

数字化用户

游戏日



2004年2月1日出版
 定价9.8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62-99
 免费咨询电话: 8008364689

定价9.8元
 本期优惠价
7.8元

牧场物语 女生版
 梦幻骑士4
 ONE PIECE
 生化危机 爆发
 武刃街

总第52期
 2004年2月号

繁忙时



钢之炼金术师

2003最高人气动画作品 SQUARE ENIX全力打造

无法飞翔的天使

SEGA出品
 手冢治虫“神作”

铁臂阿童木

前线任务4&1st
 史克威尔SRPG最高杰作

前线任务特辑



随书附赠

《前线任务》
 Zenith 纸模型

电子 游戏 日刊

移动 游戏日

Loading

12月25日“移动游戏日”内部测试正式开始

“移动游戏日” 1.00正式版春节之后隆重推出

服务内容：

- 1 为您搜索整理发送全球最新电子游戏资讯（“移动游戏日”1.00版主要服务项目）
- 2 在您游戏的时候，为您提供无时不在的问题答疑（“移动游戏日”2.00版主要服务项目）
- 3 更有个性的电子游戏手机图片和手机铃声下载（“移动游戏日”3.00版主要服务项目）
- 4 为您架构基于电子游戏背景的短信游戏（“移动游戏日”4.00版主要服务项目）
- 5 电子游戏同好俱乐部，基于不同游戏FANS的大型无线俱乐部（“移动游戏日”5.00版主要服务项目）

移动游戏日 服务版本不断提升，服务内容不断丰富

免费咨询电话：8008864689（周一到周五，正常上班时间）



空中网

Kongzhong.com
手机·娱乐·生活

中国手机娱乐第一门户

退订：发短信0000到3355

咨询热线：010-68083018

E-mail: service@kongzhong.com





- 钢之炼金术师 2
- 三国志 9 17
- 前线任务特辑 23
- 铁臂阿童木 62
- J 联盟战略版 78
- 牧场物语~女生版 84
- 武刃街 94
- ONE PIECE 97
- 生化危机~爆发 102
- 梦幻骑士 4 108
- 非主流 113
- 马克斯·佩恩 GBA 114
- 鬼太郎·危机一发! 妖怪岛 115
- 哈利·波特~魁地奇 116
- 校长先生 117
- 模拟城市 GBA 118
- 一击杀虫 119
- 网球王子 120
- 混沌封札 121
- 口袋棒球专题 122
- SLY COOPER 124
- 才语游言 127
- 才语邮局 128
- 大杂烩 131
- 电玩监督台 132
- 业界情报局 133
- 潜龙谍影港漫版 134
- 漫画 137
- 混沌谷 138
- CD 介绍 140
- 2003 年杂志总目录 141
- 装配说明 143



新浪网 (www.sina.com.cn)
为本刊重要网络合作伙伴



祝读者新年快乐!



中奖名单 NO.4

一等奖

北京·李家国 上海·陈雪飞 上海·田承光
广州·刘小波 成都·段超

二等奖

成都·高雨涛 重庆·杨琪琪 北京·崔俊平
上海·何云峰 沈阳·陈寒冰 天津·曹挺
武汉·沈晓萌 长沙·贾维农 福州·李志 南京·黄彤

中一等奖的读者, 请速与编辑部联系, 确定主机类型。

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
电脑商报报社

《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) 87688333-602

编辑信箱 gameday@cbjgroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn

总编辑 牛泊
主编 郭延铭

执行主编 许海龙
责任编辑 周博

编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、王彬、
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman (美国)

美术编辑 陈颖、张小乐
法律顾问 四川联合律师事务所 申杰律师

客户服务

免费服务电话 8008864689
北京 010-62178877-224 李文强

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 蓉工商(2003)2003009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) 87646881 / 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 9.8 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



人没有**牺牲**的话就什么都得不到，
为了得到什么东西就需要付出同等的**代价**。
这就是炼金术的**等价交换**原则

操作说明

左摇杆	控制角色行动	右摇杆	自由旋转视点		
□键	普通攻击	×键	跳跃	○键	炼金术
△键	装备武器,使用大型炼成物/解除武器				
L1键	视点恢复	L2键	地图切换		
R1键	同伴指令	R2键	紧急回避		

会心一击

在一套连续攻击的最后一击时,如果输入指令的时机合适,那么角色就会发出会心一击,使用会心一击时武器会发出亮光,同时伴有音效。会心一击的攻击力比普通攻击威力略高(15%左右)。事实上会心一击的实用价值并不算太高,而且第2话将BOSS打败之后还会获得装备品“必杀的腕轮”,装备之后可以自动发出会心一击。因此对于这个系统,玩家不用可以练习。

炼金术的使用

按○键是发动炼金术,共有两段攻击方式。一段为石壁生成,可以防御普通攻击和部分飞行道具,另外还有一个非常重要的作用是当成垫脚石,用这个可以跳跃至一些普通情况下无法跳跃上去的地方(使用的具体地点在后面的攻略中有详细说明)。长按○键为突起炼成,可以用来攻击,但是更加重要的作用是在连续技中使用和发动合体必杀技。

炼成武器连续技

使用炼成武器时可以发动连续技,作用为在连续攻击当中发动“突起炼成”崩坏对手防御或吹飞对手,并且继续追加强力攻击。一般连续技的发动方法为□□后接○,之后如果马上接续□就会发动该武器特有的连续攻击的最后几击,如果在○之后略为停顿一下,再接续□,使后续打击回到初始状态就有可能构成更长的连续技或者无限连击。

长剑连续攻击: □→□→○→□→约0.5秒停顿后□→○

短剑无限连击: □→□→□→○→□→约0.5秒停顿后□→□→□→○→□→重复

长枪连续攻击: □→○→□→□、□→□→○→□→□、□→□→○→×→□。

武器 & 大型物炼成

在地图上按住○不放,则地图上可以炼成的材料会显示为如图所示的样子,人物靠近材料后便可以进行物体炼成。一种材料往往可以炼成两种物品,这时可以用十字键选择所需要的物品。人物靠近炼成物品后,物品下方会发光(在炼成之前显示的小图标也同有颜色区别):红色代表艾德可使用的物品,蓝色代表阿鲁可使用物品,绿色代表两人都可使用的物品或大型炼成物。炼成的武器还可以再次炼成并附加属性,该炼成需要道具属性石,枪可附加雷属性(麻痹效果),短刀可附加风属性(连击效果),大剑可附加火属性。另外,大型炼成物弹药用完之后也

可通过炼金术回复,需要消耗 RELOAD 炼成材料,大炮、机枪等热武器需要“铁リロード”,魔法箭等冷武器需要“木リロード”。

使用或装备炼成物或乘坐大型炼成物的方法为靠近炼成物后按△键,解除装备为再次按下△键。

回避 & 受身

按 R2 键是紧急回避,可以配合摇杆往任意方向躲闪。注意回避动作有很短的一段无敌时间,但是如果陷入大面积攻击或者正好在回避动作结束的瞬间遭遇攻击,回避也会无效化。人物被攻击吹飞之后,在落地的瞬间按○为受身,人物可以避免被打倒,同时也可以保障“FEVER MODE”继续存在。

同伴指令

虽然同伴指令只有一个按键 R1,但是使用的方式却有很多种:

- 1.在和阿鲁相隔较远的状态下,R1键为召唤阿鲁向自己所在地移动。
- 2.在阿鲁可使用的武器上按 R1,为令阿鲁使用武器。
- 3.一直按住 R1 不放则是命令阿鲁帮自己防御,此时阿鲁会处于艾德身前并摆出防御姿态。这时左摇杆为横向和纵向移动,右摇杆为变换方向。阿鲁的防御姿态可以防住绝大多数普通攻击和飞行道具,甚至连部分必杀攻击也可以防御,而且防御攻击时的阿鲁是不会损耗 HP 的!除了大面积或直线突进系攻击可以崩坏这个防御体系之外,该防御方法几乎是完美无缺的,推荐玩家在危急时刻使用。
- 4.当阿鲁与艾德靠近至一定距离后,HP槽上部显示 TACKLE 字样,这时按下 R1 键为阿鲁的冲撞攻击,具有强制吹飞敌人的效果。冲撞的方向以发动时艾德所面对的方向为准。这项技巧通常在突围的时候使用,效果非常出色。

FEVER MODE

艾德和阿鲁攻击敌人后将 FEVER 槽集满即可进入 FEVER MODE,该模式下角色攻击力上升,所获得的经验值增加,同时可发动超级合体技。使 FEVER MODE 中断的因素有以下几种:

- 1.艾德倒地(受身成功除外);
- 2.艾德或阿鲁 HP 为 0;
- 3.发动超级合体攻击;
- 4.进入记录画面;
- 5.过关后

合体技

合体技为游戏中主角最大范围,威力最高的必杀技,发动合体攻击的方法为:艾德按住○不放,将炼成槽集满,然后靠近阿鲁,当 HP 槽上方显示“S·A”的字样时按 R1 键。

合体技可使用的数量以阿鲁头像的形式显示在 HP 槽上方,最大可积蓄 4 个。当阿鲁攻击敌人时便可积蓄,如果阿鲁 HP 为 0,则所拥有的合体技数量也变为零。另外游戏中还有两种道具可以增加合体技数量:スペシャル药(回复合体技)フイバー药(回复超级合体技)

关于伤害值



FULLMETAL ALCHEMIST

角色物理攻击的伤害由人物数值中的攻击力决定，使用不同的武器，攻击力也会不同。炼金术的伤害和大型炼成物的伤害值由人物数值中的炼成力决定，炼成力越高伤害越大！

关于二周目

游戏通关之后读取通关记录可以进行二周目的挑战，主角继承一周目通关时的道具和装备，另外还会追加原画和 MOVIE 收集要素，这些物品会在某些场景中以宝箱的形式出现（该宝箱在一周目时不会出现）。二周目的敌人攻击力大为提高，许多杂兵都可以两下就将主角打倒在地，另外，某些 BOSS 的数量也会增加，比如第 6 话的铠甲人形由一周目的 3 个增加为 5 个。

全部原画和 MOVIE 收集方法

画像マテリアル(全 56 个)

01	货车	有武器炼成说明的房间
02	货车	有大型炼成说明的房间
03	客席	有阿鲁的武器炼成说明的房间
04	第一铁桥	艾德和阿鲁的回忆结束后最初战斗区域的左下
05	第二铁桥之道	被堵塞的广场(通过铁桥后立刻向左走)
06	山道南部	爬上有许多“飞鸟人”出现的周围的高处
07	山道北部	在坏掉的石柱上(可再次炼成)跳跃
08	洞窟东部	地图左方
09	洞窟西部	进去后马上可以发现
10	住宅街 1	从水管道的广场出来后向左
11	住宅街 2	地图的右上
12	空地	从记录点往回走的第二座桥的脚下
13	湖畔南部	马上就能看到
14	湖畔北部	瀑布下
15	教会墓地	记录点里面一点
16	ノイエヒースガルド	到达后马上向后，阿鲁所朝的方向
17	中央广场	地图中部，中间稍微靠右下位置。
18	肋道	第一个斜坡登上后转角的右侧
19	列车置场	进去后笔直走方向的列车中
20	ビル街	过桥后的坍塌道路
21	跳桥	上楼梯到铁桥上，小心不要掉下去
22	中央庭园	阿鲁的冲撞迷你游戏完成后，MAP 中央树木的后面
23	植物园	进去后一直向右的坍塌植物的后面
24	アトリエ・アルケミスト	MAP 左上
25	研究室	房梁上正中间处
26	地下工房 B1	离开长廊后马上向左
27	地下工房 B2 中央	进去后立刻向右
28	牢屋	进去就能看到
29	军设施外部 南	MAP 正中间，探照灯下
30	军设施外部 北	得到映像 9 后上楼梯的左边
31	军设施内部 1F	MAP 右下的文件室
32	军设施内部 2F 西	MAP 中央房间的桌子下面
33	军设施内部 2F 渡り廊下	进去后向左
34	军设施内部 2F 东	MAP 左上深处的房间
35	军设施内部 3F 东	进去后向右
36	军设施内部 3F 西	文件室的文件柜
37	军设施内部 3F 渡り廊下	第二次进入后向右
38	军设施内部 4F 渡り廊下	向左
39	军设施内部 4F 西	有敌战车的房间(MAP 中央上方)进去后向左

40	军设施内部 4F 东	从将军的房间出来后向左 (往上屋顶楼梯的记录点处下楼楼梯的方向走)
41	地下水路 A	接近出口的角落
42	地下水路 B	MAP 中央，出口的正下方，有两个木箱掉在水里的地方
43	地下水路 C	MAP 右方有木材的地方的侧面
42	地下水路 D	水中合成兽出现前的角落，管道下面
45	アースガルド城内部 個室 1	打倒ガンシ后左边的房间
46	アースガルド城内部 客间 1	
47	アースガルド城内部 個室 2	
48	アースガルド城内部 客间 2	进食堂后笔直走
49	アースガルド城内部 寝室	大广间前的走廊
50	塔内部 2F	第一个分支左侧的房间 (从塔 3F 的陷阱落下后可进入别的房间)
51	塔内部 2F	第一个分支右侧的房间
52	塔内部 2F	第二个分支左侧的房间
53	塔 4F	最初的分支左侧的房间 (无法返回的路线，只能走正确的路线获得)
54	塔 4F	第二个分支左侧的房间
55	塔 4F	第三个分支左侧的房间
56	塔 5F 小部屋 2	第二个浮岛过去的房间

映像マテリアル(全 17 个)

01	一开始的房间	アームストロング少佐附近
02	货车	有大型炼成说明的房间
03	客席	有阿鲁的武器炼成说明的房间
04	一等客席	有记录说明的房间
05	事故之后的区域	アームストロング少佐后面从梯子下来后的三个宝箱
06	山道南部	画像 06 的地点附近见到的两个宝箱中的下面那个
07	教会墓地	桥下，地图中心稍微上面一点
08	跳桥	进入最里面的桥上左侧的道路后再重复走一次
09	军设施外部北	从第二个梯子(MAP 左侧)下来后往后走
10	ネムダ的房间	书棚
11	アースガルド城 空中庭院	MAP 左边的喷水池里面
12	城内部 アルモニ的房间	沿着大广间前的走廊
13	城内部 大广间	下楼梯后的左侧
14	塔内部 2F	第二个分支左侧的房间
15	塔 4F	最初的分支左侧的房间
16	塔 5F 小部屋 1	第一个浮岛过去
17	塔 5F 小部屋 3	第三个浮岛过去

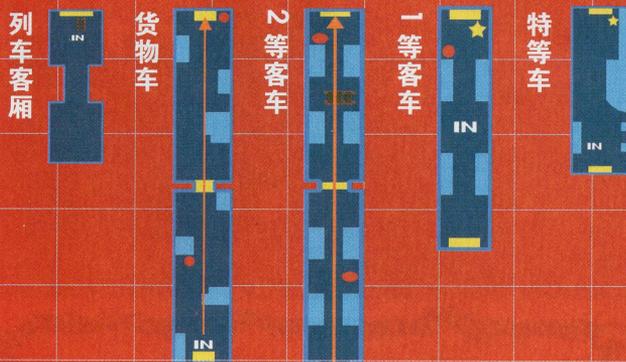
第 1 话 セントラル鉄道

爱德华(エドワード・エルリック，以下简称艾德)和阿方索(アルフオンス・エルリック以下简称阿鲁)和阿列克斯(アレックス・ルイ・アムストロング)少校坐火车回中央地区，但是火车却被所谓的激进派“人民解放阵线”劫持。两个喽罗由于在艾德面前说出了禁忌词语“矮子”而被轰出车外。艾德和阿鲁决定兵分两路搜索敌人，解救火车。

艾德意外的发现“人民解放阵线”的头目居然是国家宪兵队的军官，他们的目的则是十贤者之一的炼金术师威尔赫鲁姆(ヴィルヘルム・エイゼルイシュタイン)教授。逃走的军官被“撒甲之炼金术师”钢茨(ガンツ・ブレスロー)轰飞，在和“钢之炼金术师”艾德的较量中落败的钢茨再度说出了禁语“下次再较量吧，矮子！”暴走的艾德炼成的大炮误中了前方的隧道，火车脱轨……



列车



● 列车车厢

上来没有敌人,所以先熟悉一下操作,之后从梯子爬到车顶。

● 列车屋根

在这里会遇到第一批敌人,很轻松就可以应付。注意练习一下发动会心一击的按键时机,技巧为先快速按键两次,然后在艾德第二招出现之后再按一下攻击键,成功的话艾德的手会闪光,并且有音效提示。

● 货车

这里电脑会指导你炼成武器和大型炼成物,这两项能力在后面的战斗中非常有效,好好掌握吧!

● 2等客车

在这里与阿鲁会合,之后电脑会指导一些二人合作的技巧和阿鲁使用武器的方法,在这里多多练习一下吧!之后再次和阿鲁分开,沿梯子爬上车顶。

● 列车屋根

在这里练习一下紧急回避和受身的技巧,在BOSS战中非常重要。

● 1等客车

最后是在记录点记录的方法,注意进入记录画面之后便可回复全部HP,但是人物的“FEVER MODE”会消失。记录之后准备迎接第一场BOSS战。

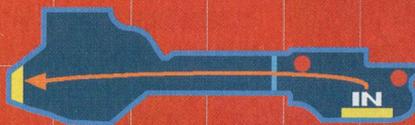
● 特等车

此战没有什么难度,炼成机枪之后很轻松就可以把敌人全灭,另外使用阿鲁的冲撞也可以很大程度的伤害敌人。战斗胜利之后记录,准备迎接真正的BOSS——撒甲之炼金术师

● BOSS战

“撒甲之炼金术师”钢茨的实力远超之前的杂兵,要小心他的大范围攻击。推荐阿鲁使用长矛,艾德使用手榴弹进行攻击。

第二铁桥



进入第二铁桥后强制成为“FEVER MODE”(狂热状态),攻击力和所得经验值上升,保持该状态消灭敌人并不困难。要注意这里的敌人都使用枪支作远距离攻击,一口气接近肉搏战比较有效率,另外使用大型炼成物也是不错的方法。进入A点后,迅速将路灯炼成“魔法箭”,然后乱射,很容易就能将敌人消灭。“魔法箭”具有半自动追踪能力,在后面的战斗中非常有用。全灭敌人后到达被石头堵住的道路处,引发大炮事件。再次前往A点,此时出现新敌人奇美拉,依然是使用“魔法箭”攻击。从出口前往山道南部。

山道南部



先在记录点记录,然后发生被奇美拉包围的情节,建议使用合体特殊攻击将奇美拉全部消灭。注意这里会出现空飞的奇美拉,只要小心不要被突袭就没有太大的威胁。这个地图上有不少隐藏宝箱可以拿,但是多半需要以石壁作踏板才可以得到,大家可以参考图示拿取。
注:这里有两个宝箱为2周目出现的映像和图片的宝箱。



宝箱1:上梯子后即可看见。



宝箱2:沿图所示登上平台,以石壁作踏板跳跃即可看见。



宝箱3、4:在拿到宝箱2的位置处便可看见宝箱3和4,以石壁作踏板向对面跳跃即可获得。



宝箱5:在图示地方以石壁作踏板跳跃至悬空的梯子上便可获得。



第2话 レミス溪谷

第一铁桥



和阿列克斯少佐对话后来到了第一铁桥,由于前方桥面断裂,因此只能从东边的梯子爬上桥顶。将桥顶的敌人消灭后,从西北侧的梯子跳下桥面。在记录点记录之后前往第二铁桥。

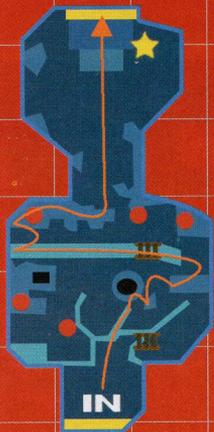


FULLMETAL ALCHEMIST

艾德决定前往附近的城镇希斯卡鲁特（ヒースガルト），在山道中，艾德被从天而降的采花少女重重地压在地上，少女不仅没有道歉，反而再次讥讽艾德为“矮子”。艾德暴怒下决定教训一下小女孩，可是小女孩却先他一步逃走了，艾德和阿鲁两人尾随而去。

山道北部

这里的道路比较复杂，下面用图片表示。



跳跃至对面的石柱上，石柱会很快坍塌，应抓紧时间跳至对面。如果由于石柱坍塌未能跳至对面，可对石柱进行炼成将其恢复原状。

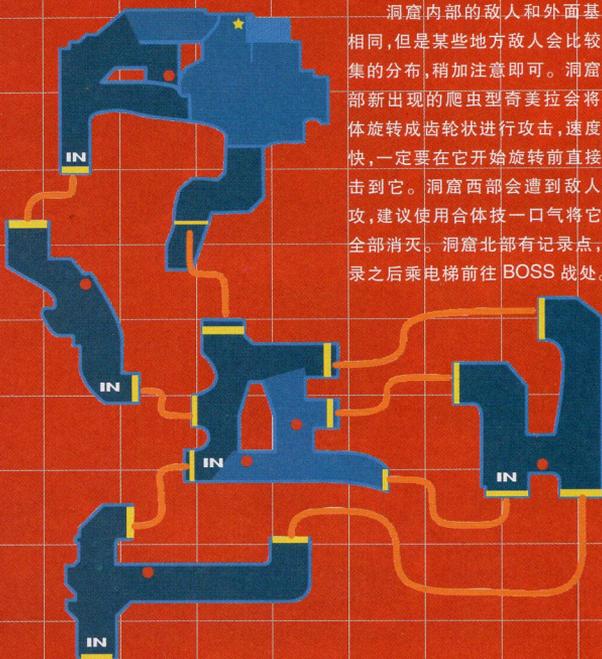


跳上梯子后一直向前走



从木板的最尽头跳至对面。

洞窟



洞窟内部的敌人和外面基本相同，但是某些地方敌人会比较密集，稍加注意即可。洞窟东部新出现的爬虫型奇美拉会将身体旋成齿轮状进行攻击，速度奇快，一定要在它开始旋转前直接攻击到它。洞窟西部会遭到敌人围攻，建议使用合体技一口气将它们全部消灭。洞窟北部有记录点，记录之后乘电梯前往 BOSS 战处。

自然回廊 & 地底河

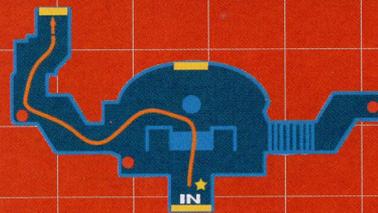
对 BOSS 战首先是从自然回廊逃跑，巨型奇美拉会在身后紧追，只要把握好跳跃的时机即可躲避它的攻击。在地底河对 BOSS 战比较容易，在普通攻击中追加“突起炼成”将奇美拉打翻，然后攻击它的腹部即可，如此反复便可很轻松的获胜。注意奇美拉可能会使用“毒泡”攻击，炼成石壁防御即可。



第3话 ヒースガルト

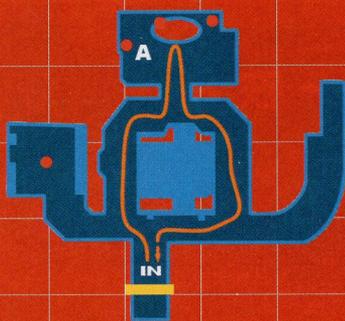
在干掉那只古怪的大螃蟹之后，艾德终于来到了ヒースガルト，经过一番努力后终于扑灭了主城大门口的火。在湖畔的教堂，少女将鲜花放在墓前“姐姐，我又来看你了，还好吧。”这个坟墓正是威尔赫鲁姆教授的亲生女儿赛蕾奈（セレネ）。神父告诉艾德少女名叫阿露莫妮，教授现在则在诺伊希斯卡鲁特（ノイヒースガルト）中。正在艾德准备动身前往诺伊希斯卡鲁特时，一个单眼女人带着一只虎型奇美拉攻入教堂。艾德打败奇美拉后单眼女人留下了自己的姓名——卡米拉（カミラ）后离开了。

中央广场



这里会出现新敌人“巴风特奇美拉”，攻击和防御力都相当高，建议炼成大炮之后攻击。另外中央的出口由于起火，暂时无法通过。

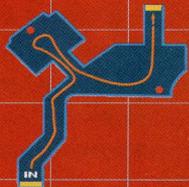
住宅街 1



这里“巴风特奇美拉”的数量会增加不少，还是用大型炼成物作有效率的攻击。前往 A 点将水管修复后会发生被怪物包围的剧情，应该在修复水管前预先将所有大型炼成物炼成，然后剧情发生后立刻用大型炼成物将它们消灭。修复水管后返回中央广场，对中央喷水池炼成，浇灭大火。

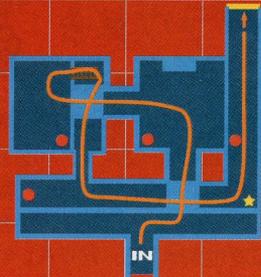
住宅街 2

从中央广场的中间通路进入住宅街 2。先进入西边的教授家，引发情节后从东侧通路前往空地。



空地

按照地图所示路线行走，注意这里有不少拿机枪的敌人，应该优先消灭。在记录点记录之后，从出口前往湖畔南侧。



湖畔南侧 & 湖畔北侧

● 湖畔南侧

这里有许多奇美拉，可以在奇美拉集中的地方使用合体攻击技，也可以炼成大型炼成物后逐个消灭。

● 湖畔北侧

注意河里的敌人，不要被围攻。



湖畔南侧



湖畔北侧

教会墓地

教会门口有记录点，记录之后准备迎接 BOSS 战。



神父
まさか。
まだこんなところに人がいるとは...

教会内

此战的 BOSS 为虎型奇美拉，它会跳到教会大厅的顶部用飞行道具攻击，此时应炼成大炮后将它轰落至地面，然后开始肉搏战。推荐使用雷枪进行攻击，可以使 BOSS 有一段时间行动不能。肉搏一段时间后，BOSS 会再次跳到大厅顶部，重复上述动作即可。注意，如果大炮没有炮弹了，可以用炼金术进行重新装填，装填炮弹的材料在前面应该已经得到了。



第 4 话 ノイエヒースガルド

艾德刚进城即被一群流氓找茬，流氓将打开火车站入口大门的扳手取走逃跑了，艾德只好尾随追去。在车站前的广场，少女阿露莫妮和流氓们发生争执“骗子，骗子！还我的钱，你们说过要教我炼金术的！”，艾德将少女救下却引来流氓的围攻。把流氓摆平之后，阿露莫妮缠上来要求艾德教她炼金术，而现在城里的火车全部停开，艾德无奈之下只好和阿露莫妮一起回家。

中央广场

● ノイエヒースガルド 正门

在记录点记录之后前往中央广场。

● 中央广场

进入之后会有强制战斗，将两批敌人消灭之后可以前往北方的大门。注意这里有会使用“土崩”炼金术的敌人，要小心他们的突然袭击。

ノイエヒースガルド 正门



中央广场

肋道 & 列车置场



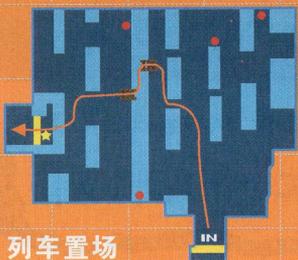
肋道

●肋道

利用大型炼成物消灭敌人,注意在使用大型炼成物时不要被敌人前后夹击。

●列车置场

注意空中的敌人和站在列车顶射击的敌人,空中的敌人喷出的紫烟会令人中毒,用解毒药草解毒即可。这里可以炼成大型炼成物的材料很多,多加利用吧。全灭敌人后来到如图所示位置,按下开关移开火车,在记录点记录后前往ビル街。



列车置场



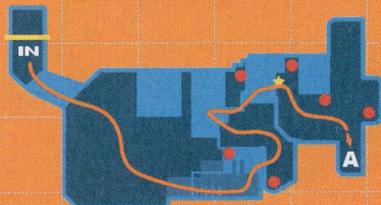
ビル街



一出来就可炼成大炮和机枪攻击楼上的敌人,之后前往 A 点将废弃的汽车炼成大桥登上楼顶。来到 B 点进行强制战斗,胜利后可获得“栅键”。然后从如图所示位置跳到对面楼顶,用“栅键”开门,来到 C 点打开两扇铁门,然后前往跳桥。



跳桥



此处的地形略为复杂,可按照地图所示路线行走。来到 A 点之后发生剧情战斗,胜利之后得到クランク。之后可在记录点记录,然后返回最开始的中央广场地图,前往 A 点,用クランク打开大门,进入驿前广场进行 BOSS 战。

驿前广场



初战为对付几个杂兵,用一个合体技便可轻松解决,接下来才是重头戏。三头目用炼金术炼成的铠甲人形是不会被击倒的,因此集中攻击三人便可。最好的办法是立刻炼成右边的机枪,然后可在三人接近之前至少干掉其中一人,剩下两人的话就比较好对付了。推荐以大型炼成物从远处攻击较有效率,对于铠甲人形的攻击采用坚决回避的办法即可。

第5话 エーテルフラワー探索1

艾德惊异的发现阿露莫妮竟然是教授的女儿,教授热情接待了艾德,但是却强烈反对艾德教阿露莫妮炼金术。教授和助手古蕾塔(グレタ)好像正在进行一些关于奇美拉的禁忌研究,军方似乎也从中支持……第二天教授拜托艾德去采集一种名叫エーラルフラワー的花,这种花是研究用的重要材料。艾德欣然同意,没想到阿露莫妮也跟随艾德一起前往。3人回到采石场后发现这里的花已经没有了,于是3人决定回诺伊希斯卡鲁特问问那里的其他炼金术师。

为了帮教授寻找“触媒的花朵”,艾德三人回到了レミニス溪谷。此处地图和第2话完全一样(敌人也相同),因此大家参考第2话攻略即可。三人来到山道南部便可过关。

第6话 エーテルフラワー探索2

艾德刚回到诺伊希斯卡鲁特就碰到了流氓3兄弟,他们见到艾德就分散跑了。阿鲁认为3兄弟都是炼金术士应该会知道哪还有花,于是追了过去。但找到两个都说不知道,只有去车站前的广场找老大询问。当艾德等人到广场后却发现3兄弟招出了更多的铠甲人……

三人再次来到ノイエヒスガルド,此次的目的是寻找前面打败过的三头目(此话地图请参考第4话地图)。

第1个在列车置场(地图上以绿色点显示),具体位置如图所示。

第2个在跳桥,具体位置如图所示。

第3个在驿前广场,在进入之前需要先记录一次,因为进入驿前广场后会发生BOSS战。

●驿前广场

此次的BOSS战和第4话基本相同,唯一的区别是三头目共炼成了3个铠甲人形(2周目为5个),按照以前的作战方法很容易就可过关。



FULLMETAL ALCHEMIST

第7话 エーテルフラウ探索③

从流氓3兄弟口中得知希斯卡鲁特还有这种花,3人过去之后果然发现了花朵,但是却被一只奇美拉吃掉……费尽九牛二虎之力将花从奇美拉肚子里弄出来却发现已经融化掉了。正当艾德在愁不知道该怎么向教授交差的时候,阿露莫妮拿出了几朵花,原来她刚才在路边发现很偏僻的地方有花长着就摘了。艾德连忙夸奖阿露莫妮,但阿露莫妮要求艾德教她炼金术,这次艾德终于答应了。

三人来到ヒースガルド(此处地图与第3话相同),前往湖畔南部寻找花朵。之后奇美拉将花吃掉,为了夺回花朵需要用阿鲁的冲撞将奇美拉击晕。首先观察奇美拉的行动路线,然后令阿鲁处于防御状态,在奇美拉的行走路线上待机,等待奇美拉过来后让阿鲁发动冲撞攻击。

之后返回中央广场,在广场中央发现逃跑的奇美拉,这次需要冲撞三次,注意这次奇美拉会主动攻击艾德,小心不要被奇美拉撞到了。

第8话 アトリエオブアルケミスト

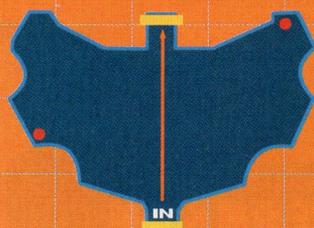
中央庭园

这里有许多空飞的奇美拉,使用大型炼成物“魔法箭”来对付他们吧。注意在许多宝箱旁会出现第2话中的BOSS巨大的“螃蟹奇美拉”,不过此时它早已不是对手了。将东边看门的螃蟹奇美拉干掉后前往植物园。



アトリエ・アルケミスト前

同前面,进入后炼成“魔法箭”攻击。消灭敌人后进入研究室。



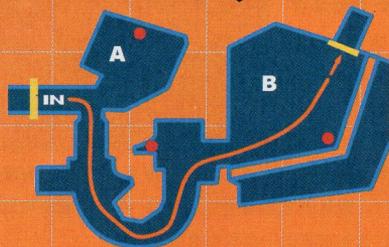
研究室

在记录点记录,然后沿梯子爬上,跳到房梁上可获得4个宝箱。



植物园

进入之后立刻炼成“魔法箭”乱射,即可将A点的敌人全部消灭。之后前往B点,同样炼成“魔法箭”攻击,然后进入大门。



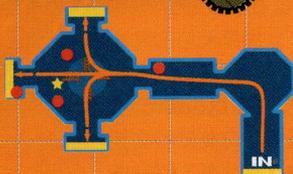
地下工房 B1F

注意这里的电鳗行动速度很快,而且还有令人麻痹的攻击。到达A点之后会出现大量奇美拉,此时应换用手榴弹攻击比较有效。



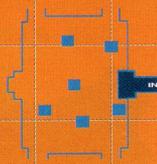
地下工房 B2F 中央

消灭敌人之后需要分别进入西、北、南3个房间解除机关，使中央的魔法阵变色。



地下工房 B2F 西部

用大炮轰击5个蓝色的镜子，全部击破便可。如果一次无法击破所有的，可以继续尝试，另扳动开关可以改变大炮台的运行轨道。



地下工房 B2F 北部 & 南部

击碎白色的水晶即可，但是击碎之后会有奇美拉出现，要小心，也可以不攻击直接逃走。之后回到地下工房 B2F 中央，跳下至魔法阵上。



北部



南部

前庭园

在记录点记录之后准备迎接 BOSS 战。此战首先对陆战奇美拉。开战后立刻炼成大炮，并趁陆战奇美拉张嘴的时候攻击，只要注意在奇美拉发射火球攻击时回避便没有危险。

战胜陆战奇美拉后，还要面临“撤甲之炼金术师”钢茨的第二次挑战。这次的钢茨实力较之前提高了不少，注意回避钢茨的360度全范围攻击和突进攻击，钢茨如果发动射击攻击，可以炼成墙壁防御。抓住钢茨出招后的破绽猛攻是获胜的方法。另外如果被攻击造成异常状态，应尽快使用道具回复。



第9话 ヒースガルド边境军指令部

古蕾塔发现从阿露莫妮身上掉落的羽毛十分兴奋。罗伊则与教授的秘书玛科特（マコット）上演了一出偶遇，玛科特的真实身份其实是霍可艾（ホークアイ）中尉。根据霍可艾的报告，奈姆达默许教授进行非法研究的目的是将自己属下的国家宪兵队私有化，妄图建立自己的国家。

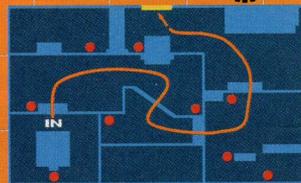
监狱

监狱中只有一条道路，注意在初始地点就有一个宝箱和记录点。在路上会有少量的士兵出现，基本上没有难度。



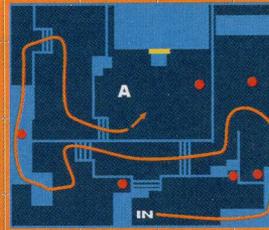
军设施外部·南

从监狱脱出之后又陷入了士兵和哨卡的包围之中。注意如果不是和士兵相隔很近，士兵不会主动发起攻击；另外一定不要被哨卡上探照灯光照到，否则会立刻被机枪扫射，尤其是体形巨大，移动相对缓慢的阿鲁尤其要小心。地图上可以炼成小型战车，威力很大，在拿完所有宝箱之后就立刻按照地图上的路线脱出吧！

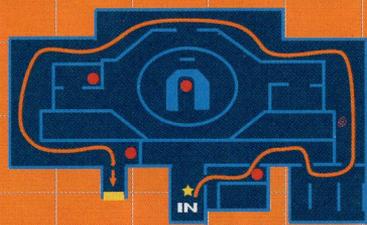


军设施外部·北

艾德好不容易从“军设施外部·南”脱出，但是仍然没有脱离军方的包围。艾德为了取回代表“国家炼金术师”资格的银怀表，决定强行闯入军事总部大楼。此处的哨卡更加密集，而且新增了双头奇美拉，要小心，按照地图所示路线行动，沿途可以炼成小型战车或小型压路机（注意这两种车都可以驾驶，不过车有HP设定，如果被攻击至一定程度就会自爆，当发现车变红之后就选择弃车）。到达A区域后会引发剧情，将A区域所有敌人击倒即可前往军事总部大楼（此处可驾驶小型战车战斗）。



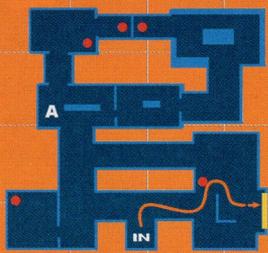
军设施内部 1F



一出来就可以看到记录点，先储存一下吧，顺带可以回复 HP。这里会出现手拿大片刀的敌人，HP 很多，不太好对付。不过沿路会有许多炼成小型战车的材料，驾驶战车一路轰过去将是件非常爽快的事情。

军设施内部 2F 西

这里的敌人集中在 A 点的房间里，在冲进房间后寻找一个可以炼成小型战车的材料，然后用战车轰吧！敌人会主动向你所在的方向集中，因此几乎可以秒杀所有敌人。拿齐宝箱后按地图路线前往“军设施内部 2F 走廊”。

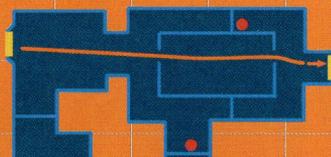


军设施内部 2F 东

通过走廊后来到 2F 东部，这里依然可以驾驶战车攻击，并且由于战车无法通过房间的大门，因此可以让战车堵在门口对房间里的敌人攻击，拿齐宝箱后上楼前往 3F。



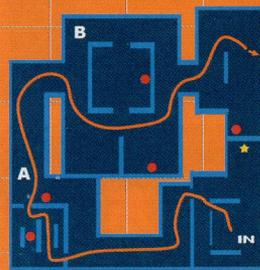
军设施内部 3F 东



这里又会出现新的奇美拉，它们的炼金术攻击威力相当大，因此依然要以战车为主要战斗力进行攻击。由于部分道路被封锁，因此必须按照地图上所示路线前往“军设施内部 3F 走廊”。

艾德夺回了“银怀表”并从军事基地成功逃出，奈姆达大为光火。艾德乘坐滑翔翼回到教堂，得知军队正在搜捕教授，艾德决定从下水道去营救教授。

军设施内部 3F 西

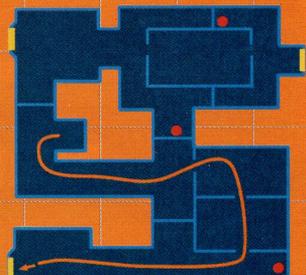


通过走廊来到 3F 西侧，进门后立刻炼成战车攻击敌人。然后前往 A 点，同样是立刻炼成战车进行攻击，优先将士兵消灭，然后再攻击奇美拉。前往 B 点采用同样的战术消灭敌人，注意此处有 2 个炼成战车的材料可用。

军设施内部 3F 东



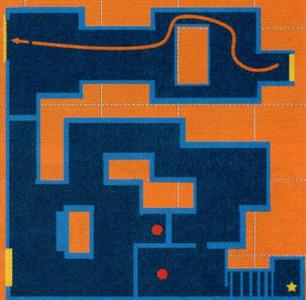
从 3F 走廊再次来到“军设施内部 3F 东侧”上部，炼成战车后先在门口将房内的敌人消灭，然后前往楼梯口。



军设施内部 4F 东

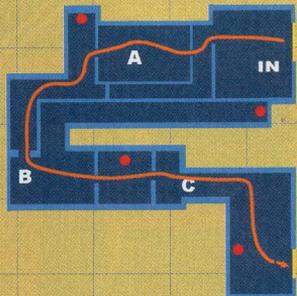


进门后先用战车消灭敌人，注意前方有一架敌人坦克，建议炼成战车后先集中攻击敌人坦克，然后再消灭士兵。由于地图下部现在无法前往，因此必须先前往 4F 走廊。



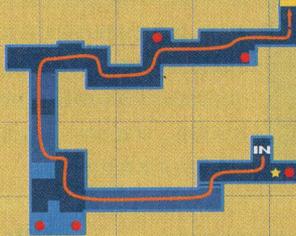
军设施内部 4F 西

从4F走廊来到军设施内部4F西侧,A点房间中有敌人坦克,进入之后立刻炼成战车将其击毁,B、C点的房间用同样的方法应付。之后前往4F走廊



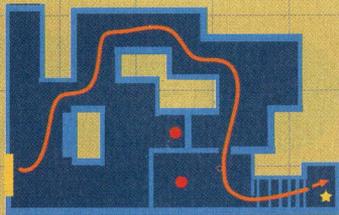
地下水路 A

出来后先在记录点记录,然后利用大型炼成物作有效率的攻击。此处的地图只有一条道路,拿完所有宝箱后便前往出口吧。



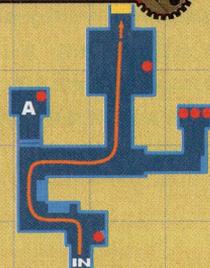
军设施内部 4F 东

通过走廊再次来到4F东侧下半部分。进门之后便会看到大量敌人坦克,迅速炼成战车后一口气击坠它们,当然也可以选择攻击聚集在一起的士兵和奇美拉,总之是要在最短的时间内最大限度的消减敌人势力。在将军房间里终于找到“银怀表”,然后在记录点记录后准备挑战 BOSS。



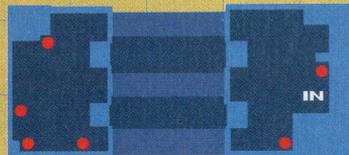
地下水路 B

这里的敌人有一种可以炼成鼓风机,一定要小心,另外变异鱼的攻击会令自己麻痹,尽量利用大型炼成物攻击吧。在A点获得宝箱之后,会有新敌人——“蝙蝠鱼”出现,攻击威力很大,小心不要被包围了,等待道路上升之后迅速离开A点。按照地图所示路线快速到达出口吧!



军设施 屋上

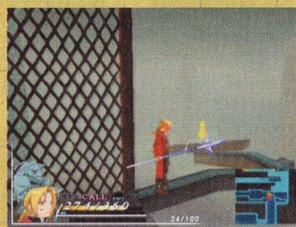
BOSS 为空战奇美拉,普通攻击基本上无法打到,因此必须利用屋顶上可以炼成的炮台进行攻击,奇美拉被击中后会有一段硬直,此时可以连续攻击。只要发炮的时间把握得当,很容易就能打败 BOSS。



地下水路 C

这里的地形十分复杂,分为上下两层,而且地道内大雾弥漫,无法看到远处。水战时奇美拉的炼金术攻击类似“念动浮游炮”,一定要小心,另外这里还出现了新的敌人“黄蜂鱼”,喜欢成群出动,攻击会令人中毒,炼金术是生成一个牢笼把人罩住,因此如果遇到成群的敌人,最好使用合体技进行大范围的伤害。当然,大型炼成物也是必须利用的资源。

根据地图所示到断桥处,得知要修复断桥必须有相应的材料,从断桥跳下可发现“木材”,然后根据地图所示依次拿取地图上黄色亮点处的材料,集齐所有材料之后回到断桥处用炼金术修复断桥。



第10话 地下水路

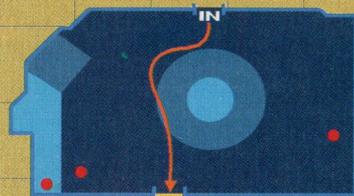
古蕾塔的真实身份其实就是之前出现的单眼女人卡米拉。教授告诉艾德阿露莫妮的其实是自己合成的奇美拉，她背上的天使翅膀就是能与贤者之石媲美的贤者的触媒。在教授准备完成贤者触媒的时候，由赛蕾奈充当助手，但当晚发生了意外，赛蕾奈的身体被破坏了，为了挽回这个悲惨的局面，教授动用了未完成的贤者触媒意图找回赛蕾奈的身体，但途中因为贤者触媒和炼金术力量发生反应而暴走，赛蕾奈没有回来，阿露莫妮却诞生了，贤者触媒也寄居在了阿露莫妮的身上，这也是教授不让阿鲁摩妮使用炼金术的原因。



第11话 ノイエヒースガルド城

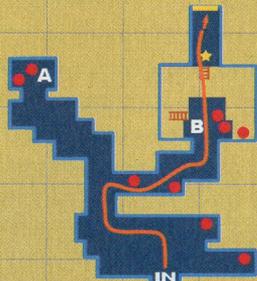
城前广场

炼成战车后可以很轻松消灭敌方士兵，全灭所有敌人后可以前往下个地图。



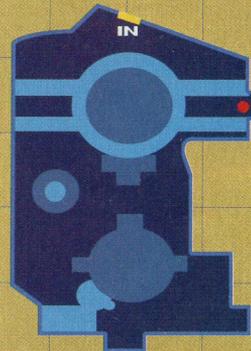
地下水路 D

一开始便会面临敌人的围攻，一定要小心。前往 A 点时会遇见巨铠人，它们的防御力和攻击力都相当高，最好用附近的大型炼成物逐一消灭。拿完宝箱后来到 B 点便会看见此处的 BOSS——水战奇美拉，不过现在还不是战斗的时候，用旁边的钢铁炼成大炮后很轻松就能将它击退。继续向前走，在记录点记录之后准备正式挑战 BOSS 吧！



中央庭园

同样以战车为主力进行攻击，注意全灭敌人之后马上会有大批敌人援军出现，预先炼成战车或机枪比较好应付。再次将援军消灭之后，出现剧情动画，之后返回城前广场。全灭敌人后在记录点记录，进入塔中。



分歧水路

此战有些难度，攻击水战奇美拉的办法为炼成炮台后用大炮攻击。水战奇美拉会放出小奇美拉，可以炼成压路机将它们消灭，消灭小奇美拉后可以获得回复药和重新装填炮弹的材料。注意随时回复 HP，并且有足够多的装填炮弹的材料就能够取得胜利。



奈姆达带领军队攻入城内，艾德等人陷入了重重包围之中，正在危急时刻，罗伊大佐及时赶到，并命令艾德前往塔顶营救被卡米拉抓走的阿露莫妮。激战之后，绝望的卡米拉叫喊着“我的身体，我永远美丽的身体……”跳下了塔顶。



教授将阿露莫妮带回研究室治疗，罗伊却阻止艾德等人进入研究室。激战过后，研究室发出奇异的光芒，在一阵闪耀之后只留下一片羽毛在遗迹之上，羽毛传达了研究室内最后的情景，教授和阿露莫妮一起消失在光芒中。

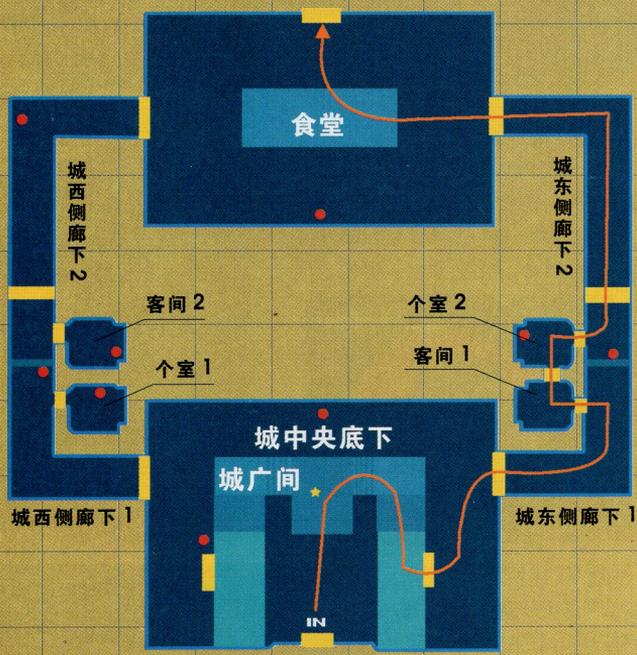


城广间 & 食堂

进入之后，曾被两次打倒的钢茨再度出现。钢茨全身覆盖着盔甲，防御力极高，所有攻击都只能对他造成1的伤害，因此此战大型炼成物基本发挥不了作用。这里推荐采用回旋镖作为攻击武器，从远处进行攻击，并且尽量回避钢茨的炼金术，阿鲁则以近身肉搏为主，注意回复阿鲁的HP，有机会也可以发动两人的合体攻击。虽然钢茨防御力极高，但是HP并不多，只要有耐心还是可以将他打败的。

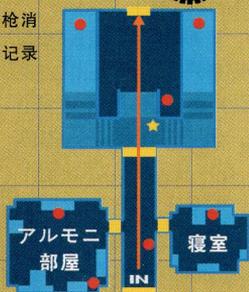


击败钢茨后在城广间内记录，然后进入两侧的城中央廊下1。从“城东侧廊下1”经“客间1”和“个室2”到达“城东侧廊下1”的上部，再进入“城东侧廊下2”到达食堂，全灭敌人后从食堂北面的大门进入“城中央廊下2”。注：“城中央廊下1”的西边构造和东侧几乎相同，唯一的区别在“个室”和“客间”之间是不连通的，因此要想前往“城西侧廊下1”的上部必须由“食堂”的西门走。



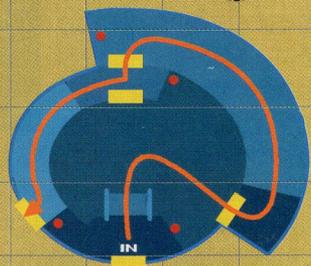
城中央廊下2 & 大广间

进入“城中央廊下2”后迅速炼成战车或机枪消灭敌人。进入北面的“大广间”消灭敌人之后在记录点记录一下。



塔 1F

消灭“塔内部1F”的敌人之后，进入东南的门到达“内周廊下1”。进入后立刻炼成压路机，然后前往“塔内部1F”的上层。

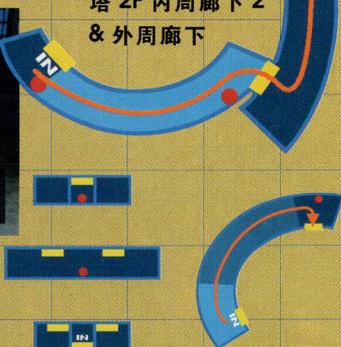


塔 2F

●塔2F内周廊下2&外周廊下

从塔1F西南角的门前往“塔2F:内周廊下2”。进入后立刻炼成战车攻击，然后前往“塔2F:外周廊下”。2F外周廊下里有不少机关，要小心不要被砸到了。从尽头的门前往“塔内部2F”。

塔2F内周廊下2 & 外周廊下



●塔内部2F

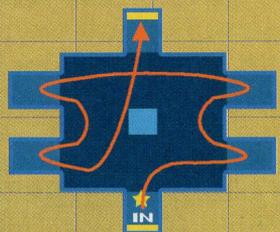
经过两个“小屋”，来到塔内部2F的最北端，然后前往“塔2F:内周廊下”。从“塔2F:内周廊下”可以到达“塔内部3F”。

塔内部2F 塔2F内周廊下

塔内部3F

在记录点记录。注意这里会塌陷的地板，如果踩在上面的话就会掉至2F。根据中奖大锤的颜色会随机塌陷相应颜色的踏板，因此要时刻留意中奖的大锤，不要站在与大锤相同颜色的踏板上。利用踏板的塌陷(站在机关前的踏板处，观察中间大锤的颜色，如果颜色与现在所站踏板相同，应立刻离开；如果大锤颜色正好和机关前踏板颜色相同，则等待踏板升起的时候跳上去，关闭机关。之后相应颜色的踏板不会再塌陷。基本上只要成功关闭一个之后，后面三个就非常容易了。)，依次按下左右两侧四个颜色的机关后，北侧出现楼梯，前往“塔3F内周廊下”。

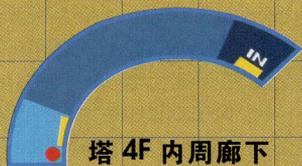
从“塔3F内周廊下”前往“塔3F外周廊下”，这里一定要靠边走，因为不断有大铁球滚下。从尽头的大门到达“塔内部4F”。



塔内部 4F

经过3个“小部屋”来到4F最北端，然后到达“塔4F内周廊下”，从尽头的门前往“塔内部5F”。

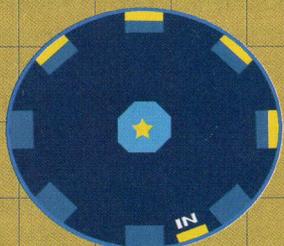
塔4F



塔4F内周廊下

塔内部 5F

塔内部构造如图所示，可乘坐浮游石一直来到最高点，在其他小部屋中有不少宝箱可以拿。记录之后前往第5层最北面的门，到达“塔屋上”。



塔屋上

本次的BOSS战要同时对付之前击倒过的陆战、空战、海战奇美拉，难度较高。攻击的方式依然是用炮台进行炮击，不过要注意集中火力攻击一只，将一只击倒后再攻击其他的。

击倒3只奇美拉后，还要面对合成兽与卡米拉的攻击。合成兽几乎不堪一击（四发炮弹即可击倒），但是卡米拉却会不断令它复活，因此主要的攻击



对象还是卡米拉。卡米拉速度非常快，不容易捕捉到，建议吃下提高速度的道具，方便攻击和回避，另外使用大型炼成物“魔法箭”进行自动追踪攻击也是很有效的方法。击倒卡米拉后，收集齐地上散落的羽毛即可过关。



“钢 VS 焰”

为了阻止艾德他们，罗伊不得不和艾德展开战斗。此战是游戏中最困难的一战，“焰之炼金术师”罗伊·穆斯唐大佐、“豪腕之炼金术师”阿列克斯·鲁伊·阿姆斯特朗少佐，两人都是“国家炼金术师”级的人物，完全不同于之前的小角色，此战要战胜他们绝对属于“不可能完成的任务”之一。不过，再强大的敌人也有战胜的方法，那就是充分利用阿鲁战斗，艾德以躲避攻击为主，尽最大能力保存实力。因为阿鲁被击倒后，只要艾德依然存活就可以用炼金术将阿鲁复活继续战斗（可怜的弟弟），即使是不去复活，过一段时间阿鲁也会自动复活（不死系？）。推



荐艾德躲在楼梯处，前面竖起石壁防御攻击（如图所示）。注意罗伊会不停的回避，只有在他回避动作做完的一瞬间才能击中，将他逼至墙角或者和阿鲁一起攻击是比较好的办法，但是要小心他的大范围火焰攻击。阿列克斯回避动作比较少，但是由于没有受创硬直，所以千万不能对他发动整套的攻击动作，一定要一击即退，否则被他击中的话会损失近400的HP。罗伊和阿列克斯在HP被消减至一定程度之后，攻击的方式会变得更加BT，满屏幕的火球以及可以贯穿整个屏幕的巨大的冲击波，这时可以适时发动两人合体攻击对他们造成伤害。敌人攻击越疯狂就代表越快要击倒他们了，所以，一定要咬牙坚持。阿鲁的攻击力是否强大是此战的关键，因此在装备选择时应尽量选择提高攻击力的装备，在升级后的奖励点数分配也应以提高阿鲁攻击力为主。

战胜这两人后可以获得宝贵的道具“太阳のメダル”。当然即使失败了，也不会对情节造成影响，因为此战并非剧情战斗，只不过是游戏结束前对玩家的一个小测试罢了~

火车上，阿列克斯将阿露莫妮写给艾德的信转交给给他：
给艾德：

就要分别了，给你留封信。跟你和阿鲁在一起的时光很快乐。有付出才能有得到，这是炼金术的基本原理，还是艾德你教我的呢。可是在这个世界上总是有人想抛弃这个定义，希望不付出就有回报。我总在想，人和这个世界，究竟是怎样的组成呢，人似乎总在向世界索取，而什么都没奉上……啊，我到底在写什么？艾德，我很谢谢你们，真的很高兴，你们两人的脸总会自然的浮现在脑海里。

再见，我矮小却伟大的师傅——艾德。



后记——物质守恒之下的残酷~钢之炼金术师

【引子】

这个世界上最残酷的事情之一，便是给予人们一个似乎能实现所有梦想的希望，在人们满怀希望地将梦想抓在手中时，残酷的现实却在瞬间重重地将他们包裹在绝望中……

炼金术就是这样的一个“希望”。只要画出炼成阵，只要拥有“贤者之石”，便可以把任何东西炼成想要的所有。人们的欲望被这巨大的诱惑所吸引，渐渐模糊了双眼，看不到那存在于世间万物的法则——物质守恒，等价交换。要得到一份量的物质，必须要用同等分量的另一物质作为补偿。人们带着各自的目的将希望寄托给那万能炼金术，却总是被那份梦想成真的惊喜所迷惑，而所付出的往往是更多的失去。

欲望所编织的这朵罂粟花美丽而艳丽，但它的毒却足以致命。

这是一个存在着炼金术的世界，一个用泪水、鲜血甚至生命印证物质守恒定律的故事……

【原罪】

在这当炼金术已经成为一门技术的时代，国家以优厚的待遇将许多善于炼金术的人们集合起来，甄选出精锐的炼金术师们将他们编入军队编制为国效力。尽管炼金术理应更多地使用在国计民生上，但当战争不可避免地来临时，再多的赞美与理想也只能化作虚伪的幌子。在军方的要求下，大批炼金术师被推上战场将炼金术用于杀人与毁灭，而女孩温丽的父亲，一位国家炼金术师和他们中的许多人一样，化作一张薄薄的阵亡通知书回到了家乡与痛不欲生的亲人们中间……

眼见着温丽一家以泪洗面，邻居的艾德华与阿方索兄弟一家却陷入了艰难的等待中。身为国家炼金术师的父亲平时就沉迷于炼金术的研究，艾德华一直对他让母亲一人支撑家庭大为不满，然而这次他前往战场后，却再也没有回来。母亲以孱弱的身躯艰难地抚养6岁的艾德华和5岁的阿方索。为了让整日眺望远方的母亲展露笑容，兄弟两人以粗糙的炼金术成功报答母亲。这样的日子终于无法再坚持，生活的重担和疾病的折磨终于将母亲压倒，尽管兄弟两人和街坊们一起用尽全力拯救她，甚至为了实现母亲的愿望用尚不纯熟的炼金术为她做了一朵花，但母亲还是无法违抗命运的安排，闭上了那双曾经温柔地守护他们的双眼，冰凉了那曾经温暖地拥抱着他们的怀抱。守在母亲的墓前，艾德华和阿方索哭尽了所有的眼泪，然而母亲已经不在，已经再也不会回来了……

只是这个世界上，还有炼金术，还有那父亲留下的无数技术资料，在绝望的黑暗中成为兄弟两人的悲伤中最后的一丝希望之火。为母亲可以回到身边的执念所驱使，刚学习炼金术没多久的艾德华和阿方索决

定挑战炼金术最大的禁忌——人体练成！

按照书本上的描述，兄弟俩准备了和人类等重的各种材料。用稚嫩而颤抖的双手下画下禁忌的魔法阵，艾德华开始为复活母亲而使用炼金术。不安的光芒让斗室在夜晚的漆黑中格外明亮，物质开始聚合在一起，蠕动，组合……兄弟两人瞪大了双眼等待着已经去往天国的母亲的身影，然而出现在眼前的，却是恶魔般的声音……

一物换一物，残酷的炼金术原则来索取它的祭品，在阿方索的哭喊中，他的灵魂被无尽的黑暗所渐渐吞没，而艾德华的左腿也在这污秽的仪式中支离破碎。艾德华尽管用自己的右臂为代价拼命地把阿方索的灵魂固定在一副铠甲上，但是当硝烟散尽，一切的伤痛和失去的都已成定局。错的是谁呢？孤儿不愿接受母亲死去的现实，这并没有错；炼金术的原则要求等价交换，艾德华兄弟理应付出身体和灵魂作为交换，这也没有错——兄弟两人只是触犯了我們心灵深处的原罪：欲望。

【炼金术之道】

历史上的炼金术已经随着科学的发展消散在尘土中，但“物质守恒”却作为定理流传至今。没有什么是可以凭空获得，回报必定需要同等的付出，在动画《钢之炼金术师》中，不仅这残酷而无可容情的法则是自然界物质变换的基础，更是社会的潜在法则。尽管世界观背景似乎相当于19世纪末20世纪初的后工业革命时代，但是这处处以科学为准则的大环境下，却有着“炼金术”这样超乎科学常识存在的技术。人们内心中总会有着种种的愿望，贪婪也好，补救也好，梦想也好，这种种的愿望因为受制于现实条件而永远只能压抑在心中，而炼金术的存在，却打开了这禁锢着无数欲望之罪的潘多拉魔盒，即使那最后留下的只是一个“希望”……

艾德华装上了机器手臂和腿，阿方索的失去了身体只能以铠甲形态生活，这份罪的惩罚不止如此，就连两兄弟剩下的人生，也注定要牺牲于这带着诱惑与残酷的炼金术之中。烧毁了家园，告别了过去，为了找到恢复身体的方法，兄弟两人踏上了前往首都之路，为通过国家炼金术师的考试而赌上自己的信念与理想。凭借天才的炼金术能力，不用画出炼成阵就可以转换物质的艾德华，仅12岁便通过了甄选极其严格的国家炼金术师资格考试。

“因为我答应了唯一的亲人，要成为国家炼金术师！”

为了恢复弟弟的身体，艾德华拿到了代表身份的银之怀表，而作为代价，一心只想看弟弟的艾德华所付出的是“自由”——身为国家炼金术师的他将有义务效忠国家同时效忠军队，成为军方的一条走狗。炼金术真的是为人民而生的吗？炼金术所勾起的欲望不仅毁灭了艾德华兄弟的人生，也毁灭着身为国家炼金术师的塔卡。贫穷与落魄毁灭了他的

意志，欲望的重压碎裂着他的信念，仅仅是为了通过国家炼金术师考试会说话的人工合成兽的课题，塔卡不惜将自己的结发妻子作为材料进行炼成，得到的只是一个仅有几天寿命的怪物，“我想死”是她唯一会说的话……

为炼金术而扭曲的灵魂，丧心病狂地控制着疯狂的身体，令塔卡竟然将亲生女儿尼娜以及宠物狗炼成合成兽来交差……目睹人间惨剧的艾德华再也抑制不住内心的愤怒，冲上前去将塔卡击倒，一拳，又一拳……艾德华的怨恨，悔恨，打在眼前这位曾经慈祥的好父亲好前辈身上，也一拳一拳的打在自己的心上——他又如何能坦然面对塔卡的反问？

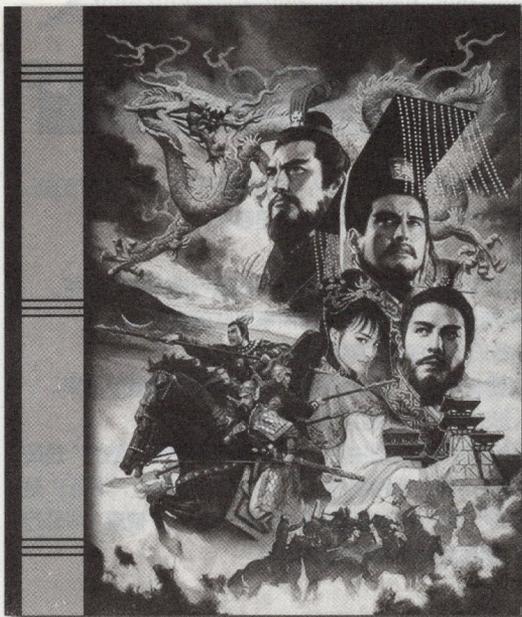
“只要有这样的可能性就不愿放弃尝试……你不是和我一样的吗？……人类实践自身知识的欲望是无限的，天生的力量到底能有多强？未知秘密的真相到底是什么？尝试各种可能，这不就是炼金术的本质吗？”

【无尽的旅途】

《麦田的守望者》里说过“男人幼稚的标志是他愿意为某种事业英勇的死去，而男人成熟的标志是他愿意为某种事业卑贱地活着”。原本只是在首都参加炼金术师的考试，却经历了炼金术给脆弱的人心所编织的巨大陷阱，以及沉沦在对炼金术这个无底洞中的种种灵魂。艾德华以理想的毁灭作为代价，留下了对恢复弟弟身体的执着与对贤者之石的追寻，接受了成为军队走狗的事实，讽刺的是，从小艾德华就一直反感离开母亲前往战场的父亲，而如今的他，却用不同的方式走上了同样的老路……

《钢之炼金术师》里的世界充满了多样的色彩：井然有序的國家炼金术师制度，精妙华丽的炼金术战斗，简练流畅的线条造型，一切都具备了流行的要素，然而在耀眼的外表之下，该作同样有着支撑人物内心世界所需的厚重沉淀。以惨痛的教训换来成长的艾德华与阿方索，在炼金术成为无数人希望的世界里继续着旅行，见证着炼金术所造就的悲欢离合。少女罗赛被滥用炼金术的邪教教主所蛊惑，希望他能用炼金术复活死去的恋人，当骗局被艾德华与阿方索所揭穿时，她却无法接受这失去“希望”的将来；想要以炼金术恢复矿山光荣的领主，不惜故意放出污染的液体好让孕妇以胎盘将其浓缩成可增强炼金术效力的石头……炼金术的存在在给予人们希望的同时，却又以残酷的“等价交换”原则折磨着他们心中的伤痕与沟壑。

苍凉的炼成阵圈住了希望，也圈住了难以琢磨的内心世界与对禁区近乎毒瘾般的执着。艾德华与阿方索，背负着国家炼金术师之名，继续寻找着那只存在于传说中的贤者之石。52话的旅途漫长而艰辛，而《钢之炼金术师》也将在一个又一个炼金术的故事里穿梭游走，红袍如风，巨铠如山，在孤独的背影之后，是那无法飞翔的天使……



三国志IX

KOEI的老招牌《三国志》系列最新作《三国志9·皇帝争霸》终于也登陆PS2了,虽然个人认为还是比不上PC上那种“一只鼠标定天下”的操作感,但光荣这么多年做三国的经验不是白混的,再怎么也有几把刷子,更何况PS2移植版也加入了不少新要素,尤其以与“真三国无双3”和“三国志战记2”记录连动的创举引人注目。别的也不多说了,三国的历史,三国的故事,乃至三国的游戏咱们玩得也不少了,还是进入这次的三国世界看看光荣给我们带来了什么惊喜吧。

基本键位:

○:决定;×:取消,□:按住不放,在观看菜单时可快速翻页;△:结束本回合;SELECT:帮助,不过都是日文……;START:OPTION画面,包括情报、存储进度、读取进度、环境设定、地图和结束游戏;L1、R1:切换本方城市;L2:调出自势力地点、武将或部队菜单。观看情报时按住L2再按方向键可按各项指标排序。

把光标停在本方建筑上按○键,就会出现主菜单,各指令如下:

设施

巡察:巡查城市,可增加信望值和兵役人口

商业:发展商业,可增加金钱收入,每个季度开始的时候才有金钱收入

开垦:发展农业,可增加兵粮收入,只有7月有兵粮收入。

改修:加固城防,增加建筑的防御度

征兵:传统指令……但这次有兵役人口限制,不能把下到1岁上到100岁的居民全给征了。

训练:训练士兵,增加士气

购入:朝商人购买粮食,只有商人在该城市里才能执行

卖却:朝商人出售粮食换取金钱,只有商人在该城市里才能执行。一般来说只要遵循“秋天买粮食夏天卖粮食”的原则即可。

军事

出阵:军队出征

建设:修筑人工设施

输送:向其他建筑运送士兵(本作没有单独运送兵粮和资金的设定)。

具体指令

在指令里选择“出阵”,进入出征准备画面。先选择出战武将,建议排个文官在后面保证部队的稳定。

再次是阵形,是指部队的行军阵势,阵形不同将会有不同效果,这点将在下表列出。



系统篇

首先当然是来看看游戏的各项指令。

进入标题选项后:

新しくゲームさ始める:开始新游戏

データさロードする:读取进度

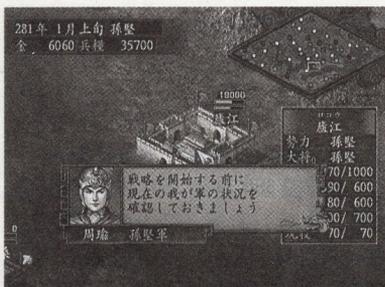
チュートリアルさ始める:教学模式,属于初学者模式,包括内政\军备\出阵和攻城的教学,完成最后的下邳攻防战剧本可以获得新武将。

チャレンジシナリオさ始める:期限挑战模式

新武将さ登録する:新武将作成模式

ギャラリーさ鉴赏する:鉴赏模式,包括 moive、音乐和宝物鉴赏

コーエーインフォメーション:信长野望网络版预告片



现在让我们进入游戏,由于每个剧本的操作方式都是一样的,所以关于剧本的介绍我们将放到后面。选择势力(也可以选自创的武将组建新势力),进入游戏画面后先让我们熟悉一下系统。

游戏以10天为一回合,

也就是分为每个月的上中下旬,而每一回合又分为战略和进行两个部分,也就是你首先在战略部分选好这个回合将要进行的活动,在进行部分里电脑就会按照你设定的目标行动,在进行部分里即使发现指令错误也不能更改(内政可以在战略部分里完成)。





人才篇

出战武将的兵法默认，不满意的话可以点击该武将更换兵法。兵法指战斗中武将可以发动的技能，包括步兵、骑兵、水军等多种技能，可以对敌人造成比普通攻击更大的伤害，兵法熟练度越高的武将越容易发动。

接下来是武将位置变化，在阵形中排列靠前的武将较容易发动兵法和单挑，后排武将则不容易被狙击。

跟着是选择出战士兵数，数量上限根据部队中官爵最高的武将而定，没有官爵的武将最多1万，而皇帝亲征可以带6万人。

最后是选择出征目标和战斗方针，包括遇敌的反应（遇敌攻击或无视），战斗结束之后的行动方针（追击或撤退），是否允许自主撤退等。部队一旦出发，在接下来的行动回合中是无法控制的，战略回合中也无法改变阵形和兵法，只能改变战斗方针和目标。

人材

- 呼奇**: 将其他建筑的本方武将召集到本建筑
- 移动**: 命令本建筑的武将移动到其他地方
- 探索**: 命令本建筑的武将到其他地方探索
- 登用**: 命令本建筑的武将去录用不属于本方的武将

计略

- 离间**: 对别势力武将进行策反，降低对方忠诚度。
- 烧讨**: 潜入敌人建筑进行焚烧，降低目标建筑防御度。
- 夺取**: 潜入敌人建筑抢夺物资，降低目标建筑的金钱或军粮为己用。
- 流言**: 在两个其他势力之间进行挑拨，破坏这两个势力之间的关系。
- 伪报**: 向敌部队传递假消息，骗其撤退。
- 搅乱**: 向敌部队传播假消息，使其陷入无阵状态。
- 激励**: 鼓舞本方部队士气，可令部队士气大幅上升，但效果消失后士气会下降更多。
- 救援**: 向本方士兵数未满的部队增援，每次可增援 3000 人。

外交

- 赠呈**: 向其他势力赠送礼物，可提高双方好感度
- 要请**: 请求其他势力共同攻击某目标，双方关系越好越容易成功
- 返还**: 请求其他势力释放被俘虏的本方武将，对方一般会提出交换条件
- 劝告**: 招降其他势力，信望越高越容易成功

任免

- 委任**: 当自势力控制的的城市超过 2 个时可委任军团，将除君主所在城市之外的任何城市交给手下武将管理，游戏后期必定要用的指令
- 军师**: 任命手下一名武将为自己的军师，一般都是选智力最高的武将，被任命的武将忠诚度上升，但原本就有军师的话原军师忠诚度会下降。
- 爵位**: 任免手下武将的官爵，爵位越高带的兵上限越多
- 褒美**: 花费金钱奖励武将，提升忠诚度常用的办法，一名武将需费 100 金
- 授与**: 赐予手下武将宝物，可大幅提升武将忠诚度
- 没收**: 将武将的宝物没收为君主己用，大幅降低武将忠诚度
- 处断**: 将俘虏斩首
- 流放**: 流放武将，若流放的是俘虏可提升对方势力对自己的好感度，流放本方武将则大幅降低武将忠诚度

育成: 武将执行指令时会增加熟练点数，可以将该点数用来增加武将能力或让其学得新技能

情报

观看该建筑的情报

静观

结束本回合。

乱世出英雄，三国志里一直注重对人才的搜索录用，本代同样如此，下面就来看看三国志 9 里面出类拔萃的人都是哪些。

武将能力值说明

- 统率**: 决定所率部队的攻击力和士气，还有征兵数量与设施建筑效果。
- 武力**: 影响武将单挑结果、士兵训练和武将所率部队的攻击力。
- 智力**: 即智力，影响各项计谋的成功率和巡查的效果。
- 政治**: 影响内政（开垦和商业）、外交效果、人才的录用和探索的结果。
- 信望**: 君主特有值，影响录用人才的几率和自身官爵。

能力决定武将的表现，性格则决定了武将的临场发挥，“猪突”是属于莽撞型的一往无前，这种人最容易违反军令主动攻击敌人；“刚胆”是冷静勇猛兼备；“冷静”基本不会违反军令，也很少中计；“慎重”则是万事稳妥为先，甚至可能在战局不利时主动撤退。

统率力 TOP10:

曹操 99 (当之无愧!)，周瑜 98 (想来想去，也只想得起赤壁……)，陆逊 98 (这个会不会高过头?) 司马懿 97，孙坚 96，孙策 95 (虎父果然无犬子!)，张辽 94，吕布 94 (吃惊吧? 只有 94)，关羽 93，吕蒙 93，诸葛亮 92

光荣将统率值前三位送给了三国最著名三大战役(官渡、赤壁、彝陵)的主帅，叫你心服口服吧?

武将情报 曹操 (孟德)		ソウツウ	
武将	曹操	统率	99
曹洪	曹洪	武力	72
曹彰	曹彰	智力	92
曹植	曹植	政治	96
曹真	曹真	统率经验	***
曹纯	曹纯	武力经验	***
曹仁	曹仁	智力经验	***
曹拉	曹拉	政治经验	***
曹爽	曹爽	能力	命令
		个人	

武力 TOP10:

吕布 100 (第一名不是他就有鬼了)，张飞 98 (这厮……是凭着胆子取胜吧)，关羽 97，马超 97，赵云 96 (虽然仅排第五，但可是前 10 名里智力最高的……78)，许褚 96，颜良 95 (好惊!)，文丑 95 (但是智力 25……你是大猩猩么……)，甘宁 94，庞德 94。(喂喂! 典韦呢? 夏侯呢?)

政治 TOP10:

荀彧 99，诸葛亮 98 (这个大家没意见吧)，张昭 97 (内事不决问张昭……)，张宏 96 (吴国重臣)，曹操 96，陈群 95，钟繇 94，夏侯玄 94 (“三国魏时有夏侯玄，官至征西将军……” 找半天就这么一句……哦对了，是非常著名的美男子，虽然头像上看不出来)，顾雍 94，司马懿 94。

智力 TOP10:

诸葛亮 100 (和吕布一样已经成为三国某方面能力的象征了)，郭嘉 98 (曹操手下第一谋士，可惜死得早) 庞统 98，司马懿 97，周瑜 97，贾诩 97，徐庶 96，荀彧 96，陆逊 96，田丰 95，法正 95。

综合数值 TOP10:

曹操 359，周瑜 357 (啊啊啊，智力、统率、政治都强，人又长得帅……这种男人不早死果然没天理呀!)，司马懿 350，陆逊 350 (前四名都是武力拖了后腿)，邓艾 347 (灭蜀第一功臣)，孙坚 342，张辽 339，吕蒙 337，孙策 334，赵云 334 (蜀国唯一挤进前十的人)……要注意的是，这仅仅是单纯从数字上来统计的，要想真正找到适合的强者，还要考虑兵法、阵形、特技等等因素。

下面咱们就来谈谈“特殊因素”，术业有专攻，每个人所擅长的技能是不同的，例如水军将领和骑兵将领的技能就不一样，你叫吕布去和周



瑜玩水战，就算吕奉先武力108也会被周帅哥打得渣渣都不剩的……以下是总结出的各兵种最强武将：

最强步兵：孙坚、孙策、关羽，都会所有步兵技能，且熟练度600。
最强骑兵：马超，会所有骑兵技能，熟练度600，其次是吕布，但他也缺少最弱的骑兵技能“突破”而已。

最强弓骑：公孙瓒，会所有弓骑技能，熟练度600。吕布少最弱的一项“奔射”。

最强弩兵：黄忠，会所有弩兵技能，熟练度600。

最强水军：周瑜，能使用各种水军，熟练度600。

最强攻城：诸葛亮，能使用除象兵外的所有攻城技能，熟练度600。

最强智略：诸葛亮，能使用所有智略技能，熟练度600。

最强谋略：诸葛亮，能使用除幻术外的所有技能，熟练度600；张角则能使用除混乱外的所有技能，不过熟练度是500。

最强策略：张角，能使用除辱骂外的所有技能，熟练度600。

武将情报		周瑜 (公瑾)		ジョウ	
武将	周瑜	势力	孙坚	仕官	1
司馬	司馬	军团	孫堅	身分	軍師
司馬	司馬	所属	孫堅	体探	4
司馬	司馬	所在	孫堅	忠誠	100
司馬	司馬	統率	98/98	統率経験	***/**
司馬	司馬	武力	71/71	武力経験	***/**
司馬	司馬	知力	97/97	知力経験	***/**
司馬	司馬	政治	91/91	政治経験	***/**
司馬	司馬	能力	命令	個人	

相关史实连接：在这里或许有读者觉得奇怪，吕布在骑兵上比不过马超就算了，为什么弓骑居然还比不上那个公孙瓒？很简单，公孙瓒确实拥有三国历史上最强骑兵部队之一：“白马义从”！此君与部下三千骑兵皆骑白马，故人称“白马将军”，曾与羌人作战，极为勇猛，到后来“羌人见白马便走”。后来与袁绍作战，连袁绍都怕了，可惜的是他与袁绍在界桥的决战却吃了败仗，最后自杀。而那超强的“白马义从”，据说是在界桥全部战死，但我们知道，这三千人里至少有一个骑兵是活了下来，这个普通骑兵的名字，叫赵云。

隐藏武将获得

黄月英：诸葛亮之妻，政治和智力极高的女性，打穿教学模式里的“下邳攻防战”即可获得。

马云禄：虚构人物，马超的妹妹，赵云之妻，获得方式同黄月英。

大小乔：记忆卡里如果有“真三国无双3”或“真三国无双3猛将传”里大小乔的通关记录，就可以在“新武将登陆”里找到她们。“真三国无双3”可获得大乔，“真三国无双3猛将传”则是获得小乔。

吕玲绮：虚构人物，吕布的女儿，记录卡如果有“三国志战记2”里吕玲绮出现并通关的记录，就可以在“新武将登陆”里获得。



甄氏：在期限模式的“后继者争い”剧本里选袁尚为君主，完成剧本后即可获得新武将甄氏。

(个人疑惑：为什么连甄氏都有，却没有貂蝉？)

然后就可以看看我们都会在什么样的历史下作战了，其中有5个if剧本是要通关后才出现的，限于篇幅此处只介绍特殊剧本。



剧本篇

チャレンジシナリオ(期限剧本, PS2版新增加的要素, 玩家要在规定时间里达到目标, 是最具挑战性的模式)

剧本：南阳攻防战·197年1月-198年12月

自势力：张绣

其他势力：曹操

游戏目标：消灭曹操，占领宛、洛阳和许昌。

败北条件：张绣军被消灭，或张绣、贾诩死亡。

剧本：后继者争い202年5月-204年4月

自势力：袁谭或袁尚

其他势力：袁谭或袁尚，曹洪
游戏目标：消灭对方袁姓势力，占领南皮、邳、平原和北海。

败北条件：所选势力灭亡或君主死亡。



剧本：赤壁炎上·208年9月-210年8月

自势力：孙权

其他势力：刘备，曹操

游戏目标：消灭曹操，占领江陵、柴桑和庐江。

败北条件：孙权军灭亡，孙权或周瑜死亡。

剧本：盟主袁绍·190年1月-191年12月

自势力：袁绍

其他势力：董卓

游戏目标：消灭董卓，占领陈留、洛阳和长安。

败北条件：袁绍军灭亡，袁绍死亡。

剧本：赵云参上·200年5月-203年4月

自势力：赵云(刘备)

其他势力：曹操，袁绍

游戏目标：消灭曹操和袁绍势力。

败北条件：自势力灭亡，赵云或刘备死亡。



ifシナリオ(if剧本, 空想历史剧本, 这里只介绍通关后新增剧本, PC中文版里对这几个剧本的名字翻译得很不错, 特地附上)

197年6月 皇帝吕布(吕奉先君临天下)

和“三国志战记2”里“武神降临”相似的剧本, 不过这次不是再度从天而降, 而是控制了洛阳的吕布朝各路诸侯发起了挑战!

200年 华北の覇者袁绍(袁本初雄霸华北)

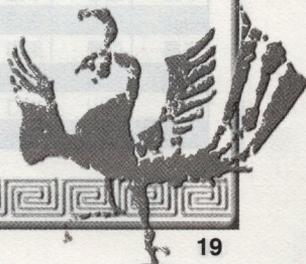
官渡之战中袁绍获胜的剧本, 消灭了曹操军之后的袁绍, 统一了北方, 开始预备南下。

220年 曹家分裂(争王位曹氏动武)

曹操死后, 他的几个不争气的儿子为了争夺王位而互相之间大动干戈, 此时刘备已经失去了荆州, 孙权军主力吕蒙也已经死亡, 这五家势力开始了新的统一之旅。

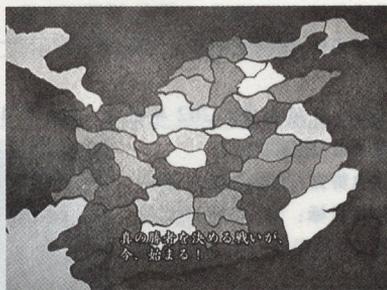
264年 西蜀动乱(乱西蜀英雄较劲)

蜀汉灭亡后姜维与钟会发动叛乱成功的剧本, 这个剧本里姜维和钟会各自有成都和江州两个孤城, 面对的是已经占据中国大半领土的曹魏和孙吴……



281年1月 英雄集结(公侯将相本无种)

梦幻之战, 游戏里所有武将所有势力无视年龄和寿命全部登场的大乱斗, 什么也不用说了, 用自己喜欢的势力向所有三国英雄挑战吧!



探索篇

三国志系列的最大乐趣之一就是探索, 这个也是游戏里极为重要的功能, 宝物的搜集, 人才的发掘, 特殊事件的触发, 特殊技能的习得, 无一不和探索密切相关, 坦白的说我还发现能不探索就统一全国的人。除了人才探索是随机的之外, 其他方面都有迹可循, 下面就让我们来看看探索能带给我们什么好处。

宝物收集

神兵利器, 传世名著, 稀代藏品……历来是完美主义者们的收藏目标。本作中也有大批宝物等玩家去发掘, 而且大部分都可以让持有者增加能力或技能。宝物的所在地或持有者一般不会变化, 获得方法除了朝相关持有者下手之外就只有从宝物的隐藏地点着手了。一般来说, 只要军师在每回合开始时提出“某地有异宝”的情报, 再派人去探索即可, 政治力高的军师则会直接告诉你那里到底是什么宝物, 当然探索者政治力也要高, 不然可能出现连续N次探索一无所获的情况(政治力高的人也可能出现找不到的情况就是了……)。

全宝物一览

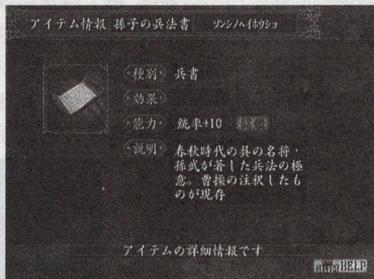
都市	地域	宝物	种类	功能	特技	持有者
北平	北平	算盘	宝物	—	—	—
蓟	蓟	茶	宝物	—	—	—
平原	高唐	诗经	经书	智力+5	—	—
平原	平原	青釉谷仓罐	宝物	—	—	—
邺	邺	魏公子兵法	兵书	统率+3	—	—
邺	邺	铜锤	武器	武力+2	—	—
邺	邺	铜雀	宝物	—	—	—
邺	常山	太平要术	奇书	智力+6	幻术	张角
晋阳	襄垣	方天画戟	武器	武力+8	突进	吕布
上党	上党	涂漆鼎	宝物	—	—	—
北海	北海	墨子	兵书	统率+3	营造	—
北海	即墨	晏子春秋	政书	政治+5	—	—
北海	临淄	玉龙纹璧	宝物	—	—	—
北海	东武	司马法	兵书	统率+5	教唆	—
北海	东武	管子	政书	政治+8	齐射	—
濮阳	濮阳	吕氏春秋	史书	政治+8	—	—
濮阳	东平	春秋左氏传	史书	政治+10	—	—
濮阳	东平	铁蒺藜骨朵	武器	武力+2	奋迅	沙摩柯
陈留	陈留	爪黄飞电	名马	安然撤退	—	曹操、曹丕、曹叡、曹奂
陈留	定陶	论语	经书	智力+8	攻心	—
下邳	下邳	三略	兵书	统率+8	—	—
下邳	广陵	神兽砚	宝物	—	—	—
下邳	琅琊	书经	经书	智力+5	—	—
小沛	小沛	史记	史书	政治+10	—	—
许昌	许昌	绝影	名马	安然撤退	—	曹操(194年前)
许昌	许昌	罗绮香囊	宝物	—	—	—
许昌	颍川	牛灯	宝物	—	—	—
汝南	汝南	吴子	兵书	统率+5	破陷	—

都市	地域	宝物	种类	功能	特技	持有者
汝南	汝南	庄子	经书	智力+8	冲车	—
汝南	宋县	三尖刀	武器	武力+3	—	纪灵
洛阳	洛阳	周书阴符	政书	政治+3	混乱	—
洛阳	洛阳	吕氏镜	宝物	—	—	—
洛阳	洛阳	七星宝刀	武器	武力+10	—	王允
洛阳	洛阳	四民月令	政书	政治+3	—	—
洛阳	洛阳	玉玺	玉玺	声望+100	攻心	袁术(194年前)
洛阳	洛阳	九锡	宝物	—	鼓舞	—
洛阳	河内	韩非子	政书	政治+8	—	—
洛阳	平阳	金象嵌壶	宝物	—	—	—
洛阳	平阳	琴	宝物	—	—	—
洛阳	弘农	战国策	史书	政治+5	营造	—
长安	长安	尉缭子	兵书	统率+5	—	—
长安	长安	眉尖刀	武器	武力+2	—	—
长安	长安	汉书	史书	政治+5	—	—
长安	长安	金耳坠	宝物	—	—	—
长安	潼关	老子	经书	智力+10	—	—
长安	商县	商君书	政书	政治+8	—	—
长安	眉	龙方壶	宝物	—	—	—
安定	五丈原	六韬	兵书	统率+8	—	—
天水	陇西	李广弓	武器	武力+5	奔射	—
武威	武威	大宛马	名马	安然撤退	—	—
武威	张掖	博山炉	宝物	—	—	—
寿春	寿春	淮南子	史书	政治+2	楼船	—
林陵	林陵	孙臧兵法	兵书	统率+5	连射	—
会稽	会稽	吴越春秋	史书	政治+2	蒙冲	—
柴桑	九江	长信宫灯	宝物	—	—	—
宛	宛	伤寒杂病论	医书	—	治疗	—
宛	宛	双铁戟	武器	武力+3	—	典韦(200年后)
襄阳	襄阳	易经	经书	智力+5	—	—
江陵	江陵	养由基弓	武器	武力+8	斗舰	—
江陵	夷陵	和氏璧	宝物	—	教唆	—
江夏	江夏	的卢	名马	安然撤退	—	刘备(207年前)、刘禅
汉中	汉中	烈女传	史书	政治+3	—	—
梓潼	巴西	酒杯	宝物	—	辱骂	—
成都	成都	礼记	经书	智力+5	—	—
江州	临江	山海经	奇书	智力+4	妖术	—
江州	江州	铁锁	武器	武力+2	—	—
—	—	赤兔马	名马	安然撤退	—	董卓、吕布、关羽
—	—	四轮车	名马	安然撤退	—	诸葛亮
—	—	倚天剑	武器	武力+5	—	曹操(190年)、曹丕、曹叡、曹奂
—	—	青虹剑	武器	武力+3	突破	曹操(190年)、夏侯恩、赵云、赵统、赵广
—	—	雌雄一对剑	武器	武力+3	奋战	刘备、刘禅
—	—	青龙偃月刀	武器	武力+5	奋斗	关羽、关兴、关统、关彝
—	—	蛇矛	武器	武力+5	奋斗	张飞、张苞、张遵
—	—	大斧	武器	武力+2	—	徐晃
—	—	古锭刀	武器	武力+3	—	孙坚、孙策、孙权、孙休
—	—	铁鞭	武器	武力+2	楼船	黄盖
—	—	铁脊蛇矛	武器	武力+3	—	程普
—	—	流星锤	武器	武力+1	—	王双
—	—	短戟	武器	武力+1	—	典韦
—	—	手戟	武器	武力+1	—	太史慈
—	—	袖箭	武器	武力+1	—	诸葛亮
—	—	飞刀	武器	武力+1	—	祝融

都市	地域	宝物	种类	功能	特技	持有者
—	—	孙子の兵法书	兵书	统率+10	斗舰	孙坚·孙策 孙权·孙休
—	—	兵法二十四编	兵书	统率+6	混乱	诸葛亮·姜维
—	—	孟德新书	兵书	智力+5	—	曹操·曹丕 曹叡
—	—	乾象历注	论文	政治+3	—	阚泽
—	—	仇国论	论文	政治+2	—	谯周
—	—	孝经传	论文	政治+2	—	严陵
—	—	时要论	论文	政治+4	—	王基
—	—	治论	论文	政治+3	—	王昶
—	—	博奕论	论文	政治+3	—	韦昭
—	—	典论	论文	政治+4	—	曹丕·曹叡
—	—	辩道论	论文	政治+4	—	曹植
—	—	论语集解	论文	政治+4	—	何晏
—	—	西蜀地形图	地图	—	破陷	张松·刘备
—	—	平蛮指南图	地图	—	破陷	吕凯
—	—	羽扇	宝物	—	—	诸葛亮
秣陵	丹阳	太平清领道	医书	—	治疗	于吉
吴	曲阿	青囊书	医书	—	治疗	华佗
成都	峨嵋	遁甲天书	奇书	—	妖术	左慈

说明:有些宝物只在特定时期被持有者拥有,例如“玉玺”就是在194年以前被袁绍拥有,之后则隐藏在洛阳;有些宝物是家族传承,例如“孙子兵法”就依次被孙坚、孙策、孙权和孙休拥有;至于最后三件宝物则是探索时触发相关事件而获得。还有一种叫“护符”的东西,根据名字不同会对经验、熟练度等产生影响,由于种类繁多且随机出现,就不列出。此外打败蛮族之后也会获得强力宝物,见右表。

而本次游戏里,在各地探索还有多如牛毛的随机事件,在此不一一列出。



城市	宝物	能力	特技
山越	大锯齿刀	武力+10	奋迅
乌丸	东胡飞弓	武力+10	飞射
羌	金马槊	武力+10	突击
南蛮	探象鞭	武力+10	象兵
倭	神剑草雉	武力+10	幻术

事件篇

三国志9里的特殊事件是用剧情CG来表现的,一般都是历史上重要的事件,而这些事件触发后可以在鉴赏模式里重温,所以如何引发它们也是一个重要的课题。以下事件一般不需特别探索,只有标明了地点的事件需要在满足触发条件后前往探索。

特殊事件一览

1.连环计(上、下)

剧本:190年1月 曹操の举兵と反董连合

触发条件:董卓为君主,吕布、王允为其部下,然后耐心等待即可

时间:192年4月

地点:不限

后果:董卓被杀,吕布接收他的势力。



2.二乔

剧本:194年6月吕布の兖州强夺と小霸王出阵

触发条件:孙策为君主,占有庐江、秣陵、吴、会稽及柴桑

时间:不限

地点:不限

结果:孙策和周瑜迎娶大小乔……但是曹操似乎对孙策产生了敌意……(喂喂,二乔争夺战出现在真三国无双就够了,怎么三国志也不放过?)

3.官渡之战

剧本:200年4月官渡の戦いと中原の覇者

触发条件:曹操拥有官渡港,袁绍拥有白马港,许攸在袁绍方,曹操本人在官渡港。并且曹操录用许攸成功

时间:200年4月上旬以后

地点:……你还能去哪里?

结果:白马士兵减少1/10,袁绍兵粮大减,信望降低,曹军信望上升99点。

4.三顾茅庐(上、下)

剧本:三顾の礼と赤壁の戦い

触发条件:刘备为君主。徐庶报告“诸葛亮在隆中”的情报后,前往隆中可触发。

时间:不限(一年以内)

地点:隆中

结果:诸葛亮出山。注意,如果不是刘备本人去是无法触发该事件的,此外要是一年内刘备仍未登用诸葛亮,孔明哥哥就可能被其他势力挖走。



5.孙尚香

剧本:三顾の礼と赤壁の戦い

触发条件:刘备为君主,信望值250以上,并且与孙权关系达到信赖以上

时间:不限

地点:不限

结果:孙尚香MM成为刘备手下武将(但忠诚度实在低得……)

6.赤壁之战

剧本:三顾の礼と赤壁の戦い

触发条件:曹军占领乌林,派陆口港主周瑜出征,双方在水面上激战3回合或让敌军攻到陆口港的时再出兵。

时间:207年9月下旬

地点:不限

结果:曹操军损失九成部队,孙权信望大幅上升,曹操信望下降。

7.出师表

剧本:225年7月南蛮王孟获と诸葛亮的南征

触发条件:刘禅为君主,军师为诸葛亮,主城为成都,直接劝降孟获,统一益州,成都各项数值全满。

时间:225年10月

地点:无

结果:蜀国全体士气上升,全部武将习得兵法

8.五虎将军

剧本:不限

触发条件:蜀国五虎将都是本方部下

时间:不限

地点:不限

结果:自势力信望上升,五人习得新技能



9. 山阳公

剧本: 不限

触发条件: 汉帝刘协已经被废除并且不是被自势力废除, 自势力信望值超过 700, 在河内探索时发现刘协后选择“拥立”

时间: 不限

地点: 河内

结果: 本方君主即位皇帝, 信望值上升, 武将忠诚度上升, 和其他刘姓势力关系恶化。

10. 汉 中 王

剧本: 不限

触发条件: 刘备为君主, 信望值超过 600, 并拥有汉中、成都、江州、梓潼、武陵。

时间: 不限

地点: 无限制

结果: 刘备即位汉 中 王



11. 封禅

剧本: 不限

触发条件: 执行武将是君主, 并且已经成为皇帝。

时间: 不限

地点: 泰山

结果: 触发后君主统率、智力和政治上升。

特别推荐

12. 望 蓬 莱

剧本: 不限

触发条件: 自势力信望 700 以上。

时间: 不限

地点: 琅琊

结果: 发现新势力: 倭国——也就是当时的日本。虽然隔着大海, 虽然对方有 30 万部队, 但是我想不少人都摩拳擦掌的把军队往海边集合了吧。



心得篇

无耻攻略法

选一个防御度不高的港口、关隘或城市放在前线, 等敌人来进攻, 稍做抵抗就全军撤退, 下一回合再冲回来几下就把防御度打完, 好, 建筑里的武将、士兵、资金和兵粮都是你的了。然后带着全部俘虏和士兵撤退, 很快电脑就会来攻占这个没有防御度可言的建筑——来得好! 再打一次! 几下把城防度降到 0 又抓一批俘虏……如此反复, 很快就不愁没有兵力和人才了……这个法子的关键就是利用港口、关隘和城市即使防御度降到 0 也依旧存在的特点, 而人工建造的城塞、箭楼或阵都不行。

四大蛮族攻略法

大家有没有觉得马丸、羌、山越和南蛮这四个蛮族特别讨厌? 武将无法捕获, 内政一塌糊涂, 偏生又有着多达 30 万的兵力, 隔三差五就出来骚扰, 技能熟练度还特别高, 动不动就兵法连锁……对付这种势力, 最稳妥的法子就是在自势力和他们之间留一座空城做缓冲, 这样他们就不会来进攻了, 等自己势力稳固后再解决这个心头之痛。

什么? 十万部队也被全灭? 你真有本事! 看来你还没有了解到蛮族攻略战的精要啊! 对付四大蛮族的最基本概念就是——不要把这四个城当城! 打其他城市还要考虑不要破坏太多内政建设, 可这四个城的内政本来就是垃圾, 城防度也没所谓, 反正离其他势力都远着, 所以我们要采用的就是——人海战术! 同时派出 10-15 队冲车或投石(肯下决心灭蛮

族的人应该都有大出血的觉悟了吧), 一队人不要太多, 1 万到 1 万 5 足够, 战略设定为遇敌无视, 朝着敌人扑过去吧! 即使蛮族派部队出来也不要管他, 部分部队被灭了也无所谓, 请专心砸城。这种战斗最关键的就是破坏城防度, 因为要想把敌人 30 万部队耗完是不现实的。如此坚持 2-3 回合, 任什么城也砸下来了……

这个办法的后遗症就是……凭空多出几十万部队, 这次军粮真的会不够了吧, 呵呵……接下来介绍的就是“解甲归田法”: 在刚攻克的蛮族城市旁边建造一个城塞或阵, 然后拼命往里面运兵, 运够了再拆除该建筑, OK, 建筑里的所有士兵都化成浮云了……

极恶非道·四一居士闯天下

三国志系列的难度一向就在初期, 人少兵弱城烂, 原创新势力尤其如此, 但这次的三国 9 在这方面变容易了, 由于创造新武将没有点数分配的设置, 所以要造出一批全部数值 99 的武将来也没问题……

这还有什么意思? 没意思啊! 我们要挑战的就是——用“四一居士”打天下! 四一居士, 姓“四一”名“居士”字“废柴”, 顾名思义四项数值都为 1, 无兵法技能, 连号称“位数能力之王”的刘禅都能“能力是他的几倍”……似乎有点自虐倾向?

初期自然是最难熬的, 征兵? 一次征 30 个; 内政? 一个月也加不了一点; 军事? ……更没戏……因此这时的当务之急是搜寻人才——当然, 四周环伺的强敌也不可忽视, 每个月送点钱粮供品是必须的, 当然送了不妨碍他打你, 但至少可以在他发兵时候送礼让他退兵……

现在可以去挖人了, 可是政治只有 1, 挖谁也挖不来呀, 没关系, 去一些地域探索, 三国志 9 有个特点, 能力低的家伙特别容易引发事件或找到武将, 算是补充吧。别好高骛远想强力武将, 找一个是一个, 别忘了即使是垃圾如“统率 32, 武力 60, 智力 20, 政治 25”的牛辅, 他最差的智力也是你君主的 20 倍之多!(笑), 一般来说两三个月就能找到 2-3 个武将——当然是很废的那种, 不过总比君主好……

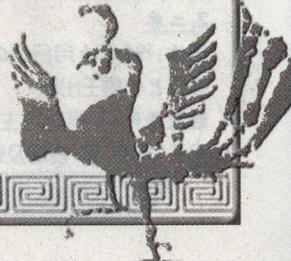
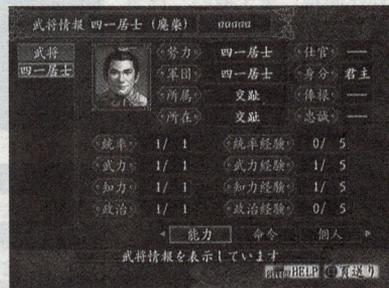
然后如果你周围还有空城的话就去占一个, 因为游戏的设定是一旦失去所有城市就 GAMEOVER 的, 多一个根据地总比没有好。之后就按上面所说的无耻攻略法慢慢发展吧, 一切交给手下武将, 四一居士先生还是在后方老老实实的呆着比较好, 没事巡视一下(虽然只增加 34 名兵役人口), 训练一下士兵(虽然只增加 1 点士气), 别到前面去打仗, 因为你学会兵法之后一次发动也打不到对方 50 人以上……

还要注意的是别轻易委任军团, 除非你手下已经得到了比较强的人, 否则那些智力不到 50 的废物肯定敢带着你全部的部队去打敌人的建筑, 中途还来个混乱无阵啊到时往回招都来不及。还有在他管理的地域附近作战时他还会来激励你……我靠我士气 90 多需要你来插一脚么? 激励效果一过马上士气掉到 70 以下, 敌人的“妖术”也不过如此啊!

