

国际标准刊号ISSN 1009-0843  
CN51-1576/TN 邮发代号62-99

# 数字化用户

# 游戏

总101期 5  
2007. 特价人民币 8.8 元

迷失蔚蓝2  
忍者神龟360  
真·三国无双DS  
怪物猎人2nd 研究补完  
王国之心2 最终混合版 +  
名侦探柯南·侦探力训练  
火影忍者·疾风传~究极觉醒

79角色完全收录

## 无双OROCHI

能力分析·特技解析  
贵重品获得方法

## 逆转裁判4

就不告诉你真相! 推理攻略

奖  
PS3一台  
Wii两台  
万元大奖  
期期送



# 淘宝掌柜有话说

02年8.10月号、03年4月号、04年1月号、04年2月号、04年3月号、05年6月号、机战3a专辑完全缺货,请不要再汇款。

05年之前的杂志库存,请咨询淘宝掌柜。

## 好消息!!

掌柜说了,又有好消息要宣布啦!!!

嗯,啊……那个,啊!

游戏日官方淘宝店自3月份开业以来,受到了众多朋友的关注。

本掌柜在这里为已光顾的、正光顾的、将来要光顾的上帝们鞠躬了。

言归正传,俺要在这宣布一个好消息啊:

自开业起,凡在我店消费金额累积达到500元的(一元相当于一分),即成为我店的VIP客户了。也就是您将是上帝中的上帝了。

那就可以在享受淘宝价的基础上,再享受8.8折做为对上帝的回馈。这可是终身的幸福哦!

当然了,邮费是不含在打折范围内的。

还有一条非常关键哟,那就是本次推出的VIP仅适合淘友

哦,邮局和银行汇款的就只能等下一波啊!欢迎广大淘友来查询您的积分!

QQ: 12354059 旺旺: GAME\_DAY

忘记说了,解释权归本掌柜所有,嘎,嘎!

淘宝店网址: <http://shop33523089.taobao.com>



淘宝店掌柜: game\_day

## 三国无双女性版斗智牌 · 廉价版 已经上市!

在《游戏日》杂志里曾经对一套名为“bang”的斗智牌进行过介绍,引起了读者的极大兴趣。应大家的要求,我们决定以自己的方式对其改造,经过反复试验,有中国特色的“三国无双女性版斗智牌”终于成功问世了!为了推广这个游戏,我们决定舍弃华丽的包装,让大家享受到纯粹的游戏乐趣,欢迎大家前来订购!



### 三国无双女性版斗智牌 · 廉价版(白盒包装)

★162张卡牌+游戏规则说明书,超值特价50元

★无论你在祖国大陆哪个角落,一律以快递发送并由我们承担邮费

★如果批量购买,还可更优惠,详情请与游戏日淘宝网店掌柜联系

购买方法可登陆游戏日的淘宝网店查询,或汇款到四川省成都市营门口路民光商厦5层 数字化用户杂志社(邮编610036),成都本地读者可在工作日直接到编辑部购买。

请所有读者购买时一定留下自己常用的联系方式,包括地址、电话和网络联系方式。

健康  
游戏  
忠告

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

## 本月游戏情报站

### 簪首特辑

## 无双 OROCHI

全79角色能力分析 贵重品获得方法

### 强档攻略

三国之心2 最终混合版+ 新要素攻略

火影忍者·疾风传~究极觉醒 完全收集忍道

忍者神龟 XBOX 360

### 极限研究

怪物猎人P 2nd 资料补充

超级机器人大战W 伤害研究

### 非主流

fei 主流

牛蛙的业魔殿

AICE 的恋爱游戏小屋

梵天的BLOG

星辰的十八模

### 才语游言

闲言碎语

才语邮局

资讯

如果电话亭

死机传说

### 掌机乐园

掌机前言

掌机征婚

兄弟联

迷失蔚蓝2

机战W 剧情小说

真三国无双DS·斗士之战

名侦探柯南·侦探力训练

中文化游戏

逆转裁判4 真相解明推理攻略

封面作者 WAY



## 数字化用户

主管四川省科学技术协会

主办四川电脑推广协会

电脑商情报社

《数字化用户》杂志社编辑出版

社址成都市营门口路民光商厦五层

邮编 610036

传真(028)87646606

编辑电话(028)87688333-505

编辑信箱 gameday@cbigroup.com

总编辑牛泊

主编兼总经理许海龙 童文臻

执行主编周博 唐晓雨

客户经理付晓飞 呼丽丽

编辑任超 王梁宇 李一凡 朱博

发行总监秦风

市场策划刘丹

特约编辑 Cyberman(美国)

美术总监薛霜

美术编辑梁锦耀、樊俊成、陈颖、白羽

法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

### 客户服务

免费服务电话 8008864689

北京 010-62137523 李艳斌

成都 028-87688333-505

上海 021-64412101-8005 夏侯军勇

广州 020-87588518 陈勇平

广告许可证号 5100004001007

感谢大禹提供书籍

梦回三国扫描制作

国内刊号 CN51-1567/TN

国际刊号 ISSN 1009-0843

邮发代号 62-99

发行单位全国邮政局

零售全国各地书报摊

发行服务(028)87648981、87688333-533

邮购成都市营门口路民光商厦 532室

邮编 610036

定价人民币 8.8 元

印刷单位 CBI 印刷厂

刊期半月刊

出版日期 5月 1 日



下个月除了《光明之泪》和《FFT 狮子战争》之外,似乎没有什么大作能令人提起兴趣呢~而且下个月正好是《游戏日》五周年纪念的说……本来编辑们是抡圆了膀子准备大干一场的,但是奈何巧妇难为无米之炊啊,这便是想加页都加不到了。不过为了庆祝五周年,还是会有一些不一样的东西和大家见面,比如编辑们的心声…之类的。

# 本月游戏情报站

## Game Informations

NINTENDO DS

PSP

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

Wii



NINTENDO GAMECUBE

4月 19 日

### ファイナルファンタジー(最终幻想)

PSP

类型:RPG

厂商:SQUARE ENIX



ファイナルファンタジー

初次于 1987 年发售, 分别在 PS 和 GBA 各复刻过 1 次的经典 RPG——最终幻想, 这次又将以 FF 系列诞生 20 周年企画的第一弹再次在 PSP 上粉墨登场。

此次的移植版以 PS 重制版为基础, 针对 PSP 萤幕的解析度重新绘制, 并收录 GBA 重制版的原创内容, 而在新增的 GALLERY 模式中玩家可以欣赏到天野喜孝所描绘的角色设定画。

除上诉要点外, PSP 版的最终幻想还将新增原创要素“时之迷宫”, 在时之迷宫中, 玩家的体力(HP)将会随着时间流逝而不断减少, 唯一能阻止体力减少的方法就是献出自身的能力, 例如“魔法使用禁止”、“道具使用禁止”、“逃跑禁止”等, 来换取短暂喘息的时间。迷宫中每个楼层都会有隐藏的机关, 玩家必须在限制时间内解开机关, 才能朝迷宫更深层迈进。

另外, 最终幻想 2 的 PSP 复刻版将在 5 月底发售, 喜欢最终幻想的玩家们也不要错过哦。



4月 26 日

### 许嫁

PS2

类型:AVG

厂商:PrincessSoft

因为政治上的原因, 男主角成为了伯爵孙女的未婚夫。于是进住伯爵家, 过着贵族的生活。但是伯爵孙女“黎瑟”并不承认这个未婚夫, 于是发生了各种各样的故事。除了未婚妻外、男主角周围还围绕着各种各样的美少女: 没有血缘关系但并不知实情的妹妹“瑟琳娜”、女仆小姐和舞女、还有巫女等。游戏的世界观里充满着剑与魔法等要素, 为游戏增添了一份神秘色彩。

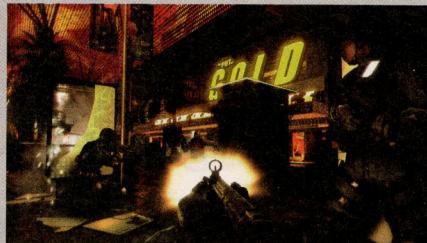


### 彩虹六号·维加斯(Rainbow Six Vegas 日版)

XBOX360

类型:SPT

厂商:Tecmo



全球销量超过 1300 万份的“彩虹六号”系列新作日版马上就要登场了! 要想知道那些全副武装神兵天降的特种部队到底在玩家心中有多高人气, 看看网吧里的 CS 盛况就该明白, 而“彩虹六号”系

列正是又一个可以圆自己梦想的游戏。这次精英反恐小队“彩虹六号”要面对的对手是占据了拉斯维加斯最高大厦的恐怖分子, 消灭这些训练有素的佣兵和拯救人质的重任就落在你的肩上了, 少年!

和通常的反恐游戏中“一个人一把枪, 杀得匪徒心慌慌”不同, “彩虹六号”注重的是团队配合, 你要指挥每一个队员分工合作, 从远程狙击到解救人质都需要精密计算, 甚至不参考现实的反恐部队战术就无法达成目标, 这种游戏里绝不能一个人傻乎乎的冲在前头, 否则只能落得个全军覆没的下场。而正是这些贴近真实的细节使得“彩虹六号”成为世界上最著名的战术类动作游戏之一。

此次的“维加斯”是在 PS2、PS3、XBOX、XBOX360 和 PC 上同时推出, 但 XBOX360 的玩家将会享受到一项特殊服务——他们可以用 Xbox Live Vision 摄影机(如果你有买的话)把自己的形象拍下来, 电脑会将其处理后把图片贴在游戏人物上, 这样“彩虹六号”的队员就会长着和玩家一样的脸了! 加上游戏提供的网络对战功能, 操纵自己进入游戏, 与朋友们一起进行紧张的反恐任务, 是不是会更有投入感呢?



## 神曲奏界 POLYPHONICA(神曲奏界ポリフォニカ)

PS2

类型: 文字 AVG

厂商: PROTOTYPE

该游戏改编自热销同名小说，并且已经推出了动画、PC 游戏等诸多衍生产品，如今终于也把触手伸向了家用游戏主机……故事发生在异世界，这是个精灵与人类共存的时代，精灵们可以通过人类演奏的音乐获得力量，并成为人类的得力助手，而那些能演奏出音乐吸引精灵的人就被称为“神曲乐士”。普通的精灵没有形态，

但通过音乐获得力量后就可以实体化，我们的主角弗隆——一个新人乐士就召唤出了这么一个精灵寇缇卡露特，而这位寇缇卡露特实体化后自然也是个大美女（喜欢看男主角和电气老鼠在一起的毕竟是少数……），更有着“最强精灵”的称号，于是一段强气美女和冒失主角的恋



爱故事就此展开了！

游戏本身没什么多说的，PC 上的 H 情节也删掉了……啊刚刚我有说什么吗？反正大家乖乖的按键看剧情发展选分支就好，这次的 PS2 版《神曲奏界》初回限定版将会附赠一本 150 页的特制资料集，其中包括未发售的最新作的序章以及 FANS 翻首以待的设定资料等内容，看来这才是 fans 们一心想抢的东西啊。



## 海贼王 无尽的冒险

Wii

类型: ACT

厂商: NGBI

首先热烈庆祝海贼王动画篇超过 300 集，虽然差柯南的 400 集还有一定的差距，但势头已经成为最为火热的少年动漫之一。在各大平台都曾推出过游戏的 ONE PIECE 最近要在新主机 WII 上和大家见面了。游戏厂商依然是动漫 NGBI，本作采用完全原创的剧情，同时还有原创角色和路飞一起展开无尽的冒险。WII 主机的全新操作方式会



给玩家提供了新鲜感，除了原创的强力敌角色之外游戏中还有各种道具，例如钓鱼杆、捉虫网等道具大大增加了游戏的各种收集要素。海贼王的 fans 们是不是要考虑出点血买台新主机呢？



## 艾路梵蒂亚物语(Elvandia Story)

PS2

类型: SRPG

厂商: spike

在远古时代，世界由光之神和暗之神一起统治，但不知为什么有一天两个神之间发生了战争并同归于尽，只有寄宿了他们力量的“神之碎片”散落各地，这些碎片成了后世人类的窥伺之物。主角阿什利是大陆上的艾路梵蒂亚王国的王子……的警卫，自幼就和王子查尔斯有深厚的友谊，而他自己也是王国某个领主的儿子。某日，当他回故乡继承领主之位时，却意外得知敌国对首都发起进攻的消息，于是阿什利立刻重返首都与自己的朋友共同作战——不过，我总觉得查尔斯和阿什利最后会因为什么理由分裂的，不然这故事多没意思啊！



作为一款由 spike 公司推出的正统 SRPG，升级攒点、战棋走格、计算攻击距离等 SRPG 所有的要素自然不会少，游戏的每章都分为战略准备、剧情发展和战斗三个部分，相信常玩战棋类游戏的玩家不会陌生，而收集各种神之碎片后可以达成的丰富职业设定和武器合

成更是杀时间的利器，只是不知道“皇太子”这种职业到底有什么能力？

顺带一提，本作主题曲由人气歌手米仓千寻演唱，即使不玩的人也可以试着找来听听哦！



## タイトル THE DOG ISLAND ひとつの花の物語

PS2

类型: 动作 AVG

厂商: YUKE'S

故事发生在一个美丽的小岛，岛上居住着很多可爱的小狗，我们可爱的主角就是其中一只，为了拯救生病的弟弟，勇敢的踏上了冒险的旅程。

主角充分利用自己鼻子来寻找各种东西，在旅途中还会遇到很多其他小狗，要和它们好好交流才能顺利进行下去。

为了成为什么东西都能闻出来的“嗅觉达人”，主角开始了严酷的修行，其中还有妖精、恶作剧集团、医生、船长等角色，总共 48 种小狗登场。

游戏中的场景清新秀丽，各种小狗都非常可爱，用来吸引女性玩家非常有效。



**大小姐组曲 -Sweet Concert-**

PS2

类型: AVG

厂商: Symphony/Pionerosoft

由 PC 版移植而来,一看名字就知道是一个男性向后宫游戏。男主角因为意想不到的原因来到一个全是大小姐就读的女校上学。而且!还是住校!住的当然是女子公寓!这真是男人的梦想啊~天堂一般的世界啊。有了这种便利的设定,各种让人脸红心跳的故事就一个接一个地展开了。相比 PC 原版,PS2 版换了新的 OP,并加入了之前不能攻略的一些人物,使剧情更加丰富,让人觉得只是简单的移植而已。当然,PC 版移植到 PS2 版会去掉些什么大家心里都清楚吧。

**5月2日****触摸侦探 小泽里奈 ぐつどぶらいす**

NDS

类型: AVG

厂商: SUCCESS/Beeworks

玩家扮演一个新人侦探“小泽里奈”,利用 DS 的触摸功能侦破各种案件。和逆转裁判一样该游戏以章节来描述案件,共有四章也就是四个案件需要大家来侦破。而主要的方式就是触摸场景里有奇怪感觉的地方,以调查得到各种信息。游戏中还有一个特别的模式,从封闭的房间中脱出,其间会用到各种信息和道具,听起来貌似很有趣是吧。值得一提的是游戏的画风非常独特,虽然看起来有点诡异,但是处处透出可爱的气息,喜欢侦探游戏的玩家可以试试。

**5月4日****Spider-Man 3 The Game 蜘蛛侠 3**

PS3, PS2, PSP, X360, DS, GBA, WII

类型: ACT

厂商: Activision



根据电影改编的游戏真的有出路么?回想一下水准一般的骇客帝国改变游戏的销售数字就知道答案,只要电影作品有号召力,那么游戏就会大卖(这条理论只限与美版游戏)。有着蜘蛛侠系列的票房保证,Activision 这次是大下血本,决定在 PS3、PS2、PSP、X360、DS、GBA、WII 这几个能看见的平台上推出蜘蛛侠 3 的相关游戏。蜘蛛侠 fans 可以通过游戏先于电影了解一些剧本内容,本作依然是控制蜘蛛侠在纽约市的街头自由穿梭,除暴安良,第三部出现的新敌人沙人也将出现在游戏之中,加上黑衣版的蜘蛛侠,结合暑期的电影放映,蜘蛛侠 3 一定会受到不少玩家的青睐。推出蜘蛛侠 3 的相关游戏。蜘蛛侠 fans 可以通过游戏先于电影了解一些剧本内容,本作依然是控制蜘蛛侠在纽约市的街头自由穿梭,除暴安良,第三部出现的新敌人沙人也将出现在游戏之中,加上黑衣版的蜘蛛侠,结合暑期的电影放映,蜘蛛侠 3 一定会受到不少玩家的青睐。

**5月8日****命令与征服 3: 泰伯利亚战争**

XBOX360

类型: RTS

厂商: EA Games

命令与征服 3 自 3 月 28 日就推出了 PC 版后,EA 于 5 月份将这部即时战略游戏移植到 XB360 上。游戏故事发生在 2047 年,地球由于外星物质进入了放射冰河期,高科技联盟 GDI 和打算改造人类的狂人领袖为了地球的命运展开了战争。游戏包括传统的战役模式、遭遇战模式和多人游戏模式和大量的新型兵种,命令与征服 3 回归初代系统,游戏十分容易上手,强化了兵种相克,步兵一辈子也别想破坏装甲车,加上 XB360 方便的 ONLINE 系统和易于家用机控制的操作设定(当然对比鼠标还是有一定的差距的),命令与征服 3 很快就会成为另一款线上对战的游戏。小编这个年龄的玩家都是从 westwood 时代的 CC 开始玩起的,在经历了热门的红色警戒时代之后的若干年,再一次在家用机上看到这部作品的第三作是多么的感慨万千啊!终于不用逃课去网吧去玩了。

**怪物史莱克 3**

XBOX360, NDS, PSP, PS2

类型: ACT

厂商: Activision



夏天的暑期档可真是个大作频繁的日子,Activision 真是拼了老命赚钱,开始对动画电影中的怪物史莱克下手。电影与 5 月 18 日公映,XBOX360 上的同名改变游戏则要提前 10 天,而且按照惯例 NDS、PSP、PS2 也无一幸免,Activision 决心借助这个绿色的怪物的人气疯狂的赚一把!老实说,虽然 3 代可以选择更多的角色,各个版本的怪物史莱克 3 依然都是彻头彻尾比较朴实的 ACT 游戏,总之电影的吸引力要远大于游戏。至于剧情么,就是史莱克和菲奥纳为了不想继承“遥远王国”的王位而答应老国王找回王位继承人而展开了探险,电影中会有什么恶搞的情节(白雪公主和睡美人这次也逃脱不了被恶搞的命运),小编建议大家走出家门去电影院看看吧。

**5月10日****ファイナルファンタジー タクティクス 狮子战争(最终幻想战略版 狮子战争)**

PSP

类型: S-RPG

厂商: SQUARE ENIX

PS 上曾大受玩家好评的最终幻想战略版(简称 FFT)在经过 10 年的时间后,终于移植到了 PSP 上。

当然,既然是移植版,必然会有许多吸引玩家的新增要素,下面我们就来看看到底在本作到底有哪些新增加的要素吧~

- 游戏中增加了大量的过场动画。
- 新增加了两个职业,1 个是暗黑骑士,另 1 个是洋葱剑士。
- FF12 中的空贼巴尔夫雷亚和 FFT2 中的主角路茨都将作为新的同伴在 PSP 上登场,当然在 PS 版中就已经出现过的 FF7 主角克劳德在 PSP 版中仍然会登场。
- 利用 PSP 的通信功能,可以与朋友进行对战,也可以一起去完成各种任务,在任务完成后还能获得各种通常情况下得不到的特殊物品哦。



5月 15 日

## 极限竞速 2 Forza Motorsport 2

XB360、NDS、PSP、PS2

类型: RAC

厂商: Microsoft

这是 Microsoft 亲自打造的竞速类游戏，游戏本来是 2006 年底发行，但微软以提高游戏素质为理由将游戏推迟到 2007 年 5 月中旬。游戏于 4 月份提供了试玩下载，游戏画面和车体物理引擎都是十分的优秀，加上改进的车体强化系统，游戏整体的素质很高。为了得到数百辆赛车的官方授权，微软甩了大笔美元后轻松搞定，初代被宣称成对抗 GT 系列的作品应该不会让玩家失望的。



5月 17 日

## オーディンスフィア(奥丁领域)

PS2

类型: A·RPG

厂商: ATLUS

10 年前世嘉土星主机发售了一款名为《公主皇冠》的 A·RPG 游戏，该游戏以其独特的游戏系统和画风获得了一致好评，而这款《奥丁领域》就是由当年制作《公主皇冠》的小组所开发。

从游戏名称中“奥丁”二字大家就能想到这是一款北欧神话为背景的游戏，游戏中共有 5 名不同的主角，分别是魔导王之女グウヴェンドリン；受到诅咒被改变外型的泰塔尼亞王国悲剧王子コルネリウス；妖精之国林格佛尔多的女王メルセデス；妖精之国林格佛尔多的冷酷战士オズワルド以及已经灭亡的巴雷泰因国原公主ベルベット。

游戏声优阵容也相当豪华，川澄绫子、浪川大辅、能登麻美子等大牌声优的全程配音对声优 FANS 来说也是相当有吸引力。

在 3D 游戏已经泛滥的今天，这款全 2D 画面的游戏说不定可以让你找到当年玩游戏的那种感觉哦，千万不要错过。



## 燃烧吧！热血旋律魂 嗨！战斗！应援团 2

NDS

类型: 音乐类

厂商: INIS



“应援团”这种东西似乎只在日本的作品里出现过，这种看上去象是啦啦队但又看不到短裙辣妹的组织实在没有存在的必要！……（从一堆烂西红柿里钻出来）好吧，应援团就是热血的象征，斗志的象征！那种只能在上世纪七八十年代里看到的彪悍立领校服和那些浓眉毛的肌肉男，会在你人生失意沮丧时用那种符合夕阳鲜红燃烧的吼声鼓起你的斗志！这次应援团依然会在人们需要的时候出现，不管你是重考生还是受欺负的新新人类甚至是一匹马，热血的男儿们都会出现在你身后给你打气！在此作里会加入一个新的应援团，不知道是否会在玩家操作时给予帮助或妨碍呢？至于操作方式相信还是和上作一样，跟着音乐节拍点触摸屏上的圆圈即可——希望这次的音乐曲目能多一些！



## SHINING WIND(光明之风)

PS2

类型: A·RPG

厂商: SEGA

有人气画师 TONY 担任人设，光明系列的最新作《光明之风》将于 5 月 17 日正式发售，原本平静祥和的エンディアス世界，由于“混沌之门”的突然开启而面临毁灭的危险，游戏的主人公“心剑士”基利亚·凯特就是在此情况下受到召唤，来到异世界展开冒险旅程的，而玩家正是要扮演主人公与众多同伴们一起拯救这个即将毁灭的世界。

除了 TONY 的人设外，强大的声优阵容更是田中置疑的，游戏中的主要角色几乎全部由当今的一线声优们担当，而游戏的主题歌更是由水树奈奈演唱，相信这一点也能吸引玩家购买的重要原因。

尽管游戏剧情是讲述全新的故事，但系统方面则是在前作《光明之泪》的基础上改进而成，战斗方式仍是以玩家和伙伴协同作战的方式进行，玩家不仅可以从多位能力、性格各异的伙伴中选择搭档，还可以完成极为丰富的任务。游戏在操作性上也较之前作有了极大的强化，不仅增加了多元化的连击技，也赋予了各个角色以不同的必杀技，如此一来，不仅战斗场面精彩激烈，战斗的爽快感也随之增加，喜欢 A·RPG 的玩家千万不可错过。

PS：光明之风的动画在 4 月初开始播放，在游戏发售之前可以大家还先看看动画哦。

5月 22 日

## 加勒比海盗 3: 世界尽头

XBOX360

类型: ACT

厂商: Eurocom

游戏请无视吧，根据电影加勒比海盗改编两部游戏小编梵天都亲自玩过，第一作虽然打击感像切白纸那么脆，但游戏中的人物至少和电影相符。第二作整个就是一个不知所云的原创故事，梵天攻略写了一半痛定思痛把这篇文章“咔嚓”了。至于第三作，我也不报太大希望，但是这世界的尽头——沙海就只有在电影中观看才能体会那种气势，梵天是加勒比海盗的 fans，最后的一部那是非常的好：威尔、伊丽莎白、巴博萨船长三人组穿越狂暴危险的海域前往世界的尽头去拯救杰克船长，发哥扮演的中国海盗“邵峰”也加入了这个行列，大卫·琼斯和英国海军联军和杰克率领的海盗舰队在世界的尽头进行最后的大战，读者们不看这部电影那就太可惜了啊。



5月 31 日

## 青空下的约定 -melody of the sun and sea-

PS2

类型: AVG

厂商: TGL/GIGA

故事发生在一个美丽的小岛，男主角所在的学校因为即将面临拆迁，将男女生的公寓合并到了一起，但说是公寓，其实里面住的人不超过 10 个，而男主角就是其中唯一一个男性……（这情形好像在哪里听过？）本来小日子过得好的，但是一天早晨起床的时候突然发现身边睡着一个半裸的女生……原来这是新来的转学生……故事就从此展开。本游戏是从 PC 版移植，这大家都已经见怪不怪了，而且现在已经有 TV 版动画在播出了，看了动画觉得有兴趣的玩家可以试试，人设很赞哦。





# 無双 OROCHI

无双 OROCHI

机种:PS2

厂商:KOEI

类型:ACT

发售日:3月21日

文:牛蛙

## 前言

就在我们在为“无双”系列越来越平庸而心烦意乱时，光荣公司以本作告诉我们——玩家就老老实实的当玩家，游戏的制作和前途，一直都是游戏公司担忧和解决的问题，不要杞人忧天了！

本攻略中，贵重品的获得方法肯定是正确的，但不一定是最简略的，因为我们时间不够。争取下期上最简略的。这次攻略页码空间不够，所有战场资料和恶搞的文章，咱们下期五周年上见。

## 基本操作

左摇杆	控制武将移动
□键	通常攻击
△键	CHARGE 攻击
○键	无双乱舞 / 蓄无双槽
×键	跳跃 / 骑马 / 下马
L1 键	防御 / 视角转换 / 受身
R1 键	使用武将特殊能力
L2&R2 键	更换当前使用的武将
右摇杆	自由变换视角
R3 键	更换缩略地图显示方式
SELECT 键	唤马到武将身旁
START 键	切换至情报画面 / 跳过剧情动画
SELECT+START	回到标题画面

## 模式解说

### 1、ストーリー モード STORY MODE



故事模式，共分为蜀、魏、吴、战国 4 个势力的剧本，每个势力各有 15 场战役，其中本传 8 关，外传 7 关。每个势力最初只能选择 3 个武将，可选择的武将将会随着战役的完成而增加。将每个势力的故事模式的 8 关本传完成后即可通关，通关后再进行该

势力的故事模式时即可选择所有可使用的武将。

### 2、フリーモード FREE MODE



自由模式，该模式中玩家可选择任意 3 名武将，然后再选择在故事模式中已出现的任一战役进行游戏（游戏中共 60 场战役，

战役难度与故事模式中相同）。

### 3、ギャラリー GALLERY



画廊，在该模式中可以查看已经取得的无双武将设定图（选择画像后按△键可以将该画像设为背景壁纸），已经取得的武器图以及欣赏游戏动画，并且还能通过密码与手机连动。

注：无双武将的 4 个画像取得条件分别为——1、该武将可使用时；2、习得该武将全部特技；

3、该武将熟练度最高；4、取得该武将的专用道具。

### 4、オプション OPTION



ゲーム設定:設定是否显示敌人体力和是否显示剧情  
コントローラ設定:更改手柄按键设定  
サウンド設定:更改游戏音乐 & 音量设定

画面調整:调整画面上下左右位置  
武将能力初期化:将指定武将能力初始化  
セーブ/ロード:保存记录 / 读取记录

## 武将攻击类型

本作将所有武将分为力、速、技这3种不同的攻击类型,以下为大家说明这3中不同攻击类型的特点。

**力**——该类型的武将体力和攻击力较高,而素早和无双相对较低(注意,几个女性的力类型武将没有该缺点),与其他两个类型相比,力类型的武将在受到攻击时比较不容易出现受创硬直,在会出现大量弓兵和铳兵的关卡中该能力相当有用。另外,每个力类型的武将都有一招消耗一定量无双才能使用的强力特殊攻击。

**速**——该类型武将移动速度较高,且攻击时的硬直时间较其他两个类型较短,但攻击力方面相对较低。特殊能力方面,速类型的武将都有两种特殊能力,分别是按R1键使用和按左摇杆方向+R1键使用。另外,所有速类型的武将都可以在攻击途中用跳跃或特殊能力来取消攻击,并且在跳跃途中再按1次X键还可以使用无敌状态的空中冲刺。

**技**——该类型的武将能力较为平均,拥有多种不同的攻击方式。每个技类型的武将都可以消耗无双来使用EX CHARGE攻击(即本来需要按△键使用的CHARGE攻击,改为按R1键来使用,就是EX CHARGE攻击),且每个武将都会有一招较原来CHARGE攻击不同的特殊EX CHARGE攻击。另外,所有技类型的武将在受到攻击时按R1键即可消耗无双使用反击。

## 武将特技



本作中武将都不再通过装备道具提升能力,而改为装备各种特技来提升各项能力,其中蓝色名称的特技为能力上升特技,红色名称的特技为攻击力上升特技,黄色名称的特技为辅助类特技。每次进入战斗之前玩家都可以更换装备的特技,最多可以同时装备7种不同特技。

## 全特技效果 & 特技最大值一览

特技名称	特技效果	最大值
体力增加	武将体力最大值增加	20
无双增加	武将无双最大值增加	20
攻击强化	武将攻击力上升	20
防御强化	武将防御力上升	20
速度上升	武将素早上升	20
马术强化	骑乘时能力强化 & 以骑乘状态开始战斗	10
运上升	运能力上升	10
力型强化	力类型武将全能力强化	20
速型强化	速类型武将全能力强化	20
技型强化	技类型武将全能力强化	20

## 游戏画面



- 1. 敌武将体力槽
- 2. 连击 combo 数
- 3. 玩家使用武将头像
- 4. 按 L2 键更换的武将头像及其体力无双显示
- 5. 按 R2 键更换的武将头像及其体力无双显示
- 6. 当前获得的能力强化效果(红色为攻击力 2 倍,绿色为防御力 2 倍,蓝色为移动力 2 倍,黄色为无双槽 10 秒内不减)
- 7. 武将经验值槽,加满后即可升级
- 8. 当前使用武将的体力槽
- 9. 当前使用武将的无双槽
- 10. 该武将使用 R1 键的特殊能力所要消耗的无双值
- 11. 敌我双方士气对比
- 12. 战场缩略地图
- 13. 士气上升或下降情报显示
- 14. 当前击破敌人数

## 武将系统变化说明

### 武将状态画面



- 1. 武将名  
显示武将的姓名和头像。
- 2. 攻击类型  
表示武将的攻击类型,分为力、速、技3种类型。
- 3. 武将 LV  
显示武将当前等级,本作中武将等级最高为 99。
- 4. 武将造型  
当前使用的武将造型,游戏中每个武将都有两种造型,在选择武将时按△键即可更换使用的造型。
- 5. 武将专用道具  
游戏中每个武将各有 1 个专用道具,取得专用道具后即会自动装备。该图标即表示该武将已经取得其专用道具。
- 6. 经验值  
当前等级的经验值槽,加满后武将即可升级。
- 7. 能力  
显示武将的各项基本能力。
- 8. 熟练度  
使用该武将击破一定数量敌人后即会增加的数值,武将熟练度越高,该武将的特殊能力威力越大。
- 9. 装备武器  
显示当前该武将装备武器的详细能力,本作的武器系统将在之后详细说明。
- 10. 专用道具名称  
显示该武将专用道具的名称。

必杀强化	CHARGE 攻击威力上升	20
特殊强化	无双消费技威力上升	20
经验值增	获得经验值增加	20
待机回复	未控制的武将无双回复速度上升	10
消费轻减	无双消费技的消费量减少	10
连击回复	连击数超过 10 时回复一定体力	10
回复体力	战斗中每隔一定时间自动回复体力	10
回复无双	战斗中每隔一定时间自动回复无双	10

本作中每个武将都可以获得 LV1 ~ 4 共 4 种武器，等级越高的武器基本攻击力越高。武器的获得方法则是在战斗中击破特定取得其掉落的宝箱，在战斗结束后即可取得武器。本作中 LV4 武器与 LV1 ~ 3 武器相同，不再是特定方法取得，而是在战斗结束后随机取得，但是 LV4 武器的出现有一定的难度限制，选择“難しい”难度的情况下，必须在关卡难度为 ★★★ 或更高的关卡中才能取得；选择“激難”难度的情况下，则可以在任一关卡中取得。

### 特技习得条件

游戏中所有武将都可以习得 3 ~ 4 个特技，在地图情报中确认特技习得条件，然后在战斗中达成该条件即可在关卡结束后习得相应的特技。注意，每个武将的特技习得条件会随着习得顺序而增加习得难度，由于特技习得不限制难度，在习得每个武将的第 3 或第 4 个特技时，建议选择难度较低的关卡习得。

注：如果在战斗中达成特技习得条件后败北，那么该特技是不能习得的。

### 武将等级提升 & 经验值获得

本作所有武将的最高等级都是 99 级，在战斗中击倒敌人获得取得敌武将掉落的卷物即可获得经验值，获得一定数量经验值后武将即可升级，升级后武将的各项基本能力上升，并且能习得新的攻击方式。每个武将在等级升至 99 后能力并不相同，每个武将只是达到自己的能力上限值，这一点可以从 LV99 武将的体力值差别很明显的看出来。

除了在战斗中升级外，在兵舍的“经验值振分”选项中还能用累积获得的经验值来让武将升级。

The screenshot shows the 'Experience Points Allocation' screen in Story Mode. It lists characters and their current levels (e.g., 夏侯惇 Lv 73, 曹操 Lv 99) and allows the player to redistribute experience points between them. A summary at the bottom indicates the total experience points available for allocation.

以下为游戏中各类型敌人击破后可获得的经验值：				
类型	一般兵	队长	一般武将	无双武将
经验值	6	15	300	600
总大将			900	

### 武器系统变化说明

#### 武器等级 & 获得方法

LV1 武器	LV2 武器	LV3 武器	LV3 武器
新馬刀・2 基本攻撃力：8 属性：水	飛龍裂空刀・3 属性：炎 新 勇猛	新馬刀・1 基本攻撃力：7 属性：炎 水 10 常 10 新 10 属性：火 5 分身 6 神速 10	新馬刀・1 基本攻撃力：19 属性：炎 2 水 2 常 2 分身 2

The screenshot shows the 'Weapon Acquisition' screen in Story Mode. It lists various weapons for曹操, including '将明剣' and '倚天の剣'. A specific weapon, 'ショウマイケン 将明剣' (Basic Attack Power 19), is highlighted. The screen also displays the fusion results for the selected weapon.

融合武器时，需要先选择 1 件武器为基本武器，然后再选择另 1 件武器为融合用武器，之后消耗一定数量经验值选择融合用武器上的附加属性融合到基本武器上即可完成武器融合，注意武器融合后融合用武器即会消失。

The screenshot shows the 'Weapon Fusion' screen in Story Mode. It displays the fusion results for the selected weapon, showing the combined attributes and attack power. The screen also shows the stock of experience points available for fusion.

### 武器附加属性效果一览

效果名	效果说明	融合必要经验值	实用度
炎	CHARGE 攻击命中时 100% 发动，一定时间内对敌人造成炎属性追加伤害	600	★★★★★
冰	CHARGE 攻击命中时 40% 发动，将敌人冻住使其无法行动	700	★★★★★
雷	CHARGE 攻击命中时 100% 发动，对敌人及其周围敌人造成电击伤害	500	★★★★
阳	CHARGE 攻击命中时 100% 发动，无视敌人防御对其造成伤害	550	★★★★★★
斩	一定机率让杂兵即死效果，对武将则根据其剩余体力造成伤害	800	★★★★★★★
吸生	CHARGE 攻击命中时 100% 发动，根据对造成的伤害吸收敌人体力	600	★★
吸活	CHARGE 攻击命中时 100% 发动，根据对造成的伤害吸收敌人无双	700	★
破天	攻击浮空的敌人时伤害增加	300	★
勇猛	攻击敌武将时攻击力上升	500	★★
旋风	增加武器使用 CHARGE 攻击时的攻击范围	400	★★★★★
分身	使用 CHARGE 攻击时出现分身	400	★★★★★★
神速	使用 CHARGE 攻击时攻击速度上升	300	★★★★★
极意	攻击时一定机率出现会心一击	350	★★
背水	剩余体力越少，攻击越高	400	★
攻击附加	增加武器基本攻击力，每件武器的附加最大值为 +20	300	—
スロット附加	增加武器可附加的属性格，每件武器最多有 8 个属性格	150	—

注 1：除攻击附加和スロット附加以外，其他所有属性的最大值为 10。

注 2：融合必要经验值是指为武器附加 LV1 的该能力所需的经验值，如果为武器附加 LV2 的斩属性的话，所需的经验值就是  $800 \times 2 = 1600$ 。

### 无双バースト

本作新增加的一种连续使用无双乱舞的攻击方式，使用方法如下：战斗时保证队伍中至少 2 个武将无双槽全满，先让第 1 个武将使用无双乱舞，在无双乱舞结束之前按 L2 或 R2 更换使用武将，换人后马上再按○键使用无双乱舞即可使出与普通无双乱舞不同的无双バースト。



使用无双バースト时会根据玩家队伍中各类型武将的数量而赋予无双バースト不同的属性，附加的属性分别是——

- 队伍中有 2 名力类型武将：分身效果
- 队伍中有 2 名速类型武将：神速效果
- 队伍中有 2 名技类型武将：吸生效果
- 队伍中每种类型武将各 1 名：阳效果



图中为队伍中有 2 名力类型武将时使用无双バースト产生的分身效果

## ②名马松风 & 赤兔出现方法

本作中这两匹名马不需要玩家用什么特定方法才能取得了，只需将“马术强化”特技练到 LV10，之后再装备 LV10 的“马术强化”进入战斗，战斗开始时即可以骑乘松风或赤兔（队伍中第 1 名武将为战国武将时骑松风，第 1 名武将为三国武将时则骑赤兔）。除了通过特技获得松风和赤兔，在各战役中作为敌将出现的前田庆次、关羽和吕布也分别会骑乘松风和赤兔，将其打下马之后同样也可以骑上这些名马哦。



名马赤兔

## ③武将专用道具

本作中所有 79 名武将都各拥有 1 个专用道具，其效果是增加武将特殊能力的效果和威力（即增加用 R1 键使用的各种特技效果和威力），在特定关卡中只要达成特定的条件后即会出现“贵重品出现”的情报，之后将装有贵重品的木箱破坏后即可取得贵重道具，每个武将取得其专用道具后即会自动装备。另外，贵重品取得不限难度和模式，在任何难度下的故事模式或自由模式中都能够取得。



三国无双关卡出现的专用道具木箱



战国无双关卡出现的专用道具木箱  
最后还要提醒一点，在取得专用道具时，最好只用需要取得专用道具的武将进行战斗，尽量不要在途中更换武将，以免出现无法取得贵重品的情况（贵重品出现之后就可以随意更换武将了）。

## ④全武将出现方法一览

### 蜀

武将名	出现方法
赵云	初期即可使用
关羽	蜀故事模式第 7 章“江户城之战”完成
张飞	蜀故事模式第 7 章“江户城之战”完成
诸葛亮	蜀故事模式第 7 章“江户城之战”完成
刘备	蜀故事模式终章“古志城之战”完成
马超	战国故事模式第 2 章外传“川中岛之战”中达成特定条件
黄忠	战国故事模式第 1 章“荆州之战”完成
姜维	蜀故事模式第 2 章外传“南中突破战”中达成特定条件
魏延	蜀故事模式第 3 章“成都之战”完成
庞统	魏故事模式第 4 章“夷陵之战”完成
月英	蜀故事模式第 2 章“长谷堂之战”完成
关平	战国故事模式第 1 章“荆州之战”完成
星彩	初期即可使用

### 魏

武将名	出现方法
夏侯敦	魏故事模式第 4 章“夷陵之战”完成
典韦	魏故事模式第 7 章“山崎之战”完成
许褚	魏故事模式第 1 章“杭瀨川之战”完成
曹操	魏故事模式第 7 章“山崎之战”完成
夏侯渊	魏故事模式第 4 章“夷陵之战”完成
张辽	初期即可使用
司马懿	战国故事模式第 6 章外传“小田原城决战”中达成特定条件
徐晃	初期即可使用
张颌	魏故事模式第 2 章外传“南中侵攻战”中达成特定条件
甄姬	魏故事模式第 6 章外传“凉州之战”中达成特定条件
曹仁	战国故事模式第 5 章外传“长筱之战”中达成特定条件
曹丕	初期即可使用
庞德	蜀故事模式第 3 章外传“贼岳之战”中达成特定条件

### 吴

武将名	出现方法
周瑜	吴故事模式第 1 章“定军山之战”完成
陆逊	战国故事模式第 3 章外传“下邳之战”中达成特定条件
太史慈	吴故事模式第 2 章“长坂之战”完成
孙尚香	吴故事模式第 5 章“关原之战”完成
孙坚	吴故事模式第 7 章“小牧长久手之战”完成
孙权	吴故事模式第 7 章“小牧长久手之战”完成
吕蒙	吴故事模式第 3 章“小谷城之战”完成
甘宁	魏故事模式第 6 章“陈仓之战”完成
黄盖	魏故事模式第 5 章“小田原城之战”完成
孙策	初期即可使用
大乔	吴故事模式第 5 章外传“姊川之战”中达成特定条件
小乔	战国故事模式第 3 章“九州之战”完成
周泰	吴故事模式第 6 章“合肥之战”完成
凌统	战国故事模式第 5 章“官渡之战”完成

## 他

武将名	出现方法
貂蝉	魏故事模式第 5 章外传“五关突破战”中达成特定条件
吕布	全势力故事模式终章外传中将吕布击破并且让吕布感恩
董卓	战国故事模式第 4 章外传“汜水关之战”中达成特定条件
袁绍	蜀故事模式第 5 章“吴郡之战”完成
张角	战国故事模式第 3 章“九州之战”完成
孟获	蜀故事模式第 4 章“南中之战”完成
祝融	蜀故事模式第 4 章“南中之战”完成
左慈	全势力故事模式正传完成
妲己	全 60 关卡完成
远吕智	除远吕智外其他 78 名武将使用可能

## 战国 1

武将名	出现方法
真田幸村	蜀故事模式第 3 章“成都之战”完成
前田庆次	吴故事模式第 6 章外传“大坂湾之战”中达成特定条件
织田信长	初期即可使用
明智光秀	初期即可使用
石川五右卫门	蜀故事模式第 4 章外传“赤壁逃亡战”中达成特定条件
上杉谦信	战国故事模式第 7 章“五丈原之战”完成
阿市	魏故事模式第 6 章“陈仓之战”完成
阿国	战国故事模式第 3 章“九州之战”完成
くのいち	吴故事模式第 4 章“宛城之战”中达成特定条件
杂贺孙市	蜀故事模式第 2 章“长谷堂之战”完成
武田信玄	战国故事模式第 7 章“五丈原之战”完成
伊达政宗	蜀故事模式第 5 章外传“街亭之战”中达成特定条件
浓姬	吴故事模式第 3 章外传“建业城之战”中达成特定条件
服部半藏	初期即可使用
森兰丸	吴故事模式第 1 章“定军山之战”完成

## 战国 2

武将名	出现方法
丰臣秀吉	初期即可使用
今川义元	魏故事模式第 4 章外传“杂贺之战”中达成特定条件
本多忠胜	全势力第 7 章外传中达成多胜忠感服条件
稻姬	吴故事模式第 5 章“关原之战”完成
德川家康	初期即可使用
石田三成	魏故事模式第 2 章“天水之战”完成
浅井长政	魏故事模式第 6 章“陈仓之战”完成
岛左近	吴故事模式第 3 章“小谷城之战”完成
岛津义弘	初期即可使用
立花訚千代	蜀故事模式第 1 章“上田城之战”完成
直江兼续	战国故事模式第 7 章“五丈原之战”完成
ねね	魏故事模式第 3 章外传“冀州讨伐战”中达成特定条件
风魔小太郎	吴故事模式第 2 章外传“常山之战”中达成特定条件
宫本武藏	蜀故事模式第 6 章外传“手取川之战”中达成特定条件

## 全势力终章外传出现方法

### 蜀

蜀终章外传“三方原之战”出现条件：第 7 章“江户城之战”中，江户城炎上事件发生后，2 分钟内击破天守 3 阶出现的伏兵武将，并且脱出天守。

### 魏

魏终章外传“合肥新城之战”出现条件：第 7 章“山崎之战”中，妲己叛变后 1 分钟内将其击破；达成以下 3 个条件中任一条件妲己即会叛变——1、击破张英、李肃、风鬼和司马懿；2、战斗开始后 350 秒；3、天王山夺取成功后 30 秒。

### 吴

吴终章外传“赤壁之战”出现条件：第 7 章“小牧长久手之战”中，战斗开始后 3 分钟内救出孙坚和孙策。

### 战国

战国终章外传“白帝城之战”出现条件：第 7 章“五丈原之战”中，击破 1000 人。



## 攻击类型



## 出现条件

初期即可使用

## 初期能力

体力	
无双	
攻击力	
防御力	
素早	

习得特技一览	
特技名称	习得条件
体力增加	击破 3 武将
回复无双	保持体力在 30% 以上击破 3 武将
防御强化	战斗开始后 10 分钟内击破 110 人
速型强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
<b>EX CHARGE 攻击 SP: □ × 2 → R1</b>	用长枪对正前方连续攻击, 威力大但范围较小, 适合对武将时使用。
<b>EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1</b>	挥枪产生气浪将周围的敌人震开, 威力一般, 在被敌人围攻时使用吧。

**专用道具**

**孔明の锦袋**

**取得关卡:**蜀 7 章“江户城之战”

**贵重品出现条件:**

1. 战斗开始后 10 分钟内发生大天守炎上事件(先前往小天守击倒马谡, 发现通路被封锁后再前往大天守, 到达大天守顶层后将伏兵全部击倒, 诸葛亮援军出现后即会发生大天守炎上事件)。
2. 使用赵云击破 100 人以上。

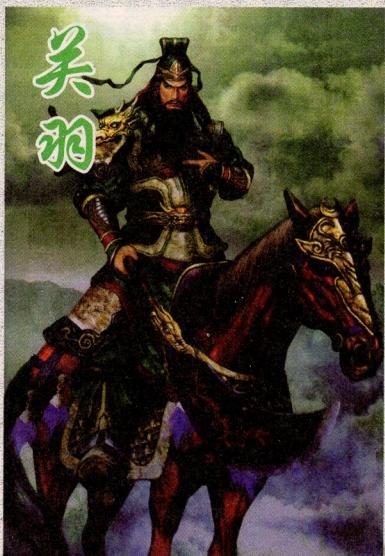
**情报履歴**

**貴重品出現位置**

8° 09' 新たな忠元。士気低下!  
8° 21' 貴重品発見の報告あり!

**武器能力**

LV1: 直槍	LV2: 銅直槍
基本攻击力: 10	基本攻击力: 20
LV3: 龙胆	LV4: 豪龙胆
基本攻击力: 40	基本攻击力: 80



## 攻击类型



## 出现条件

蜀故事模式第 7 章  
“江户城之战”完成

## 初期能力

体力	
无双	
攻击力	
防御力	
素早	

习得特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破 3 武将
马术强化	保持体力在 30% 以上击破 70 人
体力增加	击破 100 人 & 4 武将
力型强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
<b>必杀技: R1</b>	消耗大量无双的跳跃震地攻击, 对关羽周围的敌人都有攻击判定, 而且威力相当大; 这招在发动时除了可以攻击敌人外, 发动后一段时间关羽的攻击速度会大幅度上升, 攻击力则会根据队伍中另外 2 名武将的剩余体力提升(另外 2 名武将的剩余体力越少, 关羽的攻击力便提升得越多)。使用这招后可以弥补关羽出招速度较慢的缺点, 与敌武将战斗时会相当有利哦。

**专用道具**

**春秋左氏传**

**取得关卡:**蜀终章外传“三方原之战”

**贵重品出现条件:**

1. 阻止敌人进行补给(攻陷地图右上方城砦即可)。
2. 击破除董卓、远吕智以外的所有敌武将(包括救援军武将)。
3. 使用关羽击破 300 人以上。

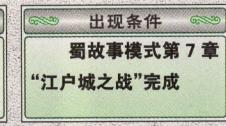
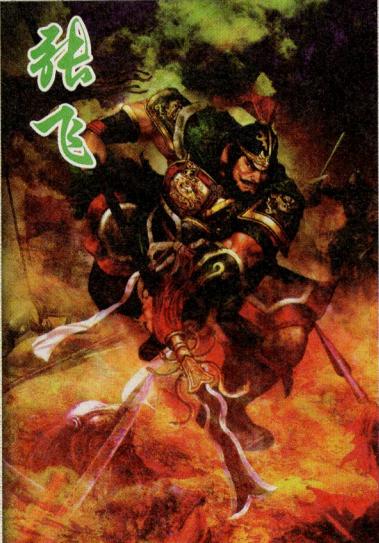
**情报履歴**

**貴重品出現位置**

8° 04' 新たな忠元。士気低下!  
8° 06' 貴重品発見の報告あり!

**武器能力**

LV1: 僮月刀	LV2: 大僕月刀
基本攻击力: 11	基本攻击力: 22
LV3: 青龙僕月刀	LV4: 黄龙僕月刀
基本攻击力: 44	基本攻击力: 88



初期能力	
体力	A
无双	C
攻击力	A
防御力	D
素早	D

习得特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破 3 武将
马术强化	保持体力在 30% 以上击破 70 人
体力增加	击破 100 人 & 4 武将
力量强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双的防御不能攻击招式, 发动后张飞会以无敌状态将正前方挥拳攻击, 被击中的敌人会受到极大的伤害并且被吹飞到很远的距离(装备各种强化攻击力的特技后, 一拳即可将“難しい”难度中的敌普通武将击破)。由于招式的攻击范围相当小, 只适合在对敌武将战斗或者从敌群中突围时使用(对骑马正面冲过来的敌将使用这招的话效果也相当不错)。</p>

消耗大量无双的防御不能攻击招式, 发动后张飞会以无敌状态将正前方挥拳攻击, 被击中的敌人会受到极大的伤害并且被吹飞到很远的距离(装备各种强化攻击力的特技后, 一拳即可将“難しい”难度中的敌普通武将击破)。由于招式的攻击范围相当小, 只适合在对敌武将战斗或者从敌群中突围时使用(对骑马正面冲过来的敌将使用这招的话效果也相当不错)。

专用道具

### 桃园の酒

取得关卡: 蜀终章外传“三方原之战”

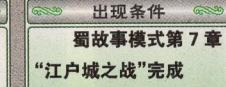
贵重品出现条件:

1. 阻止敌人进行补给(攻陷地图右上方城砦即可)。
2. 击破董卓、远吕智以外的所有敌武将(包括救援军武将)。
3. 使用张飞击破 300 人以上。

武将并不需要全部由张飞本人击破, 所以战斗开始后第 1 目标是阻止敌人进行补给, 由于张飞移动速度较慢, 建议骑马出战。

武器能力

LV1: 铁矛	LV2: 钢铁矛
基本攻击力: 12	基本攻击力: 24
LV3: 蛇矛	LV4: 破军蛇矛
基本攻击力: 48	基本攻击力: 96



初期能力	
体力	E
无双	S
攻击力	E
防御力	D
素早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
体力增加	击破 3 武将
回复无双	保持体力在 30% 以上击破 3 武将
防御强化	战斗开始后 10 分钟内击破 110 人
速型强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP: R1	<p>消耗大量无双对正前方 180 度方位使用雷击, 在对武将或对杂兵时都相当实用</p>

EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1	
	<p>对周围 360 度范围的冲击波反击, 威力不大, 只适合在突围时使用</p>

专用道具

### 出师表

取得关卡: 蜀终章“古志城之战”

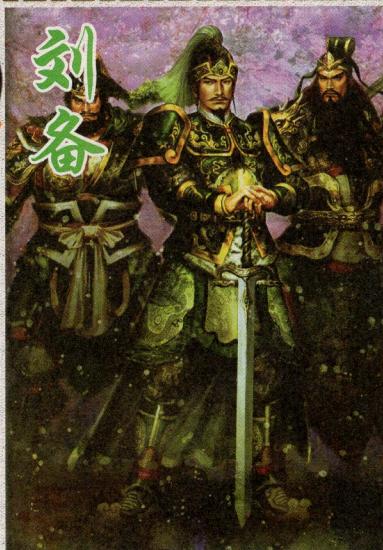
贵重品出现条件:

1. 阻止妲己的全部计略。(击破敌先头部队、击破妖术师长、前田庆次准备完全之前将其击破、吕布击破、喷火炮占领)
2. 护送妲己成功。(只要成功阻止妲己的全部计略护送即可成功)
3. 诸葛亮亲自击破前田庆次、吕布、妲己。
4. 使用诸葛亮击破 100 人以上。

武器能力

LV1: 羽扇	LV2: 翼扇
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 白羽扇	LV4: 朱雀羽扇
基本攻击力: 36	基本攻击力: 72





**攻击类型**



**出现条件**

蜀故事模式终章  
“古志城之战”完成

**初期能力**

体力	BB
无双	CC
攻击力	CC
防御力	BB
素早	BB

司徒特技一览	
特技名称	习得条件
防御强化	击破 60 人
速型强化	击破 70 人 & 3 武将
马术强化	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击，击破 3 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

**R1 特殊能力**

**EX CHARGE 攻击 SP:R1**



一定时间内攻击力上升，使用该特技后更换武将同样拥有攻击力强化效果

**EX 反击：受到敌人攻击时按 R1**



挥剑对正前方小范围进行反击，被击中的敌人会被吹飞，在突围时使用即可

**专用道具**

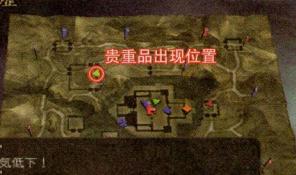
**敬母の草鞋**

**取得关卡：蜀终章“古志城之战”**

**贵重品出现条件：**

1. 阻止妲己的全部计略。（击破敌先头部队、击破妖术师长、前田庆次准备完全之前将其击破、吕布击破、喷火炮占领）
2. 挑拨妲己成功。（只要成功阻止妲己的全部计略挑拨即可成功）
3. 使用刘备击破 150 人以上。
4. 击破远吕智以外的其他所有武将（与远吕智同时出现的援军武将不用击破）。
5. 远吕智出现后贵重品即会出现。

**情報履歴**



貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

LV1: 尖剑	LV2: 刚尖剑
	
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 黄龙剑	LV4: 真黄龙剑
	
基本攻击力: 38	基本攻击力: 76



**攻击类型**



**出现条件**

战国故事模式第 2 章外传“川中岛之战”达成以下条件

1. 全部民成功逃走。  
2. 过关时马超未被击破。

**初期能力**

体力	CC
无双	DD
攻击力	BB
防御力	CC
素早	BB

司徒特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破 3 武将
速度上升	战斗开始后 12 分钟内击破 80 人
马术强化	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击，击破 100 人
力量强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击，击破 6 武将

**追加攻击方式一览**

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

**R1 特殊能力**

**必杀技: R1**



消耗大量无双的防御不能攻击，使用后马超会向正前方跳跃一段距离，然后用枪向

前方攻击，击中敌人的话可以对其造成很大的伤害同时将其吹飞，但是由于招式的有效攻击范围很小，对武将使用时很容易落空，只适合在突围时或者将敌将冻住之后使用。

**专用道具**

**西京锦の手纲**

**取得关卡：战国 3 章外传“下邳之战”**

**贵重品出现条件：**

1. 成功救出陆逊并且使其与己方部队会合。
2. 使用马超击破 300 人以上。
3. 击破除曹仁以外的所有敌方武将（不需要全部亲自由马超击破）。

**情報履歴**

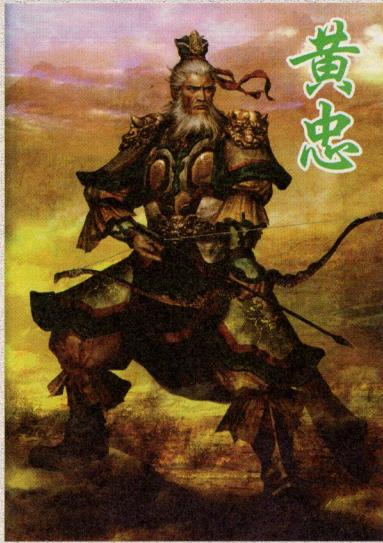


貴重品発見の報告あり！

B' 17" 運合軍、進軍開始！  
B' 20" 貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

LV1: 铁枪	LV2: 钢铁枪
	
基本攻击力: 11	基本攻击力: 22
LV3: 铁骑尖	LV4: 龙骑尖
	
基本攻击力: 45	基本攻击力: 90



# 黄忠



**出现条件**  
战国故事模式第1章“荆州之战”完成

初期能力	
体力	D
无双	C
攻击力	C
防御力	C
素早	D

**习得特技一览**

特技名称	习得条件
回复体力	击破 3 武将
无双增加	击破 70 人 &3 武将
速型强化	保持体力在 50%以上击破 110 人

**追加攻击方式一览**

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

**R1 特殊能力**

**EX CHARGE 攻击 SP:□ × 3→R1**

倒着向空中跳跃同时向周围 360 度范围射箭，发动前的硬直时间较长，而且威力也不大，华而不实的招数，不推荐使用

**EX 反击:受到敌人攻击时按 R1**

向正前方射箭攻击，被击中的敌人会成为气绝状态，与 CHARGE 攻击 1 类似，比较实用的反击

**专用道具**

**黄忠弓**

**取得关卡:战国 2 章“本能寺之战”**

**贵重品出现条件:**

1. 本能寺起火后援护前田利家灭火成功。
2. 灭火成功后按照周瑜→孙尚香→妲己的顺序将 3 人击破。
3. 使用黄忠弓击破 300 人以上。

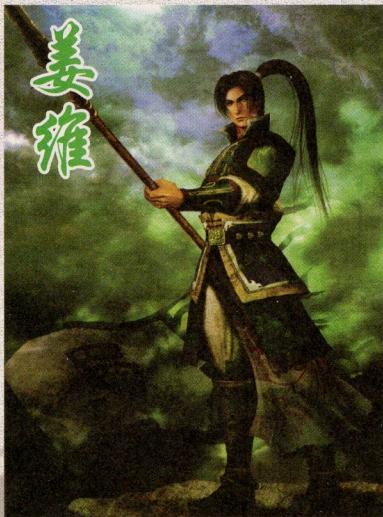
由于本关的胜利条件是击破敌所有武将，所以在达成贵重品出现条件时务必保证还剩余 2~3 名大众脸武将，以免出现贵重品出现后马上就过关的情况。

**情报履历**

10° 48' 混合居所、陷落！  
10° 54' 贵重品発见の报告あり！

**武器能力**

LV1: 盔刀	LV2: 大盔刀
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 旋风斩	LV4: 破邪旋风斩
基本攻击力: 39	基本攻击力: 78



**出现条件**

蜀故事模式第2章外传“南中突破战”达成以下条件  
1.伏兵计策使用成功(分别将左上方的2名敌将和右下方的2名敌将引诱指定位置)。  
2.过关时姜维未被击破。

初期能力	
体力	C
无双	A
攻击力	C
防御力	C
素早	B

**习得特技一览**

特技名称	习得条件
攻击强化	击破 60 人
技型强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
必杀强化	保持体力在 50%以上击破 110 人
待机回复	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击，击破 180 人

**追加攻击方式一览**

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

**R1 特殊能力**

**技能 1:R1**

消耗大量无双向正前方使用雷击，威力相当不错，无论是对杂兵还是对武将都相当实用的技能

**技能 2: 左摇杆 + R1**

向正前方小跳跃的踢腿攻击，可破坏敌人防御使其成为气绝状态，在对敌武将时，用这招破坏敌武将防御后再接雷击是相当不错的连续技

**专用道具**

**兵法二十四篇**

**取得关卡:蜀 3 章外传“贼岳之战”**

**贵重品出现条件:**

1. 战斗开始后 4 分 30 秒内救出 5 名北条家武将。
2. 战斗开始后 4 分钟内击破曹仁(在其进军之前将其击破)。
3. 使用姜维击破 300 人以上。

北条家武将在被救援后都会说一段台词，为避免浪费时间，在其说台词后马上按 START 键进入情报画面，待其说完后再回到游戏。另外由于本战发生的魏延仁王立事件也会浪费不少情报显示时间，进入战斗时务必将此编入队伍中以避免该事件发生。

**情报履历**

4° 42' 月类 50 人破!  
4° 57' 贵重品発见の报告あり！

**武器能力**

LV1: 三尖枪	LV2: 三尖锐枪
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 龙颈闪	LV4: 昂龙颈闪
基本攻击力: 39	基本攻击力: 78





魏延



出现条件  
蜀故事模式第3章  
“成都之战”完成



初期能力

体力		C
无双		C
攻击力		C
防御力		B
素早		C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
技型强化	击破 3 武将
速度上升	击破 70 人 & 3 武将
回复无双	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

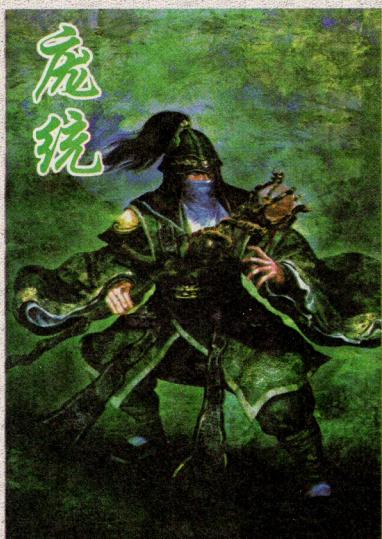
R1 特殊能力	
技能 1: R1	 向正前方喷出 1 个火球，火球爆炸后对周围 360 度范围的敌人都会造成炎属性伤害，连续使用的话可以正前方的敌人不能靠近自己，用来牵制敌人可以起到相当不错的效果。
技能 2: 左摇杆 + R1	 向正前方跳跃一段距离后落地挥刀的防御不能攻击，由于攻击范围只有 1 条直线，只适合在对武将单挑时使用。

专用道具	
反骨相の面	取得关卡:蜀 4 章外传“赤壁逃亡战”
贵重品出现条件:	

1. 战斗开始后 2 分钟内破坏 10 个特殊宝箱。
2. 击破魔小太郎、宫本武藏。
3. 使用魏延击破 300 人以上。



武器能力	
LV1: 长柄双刃	LV2: 眉尖刀
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 双极星	LV4: 双极天星
基本攻击力: 39	基本攻击力: 78



庞统



出现条件  
魏故事模式第4章  
“夷陵之战”完成



初期能力

体力		E
无双		S
攻击力		E
防御力		E
素早		D

习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破 60 人
技型强化	战斗开始后 12 分钟以内击破 3 武将
必杀强化	保持体力在 50% 以上击破 110 人
消费减轻	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	 向正前方发出小型的龙卷，由于不消耗无双即可使用，对于近战苦手的庞统可以说是相当使用的远距离攻击招式。
技能 2: 左摇杆 + R1	 消耗无双向正前方发出大型龙卷，龙卷的威力和范围都高于技能 1 的小龙卷，可以在使用技能 1 后马上接这招，这样就会同时发出两个龙卷，将正前方的敌人一网打尽。

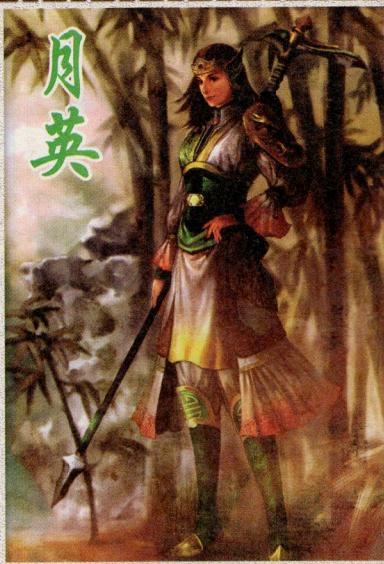
专用道具	
水镜绢布	取得关卡:魏 5 章“小田原城之战”
贵重品出现条件:	

1. 战斗开始后 5 分钟内击破丰臣秀赖、曹操、孙坚。
2. 使用庞统击破 100 人以上。

丰臣秀赖会在玩家脱出小田原城后在地图左侧中央位置出现。



武器能力	
LV1: 幻杖	LV2: 梦幻杖
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 凤神杖	LV4: 豪凤神杖
基本攻击力: 36	基本攻击力: 72



攻击类型	
	D
出现条件	
蜀故事模式第2章	
“长谷堂之战”完成	
初期能力	
体 力	D
元 双	A
攻 犹	C
防 御	C
素 早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
速型强化	击破 60 人
必杀强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
消费轻减	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 3 武将
防御强化	战斗开始后 6 分钟以内击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP: R1	 消耗无双向正前方放出 1 个雷球，雷球会持续向前缓缓移动 3 秒左右，被雷球击中的敌人会成为浮空状态，靠近武将连续使用效果相当不错。
EX 反击：受到敌人攻击时按 R1	 快速挥戈的 240 度范围反击，身体右侧是这招的空档，使用时务必注意。

**专用道具**

**络操の人形**

取得关卡：蜀 3 章“成都之战”

贵重品出现条件：

- 1、击破城外各处的传令兵，然后从西北方道路进入成都。
- 2、与魏延会合后击破真田幸村。
- 3、上述条件必须在 5 分钟内完成。
- 4、使用周英击破 300 人以上。

建议骑马进入战斗，战斗开始后击破各处的传令兵，从左上方道路进入成都后击破上下两侧的敌兵累积击破数，之后迅速击破真田幸村即可。

**情报履历**

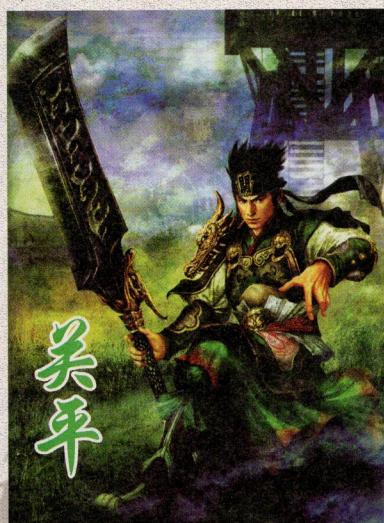
STORY MODE

贵重品出现位置

4' 56" 共闘を宣言！  
4' 59" 貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

LV1: 戟戈	LV2: 武斗戈
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 苍月	LV4: 湖底苍月
基本攻击力: 37	基本攻击力: 75



攻击类型	
	B
出现条件	
战国故事模式第 1 章“荆州之战”完成	
章“荆州之战”完成	
初期能力	
体 力	B
元 双	B
攻 犹	C
防 御	C
素 早	D

习得特技一览	
特技名称	习得条件
体力增加	击破 3 武将
力型强化	击破 70 人 & 3 武将
经验值增	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 3 武将
攻击强化	战斗开始后 6 分钟内击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	 消耗大量无双对前方偏左 120 度范围的防御不能攻击，威力相当大，被击中的敌人会被吹飞到很远的距离，对武将战斗时用这招将武将击飞后跟上去，在其起身时再用这招攻击即可轻松将吕布之类的强力武将击破，可以说是十分使用的招数。

**专用道具**

**云长鉢卷**

取得关卡：战国第 5 章外传“长筱之战”

贵重品出现条件：

- 1、骑马队 3 次护卫成功，且在第 3 次骑马队到达指定地点时将曹仁击破。
- 2、直江兼续骑马军团开始突击后击破周泰。
- 3、使用关平击破 200 人以上。

骑马队可以打败 1 次，打败次数超过 1 次则无法取得贵重品

**情报履历**

STORY MODE

贵重品出现位置

9' 11" 遠呂智軍 士気低下！  
9' 20" 貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

LV1: 斩馬刀	LV2: 斩馬豪刀
基本攻击力: 9	基本攻击力: 24
LV3: 飞龍裂空刀	LV4: 神龍升天刀
基本攻击力: 39	基本攻击力: 79





攻击类型	速
出现条件	初期即可使用
初期能力	
体力	C
元双	B
攻击力	D
防御力	B
素早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
技型强化	击破 3 武将
速度上升	战斗开始后 12 分钟以内击破 80 人
回复无双	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 100 人
防御强化	战斗开始后 6 分钟以内击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	用盾向前方攻击, 可破坏敌人防御, 用这招击中敌人后马上再接其他招式的话可以对敌人造成极大的伤害, 用来配合技能 2 的冲击波攻击效果不错
技能 2: 左摇杆 + R1	向后方跳跃的同时向前方发出冲击波攻击, 攻击距离较远, 适合在普通攻击途中使用
初期能力	

专用道具	
翼德の首飾	取得关卡: 蜀 1 章“上田城之战”
贵重品出现条件:	
1、战斗开始后 5 分钟内击破张颌, 且击破 100 人以上 2、队伍中的 3 名武将不能有赵云。	

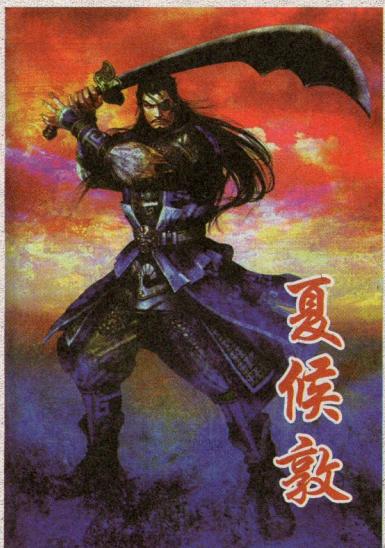


武器能力	
LV1: 叉突矛	LV2: 叉突破矛
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 先锋	LV4: 燃天
基本攻击力: 38	基本攻击力: 76

专用道具	
不臣の眼袋	取得关卡: 魏 6 章“陈仓之战”
贵重品出现条件:	
1、朝仓军援军到达之前击破阿市。 2、击破城壁左右两侧据点的守备头。 3、使用夏侯敦击败 200 人以上。	



武器能力	
LV1: 朴刀	LV2: 吴钩
基本攻击力: 10	基本攻击力: 21
LV3: 麒麟牙	LV4: 天麒麟牙
基本攻击力: 42	基本攻击力: 84

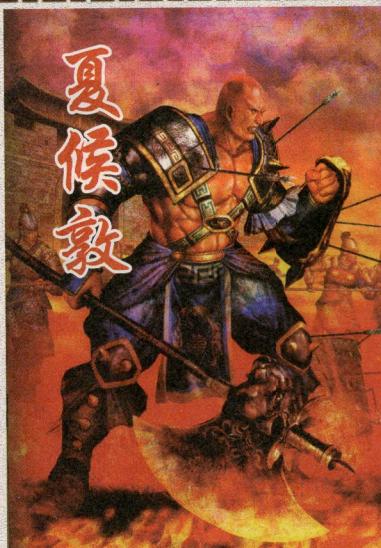


攻击类型	速
出现条件	魏故事模式第 4 章“夷陵之战”完成
初期能力	
体力	B
元双	C
攻击力	B
防御力	C
素早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
体力增加	击破 3 武将
连击回复	保持体力在 30% 以上击破 3 武将
技型强化	保持体力在 50% 以上击破 110 人
攻击强化	击破 180 人 & 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	向正前方发出小龙卷, 攻击距离远, 威力也相当不错, 比较实用的招式
技能 2: 左摇杆 + R1	向正前方的小跳跃突进攻击, 攻击途中夏侯敦全身为无敌状态, 无论是在平时使用或者用来从敌群中突围效果都不错; 另外, 与技能 1 连续交替使用也相当厉害。
初期能力	



**出现条件**  
魏故事模式第7章  
“山崎之战”完成

初期能力	
体力	B
元双	C
攻击力	B
防御力	B
素早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
体力增加	击破3武将
攻击强化	战斗开始后12分钟内击破80人
速型强化	保持体力在50%以上击破4武将
经验值增	保持体力在65%以上且不使用无双消费攻击，击破6武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击5
7	CHARGE 攻击5
10	通常攻击6
13	CHARGE 攻击3~2/CHARGE 攻击3~3
16	CHARGE 攻击6
19	通常攻击7、8、9

R1 特殊能力	
<b>EX CHARGE 攻击 SP: □ × 2 → R1</b>	向正前方连续两次地震强力攻击，范围和威力都相当不错，被击中的敌人会成为浮空状态同时还会受到炎属性伤害，对武将使用时在其落地之前再使用这招即可让其再次浮空，如此循环即可轻松将武将击破。
<b>EX 反击：受到敌人攻击时按 R1</b>	对周围360度小范围的挥斧反击，由于攻击距离较短，往往会出现使用后打不到敌人的情况。

**专用道具**

**牙门の旗**

取得关卡：魏终章外传“合肥新城之战”

贵重品出现条件：

1. 在吕布突击前将其击破。
2. 使用典韦击破300人以上。

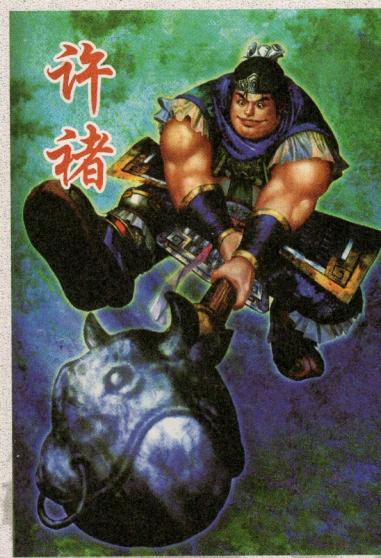
**情報履歴**

STORY MODE

貴重品出現位置

6' 06" 吕布、典韋の武に感服！  
6' 09" 貴重品発見の報告あり！

スクリール モード



**出现条件**  
魏故事模式第1章  
“杭濑川之战”完成

初期能力	
体力	A
元双	C
攻击力	B
防御力	A
素早	B

习得特技一览	
特技名称	习得条件
运上升	击破60人
体力增加	战斗开始后12分钟内击破3武将
力型强化	保持体力在50%以上击破4武将
回复无双	保持体力在65%以上且不使用无双消费攻击，击破80人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击5
7	CHARGE 攻击5
10	通常攻击6
13	CHARGE 攻击3~2/CHARGE 攻击3~3
16	CHARGE 攻击6
19	通常攻击7、8、9

R1 特殊能力	
<b>必杀技: R1</b>	消耗大量无双的防御不能攻击招式，使用后许褚会原地跳起然后扑向地面用身体地震攻击，对身体周围360度范围的敌人都会造成极大的伤害，使用这招时许褚全身为无敌状态，在对敌武将时可以放心使用（对武将时务必靠近敌武将后再使用，以免出现攻击距离不够的情况）。

**武器能力**

**LV1: 战斧**  
基本攻击力: 11

**LV2: 战迅斧**  
基本攻击力: 23

**LV3: 牛头**  
基本攻击力: 47

**LV4: 真极牛头**  
基本攻击力: 94

**专用道具**

**牛尾の首布**

取得关卡：魏4章外传“杂贺之战”

贵重品出现条件：

1. 武田・上杉军出现后4分钟内击破武田信玄、上杉谦信和直江兼续。
2. 在今川义元出现之前使用许褚击破300人以上。
3. 今川义元出现后，与其对话结束后贵重品即会出现。

由于武将・上杉军撤退后今川义元即会出现，所以在击破武田信玄、上杉谦信和直江兼续后务必留下1名敌将不要击破，在击破数到达300之后再击破该武将。

**情報履歴**

STORY MODE

貴重品出現位置

6' 10" 今川義元を撃破せよ！  
6' 12" 貴重品発見の報告あり！

スクリール モード

**武器能力**

**LV1: 碎棘**  
基本攻击力: 11

**LV2: 碎棘棒**  
基本攻击力: 23

**LV3: 蛇龙碎**  
基本攻击力: 46

**LV4: 蛇龙瀑布碎**  
基本攻击力: 92

**专用道具**

**牛尾の首布**

取得关卡：魏4章外传“杂贺之战”

贵重品出现条件：

1. 武田・上杉军出现后4分钟内击破武田信玄、上杉谦信和直江兼续。
2. 在今川义元出现之前使用许褚击破300人以上。
3. 今川义元出现后，与其对话结束后贵重品即会出现。

由于武将・上杉军撤退后今川义元即会出现，所以在击破武田信玄、上杉谦信和直江兼续后务必留下1名敌将不要击破，在击破数到达300之后再击破该武将。

**情報履歴**

STORY MODE

貴重品出現位置

6' 10" 今川義元を撃破せよ！  
6' 12" 貴重品発見の報告あり！

スクリール モード





出现条件  
魏故事模式第7章  
“山崎之战”完成

初期能力	
体力	B
无双	C
攻击力	C
防御力	B
素早	B

习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破 60 人
经验值增	保持体力在 30%以上击破 3 武将
技型强化	保持体力在 50%以上击破 4 武将

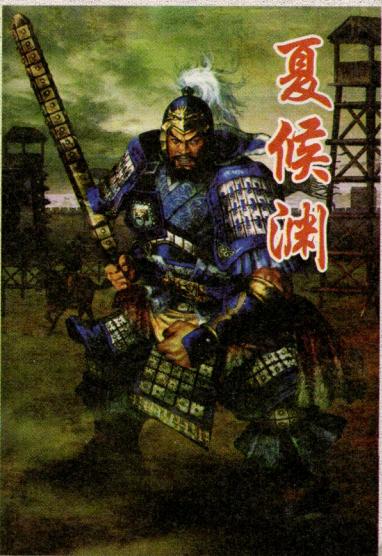
  

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	一定时间内提高队伍的攻击力和防御力，使用后受到敌人攻击不容易出现受创硬直，在混战中相当实用
技能 2: 左摇杆 + R1	一定时间内背后出现援护射击，实用度一般，可用来牵制敌人

专用道具	
孟德新书	取得关卡：魏终章“古志城之战” 贵重品出现条件： 1. 战斗开始后 5 分钟内击破伊达政宗和前田庆次，且击破 200 人以上。 由于伊达政宗和前田庆次相隔距离较远，建议骑马出战；伊达政宗和前田庆次 2 人的击破顺序不限。

武器能力	
LV1: 将剑	基本攻击力: 9
LV2: 将明剑	基本攻击力: 19
LV3: 傀天の剣	基本攻击力: 38
LV4: 傀天の奸劍	基本攻击力: 76



出现条件  
魏故事模式第4章  
“夷陵之战”完成

初期能力	
体力	B
无双	D
攻击力	B
防御力	B
素早	D

习得特技一览	
特技名称	习得条件
力型强化	击破 60 人
必杀强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
体力增加	击破 100 人 &4 武将
回复体力	保持体力在 65%以上且不使用无双消费攻击，击破 180 人

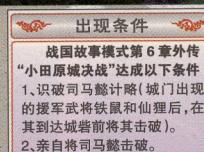
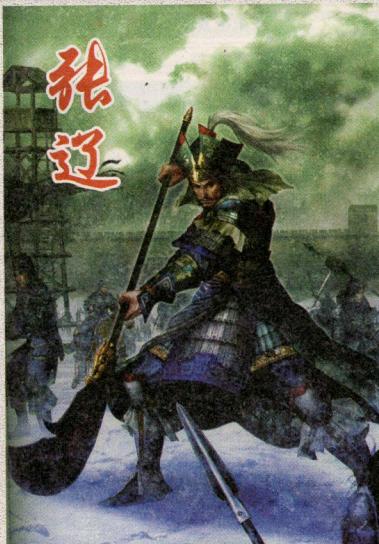
追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	消耗大量无双的弓连射攻击，攻击范围为正前方的扇形区域，威力一般，只适合在对大量杂兵时使用，在连射途中可以使用左摇杆来改变连射方向。连射结束时会有一定硬直时间，务必注意，挑战高难度关卡时尽可能离敌人一定距离再使用这招，以免出现意外。

专用道具	
夏候弓	取得关卡：魏 6 章外传“凉州之战” 贵重品出现条件： 1. 亲自击破 6 个箭中出现的妖术师长。 2. 曹丕幻影出现后迅速将其击破。

武器能力	
LV1: 碎棍	基本攻击力: 10
LV2: 破碎棍	基本攻击力: 21
LV3: 九天断	基本攻击力: 42
LV4: 金剛九天断	基本攻击力: 84



习得特技一览	
特技名称	习得条件
马术强化	击破 50 人
力量强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
无双增加	击破 100 人 &4 武将
攻击强化	击破 100 人 &6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	 消耗大量无双的防御不能攻击，使用后张辽会在原地旋转钩镰刀在正面产生冲击波(使用这招时张辽全身为无敌状态)，被击中的敌人会受到相当大的伤害。由于攻击有效距离很近，对敌武将时最好是先将该武将击倒，然后靠近该武将，在其起身时使用这招即可。

习得特技一览	
特技名称	习得条件
技型强化	击破 60 人
必杀强化	保持体力在 30% 以上击破 80 人
消费轻减	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击，击破 3 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 6
16	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	 消耗大量无双在正前方大范围施放吹雪攻击，攻击力和攻击范围都相当不错，适合在任何时候使用。
技能 2: 左摇杆 + R1	 向正前方发射 1 个冰块(与妖术师发射的冰块相同)，被击中的敌人有一定机率成为冻结状态，配合通常攻击使用效果不错。

专用道具	
白马篇	
取得关卡: 魏 3 章外传“冀州讨伐战”	
贵重品出现条件:	

1、战斗开始后 4 分钟内击破风魔小太郎，服装半藏和くのいち，且击破 300 人以上。  
风魔小太郎和服装半藏出现在地图右上方城门外，靠近城门后 2 人即会出现，くのいち则会在风魔和半藏被击破后出现在地图最上方的小路上。

情报履歴  
貴重品出現位置  
3/21 小早川義秋、進軍開始！  
3/22 貴重品発見の報告あり！

武器能力	
LV1: 钩镰刀	基本攻击力: 10
LV2: 大钩镰刀	基本攻击力: 21
LV3: 青龙钩镰刀	基本攻击力: 43
LV4: 黄龙钩镰刀	基本攻击力: 86

专用道具	
司马法	
取得关卡: 魏 6 章“陈仓之战”	
贵重品出现条件:	

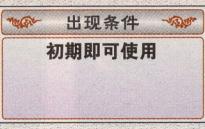
1、战斗开始后迅速击破城壁左右两侧据点的守备头，制压城壁。  
2、使用司马懿击破 200 人以上。  
3、敌第 1 次援军出现后击破阿市。  
4、上述行动必须在 5 分钟内完成。

情報履歴  
貴重品出現位置  
4/17 小早川義秋、士気低下！  
4/17 貴重品発見の報告あり！

武器能力	
LV1: 燕扇	基本攻击力: 8
LV2: 翼扇	基本攻击力: 17
LV3: 黑羽扇	基本攻击力: 35
LV4: 穿奇羽扇	基本攻击力: 71



徐晃



习得特技一览	
特技名称	习得条件
回复无双	击破 3 武将
无双增加	战斗开始后 12 分钟内击破 80 人
体力增加	击破 100 人 &4 武将
速型强化	不使用无双消费攻击，保持体力在 65% 以上击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
<b>EX CHARGE 攻击 SP: □ × 2 → R1</b>	向正前方移动 +360 度范围的防御不能攻击，攻击范围和威力都相当大的招式，无论在对杂兵还是武将时都相当使用。
<b>EX 反击：受到敌人攻击时按 R1</b>	前方偏右 120 度的反击，左侧没有攻击判定，并不实用，在突围的时候实用吧。

专用道具

### 武义白布

取得关卡：魏 1 章“杭瀨川之战”

贵重品出现条件：

- 按照许褚→夏侯渊→张角的顺序将 3 人击破。
- 使用徐晃击破 500 人以上。

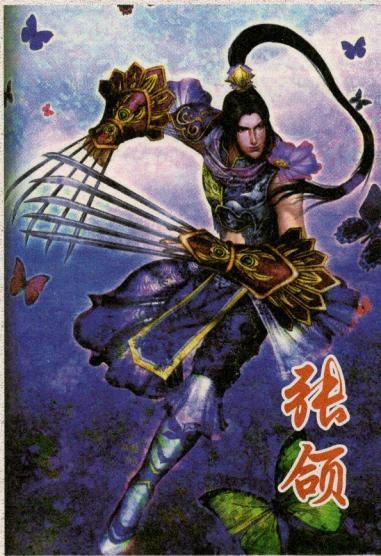
在击破许褚和夏侯渊后暂时不要击破张角，待击破数超过 500 后再击破张角即可。

情報履歴 STORY MODE

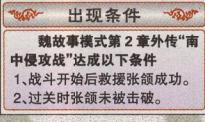
貴重品出現位置

6' 51" 張角、土氣低下！  
6' 50" 貴重品発見の報告あり！

武器能力	
LV1: 大斧	基本攻击力: 9
LV2: 壮大斧	基本攻击力: 19
LV3: 牙断	基本攻击力: 39
LV4: 白虎牙断	基本攻击力: 79



张辽



习得特技一览	
特技名称	习得条件
速度上升	击破 3 武将
技型强化	击破 70 人 & 3 武将
连击回复	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击，击破 3 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
<b>技能 1: R1</b>	向正前方小跳跃的同时挥动双爪的防御不能攻击，直接使用效果一般，建议配合通常攻击使用；另外，使用这招的途中可以按 X 键用 2 段跳跃取消。
<b>技能 2: 左摇杆 + R1</b>	一边向正前方突进，一边挥动双爪连续攻击，由于出招速度较快，很容易出现攻击落空的情况，实用度不高；在敌群中用这招突突效果不错。

专用道具

### 戦めの薔薇

取得关卡：魏 2 章“天水之战”

贵重品出现条件：

- 救援军到达之前防卫己方 3 个据点（击破每个据点附近的 2 名敌方武将即可）。
- 使用张辽击破 300 人以上。

如果在救援军到达之后才达成 300 人击破，那么在敌我双方台词全部说完后贵重品才会出现，这点务必注意，千万不要一击心急去把敌人总大将干掉了。

情報履歴 STORY MODE

貴重品出現位置

4' 26" 反乱軍詰所、制圧！  
4' 28" 貴重品発見の報告あり！

武器能力	
LV1: 铁钩	基本攻击力: 9
LV2: 飞鹰爪	基本攻击力: 19
LV3: 朱雀爪	基本攻击力: 38
LV4: 朱雀虹	基本攻击力: 76

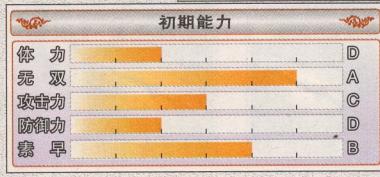


# 姬



### 出现条件

魏故事模式第6章外传“凉州之战”达成以下条件  
1. 战斗开始后10分钟内击破6个妖术师长和曹丕幻影。  
2. 过关时姬未被击破。



习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破 60 人
技型强化	击破 70 人 & 3 武将
回复体力	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	<p>防御不能的投技性质攻击, 抓住前方 1 个敌人之后使用连续扇耳光, 对周围的敌人也有攻击判定, 相当实用的特技。</p>
技能 2: 左摇杆 + R1	<p>小跳跃后吹笛子发出 360 度范围的音波攻击, 被击中的敌人一定时间内防御力降低, 由于出招速度较慢, 不要在敌群中使用。</p>

**专用道具**

**妖姬の古琴**

取得关卡: 魏 5 章“小田原城之战”

贵重品出现条件:

1. 战斗开始后 10 分钟内击破垣巳以外的所有敌将。(不用全部由甄姬亲自击破)
2. 击破兵粮库守备头和焰烙落守备头。
3. 使用甄姬击破 200 人以上。

**情报履歴**

7' 30" 壁合軍高所、陥落!  
7' 38" 貴重品発見の報告あり!

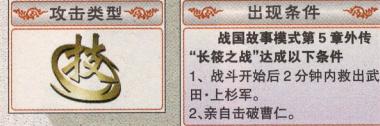
**武器能力**

LV1: 铁笛	LV2: 春后笛
基本攻击力: 8	基本攻击力: 17

LV3: 月奴	LV4: 月奴狂
基本攻击力: 34	基本攻击力: 69



# 曹仁



### 出现条件

战国故事模式第5章外传“长坂之战”达成以下条件  
1. 战斗开始后2分钟内救出武田·上杉军。  
2. 亲自击破曹仁。



习得特技一览	
特技名称	习得条件
防御强化	击破 60 人
特殊强化	保持体力在 30% 以上击破 80 人
待机回复	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP: □ → R1	<p>向正前方突进一段距离的同时用盾进行防御不能攻击, 击中敌人后再对周围 360 度大范围进行吹飞攻击, 威力相当大。但是盾攻击如果未能击中敌人则不会出现第 2 击, 所以在敌人较多的时候使用才能起到最佳效果。</p>
EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1	<p>快速挥盾向前方攻击的反击技, 适合在突围时使用。</p>

**专用道具**

**尉缭子**

取得关卡: 战国 6 章外传“小田原城决战”

贵重品出现条件:

1. 击破中央砦中出现的伏兵。
2. 使用曹仁击破 300 人以上。

**情报履歴**

8' 24" 曹仁軍団、山内一豊を撃破!  
8' 30" 貴重品発見の報告あり!

**武器能力**

LV1: 牙壁	LV2: 碎牙壁
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19

LV3: 鶴嘴鷲翼	LV4: 凤嘴鳳翼
基本攻击力: 38	基本攻击力: 76



**攻击类型** 棍

**出现条件** 初期即可使用

初期能力	
体力	B
无双	B
攻击力	B
防御力	C
素早	B

习得特技一覧	
特技名称	习得条件
防御强化	击破 60 人
经验值增	保持体力在 30%以上击破 3 武将
特殊强化	保持体力在 50%以上击破 110 人
速型强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 180 人

追加攻击方式一覧	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2/CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
<b>EX CHARGE 攻击 SP:□ × 5 → R1</b>	
<b>EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1</b>	

习得特技一覧	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破 3 武将
力型强化	击破 70 人 & 3 武将
经验值增	保持体力在 50%以上击破 110 人
必杀强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 5 武将

追加攻击方式一覧	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2/CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
<b>必杀技: R1</b>	

消耗大量无双的大范围攻击，使用后庞德会挥舞双戟向正前方突进一段距离，被击中的敌人会受到极大的伤害，在对杂兵或武将时都相当实用。另外，在敌将骑马冲过来时用这招与其对撞的话，效果也相当不错哦。

**专用道具**

**论**

取得关卡: 魏 2 章外传“南中侵攻战”

贵重品出现条件:

1. 战斗开始后 5 分钟内击破真田幸村。
2. 击破帶來洞主、孟优、孟节、朵恩大王、孟获、祝融。
3. 战斗开始后 7 分钟内击破 400 人。

**情報履歴**

貴重品出現位置

4° 58' 通路、土氣低下！  
5° 01' 貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

LV1: 双刃剑	LV2: 双刃仔剑
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 天舞	LV4: 元美
基本攻击力: 37	基本攻击力: 75

**专用道具**

**決死の棺桶**

取得关卡: 蜀 1 章“上田城之战”

贵重品出现条件:

1. 队伍中的 3 名武将不能有赵云。
2. 战斗开始后 10 分钟内击破张颌，且击破 300 人以上。
3. 成功护送赵云到达脱出地点，并且确保赵云体力在 90% 以上。

战斗开始后沿着右侧道路护送赵云一边前进一边清除沿途的杂兵即可。

**情報履歴**

貴重品出現位置

6° 56' 脱出地点への道、關門！  
6° 59' 貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

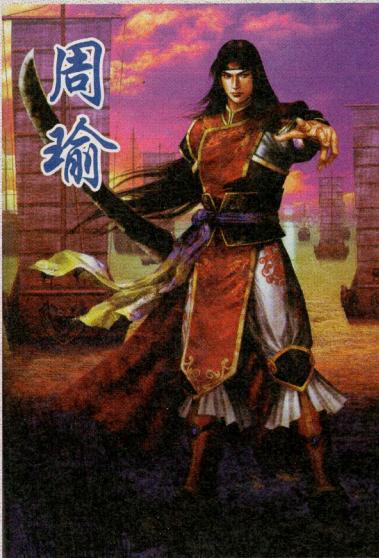
LV1: 双戟	LV2: 颠双戟
基本攻击力: 10	基本攻击力: 21
LV3: 拔山盖世	LV4: 朱雀
基本攻击力: 43	基本攻击力: 87

**攻击类型** 力

**出现条件** 蜀故事模式第 3 章外传“贼岳之战”达成以下条件  
1. 成功救出 3 名以上北条军武将。  
2. 亲自击破庞德。

初期能力	
体力	C
无双	D
攻击力	B
防御力	B
素早	D

初期能力	
体力	C
无双	D
攻击力	B
防御力	B
素早	D



出现条件  
吴故事模式第1章  
“定军山之战”完成



可得特技一览	
特技名称	习得条件
连击回复	击破 60 人
无双增加	击破 70 人 &3 武将
速型强化	保持体力在 50% 以上击破 110 人
必杀强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 5 武将

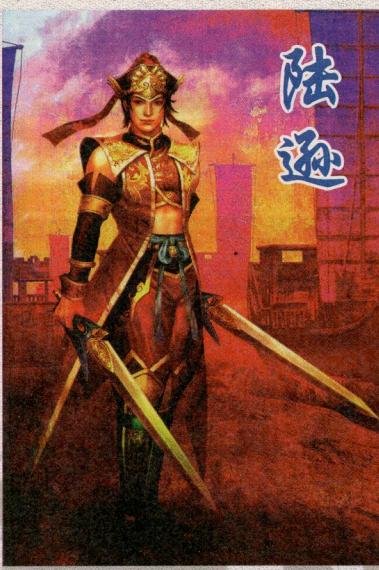
  

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP: R1	 消耗大量无双向正前方发出猛火攻击，威力相当大，被击中的敌人一定时间还会受到炎属性伤害（对骑马的敌将使用这招可以命中 2 次）。
EX 反击：受到敌人攻击时按 R1	 挥刀向正前方小范围的攻击的反击技，实用度不高，突围的时候使用吧。

专用道具	
天下二分の书	取得关卡: 吴 3 章“小谷城之战” 贵重品出现条件: 1、援护岛左近和工作兵长到达小山田砦，城壁爆破成功。 2、島津援军到达后，击破島津义弘、島津家久、島津义久和島津丰久。 3、使用周瑜击破 200 人以上。 右下方的敌方武将可以不用理会，贵重品出现后再击破即可。

武器能力	
LV1: 铁剑	LV2: 斩铁剑
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 古铁刀	LV4: 古铁刀真打
基本攻击力: 38	基本攻击力: 76



出现条件  
战国故事模式第3章外传  
“下邳之战”达成以下条件  
1. 己方武将未败走的情况下与陆逊会合。  
2. 过关时陆逊未被击破。



可得特技一览	
特技名称	习得条件
速度上升	击破 60 人
速型强化	击破 70 人 &3 武将
必杀强化	保持体力在 50% 以上击破 110 人
消费轻减	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 6 武将

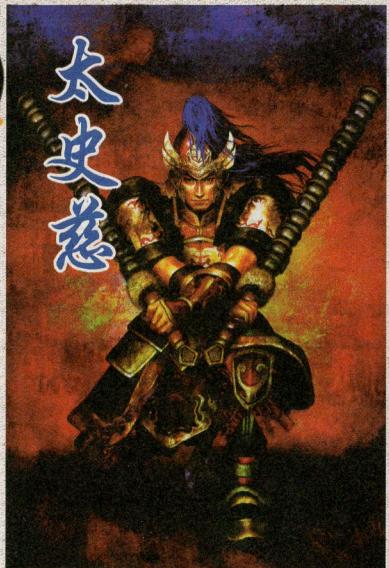
追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP: R1	 消耗大量无双向正前方发出猛火攻击，火焰会从左向右横向攻击，攻击范围和威力都相当不错，相当实用的技能。
EX 反击：受到敌人攻击时按 R1	 用武器将正面的敌人弹飞，自身同时向后方跳跃一段距离，不错的突围技。

六韬	
取得关卡: 战国 7 章“五丈原之战”	贵重品出现条件: 1、击破中央、东、西门敌进军部队武将。 2、击破敌第 2 阵进军武将。 3、击破伊达政宗。 4、击破中村一荣和岩成友通，阻止落石。 5、使用陆逊击破 300 人以上。 6、上述步骤必须在 10 分钟内完成。

武器能力	
LV1: 双剑	LV2: 飞双剑
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 飞燕	LV4: 内飞燕
基本攻击力: 37	基本攻击力: 74



攻击类型	速
------	---

出现条件	吴故事模式第2章 “长坂之战”完成
------	----------------------

初期能力	
体力	C
无双	C
攻击力	B
防御力	C
素早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
体力增加	击破 3 武将
攻击强化	战斗开始后 12 分钟内击破 80 人
特殊强化	保持体力在 50% 以上击破 110 人
经验值增	保持体力在 65% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	附带炎属性的震地攻击, 被击中的敌人会受到炎属性伤害, 同时还会被吹飞, 相当实用的技能。
技能 2: 左摇杆 + R1	

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

专用道具	
六十日誓书	取得关卡: 吴 5 章“关原之战” 贵重品出现条件: 1. 孙权援军到达之前击破稻姬(2 次)、孙尚香、大乔。 2. 使用太史慈击破 300 人以上。 战斗开始后尽快击破稻姬, 以尽快使其第 2 次出现。

武器能力	
LV1: 双鞭	基本攻击力: 10
LV2: 双蛇鞭	基本攻击力: 21
LV3: 虎扑双鞭	基本攻击力: 42
LV4: 虎扑双鞭改	基本攻击力: 85



攻击类型	速
------	---

出现条件	吴故事模式第 5 章 “关原之战”完成
------	------------------------

初期能力	
体力	D
无双	A
攻击力	D
防御力	C
素早	B

习得特技一览	
特技名称	习得条件
速度上升	击破 60 人
连击回复	保持体力在 60% 以上击破 3 武将
无双增加	战斗开始后 10 分钟内击破 4 武将
技型强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	往正前方放出两个轮盘旋转攻击, 大约持续 2 秒时间, 攻击范围较大, 但是威力一般, 不是很实用的技能。
技能 2: 左摇杆 + R1	

专用道具	
玄德腕轮	取得关卡: 吴 7 章“小牧长久手之战” 贵重品出现条件: 1. 成功救出孙坚和孙权。 2. 击破张颌、董卓、司马懿。 3. 使用孙尚香击破 300 人以上。

武器能力	
LV1: 夏圆	基本攻击力: 9
LV2: LV2: 圆夏	基本攻击力: 18
LV3: 乾坤圆	基本攻击力: 37
LV4: 日月乾坤圆	基本攻击力: 74



攻击类型	
出现条件	吴故事模式第7章 “小牧长久手之战”完成
初期能力	
体力	D
无双	C
攻击力	B
防御力	B
素早	A

习得特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破 60 人
经验值增	击破 70 人 & 3 武将
特殊强化	保持体力在 50% 以上击破 4 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	<p>向正前方小范围内发出火炎冲击波攻击，被击中的敌人会受到炎属性伤害，对于 CHARGE 攻击范围较小的孙坚来说，用这招来代替 CHARGE 攻击是一个不错的选择。</p>
技能 2: 左摇杆 + R1	<p>消耗一定量体力获得“玉玺”效果，队伍中 3 名武将无双槽保持全满约 12 秒左右，效果结束后无双槽减为 0，用该技能配合一些需消耗大量无双使用的技能的武将效果相当不错。</p>

**专用道具**

### 玉玺

取得关卡: 吴终章“古志城之战”

贵重品出现条件:

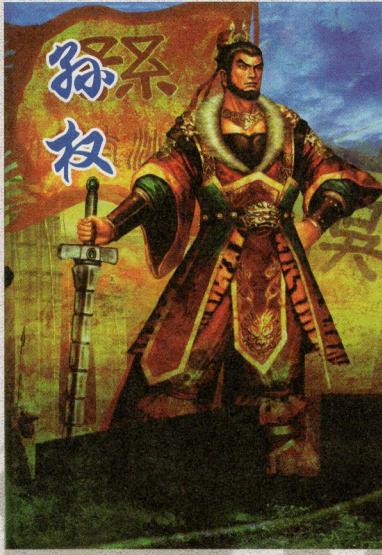
1. 战斗开始后迅速击破董卓，避免出现孙尚香被捕捉事件。
2. 15 分钟内进入古志城内（击破城外所有敌武将）。
3. 使用孙坚击破 300 人以上。

队伍中的 3 名武将不能有孙权。

**情報履歴**

11' 20" 古志城正門、開門！  
11' 23" 貴重品発見の報告あり！  
11' 24"

武器能力	
LV1: 狼牙剑	LV2: 狼牙剑
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 天狼剑	LV4: 真天狼剑
基本攻击力: 39	基本攻击力: 78



攻击类型	
出现条件	吴故事模式第7章 “小牧长久手之战”完成
初期能力	
体力	B
无双	C
攻击力	C
防御力	C
素早	B

习得特技一览	
特技名称	习得条件
力量强化	击破 3 武将
防御强化	战斗开始后 12 分钟内击破 80 人
经验值增	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击，击破 100 人
必杀强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击，击破 5 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双的防御不能攻击招式，发动后孙权会让手中的剑附上火炎，然后对正前方 180 度范围进行攻击，威力极大，被击中的敌人会被吹飞，同时还会受到炎属性伤害，无论对杂兵还是对武将都相当实用。另外，使用 CHARGE 攻击 5 将敌人浮空后，在敌人落地之前再接这招，即使在高难度下也可以对敌人造成相当可观的伤害，可谓是孙权的超级杀招。</p>

**专用道具**

### 孙氏の兵法

取得关卡: 吴终章“古志城之战”

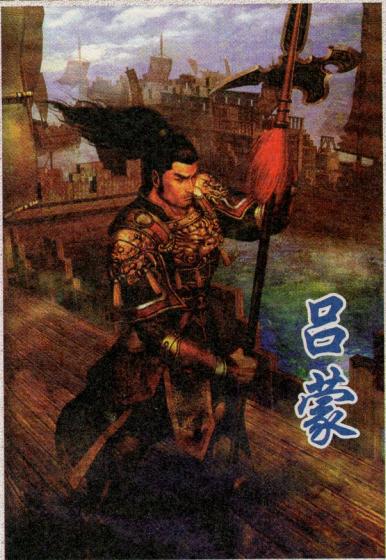
贵重品出现条件:

1. 击破四名喷火炮守将。
2. 进入地图上方砦中击破吕布。

**情報履歴**

9' 49" 北堀東門西門、開門！  
9' 52" 貴重品発見の報告あり！

武器能力	
LV1: 积刃剑	LV2: 大积刃剑
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 皇狼剑	LV4: 白炎皇狼剑
基本攻击力: 37	基本攻击力: 75



攻击类型	速
出现条件	吴故事模式第3章 “小谷城之战”完成

初期能力	C
体力	B
元双	C
攻击力	C
防御力	C
素早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
特殊强化	击破3武将
必杀强化	保持体力在30%以上击破3武将
经验值增	保持体力在50%以上且不使用无双消费攻击,击破3武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	<p>消耗无双召喚火矢攻击，火矢会从吕蒙的身后向正前方发射，范围和威力都相当不错，由于受到火矢攻击的敌人并不会马上倒地，所以与敌武将战斗时连续使用这招即可轻松将击破，相当使用的技能。</p> 
技能 2: 左摇杆 + R1	<p>向前踏出一步同时挥戟防御，可以防御360度全方位的攻击，在对付大量弓箭手和骑兵时可以起到作用，其他时候就不要拿这招来丢人现眼了。</p> 

### 专用道具

#### 战国策

取得关卡: 吴 7 章外传“冀州之战”

贵重品出现条件:

- 1、战斗开始后4分钟内击破本多忠胜，且击破100人以上。

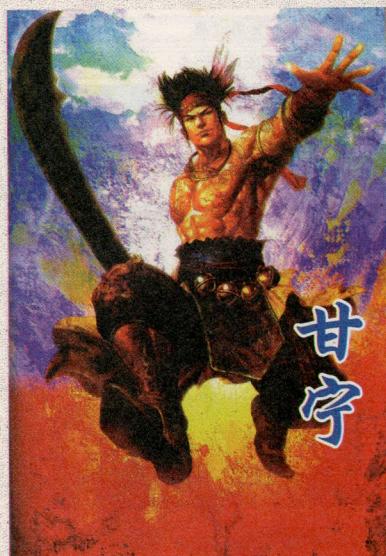
本关务必骑马进入战斗，战斗开始后直奔中央祭坛处击破本多忠胜。



1' 24" 本多忠勝、前線から一時撤退!  
貴重品発見の報告あり!

