救浅井的朝仓军，投靠朝仓的斋藤龙兴也在乱军中战死。18日，织田军攻入一乘谷城，朝仓家主朝仓义景逃往贤松寺，此时部下朝仓景镜背叛，20日早晨，景镜部队包围贤松寺，朝仓义景自杀。8月24日，朝仓景镜等人投降织田军，朝仓家灭亡。

【要点说明】

本关的要点是防止朝仓义景逃跑，同时还要收集情报和道具。合战开始后，首先到A点的村子前打败10号，获悉可以让一揆众撤退的消息。再奔1号朝仓义景而去，抵达E-2线时，援军16、17出现，再到迅速到B点村子访问，然后汇合我方部队合围朝仓义景，注意不要让他逃到左上角的E-1区域，这样等11、12号部队撤退后，合战胜利后即可让大谷吉继加入。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	9	朝仓家物头	17	3300	中级枪足轻
1	朝仓义景	23	6800	上级弓足轻	10	朝仓家组头	17	3100	中级刀足轻
2	朝仓景健	21	5500	上级枪骑马	11	一揆众物头	24	4200	美浓刀僧兵
3	鱼住景国	21	4900	上级枪足轻	12	一揆众物头	24	4200	美浓刀僧兵
4	山崎吉家	21	4500	上级刀足轻	13	朝仓家物头	17	3300	中级枪足轻
5	前波吉继	21	4500	上级铁炮足轻	14	朝仓家组头	17	3100	中级刀足轻
6	堀江景忠	21	4900	上级弓足轻	15	朝仓家组头	17	3100	中级刀足轻
7	朝仓景镜	21	5500	上级弓骑马	16	斋藤龙兴	23	5800	上级枪足轻
8	朝仓家物头	17	3300	中级枪足轻	17	斋藤利三	23	4800	上级枪骑马

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归属武将
天卫前立兜	E点	稻富流铁炮众	根	大谷吉继
吕宋茶壶	D点	膝丸的大铠	优	先访问A点村子，再到B点新出现的村子调查，等11、12撤退后即可加入
日向弓僧兵	C点			

难度度	★★★★★	固定武将	织田信长 羽柴秀吉
出阵部队	6	胜利条件	击破浅井长政部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间



Chapter 2 小谷城攻略战

【实战战役】

朝仓家灭亡后浅井家已经是孤军作战，信长命令羽柴秀吉发动总攻。8月26日，羽柴军攻击开始，首先切断了长政和父亲久政的联系。信长为妹妹的安全，再次劝说浅井长政投降，长政拒绝，随后他把阿市和三个女儿交给使者带回织田军。次日，羽柴秀吉攻克浅井久政据点，久政自杀；对长政绝望的信长则亲自指挥猛攻小谷城，浅井长政也在城陷后自杀。

【要点说明】

和历史不同，本战是一场“阿市救出战”，秀吉是固定武将，会出现在战场东侧中间，可以把他的目标定为右上的6号浅井久政，击破6号后，11、14、17、21号部队会撤退，同时西侧E-3的大门也可打开。信长队则可以先去右下角的A点，打听到情报后即可拿B点道具，到达E-1线时秀吉即可登场。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	浅井长政	23	6800	上级枪骑马	13	浅井家侍	17	3800	中级枪骑马
2	雨森弥兵卫	21	5200	上级弓骑马	14	浅井家侍	17	3800	中级枪骑马
3	富部继润	21	4200	上级枪足轻	15	浅井家组头	17	3100	中级刀足轻
4	赤尾清纲	21	5500	上级铁炮足轻	16	浅井家组头	17	3100	中级刀足轻
5	海北纲亲	21	5500	上级枪足轻	17	浅井家侍	17	3800	中级枪骑马
6	浅井久政	21	6200	上级弓足轻	18	浅井家侍	17	3800	中级枪骑马
7	藤堂高虎	22	5000	那须弓骑马众	19	浅井家组头	17	3100	中级刀足轻
8	胡野贞昌	21	4900	上级枪骑马	20	浅井家小头	17	2800	中级弓足轻
9	浅井家侍	17	3800	中级枪骑马	21	浅井家小头	17	2800	中级弓足轻
10	浅井家小头	17	2800	中级弓足轻	22	浅井家侍	17	3800	中级枪骑马
11	浅井家侍	17	3800	中级枪骑马	23	浅井家侍	17	3800	中级枪骑马
12	浅井家小头	17	2800	中级弓足轻	24	浅井家组头	17	3100	中级刀足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点	战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归属武将
棒火矢骑马众	B点	雷月牙	战斗中盘时出现在F点	沉默的极意	根	藤堂高虎
蛇头形兜	D点	金涂前阵军配	E点	信义の铠	优	击破敌7号藤堂
るりの数珠	C点					高虎即可加入

Chapter 3 明智城救出战

难易度	★★★★★★	固定武将	织田信长 明智光秀
出阵部队	6	胜利条件	击破武田胜赖部队
限制时间	30:00	败北条件	我方本阵陷落/织田信长部队败/超过限制时间

【实战战役】

1574年，武田胜赖不顾信玄“三年不出甲斐”的遗命，趁信长讨伐一揆时突袭织田家的明智城。由于远山友信的内应，明智城闪电般失守，织田家的援军赶到时城池已经易手，攻克不下，只好返回。但胜赖此后屡屡兴兵，暴露出自己年轻气盛的弱点。

【要点说明】

战斗开始后，信长队必须马不停蹄地赶赴右上方的本阵，如果不消灭11、12号部队的话，我方援军就不会登场，城门的耐久度为10000，可以支撑8分钟，如果信长在13分钟内无法击破11、12号就会败北。当破坏E-1处的栅栏时，敌19号援军五右卫门就会出现并行进入E-2处待机，击破之即可加入。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	10	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
1	武田胜赖	24	8800	精锐枪骑马	11	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
2	武田信廉	24	6300	上级枪骑马	12	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
3	真田昌幸	24	6600	精锐枪足轻	13	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
4	内藤昌丰	24	5900	上级枪骑马	14	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
5	马场信房	24	7400	精锐枪骑马	15	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
6	山县昌景	24	7400	精锐枪骑马	16	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
7	高坂昌信	24	5900	上级枪骑马	17	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
8	秋山信友	21	5200	上级枪骑马	18	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
9	穴山梅雪	24	6300	上级弓足轻	19	五右卫门	22	3200	甲斐忍者众

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归属武将
白铜八花镜	D点	修验者之书	极	石川五右卫门
不动明王的札	A点	薄铁板の兜	优	做为敌19号援军登场后，击破之即可
甲斐くノ一众	C点			
补刀	B点			



Chapter 4 长筱决战

难易度	★★★★★★	固定武将	织田信长 吉乃
出阵部队	6	胜利条件	击破武田胜赖部队
限制时间	30:00	败北条件	我方本阵陷落/织田信长部队败/超过限制时间

【实战战役】

1575年5月，武田胜赖率军攻击三河长筱，强攻长筱竟一月不落，不得不转向面对织田和德川联军。战斗中武田军以骑兵强攻，被信长的铁炮队以创新的“三段射”击溃，胜赖赌气般将骑兵部队连续派出，马场信房、内藤昌丰等名将先后战死，武田家自此一蹶不振。

【要点说明】

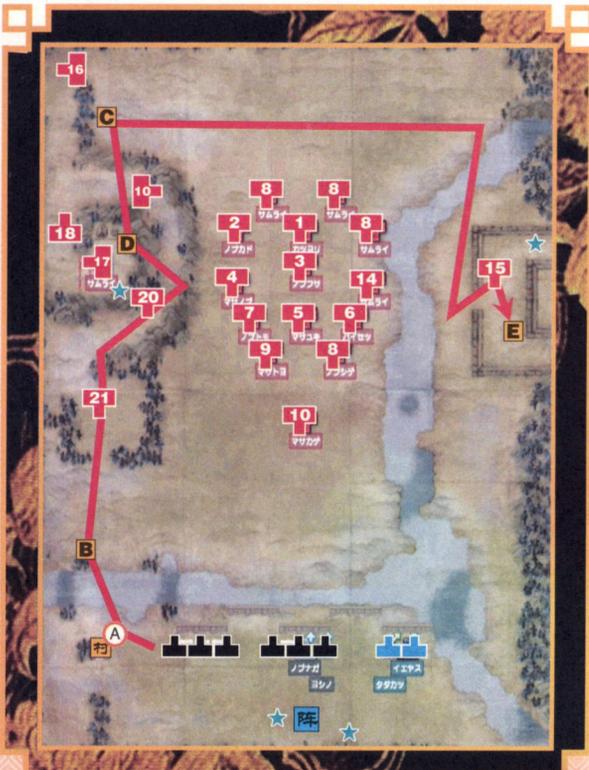
以防守为主的一关，留守的部队最好配置成铁炮或弓箭系的兵种，这样就可以隔着我方耐久为30000的栅栏将敌人全部射倒！派出一支别动队收集道具，先去A点村子打听到敌人的兵粮库就在左侧上方，干掉16-22号。毁掉敌人的兵粮库后，对方的实力大减，可一举破之。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	武田胜赖	24	6000	精锐枪骑马	13	武田家侍	18	3600	上级枪骑马
2	武田信廉	24	3500	上级枪骑马	14	武田家侍	18	2600	上级枪骑马
3	马场信房	24	4100	精锐枪骑马	15	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
4	高坂昌信	24	3100	上级枪骑马	16	武田家组头	18	2200	中级枪足轻
5	真田昌幸	24	3200	精锐枪骑马	17	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
6	穴山梅雪	24	3500	上级枪骑马	18	武田家组头	18	1000	中级枪足轻
7	秋山信友	21	3200	上级枪骑马	19	武田家组头	18	500	中级枪足轻
8	小山田信茂	21	3200	上级枪骑马	20	武田家组头	18	500	中级枪足轻
9	内藤昌丰	24	3400	上级枪骑马	21	武田家侍	18	1000	上级枪骑马
10	山县昌景	24	3300	精锐枪骑马	22	武田家组头	18	1500	中级枪足轻
11	武田家侍	18	2600	上级枪骑马	23	德川家康	23	6800	上级枪足轻
12	武田家侍	18	2500	上级枪骑马	24	本多忠胜	23	5500	上级枪足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点	战场道具	入手地点	奖励道具	评价
八升乘毛	B点	回复の极意	E点甲斐	律仪者の兜	极
夜叉の兜	D点	枪马僧兵	C点	十圆剑	优





武田胜赖

系、后自杀身亡。
战败给了织田德川联军，为人喜信之死而成为继承人，于天筱之武田信玄的四子，因其兄义

本章共有四场合战，其中7-1朝仓讨伐战、7-2小谷城攻略战和7-4明智城救出战均为普通合战，任意完成其中两场合战即会进入本章的重要合战——7-4长筱决战。

本章照例还是有三场对野盗、山贼和一揆的小合战，这三场合战可以获得几个较强的兵种，所以这几关都务必以“极”的评价过关，以此为之后的战役做好准备。本章的合战战斗顺序建议如下：

- 7-1 朝仓讨伐战
- 7-2 小谷城攻略战/7-3 明智城救出战
- 7-4 长筱决战

本章的朝仓讨伐战一定要打，因为本战获得“极”评价后能够得到攻击力极高的“稻富流铁炮众”，而且本战的战场还有增加经验值获得的“吕宋茶壶”，也一定要拿到。另外一点，本战访问完地图上的两个村庄后大谷吉继加入，为擅长铁炮足轻的知将。

至于小谷城攻略战和明智城救出战则可以任意选择一战，这两战都没有什么特别的宝物，分别可以收得藤堂高虎和五右卫门。

重要合战长筱决战开战之前可以获得两队上级铁炮足轻，而这一战也正是以铁炮射击为主，我们只需要在左侧栅栏再安排一个使用铁炮的部队即可放心的操纵一支部队从左路往上收集宝物。本战十分简单，获得400分的评价轻而易举。

Chapter 5 鯨江の野盗

难易度	★★★★★	出阵部队	2	限制时间	30:00
胜利条件	击败野盗系分队		败北条件	敌方部队全灭/超过限制时间	
〔敌方资料〕	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
	1	野盗の亲分	21	5900	武藏雄刀众
	2-12	野盗の物见	20	2800	甲斐くノ一众
	13-17	野盗の子分	20	4600	バイク枪兵
	战场道具		入手地点		
童子切安纲		不能破坏与任意到过的情况下于排城大将率领的于分队			
〔获得道具〕	战场道具	入手地点	评价	归属武将	
	甲斐くノ一众	地图左上木柵北方	极	柳生宗严	
	乐烧茶碗	地图左下木柵内	极	在单骑斩当中击败他	
	奖励道具	评价	极	在单骑斩当中击败他	
	武藏雄刀众	极	优	在单骑斩当中击败他	