完美结局法

将地图上除蛮族之外所有势力全部消灭(不一定要占领全部城市)即可通关, 通关后会让玩家选择新朝代的相国(最高执政官)、大元帅(最高军事指挥)、西域都护(镇守西域的将领)和后继者, 并且选择本国今后的发展方向, 有大陆统一和国内繁荣两个选项。通关后评价高时许邵会给出评价, 并增加原创武将的战术值上限。此外如果攻下蛮族的话就可在新游戏中使用。

本游戏里的结局相当多, 最完美结局(统一大陆方针)是一直攻打到大秦(罗马), 并实现 300 年繁荣。要达成这个目标除了四个指定职位者能力要强之外, 还要西凉四都市发展全满, 西域都护和大元帅会“象兵”, 步骑兵技能全满, 蛮族全灭……加油吧。



FRONT MISSION COLLECTION



前线任务特辑

文/责编:Aliny 协力:DRAGON、机战世界·偶的 Sa



年代事件表

以下资料仅提供前线爱好者参考使用



ランドルト(Dr.Landolt) 兰多特博士

D 国国立ヴァレンシュタイン大学机器人工学系教授,接受了シュネツケ社の资金援助开始了 WAW 原型的人形作业机械的开发。依靠他深厚的金属学造诣,对激励者和 WAW 的完成做出了相当大的贡献。在北非的シュネツケ社の开发设施内受到シンセミア的袭击而死亡

マイクロ・アクチュエーター (micro actuator) 微型激励者

最初开发 WAW 成功的シュネツケ社通过特许申请的新机轴的动力传达装置。使用经过了一定的化学反应进行硬化,软化之后的特殊素材,可以使极小的汽缸进行高速运动。标准的一台 WAP 上使用了约 600 个微型激励者。

エレクトリカル・トランスミッション・ベアリング (ETB/electrical.transmission.bearing)

电力传播轴承

连接 WAP 的身体部分和腿臂部分用的球体关节。在部件间一次打开数以千计的电气回路,将复杂的电路信号毫无滞怠地传送到机体的各个部件上。2112 年,雾岛重工的宇宙航空事业部和东京中央研究所特种车辆事业部共同开发研制了在水下及无重力空间状态下也可使用的 BALLジョイント。通过使专用技术 SSPI 对应 MULS-P,可以使一般机体的积载率上升 10。

スーパー・スタビライズ・システム(SSS/super stabilize system) 超级稳定系统

根据不同的装备状态调节左右重量的平衡,是进行步行运动的基本制御的机构。

比较波防盾 (CWDS/Comparison Wave Defense Shield)

J 国防军和雾岛重工特车事业部共同开发研制的对电子机器干扰装置。对于低周波的雷达能发挥极高的效果,特别是可以把对雷达依赖性极强的 WAP 的性能大幅度降低。不过因为使用这个装置要消耗非常多的电力,所以搭载了 CWDS 的车辆在与其它兵器的共同使用上受到相当大的限制,会牺牲机动力。2112 年日防军ク-データ-的时候,ク-データ-军曾将搭载了 CWDS 的粒子炮战车投入过实战。

MULS(Multi Unit Link System) 多重单元连接系统

2029 年发表的 WAW 的统一规格,在 MULS-P 发表之前曾进行过 4 次规格变更。

ハイドロエンジン(hydro engine) 水力引擎

因为一直没能突破改良 WAP 的基本动力的局面,シュネツケ社将小型轻量高马力的水力引擎进行了实用化的技术开发并搭载于 WAP 之上。

ジェネレーションバッテリー(generation battery) 世纪电池

在 21 世纪急速进步,被开发出的电池系统,庞大的蓄电量和超长的使用时间是它的特长。

メタルワーカープロジェクト (Metal Worker Project)

金属工人计划

サカタインダストリーの坂田浩一社长和ザ-フトラ共和国、OCU、USN 共同推进的“バイオニューラル・デバイス”的活体电脑开发计划。

シケイダプロジェクト(Cicada Project) “蝉”计划

以多国籍厂商在 2029 年开始的基于 MULS 基准的新型 WAW 的共同开发计划。

支援ポッド

21 世纪后半,雾岛重工以用于整备用途而开发的步行车辆为原型,以战场上的补给整备机为目标进行了改良。废除了原 MULS-P のパーツブロック规格,全高约有 3 米左右。并成为了全世界范围内的热门商品。

MULS-P(Multi Unit Link System-Panzer)

mulS 是作为战斗用 waw 的规格而制定的一种规格标准,基于这个规格把 WAW 叫做 WAP(Wander.Panzer)。WAP 比起从前的 WAW 在体型上要大 25,引擎出力也加强了 40,装甲也得到了强化。此外,肩部有武装用,背面有强化用的ハードポイント。

WAW 和 WAP 有像下表这样的 3 个比较大的发展阶段:

名称	WAW	WAW(MULS)	WAP(MULS-P)
登场年代	2025 年	2029 年	2040 年
开发商	シュネツケ	シュネツケ、センター ジェイドメタル ディアブルアビオニクス	シュネツケ、 ディアブルアビオニクス
规格	无	MULS,通过共同规格化来辨认型号	MULS-P,因是军用机体所以将基本性能降低机体成本做了一定程度的提高部件,不能进行自由换装但有部分机体可以

用途:WAW 处理地雷可以用来战斗,WAP 登场后,主要用于战斗,而 WAW 在战场用于万用作业支援作业,其后逐渐转为民间用作业用机。

代表机种:ブラッド・ハウンド、シケイダ、ガスト、ゼニス、シケイダ2、シユツツエ



前线年代表

1999 雾岛自动车工业创建(既后来的雾岛重工)

2000 兰多特博士发表了关于“微型激励者”的新理论

2010 半永久机关得到了物质上的实现

2012 センター社创立

2020 ECD 国的ヴァレンシュタイン大学の兰多特博士得到了シュネツケ社の资金援助,开始了人型作业机械的开发。预定作为 WAP 使用的“激励者”虽然得到了很高的评价,但因不符合シュネツケ社“可以像人一样活动的作业用机械”的构想,根据シュネツケ社“即使可以进行使用化也不能成为有价值的商品”的判断,开发计划被迫延迟

2025 シュネツケ社依靠自社の资金开发完成了可以被称为是 WAP 的试作型的 WAW,虽然向国内外进行了以寻求资金援助为目的的产品展示,但因为 WAW 比当时已有的作业用机械的性能还要低,所以并没有得到很多的援助

2026 ディアブルアビオニクス社受 USN 军要求开发装备了マニピレーターの新型地雷处理用板眼作业车辆的委托,开始进行了将 WAW 技术实际应用的研究,并就此事征求了シュネツケ社の意见。对此シュネツケ社做出了 WAW 是有可能作为对步兵战用的轻战斗车辆而使用的回答,并在数天内开发出了万用战场支援车辆的试作机

2027 以バロット(在德语图称之为ババガイ,“鸚鵡”之意)命名的 WAW 试作机以让人很容易联想到鸚鵡的前倾姿态出现,在大型的肩

部下安装了有肘关节的胳膊,手部装备有5个手指。USN将其作为专门处理地雷的机体对パロット进行了评价测试,结果其发挥了很高的性能,让人感觉说是“大材小用”亦不为过。通过此次测试虽然パロット的性能得到了认可,但因为其安装了“激励者”以及进行机体姿势制御的电脑,导致其成本过高,很难进行批量生产

2029 为了改变机体成本过高的现状,发表了将机体分割为身体,手臂,腿部及电脑4块的世界共通WAW规格标准“MULS”,希望以此来降低机体的成本。USN发表了“只要价格能降下来的话我们将对这些机体很有兴趣”的意见,其他厂商也相继加入。根据这个规格生产的第一台WAW“シケイダ”的身体部分是由シユネツケ社,手臂部分由ディアブルアピオニクス社,腿部由センダ-社,主电脑由ジェイドメタル社(现:ジェイドメタル・ライマン社)4个企业分别制作,并由此确立了由不同国籍的企业共同生产的体制,USN购入了97台,ECD国购入了15台。WAW开始配备于实战中。同年,パペル社作为ソングラ-重工の子会社成立

2030 USN军开始了WAW的实用实验

2034 在非洲激化的武装冲突中OCU历史性地向SAUS派遣了以WAW为主力的部队并将其投入实战,获得了很好的效果。此后,产生了以WAW间的战斗为主体的新的战争格局。从此,新规格的WAW也开始被称作WAP

2040 シユネツケ社、ディアブルアピオニクス社与参与的各家厂商一起开发并发表了战斗用WAW专用的世界共通规格“MULS-P”。由此成功地进行了进一步的成本降低和性能提升,WAW也成为了各国军队的主力兵器。为了区别战斗专用的WAW和其它机体,给了它们“ヴァンダー・パンツァー(WAP)”这样的一个新称谓

2042 OCU国防军开始正式的配备WAP

2045 ヴェルダ社建立

2050 センダ-开始着手开发WAP

2070 第1次ハフマン纷争爆发,于次年终结。依靠生产腿部部件和主电脑而闻名的OCU奥斯崔利亚のハイネマンインダストリー收买并合并了OCUJ国的坂田制药,成立了サカタイングストリー。并立即着手于WAP的开发

2071 サカタイングストリー开始了METAL WORKING PROJECT

2079 USN采用了ガスト503B作为常规配置

2086 ロブスト1A研发成功

2089 ECD国のインターゲ-ン因将从他社经转让而来的技术未经许可就向国外进行有偿转让而受到国际制裁,并因此倒闭

2090 第2次ハフマン爆发,次年停战。バイオニューラル・デバイス进入了试验阶段

2091 サカタイングストリー,OCU,USN和ザ-フトラ共和国共同开发了在WAP的主电脑里使用士兵的脑髓而成的活体电脑“バイオニューラル・デバイス”。之后,此项技术被冻结。OCU国防军产生了将WAP大型化并根据WAP火力不足的弱点将其进行火力强化而成的

“グランドガンボ-ト(地上炮舰)构想スタブライン研发成功

2092 OCU奥斯崔利亚のジェイドメタル收买了ECE国のライマン,并改名为“ジェイドメタル・ライマン”,着手于大型机动兵器的开发モスVBS的生产开始

2093 OCUJ国的雾岛重工开发并发表了补给专用的小型机动兵器“支援ポッド”,在世界范围内成为了热门商品。ECE国のセンダ-受OCUの“グランドガンボ-ト构想”的影响,开始了4足步行的大型机动兵器的量产ジールA1、カステイゴU研发成功

2094 围绕这第2次ハフマン纷争时的バイオニューラル・デバイス事件,F・ランカスター的报道从事件的各个方面进行了全面的详细报道,从而使得真相大白于天下,并直接导致了サカタイングストリーの弱体化。之后其被イグチ买收,从而彻底从世界上消失了。OCU国防军インターゲ-ン完成了环诱导侵制御装置“フェニル”

2095 レオノーラエンタープライズ和雾岛重工在支援ポッド的技术上结成了合作关系。ウォーラスM1研发成功

2097 ザイゴ-トA1、ヒガ-M1研发成功

2099 99式甲「月弓」研发成功

2102 ヴィンス・ジャパン收买了米国母公司ヴィンスUSN的WAP制造COM部门。ディアブルアピオニクス也收买了ヴィンスUSN的WAP部门。レオノーラエンタープライズ开始了与シユネツケ的技术合作,ザイグスA1研发成功。博多振动产子研究所开发出了新型的超小型振动子

2107 ヴィンスジャパン倒闭

2109 パペル从母公司ソングラ-重工独立出来,并开始了WAP的制造与开发

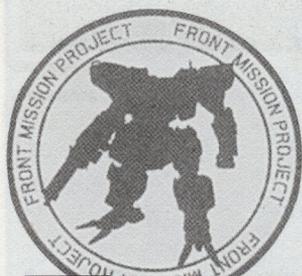
2112 雾岛重工のエレクトリカルトランスミッションベアリングジョイント得到了特许认可,小型化之后的WAP成功搭载了CWDS,ジェイドメタル。ライマン开发了新型的动力装置“XL-2000”,J国警察机构的强警开始配备在都市圈的中心

2120 由シユネツケ主办的WAP博物馆开馆预定

最后:WAW是民间用,WAP是军用,这两种机体间虽然应该有着一定程度的差别,但在游戏里的性质上来说怎么也像是军用的WAP是主体,而却没有WAW在军用及非军用领域里都有着很平均的应用这样的资料记载。非军用的WAW(WAP?这里就显得比较暧昧……)是在イグチのライラス和强警中存有着,让人感觉不到WAP是与社会联系很密切的东西。虽然怎么说一般人也是没有必要拥有WAP,但在建筑业,林业,矿业和大型航空机,船舶的建造所,核能设施,受灾现场(消防WAW等)等场合应该能起到相当大的作用。在某些宇宙空间中执行的任务中,可以进行远距离操作的WAW就应该有着更广泛的需求。先不提是否应用于战斗中,单是建造天体基地,调查危险地域等任务中恐怕就会起到相当大的作用。幸好雾岛重工の宇宙航空事业部开发成功了对应无重力空间的ボ-ルジョイント,借此应该可以会加快宇宙用WAW实用化进程的步伐吧。



FRONT MISSION 1st



フロントミッション ザ★ファースト

事件检索

第一次哈夫曼战争

发生于 2070 年-2072 年。西部的 O.C.U 和东部 U.S.N 在军事战略要冲,哈夫曼岛领土的地下资源处遭遇,发生冲突。两国起初在 E.C 的调停下达成协议,而后由于扎夫特拉共和国介入,加上 PMO 的主导,两国在 2071 年结成《哈夫曼条约》,2072 年停战。

哈夫曼条约

第一次哈夫曼战争时期,由 U.S.N 和 O.C.U 在莫斯科结成的条约。岛内禁止一切核武器,化学武器等危害环境的武器使用,同时将岛分成两个部分交给 U.S.N 和 O.C.U 分别管理。禁止一切非人道兵器研究。

哈夫曼危机

2086 年,U.S.N 和 O.C.U 两国的矛盾再次激化,岛上武装冲突不断。

拉卡斯事件(ラカス事件)

执行侦察任务的 O.C.U4 机 WAP 没遵守协议进入了哈夫曼岛的 U.S.N 领,拉卡斯地区的非战斗区域的军需工场,并且和 U.S.N 军的ニルバーナ部队发生战斗。根据 U.S.N 发表的损失报告,这次 U.S.N 一共死亡了 62 名人员。这事件导致了两国关系恶化,直接引起了第二次哈夫曼战争的爆发。

黑猎狗部队(ブラックハウンド)

U.S.N 的政府直属部队。2090 年,展开了大规模毁灭恐怖组织“自由之星”的行动,虽然成功押收新型兵器和破坏设施,但由于指挥系统上产生的失误,导致组织首领逃脱。为此,部队的小队长凯文·格林费鲁德(ケ



ビン・グリーンフィールド)受到调离,前往ニルバーナ机关。

在第二次哈夫曼战争时候,U.S.N 在制压了 Freedom City 以后作为巴特利克·S·维加(パトリック・S・ウインガー)准将的直属陆军部队调往哈夫曼岛,但是在 O.C.U 的 Freedom City 夺还作战时候,部队下落不明……

ニルバーナ特殊机关

作为提供适合生化芯片“バイオニューラル・デバイス”的核心候补者,而挑选包括 O.C.U 在内的两国的优秀士兵的 U.S.N 陆军组织。由多林斯克(ドリスコル)大尉直接管理。

生化芯片バイオニューラル・デバイス(简称 BD)

サカタインダストリー开发的 WAP 用生体芯片。由当初的 2070 年代胎儿用脑,发展到目前的成人(士兵)用脑 B 型、S 型。在开发过程中,为了对应系统,驾驶员必须接受转换手术和转换训练。

B 型作为实战用芯片,虽然反应高,但是在一定时间后会出现拒绝反应,而且一切药剂对其无效!开发中的サカタ社の 90 式在试验中暴走,因此,ニルバーナ机关决定用兵士的战场经验作为资料纪录,在扎夫特拉共和国的帮助下进行 S 型的开发,而且指挥官多林斯克决定亲自用自己来做实验。同时,连黑猎狗部队的凯文少尉当初也作为实验对象,但是由于内部混乱的原因没有实现。

BD 芯片由于拥有人类独有的思考力和判断力,所以使得战斗力有了飞跃性的上升。但是由于量产困难,加上缺乏试验场所,因此试验方挑起了第二次哈夫曼战争。在自由记者弗雷迪利克的披露下,这一行为受到了全世界的指责,生体芯片研究永久性冻结。

サカタインダストリー事件★

以サカタインダストリー社在扎夫特拉共和国(ザフトラ共和国)OCU、USN 秘密研究的生物电脑「バイオニューラル・デバイス」开发计划、合金融手草案为起因的哈夫曼战争中一连串事件的总称。

第2次哈夫曼战争后,于2092年8月12日的每日晨报上初次曝光,随军记者F·兰卡斯塔所著纪实「祖国の島」也在世界各地引起了强烈反响。终于在2094年,OCU、USN承认了一部份事实,由于生化芯片BD的开发受到各国的非难,计划被永久的冻结起来。

《OCU》报告

为提供适合生化芯片BD的候补,而建立的由司令官格林·奥鲁松(グーリー・オルソン)大佐、队长罗伊德·格雷布(ロイド・クライブ)大尉、副官娜塔莉·布雷克伍德(ナタリー・ブレイクウッド)中尉,以及其它数十名队员结成佣兵部队食腐乌鸦(キャノンクロウ)。并且,奥鲁松大佐与USN的多林斯克儿大尉保持着紧密的联络。

《USN》报告

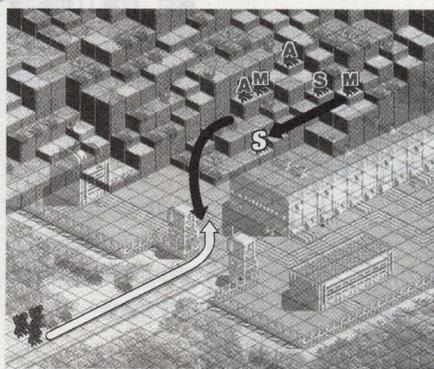
为着手开发研究与バイオニューラル・デバイスの同设备对应型“レイブン”,而挑选包括OCU、USN两国的适格士兵的U.S.N特务机关“ニルバナ”。由扎夫特拉共和国派遣的多林斯克儿大尉直接管理,其余不明。

★表示为战场获得道具,→=敌行动路线,⇨=我方行动路线(推荐)
A=近战机、M=远战机、C=指挥官机、S=BOSS机/特殊机

农民攻略

O.C.U MISSION 01 威力侦察

胜 除多林斯克儿以外敌全灭 金 0



在一片夜色的掩护下,罗伊德开始执行一项机密任务:前往U.S.N领地内的拉卡斯工场进行调查……

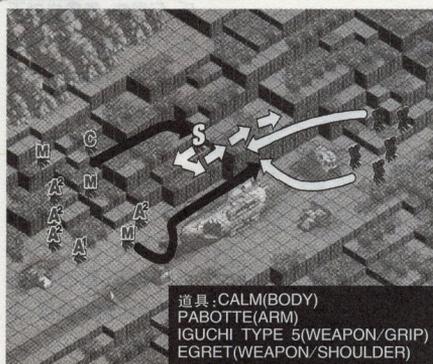
虽然潜入工场,可却被发现了,罗伊德的未婚妻卡莲(カレン)也陷入了包围之中……

拉卡斯侦察事件失败以后,U.S.N以非法潜入之名控告O.C.U,然而对方否认一切,第二次哈夫曼战争爆发……

战术:在“双塔”处阻击所有迎击的敌人,注意敌人M是具有远程3×4攻击武器的。OCU大众脸士兵是炮灰,没必要让其获得击溃部件的经验值!用他的远程攻击来辅助伤害敌人。没把握别去碰Driscoll的机体,但经验值很多哟。

O.C.U MISSION 03 搬送物资回收

胜 敌全灭 金 2000



道具:CALM(BODY)
PABOTTE(ARM)
IGUCHI TYPE 5(WEAPON/GRIP)
EGRET(WEAPON/SHOULDER)

在ニューミルガン市西方30公里的地方,有一架O.C.U的军用运输机坠毁了,为了回收里面最新研制的导弹发射器,食腐乌鸦小队奉命出动。

可就在回收地点附近,U.S.N军已经出动,同时大家还发现了一名自由记者:弗雷迪利克·兰卡斯塔。而他对于这次的事件好像非常感兴趣的样子。

战术:第二回合敌人A(所有的A类敌人均会使用)会获得坠毁机上的新式肩抗远程导弹。该导弹对我军伤害极大。整合所有远程导弹攻击单位,一回合一内将其击毁!另,注意保护NPC的安全,去左侧支援他退却。

O.C.U MISSION 04 运输车护送

胜 敌全灭 金 7000



道具:ZENITH(LEGS)
RAYON(COMPUTER)
WINEE(WEAPON/GRIP)
REPAIR S

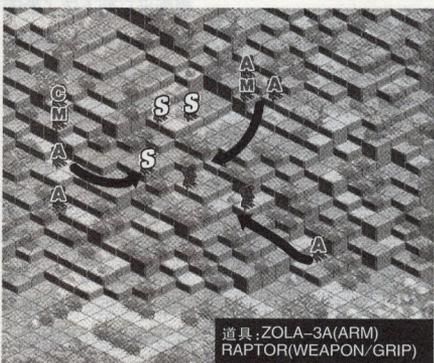
回到军事办公室以后,奥鲁松交给罗伊德的下一个任务是保护O.C.U的运输部队,可是罗伊德不解为什么正规军要雇佣兵来保护?

可是,就在出发以后没多久,担心的事发生了,U.S.N的部队果然前来袭击。在一番奋力作战下,终于保护了运输车的安全。而完成任务以后,罗伊德被指派到メナサ市等待下一个命令,而娜塔莉很热情的带着罗伊德四处参观游玩。

战术:把战线放置在远离运输车躲避的丛林,这样就需要我们兵分两路主动迎击!优先破坏敌人M,此类具有远程攻击的敌人会攻击运输车,除了Peewie的车上机枪攻击力凑合外,其它大众脸的车攻击力很低。

O.C.U MISSION 02 味方机救出

胜 敌全灭 金 3000



道具:ZOLA-3A(ARM)
RAPTOR(WEAPON/GRIP)

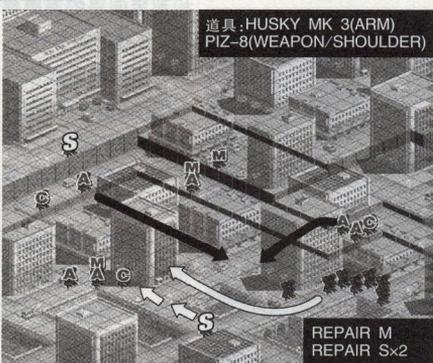
战争爆发一年以后,黑衣男子奥鲁松出现在罗伊德面前,要他加入自己的队伍:食腐乌鸦,并且许诺,只要加入就有机会调查当年的真相,同时加入的还有当初的伙伴:坂田(サカタ)、以及娜塔莉。

接受队长委托以后的罗伊德,很快就接到了第一个任务:拯救被包围的同伴。

战术:看似三面围剿但敌人远近不同,可分而击之!你可以在这里体验两点象棋类游戏的精髓。第一,游戏初期要集结队伍,遵循多对一的方针,逐一蚕食敌人。第二,地形万变不离其宗,由上而下具有攻击优势!

O.C.U MISSION 05 病院调查

胜 除多林斯克儿以外敌全灭 金 0



道具:HUSKY MK 3(ARM)
PIZ-8(WEAPON/SHOULDER)

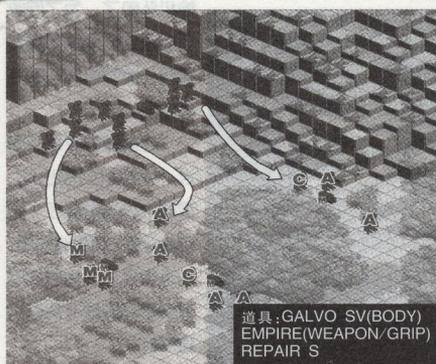
REPAIR M
REPAIR Sx2

在斗技场里,罗伊德无意间从少女杨(ヤン)的口中得知卡莲目前身在グレイロック的一所军病院中,但是如果带罗伊德去必须先打败她,可就在战胜她以后,杨却死缠烂打的要求加入队伍

可是来到军病院,却意外的发现了U.S.N军也在那里,还在一堆人群之中,发现了个熟悉的身影:多林斯克儿。

战术:如果资金充足,请让所有成员配备双肩远程导弹,这样在敌人三方汇合点上,我们能充分削减所有敌人的体力。且这种配备可以让对Driscoll的战斗变得极为简单——远程狂轰,之后找需要经验值的上去赚!~

O.C.U MISSION 06 对空车辆歼灭作战
 胜 敌全灭 金 5000

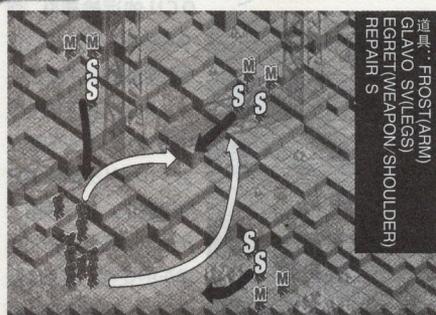


道具: GALVO SV(BODY)
 EMPIRE(WEAPON/GRIP)
 REPAIR S

战术: 10 回合以内全 SAM 对空导弹车(三辆)全灭。注意! 要是按照兵分三路突击会陷入苦战, 尤其是最左侧三个 M 类敌人, 都配备远程, 而且进口狭小。不如先突破中路, 然后两队同时“钳”入攻击最左侧三个 M 敌人。

虽然从杨的口中得知了一些卡莲的消息, 但是罗伊德依然闷闷不乐, 但很快, 奥鲁松就下达了下一道指示: O.C.U 将会对 Freedom City 进行反攻作战, 而你们的任务是摧毁隐藏在空军防御后的敌 SAM 发射器。可由于空爆作战不能迟疑, 所以罗伊德等人必须在最短的时间内摧毁所有发射器, 及早撤离……

O.C.U MISSION 07 防卫线突破
 胜 敌全灭 金 2000



道具: FROSTAR(M)
 GLAVO SV(LEGS)
 EGRET(WEAPON/SHOULDER)
 REPAIR S

的, 有着“地狱之壁”之名的第 64 机动部队……

战术: 让敌人的王牌“地狱之壁”进入地狱。我们能够获胜是因为敌人犯了一个典型的错误——没有集中优势兵力。我们只要遵循集中优势逐一击破既可, 无论先攻击哪一边, 都要集中所有火力猛扑上去才能获得效果。

空爆作战顺利完成以后, 食腐乌鸦小队立刻进入下一场作战, 对 Freedom City 周边基地的攻击。

在基地附近, 遇到了一些残存的 O.C.U 进攻部队, 大家觉得很纳闷: 一直如此庞大的正规军进攻部队居然被消灭了? 可就在此时, 敌人出现了! U.S.N 的精锐部队之一, 以格里格为首

O.C.U MISSION 08 市街地攻略
 胜 敌全灭 金 5000



道具: HUSKY MK 4
 SUN OWL(WEAPON/SHOULDER)
 REPAIR M
 REPAIR S

战术: 敌人众多而有四脚 BOSS 机出现! 如果一味猪突猛进, 可能会被敌人从两侧夹击。所以最为妥善的行动路线是全体从后方绕过去, 在攻击后方敌人的同时, 还可以让敌前方密集集群不得不拉开距离。

艰难的战斗以后, 终于击退了第 64 机动部队, 与此同时, 从奥鲁松那里传来的消息得知: 正规军对于 Freedom City 的夺回作战很顺利的进行着。可是, 奥鲁松很快就换了一种语气: 还有一个任务我要你们所有人来承担, 在这个城市北部边缘地带有一支敌增援部队准备疏散, 我要你们彻底摧毁他们。

O.C.U MISSION 09 基地候补地侦察
 胜 敌全灭 金 5000



道具: LEOSOCIAL(WEAPON/GRIP)
 WS-14(WEAPON/SHOULDER)
 REPAIR Sx3

战术: 看似呈包围局势, 但距离不同让敌人接近我方的时间不同, 集中火力可以轻松全灭。但要注意最后的敌人指挥官(Commander)实力较高, 轻易近身战会导致大伤害, 不如远程先行, 削减其各部件体力。

O.C.U 终于开始了对 U.S.N 的全面驱逐作战, 可是在那之前, 食腐乌鸦小队要做的是前往一个名叫雀谷(ラクバレー)的小镇进行调查, 以此来建立一个前沿基地。那个地方过去是 U.S.N 的一个小镇, 可在战争的摧残下, 现在已经成了一片废墟。

O.C.U MISSION 10 补给部队强袭
 胜 敌全灭 金 0



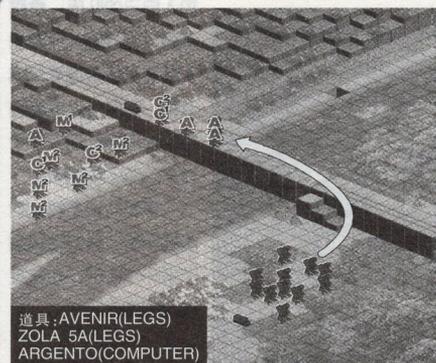
道具: LEOSOCIAL(WEAPON/GRIP)
 GENEM(LEGS)
 REPAIR Sx2

战术: 地图大, 很容易让主力在移动中分散。除了两机保护 NPC—Maury 外, 其它机体集中在一起突击左侧六机! 注意, 敌人 M 具有远程攻击能力, 且因为地形会导致我方全部战力不能瞬间展开, 所以远程开道是最安全的。

从云雀谷中救下的モリー的口中, 得知了有关 U.S.N 补给部队的情况。可是 JJ 和キース偷偷的前往了, 因为这两个冒失鬼的想法很简单: 给他们一个奇袭然后带着货物就跑!!

可是补给部队的实力似乎非常之强, 就在两人陷入困境的时候, 罗伊德带着食腐乌鸦小队前来救援……

O.C.U MISSION 11 河川守备队歼灭
 胜 敌全灭 金 10000



道具: AVENIR(LEGS)
 ZOLA 5A(LEGS)
 ARGENTO(COMPUTER)

战术: 陆路? 水路? 用履带的下肢, 请全军从水路猛攻那些 M 类远程攻击敌人! 如果是普通下肢, 请走桥去面对那恐怖的机体吧, 但幸好桥上敌人不具有远程攻击! 注意, 如果你培训有方, 该有两个成员具有攻击技能了。

返回 Freedom City 以后, 奥鲁松在办公室等候多时了, 看见罗伊德前来立刻下达了新的命令: 消灭 Freedom City 南部メル河的守备军部队, 因为随着 U.S.N 的战力重组, 士气一点点在提高, 而 O.C.U 正规军部队的颓势渐渐显现, 必须要有一场硬仗来提高士气, 同时也能为正规军部队铺平解放其他城市的道路。

O.C.U MISSION 12 输送车辆击破

胜 敌全灭

金 20000



道具: PRISOMEA(BODY)★
ERFOLG(COMP)★
REPAIR M★
MAGIC BOX(WEAPON/SHOULDER)★

REPAIR SP★
REPAIR S

做的就是将火车同桥一起摧毁。

战术:“车站和铁道线上,是我们杀敌的好战场。我们爬飞车那个搞机枪,闯火车那个炸桥梁,就像钢刀插入敌胸膛,打得敌人魂飞胆丧!”请一边唱一边打这关~注意,数字表示可以捡取的入手道具,一定要入手!

顺利消灭守备军队伍的食腐乌鸦队伍进入了贝赛塔(ベセタ)前沿基地,从这里得知了敌人正通过 Freedom City 战线的铁路撤退,为了防止敌人逃脱,罗伊德等人马不停蹄的进行下一场作战:破坏铁路来切断 U.S.N 军的撤退路线,铁路在会穿过位于贝赛塔东南方的ベスク河大桥,罗伊德要

O.C.U MISSION 15 要塞攻略

胜 敌全灭

金 20000



道具: ZIEGE(WEAPON/GRIP)★
TYPE90(BODY)
TYPE90(ARM)
BERA(COMP)★
REPAIR M

战术:难攻不落要塞,全队集中从左侧突入!但如果你的特技修炼比较平均,请不要分散部队,还是一同前进吧。注意,1 的位置可以获得 1x99 的来复枪,开一枪可以获得极多的近战射击经验值,呵呵~今后方便了。

大家救下的 U.S.N 的逃兵,没想到居然是杨的弟弟,依新(イーヒン)。在杨的一再要求下,依新留在了食腐乌鸦小队,这也是唯一可以避免让他上军事法庭的方法。

办公室内,奥鲁松告诉众人,目前正规军停滞在莫冈高地,“难攻不落”的莫冈要塞,对付它的策略只有让食腐乌鸦进行突袭。

O.C.U MISSION 13 奇袭部队迎击

胜 敌全灭

金 3000



道具: REPAIR Sx2

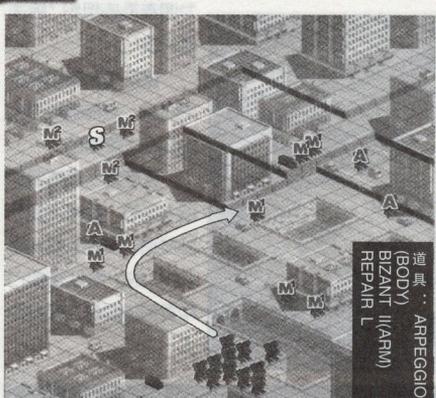
战术:5 对 9,且被三面包围,局势堪危!怎么办?装备履带下肢靠移动力瞬间贴近下方,2 回合全灭下方敌人后再如法炮制的攻击左侧敌人。说得夸张点:我们利用了大范围战术转移,各个击破包围我们的敌人!

在切断敌退路以后,娜塔莉的父亲,布雷克伍德将军亲自来到了前线,他从奥鲁松那里得知了食腐乌鸦的成绩以后非常满意,要求他们参加下一场作战:夺取 U.S.N 最大的前线基地,弗特蒙纳斯。为此,罗伊德等人立刻折返,就在穿越沙漠的时候,遇到了敌人的伏兵……

O.C.U MISSION 16 都市制压

胜 敌全灭

金 20000



道具: APPREGIO(BODY)
BIZANT II(ARM)
REPAIR L

战术:有远程攻击的大量 M 类敌人和为复仇而来的地狱之壁队长!嘿嘿……我们已经不是当初的“食腐乌鸦”部队了,全军突进!远程导弹开路;近战扫讨所有伤残机体;格斗机单挑所有胆敢接近的敌机,全军直逼 BOSS 而去。

在大家的努力下,终于突破了莫冈要塞,正规军的攻略步伐也加快了速度。弗特蒙纳斯攻略作战进入了最终阶段。

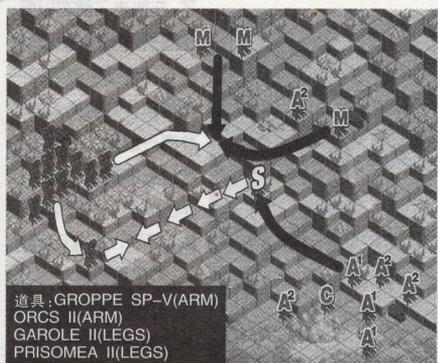
来到市中心的时候,熟悉的身影出现在罗伊德面前,带着复仇之心的男人,地狱之壁再一次在众人面前张开……

已经不是当初的“食腐乌鸦”部队了,全军突进!远程导弹开路;近战扫讨所有伤残机体;格斗机单挑所有胆敢接近的敌机,全军直逼 BOSS 而去。

O.C.U MISSION 14 敌逃亡者确保

胜 敌全灭

金 20000



道具: GROPPE SP-V(ARM)
ORCS II(ARM)
GAROLE II(LEGS)
PRISOMEA III(LEGS)

战术:让我们给 Yang 装备最好的四肢和双肩盾牌!让格斗王牌在失散许久的弟弟面前尽情展示“大姐”的风采吧。一骑当千!什么?你的 Yang 还没有特技出来?!全体队员地图右侧急行!急速驰援到 Yang 的位置上。

虽然急急忙忙地赶到了前线,但正规军部队已经出发。可就在要出发之际,奥鲁松拦住了他们,告知计划有变:弗特蒙纳斯里有人背叛了 U.S.N. 那个人正前往这里,可是 U.S.N 军在追捕他,要在 U.S.N 军找到他之前,先一步找到他。这就是食腐乌鸦的当前任务。

O.C.U MISSION 17 民用直升机护卫

胜 除多林斯克尔以外敌全灭

金 20000

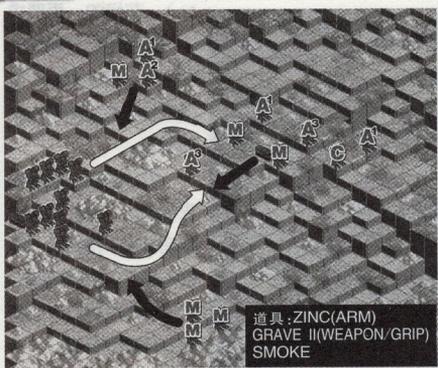


道具: RATMOUNT(BODY)
ZEROA(ARM)
VERSEAU(COMP)
REPAIR L

战术:如果不让我们集中兵力突击,而且强制我们兵分三路,那可有点难度了。保护直升机是关键!注意左上方有三个敌人 M 是具有远程攻击力的,所以派上去的机体必须是速战速决性或装备有盾牌的机体才好。

在占领了弗特蒙纳斯以后,U.S.N 军大部分人的心理已经开始偏向于投降一方。然而此时,食腐乌鸦小队接到了另一个指示,坂田重工(サカタインダストリイ)的社长,坂田玲二将来这个城市参观工场,而任务就是那就是保护他,因为从消息上得知在这一带,有一个名叫“哈夫曼之魂”的恐怖组织……

O.C.U MISSION 18 敌残兵扫讨作战 胜 敌全灭 金 0



道具: ZINC(ARM)
GRAVE II(WEAPON/GRIP)
SMOKE

战术: 此前 USN 把停战协议签署, 但随着 USN 前线指挥官高喊: “愿意上的, 让他们看看我们的军队是由什么构成的!” 悲壮一战开始了……我们让战斗刻意有点难度吧, 不管怎么说, 让 USN 的军魂多燃烧几回合……

顺利的完成了保护工作以后, 奥鲁松告诉众人: 由于 U.S.N 军的指挥系统被毁, USN 开始撤退了。为了确保胜利, 需要展开追击任务。追击作战顺利的进行……整个第二次哈夫曼战争进入尾声, 在扎夫特拉共和国的调解下, 两国再次停手……然而, 在这背后, 一个真正的阴谋才刚刚拉开帷幕。

O.C.U MISSION 21 强袭! 恐怖部队 胜 敌全灭 金 20000



道具: GLANS(COMPUTER)
HEXAFIRE-MK 2(WEAPON/GRIP)
CHAFF

战术: 记者脱队去调查哈夫曼之魂的真相, 而我们还在对他们穷追猛打……敌人占据高地地形优势, 再加上那些错落有致的 M 类具有远程攻击的敌人。全体集中, 中路强行突破是唯一的办法, 也是检验综合能力的机会。

在多林斯克尔的协助下, 击退了“哈夫曼之魂”组织。虽然罗伊德很不情愿的让多林斯克尔离去, 但是奥鲁松说的正确, 现在不是与他为敌的时候。回到司令部, 奥鲁松告知, “哈夫曼之魂”的根据地可能就在东北侧的山区之中。就在准备行动之际, 弗雷迪拉克要求离开, 去调查一些事情。

O.C.U MISSION 19 内奸调查 胜 敌全灭 金 0

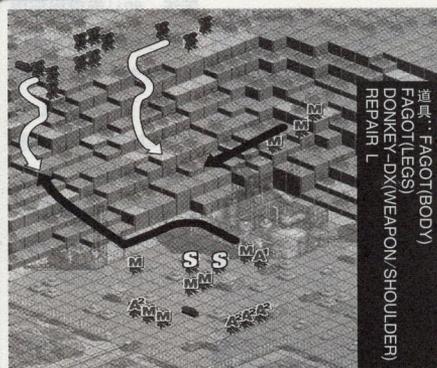


道具: SLAY (WEAPON/SHOULDER)
FLASH
ZIEGE(WEAPON/GRIP)★

战术: 只派出 5 机?! 那么可以安排最强的 5 机出征! 什么 10 架敌机; 什么哈夫曼之魂游击队; 什么没有周转的空间……只要这 5 机够强, 基本都是 1 回合敲掉那些邻近的敌人。尤其是格斗机发挥超常, 1 对多都不是问题。

由于哈夫曼战争结束, 食腐乌鸦小队的任务从对 U.S.N 作战转变为调查恐怖组织“哈夫曼之魂”。就在调查布朗医生的时候, 恐怖组织的人出现在大家面前……在赶跑了恐怖组织的人以后, 汉斯却意外的发现, 那些人其实是 O.C.U 的。而从布朗口中得知消息, 更是惊人……

O.C.U MISSION 22 敌据点偷袭 胜 敌全灭 金 5000

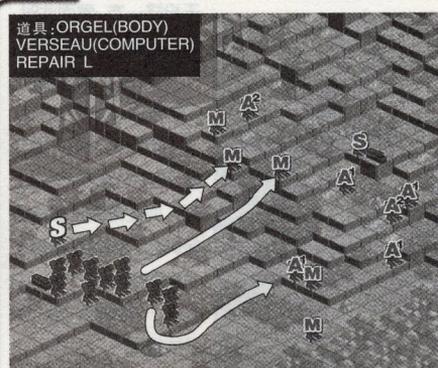


道具: FAGOT(BODY)
FAGOT(LEGS)
DONKEY-DX(WEAPON/SHOULDER)
REPAIR L

战术: 哈夫曼之魂的总部攻略战, 我们的记者也在敌人中。注意敌人远程攻击很多, 单机一旦突入过大, 必定一回合被大破或造成战斗减员。全军从最左侧集中突进, 敌人会分批次的上前阻挡, 远程攻击先伺候他们吧。

从“哈夫曼之魂”领导者健次和弗雷迪拉克的口中得知, 由于坂田重工在岛上的肆虐导致了“哈夫曼之魂”的形成, 而他们研究的地方实际上是一个将人类大脑取走用于机甲内芯片的设施, 通过人类胚胎的大脑产生的人工智能用于机甲的控制系统……

O.C.U MISSION 20 迎击! 恐怖部队 胜 敌全灭 金 20000

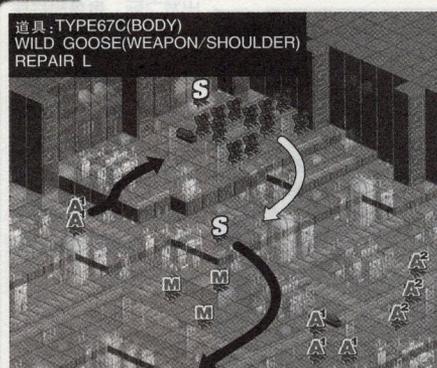


道具: ORGEL(BODY)
VERSEAU(COMPUTER)
REPAIR L

战术: 和 Driscoll 一同对付哈夫曼之魂游击队。这家伙皮糙肉厚、攻击力很高, 不让他抢经验值的话, 就要兵分两路双管而下。右上三个 M 机体有远程攻击, 如果比 Driscoll 先到的话要小心自己部件的体会遭受袭击。

从布朗口中得知关于人脑研究的一些事情以后, 罗伊德立刻跑去质问奥鲁松, 可是他反而带罗伊德去见一个人, 坂田重工董事长坂田浩一。他要求罗伊德加入他们公司并且成为最终机甲的测试机师。就在谈话之际, “哈夫曼之魂”的人已经袭来, 而坂田浩一则拨通了多林斯克尔的电话……

O.C.U MISSION 23 秘密工场潜入 胜 除多林斯克尔以外敌全灭、或者击破多林斯克尔 金 20000



道具: TYPE67C(BODY)
WILD GOOSE(WEAPON/SHOULDER)
REPAIR L

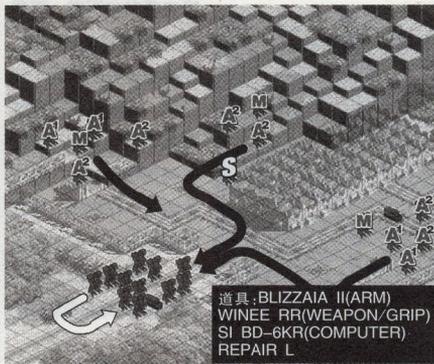
战术: 坂田重工的秘密工厂, Driscoll 在这里恭候着我们。来吧! 全队集体移动到下一层的平台上, 迎接我们的是第一批的攻击, 左侧是单发高威力的来复枪, 下方上来是机枪……好有配合的阵型。不要来复枪攻击我们。

从弗雷迪拉克口中得知了那些情报以后, 使得罗伊德开始动摇了。在放走了健次以后, 他回去向奥鲁松问明真相, 可是却被奥鲁松一顿臭骂, 并且命令他不准离开这里, 否则会被作为叛徒射杀。可在同伴的鼓励下, 罗伊德毅然离开了食腐乌鸦小队。为了查明真相, 和仅有的几名伙伴偷偷的潜入了坂田重工的工场。

O.C.U MISSION 24 废工场探索

胜 敌全灭

金 0



道具: BLIZZAIA II(ARM)
WINEE RR(WEAPON/GRIP)
SI BD-6KR(COMPUTER)
REPAIR L

战术: 重伤伤心之地,再听闻未婚妻已被处理为机体芯片! 出离愤怒的突击,向前、再向前! 如果你是紧咬牙关不顾阵型和指挥,而仅以最快的速度把主人公送到 Driscoll 面前,并将其彻底击溃! 那么你已经身入情节之中了。

通过健次罗伊德了解了冲击性的事实: 其实卡拉斯事件完全是由阪田策划的。因为阪田需要一个地方测试公司开发的装置。这个岛完全实现了他的愿望,让两大力量之间持续紧张状态。

然而此时,多林斯克出现在罗伊德的面前,并且告诉他关于卡莲的一切: 卡莲已经成为了一块芯片。

O.C.U MISSION 27 包围网突破

胜 敌全灭

金 0



道具: BLIZZAIA II(ARM)
REPAIR L
KOPONA II(ARM)★
TNPAH II(LEGS)★

战术: 在大家整备的时候,仓库被包围,敌人贴的很紧。左右均有远程伺候,正面有两个 BOSS 机体。全体体开动,先全灭两侧的敌人,让运输车去 1 的位置获得强力机体零件,而全体立即突击下方的两个 BOSS 机体。

虽然找到了安身场所,可是好景不长,奥鲁松和布雷克伍德中将带着部队前来进行围剿。虽然众人惊慌失措,怀疑是布朗医生出卖了自己,但是目前能做的就只有突围。

在逃过围剿以后,娜塔莉见到了自己的父亲,而将军好像也意识到了自己过去的所作所为……

O.C.U MISSION 25 敌强袭部队迎击

胜 敌全灭

金 0



道具: BLACK STAR(WEAPON/GRIP)
PARANIA(WEAPON/SHOULDER)
REPAIR S

战术: 归队三机虽然装备还是当初的,但三位特技能力素质很高,就算自保都是绰绰有余的。如果你没有提前锻炼,那就快速撤退到左下方,让主力上前接应,并立即突击。最右边的四个敌人,派个高手去端掉就好了。

在打败了多林斯克以后,罗伊德将卡莲的大脑芯片移植到了自己的机体上,借此来安慰自己失落的心灵。

在一处武器商人的营地,罗伊德思索着过去种种的一切,可就在此时,奥鲁松的追击队伍前来,而队伍中,还有当初的伙伴,对罗伊德照顾极深的娜塔莉……

O.C.U MISSION 28 要人追踪

胜 敌全灭

金 0



道具: MOSTRO III-SZ
(WEAPON/GRIP)
REPAIR SP
REPAIR L

战术: Sakata 的父亲被猛烈的炮火淹没了,活体大脑加工的阴谋曝光了。阻止邪恶计划的最好办法就是毁灭这一切。三机牵制右侧敌人,全体击溃左侧机群之后,突击到上方! 敌人也就是装甲比较厚而已了。

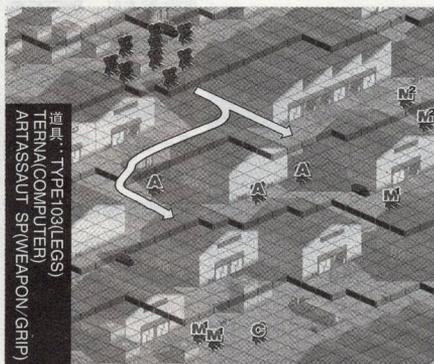
在突破包围网以后,队友坂田不顾一切要去见自己的父亲,坂田重工的社长,可是浩一无论如何也不肯终止计划,就在玲二威胁他,要将 BD 计划公诸于众的时候,浩一依然命令机枪开火,将自己的父亲射杀……

与此同时,对食腐乌鸦的包围网再度拉开……

O.C.U MISSION 26 潜伏地确保

胜 敌全灭

金 0



道具: TYPE-109(LEGS)
TERNA(COMPUTER)
ARTASSAULT SP(WEAPON/GRIP)

战术: 与其等着敌人分批次过来送死,不如我们杀出去算了,毕竟路太长,浪费时间。最快的打法就是兵分两路,全力突进。左侧的突进队伍里面有一些更强力的,因为左侧最下方有敌人 BOSS 机体,体力很高。

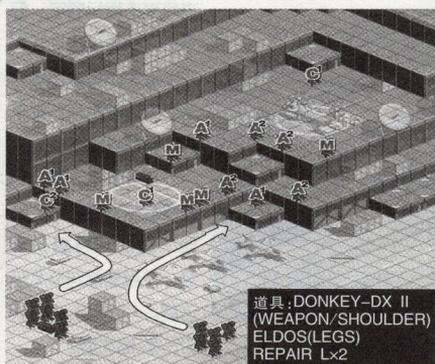
虽然和过去的伙伴重新聚合,但是罗伊德等人还是处于被追捕的环境下。为此,众人来到了海港城市ルビデイス,希望在这里能找到避难的场所,可这里居然还有守备队在防卫着……

虽然歼灭了守备队,但是依然无计可施,终于在流浪的布朗医生的帮助下,大家勉强找到了可以容纳自己的场所……

O.C.U MISSION 29 飞行场急袭

胜 敌全灭

金 0

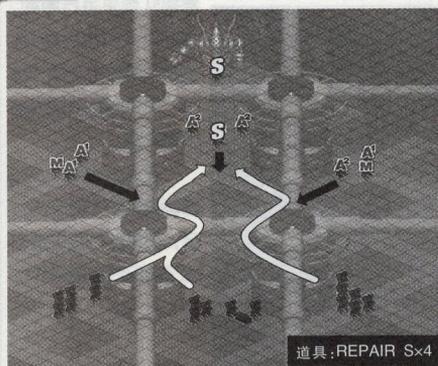


道具: DONKEY-DX II
(WEAPON/SHOULDER)
ELDOS(LEGS)
REPAIR Lx2

战术: 机场一战较为惨烈,想快速过关就要兵分两路。但是每侧都要面对很多敌人,尤其是平台上那些 M 类敌人,高威力远程攻击让我们很容易造成损失。所以两路都要有远程超强的队员,直接卸掉敌人的武装。

在机场,从布雷克伍德将军的嘴里,得知坂田已经逃往哈夫曼南侧的小岛,ロングリバス,而众人正要准备登机的时候,大批的敌军已经围了上来,为了拖延起飞时间,布朗医生和布雷克伍德将军决定留下,而布雷克伍德将军最后说的那句话就是: 娜塔莉,要相信自己;罗伊德,好好照顾我女儿……

O.C.U MISSION
30 **地下基地袭击**
胜 敌全灭 金 0

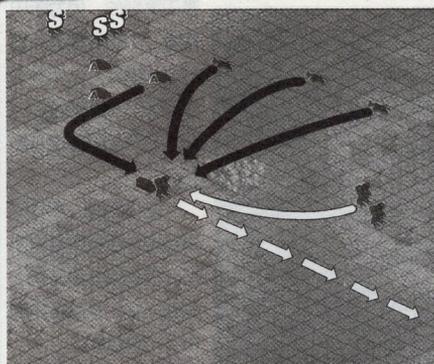


道具: REPAIR Sx4

战术: 之前的小兵都是渣渣, 只是利用地形效果来苟延残喘。全队合力中路突进, 能带远程导弹的尽量携带, 以便于之后面对最终 BOSS 多林斯克变身。变身的多林斯克没有远距离攻击, 我们可以顺利轰杀。

ロングリバス岛上, 坂田为了活命被逼着和罗伊德等人进行战斗, 被击败后他说出了一切: 是扎夫特拉共和国为恢复国力, 使用了 BD 芯片... 然后他们又利用哈夫曼岛作芯片的实验... 当多林斯克以那种非人类的造型出现在众人面前时, 大家都惊呆了, 但唯一能够做的就是摧毁这一切, 结束这场噩梦...

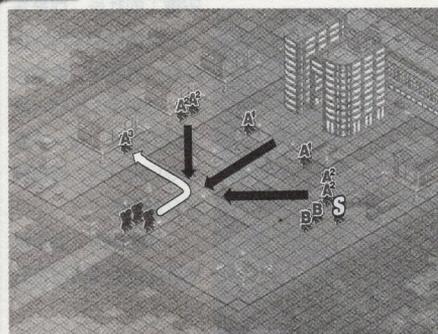
U.S.N MISSION
03 **间谍接触**
胜 除罗伊德三机外敌全灭, 且间谍生存 金 1000



战术: 初期的直升机会追着打, 应该第一击破。对于坦克可以等到和队友合流以后再一个个击破。但是要注意, 初期敌军全灭以后, O.C.U 侧主人公罗伊德会在上方出现, 虽然不击破也能过关, 但是对于实力的挑战, 还是击破的好。

来到哈夫曼岛上的凯文虽然得知自己其实和道具差不多被人呼来唤去后有些不满, 可是依然被要求去接间谍, 同时和新来的两名队友回合, 而那两名队友竟然就是桑达斯和马修! 在遇到间谍以后, 他交给凯文一样东西, 可同时却被 O.C.U 的人发现了, 但是司令官多林斯克要求杀掉间谍来灭口...

U.S.N MISSION
01 **敌设施潜入**
胜 敌全灭 金 2000

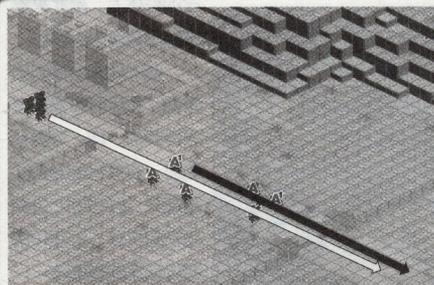


战术: 一开始的时候只能操作凯文和桑达斯, 在第二回合会有 4 台敌援军出现, 这时候应该小心。等电源切断以后再一起攻击, 到时候全体敌人不会主动攻击, 但是会反击。在初期敌人全部被破坏以后, boss 会出现。利用远距离攻击消灭, 或者等玛丽的援军出现后动手也可以。

为了确保阿尔法小队作战顺利进行, 凯文和他的小队秘密潜入进行前期工作。在阿尔法小队队长玛丽亚的帮助下, 终于将基地摧毁。

返回航母“山塔巴巴拉”以后, 凯文接到了第二个任务: 获得有关“自由之星”行动的证据。而“自由之星”是中美地区的一个反政府武装组织...

U.S.N MISSION
04 **实验机捕获**
胜 敌全灭, 或敌战斗不能 (除 body 以外部件全毁) 金 3000/1500 (一机破坏)/1000 (两机破坏)



战术: 虽然两台机体 HP 很少, 但攻击力超强, 一击可以破坏任意一个部件, 包括 body。如果被直击那只有重来了, 用导弹进行攻击是最保险的方法, 而且利用 NPC 堵住移动路线也是一种战法, 只要希望他们别死得太快就行了。

回到司令部, 司令官多林斯克对于凯文不杀掉间谍感到疑惑。可就在此时得知: 试验机中途暴走, 为了防止逃离基地, 凯文等人立刻行动。虽然号称“破坏掉也没关系”, 可是多林斯克好像还有别的打算...

凯文等人的努力让试验机停止了行动, 却发现驾驶员早已死亡。可是突然, 机体自己动了起来! 就在疑问之际, 科学家将两台机体运上卡车拖走...

U.S.N MISSION
02 **袭击恐怖组织基地**
胜 敌全灭 金 3000



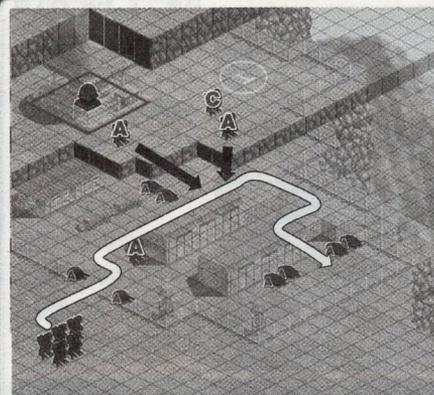
定将凯文调到一个小组上进行秘密武器开发, 那个小组的名字: 哈夫曼。

战术: 本话最强大的敌人就是炮台了! 最好的方法是迂回路线前进, 最后用近身攻击破坏炮台, 因为他们的射程 6-9, 近距离就完全没用了。但就算如此, 一回合破坏一个炮台也是必须的。

攻击很快展开, 凯文将外围敌人全灭以后, 联络车辆终于能够进行攻击目标锁定。但是突入的阿尔法小队却完全没了讯息。担心玛丽亚安危的凯文, 要求暂时延迟攻击...

由于凯文的阻拦, 使得敌首领的逃脱。为此大佐决定将凯文幽禁, 并且准备送交军事法庭。一个月后, 上层决

U.S.N MISSION
05 **袭击雷达设施**
胜 敌全灭 金 2000



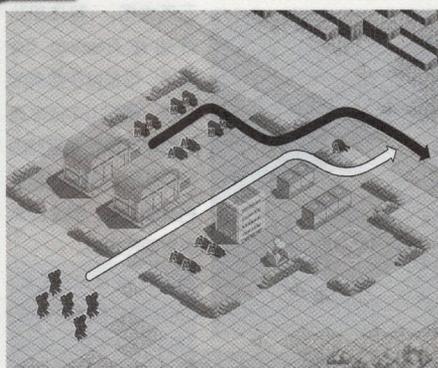
战术: 这一话比较简单, 只要先前有足够的资金装备最强部件, 根据提示路线一路杀上去完全没有任何问题, 先是导弹攻击, 而后机枪扫射, over

几天以后, 拉卡斯事件爆发。为了和 O.C.U 开战, 凯文等人被编回陆军本队。即日起前往弗特蒙纳斯报道。

来到弗特蒙纳斯, 司令官斯丘瓦特下达的第一命令: 空降进攻 Freedom City。凯文要做的则是雷达破坏和补给线切断工作。并且给凯文配备了新的部下, 哈露和冯。离开司令部时, 意外的发现玛丽亚也来到了这里...

U.S.N MISSION 06 对空部队强袭

胜 除罗伊德三机外敌全灭，且间谍生存 金 3000

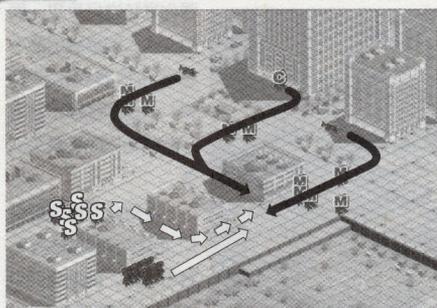


战术：敌人初期的对空车辆是不会跑的，可以一口气冲进去攻击，但是在击破了几机以后，他们便会全部撤退，这话可能存在着的最大问题就是不能移动力，推荐装备的时候装上履带型腿部件，这么一来可以有足够的移动力了。

凯文等人迅速击破了雷达基地以后，趁着OCU 全线涣散之际，本队决定进行空降作战，但是敌人的本阵里还存在着对空力量，如果不摧毁那些就没法进行，因此凯文等人稍微修整了一下后，便进行了下一场作战：摧毁对空车辆。

U.S.N MISSION 09 市府厅镇压

胜 敌全灭且格里格生存 金 2000



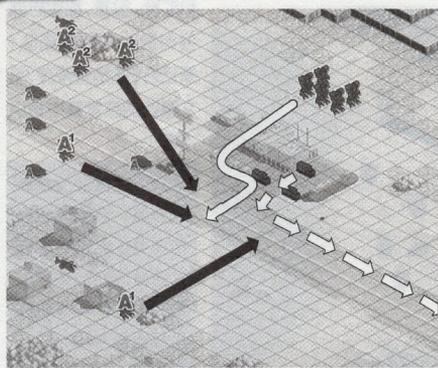
战术：本话难度非常高，首先应该将地狱之壁小队和凯文的队伍合流，而后一点突破，建议从右路突破。敌人的机体很强，利用地狱之壁的远距离攻击削弱敌人，这话经验是其次，保命是根本。要时常将修理机体围在中间，确保一定的安全度，等敌人冲下来以后，一一消灭。中央的 boss 攻击力很高，但是他到后面才会移动，在那之前尽量多的击破敌军，另外，如果习得 Guide 特技的话，将敌人的 ARM 击破也是一种可行的战术。

在突破市区后，杀到了市府厅前，但是这里的部队为了替市民拖延避难时间，拼死防守。经过一番艰苦的战斗以后，终于占领了市府厅。格里格进一步开展残兵追讨作战，而凯文则在这里再次意外的遇到了玛丽亚……

战术：本话难度非常高，首先应该将地狱之壁小队和凯文的队伍合流，而后一点突破，建议从右路突破。敌人的机体很强，利用地狱之壁的远距离攻击削弱敌人，这话经验是其次，保命是根本。要时常将修理机体围在中间，确保一定的安全度，等敌人冲下来以后，一一消灭。中央的 boss 攻击力很高，但是他到后面才会移动，在那之前尽量多的击破敌军，另外，如果习得 Guide 特技的话，将敌人的 ARM 击破也是一种可行的战术。

U.S.N MISSION 07 补给部队救出

胜 敌全灭或者 10 回合经过 金 3000/2000 (10 回合经过)



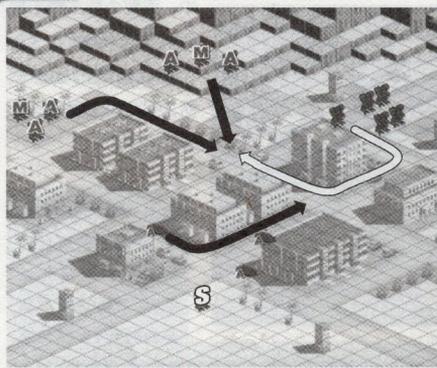
战术：起初就应该往下冲，作肉垫来挡住敌人的移动路线。早期敌人的攻击不算强烈，但是后期会有两批援军，虽然不强，但如果想赚钱的话，直接可以瞄准身体进行狙击，只是那样会少掉 1/3 的 exp。

顺利完成摧毁任务的凯文等人，正准备返回合流地点，突然得知距离自己很近的第七运输小队正被敌人所包围，处境十分危险，所以立刻赶往救援。

正当为了掩护运输小队离开的凯文等人陷入苦战中时，突然一阵凌厉的空爆将所有敌机全部消灭，本方援军到了。

U.S.N MISSION 10 侦察部队激突

胜 敌全灭 金 2000



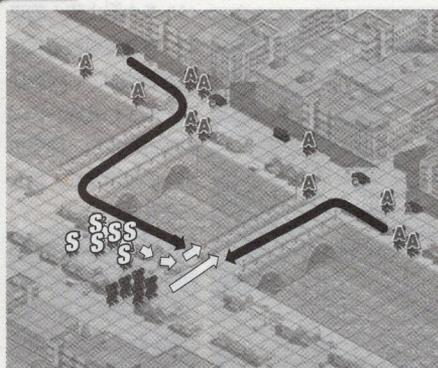
战术：这里不用担心玛丽亚，因为敌人不会主动攻击她，只要全力往下冲。利用导弹削弱，而后机枪扫爆获得更多的经验，需要注意的是，敌人坦克导弹攻击力较强，优先击破，不过使用 Mostro 10 程度的武器就可以轻松对付了。

从大佐的情报可以得知，OCU 正准备反攻，因此命令凯文等人先做好周边地区防御工作。而多林斯克觉得凯文过于正直，但却是一个优秀的士兵。不论如何，也要尽最大限度的利用。

第二天，搜寻玛丽亚的凯文在敌人堆中发现了她，可是虽然击退了敌人，但这里却遭到了导弹轰击。

U.S.N MISSION 08 市街道强突

胜 敌全灭且格里格生存 金 4000

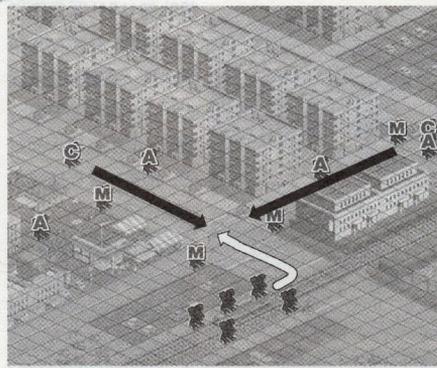


战术：地狱之壁的所有人都非常强！但是，打完以后不给经验，这点有些耍流氓了……利用他们削弱敌人的 hp，而后有主角等人拿经验，这是绝对的。但是需要注意点，虽然地狱之壁机体强，但是陷入敌人堆里面还是会死。

第二天，司令部决定进攻 Freedom City 的市政府厅，但是盖尔上尉认为凯文没有实力和自己一起行动，所以拒绝和凯文等人同行。但是有地狱之壁著称的格里格，决定和凯文一同行动，协同进攻。

U.S.N MISSION 11 军病院调查

胜 敌全灭 金 7000



战术：首先解决距离本方最近的两台导弹机，而后合兵往一处攻击，在击破一处以后再回头来进攻另一侧，如果实力够强的话，也可以分兵前进，敌人的实力不强，难度不高，尽可能击破更多的部件。

返回司令部的凯文，直冲准将办公室，质问导弹的事情。但是，准将却说那是 OCU 的补给基地，这使得凯文郁闷之极。从那以后一个月，OCU 和 USN 双方处于胶着状态，伤亡不断增加……

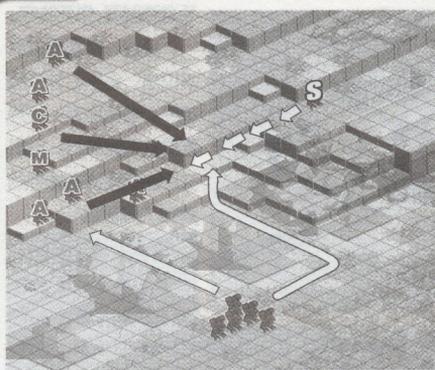
为了打破战况，凯文受命前往西南侧的格雷洛克镇侦察。在酒吧询问以后得知附近的病院情况很奇怪……

U.S.N
MISSION
12

生存机救出

胜 敌全灭且吉娜生存

金 3000



战术：一开始全力往上冲，吉娜的能力很强，不用担心会被击破，但是她攻击敌人不会有经验值。优先将其周围的敌兵击破，因为吉娜的移动力比较低，尽量一回合并击破多架敌机，否则打的半死只会得不偿失。

返回 Freedom

City，大佐将一切情报汇总得出结论：OCU正在强化武装进行反攻。而凯文等人的接受的命令是前往铁道线附近侦察，但是在那里发现一架单独作战的友军机体。

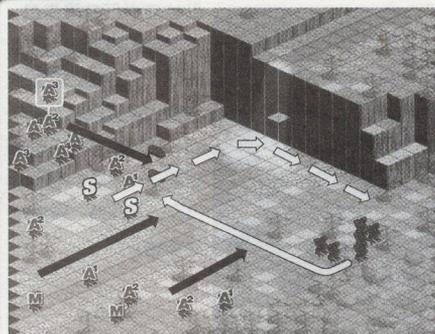
在解救下她以后得知，她叫吉娜，原属陆军第三中队，但是第三中队目前只剩下她一人……

U.S.N
MISSION
15

败走部队救助

胜 敌全灭、补给车防卫

金 10000/5000
(补给车一台击破)



战术：需要保护的队伍往瀑布右面移动的同时，自军定上去填补空缺，堵住敌人的下行路线。路上经过的敌人两支队伍尽可能的将其两手部件破坏，将损失减小到最低，因为只要有补给车被击破，本话的过关奖励会减半。在第三回合出现的敌援军使用同样的方法，瞄准 ARM 进行攻击，顺利的话，是能够救下所有的友军的。

在前线战斗中失去了地狱之壁和黑猎狗两只精锐部队的 U.S.N 军元气大伤。整体部队开始往 Freedom City 撤离，可是就在撤离的时候，得知山中依然还有地狱之壁和黑猎狗的残存队伍，出于对格里格友情关系，凯文毅然决定前往救援。

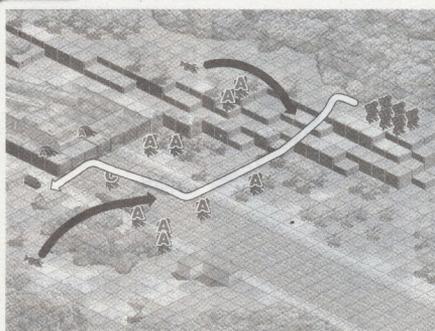
战术：需要保护的队伍往瀑布右面移动的同时，自军定上去填

U.S.N
MISSION
13

列车炮击破

胜 敌全灭

金 3000



战术：本话的敌人很多，在那之前可以先回去替吉娜强化武装，而后再攻击。攻击的时候，依然依靠老战术，远距离削弱，近距离解决。不过本话敌人有补给车出现，老规矩，留一到两架机体，而后将其打成手脚残废以后，让其恢复，而后继续击破，反复进行可以赚到很多经验，在这话一定要让所有人都练出 Guide 特技，这对以后的战斗会方便很多。

从吉娜的情报处可以得知 O.C.U 拥有巨大列车炮的部队就在山中，而那个列车炮正是用来攻击 Freedom City 和前线基地的必杀武器，因此，凯文受命进行破坏工作。

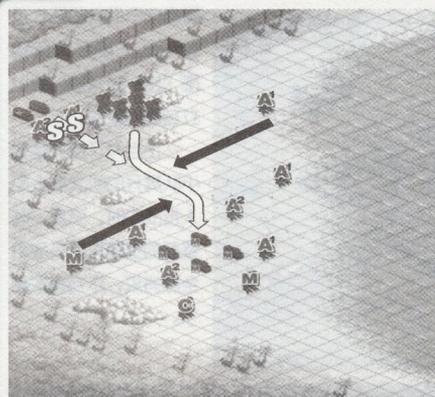
战术：本话的敌人很多，在那之前可以先回去替吉娜强化武装，而后再攻击。攻击的时候，依然依靠

U.S.N
MISSION
16

着陆地点确保

胜 敌全灭

金 13000



战术：这里的主战场是沙滩，所以使用履带型 leg 部件要比两足的好。同样，在面对敌人的时候，相比两足导弹型 wap，履带型近攻 wap 应该优先击破！初期不用太多移动，敌人会来送死。在武器方面，一般的武器足够了。唯一需要注意的是，敌 Commander 的技能很强，近距离战会有危险，用导弹打成手脚残废的好。

在救出味方部队以后，凯文尝试着前往最近的海滩和救援的直升机汇合。但是，那里居然会有敌人的防空部队！是巧合？还是有预谋，凯文隐约的感觉其中有点古怪……

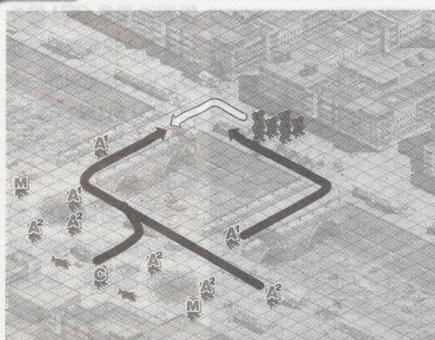
战术：这里的主战场是沙滩，所以使用履带型 leg 部件要比两足的好。同样，在面对敌人的时候，相比两足导弹型 wap，履带型近攻 wap 应该优先击破！初期不用太多移动，敌人会来送死。在武器方面，一般的武器足够了。唯一需要注意的是，敌 Commander 的技能很强，近距离战会有危险，用导弹打成手脚残废的好。

U.S.N
MISSION
14

敌机动部队迎击

胜 敌全灭

金 10000



战术：本话的配置和 s18 正好相反，而且没有地狱之壁的支援，所以应付起来很困难。建议把机体全部往左侧桥上移动，敌人也会跟着移动。利用场地狭小使用堵路的手段，用强力的机体顶在前面，争取一回合并把敌人打半死（有 Guide 或者 Duel 会方便很多），而后第二回合进行补给，继续顶住攻击。本话中，敌人的 Commander 会使用 speed 特技，务必小心！

虽然摧毁了列车炮，但是 O.C.U 的反击还是展开了，缺乏主力部队的 U.S.N 军采取了诱敌战术，让凯文在前线诱敌，尽量多的拖延时间，一直到主力部队返回，而凯文等人面对的，却是一支非常强大的进攻部队……

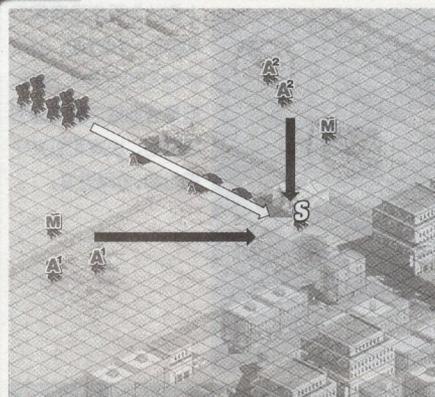
战术：本话的配置和 s18 正好相反，而且没有地狱之壁的支援，所以应付起来很困难。建议把机体全部往左侧桥上移动，敌人也会跟着移动。利用场地狭小使用堵路的手段，用强力的机体顶在前面，争取一回合并把敌人打半死（有 Guide 或者 Duel 会方便很多），而后第二回合进行补给，继续顶住攻击。本话中，敌人的 Commander 会使用 speed 特技，务必小心！

U.S.N
MISSION
17

敌奇袭作战阻止

胜 敌全灭

金 20000/15000
(罗兰被击破)



战术：一开始罗兰的机体为什么会为事件，HP 很少，这种状态下要将他救下来很困难。唯一的方法，将前排的两台机体配上高移动力的 leg 部件，搭配强力远程攻击武器，以及 Guide Lv3 级特技，一条直线冲下去。剩下的，只要祈祷敌导弹机不会直接命中罗兰的 Body 就行了……

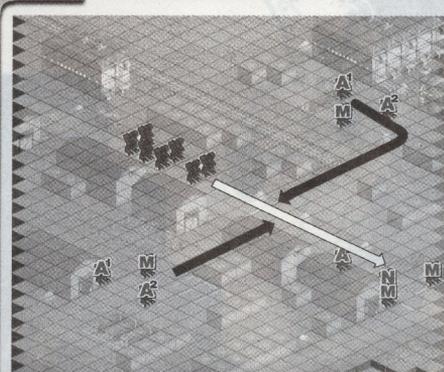
感受到敌人可能进行的奇袭行动以后，司令命令凯文等人前往ベルチ力阻止敌人的攻击，可是在那里遇到正在避难的罗兰，可是他却出动了一台谜一样的机体进行攻击，而那个机体的攻击方式，凯文好像在哪儿见过……

战术：一开始罗兰的机体为什么会为事件，HP 很少，这种状态下要将他救下来很困难。唯一的方法，将前排的两台机体配上高移动力的 leg 部件，搭配强力远程攻击武器，以及 Guide Lv3 级特技，一条直线冲下去。剩下的，只要祈祷敌导弹机不会直接命中罗兰的 Body 就行了……

U.S.N MISSION 18 郊外阻止线突破

胜 敌全灭

金 0



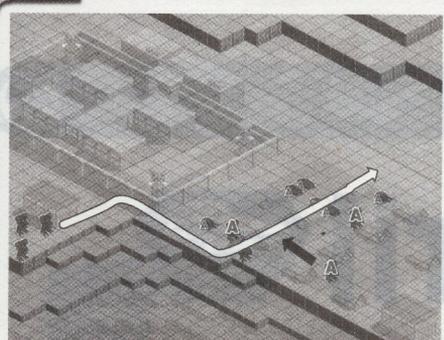
从科学家那里得知了ニルバーナ阴谋(用人脑做电脑芯片)的凯文等人,决定返回U.S.N军本部汇报此事,可是就在路上,遇到了ニルバーナの最新型WAP的拦截。

战术:一开始,两侧敌军会往中央汇合,我们可以选择一个地点进行集中攻破。优先攻击的敌人当然是导弹兵,在两侧敌人全灭以后,可以朝中央挺进。注意,BOSS的能力非常强,无论如何也要集中攻击,利用Guide和Duel进行ARM部件的击破,如果这时候没有把两侧敌人消灭的话,会非常困难。另外,不会Guide和Duel特技的人最好不要随便攻击。

U.S.N MISSION 19 刑务所急袭

胜 敌全灭

金 0



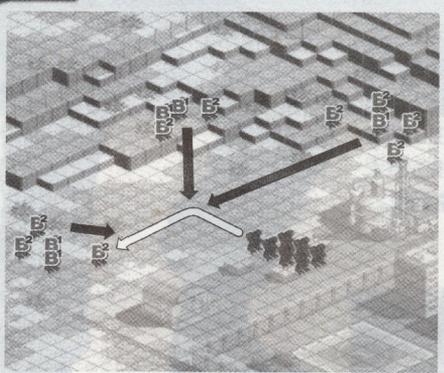
由于破坏实验机体而被强加了一切罪名遭逮捕的凯文,虽然在朋友的帮助下获得暂时性释放,可同伴依然在ニルバーナ被囚禁,因此,凯文决定将过去的同伴一并救出。打破这个所谓的暂时,自己去寻找真相。

战术:早期出击的伙伴只有凯文,哈鲁和盖塔。在进军之前,先应该补给一下装备,多准备恢复道具。一开始以后就从右路杀上去,切忌单突,缓缓的杀,敌人能力不强,应该可以搞定。但攻击的时候注意一点,敌人拿F-4格斗棍子的人非常强,最好用Guide将其部件击破确保安全。

U.S.N MISSION 20 所属不明机迎击

胜 敌全灭

金 0



虽然进入了ニルバーナ机关,但是这里已经空无一人,救出了所有同伴以后,正在返回到哈夫曼铁路线附近,却遭遇了应该已经灭亡的黑猎狗袭击……

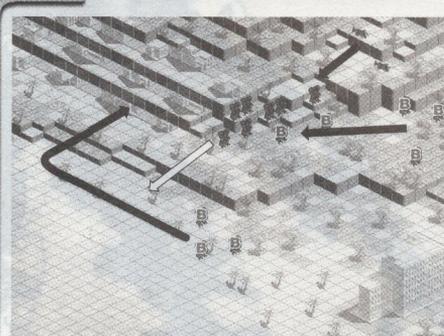
战术:敌人的部队非常强!!所以本方的机体配置也应该达到最强,否则很难应付。在这里敌人分成三批。首先击破距离最近的左侧的敌人。注意,在这里面B2的敌人

都会使用Switch特技,非常强悍,最好在接近他们之前能用Guide特技将其部件破坏。经过两会合以后,剩余敌机也会开始行动,虽然属于格斗机,但是有着4-8的导弹射程。对付这种人千万不要贪经验,直接击破身体最保险。

U.S.N MISSION 21 港镇防卫

胜 敌全灭、阻止敌进入アボルデ

金 0



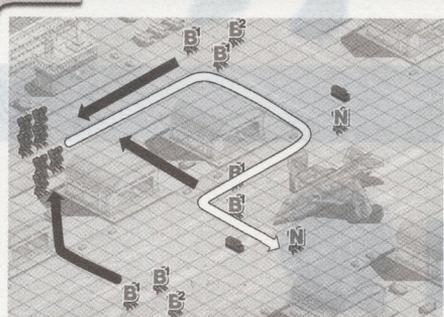
击破了黑猎狗以后,沿着铁路凯文等人来到了小城市アボルデ,在这里凯文意外的遇到了玛丽亚,而从她的口中得知了一切的真相,原来O.C.U和U.S.N都被利用了!可是就在这个时候,袭击部队已经杀了过来……

战术:这话要保证不能让一机敌机进入左上侧のアボルデ市,否则就是GAME OVER,而本话最担心的并非身边的几机,而是下方的三机敌人,最好的方法是击破LEG,这样可以确保万无一失,当然,敌人在没了腿以后的攻击力依然很强,要以修理机为中心进行攻击。

U.S.N MISSION 22 空港强袭

胜 敌全灭

金 0



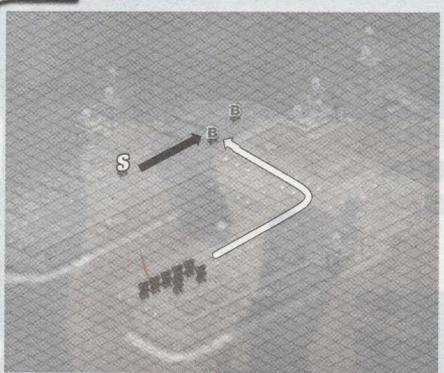
在得知一切之后,为了阻止幕后黑手维加准将携带研究资料逃往扎夫特拉,凯文等人马不停蹄的赶往空港,可是就在路上遭到了不明部队的袭击,意图很明显,只是为了拖延时间。

战术:本关的敌人已经非常强大,如果没有高级技能和高级装备的话建议重来赚钱。建议本话装备履带型leg,尽可能快的突破包围网。敌人的phantom初期是很强的。如果一开始能够把最上方的3机phantom击破的话,本话会稍为轻松一些。第六到第八回合,Gigas会开始行动,在那之前一定要将所有的phantom击破!否则,多数只能重来了。

U.S.N MISSION 23 航母的决战

胜 敌全灭

金 0



终于追上了维加准将,可是在航母上,等待着凯文的却是维加的儿子盖尔上尉,而他等候着凯文已经多时了。在这令人怀念的母舰上,最终决战终于展开。

战术:U.S.N路线的最终话,在这之前进入商店做最后的整理,推荐给每个GuideLv.3级的人装备DonkeyDX2型导弹。一开始的回合敌人是不会动的。第二回合以后就会开始移动。集中攻击击破一机敌机,注意敌杂兵都非常强大。在击破一机以后,boss就会行动,在他近身之前利用导弹集中攻击,不要觉得这很无耻,近身战只有死路一条,因为,boss的攻击力是99。

第二回合以后就会开始移动。集中攻击击破一机敌机,注意敌杂兵都非常强大。在击破一机以后,boss就会行动,在他近身之前利用导弹集中攻击,不要觉得这很无耻,近身战只有死路一条,因为,boss的攻击力是99。



人物介绍



Elsa



エルサ
艾尔莎



22岁,女。原F军部队所属,后调至デュランダール驾驶WAP,对于机械工程学非常熟悉。虽然年轻,但充满正义感,属于有话就说的直肠子类型。



Darri



ダリル
达利尔



32岁,男。U.S.N陆军第332机动中队所属第5小队队长。米国西部出生,正义感强。年轻时由于顶撞上司遭到降职,天生的乐天派,违反纪律是家常便饭。



Zead

ジード
吉德



45岁,男。原E军
将校。现任デュランダ
ルの指挥官。由于过去
就是高级军官,所以自
身要求严格。如同慈父
一般关爱部属。和外务
次官早年相识,其他一
切不明。



Hermes

ハーミーズ
哈米斯



20岁,男。米国加
州人士,虽然没有军人
的经验,但却是一个电
脑天才。担任デュラン
ダルの情报解析工作。
性格开朗,但会因为一
些小问题和别人发生口
角。



Latona

ラトーナ
拉托纳



28岁,女。原扎夫
特拉军所属,作为机师,
战斗能力非常出色。时
常说些部队里才说的口
语,行动也和男人无异,
但实际是个大美人。对
自己和对别人要求都很
严格。



Bosch

ボッシュ
波修



34岁,男。原D军
将校。相比战斗能力,更
擅长于策略。给周围人
的印象非常成熟。早年
与ブラウネーベル的队
长ヴァグナー一同就读一
所士官学校。



Beck

ベック
贝克



30岁,男。从前是
运动员出身,在加入デ
ュランダルの之前,并无
任何战斗经验。作为Z
国人特有的风格,说话
不拘小节,给人的感觉
比较轻浮。永远都很自
信的家伙。

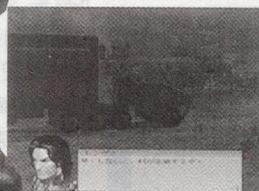


Renges

レンゲス
雷格斯



35岁,男。U.S.N陆
军第332机动中队第5
小队所属。表面是达利
尔的部下,实际为好友。
为人冷静,不会出现太
大的性格反差。和黑道
贩卖军火的人也有来往
.....



Chaeffer Luis

チェイファー
契法



24岁,男。U.S.N陆军第332机动中队第5小队所属。伙伴中最年轻的一员。虽然作为军人,却有着军人最致命的弱点:大大咧咧。对人非常友善,平素喜欢乐于助人。



ルイス
鲁易斯



20岁,男。“公正贝内裁拉”的领导人,拥有超强的正义感,不允许任何坏人的存在。为了帮助别人愿意奉献自己的一切,百年难觅的诚实大好人。



Ines Thammond

イネス
伊内丝



20岁,女。“公正贝内裁拉”唯一的女性成员,鲁易斯的恋人。拥有和鲁易斯一样的正义感和诚实心。但由于是女性,时常会显示出女性特有的温柔一面。



サモンド
萨蒙德

50岁,男。过去曾经参加过反政府武装,但现在隐居难民村。性格顽固,十分讨厌军人,在战略部署上的成绩,使得他至今依然被称之为“英雄”。



Wagner Ivanovna

ヴァグナー
凡格纳

イワノヴナ
伊瓦诺娃



28岁,男。D国特殊行动部队ブラウネーベル队长,沉着冷静,战斗力极强的优秀指挥官。常常驾驶WAP和队友在前线并肩作战。但是,行动中包含着很多谜团

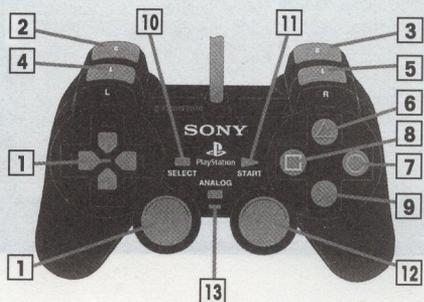


22岁,女。谜一样的WAP军团的指挥官,拥有和其红发相称的好战心理。思维有时过于偏激。比起大义之类的东西,更热衷于对战场的喜爱。





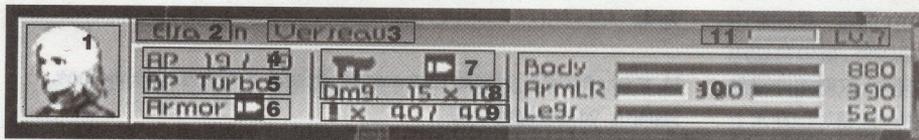
系统研究



- 1 十字键(左摇杆):光标移动
- 4 5 L1/R1:切换
- 2 L2:地图缩小
- 3 R2:地图放大
- 6 △:显示血槽/显示帮助
- 7 ○:确认/加速移动
- 8 □:切换武器/切换 LINK
- 9 ×:取消/战斗中跳出
- 10 SELECT:显示地图/战斗中切换显示
- 11 START:显示系统菜单
- 12 右摇杆:旋转地图,轻按是 90 度旋转
- 13 工作指示灯(游戏中无效)

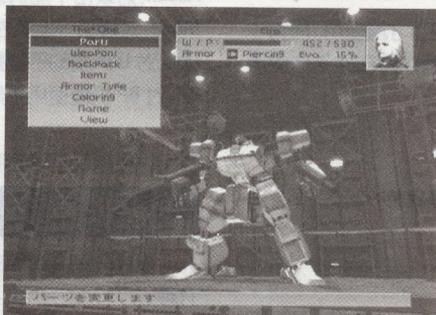
M 战场系统

- 1:人物头像
- 2:人物名字
- 3:机体名字
- 4:AP(活动数值)
- 5:背包(BP)
- 6:装甲属性
- 7:武器属性
- 8:伤害值=攻击威力×攻击回数
- 9:弹药数
- 10:机体状态
- 11:经验等级



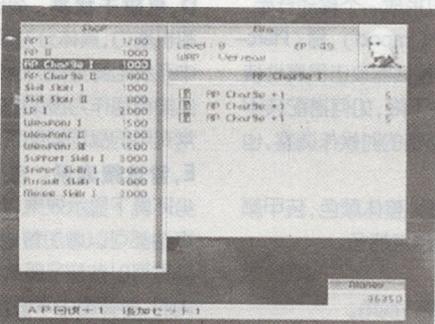
M 系统菜单

- End Turn 回合終了
- Quicksave 中断纪录
- Battle Windows 战斗视窗切换(完整简易无)
- Objectives 任务条件
- Give Up 放弃

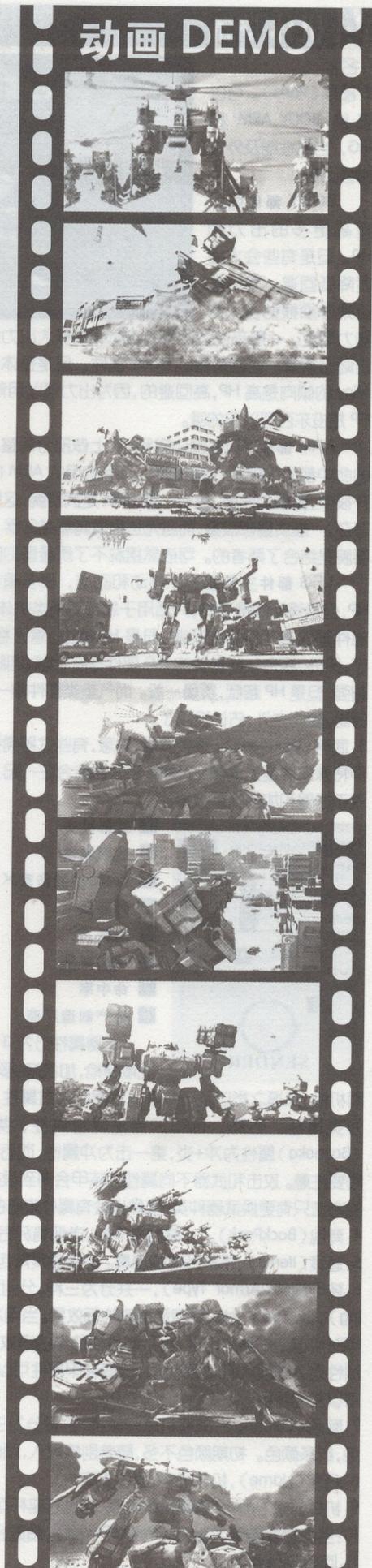


M 整備画面

- 回话(Talk):触发事件,以及获得情报,游戏进行的必须条件
- 商店(Wanzer Shop):可以购买新的武器、WAP 部件以及道具
- 技能商店(Computer Shop):花一定的资金可以买到原来学不到的技能,随着关卡进行,里面的技能会越来越高,当然资金也会越来越多。
- 机体整備(Wanzer Setup):可以利用目前仅有的部件和武器对机体进行调整。
- 人物整備(Pilot Setup):利用 EP 学得特技,升级等级技能,设定 link 等等
- 模拟训练(Simulator):可以在里面了解一些基本知识和进行模拟战斗训练(赚取 EP 和资金的必要手段,同时也是可以获得隐藏武器和 wap 的方法)
- 记录读取(SaveLoad):不用多解释了吧--
- 场景移动(Common Room):移动人物的唯一方法
- 出击(Move Out):进入战斗准备



动画 DEMO



M 机体整備

1:名字

2:部件(Parts)。可以更换 BODY,ARM 和 LEG,当然性能及外观也会改变。

BODY 部件可以提高更多的出力和 HP,但是有些会大幅度降低回避。如何搭配则必须根据各人的能力而定。一般来说远距离攻击机种需要大出力的 BODY,而格斗或者射击则必须要一些回避高的 BODY 部件,但是整体说来,无论哪种 BODY,Aliny 的倾向是高 HP,高回避的,因为出力可以用背包来挽回,可是回避和 HP 是没东西可以加的哦。

ARM 部件可以在命中率和 HP 上做部分调整。一般来说导弹用 ARM 的命中都会比较低,可质量轻;而狙击用的 ARM 命中相对较高,但 HP 提升很少,重量却很重。还有一种 ARM 是武器腕,这种 ARM 作为一种特殊的存在,一般质量都很重,而且无法搭载肩载类武器,虽然后期也有些隐藏武器腕是结合了两者的。可依然摆脱不了质量重的缺点。

LEG 部件主要影响了移动和回避,很多重步类部件提供了很高的 HP,但是移动低得可怜,只适用于后方支援类机体使用。而有一些轻步的部件则提高了很多的回避,但是 HP 稀少,除了格斗机以外,很少会使用了,另外,还有一些特殊的 LEG 部件存在,类似四脚类部件,这种部件移动超强,但是 HP 超低,质量一般。而气垫类部件唯一的优点就是可以在水上行走,除此之外,估计没用了。

3:武器(Weapons)。更换武器,注意,有些武器需要双手才能使用。而有一种特殊部件是武器腕,及 arm 和武器结合在一起,装备这种部件无法使用双手武器和加装肩载武器。



- 1 武器种类
- 2 武器属性
- 3 伤害(单发伤害×发弹次数)
- 4 弹药量
- 5 消耗 AP
- 6 武器重量
- 7 命中率
- 8 生产制造厂商

武器属性分为 3 种,即冲,贯,炎。一般来说散弹枪,加农炮、多数格斗武器都为冲属性,而机枪、来福之类以及少数格斗武器则为贯属性,导弹、榴弹、火箭发射器为炎属性。当然,也有武器是复合属性,类如便携式火箭发射筒(Bazooka)属性为冲+炎,第一击为冲属性,而后面爆炸则为炎属性攻击,需要注意。攻击和武器不同属性的装甲会得到很好的效果。改变武器属性的方法只有更换武器种类,当然也会有属性攻击的技能存在。

4:背包(BackPack)。一共分为 6 种,详细情况后面会介绍。

5:道具(Items),各种各样的道具。结合道具背包可以形成一个移动仓库。

6:装甲属性(Armor Type),一共分为三种,分别为冲(Impact),贯(Piercing),炎(Fire),对应不同武器有防御效果。当用冲属性武器攻击贯属性装甲时可以造成最大伤害,当然同属性种类的话效果会下降,如何搭配装甲属性是克制敌人的必要方法,改变装甲属性可以在整備的时候作调整,也可以发动特技。

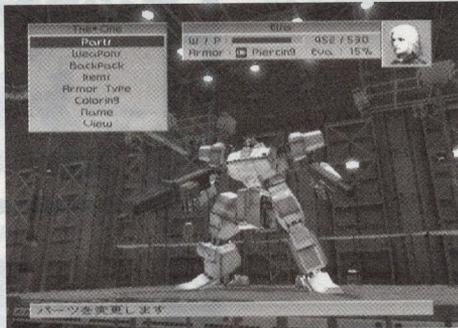
7:颜色(Coloring),调整机体的颜色,主要分为三部分,整体颜色,装甲颜色,线条颜色。初期颜色不多,随着剧情深入,颜色会越来越。

8:名字(Name),机体名字,可以更改。

9:机体显示(View)察看机体外观,通过右摇杆可以旋转视角。

10:当前载重量/最大出力(Weight/Power),超重会显示为红色。

11:回避率(Eva)



M 人物状态

1:名字

2:等级

3:当前 EP

4:机体名字

5:头像

6:已学技能
(Learned Skills)

7:最大 AP

8:每回合恢复 AP 数

9:link 点数(和 link 参

与有关,后面详解)

10:技能栏(Skill Slots)

11:速度(Speed),影响出手率

12:回避率(Evasion)

13:武器熟练度

MG:机枪

GR:榴弹发射器

SG:散弹枪

RK:火箭发射器

RF:来福枪

MS:导弹发射器

BZ:便携式火箭发射筒

ML:格斗武器

注意武器熟练度影响到命中,伤害,以及技能发动率。各武器最高等级为 3。

14:抗性(Resist),对各种 EMP 的抵抗,取得一个为 50%,最大为 100%。

Systems:对系统瘫痪抗性

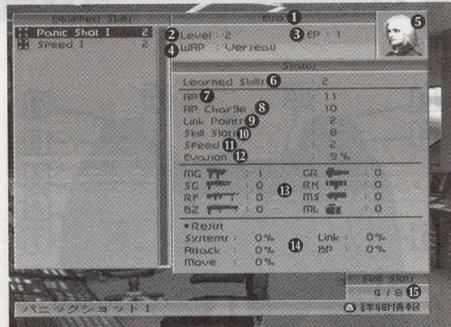
Attack:对攻击不能抗性

Move:对移动不能抗性

Link:对 Link 发动不能抗性

BP:对 BP 机能使用不能抗性

15:技能栏数(已装备技能/最大可装备技能)



M BP 相关

前面已经说过相关的东西,ok,这里正式进入正题。BP 类一般分为这几种:

A,道具背包。在战场上 BP 栏显示为:Items。此类背包就是一个道具仓库,如果机体重量有多余的话,推荐使用,因为后期的战斗往往会因为弹药数的问题而陷入困境,所以,有一个高级的背包,相当于一个活动仓库,非常方便。

B,出力背包。战场上 BP 栏显示为:Turbo。这种背包提供少量的道具空格,但是却能够加大出力,对于需要装备重型武器的主力的攻击手来说是必不可少的。同时也对于提高部件整体实力也是有帮助的。因为多数部件都会因为超重而无法装载。

C,修理背包。战场上 BP 栏显示为:Repair。绝对必须的东西!!可以恢复部件的 HP,修复损坏部件,以及恢复异常状态。无论何时都非常需要!

D,电磁干扰类。战场上 BP 栏显示为:EMP。可以释放各种电磁波来阻碍敌机能力,具体分为攻击阻碍,移动阻碍,link 阻碍,BP 阻碍和系统阻碍,其中系统阻碍是最厉害的,直接导致瘫痪,没有回避不能攻击。另外,后期的此类背包作为援助防御时候还能阻碍导弹的攻击(援助范围内有效)。非常有用的战场辅助系。

E,雷达搜索系。在战场上 BP 栏显示为:Sensor。这种背包可以在各种恶劣环境下显示效果,分为两种:雷达和声纳,可以切换来改变能力。雷达和声纳都可以增加普通武器的命中和距离,但不管何种,雷达系最大的作用就是可以做超远距离导弹定位。当敌人进入持有这种背包的人的索敌范围内时,导弹命中率恒定为 100%。所以后期这种带有雷达系背包的敌人非常讨厌,绝对是个小强,手断脚断依然冲到我方阵中大叫:向我开炮!!

F,呼叫系。在战场上 BP 栏显示为:Radio。这类背包的作用很特殊,可以要

求对指定地点无差别空爆,累计伤害约为 1300-1500 不等,非常恐怖,但有一回合定位时间是唯一的弱点。另外,还能要求弹药支援,以及装甲属性强化。以上三类都有次数限制,作为援助防御时,如果本方在援助范围内被击破的时候,可以通过呼叫重新空投机体后继续作战,但会结算损失费用。换句话说,等于复活。同样有次数限制。

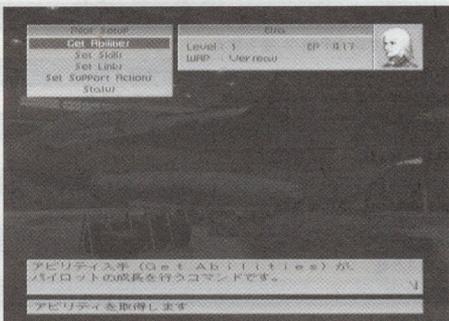
G, 喷射类背包。在战场上 BP 栏显示为:JET 此类背包强化了移动力和 AP,但取消了道具,如果不是突击类机体不建议使用。

其中 D,E,F 系背包达尔利侧不能得到。

M 技能系统

本作中的技能学得需要 EP,而这些 EP 的获得只有通过战斗胜利以及模拟战取得,剧情战斗中想获得更高的 EP 的方法只有尽可能的破坏敌人的部件,达到全破状态击破的话,EP 会取得更多。当然,负责主要攻击的人获得的 EP 相对于做援助攻击的人得到更多。在人物整装的时候可以利用 EP 习得技能。在人物整装中通过选择 Get Abilities 后可以进入。其中分为两个部分:Buy Abilities 和 Upgrade。第一个是可以利用 EP 购买当前可以购买的技能,以 Rank 等级而定。后者则是升级技能 Rank 等级,最高六级。但有一种特例,就是在技能商店里购买的特技可以直接在 Buy Abilities 里面购买。不同技能需要 EP 也不同,而升级 Rank 也是需要 EP 的,所以多多进行模拟战赚取 EP 非常重要。

在学得技能以后,就可以使用 Set Skills 指令进行技能装备,技能发动视武器熟练度和相关辅助技能而定,当然涉及一定的 RP。不同的技能需要



技能栏数也不同,全部技能一共 109 个,其中分为几大类:

能力提升类:学得以后不用装备,直接反映在人物身上,类似增加 AP,增加回避之类的技能,这种技能一般不放在第一位考虑,只有在必要时候才去学得,这么一来可以在初期节省更多的 EP 来进行熟练度技能的学习。

武器熟练度类:这种技能同第一种,不用装备就可以体现出能力,而熟练度在游戏中的地位很高,直接反映在伤害和战斗特技的出现上,因此,有 EP 应该首先升级。

战斗技能类:该技能分为三类,防守技能、攻击技能和特殊技能。一般防守技能的效果为提高防御力,减少或者抵消伤害,改变属性之类,但是需要注意一点,对应一次攻击只会使用一次防守技能,不能叠加。攻击技能体现在效果上,对应不同武器有着不同的攻击技能,在学习的时候可以通过帮助来察看。和防守技能同样,一次战斗只会使用一次攻击技能,但是伤害可以叠加,也就是“技能连锁”。特殊技能则是一些特定的技能,此类技能多数很强,类如全体先攻(Rush),抵制技能(Anti-Skill),抵制破坏(Anti-Break),自动系统(Auto-Machine),最终舞台(Last Stand),逃逸(Escape)。其中抵制破坏又被誉为“打不死的小强”之特技,而最终舞台相当于超必杀了,当 HP 降到 1/3 以下时随机发动。但是此类特技中也有一些鸡肋存在,还有就是逃逸特技能够和其他特技连用,这点是非常好的。

辅助技能:此类技能属于被动技能,装上以后需要在战斗中体现效果,类似移动增加,恢复率上升。当然,这类技能里面有一些是非常有用的,类如 AP 消耗降低,技能连锁上升,命中上升之类的,最大的优点是,能力可以累计叠加。配合 link 攻击可以发挥最大效果。

指令类技能:此类技能可以在菜单中选择,其中分为三类:警戒类(被攻击时反应上升)、探索类(雷达声纳探索范围提高)、狙击类(指定部位攻击,只限 BZ,RF,MS 系武器),其中狙击类的特技再使用以后不会出现任何攻击和防御特技,而且狙击类的最高特技 Sniper 整合了 Focus 系的所有特点,而且增加命中和伤害度,但是同 Aim 特技一样,便是不能反击,不能做援助攻击。

抵御系技能:此类技能就是提高抗性,没有特别的。

技能列表

技能名	习得 EP	消耗技能栏	使用 AP	发动时机	发动率	连锁	效果
Anti-Skill	12	4	-	战斗开始时	低	不可	敌单体/Link 攻击,技能发动不能
Defense I	4	2	-	战斗开始时	低	不可	比敌人后动,防御力上升 20%
Defense II	6	3	-	战斗开始时	低	不可	比敌人后动,防御力上升 50%
First I	4	2	-	战斗开始时	低	不可	比敌人先动,防御力下降 20%
First II	6	3	-	战斗开始时	低	不可	比敌人先动,防御力下降 50%
Rush	8	3	-	战斗开始时	低	不可	Link 内的全员先攻,防御力下降 20%
Hold	8	3	-	战斗开始时	低	不可	Link 内的全员后攻,防御力上升 50%
AP Cost -4	6	2	-	攻击开始前	中	可	攻击行动时,必要 AP 消耗减 4
AP Cost -8	8	3	-	攻击开始前	低	可	攻击行动时,必要 AP 消耗减 8
AP Cost -0	12	4	-	攻击开始前	低	可	攻击行动时,必要 AP 消耗为 0
Feint I	6	2	-	遭受攻击前	中	不可	回避率上升 5%
Feint II	8	3	-	遭受攻击前	中	不可	回避率上升 7%
Feint III	12	4	-	遭受攻击前	中	不可	回避率上升 10%
Full Defense	12	4	-	遭受攻击前	中	不可	所有属性攻击防御
Terror Shot I	6	2	-	攻击开始前	中	可	攻击命中后,敌回避率下降为 1/2
Terror Shot II	8	3	-	攻击开始前	中	可	攻击命中后,敌回避率下降为 1/3
Terror Shot III	10	3	-	攻击开始前	低	可	攻击命中后,敌回避率下降为 1/4
Panic Shot I	6	2	-	攻击开始前	中	可	攻击命中后,敌命中率下降为 1/2
Panic Shot II	8	3	-	攻击开始前	中	可	攻击命中后,敌命中率下降为 1/3
Panic Shot III	10	3	-	攻击开始前	低	可	攻击命中后,敌命中率下降为 1/4
Minus Shot I	6	2	-	攻击开始前	中	可	攻击命中后,敌全武器熟练度-1
Minus Shot II	8	3	-	攻击开始前	中	可	攻击命中后,敌全武器熟练度-2
Minus Shot III	10	3	-	攻击开始前	低	可	攻击命中后,敌全武器熟练度-3
Denfend Body	12	2	-	遭受攻击前	中	不可	被攻击时 Body 的伤害有 ARM 承受,武器腕发动不能
Block DMG 10	6	2	-	遭受攻击前	中	不可	当一发伤害为 10 以下的攻击时,伤害为 0
Block DMG 30	8	3	-	遭受攻击前	中	不可	当一发伤害为 30 以下的攻击时,伤害为 0
Block DMG 50	12	4	-	遭受攻击前	中	不可	当一发伤害为 50 以下的攻击时,伤害为 0
Fix DMG 100	6	2	-	遭受攻击前	中	不可	当一发伤害在 100 到 200 之间时,伤害固定为 100
Fix DMG 200	8	3	-	遭受攻击前	中	不可	当一发伤害在 200 到 300 之间时,伤害固定为 200
Fix DMG 300	12	4	-	遭受攻击前	中	不可	当一发伤害在 300 到 400 之间时,伤害固定为 300
Anti-Break	14	4	-	遭受攻击后	中	不可	当部件遭到破坏以后,自动恢复 HP1
Auto Machine I	8	2	-	战斗开始时	高	不可	系统瘫痪时,自动进行反击

技能名	习得 EP	消耗技能栏	使用 AP	发动时机	发动率	连锁	效果
Auto Machine II	12	4	-	战斗开始时	高	不可	系统瘫痪时,自动进行反击,反击后,系统瘫痪恢复
Revenge:Body	12	4	-	遭受攻击后	中	不可	当部件被破坏后,固定反击目标为 Body,伤害力三倍
Revenge:Mirrod	12	3	-	遭受攻击后	中	不可	当部件被破坏后,反击目标为自己被打击目标,伤害力两倍
Revenge I	6	1	-	遭受攻击后	中	不可	当部件被破坏以后,反击伤害力上升 20%
Revenge II	8	2	-	遭受攻击后	中	不可	当部件被破坏以后,反击伤害力上升 50%
Revenge III	12	3	-	遭受攻击后	中	不可	当部件被破坏以后,反击伤害为两倍
Double Punch I	8	2	-	攻击开始前	低	可	左右手同种类格斗武器交互攻击
Double Punch II	12	3	-	攻击开始前	低	可	左右手格斗武器交互攻击,不同种类可
Switch I	8	2	-	攻击开始前	低	可	左右手同种类射击武器交互攻击
Switch II	12	3	-	攻击开始前	低	可	左右手射击武器交互攻击,不同种类可
Double Assault	12	6	-	攻击开始前	低	可	格斗武器和射击武器交互攻击 1 次
Barrage	12	3	-	攻击开始前	低	可	机枪范围内的敌人全部扫射,命中低
Last Stand	12	2	-	攻击开始前	低	可	HP1/2 以下发动,HP 越少,威力越大
Tackle I	6	1	-	攻击开始前	低	可	根据对手的体重差,进行格斗力量加乘,无倍率
Tackle II	8	2	-	攻击开始前	低	可	根据对手的体重差,进行格斗力量加乘,倍率为 1.2 倍
Tackle I	6	1	-	攻击开始前	低	可	根据对手的体重差,进行格斗力量加乘,倍率为 1.5 倍
Shield Bash I	4	1	-	遭到攻击后	中	不可	武器持有臂被破坏后用盾牌反击
Shield Bash II	6	2	-	遭到攻击后	中	不可	武器持有臂被破坏后用盾牌反击,盾装备臂 HP 越少威力越大
Shield Bash III	8	3	-	遭到攻击后	中	不可	武器持有臂被破坏后用盾牌反击,盾装备臂 HP 越少威力越大
Speed I	8	2	-	攻击开始前	中	可	发弹数 1.2 倍
Speed II	12	3	-	攻击开始前	低	可	发弹数 1.5 倍
Speed III	14	4	-	攻击开始前	低	可	发弹数 2 倍
Boost I	6	2	-	攻击开始前	中	可	武器熟练度+1
Boost II	8	3	-	攻击开始前	低	可	武器熟练度+2
Boost III	12	4	-	攻击开始前	低	可	武器熟练度+3
Charge I	6	2	-	攻击开始前	中	可	格斗威力上升 20%
Charge II	8	3	-	攻击开始前	中	可	格斗威力上升 50%
Charge III	12	4	-	攻击开始前	中	可	格斗威力 2 倍
Zoom I	4	2	-	攻击开始前	中	可	攻击时命中率 2 倍
Zoom II	6	3	-	攻击开始前	中	可	攻击时命中率 3 倍
Zoom III	8	4	-	攻击开始前	低	可	攻击时命中率 4 倍
Blast Strike I	8	4	-	攻击开始前	低	可	格斗攻击时将敌击倒,击倒的敌人战斗不能,回避下降,防御下降
Blast Strike II	12	5	-	攻击开始前	低	可	格斗攻击时将敌击倒,击倒的敌人 AP 为 0,回避下降,防御下降
Blast Shot I	8	4	-	攻击开始前	低	可	射击攻击时将敌击倒,击倒的敌人战斗不能,回避下降,防御下降
Blast Shot II	12	5	-	攻击开始前	低	可	射击攻击时将敌击倒,击倒的敌人 AP 为 0,回避下降,防御下降
Impact Shot	4	2	-	攻击开始前	低	可	冲属性射击
Fire Shot	4	2	-	攻击开始前	低	可	炎属性射击
Piercing Shot	4	2	-	攻击开始前	低	可	贯属性射击
Perfect Shot	12	4	-	攻击开始前	低	可	全属性射击
Impact Strike	4	2	-	攻击开始前	低	可	冲属性格斗
Fire Strike	4	2	-	攻击开始前	低	可	炎属性格斗
Piercing Strike	4	2	-	攻击开始前	低	可	贯属性格斗
Perfect Strike	12	4	-	攻击开始前	低	可	全属性格斗
Impact Missile	4	2	-	攻击开始前	低	不可	冲属性导弹攻击
Fire Missile	4	2	-	攻击开始前	低	不可	炎属性导弹攻击
Piercing Missile	4	2	-	攻击开始前	低	不可	贯属性导弹攻击
Perfect Missile	12	4	-	攻击开始前	低	不可	全属性导弹攻击
Escape I	6	2	-	战斗开始时	中	不可	在敌单体攻击前强制中止战斗
Escape II	10	4	-	战斗开始时	中	不可	在敌 Link 攻击前强制中止战斗
EP Plus	12	4	-	-	自动发动	不可	装备以后 EP 获得为两倍
Chain Up I	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方技能连锁率上升 5%,自己参加 Link 时无效
Chain Up II	12	3	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方技能连锁率上升 5%,自己参加 Link 时有效,重复效果叠加
Skill Up I	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方技能发动率上升 5%,自己参加 Link 时无效
Skill Up II	12	3	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方技能发动率上升 5%,自己参加 Link 时有效,重复效果叠加
Skill Down I	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的敌方技能发动率下降 5%,自己参加 Link 时无效
Skill Down II	12	3	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方技能发动率上升 5%,自己参加 Link 时有效,重复效果叠加
Ap Bouns I	10	3	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方 AP 消耗-1,自己参加 Link 时无效
Ap Bouns II	12	4	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方 AP 消耗-1,自己参加 Link 时有效,重复效果叠加
Ap Damage I	10	3	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的敌方 AP 消耗+1,自己参加 Link 时无效
Ap Damage II	12	4	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的敌方 AP 消耗+1,自己参加 Link 时有效,重复效果叠加
Hit Plus I	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方命中率上升 5%,自己参加 Link 时无效
Hit Plus II	12	3	-	-	自动发动	不可	装备以后,参加战斗的味方命中率上升 5%,自己参加 Link 时有效,重复效果叠加
Repair Plus I	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,修理背包的恢复量上升 20%,重复效果叠加
Repair Plus II	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,修理背包的恢复量上升 20%,重复效果叠加
Repair Plus III	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,修理背包的恢复量上升 20%,重复效果叠加
Move Plus I	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,移动力+1
Move Plus II	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,移动力+1
Move Plus III	10	2	-	-	自动发动	不可	装备以后,移动力+1
Last Dash	12	3	-	-	自动发动	不可	装备以后,当前 HP 为 HP 总量 1/3 时,移动力+3

技能名	习得 EP	消耗技能栏	使用 AP	发动时机	发动率	连锁	效果
Focus Up	6	1	1	-	自动发动	不可	攻击 WAP 时瞄准胸部
Focus Left	6	1	1	-	自动发动	不可	攻击 WAP 时瞄准左手
Focus Right	6	1	1	-	自动发动	不可	攻击 WAP 时瞄准右手
Focus Down	6	1	1	-	自动发动	不可	攻击 WAP 时瞄准脚部
Snipe	12	4	4	-	指令发动	不可	蹲下对指定部位进行狙击,命中上升,威力上升,但到回合之前不能反击,不能回避,不能参与 Link
Aim	12	2	2	-	指令发动	不可	蹲下进行狙击,命中上升,但到回合之前不能反击,不能回避,不能参与 Link
Alertness I	4	1	4	-	指令发动	不可	进入警戒模式,在敌人攻击时提前做出反应,回避上升
Alertness II	6	1	6	-	指令发动	不可	进入警戒模式,在敌人攻击时提前做出反应,回避上升
Sensor Plus I	4	2	1	-	指令发动	不可	Sensor 有效范围+1
Sensor Plus II	6	2	2	-	指令发动	不可	Sensor 有效范围+2

战斗技能解析

关于攻击技能,可以分为射击类技能,格斗类技能,属性类技能,特殊攻击技能,复合攻击技能。其中射击类技能可以分为:

Speed 系技能,发弹数提高,最高三级,提高两倍的发弹数,只针对机枪和散弹有效。

Zoom 系技能,提高命中率。

格斗类技能:

Charge 系技能,提高格斗攻击力,最高三级,提高两倍威力。

Tackle 系技能,根据自身机体重量和敌机机体重量差来决定攻击威力,重量差越大,威力越高。一般适用于重型机体。

属性类攻击技能:

此类技能多数为改变属性攻击,但是改变以后原属性消失而非叠加,唯一的例外是 Perfect 系攻击技能,包括射击,格斗,导弹等。此类攻击属性为三属性伤害,后期结合倍率伤害可以达到 1000 以上。非常恐怖的技能。

特殊攻击技能:

这种技能有着一些特殊效果,类似减低 AP 消耗(最少消耗 0),提升武器熟练度(最大提升 3),降低敌方命中(最低 1/4),降低敌方回避(最低 1/4),降低敌方武器熟练度(最低减少 3)等等,另外还有一种攻击技能,属于机枪系专有,也就是普通攻击中唯一的范围攻击,Barrage。利用机枪扫射周围所有敌机(必须相互之间有 Link 效果),但这种攻击不提高威力,而且命中很低,只是样子非常好看。最后,有一种最强的特殊攻击技能,Blast 系技能,该技能的作用是一击击倒敌人,2 级的 Blast 系特技还可以将对手的 AP 降低为 0,关于这个特技的优点和最佳使用方法在后面会说。

复合攻击技能:

此类技能被誉为王道攻击技能,只有三种:Switch、Double Punch 和 Double Assault。其中 Switch 和 Double Punch 在一级的时候需要两种同样的武器才可以发动,而到了二级以后,只需要两种满足发动条件的武器就可以攻击,因此一般后期结合冲属性的散弹枪和贯属性的机枪来发动 Switch 可以获得最大的攻击效果,但是必须同时满足两者的最大射程条件,而且弹数不消耗! Double Punch 同理。对于 Double Assault 则是格斗武器和射击武器的交互攻击,非常强大。

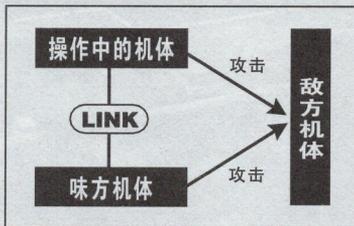
经验值系统

这次的经验值系统很特殊,只要参与攻击,击破以后就会有经验平分获得(大锅饭啊),击破部件越多,经验指越高。但是人物的等级成长不再对人物能力有影响,所以这次等级经验更多的是种摆设。

Link 系统

本作最大的特色,就是采用了小队协作方式的 Link 系统,确认的方法很简单,在地图上有 Link 效果的队员之间会用蓝色线条表示,敌人红色表示。

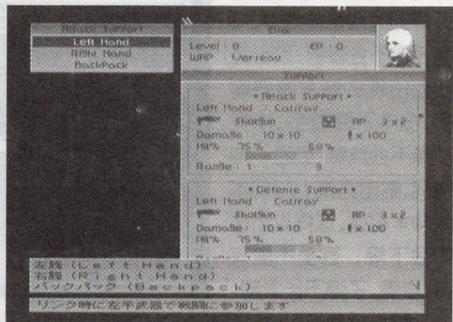
首先发动这个系统需要满足一定的 Link Point,而这个 LP



可以在技能里面升级提高。在分配 Link 的时候,一般分为两种,Attack Link 和 Defense Link。所谓 Attack Link 就是在你攻击的敌人的时候可以发动,但参与攻击者(援助攻击者)需要消耗与普通时候同样的 AP。Defense

Link 并非是指代替承受伤害,而是和 Attack Link 同样,在被遭到攻击的时候,己方同伴(援助防御者)可以对进攻的敌人采取攻击态势。但无论何种方式,参与 Link 的人必须满足一个条件,就是要在有效范围之内才能进行 Link 活动。否则无效。

对于 Attack Link 或者 Defense Link 都必须设定一点,就是支援攻击(Support Attack)所用到的武器,在这点上必须考虑到武器的性能才可以作决定。而支援防御时候可以用到 EMP 和 Radio 等特殊功能,但是有次数限制,这必须注意。



在对敌人的攻击时候,尽可能最大程度的利用 Link,可以在局部形成以多打少的绝对优势。所以,常常保持 Link 间的相互阵型是绝对重要的。这在后面战术指导上会有研究。

AP 系统

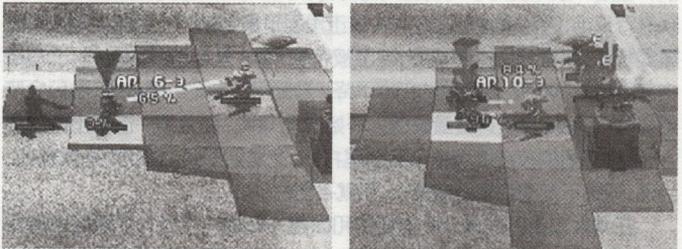
同前作一样,本作无论做什么事都需要 AP,不同武器消耗 AP 不同,不同地形消耗 AP 也不同。但 AP 的恢复则是固定的,虽然和技能有关,但在早期如何利用最少的 AP 换取最大的效果,这的确是很值得让人动脑子。关于这点会放在战术指导上说明。

命中率和回避率

这作的命中和回避真的有些邪门。首先不要被我们攻击时候看到的命中所迷惑,那只是武器的命中率,而非实际的命中率。影响命中的因素有很多:ARM 部件,武器能力,天气,技能,障碍物,熟练度等等,关于 ARM 部件和武器前面已经说过,这里主要来谈谈其他因素。

天气因素:在本作中,导入了时间的因素,一天有四个时间,晨、朝、夕、夜。其实改变命中效果的只有夜。在晚上的命中率会很低,所以需要 Sensor 作为辅助,以此增加命中率。而天气,在本作中也起了一定作用,晴天的命中率不受影响,雨天会导致命中小幅下降,而雪天则会减低命中和射程。不同武器减低效果不同,MG,SG,GR,RK,MS 的射程-1,RF 和 BZ 的射程-2。同样,利用 Sensor 补足。

距离因素:近距离攻击命中高于远距离攻击。这是个很简单的道理,所以在当敌人不能反击的时候应该果断冲到其身边进行攻击,当然,99%的命中也会被回避。毕竟还不是 100%的说。



段位因素：居高临下，占据有利地形。这是自古以来就有的战术打法（马谡那种不算）。一般来说，攻击的时候从高往下打的时候命中会高，而且伤害普遍在胸部和手部，这对于有效削减敌战力是很好的选择。从下往上打则会有可能出现命中极低甚至反击不能，而且命中的话，多数是在脚部，不能造成有效伤害。最后需要注意，格斗在遇到段位差的时候，是不能做攻击的哦。



障碍物因素：在有攻击死角的时候命中为0，毕竟子弹不会转弯；攻击路线上出现的树木障碍越多，命中下降越多，毕竟子弹不会跳舞；最后一种情况，射击路线上出现本队 Link 机体，这样攻击命中会下降，甚至不能攻击，毕竟，子弹不长眼睛。



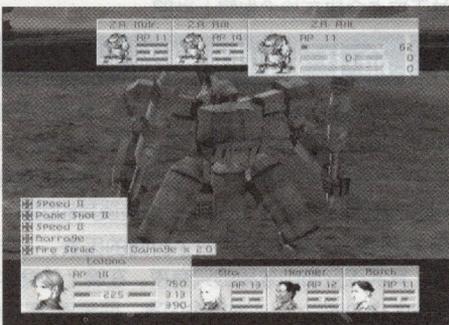
那么如何可以达到最理想的命中效果呢？放在战术指导中说啦~

Aliny 的战术指导课

看了以上一些基础部分，想必对整个 FM4 的系统有了个全面的了解了吧，下面进入系统讲座的最后一课，战术指导！

一般来说，如果最大 AP 数为 10-14 的时候，尽可能不要做无谓的单体攻击，尤其是射击系（除非有一击必杀的把握），利用移动包围待机的手法，将所有可参与 Link 攻击的机体全部移到可攻击的范围之内，而后进行最后的攻击。当然这个最后的攻击人员必须带动先前所有的人进行攻击才可以，所以，要保持相互阵型前进。

对于伤害来说，本作中的伤害在发动特技的时候是有倍率增长的，其倍率为 1.2 倍，1.5 倍，2.0 倍，也就是说连续发动 4 个特技就可以获得最大的两倍伤害，那么如何发动呢？首先根据 Link 搭配，强力的攻击组里面



最好有人能搭配一个 Chain Up 的 2 级技能，这可以提高技能间的连锁率，而且再装备一个 Skill Up 的 2 级技能，可以提高技能发动率，满足以上两点以后，采用包围战术将目标固定在 Link 的攻击范围内，而后只要一发动特技以后，其他 Link 人员也会接着发动特技，形成特技连携，这种攻击力是非常强大的，而且场面也是非常壮观。射击类机体可以达到最大 8 连锁！但是一般来说为了得到更高的伤害，可以采用混合属性武装的 Link 编队进行攻击，因为属性攻击在 Link 攻击里面是被强化的！！当敌人陷入系统瘫痪状态，或者 LEG 部件被毁，甚至被特技 Blast 系攻击放倒以后，己方命中率固定为 100%！而且敌防御率下降。为此可以制定一套战术，由只会使用 Blast 系特技并且速度最快的人开始发动 Link，那么第一击被击倒的敌人，将会活活的被技能连锁从头至尾打死，此法对于强力 BOSS 非常有效，当然，如果不发动或者没有命中，那就不用说了。

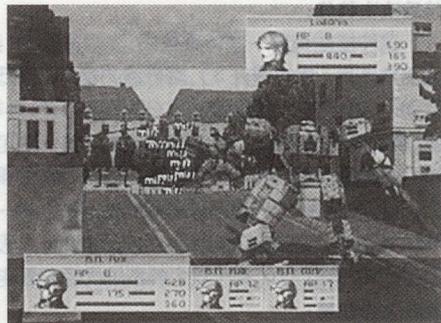
在 Link 攻击的时候，AP 消耗是和以前一样的，所以为了更多的利用 AP，推荐装备特技 AP-Bouns 的 2 级技能，它可以是消耗的 AP-1，非常有效，能够进行更加多的连锁。但是不推荐使用狙击类特技，那样的话什么都不会发生。另外，人物 Speed 的影响在 Link 中也有体现，速度快的人先攻，

慢的人后攻，而且射击类的人在第二次攻击的时候 Speed 会减低而被敌人还手，如果敌人也发动 Link 的话，那么我方攻击的人员就会遭殃了，所以在选定 Link 攻击人员的时候，第一要考虑的就是速度因素。

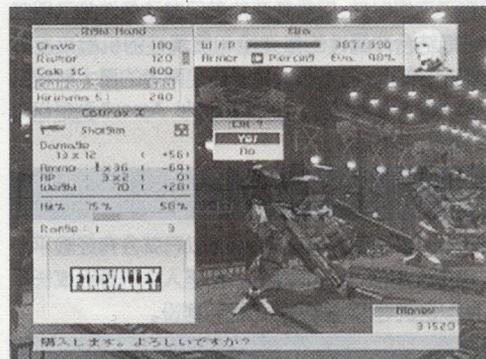
Link 中的攻击不是万能的，他也有他的弱点，那就是命中！前面说了，命中率在里面的影响非常大，往往可以看到 99% 而被对方回避，所以必须形成一套专用的阵型来控制这个命中率，确保 Link 效果的最大发挥。



以 4 机 Link 为例，其中两机为中距离射击，一机为远距离，另一机为近距离格斗（这种在后期最多），首先确保攻击线路上没有障碍物，那样会降低命中，而后，link 人员之间最好不要在一条直线上，那样会形成命中大幅度降低，来福和便携式火箭筒根本不能攻击！所以射击类机体分散排列成“品”字型是确保命中率最好的方法，当然，格斗机的位置可以随意些，只要不是一条直线就行了。在考虑这些问题的时候，还要考虑到武器，ARM 的命中对结果命中的影响。双手武器的命中是要看两只手的哦，单手的活命中会减半的。虽然攻击时候己方人员如果在一条线上会阻碍攻击命中，但在防守的时候，这种一条线的排法也有他的好处，因为属于同一 Link 内的人员，前者（支援防御）会替后者（被攻击者）承受更多的伤害，但是，这种做法会导致后者的回避率下降为 0！不到万不得已不要使用这种人墙的方法，而且敌人也可以打斜线进行攻击。所以，关于回避率的方面，最好的解决方法还是找个好点的 BODY 和回避率高些的 LEG 部件最为安全，当然，自身的回避率也起到很大的作用。



关于 Link 的一些战术，以及 AP 利用，命中回避的效果，这里说的已经很透彻了，剩下的只有到游戏中自己慢慢体会才能有所感觉。



接下来的时间随便谈谈心得（为了方便更多人嘛~）。在人物培养上，初期不要全面培养！认定一条路线走到底，尤其是在可以用资金购买特技以后，千万别被琳琅满目的特技骗晕了头！那样会浪费很多的资金和 EP，很多人初始用什么武器后期还是用什么武器，挑一个练，到后期会发现使用这种武器的熟练度远远超过数值 3 所显示的（说不定有隐藏数值哦）。在机体搭配上，该怎么就怎么，

本作中格斗威力换算为“武器威力×(最大重量/装备重量)”因此在格斗机的部件选择上可以很明确了。而射击系机体,尤其是狙击类只要保证命中就行,其实到后期 ARM 的命中也可以无视了,只在意重量就行了。这个游戏中基本没有 BT 机体,除了达利尔路线上的隐藏机体ゼニス RV……有多余的重量能搭载远程导弹就搭载远程导弹,宁可不要道具背包,加大出力也要搭载导弹!后期在没有进入 Link 攻击范围内的时候,导弹削弱战术非常有用!而达利尔侧还可以搭载强大的地图兵器,简直流氓……本作难度非常之高,敌人的攻击怨念前所未有的强,盯着一个打到死为止。最后说一下,这个游戏是有二周目的哦~资金、EP 全保留,但是难度上升……追求 SLG 极致的人可以尝试一下。

最后的最后,为了方便更多更多的人,把隐藏要素全列出来吧~免得和 Aliny 一样,为了拿那些东东还要重打,结果拿了一看,评价就是一废铁……妈妈米娅 @_@

ps:本书还会赠送前线系列专用主角机 Zenith 的模型哦~好评期待中。



隐藏部分



M 艾尔莎篇

グリレゼクスホーン(WAP)+ツイーゲ(RF)

第4话开始前和アリソン次官连续2次会话

第15话开始前,在ザフトラ国境附近和ジード会话

第18话开始前,在メガフロート司令室和EC连合士官2次会话

第22话开始前,在イギリス军野战テント里和テルフオード大佐2次会话后入手

ps:最强的来复……

WS-100(シールド)

第5话结束后和ハーミーズ会话

グロム(BZ)

和フレデリック第一次见面时,ラト-ナ在场的场合与ニック会话

第22话开始前在酒吧和ニック会话后入手

マジックボックス(MS)

第15话结束后、和チャン2次会话后,再和ボッシュ会话,而后再和チャン会话后入手

PS:15话的ニコライフ港有很多好东东哦,那是别的地方买不到的。

M 达利尔篇

霧島51式(SG)

第8话开始前和チャン2次会话后入手

シケイダMkII(WAP)

第9话开始前,在港のショップ内和店员会话

第14话开始前和ルイスのアジト里面的ガルボ2次会话后入手

ヴィーザフIVローク(WAP)+アゴーニF(ロッド)

第13话开始前和难民村里的ショップ店员2次会话

第16话开始前和サモンド2次会话

第19话开始前将サモンド先生说得后再和エルモ2次会话后入手

ブラックストーン(SG)

第3话开始前和基地内的男オペレーター2次会话

第14话开始前触发州知事邸地下探索事件

第19话开始前将难民村的サモンド先生说得后再和パンチ2次会话

第21话结束后从基地地下离开时发生事件后、入手。

M 模拟战出现条件

艾尔莎篇:

■シミュレーション

#1→本篇1终了

#2→本篇3终了

#3→本篇6终了

#4→本篇7终了

#5→本篇12终了

#6→本篇故事一定事件后出现

#7→本篇故事一定事件后出现

#8→本篇故事一定事件后出现

#9→本篇6,12回合内终了

(奖品:ガルヴァドス,RK)

#10→模拟战6,25回合以内

终了(奖品:武器腕ヴァン

パイア, MG+MS)

#11→本篇22快速通关(奖品:WAPジラーニII)

#12→本篇23快速通关(奖品:Artdex [アールドウ],

MG)

达利尔篇

■シミュレーション

#1→本篇1终了

#2→本篇8终了

#3→本篇10终了

#4→本篇13终了

#5→本篇15终了

#6→本篇故事一定事件后

出现

#7→本篇故事一定事件后

出现

#8→本篇4在15回合以内

终了、或者模拟战2在20

回合以内终了(奖品:22SNレオソシアル, MS)

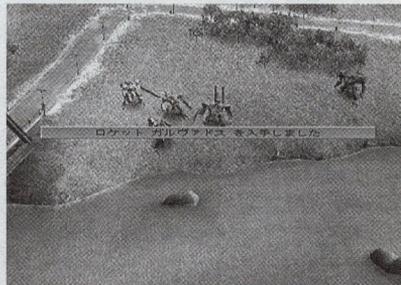
#9→模拟战4,30回合以内终了(奖品:ポア36, BZ)

#10→模拟战5,30回合以内终了(奖品:武器腕ミノタウロス, BZ+RK, 超

強!)

#11→模拟战7快速通关(奖品:WAPゼニスRV, 最强机体!)

#12→模拟战11快速通关(奖品:WAPアパローナII)



剧情战术攻略



MISSION 1



由于D国境内5所陆军基地遭受不明部队的突然袭击，因此E.C各国决定在巴里召开紧急会议来应对这场突如其来的变故……

“小心记录！”诺兰德首相看着报告对着外务次官小声的说了句。

“阁下有什么事吗？”

“不，没有……”诺兰德环顾了一下四周。

“所以，针对这次突然袭击，我国已经全国戒严。全军待命！各国也应该强化各自武装。”胖胖的D国总理一拍桌子。

“关于奇袭部队的调查情况呢？”

“已经着手开始调查，由格雷扎(グレーザー)准将负责。顺便说一下，格雷扎是这次特殊行动调查部队(ブラウネーベル)的指挥官。”

“我部队已经配合陆军对被袭的基地做了彻底调查。”一脸严肃的格雷扎一字一句的吐着，“据现在的情况可以得知，敌军是通过空袭来进行攻击，而规模大约有4个中队。”

“4个中队？！到底是谁想要攻击E.C各国？”F国总统脸上失色。

“D国防空的在于吗呢？”“到底有什么目的要攻击D国呢？”各国首脑开始议论纷纷。

“冷静一下，各位。调查才刚刚开始。”总理压了压手，示意安静。

“为了防止这类事件，我的要求是：提案扩军！”格雷扎依然一脸严肃。

这话刚说出口，立刻引来各国的议论，而D国总理为了再度平息会场，将话题转移了：“目前还是先调查原因吧。”

格雷扎拒绝其他国家参与调查队，因为这是D国的家务事。但是大家一致认为这关系到E.C整体的命运，D国总理也不便拒绝。

“那么调查部队由谁参加呢？”

“呵呵，我们国家的战术研究机关，デュランダル。”诺兰德笑着看看两人。

基地上空，天空巨大的运输机盘旋着落。

“デュランダルの部队，指挥官是谁？”白色的机体看着以后，自言自语的说着。

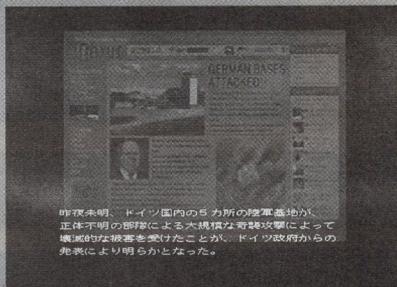
“我是吉德(ジード)，部队的负责人，你呢？ブラウネーベル的人吗？”

“队长凡格纳(ヴァグナー)。”

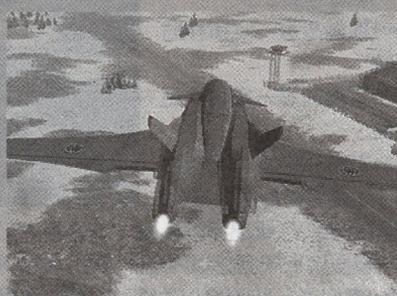
“多多关照。”艾尔莎客气的说了句。

“调查开始，机体出动。”吉德对着大家说道，然后准备启动机体。

“不过，我先把丑话说在前面，你们只负责接受情报，主要行动的是我们。所以，不希望你们到时候会来碍手碍脚。”凡



昨夜未明、ドイツ国内の5カ所の陸軍基地が、正体不明の部隊による大規模な奇襲攻撃を受けて壊滅的な被害を受けたことが、ドイツ政府からの発表により明らかとなった。



格纳用眼角的余光扫了扫巨大的运输机。

艾尔莎对于凡格纳的态度十分不满，可就要争论的时候，凡格纳不屑的离开了。

“冷静点，这种小事”同行的哈米斯(ハーミズ)拍了拍艾尔莎的肩膀。

“他们有他们的做事方针，如果生气的话，连同伴都会杀掉。所以，我们也有我们自己的行动准则，好了，开始调查吧。”

虽然收集了武器资料，可是在上面却查不出任何线索，而且机体也不能确认，因为在每个关节部位都装有自爆装置，完全不露马脚。从这些来看，不是恐怖组织所为。

“D国的防空是一流的，但是居然没发现这么多运输机进入，最后竟然还被对方悄悄溜走，真不可思议。”哈米斯整理着资料说道。

“我认为，国外运输机入侵E.C，在E.C内某处，一定有个基地接应，然后从那基地进行陆上移动。而后在袭击完毕以后返回基地从那里逃出E.C。”艾尔莎大胆的分析着。

“但是陆上移动时间会来不及。”就在众人因为这个困惑的时候，远处凡格纳悄悄注视着他们……

“不知道他们在运输机里面调查什么……”同行的托兰兹(ドラント)注视着远处升起的烟尘。

而后巨大的运输机开始升空……“盯着他们，不知道他们在搞什么鬼……一旦有什么的话……凡格纳诡异的笑了笑。”



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

携带导弹的吉德攻击力很高，利用导弹进行削弱攻击(这在以后很重要)，然后使用机枪消灭对方。speed的体现很重要，另外尽量面对对方，这样回避率会提高很多。最后，不用担心经验值，这次击破敌机，只要参与攻击，经验就会平分(吃大锅饭咯)



战后，艾尔莎觉得对方袭击的目的很有可能是要夺取自己收集的资料，但目的出自什么，目前谁也不知道……

小资料

E.C—第二次世界大战以后，为了统一管理资源，在1951年建立了O洲石炭·铁钢共同体(ECSC)，随后，1957年又成立了O洲经济共同体(EEC)和O洲原子力共同体(EU-RATOM)。在1967年，三个团体合并成为O洲共同体(E.C)，随着加盟国逐渐增加，形成了O盟(E.U)，而后在2005年初建立了O洲共同体国家(E.C)，将议会设在巴里。



机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射撃/防禦/屬性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zhelanie lx2	350	175/175	230	-	4	3	6%	-	GALE(1-3/7x10/冲)	GALE(1-3/7x10/冲)	-	-	-
Zhelanie lx2	350	175/175	230	-	4	3	6%	-	Raptor(1-4/7x10/貫)	Raptor(1-4/7x10/貫)	-	-	-

MISSION 2

从战场回收的偷袭机体资料也得不到任何线索。然而哈米斯却从 WAP 的脚步制御系统上找到一些踪迹。这个和 WAP 的制造有着莫大的关系,从线索来看,应该属于 Republic of Zerftra 的ドミトリ制造社。可是 Republic of Zerftra 并没有 WAP 的输出企业,而且袭击 D 国的动机也不明。或许是为了激化国家矛盾实施的嫁祸?但不管如何,这个线索很重要,先返回 D 军基地。吉德看着资料,眉头皱了一下。

返回基地,凡格纳询问大家去哪了,可是就在谈话的时候,突然遭到莫名的攻击。

“是刚才那帮家伙,追过来了!”哈米斯大叫道。
 “不可能!从丹 M 追到 D 国?没运输机,那帮家伙怎么做到的?”
 “不管如何,先击退他们再说!”

战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

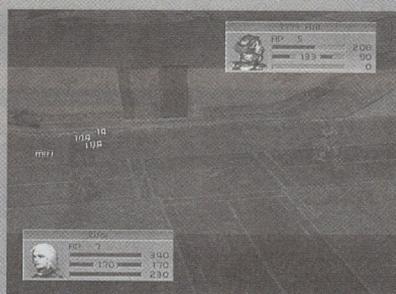
本关需要保护运输机,但是这家伙有 3000 的 HP……哈米斯的机体有修复机能,可以多多利用,而导弹对于直升机是很有效的。至于陆军的机体,很容易解决。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
SH TYPE44Zx2	500	-	-	-	6	3	6%	-	SH TYPE44Z.MG(1-5/7x10/贯)	-	-	-	-
Zhelanie I	350	175/175	230	-	4	3	6%	-	GALE(1-3/7x10/冲)	GALE(1-3/7x10/冲)	-	-	-
Zhelanie I	350	175/175	230	-	4	3	6%	-	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	-	-	-

胜利以后,吉德决定返回本部。

“注意到凡格纳的眼睛了吗?”吉德小声的说了句。

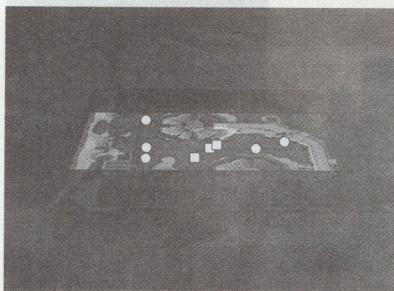
“嗯,红色的瞳孔,给人的感觉……”艾尔莎扭头看着离去的凡格纳,没有说下去。



回到调查本部,吉德向格雷扎汇报了一切。但是格雷扎并不急着将这些资料发表……然后命令众人回去等待下次命令,并且对于艾尔莎的过多的问题感到不满。

就在二人准备回デュランダル本部的时候,一个名叫弗雷迪利克(フレデリック)男子叫住了他们。虽然有点记者的样子,可却是一名

自由撰稿人。而他对于这次的袭击很感兴趣,想写一片报道,因此恳求吉德能透露点消息给他,结果理所当然的遭到拒绝。就在临走时,他看了看艾尔莎,又瞅了瞅吉德,别有用意的眨眨眼说:“你的秘书还真漂亮。”



MISSION 3

人都做过很伟大的梦。达成伟业,声明远播,拥有财富,以及陪同伴侣和可爱的孩子度过一生。但是,有多少人真正实现了呢?随着年龄的增长,各种各样的梦想化作尘埃落地,自己也转变为一个庸庸碌碌的人隐于世……可是,在这个转折期,追寻自己的梦想,一步步走着的人,依然存在于某个角落……

草原上,两台 WAP 缓步移动着,为首的男子达利尔(ダリル)环顾着四周的景色,如同旅行一般,同行的雷格斯(レンゲス)和契法(チエンファ)无奈的笑了,能在巡逻中看风景,估计除了他以外没人会这么做了。达利尔很自信的看着两人,目前自己所做的只是一些后方防卫工作,这种没危险性的事和放假差不多。

就在闲聊之际,突然一架尾部冒烟的运输机从几人头上掠过,一头扎进了树林。几人前往调查,可是坠落地点只有一堆残骸。可是,契法好像发现了什么,是一只黑箱子。而整个运输机看来就这个东西没有被毁灭。打开一看,里面居然是一大堆黄金!价值大约 2500 万的黄金!

“把它藏起来”我们的机会来了。”达利尔看了看黄金,心中有了进一步的打算。

回到司令部,果然唐纳鲁德问起了飞机的事,达利尔一口否认有见过飞机坠落。达利尔和通信员聊了一会之后,前往通信所向通信兵索取了一份关于运输机的资料以后回到司令部。唐纳鲁德见达利尔已

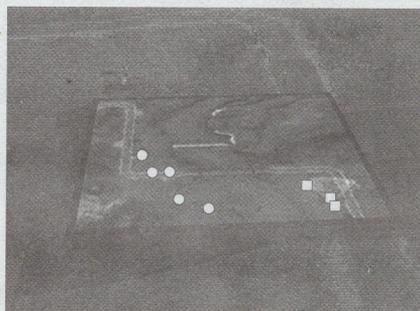
经查处了飞机失事的地点以后很高兴,并且特别准许他一起参与搜索行动。拿到特许以后回到格纳库,在坐上卡车,达利尔看着几乎所有人朝他们投向英雄的目光,不由觉得好笑,被耍了都不知道……

卡车在公路上缓缓的移动着,突然一发炮弹打中了路边。看着身后的追兵,好像瞒天过海已经失败了……

战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

最好的战斗方法是从渡河解决 Valiant 和一台 Husky MK III,注意导弹的伤害是很强的,要及时修理。另外,灵活利用雷格斯的 8 格距离进行狙击。在这里,狙击是非常好用的。



虽然解决掉了追兵,但卡车引擎也被打坏,看来要运金块的话,搞不好真的只有用 WAP 手动搬运了呢~

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Husky MK III x2	320	160/160	215	-	6	1	6%	-	Raptor(1-4/7x10/贯)	Raptor(1-4/7x10/贯)	-	-	-
Valiant	400	200/200	270	-	2	0	3%	-	Light Buster(1/60x1/冲)	Light Buster(1/60x1/冲)	Donkey(6-8/80x2/炎)	Donkey(6-8/80x2/炎)	-
VG Arnoldx2	900	-	-	-	5	1	3%	-	VG Arnold.CN(1-6/75x1/冲)	-	-	-	-



MISSION 4



从俘虏的口中得知，原来是从 WAP 的通信记录上得知与飞机曾有过遭遇。而这一切只是因为契法一个小小的失误：打开公共线路对话。从俘虏口中得知，追兵来自于最近的一个州政府军基地……但这次不是用偷，而是正大光明的进去。达利尔看了看俘虏，微微一笑，嘴角一翘，说道：“喂，把军装脱了。嘿嘿……”



俘虏很利索的脱下衣服交给达利尔，顺便说了句：“你这人还真不像当兵的。”
“嘿嘿，说的好。”
达利尔朝那人挤挤眼。
换了衣服以后的达利尔顺利的潜入基地。乘着不注意，偷偷的溜上了一辆卡车。可就在出基地的时候，被卫兵拦了下来，理由是：这家

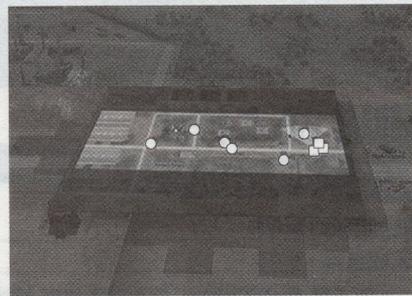
伙是生面孔。达利尔随口说到是奉上面命令，可是说不出司令官是谁。卫兵看着他，一伸手：“身份证拿来。”
“那个啊，这就给你……”达利尔装模做样的伸手进口袋，突然将卫兵推开，一踩油门，卡车冲了出去，“还真麻烦，要身份证的说”
虽然偷了卡车出来（其实还是抢的），但同时也引来一堆追兵，契法看了看追兵，挠了挠头：“结局，还是战斗……”



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

这里只要稳扎稳打，不难应付。首先解决外围的两台 Base Cn，而后敌人会和白痴一样冲上来，这时候将其一一解决。最好能够修得雷格斯的特技 AIM，可以增加攻击力。注意 Tempest 的攻击，格斗威力在早期还是很强的。



迪亚斯州知事眼见追兵全灭，急得火冒三丈。而用步兵对抗 WAP 无疑于找死，只能看着达利尔等人开着卡车消失在公路上。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Husky MK III x2	320	160/160	215	-	6	1	6%	-	GALE (1-3/7x10/冲)	GALE (1-3/7x10/冲)	-	-	-
Tempest x2	600	300/300	400	-	4	2	6%	-	Light Buster (1/60x1/冲)	Light Buster (1/60x1/冲)	-	-	-
Base Cannon x2	500	-	-	-	0	1	3%	-	VB CN03 (1-7/90x1/冲)	-	-	-	-



MISSION 5



デュランダル本部，艾尔莎和吉德闲聊着，原来吉德从军已经 24 年，闲扯了一会前往指挥中心，而首相和外务长官已经在这里等着了。艾尔莎等人将在 D 国调查的一切告诉了首相，可是就在当日下午，格雷扎立刻发表了调查公告：

这次攻击行动，很有可能是 U.S.N 策划。从残存的 WAP 部件上来看，虽然还看不出有什么端倪，但调查依然会继续，并且这则公告在 U.S.N 中央会议上引起了强烈反响。

对于格雷扎的公告，大家都很意外，部件明明是属于 Republic of Zerfira，怎么会和 U.S.N 扯上关系，但无论如何，尽管首相相信艾尔莎等人，但是目前唯一的证据芯片也交给了格雷扎，一切无从着手，只能继续展开调查。众人一致讨论下来得出结论：攻击 D 国基地并非目的，而是一个幌子。可能是为了掩盖某个行动所故意展开的！随即，哈米斯在电脑上进行战略分析：

先前假设的进攻路线目的地如果不是 D 国的话，那一定是经过五个基地能够到达的地方，也就是 B 国的油田。

得出结论以后，大家都变了脸，因为那里是 E.C 的资源库，一旦那里被攻击，整个 E.C 经济会全部瘫痪。很早以前，E.C 的原油进口都依赖于 U.S.N，而新资源开掘以后，进口终止了。所以一旦攻击这里，那么 U.S.N 就可以再次向 E.C 出口原油。同样，对于 Republic of Zerfira 也能分到一杯羹。在得知真相以后，众人决定立刻前往 B 国，防守这场突袭。

格纳库中，哈米斯向艾尔莎介绍了两位新伙伴罗伯特（ロバート）

和拉托纳（ラトーナ），而他们也将会一同参加这次行动。

抵达 B 国以后，陆军指挥官雷梅尔表示欢迎。但是雷梅尔对于将要袭击油田一事还是半信半疑。可是在艾尔莎的一番说明下，雷梅尔终于意识到了问题的严重，作战部署随即展开（link 设定可能）。

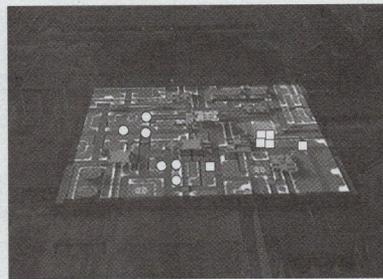
可是就在艾尔莎等人刚一离开基地，敌人立刻就来进攻，在一阵疾风迅雷般的攻击之后，雷梅尔战死，敌人撤退，可就在要追击的时候，敌人的地面支援部队赶来……



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

本话中，敌人的 Vyzov I 型机体比较讨厌，Runge 的射程很远，而且带有爆炸效果，应当最先击破。而 NPC 的救援应该一开始就冲上去，否则两回合以后一定爆了。可以初步掌握一下 link 系统。难度不算很高的一话。



看着被破坏殆尽的基地，艾尔莎决定追击敌运输直升机……

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zhelanie Ix4	350	175/175	230	-	4	4	9%	冲	Kirshima 5.1 (1-3/10x12/冲)	Kirshima 5.1 (1-3/10x12/冲)	-	-	-
Vyzov Ix2	500	250/250	330	-	3	2	6%	冲	双手 Runge (1-8/110x1/冲+炎)	-	-	-	Zoom I
Vapor (NPC)	285	142/142	265	-	3	3	9%	贵	Vapor MG (1-4/13x10/贵)	Vapor MG (1-4/13x10/贵)	-	-	-



MISSION 6



一路追击敌人的艾尔莎等人来到了D国边境，可是由于长途飞行，运输机的燃料已经不足，因此吉德决定也与Arrow3合流，补给以后再继续追击。但是，就这么持武器直接进入D国境内，恐怕在道理上说不过去，但是Arrow3已经将资料传来，目前能做的也只有追击而已。

就在看到直升机后，却遭到了ブラウネーベル的拦截，理由是非法入境，虽然吉德公布了身份，但对方以无证据为由强制进行排除……

战术打法

胜利条件 敌全灭

失败条件 味方全灭

战斗最初应该先把坦克搞定，而后缓缓前进，左侧的两机会冲上来。利用link围歼。在把初期的都搞定以后，集中火力攻击boss，因为他的能力比较强，可以使用各种特技，建议围起来使用link攻击。此战修理机要多多使用，因为敌人都会两两连携，发动link攻击。最后要说的一点是：雪夜作战，命中和射程都会下降。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Ziglex3	540	270/270	360	-	3	3	9%	冲	Gale SG(1-3/12x12/冲)	Gale SG(1-3/12x12/冲)	-	-	-
Igel Einsx2	520	260/260	350	-	2	2	6%	贯	双手IGUCHI Type 5(1-7/150x1/贯)	-	-	-	-
BTGG-GMx2	1000	-	-	-	6	1	3%	冲	BTGG-GM.CN(1-7/85x1/冲)	-	-	-	-

BOSS:Dranz

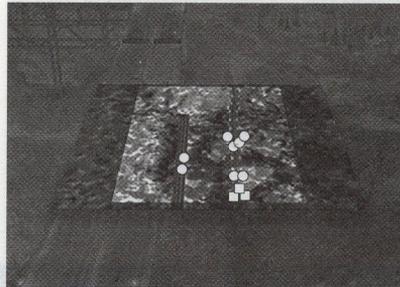
机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Igel Eins H	800	400/400	530	-	4	3	9%	冲	双手Runge(1-8/110x1/冲+炎)	-	-	-	Terror Shot I Blast Shot I,Feint I

小资料

デュランダル—第二次哈夫曼战争以后，由于各国均配备WAP为战斗兵器，但是在运用和战法上并没有完全确立，因此，为了进一步研究开发WAP，最大限度利用它。在2096年，E国在首都伦敦设立了战术研究机关“デュランダル”，部队虽然所属E.C，但是其成员却遍布世界各地。

デュランダル，即Durandal，世界名剑之一。出自罗兰之歌(La Chanson de Roland)。

胜利以后和Arrow3取得联系，众人要求补给，而且计算着下一步的作战策略。可同时，远处凡格纳对于这次作战全都看在眼里，可是他



却对这次阻止失败好像并不在意，因为这场阻止作战已经为收容部队拖延了时间，并且已经开赴汉萨。对于追击中的艾尔莎等人，凡格纳下一步的诱导计划已经在酝酿之中……



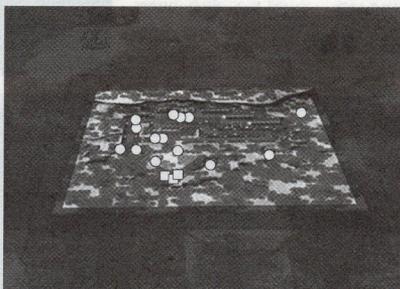
MISSION 7



和Arrow3合流以后，波修表明追踪的敌人在树林里神秘失踪。虽然在使用全球雷达的探索下发现了敌军可能的隐藏地点，起初发现了一个铁路点的信号，但是哈里斯说那是民间铁路运输用的，所以被忽视了。接下来的发现却是惊人的：他们的躲藏地点之中，居然有ブラウネーベル基地的可能，那是一个古城改造的基地，防备很森严……

基地中，凡格纳注视着进入视线内的众人，露出一丝狡黠的笑意，接着命令手下，要求陆军支援。而在陆军来到之前，只要和デュランダル玩玩就行了，当然玩得越凶越好，那样才会更真实……

吉德要求进入基地调查，这一请求当然遭到拒绝，而且凡格纳得意的笑着说，如果要调查就必须和他打一仗。



战术打法

胜利条件 敌全灭

失败条件 味方全灭

非常难打的一场战斗。首先应该绕个圈子将外围敌机全部消灭，而后用导弹攻击将通路上的敌人引下来，接着全力攻破第一个炮台！在外围准备完毕以后，尽可能的把HP恢复到最满，因为BOSS不是吃素的，机体能力和武器威力都非常强大，全部导弹都往他身上发吧，记得还是要把他引到炮台射程外进行攻击，否则非常难以应付。在将其身边所有可以支援的机体做掉以后，围起来用link料理。这话很容易死人，死了一个以后很有可能会破坏全体link，特别注意。

众人决定解释这场误会，而跟随陆军来到基地内部，可是越到后面，艾尔莎越发觉这可能是一个圈套。因为根据陆军的回答，ブラウネーベル的实力是连正规部队都不可能战胜的，所以认定众人的这场战斗可能是有预谋的偷袭。但对于偷袭B国的事，凡格纳一口否认基地内有这种人存在。陆军上尉把报告汇报给格雷批准将，同时命令大家立刻离开D国境内，停止调查工作。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zigle Sx3	540	270/270	360	-	3	3	9%	贯	Grave(1-4/10x12/贯)	Grave(1-4/10x12/贯)	-	-	-
Zigle Sx3	540	270/270	360	-	3	3	9%	冲	Gale SG(1-3/12x12/冲)	Gale SG(1-3/12x12/冲)	-	-	-
Zigle Sx3	540	270/270	360	-	3	3	9%	冲	双手IGUCHI Type 3(1-8/120x1/贯)	-	-	-	-
BASE GRENADE LCx2	1000	-	-	-	-	-	-	炎	Granate B01(8-10/70x1/炎)	-	-	-	-
H2.1.Wvgerx2	1000	-	-	-	6	0	3%	贯	H2.1.MS(6-8/90x1/炎)	H2.1.MS(6-8/90x1/炎)	SH TYPE44 MG(1-4/7x10/贯)	-	-

BOSS:Wagner

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Gepard Acht	1200	600/600	800	-	5	4	12%	贯	Zwige MG(1-4/20x10/贯)	Zwige MG(1-4/20x10/贯)	-	-	Revenge I,Speed I Full Defense



MISSION 8



携款逃逸中的达利尔等人,看着电脑上显示的路线已经全部被封锁,众人觉得被包围也只是时间问题。既然南面不能跑,那就往别的地方逃吧。陆上不能走,那就走海上,利用“非正当途径”逃离吧。反正,按照雷格斯的话来说,这么多黄金,拿一个出去,破财消灾。一行人北上前往沿海港口,希望通过那里的“蛇头”,也是雷格斯以前认识的“朋友”,利用偷渡出国。

在酒吧内得到有关“蛇头”的消息以后(同时也知道了关于来历不明军火的一些情报),来到港口找到“蛇头”,可是最近港口总有些来历不明的人。在雷格斯的一顿软磨硬泡外加威胁利诱下,终于答应帮助达利尔等人,让他们搭船。可是在港口可能会有巡逻的 WAP 存在,务必要让大家小心。

三人偷偷摸摸的来到港口,幸好没有被发现。这里果然是一个运输货物的港口城市,无人高速运输工具比比皆是。而且,在那运输工具前面还有一些人,好像在工作着。聪明的雷格斯很快意识到了,那个高速“箱子”其实是用来运输 WAP,看来这很有可能就是那些托运军火的人。可是契法无意间触动了战舰自动防卫系统引起了注意。伊瓦诺

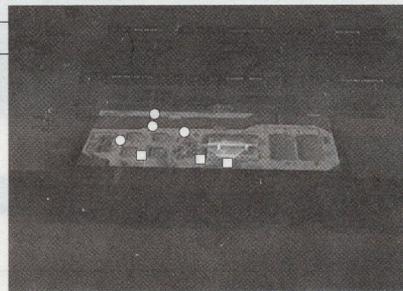
娃从 WAP 的外装上来判断是 U.S.N 军,而下令全员攻击,可此时一机敌人的 WAP 冲入船上,却被自动导弹给击落了,“蛇头”更加害怕,居然丢下达利尔,带着那台冒烟的 WAP,自己先跑了……



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

虽然有两个 BOSS,但是只要用雷格斯占据右边的高房,然后在运用地形就可以把 Vavilov 活活屈死,至于 Ivanovna 的狙击只有用恢复来和她慢慢耗,记得搭配 link 会轻松得多。



虽然暂时击退了敌人,可是达利尔等人依然躲藏在海港之中。而伊瓦诺娃一口认定他们就是 U.S.N 的先头特种部队,因此动用了“特别的东西”来款待大家……

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TYPE 67x2	400	200/200	270	-	6	4	9%	贵	TYPE 67.MG(1-4/9x10/贵)	TYPE 67.MG(1-4/9x10/贵)	-	-	-

BOSS:Vavilov

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Vyzov I Rog	630	315/315	420	EMP	4	3	12%	冲	Ogon(1/80x1/冲)	Ogon(1/80x1/冲)	-	-	Double Punch I Charge I,Last Stand

BOSS:Ivanovna

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Vyzov I Rog	630	315/315	420	-	4	5	12%	贵	双手 Rzhanka(1-8/120x1/贵)	-	-	-	Blast Shot I,Fire Shot



MISSION 9



达利尔等人在击退了伊瓦诺娃后,返回蛇头的工作室商量下一步,还是决定再去打听一下消息,还有什么办法能够出去,否则真的只能一辈子过逃亡生活了。

一行人来到酒吧,撞见了一红衣女子(伊瓦诺娃),她很热情的邀请契法一同喝酒。顺便问问他们是谁,可就在契法刚说出一个“U”的时候,达利尔立马大跳了起来:“我们是 UFO!!……的研究者。”(达利尔吹牛还真是强),而伊瓦诺娃也意识到了这点,就着达利尔的话题开始胡扯下去。比如自己见过 UFO 之类的……一伙人闲聊了一会,在得不到情报的情况下,离开了酒吧。可是,就在几人离开的时候,伊瓦诺娃收起天真的笑容,就在刚才那段时间里,她的手下已经找到了达利尔等人卡车所散发出来的微弱讯号,但是伊瓦诺娃并不想直接杀死他们,因为那样便失去了乐趣了……

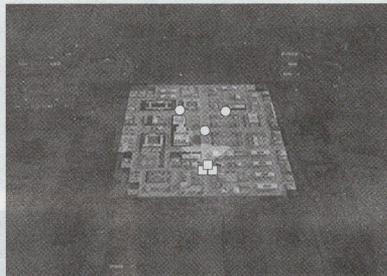
众人开着卡车将要离开的时候,突然,那个“特别的东西”出现了……



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

首先就要面对大型机动兵器,注意不要近身和她打。保持 4-6 格的距离是最好,因为加农的命中很低的,利用这点消耗 AP,一旦命中立刻恢复。当两台杂兵冲上来的时候,利用 link 首先消灭掉。不算太难。



胜利以后惊人的发现巨大的机动兵器的驾驶员伊瓦诺娃就是酒吧的女子,虽然契法的脸上好像不怎么开心,可是达利尔认为这是个好的机会,因为这女子可是指挥官,现在在自己手中就等于多了张逃跑的王牌……



机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TYPE 67x2	400	200/200	270	-	6	4	9%	贵	TYPE 67.MG(1-4/9x10/贵)	TYPE 67.MG(1-4/9x10/贵)	-	-	-

BOSS:Ivanovna

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zhuk I	4500	-	-	-	6	5	12	炎	Zhuk I.MG(1-4/15x10/贵)	Zhuk I.CN(1-8/140x1/冲)	Zhuk I.MS(6-8/100x2/炎)	Zhuk I.MS(6-8/100x2/炎)	Blast Shot I,Fire Shot



MISSION 10



一路上询问着有关伊瓦诺娃的事迹，在她知道众人不是 U.S.N 的特殊部队而是逃兵以后觉得非常惊讶。可此时，而大家也看出来，这个女人不是州政府军，也不是 U.S.N 的人，更像是个外国人……就在对话之际，半路杀出个做军火买卖的，更不可思议的是，他居然知道如何摆脱追兵的路线……

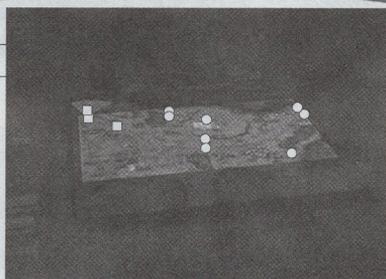
跟着商人走了一段歪歪扭扭的路，晚上来到一个小村庄，可是此时突然见到一群 WAP 对着村庄进行扫荡，雷格斯当即之下要求出击解救村庄，而伊瓦诺娃看了以后觉得这些逃兵真的有点不可思议……



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

开战以后，会有两台援军从下方加入。武器不错，但能力一般，所以先干掉下方两台以后，和达利尔合流会比较简单。敌远程直升机很讨厌，尽可能的第一时间干掉。



机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TEMPESTx2	600	300/300	400	-	4	3	6%	冲	F-G Hand Rod(1/50x1/冲)	F-G Hand Rod(1/50x1/冲)	-	-	-
Husky MK IV	570	285/285	380	-	6	1	6%	贯	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	-	-	-
Moth VR.5	740	370/370	492	-	7	1	6%	贯	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	-	-	-
Husky MK IVx2	570	285/285	380	-	6	1	6%	冲	Kirishima 51(1-3/10x12/冲)	Kirishima 51(1-3/10x12/冲)	-	-	-
VH07 Gastonx2	1000	-	-	-	7	0	3%	炎	VH07.MS(6-8/140x1/炎)	VH07.MS(6-8/140x1/炎)	VH07.MG(1-4/7x10/贯)	-	-

胜利后两人告诉众人，这里原来是游击队的村子，而先前那些 WAP 是来负责扫荡的，互相介绍后知道两人的姓名：鲁易斯（ルイス）和伊内丝（イネス），可是鲁易斯对为什么 U.S.N 军的人来帮助自己觉得疑惑。达利尔不好意思的挠挠头：这个，说来话长了……

进入村庄以后，突然发现伊瓦诺娃不见了，担心她会率军来反攻的众人，还是决定先见这里的领导人。（这里出现的 COMPUTER SHOP 可以用 MONEY 购买特技，强烈推荐赚钱!!）

可是出人意料的是，领导游击队的居然就是鲁易斯。达利尔隐瞒了黄金的事将其他一切告诉了鲁易斯，虽然鲁易斯不喜欢 U.S.N 的人，但是出于感谢还是决定帮达利尔等人逃往 8 西。而且说了一些达利尔不知道的事情：原来 U.S.N 政府对于南美实行的是高压政策，同样是 U.S.N 政府却要搞出这种南北对立的状况，为此才会产生名为“公正贝内裁拉”和政府对抗的自由游击队。但州知事在上任以后一直搜刮民脂民膏，累计财富大约 1 亿！为了独立重新获得自由，所以才会有种种抢夺知事资金的传闻。可是听到这个消息的中央政府立刻更换了知事，但结果依然同样，受苦的还是人民。在了解了一些以后，雷格斯颇有感触。因为他出生的地方和这里非常相似……

来到这一所破旧的学校，孩子们对达利尔等人很是崇拜，可老师却非常厌恶，因为他认为靠着枪杆子打天下是没用的，那只会带来伤亡……尽管如此，契约还是很受孩子们的欢迎，胖头胖脑的关系吧……

就在离开学校的时候，众人遇到了一名美貌女子在寻找鲁易斯，而且不像这里的人……



MISSION 11



与此同时，在 E.C 全体会议上，D 国首相相对于格雷扎的行动显得不满，可是格雷扎却将一切责任推给了デュランダル……种种不利的证据摆在眼前，最终得出的结论：デュランダル无限期停止调查。并且正式发表对 U.S.N 公告。

拉托纳和艾尔莎来到酒吧，弗雷迪利克整理着以往的情报，也说了犯人很大可能就是 Zerftra，因为从他的推测来看，在 E.C 陷入资源危机的时候，不得不向外国进口资源，而那个进口国只会是 Zerftra，因为 U.S.N 这种大国不出口资源也能生存，但是 Zerftra 则会经济大幅度下滑。而且为什么一开始不直接攻击 B 国而要攻打自己的基地，那是因为他们可能有更大的阴谋，这 5 个基地只不过是为了这个阴谋而准备的祭祀。并且，弗雷迪利克还告诉大家一个真相：关于ブラウネーベル的凡格纳，怀疑他可能就是 Zerftra 的间谍。可是目前苦于没有证据，所以不能有所行动。

当艾尔莎为这个证据苦恼的时候，哈米斯急急忙忙的跑来宣布有急事前往指挥中心。在指挥中心的电脑上，哈米斯悄悄取得了 E.C 的部

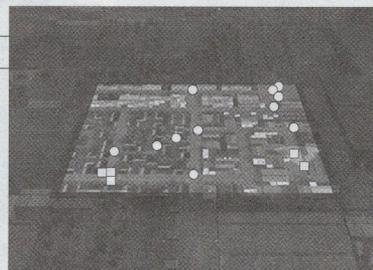
分经济报告，从上面可以看出由于很多企业都不放出资源，因此所有的资源全部是从汉萨进口，而那里很大可能则是 Zerftra 对 D 国的资源秘密输入口。因为汉萨的铁路线是可以通到国外的，可以利用那里运输 WAP 出境。一开始忽略了一个被认为是友军铁路的信号那很有可能才是真正的敌人，而基地的方面，是被引过去的。艾尔莎立刻告知了外务次官，并且获得了再次出动的资格。デュランダル，再启动！



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

初期艾尔莎和其他人被隔开了。如果对自己有自信的话，可以用 link 对付凡格纳，也可以利用 sensor 配合导弹做超远距离攻击最好的方法还是多使用 emp 阻止敌人移动。



机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zigle Sx4	540	270/270	360	-	3	3	12%	冲	Gale SG(1-3/12x12/冲)	Gale SG(1-3/12x12/冲)	-	-	-
Igel Einsx2	520	260/260	350	-	4	3	6%	贯	双手 Winee(1-8/174x1/贯)	-	-	-	-

BOSS:Wagnar

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Gepard Acht	1200	600/600	800	-	5	4	15%	炎	Zwige MG(1-4/40x10/贯)	Zwige MG(1-4/40x10/贯)	-	-	Revenge I,Speed I Full Defense,Barrage

BOSS:Dranz

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Igel Eins H	800	400/400	530	-	4	4	9%	冲	双手 Runge G(1-8/120x1/冲+炎)	-	-	-	Terror Shot I Blast Shot I,Feint I

MISSION 12

镇压了汉萨以后，艾尔莎等人马不停蹄的通过秘密通路进行追击，而凡格纳在向本国要求支援的请求被拒绝以后感到不满，格雷扎认为这种错误要他自己来弥补。

秘密管道之中，大家都非常紧张，凡格纳没有追来这是当初没有想到的。可是就在接近 Republic of Zerftra 的时候，管道内突然发生爆炸。而随后出去等待着大家的……

战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

建议将吉德大叔的 WAP 的脚部改成气垫，因为这里很多都是水塘，靠重装是很难移动的。如果没有改的话，最好把敌人引上岸来打，这么会轻松些。



机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TYPE 65Xx2	800	400/400	530	-	6	5	12%	贯	TYPE 65X.MG(1-4/15x10/贯)	TYPE 65X.MG(1-4/15x10/贯)	-	-	-
Zeder	880	480/480	400	-	6(水上)	1	3%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Duga(4-6/256x1/炎)	Duga(4-6/256x1/炎)	-
Zederx2	880	480/480	400	-	6(水上)	1	3%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	piz 3(6-8/82x3/炎)	piz 3(6-8/82x3/炎)	-
TYPE 65Xx4	800	400/400	530	-	6(水上)	5	12%	贯	TYPE 65X.MG(1-4/15x10/贯)	TYPE 65X.MG(1-4/15x10/贯)	-	-	-

吉德觉得军队的数量可能少了些，而且并非正规军的样子。托拉纳立刻明白了，这就是攻击 B 国的那批人，也就是一直追踪的目标。可是，目前这个样子很难深入，因为越往里面敌人越强……

一方面，凡格纳对爆破秘密通道感到纳闷和气愤，格雷扎认为只有炸掉才不会给人知道，为了作战整体成功，必要的牺牲是可以的。而且炸掉通路，也可以断了デュランダルの后路，可以指望借 Republic of Zerftra 之手来消灭他们，这样 D 国便可坐收渔人之利。格雷扎还说，Republic of Zerftra 的军队很强，可是缺乏的是经验，因此决定亲自督阵进行攻击。

小资料

U.S.N—1994 年，由米国，卡那达，奇卡哥三国组成的北美洲自由贸易发展(NAFTA)迅速成长。随后米国对于南美各国减少了经济援助，加上严厉打击非法走私者，使得南美各国陷入了经济危机。为了度过这段危机，南美各国首相为了并入 NAFTA，向米国提出建议。于是，NAFTA 以对南美各国进行经济援助之名将期并入。其间发生了不少反抗运动，在 2020 年，南美大陆完全统一。巨大的统一体国家 U.S.N 诞生。国家的基础和法律是以米国为基准，但旧国家依然享有独立的自治权。



MISSION 13

由于 U.S.N 开始对加拉加斯进行攻击，所以鲁易斯决定推迟送达利尔等人的时间。而且，E.C 公布的对 U.S.N 声明使得 U.S.N 在大西洋上集结军队，做好了开战准备。鲁易斯等人的目标只是镇压州议会会场，抓住知事，希望达利尔一同前往。根据玛丽亚(マリア)的情报，州议会会场的兵力很少。而达利尔也看上了这点，胜利的可能很大，所以一同前往，然后只要抓住知事，他们便可以大摇大摆的出去了。



来到加拉加斯的时候，发现政府军已经开始攻击了……

战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

尽快冲过去营救基地，拦路的 Moth VR.6 型机体比较强，围起来用 link 搞定。在救下基地以后，援军就会出现。合流以后解决剩余敌人简直像切菜一样。



询问之下，原来守基地的人因为骚动全部离开，被敌人钻了个空子，与其说空子，不如说是预谋的调虎离山。

小资料

扎夫特拉共和国——2015 年，东欧各国以俄罗斯为中心，重新组建的一个联邦制国家。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Moth VR.6	1000	500/500	664	-	6	2	9%	贯	Cemetery(1-4/15x10/贯)	Cemetery(1-4/15x10/贯)	-	-	BOOST I, Panic Shot II, Block DMG30
Husky MK Vx3	780	390/390	520	-	7	2	9%	贯	Cemetery(1-4/15x10/贯)	Gale SG(1-3/12x12/冲)	-	-	-
Calm 200x2	900	450/450	600	-	4	3	9%	冲	Giant Buster(1/90x1/冲)	Giant Buster(1/90x1/冲)	-	-	-
VH10 Edgarx4	1000	-	-	-	6	2	9%	炎	VH10.MS(2-6/140x1/炎)	VH10.MS(2-6/140x1/炎)	VH10.MG(1-5/7x10/贯)	-	-
V7.Samson II x4	1200	-	-	-	5	2	3%	冲	V8.Samson.III.CN(1-7/90x1/冲)	-	-	-	-



MISSION 14



进入基地后,从对话中得知,州政府军最近多了一些巨大的多脚 WAP,一听到这个,达利尔等人立刻想到了一个人:伊瓦诺娃。同一时刻,大街上伊瓦诺娃的巨型 WAP 正在横扫整个都市……

鲁易斯决定阻止这场行动,但唯一的方法就是先一步抓到州知事,逼他就范。于是带着众人急忙赶往知事府,可是路上遇到了阻拦的州政府军,没有别的办法,速攻解决!



机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Moth VR.6	1000	500/500	664	-	6	3	6%	贵	双手 Glowtosk(1-8/192x1/贵)	-	-	-	ESCAPE I,Block DMG30
Husky MK Vx4	780	390/390	520	-	7	2	9%	贵	Cemetery(1-4/15x10/贵)	Gale SG(1-3/12x12/冲)	-	-	-
Calm 200x2	900	450/450	600	-	4	3	9%	冲	Giant Buster(1/90x1/冲)	Giant Buster(1/90x1/冲)	-	-	-
VH11 Edgar IIx4	1000	-	-	-	6	1	3%	炎	VH11.MS(2-6/90x1/炎)	VH11.MS(2-6/90x1/炎)	VH11.MG(1-4/7x10/贵)	-	-



MISSION 15



在驱散全部敌人以后,鲁易斯认为州知事的官邸就应该在这附近。可是赶到府邸以后,却找不到知事,所以达利尔和鲁易斯决定兵分两路认真搜索。

在地下室的达利尔,终于找到了知事,他一眼就认出了达利尔等人是当初抢走卡车的人,但是不明白他们为什么会穿着 U.S.N 的军服,达利尔当即表明自己现在是帮助游击队,并非 U.S.N 的官方军。此时鲁易斯赶来,看着满脸怒火的鲁易斯,达利尔冷静的说出了用意:取消独立,解除州军武装,并且移交政权。

在得知州政府军全灭的消息以后,伊瓦诺娃感到非常惊讶,没有 U.S.N 军的情况下,堂堂政府军居然会败给游击队实在令人咋舌。但很快她就做出了一个决定,眼前 U.S.N 军退却的情况下,她决定亲自率队反攻。

抓到知事以后,突然外面传来一阵枪炮声,跑出去一看,基地的方向正升起缕缕硝烟,基地被占领了。就在决定赶往救援的时候,路上的桥却被炸断了……



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

非常难的一话,敌人的榴弹炮威力很强,注意不要让游击队的机体冲得太前,因为他们死了便会 game over。地形在这话要好好利用,尽量占据高处使用 sniper 瞄准敌人武器攻击。这么会稍微轻松一些。下半部的敌人全部消灭以后, boss 的分队便会突击。在他们上来之前做好恢复工作。对抗 boss 的时候只要不和他站在一个水平面上就行,因为有地位差的时候,格斗是不能的。当然,也可以选择往南面逃跑,但是这么样子 ep 会损失不少。



敌人的增援越来越多,在同伴的敢死突击下,鲁易斯和达利尔终于逃了出去……



机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TYPE 65Xx4	800	400/400	530	-	6	6	15%	贵	TYPE 65X.MG(1-4/15x10/贵)	TYPE 65X.MG(1-4/15x10/贵)	-	-	-
Vyzov IIx2	860	430/430	570	-	4	4	6%	贵	双手 GlowtusK(1-8/192x1/贵)	-	-	-	-
Vyzov IIx2	860	430/430	570	-	4	4	6%	冲	双手 Boa 36(1-8/100x1/冲+炎)	-	-	-	-
Zeder H2x3	1100	550/550	730	-	3	1	6%	炎	Volna(1/90x1/冲)	Volna(1/90x1/冲)	Galbados(8-12/336x1/炎)	-	-

BOSS:Vavilov

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Vyzov II Rog	1000	500/500	670	EMP	5	3	18%	冲	Ogon B(1/100x1/冲)	Ogon B(1/100x1/冲)	-	-	Double Punch I Charge I,Last Stand



MISSION 16



同一时刻，从偷听来的 Republic of Zerftra 的军方情报上认为，炸掉秘密通道的人就是艾尔莎等人，也就是说被栽赃了。而且这么一来，整个 Republic of Zerftra 都会把自己认定为敌人，现在要返回的话也不可能，在通道口的戒备军加强了，罗伯特运输机飞来这里也不可能，完全被孤立了。就在此时，拉托纳提议出黑海，从海上返回。距这里最近的海港城市那里有拉托纳的叔父在，说不定情况会好一些。

平安无事来到海港城市以后，拉托纳对这里非常怀念，因为这是她从小长大的地方……来到她叔父的办公室以后，叔父见了她非常惊讶。在听拉托纳讲述完一切以后，老人决定帮助她出海，但是在那之前需要一段准备时间，因此拉托纳、艾尔莎和哈米斯决定去街上逛逛。

在路上，拉托纳向艾尔莎讲述了最近几年 Republic of Zerftra 的经济发展，可是从她的语气里面对祖国做出这种事情感到有些惭愧。一行人来到一间小酒吧，无意中得知了有一条东洋的船来到了这里。

回到港口的时候，发现拉托纳的叔父正和一男子交谈着什么，而后两人一起离开了，觉得好奇的拉托纳等人决定跟上去看看。跟着两人进入一间漆黑的仓库，可是随即出现在众人眼前的却是一部 WAP，而且根据那男人的说法，这是 U.S.N 的 WAP，而且他决定在这里将其出售，这只是一部样品，具体数量大概有 100 部以上。听到这里的拉托纳失声叫了出来，而且很生气的和叔父理论着。就在此时，艾尔莎一把抓住了那个想跑的男人询问这部 WAP 如何得来，而哈米斯大量了一会 WAP 断言，这就是 Republic of Zerftra 用来袭击 E.C 的 WAP，可是男人一直否定，说这只是来自南米的 WAP，可就在说话之际，仓库的门被炸开了，Zerftra 军冲了进来，大家为此都感到惊讶。瞬间，Zerftra 军将那台 WAP 破坏了……

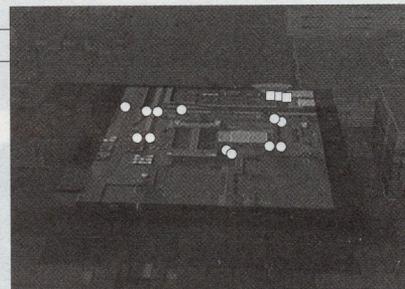


战术打法

胜利条件 敌全灭

失败条件 味方全灭

从这里起，敌军中出现了搭载 sensor 的机体，这种机体应优先消灭，否则超远距离导弹的滋味不是好受的。由于是雨天，命中率下降很多，所以将敌人引到开阔地带进行围击要好办的多。当初期移动的敌人被消灭后，第二波才会攻击，在那之前做好恢复吧。



虽然击退了敌人，但是同时身份也已经暴露。在那偷卖武器男人的帮助下，艾尔莎等人搭上了出海的船……

航行期间，众人询问男人那部 WAP 如何得来的，男人老实回答说那是一次偷渡被发现后，自己逃跑时带走的货物。地点是在贝内栽拉的港口，偷渡人名字叫达利尔，和雷格斯一起是 U.S.N 军的人。虽然找到证据证明 Republic of Zerftra 和 U.S.N 有关，但是最后证据还是被消灭了。船很快就要到达デュランダール本部了，可此时艾尔莎突然想到不能在合流之前联络达利尔，或许会有点帮助。在联络上 U.S.N 军本部以后却得知达利尔行踪不明，为此艾尔莎留了个特殊通讯频道，希望达利尔知道以后能够及时联系自己。（连续和チャン对话可以得到ミサイル:マジックボックス）

合流以后，罗伯特告诉众人，U.S.N 和 E.C 目前局势并不乐观，U.S.N 的大西洋舰队已经集结。如果这次议会谈判失败，很有可能会爆发世界战争。虽然到家了，但是还不是放假的时候……

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TYPE 65Xx4	800	400/400	530	-	6	6	15%	贯	TYPE 65X.MG(1-4/15x10/贯)	TYPE 65X.MG(1-4/15x10/贯)	-	-	-
Zajgautx2	590	295/295	395	Sensor	6	8	15%	冲	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	-	-	-
Zeder H2x2	1100	550/550	730	-	3	1	3%	炎	Light Buster(1/60x1/冲)	Light Buster(1/60x1/冲)	Sunowl(6-8/55x4/炎)	Sunowl(6-8/55x4/炎)	-
Vyzov II x2	860	430/430	570	-	4	4	6%	贯	双手 Glowtusk(1-8/192x1/贯)	-	-	-	ZOOM I
Vyzov II x2	860	430/430	570	EMP	4	4	9%	冲	Volna(1/90x1/冲)	Volna(1/90x1/冲)	-	-	-



MISSION 17



U.S.N 军的攻击止步不前，加上军队目前主力都在大西洋上集结，对贝内栽拉攻略的援军迟迟不到。一方面，迪亚斯州知事也放弃了独立念头，同时宣布解除反政府武装。

逃出来的达利尔等人正因为村庄被敌人包围，一筹莫展之际，当初那个学校的老师萨蒙德（サモンド）突然出现在众人面前，而从鲁易斯的口中得知，他其实是前大战的英雄……顽固的老人萨蒙德决定帮助众人一起赶走敌人，为此把久藏了的 WAP 也一同带来，而作战方针再单纯不过了：两面包抄，全灭敌人。（完成模拟战 9 可以得到 Bazooka Boa 36, PS: 老大爷的能力很强，建议多练练级，赚点 EP 学技能）

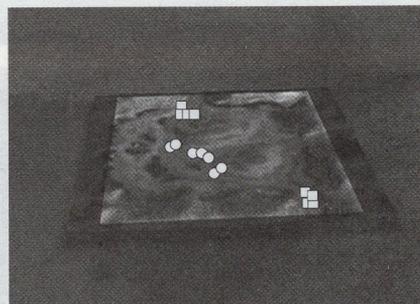


战术打法

胜利条件 敌全灭

失败条件 味方全灭

敌人难度不算很高，但是在消灭了三机以后，敌人便会开始撤退，这时候失败条件则会变更为敌机逃脱，利用机体数量优势堵住两处出口，而后使用 link 配合特技一次解决一部，如果觉得不保险的话，将敌人引到中间进行攻击也是一种方法。



全部消灭掉敌人之后，众人准备回村，可是此时 U.S.N 军的通信兵跑了过来，告诉达利尔有人找他，达利尔为了了解更多的情况，决定将他一起带回村子。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Moth VR.7	1560	780/780	1040	-	7	2	9%	贯	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	-	-	Speed I,Block DMG10
Husky Sx3	1200	600/600	700	-	7	2	9%	贯	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	22snLeosocial(1-4/8x16/贯)	-	-	-
Valiant Gx2	1100	620/620	800	-	3	0	0	炎	Light Buster(1/60x1/冲)	Light Buster(1/60x1/冲)	Duga(4-6/256x1/炎)	Duga(4-6/256x1/炎)	-
Calm 200Nx2	1060	530/530	705	-	5	4	9%	冲	Giant Buster(1/90x1/冲)	Giant Buster(1/90x1/冲)	-	-	Charge I



MISSION 18



在 E.C 全体会议上, D 国首先要求 U.S.N 方面对于袭击资源基地一事公开致歉, 如果不行将采取武力报复。因为以袭击的 WAP 为证据, 加上认为他们的移动路线是从大西洋上进入这点来看, 确实很难推翻。各国首脑随即提出 U.S.N 攻击的动机: 指望对 E.C 再度出售资源。而且, 日前 U.S.N 在大西洋上集结军队这点也表明了他们有威胁 E.C 的意思。很多人认为应该派遣军队, 但诺兰德首相认为目前应该和 U.S.N 展开对话, 通过外交来解决。尽管如此, 多数派还是认为应该派遣军队, 战争一触即发。

运输机上, 艾尔莎等人也得知了这个消息, 外务次官还告诉他们, D 国已经派遣 **ブラウネーベル** 前往支援。一听到这个消息, 拉托纳立刻反映到 E.C 联合军要遭殃了, 可这仅仅是他们几人的想法。所以, 当下众人决定抢在联合军到达之前, 火速赶往玛迪拉岛 (**マディラ島**), 而贝克 (**ベック**) 也决定同行。

当艾尔莎等人来到玛迪拉岛的基地上, 先前所担心的事, 已经发生……



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

这场战斗的场地很大, 由于贝克加入使得空爆可能, 利用 EMP 阻碍移动结合空爆是一个很好的战斗方针, 但是空爆有时候也会 miss, 注意一点。BOSS 初期就会往左移动, 所以, 反过来我们应该往右移动消灭那里的敌人, 地图中央的榴弹兵很讨厌, 不过一开始的几回合不会移动(等着空爆的……)。如果对自己的能力有绝对自信的话可以分兵两路对抗, 但不支持这种打法, 因为场地大导致有更多的空隙包围敌人, 以优势兵力集中击破这才是王道!



在消灭了所有敌人以后, 大家都对这感到疑惑, 依照风格纳的为人, 这种无意义的战争是不会进行的。可是就在此时, 基地的巡航导弹突然发射了, 目标直指大西洋上的 U.S.N 舰队!

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zorax4	980	490/490	570	-	7	4	12%	冲	Audem M70(1-3/17x10/冲)	Audem M70(1-3/17x10/冲)	-	-	Speed I
Zorax2	980	490/490	570	EMP	7	5	12%	冲	Spitze(1/80x1/冲)	Spitze(1/80x1/冲)	-	-	Charge I
Zeder H2	1100	550/550	730	-	3	1	6%	炎	Light Buster(1/60x1/冲)	Light Buster(1/60x1/冲)	IGUCHI Type 82(4-6/352x1/炎)	IGUCHI Type 82(4-6/352x1/炎)	Auto Machine II
Zederx2	880	480/480	640	-	3	1	6%	炎	Light Buster(1/60x1/冲)	Light Buster(1/60x1/冲)	Galbados(8-12/336x1/炎)	-	Auto Machine II
Igel sechsx2	830	415/415	550	-	5	4	6%	冲	双手 Gnautz(1-8/120x1/冲+炎)	-	-	-	Terror Shot I

BOSS:Dranz

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Igel sechs HS	1000	500/500	670	-	5	4	9%	冲	双手 Runge ZWEI G(1-8/140x1/冲+炎)	-	-	-	Blast Shot I, Perfect Shot Revenge II, Feint II



MISSION 19



巡航导弹攻击的同时, U.S.N 舰队上的自动护航系统也同时启动, 将导弹全部击落。可是, 舰队司令官马杜克斯也觉得奇怪, E.C 的基地明明遭到攻击, 为何还会有导弹出来? 但随后的报告证实了: 玛迪拉岛的基地并非遭到 U.S.N 的攻击。但不管如何, 先前的攻击是一种挑衅行为, 因此, 舰队司令官马杜克斯决定对 E.C 发起登陆作战。

吉德等人进入到基地内部, 发现这里还算好, 但是防卫系统崩溃, 估计修复时间需要 10 小时以上。但当询问到巡航导弹是谁发射的时候, 这里的负责人好像并不知道。因为指令系统完全瘫痪了, 从内部输入命令是不可能的。大家意识到这是谁的作为以后, 同时为 U.S.N 可能举行的登陆作战感到担心。所以, 众人决定立刻赶往玛迪拉岛中心市区帮助疏散市民和抵御进攻。可是在负责人得知这支队伍其实是被停止工作的 **デュランダール** 的时候, 吉德当机立断表示: 在报告书上写明: **デュランダール** 抢夺了运输机后, 逃逸!

与此同时, U.S.N 的登陆作战正在紧锣密鼓的进行之中, 随着几枚导弹的爆炸, 登陆部队正式与防卫队交上了手, 在强大的海陆空立体攻势配合下, U.S.N 军迅速占领了岛周边地区, 而防卫队不得不向后退, 而城市则离他们越来越近……

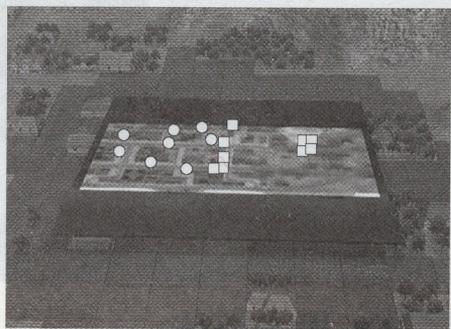
来迟了一步的艾尔莎等人, 虽然明白巡航导弹是风格纳的表演, 可是在面对众多 U.S.N 军的时候, 依然决定为市民的逃离争取时间。



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭, 防卫队全灭

这话一开始就要往前冲, 堵住 Gust 500 的移动路线以后快速将榴弹兵歼灭, 当直升机进入射程后应该首先击破。如果觉得实力足够的话, 可以派修理机结合 sensor 机体前往地图下方, 在堵住移动路线的同时, 利用远距离导弹将下方的榴弹兵击破。但是如果实力不够的话, 这么一来很有可能形成地图中部以少打多而导致一回合不能击破一架敌机, 这样对战局很不利。另外, 本战里不要轻易使用空爆支援, 敌人是不会呆着不动的。



虽然暂时阻止了 U.S.N 的行动, 可是一波一波的援军不断进入市内, 就在众人开始着急的时候, 运输机终于带着市民转移, 完成任务的艾尔莎等人也随即前往罗伯特处汇合。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Gust 500x4	980	490/490	630	-	7	4	12%	贯	Gust 500.MG(1-4/19x10/贯)	Gust 500.MG(1-4/19x10/贯)	-	-	-
Frostx2	1300	650/650	870	-	3	1	6%	炎	Light Buster(1/60x1/冲)	Light Buster(1/60x1/冲)	IGUCHI Type 82(4-6/352x1/炎)	IGUCHI Type 82(4-6/352x1/炎)	-
AM88 Seagullx2	1300	-	-	-	6	1	0	贯	AH88.MS(2-8/90x1/炎)	AH88.MS(2-8/90x1/炎)	AH88.MG(1-4/20x10/贯)	-	-
Valiant Gx2(NPC)	744	372/372	498	-	3	1	0	炎	-	-	Sunowl(6-8/55x4/炎)	Sunowl(6-8/55x4/炎)	-
Valiant Gx2(NPC)	620	310/310	415	-	3	1	0	炎	-	-	Sunowl(6-8/55x4/炎)	Sunowl(6-8/55x4/炎)	-
Valiant Gx2(NPC)	826	413/413	553	-	3	1	0	炎	-	-	Sunowl(6-8/55x4/炎)	Sunowl(6-8/55x4/炎)	-



MISSION 20



进入村庄的达利尔，从通信兵的口中得知阿尔莎正在寻找自己的消息。为了解事情始末，达利尔接通了和阿尔莎的卫星通讯。阿尔莎希望达利尔能够帮助她找到证明袭击 E.C 的是 Zerfira 而非 U.S.N 的证据，证明是 Zerfira 挑动了 E.C 对 U.S.N 的战争。可是达利尔却一口回绝了，理由是缺乏彼此信任。虽然目前 E.C 和 U.S.N 出于交战时期，可是他自己早已不是 U.S.N 士兵了，而且也没必要为了一个连名字都不知道的女人去冒险。阿尔莎听了以后，觉得有些惭愧，当下便将自己的名字和所属组织告诉了达利尔，真诚希望他能够帮忙阻止这场战争。达利尔听完一切，在要求需要一段时间后便收了线。因为他已经觉得这件事很蹊跷，从迪亚斯州知事那里，或许能问出个什么来。

小屋内达利尔一语道破：这次战争和 Zerfira 有关。在看事情无法隐瞒了以后，迪亚斯州知事将自己知道的一五一十的说了出来：接触 Zerfira 是为了在独立上寻找武力支援，而且将 Zerfira 在贝内栽拉的基地位置也告诉了达利尔。当下，达利尔决定进攻这个基地来寻求证据，同时要求阿尔莎提供支援：给一架运输机。

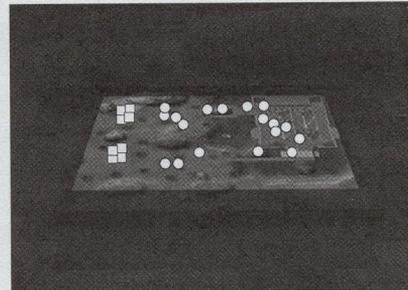
可是，在得知这一切以后的萨蒙德老先生，坚持不肯让鲁易斯去冒险。但在随后的和雷格斯的交谈中，老爷子终于放弃了自己的固执：利用书本去引领下一代，战争时期能够告别战争的，只有战争！因此，萨蒙德决定为了鲁易斯，为了早日和平，众人向着 Zerfira 的基地进军。



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

地图超大，敌人的数量非常之多！初期让达利尔的部队从基地左侧杀入，而右侧的游击队在消灭完冲下来的敌人以后就可以不要移动了。带有 sensor 的机体应该优先击破！敌炮台的威力很强，射程也很远，使用远距离攻击击破。如果游击队不强的话可以和达利尔合流。这里只有一台修理机或许会有些困难，建议配置两台。多多准备恢复道具，雨天的命中率是很低的，尽可能的近距离攻击，以及使用 link 攻击，一定要造成局部以多打少的形势！在达利尔等人突入基地以后，游击队侧的敌人会开始往下移动，这时候如果游击队实力强的话可以冲上去两面包围，不然还是只有依靠达利尔那边的突击+恢复战术。



在清理完基地所有守卫以后，萨蒙德认为，敌人可能在地下还有设施。而那些敌人的运输机，则全部炸掉。

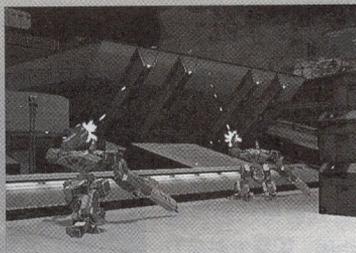
机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zhelanie II x4	1100	550/550	730	-	8	6	15%	贵	Juri 1(1-4/13x14/贵)	SN-20(DMGCUT 50%)	-	-	Speed I
Oborona Ix3	1300	650/650	870	-	4	1	3%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Plaver M2(6-8/68x4/炎)	Plaver M2(6-8/68x4/炎)	Piercing Missile, Defense I
Zaigaut 30x2	850	425/425	570	Sensor	7	8	15%	贵	Cemetery(1-4/15x10/贵)	Cemetery(1-4/15x10/贵)	-	-	Defend Body
BASE GATLING GUNx4	1700	-	-	-	-	4	12%	冲	Pulemyet G2(1-8/25x10/贵)	-	-	-	-
Zhelanie II x4	1100	550/550	730	EMP	8	5	12%	冲	Volna(1/90x1/冲)	Volna(1/90x1/冲)	-	-	Double Punch I
Vyzov II x2	860	430/430	570	-	4	4	6%	贵	双手 Hexafire(1-8/230x1/贵)	-	-	-	Zoom II, Terror Shot II



MISSION 21



眼见基地守军全灭，伊瓦诺娃再也忍不住了，决定亲自出击。而且她猜到达利尔等人会深入地下，所以基地甲板上的游击队应该不足为惧，只要再度夺回基地上层就可以实行两面夹击了。

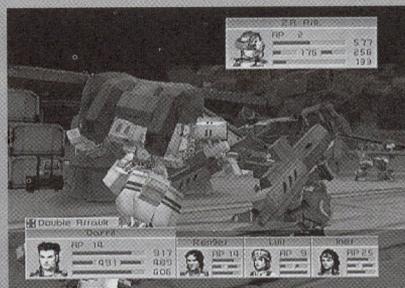


此时，决定突入的达利尔等人已经走上了升降平台，但是平台在下降了会以后突然停住了，等待着的就是一串机枪子弹的欢迎……

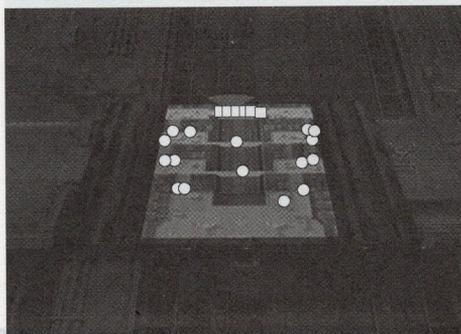
终于突破守卫下到了基地最底层，在这里发现了搭载 WAP 的运输机，可是里面却空无一物。在找到证据之前，能做的就只是把这个基地翻个底朝天。

在最底层的指挥所中，雷格斯发现了航空管制用的备份文件后，大伙儿准备返回地面，可是与此同时的基地上方，伊瓦诺娃的突击开始了……

在众人返回地面的时候，基地所有运输机已经破坏了。就在大家带



着一丝遗憾的时候，一架运输直升机带着两台 WAP 离开，望着那两台机体，达利尔忿忿的说了句：那一定是我们认识的家伙，那个女人……



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

这里比较难走。首先敌人会从两侧攻上来，集中火力优先击破 sensor 机体，而后全部兵力从一条路上突击，这里不要分兵。地图中央的榴弹兵可以一口气冲到其身边将他搞定。游击队的人员建议使用榴弹和狙击加上补给就行了。重点还是将达利尔等人顶到前面去，配合修理应该不难解决。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zhelanie II x2	1100	550/550	730	EMP	8	5	12%	冲	Zvuk(1/70x1/冲)	Zvuk(1/70x1/冲)	-	-	Charge II, First I, Feint I
Zhelanie II x6	1100	550/550	730	-	8	6	15%	贵	Juri 1(1-4/13x14/贵)	Juri 1(1-4/13x14/贵)	-	-	Speed I
Oborona Ix4	1300	650/650	870	-	4	2	3%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Plaver M2(6-8/68x4/炎)	Plaver M2(6-8/68x4/炎)	-
Oborona Ix2	1300	650/650	870	-	4	2	6%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Thunderbolt(4-6/320x1/炎)	Thunderbolt(4-6/320x1/炎)	-
Zaigaut 30x2	850	425/425	570	Sensor	7	9	15%	贵	Cemetery(1-4/15x10/贵)	Cemetery(1-4/15x10/贵)	-	-	Defend Body



MISSION 22



同一时刻,艾尔莎正为如何应付 U.S.N 军的下一步计划苦思时,达利尔的通讯来了:找到了证据!内容是航空运输的资料。哈米斯立刻意识到,那就是 Zerfira 的运输机的飞行路线资料。但同时也报道了一条坏消息,有两架运输机逃脱。

虽然有些莫名其妙,但艾尔莎很快就决定将这份资料转送一份给 U.S.N,尽管这么做有很大的危险,可艾尔莎还是决定赌这一把……

一方面,在联系上 U.S.N 舰队司令官马杜克斯中将以后,艾尔莎将这场战争如何由 Zerfira 挑起的经过,完完全全的告诉了马杜克斯,并且将达利尔等人找到的资料传送给中将,可是马杜克斯担心是否会有病毒,虽然个人可以信任艾尔莎,但是他同时也要对整支舰队负责。艾尔莎听了以后,索性把心一横,将自己的所在地告诉了马杜克斯,并且许诺只要有异常的话,U.S.N 可以随时攻击。就在准备传送的同时,吉德让大家整備 WAP,以应付突发情况……

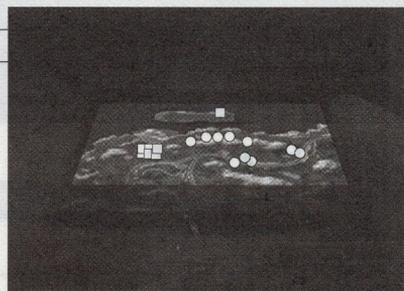
终于,让吉德担心的事发生了:在输送资料的过程中,停泊中的 U.S.N 军队遭到了攻击……尽管大家认为那绝对是 Zerfira 干的,可是无论如何马杜克斯将军也不相信众人的话,他给了众人 5 分钟时间要求撤离,而后展开全领域攻击。就在此时,艾尔莎做了个非常大胆的决定:5 分钟内消灭 Zerfira 军团!



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

尽快解决掉战舰边上的 3 台榴弹兵,地图中部后最远侧的敌机一开始是不会动的,先给一顿空爆吧。而后再消灭榴弹兵以后,远处的 WAP 会冲上来,但数量不多,利用 LINK 围起来攻击,一回合解决一部。这话的关键是在于初期解决 3 台 WAP 的速度,给本方的 WAP 都装上移动上升的特技吧。(6 回合内完成后,出现模拟战 11,胜利以后得到 WAP_{シラニ II})



在清扫完敌军以后,U.S.N 军舰上资料已经解析完毕,那的确是 U.S.N 军飞往 E.C 的航空资料。而且这份资料比起 FBI 的调查来看更具有可靠性。为此,中央司令部决定在调查清楚之前,暂停对 E.C 的攻击。但是由于目前依然处于证据不足阶段,所以,U.S.N 并不会完全放弃攻击念头,而且一旦 E.C 发动攻击的话,U.S.N 也会立刻还击。

一方面,吉德决定将分析后的资料传送给 E.C 议会,希望借此能够避免战争。同时凡格纳和格雷扎的ブラウネーベル行踪不明。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Vyzov III x2	1020	510/510	680	-	6	5	6%	冲	双手 Be-11(1-8/140x1/冲+炎)	-	-	-	Zoom II,Terror Shot II
Zhelanie II x2	1100	550/550	730	EMP	8	5	12%	冲	Zvuk(1/70x1/冲)	Zvuk(1/70x1/冲)	-	-	Revenge II
Zhelanie II x2	1100	550/550	730	-	8	6	15%	贯	Mostro 24(1-4/15x14/贯)	Mostro 24(1-4/15x14/贯)	-	-	Speed II,Feint II
Oborona I x3	1300	650/650	870	-	4	2	6%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Wildgoose(8-12/368x1/炎)	Wildgoose(8-12/368x1/炎)	Tackle II
Oborona I	1300	650/650	870	-	4	2	6%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Skull(6-8/80x4/炎)	Skull(6-8/80x4/炎)	Tackle II
Carrier(NPC)	6000	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-



MISSION 23



回到总部以后,哈米斯偷偷潜入了 D 军的资料库,在里面找到了凡格纳的资料,可是却查不出有间谍的痕迹。虽然细心的艾尔莎发现了一个的弱点:资料里的凡格纳是蓝眼睛,而他们认识的凡格纳却有着一双血红的瞳孔,并且资料里面也没有入学时关于身体检查方面的记录。也就是说,在入学以后,资料被人替换过了。但这仅仅是猜测。就在这个时候,吉德冲了进来,有急事宣布!

原来首相要求他们再度深入 Zerfira,去调查秘密通道的问题,并且到 Zerfira 的中心地带取证。如果能从那里得到证据证明 Zerfira 向 D 国偷运资源的话,一切都可以解释了。并且这次 E.C 方面还派出了精锐部队协同工作。这次行动只能成功不能失败,否则会演变成对 Zerfira 的战争,而且 U.S.N 军还在大西洋上集结。必须赶在 Zerfira 有所行动之前先一步找到证据,才能平定这场战争。

就在出发之前,自由记者弗雷迪利克要求艾尔莎将进一步调查凡格纳的任务交给他,同时告诉艾尔莎,格雷扎也逃往了 Zerfira。

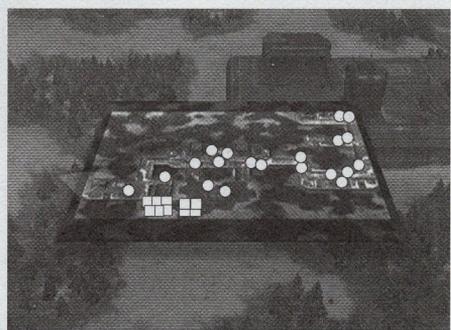
在 Zerfira 前沿基地,吉德遇到了从前的死党,迪鲁佛特大佐。他很快便将形势说了一边,目前要到中心地区,必须要经过 Zerfira 的长城要塞。防守兵力有 3 个中队,而作战部署则是让大队从两旁攻击,而艾尔莎等人的特殊行动部队则从中间一口气突破要塞。



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭,防卫队全灭

首先,这话是雪地,因此射程和命中都会下降。敌方的要塞导弹很讨厌,不过只要配合拉托纳的特技锁定无效就可以让这些高攻击力的导弹无用武之地。因此本关的一个宗旨就是以拉托纳为中心层层推进。地图上方的敌人是不会动的,空爆先。下方的敌人会突击,带有 sensor 的机体优先击破。而那些 E.C 联合军就可以让他们原地不动,等己方 sensor 机体冲上去以后,永远距离导弹蹭血就可以了。这话稳扎稳打不难取胜,只是时间问题。当然尽快解决,因为这关系到模拟战关……



突破要塞以后,目标直指中心地带,而格雷扎正在那里策划他最后的舞台……

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
BASE MISSILE LCx4	2000	-	-	-	-	2	3%	炎	Paketa F3(6-10/118x4,属性:炎)	-	-	-	-
Zhelanie II x4	1100	550/550	730	EMP	8	6	15%	贯	Mostro 24(1-4/15x14/贯)	Mostro 24(1-4/15x14/贯)	-	-	Switch I
Zhelanie II x2	1100	550/550	730	-	8	6	15%	贯	Mostro 24(1-4/15x14/贯)	Mostro 24(1-4/15x14/贯)	-	-	Switch I
Zaigaut 302x4	1000	500/500	670	Sensor	8	9	15%	炎	Cemetery(1-4/15x10/贯)	Cemetery(1-4/15x10/贯)	-	-	Defend Body
Vyzov III x6	1020	510/510	680	-	6	5	6%	贯	双手 Ibis(1-8/280x1/贯)	-	-	-	Zoom II



MISSION 24



飘雪的最终地带,拉托纳颇有感慨的说了句:一切都要结束了。而此时,地表突然开始震动,巨大的机械出现在众人面前,眼见大势已去的格雷扎将最后的怨念投向了众人……



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

本关最大的难点在于 boss 的远距离火力! 利用 anti-lock 可以回避导弹的攻击,但是碍于次数限制,还是尽快解决掉敌人的 sensor 机体,第一回合 boss 和他身边的敌人是不会动的,可以空爆。让 E.C 军消灭左边的敌人后待机,艾尔莎等人从右边杀上去,如果 boss 冲下来的话一定要在第一时间利用 link 击破! 否则会很缠。多利用空投补给,同时修理机在这话作用很大。第十回合以后开始下雪,命中射程会降低很多,尽量在那之前击破 boss,而后稳扎稳打就能过关。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zhalania II x4	1100	550/550	730	-	8	7	15%	贵	Mostro 24(1-4/15x14/贵)	Mostro 24(1-4/15x14/贵)	-	-	Speed II
Oborona Ix4	1300	650/650	870	-	4	2	3%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Bizon(6-8/80x4,属性:炎)	Bizon(6-8/80x4,属性:炎)	Tackle II, Perfect Missile
Vonartx3	1400	700/700	930	Repair	5	3	9%	冲	State 18(1-3/26x8/冲)	State 18(1-3/26x8/冲)	-	-	Mirus Shot II, Defend Body
Zaigaut 302x3	1000	500/500	670	Sensor	8	10	15%	贵	Juri 1(1-4/13x14/贵)	Juri 1(1-4/13x14/贵)	-	-	Defend Body
Vyzov IIIx6	1020	510/510	680	-	6	5	6%	贵	双手 Ibis(1-8/280x1/贵)	-	-	-	Perfect Shot

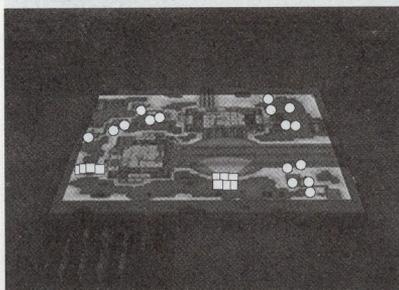
BOSS:Glaeser

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Svinets	6000	-	-	-	6	2	3%	炎	Sv-830.CN(1-7/250x2/冲)	Sv-830.CN(1-7/250x2/冲)	Sv-830.MS(6-8/340x2/炎)	Sv-830.MS(6-8/340x2/炎)	Perfect Missile, Push, Blast Shot II, Anti-Skill

看着倒在地上几乎成了废铁的格雷扎,吉德询问他偷运资料为的什么,回答不是为了钱,而是为了体现高级将领应有的自尊。目前的 E.C 的政治家们无论如何都不会有危机意识。在和平的环境中,像他这么有才能的将领不可能受到重视。所以他挑动了 E.C 和 U.S.N 的战争,也只有战争中,将领的能力才会得到体现。军人的职业就是从事战争,如何更有效率的破坏和杀戮那



才是军人应该考虑的。可是吉德立刻否定了他:军人的存在是为了保护祖国和家人。战败的格雷扎要求众人杀了他,可是艾尔莎认为现在的他还不能死,在没有解除这场误会之前。可是,格雷扎按下了自爆按钮……



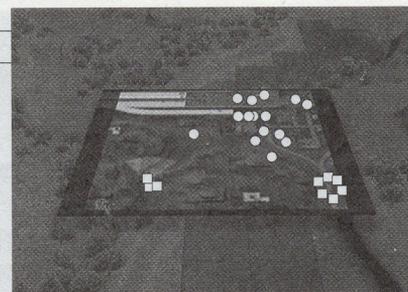
MISSION 25



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 我方全灭

首先应该快速击破达利尔侧一台 WAP 以后与鲁易斯合流,尽可能利用地图武器进行轰击,如果钱够多的话,本队除了雷格斯和契法以外,每个人都可以配备地图武器,再者如果获得隐藏武器腕 **ミノタウロス** 以后,可以进行很恐怖的大范围攻击!! 敌方的 sensor 机会冲下来,优先击破。对付 boss 的时候只要小心别被他的 emp 攻击命中就可以了,保持两格距离,利用 link 可以很轻松的对付 boss,但是必须小心,他的攻击力和技能使用率是非常高的!



胜利以后,达利尔将路上得到的消息告诉了萨蒙德,老爷子决定趁敌人兵力还没完全部署完毕之前,一口气攻破。

结束了基地的战斗以后,达利尔等人离开。可是在这之前,还有一件事要做,就是前往电视台将迪亚斯州知事撤回独立宣言一事公开。但在路上肯定会受到诸多阻挠。可是无论如何,这最后一步必须迈出!

玛丽亚认为鲁易斯等人先前的举动已经等于向 U.S.N 军挑起战争,所以她必须要做出一些行动,多少来阻止 U.S.N 军的进攻趋势。

学校内,迪亚斯州知事一下认出了达利尔就是夺取他黄金的人。当时,伊内丝对达利尔等人的看法一下子改变了,不断指责他们欺骗自己,但是鲁易斯觉得虽然达利尔骗了自己,但是在过去岁月中,他们拼命的帮助自己的那种行为,不是伪装出来的。所以他决定让达利尔等人把金块带走,因为那最初也是他们先得到的,而且也作为谢礼来报答他们对游击队的帮助。那种正气的态势,让在场所有人为之敬佩。

虽然收下了黄金,但同时意味着也要离开这里了。可就在路上的时候,突然从无线电里收到对萨蒙德的进攻部队进行围剿的消息。达利尔毅然做出了决定! 战场上,鲁易斯对达利尔等人的折返感到惊讶和喜悦,雷格斯很惬意的说了句:拿人钱财,与人消灾。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TYPE 67Xx4	1200	600/600	800	-	8	6	15%	贵	TYPE 67X.MG(1-4/21x10/贵)	TYPE 67X.MG(1-4/21x10/贵)	-	-	Speed III
Oborona Ix2	1300	650/650	870	-	4	2	3%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Skull(6-8/80x4/炎)	Skull(6-8/80x4/炎)	Piercing Missile
Vonartx2	1400	700/700	930	Repair	5	3	6%	冲	State 18(1-3/26x8/冲)	State 18(1-3/26x8/冲)	-	-	Feint III
Zaigaut 302x2	1000	500/500	670	Sensor	8	9	15%	贵	Cemetery(1-4/15x10/贵)	Cemetery(1-4/15x10/贵)	-	-	Defend Body
Oborona Ix2	1300	650/650	870	-	4	2	6%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Skua G(4-6/392x1/炎)	Skua G(4-6/392x1/炎)	Tackle II
Vyzov III	1020	510/510	680	EMP	6	5	12%	冲	Almaz(1/120x1/冲)	Almaz(1/120x1/冲)	-	-	Revenge II

BOSS:Vavilov

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Vyzov III Rog	1500	750/750	1000	EMP	6	3	21%	冲	Ogon G(1/200x1/冲)	Ogon G(1/200x1/冲)	-	-	Boost III, Blast Strike II, Last Stand, Double Punch II, Revenge/Body/Auto Machine II



MISSION 26



就在收到法比洛夫战死的消息以后,伊瓦诺娃陷入了低谷:格雷扎音讯全无,而对 U.S.N 的突袭因为デュランダルの阻挠而失败,塞曼中佐正向她寻求支援。寻思了片刻,伊瓦诺娃决定分一半的部队给塞曼做支援,进行最后决战。而且,伊瓦诺娃感到达利尔等人正在逼近,狂气的性格再度显现,决定与达利尔做个最终了断。

由于达利尔等人拥有迪亚特州知事这张王牌,所以州政府军不敢轻易攻击。真正的对手就只有 Zerfra。就在商量作战的时候,U.S.N 第 332 中队司令官唐纳德德传来消息:让众人离开,不要阻碍了 U.S.N 军对加拉加斯的攻略。而且威胁道如果游击队不听命令,那么 U.S.N 军将会把他们连同 Zerfra 一同干掉。达利尔听了以后无奈的叹了口气:这是场时间竞赛,只有先一步占领电视台发表声明,才可以解决这场战争。



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭、Eimo 机毁灭

本关要保护 npc 的 eimo,所以一开始就要把达利尔等人顶到最前面。sensor 机优先击破,然后过了桥以后往右走,和游击队合流以后冲到中央广场上,对付 BOSS。在对付她之前,先把周围的修理机和杂兵清理干净,而后利用远距离攻击蹭血,在她濒死时会时常发动特技 Anti-Break,这个是可以防止被击破的,唯一解决方法就是利用 link 的多体攻击打破这个技能。



望着已成破烂的大型 WAP,契约觉得有些难受,而鲁易斯终于叹了口气说:一切都结束了。可是就在此时,两艘运输机升空,虽然赶走了 Zerfra,但是达利尔心里总觉得好像有什么异常,因此联络艾尔莎。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TYPE 67X4	1200	600/600	800	-	8	7	15%	贵	TYPE 67X.MG(1-4/21x10/贵)	TYPE 67X.MG(1-4/21x10/贵)	-	-	Switch I,Rush
Vonartx3	1400	700/700	930	Repair	5	3	9%	炎	State 18(1-3/26x8/冲)	State 18(1-3/26x8/冲)	-	-	Defend Body,Full Defense
Zaigaut 302x4	1000	500/500	670	Sensor	8	10	15%	贵	Juri 1(1-4/13x14/贵)	Juri 1(1-4/13x14/贵)	-	-	Defend Body
Zhuk I-βx2	6000	-	-	-	6	6	6%	炎	Zhuk Iβ.MS(6-8/100x4/炎)	Zhuk Iβ.MS(6-8/100x4/炎)	Zhuk Iβ.MG(1-4/30x12/贵)	Zhuk Iβ.CN(1-7/250x1/冲)	Panic Shot III,Minus Shot II,Auto Machine II

BOSS:Ivanovna

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zhuk II	6000	-	-	-	6	7	12%	炎	Zhuk II.MS(6-8/120x4/炎)	Zhuk II.MS(6-8/120x4/炎)	Zhuk II.MG(1-4/30x12/贵)	Zhuk II.CN(1-7/400x1/冲)	Full Defense,Anti-Skill,Anti-Break,Speed III,Blast Shot II,Perfect Missile



MISSION 27



在镇压了 Zerfra 资源中心以后,终于找到了证据,证明 Zerfra 向 D 国密运资源,而且从资源中心的兵力配备上来看根本不可能和 E.C 正面对抗,所以吉德估计这是格雷扎对于自己等人一直阻碍他行动的一种复仇。在获得证据以后,迪鲁佛特将资料传给了 E.C 议会,相信很快就会有声明公布,和 U.S.N 这场稀里糊涂的战斗也可以终止。

就在此时,达利尔的联络来了。他告诉了艾尔莎,U.S.N 本国的 Zerfra 军已经被驱逐,但是他们的运输机已经前往国外,虽然看起来像撤退,但是总觉得不是那么一回事。收了线以后,针对这个事情大家都提出了假设,可是哈里斯突然想到了一点,那就是在当初达利尔传送过来的资料里面记载着的一条没有被实行的策略:轰炸 E.C 中央议会。中央议会很快就要召开,如果这时候被攻击的话,那么各国首脑将会全部受害。为了阻止这个行动,艾尔莎等人要求立刻返回进行阻止攻击行动。但是迪鲁佛特要他们先处理这边的事情,可是众人执意不肯,无奈之下,阻止任务只能交给デュランダル小队单独行动。临走时,迪鲁佛特看了看吉德,苦笑说了句:“加入这个队伍的人都和你一样,顽固派”

“呵呵,就是那么回事”吉德朝他挥了挥手,走了出去。

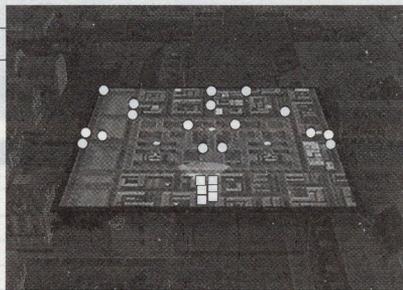
在返回的途中,外务次官告诉了艾尔莎一个惊人的消息,那是从



战术打法

胜利条件 敌全灭
失败条件 味方全灭

这关初期不能叫出空爆,在消灭掉两机 Zeder T3 以后才可以。但是他们的的位置太过于后面了……因此推荐的打法是中央突破,在正中央的花园处决一胜负。注意一点,由于草木的关系,斜线攻击命中率会下降很低,因此利用 sensor 加导弹是很有效的一种攻击方法。而这话没有支援,所以弹药的补给显得尤为重要,如何合理利用 link 是一个问题。同时,对于敌人的 sensor 机还是应该优先击破。



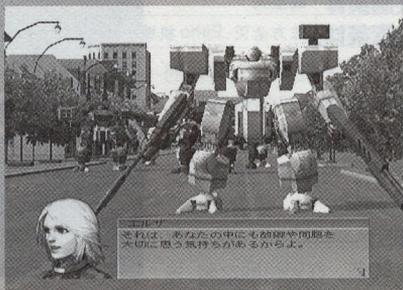
机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zeder T3x2	1660	900/900	1200	-	4	2	3%	炎	Averla(1-3/24x10/冲)	Averla(1-3/24x10/冲)	Luftwild(4-6/178x2/炎)	Luftwild(4-6/178x2/炎)	Tackle III
Zeder T3x3	1660	900/900	1200	-	4	2	3%	炎	Light Buster(1/60x1/冲)	Light Buster(1/60x1/冲)	Goldias(8-12/126x3/炎)	Goldias(8-12/126x3/炎)	Perfect Missile,Tackle III
Grille Sechs Px2	1400	700/700	930	-	6	5	6%	冲	双手 Rock Jack(1-8/180x1/冲+炎)	-	-	-	Zoom III
Zora βx4	1500	750/750	1000	EMP	8	6	15%	冲	Spitze II(1/150x1/冲)	Spitze II(1/150x1/冲)	-	-	Perfect Strike,Full Defense
Zora βx2	1500	750/750	1000	Sensor	8	10	15%	冲	Circula(1-3/16x12/冲)	Circula(1-3/16x12/冲)	-	-	Defend Body
Zora βx2	1500	750/750	1000	-	8	7	15%	贵	Artassaut(1-4/32x8/贵)	Artassaut(1-4/32x8/贵)	-	-	Feint III,Revenge II
Zora βx2	1500	750/750	1000	-	8	7	15%	冲	Averla(1-3/24x10/冲)	Averla(1-3/24x10/冲)	-	-	Feint III,Revenge II



MISSION 28



众人正在商量如何迎战的时候，突然凡格纳出现在大家面前，波修要求他立刻投降，可是遭到拒绝。凡格纳觉得很奇怪，为什么你们可以为了不认识的人拼着命的去战斗，祖国的一切都不是原来的样子，自己做间谍也只是根据自己的意思，并非为了什么国家。随即，ブラウネーベル最后的部队围了上来，但他们里面都已经只是为了追随凡格纳，为了证明自己而战。



运输机上，众人忙碌着最后的准备工作，看到大家和平常截然不同的神情，艾尔莎不由得觉得紧张……

与此同时，议会如期举行，诺兰德首相当众公布了整场事件的真相：Zerfra 向 D 国偷运资源。因为 Zerfra 为了向 E.C 高价出售资源，所以想要破坏 B 国的资源基地。而在这个计划中，挑唆 E.C 和 U.S.N 进行战争，使得他能获得更大的利益。而协助 Zerfra 的就是 D 国特殊行动部队ブラウネーベル的司令官格雷扎准将。虽然 D 国总理认为格雷扎现在行踪不明，很难说明一切，但是诺兰德却说出其实格雷扎已经在 Zerfra 的资源基地被捕的事实。虽然这算是一种侵略，但是为了获得证据不得已而为之的手段。而那个证据连同偷运资源的资料很快就会一起送到议会。瞬间，各国首相对 D 国总理投去了不信任的眼光。诺兰德首相继续说着，由于这次 Zerfra 的行动，E.C 各国已经损失了不少，但是，デュランダル依然执著寻找证据，来阻止这场可能爆发的大规模战争。而此时，他们很快也将来到这里，进行最后的战役。就在大家疑惑之际，防空警报忽然响个不停，Zerfra 的攻击部队已经到了。诺兰德让各国首相先去避难，而自己则坚持留在议会会场，作为对デュランダル信任和支持的唯一表现。

随着空降部队踏上巴里市区，デュランダル全员也已经赶来。凡格纳呆呆的注视着议会大楼一会，回过头看着身后的艾尔莎等人，低声的说道：“一直以来，我都是为祖国而战，忠实的执行着每一项任务，可是从这次任务失败的那一刻起，我为祖国而战的信仰已经不存在了。所以现在，唯一的愿望



就是和你们这些破坏我信念的人做最后的较量。但是，如果只是和你们决战，我为什么要来到这里，为什么要守护我的同胞？”有点失去理智的凡格纳举起枪指着众人。

“因为，在你的脑海里还有同胞，家园这个概念存在阿。”

“不！你错了！”凡格纳打断了艾尔莎的话。

“如果我错了，你会为什么会来这里？”

“你错了!!!”愤怒的凡格纳朝着艾尔莎的脚下射了几枪，而后瞪大眼睛说着，“不过，我要感谢你们这么多次阻挠我，才让我真正认清了自己。找到了我真正的目的！来吧，和我战斗吧！デュランダル!!”



