Tot.87 《真·三国无双》专页“一骑当千”始动!

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第18期 9月B

前线狙击

复活的2D剑术格斗名作
侍魂零

9月重量级作品
真·三国无双3 猛将传

PS最后的大作
前线任务 1st

广井王子+藤岛康介+内藤泰弘
铳墓O.D.

新闻

新主机“幻影”正式公布
Xbox后继机种情报
3DO破产后“遗产”拍卖

彻底研究

超级机器人大战D
第2次超级机器人大战α
幻想传说

最强攻略

召唤之夜3
永远的伊苏 I+II
最终幻想 水晶编年史

特快专递

名侦探柯南 被狙击的侦探
幽灵侦察团：闪电行动
翼神传说 苍穹幻想曲
TOP GEAR RALLY
基诺之旅

彻底解析
MASTER LEAGUE!
新操作、训练模式挑战赛攻略!
WE7
Gamehalo互动详细影像解说

ISSN 1008-0600
18

本期赠送
SVC精美热斗海报
Gamehalo精彩VCD

www.plumbook.cn

新机泡机巡会

欢迎登陆新机地的官方网站 www.gtco.com.cn ， 获取最新的游戏资讯与商情！

专营：原装游戏、原装主机、原装配件，最新最快最全！

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店，总部设在香港，在日本、美国以及欧洲均有采购点，具有价格优势，货源有绝对的保证。能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行业最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。

“史上最速豆腐店”！《头文字D》系列周边、精品！包括游戏本体、游戏主题记忆卡、游戏官方详尽完全攻略本、游戏原声CD……当然，还有不可不提的GT FORCE SPARCO，将GT FORCE固定在专用的支架上，舒适的操作环境，让你在家中就能够享受到与街机版完全一样的爽快感！

由新机地举办的《WE7》大赛现正接受报名！奖品丰厚。欢迎各位玩友报名参赛，一显身手！详情请亲临本店或致电向店员查询！

本店提供日本原装BB弹模型枪的邮购业务，包括USP、M16、PSG1、SOCOM、沙漠之鹰、柯尔特左轮系列、AK47S、MP5在内的数百种精品模型枪等待着军事爱好者的挑选！除此之外还有大量相关书籍可供订购！

▲绝对值得玩家珍藏的GILDER V12金色手枪！

▲在《潜龙谍影2》中，Snake就是拿着一支M92F改的麻醉枪单骑闯入油轮的。此外还有M92FS！

沙漠之鹰

传说中的战士Solid Snake的爱枪SOCOM有售！附带消音器，战术手电筒！

S.T.A.R.S.专用配枪M92F特价发售！

浣熊市S.T.A.R.S.成员专用的大型手枪武士之刃（SAMURAI EDGE）现已到货！1：1的真实比例，质感异常出色，绝对是《生化》铁杆FANS的珍藏之物！

《我们的太阳》限定版！包括特别颜色版本的GBA SP主机、游戏本体以及特制的“棺材”造型GBA收藏盒。

PS2用VGA-BOX与Xbox用VGA-BOX，能够让你的PS/PS2/Xbox与高精度的PC显示器相连接，获得更高素质的图像质量！

原装夜光版PS2用记忆卡，为你增添别样的游戏乐趣！

樱花大战手办

《新约 圣剑传说》限定版GBA套装！

FC 20年特别纪念版GBA SP！如此熟悉的设计，身为老玩家的你是否也被感动了呢？

《最终幻想X-2》精品周边系列，包括KUBRIKE（库布里克）版主角人偶、两款游戏原声CD、游戏原装详尽官方攻略本等等。《最终幻想X-2》FANS们还等什么呢？

新机地书店电话：
0755-25192481
手机：13538212402
联系人：陈洁贞

新机地书店：特价发售最新日本、港台原装漫画、动画D9 DVD，游戏与动漫画的原声音乐CD、游戏原画集（新世纪福音战士画集、北条司20周年画集）。

《海盗陆飞》、《JOJO奇妙冒险》、《G-taste》、《机动战士高达SEED》、《假面龙骑》、《青出于蓝》、《人型电脑天使心》、《头文字D》、《游戏王》、《犬夜叉》、《纯情房东俏房客》、《网球王子》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧！

全国最具规模的深圳华城新机地AV&GAME店，现已展开游戏及AV器材的批发、邮购业务，欢迎来人来函洽谈查询。

- **地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）**
- **电话：0755-25198828（查询电话） 0755-82286364**
- **传真：0755-25198828**
- **联系人：杨宇红（26338933 手机：13802233900）**

