Vol.32 ◆VR战士4 ◆寂静岭2 ◆皇家骑士团外传 ◆泪之腕轮传说 尤托那英雄战记

游戏机实用技术

7 2001年6月A
TV GAME半月刊

最终幻想X 持续升温

《ILLBLEED》壮胆攻略

《α外传》最速完美攻略完结篇

《樱大战3》剧情攻略完全保存版

入交昭一郎剖析世嘉衰退的真相

本期赠送《樱大战3》精美海报

ISSN 1008-0600
07
9 771008 060006

话梅杂志&3DM-SMV
www.ptumbook.cn

瓜瓜龙机器人系列2

首创中文语音提示

神奇铁金刚®

瓜瓜龙游戏网等你加入：
www.gowingame.com.tw

收集铁金刚卡片！
你将成为机器王国的主人！

瓜瓜龙游戏正式授权 GOWIN®
福州博腾电子技术有限公司
福州市东水路省新闻局出版大楼 503 室
电话：0591-755806 ext 8318 传真：0591-7524302
A.PZG 动作益智

瓜瓜龍®™

征各地经销商：福州：1390-6911-121 上海：1391-6128-653 深圳：1382-8743-846

话梅杂志 BBS.SMV
www.plumbook.cn

天下大势

央视的《笑傲江湖》自开播以来就一直是骂声不断，最后连金老先生也亲自上阵，场面甚是壮观。不过在这里突然提到《笑傲江湖》，并不是想落井下石，而是因为突然间想起了在嵩山大会上岳不群说过的一席话。原话不记得了，大意是：武林中之所以纷争不断，就是因为有门派之分。而只有消除门户之见，才能使整个江湖得到安宁，因此他赞成并派。

最近在网上看到一则消息，内容说美国的玩家在网上发起了一个支持SQUARE加入GBA的签名活动并已有七千多人踊跃签名云云。一看到这条消息，不知为什么就想起了岳不群的那席话。照此看来，应该是任天堂的不对了。不过想想当年S氏那样绝情地抛下N64的情景，就不难理解今天老山内溥为什么要对S氏说“不”了。

先不去管S氏最后能不能和任氏破镜重圆，纵观天下大势，强强联手已经成为当今业界的主题。第一个吃螃蟹的是世嘉和BANDAI，虽然这桩婚姻最后没有成功，但是强强联手的观念已经深入人心，从此开始被越来越多的公司所接受。而在众多成功事例中，对中国玩家来说震动最大的当属早已被国人一厢情愿地认定为是死对头的CAPCOM和SNK的合作。先不去讨论SNK有无资格成为CAPCOM的对手，其实在当今业界，早就已经没有永远的敌人。最近世嘉和NAMCO合作推出的《VAMPIRE NIGHT》就是一个绝好的例子——要知道这两位在街机领域可是几十年的老对头了。

强强联手带来的结果必然是共同进步。彩京是一个小公司，不过制作STG的本事却是业界公认的。CAPCOM和彩京合作了几个游戏后，自己弄起STG来居然也像那么回事了。哎，这就是玩家之福了。对玩家来说，看管它们是多少年的老对头，只要弄出来的游戏好，一切都OK。

天下大势，分久必合，合……合久必分？

——纱迦

终于快要看到曙光的D·S

◆哇哈哈哈……《机战》攻略已经结束了，《樱大战3》也只剩下最后一期要做了，终于脱离苦海了！超绝美形的D·S又再次谱写了“油细鸡加工厂”史上最强优质攻略的编写记录——28天完成16万字！！

◆夏天已经来到了，今晚就决定去游泳！月底去海边再畅游一番！！生活真美好啊！！！

◆近来很久没有主动和家人联络了，看来D·S真的应该好好反思一下了……

◆最近突然想去香港逛一逛，买一些稀有的好“东东”回来。毕竟去日本的花费太高了，而且手中还有那么多工作要做……（邪魔天使：大家都在加班，你在那边嘀咕什么呢！砰，砰！）

已经脱离了愤怒的GOUKI

◆由一群年青的百万富翁组成的，充满“潮气”的，平均身高不足1.9m的中国队在马累以1：0“力克”强大的，全国人口达26万之“巨”的，平均身高竟达1.69m的马尔代夫的那支代表着世界最高水准的，由下岗工人、百货店店主、无业游民组成的业余球队，在“灰黄惨烂”的中国男子足球史上又续写了一段新的不败神话！

◆我还是去玩《WE5》比较好。

◆如果有机会，希望能让某某校队与马尔代夫那支神奇的球队比试一场。

◆中国男子头球队……哼……

◆希望同是球迷的朋友能够心平气和地度过十强赛的那几个月。

慕容——雨中的海洋

决定了要去海边，虽然下起了雨，我还是坐上了车子。

海洋公园由于雨的缘故，几乎没有游人。我把鞋子塞进背包里，卷起裤子，用很坚决的心情一脚踏上了海滩。

即使是海沙，但并不如想象中那么柔和，跑起来脚底还是会痛。

我回头时，看到背后的天空已经和山峰的颜色混合起来，黑蒙蒙的，忽然间就有一种悲壮或者是苍凉的感觉。海浪一波波地冲上我的腿，虽然理智一直告诉自己只可以在边缘处行走，但后来却越来越深入到海洋之中，惊醒的时候，衣服都湿了。两个跟着旅行团来海边的女孩子惊奇地看着我。

当雨越来越大的时候，我终于躲到海边的麦当劳里，吃着快餐，隔着玻璃看着大雨中的海洋。

离开之前，我想起我忘记了一件事，于是又跑到海边，用手指沾起一点海水，放到嘴里尝一下，果然是咸的。

海边没有贝壳，一颗都没有。

夏天、游戏、游泳

春天到了，夏天还会远吗？

草地越来越绿了，小树的新芽长大了，泡泡也更懒了……

春天快过去了。

在这个时候，我突然又想起了《我的暑假》这款游戏，真是好游戏！夏天到了，应该再拿出来玩一遍。太怀念了！各位还在上学的读者，请千万珍惜暑假呀！伟大的邪魔天使说过：“失去了，才觉得分外珍贵。”所以，不妨想办法让自己失去一个暑假，这样就会觉得下一个暑假特别珍贵了，超值！！！如果有人想说这是一个馊主意，我也不反对，因为自己对这个主意也不太有信心。不过，我对自己游戏的本领还是相当有自信的。

游泳！游泳！

游泳可是减肥塑身的最好运动了。哈哈！看来应该把紫枫给拉上，这小子最近正在节食……

现在向各位读者报告一下编辑部的旱鸭子名单：

GOUKI、GOUKI、GOUKI还是GOUKI；SOUL、SOUL、SOUL还是SOUL。

D·S：“南极的冰都化了，水位在上涨，应该学游泳了。你看《最终幻想X》的世界就是一个水世界呢！”

SOUL：“你送我一套《最终幻想X》我就学。”

GOUKI：“今天请吃什么？”

D·S：“＃￥%%·—*￥！！！”

据闻D·S要加入某健身会，我想我还是努力游泳吧。就用我最拿手的狗刨式。如果游泳池可以带狗就好了，我可以和泡泡公平地比上一场。

紫枫の言

★有个朋友跟我说她（！）写了篇关于游戏的文章，里面还有我，兴致勃勃地上去看过之后才知道，故事说的是那种很老套的“美女救英雄”。自然，那个落难英雄就是我了（被敌人给捉走，真惨……）。

★前一段时间突然地特别想家，不知道何时才能回去探望一下我的父亲母亲……

★与人商定好，出完杂志之后一起去海边，希望那个时候自己还能够有精力。

★所有倒霉的事情都积到这个月一起发生了，真想象不出来接下来还会发生什么事情……

★阿雪，对不起了……

LIKY的……

☆自从《BREAKERS REVENGE》的“无敌招牌”被拆后（很不甘心），我又找到了另一个目标——《狼之标记》。“女海盗”正在苦练中，想必总有出头的一日！

☆有一晚，众小编围在一起打PS2的《死或生2》，四打的感觉真是刺激！但就是搭档有点“无良”，在紧急关头总是把我唤了出来，让我吃了一顿拳头后又被甩了回去。（注：搭档是D·S）

☆前两天的那一顿大餐吃得爽呀！虽说不是大鱼大肉（其实也差不多了），但每位小编都点了一样家乡菜，确实是风味十足呀！（我点的“京都排骨”好像……还是我自己吃得最多^_^）

☆最近接到一封带有“调戏成分”的读者来信，害我被众小编笑了个饱！（呜……呜……）

☆工作多了，看来要向邪魔天使学习一下，去锻炼锻炼！！

SOUL送给大家一幅画

☆《机战》攻略果然不是那么简单就可以完成的任务啊……等完成了《机战》，我就解脱了。下次做些格调轻松一点的游戏吧。

☆没有什么话要说的啦，送给大家一幅图吧，是SOUL最喜欢的漫画之一《铳梦》。续集《铳梦LAST ORDER》，从去年12月开始连载，真想看到原版。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

目录 content VOL.32

vol.32 2001-06-01

索引

ARC

生化危机之枪下游魂2 代号：维罗尼卡 21
VR战士4 17

DC

COMIC PARTY 77
ILLBLEED 47 78
MACROSS M3 78
梦幻之星在线 76
莎木II 7
生化危机 代号：维罗尼卡 77
SGGG 78
索尼克2 77
UNREAL TOURNAMENT 78
樱大战3 29
蜘蛛人 78

GB

口袋妖怪 金 76
瓦里奥世界3 76

GBA

皇家骑士团外传 罗迪斯骑士 22
MARIO ADVANCE 78

GBC

合金装备 幽灵通天塔 76
塞尔达传说之不可思议的果实 大地之章 78
勇者斗恶龙之怪兽篇2玛露达的不可思议之钥 鲁加之出发 61

PS

C-12 78
超级机器人大战α外传 39
超时空之轮 77
逮捕令 78
恶魔城X 月下的夜想曲 76
FF VII 76
FF VIII 76
钢铁战线 76
GEAR战士 电童 24 28
古墓丽影 历代记 76
极速危机 76
化解危机 泰坦计划 24
幻想传说 51 78
恐龙危机2 77
兰古利萨 I & II 76
泪之腕轮传说 尤托那英雄战记 18
秘宝传说 77
女神异闻录 罚 76
SD高达G世纪-F. I. F 25
WINNING ELEVEN 2001 77
心跳回忆外传 跃动的文化祭 78
永恒传说 77

PS2

GT赛车3 A-规格 25
寂静岭2 12
机械战警 16
矛盾之相（暂名） 13
蚊 14
最终幻想X 8

SS

恸哭 76

WSC

最终幻想II 26

卷首语

1

目录

2

游戏情报站 GOUKI

5 入交昭一郎剖析世嘉衰退的真相

新闻聚焦 GOUKI

6 E3，任天堂的必争之地

前线狙击 GOUKI

7 莎木II
8 最终幻想X
12 寂静岭2
13 矛盾之相（暂名）
14 蚊
16 机械战警
17 VR战士4
18 泪之腕轮传说 尤托那英雄战记
21 生化危机之枪下游魂2 代号：维罗尼卡
22 皇家骑士团外传 罗迪斯骑士

黄金眼 GOUKI

24

新新人类GEAR GOUKI

25

特快专递 GOUKI

26 最终幻想II
28 GEAR战士 电童

攻略透解 慕容非

29 《樱大战3》剧情攻略完全保存版VOL. 3
39 《超级机器人大战α外传》最速完美攻略完结篇
47 《ILLBLEED》壮胆攻略
51 幻想传说

研究中心 GOUKI

61 勇者斗恶龙之怪兽篇2玛露达的不可思议之钥 鲁加之出发
64 WINNING ELEVEN 2001

硬件道场 D·S

66

日语教室 SOUL

68

玩友自由谈 慕容非

69

星之心画廊 紫枫

72

读编往来 邪魔天使

74

游戏诊所 LIKY

76

火热秘技 SOUL

78

至爱排行榜 慕容非

79

下期预告

80

游戏主机类型

ARC	街机	NGP	SNK16位掌机
DC	世嘉梦工场	NGPC	SNK16位彩色掌机
FC	任天堂红白机	PS	索尼32位主机
GB	任天堂8位掌机	PS2	索尼128位主机
GBA	任天堂32位掌机	SFC	任天堂16位主机
GBC	任天堂8位彩色掌机	SS	世嘉土星
MD	世嘉16位主机	WS	BANDAI16位掌机
N64	任天堂64位主机	WSC	BANDAI16位彩色掌机
NGC	任天堂新世代主机	XBOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类	RAC	赛车类
A·RPG	动作角色扮演类	RPG	角色扮演类
AVG	冒险类	RTS	即时战略
ETC	其它类	SLG	策略模拟类
FTG	格斗类	S·RPG	战略角色扮演类
FREE	完全反射视点类	SPT	体育类
MUG	音乐类	STG	射击类
PUZ	益智类	TAB	桌面类

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇　一编室主任：李海祥
社长/总编：司马　二编室主任：徐瑞金
常务副社长：马力　三编室主任：郝飞
编辑部主任：王义　读者服务：高晓兰　宿美蓉
市场总监：宋宣明　发行助理：郭自如　王剑刚

责任编辑：郑翔
编辑：杨晶　张元凯　徐飞　刘志凌　张志强
助理编辑：王梓
电脑设计：吴松　康云飞

编委：刘洋　庄杰　韦波　蔡汝毅　翟雷　王恩雷　王超　江永棉　徐翔　王树彬　王天傲

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳当纳利旭日印刷有限公司
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

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

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2001年6月1日
定价：人民币8.80元

事件

世嘉投资说明会摘要

世嘉在4月19日举办的投资说明会上，表明了将以达到2001年财政年度结算黑字（即赢利）为目标，并将再度精简人力，成为"完全的跨平台游戏开发商"。重点如下：

◆因为DC事业经营不善，2001年3月期（2000年度）世嘉有479亿日币的经常损失。

◆世嘉将精简人事，裁减35%的员工（381人），使公司的员工人数降至700人，并将原有的285亿日元的营销费用降至220亿日元。

◆在2002年3月期希望能够达到经常利益15%的目标；2004年4月期能偿清650亿日元的债务。

◆缩减投资子公司，由58家缩减至27家。

◆加入所有的主流游戏主机，范围包括DC、PS2、XBOX和NGC，计划共为这些主机开发118款游戏，其中DC65款，PS2、XBOX、NGC合计为53款。5月的E3展上将公布其中的部分游戏。

◆SONIC TEAM以及AMUSEMENTVISION两个子公司将主要负责为NGC开发对应游戏。

◆《梦幻之星在线》将会移植到DC以外的游戏主机。

语不惊人死不休，任天堂社长山内溥的强势言论

任天堂社长山内溥日前接受了《日经新闻》的专访，在访问中再显其铁腕本色，针对任天堂日后的发展有如下强势言论：

关于新主机NGC部分

◆游戏主机的功能就是游戏，而并非其它华而不实的功能，所以NGC没有必要同其它"搞不清状况"的厂商随波逐流，盲目追求主机的高性能。

◆日版的NGC确定延期到9月14日推出，欧美版则延到11月。

◆5月的E3展上，将会有NGC的游戏展出，希望到时能够得到半数以上的观众的认同，观众对于NGC游戏的反映将直接影响任天堂新主机的战略。如果反映不如预期出色，就将会对NGC的发售日重新进行调整。

◆NGC的售价将在5月的E3展上公布，届时如果半导体市场仍处于低迷状态，任天堂也许会将NGC的售价设为"开放价格"。

关于GBA部分

◆3月21日发售的GBA呈现预料中的热卖，但是游戏软件的销售成绩却平平，这主要是因为缺少杀手级的游戏推出。

◆任天堂的《马里奥赛车ADV》预计将于7月份推出，除此之外，10～12月还有不少的GBA游戏推出，其中任天堂发行的就占其中的一半。

◆希望年底GBA主机与游戏软件的比例为1：3。

◆GBA、GBC的无线网络系统将会带给掌机全新的概念。

其它部分

◆宽带网络是个广大的市场，但不会一下子就将整个市场完全占领，任天堂自己有独立的发展策略。

◆任天堂社长的接班人选，将考虑理解任天堂既有路线，又能得到任天堂上下员工认同的人才。

众FANS展开签署联名公开信活动支持SQUARE加盟GBA

SQUARE到底能否加盟GBA，为其移植《最终幻想IV》、《V》、《VI》？以目前任天堂与SQUARE的关系来看，可能性实在不高。而任天堂如此"性格"的做法也让不少任天堂以及SQUARE的FANS失望。不过，为了能够在GBA上玩到心爱的游戏，美国的一位玩家就在网上发起了签署联名公开信的请愿活动，募集全世界的任天堂、SQUARE支持者的签名，希望此举能够使任天堂的山内溥社长心软，为SQUARE在GBA上挥手放行。目前，参加这个请愿活动的人数已达到7000名，不知这样能否让我们在GBA上玩到《最终幻想》呢？有兴趣的玩家也可以访问http://www.petitiononline.com/nsquare/petition.html，加入请愿活动中投SQUARE一票。

中裕司对未来的期望

Sonic Team的领导人，著名制作人中裕司日前接受了媒体的访问，在访问中，中裕司谈到了对未来工作的展望，对话摘要如下：

问：请问你对DC停产有何感想？

答：DC面临停产的厄运，我感到很难过。我加入世嘉从事家用游戏的开发已经十几年了，对世嘉的家用主机事业有难以割舍的情感。今年1月公司宣布停产DC主机，这不管对公司来讲还是对我个人而言都是一个很难的抉择，但我不得不这么做。我相信21世纪的世嘉在经历了这么多的磨难之后，将会浴火重生！

问：Sonic Team是世嘉几家子公司里最早宣布加盟GBA的，有玩家抱怨你们弃DC于不顾，你认为呢？

答：其实我在2000年暑假就已经开始筹划开发GBA的游戏，当然，如果世嘉有可能开发下一代掌上主机的话，我们当然不会转向GBA上发展，但事实上世嘉并没有继续推出新掌上主机的计划，所以才决定加盟GBA。

问：那么你对GBA有何评价呢？

答：我喜欢在新主机上开发游戏，并全力将新主机的机能潜力挖尽，所以对于开发GBA游戏我乐在其中，而且GBA也的确没让我失望。我们去年10月就拿到了GBA的开发工具，原本预计11月就公布加盟GBA的消息，但最后还是决定先暂不公布。在经过了几个月的学习与适应，我们有自信在GBA上开发出超水准的游戏。

问：目前你们还有DC或者GBA的游戏公布吗？

答：目前还没有。

问：你们还将继续保持对游戏主机的热诚吧。

答：这个当然。其实，在SS失败之后，Sonic Team本身就提供了非常多的建议，以作新主机DC设计参考用。而我相信DC这台主机无论是在玩家还是在游戏制作者眼中都是非常优秀的。DC失败不是因为硬件本身，而是整个大环境使然。现在我们将重心放在网络游戏上，开发了《梦幻之星在线》这样革命性的作品，我相信这个游戏的概念将不会只局限在某一主机上。如果有机会，我仍希望也将继续建议公司开发新的游戏主机，因为只有在自家的硬件环境下，创意才能够得到无限的发挥。

问：你们目前还在开发哪些游戏？

答：目前的工作主要是将在6月23日推出的DC版《索尼克大冒险2》，这可是庆祝索尼克诞生10周年的重要作品哦！另外，GBA版的《索尼克ADV》也正顺利开发中，很快就能同玩家见面了。下一轮的工作重点将是《梦幻之星在线》，我目前正在构思《梦幻之星在线》的资料片（指《梦幻之星在线 Ver.2》）以及二代的内容，目标是希望能够让玩家玩100～200小时也仍乐在其中。

问：访问的最后，你有什么想对玩家说的话吗？

答：游戏是把想象力通过科技呈现的产物，为了这个理念，世嘉开发了《梦幻之星在线》，开创了未来游戏的新视野，虽然Sonic Team已经从世嘉里独立出来，但仍将秉持世嘉求新求变的精神，继续创造更好的游戏，就如同世嘉的社训"创造就是生命"，希望玩家能期待我们的蜕变与成长。

软件

《GT赛车3 A－规格》出货量过百万

4月28日发售的PS2最强赛车游戏《GT赛车3 A－规格》在正式发售3天后，SCEI即宣布游戏的出货量已超过了100万套，成为了继《鬼武者》之后PS2的第二款出货量过百万的游戏。看来《GT赛车》的魅力真是没法挡啊！

www.plumbo.com

PS2滑板游戏《ESPN 极限运动 街头滑板》公布画面

KONAMI宣布与美国体育电视台ESPN合作开发一款PS2滑板游戏《ESPN 极限运动 街头滑板》(《ESPN X Games Skateboarding》)，其高水准的游戏画面堪称是目前最高品质的滑板游戏。以下为公布的游戏要点摘要：

◆收录纽约、洛杉矶、旧金山三大都市场景。

◆有包括正式比赛、街头比赛、花式比赛等6种比赛模式。

◆收录64位真实滑板选手的资料。

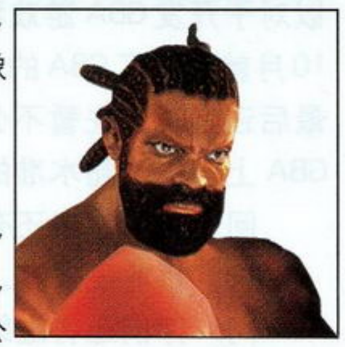
◆数百种的花式滑板特技可供玩家发挥。

◆11位艺术家设计的各种滑板图案。

游戏预定年内发售，图为公开的开发画面。

《VR战士4》新情报

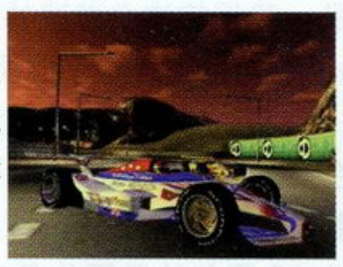
在之前的报道中，曾报道过《VR战士4》除了《VR战士3》的全部角色外，还会加入两名新角色。不过，现在情况有了改变：据不确定消息表示，在《VR战士3》中登场的相扑手鹰岚将会被删去，很大的原因可能是由于这名角色太过霸道……此外，除了之前公布的新角色雷飞外，我们也得到了另一名新角色的情报：据一位曾进入游戏开发现场的人透露，该名角色为一位身材高大的女性，黑皮肤、银发（听起来很像《X-MEN》中的"暴风女郎"），并且还配有一支枪！不过只是作为装饰用。



另外，世嘉近日又公开了舜帝与杰夫瑞的造型，至本刊截稿前，肯定会出在《VR战士4》里的角色中，还有杰克、莎拉、里昂以及一名新女性角色未正式公开。

XBOX的赛车游戏新作

英国Virgin Interactive公司日前宣布将在XBOX上发行一款F-1赛车游戏《Downforce》，预计将在5月的E3展上展出。游戏的背景设定是在2015年的近未来，因此会带有科幻的色彩。此外，游戏还计划推出PC/PS2的版本。图为公开的游戏画面。



《疯狂出租车》移植NGC

美国Acclaim公司于日前表示，他们目前正在开发5款任天堂NGC游戏，预计将在5月的E3展上展出。这其中还包括在DC上大受好评，并且即将推出PS2版本的《疯狂出租车》，预计11月推出。看来，在新一轮的主机大战还未分出胜负之前，大部分游戏厂商还是会采用这种"全平台发展计划"来确保自己的利益。

PS2版《007》公布

EA日前公布了正在制作的《007黑日危机》的最新游戏画面以及部分游戏内容。正如游戏的标题，游戏将以电影《007黑日危机》的故事为蓝本，忠实再现电影中的方方面面。游戏将分为10个关卡，玩家可以选择使用正面冲突或是秘密潜入，而后者就要面对一些谜题了。当然，詹姆斯·邦德先生随身带着的那些神奇的小玩意也会发挥不小的作用，善用道具也是顺利进行游戏的一大前提。与PS版的前作一样，游戏仍是主视点射击类游戏，采用《雷神之锤III》的引擎开发，并且还会加入数个驾驶任务。此外，游戏还提供了联线模式，最多可让4名玩家来场大对决。图为公开的游戏画面。

PS2游戏《RLH》新画面

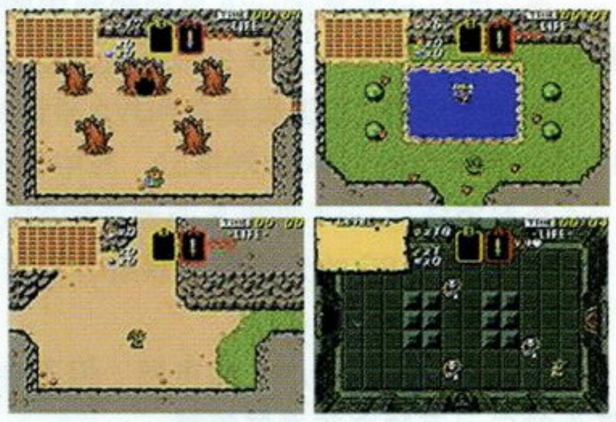
去年的E3展开幕第一天INTERPLAY就展出了一款恐怖科幻动作游戏《Run Like Hell》，时隔一年之后，终于又有新画面公布了。《RLH》融合了《生化危机》与电影《异形》的风格，玩家将操纵在半人马2号星附近从事军事研究的太空船的负责人尼克·康勒(Nick Conner)上尉，为拯救太空船内被外星人挟持的同事而与外星人展开惊心动魄的战斗。游戏预计今年夏季推出，图为公开的游戏画面。

传闻版

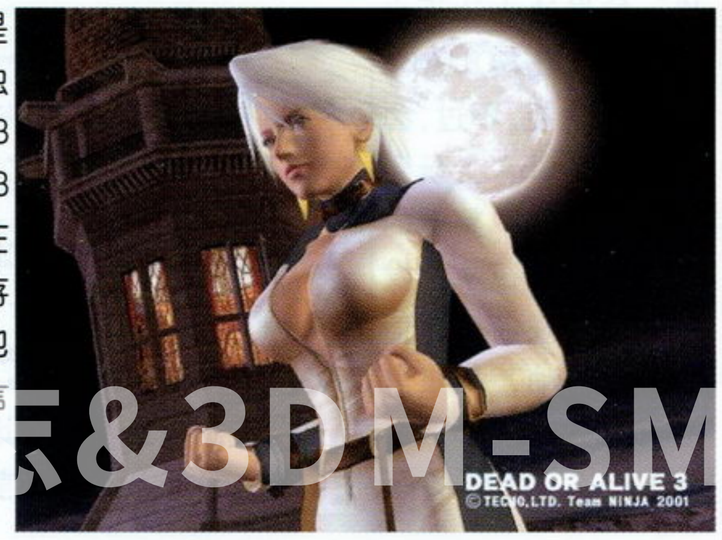
■据一则未确定的消息，采用MVS基板开发的《KOF2001》将会正式定名为《KOF2001 Dream Match Revival: K'》，K'仍将是主角，目前已知将会登场的人物有K'、草薙京、八神庵、二阶堂红丸、玛克西玛、塞斯、凡妮莎、特瑞、安迪、玛莉、不知火舞、椎拳崇、包、麻宫雅典娜、镇元斋、大门五郎、七伽社、KING、金加藩、蔡宝健、陈可汉、全勋。并且除去这22名角色，还将在近期公布另外24名角色，其中也包括新加入的角色。(可信程度：7。游戏确实是在开发，人气角色该有的还是会有，因此各位《KOF》的支持者不必担心《KOF2001》会缺少自己喜爱的角色。倒是新角色方面很值得关注，不知重生后的《KOF》将会迎来什么样的新角色呢？)

■E3展开幕在即，有关NGC的传闻也蜂拥而至。其中一则是有关NGC首发时的软件数量问题。根据这则不确定的消息，NGC在首发当日，除了CAPCOM、NAMCO、KONAMI这3家大公司有3款游戏外，任天堂的协力厂商也将会推出3~4款，再加上任天堂本身开发的游戏，一共将可能只有8款游戏同时上市。任天堂对于这个消息不置可否，只是宣布将在E3展上公开详细的消息。(可信程度：8。任天堂与其几家协力公司（如RARE SOFTWARE）都是"慢工出细活"的典范公司，而CAPCOM、NAMCO、KONAMI这3家公司到目前为止也只有CAPCOM的《生化危机0》确定正在开发中，联想到N64发售时与N64同时推出的游戏还不到8款，如果NGC于9月14日如期发售的话，也许我们真的将会看到以"《马里奥》系列"最新作领军，10个指头就能数完的NGC首发游戏阵容。)

■一则未确定的消息：GBA版的《塞尔达传说》并不是以超任版为基础，但也不是重新制作，而是以14年前在FC磁碟机上推出的《塞尔达传说》为基础进行改良的。游戏本身的内容将不会改动，只是强化了画面的表现。图为传闻中的GBA版《塞尔达传说》的游戏画面。(可信程度：7。首先机能方面绝对没问题；其次从目前看来，GBA走的是"30%原创+70%移植"的路线，移植FC的作品也是很有可能的；最后，从公布的画面上来看，FC、GB、SFC版的可能性都被排除，也只有GBA的可能性最高了。)



■近日，微软与TECMO联合发表一项声明，表示《死或生3》将是XBOX的独占游戏。(可信程度：4。首先，"《死或生3》成为XBOX的独占游戏"这则消息的确是千真万确的，但以TECMO一贯的商业手法来看，很难想象目前它最赚钱的一款游戏不会出现在PS2以及街机上。因此，我们可以理解为"只是《死或生3》是XBOX的独占游戏，而'《死或生3 plus》'、'《死或生3 HARDCORE》'等均不在此列。"——游戏公司在游戏名称上大玩文字游戏也不是一次两次了。在商言商，利益才是第一位的。)



www.plumbook.cn

业内秘闻：入交昭一郎剖析世嘉衰退的真相！

在世嘉和CSK的领导人大川功先生去世之后，世嘉的前社长入交昭一郎先生首次接受了媒体的访问，在访问中，入交昭一郎先生透露在今年1月底的时候，大川功先生的病情就已经十分严重了，他曾到大川功的病床前，对大川功先生说道："如果我能够更努力的话，也许就不会让大川先生您的梦想破灭了，我感到非常抱歉。"而当时已经差不多无法开口说话的大川功先生在听完这番话之后，若有所思地看着天花板发呆……

对于世嘉被迫放弃硬件市场，入交昭一郎在访问中也说明了当时世嘉内部的情况。入交昭一郎表示世嘉最大的问题之一就是决策层的不统一，当中山隼雄（入交昭一郎之前的世嘉社长）还在世嘉服务的时候，情况可以用"派系林立"来形容，公司内部的员工纷纷选择自己支持的派系，更有许多员工越级直接向大川功以及中山隼雄打小报告，从而造成公司内部的混乱。可以说，当时的世嘉内部根本就没有任何统一的意见，例如当时DC刚刚推出不久，就是否应该马上减价的问题，决策层之间也无法达成共识。入交昭一郎认为DC失败的根本是由于组织上的混乱和决策层的错误交叉而造成的。

入交昭一郎在访问的最后表示，现在世嘉的决策层是由福岛吉冶会长、佐藤秀树社长以及特别顾问香山哲所构成的，因此他担心世嘉会再度出现原来那样派系林立的情况，他希望能借这个访问将自己的经验提供出来给世嘉现在的决策层参考。

（迷茫者短评：入交昭一郎的一席话实在让人唏嘘不已。事实上目前世嘉内部也的确有不协调的音符存在。"特别顾问"本身就是一个十分微妙的名头，在大川功先生去世之后，所有人都认为一直主持世嘉复兴大计的香山哲会成为世嘉的下任社长，不过结果却是被以佐藤秀树为代表的保守派给拉下马来，使得佐藤秀树成为了世嘉的现任社长。如果香山哲和佐藤秀树因为这个原因而使得公司内部不和甚至再度分化为两到三个派别，就对正处于转型期的世嘉大为不利了。希望世嘉现任的决策者们能够听到入交昭一郎的这一番肺腑之言就好了。）

短消息

■SAMMY表示，他们的招牌作品，超华丽的2D格斗游戏"《罪恶装备》系列"的最新作将在PS2上登场，GBA版的制作也将会展开。

■Rage Software日前表示，他们已经获得了好莱坞经典名片《洛奇》的游戏改编权，将会制作其相关的游戏。《洛奇》是席尔维斯·史泰龙两大经典系列影片之一，讲述的是一名拳手克服困难获得最终胜利的励志故事，

■SCEI日前在其官方网站上公开了"《荒野兵器》(《WILD ARMS》)系列"最新作的制作消息，最新一作被定名为《WILD ARMS ADVANCED 3rd》，目前只公布了一段游戏的背景音乐以及游戏的标题和相信是4位主角的设定原画。请RPG玩家关注本刊的进一步报道。

■NAMCO在TGS展上突然发表了《XENOSAGA》之后，近日又有了关于这款游戏的消息：这款由前SQUARE的《异度装甲》开发小组所制作的RPG的发售日被定在了今年12月份。

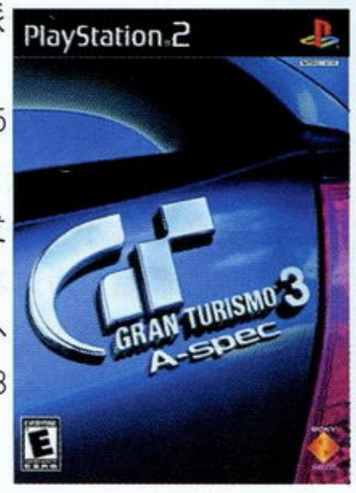
■NAMCO将在GBA上推出"《NAMCO博物馆》系列"，将收录的游戏包括《食豆精灵》等NAMCO经典作品。游戏预计将在E3展上进行展出，日版大约夏天推出。

■UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIO已经证实，由他们开发的曾在PS上大受欢迎的"《古惑狼》系列"以及"《小龙斯派罗》系列"将在NGC上登场。

■美版的《VR战警3 机密任务》将于5月15日推出，比日版的早了足足一个月。

■目前正在大热卖中的《GT赛车3》的美版发售日也已经确定：6月15日。封面也已经确定。

■KONAMI表示将把SFC的名作《魂斗罗3 外星战争》重新制作并在GBA上推出。在5月份的E3展上我们将看到这款作品。



重要游戏发售日

PS			
5月24日	《赏金猎人莎拉》	AVG	CAPCOM
5月24日	《START RING ADVENTURE》	SLG	CAPCOM
5月24日	《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》	S·RPG	ENTERBRAIN
5月24日	《恶魔城年代记》	ACT	KONAMI
5月31日	《战国梦幻》	SLG	BANPRESTO
5月31日	《真·女神转生》	RPG	ATLUS
5月未定	《EMMYREA》	AVG	KID
5月未定	《夜想曲2》	AVG	VICTORINTERACTIVE SOFTWARE
6月7日	《DDR 终极混合》	MUG	KONAMI
PS2			
5月2日	《花 太阳和雨》	AVG	VICTORINTERACTIVE SOFTWARE
5月2日	《F1赛车锦标赛》	RAC	UBI SOFT
5月24日	《矛盾之相》（暂名）	AVG	SCEI
5月31日	《ENDONISIA》	RPG	ENIX
6月7日	《魔剑爻》	ACT	ATLUS
6月7日	《二人的烟花》	PUZ	SCEI
DC			
5月17日	《世嘉极限运动》	SPG	SEGA
5月24日	《赏金猎人莎拉》	AVG	CAPCOM
5月31日	《梦幻之星在线 Ver.2》	RPG	SEGA
5月31日	《疯狂出租车2》	RAC	SEGA
5月31日	《世嘉嘉嘉》	SLG	SEGA
6月6日	《黄金国之门第五卷》	RPG	CAPCOM
GBA			
5月25日	《快打旋风one》	ACT	CAPCOM
6月未定	《Q版赛车ADV》	RAC	TAKARA

大家拿到这一期杂志的时候，离一年一度的E3展开幕也为期不远了，不知道会带给我们怎样的惊喜呢？NGC将在E3展上首次展出对应的游戏，著名制作人，马里奥之父宫本茂将会在E3展上发言；XBOX会在本土公布XBOX的定价以及更进一步的游戏资讯；世嘉将会公布一系列对应NGC、PS2以及XBOX的游戏：《MGS2》、《FF X》、《莎木 II》、《寂静岭2》等数款预定年内推出的大作也将有更进一步的消息！

说回5月份的游戏软件发售情况。首先是PS，喜欢动作游戏和"《恶魔城》系列"的玩家要注意了：《恶魔城年代记》的发售日已定在了5月24日！拿起皮鞭消灭恶魔的日子又要来临了。而绝对的大作《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》目前在日本已开始大播广告，相信这个发售日也不会再变了（本期"前线狙击"中有初段剧情介绍）；其次是PS2，相比较PS，5月份PS2上的游戏反而让人觉得有些底气不足，只有《矛盾之相》（本期"前线狙击"中有介绍）支撑场面。大家可能注意到了5月31日ENIX的那款RPG游戏《ENDONISIA》，虽说是名家出品，但到目前为止也没有任何与此游戏相关的资讯公开，让人不免对这款游戏的发售日和素质产生怀疑，多半只是ENIX为小公司代理发行的作品；然后是DC，《世嘉嘉嘉》由于在推出了网上预订发售的版本后好评不断，因此世嘉临时决定将这款游戏进行一般公开发售，与之前的网上订购版不同的是，5月31日发售的普通版不再采用网上订购版的DVD盒装，而是普通的DC盒包装。另外，在月底有两款绝对意义的大作推出，它们分别是《梦幻之星在线Ver.2》和《疯狂出租车2》！DC玩家有得玩了；最后是GBA。SNK的著名插画师森气楼似乎已经跳槽到了CAPCOM，当你看到《快打旋风one》的游戏外包装上的科迪、凯和哈格尔之后，是否会有一种很奇妙的感觉呢？

www.plumbook.cn

E3，任天堂的必争之地

又是一年了。

一年来业界风云变幻，主机之争柳暗花明。

很快，2001年度的E3大展就要到了。

如果以"充满悬念"来形容今年的E3，那应该是最恰当不过了。微软想一战功成，SONY想保住胜利果实，任天堂则想重振雄风，这三家打的都是一个主意：让自己的主机普及到全世界。今年的E3大展之后，新世纪第一次主机大战的形势将逐渐明朗，微软、SONY、任天堂三家的主机也将在市场上开始互相竞争。到了明年，大家的底细都清楚了，E3的悬念也就没有今年这么吸引人了。

参加这次E3大展的三大主机厂商里，PS2是以《MGS2》、《GT3》、《FF X》等作品为主打，XBOX则是以超强的机能和众多的软件商作为宣传重点，剩下最扑朔迷离的就是任天堂的动向了。

任天堂葫芦里究竟卖的是什么药呢？

●E3对任天堂的重要性在那里？

任天堂曾计划在NGC发售之前的一年时间里投入4个亿的美元，但是到现在离NGC发售只剩下半年不到了，我们却还没有看到任天堂在NGC的宣传上投入什么大手笔。在这半年里面任天堂还有什么机会去宣传它的主机呢？只剩下5月份的E3展和8月份任天堂每年一度的"任天堂产品初心会"了。后者基本上是只能起到日本境内的宣传作用，要在世界范围内宣传NGC，最好的机会就是这个月中旬开始的E3大展。

E3展，这么多年来实际上已经成为了整个欧美游戏业的风向标。众多的游戏发行代理商，无数个游戏小卖店，无不是以E3中出现的优秀游戏作为预订销售的重点——可以说只要一个游戏能在E3上取得各传媒的赞扬和1～2个奖项，那这个游戏就等于成功了一半。进一步说一个游戏如果能像当初的《MGS》、《007黄金眼》等取得E3的最佳游戏大奖的话，那这个游戏风靡世界也就是时间的问题了。大家都知道，NGC和GBA今年内就会在全球范围内全面发售，如何在这一次的E3盛会上尽量为NGC和GBA造势甚至让这次E3成为"任天堂的E3"就成了任天堂的首要任务。这个任务如果顺利完成，将会对NGC和GBA的发展起到非常积极的作用；如果变成"Mission Impossible"，甚至会对任天堂将来几年的收益造成影响。

另外，近段时间随着PS2开发环境的改善以及各厂商对PS2硬件的熟悉程度增加，PS2上好玩的游戏是越来越多，年内PS2有《FFX》、《MGS2》等等大作，在软件上任天堂实在是没有必胜PS2的把握。而另一边XBOX则拥有远超越NGC的机能（起码在数值上是这样）和功能（比如可选的DVD套件以及8G的硬盘），单比较硬件，NGC不是XBOX的对手。要是出现硬件派玩家购买XBOX、软件派玩家购买PS2的情况，那将是任天堂最不愿意看到的结果。所以，在宣传的时候，要如何在硬件与软件间找一个平衡点，就成了任天堂的重要课题。任天堂如何在这次E3上处理好这个问题，也是我们关注的焦点之一。

●任天堂的E3策略？

既然E3对任天堂这么重要，它就一定会全力以赴来做好参加E3的工作。这十多年来，任天堂第一次面临两条线同时作战的情况。另外虽然GBA现在风头正盛，成功也指日可待，但GBA到底是一台新主机，在软件开发资源上它的需求也很大，任天堂必须协调安排好下面的软件开发人员去兼顾NGC与GBA的开发工作。否则拣了芝麻丢了西瓜绝对不是一件好事。那如何能用有限的资源保证取得最大的收益呢？只能是尽量保证每一个推出的游戏都尽量优秀。任天堂在不久之前已经宣布日版NGC将延期到9月14日推出，主要原因看来也是为了到时提供给玩家充足的硬件以及尽量有趣、好玩的游戏。现在看来素以慢工出细活而著称的任天堂要在E3上展出大量的NGC游戏恐怕是没有什么希望了，但是要为NGC创造一个良好的形象，恰恰E3又是一个最合适的地方。个人推测，任天堂对NGC在E3上的宣传将会采取"少而精"的策略，以一两个精品游戏为主，争取获得E3最佳游戏奖项，为NGC的推出打下良好的基础。而对GBA的宣传则会采取以大量新游戏密集轰炸参观人群与媒体的方法，力争通过E3上GBA的完美表现给欧美的游戏媒体、玩家们留下最深刻的印象。

至于怎样使玩家只看到少数优秀游戏就对NGC产生好印象，那就要看任天堂本身的实力了。

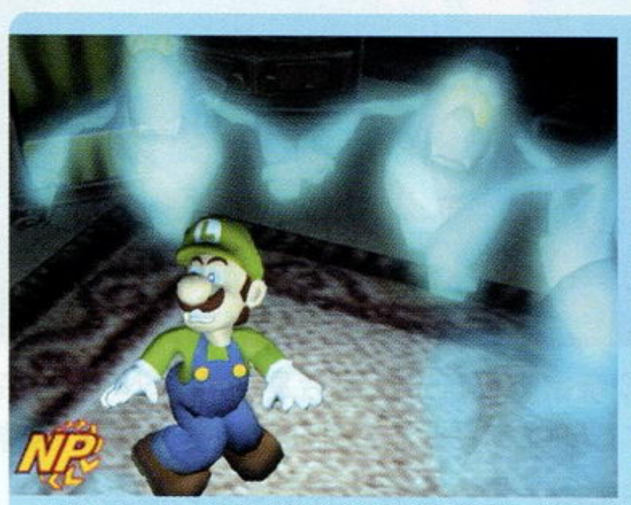
●如果在E3上失败对任天堂又有什么影响？

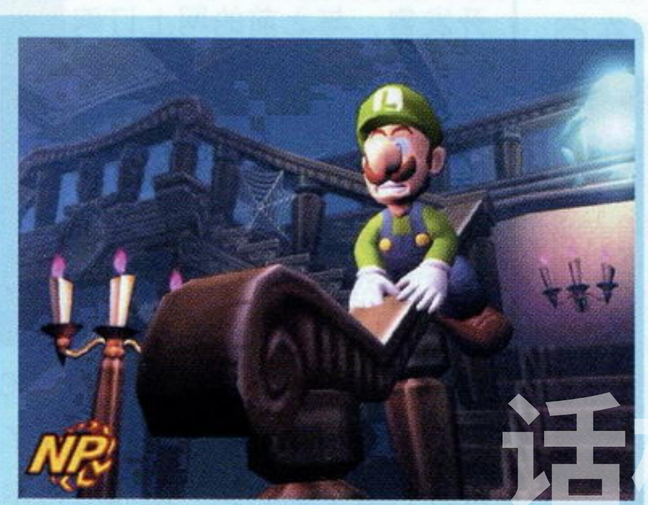
任天堂社长山内溥日前在接受媒体访问时表示，如果该公司在今年5月E3展上NGC的展出并没有获得预期的反映，就将会重新调整NGC的战略，甚至有可能停止NGC的开发计划。这个发言发表之后一石激起千层浪，众多的游戏媒体纷纷发表自己的推测和意见。任天堂真的会停止NGC的计划吗？这是很多关心NGC的玩家最想知道的答案。个人认为，大家大可不必担心出现"M2第二"的情况（3DO的M2在投入了近亿美元后却最终取消了计划）。首先，NGC是一个成熟的硬件，并不像M2一样基于不成熟的3DO；其次，NGC有比N64开放、简单得多的开发环境，获得的软件商支持比N64还多；最后，任天堂还联合了松下生产带DVD功能的NGC，这也不是说停就能停的。就算在E3上NGC得不到玩家的认同，NGC还是要按计划推出。

但是，这一次任天堂的情况可以说并不乐观，因为甚至连全球最著名的财经媒体《福布斯》杂志也预测NGC会在XBOX和PS2的夹攻中失败。在forbes.com所登载的一篇文章中指出，就目前任天堂所公布的NGC游戏来看，NGC主要是针对儿童用户群，年龄较大的玩家根本不会对NGC有兴趣，因此市值高达数十亿美元的游戏机市场几乎会被SONY以及微软完全瓜分掉，任天堂将会无利可图。虽然这种说法有点过于牵强，但既然是《福布斯》杂志作出的，那任天堂就必须得注意这方面的问题。PS2先发制人，XBOX又有强大的机能，NGC若是连游戏都得不到大众玩家的认同，还能拿什么来与它们抗争？因此任天堂必定会不惜一切代价来力保"E3宣传战"的成功。

最后，为这次E3对任天堂的意义做一个定位：非常重要。NGC和GBA要成功，就必然要经过E3的"考验"。E3，是任天堂的必争之地。

《塞尔达传说》（暂名）与《星际战士》（暂名）所面向的年龄层正在逐渐提高，任天堂也不再只会做"小孩子的游戏"了。





《路易大冒险》（暂名）是否能够继《马里奥64》之后再度成为ACT类游戏的一个新的里程碑？答案将在E3上揭晓。

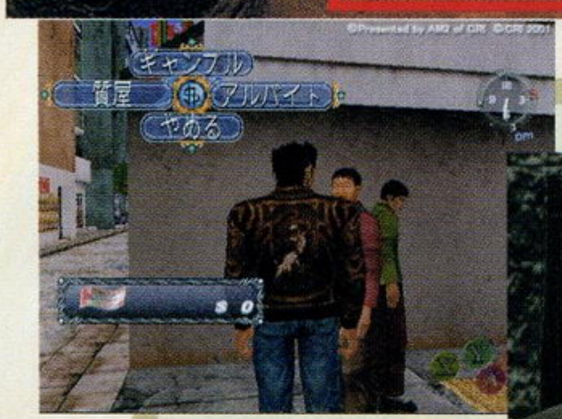
www.plumbo

莎木II シェンムーII ~Shenmue II~

传奇报道第四回

目光坚毅的凉。

DC	SEGA	FREE	1人
	预定2001年秋季发售		80格
GD-ROM X 4	对应VGA、振动包		



凉刚刚进门就被两把刀给架住了，镜头拉远，是一个叫做“光武馆”的地方。

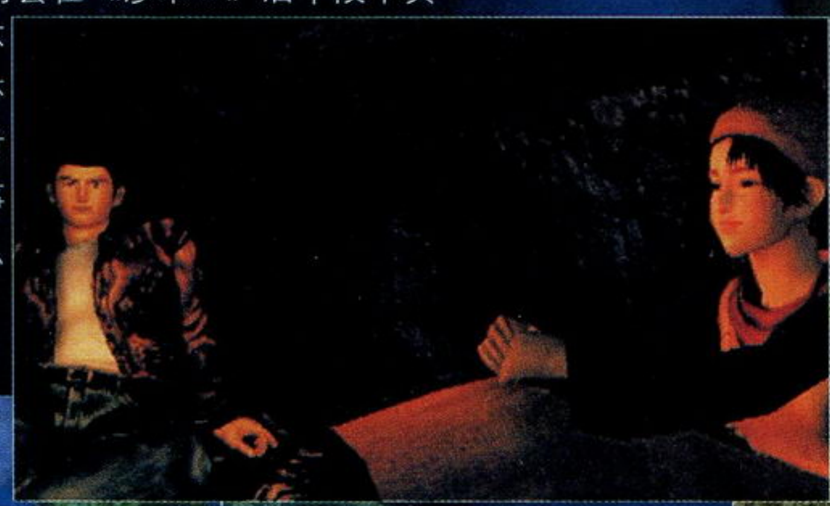
当你需要钱的时候，就可以选择与别人交谈的话题了：是到质屋卖玩偶呢，还是去玩落珠的小游戏，亦或者老老实实地去打短工赚钱呢？