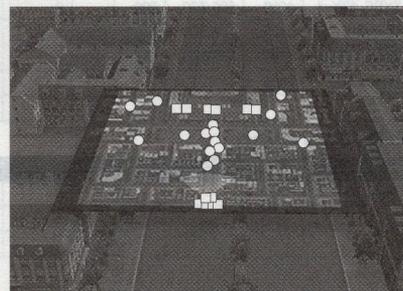
战术打法

BLAUENEBEL

胜利条件 敌全灭

失败条件 味方全灭，守卫队全灭

战斗一开始，凡格纳就会冲下来，可以在地图中部区域设置空爆，等他下来。而初期的守卫队应该全部往一个方向集中，因为他们的能力真的很一般，而且没有 link，只能用以多打少来消灭区域敌人。两边的树木会导致命中率下降，所以最好小心攻击，实在不行可以用导弹弹血。而凡格纳的攻击力是超一流的，因此修理机最好随时待命，在他下来之前可以用空爆加导弹弹血，有实力的话可以用来复枪狙击，但很容易被躲闪，等到进入包围圈内的时候，在集体一拥而上，利用 link 的特技连携一回合之内解决掉他，否则一旁的修理会让你很痛苦的。在解决掉凡格纳以后，队伍慢慢上移。击破下来的巨型 WAP 以后先补给，然后再往右打。最后在广场上利用大范围的包围 link 将塞曼解决掉。至于冲向守卫队的零碎杂兵，相信六打一没问题的。



越来越多的守卫队涌向市中心，在艾尔莎等人的奋力作战下，Zerfra 军全部被歼灭。身受重伤的凡格纳依然愤愤不平，再吐出最后一句话：“为何自己赢不了你们……”以后，和 WAP 一同被爆炸的火光所吞没。看着熊熊燃烧中的 WAP，艾尔莎没有多说什么，目光随着上升的滚滚浓烟，投入云层之中。

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Zhelanie III x4	1500	750/750	1000	-	8	7	15%	贵	Artassaut(1-4/32x8/贵)	Artassaut(1-4/32x8/贵)	-	-	Speed III, Feint III
Zaigaut 304x2	1380	690/690	920	Sensor	8	10	15%	贵	Mostro 24(1-4/15x14/贵)	Mostro 24(1-4/15x14/贵)	-	-	Defend Body
Vyzov IV x4	1100	550/550	730	-	6	5	6%	贵	双手 Firebird(1-8/333x1/贵)	-	-	-	Blast Shot II, Zoom III
Vonart	1400	700/700	930	Repair	5	3	9%	炎	Averla(1-3/24x10/冲)	Averla(1-3/24x10/冲)	-	-	Perfect Shot
Zhelanie III x4	1500	750/750	1000	EMP	8	7	15%	贵	Almaz(1/120x1/冲)	Almaz(1/120x1/冲)	-	-	Revenge II, Perfect Strike
Svinets	6000	-	-	-	6	6	6%	炎	Sv-830.CN(1-7/250x2/冲)	Sv-830.CN(1-7/250x2/冲)	Sv-830.MS(6-8/340x2/炎)	Sv-830.MS(6-8/340x2/炎)	Blast Shot I, Block DMG50
													Boost II, Perfect Missile

BOSS:Zeman

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Svinets	6000	-	-	-	6	6	6%	炎	Sv-830.CN(1-7/250x2/冲)	Sv-830.CN(1-7/250x2/冲)	Sv-830.MS(6-8/340x2/炎)	Sv-830.MS(6-8/340x2/炎)	Blast Shot I, Block DMG50
													Boost II, Perfect Missile

BOSS:Wagner

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装(射程/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Gepard Nevn	3000	990/990	2000	-	6	6	18%	炎	G.N.MG(1-4/50x10/贵)	Zwige.MG(1-4/60x10/贵)	Geltscher(1/250x1/冲)	-	Perfect Shot, Charge III
													Full Defense, Rush
													Speed III, Barrage

MISSION 29

同一时刻，迪亚斯州知事也在电视台宣布了放弃独立的声明，而且决定对这次的内乱引咎辞职，州的治理交给“公正贝内裁拉”组织。希望 U.S.N 军能够放下武器，回到谈判桌上来解决这场内乱。

与此同时，包围住加拉加斯的唐纳鲁德的部队正要决定进攻的时候，玛丽亚突然出现，而且亮明了自己的身份：U.S.N 陆军情报部的人，并且下达了来自中央司令部的命令：停止作战。

在完成了一切工作以后，达利尔决定将在 Zerfra 基地找到的一些 WAP 证据一起交给艾尔莎，虽然经过一场战斗延误了运输机的时间，搭乘飞机前往海港是不可能的了，但是达利尔依然胸有成竹。他将众人领到一处缆车前，大家立刻明白了用意，这是当初在海港看到的那种缆车，用来告诉运输货物的，使用这个的话，30 分钟就能到达。不过这种缆车有一个缺点，虽然时速可以达到 350 公里/小时，但是中途会有 20 秒的停止时间，再有 20 秒的加速时间，换句话说，这种连续运动比起 WAP 来更容易让人窒息。达利尔听了以后，反而乐了：既然 Zerfra 那帮家伙能用这个，我们也可以。（模拟战 11 得到ゼニス RV，模拟战 12 得到アバローナ II）

经过 30 分钟的痛苦之旅，最终还是达到了目的地。就在准备和デュランダル的人接触的时候，突然，海港周围出现了巨大的 WAP，那是 Zerfra 的残党！

海平面上，巨大的机械掀起层层巨浪拥上岸来，一个女人的声音响了起来，“伊瓦诺娃，她还活着！”契法显得有些兴奋，可现在不是兴奋的时候，运输机已经停了下来，一旦在这里被击破，那么一切都白费了。最后的战役，在黄昏的海港，悄然揭幕……

“一切都结束了。”听着海浪拍打岸堤的声音，看着巨大的机体再次沉入海底，达利尔深深的吸了口气。

来送行的鲁易斯只是一直说着谢谢，倒是雷格斯开了句玩笑：等有空了，再回来找你们玩。上了运输机以后，突然达利尔对着地上的鲁易斯大叫道：“这个给你们！”随即扔了一堆黄金下来，说道，“分一半给你，算作离别的礼物吧”不等鲁易斯拒绝，达利尔继续叫道：“好好利用这笔钱，如果和那胖老头子一样，我到时候还是会来拿走的。”

“没问题！”鲁易斯朝着空中竖了个大拇指，目送着达利尔等人离开。

路上，达利尔看看两人，若无其事的说了句，有什么问题吗？

“没有，只不过很少见你这种人也会做出这种事。”雷格斯扭头看着窗外的景色。

“的确这样。”契法接了句，“达利尔会这么做……”

“你这家伙说话还真不中听呢。”

雷格斯问道以后该去哪的时候，达利尔摇摇头，说了句：其实在得到这笔黄金的时候，就决定了，那就是，用这笔钱去实现自己的梦想……

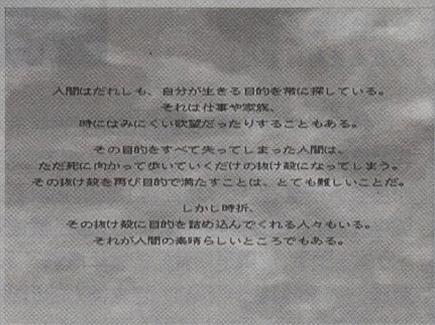


デュランダルの训练基地，艾尔莎有模有样的在训练着新人，就和当初吉德训练她一样。当新人的加入的时候，当弗雷迪利克打来邀请电话，希望大家一起去熟悉的店里聚一聚的时候，当哈米斯用浓厚的加州口音说出那句熟悉的话的时候……一切恢复到了最初的样子。如同某个人曾经说过的那样：一切从这里开始，一切也从这里结束（Everything starts from here, everything too from here at an end）。

人类时常会问自己，生存的目的是什么？可能是工作、是家族、也或许是满足那乍然一现的欲望。

但是，不管什么目的，人类一旦失去了那个目标，只如同一具行尸走肉，随着时间的推移慢慢步入死亡。要将那个躯壳重新填满，真的很难……

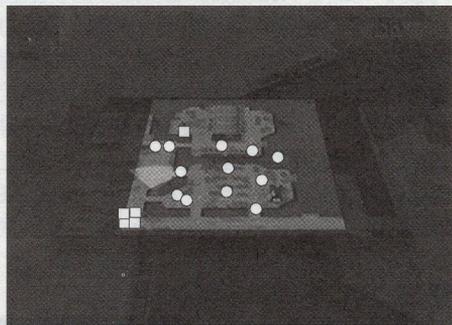
可是，在岁月的长廊里也会有这种一心想填满那空空躯壳的人的存在，这其实也就是人的伟大之处……



战术打法

胜利条件 | 敌全灭
失败条件 | 我方全灭，运输机 HP2000 以下

不愧是最终话，难度非常之高。这里推荐的一个打法是全部队员往上冲，先将运输机周边的敌人清理掉，而后对付伊瓦诺娃。不建议分兵，那样会死的很惨。至于其他敌人，只有一台 sensor 机体，很容易对付。但是 boss 的能力实在是太强了。必备两台修理机应付不时之需，另外强烈要求配备恢复弹药，来复枪之类的肯定会不够用的。只要恢复药够多，打掉她只是时间问题。



机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
TYPE 69Xx4	1200	600/600	800	-	7	7	15%	贵	TYPE 69X.MG(1-4/22x10/贵)	TYPE 69X.MG(1-4/22x10/贵)	-	-	Speed III, Feint III Panic Shot III
Oborona IIx2	1600	800/800	1070	-	4	2	3%	炎	Ves(1/60x1/冲)	Ves(1/60x1/冲)	Skull(6-8/80x4/炎)	Skull(6-8/80x4/炎)	Perfect Missile Tackle III, Full Defense
Zaigant 304	1380	690/690	920	Sensor	8	10	15%	贵	Mostro 24(1-4/15x14/贵)	Mostro 24(1-4/15x14/贵)	-	-	Defend Body
Vyzov IVx2	1100	550/550	730	-	6	5	6%	贵	双手 Rzshanka II(1-8/333x1/贵)		-	-	Blast Shot II Zoom III, Revenge II
Zhelanie IIIx2	1500	750/750	1000	EMP	8	6	15%	贵	Almaz(1/120x1/冲)	Almaz(1/120x1/冲)	-	-	Revenge:Body Defend Body

BOSS:Ivanovna

机体	BODY	LA/RA	LEG	BP	MOVE	SPEED	回避	装甲属性	左手武装 (射撃/伤害/属性)	右手武装	左肩武装	右肩武装	Skill
Bogomol I	9800	-	-	-	5	7	12%	炎	Bogomol I.CN(1-7/400x2/冲)	Bogomol I.MG(1-4/30x14/贵)	Bogomol I.MG(1-4/30x14/贵)	Bogomol I.MS(6-8/120x4/炎)	Full Defense,Anti-Skill Zoom III,Blast Shot II Perfect Missile

ASTRO BOY

铁臂阿童木

阿童木之心的秘密

越过辽阔天空
飞向遥远群星

来吧 阿童木
爱科学的好少年

善良勇敢的 啦啦啦
铁臂阿童木

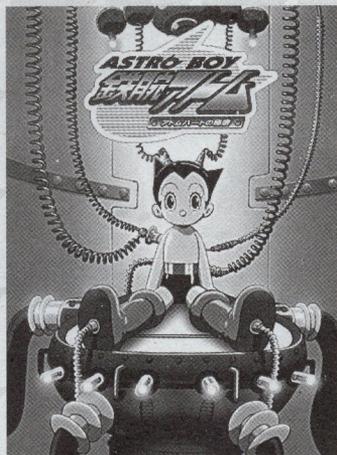
十万马力 七大神力
无私无畏的阿童木

穿过广阔天地
潜入深深海洋

来吧 阿童木
爱和平的好少年

善良勇敢的 啦啦啦
铁臂阿童木

我们的好朋友啊
无私无畏的阿童木



还有人记得这本陪伴我们度过快乐童年的小人书吗?

戏称:是手冢大神为漫画人的碗里添满了米饭。

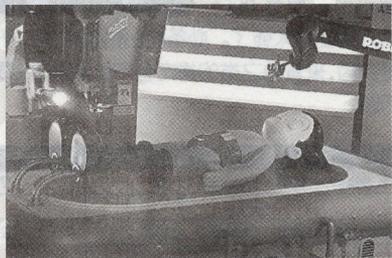
而我们中国的观众,则是在八十年代初期才刚刚接触到了阿童木这个红遍了日本的可爱的小机器人。当时,我国的电视节目正处于初生发展阶段,我们从国外引进的第一部长篇动画是《尼尔斯骑鹅旅行记》,《铁臂阿童木》是第二部进入中国的外国动画。

说起阿童木进入中国的故事,还真有点歪打正着的味道——日本的东芝公司想在我国中央电视台做产品广告,可是在在此之前,我国的电视台从未接到过外国公司所做的电视广告,所以一时之间中央电视台也不知该怎样处理。经过双方的协商,终于在最后签订了一个交换协议——由中央电视台播出东芝公司的广告,而东芝公司则出钱购买动画片《铁臂阿童木》的播放权在中央电视台播出(此时的阿童木已经30岁了……)。于是便有了我们这群每到星期日晚上6:30就乖乖地守在电视前等候阿童木精彩演出的少年……

当时的CLOUD还是一个学龄前的小孩,虽不知道《铁臂阿童木》的到来是如此坎坷,不过却已经知道吵吵着要看阿童木,并且深深地对这个身高只有135厘米、体重只有30公斤、头上长着两只角、光膀子穿黑色短裤、脚上穿红色长靴的和自己大体上非常相像的却总是“忽闪忽闪”地眨着不成比例的大眼睛的小男孩着迷起来。

我知道他虽然个头不高,但却拥有十万马力的能量,可以一拳打碎巨石,将钢筋龙骨拧成麻花;我知道他的眼睛是探照灯,能放出亮度超高的光线,穿透黑暗;我知道他的屁股上有两门威力巨大的机关枪,是对付强敌的上等武器;我知道他的脚底有喷射引擎,是他高速飞行的发动机;我知道他的胸口上有一个舱门,打开后,舱门的内侧是他的能量计,胸腔里面赫然便是一颗“心脏”,阿童木的“心”;我知道他可以分辨善与恶,他有欢乐也有悲伤,他充满正义感,向往和平,厌恶战争与不公平;他是每个孩子心中英雄的化身,这个化身和我们自己是何等地相像,带给童年的我们无尽的幻想。

手冢大神给漫画中的阿童木定了一个生日——2003年4月7日。去年正是阿童木诞生50周年的一年,同时也是阿童木在故事中“诞生”的一年,为此,日本还曾于4月7日举办过盛大的纪念活动,让一个阿童木的模型从展台上坐了起来,庆祝他的生日。



手冢大神1928年出生于日本大阪的一个白领家庭。他的父亲是个不折不扣的电影迷,父亲的爱好深深地影响着手冢,光是《白雪公主》和《小鹿斑比》,他就看了一百多遍。手冢14岁的时候,我国动画始祖万氏兄弟仿照《白雪公主》制作的《铁扇公主》在日本公映,给他极大的震撼,并促使他走上了漫画创作的道路。手冢深受迪斯尼动画的影响,阿童木诞生之际正是四十年代末五十年代初迪斯尼动画形象——米老鼠(不知道阿童木的可能大有人在,可不知道米老鼠的……

当轻松悠扬又激昂热血(这两个词并不冲突,对,不冲突)的乐曲再度响起,是否勾起了你多姿多彩的童年回忆?相信和CLOUD一样二十多岁大的读者,您一定还对上面的那段歌词留有印象吧,是不是头脑中立刻回响起主题曲那简单却优美的旋律?没错!这就是《铁臂阿童木》的主题歌,这就是给我们的童年增添了无数乐趣的一部动画,一部漫画,一个拥有着十万马力、七大神力的机器人,一个有着男孩子的外表和善良勇敢的心的小机器人,阿童木。

众所周知,创造出阿童木这个角色的人,正是有“日本动漫之神、日本动漫之父”称号的——手冢治虫大人。作为日本动漫界的鼻祖,手冢治虫于1951年绘制出阿童木的基本形象,并令其作为配角在中篇漫画《阿童木大使》中登场,1952年4月,长篇漫画《铁臂阿童木》正式于《周刊少年》上开始连载,至1968年3月结束,历时16年。1963年,《铁臂阿童木》作为日本第一部国产电视动画在富士电视台隆重播出,虽然是黑白的,但却具有非同一般的意义——动画界并不是美国一家独大了。在长达4年的播出期间里,《铁臂阿童木》创下了未曾有过的高收视率(47%),在日本国内掀起了一股巨大的阿童木热潮。日本漫画界从此形成了将成功漫画作品改编为电视动画长片的不成文惯例,有人



受万人敬仰的手冢大神。

CLOUD 就无语了)走红之时,于是他便按照米老鼠的形象来设计阿童木——米老鼠有两只黑色的耳朵,阿童木便有了两只黑色的尖角;米老鼠上身没穿衣服,阿童木便也光着膀子;同样的黑色短裤,双胞胎兄弟也不外如此罢了;一样的四只手指,也是至今很多漫画爱好者模仿的典范……



阿童木带给我们的远不止视听上的冲击,在那个渴求新事物新文化的年代当中,阿童木的出现便如同希望小学对于山区里的孩子一样,对我们意义非凡。多年以后的现在,回想起来,那时的《铁臂阿童木》其实讲述的是关于人类与机器的共存,是关于战争与和平的话题,是对人性善恶的探讨,可当时的我们年纪太小,还不是能够明白这些的时候。

手冢大神比斯皮尔伯格比沃卓斯基兄弟更早了数十年便提出了人类是否能真正与机器人共同享受正当权益的深刻问题,《A.I.人工智能》里的机器人逃脱不掉在失去利用价值后被人类摧毁的命运,小男孩同样渴望获得和人类一模一样的真正的情感,《MATRIX》的起源,那场“机器的反叛”,也不过是机器人不堪忍受主任的奴役和辱骂而奋起反抗,这便是他们简单的“情感”。如果机器人有了“情感”,那么“他”终究还算不算一个机器,“他”是不是也和我们一样,应该享有一个“人”所能拥有的一切?现在,我回答不出。

《铁臂阿童木》中有一集故事,至今仍令我难忘——一伙匪徒伪装成一个机器人的模样进行犯罪活动,案发后,根据目击者的指证,被模仿的机器人惨遭逮捕,进入监狱。在审理过程当中,真正的匪徒落入了法网,但处死机器人的法令业已颁布,不得不执行,最后机器人含冤而毙。“人类的法律就是这样,对人类以外的一切事物均漠不关心,即使你外表长得再像人,但终究也只是一部机器!”我永远也不会赞同这句话的。机器人的制造者面对已经变成了废铁的自己的心血,大声喊出了自己的心声:“你们一点都不了解它们!”是啊,人类自诩为万物之主,当然不会去了解一个机器是怎么想的,可一旦它们拥有了自主的意识,那又该如何对待?

阿童木也不例外,“他”——不,应该说是“它”——也是个机器人,虽然它有了“心”,有了感情,有了对事物的认知能力,可它摆脱不了自己机器人的身体,除非真的有个仙女出现,用闪着光芒的仙棒画着圆弧,点在它的身上,一阵耀眼的闪光过后,它拥有了真正的血肉之躯……这都是神话,现实中不存在神话,因此阿童木也只有选择在能量即将耗尽的时候,独自来到荒凉的原野之中,安静地等待大限的到来。

悲哀,除了悲哀,我体会不到其他的感觉,为阿童木,也为人类。假如真有人类和机器人共处的一天,我希望不会再有这样的事发生。

铁臂阿童木小档案

生日	2003年4月7日
出生地	日本科学省精密机械局
身高	135CM
体重	30KG
创造者	天马博士
性格	天真、善良、比人类的小朋友还要用功学习
动力来源	原子力引擎
能量	拥有十万马力及七大神力
使命	努力维持机器人和地球人类之间的和平与幸福

CLOUD 之空想科学读本

——阿童木是否能如时诞生?

根据手冢大神的设定,阿童木应该诞生于2003年4月7日,而我们的世界,除了工业用装配机器人和医疗用手术机器人还有一些特殊用途的机器人外,现在仍然没有一个像样的机器人出现,最多也就是可以和人做简单的交谈,可以自行走动,可以进行简单工作。下面我们就阿童木的能力进行具体的分析,看看我们究竟需要达到什么样的科技水平才能造出这个神通广大的小机器人吧!

基本资料之一——七大神力

- 1.脚下有喷射引擎,可控制飞行(在宇宙中切换成火箭推进器)
- 2.掌握60个国家的语言
- 3.十万马力
- 4.听力可以扩大一千倍
- 5.眼睛可以变成探照灯
- 6.臀部有机枪
- 7.分辨人类的善恶

注:以上设定取材自日本手冢治虫官方网站。

第一章 飞行



我们在漫画、动画及游戏中可以看到,阿童木会轻松地飞上天空,可你们是否仔细想过,当真要做到让阿童木自由灵活地飞行,恐怕还真没那么简单。以下将从速度、持久性、稳定性三方面阐述,为什么实现阿童木的飞行是非常困难的。

一、速度

阿童木在大气层内的飞行速度为MACH 5(注1)或称“5马赫”。这个速度恐怕不是普通的技术所能达到的,以目前最快的飞机(注2)而言,最多也只达到了3.6马赫的速度,因此若想让阿童木以5马赫的速度飞行,必须要采取其他的办法,比如利用火箭推进器,就可以轻松达到超过5马赫的速度。NASA(美国国家航空航天局)从1946年便开始研究以“X”命名的一系列实验飞机,曾于1949年研制出X-15号飞机,达到了6.7马赫的超高速,因此,令阿童木以5马赫的速度飞行还是勉强可以达到的。

二、持久性

当阿童木的速度达到了5马赫的时候,其外壳必将受到极大的压



力与热量(约 1500℃,注 3)的考验,因此制造外壳所使用的材料必须要严格筛选。为了令其承受巨大的压力和热量,如果选用火箭或者太空飞船的外壳材料来制造阿童木,应该是够用了,但同时必须解决的就是材料的厚度问题。若要保证材料的轻薄以及同样强度的耐压抗热性能,也许还要再改变一下材料本身的结构,才能用于阿童木那纤薄小巧的身体之外。现在我们所用的太空飞船,其表面多采用能耐高热的镍铬合金制造,从太空进入大气层时能够经受大约 1000℃的大气摩擦高温。

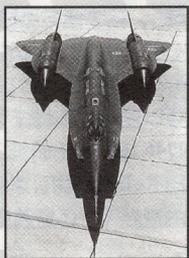
三、稳定性

阿童木在飞行时,可以保持漂浮在空中的状态,还可以突然转变飞行的方向,这对于当今的战斗机技术(注 4)来讲,应该是很难以达到的。直升机虽然可以做到垂直起降和空中悬停,但无法突然转向;鹞式战斗机也可以垂直起降和空中悬停,突然启动不成问题,但转向却依然只能遵从飞机的规律。似乎突然转向只能是 UFO 的专利了,对于阿童木来说,人形的外表也是控制飞行的一大难点,首先他没有双翼,其次也没有控制平衡和升降舵的装置,也许飞行的稳定性得不到有力的保障。

综上所述,制造出阿童木的飞行装置从理论上讲应该是可以实现的,但从实际方面来看,在现阶段还不具备实现的可能。如果想在它那和 10 岁小男孩一般大小的双脚之下安装能够达到 5 马赫速度的小型火箭推进器,那么这个“小型”恐怕就至少会有直径 1 米、高 2 米的圆柱体那么大了。放眼未来,如果可以研制出新型的动力装置,依靠更高能量的燃料或先进的设计技术,相信还是可以做出阿童木般的飞行装置的。

[注 1] MACH 5——MACH 为音速的速度单位,汉语写成“马赫”,5 马赫即表示该速度为音速的 5 倍。音速大约为 340m/s,换算过来,也就是说阿童木可以达到 1.7km/s 的速度。如果以这样的速度飞行,从北京到天津就只需要 86.47 秒,连 2 分钟都不到,以前乘坐京津城际特快列车则大约需要 74 分钟,这时间可就节省得……

[注 2] 高速飞机——目前最快的喷气式战斗机当属美国的战略侦察机——SR-71 BLACK BIRD,可以达到 3.6 马赫的高速,没有其他飞机能追得上它,就连导弹也会被它甩得无影无踪。民用机方面,协和公司的协和飞机是最快的飞机,可以达到 2.2 马赫的高速,遗憾的是,它已经退出了历史的舞台,真想感受一下超过音速的感觉呀。



[注 3] 热量——基本来自于高速飞行时和空气产生的摩擦,根据日本东北大学大学院工学研究科航空宇宙工学的中桥和博先生,模拟阿童木于 5 马赫速度飞行时的状态,利用超级计算机计算得出——其头和手的前端大约会受到 1500℃左右的高温。

[注 4] 战斗机技术——主要的应用便是“垂直起降”VTOL (Vertical Take Off and Landing) 功能。具备垂直起降功能的飞机即可利用引擎的力量漂浮在空中,对于阿童木来说,如果只在两脚之下安装垂直起降装置的话,肯定不会获得稳定的状态,只有在上肢和下肢合适的地方分别安装,才能令阿童木做出稳定的飞行动作。

第二章 语言

首先需要明确的一点是,阿童木能够说 60 个国家的语言,就当今的科技而言,完全无法实现这一功能。假设现在有这种精通语言的机器,那么我们国家的莘莘学子们便不用发疯般地学习什么英语了(CLOUD 按:这只是—

种猜想和个人意见,不代表编辑部态度)。举例来说,在英语和日语这两种语言当中,YES 和 NO 便会有两种截然相反的含义,也就是平常语法中所讲的反义疑问句式的回答,往往用 YES 来表达否定,而用 NO 来表示肯定,如果让机器很简单地用通常的语序来判断,就会得到完全相反的答案。

就目前的电脑技术(注 1)而言,我们的电脑尚未“聪明”到能够理解语言当中含义的地步,例如,我们对电脑说“早上好”,可以通过程序的设定,让它在接收到这一问候的同时回答“早上好”,但是,电脑自己却并不理解,这里所说的“早上好”是一句问候用语(注 2)。

现在网上有人利用程序做出了几种能够根据你的提问来回答的网页,也有一些聊天工具设置有自动回复对话的功能,都是事先编好程序,针对对方的问话而选择相应的回答,如果提出过于艰深或隐私的问题的话,这种方法便会失效。阿童木的电脑还真不是一般地先进呐,因为它不但能识别 60 国的语言,更加能够用相应的语言现场作答,而且回答的绝不是编制好的程序,完全出自自我的判断。

[注 1] 目前的电脑技术——现在我们所用的电脑,都是“冯·诺伊曼型电脑”(冯·诺伊曼是最早提出“程序内存储”计算机的人,为电子计算机的逻辑运算结构设计奠定了基础,被誉为“计算机之父”),是一种将程序规范化记录于存储介质之上,然后按照一定的顺序进行读取过程的电脑。从理论上讲,绝对不会出现程序设定以外的结果。那么,究竟什么样的电脑可以实现阿童木的语言功能呢?我想,我们普通的电脑是不太可能的,因为它只能做出诸如“1+1=2”这种完全死板但却毫无错误的答案。我们需要的,是拥有人工智能的电脑,是能够回答出“1+1 大约等于 2 吧”,或“1+1 也许、可能等于 2”这种模糊概念的电脑,是能对接收到的指令进行模糊处理并做出最为接近正确答案的随机回答的电脑,当然,如果回答“1+1=3”的电脑,还是不要为妙(笑)。最为困难的是,人是一种好突发奇想的动物,猛然间的灵光一闪以及充满哲理性的话语,都不是简简单单的随机模糊处理所能够处理得了的,如果编制这种程序,想必目前还没有什么存储介质能够容纳得下可以模拟任何一种突发情况的程序吧。只有寄希望于未来电脑的发展,随着纳米技术的进步,光电脑的研究,提高电脑的人工智能水平应该是指日可待的事,但这都是理论,离实际应用还有相当的差距。

[注 2] 以问候语为例,人类的学习过程是——接触到“早上好”这个词汇→理解其含义为早晨的问候语→引申出平时的问候语“你好”、晚上的问候语“晚安”等→灵活运用。如果教给电脑的话,只教一句是不够的,首先它自己不会去引申,其次它不会灵活运用,不知道所谓“见风使舵”,你只能一句又一句地告诉它,让它去学习、记忆,扩大词汇(语句)量,可灵活运用一项就不行了。又比如,有一群大妈聚在一起谈论生活琐事,甲说:“我昨天去 A 超市买鸡蛋,只有 2 块 5 一斤耶!”乙说:“哇,这么便宜,不知道今天还有么?”丙说:“那算什么,今天 B 市场的鸡蛋从 5 点开始降价到 1 块 9 了!”……我们的电脑如果遇到这种对话,该怎样处理、回答?首先至少应该掌握该地区所有市场鸡蛋的价格,这还算能够勉强做到,假如市场价格不断浮动,又要进行更新……其次要教会它,“在什么价位的鸡蛋才可以称得上是便宜。”这就有点难了,在不同的地区,由于消费水平的不同,这个价格肯定是不一样的,所以不能建立统一的标准,容易产生误判。

第三章 十万马力

首先我们要明确十万马力究竟是一个怎样的单位。马力是功率的常用单位,这里所说的马力是米制马力,不是英美所用的英制马力,规定 1 米制马力是在 1 秒钟内完成 75 千克力·米的功。即:1 米制马力=75 千克力·米秒=735 瓦特,相当于将质量为 75 千克的物体在 1 秒内提高 1 米的距离所做的功。1 英制马力=1.0139 米制马力。马力在我国法定计量单位中已废除。

第七章 心

一、判断善恶

对于电脑来说,判断善恶是相当困难的,唯一可行的方法是以人类的法律为准绳,对人做事进行判断。各国的法律有所不同,甚至有可能截然相反,所以不能单凭法律来进行判断。这就要求阿童木有一颗明辨是非的心,通过对某些人的逐渐了解来增加对他的认识,首先让阿童木学会“一些人的行为令人厌恶,是坏的。”和“一些人的行为令人高兴,是好的。”这两个基准点,因为人类本身的思考和行为都不是精确处理的,因此也必须让机器人也掌握这种“思考”方式。

附录:机器人三定律

第一定律,机器人不得伤害人,也不得在人遭受伤害时袖手旁观;

第二定律,机器人必须服从人的命令,除非该命令与第一定律相抵触;

第三定律,机器人必须保护自己,除非保护行为与上述两定律相抵触。

引自艾萨克·阿西莫夫《我,机器人》一书。这三条定律明确规定了人与机器人的主从关系和相互制约关系,几十年来已成为公认的研制和使用机器人必须遵循的基本准则。它们被编成程序,输入机器人的“大脑”中。如果只是这样的话,机器人将永远无法分辨善恶,还必须教会它们什么是正义,什么是和平与爱,相信能够学会这些的机器人将与人类无甚差别。

二、心

心究竟为何物?从科学的角度讲,所谓的“心理活动”均由脑细胞产生化学物质并转变成电子信号,通过神经网络的传输,从一端的神经元到达另一端,传递思维。按照我们通常的理解,这里的心并不是指心脏这个器官,而是对于人类的感情、思考的一种统称,虽然这些工作都应该由大脑来完成,但人是一种感性的动物,热衷于让万事万物都带上自己的感情色彩,于是便有了“心想”、“用心去体会”、“用心来感受”、“用心来了解”等一系列“心理活动”。对机器人来说,只需让它的电脑富有感情色彩,那么便具有了“心”。

综合来看,以真实世界中2003年的科技水平,若想造出阿童木来,恐怕是不太现实的,尤其是人工智能的部分,更不用说让电脑具有和人类接近乃至相同的“情感”了,不过这种机器人一旦出现,我们人类真的能给予它们和我们一样平等的地位么?未来是多变的。

十万马力就是73,500千瓦,我国秦山核电站三期工程的总装机容量大约为140万千瓦,一个阿童木就相当于1/19座核电站的能量。

普通的家用汽车功率大约为60马力,而日本的新干线列车则要到1000马力,阿童木的十万马力就是100辆新干线列车的总和。一般太空飞船的功率大约在300万马力左右,如果使用太空飞船的引擎的话,应该可以达到阿童木的需求了。问题在于,飞船的引擎体积过于巨大,需缩小上千倍方可用于阿童木之身,相应地,能量也会被缩小千倍。这就要求使用高效的核能,问题又产生了,首先核分裂会产生热能,所以要使热能转换为动能,利用水蒸汽发电才可以使阿童木动起来,即使使用核能,阿童木的身体也还会像火车头一般巨大,而且还会不停冒出蒸汽。最糟糕的是,核反应会产生可怕的辐射,阿童木身边的人都有可能因为长期处于放射线的照射下而导致生命垂危。

所以,要制作小型化的核动力机器人,一定得先发明可移动的核能发电厂,然后才能够将它改进成能够飞行的阿童木。

第四章 听力

声音是空气分子的振动,声波每秒的振动次数称为频率,频率在20赫兹~20千赫兹之间称为声波,频率大于20千赫兹称为超声波,频率小于20赫兹称为次声波。正常的人耳能够听到声波范围内几乎所有的声音,超声波和次声波人耳是听不到的,地震波和海啸都是次声波。很多动物的耳朵都比人类灵敏,比如狗,比如蝙蝠。

人类大脑的奇妙之处,在于我们可以只听取我们想要听取的声音,而将其他的杂音几乎完全过滤。可对于电脑来说则没那么容易,它必须像录音机一样,将所有的声音都记录下来,再从中分析有用的情报信息。可世上的杂音实在是太多了,如果要从各种各样的声音里筛选出唯一的一种,的确不是机器能够胜任的,自然果然是最伟大的。

至于声音的辨识,在现阶段(注1)则取得了长足的进步,人们已经可以利用电脑进行一些声音识别工作,比如声纹加密等技术。阿童木拥有人类1000倍的听力,可能利用拢音麦克风等装置将听力范围、距离扩大1000倍,但由于收集的声音更加繁杂,对于内容的过滤筛选以及理解将会产生极大的困难。

【注1】现阶段——由IBM公司开发的“Via Voice”软件,现在已经具备了95%以上的声音的辨认精度,通过实际使用发现,对于词汇及连续声音的辨认已经可以达到比较令人满意的程度,而对单字发音的辨认基本已臻于完美。

第五章 眼

没什么好说的,对于目前的科技来说,实现阿童木的眼部功能已经完全可以达到甚至超越了,阿童木的双眼实际上就是两个带高能聚光灯的高分辨率摄像头,可以捕捉眼前或稍远些地区的视觉信息,反馈到电脑进行处理和辨识。基于当前的技术,超越阿童木的“视力”水平也很轻松。

第六章 武器

也没有太多分析的必要,臀部的机枪完全可以实现,关键是看弹仓的容量,如果用能量弹而不是实体的子弹则可忽略。手指部分如果只是手枪还好,要是改用“手指光线”或“铁臂加农”等激光能量武器的话,那能源或许会紧张,需用新的能源方可解决。



阿童木之心的秘密

——完全攻略解析

按 START 键后进入游戏的标题画面，只有两个选项：START 和 OPTION。

选 START，首先在三个记录档案中选择其一，命名（三个字母或数字、符号）后按 A 键确定，选择难度（かんたん简单/むずかしい困难）后开始游戏。（注：简单难度下，敌人血少，攻击力弱，AI 低，且阿童木有最大 99 个必杀可放；困难难度，敌人血多，攻击力强，AI 稍高，必杀只有 3 个，不是一般地难呀。）选 COPY 复制记录，选 DELETE 删除记录。

选 OPTION，里面有四个选项——

手冢キャラクター名鑑：手冢角色名鉴，查看游戏中登场的手冢大神笔下的角色（共 47 人）

ハイスコア：HIGH SCORE 最高分，又分三项

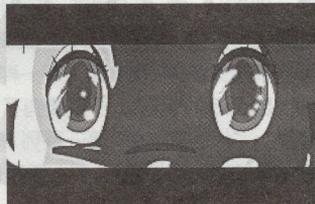
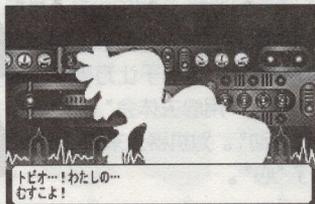
- はじめからプレイ：通关后总分总时间前 5
- ステージプレイ：各关总分总时间前 5
- ブロックプレイ：各场景总分总时间前 3

イベントテスト：EVENT TEST，游戏中全部对话及事件查看，必须是在游戏过程中曾经出现过的对话和事件才能查看

すべてのデータを消す：删除全部记录，一般不会用到吧（汗……）。

诞生篇

天马博士的儿子飞雄（トビオ）惨死于车祸，悲痛欲绝的天马博士决定动用自己主持的机器人研发项目，制造出一个像飞雄的机器人来慰藉自己的情感。在茶水博士的手下，阿童木缓缓地睁开了自己的双眼，茶水博士开始对他进行“最初的教育”（按 START 键可跳过剧情和解说）。



首先是对自身能力的认识（也许会被跳过哦）——

十字键——控制阿童木左右移动快速连续输入两次左或右即为一次喷射冲刺，过程中无敌，落地恢复正常。

A 键——跳跃确定

（跳跃中）十字键+A 键——喷射冲刺，八方向均可。

B 键——拳击攻击，连续打中敌人为一套四连击/取消（注意，攻击时被打飞而没死的敌人对其他敌人同样具有攻击力，碰撞时对双方均会产生伤害）。

右上角的数字——阿童木的电子头脑与 E 神经元结合进行计算的数值，对人类而言便是“经验”，这里称为“分数”。由攻击的连续性 & 伤害程度的高低来决定分数的多少，分数越高，证明阿童木的战斗经验越丰富。

↑+B 键——手指光线，远程攻击，攻击力较弱。

↓+B 键——踢腿攻击（等同于拳击攻击连打的四连击的最后一招）。



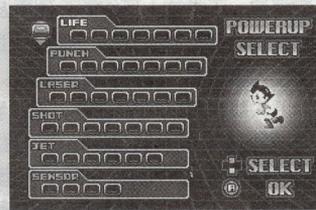
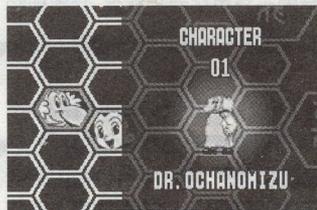
EX POINT——任何攻击除了增加分数之外，同时还会转换成 EX POINT，该槽位于 HP 槽下方，每涨满一槽即会增加一个必杀（SUPER，HP 槽右方的数值，可通过普通攻击增加必杀的个数）。

R 键——铁臂加农，手指光线加强版，阿童木攻击力最强的激光武器，威力随升级增加消耗一个必杀。

L 键——臀部机枪，发射时对全屏敌造成伤害，同时附加定身效果，可短时间内令所有敌人无法移动，随升级增加攻击力及定身时间，消耗一个必杀。

A 键+B 键——EX DASH，无敌冲刺，带攻击判定，旋转及飞行时无敌，消耗一个必杀。

SELECT 键——查看阿童木之心，按 L 键切换到能力升级界面。



START 键——跳过剧情正式游戏中暂停，一周目（第一次游戏）时有三个选项：CONTINUE（继续当前游戏）、RETRY（重新开始本关）、EXIT（退到标题画面）；二周目（通关一次后接续记录进行第二次游戏）及以后为四项，多出一个 STAGE SELECT（进入选关画面）。

以上为阿童木之身体的状况，下面讲解阿童木之心的功能，阿童木之心和人类相当接近，非常发达。向右走靠近茶水博士，完全认识茶水博士，获得一点能力提升，建议先加第一项 LIFE 生命值。

阿童木有七大神力，分别为：LIFE、PUNCH、LASER、SHOT、JET、SENSOR 和心。眼下，前六种能力还处于受限制的阶段，因为只有通过不断地学习，阿童木之心才会具有控制全部神力的能力，在初期只有相当于小孩子般的智慧，如果开放全部的神力，阿童木将无法控制而导致危险发生。

阿童木之心在初期为一片空白，随着对各种人物的认识和了解，阿童木之心才会逐渐开放，同时可以解除部分限制，令阿童木的能力得到提升。如果遇到可以一次完全理解的人，那么在阿童木之心处显示的便是彩色头像；如果初次见面并未能沟通，则头像为黑白；如果带有闪动的问号，则今后将获得此人；如果只有问号而无闪动，则说明阿童木对此人还有疑问，需再度接触；如果头像上出现叹号，说明该人有重要情报，去找他就对了。

LIFE——升级后可令体力的最大值增加。

PUNCH——升级后可令攻击力上升。

LASER——升级后可增加“手指光线”和“铁臂加农”的威力。

SHOT——升级后可增加臀部机枪的威力。

JET——升级后可增加喷射飞行的次数。

SENSOR——升级后可增加感应能力。



第二章 十字架岛

未能查出阿特拉斯的来头，茶水博士先为阿童木引荐了国际警察——**タワシ**警长。他是来求助于阿童木这个超级机器人的，原因是最近在太平洋上空发生了异常的飞机事故，现场释放出极高的热量，普通人根本无法靠近，听说阿童木可以抵抗 500℃以上的高温，所以来请阿童木去勘察现场。



茶水博士为阿童木做了个机器人妹妹，名叫**乌兰**（ウラン），可以记录阿童木的行动状况，如有疑问都可以请教她。

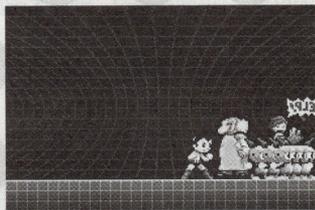
前往太平洋，阿童木变为飞行状态，只能使用手指光线进行攻击，敌人均为飞行系（和横版射击游戏一样），必杀不变。在遭遇了一只大马蜂之后，前进片刻便会遇到一个火热的圆球，看来事故的起因就在这它这里了。躲开它的撞击，同时进行攻击，待其变身长出八只触手后，集中火力猛攻火球本体，不要被触手和本体碰到。火球不断长大，注意找好能容身的角落，很快就能消灭它。



火球坠向海中的一个十字架状的小岛，阿童木紧追而去。在丛林中前行，遇到一只浑身白毛的狮子，一阵光芒过后，白狮子变成了一个小男孩，原来是一个会变身的机器人。他一下子就认出了阿童木，自称**普克**（プーク），可阿童木却不记得他是谁。普克说要追一个奇怪的东西。

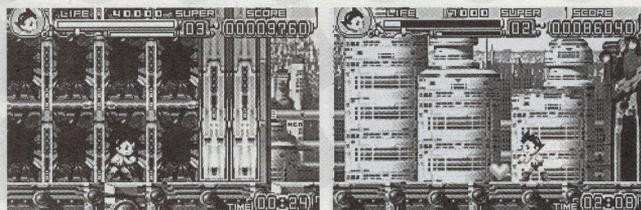


茶水博士向阿童木介绍完功能，随后叫出了自己的助手——和登小姐，由她来对阿童木进行之后的教育，正说话间，和登便被一堆机器人“扛”走了。原来是机器人暴动，茶水博士给阿童木下达了第一道命令——救回和登，阿童木领命出击（注：本作当中所有重要的词句均会以红色表示，另外在 BOSS 战时，如果选简单，可多利用 L 键的臀部机枪，将对方便住后再打，困难难度必杀太少，还是关键时刻再放的好）。

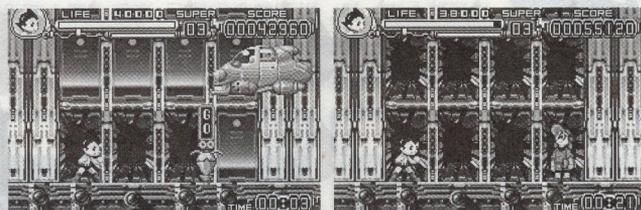


第一章 钢铁城市

出现的位置背景上的玻璃窗可以打碎，不过没什么用，不断地打倒敌人前进，在进入下一场景之前会吃到一个粉红色的心，这是加血道具，以后会不时遇到，最好能统统吃掉。



进入下一个场景，首先依然是十二扇玻璃窗，先把面前闪烁着的“GO”和“STOP”字样的机器人打倒，注意尽量不要被飞来的车子碰到。随后从跳起，向上冲刺，打破最高处右上角的玻璃，会掉下一个戴眼镜的男孩子，他叫**玉夫**（タマオ）。非常惊异于阿童木的精巧，二人成为了朋友。



一路向前，来到遍布蛛网的房间，先干掉层出不穷的小蜘蛛，然后面对巨大的蜘蛛 BOSS，别看它面目可憎，根本是空有其表，多用跳起后空中的四连击接铁臂加农，很快便能将它干掉。随后救出了和登小姐，得知这次的机器人暴动是由“**ジオワーム**”造成的，谁知接下来又要面对这只张牙舞爪的巨大铁虫，它的弱点是头、腹和背，小心头部喷射的激光和挥舞的前腿即可，在它跃起之后，千万别待在原地不动，用冲刺避开它落下时的重击。



打败铁虫，一个身穿红甲头上竖着 N 根天线的机器人蹦了出来，自我介绍，叫做**阿特拉斯**（アトラス），向阿童木挑衅，说阿童木还“未够班”，需要“进化”才能达到和他对战的级别，现在的阿童木根本不是他的对手。

据茶水博士分析，能够做出像阿特拉斯这样的机器人，目前只有一个人能做到……



西,先走了,阿童木苦苦思索,抬头却发现迎面滚来一个巨大的轮胎。轮胎里是三只动物——兔子、鸭子、马,号称“正义的使者”W3,不由分说就认为阿童木是利用白狮子盗取世界上的金银财宝的强盗。



打爆它们的轮胎,三人才明白阿童木不是什么大盗,放他过去。前行,进入一个漆黑的迷宫,只能看清身体周围的一小块区域,阿童木提示:如果将 SENSOR 升级,情况将有所好转。



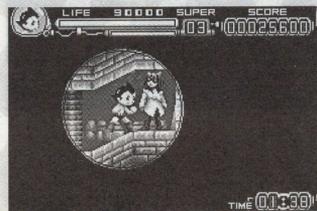
先一直向右走,在一尊石像前停下脚步,天上传来一个声音:“喂,那个人!来这里想干什么?”

一个身披斗篷的男子从天而降,阿童木大吃一惊——又一个怪人出现了。正问他是什么人,那男子却反而质问阿童木是不是金三角的手下,和他“BIG X”作对。没说说话就打了起来,BIG X 先行变身,身体长高了一点,他的动作迅速无比,一般不等阿童木靠近便会先行飞走,再突然出现,打他的机会只有等他落地并准备出拳的瞬间,抓紧机会上前连续猛殴即可。一轮战罢,BIG X 又变身成更高大的形态,速度依然惊人,依然等他出拳之际再行攻击,很轻松即可解决。



战败的 BIG X 终于肯听阿童木说话,知道他不是坏人,又说自己是在追踪被称为金三角的大恶人来到了这座小岛,金三角他们从“恶之国カルタゴ”那里购买了大量的 V3 号机器人,不知有何企图。阿童木决定前往查看,同时提示玩家:可以利用通过 BIG X 释放出的阿童木之心的能力来提升 SENSOR 的等级。

返回漆黑的迷宫,向左下方走,遇到一个戴着红色眼罩的男人,对方自称是来自英国的侦探——夏洛克·霍姆斯潘(シャーロック・ホームズパン),这个不知和大侦探福尔摩斯有什么关系的人为什么会在这里?阿童木百思不得其解。侦探又名“七色鸚哥(いんこ)”,他告诉阿童木在这个地下遗迹的下方,存在一个秘密入口,不过却有机关阻挡,需要先破坏机关方可进入。



到最右下角发现,有一扇门挡住了去路,翻过高墙到左侧,看到一个白胡子老头,是来自日本的私家侦探——伴俊作(ばんしゅんさく),别名“胡子大叔”,被困在这里很久了。因为得知金三角的恶人们

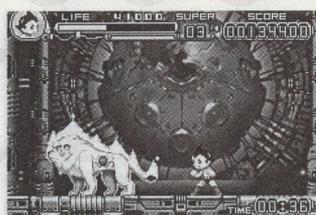


从科学省偷出了用于冥王星开发的人工太阳而进行调查,获悉秘密基地就设在这个“十字架岛”上,随后便悄悄潜入。之前阿童木打过的火球应该就是人工太阳,胡子大叔告诉他,身后的石像是打开右侧入口的机关,打碎即可通过。阿童木照办后,从右下角的洞口垂直落下……

向前走,遇到了一个 V3 型机器人,干掉后继续前进。又遇到了四个 V3,一场恶战在所难免。之后乘升降台向下,消灭层出不穷的大马蜂后,到达基地的控制中心。利用千倍听力偷听下面人说话,发现普克正受威胁于一个黑衣黑帽的家伙和一个戴黑墨镜留两撇小胡子且抽着雪茄的胖子,他们想要夺取“木之秘宝”,所以会去偷人工太阳,帮助挖掘遗迹。正说到秘宝的时候,胖子发现了阿童木,黑帽男勒令普克与阿童木战斗。



普克有四种变身:狮子、猴子、鲨鱼和凤凰,会在四种变身当中随机变化,只需回避其攻击再抽空打即可。胜利后普克拜托阿童木一定要拯救“木之国”,阿童木答应下来,两个恶人正要趁机逃跑,BIG X 却突然现身,W3 和胡子大叔也赶来阻止,恶人终于落网。

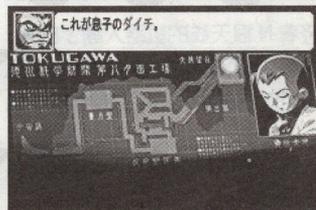


第三章 阿童木对阿特拉斯

妹妹乌兰告诉阿童木,茶水博士有事找他,让他到月球上走一趟。说起普克的情况,连茶水博士都没有自信能造出像普克那样先进的机器人。又说“木之国”是三万年前沉入海底的神秘国家,到现在都找不到它在哪儿。



这次是德川(トクガワ)社长有事想拜托阿童木去做,说是两天前,他的财阀在月球上的基地突然被人占领,由于基地尚在建设之中,因此里面根本没人,歹徒将当时在现场进行指挥的社长之子达依奇(ダイチ)扣押为人质,并且宣称,一定要让科学省的阿童木来,如果敢通知警察就会杀掉人质。社长只有达依奇这一个儿子,因此拜托阿童木一定要把他救回来。给阿童木看过基地的平面图和达依奇的相片,社长说,犯人指定的见面场所所在右上角的大展望台,而且因为基地内部正在进行建设,所以有些地方相当危险,提醒阿童木要小心。



进入月球基地,由于人工重力装置失灵,导致阿童木行动异常,必须在失重的情况下战斗。继



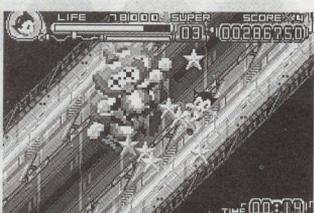
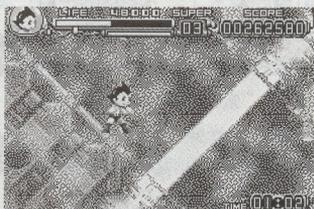
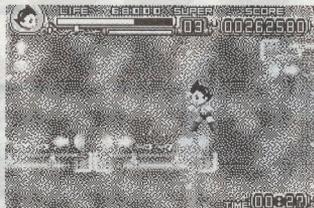
续前进，打倒黑色的鬼怪型机器人，进入一间充满蒸汽的房间，必须找路前进，注意不要被电到，穿越激光的时候更要小心，最后在右侧找到出口离开。

进入一条斜向上的通道，打倒大大小小的敌人，向右来到大展望台。看样子，好像达依奇正在等阿童木的到来，还说要和阿童木决斗，以决定谁才是最强的机器人。据他透露，真正的达依奇已经于三年前的事故中身亡，现在的他只是依靠老爸的财阀和天马博士的技术，将达依奇的记忆全部移植过来的机器人——阿特拉斯。言毕开始变身，和阿童木展开浮空的一对一格斗。



阿特拉斯开始只会飞拳冲击，速度不快，可轻易躲开，同时用手指光线不停射击即可。干掉他的第一形态后，阿特拉斯告诉阿童木一个大秘密——原来阿童木的制造者并不是茶水博士，而是和他一样的天马博士，一个主张机器人是人类控制者的被科学省赶走的异端科学家。他和阿童木都是天马博士制造的特殊机器人，拥有可以无限进化的可以成为世界之王的能力。阿特拉斯开始抱怨自己这人不机器人不机器的样子，简直是个怪物，还说据天马博士说，如果能打倒阿童木，就可以超越痛苦，获得究极的进化。

变身后的阿特拉斯速度有所加快，背后还拖拽着一条激光尾，注意不要被扫到。打败阿特拉斯之后，大展望台开始崩塌，从顶部伴随着碎石，落下一个装着人的管子，细看之下，原来是一个用来人工冬眠的巨型急救舱，里面是一个全身赤裸的少女。阿特拉斯惊讶地发现，自己竟然对这个少女有印象，但却记不起来她是谁，一时间头疼欲裂。天马博士从幕后走了出来……



第四章 死亡十字殿下

乌兰告诉阿童木，南极的大总统拉格(ラグ)非常热爱机器人，这个总统相当年轻，希望在就职时阿童木能够到场。和胡子大叔一同乘坐海底超特快列车前往南极，得知这个总统是世界上第一个机器人总统，而且在职当天，会有反机器人组织“黑面(ブラックルックス)”来绑架总统。阿童木回忆着阿特拉斯的话，不明白他的痛苦来自于什么。

到达南极后，发现原本应该冰天雪地的这里却是鲜花盛开，拉格总统亲自前来迎接阿童木，和他同来的，还有世界议长瑞德大公(レッド公)和他的女儿纽卡(ニョーカ)。正说话间，纽卡便气喘吁吁地跑来说，黑面的人大闹会场，朝这边过来了。阿童木向前走，遇到不讲理的黑衣人，开打。

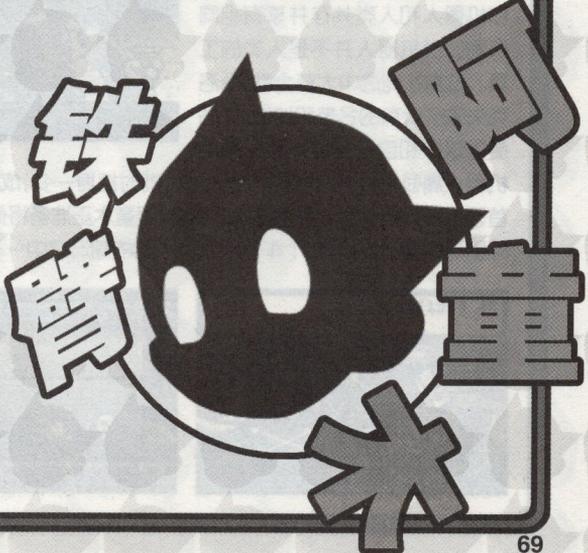


随后发现黑衣会将纽卡绑架，立刻展开救援行动，将所有来犯的敌人全部打倒。纽卡对阿童木表示感谢，阿童木的电脑竟然还会产生害羞的表现。胡子大叔让阿童木立刻去追其他的黑衣人，阿童木立刻动身。途中遇到黑面具黑斗篷的对方首领，唆使手下拦截阿童木，自己



先行撤退。又是射击游戏，敌人乘坐飞行器的黑衣人，小心躲过激光和子弹即可。追上对方首领，他的飞行器还可发射跟踪导弹，比较难缠，将其打败后发现，原来BOSS是黑衣人假扮的，中了他们的调虎离山之计，对方供认自己只是替身，真正的BOSS已经驾驶着世界第一大的陆地战车卡拉普斯(カラプス)前去总统府进行破坏活动了。

阿童木急忙往回赶，打倒沿途出现的敌兵，遇到了巨大且厚重的卡拉普斯，由于全身均覆盖着坚实的装甲，因此其弱点在脸、眼周围，

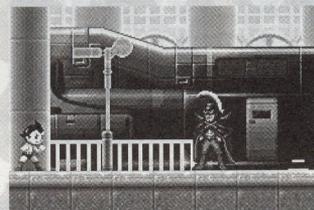




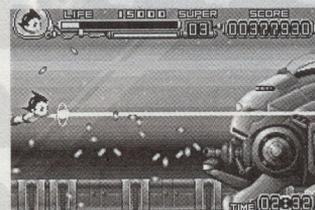
集中攻击那里就行,小心不要被它的身体撞到,否则可就吃不消了。
返回总统府,参加拉格总统的就职仪式,正在演讲时却发生了巨大的爆炸,真正的敌方 BOSS——死亡十字(デッドクロス)凭空出现,说要捍卫人类的尊严,反对机器人当政……

第五章 马林艾克斯普莱斯

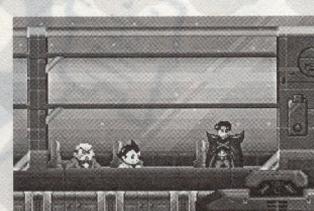
继续追剿黑衣人一伙,打败他们之后对这群人有了深刻的认识,阿童木之心又获得了一次能力提高的机会。追着死亡十字到达了海底列车马林艾克斯普莱斯前,他坐上列车准备逃跑,阿童木紧追不舍。



这辆列车原来也是一件武器,轻松躲过它的弹雨和激光,同时不停攻击其发射子弹的部位,很快便可搞定。随后进入列车内部,打倒冲出来的敌人,在右侧遇到了先到的胡子大叔,再向右走即可与死亡十字和他的机器人 R 见面,此战相当有难度,最好多利用臀部机枪,然后多冲刺躲过死亡十字所放的刀光,同时不断攻击即可。

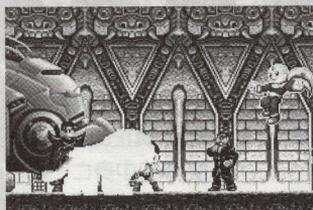


战败后的死亡十字露出了真面目,赫然便是拉格总统,这人却声称拉格只是自己制造的机器人,一个仆人,而他才是真正的总统候选人,他叫洛克(ロック)。拉格作为他的替身,竟然在竞选之际坚持声称机器人和人类共存并享有相同权利,说机器人并不是人类的工具。拉格在竞选中大获全胜,令洛克失去了所有的名誉和地位。之后便对这个和自己长得一模一样的机器人痛恨万分,于是做了个假面具,同时摇身一变,成为黑面组织的首领——死亡十字。听完洛克的叙述,阿童木正准备将他缉捕归案,一阵剧烈的震动传来,整个车体陷入了不明的潮流之中……



第六章 失落的世界(前世纪)

昏黄的落日,到处充满了古代气息的图腾和建筑,阿童木、胡子大叔和洛克乘坐马林艾克斯普莱斯号竟然穿越了空间,进入了这个奇怪的地方。正疑惑间,忽听背后传来了一个阴森的声音:“欢迎!欢迎来到木帝国。”转头一看,却是个面目丑陋的吸血鬼,“我是大臣冬德拉克拉(ドンドラキュラ)。”然后他又指了指从边上飞来的一个光头三眼的小男孩,“这是我们木帝国的统治者,伟大的三目族的王子,夏拉克大人!”



三目童子说众人是来自未来的笨蛋,特意赶来这里找死,还说通过他们带来的这辆列车就能实现他的野心了。三人一时不知该如何面对,忽然一阵光芒闪过,白狮子出现,将三人带走。

一个气质高雅容貌美丽的女子出现在大家面前,她说自己是木之国的女王萨菲娅(サファイア)。阿童木等人来到的是三万年前的木之国,夏拉克的超能力来自于他额头上的第三只眼,就是他突然来到了木之国,将这里占领。而且还利用超能力鼓动机器人叛变,和人类作对。说话间,三目用千里传音之术告诉所有人,他已经包围了这里。阿童木只有用铁拳才能打出这里。



首先面对的,是右手拿枪左手拿盾的原始小人,绿色的只是普通攻击,而蓝色的则还会发出光标,比较难缠。注意这种小人会用盾牌防御,近身攻击有时不会奏效。另外还有一种下面带轮子的头像,蹦蹦跳跳的,很是烦人,打它们的方法是跳到空中,用四连击,快被撞到时迅速冲刺离开,反复进行。



前进,到下一场景,沿大斜坡向上走,小心从天而降的圆盘。到顶上平路后看到了列车的车厢,继续前进即可见到 BOSS 三目童子夏拉克。以十万马力对抗超能力,阿童木对三目的战斗,开始!

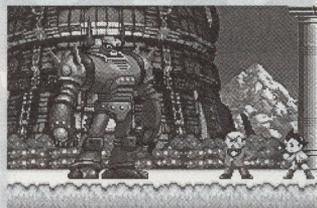
三目的攻击方式主要有四种,一为普通权杖攻击,二为抛掷权杖攻击,三为召唤生物攻击,四为召唤落石攻击。战胜他后,三目兀自洋洋得意地认为自己还有胜利的希望,这只是一个开始,他还有“ホア・カバリ・キルマ”秘法没有使出,一定有机会打败阿童木,占领整个世界。



三个月后,列车已调整完毕,改变了历史的阿童木决定和胡子大叔返回未来,洛克则打算留下来……

第七章 世界最强的机器人

回到未来世界的阿童木和胡子大叔还没来得及喘口气,面前便落下一个巨大的机器人,乌兰也跑了出来,问阿童木这五年不见过得是否还好。长着巨大双角的机器人自我介绍,它叫普鲁托(プルトウ),是暗影大人(シャドウ)的第一侍从。普鲁托搭话给阿童木,暗影大人正在等他,希望能见面。胡子大叔怀疑这是一个陷阱,而普鲁托却让阿童木放心,因为乌兰是他最好的朋友,而他们绝对不会伤害乌兰的哥哥。



跟随普鲁托来到暗影大人的城堡,一个独眼自称暗影的家伙出来迎接阿童木,还说能够见到传说中的英雄铁臂阿童木是他的光荣。阿童木问他到底有什么事,暗影回答,人类与机器人发生了大规模的战争,因为拉格大总统被人暗杀,整个世界都陷入了极大的混乱之中。

由于战斗,全球 80%可能居住的地区均被破坏了。暗影说,机器人之所以会获得胜利,完全是因为他手下忠实的仆人们构成了世界最强的机器人军团——诺斯(ノース)2号,长有六条手臂,能防御任何攻击;电光,拥有光学迷彩,能够躲开任何一种感应器而隐身;蒙布朗(モ



ンブラン),铁打的身躯能够变成滚动的圆球,能撕碎任何东西;艾普希隆(エプシロン),可凭借光子能量在水中自由行动,可自由控制任何动物;还有就是普鲁托,两只巨角可以释放强大的能量。



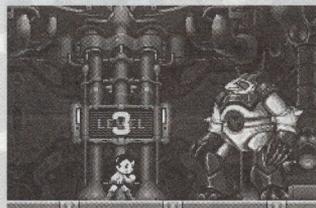
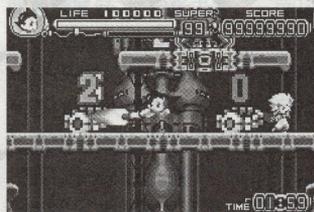
暗影准备说服阿童木加入他的机器人军团,和他一同统治世界,消灭全人类,建造只属于机器人的乐园。阿童木当然不会满足他的野心,于是只得与暗影手下的五员大将开战。

首先面对的便是六条手臂的诺斯2号,普通攻击一般都会被某侧的手臂所挡,应该趁它尚未



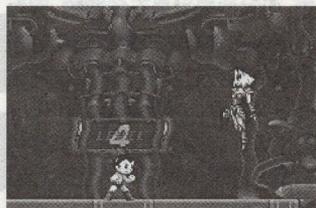
收回之时迅速跑到另一侧进行攻击,注意不要轻易使用光线类武器,后果自负……

接下来是电光,这关的场景有点像玛丽兄弟水管工的地盘,分上下四层,左右两侧互相连通,电光会不断放出倒计时的炸弹,注意不要被炸到。只有看见他在同屏时才有可能逮住他狂殴,否则还真没什么机会抓住他。注意电光被打一次之后,便会有一个机关被点亮,需尽快将其平息(过去打一拳即可),否则将很难见到电光的面。



再来是铁公鸡蒙布朗,打它完全可以不费血,只要冲刺掌握得好,可以躲开它任何攻击方式。需要注意的是,它的弱点在腹部,只有在上一次攻击停止后才会出现蓝色的光点,此时方可进行攻击,会稍微费些功夫。

水中的艾普希隆的确强得没边,最大的难点在于身处水中,因为浮力的关系而不能运动自如。招数方面,最难缠的莫过于被她召唤出来的一堆海胆了,其次才是那一大群海豚和后面的一条鲸,最后为锁定光线,只需在被瞄准后稍稍移动便不会被打到了。如果是简单模式,那么之前积攒的必杀还可以派上用场,如果是困难模式,那么只能靠自己了。



最后是普鲁托,他竟然懂得动之以情,晓之以理,劝说阿童木如果和他打的话,无论谁获胜,乌兰都会很伤心,因为乌兰教会了他这个除了战斗什么都不会的机器人很多别的东西,他实在不想看到乌兰伤心。只要阿童木能够成为他们的同伴,那么一切都会变得十分圆满。可阿童木态度异常坚决,根本不上他的当,于是普鲁托只得动用武力。

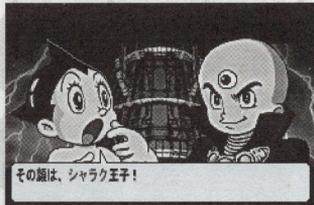
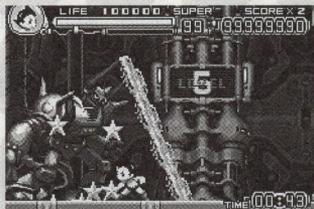


普鲁托跃上天空时,会变成旋转的陀螺,产生巨大的旋风,如果碰到其身体将会受到严重的损伤。另外他在地面的时候也会变成陀螺,要小心。普鲁托的双角能释放强大的能量,会引起剧烈的地



面波动,注意不要碰到。

战胜后,普鲁托对阿童木说:“真希望能和你以另外一种形式见面……请告诉乌兰,我是勇敢地战死的。”阿童木很遗憾地向普鲁托说声再见。暗影又冒了出来,虽然很诧异于普鲁托的失败,但语气当中依然满不在乎,阿童木愤怒地说,绝对不会原谅他,可暗影却说,戏演够了,现在让阿童木见见自己的真面目。面具摘下后,下面隐藏的赫然便是三目童子夏拉克,他使用了“ホア・カバリ・キルマ”秘法,超越了三万年的时空前来这里。



天空突然出现一个硕大的机械头颅,说自己叫迪斯马斯克(デスマスク),是对所有的机器人进行正义的审判之女神(CLOUD按:好大一颗骷髅,还女神呢……)。迪斯马斯克让世界上全部的机器人都听好,由于它们的争斗,导致地球变成了现在的样子,必须接受他的审判。迪斯马斯克宣布,从现在起立刻破坏地球上全部机器人的神经连线。阿童木听后大为吃惊,三目却很得意地说,虽然他也不知道为何会出现这种局面,改变了历史,但对他来说是无所谓的,因为他可以依靠秘法来穿越时空。在穿越时间的过程中,那个家伙说不定又会跑出来妨碍他对历史的寻求,不过倒是可以利用人类与机器人的争斗来随时达到他统治世界的目的。

“你就在这里安静地沉睡吧!再见了!阿童木!”三目嚣张地对阿童木说道。阿童木无奈地接受了迪斯马斯克的审判,和地球上所有的机器人一同停止了生命……



“醒过来吧,阿童木。”一个声音仿佛从非常遥远的地方飘了过来,倏忽间便到了耳边。

“你究竟是谁?”阿童木竟然从迪斯马斯克之炎狱中醒了过来。
“我是‘火之鸟’……生存在永恒的世界里。”这是一只火凤凰。
“我这是怎么了?”阿童木问。
“你死了。”
“死了……我可是机器人啊。机器人也有生命的么?”

火凤凰不答反问:“你所谓的生命是什么?”阿童木回答不出,火凤凰续道:“在这个宇宙当中存在的任何一样事物,都是一种生命,木头、石头、土……动物、鱼、鸟……人类、机器人,从基本粒子到天上的星星,如果让我来看的话,这些都不存在。我只看到一个巨大的,完整的宇宙生命。阿童木,我洞悉了宇宙万物……你为了人类与机器人的幸福一直在努力。”

“可是,全都失败了。”阿童木的语气有些沮丧,“所有机器人都已经毁灭了,人类最初是为了自己的幸福而制造出机器人的,机器人也都渴望能够像人类一样幸福地生活。告诉我吧,火之鸟,到底应该怎么做才好?人类与机器人共存之路在何方?”

“那么,睁开你的眼吧,我再给你一次机会。”火鸟大发慈悲,“穿越时空,一切从头开始,给你实现目标的机会。而且所有之前发生的一切都将完全继承,你的体验、你的力量、你的记忆。去吧,去追寻一条正确的道路,为了人类与机器人能够共同幸福,去发现另一个未来吧!这就是你的使命,快行动吧,阿童木,用你的手去改变命运。回到人海中

去,即使时间短暂,也一定要坚持下去,科学之子……”

随着火之鸟在阿童木心中形象的具体化,阿童木也被赋予了重新再来一次的机会,同时之前所经历的关卡也有了可以自由选择的可能。在游戏进行的任何时刻,只要按 START 键即可选择之前完成过的关卡,而有些隐藏关卡则需要触发特殊的事件或见特殊的人或按照特殊的顺序才能出现,以下将对隐藏关卡做详细说明,如无特殊说明的,则按照正常顺序来完成游戏即可出现。



阿童木穿越了时空,回到地球之上,远处朦朦胧胧地可以看到两个人影,似乎是两个小孩子,二人正在交谈着,一个是富人家的公子,另一个则是个小女孩,女孩很喜欢宇宙飞船,而男孩的梦想则是成为艺术家。男孩问女孩是否会和自己一起走,女孩说不行,今天是最后一次见面了,因为她明天将要去住院,病痛似乎恶化了。她父亲说不要紧,不是什么疑难杂症,但却只有怪医索博士(BLACK JACK)可以治。女孩最大的愿望就是能去月亮上看看,哪怕只有一次,男孩则承诺说等她身体健康了就带她一起去看。最后二人互道姓名,女孩叫艾米娅,而男孩则正是后来变成阿特拉斯的达依奇。



复活篇

对于角色收集和隐藏关发现这两大要素来说,阿童木首要升级的能力应该是 SENSOR 和 JET,通过感应,在某关的开始或行进途中,阿童木便会自行提示有事情需要注意,这时仔细寻找当会发现。JET 的作用是提高阿童木连续向上攀升的能力,可以到达一些相当高的地点,从而找到隐藏角色。如果 JET 当前的能力不够,也可以先跳起再接 AB 同按的必杀再连续接 AB 必杀的方法,如果必杀数够也可起同样的效果。

相对于之前第七章的结局,还有一个隐藏的第八章完美结局,以下将详细解说打出第八章的方法。

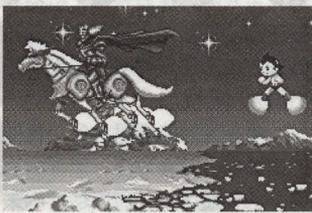
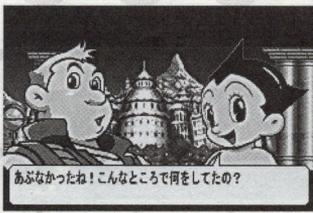
0-1 关出现/完成方法

首先,当一周目第七章结束并开始二周目 1-1 关之后,如果退回到选关画面,会发现右上角会多出一个黑色方框,那里便是 0-1 关:科学省,也就是和茶水博士进行训练的关卡。



0-2 关出现/完成方法

首先完成二周目的七章战斗,结束后先去 4-1 关与 33 号角色:四部恒(SHIBUGAKI)对话,然后在 4-2/4-3 关射击场景中,在某平台出现之前,保持处于画面左下角的位置,然后不停按 A 键会自动进入平台隐藏的 0-2 关,发生遇到瑞德大公和蓝骑士(青骑士)的事件,然



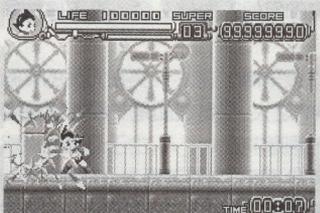


后与蓝骑士一对一骑士间的决斗，决斗方法是在倒数结束后两人交错而过的瞬间，屏幕上出现“PUSH A”的字样同时按下A键，然后反复进行，数回合后见分晓。阿童木只要失手一次便告失败，注意不要多按，否则一样按失败论处，不过无论胜败都可取得本关。事后发现，原来蓝骑士便是拉格，随后瑞德大公完全获得。



0-3 关出现/完成方法

首先完成上述的0-2关，然后去1-2关打破玻璃，与18号角色：眼镜男孩玉夫对话，再返回1-1关和40号角色兰普(LAMP)议长对话，发生新剧情，兰普的女儿艾米娅住院治疗，结果被机器人治疗失败，必须冷冻起来保存。之后完成3-5关与阿特拉斯的战斗，再去完成0-4关的相应情节，最后去5-2关，出场后向左走，打破最左侧的垃圾桶会出现06号角色：健一(KENICHI)，和他对话后0-3关秦博士的家便会出现。到秦博士家，被秦博士本人和另一个坏人海姆·艾格(HAM EGG)挡了回来。完成方法见第八章出现完成方法。



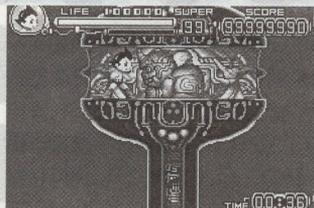
0-4 关出现/完成方法

首先在二周目开始后，打败1-4关的铁虫BOSS后与02号角色和登小姐对话，之后便可获得0-4关。先去一趟0-4，见过和登与号角色：布恩(BOON)，然后去2-5关，乘平台向下走的过程中，打击右侧的背景会遇到31号角色马格马大使(マग्マMAGMA)，他是奉地球守护神之命前来查找恶魔的火箭星人，送给阿童木一个口哨，可以吹三次，帮助阿童木三次。再前往6-3关，上斜坡后打破车厢左侧的车门，发现藏在里面的27号角色：吸血鬼冬德拉克拉，对话后返回0-4。阿童木利用口哨将马格马唤来，令布恩大吃一惊，随后正式加入。



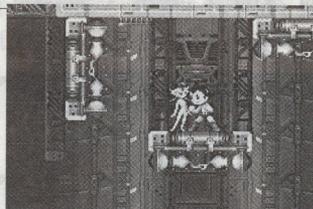
0-5 关出现/完成方法

只需在二周目开始后完成0-1关一次，再与茶水博士谈话就会出现0-5关。先去0-5会发现没有人在，然后去6-2关，把当前场景出现的敌人都消灭后一直向上飞，可以看到一个狮子像，打碎后救出44号角色：独角兽尤尼克(UNICO)，随后立刻返回0-5，见到了阿童木的生父天马博士。



第八章出现/完成方法

满足上述五个隐藏关出现的条件后(主要是0-3关的出现)，先到3-3关右侧的某个位置将隐身的19号角色：新人类福姆恩(FUMOON)的罗珂珂(ロココ)打出来，再到2-3关迷宫中找到侦探七色鹦哥，请求他化装前往金三角的墓地。之后依次完成2-4、2-5和2-6关，任务完成，救出了皮诺克(PINOKO)。返回0-3关秦博士家，告之皮诺克已救出，海姆·艾格恼羞成怒，召唤出巨大机器人，打败它后秦博士答应阿童木前去为艾米娅做手术。第八章出现。



阿童木和胡子大叔陪同秦博士前往月球基地，准备给艾米娅做手术，谁知却发生了戏剧化的一幕，兰普议长竟然挟持了瑞德大公，要求纽卡启动迪斯马斯克，否则就要伤害瑞德大公。他这么做也是为了替被机器人“害死”的女儿艾米娅报仇，还说 he 手上掌握着反阳子炸弹，已经设定在3个小时后爆炸。劝说无用，阿童木只得作罢，先与秦博士来到大展望台，为艾米娅做手术，希望能挽回兰普的愚蠢行动。手术开始，由于艾米娅所患的是严重的ドルメヒカ症候群，因





此必须准备空气罩以满足高浓度的氧气环境才能进行手术。而如果一旦氧气罩破裂将引起巨大的爆炸,当然所有人都不能幸免。正准备做手术时,阿特拉斯却刚好出现,而且不由分说便要同阿童木战斗,秦博士叮嘱,一定不能让二人的打斗影响手术进行,而且绝对不能攻击氧气罩。所以最好的办法就是在战斗一开始之际,立刻向上飞,将阿特拉斯引到上层再和他打。

战斗结束了,兰普议长正宣布时限已到,另一边艾米娅也健康地坐了起来,手术成功。兰普怀疑这个艾米娅是机器人假冒的,艾米娅立刻反驳说,爸爸的头后边有一个凹陷,里面能放住一根蜡烛……然后



说她并未被机器人杀害,而是被变成机器人的达依奇带到了月球。此时德川社长终于站了出来,说明原委——是达依奇扮成机器人的样子将艾米娅带出了医院,送到月球基地,因为看到艾米娅的病情加重,他想让她实现到月亮上看一看的愿望。但是他不知道,月球基地是迪斯马斯克建造的,里面含有大量的神经线,对人类相当危险,迪斯马斯克还在宇宙当中打出了“严禁进入”的告示。达依奇趁着他老爸不注意的时候闯入了基地,被神经线侵蚀,奄奄一息,反而是装在医疗用急救舱里的艾米娅毫无影响。但是,如果德川制造了迪斯马斯克的事情被人类知晓的话,德川就完蛋了,因此他将整件事隐瞒了起来,他请天马博士做了个机器人儿子,并将达依奇的记忆移植在他脑中。此时的阿特拉斯也终于记起了艾米娅,并劝兰普住手,兰普意识到自己的女儿没事了,于是拜托阿特拉斯照顾好女儿,自己准备自首。

天马博士突然出现,将阿特拉斯的肉身还给了他,阿童木急忙联系纽卡,想告诉她一切都结束了,可纽卡和迪斯马斯克结为了一体,她变成了审判之女神。三目却于此时再度出现……

第八章 地球最大的冒险

三目夺取并控制了迪斯马斯克,令它向太阳飞去,激阿童木前来找自己决斗。宇宙中的空战,敌人巨大异常,难度颇高,需小心躲闪。完成该场景后,三目动用超能力,将阿童木送到了异次元空间,在这里将要面对的是之前曾打过的铁虫,打倒它片刻便再度复活。好在有普鲁托帮忙,由他来代为抵挡。之后是火球——人工太阳,也是打败它后又复活,这次阿特拉斯跑了出来,顶住强敌,让阿童木继续追击迪斯马斯克。阿童木的第三个敌人是号称有最强装甲的卡拉普斯,胜利后由蓝骑士出面对付,阿童木脱身。

终于追上了三目,他得意地说,只要他下一道命令,那么迪斯马斯克便会让所有的机器人破坏,让阿童木为了地球而向他投降。阿童木断然拒绝了他的要求,说如果机器人首先毁灭的话,对三目而言反而



是最不利的。如果不是因为无止境的人类与机器人的斗争,三目根本就不可能实现征服世界的目的,超越了历史,能够阻止这一切的,只有他阿童木而已,所以三目才会视阿童木为眼中钉。

战斗开始,在迪斯马斯克的背景映衬下,阿童木和三目决斗,打法和之前那次差不多,应该较为容易获胜。之后三目拿出了自己的法宝——魔神加隆(GARON),而普克变成的皮克则是加隆的心脏,之后再与加隆战斗,只有在他胸口的舱门打开后攻击皮克才会对整体造成伤害,其他时刻一概无敌,只能躲避他的攻击。战胜后获得加隆。

纽卡和阿童木联系,说发生了能量异变,加隆的碎片向太阳飞去,如果放任不管,将会引起巨大的反应,从而令地球产生巨变。阿童木说自己的身体内含有能够抵抗神经线的药剂,如果进入太阳的话就可以解救地球了。阿童木向太阳飞去,躲过无数陨石碎片,忍受剧烈震颤和高温,抱着坚定的信念……

阿童木将自己熔入了炽热的太阳,令太阳恢复了正常,所有的人都为之动容。然而,奇迹再度发生了,火之鸟出现,又给了阿童木一次生的机会,让阿童木带着纽卡飞回地球……

“爸爸,为什么人类可以有无穷的怨恨?为什么会一直不停地争斗?”

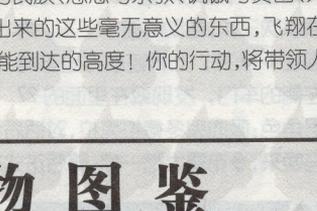
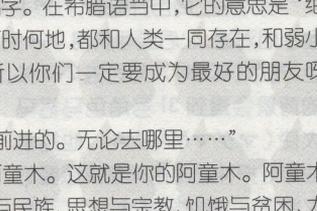
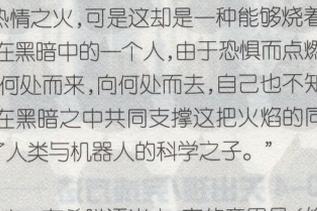
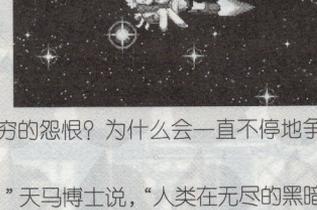
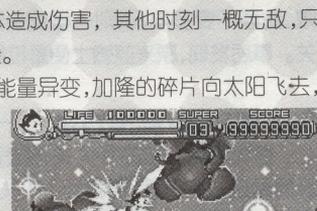
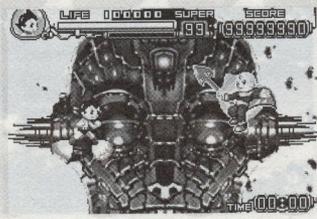
“这就是人类的局限啊,飞雄。”天马博士说,“人类在无尽的黑暗之中迸发出对于未来无限希望的热情之火,可是这却是一种能够烧着自己的危险之火。人类是孤独的,在黑暗中的一个人,由于恐惧而点燃了火焰,却不小心伤到了自己。从何处而来,向何处而去,自己也不知道……我们需要朋友,需要能够在黑暗之中共同支撑这把火焰的同伴。所以我亲手制造了这个超越了人类与机器人的科学之子。”

“这个人的名字叫什么?”

“阿童木……我想叫他这个名字。在希腊语当中,它的意思是‘绝对不可能再分开的物质’。无论何时何地,都和人类一同存在,和弱小且有些愚蠢的人类一起前进。所以你们一定要成为最好的朋友呀……”

“嗯,我一定会和阿童木一起前进的。无论去哪里……”

“飞雄啊,看到了吧,这就是阿童木。这就是你的阿童木。阿童木呀,超越了人类,甚至超越了国家与民族、思想与宗教、饥饿与贫困、尤其是战争!超越了所有人类制造出来的这些毫无意义的东西,飞翔在天空!你的飞翔,超越了人类所不能到达的高度!你的行动,将带领人们奔向那不可企及的未来!”



全人物图鉴

第八章情节完成后,如果您还有没收集到的人物,那么恭喜了,您最好祈祷自己保留有之前某处的存档,因为有一个人(43号)是过了便得不到的,如果想收集全部47个人物,那么请配合图片并仔细阅读以下的文字,相信会有很大帮助。(注:若非说明为二周目复活篇的,其余均可在一周目诞生篇内获得。)

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー00 アトム



No00 ATOM
游戏初期自动获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー01 お茶の水博士



No01 DR.OCHANOMIZU
完成 0-1 关并与茶水博士对话后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー02 和泉千代子 (わとちよこ)



No02 WATO CHIYOKO
打败 1-4 关机器蜘蛛 BOSS 后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー03 アトラス



No03 ATLAS
于二周目复活篇在 3-4 关中打败 BOSS 阿特拉斯后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー04 ノース2号



No04 NORTH No2
在 7-1 关中打败 BOSS 诺斯 2 号后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー05 タワシ警部 (けいぶ)



No05 INSPECTOR TAWASHI
于二周目复活篇打败 7-1 关 BOSS 后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー06 ケンイチ



No06 KENICHI
到 5-2 关, 开始后向左走, 打破垃圾桶后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー07 ウラン



No07 URAN
于二周目复活篇打败 7-5 关 BOSS 普鲁托后自动获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー08 ラグ



No08 RAG
随 4-1 关剧情进行, 自动获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー09 エミヤ



No09 PRIME ROSE
完成 0-3 关情节后, 打败 3-5 关 BOSS 阿特拉斯后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー10 エプシロン



No10 EPSILON
击败 7-4 关 BOSS 艾普希隆后自动获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー11 トクガワ社長



No11 TOKUGAWA
于二周目复活篇打败 7-4 关 BOSS 后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー12 モンブラン



No12 MONT BLANC
打败 7-3 关 BOSS 铁公鸡后自动获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー13 デッドクロス



No13 DEADCROSS
打败 5-4 关 BOSS 死亡十字后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー14 ブラック・ルックス



No14 BLACK LOOKS
打败 5-1 关当中开始出现的那批黑衣人后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー15 プルートウ



No15 PRUTO
打败 7-5 关 BOSS 普鲁托后自动获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー16 ジェッターマルス



No16 JETTER MARS
站在 3-1 关开始的地方一直向上飞, 到顶后攻击右侧第二格墙壁, 随后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー17 ヒゲオヤジ



No17 HIGEOYAJI
在 2-3 关黑暗迷宫左下方对话获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー18 タマオ



No18 TAMAO
打破 1-2 关开始处右上角的玻璃后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー19 フウムーン



No19 FUMOON
在 3-3 关右下角, 一段电弧平台上方, 在右侧向左边攻击后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー20 ピノコ



No20 PINOKO
首先取得 0-3 关, 去过后再到 2-3 关与 24 号角色: 侦探七色鸮哥对话, 最后去 2-6 关即可获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー21 サファイア



No21 SAPPHERE
于二周目复活篇 6-4 关结束后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー22 プーク



No22 POOK
战胜 2-6 关 BOSS 普克后获得

【 究極キャラクター名鑑 】
ナンバー23 電光 (でんこう)



No23 DENKOU
打败 7-2 关 BOSS 电光后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー24 七色いんこ



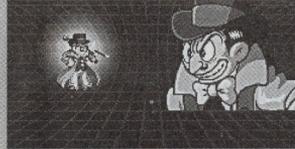
No.24 RAINBOW PARAKEET
于 2-3 关黑暗迷宫左下方获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー25 天馬博士



No.25 DR.TENMA
首先取得 0-5 关，去过后再去 6-2 关与 44 号角色尤尼克对话，立刻返回 0-5 关后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー26 ハム・エッグ



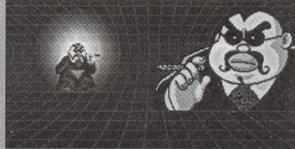
No.26 HAM EGG
救出 20 号角色 PINOKO 后，完成 0-3 关的任务即可获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー27 ドンドラ



No.27 DON DRACULA
于 6-3 关，上斜坡后打破列车的左侧车门后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー28 金三角



No.28 KINSANKAKU
于二周目复活篇打败 7-3 关 BOSS 后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー29 スカンク草井



No.29 SKUNK KUSAI
于二周目打败 7-2 关 BOSS 后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー30 青騎士(あおきし)



No.30 BLUE KNIGHT
在 0-2 关的小游戏中战胜他后即可获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー31 マグマ



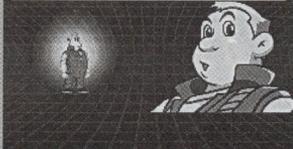
No.31 AMBASSADOR MAGMA
在 2-5 关乘坐移动平台时，向右攻击背景画面即可获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー32 ビッグX



No.32 BIG X
在 2-3 关黑暗迷宫中，从起点一直往右走，打败 BOSS 后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー33 シブガキ



No.33 SHIBUGAKI
于二周目复活篇 4-1 关，打败他周围的小兵后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー34 W3



No.34 MAMZING THREE
于 2-3 关开始处遇到，打败它们后即可获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー35 レッド公



No.35 DUKE RED
4-1 关开始时获得，暂时为灰色，于 0-2 关战胜蓝骑士后正式获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー36 ニョーカ



No.36 NUKA
4-1 关结束后获得，暂时为灰色，于二周目复活篇第 3 关开始时正式获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー37 火の鳥(ひのと)



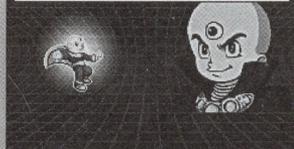
No.37 PHOENIX
一周目通关后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー38 ブラック・ジャック



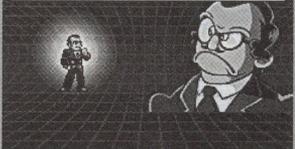
No.38 BLACK JACK
初次去 0-3 关时获得，暂时为灰色，救出 20 号角色后，完成 0-3 关剧情正式获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー39 シヤラク



No.39 SHARAKU HOSUKE
6-4 关打败 BOSS 后获得，暂时为灰色，二周目 8-4 关结束，完美结局出现后，在 THE END 画面等 1 分钟，情节过后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー40 アセチレン・ランプ



No.40 LAMP
于二周目复活篇第 1-1 关获得，暂时为灰色，完成 0-3 关任务，击败 3-5 关 BOSS 后正式获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー41 ガロン



No.41 GARON
打败 8-3 关的 BOSS 后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー42 ブーン



No.42 BOON
初次去 0-4 关时获得，暂时为灰色，首先取得 31 号角色，去 6-3 关和 27 号角色对话，返回 0-4 关后正式获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー43 ヘケート



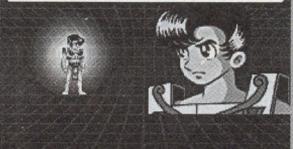
No.43 HEKATE
在 3-4 关沿斜坡向上走，在 BOSS 房间前的叉路向左上跳获得（只有一周目和二周目初期可得）

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー44 ユニコ



No.44 UNICO
在 6-2 关开始处，先消灭敌兵，再向上飞，打破石狮像后获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー45 ロック



No.45 ROCK
于第 6 关 6-4 完成后即可获得

【究极キャラクター名鑑】
ナンバー46 ダイチ



No.46 DAICHI
完成 0-3 关任务，打败 3-5 关 BOSS 后获得



完美结局

日本游戏及软件专业网 VCD/DVD/CD 合集 追求完美 价格公道
广州电脑城 020-81013116 网站: www.pile.com.cn

本网数据库, 万无一失, 全年更新, 批、发、零、售、专、业、服、务、定、能、让、你、满、意。
邮购价: VCD 3 元, DVD 9 元, CD 7 元。邮费 15 元 (不含运费, 不保破损)
合订价: VCD 5 元, DVD 12 元, CD 9 元。邮费 15 元 (不含运费, 不保破损)
邮购地址: 成都市武侯区沙坪坝 5-199 信箱 5 分箱 肖文成(0105)
711 市面地址: 成都市沙坪坝 4 区 D-03 大厦 18 楼 电话: 028-86220945
711 市面地址: 成都市人民南路 1 段 1 号 1 楼 电话: 028-85332101
邮购地址: 成都 83414390, 83172077, 83010003
邮购地址: 成都 83414390, 83172077, 83010003
邮购地址: 成都 83414390, 83172077, 83010003
邮购地址: 成都 83414390, 83172077, 83010003



邮购地址: 成都 83414390, 83172077, 83010003

Table with 3 columns: Title, Price, and other details. Lists various DVD titles and their prices.

Table with 3 columns: Title, Price, and other details. Lists various DVD titles and their prices.

最新 DVD 节目

Table with 3 columns: Title, Price, and other details. Lists various DVD titles and their prices.

火星网上商城精品超市

www.marsgame.com

日本各卡通正版原声 CD 7.5 元/张, 邮费 15 元/次, 无多少 (未定数量均为 1CD)

Table with 3 columns: Title, Price, and other details. Lists various CD titles and their prices.

以下节目只有 VCD 版本

Table with 3 columns: Title, Price, and other details. Lists various VCD titles and their prices.

邮购地址: 成都 83414390, 83172077, 83010003

实况J联盟战略版



《实况J联盟战略版》是 KONAMI 在足球经营类游戏上迈出的第二步,相比前作《最终阵型》,本作的素质明显高出许多,不过和 TV 界的足球经营模拟游戏之王《创造球会》系列还是有一段不小的差距。KONAMI 所推出的两款作品都比较偏重于比赛本身,对于球队的经营方面涉及得较少,再加上和《实况足球》系列几乎相同的球员数值设定和战术设定,相信它们对于实况迷的吸引力还是很大的,不过对于星辰这种“创造球会 fans”,玩起来总是会有些别扭的感觉,可能是习惯了球会系列相对简单的战术设定和球员数值了吧?这两种表现方法究竟谁优谁劣应该是一个仁者见仁、智者见智的问题,所以就不作探讨了。下面再谈一下本作比较出彩的地方:由于使用了实况系列的画面引擎,因此观看一场比赛就好像在看一场《实况足球》的表演一样,而且全场球赛都是完整的,不会出现球会那种由一些精彩镜头串起来的情况。另外真实的比赛演示充分显示了足球的随机性,相对于球会那种固定镜头回放的表现方式,这种演示更加真实,令人信服,而且充满悬念,这才是足球的本质。

在上一期(2003年1月号)中我们给大家详细介绍了《实况J联盟战略版》的指令说明和上手指南,这里我们就不再重复介绍了,下面就由 S~H~E 桑……咳咳……对不起,叫顺嘴了……嗯~应该是 hsu 桑……来给大家讲解本作的高级技巧和心得。



下面介绍一下各个阵型的特点,并举例讲解



球员位置判定方法

大家都知道在足球运动中,每个队伍在场上最多派出 11 名球员,每个球员都必须各司其位,球队才能发挥出最大的力量。在《实况J联盟战略版》中,很多球员都可以胜任多个位置,除了与他本身的习惯有关,还和这名球员的某些能力有关,以下列出的就是各个位置最需要几项能力。

■各个位置需要的主要能力

GK 门将	ディフェンス、ボディバランス、レスポンス、ジャンプ、ゴールキーパースキル
CB 中后卫	ディフェンス、ボディバランス、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
LIB 自由人	ディフェンス、スタミナ、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
SB 边后卫	スタミナ、トップスピード、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
SW 清道夫	ディフェンス、加速力、レスポンス、ヘディング、ジャンプ
DMF 防守型中场	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、レスポンス、ジャンプ
CMF 中中场	ディフェンス、スタミナ、レスポンス、シュートパス精度、ジャンプ
SMF 边中场	オフense、トップスピード、ドリブル精度、ロングパス精度、ジャンプ
OMF 攻击型中场	ドリブル精度、シュートパス精度、シュート精度、テクニック、ジャンプ
CF 中锋	オフense、トップスピード、加速力、シュート精度、ヘディング精度
WF 边锋	トップスピード、加速力、ドリブル精度、ロングパス精度、シュート精度



球队阵型设定

在确定好各个球员所应处的位置后,接下来就是选择所需要使用的阵型了。到底选用什么阵型主要取决于两个方面:

首先是看自己手头上队员的搭配,哪条线的人员比较充足,是进攻能力强些还是防守能力强些,比如在只有 2 个前锋的情况下,因为个人喜好,硬要打 3-4-3 之类的阵型就得不偿失了。

其次是看目前队伍对各个阵型的熟练度差异,这个数值在两个阵型皆合适的时候,起了决定性作用。而如果合适的阵型熟练度比较低,应该连续进行集体训练,快速提高熟练度,一般一个月的训练熟练度就能到 A。

4-5-1 A	典型的防守反击型阵形,在中场设置了两个进攻型中场,可以给前面的前锋创造一定的机会。
4-5-1 B	4-5-1 A 阵形的变形,把两个进攻型中场撤回一个打后腰,稳固了防守,但是进攻会变的很薄弱
4-4-2 A	最平衡的阵形,但是缺少特点也成了它的最大缺点
4-4-2 B	一度比较流行的设定,这个阵形双后腰的设定使得它比 4-4-2 A 的防守更加稳固,但是相对的,两个进攻中场都集中在中间使中路的攻击都变的十分强大,但是相对的边路就变的很薄弱
4-4-2 C	中场呈一条直线排列,需要中路的选手能力比较平均,和 zone press 的战术相结合会取得比较好的效果
4-3-3 A	攻击性很强的打法,三个前锋加上两个进攻中场,会给对手,十分大的压力。但是防守很弱,对防守球员的要求十分苛刻
4-3-3 B	4-3-3 A 的变形,撤下一个进攻中场,增加一个防守的力量,对防守球员的要求仍旧很高
4-3-3 C	在 4-3-3 阵型中,较为平均的做法,对中场球员的体力要求很高
3-6-1 A	中场最为强大的阵形,中路布下重兵,配合 zone press 可以形成排山倒海的进攻。对中场球员的传球能力以及队伍配合要求较高
3-6-1 B	相比起 3-6-1 B 强化了防守,更加稳固的阵形
3-5-2 A	相比起 3-6-1 是更为进攻性的阵形,两个前锋在后方强大的中场支援下可以发挥到极致。唯一的缺点是后防薄弱
3-5-2 B	同样是加强防守的改良型
3-4-3 A	和 4-3-3 类似的强调进攻的阵形,不过进攻能力更为强大。以减少中场的控制做为代价增加了后卫的力度,如果中场不够强大的话很容易被击溃
3-4-3 B	同 4-3-3B
3-4-3 C	同 4-3-3C
5-4-1 A	最为防守的阵形,如果能控制住中场,可以让对方有很大的压力
5-4-1 B	同 4-4-2 B
5-4-1 C	同 4-4-2 C
5-3-2 A	基本被淘汰的打法,国重兵在后卫线,两个前锋在对方禁区缺少拿球机会,是投机型打法的典型
5-3-2 B	同 4-5-1 B
5-3-2 C	同 4-5-1 C

下面举一个排列阵型的例子

这个是最基本的 4-4-2 C 阵形的简单变型,只是把左边的 CF 向前推进了两格。

■チーム指示

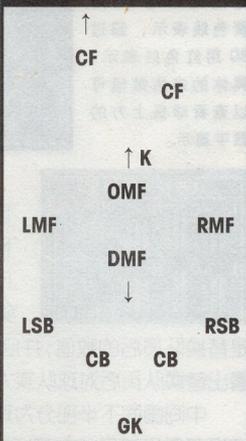
攻守	レベル	普通	-
方向	バランス		-
バックライン			6
カウンター			4
ゾーンプレス			6
オフサイドトラップ			5
サイドチェンジ			3
ワンタッチパス			5
パスタイプ	ノーマル		-

■プレイスタイル設定

LSB オーバーラップ	OMF パス出し
RSB ディフェンス	左 CF シュート
DMF ディフェンス	右 CF ポストプレイ
RMF ドリブル突破サイド	

这个阵形主要是发挥 4-4-2 阵形的平衡性,左右两个边后卫一个主攻一个主守,右边中场负责带球突破,为前锋输送炮弹,防守型中场主要司职防守,攻击型中场负责给前锋传球,右边中锋在禁区边缘活动,吸引敌人防守同时也为突前前锋作球创造机会。整个阵形攻守平衡,没有什么弱点,当然特点也略显不足,适合于稳健派打法。

■阵型实例:
平均重视型



カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
ディフェンス	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、メンタリテイ
オーバーラップ	オフENS、スタミナ、トップスピード、攻撃性
運動量	スタミナ、レスポンス、メンタリテイ、ポジショニング
パス出し	シュートパス精度、シュートパススピード、司令塔、パス
ロングフィード	ロングパス精度、ロングパススピード、シュート力、司令塔
クロス	ドリブル精度、ドリブルスピード、ロングパス精度、ロングパススピード
ドリブル突破中央	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、両足フエント
ドリブル突破サイド	加速力、ドリブル精度、ドリブルスピード、ドリブラー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻撃性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフENS、加速力、攻撃性、ポジショニング
ミドルシュート	レスポンス、シュート精度、シュート力、攻撃性
SMF (边中场)	
ディフェンス	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、メンタリテイ
クロス	ドリブル精度、ドリブルスピード、ロングパス精度、ロングパススピード
ドリブル突破中央	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、両足フエント
ドリブル突破サイド	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、ドリブラー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻撃性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフENS、加速力、攻撃性、ポジショニング
OMF (攻击型中场)	
運動量	スタミナ、レスポンス、メンタリテイ、ポジショニング
パス出し	シュートパス精度、シュートパススピード、司令塔、パス
クロス	ドリブル精度、ドリブルスピード、ロングパス精度、ロングパススピード
ドリブル突破中央	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、両足フエント
ドリブル突破サイド	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、ドリブラー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻撃性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフENS、加速力、攻撃性、ポジショニング
ミドルシュート	レスポンス、シュート精度、シュート力、攻撃性
CF (中锋)	
パス出し	シュートパス精度、シュートパススピード、司令塔、パス
飛び出し	加速力、レスポンス、攻撃性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフENS、加速力、攻撃性、ポジショニング
ポストプレイ	ボディバランス、シュートパス精度、ヘディング、ポストプレイヤー
チェイシング	スタミナ、加速力、レスポンス、メンタリテイ
ヘディング	ボディバランス、ヘディング、ジャンプ、ポジショニング
シュート	シュート精度、シュート力、テクニク、ストライカー
ミドルシュート	レスポンス、シュート精度、シュート力、攻撃性
WG (边锋)	
クロス	ドリブル精度、ドリブルスピード、ロングパス精度、ロングパススピード
ドリブル突破中央	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、両足フエント
ドリブル突破サイド	ボディバランス、ドリブル精度、ドリブルスピード、ドリブラー
飛び出し	加速力、レスポンス、攻撃性、飛び出し
ポジションチェンジ	オフENS、加速力、攻撃性、ポジショニング
チェイシング	スタミナ、加速力、レスポンス、メンタリテイ



球员打法类型设定

确定好阵形后,下一步就是根据阵型对各个球员进行细调了,也就是调整プレイスタイル(打法设定)。各个プレイスタイル的相关联数值,数值越高,对应的プレイスタイル的级别也就越高,各个プレイスタイル的介绍在上期已经有了,这里就不赘述了。

■各种打法类型相关联的能力

GK 门将	
GK 飛び出し	トップスピード、加速力、レスポンス、攻撃性
CB 中后卫	
マンマーク	ディフェンス、ボディバランス、加速力 マンマーク
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
ハードタックル	ディフェンス、ボディバランス、加速力、レスポンス
クリア	レスポンス、シュート力、ヘディング、ジャンプ
オーバーラップ	オフENS、スタミナ、トップスピード、攻撃性
ロングフィード	ロングパス精度、ロングパススピード、シュート力、司令塔
LIB 自由人	
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
オーバーラップ	オフENS、スタミナ、トップスピード、攻撃性
SB (攻击型边后卫)	
マンマーク	ディフェンス、ボディバランス、加速力、マンマーク
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
ディフェンス	ディフェンス、ボディバランス、スタミナ、メンタリテイ
クリア	レスポンス、シュート力、ヘディング、ジャンプ
オーバーラップ	オフENS、スタミナ、トップスピード、攻撃性
SB (边后卫)	
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
ハードタックル	ディフェンス、ボディバランス、加速力、レスポンス
クリア	レスポンス、シュート力、ヘディング、ジャンプ
DMF (防守型中场)	
マンマーク	ディフェンス、ボディバランス、加速力、マンマーク
カバーリング	ディフェンス、スタミナ、加速力、レスポンス
オーバーラップ	オフENS、スタミナ、トップスピード、攻撃性
運動量	スタミナ、レスポンス、メンタリテイ、ポジショニング
パス出し	シュートパス精度、シュートパススピード、司令塔、パス
ロングフィード	ロングパス精度、ロングパススピード、シュート力、司令塔
ポジションチェンジ	オフENS、加速力、攻撃性、ポジショニング
ミドルシュート	レスポンス、シュート精度、シュート力、攻撃性
CMF (中场上路)	
マンマーク	ディフェンス、ボディバランス、加速力、マンマーク



核心球员选择

在确定好球员比赛中所扮演的角色后,接下来就是确定主角了,也就是 key player (キープレイヤー-核心球员),选择核心球员主要根据你所确定的攻击方向以及球员的实际能力,比如你的战术是左路进攻,级别是 3。那么 key player 最后就设定为左路的

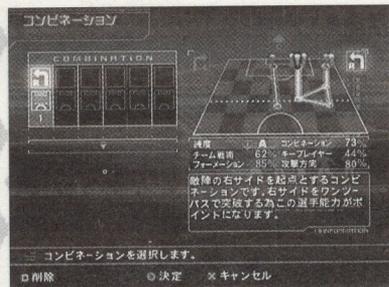


选手。也许你要问,“那如果左路的选手很废柴怎么办?”TF,很废柴你还用左路进攻……总而言之,队伍的打法倾向和 key player 的选择是互相影响的。



連携攻击系统

很多人抱怨为什么练度已经达到 A,但是コンビネーション却怎么样都使不出。其实コンビネーション关系到的数据是很多的。最浅显的练度,



也就是熟练度,只是其中一个方面。它还牵扯到队伍士气,球员状态,打法以及那么一点运气,下面举例说明。

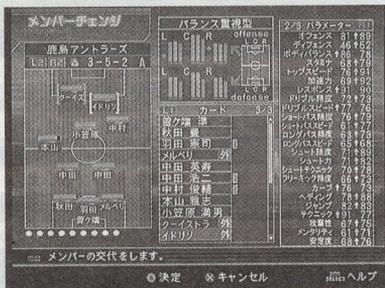
コンビネーション包括左中右三个方向,首先要确定的一点就是,自己的阵形和打法有没有冲突,比如选择了4-4-2 B就最好不要选择两个边路的进攻了。这会导致**コンビネーション**中**フォーメーション**和队伍战术这两个数值低下,影响**コンビネーション**的出现率,其次**コンビネーション**的方向应和队伍的进攻方向一致,同时最好的情况就是key player能在**コンビネーション**中扮演着重要角色(在**コンビネーション**状态表中专门有数字体现,上期也说过了),同时其也处于**コンビネーション**的进攻线上,把key player的拿球频率设置为普通以上。设定完成后,当队伍的配合度达到A,状态良好时,基本上每场比赛都能看到**コンビネーション**的出现了。比较可惜的是**コンビネーション**并不是必杀。很多时候都会被打断掉。所以与其设定太多的后场**コンビネーション**,不如多设定几个前场的**コンビネーション**,简单的就是最好的。

球队战术设定画面解析

本次的战术设定画面基本沿袭了实况系列的设定,可以查看的选项和可以进行调整的选项非常多,对于初上手的玩家可能会比较头大,下面我们详细列出战术设定画面中的图示和相关的作。

战术设定画面大致可分为左、中、右三块。左边为小球场及队员缩略图,可用L2/R2键切换为不同的状态显示;中间上半部分为球队综合战力图示,下半部分为球员详细名单和基本状态图示,可用L1键切换;右边为球员具体资料显示,可用R1键切换。

左侧画面共可切换8次,初始画面为球员体力显示,然后按L2键依次为连携表示、定位球显示、核心球员显示、打法类型设定、攻防意识设定、球员状态显示及球员攻防能力显示。



球员体力显示

球员名字上的灰色槽即为体力槽。



核心球员显示

标有K字样的为核心球员。



打法类型设定

名字的上方字样为当前球员所执行的战术。

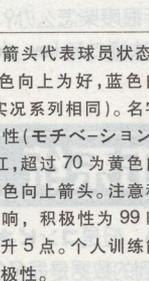


攻防意识设定

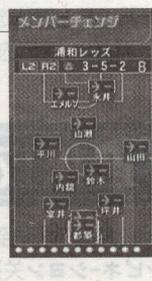
红色箭头为攻击意识,蓝色箭头为防守意识。

球员状态显示

名字上方左侧的箭头代表球员状态,绿色横向为普通,黄色向上为好,蓝色向下为差(这里设定和实况系列相同)。名字上方右侧为球员积极性(モチベーション)显示,普通为绿色横杠,超过70为黄色向上箭头,超过80为红色向上箭头。注意积极性对球员能力有影响,积极性为99时球员能力几乎可以上升5点。个人训练能够快速提高球员的积极性。



定位球显示



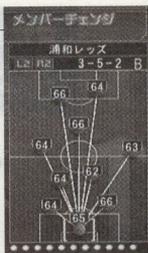
球员状态显示



定位球显示

连携表示

连线表示和其他球员的连携程度,连携度超过70用黄色线表示,超过80用红色线表示。具体的连携数值可以查看球员上方的数字显示。



球员攻防能力显示

球员名字上方的两个横条,红色为进攻能力,蓝色为防守能力,空缺的部分为该球员的能力界限。



中间画面上半部分为球队战力显示,共分上下两排,上排3个依次为左中右3路进攻能力,下排为左中右3路防守能力。蓝色竖条代表球队上场球员总和实力,红色竖条代表球队整体总和实力,右边的蓝色条是初始数值,左边的蓝色条是替换队员后的数值,并且旁边还有箭头表示上升或下降,可以很直观的看出替换队员后对球队实力的影响,非常体贴的设定。

中间画面下半部分为球员名单和状态显示,用L1键切换可看见球员状态和红黄牌累计情况,球员状态部分的图标的意义请参考左侧画面的介绍。

右侧画面为球员能力显示。球员的各个能力既可以大体的从右上方的六边形进行观察,也可以在右下的数值窗口对各个数值进行确认。而在换人的时候,选择好两个球员后各个窗口都会显示出球员实力的对比,右上的六边形红色的为初始选择的球员,而绿色的框则为比较者。这个窗口可以大致的了解到两个球员的实力差,但是当球员实力相近的时候,这个方法就不太容易显示出差距了,这时候在右下的数值表就能给你帮助了,能力增加的部分会用向上的箭头表示,红色的箭头表示差距在10个点以上。



本次的练习系统相当简单,因此合适的训练方法也很容易得出,下面给大家推荐几种比较有效的练习方案。

练习设定

练习时的几个技巧:

1. 只要还没进行该天的练习都可以用△键强制中断,来进行更改。
2. 一些场合会强制进行教学练习,这个时候无法设定。

■ 比赛间间隔为2天的情况

午前	午后
休养	休养
移动/フィジカル	休养
休养	赛

说明:一般选手要全力比赛的话,两场比赛间需要有4次休养,在有5个空位的情况下安排4次休养会使球员的状态偏低,在主场比赛的时候,由于不需要“移动”安排一次フィジカル练习即可。

■ 比赛间间隔为3天的情况

休养	休养
休养	グループ
移动/グループ	グループ
休养	試合

说明:消除比赛疲劳使用4次休养,这样3天的间隔时间就可以练习3次了(客场作战因为有“移动存在”所以只能练习2次),这时候如果使用对身体负荷更大的フィジカル练习,比赛时候,体力就会不支。所以请使用フィジカル练习以外的练习来进行组合吧。

■ 比赛间间隔为6天的情况

休养	休养
休养	休养
休养	休养
グループ/チーム	グループ/チーム
グループ/チーム	グループ/チーム
グループ/チーム	グループ/チーム
移动/グループ/チーム	グループ/チーム
休养	試合

说明:休养包括回复比赛疲劳的4次,以及回复练习疲劳的1次,总共5次休养。对于长期的练习时间,有两种比较有效的方法,一种是全部采用チーム练习,快速开发出新的コンビネーション;还有一种就是为下一场比赛准备而进行的グループ训练,可快速提高连携度。

■ 比赛间间隔在一星期以上的情况

休养	休养
チーム	チーム
休养(如果疲劳度过高)	チーム
チーム	チーム

说明: 用チーム练习来学习新的コンビネーション, 当コンビネーション出现后使用休养来回复, 在比赛日期临近时, 用フィジカル练习来调整球队状态。

3月~6月进行的通称为J1的前半段和后半段。由J1所属的16支队伍参加。前半段和后半段优胜的队伍获得サントリーチャンピオンシップ的出场权。

Jリーグ デイビジョン2 (J2 联赛)

3月~11月进行的通称为J2的比赛, 联赛的前两位和J1的末尾两位进行替换, 也就是我们熟悉的升降级了。

JOMOオールスターサッカー (J联盟全明星赛)

在J1所属的俱乐部中由球迷投票选出球员和教练的比赛, 在8月联赛后半段开幕前一星期进行。

サントリーチャンピオンシップ (J联盟冠军赛)

J1前半段的第一名和后半段的第一名决出日本最强队伍的比赛。获胜的队伍获得明年的アジアクラブチャンピオンカップ出场资格 (在两段比赛冠军为同一支队伍的时候, 该队伍直接获得总冠军和出场资格)

ヤマザキナビスコカップ (J联盟联赛杯)

预选循环在3月~7月而决胜循环则在8月~10月进行的杯赛。是跨度很长的大规模比赛

ジャパンカップ (新年杯贺岁杯)

12月后半进行的大会。国内全部28支队伍参加, 而J1排名在前4位的俱乐部, 成为种子队。这个杯赛也可以称为贺岁杯, 是决定国内最强俱乐部的比赛。

■ 国际比赛

アジアクラブチャンピオンシップ (亚洲俱乐部挑战杯)

4~5月进行, 前一赛季J1冠军队伍和亚洲各国的一共7支队伍进行角逐。比赛的前两位获得世界クラブチャンピオンリーグ的入场卷。踏出成为世界最强的第一步吧!

