CBI

数字化用户

游戏有我更精彩

游戏日 GAME DAY

2002 8

¥7.8元

前线任务

史克威尔最新RPG力作
——无限沙加

宿命传说2

多鲁尼哥大冒险3

大战略

黄金太阳
~失落的时代 剧情攻略

幻想水浒传III
完全故事攻略

枪冢

.hack完全攻略

鬼武者

黄金太阳
~失落的时代 全精灵入手详解

幻想水浒传III 108星仲间+深层指南

前线狙击

凤凰涅槃
——SNK

邮发代号 62-99
2002年8月1日出版 总第35期

ISSN 1009-0843 08>
9 771009 084001
ISSN 1009-0843（国际标准刊号）
CN51-1576/TN （国内统一刊号）

mobile information 移动信息

中国最具性价比的专业手机杂志

MI 策划、T 型台、玩机坊、测评室、K 线图、

高手堂、八音盒、时尚秀八大栏目铸造权威手机资讯提供商

邮发代号：78-72，各地邮局均可订阅（亦可破季订阅）

订 2003 全年将获赠 2002 增刊一本，

赶快行动吧!

订阅移动信息

通信地址：重庆市渝中区胜利路 132 号《移动信息》杂志社

邮编：400013 E-mail:adv@mobileinfor.com

联系电话：023-63505805

卷首语

在骄阳似火的日子企盼秋天

成都的天气，这一段热得紧，坐在编辑部享受空调，一步也不想离开。下班了，回家了，坐在自己的电脑前打字，一会汗水从指缝中渗出来，腻住了不怎么灵活的键盘。于是长吁一口气，企盼起不是很遥远的秋天来了。

秋天是很好的季节呢。秋天有漫街的落叶，秋天有凉爽的风，秋天有红透的苹果可以吃，秋天有温柔的阳光对着你笑。“秋天来了，树叶黄了，一群大雁向南飞……”小学时学的第一篇课文，居然到现在还能够背的出来，不得不佩服自己的记忆力呢。

秋天是很好的季节呢。秋天有好多的新游戏可以玩，秋天有好多的新电影可以看，秋天有好多的新书可以品尝，如果再有一双温柔的手让你温柔的牵，那就是完美了。对面的 DRAGON 正在攻略幻水三，他在提前享受秋天的收获呢，嫉妒且诅咒他，赞美且祝福他。

又是凌晨三点，每次到了期刊杀青的时候，就会拖到这么晚。总是感觉洒了阳光的键盘敲不出什么东西，总是认为临近黎明的电脑才会出状态，拖啊拖啊，拖到星儿满天。天亮就好了，太阳要是出来了，工作也就该完成了，也就可以回家睡个好觉了。

于是

在星儿满天的夜晚企盼骄阳；

然后

在骄阳似火的日子企盼秋天。

四川省科学技术协会主管
四川电脑推广协会
电脑商情报社主办
《数字化用户》杂志社编辑出版
社　　址:成都市营门口路民光商厦五层
邮　　编:610036
传　　真:(028)87646606
编辑电话:(028)87688333-602
编辑信箱:gameday@cbigroup.com
总 编 辑:牛　泊
主　　编:郭延铭
执行主编:许海龙
责任编辑:周　博、郑兆昕、李　灼
特约编辑:Cyberman(美国)
美术编辑:陈　颖、张小乐

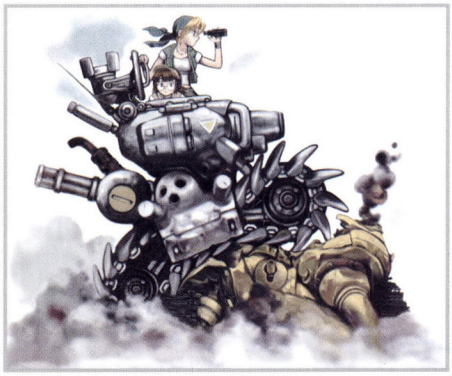
客户服务:
北　　京:(010)62137788-216
成　　都:(028)87688333-505/605
上　　海:(021)64412101　64412102
深　　圳:(0755)2075899　2075622
广　　州:(020)87580514　87588518
广告许可证号:蓉工商(2002)2006号

国内刊号:CN51-1567/TN
国际刊号:ISSN 1009-0843
邮发代号:62-99
零　　售:全国各地书亭报摊
发行服务:(028)87648981　87688333-533
邮　　购:成都市营门口路民光商厦502室
　　邮编:610036
定　　价:人民币7.8元
印刷单位:四川煤田地质印务公司
出版日期:8月1日

发现装订问题,可以将杂志寄回杂志社调换

04 凤凰涅磐

凤凰,四灵兽其一,雄为凤,雌为凰,出则雷霆不作,风调雨顺,天下安宁;善歌舞,性高洁,非梧桐不栖,非竹实不食。大限到来之时,集梧桐枝于自焚,在烈火中新生。其羽更丰,其音更清,其神更髓!是曰凤凰涅磐。



08 无限沙加

早在半个月以前日本网站上就流传着这样一条消息:SQUARE将要发布一款重量级RPG作品!当时很多权威媒体猜测这款神秘RPG作品就是大家期待已久的《FF XII》,但事实却出乎所有人所料。SQUARE是一个盛产RPG的厂商,在《最终幻想》绚烂夺目的光环之下往往会使人遗忘一些优秀的作品,比如《圣剑传说》、《寄生前夜》、《前线任务》、《时空之轮》还有《沙加》系列。很不幸,《沙加》成为了本次被遗忘的角色,但是当人们从记忆深处将它寻回的时候依然禁不住拍案而起,大声喝彩!!这就是《沙加》的魅力,一个丝毫不逊色于《最终幻想》的RPG作品,2002年12月,PLAYSTATION2,传说的RPG复活!!

42 黄金太阳 失落的时代

作为"太阳"的忠实FANS,CLOUD当然不能错过如此精彩的一部续作,于是乎便在炎炎烈日烘烤空气而生出的热浪包围之中,再度体验了"太阳"带来的威力。游戏卡带的容量增大了一倍,变成128Mb,由此带来的最直接变化就是游戏世界的扩大,单纯从地图的面积来讲,由于引入了海洋的旅行,所以比前作"揭开的封印"多出了8倍有余,将一个完整的"太阳"的世界尽最大的可能展现在我们的面前。

目录

前线狙击 4

前线任务

无限沙加 8
宿命传说 2 12
世界传说 职业迷宫 2 15
妖精战士 4 16
多鲁尼哥大冒险 3 18
真三国无双 2 猛将传 21
学园都市 22
生化危机 0 24
忍者龙剑传 XBOX 25
X 命运的选择 26
剑辉罗曼史 II 27
斑鸠 DC 28
新闻 29
.hack 感染扩大 34
黄金太阳 失落的时代 35
封神演义 2 36
枪之危机 3 37
国内市场导航 38
游戏资料库 40

大战略

黄金太阳 失落的时代 42
幻想水浒传 III 53
枪冢 65
.hack 66
游戏格纳库 68

鬼武者

全精灵入手详解 70
108 星仲间+深层指南 72

天地创造

.hack 系列分析 76

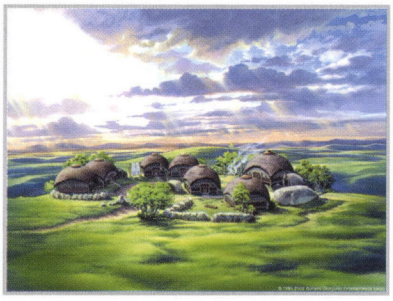
心跳回忆

穿越时空小说攻略 82

最终幻想

格斗概念 90
一切从精灵开始 92
碎语 94
火花天龙剑 95

53 幻想水浒传 III



一望无垠的大平原构成了格拉斯朗德，在这个多民族共存的地域，都市国家组成的泽克森联邦(ゼクセン)和该地区的其它民族矛盾不断，这段时间一直处于战争状态。游牧民族赛克斯库兰虽然人数不多，但是民风飚悍，各个都是战斗好手。再加上族长露西亚(ルシア)曾参加过对都市同盟的讨伐战争(就是 2 代中多次刺杀主人公的异族少女)，在战局控制上确有独到之处，所以深得其它反泽克森联邦民族的信赖。

76 .hack 系列分析

业界是一个很难确定的概念，在我们的思路中，这个业界就是包括游戏、动画、漫画一切在内的相关产业。而在这个业界有个不成文的定律：凡是好的反响不错的动漫画作品，一定会被改编成为游戏；反过来经典的游戏也经常会被移植到动漫画领域。在我们早已经熟悉了这个模式的时候，一个新鲜的家伙毫无先兆地出现在我们面前：BANDAI 公司出品的《.HACK》系列。

82 穿越时空小说攻略

一切是从什么时候开始的呢？命运之轮又是何时开始运转的？时间已经过去了那么久，想要再找到答案已经是不可能了……然而，那个时候我们确实爱着许多东西，也恨着许多东西……

90 格斗概念

如果你并非美女而不认识我，那一定不是我的错；如果你是美女而我不认识你，那究竟是为什么；我每天都寻找新的梦想，可会跳墙的母猪总是这么多；关于这格斗的概念，请听在下为您解说——解说——解说哦哦哦哦哦哦(尾音)。

凤凰涅磐

凤凰，四灵兽其一，雄为凤，雌为凰，出则雷霆不作，风调雨顺，天下安宁；善歌舞，性高洁，非梧桐不栖，非竹实不食。大限到来之时，集梧桐枝于自焚，在烈火中新生。其羽更丰，其音更清，其神更髓！是曰凤凰涅磐。

记得曾经写过一篇关于 SNK 的文章，里面有这样的话：

“就像一个相识许久的老朋友，连一声招呼都没有来得及打，就急匆匆地告别，去了一个遥不可及的远方。我睁开眼睛，他的背影已经模糊，夕阳下的影子却拖得很长。

SNK FOREVER。

这句话，应该是一种期待，在这里，却成了一种无奈。”

那是在 SNK 正式宣布破产的日子之后不久。过去的车水马龙也成门可罗雀，曾经的雕梁碧柱已是断瓦残垣，我们努力地踮起脚尖，让自己的视线伸得更远一些，然而前方一片昏暗，只有几颗泪滴在晶莹。相信有泪，就会有希望，于是在最后面又加上这样的句子：

“SNK FOREVER。

这句话，应该是一种无奈，在这里，想变成一种期待。”

终于，我们的期待有了结果。我们忽然看到，SNK 自焚之后，在烈火中新生，其羽更丰，其音更清，其神更髓！这，也是一种涅磐。

有一些事情我们应该了解，有一些经过我们应该知道，这样，这个涅磐的过程才显得更加瑰丽，更加让人心跳。

2000 年被收购；2000 年 12 月正式发表可以由第三方软件厂商完全独立开发原属于 SNK 公司的主题作品的声明，之后，韩国公司 MEGAKING 立即申请开发“合金弹头”系列的最新作，得到认可以后，马上收编了“合金弹头”的全部制作小组以及“格斗之王”系列的绝大部分制作人员，开始了原 SNK 公司部分标牌作品续作的开发工作；2001 年，由原 SNK 公司营业部部长长野申请成立了一家没有发行能力的小制作公司——PLAYMORE，并秘密签署协议，将所有 SNK 公司的游戏版权和所有角色的肖像权完全无偿转让给 PLAYMORE，并安排大部分主力制作人员到该公司任职；2001 年 10 月 1 日，法庭正式宣布 SNK 破产，SNK 这只凤凰终于完成了自己的自焚之举，也为自己的新生打好了基础。

终于，在我们还在感叹那火焰的壮丽，那火焰的凄美时，一只新的凤凰在火焰中喷薄而出，完成了自己的涅磐！

让我们把视线移到上面的那幅图画，那就是新生的 SNK 最新的形态：

在中心的 PLAYMORE，就相当于是核。这个核，汇聚了 SNK 曾经的精、气、神，所有我们曾经感悟的，都会在这里重新感悟；所有我们曾经激动的，都会在这里再次激动。

BrezzaSoft：正在招贤纳士，为了正在制作中的《KOF2002》做准备；

SunAmusement：着力开发与原属与 NeoGeo 的街机业务；

NoiseFactory：两款 SNK 的标示作品——《METAL SLUG 4》、《双截龙》出自于他的手中。

SNK NeoGeo USA：负责 SNK 在全美国的软件制作、发行业务。

SNK NeoGeo HONGKONG：负责 SNK 在除韩国、日本以外的所有亚洲地区的软件制作、发行业务。

SNK NeoGeo KOREA：负责 SNK 在韩国的软件制作、发行业务。

这七个圆圈聚在一起，意义并不是想象中的那么简单；

这七个圆圈聚在一起，代表着一种精神，一种力量；

这七个圆圈聚在一起，会让我们的泪水更加晶莹，会让我们的微笑更加灿烂；

这七个圆圈聚在一起，有一个响亮的名字，叫做 NeoGeo GROUP！！

至此，SNK 在烈火中完成了涅磐，我们相信，其羽翼更丰，其音会更清，其神将更髓！

RAGE OF THE DRAGONS

STORY

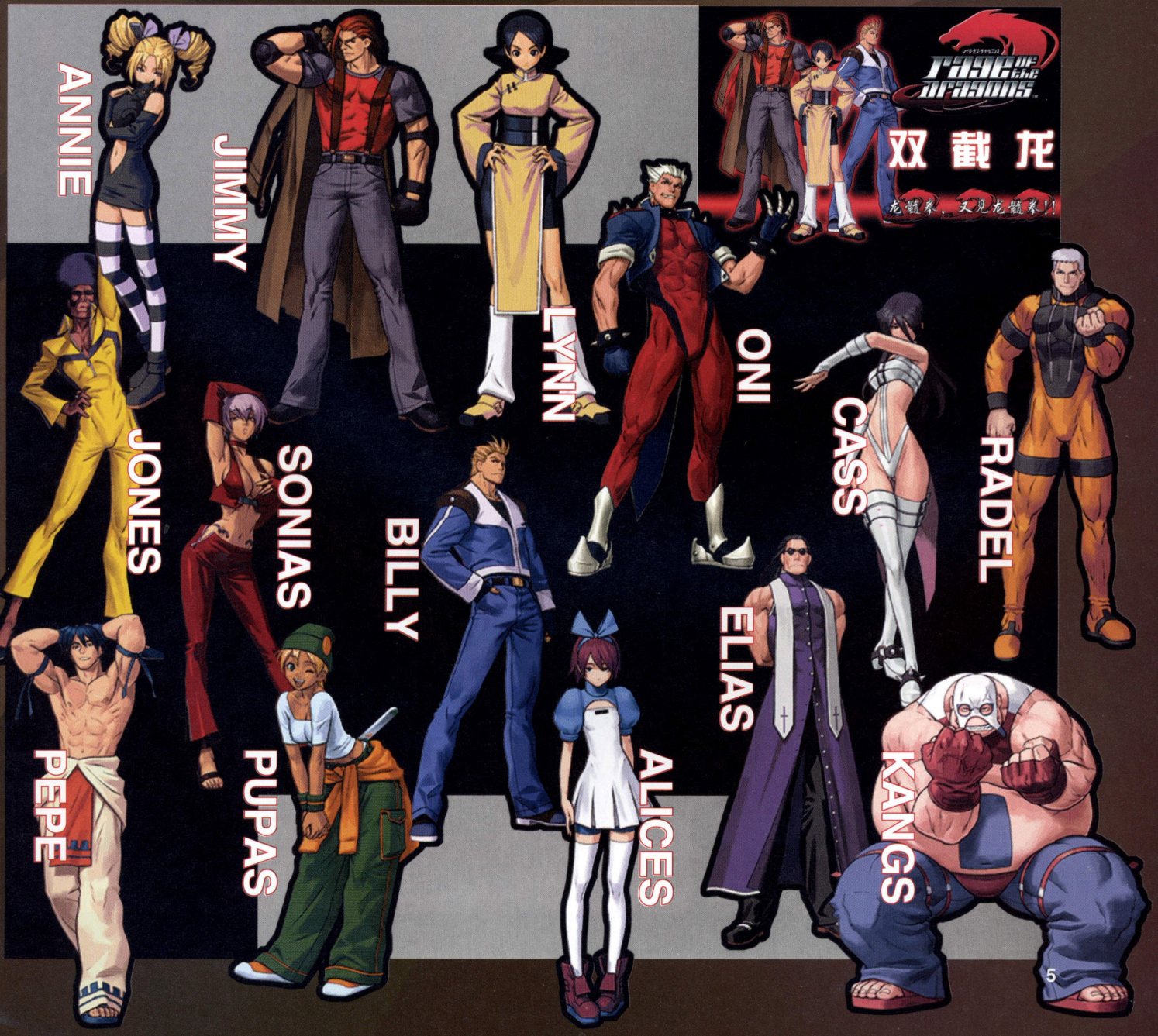
阳光都市——一个被暴力支配的地方。它的控制者是神秘的教团“黑龙会”。“黑龙会”的创始人是一名拥有强大“黑龙力”的神秘男子，他曾经在李师傅门下修行“龙髓拳”，但因心术不正而被逐出师门。由于对师门的仇恨，使他心中狂暴的“黑龙力”迅速成长，随着力量的逐渐强大，他建立了恐怖的社团，将整个阳光都市掌握在手中。为了对抗邪恶的“黑龙力”就必须找到拥有“龙之力”血统的人，一场最强之龙的对决即将展开……

经过四处的寻找，李师傅终于找到了拥有龙之封印的人，他们就是拥有“赤龙”封印的 Jimmy 和拥有“青龙”封印的 Billy 两兄弟。为了解开龙之封印，Jimmy 和 Billy 开始了刻苦的修行。

想要继承“龙之力”需要冒巨大的风险，因为“龙之力”过于强大，如果不能完全控制它，则自己反而会被“龙之力”吞噬。得知了这个事实的 Jimmy 和 Billy 决定收集更多的有关“龙之力”的情报，希望能够找到另外的解决办法……

SYSTEM

本作最主要的系统就是“同伴交换系统”。在角色的血槽下方另有一条控制交换同伴的“Tag Gauge”，当此槽涨满之后就可以与场下的另一名角色进行交换。除了等待 Tag Gauge 涨满，还有一种方法也可以强制替换角色，只要在游戏中同时按下四个按键，则一名角色便会自动认输，此时会由场下的角色顶替。画面下方的能量槽依然是发动超杀的条件，当能量攒够足够的段数之后，玩家就可以发动一击逆转的双人攻击技，这项设定使游戏更加紧张刺激。



20XX年，超级恐怖事件震惊了整个世界！

重组以后的SNK公司为全世界的游戏迷奉上了这一款“合金弹头”系列的最新作——《METAL SLUG 4》，到底它和原先的各代有何区别？还是让我们先看一下游戏的背景故事再做定夺。

以夺取世界各国的主要军事系统为目的的电脑病毒“白色婴儿（ホワイト·ベイビ▮）”诞生的消息从国际互联网上不胫而走，同时也宣告了该病毒即将开始活动……

制造这种“白色婴儿”病毒的，是一个名叫“阿玛黛乌斯~被神宠爱的人~（アマデウス~神に愛されし者~）”的恐怖组织，该组织声称，这种病毒能够突破世上一切网络的安全设施。

在针对这一恐怖活动而立刻紧急召开的国际反恐对策会议上，所有参加国都一致通过歼灭恐怖组织“阿玛黛乌斯”、强化各国军事系统的安全设施以及强化对设施的警备工作的决议。同时，大会还通过了立即派遣能够在电脑网络上作战的特殊工作部队的决议，任务是歼灭恐怖组织“阿玛黛乌斯”。于是，特殊工作部队PF便成为了接受最为艰苦的训练以使他们能够应付任何局面的特殊部队。

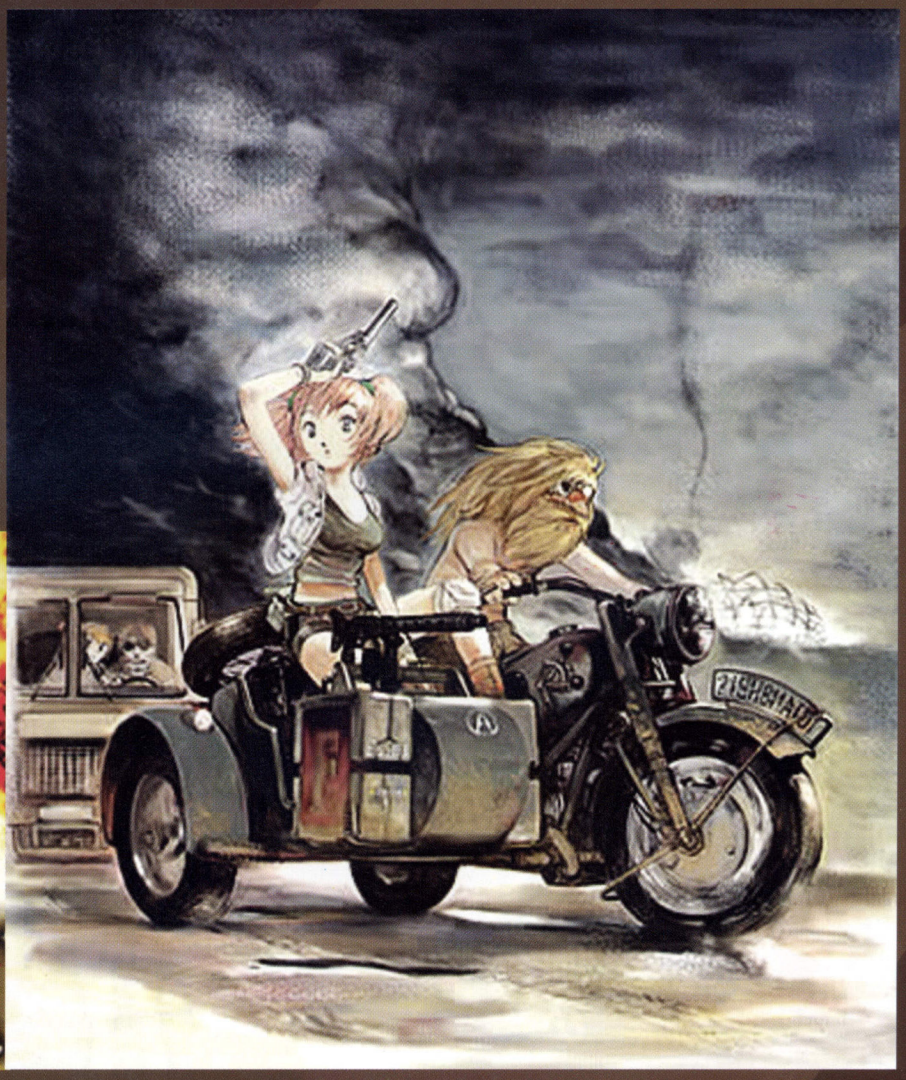
从各国提供的众多情报当中，反恐组织终于在一段时间之后接收到了有关恐怖组织“阿玛黛乌斯”袭击了某国的通信设施的重要情报。

塔玛（タ▮マ▮）和艾利（エリ）被派往执行保护开发对抗“白色婴儿”病毒疫苗的工作人员，同时，马尔克（マルコ）、菲奥（フィオ）还有新成员特雷巴（トレバー）和娜蒂亚（ナディア）前去执行直接歼灭恐怖组织“阿玛黛乌斯”的作战任务。

就在行动即将展开前的一刻，队员们都看到了通过卫星传送来的“阿玛黛乌斯”的成员们的画像，可是其中有一个人的脸，让在场所有的人都惊呆了，原来那人竟然是恶名昭著的戴威尔利巴斯·莫登（デビルリバ▮ス·モ▮デン）。

究竟是“白色婴儿”的正式诞生在前，还是特殊部队能够抢先一步歼灭“阿玛黛乌斯”？事态已经严重到刻不容缓的地步了，一切都有赖于你的双手……可是，那个莫登究竟与恐怖组织“阿玛黛乌斯”有着什么样的关系呢？让我们共同来揭开这个谜底吧！

METAL SLUG 4



前线任务

狼烟从这里燃起

在日本有两个时间段被称为游戏界的黄金期：一个是圣诞节前后，一个是春休时期，前者在12月份，后者在3月份。几乎有超过80%以上的大作都会选择在这两个时段发售，而这些大作的前期宣传工作则基本上从东京GAMESHOW秋季展（9月中下旬）开始。但是，今年的竞争显然要较往年来得激烈，因为商战的狼烟已提前在7月份点燃！SQUARE、NAMCO、任天堂、SEGA、CAPCOM、SCE已先后公布了本社的招牌作品，而这些作品都毫无例外的将发售日选在冬、春两季，大战一触即发。其实作为玩家大可不必去关心商战的结果，无论游戏界如何洗牌，最终受益的还是玩家自己，在我们眼里，狼烟只是传送捷报的信号……

无限沙加
■SQUARE
■RPG■价格未定
■12月发售预定
PS2
游戏人数 1 | PS2专用记忆卡对应 | DVD ROM
http://www.playonline.com

早在半个月以前日本网站上就流传着这样一条消息：SQUARE将要发布一款重量级RPG作品！当时很多权威媒体猜测这款神秘RPG作品就是大家期待已久的《FF XII》，但事实却出乎大家所料。SQUARE是一个盛产RPG的厂商，在《最终幻想》绚烂夺目的光环之下往往会使人遗忘一些优秀的作品，比如《圣剑传说》、《寄生前夜》、《前线任务》、《时空之轮》还有《沙加》系列。很不幸，《沙加》成为了本次被遗忘的角色，但是当人们从记忆深处将它寻回的时候依然禁不住拍案而起，大声喝彩！！这就是《沙加》的魅力，一个丝毫不逊色于《最终幻想》的RPG作品，2002年12月，PLAYSTATION2，传说的RPG复活！！

迄今为止，沙加一共推出了三大系列共八个作品，累计销量高达800万套，它和圣剑传说系列还有最终幻想系列可以并称为SQUARE代表RPG作品。沙加系列相对于其他RPG作品不同的地方就在于它具有相当高的自由度，玩家在进行游戏时并不用按照事先规定好的情节来发展，而是可以自由地去触发游戏中的一些情节，也就是说，不同的玩家进行游戏所经历的部分流程不会完全一样。另外，本次游戏依然保留了前作中多个主角，多个视点，从不同的角度来诠释游戏的设定。本次的游戏名称叫作“UNLIMITED（无限的）”，光从名称上就可以看出SQUARE对这款游戏所寄予的厚望，希望游戏真能如标题所言，成为一款超越极限的RPG作品！

沙加的历史

GB版 魔界塔士系列	1989年　魔界塔士 Sa·Ga 1990年　Sa·Ga2 秘宝传说 1991年　时空之霸者 Sa·Ga3
SFC版 浪漫沙加系列	1992年　浪漫沙加 1993年　浪漫沙加2 1995年　浪漫沙加3
PS版 沙加领域篇系列	1997年　沙加 领域篇 1999年　沙加 领域篇2

超豪华的开发阵容

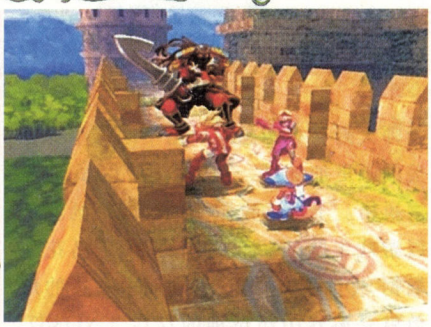
本次开发沙加系列最新作的阵容可谓是一个超级豪华的全明星阵容。游戏制作总监督依然由著名游戏制作人同时也是沙加系列一贯的总监督河津秋敏担当，目前他不单是游戏制作人，同时也兼任 SQUARE 业务执行总监的职务。本次的角色设定则由曾担任《最终幻想》VII、VIII、X 代角色设定的直良有佑担任，相信最终幻想 VIII 和 X 中唯美的人设还令大家记忆犹新吧？本页最下方的图片就是直良有佑为本作绘制的角色设计原案。沙加系列的插画一向由著名的插画家小林智美绘制，本次的插画也依然由她负责。和大家所熟悉的 FF 系列专用插画师天野喜孝幻想的风格不同，小林智美的画更加细腻，具有浓重的欧式的浪漫风格。下面大家看到的这幅插画就是以游戏主题“花”而创作的“极乐鸟花”。根据 SQUARE 的介绍，画面中右边的角色就是游戏中超越神的存在“UNLIMITED”，他的真实身份是什么呢？

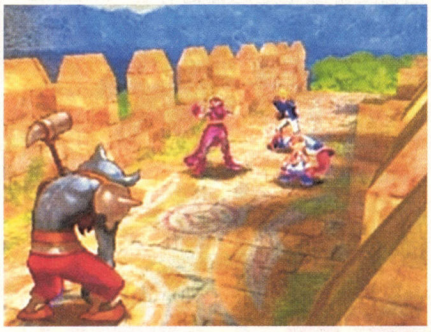
充满个性的主人公登场

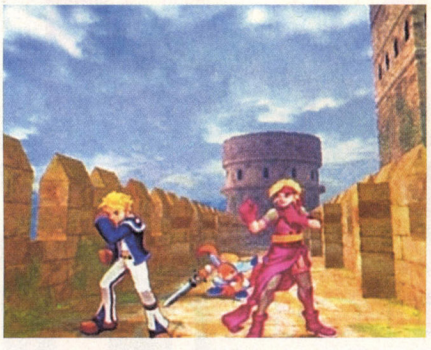
在《无限沙加》中依然保留了多主人公多视点的设定，从目前公布的资料来看，已经可以确定的主人公有两名，一个是名叫萝拉的金发少女，另一个是名叫安利的金发少年。另外还有一幅设定图非常值得注意，图片上是一次大型镇魂祭的场景，站在穿行的人流中间的是刚才提到的两名主角，另外在人流中我们还可以看到另外六个人的背影，这六人很有可能就是另外的六名主人公。以萝拉为中心，由八个人的命运交织而成的壮丽的交响曲已经奏响了。

STORY

故事发生在一个拥有
“七大惊异 The Seven Wonders”
传说的大陆上，
只要将“七大惊异”的力量释放，
神就会再次出现在大陆上，
大陆将迎来传说中的“黄金时代”，
对于这个传说深信不疑的冒险者们
为了解开这个谜题而开始了他们的冒险旅途。







令人惊异的画面表现

动画描绘技术

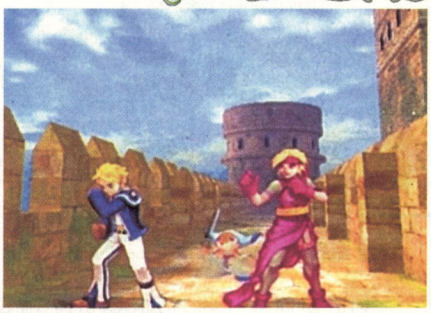
本次的游戏画面可以说是有史以来最为美丽的，整个游戏画面充满了手绘的卡通色彩，但它实际上却是3D画面！从单幅图片上我们丝毫发现不了多边形的踪影，绝对的手绘图片，但是当画面动起来之后，我们却惊奇地发现它居然可以随意地旋转和放缩！2D手绘风格和3D世界的完美结合，一个真实的如同“绘画般的世界”，除此之外恐怕再也找不到形容词来描述我此时内心的震撼了！如此令人惊异的画面表现力完全得益于SQUARE全新的“动画描绘”技术，该技术是由著名的图形图像处理软件公司Adobe(著名的图像处理软件Photo Shop开发商)提供的。用SQUARE官方的话来说，“本次的游戏画面既不是2D，也不是3D，画面的组成既不是多边形也不是传统的活动块，本次采用的是全新的技术。”听起来好像很高深，其实对于玩家来说完全不用理会这些理论上的解释，我们只要相信一点——自己的眼睛，就够了！再多的形容也不如图片来得直观，大家还是仔细看一下这些游戏画面来感受一下震撼吧！

大幅简化的地图移动系统

和之前的沙加系列相比，本次的地图移动系统要简单得多。本次不用再操纵角色满世界乱跑了，只要在画面中移动一下光标，在画面的左上角就会出现一幅手绘的精美图片，图片上所画的地点就是将要前往的目的地了，如此极度简化的移动系统还是沙加系列中第一次出现。

继续进化的战斗系统

本次的《无限沙加》采用了全新的战斗系统，而该战斗系统的核心就是“REEL(转盘)”。本次角色不再拥有传统的HP、MP设定，取而代之的是Hit Points (HP)和Life Points(LP)，Hit Points将取代所有的魔法和特技攻击，每次攻击都会消耗HP，当HP为零之后继续发动攻击则会扣除LP，当LP为零之后就无法继续战斗。角色的所有行动都由“REEL”决定，每回合都有五次转动转盘的机会，该回合的行动就由转动转盘的结果决定。怎么样，这次的系统是不是和老虎机有些相似呢？



美丽如画的场景

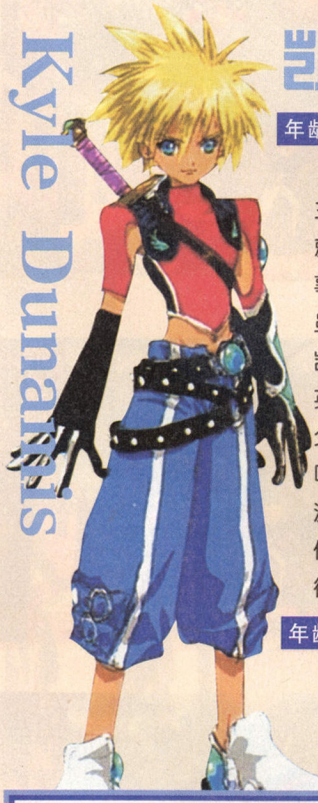
主人公将依次拜访这些地方

宿命传说 Tales of Destiny 2

拥有绝高人气的 NAMCO 招牌 RPG 作品《传说》系列终于决定在 PS2 上发售了，时间则锁定在今年 12 月，和 SQUARE 的《无限沙加》在同一时间段发售，看来一场 RPG 大战即将上演。本次在 PS2 上发售的《传说》并不是一个全新的故事，而是 NAMCO1997 年在 PS 上发售的《宿命传说》的续作《宿命传说 2》，本次的故事发生在前作 18 年之后，主人公换为了前作主人公斯坦和璐蒂的儿子凯尔，为了成为像父亲一样的英雄，凯尔开始了自己的冒险之旅。本次游戏的人设依然由曾为《宿命传说》担当人设的著名插画家井之又睦担任，另外本作也继承了《传说》系列一贯的特点，将有大量精美动画以及音乐，相信本次的 Opening 和 Ending 一定又会成为玩家津津乐道的焦点。和《永恒传说》一样，本作也采用了超豪华的声优阵容为游戏中的角色配音，不过可惜的是，目前我们还不知道具体的人选。目前《宿命传说 2》的完成度已经超过 30%，毫无疑问，《宿命传说 2》必将在圣诞商战中再创辉煌！

CHARACTER 角色介绍

Kyle Dunaris 凯尔·杜拿米斯



年龄 15 岁　身高 160CM　体重 55KG

本作的主人公，《宿命传说》中主人公斯坦和璐蒂的孩子。凯尔从小就没有见过自己的父亲，因为自从记事时起他的父亲就一直在外面冒险。虽然不知道自己的父亲的长相，但是凯尔从来不怀疑自己父亲是一个大英雄，凯尔最大的梦想就是能成为像父亲那样的英雄。由于厌烦了平淡无味的生活，凯尔经常会寻找新的刺激，他常常会只考虑到自己而不顾及他人的感受，另外做事不经过大脑，行动永远先于思考是他最大的毛病。

Reala 丽阿娜

年龄 16 岁　身高 155CM　体重 41KG

本作女主人公，突然出现在凯尔面前的神秘少女，好奇心旺盛，性格开朗，具有很强的责任感，凡事都想要依靠自己的力量解决。正是由于丽阿娜的神秘性，使她成为了凯尔冒险的原动力。丽阿娜的真实身份，行动目的目前都不清楚，但是可以断定的是她将是本次故事的关键人物。

Stan 斯坦

《宿命传说》的主人公，凯尔的父亲。伟大的剑士，极具正义感的人。

Rutee 璐蒂

《宿命传说》的女主人公，凯尔的母亲。优雅而不失温柔的性格，也是凯尔的剑术老师。

宿命传说 2

■NAMCO
■RPG■价格未定
■12 月发售预定

PS2

游戏人数 1　PS2专用记忆卡对应　DVD ROM

http//www.namco.co.jp

BATTLE 战斗系统

传说系列最吸引人的地方莫过于它那独特的战斗系统“Linear Motion Battle”，玩家可以像玩格斗游戏一样自由操纵角色攻击敌人，同时通过一些简单的指令还可以发出超华丽的必杀攻击，其爽快感比之格斗游戏亦有过之而无不及。本次的战斗系统自然继承了系列一贯的特点，并且还加入了“Trust 信赖”和“Tactical 战术”要素，因此此次的战斗系统被称为“TT-LMB”系统。

充满战略性的 SP 系统

本次战斗系统最大的变化就是新增了 SP(精神点数)，此项点数在人物头像下方用蓝色的血槽表示，他和所有的物理攻击密切相关。当 SP 值减少

时，我方角色的命中率和回避率都会降低，这样会在战斗中处于相当被动的状态。所有的物理攻击都会使 SP 值减少，而防御，使用晶术恢复和经过一段时间都可以使 SP 回复，因此在战斗中要注意有效率和节约地使用 SP。SP 值的增加无疑使本次的战斗更加具有战略性。

战斗画面解析

TECHNICAL SMASH

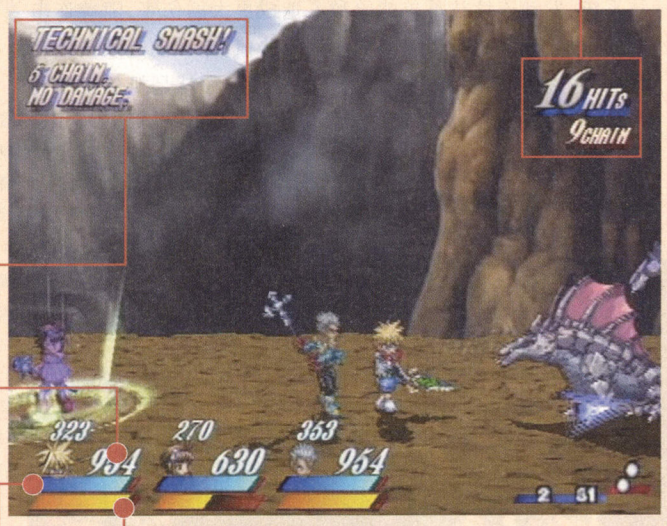
直译过来的意思就是“出色的技术”。当玩家在战斗中有出色的发挥时，在画面的左上角就会显示此字样，同时在下面还会给出此时的具体成绩，比如此幅图片上显示的成绩就是“5连击，0 受伤”。

体力 HP

此数字表示角色体力值，当该数值为零时角色就无法继续战斗。

最大 HITS 数

在屏幕右上角显示的是攻击敌人的最大连击数，该数值越高，在战斗后所得的经验值也越高。



SpiritsPoint(SP)

和物理攻击密切相关的数值，当此数值降低时角色的命中率和回避率都会下降。

TechnicalPoint(TP)

在发动魔法攻击或特技时所必须的数值，特殊攻击的威力远远超过普通攻击，该数值只会在战斗之后少量回复，所以一定要节约使用。

战斗评价 BATTLE GREAT POINT

本次在战斗结束后增加了一项和格斗游戏中的战斗评价差不多的 BATTLE GREAT POINT 系统，电脑会在战斗结束后根据玩家在本次战斗中的表现而给出相应点数，当点数累计到一定数量后玩家就可获得相应的称号，实在是乐趣无穷！

自动扩大缩小的 AUTO ZOOM 系统

大家还记不记得《真侍魂》中那极具魄力的画面缩放功能？本次的《宿命传说2》的战斗中也增加了类似的功能。当玩家操纵的角色远离敌人时画面会将镜头拉远，当角色转为贴身攻击或者使用华丽必杀技时，画面则会自动推近，给玩家带来极度震撼的视觉冲击！

爽快的连续技依然健在

在《传说》的战斗中也存在着大多数格斗游戏都有的连续技系统，发动连续技不单能给敌人造成更大的伤害，随着连击数的增加，玩家还可以获得更多的经验值。本次的连续技发动方法为“通常攻击”接“特技”接“奥义”，下面就是凯尔发动的一套连续攻击。

连续技发动实例

1.普通技攻击

2.特技“苍破追莲”发动

3.必杀奥义“空破绝风击”发动，给予敌人致命一击。

数量众多的华丽必杀技

空破特攻弹

从空中召唤魔法攻击的强力剑技。

类似于烈震斩的强力攻击技。

放击炮锤

苍破刃

以剑的旋转造成真空龙卷切割敌人。

追加乱舞攻击的苍破刃上级必杀技。

牙连苍破刃

爆炎剣

类似虎牙破斩的炎属性对空技。

大范围攻击的豪快必杀剑技。

岩斩灭碎阵

FEILD 地图

传说系列一向以精美的画面而著称，本作也不例外。《宿命传说 2》依然保留了大受好评的 2DCG 背景画面，同时还加入了不少在 3D 图像中应用的特效，比如雾化效果还有光源效果等，本次的图像水准毫无疑问将达到系列的最高水平。玩家在村庄或是迷宫中行动时采用的是 2DCG 背景，在大地图上行动时则会切换为全 3D 画面，并且在右下角还配有小地图显示，使玩家在寻找目的地时更加方便。

▶从林间透过的阳光也可以看得清清楚楚。

▶全三维的地图移动画面，还可以随意转换视角，使游戏更加轻松。

美丽细致的游戏画面！

テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン2

世界传说 职业迷宫2

世界传说 职业迷宫 2	
■NAMCO	GBA
■RPG■价格未定	
■10 月发售预定	
游戏人数 1	专用游戏卡带对应
http//www.namco.co.jp	

除了 PS2 版《宿命传说 2》和还未详细公布资料的 NGC 版《XX 传说》之外，近期还有一款传说系列作品被公开，那就是 GBC 版《世界传说 职业迷宫》的续作《世界传说 职业迷宫 2》，本次的平台转移到了性能更高的 GBA 上，必将带给玩家更高的享受。《职业迷宫》系列作品并非由 NAMCO 亲自制作，而是授权给著名的制作小组“αSYSTEM”开发，NAMCO 则负责游戏的发行，这种运营模式在日本游戏界也是十分常见的。（αSYSTEM 曾经开发过《跨过我的尸体》和《高机动幻像》等著名 PS 游戏。）

STORY

故事发生在“世界树”所在的漂浮大陆尤古德拉斯上，由于古代那场战争使得本来繁荣的大陆只剩下“雷格尼斯村”，幸存的人们渐渐淡忘了对“世界树”的信仰，但是每年的“大树祭”作为习俗一直保留了下来，只不过缺少了信仰的祭祀只不过是一个形式而已，没有人发现世界将要灭亡的预兆。

一天，女神出现在正在世界树神殿拜访的两名主人公弗里奥和凯萝的面前，女神告诉主人公，由于大陆上魔物的出现使得世界树的力量不断衰退，不久之后世界就将毁灭……

接受拯救世界委托的主人公获得了女神赐予的“职业师”能力，同时为了使主人公成长为真正的勇者，女神将各个世界的勇者们（其实就是历代传说系列中的人物）召唤到了这个大陆，希望他们的力量可以帮助主人公迅速成长。

职业师的能力就是 cosplay

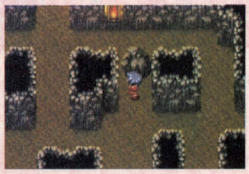
所谓职业师，其实就是拥有无与伦比的 cosplay 能力，只要他们穿上不同职业的服装，就能够变成拥有该项职业能力的人。比如换上忍者服就可以变身为忍者，换上音乐家的服装就成为了音乐家，真是太方便了！在游戏中总共拥有超过 150 种职业服装可以收集。

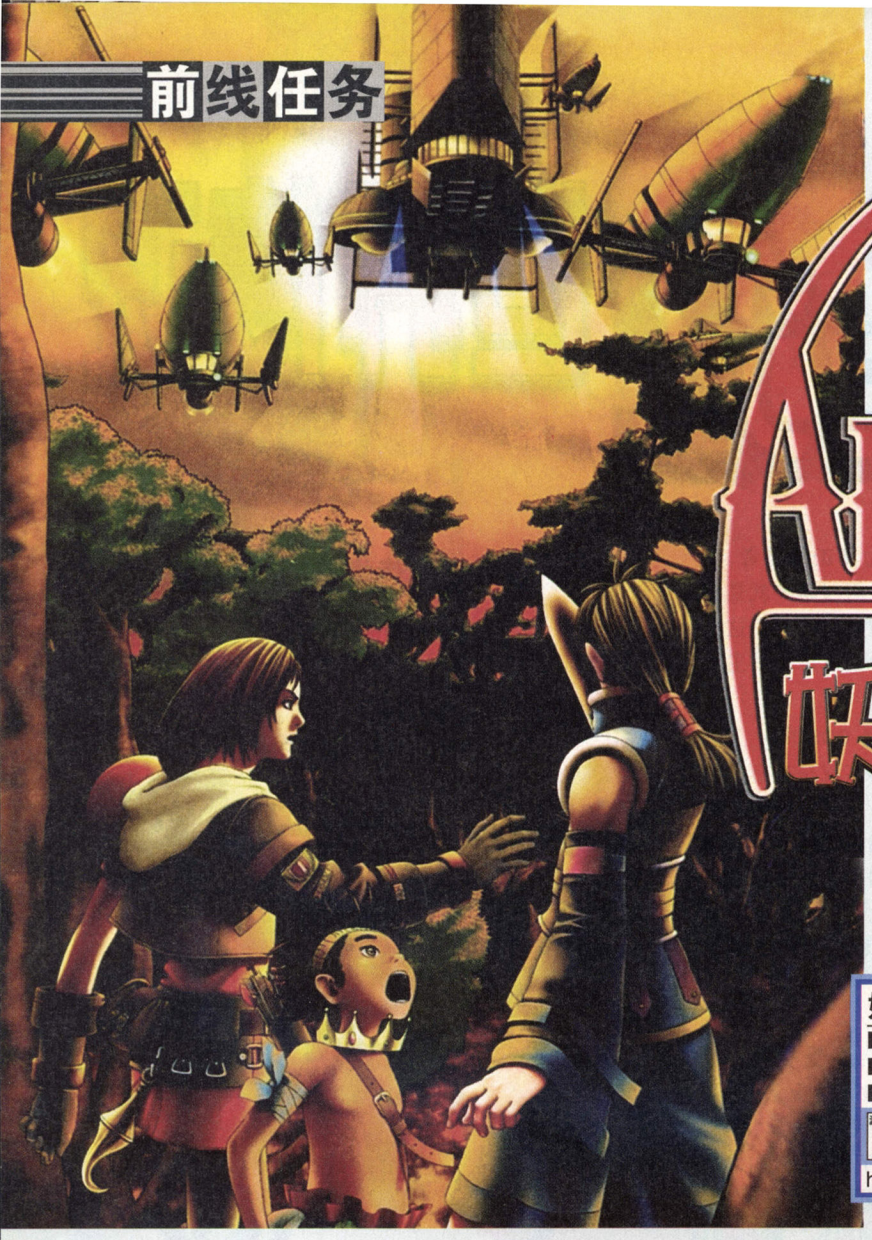
游戏的流程是不断接受委托

游戏的流程类似于赏金猎人，当有委托发生时会在地图上显示“help”字样，此时可以前去了解情况，如果接受委托，则需要马上行动，开始收集情报并到迷宫中冒险。成功完成委托后可以得到金钱道具或服装等报酬，但是如果不幸失败的话，有可能会 GAMEOVE 哟！

熟悉的 LMB 战斗系统

本次战斗系统采用了传说系列一贯的 LMB 系统，玩家可以像格斗游戏般自由操纵角色进行战斗，由于前面《宿命传说 2》中已有了具体的说明，这里就不再敷述了，最后提一下，战斗的画面比之 SFC 版《幻想传说》亦有过之，值得期待。





Arc The Lad 妖精战士™

精霊の黄昏

せいれいのたそがれ

妖精战士 精灵的黄昏

■SCEJ
■RPG
■冬季发售预定■价格未定
PS2

游戏人数 1 | PS2专用记忆卡 对应 | DVD ROM

http//www.scej.jp

在上期的新游戏介绍中我们为大家介绍了有关妖精战士最新作的一些情报，包括主人公，游戏的舞台和主要系统，在这次的续报中我们将接着为大家介绍新登场的三名角色，以及有关游戏世界观的一些情况。

事件的起因是为了争夺“精灵石”……

在上次的介绍中我们提到了本次故事的起点——主人公卡格的家乡：尼迪利亚国首都尤贝尔村，在这个村庄中蕴藏着丰富的“精灵石”，正因为如此，这个一向和平安宁的村庄成为了兵家必争之地。

壁其罪，一个掠夺的计划正逐渐开始实施。侵略者除了对精灵石垂涎已久的蒂尔兹巴尔德帝国之外，还包括了神秘的“魔族”。

KEY WORD“精灵石”——支配世界的新能源

“精灵石”是《妖精战士~精灵的黄昏》故事中非常重要的组成部分。游戏中的世界是一个能源极度缺乏的世界，而精灵石作为重要的次世代新能源则是非常珍贵的。精灵石的主要产地就在卡格所居住的尤贝尔村的普拉姆溪谷，本来村民们希望能够借助开采精灵石而改善村中长期贫困的现状，但是事情远没有村民想像的那么简单，所谓怀

Tatiyana

塔蒂亚娜

蒂尔兹巴尔德军科学研究组的“精灵石”研究员，同时也是帝国特务部队的指挥官。在少年时代曾接受达卡姆推行的英才教育，头脑冷静，对达卡姆忠心耿耿并受到达卡姆的重用。

无情、冷酷，对于达卡姆的命令绝对服从，是个难以对付的角色。

活泼、好动，充满野性化的少年，所有的喜怒哀乐都写在脸上。从小在森林中长大，具有令人吃惊的野外生存能力。善用的武器是一把弓箭，另外他随身携带的绿色面具具有不可思议的力量。

Dakkam

达卡姆

一个妄图依靠“精灵石”神秘的力量而支配全世界的独裁者，蒂尔兹巴尔德帝国的皇帝。为人冷酷无情，阴险狡诈，推行独裁政治，操纵帝国向邻国进行残虐的侵略。

Maru

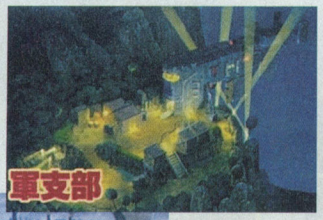
玛鲁

和故事密切相关的邪恶的天才，似乎和女主人公莉莉亚有某些关系。

在丛林中独自生活的 13 岁的少年，自称为某国的国王，性格开朗，身怀绝技，喜欢带一造型奇特的假面具。因为偷盗食物而被卡格追踪，最后成为同伴和卡格等人一同冒险。

蒂尔兹巴尔德帝国

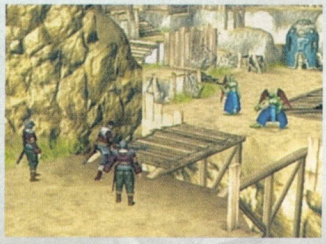
由独裁者达卡姆皇帝一手操纵的蒂尔兹巴尔德帝国具有先进的科技和无与伦比的军事力量，为了获得新能源“精灵石”而对尤贝尔村发动了侵略战争。



侵略军的主力是由塔蒂亚娜指挥的特务部队，他们和卡格所在的村防卫队展开了激烈的战斗。

魔族

除了蒂尔兹巴尔德帝国，还有一股力量也对“精灵石”窥视已久，它们就是神秘的“魔族”。魔族的行动甚至还要早于帝国，在帝国侵略部队到达尤贝尔村之前，魔族部队就对普拉姆溪谷发动了突然袭击。由于目前关于魔族的情报还十分少，所以对它们并不了解，不过这些怪物拥有较高的智商，并且还可以使用各种道具，是非常不容易对付的敌人。



不可思议的迷宫

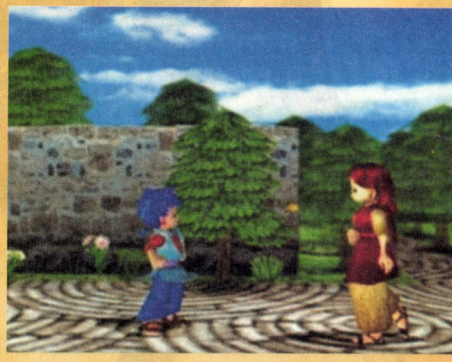
多鲁尼哥大冒险3

DRAGON QUEST
ドラゴンクエスト・キャラクターズ
トルネコの大冒険3
不思議のダンジョン

著名 RPG《多

本次的故事发生在『南国之岛』

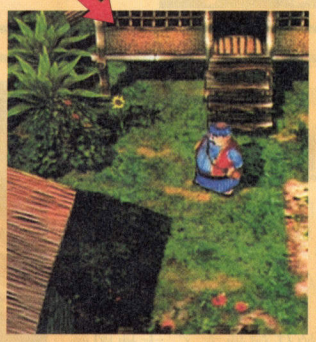
故事发生在多鲁尼哥取得“幸福之箱”(《多鲁尼哥大冒险》情节)七年后,同时也是解除“邪恶之箱”的灾害(《多鲁尼哥大冒险 2》情节)六年半之后,多鲁尼哥一家人过着和平幸福的生活。不知不觉,多鲁尼哥的儿子波波罗就快要迎来 12 岁的生日,为了庆祝



多鲁尼哥大冒险 3 ~不可思议的迷宫
■CHUNSOFT/ENIX
■RPG■2002 发售预定
■价格未定
PS2
游戏人数 1
PS2专用记忆卡 对应
http//www.chunsoft.co.jp

以自动生成迷宫为特色的 CHUNSOFT《不可思议的迷宫》系列,加上 ENIX《勇者斗恶龙 IV》中大受欢迎的世界第一商人多鲁尼哥,它们的结合就是迷宫 RPG 的代表之作《多鲁尼哥大冒险~不可思议的迷宫》。目前该系列的最新作《多鲁尼哥大冒险 3》已正式决定在 PS2 上推出,故事设定在前作《2》6 年半之后,并且第一次采用了全多边形的表现方式,再加上众多原创要素的加入,势必会给大家带来全新的感觉!