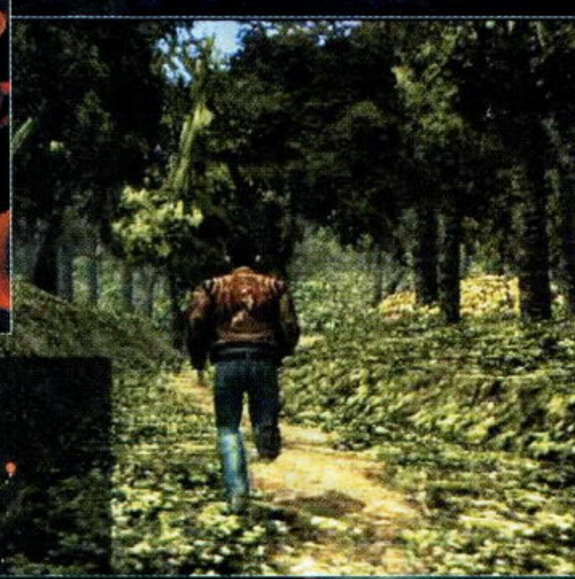
质屋

当你在迷你游戏中得到了大量的诸如“《VR战士》系列”的玩偶之后有什么用呢？难道只是“收集”吗？当然不是了。如果你的手头实在拮据，你的那些心头之好也是有用武之地的哦！在“质屋”，你能够把你所收集到的玩偶当商品卖给店主。如果是珍稀玩偶，例如汤川专务那个级别的，也许能够卖个好价钱（有些心痛？那么和胃痛相比较你选哪一个呢？）；反之，如果是很一般的玩偶，那么店主就会说：“这都是些很普通的东西嘛，你要不要卖啊？”（做不做得成这笔生意无所谓……）

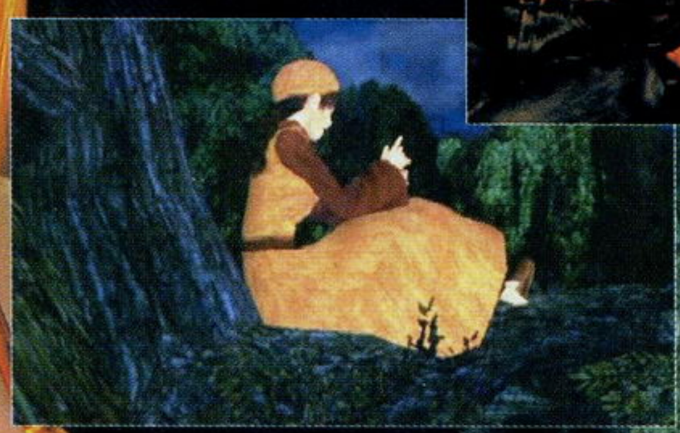
《莎木II》·桂林·玲莎花

反复在凉的梦中出现的女子——玲莎花。凉与玲莎花的首次相遇也将会在《莎木II》后半段中实现！凉是为了什么而不远万里来到桂林与玲莎花相遇的呢？玲莎花对于《莎木》的整个故事进程又将起到一个什么样的作用呢？





两边绿树成荫，如果不是怀着刻骨的仇恨，在这里好好休息、反思一下还真是很不错的选择。



桂林山水甲天下！

《II》的初段剧情中的重要女性角色——乔伊

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

FINAL FANTASY X

最终幻想 X

FINAL FANTASY X™
ファイナルファンタジーX

报道第三回！！

PS2	SQUARE	RPG	1人
DVD-ROM	2001年7月19日发售		未定
	未定		

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

在上期关于TGS上《最终幻想X》(《FFX》)试玩版的报道之后，《FFX》的火热丝毫没有降温，这次为大家送上巨幅的高清晰度图像！

另外，部分上一期没有完全确定的情报，如“异界送”，这次就有确切的、更详细的报道了。

尤娜 YUNA

父亲是一位伟大的召唤师，自己也选择成为了一位召唤师。召唤师，要拯球世界、守护人类，要得到人们的期待和尊重。这不单是相当沉重的使命，也是她无法逃避的宿命。尤娜就是这样选择了放弃自己的个人的人生，而选择为了人们而生存的道路。那么，导致她这样的少女作出这样坚定决定的原因是什么呢？

尤娜是一位设定得极为正统的女主角。在《FFX》中，故事的发展很可能就像《FF Ⅷ》一样，是围绕着男女主角而展开的。到底男主角泰达和女主角尤娜的关系会怎样进行发展呢？

高兴而有些害羞

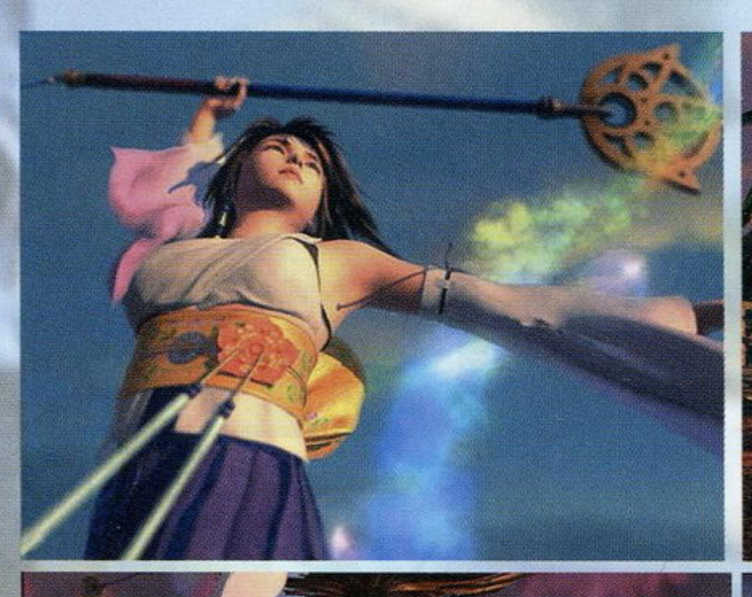
疑问

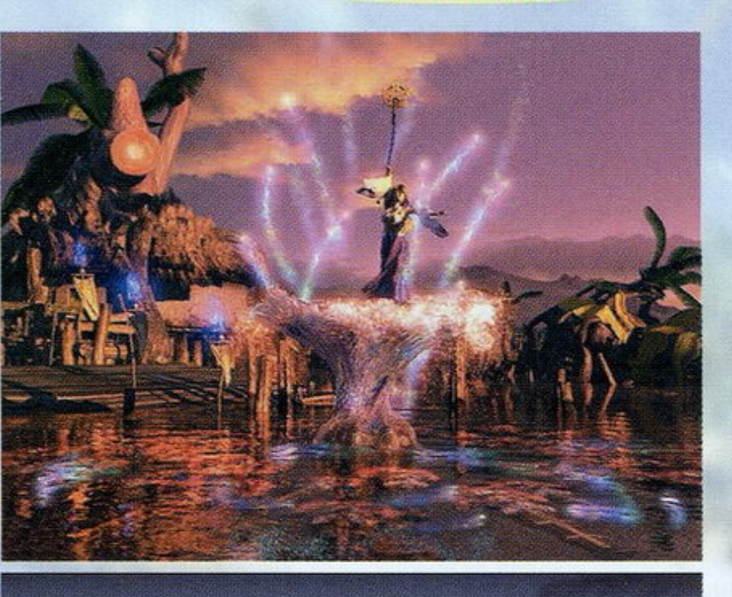
情绪低落

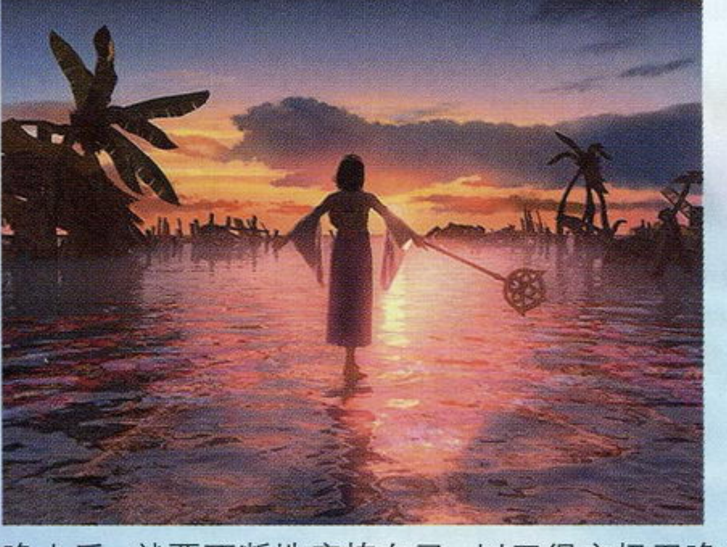
坚定、严肃

女主角尤娜的表情

这是即时演算的尤娜的表情，用上了FACIAL MOTION的手法，尤娜的喜怒哀乐一览无遗。你甚至可以感受到尤娜作为17岁少女所具有的那种含蓄、细腻的感情。







“SIN”给这个世界带来的

在尤娜所居住的这个世界中，很显然是一个有魔法存在的幻想世界。但是从各方面的情报来看，我们也可以感觉到这个世界同样具有一定的机械文明。也可能是以前具有极度发达的机械文明，但因为某种原因机械文明遭到了强烈的破坏，会是“SIN”所引起的台风和地震造成的吗？

超美的尤娜的舞姿，长袖飘飘，而裙子既有和服的感觉，又在一定程度上采用了中国旗袍的设定。

召唤士和“SIN”的关系

召唤士是能够暂时打倒“SIN”的人。但召唤士并不是世袭制的，也和他们的血缘关系无关，而是像一种职业一样，任何人都有可能成为一名召唤士。当然，能够真正成为召唤士的其实是少之又少的。成为召唤士后，就要不断地磨炼自己，以习得究极召唤为目标。成为召唤士就要有抛弃自己的个人幸福、为了人们而生存的心理准备。另外因为击倒“SIN”后，“SIN”总能很快地复活，所以召唤士的存在是非常必要的。

▲尤娜：如果没有其它召唤士的话，就请让我进行“异界送”吧。

送走死者亡灵的仪式

每一年，都有许多人被“SIN”所害，如果没有对这些人的亡灵进行净化的话，他们就变成怪物残留在这个世上。要将这些亡灵送入冥界，那就需要举行只有召唤士才能够进行的“异界送”仪式。

“获得究极召唤、彻底打倒‘SIN’”这是召唤士的最终目的。而召唤士的一般工作，就是要进行“异界送”

www.plumbook.cn

人们的安息日——“ナギ节”

▲“多亏了尤娜小姐，我们终于等来了快乐的那基节。”

所谓的“ナギ节”（那基节），是指在召唤士击倒“SIN”之后到“SIN”下一次复活之前的这段时间。这是没有恶魔存在的美好时光。尽管“SIN”在非常短的时间内就会再度复活，但这段“SIN”被击倒的时间仍然成为人们的节日。

《FFX》世界中的魔物

在这个幻想的世界里，到处都有魔物的出没。但其中也有相当一部分魔物是那些被“SIN”所害的人们变成的。召唤士能够将这些人也拯球起来吗？

▶尤娜：我觉得你的“萨那甘多”一定存在于某个地方。

由插画巨匠天野喜孝为《FFX》描绘的女主角尤娜的插画。

第3位角色——基玛力的大量情报公开

基玛力·隆佐（キマリ・ロンゾ）继泰达、尤娜之后，第3位被正式公布的角色。

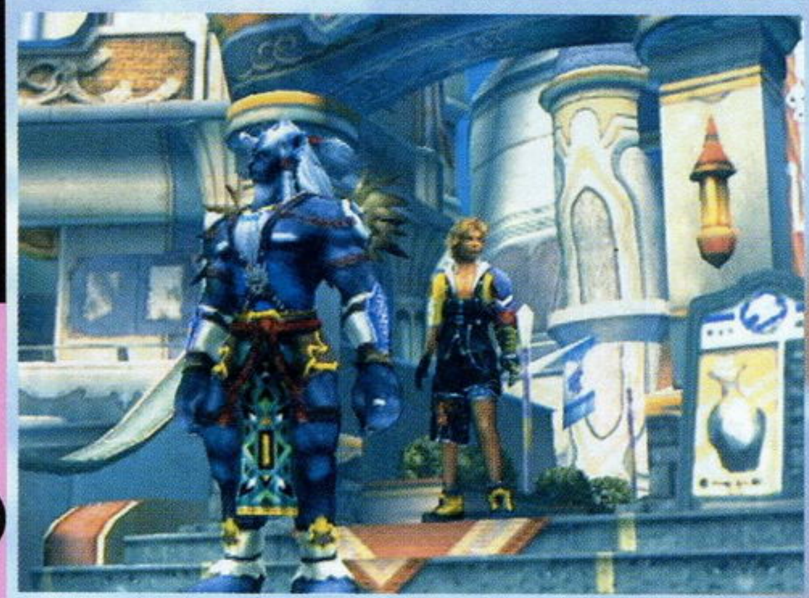
他那如狮子一般的脸型、蓝色的皮肤，强壮无比的身体，造型极为威猛，头上那根断角更是让人印象深刻。喜欢《FF VII》的玩家看到基玛力，会不会想起同样是野兽型（？）的角色红色十三呢？

护卫

“护卫”就是具有保护召唤士的宿命的人。

召唤士们为了修行等目的而出游时，身边总是会带有护卫（保镖）。

而基玛力就是尤娜的护卫之一，基玛力自从伟大的召唤士布拉斯卡（ブラスカ）——尤娜的父亲去世时起就开始成为尤娜的守卫（约10年前）。



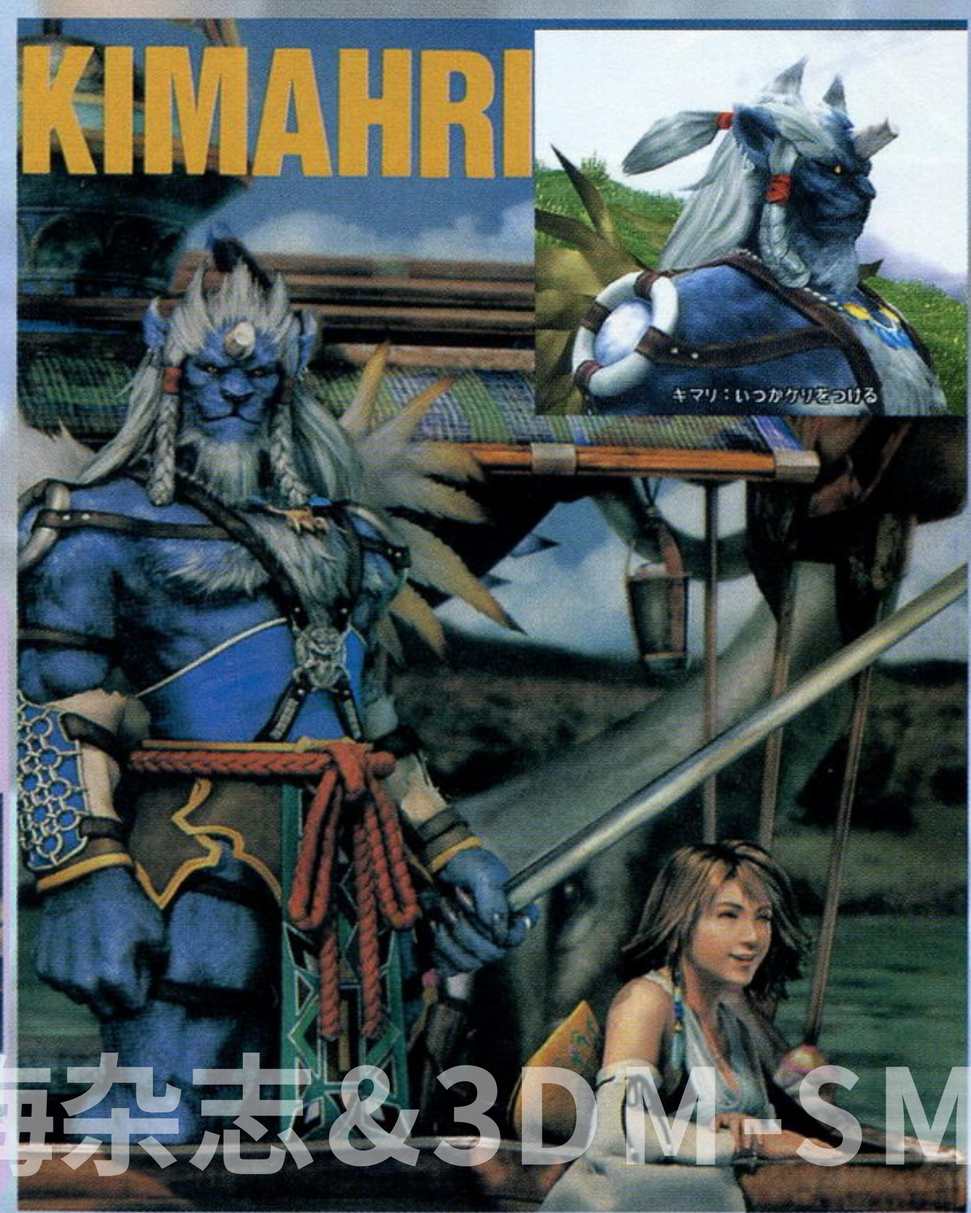
隆佐族

基玛力所属的隆佐族，是一种亚人种·兽人族。隆佐族的人都有2米以上的高度，常用的武器是大型的长枪。

基玛力·隆佐是隆佐族（ロンゾ族）的一员。从公布的CG图上猜测，全身戴满饰物会是隆佐族的习惯吗？还有他胸前的项饰，是隆佐族的标志吗？

在TGS春展会上，试玩版中有一段剧情是基玛力为了测试主角泰达的能力而和泰达进行了一次战斗。

▲看到突然出现在面前的基玛力，泰达还真吓了一跳。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

召唤兽伊夫里特和瓦夫莱的高清晰图片欣赏

火属性召唤兽　伊夫里特（イフリート）

▲锡杖转动，火炎顿生。

▲伊夫里特很驯服地让尤娜坐在自己的臂上。

▲凶猛无比的伊夫里特要开始行动了！

风属性召唤兽　瓦夫莱（ヴァルファーレ）

▲召唤开始，尤娜身后好像还有好多人在观看。

▲尤娜和瓦夫莱很亲密的样子。

▲注意下面的能量槽，召唤兽被敌人攻击后就会增加。满槽后就能发动必杀！

其它相关情报

在电视广告中出现的怪兽造型

上一期的报道中曾经说过日本购买可口可乐就可以获赠《FFX》的人物模型，这里公开两位未曾介绍过的角色。拿着大剑的COOL型角色叫做AURON，带着格斗护腕的可爱型角色叫做RIKKU。

《FFX》招贴画，将两张公布过的CG画合放在一起，也是SQUARE的《FFX》相关商品，可不是赠送品哦，要1000日元。

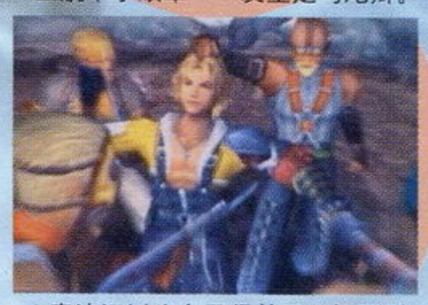
试玩版中出现的另一位角色

在试玩版中，还有另一位神秘的女性角色出现，和她在一起的那伙人似乎都带面具、眼罩，三分神秘、七分怪异。这位女性一出场就帮泰达打败了正威胁着泰达的怪兽，但随后……

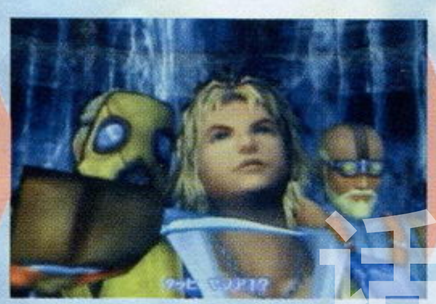
▲戴着眼罩的她一出来就和泰达并肩作战。

▲脱下了眼罩……发型是马尾辫。

主角泰达的的项坠，已经改做在胸口用的别针，另外包装盒内还有FF电话卡，售价为2500日元。


▲泰达还以为自己得救了，想不到其他人凶巴巴地对待他，好惨。

▲他们说着奇怪的语言，似乎是在盘问泰达。


▲不好，他们以为泰达在装傻，刀都架起来了……怎么办？

▲还是那位女性叫住她的同伙，还向主角靠近……

▲神秘女性在泰达耳边说些什么？泰达居然面露滑稽的表情。

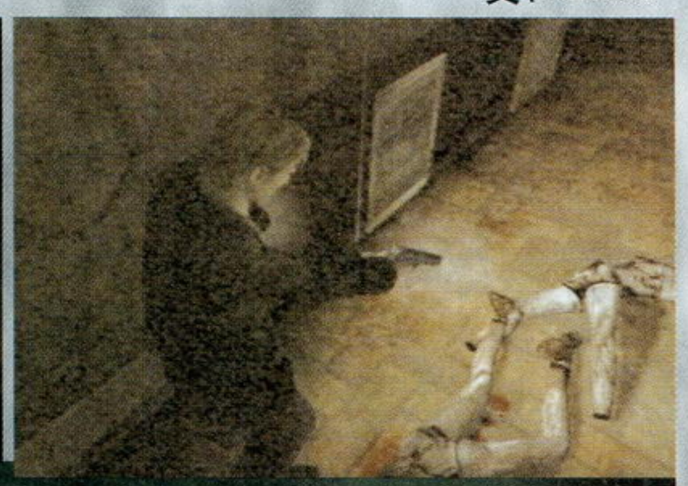
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：GOUKI

寂静岭

迷失报道第三回

当黑暗再次笼罩这里的时候……



PS2	KONAMI	AVG	1人
	预定2001年8月发售		未定
DVD-ROM	未定		

安吉拉·奥拉斯科

在上一期介绍过这名神秘的女性角色，现在KONAMI也终于公布了她的名字：安吉拉·奥拉斯科（Angela Orasco）。根据官方的资料来看，安吉拉不是当地人，而且来到寂静岭也并不是安吉拉的本意——只是在离家出走之后"误入"寂静岭而已。另外，性格乖巧、随和的她在高中毕业之后就有过离家出走的记录，这让人不免猜测安吉拉是否受到了什么挫折或是"引诱"？

安吉拉迷茫地看着手中握着的尖刀，似乎是在渴求着什么……

TGS展上所公布的暗示性的片段 –Part.5–

詹姆斯与劳拉在一个房间内再次遇上了，詹姆斯问劳拉有关玛莉的事情，劳拉这一次终于有了回答："是的，我是玛莉的朋友，去年我住院的时候认识她的。""你说谎！"詹姆斯显然无法接受这个答案——他的玛莉已经去世3年了！

分析：劳拉在此作中的重要地位在这里得以体现——看上去只有她见过在寂静岭生活过的那个叫"玛莉"的人。虽然詹姆斯不会相信劳拉所说的话，不过玩过了前作的朋友一定不会忽视这样一个事实——在寂静岭，什么事情都有可能发生。

TGS展上所公布的暗示性的片段 –Part.6–

詹姆斯与玛丽亚之间有关劳拉的剧情

玛丽亚气喘吁吁地从另一边跑了过来，等候在那里的詹姆斯问道："那个小女孩为什么不在那里？""是啊，她跑得太快了，难道你没有追上她吗？"已是累得上气不接下气的玛丽亚反问道。

分析：为了了解事情的真相，詹姆斯第一个想到的关键人物想必就是劳拉了。这甚至能够解释之前的"无论如何"（详见5月B）——试想詹姆斯为了找到劳拉，对玛丽亚说出"我无论如何也一定要找到劳拉！"这样的话是很有可能的，而玛丽亚也在寻找劳拉的过程中遇上了危险，从而对詹姆斯产生了抱怨。

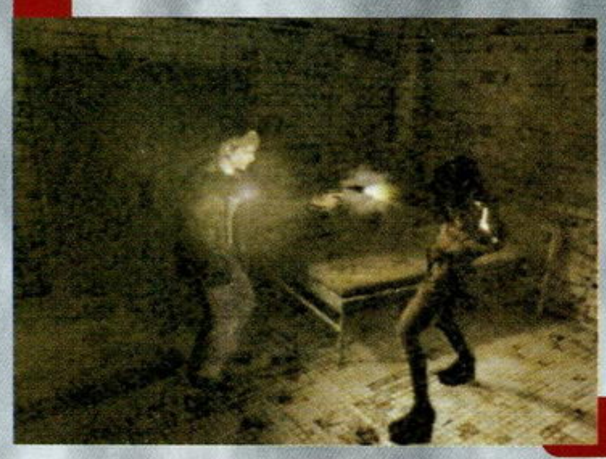
谜一般的人物——艾迪

除了安吉拉、玛丽亚、劳拉这3位女性角色，在公布的影像中，我们还看到了一个中年男子，詹姆斯称呼他为"艾迪"，暂时还不清楚这个"艾迪"是詹姆斯的旧相识还是在寂静岭新结识的。不过他那有些异样的神情似乎还透出一丝杀气，他会成为詹姆斯的敌人吗？

"艾迪，你保重。"　"詹姆斯……我……你也要小心啊。"

在试玩版中出现的两种武器

在TGS展上，KONAMI首次展出了可供试玩的版本，这个试玩版的舞台是将在正式版中出现的医院。在试玩版中詹姆斯可以使用两种武器，一种是可作远距离攻击的手枪，另一种是不太正式的近距离攻击利器——钢管。根据制作者今村哲裕的说法，在正式版中还将会有更多"更精彩"的武器可供使用。这不由让人想到前作中的隐藏武器日本刀、电锯等"爽"武器，不知道还会不会在此作中登场呢？

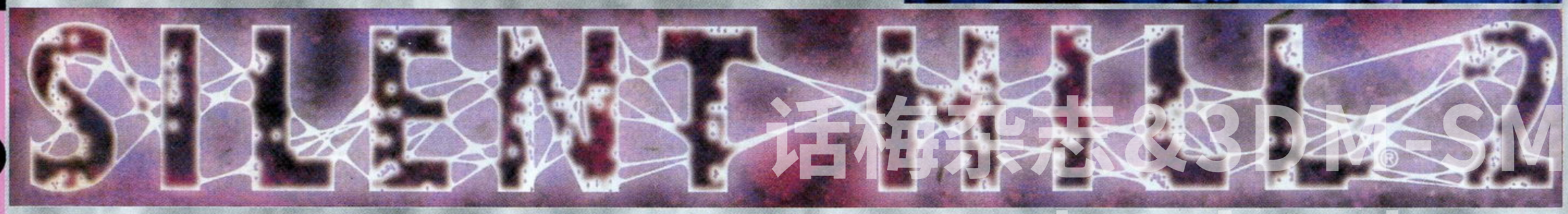


"胸灯"依然是重要道具之一，同时也可以称作是恐怖的起点。在能见度极低的情况下，任何突然出现你眼前的东西都会让你的心跳加速。更不用说是将在游戏中登场的那些恶心的怪物们。

立体声音效带来更加恐怖的临场感！

《寂静岭2》将成为首个采用SCEI独立开发的3D立体音开发工具"S-FORCE 3D Sound Library"的游戏。该工具能够让双声道的喇叭也可以表现出极具立体感的声音，这么一来，就算是一般的家用电视也可以表现出身旁、正后方有扬声器般的立体音响效果。这对于主要以声音来表示敌人方位的《寂静岭2》来说实在是再适合不过了。

远远地看到了慢慢走过来的怪物，詹姆斯大吃一惊，扭头就往回跑……的确，在这样的环境下，就算你有强力武器，也得需要坚定的意志和信念才能逃出生天。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

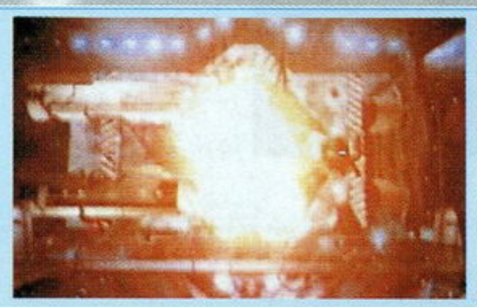
PHASE PARADOX

矛盾之相（暂名）

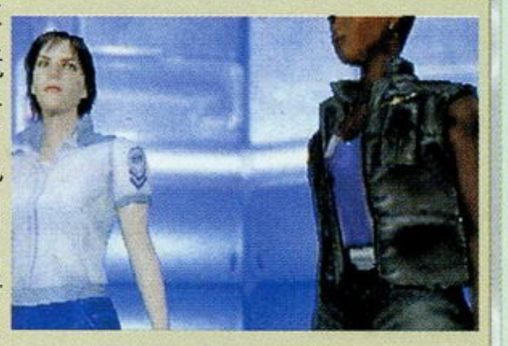
PS2	SCE	AVG	1人玩
	预定2001年5月24日发售		854KB
DVD-ROM	未定		

STORY

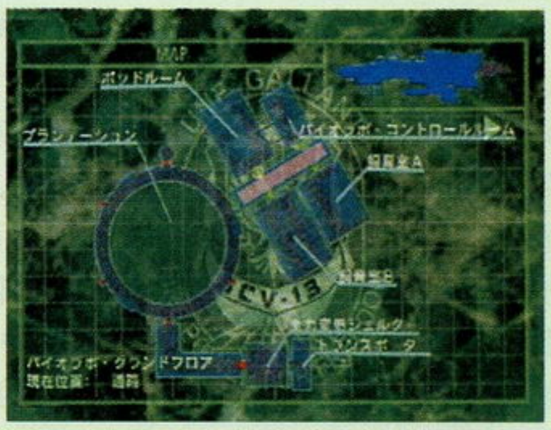
宇宙航空母舰“加兰特”号执行完在行星220上的任务之后，按原定计划返回地球。但是就在此时，行星220突然发生了大爆炸。爆炸波及到宇宙航空母舰上，在2000名船员中有20%的人因此死亡。但是恶梦并没有结束，在航空母舰上开始发生诸如机械失控、船员失常、出现奇怪的光环之类等一系列不可思议的事件 。而在这些事件的背后，更大的危机正悄悄地逼来……



整个游戏由15章构成，共有3位主人公。章节不同，游戏者所控制的主人公也不同，这样就可以使玩家从不同的角度来了解整个故事。而在游戏登场的主要人物将会超过20个，每一个人的遭遇都有所不同。借助于PS2的强大机能，这些人物不论是外形还是面部的表情都得到了理想的表现，令玩家有观看电影的感觉。而每位人物的性格、背景和遭遇都有着极为细致的设定，可以令玩家完全投入游戏的剧情之中。另外，游戏虽然只是发生在一艘飞船之中，但是这艘飞船的体积之大实在是令人难以想象，玩家一定要下一番苦功才有可能不迷路。不过大家也不用着急，只要按一下R1键在游戏画面上就可以显示一个半透明的简易地图。



游戏中有很多亲切的设定。控制人物移动是用左ANALOG摇杆，配合X键就可以跑步前进。另外，在游戏中按R1键就会出现大地图。在大地图上不但可以显示玩家目前的位置，还可以显示玩家应该去的位置，这样一来就再也不用担心不知道下一步应该到哪里去发展剧情了。对于“菜鸟”来说，这的确是一个体贴的设定。不过由于爆炸给整个飞船造成了一定的损害，所以不少通道已经被堵死了，玩家只能另寻出路。到底应该如何到达目的地，还是要靠玩家自行探索。



在游戏中有不少地方需要玩家在限定时间内作出“生死抉择”。虽然只有“O”、“X”两种答案可以选择，但事实上什么都不选等时间到也是一种选择。这招好像是和《樱大战2》学的，大家自行去想象一番吧。

这样看来这个游戏肯定会有相当多的分支，届时大家如果不看我们《游戏机实用技术》的攻略恐怕很难都玩到哟！（笑）

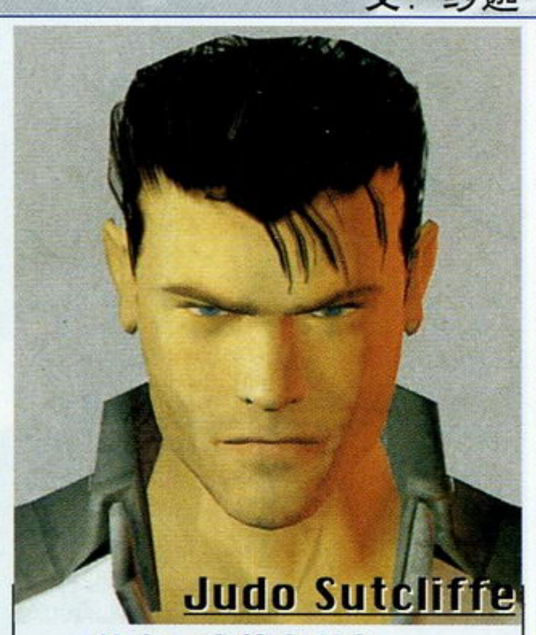
PHASE：相、相位

PARADOX：自相矛盾的话、悖论

……

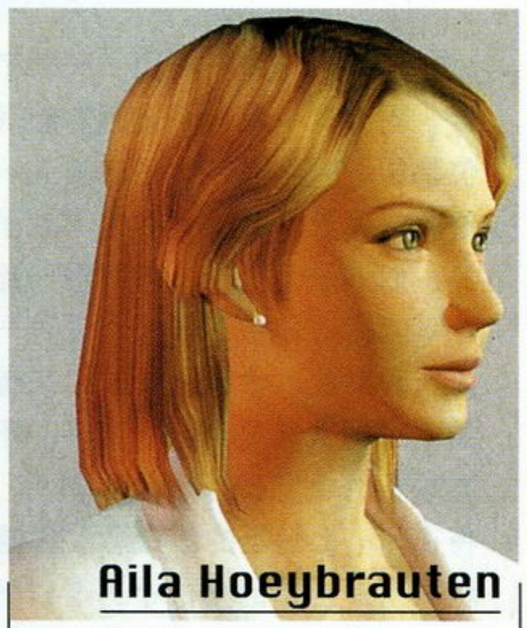
纱迦没有学过空间物理学，而原先看过的几本霍金的书在脑海里早已不知去向，所以只好弄了个“暂名”出来，不过光看到这两个单词就够纱迦异想天开一阵子了。感觉上这应该是一款非常不错的游戏，而且绝对会有不少出人意料的地方。

本游戏的体验版已经预定于5月18日推出。这次SCE为了大力宣传这个游戏可谓不惜血本，它决定在日本的350家专卖店里“无料配布”这个体验版（就是不要钱，白送的意思）。不过要是直接“配布”到玩家的口袋里岂不更好？好了好了，不再乱扯了。5月24日，敬请期待！



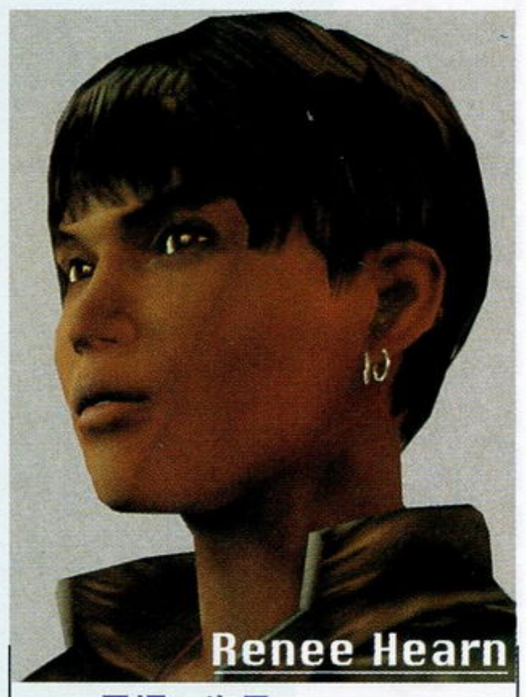
约多·塞特克利夫

天才的航空机驾驶员，因为一次训练中的意外事故从此加入救援部队DaCT。爆炸发生之后，他所在的小队里只有他和一个新入伍的队员幸存了下来。为了避开舱内的危险，他的目标是舱外的CIC（中央作战室）！



艾拉·赫永布罗登

一位有着一头漂亮金发的女生物学家，个性鲜明，和其他人出现意见分歧时总是固执己见。由于突如其来的大爆炸使得她的研究工作被迫中止，而此时移动装置也发生了故障，她要回到研究室就只能从货舱里爬出去……



雷妮·海恩

隶属于最强的战斗集团ワイバーン的黑人女性角色，是一名久经考验的坚强战士。灾难发生之后她和自己的队伍失散了，于是她开始只身在舱内冒险。很快她就凭借自己丰富的经验救出了两名队员，但此时舱内的情况进一步恶化，她只能选择冒险从舰桥上脱出……

话梅杂志 www.plumbook.cn

文：纱迦

蚊

蚊！蚊！！蚊！！！

PS2	SCEI	ACT	1人
	预定2001年6月发售		400KB
CD-ROM	对应DUALSHOCK 2		

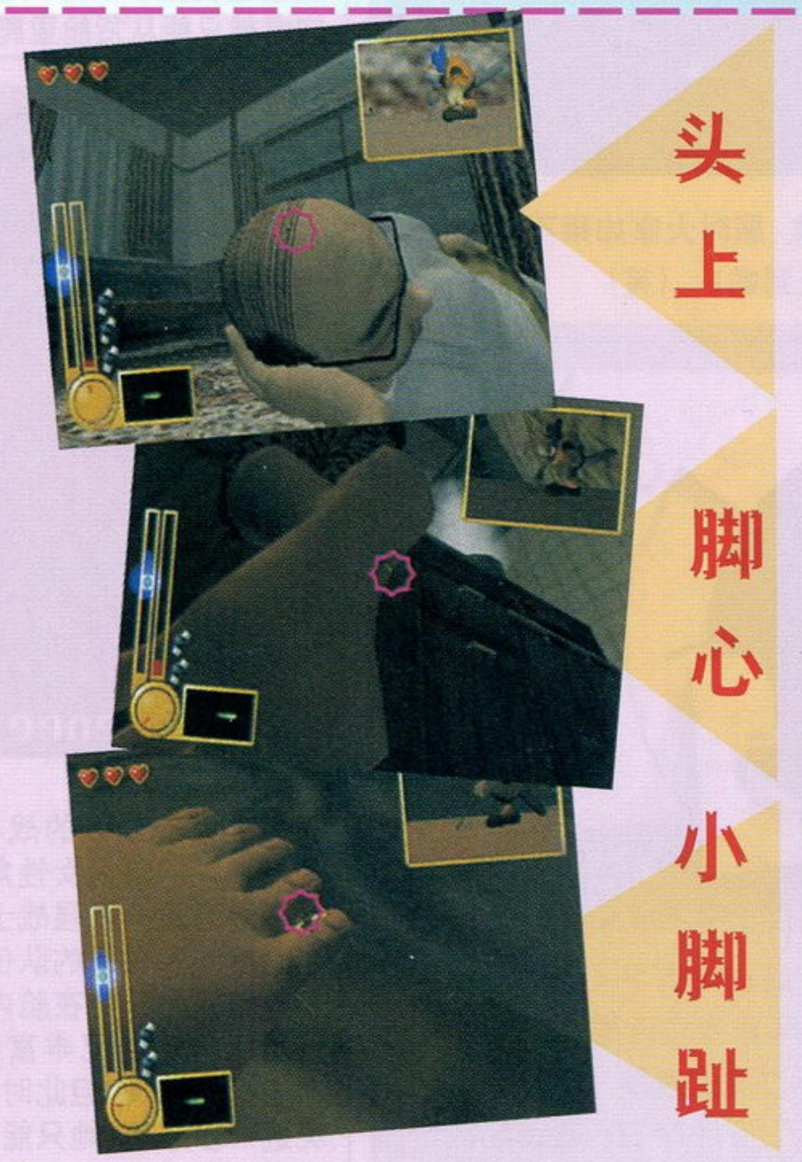
万众瞩目的“东京游戏展2001春”已于3月30日正式开幕，参展厂商为了吸引玩家，无不使出浑身解数，纷纷将自己的得意之作展示出来。会上最引人注目的当然是《最终幻想X》、《死或生3》、《皇牌空战4》这样的超级大作了，不过除了这些沾了“老祖宗”光的游戏外，还有一款原创的ACT游戏也受到了这种级别的礼遇。它就是下面所要介绍的《蚊》。

现在天气是一天比一天热了，可怜的纱迦昨天整个晚上都没有睡好，因为有一只蚊子老围着我飞来飞去，真是可恨！这种经历，恐怕各位都曾经碰到过吧？每年夏天，就是蚊子们猖獗的时候。为了过上一个舒适的夏天，就一定要消灭蚊子！巴掌、蚊香、杀虫剂、苍蝇拍、灭蚊片、血滴子……十八般兵器一起上，誓要将灭蚊进行到底！

死在纱迦手下的蚊子没有一万也有八千了。小时候听到一些老人劝人行善时说，今世杀什么，来世就要变什么，心里总是不免有些害怕。如今对此当然是付诸一笑了。不过现在还真有一个机会让玩家体验一下做蚊子的感觉，那就是SCEI在“东京游戏展2001春”上公布的这款即将在PS2上登场的新概念动作游戏——《蚊》。顾名思义，在《蚊》中玩家所要扮演的角色不再是以一挡“万”的孤胆英雄，而是一只妄图吸人血的蚊子。不过就算是一只蚊子，也是一只英雄蚊子。噢，对不起，应该说是一只“英雌”蚊子，因为吸人血的蚊子都是雌性的。不管是“英雌”还是“英雄”，总之要达到它的目标可谓困难重重，各位只要回忆一下自己以前对付蚊子的情景，就不难想象了。说到这里，纱迦不禁对蚊子肃然起敬：这些可怜的小生灵啊，每天都在死亡线上挣扎着，是多么的……啪！好小子，竟然敢吸我纱迦的血，简直是冒天下之大不韪！行了，搞定收工。大家不要被一只蚊子给扫了兴，继续！它们是多么的……是多么的……没词了！

这就是我们的英雌！

我们的英雌无所不在！



头上

脚心

小脚趾

现在简要介绍一下这位蚊子小姐的苦难历程。玩家可以用方向键操纵我们这位蚊子小姐在房间里自由自在地飞翔，从一只蚊子的角度来看看人类的家。是不是很过瘾呀？不过在欣赏“风景”之余，也不要忘了搜寻一下“猎物”，因为蚊子小姐可是负有“神圣使命”的哟！一旦发现了“猎物”，就要降低飞行高度，同时还要放慢飞行速度，否则那种讨厌的“嗡嗡”声一定会引起“猎物”的警觉——对于这一点大家一定早已心领神会。成功降落到“猎物”身上后，按R3键就能够伸出长针刺入其体内，然后连打R3键就可以吸血了。千万不要飞错了地方，因为只有在无遮无掩的皮肤上才能吸到血。不过在一些料子不怎么致密的衣服上“见缝插针”也是有可能的。另外，在吸血的过程中，还要注意周围的环境，一发现情况不对，立刻起飞，否则悔之晚矣！

▲发现猎物！目标正前方，全速前进！

▼安全降落，可以开始吸血了。快按R3键！早一点吸完，就少一点危险。饱了就可以闪了。

◀▲画面下方是操作说明，右上方则是蚊子的状况。

吸！

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

▲“猎物”正在午睡，好机会。不过也许是个陷阱，还是小心一点比较好。

▲桌子下面比较安全，先在这儿苟延残喘一会儿吧。

▲好不容易才逃了出来，如果女孩子像怕老鼠一样怕蚊子就好了。

▲这……这难道就是传说中的究极武器——杀虫剂吗？

不用说玩家所扮演的这只蚊子，自然是一只日本蚊子了。它的目标是住在这间房子里的山田一家三口。本来他们一家过着舒适的生活，可是被玩家这个不速之客给打搅了，心中的恼怒可想而知。如果一时不察被他们发现，他们就会疯狂地使用一切可以使用的武器向玩家进攻，务必要斩草除根，以绝后患。虽然日本的蚊子是很厉害的（只要看过鲁迅先生的《藤野先生》的人，对此一定有深刻的印象），但是再厉害的蚊子，恐怕也挨不了人的一巴掌。由于实力的悬殊，玩家是不可能打得过他们的，而且游戏中当然也不会有这种设定。所以大家只能小心一点，尽量避免这类事情的发生了。

光是飞来飞去地伺机吸血多没意思呀，幸好在游戏中还有很多有意思的事情可以去做。当玩家来到房间里的某些地方时，就会出现一个光标，这就表示这里暗藏玄机。只要玩家用蚊子那羸弱的身躯一撞，就可以开动此处的机关。如此一来，就可以吸引“敌人”的注意力，玩家就能够乘机偷袭。

◀这只蚊子可能是嫌房间太暗了不好下手，竟然飞去把灯给打开了。

我还不知道蚊子也有音乐细胞呢，这次真是长了见识。▶

当玩家的踪迹被发现后，就会遭到山田一家的“绝命追杀”。如果他们没有把蚊子消灭掉的话，是不会善罢甘休的。不过在玩家回避攻击的时候，有时在他们身上会出现一个红点。只要用身体撞击这个红点，就会出现“RELAX”字样，表示他们的怒气已经得到了平息。不过万一失败，那可真是“羊入虎口”了。

山田太太的额头上出现了红点，机会来了！看准了就撞过去吧。▶

▲成功了！出现了“RELAX”字样，这表示她愤怒的情绪已经得到了平息。

▲出现下面这行字的时候就表示玩家已经被发现了。快闪呀！

▲愤怒的山田先生狂追不舍，我们只有抱头鼠窜的份儿。

▼要利用自己身材灵活的优秀才能巧妙地避开“敌人”。

好可怕的攻击画面！对于蚊子来说，人类的确是太庞大了。只见山田先生的手中竟然发出光来，这真是石破天惊的一击呀！咦，怎么没心跳了（画面左下方）？原来已经被KO了。▲▶

开发状况

在“东京游戏展2001春”上，这个游戏一经展出，马上就吸引了一大群玩家。众多玩家在为这个游戏巧妙的构思击节叫好的同时，也纷纷打听它何时能够正式发售。SCEI此款游戏的负责人西岛先生回答道：“目前整个游戏的开发工作已接近尾声，预计在蚊子出现的季节就可以正式发售。大家一定都曾经幻想过变成一只蚊子吧，那么敬请期待！”

话梅杂志&3DM SMV
www.plumboo.com

文：SOUL

机械战警 ROBOCOP

PART MAN, PART MACHINE, ALL COP.