世界クラブチャンピオンリーグ (世界俱乐部挑战杯 前半后半)

ファーストラウンド&セカンドラウンド

世界各国16支队伍参加、分成4个小组在6~8月进行双循环比赛。然后各小组前2支队伍晋级第2轮, 在9~10月进行的第2轮中进行单场淘汰赛。

推荐教练名单

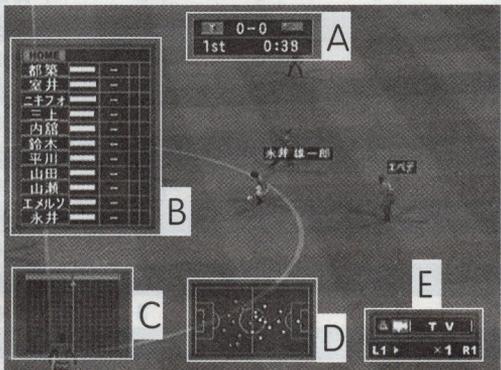
想要获得冠军就必须拥有一支实力坚强的队伍, 在那之前还必须有一个强大的教练班底。希望下面整理出来的资料对你有帮助 (教练属性中的类型一项为担当球探时所寻找到的球员的倾向)。

比赛相关

把一大堆东西设定好的唯一目的, 就是比赛了。比赛中你的作用和一个真正教练的作用是一模一样的。替换球员, 改变战术, 临场的指挥决定了之前所做的诸多准备的结果。这里的技巧和开始的布阵没有任何区别。需要注意的就是时刻观察对手的战术和阵形改变, 根据队伍实力差距选择战术, 攻其薄弱环节是游戏的最主要技巧。

■ 比赛画面解析

- A 比赛比分 时间
- B 球员评分
- C 控球表示
- HOME 蓝色
- AWAY 红色
- D 地图



E 辅助窗口

- L1 降低速度
- R1 加快比赛速度
- 三角键 改变视点
- 方块键 交代, 在死球后进行战术改变

全俱乐部赛事

把一大堆东西设定好的唯一目的, 就是比赛。比赛中你的作用和一个真正教练的作用是一模一样的。替换球员, 改变战术, 临场的指挥决定了之前所做的诸多准备的结果。这里的技巧和开始的布阵没有任何区别。需要注意的就是时刻观察对手的战术和阵形改变, 根据队伍实力差距选择战术, 攻其薄弱环节是游戏的最主要技巧。

■ 国内比赛

Jリーグ デイビジョン1 (J1 联赛 前半后半)

1stステージ&2ndステージ

注: J1 相当于中国职业联赛的甲级联赛 (现在是超级联赛了= =), J2 也就是次级联赛了。

■ 教练

姓名	战术理解	斗争心	体调管理	疲劳回复	怪我预防	怪我治疗	搜索能力	交涉能力	类型	年俸(万)
伊藤秀明	6	7	3	4	5	2	3	3	将来性	3200
ウアレンティニシク	6	4	2	5	3	4	2	2	即战力	1700
内海 圭武	6	5	3	4	3	4	3	4	即战力	1300
井上 孝昌	6	6	4	2	3	5	2	2	即战力	2700
大须贺 信行	7	7	4	3	3	2	2	2	平均的	4200
佐藤 久史	5	6	2	5	3	3	2	3	平均的	2100
ユン デソン	8	6	3	4	4	2	2	3	平均的	5300
及川 大辅	5	5	3	4	4	2	4	3	平均的	940
仁科 忠治	8	5	2	4	3	5	2	2	即战力	3700
濑尾 新二	6	5	4	3	5	3	2	3	平均的	2200
K ニコポウロス	4	7	4	3	3	4	3	2	即战力	1100
P エクストランド	6	5	3	4	4	3	2	4	即战力	1300

姓名	战术理解	斗争心	体调管理	疲労回復	怪我予防	怪我治疗	搜索能力	交渉能力	类型	年俸(万)
M アル ハルビ	4	6	2	4	3	4	3	3	将来性	930
N ロカ	6	7	2	3	3	5	4	2	将来性	3100
内田 辰雄	6	4	2	3	3	4	2	3	平均的	770
D ユルリッチ	9	7	5	2	3	4	2	3	将来性	13000
穴 戸阵	8	9	5	4	3	2	2	3	即战力	23000
C バデオラ	9	8	5	3	6	3	4	4	平均的	27000
B クレスピン	7	8	2	6	4	4	3	2	平均的	9200
グラデスタナク	9	9	3	6	5	3	2	2	平均的	32000
C ヴェラルダ	7	9	3	4	5	2	3	4	将来性	12000
P ヤンコフ	8	8	3	3	5	4	3	3	将来性	16000

■ 队医

姓名	战术理解	斗争心	体调管理	疲労回復	怪我予防	怪我治疗	搜索能力	交渉能力	类型	年俸(万)
大滝 恵一	2	3	2	3	6	7	2	2	平均的	2300
L モラチモ	3	2	4	2	7	5	3	2	即战力	1600
N プロセニク	2	2	3	2	6	5	2	2	即战力	4400
内田麻奈美	2	2	2	2	5	8	2	2	即战力	2500
A ルイエット	4	3	2	2	6	6	3	2	将来性	1400
平贺 隆雄	2	3	4	2	7	6	3	3	平均的	2500
岛 炼太郎	2	2	4	3	6	7	2	2	将来性	2300
宫协 雅典	2	3	3	4	6	8	3	4	平均的	2900
A プリーストリ	4	5	3	4	8	5	2	2	将来性	2900
M ステンデル	4	4	2	2	9	5	3	3	将来性	5200
川越 慎一	2	2	5	3	8	7	3	4	将来性	6700
风间 阳平	3	3	4	6	7	9	2	4	将来性	11000
柴田 一	5	4	3	6	7	8	2	3	将来性	7600
福山 秀介	3	2	4	3	7	6	3	2	将来性	2600
F ラウレットイ	5	3	4	4	8	8	3	4	平均的	10000
G エヴァンジェロス	3	2	5	3	9	9	4	2	将来性	26000
冈川 谦太郎	3	2	2	3	9	7	2	2	将来性	12000
高桥茂树	2	4	5	3	9	8	2	2	即战力	16000
阿部 博纪	2	4	2	3	8	9	4	4	平均的	18000

■ 球探

姓名	战术理解	斗争心	体调管理	疲労回復	怪我予防	怪我治疗	搜索能力	交渉能力	类型	年俸(万)
石井 孝介	3	4	4	3	2	3	6	7	将来性	2400
佐藤 治	4	3	3	2	2	3	8	5	即战力	2600
E ローストセン	4	3	3	2	3	2	7	6	即战力	2700
A リストラ	3	4	3	2	2	3	6	7	即战力	2400
C スタシーニ	2	4	4	4	2	2	8	4	即战力	1100
鈴木 一繁	2	2	2	4	4	4	8	6	即战力	2800
N オエスト	2	4	2	4	2	2	5	7	将来性	1400
H キリアコス	3	3	3	3	2	3	7	5	平均的	1400
G メノウ	2	2	4	2	3	4	8	4	即战力	1100
冢本 正治	2	3	3	3	3	3	7	4	平均的	1000
H キリアコス	3	3	3	3	2	3	7	5	平均的	1400
M サリナス	2	2	3	2	2	2	7	6	即战力	2700
一色 史郎	2	2	2	4	2	2	6	5	即战力	1200
E ガルシア	3	2	4	5	4	2	6	9	即战力	5200
D メルガド	2	3	3	2	2	2	5	6	将来性	1300
F ハウメ	2	2	4	2	3	3	7	5	将来性	1400
辻本 恭介	3	2	2	2	3	3	5	8	即战力	1700
田边 和宏	3	3	2	4	4	3	6	7	将来性	2400
W テレニー	2	2	2	2	3	3	4	7	平均的	1100
E トシエフ	2	3	3	3	2	3	8	8	将来性	11000
狩野 纯平	4	3	2	2	4	2	6	8	平均的	3100
中里 光輝	2	2	2	2	2	2	9	7	将来性	7600
H カブリア	4	2	5	2	2	3	8	7	平均的	6100
稻叶 和男	3	3	2	3	3	2	4	6	即战力	760
Y スルデイッチ	2	2	2	3	2	2	8	9	即战力	16000

姓名	战术理解	斗争心	体调管理	疲劳回复	怪我预防	怪我治疗	搜索能力	交涉能力	类型	年俸(万)
A トプリン	3	3	3	3	2	4	7	9	平均的	8100
P ヌガンビ	5	5	3	2	4	3	3	3	即战力	880
K ミランデーニャ	4	5	4	4	5	3	9	9	平均的	29000
N オプライエン	2	3	2	4	2	3	7	8	平均的	6600
W エスケリネン	3	2	3	3	2	3	9	8	即战力	19000
H カプリア	4	2	5	2	2	3	8	7	平均的	6100

■ 体能教练

姓名	战术理解	斗争心	体调管理	疲劳回复	怪我预防	怪我治疗	搜索能力	交涉能力	类型	年俸(万)
大冢 茂	4	4	6	6	2	3	3	3	平均的	1700
小林朋之	4	3	4	5	3	2	3	3	平均的	750
杉浦 秀治	2	3	3	5	5	3	3	3	将来性	900
木村 重治	2	4	5	6	2	3	3	3	平均的	1300
B カフカ	3	3	7	5	3	2	2	2	平均的	1400
C キッド	3	2	4	5	2	2	3	3	将来性	640
川合 俊树	3	2	5	5	3	2	2	3	即战力	890
U コナク	2	3	4	8	3	2	3	3	即战力	1100
R メシエリャコフ	3	4	7	5	2	4	2	2	平均的	1400
白木 铁平	2	2	8	5	3	4	2	8	平均的	2700
M デイメオラ	3	2	6	7	3	3	2	2	即战力	2200
C ルビオ	3	2	5	7	4	3	2	2	即战力	1600
菊池 章正	4	2	6	9	4	2	4	3	即战力	5400
水野 彰久	2	3	6	5	2	3	2	2	即战力	1300
F ヒダルゴ	2	4	8	8	3	2	3	3	即战力	10000
櫻井 进一	3	4	8	7	5	3	2	4	平均的	7100
C クシエフ	3	2	7	7	3	3	3	2	平均的	4200
R オスパルド	3	4	7	9	2	4	4	3	即战力	8200
小野寺 隆司	4	4	9	7	3	6	3	2	平均的	9700

■ 多面型

姓名	战术理解	斗争心	体调管理	疲劳回复	怪我预防	怪我治疗	搜索能力	交涉能力	类型	年俸(万)
铃木 要一	6	7	4	6	5	6	5	3	将来性	5200
J シモンズ	7	5	6	7	5	6	5	5	将来性	8400

拥有一个好的球探是获得好球员的首要条件,接下来你只需要准备好足够的 money 就行了。提个醒,传奇球员比如马拉多纳等球员的转会费都是 50 亿!! 一些现役的超级巨星也都是动辄数十亿的身家……如果球探找到了人,你钱不够,那就只好哭了……外援再好,在联赛也只能派上三个。所以组建一支尽可能强大的本地军团就变的十分重要。游戏中架空的选手比较少,多打现役国脚和海归派的主意吧。オオナタ(小野伸二)、中村俊辅等人的能力都可以和一流球员比肩,尤其是日本球员一般都是特技一箩筐(相比起来,中国的球员~是可怜地~KCET 我鄙视你……)。除了现役球员一些退役选手游戏中也会出现,不过都改头换面了。想要把他们找出来可需要一些工夫哦,下面就是目前已经确认的退役选手。

位置	游戏中使用的名字	实名	备注
GK	丸川和司	前川和也	
GK	增永 重光	松永成立	攻击 E、守备 A、成长 A
CB	三原浅巳	井原正巳	攻击 C、守备 A、成长 A
DF	大流直树	大狱直人	
SB	堤仁司	都井 敏史	攻击 C、守备 D、成长 A
SB	堀内辰巳	掘池巧	攻击 C、守备 B、成长 A
CB	大戸 俊二	大野 俊三	
SB	胜俣嘉延	胜矢寿延	
OMF	ラムス勇利	ラムス瑠伟	攻击 B、守备 E、成长 S
OH	三村和树	木村和司	攻击 S、守备 E、成长 B
CB/DMF	林谷达治	柱谷哲二	攻击 D、守备 A、成长 A
MF	北川让	北泽豪	
CF	波多川健斗	长谷川健太	
MF	星田光伸	吉田光范	
CF	吕部流マイヤー	吕比须ワグナー	攻击 A、守备 E、成长 S
CG	赤木琢雄	高木琢也	攻击 B、守备 E、成长 S
CF	长谷寺俊之	长谷川祥之	

位置	游戏中使用的名字	实名	备注
OMF/CF	水岛忠志	水沼贵史	攻击 B、守备 E、成长 S
CF	高田典弘	武田伸宏	攻击 C、守备 C、成长 S
CF	赤田 贵博	福田 正博	
CF	大野 信之	不明	攻击 A、守备 E、成长 A

特殊事件发生表

事件	内容	发生条件	奖励
新人育成	队伍中的老队员对队伍中年轻球员进行指导	两人位置相同	能力 UP 特殊能力增加
资金援助	一亿元预算追加	俱乐部经营不善	一亿元追加
选手增强	追加队员	俱乐部状态差	队员增加
VIP 观战	球队管理层观战	随机	胜利后获得额外奖金
胜利ボーナス	在“不给”“500万”“1000万”中选择,在胜利后支付	不是必须要赢的比赛时	モチベーションUP
ミニキャンプ	进行突然的小型合练	10 连败?	連携 UP
参加其他俱乐部练习	在季前赛对手处进行一个月的训练	进行プレシーズン	能力 UP
TV キャンプ取材	合练中电视台来对这个赛季的目标进行询问	每年必发生	无
TV 出演	教练上电视节目	队伍状态良好	モチベーションUP

从拿到游戏到第一次获得世界冠军,其间这个游戏带给我的快乐是很难用言语所体现的。最后决赛中村俊辅任意球直接破门进球战胜阿森纳的一幕一直在我脑海中挥之不去。整个 JWET 给人印象最深的就是临场感,看着自己的战术,自己培养的球员在绿茵场上飞驰的时候。真的,能感到快乐

—hsu

牧场物语

牧场物语

矿石镇的伙伴们

女生版

文:LALA& 大肉虫 责编:CLOUD

正式游戏之前,请先替我起个好听的名字并决定我的出生日,牧场及爱犬的名字也要帮我想好哦。

我是个年轻女孩子,目前单身,每天都过着平淡的生活,但我并不喜欢这样,每日往返于公司与家庭让我感觉枯燥而一成不变,希望生活能多一些趣味,但趣味却始始终远在天边一般没有降临,或许生活就是这样,还是算了吧,看看新闻早点睡,明天我还要上班呢。

就在我准备放弃的时候,一则报纸上的广告吸引了我——

“您喜欢牧场的生活吗?”

牧——场——? 我的脑海中出现了一片宽广碧绿的草地,喂养奶牛,骑着骏马,带着猎犬在大地上奔驰,阳光和煦的下午,躺在草地上,享受微风的抚慰,这就是我的牧场!!我的脑海里好象响起了来自天堂的钟声——充满趣味的新生活,我来了!!

我拨通了不动产公司的电话,数日后……一个女孩子的牧场物语展开了。

现实给了我当头一棒,这牧场是个烂摊子,前任牧场主离开后,我要从最初开始接手,对这一点,トーマスは持怀疑态度的,一个女孩子家,怎么可能照顾好广大的牧场?我可不能让他看不起,回到小小的房间简单整理后,我就正式开始了在牧场的工作。牧场最重要的当然是搞好农业,站在广大的牧场中,看着杂草丛生一片荒败的地面,真让我百感交集,有些想回到枯燥却安全的公司去,但事已至此,又怎可以回头?首先要整理出可以供耕种的土地,杂草,树枝以及散乱的石块都是我的敌人,打碎的石头记得是不可以留下来的,要扔到河里去。整理出田地后便是播种,然后为田地浇水以保证作物的生长。做完这一切后,我已经非常疲倦,果然还是软弱的城市人啊,回到房间,现实让我在沮丧中很快睡去……

接连几天我都过着这种乏味的生活,现实似乎越发灰暗起来,种下去的东西还见不到动静,其他烦心的事却接踵而来,第一个要面对的是牧场的畜牧业,牧场不能只有农作物却没有动物,而我一无资本二无经验,牧场的人手也不够,但是老人家说过,有条件要上,没有条件创造条件也要上,所以我还是拥有了小羊和小牛;然后是设施问题,空有土地有什么用,我还缺乏动物小屋;以后如果有收获,卖出也是问题,但这些都是需要钱来建设的,钱——这无疑是我目前最缺乏的东西,唉,万恶的根源……每天的生活更加忙碌起来,这样或许更好,至少我没有时间去怨天尤人了,每天我都会巡视我的牛羊耕地和整个牧场,狗狗跟着我跑来跑去,看起来有些样子了,也许,现实并不如我想象的那么糟糕。

接下来的日子我继续忙碌,工作的成果开始显现——地里长出了作



物,我开始有了收获,牛羊也成长起来了。在一个闲暇的午后,我终于尝试走出家门,去探索矿石镇的一切,这里如我想象的,是个小镇,工业设施有限,农业和采矿是这里的主要收入,不过麻雀虽小,五脏俱全,从各色商店到教堂医院,以及其他的牧场都不缺,让我在生产和生活上都没有后顾之忧,不管是料理的材料,生活用品,还是牧场需要的东西都能买到,非常方便。最重要的,大家对我都很友好,看我一个女孩子经营大牧场不容易,给了我很多帮助,谢谢他们。

我的兴趣之一是料理,原先限于条件不能尽情发挥,现在有了自己的牧场,正是我大展身手的时候,收获的物产和店里可以买到的工具,调料等大大加强了 my 料理水平;钓鱼也是我所喜爱的,拿上钓竿到不同的地方钓鱼冒险是非常好的运动,运气好的话,也许还能钓上海盗们遗落的宝藏呢。另外,既然这里名为矿石镇,那么采矿自然是生活的重要部分了,这充满乐趣的冒险几乎占据了我所有的闲暇时光,我游走于几个矿石场,寻找各种各样的矿石和宝藏,矿石场最深有 255 层,也许要用一辈子才能探索完成呢!

“也许你该考虑一下个人问题了。”第一次听到这样的话我可以不在意,但当越来越多的人开始关心我的终身大事时,我自己也意识到我已经到了适婚的年龄。矿石镇青年不少,而且性格各异,不论是什么样的女孩子都可能找到自己的如意郎君,当然我也不例外。经过一段时间的交往后,在一个晴朗的日子,我终于和心爱的他结婚了,婚礼是那么盛大而温馨,仿佛整个矿石镇的狂欢节。我的牧场迎入了新的主人,站在碧绿的草地上,迎着他的笑脸,我感觉自己是世界上最幸福的人,那些困在方格子间辛苦工作的日子好像已经是另一个世界的事……

现在,我在我的牧场中,这里一切都和我最初的想象一样美好,蓝天白云,广阔的牧场,矿石镇的同伴,以及我和我心爱的人……



操作篇

A 键: 确定、对话、拾起物品、投掷物品(手上已经有物品的时候)、收获作物

B 键: 取消、使用装备(有装备时)、把物品放进背包(手上有物品时,背包物品已满的时候没有任何反映)

L1 键: 叫住附近的行人(在手中没有物品的状态下)、呼唤马儿

R1 键: 奔跑

SELECT 键: 显示状态,按两下为选单:呼唤宠物/呼唤马精灵/状态显示切换

START 键: 进入菜单(菜单内容:日记、装备、持有物、大地图、牧场概况图、资产表、牧场统计、游戏方法)

日记菜单内容:

日记: 记录 读取

移动设定: 走路操作交换

时钟: 有无

头像: 对话人的头像有无

姓名: 对话人的姓名有无

快捷键:

L1+ START 键: 打开大地图

L1+ SELECT 键: 打开牧场概况图

L1+B 键: 更换装备(手中持有食品的状态下吃掉食品)

L1+A 键: 更换持有物

A+B 键: 打开装备、持有物画面



人物介绍

トーマス

我在矿石镇认识的第一个人,慈祥而开朗的大叔,给了我许多帮助,在这里谢谢他

他喜欢**ワイン、そば粉、山ぶどう酒、スイートポテト、チーズフォンデュ**

生日:夏 25 日

サイバラ

锻冶屋的爷爷,身为长者,他的威严让我刚开始有些害怕呢

其实他是好人,用**かぶ、たけのこ、まつたけ、そば粉、味精汤、ざるそば、天ぷらそば**去软化他吧

生日:春 11 日

ムギ

ヨ-デル牧场的爷爷,温柔可亲

他喜欢**温泉卵、おにぎり、味精汤、かぶの酢渍け、きゅうりの浅渍け**

生日:春 17 日

エレン

店里的婆婆,卖给了我很多必须的东西,谢谢她

かぼちゃ、にんじん、ほうれんそう、温泉卵、牛乳、チーズ、りんご,婆婆喜欢的东西还挺多的

生日:冬 13 日

サーシャ

ザツカ屋のサーシャ温和和蔼,一直对我很好

チョコレート、カボチャプリン、スイートポテト、クッキー都是我回报她的好选择

生日:春 30 日

バジル

バジル总爱呆在自己家里……

他喜欢**山ブドウの実、きのこ、毒きのこ、まつたけ、緑の草、白い草**

生日:夏 11 日

ダッド

ダッドの店也是我经常光顾的地方,但我希望ダッド能更开朗一些

如果**きゅうり、キャベツ、トマト、たまねぎ、パイナップル、にんじん**这些东西都不能让他快乐,那我就真的没办法了

生日:冬 11 日

アンナ

アンナ跟ダッド相反,很开朗呢,跟她一起我好像也充满了活力

いちご、とうもろこし、かぼちゃ、パイナップル、さつまいも,这些东西会让她的笑容更灿烂哦

生日:秋 23 日

ジェフ

ザツカ屋のジェフ让人联想到一位老实敦厚的父亲,虽然不是特别灵敏

他喜欢**はちみつ、青い草、フルーツジュース、野菜ジュース、フルーツオレ**

生日:冬 29 日

カーター

特别感谢教会的カーター,如果没有他,我将永远单身呢~

所以我给了他不少**かぶ、卵、マヨネーズ、牛乳、チーズ、ワイン、油、小麦粉、カレー粉**,他最爱这些了

生日:秋 20 日

マナ

マナ让人感觉神秘,因为每一天她总在不停的行动着

她喜欢**パイナップル、マヨネーズ、牛乳、はちみつ、たけのこ、まつたけ**

生日:秋 11 日

ユウ

エレン家的ユウ这个小淘气……

はちみつ、ぶどうジュース、チョコレート、サンドウィッチ让他眉开眼笑

生日:秋 5 日

ホアン

居住在ザク家中,他对发财和研究古代宝藏有特别的爱好

喜欢**金の卵、アクセサリ、海賊の宝、古代魚の化石、ドレス**

生日:冬 19 日

ゴツツ

山上的ゴツツ喜欢**じゃがいも、きゅうり、たまねぎ、かぼちゃ、にんじん、さつまいも**

生日:秋 2 日

ザク

ザク喜欢**きゅうり、いちご、トマト、パイナップル、チーズ、りんご、ワイン**

生日:夏 29 日

リリア

美女リリア每次在にわとりりあ的出现都让人惊艳,说实话我很羡慕她呢

牧场物语

三ネラルのなまかま
301ガール

いちご、にんじん、トマト、ほうれん草、牛乳、チーズ、りんご是她的喜好
生日:春19日

ハリス

出现地点是トーマスの家
喜欢温泉卵、クスリ、ワイン、やまぶどう酒、焼き飯、サンドイッチ
生日:夏4日

デューク

出现地点是ワイナリー
喜欢きゅうり、なす、ほうれんそう、温泉卵、チーズ、ワイン、パン
生日:冬15日

カッパ

海中的カッパ,春秋季节投入きゅうり就可以见到他了,连投10次可得到不思议的果实。



恋爱篇

然后是对我有特别意义的人物了~(恋爱可能的角色)

リック

见到他是在にわとりりあ,我给他温泉卵,他对我的爱情度上升了800,真不可思议。
生日:秋27日

个人爱好

非常喜欢	玉米(とうもろこし)、蜂蜜(はちみつ)、温泉蛋(温泉卵)、蛋(卵)、蛋黄酱(マヨネーズ)、奶酪(マヨネーズ)、葡萄酒(チーズ)、巧克力(チョコレート)、回力剂(ちからでーる)、大回力剂(かなりちからでーる)、醒神剂(つかれとーる)、大醒神剂(かなりつかれとーる)、野葡萄酒(山ぶどう酒)、草莓牛奶(いちご牛乳)、爆米花(ポップコーン)、玉米片(コンフレク)、炒鸡蛋(卵焼き)、菜肉蛋卷(オムレツ)、蛋炒饭(オムライス)、布丁(プリン)、法国吐司(フレンチトースト)、鸡蛋饭(たまご丼)、巧克力蛋糕(チョコレートケーキ)、大鱼、鸡饲料(鸡のエサ)
	菠萝(パイナップル)、蘑菇(きのこ)、青色草(青い草)、绿色草(緑の草)、紫色草(紫の草)、蓝色草(蓝の草)、黑色草(黒い草)、白色草(白い草)、葡萄汁(ぶどうジュース)、饭团(おにぎり)、炒青菜(野菜いため)、果汁(フルーツジュース)、调和汁(ミックスジュース)、烤马铃薯(フライドポテト)、草莓酱(いちごジャム)、西红柿酱(ケチャップ)、菠萝汁(パインジュース)、南瓜布丁(かぼちゃプリン)、凉拌青菜(おひたし)、奶酪蛋糕(チーズケーキ)、葡萄面包(ぶどうパン)、咖喱乌冬(カレーうどん)、天妇罗盖浇饭(天ぷらうどん)、干烧伊面(焼きそば)、烤饭团(焼きおにぎり)、粥(おかゆ)、鱼糕(かまぼこ)、巧克力曲奇(チョコクッキー)、消闲茶(リラクステイ)、消闲茶叶(リラクステイの茶)、中鱼、青色奇幻草(青いマジックレッド草)、红色奇幻草(赤いマジックレッド草)、紫水晶(アメジスト)、黄玉(トパーズ)、红宝石(ルビー)、祖母绿(エメラルド)、木材(資材)

喜欢

普通

萝卜(かぶ)、马铃薯(じゃがいも)、青瓜(きゅうり)、草莓(いちご)、包心菜(キャベツ)、西红柿(トマト)、洋葱(たまねぎ)、茄子(なす)、人参(にんじん)、菠菜(ほうれんそう)、青椒(ピーマン)、竹笋(たけのこ)、野葡萄(山ぶどうの実)、苹果(りんご)、松蘑(まつたけ)、牛奶(牛乳)、橙色草(橙の草)、肉丸粉(だんご粉)、油、小麦粉、咖喱粉(カレー粉)、面包(パン)、荞麦粉(そば粉)、SUGDW 苹果(SUGDWりんご)、HMSGB 苹果(HMSGBりんご)、AEPFE 苹果(AEPFEりんご)、腌青瓜(きゅうりの浅漬け)、色拉(サラダ)、味精汤(みそ汁)、炒饭(焼きめし)、锅烙(お好み焼き)、三文治(サンドウィッチ)、果奶(フルーツ・オレ)、菜汁(野菜ジュース)、菜奶(野菜・オレ)、混合奶(ミックス・オレ)、腌萝卜(かぶの酢漬け)(注释:酢=醋)、西红柿汁(トマトジュース)、烤玉米(焼きとうもろこし)、酱烤茄子(なす田乐)、地瓜布丁(スイートポテト)、奶油(バター)、苹果派(アップルパイ)、苹果酱(りんごジャム)、苹果烧(焼きりんご)、竹笋饭(たけのこごはん)、葡萄酱(ぶどうジャム)、蘑菇饭(きのこごはん)、松蘑饭(まつたけごはん)、寿司(お寿司)、果酱面包(ジャムパン)、奶油烤面包(バターロール)、吐司(トースト)、鱼片(刺身)、煮鱼(焼き魚)、什锦寿司(ちらし寿司)、比萨(ピザ)、乌冬(うどん)、乌冬烧(焼きうどん)、荞面条(ざるそば)、天妇罗面(天ぷらそば)、荞麦面(そばがき)、天妇罗(天ぷら)、筑前煮(ちくぜん)、赏月丸子(月见だんご)、天妇罗饭(天ぷら丼)、大学芋(大学いも)、炸肉饼(コロッケ)、曲奇(クッキー)、冰激淋(アイスクリーム)、蛋糕(ケーキ)、热蛋糕(ホットケーキ)、回复草(エリ草)、小鱼、春的太阳(春の太陽)、夏(夏の太陽)、秋(秋の太陽)、冬(冬の太陽)、三色花(トイフラワー)、月泪草(ムンドロップ草)、猫薄荷(ピンクキャット草)、橄榄石(ペリドット)

讨厌

南瓜(かぼちゃ)、地瓜(さつまいも)、黄色草(黄の草)、年糕(おもち)、炖南瓜(かぼちゃの煮つけ)、烤地瓜(焼きいも)、煮鸡蛋(ゆで卵)、热牛奶(ホットミルク)、烤年糕(焼きもち)

非常讨厌

毒蘑菇(毒きのこ)、红色草(赤い草)、咖喱饭(カレーライス)、炖品(シチュー)、干酪(チーズフォンデュ)、咖喱面包(カレーパン)、失败作、羊毛、毛线团(毛糸玉)、废矿石(クズ矿石)、铜、银、金、秘银(ミスリル)、奥里哈钢(オリハルコン)、金刚石(アダマンタイト)、贤者の石、月亮石(ムーンストーン)、沙漠玫瑰石(サンドローズ)、玛瑙(めのう)、萤石、钻石(ダイヤモンド)、粉红钻石(ピンクダイヤモンド)、亚历山大石(アレキサンドライト)、杂草、石、枝、海贼之宝、古代鱼的化石、空罐(空き缶)、长靴、鱼的骨、黄金木材(黄金の資材)、饲料(飼い叶)、迷的石版、装信的瓶子(手紙入りのビン)

事件

	他的事件首先在养鸡场发生	
初次见面	日期:月/水/金曜日 时间:上午11点开始一个小时内 天气:晴朗	
紫色事件	日期:火/水/土曜日 时间:上午11点开始一个小时内 天气:晴朗	
水色事件	日期:月/水/金/土曜日 时间:上午11点开始一个小时内 天气:晴朗	
黑ハート事件	月曜日的11点开始的一个钟头内 喜欢卵的话爱情度上升3000	手表的事件 リックのハート是蓝色的,去往リア那里发生手表事件
恋爱事件	见面:AM11:00~PM13:00 去リア那里发生 紫色:月曜日AM11:00 去リア那里发生 水色:AM11:00~PM13:00 去リア那里发生(手表事件) 黄色:PM8:00~9:00 进入宿舍发生	

ドクター

ミネラル医院的医生,成熟型的好男人。

生日:秋 19日

个人爱好

非常喜欢

竹笋(たけのこ)、蜂蜜(はちみつ)、毒蘑菇(毒きのこ)、牛奶(牛乳)、青い草、緑の草、赤い草、黄の草、橙の草、紫の草、蓝の草、黒い草、白い草、葡萄酒(ワイン)、野葡萄酒(山ぶどう酒)、炖品(シチュー)、菜汁(野菜ジュース)、菜奶(野菜・オレ)、调和汁(ミックスジュース)、混合奶(ミックス・オレ)、西红柿汁(トマトジュース)、热牛奶(ホットミルク)、回复草(エリ草)、青色奇幻草(青いまじックレッド草)、红色奇幻草(赤いまじックレッド草)

喜欢

萝卜(かぶ)、马铃薯(じゃがいも)、草莓(いちご)、西红柿(トマト)、玉米(とうもろこし)、洋葱(たまねぎ)、南瓜(かぼちゃ)、菠萝(パイナップル)、胡萝卜(にんじん)、菠菜(ほうれんそう)、青椒(ピーマン)、苹果(りんご)、温泉卵、卵、奶酪(チーズ)、荞麦粉(そば粉)、SUGDW 苹果(SUGDWりんご)、HMSGB 苹果(HMSGBりんご)、AEPFE 苹果(AEPFEりんご)、草莓牛奶(いちご牛乳)、西红柿酱(ケチャップ)、烤玉米(焼きとうもろこし)、菠萝汁(パインジュース)、炖南瓜(かぼちゃの煮つけ)、苹果酱(りんごジャム)、苹果烧(焼きりんご)、竹笋饭(たけのこごはん)、蘑菇饭(きのこごはん)、松蘑饭(まつたけごはん)、什锦寿司(ちらし寿司)、荞面条(ざるそば)、天妇罗面(天ぷらそば)、筑前煮(ちくぜんに)、鸡蛋饭(たまご丼)、炸肉饼(コロッケ)、鱼糕(かまぼこ)、消闲茶(リラクステイ)、小鱼、中鱼、大鱼

普通

青瓜(きゅうり)、包心菜(キャベツ)、茄子(なす)、地瓜(さつまいも)、野葡萄(山ぶどうの実)、蘑菇(きのこ)、松蘑(まつたけ)、蛋黄酱(マヨネーズ)、葡萄汁(ぶどうジュース)、肉丸粉(だんご粉)、巧克力(チョコレート)、油、小麦粉、咖喱粉(カレー粉)、饭团(おにぎり)、面包(パン)、回力剂(ちからでー)、大回力剂(かなりちからでー)、醒神剂(つかれとー)、大醒神剂(かなりつかれとー)、年糕(もち)、腌青瓜(きゅうりの浅漬け)、色拉(サラダ)、咖喱饭(カレーライス)、味噌汤(みそ汁)、炒青菜(野菜いため)、炒饭(焼きめし)、锅烙(お好み焼き)、三文治(サンドウィッチ)、果汁(フルーツジュース)、果奶(フルーツ・オレ)、腌萝卜(かぶの酢漬け)、草莓酱(いちごジャム)、玉米片(コーンフレーク)、南瓜布丁(かぼちゃプリン)、酱烤茄子(なす田乐)、地瓜布丁(スイートポテト)、烤地瓜(焼きいも)、凉拌青菜(おひたし)、炒鸡蛋(卵焼き)、菜肉蛋卷(オムレツ)、蛋炒饭(オムライス)、煮鸡蛋(ゆで卵)、布丁(プリン)、奶油(バター)、奶酪蛋糕(チーズケーキ)、干酪(チーズフォンデュ)、苹果派(アップルパイ)、葡萄酱(ぶどうジャム)、寿司(お寿司)、果酱面包(ジャムパン)、奶油烤面包(バターロール)、葡萄面包(ぶどうパン)、咖喱面包(カレーパン)、吐司(トースト)、法国吐司(フレンチトースト)、鱼片(刺身)、煮鱼(焼き魚)、乌冬(うどん)、咖喱乌冬(カレーうどん)、天妇罗盖浇饭(天ぷらうどん)、乌冬烧(焼きうどん)、干烧伊面(焼きそば)、烫荞面(そばがき)、天妇罗(天ぷら)、赏月丸子(月见だんご)、烤年糕(焼きもち)、烤饭团(焼きおにぎり)、粥(おかゆ)、天妇罗饭(天ぷら丼)、大学芋(大学いも)、曲奇(クッキー)、冰激淋(アイスクリーム)、巧克力蛋糕(チョコレートケーキ)、消闲茶叶(リラクステイの叶)、春の太阳、夏の太阳、秋の太阳、冬の太阳、三色花(トイフラワー)、月见草(ムーンロップ草)、猫薄荷(ピンクキャット草)、羊毛、毛线团(毛糸玉)、石、迷的石版、装信的瓶子(手纸入りのビン)

讨厌

巧克力曲奇(チョコクッキー)、蛋糕(ケーキ)、热蛋糕(ホットケーキ)、失败作、废矿石(クズ矿石)、铜、银、金、秘银(ミスリル)、奥里哈钢(オリハルコン)、金刚石(アダマントライト)、贤者の石、月亮石(ムーンストーン)、紫水晶(アメジスト)、沙漠玫瑰石(サンドローズ)、玛瑙(めのう)、萤石、橄欖石(ペリドット)、黄玉(トパーズ)、红宝石(ルビー)、祖母绿(エメラルド)、钻石(ダイヤモンド)、粉红钻石(ピンクダイヤモンド)、亚历山大石(アレキサンドライト)、杂草、枝、资材、饲料(飼い叶)、鸡饲料(鸡のエサ)

非常讨厌

烤马铃薯(フライドポテト)、爆米花(ポップコーン)、比萨(ピザ)、海盗之宝(海贼の宝)、古代鱼化石(古代鱼の化石)、空罐(空き缶)、长靴(长靴)、鱼骨(魚の骨)、黄金木材(黄金の资材)

事件

黑ハート事件

水曜日以外の AM9:00~PM4:00

黄緑ハート事件

水曜日以外の 9点~4点,去医院发生。

恋爱事件

见面:水曜日以外の AM9:00~PM4:00 去医院发生
紫色:水曜日以外の AM9:00~PM4:00 去医院发生
水色:水曜日以外の AM9:00~PM4:00 去医院发生(在ドクター痊愈之后)
黄色:水曜日以外の AM9:00~PM4:00 去医院发生

クリフ

ダッドの店 2楼上的クリフ最爱みそ汁,给他以后对我的好感上升 800点……

生日:夏 6日

个人爱好

非常喜欢

咖喱饭(カレーライス)、炖品(シチュー)、味精汤(みそ汁)、炒青菜(野菜いため)、炒饭(焼きめし)、锅烙(お好み焼き)、三文治(サンドウィッチ)、菜汁(野菜ジュース)、菜奶(野菜・オレ)、混合奶(ミックス・オレ)、酱烤茄子(なす田乐)、凉拌青菜(おひたし)、炒鸡蛋(卵焼き)、菜肉蛋卷(オムレツ)、蛋炒饭(オムライス)、干酪(チーズフォンデュ)、竹笋饭(たけのこごはん)、蘑菇饭(きのこごはん)、松蘑饭(まつたけごはん)、寿司(お寿司)、咖喱面包(カレーパン)、煮鱼(焼き魚)、什锦寿司(ちらし寿司)、比萨(ピザ)、咖喱乌冬(カレーうどん)、天妇罗盖浇饭(天ぷらうどん)、天妇罗面(天ぷらそば)、天妇罗(天ぷら)、筑前煮(ちくぜんに)、天妇罗饭(天ぷら丼)

喜欢

青瓜(きゅうり)、草莓(いちご)、西红柿(トマト)、玉米(とうもろこし)、菠萝(パイナップル)、胡萝卜(にんじん)、野葡萄(山ぶどうの実)、苹果(りんご)、牛奶(牛乳)、奶酪(チーズ)、葡萄酒(ワイン)、葡萄汁(ぶどうジュース)、巧克力(チョコレート)、饭团(おにぎり)、面包(パン)、年糕(もち)、SUGDW 苹果(SUGDWりんご)、HMSGB 苹果(HMSGBりんご)、AEPFE 苹果(AEPFEりんご)、野葡萄酒(山ぶどう酒)、腌青瓜(きゅうりの浅漬け)、色拉(サラダ)、果汁(フルーツジュース)、调和汁(ミックスジュース)、腌萝卜(かぶの酢漬け)、烤马铃薯(フライドポテト)、草莓酱(いちごジャム)、草莓牛奶(いちご牛乳)、西红柿汁(トマトジュース)、爆米花(ポップコーン)、菠萝汁(パインジュース)、南瓜布丁(かぼちゃプリン)、地瓜布丁(スイートポテト)、烤地瓜(焼きいも)、煮鸡蛋(ゆで卵)、布丁(プリン)、热牛奶(ホットミルク)、奶酪蛋糕(チーズケーキ)、苹果派(アップルパイ)、苹果烧(焼きりんご)、果酱面包(ジャムパン)、奶油烤面包(バターロール)、葡萄面包(ぶどうパン)、吐司(トースト)、鱼片(刺身)、乌冬烧(焼きうどん)、干烧伊面(焼きそば)、赏月丸子(月见だんご)、烤年糕(焼きもち)、烤饭团(焼きおにぎり)、粥(おかゆ)、大学芋(大学いも)、冰激淋(アイスクリーム)、蛋糕(ケーキ)、巧克力蛋糕(チョコレートケーキ)、热蛋糕(ホットケーキ)、消闲茶(リラクステイ)



普通	<p>萝卜(かぶ)、马铃薯(じゃがいも)、包心菜(キャベツ)、洋葱(たまねぎ)、南瓜(かぼちゃ)、茄子(なす)、地瓜(さつまいも)、菠菜(ほうれんそう)、青椒(ピーマン)、竹笋(たけのこ)、蜂蜜(はちみつ)、蘑菇(きのこ)、松蘑(まつたけ)、温泉蛋(温泉卵)、蛋(卵)、蛋黄酱(マヨネーズ)、荞麦粉(そば粉)、果奶(フルーツ・オレ)、西红柿酱(ケチャップ)、玉米片(コーンフレーク)、烤玉米烧(きとうもろこし)、炖南瓜(かぼちゃの煮つけ)、苹果酱(りんごジャム)、葡萄酱(ぶどうジャム)、法国吐司(フレンチトースト)、乌冬(うどん)、荞面条(ざるそば)、鸡蛋饭(たまご丼)、炸肉饼(コロッケ)、鱼糕(かまぼこ)、曲奇(クッキー)、巧克力曲奇(チョコクッキー)、消闲茶叶(リラックス茶の叶)、小鱼、中鱼、大鱼、春の太阳、夏の太阳、秋の太阳、冬の太阳、三色花(トイフラワー)、月泪草(ムンドロップ草)、猫薄荷(ピンクキャット草)、青色奇幻草(いマジックレッド草)、红色奇幻草(いマジックレッド草)</p>
讨厌	<p>青い草、緑の草、赤い草、黄の草、橙の草、紫の草、蓝の草、黒い草、白い草、肉丸粉(だんご粉)、回力剂(ちからでーる)、大回力剂(かなりちからでーる)、醒神剂(つかれとーる)、大醒神剂(かなりつかれとーる)、奶油(バター)、烫荞面(そばがき)、回复草(エリ草)、失败作(在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬)失败作(皿、パン、なべ、飲み物、果子皿、うどん)、羊毛、毛线团(毛糸玉)、废矿石(クズ矿石)、铜、银、金、秘银(ミスリル)、奥里哈钢(オリハルコン)、金刚石(アダマンタイト)、贤者之石(贤者の石)、月亮石(ムーンストーン)、紫水晶(アメジスト)、沙漠玫瑰石(サンドローズ)、玛瑙(めのう)、萤石、橄榄石(ペリドット)、黄玉(トパーズ)、红宝石(ルビー)、祖母绿(エメラルド)、钻石(ダイヤモンド)、粉红钻石(ピンクダイヤモンド)、亚历山大石(アレキサンドライト)、木材(资材)、饲料(飼い叶)、鸡饲料(鸡のエサ)、迷之石板(迷の石版)、装信的瓶子(手纸入りのビン)</p>
非常讨厌	<p>毒蘑菇(毒きのこ)、油、小麦粉、咖喱粉(カレー粉)、杂草、石、枝、海盜之宝(海賊の宝)、古代鱼化石(古代魚の化石)、空罐(空き缶)、长靴、鱼骨(魚の骨)、黄金木材(黄金の资材)</p>
事件	
黑ハート事件	<p>木曜日以外の AM10:00~PM4:00 (晴雨无关)</p>
恋爱事件	<p>见面: AM10:00~PM1:00 去教会发生 紫色: 教会 PM4:00 时候发生 水色: クリフ果樹園建立后, 在从牧场往图书馆方向的道路上发生。 日期: 月/水/金曜日 天气: 晴朗 黄色: 进入アージュワイナリ发生 日期: 日/火/木曜日 天气: 无关</p>

グレイ

在ダッドの店和鍛冶屋中都可能见到他，焼きとうもろこし让他对我的爱情度上升了 800 点。

生日: 冬 6 日

个人爱好

非常喜欢

巧克力(チョコレート)、大回力剂(かなりちからでーる)、大醒神剂(かなりつかれとーる)、咖喱饭(カレーライス)、炒饭(焼きめし)、锅烙(お好み焼き)、烤马铃薯(フライドポテト)、烤玉米(焼きとうもろこし)、地瓜布丁(スイートポテト)、烤地瓜(焼きいも)、蛋炒饭(オムライス)、布丁(プリン)、奶酪蛋糕(チーズケーキ)、苹果派(アップルパイ)、咖喱面包(カレーパン)、乌冬烧(焼きうどん)、大学芋(大学いも)、冰激淋(アイスクリーム)、蛋糕(ケーキ)、巧克力蛋糕(チョコレートケーキ)、热蛋糕(ホットケーキ)、铜、银、金、秘银(ミスリル)、奥里哈钢(オリハルコン)、金刚石(アダマンタイト)、月亮石(ムーンストーン)、紫水晶(アメジスト)、沙漠玫瑰石(サンドローズ)、玛瑙(めのう)、萤石、橄榄石(ペリドット)、黄玉(トパーズ)、红宝石(ルビー)、祖母绿(エメラルド)、钻石(ダイヤモンド)、粉红钻石(ピンクダイヤモンド)、亚历山大石(アレキサンドライト)

喜欢	<p>马铃薯(じゃがいも)、西红柿(トマト)、玉米(とうもろこし)、蛋(卵)、蛋黄酱(マヨネーズ)、奶酪(チーズ)、葡萄酒(ワイン)、面包(パン)、年糕(もち)、野葡萄酒(山ぶどう酒)、炖品(シチュー)、西红柿酱(ケチャップ)、爆米花(ポップコーン)、玉米片(コーンフレーク)、炒鸡蛋(卵焼き)、干酪(チーズフォンデュ)、奶油烤面包(バターロール)、吐司(トースト)、比萨(ピザ)、咖喱乌冬(カレーうどん)、干烧伊面(焼きそば)、赏月丸子(月見だんご)、烤年糕(焼きもち)、粥(おかゆ)、鸡蛋饭(たまご丼)、炸肉饼(コロッケ)、大鱼、枝、木材(资材)</p>
普通	<p>青瓜(きゅうり)、草莓(いちご)、包心菜(キャベツ)、洋葱(たまねぎ)、南瓜(かぼちゃ)、菠萝(パイナップル)、茄子(なす)、地瓜(さつまいも)、菠菜(ほうれんそう)、野葡萄(山ぶどうの実)、蜂蜜(はちみつ)、苹果(りんご)、蘑菇(きのこ)、松蘑(まつたけ)、牛乳、青い草、緑の草、橙の草、紫の草、蓝の草、黒い草、白い草、葡萄汁(ぶどうジュース)、油、小麦粉、咖喱粉(カレー粉)、饭团(おにぎり)、回力剂(ちからでーる)、醒神剂(つかれとーる)、SUGDW 苹果(SUGDWりんご)、HMSGB 苹果(HMSGBりんご)、AEPFE 苹果(AEPFERりんご)、色拉(サラダ)、味噌汤(みそ汁)、炒青菜(野菜いため)、三文治(サンドウィッチ)、果汁(フルーツジュース)、果奶(フルーツ・オレ)、菜汁(野菜ジュース)、菜奶(野菜・オレ)、调和汁(ミックスジュース)、混合奶(ミックス・オレ)、草莓酱(いちごジャム)、草莓牛奶(いちご牛乳)、菠萝汁(パインジュース)、南瓜布丁(かぼちゃプリン)、炖南瓜(かぼちゃの煮つけ)、菜肉蛋卷(オムレツ)、煮鸡蛋(ゆで卵)、热牛奶(ホットミルク)、奶油(バター)、苹果酱(りんごジャム)、苹果烧(焼きりんご)、葡萄酱(ぶどうジャム)、蘑菇饭(きのこごはん)、松蘑饭(まつたけごはん)、寿司(お寿司)、果酱面包(ジャムパン)、葡萄面包(ぶどうパン)、法国吐司(フレンチトースト)、鱼片(刺身)、煮鱼(焼き魚)、什锦寿司(ちらし寿司)、乌冬(うどん)、天妇罗盖浇饭(天ぷらうどん)、荞面条(ざるそば)、天妇罗面(天ぷらそば)、天妇罗(天ぷら)、烤饭团(焼きおにぎり)、天妇罗饭(天ぷら丼)、鱼糕(かまぼこ)、曲奇(クッキー)、巧克力曲奇(チョコクッキー)、消闲茶(リラックステイ)、消闲茶叶(リラックス茶の叶)、回复草(エリ草)、小鱼、中鱼、春の太阳、夏の太阳、秋の太阳、冬の太阳、三色花(トイフラワー)、月泪草(ムンドロップ草)、猫薄荷(ピンクキャット草)、青色奇幻草(いマジックレッド草)、红色奇幻草(赤いマジックレッド草)、羊毛、毛线团(毛糸玉)、谜の石版</p>
讨厌	<p>萝卜(かぶ)、胡萝卜(にんじん)、青椒(ピーマン)、竹笋(たけのこ)、温泉卵、黄の草、肉丸粉(だんご粉)、荞麦粉(そば粉)、西红柿汁(トマトジュース)、竹笋饭(たけのこごはん)、烫荞面(そばがき)、筑前煮(ちくぜんに)、废矿石(クズ矿石)、贤者の石</p>
非常讨厌	<p>毒蘑菇(毒きのこ)、红色草(赤い草)、腌青瓜(きゅうりの浅漬け)、腌萝卜(かぶの酢漬け)、酱烤茄子(なす田乐)、凉拌青菜(おひたし)、失败作(在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬)失败作(皿、パン、なべ、飲み物、果子皿、うどん)、杂草、石、海盜之宝、古代鱼化石、空罐(空き缶)、长靴、鱼骨、黄金的资材、饲料(飼い叶)、鸡饲料(鸡のエサ)、装信的瓶子(手纸入りのビン)</p>
事件	
黑ハート事件	<p>木曜日以外の AM10:00PM4:00 (晴雨无关) 月、火、水、金、土、日曜日的 10 点~1 点去鍛冶屋发生</p>
恋爱事件	<p>紫色的事件: PM6:00 去宿舍的 2 楼发生。 グレイ有“いい参考になるよ、ありがとう”的反应。 グレイ感谢的事件 进入グレイの部屋发生, 需要和グレイ的好感度达到紫色。 グレイのプローチ 场所: 牧场 时间: AM6:00 以后 条件: 与グレイとの关系达到ハート水色 早上在自己房间发生: グレイ提出“おしやれに興味があるか”的问题, 回答“ちょっと興味ある” ハート黄绿的事件: グレイ心中的谜 进入鍛冶屋听到サイバラ声音后与グレイ对话。 水色的事件: 条件: 月曜日, 天气晴朗, 呆在整理棚</p>

恋爱事件	见面:木曜日以外的日子去锻冶屋发生
	紫色:PM4:00~6:00 去宿屋2层发生
	水色:起床后去牧场发生(AM6:00)
	黄色:木曜日以外的AM10:00~PM2:00 去锻冶屋发生
	结婚后的行动:
	6点~7点30分 家中
	8点~9点 去看广场的传言版
	9点~ 锻冶屋
	10点以后 修行开始
	10点~1点 修行中
1点20分~ 牧场(回家)	
10点 休息	

カイ

住在海岸边的カイ,跟他的特殊道具是パイナップル。
生日:夏22日

个人爱好

非常喜欢	西红柿(トマト)、玉米(とうもろこし)、洋葱(たまねぎ)、南瓜(かぼちゃ)、菠萝(パイナップル)、蛋(卵)、葡萄酒(ワイン)、油、小麦粉、面包(パン)、野葡萄酒(山ぶどう酒)、咖喱饭(カレーライス)、炒饭(焼きめし)、菠萝汁(パインジュース)、炖南瓜(かぼちゃの煮つけ)、菜肉蛋卷(オムレツ)、蛋炒饭(オムライス)、咖喱面包(カレーパン)、吐司(トースト)、法国吐司(フレンチトースト)、鸡蛋饭(たまご丼)、大鱼、钻石(ダイヤモンド)、粉红钻石(ピンクダイヤモンド)
------	---

喜欢	马铃薯(じゃがいも)、青瓜(きゅうり)、草莓(いちご)、包心菜(キャベツ)、茄子(なす)、胡萝卜(にんじん)、菠菜(ほうれんそう)、青椒(ピーマン)、葡萄汁(ぶどうジュース)、肉丸粉(だんご粉)、巧克力(チョコレート)、饭团(おにぎり)、回力剂(ちからでーる)、大回力剂(かなりちからでーる)、醒神剂(つかれとーる)、大醒神剂(かなりつかれとーる)、炖品(シチュー)、炒青菜(野菜いため)、三文治(サンドウィッチ)、果汁(フルーツジュース)、果奶(フルーツ・オレ)、菜汁(野菜ジュース)、菜奶(野菜・オレ)、调和汁(ミックスジュース)、混合奶(ミックス・オレ)、烤马铃薯(フライドポテト)、草莓牛奶(いちご牛乳)、南瓜布丁(かぼちゃプリン)、酱烤茄子(なす田楽)、凉拌青菜(おひたし)、炒鸡蛋(卵焼き)、煮鸡蛋(ゆで卵)、布丁(プリン)、热牛奶(ホットミルク)、奶酪蛋糕(チーズケーキ)、干酪(チーズフォンデュ)、苹果派(アップルパイ)、苹果酱(りんごジャム)、葡萄酱(ぶどうジャム)、奶油烤面包(バターロール)、葡萄面包(ぶどうパン)、乌冬烧(焼きうどん)、赏月丸子(月見だんご)、烤饭团(焼きおにぎり)、粥(おかゆ)、炸肉饼(コロケ)、曲奇(クッキー)、巧克力曲奇(チョコクッキー)、冰激淋(アイスクリーム)、蛋糕(ケーキ)、巧克力蛋糕(チョコレートケーキ)、热蛋糕(ホットケーキ)、消闲茶(リラクスティー)、回复草(エリ草)、春的太阳(春の太阳)、夏的太阳(夏の太阳)、秋的太阳(秋の太阳)、冬太阳(冬の太阳)、三色花(トイフラワ-)、月泪草(ムンドロップ草)、猫薄荷(ピンクキャット草)、青色奇幻草(青いマジックレッド草)、红色奇幻草(赤いマジックレッド草)
----	---

普通	野葡萄(山ぶどうの実)、蜂蜜(はちみつ)、苹果(りんご)、蛋黄酱(マヨネーズ)、牛奶(牛乳)、奶酪(チーズ)、咖喱粉(カレー粉)、SUGDW 苹果(SUGDWりんご)、HMSGB 苹果(HMSGBりんご)、AEPFE 苹果(AEPFEりんご)、色拉(サラダ)、西红柿汁(トマトジュース)、西红柿酱(ケチャップ)、爆米花(ポップコーン)、玉米片(コンフレク)、奶油(バター)、苹果烧(焼きりんご)、寿司(お寿司)、鱼片(刺身)、煮鱼(焼き魚)、干烧伊面(焼きそば)、天妇罗(天ぷら)、天妇罗饭(天ぷら丼)、鱼糕(かまぼこ)、消闲茶叶(リラクスティーの叶)、小鱼、中鱼
----	--

讨厌	萝卜(かぶ)、地瓜(さつまいも)、竹笋(たけのこ)、蘑菇(きのこ)、松蘑(まつたけ)、温泉蛋(温泉卵)、荞麦粉(そば粉)、年糕(もち)、腌青瓜(きゅうりの浅渍け)、味精汤(みそ汁)、焗烙(お好み焼き)、腌萝卜(かぶの酢渍け)、草莓酱(いちごジャム)、烤玉米(焼きとうもろこし)、地瓜布丁(スイートポテト)、烤地瓜(焼きいも)、竹笋饭(たけのこごはん)、蘑菇饭(きのこごはん)、松蘑饭(まつたけごはん)、果酱面包(ジャ
----	--

讨厌	ムパン)、乌冬(うどん)、咖喱乌冬(カレーうどん)、天妇罗盖浇饭(天ぷらうどん)、荞麦条(ざるそば)、天妇罗面(天ぷらそば)、烫荞麦(そばがき)、筑前煮(ちくぜんに)、烤年糕(焼きもち)、大学芋(大学いも)、毛线团(毛糸玉)、废矿石(クズ矿石)、铜、银、金、秘银(ミスリル)、奥里哈钢(オリハルコン)、金刚石(アダマントライト)、贤者之石(贤者の石)、月亮石(ムーンストーン)、紫水晶(アメジスト)、沙漠玫瑰石(サンドローズ)、玛瑙(めのう)、萤石、橄榄石(ペリドット)、黄玉(トパーズ)、红宝石(ルビー)、祖母绿(エメラルド)、亚历山大石(アレキサンドライト)
----	---

非常讨厌	毒蘑菇(毒きのこ)、青色草(青い草)、绿色草(緑の草)、红色草(赤い草)、黄色草(黄の草)、橙色草(橙の草)、紫色草(紫の草)、蓝色草(蓝の草)、黑色草(黒い草)、白色草(白い草)、什锦寿司(ちらし寿司)、比萨(ピザ)、失败作(在碟子上的、饮品、盛在锅里的、点心、面包、乌冬)失败作(皿、パン、なべ、飲み物、果物皿、うどん)、杂草、石、枝、海盜之宝(海賊の宝)、古代鱼化石(古代魚の化石)、空罐(空き缶)、长靴、鱼骨(魚の骨)、木材(資材)、黄金木材(黄金の資材)、饲料(飼い叶)、鸡饲料(鸡のエサ)、迷之石板(迷の石版)、装饰的瓶子(手紙入りのビン)
------	--

事件

カイ的事件全部发生在晴天	
见面:月水/金曜日 上午11点到下午1点以及下午5点到7点之间	
黑ハート事件	日曜日以外的 AM11:00 ~ PM4:00
紫ハート事件	月水/金曜日 上午的11点到下午1点以及下午5点到7点之间
水色ハート事件	火/金曜日的下午1点到3点之间 场所:海岸 条件:体力不足的状态下 黄色的事件 月水/木/土曜日的上午9点到11点之间



地点篇

我的牧场(自分の牧场)

除了我居住的房子外,还有家畜小屋和养鱼的池子,以及可以种植农作物的广大土地。

锻冶屋サイバラ(10:00~16:00)星期四休息

锻冶屋可以强化农具,把矿石交给赛巴拉,他就会为你作出各种道具。

所卖物品	价值	原材料
ブラシ	800G	
乳搾り器	2000G	
毛がりばさみ	1800G	
プレスレット	1000G	オリハルコン
ネックレス	1000G	オリハルコン
イヤリング	1000G	オリハルコン
ブローチ	1000G	オリハルコン
マヨネーズメーカー	20000G	ダマタイト
チーズメーカー	20000G	ダマタイト
毛糸玉メーカー	20000G	ダマタイト

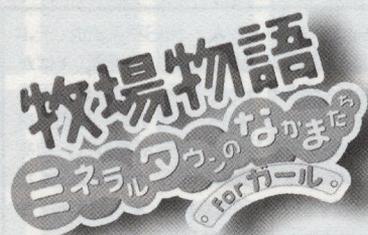
にわとりりあ(11:00~16:00)星期日休息

买鸡	1500G
鸡のエサ	10G
动物の药	1000G

ヨーデル牧场(10:00~15:00)星期一休息

贩卖牛和羊。牛庆典(牛祭り)和羊庆典(羊祭り)的举办场所。慕奇(ムギ)及其孙梅依(メイ)管理着这牧场。

中牛を买う	5000G	大羊を买う	4000G
飼い叶	20G	牛の种	3000G
羊の种	3000G	动物の药	1000G
ベル	500G		



ミネラル医院(9:00~16:00) 星期三休息

医院里面有隔断,隔断左边的是可购买农作物的种子和道具的杂货店,隔断右边是可治病和拿药的医院。

药剂	价值	出现条件	体力补充	疲劳度
ちからでーる	500G	一开始就有	50	-1
かなりちからでーる	1000G	卖出青い草 50 个后	100	-1
つかれとれーる	1000G	一开始就有	0	-20
かなり疲れとれーる	2000G	卖出緑の草 50 个后	0	-50

教会(10:00~19:00) 全年无休

举行婚礼、葬礼的地方也可以向牧师·卡达(カーター)忏悔。在教堂后面有一个小房子,这个就是小矮人的家,里面住着 7 个小矮人。可以委托居住于此的可罗伯克(コロボックル)小矮人帮忙打理牧场的工作。但是条件必须是先和这个小精灵拉好关系。

行动	价值	结果
使用祝福道具	1000G	使用祝福道具
ざんげする	0G	体力,友情度,爱情度上升
あいさつする	0G	没有效果

マリ-的图书馆(10:00~16:00) 星期一休息

可以知道居住的街道情报和传说等。玛莉担任图书管理员。在二楼楼梯右下有“真实的玉”。

杂货屋(9:00~17:00) 星期二、星期日休息

出售物品	价值	出售的条件
かぶの种	120G	春
じゃがいもの种	150G	春
きゅうりの种	200G	春
いちごの种	150G	春(かぶ、じゃがいも、きゅうり卖出 100 个以上后)
トマトの种	200G	夏
とうもろこしの种	300G	夏
たまねぎの种	150G	夏
かぼちやの种	500G	夏(トマト、とうもろこし、たまねぎ卖出 100 个以上后)
なすの种	120G	秋
にんじんの种	300G	秋
サツマイモの种	300G	秋
ほうれん草の种	200G	秋(なす、にんじん、さつまいも卖出 100 个以上后)
牧草の种	500G	春~秋
青い羽根	1000G	爱情度 5000 以上
かご	5000G	一开始就有
リュック	3000G	一开始就有
大きいリュック	5000G	买下リュック七日后
プレゼント	100G	一开始就有

アージュワイナリー(10:00~12:00) 星期六休息

果园园,卖红酒和桔子汁。在秋季收获期间可在此处打工。

出售的物品	价值	体力补充	疲劳度
ワイン	300G	1	-5
ぶどうジュース	200G	5	-2

ダッドの店(白天 8:00~12:00 下午 18:00~21:00)

白天是餐馆,晚上则变成酒场的宿屋,也贩售食物。

出售的物品	价值	体力补充	疲劳度
		一直都有	
水	0G	1	0
		白天	
定食	500G	100	-20
サラダ	300G	20	-30
アップルパイ	300G	50	-3

チーズケーキ	250G	40	-3
クッキー	200G	20	-3
晚上			
やまぶどう酒	500G	1	-40
パインジュース	300G	3	30
牛乳	200G	3	20

テレビショッピング(8:00~21:00) 电视购物

時計	2000G	フライパン	1200G
鏡	1000G	なべ	1000G
冷蔵庫	2500G	ミキサー	1200G
整理棚	2500G	泡だて器	500G
台所	4000G	めんぼう	750G
じゅうたん	5000G	オープン	2500G
大きいベッド	10000G	調味料セット	2500G
包丁	1500G	力の木の买	10000G

海の家(夏季 11:00~13:00 17:00~19:00)

出售的物品	价值	体力补充	疲劳度
水	0G	1	0
やきとうもろこし	250G	20	-3
スパゲッティ	300G	40	-5
ピザ	250G	30	-3
かき氷	300G	1	-20

マザーズヒル

季节	物品	卖出价格
春	たけのこ	50G
夏	やまぶどうの买	50G
春/夏	青い草	100G
夏/秋	緑の草	100G
夏/秋	赤い草	110G
秋	きのこ	70G
秋	毒きのこ	100G
秋	まつたけ	500G
冬	白い草	150G

ザクとホアンの家

ボール	100G	ビーマンの种	150G
frisbee	5000G	ム-ンドロップの种	500G
真实的玉	50000G	ピンクキャットの种	300G
キャベツの种	500G	マジックレッドの种	600G
パイナップルの种	1000G	トイフラワーの种	400G

さきりの家(11:00~16:00) 星期六休息

樵夫格滋(ゴツツ)在此生活,贩售木材。此外,会替主人公对农场的房屋进行增筑和改建。

出售的物品	价值	必要资材数	出现条件
资材	50G		一开始就有
黄金の资材	100000G		资材场拥有 999 以上的资材
増筑	3000G	200 个	一开始就有
増筑 2	10000G	700 个	1 次增加建筑后
お風呂	30000G	580 个	2 次增加建筑后
鸡小屋	5000G	420 个	一开始就有
动物小屋	6800G	500 个	一开始就有
别庄	1 亿 G	999 个	一开始就有

ミネラルピーチ

夏天海滩小贩会开海边小店,办烟火大会,平常可以在此钓鱼。

物品	卖出价	季节
黄の草	120G	春
橙の草	100G	春
紫の草	120G	夏
蓝の草	100G	秋

温泉

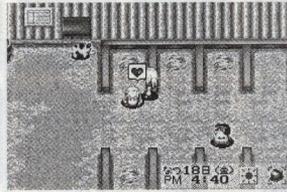
去一次体力加 1,疲劳度减 1

80G 可以买一枚温泉卵

矿石场

湖の矿石场

物品	发现地点	销售价格
コイン	每一层	
咒われたカマ	79层	
咒われたクワ	39层	
咒われたオノ	49层	
咒われたハンマー	59层	
咒われたじょうろ	69层	
咒われた钓竿	29层	
黒い草	每一层	10G
力の木の实	19层	
クズ矿石	50、100、150、200、201~255 以外的层	1G
ピンクダイヤモンド	30、70、90、110、130、170、190、210、220、230、240、250~255 层	10000G
アレキサンドライト	50、100、150、200、210、220、230、240、250~255 层	10000G
ムーンストーン	个位数是 8 的层、255 层	55G
サンドローズ	个位数是 9 的层、255 层	60G
ダイヤモンド	10、20、30、70、90、110、130、170、190、201~255 层	100G
エメラルド	个位数是 5 的层、40、60、80、120、140、160、180、201~255 层	80G
ルビー	50、100、150、200 以外的层	75G
トパーズ	50、100、150、200 以外的层	70G
ペリドット	50、100、150、200 以外的层	68G
ほたる石	50、100、150、200 以外的层	65G
めのう	50、100、150、200 以外的层	62G
アメジスト	50、100、150、200 以外的层	60G
かつぱの玉	地上 1、40、60、80、120、140、160、180、255 层	



用奋力招式。遇到木头,可以用斧头把它劈开,也可以扔到水里。树桩是不能拿起来的需要将斧头拿到锻冶屋打造升级之后就可以把树桩劈开了。把田地里杂物清除开垦过后就可以播种了,种子可以在杂货店(ざっか屋)买到,播种的范围是以主人公为中心的 3×3 格,没有开垦过的地是不能耕种的,如果往开垦过的地里扔进石头或者木材的话,开垦过的那一格地就会变回没开垦过之前的样子。这里需要注意的是播种的时候如果 9 格都撒满,出苗后中间一颗苗会浇不到。为避免浪费,开垦的时候少开垦一格,形成一个凹字型,然后站在中间那格里面撒种。接着就是给农作物浇水了,用喷壶(じょうろ)给作物浇水,在浇水之前必须将喷壶灌满水。灌水的的方法是装备好喷壶到有水的地方按 B 键就可以了。种植过的农作物需要每天浇一次水,下雪和下雨天除外,过不了几天作物就会发芽了,再坚持每天浇水作物就会结果。把果实从地里取出来拿到出荷箱前,按 A 键将果实放入就可以等待出售了。出荷箱每天下午 4:00 会有人取走当天的产物,出售产物换来的钱第二天到账。



农作物

名称	得到地点	价值	收获所需时间	销售价格	体力补充	疲劳度
かぶ	ザッカ屋	120G	4日	60G	3	-1
じゃがいも	ザッカ屋	150G	7日	80G	3	-1
きゅうり	ザッカ屋	200G	9日~5日	60G	4	-1
いちご	ザッカ屋	150G	8日~2日	30G	5	-2
キャベツ	ホアンの店	500G	14日	250G	3	-1
トマト	ザッカ屋	200G	9日~3日	60G	4	-1
とうもろこし	ザッカ屋	300G	14日~3日	100G	3	-1
たまねぎ	ザッカ屋	150G	7日	80G	3	-1
かぼちゃ	ザッカ屋	500G	14日	250G	3	-1
パイナップル	ホアンの店	1000G	20日~5日	500G	5	-2
なす	ザッカ屋	120G	9日~3日	80G	3	-1
にんじん	ザッカ屋	300G	7日	120G	4	-1
さつまいも	ザッカ屋	300G	5日~2日	120G	3	-1
ほうれんそう	ザッカ屋	200G	5日	80G	3	-1
ピーマン	ホアンの店	150G	7日~2日	40G	3	-1
牧草	ザッカ屋	500G	11日			

花

名称	得到地点	价值	收获所需时间	特征
ムンドロップ草	ホアンの店	500G	6日	适合春天培养的花
ピンクキャット草	ホアンの店	300G	6日	适合夏天培养的花
マジックレッド草	ホアンの店	600G	10日	适合秋天培养的花
赤いマジックレッド草	偶然	200G	10日	5%几率培养出红花

草

名称	得到地点	销售价格	体力补充	疲劳度
青い草	春,夏,山	100G	10	-1
緑の草	夏,秋,山	100G	0	-2
赤い草	夏,秋,山	110G	-10	5
黄の草	春の海岸	120G	-5	-5
橙の草	春の海岸	100G	0	0
紫の草	夏の海岸	120G	5	-2
蓝の草	秋の海岸	100G	20	-1
黒の草	矿石场	10G	5	-5
白い草	冬,山	150G	10	-10

泉の矿石场

物品	发现地点	销售价格
コイン	所有层	
黒い草	地上 1 层、1~00 层、250~255 层	10G
力の木の实	100 层	
谜の石板	255 层	
クズ矿石	每一层	1G
铜	每一层	15G
银	每一层	20G
金	地上 1 层、1、1 以外的层	25G
ミスリル	地上 1 层、1~5 以外的层	40G
オリハルコン	地上 1 层、1~9 以外的层	50G
アダマンタイト	地上 1 层、1~9 以外的层	
贤者の石	60、102、123、152、155、171、190、202、222、231~255 层	20000G
飞行石	255 层	20000G
女神の玉	60、102、123、152、155、171、190、202、222 层	20000G



节日篇

- 春 1——新年祭
- 春 8——春之女神祭
- 春 14——春之感谢祭
- 春 18——草竞马
- 春 22——料理祭
- 夏 1——海滩开放
- 夏 7——鸡祭
- 夏 12——トマト祭
- 夏 20——牛祭
- 夏 24——花火大会
- 秋 3——音乐祭
- 秋 9——收获祭
- 秋 18——お月见の日
- 秋 21——羊祭
- 冬 10——赛犬
- 冬 14——冬之感谢祭
- 冬 24——圣夜祭
- 冬 30——年越



牧场经营篇

身为牧场主人,只有好好经营才有收获,也才能让牧场真的活起来~
 首先用锄头(ハソマ)开垦荒地,遇到有草的地方可以用镰刀(カマ)割除,也可以按 A 键拔除。遇到小石头,可以用锤子(ハンマー)将其击碎,也可以把它扔到水里。大石头和岩石是搬不起来的,需要将锤子拿到锻冶屋打造升级之后就可以把它们砸碎了。对付大石头的时候可以按住 B 键奋力招式,只有升级后的农具才可以使



特殊的收获物

名称	得到地点	出售价格	体力补充	疲劳度
りんご	秋の牧场・りんごの木のまわり	50G	2	-2
はちみつ	はちのす	50G	2	-2
たこのこ	春の山	50G	10	-1
山ぶどうの実	夏の山	50G	10	-2
きのこ	秋の山	70G	10	-1
毒きのこ	秋の山	100G	-50	10
まつたけ	秋の山・教会の里	500G	20	-1

渔业方面

可能钓上的东西一览

湖	上游	海	泉	下游
等级1	等级1	等级1	等级5	等级1
アブラハヤ	アブラハヤ	イワナ	カツオ	キンブナ
アマゴ	アマゴ	ニシン	サワラ	ブルーギル
ブルーギル	ブルーギル	ハタハタ	シイラ	ワカサギ
等级4	等级2	等级2	タイ	等级2
ブラックバス	ヤマメ	カワハギ	ヒラメ	ウグイ
ヘラブナ	等级4	ミノカサゴ	ブリ	キンブナ
等级5	イワナ	メバル	マグロ	等级4
ニジマス	ブラックバス	等级3	マンボウ	ブラックバス
等级6	等级5	アイナメ	手紙入りのピン	ヘラブナ
ぬし、コイ	ニジマス	アジ	力の木の实	等级5
		イサキ	等级6	ライギョ
		サヨリ	无, アンコウ	ブラックバス
		サンマ	无, イカ	等级5
		ホツケ	海贼の宝	ウナギ
		等级4	古代鱼の化石	コクレン
		カレイ		ハクレン
		クエ		ライギョ
		サバ		等级6
		タラ		イトウ
		フグ		

钓物出现条件

名称	条件
イトウ	刺身, 焼き鱼, 寿司の菜单全达成
アンコウ	晚上10点到第二天早上8点之间
温泉なまず	无
コイ	总共售出200条以上的鱼
シーラカンス	其他种类鱼已经全部钓起过
イカ	将小鱼扔进海里

鱼的出售价格

体长	出售价格	体力	疲劳度
小鱼 1~24	50G	2	-1
中鱼 25~49	120G	3	-1
大鱼 50及以上	200G	4	-1

畜牧业

首先要保持每天给牲畜喂食,把饲料从饲料放置场(エサ置き场)中拿出放入饲料箱就可以了,养了几只牲畜就放几份饲料。如果忘记给牲畜喂食,牲畜会不高兴的。除了每天给牲畜喂食之外,细心的照料牲畜也是必不可少的,牲畜生病了就需要给它吃动物药(动物药),这种药可以在养鸡场(にわとりりあ)或者尤迪尔牧场(ヨーデル牧场)买到。使用方法是装备好动物药,靠近生病的牲畜按B键就可以将牲畜的病治愈。主角与牲畜的好感度直接影响着牲畜产品的优劣。

鸡:靠近鸡按A键就可以把鸡抱起,然后按A键就可以把它放下,这样可以增加鸡对你的好感度。可以把鸡抱出鸡窝,在接下来的几个小时内鸡就会自己找东西吃了。大鸡每天会产一个蛋,把鸡蛋拾起放入鸡窝内的出荷箱就可以等待出售了。把鸡蛋放入孵化箱(ふか箱)中,3天后就可以孵出小鸡了,小鸡7天后长成大鸡。如果忘记喂食的话,大鸡会3天不下蛋,小鸡会停止生长。雏鸡和大鸡加起来一共可以养四只,达到数量以后,孵化箱将无法再孵化小鸡。

牛:靠近牛按A键就可以和牛说话了,装备刷子(ブラツ)就可以帮牛刷身子来增加好感度。对大牛使用牛种(牛のタネ)就可以让大牛怀孕,约3周后(产子时间根据牲畜的身体状况有所变化)生下小牛,牛种可以在尤迪尔牧场(ヨーデル牧场)买到。怀孕大牛吃的饲料要放到怀孕饲料箱里(屋子左边单个的饲料箱)。如果你已经有

四头牛了,你的牛就不会再怀孕了,因为最多只能养四头牛。牛的生长分为3个阶段:小牛(こうし),中牛(なかうし),大牛(おおし),刚买来的时候是中牛。等牛长大了就可以产奶了,装备挤奶器(乳しほり器)贴近牛按B键就可以给健康的大牛挤奶了,牛奶一天只能挤一次。挤好的牛奶放入出荷箱就可以等待出售了。接下来是放牛,对着牛按方向键移动就可以将牛推走了,几个小时后,牛吃牧草就吃饱了。如想把牛赶回屋子,用同样的方法就可以把牛推回小屋。

羊:靠近羊按A键就可以和羊说话了,装备刷子(ブラツ)就可以帮羊刷身子来增加好感度。装备上羊毛剪(毛がりはさみ)就可以从长满毛的羊身上剪羊毛了,方法是贴近羊按B键。剪好的羊毛放入出荷箱就可以等待出售了。使大羊怀孕的方法和牛一样,只是使用的是羊种(羊のタネ),这个一样可以在尤迪尔牧场(ヨーデル牧场)买到。怀孕大羊的照料方法和羊的放牧方法同牛的一样。

动物资料

收获物的大小

大小	条件
S	ハート4以下
M	ハート5~8
L	ハート9以上
G	满足L大小的条件并且取得コンテスト优胜
P	满足G大小的条件并且放牧时间在600以上
X	满足P大小的条件并且进化

爱情度

心数	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
爱情度	0	1~25	26~50	51~75	76~100	101~125	126~150	151~175	175~200	201~225	226~250

牛

小牛经过14天成为中牛,再过7天成为大牛

大牛出售价格:5000G

大牛的卖价		牛乳的卖价		チーズ的卖价	
大小	出售价格	大小	出售价格	大小	出售价格
S	3000G	S	100G	S	300G
M	4000G	M	150G	M	400G
L	5000G	L	200G	L	500G
P	6000G	G	300G	G	600G
G	7000G	P	500G	P	750G
X	8000G	X	800G	X	1500G

羊

小羊经过14天成为大羊

大羊出售价格:4000G

羊的卖价		羊毛的卖价		毛丝玉的卖价	
大小	出售价格	大小	出售价格	大小	出售价格
S	2000G	S	100G	S	300G
M	2500G	M	400G	M	700G
L	3000G	L	500G	L	800G
P	4000G	G	600G	G	1000G
G	5000G	P	10000G	P	1500G
X	6000G	X	20000G	X	4000G

犬

小狗三个月后成大狗,注意饲养的方法,要经常带狗狗出去跑动。

马(ウマ)

小马一年成为大马,大马可以在赛马中出场。

鸡(にわとり)

蛋3天后成为ひよこ,再过7天成为にわとり

にわとり出售价格:1500G

にわとりの卖价		卵的卖价		マヨネーズ的卖价	
大小	出售价格	大小	出售价格	大小	出售价格
S	500G	普通品质	50G	S	100G
M	500G	いい品质	60G	M	150G
L	500G	最佳品质	80G	L	200G
G	1000G	金の卵	100G	G	300G
P	2000G	P	180G	P	350G
X	3000G	X	350G	X	800G



道具篇

基本道具

名称	初始作用 等级 1	最大消费体力
镰刀(カマ)	除去自己面前1个单位的杂草	-2
锄头(クワ)	耕作1单位土地/挖掘矿场1单位的土地	-2
斧头(オノ)	获得1个树枝类资材	-2
锤子(ハンマー)	破坏石头或者栅栏	-2
喷壶(じょうろ)	浇灌自己面前1单位的土地/容量30单位	-2
钓竿	通过事件入手/钓普通的鱼	-2

铜	1000G+铜通过锻冶屋的改造 等级 1~2	最大消费体力
カマ	除去自己面前1列×3单位的杂草	-3
クワ	耕作2单位的土地/挖掘矿场1单位的土地	-3
オノ	6回砍切后获得6个资材	-4
ハンマー	3回打击后可以破坏大石	-4
じょうろ	浇灌自己面前1列×3单位的土地/容量45单位	-4
钓竿	可以钓等级1到2的鱼	-2

银	2000G+银通过锻冶屋的改造 等级 1~3	最大消费体力
カマ	除去自己面前1列×3单位的杂草和自己这列3单位的杂草	-5
クワ	耕作自己面前3单位的土地/挖掘矿场1单位的土	-4
オノ	3次砍切后获得6个资材	-5
ハンマー	2回打击后可以破坏大石/6次后可以破坏岩石	-5
じょうろ	灌溉面前2列×3单位的土地/容量60单位	-6
钓竿	可以钓等级1到3的鱼	-2

金	3000G+金通过锻冶屋的改造 等级 1~4	最大消费体力
カマ	除去以自己为中心3列×3单位的杂草	-7
クワ	耕作自己面前4单位的土地/挖掘矿场1单位的土地	-5
オノ	1回砍切后获得6个资材	-8
ハンマー	1回可以破坏大石/3次破坏岩石/6次破坏黄金的栅	-8
じょうろ	灌溉自己面前3列×3单位的土地/容量90单位	-8
钓竿	可以钓等级1到4的鱼	-2

ミスリル	5000G+ミスリルで通过锻冶屋的改造 等级 1~5	最大消费体力
カマ	除去以自己为中心5列×5单位的杂草	-10
クワ	耕作6单位的土地/挖掘矿场1单位的土地	-7
オノ	1回砍切后获得6个资材	-10
ハンマー	2回打击破坏岩石/3次破坏黄金的栅	-10
じょうろ	灌溉自己面前3列×5单位的土地/容量150单位	-10
钓竿	可以钓等级1到5的鱼	-2

咒い	可以去湖的矿场/体力消耗5倍 等级 1~6	最大消费体力
カマ	除去以自己为中心9列×9单位的杂草	-10~-100
クワ	耕作12列×3单位的土地/挖掘矿场1单位的土地	-10~-100
オノ	一切获得地图上全部资材	-10~-100
ハンマー	破坏自己面前9列×9单位的石头和岩石	-10~-100
じょうろ	灌溉自己面前6列×13单位的土地/容量255单位	-10~-100
钓竿	可以钓等级1到6的鱼	-10~-100

祝福	无诅咒效果/通过咒いの物品变成 等级 1~6	最大消费体力
カマ	连续10日装备咒いのカマ	-20
クワ	去10次教会解除诅咒/1次1000G	-20
オノ	使用255回咒いのオノ	-15
ハンマー	连续10日装备咒いのハンマー	-15
じょうろ	去10次教会解除诅咒/1次1000G	-20
钓竿	使用255回咒いの钓竿	-2

贤者	50000G+贤者の石通过锻冶屋的改造 等级 1~7	最大消费体力
カマ	除去以自己为中心15列×15单位的杂草	-35
クワ	耕作自己面前18列×5单位的土地/挖掘矿场1单位的土	-40
オノ	砍切后获得地图全部的资材	-10
ハンマー	破坏全部的石头和岩石	-20
じょうろ	灌溉自己面前12列×21单位的土地/容量255单位	-30
钓竿	可以钓全部鱼	-2

牧场道具

名称	入手地点	价值	说明	体力
ブラシ	锻冶屋	800g	牛、羊、大马这些动物间的爱情度上升	-2
乳糖り器	锻冶屋	2000g	可以对健康的大牛挤奶	-4
毛がりばさみ	锻冶屋	1800g	可以从健康的大羊身上获得羊毛	-8
ベル	ヨ-デル牧场	500g	召集牛和羊	-4
动物のクスリ	ヨ-デル牧场 にわとりリア	1000g	治疗牛或羊的病	-4
牛のたね	ヨ-デル牧场	3000g	动物小屋建立后、健康的大牛可生育后代	-4
羊のたね	ヨ-デル牧场	3000g	动物小屋建立后、健康的大羊可生育后代	-4
作物のたね	春-秋・ザッカ屋 ホアンの店	3000g	在耕作后的土地上使用 3×3单位	-2
牧草のたね	春-秋・ザッカ屋	500g	在耕作后的土地上使用 3×3单位	-2
花のたね	ホアンの店		在耕作后的土地上使用 3×3单位	-2
资材	店中买到 通过自己砍获得	50G	家中已经增加了建筑	
黄金の资材	店中买到	100000G	普通的栅栏会被风雪破坏,黄金的资材放置后对雪中全员的抵抗力都有作用	
杂草	生长在牧场中		拔掉吧……	
石	存在于牧场等地		用ハンマー破坏后扔到河里去	
大まい石	存在于牧场等地		ハンマーの等级在2以上才能破坏 来台风的时候可能把它刮走	
枝	存在于牧场等地		オノ切割后得到1资材	
切り株	存在于牧场等地		オノ切割后得到6资材	
コイン	牧场・挖掘矿场		挖地时可能得到 5-20G不等	
飼い叶	ヨ-デル牧场	20G	牛羊用,一单位的饲料	
鸡のエサ	にわとりあとうもろこし 投入水车小屋	10G	1玉黍可变成30饲料	
マヨネ-ズメーカー	锻冶屋	20000G	鸡小屋已经建立且将卵投入	
チーズメーカー	锻冶屋	20000G	动物小屋已经建立且将牛乳投入	
毛糸玉メーカー	锻冶屋	20000G	动物小屋已经建立且将羊毛投入	
かご	ザッカ屋	5000G	将收获物30个投入出售箱中卖出	
リュック	ザッカ屋	3000G	持有5个道具	
大まいリュック	ザッカ屋	5000G	持有9个道具	
ボール	ホアンの店	100G	跟犬狗游览牧场,训练度上升	
frisbee	ホアンの店	5000G	春、秋跟犬狗游览海边	

力の木の实と3种玉

力の木の实	女神の玉	かっぱの玉	真実の玉
挖掘牧场的土	60层	1层	赛马のコイン1000枚进行交换
调查矿场的里侧	102层	40层	在ホアンの店买进
湖の矿场19层	123层	60层	调查山の别荘のカレンダー
泉の矿场100层	152层	80层	图书馆2层的石下
テレビショッピング	155层	120层	别庄中年年底年头放送的クイズ节目的 问题全部答对
钓鱼获得	171层	140层	自家的大小屋
女神的问答10次	190层	160层	镇上的街灯
赛马取得优胜	202层	180层	调查马小屋的水槽
用赛马的硬币900枚交换	222层	255层	已经持有以上八个的情况下调查町长家的冰箱
frisbee大会取得优胜			

有关建筑

在牧场经营过一段时间后,如果你有钱有木材的话就可以到樵夫之家(木こりの家)找格滋(ゴッツ),给你牧场的建筑进行扩建或改造了。具体改建需要的金钱和木材樵夫会向你说明。改建的菜单顺序是:鸡小屋、自宅增筑、动物小屋(牛羊)、自宅增筑、别墅。值得一提的是自宅增筑,第一次自宅增筑后,会多出厨房、置物棚和冰箱。你可以把一些不用但又不能丢掉的持有物放到置物棚里,也可以把食物放在冰箱里。(完)





公元22xx年,世界普降核子暴雨。建设在月球之上的核融合炉放射出能量对地球发送信息,令微波发射卫星产生异常,发射出高密度的微波。

全世界依赖于月球设施的七大部分的文明,瞬间瓦解。

人类剩下的能源,只有“自然”而已。

于是,人类关于能量的信仰开始逐渐发生变化。

唯有自己的生存与自己的武技。“公元”的纪年终告结束,“技历”时代宣告开始。

然而,月之恶魔的威力远不止于此。

卫星轨道上竟然还残存着一枚微波发射卫星。

正在向亚洲地区大肆释放着高密度微波。

在那片土地上生存的人们逐渐灭亡,几个世纪后又出现了被称为“鬼”的人在互相残杀。

时间流逝……

在统治鬼的小岛“剑鬼相见岛”之上。

一个拥有绝顶武功的男人,从天而降。

他名叫“刘王羽”

为了阻止变成鬼的朋友,携双剑潜入死地。

技历六七四年。

现在,故事开始……

普通操作技巧

主人公刘王羽的移动根据左摇杆的推动力度可以分为“走”和“跑”两种方式,一般情况下只有在类似第七个舞台“我望云”那种有BT跳跃要求比较高的地方才会用到“走”的方式。游戏对跳跃等动作的要求比较高,虽然不比“忍”系列的高难度,但是对于一款面向lightuser的爽快动作游戏来说难度还是稍微偏高了些,所以下面短笛重点要给大家讲解一下关于这些方面的技巧:

滑翔:操作方法为跳起后再次按×键,并按住不放。刘王羽便会很潇洒的在空中作出相当一段距离的滑翔,由于刘王羽的跳跃动作是一个相当花俏的N周转身前空翻,而滑翔的动作只有在前空翻动作结束后才能实现所以第二次按下×键的时机对于游戏刚上手的朋友来说还需要一点时间来找下感觉。这个技巧在游戏中占着相当重要的地位,如躲避一些敌人的妖术、一些BOSS战时所需的迂回、还有就是第七场景“我望云”整个场景就相当于“阿尔格斯战士”的关天空之城一样完全凭技巧过关。所以请务必熟练掌握。

壁走:操作方法为跳起接触墙壁后再按住×键不放,即可实现刘王羽在墙壁上可以“走”一段距离之后才会垂直向下掉落(纵深皆可)。其实只要在掉落动作的空翻后仍然将方向往墙壁打,再按一次×键就可以实现继续壁走的可能,基本上若没有场景限制的话是可以无限壁走的。游戏中相当多的地方只有壁走才能通过,所以其重要性与滑翔同等。

弹墙:操作方法为在接触墙壁的时候打反方向同时按下×键(包括壁走时也同样可以)。此技巧最大的用处在于有一些道具(如太极印等等)所在位置比较特殊,只有弹墙或者配合上面两个技巧方可入手。

回避:操作方法为锁定敌人后打某个侧方向的同时再按下×键。此技巧可以快速回避敌人的攻击,战斗时必备的移动技巧,与敌人距离比较近话连续同一方向回避还可以快速的绕到敌人背后。

战斗操作技巧

作为TAITO五十年纪念游戏当然会有相当出彩的系统来给游戏撑门面,本作的战斗就是整个游戏最大的买点,系统可以说是集多个游戏特点于一身,且手感也出人意料的好!

剑戟:操作方法是在被敌人攻击到的一瞬间按下□键。本作原创的战斗系统,完全表现出TAITO对中国武术精髓的理解,(短笛个人理解:完全是创意来源于武侠剧动作收益于京剧把式,观赏性远高于实用性,不过倒也确实很值得一看的说)比较通俗的解释就是双方同时出招并相交后互相拆招解招,就像所有武侠剧里面的功夫达人一样缠斗到一起后就一阵“乒、

乒、乒、乒”的乱招!当然这么爽快的东西是不会无限制给你观赏的,在画面左上角类似于白色树叶的东西就是可以发动剑戟的数量,每发动一次消耗一个,之后自动恢复。在很多战斗中都是靠此技能来化险为夷避免不必要的体力损失。顺面一提,游戏中的防御是面对攻击来的方向不进行任何操作便会自动防御,不过需要消耗剑戟点数。对于连续而来的攻击只要有足够的点数依然是可以连续防御。

连技:爽快的动作游戏就必定要有精彩的连续技。在谈本作连技前先讲解一下攻击1(□键)和攻击2(△键)的区别,攻击1是基本攻击招式,单独连按也可以自成一连招,但是难成大气,威力和连击段数是根据龙牙刀的升级而相应提升;攻击2:为原地旋转N周进行类似于旋风效果的范围攻击,陷入敌群的时候可同时打击多个敌人。本作的连技都是按照□→△→○,□→△→×,□→△→△和□→△→□这四个套路来的,起始招□键可连续多次,只要在结束的踢腿动作之前输入一下△键就会进入连技套路,之后所输入的○键,×键,△键和□键分别对应是妖术套路(最后以所装备的妖术为终结技),空连踢套路(类似于黄飞鸿的无影脚,连技段数高,同时也根据等级提升而升级),旋风套路(最后以范围攻击为终结技)和挑空套路(将敌人挑至空中此时需要跳起进行追击,时机掌握的好的话可以达到无限连!)

妖术及时妖术防御:妖术相当于“×双技”,但是可以选择装备有多种类别,分为攻击类和辅助类两种,如表所列:

妖术名	类型	效果
轰焰剑	攻击	向前方射出一团爆焰类火球
双龙剑	攻击	持剑旋转向前突进一段距离
断空剑	攻击	向前挥出有冲击力的大剑气
猎星剑	攻击	向锁定方向射出多个小剑气
天星剑	攻击	向敌上空射箭后降下箭气雨
刃舞森	攻击	周身环绕多支剑气亦可射出
闪岚风	攻击	以自身为中心形成一股龙卷
铁驱剑	辅助	通过消耗妖术来提升攻击力
铠心剑	辅助	通过消耗妖术来提升防御力

每一种妖术还分为人武、仙武和龙武三种等级,在游戏中找到相应道具来获得新妖术或提升已有妖术等级(道具外表为散发紫气的箱子)。注意,并不是得到任何等级的妖术都是可以即时装备使用的,只有在刘王羽的妖术等级不低于该妖术等级时才能装备。刘王羽自身妖术等级提升是随天灵剑等级而提升的。妖力是通过连技来积累,注意,只有连技数达到3连以上才会有恢复效果。短笛认为特别好用的妖术就属“刃舞森”了,在发动后有数支小剑气环绕周身形成一道有攻击判定的防御网,此时与一些同样有剑戟的角色拼的时候将就可以很轻易的乐胜之!锁定敌人后还可以再次按动○键将其射出去,效果与猎星剑差不多,此妖术才真正做到攻防一体。

对敌方妖术的防御是在被攻击到的一瞬间连打□键,就可以看到刘王羽奋力将敌人的妖术当在面前同时在左下角的妖力槽从反方向开始增长,此时的实际效果是化解敌方的妖术同

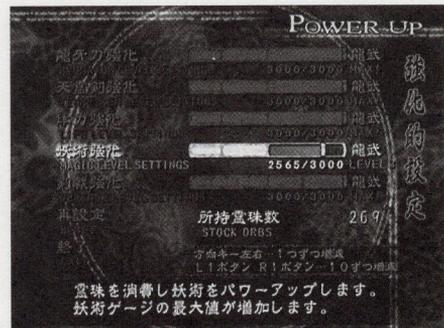
时吸收为自己的妖力。之后当反向增长的吸收妖力与本身所残留妖力接触时正条妖力槽便会发出红色光芒,此时按下○键便会将敌方妖术反弹回去!威力相当大,代价为消耗掉所有妖力。虽然代价不小但是在对付一些 BOSS 的时候还是相当值得一用的说。

其他系统解析

强化升级系统: 在游戏中的升级是通过收集打倒敌人所得到的白色灵珠后在逢魔寺中“空间镜”里面的“强化的设定”选项来消费灵珠来升级各种能力。分为如表中几个升级项目:

强化选项	效果
龙牙刀强化	提升攻击力和攻击连技数
天灵剑强化	提升妖术能力和妖术等级
体力强化	提升刘王羽体力最大上限(2000)
妖术强化	提升刘王羽妖力最大上限(2000)
剑戟强化	提升剑戟发动次数大量(10次)

所有能力的升级最高“龙武 MAX”所需灵珠数都是 3000 灵珠,所以总共只需要 15000 灵珠就可以将各项能力升满。



道具系统: 在游戏进行中的道具主要是各种灵珠:A 白色灵珠,最为常见的灵珠,用来升级强化能力;B 红色灵珠,一般藏在木箱中,效果为恢复妖力;C 黄色灵珠,多数也是藏在木箱里面,有时会从敌人身上掉落,作用为恢复体力。还有一种道具就是上面所提到散发紫气的木箱,藏着妖术技能的灵珠。最后在游戏中四处都有可能藏有的一种叫“太极印”的道具,类似于“忍”里面胧币一样的收集型道具,在游戏本身不发挥作用,收集的数量达到一定时会开启一个特定隐藏要素,如游戏开发访谈,刘王羽第二套服装,游戏人物设定等等。在普通难度中有 65 个太极印,困难难度有 95 个太极印。由于除了刘王羽第二套服装以外所有隐藏要素都和游戏

本身关系不大,所以就不在此一一公布太极镜印具体位置了。至于刘王羽第二套服装只要收集 15 个太极印就可以得到,相当的简单(使刘王羽换上第二套服装方法:收集到 15 个太极印后在“特别游戏的设定”选项里面将“刘的衣装设定”改为第二个,就可以看到在游戏中的刘王羽服装换了一套。很休闲的哦~)。

BOSS 难点解析

百鬼大公

ヒヤッキタイコウ

第一场景 亡侠街 BOSS

使用长剑,会使用剑戟特技高等鬼,(因外形的原因所以被某人称作妖道-b)还会三连发的巨大剑气。对付他并不太难,因为第一次遇到他的时候咱们还没升过剑戟所以不可硬拼,与其先拼几下,之后锁定他往两边或者上面跳开,避开他正面攻击后便可以用连技给予重击,如此反复即可乐胜之。尽量不要离他太远,否则其剑气妖术攻击反击不及的话会受到相当大伤害。当然对自己妖术防反有信心可以光凭这招也能搞定!



饕餮(读音同“涛帖”)

トウテツ

第二场景 圣淋境 BOSS

中国古代神话“四凶”恶兽之一。羊头模样的鬼怪,体形庞大。攻击方式为直接攻击、跳起压击、召唤出一圈石块散射和吐出巨大光束,攻击力很高但是速度相当的慢。所以对付他的基本套路与百鬼大公差不多,但是需要注意他的攻击范围相当广,特别是口中吐出的巨大光束,还带有追击性。不要妄图靠剑戟完全抗下他的一套光束后直接猛攻,就算剑戟升级到满(十次)也是抗不住的。对于他召唤石块招式便能在其起招蓄气之时冲过去一阵连技就可以强行化解其召唤攻击。这厮皮糙肉厚所以要有一定的耐心多耗几个回合,只要小心一点甚至都可以完胜。第二次遇见它的时候除了血变的更厚一点就没什么可说的了,不过这次各位对妖术反弹的手法应该可以比较娴熟了,所以光靠反弹其光束就可以很轻松的乐胜之。



梟(读音同“涛”)机

トウコウ

第三场景 魔窟院 BOSS

中国古代神话“四凶”恶兽之一。长有巨大牙齿,很长尾巴形如巨大化的狮子。攻击方式属于强化版的狻猊(读音同:“酸泥”),但是攻击力方面要比狻猊高出一大截,冲击的攻击判定范围只能“巨大”二字来形容,之外除了单独从口中单射出妖术外还



会在空中打滚时散射出若干妖术弹丸。对付它最稳妥的方法只有打游击战,因为刘王羽本身速度是肯定跟不上它的,只有在躲避其各种攻击的情况下寻找机会蹭血,注意每次攻击时的按键数不要超过两次,否则会来不及收招而被它绕到身旁反击,绝对不要妄想可以对它打完一整套连技,切记、切记。当机体跳到空中打滚散射妖术的时候最好站在其正下方不要动任何按键凭剑戟生抗下来,其他方法都不能百分之百保证可以不被打中。当第二次遇见这厮的时候速度和攻击会更加迅猛,可以靠对妖术防反的熟练手法来反弹其妖术再防妖术来吸收恢复妖力,慢慢蹭血到一定时候它会疯狂的满场乱滚,所过之处还会留下一条火线,而凭反弹妖术的攻击效果只需三至四下就可以搞定,让它没有机会发威。

雷震龙

レイ・ジェンロン



第四场景 鬼哭城 BOSS

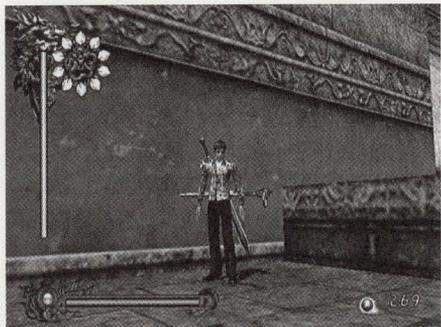
整个游戏的总 BOSS,在鬼哭城遇到的只是第一次。攻击方式与刘王羽大致相同,比较善用双龙剑和猎星剑。由于这厮的剑戟是满的,所以在没有将剑戟升级至 MAX 之前最好别和他硬拼,尽量与其周旋找机会套连技。由于他速度方面依旧比咱们要快不少,所以不必费力气去追他,在原地以逸待劳等他再来找机会。注意其猎星剑的速度频率很高只有连续回避方可完美躲开。第二次和他见面时就是最终的决战了,新技能“御剑飞行”是一个相当讨厌的招式,躲在高空不停的下“剑雨”,时不时还冲下来撞你一下。应对方法是:满场绕圈跑,不可有丝毫停顿。这时候的雷震龙剑戟恢复奇快,就算是将刘王羽的剑戟升级满也没的拼,所以一种“苦肉计”的战法便出生了,与其拼几下剑戟后就向上空跳,他必定会出双龙剑追击,顶多被撞一下咱们就可以落地了,后落地的他就只有任咱们鱼肉了,如此反复几回合便可安心的看 END 了。

浑敦

コントン

第六场景 跃灭坑 BOSS

中国古代神话“四凶”恶兽之一。身体是由岩浆所构成的女鬼,本身战斗力不强,擅长妖术,经常召唤小鬼出来协同战斗。由于此战的场地相对来说很小,而 BOSS 又很无赖,所以若是找不到方法的话还是有一定难度。BOSS 经常是悬在空中不落地的召



唤喽罗或者太极镜来反射它的妖术，对于如此无赖的招式在地面躲总是很不安全，所以要充分利用壁走，当其召唤出太极镜的时候就尽量也不落地，不停的在墙上壁走，直至召唤消失为止，接着就是迅速找出浑敦本体所在位置冲过去一顿猛抽！若是使用铁驱剑来增加了攻击力基本上机会一次都不放过的话顶多三个连招套路就可以击毙！

穷奇

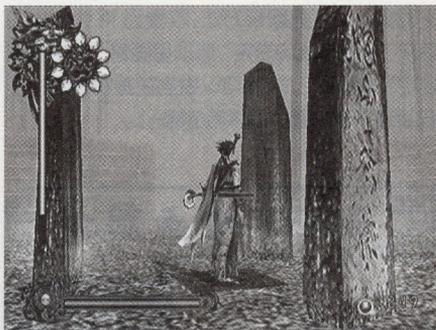
キユウキ

第七场景 我望云 BOSS

中国古代神话“四凶”恶兽之一。有四只手臂的巨大龙形鬼，善用冰冻之术。总体难度是整个游戏中最高的 BOSS，绝对比总 BOSS 雷震龙要强！战斗一开场就会将脚下结界冲破，落入下个结界区域后就会先放一溜带有追击性的冰箭，此时只有沿结界边缘快速移动躲避，同时这厮还会用一长棍（没看清是什么武器 - -b）横扫来回两次，当看见其右边手臂动作时就要跳起并滑翔不然必定要挨打，这两招的攻击节奏相当紧凑所以躲避一定不能有所失误否则会惨！这一轮攻击后还会从另一个方向再来一溜冰箭同时其左手会用长棍直劈下来，速度相当快！这招不能跳起躲避只有看到其左手动作后就锁定住穷奇本体快速作侧向回避。之后这厮便会高高飞起在结界上连续钻洞，最后停在第三个洞口开始扫射式的吐冻气，此时就是最好的攻击时机！绕到它背后使用铁驱剑加上攻击力猛抽它！当它吼叫一声的时候就一定要收招躲开，准备躲避它的冲击，来回两次冲击后结界将再次被冲碎，继续下落到第三层结界。到这里的时候攻击将会更加猛烈，冰箭都是左右两边同时开动，横扫攻击也没有停下，简直就是恶梦。不过要是严格按照上面的方法躲避也是可以躲过这轮攻击的，之后的东西都一样，冲击后继续跌下第四层结界。在第四层结界里面一上来就得调整好视角跳上出现的阶梯平台去抽龙头，不然必定会先被这厮的妖术困住再被一尾巴秒杀！第五层开始就有会自爆的“视肉”出现干扰锁定等行动，不过到这里穷奇的体力也应该差不多见底了，和前三层一样的方法回避后再给它奋力的一击吧！



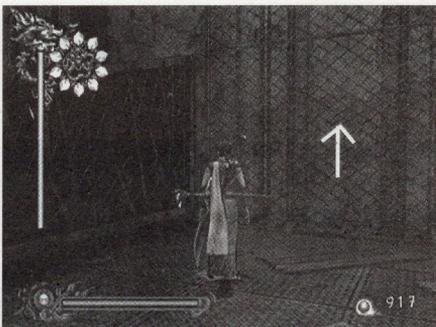
方法是击破全部八个石柱，分别是一个单独的，三个为一群和四个为一群，其中三个一群的石柱只有站在中间使用攻击 2 (△键) 才有效果，



四个一群的则必须妖术闪岚剑方可击破。最后一个阶段稍微有点难度，需要收集绿色的“魂珠”，当身上有一百个魂珠（最高难度为一百三十个）的时候去开启封印门才可以解开封印。魂珠来源于竹子中间，只要不断的砍竹子就可以不断的得到魂珠，而比较有困难的是魂珠在收集到后会一直不断的消耗，必须在收集到的魂珠消耗至一百以下之前到达封印门。所以建议一开始把整个区域跑一遍，把所有的敌人都放倒先，以保证收集完魂珠后的道路通畅。注意在接近封印门的时候有一只狡狴（读音同：“酸泥”），形如老虎口咬双头刀，突击速度相当快，最好先将其身边的敌人处理掉再专心与其周旋。清场后就可以放心的收集魂珠了，在一种冒着紫气很粗的树中一次可以有五十个魂珠。

鬼哭城

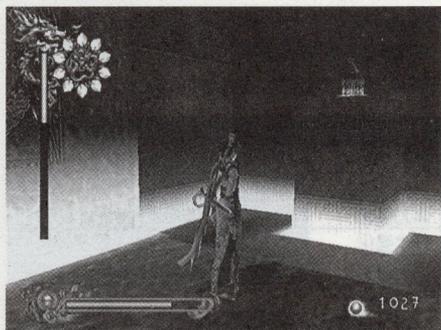
游戏中的第四个场景，这里最大的难点是由于场地是在被废弃的楼群中间，所以比较容易迷路。多往上方看看，多爬爬墙不但可以找到继续的路线还可以有许多以外的惊喜！在经过一段楼宇间的跳跃后会有一段室内战斗，在室内总共有两个封印门，需要相应的钥匙才能打开，钥匙都是要打破一些关着的门进入房间打败特定敌人才能得到，第一个钥匙所在房间里面开始是群食僵尸和刚僵尸，最后还会有一个京僵尸镇守，总体难度不大；第二个房间里面是一个蛊力大公，相对与百鬼大公而言这是一个强化版。最后的难点是在如图所示的地方视角很不好，直接按照箭头所指方向上行即可找到出路。



罗寒院

本关比较的繁琐，首先得通过一段会不停消耗体力的雪山路段，在这个路段里击破每一

个太极镜的时候还要面对大批的敌人（注意出现了空中的狡狴），体力不足的时候路边有被冻成冰块的黄色灵珠，用轰焰剑冰冻后便可取得。之后得找朱雀の匙、青龙の匙和玄武の匙这三把钥匙，打开通往最后白虎祭坛的路。先取得朱雀の匙后顺路前行当得到青龙の匙时就往回走，直至开始取得朱雀の匙的洞口，向上可到二层台阶，入门后使用青龙の匙。开启青龙祭坛的位置可以用跳跃+滑翔+双龙剑直接到达左下方平台继续前进去取玄武の匙，玄武の匙的位置比较不容易看到，如图所示。打开所有通路后进入



入白虎祭坛还得分别从二楼左上、右上和入门正上方的房间内取得开启白虎祭坛的天、地、人魂珠启动祭坛正中的机关。注意，其中有两个房间（左上和右上）守护魂珠的都是蛊力大公。

跃火坑

唯一的难点在于：这是最容易迷路的关卡。其实只要沿着墙壁上的火把走就一定没问题。

我望云

从真正意义上讲这里就已经是最后一关了，所以难度也是最高的一关。这里的景色不禁会让人想起阿尔格斯战士中的天空之城，所以这里的最大难点在于对跳跃的技巧的高要求。在这里太极镜的作用变为交通工具了，用法是跳起不停的打击太极镜利用浮空连击来起到跨过比较远的断层向前方前进的效果。注意打击的中途不能有停顿，否则直接就掉下来了。之后的路上多数就是考验滑翔急停的技巧了，如果滑翔过头或者不到位的话也会掉下悬崖。最不好过的可能就是第四部分五面浮墙连续跳跃了，前三面浮墙的走势属于一路上扬，没什么太大难点（方法容后细说），头痛的是在第四面墙，它是突然位置降的很低，只比第一面墙高一点点，方法只有一个：从第三面墙的最右边自由落体降下至第四面墙进入画面的一瞬间就按下×键向墙面冲刺！按键的时机需要多试几次找找感觉，之后的第五面墙就和开始的三面一样了，呈上升线路，接着就是通过这一难点的小平台。说一下墙与墙之间的跳跃，有两种方法：第一是走到墙的最右上角进行侧向弹跳，到第二面墙的落点往往就是最下端，优点是方便调整方向，缺点在于起跳的时候容易被墙顶的屋檐刮到导致跳跃失败；第二是走到墙壁最上放直接垂直弹跳之后死打方向往左边进行滑翔，优点比较容易成功，缺点视角不太灵活而导致因为看不见第二面墙位置找不到落脚点。

关卡难点解析

圣淋境

这里是游戏的第二个场景，共分为三个阶段（除 BOSS 战）。本场景的难点在于比较容易迷路，到处都是雾茫茫的一片，所以在这里短笛给大家一个简单的方法：遵守“右手原则”，但凡是路口，就向右拐，冲一个方向走，这样肯定就不会迷路了，同时也可以很快就摸清地形。况且每一个部分的区域也不是太大。在第一阶段解开门上封印的方法很简单，只要将敌人全灭即可。无需多言，多绕绕就可以了。第二阶段的



ONE PIECE 系列的最新作品,是不是 FANS 都可以从中体会到最大限度乐趣的乱斗型游戏第三弹! 根据原作内容最新连载为剧本,角色、招式全部大幅度升级更新! 还等什么? 伟大的战斗在召唤我们! GO!!