### 武器能力

LV1: 斩戟	LV2: 剛断戟圓
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 虎額	LV4: 白虎額
基本攻击力: 39	基本攻击力: 79



攻击类型	速
出现条件	魏故事模式第6章 “陈仓之战”完成

初期能力	C
体力	C
元双	C
攻击力	A
防御力	C
素早	A

习得特技一览	
特技名称	习得条件
必杀强化	击破3武将
技型强化	战斗开始后12分钟内击破80人
速度上升	击破100人 & 4武将
连击回复	战斗开始后8分钟内不使用无双消费攻击,击破6武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	<p>短时间内透明化，并且强化攻击力，透明化时对周围的敌人会造成很小的伤害，由于透明持续时间极短(大约0.5秒左右)，透明后只能马上接技能2才能起到攻击力强化的效果，所以不要对这招抱太大希望。</p> 
技能 2: 左摇杆 + R1	<p>向前方小跳跃一段距离同时用刀进行攻击防御不能攻击，威力不错，但是范围实在太小，只适合在敌武将冲向自己的时候使用，可以起到先发制人的效果。</p> 

### 专用道具

#### 翼鸟の羽

取得关卡: 魏 7 章外传“南中争霸战”

贵重品出现条件:

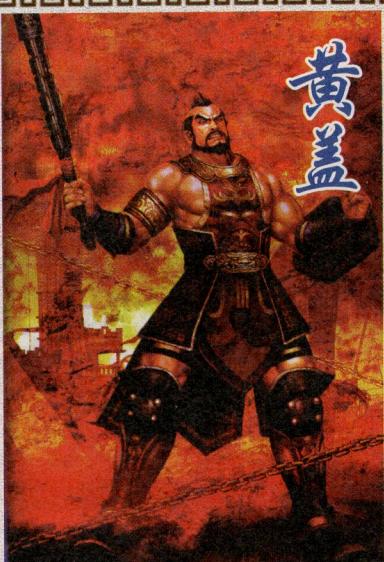
- 1、战斗开始后迅速救援本多军。
- 2、击破董卓以外的所有敌军武将。
- 3、使用甘宁击破400人以上。



6' 48" 遷呂留寧 詰所、制圧!  
6' 48" 貴重品発見の報告あり!

### 武器能力

LV1: 甲刀	LV2: 甲牙刀
基本攻击力: 11	基本攻击力: 23
LV3: 霸江	LV4: 霸海
基本攻击力: 46	基本攻击力: 92



黄盖

攻击类型	
出现条件	魏故事模式第 5 章 “小田原城之战”完成
初期能力	
体力	B
元双	D
攻击力	C
防御力	B
素早	C

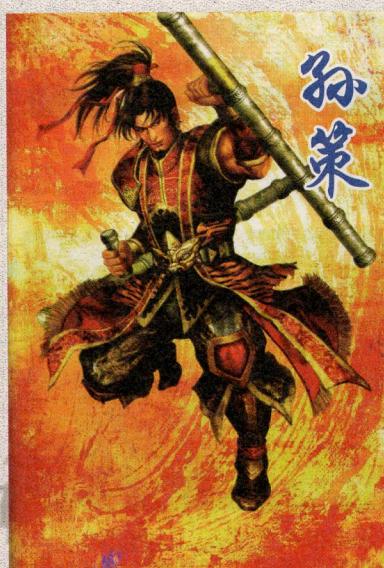
习得特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破 60 人
防御强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
力量强化	保持体力在 50% 以上击破 4 武将
经验值增	保持体力在 65% 以上且不使用无双消费攻击，击破 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双的防御不能投技，使用后黄盖会向正前方伸出左手抓住敌人，然后将敌人抱向空中使用倒栽桩攻击，被攻击的敌人会受到很大的伤害，而且投技结束落地时对周围的敌人同样会造成很大的伤害，可以说是相当实用的特技。对武将时可以先用冰属性攻击将武将冻住，然后再对准武将使用投技。</p>

专用道具	
孙吴の酒	
取得关卡: 魏 4 章“夷陵之战”	
贵重品出现条件:	
1. 战斗开始后迅速击破夏侯敦。 2. 使用黄盖击破 100 人以上。	

武器能力	
LV1: 铁鞭	LV2: 铁碎鞭
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 断河鞭	LV4: 断海鞭
基本攻击力: 39	基本攻击力: 79



孙策

攻击类型	
出现条件	初期即可使用
初期能力	
体力	C
元双	D
攻击力	B
防御力	C
素早	B

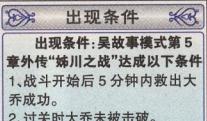
习得特技一览	
特技名称	习得条件
防御强化	击破 3 武将
力量强化	战斗开始后 12 分钟内击破 80 人
必杀强化	保持体力在 50% 以上击破 110 人
经验值增	保持体力在 65% 以上且不使用无双消费攻击，击破 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双的连续攻击，使用后孙权会用双拐对正前方 180 度范围进行连续攻击，连击结束时将被攻击的敌人吹飞，同时对其造成炎属性伤害，攻击过程中孙策全身为无敌状态。由于这招并不能破坏敌人防御，所以配合 CHARGE 攻击 3 或 CHARGE 攻击 5 使用效果会比较好。</p>

专用道具	
孙膑兵法	
取得关卡: 吴 4 章“大阪城之战”	
贵重品出现条件:	
1. 战斗开始后先前往中央大门处，引发岛左近称赞事件。 2. 从东侧道路进入城内救出孙坚，之后击破所有攻入城内的救援军武将。 3. 使用孙策击破 500 人以上。 4. 贵重品出现前保证己方无一武将败走。	

武器能力	
LV1: 旗棍	LV2: 旗捲棍
基本攻击力: 10	基本攻击力: 20
LV3: 小霸王	LV4: 霸王
基本攻击力: 40	基本攻击力: 80



习得特技一览	
特技名称	习得条件
速度上升	击破 60 人
速型强化	击破 70 人 & 3 武将
待机回复	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

**R1 特殊能力**

**EX CHARGE 攻击 SP:R1**

一定时间内队伍中未控制的两名武将的无双速度加快(回复速度变为原来的2倍左右), 可配合无双消耗较大的武将使用。

**EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1**

用武器将敌人弹开之后再向后方跳跃的反击技, 适合从敌群中突围时使用。

**专用道具**

**月光花の发饰**

取得关卡: 吴 4 章外传“宛城之战”

贵重品出现条件:

1. 护送任务全部成功。
2. 庞德逃走之前将其击破。
3. 使用大乔击破 300 人以上。

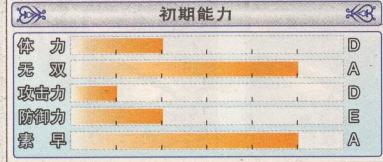
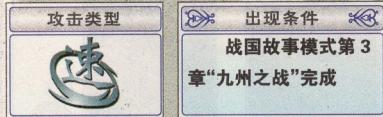
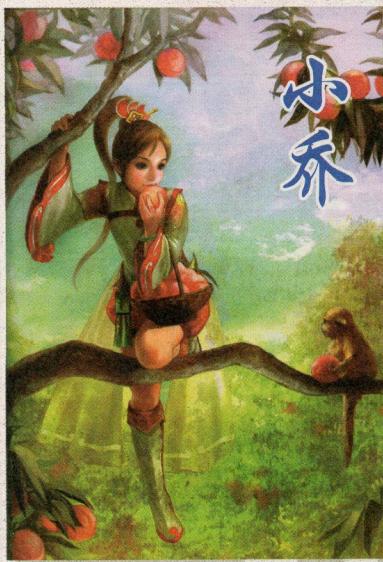
**情报履历**

贵重品出现位置

7' 31" 今川義元より褒美の品がある模様!  
7' 54" 貵重品発見の報告あり!

**武器能力**

LV1: 樱扇	LV2: 紫禁扇
基本攻击力: 7	基本攻击力: 15
LV3: 乔美	LV4: 乔美丽
基本攻击力: 31	基本攻击力: 62



习得特技一览	
特技名称	习得条件
技型强化	击破 60 人
运上升	保持体力在 30% 以上击破 80 人
回复无双	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 3 ~ 3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

**R1 特殊能力**

**技能 1: R1**

向前方移动一段距离, 如果前方没有任何敌人则没有任何效果, 反之如果在移动过程中碰到敌人则会马上攻击敌人并且将敌人弹飞。

**技能 2: 左摇杆 + R1**

快速向空中跳跃并且用飞腿攻击敌人, 攻击范围大, 适合在技能 1 动作后连续使用, 当然配合通常攻击或 CHARGE 攻击使用效果也不错。

**专用道具**

**阳光花の发饰**

取得关卡: 战国 7 章外传“金崎之战”

贵重品出现条件:

1. 成功护送令兵脱出。
2. 击破张颌。
3. 己方援军到达之前击破 300 人以上。

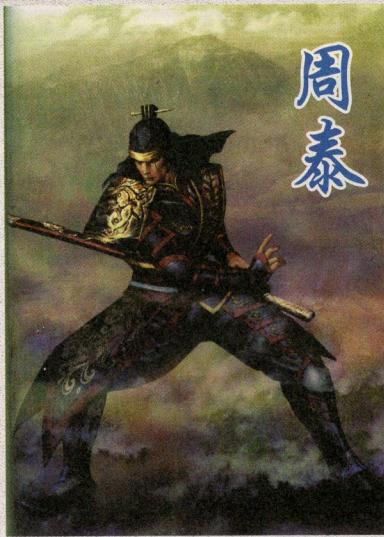
**情报履历**

贵重品出现位置

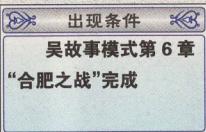
6' 14" 陆方援军、金ヶ崎に急行中!  
6' 26" 貴重品発見の報告あり!

**武器能力**

LV1: 桃扇	LV2: 天宫扇
基本攻击力: 7	基本攻击力: 15
LV3: 乔佳	LV4: 乔佳丽
基本攻击力: 31	基本攻击力: 63



周泰



可得特技一览

特技名称	习得条件
体力增加	击破3武将
速度上升	战斗开始后12分钟内击破80人
技型强化	保持体力在50%以上击破4武将
待机回复	战斗开始后8分钟内不使用无双消费攻击，击破180人

追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击5
7	CHARGE 攻击5
10	通常攻击6
13	CHARGE 攻击3~2/CHARGE 攻击3~3
16	CHARGE 攻击6
19	通常攻击7、8、9

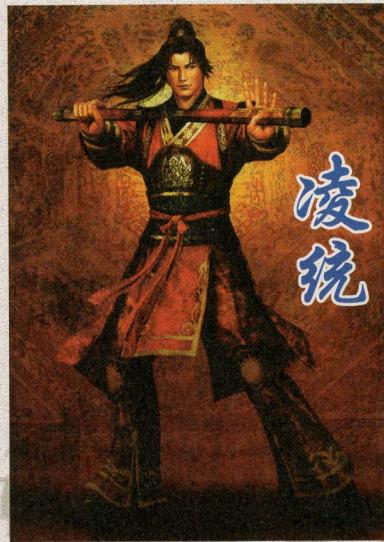
R1 特殊能力

技能 1: R1

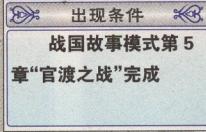
快速向前方踏步同时使用居合斩击，对正前方180度范围都有攻击判定，而且在拔刀和将刀收回刀鞘时各有一次攻击判定，接在其他攻击后使用效果很不错。

技能 2: 左摇杆 + R1

向前方发出冲击波，攻击速度和攻击范围都相当不错，适合在敌人外围使用。



凌统



可得特技一览

特技名称	习得条件
速度上升	击破60人
技型强化	击破70人 & 3武将
连击回复	战斗开始后10分钟内不使用无双消费攻击，击破100人
运上升	保持体力在65%以上且不使用无双消费攻击，击破5武将

追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击5
7	CHARGE 攻击5
10	通常攻击6
13	CHARGE 攻击3~2/CHARGE 攻击3~3
16	CHARGE 攻击6
19	通常攻击7、8、9

R1 特殊能力

技能 1: R1

原地不动的连续踢腿攻击（类似街霸中春丽的百烈脚），攻击范围较小，将敌武将冻住之后再使用这招效果不错。

技能 2: 左摇杆 + R1

倒立后先前方移动，同时用旋风腿攻击（类似街霸中春丽的倒立旋风脚必杀技），移动过程中可以用左摇杆来改变移动方向，同样需要配合其他攻击使用才能达到较好的效果。





出现条件  
魏故事模式第5章外传“五关突破战”达成以下条件  
1、战斗开始后8分40秒内与貂蝉会合。  
2、过关时貂蝉未被击破。

初期能力	
体力	E
无双	A
攻击力	E
防御力	E
素早	B



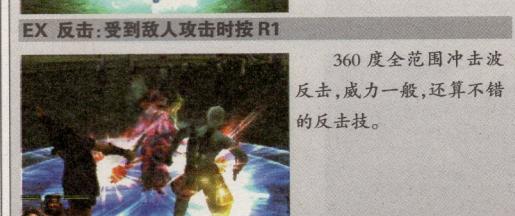
出现条件  
在4个势力的终章外传中都将吕布击破

初期能力	
体力	S
无双	E
攻击力	S
防御力	S
素早	S

习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破 60 人
速型强化	击破 70 人 & 3 武将
回复体力	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP:→R1	一定时间内队伍无双消耗量减少，配合拥有强力无双消费技能的武将使用效果不错。



专用道具	
奉先誓	取得关卡: 魏 7 章“山崎之战”
贵重品出现条件:	
1、天王山制压成功。 2、击破除董卓外的所有敌方武将。 3、贵重品出现之前己方没有武将败走。	
情报履历	



武器能力	
LV1: 双锤	LV2: 芙蓉锤
基本攻击力: 8	基本攻击力: 17
LV3: 丽玉锤	LV4: 金丽玉锤
基本攻击力: 34	基本攻击力: 68

习得特技一览	
特技名称	习得条件
体力增加	击破 3 武将
攻击强化	战斗开始后 12 分钟内击破 80 人
马术强化	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 100 人
力量强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 6 武将
追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	消耗大量无双的防御不能投技, 使用后吕布会向前方突进一段距离, 然后伸手抓住敌人将其摔倒在地, 受到投技攻击和投技产生冲击的敌人都会受到特别大的伤害, 抓敌人时的判定范围相对较小, 对武将使用时一定要面对武将, 否则就会有很大的机率出现抓空的情况。

消耗大量无双的防御不能投技, 使用后吕布会向前方突进一段距离, 然后伸手抓住敌人将其摔倒在地, 受到投技攻击和投技产生冲击的敌人都会受到特别大的伤害, 抓敌人时的判定范围相对较小, 对武将使用时一定要面对武将, 否则就会有很大的机率出现抓空的情况。

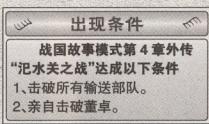
专用道具	
飞将铠	取得关卡: 吴终章外传“赤壁之战”
贵重品出现条件:	
1、战斗开始后 9 分钟内使用吕布击破 1000 人以上。 2、由于简单难度下出现敌军数量较少, 务必在普通难度下完成。	
双打时 1P 和 2P 的击破数会加在一起计算, 建议用双打同时选择吕布来达成贵重品出现条件。	
情报履历	



武器能力	
LV1: 铁戟	LV2: 方天戟
基本攻击力: 12	基本攻击力: 25
LV3: 方天画戟	LV4: 无双方天戟
基本攻击力: 50	基本攻击力: 100



董卓



习得特技一览	
特技名称	习得条件
体力增加	击破 3 武将
力量强化	击破 70 人 & 3 武将
待机回复	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双的防御不能投技攻击, 使用后董卓会抓住面前的敌人, 然后跳在空中将敌人投出, 可对敌人造成较大的伤害, 敌人落地时对周围小范围的敌人都会造成一定伤害。使用这招落地后破绽较大, 如果周围敌将很多的话就相当危险了, 所以在敌群中尽量不要使用这招。</p>

专用道具

九锡
----

取得关卡: 战国 3 章“九州之战”

贵重品出现条件:

1、战斗开始后 7 分钟内按左键→小乔→阿国的顺序将 3 人击破, 并且击破 300 人以上。

本关敌人的台词很多, 为避免浪费时间, 在其说出台词后马上按 START 键进入情报画面, 待其说完后再回到游戏。

4° 59' 阿国 土气低下!  
5° 00' 贵重品出現の報告あり!

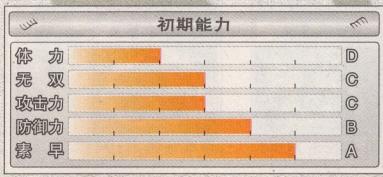
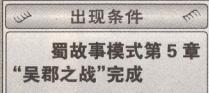
武器能力

LV1: 狙刀	LV2: 练狱刀
基本攻击力: 11	基本攻击力: 22

LV3: 罗刹	LV4: 阿修罗
基本攻击力: 44	基本攻击力: 89



袁绍



习得特技一览	
特技名称	习得条件
速度强化	击破 60 人
防御强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
经验值增	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 3 武将
运上升	保持体力在 65% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 5 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力

EX CHARGE 攻击 SP: R1	一定时间内攻击力上升, 使用该特技后更换武将同样拥有攻击力强化效果
---------------------	-----------------------------------

EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1

挥剑对前方偏右小范围进行反击, 被击中的敌人会被吹飞, 在突围时使用即可

专用道具

霸道铠
-----

取得关卡: 蜀 7 章外传“西凉之战”

贵重品出现条件:

1、董卓出现后迅速将其击破。  
2、使用袁绍击破 300 人以上。  
3、民是否败走与贵重品出现条件无关, 只需保证民不被全部击破即可。

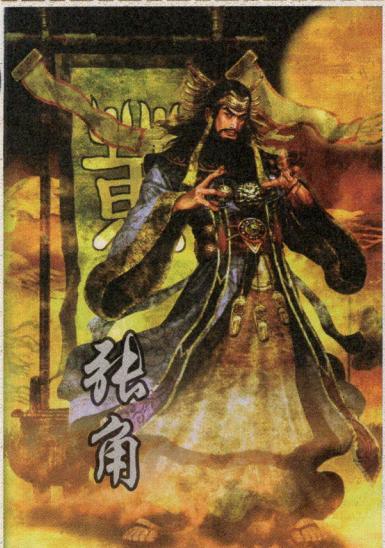
本关敌人的台词很多, 为避免浪费时间, 在其说出台词后马上按 START 键进入情报画面, 待其说完后再回到游戏。

6° 04' 真田幸村 土气上昇!  
6° 08' 贵重品見舞の報告あり!

武器能力

LV1: 宝剑	LV2: 大宝剑
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18

LV3: 霸道剑	LV4: 真霸道剑
基本攻击力: 37	基本攻击力: 75



出现条件  
战国故事模式第3章“九州之战”完成

初期能力	
体力	A
元双	B
攻击力	C
防御力	D
素早	E

习得特技一览	
特技名称	习得条件
运上升	击破 60 人
回复体力	保持体力在 30%以上击破 3 武将
速型强化	保持体力在 50%以上击破 110 人
必杀强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 5 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP.R1	消耗无双制造 1 个巨大的幻影进行防御不能攻击, 威力很大, 但是攻击范围却小得可怜, 华而不实的技能, 少用为妙。
EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1	对周围 360 度大范围的冲击波反击, 相当实用的反击技, 对于招式硬直较大的张角来说是绝佳的突围技能。

专用道具	
太平要术	取得关卡: 战国 5 章“官渡之战”
贵重品出现条件:	
1. 敌妖术发动之前击破鸟巢中的妖术师长(妖术师长位于地图中央稻草所在位置附近)。 2. 幻影兵出现之前击破地图右下方白马城中的敌方武将。 3. 使用张角击破 300 人以上。	

武器能力	
LV1: 魔杖	LV2: 南仙杖
基本攻击力: 8	基本攻击力: 16
LV3: 火神杖	LV4: 轰火神杖
基本攻击力: 32	基本攻击力: 64



出现条件  
蜀故事模式第4章“南中之战”完成

初期能力	
体力	A
元双	B
攻击力	D
防御力	A
素早	E

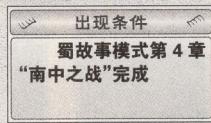
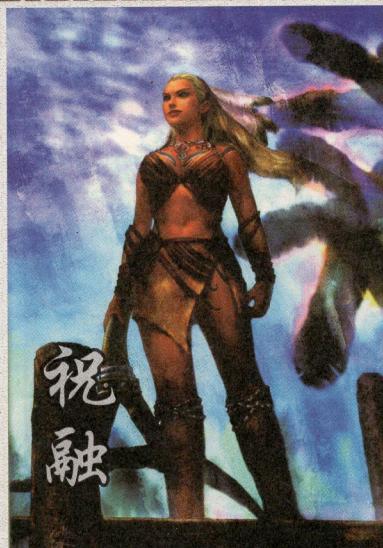
习得特技一览	
特技名称	习得条件
力型强化	击破 60 人
体力增加	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
运上升	保持体力在 50%以上击破 4 武将
经验值增	保持体力在 65%以上且不使用无双消费攻击, 击破 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	消耗大量无双的防御不能投技攻击, 使用后孟获会挥拳抓住面前的敌人, 然后将敌人往地面叩击 3 次, 叩击过程中对周围的敌人可以造成很大的伤害, 被投的敌人在 3 次叩击结束后也会遭到相当可观的伤害。在对大群敌人时使用这招效果相当不错, 可以说是孟获强力的杀敌招式。

专用道具	
南中王の王冠	取得关卡: 蜀 6 章外传“手取川之战”
贵重品出现条件:	
1. 城豪众全员生存。 2. 击破稻姬、张颌、吕布。 3. 使用孟获击破 300 人以上。	

武器能力	
LV1: 魔拳	LV2: 宝甲拳
基本攻击力: 11	基本攻击力: 23
LV3: 善王	LV4: 百兽王
基本攻击力: 47	基本攻击力: 94



习得特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破3武将
力量强化	战斗开始后12分钟内击破80人
必杀强化	保持体力在50%以上击破110人
消费轻减	战斗开始后8分钟内不使用无双消费攻击，击破6武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击5
7	CHARGE 攻击5
10	通常攻击6
13	CHARGE 攻击3~2/CHARGE 攻击3~3
16	CHARGE 攻击6
19	通常攻击7、8、9

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双召唤火神攻击，使用这招后身后会出现巨大的幻影向前方挥拳攻击，挥拳的同时向前方发射3个巨大的火球，攻击距离和攻击范围都相当优秀，在敌群外使用这招效果极佳；对武将则要近身使用，这样可以让挥拳攻击和火球都击中敌武将，对其造成特大伤害。</p>

专用道具

### 火神の羽

取得关卡: 蜀5章外传“街亭之战”

贵重品出现条件:

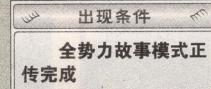
1. 攻击战术成功前使用祝融击破300人以上。  
战斗开始后前往地图中央位置击破张绣，之后在该位置清除敌兵并且将上下袭来的敌方武将逐一击破即可。

貴重品出現位置

4' 09" 運合軍、士氣上昇！  
4' 12" 貴重品発見の報告あり！

武器能力

LV1: 投弧刃	LV2: 飞影刃
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 火焰	LV4: 业火
基本攻击力: 39	基本攻击力: 79



习得特技一览	
特技名称	习得条件
经验值增	击破60人
攻击强化	战斗开始后12分钟内击破3武将
无双增加	保持体力在50%以上击破4武将
技型强化	保持体力在65%以上且不使用无双消费攻击，击破6武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击5
7	CHARGE 攻击5
10	通常攻击6
13	CHARGE 攻击3~2/CHARGE 攻击3~3
16	CHARGE 攻击6
19	通常攻击7、8、9

R1 特殊能力	
技能 1: R1	<p>向正前方发出5个光球，被击中的敌人一定时间内防御力下降，配合CHARGE 攻击4使用效果不错。</p>
技能 2: 左摇杆 + R1	<p>一定时间内自身攻击力&amp;攻击速度大幅度上升，使用该技能时按□可以使出追加攻击，左慈会以全身无敌状态向正前方使用崩拳攻击，威力相当大，无论是对杂兵还是对武将都相当实用。</p>

专用道具

### 遁甲天书

取得关卡: 魏终章“古志城之战”

贵重品出现条件:

1. 使用左慈击破300人以上。  
2. 进入古志城内击破吕布后贵重品即会出现。

本关敌人数量很多，击破300人完全没有问题，可以说是取得方法最简单贵重品之一。

貴重品出現位置

10' 38" 左慈軍団、呂布を擊破！  
10' 51" 貴重品発見の報告あり！

武器能力

LV1: 咒符	LV2: 神仙符
基本攻击力: 12	基本攻击力: 24
LV3: 荒天导符	LV4: 暮天照符
基本攻击力: 49	基本攻击力: 98



出现条件  
蜀故事模式第3章  
“成都之战”完成



初期能力

习得特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破 3 武将
防御强化	战斗开始后 12 分钟内击破 80 人
速型强化	保持体力在 50%以上击破 4 武将
连击回复	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6
7	CHARGE 攻击 1~2/CHARGE 攻击 2~2
10	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 4~2
13	通常攻击 7.8
16	CHARGE 攻击 1~3/CHARGE 攻击 2~3
19	CHARGE 攻击 3~3/CHARGE 攻击 4~3

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP:R1	
	正前方突进攻击, 突进途中击中敌人后再将敌人打到空中并且在空中继续攻击, 威力很大, 对大群敌兵或是对单一武将都相当好用
	挥枪对正前方大范围进行反击, 被击中的敌人会被吹飞, 实用的反击技

专用道具	
六文钱	
取得关卡: 蜀 7 章“江户城之战”	
贵重品出现条件:	

1、战斗开始后 10 分钟内击破张飞和关羽, 并且击破 300 人以上。  
贵重品宝箱出现在天守最上层。

情报履历

貴重品出現位置

6' 02" 遺忘眷属 茉所、制庄！  
6' 02" 貴重品発見の報告あり！  
6' 04" 木村壱成、士氣低下！

武器能力	
LV1: 十文字枪	LV2: 赤龙枪
基本攻击力: 10	基本攻击力: 20
LV3: 红牙飞燕	LV4: 炎枪素盏鸣
基本攻击力: 40	基本攻击力: 80

专用道具	
庆次道中日记	
取得关卡: 吴 3 章外传“建业城之战”	
贵重品出现条件:	

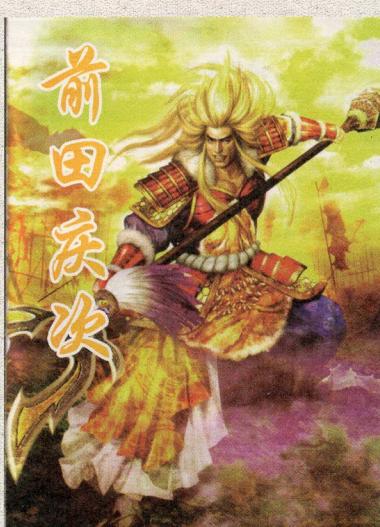
1. 保证吕蒙、太史慈、浓姬 3 人体力在 50% 以上的情况下击破伊达政宗。  
2. 使用前田庆次击破 100 人以上。

贵重品出现条件与传令兵是否逃走无关, 所以战斗时不用理会敌传令兵。

貴重品出現位置

5' 09" 伊達政宗、逃亡！  
5' 13" 貴重品発見の報告あり！

武器能力	
LV1: 二叉矛	LV2: 战神乐
基本攻击力: 12	基本攻击力: 24
LV3: 霸气皆朱枪	LV4: 天之琼杵
基本攻击力: 48	基本攻击力: 96



出现条件  
吴故事模式第 6 章外传“大坂湾之战”达成以下条件  
1、成功招来己方 5 名援军武将, 且在援军武将无一败走的情况下将其全部护送到前田庆次本阵外。  
2、亲自击破前田庆次。



初期能力

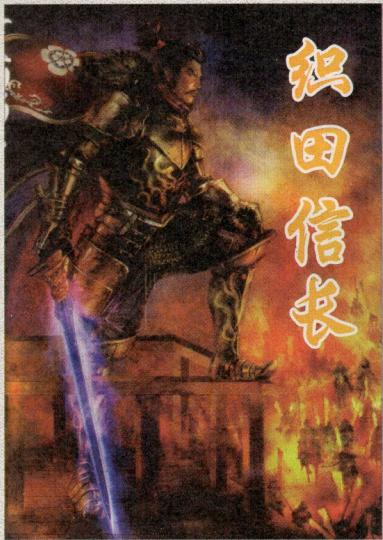
习得特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破 60 人
马术强化	保持体力在 30% 以上击破 70 人
力型强化	击破 110 人 & 4 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6
7	CHARGE 攻击 1~2/CHARGE 攻击 2~2
10	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 4~2
13	通常攻击 7.8
16	CHARGE 攻击 1~3/CHARGE 攻击 2~3
19	CHARGE 攻击 3~3/CHARGE 攻击 4~3

R1 特殊能力	
必杀技: R1	
	消耗大量的爆发攻击, 对周围 360 度的敌人都有攻击判定, 且威力相当大; 这招在发动时除了可以攻击敌人外, 发动后一定时间内前田庆次的所有攻击都可以破坏敌人防御, 且攻击力则会根据队伍中另外 2 名武将的剩余体力提升(另外 2 名武将的剩余体力越少, 攻击力便提升得越多), 适合在对武将战斗时使用。



**攻击类型**

**出现条件**

初期即可使用

**初期能力**

体力	
鬼双	
攻击力	
防御力	
素早	

**习得特技一览**

特技名称	习得条件
特殊强化	击破 60 人
防御强化	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
经验值增	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 3 武将
无双增加	击破 160 人 & 6 武将

**追加攻击方式一览**

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6
7	CHARGE 攻击 1 ~ 2/CHARGE 攻击 2 ~ 2
10	CHARGE 攻击 3 ~ 2/CHARGE 攻击 4 ~ 2
13	通常攻击 7.8
16	CHARGE 攻击 1 ~ 3/CHARGE 攻击 2 ~ 3
19	CHARGE 攻击 3 ~ 3/CHARGE 攻击 4 ~ 3

**R1 特殊能力**

**EX CHARGE 攻击 SP:R1**

向前方发出 1 个紫色的妖气，此后再使用 CHARGE 攻击妖气即会产生反应（使用 CHARGE 攻击 2 时妖气会变成 360 度范围的冲击波，使用 CHARGE 攻击 3 时妖气则会爆发），比较难用的技能，不推荐使用。

**EX 反击：受到敌人攻击时按 R1**

在身体周围发出妖气，对 360 度范围内的敌人都有攻击判定，被妖气击中的敌人会成为气绝状态，相当实用的反击技。

**专用道具**

**敷盛绘卷**

**取得关卡：战国 1 章“荆州之战”**

**贵重品出现条件：**

1. 战斗开始后迅速到地图中央击破曹仁，石田三成会停在城外。
2. 到地图右边救出关平。
3. 尽量少杀武将，曹丕出现前达成 500 人斩。
4. 500 人斩后到地图北边救出黄忠，黄忠开始反击后贵重品出现。（此时曹丕还未出现）

8' 21" 味方全軍、進軍開始！  
8' 24" 貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

LV1: 鬼切	LV2: 压し切長谷
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 炙法千五村正	LV4: 龙之魔正
基本攻击力: 37	基本攻击力: 75



**攻击类型**

**出现条件**

初期即可使用

**初期能力**

体力	
鬼双	
攻击力	
防御力	
素早	

**习得特技一览**

特技名称	习得条件
马术强化	击破 50 人
速度上升	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
防御强化	击破 100 人 & 4 武将
技型强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 180 人

**追加攻击方式一览**

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6.7.8
7	CHARGE 攻击 5
10	CHARGE 攻击 6
13	通常攻击 9.10.11.12
16	CHARGE 攻击 7
19	CHARGE 攻击 8

**R1 特殊能力**

**技能 1: R1**

向正前方小跳跃突进攻击，攻击范围大，且攻击过程中明智光秀全身为无敌状态，相当实用的技能。

**技能 2: 左摇杆 + R1**

向正前方发出冲击波，攻击速度和攻击范围都相当不错，适合在敌人外围使用，配合技能 1 连续使用效果绝佳。

**专用道具**

**爱石百韵**

**取得关卡：战国 4 章“潼关之战”**

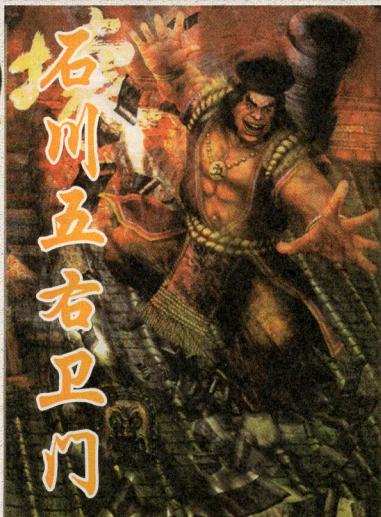
**贵重品出现条件：**

1. 10 分钟之内保证岛左近从地图右上脱出，同时达成 300 人斩。
2. 开始向地图右边一路扫清包括关羽、岩友成通在内的所有武将。同时压制数据点，杂兵杀的越干净越好。
3. 回去杀掉张飞和荒木村重，董卓军开始进军。
4. 一路接护岛左近到脱出地点，最好提前干掉出现的凤虎小次郎（推荐明智光秀达成 300 人斩后换成马战好用的上杉谦信）。
5. 岛左近无伤脱出后，贵重品即会出现。

7' 37" 佐々成政、三好長逸軍団により敗走！  
7' 40" 貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

LV1: 业物	LV2: 备前近景
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 戴珠丸恒次	LV4: 吴剑布都御魂
基本攻击力: 37	基本攻击力: 75



## 攻击类型



## 出现条件

蜀故事模式第4章外传“赤壁逃亡战”达成以下条件  
1.取得全部石川五右卫门的宝物(破坏地图上的10个特殊宝箱)。  
2.亲自击破石川五右卫门。

## 初期能力

体力		B
无双		C
攻击力		B
防御力		C
素早		B

## 习得特技一览

特技名称	习惯条件
体力增加	击破 60 人
力型强化	击破 70 人 &3 武将
必杀强化	保持体力在 50% 以上击破 110 人
回复体力	保持体力在 65% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 180 人

## 追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6
7	CHARGE 攻击 1~2/CHARGE 攻击 2~2
10	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 4~2
13	通常攻击 7~8
16	CHARGE 攻击 1~3/CHARGE 攻击 2~3
19	CHARGE 攻击 3~3/CHARGE 攻击 4~3

## R1 特殊能力

## 必杀技: R1



消耗大量无双的防御无能攻击, 发动后石川五右卫门用左手连续向前方叩击(类似相扑的推掌攻击), 连击结束

后将敌人全部击飞, 连击数相当高, 全部命中的话可以对敌人造成很大的伤害, 在攻击过程中石川五右卫门全身为无敌状态, 可以说是对武将时的绝对杀招。

专用道具

千鸟香炉

取得关卡: 蜀 2 章“长谷堂之战”

贵重品出现条件:

- 战斗开始后迅速救出黄月英。
- 使用石川五右卫门击破诸葛亮, 且击破 300 人以上。

情報履歴

7' 46"  
張衡、士氣低下!  
7' 47"  
貴重品発見の報告あり!

武器能力

LV1: 石割り

基本攻击力: 11

LV2: 岩破り

基本攻击力: 22

LV3: 狂崩し

基本攻击力: 45

LV4: 魁抜折罗

基本攻击力: 90

攻击类型

出现条件

战国故事模式第3章“九州之战”完成

初期能力

体力		A
无双		D
攻击力		A
防御力		A
素早		B

习得特技一览

特技名称	习得条件
必杀强化	击破 60 人
力型强化	击破 70 人 &3 武将
防御强化	战斗开始后 10 分钟内击破 110 人

追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6、7~8
7	CHARGE 攻击 5
10	CHARGE 攻击 6
13	通常攻击 9~10、11~12
16	CHARGE 攻击 7
19	CHARGE 攻击 8

R1 特殊能力

必杀技: R1

消耗大量无双召唤 3 体毗沙门天的分身进行连续突攻, 对正前方 180 度范围的敌人都有攻击判定, 被击中的敌人会受到很大的伤害, 由于连

续突结束后的敌人会直接倒地, 不适合配合连击使用; 如果在敌人被冻住之后使用这招的话就可在连续突结束后再接其他攻击。另外, 连续突结束还会有一个毗沙门天的分身会附身一段时间, 此时上杉谦信的攻击力和攻击范围都会有所上升。

专用道具

马上杯

取得关卡: 战国终章“古志城之战”

贵重品出现条件:

- 战斗开始后迅速制压敌军 4 个喷火炮。
- 使用上杉谦信击破 500 人以上。

情報履歴

6' 16"  
諸角昌清、50人撃破!  
6' 21"  
貴重品発見の報告あり!

武器能力

LV1: 七櫻刀

基本攻击力: 11

LV2: 七支灵刀

基本攻击力: 22

LV3: 鳶鶴一文字

基本攻击力: 44

LV4: 天丛云

基本攻击力: 88

36



阿市



出现条件  
魏故事模式第6章  
“陈仓之战”完成

初期能力	
体力	E
无双	A
攻击力	E
防御力	E
素早	B

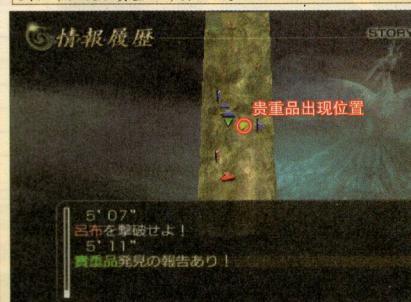
习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破 60 人
待机回复	击破 70 人 & 3 武将
速型强化	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5,6,7,8
7	CHARGE 攻击 5
10	CHARGE 攻击 6
13	通常攻击 9,10,11,12
16	CHARGE 攻击 7
19	CHARGE 攻击 8

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP:R1	用武器对正前方小范围进行攻击，被攻击的敌人会受到很大伤害，攻击范围小得可怜，靠近武将后连续使用这招效果倒是不错。

EX 反击：受到敌人攻击时按 R1	
	周围 360 度小范围反击技，攻击判定持续时间较长，很实用的反击技。

专用道具	
小豆袋	取得关卡：魏 5 章外传“五关突破战” 贵重品出现条件： 1. 战斗开始后 6 分钟内与貂蝉会合。 2. 使用阿市击破 300 人以上，之后再击破董卓。 3. 吕布出现后贵重品即会出现。



武器能力	
LV1: 剑玉·梅	基本攻击力: 8
LV2: 剑真玉·桜	基本攻击力: 16
LV3: 如意宝珠·董	基本攻击力: 33
LV4: 木花开耶·菊	基本攻击力: 66



阿国



出现条件  
战国故事模式第3章  
“九州之战”完成

初期能力	
体力	E
无双	S
攻击力	E
防御力	E
素早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破 60 人
速型强化	击破 70 人 & 3 武将
运上升	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 3 武将
回复体力	保持体力在 65% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5,6
7	CHARGE 攻击 1 ~ 2 / CHARGE 攻击 2 ~ 2
10	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 4 ~ 2
13	通常攻击 7,8
16	CHARGE 攻击 1 ~ 3 / CHARGE 攻击 2 ~ 3
19	CHARGE 攻击 3 ~ 3 / CHARGE 攻击 4 ~ 3

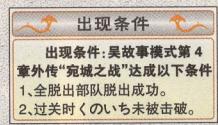
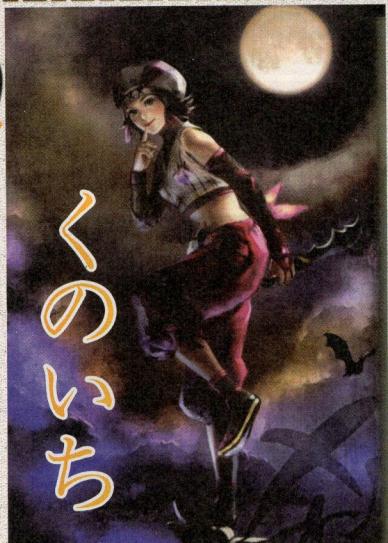
R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP:R1	一定时间内队伍全员攻击力大幅度上升，该技能的攻击力上升效果高于其他同类型技能。

EX 反击：受到敌人攻击时按 R1	
	左手向前方挥舞攻击的反击技，范围小得可怜，不要指望能击中多少敌人。

专用道具	
劝进帐	取得关卡：战国 4 章外传“汜水关之战” 贵重品出现条件： 1. 击破 3 名输送兵长。 2. 吕布出现后迅速将其击破。 3. 使用阿国击破 150 人以上。



武器能力	
LV1: 巾伞	基本攻击力: 8
LV2: 舞伞	基本攻击力: 16
LV3: 流泉月花	基本攻击力: 32
LV4: 日向天细女	基本攻击力: 64



可得特技一览	
特技名称	习得条件
速度上升	击破 3 武将
特殊强化	保持体力在 30%以上击破 80 人
回复体力	保持体力在 50%以上且不使用无双消费攻击,击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6
7	CHARGE 攻击 1~2/CHARGE 攻击 2~2
10	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 4~2
13	通常攻击 7.8
16	CHARGE 攻击 1~3/CHARGE 攻击 2~3
19	CHARGE 攻击 3~3/CHARGE 攻击 4~3

R1 特殊能力

必杀技: R1

一定时间  
内透明化 & 攻  
击力强化, 透明  
状态时くのいち  
不会受到敌  
人攻击, 利用透  
明状态靠近敌  
武将, 然后对武  
将使用 CHARGE 攻  
击 2 即可造成极  
大的伤害。另外,  
利用透明状态来躲  
避敌人远程攻击以  
及落石攻击也相当有效。

将使用 CHARGE 攻击 2 即可造成极大的伤害。另外, 利用透明状态来躲避敌人的远程攻击以及落石攻击也相当有效。

专用道具

黄熟香

取得关卡: 吴 5 章外传“姊川之战”

贵重品出现条件:

- 战斗开始后 5 分钟内救出大乔, 并且使其与孙策会合。
- 使用くのいち击破 100 人以上。
- 大乔亲卫队到达后贵重品即会出现。

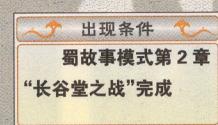
战斗开始后迅速击破右下方城砦外的敌军武将, 正门开门后护送孙策与大乔会合即可。

贵重品出现位置

3' 31" 大喬親衛隊、敵本陣へ向けて進軍開始!  
3' 34" 貴重品発見の報告あり!

武器能力

LV1: 宵苦元	LV2: 回旋苦元
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 烈鳳圓旋刃	LV4: 绝不知火
基本攻击力: 36	基本攻击力: 72



可得特技一览	
特技名称	习得条件
待机回复	击破 60 人
速型强化	击破 70 人 &3 武将
运上升	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击,击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6
7	CHARGE 攻击 1~2/CHARGE 攻击 2~2
10	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 4~2
13	通常攻击 7.8
16	CHARGE 攻击 1~3/CHARGE 攻击 2~3
19	CHARGE 攻击 3~3/CHARGE 攻击 4~3

R1 特殊能力

EX CHARGE 攻击 SP: R1

正前方高速射击攻  
击, 威力高而且不能防  
御, 攻击过程中杂賀孙市全  
身无敌状态, 相当实用的  
技能。

EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1

正前方小范围反击  
技, 被击中的敌人会被吹  
飞, 突围时使用即可。

专用道具

杂贺胴服

取得关卡: 蜀 4 章“南中之战”

贵重品出现条件:

- 战斗开始后 8 分钟内成功救出孟获军 5 名武将(击破其周围的敌方武将即可)。
- 使用杂贺孙市击破 300 人以上。

按照祝融、孟获、董荼那、金环三结、阿会喃顺序救出即可(救出董荼那后从孟获所在位置右侧的隐藏通路前往右侧救出金环三结)。

贵重品出现位置

5' 04" 金環三結、士氣上昇!  
5' 12" 貴重品発見の報告あり!  
5' 13" 金鬼、士氣低下!

武器能力

LV1: 种子島	LV2: 纪州園友
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 板乐阿藤陀	LV4: 燃焰火具土
基本攻击力: 38	基本攻击力: 77



出现条件  
战国故事模式第7章“五丈原之战”完成



出现条件  
蜀国故事模式第5章外传“街亭之战”达成以下条件。  
1、夹击战术成功（战斗开始后前往地图中央位置，吸引敌军武将到来并且全部击破即可）。  
2、祝融和星形未被击破。  
3、亲自击破伊达政宗。



可得特技一览

特技名称	习得条件
防御强化	击破 60 人
经验值增	保持体力在 30%以上击破 3 武将
体力增加	击破 100 人 &4 武将
特殊强化	保持体力在 65%以上且不使用无双消费攻击,击破 180 人

追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6
7	CHARGE 攻击 1~2
10	CHARGE 攻击 2~2
13	通常攻击 7~8
16	CHARGE 攻击 3~2
19	CHARGE 攻击 4~2

R1 特殊能力

**EX CHARGE 攻击 SP:R1**

防御不能的投技攻击，使用后武田信玄会抓住敌人使用倒栽桩两次，威力相当大，而且对周围的敌人也能造成伤害。

**EX 反击：受到敌人攻击时按 R1**

所有反击技中唯一的投技反击技（类似格斗游戏中的当身投），武田信玄会抓住前方的敌人将其投出，对单个敌人使用时容易落空，并不实用。

专用道具

**武田军旗**

取得关卡：战国终章“古志城之战”

贵重品出现条件：

1. 战斗开始后进入地图右侧东砦，击破砦内伏兵后击破东南砦出击武将，并且制压东南砦。
2. 制压中央左喷火炮砦引出姫己，待姫己离开西南砦后进入西南砦，制压西南砦成功。
3. 击破单骑出击的吕布，然后再击破姫己。
4. 使用武田信玄击破 500 人以上。

貴重品出現位置

11' 11" 中央右噴火砲砦の制圧に成功！  
11' 14" 貴重品発見の報告あり！  
11' 16" 上杉謙信、士氣低下！

武器能力

LV1: 将配	LV2: 信玄配
基本攻击力: 11	基本攻击力: 23
LV3: 凤林火山	LV4: 天孙降临
基本攻击力: 46	基本攻击力: 92

专用道具

**独眼龙の烟管**

取得关卡：蜀 6 章“虎牢关之战”

贵重品出现条件：

1. 战斗开始后与孙策会合成功。
2. 清除地图中央位置敌兵，援护朱然发动火计。
3. 火计成功后击破全部敌前线部队武将。

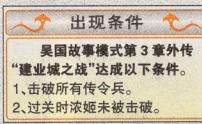
情報履歴

貴重品出現位置

7' 50" 辛毗軍団、到來！  
7' 57" 貴重品発見の報告あり！

武器能力

LV1: 阵太刀	LV2: 鞍切景秀
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 侯刀蓬萊	LV4: 大霸騎
基本攻击力: 38	基本攻击力: 73



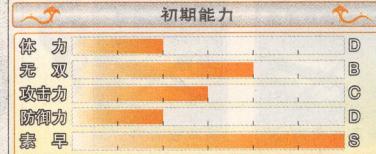
习得特技一览	
特技名称	习得条件
技型强化	击破 60 人
速度上升	击破 70 人 & 3 武将
回复体力	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6
7	CHARGE 攻击 1~2
10	CHARGE 攻击 2~2
13	通常攻击 7~8
16	CHARGE 攻击 3~2
19	CHARGE 攻击 4~2

R1 特殊能力	
技能 1: R1	周围 360 度大范围爪攻击, 配合通常攻击使用在对大群敌人战斗时效果不错。
技能 2: 左摇杆 + R1	在脚下放置炸弹, 之后再使用 CHARGE 攻击 2~3 或 4 即可让炸弹爆炸, 根据使用的 CHARGE 攻击不同, 炸弹爆炸后的效果也有所差别。

专用道具	
道三的小刀	取得关卡: 吴 2 章外传“常山之战”
贵重品出现条件:	
1. 攻陷敌军 3 个兵粮库。 2. 成功护送 3 个输送兵长到达城内。	

武器能力	
LV1: 蜘蛛	LV2: 蛇蛇
基本攻击力: 8	基本攻击力: 17
LV3: 蝴蝶	LV4: 蟒子
基本攻击力: 34	基本攻击力: 68



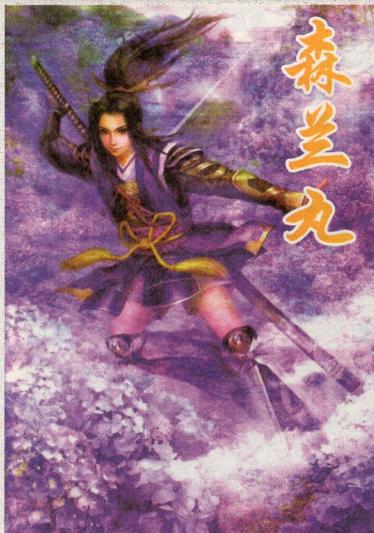
习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破 60 人
待机回复	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
速度上升	保持体力在 50% 以上击破 4 武将
速型强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6
7	CHARGE 攻击 1~2
10	CHARGE 攻击 2~2
13	通常攻击 7~8
16	CHARGE 攻击 3~2
19	CHARGE 攻击 4~2

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP: □ × 2 → R1	正前方突进攻击, 攻击力一般, 但是攻击结束后一段时间内会持续拥有分身效果, 在分身持续时间内使用其他攻击范围和攻击力都会有所提升。
EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1	小跳跃后向前方 180 度范围投掷手里剑反击, 被击中的敌人会受到相当大的伤害, 可以说是游戏中最强的反击技。

专用道具	
伊贺流忍术书	取得关卡: 吴 6 章“合肥之战”
贵重品出现条件:	
1. 战斗开始后将敌前线部队武将引入合肥城, 待己方伏兵出现后将其全部击破。 2. 从中央道路前往敌本阵, 中途遇到曹仁不要理会, 将桥头的两个守备头击破。 3. 从地图下方绕回地图中央, 击破曹仁(必须用服部半藏亲自击破)。 4. 与周泰见面后, 迅速将其击破。 5. 使用服部半藏击破 300 人以上。	

武器能力	
LV1: 鎖镰	LV2: 首雉镰
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 飞龙虚抓	LV4: 暗牙黄泉津
基本攻击力: 37	基本攻击力: 74



攻击类型



出现条件

吴故事模式第1章  
“定军山之战”完成。

初期能力

体力		C
元双		B
攻击力		C
防御力		D
素早		A

习得特技一览	
特技名称	习得条件
特殊强化	击破 60 人
体力增加	战斗开始后 12 分钟内击破 3 武将
回复无双	保持体力在 50% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 100 人
必杀强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击, 击破 5 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5、6
7	CHARGE 攻击 1 ~ 2 / CHARGE 攻击 2 ~ 2
10	CHARGE 攻击 3 ~ 2 / CHARGE 攻击 4 ~ 2
13	通常攻击 7、8
16	CHARGE 攻击 1 ~ 3 / CHARGE 攻击 2 ~ 3
19	CHARGE 攻击 3 ~ 3 / CHARGE 攻击 4 ~ 3

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双的防御不能攻击, 使用后森兰丸会挥剑向正前方发出防御不能的冲击波, 攻击距离远, 而且威力极大, 被击中的敌人不会马上倒地, 还可以用其他攻击继续攻击, 当然连续使用这招同样可以击中敌人, 装备 10 级的“消费轻减”特技后, 对付吕布之流的强力武将时只用这招即可轻松搞定。</p>

### 专用道具

**闪邻国宝记**

取得关卡: 吴 2 章“长坂之战”

贵重品出现条件:

1、战斗开始后 7 分钟内击破除陆逊外的所有敌军武将, 且击破 300 人以上。  
击破两个引发火计的工作兵长后再击破左近。

**情報歴史**

STORY

貴重品出現位置

6' 16" 着角風漬。50人擊破!  
6' 21" 貴重品発見の報告あり!

### 武器能力

LV1: 野太刀	LV2: 不动行光
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 霸王龙威	LV4: 神剑力ムド
基本攻击力: 37	基本攻击力: 96



攻击类型



出现条件

初期即可使用

初期能力

体力		G
元双		B
攻击力		D
防御力		C
素早		A

习得特技一览	
特技名称	习得条件
运上升	击破 60 人
速型强化	击破 70 人 & 3 武将
速度上升	战斗开始后 10 分钟内击破 3 武将
经验值增	保持体力在 65% 以上且不使用无双消费攻击, 击破 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5、6、7、8
7	CHARGE 攻击 5
10	CHARGE 攻击 6
13	通常攻击 9、10、11、12
16	CHARGE 攻击 7
19	CHARGE 攻击 8

R1 特殊能力	
EX CHARGE 攻击 SP: R1	<p>一定时间内队中全员攻击速度大幅度上升, 攻速上升效果十分明显, 配合攻击速度较慢的武将使用效果绝佳。</p>
EX 反击: 受到敌人攻击时按 R1	<p>使用三节棍对周围进行反击, 可以击中背后的敌人, 不错的反击技。</p>

### 专用道具

**信长の草履**

取得关卡: 战国终章外传“白帝城之战”

贵重品出现条件:

1、战斗开始后 5 分钟内制压白帝城。

战斗开始后先击破初始地点的兵长和猩猩, 然后进入石兵八阵中央破坏金色石像, 然后回到石兵八阵入口处击破妖术师打开石兵八阵通路, 进入白帝城后击破隐形鬼即可。

**情报历史**

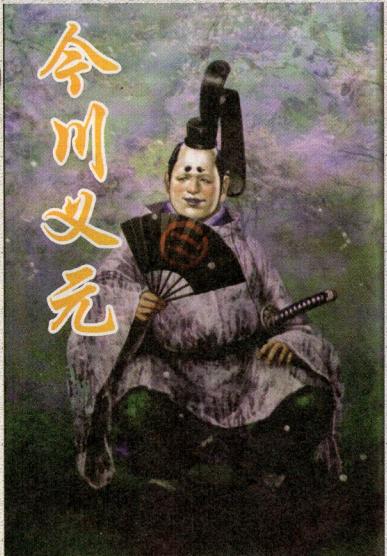
STORY

貴重品出現位置

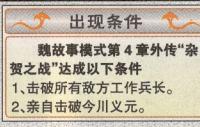
3' 02" 珠弓全軍、士氣上昇!  
3' 06" 貴重品発見の報告あり!

### 武器能力

LV1: 三节棍	LV2: 三铁棍
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 三天钟鬼	LV4: 三青宇津皇子
基本攻击力: 36	基本攻击力: 73



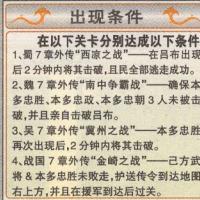
# 今川义元



初期能力	
体力	8
无双	8
攻击力	8
防御力	8
素早	8



# 本多忠胜



初期能力	
体力	8
无双	8
攻击力	8
防御力	8
素早	8

习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破3武将
马术强化	保持体力在30%以上击破70人
特殊强化	保持体力在50%以上击破4武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6
7	CHARGE 攻击 1~2/CHARGE 攻击 2~2
10	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 4~2
13	通常攻击 7~8
16	CHARGE 攻击 1~3/CHARGE 攻击 2~3
19	CHARGE 攻击 3~3/CHARGE 攻击 4~3

R1 特殊能力	
必杀技: R1	消耗大量无双的强力攻击，使用后今川义元会向前方扑倒，同时用刀进行攻击，攻击范围只有1条直线，即使敌人很多时使用这招也会出现攻击落空的情况，且这招并不能破坏敌人防御，使用时也没有无敌状态……呃，总的来说就是废招。

消耗大量无双的强力攻击，使用后今川义元会向前方扑倒，同时用刀进行攻击，攻击范围只有1条直线，即使敌人很多时使用这招也会出现攻击落空的情况，且这招并不能破坏敌人防御，使用时也没有无敌状态……呃，总的来说就是废招。

**专用道具**

**枕草子**

取得关卡: 魏 4 章“夷陵之战”

贵重品出现条件:

- 1、击破敌工作兵长，阻止其架桥成功。
- 2、庞统从本阵往石兵八阵撤退后将其击破。
- 3、使用今川义元击破150人以上。

战斗开始后先击破地图右下方的敌军武将，待庞统命令工作兵长开始行动时再前往地图中央将工作兵长击破，之后等待庞统开始撤退后将其击破即可

贵重品出现位置

4' 11" 露夜和、士氣低下！  
4' 19" 貴重品発見の報告あり！  
4' 36" 露夜和、士氣低下！

**武器能力**

LV1: 跳鞠	LV2: 跳雅鞠
基本攻击力: 7	基本攻击力: 15
LV3: 跳霸将鞠	LV4: 富家车豆美
基本攻击力: 30	基本攻击力: 60

**专用道具**

**鹿角协立兜**

取得关卡: 战国 7 章“五丈原之战”

贵重品出现条件:

- 1、击破一定数量敌方武将后与妲己见面。

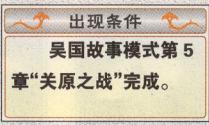
击破除妲己以外的所有敌将再前往妲己所在位置即可。

贵重品出现位置

10' 33" 本多忠勝軍団、野櫓を撃破！  
10' 39" 貴重品発見の報告あり！

**武器能力**

LV1: 豪枪	LV2: 虎新枪
基本攻击力: 12	基本攻击力: 25
LV3: 人间无骨	LV4: 斗炎荒雷吐
基本攻击力: 50	基本攻击力: 100



习得特技一览	
特技名称	习得条件
防御强化	击破 3 武将
特殊强化	保持体力在 30%以上击破 80 人
待机回复	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击,击破 100 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5、6
7	CHARGE 攻击 1~2
10	CHARGE 攻击 2~2
13	通常攻击 7、8
16	CHARGE 攻击 3~2
19	CHARGE 攻击 4~2

R1 特殊能力	
技能 1: R1	<p>跳在空中向前方发出大范围的诱导弹攻击,发动速度较慢,几乎不能击中近身的敌人,只适合在外围使用。</p>

技能 2: 左摇杆 + R1	
	<p>向前方 180 度范围使用连射攻击,对付大量杂兵时使用效果不错。</p>

专用道具

白鉢巻

取得关卡: 吴 6 章外传“大坂湾之战”

贵重品出现条件:

1、战斗开始后 15 分钟内诱导吕蒙、德川家康、周泰、德川家康、井伊直政、服部半藏到达前田庆次本阵外(如果玩家选择了上述武将,则援军武将变为其他武将)。

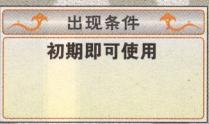
战斗中吕蒙每次说出己方援军即将到达的台词时,务必马上返回本阵敲击阵太鼓,使己方援军到达战场。

**情报履歴**

13' 45" 遠呂密着所、制圧!  
13' 47" 貴重品発見の報告あり!

武器能力

LV1: 長弓	LV2: 大桿弓
基本攻击力: 8	基本攻击力: 17
LV3: 与一弓激薙	LV4: 天之麻迹古弓
基本攻击力: 35	基本攻击力: 71



习得特技一览	
特技名称	习得条件
马术强化	击破 50 人
特殊强化	保持体力在 30%以上击破 80 人
防御强化	战斗开始后 10 分钟内击破 4 武将
必杀强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击,击破 5 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5、6、7、8
7	CHARGE 攻击 5
10	CHARGE 攻击 6
13	通常攻击 9、10、11、12
16	CHARGE 攻击 7
19	CHARGE 攻击 8

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双的强力激光炮攻击,使用后德川家康会向正前方发射巨大的光线,攻击距离远,威力也特别大,可以说是所有力属性武将中威力最大的必杀技,即使在激难难度下也可以将敌武将一击必杀。由于炮击可以防御,对敌武将是建议先用 CHARGE 攻击 3 或 CHARGE 攻击 6 让其成为气绝状态,之后再使用必杀技攻击。</p>

专用道具

贞观政要

取得关卡: 吴 1 章“定军山之战”

贵重品出现条件:

1、队伍中的 3 名武将不能有阴谋。  
2、战斗开始后 10 分钟内让孙策与森兰丸接触,且击破 300 人以上。

清除完孙策前进道路上的敌将后等待孙策与森兰丸接触,事件动画结束后贵重品即会出现。

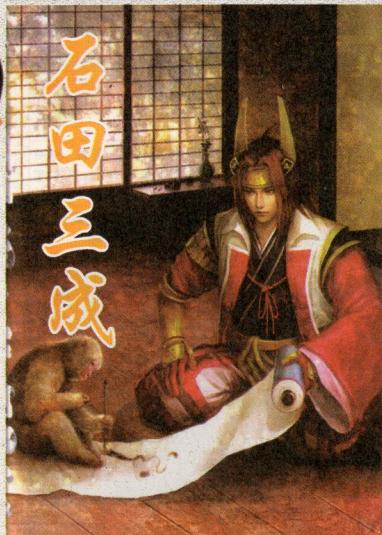
**情报履歴**

6' 55" 反乱軍詰所、制圧!  
7' 07" 貴重品発見の報告あり!

武器能力

LV1: 简枪	LV2: 炮烙枪
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 枪破炮震	LV4: 烟刃焚加武
基本攻击力: 37	基本攻击力: 76





攻击类型



出现条件

魏国故事模式第2章“天水之战”完成。

初期能力

	体力	元双	攻击力	防御力	素早
体质	E	S	E	D	C
元双	S	S	S	S	S
攻击力	E	E	E	E	E
防御力	D	D	D	D	D
素早	C	C	C	C	C

可得特技一览

特技名称	习得条件
消费减轻	击破 60 人
技型强化	保持体力在 30% 以上击破 3 武将
体力增加	击破 100 人 &4 武将
无双增加	战斗开始后 6 分钟以内击破 180 人

追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6
7	CHARGE 攻击 1~2
10	CHARGE 攻击 2~2
13	通常攻击 7~8
16	CHARGE 攻击 3~2
19	CHARGE 攻击 4~2

R1 特殊能力

技能 1: R1

一定时间内背后出现援护射击，实用度一般，可用来牵制敌人。

技能 2: 左摇杆 + R1

消耗少量无双向正前方发射 5 个扇形的冲击波，出招速度快，攻击距离远，攻击范围大，威力也相当不俗，可以说是最好用技类型武将技能，对杂兵或武将时都相当实用。

专用道具

三献茶

取得关卡: 魏 3 章“夏口之战”

贵重品出现条件:

1. 在出现“孙策、船着場へ移动開始!”的信息前击破森兰丸。
2. 战斗开始后 10 分钟内击破 300 人以上。

情报履歴

4' 08" 反乱軍拠所、制圧!  
4' 36" 貴重品発見の報告あり!  
4' 39" 石田三成軍団、森蘭丸を撃破!

武器能力

LV1: 义扇	LV2: 蕉舞踊
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 嘉瑞招福	LV4: 志那都神扇
基本攻击力: 36	基本攻击力: 72



攻击类型



出现条件

魏故事模式第6章“陈仓之战”完成。

初期能力

	体力	元双	攻击力	防御力	素早
体质	B	C	B	C	C
元双	C	C	C	C	C
攻击力	B	B	B	C	C
防御力	C	C	C	C	C
素早	C	C	C	C	C

可得特技一览

特技名称	习得条件
必杀强化	击破 3 武将
消费减轻	保持体力在 30% 以上击破 80 人
速度上升	保持体力在 50% 以上击破 4 武将
特殊强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击，击破 6

追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5,6,7,8
7	CHARGE 攻击 5
10	CHARGE 攻击 6
13	通常攻击 9,10,11,12
16	CHARGE 攻击 7
19	CHARGE 攻击 8

R1 特殊能力

必杀技: R1

消耗大量无双向前方上空发射光线攻击，攻击范围小，但威力相当大。对敌武将时先让敌人成为冻结状态或气绝状态，然后再靠近敌人使用。这招即可轻松对其造成很大的伤害。另外，在敌武将起身时靠近使用这招效果也很不错。

专用道具

小谷の賞牌

取得关卡: 魏 7 章“山崎之战”

贵重品出现条件:

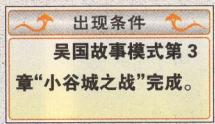
1. 战斗开始后 3 分钟内击破诸葛亮和司马懿，且击破 100 人以上。

情報履歴

2' 07" 石田三成、士氣低下!  
2' 20" 貴重品発見の報告あり!

武器能力

LV1: 雉矛	LV2: 苍骑士
基本攻击力: 10	基本攻击力: 20
LV3: 圣枪舶来钢	LV4: 侯王八千歳
基本攻击力: 41	基本攻击力: 82



初期能力	
体力	B
无双	C
攻击力	B
防御力	B
素早	C

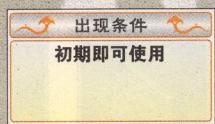
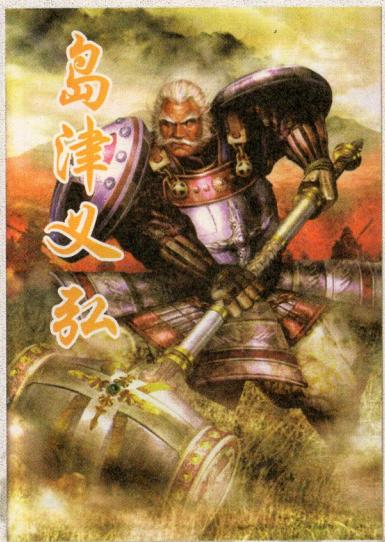
习得特技一览	
特技名称	习得条件
防御强化	击破 60 人
消费轻减	保持体力在 30% 以上击破 3 武将
特殊强化	保持体力在 50% 以上击破 110 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6
7	CHARGE 攻击 1~2
10	CHARGE 攻击 2~2
13	通常攻击 7~8
16	CHARGE 攻击 3~2
19	CHARGE 攻击 4~2

R1 特殊能力	
技能 1: R1	<p>消耗无双从后方召唤援护炮击，被击中的敌人会受到炎属性伤害，适合在敌人外围使用。</p>
技能 2: 左摇杆 + R1	<p>左手放出雷电攻击敌人，攻击范围小，出招速度快，适合用来接在通常攻击或 CHARGE 攻击后使用。</p>

专用道具	
影目录	
取得关卡: 吴终章外传“赤壁之战”	
贵重品出现条件:	
1、地图南侧武将全击破。 2、击破东西连接桥的守备头(东侧的守备头让己方部队击破即可)。 3、护送工作兵长到达指定地点，成功发动火计。 4、火计发动后击破伊达政宗。 5、使用岛左近击破 500 人以上。	
<p>8' 47" 遺呑皆賊討所、制圧! 8' 55" 貴重品発見の報告あり! 8' 57" 森忠政。士気低下!</p>	

武器能力	
LV1: 戟场刀	LV2: 同田贯
基本攻击力: 9	基本攻击力: 19
LV3: 斩震一刃	LV4: 猛壬那刀
基本攻击力: 39	基本攻击力: 79



初期能力	
体力	S
无双	E
攻击力	B
防御力	A
素早	E

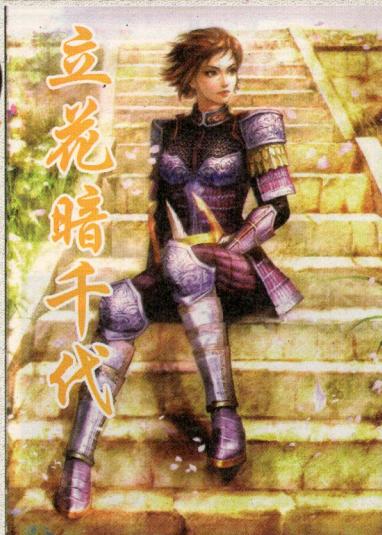
习得特技一览	
特技名称	习得条件
马术强化	50 人击破
攻击强化	战斗开始后 12 分钟以内击破 3 武将
体力增加	击破 100 人 &4 武将
力量强化	战斗开始后 8 分钟内不使用无双消费攻击，击破 180 人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6,7~8
7	CHARGE 攻击 5
10	CHARGE 攻击 6
13	通常攻击 9~10,11~12
16	CHARGE 攻击 7
19	CHARGE 攻击 8

R1 特殊能力	
必杀技: R1	<p>消耗大量无双的强力突进攻击，使用后岛津义弘会向正前方突进一段距离，被击中的敌人会受到极大的伤害，在对杂兵或武将时都相当实用。</p> <p>另外，使用该必杀技后一定时间内岛津义弘的攻击力和防御力都会上升，对强力武将时务必使用该必杀技对自身进行强化。</p>

专用道具	
花札猪鹿蝶	
取得关卡: 蜀 2 章外传“南中突破战”	
贵重品出现条件:	
1、战斗开始后 5 分钟内“釣り野伏”计策成功(分别将左上方的 2 名敌将和右下方的 2 名敌将引到己方初期所在位置)，并且将张辽击破。 2、使用岛津义弘击破 300 人以上。	
<p>5' 34" 島津豊久軍団、牛金を擊破! 5' 57" 貴重品発見の報告あり!</p>	

武器能力	
LV1: 丸太槌	LV2: 大铁槌
基本攻击力: 11	基本攻击力: 23
LV3: 豪打波碎	LV4: 大锤伊武岐
基本攻击力: 46	基本攻击力: 92



攻击类型



出现条件

蜀故事模式第1章  
“上田城之战”完成。

初期能力	
体力	C
无双	C
攻击力	D
防御力	C
素早	A

习得特技一览	
特技名称	习得条件
速度上升	击破3武将
无双增加	战斗开始后12分钟内击破80人
特殊强化	保持体力在50%以上击破110人
回复无双	保持体力在65%以上且不使用无双消费攻击，击破180人

## 追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击5、6、7、8
7	CHARGE 攻击5
10	CHARGE 攻击6
13	通常攻击9、10、11、12
16	CHARGE 攻击7
19	CHARGE 攻击8

## R1 特殊能力

## 必杀技: R1



消耗大量无双的强力攻击，使用后立花暗千代会向正前方跳跃后使用雷电攻击，对周围360度小范围的敌人都会造成较大的伤害，对付大群敌人时都相当实用。另外，使用该必杀技后一定时间内立花暗千代的攻击速度上升，并且能够使用当前等级本不能使用的通常攻击和CHARGE攻击（如LV1时使用该必杀技后，就能使用还未习得的CHARGE攻击5）。

专用道具	
道雪具足	取得关卡: 蜀5章“吴郡之战”
贵重品出现条件:	
1、看破3个砦中的伏兵（破坏右侧砦中全部塔楼，击破中央上方砦中唯一的1个敌方士兵，跟随左侧砦中的己方奇怪士兵移动）。 2、击破董卓。 3、使用立花暗千代击破300人以上。 4、上述条件必须在战斗开始后10分钟内完成。	
 贵重品出现位置  6' 20" 霞田奉村。士氣低下！ 6' 24" 貴重品発見の報告あり！ 6' 25" 壮卓。士氣低下！	

武器能力	
LV1: 稲妻刀	LV2: 雷霆剑
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 鸿爪迅雷	LV4: 雷铜须世理
基本攻击力: 36	基本攻击力: 72



直江兼续

出现条件	
战国故事模式第7章“五丈原之战”完成	

初期能力	
体力	E
无双	S
攻击力	D
防御力	E
素早	C

习得特技一览	
特技名称	习得条件
无双增加	击破60人
特殊强化	保持体力在30%以上击破80人
消费轻减	保持体力在50%以上且不使用无双消费攻击，击破3武将

LV	追加攻击方式
4	通常攻击5、6
7	CHARGE 攻击1~2
10	CHARGE 攻击2~2
13	通常攻击7、8
16	CHARGE 攻击3~2
19	CHARGE 攻击4~2

## R1 特殊能力

## EX CHARGE 攻击 SP: R1



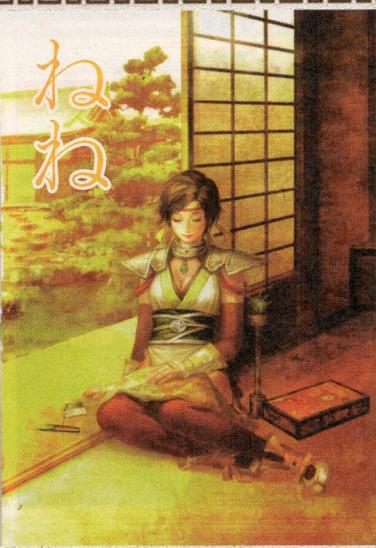
消耗无双召唤9个刀刃进行攻击，刀刃出现后会向前方飞出一段距离，有一定的跟踪性能，对敌武将时连续使用该技能效果不错。



向周围360度范围发出光线进行反击，威力和范围都相当不错，比较实用的反击技。

专用道具	
直江状	取得关卡: 战国5章“官渡之战”
贵重品出现条件:	
1、击破绍蝉、大乔。 2、使用直江兼续击破300人。 3、上述条件必须在5分钟内完成。	
 貴重品出現位置  7' 47" 周泰。一時撤退！ 7' 51" 貴重品発見の報告あり！	

武器能力	
LV1: 宝刀	LV2: 独钴剑
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
LV3: 伏鬼兼光	LV4: 伸直毗御剑
基本攻击力: 36	基本攻击力: 72



## 攻击类型



## 出现条件

魏国故事模式第3章外传“冀州讨伐战”达成以下条件。  
1.救出石川五右卫门。  
2.ねね2体分身出现后4分钟内将其击破。

## 初期能力

体力		D
元气		B
攻击力		D
防御力		D
素早		S

### 习得特技一览

特技名称	习得条件
速度上升	击破3武将
运上升	保持体力在30%以上击破70人
技型强	化保持体力在50%以上击破4武将
待机回复	战斗开始后8分钟内不使用无双消费攻击，击破180人

### 追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6
7	CHARGE 攻击 1~2
10	CHARGE 攻击 2~2
13	通常攻击 7.8
16	CHARGE 攻击 3~2
19	CHARGE 攻击 4~2

### R1 特殊能力

#### 技能 1: R1

一定时间内出现2个分身与ねね同时进行攻击，可大幅度提高ねね的攻击效率，该技能硬直时间极短，而且不消耗无双，所以随时保持分身状态来战斗吧。

#### 技能 2: 左摇杆 + R1

向前方翻滚一段距离后抓住敌人将其投出，就单发攻击威力来说算是ねね攻击力较高的招式。CHARGE 攻击不同，炸弹爆炸后的效果也有所差别。

### 专用道具

#### 大锯记

取得关卡：魏终章外传“合肥新城之战”

贵重品出现条件：

- 己方工作部队工作成功。
- 使用ねね击破500人以上。
- 击破吕布。

情報履歴  
貴重品出現位置  
9°50' 赤座直保、士気低下！  
9°51' 貴重品発見の報告あり！

### 武器能力

LV1: 飞刀	基本攻击力: 9
LV2: 苍室牙	基本攻击力: 18
LV3: 天升翼刃	基本攻击力: 36
LV4: 青玉袖小太刀	基本攻击力: 72



## 攻击类型



## 出现条件

吴国故事模式第2章外传“常山之战”达成以下条件。  
1.3个兵粮库夺取成功。  
2.亲自击破风魔小太郎。

初期能力

体力		C
元气		B
攻击力		C
防御力		D
素早		A

### 习得特技一览

特技名称	习得条件
速度上升	击破3武将
特殊强化	保持体力在30%以上击破80人
连击回复	战斗开始后10分钟内不使用无双消费攻击，击破3武将

### 追加攻击方式一览

LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6
7	CHARGE 攻击 1~2
10	CHARGE 攻击 2~2
13	通常攻击 7.8
16	CHARGE 攻击 3~2
19	CHARGE 攻击 4~2

### R1 特殊能力

#### 技能 1: R1

抓住正前方的敌人然后将其往地面投掷，适合对武将战斗时使用。由于招式发动较慢，尽量不要在敌群中使用。

#### 技能 2: 左摇杆 + R1

快速向前突进一段距离后对地面划铲攻击，只能攻击到倒地的敌人，由于攻击范围极小，正常情况下几乎是不可能击中敌人的，拿来当作快速移动的手段使用吧。

### 专用道具

#### 风魔血判状

取得关卡：吴6章“合肥之战”

贵重品出现条件：

- 战斗开始后不与敌前线部队战斗，直接前往地图中央位置，将击出的曹仁击破。
- 引诱敌前线部队任务失败后击破敌前线部队武将。
- 使用风魔小太郎击破300人以上。
- 不能击破右下方桥头两侧的守备头。

情報履歴  
貴重品出現位置  
5°21' 風魔小太郎軍団、傅士仁を擊破！  
5°36' 貴重品発見の報告あり！

### 武器能力

LV1: 铁笔手	基本攻击力: 9
LV2: 刀金笔手	基本攻击力: 18
LV3: 魔迅铁甲	基本攻击力: 38
LV4: 暗御津破	基本攻击力: 77

47



**出现条件**  
蜀故事模式第6章“手取川之战”达成以下条件  
1. 护送宫本武藏进入右下方砦中，击破吕布使水计成功发动。  
2. 过关时豪众全员生存。

初期能力	
体力	A
元双	C
攻击力	S
防御力	C
素早	A

可得特技一览	
特技名称	习得条件
攻击强化	击破3武将
速型强化	击破70人&3武将
连击回复	战斗开始后10分钟内不使用无双消费攻击，击破3武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5~6
7	CHARGE 攻击 1~2/CHARGE 攻击 2~2
10	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 4~2
13	通常攻击 7~8
16	CHARGE 攻击 1~3/CHARGE 攻击 2~3
19	CHARGE 攻击 3~3/CHARGE 攻击 4~3

R1 特殊能力	
<b>EX CHARGE 攻击 SP:R1</b>	一定时间内宫本武藏自身攻击力大幅度上升，相比同类技能，该技能的攻击力上升效果更高。
<b>EX 反击：受到敌人攻击时按 R1</b>	挥舞双剑对正前方180度范围进行反击，适合在突围的时候使用。

专用道具	
<b>五轮书</b>	取得关卡：蜀6章“虎牢关之战” 贵重品出现条件： 1、使用宫本武藏击破1000人后贵重品即会出现。 战斗开始后先救出孙策部队，然后径直前往左上方敌人最多的区域清除杂兵，至于火计是否发动成功则不用理会，只需注意赵云和孙策的安全即可。
<b>情报履历</b>	

武器能力	
<b>LV1: 双剑</b>	<b>LV2: 无念无想</b>
基本攻击力: 11	基本攻击力: 23
<b>LV3: 天地圆明剑</b>	<b>LV4: 石裂岩刀剑</b>
基本攻击力: 47	基本攻击力: 95

专用道具	
<b>杀生石</b>	取得关卡：战国2章外传“川中岛之战” 贵重品出现条件： 1、德川家康、董卓出现后迅速将其击破。 2、敌本阵开门后击破司马懿。
<b>情报履历</b>	

武器能力	
<b>LV1: 噗落</b>	<b>LV2: 享乐</b>
基本攻击力: 9	基本攻击力: 18
<b>LV3: 领国</b>	<b>LV4: 崩国</b>
基本攻击力: 36	基本攻击力: 73



**出现条件**  
全 60 关卡完成

初期能力	
体力	C
元双	S
攻击力	C
防御力	D
素早	A

可得特技一览	
特技名称	习得条件
防御强化	击破60人
连击回复	保持体力在30%以上击破3武将
特殊强化	保持体力在50%以上击破110人
无双增加	战斗开始后6分钟内击破180人

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5
7	CHARGE 攻击 5
10	通常攻击 6
13	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 3~3
16	CHARGE 攻击 6
19	通常攻击 7~8,9

R1 特殊能力	
<b>EX CHARGE 攻击 SP:R1</b>	消耗无双向正前方发出数个不能防御的光柱攻击，攻击力和攻击距离都相当不错，受到攻击的敌人会成为浮空状态，此时可以用CHARGE攻击1进行连击，很实用的招式（对骑马冲过来的武将使用这招效果绝佳）
<b>EX 反击：受到敌人攻击时按 R1</b>	向前方小跳跃的同时用双剑将敌人击飞的反击技，适合在突围时使用。



“远吕智”是日文“ORICHI”的汉字写法，其实就是日本神话里那头著名的不良妖怪“八岐大蛇”，它在试图吞吃少女“奇稻田娘”时被另一个著名的不良神灵须佐之男斩杀，事后还从它身体里搜到了三神器之一的草薙之剑，是做坏人做得彻底失败的典型角色。

攻击类型	出现条件
力	除远吕智外其他 78名武将使用可能
初期能力	
体力 A 无双 E 攻击力 S 防御力 A 素早 A	

习得特技一览	
特技名称	习得条件
特殊强化	击破 60 人
经验值增	保持体力在 30% 以上击破 3 武将
回复无双	战斗开始后 10 分钟内不使用无双消费攻击，击破 3 武将
攻击强化	击破 160 人 & 6 武将

追加攻击方式一览	
LV	追加攻击方式
4	通常攻击 5.6
7	CHARGE 攻击 1~2/CHARGE 攻击 2~2
10	CHARGE 攻击 3~2/CHARGE 攻击 4~2
13	通常攻击 7.8.9
16	CHARGE 攻击 1~3/CHARGE 攻击 2~3
19	CHARGE 攻击 3~3/CHARGE 攻击 4~3

R1 特殊能力	
必杀技: R1	 <p>消耗大量无双的防御不能攻击招式，发动后远吕智会在前方制造两个分身，然后和分身一起挥镰向中央位置攻击，威力相当大，但是范围却小得可怜，很容易出现攻击落空的情况，与其使用这招还不如留着无双使用无双乱舞。</p>

专用道具	
神变鬼毒酒	
取得关卡: 战国终章外传“白帝城之战”	
贵重品出现条件:	
1、战斗开始后迅速通过石兵八阵(进入石兵八阵后先前往中央区域破坏金色雕像，再回到入口击破妖术师长，之后石兵八阵通路即会打开)，进入白帝城击破隐形鬼。 2、亲自击破地图左右两侧出现的 8 名救援军武将(严白虎、布施孙兵卫、荒木村重、周仓、斋藤龙兴、冈吉正、水鬼、风鬼)。 3、贵重品出现之前己方武将不能败走。	
 <p>贵重品出现位置 5' 55" 皇甫嵩军团、仙狐を擊破! 6' 48" 貴重品発見の報告あり!</p>	

武器能力	
LV1: 黑绳	LV2: 叫唤
基本攻击力: 12	基本攻击力: 24
LV3: 焦热	LV4: 无间
基本攻击力: 48	基本攻击力: 97

## ② 岛左近之投技无敌大法



本作中最强的武将不是吕布、不是本多忠胜，更不是远吕智，而是拥有无敌大法的岛左近，成为无敌状态的岛左近可轻松在激难难度下满血过关，或是在吕布面前站立不动 10 分钟毫发无伤。至于如何变成无敌状态，接下来将详细为大家解说。

4.之后被抓的敌人就会黏在岛左近的左手，而岛左近则会变成无敌状态，敌人任何攻击都不能对他造成伤害。

激难难度下手持人偶屹立在敌群之中

52 KO COUNT

即使连激难难度下的吕布也拿岛左近无可奈何

吕布

3.成为无敌状态后骑马仍然会保持无敌状态，在本作没有绝影的情况下，这是唯一一个可以自己制造绝影的方法哦。

4.战斗时千万不能将敌人总大将抓到手上，如果不小心抓住的话，马上按 SELECT+START 键退出吧(当然，如果存心想弄远吕智这类强力武将的话，抓一下也无妨)。

从岛左近手中敌人的武器数量，你能猜出到底抓了多少了武将吗?

170 KO COUNT

吕布“捕获”成功!

640 KO COUNT

1、岛左近升到 LV7 习得 CHARGE 攻击 1~2。

2、战斗时使用 CHARGE 攻击 1~2 抓住任意一个敌人



3、在岛左近将手中的敌人投出之前按 X 键取消出招

成为无敌状态后，如果出现以下两种情况，无敌状态即会解除。

1、出现剧情动画之后。

2、使用 CHARGE 攻击 1~2 攻击敌人，抓住敌人后不按 X 键取消出招。

另外，成为无敌状态后还需要注意以下几点。

1、成为无敌状态后不能更换武将，无敌状态解除后才能更换，更换武将后被抓的敌人仍然会黏在手上。

2、成为无敌状态后如果继续抓人的话，被抓的敌人和之前抓的敌人都不会消失，而是全部都黏在岛左近的左手。



## 王国之心2 最终混合版

机种:PS2 厂商:SQUARE ENIX 类型:RPG 发售日:3月29日 文:安洁丽卡



依照惯例出现的“骗钱”作品，但对于之前没玩过本作的玩家来说倒是可以当成一个新游戏来玩。这里主要讲的是关于本作的新增要素，王国之心2普通版就有的内容请各位读者查看2006年2月号的《游戏日》。

### 新追加动画获得方法

游戏一开始先要选择难度，难度的选择关系到追加的隐藏动画的出现。



难度	出现条件
ビギナ -	最简单当然是看不到的
スタンダード	打开所有世界的封印 + グミシップル -ト 开拓率 100%
プラウド	打开所有世界的封印 + 最终隐藏 BOSS + XIII 机关 + XIII 蘑菇(与グミ)

容易寻找。

有很多王冠初期看起来很难拿，不过到后期学会了二段跳和空中漂浮等能力以后就不是那么难了，所以不用着急，以后再回头收集吧。



### 1、トワイライトタウン——20个

这里要注意，游戏中有两个トワイライトタウン，一个是 Roxas 存在过的，一个是没有 Roxas 的，这两个物品トワイライトタウン出现的物品是不同的

取得場所	王冠名稱
自动入手	“目覚め”のビース
商店街: トラン广场	“夜明け”のビース + “EDGE”的ビース
商店街: 站前通り: アイテム屋・武器屋上	“夜明け”のビース
站前广场	“EDGE”的ビース
地下联络通路	“夕暮れ”的ビース
屋敷前	“夕暮れ”的ビース
屋敷	“夜明け”的ビース X2
屋敷: 白い部屋	“夕暮れ”的ビース
屋敷: ポッドルーム	“夜明け”的ビース
屋敷(2): コンピュータールーム	“夜明け”的ビース
不思议な塔	“夕暮れ”的ビース
塔: ドレスルーム	“夕暮れ”的ビース
サンセット住宅街	“夕暮れ”的ビース X2
サンセットヒル	“夕暮れ”的ビース
サンセット住宅街: トンネル	“夕暮れ”的ビース
地下联络通路(2)	“夕暮れ”的ビース

### 2、ホロウバステイオン/レイディアントガーデン——23个

取得場所	王冠名稱
ウェッジの防具屋屋頂上	“目覚め”的ビース
ヒューイ・ディール・ルーイの	“ハート”的ビース
アイテム屋屋頂上	“目覚め”的ビース + “夕暮れ”的ビース
住宅街	“目覚め”的ビース + “夕暮れ”的ビース
マーリンの家	“目覚め”的ビース
城壁广场(毁坏后)	“表裏”的ビース
城通用路	“夜明け”的ビース + “EDGE”的ビース
廊下	“夕暮れ”的ビース
アンセム研究所: 廊下	“夕暮れ”的ビース
ハートレス制造设施	“夜明け”的ビース
追忆の洞: 最深部	“夕暮れ”的ビース X2
追忆の洞: 采矿部	“夕暮れ”的ビース X4
追忆の洞: 坑道	“夕暮れ”的ビース X7

### 3、ザ・ランド・オブ・ドラゴン——10个

取得場所	王冠名稱
山道	“EDGE”的ビース
村	“ハート”的ビース + “目覚め”的ビース + “夜明け”的ビース
尾根	“目覚め”的ビース X2
野营地	“ハート”的ビース + “夕暮れ”的ビース
王座の間	“夜明け”的ビース X2

### 4、ビーストキャッスル——9个

取得場所	王冠名稱
地下仓库	“目覚め”的ビース X2
抜け道: 通路	“目覚め”的ビース X2
西の塔: 通路	“ハート”的ビース
ビーストの部屋	“目覚め”的ビース
橋	“夕暮れ”的ビース
エントランスホール	“夕暮れ”的ビース
西のホール	“夜明け”的ビース

### 5、オリンポコロシアム——9个

取得場所	王冠名稱
亡者の洞窟入り口	“ハート”的ビース
亡者の洞窟通路	“夜明け”的ビース

### 王冠全收集一览

本次游戏新增加了王冠的收集，这些麻烦的东西散布在各个世界的各个角落，不过都还算明显，利用 R3 很

冥界の大空洞入り口	"夜明け"のビース + "ハート"のビース
冥界の大空洞迷い道	"表里"のビース + "夜明け"のビースX2
冥界の大空洞:广间	"ハート"のビース
封印の间	"表里"のビース

### 6. ディズニーキャッスル——5个

取得场所	王冠名称
格納庫	"表里"のビース
中庭	"表里"のビース + "ハート"のビースX2
廊下	"夜明け"のビース

### 7. タイムレスリバー——3个

取得场所	王冠名称
桟橋	"EDGE"のビース + "表里"のビース
水門	"ハート"のビース

### 8. ポートロイヤル——13个

取得场所	王冠名称
高台	"ハート"のビース
港	"夕暮れ"のビース
街	"EDGE"のビース + "表里"のビース
死の島:火薬置き場	"表里"のビース + "ハート"のビース
ブラックバーレ号:甲板	"夜明け"のビースX2
ブラックバーレ号:船長室	"夜明け"のビース
船の墓場	"夕暮れ"のビース
船の墓場:がれきの道	"夕暮れ"のビース
船の墓場:がれきの岩	"夜明け"のビース + "夕暮れ"のビース

### 9. アグラバ——14个

取得场所	王冠名称
市街	"EDGE"のビース + "表里"のビース
バザール	"EDGE"のビース + "夕暮れ"のビース
魔法洞窟入り口	"夜明け"のビース
魔法洞窟:巨像の谷	"EDGE"のビース
魔法洞窟:試練の間	"夜明け"のビースX3
魔法洞窟:宝物庫	"夜明け"のビース
埋もれた废墟	"夕暮れ"のビース + "夜明け"のビースX2

### 10. ハロウィンタウン——8个

取得场所	王冠名称
ギロチン广场	"表里"のビース
スパイラルヒル	"夕暮れ"のビース
ヒンターランド	"表里"のビース
サンタの部屋	"EDGE"のビース + "夜明け"のビース
おもちゃ工场:配達エリア	"夕暮れ"のビース + "夜明け"のビース
街外れの丘	"夜明け"のビース

### 11. プライドランド——10个

取得场所	王冠名称
象の墓場	"夜明け"のビースX2
プライド・ロック	"夕暮れ"のビース
ヌーの谷	"夜明け"のビースX2
荒地	"夜明け"のビースX2
ジャングル	"夜明け"のビース
オアシス	"夜明け"のビース
王の间	"夜明け"のビース

### 12. スペース・パラノイド——4个

取得场所	王冠名称
キヤニオン	"夕暮れ"のビース + "夜明け"のビース
ソーラー船	"夕暮れ"のビース
システム中枢	"夕暮れ"のビース

### 13. 100エーカーの森——6个

取得场所	王冠名称
"ブーの家"のお話	"夜明け"のビース
"ビグレットの家"のお話	"夜明け"のビース
"ラピットの家"のお話	"夜明け"のビース
"カンガの家"のお話	"夜明け"のビース
"お化け洞窟"のお話	"夜明け"のビース
"星空の丘"のお話	"夜明け"のビース

### 14. アトランティカ——3个

取得场所	王冠名称
海底广场	"表里"のビース
トリトン王の间	"EDGE"のビースX2

### 15. 存在しなかつた世界——7个

取得场所	王冠名称
记忆の摩天楼	"夕暮れ"のビース
歪みを貫く柱	"夕暮れ"のビース
黄昏から望む场所	"夕暮れ"のビース
破坏と创造の回廊	"夕暮れ"のビースX2
虚空を山る道	"夜明け"のビース
存在の证	"夕暮れ"のビース

辛苦收集这些王冠当然不会没有好处，同一品种的王冠都收集全了各可以获得以下这些奖励。

名前	奖励
目覚め	AP 最大値 UP
ハート	満たされる结晶
表里	レアドキュメント
EDGE	現れた幻影
夜明け	エグゼクティブイリング(AP+30)
夕暮れ	ハイエストリボン(防+4+耐性オール25%)

### 新增隐藏BOSS

这次在剧情中没出现过的 XIII 机关的人终于作为隐藏 BOSS 登场了。

说是隐藏 BOSS，其实找他们并不难，在一般剧情的时候可以很明显的看到代表他们的物品，只要上前调查便进入战斗。

不过既然是隐藏 BOSS，自然都不等闲之辈，没点能耐还是别随便去找他们，否则只有被秒的份。



### No.XII Larxene

攻略要点

速度很快，会出现分身，HP 越少分身越多，但是各个分身都可以说是真身，看准一个就抓住打吧。

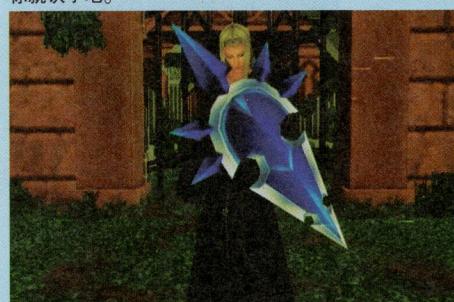


### No.VI Zexion

### No.V Lexaeus

攻略要点

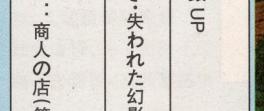
一看就是力量型的角色，而且 HP 越少攻击就会越猛烈，岩石也就越大，也就是说越难躲，POWER 到了 60000 会用彗星撞击。尽量贴身攻击吧，不过还是要小心被他抓住，等待反应指令一口气攻击，他要是不用，你就认了吧。



### No.IV Vexen

攻略要点

先破坏掉他的盾，否则攻击是无效的，之后并没有什么难点，LV 高的话打起来还是很爽的。





## No.11 Marluxia

出現場所	報酬	獎勵
ビーストの部屋(第二回) ビーストキャッスル:ビ	かわいい花+失われた幻影	ドライブゲージ <sup>△</sup>

### 攻略要点

首先就给你来个倒计时，只要你被砍到99下就算完蛋！不过被镰刀砍中只减数字不减HP，也许对某些人来说某种程度上算变得耐打了，不过也别得意，其他还是会扣HP的。

注意躲避攻击，在一阵龙卷风后他会有硬值，看准时机利用反应夺过镰刀，然后按△狠抽一顿。

HP少了5条以后，他就会放出三个巨大的黑影，面积非常大，碰上就要扣HP，所以要小心。要是这时候身上有了蔓藤，一会就会受到大伤害。

后期他还会瞬间移动的攻击你，这时候你可以在空中按□反击。



## 最终隐藏 BOSS 鎧甲男

出現場所	報酬	獎勵
ディズニー・キャッスル:基礎の間 開、并完结游戏一次 （全部世界封印打	つながりの証	ドライブゲージ <sup>△</sup>

### 攻略要点

最强装备都装上，这就不用说了吧，有多少钱都换成药去，留着也不能变成真的。

战斗开始以后看好机会用□反击，当然还有别的方法，各人战斗风格不同。

对方会放巨大的光球，可以用魔法リフレガ反弹回去，但是假如没有击中对方爆炸还会再回来，所以是不是要把MP用在这上，自己考虑吧。

打掉一定的HP以后可以出现反应模式，按△成功

的话就会进入对决，和一种日本武士类似，看到指令出现就立刻按，这样就可以夺到他的键刃，之后就可以猛烈的攻击了，运气好就可以借此走向尾声了。

对方还有几种攻击，其中一种是封印，在你的头上会出现一个钟和一团火，蓝色是封住你的魔法，红色是封住你的普通攻击，这时候必须想办法攻击掉对方一条HP才能摆脱。还有一个就是出现快速滚动的指令让你选择，要选择“エスケープ”，千万别选错了，假如错了的话就直接死掉了。

## XIII 蘑菇

本作新加了一群穿着 XIII 机关的制服，但是形象猥琐，一群扭来扭去的黑蘑菇。游戏中击倒每个蘑菇都会掉落“安らぎのかけら”、“安らぎのしづく”、“安らぎの魔石”、“安らぎの結晶”，达到一定的分数也可以得到物品。



在通关一次以后，可以到レイディアントガーデン的大溪谷去确认自己已经战胜的蘑菇。战胜了的蘑菇会在这里出现，在背后可以看到它们的号码。

### 编号:No.I

出現場所:存在しなかつた世界:記憶の摩天楼(通关一次以后)

要求:看准空隙进行攻击！

胜利条件:得分 70 点

报酬:プレジャーキノコ、プレジャーキノコ+

攻略:发动蓝装以后挑战，在多次△回避以后到达对方身后，开始攻击，这里要掌握好节奏，攻击一段以后就开始准备再次回避，太贪心会被反击。

### 编号:No.II

出現場所:ハロウィンタウン:クリスマス广场

要求:持续躲避对方的魔法！

胜利条件:得分 80 点

报酬:プラチアルキノコ

攻略:利用魔法リフレガ将攻击反弹就可以了。

### 编号:No.II

出現場所:ハロウィンタウン:クリスマス广场

要求:持续躲避对方的魔法！

胜利条件:得分 80 点

报酬:プラチアルキノコ

攻略:利用魔法リフレガ将攻击反弹就可以了。

### 编号:No.III 出現場所:ビーストキャッスル:橋

要求:捡取对方掉落的球！

胜利条件:得分 450 点

报酬:プレジャーキノコ+、プレジャーキノコ

攻略:首先把可以大量拾取周围物品的技能ドロ-都

装上，再装备具有ドロ-技能的武器，准备好白装，否则追不上那家伙，剩下就是紧跟了

### 编号:No.IV

出現場所:ザ・ランド・オブ・ドラゴン:宮殿入口

要求:不被对手捉住，并打倒对方！

胜利条件:得分 85 点

报酬:プラチアルキノコ、ハッピーキノコ

攻略:换上蓝装不停攻击，并且注意移动躲避对方。

### 编号:No.V

出現場所:アグラバー:魔法の洞窟:宝物庫

要求:不输给回复力的猛烈攻击！

胜利条件:10 秒以内

报酬:プレジャーキノコ+、プレジャーキノコ

攻略:由于攻击停顿的时候对方的HP会回复，所以要尽可能的连击，推荐装备击倒セフィロス后入手的フェンリル。另外就是攻击力高了以后去比较好。

### 编号:No.VI

出現場所:オリンポスコロシアム:冥界の大空洞:广间

要求:快速的打败出现的敌人！

胜利条件:45 秒以内

报酬:プラチアルキノコ、ハッピーキノコ

攻略:这里要注意的是，敌人出现的地方永远是一样的，所以熟记是非常重要的。初挑战可以专门去记忆敌人的位置，以便以后安排如何攻击。

### 编号:No.VII

出現場所:トワイライトタウン:トンネル(第二回)

要求:像不受到攻击一样的打倒对方！

胜利条件:10 秒以内

报酬:プレシャスキー

攻略:敌人会不停的攻击，所以一开始反应慢了就麻烦了。推荐是准备好加魔法攻击力的道具，然后一口气用连发的大魔法来解决对方。也可以考虑蓝装，不过这要保持距离，有点难度。

### 编号:No.VIII

出現場所:トワイライトタウン:不思议な塔

要求:拔出对方并且持续攻击使他无法落地！

胜利条件:得分 85 点

报酬:ハッピーキノコ+、ハッピーキノコ

攻略:装备好オリンポスコロシアム里比赛得到的奖品フェイタルクレスト，就可以减少MP的消费进行攻击了，然后使用魔法サンダー-连放，等MP减少到一定程度的时候转为普通攻击，再等MP恢复后用魔法攻击。

### 编号:No.IX

出現場所:ホロウバステイオン:城门前

要求:不停攻击使对方转个不停！

胜利条件:得分 75 点

报酬:プレジャーキノコ+、プレジャーキノコ

攻略:解除技能コンボアップ的装备，并且装备上技能コンボマイナス，武器选择ランブリングローズ，之后换上蓝装，连续攻击。

### 编号:No.X

出現場所:ボート・ロイヤル:死の島:月明かりの間

要求:找出本体进行攻击！

胜利条件:55 秒以内

报酬:ハッピーキノコ

**攻略:**5个里面有一个是真的，而第一个飞起来的那个就是真的，所以这就成了一个考眼力的游戏，记得个视野好的角度，盯着看吧。等停下以后就猛烈的攻击，正确了是会有音效的。记得换上自己攻击力最高的武器，当然本身攻击力也不能差。

编号:No.XI

出现场所:タイムレスリバー:水門

要求:连续攻击直到对方头上的数字为0!

胜利条件:19秒以内

报酬:プレジャーキノコ+、プレジャーキノコ

攻略:可以参考No.IX的战法。

编号:No.XII

出现场所:トワイライトタウン:屋敷前

要求:消灭出现的敌人!

胜利条件:得分40点

报酬:プラチアルキノコ、ハツピーキノコ

攻略:靠近挑战后立刻换上蓝装，这样就可以一口气消灭面前的三只，之后用蓝装不停攻击新出现的敌人。

编号:No.XIII

出现场所:ホロウバステイオン:大溪谷

要求:出现条件是以上蘑菇都消灭!

胜利条件:ウイナーズブルーフ、安らかなる证

报酬:只要上前对话就可以了。

### 新增的隐藏迷宫



新增要素当然少不了隐藏迷宫，不过本作的隐藏迷宫追忆的洞所在位置相当好找，就在ホロウバステイオン/レイディアントガーデン的城通用口处。

虽然迷宫的位置很明显，而且很早就可以进入，但是如果玩家等级不够的话，进去也是只有送死的份，如果想顺利完成的话，跳跃能力和空中漂浮能力至少要有LV2，笔者个人推荐还是等LV3比较好，否则迷宫中很多地方都到不了的。



迷宫的过程在这里就不废话了，到达迷宫中最后的房间会与全部 XIII 机关进行战斗，虽然所有人都强化了许多，但是基本攻击模式和过去还是一样的，所以只下面只简单说一下打法。全部战胜以后获得第三个证。

### No.I Xeminas

分两个阶段，一是在摩天楼时的状态，注意被封印后到摩天楼下去解，并没有太大难度。



第二个阶段是最终阶段，上空飞起的时候连打△回避，还有普通攻击的时候按△可以让 RIKU 来防御。

在转为操作 RIKU 后要尽快赶到 SORA 身边按△解救，之后对方会有很大的硬值，这里一口气就可以把对方打的差不多了。最后的全方位攻击要△和○一起按来防御。

胜利以后获得パワーアップ



并且连打△把他的子弹都反弹回去。等他下来的时候就一口气攻击他，不过他会不停的瞬间移动，所以也别太得意的忘记躲。

胜利以后获得ガードアップ

### No.III Xaldin

注意△出现时的连打反应。

胜利以后  
获得ガードアップ



### No.IV Vexen

明显比之前强了，但是整体还是参考之前的攻略。

胜利以后获得失われた幻影

### No.V Lexaeus

请参考前面。

胜利以后获得失われた幻影

### No.VI Zexion

请参考前面。

胜利以后获得失われた幻影

### No.VII Saix

利用他刺在地上的武器进行攻击，按△拿起武器以后再连打△进行攻击，只是这时候武器消



失的要比剧情时快了很多。

胜利以后获得ガードアップ

### No.VIII Axel

由于地面和周围都是火焰，被烧着了HP就会减少，要十分小心。对方的攻

击也异常猛烈，比剧情里强了百倍，重点依旧是找准机会连击。△反映以后就会恢复到通常的地面，并且只有这种情况下才能取得胜利，也就是说你在都是火焰的情况下怎么打，对方都是不灭的。△反应的速度很快，必须要抓紧时机。

胜利以后获得マジックアップ

### No.IX Demyx

要分别打倒13.25、50.75个水分身，顺序不一定，重点考虑大范围攻击。

胜利以后获得APアップ



### No.X Luxord

被变身后无法攻击，持续逃到变身槽完再反击吧。

胜利以后获得APアップ

### No.XI Marluxia

请参考前面隐藏 BOSS 攻略。

胜利以后获得失われた幻影

### No.XII Larxene

请参考前面隐藏 BOSS 攻略。

胜利以后获得失われた幻影

### No.XIII Roxas

在回避的过程中寻找空隙进行反击即可。

胜利以后获得マジックアップ



NARUTO  
疾风伝

# 十之物語

## 究极覚醒

### 前言

作为火影忍者·究极系列的最新作，我们看到不少新元素的加入，虽然有些要素并不符合所有玩家的胃口，但是毕竟比单纯的炒冷饭要好得多。

剧情模式的第一个故事“影法师”可以看作是对新元素的一次全新的尝试。从这个故事的构成我们可以明显感受到，制作方 Cyber 并不满足于仅仅把究极系列作成一款格斗游戏，而是想把游戏向更多元化的方向拓展，比如这次非常偏重的 ARPG 风格。在“影法师篇”中出现了迷宫、非格斗战斗等新要素，我们完全可以把“影法师篇”看作一个外传，或一个全新的游戏来尝试。

由于火影第二部动画刚刚播放，因此这部疾风传的原作剧情也没办法往前深入很多，相比前作浩大的原著剧情模式，本作的确要简陋不少。不过这个属于不可抗力，我们只能期待之后的第 4 作，至少也要讲到和蝎的那场惊天动地的傀儡大战吧！由于同样的原因，部分角色没有新的奥义出现，比如鸣人的超 S 级忍术风遁·螺旋丸手里剑，比如蝎的正体和禁断的傀儡术……

总体来说，本作还是保持了前作一贯的高水准，收集要素也非常丰富，新加入的奥义系统非常有新意，值得表扬！

由于本作格斗方面的系统没有大的变化，为了节约宝贵的版面，攻略并没有收录格斗系统方面的介绍，请大家参考《游戏日》以前的攻略。攻略系统部分只集中说明了本作的新系统，攻略重点主要放在剧情模式的故事和之后的收集任务上。

### MASTER 模式基本操作

左摇杆	控制角色移动
右摇杆	控制视点
○键	调查、攻击、确定
△键	发动查克拉技(螺旋丸、影分身跳跃)
□键	手里剑(可蓄力)
×键	跳跃
START 键	开启菜单
SELECT 键	开启 / 关闭小地图
R3 键	回复角色背后视点



### 新系统·残影追讨

对战中，如果双方角色的攻击相抵，或者在瞬间移动时相撞，就会进入“残影追讨”。残影追讨是表现忍者们的高速战斗，不过游戏里的设定就是石头、剪刀、布的划拳。

进入残影追讨后，画面下方有一个时间槽，需要在时间槽走完之前输入指令(如果不输入的话强制判负)，△键为剪刀、□键为石头、○键为布，输入完毕之后就等着看结果了，获胜的一方会猛烈一击将对手轰飞。

### 新系统·逆转奥义 & 觉醒奥义

在普通状态下，角色只能发动 1 级查克拉的普通奥义；当角色 HP 低于 50% 的时候，就可以发动 2 段或 3 段查克拉的大威力逆转奥义；当角色进入觉醒状态时，就可以发动 2 段查克拉的觉醒奥义。

根据人物所属类型不同，进入觉醒状态的方法也不同。所有人物类型分为下列几种：

- 奥义系：使用逆转奥义命中后可进入觉醒状态
- 连击系：连击次数达到一定数量后进入觉醒状态
- 道具系：使用道具次数达到一定数量后进入觉醒状态
- 挑衅系：成功使用挑衅后即可进入觉醒状态
- 逆境系：体力低于一定程度后(红血左右)自动进入觉醒状态

### 人物 1(疾风传新角色)

奥义系：鸣人、鸣人(九尾状态)、宁次、小李、鹿丸、卡卡西、迪达拉

挑衅系：小樱、我爱罗、手鞠、千代婆婆、小李、鹿丸、卡卡西、凯、鼬

连击系：堪九郎、宁次、鬼鲛

道具系：天天

逆境系：蝎

### 人物 2(前作版人物)

奥义系：鸣人、佐助、小李、我爱罗、鹿丸、宁次、稚田、天天、丁次、山中井の油女志乃

挑衅系：鹿丸、小樱、犬冢牙、油女志乃、堪九郎、手鞠

连击系：宁次

道具系：天天

逆境系：稚田

### 人物 3(木叶势力)

奥义系：三代目火影、静音、初代火影、二代目火影、黄色闪光、木叶丸军团、日向ハナビ

挑衅系：自来也、纲手、阿斯玛、红、红豆

连击系：无

道具系：无

逆境系：无

### 人物 4(其他势力)

奥义系：白、再不斩、兜、次郎坊、鬼童丸、多由也、左近、君麻吕

挑衅系：大蛇丸

连击系：无

道具系：无

逆境系：无

## 记录点传送

剧情模式(影法师篇 & 疾风传)通关之后,纪录点就增加了传送功能,可以任意传送到大地图上的红色地点。想要前往采树村就只能通过传送的方法到达。每次传送需要消耗一个“瞬即的卷物”,在各地商店内可以买到。另外,纪录点除了储存和传送作用之外,还有一个作用是“退出剧情模式”。

## 序章 影法师篇

鸣人和佐助的那场大战之后,鸣人跟随着自来也离开木叶村独自修行,鸣人发誓要在这三年内拼命提高实力,一定要将佐助从大蛇丸手里救出来。下面的故事就发生在鸣人修行的过程中……



鸣人经过刻苦的修炼,已经熟练掌握了螺旋丸的使用方法,于是自来也告诉鸣人,可以开始下一步的修炼。自来也拿出四串念珠做的链子,让鸣人带在双手双脚上,随后自来也发动了封印术“四肢重封印”。“四肢重封印”的效果是极大增加念珠的重量,从而限制修行者的行动,修行者需要带着这四串念珠进行修行,等到身体能够完全适应念珠的重量之后,实力就会得到极大的提升。根据修行者目前拥有的实力,念珠的颜色会发生变化,初期是白色,随着修行者力量的提升,念珠颜色会变为蓝色、绿色、黄色,最终变为红色的时候,就表示修行完成,那个时候自来也就会替鸣人解除封印。

## 迷いの森



在“迷いの森”地图里是不会遇到敌人的,所以玩家只需要熟悉基本操作,特别是跳跃和二段跳跃的技巧。注意,这里的地形高低差比较明显,很多地方都可以通过跳跃到更高的地点,不过由于初期不会“影分身跳跃”,所以有很多地方现在还上不去,等鸣人等级提高之后再回来吧。

地图上白色箭头代表鸣人,白色区域是无法到达的区域,其他地方则都可以前往(目前暂时无法前往的,等之后学会影分身跳跃后就可以前往了),红色的光点代表“思い出の欠片”所在的位置,“思い出の欠片”可以开启“ヒーローモード HERO MODE”中的剧情,因此是非常重要的道具,一定要全部获得。在地图上会出现木箱、罐子之类的物品,击破之后随机可以获得道具和金钱,当然也有可能什么都没有;另外还有一种宝箱,里面肯定装有道具,不过地图上的宝箱只能开启一次,而木箱、罐子等物品在切换地图后就会重生。另外,地图上还会出现卷轴型的物体,这种卷轴是可以增加经验值的(小卷轴+10,大卷轴+25),千万别放过了。



这种圆型的物体就是“思い出の欠片”,是非常重要的道具哦~



道路上有可能碰到巨大的岩石挡路,这时候可以使用螺旋丸将岩石击破,打通道路。方法是按△键再按○键发动螺旋丸,之后在规定时间内快速连打○键即可。

注意,在后面的地图中会碰到更加坚固的岩石,必须要提升鸣人的等级增加螺旋丸的破坏力之后才可以击破。一开始鸣人只能拿到位于地面上的3个“思い出の欠片”,ABC这三个“思い出の欠片”需要习得影分身跳跃之后才能到高台上拿到,等之后剧情再次回到这里的时候再来拿吧。现在先前往地图下方的村庄——采树村。

## 采树村

鸣人和自来也来到迷之森尽头的小村庄——采树村,这个村子是靠开采矿洞里的优质水晶而谋生的。刚进村庄,鸣人就发现村民们聚在矿洞的门口讨论着什么,好奇的鸣人立刻跑

去看个究竟。

村长:那就拜托你了,葵(あおい)。

葵:是!我知道了。

一个小姑娘站在矿洞门口,似乎打算独自一人进去,村民们则围在一起替她送行。鸣人很奇怪这些人究竟在干什么,自来也则好像意识到了什么……“这是‘人身御供’仪式。”一个声音从鸣人身后传来,说话的是一个生病的姐姐。鸣人显然没有听说过“人身御供”这个词,自来也告诉他“人身御供”就是用活人祭祀魔物的仪式,洞口那个小姑娘显然就是“祭品”。

“什么?让活人充当祭品?”鸣人几步就跑到小姑娘面前,拦住了她:“一定会有其他的办法解决问题的,不要这么轻易就放弃自己的生命!”

可是小姑娘完全没有理会鸣人,径直向洞口走去:“我有我自己选择的道路,不要阻拦我。”

一瞬间,鸣人脑海里浮现出了佐助的身影,佐助临走前也说过同样的话……

村民见小姑娘走入洞窟后便离开了,只剩下鸣人、自来也和那个生病的姐姐。生病的姐姐告诉鸣人,这个村子历代都是靠采集洞窟里的水晶维持生计,但是几百年前,洞窟里出现了一个自称为“影法师”的魔物,他开始袭击进入洞窟的村民……村民为了继续采集水晶,只能进行“人身御供”仪式,献上活祭之后,四到五年时间内,影法师都不会再出现,村子迎来了短暂的“幸福”。

“不对!!那个根本不是‘幸福’,我绝对不能认同这种牺牲他人的行为!我要进去把小姑娘带回来,再把那个什么‘影法师’一拳轰飞!!”鸣人回想起佐助的背影和小樱痛苦的表情,怒火中烧:“好色仙人!!我这就进去!”

自来也:“喂!!等一下!鸣人!!”话还没有说完,鸣人已经跑得没影了。“真拿它没办法!”



洞窟中间下方有一个“思い出の欠片”,正中间的石台上有个宝箱,不过搭在上面的通行木板踩上去之后会很快断掉,所以看好时机准备跳跃吧。



这个木板走到中间会断掉,准备使用二段跳吧

## 水晶洞 F3

鸣人等级提升而增加,初期只能攻击一次。

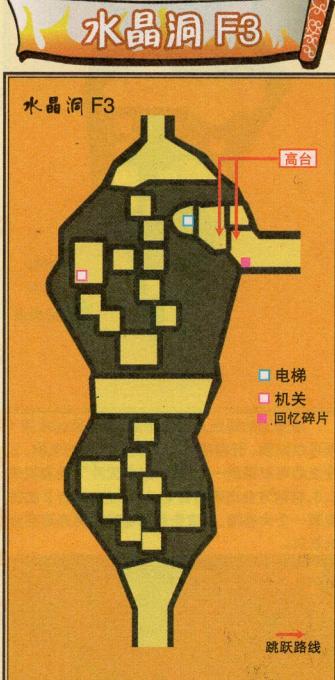
说了这么多,看起来

战斗系统似乎很复杂,其实不然!对杂兵战极为简单,只需要不断连打

○键,剩下的就交给鸣人自己发挥即可。偶尔按△键发动一下必杀技,连打×键重新锁定目标,乐胜乐胜!



1 / 4体



鸣人到达这里的时候,应该已经升到LV2了,也就是说习得了“影分身跳跃”。“影分身跳跃”的使用方法是在空中时按△键发动,会出现一个分身将鸣人扔出去。“影分身跳跃”会消耗查克拉,可以在二段跳之后使用,这样就能大大加强鸣人的跳跃能力,很多以前去不了的地方现在都可以通过“影分身跳跃”到达了。目前的查克拉只能使用一次“影分身跳跃”,随着鸣人等级提高,查克拉增加,以后还可以连续使用“影分身跳跃”。

先跳到左边打开电梯的机关,然后到右边乘电梯上到高台,可开启一个宝箱。从这里向上跳跃还有一个高台,高台上有一个“思い出の欠片”,不过必须二段跳接连续两次影分身跳跃才以上去,因此这个“思い出の欠片”要等到能够连续使用两次影分身跳跃之后再来拿了。

又走远了。

剧情杂兵战，依然没什么难度。

## 水晶洞 F4

剧情杂兵战，没有什么难度。

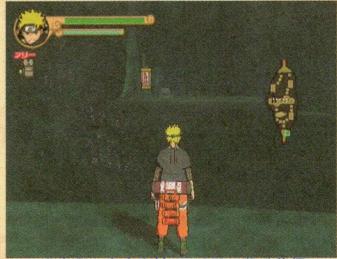
注意，在发生战斗的地图来回切换的话，可以不停战斗获得经验值值。

## 水晶洞 F5

### 水晶洞 F5



地图上的绿色点是纪录点，在这里选择第1项可以纪录。开启机关1，可打开1处的电梯，上去之后可以得到一个“思い出の欠片”。开启机关2、3，在前方会出现高台2、3，不过在高台2的位置有一个大卷轴，应该先拿到卷轴后再开启高台的机关。



空中有一个大卷轴，可以用二段跳获得

## 水晶洞 F6

鸣人终于追上了小姑娘，但是小姑娘却丝毫不领情。

鸣人：跟我回去吧！大家都很担心你，你的爸爸、妈妈更是担心得不得了啊！

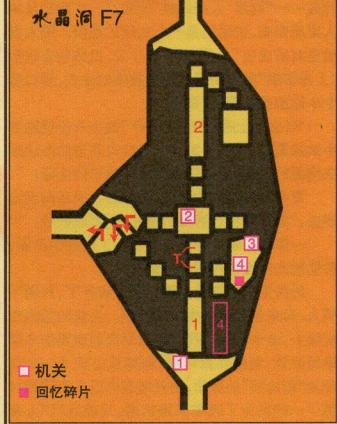
葵：不要在这里自说自话了！！我的爸爸早就没有了，妈妈也很快就要没有了……

鸣人：等一下！妈妈就快没有了……是什么意思？

就在鸣人要追过去的时候，身边出现了敌人，拦住了鸣人。鸣人击倒这些敌人之后，小姑娘

## 水晶洞 F7

### 水晶洞 F7



开启机关1可以打开1处的传送带，利用传送带可跳到中间的高台。打开机关2的传送带就可以跳到对面了。机关3是电梯开关，可乘电梯到高台上获得一个“思い出の欠片”。打开机关4会升起高台4。左侧的高台需要利用二段跳+影分身跳跃的组合才能跳上，最上方有一块巨石挡路，鸣人必须在解除封印之后才能击破这块巨石，打通之后这里连接着水晶洞F3右侧的高台。最后，要小心地图上“T”字样的石台，站上去之后是会塌陷的。



左侧的高台地形就是图片中正前方所显示的样子，有数个高台，需要一层一层跳跃上去。

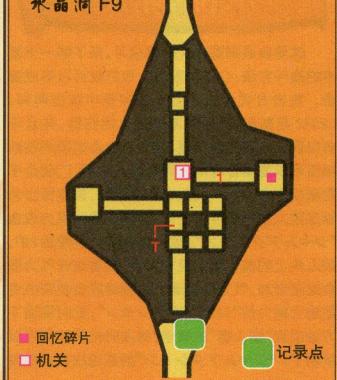
## 水晶洞 F8

剧情杂兵战。

## 水晶洞 F9

在中间的高台上开启机关后，乘传送带到达右边的高台可获得一个“思い出の欠片”。同样小心“T”字样会塌陷的高台。

### 水晶洞 F9



■ 回忆碎片 ■ 机关 ■ 记录点

## 水晶洞 F10



鸣人再次追上了小姑娘，但是小姑娘还是不肯回去。这时影法师出现了，召唤出大量杂兵再次将鸣人阻拦。鸣人好不容易将敌人击退，发现小姑娘拣起地上掉落的一根树枝仔细查看起来，为什么她对这个树枝如此看重呢？鸣人大声喊着：“不要去当活祭啊！一定、一定有别的方法可以解决的！”小姑娘的回答出乎鸣人的意料：“我来这里，根本不是为了当‘活祭’……妈妈……”小姑娘莫名其妙的话语让鸣人愣了一下，就在这时，影法师再次出现，将前方的洞口封印起来。

鸣人的螺旋丸竟然无法击破封印的大石，这时鸣人突然注意到身上的四个念珠项链都发出了红光，看来不知不觉中修行已经完成了！那么，回去找自来也师父解开封印，应该就能大破这块巨石了吧！鸣人正准备离开的时候，在地上发现了小姑娘刚才仔细查看的那根树枝，于是将它拣起来带了回去。

先是剧情的强制战斗，然后发生洞口封印剧情。如果鸣人此时的等级达到LV5(念珠变成红色)，就可以用螺旋丸攻击封印石，引发接下来的情节。如果等级还不到LV5，则需要继续提升等级才可以。攻击封印石之后，就可以原路返回采树村，找自来也解除封印了。

## 采树村

鸣人刚出洞口就看到了自来也，于是急匆匆跑过去让自来也帮他解除封印。自来也告诉鸣人，自己调查到了一些关于那个充当活祭的小姑娘的情报。

自来也：鸣人，还记得在洞口遇到的那个生病的年轻女子吗？

鸣人：啊！……那个好像得了感冒的姐姐啊~

自来也：没错，就是她。你去把她找出来。

鸣人：找那个姐姐？为什么？

自来也：理由等下再告诉你，总之你赶快去找她找出来！



STARTボタン…メニューを開く

在采树村里和头上有木叶标记的人依次对话即可。头上有木叶标记的是剧情相关角色；有“?”标记的是任务相关角色；有“!”则是其他事件相关角色。在采树村和两个NPC对话之后，前往水晶洞口前再和两个NPC对话，然后回到采树村内。和村子里新增的两个NPC对话，然后返回水晶洞口前，和村民对话即可。

采树村里有两个“思い出の欠片”别忘记获得，另外村子北侧有卖店，可以购买一些道具，也可以将在迷宫中获得的道具卖掉。

和村民的对话中得知，以前在水晶洞口生长

着一颗“生命树”，据说生命树的叶子能治百病。在生命树的周围开着很多奇特的花朵，影法师非常害怕这些花朵的香味，因此不敢现身袭击村民。不过后来生命树消失了，因此影法师才会袭击采矿的人们。那个生病的女子名字叫“椿”，不过她并不是村里的人，据村长所说，椿住在村子外面的“迷いの森”里。不过现在迷いの森中大雾弥漫，变成了名副其实的迷路的森林。鸣人可顾不上什么大雾，立刻离开了村子。

## 迷いの森

迷いの森被大雾笼罩，能见度降低不少，而且小地图显示也受到干扰。不过玩家只需要前往地图上红点所示的地方(椿的家)就可以触发剧情了。在大雾状态时的迷いの森会出现一些平常没有的“幻之宝箱”，里面装有比较珍贵的道具，玩家在前往目的地的路上可以留意一下。



在这里果然碰到了生病的姐姐，令人意外的是自来也居然也在这里(自来也出现之后大雾立刻就消失了，真是诡异)。自来也告诉鸣人，那个充当活祭的小姑娘——葵的母亲，就是这个生病的女子，椿。根据自来也在村中调查的情报推测，影法师所害怕的花朵是依靠生命树才能生长的，影法师为了防止这些花朵再次出现，便将生命树吃掉，这样就彻底消灭了影法师的天敌。

葵在得知母亲椿患上不治之病后，就到村子裡打听关于生命树和影法师的情报，显然，葵最后得知了能治百病的生命树的叶子，以及将生命树吃掉的影法师，所以才主动要求充当活祭。葵的真正目的是为了从影法师那里找到生命树的叶子来救椿。鸣人拿出了在水晶洞里拣到的树枝，椿认出了这个是生命树的枯枝，由此更证明了葵的想法。影法师正是因为拥有了生命树才变得无比强大，那么从影法师那里找到没有枯萎的生命树叶子的可能性也非常高！

自来也解开了鸣人身上的“四肢重封印”，鸣人立刻感觉全身充满了力量。这时椿的病症突然加重，自来也让鸣人立刻前往水晶洞，击倒影法师并救出葵。临走之前，椿把一个护身符交给了鸣人，并告诉鸣人这个护身符是他们一族一直流传下来的，希望可以守护鸣人和葵平安无事。



これは…ずっと私の一族に伝えられてきたもの…

きっとあの子を…守ってくれる…はず…ハハハ…

解除封印之后的鸣人螺旋丸威力得到提升，此时就可以击破水晶洞内的封印巨石了。不过在前往水晶洞之前，先把迷いの森里的三个没有拿到的“思い出の欠片”获得。现在利用影分身跳跃可以很轻松的跳到高台上。

## 水晶洞 F3

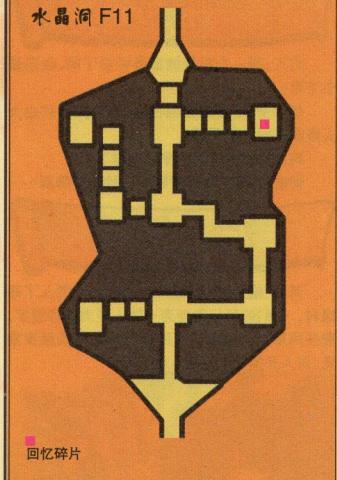
返回水晶洞之后，可以先到水晶洞 F3 击破右侧高台上的巨石，里面的通道有 3 个大卷轴，并且可以直接通往水晶洞 F7。

## 水晶洞 F10

这时候可以用螺旋丸击破封印的大石了，之后继续深入。

## 水晶洞 F11

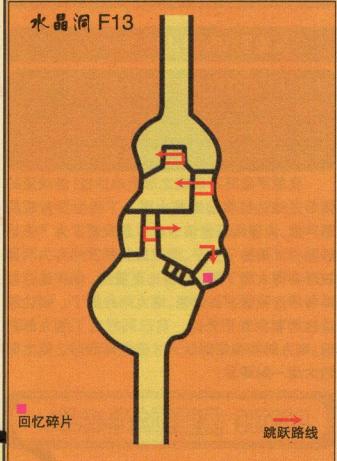
水晶洞 F11



这个地图上没有机关，虽然视野有些暗，但是只要稍微注意一下就没难度了。各个高台上都可以获得卷轴，不要错过了，最后地图右侧还有一个“思い出の欠片”。

## 水晶洞 F13

水晶洞 F13



在类似深井的地方，需要用“残影移动”踩着两边的墙壁跳跃上去，残影移动和冲刺跑在鸣人 LV4 的时候就可以习得，使用方法是按住 R2 键再

按 X 键。踩墙跳跃至第二层之后，可以利用二段跳+影分身跳跃跳到右侧的高台上，得到一个“思い出の欠片”。



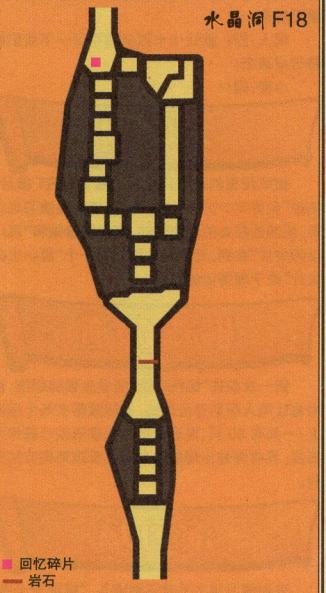
在这个地方利用残影移动跳跃上去

这个地图没有机关，拿到“思い出の欠片”之后就可以通过了。

## 水晶洞 F18

用螺旋丸打通中间的通道，左右两条道路都可以通往出口。

水晶洞 F18

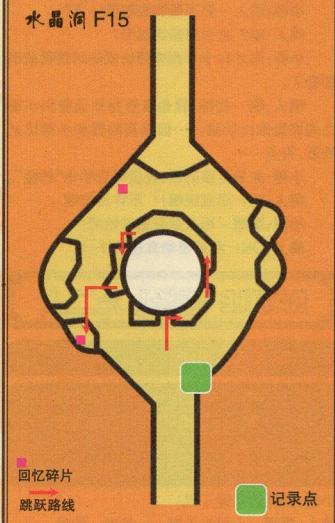


## 水晶洞 F14

杂兵战，无难度。

## 水晶洞 F15

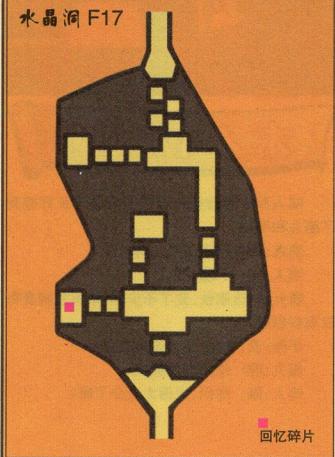
水晶洞 F15



地图左上角的“思い出の欠片”在地面上，右下角的则在墙壁的高台上。顺着中间石柱周围的高台一级一级跳上去，注意周围墙壁上的高台有不少好道具可以拿。

## 水晶洞 F17

水晶洞 F17



在类似深井的地方，需要用“残影移动”踩着两边的墙壁跳跃上去，残影移动和冲刺跑在鸣人 LV4 的时候就可以习得，使用方法是按住 R2 键再

## 水晶洞 F20

剧情杂兵战。

## 水晶洞 F21

在记录点纪录一下，下面就要进行 BOSS 战了。

## 水晶洞 F22

### (BOSS 戰)

影法师的真面目是一只巨大的狼型怪兽，不过和杂兵相比也不过是 HP 多一些，攻击力高一点而已。对付他的办法依然是连打○键猛攻，影法师发动攻击时就按 L2 键防御，气力满后按△键发动强力攻击。之前在迷宫里应该已经收集了足够多的回复药，一旦 HP 不足，就立刻使用道具回复吧。

推荐从 BOSS 的侧面发动攻击，BOSS 的 HP 减少一定量之后会分裂成 5 个小型分身，逐个击倒即可。将 BOSS 的 HP 减消大约 1/4，就会发生强制剧情。

鸣人：可恶！这个家伙……我的攻击几乎没有效果。

影法师：到此为止了！

鸣人：啊！身体……怎么突然变得这么重……可恶！身体，动不了了！

这时葵突然跑了过来，鸣人奋力冲到葵身前，挡住了影法师对葵的攻击。巨大的冲击令她的护身符破裂，里面装的竟然是花瓣！令人意外的是，影法师见到这些花瓣居然露出了非常痛苦的表情，原来这些花瓣就是影法师的天敌，以前生长在生命树周围的奇特的花朵。影法师受到花瓣的影像，无法发挥出全部实力，鸣人抓住机会发动了九尾之力，对影法师展开了凶猛的攻击。



战斗再开，打法和之前一样，只是这次影法师会多次分裂为小型单体。



防御影法师的攻击可以很大程度上降低伤害，并且不会被吹飞



把握时机发动强力攻击，可以造成巨大伤害



趁影法师刚刚分身的时候攻击，可一次攻击到所有的单体

鸣人竭尽全力，终于击倒了影法师，拿到了生命树叶子。葵和椿终于可以幸福的生活下去了，鸣人也即将和自来也开始新的修行，鸣人和葵约定，修行完之后一定会回来看她。



## 疾风传 鸣人归来 新的时代到来!!

鸣人：好怀念啊!! 村子还是和以前一模一样呢! 呐~ 好色仙人，我先去一乐拉面大吃一顿吧?

自来也：等一下，有个熟人过来了噢~

卡卡西：哟！精神很不错嘛，鸣人！

鸣人：啊啊啊!! 卡卡西老师!! 你还是和以前一模一样啊，懒散的样子。

卡卡西：咳咳~ 那个，鸣人你好像成长了不少啊~

小樱：啊啦~ 那个……莫非是鸣人？

鸣人：小、小、小樱??!!

纲手：噢！好久不见了，鸣人！训练的成果怎么样？

鸣人：哈哈哈~ 我现在可是超~级厉害噢，无论什么样的任务都难不倒我的！

卡卡西：这说话的口气还是和以前一个样子啊……

小樱：呐！鸣人，怎么样？我现在的样子是不是有点少女的味道了？

鸣人：放心好了!! 小樱是完全没有一点变化！

小樱：怒……



自来也：(唉~ 你还是完全不了解女孩子的心啊)

纲手：好了！叙旧的话等会再说。

卡卡西……

卡卡西：啊~ 很久都没有过了呢？我们三人一队一起执行任务。不过这次和以前不同，我们不再是师徒关系，而是平等的木叶忍者。那么，先让我来看看你们两个究竟有怎样的成长吧。规则和以前一样，你们只要想办法从我这里抢到铃铛就算赢。准备好之后就到演习场来。

鸣人：好！就让卡卡西老师见识一下我们的修行成果吧！

小樱：嗯!!

## 木叶村

疾风传里的地图构成可以按 START 键后，选择“全体マップ”进行查看。建议在去演习场之前，到其他能去的地图转转，顺便把卷轴和“思い出の欠片”拿到。死之森地图里有一个“思い出の欠片”位于湖旁边的石碑上。

## 锻炼之道

第一次前往“锻炼之道”会发生强制剧情，自来也让鸣人帮助寻找青蛙。青蛙散落在各个地图上，一共有 30 只，发现青蛙之后靠近按○键即可捕捉。具体青蛙出现的地点请参考攻略相应的部分。

## 演习场

来到演习场之后就自动进入“捕捉卡卡西”的小游戏中。游戏的场地为“死之森”，卡卡西会不停用残影移动逃跑，玩家要做的就是想办法靠近卡卡西，然后迅速按○键抓住他。

鸣人身前会有一个红色的箭头指示卡卡西所在的方向，卡卡西在一个地方停留大概 1 秒钟就会离开，因此必须趁这个机会接近卡卡西。推荐的方法是在湖面上待机，等待卡卡西跑到湖面上，迅速冲过去抓住。



红色箭头指示方向为卡卡西当前所在的位置



靠近卡卡西后，立刻按○键抓住他(画面下方有提示信息)

卡卡西：看起来，你们果然成长了不少呢~

鸣人：嘿嘿~ 我们很快就会超过卡卡西老师噢~

小樱：鸣人，你这说的什么话？这么臭屁的态度……

卡卡西：总之……考验合格！我可以放心和你们组队执行任务了。具体的任务之后会通知，

今天就好好休息吧。以上！

鸣人：休息休息~ 还是先去一乐拉面吧。啊！那个——小樱，要不要……

小樱：嗯？

鸣人：不好！如果现在约她的话肯定会被打死的，不能说，不能说约小樱去吃拉面！

小樱：你说什么？

鸣人：没、没什么，什么都没有~ 拉面、拉面，我去吃拉面~

小樱：……

## 堪九郎(カンクロウ) VS 蝎(サソリ)

条件:1.获得胜利 2.对手为防御力上升状态

报酬:3000两

要点:依然是保持距离发动攻击即可。

备注:战斗胜利后可在自由模式中使用サソリ。

面对最强大的傀儡师，堪九郎还是略逊一筹，败下阵来。堪九郎在战斗中被蝎的毒尾击中，眼见堪九郎毒发倒地，蝎没有赶尽杀绝，而是让堪九郎自生自灭。



## 木叶村

前往火影街道尽头的“火影の屋敷”门口和卡卡西会合，之后就可以接到第一个任务“盗贼退治”。

鸣人:哈! 盗贼退治?! .....真无聊

纲手:我就知道你会这么说。不过这次的任务难度可是相当高喲~ 虽然都是盗贼，可这次的盗贼团是火之国第一大盗贼团，是个相当大的任务呢!

鸣人:欧耶!! 这才符合我的实力嘛!

小樱:但是，这么大的盗贼团，就靠我们3个人能剿灭吗?

纲手:并不是要你们完全消灭盗贼团，只要抓住盗贼头目就可以了! 刚刚得到情报，盗贼头目来到了村子附近的深绿之丘潜伏，你们赶紧去活捉他吧!

## 木叶村

前往深绿之丘前建议先去纪录一次，然后从木叶街道前往深绿之丘。

鸣人独自一人兴冲冲跑到深绿之丘，果然看见了盗贼头目。可是因为自己的跑太快，居然没有喊上卡卡西和小樱，盗贼头目抓来了一大帮小弟助阵，鸣人只能硬着头皮上了。

## 第一战

首先要对付BOSS和几个喽罗，盗贼头目的攻击范围较大，一开始尽量不要离他太近。拉远距离寻找落单的喽罗攻击，攻击时推荐采用X键×2后○键连打的浮空攻击，这样把敌人打到空中之后可以有效防止其他敌人的攻击。逐个消灭喽罗后，最后全力对付BOSS。盗贼头目在受到攻击后会强行发动反击，在他反击的瞬间按L2/R2键可以用替身术闪避到身后然后反击，只要掌握好节奏很快就能击倒他了。当然，气力满之后也不要放过发动强力攻击的机会。

## 第二战

BOSS盗贼头目喝了强化药之后的加强版，这里盗贼头目会使用类似“无双”的攻击，看到他高举双刀的时候就应该选择进行防御了。由于盗贼头目的攻击比较频繁，很难用连续普通攻击发动强力攻击(盗贼头目HP变少后更会使用连续的无双攻击)，因此建议用螺旋丸主力

攻击。在BOSS招式发完之后，立刻按△键→○键使用螺旋丸。



0 / 1体

BOSS使用无双攻击时，一定要防御，否则会损失大量HP。防御之后立刻以螺旋丸反击吧!

就在盗贼头目准备再次唤出喽罗的时候，卡卡西和小樱终于赶到了，三人合力抓获了盗贼头目。三人回到火影室向纲手汇报，

翌日，鸣人美滋滋的吃完拉面出来，小樱告诉他纲手召集全部忍者有重要的事情交待，让鸣人立刻到火影室去报到。

鸣人来到火影的部屋，发现只有纲手一个人，原来其他的忍者都已经听完纲手的吩咐去执行任务了。纲手告诉鸣人，数年前被剿灭的一伙恶党如今又复活了，他们被称为“颜なし一味(无脸的一味)”，因为他们精通天才的变化忍术，可以完全变成其他人的模样，因此才被冠以“无脸”的称号。几天前，他们潜入了木叶村，盗走了“忍リスト”和“任务报告书”，纲手要求木叶全体忍者一起行动，将“颜なし一味”一网打尽!

鸣人从火影室出来，看见小樱站在门口，正要上去打招呼的时候，小樱却突然大打出手!

## BATTLE サクラご乱心!

### 鸣人 VS 小樱(サクラ)

条件:1.获得胜利

报酬:8000两

原来这个“伪小樱”就是“颜なし一味”假扮的，鸣人和真小樱一起合力将他擒获(从这之后，在各地都会出现一些“颜なし一味”假扮的角色，将他们击倒即可擒获。“颜なし一味”出现的具体位置请参看攻略对应部分)。



翌日，鸣人前往火影街道和卡卡西会合，又有新的任务要执行了。就在鸣人和火影三丈的纲手纠缠着换一个有难度的任务时，静音急匆匆跑了进来，从砂隐传来的紧急情报，风影我爱罗被“晓”抓走了! 纲手立刻决定，派卡卡西小队前往砂隐，支援砂隐的救援行动! 卡卡西让鸣人和小樱准备完毕之后到木叶村大门处集合。

## 木ノ叶の丘

卡卡西三人在前往砂隐的路上遇到了之前被逮捕的盗贼头目手下，几个乌合之众叫嚣着要替老大报仇就冲了过来，鸣人三下两下就给收拾掉了(这里引发了盗贼讨伐任务，具体内容可以返回火影室和シズネ对话得知，不过当务之急还是前往砂隐营救我爱罗)。

## 砂隐村

从砂隐那里得知，我爱罗目前被晓带到了“川之国”，前去营救的堪九郎则身中剧毒，砂隐的医疗班束手无策，这时小樱主动提出替堪九郎诊断。纲手的亲传弟子果然厉害，小樱暂时控制住了毒性，令堪九郎不会有生命危险，不过要想完全解毒，还需要制作解毒剂。小樱拜托鸣人到砂漠中寻找一种开着白花的特殊解毒仙人掌“ゲドクサボテン”。卡卡西暂时离开队伍返回木叶村向纲手汇报情况。



## 风の砂漠

解毒仙人掌在风之沙漠中央地带，仔细观察就可发现那个开着白花的仙人掌，上去调查之后返回砂的大通り向小樱汇报即可。



START! ゲドクサボテンを摘む

小樱成功制造出了解毒药，堪九郎休息一段段时间后就可以恢复了(这里的剧情又和原作不同)。卡卡西此时也正好从木叶村返回，于是三人决定先前往川之国。

另一边，木叶村大门前，纲手正在安排一支小队前去川之国支援卡卡西的行动，这个小队正是有凯带领的洛克·李、日向宁次和天天。

凯:好!! 让我们一天之内赶到川之国吧!!

李:不! 老师，我们半天就可以赶到了!!

宁次:.....无论怎么看，一天之内都不可能到达的吧!



いえ、先生! 半日で行けましょう!!

鸣人等人正准备出发的时候，在门口碰到了千代婆婆(チヨバア)，千代婆婆以为卡卡西是木叶白牙(卡卡西的父亲)，发生了冲突，不过误会解除之后，千代婆婆主动要求和鸣人等人一同前往营救我爱罗。因为捉走我爱罗的“晓”之忍者其中之一，赤砂之蝎就是千代婆婆的孙子。于是深藏不露的砂忍超级高手傀儡师千代婆婆也加入了。



## 川之国

卡卡西等人从砂沙漠进入川之国境内。与此同时，先一步到达川之国的凯小队遇到了晓成员——干柿鬼鲛的袭击。凯同鬼鲛之间展开了一场大战!



## BATTLE 怪人再び

### 凯(カイ) VS 干柿鬼鲛

条件:1.获得胜利

报酬:4000两

要点:鬼鲛的攻击力较高，要注意防御，剩下的就是贴身猛攻即可。

## BATTLE 天才の成长

### 宁次(ネジ) VS 干柿鬼鲛

条件:1.获得胜利 2.对手处于攻击力上升状态

报酬:4000两

要点:仍然是要注意防御，鬼鲛的攻击力相当高。

## BATTLE 暗器と皎肌

### 天天(テンテン) VS 干柿鬼鲛

条件:1.获得胜利 2.对手处于防御力上升状态

报酬:4000两

要点:这次鬼鲛的防御力变得很高，建议多使用奥义攻击

## BATTLE 猛る豪拳

### 小李(リ-) VS 干柿鬼鲛

条件:1.获得胜利 2.对手处于速度上升状态

报酬:5000两

要点:没什么太多需要注意的，小李非常强，猛攻即可搞定。

### BATTLE 猛兽と怪人

#### 凯(カイ)VS 干柿鬼鲛

条件:1. 获得胜利 2. 对手处于速度上升状态  
3. 对手处于攻击力上升状态

报酬:6000 両

要点:鬼鲛的速度和攻击力都相当可观,一定要小心,多使用防御和替身术。

备注:战斗胜利后可在自由模式中使用干柿鬼鲛。

鸣人等人赶到川之国时,也遇到了晓的阻拦,这次登场的是佐助的哥哥鼬。



#### BATTLE 握るがない決意

## NARUTO

# 收集篇

### 影法师篇尾声

—再树村

疾风传通关之后,通过记录点传送到探树村,前往迷之森和妻对话,然后带她到水晶洞最深处,可以发现生命树的种子,把种子交给村长后,村长决定把村子改名为“再树村”。返回迷之森和妻对话,之后妻会送给鸣人“あおいのお守り”。



### HERO 模式攻略

ヒーローモード(HERO 模式)通过在マスター モード(MASTER 模式)中取得的“思い出の欠片”和“特殊欠片”开启对应剧情,总共有33个“思い出の欠片”和7个“特殊欠片”。HERO 模式共有四个篇章,完成一个篇章后会出现下一个新篇章(按左右键选择篇章),下面列出所有 HERO 模式中的剧情战斗和角色出现条件供大家参考。完成 HERO 模式之后,可以使用最后一个隐藏角色“黄色闪光”。

### 下忍修行篇

#### サバイバル演习

### 小樱(サクラ)VS 鳴(イタチ)

条件:1. 获得胜利 2. 对手处于速度上升状态

报酬:7000 両

要点:鼬的实力相当强劲,特别是发动月读之后,小樱的速度会大为减慢,推荐一上来就抢攻,不要给鼬蓄力的时间来发动月读。战斗舞台左侧为悬崖,尽量移动到右侧攻击,多利用吹飞技把鼬击落悬崖。

鸣人这边首先要捉住鼬,方法和之前捉卡卡西的小游戏相同,靠近鼬之后按○键。成功捉住鼬之后,才开始正式的战斗。

### BATTLE 再战

#### 卡卡西(カカシ)VS 鳴(イタチ)

条件:1. 获得胜利 2. 对手处于速度上升状态  
3. 对手处于攻击力上升状态

报酬:8000 両

要点:要小心这次鼬的攻击力相当高,一定要多注意防御和使用替身术逃脱,同样也要留意月读。

### BATTLE 溢れ出る怒り

#### 鸣(ナルト)VS 鳴(イタチ)

条件:1. 获得胜利 2. 对手处于速度上升状态  
3. 对手处于攻击力上升状态

报酬:10000 両

要点:和卡卡西战时的注意点相同,不过因为鸣人发动奥义所需查克拉较少,可以趁鼬蓄力时以奥义攻击

备注:疾风传通关后可在自由模式使用イタチ、チョバア

鸣人以红莲之螺旋丸暂时击退了鼬,不过说是鼬为了拖延时间而手下留情也可以。

千代婆婆:这小子,为什么这么拼命?为什么这么想救出我爱罗?

鸣人:我爱罗他……和我是一样的,甚至比我更加孤单,只能一个人默默奋斗,连被“晓”攻击的原因都相同……所以,这次我一定要把他救回来!

卡卡西:你的心情,我们全都了解了。

千代婆婆:像你这样的小子,我还是头一次见到呢,不过……我很喜欢你这样。

小樱:那么……赶快走吧!鸣人!不是要抓紧时间去救我爱罗吗?

鸣人:嗯!!等着我,我爱罗!绝对会把你救出来的!

**疾风传 完**

### BATTLE 下忍を目指して

#### 鸣人 VS 卡卡西

条件:1. 获得胜利 2. 保持无法使用逆转奥义的状态 3. 保持无法使用觉醒奥义的状态

报酬:2000 両

### 九尾开放

### BATTLE 朱き力

#### 鸣人 VS 白

条件:1. 获得胜利 2. 九尾开放状态 3. 保持无法使用逆转奥义的状态 4. 保持无法使用觉醒奥义的状态

报酬:2000 両

备注:胜利之后可以使用“白”

### 雪に散る

### BATTLE さらば鬼人よ

#### 卡卡西 VS 再不斩

条件:1. 获得胜利

报酬:3000 両

备注:胜利后可使用“再不斩”

### BATTLE 无谋な斗い

#### 鸣人 VS 大蛇丸

条件:1. 获得胜利 2. 保持无法使用逆转奥义的状态 3. 保持无法使用觉醒奥义的状态

报酬:3000 両

### 刻まれし咒印

备注:通过后可使用“大蛇丸”

### 切り开く运命

### BATTLE 努力が才を越える時

#### 鸣人 VS 宁次

条件:1. 获得胜利 2. 保持无法使用逆转奥义的状态 3. 保持无法使用觉醒奥义的状态

报酬:3000 両

### シノとカンクロウ

备注:通过后可使用“カンクロウ”

### 三代目の最期

### BATTLE 木ノ叶崩し成らず

#### 三代目 VS 大蛇丸

条件:1. 获得胜利

报酬:4000 両

备注:胜利后可使用“三代目”

### 大切なもの

### BATTLE 决着

#### 鸣人 VS 我爱罗

条件:1. 获得胜利 2. 保持无法使用逆转奥义的状态 3. 保持无法使用觉醒奥义的状态

报酬:4000 両

备注:胜利后可使用“我爱罗”

### 火の意志

备注:通过后可使用“二代目火影”

### 纲手搜索篇

### 祸々しき暁

### BATTLE 恐ろしき写轮眼

#### 卡卡西 VS 鳴

条件:1. 获得胜利

报酬:5000 両

## 医疗忍者の斗い

### BATTLE 三忍の実力

纲手 VS 鬼童丸

条件:1.获得胜利

报酬:5000 两

## 諦めないと根性

备注:通过后可使用“自来也”

## ナルトの忍道

### BATTLE 新しい力

鸣人 VS 鬼童丸

条件:1.获得胜利 2.保持无法使用逆转奥义的状态 3.保持无法使用觉醒奥义的状态

报酬:5000 两

备注:胜利后可使用“兜”

## 燃ゆる意志

备注:通过后可使用纲手和静音

## 五代目火影

备注:通过后可使用初代火影

## サスケ夺回篇

## 焦りと苛立ち

### BATTLE 溢れる焦り

鸣人 VS 佐助

条件:1.获得胜利 2.保持无法使用逆转奥义的状态 3.保持无法使用觉醒奥义的状态

报酬:6000 两

## 友达のために

### BATTLE 让れない怒り

丁次 VS 次郎坊

条件:1.获得胜利

报酬:6000 两

备注:胜利后可使用“次郎坊”

## 孤高の天才

### BATTLE 负けられない斗争

宁次 VS 鬼童丸

条件:1.获得胜利

报酬:7000 两

备注:胜利后可使用“鬼童丸”

## 赤丸と共に

### BATTLE 牙える爪牙

犬冢牙 VS 左近

条件:1.获得胜利

报酬:7000 两

备注:胜利后可使用“左近”

## くぐつ使い

### BATTLE 战栗の演劇

堪九郎 VS 左近

条件:1.获得胜利

报酬:8000 两

## 信赖

### BATTLE 聪明な头脑

鹿丸 VS 多由也

条件:1.获得胜利

报酬:7000 两

备注:胜利后可使用“多由也”

## 风使い再び

### BATTLE 轰々しき旋风

手鞠 VS 多由也

条件:1.获得胜利

报酬:8000 两

## 碧い野兽复活

### BATTLE 疾走する野兽

李 VS 君麻吕

条件:1.获得胜利

报酬:8000 两

备注:胜利后可使用“君麻吕”

## 砂と骨

### BATTLE 大きな借り

我爱罗 VS 君麻吕

条件:1.获得胜利 2.保持无法使用逆转奥义的状态 3.保持无法使用觉醒奥义的状态  
报酬:9000 两

## ナルトとサスケ

### BATTLE 繋がりを系けて

鸣人 VS 佐助

条件:1.获得胜利 2.九尾之力觉醒状态 3.对手处于速度上升状态 4.对手处于攻击力上升状态  
报酬:10000 两

## 決意

备注:通过后可使用黄色闪电闪光

## 全任务一览

到火影部屋和シズネ对话可以开启“任务”。本作的“任务”基本上属于收集要素，共分为4个等级。

全部任务完成后可获得奖励“シークレット人形·新カカン班”。

### D 等级任务(每个任务完成奖励 1 万两)

- 1.盗贼团を倒せ:击倒 40 个盗贼
- 2.达成宝石を手に入れろ:取得 20 个达成宝石
- 3.100 人組み手に挑め:在小游戏·100 人組み手に中击倒 40 人以上
- 4.样々な敵を打ち倒せ:マスター·バトル中击倒 50 人
- 5.物を坏せ:破坏木箱、桶等物品 100 个以上
- 6.各地を行脚せよ:行走 10000 步以上
- 7.ゆとりをもって行动せよ:游戏时间 3 小时以上
- 8.プラクティスを制霸せよ:完成プラクティスモード(教学模式)

### C 等级任务(每个任务完成奖励 3 万两)

- 9.盗贼团をなぎ倒せ:击倒 60 个盗贼(任务 1 达成后出现)
- 10.达成宝石を集めよ:取得 50 个达成宝石(任务 2 达成后出现)
- 11.100 人組み手に勝ちあがれ:在小游戏·100 人組み手に中击倒 60 人以上(任务 3 达成后出现)
- 12.多くの敵を打ち倒せ:マスター·バトル中击倒 100 人(任务 4 达成后出现)
- 13.色々な物を坏せ:破坏木箱、桶等物品 200 个以上(任务 5 达成后出现)
- 14.各地を行脚せよ:行走 15000 步以上(任务 6 达成后出现)
- 15.慌てずに行行动せよ:游戏时间 5 小时以上(任务 7 达成后出现)

### B 等级任务(每个任务完成奖励 5 万两)

- 16.盗贼团をなぎ倒せ:击倒 80 个盗贼(任务 9 达成后出现)
- 17.达成宝石を集めよ:取得 70 个达成宝石(任务 10 达成后出现)
- 18.100 人組み手を胜ち残れ:在小游戏·100 人組み手に中击倒 80 人以上(任务 11 达成后出现)
- 19.群がる敵を打ち倒せ:マスター·バトル中击倒 200 人
- 20.多くの物を坏せ:破坏木箱、桶等物品 300 个以上(任务 13 达成后出现)
- 21.世界を行脚せよ:行走 20000 步以上(任务 14 达成后出现)
- 22.急がず焦らず行动せよ:游戏时间 7 小时以上(任务 15 达成后出现)

## A 等级任务

每个任务完成奖励 10 万两和シークレット人形 1 个

- 23.盗贼团を坏灭せよ:到水晶洞击倒盗贼团
- 24.全ての达成宝石を手に入れろ:完成全部依赖获得 99 个达成宝石(任务 17 达成后出现)
- 25.100 人組み手を制霸せよ:在小游戏·100 人組み手に中击倒 100 人(任务 18 达成后出现)
- 26.全ての敵を打ち倒せ:マスター·バトル中击倒 300 人(任务 19 达成后出现)
- 27.全ての物を坏せ:破坏木箱、桶等物品 400 个以上(任务 20 达成后出现)
- 28.世界を行ひたすら行脚せよ:行走 30000 步以上(任务 21 达成后出现)
- 29.じっくり行動せよ:游戏时间 10 小时以上

## A RANK 任务 盗贼团を坏灭せよ

完成依赖 01,疾风传通关之后(可能无需通关,只要完成捉拿盗贼头目的剧情之后即可)前往火影部屋和シズネ对话,查看任务完成情况,就会追加这个 A 级任务。

完成这个任务需要通过传送点传到采山村,进入水晶洞击倒盗贼团。最后和盗贼头目需要连打 3 次,建议进入之前准备充足的回复药和チャクラ全开药。最简单的方法就是买上十几个チャクラ全开药,不停用螺旋丸攻击。

## 全小游戏一览

### 小游戏·チェック式タイムアタック

疾风传通关之后,前往死之森和卡卡西对话,选第 1 项进入游戏。游戏的规则很简单,只需要在尽量短的时间内拿到 5 个光球,先拿 4 个蓝色的光球,最后拿黄色的光球结束。

40 秒以内完成为第 1 名,可获得奖励“木ノ叶の秘宝”

50 秒以内完成为第 2 名,可获得奖励“チャクラ全开药”

1 分钟以内完成为第 3 名,可获得奖励“木ノ叶の秘宝”

### 小游戏·100 人组手

疾风传通关后,前往深绿的丘和自来也对话,选择第 1 项就可以进入游戏,需要连续击倒 100 人。在进入小游戏之前先准备充足的回复药品和“チャクラ全开药”。一开始的 99 个杂兵难度不大,注意游戏击破弓箭手即可,在人多的地方就使用螺旋丸攻击。第 100 人是自来也亲自上场,自来也的攻击力很高,而且可以随时反击,因此不能用普通攻击来进攻。推荐使用螺旋丸攻击自来也,用了“チャクラ全开药”之后,一段时间内查克拉都不会减少,可以连发螺旋丸。如果“チャクラ全开药”没有了也不要紧。拉开和自来也的距离,用手里剑进行牵制,等查克拉回复之后再使用螺旋丸攻击。

完成 100 组手之后可以获得奖励:チャクラ全开药 × 5、瞬间的卷物 × 5、木ノ叶の秘宝 × 2、シークレット人形·修业の一幕

### 小游戏·忍问题集

完成依赖 09 之后,到一乐通り和エビス对话,选择第一项进入回答问题的游戏。每次需要回答 10 个问题,全部答对可得到“火の国小判”,答对 8 题或 9 题可得到博打玉 × 5。

### 小游戏·ポイント式タイムアタック

完成依赖 24 之后,前往迷之森和凯对话,选第一项进入游戏。在规定时间内取得尽量多的木叶标志即可。第 1 名需要取得 350 个以上(一共有 352 个木叶标志)。第 3 名奖励瞬即的卷物,第 2 名奖励 15000 两,第 3 名奖励 30000 两。

## 全忍术习得一览

(习得忍术后可在自由对战模式中进行更换)

### 6 忍术 爆式影替·改

疾风传通关后，在沙隐的大门处和手鞠(テマリ)对话，得知手鞠把一本书弄丢了。前往“木ノ叶の丘”的高台上可以看到蓝色的光点，调查之后就可以发现手鞠遗失的书“忍试验计算リスト”。返回和手鞠对话，手鞠拜托鸣人把这本书交给鹿丸。“火影街道”和鹿丸对话，然后进行“中忍试验计算リスト”的小问答游戏，题目都是非常简单的计算题，在规定时间内选择正确答案即可。通过之后可习得“爆式影替·改”，答题全对的话还可以获得1个“火之国小判”。

答題参考答案：

1.105名	6.300名
2.15名	7.35万两
3.3チーム	8.5万两
4.12名	9.2800名
5.25名	10.400万两

### 6 忍术 ダイナミックエントリー

疾风传通关后，在演习场和小李对话，然后前往“木ノ叶の門”再和小李对话，进入迷之森的迷你游戏。游戏规则和“小游戏·チエック式タイムアタック”相同，先通过4个蓝色光球，然后到达红色光球处结束，要求在2分钟以内完成，把握正确的跑动路线就非常简单了。

### 6 地图 迷いの森小游戏

完成小游戏之后再度前往演习场和小李对话，和小李战斗并获胜(小李为攻击力上升状态，鸣人为速度降低状态)后即可习得“ダイナミックエントリー”。

### 6 忍术 口寄せ 仕込み爆弾

习得“ダイナミックエントリー”后，前往演习场和天天(テンテン)对话。到木ノ叶茶通り和行商人对话，得知“起爆玉”已经停止生产了，不过行商人说在开采矿物的地方可能还会有。通过传送点前往探树村，到水晶洞入口和村长对话，得知水晶洞里可能还有起爆玉。进入水晶洞F1，在对面出口附近即可发现起爆玉，前往砂の大通り和行商人对话，得知特制クナイ被盗贼偷了，前往砂洞穴和盗贼团战斗，获胜后可得到“行商人の荷物”。返回砂の大通り和行商人对话，可得到特制クナイ。最后返回演习场，和天天对话即可习得“口寄せ 仕込み爆弾”。



### 6 忍术 夜凤凰

习得“ダイナミックエントリー”后，前往水晶洞入口和凯(カイ)对话，得知凯要去消灭影法师(可是影法师早就被鸣人干掉了……)。跟着自己说话的凯进入水晶洞，在水晶洞F1和凯对话，进行小游戏，5分钟内到达水晶洞中央(水晶洞F10)，强烈建议走水晶洞F3→F7的捷径，可以节约大量时间。到达水晶洞F10之后，继续进

行小游戏，5分钟内到达水晶洞最深处，没什么难度，小心跳跃即可。

凯和鸣人来到水晶洞最深处，没有发现什么影法师，凯为了避免鸣人以为他在说谎，于是说了个更大的谎言“其实，我就是影法师！”凯装作被影法师附身(鸣人狂笑！)，和凯战斗(凯为速度、攻击力上升状态)胜利后习得“夜凤凰”。

### 6 忍术 怪力地面强打击

完成依赖06和12之后，前往演习场和木叶下忍对话，然后前往死之森和小樱对话进行小游戏。游戏规则和タイムアタック相同，45秒内完成即可(第一次可以先记住所有光点的位置，然后按START键选第2项重新开始游戏)。最后和小樱对战取胜(查克拉剩余1级以上，以查克拉为0状态开始、以忍术击倒对手)可习得忍术“怪力地面强打击”。

### 6 忍术 火遁·豪火球の术

习得上面5个忍术之后，前往演习场和卡卡西对话。和卡卡西对战取胜(对手速度上升状态、以查克拉为0开始、不能使用忍术)。注意，忍术是指(↑↑+○和↓↓+○)，其他攻击、奥义、替身术、追打都可以使用。

## 全依赖一览

### 01 盗賊退治

难度：★

依赖人：木ノ叶の丘·贸易人

内容：击倒盗贼

报酬：达成宝石×2、伤药×1

要点：到木ノ叶の丘和贸易人对话，然后前往木ノ叶の森和盗贼团战斗，取胜即可。

### 02 伏しい差し入れ

难度：★

依赖人：探树村·伏しい娘

内容：将“差し入れ”交给迷之森的3个忍者

报酬：达成宝石×1、高价なつぼ×1

要点：接下任务之后，前往迷之森，依次和地图上蓝色点的忍者对话即可。

### 03 木ノ叶室内

难度：★

依赖人：一乐通り·砂の中忍

内容：带砂忍逛逛木叶村

报酬：达成宝石×2、防御丸×1

要点：习得“怪力地面强打击”并完成依赖11之后，到一乐通り和砂之中忍对话后开始任务。先前往火影街道，问题选择“左侧”；再前往演习场，问题选择“铃取り”；再前往死之森，问题选择“卷物争夺サバイバル”；最后返回一乐通り即可。

### 04 實戦のコツ

难度：★

依赖人：演习场·木ノ叶下忍

内容：限定条件战斗胜利

报酬：达成宝石×2、攻击丸×1

要点：完成依赖12后前往演习场和木叶下忍对话，从两个条件中选择一个，并和自来也战斗。第一项条件为以奥义击倒对手，第二项条件为60秒内击倒对手。

### 05 ならず者退治

难度：★

依赖人：火影街道·纲手

内容：击倒ならず者

报酬：达成宝石×2、チャクラ強化药×1

要点：完成依赖03后，前往火影街道和纲手对话接下任务。然后前往木叶平原击倒敌人即可，注意优先攻击弓箭手。

### 06 タイムアタック

难度：★

依赖人：锻炼の道·物欲しげな少年

内容：死之森的迷你游戏获得第1名

报酬：达成宝石×1、万能药×1

要点：前往死之森和少年对话进行迷你游戏，规则和タイムアタック迷你游戏相同，30秒以内完成即可。获胜后返回锻炼の道和少年对话。

### 07 プレゼント选择

难度：★

依赖人：砂の大通り·砂隠れの主妇

内容：到行商人处购买礼物

报酬：达成宝石×1、高价なつぼ×1、龟甲丸×3

要点：前往砂隠れ和妇人对话，然后前往静寂的荒野和行商人对话，选择“风影の忍具セット”(在第2页，选择最下面的选项翻页)，最后返回和妇人对话。

### 08 変わり身修行

难度：★★

依赖人：演习场·サクラ

内容：限定条件战斗胜利

报酬：达成宝石×2、超防御丸×1

要点：习得“怪力地面强打击”之后，到演习场和小樱对话并战斗，要求在战斗中使用3次以上替身术。

### 09 暗号解读

难度：★★

依赖人：木ノ叶茶通り·エビス

内容：解读暗号文书

报酬：达成宝石×3、チャクラ強化药×1

要点：接下任务后，前往木叶大门附近可发现第一个线索(蓝色光点)，之后前往死之森，在右上角的大树旁边可发现第二个线索，最后前往演习场慰灵碑后面，拿到谜之箱。拿齐之后返回和エビス对话即可。

### 10 最高の木材

难度：★★

依赖人：砂の大通り·カンクロウ

内容：寻找木材

报酬：达成宝石×3、瞬即の卷物×1、兵糧丸×3

要点：和堪九郎对话之后，前往风影の屋敷屋上和エビソウ对话，取得“エビソウのメモ”。前往演习场右上调查大树下的发光体，返回和堪九郎对话即可。

### 11 出前迅速

难度：★★

依赖人：ラーメン一乐·テウチ

内容：送拉面

报酬：达成宝石×3、一乐のタダ券×1

要点：和一乐拉面的老板对话接下任务之后，千万要注意，不可以按R2键跑动，不可以跳跃，不可以按○键攻击(挥拳也不行)。首先前往“火影街道”和头上有“？”男子对话(如果在走路过程中违反了规则，该男子就不会出现)；返回一乐拉面和老板对话，再前往“木ノ叶茶通り”送拉面；然后依次前往“木ノ叶街道”和“火影街道”送拉面即可。

### 12 かくれんぼ演习

难度：★★

依赖人：死の森·イルカ

内容：找出2个藏起来的忍者

报酬：达成宝石×3、万能药×1

要点：完成依赖06之后，前往死之森会看到イルカ，对话接下任务。找出死之森里藏着的两个忍者，地图上有黄点显示，很简单。

### 13 热激热猛烈修行

难度：★★

依赖人：演习场·ガイ&リー

内容：完成ガイ的特训

报酬：达成宝石×4、高价なつぼ×1

要点：习得“夜凤凰”之后，ガイ&リー会出现在演习场，对话后开始依赖任务。要依次移动到“木ノ叶の門”→“砂隠れの門”→“川の国境”→“演习场”，最简单的办法是买几个瞬间的卷物，然后通过记录点传送过去。

### 14 幻术トラップ

难度：★★★

依赖人：锻炼の道·天天(テンテン)

内容：和天天战斗胜利

报酬：达成宝石×4、万能药×1

要点：习得“口寄せ 仕込み爆弾”后，天天会出现在锻炼之道，对话后开始依赖任务。和天天对话后战斗，第1战对天天，第2战对鼬，建议多使用鸣人的3段螺旋丸攻击。两场战斗全部获胜即可。

### 15 タクティクス纷糾

难度：★★★

依赖人：木ノ叶の門·カカシ

内容：帮卡卡西找イチャイチャタクティクス

报酬：达成宝石×4、火の国小判×1

要点：习得“火遁·豪火球の术”后前往木叶大门和卡卡西对话接下任务。前往砂尘砂漠中央洞穴的台阶上，可发现イチャイチャタクティクス。取得后返回木叶大门和卡卡西对话即可。

### 16 药草

难度：★★★

依赖人：木ノ叶の門·サクラ

内容：帮小樱买药草

报酬：达成宝石×3、木ノ叶の秘药×1

要点：习得“口寄せ 仕込み爆弾”并完成依赖08后，到木叶大门处和小樱对话接下任务，前往砂の大通り和行商人对话，选择第3项。然后返回木叶大门和小樱对话即可。

### 17 秘伝の卷物探索

难度：★★★

依赖人：砂隠れの門·カンクロウ

内容：寻找秘密卷物

报酬：达成宝石×3、チャクラ全开药×1

要点：接下任务后，前往砂隠れ的门可发现堪九郎，对话后接下任务。前往砂尘砂漠，在地图中央洞穴右边的白点附近找到“秘传·井戸掘りの卷物”。返回交给堪九郎即可。

### 18 盗みと慈悲

难度：★★★

依赖人：火影の部屋·纲手

内容：逮捕盗贼

报酬：达成宝石×5、超防御丸×1

要点：完成依赖05后，前往火影室和纲手对话接下任务。先到死之森和“怪しい男”对话，然后前往“一乐通り”找到木叶中忍，再依次到“木ノ叶の平原”、“风の森”和“砂の大通り”找到他即可。

### 19 やはり自來也

难度：★★★★

依赖人：木ノ叶茶通り·纲手

内容：帮纲手找到自来也

报酬：达成宝石×5、チャクラ全开药×1

要点：完成依赖04、15、18后，在木ノ叶茶通り和纲手对话接下任务。前往火影の屋敷屋上和纲手对话接下任务。要保持体力在50%以上获胜，之后还要击倒“自来也亲卫队”，再前往一乐通り击倒卡卡西，要在60秒内获得胜利；最后到火影街道击倒自来也，必须要用奥义取胜。

# NARUTO

<b>20 わらしへ忍者</b>
难度: ★★★★
依赖人: 一乐通り・シカマル
内容: 取得木叶燕之巢
報酬: 成成宝石×5、火の国小判×1
要点: 完成依赖 02.07.13.15.25 后, 到一乐通和鹿丸对话接下任务。到木叶茶通り和行商人对话, 然后到一乐通り和腹ベコ下忍对话, 选择第二项得到“特制风车”; 去火影街道和新米主妇对话, 选第二项得到“鼻水止め药”; 再到演习场和凯对话, 选第二项得到“上忍用忍具セツツ”; 最后到木叶大门和卡卡西对话, 选第二项得到“輝く雪”。用“輝く雪”和行商人交换得到“木ノ叶燕の巣”(选第一项), 交给鹿丸即可。(此任务是模仿美国一牛人, 在 yahoo 拍卖网上用一个回形针开始交换, 最终换到一栋别墅……的使用权, 也相当牛 B 了! )
<b>21. 常识の历史</b>
难度: ★★★★
依赖人: 木ノ叶の門・シカマル
内容: 找回被盗的历史文书
報酬: 成成宝石×4、木ノ叶の秘宝×1
要点: 完成依赖 19 后, 到木叶大门处和鹿丸对话接下任务。前往火影の屋敷屋上和盗贼进行战斗, 胜利后选择第二项重新放置文书的顺序, 正确顺序为 4.5.3.2.1(第 2 项)。最后到火影室和纲手对话。
<b>22. 自分ルール組手</b>
难度: ★★★★
依赖人: 演习场・ネジ、リー、テンテン
内容: 协助小李修炼
報酬: 成成宝石×6、高価なつば×1
要点: 完成依赖 13 和 14 之后, 在演习场可以看到ネジ等三人, 对话后开始对战。玩家可以任意从 3 条规则中选择一个, 一共要进行 3 场对战, 难度逐渐增加, 根据所选的规则不同, 对战的胜利条件也不同, 推荐依次选择 1.2.3 这三条规则进行对战, 胜利条件会相对简单一点。
<b>23. 纲手の借金</b>
难度: ★★★★
依赖人: 火影部屋・纲手
内容: 逮捕欺诈师
報酬: 成成宝石×4、瞬即の巻物×1
要点: 完成依赖 17、21 后, 到火影室和纲手对话接下任务。先前往深绿的丘击倒欺诈师, 再前往木叶大门击倒堪九郎 (要求: 60 秒内获胜、体力剩余 30% 以上, 发动 3 次追讨)。到锻炼之道和一个女性对话, 然后返回火影部屋和纲手对话即可。
<b>24. 木ノ叶无差别大演习</b>
难度: ★★★★★
依赖人: 迷いの森・纲手
内容: 获得大演习胜利
報酬: 成成宝石×8、瞬即の巻物×1
要点: 完成依赖 16.20.26 之后, 前往迷之森和纲手对话接下任务。只要和迷之森蓝色光点处的人对战并取得 4 连胜即可。
<b>25. 亲书を届けよ</b>
难度: ★★★★★
依赖人: 火影街道・カカン
内容: 护送书信
報酬: 成成宝石×7、古代の宝石×1
要点: 完成依赖 23 后, 前往火影街道和卡卡西对话接下任务。在之后的战斗中全部取胜即可, 对伪テマリ战要求 60 秒内获胜, 体力剩余 50% 以上; 对伪カンクロウ战要求连击 20 下以上 (全 3 段蓄力螺旋丸即可), 用奥义结束战斗。

<b>26. オジと少年</b>
难度: ★★★★★
依赖人: 火影街道・ネジ
内容: 协助宁次击退坏人
報酬: 成成宝石×6、木ノ叶の秘宝×1
要点: 完成依赖 22 后, 前往火影街道和宁次对话接下任务。先前往木叶平原击倒强盗, 再回到木叶の门和下忍对话, 然后到火影街道和宁次对话, 到木叶之门再和宁次对话, 最后前往砂洞穴进行战斗。要求不使用奥义、体力剩余 30% 以上, 发动 6 次替身术。

<b>27. トモシリソウ</b>
难度: ★★★★★
依赖人: 砂隠れの門・テマリ
内容: 寻找トモシリソウ
報酬: 成成宝石×6、火の国小判
要点: 完全 1~26 依赖后, 前往砂隠れ大門和手鞠对话接下任务。先前往火影部屋和シズネ对话, 然后前往死之森和小櫻对话。在死之森地图左下角(一直紧靠左边走就能看到)找到トモシリソウ, 到火影部屋和纲手对话, 先选第二项, 再选第一项。最后返回砂隠交给手鞠即可。

## 全部青蛙地点一览

第一次前往“锻炼之道”会发生自来也让鸣人找青蛙的剧情。青蛙散落在各个地图上, 共 30 只, 全部收集完后返回锻炼之道和自来也对话, 可以获得シークレット人形“カカシ班 VS イタチ”。

- 01 ガマ市: 锻炼之道, 发生自来也要求捕捉青蛙剧情后自动获得
- 02 ガマ和: 木ノ叶平原, 顺着围栏右边走, 靠近中间的位置
- 03 ガマ克: 木ノ叶街道, 团子屋旁的椅子上
- 04 ガマ胜: 演习场, 场地中间的柱子上
- 05 ガマ清: 探树村商店前
- 06 ガマ左卫门: 演习场慰灵碑前
- 07 ガマ作: 木ノ叶の门, 通往一乐通り的入口附近
- 08 ガマ重: 木ノ叶の森, 左上角的平台上
- 09 ガマ助: 死之森, 湖中央的荷叶上
- 10 ガマ藏: 砂洞穴, 地图上方的洞壁旁
- 11 ガマ铁: 斜光の森, 左上角的大树旁
- 12 ガマ登: 风影の屋敷屋上, 入口处的屋顶上
- 13 ガマ时: 深绿の丘, 盆地中央偏左的草地上
- 14 ガマ利: 砂の大通り, 靠近入口处, 右手边房屋旁的木箱上
- 15 ガマ寅: 砂の大通り, 地图中间的天桥上
- 16 ガマ成: 水晶洞 F11, 左上角的平台上
- 17 ガマ之丞: 砂尘沙漠, 左上角靠近悬崖处
- 18 ガマ之进: 风の砂漠, 地图中间的悬崖下靠石阶处
- 19 ガマ信: 迷いの森, 左上角的山洞中
- 20 ガマ徳: 迷いの森, 椿母女家附近的田地里
- 21 ガマ治: 迷いの森, 地图中央有藤蔓垂下的洞口处
- 22 ガマ彦: 风の渓谷, 地图中间水平部分左侧闪避的石台上

- 23 ガマ秀: 水晶洞入口, 大树根旁
- 24 ガマ弘: 火影の屋敷上, 绕着栏杆走一圈就会看到
- 25 ガマ博: 砂尘沙漠, 最右下角的峡谷内
- 26 ガマ齐: ラーメン一乐的台子上
- 27 ガマ丸: 木ノ叶茶通り, 三岔路口附近的贩卖机前
- 28 ガマ道: 川の国境, 记录点正对面
- 29 ガマ义: 水晶洞最尽头的瀑布前
- 30 ガマ介: 火影街道, 下方的入口附近

## “颜なし一味”捕获任务一览

“颜なし一味”捕获事件发生之后, 在各地地图上可以看到头顶有“!”标记的角色, 和他们对话之后就会进入战斗, 击败他们即可捕获(该角色在地图上显示为绿色点)。注意部分人物的出现条件有一定限制, 请参考下面的表格。

完成全部 49 名“颜なし一味”的捕获之后, 回火影室向纲手汇报, 可以获得奖励シークレット人形“珍兽 VS 怪人”。

编号	等级	姓名	地点	时间
01	D	うずまきナルト	木ノ叶の门	疾风传通关后
02	S	うちわサスケ	演习场	“颜なし一味”除サスケ以外的 48 人击倒后
03	D	春野サクラ	死の森	我爱罗救出任务开始后
04	C	日向ネジ	锻炼之道	伪・テンテン击倒后
05	D	ロツクリー	演习场	疾风传通关后
06	D	テンテン	锻炼之道	疾风传通关后
07	C	奈良シカマル	砂の大通り	疾风传通关后
08	D	秋道チヨウジ	一乐通り	捕获事件发生后
09	D	山中の木	木ノ叶平原	疾风传通关后
10	D	犬冢キバ	深绿の丘	捕获事件发生后
11	D	油女シノ	风の森	疾风传通关后
12	D	日向ヒナタ	木ノ叶街道	捕获事件发生后
13	A	猿飞アスマ	木ノ叶街道	捕获事件发生后
14	A	夕日红	死の森	伪・アンコ击倒后
15	B	アンコ	死の森	伪・多由也击倒后
16	B	シズネ	深绿の丘	伪・犬冢キバ击倒后
17	S	自来也	木ノ叶の门	疾风传通关后
18	S	纲手	木ノ叶街道	伪・山中の木击倒后
19	C	我爱罗	砂隠れの门	疾风传通关后
20	C	カンクロウ	风の砂漠	伪・テマリ击倒后
21	C	テマリ	木ノ叶平原	伪・山中の木击倒后
22	S	大蛇丸	死の森	伪・夕日红击倒后
23	A	药师カブト	砂尘沙漠	伪・君麻吕击倒后
24	B	君麻吕	风の森	伪・ロツクリー击倒后
25	C	左近	风の森	伪・油女シノ击倒后
26	C	多由也	死の森	伪・シカマル击倒后
27	C	鬼童丸	斜光の森	疾风传通关后
28	C	次郎坊	かざなりの砂漠	捕获事件发生后
29	A	桃地再不斩	川の国境	伪・白击倒 & 疾风传通关后
30	C	白	风の溪谷	捕获事件发生后
31	D	木ノ叶丸军团	静寂の荒野	捕获事件发生后
32	D	日向ハナビ	木ノ叶通り	捕获事件发生后
33	S	初代火影	火影の屋敷屋上	伪・二代目火影击倒后
34	S	二代目火影	演习场	伪・旧ロツクリー击倒后
35	S	三代目火影	火影街道	疾风传通关后
36	B	うずまきナルト	木ノ叶茶通り	伪・テンテン击倒后
37	B	春野サクラ	火影部屋前	捕获事件发生后
38	A	はたけカカシ	木ノ叶平原	伪・ロツクリー击倒后
39	A	マイド・ガイ	砂尘沙漠	伪・カクロウ击倒后
40	A	日向ネジ	かざなりの砂漠	疾风传通关后
41	B	ロツクリー	木ノ叶平原	伪・旧テマリ击倒后
42	B	テンテン	木ノ叶茶通り	伪・ネジ击倒后
43	B	奈良シカマル	砂尘沙漠	伪・木ノ叶丸军团击倒后
44	A	我爱罗	砂の大通り	伪・旧奈良シカマル击倒后
45	B	カクロウ	热砂荒野	疾风传通关后
46	B	テマリ	风の砂漠	伪・油女シノ击倒后
47	S	うちわイタチ	斜光の森	伪・鬼童丸击倒后
48	S	干柿鬼鲛	砂洞穴	伪・カカシ击倒后
49	A	チヨバア	砂隠れの门	伪・旧我爱罗击倒后



# 忍者神龟

# TMNT

## 游戏操作

X	换人
Y	踢
A	普通攻击
B	跳、可二段
RB / LB	闪避和特殊动作键
START	暂停游戏, 调出菜单
RT + 摆杆	闪避

## 四人特技

达芬奇(双刀)特技:按 RB 穿越铁栏杆

拉斐尔(叉子)特技:↑ + RB 攀爬红色的墙壁

多那太罗(长棍)特技:按住 RB 松手, 撑杆跳过很远的距离

米开朗基罗(长棍)特技:跳跃后按住 R1 键, 空中滑行

## 战斗心得



游戏大部分的时间是跳跃, 但杂兵战关系到战后评价。因此如何做到无伤达成 NINJA 评价呢, 其实游戏中最为实用的是按住 B 键的蓄力攻击(有无敌时间), 只要拉开距离不断蓄力攻击就很容易达成 NINJA 评价, 另外合体技也十分有用。

## 模式一览

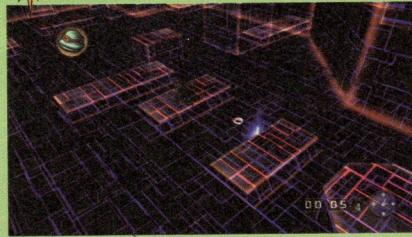
- ◆ PLAY 故事模式、也可以反复挑战
- ◆ EXTRAS
- ◆ ARTWORK AND VIDEO 用龟壳购买影像
- ◆ CHALLENGE 挑战模式
- ◆ GOODIES 商品, 购买人物的大头
- ◆ STATS 各种数据
- ◆ OPTIONS 游戏设定
- ◆ CREDITS 通关 STAFF

## 隐藏的龟壳



每一关, 都会有隐藏的龟壳, 画面中是透明的, 每关都有 5 个龟壳, 收集完在 PLAY 模式就可以看到龟壳变成有颜色的, 龟壳无法反复收集。

## CHALLENGE 挑战模式



在指定时间内到达目的地, 可以获得龟壳。

## 过关评价



1 拳头是战斗的评价, 无伤就会拿到 A+。

2 时间越短评价越高。

3 本关获得的硬币总数。

4 三个评价累积起来就是过关的总评价。

## 流程攻略

### 第一关

本关的主要任务是熟悉几种动作方式



跳到屋檐上抓住屋檐, 按摇杆可以在屋檐移动, 按 B 键下落。



反向反弹跳跃。



反弹跳, 靠在左边时, 摆杆向左, 然后反向按 A 跳到右边, 摆杆向右, 如此反复。



↑ + A, 连续上跳。

### 第二关

杂兵战后, 跳进右边的栏杆内, 继续前进跳到箱子上, 然后扒住栏杆翻过去。



篮球场杂兵战后，继续前进从箱子处爬上，进入屋内杀掉杂兵，出房间后需要利用横杆荡过去。



沿着屋檐爬，中间需要连续使用反弹跳。平台上进行杂兵战。



在蓝色墙壁处按↑+RB键爬上。

### 第三关



开始先连续通过二段跳跳过几个平台，有横杆的地方可以从杆子上荡秋千荡过去，不过更加直接的办法是从墙壁旁边爬速度更快些。



到有墙壁的地方会提示，直接跳到墙壁上按↑就可以长距离爬越墙壁，这在后期要经常用到。



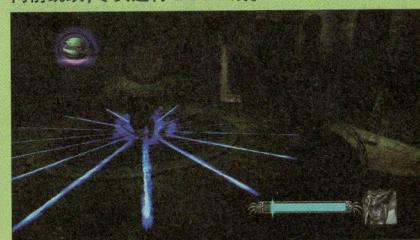
到无法爬越墙壁的地方，老师会给出提示，只要按住RB蓄力就能用棍子撑杆跳过去长距离的深沟，这也是爱因斯坦的特技。

沿着石壁的边缘前进，还可以得到很多银币。



到横版的地方依然是沿着石壁前进，难点是有横杆的地方，可以跳跃到杆子上再跳到对面。跳过后边的三个杆子就不用担心了。

干掉一堆杂兵后，跳起来躲过几个发电的地方，随后再次进行杂兵战，逆着水流从几个白色的木板向前跳跃，尽头进行BOSS战。



### BOSS战

BOSS会快速发射飞镖，一般在两次跳跃以后，此次立刻跳跃躲避，当它蹲在地上蓄力准备冲刺的时候就是最好的机会，只要躲过他的攻击，趁它收招的时候连续攻击即可。它还会放出很多剑光，只要二段跳就能躲开。



头大点没关系，前边的跳跃没有什么难度，到长距离无法跳过的平台就需要使用特技，只要按A跳跃后再按RT键就会像竹蜻蜓一般滑行一段距离，本关的大部分地方都要通过这种方法。



到两个高墙之间连续使用反弹跳跃就能跳到上边。



## 神龟们的诞生



1983年，忍者神龟们诞生于新罕布什尔州的地下漫画家凯文·伊斯曼与彼得·雷尔德在美国的无聊涂鸦下，几个有趣的乌龟造型加上四种颜色的修饰使得它们活灵活现，凯文和彼得立刻决定将其命名为Teenage Mutant Ninja Turtles。这些小海龟同时还被赋予了更加传奇的身世——变异的忍者。

这些叫忍者神龟的小家伙，很快就成为了美国家喻户晓的新时代英雄。

翻过几个铁门，会来到超人气球的地方，需要跳到空中滑翔到它们的背上。

飞过气球不久就要进行杂兵战，一直沿着屋顶前进，到有氯气的地方小心不要沾到氯气，否则会损失体力，多从墙壁爬过吧。

这三个气球距离较远，需要先跳到超人的手臂上。杂兵战之后跳到升降台上，再次跳过三个气球。



这个位置要跳到奶牛图的吊车上，然后跳到前边的椅子，再滑行到对面的平台。爬过几个冰台进行战斗击退杂兵。

在红色电线的地方，直接跳到对面的楼内，到升降台上击退所有的杂兵本关结束。



在铁门前按RB就可以穿越铁门，不要碰到蓝色气体，从石头缝跳下来。



在下降的石台前按 RB 穿越铁门，快速跑过石桥，进行战斗。穿越铁门进入山洞，杂兵战后出门来到瀑布。



经过河流，小心地面上的地雷，随后进行杂兵战。



## 忍者神龟的故事简介



四个神龟最喜欢吃意大利馅饼，变小的这集它们可真厉害，如此武装的汽车竟然没是吃了个饱。



那时神龟们使用的武器，大反派斯莱德。敌人的老巢，不知道还有多少朋友想的起来。



牛头、猪面，对不是牛头马面，多数情况下它们负责的任务是搞笑。这就是敌人的头目，外星人兰格。

在一场比赛中四只平凡的绿色小乌龟和一只来自日本的老鼠相遇，当它们发现自己的身上沾上了某种液体后，竟然变成了可以说话的生物，他们就是忍者神龟：达·芬奇、多纳太罗（译名爱因斯坦）、拉斐尔、米开朗基罗和他们的老师老鼠斯普林特。在纽约市下水道的它们逐渐开始接触人类社会，它们各个身怀绝技，行善除恶，击倒了兰格。

的爪牙斯雷特、牛头和猪面，粉碎兰格一个又一个的邪恶计划。

其实也就是典型的美式动画，属于坏人始终打不死，好人始终赢不了的那种平衡局面，和其他美式英雄漫画里的英雄不同的是，这些乌龟忍者本身并不是人类，也拥有超人的能力，他们依靠团结合作战胜了一次次的困难，加上它们成功的造型，使得当年的美国掀起了一场绿色的神龟风暴。

一边跑向后，后边的大树也不断倒下，跳过几个木台，随后干掉杂兵。



进入村子别忘了收集屋顶上的银币，爬越墙壁跳过高木台，干掉杂兵本关结束。



第六关  
本关开始四个忍者龟就可以交替作战了，前进不久，小心两个喷气口喷出的蒸汽。到有画面提示继续做出相应的动作就会增加右上画面的气力槽，当气力槽全满就可以使用该同伴了。



要使用的同伴时按 X 键就可以更换同伴，杂兵战后连续爬墙壁。

长断台依然要攀爬墙壁，到两个距离很远的楼顶，会有画面提示，可以在空中更换角色增加跳跃距离，具体方法是二段跳到空中最高点后再按 X 键后跳到对面，以后的远台都可以这样跳跃。



随后会有暗器攻击，只要不碰到前边设下的绳

子就不用担心，上边如图的地方路线比较隐蔽，要跳到图示位置才能前进。随后小心喷出的水蒸气。



荡过三个旗杆，进行杂兵战，按住 X 键后可以发合体技，每两个同伴之间的合体技都不同。经过楼顶的探照灯，走过窗户，贴着墙壁走玻璃就不会掉下去，在图示位置换成爱因斯坦（拿棍子的那个忍者龟）按住 RB 撑杆跳到对面。

继续前进还会有一场鏖战，有吹风机的地方贴着右边的墙壁就可以走过去。荡过几个杆子，继续沿着墙壁的边缘爬。躲过漫步蒸汽的地方，连续爬过墙壁。



两个吊车的地方，需要多跳几次，多用团队合作的空中跳跃。跳过都是火海的建筑，贴着墙壁的边缘走过天窗。跳过蒸汽烟囱来到女神像附近任务完成。



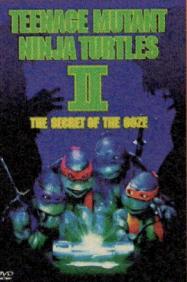
第七关  
跳过几个电线，连续沿着墙壁前进，有几个木板会塌陷要提前注意。把着烟囱的边缘连续向上爬。



有吊梯的地方，看好地面的影子，跳到吊梯的平台，然后再爬一个烟囱。



# 忍者神龟的三部电影



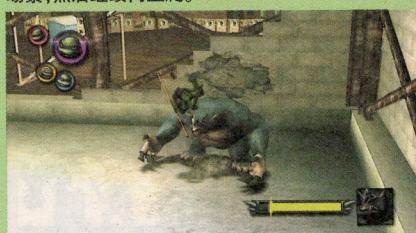
1987年，《忍者神龟》播出其第一部动画就是这场风暴的起点，这股风潮使得周边产品总销售额达30亿美元，电影版的《忍者神龟》自然也不会逃过好莱坞片商的魔眼，90年代期间拍摄了3部忍者神龟的电影，水平不高，累积票房才6000万，但紧紧第一部就有1.35亿的票房，可见小乌龟们的号召力有多么的大了。

荡过旗杆，经过火车就能看到猴子，现在是干死猴子，先干死这帮杂兵。

跳过有火焰的地方，继续前进会在屋顶遇到猴子，然后进行杂兵战，一直到车库，连续跳过有电的水的木台。



在下水道连续跳过N个水沟，然后跳过几个铁制平台，从水沟的墙壁向左荡过去就可以来到新的场景，然后继续向上爬。



杂兵战后，现在可以干大猴子了，无要贪多，打三下就跳，尽量跳到猴子背面攻击。



本关只有拉斐尔独自参战，跳过几个铁轨，有鸟的地方会有木箱掉下来要小心，从旁边走就可以了。

有红色发光墙壁的地方按住RB+↑方向键就可以爬上去，随后进行杂兵战。乘升降机下降，最后直接跳到最下边，然后进行杂兵战。



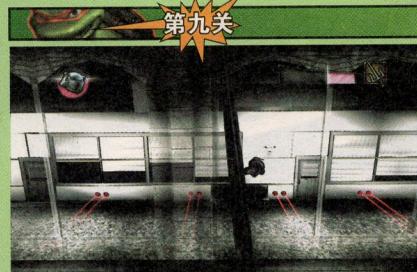
胜利后跳到平台上，再利用树枝荡到对面。一直向上走。



图示位置比较隐蔽，老办法从熊宝宝的广告牌爬过去即可，随后跳进大厅。

踩着转动玩具车就会转到上边，跳到飞机模型上，上到楼顶一路向前跳，中间还有一个广告牌要利用。

贴着墙壁滑行几次后，到一个垃圾箱的地方再次按住RB+↑方向键向上爬墙。到地面下边有大群的杂兵，跳过几个铁栏杆，最后当汽车开到大门后，到红色墙壁处按住RB+↑方向键爬到上边后，打死几个杂兵进入地下，再次进行杂兵战，胜利后本关完成。



开始就要在电梯上干掉一些杂兵，跳跃躲避红色激光，进入房间内进行杂兵战。



出电梯后进行杂兵战，电梯停止后，从上边开的盖子跳上去，一直向上跳，到大楼外还要跳杆荡，要有一定的耐心。

随后是翻动的转台和杆子的组合，在转台上轻踩后不要停留直接跳到横梁上。一路向上爬，小心蓝色的电光，多利用墙壁。

进入大厅杂兵战后，到红色激光门的地方，直接跳到雕像的头上，一直沿着墙壁向上跳，荡过几个横梁。就会来到屋顶，跳过三个灯台到对面。



到有移动平台的地方向上跳，中途会有战斗。胜利后进入大楼顶部的斗技场。

本战不用击倒BOSS，只要打他一定量的体力，战斗就会结束，它向中间砸槌子的时候，不用攻击只要躲避地面的红色波纹即可。等它从天而降去砸槌子的时候可以打几下，把它的外衣打掉后战斗结束。

## 关于译名的小故事

1987年《忍者神龟》动画片最早由北京电视台译制引进。这个版的《忍者神龟》里，Donatello被翻译成“爱因斯坦”，事实上“爱因斯坦”只是他的外号，当时电视台用外号代替名字翻译了。不过前10集播出之后，又改成了“多纳太罗”。

## 电影新作登场

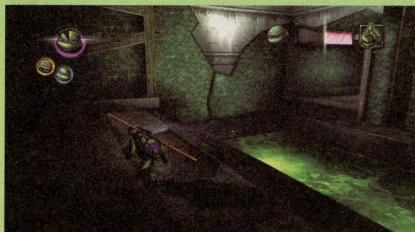
三月底，由华纳兄弟拍摄的新版的电影忍者神龟TMNT上映，首周票房2580万超过《300》列第一名，该片也将在五月份在全国各大影院上映。



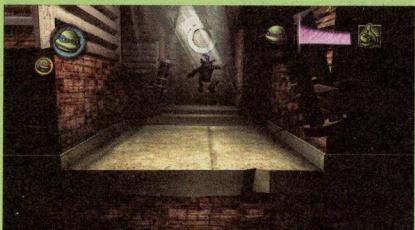
施莱德被打败后，新的反派马科斯·温特斯借助三千年一遇的“九星连珠”复活了远古时代的强大魔兽军团，马科斯发誓要带领他的部队踏平人类社会，加上“鬼脚忍者”集团卡拉(章子怡配音)的联手马科斯让状况更加的危急，为了正义和人类社会的和平，绿色英雄们不得不再次挺身而出……

## 第十关

可以通过铁丝网爬过毒气沼泽，深井处连续反弹跳到上边。火车旁边进行杂兵战，然后进入左边的洞内。



荡过几个杆子，有几个木台可以下降，要迅速前进，一直向下爬，荡过两个杆子，爬过转动的木车，然后爬上斜坡。



前边的木板会翻动，小心掉下去，到房间内进行杂兵战，沿着墙壁的木檐走，随后一直向上爬，来到有大毒气沼泽的房间，从上边有吊绳的木板过去。距离太远的平台就用同伴空中交换跳过去。

杂兵战后，跳到下边，连续几个空中交换跳过较远的平台。躲过刺锤，荡几个杆后继续进行杂兵战。一直向上跳，到有木檐的墙壁，从右边的平台上跳上去，走过几个翻动的木板，最后到火车上完成杂兵战。

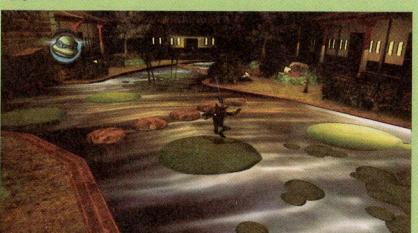
## 第十一关



开始换成双刀，在笼子处按 RB 键从笼子里出来，然后进行杂兵战。

跳进垃圾场，来到发电的地方，需要从中间的平台跳过去，否则就会被电到。

荡过三个杆子，爬过大门，来到中华西进行杂兵战，跳过几个可以下降的平台，走过蒸汽群，继续向前，沿着屋檐前进，在屋顶进行杂兵战。经过出租车道。



进门后在浴室门口进行战斗，胜利后继续前进，

中途还会进行一次杂兵战。小心放毒气的花，出浴室后还有一场战斗。

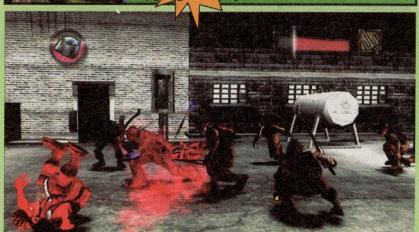


此处沿着广告牌跑过去。

换人，按 RB 键窜过铁栏杆，跳过鲤鱼龙气球，在屋顶上边继续前进。

来到动物园的广告板换人按 RB+↑ 爬到上边去，随后击败幻影斯雷德即可。

## 第十二关



下水道跳过几个翻转的木板，然后连续翻杆，然后进行杂兵战斗，胜利后连续反弹跳上去。来到楼顶干掉杂兵。

进入房间内，先杀掉杂兵，然后从旁边的梯子爬上去，等锅炉过来的时候踩着锅炉跳过去。随后沿着红色的墙壁向上爬。到外墙壁连续的荡过几根杆子，下来后杀掉几个杂兵。

来到火场，吊灯掉下来的地方需要从屋顶上边的杆子荡过去，出门后杂兵战，胜利后爬上红色的墙壁。



这个地方的冰气比较讨厌，最好连续的二段跳，不要从墙壁爬过去。

广告牌的下边有梯子可以走过去。沿着木檐爬过去，荡过几个杆子。在白房子前完成战斗，在到房间内部杀掉杂兵即可。



从广告牌下边走，一直沿着屋檐前进，爬上烟囱的边缘，沿着边缘到对面，然后荡过去。

## 《忍者神龟》相关游戏

大部分的忍者神龟相关游戏都是由 KONAMI 公司开发的，其中 FC 上的三款作品几乎是当时所有玩家的必玩作品，KONAMI 还在 GB、MD、SFC 上推出了其他相关游戏，这也让 KONAMI 让自己的口袋足足多了近 5 亿美元。

### 忍者神龟 1代



只能单打，分为大地图和横版战斗两种方法，难度比较高，通关的玩家就更少了。

### 忍者神龟 2代



曾经有 30 个人的加强版，可以双打，大家都是拉着朋友一起通关的，最经典的 A+B 简直就是

### 忍者神龟 3代



3 代增加的必杀技的设定，没放一次必杀技都要损失 1 格体力，最刺激的也就是当你只有一格体力时候，无限的放必杀技吧。梵天小时候玩的合卡有个 BUG，到某关打不死 BOSS（发红光都有三次，他老人家又恢复正常了），郁闷至死。

### 忍者神龟 4代



变成对战版的忍者神龟素质依然很高，游戏可以选择 7 名角色，小时候经常和小朋友对打，最可耻的是使用斯莱德连续按连拳，而且伤害很高，让我们这些选乌龟的鄙视到死。

### 忍者神龟 GB 版



简单的很版过关，第二个更老一些。

### 忍者神龟街机版



可以四人共同闯关的街机版忍者神龟，有些地方还是很少能看到这种台式游戏的。

## 忍者神龟 MD 版



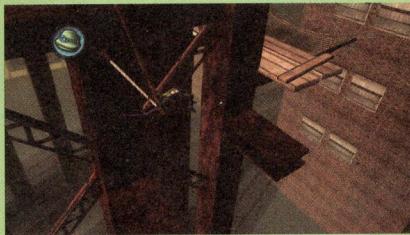
MD 版的画面要比 FC 上的好多了，甚至和街机版也毫不逊色。

## 忍者神龟 NDS 版



上屏幕战斗，下屏幕给出地图，但此时的忍者神龟的热潮早已退去。

每个距离都不同，长距离的两段跳，近距离的一段跳即可。



从广告牌顶部的屋檐爬过去，从旁边冲过风扇的，前边的跳跃比较讨厌，很容易掉下去，利用上边的横梁跳的话会容易些。

到顶端，需要从挂到箱子顶翻过去，然后沿着吊车向右走，进入房间后进行杂兵战。

看准时机，荡过去，不然会被转轮卡住，其实直接跳跃着转轮也可以跳过去，不过需要一定的运气。



随后追着拉斐尔前进，图示位置需要来回连荡两次杆子才能跳上去。

从旅馆牌子的屋檐跳过去，在铁栏杆前使用穿透能力。杂兵战不久后进行换人。

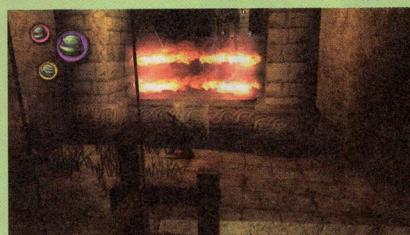
杂兵战后继续沿着屋檐爬，传过 HOTEL 的标志，来到停车场进行 BOSS 战。



BOSS 先会发射三个毒弹，此时只要沿着一个方向跑就没有关系，她冲刺的速度比较快，提前跳跃等她刺空后攻击她，另外她还会浑身发光，放出很多小蛇，在她蓄力的时候还可以打两下，她放蛇后跳起来躲开即可，打到一定体力她会撤退，本关结束。

## 第十四关

进入电梯进行杂兵战，下电梯后沿着左边的墙壁跑过去，本关大部分的地方都要利用墙壁才能过去。

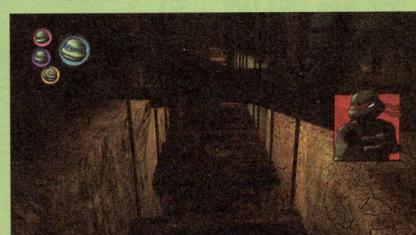


沿着墙壁前进，在有流沙的地方需要在两个墙壁之间来回跳跃，乘坐电梯后来到上边，等火墙熄灭后在回去。

沿着屋檐爬过去到 SAVE 点，在大厅进行杂兵战。胜利后从倒塌的柱子爬上去，经过火岩石地段，连续荡两次荡到对面。

躲过斧子冲过去，后边的长沟大都需要利用墙壁。

该区域多利用来回的反弹跳跃，最后到跳到移动平台，最后四人汇合。



杂兵战之后，发动穿透能力穿透铁门。最后的逃离身后有不断倒下的木头，加速跑吧，到了尽头就本关即可完成。

## 第十五关



本关杂兵战比较多，开始换人从红色的铁墙爬上去。跳到下边进行杂兵战。胜利后从铁链吊着的箱子跳过去，跳进房间内进行杂兵战斗，人数非常多。

进入花园，一路前进，到水池处踩着岩石向北跳，经过石桥，随后又是杂兵战。

沿着墙壁走，进入大厅又是一场恶战，进入花园躲避红色的激光，建筑物门前的激光更多，小心躲避。

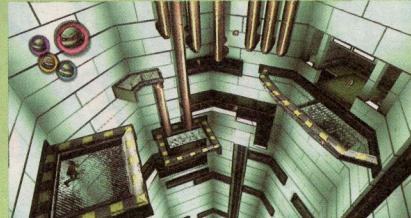
在大门前完成最后的杂兵战，多用合体技。



干掉杂兵后从左边向上爬，到屋顶连续用二段跳跳到房间的北边。

下电梯后，经过躲过红色激光，下边的任务就是在时间限制内冲到有银币的房间，如果慢了就要重新开始。

第二阶段的冲刺，需要换成拿叉子的拉斐尔，到最后的墙壁处直接爬上去。



最后阶段，冲到屋顶，从房间左边的墙壁跑到左边的平台，然后空中换人就可以跳到右边。

换成叉子爬到上边后，就会来到建筑物外，多利用壁走，多个横梁处要来回荡到上边。可以转动的机关也要多利用壁走，到上边连续向左荡过若干个横梁，来到电梯进行杂兵战，电梯停止后跳到右边。

进入房间后，后边有发激光的飞机紧追，纵向的场景直接一段跳就不会拉近与飞机的距离，横向场景多利用壁走吧。



随后是和前边打过的 BOSS 再打一次，打法和前边相同，需要提一下的是：每个 BOSS 在发动大招的时候都可以发动合体技，利用无敌时间来躲避他们的必杀技。



最终 BOSS 的攻击招数不多，最多放几个火球，再就是放几个能有吹飞效果火焰鸟，很好躲。打 BOSS 就要用合体技，他放雷电的时候，就发双人的雷电技就可以将他的雷电反弹，他发光线的时候，就用旋转同伴的合体技。最后 BOSS 会眩晕，随便一个合体技就可以击倒他。

# MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd

## 怪物猎人P<sub>2nd</sub> 研究篇

### 错误订正

上期怪物猎人P<sub>2nd</sub>的攻略由于制作仓促,出了不少错误,实在是非常对不起观众。为了不误导大家,本期将上次所犯的错误一一订正,如果需要这个攻略的读者朋友务必看一下谢谢!这里对找出错误并帮助订正的caption读者表示感谢。

- ◆87页技能列表里的防御一项,上升效果都不是百分比。
- ◆同页里耐雪一项的最后一条是不应该存在的,排版错误。
- ◆同页耐震一项的系统数值应该为10。
- ◆89页食いしん坊里,剥ぎ取り名人一项的系统数值应该为20。
- ◆同页食いしん坊里,漏掉了剥ぎ取り铁人,系统数值为10,效果为剥取时不被蚊子或虫子打断。
- ◆93右上角关于轰龙弓ティガアロー,该弓的附带属性为会心率-30%,而不是会心率+30%。
- ◆104页左边银火龙的属性里,落とし穴应该为有效。
- ◆同页的霸龙属性里,シビレ蔓(麻痹陷阱)应该为无效。
- ◆105页霞龙的属性里,シビレ蔓(麻痹陷阱)应该为无效。
- 其他一些错误
  - ◆金龙、银龙、一角龙、苍老山龙、黑龙都不是MHP2新增的怪。
  - ◆ドスファンゴ大猪不是新增怪物,资料重复了。

### 怪物图鉴·补

アイルー&メラル  
白猫 & 黑猫



アイルー 体力		メラルー 体力	
—	—	—	○

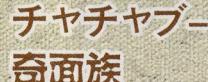
道具效果				
落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉	
—	—	—	○	

状态			异常状态耐性			
攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
D/E	E/E	D/C	●	●	●	●

体质						
部位	切断	打击	弹	火	水	雷
全身	●	●	●	●	●	●

掉落物品	
物品名	出现率
秘密のボーチ	●
マタタビ	×
肉球のスタンプ	×
大食いマグロ	△

兽人种 チヤチヤブー  
奇面族



体力			
—	—	—	—

道具效果				
落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉	
—	—	—	○	

状态			异常状态耐性			
攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
B	C	A	●	●	●	●

体质						
部位	切断	打击	弹	火	水	雷
全身	●	●	●	△	△	△

剥取(帽子·1次)	
道具名	出现率
ホビ酒	○
黄金芋酒	△
修罗原珠	×

兽人种 ランゴスタ  
巨飞虫



体力			
—	—	—	—

道具效果				
落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉	
—	—	—	○	

状态			异常状态耐性			
攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
E	E	C	●	●	△	—

体质						
部位	切断	打击	弹	火	水	雷
全身	●	●	●	●	●	●

剥取(本体·1次)	
道具名	出现率
モンスターの体液	△
ランゴスタの甲壳	△
ランゴスタの羽	○
ランゴスタの坚壳	×

# カンタロス 巨甲虫



## 体力



体力

道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉
-	-	-	-

## 状態

攻击力 防御力 敏捷性

E E E

## 体质

部位 切断 打击 弹 火 水 雷 冰 龙

全身 ● ● ● ● △ ● ● -

## 剥取(本体・1次)

### 道具名

モンスターの体液

△

カンタロスの甲壳

x

カンタロスの羽

○

カンタロスの头

x

# 大雷光虫

甲虫种



## 体力



体力

道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉
-	-	-	-

## 状態

攻击力 防御力 敏捷性

C E B

## 体质

部位 切断 打击 弹 火 水 雷 冰 龙

全身 ● ● ● ● △ ● ● -

## 掉落物品

### 道具名

生肉

×

雷光虫

●

虫の死骸

△

甲虫种

# ケルビ

# 精灵鹿

草食种



## 体力



体力

道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉
-	-	-	○

## 状態

攻击力 防御力 敏捷性

E E D

## 体质

部位 切断 打击 弹 火 水 雷 冰 龙

全身 ● ● ● ● ● ● ● ● ×

## 剥取(本体・1次)

### 道具名

生肉

×

ケルビの角

○

ケルビの皮

△

ホワイトレバー

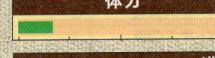
×

# モス 菌猪



草食种

## 体力



体力

道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉
-	-	-	○

## 状態

攻击力 防御力 敏捷性

E E E

## 体质

部位 切断 打击 弹 火 水 雷 冰 龙

全身 ● ● ● ● ● ● ● ×

## 剥取(本体・1次)

### 道具名

特产キノコ

x

アオキノコ

○

生肉

△

モスの苔皮

x

モスの头

x

# ガウシカ 雪山羚羊

草食种



## 体力



体力

道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉
-	-	-	○

## 状態

攻击力 防御力 敏捷性

D D D

## 体质

部位 切断 打击 弹 火 水 雷 冰 龙

全身 ● ● ● ● ● × × × ×

## 剥取(本体・1次)

### 道具名

生肉

△

ガウシカの毛皮

×

ガウシカの角

△

ホワイトレバー

△

# ボボ 猛犸象

草食种



## 体力



体力

道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ蔓	闪光玉
-	-	-	○

## 状態

攻击力 防御力 敏捷性

E C E

## 体质

部位 切断 打击 弹 火 水 雷 冰 龙

全身 ● ● ● ● × × × × ×

## 剥取(本体・2次)

### 道具名

生肉

△

龙骨(小)

△

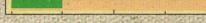
ボボノタン

○

## アプトノス 食草龙



体力



### 道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ薬	闪光玉
-	-	-	○

### 状态

攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
E	D	E	●	●	●	-

### 体质

部位	切断	打击	弾	火	水	雷	冰	龙
全身	●	●	●	●	●	●	●	×

### 剥取(本体・2次)

道具名	出現率
龙骨(小)	△
生肉	●

## アプケロス 背甲龙



体力



### 道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ薬	闪光玉
-	-	-	○

### 状态

攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
D	C	D	●	△	●	-

### 体质

部位	切断	打击	弾	火	水	雷	冰	龙
头	●	●	●	●	●	△	●	×

### 剥取(本体・2次)

道具名	出現率
生肉	○
龙骨(小)	○
龙骨(中)	×

## ランボス&ランボス(亚种)

蓝速龙 & 白速龙

鸟龙种



ランボス体力



ランボス(亚种)体力



### 道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ薬	闪光玉
-	-	-	○

### 状态

攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
D/D	D/D	D/D	●	●	●	●

### 体质

部位	切断	打击	弾	火	水	雷	冰	龙
全身	●/○	●/●	●/●	●/●	●/●	●/△	●/●	●/●

### 剥取(本体・1次)

道具名	出現率
ランボスの牙	○
ランボスの棘	△
ランボスの皮	△
龙骨(小)	×

飞龙种

## ゲネボス 黄速龙



体力



## イーオス 红速龙



鸟龙种

体力



### 剥取(本体・1次)

道具名	出現率
イーオスの棘	△
イーオスの皮	△
イーオスの毒牙	○

### 道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ薬	闪光玉
-	○	-	○

### 状态

攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
C	C	C	●	●	-	-

### 体质

部位	切断	打击	弾	火	水	雷	冰	龙
头	●	●	●	●	○	-	×	●
首	○	△	△	×	○	×	×	△
背中	△	△	△	×	○	×	×	○
腹	○	○	●	×	△	×	×	×
尾	△	△	△	×	△	-	×	○
翼	△	×	△	△	○	×	×	△
脚	○	△	○	×	△	-	×	×

### 剥取(本体・1次)

道具名	出現率
ゲネボスの棘	△
ゲネボスの麻痹牙	○
ゲネボスの皮	△

# ヤオザミ 小盾蟹



甲壳种

# ガミザミ 小镰蟹



甲壳种

# ブルファンゴ 大野猪



牙兽种

体力



道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ薬	閃光玉
-	○	-	-

状态

攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
C	C	B	●	●	●	●

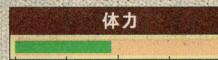
体质

部位	切断	打击	弾	火	水	雷	冰	龙
全身	●	●	○	○	x	●	△	-

剥取(本体・1次)

道具名	出現率
盾蟹の小壳	△
とがつた爪	△
ザザミソ	○

体力



道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ薬	閃光玉
-	○	-	-

状态

攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
C	C	B	●	●	●	●

体质

部位	切断	打击	弾	火	水	雷	冰	龙
全身	●	●	△	x	x	○	●	-

剥取(本体・1次)

道具名	出現率
镰蟹の小壳	○
とがつた爪	△
大きな骨	x
ザザミソ	△

体力



道具效果

落とし穴	音爆弾	シビレ薬	閃光玉
-	-	-	-

状态

攻击力	防御力	敏捷性	麻痹	毒	睡眠	气绝
C	D	C	○	●	●	●

体质

部位	切断	打击	弾	火	水	雷	冰	龙
全身	●	●	△	x	x	○	●	-

剥取(本体・1次)

道具名	出現率
生肉	△
ファンゴの毛皮	○
ファンゴの头	x

## 武器表・补

### 太刀系

#### 龍木ノ太刀系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能HR	生产素材
龍木ノ太刀	20000	624	麻痺 190		0%	0		ノーマル	龍木 *3 龍苔 *1 混沌草 *10 雷虫 *15
龍木ノ太刀[神凭]	75000	816	麻痺 240		0%	2			神龍木 *3 神龍苔 *3 ポツケチケット G *1

#### ティガノタチ系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能HR	生产素材
ティガノタチ	35000	816			-25%	0		ノーマル	豪龍の爪 *5 豪龍の尻尾 *2 豪龍の甲壳 *4 ポツケチケット *1
豪刀[虎彻]	80000	1056			-25%	0			豪龍の尖爪 *5 豪龍の堅壳 *8 豪龍の尻尾 *4

#### ガードイアンソード系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能HR	生产素材
ガードイアンソード	30000	912			0%	3	※カブレライトソードからノヴァクリスタル*2 ライトクリスタル*15 カブレライト矿石*10	ノーマル	Gクラスチケット *1 ノヴァクリスタル *1
インペリアルソード	60000	1008			10%	3	ユニオン矿石 *10 大地の結晶 *30 岩龙の泪 *3		

#### ラスティクレイモア系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能HR	生产素材
ラスティクレイモア	30000	912	防 +10		10%	0	アギトからノヴァクリスタル*2 火龙の甲壳 *5 钢龙の甲壳 *5		
グラインドクレイモア	60000	960	防 +12		10%	1	火龙の上鳞 *5 火龙の翼 *3 钢的龙鳞 *20		
エクデイシス	95000	1056	防 +14		15%	2	钢龙的坚壳 *5 钢的上龙鳞 *8 火龙的延髓 *2		

#### 大长老の肋差系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能HR	生产素材
大长老の肋差	25000	864	火 70		15%	1		ノーマル	大长老的感谢状 *1 寨蟹的铁 *1 老山龙的甲壳 *1
新老刀[スサノ]	25000	1008	火 170		15%	1	大长老的感谢状 G *1 大长老的感谢状 *1 炎龙的爪 *10		

#### 鬼雉刀系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能HR	生产素材
鬼雉刀	80000	864	雷 180		10%	-	※カブレライトソード改から金狮子の锐牙 *3 金狮子の黒毛 *4 ユニオン矿石 *8		

## 生产系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
铁刀	1400	480			0%	0		ノーマル	マカライト矿石 *3 铁矿石 *8 セツチャクロアリ *8 冰结晶 *8 ハードチケット *1 铁矿石 *1
骨刀【狼牙】	1750	528			0%	0		ノーマル	ドスランボスの皮 *2 龙骨【小】*4 マカライト矿石 *3 ドスギアナスの爪 *2
白猿椎	1100	384	冰 100		0%	0		ノーマル	ブランゴの毛 *8 とがつた爪 *5 铁矿石 *5 セツチャクロアリ *5 Gクラストチケット *1 ブランゴの毛 *1
ダークサイズ	2150	624			-10%	0		ノーマル	龙骨【大】*6 大猪の牙 *3 キレアジ *8 モンスターの体液 *4
飞龙刀【红叶】	2600	528	火 220		0%	0		ノーマル	火龙の鳞 *3 火龙的甲壳 *2 火龙的体液 *5 红莲石 *3
飞龙刀【青叶】	2600	528	毒 250		0%	1		ノーマル	雌火龙的鳞 *3 雌火龙的甲壳 *2 火龙的体液 *5 イオスの毒牙 *20
ガーディアンソード	30000	912			0%	1		上位	Gクラストチケット *1 ヴァクリスタル *1
大长老的胁差	25000	864	火 70		15%	1		ノーマル	大长老的形状状 *1 寨蟹的铁 *1 老山龙的甲壳 *1
太刀扇【ガバス】	350	624	冰 420		0%	0		?	アマ通の注文书 *3 アミ通チケット *5 钢龙的翼膜 *2 蛇龙的皮 *3
霸刀タンネカムトーム	100000	1200			40%	0		上位	霸龙的大棘 *3 霸龙的坚壳 *6 霸龙的尻尾 *1 ユニオン矿石 *10

## 锤系

### ウォーハシマー派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
ウォーハシマー	500	312			0%	0		ノーマル	铁矿石 *3 圆盘石 *1
ウォーハシマー改	650	364			0%	0	铁矿石 *5 圆盘石 *1	ノーマル	
ウォーメイス	1100	468			%		铁矿石 *10 圆盘石 *5	ノーマル	
アイアンストライク	2150	624			%		铁矿石 *12 マカライト矿石 *5 大地の结晶 *3	ノーマル	
アイアンストライク改	4250	832			0%	0	ドラグライト矿石 *5 マカライト矿石 *8 大地の结晶 *15	ノーマル	ハードチケット *1 ドラグライト矿石 *1
アンヴィルハンマー	6350	884	防御 +4		0%	1	鎧龙的甲壳 *2 ドラグライト矿石 *10 铁矿石 *30		
激鑿オンスロート	60000	1092	防御 +6		0%	1	ユニオン矿石 *5 ドラグライト矿石 *10 铁矿石 *99	HR4 -	
ウォースタント	30000	1040			0%	1	ドラグライト矿石 *15 ブレイブ矿石 *15 圆盘石 *50	HR4 -	
ウォーバッシュ	30000	1144	防御 +8		0%	1	カブレライト矿石 *30 マカライト矿石 *40 黑角龙的坚壳 *10	HR4 -	
ブロンズベル派生系									
サラリノリコーダ派生系									
鬼铁	25000	988			0%	0	カブレライト矿石 *3 ドラグライト矿石 *5 铁矿石 *30	HR4	カブレライト矿石 *5 铁矿石 *50 圆盘石 *30 Gクラストチケット *1 カブレライト矿石 *1
大鬼铁	35000	1040			10%	1	ユニオン矿石 *10 ドスランボスの头 *3 龙虎的头 *3		
チッケン	35000	1144			-10%	1	カブレライト矿石 *15 ドラグライト矿石 *10 僵尸的甲壳 *5		
工房試作品ガンハンマー	3100	572	火 300		0%	0	火龙的体液 *2 マカライト矿石 *15 煤药 *10	ノーマル	火龙的体液 *4 マカライト矿石 *20 火炎袋 *1 煤药 *20
テッドリボルバー	8350	728	火 400		0%	2	ドラグライト矿石 *5 火龙的骨骼 *2 红莲石 *4		
正式採用機械鎌	60000	832	火 500		0%	2	極炎石 *4 カブレライト矿石 *20 モンスターの汁液 *2		
イカリハンマー	2150	572	水 100		0%	1	カジキマグロ *1 砂龙的レ・2 圆盘石 *20	ノーマル	
イカリハンマー改	4900	728	水 290		0%	1	大食いマグロ *5 水龙的ヒレ *5 ドラグライト矿石 *20	ノーマル	
イカリクランッシャー	65000	884	水 380		0%	2	古代鱼 *5 水龙的ヒレ *5 ユニオン矿石 *20		
黒錆【好吃】	1400	468			0%	2	アイル-食券 *2 #2 铁矿石 *10 セツチャクロアリ *10	ノーマル	アイル-食券 *1 铁矿石 *12 圆盘石 *7
黒錆【真好吃】	35000	780			0%	3	アイル-食券 *2 #2 カブレライト矿石 *10 黑角龙的甲壳 *5		
銀錆【喜】	2150	520			15%		アイル-食券 *2 #2 虹色矿石 *10 铜的龙鳞 *5		
銀錆【喜喜】	50000	624			20%	0	アイル-食券 *2 #2 ユニオン矿石 *5 銀火龙的上鳞 *5	HR4 -	
ポンアクス	2150	624			5%	1	龙骨【中】*3 龙骨【小】*3 モンスターの体液	ノーマル	
プロードポンアクス	5600	936			5%	2	上龙骨 *2 龙骨【大】*4 壮龙的甲壳 *4		
グレー・ポンアクス	40000	1144			5%	2	堅龙骨 *2 上龙骨 *4 モンスターの汁液 *1	HR4 -	
メタルバグバイ派生系									
スパイクハンマー	1400	520			0%		铁矿石 *10 ハリの実 *10 セツチャクロアリ *5	ノーマル	
スパイクハンマー改	1750	572			0%	0	铁矿石 *20 ハリの実 *10 キラーノル *2	ノーマル	
クリスタルロック	2600	676			0%	1	ライトクリスタル *1 マカライト矿石 *8 キラビートル *6	ノーマル	ライトクリスタル *2 铁矿石 *25 冰结晶 *7 セツチャクロアリ *10
クリスタルノヴァ	3650	780			0%	1	ライトクリスタル *3 虹色矿石 *2 冰结晶 *10	ノーマル	
グレートノヴァ	50000	936	雷 300		0%	2	ノヴァクリスタル *3 岩龙的坚壳 *8 雷电袋 *5		
ギガントハンマー	4250	832	防御 +8		-10%	1	鎧龙的头壳 *1 岩龙的甲壳 *4 マカライト矿石 *10	ノーマル	
タイダンハンマー	8000	1040	防御 +8		-15%	1	鎧龙的甲壳 *10 僵尸的甲壳 *4 マカライト矿石 *15	ノーマル	
シェルハンマー	4250	728	毒 120 防御 +8		0%	2	岩龙的甲壳 *8 龙的牙 *15 基袋 *5	ノーマル	
グラビットハンマー	4900	780	毒 180 防御 +14		0%	2	鎧龙的甲壳 *10 マカライト矿石 *10 震龙的爪 *1	HR1	
アルドクレイター	70000	988	毒 200		0%	2	鎧龙的坚壳 *12 龙玉 *3 猛毒袋 *8	HR4	
溶解錆	45000	884	火 250		0%	1	黑铠龙的甲壳 *8 カブレライト矿石 *10 爆炎袋 *4	HR4	
溶解錆【燃状】	70000	988	火 310		5%	1	黑铠龙的坚壳 *12 黑铠龙的头壳 *2 镜龙的延髓 *3		
ガングロツク派生系									

### さぼてんハンマー系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
さぼてんハンマー	7500	260	毒 300		0%	0		HR1	サボテンの花 *2 棒状の骨 *1 ドスピスカス *3
グリーンモンスター	30000	416	毒 330		0%	0	サボテンの花 *10 坚牢な骨 *2 ボッケチケット *1	HR4	

### プラックハンマー系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
ブラックハンマー	15000	728	龙 100		0%	0		HR1	黒い块 *1 黒いかけら *4 ボッケチケット *1
ミラバスター	100000	1040	龙 240		0%	0	黒龙的角 *3 黑龙的眼 *2 炎龙的宝玉 *1		
ミラアンセスバスター	100000	988	龙 350 防御 +8		0%	0	祖龙的角 *5 祖龙的坚壳 *3 老山龙的红玉 *3		

## 骨块派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
骨块(初期武器)	400	364			0%	0		ノーマル	なぞの骨*3
大骨块	676				-10%	0	大きな骨*1なぞの骨*5	ノーマル	
グレイフルハム	7500	728			-20%	0	大きな骨*3こんがり肉*10アイルー食券?並*3	ノーマル	
ハムオブハムズ	50000	1196			-20%	0	堅龍骨*3こんがり角G*10アイルー食券?上*3	ノーマル	
サイクロプスハンマー	1100	468			0%	0	兽骨*3龙骨[小]*3	ノーマル	ハードチケット*1龙骨[小]*1
アトラスハンマー	1750	572			0%	0	大きな骨*2龙骨[小]*10	HR1	
クックショウ	2600	676			0%	0	巨大な骨*1チバシ*1とがった爪*5モンスターの体液*2	ノーマル	巨大なチバシ*1鱼龙の牙*5怪鸟の鱗*5鬼人药グレート*1
クックピック	5600	884			10%	3	怪鸟の耳*4種彩色の毛*2上龙骨*4	Gクラスチケット*1虹色矿石*1上龙骨*1	
堅骨槌	25000	1040			0%	0	堅牢な骨*2古龙骨*5兽骨*60		堅牢な骨*5大きな骨*20龙骨[小]*60铁矿石*15 Gクラスチケット*1堅牢な骨*1
堅骨槌改	35000	1092			0%	0	堅牢な骨*2ドライライト矿石*10マレゴナ*10	HR4	
ロブスタンプ	30000	936	水 200		0%	1	エビの小壳*4ドライオスの皮*10カブレライト矿石*10	HR4	
キングロブスタンプ	55000	988	水 230		0%	1	エビの大壳*2イーオスの上皮*5古代鱼*5	HR4	
スイ鳥	10000	728			20%	1	尖ったチバシ*1黒狼鸟の耳*2黒狼鸟のたてがみ*3	HR1	尖ったチバシ*2黒狼鸟のたてがみ*4黒狼鸟の鱗*8龙骨[大]*3
スイ[狼]	65000	936			30%	1	尖ったチバシ*3黒狼鸟のたてがみ*10立派なチバシ*2	HR4	
ダイナミックショウ	3100	728			5%	0	青怪鸟の甲壳*6青怪鸟の鱗*8セツヤクロアリ*5	ノーマル	
ハイオレンジショウ	45000	988			20%	2	青怪鸟の坚壳*6青怪鸟の上鳞*8怪鸟の地獄耳*4	HR4	
ヴェノムモンスター	3100	572	毒 290		0%	1	ゴム质の皮*1毒袋*5毒怪鸟の头*1	ノーマル	
ジエイルハンマー	3100	624	麻痺 190		0%	1	マカライト矿石*6雷光虫*12ゴム质の皮*3	ノーマル	
バンドキュー	5600	780	麻痺 280		0%	1	ドライトイト矿石*12电光エキス*8电气袋*8		
フルフルホルン派生系									
スカルクラッシュ	1400	520			0%	0	龙骨[中]*2とがった爪*8モンスターの体液*1	ノーマル	
スカルクラッシュ改	2150	624			%	0	龙骨[中]*6鱼龙の牙*10棘毛兽の爪*3	ノーマル	
プロスタイル	4250	832	防御 +4		0%	0	一角龙的甲壳*6龙骨[大]*5マカライト矿石*8	HR1	角龙的尻尾*1一角龙的甲壳*4古龙骨*2大地的结晶*20
破鑑シャッタ-	30000	884	防御 +10		0%	0	角龙的尻尾*3角龙的甲壳*12スヘルラクレス*8	HR1	
龙头蓋板	2600	676			0%	2	龙头壳*1大きな骨*3なぞの头骨*3	HR1	龙头壳*2龙骨[大]*3なぞの头骨*5キラビートル*10
エンシエントレリック	7150	988			0%	0	龙头壳*5古龙骨*10岩蟹的甲壳*5		
バサルブロウ	4900	780	防御 +24		0%	0	岩龙的翼*1岩龙的甲壳*5古龙骨*3		
ソニッケーブドロ-派生系									
コーンヘッドハンマー	1400	416	冰 180		0%	0	ブランゴの毛*6铁矿石*6なぞの头骨*1	HR1	
コーンヘッドハンマ改	4250	676	冰 320		0%	0	雪狮子の牙*2雪狮子の髪*4雪狮子の毛*8	HR1	
グレートコーン	4250	884	冰 400		0%	0	雪狮子的锐牙*5雪狮子的刚毛*10达人のドクロ*1	HR4	
ボンホルン派生系									
ブルハンマー	1400	520			0%	0	ファンゴの毛皮*2ガウシカの角*2兽骨*3	HR1	ファンゴの毛皮*4ファンゴの头*1兽骨*5セツヤクロアリ*2 Gクラスチケット*1ファンゴの毛皮*1
ブルヘッドハンマー	2150	624			0%	1	大猪の皮*2大猪の牙*2大きな骨*1	HR1	
ブルヘッドハンマ-	5600	936			0%	2	大猪の皮*5大猪の牙*6上龙骨*5	HR1	
ギアナスパリーン派生系									

## しろねこスタンプ系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
しろねこスタンプ	2150	520	麻痺 200		0%	0		ノーマル	肉球のスタンプ*1アイルー食券?並*1麻痺袋*2
しろねこハンマー	20000	728	麻痺 180		15%	1	アイルー食券?並*10カブレライト矿石*5ブランゴの刚毛*5	HR4	
くろねこスタンプ	3650	624	麻痺 240		0%	0	アイルー食券?上*2ドライトイト矿石*5タルの蓋*1	HR1	
くろねこハンマー	25000	676	麻痺 420		0%	0	アイルー食券?上*6黒角龙的背甲*5ネコ毛の红玉*1	HR4	
まんねこハンマー	45000	832	麻痺 310		0%	2	アイルー食券?上*10金火龙的上鳞*3黄金の毛*3		木コ毛の红玉*3アイルー食券?並*15アイルー食券?上*5金火龙的上鳞*5
おやすみペア	5000	260	睡眠 200		0%	0	ライトクリスタル*1抗菌石*3ボンポケチケット*1	HR1	勇气の证*1ライトクリスタル*2黒真珠*2

## 凄くさびた槌系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
凄くさびた槌	1000	468			0%	0		HR1	さびた大きな块*1
さびた槌	2500	572			0%	0		HR1	
ブレス?コア	40000	936			-20%	1	大地の结晶*40古龙的血*1	HR1	
ジェイダイメイス	35000	780	火 260		0%	0	炎妃龙的角*3炎妃龙的甲壳*3红豆石*7	HR1	

## ストライプストライク系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
ストライプストライク	35000	884			-30%	0		HR1	炎龙的爪*3炎龙的鳞*5炎龙的甲壳*5ボンポケチケット*1
轟撃[虎丸]	80000	1144			-30%	0	炎龙的尖爪*3炎龙的上鳞*5炎龙的头壳*3	HR4	

## ドラゴンシティストロイ系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材
ドラゴンシティストロイ	5600	832	龙 170		0%	0		HR1	老山龙的大爪*2老山龙的甲壳*5ボンポケチケット*1
ドラゴンブレイカー	40000	884	龙 330		0%	0	老山龙的大爪*2岩蟹的背甲*3古龙的血*2	HR1	
龙坏棍	95000	936	龙 410		0%	0	老山龙的苍甲壳*5老山龙的红玉*1ノヴァクリスタル*3	HR4	

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成可能 HR	生产素材	乐谱
メタルバグパイプ	2340	676	防+10		-5%	1	※ウォータースから黒真珠*2マカライト矿石*12暖き袋*3	ノーマル	黒真珠*5マカライト矿石*17铁矿石*5ドランボスの头*1	移動速度 UP 弹かれ減少攻击力强化[小]防御力强化[大]体力回复[小]&解毒
グレートバグパイプ		832	防+15		-5%	1	ドライイト矿石*5マカライト矿石*20暖き袋*10	ノーマル		移動速度 UP 弹かれ減少攻击力强化[小]防御力强化[大]体力回复[小]&解毒

## 骨笛派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
骨笛	585z	364		■■■■■	0%	0		/-	骨笛 "2"オキノコ"1"	移動速度 UP 弾かれ減少攻撃力強化[小]体力增加[小]风压輕減走效果[小]
ホーンホルン	1575z	572	箭+5	■■■■■	0%	1	アオキノコ"3"大きな骨"1"	/-	ハンドケツト"1"骨笛"	移動速度 UP 弹かれ減少攻撃力強化[小]体力增加[小]风压輕減走效果[小]
ホーンホルン改	5040z	884	箭+10	■■■■■	0%	2	マンドラゴラ"3"上龙骨"3"モンスターの体液"5"	/-	移動速度 UP 弹かれ減少攻撃力強化[小]体力增加[小]风压輕減走效果[小]	
クラナオカリナ	10000z	832	毒290	■■■■■	0%	0	霞龍の尻尾"1"霞龍の皮"4"霞龍の翼膜"2"ダグライト"石"5"	/-	霞龍の尻尾"2"霞龍の皮"4"霞龍の翼膜"2"ダグライト"石"5"	移動速度 UP 弹かれ減少強走效果[小]风压無効体力回復[小]体力回復[中] & 解毒
マジナオカリナ	90000z	936	毒410	■■■■■	0%	2	霞龍の上皮"10"霞龍の翼膜"15"霞龍の宝玉"1"	/-		
ウォードラム	1835z	624		■■■■■	0%	1	コンガの毛"3"兽骨"3"火薙草"3"	/-	Gクラスチケット"1"編縫様の皮"1"上龙骨"	移動速度 UP 弹かれ減少攻撃力強化[小]防御力强化[小]耐耐性强化[小]龙耐性强化[小]
ウォードラム改	5040z	936		■■■■■	0%	1	迷彩色の毛"1"桃毛の毛"3"编縫様の皮"5"	/-	Gクラスチケット"1"桃毛の剛毛"1"	移動速度 UP 弹かれ減少攻撃力強化[大]防御力强化[小]耐耐性强化[小]冰耐性强化[小]
カヌボンゴ	50000z	1082		■■■■■	0%	1		/-		移動速度 UP 弹かれ減少攻击力強化[大]防御力强化[小]冰耐性强化[小]龙耐性强化[大]
ウォンゴン	60000z	1196		■■■■■	0%	1	雪狮子の刚毛"4"桃毛の刚毛"3"コンガの毛"30"	/-		移動速度 UP 弹かれ減少攻击力強化[大]防御力强化[小]冰耐性强化[小]龙耐性强化[大]

## ギアノスバルーン派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
ギアノスバルーン	990z	416	冰100	■■■■■	0%	0	*骨からギアノスの皮"2"ギアノスの鱗"2"冰結晶"3"	/-	ギアノスの皮"4"骨笛"3"ガウシカの角"1"铁石"5"	移動速度 UP 弹かれ減少体力回復[小] & 解毒体力回復[小] & 消臭暑さ無效
ギアノスバルーン改	520	冰150		■■■■■	0%	0	ドスマキノスの皮"5"ドスマキノスの頭"1"霜き袋"3"	/-		移動速度 UP 弹かれ減少体力回復[小] & 解毒体力回復[小] & 消臭暑さ無效
ドスマキノス	1935z	1040	冰150	■■■■■	0%	0	ギアノスの皮"5"ギアノスの尖端"2"ギアノスの上位"5"	上位		移動速度 UP 弹かれ減少体力回復[小] & 解毒体力回復[小] & 消臭暑さ無效

## ガンズ=ロック派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
ガンズ=ロック	3825z	676	火250	■■■■■	0%	0	*スパイクハンマー-改から岩龙的甲壳"5"マカライト"石"15"火炎袋"3"	/-	岩龙的甲壳"8"マカライト"石"25"火龙的体液"10"スヘラクレス"3"	移動速度 UP 弹かれ減少寒さ無効耐震冰耐性强化[小]
ガンズ=ロックII	5715z	832	火280	■■■■■	0%	0	铠龙的甲壳"5"マカライト"石"20"岩龙的真"1"	/-		移動速度 UP 弹かれ減少寒さ無効耐震冰耐性强化[小]
ウォルカニックロック	40000z	988	火320	■■■■■	0%	0	岩龙的皮"3"マカライト"石"50"キリンのたてがみ"5"			移動速度 UP 弹かれ減少寒さ無効耐震冰耐性强化[小] 冰耐性强化[大]龙耐性强化[大]

## フルフルホルン派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
フルフルホルン	2790z	624	雷200	■■■■■	0%	1	*アトラスハンマー-からヨブヨした皮"3"アルビノエキス"4"电气袋"2"	/-	ヨブヨした皮"5"マカライト"石"16"龙骨[大]"6"	移動速度 UP 弹かれ減少强走效果[小]属性攻击力强化耐性强化[大]冰耐性强化[大]雷耐性强化[小]
フルフルホルン改	5040z	780	雷290	■■■■■	0%	1	ヨブヨした皮"3"アルビノの中落ち"1"上龙骨"4"	/-		移動速度 UP 弹かれ減少寒さ無効耐震冰耐性强化[大]
フルフルフル	30000z	884	雷480	■■■■■	0%	2	真珠色の柔皮"6"アルビノの瘤降り"1"电击袋"5"			移動速度 UP 弹かれ減少强走效果[小]属性攻击力强化耐性强化[大]冰耐性强化[大]雷耐性强化[小]
ブラッドホルン	40000z	936	雷320	■■■■■	0%	1	魅惑色の翼膜"2"魅惑色の柔皮"8"电击袋"5"			移動速度 UP 弹かれ減少攻击力强化[大]防御力强化[大]体力回復[小]回復速度[大]
ブラッドフルート	50000z	988	雷380	■■■■■	0%	1	魅惑色の翼膜"5"龙玉"2"电击袋"5"			

## ソニックビードロー派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
ソニックビードロー	2340z	624		■■■■■	5%	0		/-	ライトクリスタル"2"ランゴスタの羽"6"カントロスの羽"6"キラーボー"15"	移動速度 UP 弹かれ減少体力回復[小] & 解毒回復速度[小]冰耐性强化[小]龙耐性强化[小]
ソニックビードロ-改	3285z	728		■■■■■	10%	0	ドスヘラクレス"2"ランゴスタの羽"20"カントロスの羽"20"	/-		移動速度 UP 弹かれ減少体力回復[小] & 解毒回復速度[小]冰耐性强化[小]龙耐性强化[小]
クイーンビードロー	55000z	832		■■■■■	15%	1	ノヴァクリスタル"2"ランゴスタの薄羽"15"カントロスの薄羽"15"			移動速度 UP 弹かれ減少体力回復[小]体力回復[中]回復速度[小]脚踏王的冰耐性强化[大]龙耐性强化[大]

## 龙木ノ笛派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
龙木ノ笛	20000z	780	麻痺150	■■■■■	0%	0		/-	龙木"2"龙骨"3"モンスターの体液"10"雷光虫"20"	移動速度 UP 弹かれ減少攻击力强化[大]体力增加[大]风压轻減走效果[大]
龙木ノ笛[毒蠍]	75000z	884	麻痺240	■■■■■	0%	2	神龙木"2"神龙骨"4"ボケチケット"1"			移動速度 UP 弹かれ減少攻击力强化[大]体力增加[大]风压轻減走效果[大]

## ストライプドラゴン派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
ストライプドラゴン	35000z	936	箭+24	■■■■■	-30%	0		/-	岩龙的甲壳"5"岩龙的牙"7"ダグライト"石"10"ボケチケット"1"	移動速度 UP 弹かれ減少攻击力强化[小]体力增加[中]睡觉效果[小]
毒蠍[虎蠍]	80000z	1144		■■■■■	-30%	0	毒蠍的坚甲"5"毒蠍的脱皮"7"毒蠍的头部"2"			移動速度 UP 弹かれ減少攻击力强化[大]防御力强化[大]体力增加[中]睡觉效果[小]

## プロンズベル派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
プロンズベル	35000z	936	箭+24	■■■■■	0%	0	*アンヴィルハンマー-から岩蠍の甲壳"4"岩蠍の尖爪"4"	/-	岩蠍の甲壳"2"岩蠍の背甲"2"	移動速度 UP 弹かれ減少风压完全无效走效果[大]水耐性强化[小]雷耐性强化[大]冰耐性强化[大]龙耐性强化[大]
ガオレンズベル	85000z	1082	箭+34	■■■■■	0%	0	岩蠍の尖爪"4"岩蠍の堅甲"4"岩蠍の堅壳"6"	/-		移動速度 UP 弹かれ減少风压完全无效走效果[大]水耐性强化[小]雷耐性强化[大]冰耐性强化[大]龙耐性强化[大]

## サクラノリコーダー派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
サクラノリコーダー	384	龙290		■■■■■	0%	1	*アンヴィルハンマー-から櫻火龙的鳞"5"櫻火龙的甲壳"2"ダグライト"石"5"	/-	櫻火龙的鳞"6"櫻火龙的甲壳"4"スピスカス"10"キラビート"10"	移動速度 UP 弹かれ減少千里眼风压无效果[小]
サクラノリコーダー改	936	龙370		■■■■■	0%	1	櫻火龙的上鳞"7"櫻火龙的坚壳"5"櫻火龙的逆鳞"1"			移動速度 UP 弹かれ減少千里眼风压无效果[小]
ゴルドリコーダー	75000z	988	龙380	■■■■■	0%	0	金火龙的上鳞"6"金火龙的坚壳"6"小金鱼"20"			

## サクラノリコーダー派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成可能 HR	生産素材	乐谱
霍笛ハウカムトルム	1300									移動速度 UP 弹かれ減少体力回復[小]体力回復[大]睡觉效果[大]暑さ無效

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生产·强化必要素材
ネイティブスピア	7500	184	毒430	■■■■■	0%	00-	なぞの头骨×1、龙の爪×1、棒状の骨×1、ドスイーオスの头×1
プライマルスピア	45000	207	毒450	■■■■■	0%	00-	达人のドクロ×1、猛毒袋×5、アイルー食券×並×10

## アイアンランス派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生産・強化必要素材
アイアンランス	500z	138	-		0%	---	铁矿石 *3
アイアンランス改	650z	161	-		0%	---	铁矿石 *4
ステイルランス	1400z	207	-		0%	---	铁矿石 *4、圆盘石 *4
バラディンランス	1750z	253	防御 +4		0%	---	铁矿石 *10、マカライト矿石 *4、大地の结晶 *5
ランパート	3100z	299	防御 +6		0%	O-	ライトクリスタル *2、マカライト矿石 *8、大地の结晶 *15
击龙枪【阿】	4900z	345	龙 100 防御 +10		0%	O-	ドラグライト矿石 *5、マカライト矿石 *15、黑龙の甲壳 *10
击龙枪【吽】	60000z	460	龙 100 防御 +16		0%	O-	カブレライト矿石 *10、ユニオン矿石 *10、黑龙の坚壳 *10
ナイトランス	25000z	437	-		0%	---	カブレライト矿石 *3、ドラグライト矿石 *5、ランボスの鱗 *20
ナイトスクワイド	35000z	460	-		0%	---	ユニオン矿石 *5、大地の结晶 *15、ランボスの上皮 *10
バベル	55000z	529	防 +20		0%	OO-	金火龙の上鳞 *8、マカライト矿石 *30、ゲネボスの上鳞 *20
アクアスピア	40000z	368	水 350		0%	---	水龙のヒレ *10、砂龙の上鳞 *4、ドラグライト矿石 *10
龙骑枪ゲイボルグ	60000z	437	防御 +8		0%	---	カブレライト矿石 *8、钢の龙鳞 *8、红莲石 *8
龙骑枪ゲイボルガ	75000z	506	防御 +12		0%	---	ユニオン矿石 *10、钢龙の爪 *3、钢龙の坚壳 *5
ガトリングランス	4250z	322	火 120 防御 +12		0%	O-	红莲石 *10、ドラグライト矿石 *5、爆药 *10
ガトリングランス改	7150z	391	火 160 防御 +16		0%	O-	红莲石 *6、ドラグライト矿石 *15、火龙の骨髓 *2
正式採用機械枪	65000z	414	火 250 防御 +20		0%	OO-	狱炎石 *6、カブレライト矿石 *25、爆炎袋 *10
蛇枪【ナガ】	5600z	322	毒 380		5%	---	蛇龙の皮 *5、蛇龙の头 *2、铁矿石 *20
蛇枪【ヴリトラ】	50000z	368	毒 450		15%	---	蛇龙の上皮 *5、蛇龙的头 *4、猛毒袋 *10
エストック	2150z	230	防御 +8		0%	OO-	黑真珠 *3、マカライト矿石 *4、冰结晶 *6
アルハラ	5600z	345	防御 +12		0%	OOO	ライトクリスタル *5、ドラグライト矿石 *7、冰结晶 *15
ボンジャベリン	1400z	230	-		0%	---	龙骨【小】*4、兽骨 *4、铁矿石 *4
スパイクスピア	2150z	276	-		0%	---	龙骨【中】*3、マカライト矿石 *3、キラビートル *2
シープソングスピア	1750z	184	睡眠 180		0%	OO-	水龙的鳞 *4、砂龙的鳞 *4、ネムリ草 *5
レクイエムスピア	4900z	276	睡眠 260		0%	OO-	水龙的ヒレ *6、睡眠袋 *3、鬼人药グレート *5
パラライザ	3100z	276	麻痺 240		0%	OO-	マカライト矿石 *4、雷光虫 *10、ゴム质の皮 *5
トライデント	4250z	299	麻痺 300		0%	---	ドラグライト矿石 *4、电气袋 *5、ゴム质の皮 *7
ヴェノムランス	3100z	299	毒 150		0%	---	岩龙的甲壳 *7、マカライト矿石 *12、毒袋 *2
ヴェノムスクワイド	4250z	322	毒 200		0%	---	岩龙的翼 *1、岩龙的甲壳 *8、毒袋 *5
豪枪グラビモス	30000z	345	毒 250 防御 +5		0%	---	黑龙的头壳 *1、黑龙的甲壳 *8、毒袋 *10
激枪グラビモス	70000z	437	毒 270 防御 +6		0%	---	黑龙的坚壳 *8、黑龙的尻尾 *5、猛毒袋 *10
黒枪グラビモス	30000z	368	火 200		0%	---	黑龙的头壳 *1、黑龙的甲壳 *8、红莲石 *6
漆黑枪グラビモス	70000z	414	火 360 防御 +12		0%	O-	黑龙的坚壳 *8、黑龙的延髓 *1、狱炎石 *6
雷枪【イカヅチ】	20000z	322	雷 300		0%	---	キリンの雷角 *1、キリンのたてがみ *2、雷光虫 *8
雷枪【タケミカヅチ】	60000z	391	雷 500		0%	---	キリンの苍角 *3、キリンの上皮 *5、雷光エキス *4
アイアンガンランス	1100z	207	炮击		0%	---	铁矿石 *8、圆盘石 *5、セツチヤククロアリ *5
スノウギア	1400z	207	冰 100 炮击		0%	---	ギアノスの皮 *2、ギアノスの鳞 *3、铁矿石 *8

## バーミリオンリム派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生産・強化必要素材
バーミリオンリム	40000	368	龙 150		0%	---	老山龙的角 ×2、老山龙的甲壳 ×3、砦蟹の甲壳 ×4、勇气の证 ×1

## ブラックランス派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生産・強化必要素材
ブラックランス	15000	299	龙 290		0%	---	黒い块 ×1、黒いかけら ×4、ポツケチケット ×1
黑龙枪	100000	483	龙 320		-20%	---	黑龙の角 ×4、黑龙的眼 ×2、老山龙的红玉 ×1
黑灭龙枪	100000	460	龙 380		-20%	---	黑龙的红角 ×3、黑龙的红壳 ×5、霞龙的宝玉 ×2

## 凄くさびた枪派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生産・強化必要素材
凄くさびた枪	1000	207	-		0%	---	さびた棒状の块 ×1
さびた枪	2500	253	-		0%	---	大地の结晶 ×20
アンドレイヤー	40000	414	-		-20%	---	大地の结晶 ×40、古龙の血 ×1
钢冰枪	35000	322	冰 200、防 +4		0%	---	钢龙的尻尾 ×1、钢龙的甲壳 ×3、钢の龙鳞 ×4
钢冰枪 - 改	50000	345	冰 240、防 +6		0%	---	钢龙の爪 ×4、钢龙的甲壳 ×5、古龙の血 ×5
テリオス=ダオラ	90000	437	冰 300、防 +8		0%	---	钢龙の尖爪 ×2、钢龙的坚壳 ×6、钢龙的宝玉 ×1

## 凄く风化した枪派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生産・強化必要素材
凄く风化した枪	1000	299	-	---	0%	---	太古の棒状の块 ×1
风化した枪	12500	345	-	---	0%	---	大地の结晶 ×20
マテンロウ	60000	483	-	---	-20%	OO-	大地の结晶 ×40、古龙の血 ×5
テオ=ハウル	80000	414	火 180	---	5%	---	炎王龙的尻尾 ×4、炎王龙的甲壳 ×8、炎龙的尘粉 ×2
テオ=ロア	?	?	火 ?	---	?%	?	?

## タイガースティングガー派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生産・強化必要素材
タイガースティングガー	35000	391	-		-30%	---	轰龙の鳞 ×6、轰龙的尻尾 ×1、轰龙の爪 ×5、ポツケチケット ×1
轰枪【独虎】	80000	506	-		-30%	---	轰龙の上鳞 ×6、轰龙的尻尾 ×3、轰龙的尖爪 ×5

## バキュームスティック派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生産・強化必要素材
バキュームスティック	7500	184	水 270		0%	OO-	アルビノの中落ち ×2、ゴム质の皮 ×1、アイルー食券・並 ×2
ハイパー・バキューム	45000	230	水 340		0%	OO-	アルビノの霜降り ×2、龙木 ×2、アイルー食券・上 ×3

## ロングホーン派生系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生产・强化必要素材
ロングホーン	650	161	-		0%	---	龍骨【小】×2、骨骨×1
ロングホーン改	1100	207	-		0%	---	善骨×2、棒状の骨×3
ロングタスク	1750	207	-		0%	---	善骨×2、棒状の骨×3
バルバロイタスク	3100	322	-		0%	---	龍骨【大】×5、ドライオスの皮×5、モンスターの体液×5
オーガーランス	5600	414	-		0%	---	上龍骨×5、イーオスの皮×20、鬼人药グレート×2
ダイオーガ	40000	483	-		0%	---	堅龍骨×5、イーオスの上皮×10、ドスマーラクレス×10
ハードボーンランス	25000	460	-		0%	---	堅牢な骨×2、上龍骨×5、マカライト矿石×10
ハードボーンランス改	35000	483	-		0%	---	達人のクロ×5、マレコガネ×10、堅龍骨×8
ハイバリアンタスク	55000	506	-		0%	---	角龙の堅壳×3、堅牢な骨×6、キラビートル×30
鬼枪ランジヤン	80000	414	雷 160	20%	---	---	金狮子の尖角×2、金狮子の尻尾×2、金狮子の黒毛×3
ホウテンゲキ【鳥】	10000	368	毒 80		0%	---	黒狼鸟の尻尾×1、黒狼鸟の翼×2、黒狼鸟の鱗×5
クリムゾンホーン	3100	276	火 190		0%	---	真红の角×1、火炎袋×2、マカライト矿石×4
クリムゾンプロス	6350	368	火 280		0%	---	モノプロスハート×1、真红の角×2、一角龙の甲壳×6
グラシアルプロス	4250	322	水 150		0%	0-	白銀の角×1、白一角龙の背甲×2、白一角龙的甲壳×4
グラシアルプロス改	6350	345	水 220		10%	0-	白銀の角×3、翠水龙の鱗×5、角龙的背甲×4
ホワイトディザスター	75000	437	水 240		15% 00-	---	上质なねじれた角×2、白一角龙的背甲×8、角龙的坚壳×6
プロスホーン	4900	391	-		-5%	---	ねじれた角×1、角龙的甲壳×4、ドラグライト矿石×4
角枪ディアプロス	30000	460	-		-10%	---	上质なねじれた角×1、角龙的牙×10、角龙的背甲×5
ブラックテンペスト	75000	552	-		-30%	---	黒卷き角×4、黒角龙的坚壳×4、黒角龙的坚壳×8
ボンクロウランス	3100	299	防+15		0%	---	盾蟹の甲壳×4、盾蟹の小壳×5、とがつた爪×3
ボンクロウランス改	5600	368	防+20		0%	---	盾蟹の爪×3、盾蟹の甲壳×8、上龍骨×2
シザーグランズ	40000	437	炮击		0%	0-	盾蟹の尖爪×2、盾蟹の甲壳×15、爆炎袋×2
ツキサシ	50000	460	-		10%	0-	盾蟹の尖爪×3、盾蟹の坚壳×5、盾蟹の脚×8
ブレイドステインガー	3650	345	-		0%	0-	盾蟹の尖爪×3、盾蟹の坚壳×5、盾蟹的脚×8
ギザミステインガー	5600	391	-		0%	0-	盾蟹の爪×8、盾蟹的甲壳×10、上龍骨×3
ツキサシ	50000	460	-		10%	0-	盾蟹の爪×3、盾蟹的坚壳×5、盾蟹的脚×8
ダーカランス	2150	230	麻痺 180		0%	---	カンタロスの甲壳×10、女王虫の尻尾×1、麻痺袋×2
ダーカスクワイード	4250	299	麻痺 200		0%	0-	カンタロスの头×3、ドスマーラクレス×3、ドスゲネボスの头×2
ダーク	55000	322	麻痺 230		0%	0-	カンタロスの薄羽x5 カンタロスの坚壳x8 ドスゲネボスの尾x5
大骨铳枪	1400	230	炮击		0%	---	善骨×5、火药草×5
ワイルドボーランス	1400	230	-		0%	---	ファンゴの毛皮×3、兽骨×3、铁矿石×2
ワイルドボーランス改	2150	276	-		0%	---	大猪の牙×2、ファンゴの头×1、大猪の皮×3
猛枪ドスマーランス	40000	483	-		0%	0-	大猪の牙×6、大猪的硬皮×4、坚牢な骨×4
レッドテイル	2600	253	火 250		0%	---	火龙的体液×3、龙的爪×6、火炎袋×2
プロミネンスピラ	35000	345	火 460		0%	0-	火龙的尻尾×5、火龙的甲壳×7、火龙的逆鳞×1
ブルーテイル	4900	322	火 300		0%	0-	苍火龙的尻尾×3、苍火龙的甲壳×5、火龙的骨骼×1
ブループロミネンス	70000	391	火 420		0%	0-	苍火龙的尻尾×10、苍火龙的坚壳×6、火龙的红玉×1
フレグランス	1400	207	-		0%	0-	ドスピスカス×2、セツチャクロアリ×3、落陽草×3
フレグランス改	3650	276	-		0%	000	ドスピスカス×6、魅惑色的柔皮×3、黑真珠×5
ノーブルフレグランス	45000	345	-		0%	000	ドスピスカス×10、カブレライト矿石×5、コンガの刚毛×10

## 生产系

名称	価格	攻击力	特殊效果	耐久度	会心	凹槽	生产・强化必要素材
クロオビランス	6000	345	-		0%	00-	クロオビチケット×8、ババコイン×10、ガノスコイン×10、クックコイン×15
アイアンランス改	650	161	-		0%	---	ノーマルチケット×1
パラディンランス	1750						大地の結晶×15、マカライト矿石×6、铁矿石×15
击龙枪【阿】	4900						Gクラスチケット×1、黒龍龙的甲壳×1
ナイトランス	25000						カブレライト矿石×5、铁矿石×50、ランボスの皮×15、ドスランボスの皮×10
ナイトランス	25000						Gクラスチケット×1、カブレライト矿石×1
アクアンスピア	40000						砂龙的上皮×3、水龙的ヒレ×12、水龙的鳞×15、カブレライト矿石×5
ガトリングランス	4250						紅莲石×4、マカライト矿石×12、火炎袋×2、ドスマーラクレス×5
蛇枪【ナ-ガ】	5600						蛇龙的头×2、蛇龙的皮×8、毒袋×10、マカライト矿石×15
ヴェノムランス	3100						岩龙的翼×1、岩龙的甲壳×4、铁矿石×20、毒テングダケ×10
シ-ブソングスピア	1750						水龙的ヒレ×4、砂龙的ヒレ×4、眠鱼×10、春夜鲤×5
ロングタスク	1750						ハードチケット×1、棒状的骨×1
オーガランス	5600						ハードチケット×1、魅惑色的柔皮×1、上龍骨×1
ハードボーンランス	25000						堅牢な骨×5、大きな骨×15、铁矿石×30
ハードボーンランス	25000						Gクラスチケット×1、堅牢な骨×1
ホウテンゲキ【鳥】	10000						黒狼鸟的尻尾×3、尖ったクチバシ×1、黒狼鸟的耳×2、マカライト矿石×10
クリムゾンホーン	3100						一角龙的背甲×2、真红的角×1、マカライト矿石×8、モンスターの体液×5
ボンクロウランス	3100						盾蟹的爪×2、盾蟹的甲壳×5、盾蟹的小壳×7、モンスターの体液×3
レッドテイル	2600						火龙的鳞×3、火龙的甲壳×2、火龙的体液×4、火炎袋×3
ワイルドボーランス	1400						ファンゴ的毛皮×5、善骨×3、ガウシカ的角×2、セツチャクロアリ×5
ワイルドボーランス	1400	230	-		0%	---	Gクラスチケット×1、ファンゴ的毛皮×1
フレグランス	1400						ドスピスカス×4、铁矿石×3、ネンチャク草×5、不死虫×1

## ガンランス系

## 骨铳枪派生系

名称	价值	攻击	属性特性	炮击	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成 HR	生产素材	
骨铳枪(初期武器)	650z	161		通常 LV1		0%	—		下位	兽骨*2、はじけイワシ*1	
大骨铳枪	1400z	230		通常 LV2		0%	—	兽骨*5、火炎草*5※ロングホーン改からも強化可能	下位		
龙骨铳枪	2150z	276		通常 LV3		0%	—	大きな骨、龙骨【大】*3ハレツアロワフ*3	下位		
ヘルステイング	4250z	322	冰	250	扩散 LV1		15%	O—	ブランゴの毛*15、雪狮子の毛*5冰结晶*10	下位	雪狮子の牙*2、ブランゴの毛*20大きな骨*2、とがつた爪*10
ヘルステイング改	6350z	345	冰	270	扩散 LV2		10%	OO—	雪狮子の牙*2、雪狮子の尻尾*5轰龙の牙*5	下位	
ヘルステインガ-	50000z	414	冰	320	扩散 LV3		20%	OO—	雪狮子の锐牙*4、雪狮子の髪*4ブランゴの刚毛*10	上位	
アベレージヒッター	3100z	299	毒	180	通常 LV2		0%	O—	ゴム质の紫皮*4、ライトクリスタル*2毒袋*5	下位	ゴム质の紫皮*4、毒怪鸟の头*1毒袋*10、红莲石*3
グラントラム	5600z	391	毒	240	通常 LV2		0%	O—	ゴム质の紫皮*4、毒怪鸟的头*1蛇龙的头*2	下位	
ハドヒッター	35000z	437	毒	290	通常 LV3		0%	O—	ゴム质的上皮*4、猛毒袋*7ノヴァクリスタル*2	上位	
ビッグスラッガー	50000z	460	毒	320	通常 LV3		0%	O—	ゴム质的上皮*8、毒怪鸟的头*3爆炎袋*8	上位	

## アイアンガンランス派生系

名称	価値	攻撃	属性特性	炮击	耐久度	会心	凹撃	強化素材	作成 HR	生産素材
アイアンガンランス	1100z	201		通常 LV1		0%	—	铁矿石 *8 圆盘石 *5、セツチャクロアリ *5	下位	マカライト矿石 *5、铁矿石 *10 爆药 *5、火炎袋 *1 ハードチケット *1 铁矿石 *1
アイアンガンランス改	1750z	253		通常 LV1		0%	—	マカライト矿石 *3、大地の结晶 *8 爆药 *5	下位	
スタイルガンランス	2150z	276		通常 LV2		0%	O—	マカライト矿石 *10 火炎袋 *3	下位	
討伐队正式銃枪	3100z	322		通常 LV3		0%	O—	マカライト矿石 *15、红莲石 *3 ライトクリスタル *2	下位	Gクラスチケット *1 红莲石 *1
近卫队正式銃枪	5600z	391		放射 LV3		0%	O—	上龙骨 *3、红莲石 *6 ドラグライト矿石 *5	下位	
シルバーブルーアーク	65000z	414	龙 250	放射 LV3		0%	O—	银火龙的尻尾 *1、银火龙的坚壳 *3 银火龙的上鳞 *5	上位	
ガムチャリオット	75000z	437	龙 350	放射 LV3		0%	O—	银火龙的尻尾 *3、银火龙的翼 *1 火龙的红玉 *1	上位	
ナナ=ハウル	5600z	345	火 350	扩散 LV1		0%	—	炎妃龙的尻尾 *1、炎龙的翼膜 *2 炎的龙鳞 *6	下位	
ナナ=ロア	35000z	368	火 400	扩散 LV2		0%	—	炎王龙的尻尾 *2 炎妃龙的甲壳 *7、古龙的血 *1	下位	
ナナ=フレア	90000z	414	火 480	扩散 LV3		0%	—	炎妃龙的角 *4、炎龙的龙鳞 *8 炎龙的宝玉 *1	上位	
ホワイトガンランス	4900z	368	防 +8	放射 LV1		0%	—	铠龙的头壳 *1 マカライト矿石 *15、火炎袋 *6	下位	
ホワイトキヤノン	30000z	414	防 +8	放射 LV2		0%	O—	铠龙的甲壳 *10、铠龙的头壳 *1 红莲石 *4	下位	
ブラックガンランス	60000z	483	防 +8	放射 LV2		-5%	O—	龙玉 *2、黒铠龙的甲壳 *15 猛灾石 *4	上位	
ブラックゴーキヤン	75000z	529	防 +8	放射 LV3		-10%	O—	黒铠龙的坚壳 *8 黑铠龙的头骨 *2、铠龙的延髓 *1	上位	

## スノウギア派生系

名称	値段	攻击力	属性/特性	種類	LV	耐久度	会心	凹槽	強化素材	作成 HR	生産素材
スノウギア	1400z	207	冰 100	通常型	LV1		0%	—	アイアンラヌよりギアノスの皮 *2ギアノスの鱗 *3鉄矿石 *8	下位	ギアノスの皮 *3ギアノスの鱗 *6マカライト矿石 *2セツチャクロアリ *5
スノウギアーセカンド	2150z	253	冰 120	通常型	LV2		0%	—	ドギアノスの皮 *3ドギアノスの头 *1大地の結晶 *8	下位	
スノウギアードライブ	40000z	437	冰 150	通常型	LV3		0%	—	ギアノスの尖爪 *4ギアノスの上皮 *4爆炎袋 *2	上位	
マリンフィッシャー	3100z	299	水 100	放射型	LV1		0%	—	水龍の鱗 *5砂走の鱗 *3マカライト矿石 *7	下位	水龍のヒレ *4水龍の鱗 *6鉄矿石 *20ハレツアロワ *10
ディープフィッシャー	5600z	368	水 200	放射型	LV1		0%	—	水龍のレバ *上龙骨 *4ドラグライト矿石 *7	下位	
ディープオーシャン	40000z	391	水 300	放射型	LV2		0%	—	翠水龍の上ビレ *3翠水龍の鱗 *10カラブレイト矿石 *7	上位	
海王丸リヴィアサン	55000z	437	水 350	放射型	LV3		0%	—	龍玉 *2翠水龍の上鱗 *10ユーノン矿石 *7	上位	
シザーガンナース	40000z	437	防+24	通常型	LV2		0%	—	盾蟹の尖爪 *2盾蟹の甲壳 *15爆炎袋 *2	上位	盾蟹の尖爪 *3盾蟹の堅壳 *5火炎袋 *10黒真珠 *20Gクラスチケット *1 盾蟹の尖爪 *1
シザーカンパニー	50000z	460	防+28	通常型	LV3		0%	—	盾蟹の尖爪 *15盾蟹の堅壳 *10火炎袋 *1	上位	

### トイガバースト派生系

名称	价值	攻击	属性特性	炮击	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成 HR	生产素材
ティガバースト	35000z	391		扩散 LV2	██████████	-30%	---		下位	轰龙の牙 *4, 轰龙の爪 *5 轰龙的甲壳 *2

轰地炮(虎炮) 80000

名称	价值	攻击	属性特性	炮击	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成 HR	生产素材
龙木ノ枪	20000z	345	麻 180	通常 LV2		0%	O--		下位	龙木*4,禍々しい布*1雷光エキス*5,火龙の体液*10

龙木ノ枪|金内  
生南多

名称	价值	攻击	属性特性	炮击	耐久度	会心	凹槽	强化素材	作成 HR	生产素材
靈鉄鎗アーマトルーム	100000	575		通常LV1		40%	—		上位	龍龍の大牙*4, 龍龍の剛爪*3, 龍龍の堅壳*5, 犯獄炎*8

A decorative horizontal border element located at the bottom of the page. It consists of a dark brown band with a repeating pattern of white, downward-pointing triangle shapes.

レア度 1-3

名称	値段	攻	換弾	速射	会心	凹槽	通	貫	散	撒	折	回	毒	麻	睡	火	氷	電	冰	疋	ベ	鬼	硬	生产素材	生产素材2	凹槽	作成ID					
獵箭	450	96	普通		0%	3	6,60	3,00	0,00	3,00	0,00	3,3	3,0	3,0	3,0	6	0	0	0	2	2	0	0	铁矿石*4	兽骨*2	1	HR1					
チーンブリツ	600	108	普通	通	1	0%	0	3,60	2,00	2,00	1,00	1,00	3,3	3,0	3,0	3,0	2	0	2	0	2	2	1	圆盘石*5	铁矿石*10	ノーマルチケット*1	1	HR1				
ショットボウガン・蒼	550	108	やや速い		20%	2	6,60	2,00	4,40	1,00	1,00	3,3	0,0	0,0	3,1	0	3	0	0	0	2	2	1	1	ランボスの鱗*6	龙骨*小 3	铁矿石*6	ランボスの皮*4	ハードチケット*1	ランボスの鱗*1	2	HR1
ショットボウガン・白	1000	120	やや速い	散	1	0%	0	6,60	3,00	3,00	1,00	1,00	3,3	3,0	3,0	3,0	0	0	3	0	2	2	1	1	ドスギアスの爪*4	アノスの鱗*6	マラット1	砾石*1	龙骨*小 4	ドスギアスの爪*4	3	HR1
ショットボウガン・碧	750	120	やや速い		0%	3	6,60	2,00	4,40	1,00	1,00	3,3	0,0	4,2	3,1	0	0	3	0	0	2	2	1	1	ゲネボスの鱗*6	龙骨*小 4	铁矿石*6	ドスギアスの皮*2	3	HR		
デザートストーム	1100	120	速い		0%	1	6,69	3,00	4,00	1,00	1,00	3,3	3,1	3,1	3,1	0	3	0	0	2	2	1	1	砂龙のヒレ*3	砂龙の鳞*6	龙骨*大 3	大地の结晶*5	Gクラチケット*1	砂龙の鳞*1	3	HR1	
ハイパーコロナ	1150	120	普通		0%	0	6,60	2,00	2,00	2,00	2,00	2,2	1,1	2,2	2,1	2	2	2	2	2	2	1	1	水龙の皮*2	水龙的鳞*6	冷冻石*4	冷冻石*4	ハイパーコロナ	セイロアリ 6	3	HR	

ショットボウガン・紅	900	132	稍快	0%	3	6,6,0,2,0,4,4,0,1,0,1,0,0,3,3,4,2,0,0,3,1,3,0,0,0,0,0,2,2,1,1,1	ドスイオスの皮 <sup>2</sup> 龍骨 <sup>中</sup> *3鉄矿石 <sup>10</sup> *イ-オスの鱗 <sup>10</sup>	3	HR	
ティルストリング	1150	132	普通	冰结	0%	0	9,9,0,3,2,0,4,0,0,0,0,0,0,0,3,3,0,0,0,3,1,0,0,0,4,0,2,2,1,1,1	ブランゴの毛 <sup>4</sup> 骨董 <sup>6</sup> 冰结晶 <sup>10</sup> *大きな骨 <sup>3</sup>	3	HR1
ジエイドストーム	1375	132	普通	通2	0%	0	6,3,0,2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,3,3,3,1,3,1,3,3,3,0,2,2,1,1,1	翠水龙の鱗 <sup>6</sup> 水龙の鱗 <sup>3</sup> マカライト矿石 <sup>5</sup> 春夜蝶 <sup>3</sup>	3	HR
エビィ-ガン	1150	144	普通	水冷	0%	0	6,6,9,3,2,2,4,2,2,0,0,0,0,0,3,1,3,1,3,1,3,4,0,3,0,2,2,1,1,1	エビの小売 <sup>2</sup> 水龙の鱗 <sup>5</sup> マカライト矿石 <sup>5</sup>	3	HR1
ヘルフィリーバソル	1200	144	稍快		0%	0	6,6,9,3,3,0,4,4,4,1,1,1,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,0,0,3,3,0,2,2,1,1,1	ブヨブヨした皮 <sup>4</sup> 落し物の伞 <sup>1</sup> セザチヤロアリ <sup>8</sup> 电气袋 <sup>3</sup>	3	HR1
クックアンガ-	1200	156	慢		0%	0	6,6,9,0,3,0,0,4,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,0,3,0,0,0,0,2,2,0,0,0	巨大的クチバシ <sup>1</sup> 怪鸟の甲壳 <sup>5</sup> 怪鸟の耳 <sup>2</sup> ヨブヨした皮 <sup>2</sup>	3	HR
クックレイジ	1425	180	慢		10%	0	3,3,6,0,2,0,0,2,0,0,1,0,0,1,0,0,1,0,0,0,2,0,0,0,0,2,2,0,0,0	巨大的クチバシ <sup>1</sup> 怪鸟の甲壳 <sup>5</sup> 怪鸟の耳 <sup>2</sup> 魅惑色の柔皮 <sup>2</sup>	3	HR

## レア度4

名称	値段	攻	疾速	連射	会心	凹槽	通常	貫	貫	散	撒	扩	回	毒	麻	睡	火	水	电	冰	龙	捕	ベ	鬼	硬	生产素材	生产素材2	凹槽	作成 HR
グレネードボウガン	1575	132	早い		徹1	0%	6,6,0,2,2,0,2,1,1,1,1,0,0,0,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0	ドラグライト矿石 <sup>2</sup> 上龙骨 <sup>1</sup> 大地的结晶 <sup>20</sup> *マカライト矿石 <sup>10</sup>	4	HR																			
サンドフォール	1975	156	早い		通2	0%	9,9,1,23,0,4,0,0,1,0,1,0,0,1,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,6,6,0,0,2,2,1,1,1	虹色矿石 <sup>2</sup> 砂龙的鳞 <sup>8</sup> 砂龙的血 <sup>5</sup> マカライト矿石 <sup>8</sup>	4	HR																			
ピンクフリーバソル	1425	156	稍快		电击	0%	0	9,9,1,23,0,4,4,2,2,0,0,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,0,0,4,3,0,2,2,1,1,1	魅惑色的柔皮 <sup>4</sup> 落し物的伞 <sup>1</sup> 红莲石 <sup>1</sup> 电气袋 <sup>3</sup>	4	HR1																		
ティルストリング改	1725	168	普通		冰结	0%	9,9,1,23,2,4,2,2,0,0,0,0,0,3,3,3,0,0,0,3,1,0,3,4,0,2,2,1,1,1	雪狮子的蹄 <sup>3</sup> 雪狮子的耳 <sup>3</sup> *大きな骨 <sup>4</sup> *ラピートル <sup>3</sup>	4	HR																			
ヴァルキリーフィア	1875	168	稍快			0%	1	6,6,9,3,3,0,4,0,0,1,1,0,0,0,0,3,3,0,0,0,3,1,3,0,0,0,0,0,2,2,0,1,1	魔龙的鳞 <sup>5</sup> 上龙骨 <sup>2</sup> 魔龙的鳞 <sup>5</sup> 爆药 <sup>10</sup>	4	HR																		
スバルカスファイア	1950	180	普通			0%	0	6,6,9,3,3,0,0,0,1,1,0,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,0,0,0,0,0,0,2,2,1,0	火龙的甲壳 <sup>3</sup> 上龙骨 <sup>2</sup> 火龙的鳞 <sup>5</sup> 爆药 <sup>10</sup>	4	HR																		
タイタングレネード	1950	192	快			0%	1	6,6,0,0,3,0,0,3,0,1,0,1,1,0,0,3,1,0,0,0,3,0,0,0,3,0,0,0,2,2,0,0,0	魔龙的甲壳 <sup>6</sup> 龙头壳 <sup>1</sup> 上龙骨 <sup>3</sup> ドラグライト矿石 <sup>4</sup>	4	HR																		
ウラノグレネード	2325	192	快		火灾	10%	0	6,6,0,0,3,3,0,3,0,1,1,1,0,0,3,1,0,0,0,3,0,0,0,3,0,0,0,2,2,0,0,0	黒魔龙的甲壳 <sup>4</sup> 岩龙的翼 <sup>1</sup> 上龙骨 <sup>3</sup> スヘラクレス <sup>3</sup>	4	HR																		
レックスタンク	1950	204	快			-30%	1	6,6,9,4,4,0,0,0,2,2,0,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,2,2,0,0,0	魔龙的甲壳 <sup>6</sup> 魔龙的耳 <sup>3</sup> 魔龙的鳞 <sup>5</sup> 上龙骨 <sup>3</sup>	4	HR																		

## レア度5

名称	値段	攻	疾速	連射	会心	凹槽	通常	貫	貫	散	撒	扩	回	毒	麻	睡	火	水	电	冰	龙	捕	ベ	鬼	硬	生产素材	生产素材2	凹槽	作成 HR
アイル-ラグド-ル	1375	144	快		通1火炎	0%	3	4,6,9,3,0,4,0,0,2,2,2,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,6,0,0,0,0,2,2,1,1,1	アイル-食券 <sup>1</sup> 並 <sup>3</sup> ライトクリスタル <sup>1</sup> *ゴム质の皮 <sup>5</sup> 火炎袋 <sup>5</sup>	5	HR																		
メラル-ラグド-ル	1375	144	快		通1火炎	30%	1	4,6,9,3,0,4,0,0,2,2,2,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,6,0,0,0,0,2,2,1,1,1	アイル-食券 <sup>1</sup> 並 <sup>3</sup> 黒真珠 <sup>6</sup> 盾蟹の爪 <sup>2</sup> 火炎袋 <sup>5</sup>	5	HR																		
クロオビボウガン	1875	168	快		电击	0%	1	99,12,4,0,0,6,0,0,1,0,0,1,0,0,3,3,3,1,3,1,3,3,3,0,0,2,2,1,1,1	レツクスイン <sup>8</sup> クロオビチケット <sup>10</sup> アルビン <sup>7</sup> ガルルガイン <sup>8</sup>	5	HR																		
ウラナイランブ	2250	156	稍快			30%	3	6,6,9,3,3,0,4,0,0,1,1,1,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,3,3,1,2,2,1,1,1	魔龙的皮 <sup>6</sup> 魔龙的翼膜 <sup>4</sup> 红莲石 <sup>1</sup> 古龙的血 <sup>2</sup>	5	HR																		
ブラックバソル	3000	168	稍快			0%	0	6,6,9,3,0,0,4,4,1,1,1,1,1,1,3,3,3,1,3,1,3,1,3,0,0,1,2,2,1,1,1	黒い块 <sup>1</sup> 黒いかけら <sup>3</sup> 落し物的伞 <sup>1</sup> ドラグライト矿石 <sup>3</sup>	5	HR																		
【鳥】	1725	180	普通			0%	0	6,6,9,0,3,0,0,4,0,0,1,0,0,1,0,0,3,3,3,1,3,1,3,3,3,0,0,2,2,0,0,0	黑狼鸟的甲壳 <sup>6</sup> 6尖 <sup>1</sup> チバシ <sup>2</sup> 黑狼鸟的耳 <sup>2</sup> 盾蟹的甲壳 <sup>8</sup>	5	HR																		
ハートヴァルキリ-	2250	180	稍快			通2	0%	0	6,3,9,4,4,0,2,0,1,0,0,0,3,3,0,0,0,3,1,3,0,3,0,0,2,2,0,1,1	樱花火龙的鳞 <sup>5</sup> 樱花火龙的甲壳 <sup>3</sup> ドラグライト矿石 <sup>2</sup> 魔龙的棘 <sup>1</sup>	5	HR																	
苍魔の对弩	2700	180	稍快		通貫	1%	0	6,3,9,3,4,4,2,0,0,1,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,3,3,3,0,0,2,2,1,0	苍魔火龙的甲壳 <sup>5</sup> 樱花火龙的鳞 <sup>5</sup> ライトクリスタル <sup>2</sup> 魔龙的骨董 <sup>2</sup>	5	HR																		
ソウルスバルタカス	2325	192	普通		貫1	0%	0	6,6,9,3,4,4,0,0,1,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,0,0,3,3,0,0,0,2,2,1,0	苍魔火龙的甲壳 <sup>5</sup> 苍魔火龙的鳞 <sup>5</sup> ドラグライト矿石 <sup>2</sup> 魔龙的骨董 <sup>1</sup>	5	HR																		

## レア度6

名称	値段	攻	疾速	連射	会心	凹槽	通常	貫	貫	散	撒	扩	回	毒	麻	睡	火	水	电	冰	龙	捕	ベ	鬼	硬	生产素材	生产素材2	凹槽	作成 HR
パレットシヤー-碧	1650	216	稍快			0%	2	6,6,0,3,0,0,4,4,1,0,0,1,0,0,3,3,3,0,1,3,1,3,1,3,3,3,0,2,2,1,1,1	ドスゲボスの尾 <sup>6</sup> ケネボスの上鱗 <sup>8</sup> 上龙骨 <sup>5</sup> ドラグライト矿石 <sup>8</sup>	6	HR																		
カンタロスガン	2450	216	稍快			0%	-0	9,9,12,3,0,0,4,0,0,2,2,2,2,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,0,0,0,1,2,2,0,0	カンタロスの薄羽 <sup>6</sup> カンタロスの坚硬 <sup>10</sup> *坚硬な骨 <sup>2</sup> ドラグライト矿石 <sup>10</sup>	6	HR																		
パレットシヤー-紅	1975	228	稍快			0%	0	6,6,0,3,0,0,4,4,1,0,0,1,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,3,3,0,0,2,2,1,1,1	イ-オスの上鱗 <sup>3</sup> 猛毒袋 <sup>16</sup> 坚硬な骨 <sup>2</sup> ドラグライト矿石 <sup>10</sup>	6	HR																		
S-クロスボウガン	2450	240	普通			0%	2	6,6,0,3,0,0,4,0,0,1,0,0,1,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,3,3,0,2,2,1,1,1	坚硬な骨 <sup>2</sup> アイル-食券 <sup>1</sup> 上龙骨 <sup>5</sup> 王族カナブン <sup>3</sup>	6	HR																		

## レア度7

名称	値段	攻	疾速	連射	会心	凹槽	通常	貫	貫	散	撒	扩	回	毒	麻	睡	火	水	电	冰	龙	捕	ベ	鬼	硬	生产素材	生产素材2	凹槽	作成 HR
レインバレツ-白	2625	216	稍快		散1	0%	0	9,9,12,3,0,0,3,4,1,0,0,1,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,1,3,6,6,0,2,2,1,1,1	ギアノスの尖爪 <sup>8</sup> ギアノスの上鱗 <sup>10</sup> 堅上骨 <sup>5</sup> ドラグライト矿石 <sup>5</sup>	7	HR																		
シェイドテンベスト	3025	216	普通		通2	0%	0	6,3,0,2,2,2,2,2,1,1,1,1,1,3,3,3,1,3,1,3,1,3,3,3,0,2,2,1,1,1	翠水龙的鳞 <sup>5</sup> 翠水龙的血 <sup>3</sup> 古代鱼 <sup>2</sup> ニコニン <sup>2</sup> 石 <sup>2</sup>	7	HR																		
ビーチフリーバソル	240	168	稍快		电击	0%	0	9,9,12,3,0,0,4,4,2,2,2,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,0,0,4,3,0,2,2,1,1,1	魅惑色的翼膜 <sup>4</sup> 落し物的伞 <sup>1</sup> 坚上骨 <sup>4</sup> 電撃袋 <sup>4</sup>	7	HR																		
ダーケーフリーバソル	264	168	稍快			0%	0	6,6,9,3,0,0,4,4,1,1,1,1,1,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,0,0,1,2,2,1,1,1		HR																			

## レア度8

名称	値段	攻	疾速	連射	会心	凹槽	通常	貫	貫	散	撒	扩	回	毒	麻	睡	火	水	电	冰	龙	捕	ベ	鬼	硬	生产素材	生产素材2	凹槽	作成 HR
アイル-ヘルドル	3025	228	快		通1火炎	0%	3	4,6,9,3,0,4,0,0,2,2,2,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,1,6,0,0,0,2,2,1,1,1	ネコモの红玉 <sup>1</sup> アイル-食券 <sup>1</sup> 3/ライトクリスタル <sup>1</sup> *爆炎袋 <sup>4</sup>	8	HR																		
メラル-ヘルドル	3025	228	快		通1火炎	30%	1	4,6,9,3,0,4,0,0,2,2,2,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,1,6,0,0,0,2,2,1,1,1	ネコモの红玉 <sup>1</sup> アイル-食券 <sup>1</sup> 3/黒い块 <sup>2</sup> 2/爆炎袋 <sup>4</sup>	8	HR																		
鬼ヶ島	1000	108	稍慢			0%	0	6,6,9,3,0,0,4,0,0,3,3,3,3,3,3,0,0,1,0,1,0,1,3,0,0,0,2,2,1,1,1	さびた块	5	HR																		
ゴールドワルキリ-	3950	252	稍快		散1	0%	0	6,6,9,4,4,0,0,2,0,0,2,2,0,2,0,3,0,0,0,1,0,0,3,1,3,0,3,0,0,2,2,0,1,1,1	金火龙的上鱗 <sup>6</sup> 金火龙的堅壳 <sup>5</sup> /ネガクリスタル <sup>2</sup> 火龙的延體 <sup>2</sup>	8	HR6																		
シリバースバルタカス	4100	264	普通		貫1	0%	0	6,6,9,3,6,6,0,0,1,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,1,3,3,3,0,2,2,1,1,0	银火龙的坚壳 <sup>5</sup> 银火龙的上鱗 <sup>6</sup> 火龙的红玉 <sup>1</sup> 魔龙的红玉 <sup>1</sup>	8	HR6																		
缠乱の对弩	5000	264	稍快		散1 贯+1 防+10	0%	1	6,6,9,3,6,6,2,0,0,2,2,0,2,0,3,1,3,1,3,1,3,1,3,1,3,0,0,0,0,0,2,2,1,1,1	银火龙的红玉 <sup>2</sup> 火龙的上鱗 <sup>6</sup> 火龙的坚壳 <sup>5</sup> 3/キンピカコイン <sup>1</sup>	8	HR6																		
火龙弩	4600	276	速い		貫1 火炎	0%	0	9,9,12,4,3,3,0,0,1,1,0,0,0,3,3,3,1,3,1,3,1,3,1,3,0,0,0,0,0,2,2,1,0	火龙的红玉 <sup>2</sup> 火龙的翼 <sup>5</sup> 火龙的逆鳞 <sup>3</sup> 3/キンピカコイン <sup>1</sup>	8	HR																		

## ヘヴィイボウガン系

名称	値段	攻	疾速	連射	会心	凹槽	通常	貫	貫	散	撒	扩	回	毒	麻	睡	火	
----	----	---	----	----	----	----	----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--

老山龙炮	6000	300	慢		0%	1	0.6,0,0.3,0.4,0,0.1,0.1,0,0,0.0,0.3,3,3,3,3,0,0,2,2,0,0	老山龙の紅玉 *1 老山龙の堅壳 *3 老山龙の上鱗 *5 坚龙骨 *8		HR
S-アルバレスト	5000	288	稍慢		0%	2	6.6,0,3.0,4.0,0,1.0,1.0,0,3.3,0.0,3.1,0.0,0.3,3,3,3,0,2,2,0,0	堅牢な骨 *4 アイルー食券 *上 2 大猪の便い皮 *3 王族カナブン *6	Gクラスチケット *1 坚牢な骨 *4	HR
ヘビイバスタークラブ	6050	300	稍慢		0%	2	6.6,9,3.3,4.0,0.0,1.0,0,3.3,0.0,3.1,0.0,0,3,0,3,0,2,2,0,0	盾蟹の堅壳 *8 盾蟹の甲壳 *10 砂龙の上鱗 *6 坚牢な骨 *4		HR
老山龙炮 - 霸	8800	360	慢		0%	1	0.6,0,0.3,0.4,0,0.1,0.1,0,0,0.0,0.3,3,3,3,3,0,0,2,2,0,0	老山龙の甲壳 *4 老山龙の鳞 *6 火龙の逆鳞 *1 ドラグライド矿石 *10		HR
モノディルキヤスト改	4500	312	速い		0%	0	6.6,6,2.2,2.2,0.0,0.0,0.0,0.0,0.0,0.0,0.0,0.0,0,0,0,0,2,2,0,0	坚龙骨 *6 日一角龙的背甲 *5 白一角龙的甲壳 *5 モノディルキヤスト改		HR
ナナホシ天炮	4400	300	慢		0%	3	6.6,9,0.3,0.0,1.1,1,1,1,3.3,3.1,0.0,3.1,0,0,0,1,2,2,0,1	マレコガネ *3 オオナホシ *4 坚龙骨 *1 モンスターの浓汁 *4		HR
老山龙炮 - 皇	10000	384	慢		-10%	1	0.6,9,0.3,0.4,0,0.1,0.1,0,0,0.0,0.3,3,3,3,3,0,0,2,2,0,0	老山龙の坚壳 *5 老山龙の紅玉 *1 老山龙の堅壳 *3 龙玉 *4		HR

## 弓系

### ハンター・ポウ派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	凹槽	温めLV1~LV2~LV4	ピン	强化素材	生产素材	生产素材2	ランク
ハンター・ポウ I	550	96		0%	0	连射1,连射1,连射2/扩散2	强,毒,麻,睡		兽骨 *2 铁矿石 *5 ガウシカの毛皮 *2		HR1
ハンター・ポウ II	1100	120		0%	0	连射1,连射2,连射3/扩散2	强,毒,麻,睡	大きな骨 *2 四金石 *10 ドスギアノスの爪 *3			HR1
ハンター・ポウ III	1650	144		0%	0	连射1,扩散1,连射3/扩散3	强,毒,麻,睡	鱼龙の牙 *3 大地の結晶 *10 ドスゲネボスの皮 *5	鱼龙の牙 *4 龙骨 [大] *4 大地の結晶 *8 ドスゲネボスの皮 *5	ハードチケット *1 鱼龙の牙 *1	HR1
ハンター・ポウ IV	2750	168		0%	0	连射1,扩散2,连射3/扩散4	强,毒,麻,睡	ゴム质の皮 *5 マカライト矿石 *4 ドスイオスの皮 *4			HR1
パワーハンターポウ I	4400	192	防+10	0%	0	连射1,连射2,连射3/	强,毒,麻,睡	岩龙の甲壳 *4 キラビートル *2 角龙的甲壳 *4	岩龙の翼 *1 ドラグライド矿石 *4 龙骨 [大] *4 マカライト矿石 *15		HR1
パワーハンターポウ II	5500	204	防+20	0%	0	连射2,连射2,连射3/贯通4	强,毒,麻,睡	锯龙的甲壳 *5 角龙的牙 *3 ドラグライド矿石 *3			HR1
パワーハンターポウ III	7900	216	防+20	0%	0	连射2,连射3,连射4/贯通4	强,毒,麻,睡	大祭の硬い皮 *4 ギアノスの尖爪 *5 ドスゲネボスの尾 *4			HR

### ニクスフアーポウ派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	凹槽	温めLV1~LV2~LV4	ピン	强化素材	生产素材	生产素材2	ランク
ニクスフアーポウ I	770	96	冰 60	0%	1	连射1,扩散1,连射2/	毒,麻,睡		ブランゴの毛 *4 ギアノスの鱗 *5 氷结晶 *10		HR1
ニクスフアーポウ II	1500	120	冰 80	0%	1	连射1,贯通1,连射3/	强,毒,麻,睡	兽骨 *4 ドスギアノスの皮 *4 セツチャクロアリ *10			HR1
ニクスフアーポウ III	3850	168	冰 100	0%	2	连射1,贯通2,连射3/	强,毒,麻,睡	雪狮子の靴 *2 ブランゴの毛 *4 龙骨 [大] *4	雪狮子の毛 *4 白银の角 *2 氷结晶 *10		HR1
ニクスフアーポウ IV	4600	180	冰 120	0%	2	连射2,贯通2,连射3/扩散4	强,毒,麻,睡	钢的龙鳞 *4 雪狮子的毛 *4 上龙骨 *2			HR
グラキアーポウ	7350	192	冰 140	0%	2	连射2,贯通3,连射4/扩散4	强,毒,麻,睡	雪狮子的锐牙 *1 钢龙的爪 *2 王族カナブン *6			HR

### ワイルド・ポウ派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	凹槽	温めLV1~LV2~LV4	ピン	强化素材	生产素材	生产素材2	ランク
ワイルド・ポウ I	2200	168		0%	2	贯通1,贯通1,贯通3/	毒,麻,睡		桃毛兽の毛 *4 どがつ爪 *3 棒状の骨 *10	Gクラスチケット *1 どがつ爪 *1	HR1
ワイルド・ポウ II	3500	192		0%	2	贯通1,贯通2,贯通3/	毒,麻,睡		桃毛兽の毛 *2 コンガの毛 *12 ドスイオスの皮 *2		HR1
ワイルド・ポウ III	5250	216		0%	3	贯通1,连射2,贯通3/	毒,麻,睡		桃毛兽の毛 *5 黑狼鸟的たがみ *3 キラビートル *2	一角龙的背甲 *2 桃毛兽的爪 *2 アルビノの中落ち *1 キラビートル *2	HR1
ワイルド・ポウ IV	228			0%	3	贯通1,连射2,贯通3/连射4	毒,麻,睡		桃毛兽の毛 *1 龙骨 *2 桃毛兽的爪 *2 上龙骨 *2		HR1
レワーウィルド・ポウ I	8950	240		0%	3	连射2,连射2,贯通3/贯通4	毒,麻,睡		桃毛兽的刚毛 *6 霜龙的爪 *2 カブレイド矿石 *6	桃毛兽的刚毛 *10 大きな骨 *10 カブレイド矿石 *6	HR
レワーウィルド・ポウ II	10550	252		0%	3	连射2,连射3,贯通3/	毒,麻,睡		桃毛兽的尖爪 *2 毒怪鸟の紫翼王族カナブン *6		HR

### オオバサミ派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	凹槽	温めLV1~LV2~LV4	ピン	强化素材	生产素材	生产素材2	ランク
オオバサミ I	144	水 80	0%	1		扩散1,贯通1,贯通3/	强,毒,麻,睡		盾蟹の甲壳 *3 水龙の鳞 *4 盾蟹の小壳 *10 大地の結晶 *8		HR1
オオバサミ II	168	水 100	0%	1		扩散2,扩散2,贯通3/连射3	强,毒,麻,睡	糠蟹の爪 *2 水龙の鳞 *3 龙骨 [中] *4			HR1
オオバサミ III	4600	180	水 120	0%	2	扩散3,扩散3,贯通3/连射4	强,毒,麻,睡	黑真珠 *8 ねじれた角 *2 盾蟹の爪 *4			HR1
オオバサミ IV	7350	192	水 140	0%	2	扩散3,扩散3,贯通3/	强,毒,麻,睡	盾蟹の堅壳 *6 砂龙的桃ヒレ *3 坚龙骨 *3	盾蟹の堅壳 *6 砂龙的桃ヒレ *3 坚龙骨 *3		HR

### 鳥市弓派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	凹槽	温めLV1~LV2~LV4	ピン	强化素材	生产素材	生产素材2	ランク
鸟市弓 I	120	火 80	0%	1		扩散1,扩散2,扩散3/	强,毒,麻,睡		怪鸟の甲壳 *5 怪鸟の鳞 *5 火炎袋 *2 セツチャクロアリ *4		HR1
鸟市弓 II	144	火 100	0%	1		扩散2,连射2,扩散3/	强,毒,麻,睡				HR1
鸟市弓 III	180	火 120	0%	2		扩散3,连射2,扩散4/贯通3	强,毒,麻,睡	怪鸟の耳 *3 黑魔龙的甲壳 *3 セツチャクロアリ *20			HR1
青鸟市弓	192	火 140	0%	2		扩散3,连射3,扩散4/贯通3	强,毒,麻,睡	炎妃龙的甲壳 *4 青怪鸟の堅壳 *4 爆炎袋 *4	青怪鸟の堅壳 *4 炎妃龙的甲壳 *4 坚龙骨 *4 爆炎袋 *4		HR

### ソニック・ポウ派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	凹槽	温めLV1~LV2~LV4	ピン	强化素材	生产素材	生产素材2	ランク
ソニック・ポウ I	144	雷 100	0%	1		连射2,连射2,连射2/扩散3	强,麻		电气袋 *2 ランゴスタの甲壳 *10 カンタロスの羽 *5 キラビートル *2		HR1
ソニック・ポウ II	180	雷 120	0%	2		连射2,扩散2,连射3/扩散3	强,麻	雷光エキス *4 魅惑の柔皮 *4 カンタロスの头 *2			HR1
ソニック・ポウ III	7350	192	雷 140	0%	2	连射2,扩散3,连射4/扩散4	强,麻	电气袋 *3 カンタロスの薄羽 *2 ランゴスタの坚壳 *10	电气袋 *4 カンタロスの薄羽 *3 ランゴスタの坚壳 *15 マレコガネ *4		HR

### クイーン・プラスター派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	凹槽	温めLV1~LV2~LV4	ピン	强化素材	生产素材	生产素材2	ランク
クイーン・プラスター I	5500	204		0%	1	扩散2,扩散2,扩散4/连射3	强,毒		雌火龙的甲壳 *3 上龙骨 *1 雌火龙的鳞 *5 マカライト矿石 *8		HR1
クイーン・プラスター II	6600	216		0%	2	扩散3,贯通2,扩散4/连射4	强,毒	雌火龙的甲壳 *4 火龙的翼爪 *3 ドラグライド矿石 *2			HR1
クイーン・プラスター III	16500	264		0%	2	扩散3,贯通3,扩散4/连射4	强,毒	雌火龙的上鱗 *5 雌火龙的鳞 *3 マレコガネ *3			HR
ハートショット・ポウ I	13450	240	10%	0		扩散2,扩散2,贯通3/扩散3	强,麻	裸火龙的坚壳 *3 火龙的骨骼 *2 カブレイド矿石 *6			HR
ハートショット・ポウ II	19800	264	20%	1		扩散2,扩散3,贯通3/	强,麻	裸火龙的上鱗 *1 裸火龙的上鱗 *5 ユニオン矿石 *3			HR