这次为大家介绍一款美版游戏，这款游戏的题材是大家都比较感兴趣的电影《机械战警》（即《ROBOCOP》，又译《铁甲威龙》）。也因为这部系列电影很吸引SOUL，这次才会为大家介绍这款游戏。（《机械战警》：1987年第1作，1990年第2作，1993年第3作）

《机械战警》的相关游戏相信诸位玩家都在早期的机种上或多或少地玩过（什么，你还玩过《机械战警对终结者》？），但不论是相关的游戏还是相关的电影都已经相隔数年了，所以这款游戏可以说是“机械战警再现江湖”了。

PS2	TITUS	ACT	1人
	预定2001年秋季发售		未定
DVD-ROM	未定		

“机械战警”再现江湖！

故事背景

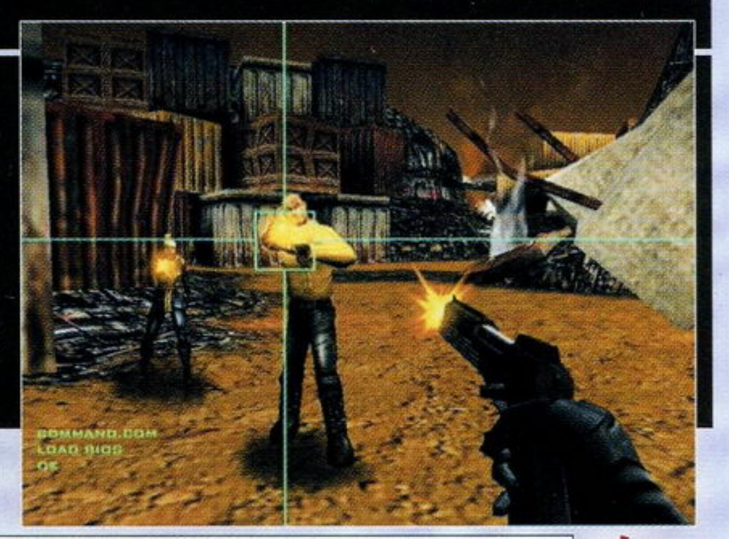
ROBOCOP是对一个半人半机器的警察（ROBOT COP？）的称呼。警探MURPHY年轻有为，在执行一次追查毒品的任务时，不幸被一伙有组织的匪徒所害……之后，他被选为一间大型公司正在制造的真正强有力、有效率的机械警察的试验品。MURPHY重获新生，成了一个超强的机械战警，但本来应该是完全清除了记忆的他，脑中却依稀浮现出对自己来说最重要的两个人：爱妻与爱女。

这是第1作《机械战警》（剧情设定是最好的一作）的背景故事，同时也将是本游戏的背景故事。当然，游戏开发商还会对这个故事作一定的修改，来让它更适合作一个游戏的故事背景。

游戏类型

从所公布的画面上看，很显然这是一款第一人称视点（FPS）游戏。游戏所展现的，是经常在电影中使用的以机械战警MURPHY为视点的画面，因为是以一个机械人为视点，所以画面就会连续不断地跳出一些信息字幕。

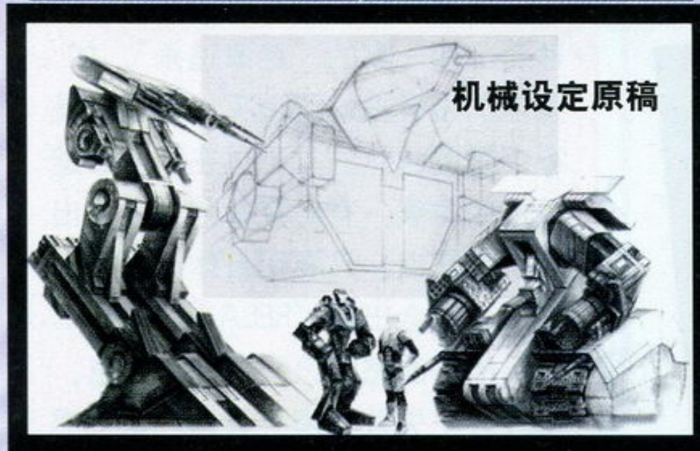
◀很标准的第一人称视点游戏的画面。



▶看到这些绿色的字幕，是不是觉得自己就是无敌的机械战警了。

游戏画面

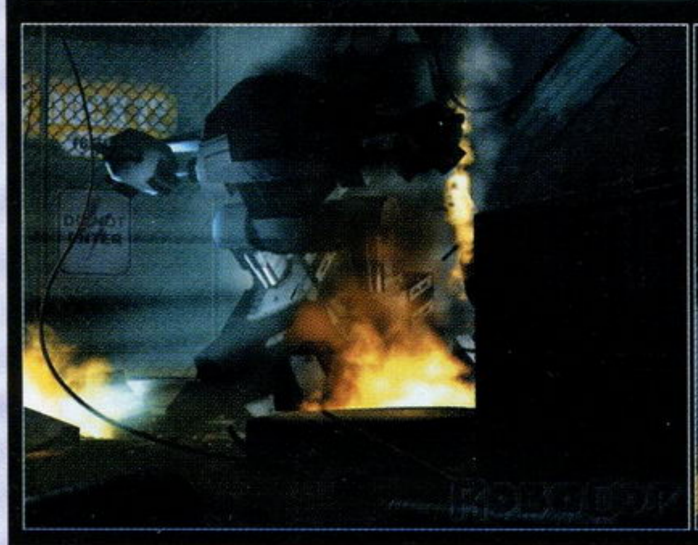
现在的游戏界，三维技术应用已经相当成熟，所以这一次游戏版的《机械战警》理所当然是应用了最先端的三维技术来演绎那个电影中的世界的。



机械设定原稿

机械

在游戏中，大家可以看到那些曾经在电影中出现过的熟悉的人物和机械，不过已经全部都三维化了。看看ED-209的设定原稿和三维造型。



三维造型

人物设定原稿

场景

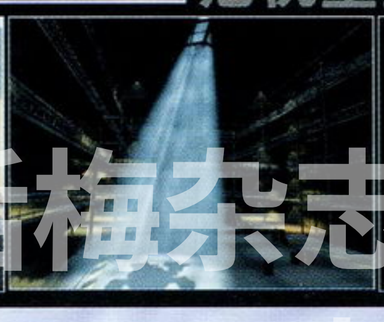
相当真实的场景，本游戏十分注重真实的光源效果。请看下面一组场景的画面，注意这组画面正好展示了一天的各个时段的光的效果。

相当不俗的画面，但这还只是完成度不高的画面，相信高完成度的画面更让人惊叹。

▲混乱不堪的城市，让警察来维持正义吧！

危机重重的城市

制作公司TITUS已经取得了电影《机械战警》的游戏改编授权（还有另一部著名电影《TOP GUN》），不过游戏要完成恐怕还要等到今年晚些时候。另外，游戏也很有可能会有其它机种的版本，如XBOX版，毕竟这是老美的游戏……



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

怒涛报道第三回

Virtua Fighter 4 VR战士4

ARC	SEGA	3DFTG	1～2人
	预定2001年夏季推出		–
NAOMI2	–		

今年街机游戏的绝对焦点又有新情报、新图公开了！

四大新系统

蓄力攻击

在许多对战游戏以及清版ACT中我们都能看到这样的系统，不过应用到"《VR战士》系列"却是首次。当输入某些指令时，玩者可以按键不放，使得角色在使出相应招数的中途停顿，之后再放开按键，就能够再将招式继续使出，并且"按住→放开"的时机完全由玩者自己掌握，这样在对战中往往能够做出时间差攻击，打对手一个措手不及！出招的威力与按键时间的长短有关，如果按键时间够长，甚至还能够直接崩坏对手的防御！！当然，这个系统的弱点也是显而易见的：处于蓄力状态的角色是无法防御对手任何攻击的。一旦被对手抓住机会，那后果……

如图，陈洛的"燕子掌"，在输入"←·→·→"之后按住P键不放，陈洛就会在出招途中停顿下来。只要一放开P键，陈洛就会将燕子掌完全使出，力道之大，甚至崩坏了陈佩的防御！

闪避攻击

从"3"的闪避系统发展而来的新系统。在前作中的闪避攻击一律为↘·K+E，动作也较为模式化，使得对手能够预测出你的行动。在"4"中，由于取消了能够做出闪避动作的"E"键，因此闪避动作也相应地改为快速输入"↑↑"或"↓↓"，在做出闪避动作之后按下"P+K+G"键，就能够做出闪避后的攻击。并且，除了这种最简单的闪避攻击外，还可以因对手招式的不同而做出相应的闪避攻击动作！比如你闪过了对手的上、中段攻击后，立即输入下段攻击的指令，就能够很漂亮地向对手实施下段打击，反之亦可。这样的设定无疑使对战时的"感觉"更加真实，成功之后的成就感也更高！

成功范例：

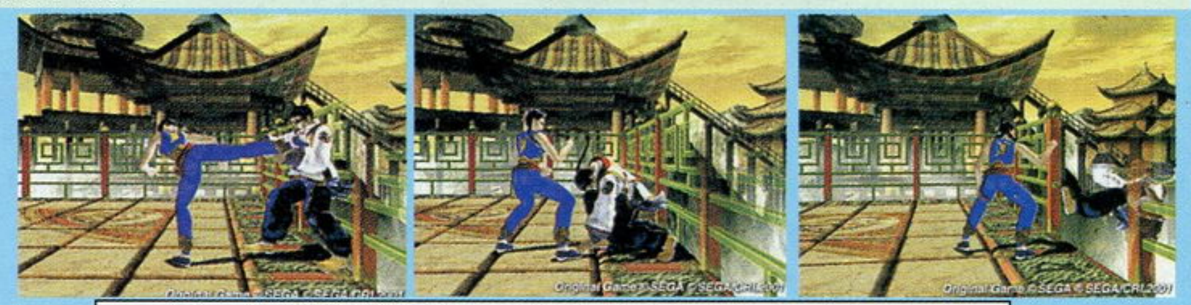
如图，陈佩向右后侧快速移动，躲过了陈洛的"双虎烈把"，紧接着再使出普通的中段踢，破坏了陈洛的这次进攻，进而掌握了主动！如果你的操作够熟练，甚至可以将普通的中段踢改为投技或其它恐怖的连续技！

失败范例：

如图，陈佩一心想要躲避陈洛的进攻而向右后侧移动，哪知陈洛使出的却是下段全范围攻击的"燕旋蹴"，陈佩不幸被扫中下段……

新·墙壁边战术

之所以强调一个"新"字，是由于墙壁设定在"3"中就已经存在了。玩过前作的玩家一定知道被对手逼至墙边有多危险：不但极容易被对手打至浮空而造成连击，而且所受到的伤害也比在一般情况下更大。在此作中，局面将更加严峻：紧靠墙壁时甚至有可能出现无法防御对手某些重攻击的情况！并且，身后的墙壁也有破损而导致RING OUT失利的可能！（就像《格斗之蛇》最后那一击墙壁破坏技那样。）



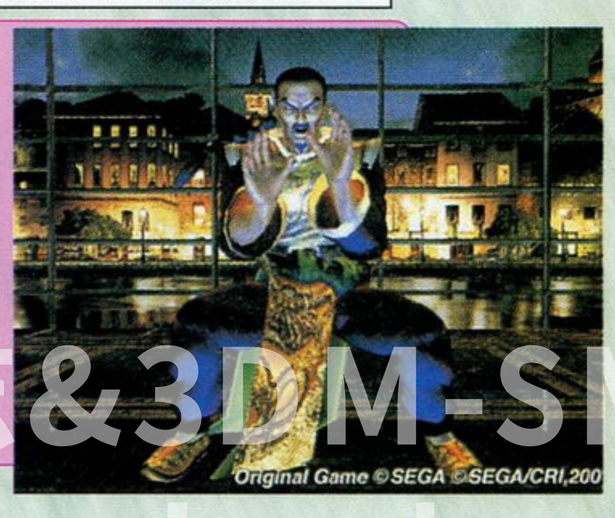
如图，陈洛被陈佩逼至栏边，在饱受一顿拳打脚踢之后，身后的木制栏杆首先支持不住，裂开，接下来陈洛就只能面对RING OUT的命运了。

受身

又一个将在实战中处于极度重要地位的系统！在被对手击飞落地后立即按P+K+G就能够做出受身的动作，以免受对手的追打。如果掌握得好，更能够在对手追打攻击成立前一刻起身，为自己创造出反击的机会！！

游戏的开发度

根据制作者铃木裕透露，游戏的开发进度已达到了55%，所有角色的制作大致已完工，目前制作组正全力以赴为各角色加入新的招式以及调整各招式的平衡度。"目前开发状态十分理想，相信不久之后游戏就能够与大家正式见面！"



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：慕容非

PS	ENTER BRAIN	S・RPG	1人
	2001年5月24日		3格
CD-ROM	未定		

ユトナ英雄戦記 ティアリングサーガ TearRingSaga

一举公开序章的详细流程！

通过体验版可以了解到不少的游戏情报，现在大家就一起来看看开始的几章吧！

第一章　ソラの港

リーベリア大陆主要由リーヴェ、カナン、レダ、サリア这几个国家组成大家一定早就知道了。但是现在这几个国家的军事平衡已经渐渐地被打破了，レダ和サリア两国已经在战争中灭亡，剩下的两个国家中，カナン已经取得了优势，大陆的霸权现在可说是掌握在了カナン国王バハヌーク的手中。取得军事绝对优势的バハヌーク为了进一步统一整个大陆，开始对其它的小国家发动战争，最终目标就是复兴ゾーア帝国。

一年之后，ラゼリア公国的王子流蓝（リュナン）在ゾーア帝国军对グラナダ砦的突袭中逃出，为了对抗信奉邪教的ゾーア帝国，流蓝决定到ウエルト王国寻求帮助。

1.同伴登场

要到达ウエルト王国，就要到ソラ港去乘船，就在这里遇上了莎夏（サーシア）和凯特（ケイト），这两个女孩子的真实身份到底是怎样呢？

刚刚到达ソラ港的流蓝一行。

这两个女孩子看起来很厉害，会不会像当年的艾拉一样啊？

2.村民的礼物

长期受到帝国宰相暴政统治的村民们很欢迎流蓝的到来，如果拜访他们的话可以得到意想不到的好处吧！

还可以学会特别的技能？真是太爽了！

一家家地拜访民宅是本系列的传统。

3.援助莎夏和凯特

当流蓝他们收集完情报时，莎夏和凯特也来到了港口，后面跟着追兵，当然是英雄救美了！

命运中的相会

4.莎夏是公主

被救出的莎夏竟然就是流蓝要去的ウエルト王国的公主，听起来好像ウエルト王国现在自身也有着严重的危机，那么还能够取得援兵吗？

原来这些追兵都是ウエルト王国的兵士。

第二章　山村中的战斗

流蓝的目标是为了复国，莎夏的目标是为了阻止宰相的阴谋，这样两人的目标实际上是统一的，所以决定互相帮助。

下一步是要去ヴェルジェ砦去见マーロン伯爵，而骑士团的拉芬（ラフィン）和他的妹妹艾斯塔（エステル）都在那里等着莎夏。

1.拉芬和莎夏

原来拉芬是莎夏青梅竹马的好朋友，由于这个原因莎夏才会在这个时候想到去找拉芬。

这种关系存在，对主角是个威胁吧？

2.山贼的问题

ヴェルジェ砦目前正受到山贼的骚扰，而要获得ヴェルジェ砦骑兵的帮助，必须先解决掉这些山贼才行。无可奈何，只好出发。

ヴェルジェ砦方面会提供支援，究竟选择哪个加入队伍呢？相信是个难题。

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

泪之腕轮传说 尤托那英雄战记

关于本作品的介绍已经有很多了，可是它一次次地延期，实在让人不爽！

大概是由于某厂商的干涉，发售前几天忽然宣布作品的名字由《纹章传说》改为现在的《泪之腕轮传说 尤托那英雄战记》，可是只要内容不改就还是“《火焰纹章》系列”续作嘛，何必这样斤斤计较？还是自欺欺人？

战争和正义，选择什么？

3.新的同伴

在靠近トーラス村的地方，有一座マルス神殿，神殿里可以见到新的同伴希斯塔（シスター）、恩特（エンテ）和巴索（バーツ），今后的战斗应该会更加得心应手。

这个红发佣兵的名字叫做朱利亚（ジュリア）。

当流蓝和朱利亚靠近时就会发生对话情节。

目标是保护トーラス村不被山贼破坏。

希斯塔的使命是守护村子。

▲这个小女孩一直在等着她的哥哥回家……

▲但是为了正义和和平，她的哥哥还是要离开她继续战斗。

4. ウエルト王国的内乱

成功地扫平山贼，回到了ヴェルジェ砦的众人开始计划下一步的行动。此时在ウエルト王国，圣骑士罗杰（ロジャー）正质问考德（コッダ）伯爵有关女王被软禁的传言是不是真的……

为了正义，他会作怎样的选择？

充满正义感的圣骑士。

第三章　回到ソラの港

得到了新的同伴之后，流蓝回到港口都市ソラ，这时考德伯爵出动了ウエルト王国的骑士团开始进攻ヴェルジェ砦。获得情报的マーロン伯爵决定出兵迎战，为了强化战力，伯爵拨给流蓝1000元作为军费，流蓝的军队和リッツ将军所率的骑士团在港口摆下阵势准备迎接即将开始的大战。

1.强大的骑士团

敌军的队伍主要以骑兵组成，其中夹杂着不少的弓骑兵，所以攻击范围很广，一不小心就可能折损大将，所以要小心地利用森林地形展开战斗。

率领骑士团的敌大将是艾利索（エリッツ）将军。

▲奇怪的男子在战斗中突然登场。

2.马贼加入战斗

在战斗中突然出现的马贼们，他们的目标似乎是港口，究竟是敌是我？

抢在马贼之前拜访民家，可以获得不少好处哦。

3.纳萨斯（ナルサス）加入

之前出现在战斗中的奇怪男子可以在宿屋中找到，之后他就会加入吗？

好像他是个逃兵？看起来颇像是吟游诗人。

纳萨斯似乎是为了侦察ウエルト王宫才会出现在这里的。

4.残酷的战争

在被打倒之后，艾利索说这次战争并不是出于他的本意，一切都是考德伯爵在暗中指使。他自己也是为了家族的安危才不得不出战的。

卷入战争的都是身不由己的人吧？

www.3dm-sim.com

第四章　グラム砦

为了对抗拥有压倒性优势的考德伯爵，流蓝准备向大陆四贤者之一、现在在玛鲁斯神殿担任大神官的艾正巴哈（エーゼンバッハ）寻求帮助。但是要到达玛鲁斯神殿，就必须通过由圣骑士罗杰镇守的グラム砦，又是无可奈何的战争吗？

1.飞马骑士

奉艾正巴哈的命令，飞马骑士玛铎（マーテル）越过森林来迎接恩特她们。

▲目前阶段惟一的飞行部队，非常珍贵！

2.永远带着悲剧色彩的圣骑士

罗杰拦住了流蓝的去路，因为他最后还是决定要遵从王国的命令，即使命令是错的也一样。这就是骑士的悲哀吗？

◀不能依照自己意志做事，只能以骑士的立场思考的人。

3.死神出现

这个叫做古嘉（ヴエガ）的男人有一个吓人的外号——修拉姆的死神，这次他的目标是要杀死朱利亚吗？

◀最后有新同伴ラケル加入，她是之前ヴェルジェ砦提供的4个战士中的弓战士ルカ的姐姐。

▶一路追踪朱利亚的死神真实目的是什么？

4.神官メル

メル是罗杰的恋人，最终却要在战场上相见。

拉芬曾经和罗杰在王宫的骑士团模拟战上交过手，这次真的要兵戎相见，不知是什么滋味。

◀在メル登场之后，一定要在过关之前到民家去拿这个贵重道具“痊愈之杖”。

第五章　玛鲁斯神殿

成功地通过了グラム砦的流蓝终于来到了玛鲁斯神殿，但是等待着他们的却是更坏的情况！

1.强敌出现

得到了暗之魔导书的教皇グエンカオス，为了使黑暗之王复活来到了神殿。

◀グエンカオス在追问艾正巴哈“水之巫女”的下落，难道是说恩特……

2. 艾正巴哈的死亡

找不到“水之巫女”的グエンカオス一怒之下杀死了艾正巴哈，接着又开始寻找4贤者中其他的人。

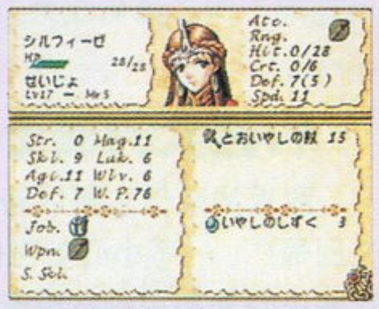
▲即使是拥有风之贤者之称的艾正巴哈也敌不过グエンカオス拥有的黑暗力量

◀临危不惧的艾正巴哈。

3.神殿的战斗

赶到神殿的流蓝只来得及看到艾正巴哈的尸体，グエンカオス已经离开了，但他的手下还有不少留在神殿。为了拯救幸存的神官，流蓝就必须打倒这些魔道士。

这些神官们使用的都是风之魔法。



修菲泽擅长使用回复魔法。

4. ジーク的背叛

战斗中背叛敌军而加入的黑骑士积克（ジーク）浑身散发着邪恶的气息，他会是真正的同伴吗？

◀全身包裹着黑色铠甲。

▶他可以使用强大的恶魔之枪。

▶他真的是想帮助流蓝吗？

5.玛露姣（マルジュ）和恩塔的会面

战斗结束之后，玛露姣和恩塔姐弟相认，而修菲泽是他们的母亲。但是玛露姣的身世好像还隐藏着什么……

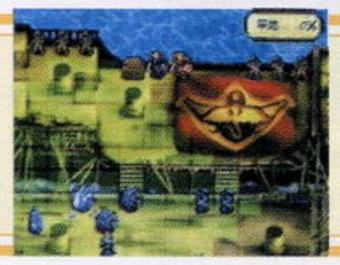
玛露姣与艾正巴哈是什么关系呢？

究竟积克的目的是什么？期待正式版的发售吧！

ウエルト王国的王妃リーザ果然是被软禁着。

这就是传说中的体验版！

可以玩到1～3关的体验版是很难在国内出现的吧？



初回限定版包括的小型攻略本！

这攻略本里面会介绍1～7关的战斗资料，同伴加入方法。

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

GUN SURVIVOR®2 BIOHAZARD® —CODE:Veronica—

生化危机之枪下游魂2 代号：维罗尼卡

克莱尔·雷德菲尔德

史蒂夫·巴恩赛德

ARC	CAPCOM	光枪 STG	1～2人
	预定2001年6月推出		–
NAOMI	光枪		

《生化危机 代号：维罗尼卡》可以说是大家再熟悉不过的游戏了。到目前为止它已经推出了3个版本，每个版本都是好评如潮，就连移植到PS2上的那个所谓的《完全版》到目前为止销量也突破了30万。脑筋一向都很灵活的CAPCOM看到这个游戏显然还有"剩余价值"可以榨取，于是经过一番包装之后马上又在街机上将其推出。那就是大家即将看到的这款《生化危机之枪下游魂2 代号：维罗尼卡》。

既然是在街机上推出，游戏的玩法当然要变。其实玩家一看到"枪下游魂"这四个字，恐怕就已经知道这是一款什么样的游戏了。没错，这是一款用光枪来玩的STG。大家看到它的游戏画面时是不是觉得有点面熟？想起来了吧，在《生化危机 代号：维罗尼卡》里的那个迷你游戏"BATTLE GAME"中，如果选择第一人称视点进行游戏，不就和它一样吗？再加上本游戏使用的基板是NAOMI基板，而这个NAOMI基板是和DC具有互换性的，所以连画面看上去也差不多。CAPCOM呀CAPCOM，I服了U！

上面这两位角色就是本作的主人公，相信大家对他（她）们已经非常熟悉了，在此就不再多费唇舌了。虽然剧情还是讲述两人逃出洛克福特岛的故事，但按照惯例，CAPCOM对本作的剧情又做了一些调整。由于可以两人同时进行游戏，所以可以看到两人同心协力消灭敌人的精彩场面。另外在《生化危机3》中大出风头的追踪者也从核废墟里复活了，看来克莱尔和史蒂夫又有得忙了。

这位就是在上期的"至恨排行榜"上排名第三的追踪者。

这就是前作的画面。

大家还记得本游戏的前作《生化危机之枪下游魂》吗？这款游戏发售于2000年1月27日，上市之后着实被不少玩友痛骂了一顿。不过由于它的剧情和"《生化危机》系列"的其它作品都不一样，为了完整地了解整个系列的故事情节，还是有不少玩家掏钱买下了它。

挑战世界排名！

俗话说得好，"强中更有强中手"。经常有一些玩友，在自己那一片儿威风八面，不可一世，大有寂寞高手之意。后来到了别的地方，才发现自己只不过是井底之蛙。如何才能得知自己的真实实力呢？在本作中，当你GAME OVER后，电脑会对你做出评价，然后相应地给你一个密码。然后进入本游戏的专门网站并输入这个密码，就可以知道自己的世界排名了。是不是听起来很有吸引力呢？不过到目前为止这一点只不过是个构思，还没有成为事实……

令人感动的二人合作场面。

最上面是敌人的HP值。

很像BATTLE GAME吧？

"FREE MOVE"系统

玩过光枪STG的人一定知道，在这种类型的游戏中，玩家是不能自由移动的。该打什么敌人，就要打什么敌人，"一个也不能少"。在《死亡之屋2》里虽然加入了分歧点这一崭新的系统，但离自由移动还差得很远。不过在本作中玩家就可以自由移动，而且操作非常简单，通过附在枪上的按键就能够实现，就算是初学者也能够掌握。

操作方法一览无遗。

虽然本游戏显然又是CAPCOM用来"骗钱"的一个作品，但还是非常值得期待的。最让人关心的就是史蒂夫的结局了。从《完全版》来看，他还是很有希望复活的，说不定在本作中就会……

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

文：慕容非

GBA	任天堂	S・RPG	1人
卡带	预定2001年夏季	未定	

Tactics Ogre 外伝 The Knight of Lodis

最大的变更点——自由控制天气

呼风唤雨

降雨

仔细观察下面的图片，你会发现水位高度在逐渐地变化……

下雨会引起积水，这是自然常识，但在以往的游戏中却没有得到相应的反映，这次的《皇家骑士团外传》终于注意到了这一点，并由此强化了相应的战斗系统。

这是开始的战场画面，水的范围并不大

天气变更，下雨的时候水位不断上升

如果一开始就有意识地把不善于水中战斗的敌人引到低洼处，那么对战斗会很有利吧！

水面几乎已经没到怪物的脖子了，连边缘处也已经积满了水

融化冰雪

放火

使用火魔法放出的高温会使冰雪融化露出下面的地面，这可以引起什么呢？

这里的魔法是火风暴 FIRESTORM

火光染红了整个战场

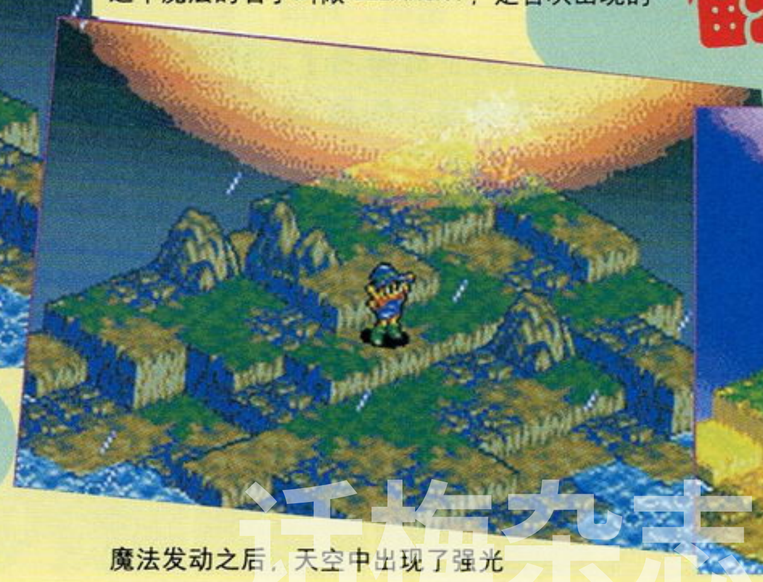
没有雪的地面可以移动得更远一些

翻手为云 覆手为雨

太阳

反过来，对于下雨的天气，也可以使用魔法变成晴天，自由自在地操纵天气的感觉真是好啊！

这个魔法的名字叫做 CLEARSKY，是首次出现的



魔法发动之后，天空中出现了强光

大雨立刻停了，一片晴朗的样子

话梅杂志&3DM-SM

皇家骑士团外传　罗迪斯骑士

世上最强的3大S·RPG之一的《皇家骑士团》登陆GBA！

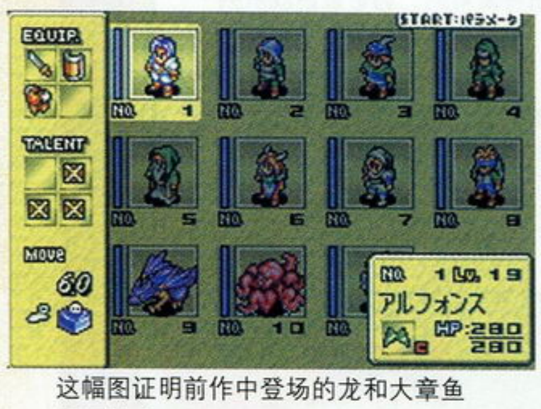
和形似神非的N64版《皇家骑士团》不同，GBA的这个《皇家骑士团外传》几乎完全继承了当初SFC版的一切，高低起伏的地形，形形色色的魔法，翔实严密的系统，一切都可以让人回到当年的黄金岁月中去！

游戏的主题还是为了探讨人类的战争这一千古难题。

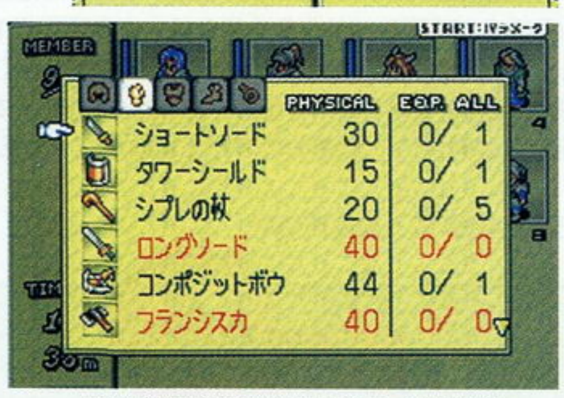
熟悉的系统

还是看着图再加以解说吧！这次的《皇家骑士团外传》真的是很忠实于前作啊！

这是最主要的状态界面，可以看到关于角色体力、魔力、装备情况、特殊技能等详细资料。在状态栏可以确认每个角色最多还是只能装备四种武具。而特殊能力则最多会有四种。

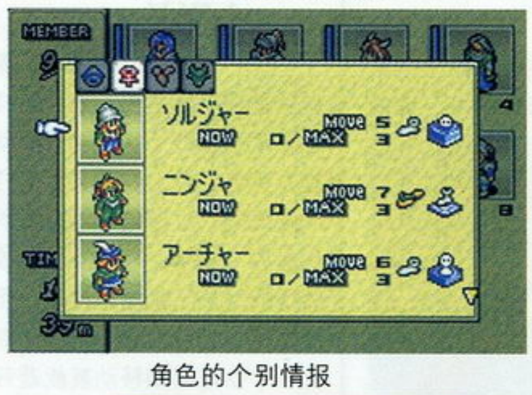


这幅图证明前作中登场的龙和大章鱼都还健在！



可以方便地看到武器、防具、鞋和装饰品的详细资料，"ALL"是持有的总数，"EQP"则是已经装备的数量。

现在的职业是巫师，相信大受好评的转职系统也一定会保留下来的！



角色的个别情报

▲从右上角的数字可以看出每场战斗最多可以派出8名角色

▼好好地决定各自所在的位置很重要

▲在调查过整个战场情况后，就可以选择开始了！

训练模式

学无止境，好好练吧！

大家还记得从前练级的情形吧？这次一样会有！

图中的第二项就是训练模式，在训练模式中玩家需要分别派出两组人马自相残杀，但是可以放心，不会真的战亡的。和真实战斗一样，角色之间等级相差较大的时候，等级低的角色攻击等级高的角色时可以获得较多的经验值。

跟通常一样，每组最多8个人

可以选择让电脑控制战斗自动进行，也可以自己来控制

来自战场的情报

S·RPG最大的魅力之所在无疑就是战斗啦！在本作来说更是如此！而这次的表现好像更加胜于前作，一切都显得很细致，真想马上就尝试一下。

高低差

高低差在S·RPG中的运用就是由《皇家骑士团》开先河的，这次当然也不会放过啦！

高低差对移动的影响

◀高低差会对移动范围产生影响

▲移动在地图上直接显示

▲在下一步行动之前需要先决定面对的方向，这个也属于传统

高低差对弓箭的影响

弓箭如果从上往下进行攻击的话威力会增加，攻击范围也会变得大一点。

高低差对攻击的影响

▲首先，要把敌人引到悬崖边上……

▼然后一刀砍下去！如果LUK够高的话，敌人就会被砍得后退一步，可是背后现在是悬崖……

▲砸在地上的怪物除了受到刀伤外，还要遭受砸伤的痛苦，搞不好就挂了……

魔法

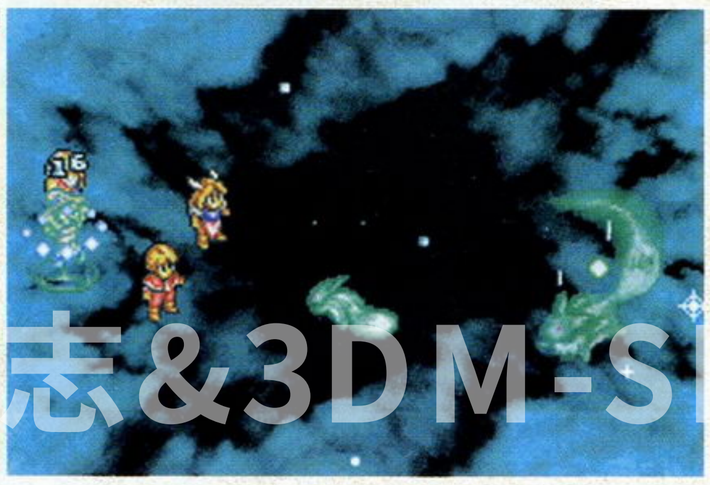
ICEFIELD

这个一定是冰属性的魔法，选择攻击对象时最好是找火属性的敌人，那样就会事半功倍。

▶可以同时攻击好几个敌人的

召唤魔法

没看错吧？召唤出的是来自异世界的松鼠吗？究竟是不是回复魔法呢？看起来倒是很像。



话梅杂志&3DM-SMV

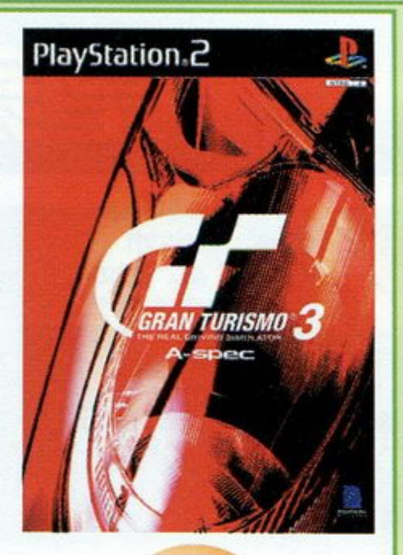
黄金珍藏

画面
音效
系统
游戏性

GOUKI

终于在4月份的周末迎来了迄今为止最好的赛车游戏——无论是在游戏素质、号召力还是再可以预见的过百万的销量上（截稿前已经收到《GT3》的出货量过百万的消息），都很难有同类游戏与它比肩，除非是《GT4》。由于游戏的系统与模式在前两作中就已经趋近于完美，因此在此作中，制作者在新车以及游戏的画面上下了大气力，可谓明智之举。不过在进入游戏后，你还是能够感受到制作者对于这款游戏的认真。比如屏幕上各种数据会随着视点的变换而自动调整位置，不会影响到玩家的视野；在16：9的电视上进行分屏对战时会将整个屏幕分为两个4：3的画面等等。此外游戏的细节部分也进行了细微的调整，比如取消了二手车的买卖、新加入了3家车厂、在正式比赛之前的练习赛中也有CPU车陪练等。新车方面，三菱公司2001年新出厂的LANCER EVOLUTION Ⅶ GSR、马自达的RX-8等2001年刚刚出厂的新车也都出现在了游戏当中，让人在感叹制作者的专业精神之余也不得不佩服SONY的外交手腕。

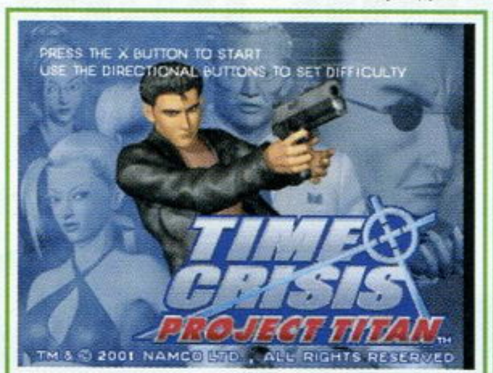
最后要说的是，《GT2》采用的是本田的S2000来做游戏的包装封面，气派不凡，可谓是白得很美，而此作又是以什么车做包装封面呢？对着这个抽象得一塌糊涂的封面仔细观察了半天，终于得出了结论：可能是保时捷"911系列"。



GOUKI 评分：10分　LIKY 评分：9分　邪魔天使 评分：10分

GT赛车3 A-规格　SCEI/PS2/DVD-ROM/GRAN TURISMO 3 A-Spec/RAC/2001-04-28/1～2人/通过iLINK CABLE可6台PS2联机对战/系列第3作/对应DUAL SHOCK2、专用控制器"GT FORCE"/94KB

热血推荐



画面
音效
系统
游戏性

GOUKI

NAMCO美国分公司开发的"《化解危机》系列"原创版本，距离前作移植自街机的《化解危机》已经有4年了。比起世嘉或是其它公司的光枪射击游戏，"《化解危机》系列"更加强调"枪人合一"的重要性，换句话说就是"指哪打哪"十分重要——在有限的时间内全灭版面中的敌人不但得有十分精准的枪法，对于时机的掌握也是光枪游戏中要求最高的（如果有谁能够在只用手柄操作的情况下完成该游戏，请与GOUKI联系）。建议想好好玩一下这款游戏的玩友一定要配合光枪来玩。由于此作是完全针对PS开发的版本，因此在画面上比起前作来说要好一些，不过当然还不能与用SYSTEM12基板开发的《化解危机Ⅱ》相提并论。故事方面主角仍是前作中的主角，有着"一人军队"之称的理查德·米勒，不过这一次是为了洗清自己的不白之冤而重新拿起了手枪，而他最后将面对的，仍是该游戏系列一直以来的BOSS——疯狗。游戏的系统方面加入了连击系统以及BOSS战时的位置选择系统。在普通难度下，只要你连续命中目标30枪，就能得到1UP的奖励，而在简单难度下则只需要20连击。这样的设计无疑刺激了许多以高手自居的米勒们，不过在实际试过之后才发现想要达到20连击还是比较困难的——这样的设计似乎就是在逼玩家节省子弹？（也是，看米勒牛仔裤+皮衣的打扮，哪有地方放子弹啊？）另一个新增的BOSS战的位置选择系统相当有创意，玩家可以利用这个系统与BOSS在场地内周旋，真正弄得BOSS"晕头转向"，哈哈，放冷枪的感觉原来就是这样啊。

该系统中惟一能够联机合作的《化解危机Ⅱ》已决定移植PS2，极度期待中。

GOUKI 评分：9分　SOUL 评分：8分　纱迦 评分：8分

化解危机 泰坦计划　NAMCO/PS/TIME CRISIS PROJECT TITAN/光枪STG/2001-04-26/1人/PS独有版本/对应专用控制器"GUNCON"/1格

热血推荐

画面
音效
系统
游戏性

SOUL

……将要在后面的"特快专递"中向大家介绍。这是一款讲究爽快性的游戏，也许有人会说，这款游戏会有这样或那样的缺点，比如难度太低，敌人太弱智，没有太多技巧性等等，可是，玩游戏需要那么认真吗？这款游戏已经能够充分让人感到打击的爽快，乱连击、爆炸爽快，它甚至能让你一打起来就停不了手，当然，如果你打得太拘谨，没有灵活地使用各种各样的打法则另当别论。也正像"特快专递"所说的，如果心情烦闷，就拿出这款游戏解放一下自己吧！

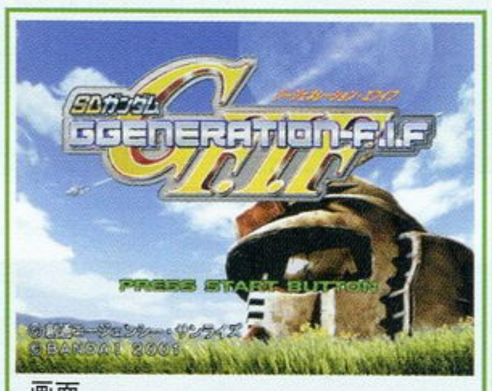
LIKY

又一款由动漫画改编的游戏（BANDAI在这方面挺在行的）。这次玩家控制的主角不是什么帅哥美女，而是个机器人！在画面表现上算是不错的了，走动时的动作看上去相当有质感；关卡方面也算挺有特色，地上、空中都能打。玩起连招来快感十足，这有点像另一款旧的、主角也是机器人的过关游戏（《MAD STALKER》）。特别是放"保险"后再接连续攻击真是十分过瘾。不过话说回来，前面说的只是它的过关模式，而对战模式就另当别论了。可能我是看不惯那个回避的动作吧（一点华丽的表现都没有），像这样跪在地上一个劲地冒烟移动就能避开对方的攻击，看上去就不顺眼！而格斗时招数又特别少，来来去去都是那几招，没啥新意（打起来没有过关模式那么流畅）。虽然武器多多，但在我看来，还是多点机器人选择比较实际。要想一个人爽一爽的话，这也是个不错的选择。

SOUL 评分：8分　LIKY 评分：7分　GOUKI 评分：7分

GEAR战士 电童　BANDAI/PS/ACT/2001-04-26/1～2人/对应振动手柄/1格

热血推荐



画面
音效
系统
游戏性

SOUL

这是一张"《SD高达G世纪》系列"的追加碟，"《SD高达G世纪》系列"可算是BANDAI公司的精品级游戏，不断推的新作品已经让这个系列显得有些庞大了，现在可以通过这张碟直接阅览前作《F》的各种资料，如角色、机体、CG和事件情景等等，相当方便；另外前几作的CG动画也可以直接看了（可惜还是要我放入前几作的光碟呀^_^）。尽管这只是一张附加碟，但别忘了它还是提供了几种可以直接进行游戏的模式的。还有，光碟内直接收集的各作的CG图（168张！），看起来真是过瘾。这么丰富的内容，不管是机器人迷、高达迷还是《机战》迷都一定要收集一张啊，强烈推荐！

最后，谁能告诉我，为什么《SD高达G世纪》系列的动画都做得那么棒？

D·S

这一款最新的"《SD高达G世纪》系列"游戏其实只是一张资料篇而已，包含了新的机体和人物，当然还有许多强化之后的版面。内容上完全对应前作记录，因此一直喜爱这个系列的玩家当然会支持了。但是这里想声明一点的就是BANDAI在这个系列游戏当中投入的精力是非常令人钦佩的。众所周知，在以高达为题材的许多SLG类型的游戏当中，一直是"《机战》系列"的销售量最高，可是BANDAI却丝毫没有气馁，而是尽心尽力地去开发平衡性和游戏性都非常高的"《SD高达G世纪》系列"。从SLG的本质来讲，"《SD高达G世纪》系列"远在"《机战》系列"之上，只是因为系统比较烦琐并且国内玩家对高达系列角色之间的关系和故事的情节并不十分了解才造成了"《机战》系列"人气一边倒的情况发生，其实如果静下心来，好好钻研一下"《SD高达G世纪》系列"，你一定会有惊奇的发现。

SOUL 评分：9分　D·S 评分：7分　LIKY 评分：8分

SD高达G世纪-F.I.F.　BANDAI/PS/SD GUDAM GGENERATIONF-I.F./SLG/2001-05-02/1人/对应振动手柄/对应前作记录

话梅杂志&3DM-SI

本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364　2223012

BIOHAZARD HANDGUN

更加进化的……
BIOHAZARD 究极限定极品

2001 Limited Edition

SAMURAI EDGE
Kai-C/S.E.-03
Barry Burton Model

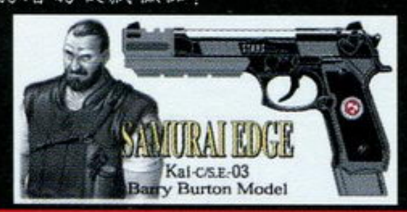
手枪前端可安装全天候战术电筒。

配合两个弹匣，能够将装填数增加32发。

减小反作用力的装置，是进行移植射击时的必须装备。

铝制外包装，打开之后会看到手枪本体以及一个弹匣和一个《生化危机》五周年的纪念章。

为了纪念《生化危机》诞生五周年，除了3月22日发售的全球限量一万套《生化危机五周年特别纪念套装—噩梦回归—》之外，东京MARUI公司还特别推出了这款"SAMURAI EDGE Kai-C/S.E-03 巴端·博顿版"大型仿真手枪。这已经是"SAMURAI EDGE"系列的第三个版本了，这个版本以曾在《生化危机》与《生化危机3》中出场的S.T.A.R.S. ALPHA小队队员，巴端·博顿的配枪设定为基础，忠实再现了这把大口径手枪的每一个细节，绝对是《生化危机》爱好者以及枪械爱好者的收藏极品！



BIOHAZARD
5th Anniversary

作为这样一把"极品系"仿真手枪，其售价也是相当昂贵的——**25800日元**（残念……）。各位读者买不起，我也买不起。（我想要……啊！！）

已于4月18日发售！

©CAPCOM

话梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

WSC	SQUARE	RPG	1人
	2001年5月3日		电池记忆
卡带	无		

FINAL FANTASY II

ファイナルファンタジーII

最终幻想 II

"《FINAL FANTASY》（以下简称《FF》）系列"历来都倍受玩家们的拥护，可以说是长盛不衰。去年12月，在WSC上发售的《FF》一推出，立刻引起了一阵轰动，许多玩家并没有因为它曾经是一款FC上的旧游戏而忽视它，被它的魅力所吸引购买的人潮真是一浪接一浪（销量惊人）！精美的画面加上经典的剧情让人回味无穷。现在接着推出的续集——《FF II》更是令人大呼过瘾。此次在画面和剧情上继续保持原作的风格，强化了人物以及魔法攻击画面，给人的感觉真是酷呆了！

在WSC上继《FF》后的又一轰动之作

1988年在FC推出的《FF II》，以它极高的故事性和独创的游戏系统博得了玩家们的喜爱。本作虽然还是移植版，但在画面以及系统方面都经过强化，即使在小屏幕上也表现得相当出色。这次在原有的故事上追加了许多新要素，更丰富的道具以及新加入的剧情将会为大家带来一个更具魅力的《FF》世界！

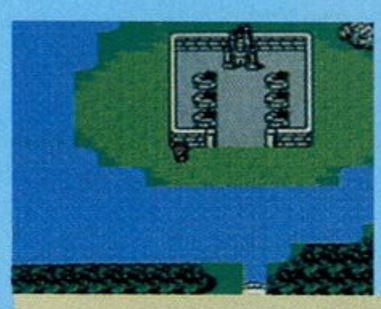
STORY

在很久很久以前的世界，持续的和平即将告终。巴拉美吉亚帝国（パラメキア帝国）的皇帝为了达成征服世界的野心，从魔界召唤出大量的魔物。与之对抗的菲因王国（フィン王国）被巴拉美吉亚帝国的疯狂进攻打得节节败退，最终连城池都被夺去。有幸生存下来的反抗军撤退到一个边境的城市——阿鲁狄亚（アルテア），重新组织力量，伺机卷土重来，再与帝国军一决胜负，以恢复世界的和平为目标！曾经在战争中失去双亲的四名菲因王国的年轻人将担起这一重任，与帝国军周旋到底。

图像重新制作

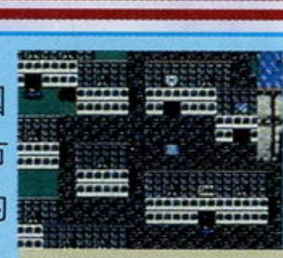
经过13年后再度"复活"的《FF II》在WSC上有了大幅度的进化，图像比FC表现得更为细致，给人一种震撼的感觉。