Chapter 6 三云の山贼

难易度	★★★★★	出阵部队	6	限制时间	30:00
胜利条件	击败山贼官领部队		败北条件	敌方本阵陷落/敌方部队全灭/超过限制时间	
〔敌方资料〕	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
	1	山贼の首領	22	6000	穴泽流雄刀众
	2-16	山贼の配下	21	3900	美浓刀众
	17-23	山贼の配下	21	3900	日向弓众
	战场道具		入手地点		
水干風の铠		将敌阵全击破后再击破所有增援部队			
〔获得道具〕	战场道具	入手地点	评价	归属武将	
	根来统马众	北方敌阵内	极	在单骑斩当中击败他	
	美浓刀众	右下方敌阵内	极	在单骑斩当中击败他	
	奖励道具	评价	极	在单骑斩当中击败他	
	疑心の极意	极	优	在单骑斩当中击败他	

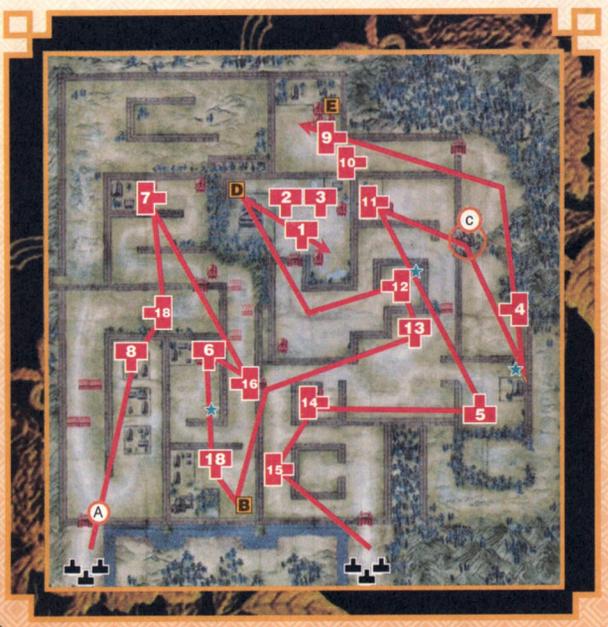
Chapter 7 日野の一揆

难易度	★★★★★	出阵部队	6	限制时间	30:00
胜利条件	全灭敌方部队		败北条件	任一敌方部队败退/超过限制时间	
〔敌方资料〕	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
	1	一揆の头目	23	6100	备前刀众
	2-10	一揆の从者	22	4000	大和刀众
	11-17	一揆の从者	22	4000	伯耆枪众
	战场道具		入手地点		
幡杖后立兜		地图右下方海岸的凹陷处			
〔获得道具〕	战场道具	入手地点	评价	归属武将	
	大和刀众	地图南端中间	极	在单骑斩当中击败他	
	鹤友房の袴	地图北端中间	极	在单骑斩当中击败他	
	奖励道具	评价	极	在单骑斩当中击败他	
	甲贺忍者众	极	优	在单骑斩当中击败他	

第捌章 平安樂土

決戦!!!

难易度	★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	6	胜利条件	击败松永久秀部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间



Chapter 1 松永讨伐战

〔背景〕 1577年，“越后之龙”上杉谦信也响应义昭的号召向信长进军（现在才来？），松永久秀趁机第三次背叛信长，他和儿子久通离开前线，退守居城信贵山。信长毫不示弱，将他留在京都的两个孩子斩首，命儿子织田信忠讨伐，羽柴秀吉也带兵增援，包围了信贵山。据称信长曾要久秀交出茶器“平蜘蛛釜”即可饶恕，被拒绝。10月10日，织田军猛攻信贵山，松永久秀在城陷落时将平蜘蛛釜装满炸药顶在头上自杀。

〔要点说明〕 本战的敌大将1号松永久秀躲在正中偏北的城内，城门必须有5把钥匙方可打开，而钥匙分别放在5-9号的大将身上，必须击破他们才能得到钥匙。兵分两路，由左侧的信长部队对付6,7,8号敌军，右侧部队对付5,9号，在击破C点的大石后，可先去挑了4号柳生宗严，用单骑斩胜了他即可令其加入，9号是伪·松永久秀，比较容易打发。注意整个地图当中的塔楼都是铁炮楼，务必先行铲除。

〔敌方资料〕	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
	1	松永久秀	27	8400	备前刀众
	2	松永久通	23	5800	美浓刀众
	3	松永长赖	23	5400	木曾枪骑马众
	4	柳生宗严	25	5600	新阴流刀众
	5	奥田忠高	23	4800	越中枪众
	6	高山右近	23	4100	种子岛铁炮众
	7	结城忠正	23	4500	日向弓众
	8	冈国高	23	4800	三春弓骑马众
〔获得道具〕	战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归属武将
	地藏样的札	B点	南部弓骑马众	极	柳生宗严
	混天戟	D点	泉雄の铠	优	在单骑斩当中击败他
	红莲の极意	E点			

Chapter 2 明石之战

难易度	★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	7	胜利条件	击破毛利辉元部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间



【实战战役】

1577年底,向西北讨伐毛利家的羽柴秀吉攻克了上月城和福原城,控制了但马和播磨。但在第二年2月,播磨的别所长治联合毛利家,在三木城造反,并连同小早川、宇喜多等势力包围上月城,将攻略毛利家的秀吉军和荒木村重军隔开。4月底,织田信长派遣丹羽长秀、明智光秀、泷川一益等大将出兵救援秀吉,5月,尾张、美浓等地大军也杀向播磨,连续平定反乱豪族,并于7月包围了三木城。但在这之前上月城已经被毛利家攻陷,尼子胜久、山中鹿之介阵亡。

【要点说明】

访问A点的村子,击破6号穴户隆家后可以收得山中鹿之助。敌14、15号在开始并未登场,当我方攻击11-13号时14号出现,攻击2-4号时15号出现。此后14和15还会出现2次,还有21、22号在击破5号小早川隆景之前也会出现N次。注意在打倒2、5号之后,当我军遭遇1号时,2、5号还会做为援军再次出现。为了避免到达海岸时受到两面大炮的夹击,记得先把山崖上的大炮都摧毁。另外,当我军到达E-1时,上方的援军才会出现。

【敌方资料】

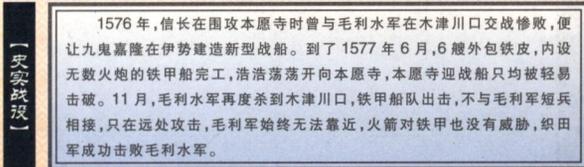
序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	毛利辉元	27	7500	上级枪足轻	12	毛利家物头	24	4500	上级枪足轻
2	吉川元春	24	6600	上级枪骑马	13	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻
3	福原贞俊	24	3700	上级铁炮足轻	14	毛利家侍	24	1000	上级枪骑马
4	安国寺惠琼	24	3000	山城刀僧兵	15	毛利家侍	24	1000	上级枪骑马
5	小早川隆景	24	6600	上级弓骑马	16	毛利家小头	24	3800	上级铁炮足轻
6	穴户隆家	24	4100	上级刀足轻	17	毛利家小头	24	1500	上级铁炮足轻
7	毛利秀元	24	4500	上级枪足轻	18	毛利家组头	24	1500	上级刀足轻
8	口羽通良	24	5200	上级刀足轻	19	毛利家侍	24	1000	上级枪骑马
9	毛利家物头	24	3800	上级铁炮足轻	20	毛利家侍	24	1000	上级枪骑马
10	毛利家物头	24	4500	上级枪足轻	21	毛利家小头	24	1000	上级铁炮足轻
11	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻	22	毛利家小头	24	1000	上级铁炮足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归属武将
横切扇的枪	C点	カルスト骑兵	极	山中鹿之助
圆山形南蛮壳	B点	日本号	优	到A点村子获得情报,之后
播磨奇绘军配	D点			击破6号穴户隆家
正水流雄刀	E点			

Chapter 3 木津川口合战

难易度	★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	7	胜利条件	全灭敌方部队
限制时间	30:00	败北条件	敌方部队逃亡/织田信长部队败退/超过限制时间



【实战战役】

1576年,信长在围攻本愿寺时曾与毛利水军在木津川口交战惨败,便让九鬼嘉隆在伊势建造新型战船。到了1577年6月,6艘外包铁皮,内设无数火炮的铁甲船完工,浩浩荡荡开向本愿寺,本愿寺迎战船只均被轻易击破。11月,毛利水军再度杀到木津川口,铁甲船队出击,不与毛利军短兵相接,只在远处攻击,毛利军始终无法靠近,火箭对铁甲也没有威胁,织田军成功击败毛利水军。

【要点说明】

首先要确保没有敌人可以超过我方木栅到达A区,最好分派三支队伍把守住E-1-E-3三个路口。但是如果为了拿E点的道具,就必须故意放过去一支敌队来攻打木栅,在击破时迅速干掉它,然后拿道具。可以利用海上的铁甲船来做掩护射击,威力巨大。别忘了到C点与3号宫本武藏单挑,胜出后即可令其加入。另外,B点是炮弹的着弹点。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	毛利辉元	27	7500	上级枪足轻	9	毛利家小头	24	3800	上级铁炮足轻
2	安国寺惠琼	24	4600	山城刀足轻	10	毛利家物头	24	4500	上级枪足轻
3	宫本武藏	25	6300	二天一流刀众	11	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻
4	小早川隆景	24	6600	上级弓骑马	12	毛利家小头	24	2700	上级铁炮足轻
5	村上武吉	24	4900	上级铁炮足轻	13	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻
6	乃美宗胜	24	3100	上级铁炮足轻	14	毛利家小头	24	2700	上级铁炮足轻
7	吉川元春	24	6600	上级枪骑马	15	毛利家小头	24	2200	上级铁炮足轻
8	毛利秀元	24	5900	上级枪足轻	16	毛利家小头	24	2700	上级铁炮足轻
					17	毛利家小头	24	2200	上级铁炮足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价	归属武将
封神演义	E点	降雨の兜	极	宫本武藏
蓬莱镜	D点	金山姫の蓑	优	在单骑驱中击败他



Chapter 4 九头龙川决战

难易度	★★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	7	胜利条件	击破上杉谦信部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败北超过限制时间



【实战战况】

1577年7月，上杉谦信率军攻击织田盟友富山家，9月，柴田胜家与丹羽长秀、前田利家率四万余人，准备援助七尾城。但富山家畏惧上杉军威势，主动投降，织田军急忙撤退，此时天降大雨，织田军回撤路上的河水暴涨，大部分部队不能渡河，铁炮也无法使用，在上杉骑兵的疯狂突击下损失惨重。12月，上杉军因大雪退回越后，柴田胜家得以收拾残部。上杉军与织田军这场战斗发生在于取川，而不是九头龙川。

【要点说明】

当信长部队进入E-1区域的时候，1号上杉谦信、2号直江兼续和11号会突然出现在信长身旁，对我军奇袭，对我军士气影响极大，所以最好派体调为“绝好调”的武将出战。对1、2、11号的伤害超过一半时，他们会退回到初期位置，并用封印令E-2区域内我方武将特技无法使用。到地图左侧中间的村子处打听情报，随后破坏地图上的三处岩石，封印接触，集合部队干掉上杉。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	上杉谦信	27	9400	上杉家母衣众	11	上杉家侍	24	5200	上級枪骑兵
2	直江兼续	27	6500	精锐弓箭手	12	上級家组头	24	4200	上級弓箭手
3	斋藤朝信	24	7400	精锐枪足轻	13	上級家侍	24	5200	上級枪骑兵
4	上杉景胜	27	8900	精锐枪骑兵	14	上級家侍	24	5200	上級枪骑兵
5	安田长秀	24	5200	上級弓箭手	15	上杉家侍	24	5200	上級枪骑兵
6	北条高广	24	5600	上級弓箭手	16	上杉家组头	24	4200	上級弓箭手
7	柿崎景家	24	7400	精锐枪骑兵	17	上杉家组头	24	4200	上級弓箭手
8	河田长近	24	5200	上級弓足轻	18	上杉家侍	24	5200	上級枪骑兵
9	色不屋长	24	5600	上級枪骑兵	19	上杉家组头	24	4200	上級弓箭手
10	本庄繁长	24	7000	精锐枪骑兵	20	上杉家组头	24	4200	上級弓箭手

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价
放生月毛	D点	唐皮の兜	极
罗刹の壳	C点	激勲の极意	优
越中枪骑兵	B点		
矛兵	A点		

【实战战况】

1570年，织田领地爆发大规模一向一揆，此次是由佛教一向宗的领导者本愿寺显如发起，且一揆发生地就在尾张内的长岛，信长马上讨伐。经过三次苦战，长岛一揆众基本被镇压，而信长的赶尽杀绝战略以及火烧比睿山的行为使得自己披上了魔王外衣，织田家也有多人在讨伐中死亡。而石山本愿寺总部则依托信长包围网和杂贺众的支援后坚持达10年之久，直到1580年3月，织田信长才以饶恕本愿寺为代价使对方投降。