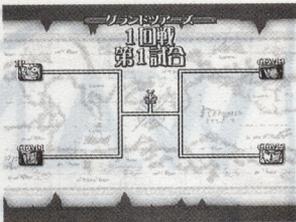
イベントバトル剧情模式

看见没有?在这个不起眼的小酒吧里面都坐着些什么人!?这些就是此番可以选用的角色:除了必定出场的路飞海贼团一行人还有火拳艾斯、神之艾内鲁、战鬼韦柏、红发香克斯等数名超重量级角色!当然这些相当牛×的大人物不会这么轻易的就让你体会得到的,必须在这个模式中将相关人物通关或者达到指定条件才可以让他们逐一出现在这个小酒吧里面的哦!



グランドツアーズ擂台模式

也有胜者为王的意思,在这里可以进行淘汰制擂台赛,对战模式中的所有选项在这里同样都有,相当自由的选择范围。最大可以支持4个玩家进行比赛!找上一群热血的朋友来同乐一番,绝妙的享受啊!



グランドバトル对战模式

顾名思义。在这一作里面可以选择的场地没有前作来的多,但是多了三个选项:指定场地、轮流场地和随机场地,算是对场地不足的一个补偿吧。)在进入战斗前可以设定的选项相当的详细从COM的难易度到几局几胜制、时间、双方开场必杀能量数量、道具出现频率等等都可以随心所欲的改动。在每场战斗结束之后都会记录下必杀、奥义的使用次数以便日后向朋友炫耀战况留下证据:)



相关操作

- 十字键:挑衅动作/选项光标移动
- 左摇杆:角色移动/选项光标移动
- △键:跳跃/图片欣赏等界面为消除字幕
- 键:防御
- ×键:轻攻击/取消
- 键:重攻击/确定
- L1&L2 键:必杀发动/图片欣赏模式为放大图片
- R1&R2 键:投掷/拿起/图片欣赏模式为缩小图片



修行

练习模式,在这里熟悉所有人物的招式和特性吧,当然在剧情模式里面没有出现的人物在这里也不会在这里找到了哦~

关于场景

乱斗类型游戏的一大特点就是游戏场景中会有各种各样料想不到的以外出现,在本作中依旧没有例外,并且升华到了一个互动型相当决的境界:每一个在场景中出现的 NPC 都会对战斗造成影响!随机的给正在战斗中的人员于“不意打”,善加利用对左右战局都将起到一个举足轻重的作用!还有就是道具的利用也是相当重要,木桶、木箱之类的东西中除了可以增加必杀能量的水果外还会有一些诸如炸弹、油灯等伤害性道具,在宝箱里面会有一些提升攻击、防御、速度和恢复体力的道具。

お宝

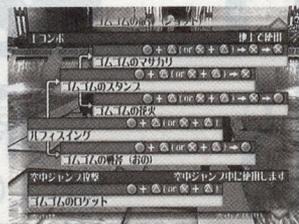
宝藏模式,随着游戏的进程不断推进在这里也会不断出现新的选项和内容,其包含面之广是系列以来之最!绝对可以满足所有 FANS 的收集欲望!其中包括:人物资料,在这里可以看到角色的造型建模、该角色所拥有的物品、声优试听、还可以查看在原著中相关的资料数据;自由播放每一个角色通关后所得到的动画片断;游戏中所有 BGM 的播放;人物造型设定图集,可以用 L1 和 R1 键来缩放图片的大小;48 枚精彩角色卡片,每一张精心制作的卡片都可以从任意角度任意大小来欣赏,当然要是 PS2 专用的打印机也可以打印出来哦;游戏系列上两作的片头动画欣赏。绝对可以算是海量的收藏内容吧!



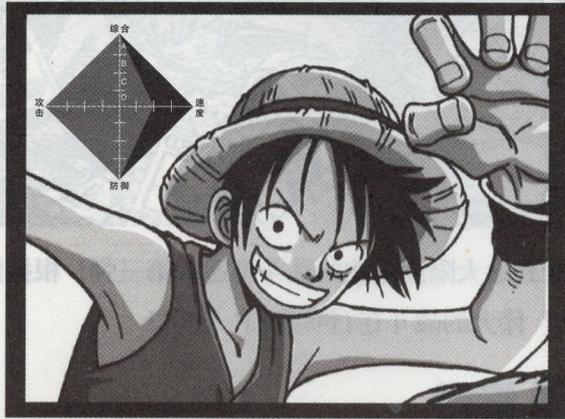
关于招式

此番游戏中的招式被严格分为了几大种类,由于每一类的出招都是固定的并且所有人出发都一样,所以短笛在此给大家整理一下就不必为了记不住出招表而烦恼了。

- 弱连技: xxx, x○○, xx○
- 强连技: ○○○
- 上位连技: △+○xx, △+○x○, △+○○○
- 特殊技: ○+×
- 指令投: R1+×, R1+○
- 必杀技: 按住 L1 后输入 ×○, 按住 L1 后输入 ×△
- 奥义: 按住 L1 后输入 □×○



WANTED

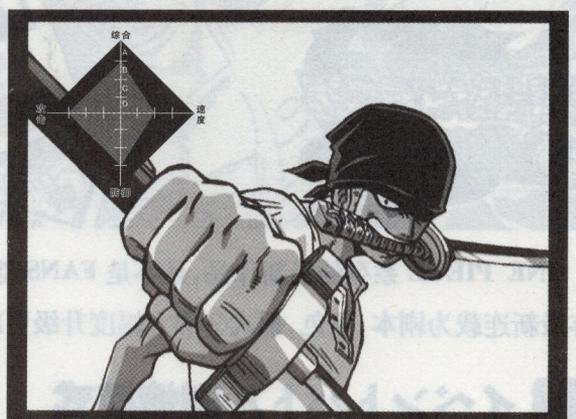


蒙奇·D·路飞

\$100,000,000

蒙奇·D·路飞，特征：左眼下有一道伤疤，海贼团船长，食用过恶魔果实系列之橡皮果实。作为路飞海贼团的船长为了扩张自己团体的势力不断强行拉人入伙，有严重的唆使情节。由于橡皮果实的缘故，所以实力不容轻视。依靠橡皮身体所衍生出若干种强力必杀技务必留心一下几种强招：“黄金牡丹”，在空岛与艾内鲁斗殴时所悟得的新招式，破坏力超群，但是攻击判定距离比较短，注意回避；所有的弱连技的出招速度都相当快，因为连技数都不小，所以威力不低；近身指令投竟然有两招，相当无耻！
出没时机：初期随处可见

WANTED



洛罗诺亚·佐罗

\$64,000,000

洛罗诺亚·佐罗，特征：随身携带三把日本刀，路飞海贼团战斗员。曾经一度是正义的海盗猎人，遇见路飞后两人臭味相投遂与其同流合污。并担任战斗员参与所有路飞海贼团相关斗殴事件。此人自创的“三刀流”威力不俗，主要战斗技能如下：奥义“三千世界”出招快，下手狠；必杀“八百·烦恼风”和“狮子战歌”一个是主动攻击型一个属于当身型，在其有尚存必杀能量的时候务必提防；通常连技由于是持械斗殴所以威力均不低，同样由于是持械原因所以每次连技后的硬直时间比较长，注意把握时机。
出没时机：初期随处可见

WANTED



桑基

\$53,000,000

桑基，特征：漩涡型的眉毛，时刻都叼着香烟，路飞海贼团厨师。曾经与海贼“红鞋子”经营海上餐厅，期间殴打过政府海军官员，加入路飞海贼团之后除了担任海贼厨师一职还经常骚扰女性。使用“红鞋子”单传的独门足技，专门攻人要害，特别是使用必杀技和奥义的时候在攻击的同时还直接将所攻击的部位以菜名报出来！恶心之极，对对手的心理造成相当大的打击。出招快而狠，对空技相当干净利落，几乎可以制霸其面前一切空域。
出没时机：初期随处可见

WANTED

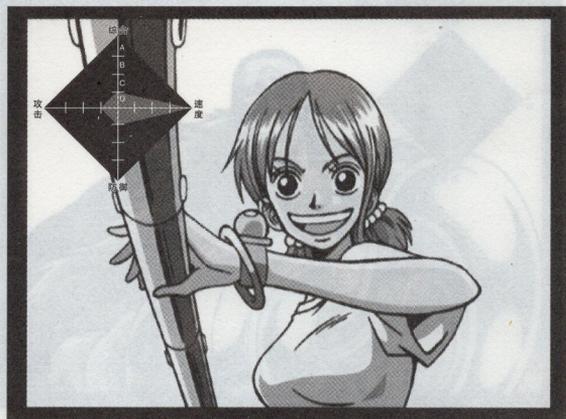


乌索布

\$15,000,000

乌索布，特征：长鼻子、大嘴，路飞海贼团狙击手。从小开始骗人、吹牛扰乱村民生活，加入路飞海贼团后更是疯狂的四处行骗。本身战斗力不高，善用各种小道具迷惑对手，如弹弓、锤子等等。由于擅长逃跑所以速度较快，也以游击战术为主。注意，必杀“ウーンツブ”是倒在地上用身体压坏一个西红柿来诈死欺骗对手放松警惕后予以撞击，拥有当身属性；特殊技“ファクトリ”则是变出一个会爆炸的假宝箱来迷惑对手自投罗网，请一定要注意识别。
出没时机：初期随处可见

WANTED



奈美

\$55,000,000

奈美，特征：左臂上有风车纹身，路飞海贼团航海士。原阿朗手下航海士，之后加入了路飞海贼团。除了帮助路飞等人在海上四处作恶外本人还是一个嗜钱如命的惯偷。此人虽然拿着一只九节棒但是由于本身不是战斗人员所以攻击和防御并不高。只需要注意其特殊技“いただき”可以直接破坏对手辛苦积攒的必杀能量一条！出招甚快，防不胜防。普通移动速度也相当快，善用游击战来破坏对手的攻击节奏。连技“暴风”几乎没有出招硬直时间，需要特别注意。

出没时机：初期随处可见

WANTED



托尼托尼·乔巴

\$60,000,000

托尼托尼·乔巴，特征：带着高帽子两只行走的驯鹿，食用过恶魔果实中动物果实系列之人人果实，路飞海贼团医生。原来只是一直普通的驯鹿，因为食用了人人果实后具有人类性格，拜女巫为师，并自己研制各种奇性的药物，加入路飞海贼团后除了担任医生一职外也参与各种斗殴事件。战斗技巧为使用自己研制的药物“蓝波罗”使本体得到各个方面强化，上位连技“入院”具有指令属性，防御不能，必须提防的招术。

出没时机：初期随处可见

WANTED



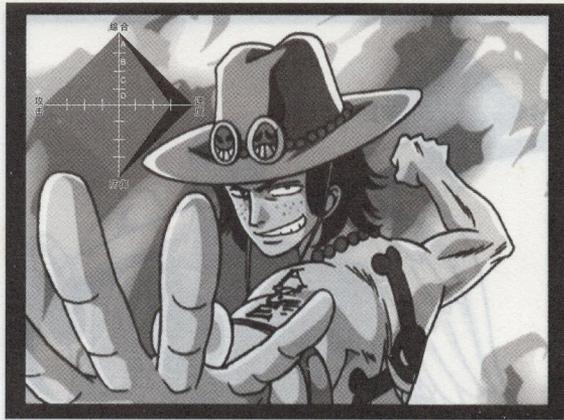
妮歌·洛宾

\$79,000,000

妮歌·洛宾，特征：美女，食用过恶魔果实系列之花朵果实，路飞海贼团考古学者。从小就因杀人而被通缉，因为拥有恶魔能力所以曾一度被沙·鳄鱼收至手下作助理，之后为了自己私人目的与沙·鳄鱼反目加入路飞海贼团。此人善用关节技，随处可以伸出若干只手，招式诡异之极。虽然各项能力均不高但奥义“百花缭乱”攻击范围判定相当广，极易让对手在不经意间中着；但凡是她手中投出的物品必有相当高的危险性！

出没时机：初期随处可见

WANTED



艾斯

\$90,000,000

艾斯，特征：头戴牛仔帽赤裸上身的男人，食用过恶魔果实之火焰果实，白胡子海贼团第二小队队长。通缉犯路飞的亲哥哥，执着的追随着传说中头号通缉犯白胡子的顽固份子。人称“火拳艾斯”，实力极强，曾经与斯莫卡交手未分胜负。招术特点：猛烈。注意重点：基本连技中“猛火”的第二招为防御不能；几乎所有炎属性招术都带有很强的吹飞属性；奥义“火拳”甚至制造了一个大海来围困对手！危险性高于艾内鲁。

出没时机：本·库雷出现在“修行”中当路飞海贼团七人招式都练完后斯莫卡再于むずかしい难度下通关イベントバトル便会出现酒馆吧

WANTED



斯莫卡

\$81,000,000

斯莫卡，特征：同时叼着两只雪茄，食用过恶魔果实系列的烟之果实，海军本部大佐。身为政府人员却凭着自己个人意志多次帮助路飞海贼团，知法犯法。使用一把巨大的手，攻击力非同一般，加上恶魔果实的力量相当不好对付。普通连技“ホワイト・スネーク”和上位连技“白薔”都具有指令投属性，一个在地面判定距离超长一个对空范围极广，还有使用刀术的助手作为召唤必杀相助，很不容易对付的恶徒。

出没时机：当佐罗通关一次イベントバトル后出现在酒吧

WANTED



沙·鳄鱼

\$81,000,000

沙·鳄鱼，特征：巨大的金钩左手、眼下的伤疤，食用过恶魔果实系列的沙之果实，巴洛克工作室社长。十足的野心家，强抢沙漠之国称霸一方。身形高大但是攻击节奏却相当紧凑，左手的巨大金钩威力不容小觑，所有招式均带有冲击属性，最具有代表性的是普通连技“沙漠的宝刀”最后一招喷沙，上位连技“沙漠的牢狱”有着相当霸道的制空性；对于近身对手其自身特殊技“沙漠的飓风楼”和指令投“沙漠的大洞”具有也相当的威胁性；

出没时机：当洛奇通关一次イベントバトル后出现在酒吧

WANTED



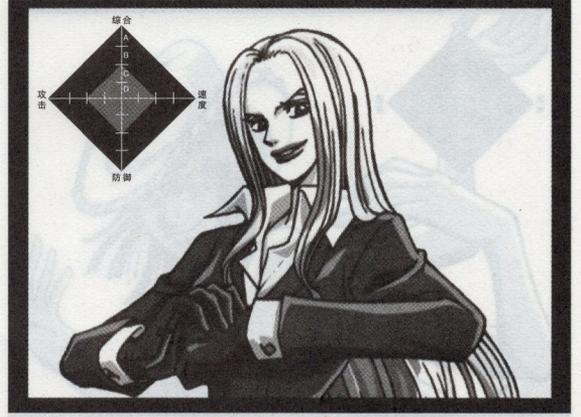
奥姆

\$57,000,000

奥姆，特征：背部有小翅膀的光头黑人，斯盖比亚神之军团神官。不分是非一味盲目服从命令的战斗机器。手中的剑拥有变形能力，所以攻击范围超广，抓不好时机将很难近其身！所有招式中规中矩，攻防兼备；特殊技“铁的试炼”所埋下的地雷甚为阴险与之交战需时刻留心脚下；奥义“四神之试炼”攻击判定与女贼洛奇奥义很像，属于直线贯通型，距离超远。中着后还会有其他三个神官前来群P，属于相当难缠的通缉犯之一。

出没时机：当乔巴通关一次イベントバトル后出现在酒吧

WANTED



希娜

\$81,000,000

希娜，特征：冷漠孤傲的美女，食用过恶魔果实之禁烟果实，海军本部大佐。表面上在兢兢业业的抓海贼实际上却与和海贼相好的斯莫卡大佐有甚密关系，同时还窝藏落网海盜催眠师强戈和海军鹰派份子并作为心腹手下任二人在海军服的伪装下为虎作依。虽然从招式上看每一招都“拳拳到肉”“稳扎稳打”，但是实际上速度很慢，并不难对付。唯一要注意的就是其奥义“黑ヤリ阵”出招判定相当诡异，不易掌握回避时机。

出没时机：艾内鲁出现以后当乌索布于むずかしい难度下通关一次イベントバトル便会出现在酒吧

WANTED



彭·格列

\$35,000,000

彭·格列，特征：总穿着天鹅服的男人，食用过恶魔果实之模拟果实，流窜人员。原属于沙·鳄鱼手下骨干份子，当沙·鳄鱼的犯罪集团被粉碎后便与路飞海贼团一千通缉犯混在一起，还多次利用恶魔果实力量掩护路飞等人逃脱军方追捕，属共犯。此人所有招式均体现出其猥琐到掉渣的审美观点，所以攻击判定十分诡异，容易被迷惑，需多次交手后方可摸清其攻击套路。欲捉此人者必须拥有超人的忍耐力和定力为基本条件。

出没时间：希娜出现后当桑基于むずかしい难度下通关一次イベントバトル便会出现在酒吧

WANTED



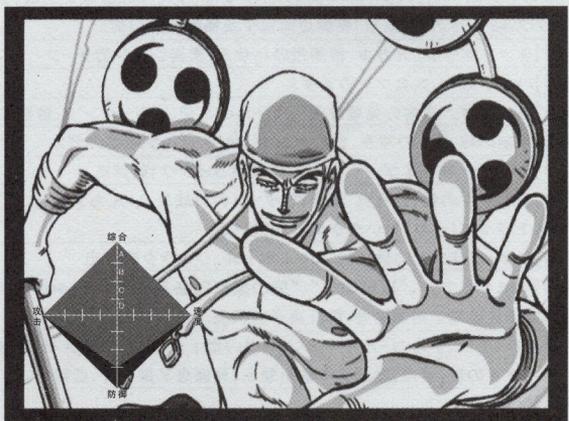
韦柏

\$55,000,000

韦柏，特征：原始的装束和现代的兵器（火箭筒），桑多拉族首领。自从被斯盖比正所抛弃后就丧失所有人性，仇视所有桑多拉族以外生物的战鬼。极度危险分子。手中所使用的燃烧筒威力巨大，多为连接的连续招式之用，随身盾牌的打击力度极强，虽然攻击距离很短但只要命中便非死即伤！必杀“燃烧炮”的出招几乎无硬直时间，需随时警惕；由于其移动方式为搭乘某种特别道具所以速度相当之快，注意把握每一次攻击机会。

出没时间：当路飞通关一次イベントバトル后出现在酒吧

WANTED



艾内鲁

\$82,000,000

艾内鲁，特征：长度可及腰部的耳垂，食用过恶魔果实中自然系列之响雷果实，斯盖比亚神之军团首领。颠覆了原先的斯盖比亚之神企图征服世界的头号危险分子。由于自然系列果实是恶魔果实中最强的系列所以艾内鲁的实力相当恐怖，所有攻击均带有雷电属性，且招式上几乎没有硬直；唯一可将其击败抓获的希望只有不断游走在其周身寻找从侧面打断其攻击节奏以求造成伤害。

出没时间：斯莫卡、沙·鳄鱼、韦柏和奥姆四人均通关イベントバトル后当路飞再次通关イベントバトル便会出现在酒吧。

WANTED



香克斯

\$500,000,000

香克斯，特征：红发、独臂、左眼有伤疤的男人，红发海贼团船长。除了自己是一个臭名昭著的海贼以外还鼓励、煽动他人走上海贼的犯罪道路，头号通缉犯路飞就是在他的唆使下从一个天真淳朴的少年变为一个拥有恶魔果实力量、冥顽不灵的政府头号敌人。有着唯一敢与白胡子海贼比肩的实力，没人见过其真正实力，传说很牛×很牛×，还有一群实力惊人的帮凶时刻围在身边，行踪神秘……

出没时间：艾斯出现为前提，在当路飞海贼团七人都于むずかしい难度通关イベントバトル后路飞再次于むずかしい难度通关イベントバトル便会出现在酒吧

OUTBREAK

生化危机-爆发

操作系统

十字键——传统“生化”操作,上,前进;左,左转;右,右转;下,后退选项选择

左摇杆——控制角色移动,所见即所得型的操作选项选择

右摇杆——呼叫队友,输入不同方向说不同的话:上,GO! 下,COME ON! 左,HELP! 右, THANKS! R3(按下右摇杆),WAIT!

L2键+右摇杆——按住L2键再按右摇杆:上,队友A;下,YES! 左,队友B;右,队友C;R3,NO!

×键——按住为跑动取消

○键——确定调查动作攻击

□键——即时会话,对话内容会根据场景不同而产生变化,甚至会有过关的提示。

△键——显示地图

L1键——上子弹在菜单中选择时改变选项改变瞄准目标

L2键——呼叫对话控制

R1键——瞄准·举枪/同时按○键为射击(装备枪时)、冲撞(空手时)/同时按×键为使用特殊技能。

R2键——面向正前方

SELECT键——暂停游戏,可选择中断退出。

START键——调出主界面,队友状态及菜单。

以下攻略按表格顺序进行,地图中所标序号和表格第一栏相对应,表示该处为中断记录点。

发生 OUTBREAK

J's BAR

1-01	BAR 店内	【获得】スタッフルームへの鍵、ハンドガン、包丁、杀虫スプレー、ツケ传票、豆スープのレシピ、黄色の傘、S.T.A.R.S.面接心得、ウイルスの秘蔵レシピ【必要】スタッフルームへの鍵【要点】将窗边的两个酒桶推到大门前。
1-02	女性用トイレ	【获得】デッキブラシ、メガネ、裁断用のハサミ、男臭いハンカチーフ
1-03	男性用トイレ	【获得】ハンドガン、スロットのメダル
1-06	休憩室	【获得】鉄パイプ、“屋内の見取り図”、ウイルスの日記、レーザーパンツ、体操服
1-07	ロッカールーム	【获得】木製の棒、3人の写真、白のタンクトップ、ハーブ栽培の教本
1-08	旧应接室	【获得】ライター、鉄パイプ、ハンドガン(需要Sピック)新聞紙
1-05	スタッフルーム	【获得】青いタグの鍵、釘打機、新聞紙、ダーツの対戦表、いんちきコイン、かわいいストラップ【必要】青いタグの鍵、釘打機
1-13	ワイン庫	【获得】フオークリフトの鍵、アルコールボトル、ジャックの手記
1-09	オーナー部屋	【获得】ショットガン、“理想の父”、“脳の覚醒”【必要】アルコールボトル【要点】将瓶子挂在墙上的画像处,解开桌子的机关。
1-12	酒仓库	【获得】鉄パイプ、アルコールボトル、マークのボトル、隠し場所メモ【必要】フオークリフトの鍵【要点】发动叉车的引擎后,再调查其操纵杆,选はい。
1-14	3F-屋上、阶段	【获得】物置の鍵
1-15	屋上	【必要】物置の鍵、新聞紙、ビニールシート
1-16	物置部屋	【获得】ハンドガンマガジン、ウエスタンブーツ
1-15	屋上	【要点】卸载武器,冲撞物置部屋旁边的铁丝网,向前走。
1-18	アパート最上阶	【获得】ヤリ(使用打火机调查涂鸦的文字部分,按提到的顺序全部看完文字,到403电梯右侧的黑暗角落里可以找到。)
1-19	アパート1F	【获得】安物の時計

街道

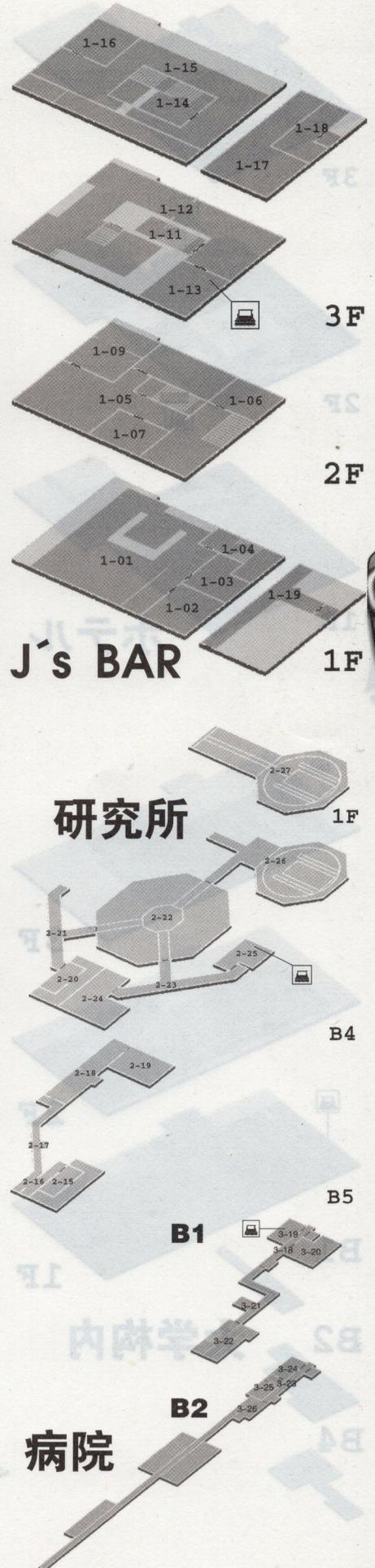
1-20	バー前通り	【获得】ショットガン、“近辺の地図”、R.P.D.の帽子、茶色のベルト【要点】推动两辆警车,形成路障。
1-21	アパート里路地	【要点】和警官合作将紧闭的门打开。

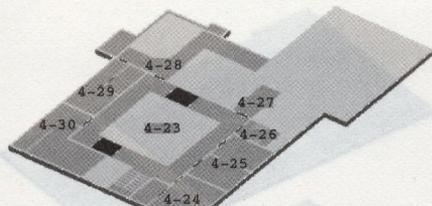
1-22	用水路前坂道	【获得】ライター、ショットガン【必要】ライター【要点】将油罐车的阀门打开，等队友从有油处离开后，站在地面的油外使用打火机，剧情后从左侧的下水道跳下，爬上排水管离开。
1-24	アップルイン前通り	【获得】ポンプ式バツシュー、カヌーカタログ、頑丈な安全靴
1-25	住宅地路地	【获得】ショットガン、マグナムリボルバー、生命保険の案内、獅子のリング
1-26	歩道橋	【获得】革制の手帳
1-27	大通り	【获得】起爆スイッチ本体・ハンドル、ハンドガン【必要】起爆スイッチ(需组合)【要点】在被打倒的警官旁边使用起爆スイッチ。

零下 BELOW FREEZING POINT

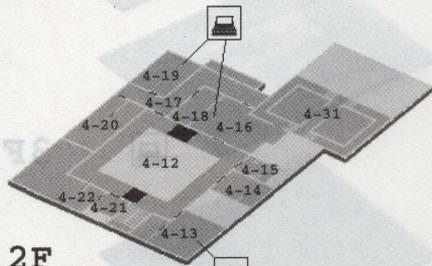
研究所

2-01	地下トンネル	【获得】鉄パイプ
2-02	プラットホーム	【获得】ハンドガンSG
路线1 ケビン・ジョージ・デビッド・シンディ		
2-13	B6F、南通路	【获得】冻りついたレンチ、ハンドガンSG、ネームプレート3
2-11	B6F、东通路	【获得】サバイバルナイフ、頑丈な手袋
2-12	B6F、休憩室	【获得】レンチ、鉄パイプ、ヨーコの白衣、ステアリング【必要】冻りついたレンチ【要点】把结冰的扳手放入水槽的热水里融化。
2-10	B6F、セキュリティ室	【获得】バルブハンドル、“研究所の見取り図”、期限切れIDカード、真っ白なTシャツ、動きに反応する時計【必要】レンチ、バルブハンドル【要点】打开支持用面板の螺钉。
2-04	B7F、実験室	【获得】薬ビン(黄)、“所内通知”、DNA 構造の模型、クールなサングラス【要点】阅读文件，获得密码。
2-26	B7F、药品保管庫	【获得】VP-017、ハンドガンSG、薬ビン(灰色)【要点】操作电脑，输入密码。
2-08	B7F、药品废弃室	【获得】UMB、No.3※、危険な液体※没有同伴，什么道具都没有的情况下在此房间获得。
2-07	B7F、南通路	【获得】鉄パイプ、下水管理人へのFAX
2-09	B7F、ダクト	【获得】ショットガン【必要】V-JOLT(需组合)救急スプレー，将救急スプレー交给受伤的所员。
路线2 マーク・ジム・アリッサ・ヨーコ		
2-04	B7F、実験室	【获得】薬ビン(黄)、“所内通知”、“研究所の見取り図”(ヨーコ不需要)、DNA 構造の模型、“親子の接し方”【要点】阅读文件，获得密码。
2-26	B7F、药品保管庫	【获得】VP-017、ハンドガンSG、薬ビン(灰色)、“生物の进化”【要点】操作电脑，输入密码。
2-08	B7F、药品废弃室	【获得】UMB、No.3、危険な液体
2-07	B7F、南通路	【获得】鉄パイプ、下水管理人へのFAX
2-09	B7F、ダクト	【获得】ショットガン、小型マッサージ器【必要】V-JOLT(需组合)救急スプレー，将救急スプレー交给受伤的所员。
2-13	B6F、南通路	【获得】冻りついたレンチ、ハンドガンSG、ネームプレート3
2-11	B6F、东通路	【获得】サバイバルナイフ、“楽しい园艺”
2-12	B6F、休憩室	【获得】レンチ、鉄パイプ、ヨーコの白衣、预备のメガネ、最軽量シューズ、“明日を掴め!”【必要】冻りついたレンチ【要点】把结冰扳手放入水槽热水里融化。
2-10	B6F、セキュリティ室	【获得】バルブハンドル、期限切れIDカード“冷めない結婚”【必要】レンチ【要点】打开支持用面板の螺钉。
共通路线		
2-14	B6F、ダクト	【必要】バルブハンドル
2-16	B5F、Cエリア通路	【获得】“今月のパスワード更新について”、黒金の锁【要点】阅读文件得密码。
2-10	B6F、セキュリティ室	【要点】操作电脑，解除所内两处门锁。※此处的锁如果有2-26处的钥匙卡也可以解除。
2-17	B5F、非常通路	【获得】ショットガン“职员のメモ”、チェスの腕時計【要点】阅读文件，获知以假用户的身份登录的情报。※ヨーコ不需要
2-18	B5F、Bエリア通路	【获得】マグナムハンドガン(ヨーコ)、お灸【要点】操作控制台打开开门。※ヨーコ不需要
2-19	B5F、电算室	【获得】パズル式時計【要点】操作电脑，用密码和指纹登录。※ヨーコ不需要
2-21	B4F、ダクト	【获得】ネームプレート1
2-21	B4F、西エリア通路	【获得】空のインクリボン
2-22	メインシャフト	【获得】腹時計
2-23	B4F、东エリア通路	【要点】解除指纹锁。
2-24	B4F、培養實驗室	【获得】ハンドバーナー、薬ビン(黄)、薬ビン(灰色)、血まみれの白衣、スポーツウェア上、水色のシャツ
2-25	B4F、低温實驗室	【获得】壊れたショットガン、冷冻保存された种子、エリの开いたシャツ【必要】ハンドバーナー
2-26	B4F、ターンテーブル	【获得】ターンテーブルの键、モニカの发留め【必要】ターンテーブルの键
2-27	操車場	【获得】青色の傘、下駄

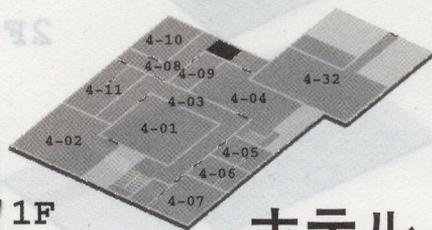




3F

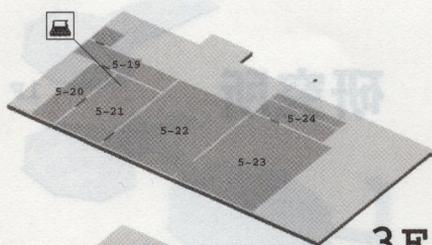


2F

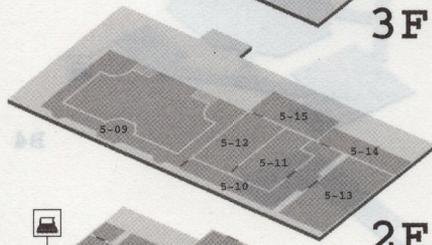


1F

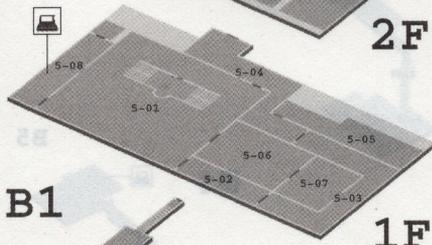
ホテル



3F



2F



B1

1F

B2

大学構内

B4

B4

B4

巣窟 THE HIVE

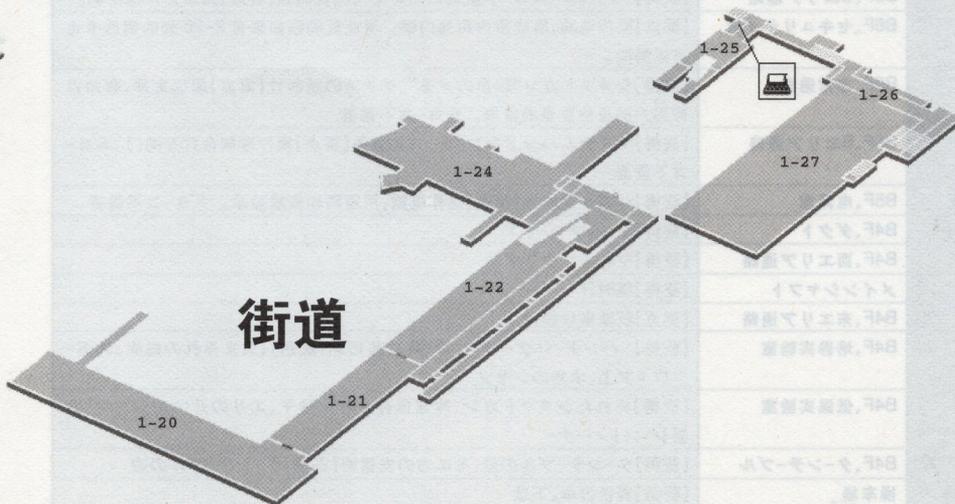
病院

3-02	3F,301 号室	【获得】嫌なストラップ
3-03	302 号室	【获得】ハンドガン、松叶杖、棒され、憧れのユニホーム、サンダル
3-04	ナースセンター	【获得】输血パック×2、“病院内の見取り图”(ジョージ不需要)、院長の疑惑メモ、“子供の叱り方”、大人っぽいルージュ
3-02	3F、廊下	【获得】旅行パンフレット【要点】使用电梯前往 2F。
3-06	ナースステーション	【获得】ハンドガン、输血パック×3、“药品コードの传言”、やせ药、多机能メガネ【要点】查看各药品相对应的号码。在里面止血。
3-07	202 号室	【获得】松叶杖、包丁、茶色のインナー
3-05	2F、廊下	【获得】健康促进ポスター、地下鉄の时刻表【要点】走楼梯前往 1F。
3-09	夜间受付	【获得】バーストハンドガン、怀中時計【要点】打开闸门电源开关。
3-10	ロッカールーム	【获得】デッキブラシ、ハンドガンマガジン(需要 Pピック)、ストックング(白)、革のジャケット
3-11	诊察室	【获得】レベル1カードキー、クリスのレントゲン、サプリメント
3-12	処置室	【获得】おかしな人体模型、手术用手袋
3-08	1F、廊下	【获得】鉄パイプ、安い保険の特集杂志【要点】打开闸门开关。
3-13	ホール	【获得】黒色の伞、トマトジュース【要点】打开闸门开关。
3-14	中待合い	【获得】医师身分証明書
3-15	オフィス	【获得】デッキブラシ、“メモの切れ端”、ハルシユの髭剃り、高級化妆品【要点】对应各药品的号码查看数值。
3-16	医师詰め所	【获得】古い高級腕時計、“DNA 构成图”【要点】乘坐电梯前往 B1F。
3-19	灵安室	【获得】デッキブラシ、院長の育毛剂、エンジェルセット
3-20	EV 管理室	【获得】ミニカー【要点】操作电梯控制终端，输入密码。
3-18	B1F、廊下	【必要】レベル1カードキー
3-22	废液処理室	【获得】锁の键、しわくちやなタバコ
3-18	B1F、廊下	【要点】乘坐电梯，前往屋頂。
3-17	屋上	【获得】サブマシンガン(ケビン・シンデイ)、ボルト&ナット、腹筋カウントマシン【要点】乘坐电梯前往 B2F。
3-24	实验室	【获得】输血パック
3-25	定温实验室	【获得】レベル2カードキー【必要】输血パック【要点】使用血包(输血パック)将水蛭引出后，返回控制台将温度调高。剧情后再用低温将钥匙卡冷却。
3-23	B2F、廊下	【获得】松叶杖【必要】レベル2カードキー
3-26	地下通路入り口	【获得】狮子のナイフ【必要】锁の键【要点】启动汽艇。

狱炎 HELL FIRE

ホテル

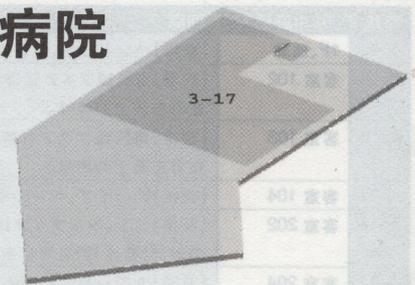
4-01	1F,APイン・スクエア	【获得】“ホテルの案内图”
4-02	1F、ボイラー室	【获得】鉄パイプ、ラクーン君の写真【要点】从消防员的尸体处收听无线对讲机的情报。
路线 1 登上梯子前往 3F		
4-02	1F、ボイラー室	【获得】チャーリーのIDタグ
4-30	3F、ボイラー室	【获得】レンのIDタグ
4-23	3F,APインスクエア	【获得】ハンドガン



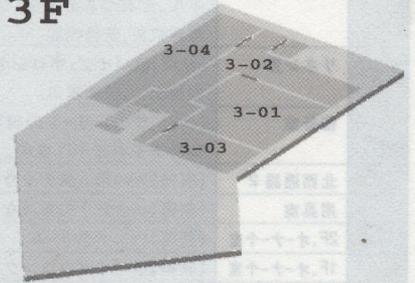
街道

4-29	客室 301	【获得】铁パイプ、名物クッキー、“自分を愛せ”
4-28	北西通路 3	【要点】沿外侧墙壁前进,从梯子下去。
4-21	ボイラー管理室	【获得】高级オイル
4-22	2F、ボイラー室	【获得】警备室のカードキー
4-18	用具室	【获得】バッテリー、精巧な計測具
4-17	北西通路 2	【获得】火の用心ステッカー、記念メダル2【必要】警备室のカードキー
4-16	警备室'	【获得】金のレリーフの鍵※没有队友、没带道具的情况下,在客室 204 获得。
4-19	2F、オーナー個室	【获得】ハンドクリーム【要点】将木箱从地板上的洞处推落。
4-10	1F、オーナー個室	【获得】铁パイプ或コンクリート片、“宿泊客名簿の控え”、オーナーの手记【要点】阅读文件,获知セキュリティボックス序号。
4-08	北西通路 1	【获得】ショットガン、記念メダル1【必要】金のレリーフの鍵
4-09	配电室	【获得】バッテリー、ドライバーセット、小型カメラ【要点】操作配电盘,供给紧急电力。
4-11	客室 101	【获得】银のレリーフの鍵、“传票”、アンブレラヌードル【要点】阅读文件,获知客名之后,金库之锁解除。
4-08	北西通路 1	【必要】银のレリーフの鍵
4-03	1F、回廊	【获得】ハンドガン、コンクリート片
4-05	客室 102	【获得】鱼料理フェア优待券、“サバイバル知识”
4-06	客室 103	【获得】肉料理フェア优待券、绿色のワンピース
4-07	客室 104	【获得】铁パイプ、ペンの手帳
4-23	3F、APイン・スクエア	【必要】银のレリーフの鍵
4-24	客室 306	【获得】赤い宝石、最新サングラス、最新锐の時计、ダンベル
4-25	客室 30X	【获得】グレネードランチャー-硫酸弾、“男の腕時計”
4-27	リネン室	【获得】ポロシャツ、太めのハーフパンツ
4-14	客室 202	【获得】包丁、中华フェア优待券、パズル杂志、ブランド物の時計
4-13	客室 204	【获得】ショットガン、アップルインタオル、宝石つきの指轮、“知识の本”、パニーヤ-

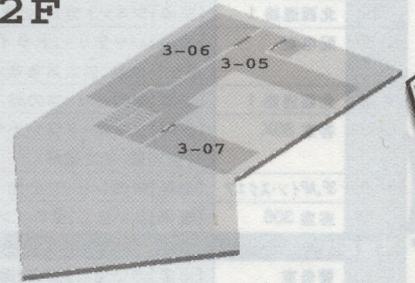
病院



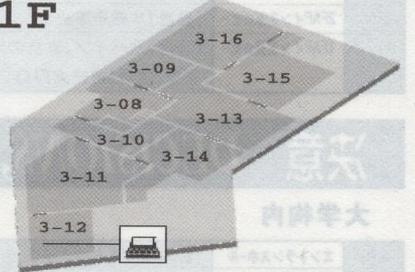
3F



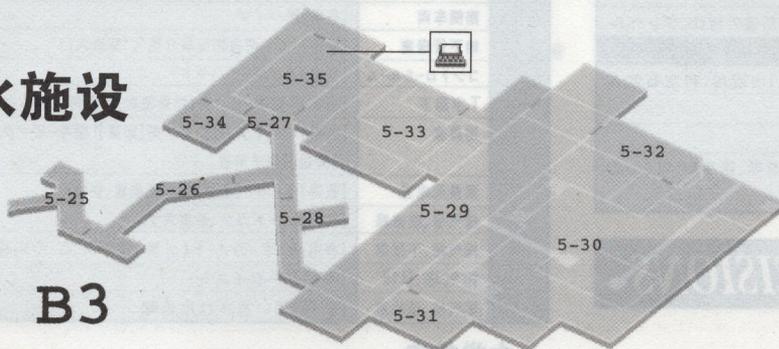
2F



1F

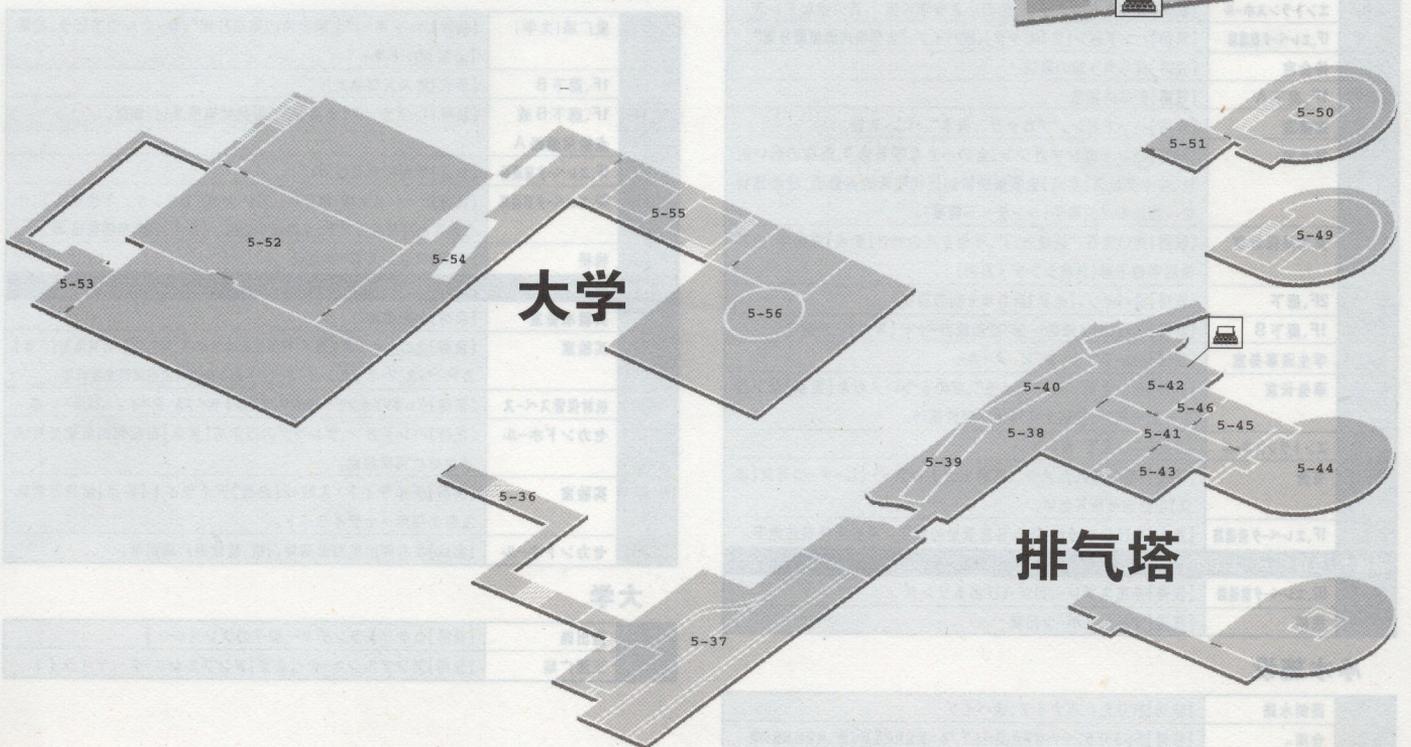


浄水施設



B3

大学



排气塔

路线 2 从中庭进入 1F 回廊		
4-03	1F、回廊	【获得】ハンドガン、コンクリート片
4-05	客室 102	【获得】鱼料理フェア优待券、“サバイバル知识”【要点】调查写在画上的序号。
4-06	客室 103	【获得】肉料理フェア优待券、绿色のワンピース【要点】调查写在画上的序号。
4-07	客室 104	【获得】铁パイプ、ペンの手帳【要点】调查画上的序号。
4-14	客室 202	【获得】包丁、中华フェア优待券、パズル杂志、ブランド物の時計【要点】调查写在画上的序号。
4-13	客室 204	【获得】金のレリーフの鍵、ショットガン、アップルインタール、宝石つきの指轮、“知识の本”、パニーイヤー【要点】解开机关，获得钥匙。
4-27	リネン室	【获得】铁パイプ、ポロシヤツ、太めのハーフパンツ【要点】阅读文件，获知密码。
4-16	警备室	【获得】银のレリーフの鍵※没有队友，什么道具也没带的情况下于客室 101 获得。
4-17	北西通路 2	【获得】火の用心ステッカー、記念メダル 2
4-18	用具室	【获得】バッテリー、精巧な計測具
4-19	2F、オーナー個室	【获得】ハンドクリーム
4-10	1F、オーナー個室	【获得】铁パイプ or コンクリート片、オーナーの手記
4-11	客室 101	【获得】アンブレラヌードル
4-08	北西通路 1	【获得】ショットガン、記念メダル 1【必要】金のレリーフの鍵
4-09	配電室	【获得】バッテリー、ドライバースセット、小型カメラ【要点】操作配电盘，供给紧急电力。
4-08	北西通路 1	【必要】银のレリーフの鍵
4-25	客室 30X	【获得】グレネードランチャー-硫酸弾、“男の腕時計”【要点】冲撞墙壁，使之破坏。
4-23	3F、APイン・スクエア	【必要】银のレリーフの鍵
4-24	客室 306	【获得】赤い宝石、最新サングラス、最新鋭の時计、ダンベル
共通路线		
4-16	警备室	【必要】赤い宝石【要点】挪动书架使门出现后，将宝石放入胸像之中。
4-31	2FAPイン正面ロビー	【要点】从梯子下去。
4-32	1FAPイン正面ロビー	【获得】铁パイプ、赤色の傘、无料宿泊券、两手いっぱいの花束【要点】前往大门口。

5-28	联络通路 B	【获得】十得ナイフ
5-29	地下トンネル	【获得】铁パイプ
5-31	トイレ	【获得】グレネードランチャー-炸裂弾、素敌なプローチ
5-30	浄水施設	【获得】赤いタグの鍵
5-35	貯水管理室	【获得】ハンドガン、ピーターの论文、高性能 HDD【必要】赤いタグの鍵
5-33	貯水槽	【获得】スポーツシューズ【要点】解除貯水槽之门的锁。
5-30	浄水施設	【要点】沿着头顶上的管道路线前进。
5-32	水质检查室	【获得】ストラップ
5-33	貯水槽	【获得】密闭试药容器、黄色のパーカー
5-35	貯水管理室	【获得】P-ベース密闭、【必要】密闭试药容器【要点】进入位于保管装置の密闭试药容器，取出 P-ベース。

大学构内

5-52	里广场(大学)	【获得】カードキー、“大学全体の見取り图”、サークル勧誘ビラ、校章【必要】カードキー
5-04	1F、廊下 B	【必要】进入入口处大厅。
5-04	1F、廊下 B 或	【获得】T-ブラッド【必要】按下开关时电流流过，晕厥。
5-05	点検用通路 A	
5-08	1F、エレベータ前通路	【必要】乘坐电梯前往 B4F。

排气塔

5-37	旧地下鉄、引き込み线	【获得】V-ボイズン※没有队友，什么道具都没带的情况下于路线 2 获得。【必要】乘坐电梯前往 3F。
------	------------	--

路线 2 V-ボイズンを獲得する(B4F)

5-18	B4F、廊下	【获得】杀虫スプレー、“旧地下鉄の見取り图”、ラクーン君指轮
------	--------	--------------------------------

排气塔

5-37	旧地下鉄、引き込み线	【获得】アサルトライフル、金の小さな学長像 2
5-39	南側車両	【获得】铁パイプ
5-42	地下管理室	【获得】“排气塔内の見取り图”、“写真入门”
5-43	コントロールルーム	【获得】カウボーイハット
5-41	T 字廊下	【必要】P 型キービック(如果没有，沿着排气塔的内侧前往用具室。)
5-45	用具室	【获得】铁パイプ、ビタミン剤【必要】I 型キービック(如果没有，推开门旁边的架子前进。)
5-46	预备配電室	【获得】ライター【必要】操作配电盘，供给电源。
5-47	排气塔、联络路	【获得】ハンドガン、杀虫スプレー
5-48	排气塔、下层部	【获得】ピーターのノート【必要】按下开关，令电梯启动。
5-49	排气塔、B1F	【获得】V-ボイズン
5-51	排气塔、詰め所	【获得】使い古された长靴

大学构内

5-52	里广场(大学)	【获得】カードキー、“大学全体の見取り图”、サークル勧誘ビラ、校章【必要】カードキー
5-04	1F、廊下 B	【要点】进入入口处大厅。
5-04	1F、廊下 B 或	【获得】T-ブラッド【要点】按下开关时电流流过，晕厥。
5-05	点検用通路 A	
5-08	1F、エレベータ前通路	【要点】乘坐电梯前往 B2F。
5-17	B2、エレベータ前通路	【获得】P-ベース密闭(同伴※)、刃が飛び出るリング。※没有队友，什么道具都没带的情况下，于路线 1 获得。【要点】乘坐电梯前往 3F。
5-53	栈桥	【获得】マリンスポーツ用靴
共通路线		
5-20	实验准备室	【获得】白色の傘
5-21	实验室	【获得】金の小さな学長像 4、特别仕様の拘束具、绝对生える育毛剤【必要】将 P-ベース、V-ボイズン、T-ブラッド这 3 种素材放在试药生成机中。
5-22	机材保管スペース	【获得】グレネードランチャー-炸裂弾、アサルトライフル、铁パイプ、UBCSペレ-帽
5-23	セカンドホール	【获得】ハンドガン、グレッグの万年笔【要点】在左侧的电脑处令试药生成机再次启动。
5-21	实验室	【获得】デライト×人数+2【必要】デライト【要点】给自己和队友每人使用一个デライト。
5-23	セカンドホール	【要点】在右侧的电脑处解除门锁，前往里广场避难。

大学

5-54	搬出路	【获得】ロケットランチャー、獅子のプレスレット
5-56	正面广场	【获得】アンブルシューター-【必要】アンブルシューター、デライト

决意 DECISIONS, DECISIONS

大学构内

5-01	エントランスホール	【获得】折りたたみナイフ、金の小さな学長像 1、真っ赤なドレス
5-08	1F、エレベータ前通路	【获得】ハンドガン(要 S ビック)、铁パイプ、“大学构内の見取り图”
5-02	待合室	【获得】真ちゆう制の眼镜
5-03	1F、廊下 A	【获得】新品の铅笔
5-11	应接室	【获得】ハンドガン、“プログラム教本”、パニーイヤー
5-12	学長室	【获得】ハンドガンマガジン、金の小さな学長像 3、趣味の悪い時計、ネックレス【要点】查看被装饰的历代学长的肖像画，获悉其特征。拉动相应的绳子(シンディ不需要)。
5-13	美术品保管室	【获得】青い宝石、“油絵入门”、手巻き式の時计【要点】弹钢琴，使石像的手臂下垂(只有シンディ可用)。
5-10	2F、廊下	【获得】铁パイプ、【必要】真ちゆう制の眼镜
5-04	1F、廊下 B	【获得】“破れたメモの一部”最新鋭カーナビ【要点】记住数字。
5-06	学生课事务室	【获得】ハンドガン、コーヒーマーカー
5-07	事务长室	【获得】赤い宝石、“数字のメモ”、度のきついメガネ【要点】按下下面的按钮后，根据文件所述令时钟运转。
5-01	エントランスホール	【必要】赤い宝石、青い宝石
5-16	书斋	【获得】“端の破れたメモ”、暗算大会トロフィー、ピーターの写真【要点】记住该处所写数字。
5-08	1F、エレベータ前通路	【要点】实行启动程序，输入备忘录里的数字。乘坐电梯前往地下。
路线 1 获得 P-ベース(B2F)		
5-17	B2、エレベータ前通路	【获得】杀虫スプレー、刃が飛び出るリング
5-53	栈桥	【获得】マリンスポーツ用靴

浄水施設

5-25	西側水路	【获得】折りたたみナイフ、铁パイプ
5-34	仓库	【获得】グレネードランチャー-炸裂弾、铁パイプ、“浄水施設内の見取り图”、伝説の知恵の輪

您想开一家非常有创意非常赚钱的电玩店吗?

SUNBUS
中国阳光巴士智业机构

《中国电玩创业策划方案》

——献给愿意把电玩作为自己事业的朋友们

权威机构预测：电玩（TVGAME）行业今后将成为全球增长最快的产业之一，预计今年产值将达到5000亿美元。索尼、微软、任天堂正在这巨大的电玩市场中大快朵颐，而玩家们热情也被PS2、XBOX、NGC、GBA撩拨得越来越高。

作为世界第一人口大国的中国，电玩市场却刚刚起步！据调查，中国目前有超过3亿的游戏玩家群体；有超过5亿的可开发群体。特别是在我国一些二级以下的中小城市，电玩业的市场及经营还很不完善。据统计：我国有87%的电玩店尚处于零售及搭配零售的状态，在经营理念、货源渠道、进货方式等方面都存在很大的问题，大多数电玩店的经营流于传统化和保守化，根本无法与国际电玩市场的经营接轨；并且由于货源渠道不够一手和专业，因此在经营过程中的潜力与前景都比较微弱，缺乏竞争力；而且由于进货知识匮乏，货物数量及种类单一，远远无法满足广大电玩爱好者的需求，使得这些电玩店的市场竞争力越来越弱。

中国阳光巴士智业机构是我国首家集专业人士与行业精英于一体的专业智业机构，其最大的特点在于以市场调查为导向，发现当前我国前瞻性较强的行业，并深入各具体行业当中，发掘其最科学的经营理念、最一手的货源渠道和最合适的配货方式，在市场调查和实施过程中深得广大创业者的喜爱。

《中国电玩创业策划方案》是中国阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状的基础上，总结出大量的宝贵经验。本策划方案已经已在试行过程中获得大量成功案例，我们有信心向您强力推荐！中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力的方案之一。

该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您在哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的一手货源信息，并将随方案一起为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案在研讨过程中在全国进行了实验性考察，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几位朋友的来信：

（四川小杨）：我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到5天已经开始赚钱了……

（福建李季宾）：我做电玩生意已经有好一端时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念 and 进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

郑重承诺：如果我们向您推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

- 中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn
- 电子邮件: sunbus@vip.sina.com
- 中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市人民北路二段二号
- 中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号

赶快拨打

咨询电话 028-83187438、83187436、013908178022

GROWLANSER IV 梦幻骑士

クロランサーIV Wayfarer of the time

前言

相隔 2 年,梦幻骑士系列终于在 PS2 上推出了它的最新作《梦幻骑士 4》

此作无论是系统还是战斗,都回归到了《梦幻骑士 1》的原点,剧情分支方面相比前 2 作而言,更是丰富异常,是梦骑 FANS 不容错过的一作。

世界观

此作的活动舞台是个叫ノイエヴァール的大陆,而在这片大陆里,主要有 4 个国家:

マーキュリア王国:玛裘利亚王国,在大陆的东南部,土地面积小,军事实力微小,气候温暖,风光明媚,是有名的观光旅游圣地,以前曾面临着许多次侵略危机,现在则支付一定数额的钱款给邻国瓦尔卡尼亚,从而得到保护。

ヴァルカニア王国:瓦尔卡尼亚王国,在大陆的东部位置,号称拥有大陆最著名的文化,同时这个国家也拥有强大的军队,尤其是近卫骑士ロイヤルニガード拥有一骑当千的实力。

イグレスィアス王国:依古莱西亚斯王国,在大陆的最北部,拥有严酷的环境,为了扩张自己的土地,不断侵略着自己的邻国丢尔克哈依姆。

デュルクハイム国:丢尔克哈依姆国,位于瓦尔卡尼亚王国的西部,是大陆唯一的民主国家,不同于其余 3 国的王制,丢尔克哈依姆的最高领导人称为大总统,而大总统每年会由人民的投票竞选产生。

主要登场人物介绍

主角:小时候被アルテン・シユヴァルト佣兵团所领养,和佣兵团的团长女儿像姐弟一样抚养长大,从团长的口中得知,主角是“今天使停止的关键”。

性别:男
年龄:约 17-19 岁
身高:175cm



雷姆斯(レムス):倒在森林中,被主角所救,以后就一直跟着主角一起行动,是一个开朗明快的少年。

性别:男
年龄:15 岁
身高:160cm
CV:永田亮子



美蕾尼(フレーネ):2000 年前活下来的ルイン・チャイルド(古代人),除了自己的名字以外什么都忘记了。

性别:女
年龄:16 岁
身高:155cm
CV:牧岛有希



伊莱扎(イライザ):依古莱西亚斯国贵族メイフィールド家的大小姐,不懂世事,娇生惯养,爱发脾气。

性别:女
年龄:18 岁
身高:158cm
CV:浅野真澄



瓦雷利(ヴァレリー):丢尔克哈依姆国的下士官,能够信赖的同伴,和主人公的相遇使他的人生发生了很大的变化。

性别:男
年龄:19 岁
身高:178cm
CV:櫻井孝宏



蕾吉娜(レジナ):アルテン・シユヴァルト佣兵团团长的女儿,在游戏初期中就被刺穿心脏,但在后期中她会再次出现在主人公等人的面前呢?

性别:女
年龄:20 岁
身高:162cm
CV:清水こすえ



威斯达(ヴェスター):谜一样的男人,精通各种召唤术以及古代知识。

性别:男
年龄:30 岁
身高:182cm
CV:松山鷹志



系统简介

一般状态下,按三角键可以呼出菜单,主要分以下几类——

魔法:使用习得的魔法,需要注意的是是一些战斗辅助类魔法在平常状态下就可以使用,只要时间没到,进行战斗时一样保留效果。

特技:使用习得的特技

道具:使用和查看道具

装备:装备防具,リング,魔石

队列:能够排列队伍成员的前后

使魔:能够判断你的性格,队伍成员对你的好感度等

ステータス:查看人物状况,不同的好感度显示出来的人物表情也不同

コンフィグ:进行各种机能设定

战斗方面的小技巧:

按 START 键的话,除了主角以外的同伴都会自行判断攻击,攻击或被攻击,使用道具都会有硬直时间,魔法师咏唱 LV1 的魔法和 LV5 的魔法耗费 MP 完全相同,但 LV5 魔法则需要 LV1 魔法的 5 倍咏唱时间,在非战斗的平常状态下,使用魔法的等级一律为当前魔法的最高等级。

主角有了使魔后,战斗画面右上方还会多出一个叫做カウンタ的计时器,计时器里显示所用的时间长短不仅关系到完美通关的条件,也关系到战斗本身的成果。越能尽快的结束战斗,所获得的经验会越多,取得的道具也会比较好。

剧情攻略

序章 一切的开始

主角从小是被一个叫阿尔登・シユヴァルト佣兵团的组织所抚养大的,这天他和团长的女儿蕾吉娜出去购物时救回一个晕倒在路边的少年,少年名叫雷姆斯,和父亲在旅行路上遭遇盗贼,自己成功逃脱,父亲却死在了盗贼的刀剑下。过了半年,雷姆斯已经完全从父亲死去的阴影下脱离了出来,和主角的感情也非常好,同时佣兵团也接到了一份新的签约,帮助ランブラスト岛起义军推翻岛上只顾黄金开采不顾民众死活的统治者。

佣兵团从大陆乘船到达该岛,团长要去和司令官见面,主角和雷姆斯调查得知这里的士兵并不相信魔法,但几天后的战斗中,敌人却使用了传闻中的“魔法”,在向敌阵中射了一轮火箭后,敌人的兵器被破坏,团长和别人去掩护主力部队,留下主角、雷姆斯和蕾吉娜 3 个人收拾残局。MISSION COMPLETE 的条件:

全歼敌人。战斗结束后，蕾吉娜因为第一次杀人而惊恐不已，团长不得不去开导她。

第2天早晨，开会时有情报指出，敌方的喷火车是2000年前的古代遗产，而且该岛的占领军师阿历克不知从哪里挖掘出喷火车的改良型，现在正在运输途中。佣兵团决定先下手为强……MISSION COMPLETE的条件：全歼敌人。

战斗中我方占了明显的优势，从敌人将领口中得知，他们正在为了某个王牌拖延时间……突然战场上空传来一个声音：“不管过了多久的时间，愚蠢的生物，人类，竟然又再触犯了禁忌……”，天空中出现了拥有翅膀的人类，岛上不停地爆炸，佣兵团只好乘船离开。

来到玛裘利亚王国的玛裘利亚港，除了主角所乘的船外，其余的人都没能及时逃离……迪库斯团长宣布他要去做什么事，将佣兵团交给手下帕瓦，让主角跟在自己身边。宿屋里，团长说出了他的目的：毁灭ランプラスト岛长着翅膀的人——被称之为天使的生物……人类曾经被天使毁灭过，他所要做的就是寻找打倒天使的方法。团长说主角是以前故乡托付给他的孩子，而且主角是“今天使停止的关键”。

翌晨，大家乘船到了丢尔克哈依姆的国境，港街トロックメア。遇见了瓦尔卡尼亚王国的ロイヤルニガード之——西路法奈露，邀请团长加入瓦尔卡尼亚王国，被谢绝。主角和雷姆斯跟着团长走，在半路上遇到了传说中的“怪物”。

战斗开始，如果自认为实力不够的话，可以一直往地图北边逃，这样蕾吉娜就会出现一击必杀干掉怪物，但这样就不能达到MISSION COMPLETE，由于此怪物的等级较高，有17级，所以笔者在此推荐最起码主角和雷姆斯有9级再去挑战怪物，战斗结束后蕾吉娜会教给雷姆斯她的必杀技“乱击”。

第二章 军事国家丢尔克哈依姆

路上ダイクセン团长与佣兵团做别，团长带主角去做他必须要完成的某件事，而帕瓦则带领着新生佣兵团开始了他们的奋斗。到了北边的遗迹，大雨滂沱中主角面前出现了一位陌生男子，团长和蕾吉娜被他一剑刺倒，正要主角最后一击时，团长推开了主角。天使也再次出现在天空中……

主角从昏睡中醒来，发现除雷姆斯以外的人都被杀死了。两人来到遗迹深处，发现一个使魔卵和半个金属圆斗后继续前进，主角突然从背后喷出了形状像翅膀的血，接着昏倒了。雷姆斯正着急时，丢尔克哈依姆的士兵抓走了主角。审问时一个男人出现，把使魔卵还给了主角，并邀请主角加入丢尔克哈依姆军，主角答应了他。第二天，获悉陌生男子是丢尔克哈依姆的英雄路多比斯准将，而这里正是他的秘密士兵育成所，并且教导大家使用魔法。

在ラインファルツ基地过了3个月，清晨主角和雷姆斯照往常样去上课，途中碰到了士兵布伦提鲁，他对主角很感兴趣。今天的功课是说明魔法在实战中的利与弊，教官为了能够详细的说明这一切，在基地外展开了模拟战。

这战的MISSION COMPLETE条件是能够取得最多的点数，以目前玩家的实力是无法赢过教官的，只有从2个学长身上下手。

模拟战斗结束后，一位名叫瓦雷利的金发男子成了新同伴。他带来了“古代人”的情报——古代人是指在各遗迹里发现的冬眠状态下的孩子，也就是2000年前活下来的古代人，只有古代人能打开遗迹

的门。瓦雷利还向主角说明了使魔卵的用途，主角去研究室拿了孵化机后，瓦雷利会帮忙孵化，建议孵化之前先记录一下，一共能够孵化出3种型态的使魔。

第二天一早，一个类似妖精的生物在向主角问话，它就是昨晚孵化出来的使魔。准备去基地东边的リポツカ村团长的家时，瓦雷利正式加入成为部下。在基地东门和布伦提鲁交谈后，出发。リポツカ村里不能使用魔法，在团长家，团长的妻子留众人过夜。晚上主角做了个奇怪的梦，是路多比斯准将和现任丢尔克哈依姆国最高权力者德利库大统领的会谈，路多比斯准将要求见一个叫做卡基鲁的人，作为交换条件，在下次的大统领竞选日，路多比斯会帮助德利库大统领再次竞选成功。

早晨，主角向众人说出昨晚的梦，而使魔也能通过特殊能力看到主角做的梦。众人问起团长的妻子，团长是否有什么留下的线索，得知团长曾经留下一封信，但忘了放在哪……村民告知众人，这个村子实际上是军部的秘密工场，专门生产魔石。西边的森林里有怪物出现，请求主角等人帮忙杀怪。村民走后，主角等人有大约5秒的时间找出怪物，5秒过后主角就会赶来。BOSS在森林的西北方，MISSION COMPLETE的条件是保护村民一个不死，全歼敌人。

返回村子，团长妻子找到了那封信，得知这封信是玛裘利亚王国一个叫做ボラツクの商人送来的。回基地的路上，村子发生了爆炸，是天使毁灭了村子。回到基地后，向路多比斯准将报告了一切，回房休息。另一侧，瓦尔卡尼亚王国也在调查天使的情报，但是始终没有新进展，原因是到不了遗迹的最深处，这时阿路芬斯向国王提供了古代人的情报。

清晨接到了新任务，负责研究古代遗迹的路米斯博士受到了瓦尔卡尼亚王国的狙击，要求主角等人赶往基地南面的サウドリック街进行保护。到了目的地，在宿屋发现博士已经被别人拐走了，主角等人急忙追出去。

战斗开始前，可以先派使魔查看敌人的动向再行动，没什么难度的一战，MISSION COMPLETE的条件是カウンタ0秒以上，全歼敌人。

战斗结束后，成功救出博士，得知罪犯受了蒙面男子的指示来绑架博士。把犯人移交给警备队，博士得知了主角和瓦雷利都是ルイン・チャイルド，就迫不及待地要主角陪他去遗迹。一直往村子的北方走，到达博士指定的场所，刚踏入遗迹，遗迹的自动防卫系统就启动了，自然又免不了了一场恶战。

此战的敌人是无限再生的，必须要关掉再生机旁边的开关才能停止再生，MISSION COMPLETE的条件是カウンタ0秒以上全歼敌人，同时回收全部宝箱，需要注意的是你关掉了开关的话，那宝箱的路也就被封死了，必须要先取得宝箱才能关开关。

战斗结束，调查遗迹的2个装置，路米斯得到投影机，顺着新出现的楼梯来到遗迹最上部，又有大批的魔物在等着主角。

战斗时需要注意的是一种叫ウィルの怪物，此魔物HP少，但会用强力的魔法，物理攻击也不容易击中，必须在它行动之前，用火或风魔法秒杀它。MISSION COMPLETE的条件是カウンタ0秒以上。

战斗结束后又发现了一个古代人，博士正要启动觉醒装置，天使突然来袭，众人只好使用魔法脱离了遗迹。在遗迹门口，被主角从遗迹中救出来的古代人醒了，但是因为觉醒装置没有处理的缘故，她除了自己的名字叫芙蕾尼以外，什么都忘记了，并认为天使杀人只不过是快乐而已。之后，主角和雷姆斯带着路米斯博士先回基地去报告，瓦雷利则带着芙蕾尼

去古代人的收容所。回到基地后见过教官就可以回房间去休息了，同时瓦雷利也回来了，还抱怨在送芙蕾尼的途中遭受了一个叫克里斯的男子骚扰。夜晚，主角又做了个奇怪的梦，梦的内容又是路多比斯准将和德利库大统领的密会，丢尔克哈依姆和依古莱西亚斯的战斗已经占了很大的上风，路多比斯则向大统领提出了把派去依古莱西亚斯战斗的丢尔克哈依姆士兵调往瓦尔卡尼亚王国方面的作战，但德利库大统领却私底下和ヴァルカニア王国达成了同盟，拒绝了路多比斯的作战申请书。

早晨去课堂，却发现路米斯也在，现在由路米斯来负责这所基地，路多比斯升了职，明天要在这个课堂举行庆功宴。路米斯分配了每个人的工作，而主角等人是被分配到了明天来宾的警卫。入夜，主角又做了一个奇怪的梦，是关于瓦尔卡尼亚王国的……

第二天主角被警卫叫醒，在宴会上见到了德利库大统领，路米斯向主角说明了民主国家复杂的政治与人际关系问题。正在谈话间，以前曾杀死ダイクセン团长的陌生男子突然出现，主角马上追去，得知他叫威斯达，现在是路多比斯少将的帮手，主角虽然愤怒异常，但考虑到种种因素，还是决定先暂时忍一忍。

宴会结束，主角正想回去休息，得知需要基地派援兵去消灭山贼，而自己却收到了在基地待机的命令。梦中被爆炸声惊醒，只见瓦雷利被叫去执行任务，向基地外走去，看见了瓦尔卡尼亚王国的米夏卿带着2名士兵正在和艾拉穆中佐对峙，根本就没有什么山贼。虽然丢尔克哈依姆已经和瓦尔卡尼亚达成了同盟，但由于这个基地没有公开，所以就算这个基地被毁灭，在政治立场上，丢尔克哈依姆也不能对瓦尔卡尼亚说什么。

艾拉穆中佐很快败下阵来，这时丢尔克哈依姆军士兵及时在研究所内展开了防护罩。米夏决定先撤退，主角等人死里逃生。MISSION COMPLETE的条件：击破米夏的2名士兵，延迟米夏到研究室カウンタ10以上的时间。

战斗结束后，得知米夏袭击研究室的目的地并不是魔法的相关技术，而是古代人，主角向东门追去，在桥上碰到米夏等人，却被他们逃脱，使魔也为保护主角挨了一箭。一个月后，使魔大致回复了魔力，同时在丢尔克哈依姆周围出现了许多怪物。晚上主角又做了个梦，同样是路多比斯少将和德利库大统领的密会，德利库大统领决定和瓦尔卡尼亚王国达成同盟，要求路多比斯负责达成同盟会场，トロックメアの警卫。

早晨又有新的任务，要主角去トロックメア会场警卫。到达トロックメア，在会议厅前见了路多比斯和阿路芬斯，去宿屋休息，阿路芬斯对带着使魔的主角非常感兴趣。第二天又被爆炸惊醒，发现阿路芬斯正在和一个怪物战斗，主角被怪物打昏。朦胧间梦见自己背后突然长出翅膀，怪物将护城墙摧毁，海水淹没了整个市街……

经过四天休息，主角总算醒了过来，丢尔克哈依姆也认定怪物事件是瓦尔卡尼亚王国干的好事，两国开始了战争。回基地后路米斯重新分配队伍的编成，主角和雷姆斯被隔开了，虽然二人都不情愿，但军令难抗。晚上，二人在房间里作最后的道别……（不要这么恶心想么……）

第三章 叛乱

第二天早晨，雷姆斯先行出发，主角也赶去トロックメア。到了宿屋，喝了卡基鲁准备的水后，主角昏了过去。醒来后发现自己被关在牢

房中,原来路多比斯怀疑古代人有特殊能力,对主角等人进行了人体实验。在被关押期间,两国战争仍在继续,依古莱西亚雇佣了一个叫死翼佣兵团的组织,实力强大不少。这时帕瓦带领着アルテン・シユヴァルト佣兵团在ソルコリナ市街遇见了委托人路米斯,得知死翼佣兵团正在逼近,要求全员马上撤退,但路米斯为了让市民有足够的时间逃生,决定和帕瓦对死翼佣兵团进行骚扰战。

与此同时,雷姆斯赶来救助主角逃离牢房,不用多说,整理一下后就准备逃狱吧。

战斗一开始3个敌人士兵会分别带着2个NPC和芙蕾尼往门口方向逃去,干掉他们后,NPC会用魔法来进行援护,芙蕾尼则会正式加入,需要注意的是干掉士兵后,那些士兵带着的NPC会受到敌人的攻击。MISSION COMPLETE的条件是カウンタ0秒以上,同时不能牺牲一个NPC,全灭敌人。战斗结束后,雷姆斯在トロックメア港预定好了接应船,带着从牢里逃出来的古代人开始了旅程。

画面切换到路米斯他们的战斗,依古莱西亚慢慢挽回了劣势,路米斯和アルテン・シユヴァルト佣兵团也因保护了市民而成为了新英雄,之后托兰斯古大将为挽回名誉,准备向リオスロック岩进行攻击。回到主角这边,由于旅途中遭受了暴风雨,使逃出来的古代人相继死亡,主角最终也倒了下去,同时做了一个奇怪的梦:在一个村子里,威斯达在进行屠杀,村长把一位少年托付给了デイクセン团长,自己则向威斯达冲了过去……

第四章 南之国玛裘利亚

醒来后,主角发现自己在一间陌生的房间里,进来的女孩叫伊莱扎,是依古莱西亚贵族メイフィールド家的女儿,是她把主角等人救了回来。下楼遇见瓦雷利所提起过的克里斯,交谈后先去街上看。来到了玛裘利亚街上,雷姆斯想起了寄给团长家里那封信的ボラック,可惜现在不在,此时丢尔克哈依姆军出现,乘敌人还没上岸,一口气解决他们。

战斗方面,利用同伴间的连络来实行各个击破是个不错的方法,中途ベイクー团长率领玛裘利亚军出现增援,这战的MISSION COMPLETE的条件则是不能让敌兵一人突破防卫线,同时要カウンタ0以上过关。

战斗结束后,ベイクー团长邀请主角等人进入王宫,见到了玛裘利亚的国主:阿里西阿女王,主角得到一片土地作为赏赐,位置就在伊莱扎别墅的下面。来到了所赏赐的土地,却得知必须为土地支付税收……这时突然出现一位自称ゴルトラン的艺术品收集者,请求主角把土地让他建造美术馆,主角在女王派来的财政官西多尼建议下答应了这个要求。主角决定雇佣这个精明的财政官。一切办妥后,伊莱扎请求主角等人保护她前往ファンデルシア寻找她父母,主角当然是答应了。再来到ボラック的店,有个女商人在缠着ボラック要求给她地方开店,主角决定邀请女商人来自己的市街。打发女商人后ボラック给了主角能够向商家购买魔石的ギルドメダル,并告诉主角,团长留下的信是他的部下交来的,而此人现在在オーディネル。

和伊莱扎回去的途中,碰到了克里斯带着一个叫アリス的女性从宿屋出来,伊莱扎对克里斯的这种行为大为反感。回到了自己的街道后,遇见了刚才的女商人,得知她名字叫メル,寒暄一番后就可以离开了。在伊莱扎的别墅里,伊莱扎认出雷姆斯和刚才克里斯

带着のアリス长得很像,雷姆斯马上追了出去,主角在玛裘利亚的宿屋前找到了雷姆斯,得知雷姆斯的亲人除了自己的父亲以外,还有一个姐姐。

往玛裘利亚的北面走,在オーディネル找到了寄信的人,但他这时在谈一笔大生意,人离不开,决定先护送伊莱扎,回来再说。一直往オーディネル的楼梯上走去,伊莱扎告诉主角等人最前面的那间房子就是ロイヤルニガード之一阿路芬斯的家,而他的哥哥正是克里斯。见了阿路芬斯后,他表示主角的目的地很危险,带着伊莱扎的话会拖后腿,伊莱扎听了后生气地离开了。

第二天早晨,伊莱扎突然换了身装束出现在众人面前,表明了自己的决心后加入了队伍,克里斯也一起同行。一直往北走,到达了リーゼル后见到米夏,得知瓦雷利过得非常好。在宿屋休息后,克里斯也准备好了船,召集伙伴后就可以上路了。在船上主角又做了个奇怪的梦,威斯达好像有什么阴谋正在进行着……

上岸后,一直往西北方走就可以到达ファンデルシア,陪同伊莱扎来到了メイフィールド卿的房子门口,发现已经被丢尔克哈依姆军所接收。主角和雷姆斯在这时遇见了路米斯和帕瓦,此时天使出现,主角又昏了过去,紧接着做的梦内容竟然是天使非常喜欢人类。醒来后,谢绝了帕瓦再次加入佣兵团的邀请,赶回宿屋和同伴会合就可以回去了。出城后一直往森林的东边走就可以到达回去的遗迹,在最深部发现了一扇打不开的门,一个长着尾巴的女孩替主角打开了门,但看见主角等人的样子后,启动遗迹的防卫装置后逃了出去。MISSION COMPLETE的条件:カウンタ0以上。

战斗结束后,遗迹内部发生了爆炸,主角等人急忙从出口脱出。回来的途中路过サンセル,发现曾经把主角送进监狱的卡基鲁正在追杀一名叫比岩的老剑士,正好新帐老帐一起算。MISSION COMPLETE的条件是カウンタ0以上,同时NPC全员生存。

虽然赶走了丢尔克哈依姆的军队,但比岩却中了毒倒了下去。第二天早晨,比岩喝了点药醒了过来,但却丧失了记忆,同时西路法奈露赶了过来,众人得知原来比岩是西路法奈露的叔父。而比岩为了报恩,准备跟主角一起行动。

回到オーディネル,ボラック手下也谈好了生意,叫主角先去北边森林里的一块大石头旁等他。按照他的指示,主角找到了一个废墟,从那里的女学者口中得知信是村长发的,但他已经过世了。得知女学者叫玛基后,主角向她说明了关于自己的事情,得到了有用的情报,玛基还会教使魔特殊能力“トランスゲート”。

第五章 与瓦尔卡尼亚王国的战斗

回到玛裘利亚后,却发现瓦尔卡尼亚的士兵守在王宫门前,原来瓦尔卡尼亚的士兵借保护玛裘利亚的名义,把阿里西阿女王赶出了王宫,事实上等于是霸占了玛裘利亚。事情告一段落后,主角向西多尼申请了休假,考虑到伊莱扎的因素,决定休假场所就在自己的街道。

休假完毕后,来到宿屋见过阿里西阿,主角等人决定帮助玛裘利亚夺回城池,正在商量对策时,得知瓦尔卡尼亚从玛裘利亚国库里运走大量财宝,主角等人马上追了出去,在玛裘利亚的东北追上了运输队。

伊莱扎和芙蕾尼可以咏唱魔法攻击输送队伍,而主角和雷姆斯则负责迎击敌人,MISSION COMPLETE

的条件是カウンタ0以上同时全灭敌人。

来到港口后从ベイクー将军口中得知瓦尔卡尼亚挟持了玛裘利亚的重要大臣,请求主角从密道进入王城内部营救,选好了一名同伴后,另外两名同伴则从另一处密道进入。

战斗进行到一半时,瓦尔卡尼亚的西蒙斯少佐出现,下令屠杀作为人质的玛裘利亚大臣,主角当然不会让这种事发生,而另外2名同伴也同时出现。MISSION COMPLETE的条件:カウンタ0以上并且NPC全员生存。

成功夺回城池后,一个间谍趁众人不备时向主角砍去,使魔挡下了这一击,却魔力用尽而紧接着消失了,主角也因为伤心过度而一蹶不振,经过了众人的安慰后,和伊莱扎去玛裘利亚城得到了遗迹的通行证。回来后,发现雷姆斯和芙蕾尼依照原来使魔的资料为主角重新制作了一个使魔。为了转换心情,主角向西多尼申请了休假。

此时瓦尔卡尼亚王得知玛裘利亚夺回了城池后要向玛裘利亚宣战,阿路芬斯劝告国王放弃攻打玛裘利亚的意见不被采纳,反而被任命去攻打玛裘利亚,阿路芬斯索性直接造反。瓦尔卡尼亚王得知消息后任命米夏镇压阿路芬斯的反乱。

休假完毕在别墅门口见过盖多得知协力魔法后,就可以向东边的遗迹出发了。来到遗迹内部,主角和芙蕾尼又照例昏倒做梦……继续深入内部,主角等人竟然见到了布伦提鲁带领着瓦尔卡尼亚军,一场战斗自然免不了。MISSION COMPLETE的条件则是カウンタ0以上。

布伦提鲁等人撤退后,主角来到了遗迹最深部,遗迹的自动防卫系统又启动了。MISSION COMPLETE的条件是カウンタ0以上,全灭ゴーレム。

进入遗迹房间内部,得知2000年前,为了防止天使的破坏大多数设施都造在了地下,同时也得知了天使攻击的场所都是与魔法有关系的情报,众人正在商量对策时,蕾吉娜突然出现在主角等人的面前,并且要主角等人小心布伦提鲁后就离开了,而主角总感觉蕾吉娜和以前有什么不同。回到别墅后晚上雷姆斯来找主角,是关于使魔的事,认为现在的使魔缺少自信,需要主角的引导和关心。

丢尔克哈依姆和依古莱西亚的战争还在继续,死翼佣兵团使依古莱西亚占尽了优势,路米斯为了打破现在这个状况,命令帕瓦执行一项作战计划……

第六章 找寻能够打倒天使的方法

早晨醒来,阿里西阿的使者要主角等人尽快去王宫,到了王宫后发现克里斯也在,原来他是作为オーディネル的使者来向玛裘利亚申请同盟的。而主角等人为了找寻打倒天使的方法,而要去丢尔克哈依姆国境的アイダ湖调查那里的对天使兵器工场,同时也拜托克里斯查找一个叫カフマン的场所在哪里。

这时米夏率领着军队来镇压オーディネル,而丢尔克哈依姆与依古莱西亚的战争却迎来了新局面,死翼佣兵团在与丢尔克哈依姆的主力军战斗时,帕瓦率领的佣兵团成功的避开了主战场绕到了死翼佣兵团背后,并且顺利地抢下了リオスロック岩,伤痕累累的死翼佣兵团回到了リオスロック岩却受到了帕瓦的痛击,死翼佣兵团团长也在这场战斗中战死。

主角等一行人一直往玛裘利亚的北西方向走去,途遇サンセル村,听到有村民在悲鸣,原来是瓦尔卡尼亚军在对这个村子进行侵略,而对方指挥官竟然是

被米夏带走的瓦雷利。立场不相同,主角等人只好对以前的伙伴举起了武器。这关 MISSION COMPLETE 的条件是: **カウンタ0** 以上, NPC 全员生存。

击退瓦雷利后,继续往西北方向走,见过 **ペイカー** 将军后到了 **アイダ** 国境桥, 早有瓦尔卡尼亚王国的士兵守在边, 主角等人只好强行突破。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上。再往北走就可以到达 **アイダ** 湖的对天使兵器工场, 来到顶楼后, 自动防卫装置又启动了。MISSION COMPLETE 的条件是 **カウンタ0** 以上, 同时取得 8 个以上的 **エナジークリスタル**。

战斗结束后主角等人在房间里发现一支小型魔动炮, 决定带回去。到 **アイダ** 国境桥时却发现丢尔克哈依姆与瓦尔卡尼亚的战斗已经开始了, 主角等人则要在两军中突围。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 同时全员脱出。

丢尔克哈依姆与瓦尔卡尼亚的战斗渐渐的进入白热化状态, 路多比斯突然出现并且召唤了怪物把瓦尔卡尼亚的兵士全灭, 并成为了丢尔克哈依姆的最高军事司令官, 而他好像还有意竞选下的大总统。回到自己的街道后, 可以向西多尼申请休假, 之后主角等人往 **オーディネル** 出发, 路上要顺便帮助补给部队突围。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 全灭敌人伏兵, 我方 NPC 全员生存。

来到废墟把魔动炮给玛基看, 之后可以在家里休息。

与此同时, 蕾吉娜出现在瓦尔卡尼亚王国, 并且要教瓦尔卡尼亚兵士召唤术。丢尔克哈依姆这边, 由于托兰斯古大将战死, 使得攻略依古莱西亚的兵士士气低下, 路多比斯让路易斯负责代理与瓦尔卡尼亚军的战斗, 而自己则去接替托兰斯古大将继续讨伐依古莱西亚, 途中更是宣称自己要竞选这次的大总统, 但竞选日只剩 10 天, 也就是说必须在 4 天之内攻下依古莱西亚才能有足够的时间参加竞选。

第二天早晨主角醒来, 得知魔动炮缺少动力源, 为了以后联系方便玛基也会移住到主角的市街。玛利亚王宫里克里斯查明了 **カフマン** 具体的位置, 就在 **オーディネル** 的东面, 正好是阿路芬斯战斗的场所。主角等人随即赶往, 路上遇见了遗迹那个长着尾巴的女孩正在被怪物追杀。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上。

向 **オーディネル** 派的士兵说明了情况后, 主角等人继续赶路, 途遇阿路芬斯请求主角帮忙执行一项非常危险的作战计划, 由主角 4 人留守阵地引诱敌人本队, 而阿路芬斯则带领主力部队乘机攻取敌人本阵……很快诺曼率领着瓦尔卡尼亚军就出现了。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 保护全部军旗不被破坏, 全灭敌人左下方的援军。

继续前进, 来到 **カフマン** 的对天使兵器工场后自动防卫系统又启动了 (MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 全灭敌人, 取得所有宝箱), 再继续深入, 发现了天使正躺在容器里, 这才得知人类曾经制造过天使。整理了一下后得出了这样的结论, 这个工场目的是制造对天使兵器, 而令这个工场停止的原因是被天使发现了, 如果再启动这个工场的话, 那么天使会过来破坏这个工场。回到别墅后发现尾巴的女孩躺在门口睡觉, 叫醒后得知女孩叫雷欧娜, 是一种叫做 **ベサック** 族的生物。把在对天使兵器工场入手的动力源交给了玛基后玛基会开始调整魔动炮。

由于主角等人的帮助, 使 **オーディネル** 派把瓦尔卡尼亚军逼退到了都市 **レプラント**, 另外一方面路多比斯率领着托兰斯古大将的残部只在 3 天就使依古

莱西亚宣布了投降, 从而在丢尔克哈依姆国民中获得了压倒性的人气与支持, 德利库大总统知道了后气愤异常, 决定动用卡基鲁来暗杀路多比斯。

在对天使攻略会议中, 众人决定开启 **カフマン** 的兵器工场从而把天使引诱出来, 而玛基则负责站在高台上用魔动炮狙击天使。把玛基送往高台后主角等人则去启动遗迹, 突然布伦提鲁出现, 要求玛基把魔动炮交给他。蕾吉娜出现阻止了布伦提鲁, 魔动炮顺利的击中了天使, 但他还没有断气, 同时周围也聚集了许多怪物, 战斗开始。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 出现天使逃跑的信息前打倒天使。

顺利地消灭了天使后, 蕾吉娜知主角刚刚打倒的天使只是复制品而已。这时真正的天使阿基艾路突然出现在主角的面前, 而主角和芙蕾尼的背后竟然长出了翅膀, 阿基艾路见了后, 决定先放主角等人一马, 而蕾吉娜也消失在众人面前。回到别墅后, 众人决定去最初团长带主角去的希望遗迹再次进行调查。

第七章 一切谜团都已解开

丢尔克哈依姆这边, 卡基鲁出卖了德利库大总统给路多比斯, 而蕾吉娜则在帮助瓦尔卡尼亚制造某件兵器。早晨主角醒来后, 按照计划去遗迹, 途遇 **サンセル** 村, 得知又被瓦尔卡尼亚军所侵入, 原来 **サンセル** 村有地下遗迹。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上。

击退了瓦尔卡尼亚军, 来到了遗迹最深处, 按照惯例和遗迹防卫系统发生战斗 (MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上) 之后, 在房间里找到魔动炮设计图后出了村子往北走, 得知阿路芬斯的部队被孤立在前线, 主角决定前去营救。接着要进行艰难的 3 连战, 最好之前先作好充分的补给。

第一战, 我方 NPC 大队人马要突破敌人的防御, NPC 的生存与否与这战 MISSION COMPLETE 的条件没有影响, MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 我方人员全员生存。

在第二战主角等人会遇见瓦雷利, 与第一战一样, 用魔法打死敌魔术师后就开始冲吧, 而 NPC 的生存与否同样没有影响, MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 我方人员全员生存。

第三战, 阿路芬斯与米夏两位 **ロイヤルニガード** 会进行对决, 但阿路芬斯与两名 **オーディネル** 派的指挥官都被敌人包围了, 用协力魔法解决了壁上的魔法师后就去帮助阿路芬斯突围吧, MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, NPC 全员生存。

成功击退米夏后, 米夏则在这场战斗中战死, 临死前拜托西路法奈露将礼物交给他即将过生日的女儿……

再次来到了 **アイダ** 国境桥, 玛拉率领着丢尔克哈依姆军守在桥对面, 主角等人只好再次强行突破。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 敌增援到来前全灭敌人。

战斗结束后, 阿路芬斯率领军队前来帮助主角, 在丢尔克哈依姆与瓦尔卡尼亚的国境关所这, 主角等人又对丢尔克哈依姆进行了扫荡战。

杀死了敌人魔术师后, 就不用注意其它的了, 途中阿路芬斯也会来帮助我方, 战斗正白热化中, 帕瓦出现, 并且敌军也开始撤退了, 虽然阿路芬斯对打倒死翼佣兵团的帕瓦很感兴趣, 但主角认为现在和帕瓦战斗也没有任何意义。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 击破 35 个以上的敌人。在港街 **トロック** 设置了 **トランスゲート** 后, 就可以回去向西多

尼申请休假。

丢尔克哈依姆方面路多比斯顺利的成为了大总统, 德利库前大总统为了报复路多比斯而开始接近路易斯。 **オーディネル** 派这边, 阿路芬斯得知路易斯率领的佣兵部队正在靠近, 同时西路法奈露也率领着 2 万兵队向 **クラスタール** 进军中, 只好放弃刚刚占领的国境关所准备撤退。

来到希望遗迹最深处通过调查后, 入手了能够在一定范围的结界内阻止天使飞行的 **エクスクリシヴロッド**, 同时也得知了主角身世的秘密, 原来 2000 年前的人类曾经捕捉到一个叫做 **ユリエル** 的女性型天使, 从而把天使的细胞移植给三个婴儿, 使其拥有天使的力量, 他们就是主角、芙蕾尼和布伦提鲁。众人正在吃惊时, 布伦提鲁出现, 说明打不倒天使是因为天使身上有一种叫做 **アストラル** 波的力场从而使攻击无效化, 而被改造的主角等 3 人身上则拥有负 **アストラル** 波力场, 以全开状态接近天使的话则能使力场无效化, 正在谈话间天使阿基艾路出现了, 布伦提鲁拿过 **エクスクリシヴロッド** 展开结界后, 全开负 **アストラル** 波力场接近天使。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上

由于布伦提鲁的努力主角等人终于打倒了天使阿基艾路, 战斗结束后布伦提鲁则身体负担过重, 临死前向主角说明了召唤术的危险性, 拜托主角等人消灭这个世界所有的召唤术。与此同时瓦尔卡尼亚在蕾吉娜的帮助下成功制造出魔动炮, 将丢尔克哈依姆的召唤师部队全灭……

第八章 为了消去召唤术

回到别墅后把阿基艾路的记忆结晶给玛基看, 得知要投影装置才能播放里面的记忆, 主角等人想起在芙蕾尼冬眠的遗迹里, 路易斯曾经在那取得过投影机, 现在应该在 **ラインファルツ** 基地的研究室。顺利的找到了投影装置, 而出来时门口玛拉大尉则已经摆好了阵型等着主角。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上。

回到研究室把投影装置交给玛基, 需要一晚的安装时间, 主角等人则回房去休息, 半夜蕾吉娜突然出现并带领着大量魔物闯进了别墅要杀死玛基。MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上, 全灭敌人。

战斗结束后得知蕾吉娜的身体被魔物所操控。事情告一段落, 主角等人通过阿基艾路的记忆结晶得知了召唤术的危险性, 决定先消灭魔动炮, 而玛基则需要一晚的时间来制作魔力波探知机, 而今晚也是玛利亚举行召唤术的仪式, 主角等人决定前去阻止, 晚上来到了玛利亚王城, 成功阻止了召唤术仪式, 但却被威斯达逃脱。

一方面 **オーディネル** 派攻到了王都 **キルグリッド**, 却发现没有一个敌人, 正奇怪间瓦尔卡尼亚的魔动炮发射, 消灭了 **オーディネル** 派的主力。瓦尔卡尼亚这边, 西路法奈露得知了下次魔动炮要向 **オーディネル** 都发射, 请求国王为了避免伤亡及无辜起码发出避难通告。

早晨主角醒来用魔力波探知机得知魔动炮的位置就在 **バルトリック** 岩, 同时在玛利亚王城得知了 **オーディネル** 军受了魔动炮的攻击, 事不宜迟, 主角等人决定马上去破坏魔动炮。在 **バルトリック** 岩门口, 与守卫发生第一场战斗 (MISSION COMPLETE 的条件: **カウンタ0** 以上)。进入岩内, 阿路芬斯正在和威斯达战斗, 西蒙斯则率领着瓦尔卡尼亚军队往主角方向杀去, 战斗进行到一半时, 威斯达

突然化身成一团黑暗把阿路芬斯打倒在地，自己则离开了，西蒙斯也在这场战斗中丧命。
MISSION COMPLETE 的条件：在时间槽内全灭敌人。

在岩里休息了一下后，主角等人来到了バルトリツク山顶遇见了被魔物所操控的蕾吉娜和瓦尔卡尼亚军的召唤师。MISSION COMPLETE 的条件：在时间槽内全灭敌人。

回到バルトリツク岩后，克里斯因为阿路芬斯的战死而悲伤不已，打算继承阿路芬斯的遗志带领オーディネル派战斗到底，交待完了事后得知情报丢尔克哈依姆军朝北部攻了过来，克里斯率领オーディネル派前去迎击，但也猜测丢尔克哈依姆军迟早会从南边的桥攻来，要マーキュリア加强警戒。

休假完毕后得知丢尔克哈依姆果真朝アイダ桥进攻，主角选好了同伴后，比岩则带余下的同伴前去迎击。顺利绕到了丢尔克哈依姆军的背后，发现后方阵地有补给部队在为前线军进行疗伤。战斗进行到一半时帕瓦会带领着几名士兵出现，由于帕瓦的离开玛裘利亚军顺利的制压了アイダ桥，比岩也率领着我方同伴出现在战场上增援，MISSION COMPLETE 的条件：カウンタ0以上，全灭敌人。

击退丢尔克哈依姆军后，稍微修整主角等人来到都市レブラント，遇见了西路法奈露率领的瓦尔卡尼亚军。MISSION COMPLETE 的条件：カウンタ0以上，打倒西路法奈露

由于主角等人击退了西路法奈露，使得瓦尔卡尼亚军指挥混乱，オーディネル派顺利的取得了胜利。瓦尔卡尼亚王见胜算已小，决定要西路法奈露拿着他的首级向オーディネル派投降。

第九章 大陆统一

回到玛裘利亚王城后西路法奈露不断自责，认为身为ロイヤルニガード竟然要拿着国王的首级去投降，实在是太可耻了，克里斯则一直安慰她。谒见室内，阿里西阿女王决定宣布进行一项重大变革，放弃王位制，玛裘利亚、瓦尔卡尼亚、依古莱西亚斯、デュルクハイム统一合并并且民主化，随即派出使者征求各国的意见。

第二天各国的回复到了，可惜丢尔克哈依姆看来则要战斗到底。通过アイゼンヴァント桥，主角等人见到了克里斯，他提议先去打倒作为丢尔克哈依姆英雄的路多比斯，这样就能使丢尔克哈依姆失去战意。于是主角向アイゼンヴァント岩前进，由于进入岩后要进行3连战，最好作好充分的补给后再去。

第一战是对帕瓦，硬碰硬(MISSION COMPLETE 的条件：カウンタ0以上)成功击退帕瓦后，克里斯一个人留在岩门口挡住敌兵，要主角快点去打倒路多比斯。(之后西路法奈露会赶来帮助克里斯)

路多比斯就在岩的一楼等着主角，作为召唤师，为了这个世界的平和，他可以不要自己的生命，但作为丢尔克哈依姆的军人，他必须打倒主角(MISSION COMPLETE 的条件：カウンタ0以上)。战斗胜利后路多比斯和帕瓦也在这场战斗中战死，临死前，路多比斯给了主角忠告，说如果一个国家的政治必须要由别国来干涉的话，那就意味着这个国家逐渐走向腐败。

无暇感伤，主角等人在岩的一楼小做修整后，随即杀向岩顶楼，遇见路多比斯，路多比斯告诉主角，召唤术唯一的美中不足就是把召唤师打倒后，那召唤出来的怪物也会消失，随即把自己弄在了召唤兽体内，这样主角就只能先攻击召唤兽(COMPLETE 的条件是カウンタ0以上)。

经过一番苦战后终于击破召唤兽，路多比斯也战死了。出来后发发现西路法奈露与克里斯躺在地上，急忙送往医院急救，西路法奈露并无大碍，克里斯却去世了……

过了几天后，丢尔克哈依姆临时政府宣布投降，夜晚主角怎么也睡不着，而使魔则会问起有没有什么对主角来说很重要的人……第二天休假，主角与他最重要的人渡过了美好的一天，夜晚回来时众人给了主角一个手环做为礼物，同时感谢主角对他们一直以来的照顾，拥有不错的同伴真是一件幸福的事。

最终章 为了世界的和平

第二天早晨，玛基也做好了魔法消除机，为了彻底消灭这个世界的魔法和召唤术，主角等人决定向アイゼンヴァント山出发，临走前，玛基叫住主角和芙蕾尼，告知使用了这个装置的话，与魔法有关的东西会彻底从这个世界被抹消，由魔力生出的使魔肯定会消失，而天使也是由未来来的使魔，移植了天使细胞的主角和芙蕾尼会变成怎么样，她也无法预料，而主角与芙蕾尼表示已经对此做好觉悟了。问玛基取得了魔法消除机后就可以出发了。

在アイゼンヴァント桥碰到西路法奈露，她拜托主角等人一定要成功。再西北走就可以到达アイゼンヴァント山，事情没有想像中的顺利，在山顶主角见到了罪恶之根源威斯达，最后的战斗即将展开。

消灭了死翼佣兵团团长，给了威斯达一定的痛击后，威斯达又化身成了无尽的黑暗向主角袭来。使用了天使阿基艾路和打倒路多比斯时所得的半边メダリオン，合并成了一个メダリオン后，成功的封住了黑暗，更把威斯达给逼出了原形。笔者的打法是先和打路多比斯一样，全员装上2个魔力障壁，同时队伍中要有雷姆斯，威斯达的物理攻击是打不到地图的后方的，雷姆斯就在后方慢慢狙击好了，其余的3个人也在后方用魔法消灭威斯达生出的魔法球和进行辅助等，打败威斯达也只不过是时间问题而已了(MISSION COMPLETE 的条件：カウンタ0以上)。

后记：由于告白的人物不同，结局也不同，笔者在此只列出和雷姆斯告白的场合。

魔法消灭之后，过了一年，餐厅中。

阿里西阿：“今天，感谢由我召集的大家，由于大家的行动救了世界，5洲一体的联邦诞生了1年，到现在为止并没有产生很大的问题，这实在是件很值得高兴的事，在没有王制的今天，我只能举行这种程度的宴会，请大家委屈一下了。”

雷姆斯：“魔法被消灭了一年，这也是最近几天才感觉到的事。”

伊莱扎：“真的……已经快1年了呢……但是为什么必须要消灭魔法呢？”

芙蕾尼：“……”

雷姆斯：“这是因为……一定是因为我们忘了很困扰的事呢。”

伊莱扎：“说起来，雷姆斯想成为医生呢。”

雷姆斯：“还在学习中，说起来伊莱扎成为议员后忙了许多？”

伊莱扎：“还算可以吧，依古莱西亚斯的选举也马上要出来了。”

雷姆斯：“怎么样了呢？”

伊莱扎：“不是做为一个议员，而是做为一个市民来改变这个国家……我准备明年参加选举。”

瓦雷利：“激进派的那些家伙还在不断惹事，看来我还需要战斗一段时间。”

伊莱扎：“你为了防止那些家伙的反叛的传闻一直有听到，看起来是很辛苦的事，加油干吧。”

瓦雷利：“恩，好不容易大陆走向了同一条道路，我不在这时候让人破坏的。”

雷欧娜：“食物真好吃呢。”

比岩：“喂喂，吃了这么多，小心出事。”

雷欧娜：“没事没事，这些量的食物不算什么。”

伊莱扎：“说起来芙蕾尼也成了有名的画家呢。”

雷姆斯：“嗯，去了很多次美术馆，有非常出色的才能呢。”

芙蕾尼：“……为什么只有你……我却没事……(脑海中突然想起了布伦提鲁的话)我的……天使的细胞……被布伦提鲁给……”

伊莱扎：“怎么了，芙蕾尼？”

芙蕾尼：“一定是这样的……所以我会……”

雷姆斯：“看来是找到那个手环了呢？”

芙蕾尼：“……嗯。”

雷姆斯：“真是不可思议的手环呢，看着它会让我觉得有种不可切割的感情。”

芙蕾尼：“因为在雷姆斯的心中还有他的存在。”

雷姆斯：“其他的人完全不知道，芙蕾尼却知道，我也有点感觉……曾经存在过的人却一下子消失了，她说的大概都是真的，我还是半信半疑……”

芙蕾尼：“这是因为和魔法一起，天使的细胞也被消除了。本来我也该消失的，但是因为布伦提鲁使用了我身上天使的细胞……”

雷欧娜：“肚子都吃饱了呢，雷欧娜想上街去，雷姆斯也一起去吧！”

雷姆斯：“说起来是呢，这么好的天气，真想好好的出去走一走。”

两人来到玛裘利亚的メルキユース像面前。

雷姆斯：“雷欧娜，知道这条人鱼叫什么吗？”

雷欧娜：“嗯……忘记了。”

雷姆斯：“叫做メルキユース，她会为玛裘利亚进行预言并为国家带来繁荣，メルキユース留下的预言马上就会成为现实，这个像同样也是约定的象征。”

雷欧娜：“雷姆斯与谁有什么约定吗？”

雷姆斯：“没有这种事……不……好像有一个……要和谁进行旅行的约定……魔法消灭，世界和平后，一起进行旅行……”

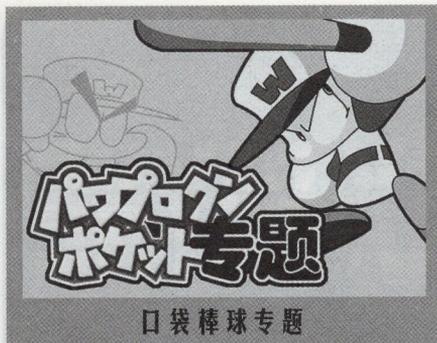
雷欧娜：“怎么了？”

雷姆斯：“想起来了，哈哈！雷欧娜，我想起来了！我正在等待的……”

主角出现在雷姆斯的面前。

雷姆斯：“对……我等着你……遵守和你一起旅行的约定……真的很对不起！为什么会忘记了呢……但是……请原谅我……因为太高兴了……看起来并不像是道歉的表情。是メルキユース让我想起的，总之，欢迎你回来！再去一起旅行吧，这次是不会伤害到任何人，充满平和的旅行，谁也不能妨碍到，我和你在的话，一定是谁也不能妨碍到的，和你在一起，什么场所都能到达的，来，马上开始旅行吧，我先为我们准备住处……”

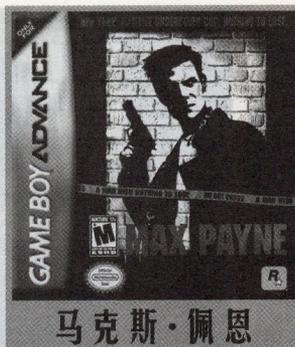




口袋棒球专题



哈利波特·魁地奇



马克斯·佩恩



模拟城市 2000

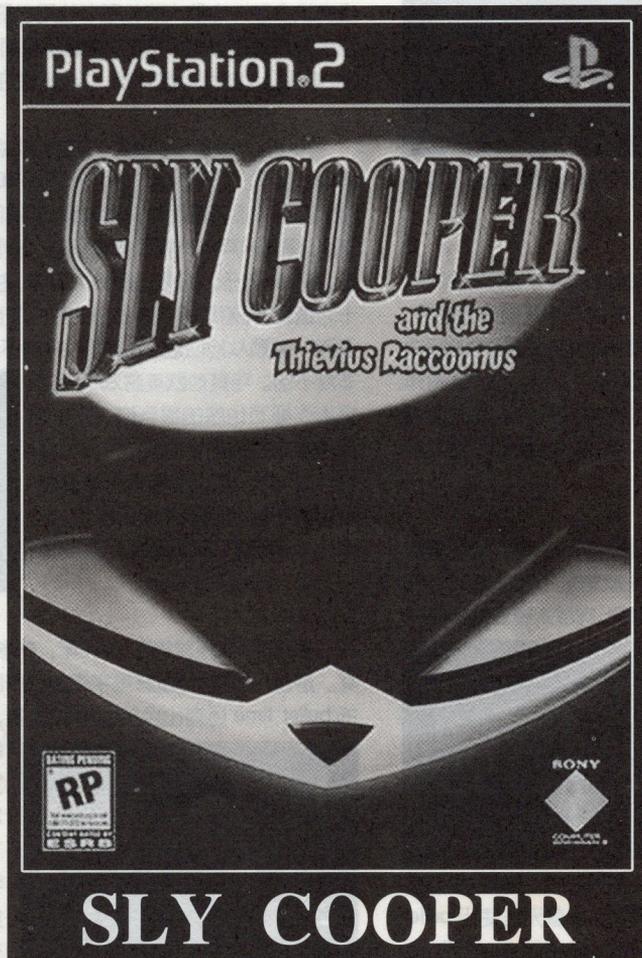
非主流

这期是在过年前的最后一期非主流了,实际上短笛十分的期待在过年期间发售的几款游戏,一直都在期望能有那么一两款可以提前发售好让我给大家在节日期间准备几个大餐,但是很遗憾,一个都没提前发售,甚至还有延期的说……

虽然有些失望但是也正好给出了一些空间来介绍几款老游戏,也都相当不错!经典的总是值得回顾的……



一击杀虫



SLY COOPER



校长先生



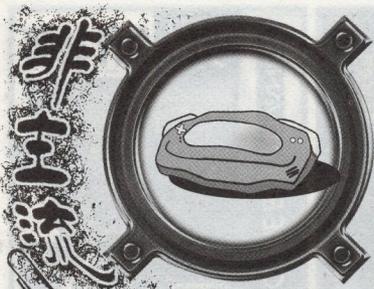
网球王子



混沌封札



鬼太郎·危机一发!妖怪岛



这次在 GBA 上推出的本款 PC 版的移植版,绝对是同期欧美游戏中的精品。



很久以前就有消息说 Rockstar 将会在 GBA 上移植一款大作,很多人猜测是《GTA》,所以当时很多 GBA 玩家都兴奋不已,以为可以在自己的 GBA 玩上这款 Rockstar 的当家作品。没有想到大家都猜错了,移植到 GBA 平台上的大作并非我们之前所猜想的《GTA》,而是另外一款在 PC 平台上艳光四射的《马克思·佩恩》(另译为《英雄本色》)。这款游戏由英国的 Mobius Entertainment 制作,是基于该公司正在开发的一款叫做《A Sound of Thunder》的游戏引擎制作的。

我们的主角叫马克思·佩恩,给人感觉很像《虎胆龙威》布鲁斯·威廉斯,他是一个纽约警察局的警察。3年前的一个晚上,马克思·佩恩回到家里时,发现自己的家人被一伙吸食了一种叫 Valkyr 的毒品的家伙残忍的杀害了。对如此沉重的打击他近乎崩溃,为了替家人报仇,他加入了禁毒小组并成为了一个安插在纽约黑社会家族中的一个卧底。而这个家族就是在幕后控制着 Valkyr 这种令人疯狂的毒品的销售。直到3年后的一天,马克思·佩恩的上司,也是唯一知道他的卧底身份的人被谋杀了,而我们的主角竟然被诬陷成为杀人凶手。与此同时,那个黑社会家族也开始明白了他警察的身份。于是,警察、黑社会都要追杀他,为了寻找真正的凶手和追查毒品的来源,我们的马克思·佩恩毅然踏上了捣毁毒巢的复仇之路。



游戏总共有3大关,而每关由若干个小关组成。如果在游戏中挂掉了,没有关系,你能有5次重来的机会,每次都可以在你挂掉的哪个房间中复活继续战斗。一周目后还会有作弊模式、DOA 模式和时间模式可以选择,可以说大大的增加了游戏的耐玩度。



游戏中,马克思·佩恩的动作完全是借鉴于著名动作片导演吴宇森的电影,相信看过《英雄本色》、《变脸》等电影的朋友肯定不会对游戏中的枪战场面陌生。我们所熟悉的慢动作,手举双枪腾空,向敌人宣泄枪中每一颗子弹,这就是典型的吴宇森式的暴力美学画面了。在我们的 GBA 上如何才能有这样的场面呢?这就得靠本作最大的卖点,bullet time 了,也就是我们 GBA 上的 R 键,它可以在主角与敌人混战的时候使画面运行变慢,让玩家有足够的时间看清敌人的位置并消灭他。当然了,bullet time 是有使用时限的,也就是画面左下角的沙漏状图标,只要里面的白色部分消耗光了,也就无法使用 bullet time 了。那如何才能增加 bullet time 的使用时限呢?主角每消灭一个敌人,



bullet time 槽就会有一定的增加了。所以尽可能少用 bullet time 和在最快的时间消灭所有敌人也就成为了我们攻关的诀窍了!