★在WS上的图像比起当年FC的改进让人一目了然，大地图上的城市表现得多么细致！



▲FC版　WSC版▶

★被帝国军占领的城市得到了完美的再现。

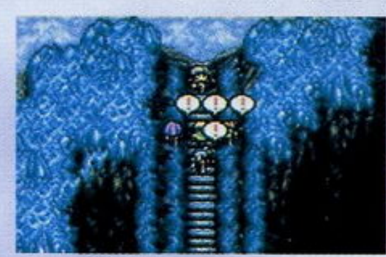


▲FC版

WSC版▶

在战争中发展起来的人物剧情

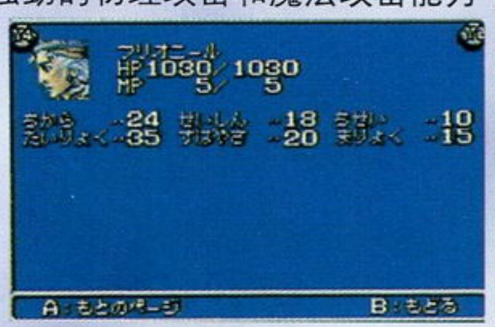
登场的各位角色都有自己独特的性格和不同的感情，这些都将被巧妙地融入游戏的剧情当中。在主人公与帝国激烈的对抗中，会遇到许多具有不同背景的人物，使游戏更富有戏剧性。



还记得这悲壮的一幕吗？约瑟夫舍身救了同伴们的性命！

成长系统

游戏中并没有所谓的LEVEL UP，角色的成长是取决于在战斗中的指令选择。如果某角色在战斗时经常使用"战斗"指令，那他的"力量"值就会增加；要是经常使用魔法的话，那"魔力"就会增加。而角色受到敌人攻击的话，HP值就会上升。当然，利用"自己人打自己人"这一招也可以达到提升HP值的目的。玩家可以随意控制角色的成长方向，创造出拥有强劲的物理攻击和魔法攻击能力的角色不是没有可能的事！



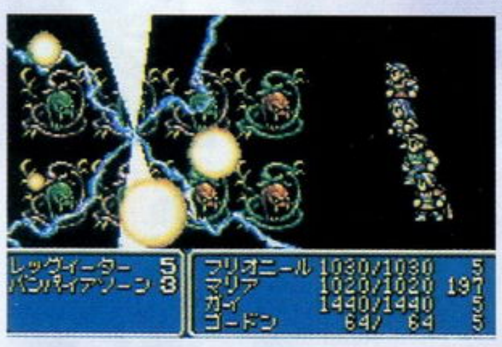
具体成长设定可参考下表。

行动	能力值	成长后获得的能力
使用战斗指令	力量（ちから）	武器命中率、伤害度
使用武器攻击	命中率（めいちゅうりつ）	攻击次数、命中率
在战斗中HP减少	体力（たいりょく）	HP最大值、物理防御力
在战斗中MP减少	魔力（まりょく）	MP最大值、魔法防御力
使用黑魔法	智力（ちせい）	黑魔法命中率、伤害度
使用白魔法	精神（せいしん）	白魔法命中率、产生的效果
受到敌人的物理攻击1	速度（すばやさ）	先制攻击出现率
受到敌人的物理攻击2	回避率（かいひりつ）	物理攻击回避率
受到敌人的魔法攻击	魔法防御力（まほうぼうぎょ）	特殊／魔法攻击回避率

www.plumbook.cn

熟练度系统

熟练度对于本游戏来说也是一个卖点！游戏中的武器和魔法均设有熟练度，当角色使用武器和魔法时就能获得点数，而点数到达100时就会LEVEL UP。同时，它们的攻击力和命中率也会上升，画面的表现也会改变。玩家要战略性地去提升角色对某种武器的熟练度，这样才能针对不同的敌人，作出不同的攻击。（当然，把角色练成“万能型”也是不错的）



使用“关键词”来触发剧情

在游戏里，每当发生了一些事件后，就会取得相关的关键词。只要在指定的人物交谈时选择相关的关键词，那么就会发生相应的事件。例如在开始时，与公主交谈后会得到野玫瑰“のばら”的关键词，然后在フィンの町的PUB中和店主交谈时选择这个关键词，就会发生事件。

地点提示式流程攻略

1.アルテアの町（找齐三位同伴，再找ヒルダ公主，得到关键词“のばら”）
2.ガテアの村
3.フィンの町（绕到右边墙外找PUB店主，使用关键词“のばら”，进入得到戒指“リング”）
4.アルテアの町（见公主，与旁边的人交谈得到小舟“カヌー”）
5.パルムの町
6.ポフトの町
7.サラマンドの町（打听情报）
8.セミテの泷（取得矿石“ミスリル”和救出村民后回アルテアの町，有新武器可买；与公主交谈得到关键词“だいせんかん”）
9.サラマンドの町
10.ポフトの町
11.パルムの町
12.アルムの町
13.パルムの町
14.ポフトの町
15.バフスクの町（进入左下角的暗道，使用关键词“だいせんかん”；取得宝箱中的“つうこうしょう”）
16.バフスクの洞窟
17.バフスクの町
18.ポフトの町（在PUB打听情报）
19.パルムの町
20.アルテアの町（与公主交谈；与国王交谈）
21.サラマンドの町（与右上方屋里的人交谈）
22.セミテの泷（调查左边蓝色石头会发现暗道，取得“せつじょうせん”）
23.雪原の洞窟（在第六层，与一只小动物交谈可打开右边的暗道，到里面取得“めがみのベル”）
24.サラマンドの町（到ヨーゼフ家报丧）
25.ポフトの町
26.パルムの町
27.アルテアの町（与公主交谈）
28.パルムの町
29.ポフトの町
30.カシュオーン城（在城中取得“エギルのたいまつ”；在门前使用“めがみのベル”）
31.チョコボの森（捉只陆行鸟）
32.ポフトの町
33.パルムの町
34.アルテアの町（找大臣谈话）
35.大战舰（使用“つうこうしょう”进入战舰；在二楼救出公主；在动力室使用“たいしょうのほのお”）
36.アルテアの町（找王子交谈）
37.パルムの町（购买船票）
38.海（打海盗）
39.ディストの城（与城中的龙母子交谈）
40.ディストの洞窟（取得“ペンダント”）
41.ディストの城（取得“ひりゅうのたまご”）
42.ディストの洞窟（到泉水处使用“ひりゅうのたまご”）
43.ディストの城（找老龙）
44.アルテアの町（找公主，但发现是假的）
45.斗技场（救出公主）
46.アルテアの町
47.キャンプ
48.フィンの城（打倒帝国司令；与王子和公主交谈）
49.フィンの町（在大殿右上角念出咒语“エクメトラロエス”）
50.フィンの城地下室（取得“しろいかめん”）
51.フィンの城（与公主交谈）
52.パルムの町（打听消息）
53.ポフトの町（打听消息）
54.ミシディアの洞窟（调查图书馆的女神像）
55.南の岛（打听情报；进入岛上的山洞取得“しろいかめん”）
56.ミシディアの洞窟（调查女神像，使用“しろいかめん”可打开洞门，进入取得“クリスタルロッド”）
57.ミシディアの塔
58.リバイアサン（大海兽）
59.フィンの城（与公主交谈）
60.ディストの城（找リチャード的儿子）
61.ミシディアの塔（在塔顶取得“アルテマのほん”）
62.ミシディアの町（找魔道士交谈）
63.フィンの城（与公主和王子交谈；在城内的巨镜前使用“ペンダント”可得到飞龙“ひりゅう”）
64.フィンの町（到盗贼ポール的家中，在床的右边可取得吸血剑“ブラッドソード”）
65.龙卷风（打倒皇帝）
66.フィンの城
67.フィンの町（到盗贼ポール的家中）
68.ポフトの町（取得飞艇）
69.パラメキアの城（被复活的皇帝打倒）
70.フィンの城（黑骑士加入；得知ミシディアの洞窟的西方出现怪异空间，相信皇帝就在那里）
71.ディストの城
72.ジェイド
73.パンデモニウム
ENDING

雷奥哈鲁特（レオンハルト）

蕾拉（レイラ）

约瑟夫（ヨーゼフ）

全魔法一览

白魔法

名称	价格	效果
アルテマ	无	敌全体
アンチ	1500	减少目标的MP值
ウォール	8000	防御攻击
エスナ	800	解除所有特殊状态
シェル	400	加强魔法防御
テレポ	1500	离开战斗或逃离迷宫
バスナ	800	解除混乱、中毒和麻痹
ブリンク	400	提升回避率
プロテス	400	增加防御力
ホーリー	20000	攻击用的圣光术
ケアル	200	回复HP
レイズ	1500	复活
サイレス	800	令目标不能使用魔法
スロウ	3000	减慢目标行动速度
チェンジ	8000	交换目标的HP和MP数值
デスペル	3000	解除目标身上的辅助魔法
バリア	8000	防御／降低敌人的特殊攻击威力
フィアー	800	令敌人逃走
フォーグ	3000	令目标忘记某种魔法
ミニマム	3000	令目标变小／变大

黑魔法

名称	价格	效果
アスピル	无	吸收目标HP
ドレイン	无	吸收目标的HP
オーラ	无	令武器附加魔法效果
クラウダ	无	毒攻击
ファイア	400	火攻击
サンダー	400	雷攻击
ブリザド	400	冰攻击
フレアー	40000	核爆攻击
カーズ	无	令目标攻击力下降
コンフュ	无	令目标混乱
スタン	无	令目标不能行动
ストップ	无	令目标停止行动
スリプル	无	令目标睡眠
デジョン	1500	令目标进入异次元
デス	10000	令目标即死
トード	无	令目标变成青蛙
バーサク	10000	令目标发狂
ブライン	无	令目标命中率下降
ブレイク	无	令目标石化
ヘイスト	20000	令目标加速

话梅杂志 3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

最近心情烦闷？来，爽一下这款ACT游戏吧！

GEAR战士 电童

PS	BANDAI	ACT	1～2人
	2001年4月26日		1格
CD-ROM	无		

虽然不是大作，但是不俗的画面表现力、简单的操作，再加上游戏本身几乎没有什么难点，中途不但可以记录，又可以无限次接关，所以这是一个完全追求爽快的游戏。

每关的流程

二维横版动作游戏→和BOSS对战→和BOSS对战（三维）

总共有9个版面，第3关起可以选择分支。

二维版面介绍

游戏中几乎任何东西都可以抓起来，而且在抓住以后又有各种变招可以选择，如果配合得好的话，还能做出各种连续技，爽快感十足。战斗中不断地变换使用各种各样的进攻方式，看见画面上连续不断的爆炸，会让你得到一定的满足（爽呀），从一开始玩就停不下手来。

每关二维版面都有一个BOSS，战胜他后就得到电池能量和HP的一定补充，进入三维版面。另，除了通关画面，其它所有的剧情对话场面都可以按“START”键跳过。

二维版面下的操作说明

操作	说明
○或□	普通攻击，可以连续攻击
X	跳跃
X后，X	在空中作二次跳跃
X后，○或□	跳跃攻击
按住△	发出爆弹，消耗一条电池能量
按住○或□	防御
防御后，→或←	以防御防御状态进行冲刺
防御状态冲刺下，○或□	连续攻击
跳跃中，↓＋○或□	大槌攻击
→或←＋○或□（近敌时）	抓住敌人
↑＋○或□（空中可）	“斩空幻影击”，也是抓住敌人
抓住敌人后，○或□／下＋○或□	往斜下方扔，对敌人的伤害值最大
抓住敌人后，→或←＋○或□	往横方向扔，可以打到身后的敌人
抓住敌人后，↑＋○或□	往上扔，攻击上方的敌人
抓住敌人后，跳跃中↓＋○或□	垂直往地上“种”，高伤害值
↓→＋○或□	闪光雷刃击，出招时有无敌时间，还可以攻击到身后的敌人
→↓＋○或□	飞翔烈风破，出招时有无敌时间，类似升龙的攻击

注：防御、及防御的后续招数都要消耗电池能量槽。利用斩空幻影击抓住敌人后可以马上使用“↓＋○或□”。

三维版面介绍

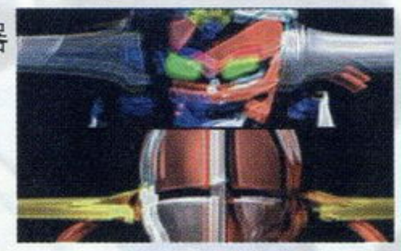
三维版面主要就是一对一的对战，超大的机器人显得颇有迫力。不过爽快性略逊于二维横版。这里的操作和二维版面有一定的区别。每次进入对战画面前都可以选择一项要装备的武器（第2话以后），装备武器的不同，就会导致普通攻击和必杀攻击的不同，不过出招指令还是相同的。

三维版面下的操作说明

操作	说明
○或□	普通攻击，可以连续攻击
←＋○或□	挑空攻击
X	跳跃
X后，X	在空中作二次跳跃
X后，○或□	跳跃攻击
按住△	发出爆弹，配合敌人的腾空时间可以作出爽快的连击
空中，下＋○或□	踩
按住○或□	防御
按住○或□后＋方向键	滑行移动，可以进行前后、纵深的三维移动（且保持下蹲状态）
三维移动中按○或□	扫腿
↓→＋○或□	必杀技一，根据装备的不同有不同的必杀技
→↓＋○或□	必杀技二，根据装备的不同有不同的必杀技

VS MODE

对战模式，人物只有两个，可装备的武器是必须由玩家在故事模式中进行游戏后才能在对战模式中使用。要读取已经获得的武器的记录，可以在主菜单画面选择“LOAD DATA”。



记录

每关通过后就可以记录，全部选择“ハイ”就是确定记录。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

《樱大战 3》剧情攻略 VOL.3 完全保存版

DC	SEGA	AVG+SLG	1人
	2001年3月22日发售		11格
GD-ROM x 3	振动包、VGA		

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第七话 东方之光

在大神一郎的梦中，那名小丑打扮的小孩再次出现，并反复问及大神一些奇怪的问题，究竟他是何方神圣？进入大神的梦中有什么企图呢？

翌日，大神暂时忘却战败的阴霾，跟往常一样回到夏诺瓦尔歌剧院工作，并同美露和丝谈论到有关战斗中如果失去整体合作性的后果。从美露那里得到的答案却是巴黎人均非常注重个人英雄主义，所以总是会以自我为中心作为考虑问题的基本出发点，在大神看来这也许就是最典型的民族差异吧。

当大神拿出以前在大帝国剧场的照片怀念帝国华击团的成员时，所有的巴黎华击团队员都到齐了。好奇心极强的艾莉嘉从大神手中要过来那张照片，同其他队员一起谈论有关帝国华击团的事。突然，一枝玫瑰从打碎的窗户外飞进了歌剧院大厅，在玫瑰上所附带的纸条内用日文写着"东方之光……在巴黎街头开出樱之花"。虽然暂时还不知道这句话的真正含义，也不知道传达这则消息的人是谁，但是古兰·玛根据自己的推断认定这件事一定跟大神有关，于是便委派大神出去四处打探一下传达这则消息的人，接下来便进入自由活动PART1。

注意：在搜索嫌疑者的过程中，在广场和餐厅内都可以取得相关的情报。如果玩家没有在这两个场所收集到情报的话，在自由活动结束之后所有的巴黎华击团成员对大神的好感度都会下降，这一点必须要特别留意。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
秘书室	谈到自己目前的状态	选择"上次战败是我的责任……"（前回の敗北は俺の责任だ……）	丝↑美露↑
秘书室	艾莉嘉询问有关帝击的事	选择"当然可以"（ああ、いいとも）	艾↑哥↑
秘书室	被问及是否怀念帝击	在限定时间经过一半之前选择"没有这回事"（そんなことはない！） 在限定时间经过一半之后选择"没有这回事"（そ…そんなことはない！） 在限定时间经过一半之前选择"没什么特别的感情"（好きも嫌いもない！） 在限定时间经过一半之后选择"没什么特别的感情"（す…好きも嫌いもない！） 在限定时间经过一半之后选择"可能是吧"（そ…そうかもしれない！）	古妮西露↑↑哥↑↑ 艾↑哥↑ 罗↓艾↑↑ 花火↑↑ 罗↑哥↓

自由活动PART1

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
12点以后出现的事件（注意部分事件会在稍后时段消失）			
咖啡厅	古兰·玛拜托找出嫌疑者	选择"一定会找到的"（はい、必ず见つけ出します）	古↑
日本大使馆	谈到暗号标记的事	选择"是帝都的传言"（帝都からの传言でしょうか？）	迫水↑
巴露米娜官邸	最近古妮西露很奇怪	不回答	达莉芙↑
大厅	认为嫌疑者是大神所认识的人	选择"现在下结论还太早了"（结论を出すのはまだ早いな）	古妮西露↑
秘书室	丝请求美露暂时代为代理小卖店	选择"美露认真干吧"（メルくん、シッカリいとね） 选择"请丝放过美露"（シーくん、许してあげたら？） 选择"我来做可以吗？"（俺じゃ……ダメかい？）	美露↓丝↑ 美露↑↑ 美露↑
小卖店	丝要求大神到鲜花店	在限定时间经过一半之前选择"明白了，马上去"（わかった、行くよ）	丝↑↑
罗比莉雅的房间	罗比莉雅彻夜工作	在限定时间经过一半之后选择"晚上工作对皮肤不好"（夜更かしはお肌に悪いぞ）	罗↑↑
集市	哥古妮戈协助店铺卖东西	选择"我也来帮忙"（市场の仕事、俺も手传おうか？）	哥↑↑
格纳库	查班长在修理光武	选择"会不屈不挠地努力"（七转び八起きでがんばります！）	查↑
教会	神父准备购买蜡烛	选择"尽量由自己做好吗？"（できることは自分でしようと？）	神父↑
艾莉嘉的房间	艾莉嘉弄破了神父的祭服	选择"的确很有趣"（たしかたおもしろそうだね）	艾↑
		选择"始终是美少女比较好"（やはり美少女のほうがいい）	艾↑
警察局	警官也帮助寻找嫌疑者	选择"拜托了"（警部、よろしくお愿いします）	警官↑
马戏团	哥古妮戈连锁事件02	在限定时间经过一半之后选择"温柔地说服"（やさしく说得する）	哥↑↑
花火的房间	花火连锁事件02 谈到书法的感想	输入中等偏强的力度 选择"觉得很紧张"（气持ちが引き缔まるね） 选择"渐渐地记起来了"（だんだん思い出してきたよ）	花火↑↑ 花火↑ 花火↑
大神的住所	跟花火或罗比莉雅通信	选择"射上天空的烟花"（打ち上げ花火かな） 选择"线香烟花"（线香花火かな） 在限定时间经过一半之后选择"北大路花火"（北大路花火かな）	罗↑花火↑ 花火↑ 罗↓花火↑↑
大神的住所	跟丝和美露通信	选择"问哥古妮戈如何？"（コクリコに闻いてみたら？）	丝↑美露↑
图书馆	花火很在意上次的战败	选择"你已经很努力了"（君は十分にがんばつたよ）	花火↑
12点30分以后出现的事件			
夏诺瓦尔歌剧院(SP)	花火准备去练习	选择"跟花火练习"（花火と弓の练习をする） 在MINI游戏当中取得高分数	花火↑ 花火↑↑
浴室	如果曾跟花火进行MINI游戏	选择"体が胜手にシャワー室に…"再输入中等偏弱的力度 如果曾输入中等偏强的力度后选择"大丈夫！见てないから！！"	— —
餐厅	艾莉嘉和古妮西露在喝咖啡	输入中等偏弱的力度	古妮西露↑艾↑
马戏团	神父打算带着儿童们看表演	选择"跟动物玩如何？"（动物たちと游ばせてあげたら？）	哥↑↑神父↑
鲜花店	丝请求大神假扮成她的情人	输入中等偏弱或中等偏强的力度	丝↑
小卖店	美露不适应在小卖店的工作	选择"美露的话没有问题"（メルくんなら大丈夫だよ）	美露↑↑
图书馆	古妮西露连锁事件03	选择"是还有一本吗？"（もう一册あるんじゃないのか？）	古妮西露↑↑
罗比莉雅的房间	罗比莉雅连锁事件02	输入任何一种力度	罗↓
湖边的桥	艾莉嘉问8月15日是什么日子 艾莉嘉谈到天使的秘密	在限定时间经过一半之后选择"艾莉嘉的生日"（エリカくんの诞生日かい） 选择"很期待"（きっと、乐しいことだよ） 选择"我也要保守秘密"（俺も口止めされてるから）	艾↑↑ 艾↑ 艾↑
厨房	罗比莉雅在做蛋糕	选择"是礼物吗？"（プレゼントかい？）	罗↑

重逢

到了集合的时间，所有的成员在大厅会合并再次谈论投掷玫瑰的人。此时，一名神秘人突然出现，于是大神马上开始追捕他的行踪。当来到广场时，嫌疑者已经消失得无影无踪，只遇到仍然在搜索嫌疑者的艾莉嘉。由于字条上写着"樱花"的字眼，再加上没有其它的线索，所以艾莉嘉便提议到世界花卉博览会去看一看。在博览会上展示着从世界各地运送来的花卉，当中包括了一棵巨大的樱花树。看到一片片粉红色的樱花瓣缓散落下的美景，令大神回想起在大帝国剧场中所发生的难忘往事。是啊，自己从一位海军士官学校的毕业生到今天以海军中尉的官职作为特别留学生来到巴黎，已经有3年的时间了。虽然这3年对普通人的一生来说只是短短的一瞬间，但是对大神一郎来说却有不同的含义，有许许多多美好的回忆深深地印在大神的脑海中，就像这唯美却短暂的樱花瓣所带给人们的感受一样，那种深植于内心的绚丽与灿烂绝对不会随着时光的流逝而改变一丝一毫……

正当大神和艾莉嘉陶醉于这幅美境的时候，从樱花树背后走出一位身穿和服的少女，就在这一刹那大神感到自己仿佛正身处于太正十二年春的上野公园，又见到了那位牵挂他一生情感世界的人，时间随着她的出现而凝固，心脏的跳动随着她的出现而变得"小心翼翼"，只是静静地在情感世界的一端望着那位伫立在樱花树下与他心心相印的恋人。"大神君，你还好吗？"这个温柔而熟悉的声

音惊醒了尚在“梦”中的大神一郎。樱，真宫寺樱！真的是她！！而且除了她之外，爱莉丝和神崎堇也先后从树后走出来同大神见面，陪同大神前来的艾莉嘉为能够跟三位从东方远渡而来的帝国华击团的前辈见面而显得兴奋不已，并提议马上回到夏诺瓦尔歌剧院为她们的到来而举行宴会。可是樱她们却对艾莉嘉的热情感到无所适从，并且从大神的语气中似乎也察觉到一丝不详的预感。

回到夏诺瓦尔歌剧院，樱、堇、爱莉丝同巴黎华击团的成员经过相互介绍之后，大神原本打算利用这次难得的机会能够使巴黎华击团的5名成员向樱她们好好学习一下什么是整体合作性，然而在宴会中途，她们却相互争吵起来。一方面神崎堇和古妮西露为平民和贵族的地位问题而相互辩解，另一方面哥古妮戈同爱莉丝也竟然为如何称呼大神一郎的问题争吵不休。最后，大神在还没有劝阻这两组“吵架军团”的争执时，艾莉嘉竟然说出当晚同大神的约定……而使得站在大神身边的樱对此产生误解，导致这个欢迎宴会也不得不终止了。

为了能够使双方和好如初，大神决定先到化妆室同巴黎华击团的成员交谈，化解不必要的误会。要想成功的话最重要的就是开导古妮西露和哥古妮戈两个人，使她们重新出席欢迎宴会。之后大神前往梦玛露陀尔城区中的餐厅内，准备说服神崎堇和爱莉丝使她们认同巴黎华击团。虽然两方面暂时仍然没有什么结果，不过古兰·玛则建议大神应该从双方的共同之处开始入手会比较容易处理此事，听过指挥员的一番肺腑之言后大神才如梦方醒，于是就开始四处寻找能够使双方和好的桥梁。

注意：在自由活动PART2中，可以分别从广场上的哥古妮戈、咖啡厅的加山雄一和大厅或餐厅前的艾莉嘉那里取得大吃比赛泳装比赛和舞蹈比赛的宣传单。如果在自由活动结束前没有取得舞蹈比赛宣传单的话，便会强制在住所内由“我们可爱的加山君”亲自提供！

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
花卉博览会	跟樱、堇、爱莉丝重逢	可以选择任何一个选项	—
花卉博览会	问到艾莉嘉是谁	选择“巴黎华击团的队员”(巴里华击团の队员なんだ)	艾↑
花卉博览会	艾莉嘉提议开欢迎宴会	选择“好，开吧！”(よし、やろう！！)	艾↑
大厅	古妮西露和堇在吵架	选择“等一下，堇小姐”(待つんだ、すみれくん) 选择“等一下，花火小姐”(待つんだ、花火くん)	古妮西露↑ 花火↑
走廊	哥古妮戈和爱莉丝在吵架	选择“叫一郎比较好”(“イチロー”がいいな)	哥↑
走廊	艾莉嘉说大神忘记了当晚的约定	可以输入任何一种力度	—
会议模式	说服众人出席宴会	顺序选择花火→哥古妮戈→古妮西露	—
会议模式	说服众人出席宴会	顺序选择爱莉丝→神崎堇→神崎堇→真宫寺樱	—

自由活动PART2

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
10点30分以后出现的事件（注意部分事件会在稍后时段消失）			
贵宾室	古妮西露认为大神已经不再是帝击的队长	不回答	古妮西露↑
道具室	花火穿着表演用服装	选择“很合适”(よく似合ってるよ)	花火↑↑
格纳库	查班长问及大神跟队员之间最重要的是什么	选择“是指的信赖吗？”(信赖することでるか？)	查↑↑
厨房	哥古妮戈在收拾碗碟	选择“抱着哥古妮戈”(コクリコを抱きとめる)	哥↑↑
酒吧	罗比莉雅欺骗神崎堇买画	选择“欺骗行为是不好的”(だますなつて良くないぞ) 选择“如果是骗的话，骗我好了”(だますなら、俺をだませ)	— —
舞台后台	花火在协助搭理舞台服装	选择“给她止血”(止血をする)	花火↑↑
大厅（强制）	遇到穿着表演服装的艾莉嘉	—	—
舞台	丝的连锁事件03	在限定时间经过一半之后选择“右手を拳げる”再选择“ごゆっくりとお乐しみください”	丝↑↑
指挥员室	谈到大神以往在大帝国剧场的事	选择“发生了许多事”(はい、いろいろとありました)	古↑
秘书室	拿破仑睡在美露的脚上	不回答	美露↑↑
小卖店	遇到来玩耍的爱莉丝 跟丝谈话	选择“太好了，爱莉丝”(よかつたねアイリス) 选择“我可以拿走吗？”(俺がもらつてもいいかい？)	丝↑ 丝↑
一楼客席	观看艾莉嘉的表演	选择“小心脚部！”(足もとに气をつけろ！)	—
化妆室	看过艾莉嘉的表演之后问到表演的效果如何	曾在一楼客席选择过“小心脚部” 选择“纯熟了许多”(すごく上手になつていたよ)	艾↑↑ 艾↑
再次来到一楼客席	收集情报	—	—
广场	哥古妮戈看到大吃比赛的宣传单	选择“我为你打气”(コクリコ、应援するよ) (事后可以取得大吃比赛的宣传单)	哥↑
餐厅（SP）	神崎堇掉落了餐叉	可以选择任何一项	—
日本大使馆	迫水问到帝击成员的下落	选择“已经不在歌剧院中”(もう店にいませんが…)	迫水↑
警察局	警官也要跟怪人战斗	选择“协助市民避难也是重要工作”(市民の避难も大切な仕事ぐす)	警官↑
湖边的桥	跟樱谈话	看眼睛2次（任何一个选项） 谈话2次（任何一个选项）	— —
大神的住所	跟古兰·玛、美露或丝通信	选择“指挥员不通情达理”(支配人、大人げないですよ) 选择“丝下次要注意”(シーくん、注意しないと) 选择“美露，事情很麻烦呢”(メルくん……大变だね)	丝↑ 古↑ 美露↑
11点后出现的事件			
咖啡厅（SP）	遇到找大神的加山君	— (事后可取得泳装比赛的宣传单)	—
大厅（SP）	艾莉嘉认为帝击的三人搬弄是非	选择“说你可爱吧？”(かわいいつてかな？)	艾↑
餐厅（SP）	艾莉嘉认为帝击的三人搬弄是非	选择“说你可爱吧？”(かわいいつてかな？) (上述的两个场所所发生的事件不会同时发生，事后可取得跳舞比赛的宣传单)	艾↑
大厅（11点10分）	受美露和丝的邀请来到赌场	选择“明白了”(わかつた、つきあうよ) 在BLACK JACK或POCKER里胜过两个人	美露↑丝↑ 美露↑↑丝↑↑
任何位置(11点20分)	爱莉丝特意来找大神(连动SAVE)	可以选择任何一个选项	—
大型酒吧	罗比莉雅要求得到50万才协助大神 问樱是怎样一个女孩子（连动SAVE）	选择“没有可能给你”(…ムうわけにはいかない) 选择“开朗温柔的女孩子”(明るくてやさしい子だよ)	罗↑↑ 罗↑
再次来到餐厅	被帝击的三人问及到哪里观光	可以选择任何一个选项	—
酒吧	古兰·玛连锁事件03	选择“明白了”(わかりました…)	古↑
秘书室	美露连锁事件02	选择“我因此才要拜托你”(俺の方こそ、お愿いします) 选择“是相机吗？”(カメラかな)	古↑ 美露↑
大神的住所	跟古妮西露或花火约定见面	—	—
古妮西露的房间	如果曾在住所通信	— 敲门	古妮西露↑ 古妮西露↓
花火的房间	如果曾在住所通信	选择“我来教你吧”(俺が教えてあげるよ)	花火↑↑

注：（连动SAVE）事件的出现条件为本体记录当中有前两作的爆机记录。

帝国华击团 VS 巴黎华击团

经过了一晚的考虑之后，大神召集巴黎华击团和帝国华击团的所有成员在化妆室集合，在一轮商议之后便决定一起参加欧洲博览会组委会所举行的舞蹈比赛。虽然大神最初的想法是通过比赛来恢复双方之间的友谊，可是最后却再次演变成双方互相挑衅的"斗嘴比赛"，不过借助舞蹈比赛能让双方互相了解对方的实力。

到了比赛当日，在艾菲尔铁塔（エッフェル塔）下所举行的舞蹈比赛吸引了许多巴黎的市民和游人前来参观，看着这种热闹的景象，巴黎华击团和帝国华击团的成员们心中都憋着一股劲，希望以自身的实力彻底击败对方。首先出场表演的是巴黎华击团的5名成员，不愧是夏诺瓦尔歌剧院的表演巨星，这5名成员在台上的演出确实非常投入、非常卖力，同时也得到了观众热烈的掌声。虽然樱、堇和爱莉丝也能够认可她们的表演才能，可是从整体上来看似乎最欠缺的就是合作性和协调性了。接下来出场表演的是帝国华击团的3位成员，由于她们的舞台经验老道，所以在演出效果上丝毫不逊于巴黎华击团。可就在演出的过程中，爱莉丝的鞋跟突然断裂，看到同伴遇到困难的樱和堇在小声地商量了一下之后，便马上随着音乐的节奏改变了舞蹈队型，用身体来掩护爱莉丝并且继续表演。虽然这是个意外，但是整个转换的过程却显得非常流畅，丝毫没有被台下的观众意识到，爱莉丝趁着这个机会，快速地将新舞鞋穿上，并继续投入到舞台演出之中。站在后台观赏演出的5名巴黎华击团的成员将这一切看得清清楚楚，能够意识到如此出色的整体合作性对于刚刚组建不久的巴黎华击团来说确实非常珍贵，就连一直不肯认同对方的古妮西露也输得心服口服。一直站在巴黎华击团成员身旁默默不语的大神一郎此时向她们说明，所谓的整体合作性并不是以自我为中心去考虑的，在自己能够充分发挥潜力的同时也必须要时刻为同伴着想，这就是整体合作性的最高境界。（D·S：大神又在摆酷，说不定那只断跟的舞鞋或多或少要同大神有些联系吧？！）

舞蹈比赛正式结束，很快便知道真正的优胜者花落谁家了，可是对于巴黎华击团来说似乎已经不算什么了，因为她们已经上过了人生最宝贵的一课。就在紧张的演奏乐曲结束之时，听到的不是优胜队伍的名字，而是突然出现破坏会场秩序的兔子怪人斯索和妖蛇怪人比多。看到怪人出现，樱建议大神她们马上回到夏诺瓦尔歌剧院发动光武出战，而会场的秩序则由她们3人负责。情况危急，不容大神仔细考虑，于是便听从樱的建议撤离会场。不一会儿，巴黎华击团便乘坐着弹丸列车艾克诺鲁再次赶赴现场，决心同怪人们展开决斗。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
化妆室	谈论使双方和好如初的方法（假设已经取得全部宣传单）	选择"舞蹈比赛"（ダンスコンテストだな） 选择"大吃比赛"（大食コンテストだな） 选择"泳装比赛"（水着コンテストだな）	花火↑艾↑ 哥↑ 罗↑↑
化妆室	选择舞蹈比赛	选择"以跳舞来决胜负吧"（よし、ダンスで胜负だ）	古妮西露↑
作战指令室	出击指令	选择"巴黎华击团出击"（巴里华击团、出击せよ） 选择"不要忘记整体合作性"（チームワークを忘れるなよ）	全队员↑ 哥↑艾↑古妮西露↑

战斗部分

这一次的作战地点就在艾菲尔铁塔上，所以可移动的范围比以前的战斗场地小了许多。由于这一战的"小杂鱼"能力比较高，所以不宜使用单机主动进攻的策略。可以使用队长指令"火"提升整体的战斗力，使用必杀技集中消灭这些"小杂鱼"。

当第2回合结束之后，感到力不从心的大神正试图想出对付敌人更有效的方法时，却听到一个熟悉的声音："到此为止了！"来者原来就是真宫寺樱和她驾驶的光武·改！使用必杀技"破邪剑征·樱花烂漫"之后便一下子将两个"小杂鱼"消灭。除了樱之外，爱莉丝和神崎堇也同时出现，在回复了光武F的能量的同时还击毁了所有"小杂鱼"。而两名气急败坏的怪人纷纷召唤出自己的专用蒸气兽，此时可以委托樱她们对付其中一只蒸气兽，选择"シゾーの蒸气兽を赖む"便对付斯索的兔子型蒸气兽；选择"ピトンの蒸气兽を赖む"便对付比多的蛇型蒸气兽。

现在面前只剩下一名怪人，以巴黎华击团现在的实力和整体合作的意识是绝对不会败给怪人的，从最初以合作的方式来破坏怪人手上的炸弹控制装置便是她们成长的见证。由于现在场地中的"小杂鱼"的HP只有1，可以先行处理。如果对付的是兔子型蒸气兽，就需要留意任何正面攻击对它来说均无效，必须从一旁攻击才能削减它的HP；如果对付蛇型蒸气兽，就需要留意被它的必杀技命中的话会削减一半HP，只要及时使用回复指令和艾莉嘉的回复必杀技，然后再集中火力攻击便可以取得胜利。

成功地将蒸气兽消灭之后，樱她们也顺利地完成了任务，巴黎华击团总算取得了战败后的首场胜利，同时也使帝国华击团和巴黎华击团重新和好。大家回到夏诺瓦尔歌剧院之后，大神还收到了舞蹈比赛冠军的纪念奖杯，虽然不知道真正的优胜者是属于巴黎华击团还是帝国华击团，不过能够使大家重新和好不就已经是最好的优胜奖品吗！

谈话内容	最佳回答	好感度增减
给樱她们发出指令	选择"帝国华击团出击"（帝国华击团、出击せよ） 选择"胜利的姿态，决定"（胜利のポーズ、决め）	艾↑古妮西露↑花火↑ 罗↑哥↑
给樱她们提供敌人的情报（对兔子型蒸气兽）	选择"小心它的跳跃"（ジャンプに气をつけろ） 选择"敌人太弱放心好了"（弱いから安心だよ） 选择"'火'作战开始"（"火"作战を开始する）	艾↑ 罗↑ 花火↑
给樱她们提供敌人的情报（对蛇型蒸气兽）	选择"注意从地面而来的攻击"（地面からの攻击に注意しろ） 选择"使用'山'作战"（"山"作战でいくぞ）	古妮西露↑ 哥↑
在对付蒸气兽时同古妮西露相邻	选择"巴黎华击团也不逊色"（巴黎华击团もなかなかだよ）	古妮西露↑

电脑杂志&3DM·SM

第八话 断翅的天使

经过上次同帝国华击团一起作战，巴黎华击团终于明白了整体合作的重要性并认识到整体实力的不足，大神便决定以特训来提升队员的能力。为了这次特训，古兰·玛将选派特别的训练员进行指导，而大神的任务便是前往广场同特别训练员会合。可是最终却因为训练员迷失了方向而不能在指定时间内到达，于是大神便四处找寻她们的下落。

注意：在自由活动中，当经过15分、30分、45分这3个时间点时均会收到便携通讯器所发出的讯息，给予训练员身处地点的提示。如提示在湖边附近的话便是公园，提示许多写生画家的聚集地便是广场，提示穿着制服的人们所在的场所便是警察局。如果收到讯息马上前往的话自由活动时间便马上结束。

自由活动PART1

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
12点以后出现的事件（注意部分事件会在稍后时段消失）			
浴室	美露和丝在沐浴	先选择“体が胜手にシャワー室に…”再选择“メルに话かける”	美露↓↓
		先选择“体が胜手にシャワー室に…”再选择“シーに注意をする”	丝↓↓
		先选择“体が胜手にシャワー室に…”，在限定时间经过一半之前选择“そっと立ち去る”	美露↓↓丝↓↓
指挥员室	曾经看到美露和丝沐浴说到犯人的提示	— 不回答	古↓↓ 古↑
秘书室	曾经看到美露和丝沐浴	选择“我答应”（约束するよ）	—
再次来到秘书室	美露练习签名	选择“我也希望取得美露的签名”（俺もメルくんのサインほしいな）	美露↑
		选择“我送给你签名好吗？”（俺のサインもあげよいか？）	美露↑
小卖店	曾经看到美露和丝沐浴	可以选择任何一项	—
再次来到小卖店	谈到樱她们带来的特产	选择“香甜，很好吃的”（甘くておいしいんだよ）	丝↑
罗比莉雅的房间	发现了稀有的白兰地	选择“带回来喝好吗”（こっそり饮んでおうか）	罗↑艾↓
		选择“向指挥员报告”（支配人に报告するんだ）	艾↑罗↓↓
		选择“3个人一起分”（三人で分けしようか）	罗↑艾↓
作战指令室	艾莉嘉问到上次战斗中的表现	选择“对我很有用途”（俺の役には立つてるよ）	艾↑↑
格纳库	查班长继续加班	选择“一颗螺丝也能决定生死”（ボルト一本が生死も决めるんだ）	查↑
指挥员室	古兰·玛问是否需要提示	不回答	古↑
大神的住所	跟古妮西露通信	—	—
古妮西露的房间	古妮西露希望大神协助逃离作战开始	选择“明白了”（わかつた、手传うよ）	古妮西露↑X5
		顺序选择“天气很好”（晴れましたね），“咳嗽”（ゴホゴホ…），“天气很好”（本当に晴れてよかつたですね），“咳嗽”（ゴホゴホ…）	
		成功地使古妮西露逃走	古妮西露↑↑
夏诺瓦尔歌剧院(SP)	曾协助古妮西露	—	古妮西露↑
花火的房间	花火连锁事件03	顺序输入中等偏弱的力度，再输入最强力度，最后选择不回答	花火↑↑
教会	神父问艾莉嘉是否经常带来麻烦	选择“经常得到帮助”（いつも助けられています）	神父↑
日本大使馆	迫水请求大神协助他	选择“明白了”（わかりました、引き受けます）	迫水↑↑
警察局	警官协助寻找犯人	选择“伊丽莎白会另眼相看的”（サフィールさんが见直しますよ）	警官↑↑
图书馆	花火问及自己跟日本女性的不同之处	选择“花火才是大和抚子”（花火くんこそ大和なでしこだよ）	花火↑↑
湖边的桥	哥古妮戈打算将信寄出去	选择“有回覆就好了”（返事が来るといいね）	哥↑↑
马戏团	哥古妮戈连锁事件03	选择“哥古妮戈会为我治疗吗？”（コクリコに直してもらおうかな？）	哥↑↑
12点30分以后出现的事件			
罗比莉雅的房间	罗比莉雅连锁事件03	选择“以自身来担保”（身元の引き受ける）	罗↑↑
秘书室	美露连锁事件03	可以选择任何一个选项	美露↑↑
鲜花店	花火和艾莉嘉一起买花	选择“百合花如何？”（かれんなユリの花なんてどう？）	花火↑↑艾↑
巴露米娜官邸	达莉芙在寻找古妮西露	选择“是古妮西露的意思”（グリシーヌの意思ですよ）	达莉芙↑
餐厅	古妮西露不参加传统家族活动	选择“偶尔也是可以的”（ま、たまりはいいよな）	古妮西露↑
集市	艾莉嘉准备买甜瓜当作午餐	选择“很会买东西”（か、买い物上手だね…）	艾↑
咖啡厅	罗比莉雅要求一起合作	选择“多多指教”（よろしく赖むよ）	罗↑
马戏团	哥古妮戈在为动物治疗	不回答	哥↑

屡屡失败的艾莉嘉

收到了便携通讯器的讯息，来到训练员的出现地点，可是仍然没有发现训练员的踪迹，却发现艾莉嘉在下坡路上追赶着掉落的甜瓜，看她的样子似乎已经无法停住脚步，于是大神只好硬着头皮用身体挡住了艾莉嘉。被吓坏了的艾莉嘉望着眼前的大神不知如何是好，大神也害羞地低下了头。就在这个尴尬的时候，在两人面前出现了一位日式打扮的修行僧，可是熟悉的声音又再次唤醒了大神的记忆。原来这位修行僧就是由日本远渡而来的帝国华击团的成员之一桐岛完奈所装扮的，在同大神打过招呼之后，又发现站在她身后的还有玛利亚和李红兰。倾谈过后大神才明白古兰·玛所指的特别训练员原来就是她们三人了。

事不宜迟，大家回到夏诺瓦尔歌剧院之后便马上准备着手特训的工作。首先是玛利亚的战术讲座，然后是桐岛完奈的战斗技巧训练，最后是李红兰的光武F驾驶训练。不愧是巴黎华击团的队员，由玛利亚三人所制定的特训项目均逐一通过了，惟独只有艾莉嘉一个人不能通过这3项测试当中的任何一项，并且目前的成绩也不尽如人意。在经过了一连串的特训之后，玛利亚她们向大神汇报特训的成果。玛利亚认为巴黎华击团从整体上而言有超乎想象的潜力，目前的问题只是出在艾莉嘉一个人身上。虽然是这样说，李红兰和桐岛完奈还是希望大神不要责怪艾莉嘉，因为她们认为灵力的差异并不能决定整个巴黎华击团的实力，而且玛利亚也认为艾莉嘉体内似乎存在着一股未觉醒的潜在灵力，所以继续耐心指导艾莉嘉练习就不会有什么问题了。在听过了她们的报告之后，大神也觉得非常有道理，指导艾莉嘉的工作就留给自己来做吧。

过后，玛利亚、李红兰和桐岛完奈各自在夏诺瓦尔歌剧院中处理个人事务，大神可以利用这个空闲时间去探望她们，而在此之前艾莉嘉会主动找到大神要求她指导自己的射击练习（进入MINI游戏）。辅导过后，来到舞台后台的大神却发现玛利亚和罗比莉雅之间正准备进行一场“生死游戏”，而游戏的规则就是在大神的头顶放上一只苹果，来测试一下究竟是玛利亚的枪法较准还是罗比莉雅的飞刀更精确（D·S：天啊！这究竟是什么样的游戏，幸亏这只是个游戏，要是现实生活当中某位胆小的克隆版大神遇到这种情况，恐怕已经被吓得半死了）。在裁判古妮西露的监督之下，两个人几乎同时出手，用自己心爱的武器向大神头顶的苹果袭来。虽然最后是罗比莉雅的刀子命中了那只苹果，但是在古妮西露的判定之下，却是玛利亚取得了比赛的胜利，原因就是玛利亚手枪中发射出来的子弹直接命中了罗比莉雅已经射偏了方向的飞刀，由此可见玛利亚准确的判断力以及同大神两者之间培养起来的信赖感。

接着大神又来到了厨房，发现哥古妮戈不停地给桐岛完奈水果吃，问到其原因才知道哥古妮戈认为桐岛完奈的体格与她在动物园内见到的大猩猩非常相似，这么强壮的身体，不多吃东西补充体力怎么能行？虽然哥古妮戈这么说，可是桐岛完奈却一点都不生气，还认为哥古妮戈非常具有同情心和亲和力，绝对是巴黎华击团中最优秀的成员，并且平日里不拘小节的完奈还发出像猩猩一般的叫声逗得哥古妮戈非常开心！

最后大神来到格纳库中，见到红兰和查班长正在相互交换改良光武的心得体会，看着两个人喋喋不休的架势，大神真得感到非常欣慰，原来技术人员之间的配合竟然可以这样默契。看到大神的到来，查班长主动上前搭讪，并且告诉大神李红兰真是一位难得的天才，她对光武技术问题上的见解绝对独到，有一种令人耳目一新、顿开茅塞的感觉。红兰在听到查班长的赞扬之后也感到不好意思，并且认为查班长是一位非常敬业的人呢！

到了晚上，夏诺瓦尔歌剧院为来宾准备了特别的节目，是由帝国华击团的成员玛利亚、李红兰以及桐岛完奈的倾情演出！与此同时大神得知她们来到巴黎传授特训的任务也就此告于段落，明天就会继真宫寺樱她们之后回到帝都，而这一次的表演也算是她们在巴黎的美好回忆吧！可是这一次的表演巴黎华击团的成员都前来观看，惟独艾莉嘉一人没有出席，究竟是不是艾莉嘉出了什么事呢？

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
广场	艾莉嘉停不下脚步	选择"使艾莉嘉停下来"(エリカを受け止める)	艾↑
公园	艾莉嘉停不下脚步	选择"使艾莉嘉停下来"(エリカを受け止める)	艾↑
警察局	艾莉嘉停不下脚步	选择"使艾莉嘉停下来"(エリカを受け止める)	艾↑
走廊	艾莉嘉要求一起进行特训	选择"明白了"(わかった、つきあうよ) 完成所有关数	— 艾↑↑
舞台	玛利亚和罗比莉雅决斗	不回答	罗↑
厨房	哥古妮戈给桐岛完奈食物	选择"马戏团的动物吗？"(サーカスの动物かい？)	哥↑
格纳库	红兰问及大神技术当中最重要的是什么	选择"爱情与信念"(爱情と信念だ)	查↑

心灵受创

快乐的时光总是显得短暂，很快便到了夏诺瓦尔歌剧院的闭店时间，今夜的天气看起来并不好还突然下起雨来，大神独自站在歌剧院的门口抬头仰望天空，似乎有一些异样的感觉袭来，这究竟是怎么回事呢？

特训后的第3天，艾莉嘉仍然没有回到夏诺瓦尔歌剧院报到，大家也开始担心她是否真的发生了什么事。就在大神和所有的花组成员为这件事苦恼的时候，美露和丝突然进来告知大神在歌剧院门外来了一位奇怪的人，由于还不知道对方的来历，便由大神亲自出去打探对方究竟是谁。来到门外才发现眼前站着的不是别人，而是表情凝重的里罗（レノ）神父和站在他身后显得心事重重的艾莉嘉，而神父用简短的话语告诉大神有要事商量才特意来到夏诺瓦尔歌剧院。

