Tot.40

◆铁拳 4◆死或生 3◆强力扣杀 2◆机战 α for DC◆洛克人 X6

游戏机实用技术

15
2001 年10月A
TV GAME半月刊

《最终幻想X》小说完结

《鬼泣》完全攻略

出乎意料《塞尔达》，标新立异任天堂
任天堂 SPACE WORLD 2001
日版 XBOX 发售日确定
XBOX 大会 2001 夏

特稿：
孤独的求道者
——真实的任天堂

ISSN 1008-0600
15

本期赠送《鬼泣》超酷大型海报

www.ptumbook.cn

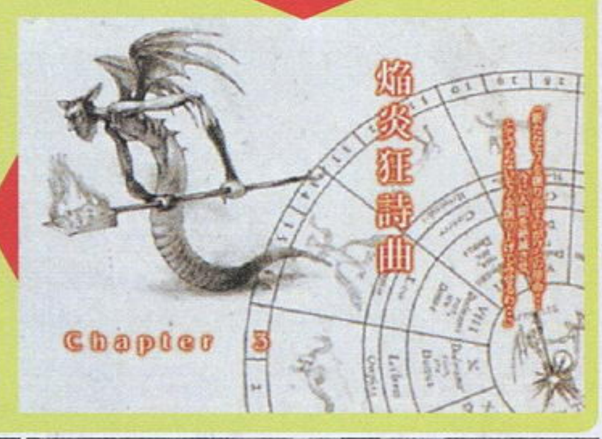
文：纱迦

Vampire Night 吸血诡夜

PS2	NAMCO	光枪 STG	1～2 人
	未定		未定
DVD-ROM	未定		

在今年8月A的杂志中，纱迦已经为大家介绍了《吸血诡夜》的基本系统和前两关的大致情况。不用吹嘘就可以知道，这款由NAMCO（"《化解危机》系列"）和SEGA（"《死亡之屋》系列"）联手推出的光枪STG品质绝对优良，喜欢这一类型游戏的朋友千万不能错过！

上一次已经为大家介绍了游戏的前两关：绯雪前奏曲和剑舞奏鸣曲，这一次公布的画面是游戏的第三关 焰——炎——狂——诗——曲！名字依然这么迷人！



现在本游戏的模式选择画面已经公布了，大家可以很清楚地看到这六个模式的名称：街机模式（ARCADE）、原创模式（ORIGINAL）、训练模式（TRAINING）、排行榜（RANKING）、猎人手记（HUNTER's FILES）和选项（OPTIONS）。这次将向大家介绍其中的训练模式。

训练模式可以说是现在光枪STG移植的基本配置，必不可少。本游戏训练内容共有多项，分别针对玩家开枪的速度、精确度、反应等各项能力。而每一个内容又分很多等级，只有通过了才能挑战更高的等级。事实上，很多光枪STG的训练模式的难度比正式游戏还要高得多，而且往往只有完成训练模式才能打出某些隐藏要素，重要性不言而喻。大家快加紧练习吧。

训练内容选择画面，下面的说明显示现在光标所指的内容主要考验玩家的"集中力"（就是开枪的速度啦）。

内容等级选择画面，下面是训练内容的详细说明：时间是30秒，装弹数无限，生命值为3点。

限定时间内消灭所有敌人，主要考验玩家的反应，要求眼疾手快。

消灭"肉之芽"的训练，对玩家开枪的精确度有极高要求。

在第一关出现过的少女踏着两位吸血猎人的踪迹而来，但在她的身后已经出现了……

少女被身后的怪物抓走了，本关的任务就是要救出她。

这种机器一样的敌人在前两关没有出现过，要注意它防御力很高，一定要对准弱点猛攻。

强敌出现！这种火一样的敌人攻击方式有些类似《死亡之屋2》倒数第二关的BOSS，非常厉害！

这就是本关的BOSS——在天空中飞翔的翼人，极难命中。它的主要攻击手段是发射激光。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：D·S

罪恶装备X Plus

PS2	SAMMY	FTG	1～2人
	预定2001年11月发售		未定
未定	未定		

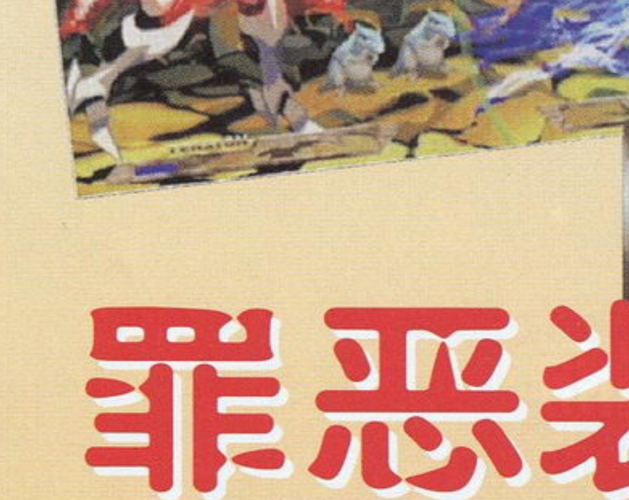
DC版《罪恶装备X》目前的销量已经超过15万，并且游戏制作商SAMMY已经成功举行了3次全国大赛，总计参加人数超过2万人，可谓盛况空前！在SAMMY进行筹备《罪恶装备X2》的同时，也宣布了这款PS2版的《罪恶装备X Plus》，与DC版最明显的区别就是加入了PS版《罪恶装备》中的两位BOSS，JUSTICE和KLIFF。另外新增加了画廊模式以及故事模式，务求使这款游戏更加完善、更加经典，还有就是该游戏可以通过WSC和PS2之间的连线，达到和WSC版《罪恶装备 PETIT 2》的连动效果，获得新的隐藏要素。

CHECK 1 新登场人物大放送

JUSTICE

PS版《罪恶装备》的最终BOSS。有关"GEAR的谜团"都和它有关，并且作为最强大的"GEAR"，它是由无机物所构成的，在攻击方式上有着无穷无尽的变化，成长性也是一流的。为了能够打倒JUSTICE，世界各地的"赏金猎人"都纷纷跃跃欲试，那么JUSTICE在新作中的出现，难道只是作为一位隐藏人物吗？

↑ SOL和JUSTICE之间的恩怨能否在《罪恶装备X Plus》来个了结呢？



↑ 巨大的身躯与对手之间形成鲜明的反差，仅仅是通常技就已经非常难缠了，攻击力最强！

KLIFF

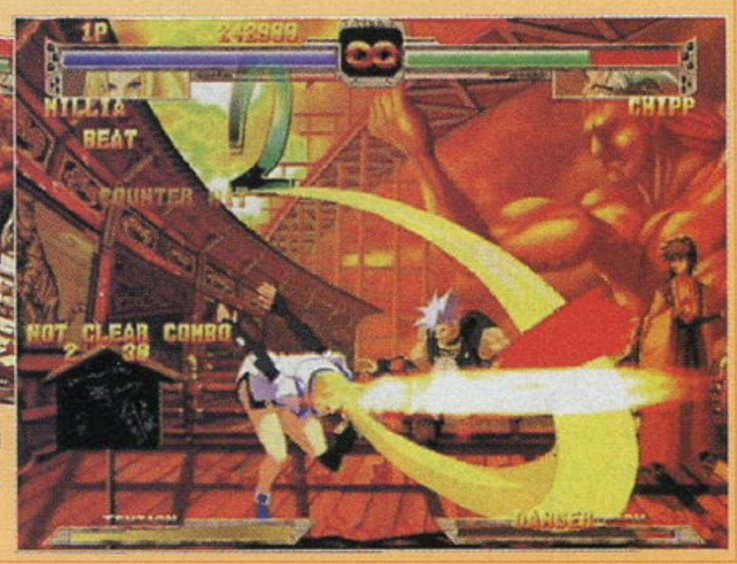
PS版《罪恶装备》的中BOSS。他是第一次圣骑士团发展中期相当活跃的团长，也是"GEAR历史"上著名的战士，别名"DRAGON KILLER"（屠龙者）。斩龙刀再加上他体内强大的气就是获得胜利的最大法宝，在圣骑士团所参与的战斗中有着"一骑当千"的神威，而与赏金猎人的战斗中他能否取胜呢？

↑ 与他的身体一样大小的斩龙刀威力无穷，KLIFF大显神威！

CHECK 2 画廊模式

以"限定时间内将敌人击倒"或"使用一定HIT数以上的连续技击败对手"等为条件，如果满足了条件，就可以在画廊模式中欣赏登场角色的CG或原画，以及一部分FANS的投稿，相当有趣！随着课题难度的加大，所欣赏到的作品质量也会相应上升，绝对是一个比较有挑战性的新模式。

↑ →熟悉游戏的系统以及角色的招式是完成课题的首要条件。



CHECK 3 故事模式

在DC版《罪恶装备X》当中，是以街机模式来简单描述故事剧情的。鉴于这款游戏在日本的人气如日中天，SAMMY便决定利用这次移植PS2的机会，制作一个故事模式。在故事模式中，每一名角色都会根据自己的背景故事设定遇上相应的对手，包括一些开场姿势和对话都会重新制作。如果你自认为是FANS的话，就绝对不能错过故事模式中的每一个细节了。

→MILLIA与ZATO-1同属于一个暗杀组织，狡猾的ZATO-1为了摆脱MILLIA的追捕而到处流浪，可是最终还是让MILLIA发现了他的行踪。

www.plumbook.cn

文：SOUL

虹吸战士3

推荐游戏！

PS	SCE	A · AVG	1～2人
	预定2001年9月30日发售		1格
CD-ROM X 2	对应振动手柄		

喜欢《合金装备》？喜欢《古墓丽影》？知不知道有这样一款并不比它们差的动作游戏？

▲《syphon filter》，1999年2月1日，病毒的追杀者开始行动！

“《虹吸战士》系列”（《syphon filter》系列）是极具个性的第三人称动作游戏，自从1999年2月第一作问世之后，游戏就大受欢迎。

对于一个美版游戏，你刚接触到它时可能会兴趣不大，但耐心玩下去，你就会发现游戏竟然是这么有趣。游戏中较好地吸收了《合金装备》和《古墓丽影》等著名游戏的部分成功要素。游戏虽然是全三维的，但却比《古墓丽影》场景更华丽一些，人物的3D模型多边形用得不多，可是动起来却让人感觉很流畅。但更主要的还是游戏中精心设计的各项极具挑战性的任务。任务的内容非常丰富，可以说设计得天马行空，因为它大胆地设计出了许多我们只能在枪战片、反恐怖片中看到的一些任务，而且表现得非常好。前两作《虹吸战士》在欧美可谓大红大紫，在美国《虹吸战士》（以下简称《虹》）前两作的总销量已经超过了两百万套。

▲《syphon filter 2》，2000年5月23日，阻止病毒的流传！

故事背景

▲游戏中将出现男女主角的CG造型。
▲前作的CG动画中的人物其实是即时演算的（只不过是转为了动画格式），本作的人物在剧情动画中也是CG动画素质的，本作的一大改变。
▲故事将会从美国首都华盛顿展开。

在游戏中，“syphon filter”是指一种病毒，如果病毒爆发，它能够一次性杀死几百万人！！游戏的主角Gabe Logan就是这个国家的惟一希望，他在同伴的协助下暂时清除了威胁，防止了病毒的扩散。但之后他和同伴Lian Xing又要为了防止病毒被卖给恐怖分子而战。（以上为前两作大致故事背景）

《虹3》的故事仍然将围绕着Gabe Logan和Lian Xing展开——被流放的两个顶级密探。这一次他们被加上了莫须有的罪名，正当他们为了证明自己的清白而要采取行动的时候，虹吸病毒（syphon filter virus）已经被秘密地向全世界散布了。Gabe Logan和Lian Xing必须分秒必争地去阻止这个世界大浩劫的发生，同时还要查出这个大阴谋的始作俑者。

游戏剧情交代是回忆式的，Gabe Logan和Lian Xing将向一位参议员逐一描述他们追查病毒时的种种冒险，玩家们将在两位探员的冒险过程中扮演他们，完成那些充满危险，但又令人兴奋的任务。在剧情中，玩家还会见到一些曾在前两作中出现过的人物，也会解开一些贯穿于前两作的谜。而这样的剧情交代方法也让制作小组更能在关卡的设计中自由发挥，设计出他们所想设计的场景，而且也方便于为“《虹》系列”引入新的角色。

玩家能够在本作更丰富的剧情中扮演更多的角色，除了前作的男女主角（Gabe Logan和Lian Xing），还会有Lawrence Mujari，一位专长于生物化学的自由作家，另外一位新角色是还没有资料透露的女性角色。

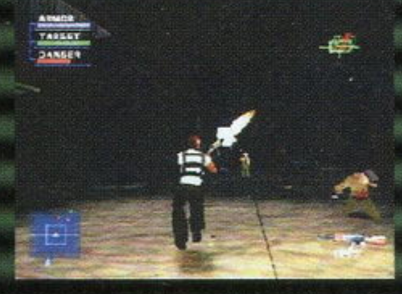
▲美国的弗吉尼亚，Gabe Logan和Lian Xing在一座墓前，另一位是……

更加火爆、华丽

游戏的开发者仍然是前两作的“EIDETIC”开发小组，不过现在已经改名叫做“SONY BEND”小组了。

在制作人员策划的初期，他们就决定要做出超越前作的游戏。游戏也将在许多方面延续“《虹》系列”的设定，但本作会带有更多的动作成分，“潜入”的成分会相对减少一些。这是因为制作者认为《虹》游戏的爱好者大都是喜欢动作游戏的玩家。

因为这是开发组第三次在PS这台大众游戏机上制作游戏，他们已经能够充分利用PS所能提供的所有机能。《虹3》将会提供更多的特效展示，包括一些全新的武器的特效，而且也将在画面同时展现出更多移动物体。玩家们也会发现游戏中的地形比以往的《虹》更真实，游戏中的许多场景的地形都是扩展型的（场景更大，有更多分支），而较少是线性的（即较单一的路线、地形）。《虹3》中将会展现给玩家更多的国际化场景（据悉本作场景数将有至少18个）。



▲左下角的小地图可以清楚地告诉你许多重要信息。蓝色的箭头指的是你的任务应该到哪里完成。中间的白色三角指的是自己，红点自然指的是敌人。

▲在你的精心操作下，主角可以做出各种流畅、漂亮的动作。尤其是翻滚时（笑）。

■在转为“近主观视角”时，画面会自动将主角处理成透明效果，让你看清前面的东西。

■一边按住自动瞄准键，一边移动着射击，这是第一作开始就有的系统，说起来这一点和近期PS2上的超华丽动作游戏《鬼泣》相同。

更多武器

一部好的枪械动作游戏绝对离不开强力的武器设定，在这一点上，《虹》的前两作绝对不比其他同样题材的游戏差，“《虹》系列”的武器种类多，不但有一般枪战游戏中常见的手枪、霰弹枪和狙击枪等，也有电击枪、毒气手雷、超级机枪等等强力而又神秘的武器，配合各种任务，各样武器都会大展神威，同时玩家也得到极大的乐趣。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

延续系列的特点，新的武器类型是必不可少的，如X射线枪（X-RAY GUN）、爆破霰弹枪（explosive-round shotgun）、触发式地雷（proximity mines）、可隐蔽的轻型冲锋枪（concealable submachine gun）。前两作大受欢迎的武器在本作中仍然会予以保留，如榴弹枪（grenade launcher）、夜视枪（night vision rifle）和泰瑟枪（TASER，发射一束带电的镖箭使人暂时不能动弹的一种武器）。和前两作相比，本作中主角还将会持有比以前更多的弹药，以适应更为激烈的枪战。

▲狙击枪的画面，可以在一定程度内拉大或缩小所看范围。（ZOOM IN/ZOOM OUT）

▲夜视枪下的画面，表现尤其"专业"，也非常好玩。

▲左上角有3条信息条，第一条指的是主角的装甲，没有装甲后，主角就会被一击毙命。中间一条信息条就比较特别，指的是主角瞄准敌人的准确度，满值的话，自然命中率最高了。最后一条信息条为红色，自然是危险的信息，具体指的是敌人瞄准主角的准确度，值越满主角就越危险。

▲现在主角所持的就是泰瑟枪。

游戏的场景和关卡设定

▲主角的其中一个任务就是在密林中进行。

其实在前两作《虹吸战士》中，游戏最吸引人的地方除了它那独特的操作系统以外，还包括其中精心设计的各种极具挑战性的任务，每个任务的完成，都要经过玩家的多次试验之后才能总结出一个完美的通过方法（也就是难度极高）。而且各种任务的设计都非常有趣，在任务的设计上，比起《合金装备》，虽然显得有些粗糙，但却颇为大胆，也很能刺激玩家那种冒险的心理。

▲车在"《虹》系列"中一直都起着重要的作用，卡车、装甲、列车等等应有尽有。

本作关卡设定比前两作更为精妙和花心思。单个任务的完成将要会考验玩家各方面的能力，而不仅仅是玩家的一种能力。一个任务的完成方法也不一定是惟一的，会有多种解决方法，玩家可以用自己喜欢的方式去完成任务。最常见的两种方式就是强攻型和隐蔽型，如果你拥有足够的弹药，你可以像阿诺一样大摇大摆地从敌老巢的正门进入，和敌人正面交锋 如果你更喜欢灵巧的隐蔽型进攻方法，你要先熟悉整个场景的地形，敌人的配置等，就像影子一样既不被敌人发现，又能完成任务（当然暗杀或让敌人休克有时也是必要的）。

《虹3》中的单人模式会提供给玩家25～30个小时的游戏时间，相信对一款动作游戏（当然，它带有很多的冒险成分）来说，这个游戏时间是很合适的。

敌人的AI

▲本游戏的特色系统之一，在主观视点瞄准到敌人身上时，屏幕会显示出你瞄准于哪个部位。瞄到头部时，就会显示"TGT: HEAD"，即TARGET: HEAD。

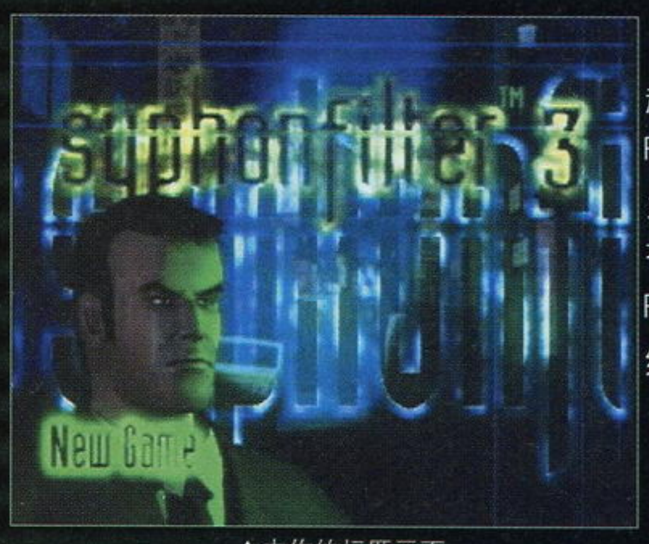
制作人员正在努力地设计敌人的AI（人工智能）。游戏中的恐怖分子甚至会听到你发出的声音从而采取相应的行动。而系列作中很常用的"head-shot"，即射击头部，一击就致命的设定，则因为本作敌人AI的提升，在敌人攻击我们的主角时，也会经常用到"head-shot"。

迷你游戏和双人游戏

《虹3》的迷你游戏是完全和主模式分开的，你可以从游戏的主菜单中直接进入。迷你游戏的设计也类似于《合金装备》中的"VR-TRAINING"模式。玩迷你游戏会让你更容易完成主模式中的艰难任务。

从《虹2》起开始加入的双人游戏模式将在《虹3》中得以增强。可以在《虹3》中继续享受双人游戏的快乐。

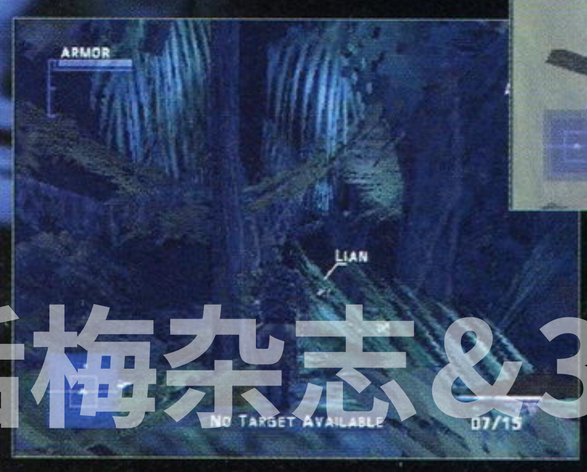
以PS为开发平台



▲本作的标题画面。

在PS2已经日趋成熟，普及率越来越高的今天，本游戏没有选择PS2为平台开发，而仍然选择以PS为开发平台。一方面是SCE在PS没有什么新的作品的时候，希望能给PS玩家带来惊喜；另一方面，制作组表示，如果要开发PS2版的《虹吸战士》游戏，按他们的标准，那可能要再花去他们至少1～2年的时间，这是他们不愿看到的，所以最终决定要为PS开发新一集的《虹吸战士》。

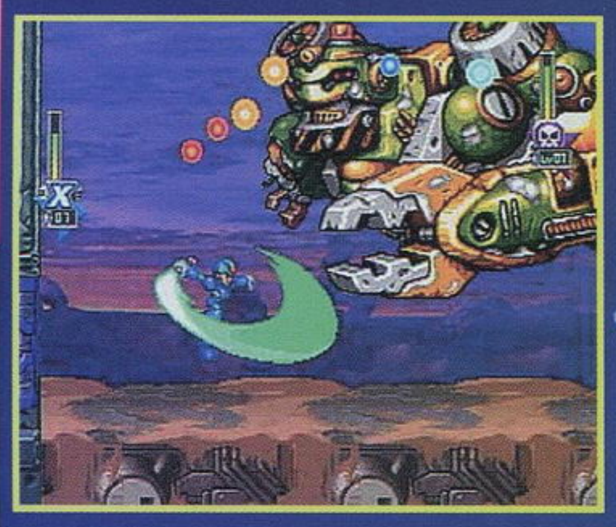
以前对"《虹吸战士》系列"不感兴趣的玩家，这次可千万不要再错过好作品了。



▲不可否认，"《虹》系列"单从画面来说是没有什么吸引力的，但游戏的魅力只有你在玩过之后才会了解！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL



洛克人 X6

PS	CAPCOM	ACT	1人
CD-ROM	预定2001年11月发售		1格
	未定		

ロックマンエックス ROCKMAN X6

动作游戏王牌公司CAPCOM的“《洛克人 X》系列”的最新作《洛克人X6》公布！

仍然登场于 Play Station！！

《洛克人X6》（以下简称《X6》）的发表的确是有些出乎SOUL的预料（其实最早在今年的E3上就有游戏片段公布了），看来CAPCOM是对去年11月30日发售的《X5》的销售成绩感到满意，因此决定再次为PS制作一作《洛克人X》。这一次的《X6》画面仍然延续PS上的《X》的特色，在画面素质上保持和前两作一致（PS上的《X3》为超任的移植作品）。相比较而言，SOUL认为总体素质上，《X4》还要略胜于《X5》，不知最新作《X6》能超越《X4》否？

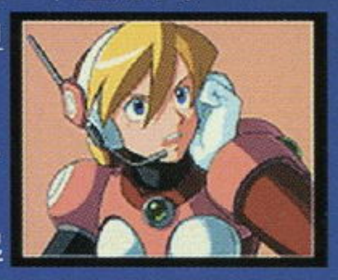
▲《X4》中的动画素质要比《X5》高。

X 故事背景 X

西格马一手策划的殖民卫星下坠事件结束之后已经三个星期了。

为了让地球不被毁灭，ZERO牺牲了自己的生命，但地球受到的又一次重大创伤，使地表完全被破坏了。

人类因此而无法直接在地面上生活，只能退居地下。改造机器人则担负起了重建地面的任务。



▲仍将在《X6》中活跃的角色艾丽亚。

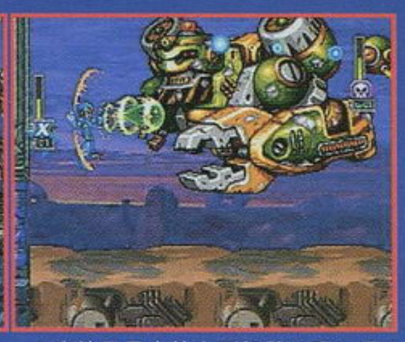
和洛克人X一起生存下来的几位HUNTER队员也为了地面的修复工作而努力着。不幸中的万幸是，当时西格马所散布的西格马病毒（SIGMA VIRUS）已经完全被消灭，改造机器人的暴走现象也不再发生了。

突然有一天，从艾丽亚传来了警告声：“有暴走事件发生，一台大型的改造机器人暴走了。X！快赶去现场。”

为什么已经完全被消灭了的暴走事件又发生了？这个谜之暴走体到底是何方神圣？洛克人只身一人向现场的方向出发……

▲X开始进入一座山洞基地。

▲洛克人X的基本攻击仍然是X BUSTER。



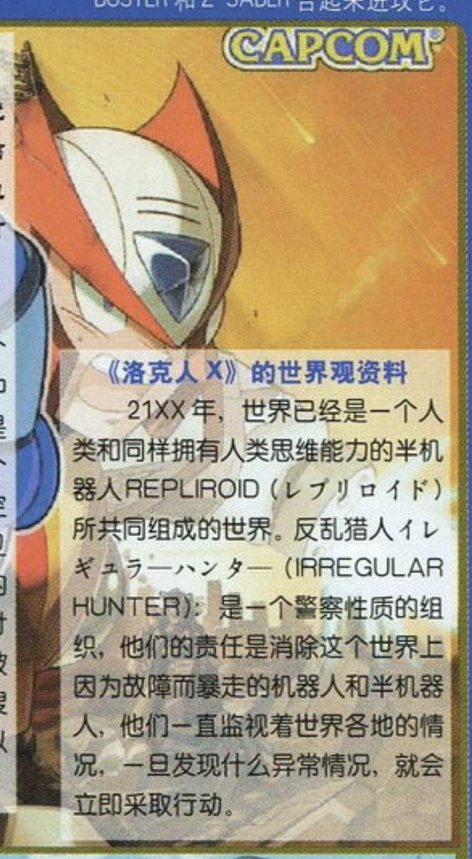
▲这就是暴走的大型机器人吗？用X BUSTER和Z SABER合起来进攻它。

《洛克人X5》故事简介

国内最详细最华丽的《洛克人X5》（《X5》）攻略相信就是自己在2001年1月号上所做的了。（呵呵，那可是自己信心十足的作品，记得自己当时在剧情上可花了不少的心血啊）因为《X6》的剧情紧接于《X5》之后，因此，SOUL有必要让大家温习一下《X5》的大致剧情。

21XX年

“レプリフォース大战”（指《X4》中的大战）后的几个月内，地球上的人们又开始过上平静的生活，在上次大战中受到破坏的太空殖民卫星群也基本上修复好了，剩下的就是浮于月球之上的超巨大殖民卫星。然而突然有人占领了这个超巨大的殖民卫星！而且还夺取了那里的人工重力装置的控制权，卫星的运行轨道已经被改设成向地球移动！！如果卫星继续照此移动的话，16小时之后，地球将会遭受毁灭性的破坏。要让地球摆脱灭亡的厄运，现在惟一的希望就是旧时代留下来的百万级粒子炮ENIGMA，必须利用ENIGMA来破坏卫星，别无他法。为了让ENIGMA再起动，就要去各地搜集让它起动的部件，能够完成这个任务的除了X和ZERO以外别无他人了，地球的未来就托付在他们两个人身上！



《洛克人X》的世界观资料

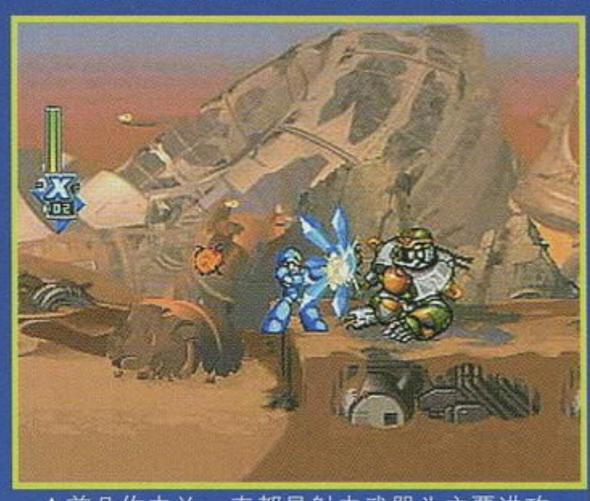
21XX年，世界已经是一个人类和同样拥有人类思维能力的半机器人REPLIROID（レプリロイド）所共同组成的世界。反乱猎人イレギュラーハンター（IRREGULAR HUNTER），是一个警察性质的组织，他们的责任是消除这个世界上因为故障而暴走的机器人和半机器人，他们一直监视着世界各地的情况，一旦发现什么异常情况，就会立即采取行动。

▲ZERO奋力为X挡住西格马的最后一击！

▲“今天也一起去吧！ZERO，一起战斗吧！永远……”

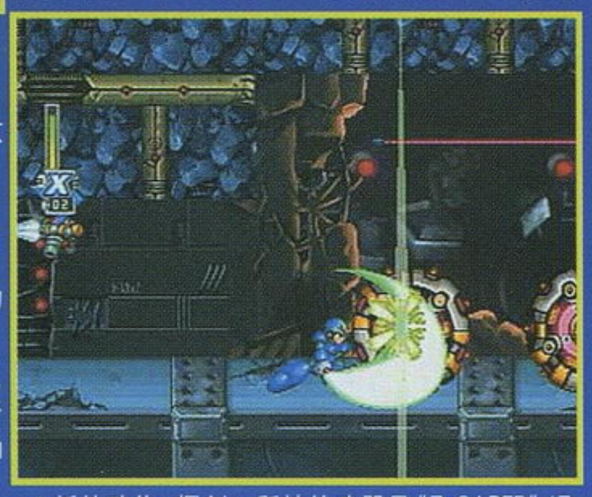
X 游戏系统 X

最令人惊异的变化之一就是洛克人X开始使用ZERO的光剑。曾经玩过第一作的玩家一定还记得，在《X5》故事的结局，洛克人X拿起了ZERO的光剑继续为了正义、为了人们的幸福而战。想不到X并不单纯是把ZERO的光剑作为纪念品（笑），而是真正继承了ZERO的Z光剑！但随之也带来了一个新的疑问，《X6》中X就是惟一的主人公了吗？“《X》系列”最重要的特征之一就是有另一位主角——超酷的ZERO的存在，而且玩家群中ZERO的FANS绝不会少于X的FANS，那么到底《X6》中，ZERO还会再登场吗？ZERO到底死去了吗？？难道会有全新的角色登场吗？？？让我们拭目以待！



▲前几作中X一直都是射击武器为主要进攻方式的。

从目前公布的图片上看，“《X》系列”的一些基本系统，如蓄力攻击、冲刺、攀墙等都将得以延续，但不知在上一代曾加入的对几个全新的动作要素：如下蹲、抓绳子等还会不会得以保留。而上一作中极具个性的战斗装甲改装系统和道具装备系统在《X6》中保留与否也不得而知。



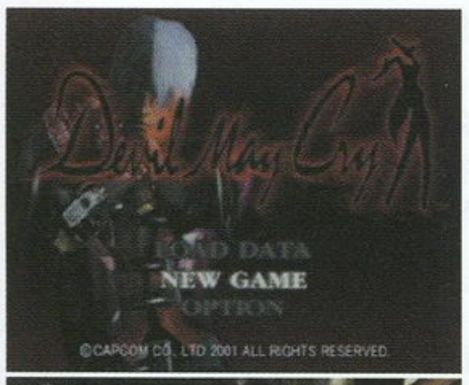
▲新的动作，挥剑！所持的武器是“Z SABER”（Z光剑）！就是ZERO所留下的光剑吗？

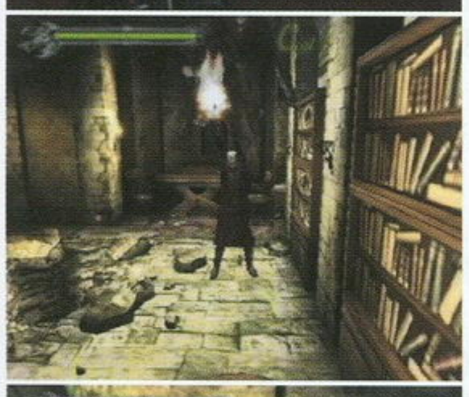
▲“《X》系列”区别于正统的“《洛克人》系列”的表现之一就攀墙能力。

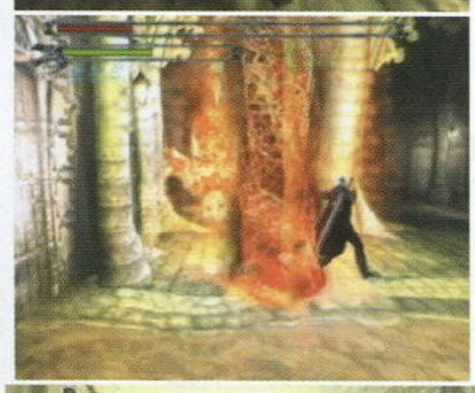
◀洛克人X的基本能力之一就是蓄力攻击（CHARGE SHOT）依然健在。

▲到底Z SABER和X BUSTER两样武器是怎样进行切换使用的呢？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn







画面	
音效	
系统	
游戏性	

评分	GOUKI	D・S	ACE飞行员
	9	8	9

GOUKI

CAPCOM的这一轮“夏季AVG”攻势果然没有让人失望。

将普通的“CAPCOM AVG模式”改为任务制，事实上当初GOUKI得知这个消息时的第一反应是——失望。原因就在于“这年头似乎已经没几个动作游戏会将游戏强行分关来玩了”。不过在仔细看过了介绍之后，又生出了这样的一个念头：是不是CAPCOM担心游戏的流程过短，因此才出此对策来确保游戏时间呢？在实际玩过了游戏之后，我又有了新的看法：首先，游戏本身基本上没有什么解谜可言，这一点比年初的《鬼武者》更甚，基本上拿到重要道具就会有很明显的提示或是干脆黑屏——过关。这一点在斗技场那一段时体现得尤为突出——那条被磷火指引的道路是不断改变的，只要沿着磷火的指引，你不可能被四周的大门所迷惑；其次，大家不要被游戏开始的那座看起来不太大的城堡给骗了，认为游戏的场景不会很大——正好相反，游戏的场景还是非常丰富的，而这一点又确保了游戏的各个任务不会像《BHCV》那样很大段的情节都只是几个场景中来回跑而已，并且这一点比《鬼武者》表现得更好；再次，游戏本身的确是有一定的难度，特别是当你第一次与SHADOW或者是“鹰头狮”交手的时候，确实能够体会到“手心出汗”的感觉；最后，购买道具、特技的设定也为游戏生色不少，玩过3月份“体验版”的玩家在玩到正式版时会发现不少在“体验版”中一开始就能够使用的特技在正式版中变成了必须购买才能得到，而到了游戏的中后期，不少重要道具是必须得使用特技之一的“二段跳”才能得到的，并且在通关之后可保留特技及红色魔石继续开始更高一级难度游戏的设定也是非常体贴玩家，让玩家有了二周目、三周目的欲望。

剧情这一环节的确比较薄弱，这一点是不可否认的，也是让我非常失望的。本指望神谷英树能够将这个“神魔大战”的壮烈故事好好发挥一番，不过很可惜的是除了魔帝制造但丁母亲的复制品翠西这一点比较有创意外，其他的都比较平庸。不过对于但丁的性格刻划还是比较成功的：对恶魔极度冷酷无情，对人类则有着相当温情的一面，甚至还有“洒泪”的场面（感觉有点奇怪……）可能这就是体内半魔半人的血统给但丁造成的影响吧。游戏最后但丁与翠西之间的感情则让人觉得非常突兀——之前怎么没看出什么蛛丝马迹啊？

与各种各样敌人的战斗当然是游戏的核心部分。在这一点上游戏的制作者设计得“相当完美”。以往许多的A・AVG游戏或是ACT游戏都存在着这样的一个惯例，那就是除了BOSS之外的普通敌人都只是被“堆”在关卡中延长主角的过关时间而已。而《鬼泣》则完全不一样，由于每个任务并不是以打倒BOSS而结束的，因此在完成任务的途中就会不断跳出一些特别厉害的角色，比如SHADOW、NOBODY、冰刃。这在一定程度上也保证了游戏紧凑的节奏，让玩家不能有丝毫的放松。个人比较欣赏的敌方角色是SHADOW和“鹰头狮”，前者让人感到一股压迫感，而与后者的战斗则是最有意思的，让人觉得“这才是真正的‘3D《恶魔城》’”！

当然了，如果你把NORMAL通关之后，也许会回过头来把NORMAL难度说得一文不值。没关系，CAPCOM也想到这一点了，HARD以及终级的DANTE MUST DIE难度会让你重新体验到一个全新的《鬼泣》，不但敌人全部进化成“物神”、NOBODY、SHADOW这一级别，它们的攻击力也比NORMAL难度大大提升，而且购买道具以及特技所需的魔石数也呈“天文数字”的上涨趋势，一切都在为了阻止你的再次通关而“努力”，很有挑战啊。

如果说《鬼武者》处处体现的是CAPCOM制作AVG的经验的话，那么《鬼泣》则是CAPCOM在向其他公司表示：我的AVG已经做成这样了，你们看着办吧。（笑）

D・S

CAPCOM终于在PS2上推出了原创的首款A・AVG作品（《鬼武者》其实最初也是PS的游戏），由于“《生化》之父”三上真司的参与指导，因此游戏的完成度是非常高的。记得最初《鬼泣》的开发理念来自新一代的《生化危机》，可是“《生化危机》系列”的主角毕竟还是人类，因此一些超越常规的设定当然同新的A・AVG的制作理念产生矛盾，要寻求突破的话，只能重新编写剧本。基于《鬼泣》的这种问世方式，自然对于剧情部分的着重点不会太多，实际游戏中也是如此，虽然称不上什么失望，但总是希望CAPCOM能够更深入一些就好了。在强调动作性的基础上，该游戏的场景制作确实花费了很大的心思，虽然总体上来讲数量很有限，但是精明的游戏制作人完全根据主角但丁的动作特点进行场景的设计，这一点非常令人钦佩。另外想提的就是游戏的难度属于中等偏上，许多隐藏任务都需要熟练地掌握技巧才能够完成，尤其是跳跃。惟一不满的就是游戏的视点，这主要发生在对付一些体积比较庞大的BOSS时，运用各种技巧的同时还要留意游戏视点的转换，比较累。总体看来，《鬼泣》更像一个纯ACT类的游戏，如果不出意外的话，续篇可能已经在CAPCOM的制作计划中了。

ACE飞行员

血与火的洗礼，人与魔的较量，这次上帝将强大的力量赐予了人类。万众期待的PS2《鬼泣》终于如期发售了。勿庸置疑，《鬼泣》是现阶段动作游戏的最高峰，也在很大程度上代表了新世代动作游戏的发展趋势。看过或者玩过《鬼泣》的人都会恍然大悟：“原来动作游戏还可以做成这样。”《鬼泣》能够让玩家真正体会到动作游戏的精髓，恐怕没有任何动作游戏能像《鬼泣》那样丰富多采。说到《鬼泣》就不能不提到游戏中的男主角——但丁。本人认为但丁是CAPCOM近几年来设计最成功的角色之一，仅仅用“COOL”、“帅”、“超绝美形”等词语来概括但丁都显得很苍白，看着但丁的一招一式完全是一种美的享受。可以这样说，《鬼泣》的成功在一定程度上归功于游戏角色设计的成功。CAPCOM的确是一间很会赚钱的游戏公司，为了增加游戏时间和耐玩度，《鬼泣》破天荒改成了任务制游戏方式，而且选择不同的游戏难度也会给人天壤之别的感觉。对于这样的设定也就仁者见仁，智者见智了。《鬼泣》的推出使得PS2又多了一款王牌游戏，CAPCOM的新世代天王级作品也从此诞生。有了《鬼泣》的加盟，续“《鬼武者》系列”之后CAPCOM的新四大天王终于成功会师了。

鬼泣 CAPCOM/PS2/DVD-ROM/DEVIL MAY CRY/A・AVG/2001-08-23/原创/420KB

（注） 15分及以下：垃圾GAME；16～20：不过不失；21～25：热血推荐；26～30：黄金珍藏

画面
音效
系统
游戏性

评分	D·S	LIKY	GOUKI
	8	8	7

D·S

好游戏！任天堂确实在对动作游戏乐趣的把握上已经达到炉火纯青的境界。由于GBA是目前机能最出色的手掌机，因此游戏画面绝对不逊于SFC，再加上“《瓦里奥大冒险》系列”一直都是GB上的看家法宝，这一次的出击当然令人满意。瓦里奥的形象本身就比较搞笑，再加上许多新设计的动作技巧，如果玩家能够熟练掌握的话，进行游戏的时候就仿佛在自己导演一部动画片一样，真过瘾。另外在找到过关钥匙之后的时间竞赛模式确实很紧张，并且非常强调玩家对技巧的熟练运用，许多隐藏的秘密其实就在玩家寻找出口的路上。而这款游戏比较令人失望的就是关数太少，并且难度不及前作高，缺乏挑战性，想来这样设计可能是任天堂为了照顾游戏大众的一般水平吧。

LIKY

一直都很期待这个游戏，因为在GB上的前三代我都玩过，所以很想看看在GBA上瓦里奥会有什么样的表现。玩到之后，心里不禁感叹:任天堂果然没有让我失望，熟悉的风格，流畅的手感，更加鲜艳精美的画面，绝对是目前GBA上的ACT大餐。

这次瓦里奥是因为受到一只奇怪小猫的指引而进入一座神秘金字塔中探险，与以往最大的不同点在于，这次的瓦里奥不再是不死之身，游戏加入了血格的设定，所以搞不好还会GAMEOVER的，不过，游戏其实并不算太难，注意我这里说的不算太难是指一般不会有性命之忧，可不是说游戏的谜题不难，游戏中的一些谜题如果不好好动一番脑筋那可绝不是能够轻易完成的，而且，有些谜题即使能够想到，也不是能够轻易做到的，其实这也是“《瓦里奥》系列”一贯的特点。

我一直都比较喜欢任天堂那种童话风格的画面，给人一种非常轻松舒适的感觉，“《瓦里奥》系列”画面风格就是这样，而且这一次更利用GBA的机能，背景画面加入了的二重卷轴效果，整体画面看起来非常不错。另外这次我觉得游戏在爽快感方面有所增强，特别是在那个废弃工厂里面破坏那些箱子的时候怎叫一个爽字了得啊。

要说到遗憾就是游戏的关数实在是太少了，真希望它要像2代有50关就好了，哈哈。

热血推荐

瓦里奥大冒险 YOKI的宝物 NINTENDO/GBA/WARIO LAND ADVANCE YOKI的宝物/ACT/2001-08-21/系列第四作/电池记忆

画面
音效
系统
游戏性

评分	D·S	SOUL	LIKY
	9	9	7

D·S

可能许多喜爱“《机战》系列”的玩家在玩过PS版的《超级机器人大战α》之后，对DC上的这款游戏就不怎么期待了。可是游戏入手之后，我才发现真的错了。BANPRESTO这次大胆地对已经比较完善的《超级机器人大战α》动了手术，从最直观的战斗画面到最微妙的游戏系统都有大幅修改，如果进行到第10话左右的话一定会感到这种变化。首先从战斗画面谈起，不可否认以BANPRESTO目前的3D即时演算制作水平来看，它已经尽了最大的努力。除了一些在动画片中本身构造就比较简单的恐龙帝国和妖魔帝国的敌人的3D造型很失败之外，其他所有登场机体都制作得很细腻，再加上流畅的动作和华丽的必杀技演出，真的太精彩了！尽管2D造型的机体可能更容易被老玩家接受，但是战斗时的震撼感却是绝对无法同3D即时演算的画面相比的。本作总共有超过400架机体登场，加上平均下来每个机体有5种武器攻击方式的话，就表示该游戏中有上千种的武器攻击方式，难怪游戏监督寺田贵信说很难开发，并且到制作完成时已经花费了近3年的时间。接下来就说一下游戏的系统，众所周知，《超级机器人大战α》是系统最完善的一作，而《超级机器人大战α FOR DC》却又提取了一些《超级机器人大战α外传》的系统制作新理念，而废除还不完善的援护系统，并且还有《超级机器人大战64》的“合体攻击”加入，使游戏的难度比PS版高，惟一不满的就是调整了敌方命中率的设定，我方有40%的可能性被敌方25%以下的攻击命中，SAVE&LOAD大法再次出山！！最后想提到的就是游戏的剧情部分，由于采用了640 × 480的高解析度，因此重新绘制的人物头像非常精美，配合新增加的表情变化，很吸引玩家去留意剧情的发展。而该游戏的结局也有变化，最终BOSS真的太猛了，可是为了完美结局就要死战到底！总之，《超级机器人大战α FOR DC》是“《机战》系列”中具有纪念意义的一作，不管今后“《机战》系列”如何发展，这款新作绝对不能错过！

SOUL

《α FOR DC》给人的第一印象就是高解析度，整个机战的各个方面，不论是地图还是人物头像或战斗画面等，都是机战史上最高解析度的表现了。

《α FOR DC》最受关注的恐怕还是战斗画面翻天覆地的改变。《α FOR DC》的战斗画面已经全部转为了全3D即时演算，3D的机器人造型和3D的场景，给人焕然一新的感觉。其中机器人的造型可以说非常到位，但3D场景则较为简单。战斗画面转为3D的最大优点就是可以用各种视角去观赏机器人的表演（可以根据需要做出各种特写），机器人的动作也因此比以往的《机战》更为具体、细致。但是战斗画面中，在机器人开始动作的时候，画面转为了全屏（画面上下的两条信息框会被消隐），这反而让人觉得画面突然变得有些空。各机器人的华丽的战斗画面让人极度期待，不过总体说来，战斗画面的渲染还是没有充分利用到3D的优势，不像《α外传》那样使人有将2D机能发挥到极致的感觉。看来制作者虽然含辛茹苦地做出了很多新的尝试，给机战迷们带来了新的感觉，但也相应地又带来了一些新问题。看来要充分利用3D还真是需要经验的积累啊！（但又听说寺田贵信不会再继续开发3D战斗画面的《机战》……遗憾）

游戏的音乐比起PS版可以说是有了很大的提高，因为《机战》音乐重复播放的概率很高，所以音乐好听与否极为重要。老实说，《α外传》中的战斗音乐耐听的实在是很少，这和制作组因为PS的机能被迫降低音乐的素质有关。另外还值得一提的是游戏中取消指令的音效改变了，非常悦耳。

进入战斗画面的读盘时间相信大家都很在意吧，这方面很令人遗憾，BANPRESTO没有让人惊喜，进入战斗画面的读盘时间是9秒钟，其中的黑屏时间为6.5秒左右。不过在从战斗画面回到地图画面的转换时间却非常短。进入战斗前直接按方向键的左右就可以选择是否要看战斗画面，无须移动到专门的设置战斗画面的选项，比《α》和《α外传》方便多了。

操作方面，因为DC按键数少，去掉了一些PS上应用比较多的快捷键，习惯使用一些快捷键的玩家可就要重新习惯一下了。游戏的平衡性重新进行了调整，玩起来的感觉不同了，难度也比原来的PS版高，这反而让一些《机战》迷们欣喜不已。

虽然3D战斗画面还是有一些不足，但全新的战斗演绎方法、新的合体攻击和新的结局等等要素就已经让《α FOR DC》足以成为机战迷们的必玩之作了。推荐！

热血推荐

超级机器人大战α for DC BANPRESTO/DC/SUPER ROBOT WARS α for DC/S·RPG/2001-08-30/PS同名作品大幅修改版/对应VGA/至少99格

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

文：D·S

DC	BANPRESTO	S·RPG	1人
	预定2001年8月30日发售		99格
GD-ROM	对应VGA		

超级机器人大战α for Dreamcast

相信所有DC玩家中的"《超级机器人大战》系列"游戏的"死忠"们早已等不及了吧，这史上最强的超大规模的全新一集的《超级机器人大战α for Dreamcast》已经于8月30日在各位"机战"玩家的DC上开战。此次DC版的《超级机器人大战α for Dreamcast》最大特色就是战斗画面全部高解析度、即时3D化，由于共有超过400个3D机器人登场，良莠不齐的状况对于不擅长3D制作的BANPRESTO来说似乎在所难免，但是即时3D化的魅力是无法阻挡的，再加上机体的动作基本上比较流畅，因此可以说这一次的《超级机器人大战α for Dreamcast》在"《机战》系列"中具有"里程碑式"的意义。鉴于截稿时间的限制，人称"超级机器人大战之鬼"的D·S只能率先利用"特快专递"的形式详细介绍一下游戏的系统，请"机战迷"一定要仔细看，变更点不少啊！

隆重登场！！

游戏模式全简介

START

"START"是此游戏的主要模式之一。开始时会介绍游戏的故事背景，跟着就会进入一个选择故事主角（也就是玩家的分身）的画面之中。在此画面之中，玩家可以自行选择自己喜欢的性别、相貌、生日、血型和性格类型这些个人资料，你可千万不要小看这项选择，它将会影响你未来能修得哪些"精神指令"，如果可以修得"奇迹"这项精神指令的话，一定会为故事后期的战斗带来莫大的帮助。当然完全按照自己的真实资料输入，也会得到另一种乐趣。在最后，玩家需要从"真实机器人系"（リアルロボット系）和"超级机器人系"（スーパーロボット系）两项选择中选定其一，这将会是两条完全不同的攻略路线。影响玩家在游戏中同伴的数量，"说得"的隐藏人物，以及发现的"谜之机体"等要素，两者之间会有很大的分歧。笼统地说，"真实机器人系"比较适合初学者，而"超级机器人系"比较适合对"机战系列"的系统有一定研究的中级者。另外此次《超级机器人大战α》的核心要素——熟练度系统，将会是考验"机战高手"的全新要素。

LOAD

当玩家每过一关之后，就可以用"セーブ"记录进度。而"LOAD"的作用就是在重新继续游戏时读取"记录进度"的选项。

CONTINUE

同"ロード"的作用基本相同，不同的是读取的"记录进度"是在战斗中的"セーブ"。

OPTION

其中包括"游戏BGM欣赏""登场角色大事典"，"登场机器人大图鉴"，"游戏CG片段欣赏"，"迷你卡拉OK模式"。

游戏基础知识

熟练度系统的真意

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

"熟练度"是此作新追加的系统之一，随着故事的发展，选择了某些选项或满足了某些特定的条件(例如打倒一些不需要打败的强敌、在一定回合数内完成任务、"说得"某些人物等等)时，便可以增加这个只有主角才有的数值。熟练度的高低对整个游戏的流程会产生巨大的影响。如果熟练度高的话，要面对的敌人的数量或强度可能因此而变得更高(并不是所有关都是)，不过取而代之的是有机会取得一些隐藏机体(例如在第十话可以取得G3高达)。如果熟练度低的话，除了敌人较弱之外，在某些关数完结时可以取得额外的资金。开始时每次能增加的熟练度为1点，而随着故事的进行，有机会一次增加熟练度2至3点，但是也可能选择了错误的选项而令熟练度下降，这一点必须注意。

战斗中基本指令解说

移动	把机体移动至"可移动范围"内的任一地点。(移动时会因距离和地形的关系而消耗机体的EN值)
攻击	使用武器攻击敌人的指令。(大致分为近身攻击、远程射击、移动攻击和地图武器攻击四种)
精神	使用该名机师精神指令的选项。
变形	如机体具有"变形"的特殊能力，就可以使用此选项改变机体的形态。
能力	进入人物能力、机体能力和武器能力一览的指令。
进发	母舰派出机体的专用指令。
地上/地中/空中/水中	移动方式的切换。
合体	如某机体能够和其他具有相同属性机体合体的话，就可以使用此指令。
分离	已经在合体状态下的机体可以通过此指令分离成若干机体。
バーツ	使用装备中的道具。
修理	修理相邻的机体，使其回复HP。
补给	补给相邻的机体，使其回复EN。
切断	EVA系的专用指令，切断电力缆线后可自由移动。但是这样会消耗大量的EN值，EN为0时机体将会停止移动。
说得	把敌方角色说得成为自己的同伴的指令，但是往往需要一定的条件才能完成。

CHECK 具有补给和修理能力的机体一览

修理系：ダイアナンA、ビューナスA、メタス、银铃ロボTYPE—1等
补给系：コア・ブースター、ボスボロット
修理&补给系：ブルーガー、ホワイトアーク

战斗中的地图画面视窗介绍

フェイス终了	结束一回合的行动
部队表	查看出击部队的机体表
反击命令	设定在机体受攻击时的反应
作战目的	查看该版中的胜利条件和败北条件
精神检索	查寻出击的机师的全体精神指令
システム	改变游戏的设定
セーブ	进行游戏的中断记录

战斗后的基地视窗解说

ユニット能力	查看机体的能力
ユニット改造	改造机体的基本性能
武器改造	改造机体的武器
パイロット能力	查看机师的能力
パイロットのりかえ	改变同一系的机体的驾驶机师
妖精のりかえ	选择和机师搭配的妖精
强化バーツ	在机体上装备强化配件和辅助道具
ユニット换装	选择机体的装甲形态

游戏中全能力解说

机师特殊技能一览表

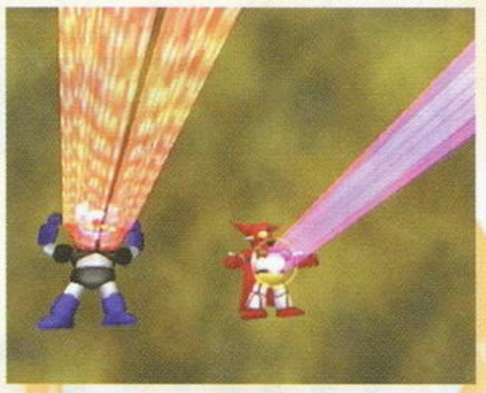
NT(NEW TYPE)	根据机师的等级使机体的回避率、命中率上升，以及增加NT专用兵器的射程。
强化人间	同"NT"具有相同的效果。
念动力	命中及回避率均会提升。
圣战士	根据机师的等级使奥拉斩和HAPPY奥拉斩的攻击力提升，机体的回避率上升。
切り拂い	可使敌人的实弹系武器的攻击无效(发动的频率为该项等级的1/16)。
シールド防御	对光线武器的攻击进行防御，使机体的损伤减半(发动的频率为该项等级的1/16)。
底力	当机体的HP下降至1/4以下时便会发动，攻击时命中率会增加30%，会心一击率增加50%；回避率增加30%。
カッツ	"底力"的强化状态。当机体的HP下降至1/4以下时便会发动，攻击时命中率会增加50%，会心一击率增加50%；防御时回避率增加50%。
天才	可降低到下一次升级时所需的经验值。
社长	每次在战斗后取得的金钱数目为正常状况下1.2倍。
SP回复	每一回合会回复一定量的精神力。
勇者	使附近的己方机师.信赖度提升。
集中力	将精神力的消耗降为平常的80%。
野性化	气力值达130时发动，攻击力也会随之上升为原来的1.25倍(兽战机队专用)。
エースパイロット	当击坠敌机达到50架后，在每次出战时便会自动提升气力至105。

机体特殊技能一览表

合体	如某机体能够和其他具有相同属性机体合体的话，就可以使用。
分离	已经在合体状态下的机体可以通过指令分离成若干机体。
变形	改变机体的形态。
分身	机师的气力超过130以上便会有50%几率发动的特殊能力。
HP回复	机体每回合开始时自动回复HP的特殊能力。HP回复(小)会回复最大HP的10%，而HP回复(大)则会回复最大HP的30%。
BEAM COAT(ビームコート)	机体会吸收攻击力1000以下的激光类武器的攻击(装甲值的换算也计算在内)，就是超过吸收能力的攻击也会减轻1000点的损伤。
I FIELD(Iフィールド)	机体会吸收攻击力2000以下的激光类武器的攻击(装甲值的换算也计算在内)，就是超过吸收能力的攻击也会减轻2000点的损伤。
奥拉防护罩	机体会吸收攻击力3000以下的激光类武器的攻击(装甲值的换算也计算在内)，超过吸收能力的攻击将会在无防御的状态下命中。
AT FIELD(ATフィールド)	EVA系列机体和使徒的专用特殊能力，能使4000以下的任何攻击无效化(装甲值的换算也计算在内)，超过4000点的攻击将会在无防御的状态下命中。另外，当两部拥有AT FIELD能力的机体战斗时，会完全抵消AT FIELD的效果。
暴走	EVA初号机独有的特殊能力，被击坠后会自动发动，更会不分敌我地进行攻击。
マジンパワー	当机师气力上升时.机体的攻击力便会相应上升。
イナーシャルキャソセラー	一定威力以下的攻击无效。
ピンポイントバリアー	一定威力以下的攻击无效(MARCROSS系列专用)。
念动战场(フィールド)	一定威力以下的攻击无效(原创机ヒュッケバインmk II专用)。
グラビティ・ウォール	一定威力以下的攻击无效(原创机ヒュッケバイン专用)。
ZERO SYSTEM(ゼロシステム)	WING GUNDAM ZERO和魔鬼高达独有的特殊能力，当驾驶员的气力超过140时便会发动，驾驶员的各方面能力值会+10。
精灵战衣	当气力值达到140特定程度时,CYBASTER(萨巴斯塔)的运动性+15、装甲+1500、限界值+20(安藤正树/マサキ专用)。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

CHECK 合体攻击的使用



《超级机器人大战α for Dreamcast》的一项特色就是加入了原来只有在《超级机器人大战64》中才出现的“合体攻击”。“合体攻击”指的就是复数机体之间相互配合所使出的强力必杀技，共通条件就是以准备使用“合体攻击”的机体为中心，在与它邻接的8格范围之内有可以相互组合的机体（即使该机体已经行动结束也可以发动“合体攻击”），满足特定的气力值要求和EN充足的情况下（详情留意今后的介绍），就可以根据射程选择对象使用“合体攻击”。

精神指令一览表

根性	一次性回复最大HP的30%。
ド根性	一次性HP全回复。
热血	一次性攻击力增加两倍。
魂	一次性攻击力增加三倍。
集中	一回合之内，命中率和回避率各增加30%。
必中	命中率恒等于100%，但是对使用“ひらめき”精神指令的角色无效。
ひらめき	完全回避敌人攻击一次。
てかげん	能够将敌人一击必杀的攻击力化为敌人机体HP只剩10的效果。
努力	一次战斗后的经验值增加两倍。
幸运	一次战斗后取得的金钱增加两倍。
铁壁	一回合之内，装甲值增加两倍。
隐れ身	一回合之内，使敌人无法攻击到机体。
加速	一次性移动＋3。
觉醒	行动回数增加一次。
かく乱	一回合之内，敌方全体的命中率减半。
挑拨	使指定的敌人向我方使用这项指令的机体移动。
气合	气力＋10。
信赖	使指定己方某机体HP回复2000。
友情	使己方全部机体HP回复50%。
爱	使己方全部机体HP全回复。
补给	使己方指定机体的EN和残弹数完全回复。
再动	使行动结束的己方机体可以再次行动。
复活	使击坠的机体在HP全回复状态下复活。
脱力	使指定的敌方机师气力－10。
自爆	自爆后，会给相邻的机体造成HP不等的损伤。
侦察	可调查指定敌方机体的能力值。
激励	使邻接的所有己方机体的气力值＋10。
大激励	使己方全体成员的气力值＋10。
战栗	使敌方全体机师的气力值－10。
狙击	除近身攻击(射程1)以外，其余攻击全部增加2格的射程。
舍身	给敌人造成3倍于会心一击的伤害，并且命中率和CRITICAL率变为100%(即4.5倍于普通攻击的威力)，但是己方使用角色的回避率变为0%。
激斗	一回合之内，攻击力变为基础值的1.5倍。
期待	回复己方指定队员的精神力量50点。
奇袭	产生“加速＋必中＋热血＋ひらめき”的效果。
奇迹	产生“气合×3＋加速＋幸运＋努力＋必中＋ひらめき＋魂”的效果。

CHECK DC版精神指令与PS版的不同之处

■“集中”所消耗的精神值变为15。

■“信赖”的作用由原来的“使指定己方某机体HP回复30%”变为“使指定己方某机体HP回复2000”。

■“激励”的作用由原来的“使指定的己方机体气力值＋10”变为“使邻接的所有己方机体的气力值＋10”。

活用“激励”这项精神指令

由于“激励”的作用由原来的“使指定的己方机体气力值＋10”变为“使邻接的所有己方机体的气力值＋10”，因此在使用“激励”这项精神指令的时候就可以考虑一下己方的布阵，如图所示，写有“激励”字样的方格表示使用“激励”的己方机体，而写有“＋？？”的就表示提升气力的机体，如此活用“激励”这项精神指令，一定会对后期的战斗有所帮助。

气力增减条件一览表

由于机师的气力是增加机体防御力及武器攻击力的要素之一，并且还是使用超级必杀技的必要条件，因此在战斗时要时刻注意气力值的变化，下表简述了影响气力值变化的因素（使用“激励”精神指令除外）。

将敌机击坠	＋5
被敌机的攻击击中或同伴将敌机击坠	＋1
我方的机体被击坠（机师性格属于超强气）	＋2
我方的机体被击坠（机师性格属于强气）	＋1
我方的机体被击坠（机师性格属于普通）	±0
我方的机体被击坠（机师性格属于弱气）	－1
回到战舰中	－10
受到我方机体的补给	－10

强化部件一览表

リペアキット	一次性回复HP2000。
リペアキットS	一次性HP全回复。
プロペラントタンク	一次性回复EN50。
プロペラントタンクS	一次性回复EN200。
ブースター	移动力＋1。
メガブースター	移动力＋2。
マグネットコーティング	运动性＋5，限界反应＋20。
アポジモーター	移动力＋1，运动性＋5。
バイオセンサー	运动性＋10，限界反应＋15。
サイコフレーム	运动性＋10，限界反应＋30。
ハロ	移动力＋2,运动性＋20,限界反应＋30。
チョバムアーマー	最大HP＋500，装甲＋150。
ハイブリッドアーマー	最大HP＋800，装甲＋200。
超合金Z	最大HP＋1000，装甲＋300。
超合金ニューZ	最大HP＋1500，装甲＋300。
高性能レーダー	除了地图兵器或射程1以外的其他武器射程＋1。
高性能照准器	全部武器命中率＋30%。
ミノフスキークラフト	使机体具有飞行能力，并且使机体空中地形适应性变为A。
ミノフスキードライブ	移动力＋2，并且使机体空中地形适应性变为A。
テム＝レイの回路	移动力－1，运动性－15，限界反应－20，修理费则变为10(例如可用于“初号机”上)。
対ビームコーティング	使敌方激光类武器的攻击力减少1500。
Iフィールド发生装置	使敌方激光类武器的攻击力减少2000。
ピンポイントバリア	在1800点以下的全属性攻击均无效(装甲值的换算也计算在内)，气力值达110时发动。
イメージャルキャンセラー	在2500点以下的全属性攻击均无效(装甲值的换算也计算在内)，气力值达130时发动。
ミンメイ人形	出击时气力＋5。
アンドロメダ烧キ	一次性SP全回复。

www.plumbook.cn

召唤之夜2

文：慕容非　邪魔天使

PS	BANPRESTO	S・RPG	1人
	2001年8月2日发售		1格
CD-ROM X 2	对应振动		

SUMMON NIGHT サモンナイト2

PS耶！在现在来说，每一个PS游戏都应该受到充分的重视（超级垃圾例外）。《SN2》属于中等级别的游戏，因此对PS玩家来说就属于不得不玩的作品吧？

限于篇幅，本期只介绍了游戏的系统和一些资料，其余的将在下期补足，请大家包涵啊！

简要操作说明

○决定，X取消，这都是不变的，L、R键用于切换控制的角色。

选择键没有用到。START键是用于打开系统菜单的，▲键的作用是显示角色的行动状态，战场上每个角色一回合可以进行移动和行动两件事，这之间是可以插进其他人的行动的。当记不清哪些角色已经行动过的时候，按下此键就可以看到“脚”和“剑”两个图标，变暗的就表示不能那样行动了。■键的作用是改变角色面对的方向，这会影响到敌人攻击时我方的反应结果。

战斗菜单项目

移　动	有两种移动方式，可以在系统设定里改变。
攻　击	进行物理攻击。
特　殊	可以进行召唤作成。
召　唤	召唤已经作成并装备的召唤兽。
道　具	使用道具。
状　态	查看人物状态。
待机型	选择敌方行动时该角色的行动方式，有防御和反击两种。防御可以增加回避成功率，或者减少所受伤害 反击可以在敌方攻击时反击，但是如果敌人在自己攻击范围之外的话反击就不能进行。

召唤的属性

游戏中有5种属性的召唤兽存在，分别是“机、鬼、灵、兽、无”这5种。一开始的时候主角可以在“机、鬼、灵、兽”之中选择一种属性作为自己的召唤属性，而无属性的召唤兽是任何能够召唤的角色都可以装备的。

随着主角等级的增长可以进行转职，每次转职都可以增加一种召唤属性。具体的情况如下：

	战斗型				魔法型			
第一次转职	机	鬼	灵	兽	机	鬼	灵	兽
	C	–	–	–	C	–	–	–
第二次转职	机	鬼	灵	兽	机	鬼	灵	兽
	C	C	–	–	B	C	–	–
第三次转职	机	鬼	灵	兽	机	鬼	灵	兽
	B	C	C	–	A	B	C	–

上表是主角选择“机”属性时的情况，选择其他属性的话，只要把“机、鬼、灵、兽”依次向左移动，使第一列成为所选择的属性就行了。

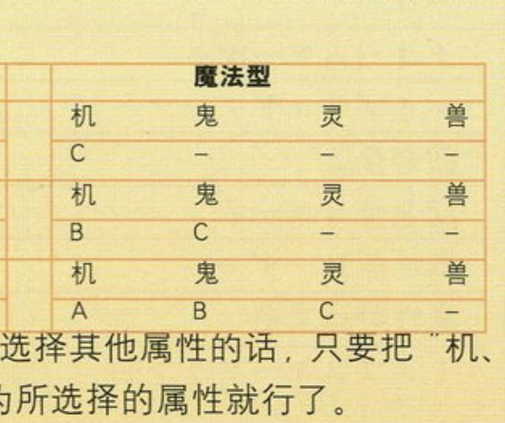
而主角两种类型的选择是游戏开始的时候由对话决定的，如果在一开始的对话选择“外出战斗训练”那么主角就是战斗型的；选择“读书”就是魔法型的。

两种类型各有优劣，如果追求战斗效率，那么选择战斗型比较好，攻防能力都不错；如果想要见识各种各样的召唤兽，自然是魔法型最好了，可以进行远程攻击，缺点就是会受到MP的限制。

召唤兽作成

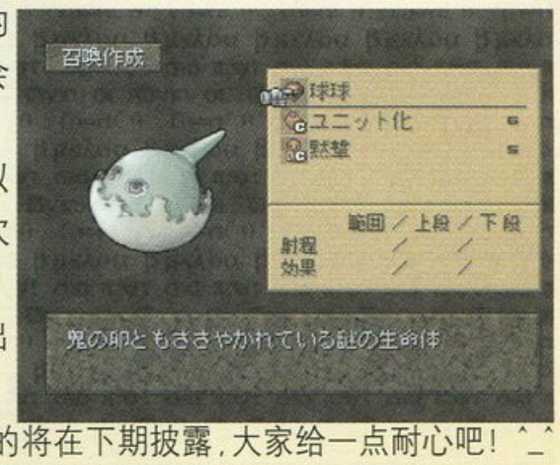
游戏中除了一开始就有的低级召唤兽，还有另外的72种需要玩家们自己去发掘。这才是游戏中最吸引人的地方，成功地组合出一个新的召唤兽的时候，那种成就感是难以形容的！

游戏进行中可以得到各种各样的装饰品，如果让队员们装备着这些道具进入战场的话，这时候选择“召唤作成”就可以任意组合某种属性的召唤石和一种道具进行召唤了。如果组合正确的话，就可以得到新的召唤兽，如果组合不对，那么什么都不会发生。



已经组合出来的召唤兽，过关后可以在系统界面里装备到角色身上，这样下次战斗时就可以任意地进行召唤了！

在作成过程中，有些组合可以组合出新的武器和防具，大家可以多尝试。



本期已经介绍了一部分召唤组合，其余的将在下期披露，大家给一点耐心吧！^_^

初期可以选择的护卫兽

护卫兽是特殊的召唤兽，基本上可以看作一个队员了，不像其他的召唤兽只在召唤时出现。而每只护卫兽都和主人的状况息息相关，若主人死去的话，护卫兽也不能再生存。

开始时主角会选择一种召唤属性，这同时也决定了主角的护卫兽，每种属性分别对应一只。

レオルト　召唤属性：机

初期状态

LV	HP	MP	AT	DF	MAT	MDF	TEC	LUC	MOV	垂直攻击距离
1	29	19	15	12	13	13	11	50	3	上2下3

特殊能力：スペシャルボディ

转职条件

第一次						第二次					
LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC	LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC
19	46	45	–	–	–	32	74	72	–	–	56
修得能力：眼力						修得能力：威压　卫星攻击					

ハサハ　召唤属性：鬼

初期状态

LV	HP	MP	AT	DF	MAT	MDF	TEC	LUC	MOV	垂直攻击距离
1	23	11	15	11	14	14	11	45	3	上2下3

特殊能力：无

转职条件

第一次						第二次					
LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC	LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC
20	44	–	50	–	–	31	–	59	72	–	57
修得能力：远距离攻击・召雷						修得能力：イジナ眼					

バルレル　召唤属性：灵

初期状态

LV	HP	MP	AT	DF	MAT	MDF	TEC	LUC	MOV	垂直攻击距离
1	25	22	15	12	14	13	11	40	3	上2下3

特殊能力：眼力

转职条件

第一次						第二次					
LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC	LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC
18	46	–	43	–	–	30	66	–	65	–	60
修得能力：威压　返之刃						修得能力：斗气					

レシィ　召唤属性：兽

初期状态

LV	HP	MP	AT	DF	MAT	MDF	TEC	LUC	MOV	垂直攻击距离
1	23	22	15	13	13	13	11	35	4	上2下3

特殊能力：应援

转职条件

第一次						第二次					
LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC	LV	AT	DF	MAT	MDF	TEC
20	44	–	45	–	–	29	–	–	71	62	50
修得能力：ド根性						修得能力：メトラルの魔眼					

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

资料解析篇

特殊能力表(指令系)

名称	效果	消费 MP	射程范围			效果范围			可以修得的角色
			范围	上段	下段	范围	上段	下段	
契約の儀式.機	能够作成机属性的召唤术	5	–	–	–	–	–	–	主人公　ネスティ
契約の儀式.鬼	能够作成鬼属性的召唤术	5	–	–	–	–	–	–	主人公
契約の儀式.霊	能够作成灵属性的召唤术	5	–	–	–	–	–	–	主人公　ルウ　ネスティ
契約の儀式.獣	能够作成兽属性的召唤术	5	–	–	–	–	–	–	主人公　ミニス
遠距離攻撃.火炎	打击伤害单个敌人	10	3	3	3	–	–	–	シシコマ
遠距離攻撃.水流	打击伤害单个敌人	10	3	3	3	–	–	–	ナガレ
遠距離攻撃.岩石	打击伤害单个敌人	10	3	3	3	–	–	–	プニム
遠距離攻撃.召雷	打击伤害单个敌人	10	3	3	3	–	–	–	ハサハ　ライザー　タケシー
遠距離攻撃.星光	打击伤害单个敌人	10	3	3	3	–	–	–	ポワン
テレポート移動	可以不受地形高低限制移动	10	–	–	–	–	–	–	グリムゥ
ダッシュ	可以直线移动 6 个方格（但有 2 段高低差处不能移动）	10	6	–	–	–	–	–	テテ
メトラルの魔眼	使单个敌人处于麻痹状态	10	直线 3 个方格	–	–	–	–	–	レシィ
イヅナ眼	使单个敌人处于石化状态	10	直线 3 个方格	–	–	–	–	–	ハサハ
加護の祈り	在一定回合内，减少单个敌人的 25%的物理攻击伤害	15	3	3	3	–	–	–	アメル
応援	在一定回合内，减少单个敌人的 25%的物理攻击伤害	15	3	3	3	–	–	–	レシィ
チャージ	在一定回合内，增加单个敌人的攻击力	5	–	–	–	–	–	–	ケイナ　ゴレム　ナガレ　テテ
ストラ	回复单个战斗成员的 HP	12	1	3	3	–	–	–	モーリン
聖女の癒し	回复单个战斗成员的 HP	12	3	3	3	–	–	–	アメル
豊穣の恵み	将自己的 MP 分给其他的战斗成员	10	3	3	3	–	–	–	アメル
お抜い	回复附身状态	5	3	3	3	–	–	–	ルウ
パニック召喚.獣	能够随机发动兽属性的召唤魔法	20	–	–	–	–	–	–	ミニス
エクスチェンジ	可以和自己的战斗成员交换 HP	10	3	3	3	–	–	–	テテ　グリムゥ　ミョージン
隠密	行动时不会受到攻击	15	–	–	–	–	–	–	スワンプ
入合う斬り	横斩贯通攻击，反击无效	20	直线 3 个方格	–	–	–	–	–	カザミネ
衛星攻撃	可以给范围内的敌人打击伤害	100	4	3	3	直线 3 个方格	3	3	レオルド

特殊能力表(常驻效果)

名　称	效　果	可以修得的角色
战斗成员召唤	可以在战斗中召唤出普通战斗成员参战	主人公 ネステイ ミニス ルウ
眼力	可以在正面和侧面 3 格时常产生 ZOC 效果	主人公（战斗型）レオルド　バルレル　フォルテ　ロッカ　リューグ　カザミネ　ミョージン　シシコマ　ナガレ
威压	可以在前方 5 格产生 ZOC 效果	主人公（战斗型）レオルド　バルレル　フォルテ　リューグ　カザミネ　シシコマ
斗气	可以在四周 8 格产生 ZOC 效果	主人公（战斗型）バレルレ　フォルテ　シシコマ
反击之刃	反击时增加伤害	バレルレ　ロッカ　シシコマ　リューグ
火事場のバカ力	濒死状态时增加伤害	バレルレ　モーリン　シシコマ　テテ
ダブルアタック	非移动状态能够发动 2 次连续攻击	モーリン　ナガレ
ダブルムーブ	非攻击状态能够进行 2 次连续移动	シシコマ　ボクス
不動の精神	不受 ZOC 效果影响，能够自由移动	ロッカ　ポワン　ボクス
心眼	能够通过调整方向进行伤害补正	モーリン　ルウ　ライザー　スワンプ
绝对攻击	使对手不能反击	フォルテ　リューグ　ポワン
狙いうち	使投掷武器和枪的障碍物判定无效	レナード
ド根性	使濒死状态惩罚无效	主人公（魔法型）レシィ　フォルテ　ゴレム　ナガレ　スワンプ　ケイナ　ロッカ
プニプニボディ	减少一半物理攻击伤害	プニム
ハードボディ	减少一半物理攻击伤害	ゴレム　スワンプ
抗魔の領域	可以减少周围 4 格的魔法攻击伤害	ミョージン　グリムゥ
毒無効	不受状态异常〝中毒〟伤害	ミョージン　ポワン　タケシー
マヒ無効	不受状态异常〝麻痹〟伤害	ミョージン　ナガレ　ポワン　タケシー
石化無効	不受状态异常〝石化〟伤害	ポワン　タケシー
全異常無効	不受除〝附身〟之外的状态异常伤害	スワンプ　ポワン
スペシャルボディ	不受除〝附身〟之外的状态异常伤害	レオルド　ライザー　ゴレム　ボクス
眠り攻撃	在普通攻击的基础上增加〝睡眠〟效果	プニム
沈黙攻撃	在普通攻击的基础上增加〝沉默〟效果	ミョージン
毒攻撃	在普通攻击的基础上增加〝毒〟效果	タケシー
精神攻撃	普通攻击削弱 MP	プニム
精神攻撃.改	普通攻击削弱 MP 和 HP	プニム
踏台＋1	增加 1 段站位	スワンプ
踏台＋2	增加 2 段站位	ボクス
浮遊	可以通过禁止移动的方格	ライザー　シシコマ　ポワン　タケシー　グリムゥ
アイテムスロー	增加道具的使用范围	レナード

www.plumbook.cn

召唤术一览表(未完成版)

属性	召唤兽名称	召唤魔法名	等级	MP消费	威力	射程范围 范围	上段	下段	效果范围 范围	上段	下段	效果
机	ライザー	ユニット化	C	6	–	3	4	4	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
		ビッグボスプレス	B	15	15	3	2	2	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
	ゴレム	ユニット化	C	6	–	3	3	2	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
	ボクス	ユニット化	C	6	–	3	3	2	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
	ベズソウ	ギャ.ブルース	C	7	9	3	3	1	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
		ギャ.メタル	B	14	14	3	3	1	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
	ビビアロイド	ポイゾンペイパー	C	10	3	3	4	2	3X3 方格	2	2	给攻击范围内的敌人打击伤害并使之处于"中毒"异常状态
		ビットレーザー	B	18	10	3	4	2	3X3 方格	2	2	给攻击范围内的敌人打击伤害
	ディアブロ	オメガレイ	C	12	12	3	3	3	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
		ジェミニレイ	A	35	30	4	3	3	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
	ウィンゲイル	ダブリーザー	B	18	12	3	4	1	5X5 方格	2	2	给攻击范围内的敌人打击伤害
	フライムナイト	ヒートクイップ	B	10	–	3	3	3	–	–	–	在一定回合内，提高单个战斗成员的 AT
		ジップトースト	A	40	15	4	2	2	5X5 方格	–	–	给攻击范围内的敌人打击伤害
		ジップフレイム	A	40	35	4	3	3	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
鬼	ミョージン	ユニット化	C	6	–	3	3	3	–	–	–	将战斗成员召唤到地图
		沈黙	C	5	–	3	3	3	–	–	–	使单个战斗成员处于"沉默"异常状态
	シシコマ	ユニット化	C	6	–	3	4	4	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
		父親の一撃	B	20	20	3	2	2	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
	ナガレ	ユニット化	C	6	–	3	3	3	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
	ムジナ	すすオトシ	C	8	–	3	2	2	–	–	–	使单个战斗成员处于"暗黑"异常状态
		すすゴロシ	B	13	8	4	2	2	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害并使之处于"暗黑"异常状态
	クロ	カゼキリ	C	10	10	3	4	2	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
	がしゃどろく	呪毒	C	15	4	3	2	2	3X3 方格	1	1	给攻击范围内的敌人打击伤害并使之处于"中毒"异常状态
		呪毒撃	B	28	12	3	2	2	3X3 方格	1	1	给攻击范围内的敌人打击伤害并使之处于"中毒"异常状态
	オニマル	雷撃	C	20	15	3	3	3	3X3 方格	1	1	给攻击范围内的敌人打击伤害
		痺雷撃	B	30	15	3	2	4	3X3 方格	1	1	给攻击范围内的敌人打击伤害并使之处于"麻痹"异常状态
	オオアカ切断虫	双刃断	B	18	12	3	3	3	竖 3 方格	1	1	给单个战斗成员打击伤害
灵	ポワン	ユニット化	C	6	–	3	4	4	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
		ドリームスモッグ	C	5	–	2	5	5	–	–	–	使单个战斗成员处于"睡眠"异常状态
	タケシー	ユニット化	C	6	–	3	4	4	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
		ゲレサンダー	C	12	7	4	3	3	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
	グリムｳ	ユニット化	C	6	–	3	4	4	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
		リフィレッシュ	C	10	–	3	3	3	–	–	–	可以治疗单个战斗成员的所有异常状态
	リプシー	リトルヒール	C	8	9	3	4	2	–	–	–	回复单个战斗成员的 HP
	プチデビル	イビルファイア	C	8	10	3	2	2	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
		エビルスパイク	B	15	15	3	2	2	X 型 5 方格	2	2	给攻击范围内的战斗成员打击伤害
	ルニア	ライトシャワー	C	10	–	3	3	3	–	–	–	可以治疗单个战斗成员的所有异常状态
		ホーリーシャワー	B	15	–	4	3	3	3X3 方格	3	3	回复有效范围内的战斗成员所有异常状态
		アンチマジック	A	15	–	4	5	5	–	–	–	一定回合内，提升单个战斗成员的 MDF
	ボワ	沈黙の暖焼	C	10	10	3	3	3	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害并使之处于"沉默"异常状态
		沈黙の暖撃	B	20	13	3	3	3	3X3 方格	1	1	给有效范围内的战斗成员打击伤害并使之处于"沉默"异常状态
	聖母プラーマ	いやしの聖光	C	15	15	3	3	3	3X3 方格	2	2	回复有效范围内的战斗成员的 HP
		祝福の聖光	B	30	30	3	3	3	3X3 方格	2	2	回复有效范围内的战斗成员的 HP
兽	テテ	ユニット化	C	6	–	3	3	3	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
		もうゆるさん	C	6	6	3	2	2	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害
	スワンプ	ユニット化	C	6	–	3	3	2	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
	プニム	ユニット化	C	6	–	3	3	3	–	–	–	将战斗成员召唤到地图上
	ヒポス&タマス	ダークブレス	C	10	17	3	2	2	–	–	–	给单个战斗成员打击伤害并使之处于"暗黑"异常状态
		スウィートブレス	C	8	–	3	2	2	–	–	–	使单个战斗成员处于"睡眠"异常状态
		アシッドブレス	B	20	15	3	3	3	3X3 方格	1	1	给有效范围内的 UNIT 打击伤害
	ローレライ	リフレシュアクア	C	10	–	4	1	1	–	–	–	可以治疗单个战斗成员的所有异常状态
		アクアトルネード	C	10	9	3	1	3	3X3 方格	1	2	给攻击范围内的敌人打击伤害
无	ロックマテリアル	プチメテオ	–	10	10	3	2	2	–	–		给单个战斗成员打击伤害
	シャインセイバー	打ち砕け光将の剣	–	27	14	4	4	4	3X3 方格	1	1	给攻击范围内的敌人打击伤害
	石細工の土台	踏み台設置	–	5	–	3	1	1	–	–		召唤 2 段高度的障碍物。

www.plumbook.cn

特殊能力一览表（指令系）日语［注：X代表无效果］

道具名称	召唤石（サモナイト石）				
	机	鬼	灵	獣	無
コガラスマル	X	クロ	リプシー	?	X
修験刀	ウィンゲイル	オオアカ切断虫	ボワ	?	琴乱長弓
タートルメイル	錆びた剣	ナガレ	?	スワンプ	X
魔召のローブ	ゴレム	ナガレ	グリムウ	スワンプ	ロックマテリアル
プロペラモーター	ウィンゲイル	竹刀	HP 回復	HP 回復	マカタのドリル
RMD400	ビビアロイド	竹刀	?	HP 回復	錆びた剣
黄金紳士	ディアブロ	クロ	プチデビル	?	マカタのドリル
超小型着火装置	フレイムナイト	火林刀	ポワソ	?	メリケンサック
鉄鉱石	ゴレム	琴乱長弓	ハップーナイフ	ブレストシェル	スレッショルド
ブリキのゼンマイ	ライザー	竹刀	ペーパーナイフ	MP 回復	?
かんざし	X	スイセンオリ	ちゃんちゃんこ	?	竹刀
ニガウリかんざし	ビビアロイド	ナガレ	ちゃんちゃんこ	X	竹刀
虎じまの勾玉	ディアブロ	オニマル	?	タイガベーゼ	タイガベーゼ
骨のくし	錆びた剣	がしゃどろく	プチデビル	HP 回復	カラボタン
唐草のお守り	X	シシコマ	ポワソ	スワンプ	?
鈴のお守り	ライザー	ミョージン	リプシー	HP 回復	?
すすけた壷	ライザー	ムジナ	リプシー	HP 回復	ロックマテリアル
小悪魔のトランプ	ベズソウ	?	プチデビル	HP 回復	ペーパーナイフ
石の指輪	X	竹刀	HP 回復	HP 回復	ロックマテリアル
幸運の指輪	X	?	リプシー	テテ	ロックマテリアル
護りの指輪	?	ミョージン	リプシー	HP 回復	ロックマテリアル
カンテラ	ディアブロ	スイセンオリ	ボワ	?	ペーパーナイフ
ミラクルリスト	マジックハンド	がしゃどろく	タケシー	スワンプ	メリケンサック
反省文	?	竹刀	HP 回復	HP 回復	ロックマテリアル
防塵スカーフ	?	X	ペーパーナイフ	HP 回復	ロックマテリアル
カミナリハンカチ	ライザー	X	タケシー	?	X
かわいいハンカチ	ライザー	クロ	ポワン	テテ	ロックマテリアル
真っ青になる首輪	ボクス	オニマル	HP 回復	プニム	メリケンサック
獣のしっぽ	錆びた剣	コロ	リプシー	ヒポス＆タマス	X
トゲトゲオカリナ	ベズソウ	X	HP 回復	テテ	?
きれいな貝がな	錆びた剣	ナガレ	ハップーナイフ	ローレライ	X
小さな植木ばち	X	竹刀	リプシー	HP 回復	?
サングラス	錆びた剣	ムジナ	HP 回復	HP 回復	錆びた剣
オバケの絵本	ビビアロイド	ミョージン	ポワン	HP 回復	X
参考書	ベズソウ	竹刀	タケシー	HP 回復	ペーパーナイフ
赤い服の人形	錆びた剣	ムジナ	ルニア	テテ	X
魔法の小箱	ベズソウ	ミョージン	ルニア	テテ	石細工の土台
名誉勲章	ゴレム	火林刀	黒曜の杖	ローレライ	ブレストシェル

消费道具一览表(未合成)

道具名称	价格	功能以及效果
サモナイト.機	–	作成“机”属性召唤术时的必要道具
サモナイト.鬼	–	作成“鬼”属性召唤术时的必要道具
サモナイト.霊	–	作成“灵”属性召唤术时的必要道具
サモナイト.獣	–	作成“兽”属性召唤术时的必要道具
Fエイド	400	回复 20 点 HP
キッカの実	900	回复 50 点 HP
ジュウユの実	2000	回复 100 点 HP
クロッツアの実	–	回复全部 HP
オシャベリーの葉	300	治疗异常“沉默”状态
ブライトの葉	300	治疗异常“暗黑”状态
カーッツの葉	300	治疗异常“麻痹”状态
ゲドッグーの葉	300	治疗异常“中毒”状态
レーセーの滴	600	治疗异常“狂化”状态
ミーナシの葉	600	治疗异常“魅了”状态
ヤーラカの葉	600	治疗异常“石化”状态
ラムルカムルの葉	2000	治疗所有异常状态
救急セット	–	战斗时回复 2 点 HP,玩“はりきりフィッシング”迷你游戏时的必要道具
にぼし	–	战斗时回复 5 点 HP,玩“はりきりフィッシング”迷你游戏时的必要道具
魚肉ソーセージ	–	战斗时回复 10 点 HP,玩“はりきりフィッシング”迷你游戏时的必要道具
すごいエサ	–	战斗时回复 15 点 HP，玩“はりきりフィッシング”迷你游戏时的必要道具
マタタビ団子	–	治疗所有异常状态，玩“はりきりフィッシング”迷你游戏时的必要道具
ゴールデンルアー	–	战斗时回复 10 点 HP,玩“はりきりフィッシング”迷你游戏时的必要道具
清酒.龍殺し	–	战斗时回复 10 点 HP，并随机出现“睡眠、沉默、暗黑、麻痹、狂化”异常状态之一，玩“スクラッチカード”迷你游戏时的必要道具
イチゴキャンディ	–	回复 10 点 MP
メロンキャンディ	–	回复 20 点 MP

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

www.ptumbook.cn

文：LIKY

GB	ENIX／TRI-ACE	RPG	1人
	2001年6月28日发售		电池记忆
卡带	对应所有型号的GB		

星之海洋 蔚蓝星球

早在8月B上我们就登出了这个游戏的一些系统资料，但是拖了这么久才给大家送出剩下的攻略，实在是抱歉。不过这个游戏真的是GB上不可多得的佳作，战斗超级爽快，系统更是秉承了TRI-ACE公司一贯的系统，深奥复杂，只是迷宫设计得太变态了，实在让人有点吃不消。

序

两年前，操纵着破坏纹章的"十贤者"曾将宇宙推向了灭亡的边缘，但是他们的野心最终被十二位年轻的英雄所阻止。两年过去了，宇宙也慢慢回复到和平之中。曾经打倒过十贤者的十二英雄中的一人——普瑞西斯（プリシス），以及曾共同战斗过的同伴莉娜（レナ），里昂（レオン），在克劳德（クロード）的故乡——银河联邦中枢惑星之一的地球留学……

这一天，普瑞西斯等人突然收到了以前的同伴奥贝娜（オペラ）和艾尔尼斯特（エルネスト）发来的紧急求救信号："我们的飞船坠落到未知的星球上，等待救援……"。得知同伴身处险境，普瑞西斯和同伴立刻行动，向着未知的星球出发了。但当他们的飞船刚刚靠近这个蓝色的星球时就发生了失去控制的情况，飞船坠向了地面……

飞船

醒过来时，发现飞船已严重损坏，好在人都没事，大家讨论后决定先去找奥贝娜和艾尔尼斯特，也许在他们坠落的飞船上能找到一些零件来修复飞船。此时选择三个同伴出发，同伴的各项资料上次有过介绍，自己斟酌。建议人选 1.阿修顿（アシュトン），他的地图特技火球（ファイヤブレス）在一些迷宫中必须用到，且他的连续技比较容易连接；2.普瑞西斯，她的创造特技（クリエイト）比较全，特别是能够掌握浮游移动；3.塞莉露（セリーヌ），攻击魔法众多，也能够掌握浮游移动的地图特技。

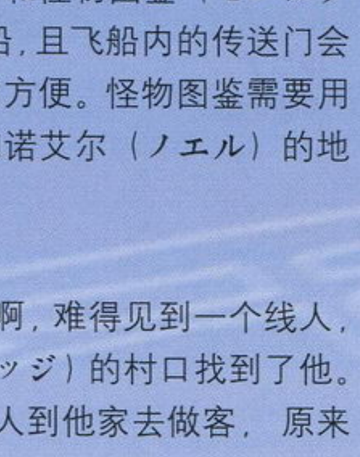
出飞船的时候会得到传送装置（テレポーター）和怪物图鉴（モンスターずかん），在野外使用传送装置后能够瞬间回到飞船，且飞船内的传送门会自动记下曾经去过的地点，能够再次传送回去，非常方便。怪物图鉴需要用到奇萨特（チサト）的地图特技摄影（さつえん）和诺艾尔（ノエル）的地图特技敌分析（てきぶんせき）。

坠落之森（ついらくの森）

出飞船就是坠落之森，眼前突然跑过一个少年，啊，难得见到一个线人，赶快追赶，终于在北面的斯库特村（スクートヴィレッジ）的村口找到了他。从怪物的手中救下他后，他感激得一塌糊涂，非要众人到他家去做客，原来他叫兰德（ラント），家里还有一个爷爷。

与他爷爷一番长谈后，普瑞西斯等人大致了解了这个星球的情况。这个星球上有着许多古代遗迹，遗迹中隐藏着各种古代文明的产物，他们俗称gift（ギフト）。这些gift都非常神奇，比如能够自己思考并行动的守卫者（ガーディアン），能够瞬间移动的空间门等等。当普瑞西斯听说还有能够去宇宙的飞船的时候，立刻追问详细情况，但是老头说他知道的就只有这么些，不过他建议大家去阿帕城（アバシティ），那里可以打听到更多的情报，但是他又加上，去那里的道路被乱石所阻挡，必须到马伊尔（マイル）遗迹里面取得炸弹炸开道路才能通过。晕，还真够麻烦的。

马伊尔（マイル）遗迹



休息一晚后，大家不妨先到村中到处逛逛，特别是在上方的出售道具的商人那里得到重要道具バニコン，它能够显示最大连击数，并且它会自动安装在飞船中传送门旁边。进入上方的马伊尔遗迹后，先到2F找到马伊尔钥匙（マイルキー），这样可以进入紧急楼梯间，里面的自动售货机可以打出物品来。到4F打开电源开关后，传送带就会动起来，然后返回2F，从传送带上到4F，途中的障碍物用普瑞西斯的地图特技（押す／引く）推开，这样来到5F见到BOSS，打败他后就能得到地图炸弹（フィールドボム），以后地图特技就会多出炸弹（ばくだん）这一项，但是这个炸弹并不是无限制用的，还必须花钱买才行，这个遗迹门口的那个人手中就有卖的。

这里取得马伊尔钥匙

努帕特树海（ルパートじゅかい）

回到斯库特村与兰德的爷爷告别，炸开右下方的乱石后出村，碰到一个人，从他口中得知艾尔尼斯特在阿帕城的情报。树海中有一种虫子敌人非常讨厌，不太好打，需要注意。下行不久来到拉尔夫（ラルフ）遗迹，但是入口被人挡着，说是非要得到领主阿帕的许可证才能进入。继续向下，过桥后右行，来到了阿帕城。在宏伟的宫殿内，众人见到了领主阿帕。（长得像猪一样难看）

这里有隐藏商店

"你们找我阿帕有什么事？"

"我们想到库雷因（クレイン）遗迹和拉尔夫遗迹里面去，但是守卫说必须要有您的许可证才行。"

"没问题，1 000 000 000元。"

"￥%！ ~%*……，我们没钱。"

"没钱也好办，那你们去帮我打倒卡布遗迹（カーブ）里面的地龙吧。"

"早说嘛，这个比交钱简单多了。"

卡布（カーブ）遗迹

烧掉这个，掉下有宝箱

回到拉尔夫遗迹入口处，这次向右走，然后直接向上就能来到卡布遗迹。这个迷宫虽然层数不多，只有三层，但是道路却有些复杂，而且遗迹中许多地方有断层，不小心掉下去可能要绕远路走回来，所以多存档比较好，随时四键齐按复位重来。下面我将见BOSS的最短路线说一下，如果想收集道具，就自己探索吧。进入遗迹后上行，烧掉藤，上楼到2F，跳过左边的断层，下楼到1F，下行下楼到B1F，下行上楼到1F，从左边的楼梯上到2F，再从上方的楼梯下到1F，穿过下面的两道门下到B1F，上行就可见BOSS。打败它后得到地龙的鳞片（ちりゅうのうろこ）。另外需要注意在1F遇到可怕的树藤敌人ジュゲム，它总是潜伏在地下，对付它只能与它保持一定距离，等它露出地面休息时再攻击。

回到阿帕城，领主阿帕看到地龙的鳞片，果然守信用，将许可证（きょかしょう）给了普瑞西斯。走出宫殿，前面发生了事故，原来是阿帕的士兵在欺负一位小姐，大家正想上演一出英雄救美的情节，没想到POSE还没有摆出来就被几个士兵抓住关了起来。

雷维波亚（レヴィアボア）遗迹

这里是雷维波亚遗迹的72层，与下面的管理员交谈后得知，想离开这里必须通过考验，要将21层的守卫者打倒才行。随后他给了普瑞斯西一个能够随时传送回72F的传送装置。到右边房间与审查员对话，开始接受考验。注意，左边的电梯是上行的，右边的电梯是下行的。首先到103F，有的房间将敌人消灭完后会得到蓝钥匙（ブルー・キー），不过现在可能用不上。另外，得到水的指引（水のみちびき）

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

后，走到特定的地方，它会发生反应，出现新的道路从而找到水的封印。以后取得封印步骤基本上都是这样。这些封印都是游戏后部分的重要道具，虽然以后还会来这里，但最好现在尽量先取得。打倒BOSS后就通过传送装置返回了。

与审查员对话后接受下一个考验——114F，这一层没有什么难点，可以取得风的封印。途中会看到一个损坏的机关，需要用到莉娜的苏生特技修复，目前作罢吧。

30F，移动石块压住或松开开关，能开不同的门，这一层取得大地的封印，另外还有重要道具SZM磁盘（SZMドライブ），也是后期用到。如右图，这个房间石块消失，也要用到莉娜的苏生特技。

21F，左边先取得火的指引，向下打败BOSS后就会得到火的封印和SZM磁盘。

回到72F，与管理人对话后得知考验通过，终于被释放了。唉！都是女人惹的祸。

在旅馆门口，大家意外地与艾尔尼斯特相遇了，当他听说普瑞西斯的飞船也坠落了，幸灾乐祸地哈哈大笑起来，这个家伙。

艾尔尼斯特将他的情况向普瑞西斯介绍了一下，那天，他和奥贝娜驾驶飞船刚刚靠近这个星球就发生了失控的情况，幸好他们利用脱出装置得以逃生，但是奥贝娜与他在脱出过程中失散了，他们的飞船坠毁在库拉维斯（クラヴィス）大森林。既然如此，大家决定立刻向库拉维斯大森林进发。艾尔尼斯特也成为了同伴。（新加入的同伴以后都在飞船外面等候。）大家还记得那个被救的女子吗，此时再去找她，发现她的男朋友已在身边，会得到她男朋友送的礼品哦。

找工作事件

（找工作事件：完成雷维波亚遗迹的事情后，以奇萨特打头，在阿帕城左边会遇到一个小女孩要找工作，接受她的委托后，在右边与一个老者说明女孩情况，老者答应她来做事，再回去告诉女孩。此后，女孩便会在老者那里卖东西，她卖的武器在当时来说算是很好的，不过别以为熟人会便宜一点。）

库拉维斯大森林（クラヴィスだいしんりん）

1.从最右边的树干上　2.注意不要掉下来　3.从这里到上一层　4.一路右行再到上一层

8.向左下方行走，下面就是秘密入口　7.打倒敌人后上　6.跳下后右行到这里　5.从怪物手中救下老者，得知要从这里跳下

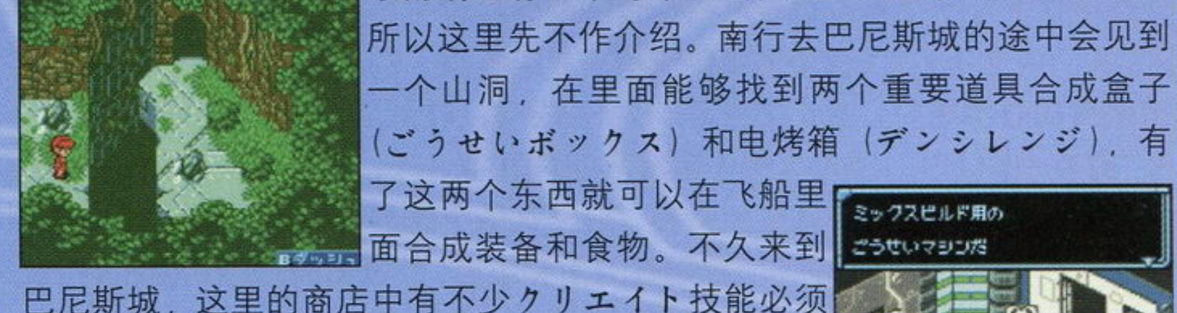
来到南面的斯雷布村（スレ—ブヴィレッジ），右边的守卫看到通行证后让开出口，这样一行人很快来到库拉维斯大森林，森林的道路错综复杂，请仔细看如上图所示的路线。

穿过草丛，来到抵抗组织的秘密基地，看到普瑞西斯等人能够穿过森林来到这里，抵抗组织的尤里乌斯（ユリウス）很是惊奇："你们怎么来到这里的？"

"我们有地图攻略呀！哈哈。"

其实这里的人都是艾尔尼斯特的朋友，当初艾尔尼斯特的飞船坠毁在这森林附近的时候他就得到了这些人的不少帮助。这个抵抗组织是为了对抗领主阿帕而在这里建立秘密基地的。当听说普瑞西斯还要继续深入，首领马卡斯（マカ—ス）提醒大家注意森林深处的怪物会很强。

1.从这里上　2.干掉敌人后继续上　3.这里打开树叶后继续上



6.打开树叶，从左边上　5.从右边的树干上行　4.打开树叶后出现到上一层的入口

继续深入，路线如上图

眼前的景象真够触目惊心的，飞船只剩下一具残骸，大家正想上前去调查一下，突然蹦出一只大猩猩来捣乱，轻松将它搞定，随后调查飞船得到能量水晶（エネルギ—クリスタル）。众人正要返回，突然马卡斯的手下伤痕累累地赶来报信："秘密基地遭到阿帕士兵的袭击，损失惨重，大家千万不要回那里了……"说完这些，就断气了。

碰到这种事情，怎能坐视不理呢？立刻回到秘密基地，奋力救下基地中的组织成员后，却不见首领马卡斯和尤里乌斯，后得知他们被阿帕引到了斯雷布村，马不停蹄地赶到那里时，见到他们已经陷入苦战，在强大的机体G·阿帕面前，他们两人完全不是对手，出手吧。G·阿帕不愧号称是阿帕最强的完成机体，实力强悍，对付这个BOSS一定要当心它的巨型光束攻击，这一招的杀伤力可是绝大的。艰难地取胜后，马卡斯对普瑞西斯的出手相助非常感谢，而且因为这次胜利，这个斯雷布村也被他们抵抗组织所解放。（什么呀，完全是靠我们。）最后，马卡斯告知在村子下方有通往努萨海岸（ヌサビ—チ）的通道。

努萨海岸（ヌサビ—チ）

向马卡斯告别后，穿过地下通道来到努萨海岸，如果一直向西北行走，可以回到坠落之森，而一直向南，可以到巴尼斯城（バニスシティ），另外，在最南端还有一个海岸洞窟，不过与主线剧情没有关系，所以这里先不作介绍。南行去巴尼斯城的途中会见到一个山洞，在里面能够找到两个重要道具合成盒子（ごうせいボックス）和电烤箱（デンシレンジ），有了这两个东西就可以在飞船里面合成装备和食物。不久来到巴尼斯城，这里的商店中有不少クリエイト技能必须用到的道具，如果资金充足最好买下。在酒馆打听到有用的情报，奥贝娜好像在南面的学术都市诺德（ノット）与天才学者在一起。那么下一站就是学术都市诺德。

这里合成，右边是电烤箱

诺德的路（ノットへの道）

从巴尼斯村南面出来就是去诺德的路，这里有两个洞窟，西北面的洞窟只能取得几个道具，而东北面的洞窟才是正确的前进道路。在洞窟里面会遇到一个迷路的商人，他找不到去阿帕城的路，告诉他往北走。没想到出了洞窟又遇见了他，真是个路痴，这次告诉他往西。（其实以后还会遇到这个超级路痴。）

诺德的地下遗迹（ノット地下遗迹）

来到学术都市诺德，进入研究所，在右上方的房间与人交谈后得知奥贝娜和学者莉瓦尔（リヴァル）在地下遗迹中，遗迹的入口就在那个人的后面，进入。

这个遗迹中的道路是会变化的，非常讨厌，请按下面介绍的方法前进。B1F路线：进入有敌人的房间后，上→右→上→下。B2F：从楼梯那里开始，下→上→左→下→左→左。这时来到B3F，在这里终于见到了奥贝娜和女学者莉瓦尔，寒暄一番后，莉瓦尔说起那天与奥贝娜相遇的情景：

"那天我正在山上寻找gift，突然看到有什么东西坠落下来，我连忙过去调查，可是途中受到怪物的袭击，危急时刻，好在奥贝娜及时出手相救我才平安无事。"

"是的，我们就这样成为了朋友。"

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

"我因为要寻找gift，奥贝娜要寻找飞船，所以我们二人就来到了这个遗迹调查。据说这个遗迹深处有帕朗迪亚之石（パランティアストーン），它是这个星球古代文明的产物，是可作为动力来源的能量水晶之一，于是，我也想求证一下，我们这个星球也是有宇宙船的，这个发现简直太精彩了……"

既然如此，大家决定一道深入遗迹调查。下行会看到一个石块，请压住左边的开关，然后按照下→右→上→上→左→下→左→下→下的顺序行走，就会见到BOSS，打败它后取得紫色的帕朗迪亚之石。众人回到研究所，讨论起下一步的行动，莉瓦尔说起在巴尼斯城有一个名叫西蒙（シモン）的人也在寻找与帕拉迪亚之石同样的gift，也许他那里能够得到有用的情报。

在巴尼斯城的酒馆中找到西蒙，他只说南方的海岸洞窟里面似乎有发光的石头。出了酒馆，迎面跑来了一个人说诺德镇现在正受到怪物的袭击，听到这个消息后众人立刻赶往诺德。一到达那里就发现整个镇子里到处都是红色的甲壳怪，当众人来到莉瓦尔的房间，只见她已被魔物逼得毫无退路，不用多说，上……

"真不好意思，又要你们帮忙。"

"到底发生了什么事？"

"你们走后，我又在地下发现了一个新的遗迹，那个遗迹通向库拉维斯大森林的中心部分，至今还没有被人发现过。不过，我却将那里的怪物引到镇子里来了，所以，拜托大家，去将那里的怪物消灭吧。"

库拉维斯大森林／库拉维斯洞窟

进入房间里面的楼梯，在前往库拉维斯的路上，会看到一个大柱子，此时如果是用黑白GB来玩的话，可以看到下面有个洞可以进入，里面有两个宝箱，左边是全部伤害减半的戒指（パーフェクトハーフ），右边是可以打造武器的珍贵材料（ブルースフィア）（在诺德镇研究所中找人打造，打造武器的基本能力：攻击力=STR/2，命中率=DEX/4，魔力=INT/2），但是这两个宝箱只能取其中之一。

来到大森林，这里有两个洞窟入口，分别在北面和东面，但里面的路线是相通的，建议从东面的入口进入，在里面一边开凿一边前进，首先取得棕色卡（ブラウンカード），来到左边可用棕色卡打开门取得宝箱。从中央的路上到两个开关处，先扳动左边的，上方的横着的桥就会出现，走过这个桥后再搬动另一个开关，然后回到那两个开关处，将左边开关还原，扳动右边的那个，这样就可向上通行了，里面就是BOSS阿普萨拉斯（アプサラス），当心它的即死攻击。

众人回到莉瓦尔处，又谈论起这个星球来，莉瓦尔告诉大家，其实这个星球上存在着与普瑞西斯他们星球同等的科技及文明，可是，文明在某一天被未知的力量所毁灭，巨大的浪一下子便把整个大陆吞噬。为了追寻这个星球上过去的所有答案，莉瓦尔决定带大家去被喻为禁断之土地的斯库伊姆（スクイーム），在那儿的深处有一个见证这个星球全部历史的小镇——兰古（ラング）。

与莉瓦尔一道，回到诺德的山道，下面的门已经可以通行，出了地道后就是斯库伊姆的山道了。〔此时以普瑞西斯在队的状态下回到飞船一次，可以从莉瓦尔处得到大幅提升各项能力的装备tri之徽章（トライエンブレム）。〕

斯库伊姆（スクイーム）山路

这里的山路非常崎岖，不过要是掌握了浮游移动就会很方便。前进的路线如下：过了南面的桥后，按东→北→东→北→北的顺序前进，这样来到传送间，经过传送出了房间向右，进入如左图的门，一直深入，不久来到传送控制室，莉瓦尔会告诉大家控制方法，可以先传送到宿屋休息，然后回来再传送去斯库伊姆2F，出了房间不远就是斯内尔喷特斯（スネルペンテス）遗迹。前进方法如下：1F左边的楼梯上2F，从右边的楼梯继续到3F，将石块压住左边机关，返回2F，将石块压住中央的机关，返回1F，从最上面的楼梯一直上到4F，将石块压住中央的开关，返回3F，从另一个楼梯就可以上到5F。这个BOSS是手持巨斧的ミノタウロス。不知大家记不记得在《风来西林》中这个家伙的特技是会心一击哦，不过在这里他只会普通攻击。

兰古（ラング）

这里的气氛很是凝重，建筑风格完全是一种古代气息，不愧为传说之镇，但是众人转了半天却见不到一个人影，正在不知所措之际，总算来了一个人，但是他好像不太友好，将众人当作入侵者带到了大司祭面前。

"好久不见了，莉瓦尔。"

"是啊，最高司祭捷玛（ジーマ）。"

"想不到你不是由水路来兰古的。"

"那当然，陆路已经没有障碍了。"

"……想不到阿普萨拉斯也被你们打倒了"

"等等，"普瑞西斯听得毫无头绪，"你们到底在说什么？"

"从哪里说起呢？……还是从阿普萨拉斯说起吧！"捷玛回答道，"将阿普萨拉斯放在诺德镇的就是我们，因为在诺德镇里面隐藏着这个星球共同的敌人，但是没想到你们这帮战士却将阿普萨拉斯打倒，将我们的计划完全打乱，那个全星球的敌人，历史中曾几度出现的恶魔间接被你们救了，而且，你们还不知道她的身份，一路保护她来到这里，现在你们应该明白了吧，那个恶魔——莉瓦尔。"

"实在抱歉，一直瞒着大家，"莉瓦尔的脸上充满得意的笑容，"所有这些都是我的计划，而且，将大家的飞船牵引到这里的也是我。"

突然之间，一道光剑刺穿捷玛的心脏，气氛顿时沉重了下来。

"哼哼哼！我来这里的目的就是把你杀死的，捷玛，现在，我要准备的事情已经做完了，再见了，各位。"说完，莉瓦尔像幽灵一样消失了。

出口在这里

就在这时，突然传来同伴克劳德的讯号，原来，他和莉娜也赶来了这个星球，同样，他们的飞船也失去了控制……

在旁边代理司祭的领导下，普瑞西斯等人被带到了兰古的最上层，在这里他们见到了艾迪菲安（エディフィアン）一族的露西（ロセ），经过她的一番解释，众人总算弄明白了整个事情的前因后果。莉瓦尔的目的就是完全毁灭这个星球上的文明，为了这个，她的目标对准了拥有强大破坏力的古代兵器古兰德诺德（グランド・ノット），但是这个兵器一直被最高司祭捷玛所封印。现在捷玛被她杀死，封印也因此解除了，所以现在这个星球开始面临灭亡的威胁。最后露西要大家去海底的科姆萨（コムサ）遗迹："那里住着我的同族，他们会帮助你们的。"临走时从她手里得到能在水下行动的水色兰古（アクアラング）和记忆片132（メモリーチップ132）

水没遗迹科姆萨（すいぼつ遺跡コムサ）

在兰古利用另一个传送门就会来到这里。这个迷宫必须有人会游泳才能继续通行。（此时回飞船分别与阿修顿和奇萨特对话可得到他们的专用武器。）

因为有记忆片132，所以可以乘电梯到132F。左边潜水后到达海底，这里有三条路线：1.一直向左，中途三次跳过断层，然后向下就会来到海底深处，这是前进的正确路线；2.开始就向下，进入洞中后会到达120F；3.左行到中途再向下会见到另一个洞窟，是通往120F另一处的。另外，在这里有一个重要道具敏西迪亚草（ミンシディア），是关系到以后克劳德加入的，

www.plumbook.cn

这里遇到BOSS

最好现在就取得。如果不想探索宝箱，走左边的路到海底深处，移动到如图所示的位置时就会找到BOSS，但是这个BOSS实力太强了，一击就将全员打败……

大家醒来时，发现已经身在海底都市亚可亚（アクア），这里正是艾迪菲安一族的居住地。大家找到长老瓦伊（ヴァイ），他已经从露西处得知了普瑞西斯的来意。

"这个星球的命运现在就掌握在你们的手中，但是你们目前还没有与莉瓦尔对抗的实力，还必须借助两位艾迪菲安长老拉姆（ラウム）和内罗（ネロ）的力量才行，他们分别在阿克斯（アクス）和阿斯尔（アスール）等待着大家，快去接受他们的考验吧！"

去阿克斯和阿斯尔的传送门都在右上方，随便先去哪一个都没问题，不过在这之前最好先去巴尼斯城一趟，因为可以收得同伴克劳德和莉娜。在巴尼斯城入口遇到莉娜，得知克劳德受到病毒的感染，生命垂危，此时到诺德研究所中找到药剂师拉修（ラッシュ），将先前得到的敏西迪亚草交给他，他很快就做出药来，回到巴尼斯城将药给克劳德喝下后，他就会康复，随后克劳德和莉娜两人加入。此时，曾经一起战斗过的十二英雄全部到齐了。

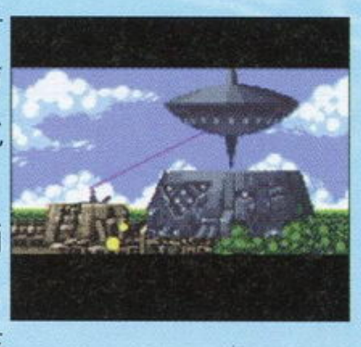
阿克斯（アクス）的试练

这里有五座试练之塔，其中一座是主塔（メインタワー），进入主塔必须先完成其他四座分塔，得到分塔BOSS的提示后才能顺利通过。这里的路线不太复杂，分塔也没有什么难点，主要的难点在主塔，里面有两道门，分别是波浪之门和水泡之门，必须按照分塔BOSS的提示进这两个门才行，比较麻烦的是卡带不同得到的提示和前进方法也不同，笔者所得到的提示为：1.两个门一共只能进入4次；2.水泡之门只能进入一次。这样终于见到了拉姆，他对普瑞西斯的能力表示了认可，并到兰古去等待大家了。

与此同时，莉瓦尔也已经取得了古兰德诺德，巨大的古代兵器腾空而起，她的第一个目标——阿帕城。

阿斯尔（アスール）的试练

这里有许多传送装置，不过迷宫并不复杂。首先取得绿色碎片（グリーンオーブ），然后向西北前进，途中将石头压住开关。使用绿色碎片打开封印的门后，取得红色碎片（レッドオーブ），随后取得恶魔之实（アクマの实）和恶魔之卵（アクマのタマゴ），再向东北方向前进，用恶魔之实和恶魔之卵打开一扇门后，继续深入得到蓝色碎片（ブルーオーブ），有了蓝色碎片和红色碎片后，入口北边的门就可以打开了，里面战胜BOSS波塞冬（ポセイドン）后，内罗也认可大家的实力，跟着大家一起回到了亚克亚。



当大家得到内罗帮助的同时，莉瓦尔的机动要塞古兰德诺德也来到了阿帕城的上空，虽然阿帕以大炮先声夺人，但是古兰德诺德只用一道光束就将整个阿帕城化为一堆灰烬……

身在海底的主角们也得知了阿帕城沦为废墟的消息，看来不快点阻止她，还会有更可怕的事情发生的。在三位艾迪菲安长老的指点下，普瑞西斯等人决定前往阿帕城的雷维波亚遗迹，因为莉瓦尔的古兰德诺德现在已降落在雷维波亚遗迹上，这正是个侵入古兰德诺德内部的好机会。

成为废墟的阿帕城

雷维波亚遗迹

回到阿帕城时，这里到处都是残垣断壁，一片狼藉。进入雷维波亚遗迹后，发现领主阿帕狼狈地呆在72F的宿屋内，这个以前不可一世的家伙现在也真够可怜的。这里的电梯已经能够随意使用，320F就是进入古兰德诺德的通道，但是现在还进不去，必须在遗迹中找到十个封印才行。下表就是十个封印的取得地点。

1 10	2	6	
4	3 9		7
	5	8	

1F，有的房间一旦走过就不能再返回，所以走错了路只有重新来过。先在东北面取得光的指引，传送回72F后再次回到1F，向东南方向前进，不久看到一组机关，需要全部凹下门才会开，方法如上图。

水の封印	F103	暗の封印	F115
风の封印	F114	星の封印	F216
大地の封印	F30	无の封印	F227
炎の封印	F21	雷の封印	B12
光の封印	F1	负の封印	B13

通过这里向东走后遇到BOSS，胜利后取得光的封印。另外这一层有一张SZM磁碟别忘了。

115F，首先很快能够得到暗的指引，随后的门要用到蓝钥匙（ブルーキー），以前在103F应该得到过，向西北方前进不久暗的封印就会出现。

216F，有的房间将敌人消灭光也能得到蓝钥匙，继续前进后银钥匙（シルバーキー）也到手。（银钥匙在227F用到）左边有个门需要到227F取得金钥匙（ゴールドキー）才能开，里面会得到星的指引，然后继续前进用银钥匙开一道门后得到了星的封印。

227F，这一层有两种机关，注意那种方形的机关按下后一定时间它会自动还原，而圆形的机关则不会，基本上要将那种圆形的机关都按下，而方形的机关按下后立刻用冲刺快速通过一些区域，无的指引在西南面，打败下方的BOSS就能得到无的封印。关系到216F的金钥匙也一定要取得。

五个SMZ磁碟插入这里

B12F，向东南方向前进后得到卡帕钥匙（カッパーキー），然后到最下面压上石块，这样巨石落下挡住水道。在东北面用卡帕钥匙打开门，到最上面推动石块压上开关，然后打开东面的水门，放出水来，游泳取得雷的指引。随后将最上面的开关松开，水便流到了下面，来到西南面，雷的指引发生反应。然后保持这种状态到B13F。（这一层取得第四张SZM磁碟）

B13F，出来后将9个开关都压上，得到一堆道具，重要的是得到了第五张SZM磁碟。游泳取得白金钥匙（プラチナキー）。在东南面将五个SZM磁碟插入后，取得负的指引，返回原来的水路使用白金钥匙，在里面将开关压上，使水流走，再到西面压住6个开关，得到两个蓝钥匙，返回B12F。

B12F，水已经流走，在西南面取得雷的封印。再去B13F。

B13F，一直向下，跳过几个平台，与BOSS发生战斗，最后负之封印到手。至此，加上以前取得的4个封印，10个封印已经搜集齐，向320F前进。

320F，将10个封印放在台子上，通往古兰德诺德的大门就会打开，这时，莉瓦尔的手下キマイラ出来挑战，要当心它具有即死效果的激光攻击。

古兰德诺德（グランド・ノット）

进入古兰德诺德中，1F和2F不算太复杂，主要是3F和4F的路线相当繁琐，因为电梯的移动会造成空间结构变化，如果弄不懂这一点可能在里面永远都转不出来。到达3F后，进入上面的房间，打倒三个敌人后得到帕普尔卡（パープルカード），用它能打开右边的一扇门取得道具。下面说一下最短的前进路线：3F乘电梯→4F→右→右→上→电梯→3F→上→楼梯→4F。到达4F后，左边取得三棱镜卡（プリズムカード），用它打开正面的门，莉瓦尔就在里面。

没想到莉瓦尔的实力竟然这么弱，众人一下子就将她打败，大家正在纳闷，突然里面走出另一个莉瓦尔出来，难怪了，原来刚才那个只是个傀儡。真正的莉瓦尔正要对大家痛下杀手，一道光芒闪起，普瑞西斯等人一下子消失了。

"哼！竟然让他们逃走了，又是艾迪菲安他们做的好事……，"莉瓦尔咬牙切齿地说道。

被传回亚克亚的普瑞西斯等人，从三贤者那里得知莉瓦尔将古兰德诺德升到了宇宙，她的目的昭然若揭，准备从宇宙中发动攻击，将这个星球一下子毁灭。现在只有利用巨型机动电梯艾克斯·特罗伊（エクス・トロイア）才能到达她那里，电梯的入口就在亚克亚左上方。

M-SMV
www.plumbook.cn

艾克斯·特罗伊（エクス・トロイア）

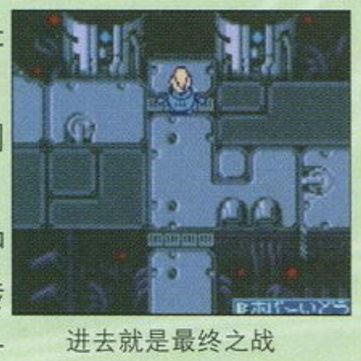
（此时返回飞船与迪亚斯交谈会得到他的专用武器）

开始地点是2F，向左边走，下到1F，在某个房间内需要快速将6个开关全部按下，最好按右上→中下→左上→左下→中上→右下的顺序，右边有4个开关的房间按右下→左上→右上→左下的顺序，这样在那个需要石块压住开关的房间就会多出两个石块，进去打开电源。这时回到1F，上行来到3F，虽然在左上方能够乘坐电梯到6F，但是路会走不通，所以只能通过3F东北方的楼梯上到6F。到达第一个中继站时，大家遇到了莉瓦尔的手下刘（ニュ—），打败他后，再经过一次中途发射，终于来到了最上层，不过没想到的是这里竟然还有一个城市——克斯莫城（コスモシティ）。这里居住的大部分都是机器人，在这里休息整顿一番，继续向古兰德诺德进发。

进入古兰德诺德，这里的地形与上次还是一样的，不过因为外面有联络通道，所以比上次简单多了。先到3F乘左边的电梯到4F，然后从联络通道回到3F，再乘坐上面的电梯到4F，最后从联络通道进入5F，从楼梯上到6F就行了，这样大家来到了古兰德诺德中核。〔此时回飞船，只要塞莉露不在队，出飞船就会发生她领悟新的地图特技——空间移动（テレポ—ト）的事件，这可是个强力特技，游戏中许多宝箱都是必须用这个特技才能取得的，另外，飞船左边会出现一个新的遗迹——西林（シレン）遗迹，里面有许多珍贵道具。〕

古兰德诺德中核

利用浮游移动，收集完道具后来到中央的门，进入之前最好存个进度，因为里面就是最终之战了。



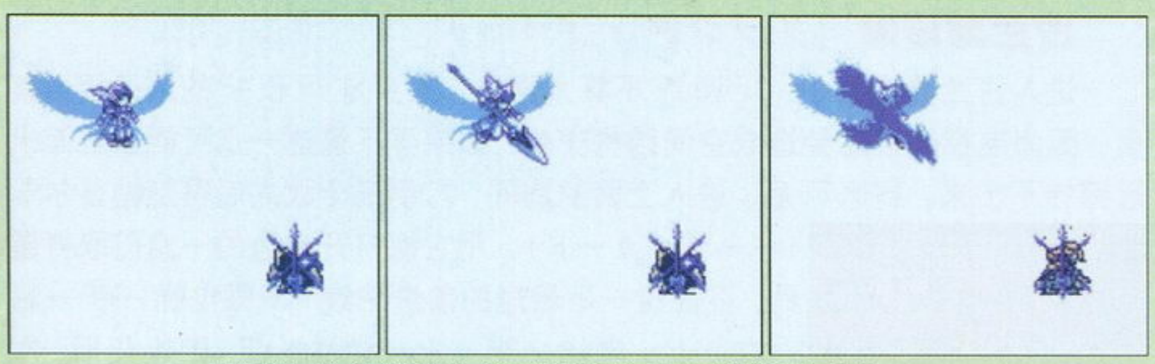
进去就是最终之战

“你们终于来了，这里是神圣的神之殿，通常人是来不了的。”

“不过这次你们不会像上次那么走运了，因为你们的对手是我！”

莉瓦尔的实力果然不同凡响，她能够变身为4种形态，而且在战斗中能够随时转换，更要命的是一转换形态她的HP就会全回复，所以当她的HP不多时一定不要给她喘息的机会，连续进攻。另外，当她变身为女战神时，那一招经典特技ニ—ベルン・ヴァレスティ杀伤力巨大，且附加即死的效果，所以最好事先装备防即死效果的银戒指（シルバ—リング）。

……



玩过PS《女神侧身像》的玩家看到这个画面应该很感动吧。

当莉瓦尔倒在大家面前时，大家发现在她的脸上竟没有一丝邪恶的影子，而且她似乎得到了巨大的解脱。

“……干得好，大家。”

“……我其实是管理这个星球的母电脑艾迪菲斯（エディフィス）所造出来的人类，艾迪菲斯是其他星球处输送到这个星球的电脑，它的目的其实是为了不让这个星球有人灭亡，我就是为了执行它的命令而被造出来，因此我只会接受艾迪菲斯的命令，”

“人类是懦弱的生物，为了弥补他们的软弱而创造出文明，但是文明过度发展后就会用在战争上，并且给他们带去灭亡。”

“所以我接受的命令就是将人类的文明控制在一定程度，我们的做法就是——毁灭他们的文明……”

“但是，我自己慢慢发觉，毁灭人类的文明不是间接地也毁灭了人类吗？所以我开始对艾迪菲斯的做法产生怀疑，但是我是艾迪菲斯所创造出来的，我是不能反抗它的命令的，而且，如果我的这种想法暴露，它要做出一个代替我的人是一件非常简单的事情，因此，我才将大家引来这个星球，目的就是想让大家将我和艾迪菲斯……毁灭。”

莉瓦尔慢慢死去，普瑞西斯等人简直不敢相信自己的耳朵，原来一切的罪魁祸首是艾迪菲斯，愤怒的大家冲了进去……

虽然艾迪菲斯是最后的首脑，但是它却不会任何攻击，你甚至可以用魔法杖一下一下将它蹭死。

罪恶之源已被大家消灭，这个蓝色星球的文明今后能够得以延续，十二位英雄完成了自己的使命，乘坐已修复好的飞船，飞向自己的星球……

要点

1.浮游移动：浮游移动是相当有用的技巧，一定要尽早领悟，其中普瑞西斯是必须使用道具“かくねつジェット”才能够修得，这个道具可以通过创造特技中的マ—シナリ—制造出来，塞莉露则需要领悟技术技能中的レザ—ドテクノ并达到LV3，需要注意这个属性技能不是能够随便出现的，必须先让感觉属性的平均等级在2.5以下，然后不断提升技术里面的其他属性等级，这样才会领悟。

2.赚钱大法，掌握调理（ちょうり）技能后，买入工具平底锅（フライパン）和原料肉（にく），进行调理时只要取得180点以上就能得到最高里脊肉，能够卖到12000元的高价。

3.人物培养：关于人物的培养要注意一点，知识与战斗相克，感觉与技术相克，提升人物某一种类的技术，相对的某些技术就不会领悟，所以分配技能点数的时候根据人物的特点去培养，战士系角色开始尽量将战斗和感觉技术提升到最大，再去提升知识和技术，而魔法师一类的就相反，这样才有可能将人物的全属性等级提升到最大。

4.マ—シナリ—：这个创造特技能够造出许多非常有用的东西，尽早掌握，掌握这个特技必须领悟机械操作（きかいそうさ）和机械知识（きかいちしき），消费的道具是“マテリアルキット”，支援道具是“はんだこて”（更容易控制），下表列出了能够造出的道具。

取得点数ポイント	完成品	用途
0～149	ガラクタ	失败作
	チサトのめざし	奇萨特修得必杀技“バ—ニングカ—ズ”
	かそくそうち	普瑞西斯修得FA“ダッシュ”
	フォトンシステム	奥贝娜修得必杀技“αオンワン”
150～199	ざ・すいま～	普瑞西斯修得FA“泳ぐ／潜る”
	ファイアブラスタ—	克劳德FA“フェイズガン”改造
	オ—バ—ロ—ド	奇萨特修得必杀技“10万ボルト”
	ミサイル工场	普瑞西斯修得必杀技“ミサイル”
	フレアボム	攻击道具
	ネメシスシステム	奥贝娜修得必杀技“グラビティシエル”
	オ—トマッピング	普瑞西斯修得FA“マッパ—”
	ヒ—トシステム	奥贝娜的FA“纹章铳”改造
200～249	ア—クシステム	奥贝娜修得必杀技“スプリッドレイ”
	フィ—ルド帝王	奇萨特修得必杀技“ファイアシュ—ト”
	プラズマびりびり棒	普瑞西斯修得必杀技“バ～リヤ”
	ホワイトシステム	奥贝娜修得必杀技“ヒ—ルスタ—”
	かくねつジェット	普瑞西斯修得FA“ホバ—移动”
	P-MODE	奇萨特修得必杀技“プレパレ－ション”
	アサルトボム	攻击道具
	かそくそうち	普瑞西斯修得FA“ダッシュ”
250～299	のび～るア—ム	普瑞西斯修得FA“ウインチ”
	あんぜんだいいち	普瑞西斯修得必杀技“ユらユ～ら”
	フリ—ザ—システム	奥贝娜修得必杀技“コ—ルドシステム”
	ゼウスシステム	奥贝娜修得必杀技“ライトニングブレッド”
	ロボペット	奇萨特修得必杀技“マイボ”
300～	ハ—フデッドボム	攻击道具
	グリ—ンシステム	奥贝娜修得必杀技“ハイパ—ランチャ—”
	きゃのんほ—	普瑞西斯修得必杀技“ドッカ～ン”
	ファイアマン	奇萨特修得必杀技“フレイムスロア—”。

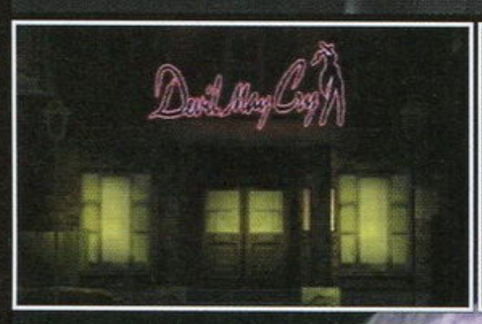
5.大家有没有发现，攻略中并没有提到拉尔夫(ラルフ)遗迹和库雷因(クレイン)遗迹的的攻略方法，其实这些遗迹是与主线剧情并没有太大关系，相似的还有海岸洞窟（かいがんどうくつ）和西林（シレン）遗迹，在下一期的研究中心中我再为大家揭露这些迷宫的秘密以及游戏中的其他一些隐藏情报，敬请大家期待我LIKY的续报吧。

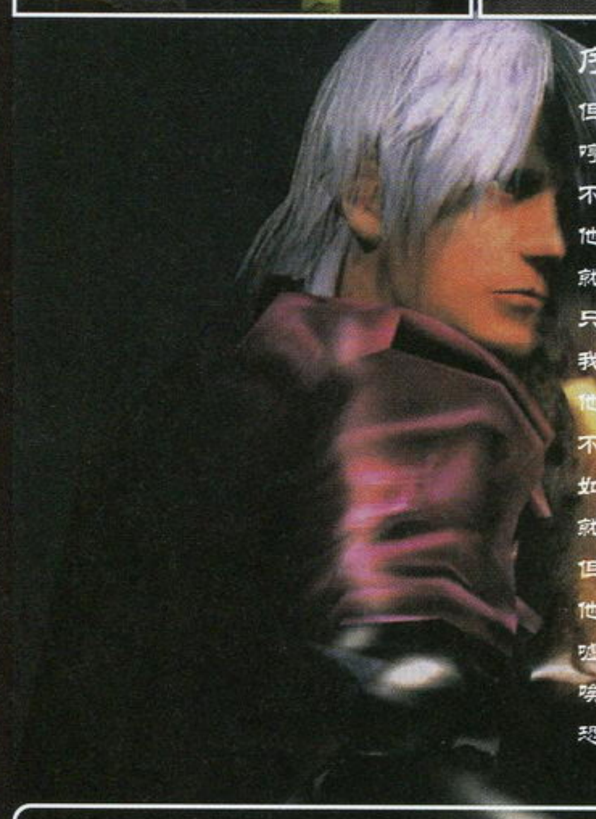
www.plumbook.cn

鬼泣

文：GOUKI

PS2	CAPCOM	A · AVG	1 人
	2001 年 8 月 23 日发售		420KB
DVD-ROM	对应振动手柄		





序

但丁？你是说那个以“那种”生意为生的家伙吗？
哼哼，虽然那家伙做生意的手法实在让人不敢恭维，
不过好像也找不出第二个像他那样乱来的家伙吧？
他的实力强得会让人站在那里傻笑，
就好比不久之前的那件事，他面对一群手持MP5的恶棍，
只用一把奇怪的剑就将他们全部解决了。
我敢说当时那状况即使是有子弹擦着他的眼皮飞过，
他也是连眼睛都不眨一下呢。
不仅如此，他也是一个很难理解的怪人，
如果这桩生意他没兴趣的话，
就算是将钞票堆到天花板上他也不会去接受。
但如果是诸如斩妖除魔之类怪里怪气的委托，
他反而会以近乎于义务的价格飞奔过去接受。
嗖——有人说那家伙体内的血可能是蓝色的！！
唉，如果有人被他这种家伙给盯上的话，
恐怕就算是恶魔也会哭出声来呢！

——情报贩子恩佐·弗里格诺的话

操作

左 ANALOG 摇杆： 控制角色的移动。
右 ANALOG 摇杆： 按下去之后能够在“复仇者”与“伊夫里特”两种属性之间随时切换。
L1： 魔力发动。
L2： 显示地图。
R1： 锁定。发动魔力的时候按 R1 为变身成魔人。
R2： 挑衅。与 R1 同按是第二种挑衅。
□： 地面上锁定之后按□才可开枪。在空中时只要按下□键就能开枪
×： 跳跃。锁定且举枪之后可按 × 可实现向后及两侧的翻滚。
△： 剑以及体术的攻击。
○： 作用与□相同。
START： 进入游戏的道具、武器装备画面。
SELECT： 暂停游戏，进入菜单画面。

（注：以上操作以 NORMAL 模式为准，与 EASY AUTOMATIC 模式的操作稍有差异。其他更进一步的招式操作，请参考游戏中给出的出招方法并留意下面的攻略）

来到马尼特岛。翠西向但丁指明了城堡所在的方位，便自顾自地纵身跳上一边的山崖。但丁只有老实地沿着面前的小路向前进发。在一旁的石像边找到一颗黄色的魔石。这种黄色的魔石能够提供给你 GAMEOVER 之后的续关机会，绝对是有用的道具。之后跳上前方的了望塔内，可得到一片蓝色魔石的碎片，这种蓝色魔石的碎片每收集 4 片就能够提高一次但丁 HP 的上限值，不过蓝色魔石的放置位置一般都比较隐蔽，玩家需要尽可能地仔细寻找。

一直向前，进入城堡下的那个破洞，开始第一个任务。

MISSION 1 血咒的人偶

■现在但丁身处城堡一楼的大厅。大厅内遍布着红色魔石，这种红色魔石将成为游戏中最常见的一种魔石，它除了是打开一些特定的门的必需品之外，以后购入道具、特技也是靠它。因此请务必尽量收集。在大厅内找齐了 45 颗红色魔石之后，就能够将大厅内红色的大门打开了。

■但丁遇上的第一种敌人就是提线人偶。这种人偶根据所持武器的不同可分为手枪人偶、飞刀人偶及大弯刀人偶共 3 种。以但丁现有的实力击败它们并不是件难事，完全可以把它们看成是给但丁的磨刀石。

CHECK POINT 1! 但丁基本剑术指南

■利用在人偶身上找到的钥匙打开大厅里的另一扇门，进入一个停有一架老式飞机的奇怪房间。惟一的一扇门无法进入，条件是打倒17个人偶。不断用剑攻击将房间里侧的纹章盘上的火焰全部点燃，来到地下一层的斗技场。将斗技场内的人偶全部杀干净，再返回至地面一层，将房间内的敌人消灭之后，就能够打开那扇无法进入的门。第一个任务也就结束了。

MISSION 2 掌管死亡的判官

■来到回廊，左侧的小门内有一个时空神像，不过目前似乎并没有强敌，因此还用不着什么花费。沿狭长的回廊一路杀敌来到尽头，得到“复仇者”（ALASTOR）。这支“复仇者”带有雷属性，在基本的使用方法上与但丁原来使用的那支“FORCE EDGE”差别不大。不过在 POWER UP 画面中可能通过花费红色魔石从而习得新的技巧。此外，但丁此时的体力槽下还多出了一条魔力槽，只要攻击敌人就能够增加魔力值，满三格之后就能变身为威力强劲的魔人。在普通状态下使用枪械还能够进行蓄力攻击。

■进入一旁的藏书室，打碎二层的桌椅得到霰弹枪。在墙上的一幅油画上得到一把钥匙。用这把钥匙打开回廊中部的那扇大门，来到中庭。利用墙壁进行二段跳来到中庭的2F，进入那里的门来到内部的走廊。使用大剑将走廊中部的神像台往后推，发现一条向下的通道，跳下去后得到“制裁的宝杖”。之后返回刚才得到“复仇者”的地方，向着骷髅祭台使用“制裁的宝

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

杖”，完成第二个任务。在路过藏书室的时候会遇上新敌人“恶魔之罪”，这种敌人只有面部才有攻击判定，因此对付它不要胡乱开枪或是挥剑，而应多采用跳跃攻击的方法。在消灭它们之后还要注意落下的大剪刀仍是有攻击判定的。

CHECK POINT 2! 强化能力的POWER UP之EXTRA

第二个任务开始之前，在“MISSION START”的右边会多出一个“POWER UP”的选项。在这个选项中你能够购买各种各样的道具，而在获得了其他能力之后还能够在这里购买特技。除了在每关的开始能够进行POWER UP外，在游戏中调查那些手持沙漏的时空神像也能够进入POWER UP的画面，进行道具的补给。

POWER UP中EXTRA选项的道具用途说明

DEVIL STAR（恶魔之星）：回复5格魔力值。

VITAL STAR（体力之星）：体力值全回复。

HOLY WATER（圣水）：对该场景中的敌人进行全体攻击。

UNTOUCHABLE（无敌之星）：使用后身体外形成一道坚固的屏障，使敌人无法靠近。有时限。魔力发动状态此时没有限制。

蓝色魔石：提高体力上限值。

紫色魔石：增加魔力槽的上限值。

黄色魔石：回到死亡之前的一刻。即续关用。

MISSION 3 灼热的破坏者

■进入圣堂，调查圣堂祭坛上的“狮子的夸耀”，进入被解除封印的那扇门，经过石桥来到尽头，调查那里的石板之后返回。途中石桥断裂，但丁落入海底的秘地。这时但丁的体力不断减少，不过并不会因为这个原因而GAMEOVER。这里的敌人是6个一组的巨型骷髅头，不过并不难对付。将它们消灭之后就能回到石桥的另一侧了。

■返回圣堂中，取得“狮子的夸耀”。这时一只巨型蜘蛛“幽灵”从天而降，不过但丁并不太把它当回事，甚至还挑衅般地敲了敲那只蜘蛛的头……

这只巨型蜘蛛的攻击方式有很多，不过如果你能善用魔人的剑攻击的话解决它根本就不是件难事。值得一提的是蜘蛛口中吐出的火球能够被但丁用剑给劈回去，但丁也可以跳到蜘蛛的背上对其进行攻击……感觉就好像看《星河战队》一样……

CHECK POINT 3! 强化能力的POWER UP之ALASTOR

在前一个任务得到了“复仇者”之后，POWER UP的选项里就多出了一个名为ALASTOR的新选项。但丁能够在这里用红色的魔石换取新的特技。

POWER UP中ALASTOR选项的特技说明：

STINGER-LEVEL 1&2：用剑向敌人直刺的攻击。比用普通的按键做出的直刺攻击威力要高得多。这个特技有两个级别，LEVEL 2只是在滑行的距离方面稍长而已。使用方法：R1+但丁面向的方向+△。

ROUND TRIP：回旋剑，能够将剑像回旋镖那样扔出去，再自动收回来。使用方法：按住△键不放，按键时间越长，扔得越远。

AIR HIKE：二段跳。很容易理解，也很实用的一个特技。使用方法：跳跃途中再按一次×键。

AIR RAID：变身为魔人浮在空中，按□键能够进行放电攻击。有魔力值的限制。使用方法：魔人发动后跳跃+R1键。

VORTEX-LEVEL 1&2：变身为魔人浮在空中之后可以旋转攻击。使用方法：变身为魔人浮在空中后左ANALOG摇杆+△键。

MISSION 4 漆黑的骑士

■从回廊来到中部的大门，但丁正欲进去的时候却发现刚才逃走的那只大蜘蛛又气势汹汹地冲了过来。这时但丁可以选择不管它立即进入中庭，也可以选择在回廊再次打败它。有了上一个任务的经验，只要先躲过了大蜘蛛的几次火球攻击，将其吸引到回廊的尽头处，再利用蜘蛛吐火球的间隙使用跳跃斩就能够将它打败。打败它之后会得到500个红色魔石的奖励。

■进入中庭，对着被封印的狮子石像使用“狮子的夸耀”，再用剑将狮子石像击碎，遇上这个任务的第二个BOSS——SHADOW。

CHECK POINT 4! 如何对付SHADOW?

这只大黑猫可以算得上是整个游戏中数一数二难缠的敌人，攻击方式不但多种多样，并且还有着极强的攻击力！但丁的剑攻击对它是无效的，并且还会将攻击的效果反射到但丁自己的身上，因此只能用枪来对付它，最好的武器当然就是能够在空中射击并且威力也不弱的霰弹枪了。SHADOW在受到了一定的攻击之后会在短时间内露出一个核心出来，这时就应该用剑而不是枪来对付它。SHADOW的核心在受到了一定程度的攻击后，全身会变红色，这就是它的最后时刻了，但丁只要再坚持一段时间SHADOW就会自爆。不过这也是最危险的时候，此时一旦被SHADOW一口咬住，它就会毫不犹豫地立即自爆！

■在东塔最上层得到了“死之宣告”之后，来到下一层的”城主寝室“内，将“死之宣告”插入房间里的石像内，得到“忧郁的灵魂”。剧情过后就会展开这个任务的第三场BOSS战了。相比较之前的SHADOW，黑骑士反而显得更加容易些，黑骑士的招式与但丁的类似，并且还能够防御但丁的攻击。但丁在魔人发动之后使用剑攻击对他十分有效，如果没什么信心的话可以先在“城主寝室”里利用那里的时空神像购买几个回复魔力的“恶魔之星”。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MISSION 5 魂之引导

■任务的开始画面就已经告诉了但丁这一任务的目的是什么。黑骑士在离开之后，3分钟的倒计时也开始了。再次击败一只SHADOW之后，从“城主寝室”回到东塔，之后跳到最下层，就可以打开那扇铁门过关了。如果在与SHADOW的交战中遇上了麻烦，而无法在3分钟之内赶到的话，该任务就会进入“MISSION 5 魂之引导 RETRY”。这时但丁要先经过中庭二层的门来到内部走廊，利用那里的装置重新注满“忧郁的灵魂”，这时3分钟的倒记时会再度开始。但丁的任务仍然是通过东塔最下层的那扇门。如果你认为“RETRY”一下的话会简单得多的话那你就错了，因为在但丁三度经过中庭的时候，SHADOW还是会跳出来的……因此，这个任务最好是能够速战速决。

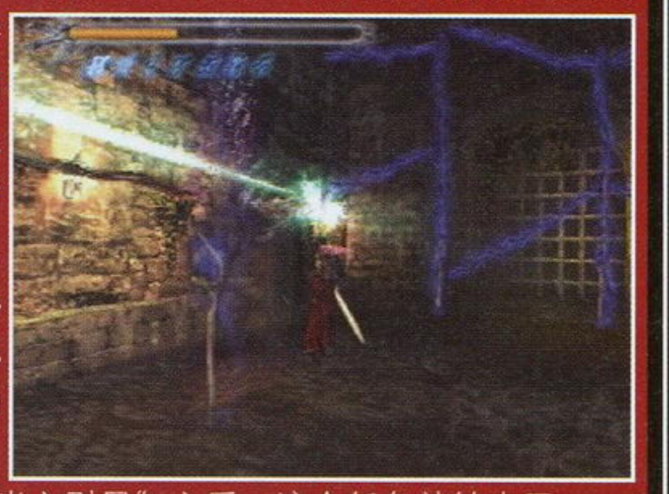
MISSION 6 地下水路的恶魔

■地下水路看起来给人一种错综复杂的感觉，其实这里的出口并没有多少。不过四处探索一番还是能够找到诸如蓝色魔石之类的珍贵道具的。在一个有许多排水管的房间里找到了钥匙之后，一种新的敌人出现了，这种巨大化的苍蝇被称之为魔蝇。魔蝇分为两种，一种是蓝色的能够飞翔的魔蝇，另一种是主体为绿色的地上魔蝇。这两种魔蝇事实上不会给但丁带来多少麻烦，不过地上魔蝇能够吃掉空中魔蝇的尸体用来提高攻击力这一设定倒是比较有趣。

■利用钥匙打开铁门来到另一条水路，终于碰上了“地下水路的恶魔”——一个拿着大铁剪、头戴着牛头骨面具的强化版“恶魔之罪”，这种敌人被称之为“剪刀死神”。

CHECK POINT 5! 如何对付“剪刀死神”？

对付它的方法其实和对付“恶魔之罪”差不太多，不过由于结界的存在使得但丁的活动范围缩小，并且“剪刀死神”每隔一段时间还会使出它独有的“旋转攻击”，但丁必须得算好时间差跳起才能躲过去。它的弱点也是面具，不过比起“恶魔之罪”来说HP要高得多，并且很会利用空中优势对但丁展开奇袭。但丁可以利用墙壁进行二段跳（或是在POWER UP中购入二段跳的能力）来达到基本与它平行的位置，再用剑猛斩它。



在地下水道的尽头取得“阳光之引导”之后，这个任务就结束了。

MISSION 7 拥抱灼热之键

■得到“阳光之引导”之后，但丁的目标是回到东塔“城主寝室”。由于“阳光之引导”自身强大的能量，使得但丁的体力不断地减少。因此必须与时间赛跑！在返回的途中那只大蜘蛛不知死活地再次跑了出来，不要理会它，走为上策。

■来到通向东塔的那扇铁门前，但丁才发现门被封印住了。他的周围又出现了新的敌人——“镰刀恶魔”。这种敌人其实就是“恶魔之罪”的改良版本，手持的不是剪刀而是镰刀，它能够将手中的大镰刀像回旋镖那样扔出去，因此在对付它时还要注意到身后的动静。消灭了它们之后回到东塔，用剑将东塔底层的纹章盘上的火焰全部点燃，利用升降机来到“城主寝室”，在镜子旁的太阳纹章处使用“阳光之引导”，打开那里的暗门，进入，任务结束。

穿过那道暗门，但丁发现自己原来到了大厅的最上层的阁楼处。但丁只要按住方向键在平台边缘起跳就能跳过去。一旦不慎落入大厅一层，再绕回去就有些费时费力了。如果想万无一失的话，不如购买AIR RAID变成魔人飞过去吧……到达对面的平台之后，才正式进入第八个任务。

MISSION 8 传说的剑士再现

■来到大堂屋顶，通向城堡正门方向的铁闸门突然降下，那只阴魂不散的大蜘蛛又出现了！更竖起了身后的大尾巴，那幅模样就像一只火红的毒蝎子般！这一次大蜘蛛除了原来的那些攻击方式外，还能够连续发射火焰弹来攻击但丁。不过好在这一次与大蜘蛛对决的场地不再像以前那样让人感觉束手束脚了，只要灵活运用场地宽度，与大蜘蛛打游击战，再配合魔人发动时的剑击，很快就能打败它——这一次是彻底地打败它了！！

■“我就是魔剑士斯巴达的儿子——但丁！”

■通向城堡正门的铁闸门升起之后，但丁来到屋顶的另一侧，在雕像前方找到了“三叉之矛”，跳入雕像后面的洞穴，来到吊桥控制室。用剑劈向闪着白光的地方，开动机器，降下吊桥。在战士遗骸边找到新武器榴弹炮。从一边的梯子下去，回到了在第一个任务时来过的二楼部分。在墙边的机关处使用“三叉之矛”，将楼下的铁闸门升起来，在铁闸门重新降下之前赶到一楼部分，通过铁闸门，开门离开。

话梅杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

MISSION 9 新的力量

■穿过吊桥，沿着旋转楼梯出门来到"斗技场前广场"。从土中冲出了3个身穿铠甲、手持铁盾的蜥蜴魔物"魔刃"。这种"魔刃"单兵作战的话也许根本不值得一提，不过若是两三个一起围住但丁，那就有些麻烦了……一个忠告就是尽量能够将"魔刃"单独分开，逐一击破。抓住机会变身为魔人将它逼入死角一顿猛砍……

■沿着地面微弱的磷火组成的一条通道，但丁来到"城门前广场"。跳上二层，用剑将纹章盘上的火焰全部点燃，城堡正门上空的7个浮盘开始移动。按顺时针一个一个跳到最高处的小祭台上，得到"伊夫里特"！

■回到"斗技场前广场"，与新的BOSS级角色"鹰头狮"一战。

CHECK POINT 6! 初会"鹰头狮"！

"鹰头狮"具有很强的飞翔能力，能够长时间停留在空中使用红色的闪电攻击但丁。红色闪电的攻击方式比较有规律，一般来说都是一低一高。当"鹰头狮"在空中的时候，但丁应该尽量在装备"伊夫里特"的情况下使用榴弹炮发动魔人状态向其射击，能够给"鹰头狮"造成比较大的伤害。"鹰头狮"每隔一段时间就会降落到地上，由于"鹰头狮"是雷属性，因此还是采用"伊夫里特"的烈火拳脚攻击它比较有效，但若是实在很难命中它，那还是换回魔人发动状态下的"复仇者"吧。"鹰头狮"在失掉了差不多25%的HP之后会出现短暂的昏迷，这绝对是重创它的好机会！需要注意的是"鹰头狮"在重新爬起来之后就会进行一次超大范围的"落雷"，小心。

■顺着磷火的指引，用"伊夫里特"将门口右边的火焰点燃，进入。

■新敌人"物神"能够用手中的火轮架住但丁的攻击并展开反击，这一招在"物神"混于普通的人偶当中时显得犹为犀利！在无法确认面前形势的情况下，使用"榴弹炮进行远程攻击是比较稳妥的办法。当版面中的敌人全部都是"物神"的时候，则应该采用各个击破的办法。

■最后过关时的那扇门只需要200个红色魔石就能打开。

MISSION 10 浓雾之溪谷

■调查道路中央的石碑，跟随着白色的亮光，就能找到正确的出路。

■后期白色的亮光会跑到敌人的体内，因此必须击倒版面内所有敌人才可顺利过版。

■在绿色庭园外的广场上会遇到类似于大蜘蛛那样的"独眼巨蛛"，消灭它们才能进入绿色庭园。

CHECK POINT 7! 快速消灭"独眼巨蛛"！

有了对付之前的大蜘蛛的经验，与"独眼巨蛛"单挑的话可能会很轻松地取得胜利，但是这种"独眼巨蛛"一般都是成对出现的……但丁可以变身成为魔人，在空中发射闪电，先消灭其中的一只，那么接下来的另一只就好办得多了。"独眼巨蛛"的杀手锏就是跳起来用它庞大的身体压向对手，因此当你发现地面上少了一只的时候，千万要当心灭顶之灾。

MISSION 11 宿命

■进入绿色庭园之后就会遇上"镰刀死神"。基本上它就是"恶魔之罪"与"剪刀死神"的结合体罢了。它有一个能用龙卷风将但丁卷起来再攻击的新招式，不过并不难对付。

■跳进入口处附近的洞穴，会再度遇上"魔刃"。将神像旁边透出光线的墙壁打碎，找到"纯洁之证"。

■在得到"圣杯"之前，会和黑骑士再度交手。不过攻击方式与之前的一次并没有什么两样，因此经过了前面几个任务考验的但丁只要变身为魔人状态，用"复仇者"一顿乱砍就能取胜……

■将圣杯放在出口上层闸门内的金色骑士胸像上，出下层闸门，任务结束。

MISSION 12 幽灵船

■水中版面的难度并不高，虽然能见度比较低，但入口和出口各只有一个，很容易找得到。

■在未拿到水中武器针枪之前，见到水中的敌人还是躲得越远越好。

■针枪在沉船上层通向甲板的楼梯附近。顺着楼梯向下走会来到另一个水下的版面，可以试试枪。

■在船长室内的敌人是"镰刀死神"。击败它之后"鹰头狮"再度出现。

CHECK POINT 8! 再会"鹰头狮"！

这一次再战"鹰头狮"，难度主要体现在但丁身处的环境上——船甲板上的桅杆、了望塔给但丁在射击时造成了许多的不便。"鹰头狮"的攻击方式和上次差不多，但丁可以跳到桅杆顶端，使用榴弹炮向"鹰头狮"射击，不过要小心红色闪电的攻击。如果实在觉得有困难的话，不妨使用一个"圣水"，会对"鹰头狮"造成巨大的伤害。同上次一样，"鹰头狮"在受到一定的攻击之后会降落到船甲板上，不要错过这样的机会。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MISSION 13 深渊

■在船长室内角落的胸像前，得到“赫尔墨斯之杖”。船开始下沉。

■但丁此时的目标是寻找出口从这艘幽灵船逃脱。只要沿进来的路线原路折返，消灭中途的敌人，就能离开幽灵船，结束任务。

上岸之后沿通道来到尽头的门，离开，开始下一任务。

MISSION 14 深邃的黑暗·高耸的山岭

■在隧道尽头得到“小型纹章盾”。之后拉下骷髅的手骨，引发机关，打开隧道中部的铁闸门。返回的时候注意从地上冒出来的铁刺，如果拿不准的话就变成魔人飞过去吧。进入铁闸门来到上一层。

■对付守卫在山崖边的两只SHADOW时，先将这两个小魔鬼引到最下层比较开阔的地方再战。否则形势对但丁非常不利。

MISSION 15 命运之轮

■“斗技场前广场”仍有两只“独眼蜘蛛”等着但丁。

■现在磷火指引的路通向的是斗技场，不过目前并不能直接进入斗技场。在一旁泛着蓝光的纹章门前使用之前得到的“小型纹章盾”，进入，得到能够照明的“魔光石”。另外在裂开的墙壁的另一边还有一间隐藏的房间。

■三个镰刀死神并不算难缠，不过再算上不时地从墙壁内冒出的铁刺就有些麻烦了。不过隧道中部有一个随时补充魔力值的地方，应善加利用。

■使用二段跳才能得到重要道具“双枪”。

■原路返回，再将泛着红光的纹章门打开，内部的构造基本上同前一个差不多。将两个纹章盘上的火焰全部点燃，打开机关，在尽头处得到新武器恶魔β。恶魔β能够不断折射直到将敌人的体力耗尽，威力巨大，可蓄力攻击。不过需要消耗魔力槽，当魔力槽耗尽的时候，威力就……

■在斗技场门前使用“双枪”，进入斗技场，踏上中央的魔法阵。

CHECK POINT 9! 与“鹰头狮”的最后决战!

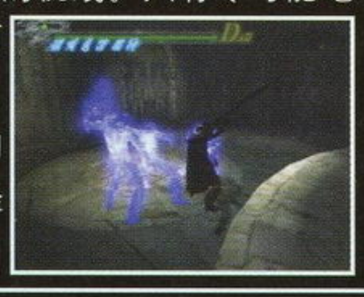
斗技场共分三层，不过与“鹰头狮”的战斗主要发生在第一、二层。这一次“鹰头狮”终于使出了全力，不断地从空中向但丁展开攻击。斗技场两侧各有一个传送至二层的传送点，这是拉近与“鹰头狮”距离的方法之一，另一种方法便是踩着空中红色的魔法阵达到目的。与“鹰头狮”交战的主要武器将是榴弹炮，当魔力槽蓄满之后则推荐使用恶魔β，将整个魔力槽的能量化为攻击力是非常可观的。第三层的桥头两侧有补体力值用的绿色魔石。当“鹰头狮”的体力被扣去25%的时候，它就会从空中跌落下来，并压断天桥，摔坏翅膀。不能再飞起来的“鹰头狮”只能任但丁鱼肉……

■战斗结束后，乘中央处石柱里的升降台降下，得到“命运之轮”，任务结束。

MISSION 16 黑暗的噩梦

■回到“斗技场前广场”，按照磷火的指引返回到最初来到这块区域时的吊桥处，使用“命运之轮”，重新降下吊桥。

■回城堡大厅，遇见新敌人“离子恶魔”。它会变化成蝙蝠以及但丁的形态，还能够以分身来扰乱但丁的视线。只有尽可能地同时将两个分身以及一个正身解决，才能避免无休止的战斗。



■虽然城堡的内部有了一些变化，不过大致的构造还是相同的。在圣堂内，调查中央的一滩奇怪的积水，会引出BOSS角色“噩梦”。

CHECK POINT 10! 与“噩梦”的战斗

如果是第一次与“噩梦”交手，你也许会觉得无从下手。事实上只要点燃圣堂墙壁上的任何一个纹章盘，“噩梦”的形态就会立即发生改变，并从体内露出一个闪光的圆球，这圆球正是“噩梦”的弱点！当纹章盘上的火焰熄灭之后，“噩梦”就会恢复一般的形态。此外，但丁还有可能会被“噩梦”吸入体内，到达一个“恶魔的鬼魂”的世界，只有将大蜘蛛“幽灵”击败，才能从中脱离。

■出圣堂来到石桥，到达对面使用“赫尔墨斯之杖”，使之出现异空间。跳入左边的异空间，结束这个任务。

MISSION 17 失散的遗物

■对付新敌人“冰刃”，最好是针对其属性装备“伊夫里特”，配合变身为魔人状态，很快就能解决它们。需要注意的是当“冰刃”高高跳起的时候千万不要靠近它，否则会被它制造的冰阵重创，当“冰刃”将自己冰封起来进行自我治疗的时候，一定要尽快将“冰柜”打破，否则等到“冰刃”自己跳出来的时候之前的攻击也就白费了。

CHECK POINT 11! 屠龙!

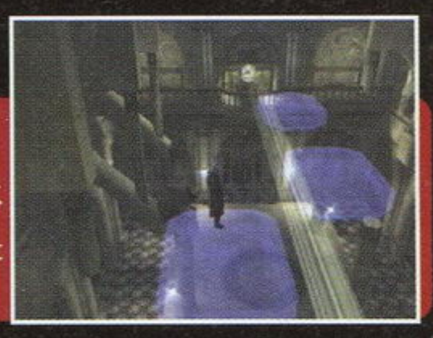
画廊内的龙骨架被结界所保护，但丁根本无法靠近，那么该如何冲破这个结界呢？答案就在龙骨架本身！龙骨架每隔一段时间就会吐出火球，而但丁看准机会用剑将火球打回去，如此三次就能击溃龙骨架的结界！

■转动机关，将光线引向“月光水”，再踩着画廊大厅内的半透明浮板（或使

电视杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

用二段跳得到“月光水”）

■在回廊的另一扇门前使用“月光水”，进入，展开与黑骑士的最后一战！



CHECK POINT 12! 与黑骑士的决战!

黑骑士变身后身材明显比但丁大一号，攻击力也有了相应的上升。对付它还是速战速决的好，拖得越久，黑骑士的招术也就越多。比较常见的就是浮在空中放出一组魔剑追击但丁，当黑骑士用魔剑将自己围住，采用肉弹攻击的时候，但丁还是躲一下的好……其他方面就没什么变化了，如果此时但丁的魔力槽够长，那么击败它就非常简单了。

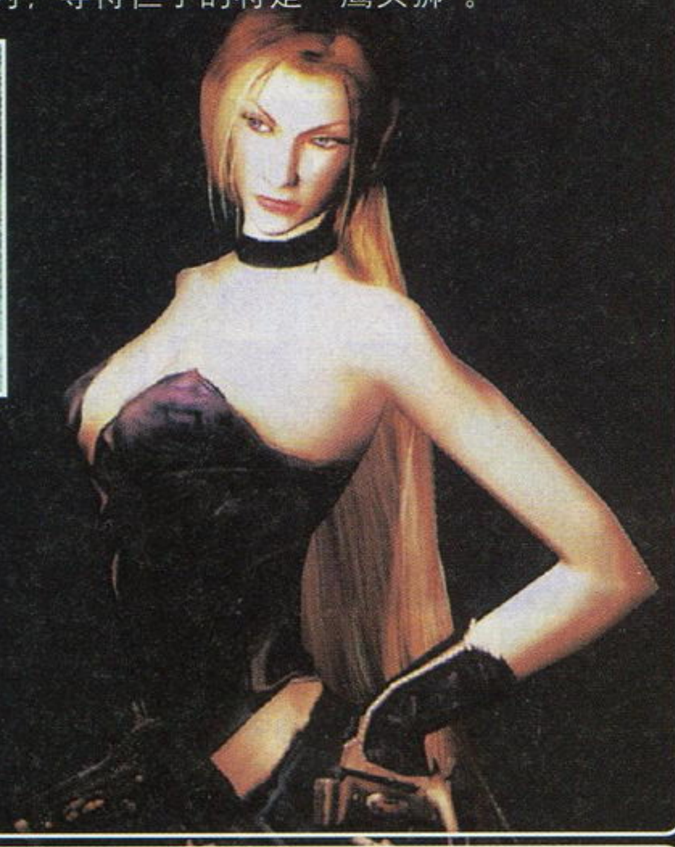
■原来，这黑骑士竟是那时与但丁的母亲一起被魔帝所杀的亲生哥哥帕杰罗！这一战更加坚定了但丁消灭魔帝的决心！

MISSION 18 灵石艾里吉萨

■再度出现水中任务。不过这一次水中的敌人将是“恶魔之罪”，比较好对付。同前一个水中任务一样，出口只有一个，很容易就能找到。

■点燃纹章盘，尽力向上游。在顶层得到“哲学家之卵”，进入塔内中部的小门，来到类似于城堡中的“中庭”那样的地方。

■再度与“噩梦”交手，有了前一次的经验，这一次应该不会太难了。如果这一次被吸入“噩梦”体内，等待但丁的将是“鹰头狮”。



MISSION 19 通往异形的世界

■来到东塔“城主寝室”，室内的镜子因为灵石的原因而产生共鸣，进入。

■来到另一个世界，遇上新的敌人NOBODY。不要因为它的外型而轻视它，它可是游戏中数一数二强大的喽罗，拥有超级耐久值和攻击力！在受到一定的攻击之后，还会像《JOJO》那样戴上类似于“石鬼面具”的东东巨大化，并将眼珠变为炸弹……实在是很可怕的敌人。

■得到“贤者之石”后回到“城主寝室”，再通过那里的魔法阵，一路返回至圣堂，调查那滩水，进入圣堂的倒影世界。在中央的旋涡缺口处放入“贤者之石”，将封印解除。

MISSION 20 与噩梦的了断

■一开始会碰上“冰刃”，不过为了节省体力，还是躲过去比较好。

■为了“救”翠西，但丁展开与“噩梦”的最终战。三次两次与它交手，但丁怎么说也积累不少经验了。如果这一次被吸入“噩梦”体内，迎接但丁的将是黑骑士。

■就在即将打败“噩梦”之际，翠西却从但丁身后下了毒手，给了“噩梦”以喘息之机。不过以“噩梦”所剩不多的体力值，也没什么太大的威胁了。

■但丁在危急时刻救下了翠西，原因只是因为翠西长得太像他的母亲了。翠西呆呆地望着但丁离去的背影，连她的主人魔帝来临都浑然不觉……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MISSION 21 有生命的洞穴

■任务是使中心地带的心脏重新跳动，打开通向魔帝大神殿的大门。

■首先打碎"心脏房间"内左上方的魔石，打开被奇异的触手包围着的门。

■在"触手洞穴"中，每隔一段距离便会有一个NOBODY守卫，不过解决单个的NOBODY并不是什么麻烦事，关键就在于狭长的通道两旁不断伸出来能够吸血的触手，一旦被它们缠住，那就真是不死也重伤了。

■在"熔岩洞"中，会有两个"离子恶魔"，先用枪攻击，逼它们落地变成人形，再用"伊夫里特"收拾它们。

■在"心脏房间"最高层，跳到对面的平台上（如果拿不准的话就用最稳妥的魔人状态飞过去，否则一旦失手就只有重新来过了……）将纹章盘点燃，将巨门的封印解除，进入最终之战……

MISSION 22 传说之战

■翠西在最后时刻醒悟，救了但丁，却被魔帝的致命一击击中。但丁变身为魔人，在魔空空间与魔帝展开决战！

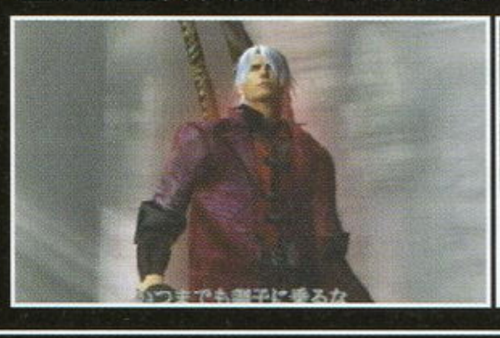
CHECK POINT 13！与魔帝之战的射击游戏

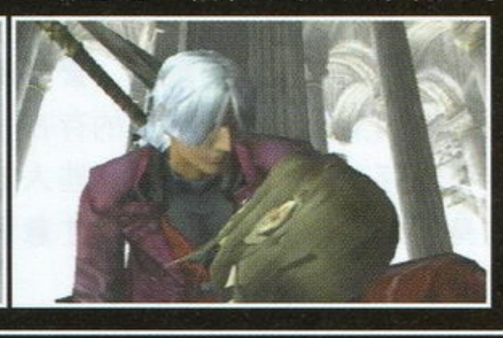
视点变为类似于3D射击游戏那样的追尾视点，游戏方法也和射击游戏差不多，不愧是CAPCOM……当魔力槽蓄满三格按L1就会发出红龙，重创魔帝。魔帝的攻击主要以身边6个小球射出的光弹为主，并且还会附以陨石攻击及最强的能量炮攻击。魔帝的弱点是胸前的光点，多半它都会放出4个紫色的光球形成魔法阵阻止但丁的进攻，这时就应该先攻击4个紫色的光球，破坏魔法阵。事实上对付魔帝最主要的还是靠放出红龙，因此在战前多准备一些回复魔力值用的"恶魔之星"，会对这一战极有帮助。

CHECK POINT 14！与魔帝的陆地战

与魔帝的陆地战就"正统"得多。从火山口内会不时地升起一些岩石，而这些岩石就是但丁靠近魔帝，使用他父亲留给他的大剑"斯巴达"消灭魔帝的机会。魔帝会召唤出一些大魔石以及红龙来抵挡但丁的进攻，不过却往往会成为但丁补充魔力值、体力值的机会……如果你不想离魔帝太近，也可以采用变为魔人向它发射火焰弹，不过所耗费的时间可能就会长一些。不要吝惜自己的"恶魔之星"，很快就能将魔帝干掉。

■魔空空间恢复，但丁将项链、"斯巴达"留在了倒下的翠西身边。





MISSION 23 母亲的引导

■目标只有一个：逃出马尼特岛。

■时间宝贵，根据地图的指引，除了一些非杀不可的敌人之外，能躲则躲。

■来到城堡内停有飞机的那个房间时，地板塌陷，不死心的魔帝追了过来，并露出了它恶心的真面目。

■用"复仇者"向魔帝复仇，变身为魔人很快就能将魔帝的体力值消耗完。这时翠西出现，将自己的力量交给但丁，但丁的手枪"黑檀木与白象牙"得到进化，这时只要发动魔人模式，向魔帝射击，就能完成最后一击！

■用来最后逃脱用的飞行游戏没有难度可言，逃出去之后就是大结局了！但丁的事务所从此多了一位新成员……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：慕容非

FINAL FANTASY X
最终幻想X结局篇

PS2	SQUARE	RPG	1人
	2001年7月19日发售		64K
DVD-ROM	对应振动手柄、PS2专用HDD		

我们来到古雅多族的领地，传说中古雅多族是因为靠近异界入口的缘故使树木的因子和人类因子混合而产生的，因此古雅多族的人看起来具有明显的植物特征。

当一位古雅多族的老者出来迎接我们时，我发现和他相比，西摩亚还算是非常像人的……那老者自称是古雅多王室的辅佐老臣，这次是特地出来迎接召唤士尤娜的。

等到我们见到西摩亚之后，才从他的话中知道他的妈妈是普通的斯彼拉人，因此他也可算是混血儿，这解释了为什么他看上去比较像人的原因。

西摩亚看上去不是做事拖沓的人，他首先取出一个记忆晶球让我们观看其中的影像。

那里面记忆的正是我的家乡——扎那尔港多的样子！

诡异的事情发生在我们眼前，繁华的街道上来来往往的人们全然无视于我们的存在，就仿佛我们根本不曾存在过一样。直到那些人笔直地穿透我们的身体继续行走的时候，我才意识到眼前的都是幻影。

“千年前的繁华都市，扎那尔港多。她便是生活在那里。”西摩亚仿佛自言自语般说道，跟着像是为了解释我们的疑惑，眼前的场景变成了一间屋内。

那里面的两个人，西摩亚介绍说就是创立艾本教的尤娜尼斯卡和她的丈夫斋恩，斯彼拉首先找出对抗“辛”的方法的人。

“‘辛’的力量，是只有拥有‘爱’的人两颗心结合的永恒之爱才能够制御的，所以只有尤娜尼斯卡和斋恩二人当时才创造出究极召唤的方法将‘辛’打倒。后来的艾本教一直带领着世人对抗万恶的‘辛’，而究极召唤已经成为所有召唤士毕生

追求的目标。”

“并非所有相爱的人都能够对抗‘辛’的，尤娜，我们却正好是拥有这能力的人……为了斯彼拉的未来……我想请你答应我的求婚。”

尤娜被这句话吓坏了，赶紧离开西摩亚回到我们身边找了杯水喝下去，但她的表情明显地表露出她的失措。

“……他向我求婚……”尤娜求助般的告诉我们。

“真的吗？！”我惊讶地叫起来。

“你应该知道尤娜的使命。”奥隆对跟随尤娜来到我们身边的西摩亚说。

“当然，尤娜小姐的……不，是召唤士的使命是让斯彼拉得到和平与幸福，但仅仅打败‘辛’并不能做到，要为斯彼拉饱受创伤的人们带来光明……这正是作为艾本教宗的使命，因此我才会冒昧地向尤娜小姐提出……”西摩亚以他一贯的优雅姿态向我们解释他的动机。

“斯彼拉不是剧场，观众或许会被眼前短暂的迷梦所陶醉，但事实是不会被掩盖的。”奥隆似乎在说着一些深奥的事。

“但是作为演员，每个人都应该尽自己的义务的。”西摩亚说罢走到尤娜面前，“不必现在就给我回答，但还是请你认真考虑一下这件事。”

尤娜低头不语，奥隆催着大家离开。

“尤娜小姐，我期待着来自你的好消息。”西摩亚对着我们的背影说。

“究竟是为了什么呢……你要留在这个世界？”西摩亚低声对走在后面的奥隆说。在奥隆停下来的时候，他又换过嘲弄的语气：“真是失礼，我们古雅多族天生对异界的气息敏感一些的。”

我走到奥隆的身边想要找出所谓“异界的气息”的痕迹，但却被沉默不语的奥隆一把推开。跟着奥隆转身离开了这里。

“大召唤士的女儿尤娜与古雅多族族长西摩亚，以艾本的名义而超越种族的结合，的确会对斯彼拉产生很大的冲击。”露露看着坐在一边的尤娜说。

“说笑吗……我们不是要赶着去扎那尔港多的？”我故作镇定地提醒大家。

“语气很奇怪……紧张？”琉库对我怪笑。

“哪有？只是当前除了打倒‘辛’之外的事情都是次要的吧？”我赶紧分辩。

瓦卡长叹：“这么会发生这样无聊的事呢？”

“很无聊吗？”一直沉默的尤娜问道，“如果这样的结合可以让斯彼拉的人民不再悲伤的话，就不会是无聊的事了。我从来没想过这样的事，必须要认真考虑才行……”

“你不是认真的吧？”我大惊。

“结婚的话我们的旅途就会结束了吧？”琉库靠近尤娜盯着她的眼睛说，总觉得她们之间有一种特别的亲密关系。

“……修行……会继续下去，西摩亚先生一定会了解的，我是召唤士，打倒‘辛’已经是我的使命。”尤娜又露出那种淡然的笑容。

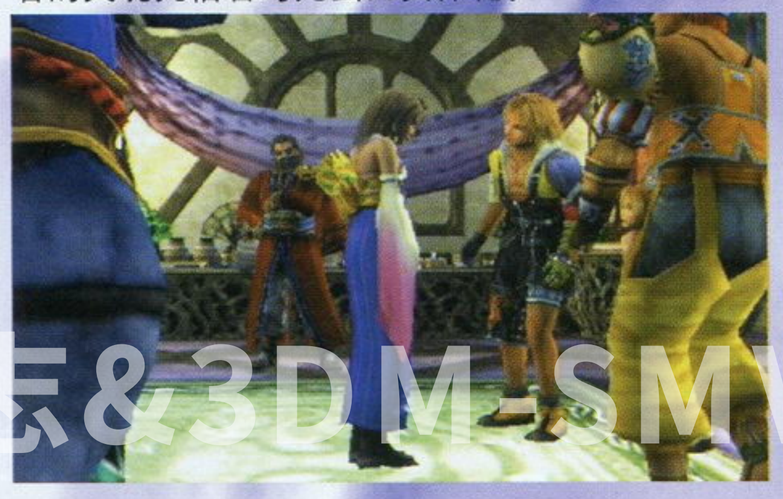
“跟布拉斯卡一样。”奥隆低低地说。

……

“我要去异界一次，去见我父亲一面再作决定。”尤娜站起身来。

我觉得好突然，从来没有听说过尤娜喜欢过西摩亚，但她却好像并不排斥西摩亚的求婚一样。

异界的入口一直由古雅多族看守着，我很好奇为什么在异界就可以看到已经死去的亲人。后来才知道那是由于人心中的思念和异界产生共鸣，使死者的灵魂凭借着幻光虫而实体化。



攻略志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

在异界的门前，奥隆好似有些不适的样子，随即他坐到地上，对我们说他在外面等着，将不和我们一起进去。

“那只是你害怕异界的原因吧？”我笑着问。

奥隆沉默了一会：“为了决定未来的道路而凭借逝去的力量，像异界这样的地方是不适合我的。”

“是啊，只是凭借着幻光虫和自己心中的记忆见面而已，真正的记忆是在心里的。”琉库也决定留在外面，只剩下我追着尤娜她们进入那神秘的异界。

异界的门很奇怪，是那种仿佛存在却又有形无质的东西，我迟疑地伸出手想要触摸它，但是手却穿越了我所看到的……

异界，充斥着黄昏的色泽，汹涌奔流的金色物质却又表露出一种难以言喻的辉煌，那些纯净的魂流喷薄而下，宣泄到峡谷的底部，接着向远处流去。

我们脚下的圆形台座此刻悬浮在空中，四周空荡荡的没有一点东西连接着它。

周围是灿烂的云霞，远方，在魂流流去的地方，静静悬浮着一轮散出淡淡光华的月亮。

海天之间被无数巨大的柱子联系着，就在这样一种死一般静谧中透着妖异生气的地方，生存着那些逝去的人么？

虚空中逐渐浮现出人影，变得越来越真实，尤娜面前站立的两个人应该就是大召唤士布拉斯卡和他的妻子了，他们正温柔地看着自己的女儿。

他们看起来很幸福……我知道这样也许会让尤娜更容易接受那场婚姻，但是，我什么都不能做……

“伽珀！”

那是瓦卡的声音，显得很激动，我回头看到他面前的虚空中同样浮现着一个年轻男子的身形，他看起来的确有点像我，但是不同的是他现在在微笑着。

“我没有立刻赶来这里见你……很抱歉。……现在我已经退出球队了，这次我们比赛终于获胜……我现在是尤娜的守护者，我见到了一个跟你很像的家伙，现在他跟着我们一起守护着尤娜。”瓦卡即使对他弟弟说话也很拘谨。

我知道他是在说我，那个微笑着的男子却仍旧

没有说话。

“我一直想，你也许还在某个地方活着……但终于亲眼在这里……在异界看到你了。今后我就不会再那样胡思乱想了，你在那里还好吗？我刚刚提到那家伙现在使用着我送给你的那柄剑，你不会介意吧？”

我看着手中那闪着蓝光的剑，一个属于另一个人的剑……

从光滑的剑身的反映可以看到露露，她这时也在看着伽珀，但却没有靠近瓦卡这边。

我走过去，看着仿佛首次出现这样明显的哀伤情绪的露露。

“……他死了，我却仍旧活着。”

露露没有转头，甚至没有改变姿势，但那些话又分明不是自言自语。

“我想我应该认真想一下自己的人生，不能再这样做梦一样继续下去。”

“你还是那样在乎伽珀吗？”我试着和她交谈，“比如瓦卡？我觉得你们之间……”

“你怎会想到瓦卡的？”

“我只是感觉到……”

“不要说这些自以为是的话了！你这样的小孩总是以为自己很懂得女孩子。”露露有点慌乱地截断我的话。

露露再次抬头看着伽珀：“再见了，伽珀……虽然从来没有好声好气跟你说话过，可是……当时我真的很开心……”

我走向尤娜，她的父母这时候正逐渐在消失，散成无数的幻光虫。

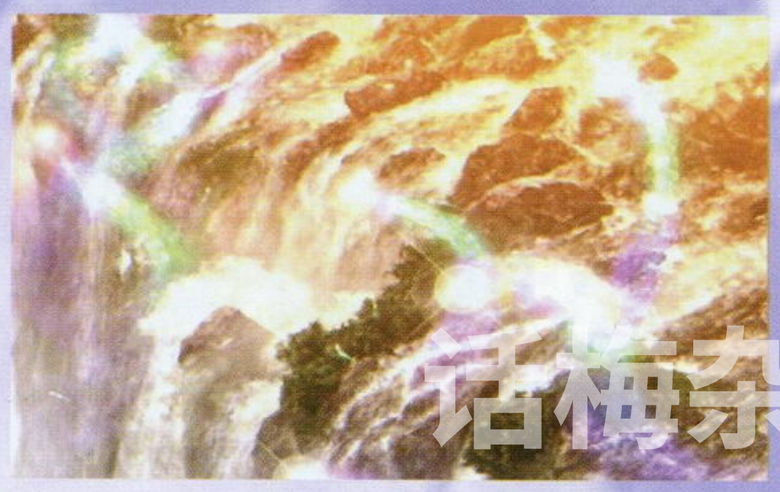
“我决定了。”尤娜对我说。我很奇怪在那一刹那我还可以笑着问她决定了什么。

人的行为本来是常常会叛逆自己的心的。

“很多年前，我父亲打倒‘辛’的消息到达圣贝贝鲁的时候，人们狂欢的情景至今还在我的心里清晰地存在着，那时候大家都露出了发自内心的欢笑。……或许‘辛’被击败的消息对于这个世界才是最重要的。”

“……你现在就回去吗？给西摩亚答复？”

“在我们离开之前，怎么你都不想看看自己的父亲吗？”

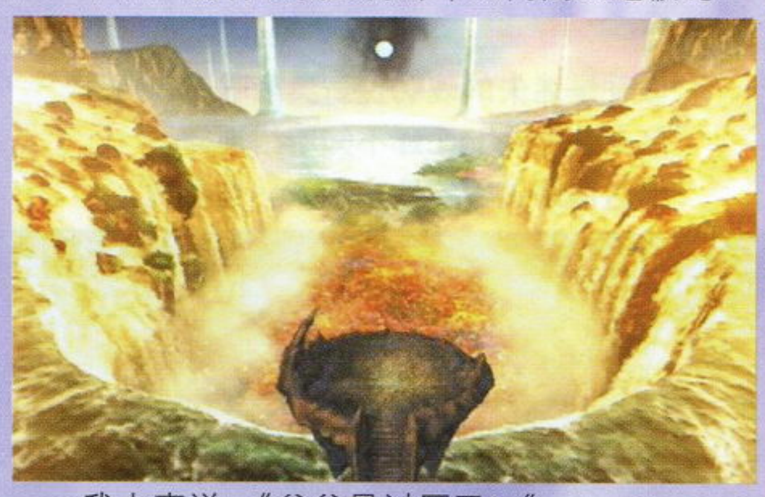


我的父亲，在这里是看不到的。

我们又站了一会儿，但是没有什么变化，尤娜失望地说：“唉，果然还是没有出现。”

若是出现的话……若真的是“辛”……我就应该向尤娜和整个斯彼拉的人们道歉……

不对！为什么我要为那个人向别人道歉呢！



我大声说：“爸爸最讨厌了！”

尤娜惊讶地看着我：“你那样讨厌自己的父亲吗？”

“如果不是他，我和妈妈就……”

妈妈出现在我的面前，这时我知道了在异界里的确会随着人的思念出现幻象的。

“好美丽啊！”尤娜赞叹着。

我意识到一点不对的地方：妈妈并没有经过“异界送”的仪式，怎么会在异界出现呢？

“除非是本来就在异界中生存，但那是不可能的。”

是的，不可能是那样，我现在好好地活着。我的家乡是扎那尔港多。

我记起了许多事，从前每次爸爸从外面回来，妈妈就会抛下我跟他在一起，即使我去叫她也会让我等待着。

只要爸爸在，妈妈就不会注意到我。我讨厌那个人，可是在他离开的时候，妈妈就会变得惆怅。

在那次他失踪之后，奥隆就来到我们身边。邻居们说相依的鸟儿，飞出去的那只死去的话，留下来的那一只也会跟着死去……

妈妈离去之后，我越来越憎恨他……

“妈妈！”

“等我一下啊，就过来。”

“快回去吧！不然那小子又要哭了！”

为什么，他会那样讨厌我哭……

妈妈变成了幻光虫消失了，我从回忆中醒来。

“我很差劲吧？”我不知道刚才自己表现得有

www.ulmebook.cn

多失态。

“不会啊，没有那回事！”尤娜立刻说。

“好失败！”我转头对着妈妈消逝的虚空大笑起来。

那只是不想让人看到自己的眼泪。

我们离开异界，但在我们走出那道无形的屏障的时候，一个身影从异界里面追出来，仿佛要穿透那层障蔽。

“杰斯科·古雅多大人！”门口的侍卫惊叫起来。

“似乎是迷失的魂啊！”奥隆叹了口气。

“怎么办呢？”尤娜不知所措地问。

“你送他回该去的地方吧！”奥隆说。

尤娜迟疑地走到障蔽之前，那身影的动作变得更加激烈，似乎在忍受着巨大的痛楚想要冲破屏障一样。

“开始吧！他已经不是杰斯科·西摩亚大人了！”露露催促着尤娜。

尤娜依言施行了“异界送”，那身影渐渐消失。只是消失前奋力抛出了一个记忆晶球给尤娜，尤娜收起了它，没有把这件事告诉别人。

瓦卡不解地问起杰斯科出现的原因，尤娜说可能杰斯科在死去后并没有被送到异界。但露露却告诉我们那也有可能是死去的人凭借着强烈的念力造成的现象，杰斯科作为古雅多族的族长，自然具有这样的能力的，但究竟是什么原因使他这样眷恋这个世界呢？却没有人知道。

尤娜说她要去见西摩亚，奥隆提醒她有关杰斯科的事情是古雅多的问题，不必我们插手。她答应了之后便离开我们走向了大厅。

我们各自散开等待。我走到露露身边问她对尤娜的事情有什么建议。

她没有停下脚步：“旅行仍会继续，那样不管发生什么都是一样的。”

“就只是这样？尤娜会喜欢西摩亚吗？”我失望地说。

“人们可以依据各种理由结婚。”

“为什么这样说？”

“结婚不必要有感情。”露露淡淡说道，目光瞧着身边的树，“打倒‘辛’是为了斯彼拉人们的幸

福，结婚也是同样的目的，这对尤娜来说没有什么不同。只要她有这样的觉悟……什么感情都是不必要的。”

“……这样吗？”我感到很困惑，“我不明白为什么。”

“如果尤娜结婚……我会希望她可以嫁给自己喜欢的人。”露露说。

“就是这样才对啊！”我赶紧附和。

“但是如果她真的要和自己喜欢的人结婚……我还是一定会反对。”

“为什么？你说的我都不明白啊！”

“……对不起，你还是忘记我所说的吧。为什么将来你会知道，现在不要逼我说出来……也许是杞人忧天……但我还是提醒你不要喜欢她。”

我仍旧不明白，为什么她和瓦卡都这样劝我。

“好好珍惜那份心情吧……直到我们的旅程结束。”露露转身离开了我。

我又在村子里见到那名叫夏莉塔的巡回僧，她告诉我西摩亚刚才已经出发去了玛卡拉尼亚寺院，并说西摩亚就是那里的僧官长。

而这时，尤娜正在对着大厅里杰斯科的画像行礼告别，看起来她有了一些心事。

虽然大家询问尤娜发生了什么，但她显然在掩饰刚才发生的事情。但她说谎的能力实在是太差了一点，以至于每个人都可以发现她的言不由衷。

“走吧！”尤娜转身率先走上通往雷平原的路。

雷平原本来是人迹不至的地方，因为那里永远不停地发生雷击。

传说中一个名叫贝卢克的男子利用被艾本教排斥的机械在平原上建造了很多座可以躲避雷击的中继塔，让人们可以通过这座阴霾密布的可怕地域。但在最后一座塔完成的时候他自己却被雷击中了。

这样他的名字就和这些避雷塔一起流传了下来。

现在我们就站在这雷电交加的平原边缘，要到达玛卡拉尼亚寺院，就要穿越平原才行。根据露露和瓦卡的介绍，只要及时地躲到避雷塔附近，就不会被雷击中了。

一声巨响在耳边发生，只听到琉库的尖叫跟着响起，原来是身边发生了雷击。

这一路在琉库断断续续的尖叫声中度过，其间还发生几次抱住我的腿吓得发抖的事情，让大家大感头痛。

在半路上我们看到了一间旅舍，琉库像是发现了天堂一般坚决要求留下来休息，看到她那可怜的样子连奥隆都受不了地妥协了，于是大家决定先休息一会儿。

进入旅舍之后，尤娜先向服务员要了一间房间，说她有些累了便独自进了房间。

对她这样反常的举动大家都感到疑惑，不过没有人出声询问，这段时间来尤娜的确好像有了什么心事一样。

我见到琉库还是蹲在地上不敢动弹，不禁笑起来：“你这么怕雷吗？”

“……小时候，我在海里遇到怪物的时候，亚尼哥哥使用雷魔法救我……可是却打中了我……从那以后我就很害怕打雷了……”她说话的时候声音还是颤抖的，一副害怕到极点的样子。童年的阴影果然会对人的一生产生巨大的影响。

“不过你哥哥用的方法倒没错，水属性的怪物的确应该用雷系魔法应付的。”露露一本正经地说。

这时旅舍的老板听说了我们的事情，赶出来和奥隆打招呼，原来他也是阿尔贝多族人，10年前就和奥隆在“那基节”上认识了。

“当年承蒙照顾。”奥隆仍旧毫无感情地说话。

“不要这样说啊！对身受重伤的人怎么可以不管。不过第二天你就悄悄离开实在很让人意外。一般人受那样的伤能活着就很幸运了！”他打量着眼前的奥隆，似乎想确信奥隆是不是具有什么特别的能力一样。

在林老板离开的时候，我听到他和其他的客人们议论着有关于艾本教宗将要结婚的事情，原来这件事已经传播得这样广了！

我想到尤娜现在不知道怎样了，便径直去她定下的房间找她。

但在门口我却听到她在和一个男人说话的声音！我好奇地将耳朵贴在门上想听清楚，可是门却忽然打开了，我实实在在地坐到了地上！

站在门口的尤娜同样很惊讶地看着我：“什么事啊？”

“啊！没什么事情！”我窘迫地回答。但跟着就看见她手上拿着的记忆晶球上正浮现着杰斯科的面容，刚才说话的男人莫非就是他吗？

尤娜看出了我的疑惑，解释说那是杰斯科向她留下的遗言，只是有关于他的儿子的。

在我埋头想着这件事的时候，尤娜拿着那晶球跑了出去。我没想到她因为说谎导致的脸红会给我带来麻烦，直到瓦卡冲进来勒住我的脖子的时候我

话梅杂
www.plumbook.cn

才意识到孤男寡女要时刻避嫌的道理，好在瓦卡也知道我是很纯真的好孩子，在我解释之后便放开了我。

第二天，仍然雷声不断。

琉库烦恼地握着自己的手，自言自语着"雷还没有停"之类的话，额头冒汗的样子让人很好笑。

"不要想这雷会停下来。"奥隆说着已经开始向外走。

"啊！"我们立刻听到琉库的尖叫声。

"你还是走吧！这雷是永远不会停的。"奥隆说。"我知道！但你不必说得那么坦率吧！你应该用温和的语气来鼓励我才对！喂！你在听吗？哼！我才不会输给你——！"奥隆已经走远了，所以她这番叫声只是让我们大笑而已。

临走的时候一个男人为我们照了一张相，但他随即走开了。

我们一直向北走去，在接近出口的时候，尤娜停下脚步转头问我们："大家……赞同我吗？"

瓦卡回头问道："怎么？"

尤娜低下了头："我想听听大家的意见。"

但大家都没有说话。

琉库见大家想停下来，急得大叫，力荐我们应该走出雷平原再讨论这件事。

奥隆指着旁边的一座避雷塔，告诉我们可以到那里去。

尤娜点点头，向避雷塔走去。

我有不太好的感觉。

"……对不起……我要结婚了。"尤娜低着头告诉我们。

我果然没有猜错。但是听到这句话我还是很难受。

"果然是这样。"露露按着自己的额头说。

为了斯彼拉，为了艾本，还是为了杰斯科·古雅多，这些都不重要……决定已经做出了……

"但我们的旅程会继续下去。"尤娜郑重地说。

"那就行了。"奥隆转身继续向目的地走去。

我抓住他，"只要旅行继续，就什么都不必在乎了吗？！"

"不错，只要和'辛'的战斗继续下去，召唤士有决定自己行为的权利。"

我无力地放下手来。的确，在世人的生死面前，个人的情感不应该拿出来的。

"尤娜，不能和西摩亚教宗再商量吗？结婚是很郑重的事。"瓦卡走来说。

"……我不知道，但我想我已经考虑得很清楚了。"

琉库走到尤娜面前，这次似乎不再畏惧雷声了。她将手放在尤娜的肩上，"尤娜……如果真的有那样的觉悟……你一定可以成功的。"

尤娜也用手扶着琉库的手，低声说："不要紧的……你放心吧。"

什么是"对不起"？

什么是"没关系"？

什么是"觉悟"？

什么是"权利"？

我不懂别人的想法，整个世界仿佛离我越来越远。就好像同伴们都离我远去，斯彼拉只剩下一个迷惑的我。

感觉到我自己仿佛孤孤单单一个人的时候，我感到很难受。

"不管怎样，我们先要赶到玛卡拉尼亚寺院。至于尤娜和西摩亚的事情那是她自己的决定，守护者的使命只是保护召唤士的安全。"奥隆率先走上前进的路。

我惊觉到大家都已经上路，赶紧追上去。

终于走出了阴云密布的雷平原，眼前的玛卡拉尼亚森林花草丛生，生机盎然，与了无生气的雷平原比起来简直像是天堂一样。

我看着琉库雀跃地走近森林，自己却怎样也开心不起来。

奥隆示意我留在后面，我正想远离大家。

"你在担心尤娜？"

"我能够不担心吗？"

"如果你将结婚的承诺看作交涉的筹码，那就会变得简单了。"

"怎样交涉？"

"这不是问题……西摩亚这人本来就是个出色的演员，一定会配合我们的。"

"就算这样又如何呢？"我还是不觉得有什么不同。

"尤娜有事情瞒着我们，我们不知道的事情。"

"我们不值得信任？"

"错了，她只是想一力承担所有的事情。"奥隆加快了脚步，因为我们离大家已经很远了。

"是啊！我感到她就是那样的女孩子。"

奥隆注视着远处的尤娜，用一种我不曾听过的语气说："她是个倔强的孩子，自小便不懂得矫柔造作，总是想尽办法保护身边的人……将来……需要人守护的时候，你必须要勇敢地去面对。"

奥隆说完话的时候已经走到了大队伍跟前，我呆了一呆，随即加快脚步追上去。

琉库埋怨我走路太慢的时候，我看着前面正默默行走的尤娜，一种莫名的感情又自胸中升起。

很荒诞的感觉，觉得尤娜说的婚礼并不是真正的结婚……只是我们的旅行中一个小小的仪式而已……

我们正在森林里行进的时候，那个牛一样的巴顿迎面走过来，满脸焦急地问我们有没有看到多纳。

原来多纳一走进这森林就失踪了，现在巴顿显得很慌张。

经过奥隆的训斥，巴顿了解到守护者在任何时候都不能慌乱，恢复了冷静并决定自己独自去寻找多纳。

召唤士不断地失踪，究竟是什么原因？

琉库看着巴顿离去的背影出神，好像在想什么事情。

"等一下！"奥隆忽然出声叫住我们，跟着走到一棵树前，挥刀向树根砍去。

奥隆说有东西给我们看，可是这种中途浪费时间的做法一点都不像奥隆会做的事。

树根虬结的地方被奥隆砍出一条路来，我们被他招呼一起走过去。

地上是静静的水流，一直向前方延伸，水面上漂浮着淡淡的紫色水雾，前面一片宽阔的水面上生长着一棵很粗大的树。

话梅杂志 www.hmbook.cn

“这些水里凝聚了多年来蓄积的思念，所以看起来和普通的水不太一样。”奥隆一边在前面开路一边对我们说。

“这些水凝结之后就会慢慢形成晶球了，在这种记忆蕴集的地方很容易出现奇怪的生物。”

他话音未落，前面的水中就出现了一颗变换不定的巨大水球，跟着就开始向我们攻击。

战斗中那怪物会不断地改变自己的属性，这场战斗中露露充分表现出她的冷静，运用各种属性之间的相克性，最终我们还是击败了那怪物。

破碎的水球中落下一颗记忆晶球，奥隆拾起它交给我，说道：“这是10年前杰克留下的记忆球，你看看吧！”

记忆晶球中的影像变得越来越清晰，里面的确记叙着10年前的事情。

“你在干什么？”这是奥隆生气的声音。跟着就出现了他10年前的样子，那时候他很年轻，两只眼睛都很明亮地瞪着我们的方向。

“没什么啊！这么长的路途，会有很多有趣的东西啊，我把它们都记录下来，将来回去的时候就可以给我的老婆孩子看啊。”这正是我父亲老是傻笑的声音。

“你以为我们现在是在游玩吗？”奥隆更加生气。

晶球中出现了布拉斯卡的背影，尤娜认真地看着他。

“唉，这次布拉斯卡是以同‘辛’作战的召唤士身份出发的，可是怎么看起来总是好像在乘黑逃跑呢？”

“不用介意这个，太多人送行的话会影响我们的斗志。”这是布拉斯卡在说话。

“也许，等我们回来的时候就会热闹得多了，那是人们会夹道欢迎凯旋的英雄吧！”

布拉斯卡的眼神在瞬间变得悲伤起来，但随即恢复了正常。

“走吧，天已经快亮了。”画面暗了下去，布拉斯卡转身离去。

跟着画面又亮起来，这次父亲和奥隆一起出现在镜头里，而布拉斯卡让他们靠近的话表明他们是在合影。可是奥隆看起来还是一副极不情愿的样子。

父亲开始笑，但奥隆却转过身去。

“你这样讨厌我吗？”父亲抓着头，跟着转向布拉斯卡：“布拉斯卡，你也是想把这些当纪念品送给尤娜吧？”

“对啊！”不苟言笑的布拉斯卡竟然也笑了起来。

尤娜眼中闪着泪光。

奥隆开始不耐烦地催促他们两人，跟着用暴力手段制止我父亲继续胡闹。伴随着布拉斯卡的劝告声晶球又黯淡下去。

“他们当时还那样开心吗？”我嘀咕道。

“还有一段！”琉库说。

我又尝试着释放记忆影像，现在画面是在我们脚下的树根。

父亲用他一贯的盘膝姿势面向镜头坐着，他向我们挥挥手：“你看到这个的话，说明你也来到这个世界了！”

“我现在不知道怎样才能回去，但是你千万不要为这个也哭。”

“算了……我知道你现在一定还是正想着哭，不过那时候我也帮不了你了。”

“但你要学会不要一遇到不能控制的情况就想到哭……因为你……是我的儿子，你明白吗？”

“咳……那个……就这样了！”

“……不管怎样……你要学会照顾你自己了……就这样。”

“……最后做出这种认真的样子，一点说服力都没有。”我呆呆说出这句话，但心里感觉却很奇怪。

“那不是‘做’出来的，那时候大家都有了……觉悟。”

“觉悟？”

“杰克那时候整天嚷着要回扎那尔港多，一路上到处拍摄景色说要带给你看看……但和布拉斯卡一起旅行地久了，了解了布拉斯卡的想法，了解了斯彼拉之后，就决定和布拉斯卡一起挑战‘辛’……”

“那时他就不想再回家了吗？”

“每个挑战‘辛’的人都要有那样的觉悟……”

我觉得……父亲定是因为找不到回家的办法才会有那种觉悟的……或者，他是没办法开口说要离开一路来的战友……

我不愿意多想下去，开口催大家继续我们的旅程。

但在大家都动身离开之后，奥隆却留下来单独和我说话。

他告诉我，我的父亲其实很爱我，但他自己却一直很苦恼自己不懂得表达爱我的感情。

“不要说这些让我脸红的话了……”

“我只是把自己知道的说出来。”说罢奥隆离开了我。

我呆呆站在原地。

一直以来，我都觉得父亲是夺去妈妈的最讨厌的人，从来都没有意识到……他也是我的父亲。

地处北方的玛卡拉尼亚森林连接着的就是一望无际的雪原。积雪终年不化，而著名的玛卡拉尼亚湖，因为天气的原因，也总是常年结着冰，人们可以在湖面上自由来往。

我们在途中的旅馆休息一晚，第二天便赶到了玛卡拉尼亚寺院。

迎接我们的还是西摩亚的管家多梅尔，他已经得知了尤娜愿意接受求婚的消息，一见面便向她祝贺。

他更告诉尤娜西摩亚很赞同她结婚后继续旅程的条件，跟着让我们留在外面等候，他带领尤娜先行进去。

“守护者永远都是站在召唤士一边的，照你自己的想法去做吧！”在尤娜犹疑的时候奥隆出声道。

听到他的话，尤娜终于点头一笑，转身随多梅尔进入寺院。

“尤娜！”我在后面叫了一声，但当尤娜转过头的时候，我却想不出应该说什么，只好吹起口哨——我以前教她用来为我打气用的。

出我意料，尤娜也回应我吹了一声……原来她这段时间里偷偷练习过……

尤娜刚刚回头的时候，阿尔贝多族的人忽然从四周出现包围了她们，我们立刻冲上去保护她。

听到奥隆说这里交给我们，多梅尔道谢一声就想带着尤娜进入寺院。但尤娜却挣脱了他的手回到我们身边，这次阿尔贝多族显然是志在必得，竟然带来了专门封印魔法和召唤兽的巨型兵器。在琉库的指点下，我们首先击破了它的弱点晶球，跟着很容易就击败了它。

但这时站在高处指挥的男子却和琉库争吵起来，他们说的阿尔贝多族语言虽然很难听懂，但"召唤士"、"守护者"这样的词却很清楚就可以分辨出。

听到琉库的和阿尔贝多族人说话，瓦卡气愤地质问她为何懂得阿尔贝多族语言，不知究竟的琉库脱口说出自己就是阿尔贝多族人！刚才的指挥者就是她的哥哥！

听到这些瓦卡愤怒至极，看到我们毫不惊讶的样子他明白我们早已经知道，更加气愤我们瞒着他这件事。

"为什么让反艾本的阿尔贝多族跟我们走在一起？！"他质问我们。

"什么叫反艾本？"琉库毫不示弱地反问他。

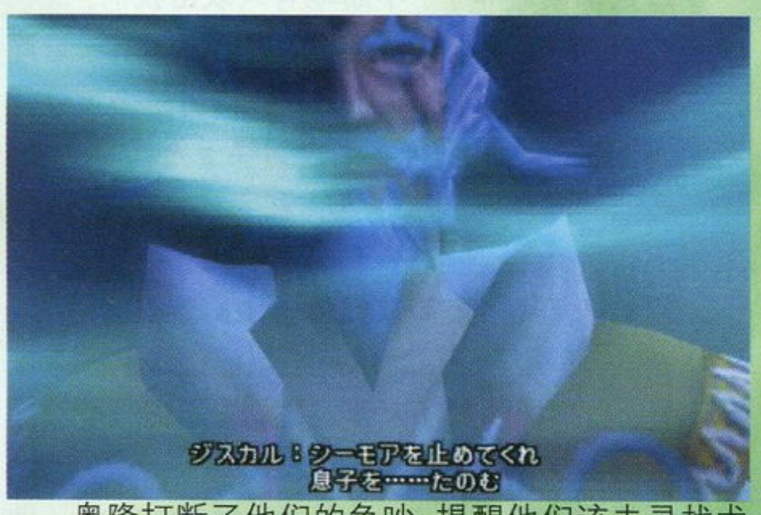
"你们肆无忌惮地使用那些禁断的机械！知不知道为什么'辛'会出现？就是因为人们使用机械！"

"是吗？给我证据！"

"这是艾本教义指明的！"

"我要的是确实的证据！"

……



奥隆打断了他们的争吵，提醒他们该去寻找尤娜了。跟着问琉库地上阿尔贝多族留下的那些雪橇还能不能使用。琉库抛下还在生气的瓦卡开始修理地上的雪橇，但瓦卡却坚决不愿意乘坐这些"阿尔贝多族的东西"。

"真奇怪！一知道琉库是阿尔贝多族人就变成这样……之前大家不是相处得很好吗？"我忍不住问瓦卡。

瓦卡忽然不说话了。

"我不了解斯彼拉，更不了解阿尔贝多族，但我知道琉库很好很善良，琉库就是琉库！"

"露露……"瓦卡转头询问露露的意见。

"你不觉得这是了解阿尔贝多族的机会吗？"露露说道。

看着大家都不赞同他的意见，瓦卡气得远远走开。

"不要管他……现在他还不能接受这些。"奥隆说道。

"对不起。"琉库起身低头向我们道歉。

"这本来就不是你的过错。"露露安慰她。

沉默的基玛力率先跨上一副雪橇，独自朝着寺院的方向开去。

我们跟着一起上路。留下顽固的瓦卡徒步跟在

后面。

露露和我坐在一起，她为瓦卡的事情向我道歉。

同样是艾本教教化下的人，露露就可以很自然地接受琉库，而瓦卡却显得那样顽固。

露露说那不仅仅是因为教义的缘故，实际上瓦卡一直认为弟弟的死是因为使用了阿尔贝多族提供给讨伐队的武器。

我知道这一切都是因为"辛"……我的父亲。

我不由低低咒骂了一声，但当露露问起时，我只好推说那是自言自语。

"'辛'究竟是什么东西变成的，你知道吗？"我问她。

"我没有听过人这样问过……'辛'是对人们罪孽的惩罚，究竟怎样去面对一直是依靠人们自己心的选择，从来没有人想更多东西的。"她笑了笑："你果然是从没有'辛'的地方来的。"

转眼到了寺院，守门人拦住琉库不让她进去，奥隆冷冷告诉他琉库也是尤娜的守护者，这让守门人发了好一会呆。的确，阿尔贝多族人当上守护者，是进霹雳很难想象的事情啊！

我们进入房间，但是一个女性僧侣忽然惊慌失措地从里面冲出来，一个记忆晶球从她的手上滑落到地上。

"这也许就是尤娜最近烦恼的原因。"奥隆说。刚才那僧侣说这是尤娜行李中发现的东西。

杰斯科的形象出现在晶球上。

"我将要说的全是可怕的事实，以古雅多族的名义起誓。"

"我的儿子西摩亚，他的心已经被黑暗之火支配，我无法了解他邪恶的思想缘由。但他已经利用了艾本，利用了古雅多，利用了召唤士来进行他可怕的计划。斯彼拉面临着灾难，我可能已经死去，被我的儿子亲手杀死……我没有能够保护好我的儿子和他的母亲……看到我的人啊，请阻止西摩亚……我的儿子……"

"原来是这样，尤娜太谨慎了。"奥隆说着就向寺院深处走去。

瓦卡还在犹豫着，叫一个笃信艾本教的人置疑最高的精神领袖十分困难，我放弃说服他了。

基玛力一手推开拦路的僧兵，我们向里面冲进去。

瓦卡也跟了过来，奥隆对他说："看情况再作决定吧！但你还是要有心里准备。"

"我……我现在头脑里一片空白。"瓦卡笑容呆滞。

"若真是教宗有错，那也没有选择了。"露露冷静地说。

我们赶到里面的房间，却只看到西摩亚一个人。

我拔出剑，这时西摩亚请我们保持安静，因为尤娜正在和"祈之子"沟通着。

祈祷之间的门打开，尤娜走出门来。看到我们，不由问道："怎么了？"

"我们看到了那记忆晶球！"我脱口说出。

"是你杀了他？"奥隆转向西摩亚问。

"看起来尤娜小姐早已知道一切了，那么为何还要答应回来呢？"

"……那只是为了阻止你的阴谋。"尤娜走向我们。

"哦……竟然是为了制裁我来呢。真可惜，这只会牺牲了你这些忠心的守护者……"西摩亚说着靠近尤娜。

"那么尤娜只好冒犯了。"尤娜注视着手中的法杖，神情肃穆。

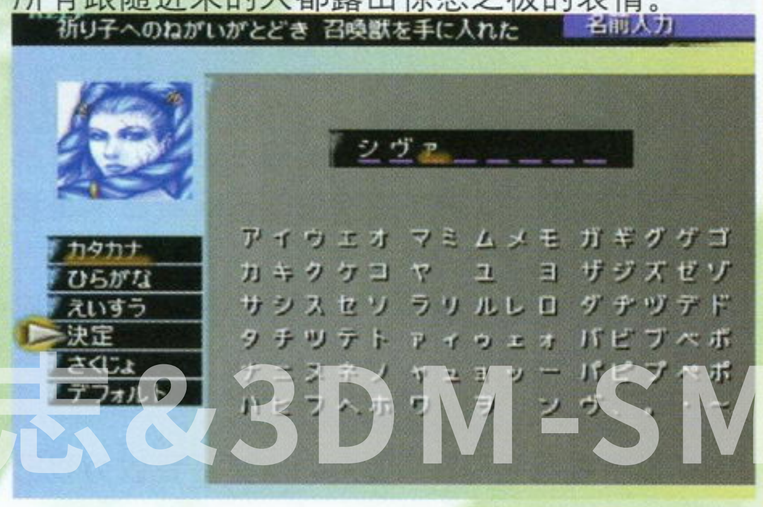
西摩亚显然不准备放过我们了，他召唤出了那只曾经在卢卡出现过的可怕召唤兽。

尤娜也发动了召唤，一幅轻纱自空中飘落，随即眼前出现巨大的冰柱。在冰柱耀眼的折射下逐渐显出一个女子的面容，接着冰柱骤然炸开，一个浑身散发逼人寒气的女性出现在战场上。

这次尤娜得到的是冰之女神希瓦的力量。

西摩亚倒下的时候说了一句奇怪的话："现在……连你也要舍弃我了吗？"

眼见艾本教宗死去，大家都感到一阵失落。这时西摩亚的管家多梅尔出现，见到西摩亚的尸体，所有跟随进来的人都露出惊怒之极的表情。



古梅杂志&3DM-SMV
www.gamebook.cn

“尤娜，送他离去吧。”奥隆对僧兵的阵仗视若无睹，径自对尤娜说道。

“住手！我们不需要叛教徒的帮忙！”多梅尔拦在西摩亚尸体面前。

尤娜无力地跪倒在地上：“……叛教徒。”

“不要难过，我们可以向他们解释的！”我只好这样安慰她。

但是当多梅尔用力将那枚记载着杰斯科遗言的记忆晶球砸得粉碎之后，我们意识到一切已经没有转圜的余地。

基玛力第一个亮出武器，我们一路杀出寺院。

想不到一来一去之间，我们已经成为四面楚歌的叛教徒。

古雅多族会召唤各种怪物进行攻击，最后的拦路者是一个巨大的雪人，我们虽然没有被它打败，但它最后的攻击却使整个地面裂开……原来我们仍旧是在玛卡拉尼亚湖上。

大家都陷了下去。

艾本庇佑……那些人看到我们死去一定会这样说吧？

我相信我们大家不会有事……可是想到刚刚的事，头就会疼起来……

醒来时我们已经身在玛卡拉尼亚湖底。

原来玛卡拉尼亚寺院完全是建造在湖冰之上，寺院下方有一棵巨大的柱子承载着寺院，此刻尤娜已经沉沉睡去，基玛力守在她的身边。瓦卡到现在还不能接受自己成为“叛教徒”的现实，琉库对他不时的控诉目光不屑一顾。我走到尤娜的身边，这时琉库跟了过来，对尤娜的身材大加赞赏，同时憧憬起自己将来也会成为美女之类的美好未来，但是基玛力老老实实一句“琉库就是琉库，就这样也很好”的话气得她暴跳不已。

尤娜醒来后，提及今后的修行，那就必须得到艾本教圣贝贝鲁宫承认她的召唤士资格才行。虽然奥隆认为召唤士真正需要的只是和“祈之子”接触，并非一定要得到寺院的许可，但瓦卡和露露这次不约而同地提出反对，加上尤娜也是这样的想法，我和琉库没什么意见，所以最后决定还是要去圣贝贝鲁宫向麦加总祭司解释这次的事件真相。

周围响起神秘的歌声，也许一直都有歌声只是没有注意到而已。

奥隆记起我的父亲也曾经唱过这首歌，但我其实早已知道，以前在寺院里就已经听出那是我父亲唱过的歌。

“是啊，我印象很深，他唱得难听极了。”我回答道。

“你也一样。”奥隆笑了起来。

“你听过我唱吗？”我大吃一惊，“我以为我已经很小心地避开人的。”

有时候我也会想起他，那时候就会偷偷坐在甲板上唱这首歌。可惜他始终没有回来，一直到妈妈去世都没有。

我问奥隆当初他是怎样来到斯彼拉的，但他只是看着远处，却不回答我。

我知道的……联系斯彼拉和扎那尔港多的只可能是“辛”，如果我们打到了它，就再也回不去了……

忽然湖水震动起来，“祈之子”的歌声也停了，接着我们就看到了“辛”。

“小心它的毒气！”露露的警告声是我昏迷前最后的记忆了。冰水翻腾着压过来，一切都变得模糊。

“辛”就是父亲……这时候我忽然可以淡然地接受这个事实了。

昏迷中我见到了小时候的自己，正抱膝坐在甲板上看着大海。我看到父亲的背影，和他“结束这一切”的声音。

我醒来时发觉自己正在一个小水塘里，上岸之后才看到周围一望无际的沙漠，原来我已经莫名其妙地来到了这沙漠中的绿洲里，但是同伴们都不在身边。我感到一种前所未有的不安。

还好，很快就依次找到了奥隆、露露、瓦卡、基玛力和琉库，但是却没有人看到过尤娜。

琉库犹豫不决，最后终于告诉我们他们阿尔贝多族的新家园就在这附近，并说尤娜可能已经被她的族人们“救”走了。

在我们答应决不向任何人透露他们家园的秘密之后，琉库带领我们朝着她所说的家园走去。

在走了半天之后，所有人都变得筋疲力尽了，但走在前面的琉库却忽然惊叫起来，我们立刻奋力追上去。

漫漫黄沙之中的基地现在已经燃起了战火，10块防御壁已经有一块被彻底击毁，现在仍然可以听到喊杀声。

想到尤娜可能就在被敌人包围的基地里，瓦卡喊了一声就带头冲了过去。琉库站在那里呆了一呆才跟在后面追来。

到处是怪物和阿尔贝多族人的尸体，琉库跪倒在一名男子的身边，说了一连串我们听不懂的话。那垂死的男子只说出几句话便没有了气息。但那几句话却让大家都很震惊。因为每个人都可以听到其中“艾本”和“古雅多”的音节，而且古雅多族正是擅长召唤魔兽的种族。

“古雅多族真的和阿尔贝多族展开战争了么？”露露难以置信地说。

一个光头男子走近，他先试探了一下死去男子的鼻息，随后抬头对我们说起斯彼拉语：“你们是琉库的朋友？现在我们正需要你们的帮助。把侵入基地的古雅多人赶走！”

大家立刻答应，琉库说那人就是她的父亲，阿尔贝多族现在的族长希德。

四处都被破坏了，不断地有人攻击我们，连瓦卡也发起火来。希德的声音在基地里响起来，琉库说他是通知我们尽快到地底去避难。但是必须要找到尤娜，所以琉库带着我们去召唤士之间寻找。

各处的爆炸声越来越大，瓦卡摇头叹息：“这里快不行了。”

听到这句话，琉库忽然停下了脚步看着地面：“是的……不行了啊。阿尔贝多族已经很久没有故乡了呢，原来的住处不断地被毁掉，我们只有不断地迁徙飘泊。”

她无声地笑了起来：“到了我父亲这一代，他重新鼓起了族人的信心和希望。合力在这寸草不生的沙漠里开创出几百年来阿尔贝多族第一个家园……大家都那么努力地建设它，维护它……可是……怎么会变成这样呢？”

“琉库……”瓦卡拍着她的肩膀想要安慰她。

琉库再也忍不住眼泪，伏在瓦卡身上大哭起来。

一声爆炸将我们惊醒，大家想起还没有找到尤娜。露露问起召唤士之间是怎样一回事。

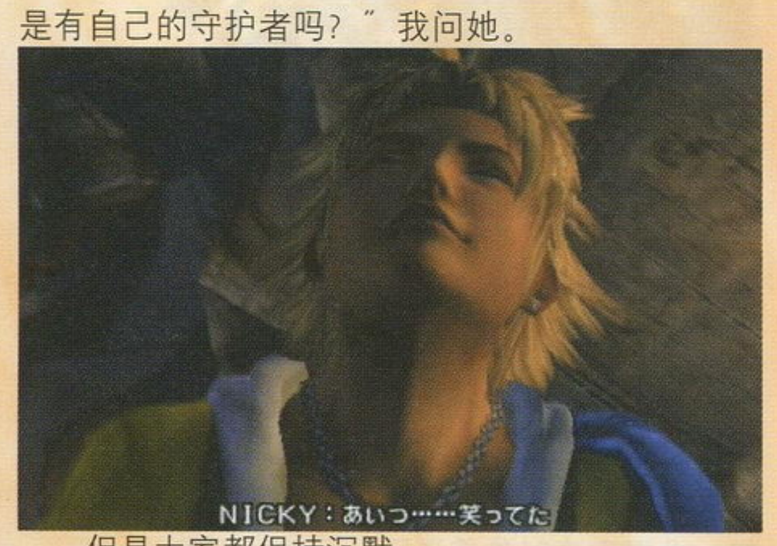
“那是阿尔贝多族为了不让召唤士死去而建来保护他们的地方。”

“这就是你们四处绑架召唤士的原因？”瓦卡

严肃地问她。

"嗯……也许有点多余，可是……"

"我不明白，就算在修行中死去，也比被你们绑架要好吧？不进行修行的话不是就不可能打倒'辛'了吗？即使你们是出于好意，可是召唤士不是有自己的守护者吗？"我问她。



但是大家都保持沉默。

"难道我说错了吗？"

"现在不是谈这个的时候。"基玛力向通道深处走去。

召唤士之间。尤娜并不在里面，但是却看到了多纳和伊沙尔。他们正准备为死去的阿尔贝多族人举行"异界送"仪式。

在仪式进行时，伊沙尔的弟弟问我什么是牺牲品。他说阿尔贝多族就是因为召唤士是牺牲品，才把他们带回这里阻止其旅行的。

"召唤士的安全应该由守护者负责，不应该被关在这里。"我再次下结论。

"一定要！"琉库高声说，看到大家都看着她，她的声音变低："继续的话，即使到了扎那尔港多，打倒了'辛'……尤娜……"

她的声音哽咽起来："尤娜……也一样会死去……和'辛'一起死去！"

我怔怔地看着她。

她悲伤地坐到地上："你一定知道，召唤士的修行是为了获得究极召唤……尤娜一定告诉过你那是打倒'辛'惟一的办法……可是，只要使用了究极召唤，召唤士就会随着召唤成功而死去，你都不知道……"

"不知道的人……是不是只有我！"我愤怒地大声喊起来。

"为什么只瞒着我一个人！"

良久没有声音。

"那不是隐瞒。"瓦卡小心地说。

"我们只是不愿意提起，不愿意过早去面对。"露露说道。

但我却无法平静下来，即使捶打地面至手指流血也是一样。

"露露……尤娜……你说过你把她当妹妹的！还有瓦卡也是！你们为什么不阻止她！"

"你以为我们不想么？"露露声音激动："那是她自己的理想啊！"

"她是在知道一切的情况下选择召唤士这条路的，她早就决心与'辛'一起毁灭的啊！"瓦卡努力用平静的语气和我说话。

有怪物闯进来，伊沙尔与多纳相视一笑，一起迎上去。

"牺牲是很遗憾……"

"可是与'辛'的恐怖比起来……"

"没有'辛'的世界，是整个斯彼拉人民的梦想，即使用我的生命去换，也是值得的……"

我一直对尤娜说，早一天到扎那尔港多去，打败了"辛"……我说了许多在那之后的计划……完全不知道尤娜的心情……

可恨……她总是那样对我微笑……我什么都不知道……

知道父亲就是"辛"的那一天，我们站在山上，尤娜为了让我开心，甚至为我吹我教她的口哨……和我一起放肆地大叫……

"也许这样说有些奇怪……召唤士和守护者是这残破的斯彼拉的希望，很多人注视着我们……即使失落或者沮丧的时候也不能让人看见……"这是她那天对我说的话，我以为她只是为了劝我……

那一天，我们一起对着天空傻傻地笑。

怪物被击退了，我们从地下通道撤退。

来到全是机械的房间，我看到了那个叫希德的人。

"她在哪里？！告诉我！"我抓起他的衣领问他。

"找到她你又能怎样？"他冷冷回答我。

"……我不知道，但是我说错了话，做错了事，我一定要向她道歉！"

"即是说仍然要拉着她一起去挑战'辛'吗？让召唤士在艾本的引导下一个个死去？！"希德语气不善，接着在我有反应之前就一个过肩摔将我重重摔倒在地上。

"不！尤娜不会死！"

"哼，你可以随便说。"

我冷静下来，盯着他慢慢说道："我说过，我不会让她死！"

希德被我的认真语气吓到，"好，我等你证明给我看。"跟着他走到中央的发光球体边上，仔细观察着上面。

"你知道她的下落？"我惊喜地问。

"不知道，但可以用这艘飞空艇去找。"

飞空艇，是我没有听说过的东西。

希德点头示意船头驾驶座上的艾力克起飞，整个控制室一阵剧烈震动，头上的地面分开，黄沙不住向下倾泻。

飞空艇只在开始时震动了一次，跟着就平稳地向上浮升。

怪物追着我们，但飞空艇一个加速就抛下了它们。

跟着希德又下了一个命令。

不约而同地，飞空艇里的阿尔贝多族人开始唱起了那首熟悉的歌。

い……の……れ……よ……

え……ぼ……ん……じゅ……

ゆ……め……み……よ……

い……の……り……ご……

は……て……な……く……

さ……か……え……た……ま……え……

只不过，这次的歌声除了凄凉，更多了一份悲愤。

"他们……要亲手毁掉家园了。"琉库低头回答瓦卡的问题。

飞空艇两侧发射出导弹，贴着地面向基地飞去，跟着就发生了惊天动地的爆炸。

看着已成平地的家园，琉库和她的族人都开始哭泣，但她的父亲——亲手建设这家园的人却一反常态地仰头大笑。

也许仰头，只是为了不让别人看到自己的眼泪，就好像一直以来的我一样。

我问希德有没有找到尤娜的下落，他告诉我正在使用"能量波检索仪"搜索，应该很快就有结果。

所谓"能量波检索仪"，是一千年前的技术。琉库告诉我，这艘船就是在当初我和她一起探索的海底遗迹里找到的。

"如果救出尤娜会怎么办？像你说的那样终止

她的修行吗？”奥隆走向希德问他。

“当然，我绝对不会让自己的甥女白白送死！那就只有让她从此不当召唤士。”

“即使尤娜反对吗？”

“总比死掉好！若谁有意见，就给我离开这里！”希德大怒。

“结束也好。”奥隆淡淡地说。

“甥女？难道尤娜和他有关系吗？”瓦卡偷偷问我。

我狠狠瞪他一眼。

“好！我知道，尤娜就是……尤娜。”瓦卡吓得不敢多说。

这时候检索仪已经找到了尤娜的下落，她正和西摩亚站在一起，露露说他们现在正在圣贝贝鲁宫。

我立刻催促希德赶紧飞过去，希德说众所周知圣贝贝鲁宫的防御是不容忽视的。

“可是尤娜就在那里！我们一定要去。”

“好！就飞过去吧！”希德很欣赏地拍拍我的肩。

露露说尤娜身穿的是婚纱，而西摩亚死而复生也是一个谜。

“那和杰斯科的情形是一样的，由于对这世间有强烈的执念，所以强行留在斯彼拉。”

靠近圣贝贝鲁宫，有怪物进入飞空艇内部，而艾本教守护圣龙也出现并向我们发动攻击，按照希德的计划，我们在甲板上迎击圣龙并杀死了它。但是飞空艇已经受到不少破坏，引擎部位已经冒出黑烟。

圣贝贝鲁宫高耸入云，我们在飞空艇上可以清楚看到上面的情况。这时尤娜手捧花束，身着婚纱，正与西摩亚一起从圣宫内部走出，而麦加总祭司正走在他们前面。

毫无疑问现在是在举行一场婚礼，只是尤娜怎么会再次答应西摩亚的呢？看着她一脸的端肃，似乎有什么特别的隐情一样。

但是我们已经没时间仔细考虑了，因为僧兵们已经开始向我们攻击，这时希德下令停止靠近，从船上抛出几根锚链，我们顺着铁链向西摩亚面前滑去！

安全着陆之后我们立刻向高处杀过去，这时飞空艇已经及时离开。就在我们来到尤娜面前时，基罗古举起手中的枪械指着我们，这时我才发现一路上的僧兵们竟然都在使用着艾本教禁止使用的机械兵器！

僧兵把我们包围起来，基罗古的枪口指着我越来越近。在这时刻，尤娜从婚纱里取出自己的法杖指着西摩亚，她眼中蕴积着沉静的愤怒。

“哦，新娘子的表演要结束了吗？”西摩亚微笑道，“你真的想送我到异界去？这样固执……才配做我的新娘。”

尤娜默不作声，但西摩亚身上却慢慢散出幻光虫来。

这样的结果显然西摩亚并没有想到，但因为我们的到来，使麦加祭司可以以此来威胁尤娜，尤娜的计划因此受到阻碍，只好抛下手中武器。

西摩亚这时笑了起来，接着将尤娜拉到怀里强行吻了她，随后下令杀死我们。

基罗古拉下保险栓：“对不起了，为了艾本的秩序……”

“所以使用反教义的武器？”奥隆讥讽道。

“那是要因地制宜的。”基罗古将枪口转向奥隆。

“住手！”尤娜不知什么时候已经到了圣宫的边缘，“放下武器，否则我便跳下去。”

考虑了一下，西摩亚示意手下放下兵器。

“你们快点走！求你们！”尤娜向我们大声说。

但这种时候我们怎么会离开？乘着僧兵放下武器的时候我们都冲到了高台上。

“不要担心我，我也会逃走的。”

“下来吧！那种高度你是不可能侥幸生还的。”西摩亚提醒尤娜。

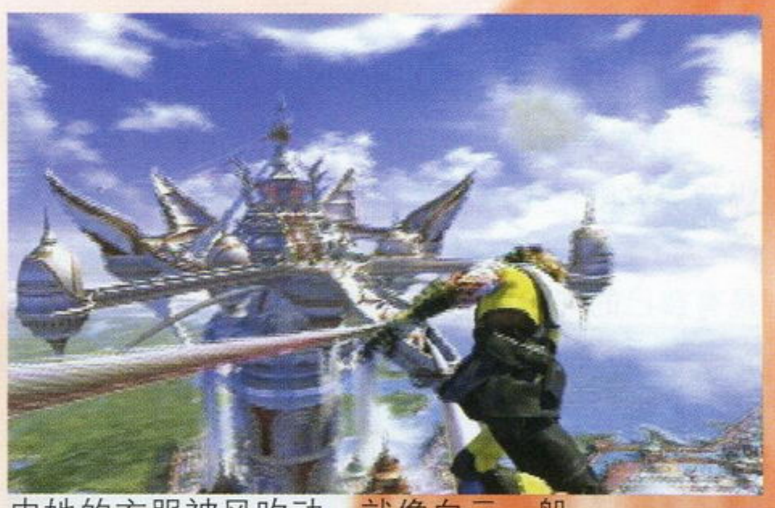
尤娜怒视着西摩亚，用力抹去唇上恶心的感觉。

接着她转向我们，露出一个淡淡的笑容：“相信我，我可以飞的……”高空的强风吹着她羽毛般轻柔的衣裳，我感到一种就要失去她一般的恐惧。

“尤娜！不要——”

她将双手合在胸前，慢慢闭上眼睛。身体向后倒下去，我的心也随之倒下去。

我冲到边缘的时候，她已经落下了很远，半空



中她的衣服被风吹动，就像白云一般。

我看着她离我远去，痛不欲生。

周围的艾本僧兵和西摩亚也被尤娜的举动惊呆了，整个圣宫寂然无声。

忽然天空飞来那只我初次看到尤娜时她得到的巨鸟，它一个俯冲闪电般追上尤娜，稳稳地将她托起，尤娜在这时仿佛还回头对着我们笑了一下。

原来她早已有了完善的计划，如果不是被我们破坏的话。但现在这个结果已经很好了，我觉得很好了。

看着身边的僧兵由惊诧转变成愤怒，琉库立刻叫我们闭上眼睛，她扔出了阿尔贝多族特制的闪光弹，乘着敌人短暂失明的时间，我们冲入圣贝贝鲁宫内部，因为基玛力说尤娜一定会去圣贝贝鲁寺院。

在寺院里我们发现了结构精密的机械装置，严厉禁止使用机械的艾本教中枢圣贝贝鲁宫竟然是个由机械构成的地方！

到现在连瓦卡也对艾本教产生了怀疑。我们在寺院深处找到了正在和“祈之子”沟通的尤娜。这次由于我们是强行进入祈祷之间的，所以看到了“祈之子”的样子！竟然就是那个一直跟随我的神秘小孩！

“‘祈之子’是由密术将人的灵魂封印在石像中形成的，无论是多大年纪的人，看起来都是这样的小孩。”奥隆向我解释。

那浮在空中的“祈之子”忽然点点头，跟着迅速撞向尤娜，然后消失不见，但尤娜却昏迷了。

这时候基罗古带着一班手下找到了我们，在这样的情况下，为了尤娜的安全，只好投降。

“好，等待你们的将是宗教审判。”基罗古得意地说。

“以艾本的名义进行神圣的审判，受审人必须诚实地说出事实。”

“召唤士尤娜，你身上背负着守护艾本之民的使命。”

“你加害西摩亚·古雅多教宗，与阿尔贝多族勾结制造事端，请告诉艾本神，你因何犯下这等大罪？”

&3D M-SMV
umbook.cn

"真正的叛教徒是西摩亚教宗，他杀死了自己的父亲！"

"这倒是首次听说。"西摩亚微笑说道。

"不但是那样，西摩亚已经死去了！早在我们和他战斗之前他就已经死去，把死者送到异界是每个召唤士的责任！"

"你是说……死者就应该去异界？"麦加祭司笑起来。

"是的！"

麦加又低低笑起来，"把死者送回异界……哈哈！"说着麦加祭司举起手来，身上开始散放出幻光虫！

麦加竟然也是个早已死去的人！

"麦加祭司是杰出的领导者，即使死去也是斯彼拉不可缺少的人物。"

"被优秀的死者领导远远胜过被庸碌的生者管教。"基罗古笑起来，"说到底，生命总是短暂的梦境，只有随生而来的死才是永恒的。"

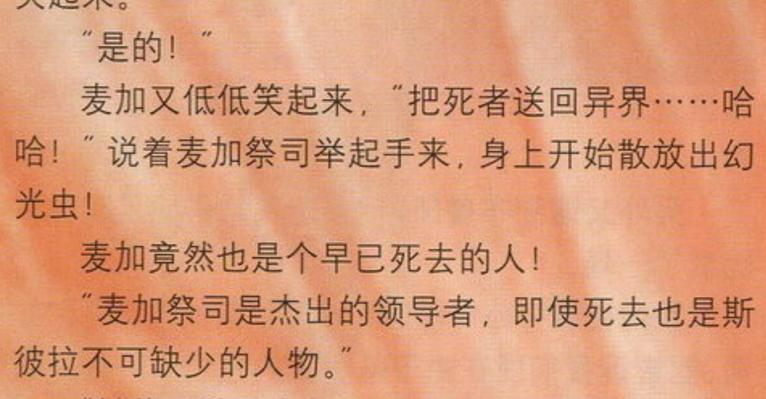
"在这个世界，人会死，牲畜会死，草木会死，就连大地也会死——支配着斯彼拉的，只能是死的力量！"麦加祭司说道。

尤娜看着眼前这些声名显赫的人的嘴脸，感到无法理解的悲痛。

"与真实相背，就是叛教者！"

我们被关押起来，我和奥隆在一起。

"你放心，尤娜很坚强，她不会有事的。"



"不会有事？就算现在不死，继续修行的话她还是会死去，斯彼拉……都死去吧！反正没人在乎的！"

"死之螺旋……'辛'传播着死亡，挑战它的召唤士会死，守护者为了保护召唤士而死，就连'祈之子'也是死去的灵魂，现在艾本的祭司都是死人……斯彼拉已经充满了死亡，只有不断复活的'辛'，还在制造着更多的死亡。这样的命运永远不会终结……便像螺旋一样，越陷越深……"

基罗古走来宣布我们的处罚已经决定了，跟着把我们扔进一个深不见底的水池。

他们竟然不知道我是玩水球出身的么？

审判结束了，尤娜被判进入"净罪之路"，但是麦加仍然不放心，派人守在门口防备着尤娜从九死一生的"净罪之路"逃生。

"这件事就交给我吧！"西摩亚躬身说道。

"呵呵！你想帮你的新娘子什么忙吗？"

"因为是我的新娘，因此才想亲自处理。"

"等等，我要和你一起去。"基罗古忽然插嘴。

"为什么？你怀疑我吗？"

"哈哈！谁敢相信一个弑父的人呢？"基罗古不知死活地笑道。

西摩亚眼中闪过凌厉的光芒，随即淡淡说道："随你吧！"

净罪之路充满可怕的怪物，幸运的是很快就找到了基玛力等人，但在最后的出口却见到了伊沙尔拦在那里。

奉基罗古长老命令来对付叛教徒的伊沙尔虽然心里很不情愿，但也只好和尤娜打了起来。

输了之后，伊沙尔告诉尤娜回到地面的路。奥隆经过他身边时，叫他停止再修行下去。

而这时，我和瓦卡、琉库也经过水底来到地面出口。大家终于又会合在一起了。

正当琉库和尤娜拥抱着庆祝平安无事的时候，西摩亚和基罗古迎面出现。

走到近处，西摩亚的手下僧兵将手松掉，基罗古重重倒在地上，原来早已死去。

奥隆不禁叹了口气。

"你应该谢我救了你的朋友的，这人已经成了权力的奴隶。是我让他得到了解脱。"

"现在他已经可以不再烦恼，而可以永远安息下去。"西摩亚面带微笑，优雅的语调仿佛在诉说着美丽异常的事情。

"死亡就像酣睡，可以忘记一切痛苦。所以……若毁去一切的生命就能够消去所有的痛苦。"

他向尤娜伸出手："尤娜，我需要你的力量，来，和我一起去扎那尔港多吧！"

尤娜立刻后退到我们身边。

"为了得到死之力量拯救整个斯彼拉，必须依靠你的力量和你的生命使我成为新一代的'辛'，当我彻底毁去斯彼拉的时候，这片被咒的土地才能够得到真正的救赎。"

基玛力一言不发，举起枪向西摩亚冲去。

"难看的家伙，好吧，我就让你安息吧！"

西摩亚的身体渐渐被黑气包围，幻光虫从他身上飞出又聚集成一个蝎子一样的怪物依附在他的身上，而他同时开始变形成一个可怕的人形怪物。

"走！保护好尤娜。"基玛力不敢回头，大声对我们说。

但是谁也没有动。最后奥隆出声："走吧！"说完带头向出口走去。

走到门口，尤娜忽然停下："不行，我不能就

这样丢下基玛力！"

"他是守护者。"奥隆不带感情地说："守护者的生命就是为了保护召唤士的。"

我看到尤娜为难的表情，走到她的身边告诉她我也是守护者，无论召唤士想做什么都会保护她。听明白我的暗示之后，尤娜笑了起来，转身向刚才的地方跑过去。我紧随其后，跟着露露和奥隆无奈地笑笑，也跟着进来。

基玛力看到我们回头，露出着急的神情，但我们立刻加入了战团使他没有生气的机会。

这次，西摩亚化成一片幻光虫消失在空中。

我们平安地离开了圣贝贝鲁宫，但是尤娜的心情却很低落。

我知道，当发现自己信仰追求只是一个骗局的时候，会是怎样的失落。

很想做些什么，但是却不知应该怎样去做……

回到了玛卡拉尼亚森林，这时已经是深夜了，我们只好在这里过夜。

瓦卡和露露的心情同样不好，但是他们并不像召唤士那样自小就遵照着艾本教义修行，因此所受的打击并不严重。

每个人都在担心着尤娜，离开圣宫之后她就一直沉默。琉库说尤娜告诉她想要自己一个人独处。

"这样……"奥隆走到我身边，"这时候不是应该你出场了？"我没想到自己的心事早就被大家看出来，但现在并不是害羞的时候，我立刻站起身去寻找尤娜。

我知道，越是像她那样坚强的女子，一旦遇到承受不了的打击，就越可能遭受比常人更大的创伤……

森林里同样漂浮着闪光的幻光虫，映着天上黄色的月亮，景色比起那次看到的幻光河又多了一种迷朦。

我首先看到了站在河边的基玛力，接着看到站在河里的尤娜。

她正看着天上的月亮，完全没有意识到我在

话梅杂志 PLUM-SMV
www.plumbook.cn

靠近。

“不该是这样……大家那样为我牺牲，我也想笑着走完我的旅程的……可是我虽然很努力……”

“不要再勉强自己了……我听到你说的话。”我说话的时候她回头看我一眼，却毫不惊慌。

“全部吗？”她还是看着月亮。

“是……对不起。”我沉默着思考应该说的话，“我说了很多不该说的话……”

尤娜回头看着我。

“我催促你早点打倒‘辛’，跟我回扎那尔港多……我根本不知道事情是那样的……对不起……”

“不要那样……我很高兴听你那样说啊！”尤娜笑起来。

她总是这样笑着安慰我，却不管自己心里背负的沉重。

我想不到该说什么，放松身体，让自己漂在水面。

“不要再继续下去吧！‘辛’也好，‘召唤士’也好，全都忘记，平平淡淡地过日子有什么不好？”

“也许……但大家会很失望。”

“不会啊！起码琉库一定赞成！……瓦卡和露露也是……”

“还有基玛力，他也一定会赞成……”

“是啊，只剩奥隆叔叔，那就交给我吧！”

“如果那样的话，还是我自己去说吧。”尤娜学我的样子躺在水面上：“可是……不修行的话……我能做什么呢？”

“扎那尔港多！可以跟我回扎那尔港多啊！不是斯彼拉这个！是我的那个扎那尔港多啊！我们可以借希德的飞空艇回去！”

“对，我很想看你的闪电球啊！在你们那个没有黑夜的扎那尔港多，和无数的观众一起为你加油！”尤娜改成站在水里的姿势，因为她接着就模仿起拉拉队的样子，开始想象为我加油的情景。

“比赛结束后，你会干什么呢？”

“玩个痛快！”

“夜里？”

“你忘记了？扎那尔港多是个不夜城啊。”我闭上眼睛。

“我会到海边看海，一直到朝阳升起……看着街灯一盏一盏地熄灭，星星一颗一颗地隐没……海面上会一下子亮起来，天空、海面、整个城市都会变成玫瑰色的……真的很美啊，我想带你一起去看。”

“我很想……去看……”尤娜的声音越来越低。

“我带你去啊！一起去吧！”

可是这次没有回答，我转头看的时候，就听到泪水滴落水中的声音，尤娜……已经是满脸泪痕……她抬着头……怕泪水滴下被我听到……可是泪水太多的时候……总是会滴落的……

“我没有办法……没有办法去啊！”她终于忍不住哭出声音，“我去不了……”

“尤娜……”我知道，她的心里，若不是已经积聚了太多的伤感和委屈，她不会哭的。

看着她试图抹去眼泪强作欢颜的举动，我再也忍受不了她这样的痛楚，扶着她双肩的手将她拥入怀中，发誓再不让她这样悲伤。

尤娜没有责怪我的无礼，她抬头看着我。月光照下来，她脸上的泪痕还在闪动。

抱着她，我慢慢和她靠近。

月光如水，我们的心中充满无奈的苦楚，却又多出无比的快乐。

只是静静地呆在水里，就可以感受到两颗心的快乐的。

当我们回到岸边的时候，尤娜告诉我她还是要继续旅行下去，我只是点点头。

如果终止的话，总会在心里留下遗憾，就是活下去，和尤娜在一起，我也会笑不出的吧？

“我会跟着你，因为我是你的守护者啊！你不会解雇我吧？”

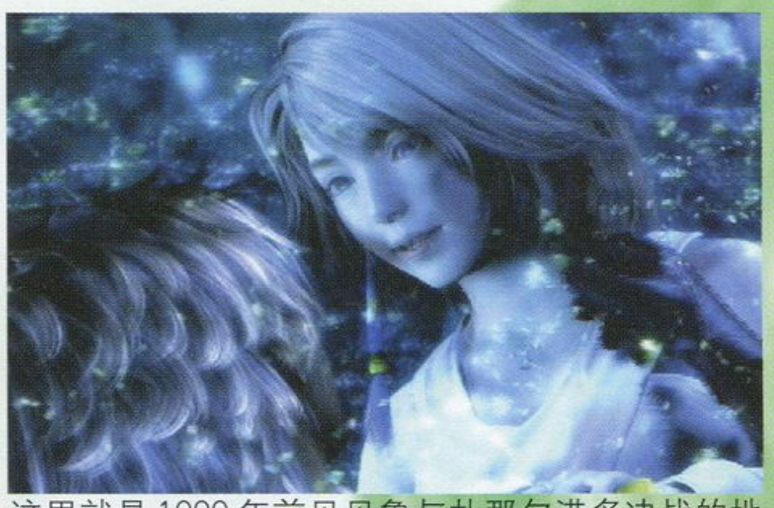
尤娜笑起来“不会啊，当最后都要依靠你啊。”

我们一起回到扎营的地方，基玛力早已悄悄回到这里，看到尤娜终于恢复了心情，大家都很开心。

“很晚了，早点休息吧！”奥隆挥挥手。

纳基平原多年前曾经是战场，但现在却成了一片宁静的草原。

我们见到了学识渊博的梅泰老人，他告诉我们



这里就是1000年前贝贝鲁与扎那尔港多决战的地方。

另外又遇到布鲁凯米莉，这次她仍旧是和尤娜比试了一场。

我们在旅行公司前遇见露露以前的老师卓克祭司，他告诉我们现在由于基罗古的死亡和隆佐族凯鲁克祭司的引退，整个圣贝贝鲁已经完全被麦加和西摩亚控制了。

平原的后边是已经没落的怪物训练场，场主拜托我们帮他收集各地的怪物。

平原的北面就是通往隆佐族领地“灵峰”嘉嘉泽图山的路。但现在我们来到悬桥前就遇上了古雅多族的人，他们召唤出了石头巨人“护法战机”，经过一番苦战，我们终于顺利通过这里。

灵峰入口，隆佐族早已拦在那里，已经引退的凯鲁克祭司率领隆佐族战士挡住我们的去路。

因为我们现在已经是艾本的叛教徒，所以没有资格通过这座艾本的圣山。

基玛力现在终于要面对自己的族人了，多年之前他在和另一个人的决斗中被折断了头上的角，被驱逐出隆佐族的领地。现在回到这里，又要再次和以前的对手战斗。

凯鲁克祭司显然并不是没有怀疑麦加和西摩亚的行为，从他引退的行为就可以看出。

当基玛力打败了昔日的对手之后，凯鲁克沉吟了好久，终于下令让我们通过。

但是奇怪的是，当隆佐族人听到这个命令之后，虽然让出了路，却又一起唱起那首祈祷的挽歌来，虽然隆佐族的声音很奇怪，可是那首歌，是任何人都可以辨认出的。

一路上可以看到几处简陋的坟墓，那是召唤士和守护者的，因为这里就是扎那尔港多的前沿，路上的怪物越来越厉害。

再次见到布拉斯卡留下的记忆晶球，他鼓励着尤娜照自己选择的路走下去，而他会一直支持她，不管她怎样做也一样。

过了这座山，就到了旅行的终点扎那尔港多，如果尤娜学会了究极召唤的话，就会在打倒“辛”的时候死去……如果学不会的话，那么在打倒“辛”之前就可能死去了……

我努力想着其他可以打败“辛”的办法，但是我甚至连究极召唤都不清楚。

阴魂不散的西摩亚又出现了，他轻描淡写地告诉我们因为隆佐族想要挡住他，因此刚才花了点时间杀死了他们。

“这种灭族的痛苦是否很难忘记呢？”他转向基玛力问道。

“尤娜，死之螺旋已经笼罩起这片土地了，为了根治这种痛苦，只有帮助我成为‘辛’，毁去这个世界。”跟着他对我说：“那样也等若是救赎了你的父亲。”

他好像已经知道“辛”的一切。

再次杀死西摩亚。但没有人知道是否真正消灭了他。

继续前进，周围的幻光虫多了起来，空中都是那种奇异的光在闪动。

快到山顶时，忽然转过一个拐角，出现在我们眼前的是一面无数“人”堆积起的山壁！

那些人被密密麻麻地镶嵌在山中……也许整座山就是人形成的。他们的脸上还有痛苦的表情，露露说那就是“祈之子”。

身边亮起强光，我接触了出现的光柱之后，又意识模糊了……

“终于又见面了。”

“记得吗？我们在贝贝鲁见过面了。”

“哦，是的。”

“但那也不是第一次……我们……认识已经很久了……”

“对，我也记得那些！但这是哪里？”

“……你连自己的家也忘记了吗？”

瓦卡他们开始催促我，可是当时我什么都听不到。

“这简直就像是梦一样……”

“说对了！”

“真的是梦？！不可能！难道说我这么长时间都是在做梦一样！？”

“不是……你根本不是在做梦……事实上，你

自己才是那个梦……”

“你在胡说什么？”

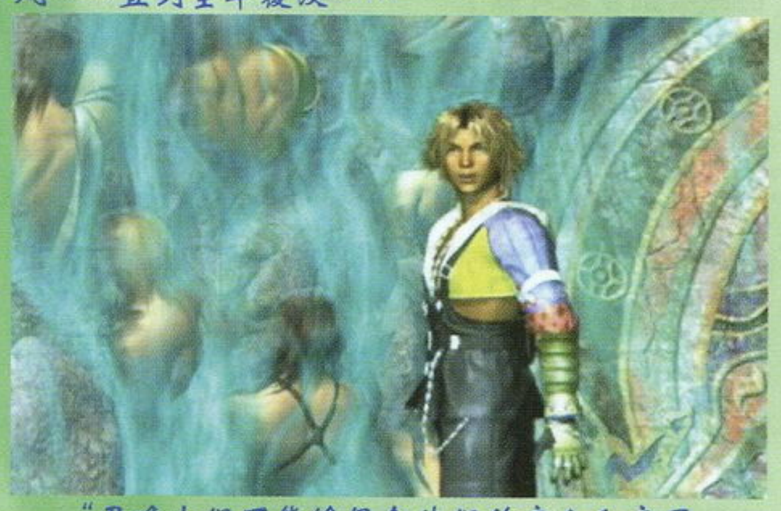
我冲上去。

“很久之前，这里曾经发生过一场大战。”

“使用机械武器的吗？”

“不错，那是贝贝鲁和扎那尔港多之间的战争，一场持续了很久的大战。”

“贝贝鲁的军队装备着先进的机械武器，使崇尚精神力量的扎那尔港多召唤士部队逐渐落入下风……直到全军覆没……”



“召唤士们不能够保全他们的亲人和家园……就好像你现在看到的……只剩下一个躯壳。”

“最后绝望的召唤士和幸存的平民们一起……把自己变成了‘祈之子’，这样他们就可以再次召唤……”

“他们召唤出了‘辛’！是不是！？”

“不是‘辛’，是这个地方……扎那尔港多……那个不夜之城。”

“什么？”

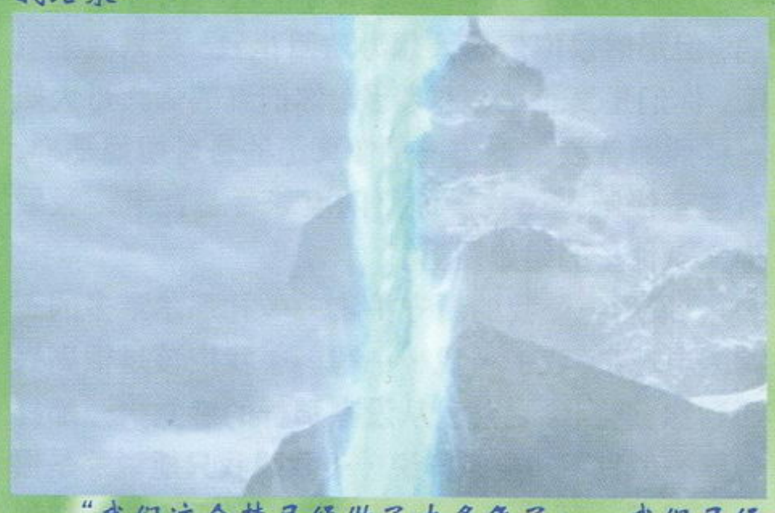
“在他们的梦境里，他们可以召唤出他们心中的记忆……一点一点地……召唤出整个城市的建筑和居民……”

“……包括我吗？”

“不错……不但是你，你的父亲，你的母亲……都是‘祈之子’的梦……当梦终结的时候……”

“你住口！”

“我想你说的都是真的……可是不要就这样让我结束……”



“我们这个梦已经做了太多年了……我们已经很疲倦……”

“除了你和你父亲之外……没有人能够让我们睡去……你会帮助我们吗？”

“正是你们两人唤醒了‘辛’，现在它已经在斯彼拉旋转着死亡的螺旋……”

“我不懂你在说什么……”

“你们仅仅是梦而已……”

“快点醒来啊！”我听到尤娜的声音。

“再等一刻就好了……”

“你们不会是永不终结的梦的……”

我醒来之后，看到每个人都着急地围在我身

边，急忙站起来。

我敷衍地回答了大家的问题，伸了个懒腰表示我刚刚真的是累得睡着了。

前面有一段路，需要通过水底打开机关，之后我们就走到了灵峰的另一边。

“终于又来到这里了……我们要小心通过以下的路，她会派遣怪物来测试召唤士的能力。”奥隆说道。

“‘她’是谁？”

“尤娜尼斯卡。”

“尤娜尼斯卡大人？！”尤娜惊呼。

“她正在扎那尔港多等待着，等那些有能力的召唤士。”

“她还活着吗？”

“就像麦加和西摩亚一样。”

“啊！”尤娜再次惊呼。

“你害怕了吗？”

“不，我已经不会害怕任何事了。”

“……你是布拉斯卡的女儿。”

“我也希望我能够证明自己没有辜负这样的身份……在最后的时刻。”

最后等着我们的是圣地的守护龙，把它击败后，琉库大声说她要留下来休息。但奥隆却没有停步的意思：“现在没有休息的必要，我们必须一鼓作气到达扎那尔港多。”

“我不单单是为了休息……我是想多一点时间想一想……”琉库声音忽然低了。

“琉库……”尤娜走到她身边。

“没关系，我在走路的时候也可以想的。”

“我觉得很奇怪。”我自言自语地说。

“我也是。”奥隆出乎意料地回答我：“当我第一次来到这个扎那尔港多，我也有莫名气妙的感觉。”

“我们一路战斗到这里，布拉斯卡掌握了究极召唤，他击败了‘辛’，自己也死去了。”

“一开始我们就知道会是这样的结果……但在真正面对的时候，我却感到害怕了。”

“听到您这样说真惊讶，这不像是传奇守护者啊！”瓦卡吃惊地说。

“传奇？我那时还很稚嫩……你到了我的年龄

话梅杂志 www.plumbook.cn

就会明白了……"

"我当时努力想要改变将要发生的事情，但是什么变化也没有。这就是……我的故事。"

我们又走了一段路，到了一片山崖之上。

映着夕阳，现在就可以看到我们的目的地扎那尔港多了。这座千年前已经成为废墟的城市现在就真实地出现在我的面前。那样地荒凉，完全不像我记忆中生活的不夜都市。

我怀着复杂的心情看着它，却又觉得有些害怕，害怕真实的扎那尔港多会将我所有美好的回忆破坏。

这里是尤娜修行之旅的终点，也是我的故事的最终章……各种感情涌入我的心中，但被我忍住了……那几乎已经无法表达的。

"没有人想过吗！再走下去……尤娜就会……"琉库再也忍不住地哭起来。

"琉库……谢谢你……但是我们已经不能改变已经走下的路了。"

"不要说我们没有办法！我们只是需要时间来想！想不让你死去的办法！"

"如果我停下来仔细考虑的话，可能连继续下去的勇气也没有了。"尤娜看着远处。

"尤娜……"琉库抱着她哭了。

"谢谢你，琉库，真的很感谢你。"

"尤娜……不要说那些……不要那样说……"

"为我问候希德舅舅。"

"……不要！你自己去向他说啊……"

"拜托了……"

"不要那样说话啊……我不应该说那些话……"

"……基玛力，我们走吧。"尤娜平静地说。

但她的心情一定不像表面上的平静，连掉了东西也没发现。

我拾起尤娜掉下的记忆晶球，开启了其中记录的影像。

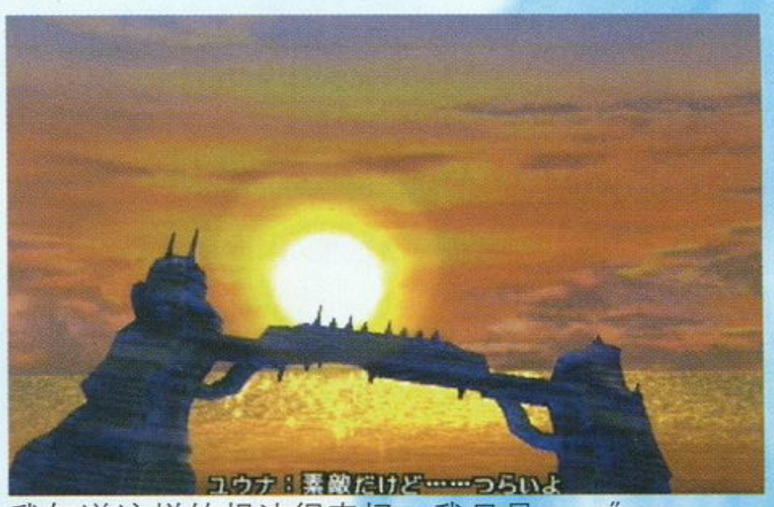
我从来没有想过，在那天，在那个从卢卡离开后的黄昏，我去找尤娜的时候，尤娜竟然是在做这些……做这些告别的准备！

"奥隆……我是从基玛力那里听到您的名字的。我一直想见到您，当我真的见到您的时候我真的高兴极了。当您说想做我的守护者的时候我不知道应该怎样感谢您，但现在我知道了，我会用打败'辛'来回报大家的爱护。既然大家都期待着……'辛'就一定会死去……而我……也会死去……这就是我现在说这些话的原因。谢谢，奥隆先生。"

"基玛力……记得我们第一次见面的日子吗？我那时只有7岁。父亲打败了'辛'，贝贝鲁上下欢腾的时候，每个人那样地尊敬父亲，我高兴极了。但跟着噩梦就降临了……'辛'死去了，父亲也死去了，我感到无助和孤独。为了逃避人们的庆祝，我逃出了城市，站在贝贝鲁的长桥上看着天空。因为只有天空曾经和父亲道别过……在父亲和'辛'决战的大地上。那时候你出现了，你说你在寻找布拉斯卡的女儿，那时我有些害怕，但很快我就知道你是怎样一个温和的人……即使你不习惯和小孩子说话。当我告诉你我就是布拉斯卡的女儿的时候，我要你带我到远离贝贝鲁的地方……带我到死者居住的地方……因为我的父亲刚刚死去……在我想到这些时我就开始哭了，因为我知道再也见不到父亲。你什么也没有说，只是抱起了我。当我到了比萨德的时候我又哭了，我不愿意离开你即使你把我托付给寺院。因此你就一直守护在我身边……谢谢你，真的谢谢你。"

"瓦卡，露露……我忘不了我们一起度过的日子，我们，还有伽珀一起玩耍，每一天都那样开心。但当我决心要成为召唤士的时候你们那样地反对我……对不起，我本想将来有一天再向你们道歉的，但那时候你们整天想办法阻止我，后来我生气了。你们是真正地在乎着我，你们真的像大哥大姐一样照顾着我。不……是像真正的哥哥姐姐那样。有些奇怪吧……我爱你，闪电球哥哥瓦卡；我爱你，急性子的姐姐露露。"

"最后……我的新守护者……扎那尔港多的王牌闪电球星。我……我……嗯……我应该是很高兴遇到你，遇到你之前我从没有那样的感觉……那样奇异……我不知应怎样说……我想我只能说那是很棒的感受。很棒……也很痛苦。我不知道怎样说啊……但我很高兴遇到你……但就像我说的……很痛苦……当我想到终有一天我要向你道别的时候。我很害怕……我只想时间就停留在那里就好了……



我知道这样的想法很奇怪。我只是……"

但是声音突然中断了，那正是我走到她身边的时候。

那天我一无所知地和她说起美丽的夕阳，丝毫不知道她已经开始考虑自己死去后的事情。

我追上了队伍，在最后的宿营地，大家的心情都沉重起来。

我只是个过客。

夕阳西下，身在天涯。

四下漂浮着无数七色的魂，那些都是千百年来在死之螺旋中浮沉的绝望化成。随波逐流，凄美如花。

决战前夕，终于可以放下武器。曾经生死的战友坐在微弱的火堆周围，共度这可能是最后的一夜。

而这一去，究竟能不能回来，真的没有人知道。

我终是忍受不了这沉默，起身走向近处的山崖，那里可以看到我们最后的目标。

我想要说些什么的，但最后却只是伸出手按了下她的肩膀，一切等到结束吧。

扎那尔港多。

艾本圣殿里充满了飞舞的幻光虫，它们具有将人们的思想实体化的能力，因此我们可以看到很多奇怪的幻象。

看到那些虚幻的人从自己的身上穿过，琉库吓得缩成一团。那些人都是来到这里的召唤士和他们的守护者。

在某个地方，我们看到了少年时的西摩亚和他的母亲。

"不要啊！妈妈！你会变成'祈之子'的啊！"这是西摩亚在拉着他妈妈的手。

"不要阻拦我……你一定要学会召唤我……去打倒'辛'。你只要这样做了，那么即使我是外族的女人，古雅多也会承认你的身份。"

"我不管那些人的态度！没有你的话，还有什么重要的？"

"对不起……没时间再耽搁了……"

那个伤心的孩子就是西摩亚吗？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

又走了一段路，我们眼前出现了布拉斯卡和我的父亲、奥隆行走的情景。

幻光虫记叙了这里发生的一切，因应我们的思念而再现。

“嗨！布拉斯卡，我们真的有必要这样做吗？”

“杰克，你有点觉悟好吗？”

“……我不会再说了。”

“也许错了……但我已经说过很多次，回去吧！布拉斯卡大人！我们……我们不能让你死掉……”这是奥隆在说话。

“你还有其他的好想法吗？”

“如果我能够杀死‘辛’，就可以为斯彼拉消除笼罩它的悲伤。”

最后布拉斯卡还是没有回头，继续向前走去。

我们击败了等候我们的魔天守护龙，之后到达下面，见到了尤娜尼斯卡。

但是等待我们的是可怕的真相：所谓究极召唤，真的是要将自己最信赖的人变为“祈之子”，再由召唤士放纵自己内心无尽的悲痛和仇恨来召唤出由此得到的究极召唤。当年尤娜尼斯卡将自己的丈夫变成“祈之子”从而打倒了“辛”，这个办法从此流传下来，成为打败“辛”惟一的办法。

她接着把当初我父亲和布拉斯卡来到这里的情景展示出来。

当布拉斯卡下定必死的决心准备进行召唤的时候，奥隆对他说只有活下去才会有无穷尽的希望，才可能真正打败“辛”。

“辛”会不断地复活，如果不改变方法的话，始终只会是无谓的牺牲。

最后布拉斯卡和我父亲让奥隆留在外面，寻找最后的机会。而他们两人则进行究极召唤，期望会出现奇迹将“辛”完全杀死。这样两种办法都可以尝试到了。

我向大家说不能继续这种无谓的战斗了，想不到每个人都同意我的想法。

尤娜尼斯卡不愿意让我们自以为是的想法打破几百年来挑战“辛”的规律——因为沿袭旧办法至少可以让人们得到短暂的平静生活，而我们的计划却完全没有成功的保证。

最后我们不得不和尤娜尼斯卡为敌，虽然我也知道她的想法可能才是正确的。

不管怎么样，一定要去尝试才知道。

走出艾本圣殿，谁也没想到我们旅行的结果竟然是这样。

天空变黑了，“辛”出现在我们面前。尤娜尼斯卡死去，表明究极召唤从此消失，我们究竟有没有办法对付“辛”？

“辛”看着我们，没有过来，反而转头离去。

这一刻，它究竟是“辛”，还是我的父亲？

飞空艇来到我们身边，把我们接了上去。

得知我们已经选择了另外的路，连一贯反对究极召唤的希德也吃了一惊。

现在我们需要好好想想用什么方法对付“辛”了。

首先，我们需要了解“辛”更多的情况，这只有艾本教的麦加最清楚了。

“尤娜尼斯卡已经消失了。”听到这消息，麦加惊呆了。

“‘辛’是艾本·罪的外壳，究极召唤是打破外壳的惟一方法……最初的‘辛’就是艾本·罪汇集死者的灵魂而形成的保护壳……现在连打破壳的方法都没有了……斯彼拉已经注定了死亡的命运……”麦加说完化成幻光虫消失。

正当我们感到迷惘的时候，“祈之子”又出现了。

“艾本·罪才是‘辛’不断复活的原因，只有杀死艾本·罪才是惟一结束死之螺旋的办法。”

“艾本·罪也是召唤士，是一千年来维持召唤着幻之扎那尔港多的永生召唤士。”

“仅仅打败‘辛’，艾本·罪就会附身到打败它的究极召唤体内，而究极召唤就成为新的‘辛’。召唤也会继续下去……”

“每次‘辛’被打倒之后，为了重新控制自己的外壳，艾本·罪需要一段时间去对付究极召唤，所以在它‘复活’之前会有一段时间的蛰伏，那就是‘纳基节’的真相。”

“那么不是永远都不能打败它了吗？”我问。

“不……它将会自你的手中结束……永远地消失。”

“在你面对艾本·罪的时候，记得召唤我们出来……”

“当所有可以召唤的梦都结束的时候……一切都会完结了……人们就会从这个噩梦中醒来……”

所以，我们首先要破坏艾本·罪的外壳。

乘坐着飞空艇，我们开始寻找“辛”。在甲板上我取出尤娜遗失的记忆晶球给她看。尤娜看到后窘迫得满脸通红。

我笑了笑，将晶球远远扔了出去。我既然决不会让尤娜死去，那么，这晶球也不重要了。

我知道尤娜一定懂得我的意思，她对我微笑表示感谢。

“辛”一定感觉到了敌意，它开始向我们示威，能量波爆发的结果是海洋、天空、大地都出现了巨大的裂缝。但是飞空艇没有被破坏，我们还是到了辛的面前。

首先破坏了“辛”的双手，受创的“辛”重重砸到了地面。大家都欢呼起来。

但是真正的罪恶之源艾本·罪还存在着，所以我们还不能停止战斗。

就在我们商讨的时间内，“辛”又恢复了元气，失去双手的它伸展出背后的翅膀飞了起来，最后栖息在圣贝贝鲁宫的顶端。

最后的决战来了，我们首先要击败它的外壳，在取胜之后，飞空艇迎着爆发的能量向“辛”的内部冲进去，一阵炫目的闪光之后，我们就身处在一片迷茫的未知地带了。

很快我们再次见到了西摩亚，他这次自称已经成为了“辛”的一部分，跟着就开始攻击我们。

打败了他之后，尤娜将他送入了异界。

最后，我见到了我记忆中的父亲，他背对着我们站着。

“奥隆，你现在才来吗？”

“对不起，久等了。”

父亲转过身来面对我们，他还是10年前离开时的样子。

“泰达，长得这么高了……还是这么瘦弱，不懂得好好吃饭么？”

newtype杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“……不及你强壮。”我不知道应该说什么。

“哈哈……我现在已经是‘辛’了，谁能比得上我……”

我讨厌他那种玩世不恭的笑，从来都没有正经过。

“那很好笑吗？”我愤怒地说。

“哈哈……那么……你知道应该怎么做了吗？”

我哭了：“父亲……你好混蛋！”

“已经听不到祈祷歌了……我感觉到自己正在变成‘辛’……你开始吧！让这千年的噩梦在你手中终结！”

“不要！不要那样！”

“再见了……我的儿子。”他转身就向背后的深渊跳下去。

无数的光芒从深渊中升起，照亮了整个破败的城市。从深渊的烈火中，“布拉斯卡的究极召唤”出现了，虽然它是那么巨大，可是我知道那是我父亲化成的。

在我击败它之后，父亲又出现在召唤阵中，一个怪物从他的身上飞出在上方盘旋着，那就是万恶的根源艾本·罪吗？

我跪在地上抱起我奄奄一息的父亲，泪如雨下。

“又哭了吧？总是一味地哭泣，我说过男人是不该哭的。”这个时候父亲还是像以前那样。

可是我什么都说不出，连拼命想不哭都不能成功。

父亲转而对尤娜说：“不要再等了！已经没有时间了……快点召唤出你的召唤兽来！”

“祈之子”也出现了，他们同样催促着尤娜进行召唤。

“快召唤……”父亲消失了。

艾本·罪在控制新的宿主时会消耗大量的能量，所以……如果不断地让它寻找控制新的宿主，它很快就会精疲力尽了……这就是打败艾本·罪惟一的途径。

召唤兽一只只地出现，一只只地被附身，一只只地被杀死。

艾本·罪一次次地转移宿主，尤娜一次次哭泣着召唤。

当最后的召唤兽在我们手中消散成轻烟时，艾本·罪现出了它的原形，只是一只小小的虫状的怪物。

“这是最后的战斗了，大家加油吧！”我说道。

“……可是……这次战斗之后，我们就要分别了……”我又说道。

看到大家悲伤的样子，我知道自己决不能再软弱下去，强迫自己微笑着走向那个召唤出我的世界的艾本·罪。

这本是我的故事。

艾本·罪死去，被它身边旋转的罪·浮屠封印起来。

没有欢呼声。

召唤士已经死去，“祈之子”的梦也结束了，从此世上将不再有召唤，已经召唤出的也将消逝。

但斯彼拉的人们不在意这些，当他们看到天空中“辛”化成光芒消失的时候，他们一起欢呼起来。

终于，斯彼拉从死之螺旋中挣脱了。

我们站在飞空艇上看着下方欢腾的海洋，都默不出声。

各地寺院中的“祈之子”都化成了石像，灵峰上的祈祷壁上被禁锢的灵魂终于可以自由地睡去了。

尤娜在施行“异界送”之仪，将这世间盘桓的死灵送往异界安息。

奥隆渐渐变得透明。幻光虫自他的身上飞出来，但是他示意尤娜继续。

为了他对我父亲的承诺，他已经强行滞留在世间整整10年了，如今就要归去。

奥隆走到召唤阵中心，化成轻烟消失。

“异界送”唤醒了斯彼拉沉睡的灵魂们，它们在回旋着准备离去。

七色的魂充斥了整个空间，斯彼拉笼罩在虚幻的光华中。召唤兽们纷纷出现，同我们道别。

从此不再有“辛”。

从此不再有召唤。

从此不再有我的扎那尔港多。

朝阳已经从海面升起，我却感觉到自己的身体正在消失。

我的手，已经变得透明了，就像奥隆一样。

我……也到了归去的时刻。

终于要向尤娜说“再见”了，在这个举世欢腾的日子。

我强迫自己笑，可是连我自己都知道我的表情是什么。

……连我的泪水也变得虚幻，接触不到这个世界。

“对不起，不能带你去扎那尔港多了。”我迟疑着走到尤娜身边。

我向奥隆消失的地方走去，琉库在后面问我们还能不能再见……

我不知道。

“泰达！”尤娜向我扑过来，但却穿过了我的身体，摔倒在地上。

这世界对我如此残酷，我竟然连扶起她都不能做到，只能看她自己爬起来。

而我的身体，正在消失。

尤娜站起来，静静看着朝阳和云海。那下面是我们拯救了的世界。

我就要离去，在最后一刻，我拥抱着她……即使我只是个幻影。

她感觉得到。

我还是要归去，即使我眷恋着这里的一切。

“我爱你……尤娜。”这句话我在离去之前低低说出，却让尤娜流出了泪。

我的幻影穿过她的身体，跳入茫茫的云海。

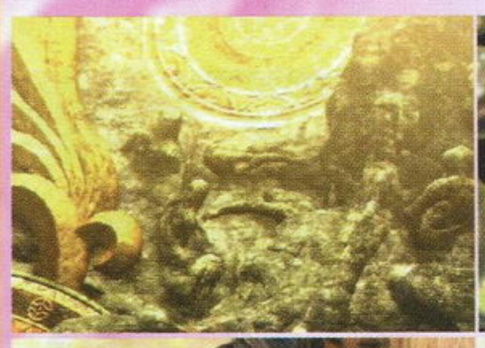
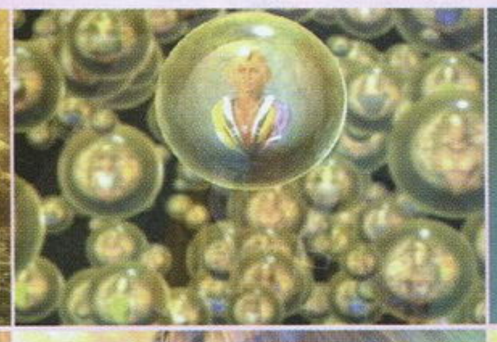
平静的海边，尤娜在吹着泰达教她的口哨，海面上海鸥在飞。

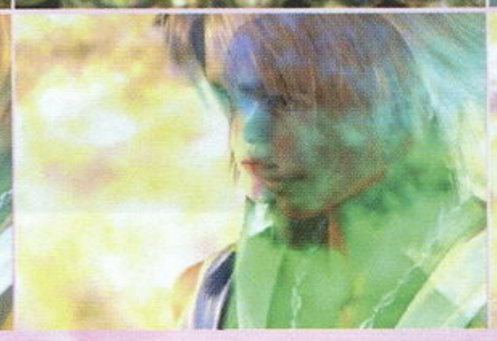
卢卡的闪电球场，尤娜在对人们宣布着永远的“纳基节”的到来。

“我们一直遭受着“辛”的惩罚，现在“辛”已经死去，再也不会复活。这场战斗中，很多人死去了，但换来了长久的和平。我们从此可以致力于建设自己的家园……这是一个新的时代，虽然充满了不安，但是已经有时间让我们去努力，大家一起走下去吧……”

“我有一个愿望……我们在得到平静生活之后……还可以记起那些已经不在的人……”

“虽然已经不在了，但是记忆是不会消去的，我还可以想起他。”

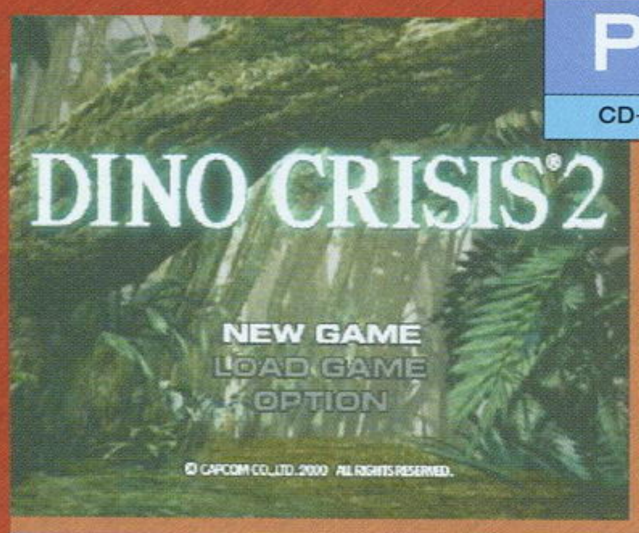


杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

恐龙危机2

文：GOUKI

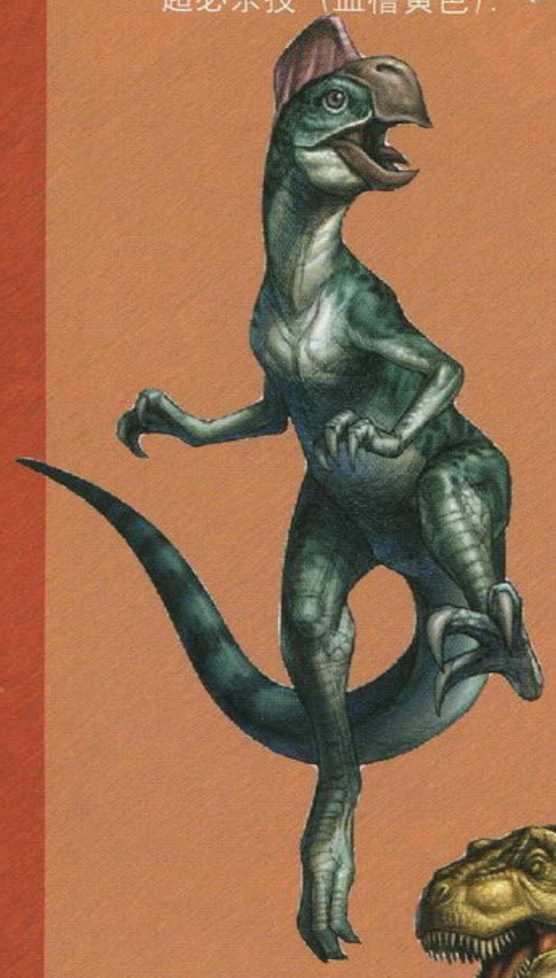
PS	CAPCOM	AVG	1人
	2000年9月13日发售		1格
CD-ROM	–		



算一算《恐龙危机2》的推出也已经满一年了，不过作为CAPCOM为PS机主带来的最后的一个AVG游戏，相信至今还是有不少玩家仍然深陷恐龙的世界而不能自拔吧。由于是PS末期的游戏，《恐龙危机2》并未创造如前作那样的佳绩，不过它还是以其超越前作的游戏性及故事性在玩家之中赢得了极佳的口碑。不光如此，游戏中的7个迷你游戏以及隐藏要素"DINO DUEL"也为游戏增色不少。如何操作恐龙在环形格斗场内赢得胜利呢？这恐怕是很多玩家想知道的吧？

速龙

下段攻击：↓+□
尾巴左扫击：←+△
尾巴右扫击：→+△
前冲咬击：×+↑+□
超必杀技（血槽黄色）：←·→·↑·□

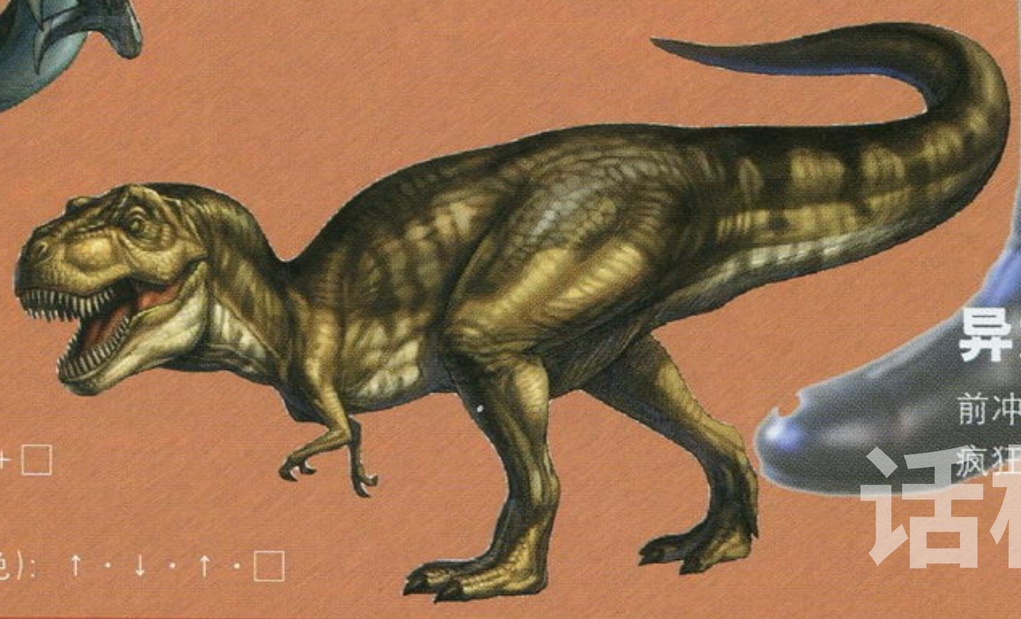


尖嘴龙

下段攻击：↓+□
小踢：↓+△
前冲头撞：×+↑+□
超必杀技（血槽黄色）：↑·↓·↑·□

霸王龙

前冲咬击：×+↑+□
前冲踏击：×+↑
超必杀技（血槽黄色）：↑·↓·↑·□



火山龙

前冲咬击：×（按□键咬）
HP回复（血槽黄色）：△·△·↓·□

Compsognathus

召唤同伴（血槽黄色）：L2·L2·L2·△·△·↓·□

三角龙

前冲猛撞：×+↑
一击必杀！！（血槽黄色）：↑·↓·↑·□

异龙

前冲咬击：×+↑+□
疯狂状态（血槽黄色）：↑·←·↓·→·↑·□

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

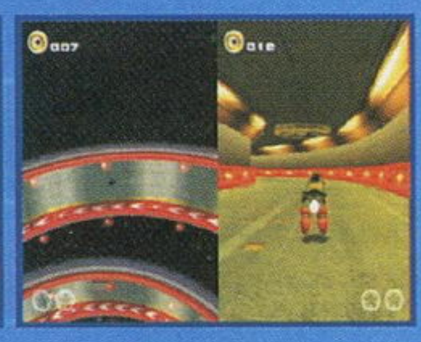
为您揭开《索尼克大冒险 2》最后的秘密！

FINAL SECRET

SONIC ADVENTURE 2

ソニックアドベンチャー2

ソニックアドベンチャー2 アットマーク @



《索尼克大冒险2》已经推出一段时间了，不知各位玩家进展如何——要知道拿齐那180枚勋章可不是一件容易的事情。如果你已经拿齐了所有的勋章，就一定要看看这篇文章。而没拿齐的玩家就一定要继续努力，因为还有很多好东西在等着你们呢！

DC	SEGA/SONICTEAM	3DACT	1～2人
	2001年6月23日发售		至少18格
GD-ROM	对应网络、VGA、VMS迷你游戏、振动包		

作为索尼克十周年的纪念作品，以前出现过的角色怎么能够缺席？在对战模式里，索尼克世界里的角色统统都会登场！这样在前作中非常活跃的艾咪和大脸猫终于可以正式登场了，此外还有笛卡儿、混沌0号等人，实在是阵容庞大呀！不过具体条件苛刻了一点，需要玩家把所有关卡的五个任务都以A级过关才行，实在是有点困难呀（哭）。

隐藏角色参入对战模式！

看！隐藏角色的选择画面！只要按着箭头所示方向按方向键就可以很轻易地选用他们了，每一位角色都对应一位隐藏角色。

每一关的目标不变，但由于这些隐藏角色的实力比较弱，所以难度上升了不少。更加要命的是不少地方的通过方法有了很大的变化，快去试试吧。

条件 全部任务以A级完成！

好可爱的小查欧呀！这只小查欧可以驾驶着巨型查欧机器人作为英雄阵营的角色参加SHOOTING的比赛，看上去很有点《最终幻想VII》里的凯特·西的味道。

混沌0号是DC《索尼克大冒险》里第一关的BOSS，他也拥有在天空中滑行的能力。

笛卡儿也是纳克尔斯一族的勇士，她是作为英雄阵营的角色参加探宝比赛的。

金属索尼克是由蛋头博士开发出来的高级机器人，实力和索尼克不相上下。

一脸傻样的大脸猫终于参战了！不过由于名额爆满，所以只好参加了黑暗阵营。

艾咪是作为英雄阵营的角色参加RACE比赛的，不过她赶得上人家那风驰电掣的速度吗？

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

黄金太阳

GBA	CAMELOT	RPG	1～2人
	2001年8月1日发售		电池记忆
卡带	对应通信对战线		

全部职业一览表

职业名称	HP	EP	攻击力	防御力	敏捷度	运气
けんし	110%	80%	110%	100%	100%	100%
ナイト	130%	90%	120%	110%	110%	100%
ソードマスター	150%	100%	130%	120%	120%	100%
ロード	170%	110%	140%	130%	130%	100%
せいけんし	100%	90%	110%	110%	90%	120%
せいきし	120%	100%	120%	120%	100%	120%
クレリック	140%	110%	130%	130%	110%	120%
まほうけんし	100%	120%	110%	100%	120%	90%
マジックウォリアー	120%	130%	120%	110%	130%	90%
エンチャンター	140%	140%	130%	120%	140%	90%
ウィッチドクター	120%	150%	110%	110%	130%	100%
マーシナリー	100%	70%	120%	90%	110%	70%
アサッシン	120%	80%	130%	100%	120%	70%
グラディエーター	140%	90%	140%	110%	130%	70%
バーサーカー	160%	100%	150%	120%	140%	70%
アースナイト	170%	130%	140%	140%	130%	120%
マジックナイト	170%	160%	140%	130%	160%	90%
ブラックナイト	180%	110%	160%	130%	150%	70%
ホワイトナイト	160%	130%	140%	140%	110%	130%
ニンジャ	160%	140%	150%	120%	170%	80%
サムライ	190%	130%	150%	140%	140%	90%
せんし	110%	80%	100%	110%	70%	100%
ガーディアン	130%	90%	110%	120%	80%	100%
ウォリアー	150%	100%	120%	130%	90%	100%
バロン	170%	110%	130%	140%	100%	100%

职业名称	HP	EP	攻击力	防御力	敏捷度	运气
りゅうほうし	120%	140%	110%	120%	140%	120%
フレイムナイト	170%	130%	140%	140%	130%	120%
かぜつかい	80%	140%	80%	90%	130%	110%
マジシャン	90%	150%	90%	100%	140%	110%
げんじゅつし	110%	160%	100%	110%	150%	110%
マジックマスター	130%	170%	110%	120%	160%	110%
モンク	90%	120%	90%	100%	120%	120%
しゅげんじゃ	110%	130%	100%	110%	130%	120%
うらないし	90%	130%	90%	90%	110%	100%
シャーマン	110%	140%	100%	100%	120%	100%
ハーミット	80%	140%	80%	90%	130%	120%
せいれいつかい	90%	150%	90%	100%	140%	120%
サーヴァント	110%	160%	100%	110%	150%	120%
スターシーカー	130%	170%	110%	120%	160%	120%
ひりゅうほうし	150%	160%	130%	140%	160%	120%
エクソシスト	150%	170%	130%	130%	150%	100%
けんじゃ	150%	180%	120%	130%	170%	120%
レンジャー	130%	160%	120%	120%	160%	120%
くろまじゅつし	130%	170%	120%	120%	150%	90%
しろまじゅつし	150%	180%	130%	130%	150%	130%
みずつかい	90%	130%	90%	100%	80%	130%
プリースト	100%	140%	100%	110%	90%	130%
ビショップ	120%	150%	110%	120%	100%	130%
セイント	140%	160%	120%	130%	110%	130%
すいりゅうほうし	150%	160%	130%	140%	160%	120%

各角色最强职业转职方法

注意：要转为最强职业有多种方法，以下仅列出最简捷的一种。

罗宾（ロビン）	冰骑士（アースナイト）：地水水水水水水	武士（サムライ）：火火火火风风风
杰拉尔多（ジェラルド）	火焰骑士（フレイムナイト）：火水水水水水水	武士（サムライ）：风风风地地地地
伊万（イワン）	飞龙术士（ひりゅうほうし）：火火火火火火风	白魔法师（しろまじゅつし）：水水水水地地地
梅雅莉（メアリィ）	水龙术士（すいりゅうほうし）：火火火火火火水	白魔法师（しろまじゅつし）：风风风风地地地

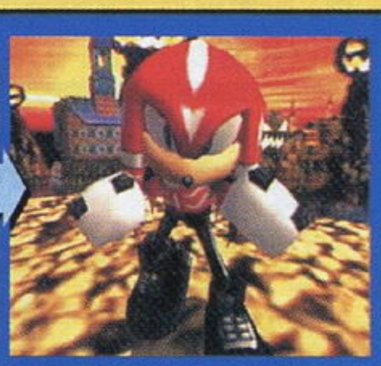
ソニアド2アット SONIC ADVENTURE 2 TOPICS

各角色终极装备出现条件 完成所有的任务！

出现各角色终极装备的条件比起出现隐藏角色的条件来要简单很多，只需要完成每一关的全部五个任务就可以了。

索尼克 黄金圣衣

纳克尔斯 街头酷装



特尔斯 真红之机械

阴影 宇宙骑士

罗姬 魅惑女郎

蛋头博士 传说之战神

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2 EVERGRACE2

在EXTRA GAME中获得最强装备

首先是要先通关一次，载入通关的记录就可以进入“EXTRA GAME”。在该模式下，一些以前无法操纵的我方角色也可以直接操纵了。

把EXTRA GAME里的斗技场（コロシアム）全部通过之后，就会出现最后的斗技场的敌人，击倒这个敌人后就可以得到拥有极高攻击力的雷属性武器“ムーンライトソード”和能够发出音速光波的装饰品“月智のかけら”。

另外，如果记录卡中有上一代的记录，那就可以在商店中购买到上一代的令人怀念的初期装备。

PS 实况力量职业棒球2001

亮出各选手的特殊能力

在模式选择画面中，选“データあれこれ”，然后进入“サクセク・消除・PASSWORD表示”，按顺序输入“↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、START”，如果成功了就可以看到各个选手的状态和特殊能力。还有，如果你再次输入以上秘技的话，还可以看到アレンジ的特殊能力。

出现隐藏球场

游戏中最多只能得到11座球场，第12座球场就要靠秘技输入才会出现，在选择模式的画面中按顺序输入“↑、↑、↓、↓、L1、R1、L2、R2、SELECT”，成功的话就会先听到一声特别的音效。

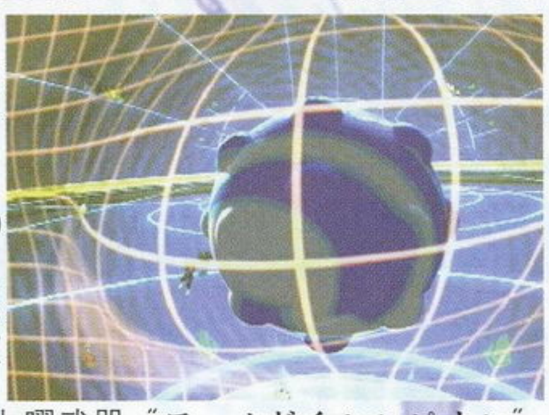
PS2 CITY CRISIS

最后的隐藏机体

游戏中无论是MISSION MODE或是TIME ATTACK MODE，每完成一个任务，都会得到评价，如果能在其中4个任务中得到S级的评价。就可以得到隐藏机体“PORK”。

PS2 最终幻想X

瓦卡的七曜武器、OVER DRIVE技及圣印的取得方法



赢得两次联赛（“リーグ战”）的冠军，也就是要玩20场闪电球比赛。这时到ルカ城的酒吧中就可以得到瓦卡的七曜武器“ワールドチャンピオン”。之后再进行1～2场比赛，直接退出后保存一下进度，然后再次进入闪电球比赛的主菜单，看看锦标赛（“トーナメント”）的奖品，如果不是瓦卡的第二招OVER DRIVE技，就读记录重新进入，直到出现为止，接着赢得锦标赛就得到瓦卡的第二招OVER DRIVE技了。再接着选择闪电球主菜单上的最后一项，让所有数据重置为初始状态，再像之前一样不断地重新读进度，直到看锦标赛的奖品变为瓦卡的第三招OVER DRIVE技为止。同样的方法还可以在锦标赛中得到第四招OVER DRIVE技。有了这样的方法，就可以通过再赢得一次联赛，得到“水星之圣印”。

PS ZOIDS BATTLE CARD GAME 西方大陆战记

超珍贵的机体“ライガーゼロ”登场

出现方法为：在基地画面中，选择“情报”项，按5次R1键后于输入以下的指令：“○、←×3、↓、→×3、↓、←×3、↑×2、→×3、↓、←×3、↓、→×3、↑×2、○”（共和国军的指令）。如果是选的是帝国军，则输入以下指令：“○、←×2、↓×2、→×2、↑×2、←×2、↓×2、→×3、↑×2、←、↓×2、→、↑×2、←、○”。

GBA 马里奥赛车ADV

《超级马里奥赛车》最早出现于SFC，超高的游戏销量令SOUL钦佩（绝不比PS的GT赛车销量差）。其后的N64版《马里奥赛车》同样卖得疯狂之极。说这些，还是要让大家不要错过这个有趣的游戏。不过很可惜，“《马里奥赛车》系列”最强调的多人游戏模式在GBA上较难实现，所以《马里奥赛车ADV》不能像前两作一样疯卖。（不过到现在为止也卖了50万套以上）

SPECIAL CUP出现方法

完成最初的4个不同的杯赛，取得“金トロフィー”就会出现SPECIAL CUP。

SFC版赛道出现方法

先完成SPECIAL CUP，看完ENDING后，在“マリオGP”中取得100枚以上的金币，就可以选择这些SFC时代的赛道。

SUPER MARIO KART TRACKS赛道

在所有的GP MODE中取得A或以上的评价，然后在选择赛道画面中按L或R键，这样就能够选择SUPER MARIO KART赛道了。

选择角色时的小技巧

选择角色时，在光标和角色肖像重合时，按下L键就会发射“みどりこうら”；按R键就是“ミニジャンプ”，另外按选择键就会发出“クラクション”。

GBA 皇家骑士团外传 罗迪斯骑士

音乐欣赏模式

在输入名字的画面中，输入“MUSIC_ON”，就可以进入音乐欣赏模式。

删除记录

在输入名字的画面中，输入“DEL_DATA”，就可以删除记录。

GBA 黄金太阳

为角色改变名字

游戏中要先有存档，这样就可以在标题画面中选择进入斗技场，再在记录选择画面按三次SELECT键，如果听到一音效就表示成功。重新开始游戏，就可以在游戏中为所有角色改名。

PS2 鬼泣

必须码

EC84387C 1446A6EC

体力不减（难度为NORMAL时）

4CCE1F7A 1456E4FD

红色魔石最大值

1CE4E24C 1DBC9E0C

黄色魔石最大值

1CE4E238 1456E404

PS2 捉猴2001

必须码

ECE7D664 1464DB3C

剩余人数不减

3C017A1C 1456E788

取得一条裤子就可以过关

4C017510 1456E7A6

PS2 梦幻骑士II

必须码

EC8134A4 1446B6FC

金钱最大值

1CABF68C 144F25CC

ウェイン的各项能力

现在HP999

4CAE7CCE 1456E404

最大HP999

4CAE7CD4 1456E404

现在MP999

4CAE7CD2 1456E404

最大MP999

4CAE7CD8 1456E404

STR(力量) 999

4CAE7CC2 1456E404

INT(智力) 999

4CAE7CC8 1456E404

DEX(敏捷) 999

4CAE7CC6 1456E404

升级时スキル 99

3CABF897 1456E788

DC 欢迎来到PIA CARROT2.5

迷你游戏全开

AFB3A81F FFFFFFFF

CG模式全开

31305DC9 E06F9041

9721AE1E

DC 异形前线

必须码（放开头）

9C5D88F8

按下L+R立即获胜

A79D8771 0000FFFC

CCFAE1EA 00000063

A79D8771 0000FFFC

8CEC6CB5 00000063

A79D8771 0000FFFC

6A8DF07D 00000063

A79D8771 0000FFFC

ECE87F59 00000063

必须码（放结尾）

245EECA9

DC 超级机器人大战α FOR DC

金钱最大值

02BF3A4C 05F5E0FF

该密码只能在每关过关后的INTERMISSION画面使用，即过关后存档，然后再用金手指进入游戏，要进入下一关就要再存档，以不用金手指的状态进入游戏的下一关战斗，否则可能导致死机。

DC SGGG（非网络贩卖版）

金钱最大值

88F35078 05F5E0FF

总预算额最大值

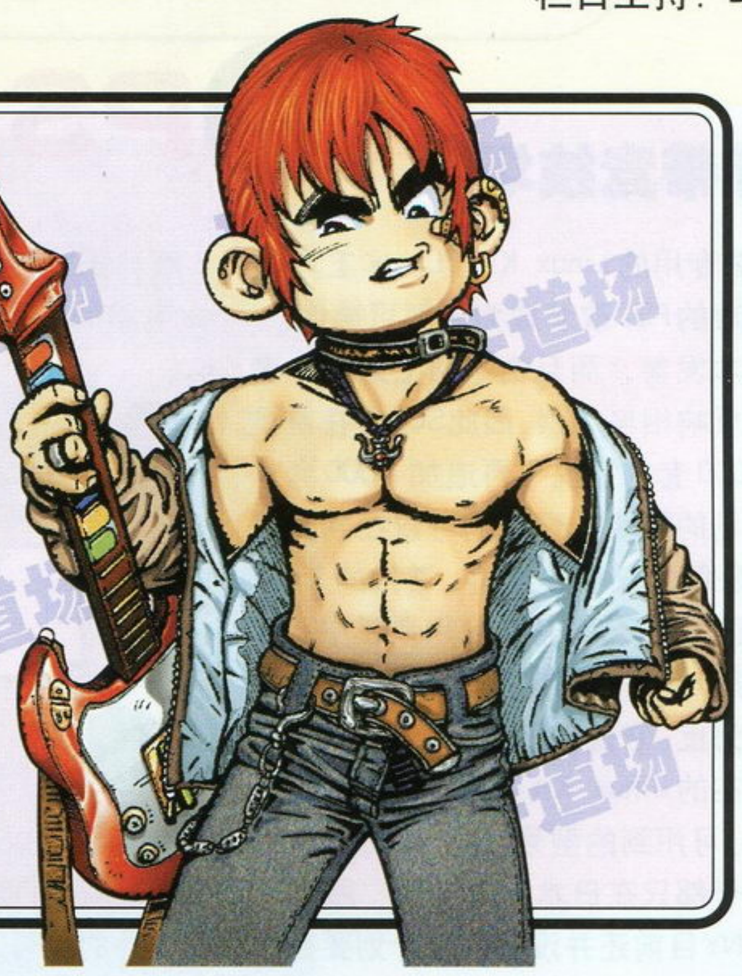
4C4299C6 B0F17F29

A070509D 9FE2EC3E

销售量最大值

69ABA995 0098967F

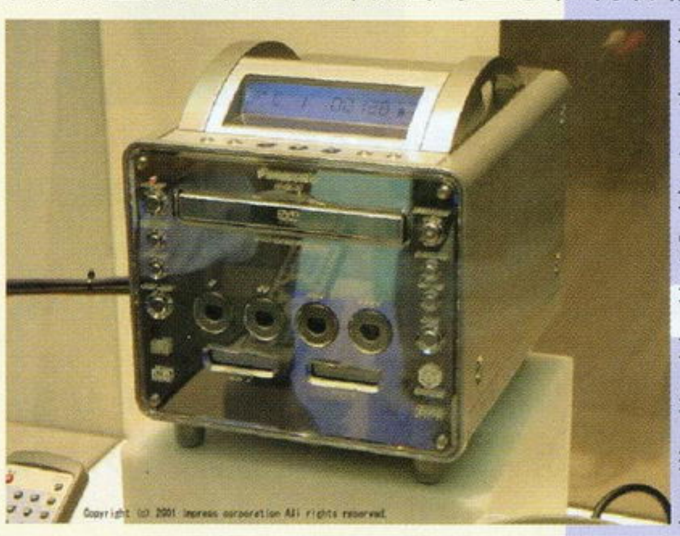
“金手指”的阅读顺序是从左到右，再从上到下。如果金手指密码不能生效，请换一个金手指版本再试试看。一些金手指码可能会让游戏产生不良后果，也可能无法生效。另外请注意做好记录的备份。



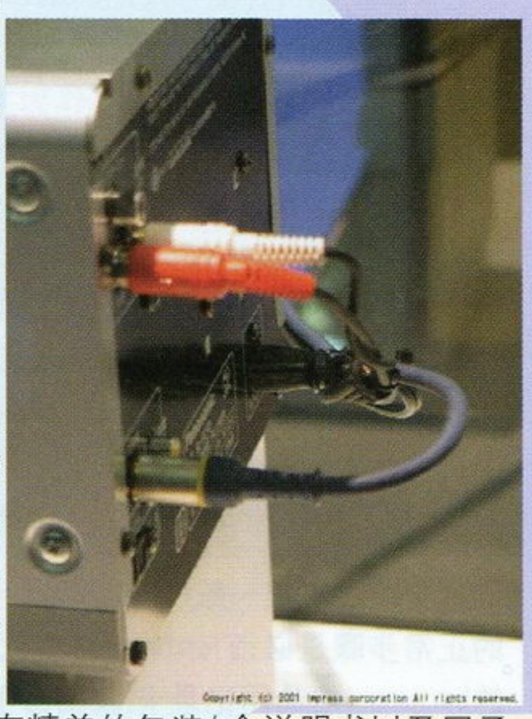
暴风雨来临之前的夜晚是安静的，游戏业界的长辈任天堂终于要推出新主机NINTENDO GAMECUBE了！虽然在国内新一代的电玩迷心中任天堂的地位可能远不及10年前它在老玩家心目中所产生的影响力，但是无可否认的是任天堂懂得玩家最需要什么，50万销量对老任的自家游戏来说似乎不是什么难以逾越的鸿沟，因为对游戏本质的执着造就了品质的保证，筑就了良好的口碑！在NGC发售之前，预祝它有一个良好的开端。本期的特约嘉宾是《心跳回忆2》中的人气女主角八重花樱梨，预祝新学期玩家们有一个新的开始！

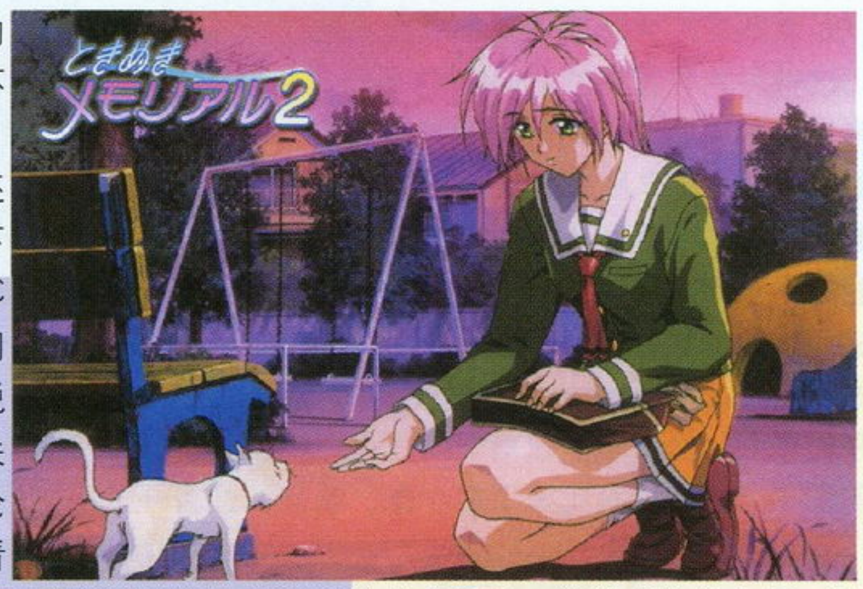
游戏市场导航

正如上面引言所描述的那样，在NGC发售之前的游戏硬件市场是非常安静的。8月底的主流游戏主机的焦点还是集中在PS2上，由三上真司指导，多位CAPCOM游戏制作大腕参与制作的原创PS2游戏《鬼泣》赢得了一个开门红，虽然截稿之前这款游戏的销量只有35万，但是编辑部一众小编推断50万绝对没有什么问题。可能还是价格因素在玩家心目中占据着重要因素，因此即便会马上迎来9月份精品游戏大作发售狂潮的洗礼，国内的玩家也似乎显得异常的冷静，可是一只手却总是插在口袋里（笑）。也许这种难得的冷静是国内玩家逐渐成长起来的见证，没有自己真心喜爱游戏，便绝不轻易对新主机SHOPPING，看来这年头JS（奸商的拼音缩写）的日子也不好过啊！正是由于玩家的反应冷淡造成了游戏主机市场的低迷，30000型的PS2（全配置）在许多大城市也只保持在2750元左右的价位。

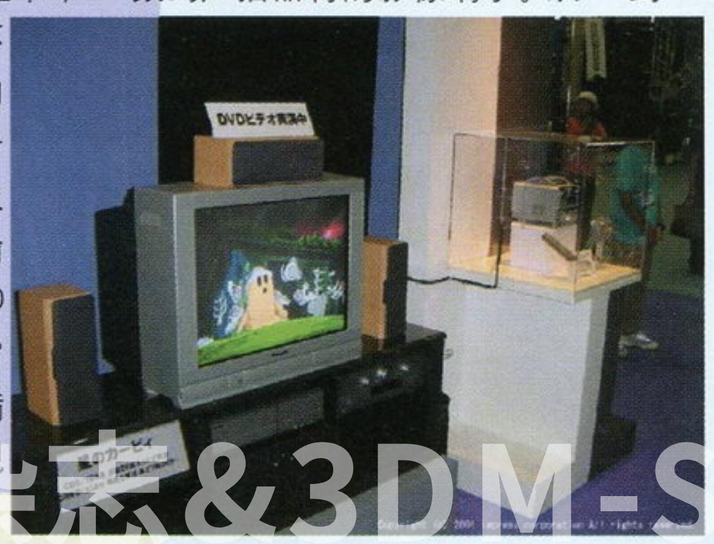


与TV GAME游戏主机形成鲜明对比的则是近期逐渐活跃起来的手掌机市场，由于D版GBA卡带的介入，如今在许多MONEY拮据的玩家心中，GBA似乎是惟一能够安抚自己"新主机制霸梦想"的筹码，不管怎样，先买上一台赌一赌。话虽然这么说，可是这种选择其实也是必然的结果，因为GBA就是手掌机中的No.1，别无他选。可是目前限制GBA更加普及的重要因素就是D版卡带的价格多在150元左右，并且由于商家还多处于价格观望状态，因此每家店铺的存货数量都不多，品种也不丰富，再加上某些D版卡带还是有问题（如早期D版《皇家骑士团 罗迪斯骑士》无法记录），因此处于持币等待状况下的玩家也不在少数。鉴别原版GBA卡带的方法就是看卡带的端子接口部分，原装的卡带接口是白色的，而D版则是浅绿色的；原装卡带用三角螺丝固定，而D版则是使用普通的四角螺丝；原版卡带正面的图案上有钢印号，D版没有；原装卡带都有精美的包装（含说明书以及回函卡），D版的包装内容不全。





下面还想说明一下的就是NGC的前景问题。怎么说呢，可能关于主机的论战玩家都看得多了，这里所要说明的只是NGC的特色而已。从游戏软件上看，任天堂自家开发制作的软件还是占有很大的比重，对于"任天堂迷"来讲就不需要说明什么了，而对于没有接触过或很少接触任天堂游戏的玩家而言，任氏游戏的最大特色就是操作上手容易、画面简洁明快、内容新颖有趣。可能这样描述还是抽象了一点，打个比方来讲，例如一个人吃早点的时候，总是习惯于一口五香煎饼，一口煎鸡蛋地吃，但如果尝试着将煎鸡蛋卷在五香煎饼里吃的话也许就是一种新的体验，虽然吃的东西相同，口感却不同。任氏游戏就像那个卷着煎鸡蛋的五香煎饼。从游戏硬件来讲，NGC是非常扎实的，没有多余的噱头，有的只是为创作品质优秀的游戏而"量身打造"的硬件系统。在前不久结束的"NINTENDO SPACE WORLD 2001"上，许多新游戏画面的DEMO都显示出NGC在硬件方面的特色（详见下期的理论分析）。当然经过N64主机的教训之后，任天堂也非常注重对于"非机迷"的培养，已经公布样机的PANASONIC牌的NGC就是一款面对"非机迷"的发烧娱乐周边。例如NGC首次使用了D端子（D端子1999年才发表正式的规格内容，也是对应未来BS数码广播器材的影像端子。从D1到D5共有5种，各自传送不同的信号。根据相关的权威资料显示，D端子是同色差端子同一级别的高素质信号传输端子），其次它的DVD硬件播放能力也非常出类拔萃，绝对能够满足一般家庭用户的视听需求。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

黑带竞技场 PS2 Linux Kit

文：装机工

PS2专用的Linux Kit（Linux工具包，β版）正式发售了，这个能将一台标准的PS2改装成为一部可操作的Linux电脑的东西于今年6月份正式在日本发售。而且由于网上定购此套系统的反响相当热烈，因此SCE便在首批生产1 000套的情况下再追加1 000套来满足市场的需要。玩家们可以在网上订购，但是每人只能订一套。首批的1 000套系统已于6月20号交到用户手中，而追加的后1 000套则被推迟到了月底。不过目前为止，它仅仅只面向日本的玩家，因为现在的Linux Kit是专门为日版PS2设计的，可用到的型号包括：SCPH-10000,SCPH-15000以及SCPH-18000。这些型号都只在日本国内销售，所以PS2 Linux Kit目前只在日本发售，而且SONY目前还并没有什么计划要在日版机以外的型号上发表Linux Kit。

PS2 Linux Kit全套设备

自从PS2发售以来，很多的玩家都希望能够在PS2上免费实现程序编辑（当然开可以开发一些自己的东西），这个PS2专用Linux的操作系统（β版）就是应广大玩家的要求所开发的。

这种可免费使用的Linux操作系统自从诞生以来，在全世界迅速普及开来。这种免费系统的开发者和用户的活动，都是非营利性的（不像微软的windows那样用来卖钱），所以不仅在日本国内的企业和大学里极为普遍，在其他国家也是如火如荼地展开。现在，PS2作为一种全新的、高性能的平台引起了他们的注目。从今年3月份开始，开发公司就通过互联网进行Linux用户调查签名活动，到目前为止已经收集到了大约4 500位日本用户和2 500位海外用户的签名。这对一个主要用来进行开发的硬件算是比较大的数字了！以前SEGA也推出过面向玩家级的开发工具，但是我们都不清楚它究竟卖掉了多少套，看来要成为一桩历史悬案了。

Linux

在这里我得给大家简要地介绍一下什么是Linux，这东西在国内远没有达到普及的程度，而且就是听说过的人也可能说不清楚它到底是个什么东西。

Linux是由1991年Linus B. Torvalds在网络上组织人员为PC机写的第一个免费的UNIX内核(KERNEL)，发展成一个能在PC机上可靠稳定工作的UNIX / X-WIN操作系统。从此，个人拥有工作站已不再是梦想。每个计算机爱好者都可以把自己的PC变成类似Sun Station或BSD UNIX系统的工作站。Linux系统具有最新UNIX的全部功能：真正的多任务，虚拟存储，共享库函数，即时负载，优越的存储管理和TCP/IP，UUCP网络工具。从技术上讲，Linux只是内核。它与诸如编译器、编辑器、窗口管理器等程序一起，组成了发布版。因此，虽然有不同的发布版，但其内核是相同的。

内核是Linux的心脏，它是在引导时装入的程序，用来提供用户层程序和硬件之间的接口，执行发生在多任务系统中的实际任务转换，处理读写磁盘的需求，处理网络接口，以及管理内存。一般情况下，自动安装的内核无需任何改动就可以在机器上运行，但若要为新的设备添加支持程序或削减内核支持的设备列表，以降低内存需求，则需要配置内核。

Linux的最大的好处之一就是它的源码公开。同时，公开的核心源码也吸引着无数的电脑爱好者和程序员；他们把解读和分析Linux的核心源码作为自己的最大兴趣，把修改Linux源码和改造Linux系统作为自己对计算机技术追求的最大目标。

Linux内核源码是很具吸引力的，特别是当你弄懂了一个分析了好久都没搞懂的问题；或者是被你修改过了的内核，顺利通过编译，一切运行正常的时候。那种成就感真是油然而生！而且，对内核的分析，除了出自对技术的狂热追求之外，这种令人生畏的劳动所带来的回报也是非常令人着迷的，下面这些也正是它拥有众多追随者的主要原因：

首先，你可以从中学到很多的计算机的底层知识，如后面将讲到的系统的引导和硬件提供的中断机制等；其它，像虚拟存储的实现机制，多任务机制，系统保护机制等等，这些都是非源码不能体会的。

同时，你还将从操作系统的整体结构中，体会整体设计在软件设计中的份量和作用，以及一些宏观设计的方法和技巧：Linux的内核为上层应用提供一个与具体硬件不相关的平台；同时在内核内部，它又把代码分为与体系结构和硬件相关的部分，和可移植的部分；再例如，Linux虽然不是微内核的，但他把大部分的设备驱动处理成相对独立的内核模块，这样减小了内核运行的开销，增强了内核代码的模块独立性。而且你还能从对内核源码的分析中，体会到它在解决某个具体细节问题时，方法的巧妙：如后面将分析到了的Linux通过Botoom_half机制来加快系统对中断的处理。

最重要的是：在源码的分析过程中，你将会被一点一点地、潜移默化地专业化。一个专业的程序员，总是把代码的清晰性，兼容性，可移植性放在很重要的位置。他们总是通过定义大量的宏，来增强代码的清晰度和可读性，而又不增加编译后的代码长度和代码的运行效率；他们总是在编码的同时，就考虑到了以后的代码维护和升级。甚至，只要分析百分之一的代码后，你就会深刻地体会到，什么样的代码才是一个专业的程序员写的，什么样的代码是一个业余爱好者写的。而这一点是任何没有真正分析过标准代码的人都无法体会到的。

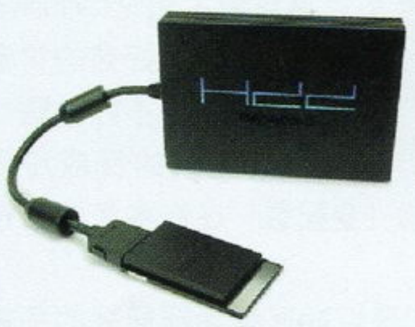
PS2 Linux Kit整套系统由以下几个部分组成：高速外置型HDD(100BASE-TX)、Linux β版DVD-ROM、PS2专用VGA适配器 、USB键盘以及USB鼠标等组成，（最后当然还得有台PS2，记住，一定要日版的哦！）使用这个系统，玩家就可以通过互联网利用PS2的免费Linux操作系统。目前售价是25 000日元，出货量是1 000台，今后将会根据用户的定购情况决定出货量。

PlayStation 2专用硬盘驱动器（外置型40GB）

保存用户资料，不对应SCPH-30000 ，使用10 BASE-T/100 BASE-TX Ethernet 可连接到互联网。

注：PS2 Linux Kit中的硬盘和现在独立发售的硬盘是不一样的，以下是由HDD utility disc 1.00查到的信息：

PS2 Linux Kit中的硬盘型号是IBM Deskstar DTLA-305040（41.1GB，5 400转，单碟容量20GB）



单独发售的硬盘型号为Seagate U Series 5 ST340823A（西捷的U系列5代，40GB，5 400转，单碟容量20GB）

从性能上来说，IBM的硬盘要比西捷的要好一点。

HDD用AC（交流电）适配器

USB键盘（直接可以在PlayStation 2上使用）

USB标准"标准日本语106键位、Linux 使用时文字输入所必需。

USB鼠标（直接可以在PlayStation 2上使用）

USB 标准规格滑轮双键式鼠标。滑轮可作为第3个按键使用，是Linux 系统中进行X Window System操作时所必需。

PS2 Linux Kit专用VGA适配器

用于PS2主机AV与VGA（HD-DSUB 15pin)和RCA的转换

PS2 Linux Beta Release 1 DVD DISC

PS2 Linux Beta Release 1 由以下部件构成

layStation 2 System Manual

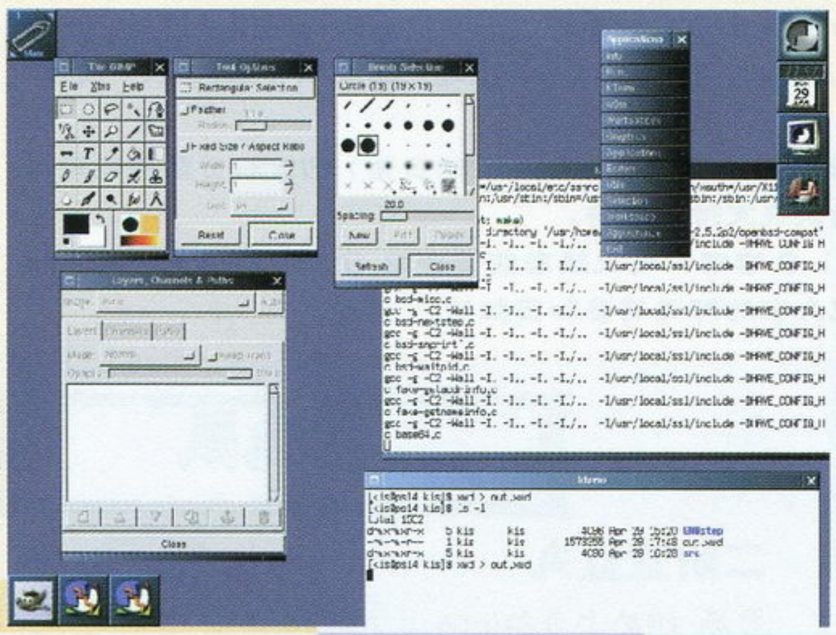
layStation 2 Runtime Environment

PS2 Linux Beta Release 1 Install Kit

安装过程跟一般PC安装Red Hat Linux十分相似，原来安装PS2 Linux的正常步骤是必须format（格式化）一张8MB的记录卡，来作为PS2Linux的bootmc（启动用记录卡,就相当于大家电脑上的启动盘了）。完成bootmc之后，发现记录卡还有大半空间可供一般使用，完成安装后，不需要再

著另外的事情就可以直接开始使用了。

但到目前为止，还没有一个像样的互联网浏览器（如Windows下的IE）可供使用，但不必担心，相信很快就会有的。



右上图是平时使用中的屏幕截图，分辨率是1280*1024，色深为16位色。（如果想要以1024*768的分辨率来显示，则可以用以下指令达到：

X-windows:start screen 0 VESA,1024*768*24

Linux console: setcrtmode vesa2,75

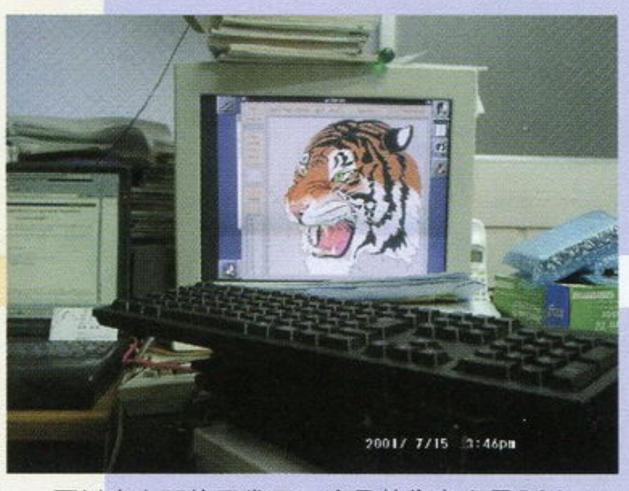
运行PS2 Linux的示范程序

整套系统内置有开发PS2游戏的示范程序，这个“烟花”的示范程序可以利用手柄来控制画面的角度，另外还可以用指令把“烟花”变为“烟雾”。这段程序的作用是简单示范一下如何编写使用PS2图形芯片功能的程序。

（文件所在路径 cd/usr/dos/PlayStation2/libps2dev/sample/vu1/blow

启动指令：./blow

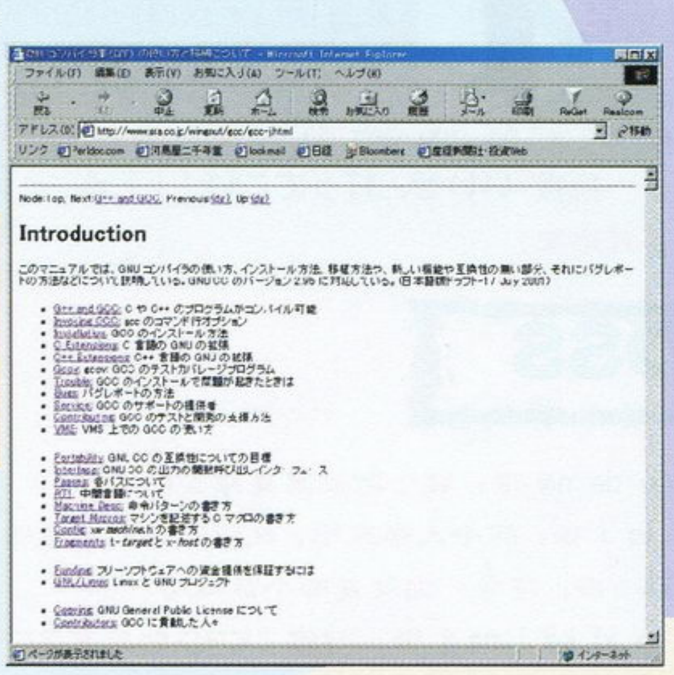
转为烟雾：./blow-gas）



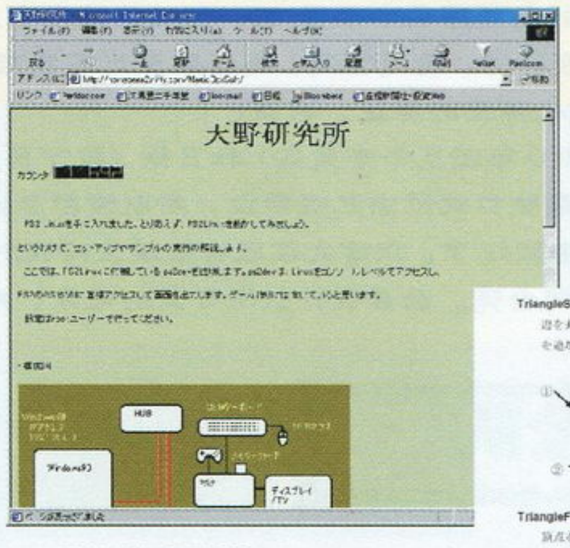
可以在上面搞开发了，这是某位高人用PS2 Linux Kit画的老虎图，厉害吧！

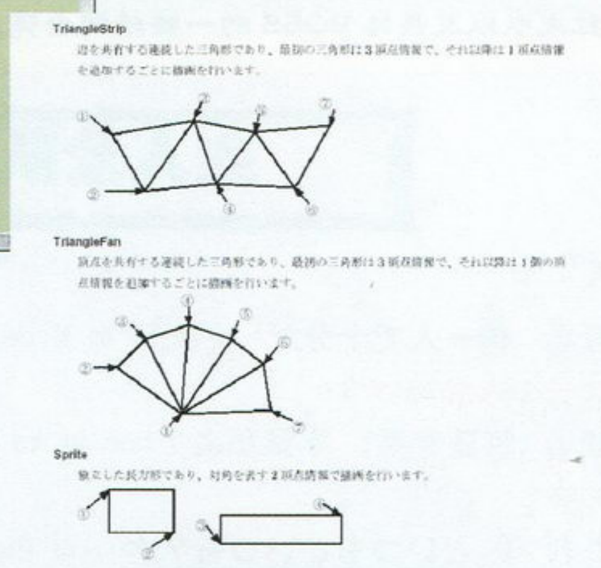
总之，Linux就是一套操作系统，就像微软的MS-DOS或“视窗”一样。安装了Linux后，各位的PS2就变成了一台可以操作的电脑，而且能在Linux系统下执行各种比在微软操作平台下更加专业的的电脑程序！大家可以通过PS2 Linux Kit开发能在PS2上运行的程序、画面、音乐、动画甚至是游戏！（废话，在自己上面开发的东西要是不能在自己身上运行的话那真的是有鬼了！）虽然现在还没有什么是由PS2 Linux Kit开发出来的游戏作品，但以后也说不一定哟。你有没有兴趣也来亲自做一做PS2的游戏！！（不过肯定是很困难的，除了PS2本身开发困难之外，就其硬件配置本身来说也是很困难的——听说PS 2真正的开发机要价就高达200万日元！）呵呵，如果哪位读者有兴趣想把自己的PS2变成一台Linux电脑，让自己的PS2除了能玩游戏外还能做其他的事，不妨也试一试PS2 Linux Kit哟！

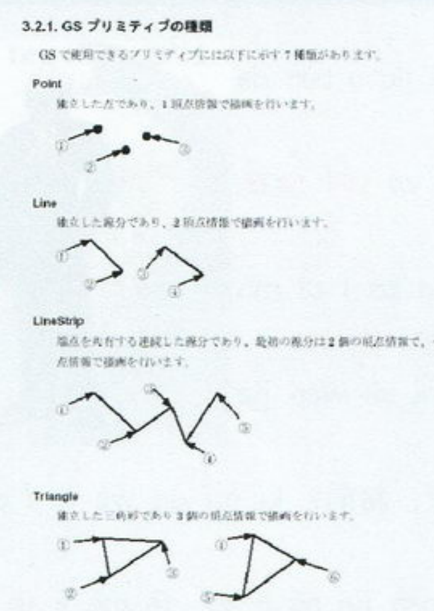
关于这套系统的具体情况以及购买方法，请查询官方网站（http://www.jp.playstation.com/linux/）



→如果你对PS2 Linux Kit不是太了解的话，不仅可以到PS2 Linux Kit的官方网站上去查找资料，也可以到其他的专门介绍 Linux的网站上去看一看。







←天野研究所。提供很多简单的PS2 Linux Kit的样本应用程序。因为这些程序是很复杂的，要加在PS2上可以说是很困难的，所以针对这种情况，天野研究所就开发了一些把程序简单化的东西，使一般人也能够加以利用。

←↑GS的用户手册上披露的PS2所能描绘的7种多边形。

Linux之父Linus Torvalds

天才

芬兰首都赫尔辛基是一座三面环海、风景秀丽、大小湖泊星罗棋布的城市；它还是举世闻名的大学城和国际性的政治、文化及会议中心，这里曾举行过多次西方国家的首脑会议。在距市中心约10分钟脚程的地方，有一条以卡勒瓦拉命名的大街，街道两旁，19世纪的旧式住宅和现代化的建筑相映成趣。卡勒瓦拉大街上，有一座大学生寄宿公寓，我们这部史诗的缔造者Linus Torvalds就住在这座公寓里。

因为在学校上机需要长时间排队等待，于是“一气之下，我干脆自己掏钱买了一台PC机”，Linus回忆说。Linus在自己的PC机上，利用Tanenbaum教授自行设计的微型Unix操作系统Minix为开发平台，开发了属于他自己的第一个程序。“这个程序包括两个进程，都是向屏幕上写字母，然后用一个定时器来切换这两个进程。”他回忆说，“一个进程写A，另一个进程写B，所以我就在屏幕上看到了AAAA，BBBB，如此循环重复的输出结果。” Linus说刚开始的时候他根本没有想到要编写一个操作系统内核。1991年，他需要一个简单的终端仿真程序来存取Usenet新闻组的内容，于是他就在前两个草草编写的进程的基础上又写了一个程序。当然，他把那些个A和B改成了别的东西。“一个进程是从键盘上阅读输入然后发送给调制解调器，另一个进程则是从调制解调器上阅读发送来的信息然后送到屏幕上供人阅读。”然而要实现这两个新的进程，他显然还需要一些别的东西，这就是驱动程序。他必须为不同的显示器、键盘和调制解调器编写驱动程序。1991年的夏季，也就是在他购买了第一台PC之后6个月，Linus觉得他还需要从网上下载某些文件，为此他必须读写某个磁盘。“于是我又不得不写一个磁盘驱动程序，然后是一个文件系统。而一旦当你有了任务切换器、文件系统和设备驱动程序之后，你当然就拥有了一个Unix。”或者至少是它的一个内核。Linux就以这样一种极其古怪但也极其自然的方式问世了。

这个羽毛未丰的操作系统很有可能马上夭折，所以Linus并没有在Minix新闻组中公布 。他只是在赫尔辛基技术大学的一台FTP服务器上发了一则消息，说用户可以下载Linux的公开版本。“Linux是我的笔名，但是我要是真用它来命名的话，我担心有人会认为我狂妄自大，而且不会去认真地对待它。所以我当时选了一个很糟糕的名字：Freax，”这个字是由free（自由）+freak（怪胎）+x构成的，“我知道这听起来令人恶心。”幸好，管理这台FTP服务器的Ari Lemmke根本不喜欢Freax这个名字，他最后还是选择了Linux。到1992年1月止，全世界大约只有100个左右的人在使用Linux，但正是他们为Linux做关键性的在线洗礼。他们所提供的所有初期的上载代码和评论后来证明对Linux的发展至关重要，尤为不可思议的是那些网上黑客们为了解决Linux的错误而编写的许多插入代码段。

Linus就是如此这般脚步蹒跚跌跌撞撞地创建了一个网上的“卡勒利亚王国”，并开始为他的“卡勒瓦拉”收集并组织各种有用的素材。网上的任何人在任何地方都可以得到Linux的基本文件，并可通过电子邮件发表评论或者提供修正代码，Usenet还专门为它开辟了一个论坛。于是，Linux就从最开始的一个人思想的产品变成了一副巨大的织锦，变成了由无数志同道合的黑客们发起的一场运动。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

栏目主持：邪魔天使

我怀着初恋般的激情和热恋般的狂热接手这个栏目，但一开始就因为输入和校稿的疏忽，出现了一些不该出现的低级错误。这些日子我可是连吃饭、睡觉、上厕所都在忏悔，苦思冥想，连摇滚梦也不敢做了。在此，邪魔天使携“泡泡”再次向各位致歉，“泡泡”给大家鞠躬了！另外，还要感谢很多热心朋友的指正，谢谢！！

说实话，邪魔天使对游戏（玩了２０年还是个老菜鸟）和日语（过了日语国际一级还有很多看不懂的日语）的了解可能还远远比不上很多玩家，不敢妄自菲薄，更不敢张口就说自己很专业，所以需要各位的积极支持和参与。

好啦！忏悔也忏悔过了，道歉也道歉过了，相信大家还会继续支持我的吧！？嘻嘻！这次接着翻译介绍《KOF 2000》中主人公队、红丸队以及最终BOSS的一些精选台词。如果有什么不专业的地方，欢迎大家的邮送鸡蛋和西红柿，^_^！

主人公队

K'

登场 俺一人で十分だ! o lê hi to li dê jiu u bun da 译：我一个人就足够了!

登场（牧岛专用） 本気かよ？hon ki ka yo 译：你是玩真的吗?

胜利 ① どいつもこいつも？do i ci mo ko i ci mo 译：（难道你）什么时候都是这样（不堪一击）吗 ？

胜利 ② おれにさわんじゃねえ！o lê ni sa wan jia nê ê 译：叫你不要和我叫板!

胜利 (KULA专用) 本気か気味が悪いぜ、お前? ki mi ga wa lu i zê o ma ê 译：害怕了吧，丫头?

挑拨 なめんじゃねえぞ、てめえ！na mên jia nê ê zo tê mê ê 译：我瞧不起你，小子／丫头!

ラモン RAMON

登场 軽～く行きますか？ka lu ku i ki ma si ka 译：轻松上阵啦!

胜利 サ～ンクス! [THANKS!] 译：谢谢（承让）！！

胜利 (K'专用) 噂通りだぜ、あんた？u wa sa do u li da zê an ta 译：（难道）你真的像传说中的那样吗?

ヴァネッサ VANESSA

登场 お楽しみはこれからよ！ o ta no xi mi wa ko lê ka la yo 译：快乐从现在开始!

登场（全部女性角色专用） 若いわねえ！？wa ka i wa nê ê 译：（你）太年轻了!?

胜利 フウッ、一杯やりたい気分ねfu u yi pai ya li ta i ki bun nê 译：嗯！真想喝一杯（庆祝一下）！

胜利 (SETH专用) シラフなら负けないって言ったでしょ？xi la fu na la ma kê na i tê i ta dê xio 译：你不是说只要不喝醉就不会输的吗?

挑拨 だらしないわねえda la xi na i wa nê ê 译：不要这样无精打采的嘛!

マキシマ 牧岛

登场 行くぜ、相棒…i ku zê a i bo u 译：来啊，朋友！？

登场 (K'专用) さすがに読めねえな…sa si ga ni yo mê nê ê na 译：你果真是那样值得重视吗?

红丸队

二阶堂红丸

登场 始めようか…ha ji mê yo u ka 译：可以开始了吗?

胜利 ① Thank you! 译：谢谢!

胜利 ② See you next time! 译：下次再见吧!

胜利 (全部女性角色专用) ごめんね … go mên nê 译：对不起啦!

挑拨 やれやれ…困ったちゃんだな。ya lê ya lê ko ma ta qian da na 译：来呀来呀！还迟疑什么?

矢吹真吾

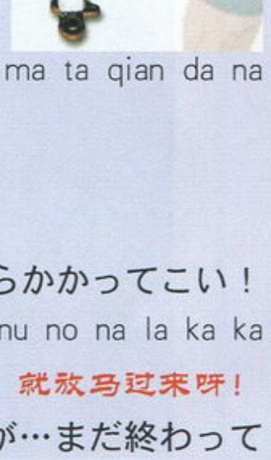
登场 この日輪の輝きを恐れぬのならかかってこい！ko no ni qi lin no ka ga ya ki o o so lê nu no na la ka ka tê ko i 译：你要是不怕这个太阳的光辉，就放马过来呀!

胜利① こーぶしに宿った、命の炎が…まだ终わってないって！？ko bu xi ni ya do ta i no qi no ho no o ga ma da o wa tê na i tê 译：你不是说武士生命的火焰还没有熄灭吗?

胜利② よおおし！やりましたよ kyo san! yo u xi ya li ma xi ta yo KYO san 译：好啊，干得好，草雉君!

挑拨 うっわあ！な、殴ったねあんた！おっ、亲にも殴られたことないのに u wa a na na gu ta nê an ta o o ya ni mo na gu la lê ta ko to na i no ni 译：哇！（这么惨！）你被…被打了！连你的父母都没有打过你的哟，

麟



胜利（二阶堂红丸专用）自意識過剰か…ji i xi ki ka jio u ka 译：自我意识太强了吧？？？

セス SETH

登场 さあ、サッサとすませちまおうぜ！！sa a sa sa to si ma sê qi ma o u zê 译：来呀！快点过来送死吧!

胜利① セットが乱れちまったじゃねえか！sê to ga mi da le qi ma ta jia nê ê ka 译：（看你的狼狈样）发型都乱了!

胜利② とどめだ！安心しな冗談だヨ！to do mê da an xin xi na jiou dan da yo 译：别动了！放心！和你开个玩笑嘛!

挑拨 いいぜ、打ってこい！i i zê u tê ko i 译：准备好了吗？那就放马过来吧!

最终BOSS

ゼロ ZERO

登场 こういう時間は楽しいものだな…ko u i u ji kan wa ta no xi i mo no da na 译：这个时间真是非常愉快啊!

登场 (KULA专用) 二人で来るか？面白い…fu ta li dê ku lu ka o mo xi lo i 译：两个人都来吧，这样不是更刺激吗?

登场 (K'、牧岛、VHIP专用) フフ…裏切り者か…fu fu u la gi li mo no ka 译：哼哼！你就是那个叛徒吗?

胜利 ゼロを超えるものはゼロしかいない。zê lo o ko ê lu mo no wa zê lo xi ka i na i 译：超过ZERO的只有ZERO自己。

注：为了更多的读者能够更为接近日语发音，增加游戏的乐趣，从这一期开始不再采用罗马字母注音，而使用汉语拼音字母注音。栏目中出现的“ê”字母读音接近于“ei”的发音。

www.ptuinbook.cn

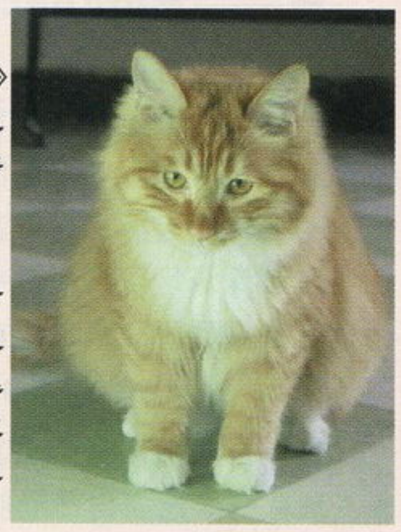
本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

本月本来是无话的。

但是现在不得不说话，因为实在太妖异了。

曾经有消息说国内正在播放叫《阴天战士》的鬼片……慕容非一时好奇（人类的通病啊），就点击了那个下载主题歌的链接，在我来得及后悔之前，一阵奇妙的“歌声”响起……

……



然后外面就开始打雷，跟着下起了大雨。老天陪我一起哭，让我的心情稍微好了一些。但是严重影响工作环境、打击工作热情的罪名还是逃不过的。事实证明，宽带的可恶之处，不仅仅在于它的一个月可以停止服务达到10天，有时候速度太快也是很讨厌的地方……

不由得不佩服，专家的命名总是有其合理之处的——果然有晴天下雨六月飞霜的效果。

本来上次写《芙忘书》的时候，顺便又构思了一篇《纪念×××君》的，但是现在看下来很难让它面世了。这倒不是因为避嫌，虽然有人会很激烈地联想，可是慕容非还不会在意。

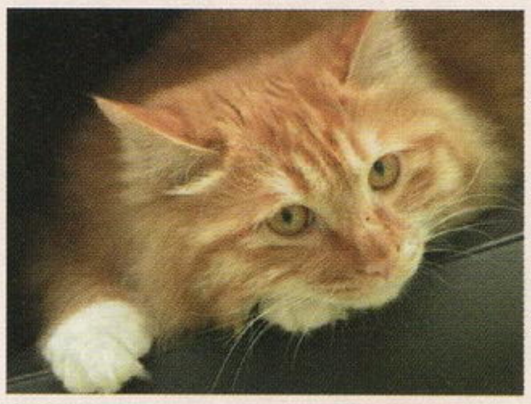
真正的原因是眼看到先后已经有两篇文章出现——任盈盈和碇真治都已经先后被纪念过了，常言道事不过三，如果我写了这一篇的话，那么就没什么理由再写一篇类似题目的文章了。

相比之下，黄蓉姐姐是我最喜欢的人，那是一定要纪念的，所以其他的都靠边。

这次的“自由谈”放上了一篇毫无中心思想的文章，完全不是因为给何文山面子……那是因为我觉得读起来有趣。

实在是很难接受为什么那么多的来稿都讨论着有关ZD版的问题。由于某些原因，“自由谈”早已声明过不接受讨论敏感问题的稿件，在此向热情的朋友们道歉。

我现在发现，有很多“业界人士”很热衷于批评，即使对于自己仅知皮毛的领域也很勇敢地去闯荡，而小弟不巧正好可以知道较多的关联情报……有时候知道真相也是很痛苦的。就好像我看到有人拿《FF》和《MGS》比较镜头切换一样……50个小时的镜头切换，应该可以表现几个世纪的信息了，如果要像电影那样紧凑的话。不知道RPG和ACT竟然也可以横向比较那么多东西的……满头大汗。



有人问起慕容非喜欢用猫主题图片的原因，那的确是因为个人爱好……

现在我已经不会再养猫了，一只猫的寿命只有20年，在中国大多数地方，甚至连10年都达不到。在我10岁时看到那只陪我长大的猫被毒死之后，我就已经决心不再养猫了。

所以我现在很喜欢收集图片啊。

电子游戏字母表

Game Alphabet

文：何文山

A——Action Game：动作游戏

快乐地在云端与钢管之间跳跃的大胡子玛利、以及用鞭子卖力地抽打吸血鬼的西蒙，也许这就是ACT的经典形象。在ACT中，我们可爱的主人公不知疲倦地跋山涉水，考验着主机最后的卷轴机能，同时小兵和BOSS们从屏幕的彼断欢天喜地地跳出来，又义无反顾地倒在英雄的主角面前。就是这样看似简单的规则。就是这样似乎无厘头的情节，却见证了游戏机发展史上那段辉煌的过去，虽然ACT最近有点“没落”，但是爱吃包子的三国大叔们却在玩家心中拥有永远难以磨灭的光环。

B——Bomb：炸弹

在经典的飞行射击游戏中，大家更喜欢叫它“宝”或者“保险”。Bomb是强大、杀伤范围广、甚至可以抵消敌方子弹的炸弹。它是每个玩家在游戏中心理的最后一道防线：释放它前，面对满天的子弹、导弹、甚至不知名的攻击，我们心中充满无奈与绝望；但释放它后，望着绽放在屏幕中的巨大火光，我们心中又着实充满了复仇的快意。虽然对于那些已把游戏了然于心的玩家来说，Bomb已不再拥有那么巨大的心理价值，而只是自身一般火力的高级延伸，但是对于大多数还在弹幕中战战兢兢地跋涉的菜鸟来说，Bomb永远都是他们最信赖的朋友——“喂！放保险撒！”

C——Combo：连续技

现在的格斗游戏似乎越来越乐于把Combo数放在屏幕上最显眼的地方。跳动的Combo数也许证明着玩家的水平，也深深地刺激了玩家的虚荣心……从绚烂无比的十连技到间不容发的无限连击，Combo数在不断上升的同时，机台的一边是一张面露狰狞、被狡诘与杀气扭曲到变形的脸；而机台的另一边却是一双茫然无助、被无情的虐杀折磨得绝望的眼睛。现在Combo俨然已经取代了必杀技而成为FTG中最具有表现性的部分了。

D——Disk：光盘

我努力地想用肉眼看出游戏光盘上所刻录下来的神秘，但除了七彩的反光外，我什么都读不出来。然而它确实是我们所有快乐的最终载体，而光头就用我们所不能理解的方式勤勤恳恳地从光盘上把精彩释放出来。在大家沉缅于美丽的游戏世界时，又可曾想起那张在游戏机中无言地旋转着的光盘呢？

E——E3展

每年的E3展不仅要消耗掉成吨的美元，同时也倾注了玩家们成吨的口水。开幕前有展望、开幕后有实况、闭幕后还有回顾……其间软硬件新闻的是是非非着实为大家在打机之余增添了不少谈资，而主机争霸的恩恩怨怨则成了游戏文化在商业上最直接的延伸。给我一张机票吧，我也想去看E3……

F——FF

十六进制的255、“最终幻想”的简写，两者之间巧妙的联系让人不禁为SQUARE的灵机一动而击节叫好。不管是“经典”也好、“垃圾”也好，起码证明《最终幻想》每一代推出后都成为了“话题之作”吧。它是SQAURE的象征、它是PS的风格、它甚至是游戏业界一种潮流的代表。同时承载了赞誉和诋毁的它依旧顽强地前进着，因为它相信自己所走的道路。小胡子坂口当年准备借以金盆洗手的作品却引领了一个世代的开始。

G——Game：游戏

对于玩游戏的人来说，Game这个词就等同于另一个词God。玩家视游戏为生命、喜爱它、体验它。就这一点来讲，Game就是玩家的标志。但是同所有其他事物一样，Game也不是完美的，过分沉溺于其中的人也许有天会发现上帝似乎并不站在他那一边。

H——Hp：生命值

Hp是定义所有游戏人物时所用到的最基本的数值。绿色代表健康、黄色代表创伤、红色代表——你就快挂了。战争的目的就是消灭敌人、保存自己，很多游戏的目的似乎也就是减少敌人的Hp、保存自己的Hp。但是大家知道这个象征着游戏终极意义的简写在医学中是什么意思吗？答案：幽门螺杆菌。

I——Internet：互联网

互联网为游戏所带来的冲击与改变往好了说就是把全世界玩家联合起来，往坏了说就是让游戏世界中的打打杀杀更加广泛和容易。“与人斗，其乐无穷”，我想每个上网的玩家都深深地赞同这句话吧。虽然网络游戏也可以充满友谊与温暖，但更多的时候我还是喜欢怯生生地在网吧问：“谁、谁跟我连星际？”

J——Japan：日本

对于日本，很多国人是抱着复杂的态度的，尤其是对于玩游戏的我们。日本代表我们一段沉痛而刻骨铭心的过去，日本却又代表我们最喜爱的流行文化

www.plumbook.cn

(动、漫、游……)

K——K.O.：击倒

印象中似乎只有《侍魂》系列不把"K.O."作为每一局的结束。所有恩怨都必须有一个了解，那么这个了解就在巨大的"K.O."出现时，得到了实现。但更多的时候，"K.O."只是另外一段恩怨的开始（笑）。我们的心情在一次次"K.O."中此起彼伏、我们的技术也在一次次"K.O."中得到长进。"K.O."是我们有时候最爱看到的字母，有时候却是我们最痛恨的标志。走出机房，我们都知道自己在真实的人生中绝对不能被"K.O."。

L——Laps：赛道圈数

历史的进程是螺旋上升的，但是赛车游戏却是不断重复的螺旋。每一个圈的完成又是下一个圈的开始，没有间隔，不容放松，终点与起点的重合让回家的温暖变成启程的怅然。车手就像无知的蚂蚁在闭合的赛道中一往无前地转着圈，然而就是这样看似枯燥的重复中，每一毫秒的提高成为车手最大的喜悦，他们在无尽的华尔兹中实现了更高、更快、更强。

M——Memory：进度

进度是过去历史的保存，也是每一个不同结局的开始。只要有进度，在游戏中做错了任何事，我们都可以趾高气昂地Reset，然后Load。所以进度的存在比任何复活药还要有效，它促使我们在游戏的世界中尽情地冒险而有恃无恐。同时进度也给了我们一个逃避的机会——有了它，我们在厌倦了游戏的世界后，可以安心地退出，从而留待下一次养精蓄锐后的Continue。所以玩游戏的人面对现实的生活时，每每哀叹不能储存进度的痛苦。One Way Ticket让我们学会了谨慎、圆滑与世故。也许正是这样残酷的反差让我们更加忘情地投入到游戏中吧。

N——New Game：开始新游戏

不知道其他人在按下"New Game"时是什么感受，反正我在这种情形下，手心都微微有点出汗。按下"New Game"，表示你承诺要开始接受这个游戏的喜怒哀乐，要开始兢兢业业地接受这个游戏给你带来的折磨，要开始把自己的身心都倾注于这个游戏的进行中，要开始把自己的最后一点感情都毫无保留地献给这个游戏。也许你会说："太夸张了吧？"但是我会说："只有这样，我才能真正地从游戏中体会到快乐。"

O——OST：游戏原声音乐

每一个真正热爱游戏的人都应该同时也热爱游戏的音乐。收集游戏的音乐不仅是"骨灰"的体现，也是延伸游戏带给我们的乐趣的好方法。我们可以在欣赏音乐时，再次回味游戏中的人物、再次亲临游戏中的场景、再次感受剧情的细节。那是一种你无法阻止的感动与激情，爱屋及乌是玩家必需的素质。

P——Players：玩家

"玩家是我们光荣的称呼，有玩家的地方就是温暖的大家庭"。不管是菜鸟也好，骨灰也好；不管是"电子海洛因"也好，"第九艺术"也好，"玩家"这一称号永远是拉近所有玩游戏的朋友以及定义所有热爱游戏的人的最好方式。

Q——Q版：大头造型

无论是多么残酷的战争，还是多么缠绵的爱情，只要主角是个Q版造型，就不免会让人有忍俊不禁之感。三头身，甚至是两头身的人物在无形间弱化了游戏本身的严肃意义，它在潜意识里提醒我们：这只是个游戏。也许只有欢快的Q版造型才最接近电子游戏本来的娱乐价值吧。当大头大眼睛傻乎乎的敌人以一副没神经的表情面对你时，你怎么也不会觉得自己的杀戮是正义的化身了。

R——Reload：上膛

玩光枪射击游戏的人在屏幕上最不想见到的字样，恐怕就是"reload"了。它的出现无异于是在嘲讽你：你计算失误了，你无法反击了，致命的子弹正在前来的路上了。当你手忙脚乱地终于重新填装上六发子弹时，也许伴随着剧烈的抖动屏幕上早已出现一个斗大的枪痕了。然后？然后就是"continue？10、9、8……"所以每时每刻我们都要知道自己的极限在哪里，自己还有多少资本可以拿出来拼搏，要不然等到别人来告诉你必须"reload"时，除非你还有一个代币，否则你就只能安静地走开了。

S——Simulate：模拟

说起模拟游戏（SLG），大家似乎想到的就是《三国》与《心跳》，其实所有的游戏类型都是对现实世界的某一方面和局部的模拟。为了尝试我们永远不可能在现实生活中经历的人生，为了一圆自己内心深处那个永远无法实现的梦想，我们选择了模拟游戏，在完成了虚拟的人生胜利与自我实现后，我们不禁都深深地沉浸于其中并露出阿Q式的微笑了。也许所有的事情都不是我们想象中的那么难以完成，对不对？

T——Tactics：战术

每一个被冠以具有"游戏性"的游戏其实在本质上就是具有较高的战术性。玩家喜欢需要自己动脑筋才能战胜的AI，玩家喜欢需要不断尝试才能克服的困难，似乎大家都有点受虐狂的味道。也许人类真的是懒惰的动物，只有喜玛拉雅山才能激发我们征服的欲望，只有HP是问号的BOSS才能让我们分泌肾上腺素。

U——Universary.Century：宇宙纪年

UC0079年是一段伟大历史的开端，它建立了一个梦想，创造了一种精神，它把一种世界观介绍给我们，把人类的本性剖析给我们，同时，它还养活了一个叫Banpresto的公司（笑）。喜欢高达的人幻想自己是机动战士的pilot，怀疑自己也是new type，更重要的是，不管一个游戏是如何的糟糕，只要里面出现了高达，那么就视之为至爱。在地球上有这样一些人，他们身在AD2001年，却怀念UC0079年的光辉与荣耀。

V——Virtual Fighter：VR战士

不要向我描述你第一次看见《VR战士》时下巴掉到了哪里，因为我跟你一样；不要向我解释你第一次看到《VR战士》时口水为什么打湿了鞋子，因为我跟你一样。用什么语言来表达我们第一次看到《VR战士》时的激动与感动都是徒劳而无聊的，所以我在这里也不想说什么别的溢美之词了，我只是清楚地记得在我第一次看到《VR战士》时，我相信，电子游戏就要进入一个注定辉煌和绚丽的时代了。

W——Winning Eleven：足球

不是我英语水平不佳，不是我不知道football和soccer才是足球的意思，只是在今天的电子游戏世界里，《WE》实实在在地就意味着"足球"。同上面的前辈一样，无需太多的子句来讲述《WE》在广大足球迷心目中的意义。是《WE》第一次让我们看到了用电子游戏来完全模拟真实足球的希望，虽然只是希望，但已经让我们惊喜不已。然而，面对《WE》是中国人开发的传闻以及中国足球的糟糕表现，大家不免都有些失落和伤感……

X——XBOX：微软的魔盒

自从上个世纪SONY加入电子游戏商战的行列而引起了广泛的关注与讨论以来，事隔一个世纪（笑），又有一个商业巨子和电子产品的巨人决定来趟电子游戏这滩浑水了。"微软"推出的主机可以用"巨硬"来形容，而它的战略似乎就是"我不能用软件战胜你的话，就用美元砸死你"。我毫不怀疑XBOX的胜利，起码会是个局部的胜利。因为什么？因为我这篇文章就是用Office在Windows Me下写出来的……

Y——Yume：梦想（日语"ゆめ"）

（臭鸡蛋飞过来——"日语也来凑数？！"）每个做游戏的人都在游戏制作中寄托了自己的梦想，每个玩游戏的人也都在游戏进行时倾注了自己的梦想。就是因为人类会做梦才会喜欢玩游戏的吧，所以到了已经不再做梦的年纪时，我们就不会再像今天这样热爱游戏了吧？我们从游戏中得到了什么？"到梦里来寻找吧！"（改编自《彼氏彼女之事》）

Z——Z：Z游戏

似乎对于中国绝大多数玩家来说，Z游戏比起游戏中的世界还要遥远和不真实。在赞D和倒D的论战中，Z游戏在哭泣，玩家也在哭泣。我深恶痛绝D的危害，但是如果谁要是以D或Z来区别甚至怀疑广大玩家的真诚和热情，我是一万个不答应！

诺梅杂志&3DM-SMW

好久不见了，我是紫枫。而这个“画廊”似乎也是许久未曾与大家谋面了，再次接手，突然有生疏的感觉，也许是最近都没有接触过与之有关的东西的缘故吧，我想。

老编终于撤消“禁令”，“画廊”不再只限于刊登四格漫画，不过我还是希望能够见到多一些富有创意的四格类漫画作品。最近也收到不少，而且皆是打着“声援紫枫！支持‘画廊’！”的旗号，就连我们亲爱的小鱼同志都说要做些这方面的东西，说实在的，确实很有些感动。

右边的是天津的一位“电玩妹妹”寄送关于的紫枫的小屋的画，压了有一段时间了，今天才登出来，希望她能够看到才好。另外，我也给你回过电子邮件了，不过似乎是没有收到的样子？

很可爱的紫枫，满屋子散落的游戏真是让我自己也觉得羡慕啊……

蝙蝠与蔷薇 NO.1

贵州 DEVIL

◀近期收到的许多非常优秀的作品中的一个典型，很好地刻画了人物与背景氛围，如果再加入更多一点的原创，相信得到的效果会更好。

我给它个NO.1，大家应该没有意见吧？

▶你这幅关于《FF VII》的作品让人不禁想起了最近在编辑部里似乎已经冷却得差不多了的《FFX》，真怀念初次见到《FF VII》时候的感觉啊（虽然基本不玩）……

对了，你的作品简介非常有意思。^_^

Cloud · Strife-Power-Seizer-

湖南 Mega Dark

MGS2……沉默

大连 邓子樱

鬼泣

江苏 周文佳

左右两幅画稿都给人同一种感觉，而这两款游戏也都是在今年非常让本人期待的，《鬼泣》现在已经玩到了，有些朋友应该也玩到了吧？接下来让我们一同期待《MGS2》的降临吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

王国之心

广州 Nore Site

▲看过你对邪天那“洋洋洒洒”的“崇拜”信之后，不知道是该羡慕还是该嫉妒，不过这幅画稿还算是不错，就当你“将功赎罪”吧。另外，关于抽奖的事情嘛……很抱歉，我实在是帮不了你，还望努力……

奇幻物语

北京 QianJia

绝望的BOSS

陕西 李辛

▲关于“《KOF》系列”的爆笑喜剧，SOUL 看过之后连连称赞，不要太得意啊……

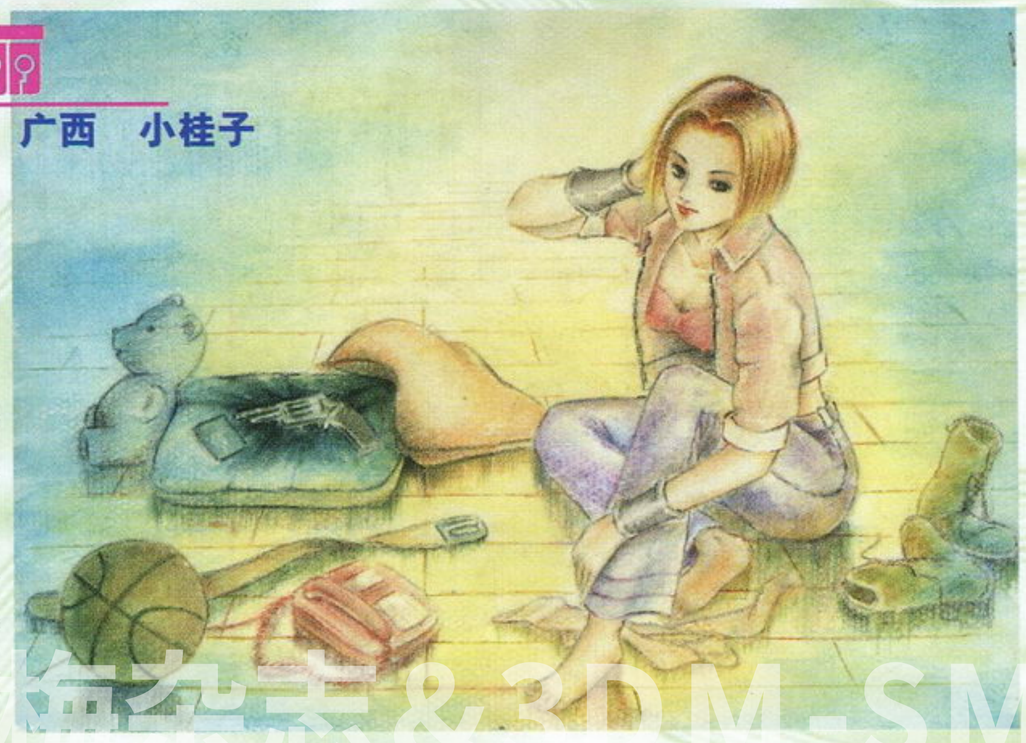
整个作品的精华基本都集中于那个“倒霉的BOSS”吉斯的台词中了，如果大家能够看清的话就太好了……

恶魔城X

辽宁 任明

温柔的玛丽

广西 小桂子



▶动作似乎有些做作，在做平面模特吗？不在特瑞身边的玛丽也能够显露出自己如此女性的一面么？

温柔归温柔，旁边还要放上那样一支手枪可就……

再仔细看看，似乎玛丽的服装也跟游戏中有所不同，裤子上的“星星”哪里去了？？

动漫杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

读编往来

话说我们编辑部里有一位从来不玩《铁拳TT》的MM，最近第一次玩，一不小心就把SOUL、LIKY撂倒了，真是笑煞旁人。

这两个星期还有一件令人愉快的事，当然就是中国队那两场球了，经常看这种球真的可以美容养颜、延年益寿耶!希望还能够继续看到这种赏心悦目的球赛。

第一期“大家来找碴”活动揭晓！

获得第一期“大家来找碴”活动奖品的三位读者是：

浙江宁波的陈涛

广西南宁的陈华

江苏常熟的陈然

这三位读者将会获得我们10月B的杂志，注意，是10月B的杂志，三位陈读者千万不要弄错了。

举办“大家来找碴”活动的目的是为了提高众小编的水平，同时也是为了提高“油细鸡”的质量。而读者的眼睛的确是雪亮的，通过这一活动，我们更加清楚地认识到了自己的不足。有很多读者以为这些错误是我们故意犯的，还来信询问到底有几个错——这可是个天大的误会。另外有很多读者对刊头的“Tot.”不能理解，其实这不是错误，“Tot.”是“Total”的缩写，表示总数。在此对读者的热情参与表示感谢！

“大家来找碴”活动每期都会举行，欢迎大家积极参与！

与大家踊跃参加“大家来找碴”活动的情况比起来，调查表上关于“您感觉本期中行文晦涩、造成您阅读困难的文章”的调查却受到了冷落。莫非是因为众小编的语言文字功夫已有一定造诣？看了徐州赵光耀读者的来信后才知道个中原因。赵光耀读者在“行文晦涩”这四个字下划了一条横线，然后写道：就是这四个字！

最八卦的批评

“尽管最近GBA上大作不断，如8月1日的《黄金太阳》、8月21日的《瓦里奥大冒险 YOKI的宝物》等，但自《最终幻想Ⅱ》发售以后就一直沉寂的WSC却突然焕发了青春。据BANDAI公布的官方数据，仅8月1日到8月14日这两周就售出71万8123台WSC，其中绝大部分都销往了中国市场，部分地区甚至出现供不应求的现象。日刊惊呼：WSC的逆袭！掌机霸主之争并未结束！！

WSC的销售狂潮引起了任天堂上层的恐慌，山内溥派出高级商业间谍潜入BANDAI内部，但发现BANDAI的管理层对此也是百思而不得其解，正连夜召开会议讨论。山内遂将目光投向中国市场，试图寻求答案。在对八千多名玩家进行问卷调查后终于找到了答案——

一本叫做《游戏机实用技术》的杂志2001年8月B号的第15页上写道：《最终幻想X》（WSC）于2001年7月19日发售。”

在看西安徐杨的这封信时，一开始真是没有看懂。大家还向负责新闻的GOUKI询问此事，GOUKI自然是一问三不知，豆大的汗珠就往下掉。老编深责之，令其速写检查。谁知看到最后才知道徐杨读者是“找碴”来了。

不过这个BUG的确是很有点创意，有不下五百名读者均在他们的调查表上提到了这个惊天BUG。如果真有读者为此去买了一台WSC的话，请寄菜刀过来，让某人剖腹谢罪。

最不受欢迎的……

9月A杂志最不受欢迎的部分已经出来了，竟然是封底！很多读者来信表达了他们对封底的强烈谴责和严重不满，用词之犀利、语气之愤慨实在是令人叹为观止。唉，想当年希德船长在“《最终幻想》系列”里也是一位响当当的人物，一提到他就会想到开着飞空艇满世界转悠的那份赏心悦目。可是经过《最终幻想Ⅸ》的青蛙国王和《最终幻想X》的大光头后，希德的形象一落千丈。到了电影里，居然连飞空艇都没了！

附：在日本权威游戏杂志《FAMI通》的最新游戏期待榜上，《最终幻想XI》位于《樱大战4》、《星之海洋3》和《莎木Ⅱ》之后，仅排名第四。呜呼，遥想当年，只要“《最终幻想》系列”的新作消息一公布，除了那个什么日本国民RPG《勇者斗恶龙》以外，期待榜上哪还有别的游戏的份儿！从票房惨败的《最终幻想 灵魂深处》到前途未卜的《最终幻想XI》，我有一种感觉：史克威尔正在砸自己的招牌。

→标题画面非常不错的《最终幻想XI》

上海吴文峰：“对《巾帼不让须眉》印象很深。的确，现在很多机种上都涌现出一群女‘魔头’。她们思维快如闪电，手指如机关枪，我见了都要叫声‘师姐’。”四川李鹏自称是泸州五大高手，一日竟被一神秘女子连下五城，对方使用的招式赫然就是传说中的鬼步。最后感叹天外有天，人外有人，决心继续修炼KOF等级。

江湖上盛传：行走江湖一定要小心三种人，一是小孩子，二是女孩子，三是出家人。因为这三种人既然能够在江湖上行走，一定是有两下子的。过去玩格斗游戏的朋友最怕的就是冷不防跳出个小孩子要和你对战。有些小朋友个子还没有机台高，一看就知道没有十八岁，但看他的技术就好像八十岁似的。而现在女权主义高涨，一个女杀手往往比小孩子更可怕。试想，一个七尺男儿，竟然败给一个区区弱女子，那可真是不用活了。

玩家中开始出现女孩子，这正说明游戏的影响力正在日益扩大。看来不久的将来在街机厅里就会出现方外之人了。万一有一天你正在玩游戏时突然听到一声“阿弥陀佛，施主好功夫”，大家还是撒腿跑吧。

这里还有一位青岛魏秋婷小姐的来信，信上描述了她如何在一街机室里痛宰六人的经过，最后悄然而去，“消失在人群之中”——好一个“事了拂衣去，深藏身与名”！

关于日元

有很多读者来信询问人民币和日元的兑换率，因为每期杂志上所写的软件硬件价格全都是以日元为单位的。这个问题的确是有必要说明一下，不光是买机的时候有用，也可以增长一点知识。日元和人民币之间的兑换率可以近似地认为是100：7，也就是说100元日元等于7元人民币。当然这只是个近似值，精确的兑换率每天都有细微的变化。不过我们不是炒外汇的二道贩子，只要记住100：7这个近似值就可以了。马上就要发售的《莎木Ⅱ》是纱迦必买之作，它的价格是7800日元。按照上面的方法，换算成人民币就是546元，大家做好准备吧！

“画廊”之征稿变更启事

自从上期刊登了关于“画廊”改为只刊登四格漫画的启事以来，编辑部的信箱便不断收到那些“画廊”支持者们的“声讨信”，迫于群众的压力，老编近日终于改变决定，对“画廊”中的单幅画稿予以“放行”。痛哭流涕……

经过一致商讨，决定“画廊”仍恢复成以前版式，基本要求保持不变。

目前“画廊”的征稿要求是：

一、单幅画稿，要求尺寸大小控制在 A4 幅面以内，彩色；

二、四格画稿，尺寸要求同上，彩色黑白不限（彩色稿件优先采用，稿费从优）；

三、由于客观原因所限制，“画廊”对稿件是否刊登的反应期为三个月，来稿恕不退还。

由于上次的“画廊”征稿启事是刊登在“读编往来”里面的，所以这次仍然在此加以说明，希望各位支持“画廊”的朋友们继续投稿，支持“星之心画廊”，谢谢！

——紫枫

最不可思议的事情

有一位读者来信指出（抱歉，忘了姓名）在调查表上有一个问题不妥：在您的游戏生涯中遇到过的最有意思的事情。原因是既然有个“最”字，那么一定只有一件事情。如果期期都问，读者岂不是要反复填写？的确是很有道理，所以从这期开始这个问题就改为“在您的游戏生涯中遇到过哪些有意思的事情”。

这一次有一位刘洋读者，号称玩龄有11年，他写的最不可思议的事情真的是很不可思议：“没有，真的。如果要是非说不可的话，那就是为什么我一个游戏都没有通过关！？天哪，太不可思议了！”

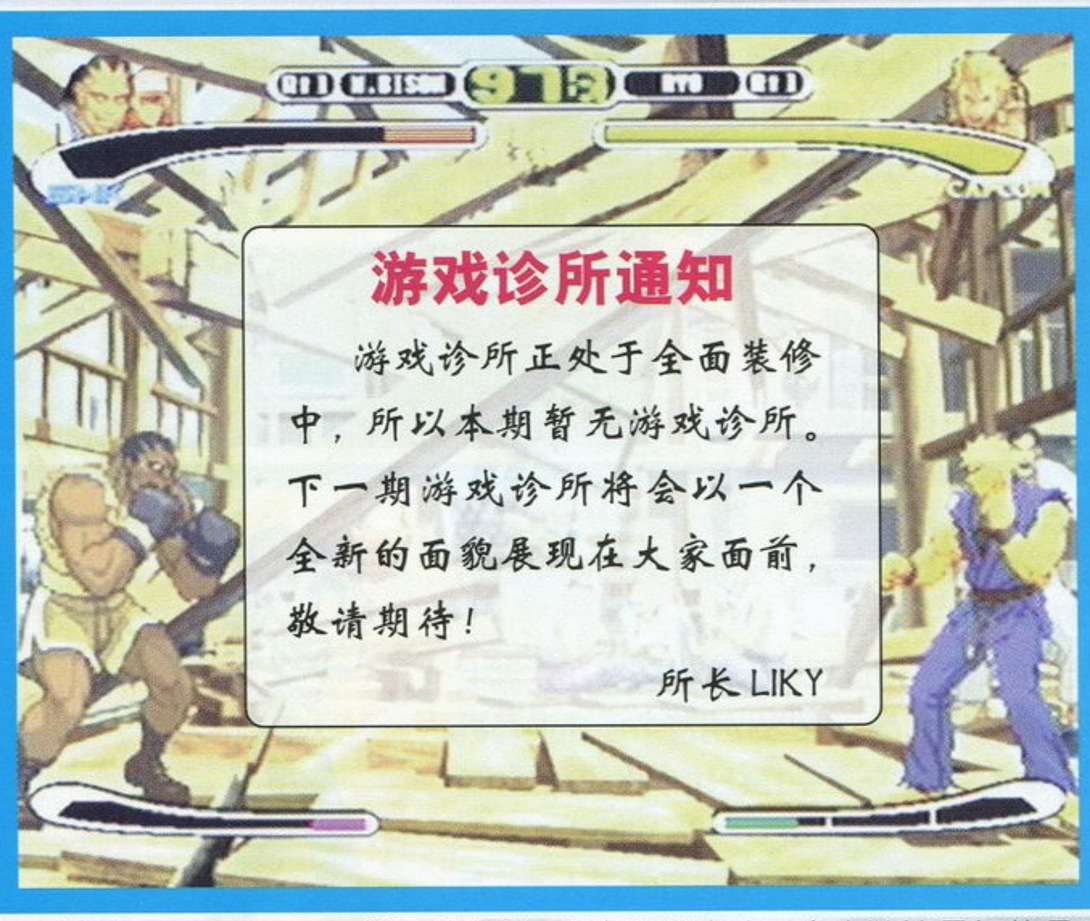
另据统计，史上最不可思议的事情已经诞生了，有大约25%的读者均在调查表的这一选项中填下了有关《生化危机3》追踪者的火箭炮威力的疑问。因为在《生化危机3》里有一个情节是追踪者用一发火箭炮轰下了前来营救吉尔的直升飞机，但在接下来的战斗中吉尔可以连挨数炮才被KO，确实是非常不可思议。这项统计结果也说明了一个事实，那就是CAPCOM的“《危机》系列”的确是很受欢迎。期待传说中的《生化危机ZERO》和《生化危机4》！

浙江湖州的施侃读者寄来手写调查表一张，另附有罗伯特·巴乔亲笔签名信件……的复印件一份。GOUKI一看到巴乔就两眼放光，一把就夺走并珍藏起来了，什么绅士风度、男士风范都丢到九霄云外了。另外曾凭借一张费戈的亲笔签名照登上“读编往来”舞台的陈汝康读者，这次给我送了一张比埃霍夫的照片，大家尽情地羡慕吧！由于他已经在杂志上多次露面，所以这次就不登他的来信了，不过他还送来了LIKY的玉照一张，不可不看。（如有人认识图中人，请速与纱迦联系，纱迦……纱迦佩服你！）

血疑？

江西南昌的肖可砾读者有一个重大发现：PS2游戏《蚊》的人物设定中，父亲是A型血，母亲是O型血，而女儿丽奈是B型血。根据生物学原理，这是不可能的，这只能说明丽奈是他们的养女。这个理论纱迦倒也听过，不过已经忘得差不多了，好像很有道理。这就有点像原来山口百惠主演的电视剧《血疑》，看来SCE暗藏伏笔，说不定下一集《蚊》就会公布真相。不过有消息指出《蚊》的续作将是《跳蚤》或是《苍蝇》，可信度高达0.01%。

在FC上有一款非常好玩的游戏《假面的忍者赤影》，不知大家玩过没有。这款游戏是一个动作游戏，容量为128K，但包含有朴素的AVG要素。主人公可以使用刀、镖、炸弹、地雷、回旋镖这五种武器以及分身、无敌等五种忍术，还可以变为青、白两种形态，很有意思。游戏最大的难点在于打过前十关后游戏就会重复进行，一定要收集到全部的地图之后在一个丁字路口使用一种道具，才会出现通往后十关的路，在当时好像没有人能够想到甚至理解这一设定。此游戏其实是根据日本著名漫画家横山光辉（代表作：《三国志》）的同名漫画改编的，而现在又有一部据此改编的电影诞生了。这部被誉为“史上最强的忍者MOVIE”的电影的名字叫做《RED SHADOW 赤影》，已于8月11日在日本上映，，大家有空不妨看看。



游戏诊所通知

游戏诊所正处于全面装修中，所以本期暂无游戏诊所。下一期游戏诊所将会以一个全新的面貌展现在大家面前，敬请期待！

所长 LIKY

目前有以下杂志可以邮购：1999年8月号、1999年9月号、2001年4月号、2001年5月B、2001年8月A、2001年8月B、2001年9月A、2001年9月B、2001年10月A。

前几期的邮购信息中有一个错误。我们的杂志在改为半月刊前定价是人民币12元整，而不是现在的8.80元。由于表述错误，许多新读者误以为2001年5月A以前的杂志也是8.80元，所以没能邮购到自己需要的杂志，在此表示歉意。

给广西梧州的Lynn：《血腥咆哮》我也比较喜欢，个人认为最好的是二代，PS2上的三代是垃圾作品。本人最喜欢用拥有六合鸿轮式的龙，还颇有些心得。不过3DFTG招式众多，而这游戏又属于比较老的游戏，所以是很难登出其全部出招表的。要知道，光龙的一个六合鸿轮式就有三十多万种变化呀！（绝不夸张）

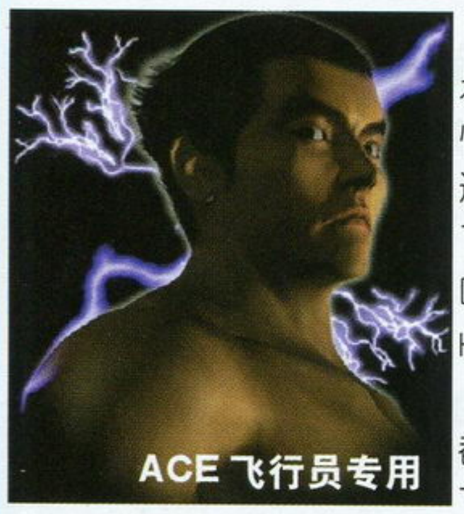
给辽宁营口的金哲：你的调查表是我看到过的最精致的一张，全部彩色打印，所以实在是不好意思不理会你。《最终幻想IX》里的公主可以使用召唤兽，但是一开始的时候是不能用的。你可能是因为刚开始玩，还没有找到召唤兽吧。不过《最终幻想IX》里的召唤兽哪里配叫召唤兽……

读者调查表抽奖名单

总第三十八期

广西	林邹卿	河南	周伟	福建	陈鹭
广东	林加佳	广西	秦薇	福建	卢明亮
安徽	王昆	青海	郑磊	上海	王烈
山东	陈宇明	广东	梁顺章	福建	黄晓
江苏	钱麟	湖北	徐浩	福建	林华山
广州	梁业峰	北京	李超	广西	李斌
上海	杨天麟	天津	程鹏	河北	赵玺
上海	顾隽	重庆	周翔	广西	唐杰
上海	顾杰	浙江	章涛	江苏	沈溢
广东	杨翔	江苏	郭晓强	安徽	余准

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作、拼命玩！



最近编辑部里真是热闹非凡，罪魁祸首就是那个装机工。那天他为了试验自己的防火墙性能如何，居然从网上下载了两千多种病毒来进行试验。结果搞得编辑部里什么病毒都有了，外加冰河、木马若干，真是“夜阑卧听风吹雨，木马冰河入梦来”。此外还有什么HAPPYTIME、FUNLOVE，何其壮观！

不过什么HAPPYTIME、木马之类的东西都不是最厉害的，最厉害的要数SOUL中的天下第一奇毒：黑——狱——断——肠——歌！顾名思义，中了黑狱断肠歌的电脑就会自动地放出一首奇怪的音乐，音调极其单调，夜晚听来有如鬼泣。而且歌曲的内容还会变化，忽男忽女，极为恐怖。幸喜此毒目前只有这一个症状，所以没有造成太大影响。只是SOUL再也不能听他喜欢的歌了。

最近SOUL、GOUKI和ACE飞行员玩一款叫做《铁拳TT》的游戏挺带劲的。这款游戏是他加入的投名状。当时大家玩腻了PS上的《铁拳3》，而编辑部里的游戏又不能带回宿舍，刚好ACE飞行员加入，于是众人就威逼他买PS2上的《铁拳TT》，美其名曰“投名状”，并说每一个新人刚加入的时候都得买，并举出纱迦买《索尼克大冒险2》的例子。百般无奈之下，ACE飞行员只好乖乖就范。等到碟一到手，众人就如狼似虎般地冲了上去（虽然这游戏不是人人都玩，但CG是人人都爱看的）。特别是SOUL，仗着自己那几天住在办公室里，天天晚上苦练，打得ACE飞行员溃不成军。

不过最近ACE飞行员突然间功力大进，经常痛扁SOUL之流，实在令人刮目相看。但只要一联系业界动态就不难分析个中原因。原来最近NAMCO推出了《铁拳4》的街机，众人虽口中大骂无多少改进，但心中无不叫好。按照NAMCO的惯例，此游戏是肯定要在PS2上推出的，大约时间就在明年。GOUKI口袋里的银子早就叫《鬼泣》、《寂静岭2》、《合金装备2》掏空了，而SOUL更是“有十几口人要养活”（SOUL语），所以众人若想玩到这款游戏，惟一的希望就是ACE飞行员了。如果现在将他打得太惨，就很容易对“《铁拳》系列”产生厌倦情绪，以后岂不没得玩了？所谓“大腿上挨一刀——忍辱偷生”，于是SOUL和GOUKI便心照不宣地开始了“国际大放水”。可怜ACE飞行员还茫然不知，每次观看《铁拳4》的演示都是兴奋异常，而GOUKI和SOUL离《铁拳4》的距离已是越来越接近了……

我是不是……想太多了？ SOUL

★SOUL永远不变的偶像Michael Jackson的《无敌》终于真正确定上市日期了——10月30日！这是集歌手、作曲家、舞蹈家、监制、策划和音乐家于一身的他成为个人歌手30年来的第7张专辑。现在已经可以听到他的第一张单曲《YOU ROCK MY WORLD》了！9月份，NGC发售！10月份，自己偶像相隔多年的新专辑发行！11月份，《MGS2》发售！2001年，这个世界越来越精彩。

★《铁拳4》的新人物风间仁和维尔勒都酷毙了！

★真的是这样，自己知道得越多，所发现的问题也越多——这正如一个圈，圈越大，它所接触的外界范围也越广。世界无奇不有，希望自己不致于因此而迷失。

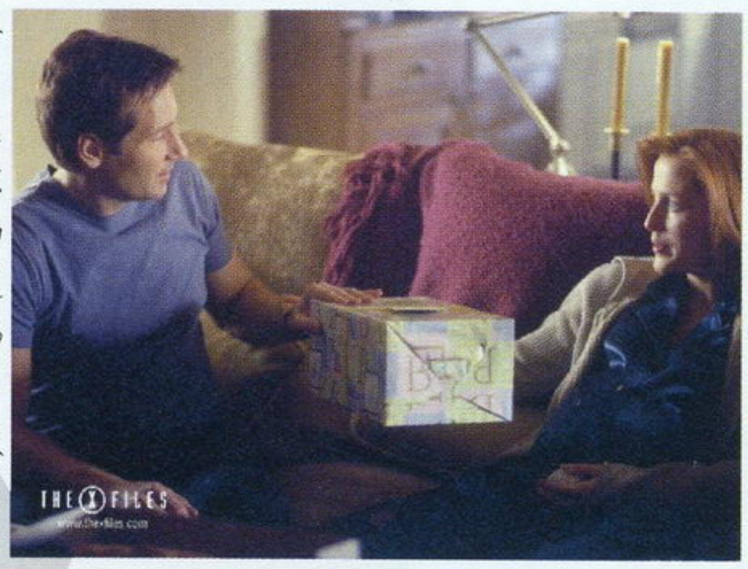
★有时候觉得给自己思考的时间太少了，每天都好像过得满满的……身不由己？

★人真的很健忘，人应该时常接受提醒、警告！好，在自己的电脑桌面写上自己最信奉的警句吧！

5：0！！ GOUKI

■中国队前两场的表现的确令人称道！

■《MGS2》的日版发售日终于定了下来。忽然发现这个发售日离自己的生日好近啊……哈哈，这会是我最好的生日礼物吗？



■《CVS2》的家用版终于要出了，很期待啊！

■“果然”不出所料，《TXF》的进度没有任何进展。相信看到第一季的大结局应该是9月份以后的事情了……

■终于在宿舍的“附近”找到了一个能够踢球的地方，说是附近，其实也需要四十多分钟的车程……终于又体验到了那种流汗的感觉！虽然体力大不如前，但相信只要能常去的话很快就能恢复以前的状态的。

■可是，照目前的状况来看，恐怕是没什么可能经常去……

■母亲的生日是在这个月，在这里先祝她Happy Birthday啦！

慕容非

最近越来越控制不了自己的起床时间了，今天迟到。

失去了万千，找到了新组织，心情很好。

最近本来已经实施了健身计划，但到了截稿的时间，还是暂时放弃了。

这次结束之后，应该可以休息一下了，我已经有了大致的计划。

其他无话可说……

PS：喜欢猫，所以喜欢老虎……

进入9月疯狂购买的D·S

◆9月有N多款游戏要买，横跨DC、PS2以及GBA这3大主机，“口袋”再次遭受毁灭性打击！

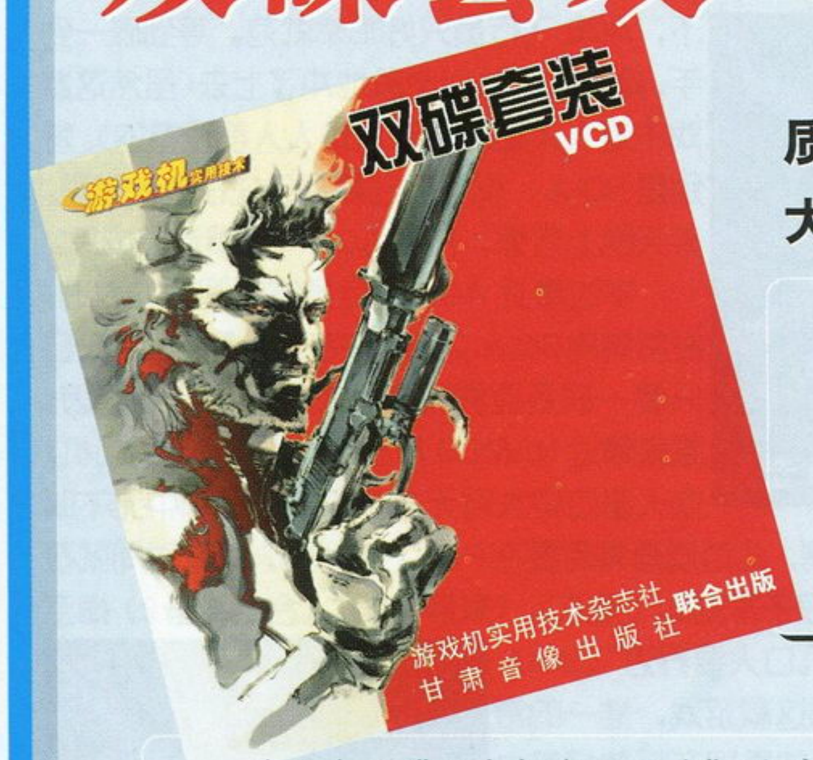
◆家人最近生病了，很担心。可是远隔千里却无法回去探望，只能默默祷告早点康复了。

◆很担心因为最近手头拮据，在国庆节的时候只能在编辑部加班，我好想去旅游啊！

◆最近找到一个很好的国内游戏论坛，其中对于一款经典游戏的点评完全切中D·S的脉搏，真的好感动！熟悉我的读者不妨猜一猜这款游戏是什么？

双碟套装 VCD

国庆期间全面上市



游戏机实用技术杂志社与甘肃音像出版社联合出版，采用高画质模式制作。另随VCD附送众小编倾注心血的《3周年珍藏特辑》，大16开144页全彩印，绝对超值！

NGC已经发售了，想了解它和它的游戏吗？
想对今年已发售和即将发售的大作游戏有更直观的印象吗？
您所有的期待尽在这两张VCD之中。
我们将以高品质的影像向您报道您想知道的精彩内容！

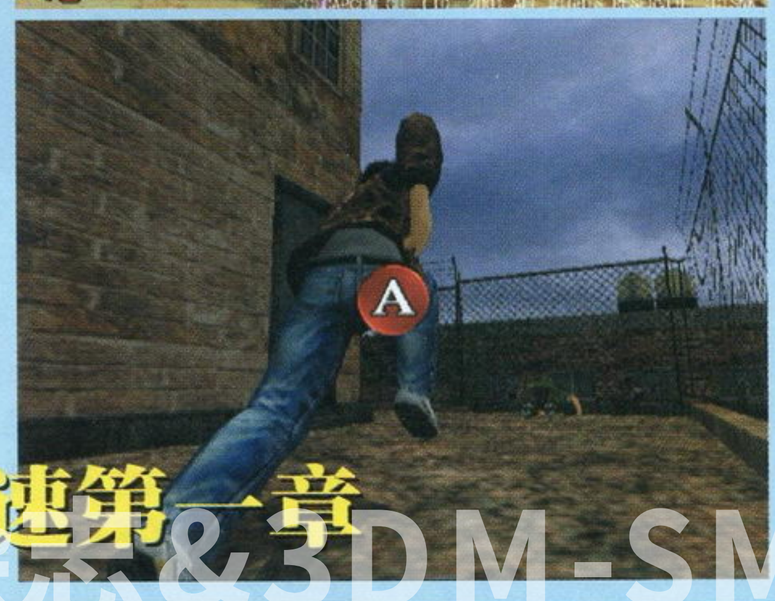
为了庆祝《游戏机实用技术》创刊3周年，也为了给购买我们这套VCD的读者一个惊喜，编辑部集结最强的特稿创作队伍以及国内一线的知名玩家，联手倾力制作，把大量的精彩内容加进了VCD附赠的《3周年珍藏特辑》，以实际行动回馈我们的读者。这些内容涵盖了游戏界经典的RPG、AVG、SLG、FTG等人气游戏类型的代表作，对其精华部分进行彻底地研究与总结，希望通过此书开阔玩家的视野，使玩家对心中的最爱有更深层次的了解！

部分内容如下：
- 与《游戏机实用技术》一起成长——为3周年庆，众小编的心路历程
- 20世纪TV GAME博物馆
- 《FF X》经典小说保存版（附《FF X》解惑书）
- 最终幻想经典召唤
- FTG胜利姿势特典
- 《MGS》剧本小说
- 火焰大系
- 解读魔装机神大系

下期预告

《CAPCOM VS. SNK 2 百万之战2001》高段解说

业界代有主机出，各领风骚四五年？
NGC大特辑
全面解析NGC
NGC试玩报告



经典回顾
寂静岭

传奇大作的继续上演！
《莎木II》剧情攻略最速第一章

诺梅杂志&3DM-SMV

上海盛天游戏机专卖店

★专业批发

品名	价格／邮费
PS2 主机(全套)	2650/30
PS2 四分叉	120/10
PS2 4M 记忆卡	210/10
PS2 打鼓机	160/20
PS2 原装光头	650/10
PS 原装光头	285/10
PS2 原装手柄	230/10
PS2 分量端子	140/10
PS2 GT3	300/10
PS2 鬼泣	490/10
PS2 决战 2	480/10
PS2 死或生(终极版)	480/10
PS2 最终幻想 X	585/10
PS2 蚊	450/10
PS2 吉翁前线	550/10
PS2 CAPCOM VS. SNK 2	530/10
PS2 皇牌空战 4	530/10
PS2 实况足球 5	480/10

品名	价格／邮费
PS2 真·三国无双 2	550/10
PS2 保镖	460/10
PS2 风之克罗诺亚	480/10
PS2 魔剑爻	490/10
PS2 梦幻骑士 2	480/10
PS2 首都高 ZERO	450/10
PS2 Z.O.E	460/10
PS2 高达 0079	460/10
PS2 铁拳 TT	380/10
PS2 毁灭	460/10
PS2 鬼武者	510/10
PS2 机器人大战 RRR	530/10
PS2 牧场物语 3	530/10
PS2 黑云	480/10
PS2 骑兵团	480/10
PS2 影子之心	480/10
DC 主机(手柄+电源+AV 线)	750/30
DC 原装记忆卡	115/10

品名	价格／邮费
DC 原装手柄	98/10
DC 原装振动器	120/10
DC 原装 VGA	120/10
DC 组装记忆卡	35/10
DC 莎木 II	505/10
DC 莎木	420/10
DC 机器人大战 α	510/10
DC 格兰蒂亚 II	480/10
DC 索尼克 2(10 周年限定版)	490/10
DC 樱大战 2(限定版)	480/10
DC 樱大战 3	510/10
DC 创造球会特大号	425/10
DC 生化危机 代号：维罗尼卡	280/10
DC 世嘉拉力	150/10
DC 光明力量	250/10
DC 剑风传奇	180/10

本店品种太多，想要正版来电查询及预定。

本店正版片可以以旧换新

（大量回收日本原装片）

● 新产品展台 ●

● 维修中心 ●

回收各种游戏机，坏板、坏主机，办理以旧换新业务。本店售出的主机一律保修，终身维修，主机绝对正版。PSone、PS2、DC主机专业维修，现场操作，立等可取。

品名	价格／邮费
PS 最终幻想Ⅶ原版片	600/10
PS 最终幻想Ⅷ原版片	550/10
PS 最终幻想Ⅸ原版片	500/10
PS 幻想传说	380/10
PS 宿命传说	420/10
PS 永恒传说	460/10
PS 生化危机 1	450/10
PS 生化危机 2	450/10
PS 生化危机 3	460/10
生化危机：五周年考克箱	2850/10
SS 格斗之王 95 原版片	350/10
SS 格斗之王 96 原版片	320/10
SS 格斗之王 97 原版片	450/10
PS 格兰蒂亚	450/10
PS 恶魔城 X	430/10
PS 寄生前夜 2（限定版）	650/10
PS 机器人大战 F	380/10
PS 机器人大战 F 完结篇	365/10
PS 圣剑传说	430/10
PS 皇家骑士团外传	450/10

品名	价格／邮费
PS 浪漫沙加（限定版）	650/10
PS 时空之轮（限定版）	650/10
PS 寄生前夜	380/10
PS 恐龙危机	380/10
PS 恐龙危机 2	380/10
PS 少年街霸	280/10
PS 格斗之王 95	280/10
PS 放浪冒险谭	480/10
PS 燃烧战车	430/10
PS7501（全套）	848/10
PSone 主机（全套）	820/10
PS 原装振动手柄	80/10
WS 主机太空战士 1(限定版)	1030/20
WS 主机太空战士 2(限定版)	1080/10
WS 彩色掌机（带卡）	450/10
NGP 彩色掌机（带卡）	380/20
GBA 主机	650/10
GBC 彩色手掌机（带卡）	450/10
GBA 恶魔城	250/10
GBA 黄金太阳	250/10

品名	价格／邮费
GBA GTA 赛车	180/10
GBA 马里奥	160/10
GBA 洛克人 EXE	350/10
GBA 炸弹人	160/10
GBA 街霸	180/10
GBA 钻地小子	120/10
GBA F-ZERO 赛车	150/10
GBA GT	150/10
GBA 瓦里奥大冒险	230/10
GBA 快打旋风	230/10
GBA 龙战士	280/10
GBA 创造球会	350/10
GBA 拿破仑	230/10
GBA 游戏王 5	220/10
GBA 游戏王 4	250/10
GBA 皇家骑士团	250/10
GBA 风之克罗诺亚	280/10

特价

OLYMPUS

MD-OLSFP 型便携式眼镜宽荧幕 62 寸 NTSC 主机通用 3480/10

● 虹口店 ●

虹口店：（总店）上海市东大名路 1073 号

电话／传真：021-65358097

邮　编：200080

收款人：盛健华

手机：13901790511

13901775111

浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场

宁波雄隆电玩专卖

专业批发、邮购、维修

批发专线：13003768799

PS2.PSone.DC.GBA.GBC.GB 及次世代主机。

以上每机种配件及游戏卡带品种齐全，价格极低。免费索取目录，请付回程邮票。

特价！　免邮费！

GBA 主机……658 元　　GBC 主机……425 元

PSone103 型主机(全套)　……758 元

PS 原装全新光头(任何型号)　……218 元

DC 美、日、欧版主机(全套)　……788 元

DC、PS、SS、日本卡通 3.5 元／张，

邮购 10 张起准，主机包装费 30 元。

销售一店	迎凤街 104 号	电话：0574-87312278
销售二店	翠柏路 218 号	电话：0574-87278218
维 修 部	迎凤街 106 号	电话：0574-87295131

本公司绝不出售翻新机并实行三包

邮购： 浙江省宁波市海曙区迎凤街 106 号

邮编： 315000　　**收款人：** 许云龙

青岛鑫鑫电玩

游戏专卖店

电玩老字号

PS2 PS DC SS SNK GB 8 位~128 位主机及周边配件

对换机卡

(1)GB 机、卡、对换，GB 换卡 20 元起；
(2)任天堂卡、世嘉卡、对换 10~20 元起；
(3)PS 换 DC、SS 换 PS，想换就换，价格合理；
(4)PS、SS、DC……各类软件换新 2 元；
(5)本店可预定各种次世代游戏机、正版软件。

高价回收

(1)DC 机、PS 机、SS 机，各种 GB 手掌机；
(2)所有 8 位~128 位游戏机及其卡带；
(3)外地玩友到本店贴换赠会员卡(价值 200 元)，
(4)本店回收均高于市场价回收！(来访请认准鑫鑫电玩门头)

PS2 原装 30000 型机特价：3600 元【送 5 张游戏、8M 原装记忆卡 DVD 全区、游戏 DVD 兼容】

PS9002 原装机特价：1050 元【送 10 张游戏、记忆卡(1M)、双手柄、会员卡】

PS7501 原装机特价：850 元【送 10 张游戏、记忆卡(1M)、双手柄、会员卡】

DC 欧版特价 850 元、日版 950 元、美版 900 元【以上机型均送全套配置，请电询】

手拿 GB 机、卡大全

GBA 主机特价：750 元(送卡 1 盘)

GB 彩机特价：400 元　　GB 薄机特价：260 元

GB 厚机特价：180 元　　SNK 机特价：350 元

GBA 原版卡品种齐全，GB 卡品种丰富。

凡在本店购买 GB 卡、GBA 卡，均可换卡。

维修各种游戏机，更换光头及保养

PS2、PS、DC、SS 配件齐全，最低价销售！可电购。

GBA、GBC、GB 薄机、厚机配件齐全，欢迎选购！

会员在本店购买任何游戏软件，玩够可换新(无划伤)。

邮购各种游戏机及配件、品种多、价格低，当天发货，信誉第一。

欢迎各地玩友联系邮购

地址

[1] 青岛市市北区聊城路 31 号乙(总店)

电话：0532-2808708(垂询)

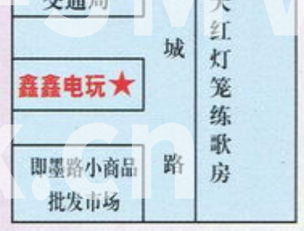
[2] 青岛市市北区丹东路华能商场一层(分店)

电话：13001667378

[3] 青岛市四方区嘉兴路 23 号(分店)

邮购请汇款到总店地址　联系人：阎向阳　邮编：266011

开户行：中国银行　帐号：022820010200024077　户名：阎向阳



www.ptumbook.cn

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

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