作为一款枪战为主的游戏,本作的武器配备也十分充足,从木棍、钢管、手枪到霰弹枪、机枪、手雷基本上杀人放火的工具应该算是齐全了。你可以根据敌人的数量、距离还有其手中的武器不同,来选择手中不同的武器来对付他们。不过这里还是要说一下缺点,由于要使用 L 键来选择武器,所以根本没有机会在大堆敌人的包围下使用手雷,这点比较让人郁闷……武器除了可以消灭眼前的敌人外,还能破坏画面中大部分的道具,窗户、饮水机、沙发、电视全部都可以破坏掉,可让玩家在游戏中尽情的发泄自己的破坏欲。



由于硬件的机能问题,本作的视点选择了与 PC 版截然不同的 45 度斜角。当然,也只有这样才更加适合 GBA。游戏每关的开始和结束都会以漫画方式的油画面来交代剧情,而其间全程的语音配音也是本作的一大亮点。里面的声音清晰而富有磁性,强烈推荐大家带上耳机欣赏。说到带耳机,本作的音乐及音效也挺令人满意,主题音乐与原作用相同,和游戏的故事十分搭配,将游戏的气氛很好的烘托了出来。音效也是如此,bullet time 下子弹一颗颗从枪口进出的声音,打碎不同道具时碎片掉落的声音,都做的非常不错。与其他欧美游戏不同的是本作细节也做的很到位,比如说那些水龙头都可以开启,还有马桶也可以冲水,游戏中中期的时候会出现如架子鼓和钢琴这样的乐器,竟然还能使我们的主角跑上去发挥一下自己的音乐天赋。



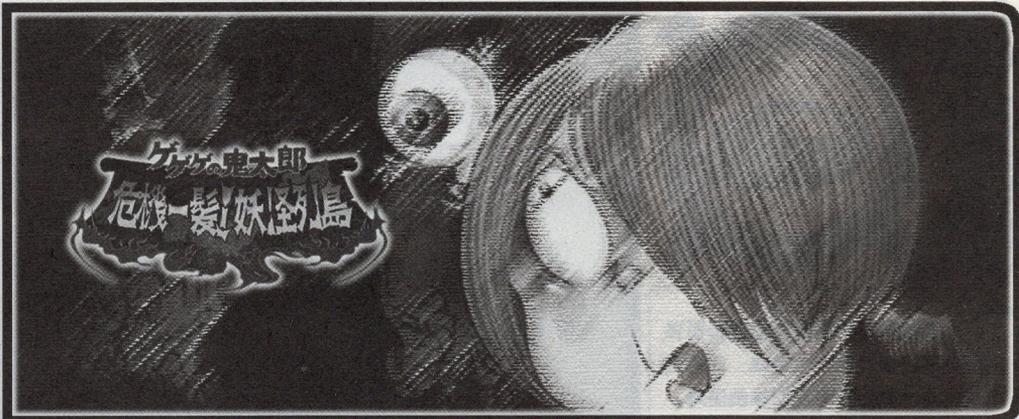
本作的 PC 版发售在 2001 年,曾参加过 3 年的 E3 展,并获得多项大奖。游戏一发售,便以其吴宇森的动作画面、《黑客帝国》中子弹时间一样的 bullet time 还有出色的引擎和故事,被广大 PC 玩家所津津乐道,全球



销量超过了 400 万套,可见其魅力。今年秋天,续作《马克思·佩恩 2 马克思·佩恩的堕落》又登陆上了 PC 平台,更是稳固了其暴力美学游戏的霸主地位。这次在 GBA 上推出的本款 PC 版的移植版,绝对是同期欧美游戏中的精品。



你是不是还守着 GBA 等待着新的《恶魔城》系列登陆在这个掌机平台? 来试一下这款《鬼太郎 危机一发! 妖怪列岛》吧!



今年是 2003 年, 在水木茂诞辰八十周年之际, konami 公司同时在 GBA、PS 和 PS2 上推出 3 款鬼太郎的游戏, 分别是《鬼太郎 危机一发! 妖怪列岛》、《鬼太郎 逆袭! 妖魔大血战》和《鬼太郎 异闻妖怪奇谈》。而现在, 我就为大家开始介绍 GBA 上的《鬼太郎 危机一发! 妖怪列岛》这款游戏吧!

先说说作者!

人称“妖怪博士”日本鬼怪漫画之父水木茂, 原名武良茂, 一九二二年生于日本鸟取县境市。水木茂在少年时期就非常具有绘图天分, 13 岁的时候就在老师的帮助下开了第一个人画展。二战的时候, 在印尼新浦利丁失去了左手, 但是却丝毫没有动摇他对于绘画的执着, 反而使他的决心更加坚定。1950 年, 28 岁的水木茂搬进了位于神户水木通的一个名为“水木庄”的公寓, 公寓里头的一位“纸芝居”(一种五十年代流行于日本, 以按图画讲故事的形式的画剧) 画师让他初次接触到这种形式接近于漫画的绘画创作。一年之后, 他以妖怪为题材作品被画剧社相中而搬上纸芝居舞台, 于是直到 57 年之间的七年间, 他都以纸芝居画师为职业。1957 年, 三十二岁的水木茂正式出版了他的漫画处女作《火箭人》, 从此开始了自己的漫画生涯。没过多久, 水木茂就成了当时日本最为活跃的漫画家之一了。1959 年, 《鬼太郎》系列第一个故事《墓场鬼太郎》正开始在漫画志《妖奇传》上推出, 没有过多久就独立成书。1965 年, 连载于《周刊少年 MAGAZINE》的《鬼太郎》系列开始在日本大放光芒。1968 年《鬼太郎》系列第一次动画化, 随即又一次《鬼太郎》热潮暴发了, 水木茂也迎来自己事业的颠峰, 同一时间连载的漫画竟然超过了 6 本。七十年代由于工作压力实在太大, 而开始低调发展, 新作转而直接出版单行本, 直到今天依然不时有新作发表。

游戏……开始了……

昭和 30 年, 被封印了 300 年的恶之总大将再度复活了。四处妖怪横行, 并发生了很多奇怪的现象, 为了调查这些奇特现象和消灭恶之总大将, 我们的鬼太郎和他的鬼眼老爸就开始了这段新的冒险!“叩嗒~叩嗒~叩嗒……”鬼太郎的木屐声伴随着音乐, 把我们带入了这个满是鬼怪的怪异世界。



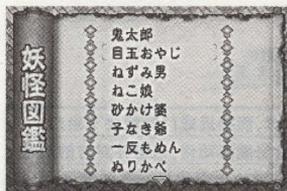
首先我们开说一下操作, 除了那些 ACT 基本键位外, L 键是切换副武器和选择援互攻击的, R 键是使用副武器的, 按 START 键可以看到当前人物的状态和道具的使用, 可使用 LR 键切换菜单, SELECT 键可以查看地图, 跳起来按下 A 是踩, 按 A 键 2 次则是二段跳。

开始是在鬼太郎的家中, 在这里玩家可以记录存档、购买与出售道具、查看自身状态和查看怪物图鉴, 所有准备工作都做好后就可以外出进行冒险了。一出门就进入了大地图, 以后我们的冒险就全在这个大地图中进行了。

游戏总共有 8 关, 每一关都是一个独立的故事, 进入之前和消灭 BOSS 之后会出现情节对话, 想要对故事情节有所了解, 就得看看这里了。我们的主角鬼太



郎从最开始的中国地区一路冒险, 沿途一边消灭遍布世界的妖魔, 一边解救被封印了的伙伴。一旦将伙伴解救, 那你在今后的游戏中就可以通过道具对他们进行召唤, 使其对当前的敌人进行援护攻击。游戏的副武器开始只有木拖鞋和围巾可以使用, 也同样在之后的冒险中, 可以收集到其他威力更加强大的副武器。收集妖怪图鉴也是本游戏的一大亮点, 游戏中总共会出现 100 个不同的妖怪, 分布在全部 8 个关卡里面, 你只有将这个妖怪消灭, 才可以使



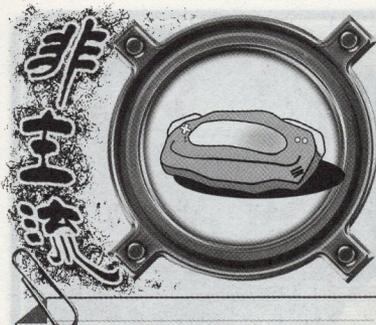
之在怪物图鉴上留名。要想集齐这 100 只妖怪可并非易事, 有很多妖怪都隐藏在那些迷宫中一些很不起眼的地方, 想要找出这些妖怪除了眼力要好, 运气也是很重要的。游戏的地图做的很像恶魔城系列, 需要慢慢的探索才能全部展现在我们的眼前。当你将游戏的 8 个关卡全部解决后, 如果选择再进入游戏, 可以在大地图的左上角看到一块新的陆地, 那就是本游戏的隐藏关——地狱。地狱应该是全游戏难度最高的关卡, 前面关卡中大部分的强敌和难点都将在地狱出现, 所以这也是喜欢挑战极限的玩家所喜欢的地方。每将一关游戏打完, 就会有你这关的评定, 诸如妖怪的遇见数、地图的探索度还有本关的完成时间等等, 这样, 游戏的耐玩度就又提升不少了。



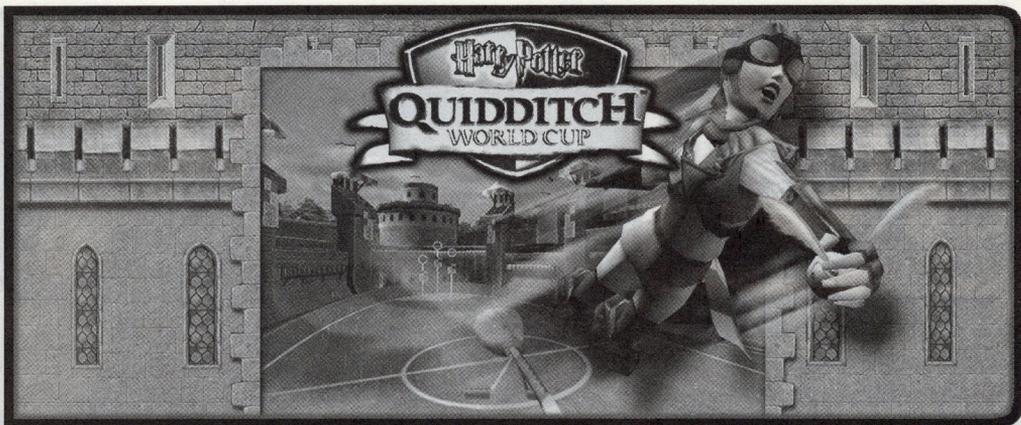
日本版的恶魔城?

无论是游戏的操作、地图、武器、画面等各个方面来看, 给人的第一感觉就是这是一个模仿 KONAMI 招牌 ARPG《恶魔城》系列的作品。只不过里面的主角换成了鬼太郎, 敌人也换成了日本本土的妖怪, 诸如单腿独眼的平妖、座敷童子等这些活跃在日本鬼怪故事中的角色都成为了游戏中的敌人。虽然本作是一款纪念性的作品, 但是我们还是能看作其是一款 KONAMI 对于恶魔城系列的探索型作品, 里面还是有很多和恶魔城不同的新要素, 比如说多个地图, 说不定哪天恶魔城的新作里出现的就不止一个恶魔城了, 而是分布在各地的不同的恶魔城(这只是本人的YY而已)。《月轮》、《白夜》和《晓月》你是不是已经都打穿了? 你是不是还守着 GBA 等待着新的《恶魔城》系列登陆在这个掌机平台? 来试一下这款《鬼太郎 危机一发! 妖怪列岛》吧, 也许他还能给你一些恶魔城所不能给你的乐趣呢!



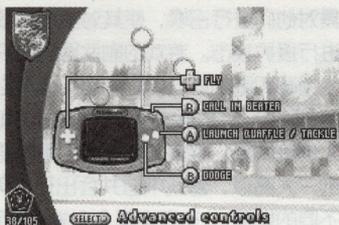


《哈利波特》的忠实读者和影迷们更是不应错过的一个游戏，因为这本来就是一款为你们而制作的游戏。



《哈利波特》这个名字恐怕已经不用我再介绍了。这一个头上有着闪电伤疤骑着扫帚的男孩在短短几年之内就征服了全世界亿万儿童的心，而原作小说、电影、游戏等更是使其作者——J.K. Rowling 女士赚了个盆满钵满。而她 03 年度的收入更是比英女王伊丽莎白二世多了八倍！可见《哈利波特》的影响力有多大。而随着小说、电影的上市，其相关的游戏也在各大机种上遍地开花。PS2、PC、GBA 上都推出了不同类型的游戏，虽然有些游戏的质量不敢恭维，但软件的销量却一直很好，看来电影改编的游戏确实能吸引到很多的 FANS，尤其是那些痴迷于此的孩子们，而最倒霉的恐怕就是父母的腰包了

本作不同于以往“哈里”的 AVG 类型，而尝试了新的 SPG。游戏取材自原作中经典的“魁地奇球赛”，通过简单的操作而使玩家们能亲身经历一场与电影中相同的精彩比赛。大家是否也有点跃跃欲试了？那么好，让我们骑上扫帚，一起进入那充满奇幻色彩的霍格华兹魔法学校~



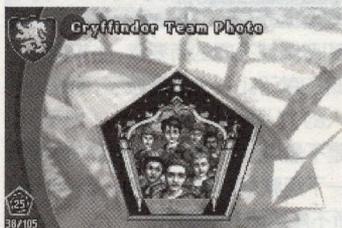
操作指南

A 键	传球、射门。在后场或前场时是传球，而接近球门时就成了射门
B 键	翻滚。持球状态下操纵人物可以做出翻滚动作，以避免对方的攻击
R 键	协力拦截。对方持球时可以发动击球攻击来阻拦对手的前进，我方进攻时可以防御对方的拦截
L+A 键	特技发动。靠获得卡片学习到的技能，有拦截技及射门技能，不过要消耗能量
START 键	游戏暂停

游戏模式

游戏进入前需要选择你加入的学院，原作中霍格华兹的四大学院都能加入，全看玩家的喜好了，但我估计大多数朋友还是会选哈利波特所属的格兰芬多吧，毕竟是主角呀！选择完毕后即可进入游戏的主菜单了。菜单上的模式依次是：学院模式、常规比赛、世界杯赛、卡片收集和系统设置。

游戏初期只能进入学院模式，并不能直接开始比赛，这点与以往的体育类游戏有所不同。系统要求你先完成学院教授的 5 项魁地奇球的基本操作挑战，5 项挑战都很简单，传球、拦截、射球等很基本的操作。其中值得一提的就是 Seeker，也就是我们在原作电影中看见的抢小金球的情节，当比赛进行到一定程度时，比赛场上的金球就会释放出来，而作为每一方的搜捕手就要立刻出动追击，谁能够先抓住它就能得到大量的分数从而获得比赛的胜利。说白了，比赛的关键就是抓金球，这也是左右着游戏胜负的关键部分，所以玩家们一定要在这个项目上多多训练。在这个模式里按 A 键就可以加速，不过会一直消耗上方的能量槽，在直线飞行时前方左右两边会时不时的放出能量球，一定要尽量获得，因为失去能量而不能加速的话就会被对手超越，而且也只有靠加速才能够抓住金球。



每完成一项挑战后就能获得一张魔法学校的卡片，这也是在学生们中间很流行的一种卡片收集游戏。游戏中共有 105 张卡片，而这些卡片的作用可不仅仅是收集哦。有些卡片获得以后就能开启新的模式或是获得一项新的技能，而

且单靠正常的游戏是无法将所有卡片收集齐全的，只有通过 NGC 联动后才能获得特殊的卡片，这招很毒……

当完成所有挑战后就能进入比赛训练了。魁地奇的比赛很像是一场空中的篮球比赛，每队有 4 名队员可以上场，场地两边各设 3 个球门，对，就是 3 个，别问我为什么，小说作者就是这么写的。队员可以通过互相传球来提高本队画面上方所显示的能量槽，而且持球没有时间限制，只要你操作的技术好就很容易能够集到很多能量，而这些能量就能用来发动各种特技和协力拦截。当两队的能量逐渐增加后推动中间的小金球，合并完成后就会转入搜捕金球模式了，先前比赛中聚集到的能量就转换成搜捕手的加速能量，可见在游戏中多传球是很重要的。那么一些朋友又要问了，3 个球门难道放着就是看的吗？当然不是，击中一个就能得 10 分，但是你在最终的金球抢夺中失手的话还是会败北的。所以单靠射门来获得胜利基本是不可能的，不过在魁地奇杯和世界杯赛这种靠积分来决定名次模式中就显得很重要了，有时候也许就是 10 分之差就会让你与冠军擦肩。



获得世界杯卡片后就可以开始世界之旅了，这也才是游戏的真正精华所在。玩家能从日、德、美、英、法、西这 6 个国家中选择一支自己代表的国家队去挑战世界各强，从而获得最后的世界奖杯。而这个模式也是最耐玩的，所有对手的 AI 都提高了不少，而且都会使用各种不同的技能，诸如冲力射门等（足球小将 - -b），名次之间的争夺也更为激烈，一分分都咬得非常紧，从中也能感受到一点世界杯的味道了~唯一不爽的就是为什么没有中国队，怒！

心得与感受

在比赛中切记万不可贪分，因为这个游戏本身的目的就不是靠射门得到的分数来获胜，而且你进球以后控球权又换到对方手中了，对自己聚集能量相当不利。最好的方式就是前后场交叉传球，多多控制住球，每一次传球都可以获得能量，而万一被对手抢去以后也不必一味的狂按 A 键去抢球，而是要看清楚对方的走位与传球的路线，务求在最短的时间内准确的拦截住。能量越多就越有利，搜捕金球时你也能因为比对方多的能量而在速度上超越他。抓金球没有什么诀窍，有能量的时候就加速吧，不过沿路的能量球一定要吃到，每次都是两个一组的，如果不多收集能量的话很有可能在最后被对手反抄，可见能量在游戏中的作用是相当大的，发动特技和拦截时也应该酌情使用。只有合理的分配能量，才能获得最终的胜利。

游戏的难度并不算大，操作也很简单，上手应该很快，年龄偏低的玩家相信也能从中获得相当多的乐趣，尤其是那些《哈利波特》的忠实读者和影迷们更是不应错过的一个游戏，因为这本来就是一款为你们而制作的游戏，而你们也定能在游戏中享受到与原作相同的刺激、惊险与快乐。



放下手中的剑,拿起指导书,让我们朝一个伟大的校长努力吧~



不是评论的评论:《校长先生》这款游戏是1年多前的游戏了,结合了RPG的战斗和一般的养成要素,使游戏变的很有趣,手中的武器不再是剑和枪,而是一本指导书,敌人也不是怪物而是各种各样的不良学生,对他们进行“爱的指导”并努力建设学校。与PS上专门经营学校的不同,融合了相当的RPG成分和事件成分,不再孤单的经营学校,增加了游戏的耐玩性,那么,放下手中的剑,拿起指导书,让我们朝一个伟大的校长努力吧~

系统菜单篇

ゼリー	回复HP的道具
トロップ	回复SE的道具
アイテム	战斗攻击性道具
だいじなもの	特殊道具
指导书	就是一般RPG的武器啦
スキル	查看和习得SKILL
装备	装备指导书(指导书和各种恢复道具在3F休息室里的商人处购买)
校长情报	查看校长的各种数值
クラス情报	查看班级数值,设定班级的班主任老师,注意班级和老师的相性:よい为最好 ふつう为普通 わるい为差相性越好,班级的成长越快
教师情报	已经聘用的老师情报。当不满到一定程度时,所教的班级成长缓慢,本身也会变坏,不久就需要指导了……
分野设定	设定老师的成长类型(学力,道德,运动),LV5最高。没有担任班主任的老师不能成长运动最高时可担任社团顾问,学力LV5时所担任班级的学力成长加快运动LV5时,可担任社团的顾问,社团的成长加快道德LV5时:校长在战斗中可以召唤(召唤兽- -b)
コメント	自我介绍
解雇	炒鱿鱼……(解雇1个老师减10的好感度)
学校情报	查看当前学校的各种情况,全国排名和收支。买卖道具都会算在临时收支里,所以不要随便花钱哦(这可是公款哦~)
行事设定	设定2个学期的大型活动(例如文化祭啊,音乐会等),可以大幅度提高好感度只能在学年开学第1天设定
教师募集	招聘老师,建议招募前先SAVE一个,看招来的老师哪个和班级的相性最好,然后再LOAD回去,就招那几个~(最大招募16个)
オプション	第1个为通常信息速度 第2个为战斗信息速度 选项里最后1个速度最快。
校长室へ	直接回到校长室
もとの	退出菜单栏

特殊键位

L:查看学校地图,光标所指建筑物上按“A”即可到达(瞬间移动- -b)

R:烦恼事件雷达,根据上面的提示来寻找需要帮助的学生,然后解决他们的烦恼,一般都可以增加好感度(有时候提示是看不出位置的,一个个教室跑吧)

アイテム

校长室内的电话,增加学校的设施,需要达到一定的好感度才能增加,设施每一年都要消耗一定的维护费。SAVE,校长室右上角的记录仪(?),只有在这里才能渡过1天,到达下一天。好感度,移动画面内红色的心。

社团活动

学校一共有4个社团,都在1F的左边区域,分别是男子足球,棒球;女子排球,篮球。每天都要到这4个社团,训练社员们(社团里右上角的计划本):

- 1 练习:训练社员,点数 当疲劳度超过80 仍然继续训练的话会减2的好感度
- 2 ふりわけ:分配训练点数(分配HP和AT)
- 3 顾问:只有运动LV5的老师才能担任顾问

购买相对应的体育设施可以增加社团的练习水平。每年都会举行社团的全国大赛,时间是第2学期的13日,需要战胜4所学校才能获得优胜,能够提高学校的声誉。

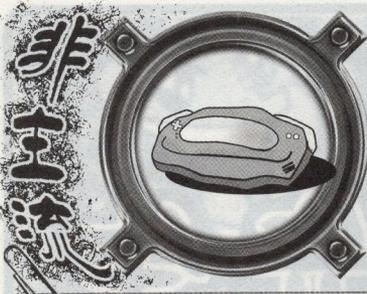
全国大赛规则:5名选手上阵,有HP和AT两项数值,AT的数值就是扣除HP的数值,当HP为0时,会发出垂死一击,消灭对手5名队员即为胜利,获得冠军的话……



技能篇

升级技能要消耗SKP,SKP相当于一般RPG的EXP,战斗后获得。升级技能可以增加HP SE 指导力和防御力。技能升级越多,相对的,不良学生也变的越来越厉害(最后不良学生们都成了总长之类的- -b)不良学生和不良老师的性格和班级性格相符。

技能	消耗SE	习得SKP	必要条件	作用
たましの指导	2	150	初期	给予热情的不良学生和不良老师2倍的指导伤害
げんきへの指导	2	150	初期	给予活泼的不良学生和不良老师2倍的指导伤害
なつとくの指导	2	150	初期	给予冷静的不良学生和不良老师2倍的指导伤害
やさしくの指导	2	150	初期	给予弱气的不良学生和不良老师2倍的指导伤害
お説教	20	1000	上述4种指导全部习得后	神官寺教头对敌人进行全攻击
爱の语言	25	2000	[お説教]习得后	给予所有类型的不良学生3倍的指导伤害
喝!!	30	4000	[爱の语言]习得后	给予所有类型的全部敌人2倍的指导伤害
给与カット预告	3	500	初期	给予所有类型的不良老师2倍的指导伤害
リスト预告	20	1000	[给与カット预告]习得后	对所有类型的不良老师一击必杀
子首歌	8	500	初期	对敌全体进行催眠,成功的话1-4回合内行动不能
催眠术	15	2000	[子首歌]习得后	对敌全体进行高效率催眠,成功的话2-5回合内行动不能
こんらんショー	10	500	初期	对敌全体造成混乱,成功的话1-4回合内混乱
フェロモン	20	2000	[こんらんショー]习得后	高效率对敌全体造成混乱,成功的话2-5回合内混乱
がまん	5	500	初期	1回合内无敌,所有伤害都为0
反击的指导	10	3000	[がまん]习得后	1回合内,将受到伤害的一半反击于敌人
ムラクル	20	1000	初期	敌全体奇迹的体验~(随机一击必杀)
恢复のススメ	10	300	初期	回复HP
指导のススメ	10	300	初期	3回合内增加50%的指导力(攻击力)
防御のススメ	10	300	初期	3回合内增加50%的防御力
どんずら	0	300	初期	通常战斗100%逃跑成功
分身の木	30	4000	[どんずら]习得后	3回合内敌攻击无效

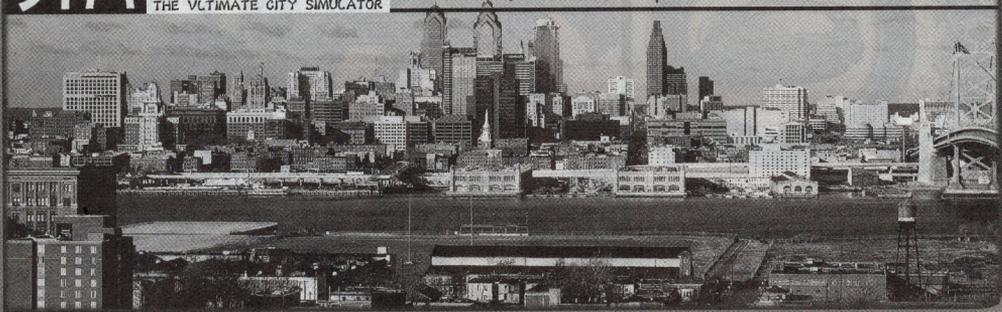


瑕不掩瑜，这个经典游戏还是完全值得大家去回顾一下的。

SIM CITY 2000

THE ULTIMATE CITY SIMULATOR

模拟城市2000



完全可以这样说，是《模拟城市》(《SimCity》)这个游戏系列造就了 Maxis 这个公司的神话。虽然这个游戏仅仅推出过 4 代——《模拟城市》(1989 年)、《模拟城市 2000》(1993 年)、《模拟城市 3000》(1999 年)、《模拟城市 4》(2002 年)——却作为模拟经营类游戏的鼻祖，影响了无数同类型的游戏。作为《模拟城市》系列的生身之父，威尔·赖特 (Will Wright) 被权威游戏网站 GameSpy 的编辑部选为游戏史上最杰出的 30 名工作者之一并排名第 4，而《模拟城市 2000》也在 IGN 评选的游戏史上最优秀的 100 部游戏中排名第 47 位，这些都证明了《模拟城市》不可动摇的经典地位。此次 EA 代理移植到 GBA 上的正是 4 部《模拟城市》中最经典的一代：《模拟城市 2000》。

最先发售的版本是欧版，进入游戏前要先选择系统语言。对国内的玩家来说，除了英语以外的什么法语意大利语等等基本上可以无视……除了几张标准地图外还可以选择挑战模式的固定城市：异形入侵 (Alien invasion)、大骚乱 (Mass riots)、地震 (Earthquake)、核泄漏 (Nuclear meltdown)。

1989 年，其他公司制作的游戏还停留在“战斗”这一狭隘层面上，要不是勇士打败魔王的老套童话，要不是红军和蓝军的集团对战，威尔·赖特却破天荒地创造了一个模拟经营的游戏题材，将《模拟城市》带到了大家的眼前。这个游戏为玩家提供了一座虚拟的数字化城市，他们可以按自己的意愿建设和管理自己的城市，并应付各种天灾人祸，维护社会的安定繁荣。如果玩家对自由模式感到厌烦，也可以尝试几个特殊的挑战型城市，即使是自由模式也可以通过选择资金来调整难度，既不会使高手厌倦也不至于让新手难以接近。

和其他 SLG 游戏相比，《模拟城市》同样具有复杂的系统和操作界面，但它在同类游戏中却是最容易上手的——任何一个玩家都对他们生活的城市非常熟悉，他们要做的仅仅是创造一个自己心目中的理想城市并呆在其中。因此，《模拟城市》便拥有了一个不局限于游戏玩家的庞大用户群，这也是 Maxis 公司 SIM 类型游戏的最大成功之处。

作为一个获得如此巨大赞誉和商业成功的游戏系列，《模拟城市》却没有被 Maxis 炮制成量产化的作品。Maxis 在 1993 年发售了系列中评价最高的《模拟城市 2000》，1999 年才推出《模拟城市 3000》，2002 年放出第 4 作《模拟城市 4》，虽然期间各种资料片无数，但游戏的正统续作一直保持着慢工出细活的传统，这不仅反映了 Maxis 制作游戏严谨认真的态度，更从侧面说明了《模拟城市》系列优异的质量和高度的耐玩性。除了《模拟城市》以外，威尔·赖特还拓展思路，创造了《模拟公园》、《模拟人生》等同样报受欢迎的游戏，《模拟人生》更是号称电脑游戏史上销量最高的游戏之一——当然，这是题外话了。作为在游戏史上留下巨大影响的游戏，《模拟城市》仍然在继续着它的辉煌。

上手指南：

选好地图和开始的年代就可以动手建造属于自己的城市了！一开始，作为能源供给源头的发电厂是一定要建造的。发电厂按价格区分档次，一般来说便宜的发电厂不是电量不足就是污染严重，鱼和熊掌毕竟是不能兼得的。由于发电厂会产生污染，也不能建造在城市中心，找块不重要的偏僻地皮安置吧。建造完成后架设输电线路，所有设施都是需要电力供给的，虽然建筑可以代替电线传输电力，但是初期没有任何建筑的情况下仍然要把基本的输电线路给架好。接下来开始建造公路，作为最初的交通网络，公路也是划分城市区域的重要分隔线，一般的平行公路，中间相隔 5 至 6 格比较合适。一切整顿完毕以后就要做城市规划，划分地皮。注意画面右上方的一个表格，R、C、I 三个字母分别代表了住宅、商业和工业三种地区，而字母上方的柱状图则代表了它们各自的需求量，高于水平线就代表该区域需要增加，而低于水平线就表示该区域有富余，具体如何处理这些规划就需要靠玩家灵活掌握了。区域规划完毕后，一座座建筑被居民们兴建起来，城市的人口也逐渐上升。随着城市范围的扩大，污染、犯罪等等问题日益突出，对于污染要通过立法并建造环保发电厂来解决，而犯罪问题治标的办法是建造警察局和监狱，治本还是得提高教育水平。等到市政资金由赤字转成黑字的时候，城市的基本形态也就完成了，但这只是刚刚开始，下面的路还很长，一切的一切都要靠玩家继续奋斗下去……

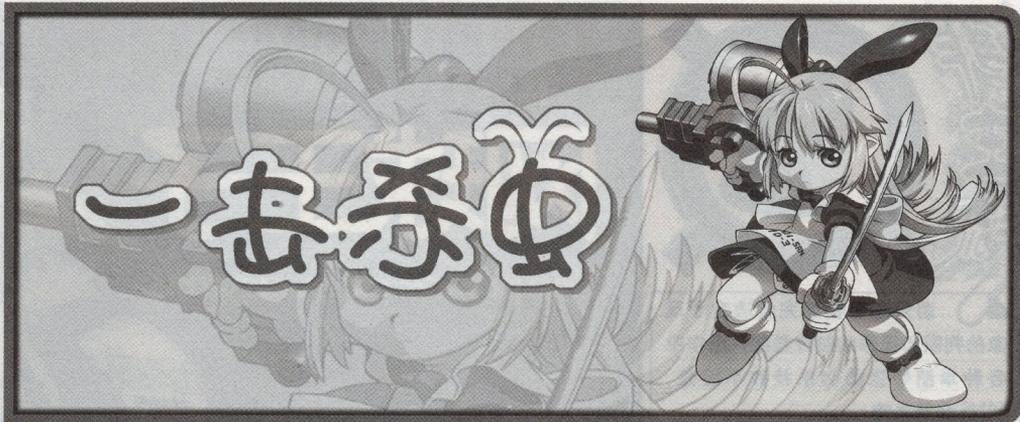
除了 1993 年的 PC 版和这次的 GBA 版外，《模拟城市 2000》还曾经在 1995 年由 imagineer 代理移植到当红主机 SFC 上。从界面上看，SFC 版整体上比较接近 PC 版，仅仅是将工具栏从画面左边移动到正下方并取消了可以自由移动的视窗；GBA 版更象是 PC 版画面的局部放大，不仅默认的地图比例较大，工具栏的尺寸增加了很多，选项也简化到只有制造项目可以选择，不过配合其他按键和菜单，操作并没有问题。系统略微简化，省略了水力系统和高速公路，对游戏影响不大；但不可思议的是游戏过程居然没有背景音乐，让游戏的气氛沉闷不少；作为掌机游戏，操作方式有悖于大众化的设计，要花不少时间才能适应。不过瑕不掩瑜，这个经典游戏还是完全值得大家去回顾一下的。

GBA 版的操作

方向键	光标移动
A 键	确定
B 键	查看地区详细情况
L 键	在选定制造的设施后取消选择
R 键	对画面进行放大、缩小、回转
SELECT 键	查看地图，包括道路、区划、电力线路、防火能力、治安范围等等
START 键	暂停；游戏设置；游戏记录



KONAMI 没有让我们失望,也没有让他自己失望。



公元 20XX 年(确实是 XX,不是笔误),这个世界上的害虫开始逐渐的克服了所有的杀虫剂。已经没有任何药物能够阻止它们了,对杀虫剂产生了完全抵抗力的害虫们开始了肆无忌惮的疯狂繁殖。人类面临有史以来最严重的灾难(这个……真的有那么严重吗?记得小时候听大人说,害虫是可以脚踏的~)。但是(突然出现的巨大化的“但是”二字,吓了一跳,日本人似乎对这种急转急停似的语气情有独钟,总是喜欢不失时机的卖弄一下“擦汗”)!一直对这一事件保持高度关注的日本企业“马屎”制药(音译--b),却在一直以来的杀虫思路上进行改变并成功的研制出了世界上第一个杀虫用袖珍战斗机器人!“惠惠”桑!!

故事就在这样的荒诞剧情中开幕,小日本的一贯手法,他们似乎总是能把任何发生在我们身边的小事加以夸张的想象并赋予其宿命和使命之类的东西,已经习惯了。相比其他游戏,这一作还只能算是恶搞而已。问题是为什么每一次都要把这么沉重的负担强加在一个天真无邪的少女身上呢?这次居然还是一个机器人 LOU。扯远了,不过放下其他不表,游戏还是相当吸引人的。我以为他最大的优点就在于他清新的风格,总之,一切源于纯粹。



个人首先发表一些看法:

剧情:如上文所说,游戏的剧情并没有任何的过人之处,不过是恶搞而已。但私以为,这正是 KONAMI 的高明之处。已经不记得是从什么时候开始了,可能当《三国无双 2》突破百万本的销量;可能在《FFX》终于推出了外传之后。细腻的剧情,这一日式 RPG 一度引以为傲并作为和美式游戏叫板的标榜早已是风光不再。《恶魔城》无辜者的悼词的剧情不重要了,实在想象不出一个个在游戏发售当天就达成了 100%地图的玩家会去品味剧情;《零~红蝶~》的剧情不重要了,被吓到的人有几个看得懂日语;《生化危机 ONLINE》的剧情更不重要了,因为我们已经可以群殴丧尸了,而那些已经成为商品的剧情 CG,不过是游戏无聊时用来抛洒过量金钱的一种消遣而已。

系统:《三国无双》的武器收集;《皇牌空战》的自动锁定瞄准;《恶魔城》月下夜想曲的左右手武器设定;《DOA 沙滩排球》的服装收集;还有时下在各种动漫作品改编游戏中都会有的声优收集。

战斗:谈不上爽快,但战斗的乐趣并不在于此。多种多样的武器的使用是吸引玩家的亮点,也是最重要,最核心的东西。看着自己的“惠惠”桑穿着水着(泳装),操着关西腔,用气弹枪猎杀害虫们(对了,记得小时候有用气弹枪打小强哦!现在想来,实在是一件很残忍的事情呢~)。

爽快感:就如游戏的名字一样,“一击杀虫”恰恰是对挑战评价最关键的影响,只有在一定的时间里把所有的害虫全部一击必杀,才能获得“A”级的评价。在游戏一开始,由于装备的限制,你是肯定不可能马上实现“一击杀虫”的,就连一部分小强都要打两下才能解决,就不要指望评价在“C”以上了。不过当你的装备到一定档次后(也不会要求太高啦),这个目标就不再显得那么高不可攀了。还有每次换衣服后的:“主人,早上好。”……

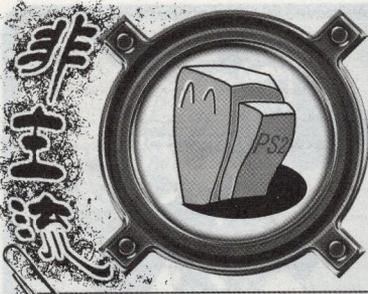
单就操作来看,私以为并非太好。如果非要给个评价的话,本作只能算是一个甜点的游戏,之所以推荐给大家在于,经历了《恶魔城》、《零~红蝶》和《生化危机 ONLINE》的三重洗礼之后,偶尔试试这个清新搞笑的游戏也不错呢!放下沉重的剧情,来玩玩这超かわいい的游戏吧。

主菜单上的 Complete 是收集率,除了子弹以外的物品每购买一件,收集率增加 1%,注意一些可以买两把的武器,双手都装备的话,战斗时同时按 Δ 和 O 会有必杀技。

战斗画面左下角有本关的任务击破数,也就是达到击破数就过关。主菜单:MISSION:任务开始(任务完成后可反复挑战,积累金钱);SHOP:购买各种装备;CUSTOM:战斗整备;LHAND:左手武器;RHAND:右手武器;DRESS:换服装;PARTS:辅助装备。

一些要点的讲解:1.挑战关卡时评价对获得金钱有很大的关系,所以请尽量的获得高评价。2.即使不被攻击,能量也会随时间流逝而减少。有些房间中有充电器,站上去可以恢复能量。3.房间中的小物品被打坏是会扣钱的。4.对要逃跑的害虫,要用慢步移动靠近。5.对蜈蚣要先攻击他的脚。6.在屋檐作战时,有些墙是可以打破的。7.瞄准时要等准星变成红色才能击中。8.进入游戏任务读盘时,会有女人的尖叫声,是正常现象,不要被吓到。





游戏的流畅度完全决定于玩家的判断和操作的熟练程度，原作中各种华丽夸张的必杀技数不胜数，FANS 必备之物！

网球王子

The prince of everyone



今年 konami 出了很多款的由漫画和动画改编的游戏，而みんなの王子様（网球王子）就是其中的一款，单单由这个改编的游戏就不下 11 款，而最近在 GBA 上出的第一款 256M 的游戏也是网球王子，人们对此大多有 2 种反映：一些人一定会抱怨怎么又出了，而对于那些网球王子的爱好者来说，再多出几款也无所谓！但是让人觉得奇怪的是，GBA 上怎么会有 256M 的游戏，以前最大的游戏不就只有 128M 吗？首先我要在这里解释一下，这个游戏之所以会有 256M 是因为里面加入了大量的语言，这个对于网球王子爱声嘶的人来说是一件多么高兴的事情，除了大量的语音之外还加入了即将在 2004 年发售的网球王子 2004 的体验版，因此这个游戏就变的这么大了！！虽然在此之前也出过一个同人游戏 256M 的游戏，但是却只是昙花一现，而网球王子的出现吸引了大量的网王 FANS 投入其中，而且那些本来对网球王子并不是很喜欢的人在 256M 的吸引力之下也小试牛刀，在试过之后才发现，原来小游戏是那么的好玩，有些声优的爱好者也被那大量的语音所吸引，那些著名的台词都历历在目，越前龙马的まだまだだね（还差远呢）等等。因此大家都开始 YY 了，既然已经有了有了 2 个 256M 的 GBA 游戏了，看来今后 256M 的游戏是大势所趋了，偶是一名 SRW 的忠实 FAN，偶也希望也可以出个 256M 的 SRW。加入片头，战斗地图做的和 FFT 以及鬼舞者一样，特殊必杀技有 CUT-IN，全程语音，多支线剧情，合体时有 2D 的动画，并且可以和 NGC 通信！！（小心呀！口水流到键盘上了）！

网球王子的 FANS 群体可谓是一支突然爆出的庞大团队（男性 FANS 多为恋声癖上面已经说过了，而女性 FANS 则多为如今 BL 当道的‘绝爱’死忠），所以 KONAMI 很是把握了一次机会。故事主要讲述的是以主人公越前龙马为首的青春学院中一干 BL 网球帅哥的奋斗、恋爱历程，随着故事的不断推进还陆续登场若干位不动风等学院的超级网球 BL 帅哥……好象说的太多了，YY 过头了，下面进入正题吧！

单看看标题也非常的有趣，青春学院的一群人在跑圈，有时会遇到银华学院的人躲在草丛里偷看，跑着跑着看见乾贞治拿着他那特制的饮品站在终点那里眼睛里闪着光芒，看过动画和漫画的人都知道那东西的可怕——！

游戏模式

按了 START 之后一共有 3 个选项，分别是 GAME、OPTION、SPECIAL，下面就分别介绍一下：

OPTION：起初只有 2 个选项，分别是消除记录和退出，全部小游戏完成后一共有 5 个选项：分别是消除记录、观看 OP 和 ED、观看制作人员名单、手机联系和退出

SPECIAL：这个就是将在 2004 年发售的网球王子 2004 的体验版，体验版只有人对 CPU 的单打和双打模式，而且只有 2 个人可以选，分别是六角中的树希彦和冰帝的日吉若，其他大致的选项和 2003 差不多，而在选择 ROUGH 和 SMOOTH 的画面比以前有进步，但是在比赛中却不能换球拍，不知道是不是体验版的关系。必杀技画面，个人觉得比以前的好很多，可惜的是体验版只能打一局，只要任何一人以 1:0 胜出的话就结束，觉得很不过瘾呀！！期待网球王子 2004 早点出来。

GAME：这个才是此次的重头戏，刚开始游戏时候只有 3 个学校分别是银华、青学和圣鲁道鲁夫，完成了全部的 3 个游戏后又会出来 3 个学校分别是冰帝、不动风、山吹。而冰帝分为 2 部分，分别是冰帝的监督神太郎的面谈和冰帝的网球部。接下来分别介绍 6 个小游戏和冰帝的神太郎的面谈。

青学：青学的小游戏是和珠子有关的游戏。游戏有 8 个人可以选，分别是：越前龙马、桃城武、海棠薰、乾贞治、大石秀一郎、菊丸英二、不二周助、河村隆。每个人有每个人的特色。游戏规则是相同颜色的 3 个珠子在一起会消

失，只要一方珠子全满了就算输，只有打败了其他所有人才算过关。

银华：银华的小游戏是众多的网球中找出印有越前龙马的网球就算赢了，越到后面球越多，全部 5 个 STAGE 每个 STAGE 又分 5 关。游戏规则是：在规定的时间内找出印有越前龙马的网球，找到印有龙崎樱乃的网球可以加时间，而找到印有老头的网球就要减时间了，当找到印有越前龙马的网球之后，时间就会停止，而这个停止的时间就是你的分数。

圣鲁道鲁夫：圣鲁道鲁夫的小游戏是拼图，一共要拼 7 幅图片，这个我也没办法，好不容易才过去的，损耗了不少脑细胞。

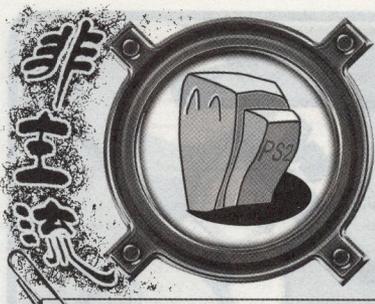
冰帝的网球部：冰帝的小游戏是百人斩，听起来有点吓人，其实就是来回击球 100 个由于对手会改变人选，所以叫百人斩。在回击 12 球、22 球、32 球、40 球、50 球、62 球、73 球、83 球、93 球、106 球的过程中球场的草地会变成冰帝学院的各位学生。一开始只是些普通的学生，但是越到后面越困难，大多数的对手变成了日吉若、桦地崇弦、凤长太郎、神太郎等人。

不动风：不动风的小游戏是 Rhythm Rhythm Revolution，其实就是很多年前流行的 DDR。游戏开始一共有 4 个选项，分别是：game start、free play、records 和 option mode。玩时候的规则和 DDR 一样，只有完整的玩完歌曲才是胜利。

山吹中：山吹中的小游戏是控制加藤胜郎躲避亚久津仁打过来的球，由开始的 1 个变成 2 个、3 个、4 个，之后会打出红色的跟踪球，然后红色的球会和普通的球一起打出，数量也会慢慢增加的，途中会有人把医药包打过来，注意的是千万不要因为贪吃医药包而被打中。

冰帝的监督神太郎的面谈：先修改 PROFILE，就是个人资料（相当的详细）之后冰帝的监督神太郎就会为你判定各种运势，最后将决定你最合适的学校，如果是冰帝的话，面试就会延长，冰帝的监督神太郎会给你选出最合适的双打搭档。相反，如果是冰帝以外的学院的话，面试就终了！





仿如当年大宫在 SS 上推出的卡片召唤师一代一般,一个制作精良,系统严谨的作品再次展现在我的眼前,那就是——混沌的封札。



今年的 IDEA FACTORY (后简称 IF) 可谓动作频频,混沌世纪 3 时之封印、新纪幻想……这些游戏在 FANS 中都起到了一定的正面反响,但本文要提到的游戏并非这些,而是同为 IF 今年的作品,一个发售后在市场上未掀起任何波澜的游戏。平凡的游戏并非意味着平庸的制作,勇于创新 IF 没有让我失望……仿如当年大宫在 SS 上推出的卡片召唤师一代一般,一个制作精良,系统严谨的作品再次展现在我的眼前,那就是——Cardinal Arc 混沌的封札。



游戏的类型——这真的是一款卡片游戏么?

官方定义该游戏的类型为战略桌面卡片游戏,在玩过后,才明显体会到有浓郁的 SRPG 成分在其中,可以说,CA 是一款战棋卡片游戏,系统可谓极众多游戏闪光点而成。谈到该系统不得不提到卡片类游戏的优秀作品——卡片召唤师,在 CA 中可以找到很多卡片召唤师的影子,如卡片的分类:作战单位卡、消费卡、防御工事卡,基本等同于卡片召唤师中的几种卡片,不过在决定胜负关键点由魔力转变成了地盘。卡片召唤师的关卡基本上都是棋盘走道,而 CA 中的关卡是格格相连形成的版块,所以 CA 里的战斗更加立体化了。大胆借鉴前辈的精华,融合与 SRPG 类游戏中,给人以全新的感受。



游戏给人的第一印象

所谓第一印象就是带给玩家最直接的感觉——朴实,PS 程度的画面,不出彩但和游戏十分匹配的 BGM (主题曲还是满动听的),IF 系一贯的人设,不怎么流畅的读盘的确把许多有心一试的玩家拦在了门外,不过这些相对缺点也的确是 IF 一贯的弊病。但是能通过了这道印象门的玩家是幸运的,特别是对于那些经常玩卡片游戏和 SRPG 的玩家,会更快的手上和发觉本作的乐趣,这份有别于大多传统卡片游戏的魅力在于当卡片以作战单位出现后,在地图上的攻击站位,抢占有利地形等都成了需要多多斟酌的地方,如此这般便增加了游戏的趣味性。



剧情简介

魔族与人类相互争夺霸权的地方,这是个持续战乱的大陆——NEVER LAND。在古老的时代,暴走的邪神地狱盖亚被圣神科亚、魔王加耐丝等五柱之神于大陆西北面小小的“乌玛利岛”的地下以“Cardinal Arc”封印起来。五柱之神们为防止封印被破坏,将地狱盖亚的力量拆解成很多个卡片,封印之匙作为六枚之封印卡片而被作成。持续了很久的战乱并没有因为混沌的消失而结束。愚昧的战争使得大地的混沌膨胀开来,导致了地狱盖亚封印的解除。地狱盖亚本没有完全解除其封印,但其分身将巫女雷菲娜之体夺走,从而是自身封印完全解除。然而世界还是存在着有将其封印的神秘人物们,也就是说持有鬼魂卡片的人们被爱古玛集结起来。为寻找自己生存目的而世界旅行的卡拉哈得被突然召唤而疑惑,鬼魂卡片再次向封印地狱盖亚发出挑战。



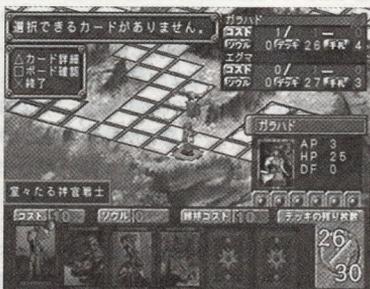
游戏上手

本游戏可单人游戏和对战,但只能 1 到 2 人玩,并不能 1 到 4 人玩,下面以剧情模式为主来介绍本游戏的系统。

游戏中的行动分 2 阶段,在每回合开始会给玩家一次机会用来使用手中的卡片,完成该行动后就可以控制玩家的角色或者玩家手下的战斗单位行动,在右上角有两角色的一些数值统计。

下方为光标所指的简明信息和角色的状态。

最下面就是显示出玩家召唤卡片时的状态,会标明每个卡片召唤



コスト (COST)	消费,在此理解为所占有的格子数,在本游戏中,是没有金钱或者魔力概念的,取而带之反映玩家财富的即是所占有的格子数,每一格就是一个单位的コスト,敌我双方的格子会以蓝、红色来区分,当踩到敌人的格子上就会占为己有。分母是总コスト数,分子是本回合可使用コスト数。
ソウル (SOUL)	灵魂,在游戏中理解为己方战斗单位死去的数量,有些作战单位需要死很多人才能被召唤出来。
デッキ (DECK)	甲板,在游戏里的意思是套牌,一套卡片为 30 张。
手札	手上的卡片数量 (大于六张时在回合结束前要丢弃一张)

所需要的要求,如图 2 中召唤“堂堂的神官战士”的条件为コスト 10、ソウル 0,维持コスト 10,这里解释下维持コスト的意思,顾名思义,就是每回合需要额外付出的コスト数,如果某个回合当コスト不满 10 的时候,他就会消失。所以在战斗初期低能力低消费的卡片也有存在的价值了,毕竟多一个单位抢占地盘更有利,以免手上一堆强卡但就是召唤不出来郁闷而亡。

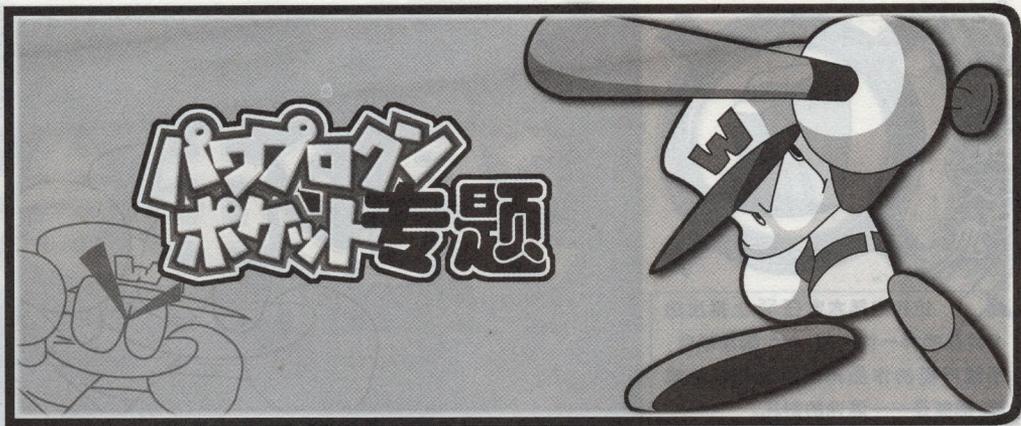
△是调查单位详细资料,在基本能力下,可以看到单位名称、卡片类型、单位 HP (到 0 即亡,同时己方ソウル数加 1)、DF (防御力)、AP (攻击力)、移动力、コスト和维持コスト,该游戏攻击力减防御力就是伤害值。附加卡片栏下是该角色所附加的效果,所示附加了移动加 1 的卡片。最后的特殊能力是对该单位特殊能力的解释。

该游戏的作战单位召唤后的位置一般只能在己方单位周围一格的地方,但该游戏同样分属性,有绿色、红色、蓝色等地形,如果有相同属性的单位被召唤出来的话可以直接从相应属性中出来,同时属性之间也存在相生相克。

以上简单为大家介绍了该游戏战斗时的一些系统,当每关达成胜利条件后会进入过关准备画面如图,下方是显示玩家的卡片收集率等资料,而上面的デッキ构筑就比较重要了,可以说在关前如果卡片搭配得合理的话就已经胜利一半了,毕竟相对于卡片召唤师来说,运气成分大大降低,卡片召唤师中的移动力是靠色子,而 CA 中的移动力变化基本是定死的,所以关前的准备工作一定要严谨,以下谈谈我对卡片搭配的一些心得。由于总数只有 30 张卡片,所以在单位卡、消费卡、防御工事 3 种牌的配比上有些讲究。然后要根据关卡的地形安排单位,有属性的作战单位优先考虑带出。消费类卡片有加移动力的一定带出,这掌握着胜负的关键,大家可以在实战后加以揣摩。

这款 SRPG 类型的卡片游戏并非顶尖级卡片游戏,但非常值得一玩,唯一的遗憾是卡片只有 206 张,说明该游戏的可塑性还是满高的,期待续作吧,期待 IF 给玩家们带来更多的惊喜!





Konami 的体育游戏一向为众人所称道,实况足球系列几乎成为了国内知名度最高的游戏之一,当然这也与国内大家爱好足球的人较多有关系。而实况棒球系列作为 Konami 的另一款体育游戏由于棒球这项体育活动在我国的知名度问题而备受冷落。而这个游戏无论是在游戏素质还是在可玩性上都丝毫不逊色,并在日本这个棒球国家得到了它应得的重视和欢迎。所以,作为此系列的 fans 要为其出头,在这里强烈推荐一下!



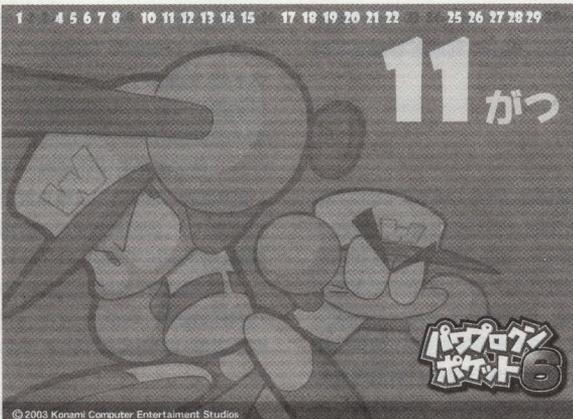
口袋棒球的历史



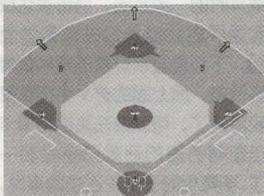
一个游戏出色并得到肯定的话厂商才会为了保证收益推出续作。综观实况棒球的历史,最初是在 PS 上推出的《实况·パワフルプロ野球 '97 开幕版》,并之后根据日本联赛每个赛季的球员阵容而不断推出诸如《'98 开幕版》、《'98 决定版》、《'99 决定版》之类的游戏。卖点鲜明:能够操纵自己喜欢的球员和球队在家中作战。这对棒球迷众多的日本来说肯定是相当受欢迎的(想象一下中国的足球迷吧)。但游戏不单单更改了球员阵容,在棒球游戏的系统上也在不断的进步完善。

1999 年 4 月 1 号,实况棒球的分支、作为棒球游戏在便携手机上的第一作:口袋棒球 1 诞生了。充分考虑了掌机和家用机的区别,除了棒球游戏之外还加进了这个系列的特色:育成模式。这个模式里玩家可以创建自己的棒球角色。角色的属性只有防守的位置、惯用的手、所属球队这 3 个。且限于机能,在棒球游戏的表现力上差强人意。但育成模式的一些经典的设定一直沿用至今……如随意关机会销毁记录这样便不能使用 SL 大法。附带几个简易的休闲小游戏,熟练后可使攻略简单。训练外可到处探索,从而结识女友并可像心跳一样展开追求等等。进入了 GBA 的时代,机能的飞跃也造就了游戏的飞跃。摆脱了机能的限制,棒球游戏这一环节有了长足的进步。攻击防守更真实,各项能力的作用更突出,各种动作一应俱全。育成模式创建角色的属性增加了击投方式外更有 4 种脸型供选择。而最重要是能够将培养出的球员能够登陆在案并在对战和联赛模式中使用。试想操纵着一一个个精心培育出来的角色取得比赛的胜利是多么有成就感啊!

说了这么多,可见实况棒球的历史渊源也是非常深厚的。在中国冷门的理由只有 2 个:1 不了解这款游戏单纯的认为这个游戏就是打棒球这么简单,而自己对棒球不了解或不感兴趣便拒他于千里之外。2 对作为实况棒球系列主打的育成模式不了解,无法体会其中精髓。接下来我就要向大家介绍这 2 方面。



野球,棒球是也
“棒球?不就是拿个球棍等扔球过来,打中算赢不中算输嘛。有什么好看的啊。”,虽然这个观点 90%的人听了都会贻笑大方,但是又有多少人真正了解棒球,笔者也不敢说自己了解。但是相信不知道棒球规则的人还是占多数的,在这里为大家介绍一下规则。
球场的结构:(如图)



攻击:轮到打击的队员便拿起球棍上场击球。下方的红色区域为击球区,击球区左右 2 边的白线下方区域为界外。只有击打棒球使之落在界内算击球成功(即安打),在对方将球送回之前可奔跑上垒。在落地之前球被防守方捕捉到或在到达垒点之前被对方用球碰到就 OUT(即被杀掉了)。当已经上垒后,一般只有打出安打后奔跑上垒才有效。而打击之前跑垒算盗垒,如果我方打者被杀后 OUT 总人数不过 3 的话上垒有效(触击球保送就是这个原理)。垒位就是图中白色的板,1234 分别为本垒、一垒、二垒和三垒。当跑着回到本垒即得一分。防守:防守为所有队员一同出击,防守位置为各个垒的垒手一名。4 个垒围成圈,圈内为内野圈外为外野。B 地区配备游击手,负责接球的同时也可作为出击的垒手补防。3 个箭头的方向是配备外野手的方向。A 地区为全场最高点,防守的核心投手站立的位置。投手投球介于打者的肩部到腰部并被捕手接住便算好球,否则算坏球。3 个好球可 out 一人(但如果第 3 球是被打出的界外球的话便不算直到投出好球)。4 个好球或球击中打者便让他上一垒。out 满 3 人,2 队攻守互换。这里再说一下 GBA 版的各项操作。首先上下

左右分别对应相应图中的垒位 3142。攻击:控制打击点在好球区域内移动,按 L 改变击球方式。盗垒为按住 B+垒位,击出球后 L 为跑者进垒 R 为退垒。防守:按一下方向可选定要投的球种(按上为高速球,根据投手的能力可投的变化球的种类也不同),按 A 将球投出来,此时还可确定球的位置。接住球后按 A+垒位可将球投向相应的垒位。

经典的育成模式
育成模式的系统类似于心跳回忆(一个公司的作品容易理解嘛),而这个模式的出色是必然的。作为育成游戏,让大家通过育成而乐在其中的当然要有极出色的故事。而每一作的故事都是围绕着棒球这个主题来展开。当然游戏的过程并没有看上去那么单调和老套。游戏很多细节贴近生活,如 4 代中可去看的电影有《哈里·波特 3》,《星战前传 3》等。女友叶月来访时也会惊叹主角家里里有从 FC 到 PS2 的各种游戏主机。当然许多对话也尽显制作人员的恶搞本色,如 4 代全国大赛的第一场:湖南学院(读音为柯南,队中也有金田一、明智等名字)山田:“我们今天的对手有不好的传闻。每次比赛前都会发生杀人事件。”主角:“怎么可能(笑)”。突然发生尖叫……身穿福尔摩斯装的人:“可疑的人物,迷之遗留品。不可能的密室杀人事件!”主角:“……”除了剧情外可爱的人物也是受欢迎的理由之一。主角棒球君和搭档山田是一贯的系列主角。而从一代开始便出现的各种人物在以后的故事中都有客串或长足的表现,而从第 2 代开始为避免单调而增加了第 2 育成模式更是成为了各种角色表演的舞台。2 代的战争篇,4 代的剑与魔法风格的 RPG,5 代忍者风格的 SLG,当看到熟悉的角色作为同伴加入和你共同战斗这是多么令人开心啊!相信说了那么多大家都对这个系列有了了解并跃跃欲试吧。

全口袋棒球系列检阅

口袋棒球 1 发售时间:1999.04.01

故事情节:主角转校来到了极亚久高校,但是加入的棒球部却被个恐怖的学长占领着。在一次比赛失败后学长将众人暴扁一顿后离开了。而学校方面也将决定废掉棒球部。面对这一切,主角在好友龟田的鼓励下毅然决定振兴棒球部……

女友人数:6人

游戏点评:这次的舞台就是高中生棒球,主角要进入学校的各个地点拉拢别人加入棒球部。然后就是击败各个敌人夺取高校棒球的胜利。作为第一作,虽然故事上笼统了些,但是却是确立了游戏的风格。招募强力的球员必须通过小游戏,如熟练的话可使队伍强大。在训练之余可到处探索,从而发生事件得到强力能力。可结识女友,并可像心跳一样追求女友等等。还有就是随意机会销毁记录从而不能使用SL大法更是区别于一般育成游戏的标志。

口袋棒球 2 发售时间:2000.3.30

故事情节:热爱棒球的主角在大学毕业加入了职业棒球俱乐部**モグラーズ**。俱乐部不景气,排名从第6位下降到了第7位。但是教练和球员都还在努力,而主角努力将自己实力提升,从后备的2号升入正规队伍。排除了**プロペラ**球团的干扰,最终并获得联赛的优胜。

女友人数:5人

游戏点评:高中棒球之后,游戏舞台变成了同样热门的棒球俱乐部。游戏失败的条件也不象前作比赛输了便完结,而是在比赛中表现不佳被辞退。由于是俱乐部,球员也不要靠探索来挖掘。取而代之的是发生事件使他们实力增强。本作在育成模式里作成球员的人数到达一定程度便开启第2育成模式:战争篇。看着俱乐部内的各个成员身披军装表演别有一番风味啊!还有前作创建出的球员可连机而在本作上转生。

口袋棒球 3 发售时间:2001.3.21

故事情节:主角为1代中的主角,在结婚后不久死亡…但被生前好友龟田和**プロペラ**球团逃出的博士用科技的力量复活了,为的是要对抗**プロペラ**团。这样主角便加入了棒球团火星队来对抗他们。当然由于是机器人,要增强实力必须去赚钱购买零件。最终在棒球大会上打败了**プロペラ**团并找回了自己的记忆……

女友人数:6人

游戏点评:主角变成了机器人,能力变成了零件,游戏难度上升了。首先零件有最大数量,其中还要放一些其他的物品。导致要在各种能力中取舍,要制作什么样的球员要增强相应的能力。而前2作的训练在这里转变成了赚钱的过程,游戏方式发生了改变。由于故事衔接1代,所以很多角色都继续在这里登场,也可以进入1代的学校哦!本作的附加模式是一个类似踩地雷的小游戏。

口袋棒球 4 发售时间:2002.3.20

故事情节:主角跟随行医的父亲来到了偏远的小岛「日出岛」。在悬崖边因为不慎撞坏了墓碑。主角加入了岛上的棒球部,然后比赛失败后一名同伴消失了。不久棒球部也着火…原来主角受到了墓碑的诅咒,由于墓碑的主人前梦想打进甲子园,所以主角必须完成这个任务来解除诅咒。主角命运掌握在各位玩家手中……

女友人数:5人

游戏点评:本作的情节回归1代,同样在棒球部被烧后也要到处去寻找同伴加入。游戏上增强了道具的实用度,能够靠打工赚来的钱来购买。并且还能升级棒球部室让整体能力上升。各种剧情和随机事件也有了强化。附加的剑风RPG篇并不逊色于育成模式。游戏方式为RPG,风格为剑与魔法。育成模式里的众人会成为盗贼、魔法师、骑士、僧侣等与主角一同来夺取3个野球宝珠来解救王国的危机。强烈推荐!

口袋棒球 5 发售时间:2003.1.23

故事情节:明星球员小衫由于偶然的故事和万年后后备军中的某人交换了记忆…从之前的明星球员到现在的默默无闻的小角色,一时使他无法接受。被替换的家伙接替了小衫的位置成为了明星,而暂时也找不到换回来的办法。看来,答案只有在比赛中击倒小衫后才能得到了……

女友人数:7人

游戏点评:本作继续了2代的剧情并带有些科幻色彩。各种剧情和随机事件更加强化,女友人数为全系列最高。过关条件变成了教练评价,低于指定的数值就OVER。继续4代,本作附加的RPG模式为忍者篇,游戏进行方式类似SLG。选择3个势力中的一员来夺取其他势力的野球宝珠。同伴的数量也是超多的,1-4代的知名人物都有登场,真让人感动。

口袋棒球 6 发售时间:2003.12.4

故事情节:从未来过来的主角主要目的是要捉住扰乱社会的犯人。因此来到唯一的线索和桐工厂并加入了其中的棒球部。在这里主角利用棒球能力为工厂度过了一个经济危机。(对方都喜欢用棒球比赛来打赌--b)

女友人数:6

游戏点评:本作的画面有了极大的提升,各个场景变成了全屏的了。每项训练还添加了效果音。系统上添加了点数这个设定,可购买隐藏要素和游戏道具。附加的幸福岛模式类似于2代的战争篇,可见到前几作的熟人。值得一提的是最终的BOSS战十分有魄力,大家自己去体会吧!

口袋棒球 6 全女友最佳结局法

和桐 纱耶:社长的女儿,女子高中生。

电话:当主角得到电话的时候自动得到。

确定用野球决定胜负的时候:选BB。

约会时遇见贵田纠缠,被阿鲁贝多解围。

在工厂内遇见她诉说社团活动,从而得知她母亲的事情。

去のみ屋3次以上,看见喝醉的社长,选A。然后被纱耶扶回家去。

去茶店约会会被社长看见,选CA。

第2次遇见贵田,选C,然后又被贝多解围。

第3次遇见贵田,看见他落水。然后在餐厅纱耶道出她之前和贵田约会是玩玩的,选D告诉贵田真相。

好感度足够的情况下在圣诞发生告白事件(选A),成为女友。

战胜火星队后贵田会和你交谈,选A。

再之后发生剧情,从父亲处得知了母亲离开的真相(超特殊能力入手)

秋本 彩:会社内的21岁女职员

发生3次给你倒茶和做食品的事件(选和她一起吃)。

在街上遇见了不戴眼镜的彩。

再次发生便当的时候后选「メガネの事…」和「どっち…」

发生彩因感冒而休息的事件,得到了电话号码。

不断约会积累好感度。到一定程度便会在约会后发生告白事件。

2月时发生她离开的事件。

得知彩即将结婚的消息后选「考える」多次然后选「花嫁をさらう」

主角的誕生日得到彩的戒指和超特殊能力

薰崎 诗乃:神社主人的女儿。

第一次去神社可认识她。

之后去2次时选B,不打扰她扫地。

再次去说起电话的事,选A。

得到电话后去神社,选A约她出去,得到电话号码。

买东西会发生买项链事件

去公园,诗乃带来便当。(会发生多次)

上述都发生前往神社,发生事件。

在下次约会的时候前往展望台。然后再去神社。

1月以后,上述事件都发生的话约她去游园地。

前往后再去约会便会发生交通事故…

在好感高的情况下结束游戏便会醒来并得到超特殊能力。

岛冈 希美:来自日出岛

在《のみ屋》可遇见。

去多次后遇见山田,选C,偷看到了希美的照片!

去多次后希美抱怨不景气,然后选A约她出去玩!并得到电话!

去动物园遇见了奥野来捣乱,惨被K飞~

约会多次后发生她帮你进行训练的事件。

再次进行训练后得知她本来是空手道部的有段者。

约会时发生看烟花的剧情。

约会后请你去店里,问你是否喜欢她。选A后成为女友!

请你去美术馆,选B可得到能力

路上会随机遇见,去看风景。

再约会选YES,进行超强化训练。

情人节前一天,希美告诉你她和以前照片相异的原因。她做了整形手术。不要选D。

3月1日,希美给了你野球超人传,选B得到超级能力。

菊池 瞳:酒吧少女

平日去**スナック**便初遇她

去多次后加入瞳子的爱好会,得到电话

不断约会积累好感度。

在公园约会时被山田撞见,呵呵

圣诞的时候拒绝山田的邀请,在公园看到瞳子在幕上献花

过年时和山田在神社遇见了瞳子。

再次约会后成为女友。

好感高的情况下在生日时便得到超特殊能力。

木冈 铃音:

在街上偶然遇见她,选C把手放在她肩上,然后被k…

之后再次在街上随机遇见选「俺はい…」

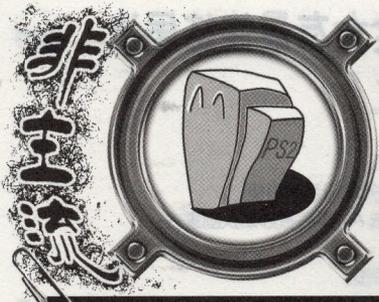
到休日时去空地,发生事件。

在约会时发生被保镖殴打的事件,选「平气…」

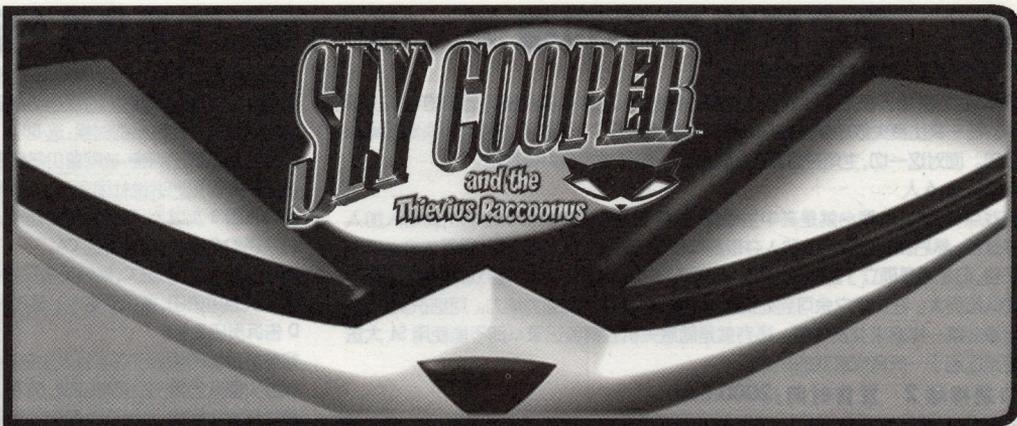
一同前去木冈的家,表明身份为恋人。但被木冈揭穿身份来自未来。

向铃音打电话解释这件事。

誕生日受到木冈的邀请,选「それは言…」后铃音成为女友,得到能力。



可以说, Sly Cooper 就如璞玉, 美丽却又深沉, 略加打磨后, 其光芒必将令世人神迷!



美丽的法兰西, 一个永远充满浪漫气息的国家, 拥有世界上最美语言的那群人似乎天生就是那么感性。那里的“盗”受此情怀熏陶, 总也让人们以为他们都拥有如勃勃郎笔下亚森·鲁宾似的儒雅风度与贵族气质……而今夜, 伴随着一轮满月的星空映射, 又有一团蓝影在这高卢国家的楼群间矫捷地行动, 宁静的都市由于他那双灵动的双眼而变得活泼, 漆黑的夜景因为他那条别具一格的尾巴而让人充满无限遐思……

尾巴! ? 是的, 今天笔者请来的这位大盗名可是只如假包换的浣熊, 有名 (Sly) 有姓 (Cooper), 有头有脸 (汗, 这不废话吗)。不过就有如 Sly 的科目总是被国内玩家们误认为狐狸那样 (国内的游戏译名为“狡狐大冒险”), 其游戏也由于本身浓郁的美式风格而被误划到“操作恶劣, 画面破损”一类中去。即使在创造他的欧美, Sly Cooper 也完全被同期的 JAK 和 RATCHET 给比了下去, 没有受到足够的重视。但是从近期 Gamespy 网站“无印良品榜”中其位列第五高位的情况来看, Sly Cooper 这款游戏本身的素质必然不可小觑, 而在实际游戏后, 笔者惊喜地发现这款游戏的确有着众多亮点, 并已在不知不觉中深深地喜欢上了这个“浪漫盗贼”, 迫不及待地想为大家推荐一番。



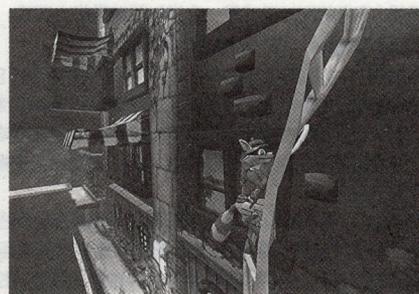
回过头来品位一下这份简单和温情, 不正说明了其可贵的地方吗? 有句话说得好: 简简单单才是真嘛:)

A Colorful World

骨骼因为包裹其外的血肉而变得美丽与充实, Sly 在剧情上的简单并没有让他成为一款里外同样质朴的游戏。相反, 一种让人眼前一亮的丰富色彩会让人感受到“血肉”的华丽。如果说 Sly Cooper 的开场白像是一道普通而且无甚新意的开胃菜的话, 那紧接而来的声、光、色演出则就好比丰盛的法国大餐, 让人大呼过瘾, 流连忘返。

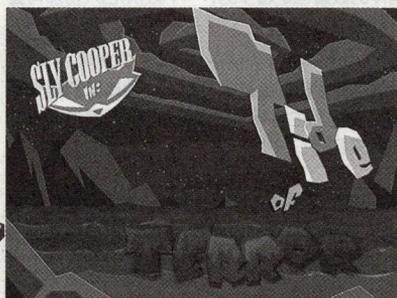
The Colorful Graph

Sly Cooper 在图象表现方面采用的是卡通渲染 (Cel-Shading) 描影技术, 作为一项新近诞生的渲染技术来说, 卡通渲染无疑代表着一股潮流。Jet Set Radio (SEGA 公司在 DC 上原创的经典动作游戏, 国内比较泛用的译名为‘街头涂鸦’) 两代作品是这项技术的发展, 而塞尔达风之杖更是使其达到了一个新的高度。不过在这些具有标志性意义的游戏面前, 笔者还是要说, Sly Cooper 在这项技术的运用上同样成功! 并且由于拥有和塞尔达同样的童话色彩, 让人感到 Sly Cooper 遇上这种卡通的效果确实是非常地般配, 原本必须步步为营的潜行偷盗也因此而显得轻松起来。游戏中的画面渲染中规中矩, 人物的 3D 建模与表面的卡通效果结合地不露痕迹, 除了轮廓周遭的固有黑描外一切都非常自然。背景的效果同样卡通, 石块、钢铁、树木看上去“立体”而又“平面”, 游离在真实与唯美中, 给人别样的美感。



游戏动画方面的表现更是完美, 其独特的风格让人感到 Sucker Punch 的美工与动画人员们甚至已把他们的艺术天分也融入了其中。略带夸张的人物设计, 棱角分明的线条, 极为浓烈鲜艳的色彩, 史莱富有磁性的解说, 再加上 FLASH 似的播放方式, 使动画显得非常的张扬与不羁, 让每次观看这些动画都变为一种享受,

游戏动画方面的表现更是完美, 其独特的风格让人感到 Sucker Punch



的美工与动画人员们甚至已把他们的艺术天分也融入了其中。略带夸张的人物设计, 棱角分明的线条, 极为浓烈鲜艳的色彩, 史莱富有磁性的解说, 再加上 FLASH 似的播放方式, 使动画显得非常的张扬与不羁, 让每次观看这些动画都变为一种享受,

A Simple Work



有趣的游戏背后往往都有个可爱的故事, 就像 Mario 每次出征的理由都简单到只是为了救回桃子公主, 打败邪恶的库巴一样。Sly Cooper 的故事同样充满童趣与直线的色彩。

话说当我们的史莱 (Sly) 还是个小可爱的时候, 不幸突然降临, 5

个邪恶的怪人由于贪图 Cooper 家族的“盗德经”——The Thievius Raccoonus 而向史莱的父亲痛下杀手, 不仅把好好的一本“盗德经”一分为五, 还间接地把我们的可爱的小可爱送去了孤儿院。不过可能是机缘巧合, 也就是在那里, 史莱遇见了将来生命中最重要两个朋友, 绿毛乌龟本特 (Bentley) 和粉红河马穆雷 (Murray)。由于身上遗传了 Cooper 家族的“盗贼”因子, Sly 的成长中总是与“盗”息息相关, 其间更是遇到了个将来一生的对手——美狐女警 Carmelita……时间慢慢地流逝, 以前的小可爱终于成长为了可以独挡一面的“盗贼”, 随着心智与技巧的不断成熟, 史莱心中那份要夺回家族“盗德经”的愿望越来越强烈。一次偶然的机会, 史莱意识到实际展开行动的时候终于到来, 在本特和穆雷的陪伴下, 三人踏着危险而又浪漫的旅途慢慢驶向了第一个目的地, 在前方等待着他们的将会是邪恶的“五人帮”还是史莱的“野蛮女友”呢? 一切都是未知……

又是 Disney 似的套路, 又是讲一个善与恶二元论的故事, 呵呵, 是的, 不过在现今 PS2 上 GTA 横行的时候, 再



深深陶醉其中。其中最让笔者激动的则是每次动画播放到每个世界标题出现的那一刻,在几近完美的背景氛围下屏幕左上角先“匡”地打出“Sly Cooper In”的 LOGO,然后缓缓以不同的方式浮现最后的标题名,魄力十足!可以说是笔者看到过最有噱头的一个演出方式了,同时也能非常好地吊起了玩家们的好奇心,迫不及待地想进入后面的世界一探究竟。

The Colorful Level

动作游戏一般都喜欢给每个世界安排个主题,因此,Sly Cooper 的 5 个世界也就被如此这般地“整理”了一下。而如果再仔细观察一下的话,哈哈,原来划分的标准不是别的,就是色彩!每个世界都拥有属于自己的那份颜色,这在选关版图中就可看出些端倪,实际游戏过程中的频繁出现则更加加深了玩家们的印象。第一个世界叫“恐怖之潮(Tide of Terror)”,主题色由于 Boss 是青蛙而被定义成了水的蓝色,各个室外 Level 中随处可见水塘和从身旁流过的小溪,而室内 Level 则也能感受到屋中的灯光透着股淡蓝。同样,后面的 4 个世界或由于 Boss 的属性,或游戏其所处的地理位置而都具有独特而贴切的色彩。“落日蛇眼(Sunset Snake Eyes)”是个位于沙漠中的赌城,一切都看上去泛着股“土黄”;Mz·Ruby 的老家安在了沼泽,再加上其本身巫婆的身份,为了更进一步突出诡异的气氛,理所当然地选择了同样阴森的“暗绿”;“熊猫皇帝(The Panda King)”的故乡在中国,“中国红”当然是必不可少的了,借此也正好能突出 The Panda King 的烟火与火爆脾气;最后的世界“厌世冰心(The Cold Heart of Hate)”中岩浆翻滚,随处可见的“亮橙”更是有如标志,直接冲击着玩家们眼球。

玩家们常说,不同色颜色能传达不同的心情,而 Sly Cooper 的世界就像是制作者手中的那块调色板,由于他们的调皮而变得如此活泼与丰富,传达着一份份心情。

The Colorful Character

Sly Cooper 中对人物的刻画非常地出彩,这点不仅表现在史莱本人的魅力外,众多配角的精彩演绎更是整部游戏“活”了起来。先不说本特和穆

文字真的是全人类的一笔财富,其变数即使有人穷尽一生也仍不得解。这不,下面要介绍的这本“完全盗贼手册”就仅仅是由 Thief, Master 和 Sprint 这三个简单的单词组成,而其内容更是简单到只有上面三个单词的三种组合。什么?不信?好,那就请随笔者一起进入手册的第一篇来一探究竟吧!)

完全盗贼手册——Thief 篇

要成为一个盗贼,尤其是一个出色的盗贼,平时的功课可是一点都马虎不得的,因为在很多情况下,这些最稀松平常的功课就是赖以逃命的神奇稻草,所以,充分了解一个盗贼能做什么是非常重要的,这也是“完全盗贼手册”第一章“Thief”所要讲解的主题。

游戏中,史莱的动作很简单,最基本的无非就是“跳”(包括二段跳)和“打”两项,普通,好用,却又重要。当然,只会这两招显然远远不够(否则就连 Mario 也能来当盗贼了),因此制作者还为史莱添加的另两项基本技:“贴墙走”和“爬”。“贴墙走”和 MGS 中 SNAKE 的贴墙移动方式类似,不过和后者以突出潜行这一目的不同,Sly Cooper 中的贴墙走更多时候只是种通过狭窄地区的移动方式,只有在出现了蓝色光晕带时才可使出。因此老实说,“贴墙走”这个动作更多只是为了烘托 Sly 做为“盗贼”这一身份才强行加入的,在游戏中实际使用的情况频率并不高。而相比之下,“爬”则完全不同了,这个动作在 Sly Cooper 中几乎处于和“走”、“跳”这两种经典移动方式同等的地位上。“爬”使用的标志前提是出现细长的水管或类似的东西

雷这两位活宝,就是那几位 Boss,虽然只通过一些简单的过场动画和战斗前的对话,确也能把他们的个性完全展现在玩家们面前。其中大狗 Muggshot 和 Panda King 的故事更是在嬉笑、戏谑下带出股淡淡的忧伤。大狗在小时候由于瘦弱而饱受同伴欺凌,不过在看了“The Dogfather”后似乎突然发现了弱肉强食的现实,从此性格发生极大转变,苦练身体,并由“人欺”到开始“欺人”,慢慢走上一条不归路;熊猫皇帝则是怀才不遇,在受尽世人的嘲讽后变得愤世嫉俗,把原本美丽的烟火用于攻击与毁灭一切的手段。游戏虽然通过略显夸张及滑稽的手法来表现这一切,但给这些邪恶的 Boss 带去一份可爱的同时,却也把一种社会缩影给折射了出来,透出微微的无奈……

The Colorful Sound

音乐是渲染游戏氛围的最佳工具,而且像 Sly Cooper 这样本身就带有神秘色彩的游戏,音乐的作用就更加不能被忽视了。从这方面来讲,Sly Cooper 的表现就略显中庸,纵观整款游戏中的 BGM,大都流于表面,不能给人更加深刻的印象。不过其中有首在潜行时的 BGM 倒是非常不错,其曲子本身的组成非常简单,只由一种音效构成,波动起伏也不大,但出来的感觉却非常“蹑手蹑脚”,就好象小时候恶作剧想从朋友背后突然去吓他一下时 TOKITOKI 的心跳声那样,非常地可爱。音效方面,由于 Sly Cooper 中整体较静的游戏氛围,突如其来的音效很突出,不过这种“亮”的效果也是因为平时的“暗”而间接反射出的,其本身并没有什么值得一书的地方。

眼看着“音”方面的表现不如人意,“声”的加入却马上让人耳朵一醒。Sly Cooper 中配音演员的声音演出绝对比起日本的“声优”们有过之而无不及,玩家们可以简单地利用配音去辨别出游戏中人物的个性。史莱的声音充满着磁性,传达出的是一种“盗贼”的睿智与冷静,而本特与穆雷这个游戏中出现频率很高的声音更是让人拍案叫绝。本特是三人中的智囊,不过和他敏捷的大脑运转速度不同的是,本特的语调显得有点慢条斯理,带有见多识广的长者口吻;穆雷嘛,就和他的身躯和个性一样,其声音浑厚却又迷糊,让人一听就会马上联想起“傻大个”之类的人物。当然,众 Boss 和 Carmelita 小姐的声音同样充满个性与魅力,玩家们可以自己去感受一下:)

(如细藤藤等),而这类东西不同于出现比率很小的蓝色光晕,它们是充分融入在每个关卡中的。可以说,“爬”这一新移动方式的加入在 Sly Cooper 中是非常具有创意及成功的。平常的动作游戏如前所说一般都是以“走”和“跳”为主,前者代表着横向(2维)或纵深方向(3维)的移动,后者代表着与之对应的纵向(2维)或垂直方向(3维),两者的结合虽然经典但久而久之确也略显单调。因此,“爬”这一新元素的适时加入则就让原先的组合显得更加多变,并且借由水管不同的摆放方式,更可以实现诸如在“立体空间”中于“垂直平面”上移动的方式,让版面的设计出现新的变化,使制作者有加入更多想法的余地。

Sly Cooper 中除了上述的这四种基本技巧外,每次打完一个 Boss 抢回“盗德经”的一部分时,Sly 还会学得余下世界中必须要用到的如忍者立法、滑道走法和变色龙身法等新技巧,当然这些技巧的使出同样非常简单的,只需按下○键即可。每个玩家都能轻松上手并领略其中不同的乐趣。



完全盗贼手册

Master Thief 篇

随着玩家们熟悉了游戏的一些基本技巧,并且开始慢慢渐入佳境后,我们的史莱也正在 Level Up,向着 Master Thief 靠拢。所以,请翻开“完全盗贼手册”的进阶教程, Master Thief 篇。

要成为一个真正的 Master Thief 有很多新的东西需要掌握,比如最起码的一点就是要掌握“盗德经”中的所有技巧!“盗德经”是 Cooper 家族历代先祖手相传技巧的一本宝书,记载着所有 Cooper 家族人员的成名绝技,可说是本真正的智慧结晶。因此,除了前文提及的每过一个世界后直接获得的新绝技外,游戏中还设置了大约 10 种各式各样的技巧可供玩家使用。这些技巧有的是直接附加在史莱身上,可以让他不再恐高或怕水,另一些则是可在游戏中直接使用的,如快速移动,慢镜头,假身等。不过让人有点哭笑不得的是,制作者辛辛苦苦为史莱打造的这身本领简直就是鸡肋,或者直接抛弃之无碍的鸡骨形容也毫不为过。直接追加在史莱身上的那些技巧倒也还好,至少可以起到变相降低游戏难度的作用,但那些如快速移动的技术则就明显毫无意义,游戏中根本没有设计相应的机关来实际用上这些技巧,白白地浪费了大好的点子,不可谓不可惜。

Thief 嘛,总是离不开偷的,而一个 Master Thief 于保险柜中偷盗就更应有如探囊取物,不在话下了。Sly Cooper 中的每个世界都有数个带有密码的保险柜,虽然里面藏着的大都是些刚刚说过的“鸡肋”技巧,但是由于能否取得是堂堂 Master Thief 的一个面子问题(汗),因此自然是不能马虎的了。Sly Cooper 找到保险箱密码的前提是找齐本关卡内象征线索的绿色小瓶,当 Sly 凑齐所有的小瓶后,本特就会依着这些线索给出密码(题外话,本特在解开密码前都会有句炫耀似地自夸,而且每次都不一样,非常有趣)。整个过程说穿了就是又一收集之旅,以保险柜为诱饵使玩家们去对整个版面进行挖掘,延长实际游戏的时间。并且和大多数的收集类

似, Sly Cooper 中的有些绿瓶藏在非常不起眼的地方,但如果获得了每个世界中的全物品标示图后,通过护目镜则可以锁定这些线索了,是个非常体贴的设置。

游戏有时像块社会的镜子,就好像现在的社会讲究复合型人才一样,作为一个合格的 Master Thief 只会“盗”显然仍不完善, Sly Cooper 中对此就提出了要求,要求玩家们对其他事物也应触类旁通。而游戏中提供给玩家们展现这方面才华的就要属一些 Minigame 了。在 Sly Cooper 中, Minigame 是作为单独的版面而存在,和游戏的整体流程息息相关,而其本身又可分为 3 种不同的 Gameplay。

1, Game&Watch。比如第一世界 Tide of Terror 的海底寻宝,以及后来的捉鸡等等。这类 Minigame 一般在前期很好应付,但越到后面出现的敌人和需收集的东西都是呈同比例增长,手忙脚乱的情况时有发生。测试的是玩家们的反应和手指灵活度。

2, Race。顾名思义,这类 Minigame 要求玩家控制 Murray 和敌人进行 3 圈的竞速,最终获胜即可。不过千万不要以为 Minigame 就小,看这个迷你赛车。实际操作的过程中其同样讲究内外的技巧(写实赛车元素),甚至还要考虑到如何利用喷射装置这一途中收集的道具的战术(Mario 赛车元素)。考验的是玩家们赛车的水平。

3, Shoot。和光枪游戏非常相似,虽然表面上去非常地时尚,但玩过后就会发现其骨子里其实极端怀旧,无非是打鸭子的翻版。只不过怪星定位换成了 L3 控制,挑战的是胆大心细。

不过归根结底, Minigame 毕竟迷你,虽然刚上手时可能会阴沟里翻船,但在多试几次后就能轻松搞定,在游戏中更多地还是充当一份调节放松心情的作用。

完全盗贼手册

Master Thief Sprint 篇

所谓学无止境,一山还有一山高。在成为了 Master Thief 后, Sly 依然面临着全新的挑战,那就是“完全盗贼手册”的最终章——Master Thief Sprint。

Sprint 的中文意思是冲刺,可以说, Master Thief Sprint 模式是 Sly Cooper 这款游戏的真正精华,也是最好玩的一个环节所在。不过在介绍 Sprint 模式前,笔者要先指出 Sly Cooper 中的一个致命缺点,那就是游戏的关卡流程太短而导致的整体游戏时间不长。如果只单纯追求通关的话,一般玩家只需 10 小时即可,和 JAK 或 RATCHET 这些游戏的庞大场景比起来, Sly Cooper 的关卡确实显得有点小家子气。但有趣的是,也正是由于 Sly Cooper 这一致命的缺陷,才成就了 Master Thief Sprint 的高度,好比仙人掌因为开在沙漠才显得格外美丽,植根于 Sly Cooper 关卡的 Sprint 同样因为其土壤的“贫瘠”(仅指短,无匠义)而出彩。这一方面和 Sprint 词义本身的冲刺有关(太长的版面无法冲刺……),另一方面则是因为只有短才能让玩家在最佳的一个状态下跑出最好的成绩,达到 Sprint 的效果。

Sly Cooper 中 Sprint 所需的最长时间不过 2 分 42 秒,大多数时间也都被控制在 2 分钟以下,但是即使 Sly Cooper 的版面已经较小,要在如此短的时间内完成版面还是有不小的难度。不过也正是由于 Sprint 过程的紧张和挑战性,使其带出了些原本在游戏中找不到的感觉。

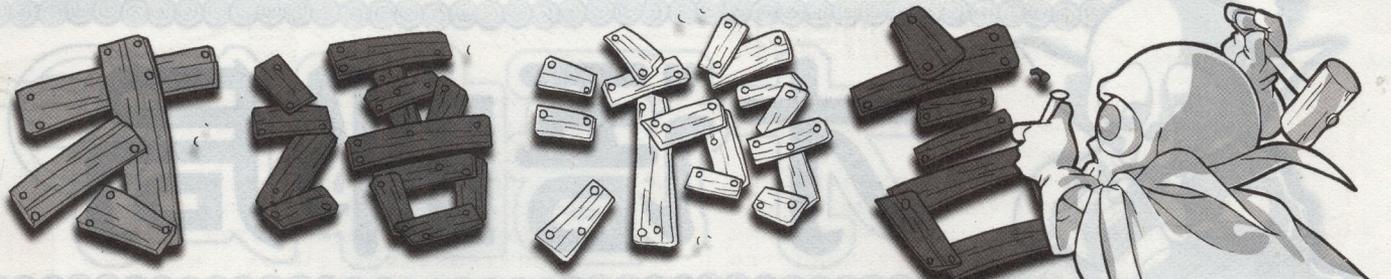
1, 连贯的手感。偷盗本身应该是个一气呵成的过程,但如果把偷融入游戏的话,那种完整的感就会显得破碎。Sly Cooper 中就存在着这样一问题,关卡流程不长,空间感却倒强烈,很多地方都可踏上窜下,再加上除了小心翼翼地前进外还要注意其他的东西(如绿色小瓶),让偷盗的感觉显得断续,缺乏一击得手的连贯感和爽快感。而此时 Sprint 的出现就像条

线,把原先的碎片重新串了起来,拨正一切,在不间断地前进途中把“闪”,“打”,“跳”,“爬”等动作要素完美地融合在一起。这种感觉就像玩初代 Mario 时一直按着快跑键狂奔到旗杆处一样,有种疯狂的快感。另外,为了真正达成连贯地通过 Sprint,要求玩家们对整个版面有个通熟的理解,也算是个小小的考验。

2, 机智的闪躲。Sprint 虽然和一般赛车游戏中的 Timeattack 模式很像,但因其仍然是出现在动作游戏中的模式,所以不同于前者完全抛弃了其他竞争对手,后者在游戏中的敌人和障碍还是会一个不少地出现,而要在如此紧迫的时间限制下再去一个个和敌人周旋显然不太可能,因此, Sprint 中对于敌人的闪躲操作就提出了新的要求。Sly Cooper 中的一般敌人在 Sprint 中是不足为惧的,只要掌握好他们的移动范围和行动规律后就能轻松搞定或闪过。比较麻烦的则是探照灯和警戒线,由于不小心触及这些机会会拉响警报,使 Sprint 的时间加快流失,所以就要求能在快速不间断的 Sprint 途中做出准确的预判,机智地找出最恰当的时机和最合适的角度闪躲腾挪,其成功与否更是直接决定最后是否能顺利通过 Sprint,是此模式中的一个难点所在。

3, 行空的想法。Sly Cooper 的版面很小,但其本身却非常具有想象力,不时从中闪现出制作者智慧的火花,有些关卡融合了 Sprint 元素后更是显得邪道起来。因此,在这样精巧的关卡中进行 Sprint,就要求玩家们也能发挥天马行空的想象来独辟蹊径,大胆地实践种种节省时间的方式。利用细水管和 Sly 的拐杖做“牵引跳跃式”的前进算是比较普通的了,有的 BT 甚至更是要求玩家们从夸张的角度横跨平台(强烈推荐第一世界 Tide of Terror 中一分钟 Sprint 的 High Class Heist 版面),向玩家们的想象力上限提出挑战。

在几乎做了个环球旅行后,史莱最终于在灭世冰心之上打败了最最邪恶的大坏蛋 Clockwerk,把原先散落各地的“盗德经”——Thievius Raccoonus 重新凑在了一起,虽然 Clockwerk 最后的那番话带着警世的哲理,但笔者却更多地徘徊在了爆机后的快乐与感伤中。因为就和游戏那太短的流程一样, Sly Cooper 的结束也同样让人意犹未尽,以至于笔者总想把这个拥有美丽画面,可爱角色,有趣情节的故事再继续下去……



www.gameday.com.cn/bbs

fuxf@cbigroup.com

就在圣诞节来临的时候，一场不大不小的流感席卷了编辑部。

首先被攻击的是理论上不会陷入中毒状态的fei，在办公室里一口气连打20个喷嚏的表现令全体同事大为惊讶，继而开始大肆嘲笑起来：“嘿，再来一个！”（fei：“哈啾！”）

“……你丫故意的吧？”（fei：“胡……哈啾！胡说……哈啾！”）

“我靠，几个了？”（fei：“哈……哈啾！”）

“我说你丫还越来越来劲了……”（fei：“哈啾！你……以为……哈，哈啾！我想啊？”）

总之很久没有这么“爽”了，感冒加鼻炎果然是破坏秩序的王道，不由得想起了初中时因为这个毛病被老师以“影响课堂秩序”为由扣操行分的悲惨过去……

“喷嚏大魔王，哈哈哈哈哈……”众人还在笑，就在这个时候，短笛突然打了个喷嚏，咳嗽了几声，顿时所有人脸色都变了：“不是吧？这么灵验？fei你是感染的G病毒么？！”

“没可能的，再怎么强的病毒也不可能这么快！”DRAGON挥手稳定军心，“都是巧合！”

短笛也证实了这一点：“其实我今天早上起来就有点咳嗽。”

“果然还是fei比较废柴呀……”

但下午美编小乐也开始咳嗽了，他铁青着脸瞪着fei：“你干的好事！买药去！”

fei还在拼命抵抗这个罪名：“我是打喷嚏，你是咳嗽，这症状分明就不一样嘛！怎么也可以算到我头上……”哎哎，短笛，你也是咳嗽，不是你传染的啊？”

“以前我们在北京的时候，你这种情况就被称为‘母体’，星际争霸里的母巢……”DRAGON习惯性地拍拍fei的肩膀，“小伙子，你的身

体太虚了……一个人壮烈不要紧，可别拖累我们哪。”

“那你这么近和我说话，就不怕传染么？”DRAGON还没说话，星辰已经在那边大笑起来：“桀桀桀，你这废柴，想要和我们斗，你还不早了十亿万年啊！！”

“……这是港漫台词？”

“废柴，是《全金属狂潮2》的台词！”

“你还在看那片子？”

“错，我现在在看央视版《天龙八部》！”星辰红光满面的宣布，“这片子非常好看！”

“吓？不会吧？”

“所以说你个废柴啊！你知道这部戏里面有多少美女吗？我靠里面连个跑龙套的丫头都是美女啊！”星辰开始陷入亢奋状态，看来就算现在把他丢进T病毒溶池里也不会被感染，“还有阿朱、王语嫣、木婉清……哦哦！！这部戏光看美女就够呀！！”

“……不至于这么兴奋吧？……我说，那片子借我看行不？”

“不行，瞧你口水流得那样……哈啾……？呃呃？……我靠你这个埃博拉病毒，离我远点！”

DRAGON在远处“哈哈”的笑着，全然没注意旁边的MM美编也小声打了个喷嚏。

“转告fei那家伙，要么他自裁，要么我明天来招死他！”尽管声音是从手机里传出来，但DRAGON的怒吼即使在离开手机3米的地方依然清晰可辨，fei不由得出了一身冷汗。

“听见了？”星辰放下手机，擤擤鼻涕，“fei你这个母体，真是害人不浅哪。”

“DRAGON已经重病到这个程度了么？”

“他肺炎的时候还没倒下呢，现在都被你感染到一病不起，你真有本事啊。”CLOUD摇头。

“这样的感染力，叫我史密斯罢……”

“美得你！我还是尼奥呢！”

“说起来，‘史密斯’在港漫里是被称为‘狮双世’吧……”

“哦哦！这个名字有气势！”

“你在兴奋什么？！去死吧！”

整个上午都在这种胡搅蛮缠的气氛中度过，但感冒病毒绝对不是象浮云病毒那样单靠意志力就可以撑过去的，当下午CLOUD也开始咳嗽的时候，编辑部终于彻底陷入了病毒来袭的恐怖中。

每个人都面色凝重，面前的桌子上放满了各种感冒药，胶囊、药片、冲剂、中药、口服液全部上阵，大家比赛似的把药片往嘴里塞（星辰则是不停地在自己身上尝试各种杀毒软件），同时伴随着对某“史密斯”的诅咒。

当然，被诅咒的对象本人此时早就只剩出的气没进的气了——两个鼻孔都严重鼻塞，并且充分证明了买来的什么滴鼻净都是假冒伪劣，只有张着嘴呼吸，并且不时用水滋润干涸的喉咙，那样子颇似濒死的鱼。

“什么都有也别有病……”被流感侵蚀的众编辑呻吟着，唯一感染较轻的CLOUD却偏偏在这时候提出：“今晚我请客，咱们去吃东西吧？也算庆祝一下新年！”

“对喔，马上就2004年了……”短笛趴在桌子上，“可是这样子怎么吃得下……”

“啊啊新年……呜呜呜，没有GF陪着的饭局，出去吃个什么劲……”已经被关进隔离区的fei有气无力地接口，但马上被星辰和DRAGON驳斥了：“住口，母体没有发言的权力！”“连我们都没有GF，你鬼哭个什么劲！”

“吃东西？好耶好耶！”Aliny不知道什么时候钻了出来，一脸兴奋雀跃，“去哪里吃？……fei你在那里干吗呢？”

众人一脸怀疑看去：“你为什么没感冒？”

“想起来了，”DRAGON敲敲头，“你都是通宵做攻略，白天根本不在，上哪里去传染……”

“去哪里吃？”Aliny继续闪动大眼睛。

“……没有感冒的人没有去吃饭的资格！”fei惨叫，你留下来看守！”

“把这母体格式化了！”众人一起喊起来。





才语邮局

终于要过年了……各位读者看到这期杂志的时候，想来编辑部的人已经全都在自己的家里幸福地过年了吧，fei 本人也不例外啦，啊啊想起家里的舒服大床就兴奋……在这里向各位读者拜个年，希望大家新年交好运，一年都开开心心！算起来 2004 年是我本命年，考虑要不要去买条红腰带呢……

DRAGON：“买啊，肯定要买，然后还要买条黑布裤，还有白袜子和黑皮鞋，把裤脚扎在袜子里，然后上半身不要穿了，这一身行头出去保你今年平安啊！”

“算了，他走路都是用飘的，哪里来的袜子鞋子……”

不过无论怎么说在做这期杂志的时候过年毕竟还是半个月之后的事情，所以还是要每天迷迷糊糊爬起来上班，照例是先勉强伸出手试探一下被子外面的温度（就这样把一只手伸在被子外面又睡着的可能性：40%），要是不行就缩回来心里打算再暖暖，清醒了就起来……（就这样又睡着的可能性：50%），要是还仅存着最后一丝神智，那……就起来吧……

走在路上，盘算着今天又只睡了 5 个小时，昨晚……哦不，今早比我还迟下班的 DRAGON 和星辰估计也还没起来，哼哼，终于不必被他们嘲笑了……

推开门，只见 CLOUD 正在睡眼惺忪的看着屏幕，一边朝 DRAGON 抱怨：“只睡了 4 个小时，真的好困耶……”

DRAGON 沉痛地看着他：“你怎么这么没耐力呢？你是成年的生物了，成年之后每天只要睡 3 小时就够了……”

……“生物”？这帮家伙，果然不是人类么？



广州 谢继斌

希望能公开一些 G 迷联系方式以便联系，可进一步壮大我国 TVGAME 联盟，使我国 TVGAME 更上一个台阶。此外回信时请告诉我，我的这封信用了几天才到贵刊编辑部的，谢谢。今天是 2003 年 12 月 11 日，不过由于已是下午两点半以后，过了今天的收信时间，故要到 12 日晨才会从邮局发出。

首先要告诉您的是，您的信到我们这里的时候已经过了 1 月号的截止时间，所以可以肯定这封信在路上走了一周以上，不过肯定是在 2003 年内。年底的中国邮政果然是越发不能信赖其效率。关于玩家们的联系方式，在没有征得大家同意的情况下我们还是从保护大家的隐私权出发，暂时不能公布。想和全国玩家联系的读者可以在信件里特别注明，我们会考虑开辟一个版面供大家交流。



上海 须蕴海

请问 12 月号封面是哪位小编？感觉不错。

其实又拿一封本该属于 1 月号的而且是迟到的信出来……只是觉得这个读者的名字好别致，而且似乎很有内涵……如果哪位编辑能长成 12 月号封面人物那样，我估计他现在该活跃在文艺圈里。（想一想，多么迷人的初代恶魔城战士啊……）

北京 丁宁

各位《游戏日》的编辑叔叔（阿姨）们，您们辛苦了，我会永远支持您们的，谢谢你们们的努力，为我们带来这样好的杂志！

读者的支持永远是我们最大的动力，非常感谢……之余还是要说一下，编辑部里众人没有超过 28 岁的，所以这个“叔叔阿姨”的称呼实在是担当不起……

天津 张向军

首先朝各位编辑问候新年好，你们那么几个人做这么厚的杂志一定很辛苦吧？不过我想要满足这样的工作强度……各位大哥的工作环境一定很好吧？我好羡慕啊，好想什么时候来编

辑部玩，没准能顺手抱台不要的 PS2 回去呢。

我们的工作环境？关于这个……

“嗡”的一声，办公室突然一片漆黑，经过大约 0.3 秒的沉寂，编辑部里每一个角落都传出了撕心裂肺的惨叫：“呸！停，停电啦！”“三个小时！我的三个小时！”“我好不容易截的图还没存盘……！”万能门卫小汤进来：“报告大家一个不好的消息，我们这个区这两天拉闸限电。”“吓？那我们怎么办？”“用柴油发电机吧……”

数小时后，短笛背后突然发出轻微的“噗嗤”一声，随即一股青烟冒起——背后那台老空调的电线居然着火了？！众编辑目瞪口呆，此时小汤闪电般冲来，闪电般拔掉总电源插头，扯断电线，往地上一丢一踩，火势顿灭，好功夫！大家一起鼓掌。

小汤羞涩一笑：“没事，这个线老化了，我马上给你们换。”等他出门之后众人才反应过来：“呸！断，断电啦！”“三个小时！我的三个小时！”“我好不容易得到的道具还没存盘……！”

……你刚才说我们工作环境怎么样来着？



邯郸 陈晓辉

谢谢你们回复的关于我补购杂志的问题。只是现在还有一些问题，希望能得到回答。4 月号上的《真三国无双 3》攻略够全吗？是彩页部分还是黑白部分，这本的邮购价是多少？如果挂号是不是要另加 2 元钱挂号费？汇款后大约多少天能收到你们寄来的杂志？如果收不到，怎样与你们及时取得联系。你们费心了，谢谢！

(DRAGON 小青筋跳起：“又写信来了……我一看见字比我好的人就生气！”“那么你有七成的读者来信都别看啦……”) 唔，挨个问答吧，4 月号的《真三国无双 3》是全攻略，当时还没改版，所以是全彩 96 页的，价格仍为 7.8 元，挂号另加 2 元挂号费，汇款后什么时候到嘛……春节期间的中国邮政我还真不信任，看人品了……一个月之内没有收到的话，可以打电话

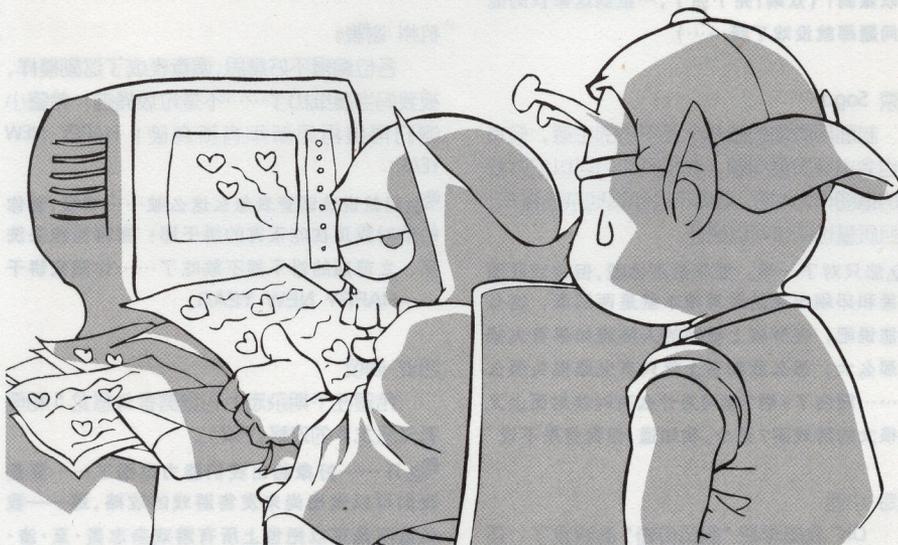
(028)87683333-533 直接到发行部查询,也可以给我们发电子邮件询问(不要说你不晓得我的信箱喔)

苏州 包良

希望短笛的恐怖报告可以做的更加疯狂。不过我也不希望因此让短笛大哥光棍一生啦。

疑惑中……“恐怖报告”是我的栏目里的文章,作者是 lain007,这个……和短笛有什么关系么?而且……这篇文章和短笛是不是光棍又有什么关系呢(PS:短笛可是有女朋友的喔……)?短笛,你最近莫名的人气很高喔,有什么感想?