【要点说明】

注意绝对不可以从正中间的路硬向前冲，这样会死得很难看。先派信长队到左侧A村打听情报，之后经过5分钟，我方援军即可出现。让二队从右侧上行，干掉山崖上的大炮和一群敌队，尤其是北面的13、14号 and 那两门大炮。援军出现后一直向左走，打倒15-17号，到B点关掉水闸露出道路。信长部队从E-1行进至地图中央，两支部队合力进攻1-5号。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	本愿寺显如	28	7200	种子岛铁僧兵	13	一揆众组头	24	3900	种子岛铁僧兵
2	本愿寺教如	27	6600	美浓刀僧兵	14	一揆众组头	24	3900	种子岛铁僧兵
3	本愿寺准如	27	6600	美浓刀僧兵	15	一揆众物头	24	4200	美浓刀僧兵
4	下间赖康	27	5600	种子岛铁僧兵	16	一揆众物头	24	4200	美浓刀僧兵
5	下间赖重	27	5600	种子岛铁僧兵	17	一揆众组头	24	3900	种子岛铁僧兵
6	杂贺孙市	28	7300	杂贺铁炮众	18	一揆众组头	24	3900	种子岛铁僧兵
7	土桥守重	27	6300	杂贺铁炮众	19	一揆众组头	24	3900	种子岛铁僧兵
8	阿吉正	27	5900	杂贺铁炮众	20	一揆众物头	24	4200	美浓刀僧兵
9	三好长进	28	6900	上級枪骑兵	21	一揆众组头	24	3900	种子岛铁僧兵
10	三好政康	28	5700	上級刀足轻	22	一揆众组头	24	3900	种子岛铁僧兵
11	岩成友通	28	5300	上級铁炮足轻	23	一揆众组头	24	3900	种子岛铁僧兵
12	七尾赖周	27	5200	种子岛铁僧兵					

【获得道具】

战场道具	入手地点	战场道具	入手地点	奖励道具	评价
杂贺铁僧兵	C点	重厚な兜	E点	三国黑	极
蕪头骨朵	D点			大札の壳	优

Chapter 5 石山决战

难易度	★★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	7	胜利条件	击破本愿寺显如部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败北超过限制时间



Chapter 6 大河の野盗

难度★★★★★ 出阵部队5 限制时间 30:00
 胜利条件 击败野盗系分队 败北条件 我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	野盗の衆分	24	6300	杂贺铁炮众	板札胴の铎	在敌据马到达右方敌阵前由破它
2-12	野盗の子分	23	4100	种子岛铁炮众	根来铁炮众	右上方的敌阵内
13-15	野盗の物见	23	4100	大和刀众	种子岛铁炮众	右下方区域的中间偏左
16-21	野盗の子分	23	4100	根来铁炮众	奖励道具 评价 奖励道具 评价	千手院长吉 根 杂贺铁炮众 优

Chapter 7 朽木の一揆

难度★★★★★ 出阵部队5 限制时间 30:00
 胜利条件 全灭敌方部队 败北条件 我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	一揆の头目	25	6400	备前刀佣兵	左官黑铁炮众	地图左上角
2-12	一揆の从者	24	4200	美浓刀佣兵	变化的极意	我方正中的本阵之内
13-20	一揆の从者	24	4200	瓦师黑铁炮众	奖励道具 评价	
战场道具					备前刀佣兵 根	
入手地点					直垂風の铎 优	

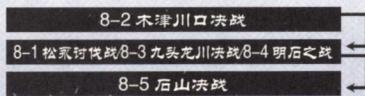
Chapter 8 国吉の谋叛军

难度★★★★★ 出阵部队5 限制时间 30:00
 胜利条件 全灭敌方部队 败北条件 我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	谋叛军の盟主	26	6600	甲斐枪骑马众	阴阳师の书	地图右上
2-5	谋叛军の郎党	25	4300	国友铁炮众	国友铁炮众	地图左下
6-12	谋叛军の郎党	25	4300	山城刀众	奖励道具 评价	
战场道具					甲斐枪骑马众 根	
入手地点					朱涂一の谷兜 优	

本章共五场合战，其中8-1 松永讨伐战、8-2 木津川口决战、8-3 九头龙川决战和8-4 明石之战均为普通合战，任意完成其中两场合战即会进入本章重要合战——8-5 石山决战。

三场对野盗、一揆和谋叛军的小合战还是取得宝物以及培养武将的好机会，本章开始还是务必先将这几战完成。本章的合战战斗顺序建议如下：



之所以一开始就选择木津川口决战，因为本战中在单骑驱将官本武藏击败的话就能够使其加入，而他所带的兵种是最强的刀足轻“二天一流刀众”，他的加入能让己方战斗力增强不少，所以务必使其加入。

剩下的三场普通合战，松永讨伐战可以让柳生宗严加入，明石之战可以让山中鹿之助加入，如果感觉自己的强力武将还不够的话就可以选择这两关；九头龙川决战则是与“军神”上杉谦信决战，而且本战的难度为10级，想要获得“极”的评价相当困难，而且本战也不能收得新武将，所以是否选择此战就看各位的个人爱好了。

重要合战石山决战的要点是千万不要猛打猛撞从正面进攻，务必让己方援军将水门打开，然后从侧面进攻敌军，这样能够起到事半功倍的效果。

上杉谦信

纵横战国，无人能敌。
 「越后之龙」，旗下强硬的骑兵
 猛将，信奉军神毗沙门天。外号
 与武田信玄齐名的战国第一

第玖章

一統前夜

決戦!!!

Chapter 1 摄津平定战

难度★★★★★ 固定武将 织田信长 明智光秀
 出阵部队 5 胜利条件 击败荒木村重部队
 限制时间 30:00 败北条件 织田信长部队败北/超过限制时间

1578年，有传言称包围本愿寺的荒木村重朝敌人偷贩军粮，并牵涉到了荒木村重本人。信长令村重前往岐阜解释，村重惧怕杀身之祸，又本来就不亲善信长，索性直接举兵造反，连前来劝说的黑田官兵卫也被囚禁。

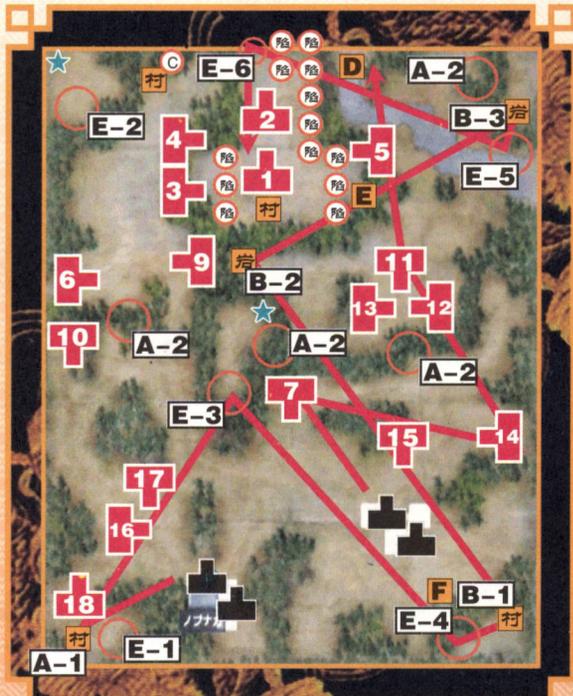
经过A-1的传送点可以直接到达右上的A-2，两支部队可以进行南北夹击，向中间的1号处汇合。从南向北走的队伍需要注意，在路上有很多地刺陷阱，要看准时机找准空档走。敌方增援共两支，击破4、14号部队后23号出现，接近5、6号时24号出现。

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	荒木村重	30	9000	肥后枪众	13	荒木家小头	15	2800	国友铁炮众
2	荒木村次	28	6400	越中枪众	14	荒木家小头	15	2800	国友铁炮众
3	荒木元清	28	6100	木曾枪骑马众	15	荒木家小头	15	2800	国友铁炮众
4	中川清秀	28	5400	越中枪众	16	荒木家小头	15	3400	相模枪众
5	ミカエル	28	6400	バイク枪兵	17	荒木家小头	15	2800	国友铁炮众
6	ガリエル	28	6000	ホイール枪兵	18	荒木家组头	15	3100	大和刀众
7	荒木家小头	15	2800	国友铁炮众	19	荒木家小头	15	2800	国友铁炮众
8	荒木家组头	15	3100	大和刀众	20	荒木家小头	15	2800	国友铁炮众
9	荒木家组头	15	3100	大和刀众	21	荒木家组头	15	3100	大和刀众
10	荒木家小头	15	2800	国友铁炮众	22	荒木家侍	15	3900	岛原枪骑马众
11	荒木家组头	15	3100	大和刀众	23	荒木平太夫	28	4600	种子岛铁炮众
12	荒木家侍	15	3900	岛原枪骑马众	24	コスメ	28	6900	タック刀兵

战场道具	入手地点	奖励道具	评价
フランベルク	C点	マンブル刀兵	根
吉田流号众	B点	天狗前立兜	优
ガイアの甲冑	打倒敌23号援军		



Chapter 2 伊贺平定战



难度	★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	4	胜利条件	击破百地三太夫部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败退/超过限制时间

【背景说明】
1576年围攻本愿寺未果，除了毛利水军支援本愿寺之外，本愿寺雇佣的杂贺铁炮众也是织田军的严重阻碍，于是在次年二月，信长领大军南下讨伐纪伊的杂贺忍者军团。由于兵力过于悬殊，织田军晚上又大量燃烧火把防止忍者偷袭，在激战一个多月后，以杂贺孙市为首的杂贺众签署誓书向织田军投降，织田军撤退，本愿寺的一个强力助手被去掉了。

【要点说明】
由于是和忍者军团作战，所以地图上有很多机关和陷阱。首先到左下角A-1的村子处打听情报，之后三处A-2的树木消失，露出通路。六个传送点的关系是E-1→E-2，E-3→E-4，E-5→E-6，先到E-4的B-1村子打听情报，得知若要破坏B-3的岩石就需要先破坏B-2的岩石。C点村子可回复兵力。破坏岩石后从E-5进入敌本阵，和1-5号部队战斗，小心他们的爆炸陷阱，还有就是利用“沉默”和“大沉默”来封印他们的忍术。

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	百地三太夫	30	7500	伊贺忍者众	10	伊贺众小头	23	2300	中级忍者
2	伊贺崎道顺	28	5700	伊贺忍者众	11	伊贺众小头	23	2300	中级忍者
3	音羽の城戸	28	6100	伊贺忍者众	12	伊贺众小头	23	2300	中级忍者
4	下坂権の木置	28	5400	伊贺忍者众	13	伊贺众小头	23	2300	中级忍者
5	下坂権の小旗	28	5400	伊贺忍者众	14	伊贺众小头	23	2300	中级忍者
6	上野の左	28	5400	伊贺忍者众	15	伊贺众小头	23	2300	中级忍者
7	山田八右卫门	28	5400	伊贺忍者众	16	伊贺众小头	23	2300	中级忍者
8	伊贺众小头	23	2300	中级忍者	17	伊贺众小头	23	2300	中级忍者
9	伊贺众小头	23	2300	中级忍者	18	伊贺众小头	23	2300	中级忍者

战场道具	入手地点	奖励道具	评价
总发形兜	F点	伊贺忍者众	根
小传太光世	D点	少彦名の忍替	优
伊贺ノ一众	E点		

【背景说明】

1582年2月1日，武田重臣木曾义昌突然归降织田家，武田胜赖大怒，领一万五千军杀向木曾口问罪。但信长早料到胜赖此举，抢先占领木曾口侧翼，武田军被迫后退，织田大军追杀而至，一路竟无人阻拦，杀到信州才遭到抵抗。此时德川家康也趁机出兵骏河，武田家臣或弃城或投降，战况不可收拾。胜赖听取小山田信茂意见欲退守岩殿山城，但途中信茂突然谋反，胜赖只有逃向日川溪谷。3月11日，织田军追至天目山，武田胜赖与妻儿一起自杀，武田家覆没。

【要点说明】

比较麻烦的一战，首先访问A点村子，地图上会增加A-a、A-b、A-c三个村子，依次访问这些村子时，均会有真田昌幸出现，8-a、8-b、8-c其中任意2处需要战斗。小心B点的宝箱，那实际是一个炸弹陷阱。靠近C点封闭的迷之森林时，8-d真田昌幸再度出现，打倒他之后C点通路打开。这个过程中，1号武田胜赖会不断撤退，从1-1到1-3。注意如果从合战开始10分钟后，我方没有把C点打开的话，那么20号援军穴山梅雪便会叛变到敌军，成为敌援军18号。进入E-1城内，真田昌幸第5次出现，干掉他，1号则会跑到1-4的位置，打倒他即可过关。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	武田胜赖	30	10000	精锐枪骑马	11	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
2	仁科盛信	28	8600	精锐枪骑马	12	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
3	土屋昌恒	28	5300	上级刀足轻	13	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
4	武田信康	30	7200	上级弓骑马	14	武田家物头	18	3900	上级弓骑马
5	长坂光坚	28	5700	上级弓足轻	15	武田家组头	18	3100	中级枪足轻
6	小山田信茂	28	6100	上级枪足轻	16	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
7	迹部胜资	28	5700	上级弓足轻	17	武田家侍	18	4500	上级枪骑马
8	真田昌幸	30	8000	精锐枪足轻	18	穴山梅雪	30	7600	上级弓足轻
9	武田家物头	18	3900	上级弓骑马	19	德川家康	28	7600	上级枪骑马
10	武田家物头	18	3900	上级弓骑马	20	穴山梅雪	30	7600	上级弓足轻