来到歌剧院内的一楼客席之后，神父把一直埋藏在心底的话一股脑儿地全部告诉了大神，希望他能协助自己。原来此事是关于艾莉嘉的，实情是早在半年以前，艾莉嘉就已经被修道院开除而不再是见习修女，原因是拜托她的工作不仅没有好好地完成，相反却给身边的人带来了更多的麻烦，而艾莉嘉本人似乎却全然不知。虽然神父也不希望出此下策，但是长久下去实在是忍无可忍了，所以里罗神父便希望大神跟艾莉嘉说"请你不要再来修道院了"。不过似乎这番话已经没有必要同艾莉嘉讲了，因为一直藏在幕后的艾莉嘉将刚才两个人的谈话听得一清二楚。可怜的艾莉嘉几乎来不及去细想整个事件的过程，只是"请你不要再来修道院了"那句话就足以彻底"击碎"她那颗纯真善良的心，时间仿佛为此而凝固了，只剩下一颗渴求温暖的心灵在饱受"严寒"的穿刺。默默地将双手抱在胸前，努力睁大的双眼去体会一个本不属于自己的世界，这种针扎似的打击几乎已经不能再对她有什么样伤害，因为失去了灵魂的躯壳是绝对不会感到痛楚的……本能的反应告诉现在的艾莉嘉，选择逃避或离开这个缺乏关爱、缺乏温暖的地方才是生存下去的惟一希望。在向大神留下一句"再见"之后，艾莉嘉便头也不回地冲出了歌剧院，消失在茫茫的雨雾之中……

难道艾莉嘉打算永远不回夏诺瓦尔歌剧院了吗？！事情发展到今天这种情况是大神所始料不及的，马上召集所有的巴黎华击团成员向她们说明事由，为了找回离去的艾莉嘉，不让巴黎·花组就此失去一名最重要的同伴，众人冒着大雨在梦玛露陀尔城区展开了"地毯式"的搜索。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
化妆室	问及歌剧院外的人是谁	选择"我出去看看"(俺が样子を见てくる) 在限定时间经过一半之后选择"是什么人？"(そいつはどんな奴だつたんだ？)	古妮西露↑哥↑ 花火↑

自由活动PART2

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
咖啡厅（SP）	古妮西露想起跟艾莉嘉同期入队的事	选择"应该想一想现在可以做的事"(今できることを考えるんだ)	古妮西露↑
集市（SP）	哥古妮戈记起以往同艾莉嘉在一起的美好回忆	选择"去找艾莉嘉"(探そう…エリカくんを…)	哥↑
公园（SP）	花火要求大神不要责怪艾莉嘉	选择"我明白了"(ああ、わかつてるよ)	花火↑↑
图书馆（SP）	美露也在寻找艾莉嘉	选择"明白了，去找艾莉嘉"(わかつた、エリカくんを探そう)	美露↑↑
鲜花店（SP）	丝不想艾莉嘉就这样离开巴黎华击团	选择"绝对会回来的"(绝对に归つてくるよ) 选择"做布丁等她回来如何"(プリンを作つて待つてようか)	丝↑ 丝↑
大型酒吧	罗比莉雅说自己伤害了艾莉嘉的心	选择"…可能真的是这样"(…たしかにそうかもしれない)	罗↑
广场（SP）	曾在大型酒吧遇到过罗比莉雅	—	—
夏诺瓦尔歌剧院	古兰·玛拜托大神一定要找到艾莉嘉	选择"一定会带她回来的"(必ず连れて归つてきます)	古↑
墓地	遇到正在寻找艾莉嘉的花火	—	—
艾莉嘉的房间	艾莉嘉的房门没有锁上	看日记	—
教会	神父后悔自己所说的话	选择"现在找到她才是最重要的"(今は探すことが大切です)	神父↑↑
日本大使馆	迫水问及自己的任务是什么	选择"培育巴黎华击团"(巴黎华击团を育てることです)	迫水↑
警察局	警官也帮忙寻找艾莉嘉	选择"拜托了"(よろしくお愿いします)	警官↑
大神的住所	查问到大神为何艾莉嘉会离去	选择"是我的错"(俺が…悪いんです)	查↑↑

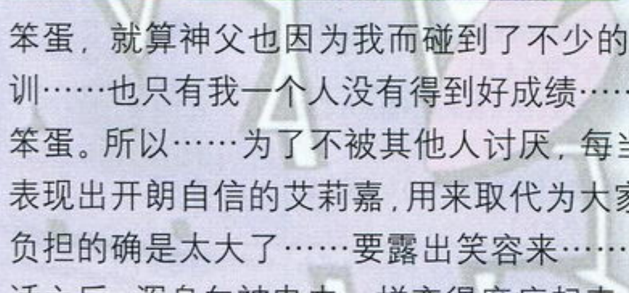
潜在的灵力

经过了一段时间的搜索之后，最后终于在湖边的桥上找到了艾莉嘉。特训当中只有自己不合格，再加上被修道院开除以及无家可归这三重打击，艾莉嘉的表情显得非常无助与失落，泪水在眼眶中徘徊却不会掉下来，因为艾

莉嘉始终相信自己是一个坚强的女孩。虽然大神一再劝说艾莉嘉能够回到夏诺瓦尔歌剧院这个大家庭当中，但是她却不希望给大家添麻烦而执意不想回去……毕竟一颗伤透了的心是不会被别人那几句无关痛痒的安慰所蒙蔽的，在悲痛的深渊中惟一能够拯救艾莉嘉的还是她自己。尽管如此，执着的大神此时再也不愿让艾莉嘉继续受到痛苦的煎熬，因为哪怕每说出一句真心安抚她的话，大神都可以感到无比的欣慰。如果连品质这么优秀的队员都不能信任自己的话，"巴黎华击团队长"这个称号又有什么意义？谈话期间，大神发现了艾莉嘉已经有感冒发烧的迹象，便执意先带她回到自己的住所后再慢慢作打算。

回到住所之后跟夏诺瓦尔歌剧院中的古兰·玛联系，让大家都知道艾莉嘉已经平安无事了。接着大神便劝说沐浴后的艾莉嘉今晚在他的床上休息，自己则声称"日本人是喜欢睡在地板上的"。而睡觉之前，艾莉嘉向大神说出了自己的心底话："大神先生……我……大概是被大家所讨厌着……呢。因为……我是一个大笨蛋，就算神父也因为我而碰到了不少的麻烦……即使连玛利亚她们的特训……也只有我一个人没有得到好成绩……我……非常讨厌自己是个……大笨蛋。所以……为了不被其他人讨厌，每当失败的时候也绝对会露出笑容，表现出开朗自信的艾莉嘉，用来取代为大家所带来的麻烦。不过……这次的负担的确是太大了……要露出笑容来……实在是很辛苦。"当大神听过这番话之后，浑身向被电击一样变得麻痹起来，自己所欠她的太多了。其实自己才是一个名副其实的大笨蛋，既然身为只有女性队员组成的巴黎华击团队长，就连少女的细腻心思都无法体会怎么能够起到统帅的作用，怎么可能在队员的心中形成威信？不过最后大神却认为夏诺瓦尔歌剧院中的每一个人都是非常关心、非常喜爱艾莉嘉的。可是已经躺在床上的艾莉嘉问大神："你喜欢我吗？"大神似乎被这个突如其来的问题难住了，但是最后还是比较坚定地回应了艾莉嘉的问题："我也非常喜欢艾莉嘉的。"过后大神才发现艾莉嘉已经睡着了还不知道她是否听到了刚才的话。接着，大神突然发现熟睡中的艾莉嘉竟然涌现出强大的灵力，原来这就是与玛利亚所说的潜在灵力完全一样的能力。

当晚大神在梦中又再次遇到了那名小丑，而这一次那个小丑竟然问到人类为何会破坏大自然的事，接着又消失了。一觉醒来的大神第一眼看到的就是恢复开朗性情的艾莉嘉，为了使脸色阴沉的大神打起精神并消除他的噩梦，她便拿起了沙锤表演起即兴舞蹈来，接着就请大神品尝由她亲自下厨做的早餐。虽然食物的味道和色泽都比想象中的差，可是却能够看出来艾莉嘉为这顿早餐所花费的精力，为了不让她失望大神也只好强迫自己吃了许多（D·S：这难道就是传说中的"爱的早餐"吗？真是太恐怖了……）。早餐过后大神建议先回到夏诺瓦尔歌剧院，可是从艾莉嘉的表情当中就可以看出来她并不愿意回去。正在大神左右为难的时候，便携通讯器收到了讯息，通知大神夏诺瓦尔歌剧院受到了敌人的袭击，得知同伴身处险境的艾莉嘉马上离开了大神的住所回到了歌剧院。原来这则敌人来袭的讯息是假的，只是花组队员希望跟艾莉嘉见面而使用的小把戏。得到大家一片诚挚的问候之后，艾莉嘉终于意识到所有的人仍然是非常关心自己的，于是便愿意重新回到夏诺瓦尔歌剧院来。突然，歌剧院中的警报再次响起，这一次是真的有怪人娜迪露所率领的蒸气兽准备袭击歌剧院，接着众人便马上来到作战指令室集合。最初大家还为光武F的机能担心，不过现在看来这些似乎已经没有必要，因为经过李红兰和查班长的精心设计改良，威力更加强大的光武F2终于制造完成了，那么我方便再也不用害怕敌方的强化蒸气兽了，大神一声令下，所有的花组队员便马上出击迎战。



位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
大神的住所	艾莉嘉问睡他的床合适吗？	选择"日本人是睡在地板上的"（日本人は床に寝るんだ）	艾↑↑
大神的住所	被艾莉嘉问及是否喜欢她	输入最强力度	艾↑↑
大神的住所	艾莉嘉表演即兴舞蹈	选择"心情爽快多了"（さ、さわやかだったよ）	艾↑
大神的住所	艾莉嘉为大神做早餐	顺序选择中央的食物→左下方的食物→上方的食物→右上方的食物 最后选择把食物全部吃完	艾↑ X4 艾↑↑
大神的住所前	大家前来迎接艾莉嘉	选择"我们很需要你的"（俺たちは君が必要なんだ！！）	艾↑↑
格纳库	出击指令	选择"巴黎华击团出击"（巴里华击团、出击せよ！！） 选择"狠狠地教训她吧，艾莉嘉"（ぶっちぎるぞ、エリカくん！！）	全体队员↑ 艾↑↑

战斗部分 PART1

有了新型的光武F2，再加上玛利亚、李红兰和桐岛完奈前几天的特别指导，现在巴黎华击团的整体实力已经大幅提升，面对能力增强的蒸气兽也不用害怕了。在战斗的第1部分当中，敌方"小杂鱼"只要连续5连击便可以消灭，而炮台的攻击力也没有什么可怕的。只要将队伍分成两组，沿左右两边的通道展开进攻就可以了。当到达蝎子怪人娜迪露的蒸气兽附近时，便可以派一名受大神保护的光武上前引诱娜迪露使用必杀技，这样做就可以减少浪费一回合不能行动机会。接下来便可以使用"火"指令集中攻击娜迪露的蒸气兽，难度极低。

谈话内容	最佳回答	好感度增减
战斗中跟艾莉嘉相邻	选择"要相信自己的力量"（自分の力を信じるんだ）	艾↑
战斗中跟哥古妮戈相邻	选择"不能大意"（油断しちゃ、ダメだぞ！） 选择"还会画猫的图案吗？"（ネコの絵は、また描いたの？）	哥↑ 哥↑
战斗中跟罗比莉雅相邻	选择"你的确像是怪物"（确かに君のはバケンモノだね）	罗↑
战斗中跟花火相邻	选择"很适合花火"（花火くんにピッタリだね） 选择"我也希望乘坐"（俺もそつちに乘つてみたいな）	花火↑ 花火↑

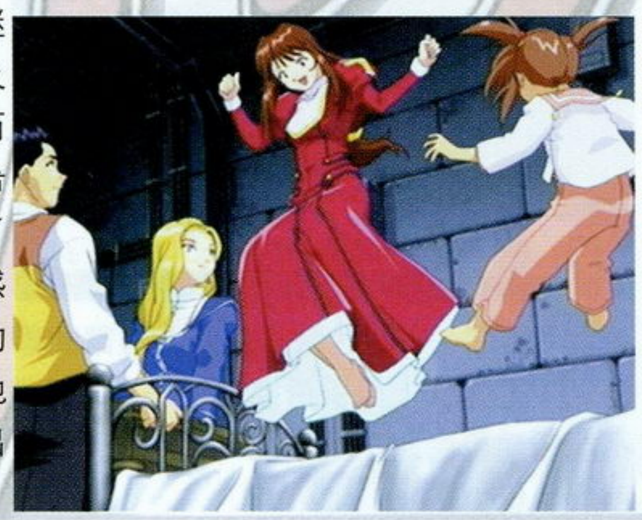
战斗部分 PART2

成功地将怪人娜迪露击倒之后，所有队员均不禁赞叹光武F2的威力，虽然光武F2对驾驶者的灵力要求更高，可是通过特训之后的队员们已完全能够应付自如。只有艾莉嘉一个人似乎仍然不能发挥出光武F2的卓越性能，不论是攻击还是移动都显得非常吃力。正当大家准备回到夏诺瓦

尔歌剧院的时候，乌鸦怪人哥鲁普竟然突然出现在歌剧院的上空。原来刚才娜迪露的第一轮进攻只是用作观察巴黎华击团新机体能力的实验而已，而娜迪露也只不过是牺牲品罢了。狡猾的哥鲁普经过观察，发现了巴黎华击团的弱点在于不能好好驾御新型光武F2的艾莉嘉，于是便马上吩咐蒸气兽向艾莉嘉的光武F2展开疯狂进攻。大家为了保护艾莉嘉，不惜利用自机来阻挡敌方的攻击。看着同伴们为了保护软弱无力的自己而相继倒下，艾莉嘉顿时百感交集，一种急切希望挣脱束缚的力量涌了上来，同时她向上天祈求奇迹的出现，使她能够自如地驾驶光武F2。最后哥鲁普来到艾莉嘉的面前，准备让艾莉嘉亲眼看着他摧毁夏诺瓦尔歌剧院。艾莉嘉闭上双眼回想起以往跟大家在一起时所发生的快乐往事，一颗坚决不让夏诺瓦尔歌剧院就此消失的勇敢之心使蕴藏在她体内的潜在灵力终于爆发出来！！不仅使同伴们又重新站了起来，而且就连灵活驾驶自己的专用光武F2也没有丝毫的问题了。化身成天使的艾莉嘉给人一种脱胎换骨的感觉，使同伴们在天使光环的照耀下开始向乌鸦怪人哥鲁普展开反击。

由于乌鸦怪人哥鲁普使用妖术使周围的环境变得一片漆黑，所以最好以集体行动的方式前进。当把所有的"小杂鱼"都消灭干净之后，就是同哥鲁普的决战了。可以先利用艾莉嘉、哥古妮戈以及花火的攻击破坏乌鸦蒸气兽的飞行装置，这样就可以防止哥鲁普使用飞行能力和必杀技了，接下来就可以集中火力将它一举歼灭。

战斗结束之后，夏诺瓦尔歌剧院的"屋根里部屋"被改建成了艾莉嘉的新房间，而她似乎也非常喜欢这里。接着，里罗神父前来向艾莉嘉道歉，并向艾莉嘉说明虽然不希望她继续做修女，但是教会中的人以及他本人并不是因为讨厌艾莉嘉而作出这样的决定，相反今后很希望看到活泼开朗的艾莉嘉。听了神父的一番话，艾莉嘉也很受感动并且表示以后会继续努力帮助更多需要帮助的人，这一点从她脸上那会心的笑容就可以看得出来了！



过后，大家一起来到作战指令室，使用红兰发明的蒸气雷达（？）发现敌人的根据地就在塞纳河（セーヌ）的西提岛（シテ）上一座圣母院（ノートルダム寺院）内，看来跟怪人们的最终决战马上就要开始了！

谈话内容	最佳回答	好感度增减
艾莉嘉觉醒	选择"一鼓作气地反击"（よし、一气に反击するぞ！）	艾↑↑
战斗中跟艾莉嘉相邻	选择"艾莉嘉很像天使"（なんだか、天使のようだよ） 选择"跟平时不一样"（いつもとちがうような…）	艾↑ 艾↑

第九话 被围栏困着的岛

最终的决战时刻终于来临。这一战除了是巴黎华击团为"香榭丽舍大道之战"雪耻之外，更是为了维护整个巴黎和平的重要一战。在作战指令室商讨过对策之后，大家便分头到街上查看一般市民的避难情况。另一方面，艾莉嘉对于自己拥有这么可怕的力量而感到不安，害怕这种力量会给身边的人带来麻烦，不过在大神的鼓励之下总算放下了心中这块巨石，而大神也开始在街上巡逻。

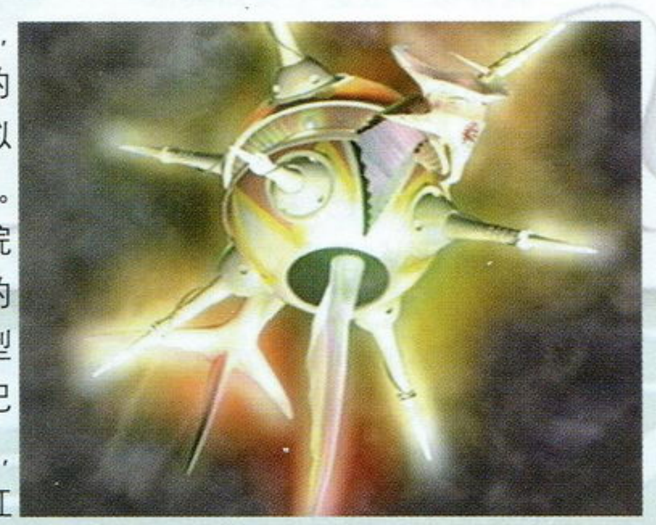
注意：在自由活动的时段当中，可以分别在教会、餐厅、集市、墓地和公园遇到艾莉嘉、古妮西露、哥古妮戈、花火和罗比莉雅这5个人。当中好感度最高的3个人会出现同大神相互约定的追加事件，而这3个人也是稍后剧情当中能够成为副队长的女主角候补，请玩家留意。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
作战指令室	被问及这次战斗能否取胜	选择"不用担心"（大丈夫だ、心配するな） 选择"可能会失败"（また负かるかもしれない…） 选择"正义必胜"（正义は胜つんだ）	哥↑花火↑ 古妮西露↑ 罗↑花火↑
电梯内	艾莉嘉担心自己的力量	选择"有我在没问题的"（俺がついてるから大丈夫だよ）	艾↑↑

自由活动PART1

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
教会（SP）	艾莉嘉向神祈祷	选择"我们不会输的"（俺たちは负けはしないさ）	艾↑↑
餐厅（SP）	古妮西露问大神对巴黎的感觉	选择"不能替代的第二故乡"（かけがえのない第二の故乡だよ）	古妮西露↑↑
集市（SP）	哥古妮戈问可否收养小猫	选择"哥古妮戈的话可以放心"（コクリコなら、安心だな）	哥↑↑
公园（SP）	罗比莉雅不敢相信自己为巴黎而战	选择"我不在会寂寞吗？"（俺がいなくてさびしかったのか？）	罗↑↑
墓地（SP）	花火祭拜菲里夫	选择"我们会活着回来的"（俺たちは生きて归ってきます）	花火↑↑
广场	美露和丝询问巴黎的未来	选择"我们的任务是使大家露出笑容"（俺たちの任务は笑颜を作ること） 选择"巴黎由我们来守护"（この巴里は俺たちで守るんだ）	丝↑↑美露↑ 美露↑↑丝↑
夏诺瓦尔歌剧院	古兰·玛和查拜托大神守护队员	选择"由我们来开创未来"（俺たちで未来を作りましょう） 选择"放心交给我们"（安心して俺に任せてください）	古↑↑查↑↑ 古↑查↑
巴露米娜官邸	达莉芙打算留守在官邸中	选择"担心古妮西露"（グリシーヌが心配します）	达莉芙↑↑
日本大使馆	迫水仍然在收拾东西	选择"大使很无情"（大使！情けないですよ）	迫水↑↑
警察局	警官劝告大神去避难	选择"明白了"（わかりました、すぐ避难します）	警官↑↑
马戏团	遇到宝石商人罗拉舒	可以选择任何一项	—
再次来到教会	神父担心伤者而仍未避难	选择"不可以，请马上避难"（ダメです、避难してください）	神父↑↑
大神的住所	跟帝国华击团通信	可以选择任何一项	—

灭世兵器



巡逻的工作总算告于段落，与此同时大神也收到了圣母院的方向出现了异常动向的情报，似乎怪人们已经开始有所行动了。当大神来到一处可以远眺圣母院的高台上，竟然发现随着钟声的结束，在天空中出现了一台巨型兵器，其所发射的副炮顿时使巴黎中心城区陷入一片火海之中，火焰贯通城区的大街小巷并映红了整个天空，接着那台巨型兵器又发动了主炮，使刚刚还在火海之中的巴黎瞬间变成一个冰封的死寂城市，威力相当惊人！就连参加过无数次生死决战的大神也不禁倒吸了一口凉气，究竟自己和巴黎华击团能否阻止这台兵器的肆意破坏呢？

回到作战指令室之后，大家便开始对敌方拥有大型空中炮台的事展开讨论，似乎怪人们要使整个巴黎化为灰烬也只是举手之劳。就在大家商讨的时候，两个熟悉的声音从作战指令室门外传来，原来帝国华击团余下的两名成员索雷塔·织姬（ソレッタ·织姬）和雷尼·米尔希休特拉谢（レニ·ミルヒシュトラーセ）受到古兰·玛的邀请也来到了巴黎协助大神的工作。利用雷尼的读唇术，得知了加鲁曼和里奥的谈话内容，敌方准备在明天的日出时刻再次利用空中炮台向巴黎展开总攻击。为了能取得更多敌方的情报，织姬

和雷尼两人准备深入虎穴，在夏诺瓦尔歌剧院中打点一下行装便再次出发。现在距离作战还有13个小时，大神可以利用一点短暂的时间去看一下两个人准备的情况。在织姬这一边，她正在传授古妮西露和花火日本的传统舞蹈，而事实上那并不是什么日本舞蹈，只是用来表示她非常忙碌的状态，最后织姬和古妮西露更因为大神的队长所属问题而发生口角。而雷尼那一边，她正在打点前往敌阵中使用的物品，而大神也非常想帮助她一把，在整理完毕之后雷尼露出了少有的笑容。

在了解了两个人的准备情况之后，大神便回到作战指令室稍作休息。在入睡之后梦中又再次出现了那名小丑，他似乎非常不满大神现在的做法，而在小丑消失之后，却梦见了巴黎被空中炮台完全破坏的景象，究竟这场噩梦是不是惨剧的先兆呢？当大神醒来的时候，距离日出的时间只剩下4个小时，可是到现在为止仍然未收到织姬和雷尼的情报。与此同时，古兰·玛也来到作战指令室找大神，希望大神从他最信赖的3位队员当中选出一名来担任"副队长"一职，这样做除了是预防大神遇到什么不测之外，还是为了当他离开巴黎的时候能够有一位巴黎华击团的代理人。大神明白了古兰·玛的用意之后，便开始了认真的抉择。选定之后便和那名女主角来到夏诺瓦尔歌剧院门前，向她说出关于副队长的事。最初她对于自己能否担当重任还深感迷惑，不过当听到大神那一番坚定不移却又包含柔情的激励之后，便决定担任副队长的重任，并说到"希望永远和大神在一起"的告白。过后，终于收到了织姬和雷尼的情报，得知敌方根据地的准确位置。虽然大神劝两人先行离开，不过她们为了收集更多的情报而决定继续调查下去。既然已经知道了敌方的准确位置，便是出击的时刻了，向巴黎华击团的成员说明了副队长一事后，就马上向圣母院进发。

注意：当副队长向大神说出"永远在一起"的时候，选择第1个选项（上方）跟她作约定的话可以大幅增加该女主角的好感度，而选择第2个选项（下方）则没有什么变化。不过要留意当选择了第1个选项之后，在第十话同该女主角约会的时候会因为她已经得知大神早晚要回到帝都一事而使好感度大幅下降。究竟要如何抉择，便要看玩家自己的考虑了。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
作战指令室	问到现在应该做的事	选择"马上出击"（よし、すぐに出击だ） 选择"先收集情报"（まずは情报を集めるんだ） 在限定时间经过一半之后选择"祈祷"（祈りしよう）	古妮西露↑罗↑ 哥↑花火↑↑ 艾↑↑花火↓哥↓
作战指令室	织姬和雷尼出现	可以选择任何一项	—
作战指令室	古妮西露和织姬在吵架	选择"织姬你是来吵架的吗？"（织姬くん、ケンカしに来たのか？）	古妮西露↑
作战指令室	哥古妮戈问什么是读唇术	选择"以嘴唇的活动来读取内容"（唇の动きで话の内容を读むんだ）	哥↑
作战指令室	织姬和雷尼打算再闯敌阵	可以选择任何一项	—
化妆室	织姬在愚弄古妮西露和花火	在限定时间经过一半之前选择"教我好吗"（そうだな、俺も教えてもらうか） 在限定时间经过一半之后选择"我来教正确的跳法"（俺が正しい踊り方を教えるよ）	古妮西露↑ 花火↑
道具室	雷尼为出发前作准备	选择"我也来帮忙"（よし、俺も手传うよ）	艾↑
作战指令室	选择副队长	选择"明白了"（わかりました）	古↑
夏诺瓦尔歌剧院前	副队长为艾莉嘉	选择"明白了，一直在你身边"（わかつた、ずつとそばりいるよ）	艾↑↑
	副队长为古妮西露	选择"不用那么心急"（そうだな、焦ることはないよ）	古妮西露↑↑
	副队长为哥古妮戈	选择"永远在一起"（ああ、いつまでも一绪だ）	哥↑↑
	副队长为罗比莉雅	选择"有心理准备了"（ああ、かけられてやるよ）	罗↑↑
	副队长为北大路花火	选择"一直在你身边"（ああ、ずつとそばにいるよ）	花火↑↑
作战指令室	出击指令	选择"巴黎华击团出击"（巴里华击团・花组、出击！！） 选择"艾莉嘉准备好了吗？"（エリカくん、准备はいいか！） 选择"古妮西露准备好了吗？"（グリシーヌ、准备はいいか！） 选择"哥古妮戈准备好了吗？"（コクリコ、准备はいいか！） 选择"罗比莉雅准备好了吗？"（ロベリア、准备はいいか！） 选择"花火准备好了吗？"（花火くん、准备はいいか！）	全体队员↑↑ 全体队员↑↑ 全体队员↑↑ 全体队员↑↑ 全体队员↑↑ 全体队员↑↑

战斗部分 PART1

大神他们终于来到了圣母院前的空地，在那里等候多时的狮子怪人里奥显得一副自信满满的样子。原来前来打探情报的织姬和雷尼两人已经落入他的手中，并且被一个特殊的封印装置所束缚着。接着大神发现自己和其他队员正处在一个敌方预先设计好的魔法阵当中，目的就是拖延时间直至空中炮台出现为止。不过最后幸好得到织姬和雷尼的提示才知道魔法阵的弱点，并开始作全面的反攻。

这一战的胜利条件是将连接魔法阵的支柱全部破坏，只要当红光通过支柱的时候展开攻击便能够对它造成伤害。另外在魔法阵的外围还有两个召唤蒸气兽的装置，可以由大神和副队长的合体攻击将其一次破坏。最后要注意的就是当使用合体攻击的时候红光并不会马上停止下来，所以最好在红光到达支柱之前便发动合体攻击。最佳的战斗策略就是先破坏召唤蒸气兽的装置，再消灭魔法阵内的蒸气兽和小炮台，最后消灭各支柱。

当成功突破魔法阵的结界之后，便是向怪人里奥展开进攻的时刻。但是卑鄙的里奥却以织姬和雷尼作为人质威胁大神他们放下手中的武器，大神在无可奈何的情况下只好依照他的要求放下武器。就在里奥准备向大神下手之际，从圣母院的上方传来一阵熟悉的吉他演奏，接着便刀光一闪，原本被束缚着的织姬和雷尼被"潇洒"的加山君所营救。现在就只剩下同里奥的决一死战了！

基本上同里奥的战斗没有什么难度，划分好进攻的线路和攻

击队员便可以解决了。当彻底击败里奥之后，圣母院地下的妖力反应已经达到一种不能测量的地步，时间所剩无几，大神他们要抓紧时间了。

谈话内容	最佳回答	好感度增减
跟副队长艾莉嘉相邻	选择“艾莉嘉靠得住”（頼りになるな…）	艾↑
跟副队长古妮西露相邻	选择“严厉地说”（よし、ビシビシいくぞ）	古妮西露↑
跟副队长哥古妮戈相邻	选择“跟平常一样便可以”（今までどおりでいいよ）	哥↑
跟副队长罗比莉雅相邻	选择“指挥员由我来说服”（支配人は俺が说得するさ）	罗↑
跟副队长花火相邻	选择“让他们见识日本人的力量”（日本人の力、见せてやろう）	花火↑↑
里奥以人质威胁大神放下武器	可以选择任何一项	—

战斗部分 PART2

当大神他们来到圣母院的地底之后，迎接他们的便是BOSS——鱿鱼怪人加鲁曼。从他口中得知空中炮台奥普基鲁（オブスキュール）距离真正觉醒的时刻只有短短一点时间，为了让巴黎华击团亲眼目睹巴黎的毁灭，加鲁曼便将大神他们转移至天空中的空中炮台之上，并且跟大神打赌看他们能否在5下钟声结束之前击败他，最终决战开始！

在这一战当中，除了首领加鲁曼之外，还有红色和蓝色两种炮台。红色炮台能给予我方机体HP伤害，而蓝色炮台则会削减我方机体的气力槽中的能量，所以建议先对付蓝色炮台。另外加鲁曼有许多触手会向我方机体进攻，如果被缠住便无法行动，大可以先派攻击范围较广机体率先使用必杀技尽快消灭。

当只剩下加鲁曼的鱿鱼蒸气兽的时候，就可以大胆采用“火”作战指令攻击。因为加鲁曼的攻击不会附加任何特殊效果，并且攻击力也不高，真是可以称得上《樱大战》系列当中最弱的BOSS之一！将加鲁曼击败之后，丧心病狂的他竟然尝试着用最后的力气去启动空中炮台的发射装置。我们众多“克隆版”的正义之神——大神一郎君当然不会坐视不理，开动最大引擎出力冲上去阻止他的野心，然而却被加鲁曼所发出的防护罩阻挡，全体巴黎华击团的成员发动自己的最大极限灵力支援大神的攻击，加鲁曼的防护罩开始出现裂痕，但是他的手指却已经按下了启动按钮……白光闪烁，大神使用光武F2摆出了一个极酷的POSE，静止3秒后，在花组成员的一片欢呼声中，搞定收工！！

战斗结束之后，夏诺瓦尔歌剧院中的所有伙伴全部赶到了（不包括默默无闻的修理工人）圣母院前同凯旋归来的巴黎华击团见面，按照惯例大家一起摆出胜利POSE庆祝巴黎安全避过了这次空前绝后的危机。

谈话内容	最佳回答	好感度增减
加鲁曼跟大神决胜负	可以选择任何一个选项	副队长↑↑
摆出胜利姿势	可以选择任何一个选项	—

又到了夜晚夏诺瓦尔歌剧院演出的时候了，这一次担任表演的嘉宾就是帝国华击团的织姬和雷尼，这也算是她们在巴黎取得胜利后的纪念表演吧，虽然巴黎花组当中有4人观看了这一次的表演，然而惟独没有大神和副队长出席，究竟她们两人去了哪里呢？

同副队长艾莉嘉在一起

大神和艾莉嘉两个人来到凯旋门附近欣赏劫后的巴黎夜景。就在香榭丽舍大道上漫步的时候艾莉嘉竟然问及大神是否还记得决战前跟她所说的话，但是大神君却没有任何印象。原来艾莉嘉所指的事就是取得胜利之后可以搬到大神的住所里住，可爱的大神君几乎不相信自己的耳朵，怎么自己从来没有讲过这番话呢？难道自己曾经对艾莉嘉说过“一直在你身边”

这句话在法国女孩的思维观念当中就意味着“同居”？！这太可怕了，面对艾莉嘉那幅认真的表情，大神君几乎要找个地缝藏起来，但是在万般无奈的情况下大神只有“坦白”自己并没有说过这样的话。最后的结果当然可以想见，无辜的大神君被这位强词夺理的天真女孩艾莉嘉用灵力所产生的电光攻击击中，幸福地接受了“乱发誓言”的惩罚……

同副队长古妮西露在一起

大神和古妮西露两个人来到凯旋门附近欣赏劫后的巴黎夜景。古妮西露带着感激的语气对大神说这次巴黎能够化险为夷，化解这场灭顶之灾全是大神的功劳。潇洒的大神虽然自出道以来就受到好评不断，但是在如此浪漫的巴黎之夜听到这样真心诚意的赞美也不禁使他有些飘飘然。但是万万没有想到古妮西露最后的“温柔一刀”，她竟然提到只有大神才有资格作巴露米娜家的未婚夫。尴尬的大神一时竟然不敢正视靓丽的古妮西露，心中默默祷告着这也许只是一场梦吧。突然，从香榭丽舍大道旁的岔路上冲出来一群女佣，为首的竟然是巴露米娜家的管家达莉芙夫人，大神再还没有搞清楚问题之前，就被女佣们抬了起来，去迎接那恐怖的巴露米娜家族的未婚夫试验……

同副队长哥古妮戈在一起

大神和哥古妮戈两个人来到凯旋门附近欣赏劫后的巴黎夜景。哥古妮戈对于取得胜利之后，能够使巴黎所有的居民都恢复往日的笑容而感到非常欣慰，通过这一次的完美合作令人小鬼大的哥古妮戈似乎也对大神产生了深深的爱慕之情。就在酷毙的大神显得洋洋得意的时候，哥古妮戈的好朋友——一群马戏团的动物却突然前来“拜访”大神，大神顿时被杀了个措手不及。

哥古妮戈在旁边还解释到这些动物为了表示感谢就是不吃食物也要前来看望大神，其中有一只母老虎还轻轻地咬住大神的脚不放，吓得大神已经忘了摆酷，难道这就是传说中动物亲近人的方式吗？一向喊着“狼虎灭却”这个口号的大神此时只有本能地冲着哥古妮戈苦苦地微笑着……

同副队长罗比莉雅在一起

大神和罗比莉雅两个人来到凯旋门附近欣赏劫后的巴黎夜景。罗比莉雅以温柔的声线向大神说出由他率领大家取得胜利后的喜悦。正义的大神原以为罗比莉雅已经回心转意，从心底开始萌发正义之心，可是当罗比莉雅环顾四周美丽的夜景之后，又变成了原来的老样子，因为这样深邃迷人的夜晚怎能不让她产生盗窃的冲动呢？就在大神准备以正队长的身份呵斥她的时候，狡猾的罗比莉雅转瞬间又变作一幅娇滴滴的模样，以委屈的眼神看着大神君。弄得义正严词的大神君一头雾水，唉，真是“斥责于你，痛在我心”啊！就这样两个生死与共的恋人以这种浪漫的方式来庆祝这得来不易的胜利……

同副队长花火在一起

大神和花火两个人来到凯旋门附近欣赏劫后的巴黎夜景。花火以“大和抚子”特有的温柔口吻对大神表示感谢，认为这次战斗因为有大神在才能取得最后的胜利。谦虚的大神则反称这份功劳应该记在身为副队长的花火头上，可是文静的花火却表示这只是听从大神的英明指挥才能够得到的结果……就这样两个人互相把一些让人起“鸡皮疙瘩”的赞美推来推去，最终害羞过度的花火还是败在“老谋深算”的大神手下，并且渐渐变得语无伦次起来，说出了一些真心爱慕大神的甜言蜜语而不支倒下，潇洒的大神顺势摆出自己训练已久的“英雄救美”状，让可爱的花火继续沉浸在幸福的记忆当中……

古梅杂志

第十话待续……

文：SOUL、D·S

PS	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2001年3月29日发售		5格
CD-ROM	对应振动手柄		

超级机器人大战α外传

最速完美攻略完结篇

这一次的系统介绍主要是放上一些比较零散的心得，其实也有相当部分是系统的进一步补遗，都是非常有价值的。这次《α外传》的攻略已经是完结篇了，但是以后只要还有任何新的资料，SOUL和D·S都会以最快的速度向大家报道的（D·S全力扑于《樱大战3》的完全保存版攻略，可怜SOUL这两期《α外传》部分的攻略担子真是重啊……）。

心得与系统

改造的继承

注意具有改造继承特性的几个机体，在它们机体升级时，不但机体本身的改造会继承下来，对武器的改造也同样会继承下来。

机体改造数值继承的部分机体是：

ジャオーム → サイバスター

ゲッタードラゴン → 真・ゲッター

アカマ→ラーカイラム

熟练度

上一次在别册攻略中和大家说过，具有（关数×80%）以上的熟练度时，就是"难"。这一次要告诉大家的是，"易"和"普"两种难度的分成规律，即当熟练度在（关数×30%）以上时，难度为"普"；以下时，当然就是"易"了。例如，刚进入第25话时，熟练度为7时，难度为"普"；熟练度为6时，难度就是"易"。

信赖补正

曾经在第1期攻略别册中提到过"信赖补正"效果。在《α外传》中有特定关系的人在一起时就会有气力补正，其中有：

ジュドーと和プル

イサムと和ガルド

ヒイロ、デュオ、トロワ、カトルと和五飞

フロスト兄弟（即シャギアと和オルバ）

ロランと和ソシエ

气力补正=（双方平均等级÷16）×距离补正参数

距离补正参数具体如下：

相邻——3

1格距离——2

2格距离——1

操作

另一个进入ユニット改造的方法

非常方便一个的操作。在INTER MISSION的"ユニット能力"中察看机体能力时，可以按□键直接进入机体改造画面，按X键可以直接退出，非常方便。也就是说，在察看机体的基本能力及武器特性的时候，就可以直接进入机体改造画面，这样就不用在"ユニット能力"和"ユニット改造"两个选项中疲于切换了。

在市场中

在商店中卖部件时，如果已经是被装备的，只要继续把方向键往前按，之后会出现提示信息，这时按△键就会把部件强制拆除并卖却。

关于部分机体

吉隆机体的副机师

吉隆（ジロン）机体的副机师的选择：因为是双人合体机，所以只要换另一分机的机师就可以了。

断空我

主力之一超兽机神"断空我"一般都是空飞的，但它的地形适应"空中"是B，所以需要时要记得让它降落在地上。

两个电磁侠

两个电磁侠可以说是非常强大，先别说能力，就单单那些队员的超好用"精神指令"就已经非常有价值了。

这里要说的是，"ボルテスV"和"コン・バトラーV"在分离后，各有一台分机具有修理能力。因为本作中组合机的特殊应用（见上一期），让组合机分离后，单独让会修理的那架分机作一次修理，然后再合体，这样并不消耗合体后主机师的行动力。所以使用率非常高，千万别忘了用。"ボルテスV"中具有修理能力的分机机师是"日吉"，"コン・バトラーV"中是"ちずる"。

布拉格

布拉格机体的第一形态ブライ サンダー是一辆汽车，进入"ユニット能力"才能看到其它两个形态，但一般选择机体（改造机体）时都是以第一形态亮相的，所以千万不要漏了他们这一4人合体机。

"底力"特技的更正说明

"底力"在机体HP1/4以下时发动，发动后命中率、回避率上升30%，会心一击率增加50%。另外，《α外传》"底力"特技还对机体的装甲有补正作用，具体如下：

HP1/2以下，+12.5%

HP1/4以下，+25%

HP1/8以下，+50%

敌人的援护防御

打死执行援护防御的敌方角色，虽然有经验值和金钱，但攻击方的气力方面却不会有变化。

高低差对命中率的补正

除了距离对命中有补正效果外，高度也对命中有补正效果。每高一层命中率加5%。平地、水中为第1层，建筑物上、空中为第2层，飞行机体在建筑物上就是第3层。

指挥

具有"指挥"技能的机师，可以使周围的己方人员获得命中率及回避率的补正效果，具体如下：

指挥レベル1	指挥レベル2
相邻：10	相邻：15
相距1格：8	相距1格：12
	相距2格：9

射击型武器的攻击力

射击型武器的攻击力算法和格斗型武器的算法略有不同。射击武器最大射程的攻击力等于相同情况下的格斗武器，之后，每近一格攻击力加还会再增加3%。

其它能力经验值的计算

已经在第1次攻略别册中提到过，这次是更具体的。《α外传》中机师

www.plumbook.cn

的各项能力值的成长是这样计算的：每项能力值都有一个能力经验值，每增加20点，则相应能力加1点，能力经验值的获得方法如下：

1.射击和格斗值

攻击一次：+1

击落一架：+4（其实是5，击落敌人不就一定要命中敌人一次吗？）

2.命中

命中率90%时命中敌人：+1

命中率80%～90%时命中敌人：+2

命中率60%～80%时命中敌人：+3

命中率40%～60%时命中敌人：+4

命中率10%～40%时命中敌人：+6

命中率10%以下时命中敌人：+8

3.回避

敌命中率5%以下时回避成功：+1

敌命中率5%～25%时回避成功：+2

敌命中率25%～35%时回避成功：+3

敌命中率35%～55%时回避成功：+4

敌命中率55%～85%时回避成功：+6

敌命中率85%以上时回避成功：+8

4.防御

受到的伤害为HP最大值的20%以下：+2

受到的伤害为HP最大值的20%～40%：+4

受到的伤害为HP最大值的40%～50%：+6

受到的伤害为HP最大值的60%～80%：+10

受到的伤害为HP最大值的90%以上：+15

关于部分精神指令

补给（消耗SP：60）

本作中精神"补给"是不减"气力"值的，而且可以任意指定用于哪个角色，没有一定要相邻的限制，相当好用。

激励（消耗SP：60）

"激励"是让相邻的人加"气力"10，但要注意的是，其实所有和使用者相邻的角色都加"气力"10！！这就意味着，一个"激励"最多可以给4个人加"气力"。

必中（消耗SP：20）

"必中"是一整个回合生效的，不像"闪"（ひらめき）是一次性的。

再动（消耗SP：90）

注意"再动"也没有限定是要相邻位置的，可以任意指定要用于哪位已经处于待机状态的角色。

BS的限制

BS最高值是9999，很快就满了，所以必要时要可以卖去低级的强化部件，买一些高级的强化部件。

隐藏机体及人物获得方法一览

隐藏机体取得方法

量产型グルンガスト	第8话中リユウセイ搭乘，熟练度低（1以下）
量产型ヒユッゲバインmk II	第8话中リユウセイ搭乘，熟练度中（2～5）
量产型グシュベンストmk II	第8话中リユウセイ搭乘，熟练度高（6以上）
サザビー	第20话山洞处"待机"后取得，熟练度低（5以下）
Z II	第20话山洞处"待机"后取得，熟练度低（5以下）
νガンダムヘキサ	第20话山洞处"待机"后取得，熟练度中（6～14）
ガンブラスター	第20话山洞处"待机"后取得，熟练度中（6～14）
ガンイージ	第20话山洞处"待机"后取得，熟练度高（15以上）
ジム・クウエル	第20话山洞处"待机"后取得，熟练度高（15以上）
フルアーマーZZ（换装配件）	第22话山洞处"待机"后取得，熟练度较低（5以下）
VF-1Jアーマードバルキリー	第22话山洞处"待机"后取得，熟练度一般（6～16）
VF-1Bファイター	第22话山洞处"待机"后取得，熟练度较高（17以上）
νガンダムHWSパーツ	第30话后半部分在开始地点附近的网状地面上"待机"后取得，熟练度低（24以下）
Hi-νガンダム	第30话后半部分在开始地点附近的网状地面上"待机"后取得，熟练度高（25以上）
キユベレイmk II（赤）	第30话璞露兹（ブルツー）加入，之前说得次数少于4次。（详见璞露兹的加入条件）
キユベレイ	第30话璞露兹（ブルツー）加入，之前说得次数为4次。（详见璞露兹的加入条件）
ガンダムGP02	在第36话《夺われた真ゲッターロボ》的左边山洞中"待机"后取得，熟练度较低（10以下）
ノイエジール	在第36话《夺われた真ゲッターロボ》的左边山洞中"待机"后取得，熟练度一般（11～27）
ジ・O	在第36话《夺われた真ゲッターロボ》的左边山洞中"待机"后取得，熟练度较高（28以上）
デストロイドモンスター	在第36话《夺われた真ゲッターロボ》的左边山洞中"待机"后取得，熟练度较高（28以上）
Zガンダム（增加新武器）	第39话中卡缪（カミーユ）驾驶Zガンダム出击，将サイコガンダムmk II（ロザミイ）的机体HP削减至50%以下
ブラッカリィ	第39话过关之后，难易度为难时
スレードゲルミル	在难易度为难的路线中，第43话《人类死すべし》中打倒ゼンガー后便可得到
强化型ゲッターロボG	第36话后半（A、B路线均可），直接击坠真・ゲッター，过关后得到（不过能力肯定会比真・ゲッター差）（未证实）
强化型マジンガーZ	第36话《夺われた真・ゲッターロボ》后半，让グレートマジンガー和マジンガーZ相邻/在《真ゲッターロボ对マジンカイザー》前半，マジンカイザーHP30%以下时，让マジンガーZ与之相邻（未证实）

隐藏人物加入方法

张五飞　（方法一）如果在第一次分支选择时选"リーンホース队"路线的话：在第4话《13番目の星座》中，ヒイロ与张五飞战斗2个回合；在第5话《月のゆりかご》中，ヒイロ与张五飞战斗1个回合；在第7话《终わらない圆舞曲》中，让ヒイロ"说得"张五飞2次后就可加入。（方法二）如果在第一次分支选择时选"アーガマ队"路线的话：在第7话《终わらない圆舞曲》中，让ヒイロ与张五飞战斗1回合后，则本话结束后加入。

ガルド　在第9话《愚者の祭典》中，イサム与ガルド周旋3个回合之后，如果双方均未被击落的话ガルド就会成为同伴。

プルツー　在第9话《愚者の祭典》中，让ジユトーン与プル分别"说得"一次；在第30话《イノセントを统べる者》中，ジユトーン与プル可以再次分别"说得"一次，プルツー就会在过关后成为同伴（只有说得4次才能得到白色卡碧尼机体）。

コレン＝ナンダー　在第17话《白い恶魔》中ロラン或ソシエ与コレン作战，再用アイアンギアー"说得"；在第32话《飞べ、宇宙へ》中让ロラン和コレン战斗且都没有被击落，之后会发生特殊事件；在第37话《ぼくら求めた战争だ》中コレン就会加入。

ウイル＝ゲイム　在第19话《百年の恋》中，自动"说得"。

トロン（カプリコ）　在第28话《イノセントの黑历史》中经过3个回合而没有被击败便会在过关后成为同伴。

エルチ＝カーゴ　在第29话（A、B路线均可）中用ジロン"说得"エルチ2次；第30话《イノセントを统べる者》中用ジロン"说得"エルチ；第33话《エルチ目觉めよ》用ジロン"说得"エルチ；第39话加入。（不满足条件时，エルチ成为アイアン・ギアー的副机师）。

ボルジャーノン　第17话《白い恶魔》前半，不击坠ボルジャーノン，让其HP在20%以下。

エニル＝エル　在第16话《ガンダム、卖るよ》中用ガロード将エニル击落；在第22话《谜のランドシップ》中，用ガロード将エニル击落；在第32话《飞べ、宇宙へ》中让ガロード"说得"エニル就可以使她成为同伴。（不满足条件时也会加入，但是没有专用机体）。

テイファ＝アディール　在第15话《あなたに力な……》中让ガロード在3个回合内击落6架以上的敌机；在第16话《ガンダム、卖るよ》中用ガロード将エニル击落；在第18话《仆がニユタイプだ》的情节中选择"闻かない"；第19话《共鸣する力》后半，ガロード击坠カリス的机体；第23话《Loreleiの海》中，让ジャミル引发"Gビット"事件；第32话《飞べ、宇宙へ》，ガロード"说得"エニル（不满足条件无法说得，参见エニル加入那一项）；到达在第36话过关之后テイファ就会加入，成为高达DX的副驾驶员，高达GX同时也会追加新武器"Gビット"。

ゼンガー　第43话在难易度为难的路线，第43话《人类死すべし》的前半，打倒ゼンガー后加入。

诺海杂志&SBM SMV
www.mmbook.cn

第31话 燃烧天地之剑

故事

虽然亚瑟终于被救了出来，但是长期住在“半球”内的无菌状态，使他根本无法适应外面的环境。就在布莱德等人和亚瑟详谈之时，沙基亚和奥路巴带着蒂法来到，他们的目的是利用INNOCENT的设施前往月球。沙基亚和奥路巴两兄弟带走着蒂法的目的，原来是要将位于月面D.O.M.E.的封印解开，让栖息在月面的恶魔复活。