鲁尼哥大冒险》系列最新作登陆 PS2!!!



这个不同寻常的日子，多鲁尼哥暂时关闭了自己的商店，带着全家人乘船旅行。

快乐的旅行开始了，但是多鲁尼哥一家人却遇到了意想不到的麻烦。他们的船来到了一个无名的小岛上，这是一个充满了南国风情的小岛，但是这个岛上的居民好像遇到了某些难题。

就这样，多鲁尼哥和他的伙伴开始了新的冒险……

多鲁尼哥的冒险履历

明星的诞生，多鲁尼哥初登场

勇者斗恶龙 IV

多鲁尼哥的第一次出现是在 ENIX 的超大作《勇者斗恶龙 IV》中，该作采用了全新的叙事方法，整个游戏共分为 5 个分别独立的章节，而多鲁尼哥正是游戏中第 3 章的主人公，为了达到成为世界第一商人的目标多鲁尼哥开始了自己的冒险之旅，在旅行途中多鲁尼哥和勇者命运般的相会了。不同于传统帅哥美女造型的胖大叔多鲁尼哥意外地受到了玩家的欢迎，一个另类的明星就这样诞生了。

值得纪念的系列第一作

多鲁尼哥大冒险~不可思议的迷宫 1993 年 9 月 19 日 SFC

多鲁尼哥以世界第一武器屋为目标，在广阔的迷宫中搜寻宝物的 RPG 作品，由于拥有自动生成迷宫，道具合成及武器防具强化等广受好评的系统，使得这款作品获得了大多数人的支持。

转移开发平台的系列第二作

勇者斗恶龙角色篇

多鲁尼哥大冒险 2~不可思议的迷宫

1999 年 9 月 15 日 PS

时隔六年之后，多鲁尼哥再次展开新的冒险。本次游戏的平台转换为如日中天的 PS，画面有了很大的强化。由于“邪恶之箱”的缘故，使多鲁尼哥家乡出现了许多怪物，同时森林和草原也发生了不可思议的变化，多鲁尼哥为了调查事件的真相再次踏上了旅途。在系统方面依然沿用了大受好评的自动生成迷宫系统，同时加入了锻冶屋、魔法屋和转职等新要素，游戏性更加丰富。

世界第一商人
多鲁尼哥

取得了“幸福之箱”，并且成功的将“邪恶之箱”封印的世界第一商人。为了寻找宝物，他经常前往世界各地的迷宫中冒险，本次他带着全家人休假旅行，没想到又被卷入了新的冒险事件当中。

多鲁尼哥的妻子
奈奈

衣着得体的大美人，追求者甚多，不知为什么嫁给了多鲁尼哥，善长经营，将丈夫的商店打点的很好。

多鲁尼哥的儿子
波波罗

虽然只有 12 岁，却希望跟随父亲一起冒险，非常仰慕自己的父亲。

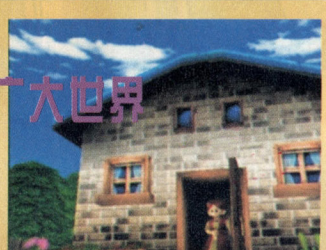
新要素 1
同伴加入

在前作中都是多鲁尼哥独自一人在迷宫中探索，在本作中终于可以和同伴一起共同探索迷宫了，这将使游戏更加有趣。成为同伴的角色将拥有自己的特殊技能，这点无论是在迷宫中还是战斗中都将起到十分重要的作用。目前我们已经可以确认的同伴是一名居住在“南之岛”上名叫伊妮斯的女性角色，相信还会有其他的角色加入吧！

新要素 2
在大地图上自由移动

这是在本系列中第一次出现户外大地图的场景，这意味着玩家可以像《勇者斗恶龙》中一样自由操纵多鲁尼哥前往小岛上的任何地方了。大地图画面全部由 3D 多边形构成，这样的表现方法很容易使人联想起 PS 上的《勇者斗恶龙 VII》来，从公布的画面来看，在地图上存在有村庄，森林，湖泊，草原等不同的地点，只要前往相应的地点就可以进入迷宫中探险了！为了调查神秘事件的真相，多鲁尼哥需要走遍地图上的每一个地方，按照本游戏的一贯风格一定还会有隐藏迷宫等待玩家前去探险的。

新要素 3
全 3D 构筑的广大世界



本次是系列中第一次采用了全三维的表现手法，这样不但使游戏场景更加逼真也使得迷宫更加富有挑战性。通过 PS2 的强大机能，游戏将一个充满南国风情的小岛逼真的展现在玩家眼前，风格迥异的建筑，郁郁青青的花草，蓝天白云还有大海，这种异国情调将使玩家有一种身临其境的感觉。由三维构成的迷宫不论在复杂程度还是地形和机关的设置上都将比 2D 迷宫更胜一筹，喜欢探索的玩家一定可以尽情感受迷宫的乐趣了。

新要素 4
数量众多的怪物登场

本次依然会有大量的怪物作为敌人登场，而且在种类上将更加丰富。在前作中大约只有 40 余种怪物登场，而本作中怪物的数量将增加为 170 种，并且几乎所有的怪物都拥有特殊能力，这无疑将使游戏的难度有所增加，玩家将要面临全新的挑战了！

好大一碗冷饭!! 不过,看上去好像还很不错的说!

光荣公司向来有“冷饭王”之称,它通常会把一个比较受欢迎的游戏追加某些新要素后重新推出,再赚一笔,这其中最为典型的莫过于《三国志》系列的《威力加强版》了。如今,光荣再次故技重施,将大受欢迎、全球销量过百万的ACT游戏《真·三国无双2》追加了部分新要素后重新推出,并美其名曰为《真·三国无双2 猛将传》(连游戏的标题也懒得换,只在下面加上了“猛将传”三个标宋大字,好歹也做个效果嘛,faint……)。

真·三国无双2~猛将传

■KOEI
■ACT
■8月29日■3980日元

PS2

游戏人数 1~2 | PS2专用记忆卡 对应 | DVD ROM

http//www.gamecity.ne.jp

追加无双模式

《真·三国无双2》中猛将如云,其中尤以吕布为首,所谓“马中赤兔,人中吕布”嘛。不过可惜的是,在《真·三国无双2》中的无双模式即剧情模式中无法使用吕布进行游戏,而只能在自由模式中才可以使

用吕布,这令得游戏乐趣大减,有鉴于此,光荣公司在此次的“冷饭”中狠撒了一把调料,一口气将前作中无法进行无双模式的七员大将全部重新追加了无双模式,他们是吕布、貂婵、孟获、祝融、张角、董卓和袁绍。由于无双模式就是按照真实人物的剧情而安排的,所以在本作中将出现诸如“黄巾之乱成功”“袁绍官渡之战获胜”的假想情节,玩家到时千万不要大骂光荣不懂中国历史哟!

可自由编辑护卫兵

在玩《真·三国无双2》的时候就想过:如果能够带上一群MM护卫兵该有多好,本次,这个愿望真的可以实现了! 在前作中,只能指定护卫兵的人数、兵种和行动方针,在本作中玩家可以对护卫兵进行更

加细致的调整,包括护卫兵性别、服装颜色、所装备的道具等,这样以来玩家就可以任意创造一支只属于自己的部队了。如果不满意护卫兵的实力,玩家还可以让游戏中的一员猛将充当自己的护卫兵,不过此时护卫兵的人数只能有一人,想想看,玩家控制吕布,并用貂婵当护卫,这样的夫妻搭档一定是乐趣无穷吧!

追加新的游戏模式

在《真·三国无双2》中除了普通的游戏模式还有最短时间达成100人斩的“神速”模式和以斩杀人数定胜负的“斩合”模式。本次在保留了这两个特殊模式的基础上新增加了“速驱”、“连击”、“流星”和“统一”四个模式。“速驱”要求玩家在最短的时间内到达目的地,而“连击”则是纯以连续技决胜负,至于另外两种模式的具体要求现在还不得而知。除此之外,在难度上光荣追加了比“HARD”难度更高的“最强”模式,有兴趣的玩家可以挑战一下。如果你保留有前作的记录,那么恭喜你,你不用从头再修炼武将了,只要将前作的记录导入,武将的能力、等级、道具都会一一保留,你就找个地方偷着乐吧!

神秘的第五武器

《真·三国无双2》中武将共有四级武器,级别越高连击数越多,威力越大,而且最终的四级武器还会附带炎、雷、斩等特殊攻击属性。据光荣透露,本次的猛将传中还会追加神秘的第五级武器,不过令人遗憾的是现在还没有五级武器的任何图片和文字资料。不过在官方的宣传动画中我们看到了单人使用“激·无双乱舞”的情景,也许这会是五级武器的特殊能力?

学园都市~瓦拉诺瓦尔
■IDEA FACTORY
■SLG
■发售日未定■价格未定
PS2
游戏人数 1
PS2专用记忆卡 对应
http//www.ideaf.co.jp

学园都市ヴァラノワール

提起 IDEA FACTORY，大家可能首先会想到 CHAOS（混沌）和 SPECTRAL（鬼魂力量）两个系列的著名作品，其中在 PS 上发售的两款 SPECTRAL 系列作品以其千人对千人的壮大战斗场景获得了玩家的一致好评。下面将要给大家介绍的《学园都市~瓦拉诺瓦尔》就是一款以 SPECTRAL 系列世界观为基础，采用了全新的舞台设定和游戏系统的 SLG 游戏，在这里虽然看不到略带噱头的千人大战，但还有众多全新要素值得我们期待。

STORY

魔导世纪 1048 年，辛巴帝国创立了“魔法学园都市~瓦拉诺瓦尔”，设立该学园的目的本来是为了给自己国家培养优秀的军事人才，但是随着辛巴帝国的土崩瓦解，瓦拉诺瓦尔逐渐成为了各国勇者们诞生的温床。

瓦拉诺瓦尔中的最高学府是传授如何同超越人们认知的邪神和魔王战斗的“勇者育成学部”，能够在这里学习“神之领域”的学生必须是魔法学园都市中的精英中的精英。虽然所有的学生都是以进入“勇者育成学部”为最终目标，但是真正能够办到这一点大部分是来自于学园中等部中拥有“天才”称号的优等生们。所有想要加入“勇者育成学部”的学生必须接受被称为“受验战争”的一场漫长而艰巨的实战测试，但是真正能够通过考验的实在是寥寥无几……

主人公缪和爷爷一起居住在学园都市中，一天爷爷突然将自己毕生的积蓄和一把剑交给缪，并让她进入魔法学园都市学习，务必要进入“勇者育成学部”。对学园生活向往已久的缪带着宝剑“天魔剑”正式加入了学园，在这里缪遇上了那个即将改变自己命运的天才少女琉特·克丽斯塔尔……

SYSTEM

游戏以周为单位进行，由冒险前准备的“作战室部分”和接受考验在迷宫中探索并完成目标的“迷宫部分”构成。在作战室部分中，玩家可以对同伴进行编成，整理装备，购买物品或是存储进度。本次还加入了道具和武器合成系统，玩家可以将最多四种道具合成为新

向往校园生活的健康少女

缪

天资聪颖，视缪为宿命中的对手

琉特

诺纶

特大的眼镜是她的显著标志

具有攻击倾向的魔族人类混血儿

娜姬

的道具。另外在作战室部分还会发生各种对话情节，可以用来提升与同伴之间的亲密度，同时在特定的月份或是体育祭、文化祭等日子还将有特殊事件发生，大家一定要留心。迷宫部分主要由探索和战斗部分组成，本次的战斗采用了类似战棋的方式，玩家将可以使用多种技能和魔法进行攻击，另外还可以“劝诱”敌方角色加入我方，回收地图上遗落的道具，乐趣无穷。

拥有强大的魔力
性格暴躁

芭妮拉

芭妮拉的妹妹
性格文静稳重

在大自然中长大的野孩子，具有超群的动运神经

克鲁诺

巧柯

头脑清晰
坚持合理主义

秀

CHARCTER

biohazard® 生化危机 ZERO

生化危机 0
■CAPCOM
■AVG
■秋季发售预定■价格未定
NGC
游戏人数 1 | NGC 专用记忆卡 对应 | DVD ROM
http://www.capcom.co.jp/bio0

在之前 CAPCOM 公布的图片中我们可以看到两名角色共同行动的场景，这种场面在《生化危机》系列其他作品中是无法看到的，究竟如何同时操纵两名角色行动？这个疑问一直徘徊在生化迷的心中。据某些非官方的报道称，游戏将会使用 NGC 手柄上的两个摇杆来分别控制两名角色的行动，这样的操作方法无疑是大胆而极富创意的，不过这样以来对玩家的要求会不会太高了一点？难道需要我们先学会像小龙女那样一手画圆一手画方？而且除了行走之外还要进行调查和射击等动作，这样一来手柄上的按键可能就不够用了，在这种情况下玩家应该怎么操作？对于这点疑问目前 CAPCOM 官方还没有给出明确的答复，不过 CAPCOM 已经向大家公布了一项更为简单的解决方法，可能“同时操纵两个人”的传言只是仅仅针对上级玩家而设的特殊方法吧！至于如何解决两人共同行动的难题，就请大家接着往下看了。

同伴切换系统公开

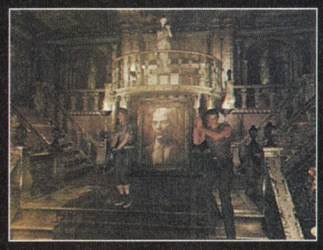
本次的《生化危机 0》最大的创新之处也是游戏的核心系统就是“同伴切换”系统，它可以让玩家操纵两名角色蕾贝卡和比利同时进行游戏，同伴切换系统在游戏中具体表现在以下三个方面：

道具交换

本次的游戏中取消了历代都存在的道具箱设定，也就是说玩家无法通过“时空箱”来保存或交换道具了，那么雷贝卡和比利之间究竟应该怎么交换道具呢？答案很简单：当两人在一起的时候直接在状态菜单中就可以自由交换道具了。如果是两人不在一起的情况呢？那就直接把道具放在地上吧！请大家注意本次的道具菜单，除了我们熟悉的“使用”“组合”“调查”之外还增加了两个选项“置放”和“交换”，这两项对应的功能就是上面所谈到的解决方法了。

角色更换

玩家可以随时在操纵蕾贝卡和比利之间进行更换。按照人物的设定，蕾贝卡属于娇小 MM 型，比较擅长解谜，对于战斗不十分在行；而比利正好相反，是典型的悍匪形象，杀杀僵尸，打打 BOSS 绝对没有问题，但是碰到复杂的谜题恐怕就无能为力了。因此在游戏中很可能会利用两人的优点共同协助解决难题：当比利碰到谜题无法解决时可以让蕾贝卡来试试，而当蕾贝卡遇到强悍的怪物时则可以叫比利来搞定，两人配合进行游戏将是《生化危机 0》中最主要的情节。另外还有一点需要注意的是，当切换角色之后，另一名角色将处于无法行动的状态，此时非常容易受到敌人的攻击，因此最好先将角色放到安全的地方之后再切换。



命令

当角色不在同一地点时可以靠角色更换来操纵，如果当两名角色处在同一地点时又该如何呢？CAPCOM 设定了命令系统来解决这个难题，玩家可以向非操纵角色下达诸如“待机”“攻击”之类的命令，另一名角色就会在电脑的控制下按照指示行动了，当然前面提到的用手柄同时控制两个人也许会是另一种操纵方法，不过该方法还没有得到 CAPCOM 的证实。

在 E3 公布的 movie 中我们可以看到类似于蝎子的巨大怪物，现在 CAPCOM 公布了关于该怪物的详细资料：全长 3 米，宽 1 米，高 3 米的巨大蝎子怪物，全身覆盖着坚硬的甲壳，是一个非常难对付的敌人。

蝎子

忍者龙剑传

如果现在问大家 TECMO 最著名的作品是什么，大家一定会毫不犹豫地回答《死或生》；但如果我们将时间退回到 10 年前再问同样的问题……

1992 年夏，某繁华街头。

路人甲："TECMO？TECMO 是什么东东？能吃吗？"（汗……）

路人乙："我又不打游戏，怎么知道啦？"（狂汗……）

路人丙："我知道，是《超级玛丽》，不对吗？那一定就是《俄罗斯方块》！"（倒！）

被路人丁扶起："具体游戏名我记不太清楚了，反正肯定是《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《绿色兵团》、《赤色要塞》其中的一个。"（吐血……）

2002 年夏，编辑部。

星辰翻看着手中的报告："看来在介绍游戏前有必要先来个补习。"

忍者龙剑传

■TECMO
■ACT■价格未定
■2003 年春发售预定

XB

游戏人数 1 | XBOX 专用记忆卡 对应 | DVD ROM

http//www.tecmo.co.jp

《忍者龙剑传》的历史

TECMO 的成名之作实际上是 1988 年发售的动作游戏《忍者龙剑传》（该游戏美版名字叫作《NINJA GAIDEN（忍者外传）》），当时凭借及其优秀的游戏性，以及独创一格的"攀爬"设定风靡世界。经历过 FC 时代的玩家应该对这款优秀的动作游戏还留有印象。《忍者龙剑传》系列总共有六款作品：

1988 年　FC　忍者龙剑传
1990 年　FC　忍者龙剑传 II~暗黑之邪神剑
1991 年　FC　忍者龙剑传 III~黄泉之方舟
1991 年　GB　忍者龙剑传 GB~摩天楼决战
1991 年　PCE　忍者龙剑传（FC 移植版）
1995 年　SFC　忍者龙剑传 巴（FCI~III 移植版）

忍者龙剑传 归来!!

在刚刚过去的 E3 展上，TECMO 突然公开了一段全新的动作游戏 movie，这就是秘密开发中的 XBOX 版《忍者龙剑传》，由于采用了著名的《死或生》的 3D 引擎，使得游戏画面极其华丽。时隔七年之后，TECMO 终于重新启用了镇山之作，现在除了激动之外就是希望游戏能够早日发售。

壹 忍者的真面目

《忍者龙剑传》系列的主人公都叫作龙隼，但这个名称其实只是继承龙之忍族的最强忍者的称号。本作中主人公的真实身份就是《死或生 3》中的忍者 RYU HAYABUSA（龙隼）！有了这层身份，在游戏中出现《死或生》中的 MM 时也不要太吃惊哟！

贰 基本武器是龙剑

本次龙隼所用的武器还是那把家传的"龙剑"，但所用的剑招则较以前丰富和华丽了许多，不光有普通连环斩技，还有一击致命的必杀斩、快速突进刺、空中连续斩杀的等高级技巧，当然也少不了忍者必备武器——手里剑了。

叁 熟悉的动作依然健在

三角跳

反弹跳

飞岩走壁

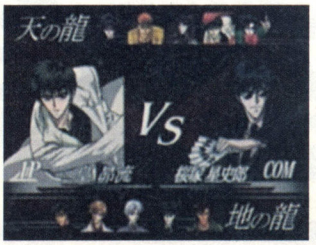
结界

这是一款根据《X》TV 版改编的 3D 格斗游戏，充实再现了七封印（天龙）与七御使（地龙）之间的精彩决斗。战斗的舞台就是东京都市，由于是全三维场景，所以战场显得相当开阔。但是人物无论怎么移动也无法走到结界之外的地方，只有分出胜负之后，胜利者才能走出结界，进行另一场对决。画面两旁各有一条能量计，代表了角色的体力和超能力，当体力下降时，超能力便会上升，当超能力上升到一定程度后就可以发动威力巨大的超能力技。

神威

STORY MODE 故事模式

玩家需要在守护结界之契的“天龙”和破坏东京的“地龙”两势力中选择一人进行游戏，将另外一方的能力者依次击倒，最后挑战神威或者封真。



对战

FREE MODE 对战模式

这是与天地势力完全无关的自由对战模式，玩家可以任意选择角色进行对战，而且在对战时电脑会对双方实力进行修正，使决斗在一个公平的条件下展开，对战结束后还有对战表统计胜率。

预兆

TRAINING MODE 练习模式

在此模式中，电脑会一步步教会你如何操作。首先任意选择两名角色，然后在战斗开始后会在右下方出现一名导师，他会详细介绍各种操作方法，包括移动、攻击、防御，还有连续技、能力技连续技等高级技巧。

梦见

GALLERY MODE 画廊模式

在故事模式和对战模式获得胜利之后，玩家会得到一些点数奖励，大家可以用这些点数在此模式中购买图片，这些精美的图片十分具有收藏价值。

X TV animation 命运的选择

■BANDAI

■FTG

PS

■8 月 22 日 ■5800 日元

游戏人数 1~2 | PS 专用记忆卡对应 | CD ROM

http//www.bandaigames.channel.or.jp

ロマンスは剣の輝きII
剑辉罗曼史II

剑辉罗曼史 II
■角川书店
■RPG
■9 月 19 日■6800 日元
PS
游戏人数 1 | PS专用记忆卡对应 | CD ROM
http//www.kadokawa.co.jp

以制作美少女游戏和动画改编游戏而闻名的角川书店将在 PS 上推出一款恋爱 RPG 游戏《剑辉罗曼史 II》,本作也是近期内 PS 上最值得期待的作品之一。游戏的舞台设定在剑与魔法支配的代斯特格朗大陆,玩家将要扮演主人公基斯在传说之空中浮游都市代达罗斯展开冒险。在冒险途中,基斯将会遇上十位风格各异的美女,究竟哪一位将成为你的终身伴侣呢?游戏的流程基本上采用接受委托完成任务的方式进行,玩家需要在冒险者的商店"夕暗亭"接受委托,然后根据委托的要求前去冒险,在冒险的过程中则会出现与女孩子见面的事件,到时候一定要好好把握这千载难逢的机会哟。

I 如何提升 MM 的好感度?

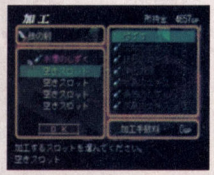
所有的恋爱游戏都可以在对话事件中提升好感度,但是在本作中除了上述方法之外还有两种提升好感度的方法:1 主人公在战斗中表现活跃,具体表现为在攻击中发出会心一击,这样众 MM 头上便会出现一颗红心;2 送礼物给 MM,赠送的物品种类不限,可以是战斗中的战利品,也可以是在商店中购买的饰物。

II 提高角色能力

本作的设定和其他 RPG 略有不同,玩家在升级后只会增加 HP 和 MP,至于其他的能力则需要玩家自己手动分配。玩家在战斗后将会得到经验值奖励,这些经验值则是用来提升能力的点数,这样大家就可以按照自己的喜好来培养角色了。

III 武器改造

武器的改造通过"炼金道具"来实现。每种武器都拥有不同数量的 slot,只要在这些 slot 中装备上特殊的道具就可以提升武器的能力,装备越多的炼金道具,武器的威力也就越大。至于炼金道具,玩家可以在专门商店中购买,也可以在同敌人战斗后获得。



斑鸠

IKARUGA™

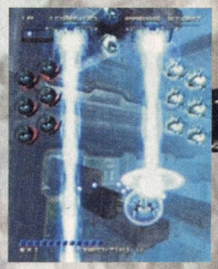
备受瞩目的射击名作登陆 DC
火爆的诱惑无法抗拒!!

去年在街机市场大受欢迎的射击游戏《斑鸠》终于将在 DC 上推出移植作品了。《斑鸠》采用了著名的 NAOMI 基板进行开发，由于 NAOMI 基板与 DC 的互换性，使移植工作进行得十分顺利，游戏正式推出时一定可以达到 100% 的移植度。

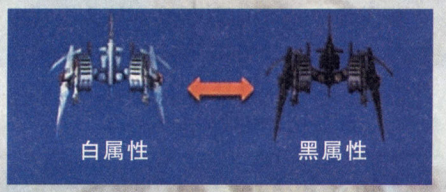
基本操作

游戏的操作方法非常简单，除了方向键之外，仅用到了两个按键：A 键是射击键，B 键是转换属性键。一开始自机并没有所谓的“保险”，只有在游戏中吸收了一定能量之后才会积攒出大威力的攻击性武器“力的解放”，同时按下 AB 键就可以发动。要注意的是，在发射“力的解放”时自机并没有无敌时间，也就是说在危急关头是无法靠此来保住性命的，这个设计不同于以前的射击游戏。另外在游戏中可以储存最多 12 发“力的解放”，在 BOSS 战中可以尽情的连续发射。

游戏的精髓是属性



《斑鸠》最吸引人的地方就在于它与众不同的属性设定。玩家的战机拥有两种截然相反的属性“白”与“黑”，按动 B 键之后，战机会在 0.25 秒内转换为另一种属性。所有的敌人也分为黑白两种属性，同属性的子弹不但不会对战机造成损害，还可以借此吸收子弹的能量使自机的能量槽增加，平均每吸收 10 发子弹就可以积攒一发“力的解放”。异属性的攻击对于战机来说则是致命的，一旦被击中就会丧失一架战机，所以一定要迅速判断出攻击的属性，以便躲闪或是转换属性吸收能量。



属性会影响攻击

在攻击相反属性的敌人时，由于属性相克，所以会有一半的弹数被抵消。也就是说攻击相反属性时的攻击力只有攻击相同属性时的一半，因此在遇到一些强劲的敌人时最好选择与其相同的属性进行攻击，这样不仅威力大，而且还不用担心敌方子弹的威胁。但是要小心的是，敌 BOSS 级角色会同时使用两种属性的攻击，因此在躲闪时要格外小心。

1P PLAYER

森罗 & 斑鸠

敢于向支配世界的凤来之国挑战的无畏的少年，驾驶着“斑鸠之里”老人制造的爱机“斑鸠”所向披靡。

敌机反击子弹

将同属性敌机击坠后，敌机会释放同属性的子弹，此时可以将子弹吸收转换为能量储存，但是如果此时你转换了自机属性则要千万当心不要碰到这些子弹了。

连击奖励

连续将同属性的 3 架敌机击坠就可以获得奖励分数，连击数越高获得的分数也就越高，不过如果击坠了一架逆属性敌机，则奖励分数会重新计算，因此想要获得高分就要连续击坠相同属性的敌机。

2P PLAYER

篝 & 银鸡

原本是凤来国的人，在败给森罗之后便与他一起行动。爱机“银鸡”是凤来国的实验机，拥有不逊于“斑鸠”的性能。

斑鸠

■TREASUER
■STG■6800 日元
■9 月 5 日发售预定

DC

游戏人数 1~2 | DC 专用记忆卡 对应 | GD ROM

http//www.treasure-inc.co.jp

新闻

《最终幻想XI》个人电脑配置公开

自从《最终幻想XI》发售以来，国内许多玩家都有心愿意尝试，但是PS2上网配置周边价格让玩家很难接受。一直以来，几乎是许多玩家都在期待着史克威尔公布PC版的基本配置。现在电脑版网络游戏《最终幻想XI》终于公布了该游戏所要求的电脑配置，大家来看看吧，的确要求不低呢。要是想在家享受到《最终幻想XI》的乐趣，升级自己的电脑势在必行。

《最终幻想 XI》电脑版基本配置：
操作系统：Windows 98//Me/2000/XP
CPU：PentiumIII 800 MHz 以上
内存：实装 128MB 以上
显卡：GeForce 系列显卡
显存：无限制
声卡：兼容 DirectX 8.1 的声卡
硬盘容量：4.5GB 以上
CD-ROM：4 倍速以上 CD-ROM
网络环境：56kbpsMODEM 以上的连接速度
其他：键盘（对话必需）、鼠标、DirectX 8.1

《最终幻想 XI》电脑版推荐配置：
操作系统：Windows 98/Me/2000/XP
CPU：Pentium 4 以上
内存：实装 128MB 以上
显卡：GeForce3 或以上级别
显存：64MB 以上
声卡：兼容 DirectX 8.1 的声卡
硬盘容量：4.5GB 以上
CD-ROM：32 倍速以上 CD-ROM
网络环境：一直在线的宽频
其他：键盘（对话必需）、鼠标、DirectX 8.1

史克威尔收购 QUEST 公司

史克威尔公司宣布他们已经买下了曾开发战略游戏《奥伽圣战》系列而闻名的QUEST公司，并获得了《奥伽圣战》系列游戏的开发权，这一消息一经放出立即引起业界的广大关注。

QUEST公司一直是个小型的游戏开发公司，该公司的唯一拳头产品就是被称为SLG史诗的《奥伽圣战》。当初在著名游戏制作人松野泰己的带领下，《奥伽圣战》和其续作《皇家骑士团》曾创造了难以逾越的成绩。但是在松野泰己携游戏开发主力离开以后，QUEST公司一蹶不振，尤其是《奥伽圣战64》虽然在任天堂鼎立协助之下，仍然没有取得良好的成绩。

对于玩家来说，《奥伽圣战》归属史克威尔的确让不少人放心，毕竟“奥伽之父”松野泰己在史克威尔供职，而且现在一直忙于《最终幻想XII》的开发。

简讯（6月15日~7月15日）

◆《荒野冒险3》英文版9月份推出。

◆《胜利十一人6》(Winning Eleven 6)达到了日本境内出货100万套的佳绩。

◆KONAMI公司将人气漫画《最终兵器》移植到PS2，预定发售日期2003年春季。

◆2002年财政年度里，ENIX将会在PS2上推出5款新游戏，在GBA上推出3款新游戏。而在2003财政年度里，ENIX将会推出6款PS2游戏，3款NGC游戏，5款GBA游戏。

◆ENIX的《勇者斗恶龙》系列最新作预定在2003年年底或者2004年初登场。

◆CAPCOM的冈本吉起在韩国参加一个演讲会时透露他们正在开发一款“三国志”题材的游戏。

◆迪士尼将他们和SQUARE合作制作的PS2游戏《王国之心》改编成动画。

◆CAPCOM的格斗游戏“街头霸王”系列到目前为止全世界已卖出2500万份。

◆CAPCOM的“生化危机”系列在全世界范围内已卖出了超过2000万份。

◆今年任天堂将不再举办自己的“Space World”游戏展。

◆《死或生沙滩排球》也许会被北美分级标准协会定为成人游戏。

◆CESA正式宣布今年的“东京电玩展2002”将于9月20日至9月22日在日本的千叶幕张展馆举行。

◆日本DigiCube将重新发行1997年曾在PS上推出的大受好评的《最终幻想大全集》上下卷。

前线任务

◆KONAMI 和迪士尼公司合作在 NGC 主机上推出众多迪士尼卡通明星为主角的足球游戏《迪士尼足球》。

◆SONY 昨天宣布，他们将会调低家用游戏机 PS2 专用手柄“DUALSHOCK 2”和专用记忆卡（8MB）的价格。DUALSHOCK 2 的价格将降低到 2500 日元，8MB 记忆卡的价格降低到 2800 日元。PS2 专用 D 端子连接线售价 2500 日元，采用纯度高达 99.98%的无酸素铜制造，而全端子连接口是采用高耐久性的 24K 镀金。

◆2002 年游戏业界市场将达到 310 亿美元。

◆ENIX 将在完成《星之海洋 3》后开发《北欧女神》系列新作。

◆日本企业品牌估值
1、SONY(4 兆 4000 亿日元)
2、丰田(2 兆日元)
3、松下(1 兆 6000 亿日元)
4、本田(1 兆 6000 亿日元)
5、花王(1 兆 4000 亿日元)
6、日产(1 兆 3000 亿日元)
7、资生堂(1 兆 2000 亿日元)
8、佳能(Canon)(1 兆 2000 亿日元)
8、7-11(SEVEN ELEVEN)(1 兆 1000 亿日元)
10、任天堂(9000 亿日元)

◆微软的新一代游戏主机将在 2006 年推出。

◆《足球小将》将登陆 NGC 主机。

◆DC 版《格斗之王 2000》将在 8 月 8 日推出。

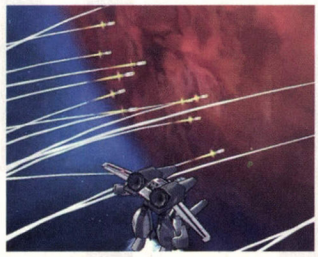
◆《最终幻想 X》欧洲销量过百万套。

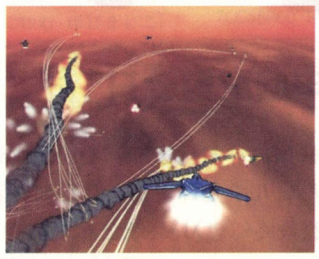
◆《天诛 3》将会变成多平台游戏。

《超时空要塞》限定版内容公布

TDK Mediactive 公司开发中的跨平台射击游戏《超时空要塞》，将会推出限定版，售价 79.99 美元，内容如下：

游戏光盘
游戏音乐原声 CD
特制 T 恤
三张激光万变卡
游戏设定原画集
特制金属兵籍牌
特殊硬壳包装盒





这款游戏利用 3D 卡通风格的技术来表现《超时空要塞》里激烈的空战场面，的确独树一帜，尤其是当年卡通《超时空要塞》中让人震撼的导弹齐发的场面，在游戏版本也会重现原味。

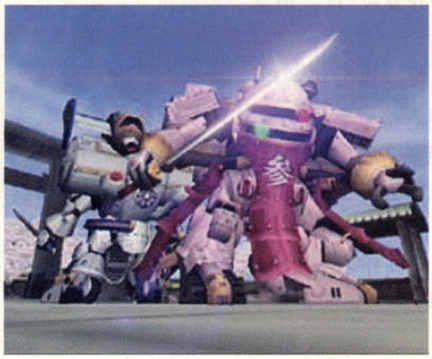
游戏预计将推出 PS2 / XBOX / NGC 版，NGC 版将会率先于今年秋天推出。

樱花系列新品逐一出台

由知名制作人广井王子领军的 RED 目前与 SEGA 联合在东京举办了一场“樱花大战 World Project”发表会，公布了七款《樱花大战》新作游戏，其中六款是 PS2 的，一款是 PC 的。

PS2 的《樱花大战~热血之潮》类型是战略冒险，2003 年春发售，这是以 Saturn 版《樱花大战》为基础重新制作的，当然还新增了 PS2 版原创要素。

PS2 的《樱花大战 5~再见了，我的爱人》是战略冒险类型，发售日未定，以纽约为舞台的新主角与五位“纽约华击团 星组”女主角展开全新冒险。



PS2 的《樱花大战 5 Action》类型是动作，发售日未定，据说是以《樱花大战 5》为主题的动作游戏。

PS2 的《樱花大战物语 帝都篇/巴黎篇》类型为冒险，发售日未定，以帝都篇/巴黎篇为主题的冒险游戏。

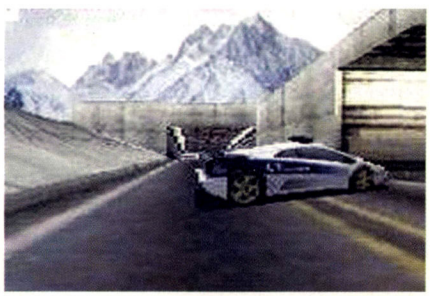
PS2 的《KOUMA/降魔》类型是动作冒险，发售日未定，是描写樱花大战、降魔战争发生始末的故事。

PS2 的《樱姬锦绘卷》类型是动作，发售日未定，是发生在日本战国时代的新故事，提供“樱花大战”全新发展视野。

PC 的《樱花大战 3 战略冒险》发售日未定，是 DC 版的完全移植，同时有日文、中文版本。

直追 16 位家用机水平，GBA 引擎强化 3D 机能

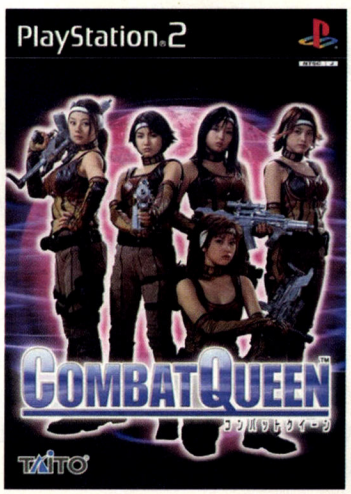
欧美公司为 GBA 开发的引擎共分为 GBARAD SDK、OHE 3D Engine、WFR 3D Engine 三大部分。这套 3D 引擎支持 256 色贴图、动态光源效果，而且画面更新频率达 30~60fps。以下图片中赛车游戏的逼真流畅感让人印象深刻；足球游戏广大的 3D 场景与十数位球员的不规则跑位都显示出功能的强大。



真人美少女游戏火热登场 PS2

TAITO 宣布他们将把热播的日本美少女电视剧集《COMBAT QUEEN》改编为 PS2 游戏，游戏将在 8 月 1 日推出，售价 6800 日元。

和电视原作一样，游戏中请到了周防玲子、大谷みつほ、三津谷叶子、小池荣子、曲山えり等美少女真人出演，并以实拍的场景配合高超的 3D 成像技术，使玩家可以在实景中上演一场场战胜邪恶的昆虫型机器人、拯救地球的好戏。



◆SEGA 将在任天堂的游戏主机 NGC 和 GBA 上推出的两款《SONIC》游戏。

◆《恶魔城》的新作将可能是网络版游戏。

◆微软开发整合了家电功能的 XBOX 主机，这是一种结合了 XBOX 与大容量电视预路系统的新硬件，或许可以称作 XBOX 的强化版本，这个产品推出日期预定 2003 年，售价约 500 美元。

◆《合金弹头 3》将在 PS2 上推出。

◆SNK 大量街机名作陆续移植家用主机。
《格斗之王 99》·PS·7 月 25 日
《合金弹头 X》·PS·7 月 25 日
《格斗之王 2000》·DC·8 月 8 日
《格斗之王 2000》·PS2·10 月
《格斗之王 2001》·PS2/DC·11 月
《合金弹头 3》·PS2·12 月

◆日本 Marvelous 公司将在日本连载的两部卡通改编为 GBA 游戏：CLAMP 绘制的《Chobits》以及美少女战队漫画《银河天使》。这两款游戏将发挥 128Mb 大容量卡带的优势，收录了原作里的不少动画片段与语音！

◆KONAMI 的足球游戏《胜利十一人》系列，将会推出街机版本，第一弹将以 4 代为基础移植，使用的是 KONAMI 自己开发的大型机板“Pyson”。

◆SONY 宣布在夏季销售旺季里，他们将会投入 10 亿美元广告费用宣传他们最新推出的新颜色透明版 PS2 主机。

◆SONY 否认了和台湾厂商合作开发 PS3 的传言。

◆《死与生 4》确定明年推出，机种未定。

◆《机动战士高达 SEED》今年 12 月动画+游戏同时推出。

前线任务

◆SEGA 有意并购某欧美游戏厂商用以拓展欧美势力。

◆SONY 正式宣布他们将把 PS2 主机的生产量由现在的每月 150 万台提高到每月 300 万台。

◆日本东京书籍公布了一款 GBA 最新恋爱冒险游戏《姬骑士物语-Princess-Blue-》。

◆XBOX 百万名作《HALO》移植电脑，预计 2003 年夏天推出。

◆PS 主机的周边机器 POCKETSTATION 将会由 7 月 20 日开始停止生产。

◆TEMCO 的格斗游戏《死或生 2》目前在世界范围内的销量已突破 142 万套。

◆XBOX 软件在日本地区唯一获得成功的只有 TEMCO 的 3D 格斗游戏《生与死 3》，卖出了 14 万 2 千多套，其他游戏软件的销售情况都非常差。

史克威尔公司股东转让股票

SQUARE 目前的最大股东宫本雅史表示，他将释出约 500 万股的 SQUARE 股权给欧美投资人购买，而他也把这个释股动作委托日兴所罗门证券负责。目前宫本雅史持有 SQUARE 约 2400 万股，持股比例为 39.35%，这次释出 500 万股，约占 SQUARE 整体股权的 9%。

去年 SQUARE 因投资电影市场失利，SCEI 以第三投资者方式投资 SQUARE 约 150 亿日元，取得约 19%的股权，是 SQUARE 第二大股东。

史克威尔将在 PS 上推出《最终幻想》前两作

史克威尔证实他们将会在 PS 上推出《最终幻想》和《最终幻想 2》这两款经典 RPG 游戏的复刻版，游戏大致上将会以在掌机 WSC 上推出的《最终幻想》1、2 为蓝本，增加原创内容如下：

1、增强的画面、动画和音效表现；

2、增加一些场景和情节；

3、当坐上飞空艇的时候场景将会切换为 3D 地图的形式；

4、新增快速存盘功能，但只是存到系统的内存里，在关机前玩家还要再到指定的存盘点保存一次才能真正保存到记忆卡上；

5、加速跑，这项早期的“最终幻想”系列游戏中被漏掉的功能终于被补进来了；

6、加入新的 CG 过场画面和结尾动画；

7、为初玩者新增“容易”(EASY)模式；

PS 版的《最终幻想 1、2》目前预定将在今年秋天推出，售价 3800 日元，SQUARE 还计划推出《最终幻想 1、2》珍藏版，里面除了包括有两款游戏外，还有人物玩偶、书签、怪物图鉴和原画集等等精品，售价 8800 日元。

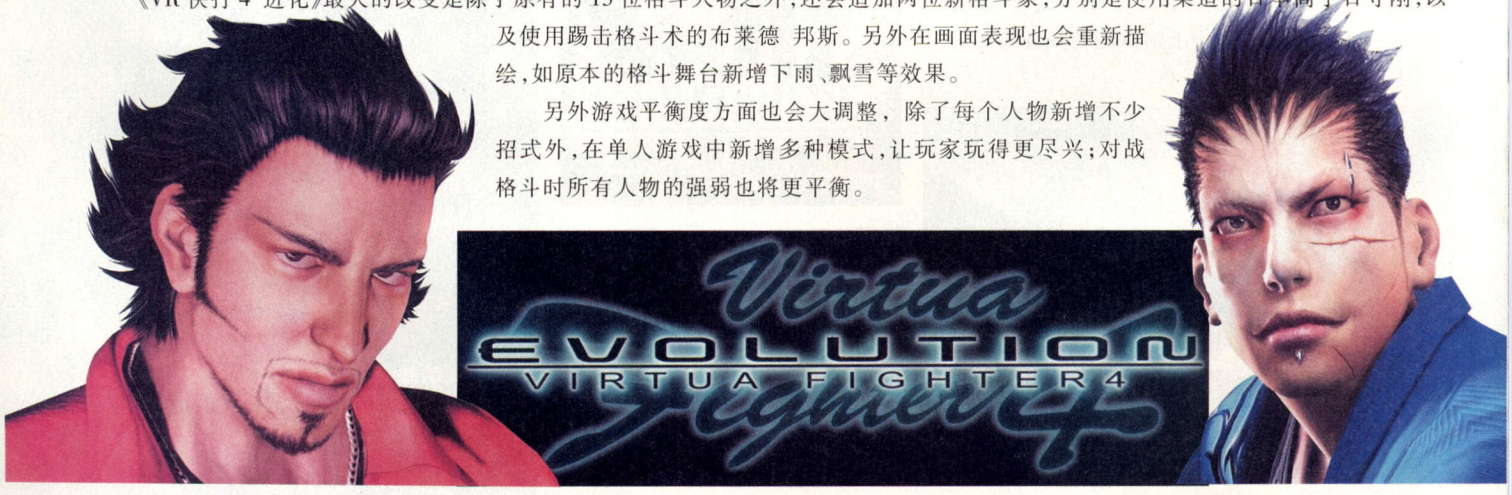
《VR 战士 4 进化》最新消息公布

SEGA-AM2 日前在 SEGA 举办的夏日大型电玩(街机)展示会上，公开让来宾试玩最新格斗游戏《VR 战士 4 进化》，这款游戏确定在 8 月初推出。

SEGA-AM2 表示，《VR 战士 4 进化》可以使用“VF.NET”网络系统，不过当初玩家在玩“VF4”时培养的人物战绩资料，将无法延续到《VR 战士 4 进化》上继续使用——无论是原有的 13 名旧角色还是新增的两位角色。

《VR 快打 4 进化》最大的改变是除了原有的 13 位格斗人物之外，还会追加两位新格斗家，分别是使用柔道的日本高手日守刚，以及使用踢击格斗术的布莱德 邦斯。另外在画面表现也会重新描绘，如原本的格斗舞台新增下雨、飘雪等效果。

另外游戏平衡度方面也会大调整，除了每个人物新增不少招式外，在单人游戏中新增多种模式，让玩家玩得更尽兴；对战格斗时所有人物的强弱也将更平衡。



GUNGRAVE
2002 July

.hack 感染拡大

http://www.hack.channel.or.jp

贞本义行×伊藤和典×真下耕一

文/Winterfall

.hack project，BANDAI 去年下半开始着手准备、今年初发表的一个大计划，内容涵盖了整个 ACG 领域，贞本义行 X 伊藤和典 X 真下耕一，从这个制作阵容可以很清楚地看到 BANDAI 的野心——再造一个 CT！虽然事实上这套班底和当年鸟山、堀井、坂口历史性握手还存在着一定的差距，但已经堪称豪华了。

应该说，这套计划在游戏发售之前一切都运作良好。.hack 的 TV 动画的狂飙突进为游戏的上市打了一场极为漂亮的前哨战。现在，.hack 计划是否能维持目前的热潮就要看游戏的水准了……

我们先来看一下剧情，TV 动画的故事半年之后，一个少年（主角，游戏里默认的 THE WORLD ID 是“卡多”）被朋友（THE WORLD ID“奥尔卡”）领进了网络游戏“THE WORLD”，在他们刚开始冒险的时候，就遇到了异常情况。主角的朋友控制的角色“奥尔卡”被击倒，更可怕的是“奥尔加”被击倒的同时在真实世界里主角的朋友也昏迷不醒了……为了让朋友恢复正常，主角就前往 THE WORLD 中调查事实真相……

游戏角色设计上和 TV 动画颇为神似（理由：因为是网络游戏，所以选用的角色外貌都差不多，应该是这样吧，汗……）司～埃尔克、米露露～黑玫瑰、佩亚～奥尔卡等等……再加上在 TV 动画中就是话题人物的神秘少女阿奥拉在游戏中也有登场，这些熟悉的人物在熟悉的地方开始冒险，对于本来就有看.hack 动画的玩家实在是相当亲切。另一方面，让人惊讶的是，.hack 的游戏版本的剧情表述上并没有沿用 TV 动画的套路——压抑的气氛、梦呓的对白、缓慢的节奏，基本上还是比较流畅的。

不过，这样的故事究竟有没有必要出四集呢？这个问题恐怕只有等到游戏的 Vol.4 绝对包围，也就是和 TV 动画合流、由司出任主角的那一部面世之后才能得以彻底的解答吧……

其实以一套 3800 日元的游戏来说，我们实在已经不能要求更多了——画面素质绝对在水准以上，3D 人物的造型意外的传神；剧情庞大复杂；系统也颇具新意；音乐更无需多言……如果它不叫.hack 的话，绝对可算得上小成本逸品的典范。可惜的是，它偏偏就是.hack，一个正在被人为地神话的名字。那么我们就不得不以更高的标准来评判它了……

游戏最大的败笔无疑就是“感觉”两字。.hack 试图模拟出网络游戏的感觉，但它并没有“网络”的基础，所以根本就没有可能会成功。网络游戏玩的究竟是什么感觉？“交流”而已。而作为单机版的.hack，对此束手无策。一个很简单的例子，道具的交换，在网络游戏里边是很有意思的，同时意味了机遇和危险，你永远不知道你的对手究竟是怎么想的，因为你的对手是“人”。而在.hack 中，道具的交换完全被数据化了，a 个 n 级的道具可以交换 b 个 m 级的道具，这早已被规定死。类似的道理，和同伴在网络游戏中的迷宫冒险，一点也不会觉得单调乏味，而在.hack 中，孤零零的走在迷宫中，感觉相当不妙……

战斗的操作也是问题多多。作为 ARPG 的操作来讲，如果给 PS2 博得之门打十分的话，那么.hack 最多只有三分。动作少——一共就只有一个攻击键，防守、跳跃、DASH 都没有；键位利用不合理——完全没有做 shot cut，所有的道具特技操作全部要开菜单；攻击爽快感差——古怪的攻击有效时间判定彻底扼杀了攻击的速度和实感……

有创意，有想法，但在具体实现过程中遇到了不可逾越的障碍导致游戏整体性失败——这应该就是对这套游戏最恰如其分的评价了吧……

一直对.hack 的走红很不理解。远的就不提了，仅仅是近期的动画中，清新自然、充满了校园生活情趣的《あずまんが大王》在下看来就比沉闷乏味、故弄玄虚的.hack 有意思的多。当然，从目前流出的资料来看，.hack 的故事可能会是超乎想象的宏大，而且其高明的商业运作和 ACG 全方位轰炸的策略的确也让人无法招架。不管怎么样，毕竟动画播了 10 集就已经有很多人深度中毒，而游戏的首批出货也在短短四天内销售一空……

.hack 究竟能达到怎样的高度？就让我们一起拭目以待！

画面：7.5 分
音乐：9 分
剧情：7.5 分
系统：8 分
可玩性：8.5 分
游戏时间：20 小时
简评：颇有新意的一款 RPG，算上附带的 OVA 的话，值得收藏。

文/Snoppys

GBA 自发售以来，RPG 一直是一个弱项。除了旧作复刻，没有什么真正的经典级大作。之所以接触“黄金太阳”，完全是出于对制作人高桥兄弟的好感，风格清新的光明系列一直都无法忘记。但是黄金太阳 1 的总体感觉，还是失望多于感动。在无可挑剔的声光画面背后，更多是不够完善的设计。因此我只给“黄金太阳 揭开的封印”及格的评价。

“黄金太阳 失落的时代”，并不是前作的续作，而是一种补充。剧情上和 1 是完全并行的。主角就是在前作洪水中失踪的嘉尔希亚。最终 2 的主角将和 1 的主角们大会师，共同完成最后的剧情。所以人物选择多达 9 人，并且可在战斗中替换。正如高桥兄弟自己介绍那样，这次是“寻找一些失落的东西”。而嘉尔希亚和罗宾之间的矛盾，还有过去发生但前作未讲述的一切都会在本次里慢慢揭开。总体的剧情虽然还是比较低年龄向，但是清新风格却也还是令人非常投入。带着微笑来玩，应该是最适合本作的。看着熟悉的表情，“嘟嘟嘟嘟”的声效，还有制作精巧的 MENU 图标就如打上高桥制作的标记，时不时令人忍俊不禁。

高达 128M 的容量（当然我也是付出高昂的代价>_<~）使得游戏在画面得到质的提高。地图比原来大了 3 倍以上，将近 20 个场景，都独具自己的特色。战斗的声光效果比前作更加绚丽。大容量，加上缩放，透明的活用，战斗画面临场感十足。而精灵种类众多，加上相互之间的合体技，战斗中有如此丰富的技能选择自然也不会有很郁闷的感觉。实在要说不足之处的话，背景不够细致勉强算是吧，但作为掌机有机能限制也是正常的。音乐也是保持了一贯的高素质，对于各个场景都会有自己特色的音乐，只可惜战斗音乐单调了一点。

一拿到游戏，就兴致勃勃打了一个通宵。失落的时代确实是一个蛮优秀的 RPG。游戏一开始可以使用前作的记录，方法是使用通讯或者密码接关。接续记录的话，前作的人物，道具，金钱都是完全保留的。不过密码多达 260 个平假名，输入恐怕也要半个多小时……整个游戏过程相当流畅，节奏比前作要快很多（前作感觉实在是太慢了点）。高自由度也应该算是特色，地图上的场景并没有太多的先后限制，不过剧情中一般会有暗示下一个比较适当的场景。比如デリィ村得到救助孩子的任务，走到海神样のやしろ才发现没有办法进入。而根据村里人的提示，先去カンドラ寺，然后从秘道进入寺里得到技能リリ▮ス，然后就可以回头完成救助。在解迷方面更是大大加强，迷题设计丰富多样但也不算是非常晦涩，稍微一想总能想到解决的办法。毕竟不看攻略，能够自己找到解法是解迷的最大乐趣。而对善加利用多种的技能来解开迷题的思路，一直会联想起四狂神战记。好在对于新的技能，游戏也一般会有暗示其使用的方法，一般是带着技能的怪物给你做演示……

本作的总体难度不算很高。杂兵一般是 2 个回合足够搞定。不过 BOSS 却不是很好对付，必要的练级游戏依然是不可避免的。为了强调精灵的作用，使得使用精灵攻击，然后释放也能提升相应属性能力。这样战斗就等于和普通攻击完全无关了。多少还是有点不甘，对着杂兵不能用连打了……而自己使用的 1 代记录是网上流传的 LV99，全道具全武器记录。到了合流才发现，用 LV99 的前代人物要捏死最终 BOSS，实在和捏死蚂蚁也没什么区别了。所以推荐最好使用自己的记录，才有养成的乐趣哟。

失落的时代，更出色的应该是▮▮一个很适合掌机的 RPG。游戏不很难，而且可以随时记录。可以很方便的进入待机状态，尤其是出外的时候很方便。总体流程要比前作长，节奏也比较快。而且通关以后还有接续通关纪录的简单模式（我一般称为虐待模式），和敌人强度加大的困难模式。武器道具种类数量也相当之多，不过店里卖的就一定不是好东西。倒是这次依然保留有挖掘这个项目，运气好也能挖到好的东西。道具的丰富，也让游戏性大大提高。加上所有的精灵，还有让精灵使用合体魔法的石板，加上道具交换系统，收全也不是很容易吧，没有图鉴倒是非常的可惜啊。