战场道具	入手地点	战场道具	入手地点	奖励道具	评价
谋将の兜	D点	那须弓马僧兵	E点	捕无しの兜	根
松风	F点	矛骑马兵	G点	限石の根章	优

Chapter 3 甲斐平定战

难度	★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	5	胜利条件	击破武田胜赖部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间



Chapter 4 铃冈の野盗

难易度	★★★★★	出阵部队	4	限制时间	30:00
胜利条件	全灭敌方部队		败北条件	我方部队全灭/超过限制时间	
〔敌方资料〕	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
	1	野盗の亲分	27	7500	フリント銃兵
	2-24	野盗の子分	26	5300	ハスタ槍兵
	战场道具		入手地点		
	ヴォウジエ		地图中央最上方		
〔获得道具〕	战场道具	入手地点			
	豪壮な鎧	得到ヴォウジエ后向南			
	ハスタ槍兵	地图右下			
	奖励道具	评价			
	フリント銃兵	极			
	妖術の书	优			

Chapter 5 妻籠の一揆

难易度	★★★★★	出阵部队	4	限制时间	30:00
胜利条件	全灭敌方部队		败北条件	任一敌方部队败走/超过限制时间	
〔敌方资料〕	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
	1	一揆の头目	28	6900	大岛流枪众
	2-11	一揆の从者	27	5400	肥后枪众
	12-18	一揆の从者	27	4500	瓦师黑枪众
	战场道具		入手地点		
	役小角の书		击破左上角出现的敌18号援军		
〔获得道具〕	战场道具	入手地点			
	骨食藤四郎	地图右上			
	肥后枪众	地图左下			
	奖励道具	评价			
	大岛流枪众	极			
	猫延胴の铠	优			

Chapter 6 饭田の谋叛军

难易度	★★★★★	出阵部队	4	限制时间	30:00
胜利条件	全灭敌方部队		败北条件	我方部队全灭/超过限制时间	
〔敌方资料〕	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
	1	谋叛军の盟主	29	7000	中村流枪马众
	2-10	谋叛军の部众	28	4900	上级枪骑马
	11-16	谋叛军の部众	28	4600	根来枪马众
	战场道具		入手地点		
	夜叉の铠		地图左上角		
〔获得道具〕	战场道具	入手地点			
	根来枪骑马	地图中央			
	平家物语	全敌阵破坏			
	奖励道具	评价			
	中村流枪马众	极			
	変わり兜	优			

本章共三场合战,9-1 摄津平定战、9-2 伊贺平定战和 9-3 甲斐平定战都是普通合战,本关没有重要合战,任意完成三场普通合战中的两场即会进入下一章。

三场对野盗、一揆和谋叛军的小合战照样存在,而且能取得的宝物也很不错,完成之后再进入普通合战即可,本章的合战战斗顺序建议如下:

9-3 甲斐平定战

9-2 伊贺平定战 9-1 摄津平定战

三场普通合战中建议不打摄津平定战,因为其余两战都能取得很强的兵种或者宝物。

甲斐平定战需要好好把握战斗时间,因为时间拖得过久的话一开始作为援军的穴山梅雪就会再回到武田军。另外在访问村庄时一定要小心偷袭的真田昌幸(真田昌幸在本战会偷袭我方两次)。

伊贺平定战中敌人都是忍者,不能在地图上直接看到,需要己方部队到达特定位置后他们才出现;另外本战的需要通过各处的传送点前进才能到达总大将所在之处,总大将百地三太夫所在区域陷阱极多,所以不要一次性让太多的部队来到这边,以免被陷阱造成大伤害。

百地三太夫

伊贺流忍者的领袖,在战国时期奉行不投靠任何大名的态度,据传石川五右卫门和猿飞佐助等忍者皆出自其门下。

第拾章

動亂

決戦

Chapter 1 关之原游击战

难易度	★★★	出阵部队	2	
限制时间	30:00	固定武将	织田信长	
胜利条件	击破明智秀满部队		败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间

〔史实背景〕

1598年8月,丰臣秀吉病逝,手下重臣开始争夺势力,1600年9月15日晨,以拥立秀吉之子秀赖为代表的石田三成率领西军,想要自立并统一日本的德川家康率领东军,双方在关原决战。此战几乎涉及全日本所有势力,西军兵力占有优势,但家康成功策反西军的小早川秀秋,西军其他动摇派势力随之倒戈,虽然石田三成和岛左近的队伍极为顽强,终于也淹没在东军滚滚浪潮中。此役后石田被伊斩首,家康成为实际上的日本统治者,丰臣势力只剩大坂一座孤城。

〔要点说明〕

本战非常简单,敌人的实力也都非常之弱。关键是派出移动力高的部队,如骑兵或忍者等,再加上“疾风”,从合战一开始就迅速干掉4-6号的明智家传令,这样就不会让敌人的援军先行出现。靠近1号明智秀满时,如果被2、3号物见发现后就会分别出现8、11号武将部队,全部解决后即可过关。

〔敌方资料〕

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	明智秀满	31	6500	精锐刀足轻
2	明智家物见	30	500	精锐弓骑马
3	明智家物见	30	500	精锐弓骑马
4	明智家传令	30	600	精锐刀足轻
5	明智家传令	30	600	精锐刀足轻
6	明智家传令	30	600	精锐刀足轻
7	明智家小头	30	600	精锐枪足轻
8	沟尾庄兵卫	32	3000	精锐枪骑马
9	明智家小头	30	800	精锐枪足轻
10	明智家小头	30	600	精锐枪足轻
11	藤田行政	32	3400	精锐枪足轻

〔获得道具〕

战场道具	入手地点
吉祥天の千早	A点
奖励道具	评价
番匠黑枪众	极
黑檀之杖	优



Chapter 2 岐阜城夺回战



难易度	★★★★★★
出阵部队	2
限制时间	30:00
固定武将	织田信长
胜利条件	击败斋藤利三部队
败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间

【史实战役】

岐阜城即稻叶山城，信长移居安土城后，将此城送给了长子信忠。后信忠与信长皆死于本能寺之变，岐阜成为信长次子信孝的居城。贱岳合战中信孝与柴田胜家同盟，败给秀吉后信孝自杀。小牧长久手一战，岐阜成为秀吉的前线基地，之后的天正十八年(1590)，秀吉将此城封给信长的孙子秀信。后秀信早死，奥平家1受封此地，1601年奥平家另筑加纳城，岐阜废弃。

【要点说明】

本战的最大难点在于城墙上的大炮，必须分派出一支部队去摧毁大炮，而另一支部队则在城下走，等大炮清除后再前进，可以少受很多伤害。或者在清除大炮的同时，另一支部队可以去拿取道具。当部队到达E-1区域时，限制时间被强制缩短为5分钟，必须尽快到达内城，打倒1号斋藤利三即可。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	斋藤利三	32	8800	精锐枪骑马	10	进土作左卫门	32	7200	精锐刀足轻
2	明智家亲卫	30	4500	伊贺(ノ一众)	11	斋木广忠	32	7800	精锐弓骑马
3	藤田行政	32	6400	精锐枪足轻	12	三宅藤兵卫	32	8300	精锐铁炮足轻
4	明智光忠	32	6500	精锐刀足轻	13	明智家小头	30	2000	精锐枪足轻
5	明智家小头	30	1700	精锐枪足轻	14	安田作兵卫	32	6700	精锐枪足轻
6	明智家小头	30	2300	精锐枪足轻	15	明智家小头	30	2800	精锐枪足轻
7	沟尾庄兵卫	32	8300	精锐枪骑马	16	明智家小头	30	2800	精锐枪足轻
8	明智家小头	30	3000	精锐枪足轻	17	明智家小头	30	5500	精锐枪足轻
9	明智家小头	30	5500	精锐枪足轻	18	明智家亲卫	30	4500	伊贺(ノ一众)

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价
楠木正成之书	击破2号敌部队	切付札扇之兜	粗
日置流弓众	A点	天丛云剑	优
水晶的数珠	B点		
杂贺骑马众	C点		

隐藏要素

一周目相关

除了在系统篇中提到的由豪华限定版中附赠的ENJOY DISC所提供的游戏初期内容之外，在开始游戏之前进入“合战绘卷”选项，选择“音乐鉴赏”，并把所有曲目都听一遍，之后再开始新游戏就会增加10000贯的奖金。

另外，“合战绘卷”中的“ム-ビ-鉴赏”完成度在一周目通关的时候，是不能达到100%的，因为第9章有一部分CG是必须要在“中级”难度下再次进行游戏时才会出现的，因此如果玩家想收集100%的CG，就一定要用“中级”甚至“上级”的难度继续游戏，“上级”难度需要将“中级”难度通关后方可选择。其他装备品及武将等的收集也需要多次游戏方可完成，有收集癖的玩家们，觉悟吧！

一周目通关后，在标题画面选择“はじめから”开始新游戏的话，可以选择“初级”与“中级”的难度。

二周目相关

1. 继承记录

一周目通关后，系统会提示保存通关记录，然后在标题画面中选择“续きから”并读取该记录，即可继承特定武将的武将特技和兵种适性等级以及一部分装备品来开始游戏。

クリア時のデータをセーブします。
「續きから」でこのデータを継承し、特定の武将の兵种適性、特技経験値、装备品の一部を引き継いで最初からプレイできます。新たな展開をお楽しみください。セーブしてよろしいですか？

但是注意第一章的第一场战斗是无法更改装备的，从第二场战斗开始才可以更改继承下来的装备品。同理，二周目通关后也可以继承当前记录，用于三周目，继承内容不变。

2. 难度反章节

二周目的游戏，其难度自动升至“中级”，完成全部“中级”的十二章战斗后将会自动追加《第十三章·袭来》，包括三场杂兵战以及一场重要合战——“山崎大战”。之后会出现真正的“决战III ENDING”CG，公布少量图片如下：



3. 敌方配置

二周目的敌方配置明显加强，但还算可以承受，部分合战的敌部队数量略有增加，且敌军AI也略有提高。三周目的“上级”，则敌方部队暴增，而且AI奇高，在我方离敌军一定距离的时候，对方会自动返回原位等待，并不追打，诱敌深入之计就行不通了。



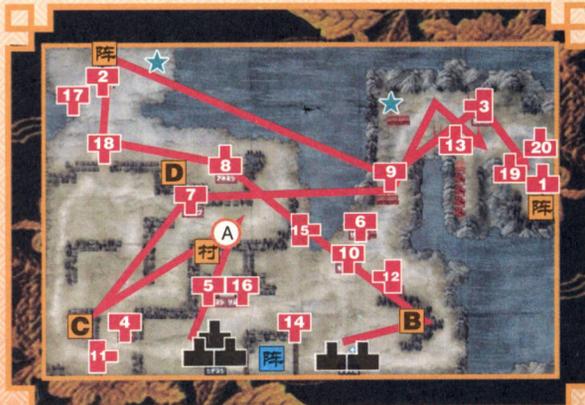
各种奖励

根据“合战绘卷”完成度的不同，游戏还会提供各种各样的奖励，各奖励类型(不包括具体奖励内容)如下：

项目	完成度	奖励
武将列传	100%	兵种适性与武将特技经验值上升
合战总览	100%	增加强力铠甲和武器
装备品事典	100%	增加强力高级兵法书
ム-ビ-鉴赏	100%	增加强力高级兵种
全部项目	100%	提前得到游戏中后期的各种非卖品

Chapter 1 安浓津之战

难度	★★★★★★
出阵部队	6
限制时间	30:00
固定武将	织田信长 羽柴秀吉
胜利条件	击破一色藤长、毛利辉元部队
败北条件	我方本阵陷落/织田信长部队败北/超过限制时间



【史实说明】

1600年8月,作为关原之战的前奏,西军毛利秀元等部队开始攻击东军势力,伊势的安浓津城也在其列,此时城内守军不到两千,西军则已过三万。战事伊始,九鬼嘉隆截断了安浓津守军向家康的求援路线,安浓津城成为孤城,24日,西军发动强攻,守军欲放火撤退,却因风势转向,反而使得西军趁势攻入城内,但城主富田信高率军拼死抵抗,西军一时无法攻陷。次日,西军派高野山和尚入城劝说,信高最终决定交出城池,自己遁入高野山出家。

【要点说明】

访问A村后右下出现船只,到E-1点乘船可直接到达E-2,先把所有的大炮摧毁,再上前干掉3号部队。击破3号部队的同时,我方本阵会出现敌15号援军,最好让秀吉守在本阵。之后两队合流到左上干掉2号一色藤长,敌总大将1号带领19、20出现在原3号驻守的本阵处,两队一起上去,合力将其解决。

【敌人资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	毛利辉元	36	11200	精锐枪足轻
2	一色藤长	36	10000	精锐弓足轻
3	毛利秀元	32	8900	精锐枪足轻
4	安国寺惠琼	32	5400	美浓刀僧兵
5	口羽通良	32	7800	精锐刀足轻
6	福原贞俊	32	7800	精锐铁炮足轻
7	上野清信	32	7800	精锐弓足轻
8	横岛昭光	32	8300	精锐刀足轻
9	毛利家侍	24	5200	上级枪骑马
10	足利家物头	20	4100	上级刀足轻
11	毛利家小头	24	3800	上级铁炮足轻
12	毛利家小头	24	3800	上级铁炮足轻
13	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻
14	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻
15	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻
16	毛利家侍	24	5200	上级枪骑马
17	足利家侍	20	4800	上级弓骑马
18	足利家侍	20	4800	上级弓骑马
19	吉川元春	32	9800	精锐枪骑马
20	小早川隆景	32	9800	精锐弓骑马

【战场道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价
咒术の书	B点	蛟龙の枪	极
ランス枪兵	C点	デュランドル	アマリア専用
井上流铁炮众	D点		

Chapter 2 北庄城救出战

难度	★★★★★★	固定武将	织田信长/柴田胜家/前田利家
出阵部队	5	胜利条件	击破上杉景胜部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间



【史实说明】

秀吉击败明智秀后两周,织田家臣开始商议信长死后的家族前途。羽柴秀吉和柴田胜家在拥立信长继承人上严重分歧,家臣们分裂成了两派。经过长期对阵,秀吉终于在1583年(本能寺事件次年)4月21日的贱岳合战击败柴田军,福岛正则、加藤清正等“贱岳七本枪”也在此役名扬天下。22日,秀吉功阵前田利家,十万大军遂进逼柴田胜家的居城北庄城,此时北庄城守军只剩三千人。24日,羽柴军总攻,柴田胜家、阿市(此时已出嫁柴田胜家)和其他几家家臣在天守放火后自杀。此战后秀吉完全接管了信长的基业。

【要点说明】

本关除了援军特别多之外,没有其他的难点,进入A点之后,全军攻击力呈上升状态10分钟。21号直江兼续会先后两次出现在21-1和21-2的位置,略加注意即可。

【敌人资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	上杉景胜	35	11000	精锐枪骑马
2	河田长亲	32	6200	上级弓足轻
3	北条高广	32	6600	上级弓骑马
4	斋藤朝信	32	8800	精锐枪足轻
5	本庄繁长	32	8300	精锐枪骑马
6	上杉家组头	24	4200	上级弓骑马
7	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
8	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
9	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
10	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
11	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
12	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
13	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
14	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
15	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
16	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
17	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
18	上杉家侍	24	5200	上级枪骑马
19	上杉家侍	24	5200	上级枪骑马
20	安田长秀	32	6200	上级弓骑马
21	直江兼续	35	9300	精锐弓骑马
22	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
23	上杉家侍	24	5200	上级枪骑马
24	上杉家物头	24	4500	上级枪足轻
25	上杉家侍	24	5200	上级枪骑马
26	上杉家侍	24	5200	上级枪骑马
27	色部显长	34	6400	上级枪骑马
28	上杉家侍	24	5200	上级枪骑马

【战场道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价
倭刀兵	B点	レイピア刀兵	极
妻の字前立兜	C点	罗刹の枪	优
龙渊	D点		

Chapter 3 富士之合战



难度度	★★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	7	胜利条件	击败北条氏政部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间

【史实战役】

1582年6月9日,本能寺之变消息传到关东,北条家马上作出反应,13日,五万北条军直扑织田在关东领土上州。织田守将泷川一益此时已60岁,闻讯抢先攻击北条的金洼城,18日先行攻破了支城川井,一益的侄子前田庆次第一个冲入城内。次日,北条氏邦以佯败诱泷川军进入包围圈,三万伏兵猛攻泷川军两翼,佯败的北条部队也回身攻击,泷川一益的部队全面崩溃,一益本人在家臣护卫下逃回织田领地,北条家则重新控制了关东。

【要点说明】

首先访问A点村子,得知水闸的位置在B点,前往B点放水。左侧第二支队伍一直北上,以打倒6号伊达政宗为目标。信长部队在河岸处遇到10号真田幸村,击败他之后还会在10-1和10-2再次出现,击败三次后可以获得“封神演义”。放完水后,Y形河流成为通路,左右两支部队可以汇合后一起向上突击。6号后来会成为我方的第22号援军,好好利用。

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	北条氏政	35	11000	精锐枪足轻	13	北条家组头	30	5500	精锐枪足轻
2	真田昌幸	35	10000	精锐枪足轻	14	北条家组头	30	5500	精锐枪足轻
3	北条氏照	32	9300	精锐枪骑马	15	松田宪秀	32	7800	精锐枪足轻
4	北条氏邦	32	8800	精锐弓骑马	16	北条家组头	30	5500	精锐枪足轻
5	大道寺政繁	32	7200	精锐弓足轻	17	真田家组头	30	5500	精锐弓骑马
6	伊达政宗	35	11000	精锐枪骑马	18	北条家侍	30	5500	精锐枪骑马
7	小早川隆景	32	8300	精锐枪骑马	19	北条家物头	30	5500	精锐弓骑马
8	伊达成实	32	8800	精锐枪骑马	20	真田家物头	30	5500	精锐弓骑马
9	伊达家物头	30	5500	精锐枪骑马	21	德川家康	32	10400	精锐枪足轻
10	真田幸村	32	10000	精锐枪骑马	22	お胜	32	5400	伊贺ノ一众
11	真田家组头	30	5500	精锐弓骑马	23	伊达政宗	35	11000	精锐枪骑马
12	伊达家物头	30	5500	精锐枪骑马	24	真田家组头	30	5500	精锐枪骑马

【获得道具】

战场道具	入手地点	战场道具	入手地点	奖励道具	评价
富士山形先	E点	小笠原道弓众	D点	厚铁板雪下崩	根
吴钩	C点	封神演义	击败真田幸村部队	伊势流铁马众	优

【史实战役】

京洛即京都,位于本州,平安时代的恒武天皇时起将其作为日本首都。京都大部分建筑仿造同时代的中国唐朝风格,甚至分出东西二京以对应唐朝的洛阳和长安。由于西京地势低洼,所以大部分的民众、寺庙和商家都在东京,京都也就被称为“京洛”或“洛”,战国大名热衷的“上洛”也就是到京洛拜见天皇,领取职位。从恒武天皇794年建都到1869年明治天皇迁都江户的1000多年时间里,京都一直是日本的经济文化中心。

【要点说明】

本战武将和敌兵都非常多,而且大多为援军,分散在地图的各个角落,打倒某些部队后他们才会出现。所以需要让我军的两支部队分头行动,以中央的河为界,一支负责左路,一支负责右路。右路军可以先到左下方摧毁大炮,可以减少左路军的伤害。总大将足利义昭最后才会出现在右上角的城内,最后再对付他就行。

【敌方资料】

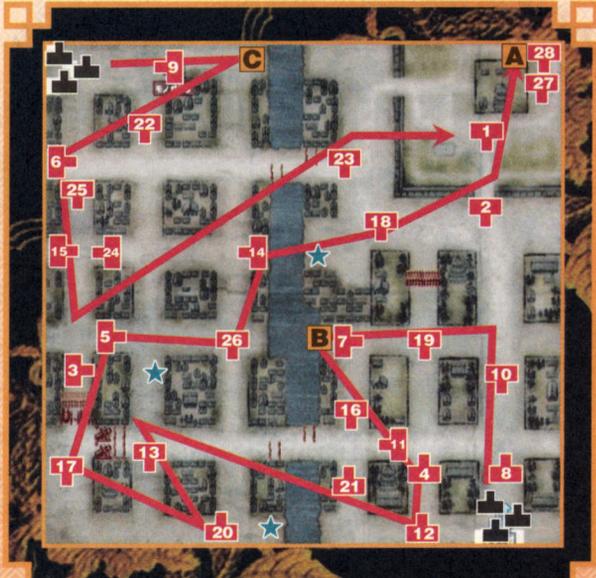
序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	足利义昭	36	10000	精锐刀足轻	15	三好政康	36	8400	精锐刀足轻
2	毛利辉元	36	8400	精锐枪足轻	16	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻
3	一色藤长	36	10000	精锐弓足轻	17	梶岛昭光	32	8300	精锐刀足轻
4	足利家物头	20	4100	上级刀足轻	18	毛利家物头	24	4500	上级枪足轻
5	足利家物头	20	4100	上级刀足轻	19	毛利家物头	24	4500	上级枪足轻
6	岩成友通	36	7800	精锐刀足轻	20	上野清信	32	7800	精锐弓足轻
7	足利家物头	20	4100	上级刀足轻	21	足利家物头	20	4100	上级刀足轻
8	毛利家侍	24	5200	上级枪骑马	22	足利家物头	20	4100	上级刀足轻
9	足利家侍	20	4800	上级弓骑马	23	足利家物头	20	4100	上级刀足轻
10	小早川隆景	32	9800	精锐弓骑马	24	足利家物头	20	2000	上级刀足轻
11	毛利家侍	24	5200	上级枪骑马	25	足利家物头	20	2000	上级刀足轻
12	吉川元春	32	9800	精锐枪骑马	26	足利家物头	20	2000	上级刀足轻
13	毛利家组头	24	4200	上级刀足轻	27	冈吉正	35	7700	精锐铁炮足轻
14	三好长逸	36	10000	精锐枪骑马	28	杂贺孙市	36	9500	精锐铁炮足轻

【获得道具】

战场道具	入手地点	奖励道具	评价
太平记	A点	泽泻の大砲	根
雷荷流弓马众	B点	片山一文字	优
パロック马兵	C点		

Chapter 4 京洛决战

难度度	★★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	6	胜利条件	击败足利义昭部队
限制时间	30:00	败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间



Chapter 5 樱洞の野盗

难度★★★★★★ | 出阵部队 5 | 限制时间 30:00
胜利条件 击破野盗の森分部队 | 败北条件 我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	野盗の亲分	30	7600	直刀兵	铁剑兵	地图右下
2-15	野盗の子分	29	5100	铁剑兵	谋将の铠	地图左上
战场道具					入手地点	
弹弓兵					地图上方被铁炮楼围起的地方	

Chapter 6 松倉の一揆

难度★★★★★★ | 出阵部队 5 | 限制时间 30:00
胜利条件 全灭敌方部队 | 败北条件 我方任一部队败退/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	一揆の头目	31	6000	风魔忍者众	ピン铳马兵	地图左下角
2-18	一揆の从者	30	4500	风魔ノ一众	风魔ノ一众	地图左上角, 炮楼旁
19-22	一揆の从者	30	4500	瓦葺黑撤众	奖励道具	评价
战场道具					入手地点	
薄铁板の兜					极	
薄铁板雷下副					优	

Chapter 7 高山の反乱军

难度★★★★★★ | 出阵部队 5 | 限制时间 30:00
胜利条件 击破敌方本阵 | 败北条件 我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	反乱军指导者	32	7900	山本流枪马众	东方见闻录	我方本阵内
2-16	反乱军の家来	31	5700	上级刀足轻	种子岛铳僧兵	地图北边两门大炮中间
17-19	反乱军の家来	31	4800	上级枪骑马	奖励道具	评价
战场道具					入手地点	
弁财天の小櫓					5分钟内全灭敌方本阵以外所有部队	
山本流枪马众					优	

本章共有四场合战, 其中 11-1 安浓津之战、11-2 北庄城救出战和 11-3 富士之合战均为普通合战, 且三战都必须进行之后才会出现本章的重要合战——11-4 京洛之战。

首先当然是将三场野盗、一揆众和反乱军的小合战搞定, 让自己正在培养的武将升级, 同时赚些钱, 可以去商人那里购买各种装备品, 之后就可以开始正式的战斗, 按照难易程度, 我们建议基本的战斗顺序如下:



在富士之合战中, 要想取得高评价, 有一个比较取巧的办法, 就是不去理会地图左侧的伊达政宗的三支部队, 待一定时间过后, 他会自动叛变并成为我方援军。这样就可以不用对付他, 我方也就不用在枉死过多的士兵了。

羽柴秀吉、蜂须贺小六于安浓津之战归队; 柴田胜家和前田利家于北庄城救出战归队; 归蝶病愈归队, 于京洛之战再度加入战斗。另外注意本章所有战斗中的地图道具和奖励道具都相当不错, 是无法从商人处购买的贵重道具, 尤其是几个兵种都非常强, 最好不要错过, 在战斗时尽量按照地图上标注的位置来夺取, 同时也要照顾到战后的评价, 尽量要超过 300 分, 得到“极”的评价。

上杉景胜

上杉谦信的养子, 谦信死后继承家业, 后来投降丰臣秀吉, 成为五大老之一, 关原合战中从属于西军, 战败后领地被缩减。



第拾貳章 決戦

決戦

难度★★★★★★ | 固定武将 织田信长
出阵部队 6 | 胜利条件 击破明智光秀部队
限制时间 30:00 | 败北条件 织田信长部队败北/超过限制时间



Chapter 1 播磨决战

播磨位于日本的中国地区(九州、近畿之间), 是毛利家和宇喜多家等大名的前沿基地。1577年10月, 负责中国攻略的羽柴秀吉攻入播磨, 当地的赤松、别所等小豪族纷纷归顺, 其中包括秀吉后来的军师黑田如水。