熟练度

ガンダムヴァサーゴ的HP降到10%（HP1500）以下。

战术要点

●这一关是要把两兄弟的奥路巴机体HP打到HP10%以下，注意，不能击坠他的机体，因为他的机体里还有加罗德的最爱——蒂法。由于他会往地图下方走，所以也可以让移动高的机体把他围起来。●达成了作战目的后，敌军会全军撤退。我军所有机体应在5回合内到达地图边缘。●本关通关后，可得资金10000。

强化部件

■ミンメイ人形

过关后的分支第1次选项是重复分队的情况，第2次的选项就是选择分支路线了，第1条路线是高达队（真实系）+MACROSS队+J9，往月球走；第2条路线是超级系机器人队+沙本古鲁队+魔装机神队，往X POINT走。

第32话A 飞向宇宙

（选择“月へ向かう”路线）

故事

同属于月面的积加纳姆（ギンガナム）部队，原来一直与沙基亚有来往，他们的目标就是要解开在D.O.M.E的恶魔封印，而积加纳姆的新机体TURN X也已经维修完成。至于亚加玛方面，同亚瑟的和谈已经取得成绩，但同时月面出现异常情况，于是戴安娜女王决定返回月面。而为了追击逃往宇宙的沙基亚兄弟，布莱德决定派出突入部队先进入宇宙，其余的部队则负责夺取敌军的战舰。

熟练度

在7回合之内将敌军全灭。

战术要点

●在第3回合出现的敌人エニル，可让加罗德进行“说得”，她就会马上成为同伴。●在第5回合，敌方援军会在地图的左方出现。

强化部件

■VRメット（ボウ）■スラスターモジュール（フォル）

第32话B 看不见的恐龙空爆队

（选择“Xポイントへ向かう”路线）

故事

宇宙方面，同属于月面的积加纳姆部队，原来一直和沙基亚有联系，他们的目标同样是要解开于D.O.M.E.的恶魔封印，而积加纳姆的新机体TURN X也已经维修完成。负责对付恐龙帝国的铁也等人，通过亚瑟的提示，正向着INNOCENT之禁地进发。这时魔装机神队中的温荻，为各个魔装机神作了机体调整，现在大家都可以让自己的机体在这地上世界（相对魔装机神所在的地下世界而言）发挥100%的能力，也就是说，各机体现在都可以使用最终必杀技了。正在魔装机神队测试自己机体性能的时候，突然发现了恐龙战队，赶去一看，发现恐龙帝国的人正在袭击我方的IRON GEAR，恐龙帝国的空爆队竟然可以隐形。

熟练度

在敌方母舰出现以前，5回合以内全灭场地上的敌人。ゼンII必须是最后被击落的。

战术要点

●恐龙空爆战舰会每个回合给我方母舰一定的伤害，所以要记得为母舰及时回复HP。●第2个回合就发现敌方母舰隐形的原因——地图的四角有叫ZII的恐龙机在制造干扰云，所以要提前派一些机体往地图上方的两个角落走。●要拿到熟练度，5个回合之内全灭敌人，（不然还未敌全灭敌母舰就出现了）。敌母舰（HP45000，装甲1500）恐龙空爆队现形。紧接下一个回合，又有GOGON率领的敌人增援。●在敌母舰出现之前，要先将场上的道具箱入手，否则敌人一出现，就会把箱子入手（资金20000）。

强化部件

■ソーラーパネル（左下角山洞口）■メガブースター（バット）■超合金Z（ゴッゴン）

第33话A TURN X起动

故事

为了解开D.O.M.E的封印，积加纳姆已经计划好了一切。他不仅开动了比TURN A高达更强的TURN X高达，更得到了解开封印的关键——蒂法，只需再得到戴安娜女王的协助便可达成计划。另一方面从地球逃出来的米多卡托（ミドガルド），与戴安娜女王一同向着积加纳姆的部队前进，而作为突入部队的我方队员终于及时赶到，并成功包围了米多卡托的机体，可惜积加纳姆所驾驶的TURN X已经出现，危机再临……

熟练度

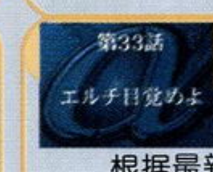
将TURN X的机体HP削减至50%以下。

战术要点

●由米多卡托所驾驶的アルマウヤー会不停地向地图上方逃窜，必须在此之前阻止他离开。●第3回合，加利斯会在地图右方出现，正式成为同伴。●当アルマウヤー的HP少于30%的时候，敌方增援会在地图的左上方位置出现。（不可以击毁アルマウヤー）●将TURN X的机体HP削减至30%以下之后，所有的敌方部队都会撤退。

强化部件

■メガブースター（スエッソン）■HPHGCP（バンデット）



第33话B 艾露兹，醒来吧

故事

根据最新的研究，发现这个地球竟然受过3次巨大的冲击，第1次就是超重力冲击波，第2次是恐龙帝国造成的，第3次则是因为地面的INNOCENT与月之种族的对峙中，双方使用了拥有“月之光”力量的高达X以及拥有“月光蝶”的TURN A高达，强大的力量导致地球的遭受第3次冲击。为了调查其中缘由，万丈等人又向着禁地X POINT进发。从新西历时代的地图判断，X POINT其实正是新西历时代的EOT基地，这意味着X POINT埋藏着大量强劲的机体。另外亚瑟向吉隆表示艾露兹所受的改造，是需要一段时间才能恢复的，焦急的吉隆备受煎熬。

熟练度

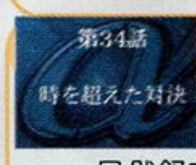
将エルチ逃离之后出现的敌人全部打倒，然后靠近エルチ。

战术要点

●第一次“说得”エルチ以后，就会有敌人的增援出现，其中包括三艘母舰级机体。●其中エルチ和4台敌机会和她一起行动。●本关敌人的攻击力都挺高，要注意加强防御。●在消灭除エルチ以外的所有敌人后，让吉隆停在エルチ的旁边就可以得到熟练度。

强化部件

■（グレタ）VRメット■カートリッジ（ホーラ）



第34话A 超越时空的对决

故事

虽然舒文向大家表示自己曾经驾驶过GX-9900，不过根据实际情况来推测，他不但是一名出色的机师，更了解所谓“D.O.M.E之恶魔”的真意，但是舒文最终仍不肯将实情公开。蒂法通过梦向大家表示，千万不要接近D.O.M.E，否则将会有危险。为了调查出D.O.M.E是否与超越时空的事有关，布莱德决定继续向月面出发，在戴安娜到达D.O.M.E前成功阻止积加纳姆的计划。

熟练度

将TURN X的机体HP削减至30%以下。

战术要点

●当敌方机体少于13架的时候，第1次敌方增援会在地图上方位置出现。●成功地将スエッソン击倒后，第2次敌方增援会在地图右方位置出现。●当TURN X撤退之后，第3次敌方增援会在地图左下方位置出现。

强化部件

■高性能照准器（スエッソン）■高性能レーダー（シャギア）■サイコフレーム（オルバ）■大型ジェネレーター（モドガルド）■ナノマシンユニット（メリーベル）■ハロ（カテジナ）■精神エナジー装置（カーメン）

www.plumbook.cn

第34话B　这个星球属于我们

故事

为了前往X POINT，万丈等人正全速前进，亚瑟的身体却越来越虚弱。在旅程之中，小介研究出同时利用超力电磁侠和V型电磁侠的能量，还创造出新的招数。突然，恐龙帝国的部队再次出现，这次还发掘出ギルギルガン，它的能量使所有机器人停止了活动，但因为超力电磁侠和V型电磁侠是以超电磁能量为动力的，所以只有他们能够行动，拯救大家的希望也因此落到了豹马和健一身上。

熟练度

击坠スリサズ（HP 30%～40%撤退）。

战术要点

●本关一开始，只有两个电磁侠能够移动，在消灭了右下角的ギルギルガン机体后，才能让大家行动。第3个回合就会有剧情发生，豹马和健一的"气力"、"精神"全满，所以之前不要使用其他角色的"精神"加"气力"。●剧情发生后，要在3个回合内消灭右下角的ギルギルガン●ギルギルガン被消灭后，会变形为ギルギルガン2●此时，两位电磁侠应该已经具有"期待"精神指令，可以互相使用，保证击倒ギルギルガン2●在击败恐龙空爆机后，就有新的BOSS（スリサズ）出现，击倒他才能获得熟练度，只要前面有剩余的EN和SP，再把他引到没有地形效果的地方打，就可以轻松击倒他。

强化部件

■（山洞中）バイオセンサ—■（山洞中）大型ジェネレ—タ—■HPHGCP（メカギルギルガン）■高性能照准器（ガレリィ）■サイコフレ—ム（スリサズ）

第35话A　我是D.O.M.E黑历史的封印者

故事

蒂法被沙基亚带往月球，戴安娜女王又被积加纳姆强行带回月面都市，在D.O.M.E内的封印即将被解开，当中有关黑历史的秘密也逐渐显露出来。原来积加纳姆的目的就是要控制D.O.M.E内的卫星微波炮的设施，企图使月面居民能再次返回自己的家乡——地球。这时布莱德所率领的部队也赶到D.O.M.E的范围内，可惜积加纳姆已经将戴安娜女王及蒂法带进D.O.M.E之内，这时防御系统启动，大批机器人向加罗德等人攻击。

熟练度

在3个回合内到达指定地点。

战术要点

●每击毁一架Gビット，马上便会出现另一架Gビット，直至出现了10部左右为止。●当母舰进入设施范围之内，便会有敌方增援在设施附近出现，共两次。●在战斗中千万不要使用地图兵器，否则视为作战失败。●由于设计上的BUG，如果出现了第2次敌方增援的话，当母舰成功进入设施内便无法再继续进行游戏。惟一解决的方法就是将母舰移动至设施范围10格以外的位置，在第2次敌增援出现之前，使用"加速"精神指令使母舰直接进入设施内，就可以解决这个BUG。

强化部件

无

第35话B　战斗神降临

故事

为了要完成返回地球的理想，积加纳姆决定派遣大批部队降落地球，进行大规模的侵略活动，万丈等人已经察觉到了积加纳姆的动机，准备马上展开迎击，而没有想到的是半路上杀出了几只化石兽和恐龙兽，但是到底是谁在指挥他们呢？

熟练度

カ—メン旗舰（カ—メン）击坠。

战术要点

●第1批敌人都比较弱，可以用来增加气力。●第3回合结束后，カ—メン就出现了，但是他们总是待在原地不动。●カ—メン周围的手下全都具有援护能力。因为击坠执行援护防御的敌方角色，没有气力可增加，所以可以下狠心让安藤正树"热血"+地图炮先把小杂兵烧毁。カ—メン还会在第7个回合撤退，要抓紧时间攻击。但是在他身边的守卫如果全部被击毁的话，他也会离开。●カ—メン走了以后，TURN X等大批月之种族的军队出场。●敌方大多"皮厚血多"，所以建议把他们引出有地形效果的地方再开始进攻。TURN X有"HP回复（大）"的能力，所以要注意尽量在较少的回合数内攻击它，拖得越久，TURN X的HP回复得越多。不过TURN X在HP剩50%时撤退。●用合体机分离，然后再消耗敌人的援护次数。

强化部件

■精神エナジ—装置（カ—メン）■ハロ（メリ—ベル）■ナノマシンユニット（スエッソン）

第36话A　被夺去的真·盖塔

故事

（前半）原来D.O.M.E一直将整个所谓黑历史记录下来，大部分都是洛多卑路队在过去所发生的战争。大家在最后更发现保护地球失败，使地球受到冲击波的袭击，人类从此移居月球并且进入冬眠时期。为了要使人类继续生存下去，月面居民开始研究强化人类成为新类型人，而残留于地球的人类便成了INNOCENT，他们各自发展其文化。当得知黑历史的秘密之后，布莱德等人返回地球，并且与万丈等人会合，可是这时恐龙帝国竟然在旧极东基地中发掘到一架可怕的机体。

（后半）想不到恐龙帝国的巴顿（バット）已经成功地将真·盖塔发掘出来，并且利用这架机体向流龙马进攻，形势非常危急。而战斗中甲儿为了拯救其他同伴，正被敌军团团包围，就在这千钧一发的关键时刻，沉睡于极东基地内的魔神皇帝再度觉醒，甲儿便驾驶魔神皇帝去对抗真·盖塔。

熟练度

成功地将真·盖塔的机体HP削减至10%以下。

战术要点

（前半）●虽然胜利条件是要使其他队员撤离出版图之中，但是如果将敌军全灭的话就可以增加经验值。●当所有队员均撤离之后，甲儿只需要战斗数回合之后便会出现剧情，战斗也就此结束。

（后半）●首要的胜利条件就是让铁也靠近甲儿，接着敌方增援就会出现，之后根据剧情甲儿乘坐上魔神皇帝。●魔神皇帝出现之后的次回合，我军增援会在版图左方位置出现。●如果此关游戏难度为"难"便可以在山洞处选择"待机"取得隐藏机体"ジ·O"；难度为"普"则取得"ノイエ·ジール"；难度为"易"则取得"ガンダム试作2号机"。●要取得熟练度最好使用"てかげん"这项精神指令，因为如果击毁真·盖塔就会GAME OVER。

强化部件

■超合金Z（ゴ—ゴン）

第36话B　真·盖塔对魔神皇帝

故事

（前半）正在前往X POINT的万丈等人，在山区地带突然发现不寻常的电波反应，这背后肯定有一种神秘的能量。众人一看，竟然发现恐龙帝国正在这里进行发掘工作。与此同时，盖塔G却莫名其妙地出现了问题，这大概和不寻常的能量有关。大家好不容易击败了恐龙帝国的巴特后，巴特竟然强制乘上了他们发掘出来的魔神皇帝。大家联合起来，为夺回魔神皇帝而战斗吧！

（后半）原来这里正是新西历时代的极东支部基地，当然隐藏着不少强劲的机体。正当大家好不容易夺回魔神皇帝后，发现真·盖塔也被发掘出来。这时，盖塔队出场了，原来盖塔G的不寻常正是因为和真·盖塔的恐怖的力量产生共振所引起的。真正能发挥盖塔能力的，只有流龙马、隼人和弁庆，就让盖塔队用盖塔G来夺回真·盖塔！

熟练度

前半话（マジンカイザ—被夺）将ゴ—ゴン击落。

战术要点

●由于ゴ—ゴン等会一直往下面的洞口冲去，所以我方机体可以组成一道

"机墙"来挡住他，或者是防止让他进入有较好地形效果的山峰地带。●第1次击坠了ゴ—ゴン以后，剧情发展，ゴ—ゴン会驾驶魔神皇帝出现，这时应当将魔神皇帝的HP打至10%（HP4500）以下，再让甲儿靠近魔神皇帝，剧情再次发展，甲儿终于夺回了魔神皇帝。同时，真·盖塔出现，本关进入后半段。（全体全回复，重新选择出场机体）●下半段剧情第4个回合结束后，ゴ—ゴン率领援军出现，但是如果真·盖塔能够被打至HP10%以下（5600），再让盖塔G靠近真·盖塔，会有剧情发生，ゴ—ゴン就会直接撤退●本关结束后，龙阵的新机R1改登场，其招式相当华丽！

强化部件

■超合金Z（ゴ—ゴン）（后半段）

话梅杂志&3DM-SMV
www.3dmbook.cn

第37话 僕らが求めた戦争だ　第 37 话　我们所追求的就是战争

故事

在IRON GEAR上，艾露兹虽然被吉隆救回，但由于受到INNOCENT的洗脑程式的影响，就算使用最高科技治疗，艾露兹也仍无法摆脱精神控制，恢复本来的记忆。这件事被璞露得知后，她谈到还有一种方法可以将艾露兹大脑中的另一种人格赶走，不过需要别人的脑波才可完成。但是产生脑波的人负担会很大，随时都有生命危险，

亚瑟决定利用自己仅存的生命帮助艾露兹。另一方面古艾为了阻止黑历史再次到来，似乎与罗兰产生了分歧，最后擅自离开了自由号。就在亚瑟对艾露兹进行治疗的时刻，沙基亚率领部队来袭。

熟练度

同时将ガンダムヴァサーゴ及ガンダムアシュロン（MA）击毁。

战术要点

●将敌军全灭之后，敌方增援会在地图右方位置出现。除ガンダムヴァサーゴ及ガンダムアシュロン（MA）外的所有敌军被全灭后，会出现一段剧情故事，战斗也就此结束。●因为ガンダムヴァサーゴ及ガンダムアシュロン（MA）当中的任何一架机体HP少于30%都会撤退，因此要想取得熟练度，建议使用加罗德的地图兵器攻击。

强化部件

■ミノフスキークラフト（シャギア）■大型ジェネレーター（オルバ）

第38话 月光蝶　第 38 话　月光碟

故事

（前半）自D.O.M.E内的黑历史之谜被解开之后，积加纳姆就不断研究有关TURN A的资料，他发现TURN A高达只不过是一部量产机，实力无法与TURN X相比。和罗兰意见分歧的古艾为了保护地球，除了投靠积加纳姆外，更将大量的资料交给积加纳姆，使积加纳姆更有把握对付布莱德等人。正当我方研究月光碟的构造及影响力，积加纳姆的部队再次出现，

TURN X准备全力向TURN A挑战。

（后半）想不到TURN X除了能自我组合之外，更拥有“月光碟”这种恐怖的武器。因为在地球的黑历史中，月光碟是一种能够破坏全地球的武器，全威力的月光碟使出之后，范围之内的所有物体都会被消灭，而且破坏还会不断扩散。为了阻止TURN X的月光碟破坏地球，需要在10个回合之内，彻底击败TURN X。

熟练度

将カテジナ驾驶的ゴトラタン以外的机体全灭（前半）。

战术要点

（前半）●在出击队员中最好派出乌索（ウッソ），因为会出现故事剧情。●如果乌索在场的话，向カテジナ作出最后一击后，便会出现故事剧情。

（后半）●在敌方第3回合，敌增援会在地图上方位置出现。●留意敌方地图兵器的攻击，超级系机体可以拖后进攻。●TURN X的HP少于50%的情况下，ギンガナム便会使用“ド根性”和“气合”精神指令。

强化部件

（前半）■サイコフレーム（スエッソン）■ナノスキン装甲（ギンガナム）■ハロ（メリベル）

（后半）■スーパーリペアキット（グエン）■HPHGCP（ギンガナム）■“普”、“易”下，在山洞中得到ミノフスキードライブ、精神エナジー装置■“难”时，在山洞中得到ミンメイ人形、ミノフスキークラフト

第39话 決戦！Xポイント　第 39 话　决战！ X POINT

故事

在X POINT的卡捷姆（カシム）得知TURN A起动了月光碟后，认为事态已经非常严重，不过X POINT原来就是在整个世界中，拥有最多最强的黑历史超级兵器的据点。就算洛多卑路向着X POINT进发，卡捷姆也仍然有足够的的信心应付。另一方面由于得到亚瑟的帮助，艾露兹终于恢复了意识，但亚瑟也因此将失去自己的人格，最后他选择和敌人同归于尽。艾露兹决心为了亚瑟向卡捷姆复仇。当大部队到达X POINT附近后，大家提出了两种不同的战术，务求在短时间内侵入X POINT之内。

熟练度

在3回合之内将全部核弹的HP削减至10%以下。

战术要点

●建议让卡缪出击。●多让拥有“てかげん”精神指令的机师出战。●第一次敌全灭之后，露莎美会驾驶重高达MK-2出击，如果卡缪在场的话会有剧情发生，但不能说得。●当カシム所驾驶エンペラー改的机体HP削减至50%的时候，便会出现故事剧情，而カシム会使用“ド根性”和“铁壁”精神指令。●当カシム所驾驶エンペラー改的机体HP再次被削减至30%的时候，カシム会使用“ド根性”、“集中”、“必中”和“ひらめき”精神指令。●要想取得熟练度，就必须在3回合之内将全部核弹的HP削减至10%以下。如果击毁核弹或使核弹离开版图便会GAME OVER。

强化部件

■高性能照准器（ホーラ）■メガブースター（ティンプ）■右上角的山洞口：难度不同得到的部件不同，“普”以下得到ハロ，“难”为テム＝レイ回路

第40话 ABAYO　第 40 话　ABAYO

故事

由于X POINT被我方攻占，卡捷姆也被消灭，因此INNOCENT的控制权就交给了比希路，而她提议地球和月球之间停止所有战争，进行和平接触。这时梅嘉丝（メイガス）也收到了X POINT被攻占的情报，而之前她的手下曾伽（ゼンガー）在同洛多卑路队接触之后，精神状态出现异常，因此需要再度调整。至于位于X POINT的部队，现在正研究如何对付剩下的敌人恐龙帝国和加美（カーメン）军团，J9知道加美打算利用木星作攻击，先破坏地球再开创新的世界。加美军团再次向X POINT袭击，J9和其他队员马上前往迎战。

熟练度

在同一回合之内将两部カーメン・カーメン旗舰击毁。

战术要点

●由于这一战敌军数目并不多，当カーメン・カーメン旗舰被击毁后，便会同时出现两艘カーメン・カーメン旗舰。●当敌人被全灭之后，曾伽会在版图下方出现。当スレードゲルミル的机体HP少于20%的时候便会撤退，而击毁它便可以取得有用的强化部件。

强化部件

■グラビティウォール（ゼンガー）

结局分支说明

本游戏的结局是按照难度的不同而发生改变的，难度为“普”、“难”时，下一关进入“第41话A”；难度为“易”时，下一关进入“第41话C”。

第41话 黒歴史の終焉　第 41 话 A　黑历史终结了吗

故事

曾伽居然在最后关头拒绝执行自爆的命令，梅嘉丝对此大加责怪，同时，曾伽脑中还出现了“索非亚”这个名字，索非亚到底是谁？

恐龙帝国方面，他们的大气改造计划已经进入了最后的准备工作，虽然超级机器人战队知道他们的意图，但由于恐龙帝国利用了移动要塞MACHINE LAND，因此无法确定他们的位置。突然，有大批机动战士接近我方，当中驾驶着重装高达的竟然是投靠积加纳姆的グエン——前“半球”领导者。

熟练度

シャギア和オルバ同时被打倒。

战术要点

●第二回合在地图的两侧会有敌增援。打倒メリーベル后グエン周围会出现增援。先打倒グエン的话メリーベル撤退，而且不会有敌增援。●シャギア和オルバ受到40%左右伤害会使用精神。但不会逃走。●敌全灭后有新的敌人增援。●暗黑大将军会全回复。●最后的几个幽灵的都有12000的资金可以拿，记得留一些“祝福”和“幸运”下来。●过关后资金100000（难度“难”）

强化部件

■左边的山洞 HPHGCP■右边的山洞 大型ジェネレーター■ミンメイ人形（メリーベル）■スーパーリペアキット（グエン）■高性能レーダー（シャギア）■サイコフレーム（オルバ）■超合金Z（ゴーゴン）■超合金ニューZ（暗黑大将军）■サイコフレーム（ダンテ）

★本关通过后再也没有市场可进。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第42话A　龙被灭亡之日

故事

暗黑大将军虽然败北了，但是他们的大气改造计划已经可以开始实施了。他们知道要进行计划就一定会遭到超级机器人战队阻止，所以他们决定和超级机器人战队作一次决战。经小介的调查，发现如果恐龙帝国的气体若继续扩散的话，不需2日的时间便可将地球上所有的人类消灭。而为了阻止恐龙帝国的野心，超级机器人战队向恐龙帝国迎头痛击。

熟练度

敌全灭，帝王ゴ—ル最后被击坠。

战术要点

●和恐龙帝国决战的一关，所以强化部件方面不必太过于考虑命中和回避两样数值的提高。●敌回合时会有一发マグマ炮朝我方机体发射（回避不能），击中后的伤害是当前HP的一半（注意，并不是最大值）。●バット在HP50%左右时会用大回复＋"必、闪、热"等"精神"，可以用组合机分离后用一个"闪"来攻击他一次，去掉他的这些"精神"效果。第2次打バット到达25%左右时，他还会使用（"热、闪、必、铁"＋气合＋大回复）等"精神"。●本关注意好好利用MACHINE LAND的地形效果。●打倒バット将军后ゴ—ル的恐龙战队在右上方出现，有12只HP30000的ゾリ和5只HP45000的グダ。●ゴ—ル（HP63000）在第1次HP减少至50%时会使用（"热、闪、必、铁"大回复）；第2次减少至30%时使用（"热、闪、必、铁"＋气合＋大回复）；第3次减少至25%时使用（"魂、阻、闪、必、铁"＋气合＋大回复）；第4次减少至25%时使用的精神同第3次。●过关后得资金50000。

强化部件

■メガブ—スター（バット）■超合金Z（ガレリィ）■超合金ニュ—Z（ゴ—ル）

第43话A　人类全灭亡

故事

（前半）终于消灭了恐龙帝国，现在就只剩下ANSISTER了。

根据新的研究情报，当年在地球摇篮的建设中，曾经有一个叫做索菲亚（ソヒィア）的中心建设人物。当时为了让地球摇篮获得永远的动力，还开发过一种"自律型金属细胞"，当他们把这项技术用于人体时……他们曾经见过的梅嘉丝（メイガス）很可能就是当年的索菲亚。另外当年还有一个イ—グレット博士也是"自律型金属细胞"的研究者。

现在的ANSISTER已经成为一个为了让地球生存下去而行动的组织，然而，他们的看法是：要让地球生存下去，就要停止具有破坏性的战争；而要停止战争，他们就要消灭全部的人类，只剩ANSISTER组织。必须阻止ANSISTER，布莱德开始部署进攻ANSISTER的计划。

（后半）超级机器人战队终于进入了地球摇篮的中央部分——人工冬眠设施，这是最后的战斗了。

ANSISTER认为，我们这些"旧人类"总是进行着一次又一次的愚蠢的战争，不断地污染着地球，因此地球只能剩下他们ANSISTER。

（梅嘉丝出现后的剧情）梅嘉丝身后的门就是能够进行时间转移的装置。如果PREVENTER们在这里死去，那么在过去世界的人类将只能遭受冲击波的攻击而灭亡——梅嘉丝就是想这样来毁灭全人类。为了阻止企图消灭全人类的ANSISTER，只有将这场战斗进行到底了，胜利就在眼前，战斗吧！

（击倒梅嘉丝后）梅嘉丝被击倒了，但很快她又复活了，并且首先进入了已经准备完毕的时空门，向着时间的另一边去了。必须阻止她！同时，本属于这时代的罗兰、加罗特和吉隆等人坚持着要和PREVENTER队一起到新西历时代阻止梅嘉丝，"要是过去的世界被破坏了，那么这个现在的世界还会存在吗"。

熟练度

在前半段，7回合敌全灭，ゼンガ—最后击坠。

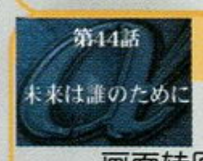
战术要点

（前半）●本关共由两部分组成，后半关进入基地EARTH CRADLE。●注意ゼンガ—周围人的进攻，每一次ゼンガ—会援护攻击两次，所以一定要避开，建议从两边进攻，然后再进入ゼンガ—的射程。●ゼンガ—（HP55000）在HP剩一半时，会使用（"热、闪、必"＋大回复＋气合）；第2次，HP30%时，会使用（"魂、闪、必"＋2个气合以上的气合）；第3次，HP剩30%时，会使用（"魂、闪、必、铁"＋2个气合＋大回复）……也不用每次都等他用了"精神"后再打，可以在剩20000左右时就利用强力的援护让他一击死。●将ゼンガ—打倒，过关会加入。●本关有一个洞口……不过没有道具可捡。

（后半）●本关一开始，所有的敌人都有150的气力。●大加利用"激励"吧。●打至中途的时候两个BOSS都会使用"精神"。●打完两个BOSS后，メイガス出现，且又有一批增援，其中有ウルズ。●ウルズ（HP57500）第4次使用"精神"时，会使用"铁壁"。●メイガス（HP65000）所使用的"精神"：第1次，HP剩75%左右时，使用（"热、闪、必"＋大回复＋气合）；第2次，HP剩50%时，使用（"热、闪、必"＋大回复＋气合＋补给）；第3次，HP剩25%左右，使用（"魂、闪、必、铁"＋大回复＋气合＋补给）；第4次打至25%以下会撤退（"脱力"就是要集中在这时候使用，一次性攻击打倒她）。●本关通过后，得到100000资金。

强化部件

■グラビティ—ウォ—ル（ゼンガ—）■精神エナジ—装置（アンサズ）■ス—パ—リペキット（スリサズ）■勇者の印（ウルズ）■钢の魂（メイガス）



第44话　未来，为了谁

故事

画面转回新西历188年的地球，MACROSS自从在那次白河愁所引发的大爆炸后，已经经过了3个月的修理。但是要形成伊吉斯计划所设定好的地球圈的护盾，能量还远远不足。难道地球各地的人们真的就这么毁灭吗？不，他们决不会放弃希望，他们相信，兰德·贝尔队的各个超级机器人们一定会回来的，尽管他们根本不知道兰德·贝尔队现在到底在哪里。

在月球摇篮，琳等人用尽所有的办法也只能让护盾达到54.3%的张开度……兜剑造博士提议立即装上能源连接装置——他相信超级机器人们一定会出现为护盾输入能量，不到最后关头决不放弃。突然，月球摇篮前方出现了空间扭曲现象！到底是什么？

在光芒中出现的是梅嘉丝，但所幸我们的超级机器人战队也随后出现，是的，他们终于回到自己的时代了，这是个奇迹啊！大家都有很多的话要说！但是现在还不是发感慨的时候，阻止梅嘉丝破坏月球摇篮的MICRO WAVE通信设施！为了让伊吉斯计划顺利进行，战斗吧！

（梅嘉丝被击倒后）梅嘉丝的真正自我——索菲亚在她被击倒后醒了过来，一切都结束了……

突然，空中又一道蓝光出现，是古兰森！！白河愁还活着？？

熟练度

6回合以内击坠アウルゲルミル（メイガス）。

战术要点

●本关的任务就是守护住月面基地，不能让敌人进入基地（基地就是指有白线的区域）。●本关敌人一开始的"气力"都只有100，只有メイガス是140。メイガス（HP65000）会和上一关一样使用"精神"（不过好像还多了一次）。

强化部件

本关通过时得到"ス—パ—リペアキット、资金200000"

话梅杂志 3DM-SMV
www.mmbook.cn

第45话　诸神之黄昏

故事

果然是谁都不相信、也不愿相信的白河愁，这个超天才科学家、自信家、战斗的天才。白河愁的复活，是因为他的使魔チカ，还有地下世界中的公主莫莉卡（モニカ，深爱白河愁）和白河愁的部下萨菲妮两人的护理。白河愁就是要来阻止伊吉斯计划的。“要让这个世界恢复正常，就只能先破坏一切，然后再通过再生让世界获得新生。”超重力冲击波马上就要到达地球圈了，一定要击败白河愁啊！

熟练度

无

战术要点

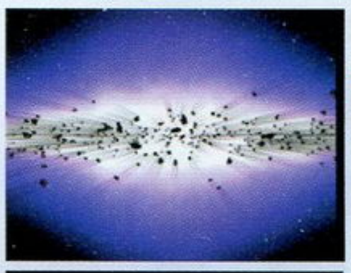
●本关不但要守卫住月面基地，还要击倒白河愁。●白河愁前面有月面基地，能提供良好的地形效果和回复效果。●第2回合，命中、回避相当高的幽灵机出动，第3回合，皮粗肉厚的メカギルギルガン（HP50400）出动。●第3回合结束后，白河愁身边的两女人就会走开，不用和她们战斗了。●白河愁在HP剩75%时使用“精神”，剩25%时又使用一次。●击倒白河愁的古兰森以后，新·古兰森（HP65000）就会登场。HP至75%时使用“精神”；第2次至50%时使用“精神”；第3次，打至25%时，使用“精神”，完全回复（EN+HP+气力），还用了一个铁壁。第4次，打至25%时，使用（“魂、闪、必、铁、觉”+大回复+补给+气合）。

强化部件

无

结局

最终，超级机器人战队还是击倒了强大的白河愁和他的新·古兰森，但白河愁是从不为自己的所作所为而后悔的。清除了一切的阻碍，现在就是发动伊吉斯计划的时刻了！超级机器人们，用你们的力量保护地球圈吧！



第42话B　地球的后继者

故事

流龙马等人已经得知恐龙帝国的阴谋就是要把地球改造成只适合他们虫人类生活的环境，那样的话，人类将就此灭绝。在恐龙帝国那边，暗黑大将军虽然已经死去，但是，恐龙帝国的大气改造计划的准备已经完成了……他们现在决定主动出现去袭击PREVENTER队。然后再进行大气改造计划。

根据新的研究情报，在当年地球摇篮的建设中，曾经有一个叫做索菲亚（ソヒィア）的中心人物。当时为了让地球摇篮获得永远的动力，还开发过一种“自律型金属细胞”，当他们把这项技术用于人体时……他们曾经见过的梅嘉丝（メイガス）很可能就是当年的索菲亚。另外当年还有一个イ—グレット博士也是“自律型金属细胞”的研究者。

现在的ANSISTER已经成为一个为了让地球生存下去而行动的组织，然而，他们的看法是：要让地球生存下去，就要停止具有破坏性的战争；而要停止战争，他们就要消灭全部的人类。必须阻止ANSISTER！布莱德开始部署进攻ANSISTER的计划。

熟练度

敌全灭，ゼンガ被最后击坠。

战术要点

●本关是和恐龙帝国的了断，但进入本关后，要到第3个回合，恐龙帝国的部队才会出现。●バット的HP在50%以下是会使用大回复等“精神”。●第1批恐龙战队消灭后，帝王高鲁（ゴ—ル）率领直属恐龙大队出场。●帝王高鲁在HP剩50%时，使用大回复等“精神”（其中包括“铁壁”，所以最好等下个回合再开始攻击他，剩25%时，他又使用一次相同的“精神”。●恐龙帝国全灭后，曾伽（ゼンガ）出现。他的四周还有4个都拥有援护能力的手下，能有强力的地图兵器是再好不过的了。●曾伽HP在剩75%时使用第1次“精神”；剩50%时使用第2次“精神”；剩25%时，使用“铁壁”等“精神”。●本关通过后得到200000资金。

强化部件

■メガブ—スター（バット）■高性能照准器（ガレリイ）■超合金ニュ—Z（ゴ—ル）■精神エナジ—装置（ゼンガ）

第43话B　时间流的尽头

故事

（前半）曾伽被击败以后，终于恢复了自己的记忆，他就是当年的イ—グレット博士。原来他也是因为マシンセル而暴走的。另外一起暴走的，还有索菲亚，也就是现在的梅嘉丝。必须阻止梅嘉丝！

超级机器人战队终于进入了地球摇篮的中央部位——人工冬眠设施，这是最后的战斗了。

ANSISTER认为，我们这些“旧人类”总是进行着一次又一次的愚蠢的战争，不断地污染地球，因此地球只能剩下他们ANSISTER。

（梅嘉丝出现后的剧情）梅嘉丝身后的门就是能够进行时间转移的装置。如果PREVENTER们在这里死去，那么在过去世界的人类将只会因为冲击波的攻击而灭亡——梅嘉丝就是想这样来毁灭全人类。为了阻止企图消灭全人类的ANSISTER，只有将这场战斗进行到底了，胜利就在眼前，战斗吧！

（后半）梅嘉丝被击败了，通往新西历188年的门开了。梅嘉丝先进入她身后的进空门了。为了阻止她，超级机器人战队立即跟着赶进时空门，在时间和空间的狭间，他们追上了梅嘉丝，决战再次展开。

战术要点

（前半）●打至中途的时候两个BOSS各会使用两次精神。●打完两个BOSS后，メイガス出现，且又有一批增援，其中也有ウルズ。●ウルズ也会分别在HP剩50%和剩25%时使用精神，其中第2次使用的是（“魂、闪、集、必、铁”+大回复+气合）。●メイガス在HP剩25%以下、HP剩50%以下和HP剩25%以下时都会使用精神，最后一次也是会使用“铁壁”。但要注意再次将她打至25%以下的HP时，她就会选择撤退。

（后半）●真的是最后一战了，这个场景中，和宇宙一样没有空中和地下之分。●梅嘉丝在HP25%时使用一次“精神”；到50%时，就开始使用“铁壁”；在25%以下时，她就会使用（“魂、闪、必、铁、觉”+大回复+多个气合+补给）

结局

梅嘉丝终于被再次击败，而藏于她身上的原人格，也就是索非亚也醒了过来，一切都结束了。梅嘉丝的机体爆炸之后，超级机器人战队所处的“时间与空间的狭间”的次元交错线也开始极度的混乱——就和新西历188年那次和白河愁的决战后一样。大家正不知所措间，阿姆罗让大家都靠在一起，不要分开……

白色光芒闪过……

所有这个时代的人都安然退回到了地球摇篮的外部，但是PREVENTER队的人呢？他们到底怎么样了？

（接下来是共通结局）

梅梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

硬件道场

栏目主持：D·S

栏目介绍

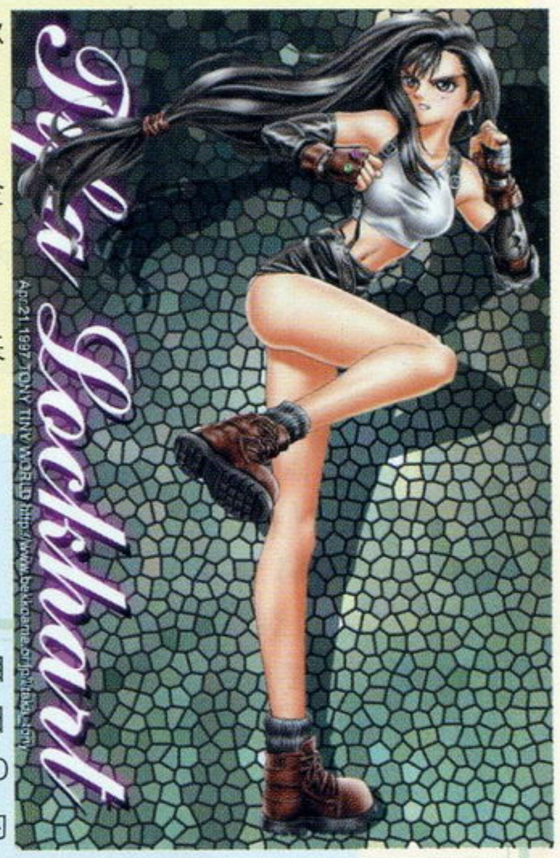
游戏市场导航：介绍最新、最可靠的国内第一手购机指南，详细的价格分析评论和客观的价格走势推断都是让你全面了解国内游戏市场的好帮手。

新手过招：主要针对一些刚接触游戏主机和周边的“菜鸟”玩家，但是各方高手也可以在这里“温故而知新”。

黑带竞技场：主要刊登一些硬件高手的玩“机”心得（单指各游戏主机维修和使用经验方面，并不是“游戏黄金眼”），欢迎来稿，稿酬丰厚！来稿时请直接在地址后注明“硬件道场”栏目收。

发烧烈火堂：主要介绍热门的游戏周边配件以及性价比较高的AV器材，普及基础的音像知识。

道场接待处：由D·S和国内硬件高手负责接待，回答玩家关于硬件方面的任何问题。有问题的玩家可以直接来信投给“硬件道场”这个栏目，或者填写在读者调查表中寄给我们。



游戏市场导航

关于PS2的新型号主机SCPH-30000的新消息

SCPH-30000型主机强化了防改机玩D版的技术。虽然香港方面在一个月之前就已经宣布可以利用改机的方法来使SCPH-18000型主机运行D版游戏，可是这种技术是基于D版商对PS2旧型底板的认识基础之上的（18000型主机的底板同15000型和10000型的底板均属于同一系列的底板，具有相互兼容的特性），而新型PS2主机在线路构造与底板设计上同旧型号主机有很大的区别，强化了防改机执行D版的技术，所以请真心喜爱游戏的玩家还是要正视游戏软件的版权，抵制D版游戏软件的诱惑，树立正确的法律意识。经过事实证明，改造后的PS2主机的寿命会大大缩短，如果每天使用D版软件2小时，基本上1年半左右之后该主机就会宣布“下课”。

完全支持i-link网络联线对战，这一点同旧型号的PS2主机没有什么分别。虽然这项机能对国内的玩家没有什么具体的作用，但是随着科学技术的发展，想来克服地域的限制，通过地区网络游戏服务器的支持实现家用游戏网络对战的可能性其实也还是存在的。另外通过i-link（IEEE1394）端子将两部PS2主机联在一起进行对战的机能也同样保留了下来，国内的玩家当然也可以使用这项机能同好友相互切磋一下了，初步体会一下联线对战的乐趣，为今后的网络对战打下良好的基础。最近新推出的PS2游戏《装甲核心2 另一个年代》就对应这项机能，非常火爆啊！

PROTECT ID系统将导入新型号主机之中，目的就是为了配合日后更多的网络游戏的发展，使今后一些PS2的网络游戏可以凭借PROTECT ID系统来进行认证，同时也起到防伪的作用。就像现在的DC网络游戏《梦幻之星在线》一样，只有使用正版游戏软件才能体会到网络游戏的乐趣。试想一下，当已经定性为网络游戏的《FF XI》推出的时候，玩家还在等待D版的推出是一件多么可笑同时又是多么可悲的事。

关于DVD区码的问题。其实自SONY推出SCPH-15000型主机之后，日版的PS2主机就只能使用第2区的DVD影碟，也就是所谓的“NTSC-J”制式的日版DVD影碟，当然对于“神通广大”的D版商而言，无区码的DVD影碟同样可以在新型号的PS2主机上使用。

关于DC专用PS模拟器“BLEEM！”的新消息

从最初发表到现在差不多已经有一年的时间了，这款几经磨难的模拟器终于宣布将在5月1日于北美地区正式发售了，预定零售价为595美元左右，而第一个可以在DC上玩到的PS游戏就是赛车名作《GRAN TURISMO 2》。这一次推出的“BLEEM！ FOR DREAMCAST GT2”将会是一张类似DC转换光碟的软件，玩家先将“BLEEM！”放入主机内进行资料读取，然后按照画面的指示再换入原版PS游戏《GT2》就可以在DC上玩到这款经典名作了。当然由于“BLEEM！”可以使PS游戏的解像度从320×240提升至640×480，再加上多种提高视觉效果的功能，因此玩家在DC上将可以玩到一款游戏画面素质大幅强化的《GT2》。

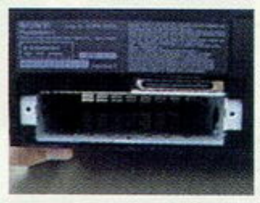
至于早前发表过的，让玩家在DC上使用PS手柄和记忆卡的装置“BLEEMPODS”虽然已经宣告开发成功，但是将不会连同“BLEEM！”推出之日发售，最终还是要根据市场的需求来决定。另外开发商还指出包括《铁拳3》和《合金装备索利德》等一系列PS经典名作都将会陆续在“BLEEM！”上推出，具体的发售日目前还未定。

发烧烈火堂

完全解剖！PS2的SCPH-30000型报告书

在4月18日正式推出的SCPH-30000型的PS2虽然目前还没有在国内出现，但是根据D·S的“特派线人”的情报，这一次就立即为玩家作一次简要的报告，让玩家了解一下新型号主机与旧型号的区别。

新加入的名为“EXPANSION BAY”的插槽

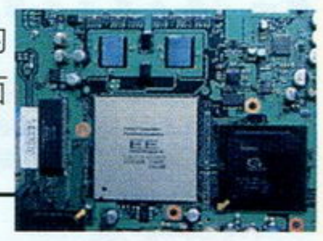


最新版本的PS2是以美版的SCPH-30001型主机作为蓝本来设计的。虽然删除了PC CARD的接口，可是加入这项名为“EXPANSION BAY”的插槽，可以使预定在7月发售的“PS2专用内置高速网络接口硬盘（HDD零件）”完美地插入这个插槽当中，从外观上丝毫看不出作为“外置硬盘”的痕迹。

“EXPANSION BAY”的外观

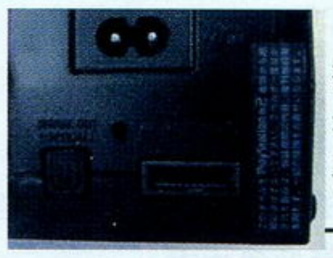
使用新技术制造的“EMOTION ENGINE”

使用了最新的“0.18微米技术”来制造的PS2专用CPU——EMOTION ENGINE，虽然从外观上看与以前的CPU没有什么区别（只是体积上小了少许），可是其散热性能明显比以前使用“0.25微米技术”制造的“EMOTION ENGINE”好了许多。正是因为散热性能的改良才使原本旧型号的CPU周围的散热片被缩小了，减小整个底板的体积，留出不少空间给“PS2专用内置高速网络界面硬盘（HDD零件）”。



“EMOTION ENGINE”的外观

加上了保养封条

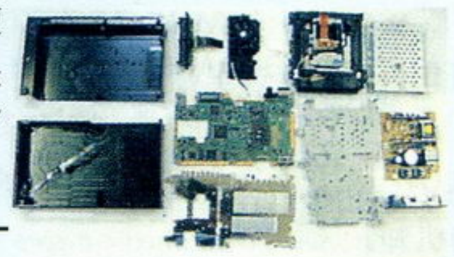


新型号的PS2首次加入了保养封条。如果有人擅自拆卸PS2主机，保养封条就会被撕破，无法修补，厂商所提供的保养服务也就到此结束。这样设计想来就是为了杜绝PS2改机的情况发生。

这就是保养封条

30000型主机的魅力

首要的一点就是价格问题。就目前的市场而言，能够使用D版的PS2主机总是比不能使用D版的贵，因此在没有可能使用D版的情况下，30000型主机的价格也一定会比旧型号的PS2便宜。接下来就是重量比旧型号的PS2轻了0.2kg，方便了玩家的携带与使用。最后就是上面所谈到的几点区别，是否考虑购买还是要看玩家口袋中的MONEY了！



被大卸八块的新型号PS2

道场接待处

问：限定版游戏是否必须在日本预定才能买到？

答：不存在这种现象。除非你身处一个电玩业“极不发达”的城市当中，像国内的北京、上海、广州、深圳、沈阳、南京、重庆等许多大中型城市中都可以买到原装限定版游戏。但是这些限定版的游戏价格普遍较高，就拿D·S去年购买的DC限定版游戏《永恒的阿卡迪亚》来说，本人入手的价格只有670元人民币，而国内却一度“炒”到900元以上，其中的差价玩家自然就可以了解到。另外由于只有游戏大作的限定版在国内会比较多见，其它国内人气度不高的游戏要找到限定版真是难上加难，所以一些喜欢另类游戏的玩家都对此叫苦不迭，比如去年D·S帮朋友购买的ENIX经典RPG游戏《VALKYRIE PROFILE》（国内译为《女神侧神像》或《北欧战神传》）的豪华限定版，笔者在国内就根本没有看到，也许是调查不够吧。

问：GBA已出，GBC是否还值得购买？

答：基本上这是一个自相矛盾的说法。已经拥有GBC的玩家可能非常渴望得到GBA，但是这是站在他已经拥有GBC的基础之上，GBC的新游戏还在不断推出，这一点从本期的“前线狙击”当中就可以看得出来。而没有GBC的玩家当然可以考虑GBA了，只要价格不是问题，当然应该以GBA为首选目标。如果目前还没有自己喜爱的GBA专用游戏，那么完全可以等待一段时间再作打算，而不是稀里糊涂地先买一个GBC来充数。

问：我的PS是5503型的，最近被我弄得只要插上插头，不管开不开机，机子上凡是有金属的地方全部带电（用电笔试过）。可是读盘正常游戏运行良好，请问这是为什么？

答：可以初步断定是PS电路板的稳压芯片烧了，请尽快更换电路板。如果还出现这种问题，则需要在主板上动些手脚，可以到信誉比较好的电玩专卖店修理。

问：DC的主机价格是否还会下降？最佳的购买时机在什么时候？

答：根据SEGA最新的官方数据显示，目前库存的DC主机只有100万台了。自从SEGA宣布主机降价之后，在短短的一个月之内，欧美日三地就已经有200万台的出货量，欧美地区的DC主机销量每周平均比降价之前上涨了4倍左右。就连DC人气一直低迷的日本地区，目前每周也有6000台以上的销量，这主要是因为《樱大战3》等一批精品软件的发售，再加上《COMIC PARTY》、《SONIC大冒险2》、《梦幻之星ONLINE Ver.2》、《莎木II》等超大作也都公布了发售日期，所以DC主机继续降价的可能性很小，国内现在的DC销售呈现供求两旺的态势。至于最佳的购买时机，就是现在！