画面：9.5 分
音乐：9 分
剧情：8 分
系统：8.5 分
可玩性：9.5 分
游戏时间：40 小时
简评：优秀的便携 RPG

文/水狗

封神演義®2

ほうしんえんぎ

也许是因为对一代花费十余小时未能通关而耿耿于怀；也或许是因为对近年来光荣公司游戏的那种新风格所吸引吧，我定下了在几天能将这游戏通关的计划。

拿到了游戏，结果自然是一连四五天放在家里没有动过……然后就是真正的开始——这时候我才想起，这游戏是ARPG。印象中光荣好像没有做过什么像样的ARPG(也许根本就没有吧)。可玩了一段时间以后，才觉得光荣真的是进步了！

在剧情上，2可以说是完全属于光荣原创的。你绝对不会在游戏中找到一点我们熟悉的古典《封神演义》的剧情。它是发生在游戏一代之后的数年。内容完全承接了上一代的故事。连主人公也换成了一位热血少年“子牙”(别误会……不是姜尚姜老头)。内容也很简单——商朝的遗子“受王”与其部下们为了复兴商朝而开始了他们的阴谋。大地的和平再次受到威胁。而子牙与前大战的那些英雄太公望(这个才是真正的姜尚，但游戏中是年轻人)等人，对了，还有一个游戏的女主角，通俗一点就是主人公的恋人一起，展开了打败受王与九龙派，拯救大地和平的冒险……大家觉得呢，很老套是吧？可以说，这游戏玩的就不是剧情，事实上也很少有靠剧情取胜的ARPG出现。那么系统如何呢？

可以这么说吧，光荣在近年来，吸收了大量的游戏制作经验，游戏也是越来越有趣好玩了。封2的战斗，与前不久的《王国之心》非常相似：相同的视点，相似的打法，相似的视点转换，相同的同伴战斗……可以说，简直就像是一对孪生兄弟！但两者的差距也是显而易见的。“王国”的画面很耀眼，给人感觉也很华丽。或者这样是能给许多看画面玩游戏的玩家好的第一印象。但那高速的画面旋转，与过于耀眼华丽的战斗画面，似乎还是啃头的成份居多，至少我是承受不了数小时后的头昏目眩……而《封2》呢，第一感觉就是朴实无华，没有特别的铺张之处。在去年的《真三国无双2》之后，光荣对这类动作部分的表现，已经越来越出色了。设计了自动转换视点不说，画面视点转换速度也比较稳定，柔和的表现方式使大家能够非常轻松地专一战斗。战斗与法术等使用时的画面并不华丽，但非常流畅，能给人以一气呵成的感觉，可以说是很体贴入微。新系统“合体技”与“好感度”，当合体的条件达成，便能与周围的同伴使出威力强大的全体攻击的合体技；而且当合体的LV为最高时，还能随机与好感度最高的同伴发出“特殊合体技”。本作高达12名同伴，每人不同的特别合体技自然也就使战斗变得更加丰富多彩。可以说，《封神演义2》的战斗系统是做的比较成功的。至少，短时间的战斗、奇低的遇敌人率，难以让人有那种乏味的感觉。

在刚开始玩时，因为游戏中安排穿插了大量过场剧情的动画或即时CG，并且全部配有语音与字幕，很轻松就看懂了全部的内容，所以一时间倒也玩得津津有味。在战斗中帮助同伴或者完成同伴的请求而达成愉快的战斗，能让人花心思在战斗中，这是这游戏的一大优点，也是一大亮点。

本来，一个一般剧情的RPG，只要有了足够的好玩，也一样可以玩个痛快吧……可惜的本作也有一个不大不小的败笔——流程以外的内容过多过杂——就像FF10那样。首先，剧情展开比较缓慢，经常一些能几分钟完成的剧情却因为一些超级无聊的小事而耽误。其次，游戏中包含有大量类似《ARC THE LAND》系列的工作委托等MINI GAME。另外还有一些收集全部“宝贝”之类的游戏。这本来是一件好事，但正像之前我不希望见到的那样——如果一个游戏的绝大部分时间都被游戏主线以外的内容所占据所消耗了，那这个游戏也不能算是个完全出色的游戏。而《封2》恰恰就是如此——如果要完成那些MINI游戏，差不多会消耗掉整个游戏三分之二的时间。这是好是坏呢？也许光荣是看到了FF10的成功，而特意这样设计的吧……相信也会有相当相当多的人对此持肯定态度。总之是个见仁见智的问题了。

最近，我对自己近年来快餐式的打法已经越来越感到厌烦。从小到大，自己所在意的，总是以前FC,SFC的那段时光……什么时候，希望自己一个人，在深夜冲上一杯饮料或者咖啡。安安静静地慢慢品味一个游戏的价值……这样的话，或者我对现在的游戏的了解，又会进入一个新的层次吧。

画面：8.5分
音乐：8分
剧情：7.5分
系统：9分
可玩性：9分
游戏时间 20–40小时
简评：近期内值得认认真真一玩的准大作ARPG

GUN SURVIVOR®3
DINO CRISIS®

文/海马工作室·狂暴的小马

作为一个被国人所诟病的游戏系列，枪下游魂在不知不觉中已经出到第3代了，实际上虽然大部分中国玩家普遍不喜欢这个四不像的东西，但日本人却很迷信CAPCOM的品牌效应，CAPCOM不停的出游魂新作，玩家们就不停的跟进，每次游戏都能在发售派行榜上蹲个把月，真是很佩服小日本的耐心和恶趣味。但在6月下旬到7月上旬这一段大作凋零的日子里，枪下游魂3还能算是少数几个可以让人看看的作品，游戏里还带着恐龙危机这个卖点(COPCOM强)，最主要的是笔者正好装了直读，于是就手入一张，谈谈心得，也算是为有意购买Z版的玩家开路搭桥，为自己骗点稿费养家糊口，呵呵，下面开始。

游戏画面给人感觉实在是已经发挥到了PS2硬件机能的极致，这里并不是说图象如何的美仑美奂，毕竟枪下游魂是一个动态为主的游戏，背景也是即时生成的场景，所以大家不能有太高要求。但是和早期的一些PS2同类游戏（吸血诡夜、化解危机）相比已经是不可同日而语了，进入游戏的第一感觉是画面非常干净和清晰，虽然不可避免的有马赛克现象，但CAPCOM却用很巧妙的方法将其转移，那些在游戏中特别吸引人目光的场景和生物必定是做的十分精细，光滑，这种避重就轻、局部提高画面质量的手法现在已经有很多游戏厂商学会了，呵呵。总的来说，枪之游魂的画面还是让人放心的，这也是CAPCOM的优势之一。

工欲善其事，必先利其器，在这里谈一下GUNCON2，如果用手柄玩这个游戏，除了违反游戏公司设计时的本意，(别忘了游戏名字是枪下游魂，不是PS2手柄之游魂)外还是对自己身心的折磨，简单的说，当你熟练的杀死N条恐龙想模仿周润发或者其他动作巨星转转枪、摆摆POST的时候，你会发现拿在手里黑乎乎的DUALSHOCK2实在不容易配合你英俊的外貌SHOW出什么高难度的动作……如果是GUNCON2就不一样，前卫、外形好、拿在手里也有感觉，技术高还可以表演一下西部牛仔的转枪绝活(注意不要让线把手缠住)，COOL！呵呵，上面的内容纯属搞笑，主要意思是游戏该用什么外设玩就用什么玩，不要渴着自己，就像雷神之锤和魔兽争霸的最好搭档是鼠标加键盘，如果给你一个八键的手柄，再厉害的高手也找不到感觉。最近在PS2上光枪游戏持续升温，除了已经推出的枪下游魂3、化解危机2以外，过段时间更会上市不少大作。(数得着的就有NAMCO的忍者来袭、化解危机3、SEGA不朽的VR特警重生版等)，所以买一把GUNCON2也绝对不亏，原装的GUNCON2在国内单卖不会高于300元。国产光枪一般150元左右，做工暴差，手感也不好，实在买不得。在这里为了玩家的手感只好做一次"汉奸"了。(推荐日货)

枪下游魂恐龙危机最大的弱势就在于系统方面，玩过这个系列的地球人都知道。由于CAPCOM公司在AVG游戏中取得了前所未有的大成功(大家别忘了在生化危机之前CAPCOM可是主作2D格斗游戏的)，所以在枪下游魂系列中一定要固执的加上AVG的自由移动要素，除了几处强制移动以外，人物的移动完全由游戏者控制，完全有悖于传统的光枪游戏，当然你可以说这是大胆创新，但从玩家的立场出发这个设定毫无疑问是游戏最大败笔所在!! 道理非常之简单：玩游戏，特别是玩枪版游戏对玩家来说最大的乐趣在于爽快而不间断的击倒纷拥而至的各色敌人(对于高手)；或者在越来越多的敌人面前勉强支撑而体验那种被折磨的快感(对于低手)，这种情况下，系统自己强制移动场景，让早已"布置"好的敌人冲出来供游戏者一一杀戮是最好的选择，当然为了让可玩性更高可以做出多分支多路线(死亡鬼屋2)或者随机出现敌人之类换汤不换药的设计，经过了这几十年的发展，光枪游戏实际上已经非常成熟和适合玩家了，其精髓就是一个字-爽。但是枪下游魂系列玩起来给大部分玩家的感觉却是-不爽！走路要自己控制，转弯要自己控制，上弹要自己控制，使用道具也要自己控制……不管是用手柄还是光枪，玩起这恐龙危机十个手指头愣是不能闲着，不光手指头不闲，脑子里还要不停的提醒自己，左摇杆是准星上下移、方向键是左右移……诸如此类的操作，感觉非常之吃力，特别是如果有需要必须一边移动一边开枪射击的时候真是必须一心N用，手指和大脑的协调达到极致才能完成，跑几圈下来唯一感觉就是这玩意比跳舞机八个红脚的曲还难伺候，累。老实话，如果是培养手眼协调性，我不如去练跳舞机或者打鼓机；如果想玩探险，我不如要生化危机鬼武者，枪下游魂这种游戏还是更适合于喜欢虐待自己的日本玩家。

画面：8分
音乐：7分
剧情：7.5分
系统：7分
游戏时间：10小时
简评：反正我是不喜欢，你呢？

国内市场导航

本期 GD 市场特派员：北京晚报·改（北京）、海马（上海）、暗星（济南）、亡灵（哈尔滨）、万能的调停者（武汉）、葛冰（郑州）等。欲担任下期特派员的朋友请与 laser 联系，信箱为 lizhou@cbigroup.com

北京

主机市场变动不大，并没出现所谓大减价，但是毕竟是暑期的到来，该放假的都放了，比起前一阵的冷清倒是强了许多。至少，游戏店里的人还是多了起来。

PS2 依然保持强劲势头，加上最近确实有不少好游戏，已经是绝对的老大了。最值得一提的当然是《幻想水浒传 3》，这个系列其实一直就受相当部分玩家的喜欢，确实是个不错的游戏，强烈推荐之，喜欢的赶紧弄一个罢。不得不提的当然还有《silenthill2》寂静岭 2，玩儿过一代这个不用多说了罢，强烈推荐。另外，《aero dancing4》也有了，类似王牌空战的飞机模拟游戏。个人不喜欢此类模拟游戏，不过喜欢的倒是可以弄一个耍。还有就是《恐龙危机——gun survivor》和《封神演义 2》也有了。

GBA 的《黄金太阳 2》相信期待了一段时间不会让人失望的，150 的价格……但是这个游戏还是值得买下一个收藏的罢。另外就是《牧场物语》，30……这就是差距……然而至于 d 和 z，这个问题又不好说了……

哈尔滨

涨价了！真不知道 PS Ⅱ 的完美直读究竟是天使还是恶魔，在它的冲击下，PS Ⅱ 价格再次上涨，普通直读的 30000 型需要 2200 左右，加装完美直读的需要 2600，而原装机爬回了 1950。针对旧版直读的 DVD 引导盘价格跌落回 245–280 左右。另外奉劝诸位玩家，不要贪图便宜使用旧版直读了，已经无数台机器牺牲在其诅咒之下，本人的机器也光荣的光荣的去了……其实仔细计算一下，完美直读的价格和旧版直读的价格没什么太大区别。完美直读究竟对机器危害多大我们还不清楚，可旧版直读伤机器已经是个不变的事实。爱你的机器就玩正版吧；想省钱就装完美直读吧；想死就使用旧直读吧！

X–box 的直读出现，但是哈尔滨暂时没货，D 版游戏在 60–90 左右（贵啊）。限定版主机售价 3400 左右，送 2 张正版游戏，觉得还算合理。

NGC 再降 100，现在 1600 元；DC 日版告别哈尔滨，现在欧版 680。PSone 裸机价格回升到 630，GBA 涨回到 540，还是进货价……看来哈尔滨的暑假的游戏市场并不凉爽。

武汉

暑假到了！˜商家的口袋也越来越系不紧了。随着完美直读的出现，吸引了大批对 PS2 有意者的眼光和钱包，ps2 有热销的趋势，价格也开始略有回升。从原先的 1900 涨到了 2000。改装完美直读的价格则在 2700 左右。改机的人占了买新机人数的绝大多数。–_–b 看来大家都不讲什么正版 D 版的，便宜才是硬道理。

NGC 的价格已经降到 1400 了。生化危机在 390 左右，加起来 2000 不到。但是……买的人就太少了。XBOX 不知道武汉有没有卖出 10 台，上面没什么好游戏啊，务实的玩家完全不会考虑，就算女神复出，也不太可能有很多人去买。

广州

暑假之后，主机的销量也随之热销，虽然索尼和微软都已经作了降价，但是对内地影响不大，商家也不愿意在如此黄金季节降低利润。和上个月相比，GC 的价格上涨到 1580，PS2 则保持原价位，XBOX 加上直读芯片可以直读 D 版，售价也在二千多块，和 PS2 差得不多，但它现阶段的游戏主要是欧美为主，国内的玩家还是持观望态度，毕竟还是日本的游戏做得好玩。最新登场的 PS2 游戏佳作很多，其中由漫画家藤岛康介和内藤泰弘参与制作的动作射击游戏《GUNGRAVE》画面和手感俱佳，即使是挑剔的玩家也会收藏一盘，老牌 RPG 游戏《幻想水浒传 3》也可以让你满满地玩完一个暑假。

上海

暑假到了，涨价早就在预料之中，聪明的玩家早就应该在6、7月购机，现在好，所有机种的涨幅都在10-20%左右，真真正正的和日本方面硬件狂跌的景象相映成趣。7、8月的NGC是主角，阳光马里奥、生化危机0（预计8月29日发售）、251BLOCK的记录卡，这些东西都给NGC打了一针超强的兴奋剂。整个上海的NGC市场火爆无比，可以用一个涨字形容，现在的整机报价飙到1700元左右（原配），比日本和香港高出不少。阳光马里奥要500元，真是好酒不怕价钱高，穷玩家看着直流口水，唯一的安慰是新出的251BLOCK记录卡报价180元，还算合理。PS2裸机报到2050，黑心烂肺的JS，越来越多的30006R型机器成了市场新宠，直读芯片的种类越来越多，美赛亚，B美赛亚、WINSUNX……兼容性各有千秋、价格也不一定，我看有些商家自己都搞不清楚，他们只会对着各种不同的图纸焊！焊！焊！有句话说的好，现在在上海装直读就好像在赌博，压对宝就算火好，压错了PS2就没得了。但毫无疑问不管我们玩家压的对不对，商人总归赚得满肚肥肠，郁闷。《枪之危机3》带动了NAMCO的GUNCON2的销量，卖300左右，做工确实比组装的好不少。随着直读的普及，PS2最新的正版碟越来越难买，相反二手碟市场走入一个回光返照的阶段，各种二手碟都能买到，价格还是比较公道的，相信等到真正意义上的完美直读出现并被公认之后二手碟市场才会慢慢变冷。GBA不说了，现在涨到了530，还在涨，不过销量稳定，毕竟只要几百元，爹妈开恩还是有希望的，现在比较流行128M的聪明卡，550元，除了体积较大、费电以外没有什么明显缺点，购入的人不少，甚至看到有玩家拿着自己的十几盘乃至几十盘GBA卡带去贴钱换聪明卡，服了。XBOX的直读也是到处都是，加了直读的XBOX是卖2600元左右，其实买的人并不多，一是XBOX的新旧无法保证；二是吃螃蟹的人实在太少；三是这个价格还是贵；最重要的是D碟还要60元（谁给的JS权力？），所以短时间内XBOX注定是弱势机种，看莎木、忍者龙剑传、飞龙和乳牛排球出来以后是否能有所改观。如果一定要给玩家一个建议，那就是等，等到什么时候？等NGC的生化危机出来！等PS2的完美直读出来！等XBOX的价格大幅度下降！当然你有铁也不会介意你来个全机种制霸……

济南

假期到了，各位历尽千辛万苦才存下的人民币似乎也打算狠心地离你而去了，请同志们先为即将不属于你的钞票默哀三分钟……济南的游戏市场竞争一向都不激烈。游戏店也就那么几家，而且相距甚远，想多逛几家杀杀价都很困难，这对玩家来说似乎并不是件好事。

苦苦等待了几年之久的玩家终于盼到了MESSIAH及号称世界上第一个能对应D9DVD盘的WINSUN芯片的出现，我们似乎又感到了当年PS时代即将到来的气息。虽然在加装直读时还是有那么一点危险性，可是大多数人好象对此并不太在乎。最近在济南购买PS2的人几乎全都选择加装了MESSIAH，总共价格在2700元左右，并且价格目前呈现上升趋势（话说回来，好象全国商家这次统一好了似的，一到暑假所有的东西都涨价了……-_-）。至于软件方面，那种盒装带说明书的伪正版DVD买的最好，有些店家干脆只进这一种货，不过软件种类方面就有些不足了，像笔者去购机的那家店竟然连MGS2和鬼武者都没有，真是&%¥*。如果你想加装MESSIAH的话，选择30006R型的PS2更好一些，虽然其暂时没有对应的硬盘，但综合各方面的意见来看，它与MESSIAH的搭配却是最完美的。

XBOX的直读也于不久前问世，笔者没有用过，所以也不知道其性能如何。但XBOX的D版价格昂贵的让人吃惊，有些店一张D版盘就要价100元，而且品种也少得可怜。还是劝大家再等一两个月，相信那时不论是直读还是软件价格应该都有不小幅度的下降。

GBA本月售价在550—600元左右，虽比上个月上升了大约50元但销量却比以前增长了不少，50元的D版卡带应该也在大多数玩家的承受范围之内，通过与BOSS的交谈，得知有很多人都是只卖一盘卡然后再交换着玩的，这对于还在上学的朋友来说确实是个不错的做法。

至于DC、PSone以及NGC的价格则并无太大变动，甚至前来询问其价格的人也不多，全国的情况都差不多吧。

另外想在最近购买PS2并加装直读的朋友请注意一下，有些店家会以没有工具为由而想把PS2拿到别处改机，遇到这种情况应马上拒绝，请记住，在你看不到的地方什么事情都有可能发生。

郑州

天气十分炎热，游戏店的生意也好的厉害，暑假效应体现的淋漓尽致。但近期各种主机价格却涨得很凶，老板们的理由天花乱坠，很多玩友只好持币以待。GBA已卖到560元左右，整整涨了100元，黄金太阳2依然很贵，一些合卡很吸引人，翻版技术越来越高明，一些翻新机，假日产机开始露脸。NGC，XBOX几乎没有现货，郑州的玩友挺无奈。PSone依然有人买，DC已开始正式退出。闯关族的PS2卖的很火，老板却说不挣钱。也许是潮流（看广告上很多游戏店经营模型），闯关族也开始卖正版高达，据说是正规代理，漂亮但很贵，也真有很多人在买，低估了他们的实力。一面2x1.5米的自护军旗确实震撼，号称全国第一。

游戏资料库

本月新作销量榜

1	阳光玛丽奥 2002 年 7 月 19 日/6800 日元/NGC/ACT	任天堂	42 万 7812
2	幻想水浒传 2002 年 7 月 11 日/6800 日元/PS2/RPG	KONAMI	23 万 2264
3	黄金太阳~失落的时代 2002 年 6 月 28 日/4800 日元/GBA/RPG	任天堂	21 万 6458
4	游戏王 7 2002 年 7 月 4 日/4800 日元/GBA/ETC	KONAMI	20 万 9413
5	.hack//感染扩大 2002 年 6 月 20 日/5800 日元/PS2/RPG	BANDAI	18 万 4597
6	实况足球 6 2002 年 4 月 25 日/6800 日元/PS2/SPT	KONAMI	16 万 1147
7	我的暑假 2 2002 年 7 月 11 日/5800 日元/PS2/RPG	SCE	14 万 7962
8	波波古罗斯物语~最初的冒险 2002 年 6 月 20 日/5800 日元/PS2/RPG	SCE	12 万 5477
9	剑豪 2 2002 年 6 月 27 日/6800 日元/PS2/ACT	元气	11 万 4679
10	恐怖惊魂夜 2 2002 年 7 月 18 日/6800 日元/PS2/AVG	CHUNSOFT	11 万 3287

本月新作期待榜

1	无限沙加/SQUARE/2002 年 12 月/价格未定	PS2·RPG
2	宿命传说 2/NAMCO/2002 年 12 月/价格未定	PS2·RPG
3	樱大战 5/SEGA/发售日未定/价格未定	PS2·AVG
4	生化危机 0/CAPCOM/2002 年秋/价格未定	NGC·AVG
5	赛尔达传说 GC/任天堂/2002 年 12 月/价格未定	NGC·ARPG

本月主机销量榜

1	PLAYSTATION2	19 万 3289
2	GAMEBOY ADVANCE	13 万 2692
3	GAMECUBE	3 万 3229
4	PLAYSTATION	1 万 8046
5	XBOX	1 万 6465

本月新作发售表

PLAYSTATION2

8 月 1 日	UFC2 TAPOUT	CAPCOM	ACT
8 月 1 日	机动战士高达战记	BANDAI	ACT
8 月 8 日	AIR	NEC	AVG
8 月 8 日	RPG 工具 5	ENTER BRAIN	ETC
8 月 8 日	3D 格斗工具 2	ENTER BRAIN	ETC
8 月 8 日	机甲武装 G2	SUNRISE	ACT
8 月 22 日	回忆之歌	DATAM POLYSTAR	AVG
8 月 29 日	钢铁巨人	ENIX	AVG
8 月 29 日	EVER17	KID	AVG
8 月 29 日	真三国无双 2 猛将传	KOEI	ACT
8 月 29 日	SWITCH	SEGA	AVG
8 月	EVER BLUE2	CAPCOM	AVG

PLAYSTATION

8 月 1 日	爆转 SHOT	TAKARA	RPG
8 月 22 日	X TV anmation 命运的选择	BANDAI	FTG
8 月 29 日	SIMPLE 1500 系列剑道	D3	ACT
8 月 29 日	SIMPLE 1500 系列宇宙飞行士	D3	ACT
8 月 29 日	SIMPLE 1500 系列钱汤	D3	ACT
8 月 29 日	SIMPLE 1500 系列电车运转手	D3	SLG
8 月 29 日	SIMPLE 1500 系列麻雀	D3	TAB
8 月 29 日	SIMPLE 1500 系列剑道	D3	ACT

DREAMCAST

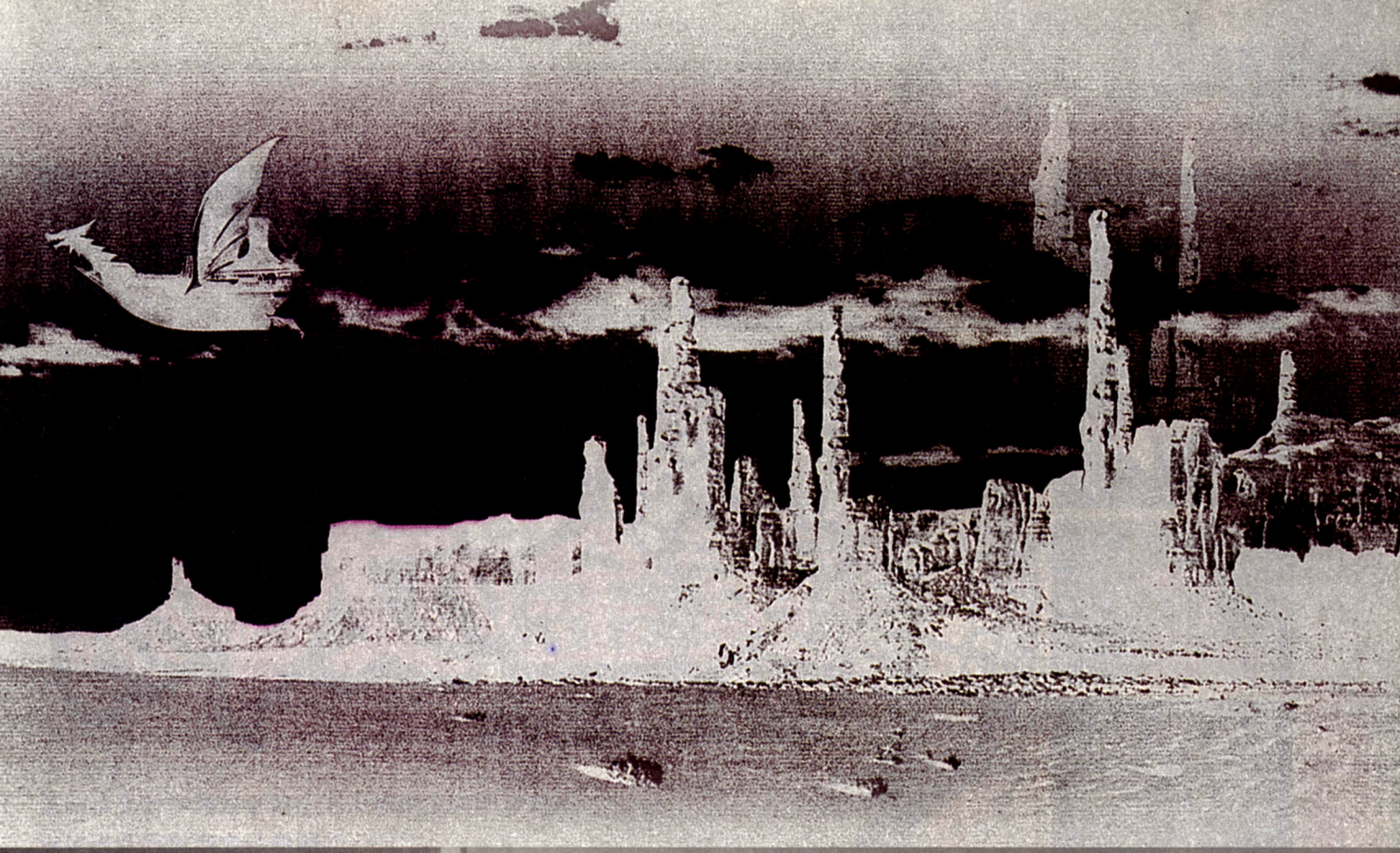
8 月 1 日	FASTKISS 物语	BROCCOLI	AVG
8 月 8 日	格斗之王 2000	PLAYMORE	FTG
8 月 29 日	BITTERSWEET FOOLS	D3	AVG
8 月 29 日	潘多拉之梦	NEC	AVG
8 月 29 日	EVER17	KID	AVG

XBOX

8 月 22 日	铁骑	CAPCOM	SLG
8 月 29 日	WTA 网球	KONAMI	SPT

GAMEBOY ADVANCE

8 月 2 日	超级机器人大战 R	BANPRESTO	SRPG
8 月 6 日	风之克罗诺亚 2	NAMCO	ACT
8 月 9 日	米老鼠之魔法之谜	任天堂	ACT
8 月 22 日	黑色细胞 ZERO	NEC	SRPG
8 月 23 日	遥远的时空中	KOEI	AVG
8 月 29 日	姬骑士物语	TONKINHOUSE	AVG



大战略

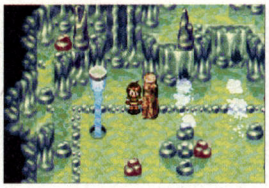
清凉一夏

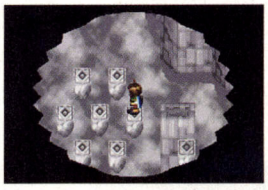
CLOUD

接连两个月的游戏市场似乎一直高热不退，新作大作频频登场，着实为原本已经烧得火热的天气又增加了许多温度。正值暑假，难得轻松一下的学生玩友们，现在已是你们的天堂，不必在意学校，不必在意学习，不必在意老师，不必在意作业，更不必在意考试，这是完全属于你们自己的时间。我想，最好还是让自己轻松一下，玩玩游戏，做做运动，快快乐乐地过个清凉的暑假，总比放假在家还要抱着书本苦读强千百倍吧！

虽然不可能是真的，可我还是隐隐有那种似乎 GBA 要打压 PS2 的感觉。近期的 GBA 越来越注重游戏软件的质量，高水准的游戏不断出现，抛开二者的硬件等级差异，单论游戏本身，我个人觉得《黄金的太阳~失落的时代》完全要比什么《XX 演义 2》好玩耐玩得多，至少可以达到和《幻想水浒传Ⅲ》旗鼓相当的水平。当然，我不是故意贬低 PS2，可毕竟过于高昂的价格和极不正规的国内软件市场阻碍了她在国内的健康成长。说得现实些，要想享受她带给我们的超级震撼，没有几千元根本就拿不下来，我等穷人就只能看着 PS2 迷人且“高贵”的身体燥热至流口水甚至流汗了。比较之下，主机价格相对低廉，丰富而低价的卡带游戏，随时随地可供把玩的 GBA 就显得非常平易近人了，选择好自己中意的游戏，立刻便可展开冒险之旅，而且除了光线基本不受什么外界因素的影响。

说了这么多其实无非就是想推荐大家好好地玩一下“失落的时代”和“幻水Ⅲ”而已，其实以上两种主机根本就毫无可比性，完全可根据自己的好恶而选择玩哪种游戏，就当我在这边给大家吹吹风，让你们“清凉一夏”……

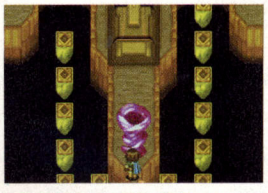




机种：GBA　厂商：NINTENDO/CAMELOT
类型：RPG　发售日：6 月 28 日　价格：4800 日元

黄金の太陽 失われし時代

本攻略所配之图需从左上角起按顺时针方向阅览
其顺序与攻略流程互相对应

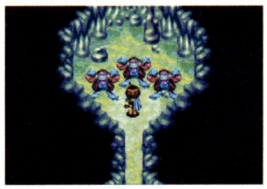


作为“太阳”的忠实 FANS，CLOUD 当然不能错过如此精彩的一部续作，于是乎便在炎炎烈日烘烤空气而生出的热浪包围之中，再度体验了“太阳”带来的威力。游戏卡带的容量增大了一倍，变成 128Mb，由此带来的最直接变化就是游戏世界的扩大，单纯从地图的面积来讲，由于引入了海洋的旅行，所以比前作“揭开的封印”多出了 8 倍有余，将一个完整的“太阳”的世界尽最大的可能展现在我们的面前。

仔细看看这次的世界地图，我惊异地发现，原来它竟是按照我们真实世界的陆地海洋分布状况来设计的——主人公家乡的所在地“安嘉拉大陆（アンガラ）”面积最大，分明是亚欧大陆的翻版；和安嘉拉的西南部接壤的则是一块火炬形的陆地，无论从形状还是地理位置来看，我们都有理由相信，“刚多瓦那（ガンドワナ）”就是现实中的非洲大陆；“非洲”的东部，“印多拉大陆（インドラ）”是一个充满了印度风情的地方，就连名字都那么像，可就是位置有些不大对头，还把原来的半岛变成了现在的“全岛”；再往东去是基本位于南半部的大洋深处，恰似澳大利亚的“澳塞尼亚大陆（オセニア）”；转向西方，一北一南的“海斯佩利亚大陆（ヘスペリア）”和“阿台卡大陆（アテカ）”则正好构成了北美和南美；地图的最北端是被寒气所笼罩的巨大冰洋，而南端则是冰雪大陆，和我们的北冰洋、南极洲相映成趣。

游戏开始时首先需要确定主角的名字，默认的是“嘉尔希亚（ガルシア）”，随后会提问是否继承前作“揭开的封印”的记录，选择“是（はい）”将会继续提问是通过“密码（パスワード）”还是“通信电缆（ケーブル）”来传送记录，如果你手头有两台 GBA 和一条通信电缆的话，选择后者显然是最为稳定和快速的方法；如果你只有一台 GBA，则只能通过密码的方式来继承了。获得密码的方法为：将前作“揭开的封印”的卡带插入主机，保证其中有一个通关的记录（クリアデータ），开机，在标题画面结束之前按住左键+R 键，再按 B 键，此时出现的选项当中便会多出一项“送信（そうしん）”，可以在这里选择是用密码还是通信电缆来传送资料。我们选左边的 “密码”，GBA 会将游戏所有的资料转换成平假名显示在屏幕之上，然后我们应该做的就是……把它抄下来，虽然有可能多达 260 个假名，但是为了将来罗宾的加入，还是……努力干吧！！然后换“失落的时代”卡带，开机，选择密码接续，有三种类型的密码——金（ゴールド）、银（シルバー）、铜（ブロンズ），金码要输入 260 个字符，可以继承一代当中所有角色的等级、能力、精灵、金钱和道具，银码则要输入 61 个字符，可继承的东西会少很多，只剩下等级、能力和精灵了，铜码只需输入 16 个字符，相应的，也只能继承最基本的一些东西，就是等级和精灵。密码输入成功后，会有提示，在确定了一代主角的名字〔默认为“罗宾（ロビン）”〕之后，可以仔细察看每个人的状态及道具，退出后即可正式进入游戏。另外，如果在刚开始的时候没有选择继承记录的话，在之后的冒险进程当中，随时都可以通过标题画面的“更新（こうしん）”选项继承记录。

在很久很久以前，维伊阿德（ウェイアド）的世界之中存在有炼金术的法则，真的可以将铁变成金子……这样神奇强大的力量给这个世界带来发达先进的文明的同时，也带来了无穷的战争和灾难。据说，当这种力量达到极至的时候，掌握该力量的人将获得全世界最强大的力量、最富有的财产以及对世界绝对的支配权。



然而当这种力量到达极限的时候，整个世界也就走到了毁灭的边缘，唯一的解决办法就是借助勇者的力量将炼金术封印在某地。

3年前的某日，哈伊迪亚村(ハイディア)发生了意想不到的巨变，狂风大作，暴雨骤降，阿尔法山剧烈地震动着……少年罗宾(ロビン)和少女嘉斯敏(ジャスミン)误打误撞地遇到了名为萨丢罗斯(サテュロス)的战士，他设计拐走了嘉斯敏的哥哥嘉尔希亚(ガルシア)。在这场事故当中，罗宾的爸爸多利(ドリー)和嘉斯敏的双亲都莫名其妙地失了踪。萨丢罗斯来到哈伊迪亚的目的是窃取保管在索尔神殿之中的可以打开炼金术封印的四块宝石，他放过了罗宾和嘉斯敏，之后平安无事了3年……

罗宾和自己的好友杰拉尔德(ジェラルド)、嘉斯敏一起去找村中的学者斯库莱塔(スクレータ)，得知如果将四块不同属性的宝石分别放入相对应的地、水、火、风四个灯台之中的话，灯台的火便会被点燃，而炼金术的封印也将被打开。四人怀着强烈的好奇心进入了索尔神殿，不料却被暗中埋伏起来的萨丢罗斯以嘉斯敏和斯库莱塔为威胁，换取四块宝石，同时出现了一个神秘的蒙面少年，后来得知他就是嘉斯敏的哥哥嘉尔希亚。萨丢罗斯之后还把嘉斯敏和斯库莱塔都掳了去，以作手中筹码。

为了阻止萨丢罗斯的阴谋，罗宾和杰拉尔德踏上了旅程。在途中，他们结识了风属性的战士伊万(イワン)，随后又在水之灯台附近的依米尔村(イミル)见到了梅亚莉(メアリィ)，在水之灯台的内部，为同一个目的，众人结成了伙伴关系。虽然在灯台的顶端找到了萨丢罗斯，可还是没能阻止他，灯台的火被点燃了，而萨丢罗斯也逃之夭夭。众人来到了安嘉拉大陆最大的城镇——特莱毕(トレビ)，城主巴毕(バビ)已经活了150余年，据说是拜生活在大海中心的古代人种莱姆利亚(レムリア)人的灵药所赐。罗宾等人来到了地之灯台所在的刚多瓦那大陆，穿过了掀哈拉大沙漠之后，进入了地之灯台。萨丢罗斯和他的手下梅娜蒂(メナーディ)还有行踪诡秘的水精灵术士阿莱克斯(アレクス)挟持着嘉斯敏、斯库莱塔、嘉尔希亚和神秘少女希芭守候在灯台顶部，就在灯台之火被点燃的同时，大地发生了剧烈的震动，灯台裂开了巨大的缝隙，希芭失足掉了下去，嘉尔希亚为了救她也纵身跃下，随后除罗宾等人之外的所有人都不知所踪。众人返回拉里贝罗(ラリベロ)，借用巴毕从莱姆利亚带回的船，继续前往另外的大陆的灯台。我们的故事就是从失踪的嘉斯敏等人还在地之灯台的时候开始的……

系统解说

如果进入游戏并保存了一到两个进度后再退回到标题画面的话，会有如下几个选项：最初的冒险(はじめる)、继续冒险(つづける)、复制进度(うつす)、删除进度(けす)、战斗(バトル)、更新(こうしん)，善加利用，不要给自己留下遗憾。

一、键位设定

十字键——控制角色移动/指令选择

A键——调用基本指令菜单/确定

[包括：魔法(エナジー)/精灵(ジン)/道具(アイテム)/状态(ステータス)]

B键——加速跑/取消

L键——状态画面的队员切换/世界地图的局部缩小

R键——状态画面的队员切换/显示完全的世界地图

SELECT键——调用基本指令(同A键)/察看某选项的具体说明

START键——暂停游戏调用暂停指令

[包括：冒险记录(ぼうけんをきろく)/暂时休息(いますぐスリープ)/环境设定(かんきょうせってい)]

二、各指令详细解说

魔法(エナジー)

用A键调出菜单，选第一项，选择人物，再选择要使用的魔法，按A键即可发动。本作当中的魔法有两种类型：其一，战斗时使用的攻击、回复系魔法；其二，冒险时解谜用的超能力。注意某些魔法是可以交叉使用的，解谜过程中一定要多试试。在魔法选择画面可以把上述第二种超能力的快捷键设定在L或R键上，便于一些常用超能力的发动。先调出菜单，选第一项，用←或→选择要设定的人物，然后用L或R来决定，再用↑或↓选择要设定的魔法，按A键确定。这样，该魔法便被设定在L或R键上了，可以简单地发出。

精灵(ジン)

是这个世界当中最为重要的存在因素之一，是由"地、水、火、风"这四个构成世界本源的基本元素凝聚而成的精华变成的精灵。身具不可思议的强大的元素力量，会自主辨别使用者的善恶从而决定是否帮助召唤它的人。各角色需要利用精灵不同属性的能力来使自己的能力大幅增强，具体的表现有如下四种：

1、装备精灵进行角色职业的转化

本作当中的角色在成长当中会经历到职业变化的过程，实现这一变化的必要条件是装备(セット)不同属性的精灵。全部角色对应的职业及所需精灵种类、数量的条件见附表。

2、角色对应精灵的属性增强

角色装备精灵后，对应精灵属性的那种属性便会得到相当程度的提高，无论是该属性的攻击还是防御，只要装备，就会上升。

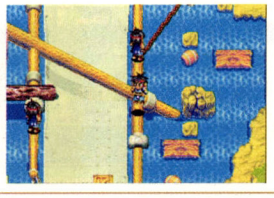
3、解放精灵进行攻击

战斗时选择精灵的图标，如果该精灵的名字呈白色时，表示它正处于战备状态。如果你的精灵尚未被装备，那么就可以利用这一点来进行解放精灵的攻击。本攻击通常为带有相应属性的会心一击，伤害程度很大。同时附加精灵装备完毕角色能力上升的状态，真可谓一举数得。

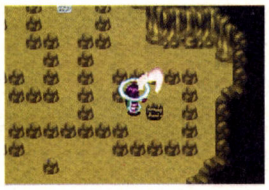
4、更强力精灵的召唤

使用战斗指令"召唤(しょうかん)"，可在战斗中召唤出更强大的精灵。实现条件是有两只以上相同属性的精灵未被解放，合体后的精灵威力倍增，是战斗取胜的不二法宝。

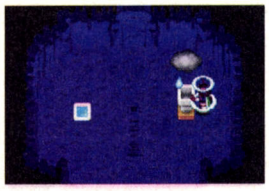
需要特别注意的一点是，精灵共有三种存在的状态——白色



GLOBAL PRODUCTION

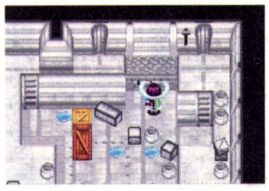


代表未被“装备(セット)”,此时既可装备,也可在战斗中解放;红色代表待命“(スタンバイ)”,表示精灵已经进入允许被召唤的状态;黄色代表“恢复(リカバリー)”,处于这种状态的精灵既不能装备也不能解放,更不能被召唤,只有等待角色在地图或是城镇内行走达到一定步数后才会完全恢复成可“装备”的状态。另外,精灵在“恢复”中是不能在角色之间进行交换的,只有能“装备”后方可自由调换。



道具(アイテム)

任何一款 RPG 不可或缺的重要部分。一般来说道具有三类:可使用的、可装备的、不可使用不可装备但可推进剧情发展的。根据不同的情况来选择使用不同的道具也是 RPG 的一大乐趣,每个角色均可携带 15 种的不同道具,每种道具的数量最多可达 30 个,当一个人的道具囊装满后,系统会自动把道具转移到下一个伙伴的身上。整理道具时可用“L+A”键进行自动排列,也可手动调整。下面介绍本作道具画面出现选项的含义:



1、使用(つかう)/交换(わたす)

可使用或能被交换的道具,在选中时均会高亮显示。此时可通过十字键及 A 键的配合达到使用或交换道具的目的。

2、装备(そうび)/ 卸载(はずす)

可对角色的装备及防具进行装备和卸载的动作,同时该道具自身的数值以及它对角色影响的数值均会显示在旁边。

3、详细(しょうさい)

各种关于该选定道具的具体情况、详细资料均被清楚地显示在屏幕的左上方。

4、舍弃(すてる)

当身上实在无法携带更多道具的时候,最万般无奈的做法就是选择“舍弃”,丢掉道具之前一定要考虑好它是否还有用。

状态(ステータス)

状态栏可以显示每个角色全部的资料,一览无余。从姓名到等级,从经验值(けいけんち)到 HP/EP,从攻击力(こうげき)到防御力(ぼうぎょ),从速度值(すばやさ)到幸运值(うんのよさ),从精灵的属性数值到魔法、道具的方方面面,一应俱全。除了这些正常的基本数值外,角色在战斗过程中还有可能陷于一些异常的状态当中,比如:中毒(どく)、睡眠(ねむり)、幻觉(まぼろし)、麻痹(しびれ)、战斗不能(せんとうふのう)。只有睡眠、幻觉、麻痹这三种异常状态可以在战斗之后恢复,其余如中毒和战斗不能都必须在村镇当中的神殿(教会)内或用道具方可得到恢复。另外当罗宾等人加入后,若要换人,则可以进入状态栏,用方向键指在要换的队员身上,然后按 L/R 键来移动其位置即可。

三、村镇内建筑物利用方法

神殿(しんでん)

相当于教堂的地方,可以为角色进行异常状态的回复。具体服务项目为(之所以说是“服务”,是因为每项都要收费):

1、战斗不能回复(せんとうふっき)

解除角色战斗不能状态,俗称“复活”。

2、毒状态回复(どくのちりょう)

为中毒的角色治疗,不及时回复,每行动一步角色都会减血。

3、恶灵附体回复(あくりょうばらい)

驱除附着在角色身体内的恶灵,恢复健康状态。

4、诅咒状态回复(のろいをとく)

卸载已装备的带有诅咒效果的道具。

宿屋(やどや)

悬挂有“INN”标志的地方,专供冒险者休息的场所,可为勇者们回复全部的体力和魔力。收费方面一般价格公道,童叟无欺。只是随地域的不同而略有起伏,基本上比较稳定。

武器屋(ぶきや)/防具屋(ぼうぐや)/道具屋(どうぐや)

商品交易的场所,也即用货币换取冒险所需物品的地方。诸如武器、防具、药品等。一般说来,价格越高的,其价值也往往很高。在这三个地方有着共同的选项:

1、买入(かう)购买高等级武器或防具,还有回复系道具。付钱时会有“是(はい)/否(いいえ)”的选择。

2、卖出(うる)出售身上多余的物品以换取不多的金钱。同样会有“是/否”选择。

3、挖掘品(ほりだしもの)商家自行发掘出的珍稀道具,一般见到了不要错过。价格普遍偏高,购买方法同“买入”。

4、修理(しゅうり)修理损坏的道具,该道具会在图标前面以“×”来表示。

四、战斗选项详解

进入战斗第一级菜单共有三个选项:

战斗(たたかう)/逃跑(にげる)/状态(ステータス)

选择战斗后的第二级菜单,会随精灵的加入而有所不同,从左到右分别是:

攻击(こうげき)装备武器的物理攻击,30%的机会发出会心一击。

魔法(エナジ)使用消耗 EP 值的超能力,有对敌及对己之分。

精灵(ジン)解放精灵的禁锢,发动带属性的攻击。

召唤(しょうかん)利用精灵的超能力发动不同属性的召唤魔法攻击。

道具(アイテム)和平时一样的使用道具,只不过会浪费一回合的行动。

防御(ぼうぎょ)选择此项的角色不参加本轮攻击。

五、暂停指令

冒险记录(ぼうけんをきろく)

记录冒险的进度,共有三档可以选择。注意:被删除的记录是不能恢复的,故执行删除前请慎重考虑,以免抱憾终身。

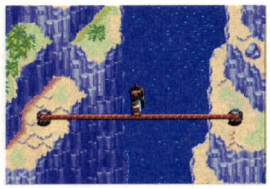
暂时休息(いますぐスリープ)

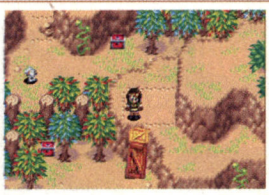
暂时中断游戏,小憩片刻。此时画面完全关闭,属于省电的模式,按“L+R”键即可解除该状态,回到游戏中。

环境设定(かんきょうせってい)

设定游戏窗口颜色、窗口明暗度、对话速度〔慢(おそい)/普

CLOUD PRODUCTION





通(ふつう)/快(はやい)]、对话声音(ON/OFF)、自动睡眠(ON/OFF 功能同上),这五项基础设定。

地之灯台(ヴィーナス灯台)

情况已经相当危急,嘉尔希亚叮嘱了妹妹嘉斯敏几句之后,便施展"移动(ムーブ)"魔法将石像推到了机关上,为嘉斯敏和斯库莱塔打开了逃生的道路,然后自己向上层走去。嘉斯敏和斯库莱塔交换了一下意见,正待从下方的出口离开时,神秘的阿莱克斯突地凭空出现,告诉他们要尽快从和去拉里贝罗相反的方向逃走,之后又迅速的消失掉了。嘉斯敏在灯台内基本上没有什么可转的,最多可以拿到一个补血的药草,然后就只能顺路离开灯台。

在外面的空地上,一些村民模样的人和来自拉里贝罗的士兵将出口层层包围,七嘴八舌地说着什么奉尤戴姆(ヨデム)的命令,把守出口,不准任何人离开。嘉斯敏登时踌躇了起来,不知该如何应对。此时阿莱克斯再度凭空出现,施展水魔法"冲"走了两名前排的士兵,将一干人等全部吓退。从左侧的树林出去,在路口被一手持尖刀的绿脸"强人"拦住,不由分说动起手来。好在嘉斯敏也是久经战阵,对于这种小喽罗还不怎么放在心上,只三杖便将其击倒。令人感到奇怪的是,倒在地上的"强人"竟变了颜色,只会在原地抽搐,像是怪物一般。

撒哈拉沙漠通行所(スハーラ先のつうこうゲート)

继续向左走,进入撒哈拉沙漠通行所,迎面又撞上了一个强人,打倒他后才能上山。沿峭壁上垂下的藤蔓,嘉斯敏走到了山洞前,刚要进洞便被三个从黑暗中步出的阴影所阻挡,定睛一看,原来是强人的小队,没办法,只有把他们全部打倒方可继续前行,注意回复 HP 即可。进入山洞,在向外走的过程中,一只大蚂蚁会突然从大石背后跳出来偷袭嘉斯敏,虽然不堪一击,可还是吓了二人一大跳,看来今后行走要多注意了。

孤岛

从山洞出来,嘉斯敏和斯库莱塔在海湾看到了一艘龙头船,只不过船尾稍微有些下沉,斯库莱塔跳下船仔细检查了一下,发现船的动力装置被拆除了,于是回到岸上告诉嘉斯敏,可能是被萨丢罗斯拿走了,需要一种黑玉才能回复动力,看来暂时无法利用船只离开这里了。正说话间,阿莱克斯从山洞的出口现身出来,告诉二人,地之灯台的火已经点燃。随着灯台上方火焰的燃烧,天地间突发巨变,强烈的地震让所有人都失去了平衡能力,嘉斯敏、斯库莱塔和阿莱克斯纷纷躺倒在地。待地震止息后,众人所处的那一小块陆地与它的大陆母亲彻底脱离了相依为命的关系,成了海中漂流的孤岛。

嘉斯敏和斯库莱塔先后站起,走到孤岛的边缘察看,不料却惊异地发现嘉尔希亚和希芭双双晕倒在沙滩上。希芭先醒了过来,然后才是嘉尔希亚,众人刚要研究怎样脱困时,却发现前方的海域之中隐约有白影闪动,顷刻间,白影便移到了眼前,原来是海啸!一堵白墙极汹涌地拍打在了孤岛之上,众人再度昏晕过去。这次最先醒来的是嘉尔希亚——左三圈右三圈,脖子扭扭屁股扭扭,早睡早起咱们来做运动,抖抖手啊抖抖脚啊请做深呼吸……嗯,身体没什么毛病,还是先看看其他人吧。依次将嘉斯敏、斯库莱塔和希芭唤醒,嘉尔希亚发现孤岛已经靠在了某块大陆的边上,停止了漂流,奇怪的是阿莱克斯又不见了踪影,同时那艘龙头船也一起消失了,现在唯一能做的就是尽快离开这个孤岛。

代利村(デリィ)

从岛的左上方离开,进入大地图,沿路向下走,来到了代利村。这里当真是充满了印度的风情——音乐、建筑、服饰……带给嘉尔希亚一丝新鲜的感觉。切记基本上每个村子里的木桶、罐子和箱子里都可能有道具,最好都翻一翻。整理了一下装备之后,嘉尔希亚便从代利村的下方离开了。

刚一迈出村子的大门,嘉尔希亚便被迎面飞来的一只闪动着白色光芒的蝴蝶般的精灵吸引住了目光,它飘舞着落在嘉尔希亚的面前,自我介绍为地属性的元素精灵(ジン)"丢奥(デュオ)",主动加入了他们的队伍,并且现场执教在战斗中的利用方法,自此,嘉尔希亚拥有了第一只精灵。

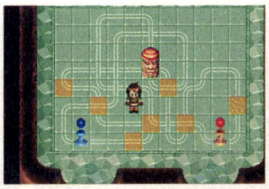
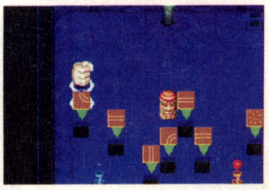
刚多拉寺(カンドラ)

沿着林间的小路,嘉尔希亚来到了东南方的刚多拉寺,可是把守寺门的两个小沙弥说什么也不肯放众人进入,无奈之余只得绕着墙走,没想到竟会在左边围墙尽头的峭壁处发现了一个隐蔽的洞口,虽然被密布的枯叶杂草所覆盖,但却可以用希芭的"阵风(スピン)"魔法清除障碍,于是嘉尔希亚等人偷偷地从地下经过一口枯井潜入了寺院之中。

三名年轻的僧人正在院内盘膝打座,嘴中念念有词,不知是经文还是咒文。来到寺院内部,嘉尔希亚又见到了三名打座的僧侣,所不同的是,他们正在一名看似住持的年老僧人毗婆伊(ビポイ)的指点下练习着一种类似于浮空术的法术。从正中的大门进入,发现里面实际上就是一个天然洞窟,布满了碎石、石块和石柱,有些小洞竟然还会间歇性地喷出蒸汽,看来这里的地下一定蕴藏着丰富的地热。

穿梭于各个洞层之间,发现有处地面的两块圆形石板会被强力的地下水流冲上半空,如果将石柱压在其中一块石板上,另一块就会被水冲得更高,这样就可以方便地到达更高层的地方。继续前行,从看似没有路的石柱丛中走过,来到了一个冒着腾腾热气的大锅跟前,用移动将它挪至一旁即可通过。道路的尽头,三只强壮的大猩猩阻住了嘉尔希亚的去路,不过看似厉害的猩猩们其实只是外强中干,交手只数回合便被众人斩落地下,之后便可以来到毗婆伊住持的面前。