### プロミネンス・ポウ派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	凹槽	温めLV1~LV2~LV4	ピン	强化素材	生产素材	生产素材2	ランク
プロミネンス・ポウ I	6850	204	火 80	0%	1	连射1,扩散2,贯通2/贯通4	强,毒		火龙的甲壳 *3 ドラグライド矿石 *2 火龙的鳞 *5 真红的角 *2		HR1
プロミネンス・ポウ II	8250	216	火 100	0%	2	连射2,扩散2,贯通3/贯通4	强,毒	火龙的甲壳 *6 火龙的骨骼 *1 红莲石 *2			HR1
プロミネンス・ポウ III	16500	252	火 120	0%	2	连射2,扩散3,贯通3/	强,毒	火龙的坚壳 *3 火龙的延髓 *1 狱炎石 *2			HR

## プロスホーンボウ派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	回槽	溜めLV1-LV3/LV4	ピン	強化素材	生産素材	生産素材2	ランク
プロスホーンボウ I	10250	216	防御+10	10%	1	貫通2,貫通3/貫通3	強		角龙の堅壳*4上質なねじれた角*2龙玉*2黒角龙の背甲*3		HR6

## 勇气と希望の凄弓派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	回槽	溜めLV1-LV3/LV4	ピン	強化素材	生産素材	生産素材2	ランク
勇气と希望の凄弓 I	16800	240	火 60	0%	1	貫通2,連射2,扩散3/扩散4	強,睡		炎王龙の堅壳*3炎王龙のたてがみ*2炎妃龙のたてがみ*2獄炎石*1		HR4
勇气と希望の凄弓 II	39600	300	火 80	0%	2	貫通2,連射3,扩散3/扩散4	強,睡	炎龙の粉尘*2 龙の延髓*1 ユニオン矿石*3			HR4

## ティガアロー派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	回槽	溜めLV1-LV3/LV4	ピン	強化素材	生産素材	生産素材2	ランク
ティガアロー I	8550	264		-30%	0	連射2,貫通2,連射3/貫通4	強,毒		炎龙の鱗*6炎龙の牙*3炎龙の爪*2上龙骨*2		HR1
ティガアロー II	10000	276		-30%	0	連射2,貫通3,連射3/貫通4	強,毒	炎龙の牙*3 黑巻き角*2 Dスベラクレス*2			HR1
炎弓(虎翼)	25700	312		-30%	0	連射2,貫通3,連射4/貫通4	強,毒	炎龙の堅壳*4 火龙の延髓*2 龙玉*3			HR

## 龙弓[轮]派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	回槽	溜めLV1-LV3/LV4	ピン	強化素材	生産素材	生産素材2	ランク
龙弓[轮]	7900	192	雷 140	10%	1	扩散2,扩散3,貫通2/貫通4	强,毒,麻,睡		龙木*2 龙苔*4 林の雷尾*2 古龙の血*1		HR1
龙弓[日轮]	23750	252	雷 170	10%	1	扩散3,扩散3,貫通3/貫通4	强,毒,麻,睡	ボックスチケットG*1 神龙苔*4 林の苍角*3			HR

## 龙弓[国崩]派生系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	回槽	溜めLV1-LV3/LV4	ピン	強化素材	生産素材	生産素材2	ランク
龙弓[国崩]	7900	192	龙 120	0%	1	貫通1,貫通2,扩散3/	强,毒,麻,睡		老山龙の角*2 老山龙の鳞*6 老山龙の甲壳*4 雄火龙の逆鳞*1		HR2
龙弓[山崩]	47500	300	龙 180	0%	0	貫通2,貫通2,扩散4/貫通3	强,毒,麻,睡	老山龙の红玉*1 震龙の上皮*4 钢龙の坚壳*6			HR6

## 生产系

名称	価値	攻击力	特殊效果	会心	回槽	溜めLV1-LV3/LV4	ピン	強化素材	生産素材	生産素材2	ランク
龙头琴	50000	156	水 240	30%	3	扩散3,连射2,连射1/貫通3	强,毒,麻,睡		龙头的竖琴*1 水龙的上鳞*4 翠水龙的上鳞*4/アクリスタル*2		HR5
歼灭と破壊の刚弓	80000	312		20%	1	扩散2,扩散3,连射3/连射4	强		黑龙的角*4 黑龙的鳞*2 黑龙的甲壳*1		HR6
震弓レラカムトルム	80000	300	龙 200	50%	1	扩散3,貫通3,连射4/貫通4	强,毒		霸龙的大牙*2 霸龙的大棘*1 霸龙的上鳞*6 岩蟹的铁*2		HR6

## 高清主板大洗牌！微星重磅炸弹 K9AGM2-FIH 主板投放市场 突破高清极限，微星让你爽个够

作为硬件发烧友的你是否对当今市场上的众多整合主板失去兴趣？作为HTPC玩家的你是否苦于寻找一片性能和功能都近乎完美的整合主板？一直以来，冲击极限都是硬件玩家的信条，为了帮助玩家实现无穷配置可能，微星于近期向市场上推出了K9AGM2-FIH主板，这款主板不仅采用了划时代的全新整合芯片组，还在功能表现上无出其右。

什么样的主板才能被称作顶级整合主板？微星K9AGM2-FIH主板就是这个问题的标准答案！

数字输出魅力，无穷精彩视界

许多玩家拿到微星K9AGM2-FIH主板都会立刻被主板上的背板I/O接口所吸引。在这款主板的背板上不仅拥有所见的USB、网卡和音频接口，还较其他主板多出了蓝色的VGA接口和一个方形接口，而这两个接口正是微星K9AGM2-FIH主板的魅力所在！

你可别小看了那个方形接口，事实上这个接口英文全名叫做HDMI(High Definition Multimedia Interface)，即高清晰度多媒体接口的意思。这一接口可以以数字的方式传输无损的高清视频和音频信号。如今从顶级的高清平板电视到蓝光视频播放器都已经配备该接口，在未来在各种设备上回放高清视频和音频，HDMI接口是必不可少的条件！更让人称道的是，HDMI接口在设计初期就和DVI-D数字输出接口完全兼容，用户只需要配备简单的转换插头，就能通过HDMI接口连接各种DVI输入的液晶显示器，从而获得最佳显示效果。

一个显示接口又怎么叫做极限？这款主板除了为用户准备了最为先进的HDMI数字显示输出功能之外，还配备了独立的VGA接口。值得一提的是这2个接口完全可以同时使用，方便用户组建多显示器平台。超强数字输出加上独步天下的双显显示器支持，微星K9AGM2-FIH主板的图形输出能力堪称登峰造极。

超强芯片设计，强悍图形性能

对于一款顶级整合主板来说，光有强大的输出功能是无法满足硬件玩家的挑剔需求的。为此，K9AGM2-FIH主板采用了AMD最新推出的690G系列芯片组。这款芯片组由AMD 690G北桥芯片和SB600南桥芯片组成，不仅能够完全支持AMD全系列AM2处理器，还集成了极为强大的ATI Radeon Xpress 1250绘图核心。这款绘图核心不仅是业界首个内置4渲染管线的集成绘图核心，还为用户带来了AVIVO高清视频解码加速功能以及对HDCP版权保护技术的支持。更让人瞩目的是，AMD 690G芯片组还通过了Windows Vista Premium认证，可以轻松打开Vista下所有的视觉特效。

为了保证处理器性能的完全发挥，在K9AGM2-FIH主板上微星还专门配备了2个支持双通道DDR II 800的内存插槽。主板上的4个SATA接口不仅能够完全支持SATA II 3Gb/s标准，还可以组建RAID磁盘阵列，确保磁盘性能和安全性的最大化。

在升级性方面，微星的这款主板同样相当出色，在该主板上不仅拥有全速的PCI Express X16显卡插槽，还具备了PCI Express X1插槽和PCI插槽，确保用户的新老设备都能以最佳状态运行，免除了用户升级的顾虑。

### 华丽功能配备，打破应用局限

强大的功能加上独步天下的显示表现，K9AGM2-FIH主板注定成为硬件玩家和HTPC用户的至爱。在功能表现方面，用户也无需有任何担心。该主板不仅拥有HDMI、VGA、USB 2.0接口，还配备了IEEE1394接口以及8声道HD Audio音频解码芯片以及千兆网络功能，毫不夸张的说，微星K9AGM2-FIH主板是当今市场上连接性能最强的主板之一。

更让人惊讶的是，如此众多的接口和强大的性能均被微星浓缩在了标准MicroATX布局上，这样无论用户使用的是何种超薄机箱，都不必担心主板体积过大的问题。

**相关咨询：上海微欣工贸有限公司**

**021-52402018**

**众闻公关**

**张韧**

**021-52373991**



# W 隐藏要素补充研究

文: 好想 sleep

## 计算公式

本公式为笔者自行研究计算, 和最终数值可能略有偏差。

### 1. 命中公式

基本上,W 的命中 / 回避的百分比计算分为两大部分: 数值计算与特殊加成。

数值计算部分的相关参数有:

攻击方地形适应性, 命中, 武器命中, 武器攻击距离, 防御方地形适应性, 回避, 机体运动性, 体积。

**基本命中 = 攻击方命中能力 × 攻击侧总和地形适应补正 + 攻击侧武器命中补正 + 攻击侧特殊技能 + 130**

**基本回避 = (防御侧回避值 + 运动性) × 防御侧总和地形适应补正 + 特殊技能补正**

**命中率 = (基本命中 - 基本回避率) × 防御侧机体 size 补正 + 距离补正 + 指挥补正 - 防御侧地形效果**

### SIZE 补正系数

LL	L	M	S	SS
1.4	1.2	1.0	0.8	0.65

命中率计算中, SIZE 补正只和被攻击方的体积有关, 与进攻方的体积无关。

### 地形适应补正

地形适应	S	S(防)	A	B	C
地形值	0.92	0.9	0.8	0.75	0.65

**距离补正 = 0** 距离(临接, 射程 1) 为 0, 以后每增加一格, 命中率减去 3%。

**注: 武器最短攻击距离不是 1 的, 也要从 1 算起。比如射程 2~4 的武器, 通过公式算出正常命中 50%, 那么即使是在最近距离 2 发射, 也只有最大 47% 的命中; 在距离 4 的地方发射, 命中降为 41%。**

**特殊加成包括:** 地形补正, 友情补正, 精神补正, 底力, 指挥官。

**注: 公式计算过程中, 允许负值或超过 100 的数值出现, 但是结果的范围在 0~100 之间, 小数点后全舍去。以上计算结果的误差在 1% 以内。**

### 2. 伤害公式

基本上,W 的命中 / 回避的百分比计算分为两大部分: 数值计算与特殊加成。

数值计算部分的相关参数有:

攻击方地形适应性, 命中, 武器命中, 武器攻击距离, 防御方地形适应性, 回避, 机体运动性, 体积。

**基本攻击力 = 武器攻击力 × (机师格斗 or 射击 + 气力) + 200 × 武器地形适应补正**

**基本防御力 = 防御侧装甲值 × (机师防御能力 + 气力) + 200 × 防御侧地形适应补正**

**伤害 = (基本攻击力 - 基本防御力) × SIZE 差体正 × 防御侧地形效果补正 × 特殊效果 - 机体特殊防御罩**

### 地形适应补正

地形	S	A	B	C
补正	1.1	1.0	0.9	0.8

### SIZE 补正系数

SS=1 S=2 M=3 L=4 2L=5

攻击伤害修正 = 1 + (攻击方 SIZE - 防御方 SIZE) × 0.05

**特技 & 精神修正: 热血是 2, 魂是 2.5, クリティカル是**

1.25

**CT 率 = (攻击技量 - 守方技量) / 100 + 武器 CT 补正**

### 最高攻击伤害测试

这次测试是在一周目不进行 BP 强化、不使用 BUG, 敌我双方均为 50 级的条件下进行的, 所以有很强的公正性。因为是追求最高攻击伤害, 所以自然是合体攻击作为测试用武器。下面的测试均为不使用精神, 不会出现会心一击的情况下所统计的。

为了追求最大伤害, 所有测试机师均追加了气力上限突破, 攻击时气力为 170, 而且是以格斗 or 射击数值最高的机师发动攻击。机体武器方面, 满改造追加奖励均为对应地形适应 S。另外, 我方测试机体均没有装备可增加攻击力的インファイト和ガンファイト特技。

测试用敌人选择的是下半部中装甲最低的ラダム, 体形 SIZE 为 M。这里需要注意的是关于 SIZE 差的问题, 敌人杂兵系绝大多数都为 M 级, 因此下面的测试数据能很好的反应对杂兵级的伤害效果。但敌 BOSS 通常

为 L 级以上, 因此部分机体因为体形问题就要吃亏了, 比如对杂兵很猛的宗介……游戏中具有 SIZE 差无视特技的除了宇宙骑士系之外, 就只有魔神系的最强合体技 F.D.S 和ダブルバーニングファイヤー了, 因此对 BOSS 系的最强伤害毫无疑问会是这两个中的一个 (由于魔神凯撒的魔神力特技为 1.25 倍伤害, 正好相当于魂的效果, 而且甲儿基础格斗能力比 D-BOY 的射击要高, 因此最终的最强伤害应该是 F.D.S)。说起来, 造成这一现象的根本原因还是那个“SIZE 差无效”的强化道具 BUG 弄的, 简直是不可原谅啊!! 强悍如才 - ガン那样的机体就因为这个 BUG 而残废了。

### 敌人的资料

敌机师	格斗	射击	防御	技量	命中	回避	气力
ラダム	196	191	154	216	167	1117	100

### 敌人的资料

敌机体	HP	EN	装甲	运动性	体积	移动类型	地形适应
43 话第初始敌人	5290	130	1035	92	M	水/陆	全 A(空无)

由于宗介的  $\lambda$ -Driver 出现在 43 话之后, 所以只能在 50 话 A 路线进行测试。测试地形全部为宇宙, 而且是在没有地形修正的地方进行的测试。敌人气力固定为 100, 我方气力 170, 等级为 50 级时的基本能力, 没有任何加成。

### 攻击伤害测试一览

10 段攻击力	15 段攻击力	合体攻击	机体组合	目标伤害(10/15)
8050	9000	ファイナルダイナミックスペシャル	マジンカイザ-KS+真ゲッタ-1+グレートマジンガ-	19097/21347
8000	8950	ダブル・リーアクターボルテツカ	テツカマンブレード+テツカマンイベル	15264/17233
8000	8950	ダブル・ボルテツカ	テツカマンブレード+テツカマンレイピア	15264/17233
7850	8900	トリブル・ボルテツカ	テツカマンイベル+テツカマンベスナー+テツカマン・ゾマ-	14433/16342
7680	8730	マキシマムウロン	强龙神+幻龙神	13274/15316
7580	8530	ダブルバーニングファイヤー	マジンカイザ-KS+グレートマジンガ-	17775/20335
7400	8450	超龙神·幻龙神アサルト	超龙神+幻龙神	12403/14350
7100	8150	ダブル・ボルテツカ	テツカマンベスナー+テツカマン・ゾマ-	12928/15036
6680	7830	コンビネーションソード	フリーダムガンダム(M)+ジャスティスガンダム(M)	13586/17632
6650	7700	フォーメーションアタック格斗	エスティカリスカスタムリヨ+コ+エスティカリスカスタムヒカル+	12581/14811
6560	7610	アストレイダブルブレード	アストレイBF+パワードレッドorアストレイRF	12857/15042
6600	7550	ダブルマジンガーブレード	マジンカイザ-KS+グレートマジンガ-	15262/17808
6600	7550	ダイナミックダブルインパクト	真ゲッタ-1+マジンカイザ-KS	15262/17808
6500	7550	ウルス・ストライク	ARX-7アバリスト+M9ガ-ンズバック(マオ)+M9ガ-ンズバック(クルツ)	17268/20361
6320	7270	ダブル・ランサーコンビネーション	テツカマンブレード+テツカマンアキ	11520/13441
6200	7250	ウルス・スペシャル	フルケ(クル-ゾ-)+M9ガ-ンズバック(マオ)+M9ガ-ンズバック(クルツ)	11014/13136
6040	6990	ダブルロケットパンチ	マジンカイザ-KS+グレートマジンガ-	13632/16365
6000	7050	光龙·皓龙アサルト	光龙+皓龙	9686/11753
6000	7050	冰龙·炎龙アサルト	冰龙+炎龙	9686/11753
6000	7050	风龙·雷龙アサルト	风龙+雷龙	9686/11753
5900	6950	フォーメーションアタック射击	エスティカリスカスタムリヨ+コ+エスティカリスカスタムヒカル+エスティカリスカスタムイズミ	10942/13142
5870	6970	ダブルフェルミオン炮	ソルテツカマン1号机+ソルテツカマン2号机	8476/10256

从上面的数据不难看出, 在所有测试中, 最强伤害都是三大魔神的 F.D.S, 配合 F.D.S 的防护罩贯穿和 SIZE 差无视特性, 绝对是当之无愧的冠军! 排名第 2 的可能会让大家感到意外了, 居然是宗介小队的合体技! 15 段改造成时攻击力也是上了 20000 的伤害。

宗介小队的攻击力之所以能排在第 2 位, 是因为宗介拥有无与伦比的“ $\lambda$ -Driver”能力, 效果为攻击力 1.5



倍(具体参见上一期机战 W 的攻略)。而且别忘了, 这个数值是在不使用精神的情况下, 宗介可是拥有“魂”的精神! 因

▲ 三大魔神的 F.D.S

此，如果大家都使用精神的话，对杂兵最强伤害（体形为 M 以下）的冠军就是相良宗介了，当之无愧的杂兵战 ACE！

不过，由于宗介单机体的攻击力过低，因此如果不使用合体攻击的情况，宗介还是比不过甲儿的。

下面再来看看使用精神情况下的伤害值。



▲宗介小队的ウルズ・ストライク



恭喜宗介！！获得杂兵战 ACE 称号！！（宗介：“这是肯定的，因为我是专家，恩、恩！”）

补充测试，甲儿和宗介使用精神后对 2L 级敌人的伤害（第 49 话增援 BOSS ピア・デケム，装甲 1500）



结论，由于体形关系，宗介对 L 级以上敌人的伤害就明显不如具有 SIZE 无视的 F.D.S 了，所以那个该死的 BUG 害死人啊！！宗介只能是 M 级以下机体的 ACE 了……

## 机体改造费用一览

主角系(バンプレストオリジナル)		10 段	15 段
资金	902000	2182000	
可改造机体数	1		
ゲッタ - 系	10 段	15 段	
资金	947000	2112000	
可改造机体数	1		
マジンガ - 系	10 段	15 段	
资金	2923000	7033000	
可改造机体数	4		
テツカマンブレ - ド 系	10 段	15 段	
资金	3546000	8705000	
可改造机体数	5		
フルメタルパニック系	10 段	15 段	
资金	2256000	5391000	
可改造机体数	3		
ガンダム W	10 段	15 段	
资金	4967000	9615000	
可改造机体数	6		
ガンダムSEED	10 段	15 段	
资金	5397000	14371000	
可改造机体数	8		

ガンダムSEED ASTRAY		10 段	15 段
资金	1574000	3754000	
可改造机体数	2		
ガオガイガ - 系	10 段	15 段	
资金	3003000	7503000	
可改造机体数	4		
ナデシコ系	10 段	15 段	
资金	6361000	15346000	
可改造机体数	8		
ゴライオン	10 段	15 段	
资金	947000	2112000	
可改造机体数	1		
オ - ガン	10 段	15 段	
资金	1429000	3684000	
可改造机体数	2		

注：这里改造资金为最小值，即在拿到机体后立刻满改，后面的继承改造机体全部都不用改造了。

## 1 周目的注目作品推荐

### ガオガイガ - 系

**ガオガイガ -**：因为勇者（随技能等级上升获得回避 / 命中地加成）这个技能的存在，使得ガオガイガ - 身为超级系，后期却拥有相当不错的回避率，再加上防护罩和 ジエネシック ガオガイガ -，以及能和魔神凯撒相当的装甲值，后期的单体生存能力非常高！（不过上部的ガオガイガ - / スタ - ガオガイガ - 装甲稍微有点弱）。射程和 EN 不足是本机最大的弱点，作为 W 上下部通吃的剧情主线之一，ガオガイガ - 应该是必用的。强化配件建议选择装甲系和 EN 系。

**龙神系**：互相继承改造，一拖六的超强改造性价比。另外还有丰富的特殊效果武器，合体技威力也不弱，唯一的缺点是出击时会占用大量出击名额。

**PS：冰龙 / 火龙 / 风龙 / 雷龙 / 光龙 / 暗龙合体前后的 SP 是分开算的，也就是说单体 SP 用光了不影响合体后的 SP 值，相当于拥有双份精神。**

**J (ジェイア - ク)**：继承ガオガイガ - 的改造，下部后期拥有 4 人份的精神。遗憾的是加入比较晚，而且武器耗费 EN 较多。

### 宇宙骑士系

**BLADE (テツカマンブレ - ド)**：实力相当彪悍的主力机，运动性就不用说了，最可贵的是必杀技附带 SIZE 差

## 全人物气力变化一览表

主角系	击坠	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击坠	同伴被击坠
主角	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+2
ミヒロ	+4	+1	+1	+0	+0	+1	-
シホミ	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-3
アリア	+5	+2	+2	-1	+0	+1	+2
ブレスフィールド	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-4
マジンガ - 系	击坠	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击坠	同伴被击坠
甲儿	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2
さやか	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
铁也	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
ジュン	++4	+1	+1	-1	+2	+1	-1
ボス	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+3
ローリイ	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0

无效，打杂兵打 BOSS 都是一把好手，而且更有威力恐怖的合体技。该机体的缺点是打杂兵需要靠格斗武器，打 BOSS 则要用射击武器，在 BP 的分配上比较令人头疼。强化配件建议选择 EN 系和运动系。

**イ - ベル (テツカマンイ - ベル)**：强到逆天的 MAP 武器是最大的特点，简直是加强版的赛巴斯塔。威力彪悍！范围大！可分辨敌我！一人清版不成问题。另外和 BLADE 的合体技威力也不俗。

### 高达 W

**WING ZERO CUSTOM**：上半部最强的高达机体，即使到下半部实力依然不俗。ZERO 系统发动之后机师全能力 +10，会心一击几率相当可观，再加上配置丰富的武器，绝对可称得上是杂兵杀手。

### 高达 SEED

**自由 & 正义**：虽然在寺田胖子处心积虑之下，一再弱化，但还是拥有主力机体的实力。这次最大的改进在于增加 EN 自动回复能力，续航力大大加强。简单说，只要对 SEED 系有爱，就依然是强悍的机体。

### 高达 SEED ASTRAY

**红迷走 & 蓝迷走**：相比如同后妈生的 SEED 系，新加入的 ASTRAY 实力实在有点强到逆天。只需要改造一台红迷走即可继承一大堆机体的性价比这点不说，单说红迷走的实力，就已经非常可怕了：高运动性，SIZE 差无视的菊一文字斩舰刀，无任何消耗的菊一文字，超高威力的赤红一击，以及和蓝迷走的合体攻击……不用都对不起制作人啊！

### フルメタルパニック系

**ARX-7**：对杂兵的王牌攻击力前面就已经验证过了，除了剧情中有一段时间封印了 λ -Driver 使得机体变废柴之外，基本上没什么缺点。加上全金属系列超高的人气，强弩机兵还是相当值得推荐的（ARX-7 发动 λ -Driver 之后战斗画面会变得极为华丽，而且还有击破特殊画面）。

### ゲッタ - 系和マジンガ - 系

超级系里的王者，最强攻击力的不二选择，不过如果真要在两个里面分个高低的话，泛用性更强的魔神凯撒毫无疑问更胜一筹，总之只要用超级系机体，就没理由不选魔神和盖塔。

ゲッタ-系	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
龙马	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+6
隼人	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+6
弁庆	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+6

テッカマンブレード系	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
ブレード	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
ノアル	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+2
バルザック	+4	+1	+1	-1	+0	+1	+1
アキ	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-2
レイピア	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
イ-ベル	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
ゾマー	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+2
ベスナ-	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+2
デッド	+4	+1	+2	-1	+0	+1	+2

フルメタルパニック系	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
宗介	+5	+2	-1	-1	+0	+1	+1
マオ	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2
クルツ	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
クルーゾー	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
ポン太くん	+5	+2	-1	-1	+0	+1	+1
量产型ポン太くん	+5	+2	-1	-1	+0	+1	+1
テツサ	+4	+1	+1	-1	+1	+1	-3

ガンダムW	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
ヒイロ	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1
デュオ	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
カトル	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-1
トロワ	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1
五飛	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2
ゼクス	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1
ノイン	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-1

ガンダムSEED	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
キラ	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
アスラン	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1
カガリ	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2
マリュー	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
ムウ	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
ラクス	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+2
ニコル	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
イザ-ク	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2
ディアツカ	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1

ガンダムSEED ASTRAY	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
ロウ	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+4
劾	+5	+2	-1	-1	+2	+1	+1
イライジャ	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-1
ブレア	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
プロフェッサ-	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+8
カナード	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2

ガオガイガ-系	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
凯	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2
J	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+4
ビッグボルフオツグ	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1
マイク	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
炎龙	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
冰龙	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1

超龍神	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
幻龍神	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
风龙	+4	+1	+1	-1	+2	+1	+1
雷龙	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+1
击龙神	+4	+1	-1	-1	+1	+1	+1
强龙神	+4	+2	+2	-1	+1	+1	+1
光龙	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
暗龙	+4	+2	+1	-1	+2	+1	+1
天龙神	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1

ナデシコ系	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
アキト	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
ユリカ	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+2
ラピス	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1
ルリ	+4	+2	+1	-1	+2	+1	-2
ガイ	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2
リヨ-コ	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2
ヒカル	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+1
イズミ	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1
アカツキ	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-1
サブロウタ	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-1
九十九	+4	+1	+1	+0	+0	+1	+0
元一朗	+4	+2	-1	-1	+2	+1	+1

ゴライオン	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
黄金	+4	+1	+1	-1	+1	+1	+5
オーガン	击墜	伤害	被伤害	MISS	回避	同伴击墜	同伴被击墜
オーガン	+4	+1	+1	-1	+2	+1	-1
阳子	+5	+2	+2	-2	+0	+1	+2

### 隐藏机体获得条件补正

#### IWSP(换装)

第35话和第38话力ガリ强制出战时,击破敌机5机以上,第46话开始时追加换装装备。

#### ライトニングストライカー(换装)

第3话、第10话、第28话、第31话和第35话ムウ强制出战时,击破敌机10机以上。

#### ポン太くん

第8话和第12话ポン太くん强制出击时,击破敌机10机以上。

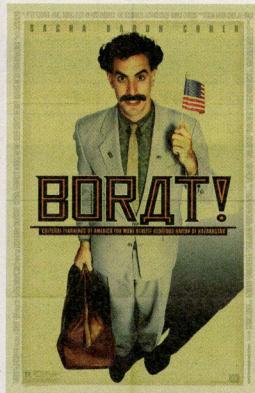


FEI ZHU LIU FEI ZHU LIU FEI ZHU LIU FEI ZHU LIU



嗯,终于回到正常的非主流胡说八道模式了,春节期间大家都还吃得好喝的好玩的好吧,我们其实也是醉生梦死呀……什么,都要到五一了,我靠过得太快了吧!说点啥好呢,嗯,来推荐两部近期在编辑部受到极大好评的片子吧——先声明,不推荐未成年人看它们。

## 其一,《波拉特(BORAT)》



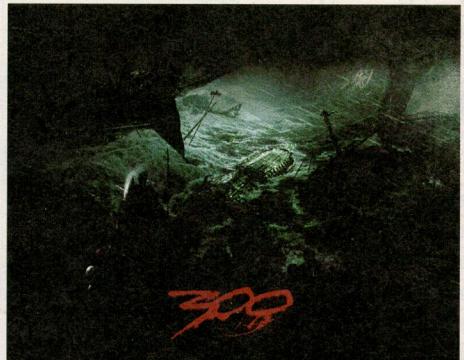
一个哈萨克斯坦的著名电视台主持人波拉特,远赴“世界上最伟大的国家”美国学习那里的先进经验,但是哈萨克斯坦的文化和美国是截然不同的,结果波拉特在美国彻底陷入了迷失和亢奋状态……《波拉特》打着“美哈文化交流”的幌子,其实是一部彻头彻尾的恶搞片,不但对哈萨克斯坦大加嘲笑,也对美国诸多讽刺,甚至过火到引来哈萨克斯坦政府的抗议,但就是这样一部电影居然拿下了2006年11月的北美票房冠军,大家可以想像这片子有多么离谱……具体情况我就不多描述了,只是友情提醒一下,里面有很多很多……恶心到限制级的情节,大家看的时候最好不要吃东西,而且……嗯,不要被爸妈看到!

当然,推荐的原因不仅是因为片子本身很口胡,还因为那个主角波拉特,大家看到的时候都先愣了片刻,然后一起辨认出来:“这,这不是梵天吗?!”没错,把主角的胡子去掉,这就是个不折不扣的梵天!从外表到举动,简直



是神似又形似!大家想像这片子里就是梵天在贱格火力全开就行了!

## 其二,《三百斯巴达勇士(300)》



片名就三个数字:“300”,虽然同样是叙述公元前那场著名的温泉关战役里,三百斯巴达战士死斗数十万波斯大军的历史,但大家不要把它和1962年的那部“斯巴达三百勇士”搞混,这是根据著名美国漫画家弗兰克·米勒的同名漫画改编的,导演扎克·施奈德之前就曾把米勒的《罪恶之城》搬上银幕,这次只不过是做得更狠、更直接而已——直接到什么程度呢?整部电影里动不动就是尸山血河,动不动就看见一个人头栩栩如生地飞起来,斯巴达战士们一个个肌肉发达,面容彪悍,只穿着斗篷和内裤,挥着长矛戳穿一个又一个敌人,简直是爽到飞起!



看《300》不需要带大脑,因为剧情没什么意思,但是视觉冲击却足以弥补一切,这部片子不管怎么看都是来通杀所有年轻人的,斯巴达战士们的动作拉风到极点,尤其是斯巴达王连杀数十人的长镜头和另外两个斯巴达战士互相配合冲入敌阵的场面绝对让男性的热血当时就能沸腾起来,再加上有衣着暴露的巫女MM跳舞,无不显示出这是一部男性向风格极重的电影;当然女性观众也是喜滋滋的买票进场,因为她们可以看到一群英俊的裸男

在面前呼喊冲杀,每个人都有棱角分明的八块腹肌,加起来可是2400块腹肌在眼前晃呀,就算他们都死了又怎么样,这片子又有什么理由不去看?



虽然我在这里推荐得口沫横飞,但还是很遗憾,因为这两部电影都不可能在内地上映,一个是太恶心,一个是太血腥,所以……大家自己去搜罗看的方法吧!

说完300,接下来推荐两部有望在中国内地上映的电影,这两部的共同点就是,它们的动画版都曾给我们的童年带来了无尽的欢乐——可能有些读者对它们没什么感觉,但对于编辑部的这帮老家伙来说,可都是珍贵的记忆呀!



第一个就是今年3月23日已经在北美上映的《忍者神龟》,这四只绿油油的小乌龟居然一上来就把300挤下票房冠军的宝座,确实令我们非常意外,但同时带来的也是一丝兴奋:我们的爱好不是小众呀!那么多人都喜欢呀!拿双刀的达芬奇,玩双叉的拉斐尔,使双截棍的米开朗基罗,舞长棍的多纳泰罗(国内译为爱因斯坦),还有斯普雷特老师,我们又有机会看到你们了!快20年不见,一切安好?而广电总局也终于开明了一把,现在已经确定《忍者神龟》将于5月在中国大陆上映,一定要去看!

还有一部来头更大,那就是由斯皮尔伯格执导的《变形金刚》真人版,将在今年7月4日(美国独立日耶)上映!当初看到老斯要拍变形金刚时还以为是个KUSO新闻,没想到眼见着就要拍完了!在这里要一再声明,它不是一部动画片!是一部真人影片!像楼那么高大的机器人将活生生地在我们面前“叽叽嘎嘎”的变形!!擎天柱大哥,你可算回来了!!不过让我们比较石化的是,老美似乎不打算按照20年前的路走,除了汽车人和霸天虎的对立阵营依然不变,每个变形金刚几乎都有所修正,尤其是威震天,虽然原本由和其他机器人一样大的形态变形后居然成为别人手里一把枪这点是很离谱(当然擎天柱的车柜也很离谱),但也用不着把它变成一艘外星飞船吧,变一门大炮不是挺好的么?现在整得跟一异形似的……



但不管怎么样,这部电影依然被列入我今年必看的片子之一,如果能够被引进的话,咬咬牙也得买票了呀!广电总局,你们可一定要开眼哪!



各位一直关注牛蛙这个栏目的读者们好，首先向各位报告一个好消息，牛蛙和美编饭饭君在3月底成都举办的一次双头现开比赛中获得了第1名的不错成绩（梵天：“明明是并列第一名……”哈，梵天被不明飞行物砸晕），实在是可喜可贺，可喜可贺，大家都来恭喜我吧。哈哈哈哈哈！！

废话少说，现在回到正题，最近牛蛙收到不少初学者的来信，希望牛蛙在杂志中介绍一些适合初学者的套牌（前几次介绍套牌的牌价相对较高，不适合初学者），所以本期牛蛙将为大家介绍1个最近新组的黑白反抗军套牌，这套牌中最贵的牌价格不超过5元，十分适合初学者使用，如果大家有兴趣的话可以按照牛蛙下面给出的牌表组来娱乐一下哦。

在介绍套牌之前还要提一下关于下一个新系列的消息，时间漩涡的第2个子系列“预示未来”将在4月底举办售前现开，并且在5月初正式发售，牛蛙将在下期对新系列的牌进行介绍，请大家留意。

## 黑白反抗军套牌

### MAGIC The Gathering

#### ▲地牌(22张)

平原——11张

沼泽——9张

欧佐夫大殿——2张

#### ▲生物牌(25张)

安罗斥候——4张

枯萎祷士——4张

艾文时缝看守——4张

维克黜人狂信者——4张

无畏前锋——2张

巨兽猎人——2张

瑞斯布陷入——2张

尘土元素——2张

#### 时缝痕骑士——1张

#### ▲其他咒语(13张)

黎明护符——4张

筑起工事——4张

欧佐夫印记——3张

午夜护符——2张

#### ▲备牌(15张)

消除魔障——3张

时间孤立——3张

最终喘息——3张

反红保护环——2张

无畏前锋——2张

天界十字军——2张

上面就是这招黑白反抗军套牌的基本构成，接下来牛蛙将对这套牌的战术进行分析，请大家继续往下看~



这两张牌可以说是这套反抗军牌的核心，所以都放满了4张，只要费用足够之后，你就可以完全不从手牌使用反抗军，而是根据对手的行动从牌库中寻找各种拥有

不同异能的反抗军牌，来解决各种情况。而两张牌中枯萎祷士还拥有可直接削减对手生命的强力异能，当安罗斥候和枯萎祷士同时在场上，你就可以用安罗斥候来寻找反抗军进场，用枯萎祷士来削减对手生命值。



这套牌中唯一的金牌，也是唯一不是反抗军的生物，它的作用就来用来让自己场上的重要生物躲过对手的全场型杀招，当然这里指的重要生物当然就是用来寻找反抗军进场安罗斥候和枯萎祷士，在对手使用烈火断层(对场上每个生物造成2点伤害)或神之愤怒(消灭场上所有生物)时，你只需用4点法力就可以让自己的重要生物躲过一劫，何乐而不为呢。



套牌中唯一拥有飞行异能的反抗军，无论用来攻击或者防御都相当不错的牌，最主要的是在它进场或离场时你都可以获得生命。在对付快攻类型的套牌时，也能够有效的打乱对手的节奏。

虽然只有1/1的攻防，但拥有次元幽影的穿透力却让这张牌成为套牌中的主要攻击力，加上其独特的异能还能间接对生物造成伤害。如果场上集结了3到4个维克黜人狂信者的话，全部攻击后再使用筑起工事为他们增加攻击力，就可以让对手遭受相当大的打击哦。



巨兽猎人，当然就是用来对付对手巨兽的生物，反抗军的攻防普遍较低，在对手召唤出攻击力大于或等于4的生物时，就把这位猎人找出来郁闷他吧。



巨兽猎人进场时，消灭目标力量大于或等于4的生物。它不能重生。疯魔（如果你弃掉此牌，可以改为使用它并支付其疯魔费用，而非直接将它置入你的坟墓场。）

又一张可以从牌库找反抗军进场的生物。但他存在于套牌中是因为其第2个异能，用这个异能可以解决一些巨兽猎人不能解决的生物，如时空混沌中的钙身驼登(5/5的攻防，且不能成为咒语或异能的目标)。



当无畏前锋进行阻挡，在战斗结束时，消灭它及所有在本回合中被它阻挡的生物。

⑤，⑥：从你的牌库中搜寻一张总法力费用等于或小于3的反抗军牌，并将其放置进场。然后将你的牌库洗牌。

Illus. Pete Venters  
© & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

2/2

用来锁住一些上面提到的牌都无法解决的生物，如拥有飞行异能的3/3生物等，在必要的时候再把他找出来吧。



3个效果都相当不错瞬间牌，在关键时刻防止所有战斗伤害，或重生场上重要的生物，或反击以你为目标的咒语（如反击炎球、残酷勒令之类的咒语）。



选择一项～于本回合中，防止将造成的所有战斗伤害；或重生目标生物；或反击以你为目标的咒语。

John Avon  
© & © 1993-2007 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

2/2

之所以把这张牌拿出来说明，是因为这张牌在这套牌的主旨并不是让安罗斥候或枯萎祷士找到场上，而是用来延缓使用，在其延缓的过程中再找其他反抗军进场，最后在时缝痕骑士与其兄弟衍生物同时进场的回合全员攻击，再加上筑起工事强化攻击力，呵呵，让对手计算伤害吧。



这套黑白反抗军牌的主要战术就为大家分析到这里，当然这套牌还算不上什么强力套牌，牛蛙在此只是抛砖引玉而已，如果大家对这套牌有任何改进的意见，欢迎发电子邮件与牛蛙交流哦（牛蛙的电子邮件——renchao@cbigroup.com）。

PS：时间漩涡的下一个子系列预示未来中还会出现新的白色和黑色裂片妖，到时候牛蛙会用新的反抗军对这套黑白反抗军套牌进行改进，敬请期待。



## AICE 的恋爱游戏小屋

说到写出这篇东西的原因，那是最近在编辑部广为流行的一部邪恶漫画《指尖奶茶》。始作俑者是土星男，在一起加班的闲聊中，他无意间提起了这部漫画的存在，并且声称这是他看过的第二邪恶的漫画（第一邪恶的秘密）。

“什么！居然有人比我们还邪恶？”星辰得知这消息后立刻去找来了这部“第二邪恶”的漫画，其他一干人等立刻跟上，很快 fei 又搜到了那部“第一邪恶”的漫画（人

果然都是有专长的）。让我意外的是，平时对美少女类动漫没什么兴趣的牛爷居然也开始看这两部漫画了，至于出于什么原因，我只能猜测为猎奇。

于是在此后的几天内，编辑部里经常有人突然就哭天喊地，捶胸顿足，猛扯自己头发，不用说这一定是因为受了漫画里某些情节的刺激。虽然这样我们每个人都把这两部漫画全部看完了，因为实在是太邪恶了！让人在感叹为什么世界上会有这么邪恶的东西的同时，又非常想

继续看会不会有更邪恶的剧情……之所以说它们邪恶，就邪恶在这不是 H 漫画，却发展出了比 H 漫画还邪恶的情节！

看到这里，大家不禁会想究竟是什么漫画能让以邪恶著称的游戏日编辑们大呼邪恶吧，下面就节选“第二邪恶漫画”几个经典的邪恶片断和大家分享一下，看完这个你就会觉得我们是非常的纯洁了……什么，“第一邪恶”的？下次再说啦，嘿嘿……



### 出场人物介绍

池田未纪：由纪的姐姐，一边工作一边照顾弟弟，是个具有成熟魅力的女性。

池田由纪：本邪恶漫画的男主角，关于他的人品我就不多说了。

### 邪恶看点分析

姐姐未纪喝醉酒，打电话让由纪接她回家。以弟弟为借口甩掉了男朋友不说，回家就开始向弟弟撒娇。而且这要求也太那个了——嘴对嘴喂水也，你们是姐弟啊！有血缘关系的亲姐弟啊！我的天啊！伦理啊！道德啊！（抓狂中）

（土星男：就是要有血缘关系才好啊！ 众人：你这个反人类的家伙！）



# 邪恶剧情一



## 出场人物介绍

小雪:其实就是女装的由纪,但由纪在穿上女装后,心境也有着微妙的变化。

高杉亘:由纪的同班同学,初中时曾经是足球队的队友,但后来由纪因为不想身上留下伤痕而放弃了足球。

## 邪恶看点分析

亘对小雪也就是女装的由纪一见钟情……于是千方百计想要和小雪约会。由纪没办法只好赴约,就在晚上二人准备分别回家的时候……亘强吻了由纪……我的天哪。

说实话亘挺惨的,被自己的好朋友女装后骗得团团转,还动了真感情。最要命的是他们俩男人有好几次接吻,这分明就是BL啊!最后由纪还说了一句“那傻瓜把舌头放进去了”,想想就一阵恶寒……



## 出场人物介绍

小左:由纪隔壁的小妹,从小一起长大,对由纪抱有崇敬的好感。

佐介:小左的爸爸,在小左的妈妈左智去世后,父女俩就一直相依为命。

## 邪恶看点分析

父女俩一起洗澡,这其实也没什么,问题是他们的对话……不说了自己看吧。我只能说好在这个漫画不是H的,不然作者一定会被雷劈。



## 出场人物介绍

黑川水面:由纪的同班同学,从某种意义上来说算是由纪的女朋友。除了性格差点……这就是一个东城绫。

小雪:邪恶男主角由纪的女装形态。

## 邪恶看点分析

情侣二人在无人的教室,无聊就开始玩起危险的游戏——黑川突然对小雪穿什么内衣非常感兴趣,在她的强烈要求下只好脱来看看。其实作为此漫画的读者我也对由纪女装时穿什么内衣有点兴趣……猎奇而已大家不要多想。问题是这沟哪来的?

# 邪恶剧情四





## 梵天的 BLOG

### 前言

1 上期爆料我有幸幸存下来，啧啧，我说的那些话是真中有假，假中有真，明眼的读者一定看出端倪来。

2 请读者无视上期非主流的护士装事件，我再次声明那个是医生的衣服，不是护士服，不是护士服，不是护士服。

3 十分荣幸的收到一封来自成都夕夕女读者的来信：说要来编辑部与贱格教主——梵天合影，并要求我做这位夕夕读者的合影道具。这没问题，但一定要带一些比较性格的服装给我试穿（比如女仆装），哇哈哈哈，我是绝对乐意奉陪呀。另外您真的确定您只有 19 岁？我可不是罗莉控……

4 轻飘飘圆舞曲放送完毕，请无视这首曲子吧，我现在经常产生幻听现象，并习惯性的叫别人主人。

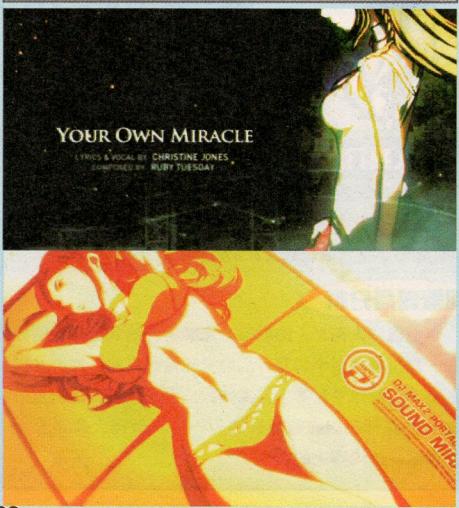
5 有幸在有生之年看了 300，薛西斯的 46 国联军，每个部队打一集，完全可以拍成连续剧啊。而另一部电影——尼古拉斯·凯奇的《幽灵骑士》却让人十分的失望，电影中的女主角对尼古拉斯·凯奇说：“你也就是帅而已！”我当时立可晕倒，凯奇，你果然是英俊小生啊！喷血……



6 在做《忍者神龟》的攻略时候，回顾了下儿时的几部动画片，突然脑中闪现了一个名字——格德密斯，大脑经过 20 分钟才反应过来此人是谁，梵天我现在还怀疑还有几个读者知道这个人是谁啊。

最近业余时间都丢给下边这款游戏了，同好们请现身吧。

### DJMAX2 华丽的 OP



## 音乐风暴 DJ MAX PORTABLE2



游戏方面，PSP 版本的 DJMAX 可是梵天最近玩的最多的游戏，对从 EZ2DJ 时代过来的梵天来说 DJMAX2 绝对是神作的神作。



接着她的风格坚持着自己的音乐路线，并同时吸引着顶尖的音乐游戏 fans。这个系谱中的正枝在 KONAMI 的培养下茁壮成长，beatmania 系列的专业性毋庸置疑，但也并非曲高和寡，她正逐渐的向大众靠拢，并受到更多的玩家的青睐。



DJMAX 系的土壤出生在韩国，这款出自 EZ2DJ 制作小组之手的音乐新生力量，以电光火石的速度从网络中蔓延开来。和她的前辈 beatmania 相比，她借鉴了很多音乐游戏的很多发展经验，避免了 beatmania 这个创业者所走的弯路，很快就成为当前最受欢迎的音乐游戏系列。DJMAX 的起点要更加大众化，为了做出迎合大众路线的音乐游戏，Pentavision 公司继续采用了像 3rd Coast 这样实力派的三人组合，还邀请了擅长钢琴演奏的来自日本的作曲家 Makou，而受无数玩家喜爱的 ND Lee (Andy Lee)继续参加新曲的创作，还有死亡 ROCK 的代表 NieN，这些才华横溢的 DJ 们使得 DJMAX 的音

乐更加适合大众口味，并得到了无数玩家的认可。这些音乐人和 KONAMI 的 beatmania 中的 MR.T、TaQ、NAOKI 一样在亚洲的两个国度不断输出着新的音乐和流行风潮。



华丽是 DJMAX 最好的形容词，从操作界面到背景动画，从 1 代开始就独有的 MV 欣赏，无一不显露出华丽。动画人设融合了日本的风格，游戏中的图片都非常的漂亮，加上绚丽的演出效果，各个元素融合在一起组成了 DJMAX，下边梵天就对游戏进行简单的介绍。

### 游戏模式介绍



PORTABLE	进入游戏
NETWORK	网络对战
COLLECTION	收集的各种图片影像
LINK DISC	可以和 1 代联动
MV edition	MV 欣赏
O·S·T	音乐欣赏

### 收集模式

RANKING PASSWORD	等级密码，可以在官方网站输入该密码看自己的名次
ALRUM	各难度下的音乐的收集情况
DISC	获得的成绩一览
IMAGE	达成 Max Combo 就可以获得图片
MEDIA	获得的影像一共有 6 个

### 升级系统

游戏有等级系统，每完成一首歌曲就会获得一定经验值，经验值越高等级就越高。可以获得新的 OST 和新的任务。

### 道具系统

在选曲画面按 R1 或 L1 键出现购买画面，之前获得的金钱就可以在这里消费了，购买的内容共分为三种：CHARACTER(角色)、GEAR(界面)、NOTE(箭头)。

### CHARACTER

角色可以通过挑战模式获得，每个角色都有自己的能力，例如 Nare 的能力就是 AUTO+1，就是自动帮助按一次键，还有提升 TECH 和 GOLD 金钱等效果。

选择该曲花点钱就进行挑战，只要通过该曲就有可能获得新的图片。

## 挑战关

### RESULT



当分数达成一定准确率就可能遇到挑战关，也就是OP中的Your Own MIRACLE。

## 收集心得

### OST 的收集

除了获得经验提升LV来获得外，还必须进行LINK DISC。完成1首歌曲，DJMAX2中就会增加收录的歌曲，另外挑战模式中也可以获得新的OST。

### MV

有新曲就会自动增加该曲的MV。

### ALBUM

封面要100%收集就必须将该曲的所有难度通过。

### 称号

和XC挑战模式中你完成的挑战相关。

### GEAR

随等级升高获得GEAR就越多，FREE模式中COMBO达30000、70000、85000、100000会追加4种。

### NOTE

也和等级提升相关，COMBO达到54000、90000时会追加新的NOTE。

### IMAGE

图片的收集方法是最为烦琐的，需要将每首歌曲除8键模式之外的键位模式下，所有难度都要ALL COMBO通过，另外还要达成XC模式中的各种挑战。即使做到上述这些还是没有办法收集全所有的图鉴，剩下的图片需要完成随机出现的挑战关。

## 隐藏歌曲获得方法

Another Day	达成4000COMBO
Brave it Out	完成XTREME CHALLENGE模式的No.14“Soul's melody”
Cherokee	达成7800 COMBO
Fentanest	NETWORK BATTLE模式中达成10次胜利，或完成520首曲子
Memoirs	升到Lv45
Minus 3	升到Lv70
NB POWER	升到Lv82
NB RANGERS: Returns	升到Lv55
Negative Nature	升到Lv10
Nightmare	完成XTREME CHALLENGE模式中的No.64“Bloody MANI cure”，或完成1860首曲子
Plastic Method	完成XTREME CHALLENGE的No.21“Missing You”
Rolling on the Duck	完成LINK DISC模式中的40首曲子，或完成2730首曲子
Starfish	完成XTREME CHALLENGE模式中的No.26“Rock or Die”
Syriana	收集17种DISC或者完成390首曲子
WhiteBlue	首字全部的DISC(22种)，或完成670首曲子

来自ACIE的小道消息：就因为人设萌，DJMAX早就成为了宅男游戏了。

来自梵天的严厉批判：你们这些宅男，不要侵占音乐游戏这个圣域，退散，退散，退散……

## OPTION

游戏设定，包括按键以及声音、还有难度的设置。



## 随机挑战

有时会在选曲画面中出现CHALLENGE的字样，选

DJ Alice  
Lv.21  
0W 0L  
CHARACTER  
Basic Character  
Name AUTO+1 EQUIPPED  
CHARACTER  
Moki  
110 EXP 5%  
GEAR  
装备不同界面可以获得不同的效果，例如增加获得的金钱或经验值  
NOTE  
会改变箭头的图案，例如增加经验值和金钱

## 新增加的FEVER模式

画面中央会有一个FEVER槽，连击达到一定数量后FEVER槽就会充满，此时按X键就会进入FEVER模式，该模式下或获得成倍的分数(x2就是2倍、x5分为5倍)，在FEVER模式中FEVER槽会继续累积，如果在模式时间结束前继续再次将FEVER槽积满就会可以进入下一级的FEVER模式，分数会累积倍数提高。当进入FEVER X5时会进入混沌模式，在X5模式下，一旦连击中断FEVER模式就会结束。

## 选曲画面



### 左半区

- 1 键位模式和关卡
- 2 当前可选曲目的总数
- 3 HARD模式
- 4 歌曲封面
- 5 简易图示
- 6 该曲的最高分数
- 7 该曲获得的奖牌数

### 右半区

- 8 特殊效果
- 9 当前选择的曲目
- 10 歌曲列表
- 11 退出菜单

## 效果

按△键，画面最上方就会出现方框。从左边数第一个是SPEED，也就是速度，最高为5倍速度，最低为2分之1，第二项为特殊效果，例如中途隐藏箭头。第三项是更改箭头的位置。第四项是特殊设置，例如突然改变速度等等。

## 模式介绍



4B TUNES 初级者，简单的四键



5B TUNES 普通难度，→和□负责中间的键位



6B TUNES HARD 难度，六键模式

8B TUNES 最高难度的8键模式，需要将游戏难度调成HARD才会出现

## Free Style



You can freely select songs to play in this mode.

MODE EXPERT MODE EXPERT MODE EXPERT MODE EXPERT MODE EXPERT  
x EXIT o OK

上边提到的键位模式曲子通关后，都可以在自由模式中使用。

## XC XTREME CHALLENGE



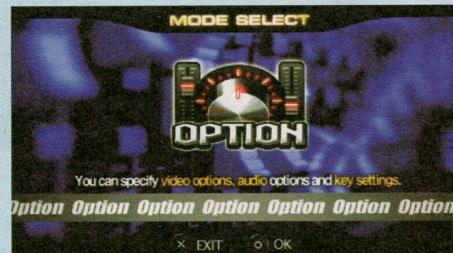
This is mission mode challenge to the various mission.

MISSION MODE XTREME MODE XTREME MODE XTREME MODE XTREME MODE XTREME MODE  
x EXIT o OK

挑战模式，连续完成4首歌曲，达成特定条件可以完成挑战，比如COMBO达成800以上，通关达成多少分数，使用几次FEVER等等。

## OPTION

游戏设定，包括按键以及声音、还有难度的设置。



x EXIT o OK

## 随机挑战

有时会在选曲画面中出现CHALLENGE的字样，选

FEI ZHU LIU FEI ZHU LIU FEI ZHU LIU FEI ZHU LIU

# 十八模



风见瑞惠  
MITSU老师

和龙人不一样,智惠理的作品中很少有 SEX 的成份,不过下面这个风见老师是个例外。由此可见,智惠理做 SEX 系的手办也是很在行的!

原型师系列第 2 弹

## 唯美原型师·智惠理

上期的龙人介绍中我们曾经提到过一款被称为神作的手办“清之铃音”,这款手办的原型师就是这期的主角,智惠理大师!!

智惠理出生于 1969 年(比龙人晚 1 年),大分县人。从美术学校毕业之后前往东京担当动画绘制工作,1991 年辞掉工作后开始在家中进行手办创作,凭借其卓越的技术和唯美华丽的风格,一跃成为拥有超高人气的原型师。由于智惠理曾经作为动画绘制师而工作了一段时间,随后才从 2D 创作转行为 3D 创作,因此智惠理的作品对原著的把握和还原都是非常出色的,智惠理本人也是本着忠实再现原著设定的要求来进行每一个手办的制作。

智惠理同样也不是一个高产型的作者,每年制作的手办只有寥寥数个,但是每个都是精品。智惠理的代表作是《我的女神》中的贝露丹迪,除了上面提到的“清之铃音”外,还有贝露丹迪泳装版,天使贝露等脍炙人口的作品。大家仔细比较一下智惠理氏贝露和龙人氏贝露,就能发现两人在风格上存在细微的差异,智惠理的贝露丹迪更加接近藤岛康介原画的风格。



我的女神

### 清之铃音

这款手办的正式名称应该是“贝露丹迪 with 天使贝露”,比例为 1/10,全高 30 多厘米,1999 年由 Max Factory 出品,定价高达 4 万 2000 日元!! 注意,这个价格还仅仅是白模(没有组装没有上色的手办零件)的价钱,如果是上色完成版的话,价格至少要再翻上两番。即使是这样的天价,该款手办依然供不应求……

所有第一眼看到这款手办的人几乎都因这种美丽而感到窒息,复杂的衣服纹理,细致到每根羽毛的线条,当真不愧为“神作”之名。



我的女神

贝露丹迪泳装版



成濑川奈留

LOVE HINA  
的女神角



侍魂

娜可露露



宇宙少女  
SHIBUYA

片濑志麻



谢丽丝·阿佳尼

分身战士



智惠理  
2007年最新作品是红得发紫的“凉宫春日SOS团”中的朝比奈实久榴，“实久榴光线”造型简直萌到爆啊!!

涼宮春日  
朝比奈玖榴

LOVE HINA  
的女神角



我的女神  
贝露丹迪

珂特娜  
幽世纪



麻衣

DANCE TIME



勇者王 FINAL  
卯都木命



有没有人想过，牛蛙生气了会怎么样？

这个惊悚的命题，本来我们是连想也不敢想的……但是就在上周，这些从未想过的事情却突然活生生而且血淋淋的出现在了我们面前！竟然有人真的挑衅了牛爷，而且那随之而来的可怕后果，现在想起来还令人毛骨悚然(fei：“美编！这段文字要做成那种有光线从下巴照上来，弄出一个极大的阴影的效果！”美编：“你昨不去死呢！”)

事情要从某天晚上的加班讲起——大家都知道，《游戏日》编辑部加班到半夜时经常会有各种惊悚的言论，最近甚至出现了讨论“杀人后如何不被发现”的话题，尤其以DRAGON等看过CSI等美剧的家伙最为兴奋，“买个大冰柜”“把皮剥下来”“切片熬油”人的头骨最好处理了”等语句不断出现，每次门卫巡夜到我们门口时都会加快脚步，不知他是不是听到了什么或者联想到了什么？

不过这天晚上的话题没有那么恐怖，只是负责做“忍者神龟”的梵天一直在念叨着“快使用双截棍哼哈兮”，最后DRAGON终于忍不住了：“双截棍你个头，你知道用双截棍的那个绿王八叫什么名字吗？”

“那个，米开朗基罗！”梵天快速地调回菜单对照，“别以为我没看过，当年我可是忍者神龟的fans……”

“aice 给我把他显示器关了！”DRAGON 大喝，“现在说吧，还有三个是谁？”

“那个时候，达芬奇！拉斐尔！……还有一个……”梵天挠了挠头，“呃，还有个是谁来着……哎呀，突然忘了名字……那个，格德米斯。”

DRAGON 一屁股坐到地上。

“胖胖龙你没事吧？”梵天三步并作两步的跳过来围着DRAGON 打转，“我也不知道为什么脑海里会蹦出这个词，难道是传说中的灵光一闪……哎，我真的说对了？”

“对你家大爷！”DRAGON 张口就是一道龙炎，“妈的，说个别的名字还好点，格德米斯！……我脑子里突然就有什么崩溃了……”

“是啊，那格德米斯到底是什么？”

“是克塞啊，恐龙特急克塞号啊……”星辰在一边衰弱地哼着，“你个 80 后伪非！”

“克塞吗？是克塞吗？”梵天皱起眉头，“我不信！嘿嘿，你们肯定骗我！牛爷，你来做一个评判，格德米斯到底是什么？”

“少废话！”牛蛙脸色很不好的站起来，“你丫就折腾吧！”

“哎呀牛爷你不回答也不必走嘛，哎呀牛爷你就说嘛，哎呀……”

最后一声“哎呀”是梵天被牛蛙踹到了一边：“滚，老子上厕所！”

“牛蛙好像今天晚上闹肚子？”不久之后饭饭君发现了异常，“牛蛙会消化不良么？”

“牛爷怎可能消化不良，你说这话是大不敬！快去厕所给牛爷跪下，说不定看在你是新人的份上饶你一死！”

“我就是闹肚子，不可以么？”牛蛙踹开门走了进来，一屋皆静。

好一会儿，DRAGON 才试探着问：“牛爷，要不要紧，要不您先回去歇着？游戏打不完不要紧，您的身体出了什么事情，这可就……”

牛蛙一言不发，脸色很难看的看着 DRAGON，不久之后 DRAGON 就很识趣的退缩了：“小的不敬，小的斗胆，小的竟敢安排您的行程……”

“牛爷晚饭吃了什么？”星辰明智地转移话题。“那家新开的过桥米线，”牛蛙冷哼一声，“肯定是那个米线的问题，竟敢让我拉肚子，哼哼，哼……被老子逮到的话……”

这时 DRAGON 电话响起：“喂，是我……梵天？你丫还活着呢？哦，拉肚子？上吐下泻？全身无力来不了单位？活该……让你丫昨晚挑衅牛爷来着，现在知道后果了吧？”

“你大爷的！”牛蛙满脸青筋转过头来，“他拉肚子关我什么事？”

“是的，都是他自找的！”DRAGON 连连点头，然后小声朝手机里抱怨，“你看，牛爷生气了！我们都可能遭殃！快爬过来赔罪！”

“你们就扯吧……”牛蛙小声哼哼着，“要遭报应的！”

又过了一天，梵天还是没有来上班，据星辰说此人除了上厕所就是躺在床上呻吟，吃药也不济事，连厕所里冲水的开关都掰断了，但到了这个地步居然还不朝牛爷忏悔，“大概是活不成了”。但恐慌很快继续蔓延开来，在前两天起哄事件中的主力土星居然也开始拉肚子了，下午就请假没有过来，按照他在给 DRAGON 打的电话里描述：“我实在没力气了，现在我恨不得坐在马桶上不想起来啊……”

“坐死你，在杂志排版高峰之前给我回来！”DRAGON 关上电话，问周围的人，“你们有什么感觉异常不？”

“我感冒……”饭饭君举手，“喉咙痛，鼻塞。”

“我也是……”fei 在一边呻吟。

“完了完了，牛爷真的生气了……”DRAGON 做出结论，然后防患于未然地朝牛蛙哀号起来：“牛爷，小的知错了，你就饶了小的这一次吧……”

“干！和我有什么关系？！”

“小的真的再也不敢了呀……”

“去死！”

“牛爷，我们同事一场，您何必这么绝情呢，就让小的有机会渡过这本就不多的残生吧……”

“你还有完没完了？”

“是，是小的不对，一定改，一定改！”

“差不多一点就行了啊！”牛蛙脸色很难看，“该干吗你干吗去！”

“好，好，牛爷英明，牛爷神武，牛爷赦免我了……”

“……你们，都不要脸，都不要脸啊！”牛蛙似乎有点要崩溃的样子，那边 DRAGON 还在一正经地吩咐其他人：“牛爷说了，该干吗干吗去，不然的话，哼哼……”

就在办公室开始勉强进入工作状态，看上去就要重新恢复平静的时候，门突然被推开了，一个人踉踉跄跄地扑了进来，冲到牛蛙面前：“牛爷，我，我可算又见到你了！”

“……梵天，你还活着哪？”

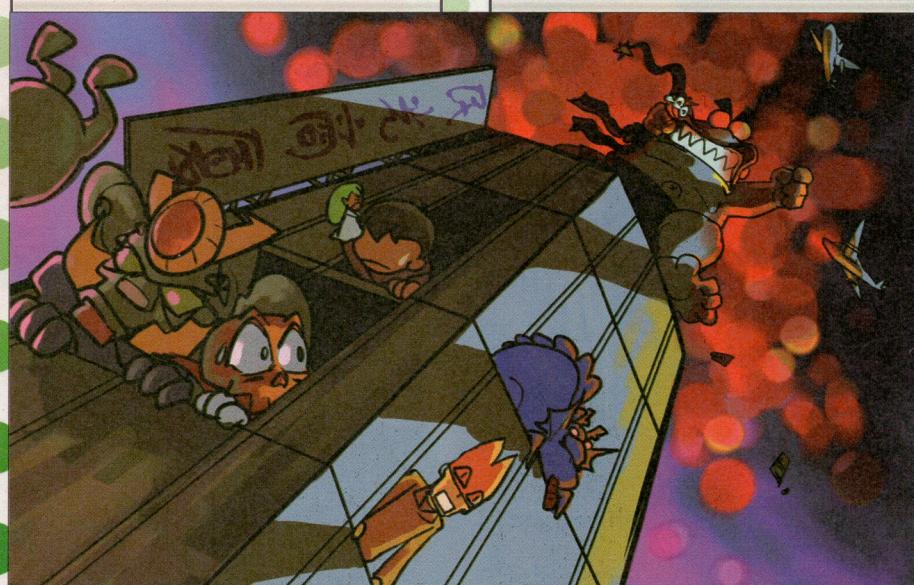
“我还没有，还没有得到牛爷的原谅，我不能死！今天身体好了一点，我知道这是牛爷的恩惠，这是他在给我机会！——牛爷，我知道我错了，看在小人陪您打万智牌的份上，就饶了我吧……”

“‘陪’牛爷打牌？你也配！”众人不顾自己面临感冒和拉肚子的威胁，忍不住再次掺和进来，“是牛爷赏你打牌的机会！你知不知道连美国的万智牌总部都是牛爷的幕后资产……”

“……梵天！你太贱了！”牛蛙终于忍不住怒斥起来。

“只要牛爷您能开开心心健健康康平平安安……”

“给我死开！”牛蛙顺手操起身上的 XBOX360 电源，追杀着梵天冲出门去，众人叹口气，一起把耳机戴上，把走廊里传出的一些奇怪词汇屏蔽在耳朵之外。





## 公告板

★上海的“飞飞 lucifer”寄来一个关于死死团的剪报，黑线 30 秒。

★上海的“小飞侠”寄来一张“吞噬灵魂”的万智牌，正好差这张牌的饭饭君向你表示感谢。

★宁波某读者竟然用 EMS 寄调查表……也太夸张了吧？想给我们抽奖时施加心理压力吗？

★一男一女共用一个信封写信也就算了，但居然还敢假装团员，我绝对不相信！

★重庆某读者寄的一封信上被邮局打着“邮件超重”的戳，但我们不管怎么努力都看不到信封里除了调查表还有什么……

★北京女读者“春日望美”和成都女读者“夕夕”寄的调查表里有她们的大头贴！在这里表示表扬！寄下期（7月号）杂志一本！……记得下期来信提醒我！

★本期又没页数了，秋蝉鸣泣之时·祭篇补充下期登出，如果你们想看的话。

★……男读者就没有必要寄自己照片了！

★4月号的非主流内容全是愚人节专题！都是假的！！不许再问我“雪花的 QQ 是多少”或“你们的手办什么时候出”！我们销量当然没有到百万！！也不可能命令美国给我们专门做一副万智牌！！更没有钱搞高科技和蓝光视频！！两个编辑都是 YY 出来的！！至于天下第一武道会……你们觉得国家会允许我们举办这种玩意么？这·些·全·都·不·存·在·！！为什么你们连梵天的话都会相信!!!!（悲愤地拍桌）

★应上海某位女读者的要求把她的“血书”登出来



### 上海 元元

我要入团！我要入死死团！我一定要入团！fei 团长，您同意不？我已做好了一切的心理准备，其他人，你们不要挡我，你们以为我一时冲动才要入团吗？不，你们不会明白的……

那天，我在事前使用了精神：不屈，集中，必中，必闪，加速，气迫，唉，可她还是用必杀技把我打了回去，自那以后，我见到片状、卡状物品便会爆发，因为那天我一连收了 n 张卡，好人卡，朋友卡……最要命的是她说“你一直都很照顾我，我也把你当成我最喜欢的哥哥……原来你比我小啊……其实，我不想伤害你，我还会当你是我的哥……弟弟”我当场挂掉……



不看我们书的女性能一口气丢出这么多张标准格式的卡，真是有才，太有才了，兄弟你遇到高手了，被提前击退说不定是你的幸运喔。

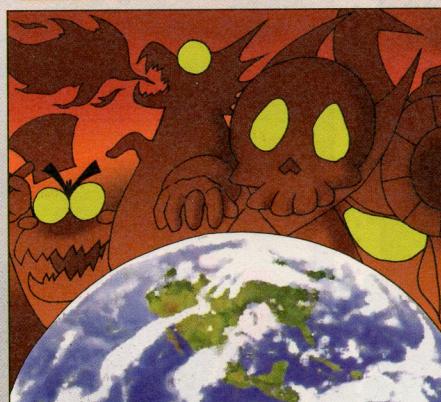
### 昆明 笨鸟

关于奖品我想说两句，你们也太不厚道了吧（感叹号）本来 PSP 送得好好的（逗号）非被你们改成 X360（逗号）没办法（逗号）只能玩正版（逗号）当 X360 被破解后你们又换成了 PS3 和 Wii……

嗯，等 PS3 和 Wii 也被攻破后我们就考虑送其他还没有盗版的东西，比如，比如——我靠，连线都有假钞，你说送什么呢？

### 北京 萝卜

新一年来到，要在这一年里继续努力，把你们的恶势力不断壮大，统治全国、全世界，甚至全宇宙，为了这个目标，你们要更加努力，相信总有一次会有“邪恶”战胜“正义”的。



没问题，我们的征途是星尘大海……等一下，为什么我们代表的是邪恶！

### 北京 王皓

本人手受伤，由妹妹代写调查，为的就是支持你们的工作，当然最主要的还是为了中奖。fei 的这期栏目很不错，加把劲，作杂志不能太老实，挑战道德极限才是正道，争取做成连《play boy》的编辑看完后都会脸红的杂志。

我想采访一下王读者的妹妹，在帮你哥哥写下这些字的时候有什么感想？另，《PLAY BOY》根本不是你们想像的那种满本书都是肉色的杂志，只是一本小资杂志而已，反正我是失望得很……



# 才

# 语

# 邮

# 局

游戏日官方淘宝网站：

[http://shop33523089.](http://shop33523089.taobao.com/)

taobao.com/

欢迎网上订购。

我们总有一天  
会涨价的！

### 宁波 粘月

那啥,fei怎么又在哭穷了,杂志涨到10元吧,象征性地加点页,虽然我也穷人不过一年120元的杂志支出还是可以承受的。PS:以前被读编集中火力进行人身攻击的不都是fei么,现在换梵天了么,这一定是阴谋……

被猜出来了!我们就是要把梵天捧到前台,让他成为游戏日新的靶子!这话别让梵天看见!……至于价格,哼,哼,我们总有一天要涨价的,总有一天!



### 天津 白河愁

星辰老大,我怎么没看见我的问题?不是说春节告我吗?好吧,复制粘贴“SRW Impact 中断空我的断空光牙剑如何获得?”最后16页铜版纸最好删除,成本多高呀!这“三国DS”中的某些MM图片是不是有些太……我看到了小裤衩,我看到了“肌体”。最后问一句,ELF是什么,听说是游戏公司?

你居然还记得啊,好吧,你赢了……在“神的祝福”这一话里,让断空我与シヤピロ战斗,在战斗后断空我的HP如果在35%以下就会发生情节习得光牙剑,但注意战斗后两者必须要生存——就是双方都要温柔点,不能打死了!ELF,“精灵”之意,一般就是指魔幻故事里那些有尖耳朵、擅长弓箭、住在森林里的帅哥美女。至于那家游戏公司,你以为我会上当做个简介么?

### 沈阳 戴文斌

我觉得本刊最大的问题是没有章法和固定的形式,比如广告都放在封三和封底,一些单独的企划都进入到才语游言,另外游戏的量也要上来,一些游戏最差也要上流程,页数不够可以减少一些游戏的攻略,其实一些隐藏要素可以下期在极限研究里补完。

章法?固定形式?哈,哈哈,哈哈哈(干笑),每期做完才发现要超出几十页的编辑部你能期待有什么固定计划可言么,反正今年之内我是不指望了……“大量游戏”的做法以前采取过,也确实有读者喜欢,但我们收集调查表统计的结果却是相反的……

### 福州 郑嘉琦

前段时间看《相聚一刻》才发现,原来aice的原型是一个猥琐的大叔,不知道现实中的aice是不是也一样。

你把相聚一刻里的哪位和aice挂上钩啦?莫非是传说中如幽灵一般的四谷?可四谷也不是萝莉控啊。

### 天津 月之子

星辰的SRW团简直无耻到家了,居然教我们信用卡的透支使用方法,次世代主机必须要买,可不能这么个买法,它不是房子,贷款无所谓,它也没有汽车主要,你们写这个对有自控能力的人无所谓,可要对没有自控能力的负责人,这样很容易教坏大家变成卡奴的,你们要教大家发扬艰苦朴素吃苦爱劳的光荣传统。

星辰:“我们已经非常艰苦朴素吃苦爱劳了!你以为每个月把工资三分之二塞进信用卡里还债很爽吗,你以为还款期限已经累积好几年了很爽吗,你以为一边看着那些花花绿绿的东西一边因为没钱了强行忍住自己购买的欲望很爽吗……”

### 天津 神经

哎——遥想梵天当年刚进编辑部时,谁能想到他会和“贱格”这个词有关哪,你们编辑部这帮烂人竟让梵天变成了“超贱格之人”,这一刻他不是一个人在犯贱,他不是一个人——

不,他就是一个人在犯贱,他就是一个人——如果非要说和我们有关系,那只不过是他贱格时我们小小配合了一下而已。



### 北京 黄婧

游戏日为什么不是半月刊,那样内容充实而且让读者能多有点事干,而且买完书还得再等一个月,太久了!

不是半月刊的主要原因就是编辑部人少而且懒,这一点我们从来不忌讳挑明了~至于说有点事干……反正编辑部里谁说自己无聊的时候,DRAGON就会这么提议:“那谁,没事做是吧,下楼跑步锻炼身体去,跑五个来回——背着我跑!”

### 芜湖 HP 无限

大学生活真无聊,于是想去买本×书看看,到了书店发现人太多,于是私下去问BOSS:“老板,请问有没有……!”BOSS没等我说完,直接打断我的话,用手指向某阴暗角落:“游戏日在那边!”

下次在那边偷偷给他挪几本新华词典!看他还乱指不!



### 桂林 全文龙

换小编形象,强烈要求!特别是那位骷髅同学!其实《游戏日》这样纯攻略杂志很棒,如果在纸张和形象问题上下点功夫就无敌了。

不换,打死不换,我恨帅哥!我要以邪恶的形象出现!

### 宜宾 Devilsora

上次去成都本来说到编辑部逛一下顺带敲点进度,但是在你们那严密的保安措施面前退却了,看来要先把点踩好了,不然到时候我也要从民光商厦上一跃而下,还要惊呼:“我把成都保安整毛了……”(声音逐渐减弱)

生命可贵,不要乱来,阿汤哥在《碟中谍3》里敢从上海金茂往下跳是因为那楼够高,他开降落伞都没问题,你要知道民光商厦只有7层……想知道怎么进来吗?下次带女读者或者KFC来就告诉你!



### 贵阳 爱以随风

2月号拿在手里时，那个爽啊！！可一看价格……我靠涨了一倍还多……不厚道……可这期居然又回到了8.8rmb……哦耶！一开始我还打算这期超过十元就不买di说……还有一个极其重要的问题，关于那本《FF12特辑》，编辑部还有存货吧？我有几个问题想问一下，特刊发售在6月号之前，可6月号中的错误——比如珍稀怪的出现方法，某些交易品的出现条件……那么在特刊中，这些错误是没有的，还是6月号上就是从特刊上照搬的？请务必回答，因为我想邮购一本《FF12特刊》。

虽然《FF12特刊》编辑部是还有那么几本，虽然也很欢迎你买，但是……咳，还是要说实话，这本书是FF12所有内容里最先出的，错误嘛……之后出的东西都没有纠正，前面的就更没有可能了……

### 武汉 悠悠猫

小编们的恶趣味把小孩都教坏了……另外把调查表上的“老子”都改成“朕”，读者感觉更好~

“朕”是自我感觉好的人才会用的字眼，当“朕”得有“朕”的感觉，怎么也得来个三宫六院七十二妃，整日花天酒地啊，这世界上哪个“朕”是加班加得昏天黑地，而且穷得连买个游戏机都要刷信用卡的么？



### 武汉 龙仔

梵天长得实在是太苗壮了……丫的比星辰还高居然还在那里装嫩，给我死到银河系去吧！要多登点掌机有关的东西，在长期的阶级斗争中我们得出的结论是只有掌机才是战友。

其实是角度的错觉，其实星辰是身高58米的超级机器人！梵天其实踩了高跷！……掌机的优势嘛，那可不就是方便携带，方便隐藏么……



### 长春 王珏

现在“妖”这个词格外流行，实况里有妖人，C罗叫妖童，村正叫妖刀，你们的书是我见过最“妖”的杂志，而且貌似还在进化，你们说这是第几形态？以后就叫“妖戏日”得了……

这大概算是初级到中级转化的形态吧……不过把我们和C罗比实在压力太大了，人家一个月挣的就够我们花多少年啊（在土星男和星辰他们的脑子里会自动换算成折合多少个手办）！

### 武汉 FREEDOM

最近很无聊想中台PS2玩玩，如果没中那么我将化为恶灵！嘿嘿，到编辑部来吓死你们！这怨念很重的恶灵可是驱散不了的哦！

哇哈哈哈！！！竟然还有读者妄想以恶灵形式来威胁我们！牛爷！DRAGON！星辰！梵天！这次不用你们动手，老子这个怨灵终极体就能把他干掉了！



### 北京 MCC

现在是凌晨4:50分，我在地质力学研究所的地磁实验室打工赚钱为了PS2，你们应该抽中我的调查表以示鼓励。做一个穷读者和玩家也是很难的。

地质力学？研究所？地磁实验室？……为什么这些词在我脑海里能形成“你可以在那里自己造一台PS2出来”的想法呢，果然是不学无术太久了，所有和科学挂钩的词儿都混了么。

### 成都 天の信长

看了P72插图中的可爱版梵天，这JR差点没把我吓死，来人啊，快把梵天吊在摩托车后面，绕三环路拖一圈，然后再暴打一顿发泄发泄……还是那句话说得好：“不打梵天还能算是正常人么？”

梵天，你以后还是不要出门了，出门了也不要暴露身份，你看“不打梵天还能算是正常人么？”已经快要成为读者共识了……

### 成都 任河

我买了《bang》牌，想问几个问题

1. 蓝牌放下时需要面朝上吗？绿牌要横置和竖置是什么意思，面也要朝上吗？
2. 放置在桌上的牌算手牌吗？如：放置了一蓝一绿，生命为4，手中是2张还是4张？
3. 蓝牌和绿牌可以放几张？
4. 摸到炸弹的人会不会被伤害？
5. 蛮族就是印第安人？

1.自然是面朝上，不然谁知道你放的是什么。绿牌横置是说要有和其他牌不一样的摆放方式，如果你能分辨，斜着放也行。因为绿牌是需要下一回合才能使用的，不使用特别的摆放方式就很容易和“已经过了一回合”的牌混淆——当然，所有放到桌面上的牌都要面朝上。

2. 手牌……当然是拿在手里的牌，放桌上的不算。
- 3.随便多少张，但相同类型的只能放一张。例如你放了一张射程5的“赤兔”就不能放射程2的“的卢”，如果要放“的卢”就要把“赤兔”废弃掉——当然我觉得不会有人想要长枪换短刀的。
- 4.不会，炸弹只有当放置到桌面上，并且解除时摸到相应的牌才会受伤害。

5.没错，蛮族听上去更亲切吧？

看来是要来堂教学课了，嘿喂编辑部的，下班后再玩一次bang吧！下期为大家专门做出亲切的规则说明，请期待！

### 廊坊 圣经

祝gameday越办越好，祝梵天大神绝世好贱，祝aice早日找到女友，祝daragon的五十英寸彩电平安。

祝福是良好的，但aice你还祝他干吗，他又不是单身……等一下，aice，难道你？！（aice：你看我干吗？！你丫说完这话后看我干吗？！）

### 大连 kukumalu

我正在制作一件礼物准备送给你们……中的一个，不过先不告诉你们，猜猜会送给谁呢？（嘻嘻……坏心眼的女读者要引发编辑部大血案！！）

血案已经发生了……按照某人的理论：“只要把你们都干掉，那么当然就只能是送给我一个的了！”



### 上海 Bier

你们这些烂人，谁说不可以评价男人为可爱啊，我身边的同学无论男女都说我很可爱好吧，我们班的女生都有主动想摸我肚子的冲动（忘了说本人170cm, 95kg↑, 100kg↓），呵呵。PS：我的GF是班花，哈哈哈!!!!

挑衅(读“pan”)，这是赤果果的挑衅!!尤其当条件和我们相似时说出这话更是猖狂的挑衅!!!

民光上空的云已经形成导弹发射架的外形!!!!



### 天津 但丁的老婆

我看贵刊介绍的游戏类型挺全的，但偏偏没有FTG方面的攻略，比方说开办个FTG研究栏目啊，或者让小编或读者谈谈对战心得啊也不错吧，最近“VR战士5”可是如日中天哪，难道小编们不考虑一下吗？

编辑们最烂的就是动作游戏，更别提对操作要求这么高的VR战士了，如果说高手对战那是紫禁之巅天外飞仙，那编辑部的对战水准就是《水浒传》里相国寺众泼皮挑衅鲁智深的等级，最后肯定被丢进粪坑的份儿。

### 上海 Big boss

这次非主流算是被梵天毁了，要不是在愚人节写这么篇东西，可能会更有趣点，总之大家这下子又有了可以扁梵天的利用了，轮奸之。

不干，要扁可以，要轮的话你来。



### 上海 WINVISTA

我看到PS3游戏出现在了游戏日上，这是非常惊人的消息，呜呜呜，PS3我没有，5555……我鄙视你们，3月号上还哭穷的呢！欺骗读者，我要写信给银行，叫银行没收PS3来抵星辰欠的债，嗯，立即执行！牛蛙，你竟敢做PS3游戏的攻略，只有你一人爽到了，我诅咒P3fes无限延期！

你诅咒星辰没问题，但你竟然敢诅咒最帅最英明最神武最玉树最临风最强大的牛爷最喜欢的游戏，不想混了是怎么着？看见本期才语游言的前言没有，怕了吧！快在下期写信来道歉！（转头，一脸谄笑：“牛爷，小的代您骂了那些不懂事的孩子了……”牛蛙：“……滚。”）



### 成都 战争空白

想问星辰，你在我面前总是说用刷信用卡维持生活，我现在才知道你是那么虚伪！那天乘公交车偶然发现车身印着“星辰公司”，再一看成都大部分公交车都印着“星辰公司”，成都每天这么大客流量，你老实交待吧，私藏了几百万？另：一日偶然路过民光商厦，发现从里面出来个叼着烟，戴眼镜的大胖子，不知是不是你们说的dragon？

嗯，你可以这么试探，跑到他背后大喊一声“梵天去DRAGON家玩坦克大战啦！”如果这个大胖子拔腿就跑，嗯，那肯定就是了！

### 梅州 水月

做攻略时人名、地名请尽量用中文，用日文时老是要到处查证其意思，很麻烦。

用日文是方便大家攻略对照，因为游戏里的地名不可能是中文的嘛。另外，没多少游戏会闲得所有地名都有特殊含意的，不要费神啦。

### 汕头 青空绝狼

我觉得本刊是有史以来继史家之绝唱：四大名著，《二十五史》，《三国志》……等著名古文以来最难说懂的奇怪文字。

……这，这我们的杂志还卖得出去么……

### 成都 羊癫疯

哦哈哈！老子今年7月份就18岁了！18岁！18岁啊！哦哈哈！网吧老子想进就进，H电影老子想看就看，动画想买就买！游戏老子想玩就玩！老子18岁了！哦哈哈！！

……我还以为我们的读者早就不在乎年龄限制了呢，原来还是有好孩子啊。



### 重庆 Val

fei叔叔团长大人，作为死死团的一名好团员，我已经在班上新组建了又一死死团支部！在fei团长您变成“光杆司令”之前就不要再去打女读者的主意了，这一切都是徒劳的。别学习ky的无谓挣扎，因为全国上千万的死死团同胞都看着你呢！

最近看了德国关于邪教的标准，对照了一下死死团……“你在它那里能找到过去找不到的东西。它的确知道你缺什么。”（死死团同伴？）“那里有教师、辅导、领队或者同修。”（老团员？）“说作为团伙成员你要与外界有区别，例如在衣着、饮食、语言和待人接物方面。”（团服？喊情侣去死？）……都是幻觉，幻觉！

### 成都 夕夕

梵天呢，梵天呢，有空偶会来拜访你们编辑部，想和梵天合影，然后还是合影，摆各种pose合影！（我是说我只摆一种，摆N多pose的是梵天~）

没关系，没关系，来就是了，想合什么影就合什么影，你想摆什么姿势就摆什么姿势，梵天不会合我们就打晕了帮他摆……



## 《游戏日》各地经销商电话

各地经销商电话,如果买不到请向他们查询;如果没有您所在的城市,请向最近城市的经销商查询。

哈尔滨 雪影书居	徐女士	0451-88341810	南京 羯天文化公司	钱女士	025-83328131
长春 东北书局		0431-2700526	苏州 华联书店	谭女士	0512-65296610
沈阳 文史书店	赵女士	024-23916698	无锡 江南论坛	姚先生	0510-82737161
大连 明天书店	13898609852	0411-84601717-8036	杭州 东新图书文具有限公司	周经理	0571-88256019
抚顺 亚细亚书店	郎女士	0413-2600836	宁波 今日书店	江先生	0574-87660206
鞍山 三味书屋	程女士	0412-2218341	温州 新闻书店		0577-86057666
西安 尚和书店	毛先生	029-82100971	南昌 时新书店	梅经理(女)	0791-8592321
太原 建兰图书发行部	杨经理	0351-7041968	昆明 尚云图书报刊有限公司	向先生	0871-4122816
北京 情文图书公司	郭经理	010-65934375	重庆 渝海书店	何先生	023-67051823
天津 新兴书店	阎先生	022-27694099	武汉 幸福书店		027-85493889
石家庄 康迈书店	陈经理	0311-83029157	广州 广东新世界	周先生	020-34292249
唐山 科普期刊社	赵女士	0315-2815445	南宁 新光书店	代先生	0771-2624534
秦皇岛 清华书店	戴女士	0335-3691263	成都 尚和书店	王经理	028-86667805
济南 读乐儿发行公司	张主任	0531-82904601	长沙 盛之源书社	杨俊波	0731-5760223
郑州 文通书店	张经理	0371-68659489	贵阳 尚和书店		0851-5661974
洛阳 青少年读物发行公司	杨女士	0379-63173670	遵义	闵经理	0852-8832880
蚌埠 辽望书店	李女士	0552-3028028	桂林	代经理	0773-2834966
芜湖 智苑书店	李小姐	0553-3119006	柳州 尚和书店		0772-3113115
合肥 智苑书店	王小姐	0551-4691193	福州 同人图书公司		0591-83353080
上海	赖经理	021-63765725			

# 资讯



编辑 DRAGON:xuhl@cbigroup.com 星辰:zhoubo@cbigroup.com  
fei:fuxf@cbigroup.com 牛蛙:renchao@cbigroup.com  
信箱 土星男:liangy@cbigroup.com 梵天:liyf@cbigroup.com  
aice:wangly@cbigroup.com 投稿信箱:gameday@cbigroup.com

给左边信箱写信请在标题一律注明汉字的“游戏日”字样!

## 超值来袭!任天堂时尚经典主机套装 闪亮问世



即日起凡在指定经销商经销商处购买iDSL+神游机套装,即享受超值套装价1288元!任天堂时尚经典游戏统统搬回家!

套装组成: iDSL(颜色可选)1套 神游机1套

DSL专用便携包1个 神游票1张

全国限量588套,售完即止,行动要快哦!

惊爆价  
**1288**



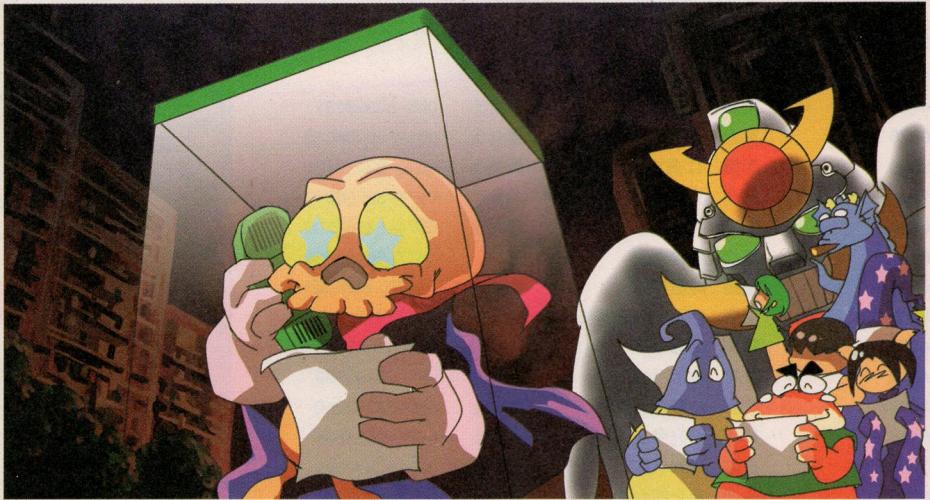
指定经销商

店名:上海酷派数码  
地址:上海市汉阴路石泉六村19号  
电话:021-52240856\62148977

店名:吉林省金卡王电玩行  
地址:长春市百脑汇2楼B2-25  
电话:0431-88834560 / 88956096

店名:战无际  
地址:北京市海淀区中关村大街1号  
海龙大厦6层Y606  
电话:010-82862827

本活动解释权归iQue神游所有 ©2007 iQue © 2007 Nintendo



诸位读者，我，我错了……本来呢是想看看大家的游戏兴趣取向，没想到无数来信都对我表示了不齿：“萝卜青菜各有所爱，为什么非要让一个游戏消失？”“它能自然是因为有玩家喜欢，没人喜欢的自己就会消失了，这道题多此一举！”……而在那些配合参与的意见里，鲜明地表现了我们读者的大方向：超过八成的男读者选了“BL 游戏”，超过六成的女读者选了“足球”……

#### 上海 loli 控

WOW 难看的人物，就是难看、难看、难看、难看、难看、难看……（省略 NNN 个难看）

#### 编辑评注

难看的东西都没有存在的资格么（一边擦汗一边心虚地回头看编辑部的生物们）？

#### 昆明 笨鸟

那还用说，当然是《DOAX》系列，像这样的 18 禁游戏应该从太阳系消失。因为：1. 没条件玩（离购入主机还有段时间）；2. 玩它会被老爸 K；3. 到我可以玩它的时候估计当爸爸了，所以我不恨它我恨谁！

#### 编辑评注

同学，我觉得以你那青春年少的年纪，玩 DOAX 等不了 10 年的——如果那时你还有兴趣玩的话！

#### 上海 孟天放

口袋妖怪，马里奥，DQ，FF，机器人大战……

#### 编辑评注

鬼泣，无双，WE，MGS，纹章，王国之心，生化危机……等一下，我们好像不是在评选“如果要去荒岛必须带的游戏清单”？

#### 福州 郑嘉琦

《心跳回忆 girl's side》系列，好好的一个游戏就这样被糟蹋了，如果没有这款游戏的话，说不定现在都可以玩到正统的《心跳回忆》续作了！

#### 编辑评注

从心跳的遭遇我们可以看出游戏公司都是谁的钱好

赚就赚谁的钱，脸皮是次要的！虽然编辑部对心跳的变性手术也有诸多不满，但就目前来看，这个系列还要一而再，再而三的被反复糟蹋几次，反正也不指望赚男性玩家的钱了。

#### 天津 紫血幻狼

那一定非球类运动游戏莫属，因为我 100% 不是球迷，也不看球也不玩，所以由我决定的话让球类游戏永远消失，就对我没有任何损失了。

#### 编辑评注

球，球类游戏存在对你也没有任何损失啊……

#### 佛山 鹰人

廉价游戏系列 2000，做得又简单，画面又不好，手感也不好，是做就做好些，不要做成半桶水，如果再这样下去，不如从这个丰富的游戏世界里消失算了，我相信会有人与我同感的。

#### 编辑评注

我从来没想到还真有人去玩这个“廉价 2000”系列的……（资料连接：由日本 D3 PUBLISHER INC 公司发行的“Simple 2000”系列游戏可算是个奇迹，每月都会推出新作，种种奇思妙想令人叹为观止，目前该系列已经有 100 多款游戏，只是游戏本身质量往往不咋地，里面出个精品的概率大概相当于中奖……看在售价只有普通游戏一半不到的面子上，大概还是会有不少玩家去试试淘宝的——但对于享受“特殊国情”的中国玩家来说，就不必去当试毒的小白鼠啦！

#### 广州 小阳

当然是万恶的恋爱育成 AVG，这让广大有为青年走向堕落，最后不是入“团”就是沦为“家里蹲”。同样！美好的恋爱是靠自己积极争取回来的，屏幕中的只是冰冷的幻影。向前冲吧同学！恋爱生活在前方向你招手。

#### 编辑评注

aiice！你老卖给我过来交待，为什么你成天玩美少女游戏却能找到女朋友的？！快说！！（aiice 掩面苦笑而去）

#### 广州 power

消失？太严重了吧！人有生存的权力，游戏同样也有的！！！正气凛然样：我们怎么可以光明正大的这样做呢（我们还是偷偷的做吧，让百合向游戏消失吧，吼……）

#### 编辑评注

错了同学，我们应该在二次元世界大力提倡 GL 以看到更多美女，在现实世界大力鼓吹 BL 以让那些帅哥自己内部消化去。

#### 北京 萝卜

《脑锻炼》，这种根本就不能算是游戏，这只不过把游戏机当作一个开发大脑的工具，实在是浪费东西呀！

#### 编辑评注

十多年前电子游戏可不就是打着“开发大脑智力”的名头进军中国的么，现在日本人不过是拣我们当年的智慧而已啦——说起来，虽然把游戏机当开发大脑工具有点别扭，但我们占着电脑只用来玩游戏看动画似乎也不能算是务正业……

#### 宁波 粘月

无双全系列！没啥技术含量，无双是一代比一代烂了，大蛇无双纯粹是口胡，高达无双算啥啊！这是对杂兵机的不尊重！不要小看铁球海和 GM 海！

#### 编辑评注

其实无双要是分着出帝国、猛将传来让人心烦的话，还是个不错的游戏啦——至于大蛇无双，确实是古往今来罕见的明目张胆的为了钱而出的东西……

#### 上海 飞飞 lucifer

真女神转生！哇哈哈哈牛蛙不爽吧！来打我呀~ HOHO……哦对了，貌似还有个怎么想都想不到的牛蛙喜欢的游戏来着……

#### 编辑评注

你，你竟敢挑衅（该字在游戏日读“pan”）牛爷，你完蛋了，你死定了，牛爷很记仇的！看在你买咱们书的份上提醒你快点卷铺盖跑到一个没人找得到的荒山野岭躲个十年八年的话牛爷就忘记了。

#### 桂林 起飞 de 候鸟

嘿嘿，小子，你怕鬼~ ~ ~ 吗？“怕！！！”所以我希望生化危机全都不要再出现，当我第一次见它，便 3 天没睡好！它也是我加入死死团的不变真理（好像没关系），不管了，就是它，《生化危机》系列，消失吧……

#### 编辑评注

有一段时间我也很希望生化危机消失，除了不习惯的操作方式之外，还有就是……这城市修得太变态了吧，到底要不要人找到路出去的？！

#### 武汉 No.1

魂斗罗，儿时惨痛的经历啊，我竟然从没爆机过！

#### 编辑评注

……拍肩，我也是到了 21 世纪才有机会打通它……

# 死机传说

关前明月

编注：第一次看到读者投稿写得如此贴近编辑部的真实……虽然死机没那么频繁……

“现在编辑部买了新液晶电视，玩游戏时效果那叫一个牛！现在全楼上下都爱来咱们编辑部看热闹。你看见没有？就连《九十九夜》这种垃圾游戏，也有人看得直流口水！”

Fei 撑着下巴，用星辰的扇子挡住自己的骷髅脸，对这厮的口水进行绝对防御。看星辰那个兴奋的爽样子，估计他已经忘记自己信用卡快要到临界点的事儿了吧？至于么？不就是编辑部买了个液晶电视，顺便买了两台 XBOX360 么？不过是一万多块而已，用得着这么大惊小怪么？

星辰的口水物理攻击没有奏效，转身走向另外一个楼下过来看热闹的仁兄，准备对其开始继续吹嘘。

Fei 扭过头去，看电视屏幕上一个糙老爷们豪迈地用电锯弄死一只小怪。这个怪异的镜头极其逼真，让人觉得真锯死人大概就是这样一个场面吧？旁边围观的人因为这个场面开始咂嘴议论。

《战争机器》的画面的确争气，全楼争先恐后地观看充斥血腥暴力的游戏。时不时从人群之中传出一阵惊叫声，Fei 在这些惊叹声里扭头问 Dragon：“我说这游戏有完没完了？我怎么看他们除了打就是打，基本没别的呢？”

“废话，这游戏要是有别的，老美可能买帐么？”Dragon 咬着烟卷想点，看了一眼旁边巨大的“禁止吸烟”牌子，又把打火机放下了。

“一路杀杀杀，杀到人类胜利么？”

“掐头去尾，这是个中间剧情。”Dragon 发现不能烟抽后开始发表自己的意见，“就像电影都得拍三部曲加一个前传一样。游戏一旦成功了，剧情随便怎么吹都没问题。”

“哦……”Fei 摸着脑袋做汉奸状，“太君果然是高，实在是高！”

.....

就在两人对话如火如荼进行到一半的时候，忽然人群之中爆发出一阵惋惜声。两人以为是操作的那两头废柴终于被兽人 KO 了，扭头看过去却发现是屏幕上的画面实现了超现实主义的电影手法——所有人都定格不动，维持着或开枪或冲锋的姿势。



编辑部里没有人会使用《JOJO》里的替身能力，Dragon 睿智地得出了一个英明的结论。

“死机了。”

XBOX360 从诞生开始就没摆脱的阴影瞬间笼罩了编辑部，所有人的脸上都挂着一丝黑线。

牛蛙复位了一次，肌肉硬汉马科斯再次于枪林弹雨中奋勇杀敌，然后再次定格在同一个地方。

“盘不行。”牛蛙回头对 Fei 说，“大地集团的产品果然不行……”

没有热闹看了，围观的人渐渐散了，编辑部里的人坐在刷卡买来的液晶电视前发呆。

Dragon 又在关键时刻发挥了“少侠”一般的作用：“还傻看着干嘛？要做攻略要加班，你们赶紧买盘去！”

.....

刚才还拿着无线手柄耀武扬威的俩人颠颠跑出去买盘去了，留下 Fei 和 Dragon 还有星辰三人在那里对着 XBOX360 的设置画面发呆。星辰还一边看一边摸



着手里的信用卡，一脸心脏病随时发作的熊样。

“打游戏死机丢记录，比起硬盘浮云哪个更痛苦一些？”因为无钱被罚，摸着烟卷始终不敢抽的 Dragon 向曾经历数劫的 Fei 提出一个非常哲学的命题。全世界人民都知道 Fei 硬盘坏过不止一次。

“我觉得猴子拖稿更痛苦……”Fei 不愿回忆痛苦，把矛盾焦点从编辑成功转嫁到作者身上。

“说起来猴子的硬盘也浮云过几次吧？”Dragon 努力回忆了一下，居然一时间没想到哪次猴子是按时交稿的。

两人在编辑部里对着刷卡买回来的液晶电视扯了许久也不见牛蛙他们回来。Fei 嘟囔：“难道说俩人借道去泡软妹子了？”

“别把别人想的都和你一样。”从外面风风火火赶回来的牛蛙脸上带着悲愤，“日哦，《战争机器》的盘卖光了。”

“这么热销？”

牛蛙一脸愤愤：“扯！主要是 360 现在太少了，老板一共进了三张，都卖了……”

“《战争机器》不行的话，不如试下《丧尸围城》。”Fei 提议，“看那场面，跟无双似的，估计也能震倒一批人。”

就和姑娘买了新衣服不炫耀肯定难受一样，为了让编辑部再次成为围观的焦点，也为了让星辰的信用卡刷得更值回票值一点，牛蛙把《丧尸围城》的盘放进机器。结果这游戏比之前的《战争机器》还争气，打了不到两个钟头又死机了。



本来  
已经不  
少人被华丽的  
全屏僵尸吸引  
过来继续围观，  
这次死机又一  
次把他们冲得  
干干净净。编辑  
部恢复了往日  
的平静，一干编  
辑互相看看，再  
看看电脑和桌  
子上摆着的无  
数美少女手办，  
死一般寂静。

沉默了一  
会之后，Drag-  
on 终于说了一

个睿智主编应该说的话。

“这一期，干脆做个死机专题吧，怀念咱们痛心疾首的过去，还有那些被谋杀的青春啥的……”

这事儿就这么定下来了。



打游戏丢个记录死个机的情况一般人都遇到过。这些经历有的被一笑而过，有的则刻骨铭心。



比如当年 SEGA 的 SS 主机上有一款三部曲的作品《光明力量》，这个游戏用了两年左右的时间出了三部，平均每部都要几十个小时搞定。当时核心玩家多如狗，不少人用数学天才计算某某猜想的智慧和精力去仔细计算每一次升级细节，反复 SL，反复凹点……搜刮战场的每一个角落，寻找每一个能加入的同伴。于是数百个小时的游戏时间过去了，终于熬到第三部的三支大军汇合。这个过程中也不知道打坏了多少张盗版盘，reset 了多少次可怜的游戏机……

但是必须要说的是，《光明力量三部曲》出来的年代，SS 已经没有什么原装记忆卡了。那个时候大多数人都用组装记忆卡存记录，因此爆发了许多劲爆的灵异事件。用 SS 本体记忆的就不说了，听说那时候如果机器电池没电，很多人自杀的心都有……最强的一次是某人用四合一的 SS 记忆卡（老玩家大概有印象）玩光明三部曲，玩到最后一张盘的时候忽然想要试一下其他功能，结果……嘿，后来这个人把光明系列的三张盘都掰了，消沉了一个多星期。

当然这种情况还是好的，比起这个时代之前更崩渍的死机行为，是那些基本上不能记忆的动作游戏之类……想想看吧，那会刚接触了电子游戏没几天的人们，尤其是中国人们——那个时代的大多数游戏记录方式极其可怕，都是用密码记录。而日文字母的平假名字

符在大多数人眼中看来，和鬼画符没有什么区别。因为游戏需要的记录语句超级长，如果错了一个字母所有的努力都将前功尽弃，结果导致了一种奇异的现象发生——许多人为了准确无误抄录下记录密码，后来都成了描摹大师，以致于家长请假条这种低级冒充产品的难度被大大降低。

当然，即使是这样，不少人也惨烈地经历过把两个类似字母看成一个字母，结果十几个小时游戏努力白费的痛苦人生。对于这种早期硬件机能限制导致的严重后果，我们不得不说，这简直就是一个时代的悲剧……虽然和后来的悲剧比起来，这其实不算什么。

我们还是来说一说最近发生的一些实例吧，以证明不管是光盘质量还是游戏恶性 BUG 都对玩家的身心造成了极其严重的伤害。电子游戏这玩意不像 DVD，可以分段选择观看，所以不管是什么样的恶性事件发生，都有可能让人一蹶不振。

首先来说说现在已经合并成 NGBI 的 NAMCO 公司吧，这家公司家用机上的用功劲比勤奋天王刘德华还强，经常是街机版的游戏加强了许多倍才做到家用机上，向来以“120%移植”而闻名。而在这些移植度据说都超过了百分之一百二十的系列作品里，最为人称道的自然就是《刀魂》系列，欧美地区 FANS 一向对其推崇备至。

接下来就是问题所在了，这 FANS 们千等万等，等得星星月亮头发都白了，终于《刀魂》三代降临，纷纷买来玩。在美版《刀魂 3》发售一段时间之后，日版才姗姗来迟。估计当时 NAMCO 的人对日本人不买《刀魂》系列怀着恨在心，为日版《刀魂 3》设计了一个特别的 BUG。这个 BUG 就是如果在游戏的“编年史模式”中存档，再删除其他游戏的存档，再玩“编年史模式”存档，就会发现这个存档已经损坏。当你想要删除这个损坏的存档的时候，再次进入记忆卡的你就会发现，记忆卡提示你要求格式化否则无法使用。于是一块崭新的记忆卡诞生了，你的青春和记忆都灰飞烟灭了。

所有人都知道，日本是宅最多的国家，这种打击对于很多人来说是致命的……那些几百个小时的完美记录，那些比修改出来还可观的数据，那些珍贵的回放和存档，一切都没了……而对于这一切，NAMCO 公司给出的解决方案只是不要删除“编年史模式”里的损坏存档。这种敷衍的官方说明能表明什么？难道这不是有预谋的一起针对日本市场不重视《刀魂》系列展开的大规模报复行动吗？

这次事件波及的地区也包括许多推崇日版的其他非日本地区，譬如中国地区……

正所谓幸福的人生都是相似的，而悲惨的人生各有不同。悲剧的体现并不只在这种大面积杀伤武器上。《刀魂 3》的案例只是个例，“大地集团”带给许多玩家的冲击更为猛烈。我们都知道，在发展中国家的我国，购买游戏光盘是一件让人撕心裂肺的大工程。而且更要命的是大地集团出品的游戏光盘往往是根据枚数决定售价，而不像正版那样一套卖多少钱。所以通常如果一套光盘里有一张存在那么一点问题，加上不能退换的售后服务。在 DVD 游戏还没出现的年代，这种死机状况往往能让人更崩溃——要知道，这个世界上最可怕的压力不是别的，正是经济压力。

所以在买来五张盘的《心跳回忆 2》发现第四张盘死机，买来一套四张装《最终幻想 8》发现结局死机，或者买来一套 8CD 的 SS 游戏《幽浮》发现第七张盘有问题……那种悲愤和痛苦，恐怕也只有经历过的人才能体会。更重要是，即使重新买一套盘，也不能保证一定好用。在一段时间内，一种“用人民币打水漂”的恐惧深深缠绕着诸君。因此在那个黑暗的年代，长篇巨著类的游戏往往没有人问津，皆因大家都被伤害惯了。

后来 DVD 光盘的普及，让这段黑暗的历史迎来了完结……

“大地集团作品”毕竟只是特殊情况，真正让人崩溃的还是那些诡异的设定——比如有些游戏的记录不能单独搁置太久，否则会自动消失。这种情况最明显的是





那个超级杀时间的《梦幻之星在线》。每一个对这个游戏有深刻了解的人都知道，这游戏的时间计算都是以百小时为单位的，偏偏游戏记录脆弱得很。只要一段时间不玩，就有可能破损，跟那个可笑的《最终幻想战略版》一样。更可怕的，这个游戏的每个版本之间记录不通用，也就是如果使用的光盘盘号不同，也有可能发生记录损坏的情况，加上美日版不通用等等问题，可以说是世界上最容易出现记录损坏的游戏之一了。



另一个和《梦幻之星在线》存在一样问题的游戏是《生化危机4》的NGC版，这个游戏的美日版记录不兼容。不少人用美版打通之后想再玩一遍日版，只能清除已经完美的美版游戏记录从头再来一次，不能不说这是游戏史上最让人痛恨的设定之一。唯一能和这个相提并论的，大概也只有那个可怕的《异灵》了。SS时代的冒险游戏另



类作品《异灵》的制作人饭野贤治同学是个胖子，可能是因为自己太胖了，他觉得人生的每个动作都可能浪费大量的能量，给《异灵》设定了一个存档需要消耗仪器电力的设定。试想一下，一个游戏之中只有99格电力，每次存档都要使用十五格以上，这个游戏还又臭又长，这是什么世道……

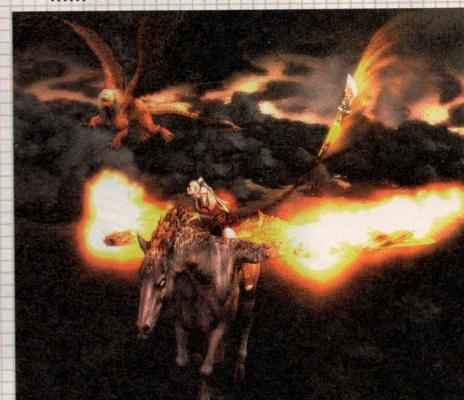
如果说这些设定只是为了增加游戏难度还可以理解，那么最后一种情况才是最让人不能忍的——正版游戏本身就存在死机情况！

在这方面最有代表性的作品应该是最近的NDS新作《恶魔城》，这款游戏刚一出世的时候，不少人抢着下载烧录（大家明白我在说什么就行了……），然后无数人跑到论坛上大叫“死机啊死机”之类，于是许多人悲观地认为这游戏一定有了什么新技术没被破解，导致死机。等到后来拿正版的台湾同胞在巴哈姆特也开始讨论死机的时候，这些人才醒悟过来，原来是正版也死



机啊……于是大家心理一下平衡了，论坛抱怨立马消失了……

号称PS2最后大作的《战神2》和它的前任《战神》一样，拥有无数赞誉，同时也拥有无数恶性BUG……什么场景重复出现敌人杀不干净之类的只能算小儿科，还有无法卷轴移动的，也马马虎虎。最重要的是《战神2》有一个地方如果存档很容易导致死机循环，而这个地方正好有一条断桥。众多玩家流着眼泪把这个BUG叫做“魂断蓝桥”，其中只有包含着那么无奈的悲凉了。



“其实还有很多这种例子啊……怎么就不继续写了呢？”Fei写到一半的时候，抬起头来问让他停笔的Dragon。

“因为我们是电视游戏杂志。”

“啊？”骷髅脑袋的运转速度不够，Fei觉得无法理解。

Dragon喷出一道火光：“笨蛋！电视游戏的BUG还算少的，你看那些PC游戏，游戏还没出呢，补丁已经出了几个版本。难道我们不应该利用这个机会显示自己的优越性吗？”

“也是哦……”Fei觉得自己有些理解领导意图了。

两人正说着，液晶电视那边又传来一声惨嚎。

“怎么了？”

牛蛙恨恨放下360的手柄——好贵，舍不得摔。

“靠，新买的盘又TM死机了！”

.....



## 掌机游戏专栏

器系统。游戏能做的唯一一件事就是反复地打关收集武将卡片。这样的游戏花2个小时通一次关就可以扔一边去了，实在是对不起三国无双这块招牌啊。

本期主打的攻略是逆转裁判4，这个经典系列一直以高质量延续着，不过语言障碍始终是一个巨大的鸿沟，想要完全体会游戏的乐趣，还需要中文版才能解决。我们能做的是在有汉化版出现之前，让大家提前感受一下这个经典系列的感动，但是剧情小说会占据大量的页面，我们为了保证攻略的质量又不舍得将其缩水，于是本期只有前两章的攻略和剧情。同时我们会在调查表上给出选项，如果朋友们想继续看后半部分的话，请选择后给我们寄来调查表，选择想看的读者超过50%的话，下期就将继续用大篇幅刊登。

本期久违的“骗”女性向游戏终于和大家见面了，这第一次选择了以孤岛生存为乐趣的游戏《迷失蔚蓝2》，这个游戏还挺好玩的，想要在孤岛上活下去并找到机会脱出，必需最大程度的发挥自己的创造力，男女主角之间的合作和互助也是非常重要的，籍这个游戏也许能培育出一段美妙的感情呢。

本期的废话就说这么多了，下面照例是掌机征婚栏目一支红杏出墙来，大家慢慢看吧，我闪去玩游戏咯。



本期征婚栏目继续，这次我们迎来了一位北京的读者。

### 商女不知亡国恨，一支红杏出墙来。



电脑商情报集团规定！每个星期必需定时收取E-MAIL一次，违者点名批评，长期不收取E-MAIL者罚款处分。

此条规定向来使游戏日编辑部如坐针毡，因为一忙起来往往就忘记收邮件，而忘性大的土星男更是每隔几个月就被罚款一次。但是！只有一个人，他再也不怕这条规定了！自从上次登出征婚启事之后，团长fei每天怀着忐忑的心情不停地打开E-MAIL收取邮件，盼望着能在众多的垃圾邮件中出现“应征”二字，每天刷新信箱次数达上百次之多，执著的精神实在是让人感动万分。

但是究竟结果如何，我们都不得而知。因为在问及征婚结果的时候，小fei同志出于某种不为人知的原因，拒绝回答，并使出了转移话题的绝技。在讨论到冥王星被赶出九大行星之后，我们终于放弃了对征婚结果的追问……

这期还有一个值得高兴的消息，上期参加征婚的读者猥琐男同学来信，说有女性读者加他的QQ号了，目前他非常高兴，并且对自己的未来充满希望。此时此刻我感到非常欣慰，我为自己又拯救了一个失足少年而感到高兴。

随着日期翻到四月，天气渐渐热了起来，最明显的感觉就是街上穿短裙的MM渐渐多了，果然夏天才是最美的季节……话说我上班的路上会经过一个中学，可惜每次我都赶时间，不然的话我一定……呜呜呜。

梵天：喂喂，你这么直接的写出来没问题吗？万一你GF看到了怎么办。

Aice：她又不玩游戏，不会看我们杂志的。

fei：好！那这期就给她寄一本！

Aice：厄，其实这段话不是我写的。

fei：好无力的狡辩……

一看这个月的游戏……怎么全是NDS的，这也难怪，NDS有这么大的基础销量摆着，游戏厂商肯定愿意在NDS上做游戏。再看看PSP，已经快成复刻移植专用机了。不过PSP的硬件机能优势还是很明显的，各种模拟器也非常丰富……

不管怎么说，本期还是找了一个PSP游戏出来，那就是Roco Loco，这个被SCE寄予厚望的游戏，花了7亿日元打广告的游戏——首周销量只有3万、2周后游戏店不得不以4折的价格出售的游戏。虽然惨淡了点，这游戏风格还是挺可爱的，没事的时候拿出来休闲一下也不错。

下面就来看看本期的其他游戏吧，三国无双DS——这就是一个大大的地雷，从NDS最初发售起就公布了的游戏，一拖再拖，拖出来居然是个这种玩意。三国无双变成了三人无双、不能操作武将，只能选择三个原创角色进行战斗。游戏只有一个模式、无升级系统、无武器系统。

**姓名：**邪神洛基

**性别：**貌似没有转职成太监和尚

**年龄：**奔20去了

**体重：**猜对了告诉你

**QQ号：**354348699(有意者请高考后联系)

(高中生哦……坏姐姐们醒目……)

**职业：**学生

**副职业：**采花帮副帮主

**喜欢的事：**想干嘛干嘛

**不喜欢的事：**诬陷我和别人跟我抢东西

**座右铭：**地主家也没有……爷……

(地主家也没有爷？怎么听起来好像口味很重的似的)

**特技：**长时间听一首歌不烦……

(话说土星男也喜欢长时间反复听同一首歌，害得坐他旁边的饭饭君非常崩溃，经常有冲上去把他耳机摘了撕成两半的冲动)

**自我介绍：**

在物欲横流的世界中残存的一只单纯善良的少年，诚聘一年轻貌美家住北京有钱有势的少女一起在月圆之夜对月嚎叫！在圣诞节相互取暖！在2月14日寄合影给游戏日，期待ing……

Aice：说自己是单纯善良的少年……却要找有钱有势的……哎。

fei：哼，想在2月14日刺激我们？你不知道死死团有特技叫做诅咒吗？

无



# 兄弟联 联机网络对战平台——KAI

## 一、什么是 KAI

如果你有玩电脑游戏的话，一定知道浩方吧，而 KAI 就是和浩方类似的一个软件，它可以将你的 PSP、PS2 等家用主机的联网对战搬上互联网，虚拟成一个局域网，这样就可以通过非官方的手法实现网上联机和对战。

KAI 是一个非官方的软件，而且并不是专门针对 PSP 而开发的，所以在使用的时候会有各种各样的问题，比如容易掉线，在 PSP 暂时不发送无线信号的时候就会断开连接。对此我们只能等待新版本的完善或者想一些其他办法来弥补。

## 二、上 KAI 需要些什么硬件和软件

想要用 PSP 上 KAI，首先需要一个能用无线网络和 PC 联机的无线路由器或无线网卡，由于 KAI 支持的路由器和网卡类型有限，所以必需买能够支持 KAI 的路由器或网卡，目前已知的支持 KAI 的路由器和网卡品牌和型号列表如下：

### 无线路由器

Allnet

All0277

Askey

RT210W

Asus

Asus WL-500G deluxe Asus WL-500G premium

Asus WL-300G

Belkin

F5D7130/7330 (2mb flash)

F5D7230-4 v1000, v1010, v1111

F5D7230-4 v1444 (2mb flash)

Buffalo

WHR-G54S WHR-HP-G54

WHR-HP-G54S WZR-RS-G54 WBR-G54

WBR2-G54 WBR2-G54s WLA-G54

Linksys

WRT54G v1.0, v1.1, v2.0, v2.2, v3.0, v3.1, v4.0, v5.0  
(2mb flash)

WRT54GL v1.0, v1.1

WRT54GS v1.0, v1.1, v2.0, v2.1, v3.0, v4.0, v5.0 (2mb

flash)

WR7SL54GS v1.0

Motorola

WR850G

Ravo

W54-RT

Siemens

Gigaset SE505

Gigaset SX550i

### 无线网卡

ASUS

Asus WL100g (PCMCIA)

Belkin

F5D7010UK

Buffalo

WLI-CB-G54 (PCMCIA) - conflicting success reports

WLI-CB-G54S (PCMCIA) WLI-CB-G54L (PCMCIA)

WLI-CB-AG54 (PCMCIA) WLI-USB-KB11 (USB)

WLI-U2-KG54-AI (USB) - conflicting success reports

WLI2-CF-S11 (Compact Flash Card)

ciscoSystems

AIR-LMC350 (PCMCIA) AIR-PCM350 (PCMCIA)

AIR-PCI350 (PCI, PCMCIA)

AIR-MPI350 (Mini-PCI) AIR-CB21AG (PCMCIA)

Corega

COREGA WLUSB-11 KEY (USB)

D-Link

DWL-120 (USB) DWL-122 (USB)

DWL-650 (PCMCIA)

DWL-520(+) [All Rev's] (PCI, Mini-PCI)

DWL-G650+ (PCMCIA) - conflicting success reports,

newer versions may not be supported

Dell

Truemobile 1300 Truemobile 1180

Truemobile 1350

Gigafast

GigaFast Wireless-B 802.11b USB Adapter [WF741-UIC]  
(USB)

### I/O DATA

WN-B11/USB (USB)

Linksys

WMP54GS (PCI) - some problems with hosting apparently \*UK/US version\*

WPC54GS-JP (PCMCIA) \*JAPANESE version\*

BEFW11S4 v.4

WUSB11 802.11b v.3

Microsoft

Microsoft MN-510 Microsoft MN-720 (PCMCIA) Microsoft MN-730 (PCI)

Motorola

WN825G

Netgear

Netgear WG311 [All Rev's] (PCI, Mini-PCI)

Netgear WG511T - VERY UNRELIABLE SUCCESS REPORTS!

Netgear MA111 v.3 or higher

PLANEX

GW-NS11X (PCMCIA) GW-NS54G (PCMCIA)

GW-NS54GM (PCMCIA)

GW-US54 (Click here for a better description of this card.)

Siemens

Siemens Mobile Gigaset (USB)

Sony

Sony IFU-WLM1

PC with WiFi built in (Mini-PCI)

Sony VAIO PCG-U101

Dell Truemobile 1300

HP Pavilion ZE4908US (Broadcom 802.11b/g)

Compaq Presario 3045 (Broadcom 802.11b/g)

LAN-Express IEEE 802.11 (in Vaio PCG-V505)

Misc

WLI-USB-KB11 (Jap)

以及所谓的神卡

无线网卡安装之后需要设置网络共享才能使 PSP 能上网，具体方法可以参见 07 年 3 月号的兄弟联第二种方案。安装好之后还需要设置一下，进入开始 > 设置 > 网络连接，打开“无线网络连接”的属性，首先在 TCP/IP 协议里设置 IP 地址，因为要实现共享上网，所以设置成 192.168.0.1，子网掩码 255.255.255.0。打开“无线网络配置”这一页，选中“用 windows 来配置我的无线网络配置”，在“高级”选项里，选中“仅计算机到计算机”（也就是 AD Hoc Mode）。下面的“自动连接到非首选网络”也勾上。

现在需要将 PSP 端也设置一下，打开 PSP，进入 Network Settings (网络设置)，设定为 Ad Hoc Mode (点对点模式)，其余自动，全部设置后按○键保存。

以后每次 PSP 开始发送无线信号的时候，都要在电脑的“无线网络连接状态”里搜索 PSP 的无线网络，并选定 PSP 的连接。

到此为止硬件方面就准备好了，现在我们来看看软件。

软件方面，当然需要 KAI 的客户端软件了，这个软件可在 <http://www.51files.com/?5GFPMY075GU54TY5M19O> 下载，第一次启动的时候会自动下载各种插件，所以会比较缓慢，由于服务器在国外，所以对网络速度要求也比较高。启动之后，首先点击右下角皮包一样的标志注册一个账号，注册方法比较常见就不多说了，注册之后软件会自动向你所填的 E-MAIL 地址发送一封确认邮件，进邮箱打开这封邮件，并点击里面的激活链接就完成注册了。

然后进入 KAI 的设置 (start kai config tools)，选中“show dangerous NICs”，这时会提示 KAI 重启，再次打开 KAI 设置，然后在“Network Adapter”里选择你自己的无线网卡。

把左边 Kai Port 和 Kai Deep Port 都设置为 30000。

然后在 Default XTag 里填上自己的账号，下面输密码，自动登陆也可以勾上。

一切设置完成，现在打开 KAI，登陆上自己的账号，点击右上角地球的图标开始游戏，选择机种 PSP，然后点击右箭头进入相应的游戏房间，在下放输入自己的状态，第一个选择 8 people，第二项选择 Yes, I'm Hosting now。HOST 表示等待，BUSY 表示已经开始游戏了。

以后使用的时候记得先打开 PSP 进入游戏，进入联网模式，让 PSP 发送无线信号之后再打开 KAI，这样可以防止因为无信号而连接中断。进入 KAI 的游戏房间之后，就可以像普通无线联网一样开始游戏了，最后祝大家玩得愉快。

## 画面说明



上屏显示着两位主角的身体状态，最上面的百分比数字是生命值，左边黄色的人性是体力，中间绿色的胃的标志是饱腹度，右边蓝色水滴状标志是水分度。

随着时间的经过，除了生命值的其他三个数值都会徐徐减少，做任何动作都会加速体力值的减少，爬上阶梯这种动作则直接减1点体力值。当体力值降为0的时候就无法跑步前进了，运动时饱腹度减少会稍有加快。体力值可以通过坐下休息来回复，但是会消耗饱腹度。体力值减为0的时候就开始减生命值。

水分度减为0之后会进入脱水状态，这时候无法进食干的食物，并且生命值开始减少。

## 游戏菜单



アイテム	查看自己的背包，按X键可以查看消耗品
きゅうけい	休息，时间经过加快，可以回复体力。
道具作り	制作道具
ずかん	图鉴
ちゅうだん	中断存档，读取之后也不会消失(可以S/L大法)



### 前言

#### “骗”女性向游戏

大家还记得迷失蔚蓝这个游戏吧，男女二人流落荒岛，住在海边的山洞，每天以捕鱼和采集果实为生……到了晚上，孤男寡女干材烈火，这实在是一个标准的HG设定嘛！咳……不好意思有点跑题了，今天我们要讨论的是“骗”女性向游戏这个主题。大家从头再想一下，男女二人流落荒岛，这时男主角发扬男子本色，担当起照顾女主角的责任，每天外出捕猎动物，制造各种生活用品，并寻找各种逃生的办法。而女主角在家洗衣煮饭，绣花编织……这实在是一个非常浪漫的游戏啊(刚才还说是HG来着)。

鉴于以上原因，这个游戏的攻略将和以往的形式稍有改变，大家一定要注意 Check Point 里面的文字，这都是用游戏泡 MM 时要注意的关键事项。最后祝大家都能顺利找到女朋友，事成之后别忘了请我吃饭。

在这攻略已经写完的时候，网上放出了汉化版本，惊叹现在汉化组效率之高后，我也去下了一个试玩，感觉还是有很多不完善的地方，不过中文的就是比日文玩着爽啊。



### 系统说明

#### 主菜单

コンティニュー	继续游戏(有中断存档时)
ふたりでサバイバル	单机游戏
ロード	读取存档
データしようきよ	删除存档
コピー	复制存档
みんなでサバイバル	联机游戏
ほんきでサバイバル	生存模式(通关一次后出现)
オプション	设置

#### 设置菜单

メッセージ	速度 文字显示速度: おそい(慢) ふつう(普通) はやい(快)
マイクのかんど	麦克风灵敏度: 共有 1-4 级
データしようきよ	删除全部存档

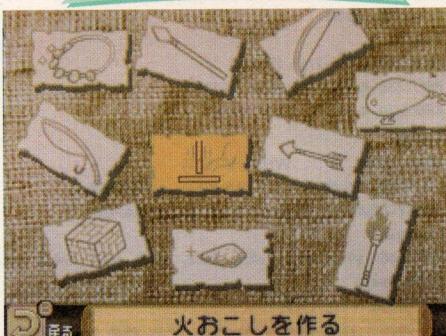
#### Check Point

主菜单全是日文假名，MM一定看不懂(看得懂的劝你别去惹)，这几个对应的是什么都记下来，到时候MM问到就逐一解释，酷~好感度 +10。

### 基本操作



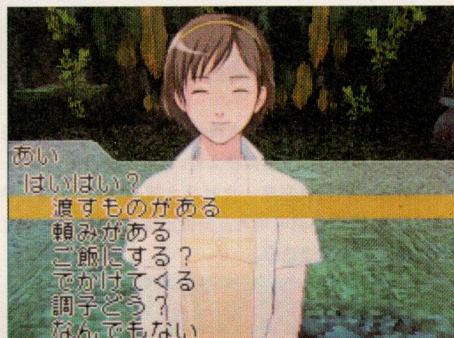
### 道具制作指南



在道具作り菜单中，用现有的材料可以制作各种道具，可制作的道具随着剧情发展会越来越多。制作方法为选定1~3个道具，然后按X键，所有道具的制作方法见下表。

道具	中文名	材料1	材料2	材料3
とがつた石	石块	石	-	-
とがつた骨	骨头	骨	-	-
火起こし器	生火器	木の皮	木の枝	-
いい火付け	高级生火器	木の皮	木の枝	弓
竹の釣ざお(A)	竹钓竿A	竹	とがつた骨	木のつる
竹の釣ざお(B)	竹钓竿B	竹	とがつた石	木のつる
木の釣ざお(A)	木钓竿A	木の棒	とがつた骨	木のつる
木の釣ざお(B)	木钓竿B	木の棒	とがつた石	木のつる
木の弓	木弓	木の棒	木のつる	-
竹の弓	竹弓	竹	木のつる	-
竹の矢(A)	竹矢A	竹	とがつた石	-
竹の矢(B)	竹矢B	竹	とがつた石	羽
竹の矢(C)	竹矢C	竹	とがつた骨	-
竹の矢(D)	竹矢D	竹	とがつた骨	羽
木の矢(A)	木矢A	木の枝	とがつた石	-
木の矢(B)	木矢B	木の枝	とがつた石	羽
木の矢(C)	木矢C	木の枝	とがつた骨	-
木の矢(D)	木矢D	木の枝	とがつた骨	羽
铁の矢(A)	铁矢A	铁の棒	とがつた石	-
铁の矢(B)	铁矢B	铁の棒	とがつた石	羽
竹の手モリ(A)	竹制手矛A	竹	-	-
竹の手モリ(B)	竹制手矛B	竹	とがつた石	-
竹の手モリ(C)	竹制手矛C	竹	とがつた骨	-
木の手モリ(A)	木制手矛A	木の棒	-	-
木の手モリ(B)	木制手矛B	木の棒	とがつた石	-
木の手モリ(C)	木制手矛C	木の棒	とがつた骨	-
铁の手モリ	铁制手矛	铁の棒	-	-
木のたいまつ	木火把	木の棒	あぶら	-
竹のたいまつ	竹火把	竹	あぶら	-
ワナ(小)	陷阱小	カゴ	木の枝	-
ワナ(大)	陷阱大	木の棒	木のつる	-
ワナ(水中)	陷阱鱼	カゴ	木のつる	-
かいルア - (A)	木の枝			
かいルア - (B)	木の枝			
かいルア - (C)	木の枝			
かいルア - (A)	木の枝			
かいルア - (B)	木の枝			
かいルア - (C)	木の枝			
長いルア - (A)	木の枝			
長いルア - (B)	木の枝			
長いルア - (C)	木の枝			

## 对话菜单



走到女主角身边按A键和她对话，就会出现一个对话菜单，可以让女主角帮你做一些事，这也是游戏推进所必须的。

渡すものがある(有东西要交给你)	渡す(交给道具, 可使用女主角的背包)
	食べて(给你吃)
あげる(送给你作礼物, 饰品什么)	あげる(送给你作礼物, 饰品什么)
	なんでもない(没什么)
物を作つてほしい(请你帮忙做东西)	ロープ(绳子, 需要有木的藤条, 一天做2根)
	カゴ(竹筐, 需要有竹, 一天做2根)
前に頼んだ事についてだけど……(询问之前委托的进度)	クンセイ(熏制肉干, 需要有烤肉架并放上肉, 3天内完成)
	なんでもない(没什么)
マキを取つてきて欲しい(请你去捡点树枝吧)	木の枝
	食料を取つてきて欲しい(要你去找点食物吧)
なんでもない……(没什么)	なんでもない……(没什么)

### Check Point

平时经常询问女主角的状态可以增加好感度，出门前和她说一次话并告诉她什么时候会回来也很重要，不要让女孩担心哦。树枝和食物就别拜托她了，反正也是小事。还有在对话的时候尽量不要选“なんでもない”，不然MM会不高兴的哦。

## 蘑菇颜色和作用

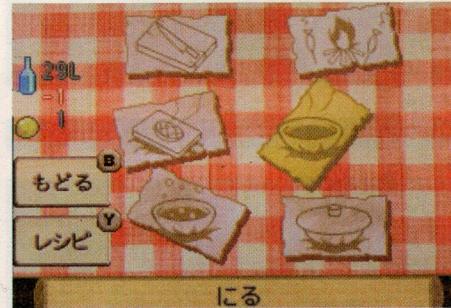
游戏中的蘑菇共分八种颜色，其中有两种是无特殊效果的，其他则分别对应五种效果，还有一种是可以解除其他所有效果的。对应的规则是在游戏一开始的时候随机决定的，但是一旦决定后在这次游戏中就不会改变了。所以在游戏开始后可以一种颜色一种颜色地试吃，以确定效果。可以用铅笔在书上把颜色和作用用连线标出来。

颜色	作用
黒	无
青	无
橙	生命减少
茶	睡眠
红	水量降低
白	体力不减
黄	不能进食
紫	解除所有效果

### Check Point

在一次吃了多种颜色的蘑菇后，所有作用会同时出现，这是非常难受的一件事。但是我们可以利用解除效果的蘑菇来缓解，比如首先乱吃一大堆有副作用的蘑菇，最后吃一个解除效果的蘑菇，这样就可以在增加饱腹度的同时消除不良效果。

## 料理的做法



在房间左上角的石台上调查即可制作料理，料理可以选择四个食物，按Y键还可以选择两个调料。不同的组合得出的料理也不一样，有些料理男生是无法做出来

的，需要把材料交给女生让她去做才行。女生的料理一开始会很烂，而且一次只能料理一个食物，随着时间推移会慢慢改善，到40日之后就能完美地做出各种美味的料理了，这之前就忍忍自己做吧，全部料理方法如下。

方法名称	使用条件	方法详解
切	初期	纵向切割食物，每个地方都切到最好。有时间限制。
焼	初期	在食物周围划圆圈，将食物翻过来。水果类在5秒以内，植物类在6~7秒，肉类在9~10秒结束最佳。
蒸	草原饮水点取得碗	对麦克风吹气右边横条浮动在蓝色框内，需要消耗1L水。
煮	取得碗后	在锅内划圈搅动食物，速度由慢变快，划圆要完整，注意节奏。需要消耗1L水。
煎	打猎动物得到油后	按顺序点击锅内的食物即可，需要消耗1个油。
炒	在湖上方停船点得到石板	划动食物防止炒焦，每个都要划到，全部变色后完成。

### 料理

#### 切:

たまごサラダ	タマゴ+ニンジン, 岩盐+コショウの実
大根サラダ	ダイコン, 岩盐+水色の木の実
ごぼうサラダ	ゴボウ, ムラサキの豆+とうがらし
ワカメサラダ	ワカメ, ムラサキの豆+水色の木の実
きのこサラダ	キノコ+野菜, 岩盐+コショウの実
アジのたたき	アジ+アサツキ, ムラサキの豆
スズキのたたき	スズキ+アサツキ, 水色の木の実+ムラサキの豆
さしみの盛り合わせ	3种不同的鱼+アサツキ, ムラサキの豆
フルーツ盛り合わせ	グアバ+バッショニフルーツ+任一其他水果, 木のミツ

### 烤:

ペイクドポテト	ジャガイモ, 岩盐+コショウの実
うなぎのかばやき	ウナギ, ムラサキの豆+木のミツ
あゆの塩焼き	アユ, 岩盐
焼きハマグリ	ハマグリ, ムラサキの豆
焼き鳥	鳥肉, 岩盐+コショウの実
焼きシヤケ	サケ, 岩盐+ムラサキの豆
たいのお头	マダイ, 岩盐
ヤマメの塩焼き	ヤマメ, 岩盐
ニジマスのバター焼き	ニジマス+タマネギ, 岩盐+茶色い木の実
スズキの姿焼き	スズキ, 岩盐
ヤマメのくし焼き	ヤマメ+ニンジン, コショウの実+岩盐
クロメシナのボワレ	クロメシナ+タマネギ, 茶色い木の実+岩盐
オオカミのボワレ	オオカミ肉+ミルク+ニンジン, 茶色い木の実

## 炒:

豚の南国風いためもの	イノシシ肉+パイナップル, 岩盐+コショウの実
ヒラメのムニエル	ヒラメ, 茶色い木の実+コショウの実
かにオムレツ	カニ+タマゴ, 岩盐+コショウの実
きのこオムレツ	キノコ+タマゴ, 茶色い木の実+コショウの実
イタリアンオムレツ	ジャガイモ+タマネギ+タマゴ, 岩盐+コショウの実
あさりバター	アサリ, 岩盐+茶色い木の実
きのこのソテー	キノコ, 岩盐+コショウの実
きんぴら	ゴボウ+ニンジン, ムラサキの豆+木のミツ
目玉焼き	タマゴ, 岩盐+コショウの実
ニジマスのソテー	ニジマス+ニンジン+ジャガイモ, 茶色い木の実+コショウの実
スズキのムニエル	スズキ+ニンジン+ジャガイモ+パセリ+フルーツ, 茶色い木の実+コショウの実

## 煮:

しゃぶしゃぶサラダ	イノシシ肉+野菜, ムラサキの豆+水色の木の実
クラムチャウダー	貝+ミルク+タマネギ, 黄色いつぼみ+岩盐
肉じゃが	イノシシ肉+ジャガイモ+ニンジン, ムラサキの豆+木のミツ
ボトフ	イノシシ肉+ジャガイモ+タマネギ+ニンジン, 黄色いつぼみ+岩盐
イワシのつみれ汁	イワシ+アサツキ, ムラサキの豆+コショウの実
オニオンスープ	タマネギ+ニンジン, 黄色いつぼみ+岩盐
はとのスープ	ハト肉+アサツキ, 岩盐+コショウの実
カモなべ	カモ肉+アサツキ+ニンジン, ムラサキの豆+岩盐
ゆでたまご	タマゴ+岩盐
石狩なべ	サケ+アサツキ+ニンジン+ダイコン, ムラサキの豆+岩盐
たぬきなべ	タヌキ肉+ニンジン+タマネギ, ムラサキの豆+岩盐
豚汁	イノシシ肉+ニンジン+ダイコン+アサツキ, ムラサキの豆+岩盐
もみじなべ	シカ肉+ニンジン+ゴボウ+アサツキ, ムラサキの豆+岩盐
タケノコにもの	タケノコ+ニンジン+ゴボウ+ダイコン, ムラサキの豆+木のミツ
オオカミなべ	オオカミ肉+ニンジン+ダイコン+アサツキ, ムラサキの豆+水色の木の実
クリームシチュー	肉+ミルク+ニンジン+ジャガイモ, 黄色い木の実+コショウの実

## 炸:

キスのフライ	キス, 岩盐
オニオンフライ	タマネギ, 岩盐
フライドポテト	ジャガイモ, 岩盐+コショウの実
かきフライ	カキ, 岩盐
あじフライ	アジ, 岩盐
鳥のからあげ	鳥肉, ムラサキの豆+岩盐
かきあげ	ジャガイモ+ゴボウ+ニンジン, 岩盐
マハゼのてんぷら	マハゼ+パンの実, 岩盐
れんこんチップ	レンコン, 岩盐

## 蒸:

ポテトサラダ	ジャガイモ+ニンジン, 岩盐+コショウの実
カニのすがたむし	カニ, ムラサキの豆
小かしイモ	タロイモ, 岩盐
ちゃわんむし	鳥肉+キノコ+タマゴ, ムラサキの豆+岩盐
プリン	タマゴ, 木のミツ+茶色い木の実
むしウニ	アカウニ, ムラサキの豆

## 木筏

- 1 级 = 2 丸太(圆木)+1 ロープ(绳子)  
 2 级 = 2 丸太(圆木)+2 ロープ(绳子)  
 3 级 = 2 丸太(圆木)+3 ロープ(绳子)

## 战斗方法



和前作相比，增加了战斗。主要是对狼、老虎、鳄鱼等危险的动物。战斗方法非常简单，敌人攻击的时候会有一个准备动作，这时就点击下屏显示的左箭头或者右箭头躲开攻击，然后按 A 键或者点击屏幕右上角的标志来还击。

## 狩猎方法



小型动物 像野鸭、老鼠、松鼠等小型动物需要用小型陷阱，由树枝和竹签做成，竹签需要委托小爱用竹子做成。将小型陷阱放在地上之后，再调查该陷阱，有很大几率捕捉到动物，等陷阱打开后用触控笔点住动物，拖到右下角的筐中。

中型动物 这就需要有弓箭了。弓由树藤和木棒做成，箭则由树枝、尖石、羽毛做成。发现地面有中型动物(兔子、鸟等)，保持一定距离，装备上弓后按 Y 键进入射击模式，按住 A 键拉开弓，调整位置后松开 A 键射出。射中的话动物就变成肉和毛皮摆在地上了。

大型动物 需要用到弓箭和大型陷阱，大型陷阱由木棒和树藤做成。将陷阱安放在大型动物(鹿、野猪等)经常出没的地方，当动物经过的时候就会被套住，这时站在旁边用弓箭连射几下就行了。可以取得肉、毛皮和油。

鱼 需要用到鱼陷阱，由竹签和树藤做成，拿到饮水点，安放好，再调查就有机会捕捉到鱼，但是几率比捕捉小动物小得多。

## Check Point

由于本作的羽毛无法直接拣到，只能靠射鸟获得，但是没有羽毛的箭精确度实在太差，导致射不到鸟，形成一个恶性循环。建议在第一次射鸟之前存个中断存档，使用 S/L 大法，取得羽毛后再重新做出带羽毛的箭矢，可以大大提高狩猎的成功率。

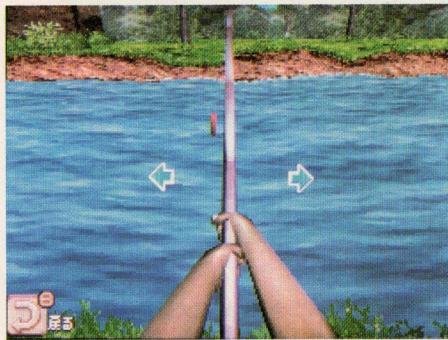
## 养殖方法



水だよ～、おいしい？

第一次捕捉到鸡或羊带回家时会发生剧情，之后再次捕捉到的时候就会提示是否养殖，选择是之后，家门口就会多出一个动物，这动物只需要喂他水就可以了。

## 钓鱼方法



本作的钓鱼稍有改变，在河边或海边按Y键进入钓鱼模式，首先按上和下选择鱼饵，一般就用蚯蚓。按A键扔出鱼钩，然后用触控笔在两个箭头上来回划动，几秒钟后鱼上钩，按十字键方向把它拉过来即可。钓鱼约10次后会触发撒鱼饵的剧情，约100次后触发做鱼饵的剧情。丸いルア - 适合在湖中使用，細いルア - 适合在河中使用，長いルア - 适合在海中使用。

## 暴风雨天气

暴风雨有两种，一种是夜晚的暴风雨，在入夜之后屏幕上会提示，第二天通常海边有东西。还有一种暴风雨比较猛烈，不能出门太远，只能在家周围活动，这时东西会被吹得满地都是，地点也和平常不同。遇到这种天气就随便找点东西吃了睡觉就好，等第二天出去收东西。

### Check Point

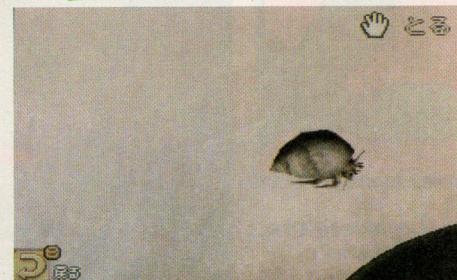
暴风雨过后的森林里胡乱掉落着一些树藤、圆木等资材，拿掉之后出地图，再进来，资材又会随机出现在各处，用这种方法可以快速收集到很多东西。

## 潜水方法



在海滩A、海滩C、海滩D的三个海角岩石处可以潜水，海角需要退潮的时候才能上去，只有两个小时事件可以出入，过了时间就必须呆上一天。潜水的时候按照提示划动屏幕，划动不要太快，节奏也要把握好，不然潜不下去的。潜到一半会有鲨鱼经过，这时候需要点住右下角的图标不放，等鲨鱼过去了再继续下潜。在海底可以找到一些贝壳、漂亮的石头、铁棒、地图等东西。找到东西之后点左下角图标调头，然后用同样的方式往上浮，如果没有在限定时间内浮出水面，东西是无法带上岸的。

## 食物和食材取得心得



住在海边洞穴的时候，通常只能靠叉鱼过活，搬家到草原之后，就可以每天在家门口放一个小陷阱，捉一些小动物吃，比吃鱼爽多了，也比较省事。圆木和树藤都可以在森林取得，圆木更新速度比较慢，树藤较快，也可以在暴风雨后用秘籍反复取得。如果想取得毛皮的话，可以到海滩B，晚上8点之后就会有狼出没。打完之后切换地图就会再刷出来，打死可以得到肉、毛皮和油。

在沙滩上点击脚底调查的话，有可能会出现螃蟹，捉住它可以作为食物。

### Check Point

食物放置久了就会过期，这时候食物会用红色显示。这种食物如果生吃了就会闹肚子，但是用烧烤等方法加工过后吃了就没问题。

## 毒蜘蛛和毒蛇

在地面探索的时候，画面左上角有可能会出现一个问号，问号会越变越大，当大到一定程度的时候，就会出现毒蜘蛛或毒蛇，这时候如果不赶快按B键退出，就会被咬到而中毒，生命值在一定时间内缓缓减少。

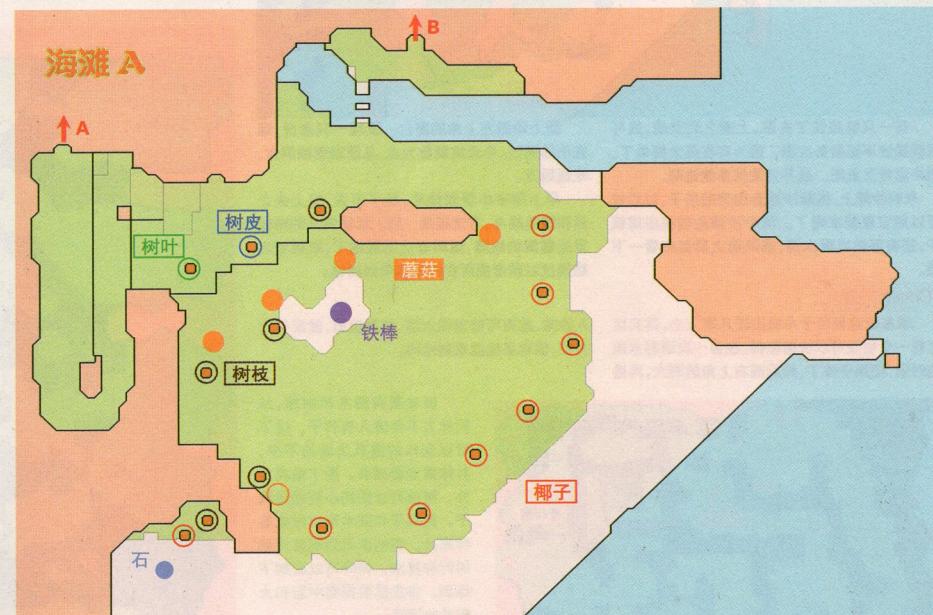
## 主要流程

**说明：**此游戏的自由度很高，剧情发生顺序可能不大相同，但是地点和剧情是对应的，也就是说到达这个地点之后就会发生与该地点相关的剧情，请记住这点。

### Check Point

开始新游戏之后可以选择男生或女生来进行游戏，不像一代需要通一次关才能选。这里千万要注意，一定不能选女生，就算是打算让MM玩，也不要选女生。因为2代不像1代那样男女分工明确，2代里玩家控制的角色就是主要劳动力，剩下的一个在家里煮饭编织。想想如果选了女生进行游戏是多么可怕的后果——男主角天天在家里当寄生虫，煮饭还超难吃。任何MM见了这种男主角都不会高兴的，所以一定要选男生进行游戏，以表现男子汉气概，切记切记。

游戏开始之后有三个选项可以选择，选择第三项“在壁橱中寻找”的话，女生的物品里可以多出一个瓶子。如果选男生游戏的话，女生会在第一次找木柴的时候将瓶子交给男生。



男主角有纪(ゆうき)在沙滩上醒来，原来船已经沉了。查看一下沙滩周围，发现不远处还躺着一个女生。带着女孩在一个岩石边发现蘑菇，剧情后往左爬上一个小坡进入山洞。

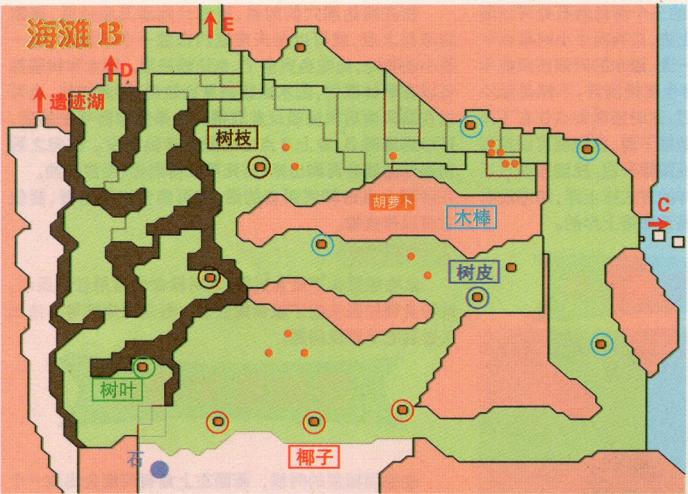
用女孩取回的树皮和树枝做成简易生火器，调查山洞中间的柴堆生火。先左右交替按L键和R键，指示条升到一半高度后会提示吹气，这时对着NDS的麦克风吹气就好了，指示条升到最高后生火成功。

生火之后二人互相做了自我介绍，原来女孩名叫爱(あい)，把几个选项都选完后，爱把几个食物交给有纪，我们需要到左上角把食物做成料理，料理方法请参考系统说明。

吃完饭后闲聊了一下就睡了，这时会提示存档，并显示当前所持的物品。

第二天醒来后先带小爱到河边喝水，在她面前按Y键就可以牵手一起走，顺便在海边的树下拣一些树枝和椰子回来，树枝可以堆放在洞里，最初被冲上岸的海滩上会有石头，先拣着以后可以用来做木矛。

做完东西后出洞，往地图左边前进，按Y键推下木头可以做出一条捷径，下次就不用绕一大圈了。从左上方的洞穴跨过一条河进入海滩B。



在树下拣到一个木棒(木のぼう),把石头磨尖之后和木棒一起组合可以做成一把木矛,装备上之后就可以去河边和海里叉鱼了。

来到海滩,最左长条形沙滩需要退潮后才能过去,但现在过去也没用,也就不要管他。来到地图左上角,发现一个巨大的石头挡住了洞口进不去,回去的时候顺便把上面的木头推了打通捷径。

第二天把小爱拉上一起来到挡路的石头前,两人合力推开大石,之后强制回家剧情。

早上醒来之后叉几个鱼吃,然后从昨天推开石头的洞里来到海滩 C。



有一只狼挡住了去路,上前之后交战,战斗时候建议不要装备武器,因为实在是太简单了,把矛留着叉鱼吧。战斗方法见系统说明。

来到沙滩上,拣起沙地里埋着的瓶子,以后就可以用它来装水喝了。这个沙滩会随机出现瓶子,还有可能出现水桶,暴风雨之后都来看一下吧。

#### Check Point

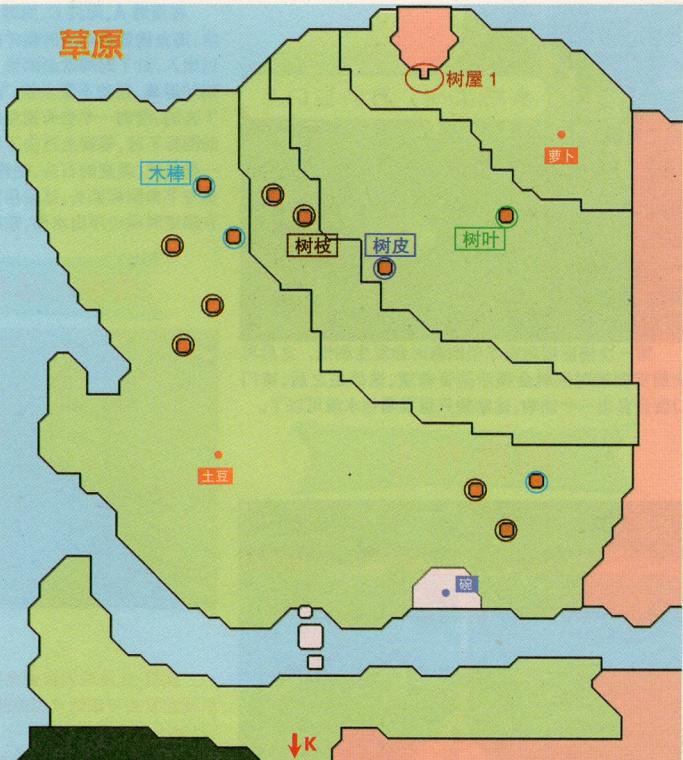
很多玩家都苦于水桶出现几率太小,其实这里有一个秘技可以快速取得。在第一次取得水瓶的时候,把瓶子拣了,然后回右上角的洞穴,再进入沙滩,就有可能出现水桶。如果没有,就反复此方法,很容易就能拿到水桶。



树林里有圆木和树藤,从树林右下角进入有竹子,这下可以制作的道具又增加不少,具体请查看列表。除了道具之外,树藤可以委托小爱做成绳子,用绳子和圆木可以做成各种家具。有的家具还需要用到树叶和兽皮,树叶可以在树下拣到,兽皮需要捕猎中型和大型动物取得。

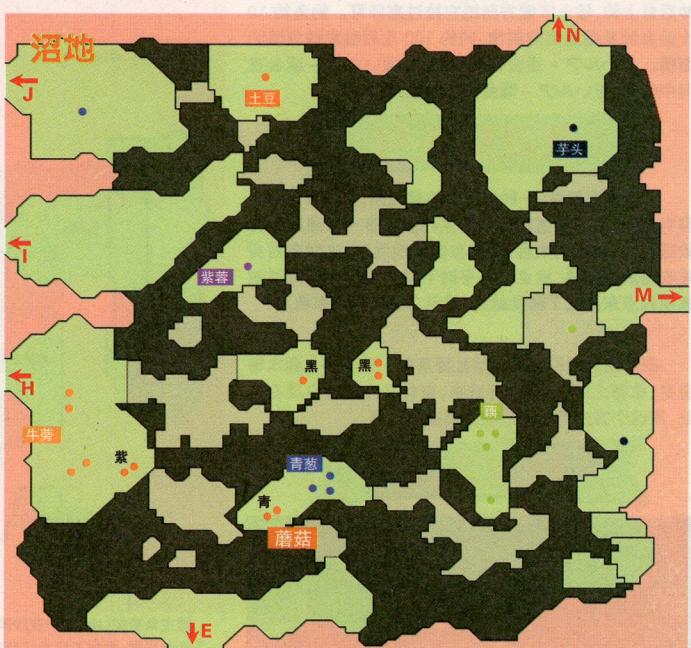
从左上角的出口可以来到草原,从右边的出口可以进入沼地。

树林有些方跨度太大无法通过,必须在女生游戏里跑起来跳过去,也就是说,选男的就没戏。那里面有食物和资材。



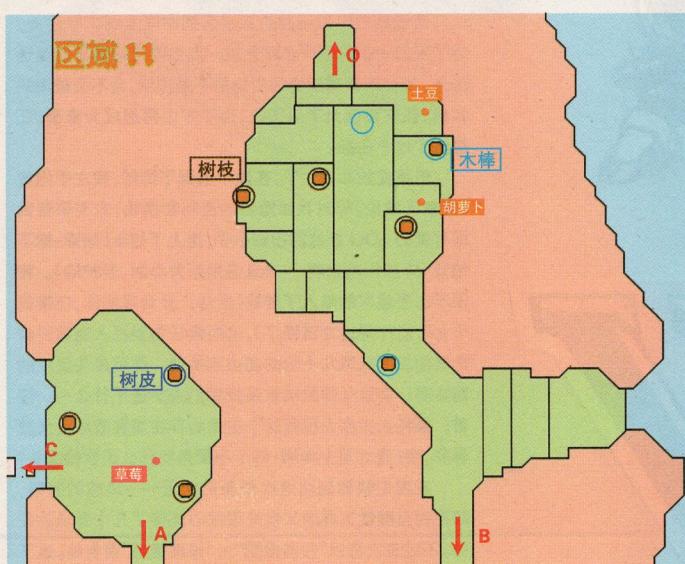
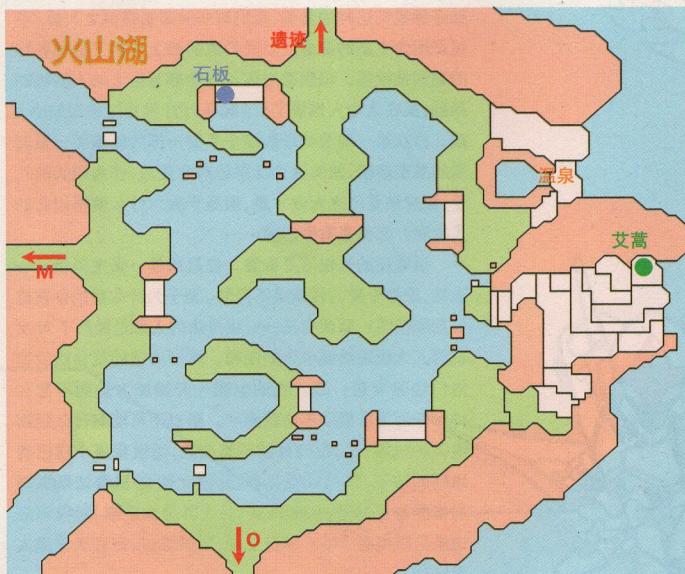
在草原的河边有一处饮水点,饮水点可以发现一个碗,把它带回去,就可以做煮和蒸的料理了。

草原尽头有一棵大树,可以在这里建造第二个家,需要大量的圆木和绳子,最后还需要 10 张树叶。家建好之后不用把小爱带过来,只需要在这里睡一觉,第二天一早小爱就会躺在旁边了。



沼地的有些地点需要推下木头才能通过,但是有的木头太长,一个人无法推动,需要把小爱带过来一起推。两人一起外出的时候要注意多带粮食和水,不然就有回不来的危险。

从沼地方下的出口可以到达海滩 B,



要渡过湖必须要造木筏，木筏共需要6个圆木和6条绳，一次带齐便可一口气做成，当然也可以分开做。做好后带上小爱，两人一起才能划动木筏。

湖里各处都有停船点，下船后两人一起把石头都推了，免得下次再来麻烦。在最上面的停船点可以发现石板，用于做炒遗迹。

遗迹中需要将黄色石头推到黄色石板上才能开门，推石头游戏都比较简单，就不多说了。尖的石头爬上去会减10点生命值，但有时为了开门不得不爬。



和炸料理。右边有温泉(选第一项沐浴)，从下放出口通过区域H可以到达最初的海滩A，推下石头之后下次就可以从这里进火山湖了。

在最上方的出口处和老虎交战，打败它之后就可以进入遗迹了。

遗迹中间一个打不开的门，这时候不用管他，到达上面的出口后可以打开快捷门，通往下面的遗迹入口。

从遗迹上面的出口可以到达海滩D。

这里是岛上的最高点，在悬崖边上可以看得很远，有几个脱出方法会用到这个地方，下文一并说明。

这里也有一个大树可以做房子，需要的材料和上次一样，慢慢努力吧。

在右上角的沙滩会发现一艘救生艇，有纪推测还有其他人漂流到了岛上。从原路返回进入遗迹，不要走快捷门，

#### Check Point

退潮时间只有游戏里的两个小时，只有这个时间内才能出入，一旦进入，要么快速办完事返回，要么做好呆12个小时

### 遗迹湖

在退潮的时候从海滩B最左边可以到达遗迹湖的入口，这个入口必须在发现了第三幸存者之后才会打开。

遗迹湖里有两个推石头游戏，分别对应两边的门。几个门通向遗迹湖的不同部分，在这里面可以钓到稀有的鱼。

### 脱出方法一览

终于到了关键的脱出部分了，本作的脱出相对前代来说难度稍小，但方法更多了。

#### 脱出前提·发现第三幸存者

在遗迹里发现第三幸存者这是所有脱出剧情发生的条件，只有进行到这一步之后，才有可能发生以下的脱出剧情。

#### 方法一·救生艇

有纪发现原本在海滩D的救生艇不见了，后来在海滩B又发现了它，原来是被冲到这里来了。

在海滩D的海角岩石处潜水，取得通往其他岛的地图A。

带上小爱，准备很多食物塞满二人的包，椰子也好，毒蘑菇也好，草莓也好，两人加起来大干30个就行。

两人一起到海滩B乘救生艇出海，划到最近的另一个岛脱出。

#### 方法二·木筏

在早上10点到达海岬顶端能够看到船。

来到海滩D触发木筏事件，然后把木筏造好。

早上10点至12点之间乘木筏出海获救。

#### 方法三·直升机

在下午5点在海岬顶端看到直升机。

在下午4点左右带上火把、点火器、树枝、圆木×2来到海岬触发剧情获救。

#### 方法四·无线机

两个人一起在森林里找大猩猩，和它接触之后选择第一项和它交谈，听着它叫之后再对着麦克风学它叫。它拍手表示成功，捶胸表示失败。选第二项给他东西，绿图标给便当，紫图标给菠萝，白图标给矛、弓、项链等东西。

而是往下走进遗迹，这时会发生强烈的地震，中间那道无法打开的门现在就打开了，进入后遇到第三幸存者，但是他说完话就死了。顺着打开的通路一直走，走通遗迹之后可以到达海岬。

的充分准备，准备不足的话非常危险，很可能就回不去了。

遗迹湖里有两个推石头游戏，分别对应两边的门。几个门通向遗迹湖的不同部分，在这里面可以钓到稀有的鱼。

第二次猩猩会换位置，就在森林里的几个石头上。

好感度高之后就能从猩猩处得到无线机。拿无线机去海岬顶求救，选择火山，然后等到救援队来到获救。

如果选择了遗迹，还需要到遗迹2一趟，然后再去悬崖顶使用无线机，等到救援队来到获救。

#### 方法五·烽火求救

在晴天带上点火器、铁矢、树枝、弓、火把。在下午6点之前点燃全部5处烽火台，必须一天内完成。

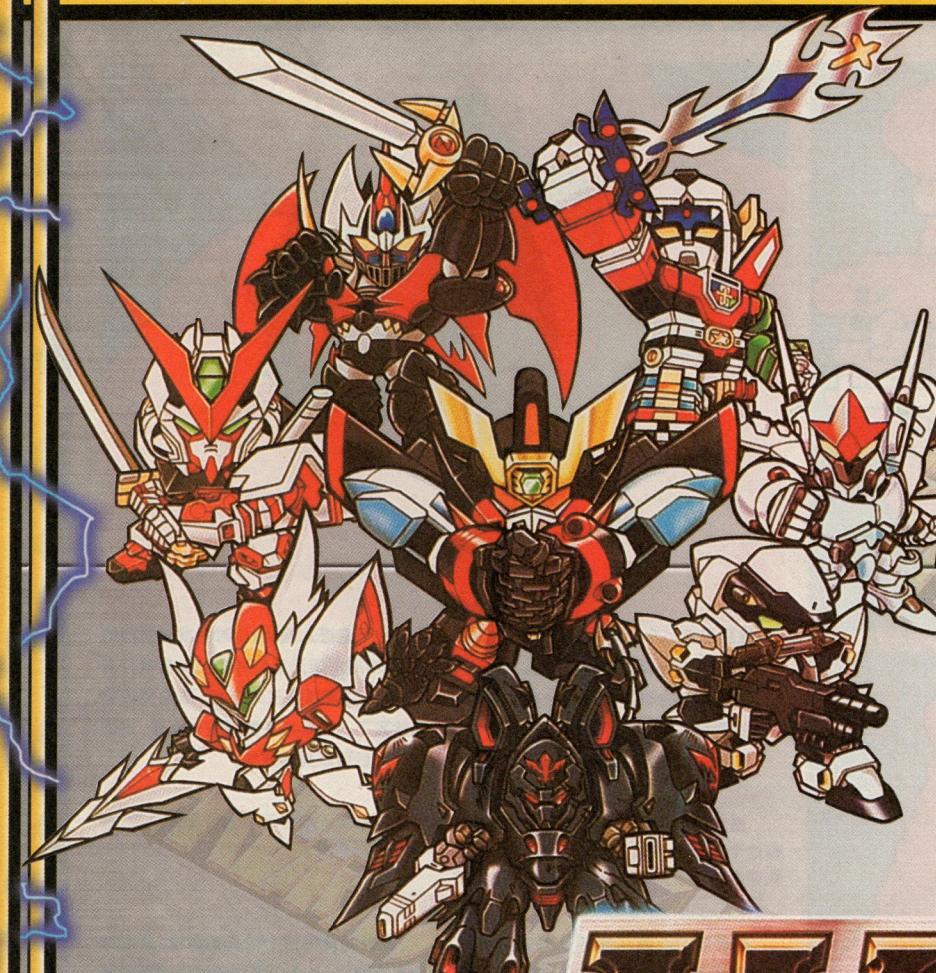
点燃的顺序为：遗迹2个，湖1个，沼泽1个，森林1个。

遗迹内部的两座烽火需要点燃墙壁上的台灯，才能打开通路。

森林那个需要两人一起到达竹林入口才能点燃。

全部点燃后发生剧情，等到救援队前来获救。

完



# 航海日志最终回 —— W 回忆录

文：土御门魑魅

## 星辰按

上期由于版面困难，所以没能刊登这篇机战 W 的剧情介绍，这期终于让星辰抢到几页珍贵的版面，总算让这篇文字能够和大家见面。这次的剧情介绍是由一位新人女作者写的，说到新人，她不仅仅是第一次给《游戏日》写东西，连玩机战也是第一次。之所以星辰会把剧情的任务交给她，主要是想看看，在一个机战新手和一个宅女的眼里，机战的剧情会变成什么样子……

下面这篇不同于以往任何一次机战剧情介绍的文字，这篇充满了恶搞风气和宅女味道的文字，希望大家能抱着猎奇的眼光来关注，也请在调查表里踊跃写下您的感想，根据大家的意见，星辰好决定之后怎么调教这名宅女……KEROKEROKEROKERO!!

这估计是我最后一篇的航海日志了，大家可能认为我因为成长了，所以不会再“厚颜无耻”地写这个东西。但其实真正的原因是——游戏结束了，日志当然是不可能再写了！那么这最后的一次日记，就以总集篇的形式来次大放送吧！

我先声明一下。有的读者可能认为我是个不自量力的小 P 孩，什么地位都没有，就敢写航海日志。其实我不是个简单的孩子，我可是主角，在浩瀚的宇宙中战斗的英雄。如果不相信的话请大家继续往下看吧！顺便感谢一下把本日志翻译成各国语言的翻译人员，我会指导顺便督促一下寺脾，让他把《机战 OGS》赶快送到各位手上来的！（翻译：我们翻译人员没有额外补贴么？）

我，为一正常的少年，从小的梦想就是驾驶自己的船翱翔宇宙，来次宇宙大冒险——当然目的和那个什么想当空贼的梵是不一样的。话说空贼们总是在宇宙中攻击

掠夺像我们这样的货船，我们对空贼简直是恨之入骨。不过正因为空贼的肆虐所以我们家的船上安装了各种各样的高科技武器，母舰甚至还可以变形为巨大的人型机动兵器，实在太令人惊讶了！！（翻译：切！没见过市面的小 p 孩，打我第一眼看到母舰那个手指一样的舰炮和一张欠揍的脸型舰桥，就知道这玩意绝对会变形）作为舰长的儿子，我应该是风光无限才是，但至于我为什么落得如此的人气呢？其实是有原因的……

话说我的长相不是很美，但是却是一张主角脸——当然，跟那个梵的性质是不同的。至于为什么我的存在感一直很低呢？原因有三：一，我身边的人都是经历了 N 次机器人大战而活到今天的怪物，刚刚出道的我自然没有他们经验老道；二，我的坐骑一开始威力的确不怎么样——因为家里动不动就赤字，所以不可能有什么强到逆天的机器；三，我的身世不怎么地，话说我是个嘴巴有点坏的孩子，但是如果我有《北欧女神 2》里鲁法斯那样悲惨的身世的话，想必玩家们（尤其是女玩家）对我那应该是另眼相看了吧！事已至此，不必难过，好在天无绝人之路！

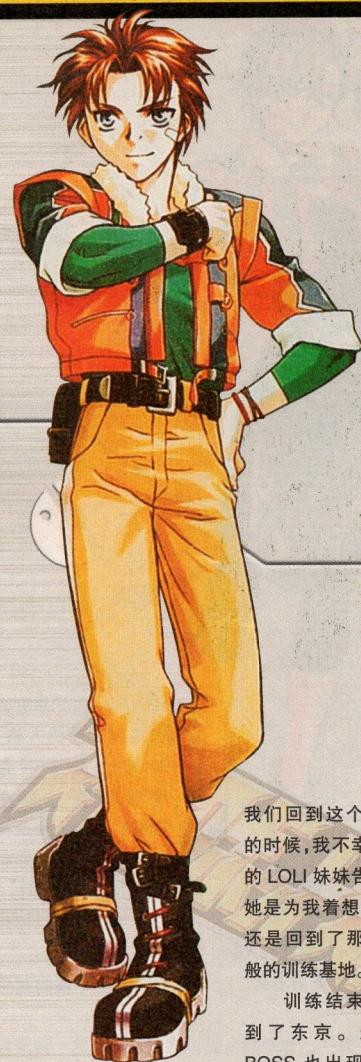
话说某日我那无能的父亲又把家里搞到赤字高挂，为了我们一家的生计必须去接一点危险但报酬高的运送任务。虽然不知道运送的货物是不是违法，会不会被海关扣留，但是我们为了活下去，为了东山再起成为富豪，还是接了这个任务。

但是变故却发生了，在途中遇到了海贼，我左手抱着《主角无敌论》等对我很重要的资料和读物，右手牵着我那可爱的 LOLI 妹妹的粉嫩小手，走上了战场（翻译：你不怕被 lolis 控们追杀啊……lolis 是用来关心的、爱护的）。我很不出乎意料的陷入了苦战（废话！开台破机体，还带着个 lolis，能打得过才奇怪了），这时候任务委托人竟然开着比我的机器拉风几十倍的高达来援助，那可是传说中的高达啊！有这么帅的机体还找我们来护送干什么……接着，委托人完全无视我这个主角的存在而在战场上大放异彩，喂！我才是主角啊！你个小配角凭什么跟我抢镜头？

在我们快要到达这次任务目的地——地球的时候，那把我当赚钱工具的父亲又很狠心地接了几个奇怪的任务。不过每次都以“任务报酬”≤“修理费用”而告终。这下大家知道为什么我们一直赤字了吧……

到了地球以后，我以为自己的生命安全有了保障，可惜因为讨厌上学而不去学校，不过这可是所有在青春期少年的通病好不！（翻译：这个不是通病，是厌学症！）之后被抓到了某神秘的和平军事组织作为新兵进行训练。个人觉得面对这样的训练，《主角无敌论》可能不予通用，所以就干脆逃了出来，顺便想赚点零花钱。毕竟这样的训练让我嗑了不少血瓶，我这里的财政和老爸一样出现了赤字。就在这个时候，一美少女出现，说需要我们去做实验。个人虽然觉得危险，万一此美少女要是像《今天开始做魔王》里的阿妮西娜的实验狂人的话，估计到时候不要说血瓶了，连复活药都没用。但是由于金钱和美女的双重诱惑，我还是走上了这条不归路。

当我进入某台号称“能模拟地球”的机器的瞬间（注意，这个机器不是传说中的 PS3，我们还没有富裕到拿一台和母舰差不多价格的机器做实验的地步。这台机器实际上是机动战舰大和（抚子上的电脑思兼），我闪过一个念头——我觉得我有可能变成《骇客帝国》或者《.hack//》的主角。但是幻想还是破灭了，因为我的面前没有出现哪怕一只小白兔，我只能操纵人形机动战士消灭了 BUG。当



我们回到这个现实世界的时候，我不幸被我可爱的LOLI妹妹告发（虽然她是为我着想的），最后还是回到了那个如地狱般的训练基地。

训练结束之后我来到了东京。这个时候BOSS也出现了。这个BOSS可真不是一般地丑陋，拿我跟他比我觉得都侮辱我的人格（他应该去找×姐姐求婚）。他一出现整个东京都被他的长相吓塌了，真是作孽啊！常言道：“长的丑不是你的错，但出来吓人就是你的不对了！”这个BOSS连这点觉悟都没有。我望着东京都，叹了口气。真不知道重建要多少年，或者这里的人直接去地下开辟第三新东京市吧！哦～勇敢的少年们，快去创作奇迹！（翻译：吐～～～）

干掉那个BOSS以后，有个同伴被劫持——应该说这个是不值得一提的小事，但是为什么我会特意提出来呢，是因为在把人救出来之后，听到了以下对话，这是两个三无少年之间的对话（翻译：三无少年，就是无口无心无表情，骗吃骗喝骗感情）

A：“等一下，B！这个是表示感谢的礼物，请收下！”

B：“这个是什么？”

A：“是カラリーフレンド（翻译：直接翻译出来是卡路里朋友，是某食物名，应该是某个小点心），在机器里面如果弄翻了食物的话，我想可以用这个解决肚子饿的问题。”

B：“是巧克力味的么？”

A：“不，我喜欢吃水果味的。”

B：“那我收下了，我也是水果派的。”

请大家想象一下，两个冷酷的少年互相以冷峻的面

容注视对方，然后再用冰冷无感情的口气讨论这种只有女孩子讨论的小点心口味问题……那是多么地……多么地……基层啊！

再插条广告，在此我要说一下阿丽娅（アリア）这个MM啦。此小妮子偶尔做做反派出场一下，不过程度也就是小打小闹，不能把我怎么样。听老爸说，此女的名字，也就是阿丽娅居然是我的另外一个名字——也就是说如果我的性别和姐姐们一样，那么我就叫阿丽娅了！口胡！抄袭我的名字！多么没个性的MM啊！而且我们俩绝对是“八字不合”，小妮子对谁都和颜悦色的，尤其是对我的姐姐和loli妹妹，简直就是在撒娇卖乖，可是一到我这里，态度立刻180度大转弯，除了“性别歧视”外加“百合控”之外，我实在找不到其他的理由来解释。但是听寺田说，这小妞居然是本大爷的官方配对女友——也就是女主角。于是，我马上起来抗议：“为什么大家出场这么多有个性的MM，非给我弄个百合同人女来？”寺胖回答：“因为这是官方配对。”于是我再问：“官配（官方配对）也是人配的，你作为监督给改了不就行了么？”胖子对曰：“闹什么闹！给你配个女的还不满意了？小心我换个男的配给你，一样是官方配对！”这、这简直是赤裸裸的反民主主义啊！我要站出来披露这个黑幕！不过我要澄清一下，那个时候我跟她的关系也只停留在迫不得已并肩作战而已，我对她没有什么特别的兴趣。

于是乎又在我准备去救同伴的时候，阿丽娅又拦在我的面前。好吧！战斗不是问题！问题是——你为什么说我的姐姐和妹妹们是你的呢？什么意思啊？难道说你是我的异性克隆体？开什么玩笑！你以为染色体是飘带，随便剪下来一截就变成女的了？裁决！我是主角我怕谁？这个游戏里就我最大！阿丽娅的红色机体化作一颗流星，消失在浩瀚的宇宙中。

言归正传，经历了这么多战斗，我（终于）知道智慧是多么重要了！就好似你对敌人物理攻击了999HIT，但每击的伤害是OHP，而你背后的魔法师用魔法攻击了1HIT却伤害了敌人999HP！这肯定不是说我脑容量有多么的小，只是我没把心思用在上面而已。但是，倘若读者们说我把我的智慧全用在研究我二姐的胸部尺寸上的话，那可是大错特错！首先我一高级哺乳动物，对异性有兴趣也是很正常的，更何况还有个会摇乳的大姐做对比呢？拿这本日志的男读者们！请你们摸着自己的良心说说看，我研究二姐的三围，难道有越过道德底线么？（翻译：这倒没有，不过你研究你loli妹妹的三围，恐怕算是打擦边球了吧？）其次，把此日志读到现在的读者，用脚指头都想到我一直在向成为一名人气高的主角而努力，所以我的心思自然放在：“贬低他人，抬高自己”上了！糟了，吐出真话了！这个墨水可是宇宙专用的，根本擦不掉啊！要么我涂涂黑？一定会被人用激光扫描技术给挖出来的！算了，就这样吧！大不了给出版社的人塞点红包。

说了上面这么多废话，我就要来严肃地说些正经的了！后来，地球联邦想用核武器对其敌对国进行偷袭。作为爱与正义的化身的我自然也要去阻止了。这个时候某青发男子挡在了我的面前，面对我勇猛的攻击，青发男子竟然没有把我放在眼里！啊！什么离子炮？这个东西很危险的！小孩子不要玩！

就在这个危险的时候，我的父亲竟然驾驶着小飞艇从主舰里冲出来帮我！我们家主舰里有这个东西么？我怎么不知道！算了，这个时候多一人多一份希望！爸爸，青发男子就交给你了！

在我与其他敌人奋战的时候，青发男子却从我身后冲了出来。咦？爸爸怎么没跟过来？难道？不会的！我那个爸爸虽然搞过许多次赤字，但是每次都挺过去的呢！你怎么可以在这里完蛋呢？不会的！不会的！我不是真的讨厌你啊！你还是快回来吧！

但是屏幕上父亲的机体真的已经消失了，当我还愣在那里的时候，巨大的冲击伴随着闪光袭来，我的头部受到猛击，失去了知觉……

老爸……

醒过来了之后，我开始逃避现实。我化名为凯特（カット），玩过《.hack//》系列的朋友一定知道“苍炎之カット”吧！我取跟他一样的名字不只是因为我是这个游戏的FANS，更因为我现在也在玩真实版的RPG……总之我改名换姓开始了平凡的生活。

但是，主角就是主角。半年以后我被妹妹发现，然后被她抓住耳朵拎了回去。到家后，姐姐们并不是像神谷熏那样深情款款地对我说：“欢迎回来”，而是给了我几个响亮的耳光。但是我那可爱的妹妹还是扑进怀里哭了起来。一边用脸摩擦我的胸膛，一边不断用呢喃腔呼唤着我。“哥哥……哥哥……”字字声声都是对我的思念！所有LOLICON，还有妹控们都去羡慕吧！（翻译：炫耀帖，鉴定完毕！）

读者们应该可以看出我跟半年前最大的不同了！对了！就是长相！我已经摆脱那个接近正太+热血少年的脸了！而是来了张棱角分明的俊俏的脸！头发也长了！俨然一个标准帅哥！女玩家和女读者们！都来支持我吧！我终于摆脱了脸不够帅的束缚了！哈哈哈！（翻译：这段真的全是感叹号！我没有瞎翻！）

继续故事，我不仅换了个面孔，机体终于也鸟枪换炮了！！以前那台小飞机和母舰合体为巨大的机器人，HP上万，





装甲也足够厚。可是……怎么变成了超级系格斗机体了？以前不是真实系射击机体吗？我不擅长格斗啊，而且这机体的样子也太难看了吧？这叫我怎么出去见人啊~

还好发生了另外一件事使我的注意力转移开来。勇者王里的几条龙在商量关于合体的问题，这里有冰龙、炎龙和风龙、雷龙，他们是可以两两合体的。但是同样是“龙”字结尾的光龙的暗龙却从来没有看见她们合体过，所以实在想知道她们能不能合体。事情的起因是我随口说了句，光龙和暗龙有没有和其他的“龙”们交换合体的可能性。

光龙：“哎呀！要和冰龙哥哥他们合体了！”  
暗龙：“恩……总觉得不好意思啊……”  
冰龙：“放心，暗龙！到时候一切交给我就行了！”  
风龙：“什么？暗龙要合体的是我才对！”  
炎龙：“说吧！光龙，我和雷龙，你选哪一个？”  
雷龙：“果然还是我吧？”  
光龙：“哎呀！两边都很喜欢所以决定不能！”  
雷龙：“光龙，要喝机油吗？我有带哦！”（猥琐样）  
炎龙：“死开！这正是我要做的！”  
冰龙：“嗯，暗龙喜欢的是X型号的，我这就准备好。”  
风龙：“不要想偷跑，冰龙哥！”  
冰龙：“这是单纯的对妹妹的爱，你有什么问题吗？”  
暗龙：“不……不要再吵下去了，哥哥们！”  
某人对我说：“喂……你的一句话引起了史上最大的兄弟不和了。”

我回答：“是我的错么？”

翻译注：以上对话人物均为机器人，否则恐怕会有尺度问题了！

话说，某日，风和日丽，我的朋友又需要我去救援。我这个主角怎么可能无视朋友的SOS信号呢？在赶到目的地后，我发现了一个，一个谁呢？就是这个阿丽娅，我看

在她是我官方配对的面子上就姑且把她给弄个战斗不能吧！不过这个时候居然出现了一个超级强悍的战舰，感觉上比《CODE GEASS》里二皇子的那架还拉风啊！一下子就把我弄得跟阿丽娅一样了。注意！这是剧情需要，剧情需要（强调状）而已！然后战舰就拖着阿丽娅同学机体的腿走了。

不过到后来，阿丽娅小朋友越来越过分了。竟敢在光天化日之下劫持我那LOLI妹妹！本大爷倒要看看你这家伙到底有什么特异功能，偏要一直和我作对！于是就抱着我的妹妹，华丽地投入阿丽娅及其同伙的包围圈内，自愿被他们捉走。注意，是自愿的！

被捉走以后，我终于逮到机会，踹开“三碗不过岗”的牌子，砸烂了阿丽娅上司的面具，但是在面具下我看不见的是夏亚、也不是穆，而是——

“爸爸！果然是爸爸！”我可爱的妹妹先叫出了声音。那表情，被萌到了！

“老爸，你为何要跟这些家伙勾结？回答我！混蛋爸爸！”

面对我正义的责问，老爸没多说什么，而是一个手刀把我劈晕了。真是不知道注意一下安全，万一我颈椎被你打断了怎么办？难道你喜欢残废儿子，拜托！等游戏结束了我们还要回去继续过日子的好不？这个混蛋爸爸！

后来，我们被阿丽娅的同伴给放了出来。这个人长得和我妈妈一模一样，一看就特有好感。我们安全逃回到基地以后，开始听“妈妈”的解释。“妈妈”掏出个小机器人，打开后呈现了个立体形象。

机器人：“各位听众。我叫做布雷斯菲尔德·阿迪刚（ブレスフィルト・アーディガン）。”

我：“老爸！”这老头，现在出来干什么？

机器人：“我将这段影像信息封存在这个机器人的体内，然后送到下一个宇宙去。这个信息我不知道能够传给谁，但是请听一下我的奇遇吧！”

姐姐：“父亲……”

机器人：“我在宇宙世纪历100年2月14日所发生的那场战斗中，进行了玻色子跳跃。这是由于我出生在火星，我的那颗作为护身符附带在身上的转移水晶所造成。”

我：“老爸在那天没有阵亡吗？”他怎么可以没有阵亡！（翻译：无良的孩子！）

机器人：“那时候我明白了，玻色子跳跃并不是单纯的空间移动；而是在时间中的移动。而且我进行了一次大跳跃，来到了150亿年前，我觉得……那是我出生前的一个宇宙的时空里。但是，我所处的宇宙正面临崩坏的危机。估计几十年后就会玩完了。救了我的那些人——被称为“第五惑行人”，因为这个事情而感到绝望，郁郁寡欢。所以我对他们说，‘回忆是不可替代的，就算钞票也不可以！’”

我：“都到了那个时候还说心得么……”真是喜欢炫耀的人！难道你想在另一个宇宙做主角？我绝对不允许！

机器人：“他们明白了我的话之后，便开始着手记录行星。”

某人：“那就是THE DATE BASE（知识记录者）啊……”

机器人：“我也同他们一起，调试着能控制这记录行星的三种人格，一人是记录者（RECORD），三人中的领队，就是将知识记录的人格，一人是批评家（CRITIC），他是为了辅佐记录者而存在的；最后一人是调整者（REGU-



ULATE），将记录者的决定作调整的人格。并且，那个叫做REGULATE（就是“妈妈”的人格）的人格是根据我的妻子的外形和思考方式来设计的。”

妹妹：“所以才会

有和妈妈有一样面孔的人啊！”

我：“那个混蛋老爸，……让我们成了宇宙的耻辱……”

某人：“算了…也别那么说，这也是男人的一种嗜好吧！”

机器人：“之后，作为他们的管理者，完全复制了我的人格。也就是说，作出了另外一个‘我’（就是那个面具男）。由它来代替我进行他们的记录之旅。但是，我不知道他们会不会对我们宇宙中其他的文明产生敌对，毕竟未来是不可预知的。所以，为了保险起见，我和‘第5惑星人’一起用我所知道的地球上的技术造出了能够对付他们的装置，能将知之纪录者抑制住的力量……那就是我家的飞船。”

姐姐：“啊？飞船是爸爸制造的？”

机器人：“当飞船和知识记录者们离开后，我们所在的宇宙就无法知道他们的情况了。我背着‘第5惑星人’传达给大家重要的消息，虽然并没有什么确切的理由，但是为了给在那些处于绝望与不安之中的人带来希望，所以我开发的那艘飞船的目的对第5惑星人来说一直是个秘密。然后明着说是将其处理掉，但其实是将他送到太阳系去，恐怕在连合宇宙世纪历50年代的时候就可以到达火星了吧（正好是那个时候，老爸在火星挖出了这艘飞船，并且还遇上了妈妈，原来这一切都是150亿年前就预定好的）。此飞船的最终形态是三为一体的合体形态，当知识记录者的三个人格中两个发生异常的时候，另一个人格可以发出合体密码，发动最终形态。能听到我现在说的话就证明最终形态已经发动了吧？现在外边听我说话的人我不知道你是哪个时代的谁谁谁……但这个力量

是为了阻止知识记录者——THE DATE BASE 的东西。家人了……虽然你哥哥有些呆……”

在遥远的过去，期待着各位战斗的英姿哦！最后说一下，如果遇到我那个没用的儿子的话，希望能帮我传个话，‘宇宙的恐怖，一个人的弱小，以及……生命的重要’，最后附我儿子照片一张，以上！”

影象放映完毕，等等，好象还有什么……啊！这是我什么时候的照片啊，还是个露着 PP 的小 P 孩嘛！什么？3 岁时候的照片他怎么还留着？丢死人了。

飞船的最终形态，是母舰、一开始我驾驶的战斗机机器人以及阿丽娅驾驶的人型机动兵器合体后的形态，这个最终形态果然拉风，总算是符合我这个主角的造型了！而且，它还是机战史上首次 HP 超过 2 万的主角机哦～超级系射击型机体，绝对罕见的存在！至于究竟有多强，我只能用四个字来形容——强到逆天！

之后，终于和“伪父”决战了！虽然口上说此人不是我爸爸，但是我觉得此人的骨子里绝对是和爸爸一样的！（翻译：废话，克隆人嘛！）

伪父：“让我来告诉你吧，无论你怎么成长都不可能赢过我的事实！”

口气不小，果然跟我的父亲一样，不愧是克隆人！好吧！让我来告诉你，“主角无敌论”这几个字怎么写！于是，我用写这五个字的时间轻松的解决了伪老爸。

我：“哦哈哈！！ 怎么样，混蛋老爸！我现在超过你了吧！”

伪父：“我是知识记录者……”

我：“但是，你的内部确实是我老爸，我也了解我那老爸是为达目的，不择手段的人。”

伪父：“哼……我也知道你是能理解我的。不过我确实不是你老爸，但是，我们拥有着一样的心。”

我：“其实在那个时候，我也稍微想了下你在想什么。当时老爸的想法，我现在也明白了，为了阻止想要在死与新生的宇宙中毁灭一切的 THE DATE BASE，为了阻止他们，所以才需要你继续存在。”

伪父：“没错！你爸爸做了武器，而我就是为了阻止知识记录者而存在的。”

某队友：“那为什么你一直与我们作对？”

另一个某人：“舰长就是那种敢为了重要的东西而全部抛弃的人物。如果我们输了，我们就会被记录在 THE DATE BASE 里吧。死亡与重生对于宇宙来说永远是一体的。”

主角：“但是，混蛋老爸！做出记录后将文明破坏的这种事情我仍然不能原谅！”

伪父：“我们确实犯下了罪孽；做了无法挽回的事。但那之后，我就为能平息同族斗争、消灭外敌，让我为阻止我们破坏文明的你们打开这道通往 BOSS 之路的门吧，接下来的就靠你们了……”

主角：“你说什么！不要把麻烦的事情扔给我！”

阿丽娅：“一起去吧，爸爸。和我们一起！”

伪父：“真对不起，阿丽娅。之前说了要将你消除这些过分的话……”

阿丽娅：“不！那种事情没关系的！因为你是我的爸爸！”

伪父亲：“不只是那件事情，我不能和你们一起走……我已经放弃原来的任务，我到这里也该结束了。”

阿丽娅：“怎么……怎么那样啊……”

伪父：“但是，你没有必要为我难过啊。因为你已经有

阿丽娅：“不要！不要啊！爸爸，我不要你死掉！”  
伪父：“就算我死了，但是我的回忆永远留在你们心中，那就行了。REGULATE，之后就拜托了。虽然他们还都是小毛孩子，但都是我重要的家人。”

妈妈脸：“我明白了。你的遗志就由我来继承……”

伪父：“好了，去战斗吧！与我的思念一起……不要忘了，宇宙的恐怖，一个人的弱小、还有生命的重要……”

就这样，伪父的机体爆炸了。看到这里，大家应该知

道了吧！其实这一切的一切，都是我那无良的老爸自己策划的。自己弄出一帮知识记录者，然后再拜托给 150 亿年后的儿子去消灭。好吧，事情已经发展到这一步，死活也没有退路了。不就是知识记录者吗？在我华丽的最终机体面前，所以敌人都将灰飞烟灭。知识记录者的责任是纪录生命的存在，而不是亲手摸消生命然后等待新的生命诞生，你们这些迷失了方向的存在，就由我来敲醒！！

华丽的最终战后，大家终于迎来了分别的一刻。知识记录者们在我的迎头痛击之下终于觉悟了，准备前往新的星系执行纪录的职责，其他的同伴也各自返回了自己的生活。

妹妹：“大家，离开了呢……”

我：“那么！我们也开始新的航海吧！”

二姐：“新的航海？你指什么？”

大姐：“没有目的地，因为他生下来，就是为了航海吧？”

员工：“不，我们要做的事情已经决定好了。首先是应

对面前的第 37 次倒闭危机。”

妹妹：“不会吧！又赤字？”

我：“别在意，可爱的妹妹！从今天开始，猎人的工作又要开始了！天下满地都是钱！让我们的把它全挣过来吧！”

妹妹：“嗯！我会努力的，哥哥！”

在宇宙中旅行的话，总有一天不知道在何时何地会遇见谁；老爸，你留下来的不只是这艘飞船，你的梦想与荣耀、将与我们一起战斗。

所以，不要回来……千万不要回来啊……我会好好照顾姐姐妹妹的，我一个人活的很好！老爸！！

## 后记

大家好，感谢你阅读了本日志，我是本日志的翻译人员（以下简称“翻”）。现在由我为大家采访一下本日志的作者（以下简称“作”）！

翻：你好，很高兴你接受我的采访！

作：恩，很高兴认识你。

翻：那么我们开始吧！第一个问题，是什么促使你写了本日志呢？

作：你也知道，《机战》系列的主角换的比奇胖换内衣还勤快。玩家要认识并记住一个主角是件很困难的事情，所以我就撰写了这本日志，其目的是为了让所有玩家记住我。

翻：那么，又是在什么的支持下你写了本日志呢？

作：那当然是妹妹的爱啦！

翻：妹妹的爱？

作：对啊对啊！妹妹听到我要出书的时候，还亲自说要帮我修改什么错别字啊，语法错误什么的。不过，最终回可是我 100% 原创的。

翻：（小声）怪不得……恩……那么，我们知道《机战 W》有



2 个结局，为什么你偏偏选择了第一个而不是第二个结局呢？

作：你这样还算是我的书的简体中文翻译人员？实在素质不够啊！看完我文的都知道，我一没有推倒妹妹，二没有抱回女主角。所以可以断定我是个暧昧至上的人。综合一下我的性格，就可以得出答案了吧……

翻：（小声）什么跟什么？不就是一死小孩……对了，你的梦想是来次宇宙大冒险是吧……那么你觉得你这次的冒险怎么样呢？

作：这次的冒险么？如果只有我和妹妹就完美了！

翻：呃……只有你和你妹妹还能冒险么？

作：怎么不能，我可以和妹妹一起去看土星的光环，听听拉克丝的演唱会……

翻：咳……我知道了……那么这次采访就到这里

作：啊？这么快就完了？我还有好多话没说呢！这次的日志是刊登在《游戏日》上的对不？

翻：是啊！怎么了！

作：那么可不可以把女读者的照片分点给……

星辰：绝对不可以！（从天而降）

翻译：现在由我为大家进行一场实况转播，现在，从天上降下了台不知名的机体，不，那是星辰！星辰来了，主角也坐上了他的机子……原来他是开着这个来的……好了，双方已经打起来了。哦！星辰立功了！不要给柴火主角任何机会！！伟大的《游戏日》编辑！！他继承着《游戏日》的光荣传统！！梵天，FEI，牛蛙，在这一刻灵魂附体！星辰一个人，他代表了《游戏日》热爱女读者的传统！在这一刻，他不是一个人的战斗！他不是一个人！！啊！主角被星辰一个巴掌扇飞了！那么，本次的访谈到此结束！（闪）。



# 真三国无双DS ファイターズバトル

## 基本操作

十字键	人物移动	A键	气合攻击
Y键	发动计略	L键	防御
X键	无双技	R键	切换地图显示
B键	普通攻击		

## 菜单说明



つづきから	继续游戏
はじめから	开始新游戏
マルチプレイ	对战游戏
チュートリアル	系统说明
オプション	说明

## 系统说明

### チュートリアル

#### 操作方法

ゲームの流れ

カードデッキ

第一次开始游戏时会自动进入系统说明，教你最基本的操作方法和游戏流程。

## 操作方法

十字键移动人物，按B键普通攻击，最多可连续攻击4次。期间按A键可以发动气合攻击，连击次数不同气合攻击也不同，这点和以往的无双是一样的。游戏中可以选择的三个主角招式各有特点，下面就逐个分析一下。

## 朱雀

所有数值都平均。使用武器为大剑，典型的平均型角色，平均型的最大特点就是容易上手，各能力都不弱，比较全面。



#### 招式分析

**BBBB** 最基本的四连击，最安全的招式，但是威力也非常小，最后一下可以把敌人击飞。

**A** 气合攻击1，可以给予正前方敌人大伤害，但是范围太小，可能会被左右的敌人攻击到。

**BA** 气合攻击2，将正前方的敌人推出很远一段距离后击飞，对付一小堆敌兵的时候非常实用，而且也很安全。

**BBA** 气合攻击3，分身为一排攻击，攻击面加大，威力也不错，只是背后有漏洞，容易被攻击到。

**BBBA** 气合攻击4，旋转着往四面攻击，其间还可以控制移动方向，这招不管是对付杂兵还是武将都非常有用，唯一的缺点就是发动的时候有一下停顿，如果和敌人隔得很近就无法发出来。

**无双技** 卷起巨大的旋风，将敌人全部卷入，有多少卷多少。

## 青龙

速度型选手，不管是移动速度还是攻击速度都非常出众，完全可以弥补攻击力和防御力的不足。而且移动

攻击	23	速度型选手，不管是移
防御	23	动速度还是攻击速度都非常
移动	27	出众，完全可以弥补攻击力
HP	450	和防御力的不足。而且移动

名称：真·三国无双 DS 斗士之战

机种：NDS

厂商：KOEI

游戏类型：ACT

速度在游戏中往往是左右胜负的重要因素，所以此人物是非常的好用。



#### 招式分析

**BBBB** 别看挥得很宽的样子，其实攻击判定只有正前方一条直线，旁边的都打不到，除了打武将的时候有时需要用到，打杂兵就不要用这招了。

**A** 气合攻击1，对正前方敌人连续攻击，人多的时候用这招等找死。

**BA** 气合攻击2，击飞正前方敌人，基本上杂兵可以秒杀，赚杀敌数最快捷的方法。一般关卡都用这招，可以快速通过。

**BBA** 气合攻击3，横向拔刀攻击，威力巨大，而且出招收招都很快，安全快捷。杀杂兵那是一刀一个准。

**BBBA** 气合攻击4，圈起巨大的旋风，将敌人全部吹飞，后期还有剑气放出。如果这招能将武将逼入角落，吹到空中的话，那伤害将比无双技还高，非常可观。

**无双技** 连续的三次剑舞，可以控制移动方向，将敌人打到空中无法落下。

## 玄武

攻击和防御都超群，就是跑得慢。攻击虽然缓慢，但是威力巨大，而且很多招式都有无敌时间，这大大增加了可用性。但是移动速度的缓慢大大降低了实用性。



#### 招式分析

**BBBB** 这个普通连击速度太慢，不过威力巨大，一般第三下就能把杂兵打死。

**A** 气合攻击1，连续挥动大锤，对

面前的敌人有效，威力不错，由于不会移动，相对其他两人的气合1要安全得多。

**BA** 气合攻击2，虽然准备时间长，但是有无敌时间，锤下去之后威力相当可观，只是身后的敌人打不到这点有点不爽，出招之后容易被打到。

**BBA** 气合攻击3，横向挥一下就完了，简单明了。

**BBBA** 气合攻击4，虽然看起来很废，但是威力巨大，敌人被打中就会掉很长一段HP，准备时间无敌。

**无双技** 连续数十次猛敲，再厉害的武将也经不住这样的攻击，伤害超高。

## 真 武将卡系统

### 自軍カードデッキ 残枠①



在游戏中，三国历史武将以卡片的形式登场。根据卡片的背景色不同，可分为红卡、蓝卡、金卡三种。红卡为武将卡，派出场增加玩家的基本能力值；蓝卡为谋士卡，派出场增加可使用的计略；金卡则两种效果都具备，而且加得都很多。同一武将可能在不同色的卡片中出现。除了金卡外，武将卡片是有等级的，每升一级就会在卡片上多出一个星号，随着等级的升高武将的基本能力也会增加。

## 真 卡片基本说明



A 武将姓名

B 持有计略

C 卡片等级

D 基本能力

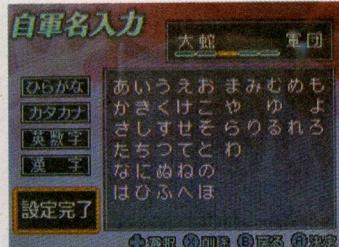
E 附加能力

F 人物说明

# 游戏基本流程

## 1、自军名输入

分为平假名、片假名、英文数字、汉字，如果会一点日语，就可以根据读音找到自己想要的汉字，不知道就只好碰运气了。



## 2、选择人物

可以选择的人物只有三个—朱雀，青龙，玄武。当然名字可以自己想，人物各自的特点前面已经分析过了，就不再多说。

## 3、选择难度

イージー为 easy，ノーマル为 normal，ハード为 hard。



## 4、选择关卡

第一站只能选择黄巾，之后就可以选择相邻的各关，最后一关是虎牢关上方隐藏的万里长城。每关的地形有不同，基本上反映了当地的地理特点。每关的地形是固定的，但是据点分布则是随机的。浏览一下本关的地图之后进入下一步。



### 小技巧

由于据点分布是随机的，在浏览地图的时候，如果对当前的分布不满意，可以取消之后再次进入，这时据点就会重新分布，反复如此直到得到对自己有利的据点分布，尽量将敌人的据点集中在一起，方便顺路一次解决。

## 5、配合卡组

能够出战的卡片数目是由关卡决定的。我们可以在已经取得的卡片里挑选出几张来放上。最左边的大卡是守本阵的大将。右边小卡则分布在各个据点中。附加

的基本能力和计略将一并显示在下屏，当然是越多越好。后期取得金卡后，全部派上金卡将大大强化玩家角色的能力，打电脑跟切菜一样。

## 6、攻略关卡和据点

战斗开始后玩家出现在己方据点内，按照地图所标示的方向前进，目标是对方的据点。如果地图上没有据点，只是一个菱形方块的话，只需要打掉规定数量的敌兵就可以通过了，不必浪费太多时间。如果是据点，打完敌兵之后要进入地图中心的城打武将。占领一个据点后，我方人物的特定气合攻击威力会上升，行走速度也能加快。除了据点外，地图上还有兵粮库和武器库，前者可以增加我军体力，后者可以增加我军攻击力。这两个不是胜利的必要条件，打不打随便。



## 7、遭遇对手

如果和对方的主角在一个关卡相遇，就会发生遭遇战，遭遇战是在一个围起来的圈里打，二人互打到一方体力耗尽。倒下的一方随机出现在地图上的某个复活点。

## 8、攻占对方本阵

据点全部攻陷后，就可以去对方本阵，里面只有一个大将在守着，打败他之后即可胜利。胜利的一方即可占领一个地区，当所有的区域都被占领后，结算看哪方的区域多，多的一方为最终胜利者。



## 9、计略系统

在战斗中，打杂兵或箱子会出现金钱，拣到5个之后就可以转动论盘，决定当前的计略。决定好之后按Y键就可以发动计略。计略的种类是出战前就决定好的，至于转到哪个则是随机的。计略的效果利用了好会达到左右战局的重要效果。下面来看一下所有计略的效果。