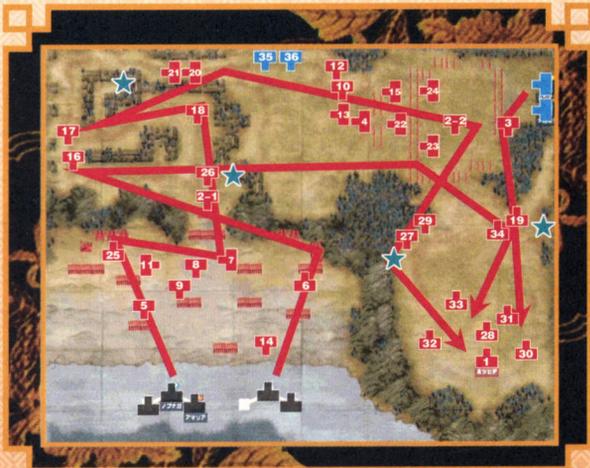
军议时最好将右侧部队的实力配置得略强些, 然后让其自动向北进军, 先打倒3号, 再摧毁上方的大炮。手动控制信长队从左侧躲过大炮的轰击向北, 干掉10号, 再向南打倒5号后将全部大炮摧毁。右侧部队到达E-1区后, 我方援军20, 21号出现, 与信长队合力向南, 一起干掉4, 9, 16号, 同时右侧部队到达A点, 打倒15号足利义昭后南下, 干掉三好三人众与我军汇合, 一同干掉2号明智秀满, 再一起打倒明智光秀即可。

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	11	明智家物头	30	6500	精锐枪足轻
1	明智光秀	39	11800	明智家近卫众	12	足利家侍	20	4800	上级弓骑马
2	明智秀满	37	10800	精锐刀足轻	13	岛津家物头	30	5500	神田流枪马众
3	细川藤孝	39	10600	精锐弓骑马	14	足利家侍	20	4800	上级弓骑马
4	毛利辉元	39	11800	精锐枪足轻	15	足利义昭	39	11800	精锐刀足轻
5	荒木村重	39	9000	大岛流枪众	16	长宗我部信亲	36	10600	神田流枪马众
6	三好长逸	39	10600	精锐枪骑马	17	土佐众物头	30	5500	神田流枪马众
7	三好政康	39	8800	精锐刀足轻	18	明智家侍	30	7500	精锐枪骑马
8	岩成友通	39	8200	精锐铁炮足轻	19	明智家物头	30	6500	精锐刀足轻
9	长宗我部元亲	39	11800	宝藏院流枪众	20	德川家康	36	11200	精锐枪足轻
10	岛津义弘	39	11800	精锐枪骑马	21	本多忠胜	36	8900	精锐枪骑马

战场道具	入手地点	奖励道具	评价
行基の法衣	C点	界铳马僧兵	极
信富流铁炮众	B点	バルムック	优
弹弓骑马兵	D点		

Chapter 2 博多大战

难度度	★★★★★★★★
出阵部队	7
限制时间	30:00
固定武将	织田信长 アマリヤ
胜利条件	击破明智光秀部队
败北条件	织田信长部队败北/超过限制时间



【史实战役】

博多位于九州，现为福冈市博多区，自古就是日本著名的海港。13世纪元朝两次入侵日本都是在博多登陆，因遭到当地武士顽强抵抗和台风袭击而失败。战国时期日本与海外贸易中也以博多的商人最为出名，使得这里成为战国时期最大的几个商贸中心之一，丰臣秀吉的侵略战争中曾经以此为据点。

【要点说明】

起初我方只有6支部队，分成两个军团，另有两支部队做为援军在右上，一定时间后才会出现。两个军团各自向两个炮阵推进，击退沿途出现的敌兵后摧毁大炮。敌2-1号瞬间移动到2-2处，先不管他，之后我方援军35、36号出现，合流后一起向东走，将2-2打到只剩4800兵力后，他变成了我方的34号援军。几个军团一起向南攻，打倒明智光秀的一众随从后将其灭掉，通关！

【敌方资料】

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	明智光秀	39	11800	明智家近卫众	19	足利家组头	30	6000	精锐枪骑马
2	ベドロ	44	12800	リム銃马兵	20	足利义昭	39	11800	精锐刀足轻
3	南蛮众下士官	30	4900	マンブル刀兵	21	细川藤孝	39	9400	精锐弓骑马
4	南蛮众下士官	30	4900	マンブル刀兵	22	毛利辉元	39	11800	精锐枪足轻
5	南蛮众士官	30	4500	スナップ銃兵	23	岛津义弘	39	11800	精锐枪骑马
6	南蛮众下士官	30	4900	マンブル刀兵	24	岛津忠恒	36	8400	精锐铁炮足轻
7	南蛮众下士官	30	4900	マンブル刀兵	25	南蛮众下士官	30	4900	マンブル刀兵
8	ボナベンツラ	37	9600	パロック马兵	26	足利家组头	30	3400	精锐枪骑马
9	南蛮众下士官	30	4900	マンブル刀兵	27	南蛮众士官	30	4500	スナップ銃兵
10	足利家组头	30	3400	精锐枪骑马	28	长宗我部元亲	39	11800	宝篋院流枪众
11	南蛮众下士官	30	4900	マンブル刀兵	29	南蛮众士官	30	4500	スナップ銃兵
12	足利家组头	30	3400	精锐枪骑马	30	明智家侍	30	7500	明智家近卫众
13	ルドビゴ	37	9600	フリント銃兵	31	明智家侍	30	7500	精锐枪骑马
14	南蛮众下士官	30	4900	マンブル刀兵	32	明智家侍	30	7500	精锐枪骑马
15	新纳忠元	36	9500	精锐铁炮足轻	33	明智家侍	30	7500	明智家近卫众
16	明智家侍	30	7500	精锐枪骑马	34	荒木村重	39	9000	大岛流枪众
17	足利家组头	30	6000	精锐枪骑马	35	德川家康	36	11200	精锐枪足轻
18	足利家组头	30	3400	精锐枪骑马	36	本多忠胜	36	8900	精锐枪骑马

奖励道具	评价	奖励道具	评价
青龙偃月刀	极	孤高の枪	优

Chapter 3 笠冈の野盗

难度度	★★★★★★★	出阵部队	6	限制时间	30:00
胜利条件	击破野盗的亲分部队	败北条件	我方部队全灭/超过限制时间		

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	野盗的亲分	32	7900	新明流刀众	神田流枪马众	破坏4个敌阵
2-7	野盗的子分	31	6400	スナップ銃兵	スナップ銃兵	中央敌阵上方
8-33	野盗的子分	31	5300	美浓刀众	新明流刀众	极
	战场道具				蒙古秘史	西南角的敌阵下方
					重衣風の枪	优

Chapter 4 鹤首の山贼

难度度	★★★★★★★	出阵部队	6	限制时间	30:00
胜利条件	击破山贼的首领部队	败北条件	我方部队全灭/超过限制时间		

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	山贼的首领	33	9000	烟流弓马众	肥后枪僧兵	地图中央左上
2-12	山贼的配下	32	6500	肥后枪僧兵	信浓弓僧兵	地图右上
13-18	山贼的配下	32	6500	南部弓马僧兵	南部弓马僧兵	地图左下
19-23	山贼的配下	32	6500	信浓弓僧兵	奖励道具	评价
	钢铁の南蛮胴				水滸传	极
					烟流弓马众	优

Chapter 5 猿挂の一揆

难度度	★★★★★★★	出阵部队	6	限制时间	30:00
胜利条件	敌部队全灭	败北条件	我方部队全灭/超过限制时间		

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	一揆的头目	34	8200	新当流刀众	八条流枪马众	破坏全部的大炮
2-9	一揆的从者	33	5500	左官黑辮众	奥子	地图右下方的栅栏右下角
10-22	一揆的从者	33	6600	备前刀僧兵	奖励道具	评价
	战场道具				新刀流刀众	极
	番匠黑辮众				徐福の轡帽子	优

因为“初级”难度的最终章，所以本章除了三场野盗、山贼和一揆众的小合战之外，就只有两场重要合战了，没有普通合战。两场重要合战的难度都不小，因此在战前需要做好充分的准备。由于是通关的必经之路，所以战斗的顺序为：

12-1 播磨决战 → 12-2 博多决战

此时的信长已经占领了京洛，并迅速将势力扩大到京畿区域，威胁到了在播磨姬路城避难的足利义昭，他不得不向明智光秀求援。已经掌握幕府实权的光秀首先策反了细川藤孝，然后联合九州的岛津义弘和四国的长宗我部元亲，在播磨布阵，向信长宣战。信长从京城发兵，联合德川家康的部队，准备清除明智光秀这个统一天下的大障碍。明智光秀还准备借西班牙密使ベドロ的力量来对付信长，但是他不知道这个西班牙人却是奉了他们国王的密令，带着颠覆日本统一世界的野心来这里的……

攻克播磨之后两个月，ベドロ为明智光秀准备了世界无敌的大批西班牙舰队，而信长也做好了西进讨伐光秀的准备。代表幕府的光秀、西班牙的无敌舰队和岛津义弘的部队联合起来，在博多和信长一决雌雄，是为“决战”！

注意在最后一战当中，除了补给回复点之外，地图上是没有任何道具可以拿的，一门心思把注意力放在怎样打好战斗上面吧，之后的奖励也是属于你的！



足利义昭

将军足利义昭的弟弟，在信长帮助下获得将军位。后不满信长专权，联合其他势力组成“信长包围网”，失败后被放逐。

Chapter 1 山崎大战

【要旨説明】
我方部队被强行分成三个军团，东路军团的配置一定要强，因为他们将面对四场战斗，而中路（包括我方35、36号的援军）和西路的军团都只需要进行两场。合战开始后，三支军团需要分别对付3、4、5号，6、7、8号和9、10、11号三支敌军，随着敌军的消灭，A-1、A-2、A-3三处城门将会先后打开，同时门内出现援军。再次打倒敌军后，B-1和B-2处城门暂时不会打开，只有B-3可以通过，东路军团一路北上，先后打倒两支敌军后从B-4到达B-5，同时B-1和B-2处都会打开，三支军团汇合于中央，敌军援军27、28号出现，三军合力将2、27、28三支敌军打倒，C门打开，同时1号足利义昭的援军29-34号出现，集合所有兵力把他们全部击破即可。

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	序号	武将名	等级	士兵数	兵种
1	足利义昭	40	12000	精锐刀足轻	19	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵
2	ベドロ	47	13400	リム銃馬兵	20	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵
3	三好长逸	40	10800	精锐枪骑兵	21	长宗我部元亲	40	12000	宝藏院流枪众
4	三好政康	40	9000	精锐刀足轻	22	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵
5	岩成友通	40	8400	精锐铁炮足轻	23	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵
6	奈良孙市	40	9100	津田流铁炮众	24	岛津义弘	40	12000	精锐枪骑兵
7	ルドビゴ	39	10000	フリント銃兵	25	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵
8	足利家侍	30	7500	精锐弓骑兵	26	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵
9	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵	27	アントニオ	39	8800	フリント銃兵
10	足利家组头	30	6000	精锐枪骑兵	28	ゴンザロ	39	8800	レイピア刀兵
11	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵	29	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵
12	荒木村重	40	9100	大岛流枪众	30	南蛮众士官	30	5800	スナップ銃兵
13	足利家侍	30	7500	精锐弓骑兵	31	足利家侍	30	7500	精锐弓骑兵
14	足利家组头	30	6000	精锐枪骑兵	32	足利家组头	30	6000	精锐枪骑兵
15	細川藤孝	40	10800	精锐弓骑兵	33	足利家侍	30	7500	精锐弓骑兵
16	足利家侍	30	7500	精锐弓骑兵	34	足利家组头	30	6000	精锐枪骑兵
17	足利家组头	30	6000	精锐枪骑兵	35	徳川家康	37	11400	精锐枪足轻
18	ポナベンツラ	39	10000	ハロック馬兵	36	本多忠胜	37	9100	精锐枪骑兵

难易度	★★★★★★★★	固定武将	织田信长
出阵部队	8	胜利条件	击破足利义昭部队
限制时间	60:00	败北条件	我方任一部队败北/超过限制时间



Chapter 2 笠置の山賊

难易度	★★★★★★★	出阵部队	6	限制时间	30:00
胜利条件	击破山賊の首領部隊	败北条件	我方部队全灭/超过限制时间		

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	山賊の首領	35	9300	二天一流刀众	雨崩王の帽子	左下木柵上方
2-13	山賊の配下	34	6800	备前刀僧兵	リム銃馬兵	破坏右侧敌阵
14-24	山賊の配下	34	6800	津田流铁炮众	クレイモア	地图右上角
25-30	山賊の配下	34	2000	备前刀僧兵	奖励道具	评价
31-35	山賊の配下	34	2000	津田流铁炮众	圣女の胸当	极
					二天一流刀众	优

Chapter 3 伏见の反乱军

难易度	★★★★★★★	出阵部队	6	限制时间	30:00
胜利条件	击破反乱军指導者部隊	败北条件	我方本阵陷落/我方部队全灭/超过限制时间/限制时间		

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	反乱軍指導者	36	9500	戸田流雄刀众	鞍騎馬兵	地图右下阵内
2-32	反乱軍家来	35	7700	鞍騎馬兵	戦兵	地图左上阵内
33-55	反乱軍家来	35	7700	戦兵	奖励道具	评价
					戸田流雄刀众	极
					雨崩王の甲冑	优