由于通过了重重阻碍来到了这里,毗婆伊看出了嘉尔希亚等人的潜质,决定将"牵绳(リリース)"魔法授予他们,嘉尔希亚得

PROUD SWORD ACE-HUNTER COLLECTION

到了装备后即可获得牵绳能力的道具——リリースのペブル。返回石柱丛那里，利用刚学会的牵绳并通过战斗捉到了第一只水属性的精灵“佛古(フォグ)”。

海神神殿(海神様のやしろ)

刚一进来，嘉尔希亚就看见有个小孩子被困在了山崖的一侧，他的同伴则站在对面一筹莫展，还好二小附近有捆绳子，可以利用牵绳把他救到安全的地方。这个神殿当中有一只水属性的精灵“莱斯丘(レスキュ)”，特别爱和人玩捉迷藏，好几次都会在将要把它捉到手的时候跑掉，可幸运的是，嘉尔希亚还是利用最后一处台子那里的火坛将水精灵逮住了。

返回代利村，路过村长家的门口时，不曾想阿莱克斯又神秘地出现了，他告诉嘉尔希亚他把那条龙头船弄出来了，停在东边的海滩上，从这里到海滩，必须要穿越“戴康(デカン)高原”才能到达。既然这样，嘉尔希亚等人就只好先出发前往戴康高原，真不知阿莱克斯葫芦里卖的是什么药。

戴康高原(デカン高原)

这里的路并不难走，只要合理利用移动、阵风和牵绳，不但可以找到很多道具，更可接近到一只火属性精灵的身边，不过这只精灵当真狡猾得厉害，只要你一靠近，它便会逃遁到你根本到达不了的地方，只有利用地面上踩一次和踩两次就会掉落下层的陷阱才能砸在它的身上，之后可以得到装备后习得“捶打(プレス)”魔法的道具——“プレスのキューブ”。使用捶打可以将那种灰体白顶的石柱砸进地面，由此便可破坏火精灵的逃逸路线，从而为最后捉到“卡农(カノン)”做好准备。

从戴康高原走出便可看到龙头船停在沙滩上，走近看看，原来还是缺少动力而不能航行，只好再去寻找解决问题的办法。

印多拉大陆的洞窟(インドラ大陸のどうけつ)

向左走，进入一个洞窟，交替使用牵绳和移动可以不断向上。在上面的石台上，嘉尔希亚得到了一块雕刻有召唤咒文的石碑，通过它可以学会不同属性精灵间组合召唤的高级召唤术，这块石碑能使一只地精灵和一只火精灵组合发出“ザガン”。从洞内出来，向左走过桥，在下方森林的某处有一只地精灵“阿伊安(アイアン)”，通过战斗可收服它。

马多拉村(マドラの町)

右面的马多拉村人丁比较兴旺，看样子经济也较代利村发达，故可在此做装备的调整。村中的囚室关了一个人，嘉尔希亚进去调查的时候发现他竟然能够操纵水系的精神力，应该很有来头，不知犯了什么罪被关在这里。马多拉村的村长不在，只有他的夫人留下来主持事务，嘉尔希亚找她说了一下目前的状况，希望她可以帮忙。村长夫人告诉他，村长和长老都去了澳塞尼亚大陆，如果想要帮忙的话，直接去找他们就行了。马多拉村里有个地下遗迹，如果走到最深处的话可以找到装备后获得“地震(スライド)”魔法的道具——スライドのピット。

向东来到连接澳塞尼亚大陆的断崖(オセアニア大陆をむすぶガケ)，只要一直向右走便会穿过此处进入澳塞尼亚大陆，而如果从上方船只的残骸走到对岸则可在宝箱中找到一把“海贼之剑(かいぞくソード)”，此外这里便没有什么重要的了。

扬辟沙漠(ヤンピさばく)

沿着地面上隐约可见的唯一的小路，嘉尔希亚一行进入了澳塞尼亚大陆最大的沙漠——扬辟沙漠，这里的风沙虽然很大，但还没有到伸手不见五指找不着路的地步，因此众人很轻松地往前走着，其间还可利用捶打魔法获得一些道具。

正行间，一群人影映入了嘉尔希亚的眼帘，上前打问了一下方才得知，原来这伙人为首的正是马多拉村的年轻村长以及他刚刚退居二线的长老爸爸，因为一个名叫“帕亚亚姆(パヤヤーム)”的海盗毁坏了他们的船和桥，所以就率领村民出来讨伐他。

告别村长继续前行，在一个台子上可以捉到一只风精灵。再往前走不远，一个可以在沙地下面迅速移动的物体引起了嘉尔希亚的注意，当看到埋入地下的木桩可以阻挡它前进的路线时，嘉尔希亚想到了利用捶打魔法捶击木桩来改变它的行动方向。一定要注意，最后的两次需看准时机下手，那物才会被逼到一条死路上面。趁嘉尔希亚还站在沙地上发呆的时候，那物突然现身，却原来是一只巨大的蝎子精。蝎子精发动“挖掘(スコップ)”魔法，挖空了他脚下的沙子，使他掉落在自己的老巢之中，随后又紧跟着跳将下来，妄图让嘉尔希亚成为自己的午餐。已经具备一定能力的嘉尔希亚当然不会就这么让一只蝎子得逞，在取得战斗的胜利后，他得到了蝎子的法宝——“スコップのジム”装备后即可获得挖掘魔法。

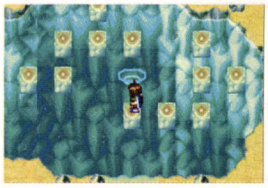
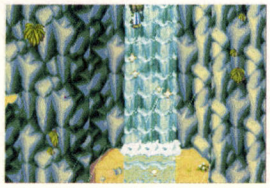
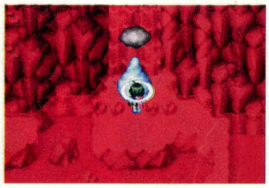
从蝎子洞内返回地面的时候，原先掉落的地方被泉水所充满，向我们可怜的蝎子默哀……当嘉尔希亚走到无路可走的时候，围得整整齐齐的四块石头看起来就有些古怪了，试着用挖掘魔法铲起中间的沙子，果不其然，露出了一条通往地下的密道。

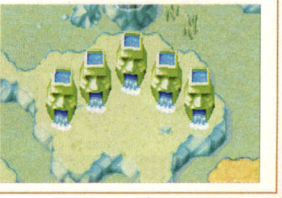
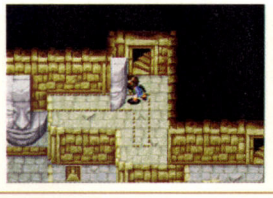
顺利从地下密道通过后，嘉尔希亚等人终于穿过了巨大的扬辟沙漠，来到了阿拉弗拉镇之前。

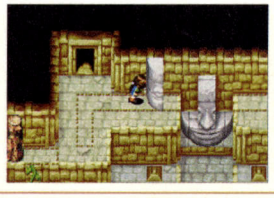
阿拉弗拉镇(アラフラの町)

拥有一个港口城镇应该拥有的一切，繁荣且发达，在和马多拉村长一行人碰面之后，嘉尔希亚向右行去，在阿拉弗拉的港口遇到了一群扎着红色头带的人，在偷听了他们的说话后得知，原来他们都是来自“羌帕(チャンパ)”村的海盗，此时正在商量着怎样才能把眼前的这艘坏掉的船劫走。

进到船舱里面，嘉尔希亚又偷听到了海盗头头帕亚亚姆的话，不料话未听完，嘉斯敏不小心碰倒了身边的罐子而发出了响动，被帕亚亚姆警觉地发现，于是，一场战斗不可避免地发生了。



打败帕亚亚姆和他的手下后，他的妻子恰乌恰（チャウチャ）从船舱深处走了出来，她请求嘉尔希亚他们放过自己的丈夫，可硬气的帕亚亚姆竟阻止了自己的妻子再说下去。正说话间，阿拉弗拉镇的镇长带同马多拉村村长一行进入船舱，派兵将帕亚亚姆及其手下缉拿在狱。

宿屋的二楼有一个熟悉的背影，嘉尔希亚走上前一看，正是很久不见的阿莱克斯。阿莱克斯还说了一些很让嘉尔希亚摸不着头脑的话，比如什么“想看见你……觉得很亲切……”之类。

在镇长的“宫殿”中和他们聊完以后，嘉尔希亚觉得有必要去看看帕亚亚姆的情况，就来到了镇中的监狱。在这里正好碰到恰乌恰带着他们的孩子莱奥莱奥（レオレオ）探望帕亚亚姆，嘉尔希亚惊奇地发现，原来莱奥莱奥也是能够操控精神能力的人……

空气石壁（エアーズロック）

离开阿拉弗拉镇，返回扬辟沙漠，从一处流沙瀑布滑落到下层，穿过一个洞穴即可进入一片崭新的天地。虽然面前还是一片大沙漠，可是只要在大地图上行走便可到达目前最大的迷宫——空气石壁。当遇到有很厚的黄沙堵住路口的时候，可以利用希芭的阵风魔法，在地面的小沙堆前使用即可产生较强的旋风吹散黄沙，打开通路。

当来到紫色旋风石柱的面前时，前方已经没有道路可走，有的只是漫漫黄沙，对着紫风使用阵风魔法，巨大的龙卷产生了，将所有的黄沙全部卷走，露出继续前进的路来。当然以后再遇到这中情况的话，按照同样的做法来解决就可以了。

进入石壁的内部，庞大严谨的建筑结构不禁令嘉尔希亚暗自赞叹，不愧是鬼斧神工的杰作。这里依然还要靠阵风来驱动小沙堆或紫风来产生道路，还包括激活巨大的石面像，之后众多的小石面像便会从嘴里间歇性地喷出小旋风，可以卷送嘉尔希亚到它对面的地方，要合理利用。

在石壁迷宫的最深处，风精神术士希芭通过石碑掌握了“透视（イマジン）”魔法。在出来的路上还可顺便找到学会新组合召唤的石碑，一个地精灵和两个风精灵组合的フローラ。

颠辟奇村（ポピーチー村）

从巨大的石壁迷宫当中走出，嘉尔希亚的下一个目的地就是位于其东南方的颠辟奇村，沿着阶梯不断向上，天色也随着变得越来越暗，真是奇怪的现象。

刚一进村，众人便被一个长着狼的外形却又能够直立行走的小怪物所震惊，它在看完了倒映在水塘中的圆月之后，独自折了回去。大家都想一探究竟，于是就都跟了过去。

在右上方的巨岩之前，嘉尔希亚刚刚走上楼梯，一只年老的狼人走了出来，迎接这群旅行的战士们。利用刚获得的透视魔法，众人找到了狼人的巢穴，原来门户就在他身后的巨岩上。斯库莱塔认出了狼人的真正身份是吸血鬼（ヴァンパイア），和老狼人马哈（マハ）交谈以后，众人返回村中的宿屋休息。

第二天，这里原本黑暗的天空也变得明亮了起来，嘉尔希亚还想继续察看马哈有什么秘密，于是再次施展透视魔法进入马哈的家，这次，马哈将它收养了多时的风精灵“赞（ゼン）”送给了嘉尔希亚。

颠辟奇村的西侧有个洞窟，到里面利用挖掘可以得到一块组合精灵召唤的石板，学会了一个火精灵和一个风精灵组合出的“メガエラ”。从洞窟向西南方走少许可以找到一个名叫米卡撒拉（ミーカサラ）的村庄，这里没有什么特别之处，只是如果在左下角吃草的山羊旁边用挖掘魔法，则可以走到火精灵“嘎茨（ガッツ）”面前。

马多拉村

重返马多拉，众人得知原来被关在牢房里的水精神力术士皮卡德（ピカード）现在被释放了，理由是当初把他当做是帕亚亚姆的同党，而现在才发现皮卡德的黑宝石被盗，所以放他出去调查。走到因多拉大陆最西南端，连接刚多瓦那大陆的断崖（ゴンドワナをむすぶガケ），看到小狗狗正对着一块地皮狂嗅不已，一定有问题，用挖掘魔法挖开那里，一股高压水流喷涌而出，将嘉尔希亚送上了高台。

如此得以继续前进，在走到最高处且没路的时候，从正中的那个可以滑下的斜坡下去，向左走，将木墩子推落下海，然后下到最底层，沿水中的石块往前走。爬上山崖，走回头路，可以找到一只火精灵“阿克塞尔（アクセル）”。从左侧走过悬空的绳索即可进入左边的刚多瓦那大陆。

尼利村（ニリ村）

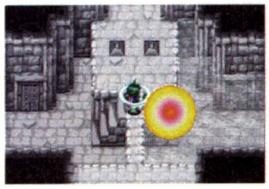
很普通的一个地方，除了可以整理装备之外，基本没有什么事可做，利用牵绳可以取得右方的宝箱。出村向南走，在森林的某个角落当中能捉到一只水精灵“沐斯（ムース）”。

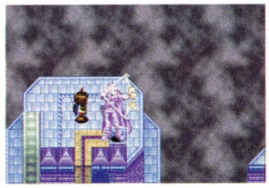
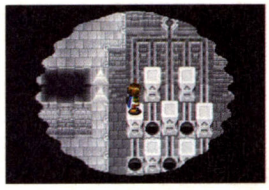
敏古山脉（ミングさんみゃく）

从尼利村的上面出来，一直向北走便会进入敏古山脉，此间的行动以隐蔽为主，万不可被黑人土著发现，否则就会被赶出大门。最好的办法莫过于躲藏在木箱的背后，借箱子的移动来移动自己，当然如果时机条件允许，还能够将木箱罩在卫兵的头上，这样就算你大摇大摆地走在他面前，他也无可奈何了。比较麻烦的是那只小狗，只有将石柱推下，把它关在下面才能顺利通过。用阵风刮开右面的山洞，从那里离开。

基崩博村（キボンボ村）

黑人土著正在举行祭奠仪式，前面的路围得水泄不通，只好另辟蹊径，从左侧用牵绳魔法上去，再从木柱及屋顶来到神像的左边。在这里，嘉尔希亚一行见到了皮卡德，他说他的黑宝石就在这里，要取回它。在同意了帮他的忙之后，皮卡德成为了众人的同伴，至此，四种不同属性的战士终于汇集一堂。皮卡德随身带有两



只水精灵，现在全队的实力可说是上了一个大台阶。

从神像的背后绕到它的右边，在三块石头包围的有裂缝的土地处使用挖掘魔法就可以进入刚博马像的内部。

刚博马像内部（ガンボマ像内部）

首先看准时机，用牵绳停止齿轮的转动，向里走的时候会看到一只小老鼠在齿轮之间跳跃，为嘉尔希亚指了一条明路。照老鼠的指点，当来到下层的时候能见到一个发光的大齿轮，把它旁边的石柱用捶打魔法砸入地内，然后再走另外一条路来到它的左边，同样砸下一根石柱，则迷宫内所有的齿轮都改变了旋转的方向。回到楼上，跳上两个竖着并排向下转的红色齿轮中左边那个，掉到楼下即可捉到地精灵“基斯（キッス）”。到最上层的电路板房间，需要接通电流使神像的双眼发光，用捶打魔法可以将电路板砸入地面，如果方向有错误则可踩踏上边的两个旋转方块调整，还可捶打中间的石柱弹出所有电路板以重新放置，正确的摆放方法如图。

神像终于活动了起来，伸出一条长舌，女祭司阿卡芙布（アカフブ）将黑色玉石放了上去，神像欣然接受了她的祭品。阿卡芙布来到神像的内部，和嘉尔希亚等人一同听取了神像的教诲，神像还把黑玉还给了皮卡德，并告诉众人在他的地下有宝物，可以去拿。以嘉尔希亚等人现在的能力，暂时还无法进入神像的地下，因此在谢过阿卡芙布以后，众人就离开了基崩博村。

回到敏古山脉，利用皮卡德的“冰冻（チルド）”魔法和嘉尔希亚的“成长（グロウ）”魔法可以逮到一只风精灵“布凯（ブーケ）”。沿路返回连接刚多瓦那大陆的断崖，使用冰冻到达绿蘑菇处，取得这个关键道具。

马多拉村

重返马多拉村，在村长的家中与红发红眼的女子卡丝特（カースト）相遇，经交谈得知她原来是萨丢罗斯的同党——梅娜蒂的妹妹，为了寻找姐姐及获得炼金术而开始冒险。与村长话别后，村长送给嘉尔希亚一个魔法道具——サイクロンのピース，装备后可以获得“龙卷风（サイクロン）”魔法。村中较靠下的位置有一所两层的房子，里面住着一对老夫妻，将之前得到的绿蘑菇送给老头，他会将楼上自家豢养的火精灵“奇利（チリ）”送给嘉尔希亚，真是慷慨的人啊。

在村子的地下遗迹里，在封闭的门前使用透视魔法可以看到开关，按动开关打开门，沿断壁残垣来到左边，进入洞内二层的左门，用地震魔法将破柜子顶上的宝箱震下，然后从右边下到底层，在宝箱内取得打开遗迹大门的钥匙。进入遗迹，取得组合召唤的石板，可以召唤一风两水的“モロク”。

基崩博村

有了龙卷风魔法的帮助，现在可以去刚博马神像的地下了。用龙卷风刮开地上的草，有的会出现道具，有的会是敌人，有的则是漩涡，可以通过它将自己传送到另外的地点。利用冰冻可走到另一尊神像跟前，交谈后可得转职的黑皮书（没什么用，好像装备后能力还降低不少），洞内还可找到一只地精灵“马多（マッド）”。

印圣拉大陆东的海边（インドラ大陆东のはまべ）

船是皮卡德的船，皮卡德的黑玉是船的动力装置，现在众人终于可以乘船在广阔的大海之上自由地航行了，不过前提条件是帮皮卡德回一趟家乡莱姆利亚。进入船舱，发现这里早已被无数的章鱼占据，只好先把它们都赶走才能开船。最后来到动力中心的门口时，需要先把右边的祭坛推至和左边相对应的位置，然后使用皮卡德的“降雨（アクア）”魔法即可打开动力中心的门，将黑玉放入即可启动莱姆利亚之船。

乘船出海，来到芜帕村，众人再度遇到阿莱克斯，他告诉大家，巴毕陛下刚刚去世，这样，在这个世界上，了解炼金术的人又少了一个。正说话间，卡丝特和另一个高大魁梧的男人出现在这里，男人自我介绍叫做阿加逖奥（アガティオ），向嘉尔希亚宣战后就离开了。

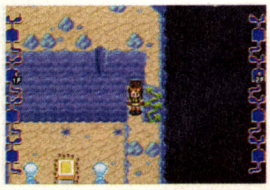
代利村~海神神殿

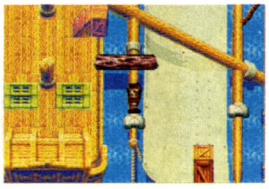
从海上返回代利村，在村子上方教会内的神像前得到“海神的水滴（かいじんのしずく）”，利用冰冻和透视到海神神殿更深远的地方，最后在相同的神像前使用海神的水滴，来到神殿的最顶层即可得到“三叉戟的右枪尖（みぎのほこさき）”。

大地石壁（ガイアロック）

位于安嘉拉大陆东边的大海中央的一个小岛（ジバン）上，旁边是村庄“依兹莫（イズモ）”，石壁正面的路被封死了，只能从左边的悬崖攀缘而上，途中会遇到大的缝隙跳不过去，可以借助上边垂下的藤条，用阵风魔法可使藤条“荡”到自己的手里，然后就能像泰山一样“荡”过悬崖了。爬到崖顶，在六个石柱的中心有一个白色的台子，用透视魔法可发现上面供着一个木偶，收为己用。

沿原路返回正门，把木偶放在白色台子上，左右两边的门便会打开，分别进入。当遇到白色台子的时候就把木偶放上去，这样即可让光线照射到名为“大蛇（オロチ）”的绿色巨龙的饮水池中。进入路中间有一片叶子的无限迷宫当中，对着叶子使用成长魔法即可获得前进方向的指示，具体方向为：上、左、左、上、上、右、上、上、右、上、上、右、上、上，之后进入大蛇的房间，有一个少年正准备向它挑战，可根本不是对手，只一照面便被打得昏迷不醒，看来除妖的任务又落在了嘉尔希亚的肩上。打倒大蛇后，嘉尔希亚从石板上学到了“潜沙（サンド）”魔法，以后在沙地中就可潜入地下行走了。少年斯萨（スサ）由于受了轻伤，暂时无法离去，因此拜托嘉尔希亚去依兹莫村告诉他们的首领“舞兹梅（ウズメ）”他还活着的消息。





依兹美（イズモ）

这是一个很像日本古代风情的村落，就连整个小岛的外形都很像日本岛的形状，嘉尔希亚在里面最大的茅屋中拜见了女村长舞兹梅，告诉她斯萨还活着。不多时，斯萨已然归来，嘉尔希亚索性把打倒大蛇的功劳推给了斯萨，让舞兹梅着实高兴了半天。斯萨告诉嘉尔希亚，大蛇守护着一把“恶魔剑（あまくものつるぎ）”，现在去那里可以在它尸体的尾部找到。将木偶交给舞兹梅可以得到她的宠物——火精灵塔博（タ一ボ），村子右上角有六根石柱，将左边的那根推到对称的位置上，再用透视魔法可看到一条地下通路，只是现在缺少能力，不能走得更远，还是过些日子再来吧。回到大地石壁，利用潜沙在大蛇的尾部找到了“恶魔剑”。

嘉拉帕斯岛（ガラパス島）

在整个世界的最东端，依兹莫村的东南方，是一个很大的群岛，在里面利用牵绳、阵风和潜沙魔法可以逮到一只风精灵哈依德（ハイド），此外在一块巨大的蓝色水滴状石头前使用降雨魔法可以打开远方降雨石壁（アクアロック）的入口，不要忘记。

降雨石壁（アクアロック）

主要依靠降雨、冰冻和移动就能将全部的地方都走到，崖壁外侧的主要任务是躲过细流瀑布的冲击以及使宽流瀑布的水倒流（在蓝色大水滴处用“降雨”），在内部则需要找到魔法石碑。某些地方需先在干涸的地面排列石柱搭成通路，然后给石像头降雨，给大水滴降雨，待水涨之后即可通过。在某处找到アクエリアスのいし后，来到迷宫的最中心处，放在祭坛上即可打开通往魔法石碑的门，在这里，皮卡德学会了“蒸发（ドライ）”魔法。

返回迷宫，之前某些拿不到的道具现在都可以通过使用蒸发蒸干封闭区域内的水来获得，注意有个石像头下面有只水精灵“美罗（メロウ）”，需爬到石像头旁边将头顶的水蒸干方可收取。

离开降雨石壁，回到依兹莫村的地下遗迹，原来因为水池阻路的情况现在可以用蒸发来解决了，同时注意合理利用潜沙魔法，最后在六根柱子中间又找到一块组合召唤石碑，可以召唤两水加两火的ユリシーズ。

安科尔遗迹（アンコール遺跡）

到处都是残缺的石像和大面积的沙子，将石像的脸拼凑完整即可有新路走，有沙的地方就要潜潜看，说不定会有惊喜发现。有处右半张脸被围在石块当中，用透视可看到地上的洞，用移动即可将其推下。从石像嘴中吐出的沙子是可以潜入并逆流而上的，之后沿藤蔓即可到达遗迹的顶层，找到了三叉戟的左枪尖（ひだりのほこさき）。

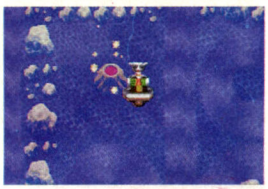
南岛之塔（サウスアイランドのとう）

应该是在南极洲的方位，入塔之后先用蒸发魔法将左右两侧的水蒸干，然后入内冒险。塔内冰路甚多，走法不再赘述，只需注意被两个石柱堵住的门就行，用移动魔法将下层的两个柱子推到合适位置（右面那根还要用捶打配合），然后将堵门的柱子都挪开即可进入。

在有三个方块的冰墙前面使用透视便可进入，由此上到顶层，可以获得魔法道具“バーストのブローチ”，装备后可掌握“爆破（バースト）”魔法，以后凡是遇到有裂纹的冰壁或墙壁都可用它来炸开。

塔内有只火精灵“巴依卡（バイカ）”，需要从上层的半截冰瀑布滑下才能捉到，走法为：左、上、右、上、左、下、右、上、右，撞到后再向右，战斗完即可收服。

从塔入口的中间走去，用爆破魔法炸碎冰块可得三叉戟的枪身及中间的枪尖。至此，三叉戟的三个部分都得齐了。



阿拉弗拉镇

到港口去把破船上的障碍物都清除掉，计有：横桅杆上的两块石头；左边横桅杆上的黑圆木；帆上的木箱；角上的绳子（从船头用牵绳到右面，下来用捶打可还原绳子的位置）；用爆破炸碎压着主桅杆的大石（需先从右边箱子的下方将其向左“移动”一格，然后沿下方的绳子回船，再从船头绕到箱子上方，把它推下海即可走到大石前）。

刚刚干完，正走在回镇的路上，只见镇长气急败坏地带着一群人朝码头奔了过来，让嘉尔希亚等人回自己的宫殿叙话。不多时，有人报告说帕亚亚姆越狱逃跑了，好像就躲在那艘船上。众人急忙赶到港口，帕亚亚姆已经开动了破船，逃离了阿拉弗拉，镇长拜托嘉尔希亚去追帕亚亚姆。

美帕村

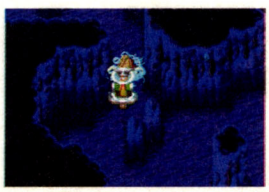
一路紧跟帕亚亚姆来到了他的老巢，不料他却一反常态地没有和嘉尔希亚动手，虽然他的手下都害怕得瑟瑟发抖，但也没有阻拦嘉尔希亚寻找帕亚亚姆。

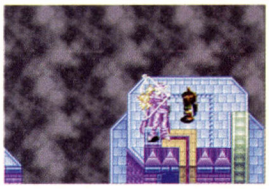
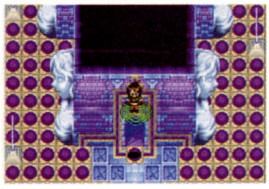
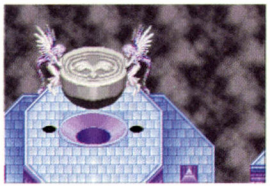
进入山洞内部，一路畅通无阻，在最里面的祭坛，帕亚亚姆正躲在他祖母的背后寻求庇护，祖母召唤出一只火兽，可嘉尔希亚等人不费吹灰之力便将其打倒，使得祖母刮目相看。一问之下方才得知，原来是自己的孙儿在外面惹了祸，于是臭骂了帕亚亚姆一顿，把他赶出了祭坛。

老婆婆有融合物品的能力，嘉尔希亚趁机请求她把三叉戟的零件融合成完整的一把。片刻后，使用透视魔法即可在中间取得三叉戟，它只能装备后才能在战斗中从道具栏中选择使用，虽然使用次数不限，但毕竟比一般的武器麻烦了许多。

亚拉姆村（ヤラム村）

澳塞尼亚大陆的东北部，阿拉弗拉镇的东边，这里除了村子北部的铁匠铺（可以把游戏中获得的众多“材料（ざいりょう）”拿给铁匠打武器和防具，不过还要出钱买，比较让人郁闷）值得光顾



之外，唯一值得关注的就是村子右侧玩游戏的那群小孩了，从他们的行动中可以看出怎样过“魔之海(まの海)”的方法。

塔乌泪沼泽(タウボぬま)

虽然不会死人，可毕竟沉入泥沼是件让人非常不愉快的事情，所以最好让嘉尔希亚踩在气泡上面行走，合适的路只有一条，因此只要找距离脚下气泡最近的一个走就没错了。在这里的洞窟内可以抓到一只地精灵“弗拉乌(フラウ)”，此外，用龙卷风魔法还可找到道具和草精(强制战斗)。

再往下走，地底的熔岩河会让你热出一身汗来，遇到着火的石柱，不妨用降雨冷却一下，之后推动它便会成为你的垫脚石，在一根顶着大石的石柱跟前使用地震魔法则会把上面的大石震落，阻断熔岩的流淌。在最里面的洞窟中，冷却那块火石可以发现左上角有物烁烁放光，用挖掘可找到打造武器的绝佳材料——スター ダスト。

魔之海(まの海)

有了充足的准备，现在可以去往隐藏在魔之海中央的莱姆利亚了。魔之海当中遍布着漩涡与暗流，稍一不慎便会被暗流冲到海域之外。正确的行走方法是：从下方有两块大石的入口进入→先沿着漩涡向上→绕着火山口转圈→直到旁边的暗流暂时停止→然后渡过暗流→再寻找漩涡→渡过后找火山→转圈→渡过暗流……如此循环，很快就会到海神波塞冬(ポセイドン)面前。

波塞冬有能量罩护体，必须先用装备了的三叉戟先刺他一下，否则任何攻击都是无效的，之后便可用各种召唤和魔法往他身上招呼了。

莱姆利亚(レムリア)

穿过魔之海，嘉尔希亚终于顺利地将皮卡德护送回了家，宫殿暂时不能进去，只好先在附近转转了。镇子中央有个幸运池，只要往里抛硬币或幸运金币的话就会获得相应的奖励。注意如果将幸运金币抛在了池子的中央，会得到强力的组合召唤石板，习得三风加两水的“エクリプス”，超强，是条圣龙(跟巴哈姆特似的)。

嘉尔希亚误打误撞地进入了左边的一家民居，里面除了酒瓶就是酒瓶，而唯一的主人却恰好是皮卡德的叔叔。他告诉皮卡德他母亲的死讯，皮卡德听完后就发疯似的跑到了墓地那边哭泣，嘉尔希亚决定暂时不去打搅他，和其他人到别的地儿游走一番。

在右边的伦帕塔(ルンパの塔)，嘉尔希亚被国王的大臣伦帕叫住，谈话之后让众人去国王那里。在讲了一大通的大陆漂移说之后，嘉尔希亚被授予了大地魔法道具——“グラインドのロック”，装备后可习得“下沉(グラインド)”魔法。之后可偕同皮卡德离开莱姆利亚，为拯救世界而继续旅行。

出得莱姆利亚可以返回一次，从左边的路走，用下沉清除路障，进入古代莱姆利亚(古代レムリア)，在左下角用龙卷风可赶出一只水精灵“斯普莫尼(スプモニ)”，它迅速藏在了雕像下面，用地震魔法可把它弄出。从莱姆利亚出来，走刚多瓦那大陆和澳塞尼亚大陆之间的海峡，到连接刚多瓦那大陆的断崖时，用下沉魔法便可打通东西两大海洋的航线。

侠曼村(シャーマン村)

来到左上角的海斯佩利亚大陆之上，经由シャーマン村南西の洞窟来到了印第安人的村落。村中所有的帐篷都紧闭着门，只有左上角的村长家可以去，村长莫亚巴(モアバ)拒绝了和嘉尔希亚交谈，可当嘉尔希亚把珍藏已久的侠曼之杖(シャーマンのツエ)交给莫亚巴时，莫亚巴终于说只有通过トライアルロード的考验才承认他是真正的勇者。所谓トライアルロード的考验不过是和莫亚巴比试看谁能在最短的时间内通过机关重重的山路到达山顶，并且能够战胜对方，而トライアルロード还有一个难点就是，每过一层，在前往下一层的门前都要求将自己身上的一件甚至两件装备放在门口的箱子里才能获准通过。

在紫风石之前，希芭使用了阵风魔法，将前方堵路的沙堆吹散，令莫亚巴咋舌不已。考验就要开始了，嘉尔希亚选择了从左路前进，经过半天的较量，他终于赶在莫亚巴前面登上了山顶，并一鼓作气将他和他的手下打倒。莫亚巴终于承认了嘉尔希亚的勇者资格，并交给他一件道具——グラビティのヒスイ，装备后即可学会“反重力(グラビティ)”魔法，允许他在村内自由出入，现在就可以为所欲为了，村子右边的那只风精灵“阿罗马(アロマ)”也顺理成章地成为了囊中之物。

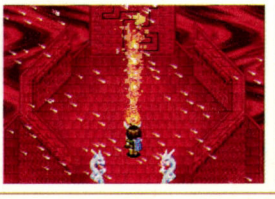
基亚那村(ギアナ村)

位于海斯佩利亚大陆南端的阿台卡大陆之上，尤为让人郁闷的是，这里基本上找不到可以通往大陆中心的道路，沿海岸可看到的唯一港口村镇还被密布的礁石所包围，只有一条路可以通往该港口，入口在大陆的东南方，一条河流的入海口，沿着河流曲折向西，最后从礁石的包围圈内出现即可到达那个港口。嘉尔希亚等人下船后诧异地发现，很多人围着一只巨大的人工翅膀观摩，不知做何用途。

从港口的上方离开，再往北走便可来到基亚那村，村子的旁边有一个硕大的陨石坑，不知从何时起陪伴着小村度过了多少的岁月沧桑。基亚那村并没有什么稀奇的东西，倒是村子右侧神殿之前地面上的图画吸引了嘉尔希亚的注意，原来那里画的正是他们要为莱姆利亚船装上翅膀的计划。

风之灯台(ジュピターとうだい)

从基亚那村出来，向西北走就能来到这第三座灯台。在这里主要应用龙卷风和反重力魔法，先去灯台较为中心的位置，爬上楼梯，对着祭坛使用反重力魔法，继而引发整个灯台的反重力点全部启动，压在点上方的石柱均漂浮而起，能够形成通路。就在这个房间的左侧，使用反重力魔法得到一把红色的钥匙，可以打开灯台左侧的红色门，之后便能来到顶层，推石块连通回路，令弓箭



CLOUD PRODUCTION

手雕像射出能量箭，激活灯台中央左侧的天使。再到右侧，从顶上掉落在有蓝色钥匙的地方，再用它打开蓝色的门，一路上到最顶层，用同样方法使右侧天使激活，在返回的路上可收服一只风精灵“斯（ス—）”。

往塔顶中央去的路上，嘉尔希亚等人突然发现原来罗宾一行也到达了这里，还遇到了很危急的状况——头顶上，杰拉尔德悬挂在平台边缘，梅亚莉自己无法拉他上来，而罗宾和伊万则被卡丝特和阿加逖奥围住了不能脱身。为了帮助好朋友，嘉尔希亚迅速向上层跑去，途中阿莱克斯凭空出现，帮助嘉尔希亚恢复体力后又消失掉了。待嘉尔希亚赶到时，卡丝特和阿加逖奥已击倒罗宾、伊万准备离开现场，嘉尔希亚决定留下嘉斯敏和希芭照顾伤者，自己和皮卡德上去教训卡丝特和阿加逖奥。

先在灯台的点火口前使用ジュピター スター，待火点燃后卡丝特和阿加逖奥立刻过来挑衅，虽然我方现在只有两人，可仍然能够支撑一会儿，三回合后，嘉斯敏加入战团，再过两回合，希芭也跑了回来，这下人齐了，合力将卡丝特和阿加逖奥二人击倒。这时罗宾等人恢复了过来，到顶上于嘉尔希亚一行会合。

返回基亚那村，嘉尔希亚和罗宾共叙离别之情，这时走来一个女子，自称是哈莫（ハモ），其真实身份不明，只知道是伊万的姐姐。她警告大家要快去火之灯台将火点燃，否则这个世界就会因为元素之力的不平衡而毁灭。罗宾加入了嘉尔希亚的队伍，现在我们的冒险家们齐聚一堂，实力又大增不少。

回到港口，发现那里的人已经实现了他们的计划，将两只翅膀安在了莱姆利亚船上，如此，这艘慢艇终于可以演变成为快舰了，按 B 键即可漂浮在空中一定高度，而且移动速度也加快不少，像礁石中的那种浅滩可以直接飞过，而通过沙滩还能够飞到陆地上，只不过不能超越树的高度，无法飞过森林。

岩浆石壁（マグマロック）

岩浆石壁座落于刚多瓦那大陆的正中央，乘现在的“飞船”，可以直接从河道飞到它的跟前。其正门为物所堵，不得其路而入，只能从外侧攀缘而上。需多借助小石像被使用爆破魔法后产生的能量，有的可喷碎石柱，有的则会揭顶而起，形成踏板，如此反复便可进入石壁内部。虽然名为岩浆石壁，可进入的时候却没有发现丝毫的岩浆，如果不是用对小石像的爆破来引发大石像的话，也许连一睹熔岩的机会都没有呢。

利用踩踏机关即可将岩浆排泄出去的方法，嘉尔希亚不但捉到了一只火精灵“索尔（ソウル）”，还在石壁的中心地带使嘉斯敏习得了火焰魔法——“喷火（プロミネンス）”。利用这种喷火魔法通过一侧火焰来点燃旁边对应地点火焰的特性，嘉尔希亚在之前不能去的某处得到了重要道具——マグマボール。

洛霍村（ロッホの村）

通往火之灯台的道路上有一堵千年冰壁，如果没有利器能击碎冰壁的话，相信没人能到得了那里。还好洛霍村中有一门大炮，可以去那里试试运气。洛霍村位于安嘉拉大陆的最西部，村里的男人都爱留大胡子，嘉尔希亚走到大炮跟前，在和老者对话后得知，他们也许久没有用大炮了，如果嘉尔希亚能将大炮的威力演示给他们看，那么他们就会把这门炮送给勇者们当礼物。在大炮跟前使用マグマボール，随着一阵惊天的巨响，在烟尘滚滚过后，众人惊异地发现，对面的墙壁被完全轰碎，村民们不得不实现他们的承诺，将大炮安在了嘉尔希亚的座船之上。

从刚打开的墙壁向里走，在一个房顶上，嘉尔希亚又得到了一只风精灵“皮斯（ピース）”。

普罗库斯村（プロクス村）

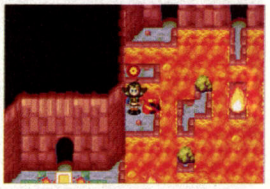
向着世界最西北端的那片笼罩在雾气之中的区域进发，进入了大西海北之海域（大ウエスト海北のかいいき），使用大炮击碎冰壁（自动），众人得以继续前进。前方的水路已被冻结，所以无奈之下只得将船飞了上岸，前方不远便是普罗库斯村，这里虽然被冰雪所覆盖，但所有的屋内都是暖意融融。村子的最北方，村长正在动员一群年轻的战士去拯救世界，嘉尔希亚趁他训话的间隙从人缝之中溜了过去。

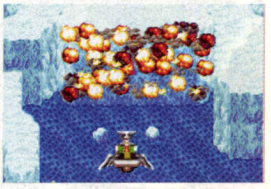
火之灯台（マーズとうだい）

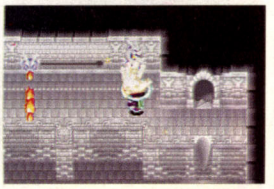
这里不愧是世界的最边缘，到处都是一片黑暗，空中还不时地划过几道闪电，更增添了诡秘的气氛。灯台内部的路不算复杂，只是需要很多魔法的配合才能通过。有些喷火的小龙头得用可移动的雕像挡住，有些大龙头需要喷火魔法触动机关喷出更强的火球，当然不要忘记用爆破魔法炸碎有裂缝的冰块。当嘉尔希亚取得道具“テレポートのラピス”后，装备上即可获得“传送（テレポート）”魔法，只要站在特殊的传送点上念动咒语就能将人传送到另外的地方。这之后其实可以不用着急继续探索火之灯台，因为此时全世界的各个地方都可以到达了，所以可以先出塔，到外面去把以前没有去过的地方都走一遍，说不定会有什么惊喜发现。

等外界的事务都了结后，嘉尔希亚又重新回到了灯台的内部，这次利用传送可以去塔内其他区域了。首先释放出冰封的两条火龙，谁知它们竟会主动攻击自己的救命恩人，真是¥#@%！&……打倒它们之后，嘉尔希亚才发觉，两条龙原来是卡丝特和阿加逖奥变的，他们终于意识到靠自己的力量根本无法将灯台的火点燃，于是便将マーズスター交给了嘉尔希亚。来到两人的前方，对着大龙头使用ミスリルのふくろ（マーズスター其实就装在这个口袋里），另外一处龙头那里打开了四扇门。

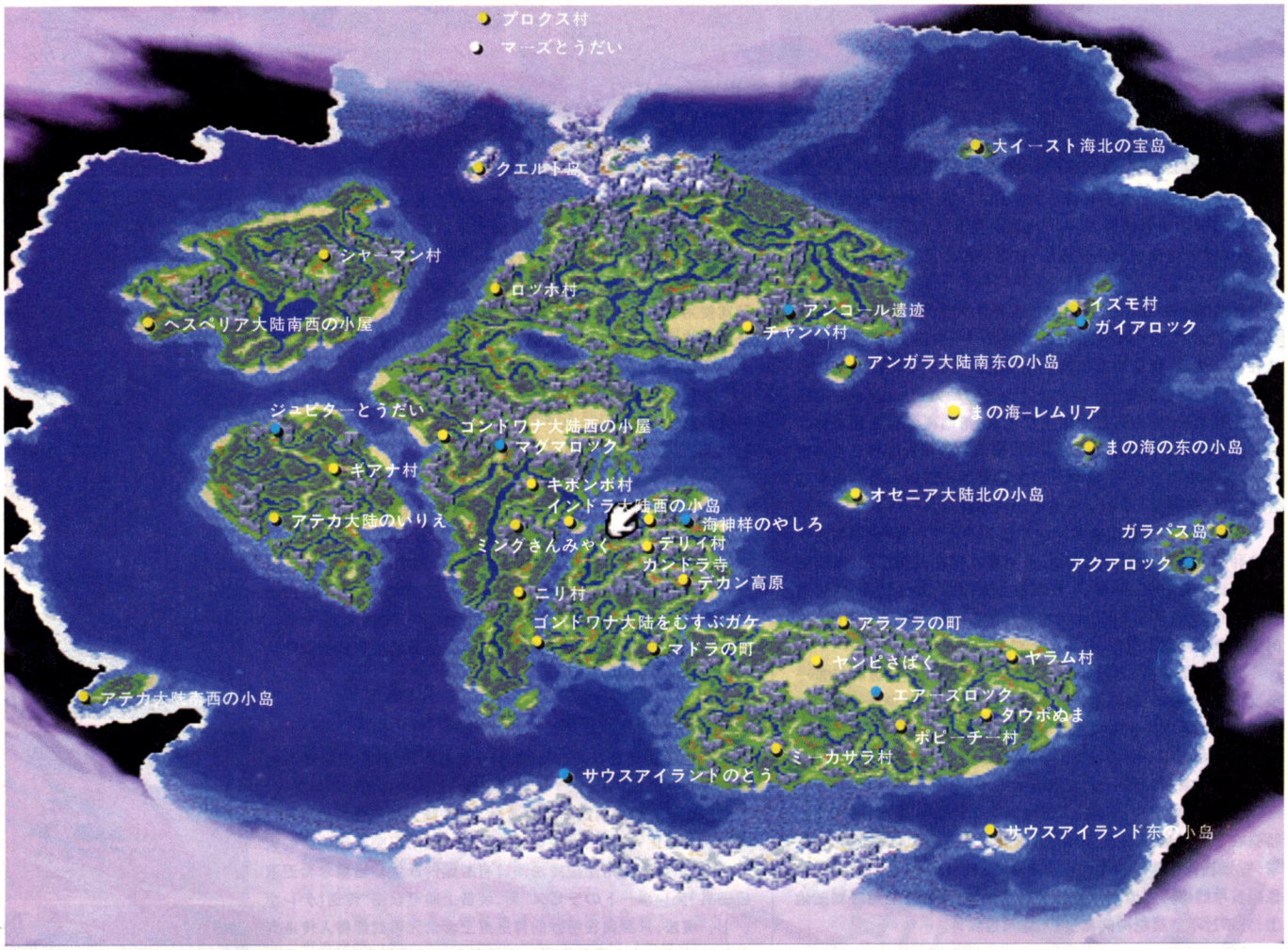
到四扇门那里，看到上面分别画着鸟、人、鱼、龙四种图案，分别进入每一个门内，走到顶端用喷火魔法点燃石壁，待四面墙都被点燃后，再回到大龙头跟前会出现一个传送点，通过它可以直接上到最顶层。最令众人吃惊的事终于发生了，出现在火之灯台的竟然是号称神仙的独眼怪石“瓦依兹曼（ワイズマン）”，他解释道，如果全部四个灯台的火都被点燃的话，那么便会发生四束强烈的光芒汇聚在阿尔法山顶的现象，这种现象即被称之为“黄金







CLOUD GAME PUBLICATION



普罗库斯村

的太阳”。吸收了这些光的能量的人将成为传说中支配一切的人，他将拥有全世界最强大的力量和最多的财富。他还嚣张地说，要想阻止这件事的发生，除非出现“奇迹”，而所谓的奇迹竟然是要众人打倒一条体型硕大的三头巨龙，连斯库莱塔都惊呆了——罗宾他们上次打的是一条双头巨龙，这回又是三头……真是……

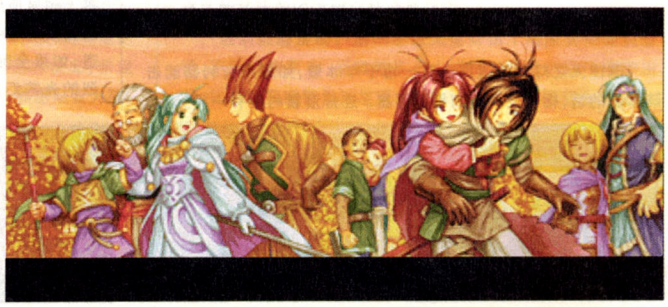
嘉尔希亚和罗宾终究还是取得了战斗的胜利，不过伤心的一幕却恰在此时上演了：三头巨龙原来是三个普通人变的，他们现在已经奄奄一息了，更让人难以忍受的是，他们居然是已经去世很久的嘉尔希亚和嘉斯敏的父母以及罗宾的父亲!! 皮卡德和梅亚莉急忙上前抢救，可似乎不太奏效，一时间愁云笼罩了整个灯台……

不知怎的，嘉家的父母和罗家的老爸竟然神奇般地复活了，而世界似乎也并没有像传说中说的那样毁灭，所有的人们现在都开始欢呼雀跃，庆祝这场得来不易的胜利，我们的少年英雄也不禁地有些得意，毕竟，是他们拯救了这个世界……

尾声

一直不见踪影的阿莱克斯居然千里迢迢的跑到了阿尔法山的顶上，一心一意地准备接受黄金的太阳赐予的无穷力量，可是当光束准时照射下来后，他却感到没有什么变化，这时瓦依兹曼出现在他的面前……

强烈的光线使得最近的哈伊迪亚村发生了毁灭性的灾难，村庄被夷为了平地，连一个人影也没剩下……好不容易才从火之灯台赶回来的嘉尔希亚及罗宾等人心情异常沮丧，不知自己的亲人现在究竟怎样。尤其是罗宾和杰拉尔德，一个刚刚找到父亲，却又要面临可能会失去母亲的惨痛状况；一个是孤身一人出来冒险，家中尚有老母及姐姐，心中加倍担忧。只有嘉尔希亚的情况稍微好些，至少，他的父母现在就在身边……众人正茫然不知所措间，突然从身后传来了熟悉异常的呼唤声，原来亲人们都尚健在，于是，漫天的乌云霎时间烟消云散，所有的不快一扫而空，剩下的只有劫后重逢以及亲友团聚的喜悦，所有的人都紧紧地拥抱在一起，无比快乐！



CLOUD 作品
A CLOUD PRODUCTION

幻想水滸伝Ⅲ

GENSOSUIKODENⅢ

昏天黑地六十小时候后，我可以非常诚恳地告诉你——这是一款优秀的作品。虽然日本权威杂志《FAMI通》上只给出了银殿堂的评分；虽然现在的玩家很难因为一款RPG在酷暑中熬坐五十小时以上；虽然很多朋友都没有接触过《幻想水滸传》系列；虽然……但是我仍然坚定地说："这是今年以来我认为最好的游戏。"

诚然，《幻想水滸传》系列有他难以扩大市场的弊病，那就是各个作品间的故事和人物关联过于密切，新观众在初期难以深入到游戏中去，也无法从游戏的关联性中得到乐趣，往往欣赏完精美的片头动画就作罢了。但只要是对这一系列有兴趣的玩家，都会认为这种设定的魅力无可替代。

《幻想水滸传Ⅲ》可以说是该系列里程碑式的作品，充分利用了作品仲间数量多这一特点，将RPG的故事表述形式做了大胆变化，由数位不同身份地位的主人公，从各个侧面来讲述故事，使得这次游戏让玩家一旦开始就欲罢不能。而时间上的设定是前作（幻想水滸传Ⅱ）的15年后，可以说强行导致前作的许多人气角色难以在本作登场，这也使得游戏表面上的连贯性（请注意是表面上的）削弱了许多，让新玩家可以顺利地接触游戏。如果你想接触这一系列，建议你不妨从本作开始。

正式攻略本作前本人建议玩家先看一些我自己的心得体会，虽然不尽完善，但的确对游戏有所帮助。

——DRAGON

壹 民族大团结是根基

本系列现今所有的故事都发生在同一个大陆上。格拉斯朗德（グラスランド）的具体位置是在都市同盟（幻想水滸传Ⅱ）的左侧，与历史悠久的哈诺莫尼亚（ハルモニア）神圣帝国接壤。格拉斯朗德所在地域的特点是多民族群居，既然是多民族地域，矛盾就不可避免，现今民族间的战乱持久不衰。其实曾在50年前，为了对抗来自强大的哈诺莫尼亚神圣帝国的压榨统治，格拉斯朗德的所有住民曾在一位被称为"炎之英雄"的年轻人带领下，奋起反抗，并一度在战场上获得优势，最终为格拉斯朗德地域取得了自由。所以说，游戏里请大家以民族大团结为根本，这对于一些游戏中出现的让人困惑的选项很有帮助。

贰 水能载舟亦能覆舟

引申到本游戏里仲间就是水。熟悉本系列的玩家都清楚，本系列一贯的传统都是有至少两种结尾的，而是否按时间收齐108星是好结局出现的关键条件。这次建议大家，能看到的仲间就要赶快收，还得尽量提升一下他们的等级，不要都堆在规定的最后时刻。因为本作中军团的战斗里，仲间数量和实力将会大大影响战局的发展，他们会作为军团的主力出战。而仲间的等级、特技甚至装备和武器威力都会是胜负的关键因素。你不会不想要每次战斗取得"压胜"（压倒性胜利）后得到的特别奖励吧？那可是一般战斗里得不到的梦幻装备呦！关于108星的收集方法，请参看后面"鬼武者"栏目中的详细说明。

叁 疾如风·徐如林·侵略如火·不动如山

RPG里不可避免的是战斗，怎样才能从众多可参加战斗的仲间中组建出一支战无不胜的队伍呢？"风林火山"的确是组队的要点所在。风——速度是一切，只有先出手才能取得战斗的先机，尤其是中后期，就算你有绝高的战斗实力，也会因为出手慢而影响战斗。林——这次加入了魔法咏唱时间，使用魔法威力越大咏唱时间越长。在咏唱时刻随时会因为敌人的攻击而出现咏唱被中止，所以大魔法师要优先加强咏唱强度。火——攻击力和攻击次数是直接攻击的关键，在武术指南所里强化攻击伤害和攻击速度会得到意想不到的效果。山——别怕麻烦！尽量从非战斗主力身上摘下那些强力的防具给需要的人。

肆 风往南吹

赤月帝国（幻想水滸传Ⅰ）战争结束后，众多的角色没有留在新成立的共和国中，而是再次开始自己的放浪生涯。当时从结尾处的角色说明已经可以看出来所谓北部争端的迹象。果然3年后的都市同盟作战中（幻想水滸传Ⅱ），那些曾在推翻赤月帝国战争中活跃的角色纷纷登场，再建功勋。本作结尾处，多次提到了格拉斯朗德南部，许多仲间都向这个据说有"邪恶萌芽"成长的位置移动。这让我们不得不猜测，3年后的格拉斯朗德南部，我们新结识的这些角色会不会在那里再造一次辉煌呢。请大家记住那些在本作中引人注目的角色，他们的名字，他们的事迹。说不定3年以后，故人可以重逢呢。

伍 温故而知新

游戏的片头动画是KONAMI公司请著名的CG创作集团GONZO来完成的（曾制作OVA青之六号），再加上曾获得第四十届唱片奖的"姬神"来演唱主题曲"超越爱"，让这段MOVIE显得极为出色。刚刚买到游戏的时候，欣赏片头动画的心情和游戏进行途中返回来欣赏是不同的，每当你进行过一段触动心弦的情节后，再返回来就会在片头动画中找到相对应的画面。所以说，建议大家在游戏的时候，时不时回来看看片头动画，你会发现许多当初没有注意到的小细节。

编者按——《幻想水浒传Ⅲ》的游戏是由四个主人公共同构成的，每名主角都是通过不同的视点来完成自己的故事，四位主角的章节各自独立但又是密不可分的，只有彻底完成每名主角的章节才可以清晰的了解一切来龙去脉。本篇功略按照修格为“炎之英雄”继承人为蓝本撰写（具体原因在攻略中会有详细说明），所以另外主人公的章节会相对简略，特此说明。

修格篇

一望无垠的大平原构成了格拉斯朗德，在这个多民族共存的地域，都市国家组成的泽克森联邦（ゼクセン）和该地区的其它民族矛盾不断，这段时间一直处于战争状态。游牧民族赛克斯库兰虽然人数不多，但是民风飚悍，各个都是战斗好手。再加上族长露西亚（ルシア）曾参加过对都市同盟的讨伐战争（就是2代中多次刺杀主人公的异族少女），在战局控制上确有独到之处，所以深得其它反泽克森联邦民族的信赖。