**大地震动** 发动地震，可以打倒屏幕内所有敌人，用这招可以快速增加无双槽。

**自军发起** 一段时间内我方士兵强化。  
**金品献上** 夺走对方所携带的金币4个。  
**投石投下** 投下落石。  
**连续投石** 投石投下的强化版，连续投下三个落石。

**方向幻惑** 一段时间内敌人方向错乱。  
**黑云召唤** 召唤黑云罩住对手，阻碍视线。

**无双顶戴** 将敌人的无双槽吸走。  
**敌军牛步** 减缓敌人的行走速度。  
**寒波到来** 将敌人冻住一段时间不能行动。

**大寒波到来** 寒波到来的强化版，维持时间更长。

**阵风招来** 召唤旋风将敌人卷走，随机落到另一个地方。

**スカ** 效果不明  
**空くと混入** 效果不明

## 真关卡特点分析

### 黄巾

本关的中心关卡有一个祭坛，这个关卡里的士兵全是幽灵，把祭坛四个角上的火炬打掉，士兵才会现形，你才能打倒他们。

### 蜀道

本关有这种会塌陷的地形，经常阻断通路，不愧是难于上青天的蜀道。本关的兵长站在最中心的那个台上，只要打败他就可以通过，那家伙很会防御，准备好无双去轰他吧。

### 合肥

本关的大群弓箭手站在台上，如果不先打掉的话，很可能被射得很惨，从上方绕



上台阶就可以快速清理掉他们。

### 虎牢关

本关的关卡有吊桥，不把区域内的敌人都杀干净的话，吊桥是不会放下来的，为了争取时间，使用大范围的气合攻击4是个不错的选择。

### 成都

这样的宫殿主要是兵力分布较分散，打起来比较费时间，推荐在宫殿两边来回跑，把一边完全打完再到另一边，这样就可以快速地刷出敌兵来。

### 许昌

有种关卡不仅入口处有射箭的机关，来到唯一有兵的中心区域。周围还有投石

器不停地砸，在这个关卡里最重要的就是保命，在保证安全的前提下使用气合攻击2快速达到人数后逃走。

### 南蛮

说到南蛮当然就是有名的毒沼了，进入毒沼的人都会中毒并减HP。好在减得不多，只要注意一下不要踏进去就可以



了，也可以把敌人推进去但是实在没这个必要。

### 赤壁

本关有战船，在船上会左右晃动，行动上会有所不便，但是由于地方比较窄，敌兵都集中在一起，打起来反而比较快。

### 西凉

西凉的特色就是沙漠了，在沙漠里风很大，把人都能吹跑，阻碍行动倒没什么，关键是敌兵被吹得七零八落的，只能一个一个地打，非常讨厌的地形。

### 华北



冰上跑步会非常滑，起步缓慢，但是跑起来之后速度就非常快。但是敌兵不受影响，好在冰不是每个地方都有。还是有干的地面可以跑的。

### 万里长城

本关的地形非常复杂，一个关卡需要打两个兵长才能通过，通常是一上一下，如果找不到也可以打一个然后回去切换地图进来再打一个。记熟地形是关键。

## 真快速取得金卡的方法

游戏中每打完一关就有机会得到卡片，而全通一次关则必定会得到一张金卡。想要在平时的关卡得到金卡，就必须达到下列条件：杀敌数高、完成时间超短、COMBO数高、战胜对方。而且在HARD难度中取得金卡的几率要高。



# 名探偵コナン

机种:NDS 发售日:4月5日 厂商:NBGI 文:银河悠远

## 前言

号称饭丝最多的动漫作品终于登陆了DS平台了，那个打着红领结穿着蓝西装加短裤的头脑超群的万一年级小鬼再次出现在任氏主机上。原以为这次应该和GBA上的两作游戏方式相同，没想到的是这次变成了目前DS上老少咸宜的脑力锻炼类型，也就是现在DS上最多的小游戏合集，但和普通的小游戏合集不同的是本作全部与推理断案有关，本作利用DS的触摸屏来进行各式各样的侦探能力锻炼，这样既能利用柯南的号召力又能让饭丝体验一次当名侦探的“辛苦”，玩过之后才知道当一名名侦探多么不容易呀。

## 乱步计

这次柯南带着一部阿笠博士发明的“携带型侦探力测定器”简称RAMPO的机器出现，这个RAMPO通称“乱步计”，看来这个名字有一点借了日本推理侦探小说之父的江户川乱步的名号吧。这个机器的用处就是可以随时测定和训练你的侦探力，机器中的数值单位就称为“detective point”，简称DP，当然目地就是用这个机器来训练你成为真正的名侦探。

## 操作方式

本作完全是通过触摸屏来操作，旁边的按键完全没用处，所以只要拿着笔集中大脑的全部能量就可以畅游本作了，游戏里还有高山南配的大量柯南语音，光听这个可能都会使很多饭丝雀跃了吧。

## 游戏系统

测定、ライバル対決、事件ファイル、トレーニング、デモタ五个选。测定模式是用来测定侦探力偏差值，测出来的DP值越多侦探力偏差值就越大，而且游戏隐藏要素以及通关都在这里面，也可以说测试才是游戏的主要目地。ライバル対決模式是可以自由的和所有在测定模式中碰到的对手们自由对战的模式。事件ファイル模式是游戏的故事模式，一共有4个篇章4个故事等着你来破案，当然破案的手段就是玩各种各样的小游戏了。トレーニング就是训练模式，一共五种有侦探力测试，里面每个又有四个小游戏，这些小游戏就是在事件ファイル里面出现的那些，在训练模式里可以自由的挑战他们，最后依据分数会得到铜牌、银牌再到最高的金牌，在训练模式里训练你的侦探力吧。デモタ就是数据，在里面记录你侦探力训练时的各种数据。

## 测定

这个模式里首先要做的就是经过一个小测验，测验的内容就是在练习模式中分的五种侦探力里随机选择五个小游戏，当然每个小游戏都是在测试特定的侦探力。通过游戏之后会集合每个小游戏所得的DP，之后会把这个DP转换为步数，每走到特定步数会触发特定的事件，但每次触发事件后多余的DP就会被舍弃，而且有的是和对手用小游戏对战，如果输了的话就会停留在遇到对手的那个格子里，只能下次测试得到DP值再次挑战，必须要战胜对手才可以通过。500步会开启事件ファイル模式里的第二篇—宝石死守篇，1000步会碰到少年侦探团对战，1500步会开启事件ファイル模式里的第三篇—密室杀人篇，2000步会碰到毛利小五郎对战，2500步会开启事件ファイル模式里的第四篇—爆破预告篇，3000步会碰到阿笠博士对战，5000步会碰到灰原哀对战，7000步会碰到服部平次对战，10000步会碰到江户川柯南对战。战胜柯南就会通关，并且在事件ファイル左边出现柯南形状的按钮，可以随时欣赏通关后的STAFF。

下面就依次讲解一下和对手们对战的小游戏

### 1. ちぐはぐな风船

碰到的第一个对手少年侦探团，目地是和他们比戳气球，当然不会是乱戳了，在上屏会有提示的气球出现，同时下屏也会有四个气球出现，只要尽快把上屏提示的气球戳破就行了，但不要认为上屏是什么颜色的气球就戳什么颜色，这只是在迷惑你的反应力，气球上写着的假名才是真正要戳的气球的颜色。这又需要一定日语基础了，下面我把出现的4种颜色的日文列出来(あか)红色、(あお)蓝色、(きいろ)黄色、(みどり)绿色，要玩这个游戏首先要把这些假名背熟，只要正确20次就会获得胜利，当然这是对战，反应慢了就会被对手先回答，尽量速度快一点吧。

### 2. 犯人が潜む部屋

这回碰上的是名侦探毛利小五郎，比试的就是在下屏4个房间里找出犯人，至于犯人在哪个房间上屏会有一段话来提示你，不懂日文也不要紧，只要看提示话中的汉字就能明白意思了，唯一不能理解的可能就只有“子供(孩子)”这个词了。接下来就只能看你的反应力和观察力了，在下屏迅速选出指定的那个房间，当然这也是对战，反应慢了会被小五郎抢先的，只要答对13次就能获胜。

## 3. 变装见破れ

紧接着是阿笠博士登场了，游戏目地是根据上屏的提示找出变装的那个人，这个游戏也需要一点日文基础，下面把一共会出现的6个特征假名翻译一下，(めがね、メガネ)眼镜、(ほくろ、ホクロ)痣、(かつら、カツラ)假发、(ぼうし、ボウシ)帽子、(ひげ、ヒゲ)胡子、(サングラス)墨镜括号里面是假名的拼法，后面的汉字是意思，因为有时会出现片假名的写法，所以括号前面是平假名后面是片假名，至于墨镜只有片假名一种写法。要通过这些词和上屏人物的头像来在下屏判定正确地对象，难度越大提示的特征就会越多，考的还是分辨物体的能力，牢记了假名就会很简单了，答对13次即可获胜。

## 4. 隠された暗号

口爱的灰原哀也来挑战了，这个游戏终于不需要日文基础了，但缺需要很强的逻辑推理能力。游戏会在上屏列出一段符号，其中残缺了一个，这时就要在下屏的4种颜色6种形状的符号中选出能搭配在其中的符号，很起来杂乱无章的符号其实有一定的组合方式，具体需要填的符号就只有靠自己去推理了，难度越大符号组合方式也就越复杂，加上还有聪明的小哀在和你抢时间，想要赢就快点答对10次吧。

## 5. 忘れられた容疑者

再来就是头脑不输给工藤新一的大阪警署的服部平次了，游戏目地是记住上屏出现的人物和他们的名字后，在下屏选出正确地答案。简单级只会出现一个嫌疑人，困难级就增加到了三个，而且嫌疑人的姓名全都是用假名写成的，而且还分成姓氏和名称两部分，而且还只是随机选其中一个来问，只能说难度是这个游戏里最大的。不过瞬间记忆力不好的玩家也不用烦恼，其实出现人物的姓名时只要记住姓和名的头一个假名就好了，这么足以选出正确地答案，不过要使用这个方法也需要把日文的所有假名都背下来才行呀，只要坚持正确10次就可以过关了。

最后和柯南对战的游戏就是以上5个游戏其中之一，但是难度是最困难的，相信现在经过乱步计训练之后的各位已经不会害怕这个挑战了。

## ライバル対決

只要在测试模式里碰到一个对手就可以开启这个模式了，在这里可以和之前在测试里面碰到的对手们自由对战，通关之后可以和任何一个人对战之前固定的5种

游戏了，不过选择难度是要看对战的对象，从头到尾难度是慢慢增加的，等于变相的难度选择了。而且这个模式里会记录下和对手对战过的战绩，想全胜可不是那么容易的，不过这里有个小方法，那就是快要输的时候就按下START键就可以退出来了，这样就不用把成绩记到记录里面了，当然这个方法对所有的小游戏都管用。另外只要在测试模式中碰到了对手这里就会开启他，要是在测试模式里卡住了就先到这里练习一下，相比通过测试的那五关，这里要简单的多。

## 事件ファイル

用许多小游戏来破解一个精心设计的犯罪谜团，一共有4个篇章来选择，每个篇章里有5个小游戏，还分成3个困难登记，简单级别的小游戏需要70DP通过，普通级别需要90DP，困难级别需要100DP。其中的小游戏不能任意选择，只能依次打过去，一旦游戏通过本次就不能回头重新打了，而且最后还会记下5个小游戏得到的DP值的总和，三个难度只是小游戏难度不一样，故事还是一样的。废话不多说了，还是跟着柯南进入游戏吧。

## 犯人追迹篇

**剧情：在一天放学后，元太、光彦、步美和我4个人一起来到学校附近的公园玩起了捉迷藏，为了选出当鬼的那个人，我们决定用剪刀石头布这个游戏来定胜负。**

### 1. ジャンケン勝負

这个小游戏就是我们经常用来统一众人分歧的游戏，用剪刀石头布和少年侦探团的三个小伙伴来决定胜负，在游戏里DS的上屏出现游戏的提示和对手所出的手式，简单级别的玩法和平时我们玩的完全一样，只要依照石头→剪刀→布→石头的顺序来取得胜利，在之后的普通级里上屏的提示就不光只有胜利一总方式了，还会出现“あいこ”的提示，这时就需要你出与上屏提示的一样的手式，简单的说就是故意和对手打平。到了困难级别更出现了“負けろ”的提示，这是就要故意会输给对手的手式，三种提示会随即的出现，不过只要反应够快这个游戏就还是非常简单，只不过有点要逆着常理来思考罢了。

总共有30秒钟来进行游戏，类型被归为判断力类。简单级正确一个得到11DP，错误一个扣掉8DP，普通级正确一个得到12DP，错误一个扣掉6DP，困难级正确一个得到12DP，错误一个扣掉6DP。

**剧情：我被决定成当鬼的人之后，他们就在公园范围内寻找地方躲藏了起来，这时突然从附近传来了急促的警报声，我寻声望去从附近银行里冲出了几名劫匪，并立即上车准备逃离现场。**

### 2. 逃走车を追え

一个记车牌号的小游戏，游戏中上屏会闪现一个汽车牌照，这时要迅速记下车牌里被红色方框框起来的数字，并在下屏的10个数字里选择出来，容易级别只需要记住最后两位数字就可以了，普通级需要一下记住四个数字，而困难级就要一下记住包括区号的全部六个数字，不过呢困难级别的车牌区号一定会是两个相同的数字，这样稍微能降低一点难度只需要记住五个数字。

游戏时间为1分钟，类型自然是被归为了记忆力类型。简单级正确一个得到12DP，错误一个扣掉8DP，

普通级正确一个得到15DP，错误一个扣掉6DP，困难级正确一个得到18DP，错误一个扣除4DP。

**剧情：劫匪们的车被发现之后，企图换车继续逃跑，不过正好被小兰撞见，我通过小兰的指示开始追迹四处逃跑的劫匪们。**

### 3. 逃走经路をたどれ

这个游戏就需要一点点的日语基础了，游戏中会在上屏提示犯人逃走的路线，这是要在下屏的大地图里根据上屏的提示在三个人中选出犯人。上屏的提示虽然是日文的，但却有很多汉字在里面，一般会在标志路段作出向左或是向右的说明，一般标志有信号（红绿灯）、十字路（十字路口）、青い家（蓝色的房子）、赤い家（红色的房子）、黄色の家（黄色的房子）、緑の家（绿色的房子）这么六种。简单级里起始点的方向一直是朝着北面，而且提示只有一行，普通级里起始点会四个方位随即出现，困难级不仅起始点方位随即，提示也变为两行，不过记住在标志路段不是向左就是向右，这样判断起来会容易些。

游戏时间为1分钟，被归为集中力类型里面。简单级正确一个得到8DP，错误一个扣掉3DP，普通级正确一个得到10DP，错误一个扣掉4DP，困难级正确一个得到15DP，错误一个扣除6DP。

**剧情：之后劫匪们企图逃到人群中躲避警察的追捕，为了找出他们就只能缓慢的挨着挨着排查，这时灰原哀提醒说：“犯人逃到了人最多的那一条街上”，随后我们去人数最多的街排查。**

### 4. 犯人を追迹せよ

说是追踪犯人其实只是分辨人数而已，上屏会出现提示，但只会提示犯人在人数最多的街道，下屏会分成四块，分别代表不同的街道，要做的当然是选出其中人数最多的。简单级别人数最多只会出现3~4名，所以只要没看到4名那就直接选择3名，普通级别会增加到5~6名，而困难级别会增至7~8名，其实熟练了一眼就能感觉出哪个人数多，根本不需要去数。

游戏时间为1分钟，被归为判断力类型里。简单级正确一个得到7DP，错误一个扣掉6DP，普通级正确一个得到7DP，错误一个扣掉5DP，困难级正确一个得到7DP，错误一个扣除4DP。

**剧情：拘捕到几个类似嫌疑人之后，依照银行前面的防盗摄像头拍摄到的疑犯的头发和我所目击的嫌疑犯面孔来找出真正的罪犯。**

### 5. 目击真犯人

分别用头、目、口三个部分来拼出犯人的样子，犯人的样子会在最开始在上屏里出现，然后依照顺序在下屏中选出犯人的特征组成犯人的照片。简单级别下屏可选的同部分只有两种选择，普通级别增加到四种，困难级别增加到六种，因为上屏所显示的犯人全照是黑白的，所以记得时候光记住样子就可以了，另外这个小游戏里所有人物搭配都是固定的，而且人物是不会有外貌变化的，所以只要记住所有人的样子这个游戏就会非常简单了。

游戏时间为1分30秒，被归为记忆力类型里。简单级正确一个得到17DP，错误一个扣掉8DP，普通级正确一个得到19DP，错误一个扣掉9DP，困难级正确一个得到20DP，错误一个扣除10DP。

**剧情：事件总算时完满解决了，犯人已经全数归案了。不过刚才和我玩捉迷藏的人不知道怎么样了。**

## 宝石死守篇

**剧情：一个富翁收到大盗的预告书，上面写着“今天晚上我来盗取你的宝石”。所以富翁委托毛利叔叔去他家保护他的宝石。但是我们来到他的家里的时候富翁已经在一怒之下将预告书撕破了。**

### 1. 破られた予告状

游戏目的是把破损的预告书还原，DS的上屏就是那张缺损的预告书，在下屏会出现四个破损预告书的一个部分，需要通过比对上屏的破损形状来选出正确地部分填补上。简单级别仅是通过形状来判断正确地那一部分，普通级里破损的部分不再与上屏提示的方向相同，困难级里破损的部分还是从中间分开的样子，但是感觉起来困难级别比普通级别要简单一点，因为困难级别碎片的方向是不会变化的。

游戏时间总共有1分钟，被划归为分析力类型里。简单级正确一个得到7DP，错误一个扣掉6DP，普通级正确一个得到7DP，错误一个扣掉6DP，困难级正确一个得到7DP，错误一个扣除6DP。

**剧情：之后我们开始思考怎么对付大盗的方法，这时我发现主人家的房间后面有个很大的院子，看来这个地方有必要调查一下了。于是我决定一个人去调查一下。**

### 2. コナンを探せ

游戏会在背景是花园的下屏里出现不同动作的柯南，并且在上屏的钥匙孔里出现某一个动作的柯南，这时就要在下屏里选中之前出现过上屏提示过的柯南的位置。简单级别下屏只会出现两个柯南，普通级别会增加到三个，而困难级别会变成四个，这个小游戏很考的记忆力，最好在玩之前先把各种动作的柯南在自己心中做一个特殊记号，按出现地点记住，等到上屏提示之后再按照顺序找出正确地答案。

游戏时间为1分钟，被划归为观察力类型里。简单级正确一个得到14DP，错误一个扣掉6DP，普通级正确一个得到16DP，错误一个扣掉5DP，困难级正确一个得到20DP，错误一个扣除4DP。

**剧情：这时富翁好像接到了大盗的电话，大盗说已经将宝石偷走了。随机我们迅速来到了金库门口，但却打不开这个密码锁，我们只好从防盗摄像机中来比对犯人输入了金库密码锁的密码。**

### 3. 暗記番号を見破れ

本游戏需要按照上屏输入密码的顺序在下屏输入同样的密码，DS的上屏会出现类似电话键盘的数字格，并且有顺序的按下键盘，这时需要做的是迅速记下输入的密码并且在下屏输入。简单级里上屏会一次输入4个数字组成的密码，普通级里会增加到5个，困难级虽然也是5个数字但是另外增加了“\*”和“#”两个特殊字符，这个游戏算比较简单的，一般只要在上屏输入的时候自己在心中把字符念出来就很容易记住了。

游戏时间为1分钟，被划归为记忆力类型里。简单级正确一个得到16DP，错误一个扣掉8DP，普通级正确一个得到19DP，错误一个扣掉10DP，困难级正确一个得到19DP，错误一个扣除10DP。

**剧情:**我们发现在放宝石的屋子前面石像好像被人动过了,现在就凭摄像头来把石像还原回去,打开存放宝石屋子的大门。

#### 4.カラケリ扉の迷

游戏目标是通过调整石像位置来触动开关打开门,上屏里会显示出使门打开石像的正确摆放位置,这时通过触摸来改变下屏的石像位置使其与上屏一致,这时门就会打开了。简单级里需要调整的石像只有两个,普通级里是三个,困难级增加到四个,调整石像时不需要考虑石像会往哪边转动,只要触摸一下石像就会自动变成正确地位置,所以只要注意和上屏提示位置不一样的那个石像就好了。

游戏时间为1分钟,被划归为观察力类型里。简单级正确一个得到9DP,错误一个扣掉8DP,普通级正确一个得到10DP,错误一个扣掉7DP,困难级正确一个得到10DP,错误一个扣掉6DP。

**剧情:**但在宝石箱里却发现好像被人动过的痕迹,于是调出了在防盗摄像机里被盗之前的录像来比对被偷走的宝石。

#### 5.夺われた宝石

游戏需要找出是那块宝石被盗走了,游戏会在下屏里列出一共8颗相互不同的宝石,别且在上屏里出现其中的几颗宝石,过一会会有一致手出现夺走宝石,此时就需要在下屏的8颗宝石中找出那颗被盗的宝石。简单级里上屏会出现3颗宝石,会被盗走的宝石只有其中的1颗,普通级里上屏会出现4颗宝石,被盗走的宝石变成了2颗,而困难级出现的宝石会增至5颗,被盗走的宝石也是两颗。比较简单做法还是给每颗宝石取个名字,等到被盗走时记下被盗宝石的名字,再在下屏选出来就好了。

□游戏时间为1分30秒,被划归为观察力类型里。简单级正确一个得到16DP,错误一个扣掉5DP,普通级正确一个得到19DP,错误一个扣掉7DP,困难级正确一个得到20DP,错误一个扣掉10DP。

**剧情:**最后将宝石追查了回来但是犯人却逃走了,富翁指责毛利叔叔和警察们的无能,他自己加强了防备没有让毛利叔叔和警察们去看护他的宝石了。最后富翁收到了大盗的信,大盗在信中说“这次是我输了我把宝石还给你。”

#### 密室杀人篇

**剧情:**服部邀请毛利叔叔一起去参加聚会,自然我也跟着一起去了,随后我在院子里散步的时候忽然听到了一阵呼救声,只有赶快找出是哪间屋子传来的。

#### 1.杀人現場はどこ?

目标是找出杀人现场所在的房间,在DS的上屏会列出4中杀人的动作,同时会打开下屏里的4个小窗户,要找出和上屏里杀人动作一致的那个房间,但是房间的灯只会闪一下,要迅速判断出影子的样子。简单模式4个窗户是依次亮,普通模式是2个一起亮,而困难模式就会全部同时亮,这个游戏需要选出的杀人动作只有上屏那4个,而且不会变,只要记住影子的特征加上反应快点就很简单了。

游戏时间一共有1分钟,被划归为集中力类型里。简

单级正确一个得到10DP,错误一个扣掉5DP,普通级正确一个得到8DP,错误一个扣掉5DP,困难级正确一个得到7DP,错误一个扣除5DP。

**剧情:**发现杀人房间后就急冲冲的赶了过去,正在小兰要用空手道踢开门时管家拿着钥匙过来了,不过连他自己都忘了是哪一把了,看来只好自己接着找了。

#### 2.鍵はどれだ?

寻找正确地一把钥匙的游戏,在DS的上屏会出现一个有着特定形状的钥匙孔,下屏会出现一共4把钥匙,要从中选出和钥匙孔一模一样的那把钥匙。简单级钥匙只是在顶端有少许的变化,普通级别会在后端加入一些变化,困难级在钥匙的背面增加钥匙齿,纯粹考分辨能力,这个游戏没有捷径,要想过关只有训练自己的观察能力了。

游戏时间一共1分钟,被归为观察力类型里。简单级正确一个得到9DP,错误一个扣掉4DP,普通级正确一个得到13DP,错误一个扣掉6DP,困难级正确一个得到19DP,错误一个扣除10DP。

**剧情:**这个屋子门窗都是锁好的,里面只有被害人一人,看来这是密室杀人案,不过仔细观察还是留下很多的破绽的,怎么形成密室的我大概知道了,接下来就是比对一下案发时其他人所做的事情了。

#### 3.疑惑だらけの証言

这个游戏会有证人说一段话,在话里会包含案发时他正在做的事,之后会出现4个选项并从中选出刚才证人所做的事,很疑惑的没明白这个游戏对判案有什么意义,难道是用来练习做笔记的?简单模式只有一个证人,普通模式会出现两个证人,提问的时候会在上屏随机出现刚才两个证人中的一个来提问,必须要选择提示的这个证人所做的事,困难级里证人会增加到三个。玩这个游戏需要一定的日文基础,需要明白证人说的到底是在做什么,不过不明白日文也没关系,只要把其中的汉字记下来也能做的八九不离十了。

游戏时间一共1分30秒,被划归为记忆力类型里。简单级正确一个得到9DP,错误一个扣掉5DP,普通级正确一个得到12DP,错误一个扣掉8DP,困难级正确一个得到16DP,错误一个扣除8DP。

**剧情:**通过之前的调查我终于知道了真正的凶手,当然按照惯例还是要请毛利叔叔来帮忙,让沉睡的毛利小五郎再次出现。

#### 4.小五郎を眠らせろ

著名的柯南专用道具手表型麻醉枪终于登场了,这次的作用当然还是把毛利小五郎给麻醉了,在DS的下屏会出现麻醉枪的瞄准镜,在移动到毛利小五郎的头部时就点下下屏发射就行了,不过这个小五郎被射一次还不够呀,要连续射他N次才能过关,这个设定真是有点汗。三个级别的区别仅仅是速度不一样而已,相比起来困难级还要比简单级好打出高分来呀,这个游戏有一点运气的成分在里面,因为小五郎的位置和瞄准镜的初始位置是随机的,另外要是觉得自己反应够快的话可以不用看小五郎的位置,当瞄准镜在可发射范围时原本红色的三角形瞄准框会变成蓝色的,想挑战一下的就这么玩吧,反正这个游戏难度也不大。

游戏时间为1分钟,被划归为集中力类型里。简单级

正确一个得到7DP,错误一个扣掉5DP,普通级正确一个得到7DP,错误一个扣掉5DP,困难级正确一个得到7DP,错误一个扣除5DP。

**剧情:**糟~糟糕,忘了我的声音和叔叔不一样了,差一点就出乱子了,还是先使用蝴蝶结变声器调整一下我的声音好了。

#### 5.色んな声の名探侦

又是柯南专用道具登场,当然麻醉之后就需要蝴蝶结变声器的出现了,DS的上屏会从右到左出现一个人物的头像,这时需要迅速从下屏的六个可选人物中选出和上屏一样的那个,之后蝴蝶结变声器会调整为那个人物的声音,六个人物分别是工藤新一、毛利兰、毛利小五郎、铃木园子、阿笠博士和目暮警官。简单级别下屏人物位置固定,普通级下屏人物位置依然固定但上屏出现速度会变快很多,困难级别下屏人物位置会随机变化,但上屏的速度相比普通级会慢一点,但也比简单级快。玩困难级的时候可以盯着下屏,等位置变化后迅速记住位置,用余光瞟一下上屏出现的人物然后选择,因为下屏会比上屏早一点变化,这样会稍微简单一点,不过主要还是要看反应能力呀。

游戏时间为1分钟,被划归为集中力类型里。简单级正确一个得到8DP,错误一个扣掉6DP,普通级正确一个得到8DP,错误一个扣掉5DP,困难级正确一个得到9DP,错误一个扣除7DP。

**剧情:**借着服部的帮助解决了这次事件,在第二天的报纸上刊登了“东西的名侦探合力解决密室杀人案”的文章,可是为什么东部的名侦探却成了毛利叔叔了。

#### 爆破预告篇

**剧情:**阿笠博士发明了一款新的游戏机,为了测试就找我们少年侦探团来玩,其实这个游戏就是把几个分开的假名拼成一个完整的词,这么简单的游戏当然不会难倒我了。

#### 1.博士の言叶遊び



阿笠博士在DS上屏的一张纸上随机写上一些假名,此时要做的就是从下屏的选项里选出用上屏的这些假名所能组成的词组,游戏本身不难,但对于不会日文的玩家来说是种折磨。简单级别出现的假名很少,下屏的选项也只有2个,普通模式假名增加,而且选项也增加为3个,困难级选项增加为4个,有时候下屏的选项会出现同一组假名的不同排列方式,这时就要选择有意思的那个,所以对不会日文的玩家来说是折磨,这个游戏没有什么捷径可以走,只能死记硬背了。

游戏时间为1分钟，被划归为分析力类型里。简单级正确一个得到6DP，错误一个扣掉3DP，普通级正确一个得到7DP，错误一个扣掉4DP，困难级正确一个得到10DP，错误一个扣掉6DP。

**剧情：**回到毛利叔叔家后发现了一张不明来源的纸，看是给警察下的挑战书，不过看起来这个短文是有暗号在里面的。

## 2、抜けた犯行声明文



### 抜けた犯行声明文

又是一个令日文苦手大人们头疼的游戏，DS的上屏会出现一段小短文，但在其中会有数字标出的空缺部分，需要在下屏里按照数字顺序选出正确地假名或者数字填进去，使其成为一篇完整的短文。简单级别只有3个空和3个假名需要填，普通级别增加到5个空和5个假名，而困难级别有6个空和7个假名，当然里面有一个假名是不需要填进去的，用来迷惑人的。游戏难度相当大呀，尤其是对不熟悉日文的玩家，好在这个游戏里的短文是不会变的，要是实在打不过去了就干脆把每篇短文抄下来，然后乱选把空填上，这样乱试个N次短文都完整写出来了，之后在选就会简单很多了，当然对于日文好的玩家来说就忽略刚才的话吧。

游戏时间为1分30秒，被划归为分析力类型里。简单级正确一个得到8DP，错误一个扣掉5DP，普通级正确一个得到15DP，错误一个扣掉4DP，困难级正确一个得到24DP，错误一个扣掉3DP。

**剧情：**经过破解之后我发现指定的地点是米花大厦，正好小兰和园子正在那，随机通知了警方，我也立刻赶了过去，并且用监控摄像头和小兰的证言来排除带可疑物品的人。

## 3、容疑者绞込み



在四个人里找出嫌疑人，DS的下屏会出现不同时间出现的4个人，并且在上屏会出现提示来排除没有嫌疑的人来得到最后一个，用排除法来确定嫌疑人，同样的这

个游戏也需要一点点的日文基础，不过不动日文的玩家也没关系，其实只要看汉字意思也能猜的七七八八了。三个难度的游戏进行方式都一样，只不过难度越高提示就会隐秘些。在游戏中会问到特征来判断嫌疑人，具体的假名翻译可以参考一下测试模式里的“变装见破”，两个游戏出现的假名是完全一样的。最后要注意一下困难级会出现“有XX的没有嫌疑”的提示，看到出现“□”这个字就是表示否定这个提示，只要这些都记住了，就算不会日文也能轻松的玩过去。

游戏时间为1分30秒，被划归为判断力类型里。简单级正确一个得到13DP，错误一个扣掉6DP，普通级正确一个得到9DP，错误一个扣掉5DP，困难级正确一个得到16DP，错误一个扣掉8DP。

**剧情：**经过检查发现有人在电话旁遗留下了可疑包裹，包裹上留下了一些指纹，通过这些指纹就可以找出留下这个包裹的嫌疑人了。

## 4、指纹照合



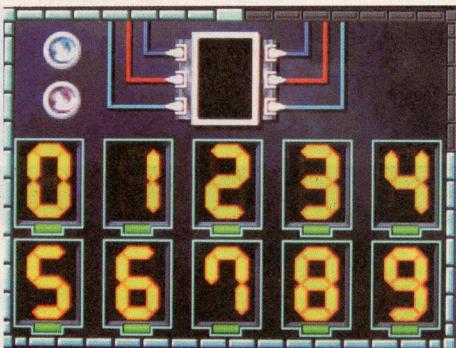
经过以上三个游戏的洗礼之后这个游戏终于能让人透口气了，游戏目地就是比对指纹，在上屏会出现一个指纹的印记，此时要在下屏的指纹列表中找出和提示相同的指纹。简单级可选的指纹只有2个，普通级4个，困难级增加到了6个，关键是记住指纹中间的纹路，因为一般指纹的区别都在那，不用把全部看完，困难级的6个指纹其实也很难找，但是相比上面3个游戏，顿时感觉这个小游戏出在这真是温馨呀。

游戏时间为1分钟，被划归为判断力类型里。简单级正确一个得到7DP，错误一个扣掉4DP，普通级正确一个得到9DP，错误一个扣掉5DP，困难级正确一个得到10DP，错误一个扣掉6DP。

**剧情：**虽然可以找到嫌疑人了但是依旧轻松不起来，这个包裹里面是特制的强力炸弹，还用密码锁起来的，时间一到就会爆炸，首先让警察把人群疏散到安全的地方去，接着只有我来拆炸弹了。

## 5、決死の爆弾解除

最终出现了一个密码炸弹，游戏目地就是在规定时间内解开密码拆除炸弹，不过呢这个密码倒是够简单的了，在一个4层倒三角形里填着数字，需要在提示的红色方框内填上相应数字，数字呢就是红色方框上面的两个数字只和的个位数，一直填到最底层就算解除炸弹，不过这个要解除的炸弹超多，要一直解到时间结束，我还真佩服这个装炸弹的犯人，故意出这么简单数量又多的炸弹给我们解，而且时间结束就都不爆了，真是造福警察的好犯人呀。简单级直接从最后一层开始解，普通级需要



从倒数第二层开始解，困难级需要从头开始解，这个游戏只要加法学的好就能过了，果然抓犯人要比查犯人轻松多了。

游戏时间为1分30秒，被划归为分析力类型里。简单级正确一个得到6DP，错误一个扣掉3DP，普通级正确一个得到10DP，错误一个扣掉5DP，困难级正确一个得到15DP，错误一个扣掉11DP。

**剧情：**终于把炸弹给拆除了，不过毛利叔叔很生气的责问我为什么要自己去拆这么危险的炸弹，我只好回答说是阿笠博士告诉了我拆除的方法，加上时间不够只好自己去拆除了，其实结果是好的就可以了嘛。

## トレーニング

名侦探コナン

训练模式就是把事件ファイル模式里的小游戏分类重新组合起来，一共分为判断力、集中力、分析力、观察力、记忆力5种，每一种里都有4个小游戏，在这里可以直接选择玩，而且根据得分的高低会分别得到金、银、铜三种奖牌，想要达到100%就想着全金牌迈进吧。因为游戏方式在之前的事件ファイル里已经介绍过了，这里就不再过多解释了。

## デロタ

名侦探コナン

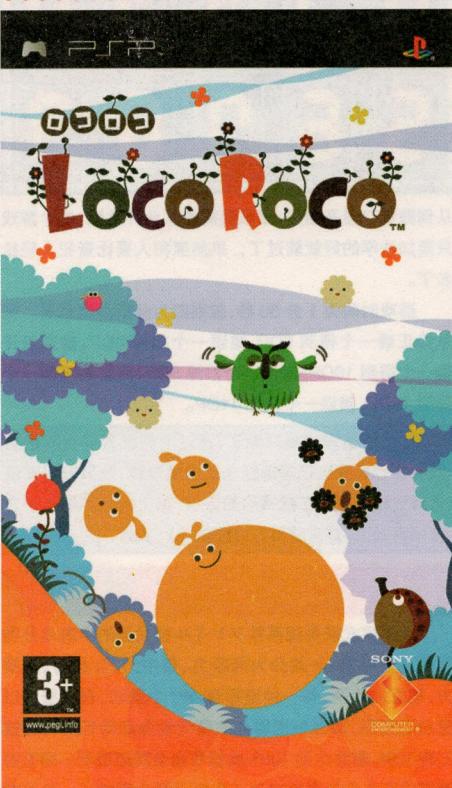
这里会记下玩游戏的艰辛历程，也就是乱步机里所记下的数值，首先记录的是侦探力偏差值的最大值。事件ファイル是记录的事件ファイル模式里三个难度的完成情况，全部完成就能达到100%。トレーニングは记录的トレーニング模式里奖牌的获得情况，全部金牌就能达到100%。侦探力レコード记录的是当前和最大5种侦探力的数值，而侦探力グラフ是记录的过去7天完成测试模式所得到的最大DP值。



名侦探コナン

探偵力トレーナー

# 中文化游戏



其实这不能完全算是一个“中文化游戏”，因为中文版是官方公布的。不管怎么说，有中文游戏玩就是好事。这是一个简单到不能再简单的游戏，我们要做的就是不停地滚，越过各种各样的障碍，一边收集果实使身躯变大，一边滚向终点。

风格可爱是这个游戏最大的特点，从乐克可爱的造型，到各种有趣的音效、歌声，无一不散发出可爱的味道。如果有女性玩家想要接触PSP游戏的话，这一定是一个不错的选择。

## 基本操作

游戏的基本操作只需要用三个键来完成：L键、R键、○键。

L键将地形向左倾斜、R键将地形向右倾斜。○键分离、长按○键合体。



## 游戏模式

World Map

去世界中冒险，完成关卡。

Mini Game

迷你小游戏，消耗红色果实来取得乐克小屋的零件。

Loco House	乐克小屋，用取得的零件组合成各种游乐设置。
Option	这里可以玩到体验板、还可以变更语言、观看相册。
Title	回到标题画面。

## 模式说明

### World Map

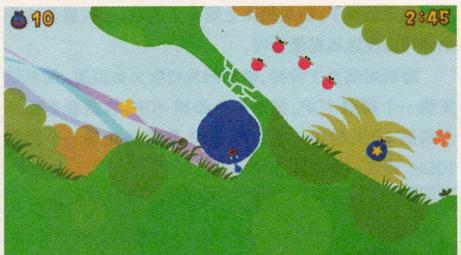
乐克的世界分为几个大世界，每个世界又分为8个场景，每个场景都有自己的特色。关卡的主要任务，就是不停地滚，路上收集各种大小果实、把身体不断地变大，顺便收集小屋零件等，最后滚到终点。



路上也有不少机关，比如细小的通道、需要分裂成小乐克才能通过。



有些隐藏的地点，有需要乐克达到一定的数量才能打开的机关，可以取得小屋的零件哦。



这根黄色棒子在睡觉，需要聚集大量的乐克之后静止不动，就能用歌声叫醒它。



注意不要被这种黑刺给刺到，万一刺到了，就会分两个小乐克出去，这时要尽快把他们粘回来，不然很快就死掉了。



空中黑色的小怪物会过来吃掉一个小乐克，我们要在它接近之前用肥大的身体撞飞它！

## Mini Game

在这个模式里可以玩各种小游戏，小游戏会消耗一定数量的筹码，筹码就是在World Map模式中取得的红色果实。



这是最普通的夹娃娃游戏，按○键开动爪子，再按一下放下爪子。如果成功抓住了乐克，就能增加小屋的零件了。

## Loco House

乐克小屋，用取得的零件组合成乐克游乐园，零件越多组合种类越丰富。



这是随便组合了一次的乐克小屋，你可以用自己的零件组合出独一无二的小屋。

## Option

设置选项，里面可以玩试玩版、更改语言设置、查看相册等。

除了中文还可以设置成英语和繁体中文。



# 就不告诉你推理攻略

# 逆转裁判4开庭

## 简易系统说明

逆转裁判4的操作非常简单，除了使用按键操作之外，还可以完全使用触摸屏进行操作，另外，甚至可以利用声音来控制。

游戏可以分为两大部分，一个是侦探部分，一个是法庭辩论部分。第一章只有法庭辩论部分，从第二章开始，就会出现侦探部分了。

侦探部分时可以利用触摸屏进行相应的操作：“調べる(调查)”、“移动する”、“話す(对话)”、“つきつける(使用道具)”。通过调查情报和对话等活动推进剧情发展。侦探模式下的基本操作可通过触摸屏完成

法庭辩论部分主要是在询问证人的时候进行操作，一种是“ゆさぶる(动摇)”，即对证人的证词进行详细询问，对应的按键为L键，也可以点击触摸屏左上角的ゆさぶる按键。另外，还可以按住Y键之后，对着话筒喊“待つ!(发音为ma ta)”。



这里可以对证言进行“ゆさぶる(动摇)”或“つきつける(亮出)”操作

另一种是“つきつける(亮出)”，即对证人的证词进行置疑，需要出示相应的证据，对应按键为R键，或者点击触摸屏右上角的つきつける按键。也可以按住Y键之后，对着话筒喊“异议あり(发音为yi ga li)”。选

## 前言

星辰一直认为，《逆转裁判》的攻略如果被做成剧情小说式，就完全破坏了游戏本身的特点。逆转系列之所以受到众多玩家的喜爱，正是因为游戏本身跌宕起伏的剧情，以及玩家通过字里行间，通过自己的思维和逻辑推理，一步一步找出真凶的快感!! 逆转的精髓在于主动“推理”，而不是被动“阅读”。

正是由于上面的原因，这次我们舍弃了刊登完整的流程和剧情小说，改为采用一种新的思路(其实这种思路在做逆转3攻略的时候就采用过了)，一种让玩家能够参与到游戏中，能够和攻略文字互动的——推理式攻略!! 我们采用了类似“汉化”的手段，将所有和案件相关的情节完全展现在读者面前，读者可以参照攻略中的推理提示(对自己逻辑推理有自信的玩家甚至可以跳过提示)进行操作，完全主动的掌握游戏！我可以保证，按照我们的攻略来玩逆转裁判，是真正的“玩游戏”，而不是“被游戏玩”。当然，实在碰到困难的时候，也可以把书倒过来，看看标准答案，不过绝对不推荐经常看噢~

由于大量的剧情对话，导致攻略文字量激增，因此本期是绝对没可能登完全部四章的内容了。至于为什么不把详细流程放出来，主要是因为我们觉得如果看不懂剧情的话，即使按照攻略把游戏打通也没有任何意义，相反，能够看懂剧情的玩家，基本上也没有必要看流程攻略。于是我们斗胆，砍掉了之后的攻略内容。

至于攻略的后半部分能不能继续刊登，就全看大家的意思了，请填写本期的调查表，我们会根据调查表的统计情况来决定后面的攻略是否“浮云”……

作者：“我反对！辛辛苦苦写的，怎么能不登呢？”

星辰：“反对无效！读者是陪审团！登不登由陪审团说了算！”

择つきつける之后，还需要选择相应的证物，用光标选定证物，然后按X键提交，也可以点击触摸屏中间的つきつける按键。

注意，在提出异议的时候，如果证据不能说明证词存在问题，则会降低法官的“信任度”，法官信任度为0的时候，就会直接宣判被告有罪，也就是说——GAME OVER了。



选择つきつける之后，还必须选定相应的证物



第一章剧情中王泥喜会使用一次看穿能力，不过真正觉醒该能力还要等到第二章的法庭辩论部分，由美贵的指导下获得。可以发动该能力时，主角所带的腕轮会发出提示，此时点击腕轮就可以进入看穿模式。



看穿(みぬく)系统是本作新增加的系统，作用是通过超乎寻常的观察力获得情报，发现证人的无意识习惯动作，进而判断出证据中虚假的地方。发动见破之后，玩家需要在触摸屏上选择需要观察的地方，然后在合适的时机进行使用。



## 人物资料

**王泥喜·法介**: 本作主人公，新人辩护律师。第一次上法庭，又惊遇杀人案件。

**牙琉·雾人(32)**: 牙琉法律事务所所长。超一流辩护律师，主人公最尊敬的老师。

**成步堂·龙一(33)**: 主人公的第一位委托人。餐厅“ボルハチ”的专属钢琴手，前作主人公，曾是很强的辩护律师。

**蒲伏·影郎(7)**: 本案的被害人。貌似是最近才归国的旅行者。

**逆居·雅香(21)**: 本案的目击证人。餐厅“ボルハチ”的女服务员，似乎还有隐藏的身份。

**亚内·武文(61)**: 本案的检察官。资格相当老的人，前作中也作为检察官出现，实力相当一般，似乎头发长长了不少。

## ■ 证明物说明

**浦伏影郎的解剖记录**: 死亡推定时刻 4月 17 日上午 2 时左右，死因是头部前额的一击。

**现场写真 1**: 餐厅“ボルハチ”的地下 2 层。

**凶器のボトル**: 葡萄酒瓶。上面有被告成步堂龙一的指纹，而且指纹是反握的状态。

**成步堂の携帯電話**: 被告人用它在“ボルハチ”1 楼店里报警。

**雅香の写真**: 案发当晚在“ボルハチ”拍摄到的被告和蒲伏。

**チップの写真(筹码的照片)**: 案发当时被告和死者各自的筹码。

**现场写真 2**: 为了调查而将帽子取下后拍摄的死者头部。

**被害者の手牌**: 案发现场留下的死者——蒲伏的手牌。牌面是 FULL HOUSE。

**血のついた A(粘了血渍的 A)**: 从迷之少女那里得到的。案发当时从现场消失的“第 5 张 A”。

## ■ 特殊名词

**ボルシチ**: 俄罗斯名菜红菜汤(罗宋汤)，原名 Bortsch/Bortsch。

**ボルハチ**: 店名，据说源自比ボルシチ(=7)更牛B一层的ボルハチ(=8)……\_b

**ボーカー**: Poker，即纸牌里最常见的 5 式扑克玩法之一，常用于赌博，也叫“梭哈(Show Hand)”。Full House, 满堂彩，也是其中牌组用的术语，即两张相同加三张相同牌。

**Wild Card**: 王牌，一般就是指 Joker，作用是替代任意一张牌，也叫替换牌、百搭牌，作品里就是和“切札”有相同的引申意，所以直接叫王牌。



昏暗的地下室……正在玩牌的二个人

“开牌吧。”

“是你输了。”

“呜哦呜哦哦！”

“呀啊啊啊啊！”

手机响起。

“不好意思，我好像碰上麻烦了。”

“嗯，就是这么回事啊。”

“是啊……死掉了啊。好像被狠狠的揍了一顿。”

“别说笑了，总之警察应该就快来了。”

“就拜托你了，有个什么万一的话。”

## 法庭部分上篇

4月 20 日 上午 9 点 37 分

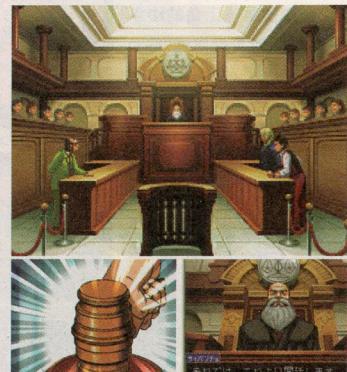
地方法庭 被告人第 3 等候室

“正如你所知，今天的委托人是我的好友，无论如何也希望你能帮到他……案发当晚我还和他共进了晚餐，决不能见死不救。”牙琉鼓励主人公道。“哎！我明白！没问题的，我！”(就算老师不说，我也想帮助他！因为……杀人那种事情，他决不会做的。)面对成步堂就会异常紧张的主人公王泥喜法介这次自我介绍的名字华丽的变成了自己的口头禅“大丈夫君”。对于主人公为什么不让超一流的牙琉老师来辩护的疑问，成步堂只是这样回答：“你总有一天会明白的。你能行的，要拿出自信来。”



同日 上午 10 点

地方法庭 第 2 法庭



法官：“现在开庭。你就是……王泥喜君吧。今天是第一次上法庭。”

王泥喜：“是、是的！当然，这、没问题！”

法官：“真的吗？声音都哑得有些听不清了啊。”

王泥喜：“啊……”

法官：“牙琉辩护律师。”

牙琉：“什么事？”

法官：“这件案子听说应该是由你负责的啊……？”

牙琉：“我也是这么打算的。可是……辩护律师必须需要以委托人的意愿为优先考虑。而这名王泥喜君就是委托人指定的哦。”

法官：“哦……真搞不懂那。竟然把现在被誉为最高辩护律师的牙琉丢一边，让这么个年轻人……”

王泥喜：(没，没问题。发声练习也很好的做过了，至少在声音上绝对不会输给老师的！)

法官：“……那么，审理开始吧。请被告入庭。”

## 被告成步堂入庭

法官：“真的很遗憾呢。久违的重逢，没想到是以这种形式啊……成步堂龙一君。”

成步堂：“过去的事还真希望你能忘掉呢。因为现在的我……只是个微不足道的钢琴手罢了。”

法官：“……不多说了。亚内检察官，请说明案件的经过吧。”

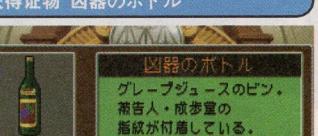
亚内：“没想到啊，会以这种形式来超度你呢……”

成步堂：“还是老样子呢……亚内检察官。”

## 案件陈述

亚内：“案件发生在一家名叫‘ボルハチ’的俄罗斯餐厅。被告成步堂龙一作为客人的被害人在……呃……打死了。突然的！啪的一下！被告现在是名钢琴手，ボルハチ专属的。这就是夺走死者生命的凶器……葡萄酒瓶。这似乎是被告的最爱，一直都在喝呢。”

## 获得证据“凶器のボトル”



证物品《凶器のボトル》のデータを  
法廷記録にファイルした。

牙琉：“注意通过 R 键打开法庭记录仔细查看入手的证物，重要的线索往往隐藏在其中。”

法官：“那么被害人浦伏影郎是……”

亚内：“应该是旅行者。根据护照来看，似乎在海外逗留了数年，最近才刚回国还没安顿下来。目前还没发现他和被告有任何联系，应该是案发当晚才在ボルハチ碰面的。冲突的原因不是因为钢琴而是别的……这儿有现场照片。案件是在玩……扑克牌的时候发生的。”



法官：“等等……打牌……赌博……这本身不就是违法的吗？”

亚内：“没错。看来被告已经堕落成为赌徒了呢。”

牙琉：“反对！确实被告案发当时在和被害人玩牌。可是这只是纯粹的游戏……是在比试，只有背负着蓝色火焰的纸牌才会知道这场比赛的结果哦。”

法官：“…………不懂。”

亚内：“现场桌子上的是背面为蓝色的纸牌，那应该是辩护人所擅长的用华丽的纸薰来放烟雾弹的战术……为了能得到女孩子青睐吧。”

法官：“看来不弄清楚这纸牌不行了呢。那么，被告，请说明案发当晚关于‘扑克比试’的事。”

## 证言开始



~《胜负》について~

1. ピアニストということになってが、…ピアノはほとんど弾けない。

虽然成为了钢琴手……可是几乎不怎么弹钢琴。

2. 物好きな客の相手をするのが仕事。モチロン“ボーカー”だ。

陪好奇的客人就是我的工作。当然是指扑克。

3. 現場になった部屋は、店の名物でね。そこでの“胜负”がウリなのさ。

作为现场的房间可是店里的特产呢，就是在那儿进行比赛的。

4. ルールも、かなり本格的だ。2組のカードを使ってゲームをする。

规则也是相当严格的。使用了 2 副牌进行比赛。

5. …もちろん、純粹なゲームさ。お客様もマンゾクしてるとよ。

……当然只是纯粹的游戏啦。客人对此也很满意的。

## 询问开始



~《胜负》について~

这里一开始会询问是否听取牙琉老师关于询问的说明，第一项为听取，第二项为不听取。

提示：对于证人的证言，每句话都可以进行详细询问，很多时候，从详细询问的话话里能够发现新的线索。

通过仔细询问得知成步堂在餐厅里当钢琴手只不过是个“伪装”，其真正身份是“7 年间从未失败的职业牌手”，由此吸引了众多好奇的客人前来挑战。现场的地下室是ボルハチ过去给黑道上的人用来做交易的地方，常客都知道这房间里存在着“机关”，而且开个小窗就是为了给楼下站那儿的风用的。为了防止舞弊，扑克除了蓝色牌面之外还交替使用了背面为红色的牌。

法官：“关于你所谓的比试大概明白了。不过单纯的比赛不至于引发杀人，只要案发当时你在现场，就逃脱不了干系。”

成步堂：“……真奇怪呢。我刚才只是遵从指示在做那晚‘比试’的证词罢了，反而问起案件的



问题这可不合规定。当然辩护方这里应该会有‘反对’的声音才对哦。”

王泥喜：“啊……”

牙琉：“等等，王泥喜君。成步堂，作为我来说也想直接从你口里弄清楚呢，关于你和案件的关系……”

成步堂：“……既然你这么说的话，那好吧。”

#### 追加证言

6.事件については、黙秘する。とにかく、凶器には触れていない。(关于案件我保持沉默。总之我没有碰过凶器。)

提示：对于成步堂的追加证词，有一个地方和相关证据存在重大矛盾，把它找出来吧！

(翻訳をじきに見ていて、胡乱に手を振るアーノルドの顔が映っている。) 事件が起きた瞬間、アーノルドは手を振っておりました。



王泥喜：“凶器……这个瓶子你没碰过。是这么说的吧？”

成步堂：“没错。”

亚内：“哼哼……看来辩护方没打算装蒜嘛。作为凶器而被使用的这个瓶子上……可是清楚的附着被告的指纹喔！”

王泥喜：(啪，拍桌子)“辩护方……有异议～！”

法官：“不用叫这么大声也听得见！”

王泥喜：“……哈。”

牙琉：“无谓的大叫只破坏法官的耳膜，要了他的老命呢。”

王泥喜：(鸣……难得我还专门做了发声练习的说)“总之，餐厅瓶子上有指纹是理所当然的！”

亚内：“我反对！通常情况下的指纹的确没有可疑之处。但是，凶器上附着的指纹……是呈‘反握’状态的哦～反握瓶子的状况，能联想到的只有一种！……没错。就是用来打人的时候！”

王泥喜：“啊啊……！牙琉老师！我！反而让自己陷入不利了！”

牙琉：“……没关系的，王泥喜君。重要的是‘真相’，这里面一定会有某种‘意义’存在。”

法官：“被告！请说明一下这个瓶子上的指纹。”

成步堂：“我说过的吧。……现在关于案件我要保持沉默。”

法官：“嗯……这个，不肯合作的态度……有问题啊。”

亚内：“正是。恐怕是有什么见不得人的‘苦衷’吧。”

牙琉：“我反对！……法官大人，您似乎忘了一件事。案发当晚……是谁向警察报的案？”

亚内：“这个……是被告成步堂君报的案……根据记录，似乎是现场附近通过被告的手机报的案。请看现场的府瞰图，死者是在地下2层的小房间里被杀害的，所以手机的信号无法覆盖到。于是被告就通过走廊楼梯上到店内，并在那儿报了案。”

法官：“原来如此……就是这个电话啊。”

#### 得到证物“成步堂的携带电话”

牙琉：“被告并没有就这样逃走，反而还履行了市民的义务报了案。这样他……还算是‘不肯合作’吗？……那么，检查官先生，你刚才这么说

过吧：‘案件发生当时，被告就在现场。’为什么能这么断定呢？答案只有一个，你有决定性的证人。”

亚内：“哼哼……不愧是著名的牙琉律师啊……”

牙琉：“那么，练习也该到此为止了，王泥喜君……准备好了吧？”

#### 第一证人(逆居 雅香)入庭



亚内：“那么证人请通报自己的姓名、职业……”

法官：“等一下！证人……怎么这个样子？”

亚内：“恐怕是在害怕吧。”

王泥喜：(这都什么跟什么啊)

法官：“证人。如果是害怕那个律师头上长的角的话，不要紧，我答应帮你把它折下来。用我这木棍子～”

王泥喜：(我这是头发……还有，请别瞎做奇怪的承诺啊！)

雅香：“那就听您的……我叫逆居雅香。在餐厅ボルハチ当女侍应……”(突然掏出相机拍了张照片)

法官：“等一下！你为什么会带着相机？”

雅香：“因为我除了负责送‘ボルハチ’的招牌菜红菜汤(ボルシチ)之外，还有做其它各种的服务。”

法官：“给客人拍照也是其中之一吗？”

雅香：“没错。……比如这张……”

法官：“这不是被告吗？”

亚内：“没错。……这是案发当晚拍下的。”

雅香：“据说就是戴白帽子的客人……去世了。”

法官：“肃静！肃静！”

#### 得到证物《雅香の写真》



亚内：“那么证人。案发当时，你在哪里……？”

雅香：“我，就在那个房间……‘ナラズモ’房间里，传说中的名叫ナラズモ团伙被逮捕的房间，也就是发生案件的那个小房间。”

王泥喜：“什么……！”(案发当时房间里面有3个人……被害者浦伏影郎，成步堂先生，还有就是这个证人……逆居雅香！如果成步堂不是犯人的话，那……)

法官：“证人！请说明案发当晚的情况！”

#### 证言开始

~案发当晚的情况(事件当夜のこと)~

1.あの夜、お客様にたのまれてトランプをお配りしておきました。

那天晚上，受客人要求，由我来发牌。

2.あの晩はサムくで…お二人とも、帽子もどらすゲームをされました。

那晚很冷……冷到两个人连帽子都没取就在

比赛了。

3.被害者の方は、首のロケットを握りしめて胜负をなさつてました。

被害那位一直握着颈下的项链在比试。

4.最後の胜负が終った瞬间！オソロシイ事件がおこつたのです。

最后决胜的瞬间！发生了十分可怕的事情。

5.あの方が被害者の方に飛びかかってクビを絞めになりました！

那位突然扑向被害人并勒住了他的脖子！

法官：“嗯……顺便问一下，比赛是哪边赢了呢？”

亚内：“当然是死者……浦伏氏。”

王泥喜：“我反对！这不可能！因为，成步堂先生是不可能输的！”

牙琉：“我说，王泥喜君。应该提点更有用的异议嘛。”

王泥喜：“可是！……他可是7年不败的哦！”

亚内：“哼……我也是，自从成为检察官以来也有7年不败了呢。顺便说一下，这里正好有张证据。近侧的手牌和筹码是被告成步堂君的。远端的是死者浦伏氏的。想必各位知道，扑克这种游戏……是以手上的牌作为武器来竞争筹码数量的。”

法官：“这、这我当然知道。想当年我年轻时曾被称做‘第3法庭的扑克大师’。的确……从照片上来看，几乎筹码都到了死者那边了呢。”



#### 得到证物《チップの写真》

法官：“那么辩护人，请开始询问。”

提示：被害者死亡的原因是由于脑部受到重击，那么证人的证词里哪个地方和这里不符合呢？

アーコーの事件が起きた瞬間の、ひとりのポーカーのチップです。

#### 得到证物《チップの写真》

法官：“那么辩护人，请开始询问。”

提示：被害者死亡的原因是由于脑部受到重击，那么证人的证词里哪个地方和这里不符合呢？

アーコーの事件が起きた瞬間の、ひとりのポーカーのチップです。

详细询问证言5的对话——

王泥喜：“等等！被告，不会做这种事的！”

法官：“可是……只不过打打扑克为何会发

生这种事……？”

雅香：“这、也许是因為被告那位……輸掉了的原因吧。”

亚内：“至今为止都不打败成名的男人的‘败北’吗？……赌徒也就是这样吧。”

雅香：“那位突然扑向被害人并勒住了他的脖子！”

王泥喜：“我反对！‘勒住了他的脖子’……这可真奇怪了呢。死者是‘前额受击打身亡’的。证人！你真的看到犯案的瞬间了吗！”

法官：“如果相信证人的证词的话。就变成那

个项链是在死者死后……‘消失了’。”

王泥喜：“消失了……这怎么可能！！”

牙琉：“不要这么激动……简单点考慮就行

了嘛。项链消失了的话，一定是有人取掉了吧？”

王泥喜：“取掉了……啊，难道说！”

牙琉：“‘被告勒了死者的脖子’……是不是也能理解为‘被告取下了项链’呢？”

众人：“…………”

法官：“被、被告！辩护方的主张……你认为如何？”

成步堂：“…………”

法官：“……说起来，刚刚注意到了……你脖子上不是也挂着个什么东西？”

成步堂：“啊……这个吗？这的确是个项链，里面有张照片，是我女儿的照片……”

法官：“什么……你有女儿……”

亚内：“逮捕他的时候警察也确认过了，项链里的照片确实是被告女儿的。”

王泥喜：(成步堂先生的项链吗？老实说无法想象这是偶然啊……)

法官：“那么。扑克的胜负成为案件导火索这件事，果然还有必要了解得更详细一些。证人，请说明一下关于被告和死者之间比试的情况吧。”

确实是啪的一下就被干掉了呢。”

#### 得到证物《现场写真2》



雅香：“可是我看到了……被告压向死者，把脖子给……”

法官：“看来还询问需要继续下去。”

#### 证言5修改

5.被告人は、クビを絞めようとした後、ビンで殴りつけたのです。(被告是想要勒住他的脖子之后，才用瓶子打上去的。)

王泥喜：“等等！刚才不是没说打过他吗！”

雅香：“对、对不起。忘记说了……”

亚内：“可是这样一来就和解剖记录没有矛盾了。被告在想绞杀死者的过程中改变了计划……选择了更简单且确实的方法。难道不是这样吗？”

王泥喜：“(绞首之后又殴打……？嗯，总觉得相当不合情理啊……)

牙琉：“王泥喜君，应该知道该怎么做了吧。她的证词中还有不自然的地方，把这个找出来并出示相应的证据。”

提示：被告的证词里，还有一个地方与相关证据不符合，请注意被害人死亡后的样子

雅香：“被害人一直握着颈下的项链在比试。”

王泥喜：“我反对！”(的确如老师所说有不自然点，不过这究竟意味着什么呢？)

法官：“辩护人！别不说话，给我们说明！”

王泥喜：“……证人做了这样的证词：‘死者一直握着颈下的项链’……但是请看照片。死者脖子上根本没有这些东西！”

法官：“如果相信证人的证词的话。就变成那个项链是在死者死后……‘消失了’。”

王泥喜：“消失了……这怎么可能！！”

牙琉：“不要这么激动……简单点考慮就行了嘛。项链消失了的话，一定是有人取掉了吧？”

王泥喜：“取掉了……啊，难道说！”

牙琉：“‘被告勒了死者的脖子’……是不是也能理解为‘被告取下了项链’呢？”

众人：“…………”

法官：“被、被告！辩护方的主张……你认为如何？”

成步堂：“…………”

法官：“……说起来，刚刚注意到了……你脖子上不是也挂着个什么东西？”

成步堂：“啊……这个吗？这的确是个项链，里面有张照片，是我女儿的照片……”

法官：“什么……你有女儿……”

亚内：“逮捕他的时候警察也确认过了，项链里的照片确实是被告女儿的。”

王泥喜：(成步堂先生的项链吗？老实说无法想象这是偶然啊……)

法官：“那么。扑克的胜负成为案件导火索这件事，果然还有必要了解得更详细一些。证人，请说明一下关于被告和死者之间比试的情况吧。”



125  
4

## 证言开始

~一决胜负(真剣胜负)~

1、おたがい、チップで3500点の持ち点で胜负は始まりました。

双方各持3500点筹码开始比试。

2、チップはお店のもので、大小の2种类のものをご用意しました。

筹码是店里的东西，准备了大小2种。

3、ゲームに胜つてるのは…そう。被害者さまのほうへございました。

比赛胜出的是…对。是被害者一方。

4、被告人の方。最后的胜负をしかけて、やはり負けてしまいました。

被告那位，发起最后的比试，结果，还是输掉了。

5、負けが決まった瞬间、被告人の方は、かたわらのビンを握りしめて…

在决定胜负的瞬间，被告那位就拿起了旁边的瓶子……

法官：“的确，看照片上的筹码的话，胜负的確是一边倒的情况啊。”

亚内：“对于‘扑克就是一切’的被告来说……这种悔恨可是无法忍受的吧。”

王泥喜：(成歩堂先生明确的说了‘7年里从来没有输过’……她的证词里绝对隐藏了什么东西！)

## 询问开始

提示：表面上看，证词似乎没有什么破绽，这种情况下就应该进行详细询问了。

【回顧】(左)アラウンドルーム  
第一幕解説で「回顧」する手札

雅香：“筹码是店里的东西，准备了大小2种。”

王泥喜：“等等！照片上的筹码就是全部筹码了吗？”

雅香：“啊……是。当然的。”

王泥喜：“关于筹码再详细的说明一下好吗？”

亚内：“我反对！筹码就筹码(tip)。不管过多久……都不会变成基普(老挝货币单位kip)喔！”

王泥喜：“哈？你在讲冷笑话吗？……这个筹码，是‘日圆’呢，还是‘美元’？”

雅香：“这个……刚才也说过。因为不是赌博……所以只是单纯的点数，1000点和100点两种的。不是钱来的说～”

牙琉：“王泥喜君，刚才的话……有点意思呢。如果是我的话……对。就会让她加到证词里。”

法官：“如何，辩护人，刚才证人的发言……？”

王泥喜：“是啊，有些在意的地方。请加到证词里！”

提示：既然出现了新的说法，那么没有理由不加入到证词里去啊～

【回顧】(左)アラウンドルーム  
证言2

2、チップは100点と1000点の2种类でした。(筹码是分为100点和1000点2种。)

提示：这里的推理有一些难度，请大家结合筹码对应的点数，双份各持的点数，以及筹码的数量这3点进行分析，可以找出证词里矛盾的地方。

【回顧】(左)アラウンドルーム  
证言2中的一部分

详细询问证言2的对话——

王泥喜：“等等！”(虽然牙琉老师也说这段证词重要，可是……)

法官：“别不说话啊。把想说的话整理好了再

表达出来，又不是小学生了……”

王泥喜：“……哎。2种筹码呢……是小的100点，大的1000点吧。嘿，应该是这样的吧。”

亚内：“哼！那还用问。”

王泥喜：“哈……(牙琉老师害我又出丑了)

牙琉：“王泥喜君。请不要再让我出丑了可以吗？”

王泥喜：“啊！是我吗！”

牙琉：“到现在为止收集到的情报里可是和这个有致命的矛盾存在的喔。只是简单的计算。建议你试试看。……又不是小学生了呢。”

雅香：“比赛胜出的是……对。是被害者一方。”

王泥喜：“我反对！比赛胜出的是死者一方……你确定没错吗？”

亚内：“反对！你想说什么呢？新人君。看这张照片就能清楚的吧……又不是小学生了。”

王泥喜：“问题是，大筹码和小筹码……哪个才是1000点呢？”

亚内：“这当然是大的嘛。”

王泥喜：“遗憾的是……这样就和计算对不上了。听好了。证人，你这样陈述过：‘相互各持3500点’……也就是说两个人的点数总和为7000点。接着请看‘照出了全部筹码’的这张照片。如果大的筹码是1000点，小的是100点的话，一计算就知道……”

亚内：“是多少？！”

王泥喜：“(自己去算啊……又不是小学生了)……是10600点。这和证词明显有矛盾！”

牙琉：“没错，王泥喜君。正是这个理由能把我一切都翻过来。”

王泥喜：“的确……能解开这个矛盾的答案只有一个！”

提示：第1条“最初持点数がウソ(一开始两人所拥有的点数是谎言)”，第2条“チップの枚数がウソ(筹码的个数是谎言)”，第3条“両とも正しい(两者都是正确的)”。一开始双方拥有相同的点数毋庸置疑，在这个点数上说谎没有任何意义；筹码的个数已经清楚的在照片上显示出来了，这个为谎言的概率也不大，那么答案就只有一个……

【回顧】アラウンドルーム  
证言2

王泥喜：“互相各持的是3500点，而且筹码全部个数就是这么多的话……答案只有一个。筹码的点数‘反了’！！也就是说小的筹码才是1000点！”



法官：“让我再看看刚才的照片！小的筹码6枚，大的10枚……的确！总数是7000点！”

亚内：“反对！……就算筹码反过来，也不能说明什么啊！”

法官：“的确……死者那方拥有大量筹码的事实……啊？”

王泥喜：“注意到了吗？小的筹码是1000点，大的是100点再来计算两个的点数话……”

法官：“死者浦伏氏 2900点……被告是……4100点！”

王泥喜：“看来，比试应该是成歩堂先生赢了呢。……被告没有杀害死者的动机！因为……他获胜了！还有，证人。你应该不可能不知道这点，因为当时你也在场。怎么样，证人！？”

法官：“肃静！肃静！看来，被告的‘动机’的确消失了。检察官主张的‘败北’因素不存在……那么……”

雅香：“等等！”

法官：“你有什么要说的，证人？”

雅香：“其实……我不想提这个的……实际上……最后的比试……是有人作弊的(出老千)。正是因为最后的比试有人出千，所以……比试用的筹码还没动就结束了。”

法官：“证人！请重新提供证词！关于最后比试的……这个‘作弊’！”

## 证言开始

~最后的比试(最后的胜负)~

1、最后の胜负…おふたりとも、“フルハウス”という役で胜负に。

2、トランプはAからKまで、それぞれ4枚ずつしかありません。

纸牌从A到K分别各自都有4张。

3、だから、おふたりのカードを見れば、イカサマはいつそ、アカラサマです。

所以，一看两个人的牌的话，有人出千是一目了然的。

4、次の瞬间、口論になりました。イカサマのバレた被告人さま…

下一个瞬间就演变成了争吵了。出千暴露了的被告人……

5、手元にあつたボトルを手にとつて、浦伏さまを…

用手抄起手边上的瓶子，将浦伏大人……

王泥喜：“证人！为什么一开始不这么说……”(怎么看都觉得这个证人很可疑……这阵沉默里面一定有什么！)

法官：“嗯。‘FULL HOUSE’啊，相当大的牌组啊。以我的经验判断，不是简简单单就能拿到。”

王泥喜：“那个……牙琉老师……‘FULL HOUSE’是指？”

亚内：“哎呀哎呀……最近的年轻辩护律师连扑克也不知道吗。”

法官：“这样的话今后可会有你好受的喔。”

王泥喜：“(什么啊。法院里流行打牌吗？)

牙琉：“……王泥喜君。‘一对’(one pair)、‘两对’(two pairs)这些知道的吧？相同数字的牌2张就是一对，再加上3张相同的……组合起来就叫‘FULL HOUSE’了喔。”

亚内：“两个人的牌，正如这上面，在筹码的照片上被拍了下来。……7年间无败这种事情，根本是不可能的，如果没有出老千的话。”

王泥喜：“(最后一局如果是成歩堂输了……)怎么会有人出千还输掉的‘不败’的职业牌手？”

## 证言询问

提示：从照片上显示的牌面来看，并看不出有人出千，那么证人所说的‘作弊’，究竟是怎么回事呢？

【回顧】アラウンドルーム  
证言2

雅香：“所以，一看两个人的牌的话，有人出千是一目了然的。”

王泥喜：“等等！你说‘一目了然’……？”

雅香：“那个被告先生，拿出了第5张A……即使现在也还清楚记得两个人的手牌。浦伏先生的FULL HOUSE是3张A，成歩堂先生的是2张A……”

牙琉：“法官大人……刚才的发言，希望加入到证词里。”

## 证言3修正

3、浦伏さまが3枚、被告人さまが2枚。…5枚目のAが使われたのです。(浦伏先生3张，被告人2张…出现了5张A。)

提示：修改后的证词和证据之间存在重大的矛盾，请指出来。

【回顧】アラウンドルーム  
证言3

王泥喜：“看来……证人有什么地方搞错了，你的证词和证据有决定性的矛盾！”

法官：“矛盾？在什么地方？”

请指出照片中与证人所说证词矛盾的地方

提示：指出证词和证人证言不符合的地方即可。

提示：證言3修正の手順

【回顧】アラウンドルーム  
证言3

王泥喜：“雅香小姐。你这样说过吧，浦伏先生有3张A。可是如你所见！死者手牌里只有2张A！”

亚内：“反对！……证人也许只是看错了！有第3张A的其实是被告……”

王泥喜：“反对！请再好好看一看照片！被告手牌也是2张A……也就是说，有人出千这种证词本身可能就是伪证！”

法官：“的確……两人的牌都是各2张A，总共4张，看不出有作弊嘛。”

雅香：“请等一下！我……亲眼看到了！第5张A……真的有出千的！”

王泥喜：“怎么回事这个证人。和这前不同这次感觉很‘认真’……”

牙琉：“法官大人。我有个提案……如果可以的话，能让我们实际调查一下两个人的牌吗？……亚内检察官，两人的牌应该作为证据被保存下来了吧？辩护方……要求出示这些牌。”

法官：“同意辩护方的请求。‘被告的牌’和‘死者牌’……想要调查哪个呢？”

王泥喜：“(可疑的牌是……？证词里有变化的死者手里少于的第5张A……)

提示：被害者のカードを要求(検査被害者の手牌)、被告人のカードを要求(検査被告人の手牌)，从上面的证词来看，究竟是谁的牌和证据不符合？

【回顧】アラウンドルーム  
得到证物“被害者の手札”

提示：自动进入证物详细检查，右侧的按钮若纵向向右转动证物，下方的按钮为横向向右转动证物，左侧的滑槽是放大和缩小证物。证物只有固定的部分是可以被检查的，滑光标移动到证物特定的地方，下屏幕右下角会出现“調べる”的按钮。

【回顧】アラウンドルーム  
被害者の手札



王泥喜：“这、这是……！

法官：“这、这是……！法官大人请看！死者的牌里有一张背面颜色不相同！”

雅香：“这不可能……我算计的本来应该是成歩堂才对啊……啊！”

牙琉：“……刚才你说什么了，证人？”

雅香：“不、不……这、我……我……”

牙琉：“法官大人，作弊最简单的方法是什么呢。答案只有一个，就是收买发牌的人(dealer)。”

王泥喜：“那、那……这个证人……逆层雅香……”

牙琉：“是个骗术师呢……恐怕，还是职业的。”

法官：“肃静！肃静～！”

王泥喜：“法官大人。请回想刚才的证词——这不可能……我算计的本来应该是成步堂才对啊。也就是说，和逆居雅香联手作弊的是……死者——浦伏影郎！而且证人这次作弊似乎失败了！这样的话！她和死者间不管发生什么都不奇怪了！”

法官：“也就是说……辩护人！你打算要告发逆居雅香小姐吗？”

王泥喜：“(现在也许是机会。案发当时在那房间里的3个人，如果成步堂不是犯人的话……)……是的。辩护方认为这个证人才是真凶！”

雅香：“呀啊啊啊啊……！”



法官：“……亚内检查官。证人，逆居雅香怎么了？”

亚内：“好像……刚刚晕过去了……”

法官：“嗯，王泥喜君。你为我们提示了某种‘可能性’……就是这个证人和死者之间隐藏着的‘联系’。现阶段无法对被告下达判决！看来今天的审理已经不可能了，检查方，请进行进一步调查……”

成步堂：“我反对！”

王泥喜：“！成……成步堂先生……？”

成步堂：“……审理不能就这样结束了，法官大人。还有一件事情不能忽略，那张颜色不同的牌……究竟代表着什么？”

亚内：“反对！被……被告，你清楚自己的立场吗？法官大人！这、这未免也太乱来了！”

法官：“嗯……亚内检查官，你应该清楚的吧，只要有他在法庭上，就一定会变得‘很乱来’呢。看来……的确应该再对那晚比赛的情况重新整理一下比较好呢。”

成步堂：“那晚……我们交替使用了2副牌。而且ボルハチ的牌背面有蓝色和红色2种，因为如果用同一种颜色的牌，有可能会把两副牌混在一起。最后一局比赛使用的红色的牌。”

法官：“原来如此。不过奇怪啊……总觉得印像中使用的好像是蓝色的。”

王泥喜：“(的确……好像有谁曾经说过这样的话……)”

亚内：“总之，有一张不同颜色的牌就说明的是有人出千了吧？”

成步堂：“被偷换掉的牌是那时的东西吧。可是……关于这张牌存在着2大疑点，王泥喜君，先想想看第一个疑点吧。最后的比试，牌是……什么时候被偷换掉的呢？”

王泥喜：“(什么时候……?)”

成步堂：“简单划分的话有以下3种：案发之前、案发瞬间，还有案发之后。王泥喜君。好好考虑一下。你觉得究竟是什么时候？”

提示：案发之前换牌虽然不可能的，那么究竟是案发当时还是案发之后换的牌呢？请注意，无论是发牌方，还是持牌方，在最后开牌之前，牌都是背扣在桌子上的，并且在决出输赢之后，发牌手也需要将牌收回。所以，牌背面颜色不回这个错误，即使是最级别的牌子，“出千”也绝对不会犯这个错误。那么，结果应该很明显了，换牌的时机，就是案发瞬间、还是案发之后？

“当”C二三事，解密“案发”

王泥喜：“是案发……以后吧。”

亚内：“反对！怎么可能。案发之后再作弊有什么意义？”

王泥喜：“反对！在比赛进行中换牌……这根

本不可能！”

亚内：“反对！世上没有‘不可能的事’！……何况只是这种程度而已。”

王泥喜：“不对不对！因为……牌背面的颜色不是不一样吗？比赛中偷换掉的话，立即就会露馅了！”

成步堂：“没错。就是说……这张蓝色的牌，是在开牌之后也就是在案件发生之后……才被偷换掉的。”

亚内：“反对！说什么傻话！胜负已分的话还有什么弊病……这不是什么意义也没有吗！”

成步堂：“没错。……这正是第一个疑点。还有一个简单的……而且是决定性的疑问。究竟是‘谁’偷换了这张红色的牌呢？”

牙琉：“‘案发之后’……也就是被害人已经死了。房间里剩下的两个人只有被告成步堂龙一和逆居雅香了呢。”

红色的牌究竟是谁换掉的？

提示：成步堂没有可能去换牌。如果这是逆居雅香的话，没道理会在证据中出现如此重大的矛盾点。而且，雅香是负责发牌的，即便是她想换牌，也绝对不可能犯下如此低级的错误。暗藏牌混入红牌之中。也就是说……

王泥喜：“偷换的人……当然不是成步堂。而且恐怕……也不是逆居雅香……”

法官：“你、你在说什么啊！”

牙琉：“这不符合常理呢。作为辩护方现在应该提出的名字是魔术师逆居雅香才对吧。”

王泥喜：“可是……是她本人发牌的吧。会把牌的颜色搞错这种事……难以置信。”

法官：“的确，在发牌的时候立刻就会暴露了！”

成步堂：“哼……哼哼哼……”

法官：“怎么了？被告。”

成步堂：“哎呀，失礼了，法官大人。因为变得有点好玩了。”

亚内：“反对！辩护人的主张根本意义不明嘛！偷换的人既不是被告也不是逆居雅香的话……那就没人了！”

王泥喜：“啊……哈。是这样的呢。”

成步堂：“没错。到了这一步，总算看到本案的新局面了。案发之后，某人把死者的‘FULL HOUSE’牌偷换掉了1张。而且这个人犯了2个错误。”

牙琉：“第1个是牌的颜色……是这样吧。”

成步堂：“换牌的人不知道有2种颜色牌。然后，另1个错误是……牌的数字。”

王泥喜：“的确……本来的第5张A消失，变成了K。”

成步堂：“应该是没想到竟然会有‘第5张’A吧。对 FULL HOUSE 留有印象的此人……从桌子上的牌里选择了K，换到了里面。”

亚内：“反对！你所说的这个人……在我们的搜查中根本不存在！”

成步堂：“不过……就在刚才，这种可能性浮现出来了。那天晚上，现场还有一个人。……对。就是那个谁都不清楚的‘第三者’啊。”

牙琉：“法官说得没错呢。只要有他在场，法庭真的会变得乱七八糟呢。”

法官：“本法庭一直是以‘案发当时，现场只有3个人’的前提下进行审理的。现在的情况……我决定，暂时休庭！牙琉律师，休息时到我的办公室来！那么！休息20分钟之后继续审理！”

同日 上午 11 点 52 分

地方法庭 被告人第3等候室

牙琉：“……擅自主张了呢，成步堂。突然说案发现场有第三者……那是真的吗？”

成步堂：“谁知道呢……话说这个你不是应该最清楚的吗？”

牙琉：“……我可不想陪你玩猜谜。总之，下面的辩护就交给我来吧！如果不这样的话，结果可就不能保证了。”

成步堂：“你啊……还是那么古板的样子。”

牙琉：“王泥喜君。法官大人还在等我。委托人就交给你了。”

成步堂：“王泥喜君。做得相当不错喔。”

王泥喜：“我……有个问题可以问吗？这个，脖子上的项链……真的是成步堂君你的东西吗？”

成步堂：“啊……消失了的‘被害人的项链’，要看看吗？是我的女儿……真的喔。”

王泥喜：“成步堂先生，真的有女儿啊……”

成步堂：“是啊……不用多久或许就可以介绍给你认识。”



王泥喜：“还有最后一个问……比赛的时候，你有没有作弊？”

成步堂：“……你怎么认为的？我是7年前，发生过那种事件的成步堂龙一，就算作弊也不奇怪……是这么想的吗？”

王泥喜：“怎、怎么会！不过……(7年间不作弊却能连胜这也……)”

成步堂：“告诉你一件好东西吧。整晚上就算一直倒霉，到最后也能赢的游戏就只有一种……这就是扑克牌了。扑克的本质其实是种心理斗争……从某种意义上说和法庭战术是相通的呢。对手在想些什么，只要能够知道，就能获胜。”

王泥喜：“虽然是这么说，可这种事能办到吗……”

成步堂：“能办到的。人类的思考、感情这种东西……一定会通过身体以某种方式把信息发送出来的。比方说吧，那个证人……想想看逆居雅香，她在说某些证词的时候，一定会‘摇头’。注意到了吗？习惯动作、肢体语言……从这些里读出情报，这就是常胜的铁则哦，王泥喜君。不过……我也是被某人教会的呢。”

王泥喜：“这种事情……我办不到的。”

成步堂：“不，你能做到的。可能你自己还不知道，总有一天，你会明白的。啊，还有，这次的案件我还有一句真话，没给任何人说过的。当然，这是有理由的，因为我的作战策略……需要你——你的‘能力’喔。”

王泥喜：“我的能力……？”(是嗓门大吗……?)

成步堂：“差不多到时间了。接下来要来真格的了，拜托你了喔。”

提示：案发之后换牌虽然不可能的，那么究竟是案发当时还是案发之后换的牌呢？请注意，无论是发牌方，还是持牌方，在最后开牌之前，牌都是背扣在桌子上的，并且在决出输赢之后，发牌手也需要将牌收回。所以，牌背面颜色不会这个错误，即使是最级别的牌子，“出千”也绝对不会犯这个错误。那么，结果应该很明显了，换牌的时机，就是案发瞬间、还是案发之后？

“当”C二三事，解密“案发”

王泥喜：“是案发……以后吧。”

亚内：“反对！怎么可能。案发之后再作弊有什么意义？”

王泥喜：“反对！在比赛进行中换牌……这根



王泥喜：“证人！你当晚有什么企图吗！？”

雅香：“好吧。”

把我们的‘作战计划’告诉你们也无妨！我是被那个男人……浦伏雇佣的职业舞弊手，在比试的前几天事先被送到了ボルハチ待命。浦伏他似乎也算是个相当有名的牌子呢。这个计划的目的是要打破目前成步堂龙一的不败记录。圈套很简单，事先在他的口袋里……偷偷放上1张用作圈套的牌就行了。这样在‘第5张A’出现之后，就可以大叫‘你出千！’，然后强行搜他的身。这时只要找出事先放的那张‘圈套牌’，这个计划就成功了！不但作弊，还输了比赛，一石二鸟……这一切的‘传说’也就消失了。只要有一次出千被发现，那他一直以来的胜利就会受到置疑了。仅仅只要陷害他一次就可以打破7年里不败的传说……这就是那天晚上比试的目的！”



牙琉：“骗子逆居……有意思。不过你还是忽略了一点……这确实是让人很感兴趣的圈套，不过更让人感兴趣的是……你所说的‘圈套的纸牌’究竟在哪里？”

雅香：“那个家伙的运气太好了！竟然能识破本小姐的圈套！”

法官：“总算觉得你还有点可爱的地方嘛……总之，你们设下的圈套，关于这个的结果，请作证词。”

### 证言开始

~ 圈套的结果 (“ワナ”的行方) ~

1. あの晩…アタシは、たしかにオトリのカードを仕入れんだ。

那天晚上，我确实把圈套的牌准备好了。

2. 最後の勝負。…シナリオどおりの成歩堂の敗北。そして、身体検査！

最后的比试……按照剧本一样的成步堂的失败，然后搜身！

3. でも…オトリのカードは消えた！なぜか、作戦はシッパイしたのさ。

可是……圈套的牌却消失了！于是作战计划失败了。

4. 次の瞬間…成歩堂のニイさんがビンを取つて殴りつけた！

下一个瞬间……成步堂小哥拿起瓶子打下去了！

5. 浦伏を殴ったのはアタシじゃない！被告人のイカサマおニイさんだよ！

打浦伏的绝对不是我！是作弊的被告哥哥哦！

### 询问开始

提示：请仔细询问关于素发瞬间的情况，以确定雅香是否再次说谎。

回断片区：区區此地也

雅香：“下一个瞬间……成步堂小哥就拿起瓶子打下去了！”

王泥喜：“等等！……这里有点奇怪啊？既然在成步堂先生身上什么都没有搜出来……那为什么？他还有必要打死者吗？”

雅香：“这一个……”

王泥喜：“（怎、怎么回事……刚才的感觉是……怎么办……再深究看吗？）

提示：当然要继续深究下去了！第一项“さらにゆきふる”是继续追问的提示。

おどろく！ おどろく！ おどろく！ おどろく！

王泥喜：“雅香小姐……你在隐瞒着什么吧！我再认真问一次，你看到了被告打下去的瞬间，这是真的吗？”

雅香：“真……真的。当然是真的啊！……我、的确是看到成步堂小哥打下去的瞬间了……”

王泥喜：（这、这种感觉……到底是什么？）

成步堂：（比方说吧。那个证人……想想看逆居雅香。她在说某些证词的时候……一定会‘摇头’。注意到了吗？）

王泥喜：（摇头的习惯动作……？）

看穿（みぬく）能力自动发动。



对放后脑勺上的左手みぬく  
(点击下屏幕上上方的“みぬく”按键)

王泥喜：“雅香小姐……可能你自己还没有注意吧？你在作证的时候……左手有摇头的习惯。”

雅香：“这、这又怎么了？”

牙琉：“……怎么回事呢？王泥喜君。我也没有注意到啊……”

王泥喜：“当说到这句证词的时候……雅香小姐就会无意识的想起‘某件事’，你的身体就对这个‘记忆’产生了反应，不自觉的抬起头来。我想一定是因为这样。”

法官：“这还真是特例啊。那么辩护人，你所证人的‘记忆’是……请出示相应的证据！”

王泥喜：“（她的这个摇头的习惯动作，是在她说到‘案发瞬间’的时候出现的！）“证人是在那天晚上……准确的是说‘案发的瞬间’，想起了某件事情才会摇头的。而使你摇头的原因，在你脑海里留下无法忘记的记忆的‘凶器’就是……”

提示：既然都承认确实是“凶器”了，看来应该很厉害了吧？

おどろく！ おどろく！ おどろく！ おどろく！

王泥喜：“提到作案瞬间就会不自觉的摇头……也就是说，你想起了作为凶器的这个瓶子。不过……还真有点奇怪呢。既然被打的是死者浦伏氏的话……为什么你要摇头呢？就好像……被打的是你一样！”

亚内：“我反对！从来没有听说过这种询问！什么证人的习惯……”

王泥喜：“证人。你所目击到的作案瞬间……老老实实的说出来吧！”

雅香：“……我，什么也不知道啊。”

众人：“……”

法官：“证人，你不能这么回答问题。”

雅香：“哼！知道了！”

### 证言 5 修改

5.殴つたのは、アイツよ！警察が来るまで、目を離さなかつたんだ！（打人的是那家伙哦！在警察到来之前我一直看着他的！）

提示：更改了证言之后更加可疑了，详细询问一下吧。

回憶封套第5章逆居雅香證言 證見

王泥喜：“等一下！……你的态度，相当动摇了。（眼珠在打转……果真可疑）这样的话……你说一下被告在作案之后是个什么情况呢？”

雅香：“是、是这样的……忍受不住罪孽的沉重吧，一直坐在桌上发呆哦～直到警察来都是呢。”

牙琉：“你怎么看，王泥喜君？”

王泥喜：“是啊。她的这段证词……”

提示：‘决定的にムジン（决定性的矛盾）’or‘决定的に問題ない（没有决定性的矛盾）’，究竟是没有矛盾呢？逻辑则开始时的条件陈述，是推报的警？

おどろく！ おどろく！ おどろく！ おどろく！

王泥喜：“当然是有决定性矛盾。”

法官：“辩方请提交可以证明这个决定性矛盾的证据”

王泥喜：“案发到警察来之前都一直看着被告”和这个矛盾的证据是……”

提示：是谁报的警，在什么地方，用的什么方法？

おどろく！ おどろく！ おどろく！ おどろく！

王泥喜：“证人。这里有份记录明确指出：‘警察是接到被告报案，赶到现场’而且，被告是在走出房间，……在ボルハ子店里用手机报的案。如果你真的是‘一直看着被告人’的话，他走出房间的事不可能没有看到！”

雅香：“呀啊啊啊啊……那天晚上，用瓶子打人的，不是被告……”



きゃあああああッ！

当天晚上的情景

成步堂：“开牌吧。”

浦伏：“什么？！……你作弊！搜他的口袋！”

雅香：“没、没有……牌不见了！”

成步堂：“你输了。”

浦伏：“呜哦哦哦哦！！”

雅香：“这时……浦伏拿起成步堂身边的瓶子，向我打了过来！”

浦伏：“……你这个没用的骗术师！”

雅香：“呀啊啊啊啊啊！”

雅香：“然后，当我醒过来时……”

法官：“被害人就已经死亡了，对吗……”

雅香：“总之，我是不能暴露身份的。如果和浦伏是同谋这点暴露了的话……绝对会被怀疑！”

众人：“…………”

法官：“这究竟是怎么一回事啊。”

亚内：“口胡啊！……这、这是在做梦吧？被打的其实是我亚内吧……”

法官：“牙琉辩护律师，你怎么认为？”

牙琉：“……作为辩护方，对逆居雅香刚才的供述……只能认为纯粹是一派胡言。案发当晚，在那个房间里的只有被告、死者、证人3个人。而且这个证人存在杀人的‘动机’，计划失败了的证人和浦伏发生争执……于是最后案件发生了！”

逆居：“不对！不是我！我也是中了圈套！”

成步堂：“呵呵呵呵～给别人下套的人竟然自己的脚被套上了，就是这种情况吧。说起来，牙

琉雾人，刚才的论断也完全不是你的作风嘛，过！”

……相当急躁的论证。”

牙琉：“什么意思……？”

成步堂：“为什么不论证还剩下的另一种可

能性？案发当时，现场还存在第三者。”

王泥喜：（的确在进入休息之前……成步堂

已经证明了！）

成步堂：“案件发生之后，有1张牌被偷换过

了。换牌的人并不知道牌有2种颜色。他就是这

个‘第三者’。”

亚内：“我反对！这样的人物根本不存在！”

成步堂：“没错。所以我才……把这个案件带

到法庭上的哦。在这个无处可逃，也就是无法

辩的地方……为的是把真凶逼出来。幸好……我

们已经有了线索，相当早就得到了这个看不见的

第三者的线索了呢。王泥喜君……你明白了吗？”

王泥喜：“没、没问题……才怪啊，这个太难了。”

成步堂：“刚才也说过了，偷换掉牌的第三者犯了一个大错误。”

王泥喜：“是牌背面的颜色……吗？”

成步堂：“对。看手牌就一目了然了……最后的

比试时用的牌是红色牌，可是在这个法庭上，

只有一个人，说过这些牌是‘蓝’的。”

王泥喜：（的确……好像确实有人说过这样

的话）

成步堂：“如何，王泥喜君。心里有人选了吗

……来听听你的答案吧，辩护律师君。”

亚内：“绝对不是我喔……”

法官：“到底是谁！？这个第三者……”

成步堂：“说过‘蓝’色的牌的人，究竟是谁？”

提示：记忆力不好的朋友，就从本文开头开始，重新仔细的看一遍吧～记住，侦探小说里最常用的桥段，犯人永远是看上去最不可能是犯人的人。

人物アバtar つきこける

分析 露人（三）



提示：记忆力不好的朋友，就从本文开头开始，重新仔细的看一遍吧～记住，侦探小说里最常用的桥段，犯人永远是看上去最不可能是犯人的人。

Y签 班五郎 朝日新闻 警察

成步堂：“……我果然没看错人。你的眼睛和耳朵……对了，没比你额头更雪亮的了。牙琉雾人，我从刚才起就一直说的是你哦。”

王泥喜：“可、可是！牙琉老师知道牌的颜色是理所当然的！”

成步堂：“……是这样吗？如你所见，现场照

片是很昏暗的。桌子上的和地上的牌哪些才是蓝色的根本看不清。”

王泥喜：“可……你看，这张照片上能看到吧！”

成步堂：“遗憾的是，他最早开始把牌说成是蓝色……是在拿出这张照片之前的事！”

牙琉：“……确实被告案发当时在和被害人

玩牌。可是这只是纯粹的游戏……是在比试，只

有背负着蓝色火焰的纸牌才会知道这场比赛的

结果哦。”

成步堂：“怎么了？牙琉。”

牙琉：“……不、不好意思，失礼了。因为实在

感到太意外了，成步堂，你不会是认真的吧？”

成步堂：“牙琉……我说你啊，都到这地步了，

不会还当我在开玩笑吧？”

亚内：“我反对！这完全不合常理……把辩护

律师当作嫌疑人……况且死者和牙琉律师什么

联系也没有！”

成步堂：“我不是一样和浦伏影郎这个人没

有任何联系。”

亚内：“死者和牙琉律师应该连面都没见

过！”

成步堂：“……如果……事实不是这样呢？其实，那天晚上，在扑克开始之前，牙琉雾人和浦伏影郎是有见面的可能性哦。”

王泥喜：（这就是成步堂先生所说的“真相”吗！）“成步堂先生……请对此作证词！”

牙琉：“我反对！……我不认同这个要求。这个证词明显与本案无关。”

法官：“……你觉得如何，辩方律师？”

牙琉：“辩方的意见诚如刚才所说的那样……”

法官：“……本案的辩护律师不是你。王泥喜律师，由你来决定。”

王泥喜：“是……”

有没有必要让被告成步堂作证词？

提示：真凶渐渐要浮出水面了，是否需要成步堂的证词，这点还有疑问吗？第一项“证言”虽然“操作证词”，第二项“やめておく（还是算了吧）”

王泥喜：（这应该就是成步堂先生的‘策略’吧！那就让我看看吧！）“辩护方，要求被告对此做出证词！”

牙琉：“王泥喜君，你想要背叛我吗？”

王泥喜：“我没有这个意思，我只是想知道‘真相’！”

牙琉：“…………”

法官：“那被告……成步堂君，请作证词。”

### 证言开始

~案发当晚的晚餐(事件当夜の“ディナー”)~  
1.あの夜、牙琉とぼくは夕食を食べた。この写真と、まったく同じ席でね。

那天晚上，牙琉和我吃过晚饭。就在这张照片的座位上。

2.彼が归つて5分ほどしてから、浦伏影郎が現れた。

他离开之后5分钟左右，浦伏影郎就出现了。

3.そして、あの“ワナ”が失败して、浦伏は、あの子を殴りつけたんだ。

然后，那个“圈套”失败，浦伏打了雅香小姐。

4.彼女がグツツリして、浦伏も憤てた。ぼくは彼を残して、警察を呼んだ。

她过去后，浦伏也惊醒了。我丢下他去叫了警察。

5.部屋に戻ると、今度は彼が死んでた。ヒタイから一筋、血が流れていたよ。

我回到房间，就看见浦伏他死掉了，额头上流着血。

6.それで、もう一度。電話をかけた。…今度は、牙琉弁護士先生にね。

于是我又再一次打了个电话。……这次是打给牙琉辩护律师。

法官：“牙琉辩护律师！案发当晚……你也在ボルハ子の吗！”

成步堂：“我和他经常一起吃饭的喔。”

亚内：“而、而且！案件发生后还和被告电话联系过！”

成步堂：“因为被卷入凶杀案了呢。觉得可能需要辩护律师……所以就找他商量了。”

牙琉：“成步堂。你是从最开始……就冲着这个来的吧。为了把我……给揪出来。”

成步堂：“我想揪出来的只不过是‘真相’罢了。即使到现在也没变……”

牙琉：“我本来还想为你脱罪才接受委托的……看来，都是白费了。”

法官：“……辩护人请开始询问。”

牙琉：“王泥喜君。他并没有说出真相，要揭穿他的谎言。一定！”

王泥喜：“明、明白……”（牙琉老师和成步堂先生……说实话，好可怕啊。这样的审判真是闻所未闻！）



## 询问开始

**提示：**从表面的证词来看无法做出更深入的推断，请详细询问更多的细节吧。

### 回憶調査日記 第5章：證言

成步堂：“接着，那个‘圈套’失败，浦伏就打了雅香小姐。”

王泥喜：“等等！失败的圈套……是指之前雅香小姐证词里说的那个吧？”

成步堂：“……是啊，可怜的小淘气鬼，我也是偶然看破这个圈套的。正巧把手放进口袋时……发现有张牌在里面。悄悄一看原来是张‘红心5’，有些不详的预感让我在最后的比试开始之前把它处理掉了。”

法官：“处理了……怎么处理的？”

成步堂：“放在我旁边的被我喝光的瓶子里，丢到里面去了。”

亚内：“现场的瓶子的话……”

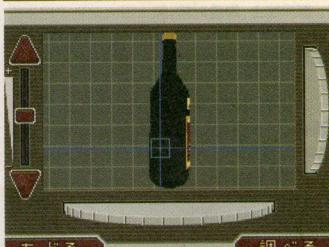
王泥喜：“不就是凶器吗！”

成步堂：“因为瓶子不是很透明的，所以在手里塞进一条塞进去之后，从外面就看不到了。”

王泥喜：“作为凶器的瓶子里面有张扑克牌？有点奇怪啊，难道警察看漏了吗？详细调查看看吧，那个瓶子。）

**提示：**从表面的证词来看无法做出更深入的推断，请详细询问更多的细节吧。

### 回憶調査日記 第5章：證言



法官：“把这点加入到证词里面吧。”

## 证言3 变更

3. ゲーム中に“ワナ”に気づいた。凶器のボトルにカードを始末したよ。(比赛中注意到这个圈套。于是我把牌处理到凶器的瓶子里了。)

**提示：**如果之前调查过凶器，就会发现里面根本没有扑克牌。也就是说，上面的证词存在一个重大矛盾！

### 回憶調査日記 第5章：證言



王泥喜：“等一下，成步堂先生。这个瓶子的里面……可没有纸牌啊。”

成步堂：“啊，是吗？你问我也很困扰啊，牌我确实是丢到瓶子里了喔。”

牙琉：“难道你又打算主张‘被第三者带走了’吗？”

法官：“……牙琉辩护律师。他可是你的委托人哦。”

牙琉：“……失礼了。”

亚内：“……可别小看了我们的搜查人员。瓶子里面当然是检查过的！”

王泥喜：“……怎么回事。难道又被成步堂耍了？还是说牌真的消失了……？”

法官：“……总之，决定性的矛盾就要下决定性的一拳。辩护人继续询问吧。”

牙琉：“上吧，王泥喜君。发起更猛烈的进攻吧，辩护人的工作就是把证人KO。”

王泥喜：“(呜呜……)怎么觉得宗旨都变了啊……”

**提示：**成步堂回来之后看到的场景，和之前所拍的那张录像现场的照片存在矛盾的地方，请仔细查看被害人的样子，和成步堂的证词中所形容的不同。

成步堂：“我回到房间，就看见浦伏他死掉了，额头上流着血。”

王泥喜：“我说，成步堂先生。可以稍等吗？请你看现场照片。死者……戴着帽子的吧。额头上的血……应该看不到才对吧。”

成步堂：“……好像是这样呢。”

牙琉：“王泥喜君。揭穿矛盾的时候，再有点激情比较好吧。”

成步堂：“啊……有一点，忘了说了。给他戴上帽子的是我。打扑克期间他没取过帽子，报了案以后回到现场时，就看到他那闪亮的光头……对了，就像这张照片那样，光滑的还在发光似的哦。所以我就把地上的帽子捡起来轻轻戴到他头上了。”