问：我家的电视是1991年买的熊猫牌彩电，但是却无法玩DC和PS。每次接上之后，开始时主机标题画面还很清晰，但是一进入游戏之中画面就跳个不停，为此我还买了音视频转换器，但还是无法玩，这究竟是怎么回事？

答：这里奉劝所有还在使用老式PAL制式彩电的玩家尽快更换彩电，因为使用这类彩电去玩PS或DC游戏的效果真是太差了！可能你会感觉比较浪费，但是这是属于“打机”的必要支出，要舍得“出血”！对于有2000元以上资金的玩家可以选择使用特丽珑彩管的纯平彩电，有3000元以上资金的玩家可以选择使用4倍精密显像技术的SONY14英寸纯平彩电，效果极好，因为可以放在床上玩！

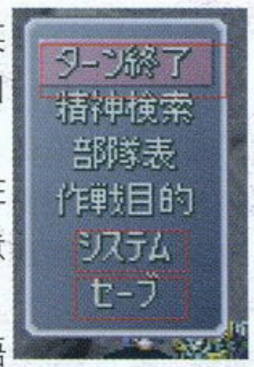
话梅杂志&3DM-SMV
www.tumpa.cn

日语小杂烩

《日语小杂烩》又和大家见面了，怎么样，《α外传》玩得爽吧？本来SOUL说过可能要做一期和《机战》有关的《日语小杂烩》，不过，现在看来，制作时间很成问题，这期还是先做一些最基本的菜单方面的讲解吧（怎么菜单全都是片假名单词）。

《机战》菜单用语讲解

战斗菜单



ターン（TA A N），即英语中的TURN，这里指的就是回合。

システム（SHI SU TE MU），来自英语中的STSTEM，意为系统。

セーブ（SE E BU），英语中的SAVE，即记录。

各人能力窗口

ユニット（YU NI TTO），英语中的UNIT，原意为单位，这里指的是机体。

パイロット（PA I LO TTO），英语中的PILOT，原意为飞行员，这里指的是驾驶机器人的机师。

タイプ（TA I PU），英语中的TYPE，即类型。

サイズ（SA I ZU），英语中的SIZE，即型号的大小。

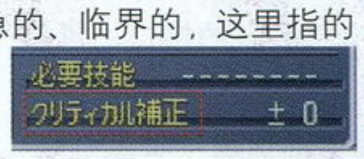
レベル（RE BE RU），英语中的LEVEL，即等级。

机师能力窗口

コマンド（KO MA N DO），英语中的COMMAND，即指令。

武器性能窗口

クリティカル（KU RI TEI KA RU），英语中的CRITICAL，原意是危急的、临界的，这里指的是必杀一击。



实用汉字词解释

青：（あおい／アオイ／A O I）和汉语中的青色不同，日语中的“青”一般是指蓝色。

机：（つくえ／ツクエ／TSU KU E）不是机器的意思，而是指桌子。

手纸：（てがみ／テガミ／TE GA MI）这个单词要是弄错了，会闹笑话的，日语中的“手纸”指的是信。

贵样：（きさま／キサマ／KI SA MA）大家可能也早就知道了，“贵样”是日语中对对方（本义是“你”）的敬称，但其实用得最多的场合，却是因为“贵样”所包含的那种火药味。和对方针锋相对时，称呼对方就用“贵样”。喜欢制造气氛的游戏中理所当然经常用到这个台词。

▲很多格斗游戏都可以看到“お见事”这个单词。

お前：（おまえ／オマエ／O MA E）和“贵样”同样是指“你”的意思，但“お前”就没有太多的火药味，用在比较随便的场合，比“贵样”更为常用。既可以是带有蔑视的场合，也可以在比较亲密的场合。

▲“お前”后面的“达”是“们”的意思，“お前达”就是指“你们”。

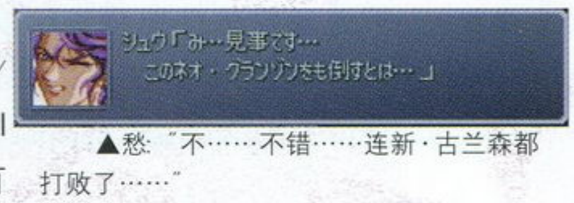
思い出し：（おもいだし／オモイダシ／O MO I DA SHI）是有字面上的“想出来”的含义，但是真正的含义是“回忆”。

▲艾莉嘉：“每次看到雨……都会想起自己第一天进修道院的事……”

一绪：（いっしょ／イッショ／I SYO）就是在一起的意思。

花嫁：（はなよめ／ハナヨメ／HA NA YO ME）很漂亮的称法，意思是“新娘”哦（也是看到《樱大战3》才想起来写这个单词的^O^）。

见事：（みごと／ミゴト／MI GO TO）有美丽的意思，也有完整、完全的意思，在游戏中用的一般就是后面一个意思——完美，即PERFECT。



▲愁：“不……不错……连新·古兰森都打败了……”

约束：（やくそく／ヤクソク／YA KU SO KU）也是具有字面上约束的本义，不过真正的含义是“约定”。

▲“这是什么表情？都说了我一定会遵守约定的。”

重新放上两种假名的罗马字和它们的汉语拼音读音——压缩版

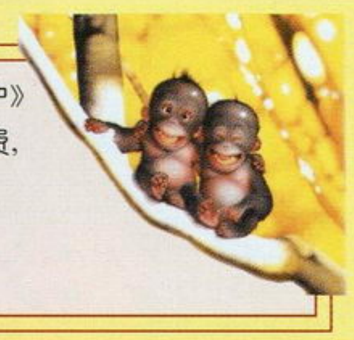
片假名	罗马字	发音	平假名	片假名	罗马字	发音	平假名
ア	A	a	あ	テ	TE	te	て
イ	I	I	い	ト	TO	to	と
ウ	U	u	う	ナ	NA	na	な
エ	E	e*	え	ニ	NI	ni	に
オ	O	o	お	ヌ	NU	nu	ぬ
カ	KA	ka	か	ネ	NE	ne	ね
キ	KI	ki	き	ノ	NO	no	の
ク	KU	ku	く	ハ	HA	ha	は
ケ	KE	ke	け	ヒ	HI	hi	ひ
コ	KO	ko	こ	フ	HU/FU	fu	ふ
サ	SA	sa	さ	ヘ	HE	he	へ
シ	SI/SHI	xi	し	ホ	HO	ho	ほ
ス	SU	si	す	マ	MA	ma	ま
セ	SE	se	せ	ミ	MI	mi	み
ソ	SO	so	そ	ム	MU	mu	む
タ	TA	ta	た	メ	ME	me	め
チ	TI/CHI	qi	ち	モ	MO	mo	も
ツ	TU/TSU	cu	つ				

片假名	罗马字	发音	平假名	片假名	罗马字	发音	平假名
ヤ	YA	ia	や	ダ	DA	da	だ
ユ	YU	iu	ゆ	ヂ	DJI	ji	ぢ
ヨ	YO	io	よ	ヅ	DU	zi	づ
ラ	RA	la	ら	デ	DE	de	で
リ	RI	li	り	ド	DO	do	ど
ル	RU	lu	る	バ	BA	ba	ば
レ	RE	le	れ	ビ	BI	bi	び
ロ	RO	lo	ろ	ブ	BU	bu	ぶ
ガ	GA	ga	が	ベ	BE	be	べ
ギ	GI	gi	ぎ	ボ	BO	bo	ぼ
グ	GU	gu	ぐ	パ	PA	pa	ぱ
ゲ	GE	ge	げ	ピ	PI	pi	ぴ
ゴ	GO	go	ご	プ	PU	pu	ぷ
ザ	ZA	za	ざ	ペ	PE	pe	ぺ
ジ	JI	ji	じ	ポ	PO	po	ぽ
ズ	ZU	zi	ず	ヴ	V	v*	
ゼ	ZE	ze	ぜ	ン	N	n*	ん
ゾ	ZO	zo	ぞ	ワ	WA	wa	わ

注：发音栏中的字母以汉语拼音发音。

标*号的三个发音，是指这几个发音要按英语的音标去发音，[e]发音不应是“鹅”，其它和辅音合在一起的[e]也是如此；[n]的发音不是“呢”，而是近似于“嗯”；[v]的发音则近似于“瓦”。假名的右上角加两点的为浊音，加一个小圈的为半浊音。大家注意几个发音相同的浊音。

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。



让人遗憾的事情终于发生了，沈阳齐永亮玩友来信指出本刊总第30期上的《一场游戏一场梦》是抄袭自《数字化用户》2000年10月号的《憎恨网络》一文，并附有原文复印件。经过编辑部确认，认为该文确属抄袭，所以将不再寄发相关稿费，并从此谢绝该抄袭者的一切来稿。

对齐永亮玩友表示衷心感谢，并将赠送自6月B开始的3期杂志作为微薄的谢礼。

希望今后不会再出现类似的情况吧！

现在的游戏真的没以前的好玩？

文：妃子笑

姑且不论以前的游戏是否真的那么登峰造极，单单就说现在的游戏没以前的好，就够让人欲哭无泪的。

说来电子游戏也有十多年的历史了，一种受大众欢迎的事物在十多年的历史里难免有坎坷和挣扎，但从发展的角度来看是绝不会倒退的。一方面是技术力的坚强后盾，一方面是各种新要素，尤其是文化要素的渗透，能使它有更多的发展余地。如果说PS的游戏比不上FC的游戏，那么说现在的电脑游戏比不上DOS横行年代的黑白点阵也是成立的，但往往后者基本没人提及。不可否认，FC时代的众多经典的确难忘，只是在视觉和人文气息的强烈冲击下，这种经典已褪变为纯粹意义上的记忆亮点，根本不可能也不敢拿出来对比。说句真心话吧，假若现在没有了《FF》，《MGS2》和《BIO》的期待，我们很可能连带着对游戏也失去了应有的热情。当一切回复平静时，历史，我们将不再忆起，剩下的，很可能是驱之不去的彷徨和迷惘。

我们常常见到很多老人喃喃自语道现在的人心真是变质了，（接下来当然是开始"想当年"了 ^_^）有一次在火车上我旁边就坐了一个这样的老人，大约七八十岁的样子，叼着大烟，（差点没把我呛死，他似乎也不知道抽烟要到别处去，一脸的淳朴和大无畏）正如很多的农民一样，健谈，精神矍铄。当听着旁边的小辈在谈论WG年代的不幸时，他忽然间有些动情，轻声呵斥道，"你们小都不懂，那时候的人心可好了，晚上睡觉从不用关门的，掉了钱包有地址的话就有人帮你送回来，同屋住的水瓶从来都是满的，看现在……"说实在的，他的话让我有些隐隐作痛，可我却不敢苟同。他一方面以偏概全了，另一方面不自觉地上了记忆错觉的当。我这里说的"记忆错觉"指的是记忆为你筛选历史而造成的错觉。科学研究表明，人的记忆具有自我保护意识，在岁月的冲刷下记忆只乐意保留令你兴奋的那一点，即使没有，他也不轻易保留那令人伤怀的另一点。所以一般来说，老人只会想到远去时光的美好。这跟我们对老游戏的情感是何其一致呀！其实对于老游戏我们的感觉是极其模糊和捉摸不定的。就像几乎是每个有一点玩龄的玩友都陶醉的"魂斗罗年代"吧，现在忆起那时的情景真叫人难忘，特别是少年时候——痴痴地徘徊在机室门前活像个准备偷东西后进行50米狂跑而无人接应的小贼，人丛中那个理得像狗啃的头闪闪烁烁地张望着……目光里的期待跟手心被濡湿的两元钱根本不成正比。正是这种强烈的心理暗示造成了记忆的选择。现在我们不用徘徊了，我们怡然地坐在家里享受高级软件，但我们却开始发牢骚了，我们又可曾想过现在的生活正是我们儿时的梦呓！！

即使从游戏厂商的角度来看，也有理由值得质疑。随着硬件能力的提升，游戏的声光效果做出了无数次界限的超越，尤其是3DCG的横空出世，更是震撼了世人的双眼。相信玩过《FF Ⅷ》的人都会有一种隐隐约约的想法：如果PS的机能强大到可以即时演算这些CG的话，那该多完美啊。（看过PS2的演示后相信不少人已经开始"美梦成真"了吧）但请不要忘记游戏是用来玩的，声乐光影都是辅助手段，目的是为了更好地享受游戏，增添美的色彩，这就是硬件的第一反应。至于游戏的类型和可玩性，这些核心内容不可能惯性地得到质的飞跃，这也是游戏开发所面临的"瓶颈"问题了。当然也不是说没有，比如说《DDR》和《BIO》就可以说是领导了一时之风气。关键是画面如此突兀的进步，造成了这两者发展的不平衡。让人们在喝了汤之后倒觉得本来是主角的粉丝变得淡而无味了。可以想象即便以后的《FF》都做成全CG的质量，若干年后我们又习惯性地回首，脑子里闪现出的那名字，仍将是《FF Ⅷ》。说白了，那家店也是老字号了，粉丝也是一流的货，只是我们已经太多地注意了它的佐料，肤浅地淡忘了我们其实点的是一份沙锅粉丝，而不是粉丝沙锅汤。

在这个喜欢矫情地怀旧的年代，对于现在的游戏没以前的游戏好玩的说法，显出了太多的神气色彩，对游戏本身来说也是一种非难。我常常缅怀过去，但不可能活在已去的镁光灯下；我也常常憧憬未来，却不可以真实地把握它的阴晴圆缺。如果我们连眼前的美都轻易错过，我们又怎能不错过以后的"晴"和"圆"？大家来改变想法吧，也许你先吃完粉丝之后再呷一口汤，会由衷地赞一句，这粉丝可真不赖啊！这种感觉才是最好的。

游戏的梦

文：方进玉

看了一遍又一遍妃子笑写的《游戏是一张面巾纸》，心里越来越苦涩。我决定用我这贫乏的语句来安慰自己游戏未泯的心。

深入探讨游戏的本质，把游戏剥得一丝不挂，只剩下裸露着的留着鲜血的资本主义本质。狠！但我认为既然要谈本质，不妨大家都把自己的本质拿出来放在桌上公平地谈。资本家是在追求金钱的基础上而为我们创造游戏的，但他们通过造游戏而赚钱根本是由于我们自己有享乐的欲望。谁能把这两种欲望给比个高低呢？为什么？为什么我们顶礼膜拜一个可以给我们精神支柱的神，而不能够顶礼膜拜一位用自己的精神、意识为我们建造虚拟世界，让我们欢欣雀跃的伟人？为什么？因为他们在赚我们的钱吗？还是因为他们是同我们一样的人？

还是穿好自己的"衣服"再谈吧！如果全都用本质来看，用金钱来衡量，你是否觉得世界太残酷，是否觉得太伤感情了呢？游戏厂商真的是没有义务（无偿？）向我们贡献艺术品的，如果他这样做了，他可怎么活呀！希望大家体谅一下他。

"游戏是一个多方行为融合体，它可以借鉴电影的手法，动用流行的配乐，结合动漫的经验以文学为根基。但它永远也无法摆脱这一套路，永远也无法独立出来成为一种力量，它只能给你带来短暂的快乐。"

这段话可谓论得精辟，但又为什么把万物皆有的定律看成游戏的缺陷呢？如果一种事物果真摆脱了自己的规律，它还能称为同一事物吗？游戏如果不走游戏的"套路"，它又将走怎样的套路，成为什么"东东"呢？实践证明一切，游戏所凝聚的力量还不够吗？要么为什么微软这只霸王龙要来凑热闹呢？哦！我忘了，它是在赚钱。对了！那一群群世嘉的铁杆又作何解释？他们的力量可绝然不小呀！

游戏的梦就是这样，这样地梦想自己的游戏。虚拟的世界中有我们的身影，我们不必遵循什么定律。游戏又是那么（令人？）感动，梦中唤着它的名字欲罢不能，惊醒时，眼角还有晶莹的泪水。

游戏就是一张面巾纸，如果它洁白平整，我就来感受它的朴素；如果它色彩绚丽，我就感受它的精彩。精彩的，我把它推荐给朋友；经典的我会把它收藏在柜中；即使是D碟我也用CD盒装起，即使4元钱我也不忍心扔掉。游戏就是一张面巾纸，但并非笔者所说。（？）

游戏的情节让我无法忘怀，游戏的快乐更不是一朝一夕。就像《FF Ⅷ》，我不敢说它100年不朽，但我敢说它在我心中不朽。

游戏不是用来玩完就扔的，它是艺术，人的智慧的结晶。请记住……

终于有了一点"自由谈"的雏形了！不再是以往那样风花雪月，所以这篇文章虽然略显稚嫩，还是被采用了！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

世嘉——断片——斜阳

文：南山居士

引言：日本作家太宰治曾写过《斜阳》一书，而后“斜阳”成了日本贵族的代名词。如今用这个词来形容世嘉也未尝不可。一年多以前，SOA执行官毛冢敏朗对DC在美国的前景充满信心，他说：“四种硬件实在太多，美国差不多能容纳两种，而DC无疑已抢得先机。”可他没想到，正是DC被第一个挤出。世嘉的硬件里程终于划上了一个并不圆满的句号。

东风不与周郎便

A.D.1996这一年必将永载世嘉史册，那是世嘉作为硬件厂商时财务上的最后一个黑字年。在那之后财务上的红字可以去开染坊了。刚从MD失败的阴影中走出来的世嘉又要面对下一次失败了。看来对世嘉而言，失败是失败之母。中山隼雄大概怎么也搞不明白，1996年还势头良好的SS到了1997年会一片惨淡。也难怪，从他身上找答案还不如去问一只猫。大概都由于冈村秀树过于迷信街机移植作的魅力了。可玩家不买街机的帐，家用机与街机是两码事，谁都清楚，可中山就不这么想。他可以和玩家过不去，但他不能和“孔方兄”过不去。世嘉的业绩一落千丈，BANDAI社长山科诚火眼金睛，看看苗头不对溜之大吉，SEGA与BANDAI的“婚事”也随之告吹。愁！愁！愁！世嘉总得有人扛呀，中山一看情形不妙，深感“路漫漫其修远兮，我们不能没有钱”，辞职了事。

入交昭一郎临危受命。入交深知中山失败的原因，“孔方兄”可得罪不得。所以他千方百计地企图挽回“孔方兄”的欢心。谁知“孔方兄”正和任天堂如胶似漆，死活不肯回去。吃不着的葡萄肯定是酸的，入交也只能徒叹“天不助我”了。苦撑一年多，入交见无转机，只好认输，承认他无缘结识钱大爷，钱大爷与他素昧平生。留给他的自然是华山一条路：走人。SEGA“赔钱专业户”的形象更加深入人心。榜样的力量是无穷的，2000年年终结算，SQUARE、NAMCO、HUDSON等公司都是“大红灯笼高高挂”。坂口博信、中村雅哉也都上了入交的贼船。孰之过？世嘉？

PS2看上去很美，DC无知者无畏，“孔方兄”则对GBC大为青睐。眼瞅着SCE和任天堂如日中天，SEGA却面临极大的困境。东边日出西边雨，自古皆然。大川功再也坐不住了，DC已是危如累卵。玩家不相信DC，第三方厂商不相信DC，SEGA自身也不相信DC，只有大川功相信DC，他可以把手按在《圣经》上起誓，他相信DC不能给他带来利润。对商界而言利润就是一切，没有利润的东西只好让它消失了。不消失？可以，只要你把钱当身外之物；目光再长远一些，你把肚子也当作身外之物。

十年生死两茫茫，不思量，自难忘。

天若有情天亦老

昔诸葛武侯六出祁山，终因时运不济，大业未成，“星落秋风五丈原”。SEGA的遭遇与诸葛亮颇为相似。虽也数出“祁山”（MD、GG、SS、DC），怎奈福薄命浅，无不铩羽而归。延至DC之时，曾经如日中天的世嘉帝国再也无力支撑，轰然坍塌。诸葛亮曾说：“天命有归，不可以智力争也。”这句话中包含了多少无奈和辛酸，大川功大概体会最深了。眼看着十几年的心血付诸东流，这可不是说放得下就放得下的。宠辱不惊，看庭院花开花落；来去无意，望天上云卷云舒。这份洒脱，真正做到者能有几人？自是人生长恨水长东，这其中的苦涩，大川功只好默默地啜饮。

失败者更容易引起人们的关切，知道为什么在滑铁卢只有拿破仑的塑像而没有威灵顿的塑像吗？不久前还在杂志上痛批世嘉的人终于收起了往日的尖酸和刻薄，表现出一份少有的宽容；世嘉的对手们，几个月前还在盘算如何挤垮世嘉，现在都迫不及待地想与世嘉合作。商场如战场，已经垮掉的对手，没必要硬要将其置于死地。现在新一轮主机大战谁会胜出已是无关紧要，大家的目光都盯在了世嘉身上，希望它能浴火重生，希望它能重新站起来。无论你是不是世嘉的铁杆，你都必须承认，它曾带给我们很多快乐。在世嘉时代终结的今天，我们也应该对其表示同情和敬意。走好吧，世嘉！冬天来了，春天还会远吗？

遥想DC刚出山时，很多人为其摇旗呐喊，“DC必胜”的字样时常现于眼前，可如今……本来就不该有那些预测的。要知道九五年诺贝尔经济奖的理论是：不可能准确预测未来经济形势并判断其影响。看来对于主机大战，是只能看，不能猜的。这和悬疑小说是一个道理，只要你肯看，一定会水落石出，至于它的结局，我们泛泛之辈是猜不到的。

天长地久有时尽，此恨绵绵无绝期。

半缘修道半缘君

苏格兰名曲《过去的好时光》一直是我的挚爱，它包含了韶华易逝的感慨。回想当初玩MD的那段日子，总能生出无限感慨！小学毕业，FC带走了我的童年，MD则迎来了我从幼稚到成熟的过渡时期。那个时候正是大好年华，忘不了和朋友彻夜玩《饿狼》、《战斧》的点滴；忘不了在迷宫中东挡西杀的兴奋；忘不了捧回一款新软件时的喜悦……这一切的一切，都成了过眼云烟，随着一页页撕下来的日历飞走了，之后就是我们一天天长大。现在的PS时代，早已没了当初的激情和投入。从那个时代走过来的铁杆玩家，谁不怀念那段时光呢？难怪一个朋友总说：“如果还能让我回去，哪怕只有一两个月，我就甘愿放弃我的一半生命。”感谢MD，有了它，我才会忘掉一切烦恼。它带走了我那时的全部哀愁、凄苦和悲伤，只给我留下了幸福、欢乐和梦想……

记忆中一直有一个黄昏，斜阳照着，微风吹着，一个好友问我：“你相信时间可以抹煞一切吗，即使是自己曾经刻骨铭心喜欢过的东西？没有人可以战胜时间吗？”我没作声，只是默默地点点头。逝去的东西已不再拥有，残留的记忆也会因时间的远去而一点点淡忘，最后只是一片空白。世嘉留给我们的记忆，也终将随着时间远去而消逝。也许若干年后，它就只像河边吹来的一阵清风。我希望生命中有足够的云霾来形成一个美丽的晚霞，可那正如凋零的花朵一般让人无奈。如果那是一朵花，就让它开在你心里，谢在你心里，深埋在你心里。

现实总是很残酷，我们的梦想总是被轻易击碎。泡沫般的希望呵，如此地不堪一击。世嘉存在的时候（现在也还在啊！），很多人都痛骂它，非把它置于死地而后快。等到了现在，我们再想喊一声“世嘉，别走！”已经太迟了。它丝毫没有放慢它的脚步，落下一地伤感。我们只能用“至少我们曾经相聚过”之类的话来安慰自己。可是这能换回我们曾经拥有的一切吗？

毕竟我们熟悉的那个世嘉，已经只存在于我们的记忆之中了。

来一次人间，容易吗？

叫一声“朋友”，容易吗？

添一份激情，容易吗？

懂得珍惜，小心翼翼！

斜辉脉脉水悠悠

每一只鸟儿飞过，大地上都留下翅膀的影子；每一次草木枯荣，都孕育着新的希望；每一次河流改道，都改变不了东流入海的命运。一个个熟悉的画面在眼前闪过，留给我们的只是昨天的故事。望着世嘉日渐远去的背影，我们怀念与它同在的日子……

一开始以为这是一个SONY派杀手的挑衅帖，（那就不能用啦！）后来却发现是老世嘉写的……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

聊事轻狂

文：慕容非

★惠这事，如果干得好就叫下海宝贝；如果干不好，就叫上海烂人。

CAPCOM这事，如果干得好就叫天尊；如果干不好，就叫天师。

L★KY这事，如果干得好就叫观点独特；如果干不好，就叫生张熟魏来者不拒。

TVGAME这事，如果干得好就叫人玩游戏；如果干不好，就叫游戏玩人。

WIN98这事，如果干得好就叫操作系统；如果干不好，就叫瘟到死。

XBOX这事，如果干得好就叫未来之路；如果干不好，就叫鬼子进村。

宝贝这事，如果干得好就叫坂崎由莉；如果干不好，就叫蔡宝健。

暴走这事，如果干得好就叫八神庵；如果干不好，就叫神经病。

编辑这事，如果干得好就叫还须努力；如果干不好，就叫奖金延期发售。

BT这事，如果干得好就叫薇思；如果干不好，就叫追踪者。

冰块这事，如果干得好就叫晶晶亮透心凉；如果干不好，就叫绫波丽。

不知火这事，如果干得好就叫舞；如果干不好，就叫幻庵。

长得难看不是错出来吓人就不对这事，如果干得好就叫广井王子；如果干不好，就叫恐龙。

臭豆腐煎猪蹄这事，如果干得好就叫新菜种；如果干不好，就叫中国男足。

春节晚会这事，如果干得好就叫抽奖裹脚布；如果干不好，就叫阿拉蕾的礼物。

大无畏这事，如果干得好就叫东丈；如果干不好，就叫脱裤子时被打死的东丈。

大义灭亲这事，如果干得好就叫阿鲁卡多；如果干不好，就叫但丁。

大杂烩这事，如果干得好就叫MOP；如果干不好，就叫《★★VS☆☆》。

飞来艳福这事，如果干得好就叫韦小宝；如果干不好，就叫斯考尔。

匪夷所思这事，如果干得好就叫《CAPCOM VS SNK》；如果干不好，就叫《アイシア》。

好吃懒做这事，如果干得好就叫泡泡；如果干不好，就叫死狗。

划时代这事，如果干得好就叫《最终幻想Ⅶ》；如果干不好，就叫"DC停产"。

见异思迁这事，如果干得好就叫大神一郎；如果干不好，就叫大色情狂。

克★顿这事，如果干得好就叫总统；如果干不好，就叫丑闻。

恐怖这事，如果干得好就叫★导拍《笑傲江湖》；如果干不好，就叫★导还要拍《神雕侠侣》。

垃圾GAME这事，如果干得好就叫人无我有；如果干不好，就叫伤钱伤心。

林平之这事，如果干得好就叫女人；如果干不好，就叫男人。

零下N度的冷饭这事，如果干得好就叫《生化危机》；如果干不好，就叫《三国志》。

柳下惠这事，如果干得好就叫芭月凉；如果干不好，就叫东方不败。

陆小凤这事，如果干得好就叫四条眉毛的大侠；如果干不好，就叫痞子。

卖力不讨好这事，如果干得好就叫《笑傲江湖》；如果干不好，就叫"玩友沙龙"。

美人迟暮这事，如果干得好就叫为随身听做广告的丝袜性格；如果干不好，就叫刘★华。

内衣外穿这事，如果干得好就叫潮流；如果干不好，就叫超人。

宁死不屈这事，如果干得好就叫俄罗斯方块；如果干不好，就叫勇者斗恶龙。

农民企业家这事，如果干得好就叫巨人脑★金；如果干不好，就叫VEGA。

偏见这事，如果干得好就叫认为世嘉都是对的；如果干不好，就叫认为CAPCOM都是对的。

骗钱这事，如果干得好就叫完全版；如果干不好，就叫中国★信。

贫穷这事，如果干得好就叫非洲；如果干不好，就叫RYU&KEN。

品位这事，如果干得好就叫伊迪亚；如果干不好，就叫RYU。

锲而不舍这事，如果干得好就叫索尼克；如果干不好，就叫蛋博士。

热血沸腾这事，如果干得好就叫告白成功；如果干不好，就叫旋转的火花。

人生中第二大的痛苦这事，如果干得好就叫做攻略；如果干不好，就叫没买到杂志。

人生中第三大的痛苦这事，如果干得好就叫电脑死机；如果干不好，就叫WC时没带消耗品。

人生中最大的痛苦这事，如果干得好就叫没有痛苦；如果干不好，就叫没有人生。

弱智这事，如果干得好就叫海★因；如果干不好，就叫史莱姆。

莎木这事，如果干得好就叫游戏；如果干不好，就叫神话。

失败这事，如果干得好就叫SEGA；如果干不好，就叫SNK。

跳舞毯这事，如果干得好就叫能让人家都学国内的；如果干不好，就叫国内曾经是学人家的。

顽固这事，如果干得好就叫山内博；如果干不好，就叫老年痴呆症。

未婚爸爸这事，如果干得好就叫很多人；如果干不好，就叫安迪。

蚊子这事，如果干得好就叫异性相吸；如果干不好，就叫自寻死路。

无耻这事，如果干得好就叫八稚女；如果干不好，就叫我道拳。

《笑傲江湖》这事，如果干得好就叫武侠名著；如果干不好，就叫连续剧。

学历这事，如果干得好就叫神乐千鹤；如果干不好，就叫草雉京。

妖艳新潮超现代这事，如果干得好就叫梅超风；如果干不好，就叫《死或生》。

以众凌寡这事，如果干得好就叫《机器人大战》；如果干不好，就叫老鼠多了咬死猫。

英俊潇洒这事，如果干得好就叫慕容非；如果干不好，就叫ANYBODY。

预言这事，如果干得好就叫笑熬糨糊只值一块钱；如果干不好，就叫2000年世界末日。

执著这事，如果干得好就叫吉斯；如果干不好，就叫丹。

忠贞不二这事，如果干得好就叫世嘉FANS；如果干不好，就叫比利。

字迹潦草这事，如果干得好就叫罗嘉；如果干不好，就叫医生。

自欺欺人这事，如果干得好就叫情人眼里出西施；如果干不好，就叫游戏性。

最佳勇气奖这事，如果干得好就叫刘★华；如果干不好，就叫小燕子。

《最终幻想电影版》这事，如果干得好就叫创举；如果干不好，就叫找死。

话梅水晶3DM SMV

星之心画廊

栏目主持：紫枫

各位朋友们都过得可好？转眼间半个月就过去了，时间过得可真快啊！（汗，真希望过得慢一点，好累啊……）

对于上期说过的黑白稿件，紫枫最想强调的是——希望各位不要使用铅笔等过于“清淡”的工具来制作(当然，打底稿除外。)，否则在杂志上的画面效果会不明显。如果不希望自己的作品有如“雾里看花”一般“朦朦胧胧”的话，就请谨记！

“漫画教室”已经上到第二课，各位对此有兴趣的朋友可以直接向那条“天才呆鱼”(真麻烦，就叫“鱼”多好，偏偏起这么个怪名字……)请教，如果还有不明白的话，问我吧。

有一位重庆的读者寄来一篇很不错的“超大”画稿，稿件背后写到：“投封面、封底的稿件”……真是很感谢这位名叫张晶的朋友了，不过由于风格以及其他方面的原因，封面、封底是不能放了，不过倒是可以放到画廊上面让各位“同好”一起欣赏欣赏，何如？

上期画廊中的一则评语被指出太过“唐僧”化，下次(？)改进。

天已经快亮了，不再多说了，我……不行……了……

上海的夏丽君朋友送来的“紫枫”，谢谢啦！

嗜血美人 重庆 严娇

▲背景与气氛都与获本期“NO.1”的作品有几分相似，不过血腥味似乎太过浓了一些。

如果我的眼神与记忆力都没有出问题的话，作品中的人物应该是《FF VII》中的萨非罗斯无疑，但为何会被你称为“美人”？能不能给个理由？

无题 重庆 张晶

▶看见“他”的第一眼就已经被深深地迷住了(真的)，就连我们新来的那位“美”编都不停地说：“厉害厉害！”

虽然比我差了一些，但仍不失为一个相当有型的家伙！

咳……话虽这么说，但是究竟还是没有办法做成封底。

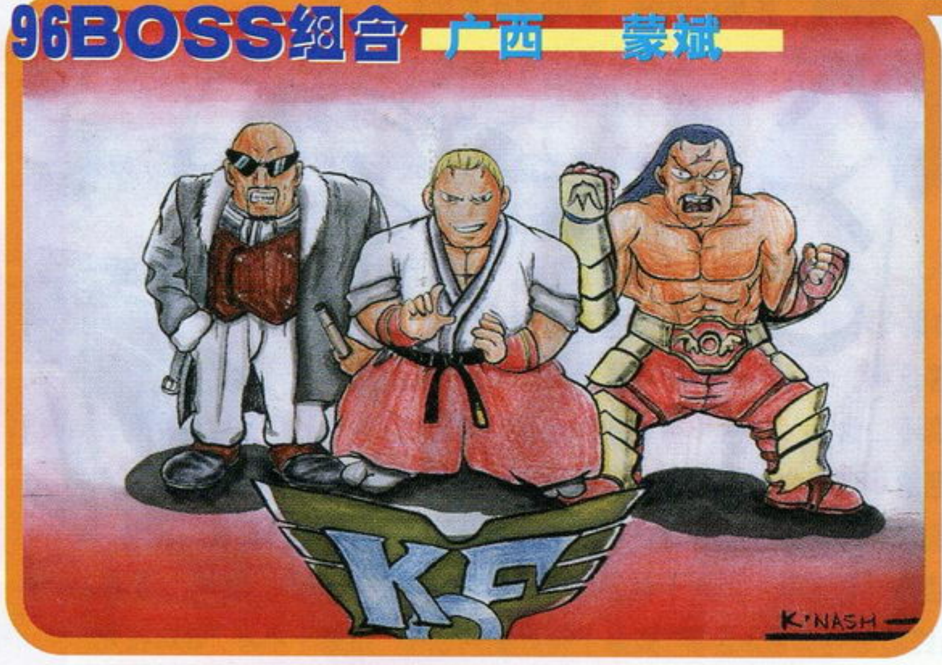
十分期待你的下一幅作品。

▼上、上期就决定要刊登的一幅作品。虽说与“KOF”系列相关的漫画有不少，可是跟下面这三位“活宝”相关的作品还真是少见呢！

说起来，我以前玩《KOF96》的时候好像还从来未选用过他们呢……

乔尔诺·乔班纳 青海 王国彬

96BOSS组合 广西 蒙斌



▶继上次刊登过的那幅《空条承太郎》之后还不足两个月，你的画技似乎进步了不少呢。

下次试试画一些其它的主题吧，例如像“(英俊的)紫枫画像”一类的题材就很不错……

草薙京　四川　范琳玲

◀应你的要求将画稿倾斜了一些，整个画面给人的感觉有些凌乱，背景处理得不太好，如果能够使用一些对比强烈的色彩，相信会更好一些。

对了，八神呢？

▶一幅电脑稿件，人物线条勾勒得不错，但背景太过单调，而且画面色彩也不够丰富，希望能够改进。

说起来，《KOF2001》中的人物造型究竟是由谁来主笔的呢？（老"森"去了CAPCOM，看来以后只有在《XXVSXX》中才能够看见他的作品了。）

K.O.F今夏再开
那么，你准备好了吗？

2001之预想　广西　冯谨

无题　北京　QianJia

▲……

我（没理由的）痛恨"无题"这两个字！

纯以线条勾画的稿件，色彩的使用也十分恰当，画面看起来给人很干净的感觉，如果能够加上背景就更好了。

作品中的人物似乎有些"眼熟"，但怎样也记不起来了，提示提示？

天才呆鱼的

漫画上色课堂

大家好，今天接着讲画稿的上色技法，我是助教SUMMER。

哈哈，今天讲的是天才我的超级必杀技。

密技一

如果你想将大面积画面平涂均匀，那么将颜料在使用前加水浸泡，在第二天使用时将水倒掉。颜料中的胶质成分泡去就能涂得比较均匀。

此法缺点：时间长了画面颜料容易剥落。

密技二

头发光泽的画法

用黑色或者棕色（也可是其他颜色，由发色决定）的圆珠笔一笔一笔顺着头发的走势描画。哈哈，这可是高难度技巧，找找手感，自己试试看吧。

密技三

不少人都说不会调皮肤的颜色，其实最简单的办法就是桔红加白，桔红和白的比例根据需要把握。总之皮肤的颜色主要由白、桔红、桔黄、柠檬黄、赭石调出。当然特殊环境下皮肤的颜色并不是一定遵守这个公式的。（我就画过蓝色的皮肤）

阳光下的感觉

以上三点纯粹是鱼的个人经验，仅供参考，希望能对各位有所帮助。

天才呆鱼

这么快就已经过去了半个月，"天才呆鱼"我的"漫画教室"也已经开始上第二课了，同学们，请坐好了！

"教室"已经渐渐开始深入主题了，接下来将会向大家介绍本人绘画上的各种技巧（做广告啦！），敬请期待！

现在每天只要碰到紫枫，他的第一句话准是："啊！"然后就是："稿子！稿子！"（唉！我就知道会是这个样子……）

唉……

版权所有 ©3DM-SMV
www.plumbook.cn

邪魔天使的“本期大事记”

1.本期赠品由攻略别册改为《樱大战3》的海报，这可满足了很多人的需要吧！哈哈！

2.“新新人类GAER”栏目复活！这个栏目在很久很久以前被宣判了无期，但是因为有一把很“可爱”的枪需要推荐给大家，所以勇敢的GOUKI又让这个栏目重见天日一次！

3.发现抄袭劣迹！5月A刊的“玩友自由谈”中一篇文章为抄袭之作，小编不慎使其得逞，现已被伟大的读者发现。人民的眼睛是雪亮的！所以奉劝那些还要抄袭或一稿多投者，千万不要再这样做了。

4.收到对年内推出的网站的建议信及Email超过1000封。大家的热情都很高，提了相当多的好建议。在此邪魔天使要谢谢大家了。信太多，不能一一回复，请原谅。不过，对大家最好的回报就是把网站办好。

5.SOUL的误操作事件。临截稿前的一个小时，SOUL欲把《机战α外传》的文档COPY给美编美眉去排版。可是由于他连续熬夜，神志不清，竟然用上一期的文档覆盖了刚写好的文档！我想SOUL会哭吧，尽情地哭吧。那可是他用N个夜班换来的成绩呀！可是，SOUL没有哭，不是他够坚强，而是他已经欲哭无泪了。全体小编一起为他默哀3分钟。也请各位喜欢《机战α外传》攻略的读者为他默哀3分钟吧！太惨了！SOUL还要继续他的熬夜生活……

读编通信选登

看邪魔天使的“读编往来”考试时全取8分！

编辑部的同志们：

同志们好，同志们辛苦了！

本人是贵刊忠实读者之一，调查表每月都寄，今天是第一次给你们写信。

首先给贵刊提几点建议：贵刊改为半月刊后的定价有些不合理。为什么要8.8元呢？是为了顺耳吗？最好改为8.5元或9元。希望今后赠品花样再多一些，送关于游戏中人物戴的饰品的仿造品也很好呀！封面应该改进，不要总是拘泥于一些游戏人物，如果是游戏中的场景也很好的。如果是《FFX》标题那样的抽象画就更好了，一定会让读者眼前一亮。最后，希望贵刊的网站顺利开办，时常更新内容，增加图片，成为广大玩友的“家”。

顺便一提，SOUL，你听好了，你这个只有灵魂的……我现在要控告你，你违反了《动物保护法》第N+1条，犯了意图攻击、伤害小动物罪，你等着法院的传票吧！（哈哈哈……）不过你要是认错的话还来得及，作为补偿，把泡泡给我吧。你怎么能把狗狗关到笼子里去？这可不行！说到狗狗，我就想起了一段伤心的往事……（略去上万字的丢狗故事）

（邪魔天使注：注意了，以下就是重点了，大家要仔细看，这也是我登这封来信的“缘”主要的原因，嘿嘿……）

4月14日是我第三次模拟考试，之前的一天复习很累了，就拿出贵刊今年第4期看起来。在那一期的“读编往来”中有一位读者问邪魔天使几道题，其中那道“洋务运动和明治维新的不同”我看了一看，没想到考试正巧考到这一题，这让我全取8分，真是高兴万分！

最近抚顺地区是沙尘暴天气，全都是灰，考试也考完了，但不太理想，虽然比上次有进步，但数学考得挺惨，150分里连80分都未过。不知道我的大学在哪里啊！邪魔天使大哥，你是学理的，可否告知小弟一些提高数学成绩的方法，拜托！

神啊！救救我吧！给我回信吧，谁都可以。Thanks!