一日，与泽克森联邦的作战刚刚结束，露西亚之子修格（ヒューゴ）就被母亲委托以重任，以军队总指挥之子的身份拜访泽克森联邦首都，并递交他们起草的休战协议。虽然修格年纪还很小，不过一直在母亲的亲身辅导下，战斗能力不逊于成年人，只是缺乏经验而已。所以这次行动也可以看为锤炼族长继承人的修炼。与修格同行的还有他的好友鲁鲁（ルル），狮鹫弗巴和多次参加战争的军曹乔。第一次接到正式任务的修格立即准备启程，这时候跟随母亲征战多年的战士金巴（ジンバ）交给修格一个徽章，托修格将其交给泽克森联邦首都的一个故人。徽章很古朴，仿佛是历代家族的标志，尤其是形状看起来更熟悉，斜眼一瞥看到了金巴家门口一直放在那里的盔甲才明白，原来盔甲胸口的空隙就正好和徽章外形相当。接受完母亲的祝福，修格一行人开始了旅程。

通过联邦的前沿城市布拉斯时，修格与刚刚赶到这里的克莉丝碰面了。代理骑士团长克莉丝有着那种受过良好教育的贵族气质，而她的手下就没有那样的涵养了，出言侮辱赛克斯库兰族，幸好乔军曹即时阻挡修格，否则一场杀戮在所难免。

到达联邦的首都，众人被城市的繁华所震惊。首先修格要完成金巴的委托，进入城市的左侧带花园的房子，该房屋的管家会出来迎接。在出示徽章以后，管家认定这确实是该家族的徽章。随后管家会问你要什么作为奖赏，不要显得过于慷慨，毕竟这里的选项与情节无关，想要资金的话就开口！

之后就要完成送信的任务了，众人来到评议会门口，一段情节后大家被告知需要2、3天的时间等待。这里需要注意了，如果你在宿屋里连着休息的话，是可以等到回信儿的，但是这里推荐你去引发一个重要的情节！先在评议厅门口的平台和所有人对话，然后是宿屋边上的集市会出现情节，之后在街道左下方有一个小通道，进入以后爬梯子到上边，敲窗户的时候会有人问你暗号，如果之前你和港口附近的人对话完成，会得到一个“圣罗亚骑士团”的名称，这里说出来的话有人会打开窗户。进入其中可以看到一个女孩子和一个带眼镜的少年。随后情节中会有第三个少年进入房间，与他们对话后得知原来孩子们自己组建的圣罗亚骑士团第一骑士贝尔梅尔的父亲两个月前参加搜索队，至今未归。最后大家决定去北之山寻找，而修格自然不能坐看这些少年去冒险，所以决定以骑士团佣兵的身份参加。

北之山地形并不复杂，只有一条路可行。到达里面众人发现了盗贼的身影，进入其中才发现一切都是阴谋。修格一行主力被敌人用机关分隔起来，只剩下贝尔梅尔三人面对奸诈的落魄商人格姆（ギョーム）。贝尔梅尔上前单独挑战，按理来说基本不可以获胜，但如果等级足够高是可以胜利的。赶走商人以后，众人才了解原来所谓北之山只是一个阴谋而已！虽然没有找到父亲，但是确认父亲没有危险以后，众人返回首都。

请注意！这里如果离开北之山再返回的话可以在山洞尽头挑战隐藏BOSS，以后每隔一两个情节本作中的所有隐藏BOSS都会复活并提升等级，玩家可以随时挑战，胜利以后可以获得一个大宝箱，里面一般都有十数万的资金和大量珍贵装备以及道具。当然，这里进行挑战有一些难度，除非运气好，否则难以获胜！

这里还需要说明的就是特技点数的使用，当你拥有特技点数的时候，可以到武术指南所增加物理攻击的特技或者到学术指南所增加魔法特技。每名角色都有自己特有的资质，具体资质察看请参见后面的“鬼武者”栏目。如果你注意看特技栏的话，会发现有些角色的特技栏还空很多，其实有一些特技是可以自己觉悟的，而一些通常用特技则需要自己在指南所添加或删除，只要是左侧带有灰色三角标志的都是可以任意更换的特技。

回到首都圣罗亚骑士团暂时分开了，但是三人约定以后一定要见面！回到宿屋我们接着休息，第二天进入评议会，有一位议员说要代替议长接受停战协议，但是修格想到母亲叮嘱要亲手交给议长，所以没有同意，但玩政治的就是玩政治的，三言两语就解决了修格，拿到了停战协议。

夜宿旅店的修格一行人发现骑士团封锁了宿屋，准备捉拿他们，三人无奈只有跳窗而逃。一路上接连战倒堵截的骑士来到首都门口，但是还是被追上，战斗在所难免，对手骑士团成员利奥说：“你们赛克斯库兰人派人过来合谈，却暗地里发动奇袭！”如果之前你锻炼等级并打倒了隐藏BOSS，那么这里的战斗不用顾及，但如果没有，请注意攻击其它大众脸骑士，击倒他们自然会有情节发生。一直没有随修格进城的狮鹫突然出现，救出了修格一行人。

军曹乔意识到会有问题发生，所以立即建议大家返回。在联邦前沿都市布拉斯中，因为战争的原因，这里已经被封锁，所有人必须逐一检查才可以过关。正在排队的修格一行人突然看到利奥他们追过来，大家没有办法逃脱，只好转过头去期待不被发现。所幸利奥他们没有注意到修格，但就在他们将骑马通过哨位的时候，修格前面的民众突然认出了利奥他们，于是开

口大声询问，命苦的修格一行人只好立即逃脱。慌不择路的修格他们逃到了骑士团的伙房，因为身材矮小，所以他们成功地躲在烟囱里，但随后掉入了秘道中。通过秘道众人逃脱了布拉斯城，但远望故乡时，却看到一股烟尘腾空而起，众人心中顿时升起一股不详的预感。

赶到村庄门口的修格一行人发现有族人倒在了地上，而升腾的烟雾就是正在燃烧村庄！鲁鲁难以自制，疯狂地冲向了村里，修格和军曹只有火速赶上。鲁鲁一进村就遇到了正在看着金巴家门口放置的盔甲而沉思的克莉丝，二话不说鲁鲁拔剑蹂身上前，只见克莉丝眉间闪过一丝极度仇恨的神情后抽剑出鞘反手一挥，鲁鲁应声倒地！赶来的修格只有抱起地上已经离开人世的鲁鲁……修格大怒，准备出手，但随后被乔阻拦。这时候克莉丝的部下赶过来与她一起离开村庄。

修格带着悲痛的心情为好友和村人掩埋了尸体……

修格与军曹乔来到了达克村，这里是乔的故乡，村民都是鸭子一族。一进村就会看到一位人类少女，从服饰上看并不是格拉斯朗德人。听到她正在向村人打听关于“炎之英雄”的事情，上前搭话才得知她叫莉莉丝（リリィ），是统一以后都市同盟大统领的女儿（就是2代被吸血鬼劫持的少女）。

在村中做好一切准备工作以后，到宿屋再次和莉莉丝见面，交换完双方的意见，修格决定受雇于莉莉丝，帮助她们寻找50年前带领格拉斯朗德全域国民对抗神圣帝国的传奇式人物——“炎之英雄”。随后大家到高速路寻找线索。

在上古的遗迹前面，众人无法找到开启大门的机关，幸好莉莉丝有倔强的性格，最终被她在上边误打误中地打开了大门。众人前行，在遗迹内部发现了四位神秘人。这四个人里一个带面具但是个子不高的男子好像是头目，另外紫头发身形高挑的应该是类似智囊的人物，还有一个金发长辫的黑衣礼帽男手使双剑，最后是一位贵族服饰的妇女，单手持魔法杖，应该是魔法师。四人正在企图打开古老遗迹中的大门，听他们对话仿佛是要开启什么东西的封印。作为格拉斯朗德养育的生命，修格和军曹乔自然不会允许外人破坏故土的文化设施……哦！对不起，说错了！其实是修格和莉莉丝都认为从外貌上看，他们不像是好人！呵呵……少年们辨别是非的能力果然非比常人。修格立即上前阻止，正好迷之四人没有打开大门，她们利用强大的魔法瞬间移动离开了遗迹，而黑衣礼帽男留下来和修格一行人战斗。这里要小心，对手攻击力高强，且回避力极高，所以之前我们应该提升自己的命中率，并且让修格和狮鹫组成一队，这样他俩就以修格骑乘狮鹫的形式出现，多多利用骑乘威力大的优点就可以顺利获胜。胜利后，迷之四人中的女子会返回并带走黑衣礼帽男。

从高速路左侧离开遗迹，到达蜥蜴人的故乡——大空洞。也巧了，这里正好遇上骑士团侵攻，修格她们马上从骑士团后方开始攻击。帮助蜥蜴人胜利以后，族长露西亚和骑士团代团长克莉丝的对峙很有意思……战斗完全胜利后修格他们进入大空洞。一进入生活区，迎面而来的是鲁鲁的母亲，面对如此尴尬的场面，年轻的修格真是束手无策。幸好军曹乔及时出面，毕竟有些事情还是直接面对比较好。鲁鲁的母亲虽然很悲痛，但是毕竟在村子遭到袭击的时候，许多族人都遭遇了杀戮，所以在族长露西亚安慰下她也平静了下来。

修格和母亲露西亚正在交谈，这时候有军情报告打断了母子的交流。在这里的情节，我们可以详细的了解一下关于“炎之英雄”的事迹——早在50年前，神圣帝国哈诺莫尼亚疆土广阔，周边地区全都臣服于帝国强大无比的军事威慑下。当时周边地域每年都要向神圣帝国进贡，并且缴纳的岁贡对于各个地域来说非常大，各地人民都生活在水深火热之中，大平原格拉斯朗德也是如此。起先，为了生存，一些人组成盗贼团，各地劫持岁贡运输队。随后，正式宣布对抗神圣帝国并劫持贡品返还民众的“炎之运手”盗贼团成立，这一举动

得到格拉斯朗德民众的全力支持，各民族人民抛弃前嫌都团结在一起反抗神圣帝国的侵攻。“炎之英雄”作为盗贼团首领，从神圣帝国盗取“真·火之纹章”，并在两位得力助手辅助下率创佳绩。随着战斗的逐渐升级，盗贼团实力飞速壮大，神圣帝国不得不从本国起重兵镇压。双方经过数度交手，迎来了最终的决战！作为真纹章拥有最多国家，神圣帝国本应取得战争的胜利，但最后战局的优势却出现在“炎之英雄”这一边。胜利后，“炎之英雄”就失去了踪迹，但为格拉斯朗德迎来了属于自己的天地。对于最后一战，有许多传闻，最流行的是最终决战时，“炎之英雄”的纹章暴走，一场火焰灾难席卷战场。也有传闻说“炎之英雄”这一侧得到了贵人相助，数枚真纹章突然出现在盗贼团这一边，据说当时战场上所有的元素五纹章都登场了！……传闻众多，但真实的结果是神圣帝国退兵，而“炎之英雄”从此消生灭迹。“炎之英雄”的事迹深深打动了修格……

事件完毕后，一层大厅右下脚找到莉莉丝，这里可以先到通道内收取挖掘工成为仲间。随后到大门口正好遇到外出返回的金巴，通过对话得知“湖畔之城”，随后和金巴去见母亲。而金巴和母亲的对话竟然不让修格在场，没办法只好离开了……

既然要去湖之城，就不如先到平头山去会会那里的隐藏 BOSS。另外，要注意的是在平头山有一个类似于 2 代里小飞鼠的仲间（仲间方法参看后面的‘鬼武者’），这次是一只流浪狗。这家伙可以本作的第五位主人公呦！不过和正传关系不大，所以我这次就没有收录他的章节。

湖之城城主是托马斯，这位少年是本游戏的第四主人公。

一进入就会有事件发生，联邦评议会的官员正在和城主托马斯交涉，听起来好像是什么关于湖之城未来命运的问题。为了彻底解决湖之城的财政问题，托马斯决定将湖之城彻底转变为自由贸易区，而联邦的评议会却极力反对，所以看来托马斯的压力不小！

为了先搞清楚事情的原委，修格一行人先与城中的重要人物对话（其实也就是管家、仓库、武术指南所、门口警卫这些地点），当然，在城中溜跶的时候不时会看见托马斯带着烦躁的心情在四处踱步。最后可以在楼前的空场里看到托马斯，这里要上前对话。随后无事，修格回到宿屋休息。第二天早上一起来就发现在城门口有评议会带来的骑士团，原来评议会不同意所谓的城主托马斯的建议，但因为原来本城划归联邦所有的时候有一纸协议，协议上联邦承认该城并不是联邦独占，所以城主有权支配城市周边的土地以及使用权。因此，联邦派来了骑士团，企图用武力解决问题。这一切对于托马斯来说的确很困难，但是真正对于修格来讲，更麻烦的是本城已经被全面封锁！返回宿屋的时候，看到了久违的人，当然不是修格久违的人，而是我们《幻想水浒传》系列玩家久违的人——2 代中的地伏星苹果（アップル）。这位女性是当初对抗赤月帝国解放军军师的关门弟子，同时也是都市同盟解放军军师的首席助手。15 年的时间，除了岁月的痕迹，其他方面没有太多的变化。在她身边的少年看起来总是自信满满的样子，这位名叫西塞（シーザー）的少年其实就是 2 代中帝国军师（也就是 1 代的地魁星）的后裔。上前搭话，原来他们有兴趣帮助托马斯完成愿望。得，有了雄才鬼谋的王牌军师后裔，还怕破不了联邦的封锁，呵呵……修格一行人去宿屋休息吧，等着明晨看出好戏。

第二天是集团战，有了军师的安排修格顺利脱出，在平原上只要对付那些残兵就可以了。注意，这里有体操老师可以仲间，只需要做完体操选择“水……”就可以了。

返回大空洞的修格和莉莉丝一行人分开了，莉莉丝要通过布拉斯城继续她的调查。一周后，修格去布拉斯城。在城中可以见到两位仲间，ムーア和ハレック都属于前排战斗系，一个是重型骑士，一个是手使双斧的蛮族。没得说，仲间仲间！随后利奥他们从城中出来，战斗在所难免……

既然布拉斯过不去，只有返回大空洞先。结果回到大空洞却听说有关神圣帝国的军队攻击奇霞村（チシャ）的最新战报。奇霞村临近极端信奉精灵的阿尔玛·吉楠村，阿尔玛族得到的精灵加护要优于其他种族，全村都是女性，善于使用弩箭，纹章能力也非常高，曾在 50 年前对神圣帝国的战斗中，作为最强的后方远距离支援部队出场且声名大噪，但是随着战斗结束，她们又开始了隐居生活。如果说奇霞村遭到攻击，那么阿尔玛村也会被神圣帝国威胁。所以向母亲说明自己的想法以后，修格准备出发前去救援。当然这次的行动，也是因为修格想见见传说中的“炎之英雄”，毕竟这些天他的所见所闻让他有了拜访“炎之英雄”并讨教怎么可以让大家团结起来的觉悟。

这里注意，你的队伍这时候可以清空，这样通过森林的时候，如果发生战斗，你会看到有一个有翼人手持长镰加入队伍。呵呵……这个家伙能力不错呢。当然，如果你不清空队伍也没有关系，只要保留空的战斗位置，他就可能加入，但是机率不大而已。

闲话少说，我们的修格到达了奇霞村，这里首先映入眼帘的是一场保卫战斗，敌人已经冲进了村子，眼看小村庄就要失守。上！修格立即投入战斗中，干掉数位神圣帝国的士兵就可以暂时拯救村庄了。不过说实话，神圣帝国的士兵的确是比联邦的骑士团要强一些，不愧是大陆最强的军事帝国。

战斗完成，往村长方向前进的时候看到了一个熟悉的身影，仔细辨认原来是换成便装的克莉丝！虽然一看到她就想起长眠在地下的好友鲁鲁，心中有难以压抑的复仇感，但是村长莎娜上前说，你们都是拯救我们村子的英雄……恩？克莉丝难道？……这时候有情节发生，黑衣礼帽男出现，修格上前单挑，但是情节上必败！

之后听闻神圣帝国第二军到达，而这时候本村基本已经没有可以抵抗的人手了。怎么办？没事，不是有号称最强军师后裔的在这里吗？看他怎么处理这种情况！什么??!! 那家伙想了半天就是让修格扮演“炎之英雄”去吓跑敌人！没办法了，只

好如此，修格硬着头皮上前，军师跟在修格后面，他轻松地对神圣帝国指挥官说："你们不是要找'炎之英雄'吗？他现在就在这里……"而边上的苹果好像认识敌人的指挥官……其实这位神官将就是2代中讨伐都市同盟的时候，帝国从哈诺莫尼亚借兵时请来的拥有"真·土之纹章"的萨萨拉依。萨萨拉依认为修格是"炎之英雄"这一点值得怀疑，修格随口说道："不相信可以让你们军队里任何人出来和我单挑！"你别说，就这一下子敌人军队里没有任何人愿意出来尝试一下，士兵们低声嘀咕着："我可不愿意去试，听说当年他一个人就可以……"毕竟这位50年前为神圣帝国军留下恐怖传说的人名号过于响亮了。不过萨萨拉依还是决定自己上去试试……哦？这可是拥有真纹章的神官将！修格偏头看了看，嘿！军师和苹果都好像没听到什么，一个转头故意欣赏风景，一个则一副毫不在意的样子……得！修格只好应战。其实敌人没有什么好怕，记清楚他说的话代表什么行动就可以了！

战斗胜利，村长莎娜带修格去"炎之英雄"的驻地……（这里也有隐藏BOSS！）

由此以后，所有主人公都使用共同的情节。

克莉丝篇

泽克森联邦首都正在进行大规模的欢迎仪式，经过了联邦政府评议会的大肆宣传，刚刚经历过一场死战的联邦所属骑士团被市民夹道欢迎。传闻骑士团被敌人大部队偷袭，团长与副团长战死，女骑士克莉丝在危难之间带领骑士团奇迹般取得了最终的胜利。在市民中这一传闻被逐渐夸大成什么"拥有超人的战术天赋，并在危难关头一剑斩杀7名敌人……"等等，再加上克莉丝年轻美貌，一身银色铠甲跨下白马，所以立即被大家称为"银色少女"。在骑士团队伍中，克莉丝面对民众的欢呼时时报以礼仪性的微笑，但是从神态中可以看出她心事重重。

来到评议会的克莉丝开始向统治联邦的评议会议员做出报告，一坐下来议员们的溢美之辞扑面而来，这弄的克莉丝非常懊恼，本来一向很讲究礼仪的克莉丝也忍不住打断了议员们的废话。她提出可以接受评议会提出的代理骑士团团长的职位，但是希望可以先国葬团长和副团长。议员一听到这个就改变了腔调，他们用平时最擅长的语气讲述着不安排国葬的理由，不擅长政治的的克莉丝根本就没有听进去什么"国民的意愿就是看到胜利……他们的死亡对于期待看到胜利的国民来讲……"，最后克莉丝还是接受了评议会的任命。

出了评议会议事厅，克莉丝就对部下说以后在骑士团不允许出现什么"银色少女"的称呼，并下达作为代团长的第一项正式命令——今日修整，明天一早全团开拔到前线待命。

顺便说一下，克莉丝是富家女，手头有200000现金！如果你是完美主义者，为了各种珍贵道具和装备而一遍遍打隐藏BOSS的话，那请你现在花光手头的积蓄，因为到时候你的钱淤得很！

第二天全队整装出发，在通过布拉斯据点的时候，正好遇到修格一行人。克莉丝还是很礼貌的，但部下就有些过分，出言侮辱赛克斯库兰族。克莉丝等修格一行人过去以后斥责了部下，但是部下回答，作为团长你要有自己的权威……看来克莉丝要学习的还是很多呢！

第二天起来，听说城门口来了一个蜥蜴人的谈判代表，克莉丝前去见面。来人是蜥蜴人中三战士的一员，在族人中位高权重，看来和谈的态度还是很端正的。使者要求见骑士团长，克莉丝回答说团长目前空缺，暂时由她来担当，对方打量打量她说，你就是那个女装鬼神吗？双方第一轮交火平手。随后两人商定三天后在平原举行合谈会议。

回去到会议室开会之后就是休息。第三天，在合谈现场，对方代表是游牧民族赛克斯库兰的族长露西亚。露西亚不愧是见识丰富，将道理娓娓道来并推举都市同盟作为先例……合谈很顺利，就在克莉丝她们准备退出现场的时候，斥候突然来报，本阵遭到袭击！紧接着是集团战，先集

中优势兵力在一点，然后伺机撤退到地图右侧。

突围的骑士团正好在修格他们村子附近，但那里却燃烧着熊熊大火。克莉丝没来得及制止手下的官兵，他们就一窝蜂地冲向了村子，看来他们被刚才对手的突袭激怒了。克莉丝放马进村，突然被一个帐篷门口的盔甲吸引住了，那虽然已经锈迹斑斑，但是无论被怎么的侵蚀克莉丝都可以一下子认出来，是失踪已久的父亲的盔甲！克莉丝踱马停在盔甲前，心乱如麻……是父亲惨死在赛克斯库兰族人手中吗？就在这时，赛克斯库兰族的一位少年突然出现（是鲁鲁），并拔剑在手跃身上前。一向遵守骑士精神的克莉丝这时候想都没想，拔剑出鞘，反手一挥夺取了少年的生命……后来修格赶来，但克莉丝没有听他们在说什么……她的脑子里乱成一片……士兵渐渐开始被指挥官集中起来，克莉丝带队前行，刚刚拐过一个弯道，无数村民的尸体映入眼帘……这不可能是自己骑士团的手笔，那会是谁呢？难道是评议会？

第二天，克莉丝进入会议室开会，对于许多问题会议根本无法解决，毕竟骑士团效忠于联邦。所以克莉丝决定返回首都向评议会问个究竟！在返程的森林里，她遇到了原祖骑士团团长的后代——弗雷德。说到原祖骑士团，就必须得说说1、2代里面都出场过的地威星，那位老头一直号称自己是大陆原祖骑士团的团长，而这位弗雷德就是他的后代。克莉丝询问他到这里的原因，弗雷德在回答中提到了“炎之英雄”……

回到了王城，克莉丝直接到评议会。在评议会会谈中，克莉丝质问评议会既然早就有合谈的打算，那当初何必要骑士团殊死战斗，并因此失去了团长和副团长……骑士团本来的责任在于保护联邦的领地，但为什么又会安排侵略的任务呢……面对口气强硬的克莉丝，政治家们自然有对策，毕竟从政治上说，克莉丝还太嫩！没有任何实质性结果，克莉丝懊恼地回家休息。在家里，管家向她出示了修格带来的父亲的徽章……游牧民族赛克斯库兰……父亲的盔甲……家徽……父亲……克莉丝闭眼靠在沙发上……

无论自己怎么尽力，评议会毕竟是骑士团宣誓效忠的对象，没有办法，回去履行自己的职责吧！第二天克莉丝返回前沿。当然，回城以前可以先到托马斯的湖之城去拜访，顺便拿周边的隐藏BOSS撒气。

回到布拉斯城，在二楼会议室里有一个非正式的骑士团内部会议。当然，克莉丝正式成为骑士团长的消息也已经传到这里，所以决定了今后的作战方针以后，诸位同僚为克莉丝开了一个庆祝酒会。

第二天全军大空洞开拔，集团战中只要合理利用援护就可以轻易获胜，随后中军主力随克莉丝到达大空洞门口。族长露西亚在这里“出迎”，两位女性也就是才开始在嘴上交锋，斥候就传来新消息，说神圣帝国突然发动攻击，命令骑士团火速撤退到指定区域待命。无奈，克莉丝只有暂时撤兵。

回到据点，在二楼的会议室里再次会议，会议中大家提到最近的诸多事情，真正幕后的策划者很可能就是评议会，克莉丝决定明天再返回首都。早上起来，克莉丝再次返回，但是却因为近期过于劳顿，昏倒在森林里。等她睁开双眼，发现自己已经回到了布拉斯。

身体稍稍好转的克莉丝到城门口处，黑发骑士帕西瓦尔正在这里。看到克莉丝，帕西瓦尔突然决定带团长到自己的家乡去参加今年的丰收祭。散散心也好，于是克莉丝随他到达了帕西瓦尔的故乡。为了不被帕西瓦尔的同乡误会，克莉丝独自在集市上闲逛。不过过于热闹的场合克莉丝并不适合，所以她最后还是来到了被无边的麦田包围的风车旁边。如此寂静的环境让克莉丝身心舒畅，但旁边的一个人打扰了她的雅兴。纳什（ナッシュ），外传的主人公，神圣帝国边境警卫队调查员，15年前曾受命调查关于都市同盟的独立作战，一直以来是神圣帝国神官将萨萨拉依的主力情报员。纳什与克莉丝的谈话还没有正式开始，就被蜥蜴人的偷袭打断了。原来在克莉丝他们骑士团进攻大空洞的时候，蜥蜴人老族长死亡了。这是新族长上任以后的一次对联邦的突袭作战。没办法，克莉丝只好汇集帕西瓦尔暂时抵抗，等待骑士团战友的到来。这里战斗可要有难度了，如果你的克莉丝不够强，那么请在选项上选择带有“……时间……”字样的选项，这样纳什会出手阻拦敌人，而克莉丝则利用这段时间快速达到风车地点。刚刚到达这里，敌人就追了上来，双方正要交战，金巴赶了过来。原来骑士团部队已经向这里开拔了，所以蜥蜴人部队需要立即撤退。蜥蜴人想先摘下克莉丝的人头再离开，但金巴自愿上前和克莉丝比试。蜥蜴人仿佛很信任金巴的武功，便让他代替自己。但这个战士实力有所隐瞒，克莉丝获胜非常容易。倒地的金巴突然起身挺刀直刺，但速度的确不是很快，克莉丝下意识地闪身，金巴一个上步凑在她耳边说到：要想得到所有疑问的答案，要想知道父亲的去向，就必须找到“炎之英雄”……随后金巴和蜥蜴人离去了。

返回据点的克莉丝见到了替她到评议会追问详情的骑士团军师。军师说评议会目前来看问题多多，内部议员存在过多的亲神圣帝国派，所以一切都要靠我们自己来搞明白。并且军师暗示克莉丝，如果想要事情的真相，就不要被骑士团这个包袱所负累。晚上，自己屋子里面的书架突然传来异响，打开一看，原来是白天见过面的纳什。在纳什的劝说下，本来就有些动摇的克莉丝最终决定暂时脱离骑士团去调查。

换上便装的克莉丝出奇的美丽，呵呵……满头银发披肩而下……两人通过密道来到了城外。随着克莉丝他们离开，镜头上摇，骑士团克莉丝的手下都站在桥上目送团长的离开……

达克村里，克莉丝和纳什遇到了弗雷德和他的跟班，缺少仲间的克莉丝接受了共同前进的建议，随后又收编了两只鸭子同行，当然这要村长同意并支付2000元才可以。在付钱的时候，纳什和弗雷德两个大男人都是囊中羞涩，在克莉丝身后相

互苦笑摇头，克莉丝等了一会儿不见身后男人们有动静，就只好自己付钱了。弗雷德还年轻，估计稍稍知道点廉耻，没有任何表示。纳什则不然，这家伙在克莉丝换便装的时候就在外边胡说八道过，这次果然也是如此，那家伙阴阳怪气地说："贵族出手就是大方……所以说付款这种事还是由有钱的贵族来承担……"

万事齐备，开始向奇霞村前进。通过森林来到奇霞村，这时候修格他们还没有启程，所以这里的神圣帝国军并没有到来，不过已经有神圣帝国的使者前来通禀，让该村所有人等都要配合神圣帝国调查"炎之英雄"的行动。村长莎娜不愿意接受神圣帝国的命令，当然克莉丝也是站在奇霞村这一边的，所以战斗不可避免。胜利以后，大家都知道这样的胜利说明不了问题，毕竟敌人的大批正规军马上就要杀过来了。在村口，弗雷德暂时留守村庄，而阿尔玛族少女琉克她们加入克莉丝的队伍。

返回达克村的宿屋，可以见到我们四处流浪的军师。将奇霞村的事情告知军师以后，带领军师返回奇霞村对抗即将到来的神圣帝国正规军。集团战争开始，正面对抗的实力目前还不具备，除非你的等级够高，而且活用战术得体，才能取得胜利（胜利品好像是：大地的锁铠），否则你还是老老实实地坚守，等待援军出现暂保村子安全。

完成退敌任务以后，琉克邀请克莉丝到阿尔玛村一行。这时候森林那条永远走不到头的路才可以顺利通行。这里注意，如果你等级不够或者特技没有来得及增加，请尽量做好恶战准备。在与阿尔玛村留守森林通路的人见面以后，金发黑衣礼帽男突然出现，手擎双剑挑衅。没办法，只有战胜他才可以顺利通过，所以这里的战斗如果准备不充分很是艰难的。

击退前来挑衅的敌人以后，大家进入阿尔玛村，这里真实名副其实的女性村落。首先在右侧大屋中和族长对话，情节完成以后来到村落的祭坛处，这里有琉克。原来最近常常发生精灵骚动，看来大陆上即将有重大事件发生。阿尔玛族为了守护大陆，最近一直在进行"送魂仪式"，就是用洁净的阿尔玛族少女的生命贡献给精灵，以保护世界的和平。克莉丝对于这种做法十分反感，她认为如此愚昧的仪式应该只属于上古未开化的时代，而现在大家应该用自己的双手来维护和平！不过这些道理难以说服将精灵奉为守护神的阿尔玛族人，所以当夜克莉丝被声音惊醒后从宿屋出来，正好赶上族人举行"送魂仪式"。这次送魂的是琉克！看到昨天还一起奋战的同伴将要在如此愚昧的仪式中丧命，克莉丝极为愤慨，她上前不停地表述自己的看法而且越说越激动，这时候见多识广的纳什冷静地上前阻止了克莉丝。

仪式还是要开始，琉克还是要奉献自己的生命……正在仪式进行中，迷之四人团再次出现！大家除了为他们可以任意出入精灵构筑的强大魔力结界而吃惊外，也不得不担心仪式是否可以正常完成。

战斗是在所难免的，对手实力是超乎想像的，你输掉是看不到完美结尾的，所以大家要按我说得做……不废话了，马上进入完美结局达成限制条件第一步——敌人 3 人参战，面具男 HP1000、女魔法师赛拉 HP900、黑衣礼帽男尤巴 HP2500。敌人面具男和赛拉都会全体魔法，一般都会造成 200 左右伤害，而尤巴的单人攻击又威力巨大，所以请安排至少 2 位角色成为彻底 HP 回复专员。然后根据你目前的等级安排攻击顺序，首先我们必须确认，克莉丝魔法能力不够，所以彻底成为物理攻击专员没有问题，如果你其他成员的物理防御都还凑合，建议按照面具男、赛拉、尤巴的顺序一一击倒。如果君成员等级不够高，那么也有必胜法宝，那就是频繁读取进度，祈祷赛拉那家伙前几次都使用回复魔法！如果真是如此，那么你就幸运了，完美结局第一步达成！

这里还要插一句，如果你是《幻想水浒传》系列的死忠，那么这一战以后你就已经震惊了，对吧！握手!! 那个面具男会使用最高等级的风魔法，咏唱时间很快，个子矮……呵呵……大家都知道他是谁了！这就是本作与前两作深层次关联的地

方，我们不用到最后才知道幕后人的身份……前两作的天间星！每次都为解放军带来石板的魔法师，那个一直跟随“九天玄女”的真·风之纹章持有者！

我们回到故事里面来，胜利以后的第二天，克莉丝他们要离开这里前往“炎之英雄”驻地。这之前要尽量花光手头的现金，要不就购买昂贵装备。不然等4角色共通情节开始，钱的最高上限是999999，你积攒的资金就会浪费许多。

在炎之英雄驻地，奇霞村村长莎娜告诉克莉丝，原来她就是炎之英雄的妻子，而拥有元素真纹章的人都是不老不死的。元素真纹章共有5个，分别是地、水、火、风、雷。（地的真纹章在神圣帝国萨萨拉依手中、水的真纹章目前不明、火自然在炎之英雄手中、风是面具男的、而雷目前在克莉丝篇也不清楚。）

凯德篇

这是个谜一样的角色，仿佛什么都不能让他震惊和诧异，仿佛也没有他不了解的事情和不认识的人……神圣帝国哈诺莫尼亚边境警卫队第12小队队长，凯德，独眼中年男性，3位主角的单人章节中最富魅力的故事……

联邦首都宿屋，正在度假的神圣帝国边境警卫队12小队全体成员正在楼下的酒吧中闲聊。二楼，队长凯德的房间大门被打开，小队会计刚刚和秘密联络员见过面，他带来了新的任务——边境警卫队12小队立即停止度假，着手调查格拉斯朗德最近出现的“炎之英雄”残部。队长没有过多的话，队员虽然不太满意，但也都开始执行命令。

队长带着大家直奔蜥蜴人居住的大空洞，在门口被蜥蜴人盘问的时候，队员拿出平常屡试不爽的糊弄边境检查的办法，说自己是旅行马戏团，并连着一阵子插科打诨企图蒙混过关。但是这次没有成功，眼看蜥蜴人警卫就要出手了，队长才站出来，他对蜥蜴人说什么“来自东方的使者，火焰中重生的战士，与格拉斯朗德缔结过盟约的名誉战士凯德要拜见老族长。”我的天，这么一串名号！就连跟着凯德数十年的队员都表现出惊讶的表情。凯德没有回应任何人的质问，而是径直进入大空洞中……

凯德和族长的对谈是在一个阴暗的房间中进行，两人好像很熟悉的样子在交流。画面连续的慢速移动，对话也都是片断的摘取着出现。大致意思是凯德认为战争即将来临，而族长也是如此判断。虽然联邦和他们马上要缔结停战协定，但好像有一股不知名的力量在促使战争的出现……

小队在此借宿，第二天突然听闻有敌人来袭击。凯德率队出洞，却看到克莉丝带骑士团来挑战。凯德率队出手，再加上蜥蜴人自己拥有一只战斗力强大的部队，轻易就全灭敌人了。骑士团离开以后，小队中弓弩手杰克提出异议，他认为这些人的脚步声不像是人类。正当大家还在讨论的时候，有蜥蜴人来报，刚才有人刺杀了族长！本以为会很悲痛的凯德没有表示什么，了解完事情始末以后就率队离开了。

再次踏上征程的小队这次目标是赛克斯库兰的村落。一进门又是警卫盘查，这次队员的胡闹导致战斗开始，不过马上被金巴阻止了。好个凯德，和金巴也认识，两人走到大帐中开始密谈。门口的队员有些烦闷，会计决定出去溜跶溜跶。两人到达村口正好看见一位女性出现（就是迷之四人团的赛拉），她站在门口警告族人，说马上有灾难来临，马上逃生还来得及。赛克斯库兰的族人自然很气愤，在艾拉的带领下企图斩杀赛拉。但是赛拉使用了瞬间移动的魔法逃脱。艾拉随后追出村落，而会计他们也跟着出去了。

艾拉用地之精灵寻找到了赛拉的行踪，会计他们也追上来，最后在高速路遗迹入口找到了赛拉。不过这时候尤巴出现了，大家赶快救下艾拉。这时候村子突然起火，众人立即返回。在村子里面，凯德他们面对疯狂虐杀的骑士团毫无办法，毕竟自己人单力薄，最后队长决定撤退。在村子山口，队员全部汇集，他们认为这次的骑士团行动难以理解，所以商议决定先回警备队本部汇报，而艾拉也因为和族人失散，结果被小队暂时收容。

警备队本部设置在卡雷利亚（カレリ

ア)，要过去就得过山道，山道上有个BOSS，一般来说没有LV.30的话，战斗起来要费力许多。有个投机取巧的办法就是买点攻击用魔法札，到时候大家一起掏兜朝BOSS的两个胳膊上扔攻击道具，因为BOSS的攻击基本都集中在两臂。

到达卡雷利亚后，依然是老套路，会计负责一切的官方接触，而队长则彻底休息。在宿屋里，队员们正在饮酒的时候，第13警备队进来了，听他们说，好像神圣帝国马上要对格拉斯朗德发动“真纹章围捕作战”……

凯德到村中商业区二楼顶层，向一个商人打听情报，随后返回宿屋，带全小队进发鲁贝库(ルビーク)。当然，到那里也要通过山道，所以自然还有BOSS等着。这回换成石头巨人，防御力高，HP4100，所以战斗起来真是要看等级和特技了。不过相信拿到第一次巨额资金以后，队员身上都是数以万元计的装备了，获胜就是时间问题而已。

鲁贝库是一个小种族的聚集地，这里的人善于饲养并使用昆虫，片头动画里面骑类似大蚊子的昆虫进攻的就是他们。来到这里一上来就是和警卫的冲突，不过面具男突然出现并制止了战斗。凯德告知他的身份以后，面具男也说出他是神圣帝国的神官将，但面具男不愿意告知行动的具体内容，凯德也只好作罢。不过，随后艾拉看到赛拉出现在村子里，她立即追了上去。而凯德他们则可以先了解一下这个种族的过去。原来他们在50年前也曾经参加过对神圣帝国的作战，现在在后山还保存有祭奠“炎之英雄”的祭坛。而本次之所以甘为神圣帝国的走足，也是被帝国强大的军事力量所压制。在村中起飞平台边上，队员偷听到赛拉他们故意支走了守卫祭坛的士兵并准备去祭坛的消息。于是众人立即准备前去查看。

后山祭坛在山洞里，众人在里面遇到了第13小队成员，12小队战胜了13小队长，于是在内部就迎来了和赛拉与神官将的战斗。这里要小心了，敌人HP也就是都不到1000，但是强力的全体魔法确实让人头大，如果不慎，随时都有可能挂掉。当然，如果你不愿意战斗，通过之前的选项也可以将情节跳过，但是他们俩还是会在你回去的山道上阻截你。说句题外话，山洞里面有隐藏BOSS……可以作为锻炼的选择。

一切的谜团看来都是围绕着“炎之英雄”，但一切让人惊讶的问题出现都没有让队长凯德有一丝的不安，他总是那么稳健地安排队员下一步的行动方向。这不是吗，凯德带队，大家奔赴“湖之城”。

在布拉斯城，见到骑士团的艾拉想冲上去为族人报仇，但是被及时制止了。借宿布拉斯城以后，按照发生的情节，大家来到北之山。战斗后，联邦骑士团军师出场，队长凯德和对方问了不少自己这方的疑惑，看来骑士团对于评议会已经极为不满，很可能叛出评议会加入对抗神圣帝国的行列。

北之山情节完成，凯德领队到托马斯的湖之城，这里议员已经警告托马斯不得将湖之城开放，看来也就是明天早上联邦骑士就会大军来袭了。大家到二楼图书馆询问准备如何解决湖之城的归属问题，管理员说湖之城在当初签订协议的时候就说明这里不是联邦专属土地，所以说托马斯完全有权利将湖之城变成自由贸易区和自由居住区。看来的确是评议会的问题，凯德他们正准备离开，管理员突然开口说出凯德的名字，众队员反应飞快，都是第一时间武器在手，直指管理员！毕竟神圣帝国边境警卫队成员的名字，是属于高度机密。队长凯德没有任何表示，只是顺便问了问为什么会知道他的名字，管理员回答说，在翻阅当初湖之城老契约的时候看到了……呵呵，那是什么时候的事情了，众队员除了瞪眼吐舌外都鸦雀无声。凯德没有给缓过来的队员过多提问的机会，大家带着疑问离开了图书馆。

当夜湖之城宿屋，酒吧里已经打烊了，淡淡的月光斜射进屋子里，凯德坐在椅子上。门口闪过一个身影，原来是跟随自己近20年的老队员。凯德语气低沉，即好像在回答队友的问题又似自言自语，看来凯德要马上找到炎之英雄的决心已定。面对明天战斗中大量的正规军，面对那还如迷雾一般但即将降临到格拉斯朗德的巨大危机，面对已经侵攻开始的神圣帝国……凯德决定了什么似的突然站起来，月光下他伸出了右手，五指张开的右手突然用力的握成拳头，与此同时青色的闪电激烈的在手腕处闪动！封印开解，真·雷之纹章!!没错，凯德就是当初炎之英雄的得力助手，同时也是好朋友。因为付有元素真纹章，所以不老不死……难怪在凯德的故事里面有着那么多的疑问，这一下子都可以解释清楚了。

第二天早上起床正好赶上议员带军队冲击湖之城，企图用武力占领这里。通过之前对于湖之城有了一些了解，再加上托马斯他们几个老幼妇孺在联邦骑士团前面显得那么单薄，12小队出手了。不过凯德还是很注意影响的，他即没有让托马斯他们发现，也没有让任何看到过他们的联邦骑士生还。解决敌人以后，12小队目指炎之英雄驻地。在里面，凯德见到了昔日好友的妻子沙拉……

托马斯篇

湖之城新任城主，托马斯让湖之城独立出联邦，成为后来反神圣同盟的格拉斯朗德解放军本城。托马斯比起修格、克莉丝和凯德来说，没有那么多强力仲间，所以请参看后面“鬼武者”的说明，尽量获得同伴，让战斗变得简单，要不然你会在一些强制战斗中陷入泥潭……

在湖之城门口，新任城主托马斯带着委任状出现，和门口的セシル对话，对方得知他就是新城主后，两人进入城内。和管家打完招呼以后，就是熟悉新城的环境以及逐一认识成员。第二天管家提醒要到骑士团送评议状，于是托马斯代上セシル出发了。到布拉斯城向骑士团军师出示评议状以后可以返回。

回到城里，第二天和广场上的女性对话，得知她的孩子昨晚彻夜未归，于是托马斯决定带队去寻找。当然，启程以前先到各个地点和现有的同伴沟通一下，这样大家凑合凑合组队去平头山寻找。沿着河

流走，在最右边从野猪嘴里救回少年。

第二天早上，先和城中角色对话，随后返回住所，在一楼管家会报告关于本城经济危机的情况。为了开拓本城的经济，托马斯决定外出搜寻仲间，把周边可以收的统统带回来吧，具体请看后面的“鬼武者”。返城以后会有固定事件，可以修理电梯的人出现。于是大家坐着修好的电梯开始在大楼上下转悠，最后大家来到了迷之第三层，连管家都不知道这里还有第三层，这里会有什么呢……（电梯，多个房间，一切设施齐全但陈旧，这里难道就是50年前对抗神圣帝国的解放军的根据地？呵呵……说不定KONAMI以后会推出炎之英雄篇章，再现当初的英雄史诗，等那时候就知道了！）

早上起来，去周边的村子，会遇到评议会议员。带他到湖之城，议员说托马斯必须立即撤销商业自由贸易区和以城市为资本的借贷资金决定，否则他们会启用武力解决问题。和所有同伴对话，之后返回房间休息。第二天一早议员就带来骑士团封锁了城市。正好军师西塞在这里，于是借助他的雄谋鬼才吧。听西塞安排完以后，就开始四处巡查，大门口、仓库、一楼和二楼的裂缝处、图书馆……所有有仲间的地方都要去看看。然后就是休息，第二天参加集团战。还是那句话，你仲间多不多，实力够不够，如果有自信请全灭敌人，否则就等待情节。（压胜奖品好像是：什么封印球）集团战结束，但数目众多的骑士团部队还是冲入本城，固定战斗开始。在大家坚持不住的时候，有贵人投掷闪光弹并利用烟雾消灭的许多敌人。最后，托马斯向评议会出示了开放证明以后，评议会只好暂时撤退。当然，没有克莉丝手下的帮助，这也是不可能的。

共通章节

修格、克莉丝和凯德3人在沙拉的带领下来到了炎之英雄驻地内部。这里要选择一位主人公作为炎之英雄遗志继承人。炎之英雄当初在50年前的最终决战以后就封印了真·火之纹章，而数次出现在我们眼前模糊的景象，这里也变得清晰了。无月的深夜，森林中央有一个巨大的火堆，里面焚烧的是无数的武器。边上有3个人面对大火静静站立，炎之英雄居中，右侧站的是凯德，左侧是真·水之纹章所有者——克莉丝的父亲（现在还不能说是谁）。虽然和神圣帝国的作战胜利了，但是大家也充分体验到了真纹章的威力。所以3人决定封印真纹章，让这些真纹章不会落到别有所图的人手里。这就是战争结束以后，英雄消失的原因。

说到这里大家该明白我为什么选择修格作为继承人。真·雷之纹章的凯德和真·水之纹章的继承人克莉丝，这不就是当初对抗神圣帝国时核心助手层的配置吗！所以说，修格作为继承人最为合适。

选择完毕，之后沙拉要打开封印大门，3人上前挑战火纹章的化身（就是开头修格与之纠缠的火龙）。这家伙HP5000，如果等级不够，请让凯德使用纹章攻击，而另外两人只负责回复。胜利以后，修格会得到真·火之纹章。就在这个时刻，迷之四人团出现，这四个家伙一直在窥视流落在格拉斯朗德的真纹章，并且也是这次神圣帝国侵略的发动者。修格拔刀上前，但是和面具男比起来实力差距太大。

奇霞村口，所有部族都在这里集结了，原来神圣帝国的大军已经逼近这里。继承炎之英雄遗志的修格号召格拉斯朗德全地域人民再次团结起来，为了自由而战！准备一切以后，就和军师西塞对话，进入集团战。但是神圣帝国军队层出不穷，刚刚结盟的各个部族也没有充分的战术配合，这一战必败，全军退守。

全军退到达克村，这里各个部族族长开始会议，但毕竟在一天前大家还是战场上的对手，所以难以在战术上达成一致。尤其是赛克斯库兰和蜥蜴人，因为一向作风彪悍，所以很难接受克莉丝他们建议的战术性退守计划。这里可以看到，克莉丝在军事上高于常人的冷静，无论是在兵败后的部队重组还是会议上的战术提议，都彰现其大家风范。

最后赛克斯库兰和蜥蜴人还是决定拼死一战！不过从西塞那里可以打听到，原来神圣帝国并没有这么多军队开拔过来，所

以他猜测是有人利用超强的魔法召唤地狱的魔兽并用魔法加以处理，所以看起来是帝国士兵。如果可以奇袭召唤者，那么敌人的大军必然瞬间消失。别犹豫了，修格立即决定亲自去突袭召唤者。

这一边集团战开始，赛克斯库兰和蜥蜴人根本无法对抗，所以建议大家龟缩在两个支点，等待几回合以后克莉丝带队来援。而另一边，利用艾拉地精灵术找到了召唤者，原来就是赛拉！修格立即带队冲上前去。这里注意保持战斗力，毕竟连续作战以后还要挑战赛拉，所以推荐用修格的全体魔法全灭前面的敌人，最后再全力攻取赛拉。胜利后全军退到有城堡保护的布拉斯。

布拉斯会议室，大家冰释前嫌，决定以炎之英雄为核心组成反神圣帝国军，而主城定在了湖之城。怀疑自己能力的修格走到城门口，那里军曹乔给予了他勇气。随后修格返回城中，对那些士气低沉的战士们发布了激昂的演讲。谁能没有梦想，谁能没有想要保护的人，谁能没有自由的权力……为了养育自己的格拉斯朗德永远和平，所有种族的战士终于站在了一切，他们将肩并肩地面对号称大陆军事最强的哈诺莫尼亚神圣帝国，哪怕是敌人召唤来全地狱的魔兽，他们也会像50年前一样在炎之英雄的带领下勇敢的战斗下去！

神圣帝国大军再度逼近，新组建的格拉斯朗德军带着必胜的信心出战！集团战中要尽量节省时间，要不然等一会援军到来，敌人就会自动撤退。所以建议全军三箭齐发，至少有两点构成随时援护攻击状态。而另外一只可以组成别动队，抄最下边的通路，在对敌人BOSS部队的时候构成至少3只部队同时援护的状态。否则，以对手主帅的能力，个人都可以全灭我军。

胜利后，布拉斯洋溢在欢庆之中，各个种族的战士在一起欢笑、庆祝、畅谈……这就是团结的力量。这仿佛让人看到50年前那场永存史册的大决战！修格在门口遇到了莉莉丝，一直在找寻炎之英雄的莉莉丝怎么也没有想到修格会成为她要找的人！炎之英雄？修格！？莉莉丝高兴的表现方式与众不同，就连神圣帝国和地狱魔兽都没能震撼的布拉斯也开始颤抖了。欢庆以后，本阵开拔湖之城。

马上进入完美结局达成限制条件第二步——这里要注意了，不要发动任何的情节，现在马上检查自己的仲间是不是到了93人。没有？那你赶快看后面的“鬼武者”108星仲间方法，要不然看不到完美结尾！因为后面的章节会有15人一下子强制仲间，所以这次的仲间收集是各代里难度最低的，大家加油吧！

早晨去拜访军师西塞，西塞他们刚刚得到消息说迷之四人团已经逼近高速路遗迹，所以建议修格立即前去调查。带最强的，而且至少要带上一个会使用“苍斗之纹章”的仲间！从大空洞门口位置进去，这时可以看到金巴快速跑进高速路里面。冲！到里面看看那几个十恶不赦的家伙又在搞什么勾当。

呵呵……里面原来是封印真·水之纹章的神殿，克莉丝呀，你就要见到爸爸了！这里道路曲折蜿蜒，所以说你能力够高的话，按我说得走，一上来先向右，之后十字路口再右行。（记得当初玩一款PS早期游戏的时候，里面有位老人曾告诫说日本RPG中高难度迷宫——逢道必右行）在里面先要挑战赛拉，这时候我们的等级早就不把她放在眼里，基本一回合搞定，如果你一回合没有结束，那么你要小心了，后面的BOSS就有些困难。这时候神殿突然震动，并有大量的冰雪覆盖了神殿。估计是有人企图带走真·水之纹章，但是引起纹章不具合造成的现象。

进去看看，在路上水之纹章化身登场，“苍斗之纹章”发挥作用，利用第一招带即死的特点先消灭周围的冰柱，要不然战斗会很烦。不过小心，水龙会随时复活冰柱！

大家冲到到祭坛前，金巴倒在地上。战斗再开，目指面具男。胜利后面具被打落，果然是前两作的天间星卢克。这时候大家清楚了吧，一直以来隐藏在赛克斯库兰的金巴就是克莉丝的父亲，最后克莉丝继承了父亲的真·水之纹章。许多玩家都会有如此的困惑，克莉丝魔力一点都不高呀，没错！所以我们要把所有从隐藏BOSS处得到的提升魔力的道具都给克莉丝吃下去，让她成为一个“药人”！这样克莉丝就是物理和魔法双强的角色了！

神圣帝国中，纳什正在向萨萨拉依报告侦查情况，这时候天间星卢克出现……萨萨拉依和他在当初都市同盟的作战中就曾经结下了梁子……那是对都市同盟的讨伐战，两个元素真纹章在战场上各为其主……

本城中，休息以后在城门口有事件发生。鲁贝库村求助，到军师处，凯德自荐前往查看。到达鲁贝库村时发现没有一个村民，在平台上发现了一个士兵，原来迷之四人团将村民都关在后山山洞深处。于是凯德决定去营救。不过这里是一个陷阱，天间星卢克和赛拉将真·雷之纹章夺取。凯德带队想先将村民救出，但是洞口却有无数的地狱魔兽。战斗一次又一次，但是没有任何的效果，敌人数量太多。就在12小队马上崩溃之际，第13小队出手救援，这样凯德才可以顺利解救村民，同时13小队强制仲间获得。

本城中，突然收到阿尔玛村的讯息，克莉丝决定亲自去看看，结果在森林里也被天间星卢克和赛拉夺取了真·水之纹章，其实他们实力一般吗，为什么情节中克莉丝没有我锻炼的那么强？没办法……

本城中，修格决定去周边巡视，但是刚刚回来就发现斥候来报，说布拉斯城突然遭到大量神圣帝国部队袭击。修格来不及调本阵前往，自己带人先行一步去支援了。但是这里也是赛拉他们的阴谋，在击倒无数敌人以后，真·火之纹章被夺取。就在炎之英雄命在旦夕之际，阿尔玛族的部队赶到，清一色女性弓弩手从敌人后方给予地狱魔兽以毁灭性的打击。同时，族人中擅长沟通精灵的术士，利用精灵的力量，阻止赛拉的召唤魔法，地狱魔兽被强制带回了属于自己的地方……到此为止，

虫使和阿尔玛族的加盟，让格拉斯朗德的部队又彻底恢复到50年前一样的阵容！

这里的集团战并没有任何困难，集团战争里参加作战的人物等级基本够高，所以就算是一对一的作战也不会有任何的纰漏。唯一让人担心的就是托马斯。其实托马斯的自身战斗实力很高，只是刚开始的时候等级过于低下，如果你可以带着他们经常出来遛遛，那么任何军团就都没有破绽了。

敌人瞬间夺取了所有的真纹章，情况变得极为复杂。大家正在商量的时候，纳什出现，他说天间星卢克正在仪式之地准备毁灭所有的真纹章！而一切的战争都是他发动的，神圣帝国也成为卢克利用的工具而已！卢克如此巨大的行动目的就是所有的元素真纹章。如果仪式成功，那么整个格拉斯朗德将全部毁灭，甚至整个大陆都会消失！修格他们决定立即前往阻止。

全军开赴仪式之地，集团战还是难度不高，只要合理利用援护一切都变得极为简单。不过要是想为最后的作战准备一切，那么就请先不要答应军师开拔的提议，而是去你想要去的地方，比如挣挣钱，打打铁，收拾收拾隐藏BOSS。反正该做的赶快做，要不然以后机会就基本没有了！