亚内：“为、为什么要这样做！？”

成步堂：“只能说是……觉得对不住他吧。我在现场用手碰过的东西也就这个了喔。”

王泥喜：“那……逆居雅香小姐也没看到死者的光头吗？”

成步堂：“我想是吧。因为她已经晕过去了呢，‘目击’到他的光头的应该只有我。”

牙琉：“真是的……看样子这个委托人的谎言也不只一个两个了。也罢，不管怎么说，这个被告的证词虚假成分似乎太多了。也难怪7年前……会失去自己的辩护律师徽章呢（代表律师资格的徽章）。”

成步堂：“哼……对委托人说这样的话，真是相当刻薄呢～牙琉。”

牙琉：“是你最先挑起的吧？”

王泥喜：“成步堂先生！要说真话的话……就是现在了！”

成步堂：“我可没说谎哦。注意到圈套的我……将那张牌丢到瓶子里了，接着给死者戴上帽子……也是有某种理由的。”

法官：“理由……吗？”

成步堂：“这个手机，那天晚上报案以后，为了以防万一，我把我和牙琉律师的通话用手机录了下来……难得的机会，牙琉，让大家听听吧。”

## 当晚的通话

成步堂：“牙琉。……不好意思，我好像碰麻烦了。”

牙琉：“怎么了？比赛玩出问题了吗？”

成步堂：“嗯，就是这么回事啊。”

牙琉：“今晚来挑战你的那个绅士吗？”

成步堂：“是啊……死掉了。好像被狠狠的揍了一下。”

牙琉：“怎么会……不是你干的吧？不会是在一个伤痕都没有的光滑陶瓷器上敲出裂痕了吧……”

成步堂：“别开玩笑。总之警察应该就快来了，拜托你了，有个什么万一的话。”

王泥喜：“瓷器……？”

成步堂：“陶瓷器就是非常光滑那种，用来比喻人脑袋的话就正好是死者的那种感觉吧。”

法官：“嗯……被告没有指着我的头来说明，从某种意义上来说算是手下留情了吧。”

王泥喜：“(等等哦。刚才的对话……不觉得有奇怪的地方吗？)“牙琉老师在和成步堂先生晚饭后……立即就离开ボルハチ了吧？这样的话，为什么老师会知道死者的那个瓷器脑袋？”

成步堂：“对！……从那时起，我朋友的形象

在我看来就变样了……”

牙琉：“……”

成步堂：“心理总觉得有点不安的我返回了现场，于是当我看到死者的光头时……终于明白了。好吧，牙琉律师，舞台已经准备好了。如果说的话……给我们说说吧，为什么你会知道死者脑袋的这个‘秘密’？”

牙琉：“……原来如此。这就是理由吗？你给死者戴上帽子的理由……”

成步堂：“你在说什么呢，牙琉先生。”

牙琉：“干的不错啊，成步堂龙一。”

法官：“肃静！肃静！亚内检查官！事已至此，已经无法回避了。请牙琉雾人作证词……没问题吧！”

亚内：“啊、哈。对检查方来说是没问题的……”

法官：“……那么休息10分钟后。再进行对牙琉雾人辩护律师的询问！”

## 同日 下午 2 点 32 分

### 地方法庭 被告人第2等候室

王泥喜：“(牙琉老师和成步堂先生都被法官叫去了。没想到会变成这样！)

???：“……可以打扰一下吗？来，客人、请从这里抽一张牌。”

王泥喜：“(嗯！)这、这张可以了吧。”

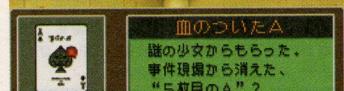
???：“那么客人，现在开始传话：‘接下来最后的比试将要开始，对你来说需要最强的王牌。你所选的这张牌被施了魔法，如果能正确使用的话……就会成为你最强的王牌(Wild-card)。’”

王泥喜：“王牌……”(A吗。好像在哪里有印象……啊！是第5张消失的A！这个红黑色的污渍是……“血迹”吗？)

???：“引出真相的王牌，一切都靠你了。那么……爸爸就拜托了。”

王泥喜：“粘了血渍的这张牌……就是我的王牌。”(说起来，那孩子好像在哪见过的……)

## 获得证物“粘了血渍的A”



法官：“粘了血渍的A”的数据を法廷記録にファイルした。

## 同日 下午 2 点 45 分

### 地方法庭 第2法庭

法官：“继续开始审理。请牙琉雾人辩护律师站上证人台。先要弄清一件事，你为什么会觉得死者帽子下的秘密呢？”

王泥喜：“(秘密)……就是光头吧。)

牙琉：“恕我直言。法官大人为什么对光头有着这么不必要的执著呢？”

成步堂：“我反对！你可不要随便转移话题啊～牙琉先生。那天晚上，死者一直戴着帽子，仅有的一次取下帽子的机会……”

王泥喜：“那就是案发的瞬间！报案回来后的成步堂拾起了地上的帽子，给死者重新戴上。也就是说，能看到死者光头的只能是在现场的人。”

牙琉：“是想说我才是真凶吗？……哼哼……我到目前为止一直没说出真相，不过这并不是为了我自己，一切都是为了委托人——成步堂。可是，既然到这份上的话，再隐藏也没有意义了，好吧，现在就都说明了吧。”

成步堂：“……没错，牙琉先生。”

牙琉：“那么让我来问问吧，到底是因为真凶不得不把牌偷换掉？怎么样？这个‘理由’……能解释吗？”

成步堂：“被偷换掉的应该是第5张的A吧，王泥喜君。”

法官：“怎样，辩护方，如何证明真凶必须把牌换掉呢？”

## 证言开始

~案发当晚的事(事件当夜のこと)~

1.あの夜。あのオトコの“杀气”が气になつて、店に戻つたのです。

那天夜晚。注意到那个男人的杀气，我才又回到店里。

2.地下の阶段を降り、廊下の小窗から“ナラズモの间”をのぞいてみた。

从楼梯下到地下，通过走廊的小窗向房间里偷看。

3.それが…ちょうど、事件の直后だったようです。

这时……正好是案件发生之后的样子。

4.被害者は、現場写真のとおりの姿势で死んでいました。

死者就和现场照片上那个姿势一样死掉了。

5.ハゲたアマと、キツツした少女。…そして、ボトルを持った成歩堂。

秃头和昏倒的少女。……还有，拿着瓶子的成步堂。

6.『ココにいてはマズイ』…とつさに思い、その场を离れました。

“待在这儿可不妙”一这样想到，我就从那儿离开了。

7.そこに、成歩堂からの电话が入つたのです。

这时成步堂就打来了电话。

亚内：“什么……你目击了案发现场吗！？”

牙琉：“不知道是幸运还是不幸，决定性的瞬间并没有看到。”

法官：“你身为辩护人，竟然对被告做不利的证词！”

牙琉：“这没办法。因为我现在已经这样站在证人台上。”

成步堂：“没错啊，现在的你已经不得不作这种证词了——‘通过走廊的小窗目击到案件’。不过话说回来，不这样的话，也没机会目击到死者的光头呢。”

王泥喜：“(没想到会变成这样……和牙琉老师……对决！)

## 询问开始

提示：现在已经基本可以肯定真犯人是牙琉，问题是如何证明这点。那么牙琉证词里对成步堂最不利的发言竟然就是质证！是哪句？把它找出来仔细询问发现被锁吧。

牙琉：“秃头和昏倒的少女。……还有，拿着瓶子的成步堂。”

王泥喜：“等等！现场只有这3个人吗？”

牙琉：“……我所看到的只有这3个。”

亚内：“那就简单了。犯人除了被告……成步堂龙一之外，没可能是其他人！你为什么不对警察说呢？”

牙琉：“理由有2个。第一、我没有看到作案的瞬间；另外还有一点……因为我接到了辩护的委托。对我来说，是不能眼看着朋友不管的嘿。”

王泥喜：“我反对！案件发生时，现场应该还有第三者在场！成步堂先生已经证明了！”

牙琉：“在场的第三者就等于真凶……你是这样主张的吧。”

成步堂：“……没错，牙琉先生。”

牙琉：“那么让我来问问吧，到底是因为真凶不得不把牌偷换掉？怎么样？这个‘理由’……能解释吗？”

成步堂：“被偷换掉的应该是第5张的A吧，王泥喜君。”

法官：“怎样，辩护方，如何证明真凶必须把牌换掉呢？”



提示：“证人局を提示する（使用证据说明）”，“今はできない（无法说明）”，应该选择哪个已经很明显了吧？

王泥喜：（……看来这就是胜负的关键了！）

“为什么要偷换牌……辩护方认为这个可以说明。”

法官：“辩护方请提出证据说明，为什么真犯人要把第5张A带走？”

提示：现在的证据中，唯一能够说明问题的就是有“那个”字！刚刚从小loli那里得到的……

王泥喜：（……）

王泥喜：“证据就是这个！”

法官：“黑桃A……这上面粘有血迹！难道这就是从现场消失了的第5张的A吗？”

牙流：“不、不可能……为什么你会有这东西！”



王泥喜：“这、这个……”（怎么这么着急的样子……不过是个可疑的女孩子给我的一张可疑的牌而已。）

成步堂：“这张牌呢，是那天晚上案发后我在ポルハチ捡到的哦。因为牌是我的生意道具呢，所以就交给我女儿保管了。”

牙流：“我反对！骗……骗人的！这……不可能！这种证据……我不承认！是伪造的！”

成步堂：“伪造的？为什么你能这么断言呢？”

牙流：“什么……？”

成步堂：“能够断定这张牌是伪造的人……应该只有从作案现场把牌带走的真凶喔。”

牙流：“…………”

成步堂：“那继续刚才的话吧。如果这个血迹是“原因”的话，那就正是真凶要把牌带走的理由。请再好好看看现场照片上……死者的头部。作案瞬间，帽子掉到了地上，顺理成章的，血会向后部流去。有滴血就落到了这张牌上……只能这么考虑吧？犯人为了隐藏这个，于是将牌带走了。”



牙流：“反对！总、总之这个证据是违法的！成步堂，你也是当过律师的，应该知道隐藏证据是多大的罪吧？”

成步堂：“这个问题以后再说~重要的是，你提出的疑问已经有了解答呢！就是犯人要换掉牌的‘理由’啊，牌上留有1滴血，这对他来说是致命的……所以要拿走。”

牙流：“反对！这、这种推理……什么根据都没有！”

成步堂：“我反对！这样说可不对，牙流先生。牌上留下的1滴血，仅这一点就能把真相传达给我们。非常直接的，简单的逻辑推理论。怎么样，王泥喜君。能想像到吗，案发现场的状况？”

成步堂：“案

件是发生在这个ナラズモの间的。可怜的被害人的尸体在扑克桌旁边被发现。然后在被犯人偷换掉牌之前……死者手牌中有1张粘上了血迹的牌。这样的话，现场状况就有一点决定性的不妥！简单的说吧。粘有血的牌和这张俯视图矛盾的地方在哪个记号附近呢？死者？犯人？证人？目击者？”

提示：死者死亡的瞬间头是向后仰的。流血的血，血也会滴到身后的位置……

是誰が犯人？

王泥喜：“果然应该是死者吧。死者额头被打后，头是后仰着死去的。所以如果血落下来的话，就应该从头后面落下。请看现场照片……牌都是放在桌子上的，这种状态下，血应该会落到地上，而不是牌桌的牌面上。”

法官：“的确……为、为什么会这样。”

成步堂：“我们坐的是回转椅。王泥喜君，试试把椅子转过来看看吧。”

点击椅子，使椅子旋转180度



王泥喜：“イスは“逆”を向いていたと考えなければオカシイのです。

王泥喜：“没错！正是这样！案发当时，椅子如果不是反向的那才奇怪了。”

法官：“那成步堂报案后回来时……？”

成步堂：“我回来时，尸体已经和这张照片一样的方向了。”

王泥喜：“就是说……旋转椅子的是犯人了。”

成步堂：“那么进入下一个阶段吧。请再看看俯视图，案发瞬间……尸体是面朝反向的，这样的话又再次产生了强烈的矛盾。王泥喜君，以你的逻辑推理，在这种状况下，被害人、犯人、证人、目击者，图上哪个标记存在着矛盾？”

提示：被害人是从正面攻击到额头而死亡的，从身后是无法发起攻击的。

是誰が犯人？

王泥喜：“的确……如果不是从正面攻击，是不可能打到被害者的。”

成步堂：“没错，以现在犯人的位置，是打不到的呢。”

亚内：“反对！辩护方的主张也太不自然了。比赛途中，死者为什么要像那样面朝墙壁坐着呢？！”

成步堂：“这个原因应该很快就会弄明白了。按现在的推理，现场发生了更不自然的事情呢。继续看俯视图，王泥喜君，在这种状况下，要打到额头的话……犯人应该站在什么地方呢？标记给我们看好吗。”

王泥喜：“可、可是……”（要站在那儿是不可能的吗……）

成步堂：“没关系。让推理继续下去，案发时由尸体朝向决定了的，暂时把其它东西都当作不存在吧。”

指出犯人所在的位置。

提示：犯人是从正面攻击被害者的，那么犯人的位置就只有一个地方

是誰が犯人？

王泥喜：“那时，可能作案的地方……只有这里！”

亚内：“反对！你可以认真一点吗……”

王泥喜：“啊……？”（已经很认真的说了……）

亚内：“这还用说出来吗？要站在这种地方是

不可能的。因为死者面前有个柜子啊，难道犯人是站在柜子里面打的……？”

成步堂：“我刚才说过的吧？逻辑是呈直线来推理的，如果犯人所在的位置只能是那里的话……案件发生时，那个地方……”

王泥喜：“……啊！对啊！案发时那里是没有柜子的吧！”

成步堂：“只能是这种情况吧，如何，牙流先生……法官大人！辩护方有个要求。请立刻调查案发现场ナラズモの间的柜子！”



王泥喜：（这么说来……确实听到过这样的词句那）

成步堂：“那个房间过去是用来进行非法交易的，所以那是为了在警察进来之前而设置的逃跑通道。这就是暗门……门对面通向的是餐厅内部。黑道上的老大们就是从那儿逃离警察耳目的。而且还能吃冷掉了的红菜汤哦，和这回的犯人一样呢。”



众人：“……”

王泥喜：（的确，是这张王牌……揭露了真相！）案发当时，走廊的小窗口被堵住，然后帽子从死者头上掉下来……这一切从作案瞬间开始到成步堂先生报案，只有几分钟时间。也就是说，能够目击到死者光头的，只有当时身处ナラズモの间的里的人！”

法官：“那么那天晚上实际发生了什么呢……？”

王泥喜：“都到这份上了，推理已经很简单了。那天晚上，那段时间，犯人因为某种原因不得不杀害浦伏氏。所以那个人一直在等待着机会，藏在暗门对面，屏住气息……然后，机会出现了。”

王泥喜：“看到被浦伏打倒而失去意识的逆居雅香……成步堂先生为了报案去了1楼。ナラズモの间这时只剩下浦伏影郎了，犯人就从暗门进入了房间……”



成步堂：“被害人注意到犯人的气息了吧。”

王泥喜：“所以他就把椅子转了过来……”

成步堂：“犯案后……犯人见到了滴在牌上的血迹。对他来说只好将这个带走了，因为血迹成了他的作案路线暴露了出来。”

王泥喜：“对。因为犯人并没有真正进入ナラズモの间，所以他没有注意到，房间里散落的是红色的牌！”

牙流：“……”

法官：“看来……到这里……案情完全变成另一副局面了。非常非常遗憾……牙流律师。亚内检查官！对检查方要求进行进一步调查。对被告成步堂龙一的嫌疑，现在全都洗清了。牙流律师，作为我是很不愿意相信的，不过现在只好下达紧急逮捕令……”

牙流：“我反对！”

众人：“！”

牙流：“原来如此……这就是传说中的辩护律师那肮脏的战术吗？法官大人，你这样的决定真让人惊讶啊……竟然被这种骗小孩子的手段欺骗到。‘对被告的嫌疑全都洗清了’？开玩笑！他所做的不是无罪的证明，只不过是使用违法证据嫁祸的罪行！而且还是对自己的辩护人、我！”

成步堂：“反对！那我来问问你，牙流先生，现在我身上有什么疑点吗？”

牙流：“有啊，比如这个瓶子。瓶子上的指纹，

而且还是极不自然的反握。不给出答案就想逃掉这可是不行的哦！像这样的情况，就只有一种，那就是打人的时候。如何呢？法官大人。”

成步堂：“在作最后的挣扎吗？如何，王泥喜君，那位老师现在还在惦记着这个瓶子。你能说明吗？”

王泥喜：（的确反手拿瓶子是不普通啊……）

成步堂：“你被辩护律师先生的暗示束缚住了。再好好看看法庭记录吧，那里面说不定有极度自然并且简单的答案哦。”

王泥喜：（别光对着我笑啊，直接告诉我我不就好了……）

法官：“辩护方，关于瓶子上逆握指纹的证据，请出示……”

**提示：有点难度的推理哦～除了拿瓶子打人之外，还有什么情况下会呈现逆握呢？大家不妨找点啤酒瓶来试试看，比如说把啤酒瓶从罐子里拿出来……**

“好气の墨瓶、啤酒当用”墨镜

王泥喜：“比起说明，不如实际试一下会比较快吧。请把这个瓶子放在地板上，然后就坐在椅子上不动去把它拿起来。”

亚内：“啊……”

王泥喜：“怎么样？会非常自然的去拿瓶子的颈部吧。所以就是这个时候，在瓶子上留下了逆握的指纹！请看案发当晚这张照片，被告成步堂先生总是把瓶子放在地上演奏的。也就是说会留下反手指纹也是理所当然的。”

成步堂：“那晚是和你一起吃的晚饭吧，牙琉。那时我也喝过了哦。”

王泥喜：“作案时……你用现场的瓶子打了被害人。那时你突然发现了钢琴下面放着的瓶子，所以你将它们替换了，作案用的瓶子和钢琴下面放着的瓶子！”

法官：“肃静！肃静！肃静！你怎么认为，牙琉辩护律师？”

牙琉：“原来如此……这就是传说中的辩护律师的障眼战术吗？说是我换了瓶子？这个证据在什么地方？”

王泥喜：“呃……这、这个……”

牙琉：“辩护方的瓶子是空的对吧。”

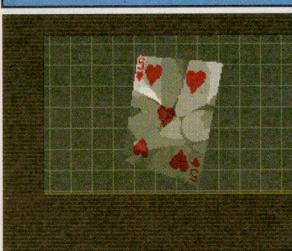
成步堂：“反对！这又如何？法官，刚才我要求调查柜子时也要求了另一件事吧。”

法官：“啊，对呢，给了我一张便条——‘请收押ボルハチ店内钢琴上的瓶子’。已经送到这边了呢，就是这个。”

牙琉：“哼！也打算调查指纹吗？”

成步堂：“王泥喜君啊。总之先调查瓶子看看吧，这样的话案件就能解决了……完全的。”

翻到背面调查瓶子内部



王泥喜：“……！里面有什么东西！这、这是……”

牙琉：“什么！这张牌到底是……”

成步堂：“能想起来吗？那个倒霉的女孩的证词……逆居雅香”

王泥喜：“对啊！……成步堂先生，你把这张圈套用的牌给丢掉了，这张红心5，就是那时的牌。”

成步堂：“那晚瓶子被换掉了，那么能干这个的，就只有在案发时承认在ボルハチ的人……只有你啊！牙琉先生！”

牙琉：“…………”（暴走）



众人：“……”

成步堂：“以上。”

牙琉：“这就是你的复仇是吗？成步堂龙一。为了7年前……让你失去辩护律师徽章的那个案件……”

成步堂：“……人的过去和逻辑一样，也是1条直线的呢。如今不管做什么都不会改变，我只是……把吹过来的火苗拂到正确的方向去而已呢。”

牙琉：“……算了。我很开心呢，能够和你战斗。”

法官：“看来审理终于到最后了啊。亚内检查官，牙琉雾人呢？”

亚内：“……已经全都供认了，正在办理紧急逮捕手续。”

法官：“可是究竟为什么他要杀人呢？和死者又没什么联系……你认为呢，成步堂君？”

成步堂：“这我说不出来呢。”

法官：“而且死者应该是个旅行者吧……关于他的一切也还是个谜啊。”

亚内：“……我们会继续进行追踪调查。”

法官：“好的。……成步堂君。事隔7年你又成功了呢。”

成步堂：“牙琉雾人……对我来说也是有着特别意义的人。不管是作为朋友还是作为辩护律师。”

法官：“他也是优秀得可怕啊。”

成步堂：“要逼他就范少不了2个条件。一个是要不能容下‘不正’的舞台，也就是法庭；另一个是不能容下‘不正’的演员……也就是辩护律师你啊，王泥喜君。”

王泥喜：“我吗？”

成步堂：“这种种的不正现象，就好像现在的法律界制度下产生的扭曲的东西一样，必须要由我们来纠正。现在才刚刚开始呢，期待你的表现哦。”

法官：“那么本庭现在宣判：被告人，成步堂龙一，无罪！……退庭。”



同日 下午 4 点 28 分

地方法庭 被告人第3等候室

成步堂：“谢谢你，王泥喜君。果真干得很漂亮呢，如我所期待的那样。”

王泥喜：“我、我什么也没做啊。指出老师罪行的，是成步堂先生。”

成步堂：“光有我还是不行的哦……今天你感觉到了吧，你自己的那种‘可能性’？这是我所没有的‘感觉’……不久你也会明白的。”

王泥喜：“（难道是说那个时候的……）“那个……到底是什么啊？”

成步堂：“这个答案……还得你自己去寻找呢。”

王泥喜：“答案吗……还留下了很多疑问呢，关于牙琉老师……”

成步堂：“是说他为什么要杀人吗……迟早你都会知道的吧。”

王泥喜：“哎……这、这么说成步堂先生是知道的吗？”

成步堂：“线索就是这个项链……”

王泥喜：“啊、啊……说起来刚才见到她了哦，就是这张照片上的女孩子……是你女儿吧？”

成步堂：“是的。这孩子是我的女儿哦……不过呢，其实你们的推理是正确的，这个就是那天晚上挂在被害人脖子上的东西，被那个骗子小姐

看到了呢，这个项链本来就是他的东西。”

王泥喜：“那！那你岂不是作伪证了！”

成步堂：“我可没有说过‘这是我的东西’哦，我只是这样说‘这个项链里面有我女儿的照片’，这可是真的呢。”

王泥喜：“但是……那为什么，死者项链里会有成步堂先生女儿的照片呢？”

成步堂：“……这个，有意思的东西要留到最后嘛，你的律师人生才刚刚开始呢。”

王泥喜：“那今后牙琉法律事务所会怎么样呢？”（老师……为什么要做出那种事！）

成步堂：“王泥喜君，可以的话……要不要来我的事务所呢？”

王泥喜：“哎！……那个传说中的‘成步堂法律事务所’吗？在我们这代辩护律师里没有不知道的哦！”

成步堂：“没这么夸张吧？”

王泥喜：“啊，可是……成步堂先生的律师资格……”

成步堂：“啊，徽章的话已经返还了哦。现在的我已经不是辩护律师了。”

王泥喜：“（7年前的某个案件……如今已经成为传说的那次审判的中心人物……就是这个人——成步堂律师！随着案件悲伤地解决……他也离开了法律界。）“那，有没有打算再次站上法庭……？”

成步堂：“我已经没有资格站上法庭了。你注意到了吗？今天的审判里有一个‘伪造’证据。本来应该是不存在的证据……一个罪孽深重的魔术戏法。”

王泥喜：“（果然……的确是个很让人在意的证据！）“难道是在说这个吗？……”

**提示：不正常证据，没有通过正常手段得来的证据，以及牙琉一直标榜“伪造”的东西，是哪个？**

“アドロク”

《成步堂……芸能事務所》

……げいのう……じむしょ……？

成步堂：“没错……这个东西是不可能在现场的。因为作案后犯人会最先拿走它……即使用了失败的替代品也要这样做呢。对我的审判已经在7年前就下达了……是啊，这个是我准备的，因为看到现场的话真相就已经很明白了。”

王泥喜：“可是！作为辩护律师是不可以这么做的！”

成步堂：“都说很多次了吧？我已经不是辩护律师了。”

王泥喜：“果然，那个传言……是真的啊！7年前的那个传言……”

成步堂：“……现在已经无所谓了。”

王泥喜：“可……可恶！”（打了成步堂一拳）

成步堂：“接下来要开始的，就是你自己的故事了。只要我能帮上忙，让你翻开这新的一页的话……事务所的地点写在这上面了，愿意的话就来吧。”

王泥喜：“成步堂先生……”

成步堂：“刚才的一拳……如果是我的话，还会大叫‘くらえ！（吃我一拳）’呢。就先这样吧，今天真的很高兴呢。”

王泥喜：“成步堂先生说完就离开了房间。这样我的第一个案件就结束了。真是留下了很多谜团啊……不过这个时候的我根本想像不到，之后的谜……也全都是以同样的逻辑联系起来的……总之辩护律师王泥喜法介的故事就这样开始了。”

成步堂：“是说他为什么要杀人吗……迟早你都会知道的吧。”

王泥喜：“哎……这、这么说成步堂先生是知

道的吗？”

成步堂：“线索就是这个项链……”

王泥喜：“啊、啊……说起来刚才见到她了哦，就是这张照片上的女孩子……是你女儿吧？”

成步堂：“是的。这孩子是我的女儿哦……不过呢，其实你们的推理是正确的，这个就是那天晚上挂在被害人脖子上的东西，被那个骗子小姐

矢田吹 麦面(46)：拉面店“矢田吹店”的店主。

北木 小梅(42)：北木组第4代组长的妻子。

并奈 美波(21)：委托人，辩护对象是她的未婚夫。

北木 涩太(19)：公园杀人事件的嫌疑人，北木组继承者，同时也是并奈美波的未婚夫。

宝月 黄(25)：热衷于科学调查的女刑警，负责事件的初步调查。

宇狩 辉夫(46)：事件的被害者，宇狩外科医院的院长，拖着面瘫的姿势被枪杀。

北木 常胜(56)：北木组第4代组长，涩太的父亲，总是穿着和服加围裙。

牙琉 喃也(24)：法律界的明星检察官，同时也是白金销量音乐组合的领袖，牙琉雾人的弟弟。

河津 京作(22)：勇盟大学理工科三年级学生，这次事件的目击者，为了探求真理而用心至碎的人。

## 侦探部分 1

因为侦探部分基本不涉及推理，只是了解案情和调查取证的地方，因此这里的剧情采用简单交待的方式带过。

成步堂芸能事务所

和みぬき对话：“成步堂芸能事务所”、“成步堂みぬき”、“成步堂龙一”

对话完毕后自动前往“引田医院”

6月 15 日 上午 9 点 12 分

王泥喜：距牙琉老师被逮捕，已经过去了两个月……第一次出庭，我一下子失去了自己的饭碗和尊敬的导师。说句实话，现在的我已经走了投石无路了……但是无论如何，这里都是我最不想来的地方。……这就是传说中的“成步堂法律事务所”吗？果然还是会紧张啊……



王泥喜接到成步堂的电话，来到成步堂事务所和他见面，可是在王泥喜面前出现的，却是一个魔术师打扮的小姑娘——成步堂说的自己的女儿，成步堂美贵。美贵以为王泥喜是来应聘的，于是说了一大堆不着边际的话，王泥喜在看到事务所的牌子是“成步堂芸能事务所”之后，也完全摸不着头脑。最后总算从美贵口中得知，成步堂现在正在引田诊所住院中。

引田クリニック

和成步堂对话：“成步堂芸能事务所”→增加话题“依赖”

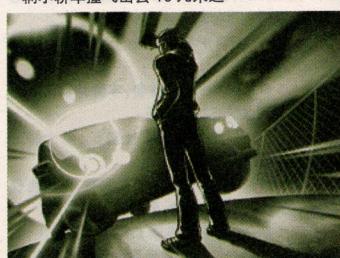
继续对话：“依赖”→获得法庭纪录“地图”

移动：成步堂芸能事务所



131

引田诊所的院长是个极猥琐，对着美贵这样的小loli流着口水说“来！让叔叔给你检查身体”的变态大叔，幸好成步堂即时出现赶走了猥琐院长。看到成步堂的样子，很难想像他昨天晚上被一辆小轿车撞飞出去10几米远……



成步堂：“这是昨天晚上发生的事情。9点钟，我离开事务所，往拉面店“有电亭”（あるでん亭）走，在那里给客人弹钢琴。就在那个时候！一辆车撞到了我，然后就这样拐弯，消失在夜晚的街道上了。”

成步堂强行把调查这件事情的委托交给了王泥喜，并把案发的地图作为证据也交给了他。成步堂告诉王泥喜，真正的委托人现在已经到达事务所了，王泥喜只好带着美贵急匆匆往事务所赶回去。

#### 成步堂芸能事务所

对话：“おじさんのこと”、“やたぶき屋”→“屋台の盗難”→“みぬきの依頼”

移动：ひき逃げ事件現場

同日 上午 10 点 05 分

#### 成步堂娱乐事务所

正如成步堂所说，美贵和一头雾水的王泥喜回到事务所时，一阵响亮的怒鸣让他们陡然打起精神来。眼前这位头顶着拉面碗、吹着口琴，与美贵相识的大叔，原来就是真正的委托人？可是他提出的要求，却也和王泥喜的本职工作差十万八千里远……



大叔名叫矢田吹麦面，号称拉面世家“矢田吹家”第15代传人。放弃原本的职业而继承自家面摊“矢田吹店”开始到现在，已经有一年零三个月了。他的面摊在这里似乎广为人知。据麦面大叔说，就连成步堂本人还是律师的时候“经常和副所长两个人光顾先代的面摊”（这里的副所长是谁不用说明了吧）。

然而正是这个面摊出了问题。前一天晚上，麦面结束了一天的营业，把面摊车停放在自家门前。然而到了清晨，太阳还没有升起来的时候，麦面发现自己的面摊连同里面放置的许多拉面碗全部不见了。于是，寻找面摊车的工作就这样压在了仍然不眠就里的律师·王泥喜身上……

王泥喜的恶梦还没有结束。紧张的气氛下，美贵吞吞吐吐地告诉王泥喜，前一天她本人也遭遇了被盗事件，被偷的居然是她的内裤……虽然美贵在内裤被偷的一刻发现了犯人，但是最后还是让他逃走了。



ミヌキ  
大事なバツツだったから。  
みぬき。追っかけたの。

三件可笑的委托，而且都要求他在当日完成。一脸无奈的王泥喜（我、我是个律师啊……），与跃跃欲试的美贵，表情如同天壤之别。

#### ひき逃げ事件現場

对话：“キタキツネ一家”、“ゆうべの事故”→“ベンキの迹”

在行动菜单的画面，点击触摸屏下方的“→”切换至公园前的场地

调查：垃圾箱，之后出现选项，选择“ミラ（后视镜）”

获得证物“ミラ（后视镜）”

调查：警察→宝月警部登场

对话：“公園の事件”→“もうひとつの事件”

移动：屋台消失事件現場

#### 同日 某时刻

##### 肇事逃逸現場

肇事逃逸的现场果然显现出一副乱七八糟的样子，现场停着警车，忙碌的警察负责看守着附近的情况。然而，这并不是因为恶性的肇事逃逸案件或者被害者是传说中的大律师的缘故……似乎有更复杂的状况发生。

路南侧这家豪华的和式房子，原来是当地有名的暴力团——北木组的根据地，同时也是北木组组长·北木常胜一家的住宅。而这一般人都畏惧的地方，大门上竟然被油漆涂得乱七八糟。在门口做着扫除的人，不是别人，正是北木组的女主人，北木组组长的妻子小梅。这位在长柄扫帚里还藏着他首、眼中时常冒出杀气的大妈，性格却意外地清爽。小梅告诉王泥喜，前一天晚上9点左右，正是在她家门前，成步堂被一辆车撞飞出去，墙边放着的油漆桶也被打翻，溅了一地，直到早上才由小梅清扫大门前的垃圾并且扔到对面“人情公园”门前的大垃圾桶里。



在路的另一边，貌似由北木组建设的“人情公园”却不同寻常地热闹，门口的警察紧张地守着大门，不允许任何人进入。门口站着一位穿着连衣裙的年轻女性，她盯着公园的方向看了许久，便离开了。顾不上搭理别人，王泥喜和美贵开始调查垃圾桶。果然，在里面发现了一个汽车上掉下来的“后视镜”。当两人想进一步调查公园内部的时候，守在门口的警察拦住了他们。这时，一个身穿白色长外套的女性向公园内走去，警察称呼她“宝月刑警”，并殷勤地让她走进了公园现场。

束手无策的王泥喜只好回头询问北木小梅有关公园发生的事情，结果却令他们大吃一惊。原来前一天晚上在公园里发生了杀人事件。更蹊跷的是，同时在北木宅，小梅的内裤也被人偷走了……

正当两人要离开北木宅前往下一个事件现场时，之前盯着公园看的连衣裙女性又出现在北

木宅门前。从小梅称呼她“小姐”来看，她应该是北木组的人。在王泥喜还在疑惑的时候，美贵抢先一步把手里的海报塞给了她。更令王泥喜惊讶的是，海报上竟写着——“成步堂万能事务所”。



#### 屋台消失事件現場

对话：“やたぶき屋”、“屋台盗難事件”、“方レージ”

调查：矢田吹家前，地上的拉面碗

获得证物“どんぶり（拉面碗）”

调查：宇狩外科医院侧的警车

对话：“宇狩外科医院”

移动：宇狩医院・ガレージ

#### 同日 某时刻

##### 面摊消失事件現場

阴暗的角落里，一间破旧的木屋和屋外各种简陋的设施构成了麦面大叔的家，原本停放面摊车的地方，现在只剩下了覆盖面摊的蓝色防水布和一只孤零零的拉面碗。而紧邻木屋的，却是装修豪华的宇狩外科医院。而在医院门口停放着一辆警车，显示了它的不平常之处。

比起麦面大叔被偷的面摊车，美贵显然更加关注旁边的外科医院。因为偷走了她内裤的人就躲藏在这家外科医院的车库里。而一谈到宇狩外科医院以及里面的医生，麦面大叔表现出来的却是一种异乎寻常的敌意。

#### 宇狩医院・ガレージ

调查：绿色的轿车→轿车部分放大

调查：汽车排气口→获得证物“みぬきのパンツ（美贵的内裤）”

调查：汽车后轮前的手机→获得证物“携帯电话”

调查：汽车左车窗的后视镜位置→选择“证件提示”，出示证物“ミラ（后视镜）”

移动：矢田吹さん宅前→成步堂なんでも事務所→引田クリニック

#### 同日 某时刻

##### 宇狩外科医院・车库

车库里停放着一辆绿色的轿车，显然是属于这家医院的东西。看到这辆车，王泥喜很快就想到了在人情公园门口发现的后视镜，果不其然，后视镜正是从这辆车上撞掉的。而仔细调查后的结果更令人惊讶，美贵的内裤居然被塞在车的排气口里。除此之外，在汽车的后轮前，王泥喜还找到了一部手机，虽然正好落在车轮经过的地方，但是手机本身却并没有任何损坏。

总之，三起事件已经有两件获得了解决（虽然内裤被盗案里美贵执意要求寻找犯人），二人决定回到引田诊所向成步堂报告情况。



オドロキ  
こ……これ。もしかして……

#### 引田クリニック

对话：“事件の報告”、“宇狩外科医院”、“公園の事件”

移动：成步堂なんでも事務所

#### 同日 某时刻

##### 引田诊所

回到诊所，二人正好遇到结束上午诊疗的成步堂。王泥喜将解决的两起事件向成步堂进行了报告。当他提到宇狩外科医院时，成步堂仿佛知道了什么似的，于是告诉王泥喜有关宇狩医院的一些内幕。这家医院和暴力团北木组之间有着秘密的联系，北木组的人凡是在其他医院里不能正常救治的伤病，全部都会在宇狩医院秘密进行治疗，依靠这样的关系，宇狩医院赚取了大量金钱。

提到公园的事件时，成步堂却只告诉王泥喜，杀人事件的核心内容——尸体的样子非常奇怪，并且装出一副漠不关心的样子前往宇狩医院声称索取事故赔偿。王泥喜只得和美贵独自调查最后的面摊消失事件。

#### 成步堂なんでも事務所

对话：“‘依赖’について”→“公園の殺人事件”、“美波のこと”→“婚約者”

获得证物“依赖状”

移动：キタキツネ組邸前

#### 同日 某时刻

##### 成步堂万能事务所

回到事务所，没想到一位不速之客正在事务所等待着王泥喜和美贵的回来。而她，正是之前在人情公园和北木宅遇到的那位连衣裙女性。

这位焦急等待的年轻女性名叫井奈美波，虽然她现在能自由出入北木组，但是目前她还不算是北木家的人。据她所说，下个月她就将和北木组组长的独生子·北木泷太结婚。然而她的未婚夫泷太在早上却以“杀人嫌疑”而被逮捕。两人急忙追问有关事件的详细情况，然而美波自己也不太清楚，只知道被害者曾经遭到过枪击，死状相当奇特。美波来访的目的，正是委托王泥喜为她的未婚夫进行无罪辩护。



#### キタキツネ組邸前

对话：“事件のこと”、“刑事さんのこと”、“被害者のこと”（任意一个话题对话一次即可）

调查：拉面摊车

移动：キタキツネ組邸前→成步堂なんでも事務所→引田クリニック

#### 同日 某时刻

##### 北木宅前

一辆华丽的摩托车停在了人情公园门前。正在诧异的时候，一位长相酷似牙狼·金发帅哥突然出现在王泥喜和美贵面前，令美贵一时芳心大动。而他似乎拥有比一般刑警还要大的权力，轻而易举地就将王泥喜和美贵（半强制地）拉进了人情公园的案发现场。

走到严密看管的杀人现场，金发男子如同来的时候一样像风一般离开了王泥喜和美贵。美贵发现一个巨大的人偶拉着站在眼前，这一奇妙的场景实在令人意想不到。原来人偶是用来代替死者位置的，为了重现案发现场的情景，人偶的姿势和死者的姿势完全相同。王泥喜正要着手开

始调查，这时，之前出现在人情公园门前的白衣女警拦在他们面前。这个人原来就是宝月刑警，案发现场的调查负责人。女刑警的心情似乎不太好，无论王泥喜向她询问什么，她都只顾吃着零食和抱怨，无奈之下的王泥喜只能观察现场的状况。当然，出现在现场的“矢田吹店”无疑是最近最显眼的东西，麦面大叔的面摊终于被发现了。可是新的疑问又出现了——面摊车为什么会出现在这里，而且被害者还会拉着他直到被枪杀呢？束手无策的王泥喜只得回到引田诊所寻求成步堂的帮助。



### 引田クリニック

对话：“杀人事件”→“茜との关系”→“ナゾの王子様”

移动：成步堂なんでも事務所

回到诊所，成步堂正好从宇狩医院回到了病房。王泥喜从他那里获得了一些令他吃惊不小的事实。

美贯抱怨着公园里的女刑警妨碍他们调查现场，而成步堂从对她的描述里很快认出，这位女警正是9年前作为委托人向他寻求帮助的宝月茜（见NDS版《逆转裁判——复苏的逆转》）。同样地，他也认出被美贯称为“王子殿下”的金发男子原来就是牙琉雾人的弟弟——牙琉响也。最后，成步堂神秘地告诉王泥喜和美贯，在事务所放置的高顶礼帽里，有一些能让茜改变态度的白色粉末物质。

### 成步堂なんでも事務所

调查：画面中央的蓝色礼帽

获得证物“白いコナ（白色粉末）”

移动：キタキツネ组邸前→人情公园内

### 人情公园内

つきつける（出示）：“白いコナ”

对话：“事件のこと”

获得证物：“宇狩辉夫的解剖记录”

选择人物：矢田吹麦面

获得证据：“屋台”

对话：“刑事さんのこと”、“被告のこと”、“被害者のこと”

调查：插在地上的小刀

指纹检查：点击触摸屏，在下屏幕放满白色粉末后（尽量多放），然后用力吹麦克风即可

选择照合：北木泷太

获得证据：“小刀”

调查：红色的垃圾桶

获得证据：“パンツ（内裤）”

移动：キタキツネ组邸前→成步堂なんでも事務所→留置所

### 同日 某时刻

### 人情公园内

### 留置所

## 侦探部分 1 结束

### 同日 某时刻

### 拘留所

一走进拘留所，王泥喜就听到一阵激烈的争吵。美波照片上的少年正在和一位围裙加和服打扮的中年人争吵不休。最让王泥喜心寒的是，少年——北木泷太一口咬定公园里的案件就是自己所为，坚持不让王泥喜调查和为他做无罪辩护。虽然有泷太父亲的支持，但是面对泷太抵触的态度，王泥喜根本不可能在他身上获得任何情报。在这样不利的情况下走上法庭，王泥喜的心中不禁忐忑不安起来。



## 法庭部分 1

泷太的不合作态度一直持续到了法庭开始，直到在地方法院被告室，他也一直在和父亲常胜争吵不休。这让缺少事件情报的王泥喜很是困扰。

第二次站上法庭，王泥喜惊讶地发现站在检

察官席后面的人居然就是前一天在人情公园出现的金发“王子”——牙琉响也，他不仅是检察官，同时也是人气摇滚组合“Garu Wave”的主唱。兄弟两人，一个是优秀的检察官，一个是优秀的律师，让人感觉这一切仿佛有命运在指引一样。而审判长的一席话也点出，牙琉响也似乎和成步堂7年前接手的最后一起案件有关联。

然而审理才刚开始，牙琉就提出了一个惊动四座的要求——被告·北木泷太为自己“杀人”的“动机”作证，而且这还是北木本人提出的要求。短暂的前置辩论，就让王泥喜出了一头冷汗。



北：那，那样的家伙，我一个人就足够了！

法官（审）：然后你就被送到宇狩医院去了吗？

牙：枪击部位好像是你的“心脏”呢。

王：（心脏中弹居然还能活下来……）

美贯（美）：人家虽然也可以用牙齿挡住子弹，可是……心脏还是不行啊。

北：子弹离心脏部位只差了一点点，所以我好歹坚持下来了，可是宇狩那个混蛋！连个子弹都取不出来！

牙：也就是说，手术大失败了呢。

北：……还有呢，不光是这个！

### 对证言 4 的详细询问

王：一声不吭地让你出院？到底是怎么回事？  
北：说的就是原话的意思啊！如何？很惊讶吧？

审：这种事情有可能发生吗？怎么想都很棘手啊……？

牙：宇狩院长看来想隐瞒手术失败的真相吧，所以只能让他出院。

北：那个大骗子！简直比下三滥的黑社会还要下三滥！

### 对证言 5 的详细询问

王：就是说，那颗子弹现在也……？  
北：是啊！那颗该死的子弹……现在还在我的胸部一直压迫着心脏啊！

牙：你的话语就像子弹一样射进我的胸膛……这个样子吗，就像我们乐队的歌词一样。

审：这，这个应该属于“医疗事故”啊！  
北：这哪是用事故就可以解释清楚的！根本就是犯罪啊！

审：唔……看来这位宇狩医生也很成问题啊。

北：是吧？那种医生，就是该死！

王：那个……说这种话之前请先跟我这个辩护律师沟通一下！

美：王泥喜先生！不要退缩啊！

审：可是……为什么这样的失误直到现在才搞清楚呢？

牙：好像是因为“组”的体检才知道的呢。  
王：体检……？

北：简直可笑！黑社会的人居然要参加什么体检！亏得本少爷早就做好死的觉悟了呢！

牙：……听你这句话，我就放心了啊。

北：哎？……怎，怎么了！

牙：什么？你老爸没有告诉你吗？你的手术失败，要是不赶紧解决，有可能会要了你的命呢。

王：什……什么！

牙：埋在你身体里的“炸弹”的资料全部都在宇狩辉夫手里，就像你的救生圈一样。

北：怎，怎么可能！你在骗我的吧！

牙：你的诊断书就是证据哦。

### 获得证据“泷太的健康诊断书”

死亡时刻 6月 14 日晚 10 点以后，死因，右太阳穴处中弹。





所以……是的，鄙人用手机报了警。

4、10分后、警察が到着するまで、現場にはダレも来ませんでしたね

10分钟后，警察来到了现场。在这期间，没有任何人到现场来过。

王：你为什么没有去追犯人！

河：对方可是杀人犯啊。虽然鄙人自信能追上并且制服他，但是狗急跳墙的犯人会做出什么，靠第二次方程是解不出来的呀。

审：唔……

牙：刚才的证言证明了被告当时在场。而且，一旦没有其他人在场的话……犯人就只可能是他了。应该是这样，没问题吧？

审：没问题吧，辩护人。

王：（无论如何……也要推翻这段证言！）

## 询问开始

提示：从表面上看没有什么破绽，那么就详细询问各句证词吧。

### 回唇形封口证词再问每句：審

对证言 1 的详细询问

王：犯人朝哪个方向跑去了？

河：犯人感觉到了鄙人的存在吧。当然是朝鄙人位置相反的方向跑呢。

王：（朝北木宅相反的方向吗……）

牙：指摘被告人朝自家反方向是没用的哦。就算绕点路，最后也是能回去的。

王：（呜呜呜……被他看出来了……）

美：……

对证言 2 的详细询问

王：目击到杀人事件之后还能这么冷静啊……

河：无论什么时候都保持冷静的坚强之心……对于走在理工科之道上的人来说是必要的。就像在世纪的大发现那一瞬间也绝不失手坠落一样。

牙：事情应对得的确很冷静啊。

王：（唔，事件后的行动中也没有不自然的地方吗……）

美：……

王：（美贵……好像要说什么的样子……）

对证言 3 的详细询问

王：你一开始没有想过叫救护车吗？

河：鄙人对医学也小有研究呢。依鄙人所见，头部中弹一发，一定是当场死亡。所以，完全没有必要叫救护车！啊啊……多么美啊。这就是“三段论”啊。

王：（……他们都流泪了……）

美：……



カワツ  
あお……なんとウツクシイ。  
これが、『三段論法』なのです。

对证言 4 的详细询问

王：请详细说明这 10 分钟里发生的事情！

河：不知道何事会发生，不知道何人会现身。鄙人就站在那极度的紧张之中。……

王：难道……只有这些吗？

河：谁也没有出现，什么也没有发生。鄙人就像站在宇宙的中心一样。

审：夜晚的公园里，当然不可能会有人出现呢。

王：（只是在看着的话……一点办法都没有啊。）

美：……

王：（美贵……好像要说什么的样子……）

王：（不行啊！证言里找不出问题来……）

牙：……你该满意了吧，宽额头。

王：（现在已经没办法了……应该暂时让步吗？）

提示：证人的证词没有入任何破绽，也就是说证人的证言为事实，所以暂时不要纠缠了，进一步海阔天空。

..11月解剖：審

王：哼……！（不行！没有找到特别奇怪的地方……）

审：看来……证人的证言没有问题啊。

牙：这把手枪上没有指纹的问题，解释很容易。比如当时犯人还是戴着手套。而在行凶之后扔掉手枪的同时，小刀从口袋里掉了出来。哎，也算是可爱的小流氓该犯下的失误吧。

王：啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！！！

审：看来，审理已经到此为止了。

王：（果然我不行吗……！）

牙：感觉还是很烦啊……看来。宽额头，你根本不是我的对手啊。

审：那么，此证人的质询到此结束。……接下来，对被告·北木涉太进行判决。



???:等一下！！神秘人突然抓住了美贵并用刀抵住了美贵的脖子

王：美……美贵！

???:不许动。

审：怎，怎么了！你究竟是谁！

牙：…………

???:给我推迟判决。

王：你……你难道是北木组的……

审：北木组……难道是那个黑社会！

???:想保住这个可爱的小姑娘的命的话……就休庭 20 分钟。

审：什……什么！法，法庭是不会屈服于流氓的把戏的……

牙：……法官先生。

审：……！

牙：逞强是毫无意义的。还是服从他的话吧。

审：唔……

???:……休庭 20 分钟。否则小心后悔啊。

王：啊……等！（该死！像风一样消失了！）

美：……到早上的准备室来，王泥喜先生！

……

审：……没办法。本庭暂时休庭 20 分钟！法

警，快追上刚才那个人！

## 法庭部分 1 结束

## 法庭部分 2

同日 上午 11 点 17 分  
地方法院 被告人第 2 等候室

原本对王泥喜极度不利的审理，由于突如其来的绑架骚动而不得不中止 20 分钟。焦急的王泥喜按照美贵的话赶到准备室，却发现安然无恙的美贵正微笑着等着他。急着追根究底的王泥喜正要追问绑架犯的去向，只见美贵身后突然出现了一个身穿斗篷戴着礼帽的木头人。原来它就是

绑架犯的正体——美贵擅长的木头人偶“帽子君”。

美：腕轮……吗？

王：我现在还不清楚你说到的“集中”的意思。但是，我觉得应该相信这个腕轮的反应！

## 关于“看穿”能力的教学

点击触摸屏中间的腕轮，进入“看穿”状态。将视线移动到证人的手上（也就是证人的习惯动作处），当证人说出对应证言的并开始习惯动作的时候，点击“みぬく”按键，发动看穿能力！这里的情况，就是证人在说“携带电话で警察に通报しました”这句话的时候。



确认了美贵的无事，王泥喜又将面对即将失败的辩护。这时，美贵鼓励王泥喜不能放弃他和北木常胜“帮助泷太”的约定，同时也告诉王泥喜——自己拥有能看穿他人心理变化的能力。具体地说，人在紧张的时候一定会无意识地做出一些习惯性的动作，通过这些动作就可以判断人在说哪些话时会出现这样的习惯动作，进而判断他是否在说谎。刚才的那个证人，在说某些证词的时候会有“折书角”的习惯……



《ピストル》というコトバを発する“一瞬”だけ……

因为靠着美贵这样的能力，成步堂才能在 7 年的纸牌游戏中立于不败之地。而在法庭上，借助这个能力，可以从河津的证词中找到突破口，改变目前的状况。

选项选择第 1 项“是的”

## 证言开始

从目击事件到报警（目击から通报まで）

1、ハンニンが逃げるのを止めることはできませんでした。

鄙人没能阻止犯人逃跑。

2、現場を離れてはいけない……ワタクシは、そう思つたのです。

因为鄙人认为，不可以离开犯罪现场。

3、だから…そう。携帯電話で警察に通报しました。

所以……是的，鄙人用手机报了警。

4、10 分后、警察が到着するまで、現場にはダレも来ませんでしたね

10分钟后，警察来到了现场。在这期间，没有任何人到现场来过。

提示：这次不是要对证词作怎样的研究，而是要在观察证人发言时的动作习惯，证人在说谎时会有不自然的习惯动作呢？就从这句话下手进行详细询问吧！

回唇形封口报单据と見直す：審

河：所以……是的，鄙人用手机报了警。

王：目击到事件后立刻就报警了吗？

河：警察的记录上写得很清楚，调查看看就知道了。

美：等等，王泥喜先生！就是这句证词！

王：……！难道……就是你说的“习惯”吗？

美：不要忘记了，王泥喜先生！那个证人……在心里动摇的时候会有折书页的习惯！

王：而且，这段证词里，他只在说这句话的时候才打开了书。也就是说在这个地方，隐藏了他的“习惯”！

王：不知道为什么，我能明白……

美：……什么？

王：这个“腕轮”……现在和之前不一样……简直就像，对证人的什么东西做出了反应一样……我感觉到！

もどる 決定



王：（我确实……确实看到了！）

审：究竟怎么了！

河：不，不要，不要吓……不要吓唬我好吗！

王：河津先生……那么请问，你在说出“手机”这个词的时候，为什么要折手里的书页呢？！

河：你，你在，你在说……你在说什么！

王：看来……有必要详细地询问有关手机的事情了。

王：（接下来要问的问题是什么呢……？）

提示：已经发现关于“手机”这一点存在疑点，第一项“询问手机号码”、第二项“把手机拿出来看”、第三项“询问手机型号”，应该选择哪项才是证人无法逃避的死穴呢？别忘了，在调查的时候，除了在吃车那找虫肉，还发现了什么？

..11月解剖：審

王：河津先生，请把你手机拿出来看看好吗！

河：哎！为什么？

王：总之……你拿出来让我们看看就知道了。

河：那……那个……现在，鄙人没有带在身上……

审：没带……？

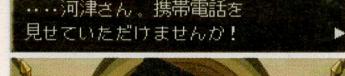
王：……河津先生，这是你的手机？

河：啊啊啊！那个是！……为什么！

美：这，这个是昨天……！



……河津さん。携帯電話を見せていただけませんか！



え！  
な、なんぞ！ ござして！



え！  
な、なんぞ！ ござして！



え！  
な、なんぞ！ ござして！

11月解剖：審

(回想)

王:这个……是手机吧。

美:掉在轮胎下面了哦,要是汽车开动了的话,这东西就会被压坏的呢!

王:唔……是这家人的东西吧。

王:……真奇怪啊,河津先生。

河:……!

王:你的手机,为什么会在我这里呢!

审:请等一下!这到底是怎么回事!

王:这个手机是我昨天在宇狩外科医院车库捡到的。

审:宇狩……那不是被害者的家吗!

河:哎!!!怎么可能!胡说!

王:河津先生,你刚才说谎了!既然手机在我这里,那么你根本不可能报警!

河:哇啊啊啊啊啊啊!!!!



河:确实那天晚上……鄙人没有带手机。所以,报警的时候用的是公共电话。

审:公共电话?不是手机啊!

王:公共电话的位置……到底是在哪里?!

河:那个……严密、确切地表示的话,大概在地图的这个位置吧。

审:离公园有相当的距离啊……可是,你为什么要编造这样的谎言呢……

王:这一点……当然是不希望被人知道自己的手机丢失了吧。毕竟手机丢失的地方……是被害者自家的车库呢。

河:什,什,什么意思!

王:……你在事件当晚,非法侵入了宇狩外科医院的车库!这部手机就是证据!

河:别,别说傻话了!这么说,简直像是……鄙人想要宇狩医生的命……所以才躲在车库里不是吗!

审:唔,实际上……宇狩医生也确实在那天晚上被杀的呢。

河:不,不对不对!这样的说法有违规范啊!确实丢了手机是件很严重的事情!但是那究竟是不是当晚丢失的,谁也不知道啊!

审:唔,你的意见如何?辩护人。手机如果是事件当晚丢失的话,确实和事件有一定关联性……

美:好机会!把杀人罪嫁祸到那个人身上吧!

王:……好歹要用“转嫁”这个词吧。

王:(该怎么办呢)……有没有能证明手机是在事件当晚丢失的证据呢?)

提示:现在的证据中的确有一件可以证明手机是在当晚丢失的哦,所以,应该选择“证物局”来提示(提交证据)!

#### 第一审判:证据

王:当然是有证据的!

牙:很有自信嘛,不错……

审:那么就请提示出来吧!

王:证明手机是事件当晚丢失的证据……

提示:能够证明手机是事件当晚丢失的证据……请联想手机掉落的位置,以及那辆汽车当晚发生了什么事情

#### (审判台)->第三审判:鉴定

审:那是……后视镜吗?

王:其实,宇狩医生的车在事件当晚发生了交通事故。

河:交通事故……?

王:……没错。在事件当晚9点多的时候,在现场——人情公园附近的地方,宇狩院长驾车撞到了某个人!

河:那又怎么样!

王:车进入车库时是发生在交通事故之后的……也就是在事件当晚9点多的时间。如果在这个时间前把手机丢到那里的话……车开进车库的时候就会把手机压碎。因为手机刚好落在轮胎边上啊!

河:啊……

王:……就是说,河津先生!你的手机在车库丢失的时间!只可能是在事件当晚9点以后!

河:哇啊啊啊啊啊!

王:证人!事件当晚,你非法进入了被害者的车库!

审:难道……辩护人!你要以杀害宇狩辉夫的嫌疑告发这位证人吗!

河:不要开这种恶劣的玩笑啊!检,检,检,检察官先生!你快说些什么啊!

牙:顺便说一句,如果说这位可怜的证人的話,他和宇狩医院之间可没有发现任何关联哦。现在,除了这部手机以外呢。

审:看来……下一段证言将会成为关键啊。你明白吗?证人……

河:是,是,是的!

王:(那副动摇的样子……是要掩盖罪行的样子!)

#### 证言开始

河津京作的“真相”(河津 京作の“眞実”)

1.あの晩…そ!スーパーに買い物を行ったのです!

2.那天晚上……是的!鄙人到超市去买东西!

3.そして、その道すがら、公園を通りかかつて、事件を見た!

4.在路过公园的时候目击到了杀人事件!

5.犯人、被害者、还有面摊,鄙人都记得很清楚!

6.あのヒトです!たしかに、現場で被告人を見たんだ!

就是那个人!鄙人确实在现场看到了被告!

7.犯人、被害者、还有面摊,鄙人都记得很清楚!

8.王泥喜法介!

审:但是,你的手机是落在车子里的吧?

河:大,大概吧……这部手机就像现在这个样子非常容易转动。要是从坡上掉下去可真不得了啊。

审:……我倒觉得只是部很普通的手机呢。总之,请开始质询吧。

王:(真奇怪……我的“腕轮”这次毫无反应。)

美:看来他的习惯这次没有冒出来呢。人家也什么都没感觉到,这次就靠实力决胜负吧!

王:(没关系)……是吧?王泥喜法介!)

提示:表面上看不出重大的破绽,但是如黑仔细细问起的话,就能发现突破口了

王:(果然关键就在这里啊……“犯人”“被害人”“面摊”,要详细问哪个呢!)

提示:从前面的证据来看,证人对犯人、被害者的证言都沒有出现破绽,那么不妨从新的方向进行询问,一个首次被提及的物体。

#### 【吉野里】导引:第三审判:鉴定

王:连面摊的样子都记得吗?

河:当然了!对理工科的学生而言,观察力和好奇心就如同生命一样啊。连面摊的帘子上写的

店名都记得很清楚。大概,唔……“烧猪店”吧。(“矢田吹店”和“烧猪店”写成日文,假名排列顺序正好相反)

审:说起来“记得很清楚”,结果还是得苦战半天才能想起来啊。店名啊……和事件还是没什么关系啊。你的意见任何?辩护人。

王:(店名究竟重要吗……)

提示:证人所说的店名明显有错误,因此这里虽然不是突破点。

#### 着重参考:第二审判:鉴定

王:面摊的名字叫“烧猪店”……看来,辩护方获得了最强的证言呢。

审:哦哦……那家面摊的拉面这么好吃吗。下次我也去试试吧。那么,刚才的发言请加入到证言中去。

河:……哼!我等理工科学生食堂名产“理工汤面”的面汤……据说有人就为了喝上一口而想要入学!真是传说中的味道啊。

王:(有点想吃吃看了。)

#### 追加证言

被害者がひいていた屋号だつて覚えている!”やきぶた屋“と!(連被害者拖着的面摊名字都记得!就叫“烧猪店”!)

提示:用手上的证据来质疑这个追加证言吧

#### 【导购】第四审判:面摊店屋是连凶犯拉面

河:连被害者拖着的面摊名字都记得!就叫“烧猪店”!

王:反对!面摊是叫“烧猪店”,没错吗?

河:看我这个样子,其实也是经常被教授夸赞道“河津同学只有眼睛最好”呢。确确实实是“烧猪店”没错。

王:是吗……

河:怎,怎么了!那种怀疑别人的眼神……

王:……总之让我们来看看俯瞰图吧。

王:你观察到面摊的位置……是这里吧?虽然观察起来有些吃力。

河:是,是啊,怎么了?

王:那么请仔细看看面摊。帘子上到底写着什么……

王:面摊上写着主人的名字——“矢田吹店”。

河:矢……田……吹……不可能的!确实应该是在上面应该写着应该是“烧猪店”的!

审:唔……看来这个证人连眼睛都很差呢。

王:不,谁知道呢……(这个证人看到的店名……它的存在将改变一切!)证人看到的“烧猪店”的文字实际上……

提示:“证人の見まちがい”(证人看的是错误的)、“证人は正しい”(证人看的是正确的),证人所看见的究竟对不对,别忘记了两个名字的日文写法正好是左右颠倒

#### 【辩护】第四审判:鉴定

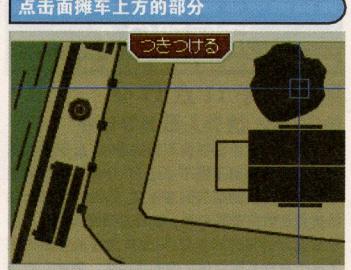
王:……在这个公园里,有一个位置有可能会令店名出错……

河:什么……?

审:辩护人!那究竟是哪里!

王:证人看错店名的地方,应该是!

#### 点击面摊上方的部分



王:就是这里!把面摊夹在中间的公园内的反方向!

审:这……这是什么意思呢?

王:从南侧看面摊的时候……帘子上写着“矢田吹店”。但是!如果反过来的话,普通的情况读帘子上的文字呢?

审:……啊!“烧猪店”……

王:本来应该是从右向左读的……河津先生!你在说谎!实际上你是在公园的北侧目击到了事件!

河:哇!

牙:胡说八道……

王:什么!

牙:不管从公园南侧还是北侧看……两边都是一样的不是吗?

河:是,是啊!南和北相对的同时,又相互连接!从地球规模来考虑,方向感觉什么的都没有意义啊!

王:(这么说来……好像没怎么改变状况吗……)

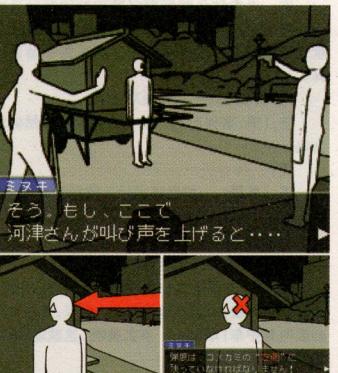
美:真的是这样吗……?

王:美哉……?

美:请回忆一下那个人的证词。总觉得……会发生一些不得了的事情……像这样,犯人和被害者相互对峙。然后犯人拿出武器对着对方一瞬间……河津先生发出了叫声。然后被害者反射性地转过头去,然后犯人开了枪。所以弹痕落在右侧的太阳穴处……这里确实没有任何矛盾。但是……

王:对啊……如果河津先生站在公园北侧的话……所有的方向都会反过来的!

美:是的,如果这时河津先生发出叫声的话……被害者应该是朝着这边转过来,而弹痕就应该留在左太阳穴的位置上!



审:啊……啊啊啊啊啊啊!

美:也就是说,犯人的位置上站着的人……绝不可能射到右太阳穴的位置。

审:确实如此!

美:而且,河津先生站在公园北侧的话……伤痕位置的意义就会大不一样。

牙:原来如此……你说的一点也不错呢,小姑娘。

审:究竟是什么意思!

美:被害者的伤痕是在右太阳穴的位置吧?也是朝向公园的北侧吧?

审:北侧……啊!那个位置……不就是证人·河津先生站的位置吗!

美:……就是说,河津先生站在北侧的话,能射中被害者右太阳穴的人……只可能是河津先生自己!

河:啊啊啊啊!!!!!!

审:肃静!肃静!

王:(真,真厉害……真不愧是成步堂先生的女儿……在我还在考虑的时候……她就能扭转胜负的局势!)

牙:……有一点需要确认一下啊,宽额头。

王:什么?

牙:你真的要告发这个大学生吗?……以杀



回到被告的家门前，泷太的母亲北木小梅仍然为了门前的污渍而忙碌。担心儿子的她很清楚在半年前发生的火拼事件，虽然泷太口口声声要一直贯彻黑社会之道，但是她明白，就算当时自己的儿子手里拿着手枪，面对对手的时候也绝不会开枪。即使如此，泷太的逆反心理也使他和父亲之间的关系非常紧张，其中一个原因自然就在组长常胜推行的“金盆洗手”方针。据小梅所说，原因是因為北木家如今需要很多合法的资金从事某个目的，她更希望有一天儿子能够理解父亲的感受。有关杀人案，小梅证实组内确实丢失了一把手枪，但是在组里除了组长、小头目以及泷太本人以外，其他人是不能随便持枪的，这一点更加深了泷太的嫌疑。而最后，对于泷太的未婚妻美波，小梅却对她隐约抱着一种不信任的感觉。

#### 留置所

对话：“婚約者”→“あとつぎ”、“宇狩医院”  
つきつける(出示)：証物“小刀”

对话：“事件当夜のこと”

移动：成歩堂なんでも事务所→矢田吹さん  
宅前



ああ…ドスか。まあ、な。  
用心深いのさ。オレは。

结束了一天的审讯，满心期待看到来探访的未婚妻的泷太看到的是王泥喜和美贵二人。被关在拘留所的他，也还在不停骂着宇狩医生和指责自己的父亲。被问到事件当晚情况时，泷太依然承认自己确实在现场，在获知自己身体的真实情况后，愤怒的泷太从组里拿走了一把手枪，还带上了自己的小刀想要教训宇狩医生，在途中的公园里正遇到了拖着面摊车的宇狩医生，不过，在被问到是否开过枪的时候，这时连泷太自己都犹豫当时自己的行动了。

#### 矢田吹さん宅前

对话：“屋台のこと”、“宇狩外科医院”→“ムギツラの过去”

移动到宇狩外科医院侧

移动：キタキツネ组邸前



丢了面摊而不能正常经营的麦面大叔，此刻正郁闷地站在家门前，生气的他向王泥喜和美贵二人怒骂宇狩医生从生到死都要妨碍他的生活。原来，在拉面摊开业前，麦面也是一位外科医生，而宇狩辉夫从幼儿园时代和他就是对手，无论什么事情都要和他竞争。直到两人同时经营起了外科医院，宇狩靠他和北木组之间的关系，将自家的医院经营得非常成功，最终逼得麦面退出了当地的医疗业。虽然如此，但是对于王泥喜来说，麦面作为外科医生的知识和经验，对他们的调查行动也许是一种帮助。

下一步，王  
泥喜决定到医院  
内进行调查，这

时，他却被门口守卫的警察拦了下来。警察告诉两人，如果不能证明医院内部和公园发生的案件有直接关联的话他们就不能进入医院调查。无可奈何之下，王泥喜只得先到其他地方搜集材料。

#### キタキツネ组邸前

移动：人情公园内

回到北木宅前，原本是紧张的杀人案件现场附近却聚集起了一群少女，而她们的中心，正是检察官，同时又是人气乐队领袖的牙琉响也。原来，他的摩托车因为机油质量的缘故，排气口被堵住了，令发动机无法运转而熄火。牙琉告诉两人，摩托车也好，汽车也好，只要是排气口被堵塞住，发动机就不能运转。因为这个缘故，原本要来调查的他只得把车送到修车房，而心情不太好的现场负责人现在正在公园里进行调查。

#### 人情公园

对话：“刑事・茜のこと”、“牙琉检事”、“新し  
い力ガク検索”

选择“やつてみる”进行足迹检查

点击足印，先将石膏倒入足印中，然后再用电吹风吹干即可，注意石膏必须充满整个足印，可以溢出但不可不足。取出足印后，用墨刷在石膏上刷上墨水(点击刷子柄拖动)，然后拓印到白纸上，就取下足印了。

照合：选择人物“北木泷太”

对话：“足跡鑑定”，调查绿色的足印，照合一  
河津京作

对话：“もうひとつのは足跡”，调查红色的足  
印，发现足印下有个叶子痕迹

对话：“謎の迹”，选择“証品を見せる”，出  
示证据“スリッパ”

获得证据：“宝月刑事の指令書”

移动：キタキツネ组邸前→成歩堂なんでも  
事务所→引田クリニック



在公园内，两人果然发现了心情很坏的宝月茜。她在9年前的案件结束后到美国留学，回国之后希望加入鉴定科，但是因为考试没有通过而被分配到刑警组。即使如此她也没有放弃科学调查，特地买到了调查足迹使用的科学器材。利用这些器材，王泥喜获得了有关现场足迹的情报。除了被告、目击者河津的脚印，在面摊南侧边留下的足迹令王泥喜产生了怀疑，对照后发现，这个足迹正是之前丢弃在人情公园门前垃圾框里的宇狩外科医院的拖鞋留下的。为了顺利调查，宝月茜交给王泥喜他们进入宇狩医院的调查许可。最后，王泥喜他们还得知，7年前令成歩堂被吊销律师资格的检察官，正是当时还是新人的牙琉响也。

#### 引田クリニック

对话：“7年前のこと”→“ねつ造”

移动：成歩堂なんでも事务所→矢田吹さん  
宅前

#### 宅前



オドロキ

証拠品を…デッヂ上げて、  
弁護士バッジを奪われたって！

成歩堂依然还是老样子悠闲地呆在引田诊所的病房里，面对王泥喜对他有关7年前事件的质问，成歩堂告诉他，7年前他最后接手的案件，是一位天才人物的死，那个时候的检察官正是17岁的牙琉响也。在审理过程中，成歩堂因为伪造证据而被剥夺了律师资格。一瞬间，王泥喜回忆起在之前浦伏影郎的案件里，成歩堂也是利用了非法证据从而令牙琉响也的罪行大白的。说到这里，成歩堂没有再接着说了下去，也许这段黑暗对于目前的王泥喜来说还过于沉重。总有一天，当少年成长的那一天，这段黑暗会主动出现在他的眼前，是被吞没还是挥散？

#### 矢田吹さん宅前

移动：宇狩外科医院

#### 宇狩外科医院

调查：拉面碗

调查：蓝色凉鞋

获得证据：“サンダル(凉鞋)”，对凉鞋进行  
指纹提取

调查：左边的门→进入院长室

调查：地上的台灯

获得证据：“スタンド(台灯)”

调查：保险柜→选择“使えるモノはある”，  
选择“指纹检出粉”进行指纹检查，密码为“7952”

调查：保险柜里的文件

获得证据：“泷太のカルテ(泷太的病历)”

调查：保险柜文件上方的小洞

获得证据：“弾丸(子弹)”

移动：宇狩外科医院→矢田吹さん宅前→キ  
タキツネ组邸前→人情公园内



理这份病历。为什么她一直要隐瞒自己曾经在宇狩外科医院工作过的事呢？新的线索出现在了两人的眼前。

#### 人情公园

つきつける：“サンダル”→选择第一项“サ  
ンプルはある”→选择证据“スリッパ”

移动：キタキツネ组邸前→成歩堂なんでも  
事务所→留置所

获得了两种指纹样本，经过宝月刑警的对  
照，结果凉鞋和拖鞋留下的指纹属于同一个人。  
而王泥喜心中，隐约已经感觉到了指纹的主人是  
谁了。

#### 留置所

对话：“有罪判决”、“父亲のこと”

つきつける：“泷太のカルテ(泷太的病历)”

对话：“なれそめ”→“健康诊断”

つきつける：“サンダル”→证物情报更改

“泷太送给美波的生日礼物”

移动：成歩堂なんでも事务所→矢田吹さん  
宅前



クキタ

调查即将结束，为了确证手中的情报，王泥喜他们再次来到拘留所和北木泷太交谈。在他们之前，泷太的父亲常胜刚刚离开，父子俩看来依然是不欢而散，泷太对有罪判决的态度也依然没有改变，只是在自己是否真的杀人这一点上，泷太既不否定也没有肯定，而显出一种不自然的沉默。从泷太那里，王泥喜证实了自己的想法——蓝色凉鞋的主人正是并奈美波。而泷太本人也知道美波原来在宇狩医院工作的事实，两人正是在泷太被枪击而住院的时候相识，确立恋爱关系并最终订婚的。原本打算手术结束后，两人一同离开医院开始共同生活，但是由于手术的失误，导致了一些问题，于是才有了这次杀人事件的发生。

### 矢田吹さん宅前

つきつける：“泷太のカルテ”

対話：“泷太のカルテ”→“宇狩の苦恼”



### 询问开始

提示：证言中有一句具有非常不正常的引导倾向，从这句入手进行调查吧。

『医療証明書』を読み取る

并奈(并)：所以，作案可能的人……只有泷太君一个人……  
王：为什么你这么确定呢？  
并：哎？  
牙：……不可以随便呵斥女士的，宽额头……把手枪拿走的人是被告……是叫泷太君吧？这个事实已经很明白了。



么回事”啊。

王：……！（她的表情变了……）

并：我直到半年前都一直在那家医院里工作。这工作太无聊了，所以就不干了。就这样，有问题吗？



ないぐらい。

院长是个根本不会说出口失误的谨慎的人。

4、他にないでしょ？わたし自身には、后ろ暗いトコロは何もない。

别的什么都没有了嘛。我自己又没什么见不得人的地方。

5、いちおう、ムカシのよしみでね。気をつけるように言つてあげたの。

好歹算是熟人了，所以才提醒他要注意一点的呢。

### 询问开始

提示：美波一口咬定院长隐瞒了手术失败的真相，并声称自己是清白无辜的，但事实真的是这样吗？在某个征兆上清楚的证明了美波并非“清白”，请找出来吧。

『医療証明書』を読み取る

王：这份病历……是在院长室的保险箱里找到的。

并：……那又怎么？

王：为什么只有这份病历会在保险箱里保管呢？证人，你应该知道原因吧？

并：…………

审：这是怎么回事呢？

王：宇狩院长是不可以令手术失败的。所以他只能伪造报告……而将真相锁在保险箱里。

牙：真是个恶劣的医生呢。

王：但是这个时候，你出现了。

并：…………

王：处理病历的护士是你。也就是说……你应该知道手术是失败的！

审：啊……

王：你和宇狩医生的立场是一样的！难道这样你觉得是毫无关系的吗？

并：……新人，越说越得意了呢。

王：……！

并：听好了，我的身份再怎么说也只是护士，病历内容的责任只有医生去承担的。

审：唔……我认为这是重要的事实。把这段内容加到证言中去。

并：真可惜啊……小子。

王：……！（又来了……腕轮又有反应了！）



美：王泥喜先生，怎么了？

王：……我的腕轮又有反应了……

美：腕轮……吗？

王：和昨天你说的一样……“证人的动摇，会产生无意识的习惯性动作！”

美：可是！人家……什么都没看见啊。

王：哎……（那么这种“反应”到底是什么……？）

美：难道说……是的，一定是这样的！

王：是怎么回事？

美：王泥喜先生的“感觉”，一定比人家还要敏锐。

王：哎……！

美：人家看不到……但是王泥喜先生能感觉到。

王：怎么会！我怎么会有的能力……

美：听好，王泥



### 法庭部分 3

开庭前，成步堂告诉王泥喜，控方即将传唤的证人正是并奈美波。普通情况下传唤被告的未婚妻作证，表面上好像对辩方会很有利，但是实际情况又是如何呢？此时，王泥喜的心中已经做好了完全揭开事件真相的准备。

法庭一开始，牙琉检察官果然提出传唤美波的要求，让她来证明被告的作案计划。

证言：泷太的“作案计划”

1、あれは、一家の健康診断の結果が届いた日でした。

那是在北木全家人的体检结果送达的那天。2、宇狩外科医院のウソを知つて、泷太クン…キレイやつて。

知道了宇狩外科医院隐瞒事实的事情后泷太君……气得爆发了。

3、“あの医者。思い知らせてやる”つて。组のビストルを持ち出して。

说要让那个医生好看，然后就把组里的手枪拿走了。

4、…その夜。あんなコトになつちやつたんです。

…然后那天晚上，就发生了那样的事情。

5、だから。あの犯行ができるのは…泷太くんしか…いないんです。

所以，作案可能的人……只有泷太君一个人……

审：被害人身上的子弹是从那把手枪里发射的么？

牙：经过枪膛线的鉴定，子弹的确是从现场找到的手枪中发射的，这点不会有错。

审：知道了！那么，请辩方律师开始询问。

王：那个人……当然是你自己了，美波小姐。

并：……！是……是我吗？

王：你的证言里很清楚地说道：“事件当天从被告那里听说了有关手枪的事情”。就是说，你本人也应该知道所谓的“作案计划”！

牙：反对！就是说，你的主张是这样的。“这位小姐从恋人那里偷走了手枪，然后代替他杀害了院长医生”吗？哎……真是了不起的“爱情”啊。

审：确实……这样的事情很不现实啊。虽然我也会为思念之尽头力做各种事情……但是如果说是杀人的事，好歹还是会犹豫一下的。

王：（要毫不犹豫地住手啊！）那么……如果在被害者和证人之间存在联系，那么我们可以认为这里存在“个人的动机”。

牙：哦……有趣。被害者和这位证人小姐，他们之间到底有怎样的关系呢？

美：果然警察们都没有调查保险柜的内容呢。

王：揭示被害者和证人·并奈美波之间关系的证据，就是这个！

提示：美波之前曾经在什么地方工作过？哪个证据上有相似的纪录呢？

『医療証明書』を読み取る

审：这个不是病历吗？

王：这份病历被藏在宇狩外科医院的保险柜里。问题是……这份病历上的名字。

审：……这个是……！证人！这里……这里有你的名字啊！

并：……！

王：看吧！证人，这是怎么回事！

并：…………我也不知道“怎

王：之前在宇狩外科医院的门前遗留下了这两双凉鞋。是你的吧？

并：啊……！我，我不知道啊。像这样的凉鞋多得数不清……

牙：很遗憾啊，小姐，这可不一定哦。

并：……！

牙：现在这副动摇的样子真是失败呢。无论如何，这件事情还是没法蒙混过去的啊。

并：什么啊……你难道不应该是我的同伴吗？

牙：脚趾上也是有指纹的，这双凉鞋到底是谁的东西，一调查就会知道了哦。

并：……哼……这样啊。果然不应该跟你合作的啊。我只不过想让泷太君走上正道而已。

审：唔……可是这样的状况下，只能再听听你接下来的证言了。

王：既然医院入口留下了你的凉鞋，那么在事件当天，你一定去过宇狩外科医院！

并：……看起来反驳了也没用啊。

审：那么，证人，请说明在当时所发生的事情吧。那天，你为什么要到宇狩外科医院去？

### 证言开始

宇狩外科医院发生的事情（宇狩外科医院の出来事）

1、たしかに、あの日。病院に行ったわ。辞めたのが1月だから、半年ぶりね。

確實在那一天去了医院，距离我辞职的1月，中间隔了半年的时间呢。

2、“警告”つていうの？ホラ。泷太クン、ビストル用意してたし。

应该是为了“警告”吧？看，泷太君都准备了好手枪了。

3、院长さん、小心者だから。自分のミスも言え

3、院长さん、小心者だから。自分のミスも言え









王：“只是谈话而已”……你在说谎呢。

并：突然说些什么啊！你有证据吗！

王：(没错，我能感觉到，一个人只要被逼问核心内容，心里一定会动摇得非常厉害！)证据就是你自己。“只是谈话而已”，就在说这句话时，你无意意识地做出了一些抑制紧张的动作。

并：“动作”……什么啊？真是愚蠢。

王：你在摩擦围巾周围……就是你的脖子处。



并：什……什么！那，那，那，那是什么！

王：(哈……比想像的还有用呢……这种无意识的动作能透露出连本人都不知道的真相。“谎言”和“动作”吗……也许……这两点连接的地方会一直通往“真相”。)

并：不要这么看着我！我，我说的都是真，真的……

王：看来，你只要想起院长室发生的事情，就会在意到围巾下呢。

并：……！

王：(无意识的动作，就是在隐瞒某些事情时，无意识出现的条件反射。)宇狩医院院长室里你和被害者之间发生的事情……你在用这条围巾掩饰！

并：……！

王：证明那天晚上院长室里发生的事情的证物，就是这个！

提示：除了子弹和病历，在院长室里还发现了什么东西？可以证明当时情况的证物……

【142】矢田吹店·解密

并：那，那个是……

王：看……又把手伸到围巾上去了呢。

并：……！

王：……这个台灯有些很奇怪的地方，灯泡被打碎了，电线上有红色的痕迹。把这个东西和“隐藏脖子的相关人员”联系起来的话……必然之间就会发现一些事情。

并：说话不要绕圈子！

王：那么就明白地说了吧。很简单哦，并奈美波小姐，请把你的围巾解下来！

并：…………呀！！！！！！

牙：反对！这是探求公园杀人事件真相的法庭。看来论点已经开始偏斜了啊。

王：反对！论点有没有偏斜，很快就明白了。证人只要取下那条围巾就可以了。

并：我……我拒绝！什么啊！我是为了作证而来的善意的第三者啊！我可不记得有这样乱七八糟的命令……

审：……证人，你有些太得意忘形了。你现在已经不是“善意的第三者”了。请取下那条围巾吧。

并：不要啊！！！！！！



王：……果然。和我想的一样呢，并奈美波小姐！

审：脖子上的这条伤痕……难道！

王：那天晚上，宇狩医院里果然发生了一些事情！你无论如何也想把病历取走，是的……就算从恋人那里偷走手枪也一定要……

审：等，等一下！可是！看了这个台灯和证人的脖子……很明显不是反过来的吗！

王：是的。看来那天晚上宇狩医院的被害者，应该是这位证人。就是说！本来想要威胁宇狩院长的你，反而被他袭击了！这就是那天晚上宇狩外科医院发生的事情！



并：哼……呀！！！！！！！！

审：肃静！肃静！肃静！到底……这是怎样的

真相！

并：刚才的话是真的！我那天晚上在院长室告诉了宇狩。

(回想)

并：……那个黑社会已经都知道了！现在他就来到这里来的！

宇狩(字)：……看来这家医院也到此为止了啊。



并：所以，赶紧把病历给处理掉！把保险柜打开，里面的东西给我！

宇：……你只想保住你自己吗？

并：什么！

宇：我都知道了，你想顺利地混进组里去吧。要是那病历被发现了的话你也完蛋了。

并：……

宇：我可不想只有我一个人落得这个样子。再找个像你这样的……和我同路的人吧。

王：接下来呢！

并：那家伙……突然把我摔倒在地板上。然后用那根电线……那个男人……宇狩辉夫是认真的。他是真的想要勒死我。我就这样昏了过去……



审：真没想到……你也是被害者……

牙：电线上的红色痕迹……看来是证人的口腔呢。

并：我不想回忆那天晚上发生的事情……所以一直没有说出来，现在你明白了吧？

王：哎……

并：我差点被杀了……都被勒昏过去了呢。之后藏在面摊里什么的……根本不可能不是吗！

王：啊啊啊……



审：……这样，事情当天，宇狩医院发生的事情就很明显。看来……被害者宇狩辉夫身上也有些问题呢。

并：……对不起。我……现在还是很紧张，可以……让我回去了吗？

审：唔……在这件事情上你的行为自然应该受到责问。但是，你也是被害者的情况下，当然也应该获得同情。你的意见如何？辩护人。我认为这个证人身上的谜团已经完全解开了吗？

王：(仔细想想……法庭的气氛突然变得开始同情她了！)

美：不知道为什么……人家现在糊涂了。那个人的“秘密”……完全不明白呢。就这样结束了了吗？

并：那么！对该证人的质询结束！

牙：我反对！哼……哼哼哼……你在说什么呢？火热的高潮，现在才开始呢。Let's rock, guys！

王：什么意思！

牙：律师果然个个都很天真啊。为什么不坚持追求真相到最后一刻呢？

审：牙琉检察官……？

牙：宇狩辉夫勒了并奈美波的脖子……她失去了意识，然后呢？后来究竟发生了什么呢……？

美：啊……！果然还有后续呢！

王：可是……勒痕那么深……美波小姐一段时间里应该动不了才对啊。

美：就算是这样，如果美波小姐真的藏在面摊里……

王：……！(几乎被杀的并奈美波，拉着面摊车的宇狩医生，还有……命运的子弹从面摊中射出。)

美：如果这些都是真相的话！我们也许能明白那天晚上“究竟发生了什么”！

王：并奈美波小姐，就像你所听到的，质询还没有结束！

并：……你无论如何也要把杀人罪栽到我身上呢。而且没想到连那边的检察官先生也是。

牙：我？我啊，只是想知道真相而已哦。

王：总之，让我们来整理目前为止我们所知道的事情。事件当天，泷太君收到体检结果，知道了自己身体里还有子弹。所以……拿着组里的手枪，要让宇狩医生“好看”。

美：美波小姐从泷太先生那里听说了这些，所以一步去了宇狩外科医院！想要把病历上自己的名字消掉。

王：但是在那里发生了事情！

并：……你不是知道得很清楚了吗。我是被害者，就这样失去了意识呢。

王：……但是，这时的宇狩院长做了什么呢？

牙：对……问题就在这里。“勒死”并奈美波的宇狩院长在“犯案”之后又做了什么呢……？

并：我只是昏了过去！还没有被杀！

牙：考虑宇狩医院的状况，还有公园的状况……院长的行动很容易推理出来。怎样呢，宽额头！你明白了吗？

王：……！

审：宇狩院长的行动……到底是什么！

王：(宇狩院长以为自己“勒死”了并奈美波，然后，证明他之后行动的证据是……)

提示：应该是很简单的推理论吧！院长之后那个无法令人理解的行动终于可以解释清楚了

【142】矢田吹店·解密

王：……“矢田吹店”的面摊，偷走它的人……正是宇狩院长！

并：那，那是什么！因为杀人受到的惊吓而弄来了一个面摊吗？

王：医院里遗留了大量的拉面碗，这些原本应该在面摊里的。面摊被拉到医院里来的证据很明显。问题是……为什么要把碗全部拿出来呢？

美：啊，难道是因为面摊太重了？

王：或者……是要把碗换出来，装一些其他的东西……

审：啊……难道！难道是……！

王：看来已经很明显了呢。宇狩院长想要装载在面摊里的东西……就是并奈美波小姐，你的“尸体”！

并：是我吗！

王：宇狩院长认为你已经死了的话！

牙：接下来要考虑的，当然就是“处理尸体”了。

并：简直是无理取闹！太愚蠢了吧！！

王：让我们继续推理吧……接下来要发生的

事情。宇狩院长为了处理掉你，要朝某个地方去，而且在途中遇到了被告·北木泷太！

牙：……不一定哦。

审：怎么了，牙琉检察官。

牙：公园里全都是死路不是吗？

并：是啊，院长不可能自己到公园里去的！那面摊，一定是小少爷的伪装！

王：反对！“死路”吗？这么考虑的话，那个地方就是宇狩院长的目的地。

并：什，什么……

审：看来辩护人有自己的想法了。有关宇狩拖着面摊去到哪里这个问题，请指出被害者前往的地点吧！

### 点击左侧的河流

审：那里是……“河”……！

王：他往那个方向而去，理由么……不用多说。

牙：处理尸体”……

并：那，那么……那家伙是要把我扔到河里……！

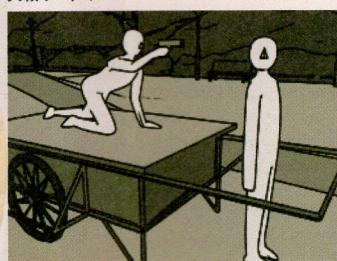
牙：因为他心里只想着要“扔掉”呢。

并：……

王：这样，这些不自然的状况就全部整理完成了。案发地拖着面摊的被害者，还有对峙他的被告，然后……面摊里的你。

并：啊……

王：然后就是最后的结果了。公园里，那个时候，内裤男河津京作出了，然后他在犯案一瞬大喊了一声！



并：你想说……是我开枪杀他的吗……？

王：只有你能偷到泷太君的手枪，所以只有你才可能作案！

审：……如何！证人！

并：呵呵～让我再说一句“辛苦了”吧。

王：……什么意思？

并：为了帮那个不懂事的小少爷而编出这样的话来……

美：你说什么！王泥喜先生的推理全部都可以证明的！“为什么宇狩院长要拖着面摊车”……你能说明吗！

并：有一个问题，就能把你们的推理全部推翻，看来……检察官先生已经发现了呢。

王：什么……！（都到这个份上了，还能反驳吗！）

审：是这样吗！牙琉检察官！

牙：哎……真是头痛啊。是要让我说吗？

王：……！（真的有反驳！）

牙：她想说的是汽车。

王：汽车……？

并：是啊！宇狩医院里本身就有车库不是吗？

审：确实，里面还停着一辆绿色的跑车呢。

并：院长要去偷面摊车？最可疑的不是这个人吗？如果想运什么东西的话，开着车不就可以了。

王：啊……！

牙：被害者没有偷面摊的理由的话……你的推理从根本上就不能成立啊。

美：那个！虽然人家只是直觉，但是那辆绿色的汽车，一定是因为坏掉了所以才不能动的！

牙：真厉害啊，小姑娘，不错的论点哦。可是……很遗憾，这是不成立的啊。

美：哎……

牙：你忘记了吗？小姑娘，明明是你最喜欢的爸爸的事情。

美：爸爸……？

王：原来是这样……！事件发生当晚，成步堂先生就是被宇狩辉夫的车撞倒的……

牙：什……什么！

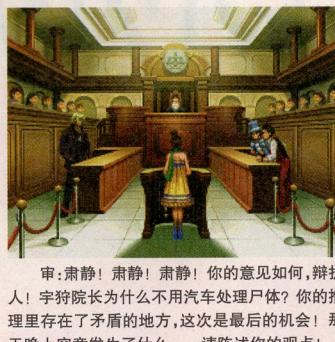
牙：之后回到了车库，所以汽车是没有故障的啊。

并：就是这样的……他为什么不用那辆引以为自豪的跑车呢？

王：呜……！

牙：如果不能解决这个矛盾，你的推理是不可能成立的啊，冤额头！

王：怎……怎么会这样！



审：肃静！肃静！肃静！你的意见如何，辩护人！宇狩院长为什么不用汽车处理尸体？你的推理里存在矛盾的地方，这次是最后的机会！那天晚上究竟发生了什么……请陈述你的观点！

提示：“屋合を筑んだのは別人（是其他人偷偷面摊车）”“クルマは動かなかつた（汽车无法开动）”“クルマで死体を運んだ（用汽车运尸体）”，能够证明宇狩辉夫推理的就只有一个选择

提示：“车无法开动”“车无法启动”“车无法行驶”“车无法驾驶”

王：（原来是这样的……看来一切都衔接上了……那天晚上，宇狩院长没有办法用车。）

并：为什么……你为什么会知道！

王：昨天，我获得一条情报。考虑到这一点，一切就都很简单了！

审：辩护方，事件当晚，汽车无法开动的证据是什么！

提示：“请回忆汽车在车库里的情况，已经那个帅哥检查官在公园附近说过的一些有关‘车’的话”

提示：“车内裤”“车内裤”“车内裤”

审：说来说去……怎么又是内裤！

美：美贵的内裤就是那小宇宙”……什么都可能变出来的哦……是的，就连杀人事件的真犯人也是呢。

王：事件发生当晚，这条街道上发生了另一起案件——“内裤被盗事件”，这个事件正好成为了本案的关键。察觉到“作案”的少女，把犯人追到了某个地方，那里就是宇狩外科医院的车库。犯人把犯案证据：内裤藏在某个地方，然后逃跑了……那个地方，各位还记得吗？

审：好像是……对了！是汽车的排气口！

王：……是的。虽然昨天我没有察觉到，但实际上我获得了非常重要的情报，是的！就是从你那里，牙琉检察官！

（回想）

美：是来调查的吗？

牙：算是吧，正要回去的时候，摩托车动不了了。



ガリウス  
排気パイプをふさがれると、  
エンジンがかからなくなる。

王：摩托车？

牙：引擎发动不了了，排气口被堵住了。

美：哎！看起来好像很贵的摩托车呢，这么容

易就坏了！

牙：摩托车和汽车都一样，不管怎样……只要排气口被堵住，引擎就发动不了。

并：引擎……发动不了？！

王：……那天晚上，宇狩医院发生事件时，正好是在内裤小偷藏身车库的时候。那个时候直到我们发现内裤为止，那辆车都是动不了的哦。

并：怎么……会这样……

美：所以……宇狩院长不得不用面摊车呢，因为隔壁家的面摊已经很熟悉了。

王：如何，美波小姐？这样，所有的谜题就全部找到答案了！



オドロキ  
これで、すべての謎に  
コタエが出来たと思いますがね！

并：好像，是这个样子呢。

事件解决了。王泥喜自己却并不感觉到高兴，因为他知道，当他遭遇汽车和面摊之间的矛盾时，是牙琉也给他机会以及提示。而且，虽然真犯人·奈美波被捕，但是北木泷太被释放后却又一次和父亲争吵了起来。不过，作为委托律师，王泥喜有一点是牙琉所不知道的，那就是——常胜为什么要金盆洗手。

### 选择证物：“泷太のカルテ（泷太的病历”）

因为要替泷太取出子弹，需要找世界上最好的医生，同时也需要极为昂贵的治疗费用，所以北木常胜才转为经营正规生意赚钱。了解到真相的泷太虽然口上还不服软，但是他的表情已经泄漏了心里的真实想法……



## 逆转裁判系列人物姓名趣谈

《逆转裁判》系列的人物姓名非常有特色，在许多貌似古怪的名字背后，其实暗藏着日文谐音的含义，下面我们挑一个比较重要的角色来看看。

### 成步堂 龙一

首先，“成步堂”这个姓，即使在日本也是非常奇怪的姓，显然这个是制作方故意为之。成步堂的日文假名为：成（ナル）步（ホ）堂（ドウ），而这个假名的发音非常近似于“ナルホド（原来如此）”，作为一个探究真相，寻找真凶的“逆转的律师”来说，“原来如此”这个姓实在是非常合适。

### 王泥喜 法介

感觉比成步堂还要奇怪的名字。王泥喜的日文假名写为：オドロキ，也就是“惊き（惊奇）”的谐音，作为逆转4的主角（应该算是主角吧），王泥喜这个人的确时刻都能令大家大吃一惊呢。

### 成步堂 美贵

美贵的名字写作“みぬき”，意思就是“看穿”，也就是本作新加入的“看穿系统”。美贵本身就具有看穿能力，所以才能帮助成步堂一7年内牌坛不败，之后在美贵的指导下，王泥喜也觉醒了“看穿”能力。

### 逆居 雅香

雅香的名字写作“マサカ”，也就是“怎么会、怎么可能、难道”的意思，看过第一章剧情的读者，应该能够理解这个“怎么可能”的含义了吧？笑……

### 浦伏 影郎

作为死者，这个名字的含义也够惨的。影郎的名字写作“カゲロウ”，另外一个意思是“蜉蝣”。蜉蝣以寿命短著称，一般只能存活几小时至几天，所以有“朝生暮死”的说法。简单一点，就是“短命鬼”，浦伏 影郎刚登场就挂掉了，的确是命短。浦伏（うらふし）还可以写作“里父子”，联系到装着美贵相片的那个项链一开始是戴在浦伏身上的，因此“里父子”是有他的含义的。不过这个联系在后面的章节才会提到，就不剧透了。

### 并奈 美波 & 北木 泷太

这对未婚夫妻的名字实在很有性格，并奈 美波的日文发音是“na mi na-mi na mi”而北木 泷太的日文发音则是“ki ta ki-ta ki ta”，换成中文的话，就类似于“盖中盖 中盖中”这样的名字，而且还是夫妻档……

### 宇狩 辉夫

宇狩的名字写作“うかり”，也就是“不留神（うつかり）”的意思。这人是医院院长，手术主刀，不知道有谁会在看到他名字之后还会放心的让他来做手术，一不留神割错一刀……另外，这人死的也实在是“一不留神”就挂掉了。



# 手机游戏部落

Mobile Game

## 新闻了望塔

最新的新闻不算稀罕，关键是新闻背后的秘闻！想看秘闻就来吧！

## 风“暴”标

什么最好玩，什么最COOL。这里告诉你。

## 娱人胡同88号

很多手机都适合玩游戏，你知道吗？

## 狩猎森林

最强势的游戏攻略，最完整的剧情攻略。

## 业界聚焦

手机游戏行业内发生的点滴。

## 部落酒馆

编辑部发生的事情，也就是传说中所谓的“孝庄秘史”。

## 图腾谷

野史、杂文。一些游荡在游戏边缘的东西。

## 娱人胡同69号

看见“69”大家会想到什么呢？没错，就是它！娱乐最前沿！

凡于2007年5月1日前订阅全年杂志的读者都可获赠以上礼品其中一件。

礼品：异·三国限量版手机挂件、LG手机号码存储器、空中猛犸限量T恤衫、《手机游戏部落》限定版沙滩椅式手机座。

订购办法1 通过《手机游戏部落》官方淘宝店：下全年订阅单，留下详细联系方式，通过支付宝付费。

订购办法2 通过邮局汇款至：江苏省南京市湛江路88号

收款人：杨贵华，并且注明是07年第几期开始的12期杂志，留下详细联系方式。



■ 联系地址：南京市湛江路88号苏城南苑2栋1203

# iDSL设计达人征集令



诸位掌机达人听令，只要你手中拥有iDSL掌机，只要你创意新鲜，那就速速来参加这次专门为DSL族举办的DIY设计大赛吧！

面板涂鸦、随机配饰、创意玩法……我们要的就是你打扮爱机的个性设计，秀出你与宝贝主机间不一样的亲密关系。

参赛方法

评选方法

即日起—6月10日，赶快将自己的宝贝主机打扮起来吧，然后拍下照片，

通过以下方式递送给我们，即可参加“iDSL设计达人”评选活动。

样照见右图，期待看到属于你的创意作品！

电邮: [idsldesign@gmail.com](mailto:idsldesign@gmail.com)

邮寄: 上海市延安东路618号东海商业中心7D (200001)  
iDSL设计达人大赛活动组 收



5月1日—6月1日期间，广大玩家可登陆[levelup.cn](http://www.levelup.cn)网站，

从首页链接进入投票页面，为您最喜爱的作品投上一票！

票数排名前10位的为入围作品，将接受神游与合作媒体组成的专家团评审，角逐最终大奖！最终结果请关注《游戏日》与LEVELUP.CN

投票地址 | [Http://www.levelup.cn/iue07](http://www.levelup.cn/iue07)

## 奖项设置

iDSL设计达人

金奖一名：

行货iDSL一台

(最新色：玛瑙黑)



iDSL设计达人

银奖二名：

经典珍藏主机iQue micro

马力欧20周年限定版一台



iDSL设计达人

铜奖五名：

任天堂经典游戏典藏版

iQue 神游机套装一套



iDSL设计达人

参与奖五十名：

iQue神游官方精美纪念品一份



(所有作品照片都将刊登在《游戏日》杂志2007年7月号上)



任天堂时尚经典套装惊爆价！  
全国588套闪亮登场！

即日起凡在指定经销商经销商处

购买此套装，即享受超值套装价 1288元！

套装包括：iDSL(颜色可选)1套 神游机1套  
DSL专用便携包1个 神游票1张

具体经销商地址，请洽活动专线：021-53854458

1288

本活动解释权归iQue神游所有

活动独家平面支持：《游戏日》 游戏日

活动独家网络支持：[levelup.cn](http://www.levelup.cn) 游戏城塞 levelup.cn

\*本活动解释权归iQue神游所有

本画集全国限量5000册 决不加印

全国××万的《游戏日》封面爱好者，你们期待的东西第一弹来了！



五月上市！

- ◆上集发行之后，所有十月天宫绘制的“三国无双女性版”
- ◆之后各期游戏日新的封面全图
- ◆ky特制“机战美少女”系列

★十月天宫之三国无双女性版海报再度登场！

惊艳绝丽，百花纷呈！著名插画家十月天宫绘制，三国无双之武将女性版完全出击！

★ky之机战美少女部队全新出击！

梦幻容颜与传说机甲的完美组合，让你体会正义之师的另类魅力！

★《游戏日》原创封面大集合！

各期封面无字版重新展现！

★大16开铜版纸精美印刷，4月隆重登场，决不输给上集的华丽！敬请期待！

2007.05

ISSN 1009-0843



05>

9 771009 084001