收款人：耿杰
交通银行太平洋卡号：
6014281319431508

欢迎登陆新机地的官方网站 www.gtco.com.cn ， 获取最新的游戏资讯与商情！

www.ptumbook.cn

本期封面用图由口袋巧克力绘制

游戏索引 GAME INDEX

ARC

豪血寺一族 斗婚 · · · 90
侍魂零 · · · 16
SNK VS. CAPCOM CHAOS · · · 90

GBA

ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛 · · · 24
超级机器人大战D · · · 76
鬼武者战略版 · · · 90
幻想传说 · · · 72
名侦探柯南 被狙击的侦探 · · · 33
TOP GEAR RALLY · · · 10 32
真·女神转生 恶魔混血儿 炎之书 冰之书 · · · 25
最终幻想战略版 ADVANCE · · · 12

NGC

最终幻想 水晶编年史 · · · 66

PS

ゲゲゲの鬼太郎 逆袭！妖魔大血战 · · · 24
前线任务 1st · · · 27
星之海洋 第二个故事 · · · 87 90

PS2

ゲゲゲの鬼太郎 异闻妖怪奇谭 · · · 24
铳墓 O.D. · · · 26
第2次超级机器人大战α · · · 84
格里格雷恐怖秀：灵魂收集者 · · · 10 39
基诺之旅 · · · 11 36
莱姆色战奇谭☆纯 · · · 20
命运传奇2 · · · 11
梦幻骑士IV · · · 18
世界足球 胜利11人 7 · · · 79
天外魔境 青之天外 · · · 22
新纪幻想 · · · 104
翼神传说 苍穹幻想曲 · · · 11 34
永远的伊苏 I + II · · · 10 49
欲灵 · · · 11
真·三国无双3 猛将传 · · · 15
召唤之夜3 · · · 10 56 90

Xbox

幽灵侦察团：闪电行动 · · · 38

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。

游戏机实用技术 TV GAME

总第87期 2003年第18期
TV GAME 半月刊 2003年9月B刊

CONTENTS

焦点 来自美国的主机 · · · 2
幻影详细性能公布

游戏情报站

3DO破产后“遗产”拍卖 · · · 3
Xbox后继机种将采用ATI显卡 · · · 3
RARE仍然制作GBA游戏 · · · 4
诺基亚N-GAGE即将于10月7日发售 · · · 5
新闻评论：剑走偏锋 · · · 6
发售表 · · · 8

黄金眼 10
至爱排行榜 13

前线狙击

真·三国无双3 猛将传 · · · 15
侍魂零 · · · 16
梦幻骑士IV · · · 18
莱姆色战奇谭☆纯 · · · 20
天外魔境 青之天外 · · · 22
ゲゲゲの鬼太郎 异闻妖怪奇谭 · · · 24
ゲゲゲの鬼太郎 逆袭！妖魔大血战 · · · 24
ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛 · · · 24
真·女神转生 恶魔混血儿 炎之书 冰之书 · · · 25
铳墓 O.D. · · · 26
前线任务 1st · · · 27

特别企划 光之里侧，善之对面 · · · 28
UCG评选九大魅力反派

特快专递

TOP GEAR RALLY · · · 32
名侦探柯南 被狙击的侦探 · · · 33
翼神传说 苍穹幻想曲 · · · 34
基诺之旅 · · · 36
幽灵侦察团：闪电行动 · · · 38
格里格雷恐怖秀：灵魂收集者 · · · 39

游戏立方

PS2网络游戏的春天 · · · 40
MOBILE ZONE · · · 44
邪魔院 · · · 45
太郎天地 · · · 46
一骑当千 · · · 47
SOUL的秘密花园 · · · 48

攻略透解

永远的伊苏 I + II · · · 49
召唤之夜3 · · · 56
最终幻想 水晶编年史 · · · 66

研究中心

幻想传说 · · · 72
超级机器人大战D · · · 76
世界足球 胜利11人 7 · · · 79
第2次超级机器人大战α · · · 84
名作殿堂 · · · 87
火热秘技 · · · 90

自由谈 91
游戏动漫园 94
星之心画廊 96
游戏光环 98
读编往来 99
互动信箱 106

推荐 新纪幻想 · · · 104
《混沌时代》S·RPG化决定！

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，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
广告总监：刘方

编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊

主管：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
联系电话：010-84090297 020-37588660
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9月15日
定价：人民币9.80元

www.ptumbook.cn

文：SOUL

焦点 Our Focus

来自美国的主机——幻影详细性能公布

推迟了大约半年时间，无限工作室（infiniumlabs）终于在8月17日公布幻影主机的详细性能了。幻影到底具有何等本领？它凭什么挑战PS2、Xbox、NGC？以下就让我们就来好好地认识一下这台主机。