仪式之地分为5个部分，凯德带队去夺回雷的真纹章，这里注意，仲间分配要合理，凯德的对手尤巴物理攻击强，所以尽量安排合适的战斗成员。而克莉丝那里要面对赛拉，所以魔法防护和咏唱时间是关键所在。建议大家都带上剧情里属于他们自己的同伴，这样在准备挑战以前，你可以看到有趣的对白！说到有趣，克莉丝在出征以前，露西亚的一番耳语确实说的克莉丝满脸通红，呵呵……好有趣，到时候大家不要忘了注意看露西亚说的是什么。而还需要说明的是，尤巴还好说，赛拉那里可就麻烦了，加赛拉敌人共有5位可以全体攻击的敌人，一般一回合后他们总共会造成大约500多的伤害，所以在敌人出手以前，我们能否将除了赛拉以外其它的敌人消灭是关键。当然，等级低也不是不能过，读取进度，让赛拉前两次都是HP大回复的魔法，这样的话获胜的机会就极大了！两边胜利后，托马斯那里没有战斗的BOSS，幸运幸运！而修格拿回火的真纹章也没有BOSS战，只是本来是兄弟的敌我双方军师的较量，不过没有结果的情况让人畅想，说不定以后还会有机会较量。

记录！选择最强的仲间去挑战天间星卢克。

一上来，天间星卢克就讲述了他这些年来的所见所闻，他看到人类为了权势、私欲而一次又一次发动战争，真纹章因为其的强大，成为很多人的目标，许多战争因真纹章而起，许多战争也因为真纹章的存在而变得死伤无数，生灵涂炭。所以毁灭真纹章对于世界来说是个解脱……

修格自然不能同意，所以最终决战开始。天间星召唤出风之化身——一只凤凰，再加上四属性封印球。注意，土封印球会使用全体魔法反弹，而水封印球会复活其他死去的封印球，所以一切以优先消灭水之封印球为关键。如果你带上萨萨拉依，真·土之纹章的全体魔法防御很有效。对于前面的火和雷的封印球，我个人建议不如让直接攻击来解决，到了现在大家前排作战实力早就都很高了，一般来说我的修格一次完全攻击，怎么也可以做掉敌人HP1000多，这比魔法安全，不用咏唱时间呗。

胜利以后就是ENDING了，追加的几个仲间脱出迷宫的情节非常类似于《最终幻想Ⅵ》。

格拉斯朗德的人民从此开始了平静的生活，而修格的赛克斯库兰族也开始了重建计划，修格被大家推举为部族的族长。最后修格和克莉丝的告别非常有趣，克莉丝伸出右手说请按照我们的规矩告别，修格与克莉丝握手以后说，按照我们的规矩请蹲下身子，克莉丝微微下蹲，修格一把抱住了克莉丝。这是建立在战斗中的友情，就像当初炎之英雄和克莉丝的父亲一样……

如果你想具体了解天间星卢克为什么发动战争，如果你完成游戏以后还找不到许多问题的答案，请在游戏结束时按确定键进入第六主人公篇，那里有一切的真相！具体故事我们会在下期奉献，请期待！

枪冢~HARD 难度 BOSS 战分析

机种:PS2　厂商:RED　类型:ACT
发售日:7 月 18 日　价格:6800 日元

一些心得及发现

操作方面，十字键和摇杆控制方向，○键是跑(稍微有些别扭)，×键是跳(这点到挺和我胃口)，□键开火(手枪)，△键为必杀(就是用棺材里的火箭炮，必杀储存到一定数量时，既可发动必杀，也可补血)，L1 键锁定目标，R1 键为挥动棺材近身格斗。操作基本还算流畅，就是觉得敌人方面的小喽罗稍微有些单调有些弱，如果能再强些打起来就有趣多了。

极酷的对 BOSS“终结技”

对 BOSS 战时，如果对方被打到只剩下一点点血的时候，这时画面左上角的骷髅便会因充满能量而开始闪动着蓝色电光，瞄准 BOSS 按下△键，GRAVE 便会发动 BOSS“专用”终结技，用极酷极绚丽的招式打倒对方，同时还会播放相当炫目养眼的动画。

打击(BEAT)数迅速增加法

如果面对一堆敌人的时候，不要着急，这通常都是增加自己打击数的最佳时机，先用枪把他们逼死在角落里，然后按 R1 键继续鞭尸，一般打击数都会立即翻倍，轻松过百。

POSE

不知大家发现没有？如果在游戏中按下 SELECT 键，可以让 GRAVE 摆出各种不同的胜利姿势，不但动作超酷，而且好像还和过关分数里的 ARTISTIC BONUS 有一定关联。除此以外，平时如果一边移动一边打枪，那样不会取得很好的成绩，但是一旦让 GRAVE 站稳了之后再开打，他便会发动乱舞的射击，不但威力狂大，而且可以得到很高的分数！

下面就来讲解一下如何对付各关的 BOSS。

STAGE 3

■鲍伯·庞德马克斯(ボブ·パウンドマックス)

鲍伯的体力并没有想像当中的那么耐打，可是如果过于接近鲍伯和黑服等人，他们手中的机关枪则会给予 GRAVE 很大的伤害，所以最好的战术就是不断地从中距离采取左右横扑的战术，同时可以用 L1 键锁定敌人给予连续的攻击。

鲍伯会不时地朝 GRAVE 这边投掷手榴弹，需要尽快躲避。基本来讲，瞄准他的脚下射击应该会很轻松地打到他，还有可能吹飞对方。当然，适时地按△键来发动必杀攻击也是取胜的一条路子，不可错过。只要注意以上几点，相信可以很容易地过关。

■鲍伯·庞德马克斯(ボブ·パウンドマックス)【OVER KILL】

在和鲍伯作战之后不久便会进入对鲍伯的 OVER KILL 模式，战斗十分简单，只需躲避鲍伯的攻击，同时进行反击即可。之后鲍伯会投掷炸弹(上)，因为落下的时间较长，所以有充足的时间进行躲避，其预备动作是将胳膊插进自己的肚皮并且大声挑衅，这是一个重要的信号。

对于炸弹(下)则多少需要注意一下，但也可以很简单地躲避开来。鲍伯的重压可以用横扑躲闪，但是如果拼命地向他冲击的话，也许可以不受丝毫的伤害就能把他打倒。

STAGE 4

■巴拉德伯德·李(バラッドバ▮ド·リ▮)【OVER KILL】

直接进入对巴拉德伯德·李的 OVER KILL 模式，在这里，行动越快速越敏捷就越容易占得上风。由于李的攻击方式有三种，而每一种都十分的厉害，所以最好保持在中距离和他作战。看见他举起机关枪时，最好就赶紧横扑避开，因为随后他会连续两、三次地开枪。

李的跳斩速度快威力大，所以要看准时机躲避，如果晚了一点就会受伤，趁躲避的间隙还可用手枪进行连射。

STAGE 5

■贝亚·沃肯(ベア·ウォ▮ケン)

非常有武士风度的人，以堂堂正正的战斗为信条，擅长远距离攻击。如果没有把握到攻击的机会，那么他便不会给你第二次机会了，所以一旦发现他的破绽就尽情攻击吧！

■贝亚·沃肯(ベア·ウォ▮ケン)【OVER KILL】

进入贝亚·沃肯的 OVER KILL 模式，相当有难度，基本策略就是逆时针绕着他跑。最好离他远点儿，向右可以躲避他扔来的汽车(或木头)。稍微接近些后就可以边走边开枪了，等到他抬手时就迅速前扑，可以躲开他的攻击，然后锁定他，原地发动乱舞扫射，等他再次抬手时再躲避……如此循环往复，很快就能消耗他大量的 HP。战斗最后的阶段，多用必杀，尤其是第四招必杀即可轻松搞定。

STAGE 6

■会躲起来补血的 BOSS

名字忘记了，只这一个特征记得非常清楚。刚开始战斗时就需要立即锁定住他，一边横移一边开枪，这样还可躲开他的普通射击。当他扑过来时就立刻横扑。站起身来以后继续锁定，横移，开枪……当他开始躲避的时候就立即跑上前去追打，然后继续锁定，横移，开枪。

当他的血剩得不多时就可以冲上去用必杀放倒他，防止最后阶段被他将血补满。

STAGE 7

■大头

千万别用锁定，否则你一定会为自己不能打掉对方扔过来的东西而后悔不已。装备第 3 招必杀，从一开始就坚持边后退边开枪的基本策略，等大头稍一靠近就尽全力向后扑。如果它扔出大眼球，就迅速移动到左边，待眼球扔出后向右扑避开。如果它张开大嘴，一定要锁定，原地站立乱舞射击，此时大头的血会疯狂减少。如果 GRAVE 要被吸走就按△键放 3 枚导弹打昏它，接着开枪追打。如果它起来的话，就边后退边开枪，如此循环即可轻松通关……

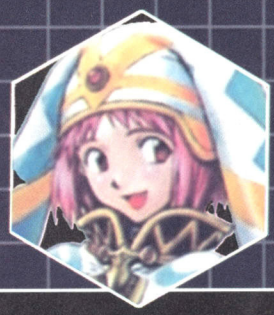
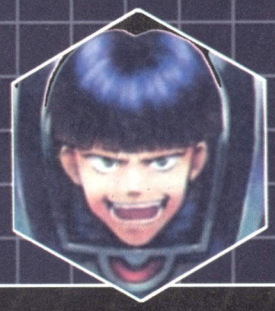
文/DAIKA

Vol. 1 流程攻略

.hack//感染扩大

游戏开始
↓
遵从指示决定 PC 名称
↓
登录进入 The World
↓
从奥尔卡(オルカ)那里得到了成员的地址
↓
前往 Δ 服务器的"萌え立つ　过越しの　碧野"
↓
奥尔卡(オルカ)教主角操作的方法
↓
将周围出现的怪物全部打倒,之后进入地下迷宫
↓
从地下迷宫出来的时候发生了事件
↓
返回桌面,在 BBS 上留言
↓
再到桌面会收到文字化的电子邮件
↓
登录 The World
↓
整理完装备之后前往混沌之门(カオスゲート)
↓
名叫黑玫瑰(ブラックローズ)的女孩子主动和主角打招呼
↓
得到黑玫瑰(ブラックローズ)的成员地址
↓
前往 Δ 服务器的"隠されし　禁断の　圣域"
↓
遇到巴尔蒙克(バルムンク)
↓
事件过后,得到ウィルスコアM
↓

海尔巴(ヘルバ)登场
↓
前往マク・アヌ
↓
注销,离开 THE WORLD
↓
在 BBS 上阅读斯特哈尼(ステハニー)写的文章
↓
登录 Δ 服务器
↓
和米亚(ミア)见面
↓
前往 Δ 服务器的"疏ましき　金色の　阳鬼"
↓
赢得ゴブリン后,得到ゴブキャップ
↓
阅读 BBS 文章
↓
前往少女目击到的区域
↓
进入地下迷宫,打倒 BOSS,米斯特拉尔(ミストラル)登场
↓
得到米斯特拉尔(ミストラル)的成员地址
↓
去マク・アヌ,返回时皮罗希(ぴろし)出现
↓
听取皮罗希(ぴろし)的请求,前往 Δ 服务器的"心なき　过食の　巡礼"
↓
打倒 BOSS,得到皮罗希(ぴろし)的成员地址
↓
返回マク・アヌ,收到当选邮件
↓
在这里做一天的管理员
↓

贞本义行 × 伊藤和典 × 真下耕一

在商店收到法の书
↓
走路不久会收到米亚(ミア)寄来的信
↓
前往Δ服务器的"果てなき　大罪の　累壁"
↓
通过后得到米亚(ミア)和艾尔克(エルク)的成员地址
↓
向米亚(ミア)请教GET HACKING的方法,前往受保护的区域
↓
通过BBS得到スパイラルエッジ
↓
举起枣(なつめ),得到枣(なつめ)的成员地址
↓
在BBS上检查关于阿乌拉(アウラ)的文章
↓
收到黑玫瑰(ブラッククローズ)的邮件及文字化的阿乌拉(アウラ)的邮件
↓
从混沌之门前往Θ的服务器
↓
在Θ服务器的"静稳なる久远の白魔"冒险
↓
完成之后前往Δ服务器
↓
和艾尔克(エルク)一起前往Δ服务器的"丰穣なる　微笑の　菌丝"
↓
注销一次,前往Δ服务器。
↓
前往Δ服务器的"鼻曲がる　沸血の　处刑场"
↓
通过后回BBS,见到"早耳のヂャン"的文章(ゴブグローブ)
↓
为了还原皮罗希(ぴろし)的颜色而前往有药的区域,通过后得到皮罗希(ぴろし)的自传
↓
收到黑玫瑰(ブラッククローズ)的邮件
↓
前往Θ服务器的"咒われし　失意の　乐园"(ウィルスコア不足)
↓
注销,接收邮件
↓
前往米斯特拉尔(ミストラル)指点的区域
↓
用DATADRAIN的能力打败BOSS,得到ウィルスコアQ
↓
再度前往Θ服务器的"咒われし　失意の　乐园"
↓
ENDING

词汇合成 A&B

词汇	地下迷宫面积	建筑数量	区域等级
萌え立つ	小	普通	低
隐されし	↑	少	↑
茫然たる	|	普通	|
果てなき	|	多	|
闭ざされし	|	普通	|
静稳なる	|	少	|
丰穣なる	|	多	|
瓦解せる	|	普通	|
咒われし	|	少	|
埋もれし	|	多	|
孤立せる	|	少	|
大いなる	↓	普通	↓
选ばれし	大	多	高

词汇	地下迷宫面积	怪物修正	道具修正
过ぎ越しの	小	低	低
禁断の	↑	↑	↑
骚灵の	|	|	|
大罪の	|	|	|
忘却の	|	|	|
久远の	|	|	|
微笑みの	|	|	|
刹那の	|	|	|
失意の	|	|	|
异教の	|	|	|
沉默の	|	|	|
最果ての	↓	↓	↓
绝望の	大	高	高

格纳库

封神演义 2 （PS2）

必须码 ECBA8040 1456E79B
战斗一次等级最大 9CBBAEA4 C436E7A6
全宝珠 MAX 9CBBC2A8 0836E7A5
※战斗后、宝贝强化后全部最大
白宝珠 4C46E1B0 1456XXXX
赤宝珠 4C46E1AE 1456XXXX
绿宝珠 4C46E1B4 1456XXXX
青宝珠 4C46E1B2 1456XXXX
金宝珠 4C46E1B8 1456XXXX
黑宝珠 4C46E1B6 1456XXXX
XXXX 可以更换数值（089C=9999、E404=999）
子牙
经验值 1C46DE28 XXXXXXXX
HP 4C46DE2C 1456XXXX
攻击 4C46DE2A 1456XXXX
防御 4C46DE30 1456XXXX
术攻 4C46DE2E 1456XXXX
术防 4C46DE34 1456XXXX
丽兰
经验值 1C46DE44 XXXXXXXX
HP 4C46DE48 1456XXXX
攻击 4C46DE46 1456XXXX
防御 4C46DE4C 1456XXXX
术攻 4C46DE4A 1456XXXX
术防 4C46DE50 1456XXXX
XXXXXXXX 可为任意数，但注意不要太大
XXXX 可以更换数值（089C=9999、E404=999）

剑豪 2 （PS2）

不用必须码
对战时按 R3 键回复体力，按住 SELECT 键再按 R3 键，エネミー即死
9C9AA2A8 2055E7C1 9C9AA2AC 983924E5
9C9AA2B0 24B3EBA5 9C9AA2B4 0476E79E
9C9AA2B8 983A2449 9C9AA2BC 24D5E6A5
9C9AA2C0 C836E7A2 9C9AA2C4 2055E7CE
9C9AA2C8 2052F025 9C9AA2CC 2055E7CD
9C9AA2D0 0456E7A7 9C9AA2D4 B032D1B1
9C9AA2D8 B036B071 9C9AA2DC 15F6E79D
9C881540 0C539F85
豪腕/切れ/俊敏/见切/精神/顽强/回复 9999
9C8EF13C F85AE7A4 9C8EF140 2873089C
9C8EF144 B8B3E7A5 9C8EF148 38DAB00C
9C8EF14C 38B9E7A7 9C8EF154 08D6B00F
不死
9C9AC47C 2053E7CD 9C9AC480 2873D1A5
9C9AC484 0865E7A2 9C9AC48C D754E7A8
9C9AC494 2053F025 9C9AC498 D8D3E7A5
9C9AC49C 15F6E79D 9C9AC4A0 7A36E7B1
9C8F8810 105397F2 9C8F8818 1456E7A5
不出血/体力不减 9C8F8DC4 CE56E50C
抑制奇妙的表示 9C8B4068 05DFE7B5

.hack~感染扩大 （PS2）

必须码 EC841310 1444A5A4
入手道具为 99 个 1C82C620 0856E7A7
总游戏时间为 0 1C34CDF8 1456E7A5
时间变更 1C81DDBC 3873tttt
tttt=E7A7 2 倍 tttt=E79F 10 倍 tttt=E781 100 倍
tttt=089C 1000 倍 tttt=300C 32767 倍
等级 99 4C34BC8A 0000E788
获得大量经验值 1C34BC90 1354E404
金钱 MAX 1C34BC94 14BE598C
最大 HP 999 4C34BCA4 0000E404
最大 SP 999 4C34BCA2 0000E404

黄金太阳~失落的时代之完美 1 代通关密码 （GBA）

全能力/全道具/全精灵/LV99

1
|ぐべくふぼ うからぼむ|
|びだそせせ うわなにく|
|でずざびけ ごのまりで|
|ねぎうろふ ゆがどみを|
|れちてばか しねひほこ|

2
|そびつしだ やののもる|
|ざぜこけむ ゆじまじこ|
|やけらごろ だくせひけ|
|なぎてむい しせみむぜ|
|ぬびけきべ もさざうな|

3
|わぶがれる こごわぐう|
|どつごあば もひざごそ|
|あれほへる ぼべみけと|
|おえゆちつ やしせんけ|
|せみごきせ いぜるべと|

4
|まくまざど やまほべい|
|るやさえん じらくぐど|
|んわすずぐ ぎちでじこ|
|じにどでん はうぶびい|
|まくういも しきからば|

5
|ちしさわな たそぎのを|
|なとじほの ねだめへげ|
|へぶらめむ いろよゆで|
|きぎろれさ ざがさへそ|
|だざごとぼ はぐまあば|

6
|びばへかあ ぼじこうわ|

波波罗克罗伊斯物语 3 （PS2）

必须码 EC908604 1456E79B
经验值最大 1CBCC340 0856E7A5
※使用以上金手指在战斗后才会有效，第一次战斗后经验值变为最大，第二次战斗后等级变为最大。
必须码 EC908604 1456E79B
经验值最大 1CBCC340 0856E7A5
金钱最大 1CC580A0 144F25CC
风之纹章 99 3CC580A4 1456E788
炎之纹章 99 3CC580A8 1456E788
水之纹章 99 3CC580AC 1456E788
道具 99
1CC58060 1456E788 いやしの叶
1CC58064 1456E788 いやしの枝
1CC58068 1456E788 いやしの果实
1CC5806C 1456E788 ミントドロップ
1CC58070 1456E788 ハーブあめ
1CC58074 1456E788 爽快キャンディー
1CC58078 1456E788 月の恵み
1CC5807C 1456E788 なごみの霞
1CC58080 1456E788 いやしの霞
1CC58084 1456E788 やすらぎの霞
全道具 99（1.6 版以后专用）
7CC58060 1446E7A6 3C978387 1456E7A5

超级机器人大战 IMPACT（PS2）

NEWTYPE 等级对机师回避、命中、浮游炮系武器射程补正值

NEWTYPE 等级	回避·命中	射程
1	–	–
2	+3%	–
3	+6%	–
4	+9%	–
5	+12%	–
6	+15%	–
7	+18%	+1
8	+21%	+1
9	+24%	+2
10	+27%	+2

强化人间等级对机师回避、命中、浮游炮系武器射程的补正值

强化人间等级	回避·命中	射程
1	–	–
2	+2%	–
3	+4%	–
4	+6%	–
5	+8%	–
6	+14%	–
7	+17%	+1
8	+21%	+1
9	+23%	+1
10	+25%	+1

圣战士等级对机师回避、ハイパ▮オ▮ラ斩系武器的攻击力和オ▮ラバリア防御力的补正值

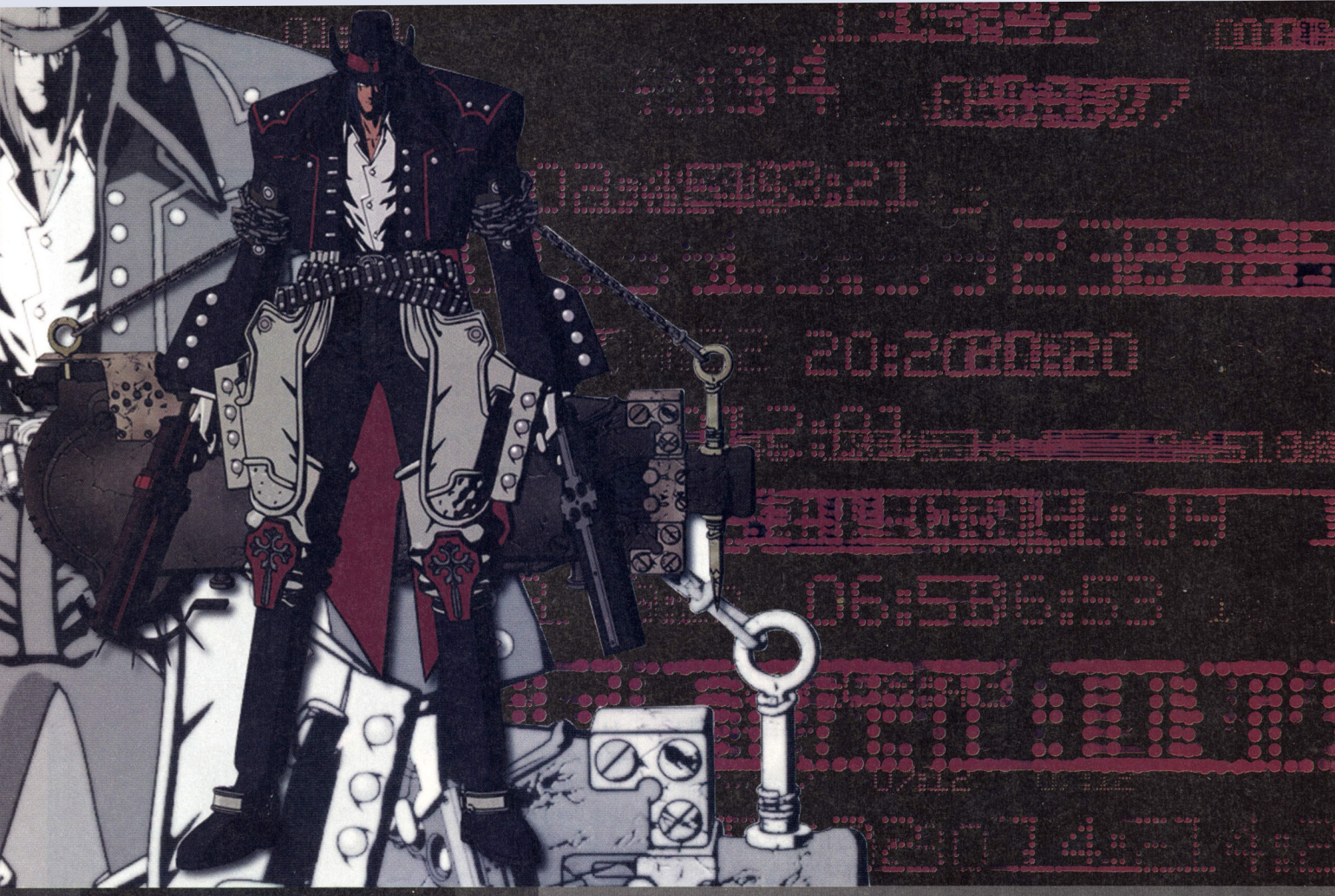
圣战士等级	回避	攻击力·防御力
1	–	+100
2	+3%	+200
3	+6%	+300
4	+9%	+400
5	+12%	+500
6	+15%	+600
7	+18%	+700
8	+21%	+800
9	+24%	+900
10	+27%	+1000

忍者等级对机师回避、命中、武器 CRITICAL 率的补正值

忍者等级	回避·命中	CRITICAL
1	–	+2%
2	+2%	+6%
3	+4%	+10%
4	+6%	+14%
5	+8%	+18%
6	+10%	+22%
7	+12%	+26%
8	+14%	+30%
9	+16%	+34%
10	+18%	+38%

超能力等级对机师回避、命中、武器攻击力的补正值

超能力等级	回避	攻击力
1	–	–
2	–	+100
3	–	+150
4	+5%	+200
5	+8%	+250
6	+11%	+300
7	+14%	+350
8	+17%	+400
9	+20%	+450
10	+23%	+500



鬼武者

数字·游戏·生活·我

CLOUD

我们生活在一个被数字包围的世界之中，数字化的信息，数字化的电器，数字化的知识……就差连人也数字化了。从原始的结绳计数到罗马数字的诞生，从算盘的发明再到计算机的降临，也不知是社会的进步促使数字的更新，还是数字的发展带动社会的前进，我们就这样与数字结下了不解之缘。

无论是《黄金的太阳~失落的时代》里 42 只精灵的捕捉方法，还是怎样收齐《幻想水浒传Ⅲ》当中 108 颗天罡地煞，都可以用一个具体的数字表达出来。这样的数字代表了一种钻研、代表了一种成果、代表了一种追求完美的境界。玩游戏是如此，以完美为最美，为至高的崇高的精神，不把想要的东西全部拿到手誓不罢休；工作也是如此，要尽职尽责，要克尽职守，要兢兢业业；生活更是如此，要健康乐观，要敢于拼搏，要善待生命，要无欲无求……

话虽如此，可当真有一天，数字的迅速增长演变成灾难般的洪流，也许我们会被无声无息地淹没在其中。虽然我想站在数字大潮的顶峰踏浪而行，但我不愿被它淹没；虽然我想跻身数字化的世界，但我不愿被它同化；虽然我想自由自在地翱翔，但我不愿变成 0 和 1，随着电磁波在大气层之中来回穿梭。我只想踏踏实实安安稳稳快快乐乐地玩我的游戏，你呢？

黄金太阳~失落的时代

全精灵入手方法详解

11 只地精灵

デユオ:刚出デリィ村时自动加入。

アイアン:在マドラの町西边的某处森林里,多转转即可找到。

キッス:キボンボ村中,ガンボマ像内部的齿轮迷宫,将齿轮反转后从楼上的两个红色齿轮中左边那个跳下去,之后即可捉到。

マッド:从マドラの町的村长那里得到龙卷风魔法之后,返回ガンボマ样の地下遗迹内,在有石头挡路的草地旁边隔着石头使用龙卷风,杂草被吹掉后会被吸进漩涡当中,在下面可找到它。

フラウ:タウポぬま的洞窟内,推石柱堵住蒸气眼后,旁边的蒸气会把它吹到下层,从右侧往左数第三个斜坡滑下去就可以抓到。

コンボイ: 这只可以说是最麻烦的了,首先需要去サウスアイランドのとうの小岛,把左边的母企鹅推到公企鹅身边会得到“漂亮的石头(きれいないし)”;再到まの海西北方的小岛——アンガラ大陆南东の小岛找小鸟,用“读心术(リ▮ド)”可以用“きれいないし”换到“红布(あかいヌノ)”;去まの海西南方的オセニア大陆北の小岛,对牛用读心术,拿“あかいヌノ”换来“牛奶(ミルク)”; 再去インドラ大陆西の小岛,用读心术和小狗狗说话,用牛奶换来它藏匿的一只“小龟(こがめ)”;最后来到まの海の东の小岛, 将小龟还给大龟,大龟感激之余,决定帮助嘉尔希亚前往南方的小岛,在那个小岛里便可找到コンボイ。

ペトロ:ヘスペリア上シャ▮マン的村的北边的森林之中可以碰到,不过需要从大陆北面的沙滩才能走到。

ソルト:在ギアナ村入口右边的草地中间用挖掘可以得到。

ジオ:ギアナ村下面,港口左下角有一块颜色特殊的岩石,使用罗宾的“举起(リフト)”魔法,然后再用龙卷风刮掉杂草就能捉到。

デク:在プロクス村里的冰上,撞飞它后再滑到前面,在雪堆前用挖掘即可得到。

ママン:ヤンピさばく中某处有排列得整整齐齐的9块石头,使用透视魔法后会变成一个箭头,在箭头指示的沙瀑布前使用潜沙魔法,向上走,从3块小石头的右上方出来, 再进左上方的洞穴。在洞中的传送点上用传送魔法,在里面可以见到潜在沙里的ママン,应该守在它的必经之路上,一旦经过就用挖掘魔法把它挖上来。

地

11 只水精灵

フォグ:カンドラ寺里,学会牵绳后即可在“石林”的右侧捉到。

シエリ▮:ミ▮カサラ村东北方三角形的森林中。

ピコ:皮卡德带来的。

シエイド:也是皮卡德带来的。

ム▮ス:ゴンドワナ大陆最南端的森林里(人字形河流下面的那块区域)。

メロウ:アクアロック里,用蒸发魔法蒸干上面吐水头像里的水就能得到。

スプモニ:古代都市レムリア(刚进レムリア时,从左边走,用下沉魔法可以进入),左边有被石头挡住的草地,用龙卷风刮掉它后,水精灵会跳到旁边的女神像下,用地震即可得到。

ジエル:在クエルト岛,村子右侧的小坡上找到。

カシス: シヤ▮マソ村西南通道里,利用举起魔法清除路障, 同时也挡住了水精灵的去路,可以顺利捉到。

タラソ: 火之灯塔内, 在一

水

火

大块冰地处，先用移动将门口左侧的龙像推开，然后按：下、左、下、左、上、右、上、左、下、左、下、左的顺序走到它面前即可。

ゼロ：可以乘乌龟去的小岛，通过传送点后进入一条直通道，向前走，在第二条通道里有个摇晃的女神像，对着它使用地震即可找到。

11 只火精灵

カノン：デカン高原，先从洞口落下砸出捶打魔法，然后在里面的洞窟中将左边的石柱敲进地面，对方无处可逃，只好就范。

ガッツ：ミ▮カサラ村内，在左下角鸡和羊的中间用挖掘，通过地道在外面捉到。

アクセル：ゴンドワナをむすぶカケ中，利用冰冻便可走到它跟前。

チリ：将ゴンドワナをむすぶカケ中得到的绿蘑菇交给在マドラの町中间左面二层小屋里的老爷爷，他会将自己豢养的火精灵送给嘉尔希亚。

タ▮ボ：在打倒ガイアロック里的大蛇后，返回イズモ村，把之前使用的木偶交给女村长后即可得到。

バイカ：サウスアイランドのとう中，通过冰面便可捉到，走法见前面的攻略。

コア：ジュピタ▮灯台南边，河对岸的脚丫形森林里。

フェニキ：ヘスペリア大陆南西の小屋，爬到顶层，将木箱推下，再移动到合适的位置后，即可得到。

シャイン：在ギアナ村的左上角，对着空树桩使用罗宾的“力量(フォ▮ス)”魔法可以将火精灵从里面逼出来。

ソウル：マグマロック内部，如图所示的位置处。

サンバ：マ▮ズ灯台内部，将入口右侧门外的冰块炸碎后进入即可得到。

风

大块冰地处，先用移动将门口左侧的龙像推开，然后按：下、左、下、左、上、右、上、左、下、左、下、左的顺序走到它面前即可。

ゼロ：可以乘乌龟去的小岛，通过传送点后进入一条直通道，向前走，在第二条通道里有个摇晃的女神像，对着它使用地震即可找到。

11 只火精灵

カノン：デカン高原，先从洞口落下砸出捶打魔法，然后在里面的洞窟中将左边的石柱敲进地面，对方无处可逃，只好就范。

ガッツ：ミ▮カサラ村内，在左下角鸡和羊的中间用挖掘，通过地道在外面捉到。

アクセル：ゴンドワナをむすぶカケ中，利用冰冻便可走到它跟前。

チリ：将ゴンドワナをむすぶカケ中得到的绿蘑菇交给在マドラの町中间左面二层小屋里的老爷爷，他会将自己豢养的火精灵送给嘉尔希亚。

タ▮ボ：在打倒ガイアロック里的大蛇后，返回イズモ村，把之前使用的木偶交给女村长后即可得到。

バイカ：サウスアイランドのとう中，通过冰面便可捉到，走法见前面的攻略。

コア：ジュピタ▮灯台南边，河对岸的脚丫形森林里。

フェニキ：ヘスペリア大陆南西の小屋，爬到顶层，将木箱推下，再移动到合适的位置后，即可得到。

シャイン：在ギアナ村的左上角，对着空树桩使用罗宾的“力量(フォ▮ス)”魔法可以将火精灵从里面逼出来。

ソウル：マグマロック内部，如图所示的位置处。

サンバ：マ▮ズ灯台内部，将入口右侧门外的冰块炸碎后进入即可得到。

11 只风精灵

レスキュ：海神样のやしろ内，将风精灵追至此处的台子上，再将下面的火台推到上面的缝隙中即可捉到。

ブリッツ：ヤンビさばく内，如图所示的位置。

ゼン：ポピ▮チ▮村，用透视进入狼人的洞穴，跟老狼人交谈后得到。

ブ▮ケ：在キボンボ村内，皮卡德成为同伴后，返回ミングさんみやく，利用冰冻魔法可以捉到。

ハイド：在ガラパス岛上，从沙滩用潜沙魔法钻到石头右侧，再用牵绳进入瀑布就能抓到。

ウィルス：サウスアイランドのとう西南方的空地，蓝色地面的附近。

アロマ：シャ▮マンの村，通过村长勇者的测试后通过村子右下的房子走到村子右侧得到。

ス▮：ジュピタ▮灯台内部，通过连通地面的反重力点而得到。

モリバン：シャ▮マンの村跟村长比赛的地方，左侧的最后部分有个反重力点，飘过去后用举起魔法通过山洞，在空地上右下的水池边可以找到一只，因为它会围着水池绕圈子，所以应该用透视魔法识破其计谋即可捉到。

ピ▮ス：ロッホの村，用大炮将对面墙壁炸碎后可以抓到。

ガスト：大イ-スト海北の宝岛，需要利用下沉和举起魔法才能走到它旁边。

其余 28 只精灵均由罗宾等人带来

CLOUD 作品
A CLOUD PRODUCTION

幻想水滸伝Ⅲ

GENSOSUIKODENⅢ

一百零八星

天魁星
トーマス
主人公之一

天罡星
ササライ
第五章强制仲间

天机星
シーザー
事件中自动仲间

天间星
ルック
第五章以后石板自动追加

天勇星
デュパ
第四章自动仲间

天雄星
ユーバー
第五章以后石板自动追加

天猛星
シバ
第四章自动仲间

天威星
ルシア
第四章自动仲间

天英星
ユイリ
第五章强制仲间

天贵星
サロメ
克莉丝篇最初仲间

天富星
ジンバ
第三章自动仲间

天满星
ジョアン
托马斯篇最初仲间

天孤星
军曹乔
修格篇最初仲间

天伤星
ヒューゴ
主人公之一

天立星
バズバ
第四章自动仲间

天捷星
ユン
第五章自动仲间

天暗星
エッジ
ルビーク村支付1000元后单挑胜利即可

天佑星
ユミィ
第五章自动仲间

天空星
フーバー
修格篇最初仲间

天速星
ナッシュ
克莉丝篇第二章自动仲间

天异星
アイラ
凯德篇第一章自动仲间

天杀星
ハレック
修格篇自动仲间

天微星
クリス
主人公之一

天究星
エステラ
阿尔玛村宿屋对话后到祭坛与那里的人对话再返回宿屋对话

天退星
セシル
托马斯篇最初仲间

天寿星
ゲド
主人公之一

天剑星
メルヴィル
其父ビリー仲间后再到联邦首都圣罗亚骑士团基地

天平星
エース
凯德篇最初的仲间

天罪星
アラニス
メルヴィル和エリオット仲间并编入战斗队列到大空洞喷水池前

天损星
クイ■ン
凯德篇最初的仲间

天败星
エリオット
和天剑星一同仲间

天牢星
フランツ
第五章鲁贝库村后山解救村民事件完成后仲间,要点是帮助村人的时候选择“村人を置いて逃げる”

天慧星
イク
第五章鲁贝库村后山解救村民事件完成后仲间,要点是帮助村人的时候选择“村人を置いて逃げる”

天暴星
スコット
ブラス城,给交易品“鹿の角”

天哭星
アーニー
ブラス城学术指南所里面,连续回答问题五次都正确

天巧星
ディオス
和天罡星一起仲间

地魁星
アルベルト
第五章以后石板自动追加

地煞星
ムーア
修格篇第三章ブラス城事件仲间

地勇星
ドミニク
联邦首都防具屋花 40000 购入アーマー

地杰星
ジ▮ン
ブラス城纹章屋对话即可

地雄星
シャボン
联邦首都和ギョーム的单挑胜利

地威星
フレッド
克莉丝篇第三章自动仲间

地英星
リコ
和地威星一同仲间

地奇星
パーシヴァル
克莉丝篇最初仲间

地猛星
ボルス
克莉丝篇最初的仲间

地文星
トワイキン
大空洞右侧山洞中的挖掘工

地正星
ナディ▮ル
カレリア宿屋二楼，战斗队列是 3 男、2 女、1 小孩（修格算小孩）

地阔星
デュ▮ク
第五章自动仲间

地斗星
バ▮ツ
イクセ村农民，将“ぶどう”交给他（联邦首都有售）

地强星
ブライト
和地微星一起仲间

地暗星
トッポ
和地雄星一起仲间

地轴星
ビッチャム
自动仲间

地会星
ガウ
和地阔星一起仲间

地佐星
リ▮ド
和地急星一起仲间

地佑星
サムス
和地急星一起仲间

地灵星
ミオ
イクセ村二楼对话仲间

地兽星
トウタ
带上ミオ到チシャ村宿屋房间里对话

地微星
フッチ
龙骑士在カレリア的事件结束后山道中对话

地急星
リリィ
第四章战争事件后自动仲间

地暴星
ジェファ▮ソン
仲间人数一定以上自动仲间

地然星
セラ
第五章以后石板自动追加

地好星
ワタリ
イクセ村一进村右边的房屋和房屋的空隙里，支付 100000 雇佣

地狂星
アヤメ
ワタリ仲间以后，在大本营地下二层和其对话，看过他的回忆以后将其带入战斗队列到北之山深处，单挑胜利后仲间

地飞星
セバスチャン
凯德篇最初的仲间

地走星
シズ
修格篇自动仲间

地巧星
ホルテスⅦ世
ダック村→チシャ村→カレリア选择“道を教える”之后在ダック村选择“嘘を教える”

地明星
エレーン
和地阔星一起仲间

地进星
ジャック
凯德篇最初的仲间

地退星
ジョーカー
凯德篇最初的仲间

地满星
ワン·フ▮
チシャ村地下仓库，帮其支付欠款

地遂星
アイク
托马斯篇最初的仲间

地周星
レオ
克莉丝篇最初的仲间

地隐星
ロラン
克莉丝篇最初的仲间

地异星
シャロン
和地微星一起仲间

地理星
ニコル
和地阔星一起仲间

地俊星
からくり丸 Z
和地稽星一起仲间

地乐星
ネイ
和地雄星一起仲间

地挞星
ビッキー
第四章山道仲间

地速星
ビッキー
地挞星进入战斗队列后，山道仲间

地镇星
オーギュスタン
イクセ村道具屋购入出土道具“バラの胸饰り”后到联邦首都与其对话

地魔星
コロク
平头山左侧场景的草丛里，选择“城で饲う”

地妖星
アーサー
ブラス城食堂里对话，说不知道地下暗道，这样此人会带主角进入暗道，随后仲间

地幽星
キッド
ダック村宿屋“杀人事件”解决

地伏星
アップル
和天机星一起成为仲间

地僻星
ケンジ
地察星仲间以后，ヤサ平原上和他做体操，之后选择“水が饮みたい”

地空星
メル
イクセ村对话后仲间

地孤星
ペギィ
给一个打造武器的道具（大空洞交易所里就可以得到）

地全星
マーサ
托马斯篇最初的仲间

地短星
ワイルダー
第四章后ダック村军曹乔在战斗队列中

地角星
レット
和地短星一起仲间

地囚星
ルイス
克莉丝篇最初的仲间

地藏星
メイミ
ダック村给她“カニパンチ井”（可以在到达阿尔玛村的クプト森林里通过战斗获得）

地平星
ルビ
第五章鲁贝库村后山解救村民事件完成后仲间，要点是帮助村人的时候选择“村人を置いて逃げる”

地损星
ムト
托马斯篇最初的仲间

地奴星
ランディス
クプト森林中，当战斗队列中人数不到6人时，遇敌后一定机率加入（只有主人公时机率最大）

地察星
キャシィー
アムル平原中数正确的马匹数量

地恶星
エミリ▮
チシャ村，战斗队列中所有角色的力量总数超过600

地丑星
ビリ▮
本城二楼装饰品鉴赏屋中央放置一个雕像，离开后再回来，此角色出现，扑克比赛胜利即可仲间

地数星
マイク
カレリア交易所中扑克比赛获胜即可

地阴星
ル▮ス
自动仲间

地刑星
サナエ·Y
ダック宿屋仲间50人以上仲间

地壮星
アンヌ
第四章自动仲间

地劣星
ゴロウ
ゼクセン森林中，队伍中带有鉴定或底力特技的人即可

地健星
ピッコロ
托马斯篇最初的仲间

地耗星
ロディ
和天究星一起仲间

地贼星
ギョ▮ム
高速路中心单挑胜利即可

地狗星
ゴ▮ドン
イクセ村道具屋，通行者都是男士即可（推荐用克莉丝在单独的章节里去对话）

主人公コロク可得仲间（非108星）
按照如此顺序コロク→コ▮イチ→コニー→コサンジ→コゴロウ仲间，但战斗队列中必须有コロク
コーイチ
北的洞窟中会看到影子
コニ▮
大空洞内右下脚洞窟进入后的右边
コサンジ
セナイ山第三层MAP右行
コゴロウ
シンダル遗迹MAP右侧
所有的打铁道具，请按照顺序获得。
アイアンハンマー
大空洞交易所的男性交谈
カッパーハンマー
カレリア的打铁屋外边的露天商贩（第三章以后）
シルバーハンマー
ダッククランの学▮指南所里，读书的女性（第四章以后）
ゴールデンハンマー
イクセ村的挖掘物，第五章三位主角的纹章被夺取以后

特技提升的时候，注释的详细解释。
天才素质的注释：
すばらしい素质です
かなりスジがいいな
高素质的注释：
素质があります
そうとうな腕になるぞ
普通素质的注释：
そこそこできます
役に立つと思います
低素质的注释：
普通です
低能的注释：
时间がかかります
がんばれば…きっと

天地创造

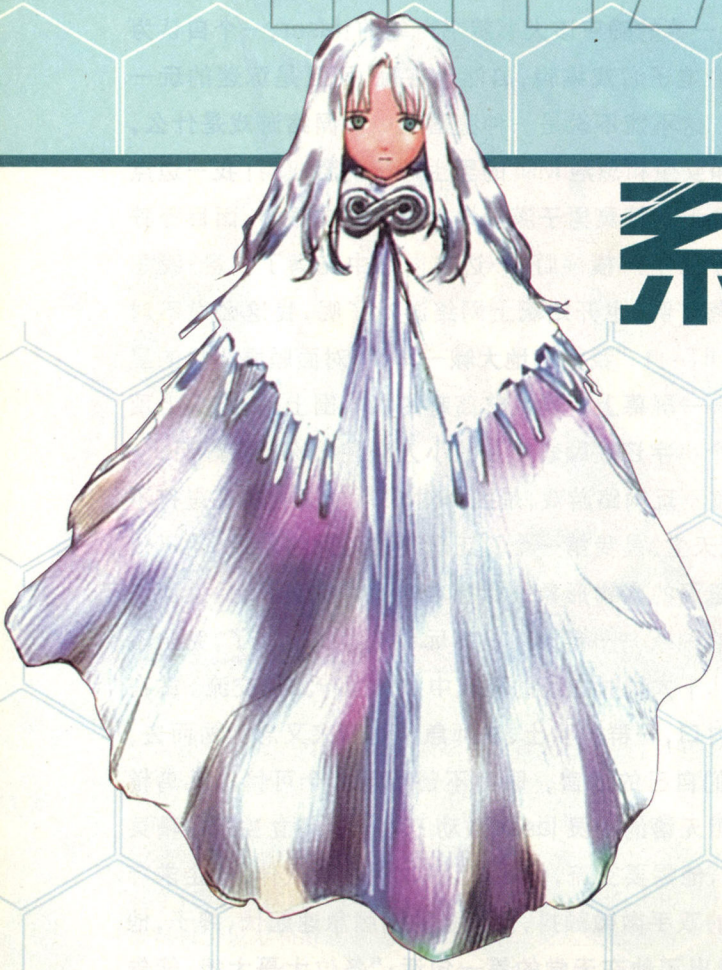
最近受了某些不良人士的感染，沉迷在一个叫做《天堂》的游戏当中。这一幕的确应该大书特书一笔的：laser，一个自认为还比较专业的电子游戏编辑，居然也在玩，而且是沉迷的玩一个网络游戏！这不能不说是一种堕落啊……网络游戏是什么，那是小孩子和女生和想泡 MM 的男生才玩的游戏啊！我一边点着鼠标让屏幕上的精灵男子潇洒地射出一支支银箭，面目狰狞的狼人在十字弓下尸横遍野；一边在内心中充满了自责：我怎么就这么堕落了呢，也开始玩上网络游戏了呢，我这么做不对的呀……“SHIT~!! ”我愤怒地大喊一声，将对面睡眼惺忪的星辰下了一跳——屏幕上一群武艺高超的骷髅围上来，将头上顶着“laser”几个小字还在顾盼生姿的小人轻轻松松剁成烂泥。

以前一直不玩网络游戏，是因为对 Q 版的人物实在是打不起精神来。《天堂》是我第一个真正玩下去的网络游戏，这不仅仅是因为它里面的人物形象是标标准准的八头身，而且里面还有我最喜欢的种族——精灵。以前玩单机游戏玩惯了，完全不懂得在一个几千人同时在线的游戏中如何生存如何交流。站在熙来攘往的村口，一群群骑士、法师急匆匆而来又急匆匆而去，说着属于他们自己的语言，眼角不曾留意那个可怜的菜鸟精灵。一直默默无语的精灵 laser 激动了，一直特立独行的精灵 laser 愤怒了，他需要交流，他渴望认知，他期盼伙伴，他企求存在。他紧握的双手微微颤抖，他紧张的胸膛急速起伏，终于，他鼓足勇气，说出了他在天堂的第一句话：“各位大哥大姐，能告诉我这是什么地方么？我迷路啦……”

在我的观念中，游戏就是游戏，好玩就成，不管它是 pc 还是 tv，不管它是单机还是 online。虽然这些话和后面的内容没什么关系，但是还是固执地写出来，当作了“天地创造”的封面。

——laser

.HACK 系列分析



第一次坐在家里面写东西，楼上空调滴下的冷凝水仔仔细细地敲在阳台的雨打上，将刚刚聚起的一点点灵感敲得一干二净。一只蚊子无声无息地飞过来，落在我的腿上心满意足地饱啖一顿，然后又无声无息地飞走了。咒骂是解决不了任何问题的，抓痒也只能解决一时……关键是，蚊香也没有了。努力将自己的视线从一片空白的 txt 文件上扯出来，扔到已是乌黑的窗外，一个难以诸听的男中音用让人不能忍受的怪异声音在唱卡拉 OK：“而你是一张无边无际的网，轻易就把我困在网中央……”我咧开嘴傻笑起来——托他的福，文章的题目有了。

业界是一个很难确定的概念，在我们的思路中，这个业界就是包括游戏、动画、漫画一切在内的相关产业。而在这个业界有个不成文的定律：凡是好的反响不错的动漫画作品，一定会被改编成为游戏；反过来经典的游戏也经常会被移植到动漫画领域。在我们早已经熟悉了这个模式的时候，一个新鲜的家伙毫无先兆地出现在我们面前：BANDAI 公司出品的《.HACK》系列。这个“系列”是名副其实的系列，当初听到的.HACK 的名字只是作为一款比较别致的 RPG 游戏，出现在各个媒体的上面，并且还知道的是，日版的游戏还附带一张动画 OVA 的 DVD。当时就比较感兴趣了，毕竟游戏里面附带动画还是破天荒的头一遭，当初自认为也许不过是 BANDAI 玩的一个噱头，多骗点玩家口袋中的银子罢了。然而真正坐下来研究这个系列的时候，才不大不小地吓了自己一跳，才真正意识到.HACK 这个名词所包容的广大涵义，才看出了 BANDAI 的“狼子野心”。BANDAI 这次推出的.HACK 系列，一举包容了游戏、动画、漫画三个领域，并且都是由大师级的制作人领衔担纲，水准相当之高。三套相关产品虽然都是讲述发生在同一个世界的故事，但是由于处的时间段不同，而且有着“真实世界”与“游戏世界”这个双重世界观的设定，使得这个世界一方面显得更加深邃，一方面又显得格外清晰。不同的主人公在不同的时间段不同的世界中阐述着故事，三套产品各自主线清晰又环环相扣相辅相成，这不能不说是一个相当新鲜的设定也是一个相当具有勇气的创举，一损俱损一荣俱荣，近期没有什么大举动的 BANDAI 一下就弄出这么个东西出来，不能不叫人佩服。现在，游戏已经开始发卖，手快钱多的玩家已经坐在家里体会这款全新概念的 RPG 了，动画的 VCD 也悄然出现在各个柜台的摊头，漫画虽然还没有看见，但是相关的介绍也已然不少。不妨让我们坐下来，看看 BANDAI 究竟给我们带来了什么。

制作人

可以看出 BANDAI 这次打出的第一张牌就是明星牌，连游戏的 LOGO 下也不忘用显眼的大字打上“贞本义行＊伊藤和典＊真下耕一”，完全就是在仿照早年间史社《时空之轮》的“鸟山明+倔井雄二+坂口博信”的模式啊。试图用一个梦幻般的阵容再来造就一个梦幻，BANDAI 的野心不小，勇气也甚为可嘉。然而对于我们这些玩游戏的玩家们来说，前面那三个在动漫界赫赫有名的大师级人物对比后面的三位大神未免逊色了不少，但毕竟 BANDAI 考虑的不只是游戏这一个单一的领域，动漫方面广大的市场还要靠“贞本义行＊伊藤和典＊真下耕一”这块大匾吸引众多的目光，不妨让我们先来看一下这三位大师在动漫界的赫赫名声。

贞本义行——(SADAMOTO OSHIYUKI)，1962 年 1 月 29 日出生于日本山口县。毕业于东京造形大学后，先是加入“テレュム”制作公司，其后转入“GAINAX”发展。曾经担任《不思议之海的兰蒂雅》(《蓝宝石之谜》/《神奇之海的兰蒂雅》、《王立宇宙军~奥米内菲斯之翼~》等名作的人物设计和作画监督。之后担任《新世纪福音战士 EVA》的人物设计，极受好评，更因 EVA 的大红大紫而倍受瞩目。漫画作品不是很多，中篇《R20》曾在《NEW TYPE》91、92 年连载。《新世纪福音战士 EVA》的漫画，从 95 年 2 月开始在角川书店的漫画月刊《少年 ACE》上正式连载。同

年9月一日发售单行本第一卷。漫画的画面可谓原汁原味的EVA风格，但故事方面经过修改，是与TV略有不同的。仍然非常受EVA迷的欢迎。想当初一部《新世纪福音战士EVA》(国产名《新世纪天鹰战士》，我就呸！)红遍大江南北，碧发赤眸的冷面美人凌波丽不知迷倒了多少祖国的大好青少年，担纲人物设计的贞本义行功不可没。他那种清新别致的画风让人很轻松地便可以辨认出来，在游戏和动画中我们都能依稀看到当年EVA的影子。

伊藤和典——(Kazunori Ito)，1954年12月24日生于日本山形县，作为一个总是隐藏在幕后的编剧来说，他的前妻——著名漫画作家高田明美似乎来得名气更大。然而要是看一下他的作品列表，就可以知道伊藤和典这个名字在业界所代表的分量。早在1982年，伊藤编担当了TV版动画《福星小子》的编剧，并且广受好评。在1988年，著名导演押井守联合他与高田明美、及原作者结城正美合作推出了经典动画《机动警察PATLABOR》的OVA版，这套大名鼎鼎的作品想必是无需向大家介绍了，它的成功早已是有目共睹。在本作品后，伊藤和典便真正成为了押井守的御用编剧，以《机动警察PATLABOR》开始，只要是押井守指导的作品，都有这位大师级的人物执行编剧，其中便包括里程碑式的作品《攻克机动队》和那部曾经盛赞一时的电影《Avalon》。说起来在《Avalon》中便出现了真实世界与游戏世界混杂的世界观，可能在那时伊藤和典便为以后的.HACK埋下了伏笔吧。

真下耕一——他的个人资料我们所知甚少，有可能和他不怎么爱出风头有关系吧。但是只要看到他所担任监督的作品列表，就不能为其功力所折服。和前两位大师不同，真下从出道开始便涉足游戏、动画、漫画不同的领域，比较著名的像83年的未来警察、90年的ロビンフッドの大冒险、92年的风之大陆、93年的无责任舰长タイラー、95年的爆裂hunter、98年的波波古罗斯物语以及去年在日本大红大紫的TV版动画NOIR。

世界——the world

.HACK的世界舞台是一个网络异常发展的近未来世界，网络对于人类的生活空间可以说是无孔不入。虽然互联网的高速发展为人类的生存发展提供了不可小视的帮助，并使得人类的生活素质得到进一步的提高；但是在另一方面看来，充斥于网络上的犯罪活动则日益增加愈演愈烈。这一情况终于在一天内爆发，导致了全球性的网络停顿事件，人们把这一恶性事故称之为"冥王之吞噬"。鉴于人类对网络超强烈的依赖性，"冥王之吞噬"所带来的后果极其巨大(想想看如果有一天我们的网络不能用了……5555我不要活了)，人类社会费尽九牛二虎之力才将这一次的大混乱事件恢复。事件恢复之后，在市场上出现了一种OS软件"ULTIMATE"，是唯一可以防范此类事件再次发生的软件，随即便理所应当地出现了抢购的热潮，"ULTIMATE"在极短的时间内统一了软件市场，市场占有率达到100%，成为了全世界共通的标准操作系统。

当然，无论是什么样的世界，都少不了游戏。在"ULTIMATE"统一了操作系统市场之后，首款对应"ULTIMATE"系统的MMORPG(类似于我们现在的网络游戏)"THE WORLD"随即面市，并且很快的风靡世界，很多青少年都沉迷于其中不能自拔。"THE WORLD"的世界分成了A、B、C三个SERVER，而每一个SERVER都包含着一个城市和相邻的很多地区。如果想到达A SERVER的某个地区，则必须先连接到A SERVER到达A SERVER所属的城市，然后再由这个城市出发去那个地区，SERVER和SERVER之间是不能直接往来的(和我们现在的某些网络游戏差不多，如"天堂"的TEST1和TEST2)。这种现

实世界与游戏世界混淆不清，主人公在两个世界往返穿梭所构建的世界观，就是游戏、动画、漫画的主世界观。世界中有世界，游戏中有游戏，如同两面镜子对立，站在中间的人只能看到无数的幻影，分不清何为虚幻何为真实，这种缥缈不清也正是吸引我们的所在。

话说回到故事背景，在"THE WORLD"大红大紫的背后，负责开发此游戏的CC社，就是由负责开发"ULTIMATE"的中心成员所设立的公司。在表面上看来，网络上的犯罪问题已经得到了解决，但是随着故事的展开，我们发现这一切并不是想象中的那么简单。而开发"THE WORLD"的CC社，也似乎存在着不可告人的秘密……

时间轴

仔细理解这时间轴代表的意义能够使我们更好的融入.HACK 的世界，理清各人物关系和所处的世界也有利于我们较为顺利的理清脉络。需要注意的一点就是，几个主人公（游戏、TV 版、OVA、漫画）虽然都处在不同的时空不同的世界，但是还有千丝万缕的关系搅在其间，使得故事更加复杂化，也更为有趣。像 TV 版的主人公司，在游戏的第二版“恶性变异”中便会出场。而且根据 BANDAI 公布的消息，司在第四版“绝对包围”中将会以主人公的身份出场，各路英雄汇聚一堂，给故事一个相对完美的结局。以游戏来拉拢动漫的爱好者，用动漫来吸引游戏的玩家，用一个故事一个架构来“统一”整个业界，还是那句话，BANDAI 的野心不小，勇气亦为可嘉。

游戏

关于游戏我不想说得太多，感兴趣的朋友可以去看看前面“游戏评测”中有关的部分，Winterfall 讲述得都已经差不多，我也就不必在这里既浪费版面又浪费口舌，做一些小的补充就好了。

游戏中最让人感兴趣的就是迷之少女阿奥娜，从种种迹象来看，她就是解开这个世界整个谜团的关键。正像游戏中的台词——“我的阿奥娜，闪耀着光辉的孩子阿奥娜，我们的意志都寄托在她身上，我们的未来都寄托在她身上，我们的……”在 THE WORLD 这个网络世界中，这个名字已经流传了很久，但是一直以来还没有人能够见到其芳容（隐藏 BOSS？），她的存在和真实身份都是一个谜。

而我们傻乎乎的主角卡多在刚进入游戏的时候便在误打误撞的情况下，竟然看到了这名神秘少女被不明身份不明力量的怪物追捕。而情急之下的阿奥娜不得不将“INSTALL BOOK”交给了卡多保管（这就象是一级的白名骑士拿着最顶级隐藏黄金装备，暴殄天物啊，流口水）。也就是这样，卡多从“INSTALL BOOK”中得到了平常人禁用的特殊能力（转职为 GM？），开始一步步探寻这个世界中隐藏的秘密。

BANDAI 试图用一个单机游戏来表现网络游戏的形式，从《.HACK Vol.1 感染扩大》来看是比较不成功的。虽然出现了 E-MAIL、BBS 等众多网络化的表现形式，甚至为了配合故事背景而模拟出了一套与 ONLINE RPG 十分相近的系统，但是单机游戏毕竟是单机游戏，那种 ONLINE 游戏所能表达的亲和力与包容度与交流感是绝对没法表现出来的。虽然同样面对的是“死”的电视（电脑）屏幕，但是 ONLINE 游戏中与自己交流的是同样的玩家，和自己一样是活生生的人，有着一样的想法。而“感染扩大”虽然极力地想模拟出那种气氛，甚至同伴会出现“因为下雨要收衣服，所以下线离开”的情节，但是毕竟那是程序创造出来的同伴与虚构出来的情节，再怎么想也不对味儿。我们只有希望随着游戏一部一部的出，这种情况会尽量有所好转吧。

按照 BANDAI 的.HACK PROJECT，游戏将会推出四部，除了已经推出的“感染扩大”，第二部的“恶性变异”已经有最新的画面推出（具体请参看后面的附录），第三部的“侵蚀污染”和最后一部“绝对包围”应该也在紧张地制作当中。和第一部一样，每款游戏都将附带一张动画的 OVA。不知道到最后，这部有史以来最为庞大的游戏会不会给我们以惊喜和感动呢，我们现在能做的，只有等待。

TV ANIME

从上面的时间轴我们可以看出，TV 版是以游戏版的事件发生的前半年，神秘少女阿奥娜还没有苏醒的“THE WORLD”游戏世界为舞台的。主人公是进入了“THE WORLD”而不能 LOG OUT 的司，他在游戏中的身份是法师，而在现实世界的身份和性别均一无所知，是一个谜。

动画早在 4 月 3 日便在日本东京电视台的黄金时间播出第 1 话“ROLE PLAY”，现在已经放到 17 话“DEEPTH 深渊”，在日本国内亦是受到了不小的重视。在国内最常见的是到 1~7 话的 D 版，翻译得还可以，但是没有消掉英文的字幕，看起来很是影响视觉快感。而且该死的 JS 一张 VCD 上只刻了一话，也就是原本 70 分钟的容量只放了 20 多分钟的内容，不值得很啊。

关于 TV 版，不妨先来看看 Winerfall 的评论：“很显然，伊藤和典和真下耕一两个故弄玄虚的高手混在一起就没什么好事，前者自从 GHOST SHELL 之后剧本越写越邪门，到了阿瓦隆就完全看不到之前机动警察那种轻松有趣的风格了；后者在上世纪 80 年代就开始监督过一些颇有影响的动画，但到了 90 年代反而风头并不算太劲，于是（大概是有因果关系的吧）也开始弄古怪，挺好的一个 NOIR，偏偏被他整的莫名其妙，嘿嘿，但就是有人喜欢这样呢！总而言之呢，由这两个人合作的.HACK，故事之难懂（并非复杂或者内涵深刻，只是表现的隐涩罢了）可想而知……TV 动画就这么迷迷糊糊的播了十集，观众也跟着迷迷糊糊的看了十集。为什么要看？因为是‘大作’呀！因为是‘大师’们的协力呀！——就这么简单……”

的确是这样，如果没有事先了解故事的起源发展，对.HACK 的世界观一无所知的话，看 TV 版的确会给人看得一头雾水。不知道干什么的人物在说着不只所云的对话，再配上摇移的场景和莫名的背景音乐，真的不知道 BANDAI 的葫芦里面到底卖的是什么药。不过如果理清了脉络的话，再有一些玩 ONLINE 游戏的经验，多看几遍，也还是能看懂的（可是，我不是为了要看懂，而是为了要看得有趣啊!! ）。

在 BANDAI 的.HACK PROJECT 中，

TV 版和游戏版占有同样的比重，甚至从某种意义上来讲要比游戏版更重要，毕竟它是整个世界观的开始，是阐述整个故事的关键。TV 版的主人公在整个流程中有很高的位置，动画的表述方式也要比游戏来得直接，更加利于我们了解这个故事。最后想要说的就是 TV 版动画不愧是出自贞本大师的设定，和 EVA 简直是太像了。不但人物在形象上极为神似，就连性格也可以轻轻松松在 EVA 中找到模板。那个性格自闭、懦弱，总是嘀咕着“我是谁，我在干什么，我究竟该怎么办”的主人公法师——司，完全就是那个 14 岁的别扭小孩啊。而作为女主人公（应该吧）的少女剑士——咪咪露，性格语气也和 EVA 二号机的驾驶员相差无几……贞本也太偷懒了吧……不过那个拿着大斧子的少女昂确实是很可爱的哦。

OVA

OVA 和游戏一样，也将分为四张推出，与游戏同期发卖。但是它讲述的角度却和游戏版是完全相反的，是以现实世界为主要舞台的。故事内容说的是女子高中生水无濑舞和她的朋友们一同在玩“THE WORLD”，在这期间同样遭受到了离奇的昏迷事件。水无濑舞是这众多昏迷者中唯一一个苏醒过来的人。负责开发“THE WORLD”的 CC 社人员则声称他们本身也不清楚为何会发生这种情况。作为唯一苏醒过来的水无濑舞，一方面为了让昏睡的朋友苏醒，一方面也想探知幕后的秘密，开始在现实世界中展开了一连串的调查。

OVA 版的一大特色，就是每一章的主人公都会不同，第二章是相原有纪，第三章是原野京子，可以看出 OVA 也是会从不同的角度来描述事情的发展。等到第四章的“Trismegistos”又是一个“英雄大汇聚”，在卡多、司在游戏世界中将事件解决的同时，三位女将也会在现实社会中找到真实的答案，这种“平行世界的物语”也真亏得 BANDAI 想得出来。

漫画

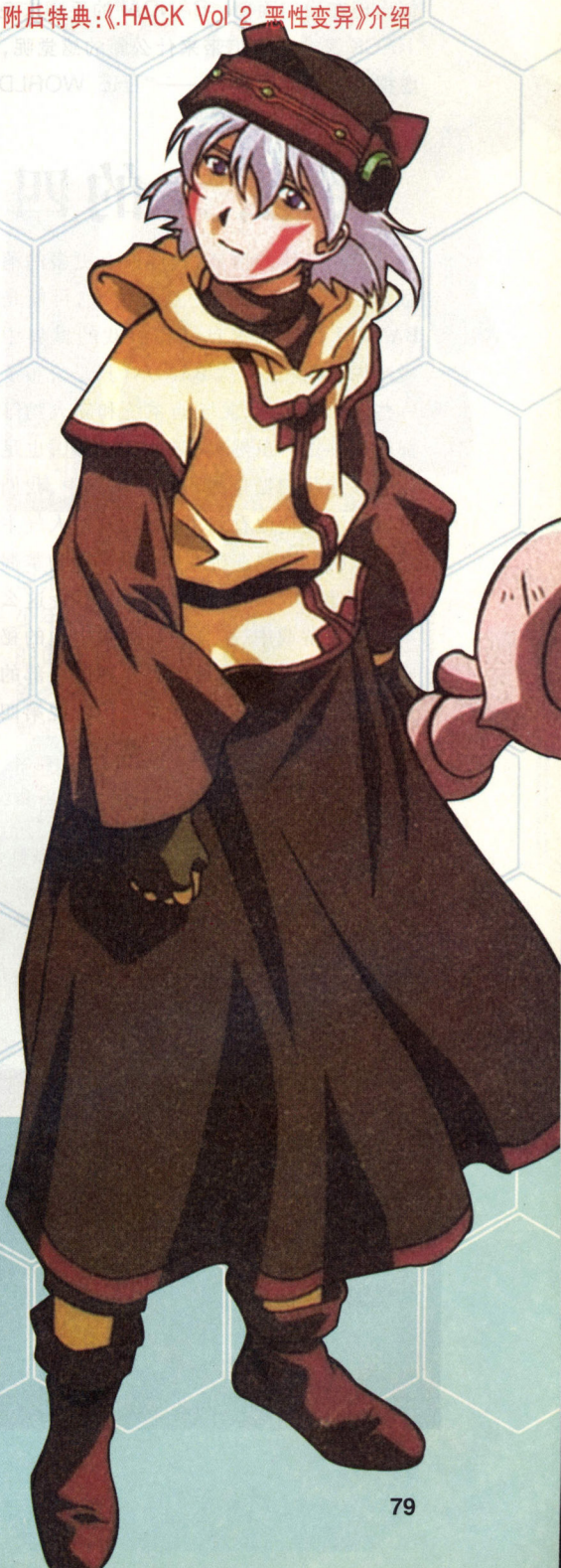
.HACK 的漫画版现在正在角川书店出版的漫画杂志《コンプティーク》上连载，作者是滨崎达也，绘画是衣澄ねい。漫画版的故事发生在游戏版与 OVA 版时间的四年之后，那个时候游戏版中的主人公卡多等人都已经成为一个传说，他们的事迹被人们当作传奇在网络世界中广为流传，一般的玩家都称他们为“.HACK”。漫画版的主人公秀吾和雷娜，再一次偶然的机会中得到了和卡多同等的身份，于是在“TH WORLD”中展开了一次惊险而有趣的冒险……

其他

TV 版 DVD——7 月 25 日 BANDAI 公司推出了正在播放中的 TV 版动画《.HACK//SIGN》的第一卷 DVD（共 9 卷），其中包括了第 1~2 话共 50 分钟的内容，以及一些相关的映像特典。另外发卖的初回限定版会附送可以收纳全套 DVD 的特制 DVD-BOX，喜欢的朋友可以留意一下。

SOUNDTRACK——由尾浦由记担纲的 TV 版动画的音乐十分经典，如果不收录一张 CD 简直可以称得上是遗憾。现在收录了 TV 版动画《.HACK//SIGN》开场与结尾主题曲的 MAXI SINGLE“Obsession”（1100 日元）已经发售，并且 TV 版的 SOUNDTRACK（2900 日元）以及 OVA 版的主题曲 SINGAL（1100 日元）在 7 月 24 日也已经发售。

附后特典：《.HACK Vol 2 恶性变异》介绍



悪性变異 .hack Vol.2

.hack Vol.2
■BANDAI
■RPG
■发售日未定■价格未定
PS2
游戏人数 1 | PS2专用记忆卡 对应 | DVD ROM
http//www.hack.channel.or.jp

http://www.hack.channel.or.jp

正当我们还在“感染扩大”的迷宫里转啊转的时候，正当我们为离奇的故事庞大的剧情费尽心机的时候，这四部曲的第二部已然悄悄出现在我们面前。BANDAI 的手脚未免太快些了吧……还是大大的 LOGO，还是“贞本义行＊伊藤和典＊真下耕一”，不知道这一次 .HACK 又会给我们带来什么新的感觉呢，就让我们看看下面的介绍吧！这一次的“恶性变异”和前作的玩法差不多一样，玩家同样是在虚拟的 ONLINE 游戏——“THE WORLD”中进行冒险，也同样需要在现实世界中通过 BBS 和 E-MAIL 收取情报，从而得知下一步改去的地方。

超宏大的四部曲 RPG 第二作火热登场！

关于新作的情节，我们没有更多的消息，只有故事开始的一点点情节，可能是 BANDAI 想让玩家自己在游戏的世界中慢慢探寻吧。这一次 BANDAI 只是公布了一些新作的画面，关于新系统和新人物等都谈得不多。虽然只有这些新消息，也足以能够让我们振奋的了。在画面中，我们可以清清楚楚地看到 TV 版动画的人气主角：司，将会出现在游戏中！原本以为掌握着这个事件的关键人物——司不会这么早出现在游戏中，毕竟在动画版中他的秘密还没有完全揭开，最起码要到第三部的最后阶段再登场才对（因为有传言说第四部的“完全包围”将会以司为主角）。但是令我们惊讶的是在第二部早早地就出现了他的身影，是为了以后更好的发展而现在打下伏笔呢，还是 BANDAI 急于将动画、游戏两个市场融合？关于这个答案就让我们在以后的日子慢慢地寻找吧。

冒险再次开始！

在上一次的冒险结束之后，虽然战斗是告一段落了，但是事实的真相完全没有揭开神秘的面纱，摆在主人公——卡多面前的路还很长。Vol 2 的故事刚刚开始，就是讲述他和伙伴——女剑士黑玫瑰再次赶往了产生异变的地区——“绝望的虚无”展开调查。可是等到他们赶到了这里，才发现一切都是那么得不正常——即使卡多拥有“GATE HACKING”的能力，但是无论怎样努力也无法成功侵入这里，难道是游戏的管理者发觉到了不正常，强行关闭了这里？

而在接下来的故事中，卡多一行人将会遇到游戏的管理者，没有想到的是他居然成为了 COUPON 的当选者，这一切都让卡多等人感到不知所谓。而再接下来，卡多会在 NPC 手中得到用途不明的道具——“绝对之书”。这似乎又是一件揭开迷底的重要物品，而它的具体作用究竟是什么呢？该怎样使用它呢？一切的迷题都将在《.HACK Vol.2 悪性变异》中得到答案……

新角色登场！！

关于新人物的登场，除了 TV 版中的几个重要人物将会出现之外，BANDAI 还公布了游戏中的新角色——这次可是一个漂亮的大姐姐哦（喜欢葛城小姐的朋友们要注意啦）！操着关西腔的大姐姐莱切尔在“THE WORLD”中具有相当高的影响力，虽然她的各项能力都不是很出色，但她具有一种独特的魅力，使玩家都相当愿意与她结伴同行。游戏初期的 ITEM 交换大会就是她组织发起的，由此她的组织能力和影响能力可见一斑。

这就是 TV 版的人气主角，司。在外表看来，他是一个自闭、沉默寡言、着涩且特立独行的男孩子。而正是这个不爱说话的男孩子，掌握着破解“THE WORLD”秘密的关键。在 TV 版中，他在探寻隐藏在幕后的阴谋的过程，同时也是他探寻自己内心的过程。值得一提的是，他的形象与游戏中的法师艾尔克相当相近（贞本大可以将此事推到“THE WORLD”这个网络游戏的角色上），不知道两个人要是站在一起的话，会不会让玩家感到“安能辨我”呢？

咪咪露

有着莫名的好感。版中相当活跃，对司活泼的女剑士，在之

贝亚

注着司的行动。的战士，一直密切关性格沉稳，经验丰富

既然是由多部曲组成的“连续 RPG”，前作能力可以继承这个要素是可想而知的。如果接续前作的纪录来开始游戏，那么在“感染扩大”中玩家的等级、经验、装备、金钱等等都会继承到“恶性变异”中。如果在“感染扩大”中等级练得相当高的话，再接纪录开始“恶性变异”的故事就会变得相当轻松吧。但是没有玩过前作的玩家也不用心急，就算没有前作的纪录，游戏同样可以照常开始，在这种情况下角色的等级会被默认为 Lv30，不过装备么……

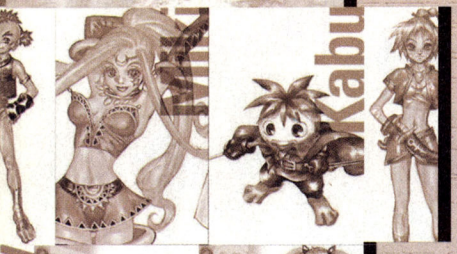
心跳回忆

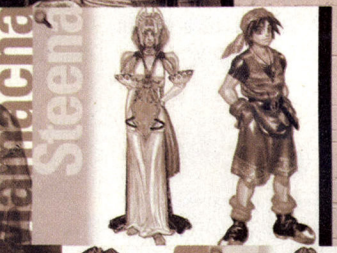
一切是从什么时候开始的呢？
命运之轮又是何时开始运转的？
时间已经过去了那么久，
想要再找到答案已经是不可能了……

然而，那个时候我们确实爱着许多东西，
也恨着许多东西……
伤害着别人，
也为他人所伤害……

即使这样，我们还是向风一样的奔驰，
让笑声，响彻云霄！

穿越时空





昏黄的油灯发出微弱的光芒，古旧的书桌上摆放着一本古旧的书，轻轻的风慢慢的打开了书本，在扉页，清晰的写着：

一切是从什么时候开始的呢？
命运之轮又是何时开始运转的？
时间已经过去了那么久，
轮回再也到不来已经又不可能了……

然而，那个时候我们确实说着许多离别，
也很着许多东西……
很多很多人，
也为他人所伤害……

即使这样，我们还是向风一样的奔跑，
一边笑，一边哭着！

古老又神秘的龙之遗迹立在大地之上已经不知多久，穿过漫长的时光，它依然冷漠地看着整个世界……

遗迹深处传来机械运作的声音和话语。

“塞鲁修！快点！”金发的少女对我说着。

她是谁……为什么对我如此熟悉……这又是哪里……

“恩。”不管怎样，我回答了她并跟着她跑去。

似乎有什么东西操纵着我，让我不由自主地向着某个地方前进。

穿过一些小怪物和一个传送设施，我们来到另一个地区。

风在耳边猛烈的吹着，云彩就在身边浮动。

“哇～这里好高啊～是浮在空中的～”金发少女说着。

我也走到边缘往下看，遗迹已经在我们脚下很远的地方，四周是无限的天空，朦胧中可看见远方的大地与海洋。

转过身，是一道巨大的门。

看着门，心里莫名的浮躁起来。

“塞鲁修，”金发少女催促着，“有什么不舒服吗？从进入这个遗迹起你就怪怪的。”

“不……”我摇头，“走吧。”

站在门前，那种奇异的感觉再次遍布我的神经。

推开门……猛然间有许多陌生但却觉得已经发生过许多次的画面在脑海闪过。

那是……倒在地上脸色苍白的少女……

滴着鲜血的利刃……

以及……狞笑的……我?!

塞鲁修……

塞鲁修！

还在睡啊！快起来！

母亲的叫声突然响起。

张开眼，我是在自己的床上。什么少女什么遗迹都不过是个梦，但一切却那样的真实……

拉开布帘，外面是清晨舒服的阳光和清脆的鸟鸣。

“蕾娜刚才来找过你了，叫你到渡口去找她。”母亲忙碌着家务说。

小小的渔村充满了宁静与和谐，海风使空气中带着微微的咸味，勤劳的村民已经开始了一天的劳碌。

我走向渡口，蕾娜已经站在那里。

“你来啦，”她微笑地打招呼，“还记得今天要收集鳞片做项链的约定吗？”

蕾娜是我的青梅竹马，我们的关系一直很和谐，以后应该也会一直这样下去吧。

“塞鲁修哥哥～蕾娜姐姐～来陪我们一起游泳吧～”一个孩子钻出水面，对我们叫。

“我们今天还有别的事情，不能和你们一起玩了！不要游得太远啊～”蕾娜大声地回叫道。

“恩，收到～”

“我们也有过这样的时光，不需要为什么东西烦恼，也不需要担心什么……每天都在成长着，每天都有新的收获，见识新的事物。”蕾娜看着嬉戏的孩子们，然后转过身对我说：“所以，为了让我们不会忘记失去的儿童时代，我要做一条蜥蜴项链。”然后又孩子气的举起一只手说：“那么，就让我们开始努力吧！只要三块就足够了～你先去吧～收集结束到奥巴萨之滨等我～我马上就来。”

村子很小，村民们完全是以捕鱼维生，日子虽然并不是很舒适，但却很快乐。

村子的附近就有个大城市，但我却没有想过要到那里去寻找什么未来，现在的日子我已经很满足。

穿过蜥蜴岩，前面就是奥巴萨之滨的沙滩，和等待着我的蕾娜。

“我要你找的东西都找到了吗？”风带起蕾娜的裙角与发稍，美丽的脸上挂着微笑。

“恩。”

她走到我身边坐下望着大海说：“不变的海洋，在我们出生前就是如此，在漫长时光中，目睹许多事情，听闻许多声音……直到我们全都死去，也不会有丝毫的改变。”然后突然问我，“还记得我们小时侯老是在这里玩吗？那件事情你还记得吗？”

“那件事？”

“果然，你已经忘记了。不能怪你，那个时候我们还很小……记得那时塞鲁修你溺水差点死掉……”

这样的事情……我怎么已经不记得了呢？

她话锋一转：“即使，再怎么不可思议的事情我也已经忘得清光。但只有这件事总是莫名其妙的想起来，仿佛那段记忆一直蛰伏在胸中，稍有机会就冲破记忆的枷锁。”她停了停，“是的，我现在又想起了那个时候的事。10年、20年之后，我们都成为大人之后，结婚、生子之后，我都会想起那一

CHRONO CROSS

小说攻略

天。即使那时我们已经是大人，都要为生活而烦恼……”

“今天的事，我一定会记住的。”听见她这样的话语，我也情不自禁地脱口而出。

“恩……似乎很好呢……唔，塞鲁修，我真的……”

塞鲁修……

我突然听见有人在呼唤我。

“塞鲁修？怎么了？”蕾娜看我东张西望的，站了起来。

塞鲁修……

我又听见了，是有人在呼唤我，似乎也唤醒了记忆深处的某个部分：奔跑嬉戏的小孩，欢乐的笑声，巨浪，哭泣……

身边突然浮起一道道莫名的波动……

远方的海面也掀起了一道巨大的海浪，本能中我抬起手，在我想起什么之前，海浪已把我淹没……

睁开眼睛，眼前还是奥巴萨的海滩，只是蕾娜已经不知跑去哪里。身边站着一个带只大蜥蜴的陌生老人正用关心的目光看着我。

“没事吧，小兄弟？不要在这里睡觉啊，太危险了。”老人和蔼地唠叨着。

“蕾娜呢？”我问。

“蕾娜？是说附近村庄里的那个女孩吧？你是她的朋友？是从提鲁米那来的吧。”老人问着奇怪的问题。我本来就是阿尼尔村的人，怎么又会变成提鲁米那来的呢？

先回去找找蕾娜再说。

熟悉的村庄里充满了陌生的事物，熟悉的人们脸上也挂着陌生的表情。所有的东西都和原来一样但又似乎完全不同，不禁让我怀疑这里是否真的是阿尼尔村。最让我感到奇怪的是——没有人认识我。

带着疑惑走进自己的家门，看见的却是完全陌生又杂乱的摆设，母亲不知道去了哪里。走上自己的房间，看见的居然是一个储物室，在原来摆放床的地方也已经被一只大蜥蜴盘踞了。为什么短短的时间之内……一切都变了呢？

突然从门口进来一个陌生人，正想问他要找谁时他先开口了：“你是谁？随便进别人家里是很不礼貌的。要玩的话，到外面去吧。”

“这里是你家？那马茜（马茜是我母亲的名字）呢？”

“马茜?！马茜是谁？我在这里住了五年，从来没有听说过这个名字。快出去吧。”说完就把我赶了出来。

五年?！明明……早上这里还是我家啊……先去找蕾娜，她应该会知道的。想着就向渡口跑去。

果然，她还是和早上一样站在渡口看着远处海水中嬉戏的孩子们。

看见她，脸上不自觉的露出了笑容。

“蕾娜，你怎么一个人先回来了？”我走上前去打招呼。

“一个人先回来了？为什么这么说呢？”她转过身看着我，脸上显露的是与村子里其他人一样的惊讶，“你是？以前我们见过吗？你是提鲁米那的人吗？”

一个孩子浮出海面大声的对蕾娜叫着：“蕾娜姐姐～要是他欺负你的话马上叫我们啊～”

“你在说什么傻话呢！不要游得太远啊～”蕾娜回叫。神情与早晨见到她时完全一样。

然后她又转过身对我说：“你很像以前住在我家隔壁的一个男孩呢。”

“男孩？他叫什么名字？”她家隔壁就是我家没错啊。

“唔？知道他名字又有什么用呢？”她停下来，似乎在想着什么东西，然后略带悲伤的说，“他已经死了很久…在很小的时候…是淹死的，大概是 10 年前…不久之后，他妈妈也死了……那时候我还很小，只有很少关于他的记忆了，这些也是从我母亲那里听来的……他的名字是……塞鲁修。”

听到这里，我脱口而出：“我就是塞鲁修！”

“你是塞鲁修?！不要再这样说了！他都已经死了那么久！”她看起来十分生气，但马上又不好意思的说，“对不起，我不应该这么说的……在他死之前，我们是一起数着日子长大的……那个时候我还曾幻想过等我们长大以后……但他现在已经死了……”然后勉强笑着对我说，“真是不好意思，对一个第一次见面的人说了这么多东西。在风鸣之岬就是他的坟墓，你去那里看看吧……”

“你呢？”我问。

“我……还是不去了，我有……其他的事情要做。对不起……旅行者。”她说完，转过身面对大海。

我看不见她的表情。

夕阳把整个海面烧成红色。海水依然不停拍打着风鸣之岬的悬崖。不远处有群飞的归鸟。在风鸣之岬的最顶端有一块小小的墓碑，杂草与海风把碑文抹得模糊不清，依稀间还可以看见上面刻着：

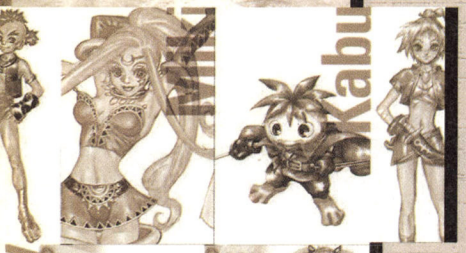
“我最爱的儿子
塞鲁修
在这里长眠
享年 7 岁
谁也不能再夺走他，
谁也不能再打搅他。
大海中来的礼物，
最后还是归于大海。”

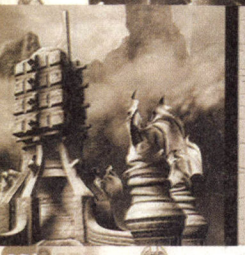
字里行间我还能看见一个伤心欲绝母亲的眼泪。直到岁月把这里完全抹去，也带不走残留在这里的悲伤。

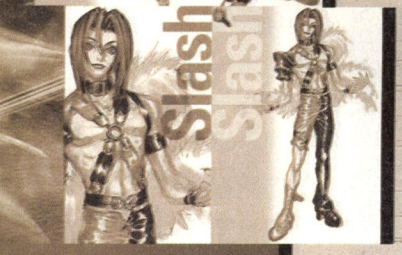
原来我真的已经死了……

那么现在的我是什么东西呢？

接下来要去哪里？以后又要干什么？







这个阿尼尔村已经不再是我的家。

原来所有的打算，所有关于未来的幻想已全部成空……

还是……先找找看吧……找找究竟我是不是在梦里等待醒来……

“你就是10年前死掉的那个小鬼的亡灵？”一个浑厚的男音在背后响起。

转过身，看见一个穿着战士装的人，身后还跟着两个卫兵。其中一个卫兵说：“但是，卡修先生。他真的是亡灵吗？看起来不过是一个普通的少年啊。”

“不用说了，先带回去吧。”卡修说。

带回去？去哪里？原来还真有人把我当亡灵了……

“嘿~”一个少女出现在一块高耸的岩石上，她穿着红色的短衫短裤，腰间别着一把短刀，胸前还挂着一块巨大宝石的项链，带着自信笑容的脸上涂抹着几道奇怪的油彩，金色的头发在海风中飘舞。

熟悉……似乎在哪里见过呢……

“你是？”卡修不怎么高兴他人的打搅。

少女纵身一跃到我的面前：“你们在以多欺少啊~”

“哼~居然敢打搅蛇骨大佐部下阿卡西亚龙骑士团的公务。”一个卫兵说。

“蛇骨大佐啊。”少女拔出短刀，“我正要找他麻烦呢！”

敌人似乎只想生擒我，没几下就被我们打败，灰溜溜的走了。

“没事吧？”少女把手叉在腰间，把我从头到脚打量了几遍，“塞鲁修……塞鲁修就是你的名字？”

“是的。”我回答，“你呢？”

“我？我是基德~你要去什么地方呢？要不要跟我一起走？这样以后再遇见他们也不用怕了。怎么样？所谓相会就是缘分~”她一开口就是一大堆。

基德……有点奇怪的名字。

“不……”我拒绝她。虽然她是好意的，但我还是想先弄清楚为什么我会变成一个“亡灵”。

“什么?！你居然拒绝和一个善良、柔弱、美丽的少女同行？”她威逼过来。

听到这几句与她表情极其不符合的话我不禁想笑，但还是摇了摇头。

“那我就‘一个人’先走了~以后可不要后悔啊！”她生气的转过身，走了几步，又转回来问，“真的不可以？”

我还是摆摆手……

“哼~我要去北面的提鲁米那，听清楚了~‘北面的提鲁米那’。”停了停又说，“你也快点找个地方休息吧~我可不想下次见面的时候你是一具尸体。”说完就跑开了。

我觉得，我已经开始期待“下次见面”了。

最后，我还是决定在原来属于我的房间过一夜……看看明天早上醒来的时候，是不是一切已经回到最初。

“早安。”蕾娜的声音在耳边响起。

蕾娜？那么……我睁开眼……眼前还是那个储物室。

“其实，”蕾娜看着我有点失望的脸说，“我想你可能是被什么事故砸伤了头，老把自己当做10年前死去的塞鲁修。所以……为了不让你到处乱说，我决定跟着你出去，直到你记起自己是谁……”

我该说什么好呢？

好吧，就算她已经不认识我，至少有她在身边我不会觉得那么……寂寞。

提鲁米那是埃鲁尼得群岛最繁华的都市，在家乡曾经听到过也想象过那繁华的景象，但当脚踏进这里的时候才真正的感觉到繁荣是什么样的情形。许多过去没有想过的东西一股脑的涌进脑海里。

身边交谈的声音把我引回眼前的世界。

“对不起。我这里已经没有青指环花了……沉溺之谷又……”花店的老板对着一个骑士模样的年轻人说。

“实在不好意思，不过沉溺之谷的考察马上就结束了。”年轻人说。

“没关系，最近怎么没有见到卡修呢？”老板似乎和年轻人很熟。

“他被蛇骨大佐亲自任命去南面追捕一个幽灵了……具体就不是我能知道的了……”

“幽灵?！……希望这不是什么灾难的预兆才好。”

“恩……那么我先走了。”年轻人转身要离开。

“好的，见到卡修的话帮我向他问好。”

卡修……不就是在风鸣之岬要捕捉我的骑士么……

为什么那个蛇骨大佐会发布这么奇怪的命令呢？我到这个地方是不是也和他有关呢？

抬起头，看见一个熟悉的身影就站在前面。

“你怎么才来啊~我在这里等你好久了呢~”基德抱怨着走到我身边。

“我……”我才要开口，她转身看着我站在身旁的蕾娜说：“才一天不见你就找了个女朋友啊~真是了不起呢~”然后又对蕾娜说：“不要和我抢男友哦~”

蕾娜用奇怪的眼光看着我，我耸耸肩膀。

基德看着我们的表情，背对着我走开，嘴里咕哪着：“不过是开个玩笑，我有事情先走了……”说着就走远了。

看着她的背影，我发了一会呆，实在是一个很有趣的女孩……

城市的中间耸立着一座巨大的雕像，我慢步上前仔细的观看，身边一位老人告诉我这是埃鲁尼得的统治者——蛇骨大佐。

看着威严神武的雕像，生出了崇敬的感觉。这就是蛇骨大佐？也就是派人追捕我的人？他……或许真的能知道我为什么会在这里……

“你想到蛇骨馆是吧？”基德的声音又在耳边响起，“我也正好要到那里，想一起去吗？”

看见她回来，我高兴还来不及，这次的请求实在没有道理再拒绝了。我用力地点点头。

“哼，”身边的老头发出不屑地哼声，“蛇骨馆的防守是十分严密的，进去实在很困难啊！”

基德摆摆手：“无论什么事情，总会找到方法的。”

鲜红的月亮挂在蛇骨馆上空，渲染了这份恐怖，但真正让人胆颤的并不是夜的气氛，而是那些来源于蛇骨馆本身的。除了遭遇几个小陷阱之外，潜入还算顺利。

现在我们在的地方似乎是图书馆，面前站着一个小女

孩，还有一个老人在高处整理书物。

小女孩发问了："你们在这里做什么？龙骑士团的人没有允许是不准进入这里的！"

基德甩开伪装："我们不是什么龙骑士。"

"哦，那么你们想做什么？"小女孩很镇定。

这时，老人开口了："怎么了，玛奇？有人来了吗？"

玛奇回答："是的，三个不识相的人。"

老人说："先让我下来。"玛奇开动机关，老人爬了下来。

"如果你们不知道这不准进入，那么你们就不会是龙骑士了……哦！你是……"老人看见塞鲁修像见了鬼，"没错！你就是塞鲁修！你终于长大了！"

玛奇插嘴说："要不要我宰了他们？"

老人连忙阻止："不！镇定，孩子。我有些话必须对他们说。"

"你是谁？"基德反问，"你认识塞鲁修？"

老人回答："恩，要我怎么说呢？我想你们可以称我为时之贤者。仔细听着，这个世界并不是单独存在的，还有和我们极其相似但却有少许不同的世界存在。在这里发生的一个小事件，可能会慢慢的在时间中消逝，也可能酝酿成改变整个世界的风暴，这有两种可能也就是两个世界，有些在这里发生过的事情，在另一个世界则没有发生过。对于不同的世界，我们只能简单的想到，察觉到。"

贤者继续说："塞鲁修，这个世界并不是你长大的世界。十年前发生了一些事情，让生在这个世界的你死去了，你并不属于这个世界，也就是说，你是一个从过去归来的幽灵。我不知道十年前发生了什么，我也不明白是什么让你进入这个世界。那些连着不同世界的点被称为'天使迷失之地'。或许你是这个世界中某个巨大故事中失落的片段，也许，也仅仅是也许，你到这里就是为了让这个故事有一个结局。当然，这些都是猜测。"

基德说："如果你说的是真的，塞鲁修为什么会死……？"

贤者回答："你们只能在未来找到答案。"

两个世界，不同的命运，那么我要做些什么才能回去呢？现在我也只能继续走下去，答案或许就在不远的前方。

大厅前，一个自称是山猫左右手的小丑装扮的人挡住我们的去路，不过在说完一堆奇怪的话之后就离开了。

穿过密门来到一间书房，在中央的书桌上摆着一颗奇异的宝石——火红的颜色以及形状都得像一团燃烧着的火焰！

"啊～！这……不，这不是冰冻之焰！"基德叫出声来，"看来非得问蛇骨大佐才行！"

此时书柜发出了移动的声音，一个威武但略显苍老的人从书柜后面的密道出来："找我问些什么？"

"你就是蛇骨大佐?！先不说我的事……你为什么要派人把塞鲁修抓到这里来？"

"塞鲁修？派人？我不知道你在说些什么！"蛇骨大佐似乎真的不知道。

"大佐，我想这些人是来找我的。"密室中又走出一只长得像人的老山猫，"很好，看来你们还为我节省找你们的时间！"然后他似乎才看见基德，"女孩，你是……？"

"怎么了？舌头被猫叼走了？这回终于让我抓住你尾巴了！山猫！我是为两件东西来的……冰冻之焰和你的命！受死吧！"基德十分激动。

"你就是基德了！一个被称为'荒谬之梦'的盗贼团的成员。"山猫似乎知道不少事情，"冰冻之焰现在还被封印在死海里，那个过去与未来混淆的地方。"

"看来只好先放下那个……现在我们来算算老帐吧！"

山猫似乎没有想象中的强大，但击败他之后，却瞬间化为猫形幻影。

"我才没有蠢到去和一群只会叫的狗打架……恩，塞鲁修，你是怎么回到这个世界的？是想回来改变已被决定的历史？"

"塞鲁修，怎么了？"

我看着那宝石，一种莫名的感觉从心中涌起，瞬间我似乎看见了自己的脸与山猫的脸重合在一起、孤岛上的城市、以及被冰冻之焰困住的自己。

"人类世界马上就会到尽头，当那时刻到来的时候，塞鲁修，你会成为整个世界的关键，这不是预言也不是猜测，这是历史！"山猫的声音中仿佛有一种魔力，不知不觉间，面前已经多出两只猫形幻影。

"…看来样子不太妙啊。"基德开始抽刀后退。

正好此时门被推开了，利迪尔走进来："父亲，我……"基德眼疾手快的抓住利迪尔，用刀抵住她的脖子说："想要她活命的话就放我们走！"说着就拉着利迪尔跳出房间，我也紧跟在后面，刚出房门发现进来的通道已经被卡修带卫兵堵住了。

"这边！"基德叫我向阶梯上走。

可惜这里只是一个阳台，没有任何可以下去的地方。

"你认为你们还能逃走吗？"山猫一步一步紧逼过来，基德已经退到了阳台边缘，下面是陡峭的悬崖和深不可测的海水，山猫继续威胁着："还是说你们想跳下去摔死？"

基德往悬崖下看，山猫趁她分心的瞬间掷出一把匕首，击中了基德，基德一个踉跄就摔了下去。

"你为什么活着？又想怎样死去？我已经等你很久了，塞鲁修！"山猫说着向我靠近，"现在，到我这里来吧！塞鲁修！时间的暗杀者！Chrono Trigger！"

我什么也听不懂，但又感觉到无比的熟悉，最后还是坚决的摇摇头，跟着基德一起跳下海去，数秒之后冰凉的海水夺走了我的所有知觉。

"你终于醒了，你朋友正在外面等你呢？"我张开眼看见一位和蔼的妇人正对我说话。

"这里是……"

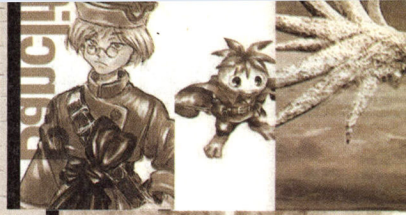
"卡鲁德夫，海上小镇。是我儿子把你们带回来的，他就在外面。"

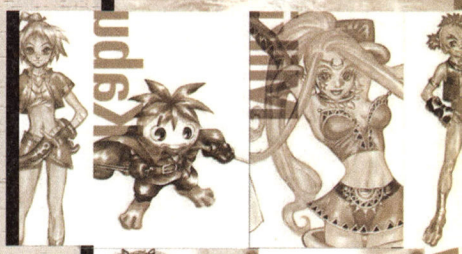
走出房门，清新的海风迎面吹来，基德就站在门口："嘿～塞鲁修，真没想到你会陪我一起跳下来！这次真是太失败了！下回一定要……"她的脸色突然变得很难看，然后晕倒在地上。

"她中了剧毒。能解这种毒的……只有许德拉的体液了。"医生给基德做完了诊断，"许德拉是一种生活在沼泽中的剧毒生物，不过因为它身体的每个部分都是珍贵的药材……在这大陆上已经绝种了。"医生遗憾的说，"也就是说……"

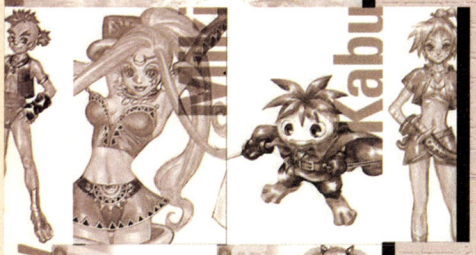
"到别的大陆去找体液不行吗？"克鲁丘问，这次救了我们的就是他。

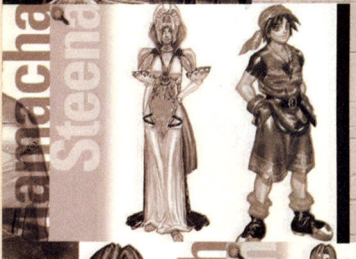
"没那么多时间了……你们还是放弃吧……"医生说完走了。

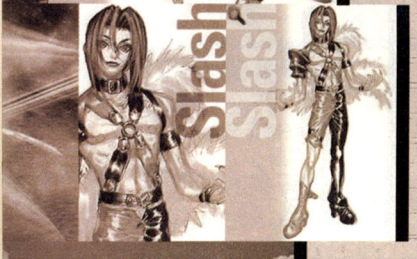




心跳回忆







“塞鲁修……”基德似乎醒过来了，发出虚弱的呼声，我连忙走过去。

“这是我最喜欢的护身符……还记得贤者说的……一切从哪里开始……天使在哪里……迷失了方向……我很累……要先休息一会儿……”说完又晕了过去。

我从她手中接过护身符……天使迷失之地……奥巴萨的海滩！对了！在我原来居住的世界或许还有许德拉活着！

果然，在奥巴萨的海滩上可以清晰的看见一道奇异的波动，我站在上面，握紧护身符。与上次相同的感觉出现了……波动包围了我的全身，再开眼还是熟悉的海滩。我回来了吗？

这里果然是我熟悉的阿尼尔，但现在我无心停留，最快的赶往许德拉之沼……

回到卡鲁德夫把体液交给医生，他在惊讶之余迅速调配好解毒药。拜他高超的医术，第二天基德就已经无大碍了。

“你要回自己的世界了吗？”基德问我。

我轻轻的摇头，为什么我会到这里，山猫与时之贤者说的又是怎么回事，这些我都想弄清楚。

“那么我们继续冒险吧！”基德高兴地拉我登上克鲁丘的小船回提鲁米那。

在提鲁米那的港口又遇见了格林，又从他那里知道山猫已经带着蛇骨大佐和龙骑士团的重要人员赶去古龙岩。

我们从克鲁丘处借得小船出海，经过贤者小屋、幽灵船、以及死炎山后也追到了古龙岩。

古老又神秘的龙之遗迹立在大地之上已经不知多久，穿过漫长的时光，它依然冷漠地看着整个世界……

遗迹深处传来机械运作的声音和话音。

“塞鲁修！快点！”基德对我说着。

“恩。”从进入古龙岩后，我总觉得眼前的一切似乎在哪里发生过。

为了追逐时间的快节奏行进令我没有时间思考这个问题。

穿过一些小怪物和一个传送设施，我们来到另一个地区。

风在耳边猛烈的吹着，云彩就在身边浮动。

“哇～这里好高啊～是浮在空中的～”基德说着。

我走到边缘往下看，遗迹已经在我们脚下很远的地方，四周是无限的天空，朦胧中可以看见远方的大地与海洋。

转过身，是一道巨大的门。

看着门，心里莫名地浮躁起来。

“塞鲁修，”基德催促着，“有什么不舒服吗？从进入这个遗迹起你就怪怪的。”

“不……”我摇头，“走吧。”

站在门前，那种奇异的感觉再次遍布我的神经。

推开门……猛然间有许多陌生但却觉得已经发生过许多次的画面在脑海闪过。

那是……倒在地上脸色苍白的基德……

滴着鲜血的利刃……

以及……狞笑的……我?!

“塞鲁修！快点！”基德的叫声把我叫醒。

在房间的中间就是被称为龙之泪的宝石，宝石后面是蛇骨大佐和山猫。

“虽然我们没有个人恩怨，但对于你们的纠缠不休我只能感到抱歉了，我的计划不能被破坏。”蛇骨大佐说完就冲过来。

在我们挡住他的进攻后，他大笑起来：“很不错啊，看来我也只能使全力了！”

但山猫突然一刀刺了过去，蛇骨大佐痛苦又不可置信的倒下去：“山猫……你！”

“对于你让我顺利的在这大陆上行动我十分感谢，但你实在没有用处了，就这样在和平中死去吧。”山猫无情地说着。

“利迪尔……对不起……”蛇骨大佐昏死过去。

“山猫！我们也来个了断吧！”基德叫着冲上前去。

凭借着仇恨的力量山猫也败在我们的手下。但他似乎并不在乎地对我说：“塞鲁修，你曾经怀疑过什么才是真正的自己吗？十年前，我的一部分——你，就已经死去了！”

记忆的片段在脑海中飞快地闪现，奥巴萨的海滩、孩子们的嬉笑和……袭来的猛兽！

“你不可能打败我的，塞鲁修！打败我就等于打败你自己……每一个硬币都有两面，生与死、爱与恨根本就没有什么不同！”

此时龙之泪发出光芒，倒映出我的脸，瞬间又与山猫的脸重叠在一起。

“塞鲁修？”基德看见他抱着头痛苦的倒下，站起身的瞬间，地上的影子似乎变成了山猫的影子……

“我没事。”我听见“自己”的声音说，但我并没有开口。

然后我看见“自己”对着基德说：“现在正是杀山猫的好机会！”然后，我们……不，他们向我进攻……

“你终于办到了，快结果了他吧。”我倒在地上，看着另一个“塞鲁修”对基德说。

基德沉默不语。

“我帮你动手，”他拿过基德手上的刀，指着我喝道，“终于能为死去的露卡报仇了！”

“等一下！”基德想起什么，“你怎么知道‘露卡’这个名字的?!我从来没有告诉过你露卡姐姐的名字！你……”基德的面孔变得血色全无，我看见“自己”的手中握着基德的刀，刀尖正滴着鲜血……然后我大声吼叫，却没有发出任何声音……

“这就是你的死期了，基德，马上你就会见到露卡的。”“塞鲁修”狞笑着。

然后转身对着我：“看看你自己吧，塞鲁修……不，山猫。你的一切已经属于我，你也已经没有任何价值了！永别了，塞鲁修。”他又拿起龙之泪，“我终于得到了这钥匙……这通往 FATE 的钥匙，是冰冻之焰醒来的时刻了！”之后又对我说，“去艾登之海吧！去结束你十年前的梦！”

说完，龙之泪中爆发出一阵风暴，我也被风暴吞没……

再醒来发现正身处在一个奇怪的空间，身边的所有景物似乎都是抽象的存在，而且在不停的变幻。

“这里是机会与混沌支配的空间。”自称误入自己的老人是这么解释的，“只有在机会之塔中才能找到出路。”

塔内，小丑正在等着我：“你来得太晚了，山猫。我们没有更多的时间耗在这里……”

“我不是山猫。”虽然现在的外形是。

“你已经不再是塞鲁修了，至少没人会认为你是。这就是事实，事实不会因为你改变，如果你真的具有塞鲁修的灵魂，就可以用龙之泪恢复你原来的模样。”说完，他带着我们离开这个世界。

我焦急地想回龙之岩找龙之泪恢复自己的身体，但奥巴萨的海滩上找不到穿越时空的点。

“没错！那点只为塞鲁修开放，而不是山猫。”小丑告诉我原因，我们只好先回阿尼尔村。

幸好母亲还相信我就是塞鲁修，并告诉我十四年前父亲与朋友一起到死海就没有回来的消息。但老村长拉迪乌斯看见我就对我发出进攻，似乎他也认识山猫，一番打斗后发现我的招式中没有邪恶之气终于相信我就是塞鲁修。

原来拉迪乌斯是原阿卡西亚龙骑士团四天王之一，这个世界的蛇骨大佐早在三年前就已经失踪了。

接着，我们又在萧条的提鲁米那和破弃的蛇骨馆中得知当年蛇骨大佐一行就是跟着山猫去死海找冰冻之焰而失踪的。死海在十年前的名字就是艾登之海。

传说居住在马格雷的亚人们知道进入死海的方法，但现在的马格雷已经空空如也，只留下如同噩梦的怪物。

还好我们在海上乐园——一艘巨大的游乐艇上找到马格雷的残族，也知道了进入死海的通道。

但在通道里，我们只见到魔气弥漫的魔剑格兰德利欧，拉迪乌斯似乎认得这魔剑，并告诉我们他年轻时关于这魔剑的故事。

年轻时，他与同为龙骑士团四天王之一的加莱一起出任务。途中遇见了这把魔剑，当时被魔剑控制了心性的他居然挥剑把加莱杀死，幸好加莱在死前也把魔剑击飞……他清醒之后后悔万分，在这里又遇见魔剑自然是惊怒交加。

不过，在祭拜完加莱并获赐圣剑后，魔剑自动的从死海的大门前消失了。

死海不愧是死亡之海，在这里所有的一切都停止了活动，甚至连波浪都已经凝固。波浪的四周是残破的建筑——属于遥远的未来。终于在死海深处找到那些失踪的龙骑士团成员，他们都已经变成了没有灵魂的幻影。在最深处有一道传送门，穿越这大门我们来到一个奇异的地方。

血红的夕阳在远处映衬着残破的废墟，从中央竖立的石柱依稀可以辨认出这是一座大门，底下躺着一口破废的钟。

“塞鲁修，这里就是死海的最深处吗？”

随着话音，空气开始活跃起来，在残墟间飘出几个淡淡的影子，立在那破碎的钟旁边，看起来像是克鲁诺、玛尔和露卡。

露卡指责说：“我们……不，每个人为拯救这星球作出的一切都化为了泡影！这都是因为你！你破坏了一切！那么多的生命会被拯救……世界也会布满爱、希望与梦想，但是你……”

“你怎么能做出这样的事情！这都是你的错！是你让整个世界被这样毁灭！塞鲁修！”玛尔悲痛地诉说。

我没有……

“不要让那些声音迷惑！”一个带着眼镜有着红色长发的男子从废墟间走出来，“这些都是遥远时空中传来的幻象。欢迎来到这里。好久不见了，塞鲁修。”

他看着迷惑的我继续说：“你已经不记得我了吧？我是你父亲的朋友米格尔，也是蕾娜的父亲。十四年前，你被恶魔袭击，我和你父亲一起出海找救你的方法，但暴风雨意外的来临。在暴风雨中，我们误入这里，你父亲为了救你进入了死海最深部……不管怎样，无论什么东西都无法逃脱死亡，而在这里，没有东西是活着的——这是被遗弃的世界，这里拥有所有没有获得实现的机会。”

“为……为什么会这样？”

“FATE。我们的生命都在 FATE 的掌握之下，FATE 控制着一切。甚至连你现在站在这里都是很久以前就被决定了的。如果你不想成为死海的一部分，就击败我并摧毁这里！让这里的一切都回到它们应该在的地方！”

战斗后，他坐了下来，微笑的说：“很好……或许你们有力量摧毁 FATE 还人类自由的未来……这里其实就是星球在 1999 年后真正的样子……一个叫拉沃斯的怪物觉醒，并吞噬了星球的生命。一群年轻的英雄到达了 AD2300，目睹未来的惨况之后，他们回到过去杀死了拉沃斯……但他们没有想到的是整个未来都已经被改变了……”

露卡接着说：“那时侯，整个未来的时间轴都发生了偏转，这只是一个因果的问题。但在这个世界上则没有这样的东西存在。”

“毁灭的未来却出现在这里……也就是说，会在这个世界上成为真实的存在……”玛尔说。

克鲁诺接过话题：“被我们改变的未来仅仅是一切的开始……当塞鲁修破坏了时间的平衡……”

“或许是，或许不是……不论如何，现在这些都只是神的一个游戏，所有人都是这游戏中的棋子。之前来到的龙骑士们现在都已经成了死灵，只有被选中的人才能接触到冰冻之焰。”米格尔继续说。

地面突然剧烈震动起来。

“FATE 并不想让冰冻之焰在此时醒来，它准备摧毁这里，这毁灭的未来也马上就会被带进真实的存在里……你必须马上离开了！能拯救毁灭未来的人只有你……被冰冻之焰选中的你！永别了，塞鲁修。”

说完，死海中心的塔上发出强烈的光芒，整个死海都被切割开来，所有的东西都消失无踪，剩下一片空荡荡的海域。

天龙及时地把我们带了出来。

死海的震动似乎引起了时空的变化，奥巴萨海滩上的点再次对我开放了。

回到繁华的提鲁米那，在酒店里得知蛇骨大佐并没有死去，及时赶到的卡修一行救了他，现在正在隐者小屋修养。

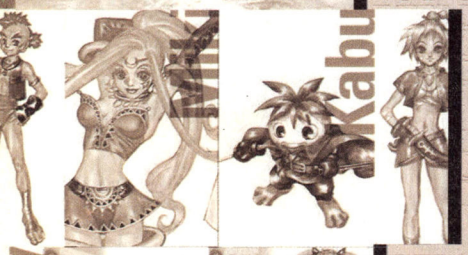
为了追击暗黑塞鲁修，我们依次获得了六龙的祈祷并进入了传说中的神之庭——时间要塞，FATE 的所在地。

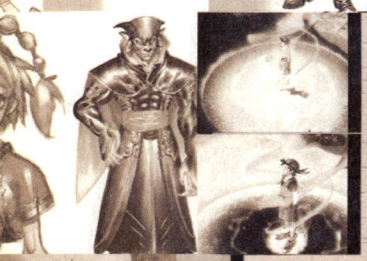
在那里，我们明白了由于克鲁诺们的努力，使未来向着对人类最有利的方向发展，结果研究时空存在的科学家们造出了巨型电脑 FATE 来监控两个世界所有人的命运……愤怒的我们毫不留情的摧毁了 FATE 以及它的生体存在暗黑塞鲁修。

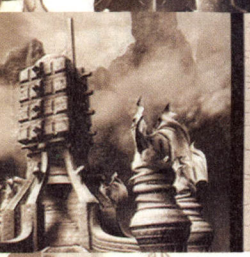
结果因为失去了 FATE 的束缚，六龙合体成为第七龙，天龙岛浮出海面成为星之塔。

打败第七龙后，真正的冰冻之焰终于到了我的手里，最后的决战也即将展开。

奥巴萨的海滩一成不变的见证着历史，在通向拉沃斯的







大门前立着塞鲁修们在死海遇见的幻影。

克鲁诺说:“天使在什么地方迷失了方向?十年前,山猫试图在这里杀死你。FATE 制造完用来破坏冰冻之焰和自己间的联系的普罗米修斯程序后,FATE 就开始除去任何可能会阻碍它成为神的东西。同时,六龙也让小丑去接近冰冻之焰,小丑与 FATE 的生体存在山猫达成联盟,但普罗米修斯加在冰冻之焰上的束缚成了让他们最头痛的事情。之后他们杀死了露卡——唯一能解开普罗米修斯的束缚并守护着冰冻之焰的人。然后,他们就在等待你的出现……我不知道该怎么告诉你,但其实……山猫就是你的父亲,瓦扎基!太过靠近冰冻之焰导致他不能自制,而认为你已经死去的幻想使得他被完全改变!最后,他失去了灵魂,并成为 FATE 的生体存在。这实在是很悲伤的事情……”

玛尔接着说:“一个比以前更强大的拉沃斯正在诞生,而整个时间都会被毁灭,世界会完全的死灭,而能阻止这一切的只有你——冰冻之焰所选择的人。无论如何,只有 Chrono Cross 才能唤起这星球上六种元素的力量,唤起包含所有生命力量的‘生命之歌’,只有这旋律才能挽救萨拉……”

“终于要结束了,塞鲁修。一切是从什么时候开始的?是十年前你差点溺死在这里的时候?还是十四年前你被恶魔袭击的时候?导致了被带到时间要塞,并与 FATE 以及冰冻的火焰联系在一起?或者是在 2400 年后的未来,时间混乱把时间要塞带回到这个时代?甚或是在公元 12000 年前魔法王国吉鲁企图唤醒拉沃斯?每一个都十分接近答案,但又离真正答案无比遥远。真正的开始是从魔法王国的海底宫殿中,萨拉被关进召唤拉沃斯的机器里。萨拉和拉沃斯慢慢的融合成一个更强大的‘时间吞噬者’,被拉沃斯负面情感所蒙蔽的萨拉变成想要毁灭一切的怪物,而另一半的思想想要解救危机并救出自己。正当萨拉落入 gate 的时候,听见了你超越了时空传去的哭声……这也就是你和她的故事的真正开始,也是过去与未来被混淆,整个世界被分为两个的时候。被正招受恶魔攻击的小塞鲁修的哭声吸引的萨拉公主穿越了一万多年的时光去试图与这个世界连接。在邪恶没完全控制自己之前,萨拉复制了自己并把自己的克隆体送到这个世界上,把她安置在稍前的时间真正安全的地方……基德你就是萨拉的克隆体。”露卡说出惊人的秘密。

基德有些茫然的说:“不……我就是我,我不是什么萨拉的克隆!”

“是的,那没有错。如果你真的那么认为……我想萨拉公主也是这么想的。”露卡继续说,“然后就是关于“基德计划”。整个计划就是为了引导你来到这个特殊的时间点中。时间要塞的发现、时空错乱、与 FATE 和龙神们的战斗……这些都是为了能让你得到 Chrono Cross 并到达这里!当然,基德自己并不知道计划的任何事情。在不久的未来,基德会回到十年前去拯救遇溺的你。之后基德还要在这里把正在另一个世界和蕾娜说话的你唤到这个世界!你是我们最后的希望,这也是最后的机会,只有你,与萨拉公主和基德联系在一起的你能完成这一切!把成为时间吞噬者的萨拉呼唤回来,然后,我们会有全新的未来!”

一番苦战后,我们终于呼唤出了 Chrono Cross 的力量。在遥远的地方传来一种乐音,慢慢的变得清晰起来。乐声里包含着所有的情感——快乐与哀伤、相聚与别离、生命与死亡都一一道来。拉沃斯的行动也静止下来,封闭的结界猛然化为碎片,萨拉慢慢的睁开眼睛:“我已经等了很久。不经意中伤害着彼此的,那些灭亡的生命、那些被消抹的话语、那些.被遗忘的思念……遥远的回音都慢慢地响起。爱成为恨,恨化为爱……我们为何而生?又为何死去?福音?还是惩罚?为什么会有互相伤害、互相残杀……被我们称为星球的“卵”,和被我们称为生命的“种子”……当一个种子开始在星球上发芽的时候,又一个宇宙诞生了,直到一切湮没,直到所有的生命都出现又死亡。那就是最始与最终。所有的一切都是为了那一刻。卑微渺小的我们如此幸运地被选中而出生在这个世界上……没错,这就是‘你’……我们都要努力的活着经历这一切。或许每一件在这自然世界单独存在的东西都在做着一个被称为‘生命’的幻梦,又或他们在出现之前都是这星球的幻梦,当然这些幻梦都会回归到精神之海。塞鲁修,一切都已经回到了正确的轨道,被分裂的时间也已经合二为一……分别的时刻已经到了,你会失去关于这个故事的所有记忆回到属于你的时间。这次,你能够活在你自己的生命中!”

在闭上眼睛之前,我听见基德最后的声音:“单独的我们并没有拯救世界的力量,也偷不走世界所有美丽的宝石。……真的很高兴遇见你!我想,现在已经到了说‘再见’的时候,但是,我会找到你!在某时、某地……我确信!不管时间过去多久,不管你生活在哪个世界,我会找到你!我发誓我会……”

话音像和风一样的淡去,直到化为海浪亲吻沙滩的声音。

“塞鲁修……塞鲁修,嘿!塞鲁修!”睁开眼看见的是蕾娜急切的脸,“你还好吧?怎么说着说着就睡着了?”

睡着了?我站起身,朦朦胧胧中总感觉已经发生了许多事情,但却实在记不起来,脱口而出的几个问题连我自己都吓了一跳。

“你在说些什么呢?!星之塔?FATE?我们一直都在这里啊!还有,我要你找的东西找到了吗?我们的夏天才刚刚开始呢!”

“恩。”我回答着。虽然似乎发生过什么,但那些仅仅是梦吧,一生的时间还很长,明天的此刻梦就会淡去的。

——萨拉·基德·吉鲁

转眼间,故事已经终结,最后一页也在轻风中缓缓的合上。

结局并不完美,誓言或许也会在某天远去,但我们会记得那时,我们一起哭过笑过,也一起——缔造传说。

THE END

最终幻想

时间是什么？这是一个无数人思考一生也无法得出答案的问题。

时间是一种物质么？为什么我们伸出手指，只能感觉到她的流逝，却无法触摸到她飘逸的裙角？

时间是一种魔法么？否则话的，为什么世上的一切都无法抗拒她的魔力，坚冰可以化流水，青丝可以变白发。

也许，时间是一个高明的作家吧。在她的毛笔下，一切正常的故事可变的不合情理，一切不合情理的故事也都可变的正常。

也许，时间是一辆高速的列车吧。在她的车轮下，所有繁华荣耀，一切显赫风光，在轰隆隆的声音中化为尘灰，毫不足道。

穿越时空，有一天，我想。

我站在黄河边，让黄河水打湿我的面颊，在我的身旁，一名赤面长髯的大将正在细心地刷洗自己的爱马。

我站在蜀山上，让蜀山风吹乱我的头发，在我的身旁，一位神情潇洒的诗人骑着青驴，悠然自得，喃喃自语。

十字军闪亮的长矛刺痛了我的双眼；

本能寺熊熊的大火烤热了我的胸膛。

然后，我，醒了。

我拉开电脑桌的抽屉，里面只有敲起来嗒嗒做响的键盘。

却跳不出一只没有耳朵古里古怪喜欢吃豆沙包的猫。

——laser

格斗概念

文/真 克里斯

如果你并非美女而不认识我，那一定不是我的错；如果你是美女而我不认识你，那究竟是为什么；我每天都寻找新的梦想，可会跳墙的母猪总是这么多；关于这格斗的概念，请听在下为您解说——解说——解说哦哦（尾音）。

您好，我是真-克里斯，真高兴又看到您。

特殊技

以单一的方向键和攻击键组合而成的招式，多用于连接通常技与必杀技。

特殊技这个概念出现得比较晚，但是其中搞笑的很多。最有名的当属陈可汉先生的3A，俗称“鲤鱼戏水”。在很多情况下，特殊技都可以连必杀，单独使用时则有某些效果比如中段技巧（罗伯特6A），或是不可受身（K'6A），等等。在临床应用中它可以起到出其不意的效果。我们还拿陈先生来说，当对手发个波（非贴地）时，他马上就开始鲤鱼戏水，随着口中“口胡！”一声，对手人仰马翻，这难道不是很爽吗？

攻击判定

角色动作中，能够攻击对手的有效范围或距离，这个有效范围就称攻击判定。

我们知道的，攻击判定这种东西经常是超出你的想象。比如说《霸王忍法帖》里就有不少拔地而起的招，眼看一个爪子或是一群乌鸦忽然从土里冒出来。我们又知道著名样板戏《海港》里有这一段：“大吊车，真厉害，成吨的钢材，它轻轻地一抓就起来～就起来～”。没错，你让中BOSS的那招抓一抓，眼看着你马上就飞起来了。

而有些判定却又来自天上，正如《KOF97》里BOSS的那一下，如果你用的人不是戴有墨镜的（比如克拉克或蔡宝健），恐怕很容易被强烈的阳光灼伤。

搞清楚攻击判定从何而来是个很重要的问题，那些中了百合折的人都会这样对你说。

被攻击判定

即能被对手攻击的有限范围，这个有限范围就是被攻击判定，而每个动作都会有其设置的被攻击范围。

如果你经常看国产电影——武侠类国产电影，也许对下列情节不会陌生：李慕白一掌以太极拳的速度向前推出，嘴里同时发出“哈～哈～哈～哈～哈～”的声音；张青冥身体往后一倒，但他又不是马上倒，他也是经历着一个慢动作的，并且嘴里还发出了“啊～啊～啊～”的声音。当我还只有六七岁时就常看这种片子而且深以之为好看，但不知道他们在叫唤什么。

现在想起来那真是太简单了，原来张某某是中招了，出现了受攻判定而已。

无敌时间

就是角色没有被攻击判定的时间，这时对方的任何攻击都不能够击中我方角色，对截击对手的攻击很有效。

《鹿鼎记》里有个老杂毛，名曰神拳无敌龟（好象写错字了）辛树。在实际操作中我们发现其实他并不无敌，被大内侍卫们打得口喷鲜血。但是在格斗游戏里那无敌时间就很多了，当你摇出一个必杀的时候，就看到屏幕先是一亮，然后可能有两种事情发生：首先，对手被你打中了，口中乱骂；其次，对手把你的招破了，你口中乱骂。难道必杀不是有无敌时间的吗？哦，原来无敌时间已经过了。

在广西省柳州市，那里的人们有这样一句口头禅：此气一出（在当地念“QU”，发“取”音），全身无敌！不过这句话是当年玩KOF96的时候说的，现在早已昨日黄花矣。

飞行道具

远距离攻击用，一般只存在攻击判定，而且飞行道具也有远近及强弱之分。

飞行道具有很多功能。比如在下这篇文章写得不好，台下观众就会使用飞行道具对我进行攻击。往往有人把飞行道具等同于臭鸡蛋或是烂番茄，但实际它还可以有别的形式，比如丢几个美女过来，这样我就不会闪避了，估计一定会被打中。

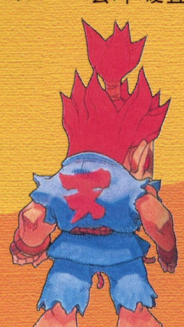
飞行道具也有大小之分。打过点KOF的人就知道，KOF99里包的超杀有两种：一个其大无比，一个小得可爱。不过说到历史，最悠久的恐怕还是街霸一代。当时当地没人会发气功，我也不会，就只会拳脚交加上去乱捶乱打。直到有一天，一位大侠忽然降临并使出气功波和升龙——你知道的，在街霸一代里，那升龙的威力又何止是巨大。而他发了波，你不跳还能怎么着？你一跳，他不勾还能怎么着？

现在我们所说的“波升战术”，就是从那个时候开始的。有一点必须说明的是，如果没有“升”，“波”的意义就小了很多很多。

硬直

是指角色不接受任何输入的时间段，包括防御。不同的攻击都能够做成不同的硬直时间，通常是强攻击所产生的时间较弱攻击长。

有人说，说你是猪，这不是骂你——猪，是一种生活状态。同样的，硬直也是一种状态。要想充分了解这种状态的特点，我建议你到楼下的菜市场走一走。比较大的菜市场都会有卖冻鱼（空运来的冷藏的鲜鱼），那时你就知道什么叫“硬直”，也就很能理解这是怎么样一种状



态了。可想而知，鱼并不喜欢这种生活状态，它认为在水里自由自在会比较好。同样的，打格斗的时候，恐怕你也不喜欢陷入“硬直”的状态。这是因为，你一硬，过一阵子你就会发现你自己直直的躺在地上了。

气绝/眩晕

行动状态，但可以通过按键加速恢复正常状态。一般都是角色连续受到多次的攻击才出现这种状态，但也有特殊招式令对手立即出现气绝/眩晕的。

难道你没有眩晕过吗？当夏天来临（好象现在就是），你走在街上。这时对面来了个穿低胸装，超短裙的小美女，你很可能就此眩晕。在实际战斗中通过特定招式使对手眩晕的例子，恐怕没有比这个更好的了。

至于气绝，它又有不同解释。我们打格斗游戏的时候，高手一般都很冷静，即使中了对手无限连杀，最多就是在打完的时候骂几声也就算了。但是有一个时候那是大家都不冷静的，比如打 KOF98，HEIDEN 打中了近身指令投（那是“投”？），这时对战双方马上就会一阵狂摇并且乱按——我在任何地方看到的情况都是如此。

气绝了吗？我看一点都没绝。当场上人物气绝时，也正是场下人物喘气的时候，他摇得比谁都狠，气也出得比谁都多。

相杀

即双方同时作出攻击并同时击中对手，但是双方的硬直时间会根据对方攻击而不同。

当年我的体育老师教我打篮球，他是这样对我说的：“所谓篮球，其精髓就是：把球投进对手的篮里，并且，不让对手把球投进你的篮里。就是这么简单。”

我仿造他的话也这样说一段：“所谓格斗游戏，其精髓就是：打对手拳脚以外的部分，并且，不让对手打中你拳脚以外的部分。就是这么简单。”

对手一拳或一脚飞来，你得挡住。（尤其是有道具的人，比如陈可汉的铁球飞过来，你去打那个铁球，你看铁球少不少血）但是偏偏有些人就是要姓郑而不信邪，他就是要打别人的飞腿或是炮拳，结果就是两个人都要中招。何必呢？

受身

在倒地前一刻输入特定指令来避免 DOWN，使角色尽快恢复作战状态。

西方有个说法，猫有九条命。当猫从高处落下时，就会在空中做一个翻滚动作（你可以把你家的猫从二楼——别太高，太高摔死了别怪我——阳台扔下去，就能看得一清二楚），落地时虽然也要有损健康，但其实并无大碍，过一会儿就行走如初。所以打格斗的人都知道要受身，不会受身的那是新手。

但是也有点例外。比如你在角落，对手就在你旁边，你一受身，他打个正着。这个道理是这样的：你家的猫刚受身完，却发现你就站它旁边。你想，我靠，刚才从二楼扔下去摔不死你，这次换四楼！于是你又把它抓起来（比如你和克拉克在版边的时候你就多受身几下试试，你肯定会马上理解什么叫抓“起”来），到四楼上往下丢——谁经得起你这样折腾？那只倒霉的猫必定会想，我靠，早知道还不如躺地上装死呢！

哦，这就对了。

回避

角色会以全身无敌的动作前进或后退来回避对手的物理攻击，但具有投掷判定的攻击除外。

周星驰在演《赌瞎》的时候有这么一段：他和吴孟达跑去偷窥刘德华，被发现了。这时他马上使出特异功能对之曰：你看不见我，你看不见我……结果刘德华就没看见他。

这就是回避的好处。在动作上回避与受身是一回事，你看不出它们有什么很大的区别。

然而受身对于有指令投的人来说一点用都没有，所以回避也一样。这我们可以这样看：在《赌瞎》里后来龙五上了顶楼天台，吴孟达也对他来这么一手：你看不见我，你看不见我……结果呢？

看过这部片子的人都知道。没看过的人，在格斗游戏时自己试一下也能知道。

打击防御

指招式在攻击对手之前，可防御对手的攻击再攻击；而防御时间会有区别，且只有部分招式会有这种效果。

我们曾用一个形象生动活泼有趣的词来形容打击防御：“架招”。比较能体现这个技巧的人当数马克西马。首先你看他的外形，那简直就是个宇航员，身上的宇航服连太空射线都不怕，还怕你拳头？实际应用起来也很简单，这个家伙的几乎所有招式都有架招效果，你该怎么出拳就怎么出拳，不用考虑对手的拳脚。

另一种可说有架招效果的招是 KOF99，2000 里的 ARMOR 模式，俗称“钛合身”。你一拳打去，固然是很结实的打在他身上，但是他的拳也过来了。这不是打击防御又是什么……最可怕的是 KOF99 里的 ARMOR 模式，克拉克把人丢上天，落下地之后你别加压，因为他金枪不倒，你加压会被打！

那么我们想象一下两个人都有架招的时候会是什么情景吧……你防御了对手的每一次打击，你随之而来的打击又被对手防御——结果究竟会怎么样，谁都不知道。在周星驰演的《鹿鼎记》里他就说了：拿这什么都打得透的洋枪，去打这什么都打不透的宝甲，那会怎么样呢？

解拆

在普通的投技成立前通过按键来将对手推开，然后双方会处于互动状态，但并非所有的普通投技都可解拆。

当你有个女朋友时，有时会带她去看电影。比如你们看的是《第叉次叉叉接触》之类的，看着看着大家都有点感动，你的手就开始不老实，开始往别人肩膀上放。然而女方也是凶险之辈，就算到了你会不老实。

于是，“解拆”这个概念就诞生了。

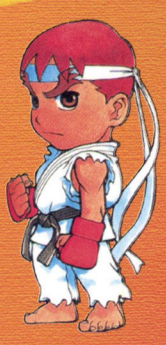
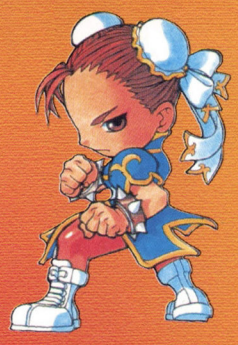
互动

意思是我方与对方能同时行动，一般用作形容收招时间。

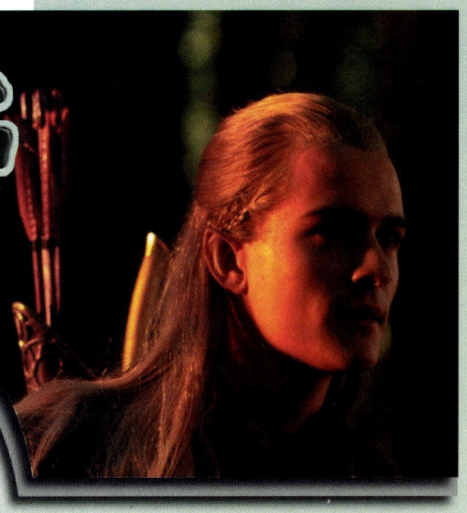
接上文，你的伎俩被看穿了。但你心有不甘，没什么作为的话，实在对不起那几十块钱的电影票。你很想继续努力，轻叉飞扬死的时候，你又开始尝试进行“某种活动”。

然而你身边那位，她一如既往的看穿了你的狼子野心。

现在你知道什么叫 “双方处于互动状态”了？

一切从精灵开始



考量了许久，发觉讲故事或者上课都不太适合，因为我实在无法保证我所了解的比你们其中的每一个都更多。那么，让大家开始聊天，关于奇幻、关于龙与地下城，关于你所感兴趣或我认为有趣的一切。

——罪天使

dge with blood can never be broken until all blood of your bo

完美恋人

喏喏，让我们继续开始从精灵开始漫长的奇幻之旅吧。感谢你的阅读。

在您阅读之前，请先闭上眼睛，想一想你的梦中情人是什么样子。如果梦中情人是超性感型的，请跳过此页，今后我们若谈到 Succubus 的时候再与你见面；如果梦中情人是未成熟小 MM 型的，请也直接跳过此页，今后我们谈美人鱼和月宫小兔兔的时候再会吧。如果你的喜好稍微大众化一点标准化一点，你所要求的梦中情人健康、颀长、英俊、敏捷、聪明、男的潇洒女的漂亮——那你若是生在奇幻的中世纪年代，精灵就是你最好的终身伴侣。而且因为精灵在奇幻世界中越来越多的旁支出现，我们已经有理由相信，有形形色色的精灵可以满足你的需求。

是的。精灵就是完美化身，就是标准情人，这一点简直是毋庸置疑。兄弟接触到的第一部奇幻是《罗德斯岛战记》，其实当时并不觉得长耳朵的迪度就有多让人心动，反而是卡拉吸引了我的视线。这当然不能怪《罗德斯岛战记》不够好，我要怪它不好保准有许多人要说那是因为你自己不够好。“罗”沿袭的是传统的奇幻设定，而加入了日式的内容，内中的很多东西都是直接采取“拿来主义”，因此，对于精灵族的女人到底有什么细枝末节的喜好等等，便无从涉及了。兄弟不才，在接下 Laser 爷的这票案子之后，便开始了对奇幻的考古和发掘工作。精灵因为是所有男人的噩梦和梦想，自然成为了考古的第一站。追溯精灵的历史，可以一直到古老的中世纪传说典籍中，然而将精灵真正系统化地建立为一个贴近真实的种族，依旧是托尔金的功劳。

因此我们还得谈到托尔金。在《魔戒》开始之前，在创造精灵之初，托尔金就做了详细的设定，他在手稿笔记中写过精灵族的特征，他们的法律和习俗，而这些在他去逝后他的儿子整理出来发表。最让人赞叹的是他居然创造出了一套有自己语法结构的“精灵语”，但更让人佩服的是他在创作时的事无巨细。以下是摘译自《摩尔戈斯的指环》的部分内容，关于“精灵族的习俗”，谈到的是精灵们的生老病死怨憎会爱别离求不得五取蕴等等等等。我们可以看到的是，即使是现在的奇幻设定等等，都没有对他设定的精灵进行什么改动。这一方面固然可以说是后人对他的尊重，也可以说是他设定出来的这个“完美恋人”族实在太周到，以至于我们只能为他们增添一些旁支，而不用对其本身做什么修缮了。

精灵族的习俗

——摘译自《摩尔戈斯的指环》

精灵生长得比凡人慢许多，但在心智上却更快。他们一岁前就会说话，会走路和跳舞，因为他们的灵魂很快就控制身体。不过在那么小的时候，凡人和精灵看上去没有太大的区别。精灵小孩看上去活泼漂亮，对世界还充满喜悦，他们的灵魂之火还没有消蚀他们，记忆的负担还很轻。

三岁之后，人类小孩的发育就超越精灵小孩了。当凡人孩子长大成人时，精灵孩子看上去还象个七岁孩子。五十年后，精灵才有近乎成年的外型。再有一百来年后精灵才算长大成人。大部份精灵在五十岁后的年轻时代结婚。除非是恶运，婚姻是所有精灵一生必经的事情。

他们会在年轻时甚至在孩提时代选择对象。他们会在合适的年纪结婚。他们会先订婚，然后等着双方家长的判断。双方家庭聚会宣布订婚，双方互换银戒指。根据精灵族的律法，这就代表至少一年的订婚。在这期间，可以公开索回戒指，这戒指将熔掉，不会再作结婚戒指。但这样的权利很少被使用，因为精灵不会轻易做选择。他们不容易被同类欺骗，他们的精神是肉体的主人，他们很少因肉体的欲望而动摇，而是在天性上他们自制力强，忠贞不移。

精灵一生只结一次婚，是出于爱，至少是双方自愿。不过就算在阿曼，婚姻的愿望也并不是总能满足的。爱情并不是总能得到回报。这就是阿曼神界中惟一的忧伤事情。即使后来中洲许多精灵被腐蚀，他们的心灵被阴影所笼罩，但也没有听过什么和不正当欲望有关的故事。在精灵族

的历史上，从来没有一方强迫另一方与之成亲的记录。因为这完全和他们的天性抵触，被强迫的那一方会拒绝躯壳，灵魂飞往曼多斯那里。在婚姻上的欺骗也是不大可能的，就算会有哪个精灵这么做，实际上也不大可能，因为精灵能从对方眼睛和声音看出他/她是未婚还是已婚。精灵也不会在近亲之间通婚。这里近亲指的是同一家族，特别是兄弟姐妹之间，或是堂表兄弟姐妹之间。

至少长达一年的订婚期之后，订婚的一方指定结婚的日期。双方会有婚宴庆祝。在婚宴结束时，新人站出来，新娘的母亲和新郎的父亲将新人的双手握在一起，祝福他们。这是一个神圣的仪式，据说以瓦尔达和曼威的名义。也许也提及创世主的名字。新人则收回他们各自的银戒指，然后交换一枚纤细的金戒指，戴在右手食指上。诺尔多精灵则有这样的习俗，新娘的母亲会送给新郎一件珠宝，新郎的父亲也会给新娘一件礼物。有时也在婚宴前送出。例如盖拉德丽尔送给阿拉贡的礼物，因为她是代表阿尔文的母亲。但这些仪式并非非有不可。这只是双亲给新人表达的爱意而已。一旦举行过婚礼，新人之间的结合以及两个家庭的结亲也就被认可了。肉体结合之后，不可解除的婚姻才算真正完成。在和平快乐的时代，没有仪式的婚姻被认为是很不体面的。不过在特定时代，很多婚姻也没有仪式。

除非是特定的命运使然，他们一般在生命的早期生孩子，而且是结婚后不久生孩子。不过他们的心思很快会转到其他事情上去。精灵孩子在怀孕一年后诞生。所以怀孕和生产的日子是差不多的，一般在春天。因为精灵不象人一样会衰老，理论上说他们可以在有生之年的任何时间生孩子。但是实际并非如此。因为精灵确实也会老，虽然衰老得很缓慢。他们的寿命就是世界的寿命，在人类看来，当然象是无限的。但他们确实会和这个世界一起衰老。更重要的是他们的灵魂和肉体并不是分离的，而是一致的。随着年岁的重负，思想的变化，压在精灵的灵魂上，欲望也会变化。在这个意义上，精灵们说是灵魂消蚀了肉体。他们说，在世界结束之前，大地上的精灵们会全部变成凡人看不见的灵魂。除非他们想让某些人类看见。

精灵族人说在怀孕阶段，她们的身体和精神都要付出很多。因此，他们生育很少。一家中很少有超过四个孩子，而且随着时光流逝，数量越来越少。费阿诺有七个孩子，可以说没有谁超过他。所以孩子对他们很宝贵。不过在岁月重负压抑之前，精灵数量不多，他们还是很想添丁增口。他们的家庭是由爱和深沉的亲情所维系，孩子不需要什么教育。

最后，繁衍开的精灵们

托尔金笔下的精灵们迅速在奇幻的世界中成长或成熟了起来，并发展成许多的旁支，对于你来说，你至少应该听说过“迪度”这个名字--那个在《罗德岛战记》里，陪伴着小骑士的成熟女精灵。而如果你对奇幻涉猎足够多，那么崔斯特·杜垩登、黄金将军罗拉娜、半精灵坦尼斯、黑袍达拉玛这样的名字您应该耳熟能详。

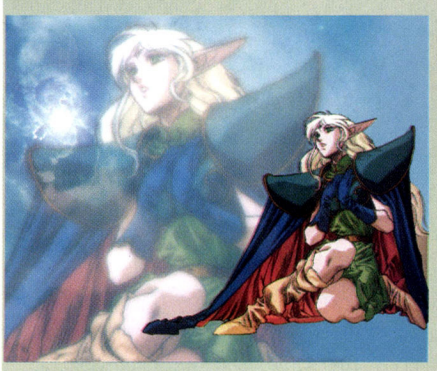
说到精灵的分野了。现在的精灵已经分为了太多的旁支，水精灵、野精灵等等，但这些都不是主角，比较吸引读者的还是那些有着一个正统体系的精灵种族，当然，如果不形成种族，而本身带有很强的个人色彩的类别依然受人注目，黯精灵则是其中的一种。

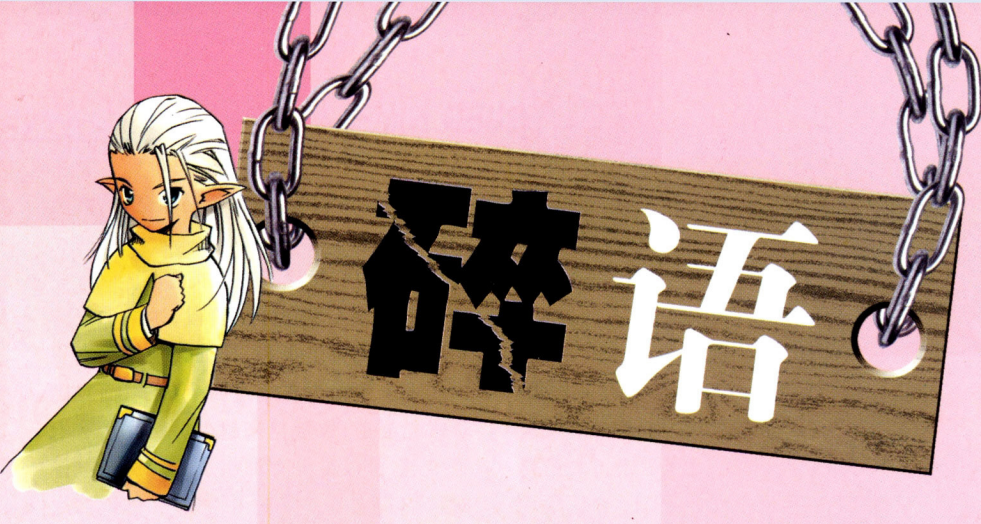
黯精灵的代表首推龙枪系列故事中的达拉玛，《龙枪》中将精灵设定为偏向于善，但因为善的认知不同而出现了两个精灵种族的对立。因为向善，因此如果选择了邪恶阵营，那么该名精灵则被作为黯精灵而被自己的族人所排斥，并将在有生之年永远不能回到故土。这种设定很悲情，而产生的人物也就让人很自然地想到一个因为追求强大的邪恶力量而不惜抛弃一切的形象。（见《龙枪传奇》系列作品）

黑暗精灵则是在正统的 ADD 设定中诞生的产物，焦点人物到现在为止都还集中在那个冰风谷的黑暗精灵：崔斯特·杜垩登。似乎是于传统的精灵相对，黑暗精灵一生下来便是恶的，他们住于地底，有着漆黑的皮肤、苍白的头发、敏捷的身手、高超的武技和强有力的魔法。这样的设定决定了黑暗精灵一生下来就是一个优秀战士的好胚子。而他们信奉的准则是“只要没有人看见，那么一切都没有发生过”。在地底世界里没有任何信任可言，黑暗精灵们随时可能把刀插进别人的背后，也随时提防着别人站在背后捅出刀子——在这样的世界中，崔斯特·杜垩登是一个挑战传统的英雄，因为自心的迷惑而让他离开了地底，开始了自己的路途，不断地与怪物挑战。相对于他的武技来说，他独立承受着离开故土的痛和地表上任何人对黑暗精灵唾弃的双重压力而不断追寻着自身的完善和突破，这样的人物无疑在读者中获得了极高的声誉（见《黑暗精灵三部曲》、《冰风谷》）。甚至因为他，许多人开始对游戏中的黑暗精灵抱有了极大的兴趣，比如我。

半精灵则是人类与精灵的结合所造就的新的种族，由于人类具有很大的包容性，半精灵在人类世界里能够得到承认，但在精灵社会里却不被纯粹的精灵所理解。混血的产物总是在势单力薄的时候受到不公平的待遇，一直到他们中诞生一位英雄——于是便有了“龙枪”中的半精灵坦尼斯。这是一个天生具有领袖风度的角色，而小说也异常出色，这个角色的犹豫、踌躇、苦闷甚至犯错更让人觉得他的存在更加真实，而不是“魔戒”中那样的典型脸谱化人物（其实“魔戒”的人物组合相当脸谱化，你几乎可以从任何一本日本的冒险类漫画中找到他们的影子）。

我相信你可以从中选出你所需要的“精灵”来做为你 COSPLAY 的目标，或者是择偶标准。





足球

一晃世界杯的热潮已经过去半个多月了，感觉和以往不太一样呢。记得前几次就算世界杯完了一个多月，嘴边还是不停地挂着精彩的比赛经典的入球，口水四溅手舞足蹈，眼神晶闪闪的仿佛自己就在足球场上。现在才十多天，刚开始时预备的激情与热血似乎已经飞到了九霄云外，每天重复着编辑部——家的两点一线，坐在电脑前和朋友开着不咸不淡的玩笑，在各个论坛无聊地转来转去……但是，不谈足球，不谈世界杯。倒不是刻意地去回避什么，只是觉得如果将一个可有可无的东西挂在嘴边，没有必要。然而不知道的是，曾经的熬夜死守、曾经的激动心跳、曾经的嘶声呐喊、曾经的热血澎湃，在什么时候，变成了可有可无的东西呢？变的到底是世界杯，还是自己呢？

星期六《游戏天地》的几个编辑约同去踢球，想自己在大学时也是院足球队的一员，技术再生疏也生疏不到哪里去，便毫不犹豫地答应了。还兴致勃勃地买了球鞋和球袜，看着从箱子底翻出来的自己在大学院队的队服，眼睛里就有晶莹在闪动了——咱也有过激情燃烧的岁月啊！在足球场上跑了几圈下来，激情没有燃烧起来，几乎把自己的肺叶烧烂了。只有颓废地坐在场边，贪婪地将一瓶鲜橙多喝得一滴不剩，然后便像摆在案板上的鱼一般困难地嘎吧着嘴。

“来啊来啊”，罪天使带着球从身边趟过，扬起一路尘色。

“来就来，怕你不成！……拉我一把成么？我站不起来了……”

牙痛

约两周前，受牙痛之扰长达七日之久，辗转反侧、夜不能寐、几欲死去。至今回想，仍心有余悸。寻当时之日记贴出，以记之。

疼，是那种深入骨髓的疼，和心疼不是一个疼法。心疼可以令人窒息，可是牙疼可以让人想到死去。是的，牙齿疼。好久没有犯过这种毛病了，记得在北京曾经出现过一次，那种感觉随着时间的推移渐渐忘却了。可是这一次，又让我清清楚楚的回忆了起来。先是牙齿感觉到不适，然后慢慢的整个面颊的右半部全部起来造反，牙龈肿起来，上牙膛化脓，扁桃体发炎，连颊下的淋巴结都肿的不成样子。然后就是疼，有炎症的地方全部撕心裂肺般的疼。嘴只能勉勉强强张开一条小缝，任何直径超过5厘米的固体食物都不可能吃进去。就算是流食，在通过嗓子那一道关口的时候，摩擦引起的强烈的撕裂般的疼痛让我必须以极大的意志控制自己才能咽进去。罢了，就这样饿死吧，我看着镜子里愁眉苦脸皱着眉头捂着腮帮的自己说。从星期六中午到星期一中午整整48个小时，我只喝了由两个鸡蛋煮成的蛋水，居然不饿，只是头发晕眼发花，这倒是个省钱的好办法。

由于牙疼，昨天晚上一整夜都没有睡着，那种千千脆脆的痛楚感让自己恨不能自己找只钳子把那个罪魁祸首解决掉。疼得满身是汗，头发都全部被打湿了。在黑暗中慢慢坐起来，发狠似的咒一句：有本事你就把我疼死！决心一下，反而不怎么疼了，终于在天色微明的时候陷入了半睡眠的状态。

酷暑

“在近一段时间里，我国的长江中下游地区、西南地区仍将持续高温少雨的天气，一部分城市已经突破了该地区有史以来最高温度的纪录，据气象专家分析，这种高温情况在短时间内不会得到缓解……”看着电视屏幕上气象小姐甜甜地笑着，几个人都伸长了舌头呼哧呼哧喘气：仍将持续？饶了我们吧……

原本以为成都的夏天不会很热，但头上如火一般的太阳用事实告诉了我们这是一个多么极端的错误。待在编辑部还好，毕竟一人多高的空调还能够维持几个人的正常体温，可就是不敢出门。就算是去天台抽支烟的功夫，也会被酷热的气浪蒸得受不了，只好急急忙忙地结束任务，跑回编辑部来降温。一扇门隔的就是两个世界，天堂与地狱只有一步之遥——一切都是因为有了 ** 空调。laser 临时编的广告词，不错的吧？

成都的热和北京的热还完全是两个概念，北京的热只是单纯的热，而成都的热还附带着“潮”和“闷”两个附加属性，laser 的抗暑 skill 虽然已经 Lv up，但在这两个附加属性面前完全不是对手，匆匆败下阵来，每天只能靠喝 HP 恢复剂（冰冻的鲜橙多）度日。

可是不能总在天堂里吹冷风，下了班也还是要回家的。即使是只有 10 分钟的路程，即使是手表的时针已然指到“7”的位置，走到家门口已经是呼吸困难，流出的汗粘在身上，极其难受。家里面没有空调，没有电扇，甚至连最基本的防暑道具——扇子都没一把。只好钻进水房冲冷水澡，一边被激得哆哆嗦嗦一边大喊：“爽！”浑身滴着冷水出来打 ps2，很是能够舒服一阵。但在沙发上窝个 40 多分钟，汗便又层层地渗出来，在赤裸的胸膛上画出弯弯曲曲的轨迹，头发搭在肩膀上，亦是难过得紧。没办法，只好将手柄一扔，冲进水房，再次重复不知道还要重复多少次的程序……“爽！”被激得哆哆嗦嗦的 laser 大喊。

火花天龙剑 www.fireemblem.net

火花天龙剑——闪烁的激情

宗旨

“火花天龙剑”简称“火花”，成立于2000年，为火炎纹章(Fire Emblem)系列游戏及PS游戏“泪指环物语——尤特纳英雄战记”在中国的非正式爱好者组织。火花持有www.fireemblem.net之域名并将其用于扩大火炎纹章游戏系列在中国的影响。火花天龙剑非任何商业站点的分、子站点或任何正式商业组织的成员站，且主页上不设置任何商业广告或商业性质的宣传，主页上所有资源永久免费向来访者公开提供，火花就是所有火炎纹章游戏迷的家。

特色

火花天龙剑是目前为止网络上唯一的简体中文火炎纹章系列游戏专题站，主页上拥有丰富的火炎纹章游戏介绍资料及相关原创攻略、小说等文章。我们的论坛欢迎所有火炎游戏爱好者的到来，同时也欢迎“狂热”的火炎游戏爱好者加入到火花天龙剑中来。

目标

火花的目标是成为网络上最优秀的火炎纹章游戏专题站，不断充实自身内容，建立完善的“火炎社区”甚至是“火炎在线游戏”，让更多的玩家喜欢这个游戏，为喜欢这个游戏的玩家提供交流探讨的场所。对比数百个日本的火炎游戏相关网站，我们深知前面的路还很长。

历史

“火花天龙剑”正式成立于2000年，这个名字是由小组的五个创建者：玩火使者、花生米、天下第七、黑龙和睡剑的网名中各取一个字而组成的，最初成立这个小组是为了汉化超任游戏“火炎纹章——纹章之谜”，算是国内比较早开始汉化超任游戏的小组。本来汉化工作进行的比较顺利，但就在要推出第一版汉化补丁的时候因主力技术人员黑龙和花生米的工作繁忙而搁浅了下来，至今汉化也没有完成。

火花主页上最初的内容是火炎纹章776的攻略，在1999年游戏发售之后花生米就建立了一个776专门站，后来因个人工作繁忙而关闭，内容便都搬到了火花。现在这个776主页已经一点踪迹也找不到了，唯有在一个名叫“超任之都”(http://sfcapital.myrice.com/)的两年多没有更新(汗)的个人主页上还可以看到“圣火徽章776”的友情链接。

2000年至今，火花在众多火炎游戏爱好者的支持下在不断发展壮大，主页内容不断充实，只是因网络空间问题而数次搬家，期间丢失了一些资料，目前部分内容仍在整理中。

成员

Alivn：外号猩猩，待人诚恳，乐于助人，见识广泛，查找资料能力非常强，对很多游戏都有深刻的认识和体会。

Ogma：保持着火花一人连续更新次数的记录。喜欢具有浪漫主义气息的欧洲中世纪，一直想玩这样一款战略游戏的Ogma首先喜欢的却不是FE，而是梦幻模拟战。结果却因为玩了翻译巨恶心的梦幻模拟战中文版而失望透顶，回过头来时发现了FE，很Q的人物图标，美型的人物图像，遂感叹：“真吾所望！”

李红兰：当年NT的珍兽，对游戏投注了极大的热情，非常执着。旅游爱好者。

Ct：自幼喜爱游戏动漫。经常自称“三栖人”。无论游戏或是动漫，只要是自己喜欢的，就会努力去感受或研究。游戏方面没有固定喜欢的类型——基本上是什么喜欢就玩什么。但非常喜欢DQ与FE。最坚信不移的一条是：失去的就是珍贵的。

Eric：他的到来使火花有了很多脱胎换骨的变化，在电脑技术方面很厉害，为火花网站忙里忙外，十分辛苦，却从未有抱怨。大家从心底都感谢他。来火花刚好一年，也是从火花论坛里学会泡坛子和灌水等特技的，同时也是口袋妖怪和辐射系列的爱好者。

曹纲：用真名实姓上网就说明了他的个性，对系谱的研究之深、之透彻无人可及，火花的招牌人物。不仅是火炎，对皇骑、浪漫沙加、机战等游戏也颇有研究。他的文章在网上广为流传。

奈斯特：人称奈先生，拥有不输于年轻人的热情和超强的领悟能力，在图片制作方面拥有强劲的实力。从火花刚成立不久加入，就一直投身其中，为火花制作了无数精美图片，由衷地让大家对他佩服。一直是大家尊敬的良师益友。

哈丁：做事情很有条理性，具有极大的耐心完成复杂的工作，默默无闻、孜孜不倦地致力于火花建设。

来昂：加入成员是不久前的事情，但从火花成立不久，他就在火花内开始活动了，一直喜欢奈先生的图片制作技术，不断磨练自己实力，脾气非常温和的年轻人^^有着一身的干劲。

Malas：与来昂同时来到的，恐怕也是站内成员里最年轻的人了，但是他的文章却有着相当老成持重的见解，这段时间一直很活跃。

Six666：火花新成员三人众之一，头脑的精密程度之强，很想让大家解剖下来研究一番(笑)，对游戏内部有着深层次的研究和敏锐的目光，强大而缜密的计算能力使他对游戏研究有着极为深刻的分析。

黑龙：超任游戏汉化之先驱，对模拟器等技术方面的东西兴趣浓厚。目前因工作原因极少在网上露面。

玩火使者：英语8级+日语1级、火炎达人+机战达人。2000年新婚后前往外国定居，据说偶尔会在火炎论坛潜水。

花生米：因上学时总爱吃花生米而得此外号，目前在某公司担任游戏汉化的工作。

睡剑：别名dday，在国内模拟器圈子里似乎资格甚老，可惜从学校毕业之后就极少能见到他踪影了。

天下第七：站长。

火花天龙剑 精彩文章节选

亚克多里亚的回忆

作者：雷文·菲鲁赛迪

（一）

“站起来！如果是敌人，今天你至少死过十五次了！”

漫漫墨色的云，狂风与骤雨之间，一名身着兰色骑士制服的男子正在大声地斥责着，他的神情严肃的令人恐怖，雨水顺着他狭长的面颊散落在手上、身上，他的长裤与骑士靴上已溅满了泥水。

然而他似乎已毫无知觉！

小利夫此刻完完全全成了一个泥人，原本充满褐色光泽的头发与枯枝烂叶“混为一体”；原本白亮的上衣成了水泥服。面颊、脖颈、手臂、双腿……几乎找不到一处干燥的部位。

唯一没有湿润的，是小利夫疲劳而仍旧明澈的双眸！

他摇摇晃晃地从泥水中爬了起来，似乎已拼出全身的力气将剑再次举起：“还没结束！我还能……”

话音未落，一阵狂风卷过，利夫竟连站立也无法做到。他飞了起来，而后重重地摔在地上，而手中的剑在风雨中飞出了数十米，深深地刺入了远方的红杉树干！

“站起来！”兰色骑士面无表情地喝道。

利夫再也没有能使自己重新站立起的力量——他甚至连动一个小指的力量也没有了。

“告诉我，王子殿下！你父母是如何被害的！”

“父王，母后……”无情的声音，就象利刃一次次切割着小利夫幼小的心！

“告诉我，利夫殿下！你父母是如何被害的？”

利夫的眼中终于盈出了泪水，混合着雨水与恨，是比流血更加疼痛的感受：“未能除恶务尽，签定城下之盟。不防奸佞小人，功败千里征程。遭遇沙漠劫难，溃失千秋基业……铭记刻骨深仇，誓言百年不忘！”

“那么你是怎么做的?！连我都打不过，又怎么去向多拉巴因德讨还血债！那个人不仅杀害了你的父母，连你那毫无抵抗能力的姐姐也死于其手……对这样的敌人，你认为能凭此种实力取胜吗？”

“爸爸，爸爸！”风雨肆虐声中，忽然传来微弱却如风铃撞击般悦耳的呼唤，“妈妈她……她有很重要的情况请您去——”

兰色骑士与利夫同时转过头，望着声音传来的方向。一个纤细而美丽的、风采并未因蒙蒙雨雾而有任何削弱的身影出现在两人视野之中。

她有着在东部大陆相当少见的金色发质！清澈的双眸，略微细高的鼻梁，淡色的双唇，修长的身材，是一位充满了异国风采的美少女，尤为令人惊讶的是，她的言行举止中竟散发着一种奇异的王族气质——尽管她一向着装本地最常见的服饰。“五年后，她准是本地最美丽的姑娘。”凡见过她的邻居、邻村、甚至邻镇的居民都这样称赞过她。

“利……利夫！”女孩看见躺在泥水中的男孩，吃了一惊。她疾步上前扶起利夫，“利夫！你不要紧吧？”

来到女孩子面前，兰衣骑士的表情似乎有了些许微妙的变化：“南娜？怎么找到我们的？”

“妈妈说的，妈妈对你们的去向从来了如指掌。”女孩有些自豪地答道。

“是吗？拉格茜丝她……”兰衣骑士将手中的银色长矛挂在马鞍之上，长叹了一声。但他的目光却柔和了许多，“南娜，带利夫去叶薇尔的别墅休息吧，我记得你和她女儿挺合得来。今天她女儿应该在，不过记住别玩得太晚了。”

“好的，父亲。”那个被叫做南娜的女孩子顽皮地一笑，“放心吧，我会照顾他！”

利夫恨不得钻到地下去，身为男性竟要女生护送，简直够得上是奇耻大辱。他拼命想挣脱南娜，可惜身体却一点也不争气。

“要马上给他换上干燥的衣物，顺便熬些黑胡椒汤，需要花费的话银币就挂在那匹马的鞍上——去吧。”

当兰衣骑士的身影完全在雨雾中消失的时候，南娜的微笑变成了伤感：

“父亲为何如此冷酷？利夫哥哥怎么承受得了这么强大的训练呢，就算是成年人也……”南娜用力把利夫搀起来，缓缓走向兰衣骑士留给他们的马。

利夫简直羞到极点，他竭力想甩开身边的女孩子，但他太低估南娜的决心了。

“知道你自尊心作怪！”聪明的女孩子一边嘀咕着，一边死死扣住利夫的手腕，仅稍稍用力，利夫就痛得大叫起来：“轻点！拜托，我的胳膊。”

“想让我轻的话你就得老实点！”南娜以不容质疑的口吻命令道，“现在还不是你逞英雄的时候！”

兰衣骑士从马上跃下，面前那座孤独的教堂浸没在青苔与藤蔓之中，早已发霉腐烂的募捐柜似乎在诉说着它那不再存在的辉煌。唯一能证明此地还未被废弃的也许只有大门前那干净的地面。

兰衣骑士将马栓进漏雨的马棚，迅速跃上台阶，轻轻敲打着大门上铜制的门环。

“吱——”门并没有锁。

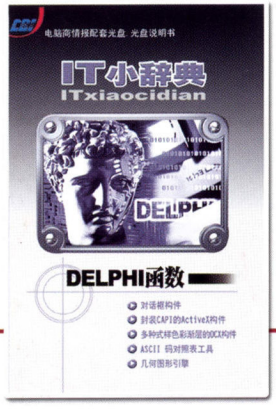
兰衣骑士一惊，推开大门，谨步迈进教堂大厅。

“拉格茜丝小姐！……拉格茜丝殿下，你在哪里？”伴随着回声，兰衣骑士的呼唤划破这阴暗的沉寂。

“菲恩先生——”一个柔美的女性声音在兰衣骑士的身后响起。

菲恩回过头，他所熟悉的，气质高雅、美丽温柔的女主人此刻正亭亭玉立于门前，尽管脸色有些苍白，但笑容依旧美艳动人。如果说男性为她笑容会不惜死去，是一点也不为过的。

……



IT XIAOCIDIAN

系列光盘及配套说明书

口袋中的信息库

精彩内容早知道

函数系列光盘及使用说明书：利用光盘上的数据快速查询各种流行编程语言的函数、控件、事件和类库等，光盘说明书也具备速查功能，是程序员学习工作必不可少之物。

Windows实例技巧手册：通过实例介绍Windows的使用技巧，深入浅出，初级用户的进阶读物。

常用软件实例手册：详细介绍各种流行的软件，加强用户的电脑使用能力。

编辑出版：(电脑商情报社)电子出版部　地址：成都市营门口路民光商厦503室　电话：(028)87688333-521　传真：(028)87646606

天地创造
.HACK 现象透析
心跳回忆
穿越时空小说攻略