只有以中级难度打完之前的十二章才可以来到这里哦，对你的毅力和精神深表佩服！本章除了三场小合战外，只有唯一的一场“旷世”决战——“山崎大战”，地图版面是前所未有的大，而难度也相当之高，敌部队数量也非常多，总之是非常地富有挑战性。本关的要点在于将我方最强的兵力配置在右路的军团之中，因为他们要打四场战斗，其他方面都不算难，战场上除了补给之外也没有道具可拿，最后三军汇合在中央区域后就比较简单了。

本章只有在完成了“初级”的游戏之后并继续记录将“中级”打完第十二章才会出现，也算是一个隐藏章节，有兴趣的玩家可以再打一遍“中级”难度的游戏，然后挑战一下第十三章。

Chapter 4 宇治の謀反軍

难易度	★★★★★★★	出阵部队	6	限制时间	30:00
胜利条件	敌部队全灭	败北条件	我方部队全灭/超过限制时间		

序号	武将名	等级	士兵数	兵种	战场道具	入手地点
1	謀叛軍盟主	37	9600	精锐刀足轻	バラの甲冑	地图左上角
2-8	謀叛軍部众	36	7800	精锐铁炮足轻	警兵	破坏全部敌阵
9-22	謀叛軍部众	36	7800	精锐枪足轻	奖励道具	评价
					三国志演义	极
					大坪流銃馬众	优

后记

在制作《决戦3》的这段日子里，先后经历了圣诞节、我的生日、元旦这一连三个节日（当然是对CLOUD自身而言），反正节是没过好，这才有了你们现在所看到的这些内容。需要提醒诸位读者大人们的一点是——其实所有战役的兵力配置都是结合了初级与中级的部署来做的，而且光荣这回在游戏里加入了很多随机产生的部队，所以很可能跟您遇到的情况有所出入，但98%以上的配置还是准确的，请放心。还有，一直有人传言在上级难度的游戏过程中可以收得织田信长的妹妹阿市，这一点我们已经证实——在“上级”难度的第七章“长筱决战”后，阿市即可加入，详情可参看第144页右下角。

如果您对我们的《决戦3》攻略有什么意见和看法，希望能在调查表中看到大家的反馈；如果您有比我们推荐的路线更简便、能拿更高分数的方法，也请您一吐为快，我们会把您的收获分享给所有喜欢“决戦”的玩家，谢谢！

CLOUD

无双军团全面入侵

《真三国无双》系列令光荣赚得眉开眼笑,可以说“无双”系列已经成为该公司最大的抢钱法宝,即使是刚出不久的《决战3》也无法望其项背。而即将推出的无双作品除了突然公布的《真三国无双4》之外,还有GBA版的《真三国无双Advance》!难以想像吧?日前光荣公布了这两款游戏的新细节,先来看看。



首先是《真三国无双4》,目前已经确定的唯一一名新武将将是曹操的儿子曹丕(现在光荣每周更新一次官方网站,所以大家看到书的时候可能已经公布了其他新武将,大家别拿这个和我较真……),这位老兄比起曹魏的诸多虎将来说是弱了一点,但好歹是逼着汉献帝退位,彻底终结四百年汉室的历史性人物——而且是甄姬的老公喔(可怜那位传说和甄姬眉来眼去的曹植,看来这次是没机会出场了)!曹丕的武器是别致的双头剑,剑柄在中间,两边都是剑刃,不过我要说的是这绝对不是光荣的原创武器……同时亮相的武将都是老面孔:孙策、夏侯敦、赵云、关羽,从资料上看孟获张瑜他们也跑不掉——当然吕布张飞周瑜……老面孔一个人也少不了的!既然魏文帝曹丕都出来了,我觉得怎么也该有后三国时期的人了吧(……是谁说刘禅的?!那东西只能做为加无双的道具!),不过怎么还没看见颜良文丑鲁肃张任他们啊?另外光荣还有公开一个疑似开场动画的东西,赵云面对无数敌军的“单骑驱”,我脑子里蹦出的是电影《英雄》里那句台词“三千铁甲,竟不能挡!”……

玩笑话说完了,看看系统。这次的主要改变之一是把无双模式做成以角色为主,让玩家体验到每一位武将的各自剧情(好像前作的“列传模式”);此外和



每月评述台

大家好,又见面了……还在来信说“你们新闻没有时效性”的那几个人给我出来!对,就是你,拿熟的那个大神!……我再次强调这个栏目不过是一个月的总结而已,不是新闻!再快的平面媒体新闻也赶不上网络,这是一个可以和东京电玩展同步报导,图片和影像即时更新的互联时代,如果杂志想和网络比拼“资讯的速度”,那用鼻子都能想到谁输谁赢的!

在这里要告诉大家一个好消息就是本月似乎还是没什么新闻,所以大家只有看着我一个人在这边的左页继续食;还有一个坏消息呢就是本月的《GT赛车4》、《决战3》等游戏牵扯了其他编辑太多的时间(到现在大家还在疯狂的加骂写东西),所以右页大家也要继续看着我一个人食……

马上就要春节了,我们下期杂志将于春节后上市,希望大家春节的时候好好玩,好好吃,好好睡(至少我肯定会这样……),翻过年来记得买我们的杂志喔。

PSP版《三国无双》一样(顺带一提,有传说PSP的《三国无双》上面可以选出《战国无双》的人物,其真实性有待考证),战场上将不会有回复道具,取而代之的是回复据点——也就是说如果你打到敌人总大将处发现HP不够了,那就要跑回据点吃东西,而如果这个据点还很远的话……真是满真实了,但不会太麻烦么?无双系列可是追求爽快的游戏啊!另外,游戏增加了副将系统和“无双觉醒”等新要素(“觉醒”?那是什么?),甚至连敌兵也会给自己加能力了,看来要在真三国无双4的战场上杀出一条血路,可不是大家想像的那么简单……

而同样是突然发布、发售日也远比《真三国无双4》晚一个月的《真三国无双Advance》(发售日2005年3月24日,售价5040日元),则完全是另一番景象。在网络上这款游戏的简称是“35A”(“3”国“5”双“A”dvance……),相信最令玩家意外的就是这款游戏居然出在GBA上!要知道即使是PS2平台,玩无双系列也有时会机能不足。

不过光荣自然也考虑到了这一点,



所以这次的无双GBA版虽然也包括剧情模式、挑战模式、自由模式等传统模式,但游戏形式则变成了类似ARPG的形式:在地图上可以自由移动,与敌兵接触后就进入即时的战斗画面,战斗以2D平面卷轴的方式进行,包括人物与地图等都是2D的,角色更是变了3头身的Q版。战斗之后我方角色能力和武器能力都会获得经验值而成长……看来以后无双系列也不是ACT的代名词了。游戏里一共有24关,超过180个地图(……我在考虑要不要放弃在做无双系列攻略时标出地图的传统)和超过200种武器,相信对收集迷来说是天大的福音。

《尤多拉英雄战记》新作发布

曾经因为以“纹章传说最新作”的名头发布,最后和任天堂打了一场官司的SLG《尤多拉英雄战记》(又叫《泪指环物语》)公布了最新作的情报,新作名称为《Belwick Saga》(“Belwick”是什么意思呢?我正在查……),由ENTERBRAIN负责开发,预定将在2005年春在PS2上推出,8个主要角色已经公布——目前找不到合适的图片,所以就不拿出来了,总之,是典型的“纹章式角色”,不过这次任天堂是抓不到小辮子的。游戏的主线是贝尔维克同盟和拉兹帝国的战争(又是战争!啥时候才能展开和平时期

的探险咧?),而做为佣兵(传统职业……)的主角可以从村人那里接到任务,雇佣新同伴,还可以靠捉拿通缉犯来获得赏金。

游戏的一个新要素是同时行动回合制系统,让游戏的战术和前作将有很大的变化,相信平时习惯一边喝茶一边玩纹章的玩家会稍微手忙脚乱一点;战斗地图的格子将从4角变成6角,玩家站位需要考虑更多的情况;另外,在一般游戏中都被视为骑士的附属品,毫无存在感的马这次也有了HP设定,换言之马也是会死的!加上死去的角色不能复活,我相信游戏里应该有做马生意的地方,不然那些死掉马的骑士不就成了摆设?

——《真人快打》新作每年一款——

《真人快打》是由美国Moorpark制作室开发的一款著名动作游戏,Midway公司收购该工作室后为了进一步挖掘《真人快打》游戏系列的价值,准备今后每年推出一款《真人快打》新作。虽然1997年的《真人快打神话:Sub-Zero》和2000年的《真人快打 特种部队》都不甚成功,依然没有动摇他们的决心,新





的《真人快打》提高了开发预算,游戏场景中的多数物体都可以破坏,而作为系列标志的终结技也将会在本作中忠实再现。本作将于今年秋季上市,对应平台为PS2和XBOX。虽然我并不看好这款游戏,但我还是想介绍一下,因为这款新《真人快打》的名字太有趣了:《真人快打·少林和尚》!

——DQ9 彻底 3D 化?——

最近《DQ》系列的制作人堀井雄二在日本的一家游戏学校举办了一场特别演讲,在其中他透露了下一款《勇者斗恶龙》作品的重大改变:实现真正的3D化!

虽然《勇者斗恶龙7》开始,DQ系列已经开始采用3D技术制作,但到目前为止,本系列一直还是采用2D风格。根据堀井雄二的说法,他从FC时代就考虑制作一款真正3D版的《勇者斗恶龙》(当然那时只能想想而已),原本也想过把《勇者斗恶龙8》做成一款真正的3D游戏,不过对LEVEL-5的卡通渲染技术印象非常深刻,因此才决定采用目前的图形风格。至于未来的新作,堀井雄二表示:“我想把它做成3D的。《勇者斗恶龙VIII》做得很好,不过我相信这只是某些新东西的开始。”

与此对应的是LEVEL-5社长日野晃博的说法,他声称为了精确再现鸟山明的风格,开发者们仔细研究了《龙珠》系列。同时“《勇者斗恶龙》在3D方面依然有很大的潜力。我们有很多想法。”这句话,是不是暗示《勇者斗恶龙9》的开发也会由LEVEL-5担任呢?

就在堀井雄二老兄说这番话的时候,美版的DQ8也要发售了,值得注意的是,美版《DQ8》将不会采用以往的英文名“DragonWarrior”,而是与日版统一为“Dragon Quest”,看来DQ系列在欧美的步子,才刚刚开始。

——微软暂时不介入掌机——

微软老大比尔先生又发话了。在CES(国际消费电子展,据说今年的参展商家超过2500家)开幕前夕比尔·盖茨大老板接受了采访,采访中提到了关于下一代Xbox主机的发展方向与目标,我们一起看看目前业界最有钱的大佬是怎么说的。

比尔老大表示,他认为XBOX已经达到了自己的目标,因为当初发展Xbox

的目标就是制作一台优秀的游戏机,而最近几个月Xbox在美国的销售量已经超越了PS2,在美国的普及率也已经达到了第二位(一共就三家啊……这还是你的主场耶)。

至于下一代Xbox主机——我们姑且叫它XBOX2——目标是更进一步扩展市场,并加入包括影片、图像、音乐等更强大的播放功能,继承现有的X盒子Live宽频网络联机基础,加上微软的其他资源,带来多媒体与游戏等全方位的娱乐平台。也就是说Xbox2将会仿照PS2朝全方位的多媒体娱乐中心发展,不过PS2是以家电为核心,XBOX2是以电脑为核心。

比尔同时声称,微软现在没有继续往掌机方面发展的打算,开发团队的主要精力还是在电视游戏上面,可携式游戏最多考虑一下智能型手机或笔记本电脑,至于SONY和任天堂就让他们去斗吧,你们分散注意力越多越有利于XBOX2的发展……盖茨大爷说话还真直白啊!没办法,人家就是有钱,每年几十个亿的空白预算不丢出去,放在家里可是要上税的……

——NGC 圣诞商战欧洲惨败——

比起比尔老大的雄心壮志,任天堂在欧洲的日子就不是那么好过。据英国网站报道,今年圣诞期间NGC在欧洲遭到了空前的冷遇,虽然NGC的售价已经比PS2和XBOX低了很多,一些大型零售商为清理库存把NGC降到了39.99英镑(折合人民币也就500块,500块啊同志们!!),购买者依然寥寥,NGC游戏售价更是低的离谱,甚至《阳光马里奥》这样的游戏也只卖6.99英镑(人民币100元不到),但依然没有提起购买者的兴趣,圣诞期间NGC在英国的周销量只有7000台左右。而同一时间XBOX的销量为3.75万台,PS2是6万多台。

为了挽回颓势,任天堂方面今年准备了包括《星际火狐》以及一款《口袋妖怪》新作的大作计划,但现在还没有确定发售日期,看来NGC的冬天会持续一段时间……

——日本2004年软件销量排名——

虽然日本国内市场在继续萎缩……不,继续萎缩,2004年的游戏市场规模比前年又减少了0.7%,但日本媒体还是评出了去年的软件销售排行榜,虽然很多人都写任天堂没有新意,但这个“没有新意”的公司依然是2004年度的销售冠军,管你有没有新意,能赚钱就行。先来看看软件销量排行的前10名:

- 1.勇者斗恶龙8(PS2),323万
- 2.口袋妖怪红·绿(GBA),237万
- 3.勇者斗恶龙5(PS2),158万
- 4.口袋妖怪·绿宝石(GBA),133万

- 5.实况足球8(PS2),102万
- 6.战国无双(PS2),98万
- 7.实战柏青嫂必胜法·北斗神拳(PS2),87万
- 8.MGS3(PS2),61万
- 9.德比赛马04(PS2),55万
- 10.红白机 mini·超级马里奥(GBA)55万

实在没有什么语言了,除了第七名我无法理解之外,其他的全部都是续作(不要说战国无双不是续作),而DQ5这样的复刻版居然能排到第三名,更是让人目瞪口呆……最惨的是XBOX,在前100名里都没有XBOX的位置……日本果然是个排外的国家……虽然他们很哈美。在前100名里任天堂一个公司就占了28款游戏,加上软件销售排名第三的任天堂子公司Pokemon,两个加起来就已经达到1200万套以上了,您说任天堂能不当大老板么!(软件总销售前10名:任天堂,SQUARE-ENIX,Pokemon,BANDAI,CAPCOM,NAMCO、光荣、SCE,Banpresto)

另外PS2软件销售总量达到2617万套,占有率超过60%,充分证明了目前到底什么东西是主流。

——游戏玩家都是什么人?——

目前社会上有一种偏见认为游戏玩家都是比较偏执、不爱搭理人,甚至会把游戏世界和现实世界混淆,美国的多起“少年玩游戏走火入魔校园枪击”和我国的多起“少年玩游戏走火入魔拦路抢劫”这种新闻可谓有异曲同工之妙,但现实中的玩家到底是怎么样的呢?最近美国娱乐软件协会(Entertainment Software Association)发表了一份最新的调查报告,或许可以让我们先了解到大洋对面的玩家都是什么情况(中国啥时候这样调查一次?要客观的)。

对超过800名美国成年游戏玩家(是“成年”游戏玩家,不是“成年游戏”玩家……)的调查显示,虽然他们都是游戏的忠实爱好者,但平时也去运动健身,去当志愿义工,去参与宗教性服务(当然不是邪教),也喜爱阅读书籍——总之,绝对不是什么难以沟通的群体。

也难怪调查的负责人会说:“看来所谓的游戏玩家很可能就是周遭的好友、同事或是任何人,那些对游戏玩家有偏见的人只是有难以改变的刻板印象而已。”不知道中国什么时候才会做出类似的评判呢?改善玩家形象是要从自身做起的,如果半夜从学校翻墙出去打游戏的小伙伴们少一点,也许大家会改变快一点?想起在网上看到的两个案例:其一是某学生半夜从宿舍翻墙去打游戏,结果摔断了腿,这位老兄硬是拖着骨折的腿到网吧玩了一个通宵——寒吧?更寒的是第二个,同样是某学生半夜从宿舍翻墙去打游戏,这位好点,出去的时候没踩着,不过回来的时候滑了一下,从墙上跳下时直接坐在了地上,问题是地上刚好

有块碎玻璃,位置刚好在他坐下去的两腿之间……同学们,引以为戒,引以为戒啊!!

——PSP 升级补丁泄露?——

近日,网上流传着一个据称是在PSP一台升级服务器上发现的泄露版升级补丁。据说该补丁给PSP增加了诸如内置游戏、WEB页阅读等新功能,甚至还有邮件收发工具,不过,很多人在升级后都发现自己的PSP不能正常进入系统了。就在大家茫然的时候,SONY终于说话了:根据SCEI的宣传部声明,现在互联网上流传的所谓“PSP升级文件”并非是SCEI正式公布的升级文件,不具备让PSP正常使用的机能。虽然该文件是来自SONY的服务器,但其实是SCEI内部技术开发人员所使用的文件,并不能正常地使用在PSP主机上。至于因为使用这个升级文件而不能正常使用的PSP可以由SCEI修理——但是用户必须自己承担修理费用!所谓天下没有白吃的午餐……

——国产PS2?——

最后是一条有点搞笑的消息。继前不久某国产厂家推出外形疑似PSP的手机之后,SCE的另一个当家主机PS2也被COSPLAY了一把,最近市面上出现了一款外表几乎和PS2完全一样的游戏机,外壳为蓝色,全名为“miniPoly Station 2004”,简称也是“PS2”……但这不是一款光盘游戏机,



奥妙就在机身的弹出键,按下后弹出的不是光盘,而是……一个黑白的液晶屏幕!而各位就可以用那个长得和PS2手柄一模一样的手柄玩这款叫做“俄罗斯方块”的益智游戏……

好易通

心动赢大奖! 铃声免费“Dang”!

只要相指动一动, 大奖赢的很轻松!

领奖方式: 短信、电话通知具体领奖方式, 中奖用户名单在www.kongzhong.com公布。活动截止时间: 2009.3.31。(凡使用本页面任何服务的用户均有机会免费获得价值598元的好易通牛津3888, 每期一名)



短信用户看这里——>
凡本页中任何单铃声均
为您免费提供, 更可免费
享受令你脸红心跳的
“私房笑话”三天!
还等什么, 快动起来!
彩信用户看这里——>
凡使用本页面中任
何彩信服务的用户同样享受彩信狂野周末
(三天免费) 仅限彩信手机用户, 声色地
带(三天免费) 两项大礼!

权威词典保证
新增国内著名大学英语
四、六级考试权威模拟题
优秀发音支持
Bestall全真人发音系统兼具跟读复读功能
黄色/蓝色外观, 转轴式设计



单铃声下载指南 发送15 机型代码 铃声代码 发送到33552133 (移动用户)

或93552133 (联通用户)。例如: 三星手机用户发送短信156023到33552133 (移动用户) 或93552133 (联通用户), 绝色铃声“波斯猫”就归你所有。



机型代码: 诺基亚**2** 摩托罗拉**3** 爱立信、联想、东信、波导**4** 西门子**5** 三星**6** 首信**8**

最佳组合

- 023 波斯猫
- 024 Super Star
- 025 天使在唱歌
- 186 I O I O
- 182 Fly Away
- 184 你的微笑 (超长完整版)
- 185 我们的爱 (超长完整版)
- 153 Lydia (完整版)

男人篇

- 002 东风破 (2004Remix)
- 011 我的地盘 (超长完整版)
- 012 双截棍
- 013 三年二班04Remix
- 014 七里香
- 015 星晴 (2004Remix)
- 134 断了的弦 (2004Remix)
- 159 爱情悬崖
- 190 爷爷泡的茶 (2004Remix)

和弦铃声下载指南 中国移动彩信手机用户发送161 铃声代码 发送到33552133

例如: 中国移动彩信手机用户发送短信161023到33552133, 绝色铃声“波斯猫”就归你所有。



女人篇

- 006 绿光
- 101 天黑黑 (2004Remix迪曲版)
- 174 神奇 (2004Remix)
- 090 我的骄傲 (2004Remix)
- 110 太委屈 (超长完整版)
- 178 很爱很爱你钢琴版 (2004Remix)
- 041 后来 (原创)
- 042 一秒钟的孤单 (完整版)
- 043 为爱痴狂 (原创)

女人篇

- 065 广岛之恋
- 085 单眼皮女生
- 092 近走高飞
- 100 相见太晚 (超长完整版)
- 102 剪爱 (2004Remix)
- 107 飘摇
- 118 加速度
- 110 爱就爱了 (前奏版)
- 166 可惜我是水瓶座 (2004Remix)

经典游戏

- 194 超级玛丽
- 195 1000 Words (最终幻想X2)
- 196 仙剑奇侠传
- 198 Day After Tomorrow (仙乐传说)
- 199 Be The One (战国无双)
- 200 最终幻想9主题曲
- 201 天之痕战斗2 (轩辕剑3外传)
- 202 樱花大战
- 203 星际争霸进行曲

男人篇

- 026 坚持到底 (2004Remix)
- 027 撕夜 (原创)
- 028 哈罗
- 029 天天看到你 (迪曲版)
- 030 离别 (迪曲版)
- 003 他一定很爱你 (2004Remix)
- 060 壁虎漫步Remix
- 188 WuHa
- 165 我的麦克风

女人篇

- 007 勇气 (真人原唱版)
- 062 爱你不是两三天
- 189 分手快乐 (2004Remix)
- 054 布拉格广场 (精彩演绎版)
- 154 爱情36计
- 155 看我七十二变 (2004Remix)
- 156 例带 (超长完整版)
- 049 两个人的幸运
- 078 胆小鬼 (2004Remix)

影视经典

- 001 上海滩完整版 (原创)
- 116 To Be With You (OLYMPUS广告曲)
- 117 全世界的爱 (TOYOTA花冠歌曲) 周华健
- 119 开往春天的地铁 (开往春天的地铁) 羽泉
- 120 我就喜欢 (全球麦当劳广告歌) 王力宏
- 123 I Believe (原创) (我的野蛮女友)
- 124 暗香 (原创) (金粉世家主题曲) 沙宝亮
- 132 两个人的烟火 (大城小事主题曲) 黎明
- 096 Colorful Day (丰田威驰广告歌曲) 朴树

男人篇

- 180 算你狠 陈小春
- 074 乱世巨星 陈小春
- 068 男人哭吧不是罪 (200...) 刘德华
- 105 天意 (2004Remix) 刘德华
- 191 爱你一万年 (2004Remix) 刘德华
- 192 冰雨 (2004Remix) 刘德华
- 193 世界第一等 (2004Remix) 刘德华
- 047 半梦半醒之间 (超长完整版) 谭咏麟
- 052 伤心太平洋 (原创) 任贤齐

男人篇

- 157 江南 (2004Remix) 林俊杰
- 158 就是我 林俊杰
- 031 无所谓 (2004Remix) 杨坤
- 032 月亮可以代表我的心 (2004Remix) 杨坤
- 033 飞船 (2004Remix) 杨坤
- 034 那一天 (2004Remix) 杨坤
- 044 冲动的惩罚 刀郎
- 045 情人 刀郎
- 046 2002年的第一场雪 刀郎

女人篇

- 016 催眠 (超长完整版) 王菲
- 017 棋子 (2004Remix) 王菲
- 018 香奈儿 王菲
- 019 但愿你长久 王菲
- 020 问 (超长完整版) 王菲
- 088 只要陌生人 王菲
- 059 北极光 (完整版) 陈慧琳
- 091 亲爱的一个人 (2004rem...) 陈慧琳
- 053 星语心愿水晶版 张柏芝

影视经典

- 008 My Heart Will Go On (泰坦尼克号)
- 115 雷碧广告歌 (潘亚轩)
- 118 指环王3主题曲 (指环王)
- 121 沧海一声笑 (原创) (笑傲江湖)
- 122 谍中谍
- 125 新闻联播 (原创) (蓝精灵)
- 126 可爱的蓝精灵 (蓝精灵)
- 127 樱桃小丸子主题曲 (樱桃小丸子)
- 128 I am On My Way (怪物史瑞克2)

短信游戏

手机号占卜

小小手机号, 蕴藏人生秘密!
发送字母 **AD**
到 **33557791** (移动)
93557791 (联通)
1935576101 (网通小灵通)

资费: 0.5-1元/条 (1-5条)

短信游戏

生日密码

帮你揭开“生日密码”的神秘面纱...
发送短信 **AD生日**
到 **335577999** (移动)
935577999 (联通)
19355761 (网通小灵通)

如生日为1月1日则发AD0101到 335577999 (移动)
或 935577999 (联通)
或 19355761 (网通小灵通)

资费: 0.5-1元/条 (1-5条)

情缘指数

他/她, 是不是你今生的唯一?
小小占卜, 瞬间预测你们的姻缘定数!
发送短信 **AD生日**
到 **33557793** (移动)
93557793 (联通)
1935576102 (网通小灵通)

如生日为1月1日则发AD0101到 33557793 (移动)
或 93557793 (联通)
或 1935576102 (网通小灵通)

资费: 0.5-1元/条 (1-5条)

彩信游戏

性感宝贝

4.5分/周
性感绝伦的卡通妹妹,
至纯CG、电玩色女,
全都翘首期待你,
只需轻轻的一按。
仅限中国移动彩信用户
发 **161804** 到 **33552133**

彩信图片下载指南: 中国移动彩信手机用户发送相应图片代码到33552133, 就可以获得你所钟爱的美图。

资费标准: 彩信图片 2元/张

固定电话拨打11699835 酷酷乐翻天

领略涩女郎的真实情感世界, 更可漫游令人捧腹大笑的欢乐谷!
本产品客服电话: 010-68031322
仅限以下地区网通用户: 北京、天津、河北、内蒙古、山东、河南、山西、吉林、黑龙江、辽宁
信息费: 1元/分钟

手机拨打1259056572013 情话宝典

躁动生活, 不安情绪控制着每一处神经! 手机拨打1259056572013进入情话宝典!
信息费: 1元/分钟

新春献礼

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

— SNAKE EATER —

特辑

— 《MGS3》原声 CD 精选

— 《MGS3》剧情攻略本

— 美国标准军用背包

1 月下旬
隆重上市

超值定价 **29.8** 元

— 广告 —
非游戏日产品