Tot.78 25万元巨额抽奖活动还剩1期！

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第9期 5月A

前线狙击

幻想传说 GBA
虹吸战士OmegaStrain
R-TYPE最终版
半熟英雄对3D
F-ZERO GC
杰克2

经典回顾

跨过俺的尸体（PS）

攻略透解

最终幻想X-2
超越一切的研究+剧情解体真书

妖精战士 精灵的黄昏
最速剧情完整攻略

第2次超级机器人大战α
主线攻略一期完·隐藏要素最速公开

勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心
一周目流程+二周目研究

樱大战 浓情之澜
剧情攻略完结篇

灵魂能力II
剑匠模式+全隐藏要素完全公开

星之海洋3
战斗收集完全解说

最动强爆者新诞闯生
全球第一大RPG制作商SQUARE ENIX顺利成立

游戏光环

鬼武者大特辑
灵魂能力II精彩影像
P.N.03超美丽影像

ISSN 1008-0600
09
9 771008 060006

本期赠送精美游戏茶杯垫以及“Gamehalo”精彩VCD

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

JoyPark 网星游戏乐园

JoyCard 一卡通用 欢乐全球

网络游戏

魔力宝贝 3.0

阳光一派

的阳光乐园

向往公平自由

不屑满嘴粗口

天生可爱的阳光一派

好孩子游戏魔力宝贝3.0

期待你的登陆！

登陆 阳光一派 网络游戏的N个理由

*公平第一，维护精心，完全杜绝外挂胡作非为

*单挑、PK完全自愿，轻松游戏没有你死我活

*场景、人物设定乱Q无比，好孩子的阳光世界任你自由玩耍

*英雄救美、好人好事层出不穷，大家都是好兄弟，当然除了NPC

*经济系统、职业分工模仿真实世界，打怪、升级之外乐趣更多

魔力三步上手

*1：注册网星会员 访问www.joypark.com.cn，加入网星会员

*2：开卡储值 购买点数卡，并在网星主页执行开卡、储值动作

*3：开始游戏 安装游戏客户端，进入随心所欲的魔力世界

www.joypark.com.cn

经销热线：010—82634096／97

我们是阳光美少女

魔力宝贝 3.0

龙之传说

©2001,2002 DWANGO/SQUARE ENIX
©2002 DWANGO/ZENER WORKS/SQUARE ENIX
©2001-2003 SQUARE ENIX/SOFTSTAR

新出音管[2001]544号
电出字01-2001-215
ISBN 7-900086-65-X/L31

网星史克威尔艾尼克斯网络科技（北京）有限公司
SQUARE ENIX WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BEIJING) CO.,LTD
中国北京海淀区人大北路33号院大行基业大厦8层
TEL:(010)82685479 FAX:(010)82685486 http://www.joypark.com.cn

SQUARE ENIX 研发

总经销 晶合时代

JoyCard 一卡通用 欢乐全球

网络游戏

魔力 魔力 随心所欲

诺梅杂志&3DM-SMV
www.ptambook.com

游戏机实用技术
总第78期 2003年第9期
TV GAME 半月刊 2003年5月A刊

CONTENTS

焦点
全球第一大RPG制造厂商！SQUARE ENIX顺利成立！· · 2
无限的期待——新诞生的SQUARE ENIX将给我们带来什么？

游戏情报站
TAKARA取得ATLUS30%股份 · · 3
稻船敬二的《鬼武者3》制作秘闻 · · · 4
中央电视台《电子竞技世界》开播 · · · 4
又有新款游戏手机登场 · · · · · · · · · 5

至爱排行榜 6
黄金眼 7

特别企划
传统棋类游戏初探——简单人工智能 · · · 10
带你体验棋类游戏的奥妙

前线狙击
R-TYPE 最终版 · · · · · · · · · · 14
F-ZERO GC(暂名) · · · · · · · · · 16
半熟英雄对3D · · · · · · · · · · · · 17
虹吸战士 OMEGA STRAIN · · · 18
杰克2 · · · · · · · · · · · · · · · · · · · 19

特快专递
灵魂能力II · · · · · · · · · · · · · · 21
P.N.03 · · · · · · · · · · · · · · · · 24
瓦里奥制造 · · · · · · · · · · · · · · 26
From TV animation ONE PIECE 觉醒吧！财宝王 26
游戏王 对战怪兽8 破灭的大邪神 · · 28

游戏立方
超级机器人大战专用控制器 · · · · · 29
台湾省“基板达人”专访 · · · · · · 30
金曲卡拉OK · · · · · · · · · · · · · · 31
问题小卖部 · · · · · · · · · · · · · · · 32

攻略透解
第2次超级机器人大战α · · · · · · · · · · · · · · · 33
妖精战士 精灵的黄昏 · · · · · · · · · · · · · · · 40
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心 · · · · · · · · · · · 48
樱大战 浓情之澜 · · · · · · · · · · · · · · · · · · 51
跨过俺的尸体 · 56

研究中心
真·女神转生III · · · · · · · · · · · 63
最终幻想X-2 · · · · · · · · · · · · 66
星之海洋3 · · · · · · · · · · · · · · 76
世界足球胜利十一人6 最终进化版 · · 80
火热秘技 · · · · · · · · · · · · · · · · 82

星之心画廊 83
游戏动漫园 84
自由谈 86
读编往来 90
互动信箱 94
游戏光环 98

推荐
幻想传说 · 96
“《传说》系列”原点作在GBA上复活！

游戏索引
GAME INDEX

GBA
From TV animation ONE PIECE 觉醒吧！财宝王 26
幻想传说 · · · · · · · · · · · · · 96
瓦里奥制造 · · · · · · · · · · · · 26
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心 · · · · · · · 7 48
游戏王 对战怪兽8 破灭的大邪神 · · · · · 28
最终幻想战略版 ADVANCE · · · · · · · 82

NGC
F-ZERO GC(暂名) · · · · · · · · · · 16
灵魂能力II · · · · · · · · · · · · 7 21
P.N.03 · · · · · · · · · · · · · · 7 24
银河战士 PRIME · · · · · · · · · · · 82

PS
跨过俺的尸体 · · · · · · · · · · · · 56

PS2
半熟英雄对3D · · · · · · · · · · · · 17
第2次超级机器人大战α · · · · · · · 7 33
鬼泣2 · · · · · · · · · · · · · · · · · 9
虹吸战士 OMEGA STRAIN · · · · · · · 18
杰克2 · · · · · · · · · · · · · · · · 19
灵魂能力II · · · · · · · · · · · · · 7 21
R-TYPE 最终版 · · · · · · · · · · · · 14
世界足球胜利十一人6 最终进化版 · · · · · 80
VR战士4进化版 · · · · · · · · · · · · 82
星之海洋3 · · · · · · · · · · · · · · 76
妖精战士 精灵的黄昏 · · · · · · · · · 40
樱大战 浓情之澜 · · · · · · · · · · · 51
真·女神转生III · · · · · · · · · · · · 63
真·三国无双3 · · · · · · · · · · · · 82
最终幻想X-2 · · · · · · · · · · · · 66 82

Xbox
功夫大乱斗 · · · · · · · · · · · · · · 82
灵魂能力II · · · · · · · · · · · · · 7 21
死或生极限沙滩排球 · · · · · · · · · · 8

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
市场部主任：宋宣明
编委：翟雷 曾勇 刘志凌 钱维量 韦波 吴淦 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许潇俊 冯蔚骁
主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘方
联系电话：010-84036022 84036023
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003年5月1日
定价：人民币9.80元

全球第一大RPG制作厂商 SQUARE ENIX 顺利成立！

SQUARE ENIX™

公司概要

■公司名

株式会式 史克威尔・艾尼克斯
SQUARE ENIX CO. LTD.

■设立日

1975年9月22日

■代表者

会长　福岛康博
社长　和田洋一
副社长　本多圭司

■注册资金

69亿4080万400日元（2003年4月1日）

3月31日，就在SQUARE与ENIX正式合并的前一天，两家公司才公布了他们的合并公司的标志，并宣布："面向新的起点的准备已经结束。"

自去年SQUARE与ENIX于11月26日突然宣布让整个业界都为之震惊的合并消息以来，双方的合并曾遭到一些阻碍，甚至有人怀疑SQUARE与ENIX会像当年SEGA与BANDAI的合并一样流产，但最终到4月1日那天，两公司还是顺利地完成了合并。这样，全球最大影响力、最大规模的RPG制作商——SQUARE ENIX公司正式成立了！

关于合并后的公司标志，SQUARE ENIX宣称这样的标志是想表达"创造与革新"的含义，两家公司合并之后将会更加注重"创造与革新"，既会继承到现在为止的路线及活力，也会不断继续革新，进行进化。新标志有黑与白两种，但E字中的红点是不变的，色调上整体感觉与原来的SQUARE标志比较接近。

▲《王国之心》真的能成为与《FF》、《DQ》并驾齐驱的、能够影响一台主机成败的超大作吗？

4月1日，SQUARE ENIX社长和田洋一向媒体公开发表了合并公司今后的走向。以下是和田洋一回答记者提问的摘要：

■《王国之心》将成为主力培育软件：目前《王国之心》的下一作正准备开发中，新公司决心把《王国之心》扶植成一部与ENIX的代表作"《勇者斗恶龙》系列"及SQUARE的"《最终幻想》系列"并列地位的主力软件。

目前《王国之心》在日本国内出货量达到85万套，在北美为150万套，在欧洲则为50万套，另外日本国内《王国之心 最终混合版》也售出了40万套。总出货量超出了300万套。和田洋一表示，目前《王国之心》续作的开发只等与迪士尼公司的协商工作的完成了，"把《王国之心》扶植为一部超大作后，就可以弥补《DQ》与《FF》两大作未发售之时的空档时期，这样就可以稳固公司的业绩了。"

▲《FFXI》将是体现SQUARE与ENIX两公司能力进行互补的一款作品。

■合并效果：ENIX具有SQUARE所不具备的直销渠道，这不但可以减轻产品积压的风险，还会提高利润率。

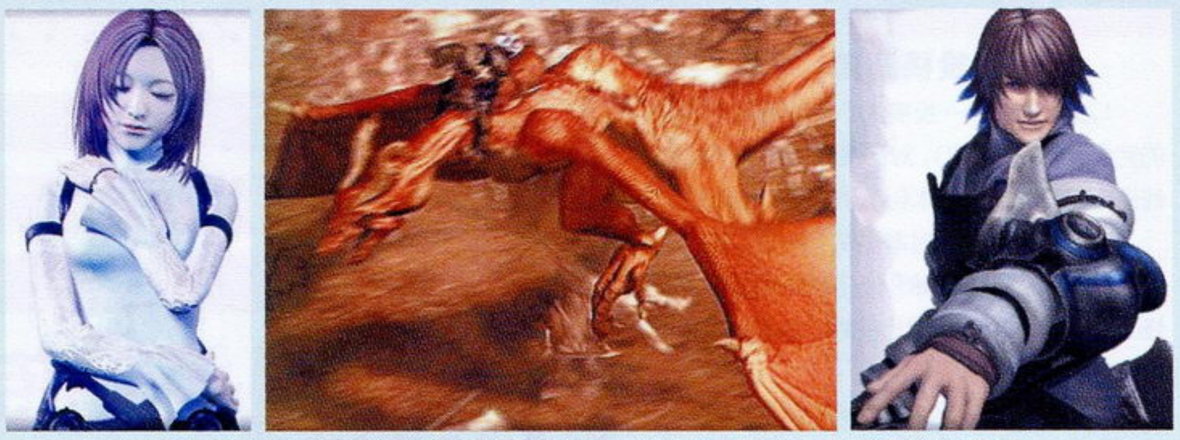
■软件种类：合并后即使调整软件种类的数量，两三年后仍将达到每年20种软件，而2002年度ENIX所发售的新作为12款，而SQUARE所发售新作为7款。

■新作的开发：新作的开发主要会集中精力于有原创故事的RPG，至于目前ENIX所采用的软件外包的开发方法，和田表示正在制作的外包软件会继续外包制作下去。而双方合作的新作则可能于2004年推出，目前双方经过一些讨论之后已经有相应的计划诞生，但目前处于非常初期的阶段。

■合并的目标：到2005～2006年期间，会摸索游戏硬件商的商业模式，试图改变整体业界的一直以来所形成的一种商业模式。（指当前这种硬件商带着软件商走的模式）和田强调："因为目前软件商没有存在感，所以无法参与商业模式的创造。""我们的合并也是为了让软件商具有更强的发言权。"

■未来的竞争对手：和田认为SQUARE ENIX未来的竞争对手并不是同行，而是电子游戏之外的其他娱乐形式。"虽然动画、网络及电影会与游戏做一定的结合，但从现在开始我们不得不与所有的其他媒体进行竞争，竞争甚至会比以往更为激烈，但我相信SQUARE ENIX中的游戏开发者们会击败竞争对手的。"

另外，和田还表示，目前SQUARE ENIX还不考虑再让其他游戏制作商加入合并公司，而对于目前游戏界的第一大软件商EA，和田表示EA会因为想扩大事业而进入日本市场，进入的方法很可能会是直接购买一些日本软件商。



▲《龙背上的骑兵》就属于ENIX的外包型作品，制作阵容豪华，期待它的发售吧。

2003年4月前公布的SQUARE ENIX本年度家用机作品集

游戏名	机种	发售日
星之海洋3 直到时间的尽头	PS2	2003年2月27日
最终幻想X-2	PS2	2003年3月13日
勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心	GBA	2003年3月29日
最终幻想XI 吉拉特幻影	PS2	2003年4月17日
龙背上的骑兵	PS2	2003年春
半熟英雄对3D	PS2	2003年6月
最终幻想 水晶编年史	NGC	2003年7月18日
新约 圣剑传说	GBA	2003年夏

▲未来SQUARE ENIX将会如此对待多平台发展战略？恐怕还得先看看NGC《FFCC》的实际成绩如何才行。

EDITOR'S VIEWPOINT

SQUARE与ENIX终于顺利合并了，那么合并后的SQUARE ENIX将给我们带来什么呢？很显然，合并初期，SQUARE ENIX所带给我们的只有长期的期待，合SQUARE与ENIX双方之力延生的新作品恐怕尚需时日。目前两公司合并之后所带来的效果，更多的还是表现在新游戏制作以外的地方，如前面提到的产品销售方面的影响。对于社长和田洋一豪气万丈的"改变游戏界商业模式"的宣言，同样让我们对SQUARE ENIX充满了不一般的期待。

www.plumbook.cn

游戏情报站 GAME NEWS STATION

事件 EVENT TAKARA 取得 ATLUS 30% 股份 今后将在游戏开发方面进行合作

3月27日，玩具大厂TAKARA与ATLUS宣布将进行事业合并，到4月中旬为止，TAKARA将取得ATLUS所发行的30.2%股份，从而成为ATLUS的头号股东，同时，两公司的员工也将进行一定的变动。具体是TAKARA的家用机游戏事业部门与ATLUS进行事业合并，双方将会充分利用对方的文化财产。另外，因为“角川书店”公司也是ATLUS的大股东之一，因此三方将于6个月后在电视节目及游戏开发领域展开合作。TAKARA社长佐藤庆太指出“进行根本的事业改革是必要的”，因此到6月25日时，ATLUS公司也将管理层方面进行换血，现在TAKARA的副社长奥出信行届时将担任ATLUS的社长，而现在的ATLUS社长岩田松雄将担任TAKARA的董事之一。

▲TAKARA是玩具大厂，《变形金刚》玩具就是产自TAKARA的，以上就是最新款的《变形金刚》玩具。ATLUS的加入会让TAKARA以后制作更多的《变形金刚》游戏吗？

EDITOR'S VIEWPOINT

ATLUS也算是一家制作游戏的老厂了，但近年来业绩不佳，再加上日本经济这几年形势总不见好转，令ATLUS雪上加霜，最终选择了与TAKARA合并的道路。其实现在的TAKARA已是KONAMI集团的一员，KONAMI集团还包括HUDSON及元气两家游戏公司。在游戏天国日本，与ATLUS同样情况的游戏公司还有很多，因此继SQUARE与ENIX两大RPG商的顺利合并之后，日本游戏公司的合并、重组之路已真正迈开了步伐。

背景资料

TAKARA 简介	
社长	佐藤庆太
所在地	东京市葛饰区
设立日期	1955年9月17日
注册资金	181亿日元（2002年9月30日）
在职员工数	450名（2002年9月30日）
年销售额	663亿日元（2002年3月期）

ATLUS 简介	
社长	岩田松雄
所在地	东京市新宿区
设立	1986年4月7日
注册资金	80亿日元（2002年3月31日）
在职员工数	256人（2002年3月31日）
年销售额	178亿日元（2002年3月期）

事件 EVENT 专门制作《传说》的子公司成立 NGC 新《传说》终于浮出水面

4月1日，专门制作“《传说》系列”的子公司“NAMCO TALES STUDIO”（NAMCO传说制作组）正式开始营业。“NAMCO传说制作组”公司是NAMCO与日本TELENET公司共同设立的，NAMCO出资60%，日本TELENET出资40%。这是NAMCO第二次为制作游戏而设立子公司，第一次是制作《异度传说》的MONOLITHSOFT公司。

而早在去年5月NAMCO宣布将加入任天堂软件阵容的发表会上，NGC版的全新《传说》就已经公布了，但至今将近1年该作都处于秘密开发状态，近日才终于浮出水面，正式公布了众多有关情报，以下做一速报：

●本作的标题名为《TALES OF SYMPHONIA》（暂译《乐器传说》，symphonia有中世纪各种乐器的意思）

●本作《传说》的角色设计又重新启用了藤岛康介，这是自“《传说》系列”的第一作《幻想传说》以来第二次邀请藤岛康介担任《传说》游戏的角色设计，从目前所看到的几个主角来看，可以说：不愧是藤岛康介，他所描绘的人物的特有惟美感觉是最棒的！

●这是第一款应用了全3D技术的“《传说》系列”游戏，目前预定将于2003年内发售。

更具体全面的报道，请留意本刊近期的“前线狙击”栏目。

硬件 HARDWARE 口袋妖怪版 GBA SP 即将登场 GBA SP 又增添新的色种

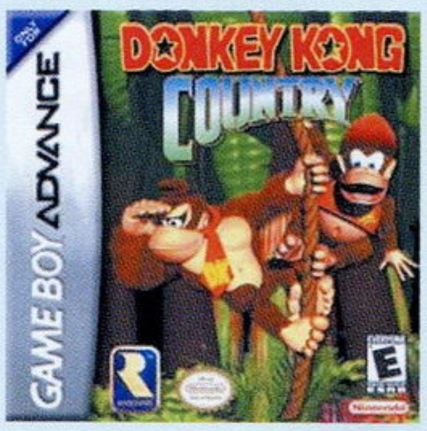
为了纪念口袋妖怪的购物网站开设5周年，任天堂将推出一款口袋妖怪版GBA SP，该型号的GBA SP不但颜色是独特的黄色，正面盖子上还有一个口袋妖怪的造型。该版本GBA SP将于4月25日发售，售价为12500日元。GBA SP虽然才登场不足两个月，但先后已经有两种特别颜色的GBA SP出售了，前一种特别颜色的GBA SP就是《FFTA》版的珍珠白色型号。

特报 SCOOP SCEJ 久多良木健任 SONY 副社长 今后 SONY 将更重视宽带网络事业

3月31日，SONY公布了集团公司的一些人事调动，SONY旗下的子公司SCEJ的社长兼CEO久多良木健于4月1日起担任SONY总公司的副社长一职。这意味着今后SONY集团的电子部门将会与游戏部门进行更多的结合，另外久多良木健也将负责SONY宽带网络相关产业的经营，其中“PlayStation BB Unit”将于5月起在店头销售就是战略的一环。另外SONY为了进一步明确几位负责整个集团经营的高层的权责，变更了几位最高层的称呼：会长出井伸之为集团CEO（最高经营责任者）、社长安藤国威为集团COO（最高业务责任者）、副社长德中晖久为集团CSO（最高战略责任者）。

▲SCEJ的社长兼CEO久多良木健，现在还是SONY总公司的副社长。

软件 SOFTWARE 大金刚终于在 GBA 登场 6月《超级大金刚》移植 GBA



自RARE离开任天堂公司之后，任天堂的招牌作之一《大金刚》就几乎陷入沉默，正当人们怀疑《大金刚》是否会继续沉默下去的时候，任天堂于近日公开了GBA《超级大金刚》（《Donkey Kong Country》）。本作并非人们想象中的原创作品，而是当年SFC上第一作《超级大金刚》的移植版，除了会移植原作的全部游戏内容以外，GBA版将增加一个多人游戏模式以及一个方便随时记录的功能。

《超级大金刚》（《Super Donkey Kong》，美版名为《Donkey Kong Country》）最早于1994年11月26日发售日版，并于1995年7月27日推出GB版，因此这次的GBA版其实是《超级大金刚》的第二次移植。目前美版的发售日定于6月9日，日版则还未公布。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特报 SCOOP

在现代巴黎与幻魔战斗的鬼武者 稻船敬二的《鬼武者3》制作秘闻

自3月10日CAPCOM在日本东京公布了《鬼武者3》及《鬼武者 无赖传》后，在接下来的几天内，稻船敬二等人又分别到香港、美国洛杉矶及法国巴黎等地举行了记者招待会，为《鬼武者3》造势，《鬼武者3》全面打造国际市场的用心也相当明显了。在这些发表会上，稻船敬二又向各记者公布了许多有关《鬼武者3》的制作秘闻。总结如下：

▲身背弹夹的雅克·布朗及腰负双剑的明智左马介，装备的武器完全不同，但目的是相同的——消灭幻魔！

●本作的外语版是同步进行制作的，包括日本语在内共有4种语言版本的《鬼武者3》在制作中。

●为了让本作在欧洲更引人注目，就必须要选一个既不是美国好莱坞的演员，但又能在欧洲具有最高人气的人，这就是稻船最后选用让·雷诺为主演的原因。

●为游戏设置一个日本以外的场景也是考虑到系列作的全球市场策略。

●发表会的关键词是“3个回归”，第一个是《鬼武者》的回归，第二个是明智左马介的回归，第三个回归与游戏有关，指当明智左马介与雅克·布朗各自来到不同的时代后最终还是要回归到自己的时代，即“穿越时空的回归”。

●其实“回归”也有更多更深的含义，如本作的制作人员就是第一作的制作人员，这是“明智左马介”创造者的回归。

▲华丽的场面，注意左上角的能量槽与《2》类似。

▲布满弹孔的墙壁和一位手持冷兵器的古代人。

▲2004年巴黎凯旋门前，人类军队对峙幻魔军团！但幻魔为什么会来到现代呢？

●“《鬼武者》系列”第一作与第二作是不同的制作组开发的，《3》的制作组在当年开发完《1》后就开始《3》的开发，《3》是针对《1》进行的强化，如果以后有《4》的话，那也是针对《2》进行强化的作品。因此《3》在游戏性上是回归《1》的。另外在游戏的时代设定上，《3》也回归到了《1》。

●《3》会是系列作的终结，但只是故事上的终结。早在《1》时稻船就决定要制作一个整体故事为三部曲形式的系列作。稻船认为一个永远没有结局的故事无法让玩家持续保持兴趣，所以必须有一个终结。

●虽然三部曲故事终结了，但《3》并非最后一个《鬼武者》游戏，以后还是会有其他的《鬼武者》游戏。

●《鬼武者 无赖传》是针对所有年龄层的玩家开发的，可以让“爷爷和孙子一起玩”，稻船希望能达到像《任天堂全明星大乱斗》那样的水平，游戏画面上也不会有出血场面，只会有光的效果。

▲双刀左马介！相信同时挥舞双刀一定很爽快。

▲可以看出本作同屏出现的敌人数量很多。

特报 SCOOP

KONAMI软件出货量再破2千万套 缘于《游戏王》在北美的热销

▲“《游戏王》系列”在日本市场大赚其钱之后已渐没落，但想不到却在美国引发了新一轮《游戏王》热潮，这算是KONAMI去年最大的亮点之一了。图为刚在日本发售的《游戏王8》(GBA)。

KONAMI在3月底结算后很快就向外界公布：上一财政年度KONAMI在全球范围内的软件出货量突破了2000万套。这是KONAMI继前一财政年度软件总销售数首次突破2000万套以来，连续两次在软件总销售数上突破2000万套。

在日本市场，上一财年中（2002年4月到2003年3月）KONAMI的游戏事业成绩优秀，首先是PS2的《WE6》突破了百万销量，接下来《WE6 FE》也取得了相当好的成绩，另外PS2《实况POWER全职业棒球9》也有很强的销售后劲，可以说KONAMI的运动游戏在上一财年中起到了牵引整体成绩上升的效果，最终KONAMI在日本国内达成了销售800万套软件的成绩。

在日本之外的国际市场，KONAMI在北美发行的“《游戏王》系列”（《Yu-Gi-Oh!》）引发了大热门现象，而《MGS2 Substance》(PS2)、《真·魂斗罗》(PS2)、《幻想水浒传III》(PS2)、《恶魔城 白夜协奏曲》(GBA)、《Z.O.E.2》(PS2)等作品也取得意料中的销量。欧洲方面《WE6》的欧版《Pro Evolution Soccer 2》(PS2)也达成了百万出货量，音乐游戏《Dancing Stage EuroMIX》(PS)也大获好评。最终KONAMI在日本以外的全球市场上达成了销售1200万套软件的成绩。

特报 SCOOP

来自中央电视台的电子游戏节目 中央电视台《电子竞技世界》开播

从4月5日开始，中央电视台体育频道（中央五套）正式开播《电子竞技世界》(esports)节目，这是一个以体育电子竞技游戏为主要内容，时长55分钟的周播栏目。首播时间4月5日，每周六11：00首播，每周日14：30 重播。该节目下设6个小栏目——●“电玩制高点”：1.介绍世界上最先进的运动电玩游戏；2.介绍世界上最著名的游戏制作公司；3.介绍与游戏有关的最新硬件产品。●“抢滩登陆”：将世界著名游戏公司正在研发或者即将推出的最新体育游戏介绍给玩家，包括游戏的类型、性能及价格。●“少数派报告”：有关电子竞技产业焦点的专题报告，以编辑部的眼光纵观电子竞技产业发展的人和事件，并做出生动的评论、报道。●“游戏先锋”：与比赛结合，对著名游戏玩家的介绍。●“竞技场”：体育类电子竞技项目的国内外赛事的转播、报道。●“以e当实”：以电子手段实现的，并与真实世界极其相似的作品的展示。

EDITOR'S VIEWPOINT

随着电子游戏在国内国际影响不断扩大，我国第一大电视台中央台也开始有自己的电子游戏节目了，虽然该节目会以体育电子竞技游戏为主要内容，但玩家仍可以看到大量与电子游戏有关的信息。对于热爱电子游戏的玩家来说，这不能不说是一件值得庆祝的事情。让我们祝贺《电子竞技世界》越办越好！

www.plumbook.cn

特报 SCOOP

又有新款游戏手机登场 来自英国TTPCom的b'ngo曝光

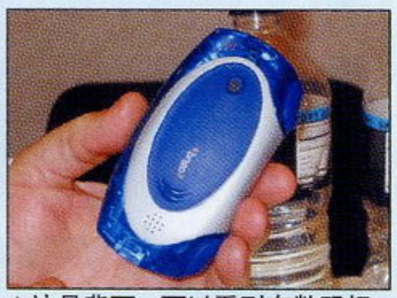
3月17日，数码无线通讯技术及软件领域的著名厂商TTPCom在美国的“CTIA Wireless 2003”峰会中展出了他们所开发的一款游戏手机，该手机名为b'ngo。该游戏手机除了集成了游戏功能，并具有相当完整的手机功能以外，还集成了数码相机功能及MMS（彩色短信）功能，游戏功能是b'ngo最重要、最强调的功能。b'ngo最早在今年二月的“3GSM World Congress”会议上就公布了，这次在“CTIA Wireless 2003”上已经是第二次展出了。

▲从机体的造型上来说，b'ngo与传统GBA很相似，除去外壳选材不算的话，b'ngo在造型上要胜过诺基亚的N-GAGE，b'ngo给人的感觉更像是一台掌上游戏机，而N-GAGE感觉还是手机的味道重一些。b'ngo很注意引用传统游戏机的一些设计，如两个主要操作键的设置，不但所设的位置与GBA或GB类似，连按键的名称都与任天堂的游戏机一样用A及B来命名，屏幕下方两个功能键的设定也与传统家用机手柄相同，而应用到两手食指来控制的L键及R键也与GBA相同，这一点也是b'ngo在游戏操作性将优于N-GAGE的地方。与GBA及N-GAGE相比，b'ngo在体形上是最小的，再配合b'ngo半透明的外壳，更让b'ngo显得格外小巧玲

与诺基亚之前公布的游戏手机N-GAGE一样，b'ngo也很注重多人游戏功能，它支持蓝牙技术及GRPS技术让8个人同时进行游戏。b'ngo备有高质量的彩色显示屏及专用的游戏控制键，还采用了TTPCom开发的“无线图像引擎”（Wireless Graphics Engine，WGE）。目前市面共有100款以上的游戏对应TTPCom的WGE，这些游戏的开发商包括Elite、Digital Bridges及ITE等。b'ngo本身也将会内置一些游戏供用户选择，同时玩家也可以通过无线下载来得到游戏。目前b'ngo预定将于2003年第四季度推出。

▲屏幕是采用背光型的，与GBA的前光不同。

▲有一定的厚度，但边缘设计得非常圆滑，因此握起来会很适手。



▲这是背面，可以看到有数码相机的摄影头。

b'ngo 具体性能表

彩色背光液晶屏幕	6款内置的高素质多人彩色游戏
分辨率为 176 × 220，可显示的色彩数超过65000种	与C++ 及 Java游戏相兼容
GPRS多插槽	真正的8方向方向键
对应多种信息传递（SMS、EMS及MMS）	具有“数码版权管理”（DRM）软件
内置数码相机	支持蓝牙技术
对应三种GSM（900MHz/1800Mhz/1900MHz）	具有WAP 2.0（无线应用协议）的浏览器和弦铃声
可以下载铃声、图像及游戏	可更换屏保及壁纸
具有“无线图像引擎”（WG）软件	

关于TTPCom公司

TTPCom公司（The Technology Partnership Communications）来自于英国，是TTP公司（1988年建立）旗下的子公司，于1998年建立。TTPCom专注于在无线通讯工业的发展。目前TTPCom已经是数码无线通讯装置领域中GSM、GPRS、EDGE、EGPRS、蓝牙及3G技术方面的领先者。TTPCom在全球各地设有分公司，包括我国上海。

关于CTIA Wireless 2003

CTIA即Cellular Telecommunications & Internet Association（美国蜂窝通信及网络协会），CTIA Wireless 2003是由该组织举办的一年一度的为期3天的峰会，所有与无线有关的产业人员都可以参与。

EDITOR'S VIEWPOINT

现在手机领域与掌上电脑领域在技术及产品的更新、发展势头上绝不亚于传统的PC领域，甚至风头屡屡盖过PC界。手机领域的发展可以从诺基亚及TTPCom两家传统手机业厂商竞相开发游戏手机的情况看出。随着TTPCom的加入，掌机游戏市场的硝烟更加弥漫了，未来还会有其他厂商加入掌机游戏市场吗？答案是肯定的，总之，正如我们以往所说的那样，掌机游戏市场群雄争霸的那一天即将到来！

可以想象，在未来，随着游戏手机的流行，掌上游戏市场将进入一个全新的发展阶段，而电子游戏也将因此进一步提高在人类生活中的影响力。

软件 SOFTWARE

《博德之门：暗黑联盟》续集公布 “龙与地下城”再度进军家用机

自2001年底PS2上的《博德之门：暗黑联盟》登场以来，该作就以其超高的游戏素质而赢得了玩家们的极好口碑，相隔1年多，续作《博德之门：暗黑联盟II》（《Baldur's Gate：Dark Alliance II》）终于公布了。本作将在继承前作的基本游戏方式（A·RPG）的基础上作进一步强化，势必将“龙与地下城”的角色扮演游戏规则作进一步的应用。本作与前作一样都将推出PS2版与Xbox版，目前两版本的发售日都定于2003年第四季度，不再像第一作那样，Xbox版整整比PS2版迟十月多才推出，本作发行方面由维万迪负责。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■《灵魂能力II》三大机种的日版已经在3月27日推出，超高的游戏素质令人咋舌，但三大机种的首发销量低于人们的预料，现在只能期待《灵魂能力II》的美版或欧版的成绩了，目前《灵魂能力II》美版具体发售日已经确定于2003年8月27日，三大机种版本同时发售。

■SEGA在NGC上的大作《索尼克大冒险DX》（Sonic Adventure DX）美版确定6月10日为发售日，而日版的发售日定于6月19日，稍迟于美版。NGC上之前发售的《索尼克大冒险2》在欧美取得了不俗的成绩，因此SEGA更为重视本作在欧美方面的市场。较重视故事性的《索尼克大冒险》于1998年在DC上发售，当时就已经取得了全球200万套以上的成绩。

■PS2上又将有一款大作MMORPG（多人在线RPG）诞生了，KOEI的《信长的野望 在线》经过多次延期之后终于确定将于6月发售，人们所关心的月收费也已确定了，为每月1200日元，软件本身的售价为6800日元。去年5月就推出的《FFXI》的月收费为1280日元，月费方面两者是相差无几。

■微软近日宣布，北美Xbox Live的会员数已经达到50万人左右。

■将于2003年6月19日发售的DC版《格斗之王2002》将会让人气角色矢吹真吾复活。

■4月3日，街机大厂NAMCO宣布将于4月下旬开始将PC上流行的FPS对战游戏《半条命 反恐精英》（即《CS》）移植到街机上营业。游戏仍是PC版，但将会是一个NAMCO经过调试的原创版本，名为《Counter-Strike NEO》，除了将语言改为日语以外，还追加了原创的故事。游戏最多可以支持32人对战，收费采用专用卡片的方式。

■据4月初日本经济新闻社报道，CAPCOM将重新评价与任天堂的关系，并有可能在今后更加注重多平台发展战略。《生化危机4》仍会是NGC独占，但该作之后的其他《生化危机》作品也会在其他平台登场。但该报道之后数天CAPCOM又再次强调NGC版《生化危机》、《生化危机0》及《生化危机4》为NGC独占，不会进行移植。近年几作《生化危机》在美国的销量情况如下：PS2《生化危机 代号：维罗尼卡完全版》为70万套（包括部分廉价版销量）、NGC《生化危机》为42.1万套、NGC《生化危机0》为23.8万套。

■GBA版《口袋妖怪》继在日本市场的超热销并很达到400万套出货量之后，在美国市场同样疯狂热卖，到目前为止，美国市场已经有220万套GBA版《口袋妖怪》出货。GBASP也在美国大受欢迎，目前出货量已经达到80万台。而刚刚发售的NGC超大作《塞尔达传说 风之杖》在美国也有110万套的出货量，受《塞尔达》新作影响，NGC的销量近日上升了20%。

■3月31日，日本大众汽车集团公司宣布与SONY旗下“《GT赛车》系列”的制作组POLYPHONY共同开发一套PS2软件，名为《GT赛车 罗波杯 训练版》，游戏以将于2003年5月举行的比赛为素材而制作，不过游戏并不向公众销售，只要是该比赛的选手，就可以免费获得该软件进行赛车练习。该作的制作采用了新技术“虚拟引擎技术”，能更真实地模拟汽车的运动，“虚拟引擎技术”也是2003年冬发售的《GT赛车4》将采用的新技术。

www.plumbook.cn

至爱排行榜

栏目主持：D·S

到3月底为止，游戏软件销售的最大赢家《最终幻想X-2》已经有向200万的销售成绩迈进的趋势，而一些老牌强作比如《第2次超级机器人大战α》等也取得了不俗的表现。但《灵魂能力II》的销售则相形见绌，首周3机种加起来的累计销量也没有达到15万，这与最初NAMCO宣布的3机种全世界销量达160万的目标相差甚远。而BANDAI的《龙珠》以超过50万的销量令人刮目相看，究竟是什么原因导致此类游戏能够在低制作成本的情况下取得良好的销售成绩呢？

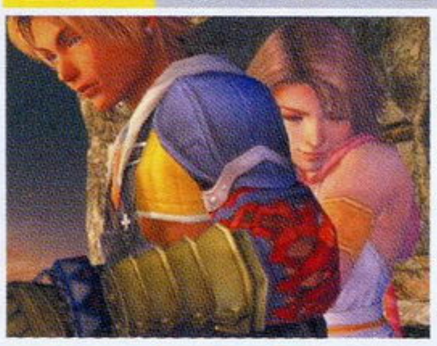
除了众所周知的FANS追捧因素外，还有两点因素非常重要。首先是版权费的问题，一般来讲，制作“动漫游戏”的成本中有很重要的一项开支就来自于版权费。而按照日本的地区知识产权保护条例，游戏公司能够选择不同时间跨度的版权使用期。如果游戏公司能够预先估计该动漫作品的市场寿命的话，一次长期签约的话往往就可以压缩开支，取得更好的收益。其次是“动漫游戏”的销售渠道也有独特性。一般来讲，新发售的游戏的店铺折扣率为定价的60%左右，而“动漫游戏”则可以比这个折扣率低五六个百分点，所以在店铺收到预定通知单的时候，有的店主就会考虑适当多进一部分此类游戏，如果市场销售火爆的话，那么这些“动漫游戏”的店头消化率就不会太高，不会因为货源紧张的问题而造成销售真空期。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年3月17日～2003年3月23日

1位 PS2 最终幻想 X-2

SQUARE ■ RPG ■ 2003-03-13 ■ 21万3987套◆累计175万7481套



尽管在该游戏发售之前外界媒体并不是相当看好，但“《FF》系列”在日本的群众基础太扎实了，很多非玩家也在惯性消费的带动下购买了这款软件。而SQUARE的游戏制作人也相当精明，将游戏开始时的那段CG制作得异常精美，引无数人驻足。

2位 PS2 妖精战士 精灵的黄昏

SCE ■ RPG ■ 2003-03-20 ■ 9万1493套◆累计9万1493套

在日本的评价不高，但从游戏制作的角度分析，它的确有不少值得称道的地方，许多小的细节也能够体现出制作者的用心良苦。尽管销量不如预期理想，但相信SONY还是会将《妖精战士》这个品牌继续打造下去的，日本的游戏市场毕竟是RPG类在唱主角啊！

3位 GBA 瓦里奥制造

任天堂 ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 8万3282套◆累计8万3282套

该游戏的宣传广告相当过瘾，几乎都是普通大众在玩这款游戏时的表情大集合，让对这款游戏没什么概念的人也可以产生浓厚的兴趣，这就是任天堂的宣传手法！游戏本身非常恶搞，虽没什么研究的价值，但MINI游戏的数量却足以“谋杀”大量的空闲时间！

4	实战柏青哥必胜法！工薪族金太郎（含限定版） NEW!	SAMMY ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-03-20 ■ 7万5595套◆累计7万5595套
5	游戏王8 对战怪兽 破灭的大邪神 NEW!	KONAMI ■ GBA ■ RPG ■ 2003-02-20 ■ 4万9391套◆累计4万9391套
6	公主妹妹2（含限定版） NEW!	MEDIA WORKS ■ PS ■ AVG ■ 2003-03-20 ■ 4万9290套◆累计4万9290套
7	真·三国无双3（含限定版）	KOEI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-02-27 ■ 4万8498套◆累计98万4190套
8	塞尔达传说 众神的三角力量 &4支剑	任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-14 ■ 4万5970套◆累计15万1070套
9	职业力量棒球胜利宣言2003 NEW!	KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-03-20 ■ 3万7872套◆累计3万7872套
10	最终幻想战略版 ADVANCE（含同捆版）	任天堂 ■ GBA ■ S·RPG ■ 2003-02-14 ■ 1万8213套◆累计38万4149套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年3月24日～2003年3月30日

1位 PS2 第2次超级机器人大战α（含限定版）

BANPRESTO ■ S·RPG ■ 2003-03-27 ■ 32万2058套◆累计32万2058套

革新度相当高的这款新作的首周表现基本能够令人满意，普通版的店头的消化率达到80%左右，而限定版却高达92%以上！游戏中新登场的几部新作都是面向新生代“机战玩家”的，相信加以时日培养的话，必定能够创造出更加理想的销售成绩！

2位 GBA 勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心

ENIX ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 19万1672套◆累计19万1672套

GBA上除“《口袋妖怪》系列”之外相当有销售成绩保证的“《勇者斗恶龙》系列”最新作首周的表现却差强人意，新增的剧情内容虽然相当叫好，但某些原有特色要素的流失也的确令人惋惜。在明显缺乏百万大作刺激的GBA舞台上，下一个挑战者是谁呢？

3位 PS 太鼓的达人 咚！春祭新曲集

NAMCO ■ ETC ■ 2003-03-27 ■ 11万1517套◆累计11万1517套

最初PS上的《太鼓的达人》因为随游戏附带的“迷你鼓”产量严重不能满足需求而导致销量提升的速度缓慢，而如今在基本达到供需平衡的基础上推出这款资料片，其市场价值显而易见！此游戏的参与性相当高，绝对适合一家老小在节日的时候玩个痛快！

4	最终幻想 X-2	SQUARE ■ PS2 ■ RPG ■ 2003-03-13 ■ 8万0406套◆累计183万7887套
5	灵魂能力II NEW!	NAMCO ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-03-27 ■ 6万2400套◆累计6万2400套
6	瓦里奥制造	任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 5万6230套◆累计13万9512套
7	灵魂能力II NEW!	NAMCO ■ NGC ■ FTG ■ 2003-03-27 ■ 4万3253套◆累计4万3253套
8	三洋柏青哥情人节8 新海物语 NEW!	IREM ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-03-27 ■ 4万0950套◆累计4万0950套
9	真·三国无双3	KOEI ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-02-27 ■ 3万1795套◆累计101万5985套
10	洛克人EXE3 BLACK NEW!	CAPCOM ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-28 ■ 3万1783套◆累计3万1783套

www.plumbook.cn

黄金眼

代表“编辑推荐”

第2次超级机器人大战α

画面
音效
系统

系统更新度

D・S

绝赞！几乎每一代“机战新作”都没有让我失望过，这一次也自然不例外！全21部著名机器人作品集结在一起，尽管在数量上比以往少了一些，但相关的剧情却更加紧凑，更为突出。战斗动画更新程度达到90%以上，原创机体的造型也比以往有了不少的进步。最值得嘉许的“小队战斗系统”制作得相当合理，运用得当可以深挖掘出许多不同于以往作品的乐趣来。游戏的隐藏要素相当丰富，此外4条路线差别也很大。

星夜

有了GBA上的《OG》等作品的试验性系统进化之后，在这次的作品中已经获得认同的系统改进如人物自由培养、精神个性化、熟练度等等继续得到采用，并且以新加入的小队作战系统为核心，构建起全新的作战方法！新的人气角色如勇者王的加入也吸引不少新FANS的加入，激昂的主题曲与配音让人热血沸腾，不过对我方的有利要素太多，难度方面还是让人有些失望。

阿修罗

果然让人感动呀！游戏的4大主人公各有特色，运用起来也需要不同的方式，使得重复游戏的乐趣比以往作品更高。小队系统也相当不错，如预料中一样，以往的长年板凳角色也可以出头了，而且精神指令激增，游戏的爽快度激增，当然难度也下降了不少。缺点是发生特定事件时就需要重新编制组队方式，这一点在初期常常让人觉得不太适应。动画部分也极端出色，不过马赛克比想象中多了一点，略有遗憾。

总分：28

黄金珍藏

PS2■DVD■BANPRESTO■第2次スーパーロボット大战α■S・RPG■2003-03-27■262KB

灵魂能力II

画面
音效
系统

移植度

GOUKI

NAMCO的移植功力与诚意丝毫没有减退，Xbox版本绝对是最好的。对战的概念没能在前作的基础上有所超越，反而感觉有些乱糟糟的。墙壁效果也不明显，鸡肋。角色的招式过多，但经常用上的也就那么几招，太过华丽反而有本末倒置的感觉，毕竟是在对战而不是演武。在最高难度下手持长兵器的角色对CPU有优势，系统的弊端由此凸现。前作满分，所以本作只能给8分。

阿修罗

在没有高端影音器材的情况下，3大版本的区别不是很大，基本上购买一款已经足够了。核心的剑匠模式相当出色，任务数量够多，特色也够足，段位设定和隐藏要素的取得都让人投入度满点。至于缺点方面，游戏的3D建模虽然号称运用了高端技术，但是却没有能够表现出原画的味道，此乃败笔。演武部分很多都沿袭自DC版，有偷工减料之嫌。图鉴模式也过于简陋，不如前作精彩。

纱迦

由于是满分游戏的续作，所以评分标准严格一点是很正常的。因为前作超高的品质，使得这一代没有使人眼前一亮的感觉。其实游戏的画面还是非常出色的，改进后的剑匠模式和更换武器系统更是魅力十足。三机种跨平台推出和两位人气女角色的回归暴露了NAMCO现在的功利主义，两位女角色的多边形数量明显比其他角色要少很多，有赶工之嫌。对我个人而言，这就是最后一作“刀魂”。

总分：26

热血推荐

PS2/Xbox/NGC■DVD■NAMCO■SOUL CALIBUR II■FTG■2003-03-27■96KB以上/硬盘记忆/5格■1～2人■Xbox版对应720p■对应街机摇杆

P.N.03

画面
音效
系统

难度

GOUKI

到底是第四开发部自己的作品，凡妮莎的造型很像吉尔。可以看得出动作捕捉技术对本作的重要性，凡妮莎的舞姿的确很美。采用特殊动作来躲避敌人的攻击这样的概念的确不错，但是从制成品的效果来看实现起来的确有难度，还是稍显生硬了。完全的追尾视点使得本作的操作相对比较简单，但视点的处理还是有些小问题，会出现看不到飞来的子弹的情况。多种防护服的设定是老传统了，满足玩家给角色换装的愿望。

胜负师

CAPCOM的NGC五连发第一弹说实话并没有开好头。这样一款明显的低成本作品如果没有较为前卫新颖的制作理念支撑的话，可能吸引力就会减一大半。人物建模和机械设定还不错，音乐比较另类，但画面和《浑沌军势》相差无几，服装系统也没有特别让人惊喜的地方，生硬的操作感可以说是这款ACT的致命伤。游戏的难度主要体现在敌人夸张的攻击力上，这使战斗过分依赖特技，无法体现技巧性。总之是好看不好玩。

阿修罗

原本对这款游戏相当不屑，但是实际玩了以后发现没有想象中的那么糟，虽然也算不上佳作。游戏的场景重复率过高，显得流程过于单调，也让人很容易迷路。操作方面，除了用Z键配合方向键进行原地转向有点怪异外，基本上还算可以；不过将搓招的指令分配在十字键上经常让人在战斗的当口使用不出必杀技，比较郁闷。游戏中可以利用训练关反复获得点数来提升能力，这一点比较体贴玩家。可以一玩的游戏。

总分：22

热血推荐

NGC■CAPCOM■P.N.03■ACT■2003-03-27■5格

勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心

画面
音效
系统

怪兽的丰富度

LIKY

最喜欢的还是游戏的音乐，非常轻松惬意，玩起来很舒心。系统方面比以往更复杂了，除了传统的繁琐的怪物合体，游戏又加入了各种职业的人族同伴，研究不同职业的不同特性以及组合后发动的连携技等等都是让人大花时间的地方，游戏的耐玩度绝对一流。让我不满的地方是怪兽数量的减少，怪兽种族比前作少了很多。另外，还是不习惯“DQ式”的战斗画面，仅仅用一些放大缩小的效果来表现敌人实在很简陋。

阿修罗

产生了全新变化的作品，一改系列以往以迷宫为主的风格，而更加接近正统《DQ》的剧情式流程，使得本作摆脱了收集类游戏剧情薄弱的缺点。新加入的旅团系统还算比较有特色，不同的成员配置对于战术的编排也会产生很重要的影响。不过新系统的采用使得怪物这个特色要素在游戏初期显得没有以往那么重要了。随着剧情的发展，旅团的规模不断扩大，这一点感觉不错。行动需要消耗粮食的设定比较鸡肋！

邪魔天使

一个巨大的史莱姆大陆，周围是游戏中怪兽的形状的岛屿，这都体现出这是一款“DQ”，一款“怪兽篇”。角色采用了《勇者Ⅶ》的基法王子的幼年形态，这无疑也是吸引FANS的有利条件，而且游戏平台转到了机能更加强劲的GBA上，再加上“DQ”的品质保证，可以说是喜欢此类收集游戏FANS的必备软件。由于加入了“心”的系统，交配的变数大大增加，不过怪物只有两百多种，没前几作多。

总分：25

热血推荐

GBA■64M■ENIX■ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート■RPG■2003-03-29

16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

www.ptumbook.cn

DOA极限沙滩排球

Xbox	TECMO	ACT	1～2人
	2003年1月23日发售		硬盘记忆
DVD-ROM	对应HDTV、5.1声道		7800日元

文：D·S

只要是稍微对这款游戏有点兴趣的玩家，可能到今天已经看过太多、听过太多关于它的讨论了，甚至有些人已经产生腻烦的心理。其实仔细想想，这并不奇怪，因为它不该担负这么多褒贬者的论调与评判家的考核。在近乎所有的玩家都被那些所谓的游戏大作“折磨”得身心疲惫的时候，它就像一阵清凉的风扑面而来，让人在短时间内近距离地接触自然，接触一群依靠肢体语言表现心中情感的梦幻少女……

简单

游戏的规则是简单到极限的，几乎不用动脑筋就可以体验到操作的快感，打排球是这样，踏浮板亦是如此。如果哪位玩家自信有过硬的反射神经的话，那伴随着金钱数额的累计成就感自然也应运而生。可能是制作人还是留下了一部分乐趣给那些追求游戏难度的FANS吧，不仅当游戏时间超过100小时后排球部分的难度突飞猛进，就连赠送礼物方面也要倍加注意才行。这不是面向所有玩家的必要条件，而是让所有玩家能够随时调动游戏情绪的设计。要知道体育竞技类游戏的最大魅力就是“平局的产生”，它尽管在游戏类型上被归为ACT，但每当画面中出现“Deuce”的时候，又有几位玩家舍得轻言放弃呢？要知道失败轻则意味着赏金零收入，重则影响到队友的信赖度！决定权在你手里，把握不住又能责怪谁呢？呵呵。

关于简单的另外一种解释就是赌场的设置。如果问这个现实世界中有30％的金钱是在赌桌上产生“资金流动效益”的原因在哪里？那么答案就是赌博规则的“简单”！虽然其中的奥妙与规律已经发展到用高等数学去研究的地步，可那些大字不识但却视赌如命的人为什么又偏偏乐此不疲呢？答案也只能是简单。尽管现在拿游戏中那个小小的迷你赌场与真实世界的个例作比较实在有点小题大作的感觉，但其实想得深入一些，便能发现游戏制作人在万千迷你游戏中独独选择“赌场里的游戏”究竟用意何在了，所有的努力都是为了简单！记得当年在学校啃书本的时候，历史老师在讲台上滔滔不绝地阐述《韩非子》的思想，其中至今仍然清楚记得的一点便是那个时代便已经提出来的人类的“侥幸心理”，在某位玩家刚刚赚取了一点金钱而沾沾自喜的时候，却完全没有察觉自己的“侥幸心理”已经悄无声息地升华到了一个新的层次。如果玩这款游戏的人从中没有领悟到一些具有教育意义的东西的话，那么可以断言他（或她）还是“摔”得不够痛……

规则

TECMO旗下的Team NINJA是一个相当重视规则平衡的游戏创作小组。早在当年的《DOA》中已经提出了所有格斗游戏玩家都认识的“A·D·H系统”(就是打击【A】·防御【D】·返技【H】的三角循环平衡理论)，而如今在开发这款游戏的时候，同样的创作思路也没有被抹杀。如果把打排球部分中与队员之间良好的合作关系看作是“A”；把胜利获得赏金看作“D”；把赠送礼品看作是“H”，那么其实在游戏的时候你就能够发现这种微妙的平衡。虽然其中的相克性是在玩家自身导致不确定有利因素产生的情况下才出现的，可是如果把这种循环关系处理得当的话，就能够很愉快地把游戏进行下去，反之就要检讨是哪个环节出了问题。

尽管上述的情况并不会影响到游戏的进程，但对于那些有收集癖好的FANS来讲却是不能容忍的事情了。要明白每天都把这款游戏拿出来玩两三个小时以上的玩家为的就是收集到全部的礼物和所有的泳装啊！

在整体游戏风格“简单”的基础上，把这种规则定为一条“暗线”是游戏制作人最聪明的地方，甚至可以说这是一个不会让游戏系统出现BUG的手段。正是因为规则中的3个要素都没有明确的定义，所以玩家的“BUG玩法”自然也就找不到什么有效的突破口。不是游戏刻意刁难玩家，而是希望所有接触这款游戏的人都能够在休闲的时候放松一下大脑，作个电视机前的“呆子”不也挺快乐的吗？

养眼

在游戏发售的那段时间里，尽管不知道那些放映该游戏DEMO的游戏店吸引了多少人驻足观赏，也不知道有多少家长因为带孩子逛街而偶然发现游戏中有这样的片段而从此为孩子的“游戏前途”判了“死刑”，但可以肯定的是该游戏的画面的确是它最大的卖点！

笔者不能确认游戏制作人是否一边翻看着《世界泳装写真资料全书》，一边来为游戏数据库的设计档案添砖加瓦的，可是那300多件泳装却实实在在是一个漂亮又具有震撼力的数字。而单单是泳装的名称就是一门学问了，这些名称的含义包括有世界著名泳装设计师的名字，有因为穿着某款泳装而成名的模特的名字，有风光旖旎的海岛的名称，有精品泳装厂商董事长宠物的昵称等等。如果有哪位玩家去一一考证这些内容的话，相信又会把游戏文化扩展到另外一个领域，呵呵。

“不同类型的少女搭配不同的泳装，留给玩家的视觉效果要产生差异。”这是游戏制作监督板垣先生在游戏开发中接受媒体采访时讲过的一句话。虽然说300多件泳装分别穿着在那8位少女的身上硬要让别人一一讲出差别来实在过于勉强，但是制作人在这方面的努力却可以让每个玩家都看到。“款式代表着类型，颜色意味着性格”，现实世界中很多著名的时装设计师在举办作品发布会前在选择模特的时候都遵循这条原则。《DOA》里面的女性角色在公布之前都有相应的人物关系与身世背景，再加上那些对于FANS耳熟能详的性格特征作为着眼点，能看出相同款式泳装之间的穿着效果差别的玩家相信也不在少数。这种情况的产生将会大大刺激玩家的收集欲望，延长这款作品的游戏时间。

贵为目前机能最强劲的主机，Team NINJA选择Xbox作为开发平台除了商业因素上的考虑之外，有很大一部分原因是为了保持开发团队的技术领先优势。为了使游戏中的少女看起来充满活力，在动作捕捉技术上取得突破是必须的。绘画作品最难表现是人体，而游戏作品也遵循这条原则。除了人物表情变化相对简单了一些外，真的很难分辨写真集中的女孩子和游戏中的少女有什么区别。在以男性玩家居多的游戏领域，能够被大家公认真正称得上“养眼”的游戏不多，《DOA极限沙滩排球》就是其中之一。

其他

没有音乐，再好的节目也像白开水一样。玩家能够把自己最喜欢的音乐COPY到Xbox的硬盘上，在游戏中静心聆听那些能够唤醒自己回忆的音乐，伴随着游戏中的少女的一颦一笑去“呼吸”那座天然海岛清新的空气，如此的休闲境界又怎能不说是养眼之外的收获呢？

以上谈了这么多关于该游戏的方方面面，无非是为了给爱好此道的同好们提供一些个人看法罢了。记得以往有人说过这样的话：如果有一本书在你阅读了5分钟之后还没有产生继续阅读下去的兴趣的话，就大可不必再折磨自己的眼睛了。那么现在以此反推，如果有一款游戏能够让你尽情地倾吐自己的心声，那么对于你来讲就已经获得了该游戏最大的乐趣，得到了最大的满足……

www.plumbook.cn

鬼泣2

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	2003年1月30日发售		368KB以上
DVD-ROM × 2	只对应DS2		6800日元

文：GOUKI

作为一个“型英帅靓正”的典范之作，《鬼泣》给予我的震撼是空前的，这也注定了我对其续作的超高期待。自从5月E3展公布以来，对《鬼泣2》的期望值是一天比一天高。在这里还是要再次感叹一番一个优秀的游戏展示片的重要性。

首先让我们来看看本作与前作相比，有哪些要素是被保留下来的：

1. 以任务制的方式展开。

这个应该是最有效最简单的让游戏变得“耐玩”的方法，在本作中被延用也是理所当然的。

2. 收集魔石的升级、购买系统。

这个是延长游戏时间，增加玩家成就感的良策。在本作中得到了一定程度上的强化。但究竟效果如何，后文见分晓。

3. 战斗时活动区域的限制。

如何能够让每一场战斗更加紧凑火爆？最直接的方法就是让玩家与敌人处于一个相对狭小的空间，这样紧张感与爽快感就来了。在本作中出于同样的原因也采用了这个方法，但是……

接下来让我们看看本作的新增要素：

1. 双主角！两张DVD！

但丁的酷哥形像可谓是深入人心。这一次又增加了一位可以操作的女主角！游戏更以两张DVD的超大阵容的推出！让人不禁回想起当年《生化危机2》的精彩纷呈，可是呢……

2. 动作要素的加强！动作更加丰富，有款有型！

前翻后跃再加上侧手翻，本作在动作要素的加强上可谓不遗余力，甚至专为特殊动作设置了一个按键。无论是但丁还是露西亚，主角们的动作都实在是潇洒得可以。

但是……

7分的理由

但是，实在是没有想到期待了这么久的一款游戏竟然没能让我持续进行游戏2个小时……

准确地形容当时的心情，那就是“除了失望，还是失望”。

有任务就有“关卡”的概念。“关卡”则意味着游戏中的场景会被硬性划分为很多块区域。作为一个完全的动作游戏，又得考虑流程控制方面的种种问题，因此，一些必要的“谜题”就成为了在幕后操纵玩家的“黑手”。虽然这样一来在自由度上面有些小问题，但重要的是能够让玩家不断地有目标去完成，这还是很值得的——《鬼泣2》就是基于这个来进行的关卡设计。但是，出来的效果究竟怎么样呢？让我们一点点地来看。

战斗

对于《鬼泣2》来说，战斗根本就是游戏的全部，成功与失败都是建立在战斗设计的基础上的。本作的但丁给人的第一印象就是**“挥剑动作变得很慢”**！关于这一点，在E3展上报道时曾经说过“这样能够更好地体现大剑的重量感”——现在再回过头来看这句话，无疑自己当时是有点盲目乐观：但丁的挥剑速度变得像前作中的黑骑士那样，仿佛可以想象他一边挥剑一边大口喘气的样子——没错，就是“沉重感”——前作那种斩杀敌人的豪爽感觉呢？

双枪——将敌人一剑挑到空中，然后疯狂按键——你能按多快，但丁的开枪速度就有多快！按住□键，就能够进行蓄力，让“黑木檀与白象牙”一瞬间爆发，巨大的冲击力将敌人一下子打飞出老远……现在我有足够的理由来怀念上述这些在《鬼泣》中出现过的设定：在本作中，但丁开枪的速度被大大放慢，虽然按住□键就能够自动进行连射的设定很体贴，但其连射速度实在是无法让人满意；虽然增加了几个向不同方向开枪的极酷动作，但是无论是其作用还是出现的频率都太低；虽然在打完最终BOSS后，但丁的黑木檀在蓄力之后喷出正义的火舌将最终BOSS打得粉碎，但——在正常游戏中但丁怎么不能蓄力啊？

本作为各种武器设计了好几段升级的空间，猛地看上去的确有一些能够增强游戏耐玩性的意思，但是如果你仔细玩下来就会发现，无论是冷兵器大剑还是热兵器手枪、火箭筒什么的，**升级与不升级之间的区别并不明显**，该怎么玩还是怎么玩，完全影响不到游戏的进行。如果说是“为了升级而升级”，而在苦闷无聊的战斗中浪费时间的话，个人感觉实在是不划算。

战斗的节奏——隐藏在游戏背后，控制玩家心跳速度的重中之重。可惜的是，在整个游戏过程中，自己的心跳速度都和但丁挥剑的动作一样慢。究其原因，除了敌人的AI低下之外，场景的设计问题也是原因之一。

本作中敌人的AI人个感觉比《真·XX无双3》里那些只是傻傻地站在那里等着你来砍的杂兵的AI高不了多少，除了偶尔能够象征性地冲着但丁挥挥拳头之外，在绝大多数情况下都只是但丁的靶子——连移动靶也不算。在《鬼泣》的DMD！模式下与黑猫之战、与那只大蜘蛛（PHANTOM）的数次BOSS战是何等惊心动魄！但在本作中，迅猛的黑猫变成了白色的“FREKI&GERI“，给人的感觉就好像是灵猿与北极熊之间的区别，而那只大蜘蛛的反应也退化了很多，就好像是一个小喽罗走过场一样在游戏中一闪而过，实在遗憾！

相比较前作，本作的场景大了许多，场景大其实也没什么，关键还是设计的功力。如果场景大只是单纯地意味着但丁需要花大量时间去“移动”而相对减少了战斗的次数的话，这对于“战斗就是全部”（再次强调！）的《鬼泣2》来说，绝对是大大的失败。更要命的是，更因为场景的扩大以及镜头的拉远，**在《鬼泣》中非常引人注目的在战斗中的大魄力特写镜头在本作中也基本上看不到了**，对于这样一个强调“酷、帅”的游戏来说无异于釜底抽薪。虽然与前作一样采取了战斗时的区域封锁系统，但是由于糟糕的场景设计与敌人AI，你根本感受不到任何的紧张感。相比较《超级马里奥64》的箱庭概念，只有但丁篇的MISSION 5中一边被直升机追逐一边爬上高楼那一段有那么点意思，算是整个游戏的“移动”部分中最出色的桥段了。最后还有一个小小的抱怨：在预告片中我们看到了但丁驾驶摩托车的场面，让人期待不已，但在实际游戏中呢？

双主角是本作的又一大卖点。从严格意义上来说，算上隐藏的翠西本作应该是“三主角”。但即使是这样也无法让人有充实的感觉——**三位主角的招式以及性能都过于模式化了**，只是在表现形式上不同而已，体会不到使用不同角色进行操作所应有的新鲜感与乐趣。前作中虽然只有但丁，但足够“高、大、全”，新时代英雄形象的塑造可谓非常成功。而本作中非常薄弱的故事设定再加上蹩脚的过场动画，使得但丁与露西亚变成了两个和尚没水吃。至于女主角露西亚的造型问题就不多说了，这的确是萝卜青菜各有所爱的事儿。

两张DVD的超大容量——相信完成了本游戏的玩家都会有这样的疑问：有必要吗？重复的开场动画、重复的音乐、重复的场景，两张DVD也完全没有任何的“联动”要素，可以说如果这游戏只有但丁篇也是相当完整的。

动作要素的强化——仅仅只是起身动作但丁就有3种之多。新增的前翻后跃再加上侧手翻，看上去的确很美。但是如果放入实际的游戏中，你就会发现这完全都只是噱头而已。以至于在战斗的过程中，你首先想到的是在敌人攻击你的那一瞬间使用特殊动作潇洒地躲开，或者是采用某些特定的动作来击败敌人，以满足你的视觉需要，而不是将这些动作真真正正地运用到实际的战斗中去——说到底，这些特殊动作本没错，毁了这些经过精心设计的特殊动作的还是无趣的战斗本身。

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）82286364 25156912

www.ptumbook.cn

特别企划

文：泰坦

传统棋类游戏初探
——简单人工智能

引言

1997年，在科学界发生了两件震惊世界的事情。其一是2月份，一位英国科学家培育出了人类历史上第一个克隆动物——小羊多利；其二便是5月份，美国IBM（International Business Machine）公司制造的大型计算机“深蓝”首次击败了国际象棋棋王卡斯帕罗夫。这一年，人类的创造能力再次得到了科学的肯定，同时人工智能也从此被推向一个崭新的高度。

▲2003年1月，卡斯帕罗夫同“深蓝二世”的对弈。

传统的棋类游戏是人类早期智慧的结晶，时至今日，以计算机来实现这些益智游戏一直是无数优秀的软、硬件工程师们的梦想。在电视游戏界，从未有一款传统棋类电子游戏获得过游戏产业的相关奖项，我想不外是因为棋类游戏并非真正属于电子娱乐的范畴。然而尽管如此，很多著名厂商还是会在闲暇之际推出一些人机对弈型的棋类游戏供玩家消遣。

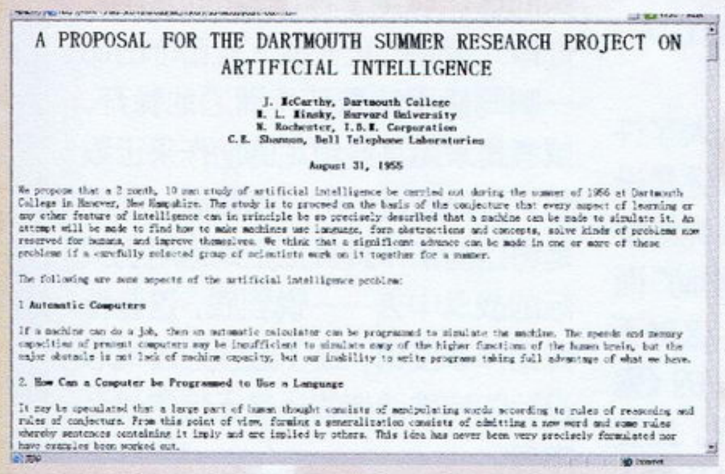
实现棋类游戏的人工智能并不像通常电子游戏中敌方角色的简单AI（Artificial Intelligence）那样容易实现。后者很容易建立数学模型，并且所有的参数样本都是可形式化的，而棋类游戏的AI则更多地依赖于巧妙且精简的算法以及硬件的高速计算能力与设备检索能力，更麻烦的是，对于棋势的判断经常是不可形式化的经验。电视游戏机作为微型计算机的一个应用分支平台，恰恰在计算速度和设备检索机制上先天不足，所以大家在电视游戏机上玩到的棋类游戏一般都只是徒具其表的入门级的产品（这里指的是传统棋类游戏，如象棋、围棋；五子棋、黑白棋等除外）。这些游戏平台的棋类游戏虽然在棋力上弱不禁风，但其编程思想、发展历程与专用计算机平台上的同类软件相比并无太大的不同，本次我们以“科普”为宗旨，向大家介绍一些这方面的知识，以及应用于游戏中的人工智能的发展方向。

AI的诞生

正如本世纪诞生的诸多科技成果一样，人工智能科学（简称AI）也始于军用研究。早在1940年初，德国和美国便展开一场竞赛来研制用于计算弹道和破译密码的智能计算机，那些体积庞大的智能计算机在战争中起到了相当关键的作用；战后，剩余的研究成果以及一些顶尖军事科学家的天才思想才逐渐被转为民用。

较早参与民用人工智能研究的逻辑理论学家是纽厄尔和西蒙(Newell and Simon)，这两个人于1956年初应用启发式技术写出了世界上第一个被广泛关注的智能程序“Logic Theorist”，证明了《数学原理》第二章中的38条定理（其余14条在1963年证明）；之后不到一年，约翰·麦卡锡组织了一次相关的著名学术研究会议“The Dartmouth summer research project on Artificial Intelligence”，也为AI研究领域带来过一次标志性的进步。在世界稳步和平发展的今天，人工智能越来越多地被用在娱乐行业，而电子娱乐业则最直接地应用到了前人们的研究成果。

从FC统一电视游戏平台的时代开始，软件开发商就针对专用娱乐平台设计出一些AI算法包，应用到不同的游戏之中。这些算法包在同一平台的同类游戏之间拥有良好的可移植性，它们完整地定义了诸如BOSS行动规律、格斗角色攻防判定、电脑进攻策略、场景形势评估等等概念，这些包含了一定算法和数据结构的源程序可以应用到不同的游戏中去。从FC到如今的PS2，硬件机能不断进步，各种新的AI程序也被开发出来，总之带给玩家的感觉就是电脑越来越聪明了。


A PROPOSAL FOR THE DARTMOUTH SUMMER RESEARCH PROJECT ON ARTIFICIAL INTELLIGENCE

J. McCarthy, Dartmouth College
M. L. Minsky, Harvard University
N. Rochester, I.B.M. Corporation
C.E. Shannon, Bell Telephone Laboratories

August 31, 1955

We propose that a 2 month, 10 man study of artificial intelligence be carried out during the summer of 1956 at Dartmouth College in Hanover, New Hampshire. The study is to proceed on the basis of the conjecture that every aspect of learning or any other feature of intelligence can in principle be so precisely described that a machine can be made to simulate it. An attempt will be made to find how to make machines use language, form abstractions and concepts, solve kinds of problems now reserved for humans, and improve themselves. We think that a significant advance can be made in one or more of these problems if a carefully selected group of scientists work on it together for a summer.

The following are some aspects of the artificial intelligence problem:

1 Automatic Computers

If a machine can do a job, then an automatic calculator can be programmed to simulate the machine. The speeds and memory capacities of present computers may be insufficient to simulate many of the higher functions of the human brain, but the major obstacle is not lack of machine capacity, but our inability to write programs taking full advantage of what we have.

2. How Can a Computer be Programmed to Use a Language

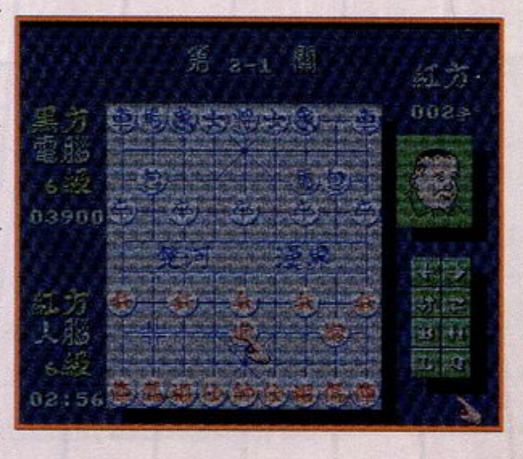
It may be speculated that a large part of human thought consists of manipulating words according to rules of reasoning and rules of conjecture. From this point of view, forming a generalization consists of admitting a new word and some rules whereby sentences containing it imply and are implied by others. This idea has never been very precisely formulated nor have examples been worked out.

▲1955年8月由达特茅斯大学、哈佛大学及IBM的相关人员提出的AI研究倡议书。

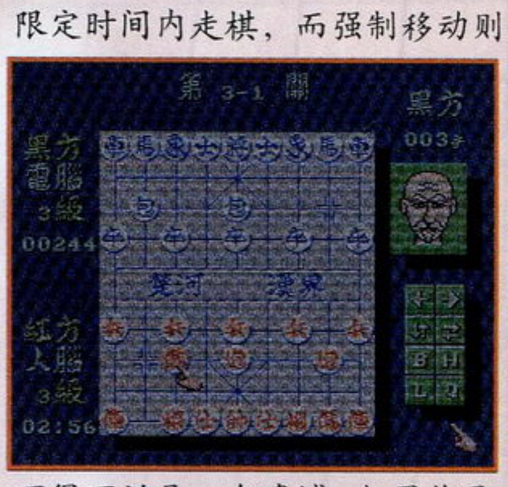
电视游戏平台的棋类游戏AI设计从70年代末期起步，单就在算法设计而言，二十年来进步不是太大——当然主要原因是市场有限。有一些小公司致力于研究棋类游戏的人工智能，它们的研究成果则被一些大公司买断，并应用到自己的出品的游戏中去，如UBI在GBA上发行的《CHESS MASTER》等等。

GAMES 中国象棋

根据相关资料记载（笑），电视游戏业界的棋类游戏是从FC时代开始被广泛接受的。对于中国玩家而言，最早接触的棋类游戏很可能是FC平台上的《中国象棋》。这款游戏的功能设定还算完善，游戏在设计上也尽可能为初学者提供一切应有的帮助和便利，但由于FC的运算速度限制，《中国象棋》最高难度的回合计算时间让人哭笑不得：很可能等你放下手柄回到书桌前做完所有的作业之后，电视屏幕中那个相貌怪异的老头子还在不动声色地计算着下一步要怎么走；更变态的是由于自己的棋力不高，这老头儿到了最后几局便对玩家的思考时间和输入速度做出限制……当然，无论他如何限制玩家的思考，自己二斤三两半的水平毕竟在那儿摆着，泰坦最后总能轻而易举地以“推磨”胜利通关（推磨就是将对方杀得只剩老将，而己方持一车在九宫沿线每次逼近一步，对方老将则只能绕着九宫团团转，哈哈哈……）。



泰坦曾以PC早期的DOS版本《将族》同FC版的《中国象棋》进行对弈，大致上《将族》让《中国象棋》一马仍可取得和棋。这两个游戏之间对弈的主要障碍是《将族》不能在《中国象棋》最后几局的限定时间内走棋，而强制移动则未免有失公正。



当然了，由于日本的游戏主机大多没有正式向中国大陆地区销售，所以几乎没有什么厂商针对中国玩家制作过“中国象棋”游戏，这不得不说是一个遗憾。如果你是一个对棋类游戏感兴趣的玩家，不妨期盼大陆地区开发厂商将来能够推出一些原创作品，如目前PC平台上棋力不俗的《象棋水浒战》系列。

目前已经有一些国内的软件开发小组投身于GBA游戏的研究，也实现了一些简单的ACT游戏，这些小组中也有些成员正致力于向GBA移植PC平台的棋类游戏，我们不妨拭目以待。

www.plumbook.cn

GAMES

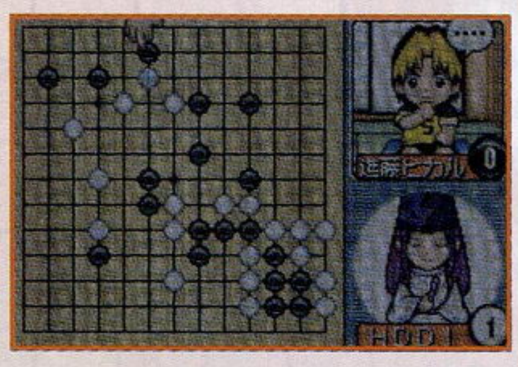
围棋

KONAMI曾在GBA上推出两款《棋魂》游戏，受到过广泛的关注。让我们以2002年的《棋魂2》为例来见识一下掌机平台围棋游戏的魅力。

与其说这是一款人机对弈游戏，倒不如说它是一款很好的教学游戏。在《棋魂2》的教学模式中，玩家可以在精美的界面和翔实的指导下学到围棋的所有初步知识，比如剧情教学模式的第一个选择题是：黑棋走过之后要轮到白棋走——围棋的规则是双方交替落子……当然，从这样“白痴”的题目开始，玩家将逐步接触到基本定式、基本布局、中盘知识、简易手筋、简单官子等等的必须技能。限于这款游戏非常有限的棋力，对任何一个热衷于学习的爱好者而言，三个星期以内满师出台并将最高级电脑杀得不知所措都不是一件困难的事情。

为了弥补人工智能的缺陷，也为了初学者更好地研究棋局变化，玩家在游戏中可以选择9路棋盘，13路棋盘或标准的19路棋盘。在13路棋盘上，如果你能让四子将最高级电脑杀得没有一块活棋，那么初步判定你应该可以达到6级以上的棋力（笑）。

目前国内棋力最强的民用平台围棋软件是陈志行教授设计的PC游戏《手谈》，不过很多业余小棋手都可以让其九子轻松摆平它。为了对比棋力，泰坦将《棋魂2》以模拟器运行同PC版的《手谈》对局，结果是《棋魂2》输掉整整35目棋（汗）……



国外围棋软件的棋力应该以“《GO》系列”为最高，目前对于该系列泰坦能够拿到的最新版本是《GO4++》，它在实际的测试中也可以让九子下赢《棋魂2》。

看来KONAMI并没有在这款游戏的人工智能方面下什么大功夫（卖点毕竟不在软件棋力），要知道运行《手谈》需要的硬件环境是GBA完全能够满足的……希望有一天我们能玩到《手谈》等相对高水平围棋游戏的GBA版本。

难以置信的博弈论

为了开始棋类游戏的讨论，我们不妨首先来看看以下三句陈述，你能不能判断出它们之中那一些是事实呢？

1 当两个格斗游戏的FANS的水平达到“最高”水准，出招绝无任何闪失，又是使用同一角色的话，那么无论变化多么繁复，先出招者一定不会败。

2 两个顶级的赛车游戏玩家同时玩一款赛车游戏，假设他们都不出错，又是使用同一辆赛车，那么先出发者必胜。

3 任何有限步后可以结束的公平的对称棋盘上的棋类游戏，先手有必定不败的着法。

怎么样，你是不是认为泰坦玩多了《DOAX》，以至于神志不清，在胡说八道呢？以上这三句话，前两个看起来有道理的陈述事实上是错误的，而最后一句话看起来在胡扯，事实却是正确的。

前两个假设中，第一条可能出现类似“石头剪子布”的循环克制因素或者系统BUG致使结局胜负不定，而第二条则有不确定的赛道影响；但是在第三个假设中，棋类游戏的规则是始终不变的，指定规则下双方所有的变化都可以预先进行数学的评估——对于第三个假设的证明，可以给大家一个提示。

首先，我们假设一个对称棋盘上的双人对弈游戏遵循下列条件：

（1）在N步后结束，N是自然数；

（2）游戏结束后一定有一方胜利或双方和棋，行棋规则不偏袒任何一方；

（3）双方交替行棋，没有一方可以一直行动。

当N=2时，由于游戏只能进行两步，所以先手必胜，或者至少不败——否则就无法开始游戏。

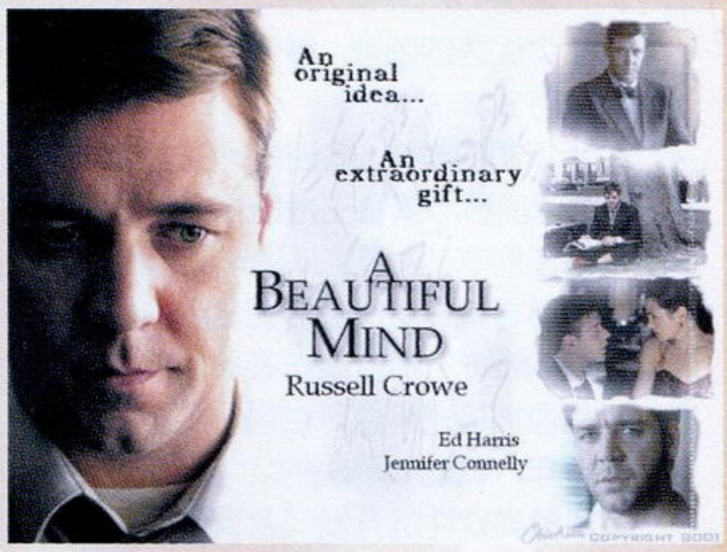
现在我们假设当N=K时先手也必胜（或不败），那么如果N=K+1时结论也成立，则根据数学归纳法，这个双人对弈游戏就一定是先手必胜（或不败）。

想知道证明过程吗？那事实上很简单（要注意K+1引发的棋路变化），泰坦可以告诉你两个更简单的获得证明过程的办法——

一、你拿着这本杂志去找你的代数老师，等他吃惊过后一定会详细地为你做答（当然不保证你一定能听懂），而且今后他应该不会反对你在学校看游戏类书刊了……机会就留给你啦，要好好把握（笑）。

二、去图书馆查找一下约翰·纳什的论文集，这可以避免你在脾气暴躁的代数老师面前出丑。其实，这些知识都来源于博弈论的一个分支。

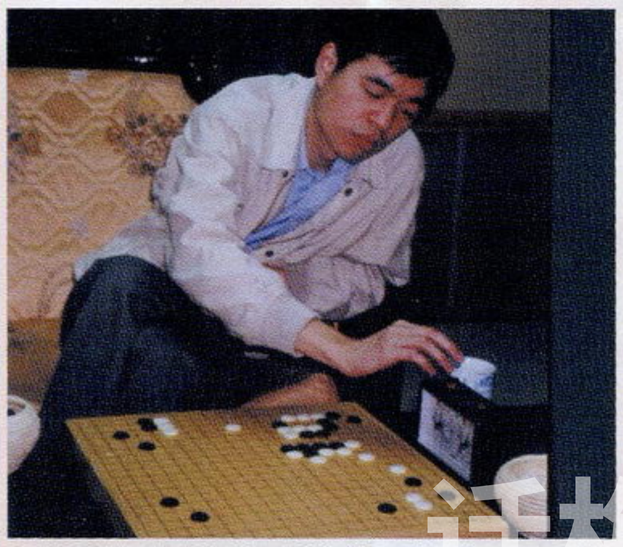
获得2002年奥斯卡最佳影片的《美丽心灵》（《A BEAUTIFUL MIND》）讲述了诺贝尔经济学奖得主约翰·纳什一生的故事，纳什前辈当年在普林斯顿大学输掉了围棋后，心中也是颇不服气，“我怎么会输呢？这是不可能的……”后来，纳什对双人对弈游戏（主要是对称棋盘的棋类游戏）进行了深入地研究，在这个领域发表了一些论文，同时也发明了一个很著名的棋类小游戏，想必数学专业的学生一定听说过吧……约翰·纳什在一生之中不断同病魔抗争，也为博弈论的发展贡献了非常宝贵的力量；如今还在沉迷于棋类游戏的玩家，也许你们将来会在这个领域有所建树，为中国棋类程序设计的发展争光呢！



▲由罗素·克罗主演的《美丽心灵》讲述了一段根据约翰·纳什真实经历改编的感人故事。

象棋与围棋的差别

既然棋类游戏“一定是先手不败”，那么还有继续竞技的必要吗？答案是肯定的。因为正常人类都只能计算出棋类游戏中今后若干回合内极有限的变化，而且根本无法保证着法不出差错。对于人类大脑目前的思考能力而言，棋类游戏的变化可以说是无穷无尽的，更多的情况下我们需要根据直觉判断局势（尤其是围棋）、选择棋路，这些都让棋类游戏成为刺激大脑思考的优秀益智活动。



▲中国的马晓春九段，号称“妖刀”（寒……），棋风怪异凌厉，可算是中国围棋界的顶尖天才之一。

那么，棋类游戏之间的差别有多大呢？比如象棋与围棋之间，有没有什么大的差别呢？目前，世界上最高水平的国际象棋软件是大型专用机平台，它的棋力不逊于人类顶尖棋手；中国象棋在民用计算机平台上的最高水平可以达到三段，也不是我们这些偶尔接触一下棋类游戏的玩家可以小觑的；然而围棋就不一样了，世界上最高水平的围棋软件曾经一度被我国的陈志行教授设计的“《手谈》系列”夺得，而《手谈》的棋力就是泰坦都可以轻轻松松摆平的水平（大概是业余六七级，尚未入段）。原因何在呢？

计算机每走一步棋，都需要进行局势判断、棋力计算和最

www.plumbook.cn

重要的分支搜索。对于国际象棋而言，每行动一步平均需要搜索的单方最少分支数为32；双方的32个“BRANCH”需要进行SQR(32)约等于EXP(3)(注：SQR(32)表示32的平方，EXP(3)表示10的3次方)次搜索，而一盘国际象棋大概有40回合，则总共需要的SS (Search Space) 数值为EXP(3 × 40)=EXP(120)。理论上，分析全部的可能性需要至少10的120次方次运算，而这，显然还不包括拾取选择支的运算。

同理，根据目前棋类游戏的设计规律，中国象棋的单方平均分支数为36到42，完成全局分析需要的SS数值为EXP(150)。

那么，围棋呢？围棋的规则相对简洁，对弈时的各种可能性却大大增加。随着初次落子需要的361种选择，单方平均分支数会达到240并不断变化，围棋的全局回合数也大大多于象棋，目前被大多数围棋软件研究者认可的SS数值最低为EXP(270)，而拾取选择支的运算量则是个天文数字。

你知道EXP(150)与EXP(270)之间相差多远吗？如果你从来不在课堂上看杂志，而且从高中一年级开始一直都在用心聆听代数老师讲课的话，我想这个令人吃惊的差距你应该很容易计算出来。到时候别说泰坦吓到了你哦……

▲曹薰铉与李昌镐师徒两人如今横扫世界围棋界，日本的超一流棋手也望尘莫及，如果有一天围棋软件的棋力可以超越李昌镐，那……也许是五百年以后吧。

事实上，“深蓝”可以基本完善地分析国际象棋七个回合以内的变化，每走一步棋，它面临着500亿到600亿种选择；而我们假设“深蓝”可以在绝大多数情况下判断出围棋棋势（事实上是不可能的）并去掉无效选择支，那么它仍然需要为每次落子拾取大约一亿亿种选择其中的一种；按照“深蓝”每秒钟分析两亿种可能性的速度，它走一步围棋需要一年半的时间——这样还不能保证落子一定有效。

那么，普通计算机、电视游戏机甚至小小的手掌机的围棋软件棋力可以达到什么水平也就在预料之中了吧。

棋类游戏初探

如果你恰好十分喜爱棋类游戏，又梦想着有一天能按照自己的理想制作一部游戏软件，那不妨从现在就开始努力积累相关的知识。事实上，将传统的棋类游戏以子工程的方式集成到大型游戏框架中不失为一个优秀的创意；将RPG等等的要素导入棋类游戏也可以算是国人一贯欣赏的“寓教于乐”的最佳实现方式。

2001年初的时候，曾经有一位在国内知名软件公司工作的电视游戏爱好者在其个人网站上发表消息，说希望能参与或者主持创作一部名为《围棋的故事》的围棋软件，他期望的开发平台为Xbox。他已经写好了剧本，大意是从清末时期开始讲述围棋发展的故事，直到1914年世界围棋棋圣吴清源老先生出生并追寻其一生的经历和足迹。什么是围棋？吴清源老先生说围棋就是取中，中庸调和，不偏不倚，不冷不热……那位创作者参考了很多书籍和电影，剧本写得十分优秀，涉及到个人与国家荣辱的擂台大战也被描述得绘声绘色，然而问题在于无法实现高级人工智能——而围棋软件的棋力问题又恰好不是十年八载能够解决的。

其实棋类软件的开发（尤其是国际象棋）已经有了一套完善的理论。比如在设计移动算法时，开发文档会教给你CMF（Capturing move first，吃子优先）及SPF（Stronger pieces first，强子先动）的具体运算过程；在设计搜索算法时，编程说明会教给你首先如何考虑CAM（吃子与解将），接下来又如何考虑子力均衡、移动灵活度、兵形、棋子位置与威胁等等。

正因为拘束于现有的科研成果，绝大多数电视游戏平台的棋类软件开发商都不愿在棋力问题上多做什么突破和创新——那毕竟是吃力不讨好的事情——而是在游戏界面、教学模式、附加故事上做文章，当然了，这也是玩家所期待的。

简单AI的其他运用

除了运用在棋类游戏中之外，简单人工智能还有很多其他的用途，下面我们就简要提及一些（如果以后有机会，泰坦会为大家制作一个大的总结）。

首先，在某些RPG、ACT类游戏中的敌方角色的智能将直接影响到游戏的乐趣。通常的RPG中，敌人只会傻乎乎地在地图上溜达，等你接近之后才发现原来自己的移动速度远远没有它快，想逃跑就只能等进入战斗画面再说啦；十几年前的《炸弹人》中，那令人难忘的“洋葱头”总是碰到炸弹才晓得逃走，自己被炸开花后眼睛睁得老大，嘴也傻傻地张开，仿佛不相信自己已经被炸死了；在《生化危机》中，具有路径判断功能的丧尸犬总是懂得在恰当的时候扑上来咬你两口，或者准确无误地追在你屁股

▲“我已经身亡了吗？不是吧……我就这么死了？我发誓下辈子不做NPC……”

GAMES

国际象棋

熟悉国际象棋游戏的玩家可能都不会对《国际象棋大师》(《CHESS MASTER》)系列感到陌生吧……这个系列在PC、SFC、PS和GBA等等平台都推出过相应的版本，棋力和界面都应该算是同类游戏中的佼佼者。

泰坦玩过几年象棋和围棋，可以算是稍稍入门，但对于国际象棋就仅仅是知道规则而已了。在策划本次专题时，泰坦不得不硬着头皮同PS版本的《国际象棋大师》的最高级别棋手对弈了几局，结果是一胜三败，真是没面子啊……

《国际象棋大师》拥有相当全面的对弈设定和棋力选择，还允许玩家自制残局进行游戏。棋力方面，你可以设定电脑计算／搜索的回合数目和步深，在厌烦电脑的长时间思考时还可以强制电脑移动——根据泰坦的经验，这一着“强制移动”有时是非常必要的，因为电脑很可能会为一步棋计算半个小时，结果最后选择的着法根本就是先前列表中已经计算出来的所谓最佳着法。在PS版本的《国际象棋大师》中，你可以同不同国籍、不同水平的对手进行比赛，最后挑战棋王“CHESS MASTER”；GBA版本的《国际象棋大师》则更为自由和简洁，上场来就开战，直到下赢最终BOSS。根据泰坦的对比，最新WINDOWS版本的《CHESS MASTER》棋力高于GBA版本，而GBA版本同PS版本则没有什么明显的差距。

在软件设计上，国际象棋同中国象棋和围棋有一些差异。欧美的微型计算机平台（包括PC及目前所有的电视游戏主机）国际象棋游戏的算法都大同小异；对于同一个局势（尤其是定式兵型开局），不同国际象棋软件的判断惊人地相似。当然这也源于美国早在第二代电子计算机时期就开始研究这方面的课题，目前国际象棋游戏的开发已经有了一套完整的理论和实践方法，大多数开发者只要按照现成的数据结构和算法组合进行开发就可以实现高品质的游戏。

绝大多数国际象棋软件都内建了相当庞大的原始棋谱的数据库，用于在必要时从数据库中检索近似棋局的着法而不是实时计算；一些智能软件甚至可以自动学习新的对局并将其归纳入棋谱数据库。从这一点来说，游戏的源程序数据库容量也是判断这款游戏棋力强弱的标准之一。

www.plumbook.cn

人工智能的未来

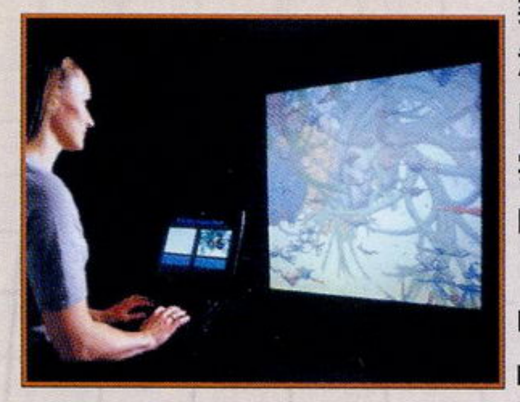
在这个专题中，我们介绍的都是民用领域的简单人工智能。大家都知道，机器智能的发展会经历三个阶段：机器代码阶段，机器物理（生理）阶段，机器意识（心理）阶段；只有发展到机器意识阶段后，才会产生真正的人工智能。

真正提起人工智能，许多学者都认为它不可能超越人脑。诚然，如果一提到AI你就想到了行波进位32位ALU、串行数据采样、二进制数模电路结构、PC上《星际争霸》的虫族速杀战略或者PS2上《天诛》中被力丸暗杀的武士等等的概念，那么你或许很有理由相信电脑超不过人脑。

人脑的工作不同于计算机。当计算机产生一组数字作为一个问题的解时，是人脑给这些数字赋予了具体的含义。如果计算机发现一个问题不可判定，人却可以确定真正发生的事情。我们所讨论的电子计算机，它不能或几乎不能处理含糊的问题（当然不要与模糊逻辑相混淆）：根据一些学者的观点，如Dreyfus(1972)，有坚实的证据表明，存在着某种不可形式化经验（nonformalizable experience）。在人类的生活中，我们的行为在很多情况下是基于直觉，而不是数学算法；而一些看似简单的任务也存在着困难，比如翻译。

然而协同学创立者赫尔曼·哈肯教授认为，给这些问题下定论还为时过早，他对算法的基本态度较为乐观，哈肯认为，可以通过某种方式不惟一地消除或充分描述含糊性，把不可形式化经验转变为可形式化经验（formalizable experience）仍有巨大的潜力；同时也可以使计算机在许可的情况下有广义的较大的容错能力。爱因斯坦也说过，如果繁琐复杂的神经系统可以使人产生意识，那么足够复杂的电子电路也不无可能达到同样的效果。专家认为，数字电路自动学习系统、自动编程及由此生成的自动目标行为构造应该有极大的潜力。

虽然这些设想过于遥远，但是我们应该相信人类在完全了解了意识群的结构和内容之后就可能实现基本上准确的模拟。



就此打住吧，再扯就太远啦……我想，大家也都期待着真正完美的人工智能能早点到来，而电子娱乐行业也必将发生天翻地覆的革命，身为玩家，届时我们（或者说……我们的玄孙们，呵呵）也将体会到全新的娱乐形式。

后面搞得你心里发慌，想要转身射击又没把握一次射中；而到了《潜龙谍影2》，敌方的AI又进一步得以提升，在METAL GEAR前面打一个喷嚏就足以让百号人脑袋上冒出惊叹号然后将你“绳之以法”……这些人工智能的算法都作为独立的软件工程被维护，它们拥有良好的可移植性和可升级性，一个公司为一款游戏开发的AI系统都可以独立出来加以改善、修整，并完美地用于该公司的其他游戏中。

其次，完全依赖AI行动的格斗类游戏也需要不断研发相应的人工智能算法来满足玩家的需要。在格斗游戏方面，不少玩家认为电脑永远打不过人脑，其实这种想法是错误的。目前的格斗游戏变化要远远小于任何流行的棋类游戏（如五子棋，现在世界上最高水平的五子棋软件已经可以打败人脑了），即使是招式变化繁复《VF》系列，要实现战胜人脑的AI也不是什么困难的事情，关键要看厂商愿不愿意做或者说有没有必要在这方面投资。如果《VF4EVO》再复杂数十倍，然后改用深蓝大型机而不是现在的NAOMI2作为游戏平台，那么一定会有些日本玩家为了打败电脑而终生拼搏结果却一辈子不“开和”……原因在于，AI对所有可能的格斗套路（如深蓝可以每秒分析至少1400亿种可能的套路，即每帧分析至少23亿种可能的套路）、招式、打击时机的判断准确程度可以达到完美监视玩家每个可能的有效按键，并立即对其做出回应；理论上说，只要厂商愿意且硬件机能可以支持，游戏开发者完全可以制造出人脑不可能战胜的电脑角色……然而，那又有什么意义呢？在训练模式里，你可能热衷于同一个永远不可能打败的对手切磋一下，训练自己的判断和反应能力，但实际游戏的时候恐怕没人愿意同一个不会失败的电脑角色进行对局，何况格斗游戏的绝大多数乐趣在于不同玩家之间的竞技。总而言之，人工智能在格斗游戏中的应用是个很有趣的课题。

再次，简单的人工智能还可以用于大型游戏中的嵌入式MINI GAME，这也许会让你不以为然，但事实是如果能将人工智能运用恰当，便可以令对弈类MINI GAME的耐玩性显著提高，而这也会为一款游戏本身增色。比如《最终幻想VIII》中内置的“卡片游戏”便是一个同电脑对弈的迷你游戏，当然限于游戏规则，电脑的AI不可能太高，绝大多数情况下它都是傻乎乎的，只要你的运气足够好便可以从它的手中赢得大量的珍稀卡片。

最后，很多有意思的小游戏直接运用专有的人工智能，比如《俄罗斯方块》、《马里奥医生》、《噗呦噗呦通》、《I.Q.方块》等等的益智方块类游戏以及《炸弹人》、《马里奥PARTY》之类的多人合作对战游戏。只要AI设计得恰当——该傻的时候要傻得流口水，该聪明的时候要出其不意让玩家中招——那么游戏的乐趣便会倍增。

除了游戏软件本身，人工智能还可以用于接口技术以及人机交互等方面。我们可以设想在不久的未来，游戏机本身会变得更加智能化，听得懂玩家的口语命令，看得懂玩家的肢体语言，在你赌气举起板凳要砸碎它的时候它会立刻跳起来逃进邻居家的卫生间……在这样先进的平台上进行游戏一定更加令人投入和陶醉。

也许你会认为泰坦在痴人说梦（编语：谁说不是呢），因为微机智能化控制还有很长的路要走，有许多课题没有攻破，但纵观数十年来计算机行业飞速发展的历史，我们有理由相信上面的设想一定可以在几十年以内实现……到时候我们应该抽空躺在卧室的床上品味着咖啡，听听儿孙们讲述他们的游戏经历……

几十年也许太远，几年倒是可以从现在开始期待的。从八十年代至今，微软和索尼在各自探索的软、硬件领域对人工智能都有卓越的贡献，两家公司也不断从全球著名大学以及著名实验室中挖掘相关的人才。目前看来PS3代设计上为高级智能运算提供合理的构架应该不是难事，而老比尔更是多次重申他们正计划将软件部门的人工智能研究成果应用到新的娱乐产品之中去，看起来默默无闻的任天堂近期也在大换血，说不准也会在AI方面有什么惊人之举……也许几年之后，下一代游戏主机公布的时候，我们都会发现意想不到的惊喜呢！

总而言之，人工智能会让今后的游戏变得更美妙，更有趣，这是一个不争的事实，我相信大家也都在期待着人工智能领域能有新的突破，盼望所有新的科研成果都能被应用到电子娱乐行业之中——而不是战场上——未来的游戏一定会让大家的生活变得更加美好。

▲这是Capcom在东京国际梦幻电影节上播放的一段名为《Bio Hazard 4D: Executer》的动画截图，这种生物如果能够拥有智能的话……

▲借助于强大的AI系统，《潜龙谍影2》中出现的敌人变得异常狡猾，当然，只要玩家熟练操作手中的SNAKE，那些AI就会显得十分弱智了。

▲《VF4 EVO》的AI较之《VF4》有所长进，让刚刚入门的玩家与之对战起来稍感吃力。

▲《最终幻想VIII》包含的简单卡片游戏严格来说并不算体现了对弈类AI，这只是一个容易理解的小例子。

www.plumbook.cn

R·TYPE FINAL

R·TYPE 最终版

PS2	IREM	STG	1人
	预定2003年6月发售		记忆容量未定
DVD-ROM	–		价格未定

文：胜负师

提到IREM，相信很多玩家第一时间想到就是《R·TYPE》，因为这是IREM最著名，最值得骄傲的一部作品，游戏超前的射击理念，出色的游戏画面都给人一种全新的感觉。和其他大牌游戏公司比起来，IREM的名字可能并不那么响亮，但是IREM也曾经一度辉煌过。由于其主要发展方向是放在街机上，某些只玩家用游戏机的玩家可能对它不太了解，但是只要是经历过FC时代，并且在那时经常出入于街机厅的玩家对IREM应该会有一份特殊的感情。由于种种原因，1994年IREM正式退出街机市场。和它离开时的悄无声息一样，IREM又默默地回来了。去年4月，IREM在PS2上推出了一款极富创意A·AVG《绝体绝命都市》，而这次《R·TYPE》的回归又会给我们什么样的惊喜呢？

最早在1987年的街机上登场，以崭新的系统、独特的世界观及超高的难度而取得相当高人气的射击名作“《R·TYPE》系列”（俗称《神龙传》）最新作——所谓“最后的R·TYPE”已经决定在PS2上复活！游戏的基本系统将沿袭系列的一贯风格，对于FANS来说上手会很快。本作最大的卖点在于可以选择50种以上的机体！如此阵容在射击游戏中可谓空前。这里将为大家介绍其中的一部分。

50种以上的机体登场

融入了IREM对FANS感激之情的最强最后的射击游戏

R-9A ARROW-HEAD

这是《R·TYPE》玩家十分熟悉的机体，它POWER UP的类型十分标准，比较容易上手。

R-9D SHOOTING STAR

开发时注重命中率和破坏力的攻击重视型机体，在远距离作战更能发挥其优势。

R-9E MIDNIGHT EYE

配置在冥王星外行星基地的巡逻机，主要任务是收集情况，武装方面相对较弱。

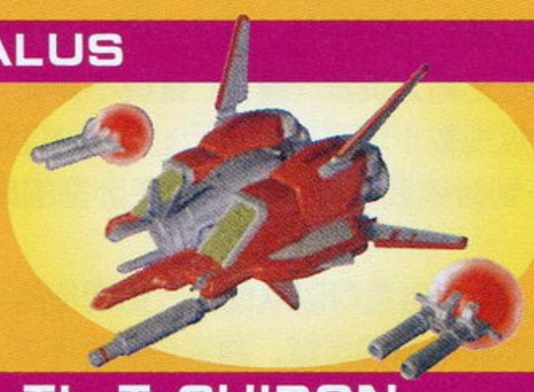
其他的一些机体

R-9W WISE MAN

是在ARROW-HEAD基础上开发而成的上位机种，波动炮的最大攻击力上升，武器性能也有所提高。

OF-1 DAEDALUS

为各种实验而开发的吸收R-9F风格的机体。这实际上是《IMAGE FIGHT》中出现的机体。



TL-T CHIRON

与DAEDALUS一样是具有R-9F特点的机体。作为R-9F系列的原形机，其特点是搭载了变形机能。

以后还会有《R·TYPE》吗？开发总监九条一马的话

“感谢大家17年来对我们的支持！”

对于现在十几岁的孩子来说，可能并不知道《R·TYPE》是什么，那我在这里说明一下，“《R·TYPE》系列”是一个已经有17年的历史射击游戏。那么这次真的是最后一作了吗？大家可能会问：“现在，射击游戏已经走向没落，销量也没有保证，还有制作新作的必要吗？”我在开发提案会议上说的第一句话是“因为是最后一作了，所以请再让我做一次吧！”结果就被批准了，因此这的确是系列最后一作了。“那最后一作又该做成什么样呢？”我每天都在自问自答，并会根据大家的想法全力赶工去实现。现在的完成度大概在70%，希望大家能继续支持。

▶新作的画面进步非常明显。

活梅免费&3DM-SMV
www.plumbook.cn

用自由选择和组装的机体进行战斗！

HANGAR 机库模式

在游戏中，只要满足一定的条件，可选择的机体就会逐渐增加。而这些机体都可以在HANGAR（机库）模式中进行组装。玩家在每一关都可以有争对性地选择机体，而这些机体的颜色与装备也可以根据玩家的喜好自由改变。

以“《R·TYPE》系列”中登场的机体为首，《IMAGE FIGHT》、《MR.HELI大冒险》等IREM的街机名作中出现的机体都会在本作中集合。这对于FANS来说实在是激动人心的消息。

颜色改变

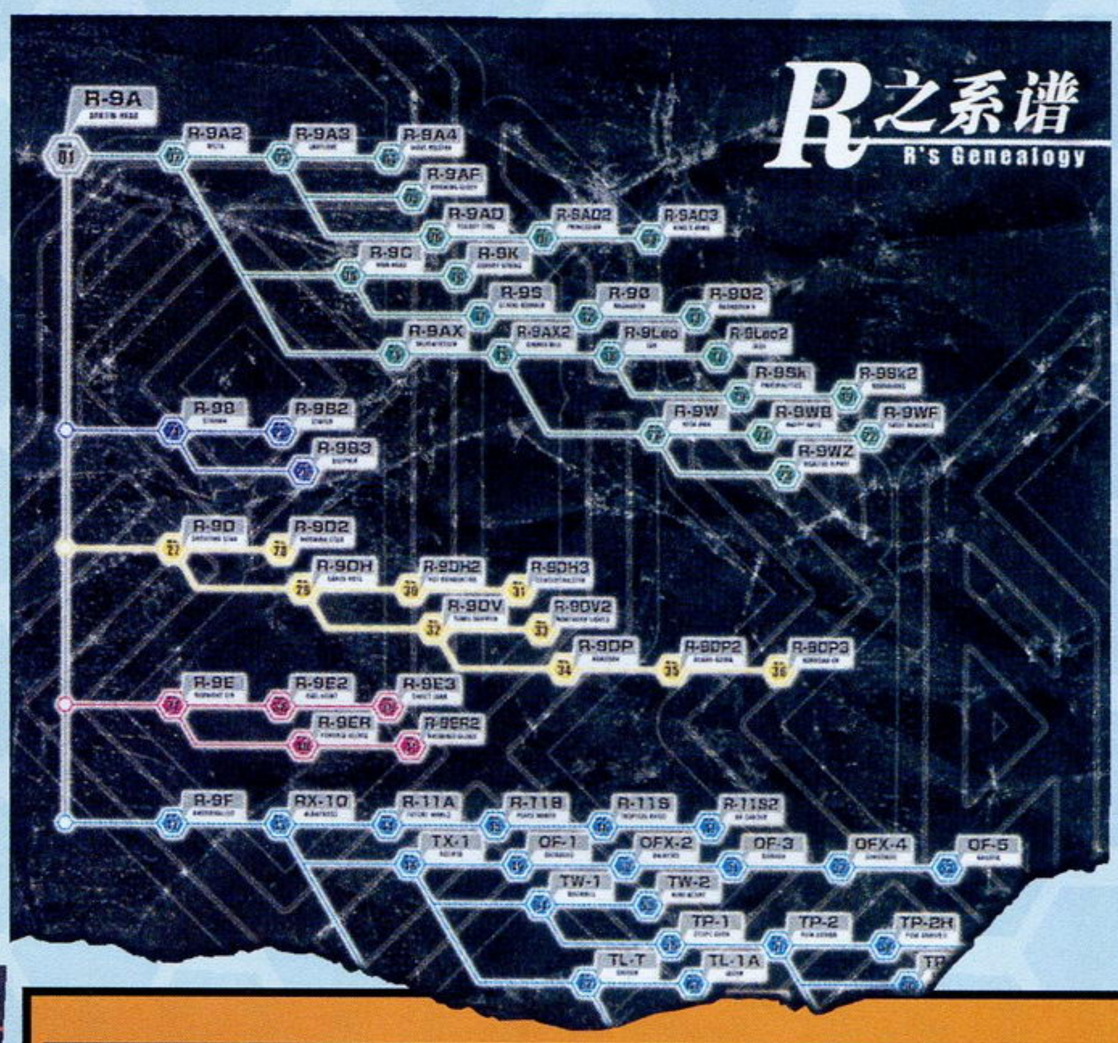
这里所谓的改变不仅仅是指改变整个机体的颜色，而且机体前部驾驶仓玻璃的颜色也可以改变。可供选择的颜色的确非常丰富，系统给出的是8种较为常用的颜色，如果玩家不满意，可以使用RGB调色功能。

装备变更

在关卡中取得各种道具如BIT（副武器）、MISSILE（导弹）等。机体除了的主炮和波动炮是固定的，其他部分都可以在机库模式中随意变化搭配。和机体的数量一样，随着游戏的进程，副武器和导弹的种类也会不断增加。

R'S MUSEUM R之博物馆模式

开发机体的路线可以按照“R之系谱”来进行，而出现的机体都可以在R之博物馆中进行整理，其中会有机体的介绍、能力的说明等详细资料。在R之博物馆中还可以对已经得到的机体进行不同角度的观赏。



一款集大成的IREM射击游戏

看上去十分复杂的R之系谱将是本作的一个关键词。而全机体入手的收集之旅便是游戏的魅力所在。

随着游戏的进行新机体陆续登场

▲在R之系谱中出现的机体都有各自十分鲜明的特点。

操作方法				
	□	射击	×	合体、分离
	○ or R1	连射	L1、L2	加速、减速

游戏的基本系统与前几作相比基本上没有什么改变，熟悉本系列的玩家应该很快便能上手。

波动炮蓄力槽

按住□键蓄力，当气槽达到一定程度后放开，便可以发射威力强劲的波动炮。应注意的是本作中不同机体的蓄力槽长短是不一样的。

活梅杂志&3DM-PMV
www.plumbook.cn

F-ZERO GC（暂名）

NGC	NINTENDO	RAC	游戏人数未定
	预定 2003 年 5 月发售		使用容量未定
特制 DVD-ROM	–		售价未定

文：阿修罗

任天堂的“《F-ZERO》系列”一向以走反现实的路线而著称。在其他赛车游戏越来越强调真实感、质量感的现在，任天堂不改一贯的风格，和以前的老对手SEGA强强联手，推出了街机、家用机联动的最新作。《F-ZERO》的赛道一向受到好评，因为赛道的变化丰富，玩家在游戏的时候充满了挑战性，而且多变的设计思路也和游戏的科幻风格十分吻合。在这里，阿修罗就为大家一一介绍游戏目前公布的赛道。

最强、最速、反重力 超级未来型赛车游戏大曝光！

游戏以行星为单位，在每个行星内都有数条风格迥异、各有特色的赛道。到目前为止，厂商一共公布了5大行星，单就这5大行星之间的差别来看已经不小了，而各个赛道也有自己的独特之处，真是辛苦了设计赛道的人了！

闪电通道 Lightning
异常气象威胁着的发电设施

因为大气污染而产生的异常气象到了26世纪已经成了相当深刻的问题。这里的赛道都被厚厚的雷云包围着。不过人类在这里建设了很多发电站，合理利用了这里强大的闪电能源。发电站的总电力号称有1000万兆瓦特，可以保证周边各大行星的电力供给。

▼闪电就在赛道附近落下，不知道会不会对高速行驶中的赛车造成影响……

▲这里的赛道除了闪电就是暴雨，即使是在直道上行驶也大意不得！

▼扭曲盘旋，这样的赛道在暴雨中对于选手的威胁尤其大，千万当心啊！

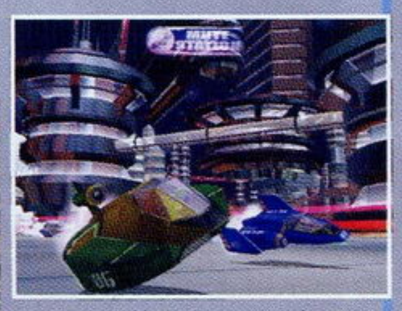
变异都市 Mute City
宇宙连盟最大的城市

变异都市作为全宇宙的情报发信基地，在很多方面都拥有广泛的影响力。城市人口超过了10亿，当中还有不少变异生命体与人类共存，因而得名。

变异都市一向是《F-ZERO》中最华丽的舞台。这次，以前这里存在的赛道老化问题也因为新赛道的建成而得以解决！

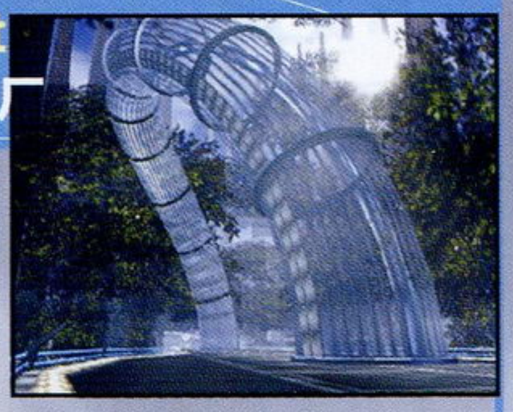
▲如同香港夜景般的环境会不会让玩家忘记比赛的目的呢？

▼这里的赛道名叫“扭曲之路”，看得出来道路不平坦吗？

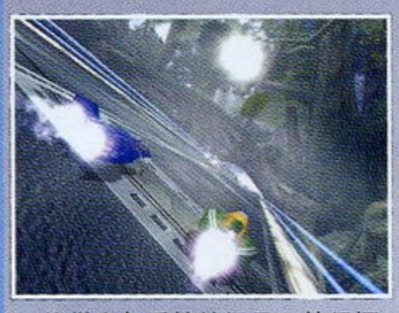


▲在这样的赛道里以时速2000公里行驶，真的没问题吗？

绿色工厂 Green Plant
用生物技术创造的绿色生产厂

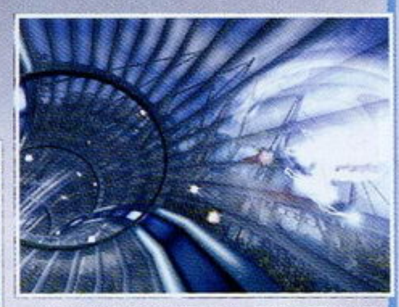


随着人口的爆炸性增长，人类不得不向宇宙移民。为了确保宇宙空间中有足够的用来维持人类生命的氧气，宇宙移民局利用最先进的生物技术创造了生命力顽强的植物，利用光合作用制造氧气。这里就是完全实现了自动化的绿色工厂。不过这里的植物的繁殖程度似乎已经超越了当初的构想……



▲徜徉在午后的林间是一件很惬意的事！不过如果是在高速行进的赛车上，感觉会如何呢？

▶这也是赛道之一，长长的管道之外是一片翠绿。究竟哪边才是上方呢？（笑）

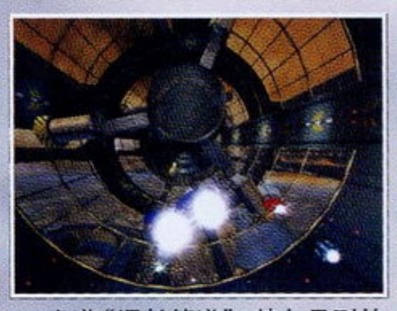


◀赛道“交互区域”，可以看到另外的赛道，毕竟是在一个星球上呀！（爆笑）

空港小镇 Port Town
凭借财富建筑的巴比伦塔

在26世纪这个号称行星交易时代的未来世界里，为了方便宇宙贸易而建造了庞大的宇宙空港。以地面上6000米高的输送电梯为中心，人类靠着最尖端的技术和不惜血本的投入建造了这个港口镇，其多层结构相当精妙，可以停靠很多宇宙贸易飞船，号称拥有全宇宙最大规模的密度。

▼这是赛道“高空突降”，有许多连续的跳跃平台，对于玩家在空中控制方向的能力有很高要求。

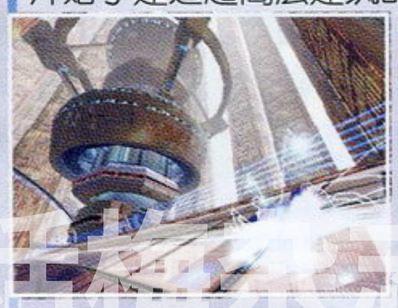


▲赛道“漫长管道”，特色是到处存在的障碍物，经常需要从一个管道跳跃到另外一个管道。

▼充满未来感和机械感的赛道，和普通游戏完全不同！

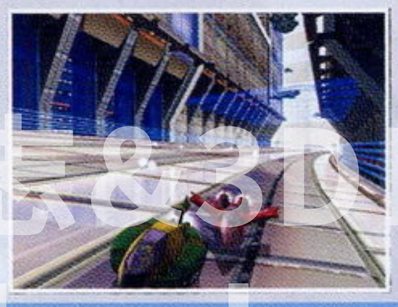
长空都会 Aero Polis
人工智能创造的摩天楼

这是一个完全由电脑管理的区域。在这个区域中央地带的就是球状的人工头脑“MOTHER-Q”。“MOTHER-Q”掌管着所有居民的个人资料，能够自动进行城市管理。因为最近人口增加迅速，所以电脑自动开始了建造超高层建筑的工程。



▲在摩天大楼之间穿梭，是不是更像飞机而不像赛车呢？

▼与变异都市感觉完全不同的城市，虽然先进，但感觉却很冷清！



▲似乎这个地方的赛道都比较平坦，不知道会有什么样的挑战等着玩家呢！

相关情报

●街机版《F-ZERO AC》（暂名）采用了全新的体感筐体，让玩家在享受速度感的同时也能够作为赛车手亲自体验赛道的颠簸和赛车引擎的轰鸣，仿佛坐在真正的驾驶席上一般。●除了保留神鹰队长等4名经典角色以外，街机版还会增加几名系列以前从未登场过的角色。●除了专用的游戏卡片外，街机版还可以通过NGC的专用记忆卡和家用机版联动，形成所谓的独特的“Home&Away”的玩法。

www.plumbook.cn

はんじゅくヒーロー 半熟英雄 对 3D

文：邪魔天使

PS2	SQUARE	S·RPG	1人
	预定2003年6月发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		价格未定

1988年FC版发售、1992年SFC加强版发售、2002年WSC版发售，一直以来《半熟英雄》都作为史克威尔的另类游戏而被广大玩家喜爱。其搞笑的角色、令人捧腹的情节都给每个玩家留下了深刻的印象。自SFC版发售一来，都已经相隔十年了，现在最新作在PS2上登场，由于主机硬件机能的增强，游戏在画面与各种特效表现上都会有大幅度提高；另外，游戏称为“对3D”，不知道2D的人物与3D的人物战斗是什么样子，结果只有等游戏发售才知道了。另外，游戏的标志——蛋兽，这次有的蛋兽的形象采用了向玩家征集的方式，现在已经有几个玩家的作品入选，期待他们的表现。

2003年4月1日，愚人节这一天史克威尔和艾尼克斯宣布合并，并不像以前很多人猜测的那样会中途流产。在新开的官方网站上，《半熟英雄对3D》的左下方赫然是《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》的LOGO，真是很不习惯哪。（笑）忽然想到这可能是SQUARE ENIX的首发软件阵容之一，不知道到时各位玩家看到其LOGO时有什么感觉，一定是百感交集吧。

STORY

笨蛋

迷迷糊糊

这里是和平安详的阿鲁玛之月王国，在很久很久以前的战争中，先代当主使用了阿鲁玛之月王家世代相传的“传说之蛋”的力量，终于打败了敌人，从此迎来了和平。不过这已经是久远的事了，几乎在现代人的记忆中，这件事已经消失了。

现在的当主（主人公）由于生活在一个和平年代，所以每天都无所事事，与其说他是个天真的小孩，不如说是个头脑迟钝的白痴。由这么一个笨蛋当主来治理国家，国家还能迎来和平的夜晚……那是不可能的。某一天夜里，主人公的寝室里突然响起来一个神秘的声音，并且，在阿鲁玛之月城的上空突然出现了一个巨大的便盆！仿佛被那神秘的声音所引诱，可怜的阿鲁玛之月城就被带进了异次元的狭缝……

“主人公大人！主人公大人！快点看外面！是梦？是现实？天地异变？我们进入一个未知的世界啦！这样不行，出击！叫士兵们出击！”惊慌失措的大臣大喊大叫，不过我们的主人公却还是睡眼惺忪，嘴角还挂着口水，一副毫不知情的样子。城外是一片3D造型的敌人，我们的主人公如何才能解决危机战胜3D军团回到他的世界呢？

半熟英雄对3D的战斗拉开了帷幕！

战斗系统大幅度进化，更富战略性

“《半熟英雄》系列”的战斗都是在一个横向的区域内进行的，敌我双方从左右两边同时进攻。但是在本作中由于战斗区域采用了3D，所以可以向纵深方向移动，也就是说既可以从敌人侧面进行攻击也可以迂回到敌人后面进行攻击，其行动相当自由。而且，作为系列特征的连打按键这次正式命名为“连打系统”，该系统让游戏更富战略性。

▲士兵的数量大大增加，在3D空间里2D角色与3D角色大乱斗。

进化1 掌握好连打系统，有利于战斗！

这次的连打系统经过了改良，正如其名，就是不停地连打○键。之后有增加攻击力、降低移动速度、集中被敌人打散的士兵整理队形等效果。除此之外还有对敌人不意打，狙击弱点等战略变化的调整。

▲绕到敌人背后给他强力一击！

进化2 蛋、舞蹈进化！

虽然连打系统很重要，不过当遇上强敌时使用“蛋”，召唤“蛋兽”就更重要了，不过蛋兽有级别的设定，如果使用次数太多其LV可是会下降的。

▶围绕蛋跳起了猥琐的舞蹈，看起来像某个宗教仪式似的。

游戏的流程与角色

本作采用的是真实时间制的系统，作战的目的就是在死守阿鲁玛之月城的同时制压敌方的城池。无论是我方军队还是敌方军队，在地图上都有一些作为活动据点的城池，如果时机成熟就立刻派遣将军向敌方城池进攻吧。而且每个季节都会有各种各样的情节发生，每个月会发生一个事件，事件发售后会随机发生士兵数量补充、城池强化、势力扩张等事件（听上去很不错呀）。

▲地图画面面目一新，可以看出已经改为全3D。我方人员是2D，敌方人员是3D。

▲每个月发生一次的事件

▲向BOSS城池进攻！

毫不可靠的主人公

▲阿鲁玛之月王国的当主，由于长时间处于和平时期，已经变得有点白痴了，看看他猥琐的眼神……

本·姑·娘

▲拥有个性容姿（？）的谜之女性，由于某事件加入了主人公的军队与3D军团作战。

可靠的某大臣

▼本名叫塞巴斯奇安，从先代当主开始就开始仕事于阿鲁玛之月王国，是当主的左臂右膀，文武兼备。

谜之3D军团

▼3D大元帅率领的3D军团，其真正目的不明，不过攻击2D军团这件事是肯定的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PS2	SCE/Sony Bend	ACT	1～4人
DVD-ROM	预定2003年冬发售	对应PS2网络适配器	记忆要求未定 价格未定

文：SOUL

虹吸战士 Omega Strain

相信很多喜欢动作游戏的玩家都不会错过PS上的经典动作游戏《虹吸战士》(Syphon Filter)，《虹吸战士》的游戏题材定位与《MGS》有很多相似之处，因此很多喜欢《MGS》的玩家在刚刚接触这款游戏时可能很快就会对之嗤之以鼻，但如果你耐心地玩一会，就会发现《虹吸战士》是如此优秀。虽是全3D画面，但合理的操作、合理的镜头转换，让你绝不会头晕，爽快的战斗过程、天马行空般大胆而又精巧的关卡设定，《虹吸战士》让你享受到了《MGS》之外的另一番乐趣，现在，这一切又将回来了！在PS2上！

传奇般的游戏

1999年初，当一款名为《虹吸战士》的PS游戏在美国市场蓄势待发之时，没有人看好这款无名作品，但游戏发售后立即赢得了良好的口碑，造成了长期的热卖的局面，甚至出现数月都位居销量排行榜榜首的景象。这对于这样一款发售前还默默无闻的游戏来说，实在是很具有戏剧性。相隔1年后，继承前作优点、同样出色的《虹吸战士2》推出，再次引起了超级热销现象。但也许是在PS平台上的《虹吸战士》已经毫无发展空间可言了，距《虹吸战士2》近两年之后推出的《虹吸战士3》很显然在很多方面都不如前两作那样令人满意了，销量也不像前两作那么高达数百万套了。

这次PS2上的最新作则完全不同，配合PS2的各项新机能，《虹吸战士 Omega Strain》将作出一系列全新的进化！联想到当初“《虹吸战士》系列”所带来的爽快感及天马行空般的冒险感觉，再套上PS2画面，不能不让人浮想联翩，激动万分！

继承与创新

虽然本作会增加很多全新的要素，但Sony Bend也不敢忽略或忘记“《虹吸战士》系列”成功的原因，因此本作中玩家仍然可以使用所有前作中久经考验的各种动作设定，如奔跑中扫射的动作、翻滚的动作及HEADSHOT(射击头部以达到一击毙命效果)。制作组也尝试着加入大量比以往的《虹吸战士》更优秀的动作，比如你可以抬起尸体，将他们隐藏起来等。新作中敌人的AI也相当厉害，他们同样可以攀爬、打掉灯光、甚至具有相当敏感的听觉，他们也同样会躲在角落中，会寻找掩体来隐藏自己，他们甚至可以实行队伍作战，联合进行一些搜索工作。

另外，令人吃惊的是本作主角更换了，已经不再是加百利·罗根(Gabriel Logan)——这位“《虹吸战士》系列”前3作中惟一的男主角。那么本作的主角是谁呢？他或她能比罗根更厉害吗？答案是肯定的，因为这位新主角就是你自己！本作的主角采用创造式的，游戏一开始你就可以创造一个自己的主角造型，是的，这类似《梦幻之星在线》那样的设定。

▲跑动中锁定在游戏中应用非常广泛，也让主角跑起来很有型。

网络模式与单人模式并重

本作所加入的最重要的新要素就是网络游戏模式，对应的上网方式既包括宽带上网，也包括拨号上网。值得注意的是，本作中单人游戏模式与网络游戏模式并重，网络游戏模式下的关卡设定与单人游戏模式下的关卡设定是相同的。有些像《梦幻之星在线》(PSO)，单人模式与网络模式下的关卡是相同的，但游戏的进行方法却有了很大的变化。网络模式也就是多人游戏模式，玩家可以和队友们一起运用一些群队作战策略来通过关卡，要与队友通讯时，玩家可以选择是用键盘或是话筒加耳塞套装两种方式。当然单人游戏模式的内容也并非想象中的那么简单，Sony Bend制作组表示，单人游戏模式也是非常丰富的，而且比多人游戏模式更有深度。

本作中使用的网络技术为对等网络，这使得《虹吸战士 OS》无须依赖于《海豹突击队》(即《SOCOM》，SCE在美国的网络游戏首发阵容)所正在使用的服务器系统。另外Sony Bend也提到了队伍作战的应用实例，比如游戏中你来到一处被炸掉的楼梯，通常情况下你是无法到达高处的，但在队伍作战的情况下，你可以让队员踩在自己的身上到达高处，之后队员就会伸出手将你也拉到高处。

▲流畅、实用的动作是系列作成功的原因之一。

▲HEADSHOT是系列作中很重要一项战斗方法。

关于Sony Bend制作组

Sony Bend制作组其实就是原来的Eidetic制作组——“《虹吸战士》系列”前3作的开发者，不过在原来的发行公司989 Studios并入SCE旗下后，Eidetic也在后来改名为Sony Bend了。

关于对等网络

对等网络(Peer to Peer，简称P2P)也就是直接的点对点式的一种网络连接方式，传统的连接方式是一个点先将数据传送到服务器，再由服务器传送到另一个点。

“《虹吸战士》系列”作品表(美国)

游戏名	机种	发售日	发行	开发	优秀度
Syphon Filter	PS	1999年1月31日	989 Studios	Eidetic	★★★★★
Syphon Filter 2	PS	2000年2月29日	989 Studios	Eidetic	★★★★★
Syphon Filter 3	PS	2001年11月5日	SCE	Eidetic	★★★

试读结束&3DM-3MV
www.plumbook.cn

前线狙击

杰克2

文：SOUL

《杰克与达斯特》续作公布！

2001年12月至2002年12月期间，SCEA曾连续推出了3款平台动作游戏(PLATFORM GAME)，包括《瑞奇与叮当》(Ratchet & Clank)、《狡狐大冒险》(Sly Raccoon)及《杰克与达斯特》(Jak and Daxter)，3款游戏都相当优秀，而且各具特点，但在销售成绩上，要数至2003年初达到104万套销量（北美地区）的《杰克与达斯特》略拔头筹。《杰克与达斯特》(以下简称《杰》)是由原"《古惑狼》系列"的制作者——大名鼎鼎的顽皮狗制作组(Naughty Dog)开发的，虽然《杰》的销量不像当年《古惑狼》一样动辄300万套（北美地区），但顽皮狗求新求变的制作理念令人敬佩，现在距《杰》的发售已经一年多了，顽皮狗终于公布了续作《杰克2》(JAK 2)，《杰克2》并非《杰克与达斯特2》的简称，本作的名称就是"杰克2"。这次顽皮狗将再次展示他们求新求变的制作理念，熟悉《杰》的玩家一定会发现：啊，《杰克2》做了这么多改变！

PS2	SCEA/Naughty Dog	ACT	1人
	预定2003年秋发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		价格未定

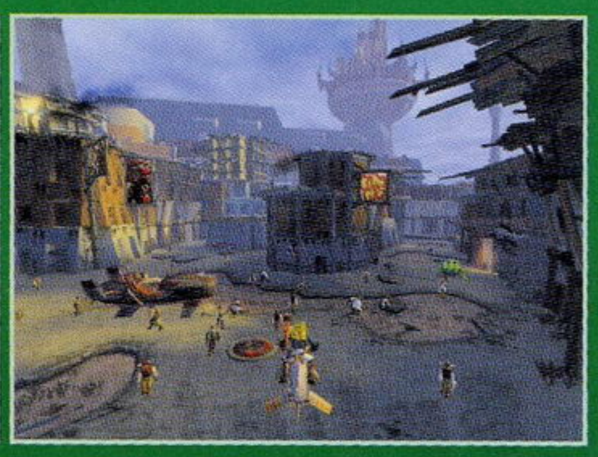
本作的故事

本作的故事延续自前作，活宝搭档杰克与达斯特去调查一个可疑的能量门，不料这扇门竟然将两人送到了500年后的未来。之后杰克被神秘组织所擒，达斯特则幸运地逃脱了……又过了两年，达斯特终于潜入监狱来救杰克了，但两年的时间内，可怜的杰克一直都是神秘组织做各种实验的实验品，杰克也因此具有了变身成为黑暗杰克的能力……

创造PS2画面新标准

早在《杰》推出之时，其画面之精美就已经惊为天人了，但本作还将在原来的基础上作进一步提高，因为本作画面制作引擎的改进，除了有顽皮狗自身的努力以外，还得到了同是SCE旗下的另一支超强劲制作组Insomniac（原《小龙斯派罗》、《瑞奇与叮当》制作组）的协助，因此本作又能在《杰》的基础上，让画面的华丽水平再度进化，甚至可以说，《杰克2》将再创PS2画面表现水平的新标准。在角色的塑造上，游戏中每个角色的多边形数都达到了10000～15000个，同时各角色又能更流畅地在画面上活跃着，除了多边形数，本作还会加入更多的画面特效，让画面看起来更为生动，如光源处理效果、场景的湿气效果等等。

▲本作有关机械的设定更多了。

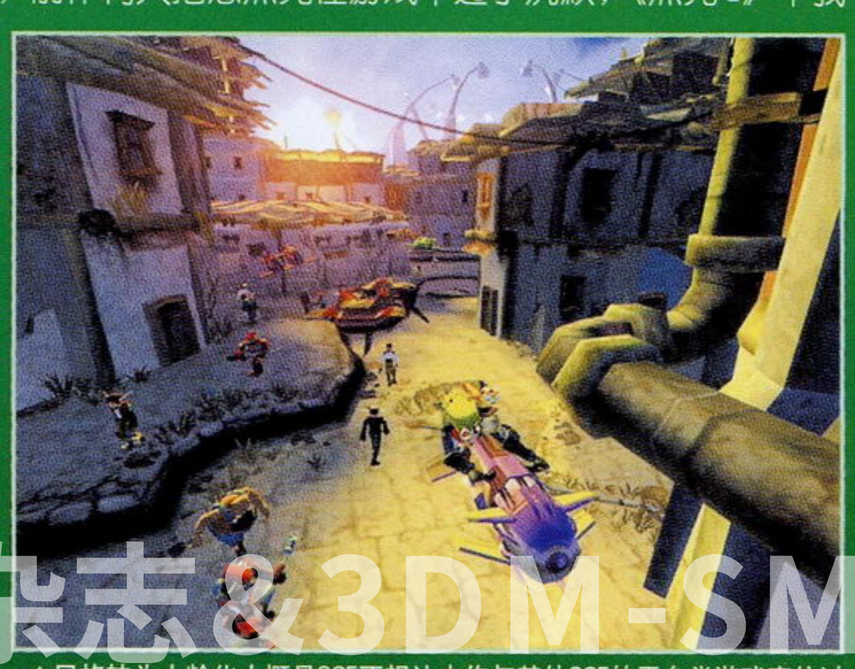


▲SCE旗下两支超强制作组合作出来的画面效果！

风格转为更大龄化

前作整体感觉就是一款典型的平台类动作游戏，风格清新明快，但本作中这种风格将不再延续。游戏中不但主角的造型，连各个登场人物都显得较以往成熟，而《杰克2》中的故事所引发的冒险过程可能要比上一作更黑暗、更荒凉一些。而我们的主角杰克这次的目的是复仇。从目前所公布的杰克的外表上看，杰克的外表比以前成熟得多，长发、山羊胡的造型让杰克显得更酷。另外杰克也开始用枪了，本作还将有多种武器系统，众多的爆炸场面恐怕也少不了。这一切都表明：本作孩子气的一面要比前作少，更多的是对大龄玩家有吸引力的要素。前作的游戏评级为E级（适合所有年龄玩家），但本作将会转为T级（适合13岁以上玩家）。

还值得一提的是，前作有人抱怨杰克在游戏中过于沉默，《杰克2》中我们将再也看不见"沉默的杰克"了，杰克变得更健谈了，不过也不至于像达斯特那样闲话连篇的吧？（笑）那么达斯特呢？他还像前作一样滔滔不绝！而且由于本作的级别转为T级，达斯特的"饶舌"还将变本加厉地更复杂、话题更广。



▲风格转为大龄化大概是SCE不想让本作与其他SCE的平台类游戏定位过于类雷同吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《汤姆·克兰西的分裂细胞》

Montreal publisher Ubi Soft

© GameWallpapers.com hosted by Fe

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

《Tom Clancy's Splinter Cell》

PS2版 2003年4月8日发售

文：阿修罗

特典专题

NGC	NAMCO/NINTENDO	3DFTG	1～2人
	2003年3月27日发售		4格
特制DVD-ROM	对应专用键盘		6800日元

Gamehal 影像收录

PS2	NAMCO	3DFTG	1～2人
	2003年3月27日发售		138KB以上
DVD-ROM	对应专用键盘		6800日元

Xbox	NAMCO	3DFTG	1～2人
	2003年3月27日发售		硬盘记忆
DVD-ROM	—		6800日元

灵魂能力II

家用机版4大新人物简介

林克

相信购买NGC版的玩家中有相当大一部分是冲着这名角色的魅力去的！虽然林克的连续技不是那么华丽，但是他的招式都是比较实用的。他的弓箭、爆弹和飞去来器都是很特殊的道具，不过不太容易和其他招式连携。

奈克瑞德

一个丝毫没有个人特色的角色。虽然也是用别人的招式，但是他和夏雷德的区别在于他的招式是不会随对手变化而改变的。如何合理使用这些大杂烩式的招式获得胜利，这可是需要研究的。应该算是上级者向的角色吧……

三岛平八

虽然平八的攻击距离比较短，但是其速度相当快，往往使对手措手不及。虽然发动十连击需要先进行Soul Charge，但是在没有墙壁的小场地中一旦全部打中，对手必定Ring Out！个人认为他应该算是初心者向角色。

再生侠

他有很多飞空的技巧，甚至还有飞行道具，和其他角色相比可谓相当怪异。不过这些怪异的招式都不值得依赖，幸好他的普通技巧还算实用，总体来说使用起来感觉也不错。

武器简介

在剑匠模式中会得到各种武器，而装备以后所附加的效果也各不相同，通常是有利和不利效果同时存在。这里就将各种效果进行一些总结。有利的效果有：防御力高、贯通对方防御、硬直时间变短、攻击力高、气合（Soul Charge）以后回复体力、气合速度加快、气合攻击速度加快、气合以后攻击力或者速度上升、吸收对方体力，降低对方AI、体力随时间不断恢复、攻击距离加长。而不利条件则有：防御力低、攻击力低、横斩或者纵斩威力下降、攻击或者受创硬直时间变长、攻击敌人时自己也会受到伤害、体力随时间不断减少。对于Hard以下的电脑对手来说，成美那的第9件武器フレスベルグ可以说是几乎无敌的：虽然装备了以后体力会随着时间不断减少，但是只要不断挥动就能够自动回复（不用命中对手），配合连击数高又能够自动追尾的A+B（横斩＋纵斩，旋阵粉碎仪）在剑匠模式几乎可以完全制霸！

WEAPON MASTER MODE完全攻略

虽然没有了街机版的攻略模式，但是相信这个复活的剑匠模式对于玩家的吸引力会更加大！就像以前为大家报道的那样，这一次的剑匠模式可以像DC版那样随时切换人物，而且各个人物的段位和金钱是共通的，但是各人的武器和服装还是需要单独购买、装备的。这样的设置让玩家可以在对应不同任务要求的时候选用适当的角色，真正体验“剑匠”掌握一切武器特性的乐趣。

道具收集

在剑匠模式中只要挑战各种人物就可以获得金钱，这些钱可以用来购买各种武器、服装和模式。除了夏雷德没有自己的专属武器外，每个人都可以买到10件新武器，大部分人还有第3套服装（NGC版林克有两套新服装）。只要有钱就可以买到这些东西，需要说明的是，在秘宝传说、强者们、吞噬剑士的洞窟和追寻古代英雄这4章的商店中，分别可以买到各位角色的演武、第10件搞笑武器、第8件邪剑完全体和第9件传说之剑。因为购买道具需要花费很多金钱，所以这里为大家提供一个可以迅速赚钱的方法：二周目时（一周目也可以，不过钱就没有那么多了），进入第九章被遗忘者之地的古代剧场，选择成美那或者柯里克进行挑战，只要不停地输入A+B（横斩＋纵斩），那么完成任务就可以获得36000左右的金钱。不过需要注意的是千万不要给对手以还手的机会，因为如果被击倒会直接失败。另外需要补充的一点是，有的道具是可以在完成任务以后直接获得的，比如噩梦的第10件武器和新服装，就不需要花费额外的钱去购买了。

段位解说

和《VF4 EVO》一样，本作中也有段位的设定。只要在剑匠模式中不断挑战就可以积累经验值，到一定程度就可以提升等级。本作中的段位一般分为两个部分，前面的为等级，而后面的为称号。每个称号都分为若干等级，Iron、Bronze、Silver、Gold和Platina，从左往右，等级逐渐升高。每当突破Platina等级的时候，角色的称号就会更上一级。最初是Peasant（农民），然后依次是Squire（地主）、Infantryman（步兵）、Soldier（战士）、Knight（骑士）、Lieutenant（中尉）、Captain（上尉）、Colonel（上校）、General（将军）、Champion（冠军）、Lord（领主）、Overlord（霸王）、King（国王）和Edgemaster（剑圣）。突破Platina Edgemaster以后，段位显示变为了Grand Edgemaster of Wolf（野狼大剑圣），接下来是Grand Edgemaster of Basilisk（蛇蜥大剑圣）和Grand Edgemaster of Gorgon（蛇发妖大剑圣），可见变化为最后的“of Something”，等级越高“Something”所代表的怪物越珍稀！

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

注：本文以PS2版为主进行介绍，另两个版本的相应介绍会在今后一一补完。

任务解说

剑匠模式一共10大章节，4大副章节和两大特殊章节。每个章节都有若干个任务，每完成一个任务就会出现通向下一个地点的道路。一周目的时候是无法完成所有章节的，只要完成第十章的塔尔塔罗斯的任务——击倒Inferno就可以进入二周目。二周目时，原本已经攻略过的地点会增加新的任务，而且还会打开通向新地点的道路。但是，即使通过二周目也不能收集到所有的章节。当段位在剑圣阶段时，到第四章“第一道门”麦罗贝僧院迹进行挑战，成功以后会出现副章节“强者们”的道路，里面的对手全部都是剑圣级，相当厉害！

下面为大家献上全部116个任务的解说，这些任务分布在58个地点，每个地点都有两个。在下表中，如果备注中没有特殊说明，那么二周目时的任务要求和一周目就是一样的，只是在难度上有所区别。

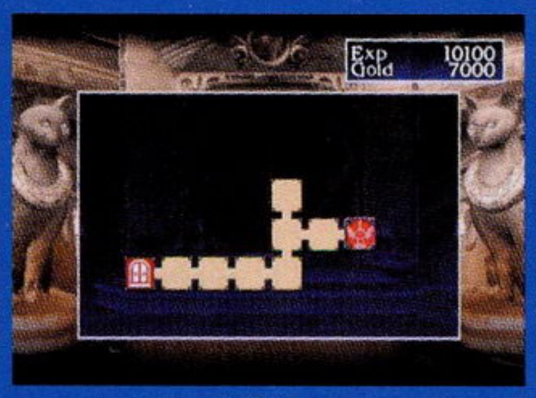
全任务列表

章节	地点	任务要求	备注
莱格莱斯的试练场	初始的试练场	按照提示完成课题	二周目任务为在双方体力随时间回复的情况下击倒对手，倒地会反弹
	防壁迹	击倒所有对手	三连战，无附加条件
	战士的试练场	击倒对手	对手为 Leon，无附加条件；二周目为四连战，无附加条件
旅行	图邦河渡口	击中对手 20 次	在时间完了前不能被 K.O.；隐藏胜利条件为 Ring Out。
	阿尔修村	击倒对手	大风环境，会被吹向场地边缘
	敏卡尔矿山	迷宫	击倒迷宫中所有对手
自由和喧嚣的街道贝奈特纳西	狂欢节	使对手 Ring Out	对手防御力很高，只有 Ring Out 才有可能获胜；不能被打至 K.O. 。
	塔利塔的赌博场	击倒对手	将对手打倒在地或者打到墙上会引起大损伤，条件对自己同样适用
	贝奈特纳西港	击倒所有对手	四连战，受到攻击受创硬直时间变长，二周目则恢复正常
	迪夫达神殿参道	击倒对手	投技效果拔群
秘宝传说	石窟寺院	迷宫	战斗会附加各种条件，在有利或者不利的情况下击倒所有对手
第一道门	阿尔则巴遗迹	保持进攻状态	对手防御力很高，被攻击则会被安放炸弹；将炸弹保持在对手身上直到终局
	大风车	击倒所有对手	二连战，出场体力残量较少
	麦罗贝僧院迹	击倒所有对手	每打倒一名对手就会追加一定时间，在时间限之内击倒所有对手
	废村	击倒所有对手	二连战，对手的武器具有破坏防御的特性，对纵斩比较擅长
	卡龙的关所	迷宫	战斗会附加各种条件，击倒所有对手
灵剑	耐雷多峡谷	组队战	三连战，和自己不熟悉的人组队击倒所有对手
	乐园阿尔泰尔	击倒对手	对手是和自己一样的角色；二周目时需要多挑战一人，且战斗速度提升
强者们	凯巴尔雷砦	击倒香华	一周目为爆弹战，二周目受攻击硬直时间加长
	古代图书馆	击倒多喜	在自己体力不断减少的情况下击倒对手，二周目时对手攻击力上升
	云海的神殿	击倒卡桑德拉	大风场地，倒地或者撞墙会引起大损伤
	城塞都市凯莱斯	击倒沃尔多	会强制接近对手，在至近距离下击倒对手；二周目对手体力会随时间逐渐回复
第二道门	墓守之城	时限内击倒对手	对手防御力极高，推荐使用连续技或者 Ring Out；二周目自己体力会不断减少
	那修之街	斗技场	随着挑战次数增加金钱，可以中途选择退出
	塞吉弩斯寺院	击倒对手	对手武器有破坏防御特性
	黑山峡	击倒对手	对手防御力极高，但是如果成功反弹其攻击就可以造成大损伤
	夏姆的遗迹	击倒对手	自己受到攻击时对手会回复体力；二周目时对手会自己回复体力，战场会有地震发生
	尤诺的地下道	迷宫	迷宫有总的时间限制，需要在时间用完前击倒 BOSS
魔界	地下牢狱	击倒对手	倒地或者撞墙会造成大伤害
	精神都市利盖尔	击倒对手	双方都无法防御
	禁断之地	击倒 Inferno	
被遗忘者之地	天空回廊	击倒对手	只看得见对手的武器，二周目时为二连战
	古代剧场	斗技场	一、二周目分为四连和三连战，自动接近对手，按照连击数计算奖金，自己不能倒地
	隐者的宫殿	击倒对手	只能看见和攻击对手的下半身
	北阿尔戈尔	击倒所有对手	二连战
吞噬剑士的洞窟	卡斯特尔之钟	击倒对手	战场会有地震发生，只能通过下蹲或者跳跃回避；被击倒会被弹飞至高空
	奈落门	斗技场	
	吞噬剑士的洞窟	迷宫	战斗会附加各种条件
第三道门	空中都市西利乌斯	击倒所有对手	每击倒一名敌人就可以追加一定时间，防御对手攻击也会削减体力
	杜贝的斗技场	击倒所有对手	将对手打倒墙壁上的时候硬直变长，可以追加攻击
	水晶矿山	击倒对手	将对手吹飞的时候效果更加显著
	伊奥之壶	用空中攻击击倒对手	被击飞后浮空时间很长，只有用空中追加攻击才能造成敌人的伤害
	幽幻洞	迷宫	战斗会附加各种条件
	麦拉克大神殿	击倒对手	对手体力会随着时间自动回复，二周目为三连战
最后之战	漆黑的斗技场	击倒所有对手	初始体力残量少
	死者的法庭	迷宫	战斗会附加各种条件
	塔尔塔罗斯	击倒 Inferno	一定要 K.O. ，时间终了前必须完成
阿尔克图尔斯之道	悠久馆	将对手击倒在地	自己被击倒则会失败，二周目则没有这个条件限制
	鬼哭城	击倒对手	五连战，体力会随着时间而不断减少
	英雄之道	迷宫	战斗会附加各种条件
	李飞音的玄室	击倒对手	四连战，吹飞敌人效果加强，很容易 Ring Out；二周目增加大风效果
	欢喜之塔	使对手 Ring Out	强风效果，被击倒会被反弹至高空
	灵山普罗基昂	击倒对手	倒地会被反弹至高空
	鲁克巴的基地	迷宫	战斗会附加各种条件，吹飞攻击效果加强，战斗后体力不会恢复至全满
	山猫亭	斗技场	5场战斗
追寻古代的英雄	考尔・卡洛丽	击倒所有对手	七连战，二周目对手会自动回复体力
	埃尔・雷	击倒对手	很容易 Ring Out，二周目战场会有地震发生
	英雄之墓	迷宫	战斗会附加各种条件

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

迷宫图鉴

游戏中有一些迷宫，虽然不是很复杂，但是如果走了冤枉路还是蛮烦人的。这里就为大家提过各迷宫的地图。除了最初的矿山因为路线单一不用地图以外，你可以在这里找到所有迷宫的全图。其中尤诺的地下道因为有时间限制，所以只为大家放出最短路线图。

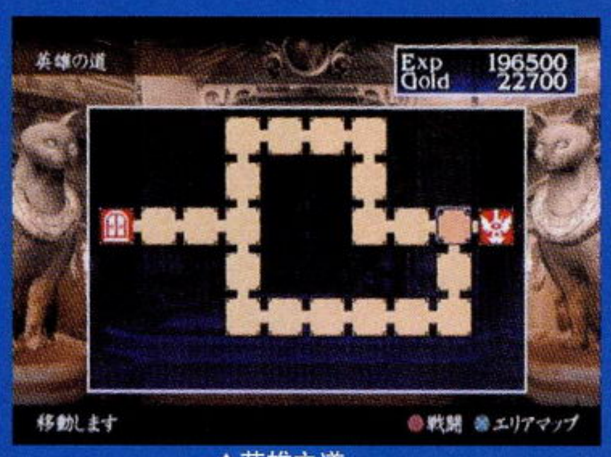


▲石窟寺院

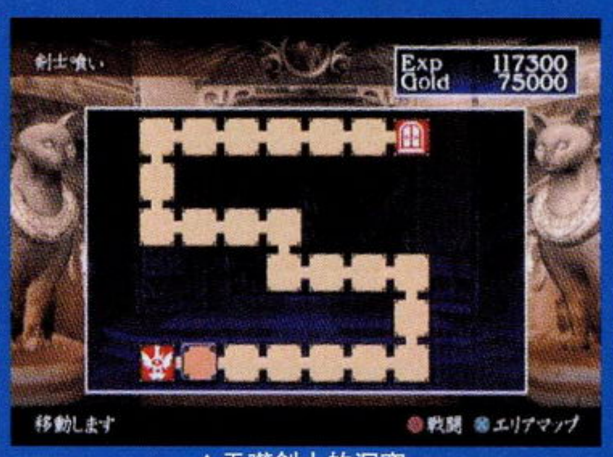
▲尤诺的地下道

▲死者的法庭

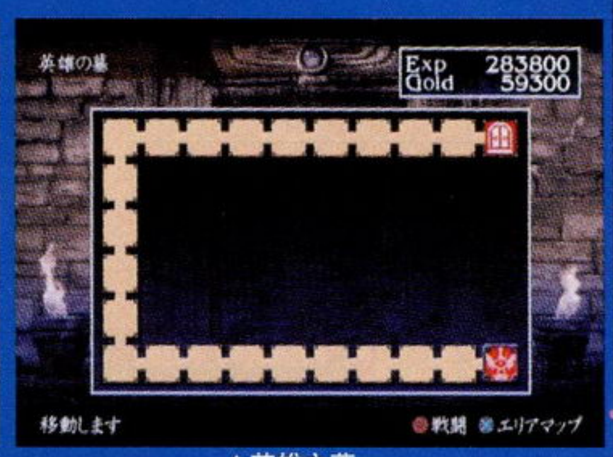
▲幽幻洞



▲英雄之道



▲吞噬剑士的洞窟

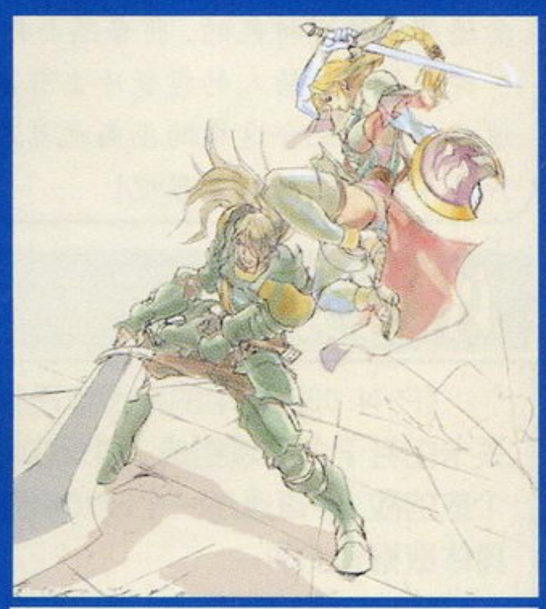


▲英雄之墓

全隐藏要素列表

以下为 PS2 版和 Xbox 版全部隐藏要素的列表，一共 83 个。NGC 版因为多出两套林克的隐藏服装，分别为No. 46 和No. 47，所以要将表中No. 45 以后的序号加上 2 才是 NGC 版的正确序号。

编号	内容
1	索菲蒂亚使用可能
2	成美那使用可能
3	吉光使用可能
4	夏雷德使用可能
5	塞万提斯使用可能
6	拉斐尔资料浏览可能
7	拉斐尔演武观赏可能
8	拉斐尔新服装追加
9	塔利姆资料浏览可能
10	塔利姆演武观赏可能
11	塔利姆新服装追加
12	洪润兴资料浏览可能
13	洪润兴演武观赏可能
14	卡桑德拉资料浏览可能
15	卡桑德拉演武观赏可能
16	卡桑德拉新服装追加
17	御剑资料浏览可能
18	御剑演武观赏可能
19	御剑新服装追加
20	多喜资料浏览可能
21	多喜演武观赏可能
22	多喜新服装追加
23	沃尔多资料浏览可能
24	沃尔多演武观赏可能
25	沃尔多新服装追加
26	噩梦资料浏览可能
27	噩梦演武观赏可能
28	噩梦新服装追加
29	阿斯塔罗斯资料浏览可能
30	阿斯塔罗斯演武观赏可能
31	阿斯塔罗斯新服装追加
32	爱薇资料浏览可能
33	爱薇演武观赏可能
34	爱薇新服装追加
35	柯里克资料浏览可能
36	柯里克演武观赏可能
37	香华资料浏览可能
38	香华演武观赏可能
39	香华新服装追加
40	真喜志资料浏览可能
41	真喜志演武观赏可能
42	奈克瑞德资料浏览可能
43	奈克瑞德演武观赏可能
44	平八（再生侠）资料浏览可能
45	平八（再生侠）演武观赏可能
46	索菲蒂亚资料浏览可能
47	索菲蒂亚演武观赏可能
48	索菲蒂亚新服装追加
49	成美那资料浏览可能
50	成美那演武观赏可能
51	成美那新服装追加
52	吉光资料浏览可能
53	吉光演武观赏可能
54	夏雷德资料浏览可能
55	夏雷德演武观赏可能
56	塞万提斯资料浏览可能
57	塞万提斯演武观赏可能
58	Extra Arcade 模式追加
59	Extra VX Battle 模式追加
60	Extra Time Attack（Standard）模式追加
61	Extra Time Attack（Alternative）模式追加
62	Extra Time Attack（Extreme）模式追加
63	Extra Survival（Standard）模式追加
64	Extra Survival（Death Match）模式追加
65	Extra Survival（No Recovery）模式追加
66	Extra Team Battle 模式追加
67	Extra VS Team Battle 模式追加
68	Extra Practice 模式追加
69	Art Gallery（Hi End）模式追加
70	Art Gallery（Illustrations）模式追加
71	Art Gallery（Special）模式追加
72	Battle Theater 模式追加
73	Weapon Gallery 模式追加
74	Weapon Master Opening 观赏可能
75	Weapon Master Ending 观赏可能
76	开场动画（家用机版）观赏可能
77	开场动画（街机版）观赏可能
78	结局（街机版）浏览可能
79	新场地黄瑞宫・照凰殿使用可能
80	新场地湖畔的斗技场使用可能
81	新场地马耐皮特上层部・纵坑内使用可能
82	新场地埃及的地下迷宫使用可能
83	新场地拉比林斯使用可能



大部分隐藏要素是在剑匠模式中得到的，但是也有一些必须要多玩其他模式才有可能出现。比较容易被忽视的是第76和77号要素，要想这两个要素出现必须多多挑战 Extra Survival（No Recovery）和Extra Time Attack（Extreme）两个模式才行。

小秘密

细心的玩家可以发现，随着游戏的进行，每次进入游戏的时候标题画面都有一些变化。除了念出标题的声音会发生变化以外，标题的图片也会有所不同。最初是空灵的蓝色火焰背景，所有人物通关以后标题画面会变成人物头像的大集合。当收集到所有隐藏要素以后，标题再次变化，成为了众人武器的陈列图。

Loading 图片欣赏

这一次的图鉴模式中只有各人物的 CG 图和原画，但是实际上游戏中还有很多漂亮的图片都没有被收录进去，比如在读盘时的背景。这里就为大家展示其中的一部分。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：胜负师

Gamehal 影像收录

P.N.03
PRODUCT NUMBER

特设专题

NGC	CAPCOM	ACT	1人
	2003年3月27日发售		5格
特制 8cmDVD	—		5800日元

《P.N.03》作为CAPCOM第4开发部在NGC主机上软件五连发的第一弹有其特殊意义，但是这个开始似乎并没有达到“成功一半”的效果，游戏的低成本制作方式使制作人小林裕幸亦难为无米之炊。不过游戏前卫的理念还是比较有特色的，将舞蹈与射击相互结合也给人耳目一新的感觉。单一纯正的色调给人的视觉冲击有别样的感觉，机械设定方面可圈可点，而诡异的音乐配合这样的画面也具有独特的魅力。好了，就让我们跟随凡妮莎进入未知的机械世界吧！

评价系统

《P.N.03》采用的是传统任务制的基本流程，共分为11个关卡。每个关卡由若干个区域组成，游戏中称之为ROOM，而ROOM中一般都有固定个数的敌人。每通过一个ROOM就会有一个小结，相当于这个区域的评价。具体数据有5项：

ROOM CLEARED：通过的区域个数，分母为本关的区域总数；

ENEMIES DESTROYED：杀敌数，有“ALL”字样说明没有遗漏的敌人；

CLEAR TIME：通过区域所用的时间；

MAX COMBO：最大连击数；

BONUS：根据以上几项成绩的好坏得到的奖励，如果在该区域没有受伤且全灭敌人（NO DAMAGE CLEAR）的话，BONUS会翻倍。没有敌人的房间不会有BONUS。

通过一个关卡会有任务评价，这个评价有7项数据：

TOTAL PTS.：本关所得的总分；

ENEMIES DESTROYED：本关的杀敌数；

CLEAR TIME：完成本关所用的时间；

MAX COMBO：最大连击数；

NO DAMAGE CLEARTED ROOMS：以NO DAMAGE CLEAR状态通过的区域个数；

AVERAGE RANK：根据以上几项的成绩会得到一个称号，如PROFESSIONAL（专家）、DESTROYER（毁灭者）、REGULAR（正规军）、ROOKIE（新手）、AMATEUR（菜鸟）等；

BONUS：根据称号的高低得到的奖励。

当然，照CAPCOM的惯例，通关后还会给出一个总评价来，具体数据为6项：

基本操作

TOTAL TIME：通关的总时间；

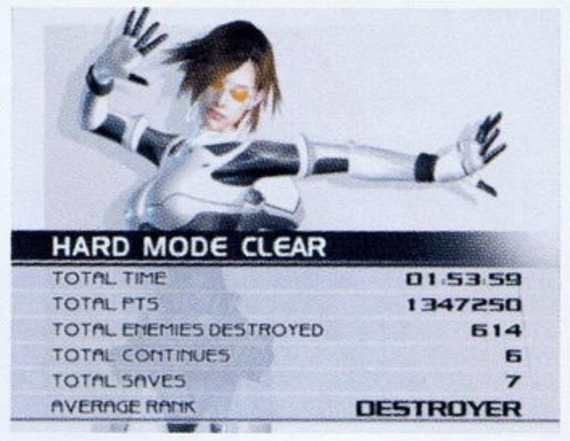
TOTAL PTS：游戏中获得的总点数；

TOTAL ENEMIES DESTROYED：总的杀敌数；

TOTAL CONTINUES：总接关次数；

TOTAL SAVES：存档次数；

AVERAGE RANK：称号，与每关评价中的称号类似。



COMBO系统

这是《P.N.03》中相当有魅力的系统。简单来地说就是消灭一个敌人后在一定时间内消灭下一个敌人就可以形成连锁，从而取得较高的得分。虽说简单，但是真正实施起来可不容易啊！因为击破不同的敌人所得到的COMBO时限也是不同的，一般来说小型的敌人时限短，大型的敌人时限长。如果要追求连锁的话，消灭敌人的顺序就很讲究了。先打大型敌人、再打小型敌人，或是一个敌人打到一定伤害后换另一个目标攻击的手法会比较多地运用到。

另外，COMBO得分的计算方法也比较特别。每个敌人都有基础得分，比如第一个敌人的基础分是50，下一个敌人的基础分是100，那么如果形成连锁所得的点数就是2×（50+100）=300，也就是说COMBO的得分是敌人的个数×所有敌人基础分的总和。如果方法得当，一关几十万上下亦非难事。第一遍游戏时，点数对于提升凡妮莎的战斗力起到了决定性的作用，所以尽量多地打出COMBO将成为玩家的首要课题。

ENERGY DRIVE

以十字键输入固定指令，以A键确定，便可使用威力强劲的ENERGY DRIVE攻击。当然，不同的ED会消耗一定的ED值，需要取得红色光球方能回复红色的ED槽。ED攻击共分8项16种，其中最实用的是SWAN和TENGU系列：

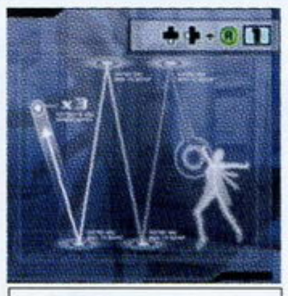
www.plumbook.cn

SWAN

天鹅(ED消费1)，单体或复数敌人追踪镭射光线攻击，光线共有4道

GULLWING

海鸥(ED消费1)，光球攻击，击中后散裂成小光球对周围敌人造成伤害



HARRIER

鹞（ED消费1），复数敌人贯通反射弹攻击，弹数3发，反弹4次

FALCON

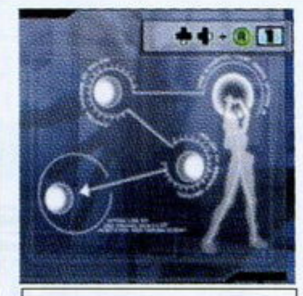
隼（ED消费1），持续型十字镭射光线旋转攻击

GRIFFIN

狮鹫(ED消费1)，本体周围半球形爆发攻击，范围小威力大

PEGASUS

天马（ED消费1），双手各一发持续型镭射光线集中攻击



THUNDERBIRD

雷鸟(ED消费1)，雷球弹射追踪攻击，攻击力随敌人个数递减

TENGU

天狗(ED消费2)，约7秒钟全身无敌，射击攻击力倍增

SWAN PRO

天鹅强化版（ED消费3）

GULLWING PRO

海鸥强化版（ED消费2）

HARRIER PRO

鹞强化版（ED消费2）

FALCON PRO

隼强化版（ED消费2）

GRIFFIN PRO

狮鹫强化版（ED消费3）

PEGASUS PRO

天马强化版（ED消费3）

THUNDERBIRD PRO

雷鸟强化版（ED消费2）

TENGU PRO

天狗强化版(ED消费3)，无敌时间约15秒

AEGIS SUIT

凡妮莎的装备称之为AEGIS SUIT（防护服），SUIT共有11套，1套初始服装，随着游戏的进程可在商店购买另外8套，满足特定条件还会有两套隐藏服装。不同的SUIT除了颜色以外能力各不相同，可提升的能力值上限也有差别。AEGIS SUIT上共有5种能力，可通过游戏中获得的点数来强化。

能力类型	说明	SUIT等级	所需点数
BARRIER	防御力	LV1	20000
		LV2	25000
		LV3	30000
PALM SHOT	攻击力	LV1	25000
		LV2	30000
		LV3	35000

能力类型	说明	SUIT等级	所需点数
AUTOMATIC	连射能力	LV1	35000
		LV2	40000
		LV3	45000
ENERGY	ED值上限	LV1	20000
		LV2	25000
		LV3	30000
ENERGY DRIVE	增加ED种类	LV1	40000
		LV2	45000
		LV3	50000

LV1 AEGIS SUIT（价值45000）

PRIMA FUSION

BARRIER	■■□□□
PALM SHOT	■■□□□
AUTOMATIC	■■■■■
ENERGY	■■■□□□

SWAN	→←+A	1
GULLWING	←→+A	1

PRIMA BLAZER

BARRIER	■□□□□
PALM SHOT	■■■□□
AUTOMATIC	■■■■■
ENERGY	■■□□□□

HARRIER	↓←+A	1
FALCON	→↓+A	1

PRIMA GUARDIAN

BARRIER	■■■□□
PALM SHOT	■□□□□
AUTOMATIC	■■■■■
ENERGY	■■■□□□

GRIFFIN	↑↓+A	1
PEGASUS	↓↑+A	1

LV2 AEGIS SUIT（价值80000）

INTERA FUSION

BARRIER	■■■□□□
PALM SHOT	■■■□□□
AUTOMATIC	■■■■■
ENERGY	■■■■■□□

TENGU	←↓+A	2
SWAN PRO	←→←+A	3

INTERA BLAZER

BARRIER	■■□□□□
PALM SHOT	■■■■□
AUTOMATIC	■■■■■
ENERGY	■■■■□□

SWAN	→←+A	1
PEGASUS PRO	↑↓↑+A	3

INTERA GUARDIAN

BARRIER	■■■□□□
PALM SHOT	■■■□□□
AUTOMATIC	■■■■■
ENERGY	■■■□□□

THUNDERBIRD	↓→+A	1
GRIFFIN PRO	↓↑↓+A	3

LV3 AEGIS SUIT（价值150000）

ULTRA FUSION

BARRIER	■■■■■□
PALM SHOT	■■■■■□
AUTOMATIC	■■■■■
ENERGY	■■■■□□

SWAN PRO	←→←+A	3
TENGU	←↓+A	2
GULLWING PRO	→←→+A	2

ULTRA BLAZER

BARRIER	■■■■□□
PALM SHOT	□□□□□□
AUTOMATIC	■■■■■■
ENERGY	□□□□□□

HARRIER PRO	↓←↑+A	2
FALCON PRO	→↓→+A	2
TENGU PRO	←↓←+A	3

ULTRA GUARDIAN

BARRIER	□□□□□
PALM SHOT	■■□□□
AUTOMATIC	□□□□□
ENERGY	■■■□□□

GRIFFIN PRO	↓↑↓+A	3
THUNDERBIRD PRO	↓→↑+A	2
PEGASUS PRO	↑↓↑+A	3

隐藏服装

▲NORMAL难度通关后取得的最强服装

BLACKBIRD

BARRIER	□□□□□□
PALM SHOT	□□□□□□
AUTOMATIC	□□□□□□
ENERGY	□□□□□□

SWAN PRO	←→←+A	3
PEGASUS PRO	↑↓↑+A	3
TENGU PRO	←↓←+A	3

▲HARD难度通关后取得的性感服装

PAPILLON

BARRIER	■■■■■
PALM SHOT	□□□□□
AUTOMATIC	□□□□□
ENERGY	□□□□□□

选择此服装后，所使用的ED技可以在新增的ENERGY DRIVE CHANGE选项中任意设置，不过最多依然只能选择3种ED技。PAPILLON的最大弱点是防御力奇低，使用时千万要小心啊！

WWW.BAIDU.COM

文：阿修罗

GBA	NINTENDO	ETC	1～2人
	2003年3月21日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

瓦里奥制造

瞬间动作游戏，那究竟是什么？当任天堂最初公布这部作品的时候，这个问题可让阿修罗为难了很久！阿修罗可是瓦里奥大人的忠实拥趸，可是却从来没有听说过瓦里奥会玩什么瞬间动作游戏！没过多久，细节公布，真相大白于天下！原来所谓“瞬间动作”游戏就是任天堂经常作为迷你游戏放在大作中调剂玩家神经的那种东东！这种游戏的胜负通常在一瞬间就能见分晓，因而得名。但是这样一款作品何德何能，如何能够被冠以“瓦里奥”的大名出售呢？今天就让阿修罗来为大家解剖，不，是解析一下吧！

故事背景

不要问我这样一款游戏要什么故事背景，我只为大家解说，其他一概不知！基本上故事说的就是某天瓦里奥看到电视上说某GBA软件大卖，于是突发奇想，觉得自己如果作出这样的游戏一定就可以赚到很多钱了。行动派的瓦里奥大人立刻驱车到电脑城买了一台笔记本电脑。可惜瓦里奥大人的聪明才智面对这个电子设备一点也发挥不出来，于是他只好联系其他伙伴。得到消息的伙伴们纷纷赶来助阵。众人合力终于制作出了第一款游戏，名字就叫做《瓦里奥制造》！故事的结果不用说了，这个软件自然是热卖了！瓦里奥公司的员工都跑来领工资，但是视钱如命的瓦里奥却开着火箭逃跑了！没想到半路撞到了怪博士，火箭和钱还有伟大的瓦里奥大人都掉到了大海里面……

游戏流程

基本上是按照章节来进行的，每章会随机出现一定数量的小游戏，全部通过以后会出现BOSS关。如果再将BOSS关突破那么就算完成了这一章节。每次游戏玩家有4次挑战机会，也就是说如果失败了4次就要将这一章重新来过才行！通过了某一章节后，就可以开始向下一章节进行挑战。当然已经通过的章节也是可以反复挑战的。因为每一章总的游戏数量是超过每次出现的数量的，所以也只有反复挑战才可能收集到所有小游戏。不过每一章的BOSS游戏是固定的，这一点可以放心。在进行二次挑战的时候，游戏不会像第一遍时那样只要通过BOSS关就自动跳出，而是会继续进行下去，不过整体难度会有所上升。总之这是一个无限的循环，关键是要看玩家如何利用有限的4次机会挑战更多数量的游戏了！

▲目前已经确认的流程表如上图所示。

游戏图鉴

只要在剧情模式出现过的游戏就会被记录在图鉴里了。被收录在图鉴里的游戏一共有213个，涵盖了主流程中的所有游戏。当然这些被收录进来的游戏绝对不是只能看而已，玩家可以自由挑战。挑战的规则仍然是看在4次机会内能够完成多少遍游戏，不过在这里一次只会出现一个游戏，每个游戏都有一个最高纪录，如果能够打破这个纪录就会在图鉴中用一朵小红花来表示！（汗，这让我想到了幼儿园时代，看来任天堂果真比较偏向儿童呀！）

GBA	BANPRESTO	TAB	1人
	2003年3月28日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

From TV animation ONE PIECE 觉醒吧！财宝王

这次的游戏是一款《大富翁》式的桌面游戏，但是BANPRESTO又为它加入了RPG的要素，使得游戏的乐趣进一步提升！总的来看，除了游戏按照传统的TAB游戏那样掷骰子进行移动和攻击以外，其道具系统和特技系统完全是RPG游戏的设定，所以在玩的时候甚至会觉得这款游戏更像RPG一些！不过游戏的骰子最后会落在哪一点上是无法手动控制的，这样就使得游戏的随机性比普通RPG要大，更接近桌面游戏。

既然是桌面游戏，其目的自然就是攒够一定的资金了。这一次路飞他们的海盗船似乎遇到了被破坏的宿命，每一话一开始都会因为冰山而受创。在愤怒的奈美的驱赶下，路飞、卓洛、乔巴、乌索普和桑吉5个人只好开始了攒钱的旅程。这5个人的能力各不相同，使用起来差别也很大，像乔巴就可以通过自己调配药材而产生各种效果，而乌索普则会调制火药，从而提升自己的攻击力……这5个人既是竞争的对手也是同行的伙伴，他们赚到的钱最后都会汇总到奈美那里，但是奈美也会对于每个人的勤快程度进行评价哦。

就像当年的《游戏王》一样，《ONE PIECE》现在在日本的热度还相当高，相关游戏也层出不穷。除了BANDAI本公司推出的作品以外，BANPRESTO作为子公司也负责了一些游戏的开发或者发行。从最近该公司的业绩来看，它已经走出了只有《超级机器人大战》一个招牌的时代了，《炼金术士》、《召唤之夜》以及《ONE PIECE》，这些都逐渐成长为了优秀的游戏系列代表着这个公司的成熟。

流程部分，基本上就是不断探索新的海域，每次行动结束的时候会出现两个选项，从而引发出各种事件。每当船队到达一个新的岛屿的时候，船长就必须和占据这个岛屿的别的海盗进行战斗，战斗胜利了就能够解放这个岛屿并且获得该海盗的宝藏。岛屿上有着各种设施，比如出售各种道具的商店、能够提升船队最大行动力的造船厂以及提供各种恢复类定食的高级餐厅。

www.plumbook.cn

游戏解析

按照官方的说法，本作中的小游戏一共分为8个种类，正好按照游戏中出现的角色来分配。嬉皮士吉米的运动类，美女莫娜的怪异类，出租车兄弟的科幻类，小学生南玻尔特的任天堂老游戏类，外星人奥普隆的智力类，忍者姐妹的生物类，怪博士的真实类，最后当然是瓦里奥大人的大杂烩类了。不过这样的分类方法其实是按照游戏的题材来进行的，如果按照游戏的进行方式来分类就是另外的说法了。总结下来，这两百多个小游戏分为以下这几大类：

考验反应速度

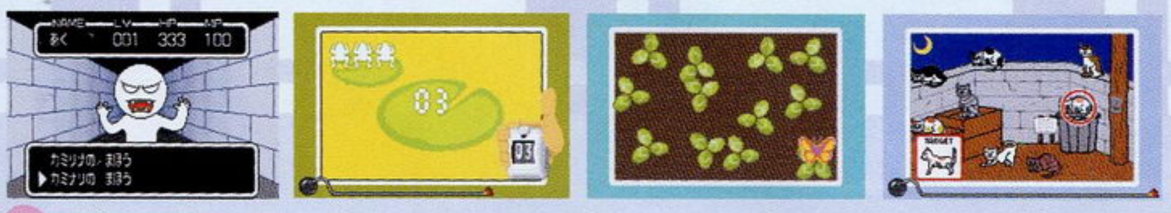
第一章的BOSS战，接啤酒杯，接短棒，跳台滑雪等。

考验方向控制能力

怪博士的BOSS战、纸飞机、切牛排、汽车转弯等。

考验观察力和判断力

外星人的BOSS战、数青蛙、蝴蝶飞、找野猫等。

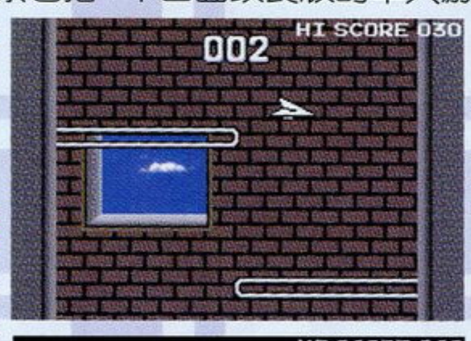


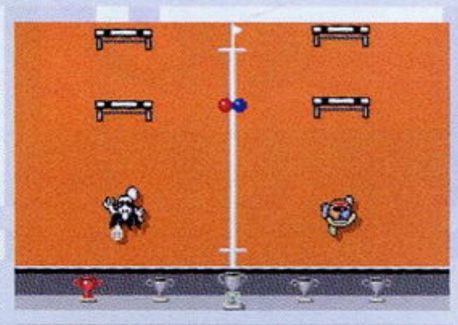
考验连打速度

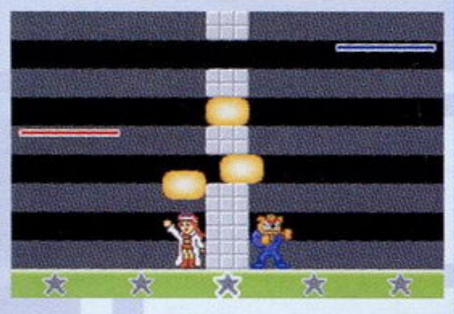
出租车兄弟的BOSS战、美女流鼻涕、街头小子、吃香蕉等。

隐藏要素

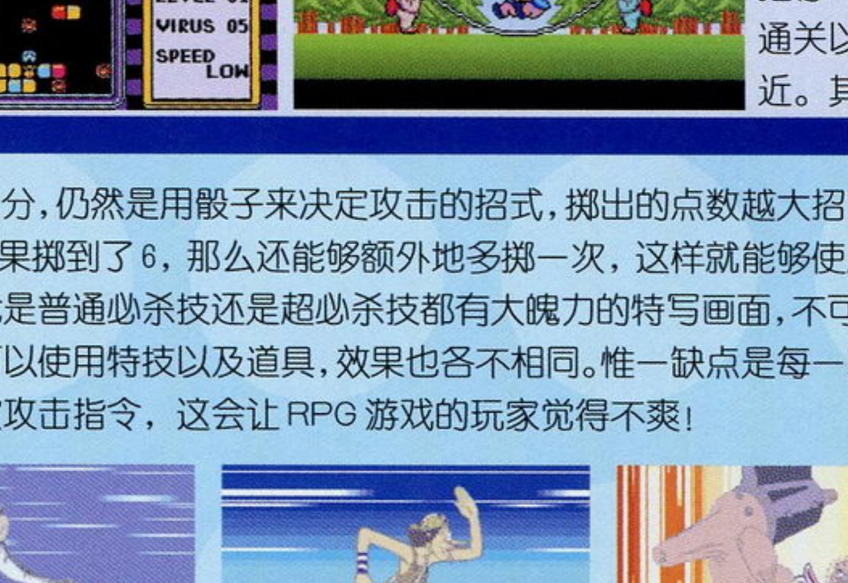
玩家在反复挑战剧情模式或者图鉴模式的时候，只要成绩达到了一定标准就能够获得隐藏的附加小游戏。目前所知的隐藏要素包括4个画面改良版的单人游戏、4个双人对战游戏、4个综合型挑战模式以及STAFF模式。4个单人游戏分别是跳绳、滑板、纸飞机和瓦里奥医生，与剧情模式中出现的小游戏相比，这4个游戏明显比较正规。4个双人对战游戏分别是吸尘器、小鸡快跑、推沙包和跨栏赛跑，这4个游戏虽然号称双人对战，但是实际上只用到了GBA的L、R键，一台机器就可以实现两人对战，而且对抗性很强，推荐一试。4个综合型挑战模式是在通关以后出现的，会随机出现各种类型的游戏，而不像剧情模式中每一章的游戏类型都比较接近。其中超难模式和BOSS战模式难度极高，很有挑战性。







战斗部分，仍然是用骰子来决定攻击的招式，掷出的点数越大招式的威力也越大。如果掷到了6，那么还能够额外地多掷一次，这样就能够使用超必杀技了！无论是普通必杀技还是超必杀技都有大魄力的特写画面，不可不看。在战斗中还可以使用特技以及道具，效果也各不相同。惟一缺点是每一轮只能主动使用一次攻击指令，这会让RPG游戏的玩家觉得不爽！



上海杂志&3DMGMV
www.plumbook.cn

GBA	KONAMI	卡片 RPG	1～2 人
	2003 年 3 月 20 日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	对应 GBA 专用通信对战线		4800 日元

游戏王 对战怪兽8

破灭的大邪神

想不到《游戏王》这个系列还有续集！阿修罗真的很惊讶。虽然当年的4代创造了一个销售的神话，但是自从在GBA上登场以后，这个系列就再也没有以往的吸引力了。5代和6代的《专家版》采用了很接近OCG（Official Card Game，官方卡片游戏）规则的系统，但是因为系统难度过高而导致销量不济。7代采用了类似RPG的系统，而游戏规则也回归了GB版的风格，但是这也没能挽回败势……那么这个8代究竟如何呢？

▲巨神兵

▲天空龙

文：阿修罗

状态

なまえ	姓名
デッキキャパシティ	牌组容量
デュリストレベル	决斗等级
ライフポイント	生命点数，Life Point
おかね	金钱

从状态栏可以看出，这一次多出了生命点数（以下简作“LP”）这个参数。在本作中，每次对战结束以后LP是不会自动恢复到最大值的。要想恢复生命点数则必须回到自己的家中，调查电脑SAVE的同时自动恢复LP。与此相对应的是，敌方BOSS的LP也不再是固定的了，到了游戏后期往往用“万”做单位……这个设定可能是为了让玩家更深刻地认识到这款游戏不是普通的卡片对战游戏，而是一款卡片RPG吧……但是经常要回家恢复体力和存盘却是一件很麻烦的事！

幻神卡

本作最大的特色就是能够使用传说中的神卡了！原作中夸张的三张幻神卡总是让玩家垂涎不止，但是KONAMI就是不让大家使用。不过大家的愿望这次总算可以得到满足了！这里就请大家先看一下这三幻神英明神武的样子吧！

3张幻神卡不受效果（包括雷霆剑圣，但命之沙漏这样的强化效果却可以）、魔法（装备魔法除外，以及惟一能封神的光之护封剑）和陷阱的影响，因此只能靠攻击力来击破。首先，巨神兵的效果对神卡有效，配合暗黑之城每回合闪电+4000的威力可绝非俗类，在后期光封频频更突出其效果。本作中效果变为永续的天空龙可塑性大大提升，要破坏他只能用巨神兵的效果。因为他的攻击力几乎无法超越，特点是很烦。最强的还是启动不死鸟模式后的翼神龙（强烈建议翼神龙入手后马上去输入密码启动不死鸟模式）。因为本作中可以直接将怪物从手中扔进墓地，场上无端端多个4000/4000无视效果的怪物可不是说笑的，而且复活后的翼神龙是R状态的，如果配合补充LP的魔法更可以使漫画中的1 TURN KILL成为可能！但在后期的BOSS战还是不要用其效果了吧。（笑）

▲翼神龙（卵形态）。

▲翼神龙（战斗形态）。

▲翼神龙（凤凰形态）。

研究节选

因为篇幅原因，阿修罗就不在这里详细攻略了！对游戏感兴趣的玩家可以参看我们即将推出的《掌机王》第4辑，上面有高手撰写的详细的剧情攻略和研究。这里阿修罗就先从中节选出一些简单的研究以飨读者。

实用卡入手法：

史莱姆	马力古，暗马力古	激流葬	里斯度，暗马力古
秒杀之暗杀者	暗游戏，暗莫良	钠祭之魔	帕伽索斯
命之倒计时	御伽龙儿	千眼钠祭	帕伽索斯
地雷蜘蛛	羽蛾	魔导镜士	铝场
死者苏生	暗莫良，暗游戏，暗马力古，海马	巨盾战士	暗游戏
吸血鬼领主	骨冢	洗脑	铝场，决斗机器
黑炎	暗游戏	蓝眼白龙	海马
巨大化	海马	完美机械王	乃亚
羽毛扫	孔雀舞	病毒龙	马力古
女邪神	暗莫良		

7代和8代的画面比较

下面的两张图片，左侧的是《游戏王7》的截图，而右侧的是《8》的游戏画面。从图片中可以看出，《8》的人物明显有一些黑边，与《7》相比就显得比较生硬。这一点不知道是不是厂商刻意制作的，反正阿修罗对此不敢恭维。不过，《8》里面后面跟着游戏和城之内两个小人，看上去还是蛮可爱的。

实用技巧：

关于里侧表示：

因为电脑AI偏低，所以当怪物是里侧表示时无论攻守状态都会来攻击。利用这点就可以用“暗の访ね”或黑暗城堡效果将怪物再次变为里侧表示，进一步发挥防御力高的怪物的实力。

关于心变和洗脑：

由于洗脑的控制权只有一回合，所以洗脑来的怪物拿来攻击是最笨的做法，应该用来牺牲作祭品或用射蛋龟充分利用。但是由于心变是永续的，作为你的主力怪物也不错哦。

关于LP：

因为本作LP不会自动回复，所以最好放些补充LP的卡，首推当然是治疗之神，天使的血也是不错的选择。

黑洞、大岚使用技巧：

当需要牺牲召唤高级怪物时，不妨先把怪物牺牲，然后使用黑洞或大岚，然后再派出高星怪物上场直接攻击，实际上就是利用游戏设计的漏洞

墓地效果怪物使用技巧：

有些效果怪物当回合初时在墓地最上面的话会在空位上复活或者增加其他怪物，你可以故意把他从手里扔进墓地（查看怪物右边那个选项），然后再下回合启动他的效果。

液态史莱姆：

使用效果后会变成两只，如果在下回合使用“暗の访ね”或黑暗城堡效果的话，会激增至4只，甚至可以无限循环，这样就不愁没有牺牲品了。

第一回合直接伤害：

当效果怪物的效果为直接伤害对方时（例如宇宙兽战士），第一回合就可以启动效果。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GAME 游戏立方

VOL.036

栏目主持：D·S& 胜负师

Email To:game3@ucg.com.cn

眼下天气一天比一天热，可是编辑部中加班的情况却更加频繁，不知道小编们是被游戏大作的魅力所吸引，还是因为攻略繁忙而被搞得焦头烂额，总之2003年的春夏交替之时让我感觉到了很明显的异样。现在对D·S来说，玩得最投入的还要说是《第2次超级机器人大战α》，本期的“游戏立方”就先以介绍“超级机器人大战专用控制器”这款硬件作为开篇吧……

超级机器人大战专用控制器

由号称“日本第一家用游戏机周边厂商”的HORI推出的“超级机器人大战专用控制器”在3月27日与《第2次超级机器人大战α》一同发售了！在这个机战迷欢天喜地的日子里，能够第一时间一并购入这个不能不说是一种“奢侈”的行为，因为它的官方售价为4980日元，比同厂最新出品的《灵魂能力Ⅱ》主题摇杆还要贵1000日元，不过体积却比摇杆小很多。目前首批在国内出现的该控制器零售价在420元至450元左右，相信到4月底就会下降到350元的合理水平了。即使这样该控制器也在许多大城市出现脱销情况，那究竟它的魅力何在呢？

与普通DUALSHOCK 2相比的7大优势！

1. 可以单手控制，并且重量仅与一只普通手柄相当。

2. 具有独特的RESET按键，可以在非NOW LOADING画面中随时回到标题画面。

3. 具有左右摇杆互换功能，能够实现多重操作。

4. 内置震动功能，并且震动感通过手心传达到人体神经系统中枢。

5. 对应PS2、PS与PSone，可以玩到这些平台上的全系列的“机战作品”。

6. 兼容除“《机战》系列”之外的其他类型的游戏。

7. 整体硬件设计符合人体力学原理，便捷而舒适。

▼这就是该控制器标准的操作手法。

试玩《第2次超级机器人大战α》心得

刚拿到这款专用控制器进行游戏的时候，确实觉得还是手柄习惯一些。可是没想到在用了半个小时之后，当熟悉了全部的操作后，才发现已经深深地“爱”上它了！所有的按键操作都可以通过单手完成，无论是快速复位，还是快速跳过字幕。游戏地图画面的视点变化以及系统菜单的浏览都只需要类似鼠标那样简单的操作就可以轻松完成。

▲玩“《机战》系列”的最强装备！

以真实系第十一话为例，用专用控制器操作比普通手柄操作通关时间短了整整5分钟左右。（条件是操作模式完全相同，战斗画面全关闭）由于R1、R2、L1、L2都设置在控制器的凹槽处，所以机师精神指令的切换与查寻敌我双方的小队位置都相当方便。此外设置在控制器右边的十字键呈70度倾斜状，对于操控地图画面上机体的斜45度移动相当准确，不是普通手柄可以比的。当然使用这款控制器最大的优点还是在于快捷的RESET功能，比同时按下“R1＋R2＋L1＋L2＋SELECT＋START”要方便且准确太多了，实在是“机战迷”的福音啊！

其实再好的东西也有不足之处的，该控制器的缺点就是按键手感比较硬，对于普遍左手食指的力量不如右手的一般玩家来讲，如果游戏时间过长的话，可能食指会感到麻木，看来还是要多多修炼才行啊！

专用控制器全方位解说图

▲这个十字键的手感比普通DUALSHOCK 2要好一些。

▲从右到左是这样设置R1、L1、L2、R2这4个按键的。

▲该控制器最大的亮点就是这个RESET键了！左右摇杆的功能自由切换也是相当花费心思的设计。

▲该控制器的背面有防滑设计，即使控制器强烈地震动也不会出现问题。此外独特的凹陷设计还可以让玩家把控制器放在大腿上，这样就可以一边吃零食一边玩游戏了，哈哈！

除了“《机战》系列”之外的其他类型的游戏，也可以通过该控制器进行操作。为了测试它的广泛应用性，特地找来近期比较热门的游戏《最终幻想X－2》、《樱大战 浓情之澜》和《真·三国无双3》进行试用，如果以操作手感10分为满分的话，那么可以得到以下的答案：

游戏名称	操作手感得分	不满之处
《最终幻想X－2》	9分	基本上没有什么不满的地方，只需要熟悉一段时间就可以了。
《樱大战 浓情之澜》	9分	X键、△键与□键的位置与一般手柄不同，需要牢记之后才能快速准确地完成ACTION LIPS。
《真·三国无双3》	6分	单手操作难度相当高，而且因为该控制器是左手操作，因此连续按键的舒适度不如右手。

www.plumbook.cn

台湾省“基板达人”专访

在日文词典中有关大型街机的相关解释中有一个名词叫做“基板达人”，意思是指对于电玩基板投入他人所无法比拟的热情，同时具备高度技术力的“PRO”级（专业级）玩家。基板因为价格昂贵，所以在国内几乎看不到什么“基板达人”，而在我国台湾省则有相当一部分以收集基板为乐趣的玩家，其中此次要介绍的JOHN WU先生就是其中的佼佼者，他的收藏品不论质或量都堪称“基板收藏者之冠”，就连许多日本专业玩家都难以匹敌！

通过下面这篇访谈的内容，我们可以了解到许多关于大型街机的新鲜话题，同时还有许多珍贵的图片以飨读者。

▲▶所有的基板都精心保存在防潮箱内，连日本的“基板屋”都没有这么专业啊！（汗）

记者：请问你何时开始接触大型街机的呢？

JOHN：大约是从小学三四年级开始的吧，到现在差不多已经快25年了！我记得那个时候我每天都会到学校附近的杂货店玩《小蜜蜂》啊！

记者：你最喜欢的大型街机游戏是什么呢？

JOHN：这个问题很难回答啊……如果从游戏类型的角度去区分的话，对战格斗类可以说是我的最爱，其中SEGA的《VR战士》、《电脑战机》，SAMMY的《罪恶装备》和2001年CAPCOM开发的最走红的《机动战士高达 连邦VS.吉翁DX》等都是很棒的游戏。不过因为平时工作太忙了，对战经验贫乏，所以至今还是菜鸟一个……（笑）

记者：怎么会想到把大型街机搬回家玩呢？

JOHN：当然是因为自己太热爱大型街机游戏了，只不过从客观上讲台北市的游乐场实在太少了，硕果仅存的几家不但游戏的质与量都远远无法同日本相比，而且人多拥挤，在一时冲动之下，就干脆把街机与基板抱回家，自己当老板了……（笑）

记者：大型街机的相关设备很贵吧？一般的玩家有办法负担吗？

JOHN：啊，这个似乎是一般玩家对于大型街机的死板印象，事实上并不尽然。基板在本质上也是一种商品，因此价格自然是由市场供需状况来决定的。一般来说，基板售价最贵的情况多出现在它于游乐场中成为最赚钱的机器时，一旦它退出第一线，基板的价格便立刻一落千丈，这也就是为什么日本的“基板屋”里多的是售价仅仅一两千日元的基板的真正原因了。对于刚入门的朋友来说，经济上的负担其实并不大。一般而言，越陈旧的基板价格越低，不过也有部分例外，尤其是若干有指标性意义的老游戏，比如CAPCOM在1988年所推出的《世界末日》，10多年后已形同梦幻级的古董，现在想要拥有它起码要准备10多万日元才行呢！

▲“基板达人”的家总是显得空间有限，不过电器化味道十足！

记者：就你的收藏而言，NAOMI基板的游戏占绝大多数，能否说明一下原因呢？

JOHN：SEGA的NAOMI基板虽然是家用游戏机DC的互换基板，然而这块基板的很多好游戏并没有移植到DC上。起初我是因为1999年的4人连线动作游戏《Slash Out》而购入NAOMI系统，没想到因为机缘又发现了几款好游戏，就这样一出手便停不下来了。朋友现在已经不会问我“你有哪些NAOMI的游戏？”他们干脆直接问：“还有什么是你没有的？”（笑）

记者：请问你最满意的收藏是哪一款呢？

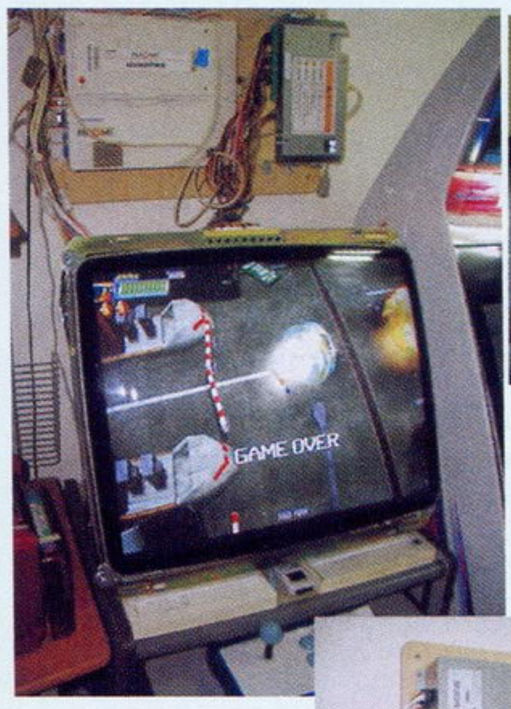
JOHN：真是考到我了，基本上每一款收藏都是我的最爱。硬要分出高下的话，我会选刚买的《VR战士4 进化版》和《电脑战机5.66》，原因是购买过程中发生了对手抢标、店家缺货、零件故障、海关刁难等莫名其妙的偶发事件，投入了很多时间、精力，最后可以用“千辛万苦”来形容入手时的心情，所以对于这两款基板我大概已经有了“刻骨铭心”的感情吧……

记者：你未来还有进一步的收集目标吗？

JOHN：大型电玩的世界无穷无尽，而且越出越精良。我最新的目标是订购Xbox的互换基板CHIHIRIO、SEGA的Net City和在日本与台湾省都十分抢手的《头文字D Ver.2》，不过万一真的把“头文字D”搬回家，我恐怕就没地方睡觉了……

JOHN WU先生的收藏清单（局部）

筐体：BLAST CITY × 2；NEW VERSUS CITY × 1
荧幕：14寸、20寸和29寸三切换RGB荧幕各一台
CONTORL BOX：两组
系统基板：NAOMI2 + GD ROM SYSTEM4组、SNK MVS系统、CAPCOM CP（Ⅰ，Ⅱ，Ⅲ）SYSTEM、IGS PGM系统等。



▲▶台湾省产的29寸15、24、31Khz三切换荧幕，JOHN WU先生将它改装成大型街机与家用游戏机两用的系统。

▶各类“基板达人”的内部交流活动在台湾省很普遍，而且大部分都是免费的。

▶NAOMI2基板的第一弹《沙滩排球》，在全台湾省也只能找到这一块真正原装货。

▲SEGA的磁卡系统开创街机乐趣先河，真叫人流口水啊！

CHECK！各种各样的专用控制器

◀▼从左往右依次为《猴球》、《电脑战机》和《电车GO！》的街机专用控制器。

▼《罪恶装备XX》专用街机控制面板，全球限量1000套，这应该是全台湾省惟一的一套吧！

▶这是两年多以前CAPCOM所推出的可以接驳DC手柄的控制面板。

诺梅动漫&3DM-SM
www.plumbook.cn

金曲卡拉OK

由于《游戏·人》第二辑发售时，《真·三国无双3》主题歌的官方歌词尚未取得，所以未能收录《Cross Colors》的歌词还请大家见谅。现在，就由邪魔天使为大家献上注音版的歌词全文，相信大家可以十分轻松地学会这首十分好听的歌曲。

Cross Colors

作词：小柳ゆき　　作曲：原一博　　编曲：TATOO

everyday　戦い続け　悔し　涙流して
everyday tatakaitsuzuke kuyashi namida nagashite
心に傷を負って　色さえもなくしてく人
kokoro ni kizu wo otte iro saemo nakushiteku hito
ずっと夢に向かって　自分の色を信じて
zutto yume ni mukatte jibun no iro wo shinjite
生きてる私に　parette なんて必要ない
ikiteru watashi ni parette nante hitsuyou nai

追いかけて　永遠の色　誰になにを言われても
oikakete eien no iro dare ni nani wo iwaretemo
いつだって　ありのままで　流されたくはないから
itsudatte arinomamade nagasaretakuwanaikara
いつの日にか　この style で　自分だけの夢
itsu no hi ni ka kono style de jibun dake no yume
勝ち取るから　I will never change my color
kachitoru kara I will never change my color

Run the way　走り続けて　自分だけの光を
Run the way hashiritsuzukete jibun dake no hikari wo
ah 何度もぐちけて　つまづいて　手に入れてく
ah nandomo guchikete tsumazuite te ni ireteku
colors 重なり合って　染まりやすい世界でも
colors kasanariatte somariyasui sekai demo
色を信じて　弱気なんてぶち壊して
jibun wo shinjite yowaki nante buchikowashite

追いかけて　永遠の色　誰にも譲りたくない
oikakete eien no iro dare nimo yuzuritakunai
いつだって　あの時のような　熱い瞳忘れない
itsudatte ano toki no youna atsui hitomi wasurenai
この思いが届くはず　描いてた夢
kono omoi ga todoku hazu egaiteta yume
手に入れる　I will get only my color
te ni ireru I will get only my color

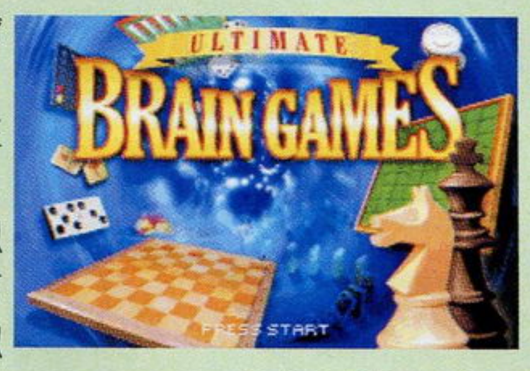
追いかけて　永遠の色　誰にも譲りたくない
oikakete eien no iro dare nimo yuzuritakunai
いつだって　あの時のような　熱い瞳忘れない
itsudatte ano toki no youna atsui hitomi wasurenai
追いかけて　永遠の色　誰になにを言われても
oikakete eien no iro dare ni nani wo iwaretemo
いつだって　ありのままで　流されたくはないから
itsudatte arinomamade nagasaretakuwa naikara
いつの日にか　この style で　自分だけの夢
itsu no hi nika kono style de jibun dake no yume
勝ち取るから　I will never change my color
kachitoru kara I will never change my color

文：泰坦

益智游戏合集

友情GAME推荐

《BRAIN GAMES》是TELEGAMES今年在GBA上推出的一款棋牌益智游戏合集。这是一款纯粹用来消耗闲暇时光的游戏，适合在等公共汽车的时候或者课间无聊的时候拿出来玩一玩。事实上，前一段时间任天堂发售的《瓦里奥制造》也完全是一些趣味小游戏集合，但那些小游戏主要还是考验玩家的反映能力，而《BRAIN GAMES》所包含的几部经典游戏则侧重于对玩家脑力的考验。



不知道各位读者是不是熟悉微软《WINDOWS XP》的主题音乐（别告诉我你从来没听说过WINDOWS还有主题音乐），这款游戏从头至尾都是一段与WINXP主题音乐风格非常近似的曲子，听久了也不免厌烦，所以建议玩家在设置中减低一下BGM的音量。说到设置，这款游戏的内部菜单完全是在模拟WINDOWS，不由得让人怀疑游戏节目本身的来源。进入“SINGLE PLAYER”选项后，玩家可以在潜艇游戏、麻将（四川省）、西洋双陆棋、国际象棋、国际跳棋（泰坦的拿手好戏）、翻转棋、多米诺骨牌、立体四子棋之间选择一款喜爱的游戏来玩。所有的游戏都有详尽的帮助，并且支持即时存取。推荐大家尝试一下国际跳棋，这是一款即学即会、简单明快的对弈游戏，而且对于这款游戏，电脑行棋的规律若是被你发觉的话……活活，大家可以自行尝试。

在棋力水平方面，国际跳棋和翻转棋可以令初学者颇费一番周折，而国际象棋（可以根据需要调整电脑的棋力水平）则稍弱，立体四子棋给泰坦的感觉是：电脑会赢吗（笑）？总而言之，如果你是一个棋牌类游戏的爱好者，而且每天都有些零碎的闲暇时间无从打法的话，那么推荐你试一试这款《BRAIN GAMES》，它简明的系统、详尽的帮助信息和精选的传统游戏项目都很可能会令你爱不释手呢。

SOUL之前说有一款CASIO的PDA才500多块钱，是不是真的？彩屏？是什么型号？拜托请告诉我！（华仔）

多边形：这个产品倒是有不少人感兴趣，不过……且听热心读者“我非勇士”是怎么说的吧。

那个所谓PDA是JS用清仓的旧MC—21改的！MC—21是CASIO原来的E—MAIL终端，现在被JS加入了日文版WINCE2.11后拿出来当掌上电脑卖了！其中宣传的大部分内容都有问题！

首先就是它使用的是低价STN液晶（古董啊！），效果很差，在户外几乎完全看不到，而且延迟很大。以上两点都使其本来就无多大用处的11万象素CMOS摄相头“在户外旅游中摄影留念”的功能变为“不可能的任务”，高延迟同时也使其FC/GB模拟器只能正常玩低速游戏。

其次就是它的不完整日文WINCE2.11也会给使用者带来麻烦，首先，由于WINCE2.11不完整，造成它几乎不能运行其他软件（超严重）；其次，由于其是日文内核的WINCE2.11，你在上面写的中文一转换到中文WINDOWS中必定是乱码（这一点是软件问题，不知道现在修正没有）。另外就是现在的软件完全不兼容WINCE2.11，买WINCE机器就等于自掘坟墓！还有就是什么CPU慢啊，内存小啊之类的了……我也就不多说了。

总之，您有500多块钱还不如留着买个限定版什么的，这个“四不象”完全就是骗人的把戏！

这……听起来有些骇人听闻啊！不过SOUL当初提起也只是因为它是价格低廉“洋垃圾”，他自己也说以专业的眼光看并不值得购买，所以各位若是看到新奇的产品时不要只看价格，毕竟是一分钱一分货。

小弟有个问题！请问Xbox版的“真人快打”，各角色如何发终结技啊？我只是被电脑打过N次“华丽”的终结技！不是掉脑袋，就是全身骨折而死，好过瘾！（—_—！）麻烦多哥给一个出招表！不胜感激！（韩哲涛）

多边形：其实胜负师在PS2版《致命格斗 死亡联盟》的特快专递中已经列出过全角色的终结技表，Xbox版只要换一下对应按键就可以了。

角色	终结技指令
Shang Tsung	↑ ↓ ↑ ↓ X
Bo Rai Cho	← ← ← ↓ B
Quan Chi	← ← → ← A
Li Mei	→ → ↓ → B
Scorpion	← ← ↓ ← B
Sonya	← → → ↓ Y
Kenshi	→ ← → ↓ A

角色	终结技指令
Mavado	← ← ↑ ↑ X
Johnny Cage	← → → ↓ Y
Sub—Zero	← → → ↓ A
Kano	→ ↑ ↑ ↓ X
Kung Lao	↓ ↑ ← A
Nitara	↑ ↑ → X
Drahmin	← → → ↓ A

角色	终结技指令
Hsu Hao	→ ← ↓ ↓ Y
Frost	→ ← ↑ ↓ X
Jax	↓ → → ↓ Y
Kitana	↓ ↑ → → Y
Raiden	← → → → A
Reptile	↑ ↑ ↑ → A
Cyrax	→ → ↑ Y

www.plumbook.cn

问题小卖部

市场利好消息：GBA SP降价！

GBA SP什么时候会降价？降到多少？GBA SP还会有别的颜色推出吗？（许多读者）

多边形：最近GBA SP有比较大的价格下浮，国内市价已从1000元左右跌至850元左右，编辑部数人均已趁此时机入手。想当初情人节那天1200元的天价，短短一个半月价格就下跌了350元，跌幅高达29%，实在有些不可思议。看来理性消费对于劳苦大众来说是非常重要的啊！GBA SP在市面上最常见的颜色是银色，还有黑色和蓝色，4月25日还将发售一款桔红色SP，如果是某些游戏的限定版主机，那还会有更为特别的颜色。个人比较喜欢黑色，当然对于新款桔红色SP也比较期待。

美版与日版问题集

多兄，我的DC是美版的，前些天看到DC的廉价正版，买来后读不出来，后来发现是日版盘。我想问一下美版DC能不能读日版正版盘？（多位读者）

多边形：DC廉价正版在市面上出现已经有一段日子了，对于DC玩家来说是收藏的好机会。不过日美版主机的软件不通用是个不小的麻烦。其实使用金手指碟引导的方法可以使日美版主机之间“建立外交”。不过这个方法并不是万能的，部分日版游戏（如《樱大战3》等）用引导法会出现运行不正常的副作用，还请注意一下。

我有个同学，他有一盘GBA版《塞尔达传说》是美版，但我和其他几个同学都想买日版，那是否还能联机玩呢？（沈阳 玄琦）

多边形：虽然GBA主机对于美日版游戏没有什么特别的讲究，但如果是联机游戏那还是要遵循美日两分开的原则，毕竟美日版同款游戏的区别并不仅仅在语言上。所以还是请放弃这个美好的愿望吧。

我想问几个有关Xbox的问题。①不用Xbox Live能直接接宽带上网吗？②《DOA3》美版是否每位角色只有刚开始的两套衣服？③Xbox上的《真·三国无双》是2代还是猛将传？为什么我的碟和硬盘中的记忆都是写着《真·三国无双3》，并且杂志上的秘籍也没用。（Mickael）

多边形：①Xbox Live是Xbox上网的必备品，所以……②《DOA3》美版只有霞才有隐藏服装，其他人都只有初始的两件衣服，这样的设定的确让很多人不理解。③你玩的应该是美版吧，美版的《DYNASTY WARIORS3》其实就是《真·三国无双2》，因为在美版中PS版的《三国无双》被认定为《真·三国无双》的一代，所以美版的“《真·三国无双》系列”总比日版多一作，这下你应该明白了吧。

格斗大作接二连三，最佳装备当然摇杆！

多哥，我很喜欢玩格斗游戏，近期格斗大作连续推出，如《VF4EVO》、《灵魂能力2》、《KOF2001》，还有这期Gamehalo里的《CVS2》我也很喜欢，这使我迫切地想买个原装摇杆，可是不知道有没有PS2的原装摇杆，我看广告上都是《VF4EVO》的专用摇杆，不适合其他游戏呀，所以请告诉我一下现在的原装摇杆是什么样的？是吸盘式还是夹子式？价钱一般在多少？我想这个问题有很多格斗玩家都想问吧！拜托了！ 谢谢！ 鞠躬！（辽宁 孙欧东）

多边形：这确实是很多格斗爱好者关心的问题。现在市面上比较常见的原装摇杆有ASC Ⅱ和HORI两个品牌，从手感来说都相当不错。特别是HORI，《铁拳》、《VF》、《灵魂能力》等游戏系列的专用摇杆均由该公司制造。这些专用摇杆的造型、规格都比较接近，底部有金属底座及防滑垫，如果不是超激动型的玩家，固定效果应该能让人满意。价格方面一般都在400元上下，价格差异主要在邮费上。（摇杆很重啊！）如果是喜欢多种格斗游戏的玩家，个人比较推荐购买《铁拳4》或《灵魂能力2》的专用摇杆，因为6键位的设计几乎可以将全部FTG通吃，正所谓“一次投资，终身受益！”若是“《VF》系列”的死忠那《VF4EVO》专用摇杆当仁不让便是第一选择，毕竟有很多有针对性的设定是其他摇杆没有的。当然，也不必有“玩什么游戏就用什么游戏的专用摇杆”这样的迷信，毕竟是一家公司的产品啊！如果有机会，我还会在游戏立方里为大家做一个关于摇杆的详细介绍与比较，希望到时各位能多多捧场。

中文游戏浪潮将至，准备好了吗？

《樱大战 浓情之澜》会出中文版，是吗？《宿命传说2》中文版什么时候能出？（很多读者）

多边形：大家对于中文版游戏的兴趣果然十分强烈啊！香港的SCEH已经正式公布《樱大战 浓情之澜》会推出中文版，且发售日也不远，预定在今年的6、7月份推出，全国的“樱迷”又有盼头了。《宿命传说2》的中文版则更早些，估计会在5月中下旬隆重登场。其实我们一直对中文版游戏十分关注，一有新消息我们便会在第一时间为大家报道。

请问PS2的《荣誉勋章 前线》中文版什么时候出啊？（游杰伟）

多边形：在几个月前确实传出过PS2《荣誉勋章 前线》将推出中文版的计划，但在之后就变得杳无音讯了。不过所谓无风不起浪，相信很快会有进一步的消息了。请各位FPS玩家稍安勿躁。

废话我就不说了，我在玩《恶魔城 白夜》时遇到了些麻烦，急需你的帮助，以下是我的问题：

①我找了半天也没找到“伯爵之骨”，能不能告诉我确切的位置？

②表城里那个跟铁球赛跑的房间左边有个隐藏房间，攻略上说放着“伯爵之牙”可我怎么也进不去，到底该怎么进？

③大概是我笨吧，怎么也找不到那个“召唤之书”，我实在是受不了了。

我知道这个游戏现在已经很老了，但没办法，我最近才有机会玩到，希望能帮帮我，不然我很可能跑到伊拉克“自杀”！

多边形：召唤编辑部《白夜》达人阿修罗来回答你的问题，希望你还没有买好去伊拉克的机票。①在里城入口处的小阁楼上，使用粉碎靴进入后就可以得到了。②隐藏房间的入口是一堵假墙，位于房间左下角，用滑铲进入，对着左侧的墙壁多试试就可以找到了。③在骸骨魔窟有一个两边都是出口的存盘点，召唤之书就在它上边的隐藏房间内。不过因为每次按上都会提示存盘，所以建议在存盘以后使用高跳进入，或者取得无限跳跃靴和反重力靴。

NGC版《斑鸠》怎么没消息了？是否值得一买？（放假了）

多边形：NGC版的《斑鸠》已于2003年1月16日发售。我个人认为《斑鸠》是近年来难得的STG佳作，画面、音乐、操作感、游戏理念、世界观都相当完美，很值得一玩，只不过NGC版的游戏内容与DC版基本相同。如果你没有玩DC版，且是一位射击游戏爱好者的话，那NGC版《斑鸠》将是你不错的选择。

GBA的《口袋》已经通关几次啦，但是还有201和202号妖怪还没入手，请问游戏机的各位口袋迷，你们捉到了吗？（ZYKZKY）

多边形：很遗憾地告诉你，201和202号妖怪至今为止还有没正确可靠的入手方法公布，如果你看到有人拥有这两种妖怪，那十有八九是通过修改器得到的。如果有这两只神秘怪物的入手方法，我们一定会告诉各位口袋FANS的。

多哥，我的《最终幻想》N次记录丢失。到底怎样记录才是正确的？什么是中断记录？（吴奕）

多边形：既然你提到了“中断”，那你所说的《最终幻想》一定是指GBA的《FFTA》了。《FFTA》记录的问题相当热门，据我所知现在推出《FFTA》的卡带记忆都没有问题，如果你使用的是劣质盗版卡带那就另当别论了。中断记录是也是存档的一种方式，通常读档后中断记录就会消失，相当于临时记录，但D版的《FFTA》读取中断后中断记忆并不会消失，这样相对难度也有所降低。这么经典耐玩的好游戏建议还是买正版，毕竟是物有所值。

PS的四分插可与PS2的通用吗？拜托回答我谢谢！（Email来信）

多边形：对于一些刚刚购买PS2的玩家来说，都希望原先购买的一些PS上的周边也能延用。不过包括手柄分插、光枪在内的很多PS周边产品都不能在PS2上使用，其实有不少游戏连PS手柄都不能使用，所以还是另买个PS2专用分插吧。

www.plumbook.cn

文：D·S&星夜

攻略透解

A PLATOON LEADER'S BIBLE

第2次スーパーロボット大戦α

PS2	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2003年3月27日发售		262KB
DVD-ROM	对应专用控制器		7980日元

第2次超级机器人大战α

历经3年时间终于推出续篇的《第2次超级机器人大战α》在FANS强烈的期待中诞生了！由于在该游戏发售之前先后实验性地推出了《机战IMPACT》、《机战R》和《机战OG》这样的新系统测试作品，可见游戏制作人在中和新系统的平衡性上所做出的努力，而《第2次超级机器人大战α》在系列中的地位也由此可见一斑。

为了方便玩家第一时间得到这份实用的“机战攻略”，任劳任怨的星夜与素有“机战之鬼”称号的D·S花费了大量的精力收集并整理资料，希望各位“机战迷”在使用过后能够发表自己的意见并欢迎大家踊跃地投来研究稿件。

操作指南

方向键	移动浮标／选择项目、指令
START键	识别敌我小队。我方显示蓝色，敌人显示红色
SELECT键	显示说明
○键	确定指令／叫出各种视窗
△键	按住之后可以使游标高速移动／小队长机变形
□键	更换小队长
×键	取消指令／叫出小队、地形资料
L1键／R1键	查询未行动我方小队
L2键／R2键	查寻敌方小队／在部队列表中查看能力
左类比摇杆	移动游标
L3键	切换地图网格ON/OFF（开启／关闭）
右类比摇杆	可以向左右90度旋转地图，上下可放大·缩小画面
R3键	显示行动是否终了

◆在游戏中，同时按下“R1＋R2＋L1＋L2＋SELECT＋START”就可以回到标题画面。此时继续按住SELECT键就可以回到上一次中断的战斗地图画面中，迅速继续游戏。

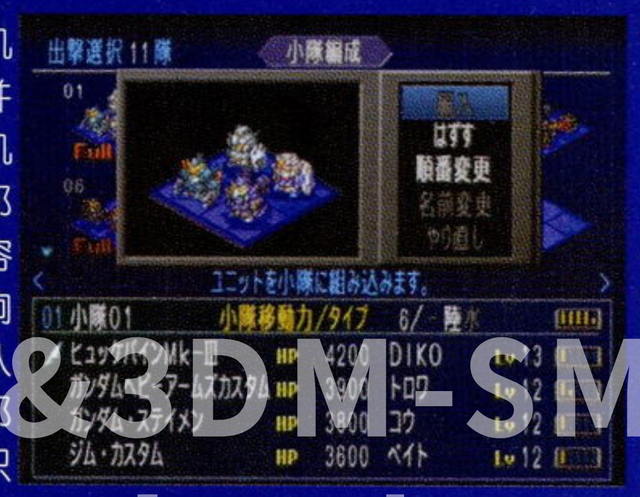
◆同时按下“R1＋○”可以快速显示讯息。

◆同时按下“R1＋START”可以快速跳过讯息显示。

系统大拼盘

小队战斗系统

“小队战斗系统”是由若干部机体在战斗中组成一支固定的小队，并由玩家自由地为小队命名。小队中机体的构成并不像“换乘机体系统”那样受原作的限制，而是有一个小队容量值（小队容量值最高为5格）影响小队中机体的数量。比如在某个小队中同时编入了2部超级系的机体，那么剩余的小队容量值就会很少了，只



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

能再加入小型MS这样的机体才行。由于小队容量值是限制强力机体不能随意搭配的前提，因此一个小队中最多可以编制 4 部机体。

小队战斗系统的作用是尽可能地发挥更多的机体在战斗中的作用，削弱强力机体在终盘的霸主地位。此外因为小队长能够获得100%的经验值，而小队的其他成员也能够得到 75% 的经验值，对于那些不太适合单独作战的驾驶员便可以稳步升级，培养特殊能力和觉醒新的精神指令。

小队长的能力

在玩家编制一个战斗小队的时候，就必须指派这个小队中的某位驾驶员为小队长。小队长的能力将会部分影响到整个小队的作战能力。因为每位驾驶员都有其固定的小队长能力，这种能力只会在他（或她）成为玩家指派的小队长的时候才能发挥作用，所以在选择最佳人选的时候还是会考验一下玩家的部署能力的。

战斗小队作成步骤

1.指定某位驾驶员作为小队长，小队长的能力可以直接在角色菜单中查找到，在战斗中同小队的驾驶员可以自由切换为“小队长”职务。

2.在搭配组合的时候除了考虑机体的能力，还要留意小队容量值的上限。

3.对于将要进行编制的小队，玩家可以为小队取个名字，以便区分与归类。

4.将玩家所选择的机体编入已经命名的战斗小队中，机体的组合搭配都要花些心思。

小队战斗系统的作战方式

小队战斗系统的作战方式可以分为“小队攻击”、“单体攻击”、“全体攻击”、“合体攻击”、“援护攻击”和“援护防御”共 6 种：

“小队攻击”是由小队长领导的类似过去“合体攻击”的一种作战方式，对敌方小队内的队长机进行打击，小队中的其他机体是使用“支援用武器”协同小队长的攻击发动辅助进攻；

“单体攻击”与以前系列中的“攻击”指令没有什么区别，由队长机向敌方小队内的某一部机体发动攻击，是用来快速削减敌方小队内某一部机体 HP 的好方法。

“全体攻击”是同时打击敌方小队内所有机体的一种攻击方式，攻击力会按照敌方小队内机体的数量多少而有所变化。

“合体攻击”要求有“合体攻击”能力的机体在同一小队内，达到使用条件之后就可以发动进攻了。

“援护攻击”，游戏中引入“小队战斗系统”直接导致以往的“援护攻击”产生变化，此次“援护攻击”由邻接小队的小队长在没有行动的情况下发动。（前提是邻接小队的小队长有“援护攻击”的特殊能力）在攻击敌方机体的时候，2部小队长机会连续进攻。援护攻击的武器可以进行自由选择，在确定援护小队长之后按△键进入武器选择菜单中确定。由此可见，小队长机体的设定将非常重要，要击倒强敌的话，小队长机必须拥有强力的武器配置!

“援护防御”是使我方机体受到伤害减半的防御行动。游戏中受攻击的机体如果要接受同伴的援护防御的话，必须满足在该机体所处的小队中存在拥有“援护防御”能力的驾驶员。此外要留意的是即使邻接的小队中也有可以发动援护防御的机体，但因为它与受攻击的机体不在同一小队中，所以援护防御同样不成立。从这一点上看援护防御和援护攻击在成立条件上有着很大的区别，玩家切记。

武器的种类

游戏中因为加入了“武器种别”的概念，所以在战斗中本作的武器种类共分为以下 4 种（如右图）：

1．这是机体位置固定时使用的武器，根据属性还可细分为可移动后攻击的武器和“待机”前使用的武器，可移动后攻击的武器在菜单画面上有“P”字显示。

2.这是“支援用武器”，在菜单画面上有“PLA”这样的字样显示，即可以单独使用也可以作为“小队攻击”发动时的支援攻击，削减敌方队长机的HP。

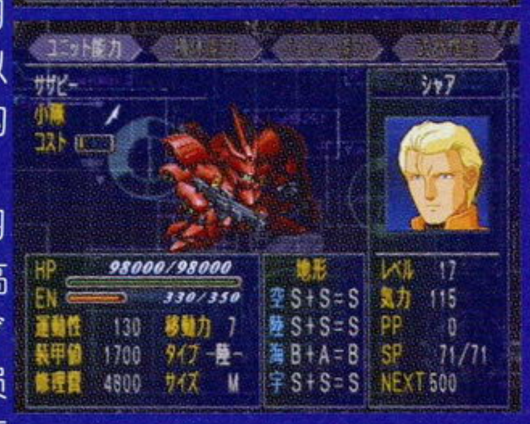
3.这是“全体攻击用武器”，在菜单画面上有“ALL”这样的字样显示，可以同时打击敌方小队中所有的机体，敌方小队内驾驶员的“援护防御”能力此时不能发挥作用。

4.这是“地图兵器”，在菜单画面上有“MAP”这样的字样显示，当达到使用条件之后，在选择发射方向之后便可以对攻击范围内的所有敌机造成伤害。

驾驶员育成系统

作为实验作品的《机战 OG》的突出贡献便是加入了相当自由的驾驶员育成系统，而这款新作中也继承了这个系统，随着驾驶员击毁敌机数量的增加，“PILOT养成系统”可以让驾驶员利用累计的PILOT POINT（简称PP）自由上升能力值，或者用来学习特殊技能以及改变地形适应能力。玩家可以完全按照自己的喜好，培育一些各具特色的驾驶员。

一般来讲，超级系的驾驶员适合学习“底力”、“援护攻击”、“斗争心”、“战意高扬”、“气力＋（ダメージ）”、“Ｅセーブ”、“ガード”这样的特殊技能；而真实系的驾驶员适合学习“カウンター”、“援护防御”、“气力＋（回避）”、“气力＋（命中）”、“连携攻击”、“见切り”这样的特殊技能。



熟练度系统

熟练度系统是自《超级机器人大战α》发售以来诞生的一项要素。在这款游戏中，熟练度取得条件可以在每一关的地图菜单画面的“作战目的”中看到。熟练度的多少将直接影响到游戏的难度，这也同样可以在地图菜单画面看到。

话梅杂志&3DM_SMV
www.plumbook.cn

第2次机战 ALPHA 生日一览

牡羊座 3/21 ～ 4/19

REAL系						
A	集中15	努力20	必闪10	热血40	必中20	魂60
B	集中15	幸运40	必闪10	热血40	狙击30	魂60
O	集中15	必闪10	加速25	热血40	必中20	魂60
AB	集中15	必闪10	祝福45	热血40	气合40	魂60
SUPER						
A	必中20	不屈15	努力20	气合40	热血40	直击30
B	必中20	祝福45	必闪10	气合40	热血40	觉醒85
O	必中20	气合40	必闪10	加速25	热血40	直击30
AB	必中20	必闪10	不屈15	气合40	热血40	补给60

金牛座 4/20 ～ 5/20

REAL						
A	集中15	气合40	必闪10	热血40	必中20	魂60
B	集中15	必闪10	加速25	热血40	直击30	魂60
O	集中15	铁壁30	努力20	热血40	必闪10	魂60
AB	集中15	加速25	幸运40	热血40	必闪10	魂60
SUPER						
A	必中20	气合40	努力20	必闪10	热血40	直击30
B	必中20	必闪10	气合40	幸运40	热血40	觉醒85
O	必中20	加速25	必闪10	气合40	热血40	脱力40
AB	必中20	幸运40	不屈15	气合40	热血40	直击30

双子座 5/21 ～ 6/21

REAL						
A	集中15	幸运40	必闪10	热血40	必中20	魂60
B	集中15	加速25	幸运40	热血40	必闪10	魂60
O	集中15	祝福45	必闪10	热血40	气合40	魂60
AB	集中15	必闪10	加速25	热血40	直击30	魂60
SUPER						
A	必中20	铁壁30	气合40	必闪10	热血40	直击30
B	必中20	努力20	不屈15	气合30	热血40	觉醒85
O	必中20	幸运40	气合40	不屈15	热血40	补给60
AB	必中20	加速25	努力20	必闪10	热血40	激励45

巨蟹座 6/22 ～ 7/22

REAL						
A	集中15	应援40	激励45	热血40	必闪10	魂60
B	集中15	必闪10	祝福45	热血40	必中20	魂60
O	集中15	必中20	必闪10	热血40	祝福45	魂60
AB	集中15	必闪10	狙击30	热血40	加速25	魂60
SUPER						
A	必中20	不屈15	必闪10	气合40	热血40	觉醒85
B	必中20	气合40	幸运40	必闪10	热血40	直击30
O	必中20	努力20	不屈15	气合40	热血40	觉醒85
AB	必中20	铁壁30	加速10	必闪10	热血40	脱力40

狮子座 7/23 ～ 8/22

REAL						
A	集中15	努力20	必闪10	热血40	直击30	魂60
B	集中15	狙击30	幸运40	热血40	必闪10	魂60
O	集中15	必闪10	气合40	热血40	加速25	魂60
AB	集中15	必闪10	气合40	热血40	加速25	魂60
SUPER						
A	必中20	气合40	努力20	不屈15	热血40	直击30
B	必中20	祝福60	必闪10	加速25	热血40	直击30
O	必中20	加速25	铁壁30	必闪10	热血40	气合40
AB	必中20	不屈15	气合40	加速25	热血40	觉醒85

处女座 8/23 ～ 9/22

REAL						
A	集中15	必闪10	加速10	热血40	气合40	魂60
B	集中15	必闪10	狙击30	热血40	加速25	魂60
O	集中15	必闪10	加速25	热血40	直击30	魂60
AB	集中15	必闪10	幸运40	热血40	气合40	魂60
SUPER						
A	必中20	加速25	必闪10	气合40	热血40	直击30
B	必中20	不屈15	幸运40	铁壁30	热血40	气合40
O	必中20	铁壁30	必闪10	气合40	热血40	直击30
AB	必中20	直击30	不屈15	气合40	热血40	觉醒85

天秤座 9/23 ～ 10/23

REAL						
A	集中15	必闪10	努力20	热血40	气合40	魂60
B	集中15	加速25	幸运40	热血40	必闪10	魂60
O	集中15	狙击30	必闪10	热血40	必中20	魂60
AB	集中15	幸运40	必闪10	热血40	直击30	魂60
SUPER						
A	必中20	应援40	气合40	必闪10	热血40	觉醒85
B	必中20	必闪10	气合40	祝福45	热血40	直击30
O	必中20	加速25	必闪10	激励45	热血40	直击30
AB	必中20	必闪10	铁壁30	激励45	热血40	补给60

天蝎座 10/24 ～ 11/21

REAL						
A	集中15	加速25	努力20	热血40	必闪10	魂60
B	集中15	气合40	必闪10	热血40	幸运40	魂60
O	集中15	气合40	狙击30	热血40	必闪10	魂60
AB	集中15	加速25	必闪10	热血40	直击30	魂60
SUPER						
A	必中20	加速25	努力20	不屈15	热血40	气合40
B	必中20	幸运40	气合40	必闪10	热血40	觉醒85
O	必中20	铁壁30	加速25	必闪10	热血40	脱力40
AB	必中20	加速25	直击30	不屈15	热血40	气合40

射手座 11/22 ～ 12/21

REAL						
A	集中15	努力20	气合40	热血40	必闪10	魂60
B	集中15	幸运40	必闪10	热血40	加速25	魂60
O	集中15	气合40	狙击30	热血40	必闪10	魂60
AB	集中15	加速25	必闪10	热血40	狙击30	魂60
SUPER						
A	必中20	不屈15	努力20	加速25	热血40	觉醒85
B	必中20	幸运40	必闪10	加速25	热血40	气合85
O	必中20	不屈15	加速25	必闪10	热血40	直击30
AB	必中20	必闪10	加速25	气合40	热血40	直击30

摩羯座 12/22 ～ 1/19

REAL						
A	集中15	应援40	必闪10	热血40	气合40	魂60
B	集中15	必中20	加速25	热血40	必闪10	魂60
O	集中15	必闪10	幸运40	热血40	直击30	魂60
AB	集中15	应援40	必闪10	热血40	必中20	魂60
SUPER						
A	必中20	加速25	不屈15	气合40	热血40	直击30
B	必中20	气合40	必闪10	加速25	热血40	直击30
O	必中20	气合40	应援40	必闪10	热血40	直击30
AB	必中20	幸运40	不屈15	加速25	热血40	脱力40

水瓶座 1/20 ～ 2/18

REAL						
A	集中15	必闪10	幸运40	热血40	气合40	魂60
B	集中15	加速25	狙击30	热血40	必闪10	魂60
O	集中15	祝福45	必闪10	热血40	直击30	魂60
AB	集中15	必闪10	必中20	热血40	幸运40	魂60
SUPER						
A	必中20	必闪10	努力20	气合40	热血40	直击60
B	必中20	加速25	不屈15	气合40	热血40	觉醒85
O	必中20	加速25	气合40	不屈15	热血40	直击60
AB	必中20	必闪10	祝福45	气合40	热血40	觉醒85

双鱼座 2/19 ～ 3/20

REAL						
A	集中15	幸运40	必闪10	热血40	气合40	魂60
B	集中15	努力20	必中20	热血40	必闪10	魂60
O	集中15	狙击30	必闪10	热血40	气合40	魂60
AB	集中15	加速25	必闪10	热血40	祝福45	魂60
SUPER						
A	必中20	努力20	必闪10	气合40	热血40	直击30
B	必中20	幸运40	不屈15	加速25	热血40	气合40
O	必中20	气合40	必闪10	铁壁30	热血40	直击30
AB	必中20	不屈15	幸运40	气合40	热血40	觉醒85

寺田贵信的生日 11月11日B型

SUPER	感应	不屈	气迫	热血	补给	爱
REAL	感应	不屈	气迫	热血	魂	爱

精神一览

精神	效果	对象
热血	一次给予敌人2倍伤害	自身
魂	一次给予敌人2.5倍伤害	自身
ひらめき	一次完全回避敌人的攻击	自身
不屈	一次受到的伤害为0	自身
铁壁	一回合内受的伤害为1/4	自身
集中	一回合内命中回避率+30%	自身
必中	一回合内命中率100%，且对手的切り拂い和分身无效	自身
感应	指定我方机体有“必中”效果	我方1机
加速	一次小队移动力+3	自小队
觉醒	自己小队增加一回行动	自小队
根性	自机的HP30%回复	自身
ド根性	自机的HP全回复	自身
信赖	指定机体HP2000回复	我方一机
友情	指定我方小队全机体HP全回复	我方小队
补给	指定我方机体EN和残弹全回复	我方一机
气合	自身的气力+10	自身
气迫	自身的气力+30	自身
激励	自己小队全员气力+5	自小队
てかげん	技量高于对手且可击坠敌机时使得对方HP为10	自身
狙击	MAP兵器以及射程1以外的武器射程+2	自身
直击	下次攻击时，对手的特殊防御能力和援护防御无效	自小队
期待	指定机师SP50回复	我方一机
侦察	指定敌小队能力调查	敌小队
脱力	指定敌小队气力-10	敌小队
かく乱	一回合内敌全体命中率减半，但“必中”优先	敌全体
爱	加速+必中+ひらめき+幸运+努力+气合+热血	自身
幸运	下次战斗获得的资金2倍	自小队
祝福	指定小队获得“幸运”效果	我方小队
努力	下次战斗获得的经验值2倍	自小队
应援	指定小队获得“努力”效果	我方小队

芯片一览

名称	效果
ブースター	移动力+1
アポジモーター	移动力+1、运动性+5
メガブースター	移动力+2
ハロ	移动力+2、运动性+25、命中率+20%、MAP兵器、射程1以外的武器的射程+1
マグネットコーティング	运动性+5
学习型コンピューター	运动性+5、命中率+5%
バイオセンサー	运动性+10
バイオコンピューター	运动性+10、武器的命中率+20%
サイコフレーム	运动性+25、武器会心率+10%
チョバムアーマー	HP+500、装甲+100
ハイブリットハーマー	HP+1000、装甲+150
超合金Z	HP+1000、装甲+200
ゾルマニウム合金	HP+2000、装甲+200
超合金ニュ-Z	HP+1500、装甲+250
リペアキット	HP全回复
プロペラントタンク	EN全回复
カートリッジ	弹数全回复
スーパーリペアキット	HP+EN+ 全弹数全回复
オーガニックビット	每回合HP10%回复
ソーラーパネル	每回合EN10%回复
补给GSライド	最大EN+100、每回合EN20%回复
高性能レーダー	MAP兵器、射程1以外的武器射程+1
デュアルセンサー	全武器命中+10%
マルチセンサー	全武器命中+20%
高性能照准器	全武器命中+30%
IMPC	全武器命中率+5%、运动性+5
大型ジェネレーター	最大EN+50
メガジェネレーター	最大EN+100
ギガジェネレーター	最大EN+150
防尘装置	机体和武器的全部地形适应为陆A
スラスターモジュール	机体和武器的全部地形适应为海A
ミノフスキークラフト	移动类型为空，机体和武器的全部地形适应为空A
ミノフスキードライブ	移动类型为空，机体和武器的全部地形适应为空S，移动力+1
A-アダプター	全地形适应A

www.plumbook.cn

S-アダプター	全地形适应 S
スクリュー-モジュール	ユニットと武器的地形适应海 A
OVA のコロッケ	机师 SP20 回复
セシリー的パン	机师 SP50 回复
カットナライザー	机师 SP50 回复、气力 -50
胜利の键	机师 SP 全回复
对ビームコーティング	ビームコート能力装备
Iフィールド发生装置	Iフィールド能力装备
グラビティテリトリー	G・テリトリー能力装备
ハイパージャマー	分身能力装备
ケン太のポケコン	武器会心率 +20%
ハチマキ	出击时气力 +5
ねじりハチマキ	出击时气力 +10
勇者の印	装甲 +200、运动性 +25、全武器命中 +30%
钢の魂	装甲 +250、运动性 +30、全武器命中 +35%
コストダウン	编成 cost-1

机体特殊能力

名称	效果	小队能力
ABC マント	光线武器伤害减少 700，消费 EN5	
Iフィールド	光线武器伤害减少 850，消费 EN10	Iフィールド
Iフィールド△	光线武器伤害减少 900，消费 EN10	Iフィールド△
プロテクトシェード	1600 以下的伤害无效，消费 EN5	プロテクトシェード
チャクラシールド	伤害值减少 700，消费 EN5，气力 100 以上发动	チャクラシールド
ネッサーバリア	1300 以下的伤害无效，消费 EN5，气力 100 以上发动	
盾装备	选择防御或者发动“シールド防御”时	
剑装备	发动“切り拂い”必要条件	
补给装置	邻接小队中 1 机体的 EN 和残弹全回复	EN 回复 10%
修理装置	邻接小队全机体 HP 回复	HP 回复 10%
分身	敌人的攻击有 1/2 几率完全回避，气力 130 以上发动	
マジンパワー	攻击力为通常的 1.25 倍，气力 130 以上发动	
ゼロシステム	命中、回避 +20，格斗、射击、防御、技量 +10，气力 140 以上发动	
パイダルジャンプ	作为小队长时小队可无视地形移动，气力 120 以上发动	
变形	机体可变形	

机师特殊技能

名称	修得 PP	效果
切り拂い	20+5 ×技能等级	发动时实弹攻击无效
シールド防御	20+5 ×技能等级	发动时受的伤害 40%
底力	20+5 ×技能等级	随 HP 的减少，命中率、回避率、装甲、会心率上升
カウンター	20+5 ×技能等级	发动时被攻击一侧的机体先行攻击
援护攻击	80+20 ×技能等级	对邻接小队的小队长进行援护攻击
援护防御	80+20 ×技能等级	对同一小队的我方机体进行援护防御
SP アップ	20+5 ×技能等级	SP 最大值上升
SP 回复	200	SP 每回合回复 10
斗争心	80	出击时气力 +5
战意高扬	70	每回合气力 +2
气力+（回避）	70	回避敌人攻击成功后气力 +1
气力+（命中）	70	命中敌人后气力 +1
气力+（伤害值）	70	被击中后气力 +2
Eセーブ	150	武器消耗 EN80%
ラーニング	100	作为小队员也可以获得和小队长一样的经验值和 PP
连携攻击	200	参加援护攻击时一定会心
支援攻击	150	参加小队攻击时攻击力上升
见切り	150	气力 130 以上时命中率・回避率上升
ガード	150	气力 130 以上防御力上升
修理技能	80	使用修理指令时，HP 回复量是通常的 1.5 倍
补给技能	100	搭乘补给机体时，可移动后补给

不可修得的技能

ニュータイプ	命中率、回避率上升，浮游炮射程增加
强化人间	命中率、回避率上升，浮游炮射程增加
超能力	命中率、回避率、会心率上升
勇者	命中率、回避率、会心率、装甲上升
抗体反应	命中率、回避率、攻击力上升，武器射程增加
指挥官	周边我方机体命中率、回避率上升
强运	击坠敌机时获得资金 1.2 倍

合体攻击

机体	名称	威力	射程	EN	气力
1. ユウ・ブレン ヒメ・ブレン	チャクラ・エクステンション	6300	射程 1～8（ALL）	EN45	120
2. ガオガイガー ゴルディマーク	ハンマーヘルアンドヘブン	7200	射程 1～3P	EN80	140
3. 大空魔龙 ガイキング	火车カシター	7050	射程 1～3P	EN80	140
4. ゲッター-G マジンガ-Z グレートマジンガー	Fダイナミックスペシャル	7500	射程 1～3P（ALL）	EN80	130

注：上表中威力为改造满之后的数值，大空魔龙需要变形后才能使用合体技，并且ガイキング要在邻接或者对角的地方，其余合体技要求参与攻击的机体都在同一小队中，并且满足发动条件才可使用。此外需要注意的是黄金之锤只能由凯发动，勇的合体技能则和其他武器一样同样随着抗体反应级别的提升而增加威力。

可继承的机体改造

1. アラド的ヒュッケバイン MK-3→ヒュッケバイントロンベ、ヒュッケバイン MK-3（ヴィレッタ）、ビルトビルガー、ビルトファルケン
2. ユウ・ブレン→ネリー・ブレン
3. 主人公机体→后继机体
4. マジンガ-Z→マジンカイザー
5. ステイメン→デンドロビウム
6. ブラックゲッター→ゲッター-G→真・ゲッター

小秘技

1. 在母舰中的机师可以通过检索来使用他们的精神。
2. 通关后可以继承一定的资金（难度为 HARD 时为 400 万），还可以继承 PP 值。
3. 经典练级法，全灭后继续打，回合数、击坠数、等级、经验值、资金继承，PP 不继承。
4. 无限练级法，让补给机体的机师学会补给技能，然后移动后给小队内等级较高的机体补给（如果是不可以飞的装备上ミノフスキークラフト），每次即使是给自己补给也可以获得 200 经验值，还可以不断继续下去……

有重要精神的常用机师

魂

カミーユ（55）、アムロ（55）、キンケドゥ（55）、勇（55）、ジュドー（60）、トビア（60）、ヒイロ（60）、コウ（60）、ゼクス（60）、万丈（60）

感应

ベラ（35）、ブルツー（30）、フォウ（30）、プル（30）

觉醒

真吾（100）、龙马（100）、めぐみ（100）、ブルツー（95）、カミーユ（90）、アムロ（90）、プル（95）、ジュドー（85）、豹马（100）

补给

バサロフ、カツ、ちずる（70）、モンド、冰龙、アデル、ナンガ、日吉、(60)

激励

ヤマガタケ（45）、大次郎（70）、カトル（45）、ファ（45）、ナナ（45）、ミチル（45）、比玛（40）、さやか（45）、大作（50）、炎龙、ノイン（45）

期待

キース（75）、ファ（75）、ジュン（75）、美和（80）、ファン・リー（80）、ビルギット

脱力

レミー（35）、モンシア、ウモン、エル、

かく乱

ブンタ（70）、めぐみ（65）、トロワ（60）、小介（70）、ビッグボルフォッグ（45）

友情

豹马（60）、大作（60）、京四郎（60）、イーノ（40）、カトル（40）、超龙神（50）、ボス（55）、弁庆（60）、健一（60）、日吉（60）、ファン・リー（45）、ビルギット（50）

爱

ベラ（80）、カナン（80）、ヒギンズ（80）、フォウ（90）、一矢（80）、比玛（75）、ラッセ、ノイン（85）、アンナマリー(70)

祝福

ミドリ（50）、ヴィレッタ（35）、カトル（45）、ファ（45）、ナナ（50）、プル（45）、ミチル（45）、比玛（40）、さやか（40）、エル

应援

バサロフ（30）、トーレス（30）、ミドリ（30）、ブンタ（25）、めぐみ（30）、キース（15）、ファ（20）、ナナ（30）、ジュン（25）、美和（25）、比玛（25）、エル（25）、ヌケ（30）

www.plumbook.cn

常用机师小队长能力表

机师名	小队长能力
机动战士ガンダム 0083	スターダストメモリー
コウ・ウラキ	获得经验值 +20%
チャック・キース	MAP 兵器及射程 1 以外的武器射程 +1
サウス・バニング	武器消费 EN−20%
アルファ・A・ベイト	回避率 +10%
ベルナルド・モンシア	命中率 +10%
チャップ・アデル	命中率 +10%
エイパー・シナプス	会心率 +20%
机动战士Zガンダム	
カミーユ・ビダン	反击时的攻击力 +20%
ファ・ユイリィ	HP・EN 的回复量 +50%
エマ・シーン	回避率 +10%，会心率 +10%
カツ・コバヤシ	MAP 兵器及射程 1 以外的武器的射程 +1
フォウ・ムラサメ	援护时的会心率 +20%
机动战士ガンダム ZZ	
ジュドー・アーシタ	获得资金 +20%
ルー・ルカ	命中率 +10%，伤害值 −10%
ビーチャ・オレーグ	获得资金 +20%，命中率 +10%
エル・ビアンノ	获得经验值 +20%，会心率 +10%
モンド・アガケ	获得资金 +20%，回避率 +10%
イーノ・アッバーブ	HP・EN 的回复量 +50%
エルピー・プル	会心率 +10%
プルツー	会心率 +10%
ハマーン・カーン	小队攻击的攻击力 +40%
机动战士ガンダム	**逆袭的**シャア
アムロ・レイ	回避率 +10%，会心率 +10%
ブライト・ノア	获得经验值 +20%
ケーラ・スゥ	命中率 +10%
机动战士ガンダム F91	
ビルギット・ピリヨ	命中率 +10%
ドレル・ロナ	回避率 +10%
アンナマリー・ブルージュ	回避率 +10%
机动战士クロスボーンガンダム	
キンケドゥ・ナウ	命中率 +10%，会心率 +10%
ベラ・ロナ	获得资金 +20%
トビア・アロナクス	获得经验值 +20%，回避率 +10%
ウモン・サモン	武器消费 EN−20%
ハリソン	小队移动力 +1
新机动战记ガンダム W	Endless Waltz
ヒイロ・ユイ	命中率 +10%，回避率 +10%
デュオ・マックスウェル	会心率 +20%
トロワ・バートン	MAP兵器及射程1以外的武器的射程+1
カトル・ラバーバ・ウィナー	援护防御时的伤害值 −10%
张五飞	反击时的攻击力 +20%
ゼクス・マーキス	命中率 +10%，回避率 +10%
ルクレツィア・ノイン	获得经验值 +20%
无敌钢人ダイターン 3	
破岚万丈	与メガノイド战斗时攻击力 +40%
マジンガーZ	
兜甲儿	伤害值 −20%
弓さやか	HP・EN 的回复量 +50%
グレートマジンガー	
ボス	获得经验值 +20%，获得资金 +20%
剑铁也	与ミケーネ帝国战斗时攻击力 +20%
炎ジュン	获得经验值 +20%，命中率 +10%
ゲッターロボ ゲッターロボG **真**・ゲッターロボ	
流龙马	小队全机的地形适应空 A
神隼人	小队全机的地形适应陆 A
巴武藏	小队全机的地形适应海 A
车弁庆	小队全机的地形适应海 A
早乙女ミチル	HP・EN 的回复量 +50%
钢铁ジーク	
钢铁ジーグ	与邪魔大王国战斗时攻击力 +20%
卯月美和	HP・EN 的回复量 +50%
超电磁ロボ	コン・バトラーV
葵豹马	ビーム兵器的伤害值 −20%
超电磁マシーン	ボルテスV
刚健一	ビーム兵器的伤害值 −20%
斗将ダイモス	
龙崎一矢	“切り拂い”的发生几率 +20%
夕月京四郎	命中率 +10%，回避率 +10%
战国魔神ゴーショーグン	
北条真吾	MAP兵器及射程1以外的武器的射程+1
大空魔龙ガイキング	
ツワブキ・サンシロー	命中率 +20%
ファン・リー	小队全机的地形适应空 A
ハヤミ・ブンタ	小队全机的地形适应海 A
ヤマガタケ	小队全机的地形适应陆 A
ピート・リチャードソン	伤害值 −10%
勇者王ガオガイガー	
狮子王凯	小队移动力 +1
冰龙	获得经验值 +20%
炎龙	获得资金 +20%
超龙神	获得经验值 +20%，获得资金 +20%
ゴルディマーグ	格斗武器的攻击力 +20%，伤害值 −20%
ビッグボルフォッグ	小队移动力 +1，回避率 +10%
ブレンパワード	
伊佐未勇	回避率 +10%
宇都宫比玛	援护防御时的伤害值 −20%
カナン・ギモス	援护攻击时的攻击力 +20%
ラッセ・ルンベルク	武器消费 EN−20%
ナンガ・シルバレー	MAP兵器及射程1以外的武器的射程+1
ヒギンス・サス	援护攻击时的攻击力 +20%
原创角色	
ゼンガー・ゾンボルト	格斗武器的攻击力 +20%
レーツエル・ファインシュメッカー	小队移动力 +1
ヴィレッタ・バディム	获得经验值 +20%，会心率 +10%
アラド・バランガ	获得经验值 +20%，获得资金 +20%
ブルックリン・ラックフィールド	小队移动力 +1，命中率 +10%
クスハ・ミズハ	HP・EN 的回复量 +50%
アイビス・ダグラス	回避率 +5%

隐藏要素

机体

1. クロスボーンガンダム X2

a. ゼンガー路线时，在第15话“天翔かけるガンダム”不打倒クロスボーンガンダム X2。

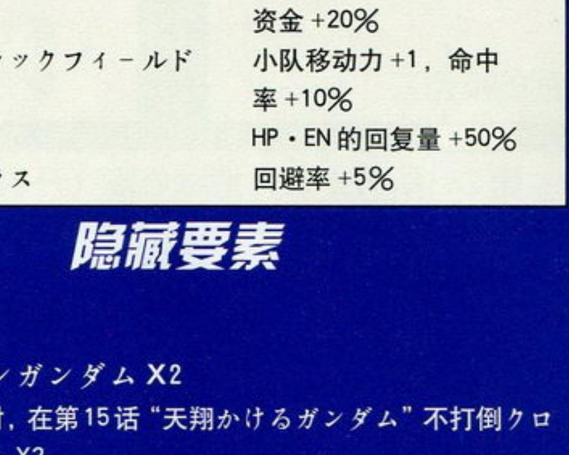
b. アイビス路线时，在第10话“少年たちの决意”不打倒クロスボーンガンダム X2。

2. アーリーウイングガンダム

第32话“妄执の妖花”终了时W小队（ヒイロ、デュオ、カトル、トロワ、五飞）全员LV合计在170以上即可获得，也就是说平均LV34以上。

3. キュベレイ**以及机师**ハマーン

第46话“决断”中和哈曼（ハマーン）选择“协定を结ぶ”，在第52话“决着は人间的手で”通关时哈曼仍然生存就会加入。



4．**量产型**キュベレイ

哈曼加入时，プル和プルツー击坠数超过 30 即可入手。

5. ガンダム**试作 2 号机**

在アラド路线第37话“ツインバード”中击坠ヤザン即可。其他主人公要在第 37 话之前コウ的击坠数 80 机以上才可得到。

6. トトウガ**以及机师**バーンズ

只能选择アイビス路线，在第5话“木星帝国”让トビア和バーンズ战斗，在第32话“妄执の妖花”让トビア、ギリ和他战斗，战后三人生存，第49话终了后选择“ハマーンと协定を结”时，第51话“决着は人间の手”トビア、ギリ和他战斗后，バーンズ不击坠过关，剧情后加入。

如果没有和哈曼签订协议，第55话“忌まわしき记忆”中，让トビア、ギリ和他战斗后，バーンズ不击坠过关，第56话“BEYOND THE TIME”中加入。

7. Hi-νガンダム

第38话“星の屑、再び”中让アムロ驾驶リ・ガズィ（MS形态）和シャア战斗，之后在第43话“スーパーロボット军团、怒りの反击！！”完成后入手，和HWS着装可同时入手。

换装和追加武器

1. Z ガンダム（ハイパービームサーベル**和飞翼状态下的突击**）

第38话“星の屑、再び”中让カミーユ驾驶Z高达与ヤザン战斗，两者都生存的话发生剧情并追加武器。

2. ZZ ガンダム（ハイメガキャノンフルパワー）

第38话“星の屑、再び”中让ジュドー驾驶ZZ高达与シャア战斗，两者都生存的话发生剧情并追加武器。

3. フルアーマ-ZZ

第33话“少年の向う未来”让トビア击坠エレゴニア（不可用小队攻击或者援护攻击），在第43话“スーパーロボット军团、怒りの大反击！”完成后入手

4. ラー・カイラム（核）

第49话“决断”终了后，选择和哈曼结盟后入手。

5. ガンダム**试作 2 号机**（アトミックバズーカ）

第49话“决断”后，选择不和哈曼结盟，第55话“忌まわしき记忆と共に”入手。

6. νガンダム HWS

在43话“スーパーロボット军团、怒りの反击！！”之前，将νガンダム的武器改造5段以上，过关后入手。可以和HI-νガンダム同时入手。

7. スターガオガイガー

第46话的分岐中选择日本，ガオガイガー的全地形适应S，并且在第47话让勇者系机器人全部和EI-01战斗过，并且让凯在HP500以下用“ハンマーヘルアンドヘブン”击倒它。完成上述条件后在第48话开始时获得。

机师

1. タケル

ゼンガー路线第19话“爱する者は、すでに亡く”中，用ジーグ将タケル击破。第22话“目觉めろジーグ！怒りの反击！！”中加入。

2. ドレルロナ

第38话“星の屑、再び”キンケドゥ和ベラ都与ドレル战斗，之后在第49话“决断”

加入。

3. ラドラ

a. ゼンガー路线时，在“我が手に太阳の辉きで”中让流龙马和ラドラ战斗，在第19话“爱するも者はすでに亡く”让流龙马和ザンキ战斗，之后在第23话“マシーンランド浮上”用流龙马说得ラドラ，在第24话“帝王ゴール必死の猛反击”中让流龙马和ラドラ战斗，不击坠他即可加入。

b. クスハ路线，首先在第9话“太古の怨灵”让流龙马击坠ラドラ，再在第23话“マシーンランド浮上”中用流龙马说得ラドラ，在第24话“帝王ゴール必死の猛反击”中让流龙马和ラドラ战斗，不击坠他即可加入。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏流程一览表

超级系男主角

第1话　恶をたつ剑なり
（斩断邪恶之剑）
第2话　地狱に坠ちた剑铁也
（堕入地狱的剑铁也）
第3话　世纪のマグネ・ロボット
（世纪的电磁机器人）
第4话　立て！斗将ダイモス！
（站起来！斗将戴莫斯！）
第5话　我が手に太阳の辉きを 前篇
（我的手放出太阳的光辉 前篇）
第6话　我が手に太阳の辉きを 后篇
（我的手放出太阳的光辉 后篇）
第7话　ゴーショーグン发进せよ
（豪将军发进）
第8话　アンチポディ
（抗体）
第9话　ファイナルフュージョン
（最终合体）
第10话　ふたつおクロスポン・バンガード
（两台海盗高达）
第11话　宿命の出会いは战火の中
（战火中宿命的相会）
第12话　木星からの归还者
（来自木星的归还者）
第13话　悲しい罪は泪で消えない
（悲伤的罪是不能用眼泪抹消的）
第14话　反逆の狼烟
（反逆的狼烟）
第15话　天翔けるガンダム
（飞翔在天空的高达）
第16话　复活の红彗星
（复活的赤色彗星）
第17话　绿の发の少年
（绿发少年）
第18话　银河を旅する者
（银河的旅人）
第19话　爱いする者は，すでに亡くなに
爱人已死
第20话　エリカとダイモス，泪の战い！
（艾利嘉与戴莫斯，泪之战）

超级系女主角

第1话　龙虎激突
（龙虎激突）
第2话　ゴーショーグン，合身GO！
（豪将军，合体GO！）
第3话　勇者王诞生
（勇者王诞生）
第4话　飞び立て！大空魔龙ガイキング
（飞吧！大空魔龙！）
第5话　深海からの来访者
（深海的来访者）
第6话　その名は超龙神
（他就是超龙神）
第7话　光を求めて
（寻求光）
第8话　もう一つのゲッターロボ
（另一台盖塔机器人）
第9话　太古の怨灵
（太古的怨灵）
第10话　宙よ立て！ビルドアップ
（站起来，宙！野性上升！）
第11话　G夺回战
（G夺回战）
第12话　军神が灾いを呼ぶ
（军神唤来灾难）
第13话　忍び寄る邻人
（悄悄接近的邻居）
第14话　その闻の名は木星
（那就是传说中的木星）
第15话　恶梦！私の兄は地球の敌
（恶梦！我的哥哥是地球的敌人）
第16话　ティターンスの亡灵
（泰坦斯的亡灵）
第17话　二人の姬君
（两个公主）
第18话　迟すぎた追击
（太迟的追击）
第19话　归るべき场所
（应该回去的地方）
第20话　母国の夸りをかけた勇士
（赌上祖国荣耀的勇士）

真实系男主角

第1话　抹消されたMK－Ⅱ
（被抹消的MK－Ⅱ）
第2话　ロンデニオンへ来き男
（来自隆迪尼奥的男人）
第3话　约束は炎に消えて
（约定在烈火中消逝）
第4话　守るべきもの，倒すべき敌
（应该守护的东西，应该打倒的敌人）
第5话　Gの归还
（G的归还）
第6话　动乱の赤き星
（动乱的红色星球）
第7话　宇宙海贼クロスボーン・バンガード
（宇宙海贼骷髅团）
第8话　引き裂かれた想い
（被撕碎的思念）
第9话　反乱と死の旋风
（反乱与死亡旋风）
第10话　弱肉强食の理
（弱肉强食之理）
第11话　ロンデニオン强袭
（隆迪尼奥强袭）
第12话　シャアズ・ビリービング・アワズプレイ
（夏亚的信赖，我们的战斗）
第13话　リクレイマー
（镇魂歌）
第14话　谜のエネルギー・ビムラー
（神秘的能源比姆拉）
第15话　リバイバル
（复兴）
第16话　铁巨の神
（钢铁巨神）
第17话　青と赤
（蓝与红）
第18话　敌か味方か
（是敌是友）
第19话　邪恶大王国の复活
（邪恶大王国的复活）
第20话　ミッション・ミティション
（MISSION IMITITION）

真实系女主角

第1话　银の流星
（银色流星）
第2话　海贼のガンダム
（海盗高达）
第3话　斗将、火星に立つ
（斗将，屹立在火星）
第4话　我らと共に真实へ
（与我们共赴真实）
第5话　木星帝国
（木星帝国）
第6话　灭び告げる者
（宣告毁灭的人）
第7话　战火に消えた平和の愿い
（消失在战火中的和平之愿）
第8话　ザビーネ反乱
（扎比尼反乱）
第9话　战士の战い、兵士の信念
（战士的战斗，士兵的信念）
第10话　少年达の决意
（少年们的决定）
第11话　我が妹に夸り高き死を
（赐予我妹妹高傲之死）
第12话　反逆の翼，再び
（反逆之翼，再次降临）
第13话　彗星の来袭
（彗星来袭）
第14话　深海を发して
（向深海进发）
第15话　长き旅路の始まり
（漫长旅途的开始）
第16话　比玛とブレンパワード
（比玛与BRAIN POWERED）
第17话　勇者王ガオガイガー
（勇者王GAOGAIGA）
第18话　ビルドアップ！钢铁ジーグ！
（野性上升！钢铁吉克！）
第19话　勇の战い
（勇的战斗）
第20话　まやかしの平和は要らない
（我们不要虚假的和平）

合流

第21话 金色の破坏神（金色的破坏神）

超级系共通路线

第22话 目觉めろジーグ！怒りの反击！！（觉醒吧吉克！愤怒的反击！）
第23话 マシーンランド浮上（机械岛浮上）
第24话 帝王ゴール决死の猛反击（帝王戈尔决死的反击）

真实系共通路线

第22话 战うだけのマシン（只会战斗的机器）
第23话 恐龙帝国の逆袭 前编（恐龙帝国的逆袭 前篇）
第24话 恐龙帝国の逆袭 後编（恐龙帝国的逆袭 后篇）

第25话 开かれた地狱の扉（开启的地狱之门）

选择“バイタル・ネット作战に参加する”

第26话 相容れぬ存在（无法相容的存在）
第27话 ファルコン坏灭の危机（隼坏灭的危机）
第28话 我が拳に命を悬けて（我赌上性命的一拳）
第29话 怒りの日轮（愤怒的日轮）
第30话 コロスは杀せない（不死的克罗斯）

选择“北米のネオ・ジオンを追う”

第26话 谋略の大地（谋略的大地）
第27话 热砂の蜉蝣（热沙的蜉蝣）
第28话 海底城！大攻击开始！！（海底城！大攻击开始！）
第29话 地球ぶった切り作战（劈开地球作战）
第30话 华丽なるかな二流（华丽的二流）

第31话 武神装攻、降临
（武神装攻，降临）

第31话 我ニ敌ナシ
（我是无敌的！）

第31话 百舌と隼
（百舌与隼）

第31话 约束の宇宙へ
（返向约定的宇宙）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

合流

第32话 妄执の妖花（痴迷的妖花）
第33话 少年の向かう未来（少年奔赴的未来）

选择“月へ向かうと思う”路线
第34话 オペレーション・アポロ（太阳神行动）
第35话 大空魔龙、危机一发!!（大空魔龙，千钧一发！！）
第36话 泪のデビルジャガー（泪之邪虎）

选择“アクシズに向かうと思う”路线
第34话 いつかまた出逢う日のために（为了相逢的那一天）
第35话 魂、重力に引かれて 前编（被重力束缚的灵魂 前篇）
第36话 魂、重力に引かれて 後编（被重力束缚的灵魂 后篇）

第37话 常世の舞
（常世之舞）

第37话 超机人の宿命
（超机人的宿命）

第37话 ツイン・バード
（双雕）

第37话 辉きを一つに
（光辉的一瞬间）

合流

第38话 星の屑、再び
（星屑，再临）
第39话 绝望と奈落への降下
（堕入绝望与地狱）
第40话 ネリー・リバイバル
（奈瑞·苏生）
第41话 恐怖!日本制压作战!! 前编
（恐怖！日本制压作战！前篇）
第42话 恐怖!日本制压作战!! 後编
（恐怖！日本制压作战！后篇）
第43话 スーパーロボット军团、怒りの大反击!!
（超级机器人军团，愤怒的大反击！）
第44话 应えよ、オルファン
（回答，奥尔方）
第45话 ビムラーの意志
（比姆拉的意志）

选择“日本へ向かう”路线
第46话 大东京消灭 前编（大东京消灭 前篇）
第47话 大东京消灭 後编（大东京消灭 后篇）

选择“ミケーネ帝国へ向かう”路线
第46话 激突!ミケーネ帝国 前编（激突！米凯内帝国 前篇）
第47话 激突!ミケーネ帝国 後编（激突！米凯内帝国 后篇）

合流

第48话 决战への秒读み（迈向决战的读秒）
第49话 决断（决战）

选择“ハマーンを拒绝する”路线

选择“ハマーンと休战协定を结ぶ”路线
第50话 小バームの大攻防战
（小巴姆的大攻防战）
第51话 暗黑の支配者
（黑暗的支配者）
第52话 决着は人间の手で
（决定权在人类的手上）
第53话 人の心の光
（人类心中的光）
第54话 逆袭のシャア
（逆袭的夏亚）

第50话 机界转生 前编
（机界转生 前编）
第51话 机界转生 后编
（机界转生 后编）

第50话 抗う力は我にあり 前编
（对抗的力量在我这儿 前编）
第51话 抗う力は我にあり 后编
（对抗的力量在我这儿 后编）

第52话 私が守りたかったもの
（我想保护的东西）
第53话 许されざる罪
（不可原谅的罪）
第54话 邪恶な救世主
（邪恶的救世主）
第55话 忌まわしい记忆と共に
（与厌恶的记忆在一起）
第56话 BEYOND THE TIME
（超越时间）

第55话 燃える地球 前编
（燃烧的地球 前篇）
第56话 燃える地球 後编
（燃烧的地球 后篇）

第55话 机械仕掛の世界 前编
（机械的世界 前编）
第56话 机械仕掛の世界 后编
（机械的世界 后编）

第57话 神を断つ剑なり
（弑神之剑）

第57话 Forever&Ever
（直到永远）

第57话 争いのない日々を、荒野に花束を
（期望没有战争的日子，将花束献给荒野）

第57话 母なる星に抱かれて
（被母星拥抱）

和 表示第46话开始的分歧剧情，走 路线要选择“日本へむかう”；走 路线要选择“ミケーネ帝国へ向かう”。以下同色为相同路线的发展。

www.plumbook.cn

之一吧……不过这次的主人公从外表就给人印象深刻。有一双刚毅、坚韧，不会向任何压力低头的眼睛。虽然不能通过台词揣摩主人公的性格，但从主人公的境遇里就可以想象身体已经不是人类的他，处在一个只有力量才能生存的世界里，最后会形成怎样的性格。

在池袋的监狱，勇对他说“我是那样地期待你那恶魔的力量”；在血染的圣地，千晶对他说“还不明白你是为了什么变成那样（恶魔）的身体么？”；对拟人们有救命之恩，却不被准许进入拟人的圣地——因为毕竟是“非我族类”。这些，都是因为他的身体成了恶魔，也因此渐渐失去了作为人类理应得到的友情。

在国会议事堂，审判官密特拉询问主人公“你承认你的身体是恶魔吗？然后，你承认你的心也是恶魔吗？”

不同玩家心里的主人公，大概也会给出不同的回答吧。

高尾佑子——残酷的女神

高尾佑子一开始是被当作女神来塑造的。美丽、温柔、关心他人，职业又是最需要爱心的老师。她对主人公的好意和关心从序幕就开始流露出来。

根据系列的传统——基本上每一作都会有这么一个女神似的角色。而佑子一开始就对主人公说了“在即将到来的世界里，我会作为世界的中心重生”。好了，“转生”这条也齐了。怎么看高尾佑子都会是故事的女主人公了。

然而剧情的发展让不少系列的老玩家大跌眼镜——谁会想到，ATLUS居然会破天荒地做出一个没有女主人公的剧本呢？

随着剧情的逐步发展，我们渐渐可以看到佑子藏在慈爱的老师面具背后的本来面目。真正的她，是个极端自私，而且很有心计的人。（例如序盘剧情里，勇明确说了一开始去医院的探病人员都是老师指名的。但是千晶和勇的关系就像猫和老鼠，很自然地勇就会叫上主人公——这些，都在熟知自己学生的老师的算计之内。）对于长期扮演好老师的角色，她已经感到厌倦，对于现实也感到不满，她想要成为世界的中心而不是陪小孩子玩儿的教师。因此当冰川对她说让你成为世界中心的时候，她毫不犹豫地抓住了这个机会——即使这样会牺牲众多他人的生命。

她对于主人公这样强有力的男孩子有好感，但是在正常的世界里这是很难实现的感情。于是她协助冰川改变了世界，并让主人公来新的世界找她。“那个时候，我会告诉你一切的答案，以及……我真正的内心。”而勇和千晶，只不过是确保主人公必定来医院的棋子而已。

她的确成为了新世界的中心——不过是作为收集能量的媒体。也难怪熟知她本性的冰川会一直用讥讽的目光看着她。

桔千晶——寂寞的顶点

出身高贵，自视甚高的千晶，在校内人缘不好，惟一的好友也就只有从小的邻居主人公和喜欢接近他人的新田勇。她的内心里有着严格的阶级观念，所以在和勇这样被认为是“没用的家伙”说话时总会有些居高临下的态度。

不过仅是如此三人的关系还是能维持的。主人公是她惟一信赖的人，她也只会在主人公面前流露出自己软弱的一面。而勇这样的家伙则是“供女王奴役的对象”。

但是来到异界以后一切都变了。她失去了家、财富和地位，惟一可以依靠的主人公再会的时候已经不是人类，勇也不知所终。

以惊人的冷静接受了现实的千晶只有一个念头——一个人也要活下去。而一个人活下去的前提就是足够强大。所以千晶开始追求强者并力求成为强者——不仅仅是力量的强大，从身分上就不同于弱者的强者。

游戏中盘，在代代木公园那里，放出大象邪神的那个拟人BOSS，玩过的人应该还记得吧。那家伙持有能与神沟通的灵石，并且以这个为诱饵，诱杀寻找灵石者并夺取他们的生命力。对主角战斗以前他说：“说起来，先前也有个人类的女孩子来找这灵石。我没费吹灰之力就把她打发了，让她好好地吃足了苦头……嘿嘿嘿嘿……”然后，在曼陀罗军本营牛头天王残骸上再见到千晶时候，千晶失去了右臂，（这个不注意看不容易发现）衣服也被砍破了。虽然不是根源，但这件事促成了千晶走向极端。所以她后来那么切齿痛恨拟人、痛恨弱者——也就是不能原谅会输给人类伪劣仿制品的自己——这个弱者。随后的剧情玩家也都知道了，千晶在追求变强的路上越走越远，再也没有回头。而强者必然是孤独的——因为同等的强者不能相容。她与同样身为强者的主人公再也没能走到一起。

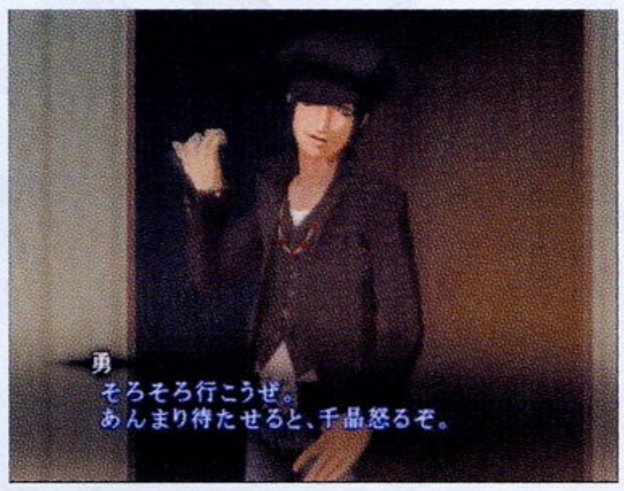
玩过的人还记得么，在最终迷宫カグツチ塔与千晶化身的魔神バアル的战斗，バアル召唤出的两个头上有光环的炽天使么。那是三人的关系已经不可挽回的决裂以后，千晶不经意间流露出的寂寞——那里本来是主人公和勇的位置。

新田勇——茧里的蚕

ムスビ是勇给自己找到的真理，写成汉字就是结び，也就是形容结出一个蚕茧般的、属于自己一个人的世界。那是在异世界找不到生存目标的勇给自己找到的逃避之路。

根据金子一马的角色介绍，在学校的时候勇就喜欢关心别人，主动与人接触，聊天吹牛，帮别人做这做那。但那其实是为了得到别人的关心。勇没有千晶那样的家庭条件和主人公那样强健的体魄，又不想被人冷落，于是通过对他人的付出来换得他人的回应。但是并不是有付出就一定会有回报的，这种时候勇会感到非常的失落。

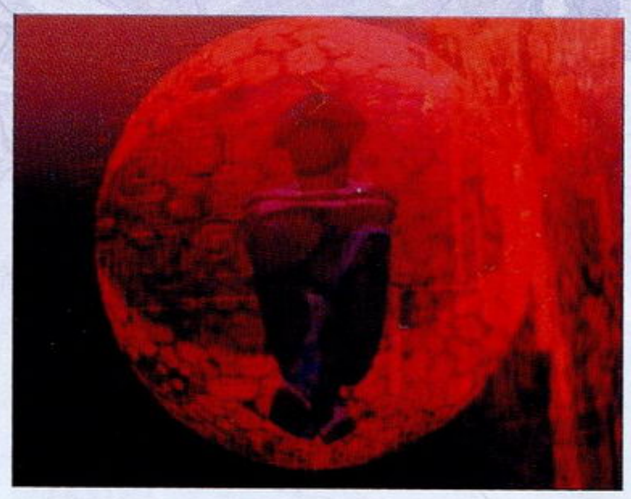
异界化以后的东京没有了人类，而幸存的人类里，好友之一的主人公已经不是人类了。而没有了主人公，勇与千晶的关系也就难以维持。（看在新宿医院时候的对话就可以知道，出身高贵的千晶是对勇这样的庶民是带有蔑视的）对他来说，没有人会再关心他了。勇剩下的惟一支柱就是佑子老师。佑子是个关心爱护学生尽职尽责的好老师，勇也得到她的关爱，并深信即使世界上其他人都变了，老师也不会变，还是会和以前一样关心自己——这成为了他一个人在异世界活下去的动力。为了救出老师，尽管在异世界历尽艰辛，遍体鳞伤，多次被关押，他也一刻都没有放弃救出老师的努力。相信他内心里无数次地想象过自己亲手救下老师时候的场面吧——在序幕的新宿医院，他不是就对主人公这么说吗：“你的任务是找老师，但是和老师感动地再会是我的任务……”



最后在歌舞伎町，勇被捕并关押在蜃气楼监狱里。他在这间囚室里意外地发现了一个端末（注：曼陀罗军恶魔不懂得使用端末，也不明白其价值）。通过端末连接的阿玛拉经络，勇看到了被囚在百层塔的佑子老师，但是也因此知道了——老师盼望着被救，但是老师盼望的只有主人公一人这件事。尽管他为了老师拼命奔波，吃尽了苦头，但老师的眼里根本没有过他。他和千晶，一开始就是被卷进来作为牺牲品的。那个时候的勇失去了最后的精神支柱，再也不相信任何人了。最终，他的意识与同样孤独的神诺亚同化，诺亚许诺他随自己一起离开这个世

www.plumbook.cn

界，去到被所有人、乃至时间所遗忘的深渊。勇与诺亚同化后的样子，就像是沉睡在子宫里的胎儿。那是渴望被爱但是害怕被伤害的形态。而诺亚在战斗中使用的特技“うそぶき”（吹牛皮）也是来自勇的东西。



碍于篇幅，这里就只分析与主人公关系最密切的这几个人。冰川和丈二就只好略过了。

只有人类才能被允许进行创世，因此神会检查每个幸存人类的内心，寻找出极端思想的苗头加以诱导，在幼苗长大结实以后等待这些人类再次来到自己面前。不管哪一种思想都是在神的计算之内的。但是出现了一个计算外的不确定因素——主人公这条顽强的蛇。

End一览

除去佑子路线结局和鲁西法路线结局外，其他三个结局的场景都是一样的——刚从混沌中重生，白纸一般的世界，还只有天空和大地，除此以外一无所有。最后的结束画面，都是地平线上新世界的建筑群如雨后春笋般拔地而起。

勇路线的结局

整个大地的中心，是勇的墓碑和帽子。

主人公默念着墓碑上的文字，那是勇留给他的最后的话：

从现在开始，我要去到哪里呢？

回归到无吗？还是在你所创造的世界里脱胎换骨重生为人呢？

我已经没有力量了，只是等待命运的裁判。

但是，像以前那样的生活，总是为了得到别人的回应而做什么，我已经厌倦了。

你使用那力量来创造新世界好了。

只要在内心提出一个愿望，就会实现——任何人都可以独自一人生活的世界。

那是还没有人看见过的世界。到底，会是个怎样的地方呢……

千晶路线的结局

千晶的幻影：“祝贺你，你创出了新的世界呢。

“那是只有能够登上颠峰的人居住的，强大、美丽的国度……”

她微微低下头：“我一直以为，创造那样的世界的是我自己呢……结果，我的使命是选择了你。”

千晶抬起头来，带着有些悲伤的微笑：“现在这个使命已经完成了……可以允许我好好休息一下了吗？”

她指着远方的地平线：“你要去的是那一边。请走吧。在那里有永远的至福。而你，拥有得到它的资格。

“谢谢你……请代我向我梦想的世界问好。”

冰川路线的结局

冰川：“……新的天，新的地。

“预言在这里实现了。世界尽洗了欲望的污垢，回复了静寂的本来面目。”

冰川看着主人公：“而成就这个预言的……是你。

“我并不是新世界的创造者，而是新世界的洗礼者。我的一切，不过是为了迎接你这位新的造物主作准备而已。

“但是，我很幸福。被授予并传播了真理，而且能够亲眼看到新世界的诞生。今后，我大概会在你所创世界的一个角落里，度过静寂而至福的余生吧……

“去吧，新的创世主！去创出新的世界！”

鲁西法路线结局

小孩子：“伴随着世界的更替一起诞生的恶魔——还有比这更了不起的恶魔吗？虽然伽俱土（カグツチ）诅咒了你，但是我给你祝福。

“在你内心里已经没有光了，但是，根本就不需要了那样的东西了吧？你已经可以将黑暗作为自己的力量活下去了。

“那么，你就应该明白，我不能不走了。但是我不会忘记你的。一定会有，再会的那一天。

“虽然没有能够作出新的世界，但你的心愿已经实现了。对，那就是恶魔们的千年王国……”

个人感想

《真Ⅲ》里最出彩的剧情，个人觉得并不是对于几个主要角色的刻画，而是有关拟人的剧情。用一句话概括就是“蚂蚁的王国”。

拟人们被恶魔用泥土造出并赋予生命，这些人类的仿制品从生下来就被安排了做奴隶的命运。但是他们也会和人类一样感到痛苦，渴望着能够有自由生活的一天。好不容易出了一个杰出的拟人フトミミ（这个名字来源于上古日本，是一种尊称，非本名。曼陀罗军的恶魔造出拟人的时候，为了使得他们更像人，也传给他们人类的文化——曼陀罗军的头领实际上是大和神族里的须佐男，因此拟人们都是一副古日本邪马台王国的打扮），于是弱小的拟人们聚集在フトミミ身边，在充满恶魔的东京四处流浪，寻找可以安住的家园。没有居住的房屋，就用自己的双手建造；没有属于自己的街道，也用自己的双手建造；被恶魔捕捉、残杀，剩下的人擦干了眼泪再重头来过。他们生活在异变后东京的最底层，像野草一样被随意践踏，也像野草一样顽强地生存。

对身为强大恶魔的主人公而言，他们实在太弱小了。就好似我们观看蚂蚁的国家，不费吹灰之力，就可以毁灭这么一个国家。但是这些蚂蚁苦苦求生的挣扎令人怜悯。在蛮荒的东京里流浪久了，内心也变得荒芜的时候，突然在浅草看到充满生机的拟人们的街道，这种时候的感动真是难以言喻。那个时候的主人公，大概也会和我一样，从内心里发誓要保护这个弱小的群体吧。生命如此的脆弱，而即使如同蝼蚁般的生命，也是想活下去的。遗憾的是拟人们的国家最终还是如同蚂蚁王国一般被碾碎了。在那样一个乱世，弱者想要建国只是空想。这段剧情，是《真Ⅲ》剧情里最沉重的部分，也是最令我体会到现实味的部分。

此外，正如我们不管多么同情蚂蚁，自己也无法成为蚂蚁的一员。主人公也无法真正融入拟人的群体成为他们的同伴。第一次前往拟人圣地时候，フトミミ充满歉意地对主人公说“再往前只有拟人能进入了”，这时候切实感受到了“非我族类”的孤独。在乱世里，同族才是凝聚力的保障。与千晶和勇已经不同族的主人公，注定要孤独一人吧。

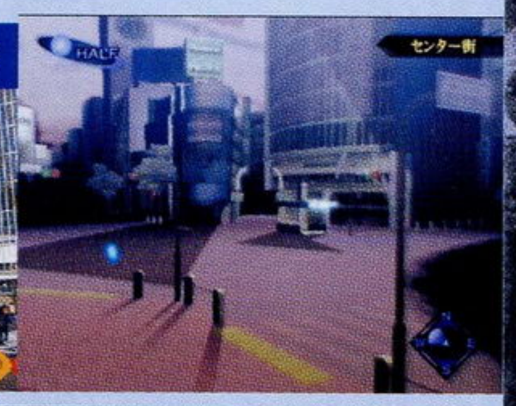
遗憾的是，这次总体感觉结尾太仓促了，感觉是为了抢在3月以前发售而不得不提前结束。很多剧情原本还可以表现得更好。疑点也还有很多。感觉这次得剧情还没有结束，如果ATLUS还有能力开发续作的话，也许一切都会在续作得到解决吧。

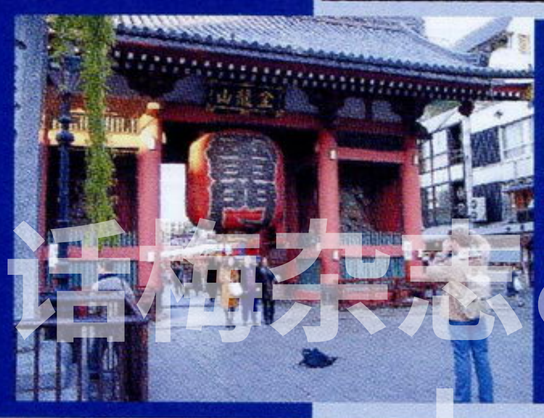
通关STAFF以后，鲁西法会说一句话：“有一天真正的敌人会出现在你眼前。到那个时候为止，不要失去你的力量……”也许这是“不要删除通关记录，续篇会用到”的意思？（汗）

《真Ⅲ》这样在剧情和系统两方面都如此出色的作品未能达成销售目标实在令人叹息。不过，抛开系统不谈，单就剧情来说，如此沉重的题材的确不可能为大多数人接受。游戏刚完成不久就传出了ATLUS被TAKARA控股的消息。社长也换为了TAKARA的社长。希望这样的人事更替不会对该系列的将来造成不良的影响吧……

特别附录

本系列的一个特点就是游戏里的场景都是东京的实名。这里给出一些实景对照，大家可以对比看看。





实景的浅草雷门和游戏里的浅草雷门。

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最终幻想X-2 超越一切的研究

文：纱迦

PS2	SQUARE	RPG	1人
	2003年3月13日发售		436KB
DVD-ROM	对应专门手枪型控制器		7800日元

全换装盘（リザルトプレート）详细解说

换装盘名称	晶球格数	装备能力	换装能力	入手方法
步みはじめる者	6	无	无	初期拥有
攻めの方阵	5	攻击力・魔力+5	攻击力・魔力+5	游戏开始后听完飞空艇上シンラ关于リザルトプレート的说明
突击の时	5	攻击力・魔力+10	攻击力・魔力+10	STORY Lv.2抢到3件战斗服
たゆまざる攻击	5	攻击力・魔力+15	攻击力・魔力+15	STORY Lv.3ミヘン街道机械暴走事件完成
攻めぬく魂の辉き	5	攻击力・魔力+20	攻击力・魔力+20	STORY Lv.5ナギ平原两家公司合并后换得
守りの圆阵	5	防御力・魔法防御力+5	防御力・魔法防御力+5	STORY Lv.1ビサイド岛寻找ワッカ事件完成
防卫の时	5	防御力・魔法防御力+10	防御力・魔法防御力+10	STORY Lv.2ビーカネル沙漠抢战斗服事件完成
ゆるぎなき防御	5	防御力・魔法防御力+15	防御力・魔法防御力+15	STORY Lv.3ジョゼ寺院SOS事件完成
守りぬく勇气の光	5	防御力・魔法防御力+20	防御力・魔法防御力+20	STORY Lv.5雷平原避雷塔魔物退治事件完成
街道の风	4	ききがけ	スロウ防御・ストップ防御・ヘイスガ・オートヘイスト	ナギ平原怪兽训练场魔物退治事件完成
勇者の骑行	4	ききがけ	スロウ防御・ストップ防御・ヘイスト・ピンチにヘイスト	派陆行鸟搜索ナギ平原后随机取得
炎の战鬼	3	炎属性吸收・ファイア	炎属性攻击・ファイラ・ファイガ	STORY Lv.1キノコ岩街道魔物退治事件完成
冰の女王	3	冰属性吸收・ブリザド	冰属性攻击・ブリザラ・ブリザガ	STORY Lv.1マカラーニャ森オオアカ屋事件完成
雷の魔兽	3	雷属性吸收・サンダー	冰属性攻击・サンダラ・サンダガ	STORY Lv.1ルカ港口的宝箱
水の怪物	3	水属性吸收・ウォータ	水属性攻击・ウォーラ・ウォーガ	STORY Lv.1キーリカ抢夺すんごいスフィア事件中询问暗语全部正确
ふみにじる者	3	重力属性吸收・サンダー	重力属性攻击・グラビデ・HP2倍	STORY Lv.2アンダーベベル宝箱中
いにしえの圣兽	4	圣属性吸收	圣属性攻击・ホーリー	STORY Lv.5ガガゼト山EPISODE COMPLETE
四重の力	5	炎・雷・冰・水属性攻击	炎・雷・冰・水属性吸收	STORY Lv.3ナギ平原救观光客事件完成
むしばむ眠り	5	スリプル・バイオ	睡眠防御・睡眠攻击・毒防御・毒攻击	STORY Lv.1青年同盟本部附近的宝箱
静かなる暗夜	5	サイレス・ブライン	沉默防御・沉默攻击・暗盲防御・暗盲攻击	STORY Lv.1ビーカネル挖掘物品事件完成
咒われし蛇	5	着がえたい防御	カーズ防御・石化防御・石化攻击・ブレイク	STORY Lv.2开始的ビサイド岛射击小游戏Lv.5过关
荒れ狂う巨人	5	コンフュ	混乱防御・混乱攻击・バーサク防御・バーサク攻击	ビサイド岛用サーチスフィア找到4个密码打开暗门后瀑布顶上的宝箱（注1）
别れの宣告	5	デス・死の宣告	即死防御・即死攻击・死の宣告防御・死の宣告攻击	参见《100%完成度目指！》中STORY Lv.2マカラーニャ森一节
月轮の守り	4	シェル・ピンチにシェル	オートシェル	STORY Lv.2ミヘン街道抓路行鸟的事件完成
日轮の守り	4	プロテス・ピンチにプロテス	オートプロテス	STORY Lv.1幻光河护卫事件完成
きらめく镜	4	リフレク・リフレク贯通	オートリフレク	STORY Lv.2キノコ岩街道强行突破事件完成（选择新エボン党时）
むさぼりし者	3	无	アスピル・ドレイン	STORY Lv.2ルカ访问事件完成
咲き夸る灾い	5	无	沉默攻击・暗盲攻击・毒攻击・睡眠攻击・石化攻击	STORY Lv.5ナギ平原两家公司合并后换得
灾いの守り手	5	无	沉默、暗盲、混乱、バーサク、カーズ、着がえたい、睡眠、毒防御	STORY Lv.5ベベルEPISODE COMPLETE
愈しの风	3	ケアル	ケアルラ・ケアルガ	STORY Lv.1ルカ派送气球事件完成
再起の心	3	レイズ・ケアル	ケアルラ・ケアルガ	STORY Lv.1ザナルガンド回答暗号时回答“い”
愈しの光	4	ケアル	ケアルラ・ケアルガ・レイズ・フルケア	STORY Lv.2グアドサラム夺回スフィア事件完成
不灭の魂	4	レイズ・ケアル	ケアルラ・ケアルガ・アレイズ	STORY Lv.5异界の道打倒アニマ
满ちゆく愈し	5	步くとHP回复・リジェネ	ケアルガ・オートリジェネ	STORY Lv.3ガガゼト山击败ガリク
力の追及者	4	攻击力+10	（攻击力+15）×N	派陆行鸟搜索ナギ平原后随机取得
あふれる魔力	4	魔力+10	（魔力+15）×N	STORY Lv.2幻光河卖票事件完成
岩のごとく	4	防御力+10	（防御力+15）×N	STORY Lv.2ガガゼト山抢夺战斗服事件完成
神秘の守り	4	魔法防御力+10	（魔法防御力+15）×N	STORY Lv.2开始的ビサイド岛射击小游戏LV1过关
吹きすさぶ风	4	速度+5	（速度+5）×N	参见《100%完成度目指！》中STORY Lv.2、3マカラーニャ森一节
希望の光	6	运+30	（运+30）×N	STORY Lv.5マカラーニャ森EPISODE COMPLETE
剑士の夸り	6	剑技使用可能	（攻击力+15）×N・剑技准备时间缩短	STORY Lv.3マカラーニャ森旅行公司救人事件完成
もののふの誉れ	6	奥义使用可能	（攻击力+15）×N・奥义准备时间缩短	STORY Lv.2雷平原避雷塔全调整且成功5个以上时与旅行公司的アルベド族讲话
野性の血脉	6	あばれる使用可能	（攻击力+15）×N・あばれる准备时间缩短	参见《100%完成度目指！》中STORY Lv.3的ベベル一节
混沌の涡	6	妖术使用可能	（魔力+15）×N・妖术准备时间缩短	キーリカ岛受妇人委托抓到13只猴子后可以换到（注2）
白き刻印	6	白魔法使用可能	（魔力+15）×N・白魔法准备时间缩短	在ルカ与狗玩スフィアブレイク时随机翻得
黑き纹章	6	黑魔法使用可能	（魔力+15）×N・黑魔力准备时间缩短	STORY Lv.4幻光河寻找トーブリ事件完成
神速の一击	6	无	奥义、剑技、あばれる准备时间缩短	STORY Lv.5打倒ビーカネル沙漠的热沙恶魔
练达の秘术	6	无	妖术、黑魔法、白魔法准备时间缩短	STORY Lv.5キーリカ岛EPISODE COMPLETE
长者のしるし	5	まきあげる	ギル2倍	利用在ビーカネル沙漠中央区随机挖到的钥匙打开营地的宝箱
お宝さがし	5	ぶんどる	アイテム2倍	STORY Lv.3与シンラ玩スフィアブレイク时随机翻得
不屈の斗志	5	无	HP2倍・MP2倍	STORY Lv.5グアドサラムEPISODE COMPLETE后进入原本打不开的门内
成长の约束	5	无	AP2倍・EXP2倍	STORY Lv.5在与第10个仙人掌的迷你游戏中获胜
约された愈し	4	白魔法使用可能	リレイズ	STORY Lv.5雷平原迷宫内最深处的宝箱
破灭の炎	4	黑魔法使用可能	フレア	STORY Lv.5ガガゼト山EPISODE COMPLETE后与リアン和エイド对话
至高の光	5	白魔法使用可能	リレイズ・ホーリー	完成キノコ岩街道封印洞窟的情节（注3）
终末の日	5	黑魔法使用可能	フレア・アルテマ	STORY Lv.5时通往异界的5条道路全部走遍
迷わざる者	2	无	无	拿到第1件特殊服装时同时得到
限りなき魔力	4	战斗中MP消费减半	（魔力+15）×N・MP消费1	ミヘン街道隐藏洞窟
君临する者	5	HP限界突破	攻击力限界突破	STORY Lv.5ナギ平原隐藏迷宫完成
天地の破坏者	5	HP限界突破	攻击力限界突破・银河天震	全魔物OVERSOUL资料收集后自动获得

注1：具体情况参见上期，注意湖边的数字中0应为9，9应为0。

注2：所有的猴子都在キーリカ岛上的森林中，但一次只能找到一只，只有退出后重新进入才能找下一只。请连按○键进行地毯式的搜索。

注3：详情参见上期杂志。

插画集&3DM-SMV
www.plumbook.cn

100%完成度目指！

100%完成度达成需知

①完成度上限不止100%，但游戏中最多只会显示100%。

②完成度有小数设定，但游戏中不会显示出来。

上期杂志已经对整个游戏的流程和所有情节的EPISODE COMPLETE达成方法进行了详细解说，相信大家已经在我们的指引之下顺利爆机了。不过如果要想达成100%的剧情完成度，可就没这么简单了。不过别着急，因为现在我就会为大家献上100%完成度的达成方法。为节省篇幅，上期在流程攻略和全EPISODE COMPLETE中提到过的内容就不再浪费笔墨，请大家在打机时一定要配合上期杂志的相关内容一起使用。

STORY Lv.1

キーリカ岛

第二个场景中有位扛摄像机的小伙子，与他对话后他会问你要不要看在建设中的青年同盟基地。只要你分别在STORY Lv.1、3、5各看过一次，这样在STORY Lv.5时就能在他的帮助下去基地拿取攻击力界限突破的珍贵装饰品インビンシブル——一定要看。

ルカ

在有记录点的房间内会看到上一代飞空艇上的奸商リン，这一回他又搞起了SPHERE BREAK的买卖。

ミヘン街道

北口死路附近可以看到小型的チョコボイーター。

キノコ岩街道

キノコ岩街道任务中在被封印的门前追上乌诺和萨诺，事后アカギスフィア9入手，并与マローダ再次见面。完成魔物退治任务后去青年同盟总部发生剧情，然后与一旁的メイチェン对话，耐心地听完他的全部话后两人握手告别。

幻光河

这里发生的事件很重要，关系到两个珍贵装饰品キューソネコカミ（濒死时攻击回复必9999，上期已有详细论述）和ミネルバビスチェ（拥有究极的魔导之力，副作用为不能获得AP）能否入手。如果与鸭子商人トーブリ对话后往ジョゼ寺院方向前进，就能遇到委托人ハイベロ族，与他对话后完成护送任务，能拿到换装晶球魔铳士和换装盘日轮の守り；如果在与トーブリ对话前直接从ジョゼ寺院处往幻光河走，先与ハイベロ族人对话后完成护送任务，这样在STORY Lv.2完成マカラーニャ森的寻找音乐家任务后，选择不回飞空艇，返回与ハイベロ族对话，就能拿到ミネルバビスチェ；如果根本就不接受护送任务，这样在STORY Lv.2一开始把トーブリ推入电梯后就能拿到キューソネコカミ。究竟如何选择，请大家仔细考虑。不过需要说明的是，要想使幻光河EPISODE COMPLETE，就得选择拿魔铳士这条路线。

グアドサラム

在异界入口处会有一点小剧情，会打听到グアド族人有很多都躲到了マカラーニャ森中。

雷平原

虽然没有任何剧情，但建议还是来一下。

マカラーニャ森

不从光道走，可以遇到3位音乐家。

STORY Lv.2

キーリカ岛

无论选择哪一方，都不能进入キーリカ岛。

キノコ岩街道

如果选择新エボン党，这里会发生逆恨み同盟を突破せよ事件，完成后拿到换装盘きらめく镜；如果选择青年同盟，在总部与エルマ和ルチル对话会发生事件。无论选择哪一方，来到封印之门前都可以拿到アカギスフィア7。

雷平原

调整避雷塔的成果将影响到STORY Lv.5雷平原任务中能拿到的宝箱，不过也没有什么太好的东西就是了。此外在这里还可以找到シド。

マカラーニャ森

寻找音乐家任务只要找到3位大音乐家即可，但建议还是要把另外3位小音乐家也一同找出来。方法相同，不过有1位小音乐家得按×键跳入蝴蝶圈中才能找到。如果把3位小音乐家都找出来的话，在STORY Lv.3时可以拿到换装盘吹きすさぶ风。

完成寻找音乐家任务后不要回飞空艇，沿原路返回与委托人对话，会拿到换装盘别れの宣告。如果STORY Lv.1中玩家是从他手中直接接受护送任务的话，在这里能够拿到ミネルバビスチェ。

グアドサラム

与宿屋主人对话会发生卖情报事件，具体情况是随机的，大家可以通过SAVE/LOAD大法来实现。最佳情况是老板提示中有“一番近”字样时，此时把情报卖给他可得100000元。

ザナルカンド遗迹

在本章就可以进行猴子配对事件了。

STORY Lv.3

キーリカ岛

记得与扛摄像机的小伙子对话。

雷平原

在这里可以再次看到シド。如果在STORY Lv.2的ナギ平原遇到过两位ロンゾ族的少年，在这里就能再次遇到他们，3个选项其实没有什么区别，只是在下一章时他们出现的地方会发生变化。

ザナルカンド遗迹

如果在前一章已经完成了猴子配对事件，此时可以找イーサル对话。

ミヘン街道

北口附近，シンラ设置的通信晶球会掉下去。

ベベル

如果选择新エボン党，在ジョゼ寺院任务出现前来到上一章打巴哈姆特的地方跟こども团对话选第2项就能拿到换装盘野性の血脉。在ジョゼ寺院任务出现后无论选择哪一方，来到上一章打巴哈姆特的地方都会出现剧情，并拿到アカギスフィア1。

STORY Lv.4

Story Lv4在飞空艇上看通信晶球是达成EPISODE COMPLETE非常重要的一个环节。玩家首先要保证确实在Story Lv3中放置过通信晶球，注意有些地方的通信晶球不止一个（如ナギ平原），为保险起见，建议走完每个场景。随着前三章你完成的情节不同，在这里看到的情节也会不同。为节省篇幅，下文中只列出重要情节，其他部分请大家自行观看，除下文提到的几个比较特别的地方外，只要观看时不发生通信晶球坏掉的情节就随便看吧。

通信晶球刚刚接通时

此时只有几处地方可以观看，但非常重要。

ビサイド岛：与瓦卡对话。

キーリカ岛：与ドナ对话。

キノコ岩街道：与ヤイバル对话。如果选择新エボン党的话，晶球会被丢入海中。

ベベル：与マローダ对话。

寻找トーブリ事件前

ビサイド岛：可以看到七种不同的情况，最后一次通信晶球被踢坏。

キーリカ岛：在村中不断看，可以看到ドナ说梦话叫バルテロ的名字。此时如果看寺院的话，通信晶球就会坏掉，这样就无法达成EPISODE COMPLETE了。慎之！慎之！

ミヘン街道：找出机械暴走的原因，最佳答案是琉库。依此时选择的顺序不同，再加上之前在ミヘン街道完成的事件情况，在STORY Lv.5时犯人有琉库、リン、运动家、魔物、少女和失败6种可能，其后果各不相同。

雷平原：可以两次抓到陆行鸟。

ナギ平原：连看数次之后看到为儿子寻找新娘的父亲拿出珍藏的宝箱。此事件发生后在STORY Lv.5中可以找到宝箱中的5万元，等他发现钱丢失后如果把钱还给他，可以获赠剑技の心得。

www.plumbook.cn

温泉：共有15种不同的情况，非常有趣！

マカラーニャ森：在旅行公司连看数次后オオアカ屋会提到他那个离家出走的弟弟。

寻找トーブリ事件后

ビサイド岛：ベクレム提到当年和瓦卡弟弟的事情。

キーリカ岛：在村庄连看3次，会发生ドナ把自己的话用气球带给バルデロ的情节。之后再看寺院，バルデロ就会收到ドナ的气球，EPISODE COMPLETE要求达成。

旅行公司：连看数次，会看到オオアカ屋的弟弟回来。

ザナルカンド遗迹：连看数次会看到イサール谈到ベベル的情节。

きぐるみ士入手详解

游戏中最强的换装晶球就是这个外表猥琐的きぐるみ士了，要想拿到きぐるみ士，就得在STORY Lv.5中除ベベル外全部情节EPISODE COMPLETE。需要注意的是，某些地区拥有多个EPISODE COMPLETE，但事实上只要完成该地区的主线就够了。如果某地区满足达成EPISODE COMPLETE的条件，进入STORY Lv.5的地图选择画面时，该地区就会出现ACTIVE LINK，所以如果大家进入STORY Lv.5时没出现图中所示的壮观场面，就可以考虑重来了。

关于全地区的EPISODE COMPLETE达成方法，上期已有详述，现在对其中几个重点和难点进行一下补充。

ミヘン街道

STORY Lv.1从街道北口坐到旅行公司发生翻车事件→STORY Lv.2抓陆行鸟事件在第三阶段（借助浮游车抓获成功）完成→STORY Lv.3机械暴走事件中胜过阿鲁贝多族（一共13组，只需破坏7组即算成功）→STORY Lv.4按参考顺序2-5-3-4-1-2-5-4-1-3-2寻找真凶。

按以上顺序确定可以将凶手锁定为琉库，甚至无需回答任何选项，当然也可以拿到きぐるみ士。如果凶手是魔物，最后会出现尤娜骑陆行鸟出丑的情节，同时也算EPISODE COMPLETE。此外还可以将凶手锁定为リン本人或抓陆行鸟的小妹妹ヒクリ，这样也算EPISODE COMPLETE，而且锁定为リン的话最后还能拿到ギップル的晶球，但后3种方法不能保证拿到きぐるみ士。

事件结束后在本地区可以骑乘陆行鸟。骑着陆行鸟来到北口附近，会发现某处崖边有陆行鸟羽毛。按住方向键不放使陆行鸟不断向崖边走，一定时间后陆行鸟就会问你是否要跳过去看看，如果同意的话可以拿到一个道具。离开这个画面后再返回到刚才这个地方来，再如法炮制一遍，一定时间后（会更长）陆行鸟会再次问你是否要跳过去看看，如果同意的话就会拿到琉库特殊换装的攻击力限界突破道具常胜之秘传。

ジョゼ寺院

修理零件其实有5个，入手方法如下：

①找寺院里某人要修理零件マキナ魂。

②向寺院里的看门人输入密码マルネラ，拿到リサイクル精神。

③ジョセ寺院外右上方的空地上有3只猴子，站在正中央当3只猴子一起跳起的时按○键就能拿到第3个修理零件かんたんリベア。推荐方法：连按○键。

④ミヘン街道上某个机器人身上有第4个修理零件リベアマニュアル。

⑤在ナギ平原隐藏迷宫中可以找到第5个修理零件リベアの全て。

其实只要你挖出来的零件每种都有5个以上，就可以直接去打爆最强机械，无需把5个修理零件都找出来。

キノコ岩街道

之前在此处的所有情节都完成的话，如果在STORY Lv.2选择加入青年同盟，那么到了STORY Lv.5时此时就可以参加武斗大会，获胜后EPISODE COMPLETE，之后来到总部，女队长说完话后会出现第2个EPISODE COMPLETE。如果在STORY Lv.2选择加入新エボン党，就没有武斗大会情节，不过只要冲到尽头也能拿到EPISODE COMPLETE。无论选择哪条路线都不影响结局，也不影响封印之门的情节。

幻光河

幻光河的EPISODE COMPLETE是最简单同时也是最难的一个。玩家必须满足以下条件才能达成。

①STORY Lv.1护送任务完成，且不能丢失任何货物。注意一定要直接向鸭子商人トーブリ接任务，不能不接或向ハイベロ族人接。另外在完成护送任务前不可去キーリカ岛发生与トーブリ见面的情节。

②STORY Lv.2卖票任务顺利完成，10张票全部卖出且赢利4000元以上。

③STORY Lv.3与トーブリ对话完毕。

④STORY Lv.4寻找トーブリ之前利用通信晶球看完幻光河的情况。

如果最后出现“飞入”选项即为大功告成。随着你完成的事件不同，出现在グラドサラム里トーブリ事务所宝箱里的道具也不一样，如果在STORY Lv.3不上ガガゼト山阻止ガリク的灭族行动，在这里就可以拿到珍贵装饰品成功の秘诀。

魔铳弹一览表

本作的魔铳弹其实就是传统《FF》里的青魔法，习得方法就是转为魔铳士后挨敌人相应的招式就可以了，不会有MISS的情况发生。虽然听起来很简单，但实际上很难。因为白风、大防御等青魔法都是对己方使用的特技，要想学会就得先将敌人打至混乱，这样才有机会让敌人对我方使用此技。而最强的青魔法真夜中の叫び攻击力超强，习得前一定要有超高的能力外加装饰品才有可能挨住这一下。（キノコ岩街道封印之门的进入方法参见上期杂志。）

吸收

消费MP：3

效果：吸收敌单体的HP和MP

习得对象：ハイズォ

出现场所：STORY Lv.2寻找音乐家任务中的光道上

ホワイトウィンド

消费MP：16

效果：我方全员HP回复

习得对象：クアール

出现场所：ナギ平原北部

ブラスター

消费MP：30

效果：敌单体HP为1

习得对象：クァール

出现场所：ナギ平原北部

ファイアブレス

消费MP：28

效果：敌全体炎属性攻击

习得对象：バリーヴァルハ

出现场所：STORY Lv.4幻光河南岸

タネ大炮

消费MP：28

效果：敌单体攻击

习得对象：セファロタス

出现场所：STORY Lv3 ナギ平原

石のいぶき

消费MP：32

效果：敌全体石化效果

习得对象：ドルメン

出现场所：STORY Lv5 ビサイド岛

话痴杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

震天

消费MP：22

效果：敌全体攻击附带物防魔防下降效果

习得对象：グクマッツ

出现场所：STORY Lv.3ザナルカンド遗迹

彻甲弹

消费MP：32

效果：敌单体攻击

习得对象：バラライ（濒死时）

出现场所：STORY Lv.2 ベベル剧情战斗

マイティガード

消费MP：32

效果：我方全员シェル・プロテス效果

习得对象：ガリク（混乱时）

出现场所：STORY Lv.3ガガゼト山剧情战斗

シュトルムカノーネ

消费MP：38

效果：敌全体攻击

习得对象：アイアンサンド

出现场所：STORY Lv.3ザナルカンド遗迹

くさい息

消费MP：64

效果：敌全体各种异常状态攻击

习得对象：モルボル

出现场所：STORY Lv.5 ビサイド岛

インサニティサン

消费MP：70

效果：敌全体攻击

习得对象：アルテマウェポン

出现场所：ベベル隐藏迷宫47～49层

はりせんぼん

消费MP：24

效果：敌单体1000点伤害

习得对象：サボテンダー

出现场所：ビーカネル沙漠仙人掌洞窟

ジェノサイド

消费MP：48

效果：敌全体攻击

习得对象：エクスペリメント（高等级时）

出现场所：STORY Lv.5 ジョゼ寺院

真夜中の叫び

消费MP：80

效果：敌全体攻击

习得对象：メガトンベリ（OVERSOUL时）

出现场所：ベベル隐藏迷宫40层以后

モーターガン

消费MP：99

效果：敌全体攻击

习得对象：ギップル（濒死时）

出现场所：进入キノコ岩街道封印之门后的剧情战斗

ナギ平原隐藏迷宫

在STORY Lv.5中可以从グアドサラム的情报屋探听到关于四大隐藏迷宫的消息，这四大隐藏迷宫分别为：雷平原数字迷宫、ミヘン街道爆破迷宫、ベベル百层迷宫和ナギ平原隐藏迷宫。前面三个迷宫已经在上期杂志中介绍过了，现在要介绍的就是最后的ナギ平原隐藏迷宫。

要想让ナギ平原隐藏迷宫出现，首先要有4只Lv.5的陆行鸟，Lv.1、2、3、4的陆行鸟至少各一只，陆行鸟的总数要是满的（即14只）。首先选择Lv.1、2、3、4的陆行鸟各一只编入一军（最好Lv.和顺序相同），然后按1、2、3、4的顺序派陆行鸟出去探宝，地点和方式不限，可以一次派4只出去，也可以一次只派1只出去。反复数次之后（记得要为陆行鸟补满气力），将一军换为4只Lv.5的陆行鸟，再把这4只陆行鸟全部派出去搜索ナギ平原数次，事件就会自动发生。

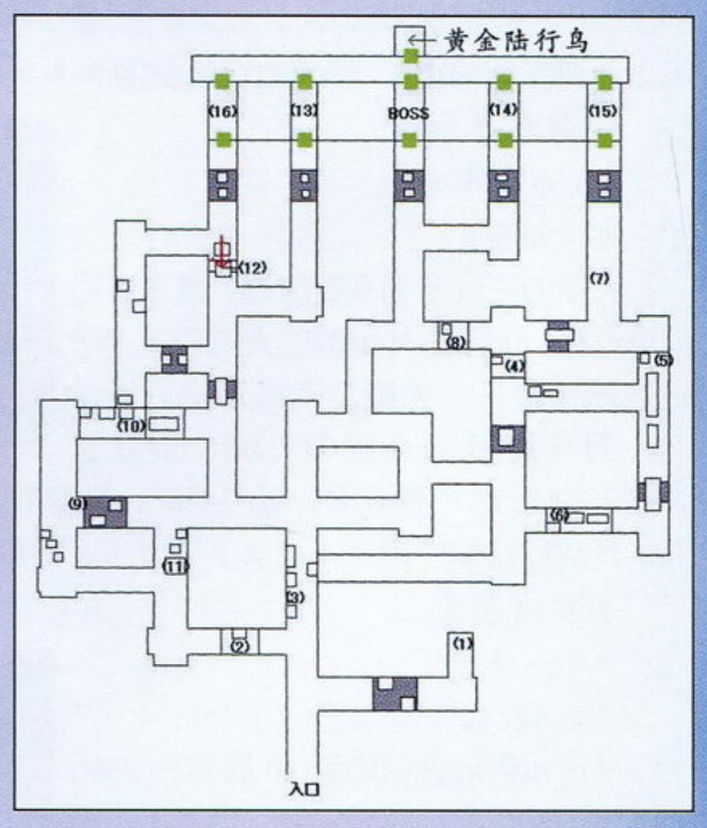
陆行鸟捕捉方法上期已有详述，需要说明的是派陆行鸟出去探宝时有可能会逃走，如果在以上步骤中发生逃走事件的话会很麻烦，建议大家在陆行鸟探宝结果出来前先SAVE一下。每次把陆行鸟派出去探宝后，打7场战斗陆行鸟就会回来，此时就赶快先SAVE吧！另外每次探宝回来取得的道具也可以用SAVE/LOAD大法来调整，不过除了两个换装盘外也没有什么好东西……

ナギ平原隐藏迷宫是一个没有方向的迷宫，进去很容易迷路，不过只要有了地图，就没什么关系了。迷宫中大家会遇到强敌アルテマウェポン，而BOSS则是大型的チョコボイーター，物理攻击和魔法攻击都很强。迷宫的破法是先去打BOSS，然后开启BOSS身后的石壁。接下来按从左到右的顺序依次打开4道石壁，这样最后就能打开关着黄金陆行鸟的石壁。找到黄金陆行鸟后，就算EPISODE COMPLETE。黄金陆行鸟的作用在于可以防止其他陆行鸟逃品，此外也可以自己去寻找宝贝。

攻破此迷宫的最大收获除了可以找到黄金陆行鸟外，还可以找到AP3倍成长的装饰品グロウエッグ、琉库特殊换装的HP限界突破道具マキナリアクター和第5个修理零件リベアのすべて。

数字说明

1：エーテルターボ×2
2：毒の牙×2
3：ウィザードブレス
4：圣なるの魔石×2
5：ミスリルバングル
6：ルーンの腕轮
7：メガポーション×2
8：体力の泉
9：魔力の泉
10：メガフェニックス
11：タマのすず
12：グロウエッグ
13：光の魔石×2
14：マジカルパウダー
15：リベアのすべて
16：マキナリアクター



全怪兽OVERSOUL收集

要想拿到最强的换装盘天地の破坏者，就得完成全怪兽OVERSOUL收集。在介绍如何全怪兽OVERSOUL收集前，首先解释一下什么叫OVERSOUL。当打倒一定数量的同种族敌人后，该种族的敌人就会对你怀有敌意，这样它就会进入OVERSOUL状态。一旦进入状态该怪物HP、能力都大幅度提升，经验值与金钱数量也随之增加，此外OVERSOUL后敌人的攻击手段和身上携带的道具也会发生变化。

全怪兽OVERSOUL收集须知

①OVERSOUL收集情况可以在飞空艇上的シンラ处查看。

②某些敌人是不能OVERSOUL的，详情也请在シンラ处查看。

③打倒某种族的敌人达一定数量后，以后遇到的该种族敌人都会OVERSOUL。

④只要不打死OVERSOUL的怪兽，该种族敌人以后遇到你时会一直保持OVERSOUL。

⑤只要遇到过OVERSOUL状态的怪兽，就算收集成功，无需将其打死。

⑥一场战斗若出现多个同种族敌人，则只会有一个OVERSOUL。

根据以上六点，我们可以得知全怪兽OVERSOUL收集的捷径，例如不要全鸟类OVERSOUL收集，就可以找任何一个有鸟类敌人出现的地方宰杀它们，

www.plumbook.cn

将鸟类杀至OVERSOUL后就逃跑，然后去有其他鸟类敌人出现的地方。这样只要一见到其他的鸟类敌人，它们就会立刻进入OVERSOUL状态，然后再逃跑，去寻找别的鸟类敌人，反复即可完成全鸟类敌人收集。

一些比较厉害的敌人如ベベル百层迷宫中的すべてを舍てし者，游戏中仅此一家，别无分店，而且它的能力非常厉害，OVERSOUL后更是了得。对于这种敌人，就要先不断地宰杀与它同种族敌人中最弱的一种，すべてを舍てし者是ウェポン族，该种族最弱的敌人是アルテマウェポン。达成OVERSOUL后逃跑，这样再遇到同种族的オメガウェポン和舍弃一切者时，都会自动OVERSOUL。在ベベル百层迷宫中可以找到游戏中90%以上的敌人，请大家在进入前事先将全种族杀至OVERSOUL状态，这样一次百层迷宫打下来，OVERSOUL少说也能收集到90%以上。如果能够全OVERSOUL收集，就能拿到天地の破坏者，并可以使用传说中的指令：银——河——天——震！它是游戏中惟一能够打出99999攻击力的招式，至于演出效果嘛，为了不剥夺大家的乐趣（痛苦？），还是请大家自己去看好了……

ベベル百层迷宫BOSS攻略大法

红龙

エルダードレイク

HP：38500

红龙攻击力超高，而且速度很快。前80层中登场的红龙都是可以躲开的，但如果被撞上就只有一战了。推荐战法：2个濒死的枪手（ガンナー）配上濒死时必打9999的装饰品小猫抓抓（キューソネコカミ，拿法上期有详细论述），开战后立刻使用クイックトリガー，必胜！

大菜刀王

メガトンベリ

HP：48600

大菜刀王攻击力实在太高，基本上是捅谁谁死，而且进入40层后大菜刀王是必打的怪物之一，如果没有好方法只能认栽。最强魔铳弹真夜中の叫び要在它OVERSOUL后才会使用，威力绝伦。推荐战法：2个濒死的枪手配上小猫抓抓，开战后立刻使用クイックトリガー，必胜！

基罗古长老

アラーネア

HP：18280

ベベル百层迷宫中第20层的BOSS，クモ族。攻击力和魔力较高，全体攻击威力不俗，OVERSOUL后魔法能力增强。HP不高是它的致命弱点，如果没有小猫抓抓的话，用サムライ的钱投げ或ギャンブラー的わいろ都可以将其扫地出门。打败它可以拿到アカギスフィア8。

西莫亚之父

ブラックエレメンタル

HP：9999

ベベル百层迷宫中第40层的BOSS，エレメンタル族。魔力最强的怪兽，物理防御超高，アルテマ很容易让我方全灭。不过它的HP实在太少，用小猫抓抓、サムライ的钱投げ或ギャンブラー的わいろ都可以轻松获胜。打败它可以拿到包括HP限界突破在内的珍贵装饰品。

麦加祭司

マウントマイマイ

HP：343280

ベベル百层迷宫中第60层的BOSS，マイマイ族。物理攻击威力超群，全体攻击招式不多，如用3个濒死的枪手配上小猫抓抓必胜。另外利用狂战士超高的回避率配上增加运气的装饰品，再加上魔法反射效果，也可以轻松获胜，不过不推荐这种战法就是了。

尤娜蕾斯卡

チャク

HP：437850

ベベル百层迷宫中第80层的BOSS，妖蛇族。此怪的石化防御无法防御，幸好可以用金针救治。得意技震天不但攻击力高，还附带能力下降效果，非常讨厌。推荐战法：防御255的狂战士或盗贼无限COMBO，另外也可以用3个濒死的枪手配小猫抓抓硬拼，只要不用震天就能赢。

斋恩

すべてを舍てし者

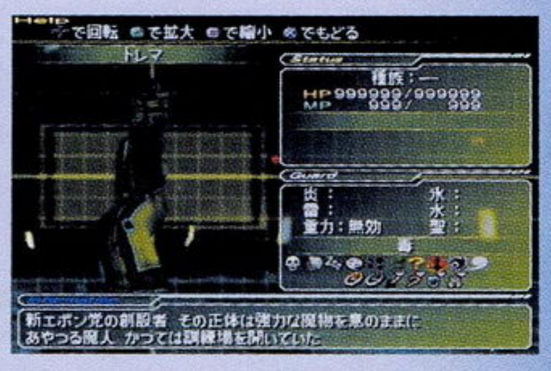
HP：200000

ベベル百层迷宫中第100层的BOSS，ウェポン族。能力大幅强化，绝招インサニティサン一出即全灭，非常厉害。幸好HP不是太多，小猫抓抓两次即可搞定收工。强烈建议送它一百多万让它回家，这样可以拿到ダークマター。两个ダークマター可合成为圣战之药，全员无敌！

托雷马

トレマ

HP：999999



ベベル百层迷宫最终BOSS，新エボン党创始人。物理攻击不强，但速度超快，魔法攻击异常强大。由于HP高达100万，所以不可依赖小猫抓抓战法，关键在于我方要有超强的防御能力，各种珍贵装饰品必不可少。比较稳妥的打法是用魔铳士吸光他的MP再慢慢磨。

从上文可以看出，有很多地方都是依赖小猫抓抓（キューソネコカミ）战术打过来的。小猫抓抓确实是本作中最强的装饰品，当装备了此物的角色处于濒死状态时，她的每一次攻击都会强制性打掉对手9999点HP。日语中キューソネコカミ的原意是穷鼠啮猫，和汉语中的狗急跳墙意思差不多。如果给枪手用此招，当她发动クイックトリガー时一次性可以打掉10万以上的HP。另外暗黑骑士（ダークナイト）的暗黑の空等技巧配合它，也能发挥出莫大的威力。看来把女孩子逼急了确实是件很可怕的事情啊！

小猫抓抓的入手方法非常简单，只要在Story Lv1中放弃了幻光河护送的任务，在Story Lv2开始会遇到鸭子商人托布力。如果把三人组加托布力全推入电梯，就能得到。如果你已经通关过一次，拿到小猫抓抓后就可以SAVE后选择“强くてニューゲーム”重开，短时间内就能拿到3个。

由于小猫抓抓只能在濒死时才能发挥威力，所以过分依靠它的话是一件很危险的事情。最强的战法当然还是靠能力说话了，提升能力最简单但又最有效的方法就是升级。另外就是靠珍贵装饰品，像打败トレマ后得到的アイアンデューク，简直有化腐朽为神奇的威力。如果能拿到6个，真是天下无敌了。

闪电球制胜攻略！

泰达、琉库和尤娜竟然一起出现在闪电球比赛中？没错！如果你想看到这一幕的话，就请接着往下看吧！

当游戏推进到STORY Lv.5时去ルカ就能参加闪电球大赛，之后只要与ルカ柜台处的小姐对话，就能随时玩闪电球。通过闪电球比赛可以拿到很多不错的回复道具，而且还能拿到AP3倍成长的超强练能力装饰品グロウエッグ。如果不打闪电球的话，就只能去ナギ平原隐藏迷宫拿了，不过一周目只能拿到一个而已，所以建议大家还是很有必要打一下水球的。本作的水球变成了《球会》式

www.plumbook.cn

的玩法，育成成为了游戏的主轴，而闪电球的情况是可以多周目继承的。在介绍玩法前先介绍一下闪电球比赛的规则吧！

闪电球比赛基本规则

☆每场比赛的时间为 5 分钟，无半场之分。
☆任何一方得到 7 分，比赛即告结束。
☆加时赛采用金球决胜制，最多延长 30 分钟。

基本指令解说

トレーニング（训练）

闪电球育成的核心。玩家要用右上角的点数来使球员成长，每比完一场比赛点数就会增加，胜、平、负得点各不相同，当然胜获得的点数最多了。胜利的场次越多，球队的等级越高，这样获得的点数也越高。

选择训练后又有4项指令，フォーメーション为阵形选择，プレイスタチル为战术安排，练习实行即为实行刚才安排的练习项目，决定则是退出训练选项。指向队员后在画面右下方会出现他的能力表，按○键则会进入训练项目选择画面。由于指令前都有数字编号，所以纱迦就在此偷一下懒，不再一一列出指令名称了。

每个项目一次训练最多投资9点，但训练次数不限。投资点数可以累积，先投资4点后投资5点与一次投资9点是一样的，不过反复训练会让球员疲劳（FTG上升），从而导致因伤缺阵。缺席的队员会有数场比赛不能上场，你也可以通过特别休养来令其提前投入比赛，大约10点就能减少1场比赛的缺席时间。但在点数相对比较匮乏的早期来说这是一种很奢侈的行为。

在每位球员能力表的前方都有一串蓝色的数字，这是球员的心情指数。每次锻炼时FTG上升的数值等于你在此项数值上投资的点数减去他此项数值的心情指数。由此可知，心情指数越大越好。第11个训练项目就是令该球员的心情指数大幅上升，对于训练极有好处。但心情指数低也有好的一面，举个例子，当我们要进行第7项训练时，如果PAS一项的心情指数为0，此时进行第7项训练PAS值就不会有任何下降！

闪电球比赛制胜无非就是两个原则，一是队员都是最好的队员，二是队员能力都练到极限。但从训练项目来看，各种数值之间都是相互制约的，这项数值上升，那项数值就得下降，要想全满谈何容易。这时有两种方法：一种是根据位置来决定优先培养能力，前锋当然要SHT高，守门员就只要CAT高就行了，此之谓“速成法”；另一种方法是按4→2→6→9→3的顺序来培养，这样就能使将除SHT、REC、CAT之外的能力全部练满。SHT和REC两项数值相互制约，此时应该先将SHT练满，然后再将REC练满。由于REC提升极快，所以此时SHT只会下降少许。接下来要想把SHT练满的话就要注意看REC的心情指数，当REC心情指数为0时提升SHT就不会有任何下降啦！

第13、14项指令开始是没有的，当比赛的奖品中出现“练习コマンド追加”一项时，机会就来了！只要获得了这个奖品，在练习中就会多出一项指令来。第13项指令红白战是全能力随机上升，而且一次可以上升数点，也不会造成任何数值的下降！这项指令可以说是非常非常的实用，不过带来的疲劳度也是相当惊人。传说中的九十九魔人只能用此法来培养。

训练项目解说
1：FTG 下降
2：END 上升，BLK 下降
3：ATK 上升，CAT 下降
4：PAS 上升，END 下降
5：SHT 上升，REC 下降
6：BLK 上升，RNG 下降
7：CAT 上升，PAS 下降
8：REC 上升，SHT 下降
9：RNG 上升，ATK 下降
10：下场比赛中 MOR 上升
11：心情指数上升
12：与同伴的连携度上升
13：全能力随机上升
14：FTG 大幅下降

球员能力解说	
END	耐铲能力
ATK	铲球能力
PAS	传球能力
SHT	射门能力
BLK	截球能力
CAT	守门能力
RNG	传球距离
REC	接球能力
SPD	移动速度
RCH	防守范围
OUT	缺席场次
CNT	合同期限
GIL	签约金
MOR	特技发动率
FTG	疲劳度

试合へすすむ（进入比赛）

这次的闪电球比赛依然分为联赛（スピラリーグ）、杯赛（トナメント）和练习赛（エキシビション）三种。其中联赛要打10轮，杯赛只须2～3轮。比赛开始前会有3种显示方式以供选择，现解释如下：

ノーマルカメラ：平时为地图显示，射门和守门时有特写。
マプモードカメラ：全程地图显示，最快也最常用的方式。
ヴィジュアルカメラ：全程实况显示，最慢的方式。

进入比赛后玩家只能通过按△键调整出场阵容和改变战术来对战局进行微调，此外按R1键可以令CR槽上升，这样我方队员使用必杀技几率会提高，但也更容易受伤，按L1键则是让CR槽下降。

スカウト

球探模式，这是通往胜利的另一大关键，好球员才是王道。球探有等级之分，等级越高，探出来的球员级别也不一样。寻找和聘请球员都会消费点数，不过这些点数实在是微不足道。游戏中其他球队是不会主动聘请球员的，所以大家不必担心被人挖角。至于合同期满后只要付出相同的点数就可以继续留用这些球员。

システム・チュートリアル

里面共分两项，チュートリアル为教学模式，データリセット则是所有资料还原，不推荐使用。

纱迦的10小时闪电球心得

闪电球游戏虽然以育成为主，但我方早期队员实在太烂，如果在他们身上花费大量的点数实在得不偿失。当然琉库、尤娜和佩恩这三位还是要重点培养的，而且她们的能力也算不错，于公于私都值得培养。^_^

训练时很容易受伤，而早期由于点数不足，无法让受伤的队员享受特别休养的待遇，所以一旦受伤就会缺阵很长时间，严重影响阵容。所以建议做法是上场队员全部换成雇佣军，一有点数就马上去通过球探找人，而且早期雇佣军的能力确实很强。而且三位小姐就在板凳上安心训练吧！琉库和尤娜按4→2→6→9→3的顺序慢慢练，佩恩可以先练SHT和REC。

早期不要打任何杯赛或联赛，全部去练习赛打最弱的キーリカ队，只要雇佣军到位，胜利应该不成问题。获胜后会增加很多点数，而且会累积球队和球探的等级。球探等级上升后就可以去雇佣更好的球员，等到球探等级达到MAX后，就可以雇佣最强的选手了，在这里推荐几位强力球员，他（她）们都是非常值得培养的。

ユユイ：传说中的九十九魔人，全部数值为99，但心情指数最高为1，没有红白战指令实在太难培养了。

ルチル：传说中的七十七魔人，全部数值为77，心情指数最高为7，培养起来非常快。

オーボイーネ：射门99，其他能力一般，泰达来了后就可以要他让位了。

シンラ：守门73，作为早期出色的门将，还是有其培养价值的。

クイネ：守门94，最强的门将。

尤娜：传球和截球能力不错，出色的后卫。

琉库：能力与尤娜类似，和尤娜一起防守边路吧！

佩恩：射门94，游戏中的第4号射手。

在培养过程中要密切关注时时召开的杯赛，如果有“练习コマンド追加”或是其他一些好的奖品就可以上了。有时候比赛的奖品是“トレード权利”，这项权利是很有用的，它可以与任意一支球队交换任意一个球员，建议大家准备好一位人渣与最强的アルベド队交换守门员，这样这支强大的球队就拥有了一个奇弱无比的守门员——这一招是不是很毒啊？哈哈哈！

如果获得奖品“ビサイド・オーラカ对战权利”，就可以在练习赛中挑战他们。打败他们的话，以后如果再获得“トレード权利”，就可以与他们交换队员——快把瓦卡换过来吧！如果获得奖品“ザナルカンド・エイブス对战权利”，就可以在练习赛中挑战传说中1000年前那支战无不胜攻无不克的球队。这支球队的实力超群，即使将球队能力练至全满也不能保证必胜，原因就在于他们拥有一位射门高达99的超强力前锋エイブスエース。虽然换了一个名字，但相信大家一眼就能认出他的庐山真面目来。如果战胜他们的话，以后如果再获得“トレード权利”，就可以与他们交换队员——不用多说了，当然是把亲爱的泰达换过来啦！这样就能实现泰达＋瓦卡＋尤娜＋琉库＋佩恩的梦幻海鸥团队啦！

www.plumbook.cn

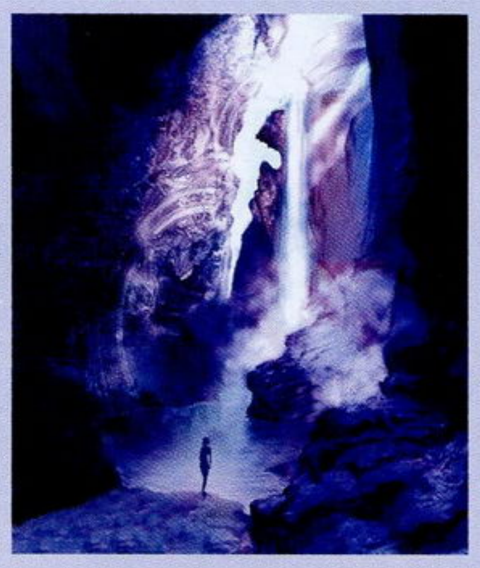
文：邪魔天使

最终幻想X-2 解体真书

很多玩家都说《最终幻想X》（以下简称《FF X》）的结局是个没有结局的结局，当时谁也没有想过它会推出相关联的续篇，而就在国际版发卖后，越来越多的玩家都意识到这次的《FF》与众不同。果然，《FF》史上一个真正意义上的续篇就这样诞生了。从游戏内容总体上来看，《最终幻想X-2》（以下简称《FF X-2》）重点是在描述事实的真相，以及每个人各自的归宿。因为是个外传性质的作品，所以在内涵的深度方面显然没有前作那么深奥，情节的起伏程度也不是那么激烈，但这并不是说游戏的内容简单。随着新事物新矛盾的出现，在我们面前，斯彼拉以及各个角色在我们面前更丰满，更完整。

最终幻想X-2世界观

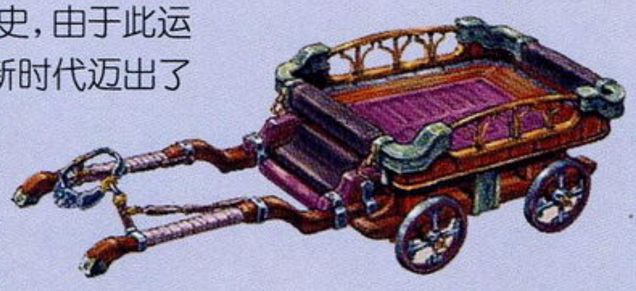
那基节



ナギ在日语中写成“凪”，意为风平浪静。“辛”每次被击倒后都会重新复活，但它也要经过一段时间才能完全复活，而到“辛”完全复活之前的这段时间就是斯彼拉人民难得的和平日子，人们会像过节一样进行庆祝，因此这段时间被称之为“那基节”。在“辛”被尤娜等人彻底击倒后，斯彼拉世界也迎来了永远的那基节。但经过了两年这个“永远的那基节”要打上一个大大的问号了，随着一步一步地接近斯彼拉的真相，这个所谓的“和平”逐渐开始土崩瓦解……

新的思想——真实运动

在前作之后的两年间，斯彼拉发生了翻天覆地的变化。尤娜一行战胜了“辛”，而人们也知道了艾本教欺骗世人的事实。不过与其说是“翻天覆地的变化”倒不如说是“混乱”，但这种“混乱”并不是无益的，因为随着过去“打倒‘辛’”这一信念的消失，“创造一个新的斯彼拉”这个思想开始浮上台面，在这个思潮的影响下，斯彼拉掀起了“寻找真实的运动”。人们决定纠正原来被寺院隐瞒的被扭曲了的斯彼拉历史，由于此运动，新的信念产生了，人们开始向新时代迈出了步伐。而参加真实运动的人也开始了对埋藏在各地的古代晶球的探寻工作，他们研究记录在晶球中的影像，了解斯彼拉的原貌，由于寻找晶球的盛行，渐渐地就有人将其当成了一种职业，这就是“晶球猎人”。



晶球猎人

在“真实运动”的作用下，参加运动的人开始了对埋藏在各地的古代晶球的探寻工作，他们研究记录在晶球中的影像，了解斯彼拉的原貌，由于寻找晶球的盛行，渐渐地就有人将其当成了一种职业，这就是“晶球猎人”。晶球猎人以寻找晶球为业，晶球对于他们而言就是生命，尤娜的“海鸥团”就是众多晶球猎人团体中的一个。虽然是一个新兴的晶球猎人组织，但该团的成员都是响当当的人物，年轻是他们最好的资本。

飞空艇——冰之大精灵赛尔休斯（Celsius）

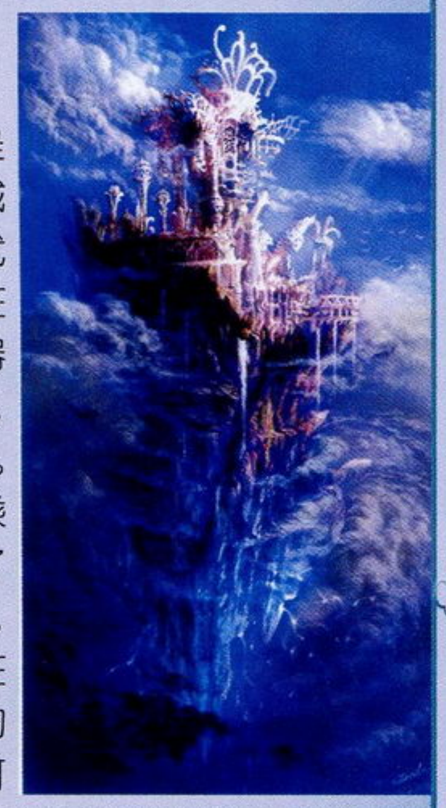
晶球猎人“海鸥团”使用的飞空艇，琉库的大哥与好友达齐在北方探索时发现的巨大飞船。飞空艇甲板的前方有一个海鸥的标志，以次标明是“海鸥团”。但是居民区里的老板居然还要跟尤娜做买卖！（自己人宰自己人？）飞空艇的动力看上去似乎是幻光虫……

海鸥团

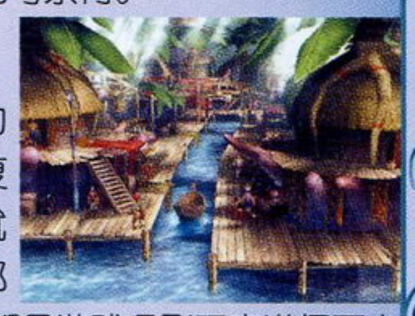
尤娜所在的晶球猎人组织，基本成员有琉库的大哥、达齐、天才少年辛拉、尤娜、琉库、佩恩以及海佩罗族的老板。其名字的由来与飞空艇冰之大精灵赛尔休斯号有密切的联系，在Story Lv5时，去飞空艇的动力室，达齐就会告诉尤娜飞空艇是如何找到的以及“海鸥团”这个名字的来历。原来在琉库大哥与好友达齐探索北方的时候遇到了灾难，就在他们即将绝望之际看到了一只海鸥，于是他们跟着海鸥前进，终于在一个冰窟里发现了飞空艇。最后他们还是抓住了那只海鸥，于是……

机械回归

在《FF X》中我们就知道了艾本教的教旨是禁止使用机械，信奉艾本教的人对崇尚使用机械武器的阿尔贝多族人有极深的根意。不过上一代的老师西莫亚倒是很纵容机械文明，所以我们在“抢亲”的时候能看到那么多持枪的士兵与机器人。现在由于“辛”的消灭，这个教旨已经废除，原艾本教的总本山贝贝鲁宫也开始大肆使用机械。由于机械的繁荣，各个街道之间的交通逐渐由乘坐陆行鸟演变为乘坐浮游车。人们也逐渐接受了机械对他们带来的便利道路，但机械毕竟是机械，出了故障就会发生事故，一旦出了事故，人类在机械面前就显得很脆弱。这可以体现出制作人的一些现代理念，如今这个时代机械已经是必不可少的了，大到钻井机，小到手表手机。我想大家也许有这样的经历，手机中朋友或同学的电话号码无故消失，由于平时都是直接拨通手机中的号码，所以也没有记在头脑里，而当出故障时就完全想不起对方的电话号码。过分依赖机械，这也许就是现代人的通病吧，这也是那么地无可奈何。



基力佳复兴



相信各位玩家还记得前作中平和的水上村镇基力佳被“辛”摧毁的情景， 而如今在村民的努力修复下，基力佳已经恢复了以前那个美丽的水乡，但是就在这和平的表象下另一方面却存在着某些抗争。在那基节到来的斯彼拉，到底发生了什么呢？这些谜题都是游戏吸引玩家进行下去的动力。

世界异变——亚人种与马卡拉尼亚之森的消失

在斯彼拉的世界里，存在着一些亚人种，这种亚人种并不是活生生的人，他们的躯体是由幻光虫构成的，前作中出现的西莫亚与阿隆就属于亚人种。在经过漫长的旅途后，有的亚人种似乎已经忘记了自己是否已经死去，不过通过触摸召唤士那双曾经将灵魂送入异界的手，他们似乎会想起来……在《FF X-2》里前作出现的旅行老人再次出现，他时常说着意味深长的话，不停地旅行，他旅行的理由并不是为了“拯救世界”，但是由于这个老人，尤娜开始对世界的和平产生了疑问。

由于祈之子的消失，马卡拉尼亚之森的生命之源也开始逐渐枯竭，经过了两年，森林离消失的日子也不远了，不过人们在这里的记忆是永远不会消失的，它将永远留在每个人的心里。

www.plumbook.cn

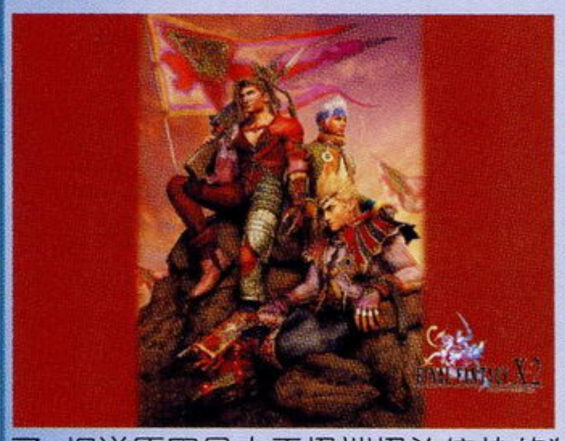
三大组织

青年同盟

受到了大量年轻人支持的、努吉率领的组织，与新艾本党有根深带固的矛盾，而其实力也可以与与新艾本党匹敌。他们行动的准则就是努吉所说的“为了未来，我们要学习历史”，但由于努吉采用的是来者不拒的态度，所以青年同盟中各种类型的人都有，常常被称为是乌合之众。对于尤娜作为打败“辛”的大召唤士这一身分非常重视，在《永远的那基节》中我们就能见到他们邀请尤娜加入的情节。在故事进行过程中如果将古代晶球交给了新艾本党就会与他们为敌。

新艾本党

在打败“辛”之后，斯彼拉的人民终于知道了艾本教的欺骗行为，现在艾本教可以说是彻底瓦解了，但随之成立的是借用原艾本教的名义而新成立的新艾本党。新艾本党的建立者名为托雷马，他提出的教旨就是逐渐改变这个时代，不过其手段极为极端，那就是暗中实行独占晶球的计划……如今行踪不明。当尤娜拜访贝贝鲁宫的时候得知党首已经辞职，而作为议长的党首的儿子也辞职了，据说原因是由于极端极为偏执的独裁统治。而现在运作整个新艾本党的是由巴拉拉依为首的一批少壮派，虽说他们的目的同样是找到晶球，但其手法与托雷马相比就显得柔和得多。但即便如此，由于之前艾本教的负面影响，所以现在斯彼拉大陆上还是有相当一部分人对新艾本党有所怨恨。同青年同盟一样新艾本党也希望尤娜能够加入他们的组织。



阿尔贝多族玛基那派

完全不同于青年同盟与新艾本党的组织，他们的理念就是不想依靠尤娜生存下去。玛基那派都是些阿尔贝多族的人（其首领吉普鲁就是阿尔贝多族）。他们进行机械兵器的发掘与研究开发，而发掘工作的所在地就是比卡内鲁沙漠内，如果帮他们的话似乎会有很好的报酬……与青年同盟与新艾本党相比，大家就会发现，玛基那派的“政治味”就没那么重，他们是一个崇尚自由的派系。可以说他们都是在为自己的理想与未来而奋斗，他们并不想靠他人帮助，一切都是自食其力，从不依靠尤娜这一点上我们就能看出其自强的一面。

登场人物大词典

尤娜

在前作中，尤娜为了世界的和平而成为召唤士出去旅行；但这次她是为了自己，而一切的契机都是琉库带来的那颗映有像泰达的人的晶球。她与琉库、佩恩是晶球猎人组织海鸥团的中坚力量，3人中她是领导者。上一作中显得很淑女很坚强的尤娜在《FF X－2》来了一个180度的大变身，武器不仅从杖变成双铳，而且衣服穿得更性感了。两年的时间足以让一个女孩转变成一个女人，尤娜变得更漂亮，更坚强了，不再是那个被一群人保护着的小女生，不过有时候还是有点犯迷糊。

琉库

阿尔贝多族族长席德的女儿，同时也就是尤娜的表妹，因此她与尤娜非常亲密。琉库自小喜爱机械，十分擅长于机械。现在与尤娜住在一起，海鸥团的活跃分子，就是她将那个映有像泰达的人的晶球交给了尤娜。

经过两年的时间，琉库活泼的性格大有越演越烈的形势，做事还是不经过深思熟虑，按吉普鲁的话来说“如果做什么事之前要考虑的话就不是你了”。似乎曾经好像仿佛与吉普鲁有暖昧关系……

佩恩

使用单手剑的冷静（冷酷？）女性，虽然不是阿尔贝多族人，但能说一口流利的阿尔贝多族语。至于她为什么加入海鸥团以及过去曾发生的事都是一个谜，不擅长与他人相处。

努吉

青年同盟的首领，曾经是讨伐军的一员，在与“辛”的战斗中失去了左手、左脚，现在装的是机械义肢，绰号是“想死的人”。

巴拉拉依

彬彬有礼性格稳重的青年，由于不满托雷马极端的独占晶球的计划而率领一批年轻新艾本党成员将其推翻，现在他为了引导斯彼拉走向新时代而到处活动，不过他身上似乎隐藏着什么秘密……

吉普鲁

性格开朗好爽的青年，玛基那派的首领，他的目标是利用机械开创一个新时代。想必他那句曾与琉库交往的话让无数玩家大跌眼镜吧，不过仔细一想性格开朗的吉普鲁与琉库倒是很般配的呢。(^_^)

佩恩×努吉×巴拉拉依×吉普鲁

在收集了十个赤木（アカギ）的晶球后，我们就会了解到这四个人那千丝万缕的关系。所谓赤木，其实是两年前艾本寺院秘密训练的一个精锐部队，一旦合格，他们就会被派遣到各地的讨伐队进行指挥，在残酷的训练中三个男人建立了深厚的友谊，而跟随他们三个的记录员佩恩也深受影响。但是就在蘑菇岩街道封印之间进行最后考核时，意外发生了。由于队员受到了修因强烈怨念的附体而开始互相残杀，最后修因附体在了努吉身上，也许修因发现在这几个人的利用价值，所以他并没有让他们死去，不过为了让他们互相产生仇恨修因控制努吉朝其余三人开了枪。显然，他的目的达到了，由于背叛巴拉拉依投靠了西莫亚，西莫亚死后托雷马建立了新艾本党，但托雷马的极端统治引起了人们的不满，以此为契机，巴拉拉依率领年轻一派立即推翻了他而成为了首领。与此同时，在修因的控制下，努吉也建立了青年同盟而与新艾本党相抗衡。而吉普鲁则成立自己的玛基那派致力于机械的开发以及遗迹的挖掘工作。佩恩则加入了海鸥团成为了一名晶球猎人，开始寻找世界各地的晶球解开一切谜团。很快地，修因发现与其附身在努吉身上不如附身到巴拉拉依身上。因为修因当年就是想启动究极兵器维古那冈，现在，维古那冈就在贝贝鲁宫地下，所以，与其附身在身体有缺陷的努吉身上，还不如附身到更优秀、更接近维古那冈的巴拉拉依身上。命运的齿轮开始转动，四个人的命运之线再次纠缠在了一起，而在异界，修因却看到了因为有琳的晶球而带有琳气息的尤娜……

大哥

琉库的大哥，海鸥团的头领（虽然一到重要时刻就将任务推到尤娜身上……），在前作中少言寡语的他在本作中可算是大出风头：热血的性格，无数夸张的肢体表现，再加上猥琐的表情，这些都给玩家留下了深刻的印象。从游戏中可以看出，他是很喜欢尤娜的，不管是走路的时候突然没来由地叫一声，还是在晶球中看到尤娜的身影时的怪叫，这一切都表明了他对尤娜那超越了表兄妹之情的爱意。

瓦卡×露露

在前作中两人是尤娜的守护者，在“辛”被击败后两人回到了比塞多岛生活，不知瓦卡用了什么样的告白宣言，反正现在这两个人已经结为了夫妻，而且露露还怀上了瓦卡的孩子。不过不知道这两位是怎么赚钱的生活的，反正在闪电球比赛中可以雇到瓦卡……

www.plumbook.cn

▶基玛力

前作中同样是尤娜的守护者兼监护人，打到“辛”之后他成为了隆佐族的长老，不过由于前作中西莫亚对隆佐族的屠杀，现在隆佐族对古阿多族怀有极深的恨意，所以现在基马力的当务之急就是如何阻止一些年轻隆佐族的复仇行动。

▶卢璞兰

晶球猎人组织“卢璞兰一味”的头领。这位成熟大姐型人物是游戏中我最喜欢的角色，因为在游戏中她跟现实显得是那么真实。不论是第一此出场就假扮尤娜开演唱会、偷晶球，还是之后跟尤娜的N次交锋都无一表现出其执着的一面。最经典当数这位大姐头对青年同盟头领努吉那毫无掩饰的爱，甚至直呼努吉为ダンナ（日语中对丈夫的称呼）。为了努吉她什么都能干，即使是最后面对维古那冈时她第一想到的就是努吉，由此红颜知己，努吉真是幸福（？）啊！

手下乌诺萨诺的忠诚度肯定有255，请注意，游戏中他们称卢璞兰为“小姐”，而不是“卢璞兰大人”，这就像一名老管家宠爱自家小姐一样。不管卢璞兰对他们如何恶言相向，他们还是如一既往地跟随，而当卢璞兰情绪低落时他们甚至拜托作为对手的海鸥团去鼓励她，爱护之心可见一斑。

▶希德

这位阿尔贝多族之长在经历了家乡毁灭之痛后又重新振作了起来，现在他在扎那尔刚多遗迹卖宝箱密码赚钱。希德与琉库、琉库大哥的关系还是那么紧张，不过三人都是倔犟的性格，都不肯承认错误，面对这样固执的老爸与小孩也是无可奈何。

▶小孩团

一开始就只有三个人，他们的头儿看来是伊萨鲁的弟弟。虽然是一群小孩，但其胆识却丝毫不逊色于一些成年人，他们来往于各个寺院之间，甚至还能找到就算是尤娜也找不到的晶球。受其影响，斯彼拉的许多小孩都要求纷纷加入小孩团，所以到了最后小孩团已经发展成一个军队的规模，可以用一个词形容这帮小P孩，那就是人小鬼大！

▶伊萨鲁

本来是召唤士的他在“辛”被打倒之后居然在希德的麾下，在扎那尔刚多遗迹做起了生意。不过他毕竟曾经是召唤士，对于寺院还是怀有很深厚的感情，所以最后他还是回到了贝贝鲁宫。

▶库拉斯科

原讨伐队队员，一个非常喜欢陆行鸟的青年，对于他而言陆行鸟就他的生命，由于在青年同盟始终是个小杂兵，所以他决定闯出自己的一番新天地。在那基平原上，他发现了一个遗迹，并将这里建造成了一个陆行鸟牧场

▶オオアカ屋

23代目的オオアカ屋再次登场，在前作中他还是一个为了建立自己的连锁店而四处游荡的商人，这一次他终于有了自己的旅店，这个旅店就建在马卡拉尼亚森林附近。不过似乎最近他向阿尔贝多族借了很多钱，所以被人家逼债逼得满世界跑，还好尤娜心肠好，将他带到了飞空艇，オオアカ屋对于尤娜的恩情真是犹如长江之水滔滔不绝，于是用打1折的超优惠价格来回报尤娜。不过最近却在为离家出走的弟弟而烦恼，好在他弟弟终于平安归来，但很快地他弟弟又一次陷入残酷的训练中……

▶多娜×巴尔特鲁

这位高傲的召唤士、视尤娜为最大竞争对手的大姐如今已是青年同盟的一员，但她的原守护者巴尔特鲁却加入了新艾本党。虽然以道不同不相为谋为由将巴尔特鲁赶了出来，但还是掩饰不了对他的思念，一个小小的气球再一次将两人的距离拉近。（女王配壮汉？）

▶特瓦梅尔

在前作中西莫亚血洗嘉嘉泽图山，让隆佐族陷入了几乎灭族的危机，因此隆佐族对古阿多族怀有极深的仇恨，以加力克为首的隆佐族开始了四处搜寻古阿多族的踪迹。迫于隆佐族的追杀，特瓦梅尔率领古阿多族躲进了马卡拉尼亚森林。不过最后古阿多族与隆佐族还是冰释前嫌，而在众人的推崇下特瓦梅尔成为了古阿多族新的长老。

▶林

这个曾经以修复阿尔贝多族基地为由而在飞空艇上大肆狂宰主角的奸商现在已经经营起自己的旅行公司，并且还举行了 Sphere Break 大赛。现在正在为米亥恩街道上发生的机械暴走事件而伤脑筋，不过当发现罪魁祸首是琉库时，林好好地修理了琉库一顿！

▶鲁切尔

前作中讨伐队队长，其严谨的军人作风以及指挥能力深受同伴的肯定。如今她加入了努吉率领的青年同盟，作为努吉的左臂右膀料理着青年同盟所有的事务，其战斗能力也不可小视。在蘑菇岩的武斗大会上我们就能一睹她强劲的迷人风采，而且在闪电球的比赛中也能看见她矫健的身影。（七十七魔人）

▶托布力与海佩罗族

托布力，一个长得像鸭子的小个子旅行艺人，虽然个子小但体力与耐力惊人。幻光河是他的乐团的常驻地，似乎他与海佩罗族交往颇深，其手下全是海佩罗族的人。托布力还邀请尤娜三人在音乐会上友情演出，不过在游戏中他的最大作用我想应该是能从他那里得到超强道具“穷鼠啮猫”吧。

▶音乐家

居住在马卡拉尼亚森林的三位音乐家，据他们说随着马卡拉尼亚森林的枯萎他们也会消失。不过如今他们跟随特瓦梅尔回到了古阿多族的住地，相信他们还会为了音乐而继续活着吧。

▶修因与琳

记得在游戏发售前不久，史克威尔突然就公布了两个新的人物，那就是现在我们已经熟知的修因与琳。酷似泰达的修因和穿着与尤娜相同的琳，一经出场就引来了众人的猜测。现在我们就知道了，那个在晶球中长得像泰达的人其实是修因，而他也就是琳的恋人。一千年前的扎那尔刚多，琳是一名极具人气的歌姬，而她的愿望就是如果一直处于和平的话，那她就作为一名歌手了却一生。但是，时代与她所具有的能力却不允许她这么做！因为琳作为一名歌手的同时，也是一名优秀的召唤士。就在一千年前贝贝鲁与扎那尔刚多的机械战争爆发的时候，扎那尔刚多的召唤士被纷纷派遣到了战场，由于扎那尔刚多处于明显的劣势，所以召唤士一旦踏上了战场那多半会成为“不归人”了。但即便如此，琳已经做好了誓死守卫扎那尔刚多的觉悟，但有一个人却想“无论用什么样的手段，都不会让琳死”，那个人就是修因。而他想到的方法就是夺取敌人的兵器来拯救琳，他的目标就是贝贝鲁地下宫殿中的究极兵器——维古那冈！但就在

www.plumbook.cn

即将要启动维古那冈时，琳前来阻止，不过与此同时守卫贝贝鲁的士兵也赶到了。在一阵乱抢扫射后悲剧上演了，琳被枪杀，而修因也被抓。由于恋人被杀，“辛”的进攻，修因陷入了极度的绝望与怨恨的深渊，就这样他在不甘中死去，而由于其强烈怨念他的灵魂与幻光虫结合在了一起并潜伏在蘑菇岩街道的封印之间里蓄积力量；而映有琳思想的晶球，却阴差阳错地到了尤娜手上，所谓造化弄人想必就是这样的吧。不过最后修因的怨念还是因为琳而得到了解放，“这样已经足够了，你的心意已全部在我的心中，停止吧，让我们一起回家。现在已不是一千年前，回想起来那已经是很久远的事了。睡吧，修因，我们会永远在一起。”经过了一千年才传到的话语，我想这才是《1000の言叶》的真正含义吧。

游戏探秘

海鸥团迷藏的晶球

游戏一开始尤娜她们要夺回的就是被卢璞兰偷走的海鸥团的迷藏晶球，该晶球的换装为歌姬，当尤娜换装成歌姬后由于受到晶球中琳的感情的影响会发生变化，甚至连相貌都有可能变成琳的相貌。由于晶球上带有琳的“气息”，所以在异界里修因才会把尤娜看成是琳。而晶球中琳所经历的事情也会通过梦境进入到持有晶球的人的脑海里，所以当我们看到的那一段泰达与尤娜被枪击的情节，其实是琳曾经经历过的事。而在外界环境的影响下，晶球中的影像还会通过其他手段显现出来。雷平原尤娜演唱会那一段就是典型的例子，雷平原终年打雷，所以这里就会形成一个持续的磁场，在磁场的作用下，晶球中琳的意识就通过屏幕显现了出来。不过海鸥团并不止这一个迷藏的晶球，还有那三个猥琐的きぐるみ士……

暗黑召唤兽

在前作中消失的召唤兽在《FF X－2》中再次登场了，为什么本应消失的他们会再度出现？惟一的解释就是他们感受到了修因的怨念决定去阻止他，但由于修因的怨恨太强烈，强烈到已经可以影响祈之子的地步，最后祈之子也跟着被影响进而出现了带有邪恶怨念的暗黑召唤兽。

修因与泰达的关系

当各位玩家在最终战中看到修因那熟悉的招式时第一反应肯定是“这些招式不是泰达的吗？”是的，作为尤娜旅行的契机，修因与泰达确实有莫大的关系。还记得在卢璞兰的基地中看完晶球后那个梅臣老爷爷所说的话吗？他说过“他（指泰达）与晶球中所显示的那个人并不只是长得像”，这里有一个词“空似”，其含义为无血缘关系的人面貌相似，那么“非空似”就是说并不是无血缘关系的相似，即因为“血缘”关系长得像。而当尤娜问及“难道有关系吗？”时梅臣给了肯定的答案，而当梅臣听到那只是祈之子的梦时他似乎想到了什么，但又忽然忘记了。因此，我们这里可以大胆地猜测：众所周知，扎那尔刚多是存在两个的，一个是现实中的扎那尔刚多（一千年前），一个是祈之子梦中幻想的扎那尔刚多（与尤娜所在的世界属于平行世界）。现实中的扎那尔刚多在一千年前就已经毁灭了，而与此同时修因也死了，而此时修因的怨念极为强烈，同时也影响到了祈之子，所以很有可能祈之子认为与其凭空想象一个人物来拯救世界，不如就用现实中真正存在的一个人物作为模版，所以他们就以修因作基础，造出了泰达。根据这种推断也解释了为什么梅臣说修因与泰达有“血缘”关系。由此我们也可以得出一个结论：并不是修因的招式像泰达，而是泰达的招式像修因。

究极兵器维古那冈

在贝贝鲁宫的地下迷宫中，隐藏着一个不为人知的秘密，那就是在一千年的机械战争中建造的最强兵器——维古那冈，其能力甚至可以与“辛”抗衡，这也是斯彼拉最大的隐私。维古那冈的操纵非常奇怪，它既不是靠人工智能也不是靠驾驶员，而是靠音乐来操纵，而且似乎它还有自己的性格。（尽管很“单蠢”）不过讽刺的是号称究极兵器，但维古那冈却一次都没有被使用过。因为它对敌意非常地敏感，这样一来它对敌我双方就不能进行识别，一旦感受到敌意的逼近它就会作出无差别的毁灭性打击，所以贝贝鲁也发觉到了这一点，就没有将维古那冈投入到与“辛”的实战中，将它封印在了贝贝鲁地下。所以，与其说维古那冈是究极兵器，不如说它是一个失败的作品。

贝贝鲁地下百层迷宫

千万不要以为这只是一个单纯的挑战高能力敌人的迷宫，在这里隐藏的贝贝鲁以及斯彼拉的真相。这里能够遇到前作中出现的艾本教基罗古老师、西莫亚的父亲、麦加祭司、大召唤士尤娜蕾斯卡、尤娜蕾斯卡之夫斋恩，不过这些人只能算是过场人物，而最重要的是第100层的BOSS——托雷马，新艾本党的创始人。在托雷马担任党首的时候，他采取极端的政策，疯狂抢夺世界上的晶球，而他的目的就是为了毁掉晶球，将人们从束缚中解放出来。他认为由于现在的人们热衷寻找斯彼拉的历史而迷失了自己的未来，而且“辛”的消灭也让年轻人失去了目标，开始毫无意义的寻找晶球之旅。所以他就决定将斯彼拉的过去全部抹消，让人们没有机会接触到历史，这也是为了培养那些肩负未来的年轻人，因为只有舍弃了一切的人才能成为超越一切的人。

尤娜与泰达的再次相逢

当尤娜与泰达相拥的那一瞬间，我想很多玩家都为之激动吧，但泰达是如何再次出现的呢？我们知道泰达是祈之子的一个梦，在前作的最后祈之子曾说过他们很累了，不想再这样做梦了，但也许什么时候他们还会继续——原来祈之子将泰达记忆碎片一片一片拼凑起来而创造了泰达现在的样子，也就说泰达现在还是一个“梦”，不过“只要我记着尤娜，尤娜记着我，这样就足够了”。是啊，不管对方现在怎样，将来怎样，这份感情确实是真实的，它永远会留在两个人的心中，而最后出现的尤娜一人的背影又不仅让人浮想连篇，可谓是这款游戏的神来之笔。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：星夜

研究中心
RESEARCH CENTER

《星之海洋3》作战宝典

PS2	tri-Ace/ENIX	RPG	1人
	2003年2月27日发售		170KB
DVD-ROM	只对应DS2、对应硬盘		7800日元

战斗收集全表

在《星之海洋3》中，收集要素由前作的声音收集变成了全新的战斗收集，其重要性和乐趣都远胜前作，对于缓解重复战斗带来的疲劳和烦躁有非常明显的作用。本作中的战斗收集共有300个，每个都有固定的编号和达成条件，如果在战斗中满足条件的话，在战斗画面左上方会有提示，战斗胜利后会询问是否记录，选择是的话就得到了这个战斗收集，以后可以在标题画面中选择战斗收集来查看，还会有当时的截图哦！在一场战斗中可以获得多个战斗收集，但是需要注意，必须在开始游戏后不久的模拟战斗中先生成一个战斗收集的记录，而且在地球模式下是不能收集的。战斗收集在配置菜单中可以选择是否打开，推荐一直打开，下面我们就来看看具体的条件吧！

编号	条件	中文条件
001	战斗回数50	战斗回数50
002	战斗回数500	战斗回数500
003	战斗回数1000	战斗回数1000
004	战斗回数2000	战斗回数2000
005	战斗回数5000	战斗回数5000
006	战斗回数10000	战斗回数10000
007	战斗回数50000	战斗回数50000
008	HIT数10	HIT数10
009	HIT数30	HIT数30
010	HIT数50	HIT数50
011	HIT数70	HIT数70
012	HIT数100	HIT数100
013	HIT数150	HIT数150
014	HIT数200	HIT数200
015	HIT数250	HIT数250
016	HIT数300	HIT数300
017	CHAIN数3	CHAIN数3
018	CHAIN数10	CHAIN数10
019	CHAIN数20	CHAIN数20
020	CHAIN数30	CHAIN数30
021	CHAIN数40	CHAIN数40
022	CHAIN数50	CHAIN数50
023	CHAIN数60	CHAIN数60
024	CHAIN数70	CHAIN数70
025	CHAIN数80	CHAIN数80
026	CHAIN数90	CHAIN数90
027	CHAIN数100	CHAIN数100
028	CHAIN数200	CHAIN数200
029	CHAIN数500	CHAIN数500
030	敌杀伤数300	杀敌数300
031	敌杀伤数600	杀敌数600
032	敌杀伤数900	杀敌数900
033	敌杀伤数1500	杀敌数1500
034	敌杀伤数3000	杀敌数3000
035	敌杀伤数6000	杀敌数6000
036	敌杀伤数10000	杀敌数10000
037	敌杀伤数50000	杀敌数50000
038	最速战斗时间30秒	最速战斗时间30秒
039	最速战斗时间20秒	最速战斗时间20秒
040	最速战斗时间15秒	最速战斗时间15秒
041	最速战斗时间10秒	最速战斗时间10秒
042	逃走数10	逃走数10
043	逃走数50	逃走数50
044	逃走数100	逃走数100
045	行动不能数10	行动不能数10

编号	条件	中文条件
046	行动不能数50	行动不能数50
047	行动不能数100	行动不能数100
048	ボタン入力回10000	按键数10000
049	ボタン入力数100000	按键数100000
050	ボタン入力数1000000	按键数1000000
051	フィニッシュアタック数10	由操作的角色完成最后一击10次
052	フィニッシュアタック数50	由操作的角色完成最后一击50次
053	フィニッシュアタック数100	由操作的角色完成最后一击100次
054	フィニッシュアタック数500	由操作的角色完成最后一击500次
055	フィニッシュアタック数10000	由操作的角色完成最后一击10000次
056	レベル数10	LV10
057	レベル数77	LV77
058	レベル数100	LV100
059	レベル数128	LV128
060	レベル数255	LV255
061	プロテクトブレイク数10	破坏对手防御10次
062	プロテクトブレイク数50	破坏对手防御50次
063	プロテクトブレイク数100	破坏对手防御100次
064	プロテクトブレイク数500	破坏对手防御500次
065	プロテクトブレイク数1000	破坏对手防御1000次
066	怒り数10	怒发动10次
067	怒り数50	怒发动50次
068	怒り数100	怒发动100次
069	怒り数500	怒发动500次
070	怒り数1000	怒发动1000次
071	最大ダメージ1000	最大伤害值超过1000
072	最大ダメージ5000	最大伤害值超过5000
073	最大ダメージ10000	最大伤害值超过10000
074	最大ダメージ50000	最大伤害值超过50000
075	最大ダメージ99999	最大伤害值达到99999
076	ノーダメージ胜利	不受伤胜利
077	ノートンを30秒击破	诺顿30秒击破
078	ノートンをノーダメージ胜利	诺顿不受伤击破
079	ノートンの攻击を10回回避	回避10次诺顿的攻击
080	ラーヴァクラブを1分击破	1分钟击破拉华团
081	ラーヴァクラブをノーダメージ胜利	拉华团不受伤胜利
082	アースプルートを1分击破	1分钟击破地暴兽
083	アースプルートをノーダメージ胜利	地暴兽不受伤胜利
084	シェルビーを1分击破	1分钟击破甲克蜂
085	シェルビーをノーダメージ胜利	甲克蜂不受伤胜利
086	月影团长を1分击破	月影团长1分钟击破
087	月影团长をノーダメージ胜利	月影团长不受伤胜利
088	マッドマンを1分击破	1分钟击破泥浆人
089	マッドマンをノーダメージ胜利	泥浆人不受伤胜利
090	コッカトライス1分击破	1分钟击破蛇鸡兽
091	コッカトライスをノーダメージ胜利	蛇鸡兽不受伤胜利
092	クリスタルケルベロスを1分击破	1分钟击破水晶地狱犬
093	クリスタルケルベロスをノーダメージ胜利	水晶地狱犬不受伤胜利
094	バンデーン兵を1分击破	1分钟击破邦丁士兵
095	バンデーン兵をノーダメージ胜利	邦丁士兵不受伤胜利
096	デメトリオを1分击破	1分钟击破迪美特力奥
097	デメトリオをノーダメージ胜利	迪美特力奥不受伤胜利
098	オーロラガナッシュを1分击破	1分钟击破曙光女神
099	オーロラガナッシュをノーダメージ胜利	曙光女神不受伤胜利
100	ブルードラゴンゾンビを1分击破	1分钟击破丧尸蓝龙
101	ブルードラゴンゾンビをノーダメージ胜利	丧尸蓝龙不受伤胜利
102	ロビンウインド1分击破	1分钟击破欧鸮之翼
103	ロビンウインドをノーダメージ胜利	欧鸮之翼不受伤胜利
104	クロセルを1分击破	伯爵龙1分钟击破
105	クロセルをノーダメージ胜利	伯爵龙不受伤胜利
106	ビウィグを1分击破	1分钟击破比维格
107	ビウィグをノーダメージ胜利	比维格不受伤胜利
108	代弁者を1分击破	代弁者1分钟击破
109	代弁者をノーダメージ胜利	代弁者不受伤胜利
110	アザゼルを1分击破	1分钟击破阿泽比鲁
111	アザゼルをノーダメージ胜利	阿泽比鲁不受伤胜利

www.plumbook.cn

编号	条件	中文条件
112	断罪者を1分击破	断罪者1分钟击破
113	断罪者をノーダメージ胜利	断罪者不受伤胜利
114	インフェリア・アイを1分击破	1分钟击破战魂艾
115	インフェリア・アイをノーダメージ胜利	战魂艾不受伤胜利
116	ダークアーマーを1分击破	1分钟击破黑暗装甲
117	ダークアーマーをノーダメージ胜利	黑暗装甲不受伤胜利
118	クリスタルスタチューを1分击破	1分钟击破水晶雕像
119	クリスタルスタチューをノーダメージ胜利	水晶雕像不受伤胜利
120	ダークアイを1分击破	1分钟击破暗眼
121	ダークアイをノーダメージ胜利	暗眼不受伤胜利
122	キメラを1分击破	1分钟击破奇美拉
123	キメラをノーダメージ胜利	奇美拉不受伤胜利
124	ストーンゴーレムを1分击破	1分钟击破石像兵
125	ストーンゴーレムをノーダメージ胜利	石像兵不受伤胜利
126	精灵トリオを1分击破	1分钟击破精灵托里奥
127	精灵トリオをノーダメージ胜利	精灵托里奥不受伤胜利
128	ガウを1分击破	1分钟击破野牛
129	ガウをノーダメージ胜利	野牛不受伤胜利
130	ベリアル＆ベルゼブル1分击破	1分钟击破贝利阿尔＆贝鲁泽布尔
131	ベリアル＆ベルゼブルノーダメージ胜利	贝利阿尔＆贝鲁泽布尔不受伤胜利
132	ルシファー击破	露西法击破
133	ルシファー1分击破	露西法1分钟击破
134	ルシファーノーダメージ胜利	露西法不受伤胜利
135	ルシファーLV1击破	露西法LV1击破
136	ユニバースルシファー击破	宇宙难度露西法击破
137	ユニバースルシファーノーダメージ胜利	宇宙难度露西法不受伤胜利
138	ユニバースルシファー1分击破	宇宙难度露西法1分钟击破
139	ユニバースルシファーLV10击破	宇宙难度露西法LV10击破
140	FDルシファーノーダメージ胜利	FD难度露西法不受伤胜利
141	FDルシファー1分击破	FD难度露西法1分钟击破
142	FDルシファーLV10击破	FD难度露西法LV10击破
143	ガブリエ击破	加布里击破
144	ガブリエノーダメージ胜利	加布里不受伤胜利
145	ガブリエ1分击破	加布里1分钟击破
146	ユニバースガブリエ击破	宇宙难度加布里击破
147	ユニバースガブリエノーダメージ胜利	宇宙难度加布里不受伤胜利
148	ユニバースガブリエ1分击破	宇宙难度加布里1分钟击破
149	FDガブリエ击破	FD难度加布里击破
150	FDガブリエノーダメージ胜利	FD难度加布里不受伤胜利
151	FDガブリエ1分击破	FD难度加布里1分钟击破
152	イセリア击破	昂翼天使击破
153	イセリアノーダメージ胜利	昂翼天使不受伤胜利
154	イセリア5分击破	昂翼天使5分钟击破
155	ユニバースイセリア击破	宇宙难度昂翼天使击破
156	ユニバースイセリアノーダメージ胜利	宇宙难度昂翼天使不受伤胜利
157	ユニバースイセリア9分击破	宇宙难度昂翼天使9分钟击破
158	FDイセリア击破	FD难度昂翼天使击破
159	FDイセリアノーダメージ胜利	FD难度昂翼天使不受伤胜利
160	FDイセリア18分击破	FD难度昂翼天使18分钟击破
161	レナス击破	蕾纳斯击破
162	レナスノーダメージ胜利	蕾纳斯不受伤胜利
163	レナス5分击破	蕾纳斯5分钟击破
164	ユニバースレナス击破	宇宙难度蕾纳斯击破
165	ユニバースレナスノーダメージ胜利	宇宙难度蕾纳斯不受伤胜利
166	ユニバースレナス6分击破	宇宙难度蕾纳斯6分钟击破
167	FDレナス击破	FD难度蕾纳斯击破
168	FDレナスノーダメージ胜利	FD难度蕾纳斯不受伤
169	FDレナス15分击破	FD难度蕾纳斯15分钟击破
170	フレイ击破	芙蕾击破
171	フレイノーダメージ胜利	芙蕾不受伤胜利
172	フレイ15分击破	芙蕾15分钟击破
173	ユニバースフレイ击破	宇宙难度芙蕾击破
174	ユニバースフレイノーダメージ胜利	宇宙难度芙蕾不受伤胜利
175	ユニバースフレイ20分击破	宇宙难度芙蕾20分钟击破
176	FDフレイ击破	FD难度芙蕾击破
177	FDフレイノーダメージ胜利	FD难度芙蕾不受伤胜利
178	FDフレイ50分击破	FD难度芙蕾50分钟击破
179	ガブリエに挑发10	对加布里挑发10次
180	イセリアに挑发10	对昂翼天使挑发10次
181	本气ヴォックス遭遇	真正的沃克斯遭遇
182	本气ヴォックス击破	真正的沃克斯击破
183	本气ヴォックスからアイテム入手	真正的沃克斯处得到物品
184	本气ヴォックスにプロテクト	对真正的沃克斯发动防护罩
185	本气ヴォックスにカウンターオーラ	对真正的沃克斯发动反击技
186	本气ヴォックスにプロテクトブレイク	击破真正的沃克斯的防护罩
187	本气ヴォックスに20HIT	对真正的沃克斯打出20HIT
188	本气ヴォックスにHIT50	对真正的沃克斯打出50HIT
189	本气ヴォックスに最大ダメージ10000	对真正的沃克斯的最大伤害超过10000
190	本气ヴォックスに最大ダメージ50000	对真正的沃克斯的最大伤害超过50000

编号	条件	中文条件
191	本气ヴォックスに挑发10	对真正的沃克斯挑发10次
192	本气ヴォックスに挑发30	对真正的沃克斯挑发30次
193	小攻击オンリー胜利	只使用小攻击胜利
194	ルシファーに小攻击オンリー胜利	对露西法只使用小攻击胜利
195	イセリアに小攻击オンリー胜利	对昂翼天使只使用小攻击胜利
196	フレイに小攻击オンリー胜利	对芙蕾只使用小攻击胜利
197	大攻击オンリー胜利	只使用大攻击胜利
198	ルシファーに大攻击オンリー胜利	对露西法只使用大攻击胜利
199	ガブリエに大攻击オンリー胜利	对昂翼天使只使用大攻击胜利
200	レナスに大攻击オンリー胜利	对蕾纳斯只使用大攻击胜利
201	カウンターオーラオンリー胜利	只使用反击技胜利
202	ルシファーにカウンターオーラオンリー胜利	对露西法只使用反击技胜利
203	ガブリエにカウンターオーラオンリー胜利	对加布里只使用反击技胜利
204	イセリアにカウンターオーラオンリー胜利	对昂翼天使只使用反击技胜利
205	アイテムオンリー胜利	只使用物品胜利
206	アルベルにアイテムオンリー胜利	对阿鲁贝尔只使用物品胜利
207	アルベルにアイテムオンリー胜利	对阿鲁贝尔只使用物品胜利
208	アルベルにアイテムオンリー胜利	对阿鲁贝尔只使用物品胜利
209	魔法オンリー胜利	只使用魔法胜利
210	ルシファーに魔法オンリー胜利	对露西法只使用魔法胜利
211	ガブリエに魔法オンリー胜利	对加布里只使用魔法胜利
212	レナスに魔法オンリー胜利	对蕾纳斯只使用魔法胜利
213	チャージアタックオンリー胜利	只使用体当攻击胜利
214	ルシファーにチャージオンリー胜利	对露西法只使用体当胜利
215	ガブリエにチャージオンリー胜利	对加布里只使用体当胜利
216	レナスにチャージオンリー胜利	对蕾纳斯只使用体当胜利
217	バトルスキルオンリー胜利	只使用战斗技能胜利
218	ルシファーにバトルスキルオンリー胜利	对露西法只使用战斗技能胜利
219	イセリアにバトルスキルオンリー胜利	对昂翼天使只使用战斗技能胜利
220	フレイにバトルスキルオンリー胜利	对芙蕾只使用战斗技能胜利
221	孤独战斗胜利	孤独战斗胜利
222	ルシファーに孤独战斗胜利	对露西法孤独战斗胜利
223	ガブリエに孤独战斗胜利	对加布里孤独战斗胜利
224	イセリアに孤独战斗胜利	对昂翼天使孤独战斗胜利
225	レナスに孤独战斗胜利	对蕾纳斯孤独战斗胜利
226	フレイに孤独战斗胜利	对芙蕾孤独战斗胜利
227	ファイアボルト回避	火球攻击回避
228	メタルチンケ击破	衰运金币击破
229	チンケシーフLv99击破	衰运盗贼LV99击破
230	モンジャラゴラ遭遇	孟加拉格拉遭遇
231	モンジャラゴラ击破	孟加拉格拉击破
232	ダメージ111	伤害值为111
233	ダメージ222	伤害值为222
234	ダメージ333	伤害值为333
235	ダメージ555	伤害值为555
236	ダメージ777	伤害值为777
237	ダメージ5555	伤害值为5555
238	ダメージ7777	伤害值为7777
239	ダメージ55555	伤害值为55555
240	连续ノーダメージ胜利数10	连续不受伤胜利10次
241	连续ノーダメージ胜利50	连续不受伤胜利50次
242	连续ノーダメージ胜利100	连续不受伤胜利100次
243	连续孤独战斗数50	连续孤独战斗回数50
244	连续孤独战斗数100	连续孤独战斗回数100
245	连续孤独战斗回数500	连续孤独战斗回数500
246	ファイアボルト回避数10	火球术回避10次
247	ファイアボルト回避数50	火球术回避50次
248	连续フィニッシュアタック数10	让操作的角色连续完成最后一击10次
249	连续フィニッシュアタック数20	让操作的角色连续完成最后一击20次
250	连续フィニッシュアタック数50	让操作的角色连续完成最后一击30次
251	连续レベルアップ数5	连续上升5级
252	连续レベルアップ数10	连续上升10级
253	连续レベルアップ数20	连续上升20级
254	连续プロテクト成功数10	连续防护成功10次
255	连续プロテクト成功数30	连续防护成功30次
256	连续プロテクト成功数50	连续防护成功50次
257	连续プロテクト成功数100	连续防护成功100次
258	连续プロテクト成功数200	连续防护成功200次
259	连续プロテクト成功数500	连续防护成功500次
260	连续バックアタック数5	连续被背后攻击5次
261	连续サラウンドアタック数5	连续被围攻5次
262	连续レイドアタック数5	连续被伏击5次
263	连续アイテム入手10	连续物品入手10次
264	连续一击数10	连续一击打倒敌人10次
265	连续一击数30	连续一击打倒敌人30次
266	连续一击数50	连续一击打倒敌人50次
267	连续逃走数30	连续逃走30次
268	连续0ダメージ30	连续0伤害30次
269	连续0ダメージ50	连续0伤害50次

电脑杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

编号	条件	中文条件
270	ユニバースルシファーに孤独战斗胜利	宇宙难度对露西法孤独战斗胜利
271	ユニバースガブリエに孤独战斗胜利	宇宙难度对加布里孤独战斗胜利
272	ユニバースイセリアに孤独战斗胜利	宇宙难度对昂翼天使孤独战斗胜利
273	ユニバースレナスに孤独战斗胜利	宇宙难度对蕾纳斯孤独战斗胜利
274	ユニバースフレイに孤独战斗胜利	宇宙难度对芙蕾孤独战斗胜利
275	FD ルシファーに孤独战斗胜利	FD 难度对露西法孤独战斗胜利
276	FD ガブリエに孤独战斗胜利	FD 难度对加布里孤独战斗胜利
277	FD イセリアに孤独战斗胜利	FD 难度对昂翼天使孤独战斗胜利
278	FD レナスに孤独战斗胜利	FD 难度对蕾纳斯孤独战斗胜利
279	FD フレイに孤独战斗胜利	FD 难度对芙蕾孤独战斗胜利
280	男性パーティーでルシファー击破	用男性队伍将露西法击破
281	男性パーティーでガブリエ击破	用男性队伍将加布里击破
282	男性パーティーでイセリア击破	用男性队伍将昂翼天使击破
283	男性パーティーでレナス击破	用男性队伍将蕾纳斯击破
284	男性パーティーでフレイ击破	用男性队伍将芙蕾击破
285	女性パーティーでルシファー击破	用女性队伍将露西法击破
286	女性パーティーでガブリエ击破	用女性队伍将加布里击破
287	女性パーティーでイセリア击破	用女性队伍将昂翼天使击破
288	女性パーティーでレナス击破	用女性队伍将蕾纳斯击破
289	女性パーティーでフレイ击破	用女性队伍将芙蕾击破
290	オート战斗胜利	自动战斗胜利
291	不明	
292	10 分间以上战斗	战斗时间超过 10 分钟
293	60 分间以上战斗	战斗时间超过 60 分钟
294	120 分间以上战斗	战斗时间超过 120 分钟
295	1 分间敌から攻击されない	一分钟间不被敌人攻击
296	元旦からありがとう	元旦时的战斗
297	クリスマスもスターオーシャン	在圣诞节玩星海
298	スターオーシャン记念日	SO 纪念日
299	セカンドストーリー记念日	SO2 纪念日
300	ティルジエンドオブタイム记念日	SO3 纪念日

战斗收集指南

知道了达成条件只是基础，不少战斗收集还是有相当难度的，以下就进行一些解说。

a．战斗收集中的战斗回数是最容易收集的，当然，要想拿到战斗回数50000，恐怕每个难度都要通关数遍了……类似的还有后面杀敌数的收集。

b．连击数也并不太难，普通情况下只是三人围攻也可以轻易拿到50HIT左右，要想得到 300HIT 就得动动脑筋了。最好找一些动作迟缓、体型较大的敌人，当然HP 也得够多，例如スフィア 211 中160阶的BOSS是モジャラグリーン。人员方面选择有容易打高连击的必杀技的，例如克里夫的フラッシュチャリオット、奈露的里樱花炸光等等，随便都能打个五六百连击的。至于更高的HIT 数，我们会在后面介绍。

c．029 的 CHAIN 数 500 算是相当 BT 的要求，相当于要求你连续战斗 500 次，而且还不能受到敌人的会心一击，当然更不能战斗不能……一般在练级时能够拿到CHAIN数100已经是很难得的了，要想拿500，还是选择一些比较稳妥的做法吧。例如获得 CHAIN 之后回到比较初期的迷宫，自己操作的角色躲得远远的，看同伴快速杀敌……

d．接着的多是一些积累性的数据，如逃走数、按键数、行动不能数等等，只能靠长期的战斗来获得了。一定要注意，在进行二周目（实际上只要记录卡中有记录）时，开始新游戏后一定不要忘记继承已有记录的一些资料，基本上战斗收集的要素都会记录下来，例如按键数、战斗次数、逃走次数等等，这样多次进行游戏才能够达到那种天文数字。

e．075的战斗伤害最大伤害值达到99999有一些难度，本作中攻击力上限9999，伤害值上限99999，要想达到这个数值，首先利用多次合成的武器来得到攻击力 9999，再选择战斗技能中的 HP 伤害上升 50%、战略技能中的バーサーク等提升攻击力的技能，那么大攻击（或者エリアル·レイド之类的强力技）＋会心一击＋属性相克（主角的变更属性的必杀技），应该还是可以达到这个数值的。190 的收集也可以参考这里的做法。

f．之后的一些普通 BOSS 的时间和不受伤胜利收集，只要遇到时不要错过，再利用攻略中介绍的分开拿法，还是比较容易拿到的。比较特别的是079：回避 10 次诺顿的攻击。战斗时需要将克里夫调节成最后一项“什么都不做”，免得他太早打死了诺顿，之后就来回闪避诺顿的射击便是，很快就可以拿到这个战斗收集。

g．后面有些战斗收集是“×××オンリー胜利”，也就是说所操作的角色在战斗中只使用这一项，例如只用物品胜利就只能使用物品，当然其他同伴如何攻击都随便他们。需要注意的是要在战斗中使用一定次数才会获得收集的，途中更换装备和使用回复药品也没有影响。这些一般来说比较容易，チャージオンリー则留意不要按轻了发成普通攻击就是。至于290的自动战斗胜利只要什么都不操作就可以拿到了。

h．232～239 收集的特殊伤害值没有什么一定拿到的方法，因为要求的是伤害值正好为 5555 之类的，我们的伤害值可控制不到那么精确。不过在长期的战斗中还是可以拿到不少的，222、333之类的偶然也会遇上，倒是55555要求太高……

i．240～245、248～250、264～269这些倒可以一起拿，在后期回到初期的迷宫（例如王都的地下水道），先让另两位同伴战斗不能，再给操作的角色装备ガードレス之后应该不会受伤了，有些耐心的话就可以拿到这些收集了。如果有信心（当然也还要有充足的时间……），还可以尝试同时拿 CHAIN500。

j．292～295都可以在和贵族系敌人交战时获得，打得只剩下贵族之后可以关上电视出去逛街，回来就拿好了，顺便赚点钱。

k．296～300要求对应的时间，直接调整PS2内置的时钟后战斗就可以了。具体如下表：

296：1月1日
297：12月25日
298：7月19日
299：7月30日
300：2月27日（2004 年以后）

l．206～208 的收集其实是有特别时间限制的，具体为

206アルベル1にアイテムオンリー胜利：ベクレル矿山事件完成后的剧情战斗

207アルベル2にアイテムオンリー胜利：スフィア社突入前去ウルザ溶岩洞

208アルベル3にアイテムオンリー胜利：惑星ストリーム崩坏之后去ウルザ溶岩洞

m．在最后的5个BOSS身上有将近100个战斗收集，而且不少收集难度相当大！当然，这是不使用 BUG 的情况下。需要注意的是，有要求男性队伍和女性队伍，这就需要我们在选择同伴加入时最好选择一男一女，免得无法组成同性队伍。此外拿 135 时是只能使用菲特、索菲娅、苏芙蕾这个组合的，而蕾纳斯处无法重打，如何收集全也要事先考虑清楚。

隐藏模式

达成度	新模式	备注
30%（90/300）	宇宙模式	HP、MP 为银河模式的 1.5 倍
60%（180/300）	声音模式	在查看时战斗收集按□键进入
70%（210/300）	FD 模式	HP、MP 为银河模式的 1.8～1.9 倍。
95%（285/300）	フルアクティブモード	不明

注：地球模式时，HP、MP 为银河模式的 0.7 倍。

6000HIT 达成！

前作中连击数只能显示到99HIT，虽然能在别处查看到具体连击数，但还是让人非常不满。本作中连击数显示则大得多，挑战高连击数也成为一个非常有趣的课题。和《星海 2》不同，这次的《星海 3》被属性吸收的攻击不算连击，没有这种 BT 打法后只能回到正统的老路上。首先敌人的 HP 要够多，像前面提到的モジャラグリーン，最多也就撑个 700HIT 就 OVER 了，而最高的芙蕾攻击太强，在连击中都会被随时中断，因此最合适的选择就是昂翼天使了。当然我们还得选择 FD 难度来提升昂翼天使的 HP，此外三人围攻容易造成被自己人挡住的情景，推荐一人远程攻击并且自己控制，最终我们的选择是索菲娅。其余两人推荐奈露和克里夫，装备上有伤害 10%效果的武器，バーサーク打开，战斗技能中的ファーストエイド（受到伤害时有20%的概率HP

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

回复20%），同时高连击数的フラッシュチャリオット和里樱花炸光也别忘记装备。索菲娅自然要装备上咏唱时间1/2和MP自动回复的饰品，战斗技能中要装备的是最强攻击纹章术メテオスオーム！这个技能是不能在战斗中调出纹章术菜单来选择咏唱的，只能作为战斗技能使用，效果为几乎全屏的超大范围陨石雨，攻击时间极长！注意メテオスオーム消耗的MP也相当高，如果装备在大攻击上需要950MP，这样自身的MP回复速度会远远跟不上，因此要装备在小攻击上，当然，这要装在L上作为远程攻击来使用。

实际的战斗倒是相当简单，奈露和克里夫围攻昂翼天使，索菲娅一心站得远远的不停地唱メテオスオーム就是了。正常情况下无须当心奈露等人的安危，而连击数中断往往发生在两种情况：咏唱慢了或者昂翼天使太靠近边缘了，这样陨石会落空很多而造成中断，因此后者就要求索菲娅和昂翼天使保持一定的距离以确保命中率。正常情况下可以从开始一直连击到昂翼天使击破，大约6500HIT！如果你还觉得太少，可以装备上ド根性バーニィ，挑战9999HIT！

事实上这种战术几乎可以用来对付除了芙蕾外的所有敌人，不出意外的话蕾纳斯、加布里等人的女性队伍、不受伤击破之类的都可以顺利拿到。

特别的ド根性バーニィ？

在获得バニッシュボム的同时，我们还得到了一个饰品“ド根性バーニィ”，不过相信很多人都会忽略过去吧，其实这样东西还是很有趣的。装备ド根性バーニィ之后敌人的HP变为原HP的2倍再加上1000，MP则变为原MP的2倍再加上100，至于获得的经验值则变为原经验值加上100。例如某敌人HP为20000，MP为1000，经验值为1200，则装备ド根性バーニィ后敌人的HP为41000，MP为2100，经验值为1300。注意经验值是每个敌人都增加的，例如3个敌人最后获得的经验值就是原经验值+300。

由于增加量太少，实际上作用并不是很大，一般也就是在和伯爵龙战斗的那一阶段可以帮助快速练级，但实际上，它还隐藏了一个秘密：装备后敌人的MP虽然会增加，可是有99999的上限！利用这个BUG，即使是最高要求：FD难度一人击破也是唾手可得……但是就象前作中的即死药一样，虽然有这个，还是希望能真正击破敌人……

一人击倒FD芙蕾？

当然这里说的是不使用ド根性バーニィ的BUG的正常战术，甚至不用武器上有伤害10%的效果都行……我所选择的人员是菲特，他的必杀技イセリアル·ブラスト威力强大，全中的话会有15HIT，总伤害值在40万以上！不过这招在平时作用并不大，因为发招太慢了，而且攻击范围也很有限。FD的芙蕾难打之处除了一击必杀的决之技エーテルフローズン外，远程攻击也相当强劲，会同时伤害HP和MP，没有伤害10%效果的武器的话，这两招甚至更多的招数都能对我方仅仅LV153的菲特造成致命打击，因此道具是必不可少的。利用机械和调和能制作出十几种附加气绝效果的攻击性道具，例如电磁ハイブリットボム、超スタンボンバーRMP1型等，这就是我们作战的关键！每样准备20个吧，虽然会耗费很多时间，不过还是值得的。技能方面主要装备强化攻击力的，例如HP伤害上升50%、バーサーク等等，饰品一定要装备提升移动速度的バーニィシューズ。イセリアル·ブラスト记得装在重攻击的L上，因为芙蕾的反击技会一下干掉菲特，所以切记一定不能用小攻击！

不过战斗过程比较单调，看芙蕾冲过来就用个药品使得她气绝，然后在最接近近距离圈处使用必杀技イセリアル·ブラスト，这样才能确保15HIT全中，等打完后又可以使用药品，如此循环。注意，由于使用必杀技会造成HP大量消耗，到一定程度（一般是1万HP左右）就跑开使用药品加血，这个过程要特别小心芙蕾的远程攻击，看到她蓄力打算发就马上用物品使她气绝，以确保生命安全。也可以在战斗技能中装备自动回复HP的レトロヒール，然后再装上提升回复量和回复速度的饰品ヒールリング（强化两次后），这样可以有效降低回复HP的次数。如此循环，我们手上的气绝性药品超过200个，又何愁芙蕾不倒？顺便说一下：这招对银河难度以下的芙蕾反而不实用，因为这时候的芙蕾气绝时间很短，イセリアル·ブラスト根本就来不及发就被打下来了……

ウェルチ的剧情

在职人ギルド登录，每经过一定的时间后，查看发明情报会看到ウェルチ的一些特别剧情，无论是动作还是配音都非常有趣呢！具体情况见下表，不过注意如果中间太长时间没有查看，例如10小时后没看，到20小时后再查看的话，10小时对应的剧情就可能看不到了。

1	登录5小时后	スタッフと喧哗（与制作人争吵）
2	登录10小时后	长いトイレ???（长时间上厕所）
3	登录20小时后	圣剑ファーウェルの间违い情报（圣剑的错误情报）
4	登录30小时后	アイス食べ中（吃冰）
5	登录40小时后	レンズを镜替わり（用镜子替换透镜）
6	登录50小时后	カメラ转倒（视角倒了）
7	登录60小时后	居眠り中（睡眠中）
8	登录70小时后	ギルドマスターと喧哗（与会长吵架）

利用执笔制作出的技能

物品名	cost	评价	技能效果
スキルブック[ドレイン]	1500	60	一定几率敌人的Guts大幅度低下
スキルブック[ゲットアイテム]	1500	60	敌倒地时有可能掉下物品
スキルブック[スタミナアップ]	1500	60	Guts的减少值降低30%，效果随时发生
スキルブック[ダブルアップ]	1500	90	HP、MP伤害上升30%，效果随时发生
スキルブック[MPエクステンド]	1500	99	MP上升40%，索菲娅专用
スキルブック[クイックチャージ]	1500	100	咏唱时间1/2，索菲娅专用
スキルブック[Gutsエクステンド]	1500	99	一定概率Guts一瞬间到100%
スキルブック[ラッキースター]	1500	99	被攻击有可能会掉下星星，碰到同伴时会使得HITUP槽大幅度上升
スキルブック[修行]	1500	40	消费Guts3倍，经验值+40%
スキルブック[バランスC]	1500	40	设定保护HP或者MP，将HP伤害的1/7变换为MP伤害，或者将MP伤害的13倍变换成HP伤害
スキルブック[キュアC]	1500	40	防御力下降，对异常状态抵抗力上升

圣杯的作用

在游戏中一共可以获得4个圣杯，具体效果如下：

银の圣杯：HP回复30%，每隔一定时间可以使用。

纯金の圣杯：MP回复30%，每隔一定时间可以使用。

水晶の圣杯：战斗不能回复，HP、MP10%，每隔一定时间可以使用。

ウサミミの圣杯：装备后在战斗中依次输入↑↑↓↓←→←→×○，如果ウサミミの圣杯强化过，则输入↑↑↓↓←→←→○×，效果请自行测试。

心得秘技

1.将リフレクトエンブレム合成到武器上之后同样不会损坏，而且属性魔法全吸收，效果远好于用レジストエンブレム合成。

2.后期练级的合适地点在スフィア211的182F～191F，这里很多敌人都会因为冻结效果等而被瞬杀，菲特的イセリアル·ブラスト对某些敌人也有特效。练级的时候除了要拿奖励的3倍经验值之外，还要使用经验值+40%的战略技能中的修行、经验值+30%的饰品ラーニングリング（强化后）、经验值+30%的最强防具ヴァルキリーガーブ等全部的增加经验值的相关要素，这样即使是LV255也能很快达成。

3.制作物品时可以从显示的cost值来大致推断制作成功的物品，计算公式如下：

cost≈商店售价×0.1×（1+制作职人的cost修正）

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：太阳黑子工作室 winterfall

研究中心 RESEARCH CENTER

PS2 CD-ROM	KONAMI	SPG	1～8人
	2002年12月12日发售		832KB以上
	对应PS2 BB套件，手柄分插器		6800日元

理想中的MASTER LEAGUE

World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution

世界足球 胜利十一人6 最终进化版

招指算了算，《WE7》也该公布了——否则每年两作的惯例就会被打破，《WE》FANS的心理就会失衡。（笑）在《WE7》公布之前，winterfall君及时地发来了此文，虽然是以意淫居多，但是，读完本文之后，诸位FANS会发现——这不就是梦想中的ML吗？

这一阵子（其实是蛮久了）我们家利物浦战绩不佳，心情比较郁闷，就拿出了《WE6FE》，在MASTER LEAGUE中过一把现实中今年恐怕是无缘了的冠军瘾。照例先是几个非洲速人，然后挖来哥伦比亚班底，最后弄个欧文，并没花多大功夫，就一切OK了。

冠军梦是圆了，但觉得有点不是味道——在下用的那支球，还是利物浦吗？除了名称队服主场以外，又有哪些"利物浦"的感觉呢？既没有百年豪强所特有的丰沛资金和强力后援，也没有引以为豪的青年球员培养体系，既不会在联赛中被裁判特别关照，也不见得对那些大牌球星有什么吸引力……

一个太空迷亲自穿上宇航服在地球周围飘上一圈——MASTER LEAGUE给我们的，应该是类似于这样的体验。但上面所说的这种球队，又怎能让我们感觉到那种身临其境而又痛快淋漓的滋味呢？

很想和大家聊聊自己理想中的MASTER LEAGUE。

首先要确定一点，MASTER LEAGUE，究竟是玩什么？

在下的想法是——把自己喜欢的球队带到自己满意的位置。

既然《WE》向来以真实为主，要做到上面这一条，恐怕也不应该仅仅只靠玩家操作技巧才是。

场内的胜利，离不开场外的努力。大大丰富球场外的要素，弱化玩家亲自上阵所能达到的效果（甚至可以考虑加入一个直接由电脑模拟比赛结果的选择，让玩家完全在赛场外决胜千里），正是在下理想中MASTER LEAUGE最核心的思路。

花开、花谢

上次和Gouki兄聊了一会儿ML，迸发了一些有趣的想法。

其实现在的ML"时效性"颇差。一方面，从真实时间来讲，有什么新星的诞生，游戏里是一概反映不出来的；另一方面，以游戏时间来讲，ML里甚至完全没有"年龄"的因素，老家伙们一个比一个不服老，十几个赛季下来，掐指一算都奔五十的人了还在球场上龙腾虎跃，神气活现，简直太不像话。（笑）

Gouki兄当时的意见——"网上更新"，很有想法也有很道理，能完全解决前一个问题——既然谁都说不准什么时候阿根廷能再冒出个达历山德多（我们实际点，球王老马可遇不可求，达历山德罗这种英雄少年阿根廷就时有涌现了），那就不如等冒出来之后再更新上去就是了。老将的问题也一样，更新的时候把那些家伙强行拉到"引退"这一格中并且再也不准哪支球队买入就行。当然，由于ML进展的节奏超快（几天一个赛季如同儿戏），所以还得建立一个更完整的体系来应付时效问题才行。

后浪与前浪

实现球员正常更新换代的首要因素是新人，有了新人，老将才能放心地引退。所以ML中应该引入青年队的概念——也不用花玩家太多的经历，只需要在联赛讯息中加一个"青年队状况"的选项就行。初始情况下的青年队名单可以是真实的，然后随着游戏的进行而随机生成新的青年球员递补那些被提升入成年队的选手。

青年球员的成长，也可以弄得简单点，只取决于球队的名望传统（这就是在下理想中的球队差异的体现之一，比如选向来在这方面有所建树的利物浦、阿贾克斯或一些南美球队的话更容易得到好苗子，选穷困潦倒的佛罗伦萨就很困难等等）、教练和资金的投入。（这两个因素在下文详细论述）

而每一个青年队员的年龄达到二十岁的时候——当然你想提前把他选拔入成年队也完全可以和他们来谈职业合同。这样一来，球队新鲜血液的补充，也就进入了一个正常的轨道。

另一方面，岁月不饶人，谁也逃不过时间的铁则。对于球员这种玩命的工作，就更是如此了。

上面已经说过，因为ML的进程总比现实要快得多，所以老将的退休问题网上更新只能是一个辅助手段。不过解决的办法也不会很困难就是了——球龄十年以上的球员都会随机退休，身体素质和球员的技术类型则是重要的参考指标。

成长的烦恼

很显然，目前的育成球员系统极不完善。成长（包括逆成长）应该是每一个球员都要经历的而非某几个球员的特权。贝克汉姆成名更多的是靠他脸上的天赋而非脚下的，但后来他的努力与进步就让人刮目相看；内德维德天分非常一般，但靠着即使圣诞节也不停息的疯狂训练而成为了一名超级高手。这样两位既有名气又有实力的壮年球员也还在不断成长中，就更不用说那些年轻人了。

不过"度"也得控制好就是了。足球选手的成长，应该是一个缓慢的持续的过程，游戏中不能表现得太过急进（比如现在的育成球员的能力提升就很不合理）。在下的想法是，在球员本身成长率的基础上，年轻的时候嘛，数值提升稍微快点；当打之年就几乎停滞，三十以上就开始衰退（而特技的觉醒就恰恰相反，经验越丰富机会越大），再结合隐藏数值的"最高潜能"和"教练"、"场上表现"这几个因素，综合上述的条件来决定一个球员的成长幅度，这样就比较合理了。

赢球的功臣、输球的罪人

也就是教练。

既然有战术，就得有他。

既然有成长，还得有他。

既然有连携，更得有他。

既然有交易，也少不了他……

也许是执念于"WINNING ELEVEN"这个标题，也许是不清楚教练能力究竟应该对比赛起到何种影响，《WE》虽然从来都非常强调战术、阵形、人员配备，但也从来都没有加入"教练"这个要素。如果只是单纯的比赛的话，那倒也无所谓，但既然是LEAGUE，没有教练就太说不过去了。

那么，教练到底该起到什么样的影响呢？在下的设想是这样的——

球队整合——关系到球队连携度的上升。

战术指挥——关系到球队所能使用的阵形和战术打法。

技术指导——关系到球员的成长率。

人格魅力——关系到本队球员的去留、他队球员的感召。

活动手腕——关系到球员交易活动中对高层的影响力。（这一项详见下文）

给各位教练安排如上5个数值，再标明相应的身价。相信一定能让MASTER LEAGUE更为有趣吧。

收支明细

收入

1.门票：取决于球队的规模、历史传统、球场容量以及球队在ML中的近期表现。每场比赛之后进账。

2.电视转播：取决于球队的规模、历史传统以及上个赛季的最终成绩。赛季开始前会收到一半的

猎梅数志&3DM SMV
www.plumbook.cn

预支款项，剩余部分则以赛季末球队“相对于前一赛季”的成绩起落作为加权系数在赛季结束后支付。

3.联赛分成：根据你所处的联赛级别以及成绩排位取得数额不等的资金。赛季结束后收入。

4.杯赛奖金：每一轮淘汰赛开始之前支付，轮次越往后，奖金越高。

5.紧急注入：钱花光了之后董事会所给出的支援。传统豪强比如皇马、INTER在这项上拥有几近无限的潜力，而那些小球会如果指着这个而大手大脚，最后只能落个 game over 的下场……

支出

1.青年队投资：赛季开始前预支，可自由设定，投资越多，青年队球员成长率越高。

2.球探活动费：类似于战略游戏的登用工作。首先花钱聘用能力和身价不同的球探，然后派遣他们前往各个国家进行“在野”人才（也就是没有在ML中效力的球员）的搜索。这个系统不仅有趣，还能顺便解决现在那些既不属于任何ML俱乐部也不属于任何国家队的优秀球员（比如意甲切沃的埃鲁伯托）的登场问题。

3.季前热身赛对手的出场费：联系的对手越强大牌越多，出场费也就越高。

4.球队和教练的薪水：一半赛季开始前预支。剩余部分赛季结束后以球队排名为加权系数支付。

5.奖金：分为赛季中可以随时调整数额的“赢球奖金”以及可给可不给、可多可少的“荣誉奖金”。

所谓的“荣誉”是指在赛季结束后评选出的“射手王”、“助攻王”、“抢断王”、“奔跑王”、“输送王”、“盘带王”以及依据上述统计进行不同加权处理而进一步得出的“新人王”、“老英雄”、“最佳前锋”、“中场发动机”、“最佳后卫”、“最佳边路选手”还有就是“五大洲足球先生”、“最佳门将”和“最佳教练”。目前ML设定中队里球员获得这样的荣誉之后居然球队反而能拿到奖金，实在有些搞错了。如果奖金不给足，会引起球员的不满，提出高工资续约、转会等要求并导致状态的低落。

虽然复杂难上手了点，但这样一来，各个球队的差异就能非常充分地体现出来了，不像现在，用有总理撑腰的米兰和用有一顿算一顿的博卡都是一个样。此外，这个系统也是对玩家经营头脑的考验，相信玩起来应该还是蛮带劲的吧，呵呵。

人口买卖

最后再来谈谈球员交易的问题。

这年头，大家的手头都挺紧的，连向来做事不考虑后果、常有惊人大手笔的意大利人都开始精打细算地过日子了。那么，如果在游戏中经常能够疯狂地抢购顶尖球员，是不是有点不那么合理呢？暴富如皇马，也并不是在一天之内，就配齐了五朵红花六片绿叶的。所以在下理想中ML的球员交易，应该是以租借为主、交换为辅；招收自由球员为主、支付大额转会费为辅的。

TRADE BLOCK

以前一直对NBA的球员交换感到很奇怪，如此复杂庞大的工作，是如何来完成的呢？单纯地靠一方提出意向，另一方补充修正吗？显然不是。他们有一个办法，就是把自己想要换走的球员放到 TRADE BLOCK 交易看板上，然后等待看板上出现能力以及薪水合适的球员，再去接触球员的东家。

球员交换对现在的足球圈来讲也不是什么新鲜事了，ML中当然也应该加入相应的功能才行。交易看板实在是一个不错的选择，玩家只需要把自己不想要的球员挂牌，然后交由电脑去守候看板上“身价匹配”的球员就行了。

FREE AGENT

《WE6FE》里加入了“自由球员签字费”这个概念，一方面使ML难度和耐玩度上升，另一方面也挺有现实意义的。不过可惜设定得稍微粗糙了一点。首先，签字费的金额当然不能简单的等同于转会费，然后也不是所有球员都有资格要求签字费的——那些赋闲在家务农的朋友，有人找他去踢球就已经谢天谢地啦，怎么可能还会不知死活地狮子大开口呢？

拜仁给了戴斯勒一千万马克，折算起来差不多两年的工资，这作为给那些合约期满的红人或者是大有潜力的新人的签字费，应该还是比较合适的吧。不过，既然是游戏，就应该把决定权交给玩家，这样，自由球员的争夺才比较有意思呢。

CONFERENCE TABLE

现在的ML，最大的一个问题就是游戏后期形成的良性循环，玩家可以为所欲为想谁是谁，这反而让人有些麻木了——就像光荣的战略游戏玩到大势已定的局面一样。这时候的ML，谁能说它不是一块鸡肋呢？没有了挑战性，也就没有了继续下去的乐趣。

还记得，买进第一个优秀球员时候的那种快乐与感动吗？其实这种感觉也是有办法一直保留下来的——让购买球员变得更“困难”一些。

▲永远的佛罗伦萨，现在几乎已经可以这样说了。在《WE7》里面还会有这支队伍吗？

由于上文所罗列的那种收支系统已经和目前的ML有很大不同——赚钱需要一步一个脚印，不再那么容易了。所以可想而知，在下理想中ML，转会费会是一个颇为头痛的问题。这首先就是一个很大的障碍。还有呢？

在下反复唠叨的“球会特色”，在这个时候再一次要发挥作用啦。要买人？慢着！先看看俱乐部是不是有这个底力！有这个吸引力！农民埃弗顿想买秃顶？就算你有足够的钱来满足他“威吓”性质的两倍薪水并支付由此引发的天文数字转会费，但还是不行——“董事会”不批准。当然，球队的底蕴是可以通过努力而增加的，但与现实一样，这努力的过程，一定会很长，很长……

系统地总结一下理想中的转会谈判。1.谈妥球员工资——俱乐部吸引力强，球员甚至愿意屈尊，俱乐部是一家小球会，就会要求更多。此外工资谈判的顺利与否还和教练的人格魅力有关。2.转会费谈判——球员同意了，人家俱乐部还未必肯放人。3.提交董事会商议——明显不符合自己身家的奢华，两个字“否决”，这时候教练的活动手腕多少还能产生一点影响。

只有珍贵的才是美好的，反反复复拉锯很久之后最终成功的喜悦，一定会比轻而易举地赢得英雄的垂青，更让人回味无穷吧。

一个足球游戏讨论中经久不衰的话题——《WE》比《FIFA》，究竟优胜在哪里？

常识论的话，不外乎是——操作手感，真实性，阵形战术调配等等……

在下的愚见，归根究底，也就是“耐玩”两字。

找结婚伴侣的时候，相貌固然是我们不可忽视的一个重要因素，但最关键的，恐怕应该是对方是否能和自己心意相通吧。以此来做一个不那么恰当的比喻，《FIFA》就像一个美丽动人的姑娘，性感且醉人，但和她相处久了，就略显乏味，至于托付终身，更不可能。而《WE》则是一个知性美女，第一眼的感觉不过平平，也并不很好打交道，但深入交往之后，独特的魅力和气质就让人完全折服。

而 MASTER LEAGUE 之于《WE》的“耐玩”，显然是非常关键。虽然客观地讲，单纯比经营模式的话，《NBA2K3》中那个几可乱真的 FRANCHISE MODE 比 MASTER LEAGUE 更胜一筹。但如果说到经营模式和游戏本身素质完美的融合，《WE》谦称第二的话，恐怕也没人敢去坐老大的位置。

以未来的发展来看，终究有一天，世界上所有的 WE 玩家都可以通过网络来参加到一个超大规模的互动联赛的竞争中去。但在发展到那一步之前，MASTER LEAGUE 能进化的地方，还有很多很多……

www.plumbook.cn

上海浦东 GAME 游戏 风暴 专营店

承诺：我们只要微利，但需要更多的朋友！
本店所售主机均有原厂封条、第一次开机画面、一机一号
修！改！PS2100%免引导（所有主机均由专业人士当场为您改机）

买主机，送您一定想要的大礼！

主机类(专业批发PS2、Xbox)

PS2 39000（春季限定三色版）	2250元
PS2 39000（普通版）推荐	1900元
PS2 39001	1850元
PS2 39004	1800元
PS2 39001 推荐	1750元
PS230001（翻新机）	1500元
Xbox 港版（标配）	2000元
日版（送遥控器）	1900元
美版（标配）	1850元
NGC Q	2650元
普通色	1380元
银色	1460元
DC	560元
PSone	530元
GBA	540元
GBA SP	8XX元
XL Flash	4XX元
EZ Flash	4XX元

现在不买 更待何时

GBA 原装高清晰
加亮被窝精品！
PSII 原装光头 300元

好消息

为了答谢广大新老玩友对本店的信任，针对目前市场上PSII、X-BOX主机型号、芯片读碟性能各异，如何让您购买质优价廉的主机，特此全国首例开通咨询热线电话：021-68871441。恭候您的光临和垂询！

玩家知音

GB、GBC、GBA、小小贴换GBA SP

配件区：

PS2 太鼓达人套装、原装VR4、铁拳4、刀魂2摇杆、原装遥控器、原装无线电手柄、中文金手指、原装光枪、FFX-2限定版、记录卡、组装16M记录卡、日美原装记录卡、原装多色手柄、原装防尘罩

Xbox区 原装、组装手柄、原装遥控器、记忆卡、上网配件、换硬盘

NGC区 原装、组装手柄、4M记忆卡

DC区 原装、组装手柄、记忆卡、振动包

PS区 电影卡、记忆卡、方向盘、手柄

发烧区 各种主机、原、组、S端子、分量线、VGABOX

GBA游戏40元起，土星游戏400余种，DC正版30元起（如太空5频道格兰帝亚、D之食卓2、涂鸦小子等等），并特约经销DVD、VCD动画片，各主机攻略秘技。（版面有限，请来电垂询）

本店办理邮购、维修业务（邮购请务必写明地址、姓名、所需商品、价格，以便本店及时发货。

高价(现金)回收各类主机(所有主机均可以旧换新)

地址：上海市浦东大道276号 邮编：200120
公交线：遂道5线、8线、9线、775、935、936、623到浦东大道（乳山路站即到）（地铁2号线东昌路站2号出口）
联系人：盛新杰 电话：021-58889005 监督电话：13916565431
全年无休 营业时间：9：30-20：00
友情加盟店：
上海市浦东新区川沙镇新德路410号（新城小学斜对面）
（施崂线、上川线、川南线、高川线、陆川线、新川线、东川线、方川线、塘川线、川虹线、申江线、沪川线、周川线、川歇线、川黄线、川藏高线、川沙外围线 617、631、632、628到川沙农工商下车）
联系人：花元龙 021-58908270 95936-511021

2003 中文强卡 推介

洛克人

最新、威力更强大的洛克人来到GBA上了，为了消灭邪恶的坏蛋，这次的洛克英雄将会驾驶最新的交通工具、最棒的武器，让我们一起消灭邪恶的坏势力吧。

决战三国

孔明的鞠躬尽瘁、死而后已
曹操治世的能臣 乱世的枭雄
几度风流人物，还看今朝刘备、关羽、张飞的桃园三结义
三国所交织的故事是如此的引人入胜
现在就进入游戏中来亲身体验！！！

魔戒奇兵

一个内向的哈比人罗金斯自养父比尔伯那继承了一只戒指。这只魔戒具有无与伦比的力量，足以让黑暗魔君索伦席卷全世界并奴役所有的生灵。

诚征各地经销
业务咨询：13662482581
联系人：李生
E-mail:shenglongdizi@21cn.com

电脑杂志&3DMSM
www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

收款人：盛健华 手机:13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路125号

本店提醒大家请务必写清地址、邮编。例如：××省××市×××路×××号 收件人：××× 邮编：×××××× 款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机 本店原版片可以旧换新

特注
本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

PS2完全直读免引导 只需 200元
XBOX直读 100元
10000型-18000型均可改直读

特注：NGC均有一次性开机画面

PS2主机(30000型+原装手柄+直读IC+人工)全套	2010/30
PS2主机(30001型+原装手柄+美赛亚2代+人工+支架+游戏)全套(特注声明返修主机)	1700/30
PS2主机(30006-30007型+原装手柄+直读IC+人工+电源+支架+游戏)	2010/30
PS2主机(39000型+原装手柄+直读IC+人工+电源+支架+游戏)	2080/30
PS2主机(39000R+原装手柄+瑞奇可当)	2250/30
PS2主机(39001型+原装手柄+直读IC+人工+支架+游戏)	1860/30
PS2主机(39002型+原装手柄+直读IC+人工+电源)PAL制式	1870/30
PS2主机(39004型+原装手柄+直读IC+人工+电源)PAL制式	1880/30
PS2 3色限定版主机	2250/30
PS2代主机39000型三色限定版	2400/30
PS2硬盘	1650/30
PS2分量S端子线	120/10
PS2原装遥控器	180/10
PS2组装光头	280/10
PS2原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3方向盘	750/10
PS2光线枪(原装)	250/10
PS2打碟机	650/30
PS2钢琴	620/30
PS2鬼武者	260/10
PS2鬼武者2	320/10
PS2猛将传	298/10
PS2阿尔戈斯战士	385/10
PS2拔墓(限定版)	580/30
PS2漫画英雄对卡普空2代	390/10
PS2 hack//恶性变异Vol.2	188/10
PS2三国无双(白金限定版)	680/10
PS2燃烧战车(廉价版)	150/10
PS2燃烧战车(港版限定版)	480/10
PS2燃烧战车(日版限定版)	980/30
PS2实况6最终版	410/10
PS2实况6	380/10
PS2 完美射手5代	430/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2世界梦幻明星足球	350/10
PS2心跳回忆3(限定版)	780/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2声控足球加控制	650/10
PS2荒野骑兵3	360/10
PS2三国志战纪	180/10
PS2太空频道5	380/10
PS2暗黑之心2代	380/10
PS2 007占士邦	258/10
PS2乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2我的暑假	380/10
PS2幻想水浒传3	415/10
PS2封神演义2	420/10
PS2机器人大战IMPACT	450/10
PS2异度传说	330/10
PS2创造球会2002	298/10
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)(限定版)	450/30
PS2雷蓋亚	360/10
PS2鬼泣	280/10
PS2旧世界的遗产	250/10
PS2吉翁前线	350/10
PS2荒野骑兵3代(限定版)	550/10
PS2波波古罗丝物语(限定版)保证全新	150/10
PS2幻想水浒传3代(限定版)	1080/30
PS2燃烧战车(最终版)	360/10
PS2高达战记(限定版)	780/30
PS2王国之心	430/10
PS2风之克罗诺亚	320/10
PS2卡片召唤士2	430/10
PS2大鼓之达人	680/30
PS2宿命传说2代	385/10
PS2浪漫沙加	385/10
PS2黑云2代	350/10
PS2超战斗封神	385/10
PS2拳王2000	365/10
PS2龙战士5代	375/10
PS2SD高达G世纪NEO	385/10
PS2超级忍	385/10
PS2吉翁前夜	180/10
PS2钟楼3代	365/10
PS2王国之心(最终版)	390/10
PS2魂斗罗	295/10
PS2感染扩大 V1.03侵食污染	365/10
PS2鬼泣2代(超大作)	405/10
PS2 ZOE2代	460/10
PS2三国无双3代	430/10
PS2真女神转生3	395/10
PS2星之海洋3	385/10
PS2创造球会3	385/10
PS2无线手柄	680/30
PS2王国之心限定版	880/30
PS2燃烧战车(实体)限定版	850/30
PS2浪漫沙加(限定版)	830/30
PS2太空频道5 1代(PAL制)	30元
PS2海豚(PAL制)	40元
PS2VRC赛车(PAL制)	50元
PS2小丑战车(PAL制)	20元
PS2空气滑板(PAL制)	20元
PS2风之少年II代(PAL制)	60元
PS2黑云(PAL制)	50元
PS2GT3(PAL制)	60元
PS2山脊赛车5代(PAL制)	60元
PS2PS2生或死2(PAL制)	60元
PS2毁灭(PAL制)	30元
PS2星球大战(PAL制)	20元
PS2ATV越野赛车(PAL制)	20元
PS2SKYGUNER(PAL制)	20元
PS2野狼赛车(PAL制)	20元
PS2摩托GT(PAL制)	60元
PS2索尼欧洲足球(PAL制)	50元
PS2铁拳TT(PAL制)	60元
PS2旧世界遗产(PAL制)	60元
PS2樱花大战	395/10
PS2樱花大战(限定版)	750/10
PS2樱花大战初回特典版	490/10
PS2生化危机枪下游魂4代	385/10
PS2 刀魂2	395/10
PS2 FF10-2	430/10
PS2 VR4进化版	350/10
PS2妖精战士4代精灵黄昏	365/10
PS2妖精战士(限定版)	595/30
PS2第2次机器人大战α	415/10
PS2第2次机器人大战α(限定版)	650/30
PS2 ZOE2代(限定版)	980/10
PS2维纳斯与布雷斯	395/10
PS2维纳斯与布雷斯(限定版)	730/10
PS2真女神转生3代(限定版)	980/30
PS2真三国无双3(限定版)	980/30
PS2混沌军势	405/10
PS2VR4进化版摇杆	350/30
PS2太十一2枪	1XXX/30
PS2机器人大战α手柄	350/10
PS2刀魂摇杆	395/30
PS2合金弹头	345/10
PS2天珠3代	365/10
PSone主机(全套)	550/10
PSone(双手柄+电源+AV线+记忆卡)	560/30
PSone原装液晶	950/10
PS 7501主机(全新)	560/10
PS最终幻想(4、5、6合集)仅1套	780/10
PS太空战士7代	350/10
PS太空战士8代	420/10
PS太空战士9代	420/10
PS宿命传说	280/10
PS幻想传说	280/10
PS永恒传说	350/10
PS GT2	220/10
PS心跳回忆1代限定版	980/10
PS心跳回忆2代	450/10
PS心跳回忆3代	220/10
PS 95拳王	150/10
PS陆行鸟	100/10
PS恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS拳王京	150/10
PS放浪冒险传	290/10
PS浪漫沙加(1-2代)每套	280/10
PS浪漫沙加(限定版)	480/10
PS幻想水浒传1代	280/10
PS幻想水浒传2代	280/10
PS机器人大战F	230/10
PS汪达尔之心1代	280/10
PS汪达尔之心2代	300/10
PS燃烧战车1代(普通版)	180/10
PS燃烧战车1代(完全版)	280/10
PS燃烧战车1代(限定版)	980/30
PS荒野骑兵(1-2代)每套	260/10
PS寂静岭	180/10
PS时空之轮	290/10
PS妖精战士(1-3代)每卷	260/10
PS宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS少年街霸3代	280/10
PS圣剑传说	290/10
PS FFT战略版	280/10
PS机器人大战α	330/10
PS机器人大战α外传(限定版)	950/30
PS SD高达	120/10
PS恐龙危机	180/10
PS三国无双	120/10
PS寄生前夜2代	300/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10
PS异龙三国志	150/10
PS盗墓者2代	150/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS Begond	80/10
PS实况3	50/10
PS皇家骑士团	330/10
PS精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS原版真女神转生	285/10
PS龙骑士	350/10
PS修道院迷	185/10
PS北欧女神(限定版)	1380/30
PS永恒传说(限定版)	1280/30
PS神勇雷台(限定版)	380/30
PS圣剑传说(限定版)	580/30
PS燃烧战车人偶(衣服配件可脱卸)	980/30
PS1代太空战士1代	340/10
PS1代太空战士2代	340/10
PS1代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1代原版片 火焰纹章	450/10
PS1代东京美人学院	285/10
PS1代心跳回忆系列(凝望骑士)	450/10
PS1代W新机动战记	280/10
PS1代G高达机动武斗传	280/10
PS1代机器人大战α(限定版)	850/30
PS1代风之谷少年排球	220/10
PS1代北欧女神普通版	450/10
NGC松下Q主机(可看DVD全套)	2750/30
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线(美)	1330/30
NGC主机+原装手柄+电源线+AV线(日)	1400/30
NGC DVD色差线	280/10
NGC原装VGA	380/10
NGC原装S端子线	188/10
NGC原装遥控手柄	288/30
NGC生化危机0(送记忆卡)	320/10
NGC生化危机1(送记忆卡)	340/10
NGC生化危机2	340/10
NGC生化危机3	340/10
NGC蓝色风暴	250/10
NGC猴子球	260/10
NGC猴子球2代	360/10
NGC天使之翼	450/10
NGC路易大冒险	298/10
NGC大乱斗	420/10
NGC星球大战	410/10
NGC索尼克2	345/10
NGC VR射手	360/10
NGC RUNE	385/10
NGC PIKMIN	420/10
NGC巨人	365/10
NGC动物之森	365/10
NGC NBA	385/10
NGC战斗封神	420/10
NGC血腥咆哮	420/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC阳光马里奥	395/10
NGC沙滩排球	385/10
NGC神机世界	385/10
NGC梦幻之星1、2	435/10
NGC迪士尼明星足球	350/10
NGC迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	435/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代HARO	385/20
NGC马里奥聚会4	365/10
NGC塞尔达传说(限定版)	585/10
NGC哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10
NGC桃太郎电铁	415/10
NGC索尼克合集	350/10
NGC永恒阿卡迪亚	415/10
NGC实况6最终版	430/10
NGC指环王双塔	415/10
NGC任天堂	/10
NGC刀魂II	430/10
NGC银河战士	450/10
NGC萨尔达风之杖	288/10
NG PNO3	385/10
NGC刀魂摇杆	385/10
全套(直读已到可现场改装)	1800/30
XBOX(手柄+电源线+AV线+主机直读)	1800/30
XBOX DVD色插 端子	280/10
XBOX原装遥控器	285/10
XBOX生与死3	320/10
XBOX幻魔鬼武者	320/10
XBOX枪之女神	398/10
XBOX从	398/10
XBOX疯狂出租车	398/10
XBOX HALO	410/10
XBOX世嘉GT2002	420/10
XBOX三国无双	430/10
XBOX铁甲飞龙	450/10
XBOX生与死沙滩排球(初回限定版)	380/10
XBOX红海	420/10
XBOX铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX玉加	450/10
XBOX分列细胞	450/10
XBOX燃烧战车实体	365/10
XBOX拳王2002	180/10
XBOX合金装备(实体)	360/10
XBOX分裂细胞	390/10
XBOX刀魂II	430/10
XBOX真女神转生(限定版)	880/10
DC主机(全套)	580/30
DC原装VGA	90/30
DC原装鼠标	60/30
DC樱花大战3(特价)	68/10
DC樱花大战限定版主机(全套)	2380/50
DC机器人大战α(特价)	60/10
DC格兰蒂亚2(特价)	38/10
DC火焰圣母(特价)	158/10
DC装甲核心(特价)	80/10
DC春雨曜日(特价)	38/10
DC井上凉子(特价)	38/10
DC温泉2(特价)	25/10
DC超级弹球台(特价)	25/10
DC滑雪(特价)	38/10
DC青之少女(限定版送原装记忆卡)	98/10
DC人面鱼	98/10
DC es	98/10
DC莎木1代	200/10
DC莎木2代限定版	250/10
DC喷漆小子	48/10
DC梦游美国	48/10
DC能量宝石2代	98/10
DC D之食卓	108/10
DC海豚	48/10
DC太空频道	48/10
DCVR3	48/10
DC电脑战记	48/10
DC世嘉GT	48/10

XRGB-2 万用VGA 28800日元

DC生与死(初回限定版)	198/10
DC拳王99	150/10
DC拳王2000	250/10
DC拳王2001	258/10
DC樱花大战4代	150/10
DC VR网球	48/10
DC NBA2K	48/10
DC沙	55/10
DC索尼2代限定版	40/10
DC神机世界	48/10
DC我的女神	98/10
DC梦幻之星	88/10
GBA主机(保修1年)	480/10
GBA 99拳王(限定版)	980/10
GBA SP原装电源+总电器(日版)	850/30
GBA龙战士(正版)	150/10
GBA恶魔城(正版)	220/10
GBA光明力量(正版)	350/10
GBA火焰文章(正版)	350/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA玛丽赛车	45/10
GBA实况足球2002	75/10
GBA机器人大战A	65/10
GBA皇家骑士团	65/10
GBA火焰之文章	75/10
GBA恶魔城	65/10
GBA泡泡龙	65/10
GBA光明力量	75/10
GBA铁拳	65/10
GBA索尼克大冒险2代	75/10
GBA幻想水浒传	58/10
GBA幻想水浒传(正版)	220/10
GBA三国志	65/10
GBA玛丽	55/10
GBA 99拳王EX	70/10
GBA罪恶克星X	65/10
GBA大盗五佑卫门	65/10
GBA银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA网球	65/10
GBA快打旋风	58/10
GBA创造球会	75/10
GBA游戏王5	75/10
GBA游戏王6	150/10
GBA瓦里奥	75/10
GBA吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA烈火之炎	65/10
GBA古惑狼	68/10
GBA沙龙曼蛇	65/10
GBA魔法假日	65/10
GBA怪物农场	65/10
GBA克鲁尼克大冒险	68/10
GBA街霸	68/10
GBA恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA黄金太阳1代	68/10
GBA黄金太阳2代	150/10
GBA黄金太阳2(正版)	350/10
GBA光明力量(中文版)	75/10
GBA风之克诺亚2代	75/10
GBA恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA机器人大战R	75/10
GBA机器人大战R(正版)	395/10
GBA黑色细胞	85/10
GBA育成足球2002	75/10
GBA科乐美合集	75/10
GBA死亡弹珠台	75/10
GBA洛克人和佛尔特	75/10
GBA电视接收器	480/30
GBA宿命传说	75/10
GBA星星卡比	65/10
GBA少年街霸3	65/10
GBA超时空要塞	65/10
GBA J联盟足球	65/10
GBA魂斗罗	65/10
GBA真女神转生	65/10
GBA口袋妖怪	65/10
GBA原创机器人大战	75/10
GBA索尼克2	65/10
GBA世嘉拉力	65/10
GBA洛克人EXE3	65/10
GBA风之克罗诺亚	65/10
GBA赛尔达	65/10
GBA陆行鸟	65/10
GBA指环王双塔	110/10
GBA海贼王	55/10
GBA拳王EX2代	65/10
GBA银河战士	55/10
GBA勇者斗恶龙	60/10
GBA卡 FFT	120/10
SS少年街霸2代	180/10
SS饿狼传说	250/10
SS钢铁之女	180/10
SS Rigiord saga	120/10
SS樱花大战1代	280/10
SS樱花大战2代	280/10
SS樱花大战1代限定版	480/30
SS 8位机(送卡4片)古董级	680/30
SS 少年街霸II代	250/10
人偶	
喷漆小子	198/10
路易鬼屋人偶	288/10
萨而达人偶	198/10
樱花人偶6个	88/10
太10人偶	550/10
鬼武者2人偶	188/10
心跳回忆人偶6个	298/10
乔乔人偶4个	88/10

持此广告购PS2主机者送PS2代正版碟1张

本店GBA主机480元(保修一年)
本店维修主机，当场修理，立等可取

王国之心(全球限量2000套)3个	980/10
变形金刚、擎天柱	880/10
红蜘蛛	480/10
洛地民	598/10
海贼王	128/10
少年街霸龙	280/10
青	280/10
玛丽与赛车	150/10
太空战士召唤兽Q版人偶	68/10
三国无双Q版人偶	58/10
超时空要塞	680/10
多拉A梦	120/10
樱花大战光武机	350/10
超级擎天柱(自动变形)珍藏版	1250/30
六面怪	550/10
航天飞机	880/10
警车	480/10
蓝光	530/10
大力神(二手)	450/30
声波(二手)	450/30

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店

想要买全新主机请到盛记，谢谢光顾!

专业游戏贩售店 WWW.HLGAME.COM.CN

宏龙GAME

欢迎光临 いらっしゃいませ!! WELCOME

BAA© VER.Shanshai

年中无休·营业时间：AM10:00~PM:21:00

专业维修

时尚的你怎能错过？

改机新方案 NEW
PS2救事主真的来了
100%免引导
热血推荐
Messiah 2
米塞亚2.0芯片 V1.3
惊喜特别价!!!
PS2全系列均可改 480元

店内实物照片，超大量货源

总店Tel:021-63872721
分店Tel:021-63023315
总店地址：上海市黄浦区浙江南路151号
分店地址：上海市卢湾区斜土路723号
店长：鲍晓龙
邮编：200002

货真价实

USB烧录器
支持WIN98/WIN2000/WINXP
全部三月新卡

EZ-FLASH 128M:￥480 256M:￥700
XG-FLASH 128M:￥420 256M:￥680

这里有一流的技术、完善的售后服务、心动的价格，还不快来？

话痨杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海瑞通玩具

上海瑞通玩具 RTPLAYER

想知道更多的产品请点击我们的网站：WWW.RTPLAYER.COM

游戏天地　模型世界

WE ARE

哈罗

请点击：WWW.RTPLAYER.COM 让我们一起进入缤纷的高达世界

邮购地址：上海市市西长宁区天山路698号（近古北路）上海瑞通玩具
邮政编码：200336　电话：021-62747631
收 款 人：凌伟荣　营业时间：10:00-20:00
公　交：71 72 74 54 69 808 829 855 856 820 141 251 941 沪江线

PS2 正版游戏

鬼泣2	500/10	实况6最终版(二手)	350/10
王国之心最终版	450/10	合金装备2实体	370/10
无尽沙加	410/10	宿命传说2	420/10
心跳回忆3	360/10	梦境历险	80/10
ZOE2	490/10	维纳斯与布雷斯	430/10
盖盖乐	80/10	EXTERMINATION	380/10
高达DX	380/10	皇牌空战4(二手)	330/10
波波罗斯物语	120/10	王国之心最终版(二手)	350/10
鬼武者1(二手)	100/10	寂静岭2日版(二手)	180/10
心跳回忆3(二手)	180/10	感染扩大V.1(二手)	220/10
保镖(二手)	100/10	真三国无双二(二手)	280/10
GT3(二手)	220/10	FFX国际版(二手)	180/10
决战2(二手)	220/10	合金装备2(二手)	180/10
死或生2(二手)	180/10	王国之心日版(二手)	300/10
声控足球(二手)	80/10	实况足球5(二手)	80/10
山脊赛车(二手)	100/10	维罗尼卡(二手)	220/10
樱大战 浓情之澜	470/10	灵魂能力2	410/10
三国无双3	480/10		
星之海洋3	410/10		
最终幻想X-2	460/10		
VR战士4进化版	380/10		
第2次机器人大战α	540/10		
妖精战士 精灵的黄昏	价未定		
天诛3	价未定		

樱花大战　浓情之澜　（初回限定版）

￥：800RMB

39000aq　39000sa　39000s

专业维修

回收各类游戏主机和正版游戏

NGC 正版游戏

生化危机0	420/10	塞尔达传说风之杖	340/10
生化危机1	420/10	塞尔达特典	250/10
生化危机2	370/10	实况足球6最终版	480/10
生化危机3	370/10	灵魂能力2	价未定
星际火狐	430/10	梦幻之星在线	430/10
沙滩排球	450/10	永恒的阿卡迪亚	450/10
索尼克2	430/10		
大乱斗	450/10		
实况2002	430/10		
银河战士	470/10		
玛里奥聚会4	430/10		
阳光玛里奥	430/10		

塞尔达传说风之杖加特典

￥：590/10

GBA 正版游戏

拳皇EXE	180/10	足球经理	180/10
洛克人EXE	150/10	天使之翼	150/10
拿破仑	150/10	航空管制官	150/10
白夜协奏曲	360/10	机器人大战a	350/10
黄金太阳2	380/10	光明之魂	360/10
机器猫	150/10	机器人大战原创世纪	390/10
GT赛车	180/10		

GBA SP 卡：9XX

特价 DC 正版游戏

往北去	28/10	高达战线	38/10	索尼克2限定版	50/10
电车GO2	28/10	午夜凶铃	260/10	仲夏夜之梦	95/10
刀魂	38/10	死或生2	180/10	莎木2限定版	280/10
NBA2K1	260/10	樱花大战3	88/10	机器人大战α	48/10
海派	50/10	格兰帝亚2	38/10	D之食卓2	88/10
GT2002	50/10	梦幻之星	50/10	梦游美国	50/10
VR3	50/10	太空5频道	50/10	莎木1(二手)	180/10

Xbox 正版游戏

死或生3	300/10
铁甲飞龙	460/10
三国无双2	420/10
合金装备2实体	400/10
沙滩排球	410/10

来瑞通购物 放心100%

上海智力苑电玩超市

本店所售PS II主机均有索尼原厂封条，第一次开机画面，现场改机。售后30天内如有质量问题包退、包换，一年保修，终身维修。　（买主机　送大礼）

原配1400元　2800元

原配1680(可现场改装)

PS2 39000型

粉色　蓝色　银色

限定版已发售

现场改装

- PS2主机全套(39001型)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC=1580元
- PS2主机全套(30001型翻新机）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”=1550元
- PS2主机全套(30001型全兼容极品机)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”=2300元

原配560元

EZ-FLASH 上海指定销售商
128MB 350元
256MB 700元

梦想成真的价格 1900元

卡通DVD动画大量现货供应！

现已发售 GBASP

850元

原配5××元

特价295元 GBA电视机

1200元

GBA主机+改装+背光灯+人工＝800元
背光灯批发请来电，并诚征全国各地代理商！
批发专线：13003196945　13003196927

GBA背光灯，屏幕现场加装发光板，亮度超高，被窝精品(夜间可作照明用)，背光灯加人工 198元

PS2台湾珍藏版游戏　特点：原封装内有中文说明书，节目内容不会死机，不伤光头。欢迎外地客户前来批发或邮购！

真 三国无双（中文版）	特鲁尼克大冒险3	基翁前线	恐龙猎人	大逃亡
真 三国无双2（日文版）	机动战士高达	蜘蛛侠	燃烧战车	007特工队
真 三国无双2（中文版）	机动战士高达战记	零	燃烧战车实体D9	SD高达
真 三国无双2猛将传	机器人大战IMPACT	荣誉勋章	最终幻想10	荒野兵器3
侍	封神演义2	绝体绝命都市	忍	铁拳4
武装雄师	卡片召唤师2	幻想水浒传3	指环王双塔（中文版）	维纳斯与布鲁斯
实况6（中文版）	盟军敢死队2	头文字D	龙战士5	生化危机4
GP摩托车2	生化危机维罗尼克	三角洲特种部队3	NBA2K3	ICO
潜水艇	寂静岭最期之诗	刀锋战士2	脱狱潜龙	魂斗罗DVD
太阁立志4	极品飞车	保镖	异度传说D9	实况6最终版DVD
VR战士4	JOJO奇妙冒险	统墓	实况6最终版	鬼武者I
降龙默示录	沉默杀手2	化解危机2	阿尔戈斯战士	真 三国无双3
MAXIMO（马克西姆）	超 战斗封神	式神之城	狡狐大冒险	ZOE2
铁拳TT	七龙珠	古惑狼4	暗黑编年史	SNK对街霸
R5	宿命传说2	感染扩大2	真人快打V	天诛III
牧场物语3	世嘉网球	恐龙危机3	决战2	刀魂II
血腥咆哮3	忍者突袭	皇牌空战4	死或生2	太空战士X-2
狙击手2	鬼泣	漫画英雄VS CAPCOM	浪漫沙加2	妖精战士4
狙击手3	GT3	捉猴记2	钟楼3	机器人大战2
真 魂斗罗	王国之心	偷车贼3	鬼泣2	VR战士4最终版
大战略1941	鬼武者2	偷车贼4	拳王2000	星河传说3

假一罚十

PS II台湾珍藏版优点
不伤光头、不会死机，真心珍藏
零售价25元
上百种游戏供选择，游戏不断增加中……

DC正版碟

凡在智力苑购买任何主机的玩友(GBA除外)，总店车票报销50元，各连锁店报销20元(另外赠送精美卡通扑克，可任选品种)。

大量高价回收GB超薄机和GBC彩机　投诉热线：021-66830188

本公司有专业的维修部和维修技师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。

闸北总店
地址：上海市汾西路652号　邮编：200435
公交：46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达)火车站南广场可直达本店
批发、邮购请与总店联系　(现场改装)
电话：021-56884803　传真：021-66830188
收款人：孙建伟　营业时间：9:00-21:00

共和新路　智力苑总店　岭南路　汾西路　↓南

分店地址
普陀店：上海市岚皋路173号(公交865路、40路、112路、909路、747路和平新村下、轻轨镇坪路站下)
电　话：021-52900732　联系人：孙小姐
静安店：上海市新闸路906号　电话：021-62536579　联系人：奇奇
(公交：19路、136路、36路、15路、21路均可到达)
惠园店：上海市惠园支路18号　电话：021-62485683　联系人：孙小姐

石门路　新闸路　泰兴路　智力苑静安店

游戏杂志&3DM.SMV
www.pinbook.cn

国内最棒的掌机读物

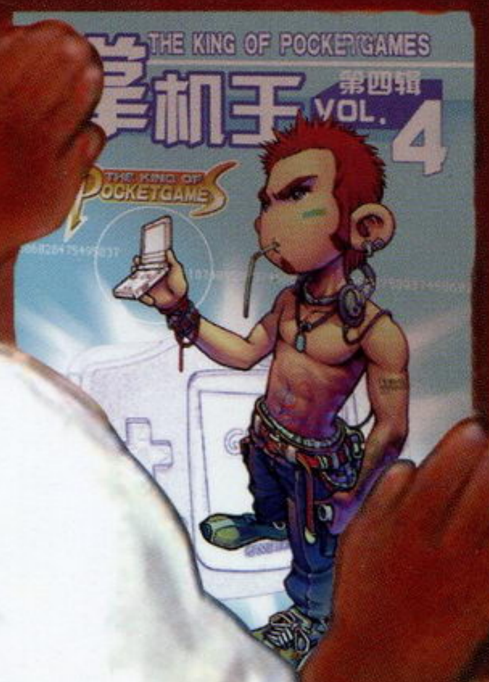
四月下旬 全国上市

掌机玩家 人手一本

独家猛料 倾情奉献

四度出击 引人瞩目

精彩内容 不容错过



话梅杂志&3DM-SMV

国内统一刊号：CN62-1137/TN　　邮发代号：54-98　　订阅、零售价：人民币 9.80 元