短笛:“……”(沉默后流下很大一滴汗)



深圳 陆群伟

您希望在下期杂志上刊登什么游戏的攻略?——短笛大人做的攻略;

您希望光盘送什么样的内容?——短笛大人的影像 DISC;

您对本刊还有什么好的建议和想法?——每期放短笛大人的照片;

您认为一份优秀的攻略应该包含哪几个要素?——最重要的一点就是要让短笛大人做;

您希望在“才语游言”中看到什么样的文章?——这个……还是等短笛大人负责“才语游言”后再讨论吧!

您认为“非主流”应该以介绍为主还是以研究为主?——以介绍短笛大人的情况为主;

您认为本刊应该何时恢复原价?——短笛大人接受我后(红脸状态)

……只有你不敢写的,没有我不敢登的。

短笛:“……”(继续沉默一阵后流下更大一滴汗)

武汉 任康志

我想要 FF10 的攻略,我希望能下期看到,不知可能吗?我是真的没有办法弄到 FF10 的攻略书,所以才特地向你们求助的,希望能给我一个答复。还有一个小建议,在该杂志上出现的所有游戏攻略是否可以在每满一年时做一个表,

把该年中所有的游戏分门别类排出来,以便以后查阅,表的内容最起码要有机种、游戏名称,在第几期上……

FF10 这个游戏近期内是不可能重新把攻略放在书上的啦,因为还没有老到值得回顾的地步……这样吧,下次你留下你的电子信箱, CLOUD 当年做攻略的时候正好留了一份,可以发给你。至于 2003 年总目录已经放上去了,因为只有 2 页空间,所以没办法标得太详尽啦,您将就着看一下?

沈阳 徐嘉骏

我现在开始怀疑我的前三份调查表是否寄到了,因为在中奖名单和读者回复中一直都没

考虑到时效问题希望大家尽量使用电子邮件投稿(当然我自己才语游言的栏目没有时效性,随时欢迎手写或电子稿件!),并且使用 TXT 格式文本。喂喂……我这样子算不算回信?可以不用手写吧?手写稿会被认为是咒符的……



北京 周宁

杂志要涨价了?恢复到 9.8 元了?也好,反正我平时买书本来就是 9.8 元,免得被老板白白敲掉两块钱。但……涨价之后可不可以再让大家惊喜一下呢?比如改成全彩,嘿嘿……(啊啊,不要打我!)不过对于了解贵刊价值的读者来说,是否全彩根本没有关系,请放心,我一定会支持你们。顺便问问,到底什么时候涨价啊?

唔,老实说,不少读者都在调查表里填“全彩的时候恢复原价最好”,但后面都跟一小括号“其实都无所谓”……不过为了答谢大家的支持,至少春天开学前我们是会保持原价的,希望大家能继续支持~(鞠躬)

什么?你说全彩?……短笛,你的肾真的能再生吧?割一个下来拿去卖的话……(短笛:“我的能量倒是可以再生啊!口胡,魔贯光杀炮最终形态无差别乱射!!”)

石家庄 康郡

才语游言的插画很可爱,但是我很想知道编辑们的真面目啊,你们是不是都戴着高度近视眼镜啊?放出你们的照片吧。

唔,大家都不愿意放照片,看来只有我牺牲了……喏,这是上次他们趁我睡着时偷拍的,不要告诉别人哟……



发现自己的名号,最近丢了一只“真·登喜路”的皮手套,现在郁闷得只剩下半条命了,别用“天下大势,合久必分”这样的话安慰我,在我的生命就延续于对下期杂志的无限期待中,若再不见吾之大名,吾欲以颈血溅众小编!(擀面杖已横于颈上)

俗话说天下大势,分久必合……最近动不动就和我们玩命的读者咋就这么多咧?

长沙 赵伊遐

山脊赛车·竞速革命是哪个白痴公司出的游戏?赛车手有这么好当?还敢污蔑 GINA! 去死去死去死!

……虽然我们一直坚持把读者意见直接反馈给作者的做法,但显然这次是无法办到了……NAMCO 的大爷们你们是否能听到这愤怒的声音?不过赵读者少安毋躁,犯不着和一个游戏认真怄气,何况这个游戏要的就是竞速的爽快感。(PS:真的很少看到喜欢赛车的 MM……)

重庆 叶森林

对于这次中奖根本没希望,不过下次还会有机会,我不会浪费你们的调查表所以寄过来了,还有这是我 17 年来第一次写信,所以我希望你们回信,对于读者写的攻略或录象你们怎样看?

对于读者写的攻略,我们也会择优采用,但

江苏苏州 丁群

我想问一下为什么贵刊一直都是只登 TV 游戏的東西呢? 只拥有电脑的人还是很多的, 也体谅一下我们这些电脑玩家吧。拿出一部分篇幅登电脑的内容, 一定可以吸引更多的读者。

很遗憾, 我们是攻略杂志, 电子游戏攻略杂志, 电脑游戏的内容暂时是不考虑的, 没有办法。我们并不是靠内容覆盖面来吸引读者, 不然我们为什么舍弃新游戏介绍, 舍弃业界评论, 舍弃新闻(唔, 基本算是舍弃了吧)? 因为我们坚信我们可以用自己堪称“大陆最强”的攻略来让读者满意!

宁波 王方雄

新年即将到来, 大家要注意身体, DRAGON 保重你的肺, CLOUD 要保重你的胃, 其他编辑也要保重身体, 你们本来人就少, 要是倒下一两个……不要怪我乌鸦嘴……希望大家要保重呀!

请称呼我们为铁金刚编辑部, 呵呵……某友语: “其他地方还有人类或半兽人, 象你们编辑部这样全部都是不死族的倒是少见……” 活跃在暗夜里的我们, 将带给大家犹如阳光般的温暖……(深夜加班的不正常亢奋中)

重庆 李畅

to 星辰: 我忍了很久, 现在我终于爆发了! 你那机体太丑了, 个人以为超级系机体大都是垃圾, 所以我劝你换机体吧! 要不, 看我把你击坠, 我可是——一年战争中号称“星辰噩梦”的王牌机师……

插图作者 monkeyking: 说得好, 我早觉得这家伙的形像太复杂了, 画 1 个星辰的时间相当于 2 个 CLOUD 3 个 Aliny 3.5 个短笛 4 个 fei 5 个 DRAGON……(预告: 下期星辰形象更新!)

沈阳 高建波

fei 啊, 你不是说要送更多好玩的东西吗? 1 月号怎么就剩下音乐 CD 了呢? 哪怕是抽奖完了也可以继续送胸牌嘛! 我好想要一个火影的木叶标志, 现在抽奖完了总无关紧要了吧, 可以送我一个吗?

胸牌似乎很受大家欢迎的样子, 但由于这次胸牌的特殊性, 短期内不可能再送同样的东西, 而木叶胸牌……对不起喔, 编辑部也没有多余的……因为即使是所有中奖者寄回来的胸牌, 我们也验证之后全数原样寄回以做纪念了(说到这里, 那些朝编辑部寄出胸牌兑奖的读者, 请注意查收我们寄回的胸牌喔)。至于其他形式的赠品, 正在考虑中……

成都 张汉铮

1. 扩大新闻报道的量, 可以用三两句话就带过一个新闻嘛, 这样可以报道很多消息的; 2. 开辟一个专用科技栏; 3. 让我中奖, 中 PS2, 否则, 哼哼, 我就自杀给你看!

1. 其实我一直把新闻当作一个让大家看着可以笑起来的栏目……不要在意太多啦, 月刊的新闻速度本来就落后于半月刊和报纸, 既然

最重要的“时效性”已经不能保证, 为什么不能做得轻松一点呢? 篇幅其实没那么重要吧…… 2. 那……是什么? 3. ……不许自杀, 否则我就把你的调查表抽出来丢掉!

北京 林旭

我还是有点疑惑, “才语游言”的内容到底能包括哪些方面呢? 我有些稿子想投, 但是怕不符合要求。

……“才语游言”的内容包括哪些”这个问题似乎已经说了很多次了, 还是有读者不明白, 难道我就这么失败么……这么说吧, 只要是国家法律允许范围内的东西我这里都能上, 说吧您想看什么? 想投什么? 尽管说话, 只要我的能力可以做到!(众编: 完了完了, 一扯到这家伙的能力问题那就没戏了呀……)

南京 Saga

封面用原创的画是个很不错的主意, 但有时也会出现质量问题, 我觉得你们可以把游戏里的截图作为封面, 那样不会和其他杂志撞车, 而且质量也应该可以保证。

您只对了一半。撞车是不会啦, 但游戏截图效果和印刷出来的效果根本就是两回事, 这么和您说吧, 在屏幕上看到的人脑袋如果有火柴盒那么大, 那么放到书上就只有火柴棍头那么大……明白了? 啊? 你问为什么有时候封面上又是很大的游戏图? 这个, 我知道, 但我就是不说~

上海 小西

Oh~ 我同学把“剑风传奇”借给我了! 还有“棋魂”、“猎人”, 开心死了! Christmas 就是美好啊! 祝各位 GG: Merry Christmas!

“剑风”是好书啊! “棋魂”也是好书啊! 至于猎人……请大家猜一猜这幅图是出自什么漫画, 猜中没奖。祝大家 Merry Christmas! HAPPY NEW YEAR!



重庆 苦命 boy

我想问一下 fei《零》通关后的“灵 list” MODE 到底在哪儿呀? 我已经通关 N 遍了, 但还是不知道, 所以“连”也未得到, 现处于极度郁闷中, 望 fei 一定回复平生愿做牛做马……

紧急召唤攻略作者“全能的调停者”回答: 2 周目的时候在菜单里的左边就可以看见了。咳,

做牛做马不必, 等我有空来重庆你做东就行了……(全能君: “喂喂, 明明是我回答的耶。”)

北京 朱敏

才语游言的文章要保持, 但宁缺毋滥, 即使一两期没有也没关系, 经典第一。

唔, 我觉得这期没有很经典的文章呢, DRAGON, 让我休息一期吧?(DRAGON: “我也休息啊, 干脆我帮你做这期封面, 你把这 160 页全包了得了?” 星辰: “我也可以帮你做目录!” CLOUD: “我帮你做封二封三好了。” 短笛: “你要包全部文章? 真伟大, 我帮你买游戏!” Aliny: “呀呀, 我好感动啊, 我帮你……好象也没什么帮的了, 我精神上支持你哟!”)……当我没说。

杭州 谢骏

各位编辑不好意思, 调查表成了这副模样, 被我妈当废纸扔了……不是垃圾桶啦! 希望小编们再接再厉新年有新突破! HAPPY NEW YEAR!

我就说这调查表怎么这么皱……喂喂, 看你的信时我正在吃夜宵的饼干耶! 害得我跑去洗手, 之前碰的饼干都不敢吃了……你赔我饼干……HAPPY NEW YEAR.

西安 周仪

希望在下期杂志上刊登勇者斗恶龙 5 和勇者斗恶龙 8 的攻略(PS2)。

汗……好象超出我们能力范围了……要是我们可以做出尚未发售游戏的攻略, 那——我们岂不是可以把世上所有游戏杂志轰·至·渣·呀!(以上, 请用港漫式语气读)

追加 12 月号读者来信最佳创意奖: 天津杨永斌, 他在信里夹了根香烟……可惜运送途中烟丝早就散了, 不然或许可以令 DRAGON 等人心动一下……





DRAGON

24小时,这时间够我干吗?

援手危在旦夕的家人;拯救毫不知情的国民;保护正直的总统;甚至维护国家利益。——反恐部队(剧中简称CTU)的杰克·鲍尔(Jack Bauer)能够在24小时内同时完成这些,还不止一次!

而我能做的就是拿出2个24小时出来,把这两季电视剧集一口气看完,跟随杰克去和时间狂飙!

急迫的酣畅淋漓,肾上腺激素的大量分泌。《24小时》,推荐给所有朋友!春节熬夜的良方。

最爱的人物——妮娜·麦尔斯(Nina Myers)

精通德语、斯拉夫语、阿拉伯语;业务精干;杰克得力助手和最相信的人;判断、总控型特工……但确是CTU中的内奸。

所有恐怖袭击阴谋的共用情报源头之一;会随时根据情况发展,做出最佳的判断;外形纤弱,但可以轻易用扑克牌杀死悍匪般的壮汉;有时仿佛深情款款,人性十足,但危机时刻冷酷无情。

该角色一登场就被其魅力吸引住~无论是做为特工帮助杰克时;还是叛徒身份曝光时;第二季用情报要挟杰克……都把角色的魅力展现得无与伦比。



何时再闻“CTU,麦尔斯……”,梦里百转千回中。

xuhl@cbigroup.com



短笛

发现对闹钟铃声的免疫力越来越强——b为了能按时起床不得不每天睡觉前脑中不停默念“xx点一定要起来,xx点一定要起来,xx……ZZZZZZ……”若干时间后“……?……?!……!!!……迟到,就素那浮云捏……”。广求降低对闹钟铃声免疫力的方法——#

到目前为止对老漫画的怀念仍旧处于一个相当的高度,续《CITY HUNTER》《清水铃子短篇集》之后又入手了一套蛭田达也老师的《功夫旋风儿》(依稀记得曾经还有一个译名叫做《少年狂侠》来着……),每天睡觉前必定重温一段~b个人相当喜欢功夫太郎、音美响等人组乐队的故事,看了已经不下10遍,每次看的时候仿佛都可以感觉到那首派依写的曲子……志同道合的朋友在一起奋斗的感觉真好!就像现在的编辑部生活……突然有一种想找音乐达人给我们编辑部也谱上一曲的冲动……

各位看到这期杂志的时候差不多应该快过年了吧,那时候短笛也差不多和家人团聚在一起了,期待啊~

zhanfan@cbigroup.com

Aliny

时间过的很快,稀里糊涂一年过去了,回头看看这一年里面,也不知道瞎忙碌着什么。一处论坛里面,杂七杂八的文章倒出了不少。来了成都也有2个月了,还好,没有那种传说中的水土不服现象。原以为上海人不能吃辣,我是清淡派的,可是在跟着同事们吃了几次火锅以后,这个定位彻底打破:原来我是杂食派的>_<



很开心的一件事,那就是一个和我关系非常非常非常好的人,终于在元旦前夜终于对我说出了那句让我等了好久好久的话,三个字,六个字节:“你是猪!”(玩笑的~)不过,那个人现在在纽约,上次居然和我在那里也看到了我们的书,当时就惊呆了,可星辰立刻开始拍胸脯:其实,偶们的书是全球发行D~玩笑拉回来,新的一年,年龄长大了,人也要成熟些,有些该把握的就必须要去把握,否则上演大活西游的真实版,那就不好咯~~,祝天下有情人,终成眷属。

照例推荐,本月强游戏,前线任务系列~除了难度高了些以外(努力练级赚ep的话,也不会难),其他还真没话说。如果不是没时间,这游戏肯定要二周目。

接下来呢……(感受到fei的杀气)咳咳,不耽误各位的眼睛了~也给fei留一些地方,只想对所有读者说:珍惜眼前,憧憬未来。新年快乐,万事如意。



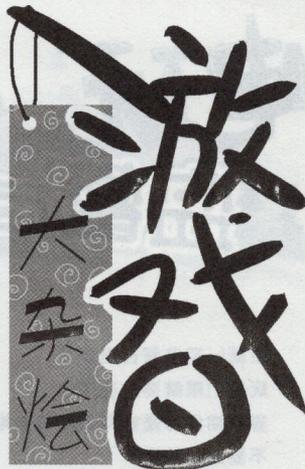
CLOUD

过年好!过年好!! 恭祝诸位读者新春愉快,阖家欢乐,万事如意,心想事成,一帆风顺,二龙戏珠,三阳开泰,四季发财,五福临门,六六大顺,七星捧月,八面春风,九运当头,十全十美。适逢猴年将至,CLOUD谨代表编辑部上下全体同仁给大家拜年了!

又是一年春来到,到处都洋溢着春的气息,虽然还没有看到柳絮纷飞景象,但光是想想也足以感受那春意盎然那温暖如春那繁花似锦那花团锦簇那万紫千红……等等,我没有在做梦么?我现在还在编辑部里坐在电脑前敲打着眼下这段文字,屋里的空调倒是开得挺足——24℃,这何止是春天呀,离夏天亦不远矣。只能继续企盼着春节的早日到来,企盼春天的正式到来。

突然想起许多年前在家上学时过年的情景了,人们都习惯于在大街上市场中逛来逛去的,购买年货,到处都是用红色的包装纸或包装袋包裹起来的東西,除了蔬菜。树上房上墙上路上都有很厚的雪,走在路上时,踩上去“嘎吱嘎吱”的,很好听。路边便有搬张铁桌子出来将各色鞭炮烟花摆出来叫卖的,时不时自己也点上一挂鞭,点着捻儿,“噼里啪啦”地放了起来,热闹得很,喜庆得很。那时的年是朴素的年,全家能聚在一起吃一顿红烧肉已是奢侈的享受,尽管这样,我还是很怀念从前那个时时盼望着过年的我,盼望着那一碗热腾腾香喷喷的红烧肉,盼望着和爸爸一起将挂在竹竿上的鞭炮点燃,盼望着初一的饺子,盼望着家里长辈们递给我那红通通的一个小纸包,那里包着我的关怀与呵护,包着他们对我的爱。

zhengzx@cbigroup.com



“央视版《天龙八部》绝对是一部好片子”,这是我看了17集之后得出的结论。

判断一个电视剧的好坏其实有很多方面,比如说剧情、比如说演技、比如说场景、比如说演员……之所以说《天龙八部》是一部好片子是基于以下原因:

1.从剧情来看。《天龙八部》本身就已达到路人皆知的地步,因此只要基本忠实原著,没有太离谱的改动,剧情就不会成为影响这个片子好坏的决定因素。央视《天龙八部》在忠实原著这点上做的比较到位,绝对不会出现某版本《神雕侠侣》中小龙女跟尹志平关系暧昧的那种“人神共愤”的原创情节。

2.从场景来看。央视武侠剧秉承了场景规模宏大气势逼人的优良传统,《天龙八部》剧组的足迹踏遍祖国各地,即使把它当作一部风光片来看也物有所值。因此从场景来看,除了央视自己,还鲜有超出者。

3.从演技来看。其实演技这东西本就是个仁者见仁智者见智的东西,关键在于演员的演出是否对观众的胃口。比如这次受争议最大的乔峰,很多人觉得胡军的演出没有黄日华到位,相对乔峰一代大侠的形象,胡军演得“匪气”更重,很多情况下难显一代大侠的风范;不过也有部分人觉得胡军是整个《天龙八部》中演得最好的一个,契丹血统的乔峰骨子里就流露着狂野的本性,以“侠之大者”郭靖那样的标准来衡量乔峰本来就是有失公允的。暂时抛开乔峰不谈,乔峰的红颜知己阿朱的演出绝对获得了大家的一致好评,阿朱的饰演者刘涛不仅是历代最漂亮的“阿朱”,而且演出也极为出色,一颦一笑都将阿朱的聪明、贤惠、温柔表现得淋漓尽致,无可挑剔。据说有不少观众因为阿朱的死去而拒绝看剩下的部分(我正好看到17集就因为光驱损坏无法继续,现在也有些犹豫是否需要看剩下的部分了),汗~~

4.从演员来看。这里我暂时只以一个男性观众的视点来说明。央视《天龙八部》的女性演员素质之高简直达到了令人叹为观止的程度(相对而言男演员素质比较令人不爽,难以留下深刻的印象,除了那句惊世骇俗的“娃~他~娘~啊”,不过这已经不是重点了),用“美女如云”四字来形容一点也不过分,就连许多跑龙套的(比如露不过几秒的灵鹫宫尊者,磨坊中的无名村姑,梅、兰、竹、菊侍婢)略加修饰也都是国色天香,令人不由得感叹祖国的人杰地灵。在此也强烈YY一下央视版《鹿鼎记》……

另外不得不提的是最近人气急升的“神仙姐姐刘亦菲”,其实对大多数人来说叫神仙MM更加合适,刘亦菲在拍摄《天龙八部》时还未满16岁,这~~~这个~难道不是LOLI吗?这实在就是LOLI啊(捏~~)……

PS:近日,编辑部某人宣称用非法手段得到了刘亦菲MM的QQ号,极度YY中……



电玩 监督台



最新一期监督台出炉了~
玩家们眼睛要放亮了~
春节期间可是奸商们的黄金期~
不要上当被宰了~
其实我觉得大家不必过年期间买太多东西~
因为这样撞到奸商枪口上概率太大了~
……我就不写什么了,因为实在太困了……哈欠……

被读者信任的商家全国前五名:(百分比为读者对该商家投票的比例)

成都火星电玩 10.68%(这次的竞争比较激烈喔)
重庆游戏机地 9.44%
长沙火星 8.73%

不被读者信任的商家全国前三名

北京博凯利游戏公司 34.17%(三成读者选了你耶!三分之一耶!)
上海宏龙游戏店 6.57%(有头上那个顶着,再怎样我都不惊讶了)
上海王子游戏 4.33%

各主要城市被读者信任的商家前三名:(百分比按当地投票基数计算)

上海:
上海智力苑电玩超市 23.52%
上海王子游戏 6.15%
浦东游戏风暴 5.41%

北京:
北京新亚电玩 30.48%
北京腾腾游戏 22.94%
北京嘉兴游戏机经营店 15.04%

长沙:
长沙火星 43.10%
长沙火炬电子 30.42%
长沙火焰电玩 16.71%

成都:
成都火星电玩 43.11%
成都蝌蚪电玩 18.37%
成都天空电玩 15.17%

本期有效调查表数量:

2251

份

招聘启事

本杂志现继续招聘编辑,如您全部或大部分符合以下条件,请速寄简历到我编辑部(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。

- 1.长期睡眠充足
- 2.进食正常且有发胖迹象
- 3.喜欢玩游戏
- 4.精通电脑
- 5.一天24小时可以完全属于您自己支配
- 6.您所有的朋友都会一直很忙
- 7.许多时候您觉得自己的思维比他人迅速
- 8.自认为可以胜任任何工作
- 9.体力极为充沛
- 10.自我感觉良好,且喜欢拼搏
- 11.希望自己从事的工作与自我的爱好相符
- 12.想做有前途的工作而不是每天重复体力劳动
- 13.日语水平可以让自己独立完成游戏的剧情攻略
- 14.有充分的团结协作精神

网上应聘者请附自己作品一份

要过年了~
希望大家年夜饭吃得好~
希望大家过年多收红包~
新年的钟声即将敲响~
希望大家保持好心情,大吉大利~
尤其注意不要被奸商迷惑~
而现在……
我真的好困喔~(背后星辰拎桶冰水举于fei的头顶:“叫你瞌睡!”)

鞍山 林鹏:其实我建议你们可以试着自己邮购一下东西,当然落款不要写杂志名字,然后什么信誉之类的也就全知道了。(……好主意……)

杭州 周燮蔚:好象也没有碰到过什么损害我利益的事情。因为我也是个行家嘛,所以“JS”们一般不敢敲我竹杠,我还有肌肉呢!(fei:大家看见没,要防止被敲竹杠,先要练身肌肉才可以喔!改天我也扮个健次郎,还要在胸脯上画七个伤疤!)

福州 刘明明:我曾经朝博凯利邮购两个原装手柄,等了两个月结果说没有,于是我索性加了400改要个原装GBA,结果寄来一看,“made in china”。“博凯利”这三个字竟在我的拼音输入法里变成了直接输入……笑什么笑,我就是不用五笔!但这公司竟然连原装手柄都没有?不过,国内的原装GBA就应该是“made in china”的呀……)

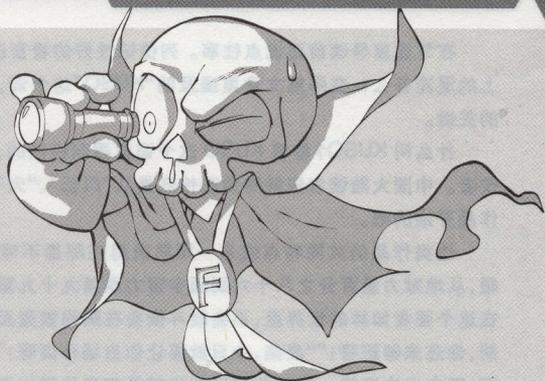
湖北十堰 马轶浩:长沙火星比较讲信誉;长沙火炬喜欢用旧卡充新卡;博凯利则无愧于最不被信任的全国第一名,如果不事先及事后打几次电话,你要的货根本不会给你邮寄,而且经常遗漏一两件。(我开始喜欢博凯利这家公司了,可以在我的拼音输入法里打缩写。出来吧,词组!)

重庆 陶然:已经有年头没被黑了,想当年年少无知,以为便宜也能买到好东西,也相信博凯利在为人民服务,现在学了经济学,明白那是屁话。(你终于悟道了,善哉善哉——大家有没有新面孔可以揭发啊?)

重庆 张宇:重庆游戏天国卖翻新机!(对不起有点激动)(画了整页一个大叉,看来真的很激动……)

2004年,希望大家都能以好心情过年喔~

业界情报局



这个月是比较风平浪静的,以至于 fei 瞪了半天屏幕也没想到什么足以令大家精神一振的消息,或许是因为这个时间段各大厂商都忙着推出游戏赚钱而无暇顾及新闻的发布?也罢,与其盯着那些新情报还不如买款心仪的游戏回家,趁着过年的时间好好玩一把呢!当年拿着个 FC 卡欢喜得什么似的一摆弄就是几个月的劲头都去哪里了?看来条件越好惰性也越大呢。……我说这些似乎和这个栏目不符合?

FF12 新情报发布

SQUARE-ENIX 的大作《FF12》近期又公布两名新角色:兔子族的女性 Fran 和人类空贼 Balflear。这两人应该是主角的同伴,其中 Fran 精通各种武器,也是剑术和格斗的高手;而 Balflear 则是驾驶着飞空艇在空中自由飞翔的男子,不属于任何国家,爱好自由(这……好象是 FF6 里的西捷亚?),从人物设定来看他的武器是……火枪?好混乱的世界观。

(星辰:“耶?历代飞空艇的船长不都和‘西多’这个名字有关系么?”
CLOUD:“或许这次的飞空艇名字就叫西多呢。”)

此外根据未经证实的消息,本作还会有许多来自“放浪冒险谭(Vagrant Story)”的人物登场(果然是好混乱的世界观……),甚至连故事内容也可以随玩家采取的行动与再次访问内容不同,故事剧情也会产生改变,让玩家体验到更具自由度的全新游戏乐趣。

DRAGON:“这次一定要死人,男女主角一定要死一个!!”
fei:“为,为什么?”

Balflear

Fran

FF7 电影版官方网站开通

12月25日,SQUARE-ENIX 宣布将于2004年推出的FF7电影版正式开通官方网站,以后大家可以在这里看到更新的官方资料,目前该站的内容包括故事背景、两名主角克劳德和萨非罗斯的介绍、预告动画和桌面的下载。目前的完成度是15%,而片长也将原来预定的60分钟增加到80分钟左右。

根据故事情节的介绍,在FF7故事结束两年后,曾经进行最终决战的地方,也就是北方的大空洞产生了异变,一种名为“星痕症候群”的疾病开始在世界上扩散,人类开始面临新的威胁。这时候,在已经过着平和生活的克劳德面前,出现了3个神秘男人,其中一个赫然正是萨非罗斯……

目前日本的杂志又公布了一个角色:大家的老相识巴瑞特,大叔在和平之后也把右手的机枪换成了普通的机械手,但同时公布的几个画面则让我们着实吓了一跳:古代种之都,克劳德站在水中,似乎还抱着一个人;戴着墨镜COSPLAY黑皇帝国的克劳德;拿着手枪,酷似萨非罗斯的神秘男子……

FF7AC 官方网站: <http://www.square-enix.co.jp/dvd/ff7ac/>



去夏威夷玩真人 DOAX!

日本微软日前与TECMO公司联合宣布,为了替明年3月将推出的XBOX大作“DOA Online”造势,也感谢玩家对“生与死沙滩排球”的支持,将举办一场抽奖活动。凡是在2004年1月2日-2月20日期间到日本微软XBOX官方网站填好问卷并留下个人资料的玩家,就有机会到夏威夷进行五天三夜的旅游!名额限50位喔。

想想看!阳光,沙滩,美女,排球,夏威夷……哦哦!那分明就是ZACK岛啊!(众人:“明明对你来说是浮云的东西还那么兴奋……”)

战国无双新人物继续发布

光荣又发布了新的出场名单了,武田信玄、上杉兼信等名人不出意外的亮相,但……出乎意外的难看。

武田你戴个天狗面具我就忍了,可您拿把小扇子算什么玩意?芭蕉扇么?实在难以想象到时候他要如何作战,莫非是象三国无双里诸葛亮或者司马懿那样发怪兽光线?



上杉兼信的武器是日本特色的“七支剑”(初期名称是“波渡刀”,好傻),而那身装扮怎么看都是阿拉伯那边来的,编辑部有人戏称为“波斯王子日本版”,等看到这位老兄骑马挥刀的时候,不知道是谁突然冒出一句:“你们有谁看过《阿拉伯的劳伦斯》?”

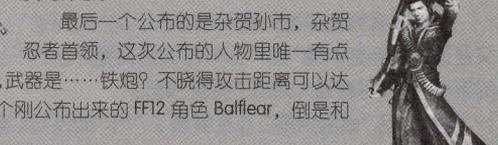
OK,接下来请出国第一美女市姬,喂喂,谁把小乔拿出来?……什么,她就是市姬?!我……光荣你也太偷懒了吧?又是这种小姑娘形态,当真这世界流行lol不成?

好在阿国还算成熟点,洋装美人,武器是洋伞……?那把伞是黄飞鸿的铁伞吧?怎么打不坏?(出云之阿国:在我们历次预测里唯一每次都被忽视的角色……本是岛根的女巫,为筹措重修神社的经费而周游各国。她天生丽质,又擅长歌舞,因此虽然只是跳故乡的神乐舞也大受欢迎,到京都后人气更盛。1603年,德川幕府开幕那年,她在舞台上女扮男装表演戏剧,成为日本歌舞伎的创始人,放在战国无双里分明就是纯粹恶搞的角色)



然后是织田信长身边的侍从森兰丸,令编辑部鄙视到底的人妖造型(终于还是出现人妖了……我就知道不可能只有张颌才那么倒霉),相信这种形象会令无数向人女尖叫吧,但至少我是非常想在他脸上轰一拳……既然森兰丸都有份,那织田信长肯定板上钉钉没跑了,我们来打赌!用我的袜子。

最后一个公布的是杂贺孙市,杂贺忍者首领,这次公布的人物里唯一有点男人气质的角色,武器是……铁炮?不晓得攻击距离可以达到多远……而那个刚公布出来的FF12角色Balflear,倒是和他有点像……



在写这篇导读前要说点往事。列位记忆力好的看官还记得9、10月合刊上的混沌谷么？在那篇文章里提及的“KUSO”这个词，将是下面这篇文章的关键。

什么叫 KUSO? 能将 KUSO 这个词发挥到极限的，港漫算是其中的佼佼者。中国大陆读者接触港漫恐怕还是从“风云”、“天子传奇”和“拳皇”等作品开始的吧。

这类作品的共同特点就是一堆筋肉男在那里不停的战斗，不停的升级，从地狱力量百分之八十六到超宇宙力量第九十九重，战天战地战神仙，在这个强者如林的世界里，不会战斗便会在瞬间被轰至渣，通篇都只有“口胡，你还未够班呀！”“废柴，今日就要让你当场仆街呀！”……等等这样的东西，不拿出来恶搞一番怎么可以？！你越是正经地画出来我越是要不正经地涮你——这就是新的文体：“XXXX(某名作)港漫版”！

名字改得杀气腾腾，事件改得热血沸腾，前些日子的哈里波特港漫版就是典型，而黑客帝国里的“史密斯”也拥有了“狮灭世”这样威慑力够班的名字，吃一顿饭要描写得如同世界大战，想来“心跳回忆港漫版”为时不远。

而下面这篇 MGS 港漫版也是基于同样的原理而来，要是实在对某些名词搞不清楚不妨来信询问，我也好考虑在下期做个专题。说了这么多，就是想提醒大家：看这篇文章的时候……千万不要认真！

潜龙谍影·港漫版

文：anvaya

“强者”这两个字究竟代表什么？！

有了何等力量的人，才能配得上“强者”二字？！

这世上，所有不符合科学的东西，都被认为是“扯淡”，是“迷信”，但是少数的强者，却不屑于这些夷技，他们是用血肉之躯，用“气”来战斗的呀！任何想凭借科技与强者作战的凡人，便只有被“轰杀”的份！而非强者之间早有约定，这个世界早就已经被他们——支配！

此刻，当世的最强者——“固体蛇”古小龙，竟被一股莫名的气劲反剪双手！是什么人，能让四年前只身荡平“魔煞”岛，空手轰下“液体蛇”叶小龙的逆天强者如此伏帖？这个能让古小龙如此狼狈的人，他定有了与“神”匹敌的战力！

“口弗口弗……我那天杀的好‘兄弟’呀，纵使你能谷至一百万匹的战力，击败天下第二的叶小龙，可你始终是人，想杀‘神’，发你的春秋大梦呀！我今日就要让你品尝这背叛‘佛施洪德’的好味！”言毕，发话的强者催起内力，竟将在场众人生生的拉进了一个虚拟的空间！他的实力，当真深不可测！

而这强者究竟是谁？！竟然称呼古小龙为“兄弟”！这强者口中的“神”又是谁？！“佛施洪德”这个恐怖的词语又是什么？！只是思考这些“孟获”的事情，便可将普通人想的“头裂”呀！！

原来，这“佛施洪德”乃是掌握了“气”的强者们建立的神秘组织，每当有凡人造出威力强大的兵器时，“佛施洪德”就会派出高手，来提醒这些凡人，谁才是世界的统治者。而在强者如云的“佛施洪德”里面，有八位最强的高手义结金兰，号称“大蛇八杰集”，当年恐怖的“魔煞之劫”，竟将这“大蛇八杰集”十去其六！只有古小龙、叶小龙二人幸存。而这神秘人，赫然便是那——“第三幸存者”！

“口夏……霹雳龙，原来竟是你引发了那‘魔煞之劫’，你妈的还我的兄弟来呀！！”古小龙周身轰然暴起一股强劲气浪，威力足可以将战斗力不足三万匹的人，当场吹飞！三万匹战力看似平常，可拥有如此力量的强者，其战力便与一台重型坦克相当！

“桀桀桀桀哈哈哈哈哈，你的脑袋‘大条’了吗？大蛇八杰只能有一人‘化龙’，便是我霹雳龙！你和叶小龙二人的绝学，就来给我食呀！‘无形力量八十万’‘大蛇七式’之‘鳞式’‘突式’！”言罢，一股棕红色气劲紧紧包围霹雳龙全身，化成盔甲模样，而盔甲旁出现了两条疯狂舞动的气柱，犹如凶神恶煞的巨蟒！这巨口中更是射出无数导弹，狂风暴雨般向古小龙猛烈轰去，这霹雳龙，他就是要将古小龙无情“轰杀”呀！

很久以前，一位叫做“亚宝·哀隐斯塔”的天才，创立了一门名叫“四相无形”的神功，能将强者发出的气，聚化成实体来战斗！而亚宝也凭借此神功，成了那时的最强者！亚宝羽化之后，这四相无形也由他的弟子发扬光大，现在，更是为天下习武之人所用！古小龙、叶小龙当然便是个中高手，古小龙可以将气道凝聚在身体附近，成为至坚至硬的铠甲，世上最强的“盾”；叶小龙能将气攒成气蛇，从任何角度攻击，堪称世上最强的“矛”！固体蛇和液体蛇的称号也是来自于此。而眼前的霹雳龙，甫一出手，便使出了这世上最强的矛与盾，双手被缚的古小龙，今次便“大镬”了呀！

读者回函：

1: 请问，“孟获”是什么意思？

A: “孟获”是“不知道”的意思。

2: 请问，为什么“孟获”是这个意思？有什么典故吗？

A: 孟获！孟获！（感谢读者卡兰斯来信）

但是，这强悍无比的导弹还没有接近古小龙，却似泥牛入海般，被更加强悍的“气海”消为无形！古小龙的功力只能在身体附近产生铠甲，而这莫名的气海却比古小龙强了千倍万倍！就连这霸悍的霹雳龙，也不由得一震！难道，这就是那轰下古小龙的“神”？！

无错！“她”就是那轰下最强者古小龙，只用声音便生生喝止强者“返朴”必杀一击的神——“命运女神”“佛真”！！而佛真此时的战力，足有一千万匹！

“胡……佛真，你为何要阻我？！”霹雳龙万没有想到，一直与他合作的佛真，会在这时候阻他出手！而佛真既已轰下古小龙，为何却又要救他？

“‘破天妖兽’，是我佛真的。”言语一出，在场众人无不大惊失色！几年前，造成魔煞之劫的便是那“逆”天妖兽，古小龙单闯魔煞岛也是为了将其轰下，而现在佛真口中的，却是比那“逆”天妖兽更为恐怖邪恶的“破”天妖兽！破天妖兽有多大的威力？！佛真又要这妖兽做什么？！

“吼……他妈的佛真，你原来在‘大’我呀！破天妖兽，便给我拿去



呀！”顿时，这虚拟空间周围便出现了许多巨大的怪兽虎视眈眈，有几只是凶神恶煞的冲将过来，一出手便是三百万匹的威力，排山倒海般向几人噬去！佛真这样的“神”对付这些妖兽已然费力，何况只有一百万匹战力，并且双手不在的古小龙！霹雳龙更是谷起五百万战力，再次轰向几人！今次，古小龙定然万劫不复了呀！

此时，一直未有动作的一名强者，却已然出手！比雷更猛，比电更快！八百万匹的威力直教这些怪兽分解成原子！电光火石间，破天妖兽便已被轰杀殆尽，而这名强者却毫发无伤！出手的这位强者，赫然便是现今佛施洪德第四高手——“雷电”！他为什么要救古小龙？而古小龙，却又怎么样了？

“口夏……天杀的好‘兄弟’，你这力量真的是‘好味’，我便要多谢你呀！”古小龙居然开口向霹雳龙道谢！他被轰痴了吗？！还未！刚才的狂轰，却助古小龙完成了“突破”！虽然双手还是被缚，但是此时古小龙的周身，已然生出了与佛真一样的气海，甚至比佛真的气海还要来的巨大！“‘无形力量九百万’‘大蛇七式’之‘翔式’”！古小龙身形未动，便有一股巨大的气劲冲向霹雳龙，霹雳龙防不胜防，只得谷起全身功力硬接这一招！

无形力量九百万“硬拼”无形力量八百五十万！

“口孔口牙……”霹雳龙的防御气劲，霎时被轰至爆碎！只能任由古小龙的气劲狂轰周身一百零八个大穴，霹雳龙现今便是“鱼肉”呀！然而，在古小龙的猛击下，霹雳龙的脸上反而露出了笑容，古小龙也硬生生的停住了招数！此二人之间发生了什么事情？！

“霹雳龙……你也‘突破’了吗？”原来，霹雳龙自知无法硬接这一招，于是便做了一次赌博，故意留出空门让古小龙来轰，以助自己完成突破。而这赌博的胜利者，显然就是已经完成了这第二次突破的霹雳龙！他的力量，究竟到了什么程度？！

“口弗……八蛇之龙，果然是我霹雳龙呀！‘无形力量一千二百万’‘大蛇七式’之‘破式’，给我去呀！”刹时，一轮气刀冲向几人的气海，这气刀竟然带上了那一千二百万匹的“禁忌”力量，比佛真“神”级的战力还要猛烈！被这气刀切中，几人的气海，甚至身体就要被切至粉碎呀！！这种力量就是霹雳龙口中一直声称的“化龙”吗？！“化龙”到底是什么东西？

强者之间总是有同样的想法，而现在古小龙、雷电、佛真三强者同时意识到，若非三人合力，便只有一个“败”字！“大蛇七式”之“极式”，“雷电双绝”之“电绝”，“佛魔共诛”之“凶魔灭尽”！三人同时将战力谷至极限，硬撼霹雳龙！

“无形力量一千万 X3”对“无形力量一千二百万”！

只听轰然一声，双方纷纷被彼此招数的冲击所震！雷电等三人虽然力量不占优势，但毕竟以三打一。而霹雳龙硬接一千万匹战力的三招，也有所收敛。因此，双方可谓势均力敌！而此招过后，古小龙三人更是不敢大意，各催功力准备硬接霹雳龙下一击！古小龙虽已达到一千万匹的境界，缚住双手的气劲却不松反紧，这佛真如此厉害？反观霹雳龙，却不打算出招，并且脸上又露出了笑意，难道是完成了那第三次突破，到了“????”的境界？！还是已被那三招吓呆了？！

“我儿，爹现在就感到很欣慰。你的战力已经比当年的爹要强，而你今后只会比爹更强。‘霹雳积肯’，你就给我‘醒’呀！”霹雳龙就说着这“痴”话，而对面的一个强者，却感到十分的“肉紧”，一股超越了时空的感觉！这三人中，古小龙便是这霹雳龙的“兄弟”，而佛真却是个女性，若霹雳龙没发痴的话，他说的就是——雷电！

“哈哈，你终于开始‘大’我了吗？你这屎忽就他妈的给我收声呀！‘无形力量一千一百万’‘雷电双绝’之‘雷绝’！”！，出手的，赫然就是强者雷电！雷光轰至，而霹雳龙却纹丝未动，他是真的痴了吗？！

而这霸道之极的“雷绝”轰至霹雳龙近身，却有相同的一记雷绝由霹雳龙打出，雷电反被自己的招式轰飞！巨响过后，霹雳龙依旧是那痴了般的说话：“我儿，你一时之间无法接受这种想法，我十分的能体谅。你能天生领悟到这‘雷电双绝’，也是爹给你‘种’下的。儿子，来爹这边吧。”

“!!!!”雷电多不愿意承认这事实，而这一切，便只能教他——信呀！！

“口孔口阿！”无形力量一千一百八十五万“雷电双绝”之“雷绝”！更猛的雷轰向霹雳龙，并不是雷电不承认眼前的事实，而是这事实过于冲击，雷电只能轰轰以“发泄”呀！

雷电，不，霹雳积肯的雷绝刚刚出手，却有一股比佛真更强的气海将那“雷绝”中途截下！与此同时，在场众人感到了一股前所未有的压迫感，是谁，竟能进入这霹雳龙创造的虚拟空间？而这人又是什么来头？！

“口弗口弗……真感人的场面呀，感动得我不得不想战你们的娘亲呀！”那股莫名的压迫感越来越重，能发出这种压迫感的强者，至少有两千万匹的战力！而这名说话的强者现出身形之后，竟使得古小龙一惊！这名强者，就是数年前在魔煞岛被古小龙轰断右臂的——傲修罗！

四年前，“魔煞之劫”。古小龙在魔煞岛连挫数名高手，其中就有傲修罗。而在古小龙轰下叶小龙之后，这傲修罗便取得了叶小龙的尸体，断其右臂，用其独创武学“修罗生世”将其接在自臂断处。而经过这场异变，傲修罗得到了叶小龙的部分力量，战力也极大飞升，甚至能独闯入霹雳龙造出的虚拟空间！

“佛真，你一早想要的这破天妖兽，有命拿便给我拿去呀！”傲修罗道。原来这破天妖兽并未被霹雳积肯屠杀殆尽，在这虚拟空间中，霎时又出现比之前更凶更猛的一只，此时傲修罗却突然开枪，射中佛真的心脏部位！就是“枪”，拥有几十匹战力便能够不屑一顾的——“枪”！在场强者有谁会想到，拥有“神”级战力的佛真，会被毫无威力的枪所伤？！被枪击中心脏部位的佛真更是惊诧着倒下，在场众人无不大惊失色，唯有这神秘的——傲修罗！

“桀桀桀桀哈哈哈哈哈！佛真，你真的认为自己是神吗？你引以为傲的那气海，正是你们这些废柴不屑一顾的科技呀！今日，我傲修罗便要将此强者一网打尽！”什么？这无用的科技竟然能造出神一样的战力？这些强者莫非都已经“败”了？！还是傲修罗故意如此说，来打击强者们的自信？

“口胡！傲修罗，老子霹雳龙便没可能叫你这样做呀！‘无形力量一千五百万’‘大蛇七式’之‘突式’！傲修罗你就给我败——呀——！”霹雳龙将战力谷至更极，两条气蛇猛然冲向傲修罗，打他一个措手不及！

而这前所未见般霸到的气蛇还未接近傲修罗，便被与佛真一模一样的力量消掉，傲修罗却纹丝未动！能做到这般地步的强者，其战力已然接近了三千万匹呀！只见这傲修罗拿起一个黑色匣子，缓缓道：“这，就是那科技造



佛真……真感人的场面呀，感动得我不得不想战你们的娘亲呀！

而这名说话的强者现出身形之后，竟使得古小龙一惊！这名强者，就是数年前在魔煞岛被古小龙轰断右臂的——傲修罗！

出来的气海,你等井底之蛙,今天一定要——死!‘无形力量两千五百万’‘修罗生世’之‘修罗灭杀’!一阵恐怖的力道向三人卷来,而同时,剩下的那一只破天妖兽更是挟着一千九百万匹的力量冲向三人!而此时的三人,若不能突破到那“????”的境界,就只能像傲修罗说的那样——死!

就在这刹那,却有一人用身体挡在了最前,再细看时,却是那应该死掉的——佛真!她不过是一个普通人,而且还被射中了心脏,为什么还未死呢?而佛真竟然想用一个人的身体来挡住这两千万匹的力量,她失心疯了吗?

“佛真,我竟然会忘掉,你的心脏是长在右边的。但你刚才不死,现在这两千万匹的力量定然会把你这凡人爆的一干二净呀!”傲修罗丝毫没有停手的意思,两千万匹的战力已然轰至!

“‘佛魔共诛’之‘佛光普照’。”从佛真口中缓缓吐出这几个字,傲修罗这一击轰到佛真身上,反而将自己弹开,而那只破天摇兽更是被自己的力量反噬!佛真这时候的力量,竟然达到了恐怖的四千万匹!而在这前无古人的一击轰出,濒死的佛真承受不住如此强的力量,开始逐渐分解成碎片!

“我叫‘刀娜森’,是一名骄傲而优秀的军人的女儿……”佛真在说完这句话之后,就彻底的消失了,众人皆唏嘘不已。而佛真这个诡异的“刀”姓,正是继承自两年前与傲修罗大战一场,空手轰断一艘油轮的强者——“刀死客”上将!

“古口月……你们真他妈的好狗运呀!”原来,刚才那一记“佛光普照”并未重创傲修罗,傲修罗再谷功力,准备第二次轰向三人!“‘无形力量两……’”言语却戛然而止,而他更是死死的按住自己右手,之后甚至举左掌向右臂轰去!发生了什么事情?!傲修罗的右手第二次被轰伤了吗?

“嗷嗷嗷啊啊啊啊啊啊!”轰向右臂的掌式竟然在半途硬生生停住!而随着这一声惨叫,傲修罗竟然恢复了正常,抬起头来昂视众人。此时的傲修罗,周身散发着一股熟悉的,强大的气息!而当傲修罗开口说话的时候,霹雳龙和古小龙更是大吃一惊!

“好久不见了,‘兄弟’们!”难道这傲修罗便是“大蛇八杰集”的“第四幸存者”?错!说话的这人身体虽然还是傲修罗,但是,这声音赫然便是熟得不能再熟的——叶小龙!

“我们三‘兄弟’,终于又见面了!多亏这傲修罗,我才能借用他的身体,再度复活!大蛇八杰集的‘化龙’者,不是你古小龙,更不是你霹雳龙!”在叶小龙的口中,再一次的听到了“化龙”这个神秘的词语,傲修罗只不过是复活的一个棋子!而叶小龙仅凭一臂的力量,竟能控制拥有三千万匹战力的傲修罗,事态开始变得复杂起来,在场四人却都有着道不明的亲缘关系!

“吼呀~~”发出这声音的竟然是古小龙,佛真已死,禁锢古小龙的那股气劲也开始减弱,而在叶小龙的刺激下,古小龙更是谷至更高,生生将那股气劲挣开!在这亲缘关系的影响下,霹雳父子也纷纷进行突破,现在,四人便都有了至少五千万匹的战力!

待众强者们突破过后,却都不约而同的出手攻击!不必考虑什么理由,也不用顾及什么亲情,支撑这四位强者的,如今便只有一个“战”字!这四人已经当之无愧的成为了世上的最强,而今天这个“战”,就是为了决出到底谁才是这真正的“最强”!

“无形力量五千万”“无形力量六千万”……………最强的强者们在这最强的战斗中,更是不断将自己的战力激至超越极限!这几位世界最强者,已完全放弃其余的花巧,现在,只有力量对力量的硬撼,只有战力的大小,才能撼出胜利者!而现在,其中的二人已经接近了“????”的境界!

“无形力量九千九百九十九万九千九百九十九”对“无形力量九千九百九十九万九千九百九十九”,这二人就是古小龙与叶小龙!

“这……这力量……”轰然之后,四周静寂。却有一位强者忽然感觉到了新的力量,这力量十分受用熟悉,仿佛他以前就曾经拥有!就在此时,前世的记忆突然浮现,这已然就是那传说中的“????”境界,一个只存在与传说之中的境界!

霹雳二人也停下了手,因为,他们在古小龙的身上看到了不该出现的东西,那就是——“血”!古小龙那条神秘的绿色头带,正在逐渐的变成红色!古小龙竟然被轰至头破?成为这最强者的,居然是这叶小龙?

他们,便大错特错了呀!古小龙在头带完全变成红色之后,周身散出一

种无可直视的皇者气息,此时的古小龙傲视四周,前世的记忆已经告诉他,他就是这“化龙”者,并且在这个世上,他已经成为了最强!

“呼……这化龙者,到头来还是你古小龙吗……”发活的叶小龙纵然再心有不甘,然而事实告诉他,他已经“败”了!

“我已不是古小龙,从今开始,我就是那古·啸·龙呀!!‘无形力量一亿’‘大蛇七式’第八式‘生龙式’!”古啸龙竟然用出了那不该有的第八式,一种仅是直视就能让人窒息的力量,压倒性的冲向叶小龙。而此时的古啸龙,已然像是一只狂啸的龙,一只杀意的龙!

原来,大蛇七式的口诀是“燃鳞极翔突破化龙”,每个字代表一种招式,同样也对应着一个人。而大蛇八杰中,“化龙”便指的是只有一人能学会那最后的“龙”式,并且那人会成为理所当然的最强!因此,八兄弟们才为了这化龙而战!而如今,“战”已经没有必要,因为,纵然是叶小龙的“无形力量九千九百九十九万九千九百九十九”,也终究是“万”,比起古啸龙的一“亿”,虽然只差了一,但是就已经人神之间,战力决不可同日而语!而古啸龙的“生龙式”轰过,叶小龙已然被轰至消失不见!

这边,霹雳龙也开始说话:“古啸龙,其实,我们现在是在‘碎天妖兽’的体内,而你既已完成突破,就去轰下这最强的妖兽呀!”原来,竟然还有比这破天妖兽更加霸道的“碎天妖兽”!而众强者一直在碎天妖兽的体内战斗,却始终没有发觉!言语至此,只见这众人认为的“虚拟空间”开始缩小!若不将其轰下,纵使古啸龙这样的强者,也只能被“吸收”!

“我儿,爹现在已经没有遗憾了,就让我用自己的身体,来助你突破吧!”说罢,霹雳龙已然轰向自己,而之后,霹雳龙的力量源源不断地流向霹雳积肯,一代强者——霹雳龙就如此的牺牲!更没有时间顾及这些,古啸龙已经开始在体内狂轰碎天妖兽!而古啸龙这“生”的力量,竟然仅仅能维持着这“空间”不再缩小,若要轰下碎天妖兽,却还远远未够!

“他妈的阿肯,来助我呀~~”古啸龙爆出了战吼,父亲霹雳龙的力量也已经被霹雳积肯完全吸收,再加上自己的催谷,霹雳积肯竟然也开始突破!“古啸龙,不,师兄,我便来助你了呀!”无错!霹雳积肯也有着强者的宿命,原来,这二人在前世乃是一对逆天的强者师兄弟!如今,师兄弟再聚,谷起的战力定然要将这碎天妖兽轰得支离一破一碎呀!“无形力量一亿”“生龙式”“雷电旋风腿”!兄弟二人各自用出了上一世的至高绝学,一亿匹乘二的战力在体内轰出,任多么霸道的碎天妖兽,就只有一个“碎”的下场!

轰下碎天妖兽,四强者如今只剩二人,这前世的兄弟,今世的最强者,之后又将何去何从?他们之间是否会有一战?虽然现在仍未得知,但我们知道,这对已经到了那“????”境界的强者,纵使是战天,也未可能后退的呀!

读者回函:

- 1:“霹雳积肯”和“霹雳积奇”有什么关系?
A:他们二人实际上并没有关系,只是名字一样,“积奇”便是一些写港漫的废柴翻译误差的缘故。
- 2:古啸龙莫非就是“龙”的转世?
A:无错!强者们都是有着轮回宿命的人,而“龙”上一世是亚宝·哀隐斯塔,这一世是古啸龙,下一世就是强者亚宝·李!
- 3:龙的那一式不是叫做“升龙”吗?
A:胡!升龙只是以讹传讹的叫法呀!武学的源初至高境界就是这“生”的境界!只有这本位的“生”,才可以压制世上所有“死”的武学呀!
- 4:叶小龙死了吗?
A:并未!今后叶小龙将再次出现,并且会有更悍的战力呀!

演员对照表

古小龙=Solid Snake	叶小龙=Liquid Snake
魔煞=Mose	佛施洪德=Foxhound
霹雳龙=Solidus Snake	亚宝·哀隐斯塔=Albert Einstein
返朴=Vamp	雷电=Raiden
霹雳积肯=Jack the Ripper	佛真=Fortune
傲修罗=Ocelot	刀娜森=Helena Dolph Jackson
刀死客=Scott Jackson	亚宝·李=AMURO(高达里“李阿宝”的笑话……)

作者简介：

颜开，中国大陆首批职业漫画家之一，代表作为《雪椰》，想来当年（唔，用这个词顿生沧海桑田之感）看“画书大王”的读者们一定还有深刻印象吧，当年（颜哥莫要打我，我实在觉得只有这两个字才有魄力）正在上中学的 fei 也是其漫画的 fans……讨这次的稿子几乎磨光了我的嘴皮子和脸皮子……顺带一提原稿其实是彩色，可惜只能登用在黑白页上，有些影响画面效果，甚为可惜……颜哥，对不起。你来成都我请你吃饭吧。（众读者：“道歉是没用的！到底什么时候改成全彩？” fei：“风声太大，我没听见……”）



1



2



3



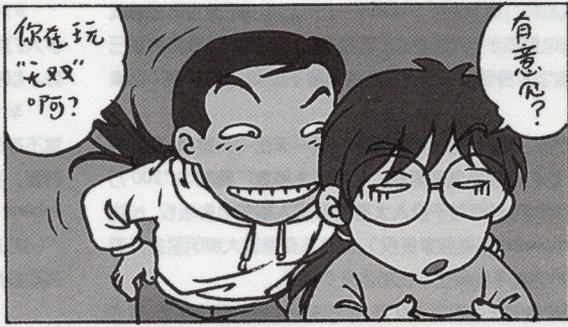
4



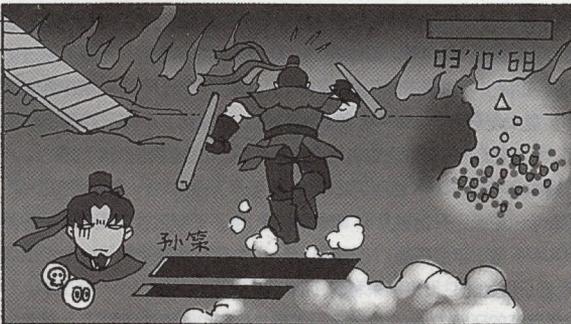
5



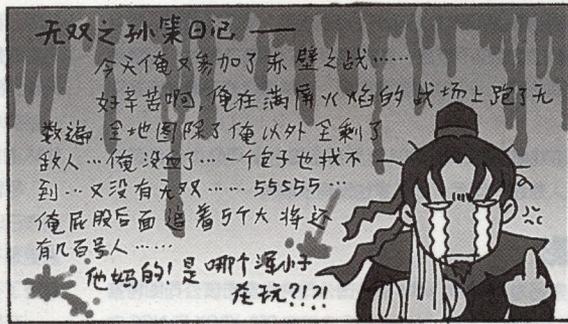
6



7



8

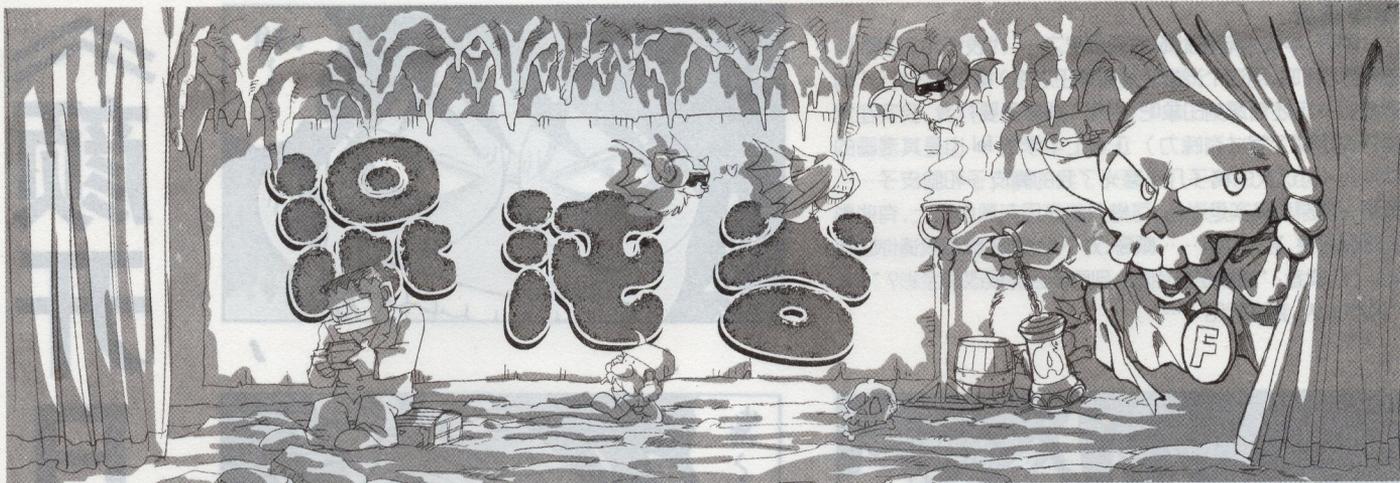


9

《颜开日记》之无双篇

俺是孙策

by: 颜开



2003 年 TV-GAME 界颁奖典礼

灯光,大幕起。

身穿晚礼服的 fei 出场,念台词:“2003 年的游戏业界,是一个动荡不安的业界,这一年发生的许多大事都让我们一起心跳,一起注目,每每为了自己钟爱的公司或游戏在论坛上和人争执得你死我活,每每为了一个游戏跑遍全城,时常省下早点钱去买游戏,这是什么行为?是一种愚蠢的行为!(翻页)……吗?……靠,这谁写的稿子,把这个字放在上一页不好么……”

导演 DRAGON:“刚才那几句话掐掉。”

fei:“而现如今,在这个风起云涌的 2003 年即将过去的时候,让我们请出这一年来曾经让我们心动过的诸位,颁发本年度纯属虚构如有雷同绝对巧合大会的各种奖项!……大家给点掌声好不好?”

CLOUD:“拜托,就我们几个,你就直接点进下文吧。”

fei:“不要,我要听见山呼海啸的欢呼……喂喂,开玩笑啦,不要动不动就举大片刀嘛……”

文:fei 协力:木子寒



地主家也没有余粮奖:《黑客帝国·身临矩阵》

请想象一个全公司连保安秘书只有 2 人的一个小经理在心满意足地盘算着又赚了几千块的时候,突然听见身边有人在对着手机大吼:“什么,只卖了几百万?你们是干什么吃的……”那位小经理会是什么心情?

2003 年 5 月 6 日,游戏制作公司 SHINY STUDIOS 一份统计报告把全世界的游戏迷都吓了一跳:将于 15 日与电影同步上市的游戏《黑客帝国·身临矩阵》预定数量已突破 400 万套!相信这一数字本身便足以令许多系列销量不过 10 万的小型厂商集体去寻短见。

然而,游戏发卖后的数月间,SHINY 官员们的脸色开始一天比一天难看,直到最后的实际销量放到面前时,他们已经是满面黑线。虽然在大多数厂商眼中“200 万套”已经是一个梦寐以求的数字,然而对于投入大笔资金购入相关电影版权、长达 244 页的企划书(导演 Wachowskis 兄弟独家授权)、以及高薪聘请大牌明星参与游戏制作的 SHINY 而言,这 200 万能不能保住本钱都还是一个问题。

当初《GTA3》发售前预定量同样达到了 400 万,最后实际销量突破 700 万,或许是这位成功的先驱者让 SHINY 冲昏了头脑,使得它在广告轰炸战中不吝重金地砸进了大把大把的美元,把游戏吹嘘得同电影一样天花乱坠,然而 SHINY 忘记了一件事情:《骇客帝国》是电影中的经典,然而作为游戏的《身临矩阵》却远远没有达到可以承载经典的水平。当玩家们发现这不过是一款狗尾续貂的平庸之作时,回馈给 SHINY 的自然便是大把大把的石块——在欧美游戏市场,消费者享有短期内无条件退货的权利。

一套卖出 200 万份的游戏最后要靠 2004 年黑客帝国合集 DVD 中搭售游戏影像来弥补损失,不由得让人想起一句话:“地主家也没有余粮啊……”

名副其实主机奖:幻影

2003 年 1 月 20 日,一家名为 Infinium Labs 的美国公司突然宣布该公司即将推出一款名为“Phantom(幻影)”的宽带主机,其性能将远凌驾在 PS2、XBOX 与 NGC 之上!预计推出日期 11 月,并同时保证在 12 月时幻影玩家将能够玩到数万种游戏!

此消息一经传出便在业界掀起轩然大波,不久,各大主机厂商秘密派遣出调查的商业情报员纷纷空手而归,他们除了仅得知这是一家于 2002 年 10 月刚刚成立的新公司外几乎一无所获。然而,不久后“幻影”却公布了原型机图样,这使所有的竞争对手都感到了前所未有的恐慌,因为他们觉得即将面对的是一个来自黑暗与未知的强大敌人,在幻影那神秘的面纱下,究竟隐藏着何等狰狞面目?

8 月 17 日,幻影主机公布了详细性能,其独具个性的网络下载游戏方式大大超乎人们所料却又在情理之中,那一段精彩的广告片更让玩家对幻影的前景大为看好。似乎,一场震惊业界的风暴就要来临了。

半个多月后,一家名为 HlardOCP 的美国网站突然爆出猛料:“幻影”或许根本就不存在!该网站对 Infinium Labs 的总裁 Timothy Roberts 与公司地址分别进行了调查,发现该总裁曾数度有经营破产的经历,而公司地址更是子虚乌有! Timothy Roberts 本人对此居然连否定也没有,他宣称公司的确没有常驻办公室,但却又表示“一切正在准备”——准备什么?准备如何秘密处理掉那笔已经到手的 2500 万美元风险投资么?于是众多厂商的心总算放了下来,幻影就是幻影……

最大合体奖: SQUARE·ENIX

2003 年出现的最强合体技自然属于 ENIX 与 SQUARE,两家公司的合并可谓震惊业界,几乎所有人都以为一个超级怪兽即将诞生。但合并这东西说白了就是收购,很不幸的是这次被吸收的是 SQUARE。SQUARE 的 CG 技术确是随着时代不断发展进化无疑,然而管理层却缺少与时俱进的头脑,电影《灵魂深处》与《FF11》从制作到面市一系列举措的全盘失误导致了 SQUARE 整体在财务上的崩溃,不得已向昔日劲敌 ENIX 俯首称臣,可以说史氏的游戏因电影化而走向鼎盛,又因电影化而走向衰落。

尽管合并后的 SQUARE·ENIX 看似平起平坐,但那 FF 系列中第一遭出现的“-2”续作已明显地表示出史氏已开始被 ENIX 牵着鼻子走,至于近期总社长和田洋一的发言更是不给 SQUARE 留下半点情面:“以前的《FF》因为在游戏中使用了过多动画而浪费了不少钱,但这些动画并没有带来利润,因此我们在这方面减少一些成本。”

在如此忍气吞声的环境中,剧作家野岛一成负气离开也就不难理解了。(野岛一成:1995 年加入 SQUARE,《FF7》、《FF8》、《FF10》、《FF10-2》的剧本创作人。)

精神可嘉奖：中文化游戏

SONY 对顾客的诚意向来是显而易见的，目前 PS2 中文游戏的强盛阵容能很好地证明这一点——虽然都是繁体版。只不过虽然数量上的诚意有余，但质量上的底气却差了那么一点。

拿《ICO》举例，这个作品惜墨如金到了令人发指的地步，统观全周目对话不到三十句——女主角与黑暗女王的对白还是蝌蚪状的火星文，任何汉化小组接到这件作品都会当天搞定收工。固然《ICO》本身是近年来不可多得的上乘佳作，但这汉不汉化意义实在不大。《GT 赛车 2002 概念赛》也与其大同小异，游戏里的文字血液精炼到只剩下血浆，《阿耳戈斯战士》苍白的剧情使其在大部分人的头脑里至今也只仅存着一个希腊筋肉猛男形象，再无其它。

《樱大战》与《宿命传说 2》的汉化倒是口碑不错，抛开个别语句略有生涩不谈，能在短期内对这两部超大作进行如此成功的汉化实属不易。不过《宿命传说 2》的中文版为了迎合目前网游口味而硬生生地改成《命运传奇 2》，不免让人想 874 一个。

这中间比较令人称道的，应该算“指环王”的两部作品《双塔》与《王者归来》，其汉化水准相当优秀，演员访谈时的部分使玩家仿佛在看电视一样自然舒服。各技能招式与人物姓名的翻译也都中规中矩，没有闹出“Shining Finger”=“闪光菲戈”之类的笑话，希望以后这种作品越多越好。

最后，单独为大家请出《真·三国无双 2》中文版这款无双巨作！仅有十余人的“豪华”声优阵容之强劲实力在游戏中一览无遗——请想象赵云与张飞居然是同一个声优！一场游戏下来，对玩家的鼓舞是个极大考验。无怪网上将“《真·三国无双 2》中文版完美通关（全武将能力 MAX、全武器、道具界限最大）”列为当代四大难题之首！（另三大难题为：给长城铺瓷砖，给飞机装倒档，给喜马拉雅安电梯）

黑马奖：“三国无双”系列

“三国无双”对光荣这家老牌公司而言绝对是个莫大的讽刺。

光荣的老人们恐怕永远也不会明白，为什么《信长的野望》系列这个本该与 DQ、FF 齐名的长盛系列终究默默走向消亡？为什么《大航海时代》系列始终只是处在叫好不叫座的尴尬境地？为什么《三国志》系列最终却被一个名唤“真三国无双”的毛头小子先拔了百万销量的头筹？《决战》1、2 这套恶搞作品的一时热卖在他们眼中只能算是侥幸，然而当《真三国无双 3》只用了 9 天就达到百万出货时，所有人的眼镜都被跌了个粉碎。

其实答案很明显，现代的世界就是一个无双的世界，林立的摩天大厦就是一座座戒备森严的城池，路上络绎不绝的行人正是分属敌我势力的两大兵团。在沉闷而又枯燥的生活压力下，人们最渴望的就是发泄，而三国无双正是满足了这个群众需求。这里没有任何教条主义，没有任何史实考据，你只需按住红色按键将一条无双槽放个干干净净了事，发泄的爽快尽在其中，就这么简单。

不光光荣醒悟得不晚，管你什么历史什么传统，赚钱才是第一的——这不，《战国无双》又跟着要来了。

字谜奖：WE7

如果你想成为一名优秀的游戏代理商或发行商，那么，你可以没有卓越的经营头脑，也可以没有丰富的经验阅历，哪怕连起码的专业知识都不具备也无妨，但是，你必须是一个字谜高手。

个人认为 2003 年最强字谜非《WE7》莫属，在经历了《WE5》与《WE6》两次“最终进化版”后，面对愈来愈开始对新作持观望态度的玩家，KONAMI 于《WE7》发售前在官方发布会上拍着胸脯担保这次绝不会出诸如最终版革命版混音版网络版猛将版夏亚专用版导演剪辑版等等等等版之类，此举果然造成了作品在 8 月 7 日发售当天的大热卖，《WE7》就此轻易突破了百万销量。然而，玩家们的银子被搜刮得差不多时，KONAMI 笑眯眯地转身摸出张海报贴在墙上：《WE7·国际版》预定 2004 年 2 月 29 日发售！

奇货可居奖：原创作品

这年头，各类游戏大作固然浩如烟海，可你若想从中找个原创作品出来却简直比揪出本·拉登都难。

现在，一款名为 XXX 的游戏其标准全称应该是这样的：《第 A 次真·XXXB 世纪 Code.E 章-F 版 advandc 物语 Online》，字体大些恐怕盘面都印不下，可敬可畏。

消费者的口味是善变的，这是限制大部分厂商推出原创作品的主要原因。

SQUARE 自认为 CG 天下无双，大投入纯 CG 化的《保镖》却落了个既不叫好也不叫座的下场；CAPCOM 的《鬼泣》首次推出时引起广泛轰动，一副当年生化帝国黑马再临的架势，可这《鬼泣 2》时隔不久后一问世便被打入冷宫；过去的原创大哥 SEGA 在 DC 上被耗尽了元气，近年来把冷板凳炒个不亦乐乎，再不过问原创江湖。当前偶见的几款能称得上“大作”的所谓原创，无非是由动漫改编或需接续特制外，当真能被称作“原创”的可谓稀世少有，让人满意的更是凤毛麟角。

2003 年是原创大作的冬天，希望这个冬天不会变成永恒。

最佳促销策略奖：某国内游戏代理公司

“特别版”主机再好看，总归是面对少数 FANS——而且是买得起这玩意的 FANS——的奢侈品。真正要卖东西还得靠促销，而促销的压阵法宝通常有三：低价、名人、美女，而后两者往往是捆绑式出现的。

名人促销的方式无非是两种：形象商标和亲笔签名。后一种显然比前者要麻烦得多，因为现在的消费者精明得挤不出一滴油来，你非得现场签名不可，否则签名的真实度会大打折扣，到时连自己的信誉都会出问题。至于美女名人促销无疑是 2003 年的普遍策略，藉由美子今次的联邦军服扮相在 BNADAI 博物馆甫一露面便被欢呼声淹没，而成膳任的 SM 女王造型更是让参与预约的玩家浮想联翩……

不过，有道是魔高一尺，道高一丈，小日本的伎俩终究只是皮毛，真正的促销精髓是由某国内游戏代理公司体现的。该公司在代理发售一个知名游戏的 PC 版不久后突然发布了一条致歉声明：由于厂家疏忽，误将部分广告宣传光盘混入整套光盘，凡是购买该游戏而出现上述情况的用户，可以免费更换并领取 500 元作为赔偿！此消息一经发出，连许多对该游戏系列一窍不通的玩家也纷纷表示一定要参与这次“变相抽奖”，然而，究竟有多少广告碟片混入了里面呢？天知道。

俱往矣，数促销人物，中国最高！

鼓励奖：《最终幻想》

只要是《最终幻想》，就一定会热卖，所有人都这么觉得，现实也正是如此。

十余年来，FF 已经成为了游戏界里一块带有传奇色彩的金字招牌。当年 FF7 的倒戈相向使得索尼正式接任掌门人坐镇江山至今，而如今 FFTA 与 FFCC 的回归又让任天堂看到了重拾霸主之位的曙光。FF，是所有主机梦寐以求的最终幻想。

也只有 FF，在财务窘迫时可以随意抛出一部“-2”大卖特卖得盆钵溢满；也只有 FF，在公布了一段过去作品的 CG 电影化消息后会惊动到影视界亲临采访；也只有 FF，在即将推出系列第 12 作时仍然保持着毫不衰竭的势头继续吸引着大批新铁杆 FANS 的加入。这固然是一股王者的气势，然而仔细看去，却那是一个王者的傀儡。

SQUARE 从没有在同一年中对 FF 系列作出如此大的动作。如果说 FFTA 与 FFCC 是为了同老东家修好而送去的贺礼，那未免也太重了些；如果说 FFX-2 是为了延续 X 未完的故事而作出的大团圆结尾，那未免也太突兀了些；如果说 FF11 资料篇是为了不求回报地奉献给那些少得可怜的网络用户，那未免也太硬撑了些；如果说 FF7 的电影化续篇是为了向世人展示其顶尖的 CG 技术，那未免也太健忘了些；如果说 FF12 在发售前便事先声明“会减少人物多边形的数量（FFX 的一半多些）”是为了“更好地突出会带来实际利润的其它方面”，那未免也太不 SQUARE 了些。这，还是我们曾经认识的 SQUARE 吗？哦，对不起，现在应该叫做 SQUARE·ENIX 才对。

只剩下躯壳的幻想，已经不能再算是幻想，野岛一成明白，所以他选择了离去。但是，如今的现状只是个前奏而已，一切还将继续。大家心目中的幻想最终会变成什么样子？没有人知道。

FF 还在，就还有希望，尽管 FF12 的人设、世界观等等都还看不出太多新意，但就象一开始说的，FF 永远是 FF，所以我们要做的，就是鼓励和期待吧。

创意收奖：索赔

2003 年，向游戏厂商索赔似乎形成了时尚，最著名的要数 9 月美国某家庭的指控，他们控诉 TAKE 2 所发行的游戏《GTA》唆使两名少年枪杀了他们的家人，并同时代表全美民众进行天文数字般的索赔。此案件惊动了整个美国社会，原告理直气壮，被告哭笑不得。

看来按照他们的理论，游泳溺死的游戏玩家家属该去找 SQUARE 赔偿；谁教你在《FFX》中搞了那么多场诱人的水球赛？不慎服毒的幼儿父母该去找任天堂讨命；谁让你家水管工乱吃蘑菇教坏我家孩子？……游戏罪莫大焉，罚之有道也。





“fei,这次送的是‘钢之魂’的CD喔!”星辰从对面堆积如山的游戏和书籍中抬起头来,“你给写演唱者资料?”

“钢之魂?”fei手上的盒饭才吃了一半,“就是那些机器人动画里的主题歌?超热血那种?”

“基本上就是这样了!没想到你还知道嘛。”

“你当我是白痴么?……不过,是谁唱的?”

“啊啊啊你个废柴……”

“等一下,还是老规矩吧。您把资料给我,我6小时就知道啦。”

“6小时?”星辰哼一声,“4小时!”

“为,为什么?”

“还有4小时就新年啦,你不想拖到明年吧?”

“……吓,真的耶,今天是12月31日……”

在连续听了几期女歌手的演唱之后,这次我们换换口味,来欣赏真正的热血主题歌,还记得我曾经说过parapara系列里女歌手对诸如《钢之魂》等超热血主题歌的发挥不尽如人意么?现在就来让我们听听真正的“钢之魂”演唱是什么效果吧!

关于“超级机器人魂系列”演唱会

超级机器人魂系列演唱会在日本已经举行了10余次,有记载的第一次是1997年的一次名为Robotation Super Live '97 Summer的演唱会,之后每年都会举行数次,可见超级机器人文化在日本无法抵挡的热血魅力。

最近的一次演唱会就是2003年12月底举行的超级机器人魂2003冬之阵,现在可以买到CDDVD的最近一次是2003年3月的春之阵演唱会了。出席超级机器人魂演唱会的主要歌手有佐佐木功、水木一郎、影山ヒロノブ、远藤正明、堀江美都子、MIQ等——这帮人差不多就把日本所有超级机器人系的动画主题歌包圆了。春之阵中还有高桥洋子等强力歌手出场,最后由全体歌手合唱的魔神Z也是气势十足,相信如果各位能够有机会亲临现场的话,一定会被那种热血沸腾的空气所点燃!

而我们这次要送的CD,就是这帮热血强人所演唱的超强气主题歌!大家可以把由远藤正明唱的《GAOGAIGAR 勇者王诞生》和去年9、10月合刊赠送的CD中石田演唱的同一首歌做个对比,就知道普通歌手和这群热血派差别所在了。

在这里特别要提及的是在日本乐坛被称为“大哥”的水木一郎,这位仁兄出道已经30年,从70年代起就成为每一部热血机器人动画的主题歌

演唱者,《魔神Z》、《钢铁基克》、《电磁侠V》、《假面超人》、《恐龙特急克塞号》等等,在日本乐坛——尤其是动画界,简直是有如神一般的存在,而此君还有曾经在1997年的一场演唱会中连续24小时不间断唱出1000首歌这样的表现,这,这简直已经超越正常人类的范畴了……



水木一郎



堀江美都子



MIQ



远藤正明



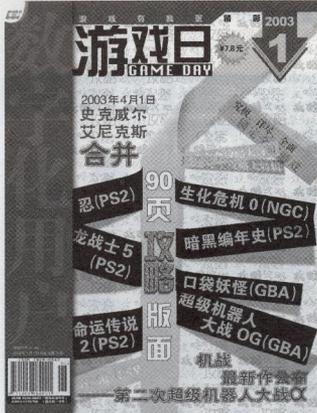
影山ヒロノブ

CD 目录

1. 热风・疾风・サイバスター
2. 战友(とも)よ
3. L-GAIM
4. アニメじゃない
5. ダイケンゴ
6. 战士よ起ちあかれ
7. クロス・ファイト
8. ヘイ・ユー
9. 行け! コンボラー-V
10. 超人战队バラダック
11. メロスのように
12. ジュンのうた
13. 復活のイデオン
14. 哀・战士(アコースティック)
15. ハーツ
16. 勇者王诞生
17. 今がその时だ
18. ダンバインとぶ
19. ゲッター-ロボ
20. コンボラー-Vのテーマ
21. ボルテスVのうた
22. おれはグレートマジンガー
23. 时を越えて
24. 钢之魂
25. マジンガー-Z《特典映像》スペシャルライブ“大合唱! マジンガー-Z”

2003 年总目录

2003 年 1 月号



SQUARE+ENIX 的合并计划	3
忍—全地图详解攻略	7
超级机器人 大战 OG 白金典藏	15
口袋妖怪·蓝宝石完全攻略	55
生化危机小说完结篇	59
生化危机零·小说攻略	69
暗黑编年史·系统攻略	81
宿命传说 2·爆机攻略	90
龙战士 5 流程攻略	92

2003 年 2 月号



前线狙击	4
前线任务	
真三国无双 3	6
水晶编年史	8
FFX-2	10
新约圣剑传说	12
P.N.03	13
创造球会 3	14
世界传说	15
鬼武者战略版	16
攻略指令书	17
最终幻想战略版	18
恐龙危机 3	20
三国志战记 2	22
FFXII	23
新闻	25
机动新撰组·萌芽之剑	28

无限沙加	29
实况足球 6 最终版	30
钟楼 3	31
索尼克大冒险 ADVANCE2	32
风之克罗诺亚·传说的星之徽章	33
游戏资料库	34
天地创造	
SUPER ROBOT FAN	36
大战略	
暗黑编年史	56
无限沙加	68
分裂细胞	70
鬼武者	
忍	78
最终幻想	
职业	88
《莎木》带给我们的	90
决战神泪起跑线	93
碎语	95

2003 年 3 月号



前线狙击	4
前线任务	
恶魔城·晓月之圆舞曲	10
火焰之纹章·烈火之剑	12
最终兵器彼女	14
古墓丽影·美丽的逃亡者	16
光明之魂 2	17
最终幻想 X-2	18
第二次超级机器人 大战 a	20
混沌军团	22
三国志战记 2	24
游戏资料库	25
最终幻想战略版 A	26
DOA 沙滩排球	27
ZOE2	28
维纳斯与布鲁斯	29
新闻	30
心跳回忆	
最终幻想战略版	34
大战略	
鬼泣 2	40
最终幻想战略版 A	52
ZOE2	67

枪之危机之生化危机	74
天地创造	
成年玩家鉴定测验	77
最终幻想	
妈妈,我要玩游戏!	90
让着我点,我就陪你打街机	93
碎语	96

2003 年 4 月号



前线狙击	
鬼武者 3	
前线任务	
R-TYPE	8
战斗妖精雪风	11
火焰之纹章	12
海贼王	14
寂静岭 3	16
第二次机器人 大战	17
真三国无双 3	18
混沌军团	19
樱大战	20
星海传说 3	21
最终幻想 X-2	22
召唤之血	23
新闻	24
大战略	
最终幻想 X-2	28
真三国无双 3	40
天诛 3	71
星海传说	82
天地创造	
山雨欲来风满楼	85
最终幻想	
墙里秋千墙外道	92
碎语	94

2003 年 5 月号

浅谈 NAMCO 与 SEGA 合并	4
SONY 最新发布会直击	5
新型号 PS2 SCPH-50000	6
前线任务	
鬼武者 3	7
交响传说	8



幽灵猎人	8
马里奥赛车 GC	9
恐龙危机 3	9
登陆黑客帝国	10
幻想传说	14
新闻	16
大战略	
第 2 次超级机器人 大战 a 系统篇	19
REAL 系男主角阿拉德篇	24
SUPER 系女主角楠叶篇	49
勇者斗恶龙怪物篇·旅团之心	63
大正异闻录	76
妹妹公主	81
心跳回忆	
最终幻想战略版	83
天地创造	
殊途同归	89
实况足球历史	90
实况足球	91
冠军足球经理历史	92
冠军足球经理	93
创造球会	94
碎语	95

2003 年 6 月号



前线任务	
E3 报道	2
山脊赛车	6

燃烧战车	7
红泪	8
七武士	9
GT赛车4	10
恶魔城	11
KUNOICHI忍	12
生化危机	13
鬼武者3	13
马克西姆	14
零·红蝶	16
古墓丽影5	19
光晕223	
忍者龙剑传	24
合金装备 twin snake	28
马里奥赛车	29
口袋妖怪竞技场	31
萨尔达 TOTRA 的追踪者	32
交响传说	36
最终幻想·水晶编年史	36
新约·圣剑传说	37
大战略	
寂静岭3	40
恶魔城·晓月圆舞曲	52
火焰之纹章·烈火之剑	68
召唤之夜·铸剑物语	82

2003年7月号



前线任务	
天外魔境2	4
天外魔境3	4
白中探险俱乐部	6
龙骑兵	8
少女义经传	8
SIDE WINDER V	10
超级机器人大战 D	12
超级机器人大战 COMPENCT5	12
交响传说	14
幻想传说	14
公主假日	16
格斗之王	16
失落片断	18
新闻	19
评 J·LEAGUE 创造球会	22
最强装甲	22
最终兵器彼女	22
大战略	
骇客帝国·缘起	24
骇客帝国·关键词	28
骇客帝国·历史	28
骇客帝国·攻略	31
骇客帝国·解析	48

闪灵二人组	52
创造球会	55
最终兵器彼女	72
最强装甲	82
龙珠	86
最终幻想	
忆峥嵘岁月	89
打工记	92
碎语	95



从不为人知的另一面探知, 游戏的未来	4
异度传说	8
超时空要塞	9
怪兽猎人	10
机动战士高达·相逢在宇宙	12
机动战士高达 SEED14	
山脊赛车	16
圣斗士星矢	17
十二国记	18
SHADOW HEARTS2	19
新闻	20
我们的太阳	23
非主流	33
怪物之门	38
蚊2	46
古墓丽影·暗黑天使	50
风林火山	62
创造球会3	66
半熟英雄 VS.3D	80
非典时期的游戏日记	88
MENTEL GEAL SECRET	91
才语游言	94

2003年9-10月号



白中探险部	2
-------	---

新约·圣剑传说	23
召唤之夜3	47
机动战士高达·相逢在宇宙	70
超级机器人大战 D	71
交响传说	107
名侦探柯南·被狙击的侦探	108
非主流	111
功夫大乱斗	112
CT 特种部队	113
最游记	114
音乐指挥家	115
R·TYPE	116
首都高赛	117
专题·新世纪的弹珠台	118
空中猎人	120
DEAD TO RIGHTS	122
咒语默示录	124
博德之门	126
战记制霸	131
尽在掌握	146
大赛日记	148
GAME 回忆语录	149
给 F 君的一封信	150
聊天室记录	152
才语游言	154
混沌谷	158

2003年11月号



天外魔境2	2
真·三国无双猛将传	33
足球监督采配模拟	78
DRAG ON GRAGOON	82
真·女神转生2	86
真·女神转生外传	88
魔界英雄记马克西姆	92
非主流	97
恶魔城·无罪的挽歌	98
自由战士	99
WWF 专题	100
传说的斯塔菲2	101
灌篮少年	102
NBA jam	103
街头篮球2	104
恶魔城·无罪的挽歌	2
机动战士高达·相逢在宇宙	19
SIREN(尸人)	33
超级机器人大战 SC	41
影之塔·深渊	49
马里奥和路易 &RPG	60
天外魔境·青之天外	64
忍者神龟	72
侍道278	
超时空要塞 MACROSS	97
火影忍者	98
非主流	105
太鼓达人	106
Q 版赛车3	107
真实犯罪	108
WWE	109
波斯王子·时之砂	110
狮子王	111
指环王·国王归来	112
鬼屋历险	114
影之心	116
玩具兵大战 RTS	120
才语游言	125
三国的侧面	126
才语邮局	130
电玩监督台	134
业界新闻局	135
大家一起 PARAPARA(下)	137
生化危机·逃脱	138
混沌谷	142
游戏日大杂烩	144

百战天虫	108
马克西姆	110
圣剑传说	115
才语游言	147
业界情报局	148
才语邮局	149
电玩监督台	152
大家一起 PARAPARA	153
勇者徽章	154
混沌谷·FF7 神子降临	158

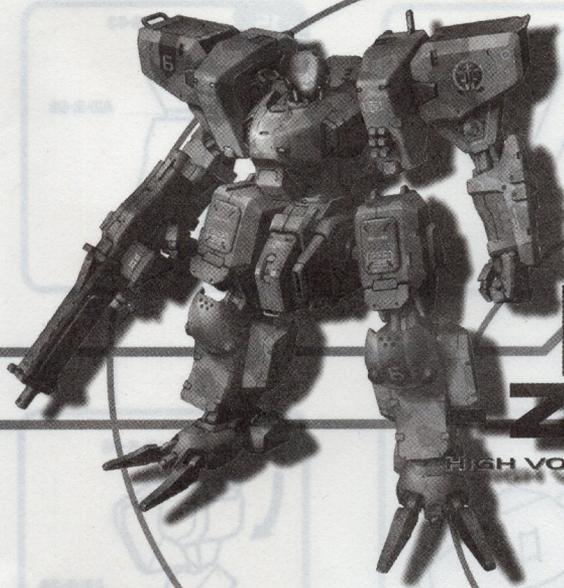
2003年12月号



恶魔城·无罪的挽歌	2
机动战士高达·相逢在宇宙	19
SIREN(尸人)	33
超级机器人大战 SC	41
影之塔·深渊	49
马里奥和路易 &RPG	60
天外魔境·青之天外	64
忍者神龟	72
侍道278	
超时空要塞 MACROSS	97
火影忍者	98
非主流	105
太鼓达人	106
Q 版赛车3	107
真实犯罪	108
WWE	109
波斯王子·时之砂	110
狮子王	111
指环王·国王归来	112
鬼屋历险	114
影之心	116
玩具兵大战 RTS	120
才语游言	125
三国的侧面	126
才语邮局	130
电玩监督台	134
业界新闻局	135
大家一起 PARAPARA(下)	137
生化危机·逃脱	138
混沌谷	142
游戏日大杂烩	144

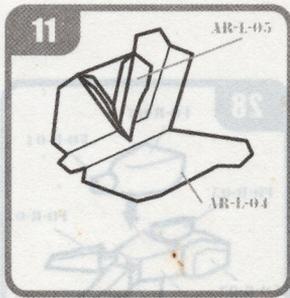
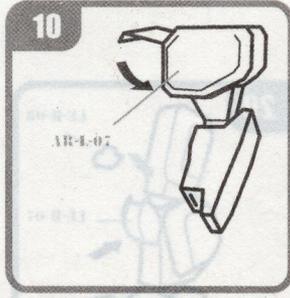
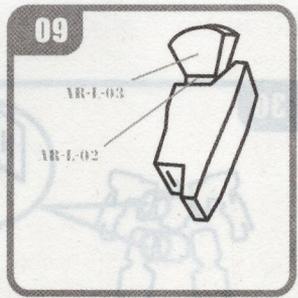
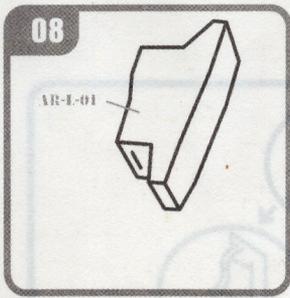
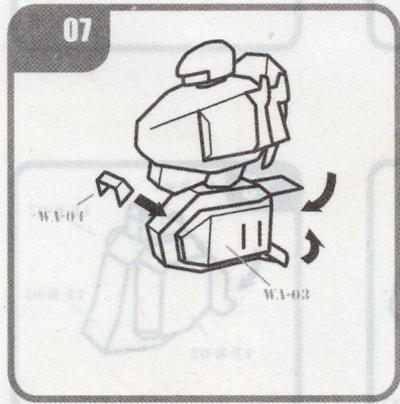
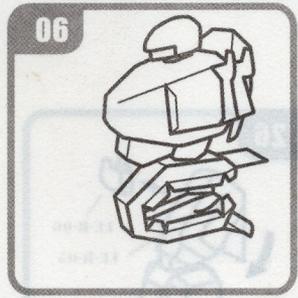
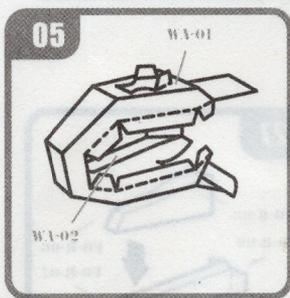
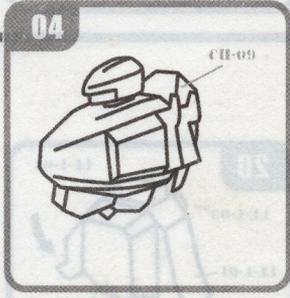
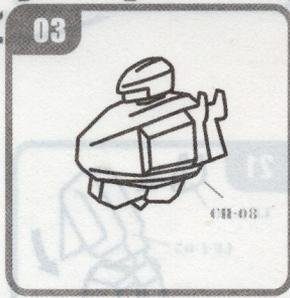
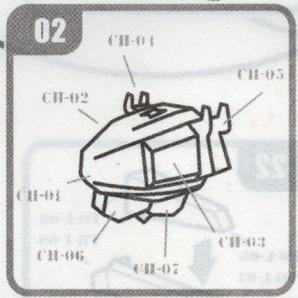
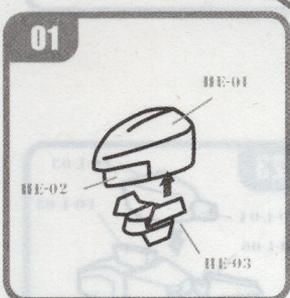
邮购信息

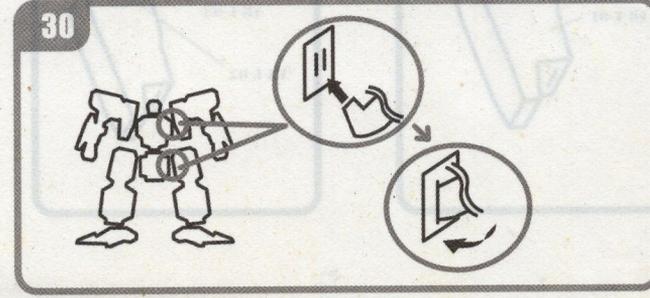
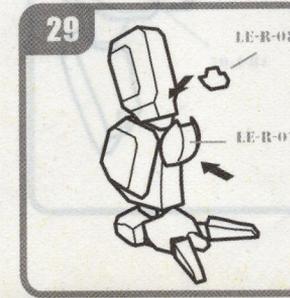
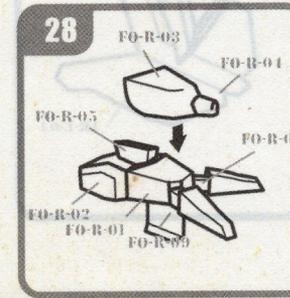
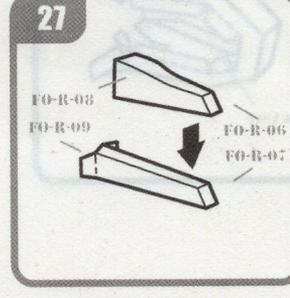
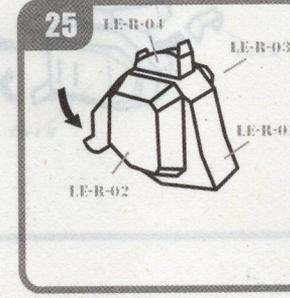
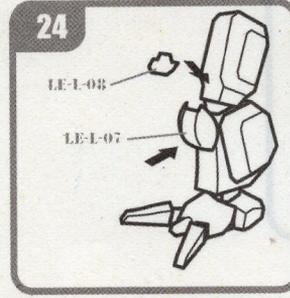
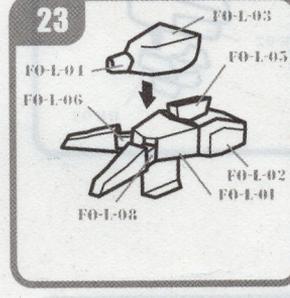
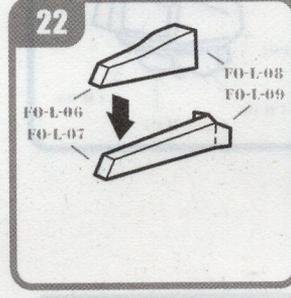
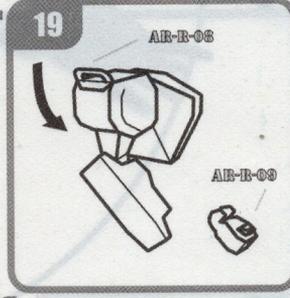
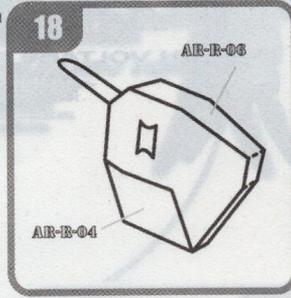
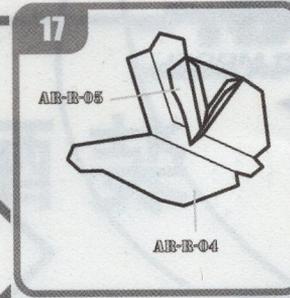
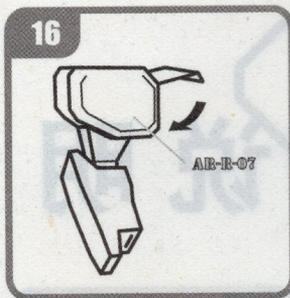
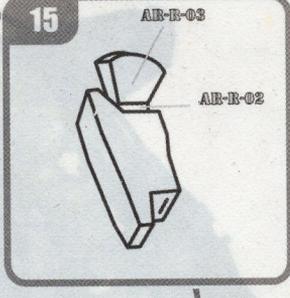
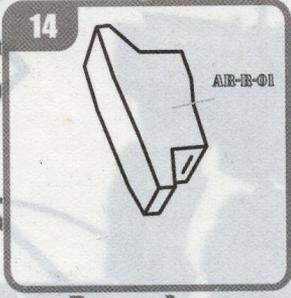
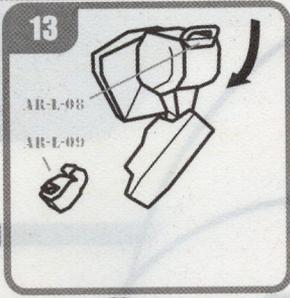
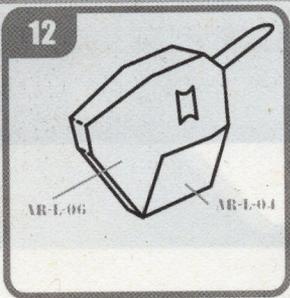
本刊自改版以来承蒙广大读者的厚爱和支持, 往期杂志目前尚有极少量存货, 单期价格仍为 7.8 元优惠价, 免邮费。欲购从速!
邮购地址: 成都市营门口路民光商厦五层 533 发行部(收)
邮编: 610036



FRONT MISSION 4
Zenith
HIGH VOLTAGE PAPER MODEL
Jade Metal-Lyman
JADE METAL-LYMAN, INC.

装配说明





18万连环抽奖！等你来拿！

享受消费者权益，评选国内服务最优秀的电玩经销商

历时半年时间

2003年9月25日至2004年3月25日

只需填写读者调查表

参与本次抽奖的读者需完整填写读者调查表（复印或手抄无效），并将其寄回编辑部就能参加抽奖活动。抽奖活动从2003年9&10月合刊的《游戏日》开始，至2004年3月号《游戏日》为止。

连环中奖！复数中奖成为可能！

本次调查活动历时半年，抽奖分为两种方式——单期奖和最终奖。已经中过单期奖的读者，依然可以参加最终奖的抽奖。

单期奖

中奖条件：自当期《游戏日》上市日期起，20天时间内将当期读者调查表寄回编辑部，并在信封上注明“调查表”。有效时间以当地邮戳为准。

地址：成都营门口路民光商厦五楼 邮编610036 游戏日收 发布时间：每期单期奖均在下期杂志上发布中奖名单。

★一等奖（5人）全主流机种任选其一（PS2/NGC/XBOX/GBA Sp）

二等奖（10人）全年免费订阅《游戏日》杂志

最终奖

中奖条件：自2003年9&10月合刊的调查表至2004年3月号为止，共六份调查表均是规定时间内寄回编辑部，即可参与最终抽奖。之前中过单期奖的读者，且六份调查表均是规定时间内寄回编辑部，依然有权参与最终抽奖。

发布时间：2004年第5期发布最终抽奖结果。

★特等奖/1人 全主流机种各一台（PS2+NGC+XBOX+GBA Sp）
10款正版游戏软件（以5800日元定价为标准）

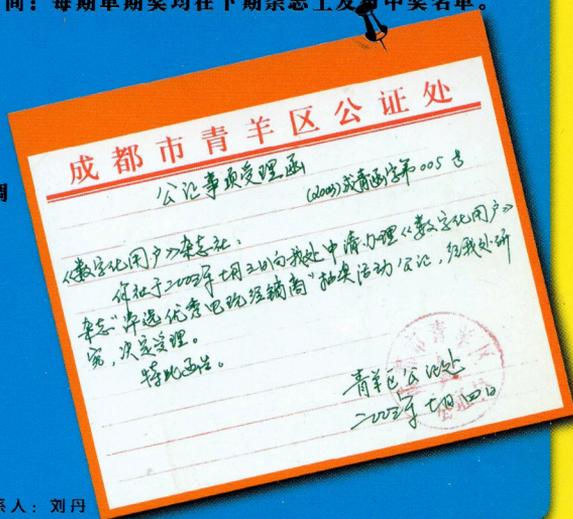
一等奖/5人 全主流机种各一台（PS2+NGC+XBOX+GBA SP）

二等奖/10人 全主流机种任选其二（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）

三等奖/20人 全主流机种任选其一（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）

四等奖/50人 1款正版游戏软件（以5800日元定价为标准）

纪念奖/100人 全年免费订阅《游戏日》杂志



欢迎各电玩经销商报名参与本次活动，报名电话028-87688333-505 联系人：刘丹

“集邮中奖大奖”活动中奖名单

本次活动共收到兑奖信件是30件，其中有效兑奖信件为28件。

一等奖 2人

程苹 上海市徐汇区
唐永勤 重庆市江北区

二等奖 0人

三等奖 26人

邓浪 武汉市江汉区
王伟荣 上海市黄浦区
毛雪琦 上海市徐汇区
张园 武汉市汉口区
计云 上海市新渔路
龚思晨 上海市黄浦区
李晓东 上海市九江路
周毅 上海市徐汇区
刘洋 重庆市长寿县

唐大伟 北京市朝阳区
邵洪 上海市浦东新区
叶韬 成都市大学路
薛敏 南京市观音里
佟亮 北京市模式口
周罗俊 重庆市沙坪坝区
张倬 武汉市江汉区
王熙 北京市海淀区
刘凤兮 苏州市徐家浜

徐杨 北京市海淀区
徐苏青 上海市黄浦区
张啸东 上海市老沪闵路
郭磊 哈尔滨市道外区
李志博 沈阳市第四中学
郑效勇 转郑周 安徽省合肥市
潘秋雨 转潘远聪 深圳市龙岗区
刘进明 转刘坚 北京市东城区



马力欧世界 5