李然

邪魔天使回复：杂志定价可不是为了顺耳才定为8.8元的，那样太儿戏了！我们不会那样做的。其实杂志定价的每一角钱都对杂志社很重要，所以定为8.8元就是8.8元，是减不到8.5元的；因为想取个整数就定为9元，那样太不尊重读者了。所以，8.8元暂时还不能变哪！如果某一天印刷厂突然对我们说：“哈哈，哈，哈哈，你们的杂志做得好呀，以后我厂给你们白印吧！”那样的话就可以降价了。或者有财大气粗的广告商说：“嘿嘿，嘿嘿嘿，你们的杂志做得好呀，只要你们给打几个广告，以后的人工费、印刷费、房租、托运费……我们统统包了！”那样的话，我们的杂志就可以免费派发了……哈哈，是呀，那样就太好了。你想过在街上可以随便拿《游戏机实用技术》吗？比如像以下的对话：

“朋友，看《游戏机实用技术》吧，免费的……”

“不要不要，快走开！忙着呢！我这一路拿了十来本了，已经拿不动了，我今天晚上开夜车看完今天的，明天还得看明天出版的呢。这本就不……好像也不错啊！我翻一翻，你先帮我拿着这几本。”

哈哈哈哈哈！太美妙了！（咚！某100万吨的大锤砸在我聪明的脑袋上。D·S：“不要做白日梦了！快去做事！！！”）

说到赠品的问题……你想要游戏人物戴的饰品啊？你真的想要吗？你不是真的想要吧！难道你是真的想要吗？你想要我们会想办法做的，不可能你想要我们不给你做，你不想要我们却偏要给……（辛苦做的贴纸当时有几个读者回信说不喜欢，岂不就是“不想要我们却偏要做”了？哇……哭啊，哭得我好伤心啊！以后我要对大家说这段《大话西游》里的经典台词时就要好好想一想了，并不是每一个读者都会对我们的赠品满意呀！这么好的一段话竟然不能痛痛快快地说，真是莫大的悲哀呀！呜呜呜……D·S：“你烦不烦哪！快点儿说完了请大家去吃饭呀！”）事实上，你提的是一个好主意，我们会考虑做类似的小饰品的。敬请期待……

你还说到杂志的封面用图……那总是让我们很为难——众口难调啊！你的建议很好，我们看着办吧。今年内可能不会采用你的建议，因为杂志封面大体上要有一个相似的风格嘛！变化太大也不好呀！

其实，说来说去，你还是想要我们的泡泡呀！那可不行，泡泡离了我，可怎么活呢？虽然我从来不给它喂食，也没有给它洗过澡，但是，它只要有一天看不见我，可能就会不舒服吧？可能就会整晚失眠吧？可能就会连累到你吧？

你的“读《游戏机实用技术》考试时全取8分”的英勇事迹好得很，我会考虑拿来炒作一下，以提高本天使的人气值。（现在正在这样做）其实对那道题的回答一定还帮了其他的几十万个读者吧，（稍微自大了一点点）只是大家都闷声发大财了，没有说出来。还是老弟您诚实！

至于如何学好数学，让我好好回忆一下：我的数学模拟考试从来都没有及格过，是数学老师眼里的废物！不过，本天使从不气馁（因为根本就没有觉得数学考不好是耻辱），我就一直努力，然后一直考不及格……直到高考的那一天。考题太简单了！哈哈！可我还是没有把题做完。（我的毛病之一，做一道题要推敲好几遍，甚至在考场上推一遍公式以确认自己没有记错。）但是，我却考了一百一十多分！真是奇迹。所以，请让我总结如下：努力学就是了！天上不会掉馅饼的。（咦？谁的馅饼？谁的馅饼掉了我这儿了！）所以，所谓的什么好办法和捷径好像并没有什么用。谁要是抱着靠某种方法或秘诀不用努力就可以学好数学的古怪想法，那么只有一个结果：在高考的前一天仍在孜孜不倦地找学好数学的秘诀！记住！学习中没有“金手指”也没有“火热秘技”。考试也不能SAVE and LOAD。

邪魔天使的形象魅力

展信佳

这是第三次给你们发邮件了，但是你们的效率实在是太低了，一封也没有回。如果这次再不回的话……邮件炸弹可就要来了！（本人是黑客9级水平）

这次有很多话要说，首先要祝各位小编生活快乐，尤其是阿非；第二是邪魔天使——去死！！！居然敢用你的肖像来骗取我班女生的好感，最后还有人把我的“油细鸡”上那个邪魔天使给剪了下来(我的书哇……)；第三是我再次声明，我乃游戏天才是也！今年18岁却有12年的玩龄，RPG游戏功力达到顶峰状态，希望和阿非、LIKY一较高下，顺便聊聊心得。

最后，一定要回我的邮件，要不然……嘿嘿(炸弹制作中……)

FROM cless=T=strife

邪魔天使回复：嘿嘿，原来我这么有人缘呀！你要是嫉妒得发狂的话，请改名叫天使邪魔吧！我想效果也差不了太多。只要在你们班女生面前声明你是我邪魔天使的朋友天使邪魔，我想她们怎么也要给你一点面子吧！就算她们不给你面子，那也是因为你没有用最诚恳的眼神看着她们说：“请看在邪魔天使的面子上，不要再剪我的书了。”

批评与建议

四川的刘达伟："读者调查表上那个封面图标剪下后可以看到背面的一部分字也被剪掉了。如果将图标放在左上角就会好了。"

邪魔天使回复：对不起，对不起大家了！这个问题事后发现了，但已来不及了，只有从5月B刊开始把图标改到左上角。这是一个可笑的疏忽。犯这个低级错误的不是别人，正是我——邪魔天使。

北京王翊超："我对贵刊可是200%的支持。作为最忠实的读者，我为贵刊提出以下几条建议，望采纳。其实很简单：新闻越来越多、情报越来越广、攻略越来越详、内容越来越细、页数越来越多、价钱越来越低。怎么样？经典吧！如果贵刊能如此实行，我保证贵刊一定会成为电玩界最热销的杂志。

还有，希望邪魔天使转告一下老编……（为了生命安全，此处要略去上百字，我可不敢把你的那些话转告老编）在此，应该感谢的是邪魔天使你，为了完成读者的心愿而努力争取，我好欣赏你！多酷的名字！多酷的形象……

对了，是谁在"人气角色榜"上八神的旁边加上'放心吧，我马上就退休了。'这句话？有种的站出来！！！你知道！八神在我心中可是永不言败的形象！竟然说八神要'退休'！要是知道是谁干的，我非把他@#$@#$@$@#!%"

邪魔天使回复：你的建议好是好，就是……太难……一下子实现。给我100年时间，让我试试看。（众编 我们可不陪你活那么长！）说笑，说笑！我们会尽力的去达成这样的目标。不过，新闻也要有原则的登；情报也只能限于游戏业或与之相关的领域；攻略还是得详略得当；页数多了也得大家拿得动；价钱当然向着免费甚至看一本杂志拿一份钱的方向发展。

你对我的欣赏，让我心里乱得很，不知道怎么才能表达出心中的兴奋。我可是那种一夸就信，一信就飘的人。我，我，我受不了啦！！！

至于是谁加的那句话，我想我还是不要说的好，免得玩格斗的时候别人不肯再让我了。而且你还威胁了写这句话的人，他已经被吓得……我怎么可以不爱护他一下？

LIKY的编辑部故事 Vol.1

编辑部多了我（LIKY）和另一位小编，于是宿舍和工作室里都变得更加热闹了。各编在玩游戏时经常会出现一些"笑料"，为了不浪费这些珍贵的题材，我将冒着被咬死的危险为大家展示一下编辑们真实的一面。（哗！所有编辑都冲了上来，没命啦……）

一直以来，对战游戏都是编辑部里的保留曲目，每一天都会上演"暴力事件"。当中慕容非和SOUL最为积极，但也不如我卖力，要知道我是力战所有编辑的！以下是我短期内对各小编的观察所得，请大家仔细看。

GOUKI算是《街霸》老手，这方面的造诣可称得上是全编辑部里最厉害的，对游戏的判定和"受身"系统极为熟练，我屡次挑战都只能以"输多赢少"告终。

慕容非自称是《拳皇97》高手（不过嘛，哼哼……），《街霸方块》也是一绝。他总认为自己玩"《三国》系列"比较多，因此"人德"最高（说白了就是运气好，可事实上也是如此）。

SOUL擅长《铁拳3》，其十连技的招数运用比我少，但由于他使用的都是些"耍赖"角色（林晓雨、雷武龙，吉光等），因此还是暂时让个"铁拳宝座"给他坐坐。（哼，不出三天我就要他自动让位！）

D·S只玩DC格斗游戏，《死或生II》和《MARVEL VS. CAPCOM 2》都是经常用来"磨手指"的拿手游戏。但他向来没有向别人挑战（也没有人挑战他），所以一直都是捧着个"中立金杯奖"。

邪魔天使向来不怎么会玩格斗游戏，自称是"爱和平的格斗白痴"，不过说起《虚幻》、《半条命》、《雷神之锤》这些FPS，他可就是编辑部权威人士了。这里挑战他的人无不给打得"血花纷飞"，"支离破碎"，（我也尝了不少苦头）暂名"头号杀手"。（邪魔天使：我其实是很温柔很善良的，乖，站在那里别动啊！对，就是那样，好……唉呀？没子弹了！你看，我很善良吧！你那么明显的靶子我都不打。）

紫枫是格斗游戏的天才儿童，也是GOUKI从小到大的对手。不要看他平时嘴里老是说"我不会玩的……"，其实能让GOUKI在《街霸》中一尝败绩的就是他了！（紫语："我才是编辑部《死或生II》第一高手！！！"）

我——LIKY擅长各类PS游戏（其实RPG和AVG才是我的最爱，如"《女神异闻录》系列"、"《生化》系列"。但我可不是暴力形的哦！），范围之广是编辑部里无人能敌的，甚至连一些被列为"垃圾GAME"的、被众小编扔到某个角落的游戏我也能玩上几手（众小编看了无不目瞪口呆、佩服得五体投地）。虽说格斗游戏玩得"多而不精"，但也有自己得意的拿手好戏，像《拳皇》、《街霸》、《铁拳》等都可与众小编分别大战300回合（除邪魔天使外，通常是被众编辑拿来欺负的对象），而且脸不改色心不跳（不是"气绝"那种），号称"不死妖"。而对战游戏当中，我只会选择使用个别的帅哥美女，像那些虽然拥有强力招数，但面目狰狞的大汉我是不屑一顾的。

纱迦被称为编辑部里的"SNK高手"！他对SNK的所有游戏无所不精，格斗、动作过关等游戏都是专挑打着SNK招牌的。至于格斗游戏就更不用说了，那些多如牛毛的连技弄得众小编头昏眼花。（可能是画面闪得厉害的缘故吧）彩京游戏更是一把好手！

经过我用自己超稳定2GHz的大脑想了1秒，我想到一个好主意，请大家来信指定编辑部内小编对战用的游戏，和各人用的角色，由我LIKY做裁判（我也可作选手），让众编按大家的意思，在茶余饭后比上一比，最后会把结果公之于众。谁是第一名谁是最后一名呢？大家也别忘了猜一猜呀！本期就先简单地安排各编比试一下《SOUL CALIBUR》好了，请大家猜一猜谁胜谁负呢？（如能把全部小编的名次猜中的，可赢得最新期杂志和最后一名的小编签字画押的认输证明！这个主意绝吧！）对第一名和最后一名小编的奖励和惩罚应该是怎样的？大家也可以提一下自己的建议，别客气啊！

游戏动漫园超难问答之答案

"游戏动漫园"纪念号超难有奖问答答案公布！！

1.C 2.C 3.C 4.B 5.D 6.C 7.D 8.C 9.B 10.B 11.B 12.D 13.D 14.D 15.C 16.D 17.A 18.D 19.C 20.D

D·S：怎么样，看过正确答案之后你们是不是很绝望呢？截至4月5日，全国参加这项有奖问答的读者当中只有山东省德州市第一中学高一（五）班的钟飞同学全部答对了！合格！！可怜D·S主持的"游戏动漫园"如此超绝无敌，而真正的知音只有钟飞一人？！不过还是很感谢你们的参与，今后千万不要将"游戏动漫园"划为最不喜欢的栏目了！因为你们的"动漫基础"还不合格。哇哈哈哈哈……中计了吧！这次的奖品是D·S私人珍藏的《樱大战3》限定卡片一张（注：SEGA在全世界只以"非卖品"的形式发行了500张，共分15种，因此每种只有500÷15＝？珍贵啊！D·S也只有这一张）和当月杂志一本。另外告诉读者一个好消息，近期"游戏动漫园"会以崭新的形式推出，请继续支持！

总第三十期 读者调查表抽奖名单

福建	张祺	新疆	罗岩	上海	王海波
安徽	杨罗南	山东	田鹏	广西	吴小鹏
江苏	张文军	江苏	张力心	北京	王国华
天津	孙悦	广东	杨超	广西	杨楠
山东	王全	重庆	吴晨曦	山西	于立君
湖北	刘长盛	广东	谭汝明	四川	曹艺
广西	冯逸	上海	傅海龙	河南	付英朝
黑龙江	董恩波	江苏	汪勇	海南	梁林波
内蒙古	李东杰	江苏	张杰	山东	刘啸
黑龙江	刘文帅	福建	陈榕生	广西	王城

任梅杂志&3DMGS

《ILLBLEED》的谜底：凶手就是一开始逃掉的机器杀手KILLERMAN。

为了能提高诊所的质量，决定把“招牌”给拆去，腾出多点地方来给玩家们解答问题。由于最近加入了不少新读者（新玩家），为了也能照顾一下他们的“疑难杂症”，有些已经回答过的问题不得不再次登出。请铁杆读者放心，这些问题我会尽量控制篇幅。要做到两全其美可能难一些，但做到各有兼顾还是可以的。新开的单元——“挚诚接待处”大家觉得怎么样呢？那是我想与读者更好地接触的小空间哦！以后想闲聊一下的话可以在调查表（来信）上注明是“挚诚接待处收”就可以了（方便我查看呗），我会统一在该单元答复的。不过，希望内容能精简一些，不然我会“吃不消”的（^_^！）。

诊所一贯原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开开方，再把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明（用Email的玩家一定要写清楚详细地址，写信的玩家请务必写清楚自己的姓名哦），我们会给每位答案被登用的读者寄去当月最新的杂志（我决不会吝啬的）。在年底我们还会评出3名年度“游戏达人”并赠送礼品。

诊所通信地址：　兰州市耿家庄邮局99号信箱
《游戏机实用技术》杂志社 游戏诊所栏目
邮政编码：730000
诊所Email：gamedep@public.szptt.net.cn

嘿嘿……

会诊室

2001年4月号候诊室中北京郭晓乐问：《马里奥世界 3》当收集了一把斧子和两对拼图后就无路可走了，请求支援！

广东余子奇答：先更正一下，游戏名为《瓦里奥世界3》。当解决N1后，会得到斧子，砍树后就可以去N2和N3，解决它们后会各得到一块拼图；拼起拼图，后山的门就会打开，就可以去W1了。W1要分早上和晚上各去一次，当你不知该去什么地方时，可以回神殿问神，他会有指示给你。

2001年4月号候诊室中浙江陈贤问：《钢铁战线》（DC/PS）不知有没有隐藏战车，如果有，怎样才能得到？

杭州傅雷答：在PS版的《钢铁战线》的日本战略中任一关，在自车不攻击任何一辆对方的坦克，而指挥傣车全部歼灭对方（傣军不能损失一辆）的情况下，电脑会因为你的“最佳指挥”而给你一辆“X-90”，我看就是日本国产的90坦克。DC版的就不知道了。

2001年4月号候诊室中广东张强问：《女神异闻录 罚》中，在最后BOSS那关有一个怪物无论用什么方法都不能对它造成伤害，请问消灭它的方法是什么？它身后还有个宝箱。

江西杨元答：要干掉它就只有请出STAR系中的屠龙勇者“ファリードウン”，让我方一名同伴带着它进行战斗，就会发生暴走事件，之后就可轻易解决魔龙。宝箱中是打造传说武具的材料。

2001年5月A候诊室中沈阳裴世光问：《恸哭》里青木千砂怎么救（怎么破解密码拿螺丝刀）？

辽宁孙韶龙答：去有暖炉的应接厅调查暖炉出现的温度调节板，被提示25C，2=4、5、11、12，5=5、6、10、11，得到螺丝刀。再回到洗车场，拿出电钻，用螺丝刀把墙脚的盖打开，然后在千纱头上取到发卡，用发卡代替保险丝，接通电源，插上电钻，对准千纱的脚恶狠狠地……（LIKY：不用那么粗鲁嘛！）

云南段云伟问：《FF VII》攻略上说“从游乐场出来经过一个小岛时可顺便去看看，在草地会发生物品被抢事件。”但我没有发生，在小岛上绕了N遍，又回游乐场绕了N遍还是不行，请指教。

小编答：你说的“物品被抢事件”应该是指碰到女忍者由绪的事件吧，但她好像不是在岛上。你开着红色汽车驶过浅滩，在山下的树丛里绕一下，应该会遇到她。虽然是随机的，但碰见的几率不会很低。

河南缑国栋问：《极速危机》中配血浆救雇佣兵要配什么血？B型RH＋还要加一种什么药？

小编答：还需在实验室里取得输血的基础液。（至于想知道再详细的方法请查看实验室里的FILE，就算不懂日语也能猜出个大概）

广东刘佳佳问：玩《古墓丽影 历代记》中，贵刊攻略曾讲到“在敌人的潜艇上，罗拉逃出来，并来到一个厨房里，轻轻走到厨师身后把他打昏”，但我怎么试也会被他发现，请指教。

小编答：“轻轻走”是指不要跑过去，而是走过去。当离他的背后很近时（千万不要碰他），使用棒子就行了（成功的话会有剧情）。但有一点我要在这说一下，因为这游戏里有比较多的BUG，其它的先不说，就拿你这个作例子，我曾经试过还没从通道下来，那厨师就已经找我麻烦了。为了安全起见，我建议待成功把厨师打昏后才做记录。

广东谢培浩问：GBC的《合金装备 幽灵通天塔》应怎样记录进度？“挑战模式”的新纪录怎样保存？两者都是退出时有存档记录，而重新开始后记录就丢失了。

小编答：游戏要记录的话先按SELECT键，然后再按START键，按下键选择“Mei Ling 140.96”，与美玲交谈后选择“SAVE”，确定后出现”SAVE COMPLETED“字样就表示已经记录了。之后在标题画面上选择CONTINUE就可接着继续游戏。关于“挑战模式”的纪录保存，我拿“SNEAKING MODE”中的“NO WEAPON”作个例子，当你完成“PRACTICE”模式后，就可选择下方的“TIME ATTACK”模式，在这模式中获得新纪录后退回到“SNEAKING MODE”中，选择最下方的“FILE SAVEN”来进行游戏，这样系统会自动记下你的纪录（其它模式也是这个做法）。至于说重新游戏后记录就丢失的情况，可能是卡带里的电池没电了。

四川汪海杰问：《口袋妖怪 金》中，在槐树市烧毁的塔里被我吓走的三只精灵去哪找？

小编答：在地图第四关左上方的屋内将它们复活后便可在各处草地上随机遇见，但几率很低，需要点耐心！此外，千万别把它们打死，要不然就永远也捉不到了。炎帝和雷皇在42号公路的草丛中比较好找。

上海涂宏亮问：PS版的《兰古利萨 I & II》中的选关、隐藏商店的秘技是什么？

小编答：我就连其它秘技一起公布吧！音乐和动画欣赏：在load画面中按顺序输入↑、↓、↑、↓、←、→、select、○。选关：在CONTINUE画面处，按顺序输入→、↓、↑、←、R1、□、start、select、△、○。隐藏商店：把光标停到商店的选项，按顺序输入↑、←、→、↓、→、→、○，之后进入商店即可。

天津王旭问：我玩《恶魔城X 月下夜想曲》时，按杂志上的秘技输入“AXEARMOR”这个名字来开始游戏，可主角并没有强力盔甲且初始装备也被死神没收了，这是为什么呢？还有，用西蒙作主角时，我打逆城天空墓地时里面有一个拿着能放雷电的棒子的BOSS试了很多方法也没打过去，请帮帮忙！

小编答：你的第一个问题也有不少玩家提出。你的第一个问题也有不少玩家提出。其实，那个名字是绝对正确的，不过要先满足先破关一次这个条件，跟输入西蒙名字的条件是一样的。而西蒙对付那个BOSS的问题，我也遇到过。由于它什么属性的攻击都不怕，看来耐心是击败它的关键，要是哪位玩家能有较好的办法把它轻易KO的话，不妨写信或用Email告诉我，我会再次登出。（稿费照付）

北京苏克强问：DC的《梦幻之星在线》收取的费用怎么算？一小时大概多少钱？

小编答：如果是日版的话，从你第一次注册上网游戏开始计算的第一个月内只计上网费（就和国内普通电脑上网费用相同）；一个月后，就要到日本交纳网络服务费，你可选择一次性交纳半年、三个月等的费用，价格并不高。交费方法有两种，一种是直接在日本交费；另一种是通过国际信用卡到日本《PSO》的官方网站（http://pso.dricas.ne.jp/licence.html）交费，而用国际信用卡只有一种选择，就是90天期限“HUNTER LICENCE”（日版《PSO》中对获得上网资格的称法），1000日元（折合人民约80元左右）。注册时还要求输入自己当时在日本注册DC时所获得的帐号和密码。而美版无需让你的DC在日本注册就可上网游戏，而且只需付一般的网费就可以了。

西安孙理问：《FF VIII》的外星人怎么才能遇上？

小编答：回答这个问题的同时，我干脆把怎样取得外星人卡片也一起说出来吧。游戏中共有4个地方会出现外星飞船（下面简称“UFO”）：テインバー・マンデービーチ的沙滩上；エスタ・カッユクバール沙漠；トラビ

www.plumbook.cn

ア・ヒアデス半島的东边小岛；ウインヒル附近的ガルハデイア・ロラバルーサ溪谷。最好是装备不遇敌的G.F能力，然后在以上这些地方行走就会遇到UFO，但不能攻击。当在4个地方都看到UFO后，就前往チョコボの圣域旁边的エスタ・グランデイデイエリの森，在森林外的高地上会遇到UFO，这次要把它打下来。之后，回到バラムーデン学院，在一个大坑旁会遇见外星人。在与它战斗时给它5个“エリクサー”道具，它就会自动离开，并把卡片“コヨコヨのカード”送给你；要是把它打倒的话，就只能得到“加速装置”，而无法得到卡片。

江苏陈世鑫问：为何我玩DC的《索尼克2》时总是玩第一关？

小编答：因为直到现时为止，只是推出过试玩版，而试玩版中就只有第一关可供选择。（LIKY：你该不会被机店BOSS骗了吧？^_^！）

浙江汪洋问：PS的《超时空之轮》在打完前几条龙后，来到黑龙的洞穴如何才能开展剧情？

小编答：找黑龙时队伍中必须要有船长，带着他到欢乐街上找另一个船长就会发生事件，然后到HOME世界的亚人村（マブーレ岛），打倒幽灵怪物后，会听到黑龙的叫声；回到ANOTHER世界的マブーレ岛找黑龙就可以了。而最后，你还得去找天龙。

四川易俊华问：BLEEM！for DREAMCAST何时推出？它的试用情况如何？DC上有什么好的足球游戏吗？《COMIC PAPTY》何时推出？

小编答：第一个BLEEM！for DREAMCAST在5月1日推出，它只能对应一个游戏——《GT2》，至于以后的版本的情况暂时还不清楚；DC上的《VR射手2》是个不错的足球游戏，值得推荐；《COMIC PAPTY》在6月28日推出。（LIKY：嘻嘻，这次追加了两位新人物哟！）

广东直爽问：在《FF Ⅷ》中的和风山庄里，怎样才能集齐四块石像的碎片？

小编答：青石在工房的右上方（也就是石像的右方）；风石在宿屋旁的大石处；命石在大树下的巨石处；影石在入村前的靠右的影子交错点；水石在居民家内的洗手盘里。收集齐这些石头后，将它交给工房的人，这里的长老就会将“凤凰的羽毛”交给你。

大连高伟问：《生化危机 代号：维罗尼卡》中，克莱尔的打火机是克里斯什么时候送的？

小编答：你这个问题十分有意思，所以GOUKI专门为你找来相关资料解答。

《BIOHAZARD》最大谜题！！？

首先可以明确两点：1.克莱尔在前往浣熊市找克里斯之前（“2”的剧情），身上是没有打火机的；2.克里斯与克莱尔在游戏中的首次会面，是出现在“维罗尼卡”中。再让我们来看看“《生化危机》系列”历代的打火机是什么样的，从图中可以看出，“2”与“3”中的打火机是一模一样的，初代与“2”、“维罗尼卡”的打火机则都不相同，因此可以得出两个结论：1.克里斯在初代的古堡中得到的打火机与“维罗尼卡”中克莱尔的打火机并不是同一个；2.克莱尔并没有把在浣熊市得到的打火机带到洛克福特岛。那么克莱尔所说的“哥哥送给我的打火机”是怎么回事呢？CAPCOM虽然对此并没有给出过解释，不过根据以上线索，我们可以做出以下判断：1.克莱尔带到洛克福特的打火机可能是克里斯在初代故事发生之前就已经送给了克莱尔的；2.就像吉尔在逃出了浣熊市之后仍与克里斯保持联系一样（见今年2月号《<生化危机3>八大结局回顾》一文），克莱尔与克里斯虽没能见面，但也保持着联系，而打火机就是兄妹之间的“信物”。希望这个解释能让你满意。

湖南范晓东问：《永恒传说》中到了风精灵洞窟后，有一处被一股强风挡住了，一接近就被吹到洞外，请求通过的方法。

小编答：你只要调查那处的一个木桩，就会有剧情发生，主角会拿出绳子甩到对面，然后抓着绳子慢慢走过去。那就OK啦！

湖北左团兆问：《恐龙危机2》当男主角被困后换成女主角时，从游艇爬上岸后就不知怎样开门？

小编答：你只要观看过开头动画中女主角与男主角分头行动时的剧情，就会知道用什么方法去开那些特殊的门了。其实只需用女主角的电磁刀往门旁边的红灯一砍就OK啦！（LIKY：以后玩游戏千万不要漏过剧情哦）

浙江张长石问：《秘宝传说》里，当男主角来到一个遗迹后，跟着敌人进入一道门，里面有一个很大的坑跳不过！请求支援！

小编答：只要消灭这里的一种像狼的怪物，然后取得它的变身能力，就可跳过这个大坑。

广东冯家荣问：《WE5》怎样才能使用“传说中的日本队”？

小编答：《WE5》里并没有这支球队，是不是你记错啦？只有《WE4》才有，只要用日本队完成奥运会模式就可以了。

候诊室

广东李志问：《女神异闻录2 罚》隐藏迷宫的最后那道门的密码是什么？游戏里说“梦”的真正含义是什么？而那几个地藏的提示又看不明白。（LIKY：这也是我很感兴趣的问题哟，希望各方好友帮帮忙！）

广东李鸿俊问：请问WSC的《FF Ⅰ》中，在龙王那里转完职后应去哪里？要干什么？（我已经被困三个月了！）

浙江骆翔问：我被PS的《名侦探柯南 三个人的名推理》给困住了！其解谜题目是在“灰原的古文字谜”这一案件中，这里要求输入一条暗号指令，其提示为“よけせややうゆし（←）やけいかやにけぐすやか（や↓）なのけょじんやもこけはきせけ（け↓）やうほや”，我怎么想都想不到，请求援助！

辽宁李洋问：《名侦探柯南 三个人的名推理》中，服部平次的那个案件最后谁是凶手？应该选什么选项和证据？

贵州张涛问：FC的《勇者斗恶龙Ⅳ》怎样得到气球以及打败阿泰姆特（アッテムト，也就是矿井里的BOSS）？

福州叶航问：在SFC的《皇家骑士团 奥伽战争》中，大地巫女シェリー的具体加入方法是什么？

广西刘锦慧问：《FF Ⅷ》中怎样找卡片女王？（在那片海域里我怎么也找不到）

吉林朱明问：GB版的《樱花大战》有一个“？？？？”模式是如何打出来的？

河北王朝问：GB的《FF Ⅳ》在转换时空后，为解救成为石头的人，要进入一个迷宫，但不知如何到达BOSS处？游戏中说要用催眠药，但本人没有。

山东史文问：DC的《出租英雄NO.1》里，送完报纸（传单？）后再干什么？

广西龙毅问：PS的《真人快打4》有哪些隐藏角色？怎么选用？

上海周尧问：《屠龙战记》中，在第三章有蝎子处的铁门如何打开？

挚诚接待处

本栏目主要是答谢一些热情读者的来信，同时也回复一些非游戏的问题哟！

特别鸣谢：对各位提供《恸哭》药方的玩家表示感谢！

回复广东王尔佳朋友：多谢你提出的意见！看到你最后的落款真是令我感动！但为什么是“由读者的青梅竹马写”呢？

回复成都冷超朋友：祝我们生意兴隆吗？嘻嘻，多谢啦！

回复南京苗海翔朋友：增页！增页！我也想诊所增页！但那还得看“上头”和各位玩家的意思哦！

回复武汉顾雅清朋友：能手抄一份调查表，在我看来已经是十分难得的了！你的“难处”我们会体谅，有你的支持我们会做得更好。

回复吉林孔乐朋友：呵，问起我们的“泡泡”来啦？有心有心，它（暂时）还健在！（邪魔天使每天都用饥饿的眼光看着它，然后舔舔嘴再看一下编辑部里的那口锅……^_^！）由于它每次见到人都是肚皮朝天的样子，所以我们都管它叫“肚皮狗”！

回复河南王鹏朋友：想知道《重庆森林》的英文歌是谁唱的吗？我查到的答案是“PAPA & MAMA CALIFORNIA DREAMING”，这个我也不会解释，因为是在网站上找到的。你知道吗？

话梅杂志&3DM MSMV
www.plumbook.cn

UNREAL TOURNAMENT DC

PC上的大作级主观视角类射击游戏，移植到DC后效果也不错。

随时补充体力

在游戏进行中，先暂停，再输入"↓、↓、↓、←、↑、→"，之后再继续游戏，你就会发现体力已经全满了。

MARIO ADVANCE GBA

隐藏角色恐龙仔YOSHI

只要能够将"SUPER MARIO USA"的游戏完成一次，就可以在新游戏里面乘坐恐龙仔YOSHI进行冒险。

隐藏模式YOSHI CHALLENGE

可以令恐龙仔YOSHI出现之后，在游戏里就会出现一些恐龙蛋道具，只要将每一个版面中的两只恐龙蛋都找出来，集齐之后就会出现一个名为"YOSHI CHALLENGE"的模式。

上海市闵行区 DUAL SNAKE

SGGG DC

超次世代机开发揭密

首先是要收集ゲームの魂，ゲームの魂是开发超次世代机必需的素材，需要从隐藏在D研的SEGA早期游戏的角色（共15名，对应15种ゲームの魂）中得到。

15种ゲームの魂如下：

腐：ゾンビ　智：大统领の娘
乐：オパオパ　鱼：ゲット鱼
音：アミーゴ　优：アレックス
笑：ばくばく猿　技：ばくばくパンダ
热：ばくばく犬　马：ばくばく猿
力：ドラゴン　梦：ナイツ
星：リスター　美：ネイ
速：ソニック

每三种ゲームの魂组合就可以开发出一种超次世代机，具体如下：

热＋音＋技＝MMR4　热＋音＋力＝システムマスター
热＋音＋腐＝マークさん　热＋技＋力＝ターンS
热＋技＋腐＝バイオボーイ　热＋力＋腐＝32XX
音＋技＋力＝FMユニット　音＋技＋腐＝ガガメット
音＋力＋腐＝マークさんツイン　技＋力＋腐＝ミニX
乐＋优＋梦＝DCX　乐＋优＋马＝SWASTICA
乐＋优＋笑＝ゴーグル小僧　乐＋梦＋马＝卵チョコ
乐＋梦＋笑＝JINMAN　乐＋马＋笑＝ALTERMIRA
优＋梦＋马＝メガシー　优＋梦＋笑＝爷サン万岁
优＋马＋笑＝せがせん　梦＋马＋笑＝せがにせん
速＋美＋笑＝gameball　速＋美＋鱼＝サニーサイド
速＋美＋星＝ロムるんです　速＋智＋鱼＝ドーム
速＋智＋星＝HAM　速＋鱼＋星＝GGスペシャル
美＋智＋鱼＝激ミソ　美＋智＋星＝イタデン
美＋鱼＋星＝じゅーく　智＋鱼＋星＝GGアドバンス

上海市闵行区 DUAL SNAKE

塞尔达传说之不可思议的果实　大地之章 GBC

心之碎片的收集

共有12个心之碎片，取得地点如下

1.神殿（6，2）
2.スプール（沼泽）（2，12），变为春天
3.迷之森林（16，11）
4.风车旁边的山洞（11，15），变为冬天
5.ゴロン山（14，3）
6.メガネ池（11，11），变为夏天，池水就会干涸，拔起蛋后就可以发现隐藏通道
7.墓地（2，14），变为秋天
8.ホロン村（9，14）
9.魔王的要塞（12，6），须打败魔王
10.在异世界商店购得
11.用ガチャのたね种植
12.和小枫碰撞后随机取得

真之力

这是曾经在上一期的相关攻略中提到过的"最后的秘密"。游戏中的原世界分布有4只金色的魔物，击败它们以后就可以得到隐藏力量。

春天，勇者洞窟右边，（6，14）
夏天，スプール下方（1，13）
秋天，LV.2迷宫洞口（14，9）
冬天，遗迹上方（4，5）

将四个金色的魔物全部消灭后，到Lv.1迷宫下的（6，7），先把季节变为夏天，在左边发现隐藏楼梯，进去后就可以见到黄金老人，他会送给林克一枚红色的戒指，装备效果是攻击力倍增。

幻想传说（PS）

金钱
8008740C 967F　8008740E 0098
等级
800227C4 0008　800227C6 8E05
随时记录
D0088726 6000 80088726 6200
主角特技最大
30087A64 00FF　30087A66 00FF
30087A68 00FF　30087A6E 00FF
不遇敌
80088724 0000
按R2直接使用"冥空斩翔剑"
D00F9F6C 000A　800F9F6C 0001
D00F9F82 1040　800F9F82 1000
D007F378 0002　30138F19 0001
必要条件：主角要有"おうぎでんしょう"这个称号

ILLBLEED(DC)

HP最大值、无限
041A3CCC 00020001 4479C000
金钱最大值、无限
021A3C84 0098967F
无限Adrenalin
041A3CD4 00020001 4479C000
完美Heartbeat
021A3CE0 42480000
不流血
011A3CDE 000000006
有Shotgun
001A3FC4 00000009
有Machine Gun
001A3FC5 00000009

逮捕令（PS）

选项的时间不变
80176174 025A
打棒球游戏时，按X键可以重来
D01A0BF0 FFBF
800B4F68 000C

心跳回忆2外传 跃动的文化祭（PS）

所有隐藏选项全开
30012800 0001　30012805 0001
30012806 0001　30012807 0001
30012808 0001
出现所有图片
B04F0002 00000000　80012834 0101
送饭菜游戏顾客满意度
8019AA1C 1000
射击游戏，特殊攻击槽全满
D0034B74 1021
80034B7A 2402
射击游戏，机器人数量不减
80086644 00FF

C-12（PS）

体力不减
800F3090 03E8
全武器
800CC500 FFFF
弹药不减
B0060002 00000000
800F30A4 7FFF

MACROSS M3（DC）

防御罩不减
B3B63038　0000009F
计量表不减
797DD9B7　000044ED
ACTION POINT不减
DF50896A　0000442F

SPIDER MAN（蜘蛛人）（DC）

无限体力
0D09856C　00000915
0109856C　00000009
无限WEBBING
0D0960B8　0000131B
010960B8　00000009
打开所有的选项
0E068C1B　0020F88A
0420F8E0　00090001
01010101　0420F90C
00050001　FFFFFFFF

"金手指"的阅读顺序是从左到右，再从上到下。如果金手指密码不能生效，请换一个金手指版本再试试看。一些金手指码可能会让游戏产生不良后果，也可能无法生效，请注意做好记录的备份。

www.plum

至爱排行榜

最近慕容非的体重增加到65432克，调查表的重量大约和慕容非的体重差不多吧，但是如果每月按照两期来算的话，那就不堪回首月明中了。啊！如此星辰如此夜，为谁风露立中霄？答曰“数调查表”的话，会不会有人相信呢？

不少来信对每期调查表结果大致相同表示愤慨，这很让人疑惑：如果每期的调查结果都会有非常剧烈的变化的话，想必并不能让更大多数投票者满意吧？我们做这个统计的目的是为了真实反映读者意见的分布情况，而要如实地反映统计结果的话，就必定会伤害到一小部分人的感情。如果说排行榜最后为了获得所有人的赞许而把所有游戏或角色都放到榜上的话，那么这个榜就不仅是没有丝毫的公正性了，基本上连存在的价值也没有了。

一个游戏，能够获得全国读者的一致欢迎，就必定有它的价值存在，那么它就应该上榜。我可以体会到很多读者自己所喜欢的游戏不能上榜时的失望情绪，因为我自己也曾经为《FF VII》的默默无闻而郁闷过，可是并不能因为自己喜欢就硬把它拉上去。

排行榜这个东西，就只能是迎合大众的，不管是游戏榜、明星榜还是销量榜。所以不管是谁，能够从榜上看到的都是最流行的东西，即使这流行的你自己一点都不喜欢。

所以，大家如果为了这个缘故而生气的话，那我实在是没有办法满足你们了。

其实如果真的是喜欢什么的话，即使不在榜上，又有什么影响？

除了日本销量榜将继续每期出现以外，其余的几个榜今后都会以隔期的形式出现在本栏目，希望这样可以让大家感觉到一点点新鲜感！

至爱流行榜

游戏名称	流行度
最终幻想VIII	17%
最终幻想IX	13%
超级机器人大战α外传	11%
生化危机 代号 维罗尼卡 完全版	9%
永恒传说	9%
其它	41%

一个自闭症患者和一个没大脑的司令的千金之间的爱情故事。 辽宁 林林

PS的极限 广西 吴哲

如果将战斗机甲换成G高达，将银河旋风换乘钢巴斯塔，如果有主角、SRX、五星物语、重战机的话…… 广西 蒋智君

我上次已经写了。 湖南 范晓东

好游戏无话可说。 辽宁 孔德宁

期待游戏榜

游戏名称	流行度
最终幻想X	22%
莎木II	20%
METAL GEAR SOLID 2	18%
泪之腕轮传说·尤托那英雄战记	13%
VIRTUAL FIGHTER 4	10%
其它	17%

都是公认的大作，不得不喜欢。 重庆 余江

美妙的情节，完美的人物，金牌制作人，使我落泪的作品。 辽宁 赵鹏

在杂志上看到《莎木II》的图片与介绍后我开始存钱买DC。 南昌 徐力

就想看看它有多强。 大连 顾一平

可以保证，值得期待地优秀，但请不要再有完全版。 北京 陈铮

日本半月间销量榜

游戏名称	累计销量	半月间销量
勇者斗恶龙怪物篇2伊露篇	133723	133723
装甲核心2	102045	102045
超级玛里奥ADVANCE	396512	87304
超级机器人大战α外传	462735	85498
勇者斗恶龙怪物篇2露卡篇	927302	80018

恐怖的唐僧

南京 杨恺

恐怖分子A被SNAKE的麻醉枪击中，沉睡中（ZZZ……）。

恐怖分子B登场，发现A，上前一脚将其踹醒。

A：“大事不好！刚才……”

B：“你干吗在这儿睡觉？你梦游吗？别紧张，我只是想在GAMEEND前多交一个朋友而已。我们聊聊怎么样？”

A：“不是！我被……”

B“你干吗害羞呢？我们先来相互加深了解吧！你有几个兄弟姐妹？你排行第几？你父母尚在吗？你是哪儿人？你喜欢吃中国菜还是法国菜？你认为法国队本届世界杯还能夺冠吗？你中午几点吃饭？你的袜子是哪个牌子的？你怎么不说话呢？”

A：“我……”

B“哈！你终于说话了！你是想知道我的出生年月吧？想知道你就问呀！你真的想问吗？你不是真的想问吧？你到底是不是真的想问呀？难道你是真的想问吗？看来你是真的想问了，你想问就问吧，你……”

A（夺路而逃）：“我受不了了！SNAKE！你快来杀了我吧！”

B：“别忙走呀！你妈贵姓？”

我静静地睡着，在漆黑的夜幕之中
耳边传来你愤怒的呼喝声
嫉妒也好，不爽也罢
也不应狠狠地踹我一脚
因为令我睡着的，不是我强烈的睡意
而是正在游戏的某人

广东　　麦宇斌

"啊！！你敢睡觉，快起来！"椎拳崇踢了踢坂崎琢磨，于是坂崎懒洋洋地爬起来，问道："谁？是由莉吧？""屁话，我是超级帅哥，你要睁大眼睛，不要让八神闯入，不要让麻宫紧张，啊……（抒情）麻宫，你的笑容，就仿佛永远被阳光所包围着一样，明丽而没有一丝阴影；你的双瞳，就像秋天的湖水没有一点瑕疵，让人似乎能够看见你无垢的心……想你是初春里润湿发梢的那场细雨；想你是书本中怦然心动的那段诗句；想你是午夜后烛光里的那片忧伤旋律；想你是无意中轻声哼起的那首夜曲……？"说完，椎拳崇就走了，留下坂崎琢磨独自站在那里，发直的眼睛瞪了好久，最后冒出一句话："神经病！"

北京　　李鑫鑫

"嗯！唉！又一个消极怠工者。"
"猪人！猪人！快起来，再睡薪水就飞了！"
"我知道你跟我一样，不甘心当配角。"
"不……我……"
"是的，我们这种超究劲爆帅酷美绝造型哥来充当临时演员是窝囊了点。"
"不……队长……我……"
"我完全了解，但作为一个临时演员也应该有职业道德，不能倒在路中间偷懒嘛！现在我们应该多到小岛先生那里去绕一绕，挣表现。说不准哪天他发现我们内在的气质，让我们也当一回主角……"
"队长……我……我晕船……"
"KAO！"（愤然离去）
"……？"

成都中和中学高一（2）班未署名者

配文

保镖的保镖～可怜的打工者们

（1）某夜，S♥UL从主编家里守夜回来，回到家门口，发现房门大开，邪☽天使在地上呼呼大睡着。

（2）S♥UL火冒三丈，冲上去一脚踹醒邪☽天使！

（3）S♥UL："KAO！我辛辛苦苦去帮该死的主编守夜挣点外快，雇你看个门还睡觉，我◁▷◀♥✗……"

邪☽天使："（迷糊中）……？"

（4）S♥UL："（进门）……要是我从D·S家偷来的《樱3》限定版又给他偷回去的话……哼哼……你的工钱……"

邪☽天使："（更加迷糊）……？？……工钱……？"

盗窃狂与梦游症

（1）某夜，♀枫重操旧业，双重人格发作，前往主编家中。

♀枫：嘿嘿，还好我外表斯文，所以没人知道我就是大名鼎鼎的怪盗，听说主编家新买了一台PS2，嘿……（口水流下）嗯？！怎么有一堆肉在那里？

主编：（梦游，睡眠中）……S♥UL……倒痰盂去……（梦呓中）……扣谁工资好呢？……

（2）♀枫：（用脚把主编脸翻过来）这是个人啊！……啊！是……

（3）主编：（迷迷糊糊站起来）啊！老婆大人！求求您，高抬贵手……我再也不敢留小金库了……（错乱中）

（4）♀枫汗流满面，赶紧溜走了。

主编（方才有点清醒）……？刚才好像梦见了……♀枫？……真是天意啊！……明天就从♀枫开始扣工资吧！

福建　　徐徐

注：左方人物为SCEI
　　右方人物为SEGA

SCEI：（市场巡逻中）咦？SEGA怎么趴下啦？快点给我起来！咱们前有狼（NINTENDO）后有虎（MICROSOFT）不可大意啊！

SEGA：（从睡梦中醒来，不耐烦状）你干嘛？想要《VF4》啊？你要是想要的话就直说嘛，别扯出什么NGC和XBOX嘛，你不直说我怎么知道你想要呢？虽然你很有诚意地看着我，可是你还是要跟我说你想要《VF4》啊。你真的想要吗？你不是真的想要吧？难道你真的想要吗……

SCEI：（掉头就走）我真是糊涂，只看到了开始，却无法看到结局。

SEGA：（SCEI离去后数秒）曾经有一个真诚的伙伴站在我的面前，可是我没有珍惜……如果上天能给我一次重来的机会，我希望对他说——用我的软件吧！如果非要加上一个期限的话，我希望是……一万年。

云南　　金君

下期预告

E3

《樱大战3》深情攻略感动最终回

15天后见！

最速报道

新栏目《Talk Game Show》第一弹！

《MGS&MGS2》（暂名）

百万级S·RPG经典回顾：《最终幻想战略版》！

《游戏机实用技术》编辑部

梅梅杂志&SDM-SMV
www.plumbxexkan

重庆游戏天国

以真诚换信誉（欢迎索取商品目录）以信誉保证质量

PS2 机 18000 型（主机＋原配手制＋专用电源＋DVD 遥控板） 3580 元／邮费 40 元　PS2 机 18000 型（主机＋原配手制＋专用电源＋DVD 遥控板＋读 D 碟金手指器） 4280 元／邮费 40 元
DC 日版机（主机＋原配置） 780 元／邮费 30 元　DC 欧版机（主机＋原配置） 768 元／邮费 30 元　DC 美版机（主机＋原配置） 985 元／邮费 30 元
PSone 机 9002 型（主机＋双标准手制） 950 元／邮费 30 元　PS1 机 7501 型（主机＋双标准手制） 1180 元／邮费 30 元　PSone 机 102 型（主机＋双标准手制） 980 元／邮费 25 元
PSone 机 101 型（主机＋双标准手制） 988 元／邮费 25 元　PSone 机 103 型（主机＋双标准手制） 999 元／邮费 25 元（PS1 机 101 型、102 型、103 型均是微型机。注意：103 型是特价）
GBA（彩色 32 位）机 798 元／邮费 20 元　GB 彩机 458 元／邮费 15 元　GB 黑白薄机 238 元／邮费 15 元　A 型 GB 节目转录器［卡转卡］［只对应 8M（16M）万用卡］ 特价 120 元／邮费 8 元
B 型 GB 节目转录器［电脑换卡千余种游戏任君选］（只对应 32M 聪明卡） 特价 320 元／邮费 20 元　GB 万用卡 8M（16M） 特价 65 元（90 元）／邮费 8 元 GB 聪明卡 32M 最多可装 8 个游戏 特价 165 元／邮费 8 元

新推出GB节目转录器、万用GB卡 {可用GB转录器把普通GB卡的节目复制到万用GB卡上，随意更换节目。}

神卡在手·节目全有

PS1、PS2、DC、SS 节目齐全，您想要的我们几乎都有（金碟 4 元／张；蓝宝石碟 6 元／张；银碟品种少 3 元／张；5 张起邮免邮费）

特别推荐：

精装黑碟，精装彩碟。（台湾原产外观极为高档，使用寿命为普通光盘的 10-20 倍，极其耐用.原版品质.可校正激光头并延长光头使用寿命。）

特价每张 18 元／免邮费

PS 迷你手枪 2 代	79 元／邮 10 元	PS 海盗枪王	185 元／邮 10 元	PS 豪华钓鱼杆	138 元／邮 10 元	PS 对战线	6 元／邮 2 元	PS 标准手制	6 元／邮 5 元	PS 标准原装手制	45 元／邮 5 元
PS 透明连发小手制	18 元／邮 5 元	PS 豪华透明振动手制	52 元／邮 9 元	PS 组装振动手制	33 元／邮 5 元	PS 月型多彩手制	15 元／邮 5 元	PS 超级新式手握方向盘	55 元／邮 25 元	PS 豪华飞行遥杆	138 元／邮 25 元
PS 双振动格斗手制台	75 元／邮 25 元	PS 液晶屏幕全功能手制	105 元／邮 12 元	PSone 原装振动手制	95 元／邮 10 元	PSone 组装振动手制	33 元／邮 8 元	PS 透明记忆卡（1M）	25 元／邮 5 元	PS 1M 集成块记忆卡	32 元／邮 5 元
PS 透明记忆卡（4M）	55 元／邮 5 元	PS 制转器	25 元／邮 8 元	PS 四分插	82 元／邮 12 元	PS 闪灯振动木吉他	168 元／邮 30 元	PS 高灵敏塑料吉他	95 元／邮 30 元	PS 原装 AV 线	21 元／邮 5 元
PS 组装 AV 线	10 元／邮 5 元	PS2 电源	55 元／邮 20 元	PS2 原装振动手制	280 元／邮 10 元	PS2 原装记忆卡	280 元／邮 5 元	PS 方向盘 3（北通）	135 元／邮 30 元	PS 豪华手刹方向盘	178 元／邮 30 元
PS2 支架	80 元／邮 10 元	PS 全新中长线光头	355 元／邮 5 元	PS 长线激光头	260 元／邮 5 元	PSone 短线激光头	295 元／邮 5 元	PS/PC 连接线	8 元／邮 2 元	PS 手柄延长线	8 元／邮 2 元
PS 舞毯（闪灯）	29 元／邮 10 元	PS 舞毯（动感闪灯）	35 元／邮 10 元	PS、PC 五代双用毯	40 元／邮 10 元	PC 键盘接口全闪灯舞毯	65 元／邮 10 元	PS 激光头润滑油	8 元／邮 2 元	PS 激光头电机 1 套 2 个	35 元／邮 3 元
PS 激光头齿轮［全套］	25 元／邮 5 元	PS 激光头透镜	8 元／邮费免	PS 透明外壳	38 元／邮 15 元	PS 透明软外套	28 元／邮 10 元	薄 GB 电源	7 元／邮 2 元	GB 精致照明灯	10 元／邮 1 元
GB 皮套［彩色机专用］	8 元／邮 2 元	GB 皮套［小黑白机专用］	8 元／邮 2 元	GB 彩色机屏幕镜面	10 元／邮 2 元	GB 小黑白机屏幕镜面	10 元／邮 2 元	GB 通用放大镜	9 元／邮 3 元	GB 彩机充电池送电源	45 元／邮 5 元
GB 薄机充电池［送电源］	40 元／邮 5 元	GB 通用笔型充电器	30 元／邮 5 元	GB 薄机对战线	8 元／邮 2 元	GB 彩机对战线	8 元／邮 2 元	GB 全通用型对战线	26 元／邮 2 元	GB 彩机机壳	35 元／邮 5 元
GB 薄机机壳	35 元／邮 5 元	DC 狙击枪	125 元／邮 15 元	DC 原装手枪	215 元／邮 10 元	DC 钓鱼杆	138 元／邮 10 元	DC 组装手制	35 元／邮 8 元	DC 原装记忆卡	160 元／邮 5 元
DC 组装［1M］记忆卡	38 元／邮 5 元	DC 组装［2M］记忆卡	38 元／邮 8 元	DC 组装［4M］记忆卡	52 元／邮 5 元	DC 组装强力振动包	68 元／邮 6 元	DC 普通组装振动包	32 元／邮 6 元	DC 原装振动包	115 元／邮 6 元
DC 原装手制	108 元／邮 8 元	DC 振动手制	45 元／邮 8 元	DC 电脑彩显连接卡 VGA	62 元／邮 8 元	PS 小攻略书约 100 种	每本 2 元／邮 2 元	PS 中文金手指	25 元／邮 5 元	DC 制转器	40 元／邮 10 元

特色·特价区

PS 普通组装记忆卡	12 元／邮费 6 元
PS 光头全新激光管	8 元／邮费 1 元
PSone 液晶显示屏	885 元／邮费 20 元
PSone 旅行充电源	245 元／邮费 30 元
PS 按摩两用强力振动椅垫	185 元／邮费 25 元
PSone 液晶显示放大镜	45 元／邮费 10 元

代卖二手商品

PS1001 型七成新（带双手制、电源）	550 元／邮费 20 元
PS5501 型八成新（带双手制、电源）	750 元／邮费 20 元
PS7000 型八成新（带双手制、电源）	780 元／邮费 20 元
PS7501 型九成新（带双手制、电源）	880 元／邮费 20 元
PS9002 型九成新（带双手制）	890 元／邮费 20 元
PS 原装记忆卡七成新（极品）	35 元／邮费免
PS 组装标准手制七八成新	4 元／邮费 3 元

最新产品：＊ VCD 打鼓机、VCD 光线枪 ＊［娱乐方式新颖，乐趣无穷，将掀起音乐游戏新浪潮］。市场潜力巨大，又一次绝好的商机。现诚征全国代理商、经销商。

GB 卡品种约一百余种品种齐全专业批发［8 元－120 元］邮费免。

本部维修技师精心编写一本PS维修手册，内容详细。维修配件长期平价供应。

本部维修技术精湛、各种主机故障基本可做到立等可取，欢迎来电咨询。本部对顾客主机进行免费维护。**维修手册每本 45 元／邮费 10 元**

电话：［023］63741569　联系人：李培根　手机［0］13983195987　邮购收款人：文政　手机：［0］13908378911　招行卡号：002311297932　地址：重庆市渝中区邹容路 18 号　邮编：400010

异地存款，当天到款，当天发货，但是寄款人必须提前电话联系，请顾客们汇款时一定留下电话以便联系。

南京新世界

公司宗旨：信誉第一，价格低廉，保证质量，服务周到

南京纽沃德实业有限公司（南京新世界）是一家集批发、零售及修理为一体的专营家用游戏机及其周边配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质、来自产地的一手价格、完善的售后服务和精良的维修技艺构成了自身的经营特色。通过十余年对游戏行业的不断探索和不懈追求，造就了品牌齐全、货源充足的南京新世界。欢迎四方的新老客户光临游戏的新世界。

保修服务：凡在以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

南京新世界批发中心地址：中央门金桥市场东三楼734包间电话：025-5613838-2277联系人：卫先生
南京新世界中央门总店地址：南京建宁路27号电话（传真）：025-5504672联系人：卢先生
南京新世界新街口商店地址：南京中山东路113号电话：025-4545355联系人：高小姐
南京新世界夫子庙商店地址：南京健康路185号天宇市场电话：025-6626111-350联系人：朱小姐
南京新世界鼓楼销售店地址：南京鼓楼中央路23号电话（传真）：025-3227953联系人：颜先生
南京新世界广州经营部地址：广州新基路28号406室电话（传真）：020-81871103联系人：卫东
南京新世界邮购部地址：南京中央路23号电话：3227953邮编：210008联系人：汤小姐
南京新世界维修部地址：南京中央路23号电话：025-3227953联系人：陶先生
南京新世界经营总部：纽沃德（NEW WORLD）实业有限公司业务联系，查询：

联系人：卫先生
TEL（FAX）：025-5504672
手机：13901586338
地址：南京下关区建宁路27号

经营项目：DC、PS、PSone、PS2、GB、GBC、GBA、NGP、NGPC和超级一体机、游戏专用液晶彩显及游戏机的周边配件和软件、卡带，承接各种主机的修理。同时备有日本卡通CD、动画VCD和DVCDns及各种光盘存储器——刻录机和CDR供您选择。

梅花杂志&3DM SMS
www.plumbook.cn

LARA CROFT TOMB RAIDER

JUNE 15 2001

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.80 元

梅花杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn