Vol.31

♦莎木II ♦索尼克2 ♦WE5 ♦SGGG ♦ILLBLEED ♦鬼泣 ♦VR战士4

游戏机实用技术

6 2001年5月B
TV GAME半月刊

绝对焦点《最终幻想X》

NGC发售日决定

《寂静岭2》前瞻

《樱大战3》剧情攻略完全保存版

赠送超值攻略别册《α外传》+《塞尔达》

ISSN 1008-0600
06
9 771008 060006

东京游戏展2001春最强报道

话梅杂志&
www.plumbook.cn

更多精彩请关注梅杂志&3DM-SMV
WWW.plumbook.cn

坐看风云

真正的挑战永远是在守业的过程，来自读者的反映已经初步证实半月刊第一期的努力是成功的，这让大家舒服地呼了口气，但紧接着要面对的是更大的压力了。

每天坐在办公室里，但却要关心着游戏业界发生的所有大事，这样不但不会感到无聊，反而很有观棋的快乐。

GBA 已经顺理成章地火了起来；XBOX 虽然显得气势不足，但是财势很充足；世嘉拿机要在美国复活，世嘉《VR》却要在 PS2 上推出，唉，不是我不明白，这世界变化快。

眼看着《FF X》就要推出，试玩画面就已经让人心动不已，PS2 会不会又这样一飞冲天？《纹章传说》近在眼前，PS 好像又能撑过一阵子。

《莎木 II》发售在即，DC 好像也不会就这样告别。

风云变幻的世界是多么精彩啊，即使一切距离我们仍是那样遥远。

今天，我们所能做的，只是尽量让大家能够更深刻地体会到游戏中的乐趣而已。

虽然小编们都已经被“使用”得头昏眼花人神不辨了，但是迫于压力，只好“主动”放弃“五一”的休息，用汗水和泪水来为读者们的快乐打拼吧！喔，悲悲切切凄凄惨惨戚戚。

五月是个灿烂的季节，阳光，沙滩，海浪，能够在这样美好的世界中享受游戏，传播游戏，真的是很快乐的事情。

所以，辛苦其实也不算什么的。

——慕容非

黎明前的黑暗

别了！我的三味宿屋（主要是臭味）！

别了！我的蟑螂和蚂蚁们！

别了！我忘记洗的袜子们！

别了……

从此不会再有蟑螂兄弟在被子里等待我的夜归，从此不会再有蚂蚁先生奋不顾身地为了让我感到恶心而舍身进入我的水杯，从此不会再有很多很多的美好生活。

但是，要把自己和过去的黑暗世界隔离开是多么艰巨的事情啊！我将要面对的是好多好多的袜子，好重好重的床，还要把床单被套之类的“东东”弄干净，我开始怀疑自己真的是在走向光明吗？

很快，我就有调假的时间了，我将要去海边！

SENTIMENTAL——SOUL

●CESA 大赏上，和 SOUL 极为相像的比比（o_O）最终还是未能获得最佳角色赏，可惜，呵呵。

●SOUL 少年时总认为自己非常冷酷，非常坚强，可是随着年龄的增长，阅历的增加，自己反而变得越来越容易被感动，越来越容易动情……世上有善有恶，也许长大后看的恶多了，因此一点点真情就能够让自己哽咽。

●好友突然就向我告别，真的伤心……好友，我相信你能走得更好，分别未必是痛苦！（但我为什么还是这么伤感？）

●远方的另一位至友，许久未联络，但是，YOU ARE NOT ALONE！

●合久必分，分久必合？

紫枫の言

★本来以为已经将工作全部做完了，却被慕容非告知“小编寄语”还没有写，无奈之下只得再次回到办公桌的电脑跟前……

★现在很少上网了，不知道彼方的各位朋友们过得怎么样。看过上期的半月刊之后有什么感觉？想我的话，写信来啊。

★上个星期紫枫得到了一个来自远方的祝福、一份期待已久的祝福。很希望能够跟大家分享，也希望大家都能够开开心心地度过每一天——尽管这是很平常的祝福。

★自从制作部来了个新人之后，众小编似乎都比平常活跃得多了，就连平常不苟言笑的XX（为免遭“杀身”之祸，特隐去）也变得勤快了起来……这一切的一切，不禁让人感到：“春天总算来了！”——自然，那个新人是个MM……

★“你知不知道有一种鸟从出生的时候就开始不停地飞，一生只落地一次，而它落地的时候也就是它死去的时候……”

★好累啊……

爽快的 LIKY

☆天气凉爽人更爽！

☆搬家啦！搬家啦！现在才体会到，原来搬屋子的感觉是那么地“爽”，虽然要花点力气，但值得呀！

☆苦思数天为诊所增添了一个“房子”，希望大家能喜欢。（不要“逼迁”呀）

☆做起半月刊虽然辛苦点，但正是因为这样才能增加与玩家交流的机会。呵呵，（“熊猫眼”状）每天少睡几个小时还是值得的！

☆快到“五一节”啦，回家玩玩去！（众小编：不许回！要留守编辑部！）完啦……

☆最近玩起《BREAKERS REVENGE》（一款老式街机格斗游戏）来真是打遍编辑部内无敌手，“忍者无敌”（本人只会使用忍者）已成定局啦，哈哈……

邪魔天使的早起计划

计划的第一天，天刚亮的时候，我就醒了，看来生物钟还是很准的。看了看表，发现时间还早，必须再睡。

闹钟响第一次的时候，我看了看表，发现是闹钟第一次响，还能再眯一会儿。

闹钟响第二次的时候，我看了看表，发现再不起床就要迟到了。

起来后暗暗发誓：明天天亮时就起床。

晚上回去时看了看表：12 点……

临睡前看了看表：1 点……

心里想着早上的誓言：明天天亮就起床。

第二天天刚亮的时候，我又醒了，看了看表，发现时间还早，而且实在是很难起来，白天犯困就不好了，必须再睡……

闹钟响第一次的时候，我看了看表，发现现在起床已经不能算是早起了，还是再眯一会儿比较实际一些。

闹钟响第二次的时候，我看了看表，发现再不起床就要迟到了，今天又没能早起。明天吧，明天一定要早起，去那个可爱的公园做做操、跑跑步。

第三天早上：看了看表，发现再不起床就要迟到了。

……

星期天的早上，天刚亮的时候我又醒了，心里想：好不容易可以睡一次懒觉，今天就不要早起了吧。

……

一个月后，我有了这样的记录：

工作日，上班前半小时起床，没有早起也没有迟到。

休息日，睡懒觉。

还是计划一做完杂志就开始《WE5》的 GOUKI

◆写这一期小编寄语的时候，手边的《鬼泣》和《寂静岭 2》还没有完成，预定夏天发售的那么多大作中，也只有这两款是自己最期待的。

◆《寂静岭 2》决定过了午夜 12 点才开始写，这样可能会比较有气氛……什么？关了灯……不行，有蚊子啊……

◆刚刚搬到一个新的宿舍，顶楼可以看到海哦……

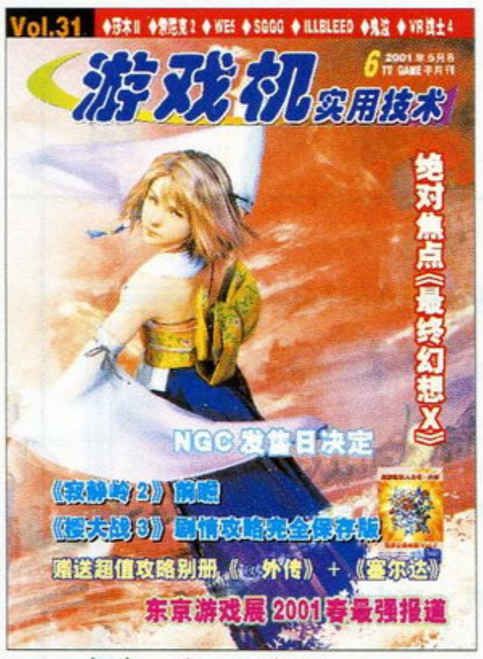
◆截稿之际，又得到了《寂静岭 2》的一些新情报，没办法，只有“TO BE CONTINUED”了，说起来做《寂静岭 2》的介绍也是越深入了解疑问越多呢……

等待回音的 D·S

◆刚刚完成了半月刊第一期，便要马上投入第二期的编辑工作中去。继续负责两大攻略的编写工作已经忙得让人“焦头烂额”，可是偏偏规定的截稿时间只有以前的一半！！已经连续 10 多天没有在半夜 2 点以前睡过觉，希望一有空闲就可以好好休息一下或者锻炼锻炼身体。当然如果读者对我们的杂志或者是我的工作比较满意的话就一定要来信或发电子邮件啊，因为看到读者的反馈对我们来说也是一种“休息”啊！

◆最近搬家到物业管理比较完善的生活小区去住，心情不错！终于又可以站在凉台上乘着夜风去“翱翔”了！（D·S：注意，不是要跳楼！邪魔天使：快让开，我要晾衣服！！5 秒种之后，一声天使般的惨叫划破夜空，又一个新的恶魔“升仙”了……）

◆最近 DC 版和 JWIN95 版的美少女恋爱游戏层出不穷，D·S 已经开始“眼花”了！看来是玩这种类型的游戏太多就会影响健康的缘故吧。可是对于无敌美形的 D·S 对该类型游戏的执着来说，“凡夫俗子”又怎能够望其项背，虽然最近钱包又再次“罢工”了……



目录 VOL.31

content

vol.31 2001-05-16

索引

ARC

CAPCOM VS. SNK 千禧之战 2000 PRO 24
VR 战士 4 17

DC

CANVAS 浓茶色的构图 33
CAPCOM VS. SNK 千禧之战 2000 PRO 24
恶魔城 月之轮回 79
GIGA WING 2 79
ILLBLEED 32 40 80
蓝刺（BLUE STINGER） 79
梦幻之星在线 79
莎木 II 18
世嘉嘉嘉 33 44
索尼克大冒险 2 22
樱大战 3 47 80
重金属 25

GB

牧场物语 79

GBC

星之海洋 蔚蓝星球 30
DQM2 鲁卡之旅行 79

GBA

风之克罗诺亚 梦见帝国 27
龙战士 29
马里奥 ADVANCE 79

PS

北欧战神传 79
C-12 最后的抵抗 32
超级机器人大战 α 外传 80
逮捕令 33 42
化解危机 泰坦计划 80
幻想水浒外传Vol.2 水晶芭蕾的决斗 32
加油！伍佑卫门 大江户大回转 32 79
三国志 VII 58
伤感涂鸦（SENTIMENTAL GRAPHIC） 80
心跳回忆 2 外传 跃动的文化祭 38

PS2

GROWLANSER II 26
鬼泣 36
决战 II 33
寂静岭 2 20
世界足球胜利 11 人 5 34
首都高 BATTLE 0 79
终极地带(Z.O.E) 79
最终幻想 X 14

MOVIE

最终幻想 灵魂深处 13

卷首语

1

目录

2

特别报道 GOUKI

3 最强报道 东京游戏展 2001 春

游戏情报站 GOUKI

9 NGC 发售日决定！！
10 光荣的 SLG 之父——SHIBUSAWA 最新访谈
11 CAPCOM 接手《钟楼》续篇
12 《最终幻想 X》发售日、售价确定

前线狙击 GOUKI

13 最终幻想 灵魂深处
14 最终幻想 X
17 VR 战士 4
18 莎木 II
20 寂静岭 2
22 索尼克大冒险 2
24 CAPCOM VS. SNK 千禧之战 2000 PRO
25 重金属
26 GROWLANSER II
27 风之克罗诺亚 梦见帝国
29 龙战士
30 星之海洋 蔚蓝星球

黄金眼 GOUKI

32

特快专递 GOUKI

34 世界足球胜利 11 人 5
36 鬼泣
38 心跳回忆 2 外传 跃动的文化祭
40 ILLBLEED
42 逮捕令
44 世嘉嘉嘉

攻略透解 慕容非

47 《樱大战 3》剧情攻略完全保存版 VOL.2
58 三国志 VII

研究中心 GOUKI

63 北欧战争女神华尔基丽娅
64 《武装飞鸟 2》一周目完美研究
66 WINNING ELEVEN 2001

硬件道场 D·S

67

星之心画廊 紫枫

70

玩友自由谈 慕容非

72

读编往来 邪魔天使

74

至爱排行榜 慕容非

76

游戏诊所 LIKY

78

火热秘技 SOUL

79

下期预告

80

游戏主机类型

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

游戏类型

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
市场总监：宋宣明
客户总监：郝飞

责任编辑：郑翔
编辑：杨晶 张元凯 张志强 徐飞 刘志凌
助理编辑：王梓
电脑设计：顾咏梅 吴松 康云飞
读者服务：李海祥 高晓兰

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

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

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

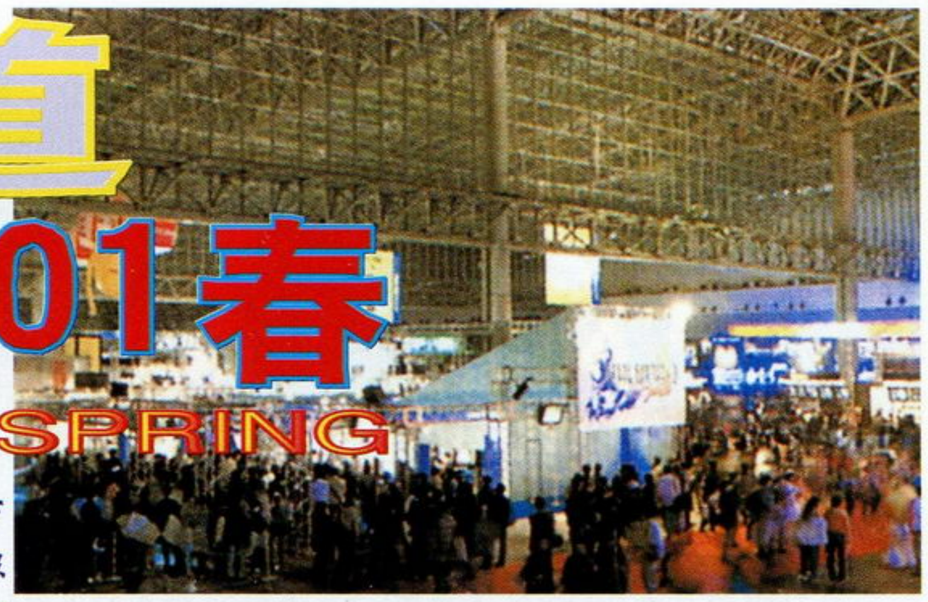
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2001 年 5 月 16 日
定价：人民币 8.80 元

文／GOUKI

最强报道

东京游戏展 2001春

TOKYO GAME SHOW 2001 SPRING



一年两次的东京游戏展（全称为TOKYO GAME SHOW，以下简称TGS）于3月30日在东京千叶县幕张MESSE馆举行，按照惯例，此次游戏展名为“TGS2001春”。3月30日上午为仅供业内人士参观的时间，而正式向大众开放的时间是中午12点30分。

同以往的TGS一样，在正式开幕之前，数以万计的玩家在大会展览馆外排起长队，希望能够在第一时间进入会场，奔向自己喜欢的游戏以及参展厂商的摊位。颇有纪念意义的是，因为这次有任天堂的GBA以及BANDAI的WSC参展，此次TGS的主办单位特别设立了一个“掌机特区”，这在TGS的历史上还是首次。

从事先登记的参展游戏名单上来看，参展此次TGS的游戏共有309款，这还不包括一些游戏厂商故意隐瞒起来以在会场上突然进行“震撼公布”的游戏，比如NAMCO的《XENOSAGA》……

时间：3月30日下午1点

地点：展览馆第6展厅“EVENT STAGE”

内容：

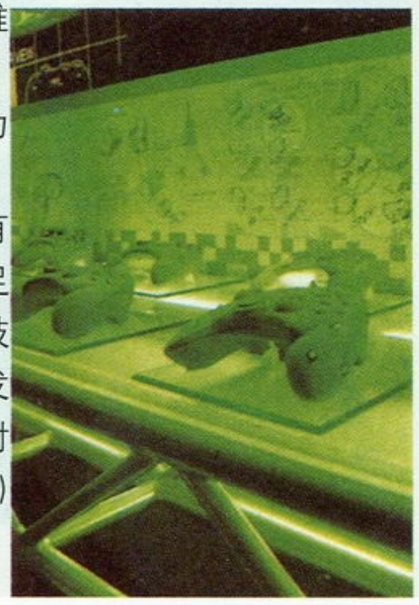
◆微软会充分尊重各地玩家的意见，而并非只是以北美玩家的标准来衡量有关XBOX的一切。例如，日版／亚洲版的XBOX手柄就是经过重新设计的。

◆强调XBOX的内置硬盘的重要性。比尔·盖茨表示XBOX的内置硬盘不但可以让游戏不断地改良进化，而且配合XBOX内置的宽带网络功能，将来甚至在游戏中都有可能听到对手的声音或是看到对手的真实影像。

◆强调世嘉对于XBOX的重要性。比尔·盖茨表示微软与世嘉是战略合作伙伴关系，正因为这样，世嘉才决定优先为XBOX开发《飞龙》等名作。

◆提到了已经去世的世嘉前社长大川功。比尔·盖茨表示在大川功去世之前，他们两人之间曾经就游戏界的发展以及合作计划交换过意见。如今，虽然大川功已经不在人世了，他仍然会秉持初衷和世嘉进行密切的合作。

◆微软与日本电信巨人NTT签约。NTT的ADSL网络系统将会提供XBOX的连线游戏服务，而且日版的XBOX推出时也会内置宽带网络功能。

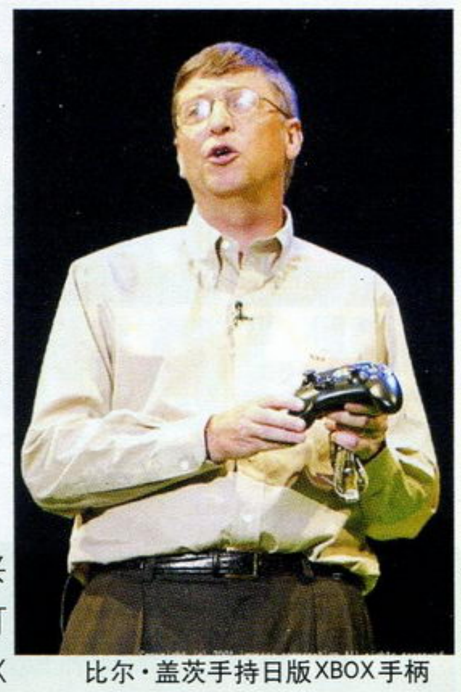


在展区内展出了XBOX的手柄设计的一些最初形态，颇为珍贵。

◆演讲的最后，比尔·盖茨以下述话作为此次发言的总结：

“这正是微软的主题。而在这前面，还会有很多很好的机会在等着我们。我们也不应满足于现状，一定要考虑下一步才行。以优秀的技术为基础，将以前从未有过的想象力注入开发者的头脑中——而这，也正是在新舞台发展时所必须的。而我自己，对于这个产品（XBOX）

本次大会的焦点——XBOX



比尔·盖茨手持日版XBOX手柄发表“基调演讲”。

此次可以说是XBOX第一次正式在亚洲地区现身，微软董事长比尔·盖茨先生在TGS开幕当日发表“基调演讲”，表明微软以XBOX进军游戏界的雄心壮志以及未来的发展策略。并且，既然是一号人物亲自领军，自然也会有更轰动的消息公布——那就是世嘉加入XBOX。（本刊已在5月A中对此事进行了报道）看样子，微软的手柄设计成那样已是早有打算的，不知道日后还会不会有“XBOX兼容DC游戏”这样的消息传来呢？

以下是比尔·盖茨的演讲摘要

的感觉，就如同当初见到WINDOWS时那样兴奋。游戏界必须提升到更高的层次，我希望可以顺利地将工作进行下去，而这（指以XBOX推动游戏业的发展）也正是这个业界里潜在的最有意思的地方。

比尔·盖茨的演讲结束之后，接着由微软的日本XBOX事业部经理宫田敏幸为与会者介绍了4段比较符合日本市场口味的美版游戏影片，这4款游戏分别是《NFL Fever 2002》、《Amped: Freestyle Snowboarding》、《Halo》、《Azurik: Rise of Parathia》。之后，宫田敏幸又介绍了一款由Dream Publishing所开发的格斗游戏《Kakutou-X》，值得一提的是，这个Dream Publishing公司的负责人正是前SQUARE的分公司Dream Factory（代表作品为“《TOBAL》系列”、《神佑擂台》、《保镖》等）的著名制作人石井精一。随后，世嘉的最高执行官香山哲在会场出现，宣布了世嘉加入XBOX的消息。香山哲表示，世嘉将会为XBOX开发11款游戏，其中已经确定的有《飞龙·最新作》（暂名）、《枪之女神》（《GunValkyrie》）、《喷射小子FUTURE》、《SEGA GT2》。在香山哲发言的最后，他还宣布，已经在TGS上消失两届的世嘉将参加在今年9月的TGS秋！“世嘉将以全新的面貌出现在TGS秋上，请期待！”

香山哲发表世嘉加入XBOX的宣言，使得未来的主机大战形势更加微妙。

《枪之女神》的开发画面。

《喷射小子FUTURE》的开发画面。

新作《Kakutou-X》的人物造型。

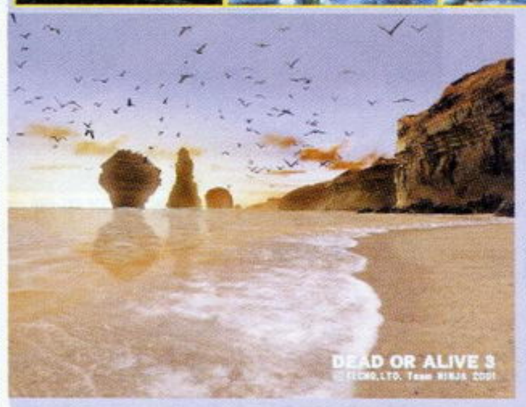
www.plumsoft.com

TECMO的重要发表：《死或生3》！

曾有传闻说TECMO的看家作品“《死或生》系列”最新作将会以NAOMI2或是SYSTEM246作为开发基板，不过，TECMO在XBOX发表会上的公布使这个传闻不攻自破：《死或生3》将在XBOX上首先推出！

从TECMO公布的MOVIE上来看，《死或生3》将会至少增加3位新角色：一名使用醉拳的年青人、一名身穿白色紧身衣，使用蛇拳的少女以及一名头戴牛角头盔的，有着恐怖外表的可能是BOSS级别的神秘人物。而TECMO在MOVIE过后则正式宣布，《死或生3》将收录前两作的所有角色！看来《死或生3》将会成为集前两作之大成的一款作品了。在近4分钟的MOVIE中，出现了Lei-Fang、Ein、Bass、Ayane这4名原有角色以及上文提到过的3名新角色，其中有3段影像令人印象深刻：

第一段是使用醉拳的年青人的演武，背景是在一个冰雪的山洞里。单从这名角色的造型来看，也算是秉持了“《死或生》系列”人设的一贯风格。但有“《VF》系列”的舜帝在前，因此总觉得这个年青人打起醉拳来感觉怪怪的，并且可能是由于完成度不够的原因，在动作的连贯性上有些不近如人意，相信在完成版中制作者会对其进行改进。



MOVIE结束后，屏幕上出现了“REALTIME DEMO. ver.010330”的字样，强调游戏的画面全部都是由XBOX即时生成的，回想起之前看到的大海、天空的飞鸟以及蝴蝶，看样子TECMO将《死或生3》首先制作在XBOX也是有道理的。

第二段是使用蛇拳的少女的演武，背景是建在一座高山上的宫殿外。这名少女白衣、白裤、白发的设定颇引人注目，从造型上看似乎是从豪门出身的贵族少女。

第三段是Lei-Fang对Ayane，对战的舞台是使用醉拳的那名青年演武的那个冰雪山洞，Lei-Fang使用HOLD技将Ayane的攻击HOLD住，顺势将其来一个“肩车”，接着再用肩狠狠撞向Ayane，使Ayane身后的冰柱被完全破坏……

KONAMI的发表：3款游戏的影像+1款游戏试玩版

早早就宣布加入XBOX的KONAMI终于在XBOX发表会上公布了几款XBOX游戏：《寂静岭2 XBOX版》、《实况世界足球2001》、《极限运动 滑雪板2》以及《空中力量DELTA II》。前3者只是在XBOX发表会中央的大屏幕上放映了很短的一段影像，而《空中力量DELTA II》则已经在KONAMI的展区内有了试玩版，足见其完成度之高。不过，大家最关心的《MGSX》还是连影子也没有。

《寂静岭X》终于变为了“《寂静岭2 XBOX版》”，毕竟同时制作两款故事不同的这样的游戏实在是太难了。不知道《MGSX》是不是也会成为“《MGS2 XBOX版》”呢？

《极限运动 滑雪板2》，画面风格较为独特，类似于彩色铅笔画。图为游戏中的CG。

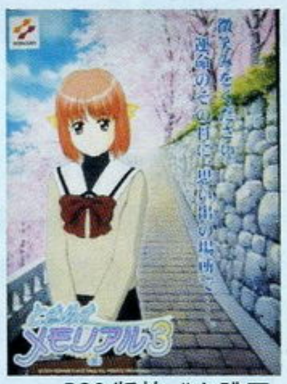
《实况世界足球2001》，KCEO出品，风格不同于目前风头正劲的《WE》系列。不过该系列在欧美还是比较有人气的，推出XBOX版也算合情合理。

葡萄牙的路易斯·菲戈

意大利的托迪

KONAMI——出展游戏数量最多的厂商

一向多产的KONAMI这次也不例外，在其展位上共展出七十多款游戏，数量绝对是全场之冠。在现今的主流机种上面都能够看到KONAMI的游戏，甚至还包括XBOX的游戏试玩以及在线游戏和卡片游戏。在整个展区里，KONAMI的展位大小以及热闹程度也是数一数二的。去年秋季电玩展上的《MGS2》虽然已于3月1日推出了试玩版，但仍然吸引了相当多的人前来观看。不过KONAMI并没有公开《MGS2》的更多新消息，只是有一张图片放了出来，从这张图片上可以看到，Snake拿着枪对着对面墙上的影子，从那影子的轮廓上看，似乎是一名身材高大的家伙……难道《MGS2》还会在“影子”这一环节之上大做文章吗？



PS2版的《心跳回忆3》暂时就只公布了这一张图片。

随着GBA的热卖，KONAMI这两年的捞钱王牌作品“《游戏王》系列”也公布了在GBA上的最新作《游戏王Dual Monsters Expects 1》。除此之外，之前与GBA同日发售的游戏也都能在展区内玩得到。

KONAMI还公布了制作PS2版《幻想水浒传3》的计划，不过游戏的具体内容、发售时间等都尚未决定。

恐怖无双！《寂静岭2》提供试玩！！

就在大家还在猜测KONAMI今年的两款年度大作《寂静岭2》和《MGS2》到底谁先发售时，在KONAMI的展区内，我们惊喜地看到了《寂静岭2》的试玩版！这么说来，游戏已经有一定的完成度了！（TGS展结束后，KONAMI随即宣布《寂静岭2》将会在8月份发售！）试玩版的内容是詹姆斯在医院里的一段冒险，画面风格与前作相同，当然画面素质提升了不少。（“前线狙击”中详细介绍）

单是试玩版就已经让人毛骨悚然。

XBOX的游戏试玩：《空中力量DELTA II》

以多平台发展为目标的KONAMI自从宣布加入了XBOX之后，就一直是玩家关心的焦点。现在，也终于有了日本厂商的第一款可供大众试玩的XBOX游戏——《空中力量DELTA II》。（本刊上期“前线狙击”中详细介绍）从试玩的效果来看，也只能说是中规中矩，因为另一边NAMCO的试玩台前有《皇牌空战4》压阵，所以许多玩家在《空中力量DELTA II》的试玩台前大排长队可以说是为了一睹XBOX的真正水准以及一试手握那个大手柄的感觉。

不可能缺少的音乐游戏

有KONAMI在的地方就不会缺少音乐游戏。这一次在KONAMI的展位中虽然展出的音乐游戏在数量上没有TGS2000秋那么多，不过也达到了7款。这里面比较引人注目的有KONAMI新一代的音乐“手舞”游戏《Para Para Paradise》，也有音乐游戏中的元老级游戏“《DDR》系列”以及“《Beatmania》系列。”

KONAMI展出游戏一览（部分）

游戏名称	机种
力量职棒Pocket3	GBA
朋友麻将	GBA
寂静岭 互动小说版	GBA
KONAMI大赛车	GBA
恶魔城 月之轮回	GBA
游戏王 Dungeon Dice Monsters	GBA
游戏王 Dual Monsters Expects 1	GBA
Get Backers	GBA
筋肉番付GBA	GBA
Moble职业棒球	GBA
高尔夫大师	GBA
Field of Night	GBA
幻想卡片故事	GBA
怪兽守护者	GBA
耽美梦想	GBA
J联盟POCKET	GBA
Hunter X Hunter 禁断之秘宝	GBC
超GALS！寿兰	GBC
圣诞怪杰	GBC
盗墓迷城 失落的沙漠之都	GBC
Net De Get Minigame@100	GBC
心跳回忆2外传 跃动的文化祭	PS
恶魔城年代记	PS
Wood Woodpecker Go！ Go！	PS
DDR 4thMIX	PS
DDR Extra MIX	PS
Beatmania. The Sound of Toyko-prodced by Konishi Yasuharu-	PS
幻想水浒外传 Vol.2 水晶芭蕾的决斗	PS
寂静岭2	PS2
帝国时代2 王国岁月	PS2
世界足球胜利11人5	PS2
合金装备 索立德2 自由之子	PS2
Para Para Paradise	PS2
Beatmania II DX 4th Style new songs Collection	PS2
筋肉番付MUSCLE WARS 2001	PS2
实况力量职棒	PS2
WTA TOUR TENNIS	PS2
空中力量DELTA II	XBOX

BANDAI：高达、高达、高达！

拥有自产掌机的BANDAI，这次展会的主题也仍然离不开“机动战士高达”。展出了一系列的高达游戏：《机动战士高达 连邦对吉翁》(DC)、《SD高达G世纪F-I.F.》(PS)、《高达战争ONLINE》(DC)、《吉翁的前线 机动战士高达0079》(PS2)、《SD高达GATHER BEAT 2》(WSC)、《机动战士高达 Vol.2 JABURO》(PS2)。此外，在展区内也能看到不少第三方厂商制作的WSC游戏。

PS2的《吉翁的前线 机动战士高达0079》是最多人试玩的。

限定版的《最终幻想II》包装，附送一条电话绳。

展区内大部分游戏都是采用的第三方厂商开发的WSC游戏。

整个展区内都随处可见高达系列的模型。巨大的电视墙上不断播放最新的游戏影像。

《机动战士高达 连邦对吉翁》只设立了街机试玩台，看来DC版的完成度不是很高。

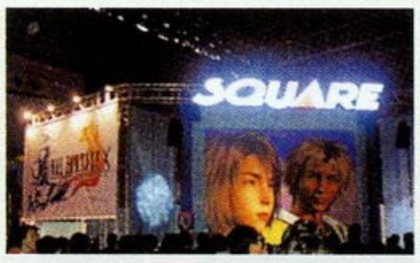
《SD高达G世纪-IF》的演示影片，有“完美高达”出场，机师则是日本高达模型比赛冠军京田四郎，在游戏中他被称为“狂四郎”……很奇怪的感觉。

NAMCO为WSC移植的《钻子先生》。

www.plumbee.com

SQUARE：终极的《最终幻想》！

因为在上个财政年度SQUARE出现了立社以来的第一次赤字结算，所以SQUARE这一次突然宣布参加TGS展也就不足为奇了——当然是为了宣传其年度游戏《最终幻想X》。在其展区内，只见大幅《最终幻想X》宣传画下一字排开的《最终幻想X》试玩台前水泄不通，整个展区内《最终幻想X》的游戏音乐也是此起彼伏。提供的试玩版除了有美丽的开场CG供欣赏外，还有两个舞台供玩家自由选择。（"前线狙击"中详细介绍）

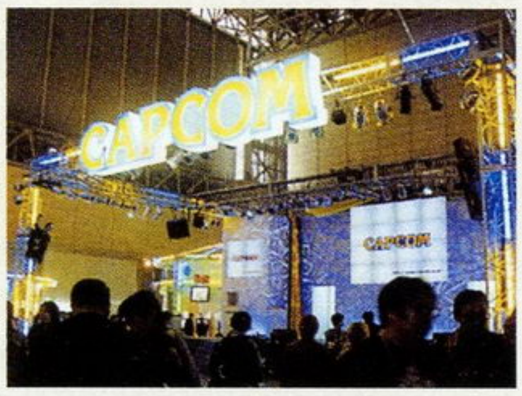


除了《最终幻想X》外，SQUARE还展出了另外两个WSC游戏《最终幻想II》以及《Blue Wing Blitz》。

在SQUARE展区内，已有关于《最终幻想X》的纪念品展出了。

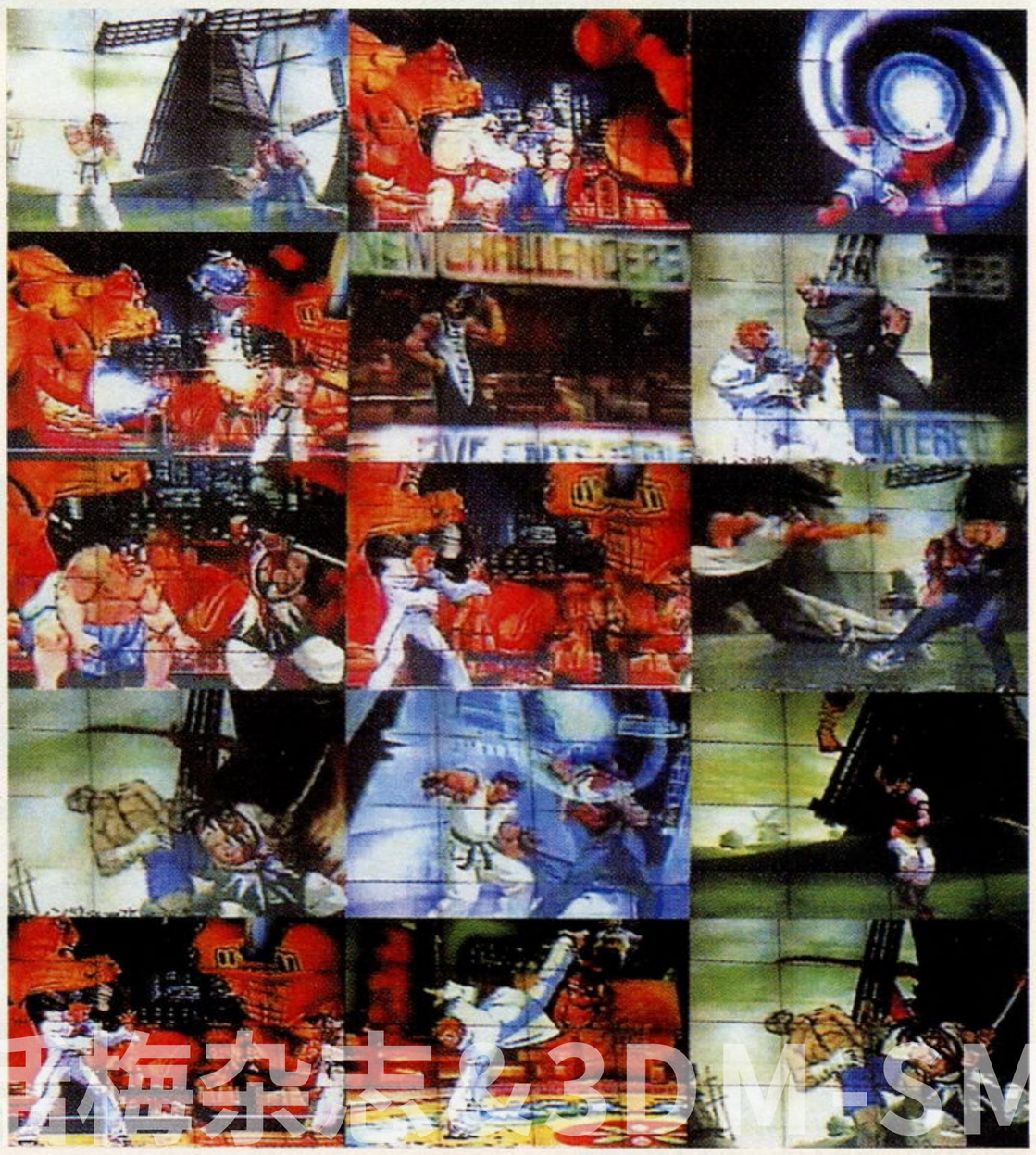
CAPCOM：强力大作宣传影片助阵

这一次CAPCOM所展出的游戏在机种的分配上可谓是非常平均，PS、PS2、GBC、GBA、DC上都有，其中不乏一些首次公开的新作。PS上有三合一的冒险游戏《史大林冒险 空想冒险X3》以及解谜游戏《One Piece Mansion》。而令人颇感意外的是，CAPCOM夏季的PS2重点游戏《鬼泣》（"特快专递"中详细介绍）以及发售日未定的《JoJo冒险奇遇第5部》却都只有影像展出。特别是《JoJo冒险奇遇第5部》，只公开了一些非常基本的开发中画面而已。DC上除了有《黄金国之门》全系列展出外，也有不少的新游戏发表，看来CAPCOM也并未放弃在DC上的业务。首先是加入了东丈与丹的《CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO》（"前线狙击"中详细介绍）；再有改编自美国漫画的《重金属》（《Heavy Metal》，"前线狙击"中详细介绍），是一款动作射击游戏，游戏的模式有些类似于之前CAPCOM的《再生侠》；第三个是与彩京合作开发的网上麻将对战游戏《对战Net Gimmik-CAPCOM&彩京 All Star》，将两家公司的著名角色集合在一起进行一场麻将对抗赛，场面非常有趣；第四个是棋类游戏《Gaia Master 冲战！世纪王传说》。



重要发表：《CAPCOM VS. SNK 2》！

CAPCOM到底是做2D对战游戏起家的，除了公布《CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO》之外，曾在去年TGS2000秋上发表过"制作决定"消息的《CAPCOM VS. SNK 2》也终于公布游戏影像了！从公布的游戏影像来看，新作中将至少加入以下4名角色：《侍魂》中的霸王丸、《KOF》系列的雅典娜、《私立正义学院》的恭介以及《街霸III》的YUN。不过由于公布的只是游戏的影像，因此系统方面的改动就不得而知了。



掌机游戏

GB时代CAPCOM对待掌机的态度一向都是不温不火，自GBA推出之后，看得出CAPCOM也开始重视起掌机市场了。这一次展出的GBC的新作《ROCKMAN X2》借助卡带媒体的优势，在游戏中可以做到在ROCKMAN X与ZERO中随时切换操作。此外，GBA上的《街霸II X ADV》与《快打旋风ADV》（上期"前线狙击"中详细介绍）也正式定名为《街霸II X 挑战者》（《STREET FIGHTER II X RIVAL》）和《快打旋风One》，而《龙战士》也确定将会推出GBA版本。（"前线狙击"中详细介绍）

www.plumbase.net

SCEI："Welcome to PlayStation"！

这一次SCEI的展区的主题是"Welcome to PlayStation"，并且在展区内以路牌标明各个第三方厂商的展台，如同一座城市一般，相当有新意。

由于SCEI硬件厂商这一特殊的地位，使得绝大部分PS、PS2游戏的试玩版都能够在这里找到。而SCEI的自家作品中最引人注目的当然是预定于4月28日发售的最强赛车游戏《GT赛车3 A规格》了。在展区内，除了一般试玩台外，SCEI还特地设立了9个接有《GT赛车3 A规格》专用方向盘的"GT FORCE"的豪华试玩台供玩家试玩，此外还有6台利用iLINK CABLE连接，让玩者享受6台PS2联机对战的乐趣。游戏的素质相比较迄今为止所出的同类游戏来说，可以用"无可挑剔"来形容，无论是画面、音效还是游戏的操作感都称得上是顶级水平。

与PS2同时推出的《烟花》的续作也在展区内提供了试玩，新作的正式名称为《二人的烟花》，由游戏的标题就能得知此作能够双打。游戏的方式与前作大同小异，玩者只要将相同颜色的烟花球选中，就能够放出炫丽夺目的烟花了。另外，善于原创的SCEI当然也有新作品公布，那就是《蚊》、《Phase Paradox》以及《Sky Gunner》。《蚊》是一款另类的动作游戏，玩家在游戏中操作的正是吸人血的"蚊"，目标是山田一家人体内的新鲜血液……听起来是不是很过瘾呢？游戏预定为夏天发售，到时候被蚊子所困扰的玩家是不是考虑试试蚊子的感觉呢？《Phase Paradox》本刊曾在3月号的"游戏情报站"中对此游戏进行过报道，是一款科幻A·AVG游戏，预定5月24日发售。《Sky Gunner》在去年的TGS2000秋就曾有过展示，是一款风格独特的3D射击游戏，以幻想的机械世界为背景，人物造型可爱，预定夏季发售。

NAMCO：《皇牌空战4 破碎的天空》组成的电视墙

NAMCO每一次参加TGS都会有一个重点作品，在TGS2000秋时是《MOTO GP》，现在则是大名鼎鼎的《皇牌空战4 破碎的天空》。还没有进入NAMCO的展区，就能远远地看到由许多电视组成的电视墙在播放《皇牌空战4 破碎的天空》的宣传影片，并且在展区内设立了多个《皇牌空战4 破碎的天空》的试玩台供玩家试玩。从试玩的情况来看，试玩版提供有F-14 Tomcat、F-22 Raptor两架战机，分为两个难度选择来进行游戏。专家级难度对应两个Analog摇杆，更像驾驶飞机，而普通级则对应十字键，这样从操作上就能将两种难度很好地划分开来。游戏的画面正如本刊上一期的"前线狙击"中所介绍的那样，只能用"真实"来说明。

惊喜的突然发表：《XENOSAGA》

虽然在NAMCO的展区内有许多人气大作可供试玩，不过最让人关注的，却是一个事先没有登记的游戏的发表——《XENOSAGA》！也许玩家们看到了这个标题后会问："《XENOSAGA》是个什么游戏呢？"《XENOSAGA》正是由SQUARE口碑极好的《XENOGEAR》(《异度装甲》)原班开发小组跳槽到NAMCO之后开发的！现在大家对这个游戏的期待度是否一下子提高了不少呢？可惜的是NAMCO在宣布了这款游戏的开发消息以及介绍了开发班底之后，就再也没有透露更多有关此游戏的信息，只有一个简单的标题摆在那里……希望很快能看到NAMCO的进一步公布。

PS方面，NAMCO重点展出了由美国分公司制作的《化解危机 泰坦计划》，游戏的模式与1997年推出的《化解危机》差不多，也是一款用光枪才能玩得爽的好游戏。因为此游戏完全针对PS开发，因此在画面的精细程度上就要好过前作很多。不知道NAMCO有没有将《化解危机II》以及《危机地带》(《CRISIS ZONE》)移植入家用机的打算呢？《化解危机 泰坦计划》将于4月26日推出。

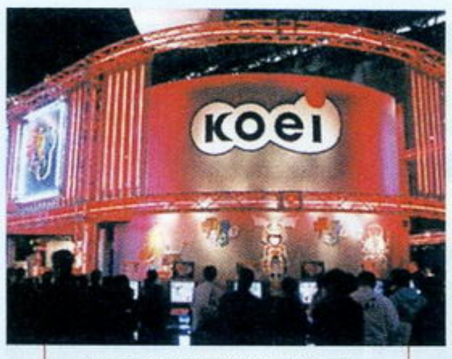
掌机方面，WSC展出了《钻子先生》，不过因为之前在GBA上已经推出过，因此吸引力不算很高。但另一款GBA游戏《风之克罗诺亚 梦见帝国》无论是在画面还是音乐、音效、操作性上都有相当不错的表现，比起WSC版本的《风之克罗诺亚》来更为出色。("前线狙击"中详细介绍)

收购SNK之后的ARUZE

ARUZE过去因为只是专注于弹珠台机而被电视游戏玩家所忽略，不过自从收购了格斗游戏大厂SNK之后，"ARUZE"就越来越多地受到关注了。这一次ARUZE宣传的重点是初次为PS2制作的RPG《影之心》(《Shadow Hearts》)。当然，除此之外也有SNK的作品发表，这就是1999年的作品《饿狼传说 狼之标记》的DC移植版，推出日期未定。还有不太起眼的NGPC，也宣布将推出卡片游戏《SNK VS. CAPCOM Card Fighter》的续作。

www.plumsm.com

KOEI：代理海外游戏+少少新作



KOEI的展区分为了两层。

每年都必定参展的厂商之一，一如既往地将整个展区分为上下两层。这一次KOEI重点展出的有两款作品，一款是白金殿堂级游戏《决战II》，另一款则是《吉他人》，这两款游戏都摆在一楼。不过由于《决战II》刚好已经发售，因此对于一些玩家来说吸引力已经大减。而由人气漫家“326”担任人设的音乐游戏《吉他人》则因为风格过于怪异，而乏人问津。至于二楼也有不少的新作展出，例如滑板动作游戏《Yaho杂技师Featuring G2woo》，该游戏充分运用了两个Analog摇杆，再配合类似滑板的专用控制器，倒也非常新颖。

同上次TGS2000秋一样，KOEI除了自己的游戏外，还展出了美国大厂MIDWAY的PS2游戏。包括人气爆笑拳击游戏《大头拳击2》、篮球游戏《NBA HOOP 2》等作品。另外还有两个以播放影像的方式展出的游戏《Legend of Excalibur》和《Spy Hunter the Return》。

《Spy Hunter the Return》是驾驶动作游戏，战车设有多种武器，并且能够变形。

《钢铁之咆哮》的试玩台前没什么人。

滑板游戏《Yaho杂技师Featuring G2woo》的试玩台。

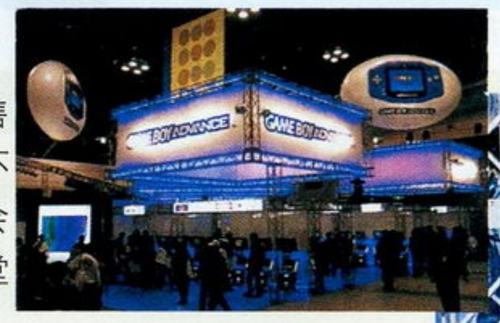
随游戏附有一个专用的小型滑板控制器。

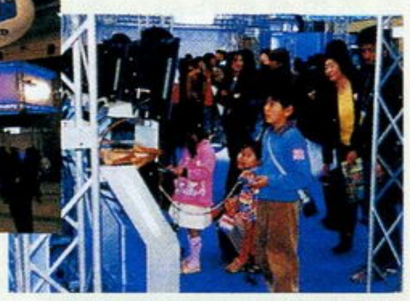
战略游戏《Legend of Excalibur》以中世纪为舞台。

爆笑拳击游戏《大头拳击2》的试玩台前总是围满了人。

任天堂：发表GBA音乐游戏

任天堂虽然是第一次参加TGS，并且也只有在掌机区才见得到，但凭借其手中出色的掌机GBA，受欢迎程度丝毫不逊色其它的参展厂商。这一次任天堂展出的主力游戏不是“《马里奥》系列”。也不是“《口袋妖怪 》系列”，而是一款原创的音乐游戏《Pocket Music》（暂译：《口袋音乐》），是由任天堂的音乐制作小组所开发的，从操作说明上看，GBA上几乎所有的按键都要使用到，似乎十分复杂，不过实际玩起来时，才发现实在是十分简单有趣。游戏预定9月份发售，售价为8800日元。不知道到时是否又会掀起一股“任天堂音乐”的浪潮呢？





全方面发展的IDEA FACTORY

一向专注于PS和PS2的IDEA FACTORY在这次展会前已宣布了自己的多平台发展的路线，因此在展区内不但可以看到PS、PS2和DC的游戏，甚至连XBOX和PC都统统有份。不过令人失望的是所展示的作品差不多都是以播放影片的形式来展出的，只有一个PS游戏《Afraid Gear Another》能够试玩。至于公布的两款XBOX游戏《X Chaser》以及《Neveland Saga》，从播放的游戏影像来看似乎感受不到XBOX的过人之处……如果游戏完成品真是这样的话，那素质就只能用“不敢恭维”来形容。不过《Neveland Saga》采用的全部是IDEA FACTORY其它游戏中的知名角色，多少带来一些亲切感。

两款XBOX游戏的宣传海报。

为DC以及PS2开发的《Run=Dim》的宣传海报，不过看样子似乎不是同样的游戏。

仅凭《X Chaser》的画面实在不觉得有什么吸引人的地方。

《Neveland Saga》内的角色都是来自同厂其它的作品。

由美国分公司制作的《Gun=Heart》，是一款追尾视点的动作射击游戏。

其它的图片新闻

牌子上标明了《PSO》荣获了5项大奖。

日本游戏大赏的游戏展示区。

世嘉虽然没有参加此次大会的电视游戏部分，不过却展出了不少电脑游戏。

这是游戏大赏的奖座，可以称作是游戏制作人心中的“奥斯卡奖”。

结语

TGS2001春于4月1日落幕，根据主办单位CESA的统计，本次大会的共有11万8080人次入场参观，比起去年的TGS2000秋的13万7400人次还要少，同时也创下了历届参展人数的新低。许多TGS展的常客，如TAITO、VICTOR、ENIX等等都没有参加此次的展会，而其它公司公布的新游戏数量也不是太多。归结其原因，可能是由于开展的时间太迟，许多厂商的新作均已推出所致。TGS2001秋的开展日期已经定在了10月12日，届时XBOX、NGC均已发售，希望能够凭借这两台新主机的推出带来活力，为这个全亚洲最大的游戏展带来更多的观众。

www.plumbe

事件

NGC 发售日决定！！

任天堂在4月18日宣布了日版NGC的发售日：9月14日。美版NGC则定在11月份，售价将在5月24日正式公布。任天堂此举可以视作是为了避开七八两月在PS2上的大作频发而做出的决定。

9月14日

对美国世嘉副总裁查尔斯·贝尔菲尔德的访问摘要

日前美国世嘉副总裁查尔斯·贝尔菲尔德接受了媒体访问，对于世嘉在东京电玩展上宣布加入XBOX以及其它一些有关世嘉的重要新闻进行了说明，并透露了一些新的内容，以下是访问的摘要。

◆早在今年1月31日世嘉跨平台发表会上已经有过世嘉加入多平台的声明，世嘉在电玩展上的宣布顺理成章；世嘉对XBOX的支持，不只是因为XBOX的技术先进，更因为XBOX内置网卡，适合世嘉开发相应的在线游戏。

◆世嘉其实早在几个月前就已经在进行XBOX游戏的开发，在电玩展上只公布了4款游戏，还有另外7款游戏会在以后陆续公布。这11款游戏不一定会和XBOX的首发同时推出，但会在未来的一年内面市。

◆当问及世嘉的《SONIC》、《疯狂出租车》、《VR战士4》等游戏是否会在XBOX上推出时，得到的回答是“不会”。

◆早些时候世嘉与NAMCO曾刊登过一个《VR战士》与《铁拳》各占一半的跨版广告，问及此事时，查尔斯·贝尔菲尔德表示世嘉并不是想和NAMCO合作《VR战士对铁拳》之类的游戏，而只是双方一起造势，表示双方对街机市场的决心。虽然近年来街机市场萎缩，但世嘉和NAMCO都不会放弃街机。

◆当问到世嘉是否以XBOX作为主力的时候，查尔斯·贝尔菲尔德重申了世嘉跨平台的理念，他表示：“当我们在今年1月31日宣布转成软件商的时候，我们就已经决定在不同的平台上开发游戏，我们会针对不同的平台做相应的软件。XBOX给了我们巨大的机会，PS2也一样。当然，任天堂也是我们的大合作伙伴，我们已经在GBA上开发游戏了，很快大家可以看到我们宣布为NGC开发的软件，但现在我不能透露太多。在不久的将来大家可以看到世嘉成为互动娱乐业界的领导者。”

◆当然，查尔斯·贝尔菲尔德没忘了表示：“我们100%支持DC。”

（**截稿前传来的最新消息**：世嘉已经宣布正式加盟NGC！这样，在PS2、XBOX、NGC这3台新世代主机上我们都能够玩到世嘉的游戏了。）

日本游戏人不看好XBOX

XBOX想要在日本取得成功，困难重重已经是个公开的秘密。日前，来自CAPCOM和ENIX的两位日本游戏制作人接受了美国MSNBC的访问，谈及有关XBOX在日本的前景，他们对XBOX能否成功持怀疑态度。

著名游戏制作人，现任CAPCOM常务董事的冈本吉起在访问中说：“我不是说微软没机会在日本取得成功，它还是有一些机会的，但这将是非常细微的。”冈本担心的并不是日本厂商不愿为XBOX开发游戏，而是当地的游戏玩家是否仍愿购买一台新的游戏主机。

ENIX社长本多圭司在访问中表示：“对于XBOX来说，有两点值得关注，第一是由微软负责设计及推广；第二是它是否兼容Windows系统。”“XBOX的大部分游戏开发商都是PC游戏的开发商，我认为PC游戏和家用机游戏是不同的，我不知道本地玩家是否有兴趣在家用主机上玩PC游戏。”本多直言ENIX将会主要替PS2开发游戏：“客观地就市场情况来说，PS2推出仅一年，而到3月底已出售1000万部。目前，SONY拥有足以令它生存的市场力量，所以PS2将是个理想的商业选择。照目前情况来看，PS2的盈利前景是可以预见的，无论是开发商还是发行商，都将会把它作为主力开发游戏，而不是尚未推出的XBOX或NGC。这将会给PS2带来额外的优势。”

《沉默的狙击手2》在美国获得销量奖

KONAMI的《沉默的狙击手2》（美版名为《DARK SILHOUETTE SILENT SCOPE2》）在美国最大规模的街机展“AMUSEMENT SHOWCASE INTERNATIONAL 2001”上获得了“钻石销量成就奖”。KONAMI去年也凭《SILENT SCOPE》夺得过同一奖项。“销量成就奖”是用来表彰在美国有杰出销售成绩的街机游戏，分为“钻石奖”、“白金奖”、“金奖”以及“银奖”。以“钻石奖”为最高级。

《SILENT SCOPE 3》预定于今年5月推出，美版名称为《SILENT SCOPE EX》

微软的超大规模行销计划即将正式展开

随着XBOX的发售日的临近，微软的超大规模的宣传造势活动即将展开，其中一项活动是有史以来规模最大的环美游戏展示。

按照微软的计划，从今年暑假开始，他们将推动一项名为“Mobile Xbox Experience”的环美游戏展示活动，数十辆装满XBOX以及最新游戏的大卡车将在美国50个大城市展开史上之最的游戏展示，活动将一直持续到秋天XBOX推出为止，其规模之大，是1999年世嘉为DC、2000年SCEI为PS2所做的环美展示活动不能相提并论的。

除此之外，在XBOX发售前一两个月，微软计划在全美至少安排一万个固定的XBOX展示点，为玩家 提供XBOX的游戏试玩，到XBOX正式推出时，将会有12～20款游戏随美版XBOX主机一起推出。

而以上所介绍的只是微软针对本国市场的行销计划，XBOX的行销战略是全球性的，在日本、欧洲都将有独立的大规模XBOX宣传活动。

微软推测NGC的可能售价

游戏主机大战即将全面展开，新游戏主机的售价将会成为游戏主机正面对抗的重要法宝。

微软的日本分部负责人宫田敏幸近日在接受采访时表示，面对已经上市一年的PS2以及来势汹汹的XBOX，NGC如果不能在推出后立刻站稳脚跟，将极有可能因此而导致最终的失败，任天堂没有理由在XBOX、PS2面前不采用低价战略。宫田敏幸认为PS2在日本售价可能会降至29800日元（240美元）且内置MODEM或硬盘，而NGC在日本的售价可能会只有19800日元（160美元）。

无论怎样，在这样的竞争下，获利最大的还是玩家本身。

秋季东京电玩展时间确定

日本CESA日前公布，2001年秋季东京电玩展已经决定于10月12日～14日在东京海滨幕张展览馆举行，为期3天。

由于在2001年春季东京电玩展上世嘉就宣布将会重回今年的秋季展，再加上预计秋天发售的XBOX，相信秋季东京电玩展将会成为近年来最热闹的一届。

《灵魂能力》电影即将开拍，洪金宝执导

香港著名演员／导演洪金宝日前在他的个人网页中透露他将执导NACMO满分对战游戏《灵魂能力》的电影版，这是继李安的《卧虎藏龙》扬威奥斯卡之后另一个令人振奋的消息。电影预计今夏开拍。

www.plumbox.com

《梦幻之星在线》成为一级网络游戏

世嘉日前公布，由SONICTEAM开发的网络RPG《梦幻之星在线》的全球登记人数已超过23万人，这个数字即便是在电脑的网络游戏上也是属于一级的网络游戏才能做得到的。《梦幻之星在线》同时上线人数的最高记录是26000人，相信等到5月31日《梦幻之星在线 Ver.2》推出后会再创新高。

《风之克罗诺亚 梦见帝国》发售日确定

NAMCO日前公布了其在GBA上的第二款GBA游戏《风之克罗诺亚 梦见帝国》的发售日：7月19日。这是“《风之克罗诺亚》系列”第二次在掌机上登场，上一次是在WSC上。

皆大欢喜！PS2游戏销量成绩出众

大量的PS2游戏在3月份推出，其中部分游戏更是在短期内就已突破30万大关，这样理想的成绩对于巩固PS2的地位有着莫大的作用。

截止4月中旬，光荣的《决战II》的销量已积累超过33万，KONAMI的《世界足球胜利11人5》则有40万的销量，CAPCOM的《生化危机－代号：维罗尼卡－完全版》即使是移植至DC版的也有45万的销售成绩，看来CAPCOM的“移植决定”总算是有了成果。另一方面，《鬼武者》目前的出货量已超过100万，是目前出货量最多的PS2游戏。至于NAMCO的《山脊赛车V》在欧洲市场的累积销量也达到了100万，成绩可谓非常理想。

光荣的SLG之父——SHIBUSAWA最新访谈

编译／特约撰稿人 吉川明静

相信玩惯光荣SLG游戏“《信长野望》系列”和“《三国志》系列”的玩家们对于这些游戏开场画面中的“A KOU SHIBUSAWA PRODUCTION”的文字是相当熟悉了。这位代表着光荣形象的制作人SHIBUSAWA，长期以来作为光荣的顶级机密一直对外不透口风。过去十年间，有些攻略书和游戏杂志上指出，SHIBUSAWA只是代表游戏制作小组的名称，并非特指某个人。（汗）如今在真人面前谣言得以辟清，又兼之笔者很荣幸也玩过SHIBUSAWA执导的所有游戏，面对这次不寻常的采访，心情当然有些激动了。

光荣迷们对他名字再熟悉不过的KOU SHIBUSAWA氏

本次随着“《决战》系列”的发表，不再隐身幕后的制作人SHIBUSAWA将为我们把他从业20周年的纪念作品《决战II》以及其系列发展谈个尽兴！

记者（以下简称“记”）：请您先谈谈3月29日发售的《决战II》的魅力所在。

SHIBUSAWA：《决战II》是建立在《决战》所有方面大幅改进基础上的，改进方面体现在游戏的表现特点——也就是战斗方面的更为动态化和故事部分的更为戏剧化。我们花了前作数倍的精力在这两方面上。

游戏的动态部分举例来说，前作中同一画面上能出现100名士兵的战斗场面，而本作则提高到了500人；游戏关数也从10关增加到了30关；再加上前作只有野战，而本作则加上了攻城战和水上战，从而令战斗具有更高度的游戏性。

还有重要的一点是，本次玩家可以直接介入战斗之中，比如使用妖术、进行突进、单骑冲阵等等，直接下达各种命令，这也是《决战II》吸引人的要素之一。作为一军统帅执掌全军，还是作为一员大将冲锋陷阵，完全取决于玩家自身的爱好。

·实现前所未有的迫力和兴奋的大规模战斗

记：先前试玩时最令我感到震惊的是合战时的“新·群体制御引擎”。500人在同一画面上来回运动，玩家可以随心所欲地自由操控，一定花了很多时间来开发吧。

SHIBUSAWA：确实如此。但在前作中这一引擎已经完成不少，这一部分的开发重点只是放在了最后的调整上。

记：这种控制群体的游戏方式，是否在前作中就想试了呢？

SHIBUSAWA：不，当时我们以为已经将PS2的机能发挥到了极限，但随着时间一长我们又发现了硬件更多的潜力，因此才得以为《决战II》加入游戏新要素的。

记：那就是说现在《决战II》才是将PS2的机能发挥到了极限了？控制1000人的群体便不行了么？

自由地操纵大部队作出各种各样的行动

SHIBUSAWA：现在看来还不行。现在的《决战II》是在动态化和戏剧化的基础上将控制群体增加到了500人。《决战III》将以不同的形态和方向性为玩家带来更多的惊奇。

记：同一群士兵相互之间的援护作用是真实计算的，这个主意又是怎么想到的呢？

SHIBUSAWA：这是主策划的主意。如果两方各是100人对100人，一方采用密集阵形，一方采用分散阵形，双方的战斗力也必然有所差异吧。在部队中，也必然有主力所集中的地方，我们就是打算再现这样的情况。我们试过了多种效果，最后决定在士兵的头上加上帽子一般的红色和绿色，以全体颜色的浓淡来表现战斗力的强弱。

在合战前的军议上，手下武将会进言献策，根据你选择的策略不同，游戏的难度也会相应发生变化，千万慎重！

如果你要使用妖术的话，很明显就能发现打击对方阵形何处才是最为有效的。没想到居然还起了这个作用。（笑）

记：在《决战II》中从一员武将到全军的操作都是即时进行的，那游戏的平衡感又会如何呢？

SHIBUSAWA：本次在战斗前的“军议”上来决定基本作战方式，合战中就按照既定方案来指挥各军。玩家既可以始终指挥一员武将，也可以从俯视的视点来逐一给部队下命令，这时就是光荣的拿手好戏SLG了，玩家无论怎么玩都可以。

·充满戏剧化成分的电影场面

记：过场动画的质量比起前作来真是有显著提高啊，在其中一些情节，简直分辨不出到底是电影CG还是即时演算的画面。

SHIBUSAWA：是这样的，前作中，是用电影CG来交待所有的情节，而这次我们打算是用一部分的即时演算来演绎一些情节。在一些关键的情节上则采用了电影CG来交待，在一些对话情节上采用多边形即时演算，因此本作中的情节达到了前作的8倍左右，连每一关的政略和军议情节都分别进行了制作。

我想所谓《决战II》是“全程语音、全程动画的游戏”就是指的这个意思吧。

记：请问您是怎样想到要去制作这样的大规模战争游戏系列的呢？

SHIBUSAWA：我已经做了20年的SLG游戏，因为长期以来的大规模战斗都只能依靠下棋一般抽象的标识来表现，所以从很久以前就一直在想，如果能够在一台游戏机上表现出大规模的战斗场面，该是多么了不起啊。

过去我们看到PS上的格斗游戏就可以知道，在游戏角色做出剧烈活动的情况下，2对2已经几乎到了机能的临界点，完全不可能做出100人大战的情景，而PS2却具备着这样的机能。于是随着时间的推移，也更坚定了我制作这样一款游戏的信念。

www.plum

记：您刚才提到了“《决战III》”，《决战III》还将是您亲自执导吗？

SHIBUSAWA：我想应该是的，事实上我们已经开始《决战III》制作方面的工作。虽然还没有到可以公开内容的阶段，但是有一点游戏要素可以告诉大家，游戏具备互联网对战功能。只要使用普通的服务器，就可以实现玩家之间1对1的对战。因为决战系列的主题是两大势力的大规模战斗，因此游戏的方式只能是1对1的对抗。

《决战II》可以说是真正地实现了大规模战斗的场景，不管你是在一边观看还是实际操作，相信都会由衷地喜欢这样高自由度的游戏。

记：原来如此。那您现在忙于亲自制作“《决战》系列”的游戏，不打算再执导“《信长野望》和《三国志》系列”的游戏了么？

SHIBUSAWA：《信长野望》和《三国志》这两个系列的游戏已经成为了光荣的传统保留作品，各自有它的制作小组，这两个系列的作品只需要交给他们来开发，我作为最高制作人，只需要保留指挥大局的权力就可以了。现在需要我亲自指挥到细节的作品只有《决战》系列，因为这个系列的游戏是迄今为止我们开发的游戏中难度最高的。

·“游戏与电影的融合”是SHIBUSAWA流的娱乐方式

记：恕我冒昧，SHIBUSAWA先生脑海中的娱乐方式，是否想到过要将黑泽明导演的电影游戏化呢？

SHIBUSAWA：岂敢岂敢，黑泽导演的水平远在我之上，此外他的作品中也没有适合改编成游戏的。但我认为电影与游戏的融合将会带来更为动态和更高娱乐享受的世界，有活跃于电影界的诸多高手加盟，游戏也会变得更为有意思的吧。我说的不仅仅是演员，还包括导演啦，音响师啦等等，总之将电影中经常使用的那些手法引入游戏来，使之融合，就会为游戏闯出一片新的天空。

记：随便说一句，我觉得如果采用更大的解析度，游戏的动态效果或许会更强烈一些吧，看来平台或许要限定在PC和XBOX上了。不知道您对其他硬件有兴趣吗？

SHIBUSAWA：是啊，我确实想增加这个“群体制御引擎”的人数，让他们在更为广阔的战场上战斗。在PC上实现或许有些难度，而XBOX正在研究中，究竟能够达到怎样的效果谁也不知道。如果像微软宣称那样具有PS2机能的2～3倍以上的话，那或许能够突破《决战II》的表现吧。

记：我想问一个私人问题，SHIBUSAWA先生是不是特别喜欢马？

SHIBUSAWA：我也是从《Winning Post》系列游戏开始，才制作了很多有关马的游戏的。的确我很喜欢马，当我在北海道牧场见到马那澄静的眼睛时，心情真是非常激动。而且马在奔跑的时候确实姿势非常美妙，就请大家注意一下《决战II》中骑兵的动作吧。

记：请问您在下一部作品中将挑战什么游戏部分？

SHIBUSAWA：我想将游戏与电影的融合更加深化，具体地说就是将影像表现与游戏系统更密切地连接。在《决战II》中，玩家能够直接介入政略和军议等情节，伴随着全程语音和全程动画，使玩家能够产生身临其境的感觉。我想在下一部作品中这些情节会得到更大加强吧。

骑兵在乱战中集合，整列之后进行突击。

记：在采访的最后，请问《决战II》针对的是怎样的玩家群体？

SHIBUSAWA：我希望能够有更多、甚至所有的玩家都能去接受它。前作的主要群体目标是25岁左右的年轻人，这次也差不多。PS2的用户中，出人意料年龄层次比较高，而又有着不太玩游戏的新类型玩家（比如用PS2看DVD）。真希望他们也能好好玩一下这款游戏，同时也希望带给那些以前经常玩游戏、而现在却很少有时间玩的玩家们以新的感动。

在《决战II》中，仅影像部分就长达120分钟，这些电影CG与游戏互为一体，密切连接，请大家务必要尝试一下该游戏的有趣之处。

记：谢谢您接受我的访问，希望您能够做出更多更好的游戏！

硬件

任天堂推出粉红色GBA

任天堂近日宣布，将从4月27日起推出一款外壳为透明粉红的GBA主机。相信这种颜色的主机会受到女性玩家的喜爱。

SCEI推出新型号PS2

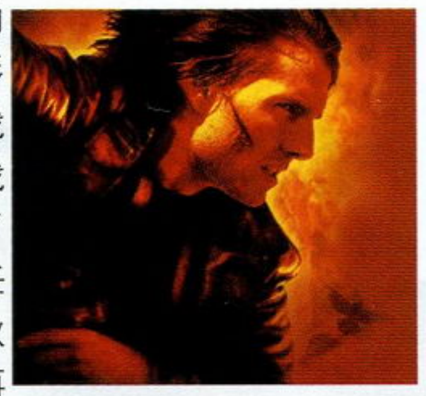
SCEI于4月18日推出了新型号的PS2，型号为SCPH-30000，在原有的18000型基础上进行了部分改动，详见本刊“硬件道场”部分。

软件

DC版《VR战警3 机密任务》新情报

世嘉子公司Hitmaker近日公布了有关DC版《VR战警3 机密任务》的新情报。游戏预定于6月14日推出，将会收录3个模式，这3个模式分别是任务模式、训练模式以及伙伴模式。任务模式基本上与街机版的相同，存在分歧路线，支持2人同时进行游戏；伙伴模式是全新的，在这个模式里，玩家的任务是要掩护同伴从事一些秘密行动，每关结束时会显示两人的信赖度。

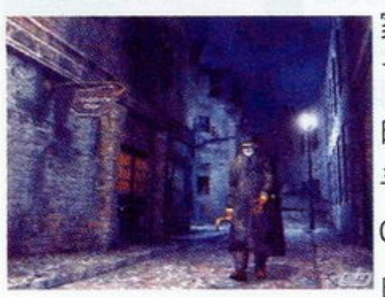
《M：I 2》推出游戏版本



去年由吴宇森导演、汤姆·克鲁斯主演的《不可完成的任务2》想必给许多喜欢欧美影视作品的玩家很深的印象。现在，美国的游戏厂商INFORGAMES表示，他们已经与法国游戏厂商VIACOM CONSUMER PRODUCTS签订了合作协议，将在PS2上制作以《不可完成的任务2》为主题的正式授权游戏，预计2002年秋季推出。游戏将会依照电影的剧情去制作，再现电影中的枪战、飞车等场面。

CAPCOM接手《钟楼》续篇

经过了SFC辉煌时期的玩家一定还记得曾在SFC以及PS上推出的“《钟镂》系列”了，这款由HUMAN制作的恐怖冒险游戏在当时一度成为恐怖游戏的代名词，其受欢迎程度可见一斑。不过，自从HUMAN从家用机市场上消失之后，玩家们似乎已经忘记它了。最近又传来了有关这个游戏系列的令人振奋的消息：制作AVG游戏的老大厂商CAPCOM接手了《钟楼》的最新作《钟楼3》的开发工作！CAPCOM表示，他们已经取得了“《钟楼》系列”的版权，将与SUN SOFT合作，在PS2上开发《钟楼3》。同时，CAPCOM还宣布了这款游戏的开发阵容：游戏的导演是日本著名导演深作欣二；人物设定是另一名导演，同时也是知名画家的雨宫庆太；游戏的剧本由《鬼武者》、“《生化危机》系列”的编剧杉村升来担任；游戏的音乐由名音乐制作人久保克喜负责。这样强大的开发阵容，足以证明CAPCOM对此游戏系列的重生深具信心。图为公开的开发画面。



《化解危机II》属于PS2

NAMCO日前宣布，其在街机上广受好评的光枪射击游戏《化解危机II》将会移植入PS2。目前游戏正处于开发阶段，详细的资料将在5月份的E3展上公布。《化解危机II》是“《化解危机》系列”中惟一一款能够连线合作进行游戏的作品，其合作系统获得了玩家们的一致认可。不知NAMCO将会如何利用PS2版的连线机能呢？图为街机版的游戏画面。

《最终幻想X》发售日、售价确定

日前SQUARE宣布了他们的年度游戏《最终幻想X》的发售日、售价以及相关信息，重点如下：

◆《最终幻想X》将在7月19日推出，将分为两个版本（未确定），普通版的售价为8800日元，一张DVD；高画质版（未确定）的售价为10800日元，两张DVD。

◆《最终幻想X》的发售日由原来的3月份延期至7月份，主要是追加了战斗语音、两只召唤兽以及极限技。

◆《最终幻想X》预计全球销量最高将达到680万套。

日本预计销量：300～350万套（PS2的基数为670～690万台）

北美预计销量：140～180万套（PS2的基数为610万台）

欧洲预计销量：120～150万套（PS2的基数为550万台）

◆欧美版《最终幻想X》预计11月推出。

◆《最终幻想VII》、《最终幻想VIII》、《最终幻想IX》以DVD的形式在PS2上重新推出，强化画面以及声音方面的表现。

◆SQUARE自己开发的网络浏览器“PVN”已于3月份完成，这款软件将会应用在网络版《最终幻想XI》上。

◆耗资150亿日元的《最终幻想 灵魂深处》将于7月13日在北美上映。第二部电脑CG电影将会改由100%的外部投资，SQUARE只负责制作。

◆网络服务“PlayOnline”将对应《最终幻想XI》，预计2002年春天启动。目前只计划推出PS2/PC的版本，两个版本之间能够相互连线。希望能在一年内招募到49万5000名会员。

ENIX的《THE FEAR》公布

4月13日，ENIX正式公布他们将会在PS2上推出最新的电影式AVG游戏《THE FEAR》，《THE FEAR》是ENIX第三款真人演出的电影式AVG游戏，上一次推出的《φ STORY》虽然成绩一般，但却赢得相当不俗的评价。此次的游戏是以日本近年流行的惊栗悬疑故事为题材，相信会令游戏的趣味性大大增加。据ENIX的公布，《THE FEAR》的故事将会发生在一间古老的大屋里面，主角将会陪同5位女主角进入大屋里面，然后一同面对各种可怕的经历。游戏将以DVD作为储存媒体，预计在今年夏天正式推出。

演员阵容方面，此次参与《THE FEAR》游戏演出的包括加藤夏希、福井裕佳梨、野村惠里、今田美香以及上原麻由美等等。其中加藤夏希最近还取代“贞子”佐伯日菜子成为新一集恐怖电影《魔性少女》（EKOEKO AZARAK）的主角呢。

美版GBA游戏包装公布

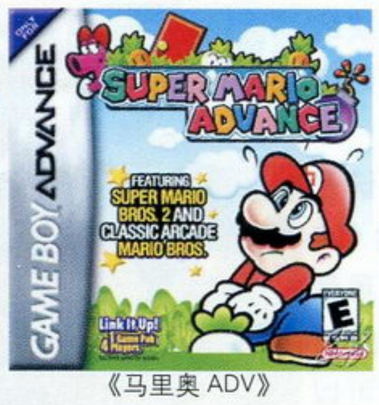
《CHU CHU火箭》

《F-ZERO》

《雷曼ADV》

《GT ADVANCE》

《恶魔城 月之轮回》



《马里奥ADV》

《大头拳击2》

传闻版

■据欧洲某网站的报道，《MGS2》将首先推出美版，具体的时间是今年10月。其它地区则会稍后推出，原因是《MGS2》在美国的市场要大得多。（可信程度：8。虽然《MGS》的日版的销量十分理想，有过百万的佳绩，但与欧美市场相比仍相差甚远。而且从这款游戏首先展出的地点——美国E3展上，我们也能看出KONAMI对于《MGS2》，是更重视欧美市场的。KONAMI近日宣布将会在5月份举行的E3展上公布游戏的正式发售日期，看来这款游戏真的很有可能会先出美版。）

重要游戏发售日

PS			
5月2日	《SD高达G世纪F-I.F》	SLG	BANDAI
5月10日	《WORLD STUDIUM5》	SPG	NAMCO
5月24日	《赏金猎人莎拉》	AVG	CAPCOM
5月24日	《START RING ADVENTURE》	SLG	CAPCOM
5月24日	《泪之指环传说 尤托那英雄战记》	S·RPG	ENTERBRAIN
5月31日	《战国梦幻》	SLG	BANPRESTO
5月未定	《EMMYREA》	AVG	KID
5月未定	《真·女神转生》	RPG	ATLUS
PS2			
5月2日	《花 太阳 雨》	AVG	VICTORINTERACTIVE SOFTWARE
5月2日	《F1赛车锦标赛》	RAC	UBI SOFT
5月24日	《PHASE PARADOX》	AVG	SCEI
DC			
5月17日	《世嘉极限运动》	SPG	SEGA
5月24日	《赏金猎人莎拉》	AVG	CAPCOM
5月24日	《COMIC PARTY》	SLG	AUQAPLUS
5月31日	《梦幻之星在线 Ver.2》	RPG	SEGA
5月31日	《疯狂出租车2》	RAC	SEGA
GBA			
5月25日	《快打旋风one》	ACT	CAPCOM
5月未定	《黄金太阳》	RPG	NINTENDO

因为5月中旬的E3展，使得各大游戏厂商都把重心转向了美利坚。5月中旬的游戏发售情况几乎是一片空白。

PS方面，最大的重头戏无疑是24日发售的《泪之指环传说 尤托那英雄战记》，这款游戏原名《纹章传说》，现在正式定名为这个名称，不知是否是制作者有意将其和任天堂的“《纹章》系列”区分开来呢？不管游戏名怎样变，素质不变才是最重要的。除此之外，CAPCOM的新类型文字AVG《赏金猎人莎拉》可能会是5月份的一匹黑马，游戏的剧本则由著名的FLAGSHIP领军人物杉村升先生编写，应该值得一玩。《SD高达G世纪F-I.F》作为前作的资料片，有低价位（3800日元）以及37万的前作销量为基础，相信会有不错的成绩。最后，不得不提的是4月底发售的《GT赛车3 A-规格》，在缺少瞩目大作的4、5月份的PS2游戏发售表中，它显得是那么夺目，就如同刚刚公布出来的游戏包装封面一样（笑）。

DC方面，大作也都被押在了月底，这其中包括人气度极高的PC移植美少女恋爱育成游戏《COMIC PARTY》、十足狂野的《疯狂出租车2》和近来人气正旺的《梦幻之星在线 Ver.2》，实在是很令人期待！并且，接下来的6月份更可称为“DC游戏月”……

至于目前在国内正火热的GBA，有《快打旋风one》哦！不过也是月底了。

最终幻想 灵魂深处

首映日被定在7月13日！不知道会不会被国内引进呢？

剧情：

故事发生在2065年。地球遭到了有史以来最为惨烈的一次流星雨袭击，在地表遭受严重破坏的同时成亿的外星异形也随之入侵地球。他们在城市和乡村大开杀戒，试图毁灭这个星球上的所有生物。

从首轮杀戮中幸存下来的人类退回最初为了防御侵略者袭击而建造的掩体之中。但事态的发展急转直下，地球上仅存的几个都市也都在衰败，留给人类的时间已经不多了。

拥有人类所有优秀品质并且美丽聪明的雅姬·罗丝（Aki Ross）博士下定决心要为地球最后的希望而奋斗，事实上她的确有这个能力。

在她的科学导师希德（Cid）博士的帮助下，在勇敢的格瑞·爱德华（Gray Edwards）舰长率领的精干中队的配合下，雅姬·罗斯博士开始了她挽救地球的战斗。

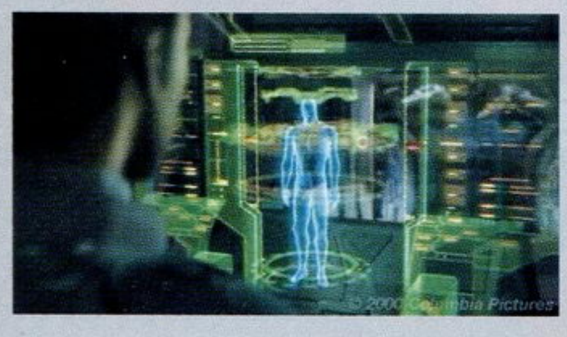
经过一番艰苦的探求，雅姬·罗丝博士终于找到了可以打败外星异形的方法，她也为此付出了被异形感染的代价。可是军方的海因（Hein）上将却千方百计阻止罗斯的进一步调查。海因上将主张用威力无比的太空导弹制服入侵者。但是问题在于这种武器虽然可以毁灭入侵者，却也可能毁灭地球本身。

时间在一分一秒的过去，罗丝最终在梦镜中找到了解决异形入侵者的方案。她相信只要在地球上找到8股灵波（SPIRIT WAVE），就能够拯救地球。

面对凶残强大的外星异形和海因上将想毁灭地球的阴谋，罗丝惟一的选择就是去实现这个不可能实现的幻想，这也将是她和人类的最终幻想。

详细情报

出　品：哥伦比亚电影公司（Columbia Pictures）
制　作：Square美国分公司
电影名称：《最终幻想 灵魂深处》
（《Final Fantasy The Spirits Within》）
首　映：2001年7月13日
类　型：科幻／动作／动画
级　别：待定
片　长：未定
导　演：坂口博信
制片人：朱·艾达（Jun Aida）
配　音：温明娜（Ming-na Wen）
艾里克·鲍德温（Alec Baldwin）
斯蒂夫·巴塞米（Steve Buscemi）
佩利·吉尔平（Peri Gilpin）
文·莱姆斯（Ving Rhames）
唐纳德·萨瑟兰（Donald Sutherland）
詹姆斯·伍兹（James Woods）
官方网站：finalfantasy.com



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文／SOUL

最终幻想X

最终幻想报道第2回！！

TGS春的绝对焦点——《最终幻想X》试玩版！

自从3月号的抢先报道之后，大家对《FFX》的后继情报可谓牵肠挂肚。终于，SQUARE在TGS上展出了《FFX》的试玩版！现在总算可以向大家推出这个《FFX》综合报道了。

注：由于许多消息还未得到确认，游戏也还在开发中，所以部分资料可能会和以后的正式版有些出入。

PS2

发售日期：2001年7月19日
游戏类型：RPG
生产厂商：SQUARE
记忆要求：未定
游戏人数：1人
游戏媒体：DVD-ROM
配件对应：未定

STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY STORY

本作的故事背景

“シン”(SIN)在1000年前出现，整个世界的大部分陆地因此而沉入了海底。“シン”是世界灾难的根源，但是“シン”却要在1000年后的现在复活。泰达、尤娜将以“究极召唤兽”为目标展开壮大的冒险，也许只有它才能击倒“シン”……

CG MOVIE CG MOVIE

动画——惊天地泣鬼神！

《FFX》中，CG动画仍然像《Ⅶ》、《Ⅷ》、《Ⅸ》一样占有很大的成分，游戏中会播放大量令人屏息的CG动画。动画的素质简直可以说是达到了《最终幻想 灵魂深处》的水平。动作是如此真实，画面是如此美丽。我只能感慨，为什么世上会有如此美的东西？

据说《FFX》中的剧情场面只有一半是即时演算画面，另一半就用CG来表示。

“在壮大的场景中CG更有表现力”——北濑佳范

一个幻想世界

男主角泰达

泰达是从其它世界来到尤娜那个世界的，所以对这里的一切都感到很新鲜，兴奋的心情一表无遗。

女主角尤娜

女主角抬头、甩头、睁眼、微笑的连续画面，敬请欣赏！

陆行鸟

关于陆行鸟，还没有太多的情报，但从动画中可以看出，陆行鸟仍然是以坐骑的方式登场。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

超美的舞蹈动作

尤娜背负着作为一名召唤士所应具有的使命。召唤士的使命就是要消灭“シン”，从而拯救世界。

只有尤娜才会跳的“异界送”舞，据说是让死去的人们的魂得以安息，并到达异界的一个仪式。特别是那些被“シン”所害的人们的魂，如果没有进行这样的仪式，那么他们可能会因此而变成魔物！

仪式进行时，尤娜会走（！）到水上，伴随着手中的锡杖款款起舞，舞蹈中，不断有美丽的光芒（会是人的灵魂吗？）升起，同时，尤娜脚下的水随之越升越高……超美！！

游戏本身

地图场景（ACTIVE FIELD）

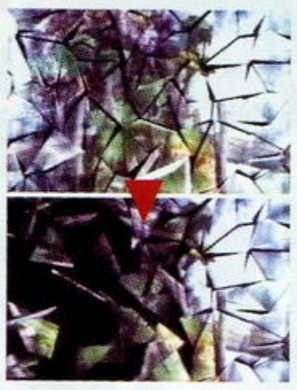
镜头不能随意控制，但总是处在最好的角度。（对这一点，SOUL极为欣赏。本来嘛，制作者就应当花些心思设计一些极有味道的视角，而不是让玩家自己去调整视角。那样的话，虽然自由度有了，但到了后来，这样的设定就很烦人，不但得不到美感，也无法全情投入游戏本身）主角在画面上奔跑，美丽的背景也随着以各种角度展现在大家面前。

由于变为了三维背景，为了让玩家更有方向感，这次在地图场景上移动时，画面上还会显示一个小地图窗口。小地图窗口提供了各种信息，如黄色的箭头表示角色所面对的方向，白色点表示记录和回复的地方，红色的亮点表示有BOSS或剧情发生。

首先必须承认的是，游戏的实时画面和游戏的动画相比，还是有差距（没办法，动画实在是太优秀了）。本作画面最大的革新就是全三维的场景画面（ACTIVE FIELD），这是《最终幻想》在画面上的又一次革新，从FC到SFC，再从SFC到PS，《最终幻想》系列每更换一次主机平台，就做一次画面的革新，这是第3次！《最终幻想》的每一次革新，都为相应主机的普及立下汗马功劳。

遇敌方式

遇敌同样是踩地雷式的，并且会作画面的切换，但只限于平常的战斗。目前所见到的画面切换方法类似于SQUARE的另一部RPG经典名作《异度装甲》（《XENOGEARS》）。即同样是画面突然像玻璃一样破裂成小碎块，在小碎块还未完全散去时就出现了战斗画面，读盘时间却极短，很快就进入了战斗。



◆画面变得像水一样摇动。

BOSS战中不会有场景的切换，因为每次BOSS战前，主角会直接进入一个精心设计的场景。剧情之后战斗才开始，也就不再切换场景了。只是作为过渡，画面会显示出一种水波纹一样的效果。

◆和第一个BOSS基玛力作战。

三人战斗

◆中间的菜单就是换人菜单，是要把尤娜换成泰达还是换成基玛力呢？

虽然同样是三个人为一队的战斗，但是本作中却有可以在战斗中随时换人的设定。

◆换泰达出场。

召唤兽

这一次的召唤兽很明显的和召唤人有了更多的互动，有了更强的“召唤”的感觉。如尤娜会坐在伊夫里特的肩上，会拍拍瓦夫莱的头，会接住希瓦的一条头巾。

从体验版中，我们可以看到，召唤兽被召唤出来以后，我方队伍就只留下召唤兽与敌人战斗了，也就是说，现在是直接操纵召唤兽进行各种各样的攻击。

三只召唤兽

希瓦（シヴァ）

冰属性召唤兽，《FF》经典召唤兽之一。召唤过程：尤娜轻挥锡杖，指向天空，之后，尤娜身后出现几块巨型的冰块。天空中落下一尊美丽的冰雕，落在冰块中后，冰雕逐渐变形为希瓦本人，之后，希瓦一举将所有冰块击为碎片，碎片中，希瓦的披巾落到尤娜的手中。

瓦夫莱（ヴァルファーレ）

风属性召唤兽，可以说是新登场的一只召唤兽。召唤过程：尤娜双手张开，一阵猛烈的风刮过，空中顿时出现浓云，一只巨鸟从浓云中飞出，飞到了尤娜旁边，尤娜上前拍了拍巨鸟的嘴，示意战斗开始了。

“《最终幻想》系列”的标志之一——召唤兽

伊夫里特（イフリート）

火属性召唤兽，也是《FF》经典召唤兽之一。召唤过程：尤娜先用她的锡杖转圈，接下来伊夫里特从尤娜脚下的土地破土而出，尤娜也因此升到空中，正好落在伊夫里特的右肩上，随着伊夫里特徐徐落下。

菜单

基本上和前几作类似，以“战斗”、“特殊”、“白／黑魔法”等几项指令最为常见。

去掉了传统的“手指形”光标，而用了一个三角形作为新一代《FF》的光标。光标虽然变了，但是菜单画面下选择指令的声音仍然和历作相同。

ATB真的没有了？

这一次的战斗顺序是由屏幕右边的一个时间槽决定的，上面写着各种字母，代表各人的行动顺序。其中的MON代表怪兽(MONSTER)、S代表召唤兽(SUMMON)。

试玩版中可以试玩的两个场景

在TGS展上，《FFX》提供两个场景供参观者试玩。一个是“バージ寺院”，一个是“ビサイド岛”。

战斗结束后

战斗结束后依然是和传统的《FF》一样，先显示获得经验值情况的画面，再显示所得道具的画面。但是从图片上看，经验值好像不再是EXP，而是AP（特技经验值），难道真的没有所谓的“经验值”了吗？

其他角色情报

基玛力（キマリ）

尤娜的贴身守护者

从尤娜小的时候开始，他就一直守护在尤娜的身边。因为是看着尤娜长大的人，所以他非常了解尤娜的内心。对尤娜来说，キマリ也像自己的父亲一样亲切。从台词中还可以得知他是属于龙佐族的人（ロンゾ）。

基玛力外形为颇像一只猛狮。武器是一柄大刀，会使用青魔法（即使用敌人的特技）。

◆一开始他就会先和主角打一架。

瓦卡（ワッカ）

细心的朋友可能还记得，3月号上的《FFX》制作人员访谈中提到会有一个直接以“ブリッツボール”为武器的角色，现在可以确定地说，就是他了。

(SOUL：已经可以确定ブリッツボール的英文名为BLITZBALL，BLITZ原意为闪电战，所以BLITZBALL可以译为“闪电球”。)

ルールー（露露）

服饰上以黑色调为主，动作优雅，显得有些高贵与成熟。她的攻击方式竟然是放出小莫古（即MOG，《FF》系列相当人气的宠物型角色，历代都有登场）。小莫古的攻击方式竟然是“撞”？！这么小的身体……

《FFX》中将会出现的另一个小游戏 FUNNKY FANTASY

这一次的野村哲也不再仅仅是负责角色设计，而是更多地参与了游戏的制作。如这一次野村就出主意加入一个“FUNNKY FANTASY”小游戏。玩法？大家一看图片就知道这是一个跳舞音乐游戏，野村是这个小游戏的策划导演，而且也绘制了游戏角色的图片。

据野村透露，在《FFX》的夜总会中这个游戏很普及，据说还会有一个召唤魔法只有靠跳舞才能取得……

游戏中所用的曲子，也会是一些著名的FF歌曲，如“EYES ON ME”混音版、“MELODIES OF LIFE”混音版。

◆这，这是《DANCE DANCE FANTASY》？

《FFX》的广告攻势

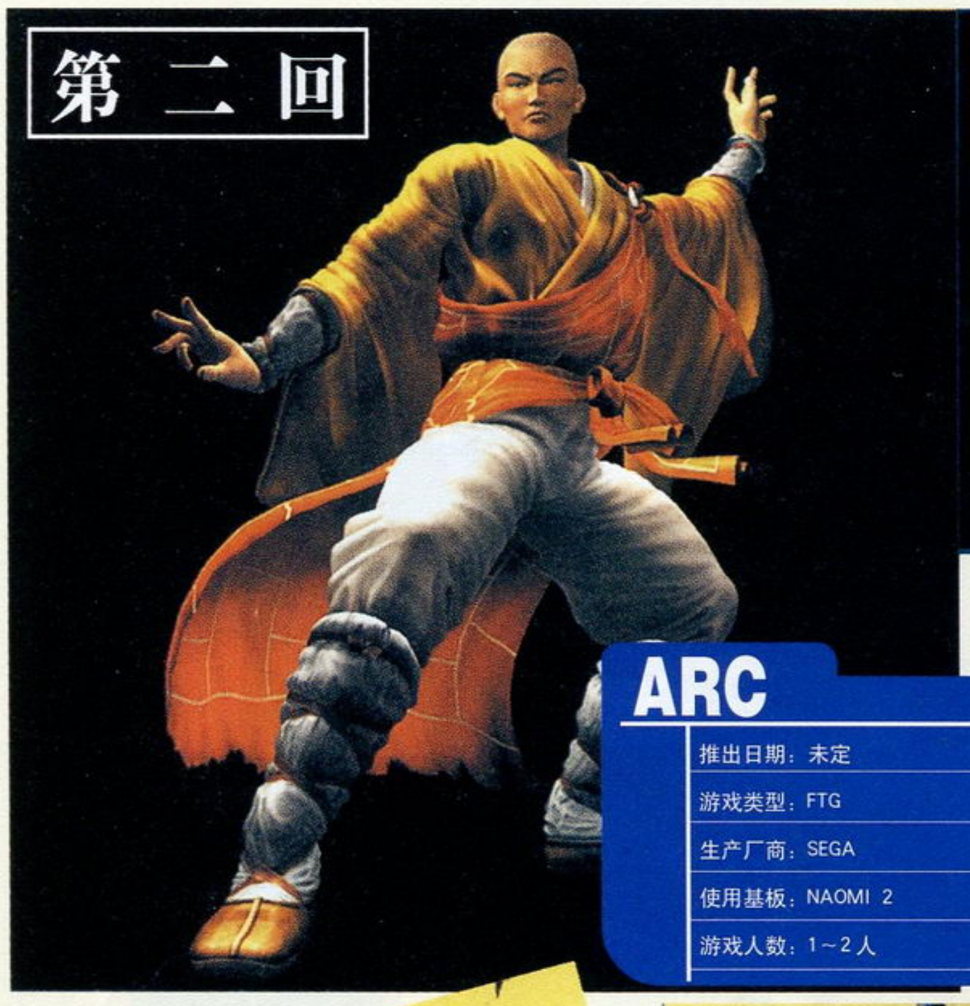
这一次《FFX》仍将和可口可乐公司合作（去年同样的时候是用《FF IX》），游戏的主角泰达和女主角尤娜将成为可口可乐的“促销人”，从4月下旬开始，在日本买500ml的可口可乐就可以得到以《FFX》的角色为造型的小玩偶，总共有32种之多。

◆《FFX》+可口可乐=？

电视广告方面，《FFX》已经展开电视广告攻势。看看上面这张图，这就是《FFX》在日本电视台上播放的广告画面。

文／GOUKI

第二回



Virtua Fighter 4 VR战士4

ARC

推出日期：未定

游戏类型：FTG

生产厂商：SEGA

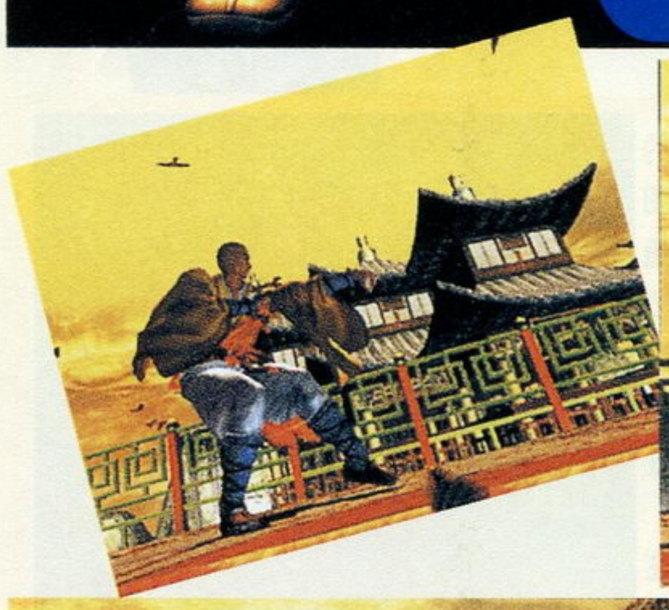
使用基板：NAOMI 2

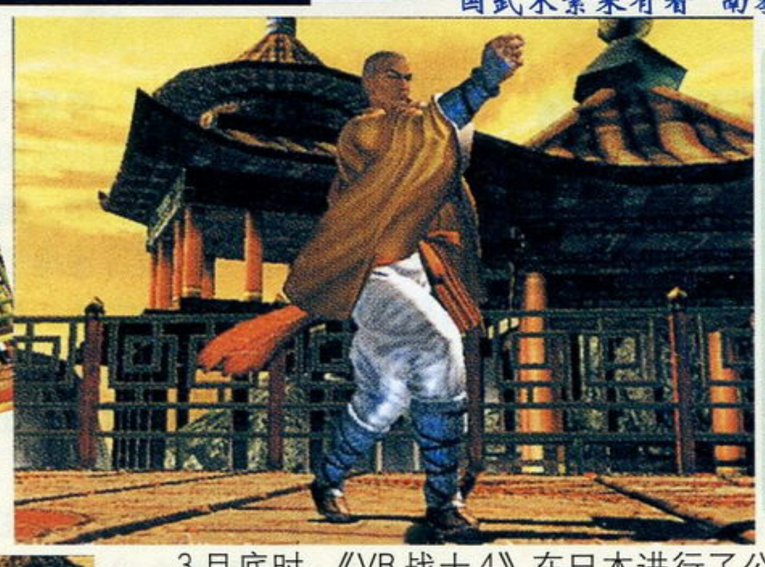
游戏人数：1～2人

说到做到，一有消息就报！

新角色正式公布！只是演武就已令人叹为观止！！

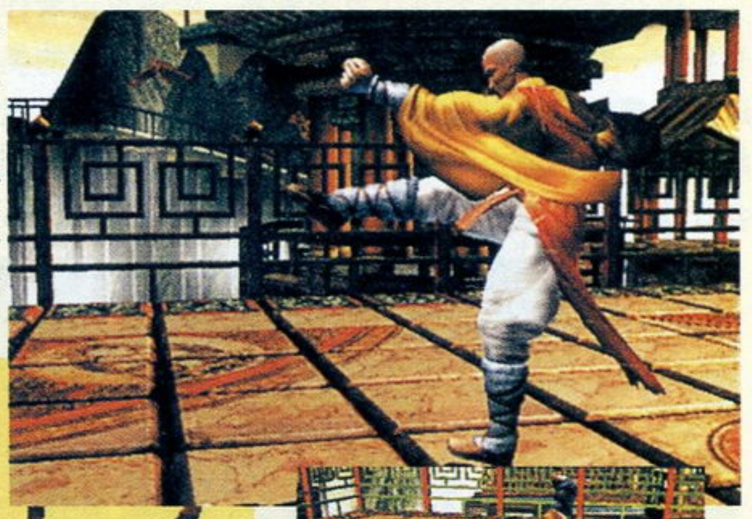
在2月份的AOU展中，世嘉正式公开了超人气的3D格斗顶点之作“《VR战士》系列”最新作《VR战士4》。在放映的宣传片中，参观者注意到了一名使用中国拳法的和尚模样的新角色，现在，这名新角色也终于正式公布了！这名新角色的名字叫做“LEI-FEI”（暂译为雷飞），从雷飞的设定上看，应该是一名武僧。从已公布的演武画面来看，雷飞似乎更倾向于使用“拳”方面的招式，联系到中国武术素来有着“南拳北腿”之称，难道雷飞是南少林（位于福建莆田）的弟子？

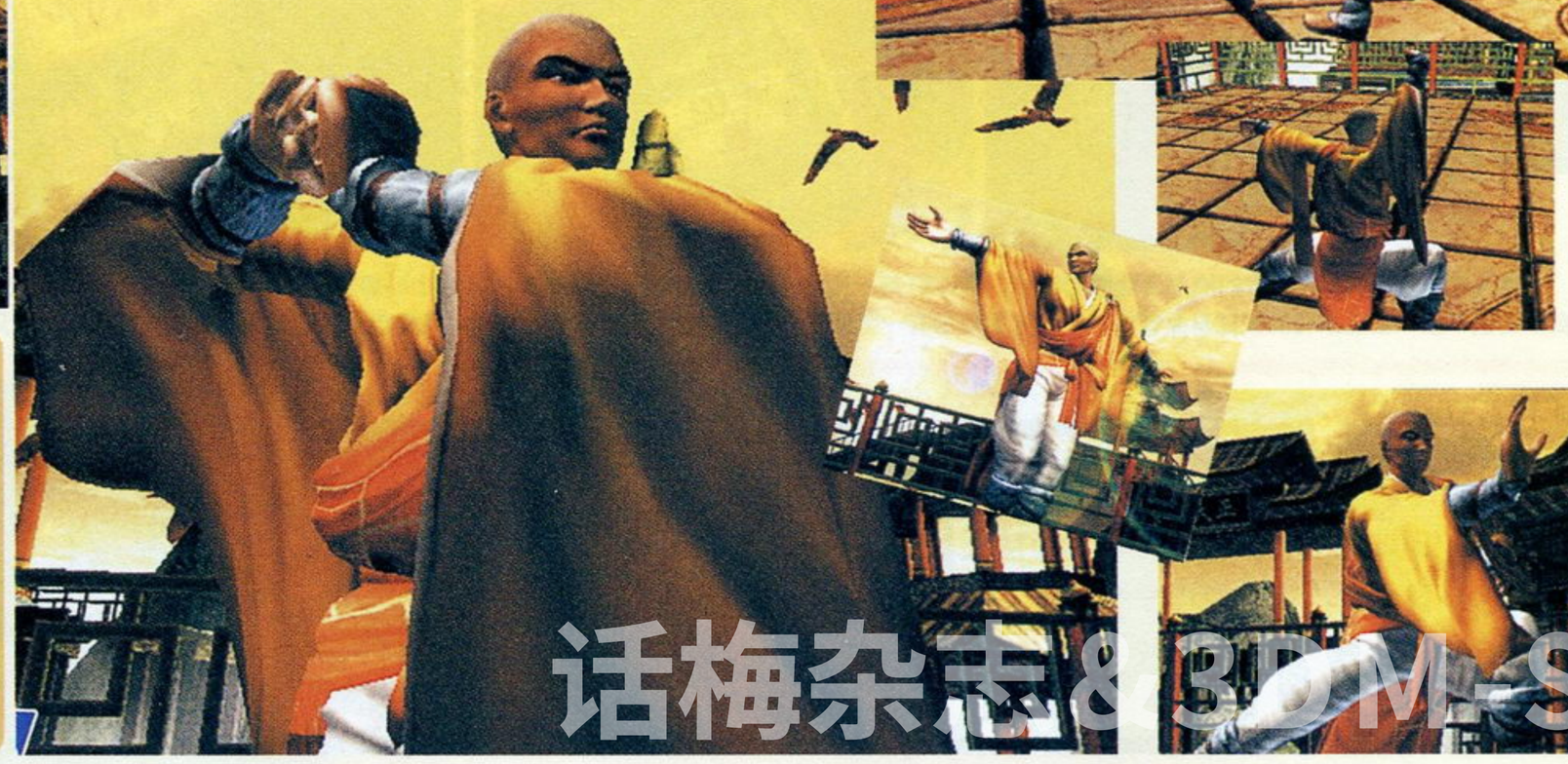




少林拳是由河南嵩山少林寺（北少林）创立出来的武术流派的统称，分为“南派”和“北派”两大系。“南派”包括洪家拳及咏春拳，而“北派”则包括查拳、华拳、红拳，并以腿法见长。在游戏中，雷飞使用的少林拳与结城晶使用的八极拳一样拥有多种不同的套路，以此衍生出多姿多彩的招式。不过，依照《VR战士》系列的特点，这种多变化的角色通常就是最不容易使用的，不知道实际操作起来是什么样的呢？

3月底时，《VR战士4》在日本进行了公开的测试，根据情报，这个测试版一共有12个角色可供选用，其中11个是前作的角色，（惟独缺少了鹰岚），而新的角色只有一个，就是雷飞。画面素质方面并没有之前所公布的图片那么出色，但由于目前的完成度并不高，所以也不能单以测试版的画面为准。而系统方面的改进是相当大的：首先，取消了ESCAPE（闪避）键，取而代之的是用摇杆来操作角色8方面的移动，快速输入↑↑或↓↓就能做出闪避的动作；跳跃方面则变成了↑+P或K，而在闪避（↑↑或↓↓）的过程中输入P+K+G的话就能够使出闪避攻击，在倒地之前输入P+K+G就可以受身；在击中对手之后，会有“HIT”的字样出现在画面上；选人画面时按住START键再选人就可以使用2P角色的装扮；最后，投技的威力相当大，这也可能还是由于测试版完成度不高的原因。





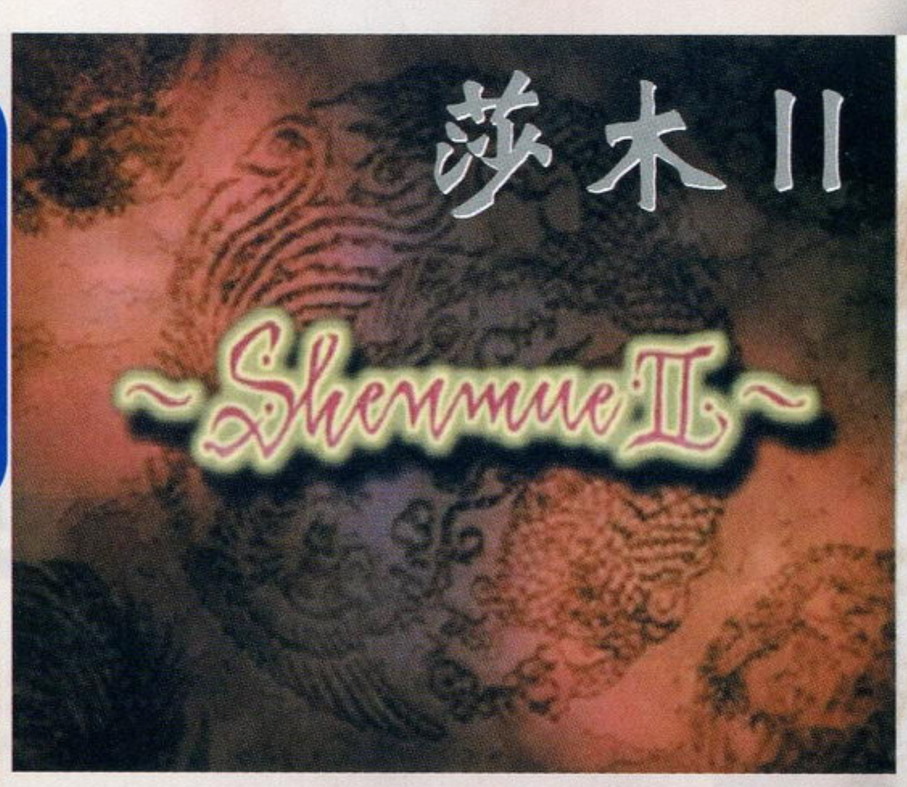
雷飞演武的这一段是长拳的规定套路，长拳是从70年代北派的查拳、华拳、红拳中演变而来的，和其它的北派武术一样有着强劲的腿技。而另据消息，雷飞的另一套拳法是“罗汉拳”，不知他是否是一个通晓少林所有功夫的角色呢？如果是这样的话就太恐怖了。（不可能……）

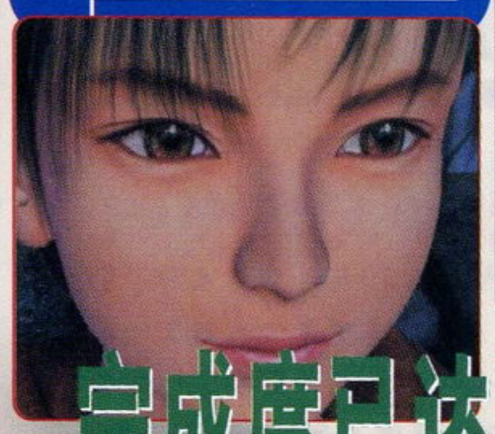
话梅杂志&3DM-SIMV
WWW.PLUMMAGAZINE.COM

文／GOUKI

DC

发售日期：2001年6月
游戏类型：FREE
生产厂商：SEGA
记忆要求：未定
游戏人数：1人
游戏媒体：GD-ROM
配件对应：未定





完成度已达到了80%！很快我们就能看到凉的中国之旅了！

新的地图系统

芭月凉来到香港之后，首先必须了解这里的环境。如果说凉在ドブ板只要四处打探、搜寻情报，对于路途的识别都能做到游刃有余的话，那么在完全陌生的香港，恐怕就不是那么简单的事情了。在“香港仔”码头下船的芭月凉拿着陈大人写给他的地址，自然是一头雾水。为了能够让芭月凉不至于变成“芭月良牙”，制作小组特地为芭月凉设计了新的地图系统，以便让这个酷小子不会在异邦颜面尽失。

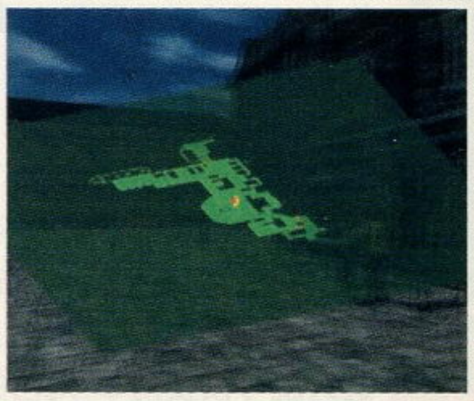
芭月凉下船后，拿出陈大人写给他的地址，上面写着“香港湾仔红南街思田楼203桃李少老先生”，他到底能否顺利地找到桃李少老人呢？希望如此了。

这个新的地图系统在目前看来，应该可以看作是非常“商业化”的。有钱——有地图，没钱——没地图。虽然游戏的类型被定为“FREE”，不过你若想趁四周无人就偷偷从地图自动售卖机上扯下一张就跑也是不可能的。当然，钱也不是万能的，一些与剧情发展相关的重要地图，是不会让你用钱就能买得到的。

在买到了地图之后，屏幕的左下方就会出现一个绿色的地图雷达，红色的点代表芭月凉。通过这个小地图，可以很迅速地了解到自己现在所处的位置。当然，如果你还想看得更透彻，则可以将地图挪至屏幕的中央，任意地放大缩小左右旋转。

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

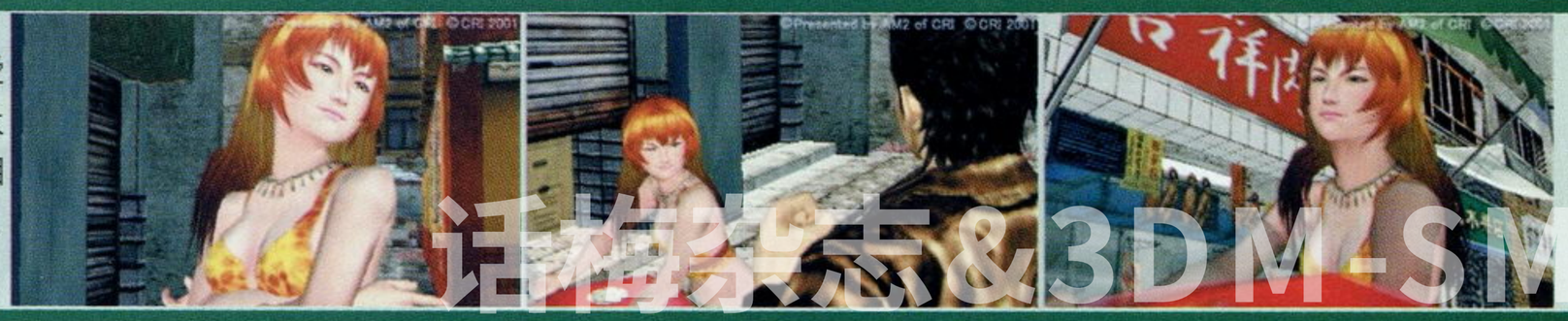
大家已经知道，《莎木II》在游戏的后半段剧情会发展到桂林，在《莎木II》的世界里的桂林，以目前所公布的资料来看，是以桂林的风景区为主的，这样就带来一个问题：山林的地图是如何取得的呢？至少我们已经看到了在实际游戏中，凉在蜿蜒的山路上行走时，左下方还是有地图的。会是像《生化危机》系列那样只要走完了这一块区域就能自动记录下来从而得到地图吗？还是在去桂林之前幸运的凉早就得到了地图？这就有待世嘉的进一步公布了。



当芭月凉一眼看到街角摆着的地图自动售卖机时，（GOUKI却一眼发现左边角落的墙上贴着的《VR战士》初代的海报，笑）就如同哥伦布发现了通往新大陆的地图一般（有这种事吗？），虽然自己的钱不多，但是该花的钱还是要花的。不过这里还是有一个疑点：香港这地方日元能够通用吗？还是芭月凉在船上时已经兑换了港币？只有五百多块了，不知是不是被骗子给蒙了……

乔伊的出场

与乔伊一起出现在凉面前的，是她心爱的坐骑“本田BLACKBIRD”，这辆1100cc的大型摩托车与乔伊娇小的身躯似乎有些不太相称，也许让凉来开更合适一些？至于乔伊，坐在后面也是很不错的选择啊……

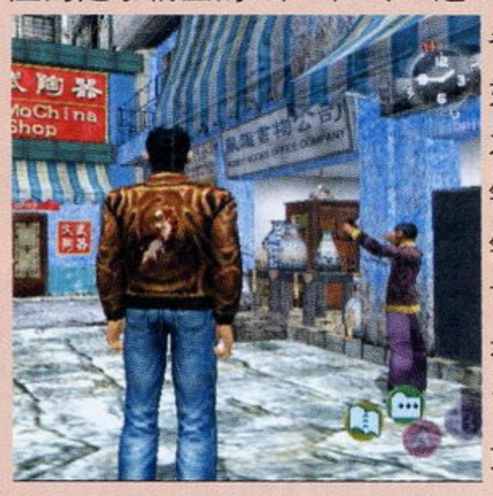


语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新的操作界面

在前面曾经报道过，为了将操作变得更加简单、直观，《莎木 II》制作小组设计了一个名为“选择动作”（ACTION SELECT）的系统。现在，我们也得到了这个系统的相关画面。

可以看到，在画面的右下角出现了4个小图标，分别对应的是手柄上的X、Y、A、B这4个键，这使得玩家在寻找各种信息时更加方便。例如，你想查阅自己的记事本，按下与记事本相应Y键就会立刻打开；想使用道具，按下X键，道具栏就弹出来了；想与人交谈，则可以选择谈论的话题，例如“这儿哪里有零工可以打”这样的问题就应该按“$”相对应的那个键，若是想发展剧情或是问路，选嘴形图标就OK了。



迷你游戏

在前作中得到好评的迷你游戏在此作中进行了大幅强化，除了能够在这些迷你游戏中获得乐趣外，运气好的话还能有意外的收获哦！

赌大小

在许多港片中都能够看到。除了可以赌大小外，也可以赌点数，不过难度就要比赌大小稍难一些。不知道凉的赌运如何呢？至少从已公布出来的图片来看，他是猜中了。刚才买地图的钱终于赚了回来。

掰手腕

这个游戏决出胜负的方法就不用多说了吧！两人在比赛前先将赌注押下，身边围观的人们也都可以下注。如果胜了的话就能够将对手的钱赢过来，同时，也许还会分到一些“出场费”之类的“东东”。从图中我们可以了解到，这个游戏也是以QTE的方式进行的，至于比赛途中是否要不停地按某个键就不得而知了。（不过像这样的竞技游戏多多少少会要连续按键的）

落珠

很古老的一种游戏，不过就算是现在也说不定能够在某地的公园里玩到它。先将铁珠任意从高空往下放，让铁珠在一格一格的铁钉上碰撞而改变落下的轨迹，直至落到最下层的格子内游戏就算结束。而游戏的奖品就是与铁珠所落下的那格格子相对应的物品。在现实中也许是一包香烟或是别的什么，而在此作中，正如大家看到的，是《VR战士》系列的玩偶。

掷飞标

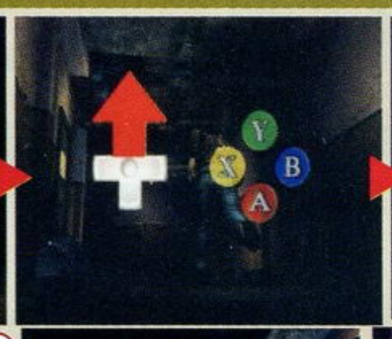
在前作中就有的迷你游戏，看来掷飞标真是一项风行全世界酒吧的运动啊！

黑市自由搏击

与这个相比，之前所介绍的那些赚钱方式都不过是些小儿科而已……在香港，也不乏一些完全依靠拳头吃饭的厉害角色。他们有的为了赚钱，有的为了寻找更强的对手而在黑市自由搏击比赛中死斗，让一些平时在生活中受到压抑的人们从中获得解脱……（欲知详情的请参看布拉德·皮特的《角斗俱乐部》(《FIGHT CLUB》)）

凉的对手居然是一名美国西部打扮的女性角色！？不知凉是太有绅士风度还是那女人果然厉害，竟被打得毫无还手之力！不过那女人打凉那里也算够恶毒了……

刃武鹰



凉在狭窄的过道上被人追赶，在跑至一根支撑着房顶的木桩时出现了QTE！只见凉返身一脚将木桩踢倒，注意看画面深处还有一个人在往这边跑——正是刃武鹰！刃武鹰在木板塌下之前冲了过来，而拿着日本刀追赶凉和刃武鹰的家伙被挡在另一侧，看来暂时他俩是安全了。

这个扎着白头巾的流氓头子是九龙城寨一霸，拥有极为锐利的眼神的他是一个很不好惹的家伙。若想和他打交道可要当心了。而凉似乎有些事情必须得去麻烦他，因此而引发一连串惊心动魄的事件。并且，因为某些原因，使得凉与刃武鹰不得不联起手来。

很默契地击掌，看样子凉和刃武鹰已经很熟了。

“睡得好吗？”乔伊微笑地对从一座庭院里推门而出的芭月凉说道。是国语发音哦！（虽然不标准）

话梅杂志 3DM GMW
www.plumbook.cn

文／GOUKI　协力／SOUL

这一切的一切，都是因为那封信，
那封信最后的署名，是玛莉。
没错，就是已经去世3年的，我妻子的名字。
一个已经不在人世的人怎么可能会寄给我一封信呢？
是为了弄清楚这件事情的真相，还是自己潜意识地相信会有奇迹发生？
无论怎样，我已经来到了这里，
寂静岭。
……

寂静岭

第二回

PS2

发售日期	2001年8月
游戏类型	AVG
生产厂商	KONAMI
记忆要求	未定
游戏人数	1人
游戏媒体	DVD-ROM
配件对应	未定

地点还是前作的那个看似详和安静、实际上却充满了危机与罪恶的小镇子——寂静岭。此作的主人公詹姆斯·桑德兰（James Sunderland）突然收到了已经去世3年的亡妻玛莉寄来的信，到现在仍深爱着玛莉的詹姆斯无法忍受对玛莉思念的煎熬，惟有来到信封上注明的地址——寂静岭来寻找答案。当詹姆斯独自划着小船来到一个完全陌生的地方时，发现这里完全被浓雾所笼罩着，无奈之下，詹姆斯只有信步四处走动，希望能够找到当地的居民问路。当他经过一大片坟场的时候，一个女人出现在了他的面前。

“去寂静岭是不是往这里走？”詹姆斯问道。

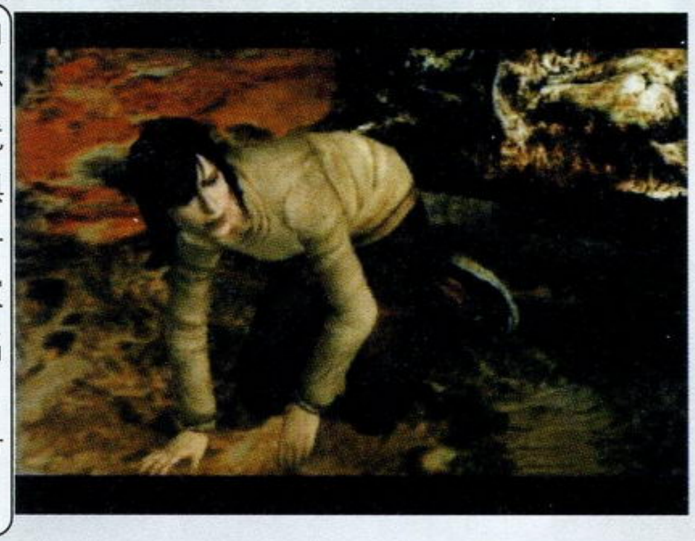
“是啊……可是，具体怎么走实在是很难说得清楚。不过，这里只有一条路是通往那里的，你不会迷路的。”那名黑发女子回答道。

在詹姆斯向那女子道了谢，准备离开之际，那个女子似乎有些犹豫：“但是……这个镇子……有些不太对劲啊……”

“嗯？是……很危险吗？”詹姆斯听到这里，觉得这女子话里有话，不过他的决心并没有因此而动摇，“我……在找一个人……”

新角色（名字尚未正式公布）

不知道为什么，看到这名新公布的女性角色，就立刻让我想到了前作中的那个阿雷莎（Alessa），同样黑色长发、同样的一脸哀伤、忧怨的表情，同样的让人觉得有一种莫名的恐惧与神秘。詹姆斯会在游戏初期寂静岭外围的一个坟场里遇上她。通过在刚刚启用的KCET的《寂静岭2》官方网站上的查询，得到了一个新的名字：安吉拉（Angela）。如果没有估计错误的话，这就是这名女性角色的名字了。（在未得到官方正式公布之前，就将她暂称为安吉拉吧。）



TGS展上所公布的暗示性的片段–Part.1–

在一间色调很奇怪的房子里，安吉拉在詹姆斯面前一反常态，如同疯了般地歇斯底里起来，对准一边的沙发狠狠地踢了数脚，并且似乎还不解恨，又搬起桌上的电视机，重重地摔向地面……这时，奇怪的事情发生了——电视砸在另一边的台子上并没有爆开，而是弹了起来！仔细观察房间里其它物品，才发现这间房里的一切都是用橡胶或是别的什么柔软且韧性强的物质构成的。采取这样的方式构造的房间，它的使用者如果不是小孩，那么只有可能是精神病患者或是被软禁起来的人。安吉拉是属于以上的哪一种呢？按照前作那诡异的设定来看，真的是每一种都有可能……

TGS展上所公布的暗示性的片段–Part.2–

詹姆斯回忆玛莉的点点滴滴，被穿插在整段影像中间。可以肯定的是，为了保持故事的悬念，这段回忆是经过了剪接的。影像的大致内容是詹姆斯利用手中的摄像机拍下的玛莉从某个地方回来后，仍意犹未尽细细回忆的场面。不知道玛莉所说的那个非常“幽静”的地方是不是就是指的寂静岭呢？

“你又在拍了，别闹了……”玛莉看到詹姆斯又拿着摄像机对着她，这语气听起来似乎詹姆斯常常拿着摄像机拍她。

“詹姆斯……”玛莉坐在窗边的椅子上望向窗外，“不知道为什么，我真的很喜欢这儿……那么幽静，让人感到非常平静。”

“请一定要再带我去一次‘那里’，詹姆斯。”玛莉望着摄像机后的丈夫，显出怀念的样子，接着，又摆出一副十分神秘的表情：“詹姆斯，你猜我在那里听到了什么？很久以前，这里曾是相当神秘的地方……”

玛莉·桑德兰（Mary Sunderland）

只出现在詹姆斯梦中或是回忆中的人物。从她的姓中就可以了解她的身份——詹姆斯的妻子。3年前去世的她（死因未明）一直都是詹姆斯魂牵梦萦的至爱之人。从公布的影像中来看，她实在是一个温柔美丽的人儿，也难怪詹姆斯会如此痴情。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

玛丽亚（Maria）

如果说玛莉只属于詹姆斯的梦中，那么玛丽亚呢？当无论是外貌、身材、声音都与玛莉十分相似的玛丽亚出现在詹姆斯面前的时候，詹姆斯所能感受到的，除了玛丽亚有别于玛莉的热情外，剩下的就只有困惑了。为什么玛丽亚在初次见到詹姆斯时会显得如此亲切呢？她是寂静岭的原住民呢，还是访客？与玛莉不同的是，玛丽亚在詹姆斯面前的表现更像是一个在外独立谋生的坚强女性，少了一丝温柔，多了一分独立性。在游戏设定中，她将会作为重要角色出场，其中也不乏与詹姆斯一起行动、合作，或与詹姆斯发生冲突的场面。看样子制作人会在她的性格刻画上花大气力。

TGS展上所公布的暗示性的片段–Part.3–

詹姆斯走在浓雾笼罩的街道上，他发现街边有一位穿红衣的女性正背对着他靠在栏杆上。那名女性感觉到有人走近，转过脸来。詹姆斯看清了这名女性的样子，不由自主地脱口而出："玛莉！"

那名女子转过身来，微笑地看着詹姆斯。这时詹姆斯才觉察到自己的失言，"不……你不是她……"

"我很像你的女朋友吗？"那名女子并不介意詹姆斯刚才的话，仍然微笑地看着他。

"不……是我的妻子……不过她已经去世很久了。"詹姆斯尴尬地摸摸自己的头，但仍被玛丽亚那熟悉而又陌生的面容所吸引，继续说了下去："你的脸、眼睛、声音，甚至是发型都那么地……"

"玛丽亚，"那名女子打断了詹姆斯的话，"我的名字是玛丽亚……你是不是认为我是玛莉的幽灵？"

……

即时演算出来的玛丽亚细腻的表情。

不能确定的对话–Part.1–

"无论如何？你的这个'无论如何'是什么意思？"玛丽亚大声冲着詹姆斯说道，"你到这里来又不是来找我的，你知道吗，我刚才在外面差点连命都没了！"

"我可不指望你会来救我！"玛丽亚很认真地对詹姆斯说道，"不过我从来没有像今天这样害怕过！"

分析与猜测：这里应该会成为游戏的一个小高潮，很多恐怖或是灾难片都有类似的男、女主人公发生矛盾的剧情，目的是为了与后半段男、女主角的"生死恋"或是一方的舍身相救形成对比，反映出电影的主题或是别的什么……"无论如何"是指的什么？"无论如何"之后可以接"都要找到'她（它）'……"或是"都要离开这里。"而玛丽亚似乎也正是听（信）了詹姆斯的话去"外面"而遇上了足以致命的危险，接着狼狈地逃了回来。从玛丽亚的语气上可以感觉出她非常愤怒，以至于有些失控。到底詹姆斯和玛丽亚遇上了什么呢？

不能确定的对话–Part.2–

"瞧，你能感觉到我的存在，我也是。"玛丽亚在一间牢房里隔着铁栅栏用手抚摸着詹姆斯的脸庞。而詹姆斯则显得有些迟疑："我……不知道……"玛丽亚向后退了一步，缓缓坐在身后的椅子上，对詹姆斯说道："你是来救我的，但是你现在却做不了任何事来帮我……"

分析与猜测：毫无疑问，只有在此之前詹姆斯与玛丽亚之间发生了某种不可思议的灵异事件，玛丽亚才会如此"强调"她是一个活生生的人，一个"实体"。至于詹姆斯，如玛丽亚所说，是"来救她的"，不过却因为无法弄开铁栅栏而"做不了任何事"来救出玛丽亚。令人感到疑惑不解的是玛丽亚在牢房中表现得十分镇定，完全没有因为被困而惊慌失措，仿佛这是可以预见的事情……玛丽亚是被何人所困？詹姆斯又能做些什么才能帮助玛丽亚呢？

TGS展上所公布的暗示性的片段–Part.4–

詹姆斯经过一堵高墙旁时，发现高墙上坐着一个边唱着歌，边看着手中什么东西的小女孩，他冲着那女孩说道："就是你，没错。你就是刚才踩了我手的那个小孩子……"

那女孩望了望詹姆斯，调皮地冲他一笑，抿了抿嘴说道："我不知道……也许是我做的……"

"你这样的小孩子怎么会出现在这里的？"詹姆斯问道。

"嗯……你在找些什么吗？"那女孩没有回答詹姆斯的问题，而是反问他道。

詹姆斯注意到那小女孩手中拿着的是一封信，他感到了些什么，也避过了那女孩的问题，说："那是封什么信？"

"没什么，"那女孩似乎不太乐意与詹姆斯交谈，站了起来，"跟你没关系。"在她跳下高墙另一侧的时候，突然说道："反正你是一点也不爱玛莉的！"说完，便从墙头跳下，消失了。

詹姆斯听到这里，大为吃惊："喂！你是怎么知道玛莉这个名字的？"不过，已经没有人回应他了。

分析：通过这段对话，至少我们可以了解到，在这段剧情发生之前，劳拉就已经与詹姆斯见过面了。不知道劳拉是如何踩到詹姆斯的手的呢？"反正你是一点也不爱玛莉的！"这句话可以说是这段剧情的关键所在——难道劳拉认识玛莉吗？从后面的另一段剧情中，我们也许能够略知一二。

神秘的小女孩（名字尚未正式公布）

这名角色在去年的TGS2000秋上就已经有公布了，不过她的正式名字却仍是个谜，根据不确定的消息，这名小女孩叫做"劳拉（Laura）"（似乎是很常用的名字……），那么就先暂时称她为"劳拉"吧。劳拉看起来是寂静岭的居民，对于寂静岭有很深的了解。在公布的影像中可以看到，劳拉似乎认识玛莉，而詹姆斯的行动，也仿佛是被她所指引着的。让人觉得有些害怕的是她在游戏中的话语大人气十足，与她不会超过10岁的外表毫不相称，并且其表现出的任性的性格也不是一个普通小女孩那样的"淘气"的任性，而是"恶意"。

TO BE CONTINUED...

www.plumbook.cn

索尼克大冒险2

文／纱迦

DC

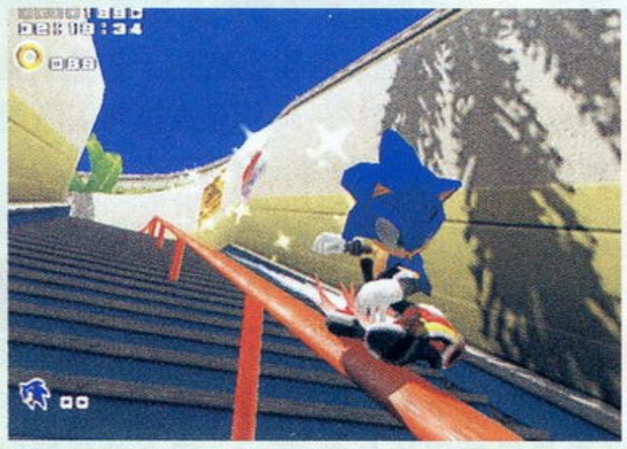
发售日期：预定2001年6月23日
游戏类型：ACT
生产厂商：SEGA
记忆要求：未定
游戏人数：1人
游戏媒体：GD-ROM
配件对应：未定

我们的索尼克又回来了！大家是不是很期待呢？屈指一算，从1991年到现在，索尼克已经满10岁了。如今，和世嘉一起经历过无数风风雨雨的它移师到DC上的第一作，在全世界的销量已经突破了200万大关！所以推出续作也是理所当然的。而从去年就嚷嚷着要推出的这款索尼克新作《索尼克大冒险2》现在终于确定要在今年的6月23日发售了，请看索尼克10周岁生日献礼！

激动人心的2P对战模式！

不会吧，查欧这厮又来了！“咚！”——（倒地声）

玩过前作的玩家一定都知道，在前作中是有动作关和冒险关之分的。而这一要素在本作中依然存在。从图上还可以看出，极端无聊且超浪费记忆卡容量的“养查欧”居然也继承了下来！（不要打我，就当我没说。）据最新情报，在《索尼克大冒险2》中可以实现2P对战！在前作中可以使用的角色之多，实在令人叹为观止。更绝的是不但角色不同，剧情不同，就连游戏方式也有天壤之别。不知道大家是否用每一个角色都通过关（老实说，纱迦是没有的），如果没有的话，可以选择这么多角色真是太浪费了。而有了2P对战模式之后，大家就不用对此感到惋惜了。更何况一个ACT有了对战模式后，乐趣岂有不倍增之理！在《索尼克大冒险2》的对战模式中，可供选择的对战舞台非常之多，而且每个舞台的目标都各不相同。另外，在对战中还可以使用对战专用的必杀技！还等什么，快去买吧！



这就是索尼克的新本事——滑轨。

（一旁的阿非提醒道：“不是还没出吗？”啊，对不起，有点失态了。汗……）

狂野峡谷（Wild Canyon）

在这个大峡谷中，一场没有硝烟的战斗马上就要打响了！作战目标：搜集宝石碎片。由于是在地势险恶的环境中行动，所以当然要选择机动性高、弹跳力好的角色。不光是要手脚快，还要眼观六路，耳听八方，一发现宝石碎片就要立刻抢来。大家千万不要被3D视角给弄得晕头转向，否则就要“下课”了。不过还不知道是不是最后谁拿到的碎片多就算谁赢，也许还要靠武力抢呢！

哈哈，一块碎片终于让我给发现了！不过这块碎片也真够大的，要是能卖掉就好了。

绿森林（Green Forest）

先故意向错误的方向跑一会儿，然后放慢速度，让对手超过自己……这招就叫作“南辕北辙”！

索尼克与影之索尼克（？）正在这片森林之中展开对决，看得出来这片森林的环保搞得不错。游戏规则非常简单：谁先到谁就是胜利者。这个时候不光是拼速度，还要讲究一些技巧。对于讨厌的对手，干脆就用必杀技对付吧。唉，要是晚饭后能在这儿散一会儿步，看一下风景，那可真是能活到99岁呀！不过最要紧的是别迷路了。

路基战场（Weapons Bed）

可爱的小狐狸TAILS正在和蛋头博士EGGMAN在路基上对决！哇，它们都坐在自己开发的机器上呢！这次的作战目标理所当然地是KO对手了。一边要搜集金环，一边要攻击敌人，一边还要注意闪避敌人的攻击，可真够它们忙的。这些机器都有自己的必杀技，只有充分利用才能获胜。

不知道这些必杀技怎么出。不会是要搓招吧？

崭新的故事展开方式

在前作中可以选择的角色统统都是索尼克这边的“正义之师”，而在《索尼克大冒险2》中有6名角色可以选择。这6名角色分为两大阵营，一边是以索尼克为首的英雄阵营（HERO SIDE），另一边是以影之索尼克为首的黑暗阵营（DARK SIDE）。这个影之索尼克的样子和我们的索尼克几乎一模一样，只不过是黑色的。除去索尼克的本事以外，它拥有能够歪曲时空的特殊能力，是蛋头博士的得力干将。在蛋头博士的“统一大业”中，它肯定会起到非常重要的作用。不过它的真正目的到底是什么呢？目前还不得而知。

如此一来，整个游戏将以善与恶两条线来推动剧情发展，随着玩家选择的角色不同，各自的剧情也完全不同，观看剧情的视点更不相同。

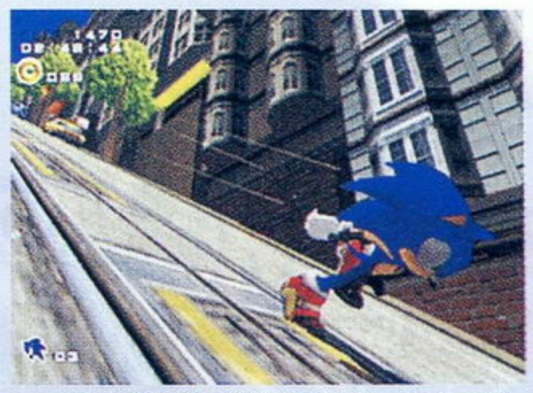
www.plumbooken

都市大逃亡（City Escape）

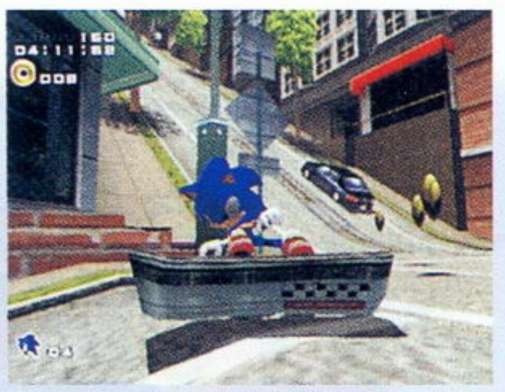
以往天下无敌的索尼克这次不知道为什么被捕了，这真是“人有失手，马有失蹄”呀！（不过刺猬失什么呢？）还好它在押送途中逃了出来。敌人马上展开搜捕，而索尼克这一关的任务就是要避开敌人的追捕和各种障碍物成功逃走。这个时候，黑暗阵营中的影之索尼克在干什么呢？

▲虽然索尼克有了“滑轨”的新本事，可是要上楼梯的话还是只有老老实实地走。加油啊，索尼克！

▲BOSS出现了。好大一个机器人呀！虽然踩几下肯定就垮了，不过这个造型看上去还是挺威武的。



▲速度是索尼克取胜的法宝，碰上下坡路更是快得像要飞起来一样，用“一骑绝尘”来形容绝不过分。



▲索尼克好像对这个东西产生了浓厚的兴趣，围着它看个不停。我说大哥啊，还是命要紧呀，快跑吧！顶多你逃出去之后我给你买一个就是了。（贵的话……）

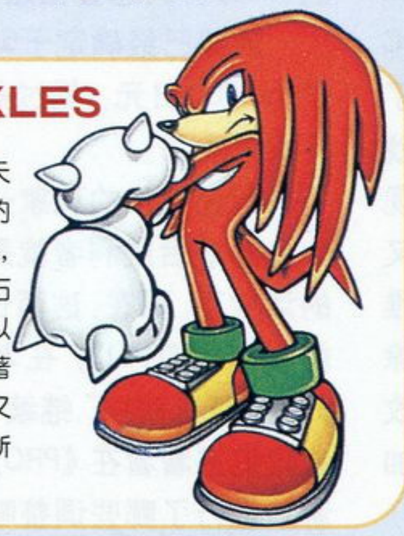
◀好像看见出口了，原来胜利在望了！总算是恢复了往日的几分风采。

THE HEDGEHOG
SONIC

是英雄的站过来！

TAILS

很受欢迎的小狐狸。它独立开发了能与蛋头博士的机器人匹敌的新式武器。



KNUCKLES

生活在天使之岛的KNUCKLES，为寻找绿宝石而踏上旅途。以动作丰富而著称的它，这次又追加了不少新的动作。

CYCLONE

TAILS开发的机器人，能够用火箭炮攻击，非常厉害。

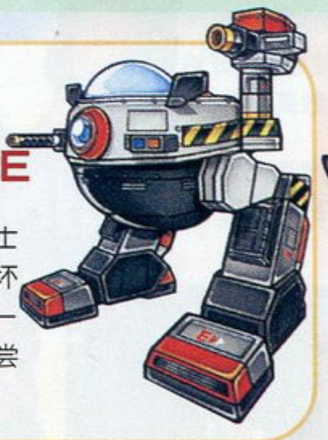
HERO SIDE ○ DARK SIDE

EGGMAN

智力高达三百多的天才科学家，目标仍然是统治世界。为此他网罗了影之索尼克和ROUGE等一大帮党羽。你想帮助他达成这个目标吗？

ROUGE

全新的角色，和KNUCKLES一样，也是为了绿宝石而展开冒险。看上去很“古惑”的她，目前还不知道有什么本事。



EGG MOBILE

蛋头博士的“坐骑”，破坏力极强。各位一定在前作中饱尝它的苦头了。

看看我们的实力！

SHADOW
THE HEDGEHOG

▼怎么BOSS都长得一个样啊！不管它，我踩先！（索尼克的脚也不知道是什么生理结构，居然连机器人也能踩成废铁。）

▲和索尼克长得几乎一模一样的影之索尼克，在速度上好像也不输与索尼克。你看，这画面上一个追兵都没有，都被它甩得无影无踪了。

▲连战斗机也追不上它吗？看来一定要超音速飞机出马才行。（不好，它也是超音鼠来着。）

▼▲影之索尼克的眼中充满斗志！有了这样一个得力干将，蛋头博士这次胜算不小啊！不过它的真正目的恐怕不会这么简单。

▲可怜！BOSS已经悄悄地瞄准了影之索尼克，而它还在悠闲自在地散步呢。也不知道BOSS会放出什么样的东西来，我猜是激光。激光——“轰”，好看！

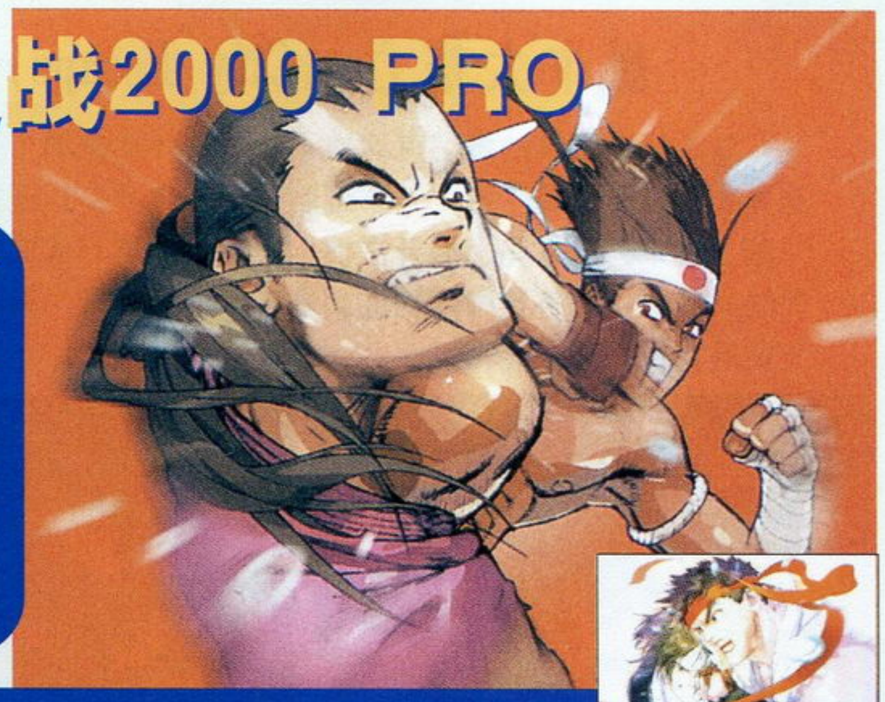
激突高速公路（Radical Highway）

影之索尼克成功地从政府银行里抢走了混沌宝石，闻讯赶来的政府军队和警察设下天罗地网，将影之索尼克团团围住。不过它既然能够成为索尼克的对手，自然是有两把刷子了。这点小小的困难怎能难得住它？只见神通广大的影之索尼克利用立交桥逃到了高速公路上，军队和警察在后面紧追不舍。于是，一场惊心动魄的速度战开始了！

世嘉杂志&
www.pumbook.cn

文／GOUKI

CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000 PRO



CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO

DC

发售日期：2001 年 6 月 13 日

游戏类型：FTG

生产厂商：CAPCOM

记忆要求：9 格

游戏人数：1～2 人

游戏媒体：GD-ROM

配件对应：VGA、振动包、街机摇杆

梦之对决今夏继续上演！

去年夏秋之间的热门游戏，同时也是CAPCOM的年度格斗游戏——《CAPCOM VS. SNK 千禧之战2000》推出至今，DC版已经有了20万的销量！这款集合了CAPCOM与SNK人气格斗游戏角色的游戏在当时的确是带给了玩家极大的震撼。现在，CAPCOM又决定在DC上推出“加强版”，除了对系统进行改良之外，还会加入两名新角色！

如果你是CAPCOM或是SNK格斗游戏的FANS，又怎会错过呢？

游戏已经确定于6月14日发售，售价为3800日元，错过前作的玩家这次可要留意了。

玩过前作的玩家一定还记得前作大会的最后胜利者就是下面两位著名的活宝了。现在，这两位最终的胜利者就要加入《PRO》，在2001年火热的夏天将“梦之对决”继续下去！现在，就让我们来看看在《PRO》中，制作者对游戏进行了哪些调整吧！

变更点！

◆一开始就可以选用全部角色，不算里角色共有35名角色。

◆前作中的布兰卡明显是实力与其RATIO值不符，在此作中将会对各角色的实力进行调整，以求更加平衡。

◆在前作中属于隐藏要素的“任意调整RATIO值”在此作中也是一开始就存在的。

◆在前作中，玩家可以为心爱的角色设定自己喜欢的颜色，在此作中也会保留这个系统。并且玩家还可以读取在前作设定的颜色来进行游戏，而不用再花心思去调颜色。

豪华的全明星阵容！

前作中的所有隐藏角色都能够在一开始选用！不用再费时费力地储分数买入了！

在《饿狼传说》系列以及《KOF》系列中活跃的人物，以实力来判断是一名超强角色，不过在游戏中总会有惊人之举，比如挑衅……

丹拥有与隆和肯类似的必杀技，不过在判定上以及威力上就要弱得多。

泰拳对泰拳，连打扮都有些相似。

丹与樱组队，游戏能够一开始就任意设定角色的RATIO值，角色的平衡性方面也会作出相应的调整。

死亡龙卷！将对手逼在角落中时是无法回避的。

东丈、特瑞、红丸的超强组合，如果将红丸换成安迪的话就完美了。

难道已经把我们给忘了吗？

DAN 丹　　东丈 JOE

文／纱迦

重金属

DC

发售日期：预定 2001 年 6 月
游戏类型：ACT
生产厂商：CAPCOM
记忆要求：16 格
游戏人数：1～4 人
游戏媒体：GD-ROM
配件对应：对应网络、振动包 VGABOX

CAPCOM的又一力作！
不死不休的四人死斗
继续在DC上展开！

CAPCOM在DC上曾经推出过一个3D对战ACT游戏《再生侠》(英文名为“SPAWN”，又名《闪灵悍将》)。这个据说在街机市场上完全失败的作品，移植到DC上之后却出人意料地受到了好评。虽然还远未到好评如潮的地步，但确实有不少玩家以各种方式表达了他们对这个游戏的赞誉之情。现在，喜欢《再生侠》的玩家注意了，CAPCOM即将在DC上推出一部与《再生侠》非常相似的作品，它就是下面就要介绍的这款游戏——《重金属》。

主要角色

《重金属》是由美国漫画改编而来的一部游戏，所以其中的角色形象带有很重的美式风格。标题处这位头戴墨镜，一副美国海军陆战队打扮的酷哥就是主人公——洪德(HOUND)，他手上拿的武器只有在科幻电影中才能看到。不用多说，这自然是他的主要武器了。关于他的生平事迹还没有详细资料，只知道他是正派角色（废话！）。而另外一位角色宙斯(ZEUS)就明显是反派角色了。从画面上可以看出，他戴着可怕的面具，而且皮肤是紫色的。一手拿刀，一手拿枪的装备似乎告诉我们，无论是近战还是远战，都是他的强项。

可以肯定的是，游戏中一定有相当多的隐藏角色等着玩家去发掘。

基本系统

前面已经说过了，这款游戏与《再生侠》是很相似的。《再生侠》一个成功的地方就是“混战”系统，聪明如CAPCOM当然不会丢掉这个“光荣传统”了。在《重金属》中也可以实现1对1、2对1和2对2的混战，同样也是用分屏来表示的。如果还嫌不过瘾的话还可以上网对战，在网上甚至可以实现4对4的对决，再疯狂的对战迷也该知足了罢。

连击效果

在《重金属》中无论是远程攻击还是近程攻击，都可以形成连击。由于近战时与敌人的距离很近，因此也更容易形成连击。但是在远距离如果将几种武器巧妙地配合起来使用，同样可以实现连击。角色不同，连击方式也不同，这就需要玩家自行发掘了。

陷阱攻击

在《重金属》中除去刀剑枪械和供投掷的武器外，还有一种可预先设下的陷阱。只要对手一踏入设下的陷阱，便会受到相应的攻击。虽然目前还没有进一步的资料，但据猜想肯定会对使用陷阱的次数有所限制。因此陷阱的位置是很有讲究的，如果在具有战略意义的“交通要道”上布下陷阱，当然是上上之选。利用陷阱再加上连击，必然会给对手造成极大的伤害。

关于漫画《重金属》

漫画《重金属》是一部带有科幻色彩的作品，在美国已经连载了二十多年。它不光是在美国很受欢迎，在加拿大和欧洲都有相当高的人气。（不过在我们中国知道它的人就……）这次改编为游戏，CAPCOM特地请来了Simon Bisley和Kevin Eastman来负责游戏的美工和剧本。大家也许没听过他们的名字，不过他们在美国可是非常有名的。

文/LIKY

曾经在PS上发售的，由为“《兰古利萨》系列”设计插画的著名插画家漆原智志担任人设，配上精彩、浪漫故事的出色S·RPG游戏——《GROWLANSER》的续集即将与大家见面啦！前作大受好评的游戏系统、人设和故事情节已为该续集的推出打下了良好的基础，加上PS2强劲的机能使本作无论在画面上还是在音效上，都表现得更为出色！

GROWLANSER II

グローランサーII　再续前作未断之缘……

PS2

发售日期：未定

游戏类型：S·RPG

生产厂商：ATLUS

记忆要求：未定

游戏人数：1人

游戏媒体：DVD－ROM

配件对应：振动手柄

STORY

本作故事的发生是紧接前作的。距异形妄想占领时空制御塔来支配人类的事件已经一年了，现在的巴修达王国（バーンシュタイン王国）已是一个和平之国，但上一场大战所遗留下来的“祸患”仍然在蠢蠢欲动……为了调查国家边境有关“武装集团被害事件”的真相，本作的主人公、巴修达王国大臣修纳依达（シュナイダー）的好友兼巴修达王国的骑士——卫恩（ウェイン）奉命前去调查。故事就是从这里慢慢展开了，卫恩也踏上了他的命运之途……

主要人物介绍

除了出现大量新面孔之外，由于承接前作故事的关系，还会有一些旧角色登场哟！

巴修达王国年轻的国王エリオット（艾利奥度）

前作的同伴之一，本来就是流有王家的血统，只是由于异形事件的缘故而被逼逃亡。在前作主角的帮助下，已重归王城，成为巴修达王国的一国之主。

卫恩·古鲁兹（ウェイン·クルーズ）

本故事的主人公。小时候在巴修达王国的军事官学校入学，以成为皇家骑士（インペリアル·ナイト）为自己的奋斗目标！

修纳依达·马古斯米利亚（シュナイダー·マクシミリアン）

与卫恩是好友，少时共同进入巴修达王国的军事官学校，获得骑士称号后开始进入政坛，成为巴修达王国大臣。与卫恩联手以消除世界上的战争为目标。

沙露诺娜·古兰狄奥斯（シャルローネ·クラウディオス）

对本国惟一的女性皇家骑士ジュリア（朱莉亚）相当崇拜，为此也以当上皇家骑士为目标而加入了军事官学校。她是当地名门贵族的女儿。

汉斯·巴多（ハンス·バート）

在一次魔物袭击中被卫恩所救，因此对他相当崇拜，一心想成为他的弟子。

亚尼斯多·拉依艾鲁（アーネスト·ライエル）

背负着罪名的被称为皇家骑士团中最强的骑士！一年前为了效忠君主利沙鲁（リシャール）而背叛了自己的国家。现已被放逐到国外，至今行踪不明。

踏上救国之路的骑士！

前作的主人公（名字由玩家定），背负着救国的使命，在光与暗的宿命考验中成长！拥有神秘精灵石的他在冒险旅途中屡次化险为夷。现在看起来，神情忧郁的他比起续作中富有朝气的卫恩又会带给玩家什么样的感觉呢？

系统介绍

地图的移动

这回在地图上的移动改为点到点的移动。各地的重要地方在地图上用点加地名来表示，当中还有前作的一些著名的“旧地”，而移动过程中将会有战斗发生，包括特定的战斗和随机的战斗。随着剧情的展开，在不同时段进入不同的地点会引发出身边同伴的特殊事件，玩家要到各地多走走，不要错过提升角色们好感度的机会哦！

RMC系统得到强化和改良

本系列的基本系统——RMC（Real time Mission Clear）。其最大特色就是把剧情与战斗发生结合在一起，在战斗过程中，玩家会遇到许多突发的事件（EVENT），随着事件的发生，战斗的目的（胜利条件）

www.plumbook.cn

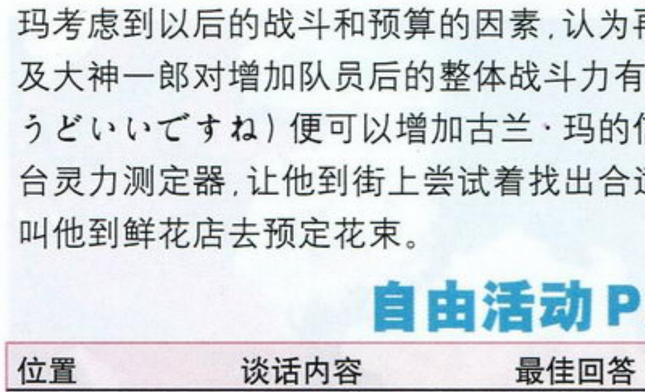
总算勉强平息了这件事。在会议期间罗比莉雅和艾莉嘉两人认为怪人的下一个攻击目标会是卢浮宫内的布鲁美术馆（ルーブル美术馆），而哥古妮戈和古妮西露则认为是奥兰久利美术馆（オランジュリー美术馆）。在经过激烈的讨论，决定了侦察目标之后，所有的队员便一同出发前往现场。

最后，蝎子怪人娜迪露（ナーデル）终于在布鲁美术馆出现。当娜迪露得知眼前的人竟然是巴黎鼎鼎大名的“恶人”罗比莉雅的时候，便灵机一动，竟然以巴黎的一半城区作为游说罗比莉雅联手打天下的报酬，而罗比莉雅似乎对这份报酬感到十分满意。在场的大神一郎当然不会允许罗比莉雅乱来，手握日本刀的刀柄并且摆出了拔剑的姿态，代表他那种要使罗比莉雅回心转意的决心。但是罗比莉雅似乎对此毫不在意，冷冷地回答道：“随你怎么样都好，我有自己的一种生存方式。在这个世界上真正能够拯救自己的是我的信念。”尽管如此大神一郎却全然没有放弃的念头，极力劝阻处于危险边缘的罗比莉雅。可能最终还是大神那钢铁一般的坚定信心感染了罗比莉雅，她俨然拒绝了怪人娜迪露的诱惑同大家一起回到作战指令室，选择了作战模式之后便马上开始了卢浮宫内的战斗。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
作战指令室	阻止两个人的吵架	协助古妮西露（グリシーヌに加势する） 协助罗比莉雅（ロベリアに加势する）	古妮西露↑ 罗↓
会议模式（MEETING MODE）	谈论前往美术馆的事	需要只跟其中的一派队员（左：罗比莉雅、艾莉嘉；右：古妮西露、哥古妮戈）谈话，另一派可以不谈（否则好感度下降） 选择“ルーブル美术馆” 选择“オランジュリー美术馆”	 罗↑↑艾↑↑ 古妮西露↑↑哥↑↑
奥兰久利美术馆	怪人在卢浮宫出现	选择“往后再烦恼吧”（悩むのは后だ！）	古妮西露↑↑
卢浮宫	怪人娜迪露出现	选择“去找怪人”（怪人を探す） 选择“帮助警官们”（警官だちを助行けに行く） 不回答	哥↑ 艾↑ 罗↑
布鲁美术馆前	怪人也知道罗比莉雅的大名	在限定时间经过一半后选择“我们中了圈套”（俺たちをワナなはめたのか）	罗↑↑
布鲁美术馆前	罗比莉雅打算跟怪人联手	输入最强的力度	罗↑↑
作战指令室	谈到减刑的事	选择“100年吧”（よし、100年でいいぞ） 顺序选择（そんなに多くはダメだけど……）→（40年ならいいだろう？）→（25年ならいいだろう？）→（よし、30年で决まりだ！）	罗↑ 罗↑↑
作战指令室	出击命令	选择“巴黎华击团出击”（巴里华击团、出击せよ！！） 选择“罗比莉雅，让我们痛打一番吧”（ロベリア、殴に进みに行きぞ！）	全体队员↑ 罗↑↑

战斗部分

这一次怪人的目标是破坏美术馆内的所有古董，因此战斗之前可选择的作战目的也被分为两种：一种是保护高级美术品（高级美术品を保护します）；另一种是回收通道两旁的美术品（通路の美术品を收纳します）。选择作战目的1的话就要留意需要保护的美术品是版图最深处的那件雕塑，必须赶在敌人动手破坏之前将雕塑保护起来。因此如何利用光武的速度就显得非常重要，建议玩家将队伍分成3个小组，一组负责快速冲到雕塑旁边（必须包括大神在内），一组负责掩护接应，而另一组则负责“收尾”的工作。将敌人全部消灭之后，将大神的光武F移动到雕塑的相邻位置，然后输入中等偏弱的力度举起来就可以了。而回收通道两旁的美术品的作战目的却很容易达成，只要将这些美术品推到运送带尽头的门内便会自动回收了。



完成了首轮的作战目的之后，剩下的敌人就只有怪人娜迪露了。眼看形势不妙的她竟然以美术馆内的名画作为威胁巴黎华击团的筹码，然而罗比莉雅却丝毫没有理会，居然使用灵力所引发出的火焰将那幅名画烧毁。气急败坏的娜迪露只好使用最后的“杀手锏”，召唤出蝎子型蒸气兽NOCTURNE对付巴黎华击团。蒸气兽NOCTURNE的最厉害之处在于懂得和“敌方小杂鱼”进行协力攻击，并且必杀技可以使我方机体完全麻痹，停止任何行动一回合。因此必须要将“敌方小杂鱼”全部铲除干净，再向蒸气兽展开集中攻击，只要留意机体的回复，七八个回合之后就可以取得战斗的胜利。

战斗终于结束了，罗比莉雅也正式成为巴黎华击团的一员。她除了不会再被警方通缉之外，还可以借此取得大量的奖金，对她来说这也是一个不错的选择呢！

谈话内容	最佳回答	好感度增减
被古妮西露问及是否信任罗比莉雅	选择“信任她”（ああ、信用しているさ！）	古妮西露↑
艾莉加跟罗比莉雅相邻	选择“其实不愿意”（本当にイヤそうだな） 选择“比艾莉嘉靠得住”（エリカくんより赖みになむな）	罗↑ 艾↓罗↑
大神一郎跟哥古妮戈相邻	选择“我也是第一次”（俺も初めてだよ） 选择“想起古妮西露家的事”（グリシーヌの家を思い出すね）	哥↑ 哥↑
搬运美术品（作战目的2）	输入中等偏弱的力度	—
首领战前罗比莉雅破坏美术品	选择“你好像一个怪人”（君が怪人に见えるよ……）	罗↑
哥古妮戈跟罗比莉雅相邻	在限定时间经过一半之后选择“哥古妮戈多说一点”（コクリコ、もっとやれ！） 在限定时间经过一半之后选择“罗比莉雅说得没错”（ロベリアの言うとおりだ！）	哥↑罗↓ 罗↑哥↓
罗比莉雅使用必杀技	选择“你这样也算是怪人吗？”（贵样！！それども怪人か）	罗↑

第五话　黑衣的新娘

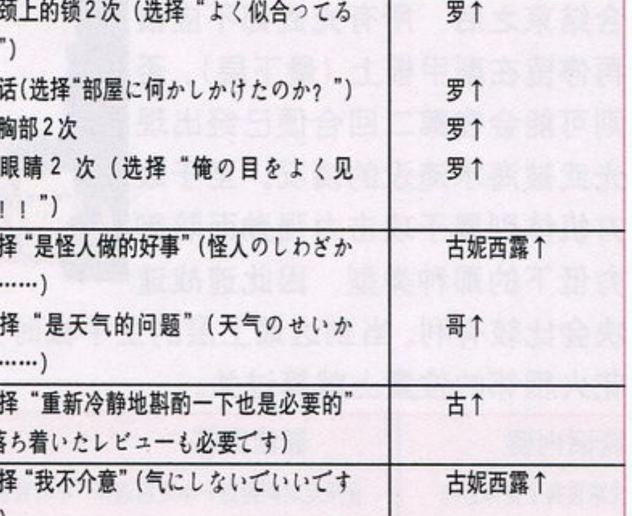
由于罗比莉雅的加入，现在巴黎华击团的成员已经增加至5人。而古兰·玛考虑到以后的战斗和预算的因素，认为再找一名队员便足够了，并且还问及大神一郎对增加队员后的整体战斗力有什么看法，选择“刚刚好”（ちょうどいいですね）便可以增加古兰·玛的信赖度。最后古兰·玛交给大神一台灵力测定器，让他到街上尝试着找出合适的人选再回来报告，另外也顺便叫他到鲜花店去预定花束。

自由活动PART1

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
3点以后出现的事件（注意部分事件会在稍后时段消失）			
大厅（强制）	仓库成为了罗比莉雅的房间	—	—
电梯（强制）	仓库成为了罗比莉雅的房间	—	—
公园（SP）	调查一般市民的灵力	—	—
咖啡厅（SP）	调查一般市民的灵力	—	—
罗比莉雅的房间	参观罗比莉雅的新居	调查床2次（选择“ベッドに横になる”） 调查床下2次（选择“もしかしてバクダンか！？”） 调查宝箱3次 选择“离开房间”（カギ开けを手传う）	罗↑ 罗↑ 罗↓ 罗↑

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
浴室	当看过罗比莉雅的房间后	先选择“シャワーを浴びる”再输入中等偏弱的力度 如果输入了最强力度再选择“男として、许されないから……” 如果输入了最弱力度再选择“もつと见ていたかつたよ……”	— — —
作战指令室	谈到有关米田司令的事	选择“我会努力加油的”(精一杯がんばります！！)	古↑
格纳库	负责修理的员工希望休息	选择“不要休息继续努力”(寝ずにがんばれ！)	查↑
小卖店	丝也希望操纵光武	选择“稍做练习的话就可以了”(すこし训练をすれば……)	丝↑
墓地	古妮西露在扫墓	选择“有什么隐瞒我吗？”(俺に何か隠してないか？)	古妮西露↑
教会	老人们的结婚仪式	输入中等力度	艾↑
图书馆	古妮西露连锁事件02	调查中央上方的书架 不回答	古妮西露↑ 古妮西露↑
秘书室	美露的连锁事件01	选择“是砂糖吗？”(砂糖じゃないかな)	美露↑
马戏团	哥古妮戈连锁事件01	输入中等偏弱的力度	—
广场	拿破仑当模特儿	选择“演技指导”(演技指导する)	哥↑
警察局	警官邀请大神加入警队	选择“请马上让我加入”(ぜひともやらせてください)	警官↑
湖边的桥	说到战斗中要不择手段	可以选择任何一项	迫水↑
舞台	丝连锁事件02	在限定时间经过一半之后选择“举右手”(右手をあげる)	丝↑
大神的住所	跟艾莉嘉或罗比莉雅通信	选择“送圣母像”(圣母像)	艾↑
3点30分以后出现的事件			
公园（SP）	艾莉嘉在游戏的时候受伤	选择“念治疗咒语”(おまじないをしてあげる)	艾↑
湖边的桥（SP）	调查一般市民的灵力	—	—
广场（SP）	调查一般市民的灵力	—	—
马戏团	哥古妮戈教导小老虎	选择“严厉训练很重要”(しつけは大事だよね)	哥↑
咖啡厅	美露和丝在闲谈	不回答	美露↑↑
巴露米娜官邸	达莉芙希望大神当佣人	选择“我可以做什么呢？”(何をすればいいんですか？)	达莉芙↑
罗比莉雅的房间	罗比莉雅连锁事件01	可以选择任何一个选项	罗↓
大神的住所（SP）	罗比莉雅闯入大神的住所	看颈上的锁2次（选择“よく似合ってるよ”） 谈话(选择“部屋に何かしかけたのか？”) 看胸部2次 看眼睛2次（选择“俺の目をよく见ろ！！”）	罗↑ 罗↑ 罗↑ 罗↑
再次来到大神的住所	跟哥古妮戈或古妮西露通信	选择“是怪人做的好事”(怪人のしわざかな……) 选择“是天气的问题”(天气のせいかな……)	古妮西露↑ 哥↑
舞台	跟古兰·玛研究如何经营歌剧院	选择“重新冷静地斟酌一下也是必要的”(落ち着いたレビューも必要です)	古↑
餐厅	跟古妮西露一起进餐	选择“我不介意”(气にしないでいいですよ) 选择“古妮西露没事吗？”(グリシーヌは大丈夫かい？)	古妮西露↑ 古妮西露↑

难忘往事的花火



大神在街头测试灵力的工作总算告一段落，也是时候到鲜花店去预定花束了。预约之后大神遇到前往墓地的北大路花火，看着她靠在墓碑旁沉思的样子，似乎那位已故的人——菲里夫（フィリップ）对她来说非常的重要。跟花火打过招呼之后，她就匆匆忙忙地离去了，此外还从她身上掉落下了一张她跟菲里夫合照的相片。为了把相片交还给北大路花火，大神便立即追踪到湖边的桥附近，只见站在桥上的花火显得十分古怪，悲伤的表情似乎能够感动周围的一草一木，这种凄凉肃杀的场面几乎让大神想到花火是要自寻短见！最后，大神还是为了以防万一而奋不顾身地跳入湖中，准备随时营救想“自杀”的花火。可是站在桥上的花火却被大神一郎的举动吓得晕倒了，过了许久，花火才终于恢复清醒，但是她似乎对自己还活着感到很不高兴，苍

白的脸颊几乎看不到任何血色，整个世界似乎对她来说都再也没有什么留恋的价值。当大神将照片交还给她的时候，她先是显得非常愤怒，一把将那张照片从大神的手中抢过来，然后紧紧地将它贴在胸口上。经过大神的一番解释之后，花火的态度才有所改变，但是在向大神道歉之后便又匆匆忙忙地跑开了。由于此时大神发现手中的灵力测定器有破损的痕迹，所以要先回到夏诺瓦尔歌剧院后再作打算。

回到歌剧院之后，在向古兰·玛解释灵力测定器破损的情况之后，才知道这是因为花火的灵力已经超越了测定器的极限测量范围而导致的结果。接下来大神便同各花组队员进行会议讨论想让花火加入巴黎华击团的事，虽然艾莉嘉和哥古妮戈很希望花火能够成为其中的一份子，但是古妮西露却以花火没有什么灵力和心灵脆弱为理由而坚决反对。会议过后，古妮西露希望跟大神单独谈论有关花火的事，原来花火在墓地祭拜的菲里夫原来就是她的未婚夫，自从花火失去了心爱的人之后便一直穿着丧服没有改变过任何的服饰，也从不化妆，也许是她要将最美丽的自己只留给那位已故的恋人菲里夫。但是究竟如何才能治疗花火内心所受的创伤呢？

到了夜深人静的午夜时分，一名身穿黑衣的乌鸦怪人突然出现，目标是找寻内心世界隐藏着无限悲伤而痛苦地生活着的人。最后，终于被他找到了最合适的人选，而他的对象便是一直对以往跟菲里夫一起的快乐时光念念不忘的花火。

到了翌日，古兰·玛以通信方式叫大神到花店领取预定的花束，而在墓地又再次遇到了祭拜未婚夫菲里夫的花火。很快就是菲里夫去世一周年的祭日了，花火便对大神讲出了当时在太平洋航行的游轮上所发生的意外。“听说是因为动力引擎发生故障使游轮沉没的……我虽然是得救了，可是当时打算救我的菲里夫却被无情的海浪所淹没……他仍然跟其他的受难者一起在冰冷的海底等待着我……还清楚地记得当时菲里夫很温柔地对我说：‘我是爱着你的……’真的是这样的……菲里夫……”几乎快要恸哭的花火哽咽地说到。也许菲里夫对于花火来说真的非常重要，只会呜咽而已经流干了眼泪的花火就像秋天凋零的一片枫叶，虽然美丽但是却没有生气。失去爱人的痛苦是刻骨铭心的，花火现在的生活就像寒夜里每天在即将解冻的冰面上行走，就连自己也没有丝毫的勇气回到岸上面对日出的光芒。大神一郎知道无关痛痒的安慰对现在的花火来说丝毫不能起到什么作用，只能加剧她对菲里夫的思念，因此大神决定主动邀请花火吃饭，并准备利用餐前那短短的一段时间陪她一起四处逛逛。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
墓地	在墓地遇到花火	可以选择任何一项	—
湖边的桥	花火自寻短见？	选择“从后方抱住她”(うしもから抱きとめる)	花火↑
大厅	同时受到丝和哥古妮戈的邀请	选择“明白了，马上去”(わかつた、すぐに行くよ) 选择“喝茶后再去可以吗？”(お茶の后でいいかい？)	哥↑ 丝↑
会议模式	讨论花火加入的事	顺序选择古妮→哥→艾→罗→古妮→哥→艾→罗→古妮→哥→艾，最后选择“席を立つ”	古妮西露↑其他队员↑↑
大厅	同时受到古妮西露和丝的邀请	在限定时间经过一半之前选择“明白了，马上去”(わかつた、すぐに行くよ) 在限定时间经过一半之前选择“喝茶后再去可以吗？”(お茶の后でいいかい？)	古妮西露↑丝↓ 丝↑
墓地	再次遇到花火	选择“放置花束在墓碑前”(お墓に花をたむける)	花火↑↑
墓地	花火想起当年的惨剧	选择“使她开朗起来”(元气づける)	花火↑

自由活动PART2

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
12点以后出现的事件（注意部分事件会在稍后时段消失）			
巴露米娜官邸（强制）	古妮西露希望单独购物	选择“说服古妮西露”（グリーシヌを说得する） 选择“说服罗拉”（ローラを说得する）	花火↑ 古妮西露↑
日本大使馆	谈到夏天没有食欲	选择“始终是鳗鱼”（やはり……ウナギですよ！）	花火↑迫水↑
教会	艾莉嘉弹奏欢迎乐曲	在限定时间经过一半之后选择“不是艾莉嘉吗？”（エリカくんじゃないのか？） 在限定时间经过一半之后选择“是我错了，对不起”（俺のせいです……すみません）	艾↑ 花火↑↑
花火的房间	参观花火的房间	观察屏风2次，先选择“ボウスがビユウブに”，再选择“ジョウスにビユウブの”，最后选择“エをカイタ” 观察竹子2次，选择“俺は毎日でも会いに行くな”	花火↑↑ 花火↑↑
图书馆	在里面稍做休息	观察眼睛2次，选择“キレイな目だと思つて” 观察衣服2次 谈话2次，选择“剑术の指南书かな……”	花火↑↑ 花火↓ 花火↑↑
墓地	花火再一次祭拜菲里夫	选择“那么行吧”（それじゃ、行こうか……）	花火↑↑
一楼客席（SP）	遇到拿破仑和古兰·玛	选择“交给我吧”（まかせてください）	花火↑古↑
化妆室	参观化妆室	—	花火↑
秘书室	带花火参观秘书室	在限定时间经过一半之后选择“昨天的事真对不起”（……きのうはすなかつた）	美露↑↑
小卖店	带花火参观小卖店	选择“相片”（ブロマイドでも……） 选择“我的笑容”（俺の笑颜ても……）	花火↑ 花火↑↑丝↑
警察局	警官说所有的日本人都非常相似	选择“知道我是谁吗？”（俺のことはわかつてますか？）	警官↑花火↑
马戏团	小老虎在花火的怀抱中睡着	选择“把花火当作是母亲吗？”（お母さんだと思つたのかな？）	花火↑↑哥↑
公园	罗比莉雅喝醉了	选择“叫醒罗比莉雅”（ロベリアを完全に起こす） 选择“追赶花火”（花火を追いかける）	罗↑ 花火↑↑
12点30分以后出现的事件			
集市（SP）	艾莉嘉被罚在集市工作	输入中等偏弱的力度	艾↑花火↑
咖啡厅	三人一起在咖啡厅喝饮料	选择“全部混合起来使用”（全部、加えて饮むのかな？）	哥↑花火↑
湖边的桥	大家打算到古妮西露那里	选择“大家很期待呢”（みんな、乐しんできなよ） 选择“我没有份吗？”（……俺、仲间はずれかい？）	哥↑ 艾↑
大型酒吧	罗比莉雅在打赌	选择“这要求会有人听吗”（そんな赖み、闻けるか） 选择“把花火拉下来！！”（花火くんを落としてみせる！！）	罗↓花火↑ 罗↑
公园	古妮西露带拿破仑散步	选择“我明白”（わかつてるよ）	古妮西露↑
巴露米娜官邸	遇到达莉芙	选择“不需要担心”（心配いりませんよ）	达莉芙↑花火↑

噩梦再临

到了去餐厅吃午饭的时间，通过这次一起吃饭使得花火似乎变得精神起来，通过交谈也使她的心境产生了微妙的变化。(D·S：不愧是大神一郎，口才一流，随时都可以控制自己的感情，佩服佩服！如果不是剧情攻略的关系，笔者一定会将大神君那独门的语言艺术翻译过来，供各位正在茁壮成长的玩家学习学习！）正当两个人用餐完毕准备离开的时候，乌鸦怪人马斯古·顿·哥鲁普（マスク·ド·コルボー）突然出现，而且利用幻觉化身成花火的未婚夫菲里夫的样子去骗取花火的信任并掳走了她。由于花火已经进入了幻觉所营造的甜蜜世界，因此任凭大神如何呼唤对她来说也无济于事。最后，大神追踪乌鸦怪人来到加尼叶歌剧院，却因为存在灵力墙而不能轻易突入，惟有暂时先回到夏诺瓦尔歌剧院再作打算。在作战指令室把所有事情说出来之后，便决定利用弹丸列车“艾克诺鲁”（ECLAIR）强行突入歌剧院，一场恶斗即将展开……

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
餐厅	点菜	选择“点今日推荐料理”（本日のおすすめ料理する）	花火↑↑
餐厅前	怪人假扮菲里夫	不回答	花火↑
作战指令室	出击指令	选择“巴黎华击团出击”（巴里华击团、出击せよ） 选择“要救花火回来”（花火くんを助けに行くぞ！！）	全队员↑ 古妮西露↑

战斗部分PART1

当大神他们赶到现场的时候，却发现身处的位置竟然不是歌剧院的内部，而是在大海航行中的游轮之上。原来乌鸦怪人哥鲁普无耻地利用了花火的悲伤记忆，在歌剧院内完全重现了她和未婚夫菲里夫两人准备在游轮上举行婚礼的那个晚上，并且是游轮发生故障即将沉没的那一幕，他使用幻觉使所有的人都以为自己确确实实置身于游轮之上，务求让巴黎华击团都成为这场悲剧中的殉葬品。要使这个幻觉消失的方法只有一个，就是使沉醉在幻觉之中的花火恢复清醒。

在接下来的战斗中，随着战斗回合数的增加，游轮也会渐渐被海水吞没，落入海中的光武就会退出战斗。惟一解决的方法就是使光武向游轮的高处（主甲板）进发，但是通路上的防护栏却非常讨厌，必须将它们破坏才能继续前进，因此攻击范围较广的哥古妮戈和古妮西露自然就是“开路先锋”的最佳人选。另外特别需要指出的就是在战斗第一回合结束之后，所有光武都不应该再停留在副甲板上（最下层），否则可能会在第二回合便已经出现光武被海水淹没的情况。至于敌方机体则属于攻击力强劲而防御力低下的那种类型，因此速战速决会比较有利。当到达最上层的主甲板时，使大神的专用机光武F停留在与花火相邻的位置上就算过关。

谈话内容	最佳回答	好感度增加的角色
大家没有了整体合作	在限定时间经过一半之前选择“不听我说话吗？”（俺の言うことが闻けないのか） 在限定时间经过一半之后选择“请听我的指示”（今は、俺の指示を闻いてくれ） 在限定时间经过一半之后选择“由艾莉嘉来说服大家”（エリカくん、说得してくれ）	艾↓罗↑ 古妮西露↑哥↑艾↑ 艾↑↑哥↑
船在沉没	选择“赶快往上去！”（いそいで上に向かえ！） 选择“赶快往外逃！”（いそいで外に逃げろ！）	艾↑古妮西露↑ 罗↑古妮西露↓
跟罗比莉雅相邻	选择“害怕吗……罗比莉雅”（怖いのか……ロベリア）	罗↑
跟哥古妮戈相邻	选择“多谢你，不过现在不救的话……”（ありがとう、でも助けないと……）	哥↑
跟古妮西露相邻	选择“当然了”（ああ、もちろんだ） 选择“古妮西露也一起救助吧”（グリシーヌも一绪に助けるんだ）	古妮西露↑ 古妮西露↑
跟艾莉嘉相邻	选择“把这种想法传送给她”（その思いを传えるんだ）	艾↑
跟花火相邻	选择“不要担心，我不会死的”（心配するな、俺は死なない！） 选择“醒一醒吧，花火！！”（目を觉ませ、花火くん！！）	花火↑↑ 花火↑

战斗部分PART2

几经辛苦（D·S：不好意思，又使用了这个短语，其实一点不难），大神终于来到花火的面前，可是无论如何呼唤也起不到丝毫的作用，她还是像一个失去灵魂的躯壳一样静静地等待死亡的来临。而当乌鸦怪人哥鲁普准备以海水淹没那位阻碍“舞台演出”的“不速之客”时，花火终于有了反应，

并且认定眼前即将坠入深海的大神一郎就是菲里夫。似乎这一次是使花火恢复清醒的最后机会了，大神再次发出真诚的呼唤帮助花火尽快地走出回忆的牢笼。

大神喊道："快清醒吧，花火！你要等我，我一定不会死的，所以请你也不要想着死亡的事情了！如果菲里夫还活着的话，相信也会说出同样的话！"

就在海浪即将吞没大神的一瞬间，游轮和海浪却突然消失了，原因就是产生这种幻觉的原动力——花火已经完全醒悟了！"我也会活下去！！"性格本来柔弱文静的花火发出了会心的呐喊，这种震撼就像干涸欲裂的大地再次听到了春雷的咆哮！北大路花火已经摆脱了心灵的枷锁，她为了菲里夫，为了真爱，就一定要勇敢地活下去！

幻觉消失之后，愤怒的乌鸦怪人哥鲁普只好做出无奈的反击。保护花火撤退之后，战斗又再次展开。由于乌鸦怪人哥鲁普的蒸气兽SERENADE跟其他怪人的蒸气兽有很大的差别，拥有飞行的特殊能力，如果不破坏它的飞行装置，只能作地上攻击的大神一郎、古妮西露和罗比莉雅便不能攻击它，所以在战斗初期由哥古妮戈和艾莉嘉集中攻击蒸气兽，而剩下的"小杂鱼"和"回复"的工作就可以交给其他三人负责。将蒸气兽的飞行装置被破坏之后，也就是我方大举进攻的最佳时机。

当蒸气兽的HP只剩一半的时候，乌鸦怪人哥鲁普就会抛弃蒸气兽，再次使用幻觉欺骗巴黎华击团，使大家互相残杀。就在大神和古妮西露准备使用必杀技攻击对方的时候，一支从歌剧院的观众席射出来的箭不偏不倚命中怪人哥鲁普，使这种幻觉瞬间消失了。射箭的不是别人，正是刚刚去避难的北大路花火。为了感谢巴黎华击团的帮助，花火毅然挺身出战！狡猾的哥鲁普再次变为菲里夫去迷惑花火，可是这一次他的如意算盘却落空了，在听到大神的召唤之后花火便很快认清了对方的真伪，使哥鲁普的"幻觉作战计划"彻底破灭！虽然蒸气兽又再次以"HP全满的形式"出现，但是有花火的必杀技"金枝玉叶"存在，它绝对占不到任何便宜。不用几个回合，BOSS很快便GAME OVER。

战斗结束之后，花火和大神再次来到菲里夫的墓前祭拜。大神认为现在的花火已经拥有守护爱人的坚强毅力，当然花火以后也会继续努力为使自己变得更加坚强而战斗，看着她在夏诺瓦尔歌剧院舞台上的出色演出便已经证明了她的决心。

谈话内容	最佳回答	好感度增加的角色
首领战怪人讲话	选择"不会交出花火！"（花火くんは渡さん！）	古妮西露↑
花火再次被迷惑	输入最强的力度	花火↑↑
花火问到今后的人生之路	选择"从笑容开始"（笑顔から始めよう）	花火↑↑

第六话　巴黎的假期

经过了跟5名怪人的战斗之后，已经有好一段日子没有新的怪人出现了，巴黎也因此迎来了短暂的和平。不过大神最为担心的并不是这一点，而是巴黎华击团的各成员缺乏良好的合作精神与默契配合，只能以自我为中心进行战斗，所以大神对此伤透了脑筋。

今天在夏诺瓦尔歌剧院的工作结束了，收到古兰·玛的通知，夏诺瓦尔歌剧院会在未来的两天之内进行内部的改装，所以大神和其他队员将会有两天的假期。古兰·玛建议大神利用这两天的时间能同花组的成员约会，看来这确实是一个不错的建议。

翌日，大神同平时一样来到咖啡厅吃早餐，突然听到了一段似曾相识的吉他演奏，扭头一看，天啊！居然……居然是那个无耻外加神经质的加山雄一！！自命"风流倜傥"的加山向大神摆了一个POSE之后，就顺手抄起了一只面包，可是不曾想到那是特制的"法国硬派面包"，硬得居然崩掉了加山的几颗大牙。尽管如此，"潇洒"的加山却丝毫没有在意，微笑地说道："巴黎真是太好了！——虽然面包还很硬。大神君，好久不见了！"

这位自称为大神的"最亲密的战友"的加山雄一，身为日本隐秘部队月组的队长，这次来到巴黎的目的据他自称是参加了海军的研修旅行，并顺路来探望大神君。之后加山和大神两人先后遇到了5名巴黎花组的成员，自命不凡的加山当然不会放过这个"百年不遇"的展示自我的机会，虽然没人理他。为了使加山君对巴黎的梦玛露陀尔城区有一个新的认识，（D·S：其实是大神一郎无法摆脱加山这颗"超级牛皮糖"）大神便决定带他四处走走。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
一楼客席	谈到有关休息的事	选择"是休息吗？"（休みをくれるんですか？）	古↑
大厅	被查班长邀请参观赛马场	选择"去吧！"（わかりました、行きましょう）	查↑
大厅	谈到约会的事	选择"是个好主意"（それはいい考えですね！！） 选择"队员以外的可以考虑吗？"（队员以外でもいいですか）	古↑ 古↑
咖啡厅	再遇加山雄一 向艾莉嘉她们介绍加山	— —	— —
夏诺瓦尔歌剧院	被问到自己是否有空	选择"没有特别的预定"（特に予定はないよ）	古妮西露↑花火↑

自由活动PART1

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
12点以后出现的事件（注意部分事件会在稍后时段消失）			
广场（强制）	罗比莉雅偷钱包	输入最强的力度	罗↑
巴露米娜官邸(SP)	在广场所发生的事件当中曾输入中等偏弱的力度	—	罗↑
夏诺瓦尔歌剧院	加山问大神自己的职务	—	—
	丝带领二人参观歌剧院	选择"拜托丝"（シーに案内を頼む）继续参观	—
	是否继续前往小卖店	选择"有没有丝的相片"（シーくんのブロマイドはないの？）	丝↑
	在小卖店购买相片	—	—
	在秘书室等待加山	观察丝的眼睛2次	丝↑
		观察美露的眼睛2次	美露↑
		跟美露谈话（选择"かわいい服も似合うと思うよ"）	丝↑
		跟丝谈话（部屋で读书かな）	丝↑美露↑
		跟美露谈话（スーツがいいと思うよ）	美露↑
	参观舞台或是离开	选择第1项会去参观舞台，选择第2或第3项会去大厅	—
	参观浴室或是离开	选择第1项则自由活动结束，选择第2项前往浴室，选择第3项则自由活动	—
	古兰·玛在沐浴	可以输入任何一种力度	—
	帮助丝或是继续观光	选择第1项则自由活动结束，选择第2项则自由活动	—
	被加山问及是否怀念帝都	—	—
集市	艾莉嘉和哥古妮戈购买午餐	选择"火腿三明治"（ハムサンド、かな）	艾↑
		选择"鸡蛋三明治"（タマサンド、かな）	哥↑
餐厅	古妮西露和花火打算去购物	选择"由我来拿东西"（荷物持ちなら任せてくれ）	古妮西露↑

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
		选择“打算四处逛逛”(街を见まわるつもりだよ)	花火↑
		选择“由加山做向导”(加山に巴黎を案内するよ)	古妮西露↑花火↑
图书馆	谈到花火的生日该送什么礼物	曾去过餐厅，在限定时间经过一半之后选择“耳环”(イヤリングなんてどうだい？)	古妮西露↑↑
		往后遇到花火的时候	花火↑
教会	谈到艾莉嘉是否会带来麻烦	选择“没有那回事”(そんなことないですよ)	艾↑
		选择“没关系”(别にかまいませんよ)	神父↑
公园	迫水大使在喂白鸽	选择“每种人都能够理解”(それぞれの个人をよく理解する)	迫水↑
巴露米娜官邸	达莉芙对加山的态度不满意	选择“对不起，达莉芙”(すみません、タレブーさん)	达莉芙↑
大型酒吧	跟查班长再谈赛马	不回答	查↑
警察局	警官误以为加山偷手表	在限定时间经过一半之后选择“好好说明”(うまく说明する)	警官↑↑
日本大使馆	古兰·玛在找迫水	如果曾在公园遇到迫水大使(公园のあたりでは？)	古↑
		如果没有在公园遇到迫水大使(公园のあたりでは？)	古↓
12点30分之后出现的事件			
花火的房间	花火连锁ENENT01	选择“很精彩的笔法”(见事な笔运びだったよ)	花火↑
		选择“认真的面容很可爱”(真剣な颜もかわいいね……)	花火↑
古妮西露的房间	喷香水	输入中等力度 之后遇到其他人物时罗↑艾↑丝↑美露↑古↑花火↓哥↓	古妮西露↑
广场	花火在画人像素描	选择“花火了不起”(立派だね、花火くん)	花火↑↑
湖边的桥	艾莉嘉再次问到扎发髻的事	选择“需要取得认定证”(免许がいるんだ)	艾↑
马戏团	哥古妮戈在找懂飞刀的人	选择“加山很熟悉的”(加山が上手いよ)	哥↑
		选择“我会加油的”(俺ががんばってみるよ)	哥↑
再次来到马戏团	谈到去游乐场所担心的事	选择“艾莉嘉拜托你了”(エリカくんをよろしく赖むよ)	哥↑
		选择“不要迷路”(迷子にならないように)	哥↑
大型酒吧	罗比莉雅打算再偷钱包	在限定时间经过一半之前选择“向加山忠告”(加山に忠告する)	罗↑

大神的约会

陪着加山参观了梦玛露陀尔城区一整天，在同加山话别之后，大神就回到了自己的住所。当想到古兰·玛的嘱托之后，大神便决定尝试着在5名巴黎花组队员当中选择一位，并与她约会。当玩家(D·S：各位克隆版的大神君，等待这一天是不是很久了呢？)约定了一位女孩之后，目前好感度最高的女孩还会主动找大神约会(如果玩家刚才所选择的是同一个人，那么就会由好感度排名第2的女孩主动提出约会的要求)，跟她约定在下午见面后便可以进行早上和下午的双重约会(D·S：告诫各位克隆版的大神君，现实生活中请千万不要模仿，否则后果自负！当然对于超绝美形的D·S来说就是另外一回事了。)，此外在游戏中玩家也可以拒绝主动提出要求约会的那位女孩。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
大神的住所	跟艾莉嘉通信	选择“很想听到你的声音”(君の声が闻きたかったんだ)	艾↑
	跟古妮西露通信	选择“很想见你一面”(君の颜が见たかったんだ)	古妮西露↑
	跟哥古妮戈通信	选择“游乐场好玩吗？”(游园地は乐しかつたかい？)	哥古妮戈↑
	跟罗比莉雅通信	选择“干吗这么匆忙？”(なにを急いでいるんだ？)	罗↑
	跟北大路花火通信	选择“很想跟花火谈话”(花火くんと话がしたかったんだ)	花火↑
大神的住所	受到某位女孩的邀请	选择“下午好吗？”(じゃ……午后からでいいかい？)	该女孩↑

艾莉嘉篇

艾莉嘉和大神约会的这个部分，就是跟艾莉嘉一起前往公园看孩子们踢足球。由于人数不足的关系，大神和艾莉嘉也加入了踢球的队伍，可惜擅长撞到各类障碍物的艾莉嘉这一次也难免和足球来了一次“亲密接触”。

当大神和艾莉嘉下场休息的时候，却发现有一名儿童坐在球场外不愿意和其他人玩耍。看到这位小孩的情况使艾莉嘉回想起小时候自己也非常胆小，就连说出“让我加入”的勇气都没有，正是因为这个原因，才使得自己逐渐变成孤单的一个人。听了这番话之后，大神也深深地感受到与其让别人成为自己的同伴，还不如希望自己加入别人的团体继而成为同伴的方式更为重要呢！虽然艾莉嘉暂时还无法让那名孩子加入别人的队伍一起踢足球，可是她却相信终有一日他会说出“让我加入”这句话的，就像今天开朗自信的艾莉嘉一样！

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度的角色
公园	艾莉嘉希望和孩子们一起踢足球	选择“好的，决胜负吧。”(よし！胜负だ、エリカくん！！)	艾↑↑
		选择“输了的话就要被罚”(负けたらバツゲームだ)	艾↑
公园	看到没有参与足球游戏的孩子	选择“我也一起去”(俺も一绪に行こうか？)	艾↑↑
公园	如果没有接受其他女主角的约会邀请	选择“与艾莉嘉一起玩”(エリカくんと游ぶつもつだよ)	艾↑

古妮西露篇

古妮西露和大神约会的这个部分，是两个人一起前往巴露米娜官邸附近的森林打猎，并且古妮西露还特地为大神准备了马匹。在途中遇到了一只突然出现的兔子使古妮西露所骑的马受到了惊吓，继而使她的身体也失去了平衡，幸好在古妮西露坠马的一瞬间大神突然伸出胳膊紧紧地搂住了她的腰，才使得古妮西露没有受到任何伤害。过后，当两人再次遇上了刚才的兔子时，古妮西露为了挽回刚才的面子便决定以它作为今天狩猎的目标。在追捕那只兔子的时候，两个人才发现无论如何搜索都不能确切地辨认出它的方位。最后才知道原来丛林中其实有两只兔子，并且它们利用“狡兔三窟”的策略搞得大神和古妮西露晕头转向，通过这次狩猎的经历古妮西露才逐渐明白到即使是如此弱小的对手，也懂得通过相互间的合作战胜持有武器的人类，真是给自己上了“难得的一课”啊！另外由于这两只兔子已经生育了后代，并且那些小白兔非常可爱，使得古妮西露也不由自主地惊叫起来，展示出她最迷人的一面，那是一种丝毫没有“贵族架子”的真情流露，就连大神也吓了一跳呢！

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度的角色
狩猎场	被古妮西露问及对骑马的认识	选择“曾经骑过”(少しはあるよ)	古妮西露↑
狩猎场	看到了小白兔一家	在限定时间经过一半之后选择“古妮西露很可爱”(グリシーヌもかわいいよ)	古妮西露↑↑
狩猎场	如果没有接受其他女主角的约会邀请	选择“继续与古妮西露在一起”(グリシーヌにつきあうよ)	古妮西露↑

哥古妮戈篇

哥古妮戈和大神约会的这个部分，是由她本人亲手为大神做饭。虽然哥古妮戈已经用尽了全力，可是无奈天赋不足，平常她的工作只是给动物们喂食，因此今天所做的饭菜竟然跟动物们吃的没有什么两样，最后还被调皮的猴子抢走了制作的“原材料”。为了使哥古妮戈重新打起精神，大神便决定到自己的住所中为哥古

妮戈做饭，兴奋的哥古妮戈当然答应了大神的要求（D·S：说起做饭可是我的强项，原汁猪柳咖喱饭绝对特级厨师的水平，到目前为止，确切地说已经12年了，不满意度仍然是零！！ \^-^/）。当哥古妮戈看到桌上丰盛的饭菜时，回想起从来没有人是为了自己而做饭，便觉得非常感激大神君，另外一丝愧疚的感情也深深地在哥古妮戈的心中扎下了根。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度的角色
马戏团	食物被弄得一团糟	选择“由我来煮吧”（今度は俺がとつておきを作るよ）	哥↑↑
大神的住所	哥古妮戈被大神为自己做饭的事所感动	选择“我随时都可以做给你吃的”（いつでも俺が作つてあげるよ）	哥↑↑
大神的住所	如果没有接受其他女主角的约会邀请	选择“与哥古妮戈在一起”（コクリコと一绪にいるよ）	哥↑

罗比莉雅篇

罗比莉雅和大神约会的这个部分，是由她带领大神前往赌场和黑帮赌钱的事件。首先罗比莉雅在赌局开始前给了大神喝酒的暗示，虽然并不明白其中的原因，但是也只好按照她的吩咐去做。当罗比莉雅看到大神喝酒的样子，竟然可以有惊无险地取得赌局的胜利，最后大神终于发现罗比莉雅是利用了大神所端起的酒杯上的倒影去了解对方的底牌的，可是也因为他的疏忽才使对方知道了罗比莉雅在出“老千”，于是两个人便陷入了危险的境地。不过勇敢的大神君最终提出了“以生命作为筹码”而赌上一局的请求后，居然还取得了胜利，因此对方也愿意放他们一马。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度的角色
赌场	罗比莉雅进行赌博	选择“喝酒”（ワインを饮む）	罗↑↑
赌场	以生命作赌注	可以选择任何一项	罗↑↑
赌场	如果没有接受其他女主角的约会邀请	选择“没办法，我陪你吧”（しかたない、つきあうよ）	罗↑

花火篇

北大路花火和大神约会的这个部分，是大神邀请花火到附近的电影院看电影。然而当两个人入座之后才发现所观看的电影是一套爱情剧，跟原本想的截然不同。（D·S：注意，这绝对不是偶然，而是大神所使的小伎俩罢了。）而一向文静的花火也好像受不了那种刺激而不敢面对荧幕，心知不妙的大神只好在中途跟花火一起离开电影院。可是当两个人来到公园的时候，却发现已经身处一个情侣集中的恋爱场所，无奈之下大神只得亮出自己那独门的语言艺术来同花火交谈。正当两个人谈得非常投机的时候，大神却发现花火的双脚已经站在了水中而没有一丝一毫的恐惧（原本菲里夫死后，花火总是对水有一种莫明的恐惧感），看来花火真的变得更加坚强了！

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度的角色
电影院	花火受不了爱情影片的剧情	选择“我们走吧”（出ようか、花火くん） 选择“去买些东西回来”（なにか买つてこようか）	花火↑ 花火↑
公园	对周围都是情侣的看法	选择“我也很害羞”（俺を耻ずかしいよ）	花火↑
公园	如果没有接受其他女主角的约会邀请	选择“把今天所有的时间都交给你”（今日は君に贷し切りだよ）	花火↑

在下午跟女主角约会的最后时段（如果只邀约一位女主角的话则是在早上），大神因为意外而突然晕倒。当他睁开双眼时才发现自己赤裸裸地身处于一个完全陌生的空间中，而在他眼前竟然出现了一位小丑打扮的任，嘴里还说着一些不明缘由的话。到大神一郎真正清醒的时候，一直在他身旁的女孩才总算放了心。可是此时大神所携带的通信器却突然发出了信号，回到夏诺瓦尔歌剧院的作战指令室才得知原来在凯旋门前的香榭丽舍大道（シャンゼリゼ通り）那里出现了异常强劲的妖力反应，其强大的程度就连以往出现的怪人也不能同他相提并论。为了迅速消灭这位新出现的怪人，大神一声令下（选择“巴里华击团、出击せよ”）所有的队员便马上前往香榭丽舍大道。

战斗部分

巴黎华击团来到了怪人出没的地点——香榭丽舍大道后，这里的情况已经变得惨不忍睹，到处都是一片火海，而当大神他们进行搜索的时候，怪人已经向众人作出了攻击。这一次出现的是鱿鱼怪人加鲁曼（カルマール）公爵，而他的目的只有一个，那就是杀戮和破坏。为了使大神他们尝到绝望的滋味，使用了“返魂之术”令以往被击败的5名怪人再次复活。形势似乎对巴黎华击团非常不利，其中在先前剧情部分没有跟大神约会的队员就会因为沉不住气而擅自冲上前主动攻击，使她们自身中了敌人的圈套而被包围，见到这种情况大神也只好去协助众人。

相对前几场战斗而言，这一战是比较艰苦的。因为所有敌人的防御力、攻击力和攻击范围均大幅提升，再加上还有两名队员身陷险境之中。而在版图的下方还有两部发射破坏光线的炮台，只要站在它的射程范围之内就必定会被击中，因此各机体在回合结束之前就最好移动到坑洞之内，另外使用“山”的战术指令也显得非常重要。在这一战当中，敌人大致可以分为新型蒸气兽和旧型蒸气兽两类，新型蒸气兽即使是必杀技也不能马上击倒，而旧型蒸气兽只不过是攻击力强化了而已，机体的HP值并不高。在战斗开始之后，就应该先选择“山”的战术指令，逐一消灭旧型蒸气兽，再进入坑洞之内回避炮台的攻击，但是要注意一个坑洞之内不要停留两架光武，否则会被新型蒸气兽集中攻击。接下来全员集中攻击新型蒸气兽，有必要的话就使用大神专用的“保护”指令，最后在炮台的两侧攻击就可以结束战斗。

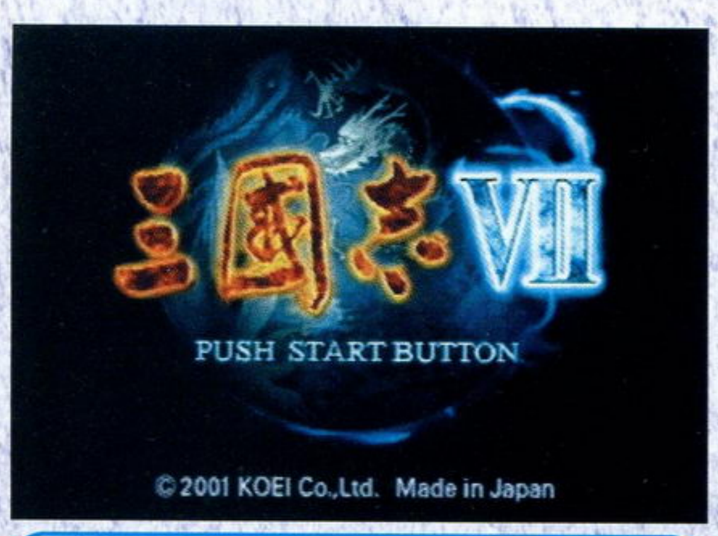
谈话内容	最佳回答	好感度增加的角色
曾主动跟艾莉嘉约会	选择“那孩子也很努力”（あの子の努力しだいだね）	艾↑
曾主动跟古妮西露约会	选择“守护着对方”（守ろうとする相手さ）	古妮西露↑
曾主动跟哥古妮戈约会	选择“期待着”（ああ、期待してるよ）	哥↑
曾主动跟罗比莉雅约会	选择“交给我吧”（ああ、まかせてくれ）	罗↑
曾主动跟花火约会	选择“浪漫的爱情电影”（ラブロマンスがいいな……）	花火↑
战胜新型蒸气兽之后	可以选择任何一项	—

初尝败绩

将第一批“小杂鱼”消灭之后，终于要面对BOSS鱿鱼怪人加鲁曼了，可是大神发觉站在加鲁曼面前的蒸气兽的强大力量完全不敢想象，而另外一个最棘手的问题就是目前巴黎华击团的整体合作性欠佳，单兵作战也许还可以，但是如果共同面对一群强大的敌人时，就很难合力迎战。加鲁曼似乎早已意识到了这一点，于是便乘胜追击出动他的专用蒸气兽SYMPHONIE展示实力，看到情况不妙的大神只好单独迎战蒸气兽SYMPHONIE，然而由于力量相差悬殊，最后只落得光武F断臂的悲惨结局。最后，在没有了大神的指挥以及缺乏整体合作性的因素影响下，巴黎华击团被敌人重重包围后给予重创，尝到了首次战败的滋味。傲慢的加鲁曼眼见面前的巴黎华击团已经像温顺的小猫一样没有任何反击的能力，于是便决定暂时放他们一马，并且命令所有怪人一同离去。究竟巴黎华击团是否就此一蹶不振呢？坐在屋顶上看着大神的加山君似乎正准备着什么秘密的计划……

待续……

文／慕容非



三国志VII

PS

发售日期：2001年2月1日
游戏类型：SLG
生产厂商：光荣
记忆要求：11格
游戏人数：1～8人
游戏媒体：CD-ROM
配件对应：对应振动

三国志VII·代号·攻略透解·超超超完全版

来吧！走进三国！

关于这个游戏的系统已经介绍过了，这次带来的是一些比较有用的资料。

各都市锻炼学得的特技(括号中为所需的武将类型)

洛阳：　谍报、反计。
北平：　骂声（魅力）。
南皮：　穴攻。
谯：　收拾（政治）。
晋阳：　穴攻（知力）。
平原：　行动（政治）、乱射（武力）。
濮阳：　骂声（知力）。
陈留：　鼓舞（知力）。
永昌：　鼓舞。
云南：　乱射。
长安：　扇动。
新野：　骂声。
长沙：　锻炼（魅力）。
桂阳：　穴攻、行动。
柴桑：　行动（政治）。
建安：　锻炼、行动（政治）、鼓舞（知力）、乱射（武力）。
南海：　穴攻、乱射（政治）、骂声（魅力）。
放牧都市：　突击。
港湾都市：　水军、水攻。

装备开发细则

一、和兵科有关连的装备

装备名	开发条件	效果说明
藤甲	技术200、金1000、特产“藤蔓”的都市	可以编成甲兵。
骑马	技术100、金500、特产“马”的都市	可以编成骑马兵。
铁甲	技术100、金800、特产“铁矿”的都市	“骑马”、“马铠”合在一起可以编成“铁骑马”。
马铠	技术300、金1000、金800、特产“马”、“铁矿”的都市	“骑马”、“铁甲”合在一起可以编成“铁骑”。
弩	技术300、金500、特产“木材”的都市	可以编成弩兵。
井阑	开发600、技术600、金1500、特产“皮革”	可以编成井阑。
冲车	技术900	可以编成冲车。
象	永昌、金10000、有武将有“调教”能力	可以编成象兵。

二、追加效果的装备

装备名	开发条件	效果说明
弓	技术100、金300、特产“木材”的都市	使步兵可以用弓箭攻击。
连弩	特技“发明”、技400、“皮革”、金1200、技术500	弩兵弓箭的攻击可以2连射。
火炮	特产“硝石”、“硫黄”	可以使冲车用火炮攻击。
木兽	无	步兵系(步兵或甲兵)使用，对象兵攻击力大。
蒙冲	技术200、金1000、港湾都市	在地形为“川”、“浅濑”时使用的行动力减少。
楼船	港湾都市	地形为“海”时使用的行动力减少。

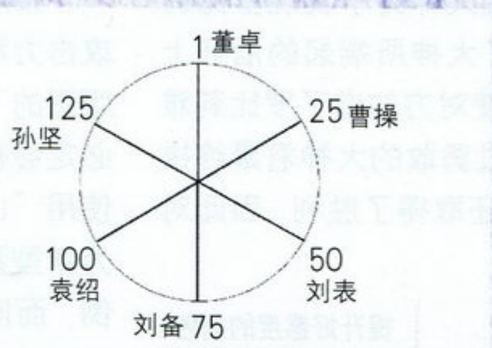
游戏中的老虎

大家都知道出外打猎可以打老虎，但是一共有多少种老虎呢？

武力100之虎：景虎、白虎。
武力90多之虎：王虎、龙虎、贵虎、凶虎。
武力约90之虎：赤虎、黑虎。
武力80多之虎：正虎、中虎。
武力约80之虎：老虎、子虎。
武力低于80之虎：虎猫。

武将隐藏性格数值

相性 相性数值是1～150，1与150是相邻相性。数值相近相性就会好，这也会影响武将忠诚度。相性差最多是差75，这样的差距使武将最不合。



比如说：董卓（1）与刘备（75），曹操（25）与袁绍（100），刘表（50）与孙坚（125）。

寿命 寿命值是0～7，数值越高越长寿。数值是0活不到40岁，数值是1活不到45岁。

冷静 冷静值是0～7，数值越高越冷静。这会影响对手对他施以计略的成功率以及单挑的防御率。

勇猛 勇猛值是0～7，数值越高越勇猛。这会影响单挑攻击力，电脑指挥武将的行动方式也会受此影响。

义理 义理值是0～15，数值越高越有义理。这会影响武将登用、谋反。

野望 野望值是0～15，数值越高越有野心。这会影响武将谋反。

成长值 成长值是0～7，数值越高锻炼时能力成长越容易。

特殊历史事件

01.皇帝即位

发生时间：不一定。
发生条件1：以下(a)、(b)、(c)三者中有一项就算是条件1成立。
(a)拥有35个都市以上的君主。
(b)拥有玉玺者只需30个都市。
(c)只要有玉玺者有军师的话，隔年就会自立为帝。
发生条件2：现存的皇帝人德未满10。(注：想让皇帝人德下降，就在他派使者来找你时选择拒绝。)

一般历史事件

01.反董卓同盟结成

发生时间：190年1月。
发生条件1：董卓、袁绍、曹操是君主。
发生条件2：董卓以外的君主结成同盟。

02.董卓火烧洛阳，迁都长安

发生时间：190年3月。
发生条件1：“反董卓同盟”结成后。
发生条件2：董卓、袁绍、曹操是君主。
发生条件3：董卓的部下有王允、李儒。

03.连环计 王允亭酒宴

发生时间：192年1月。
发生条件1：董卓是君主。
发生条件2：吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

04.连环计 凤仪亭幽会

发生时间：192年2月。
发生条件1：王允亭酒宴发生后。
发生条件2：董卓是君主。
发生条件3：吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

05.连环计 敕使到来

发生时间：192年3月。
发生条件1：凤仪亭幽会发生后。
发生条件2：董卓是君主。
发生条件3：吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。

06.连环计 董卓暗杀

发生时间：192年4月。
发生条件1：敕使到来发生后。
发生条件2：董卓是君主。
发生条件3：吕布、王允、李儒、李肃与董卓在同一都市。
发生结果1：扮演董卓的人游戏结束。
发生结果2：董卓死亡，吕布继任为君主。
发生结果3：之后，李榷、郭汜、贾诩、张济、樊稠下野为在野武将。

07.连环计 残党蜂起

发生时间：192年6月。
发生条件1：董卓暗杀发生后。
发生条件2：吕布是君主。
发生条件3：吕布部下有王允。
发生结果：李榷、郭汜、贾诩、张济、樊稠重新起兵，在空白地成立新国家。

08.陶谦让徐州给刘备

发生时间：不一定。

发生条件1：通常在剧本一或剧本二。

发生条件2：玩家扮演的刘备与陶谦要有同盟关系。

发生条件3：刘备要支配北海，或与北海所属的国家同盟。

发生条件4：陶谦要持有下邳。

发生结果：陶谦病死，刘备接收陶谦的领土。

09. 许都田猎

发生时间：196 年～199 年 4 月。

发生条件1：曹操持有许昌，且拥戴献帝在许昌。

发生条件2：刘备与曹操同盟。

发生条件3：刘备的部下有关羽、张飞。

发生结果：曹操代替献帝接受群臣欢呼，关羽欲杀曹操，却被刘备阻止。

10. 玉带赐董承

发生时间：196 年～199 年的 5 月。

发生条件1：许都田猎发生后。

发生条件2：曹操持有许昌，且部下有董承。

发生条件3：刘备与曹操同盟。

发生条件4：刘备的部下有关羽、张飞。

发生结果：曹操原本想看董承被汉献帝赐的玉带，后来却没有看。

11. 煮酒论英雄

发生时间：196 年～199 年的 6 月。

发生条件1：玉带赐董承发生后。

发生条件2：曹操持有许昌，且部下有董承。

发生条件3：刘备与曹操同盟。

发生结果：曹操找刘备煮酒论英雄，刘备却心虚以为衣带密诏之事已被发现。

12. 密诏发现、董承处死

发生时间：196 年～199 年的 9 月。

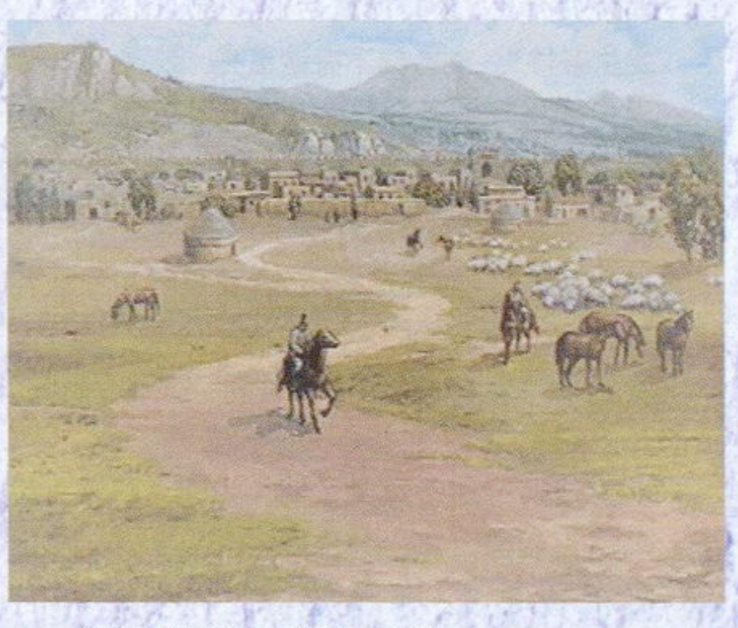
发生条件1：曹操持有许昌。

发生条件2：曹操部下有董承。

发生条件3：发生几率 40%。

发生结果：董承及其家族被处死，董后也被绞杀。

13. 屯田制开始



发生时间：196 年 10 月～12 月。

发生条件1：君主持有许昌。

发生条件2：君主部下有韩浩。

发生结果：都市的土地开发度上升。

14. 袁术称帝

发生时间：197 年 3 月。

发生条件1：袁术持有玉玺。

发生条件2：袁术为君主且占领寿春。

发生条件3：袁术有雷薄、纪灵当部下。

发生条件4：袁术官位为丞相以下，且没有拥护汉献帝。

发生结果1：袁术即帝位，名声达到最高。

发生结果2：与朝廷关系高的诸侯，以及拥护献帝的诸侯与袁术敌对度到达最高。

15. 吴下阿蒙

发生时间：剧本五的 207 年。

发生条件 ：吕蒙、蒋钦是孙权的部下。

发生结果1：孙权访问吕蒙。

发生结果2：孙权与吕蒙亲密度上升 20。

发生结果3：吕蒙学会特技“锻炼”。

16. 不再是吴下阿蒙

发生时间：剧本五的 207 年 12 月。

发生条件1：吴下阿蒙事件发生后。

发生条件2：吕蒙、鲁肃是孙权的部下。

发生结果：鲁肃感叹一番。

17. 关羽千里行 关羽辞别曹操

发生时间：200 年 4 月。

发生条件1：曹操部下有关羽、张辽。

发生条件2：关羽忠诚度未满 100。

发生条件3：袁绍部下有刘备。

发生结果：关羽离开曹操下野，成为浪人。

18. 关羽千里行 刘备从袁绍阵营逃走

发生时间：200 年 4 月。

发生条件1：袁绍部下有刘备。

发生条件2：刘备忠诚度未满 100。

发生条件3：袁绍与刘表有结盟关系。

发生条件4：袁绍部下有简雍。

发生结果：刘备与简雍离开袁绍下野，成为浪人。

19. 关羽千里行 山贼归顺关羽

发生时间：200 年 5 月。

发生条件 ：关羽、周仓、裴元绍身份为在野。

发生结果：周仓、裴元绍归顺关羽。

20. 关羽千里行 关羽、张飞互争

发生时间：200 年 5 月。

发生条件1：关羽辞别曹操事件发生后。

发生条件2：张飞是群雄，关羽则为在野身分。

发生结果：关羽成为张飞的部下武将。

21. 关羽千里行 刘备再度由大地崛起

发生时间：200 年 6 月。

发生条件1：刘备从袁绍阵营逃走事件发生后。

发生条件2：张飞是群雄，刘备则为在野身分。

发生结果：刘备加入张飞成为他的部下武将。

22. 关羽千里行 张飞让君主给刘备

发生时间：200 年～207 年的 12 月。

发生条件1：刘备从袁绍阵营逃走事件发生后。

发生条件2：张飞是群雄，且支配的都市在三个以下。

发生条件3：张飞的部下有刘备。

发生结果：刘备成为君主，张飞成为他的部下武将。

23. 关羽千里行 推荐猛将给刘备

发生时间：200 年 6 月。

发生条件1：山贼归顺关羽，张飞让君主之位给刘备事件发生后。

发生条件2：赵云是在野身分。

发生条件3：刘备的部下有周仓，裴元绍。

发生结果：赵云成为刘备的部下武将，裴元绍死亡。

24. 赵子龙夺山贼之马“的卢”

发生时间：200 年 12 月以前。

发生条件1：部下有赵云，而且是治安担当官。

发生条件2：“的卢”没有主人。

发生条件3：发生几率 10%。

发生结果：赵云夺得“的卢”。

25. 髀肉之叹 英雄论

发生时间：203 年～208 年 1 月。

发生条件1：刘备持有新野，且为君主。

发生条件2：刘表支配襄阳，且为君主。

发生条件3：刘备与刘表同盟中。

发生结果：刘备向刘表感叹自己久不打仗，连大腿肉都松弛。

26. 髀肉之叹 汉室再兴

发生时间：203 年～208 年 1 月。

发生条件1：英雄论事件发生后。

发生条件2：刘备持有新野，且为君主。

发生条件3：刘表支配襄阳，且为君主。

发生条件4：刘备与刘表同盟中。

发生结果：汉室再兴。

27. 水镜先生推荐卧龙、凤雏

发生时间：207 年 1 月～6 月。

发生条件1：君主持有新野这个都市。

发生条件2：君主支配的都市不满六个。

发生条件3：军师的智力不满 80。

发生条件4：发生几率 40%。

发生结果：君主会无意中走进水镜先生的草庐，水镜先生则向他推荐卧龙与凤雏。

28. 徐庶到来

发生时间：202 ～207 年 7 月～9 月。

发生条件1：刘备持有新野这个都市。

发生条件2：刘备军的军师的智力不满 80。

发生条件3：徐庶在野，且无人发现。

发生条件3：发生几率 50%。

发生结果1：徐庶狂歌走过街头，引起刘备的注意，认为他是奇人。

发生结果2：徐庶成为刘备军的军师。

29. 徐庶辞别刘备

发生时间：207 年 12 月。

发生条件1：刘备持有新野这个都市。

发生条件2：徐庶到来事件发生后。

发生结果1：徐庶辞别刘备，成为曹操军的武将。

发生结果2：徐庶老母自杀，徐庶悲愤地表示终身不为曹操设一谋，徐庶与曹操亲密度降到零。

30. 三顾之礼 徐庶推荐

发生时间：207 年 11 月。

www.plumbook.cn

游戏高速化
D00431CA 1440 800431CA 1400

化解危机 泰坦计划（PS）

无限时间
80022BDA 2400
不用 RELOAD
8001E516 2400
无限体力
8001E83E 2400
无限币数
8002C546 2400

ILLBLEED（DC）

HP 最高
021A3CCC 4479C000
HP 不减
021A3CD0 4479C000
金钱无限
021A3C84 0098967F

伤感涂鸦（SENTIMENTAL GRAPHIC）（PS）

金钱无限
80095E50 423F 80095E52 000F
行动力 999
80095E54 03E7
行动力最大值 999
80095E96 03E7

樱大战 3（DC）

各人的恋爱度和信赖度
（以下的xxxx=0000～270F）

エレカ 信赖度MAX
恋爱度 BECE2A6B 0000270F
85539DE6 0000xxxx

グリシーヌ 信赖度MAX
恋爱度 EEEF0872 0000270F
BE462A6B 0000xxxx

コクリコ 信赖度MAX
恋爱度 FF818660 0000270F
CEFBF71E 0000xxxx

ロベリア 信赖度MAX
恋爱度 30D934A1 0000270F
FF098660 0000xxxx

花火 信赖度MAX
恋爱度 5A8F67B1 0000270F
2CC773A3 0000xxxx

《樱大战》全员通关记录及全员合体完成状态
36B1F4A9 003F0001 637B7BA4 00000001
4F220F2C 00000001 D699D33A E0703041
E0707041

《樱大战2》全员通关记录及全员合体完成状态
82A35DEE 00FF0001 9F401A12 00000001
21EF73A0 00000001 4F7B4F2C E0703041
E0707041 17E40674 00000001 630B7BA4
00000001

超级机器人大战α外传（PS）

让机师可以换乘任何机体
D00B2342 1040 800B2342 1400
D00B1DAE 1040 800B1DAE 1400
操纵敌机
D010A5D2 1462 8010A5D2 1400
D00BF842 1440 800BF842 1000
攻击己方
D00C6066 1040 800C6066 1400
D00C64E6 1040 800C64E6 1400
可以无限使用卫星激光炮（サテライトキャノン）
D00C03D8 12C2 800C03D8 1021
D00C03DA 0010 800C03DA 0000
无限射程
D00BEB0A 1602 800BEB0A 1400
援护回数不减
D00C3E30 000F 800C3E34 0000

因使用金手指而导致游戏死机时，可以用下面的金手指码

第 20 话不死机
3016F81E 0003
8016F94E 0000
第 36 话不死机
3016F81E 0003
3016F94E 0000

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

下期预告

《机战》攻略最终回！
隐藏秘密一举公开！

15 日后……

更多惊喜下期见！

www.plamk.com

上海盛天游戏机专卖店

★专业批发

品名	价格／邮费
PS2 主机(全套)	2980/30
PS2 四分叉	120/10
PS2 8M 记忆卡	350/10
PS2 打鼓机	160/20
PS 索尼全新光头	365/20
PSone 液晶	680/10
NGP 彩色掌机	460/20
GBA32 位掌机	优惠价
GB 彩机	448/5
GB 薄机	215/10
PS2 真三国无双	580/10
PS2 保镖	580/10

品名	价格／邮费
N64 二手机（送卡）	660/20
DC 美版、日版、欧版	来电咨询
DC 小摇杆	95/10
DC 原版片恐龙危机	180/10
DC 键盘	210/10
PS2 决战 2	595/10
PS2 极乐丸	580/10
PS2 死或生新版	580/10
PS2 维罗尼卡	580/10
PS2 风之克罗诺亚	580/10
PS2 ZOE	585/10
PS2 GT III	620/10

品名	价格／邮费
N64 皇家骑士 III	280/10
N64 塞尔达时之笛	280/10
WS 彩色手掌机	535/10
PSone 主机	980/10
PS7501 型	948/10
PS 原装振柄	85/5
N64 马里奥赛车	150/10
N64 实况 J 联盟	150/10
N64 新世纪福音战士	350/10
N64 恶魔城	350/10
N64 机器人大战	280/10
N64 炸弹人	250/10

本店常备大量现货，欢迎全国客商来电洽谈批发。

本店品种太多，想要正版来电查询及预定。

品名	价格／邮费
PS 原版片太空战士 6	650/10
PS 原版片太空战士 7	600/10
PS 原版片太空战士 8	580/10
PS 原版片太空战士 9	650/10
PS 太空战士 FFT	550/10
PS 幻想传说	380/10
PS 宿命传说	450/10
PS 永恒传说	550/10
PS 生化危机 1	450/10
PS 生化危机 2	450/10
PS 生化危机 3	460/10
生化危机：五周年考克箱(全套)	3280/20
SS 原版片 95 格斗王	480/10
SS 原版片 96 格斗王	490/10
SS 原版片 97 格斗王	500/10
DC 原版片特大号	445/10
DC 原版片阿卡迪亚	560/10
DC 原版片太空 5 频道	180/10
DC 原版片电脑战机	150/10
DC 原版片索尼克	30/10
DC 鬼屋枪版(带枪)	280/10

品名	价格／邮费
DC VR3	50/10
DC 出租英雄	150/10
DC 东京巴士	150/10
DC 维罗尼卡完全版	430/10
DC 玩具兵	120/10
DC 刀魂	180/10
GBA 马里奥	380/10
GBA 马里奥赛车	385/10
GBA F-ZERO 赛车	380/10
GBA GTA 赛车	380/10
GBA 洛克人 EXE	380/10
GBA 游戏王	480/10
GBA 恶魔城	580/10
GBA 寂静岭	580/10
GBA 口袋 J 联盟足球	580/10
GBA 桃太郎祭典	480/10
NGP 12 合 1(顶上合金音速)	350/10
NGP 9 合 1(顶上合金月华)	350/10
NGP 顶上决战	210/10
NGP 皇家骑士团	295/10
NGP 泡泡龙	150/10

品名	价格/邮费
NGP 南梦宫吃豆	150/10
WS 太空战士(彩专)	390/10
WS 机动战士高达(彩专)	390/10
WS 仙界传 2(彩通)	380/10
WS 数码暴龙 2(共通)	380/10
WS 宇宙战舰(共通)	380/10

特价

OLYMPUS

便携式眼镜宽荧幕 56 寸 NTSC 主机共通	2680/20
2000 型便携式眼镜宽荧幕 65 寸 NTSC 主机通用	3880/20

● 新产品展台 ●

● 维修中心 ●

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

● 虹口店 ●

虹口店: 上海市东大名路(总店) 1073号 电话／传真：021-65358097
邮　　编：200080
收汇款人：盛建华

普陀店: 上海市华阴路 224号 手机：13901790511 13901775111

浦东店: 上海市金桥路 197号庆鑫商场

闸北店: 芷江西路 125号

● 普陀店 ●

哈尔滨万佳电玩专卖店

主机邮费 35 元掌机邮费 20 元

游戏主机

PS2 套机（主机+原装手柄+DVD 摇控器+火牛+原装 AV 线）	3280 元
DC 套机（主机+原装手柄+火牛+原装 AV 线+记忆卡+原版盘）	868 元
PSone 套机（方机+振动手柄+火牛+原装 AV 线+记忆卡+10 张游戏）	980 元
PS9002# 套机（主机+振动手柄+电源线+原装 AV 线+记忆卡+10 张游戏）	1080 元
PS7501# 套机（主机+双手柄+火牛+原装 AV 线+记忆卡+10 张游戏）	780 元
SS 超值套机（主机+原装手柄+火牛+原装 AV 线+10 张游戏）	298 元
GB 彩色套机（主机+卡+火牛+皮套） 468 元	
GB 薄机套机（主机+卡+火牛+皮套） 228 元	

本店所售主机三月保修，终身免费维修。

为庆祝我店开业四周年，答谢全国各地的用户，近期所有商品一律特低价大酬宾

热卖：780 元

机种配件	单价(元)	邮费(元)	机种配件	单价(元)	邮费(元)	机种配件	单价(元)	邮费(元)	机种配件	单价(元)	邮费(元)
PS2 手柄	350	10	DC 方向盘	160	40	PS 振动方向盘	125	25	SS 原装飞行摇杠	88	30（特价）
PS2 8M 记忆卡	350	10	PS 光头（原装）	380	15	PS 无线摇控手台	85	15	SS 方向盘	78	30（特价）
DC 手柄（原装）	150	10	PS(原装)振动手制	88	10	PS 好日原装手台	78	15	SS 四分叉	68	10
DC 手柄（彩色）	50	10	PS 组装振动手制	38	10	PSR4 原装赛车手制	68	10	SS 4M 加速卡	78	10
DC 手柄（格斗）	50	10	PS 组装手制	8	5	PS 找茬鼠标+碟	48	10	SS 记忆卡	78	10
DC 原装记忆卡	140	10	PSone 原手制	105	10	PS 野牛手制	55	10	SS 金手指卡+书	85	10
DC 4M 记忆卡	50	10	PSone 记忆卡	25	5	PS 电影卡	160	10	GB 电源	10	5
DC 2M 记忆卡	38	10	PS 记忆卡	20	5	PS 跳舞毯	38	15	GB 皮套	10	5
DC 原装振动包	115	10	PS 双打大手台	165	25	PS 金手指（卡+书）	40	10	GB 充电器	30	10
DC 组装振动包	35	10	PS 光枪	30	10	SS 原装手制	78	10	GB 放大镜+摇杆	25	10
DC 制转	40	10	PS 吉它	50	20	SS 组装手制	18	10	GB 对战线	10	5
DCVGA	55	10	PS 振动手台	70	15	SS 连发手制	28	10			
DC 光头	170	15	PS 制转	28	10	SS 无线摇控手制（两只）	58	10			
DC 枪	85	10	PS 原装飞行摇杆	185	25	SS 大手台	68	15			

游戏300余种，3片／10元；PS游戏1500余种，4片／10元；SS经典戏500余种，5元／片；动画VCD百余种，5元／片；音乐CD8元／片

以上碟片多购优惠。邮费 15 元（不限数量）

特别推荐：台湾产黑盘(DC、PS、SS)游戏每片8元

本店以多年的专业维修经验，为广大玩友提供快速便捷的服务。并以高价回收各种废旧主机。

诚邀省内外批发商前来洽谈业务，本店备有专车免费负责接送。

总店地址：哈尔滨市道里区经纬五道街 14 号(邮购地址)
收款人：陈宁
邮编：150018
分店地址：哈尔滨市道里区新曼哈顿商厦三楼西厅 085 室
批发热线：013030001808
邮购热线：0451-4280700

www.plumbook.cn

www.plumbook.cn 话梅杂志&3DM-SMV

IN THEATERS : JULY 13, 2001

FINAL FANTASY

THE SPIRITS WITHIN

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