▲主机的正面，这里是没有DVD-ROM或CD-ROM驱动器的。

■概要

◇首先这是一台**可以玩PC游戏**的主机。

◇服务商着眼于为主机拥有者提供游戏的租借服务、游戏的试玩版下载服务等。

◇主机**一天24小时**连接在宽带网络上，可实现软件的自动升级。

◇由PhantomNet（幻影网）提供游戏比赛、发送新闻及在线聊天等服务。

◇主机的售价预定在**399美元**以下。

◇网络服务费**每月9.95美元**。

◇幻影主机的游戏价格从2.99～50美元不等。

◇今年的COMDEX（计算机分销商展览）上将公布幻影主机的游戏。

◇2003年第四季度起将开始进行β测试（即一般用户参与的测试）。

◇发售商为美国的无限工作室公司，美国方面将于2004年第一季度发售，2005年将在全球范围内发售。

■性能及构成

◇操作系统：专用版Windows XP

◇CPU：**超过3GHz**的处理器

◇内存：**256MB** DDR内存

◇硬盘：**超过100GB**内部存贮装置

◇音响系统：杜比数码**7.1声道**音响

◇显卡：超高性能的nVidia显卡

◇主板：超高性能的的Intel主板

◇集成于主机内的射频无线调制器

◇对应S端子、RCA端子（同轴输出端子）及AV端子

◇对应10/100以太网协议

◇一个无线手柄

◇配备无线键盘及无线鼠标

◇两个USB端口，4个手柄口

■可另外购置的周边

◇手柄可选择带线式或是无线式

◇带充电功能的鼠标及键盘

◇可选购DSL modem或是电缆式modem

◇无线网络WIFI卡

◇可用来升级的内存卡

◇扬声器

◇纯平显示器

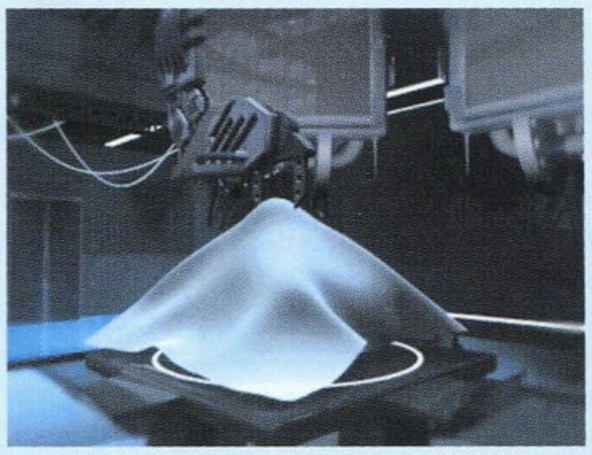
▲公布之初的主机概念图。

关于幻影主机的其他相关新闻：8月15日在幻影主机公布的前天，无限工作室宣布将与Gigex公司展开合作，Gigex公司擅长于网络上的流量数据传输技术，他们的合作将为今后幻影主机提供各种网络下载服务做准备。

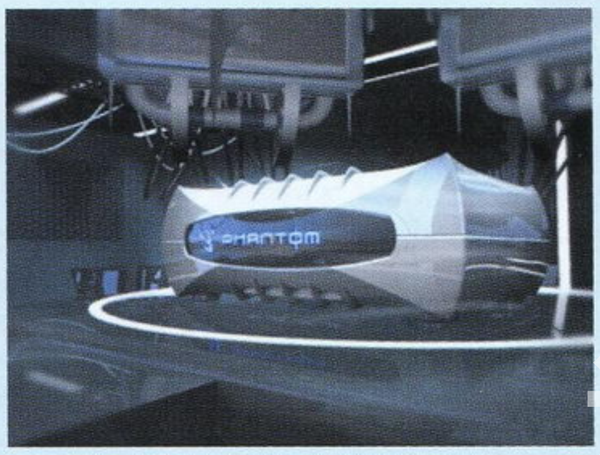
EDITOR'S VIEWPONT：关于幻影，已经是宣布多时了，对此我们也给予了足够的重视。幻影并非泛泛之辈，未来的成败我们无法预测，但幻影主机所应用的创新意识理念却是值得赞叹的。这台以PC为基本架构的游戏机打破了以往PC与游戏机的界限，真正算是结合了PC与游戏机在娱乐方面的特点，而且极为大胆地加入了24小时宽带接入服务。因为无限工作室知道，未来宽带网络必将成为每个人生活的一部分。无限工作室卖的不仅是产品，还包括服务，而且服务所占的比例相当重，幻影网每月收费近10美元，相信这笔网络服务的收入将会是无限工作室未来的主要收入来源之一。幻影主机的产品设计理念不能不说是颇为前卫，当前的流行主机都设有DVD-ROM驱动器，但幻影主机连DVD-ROM驱动器都没有设置，也就是说，要玩游戏，就只能到网上下载，甚至玩家要想买到幻影主机，还只能通过网上订购才能得到。

未来的娱乐将如何结合网络做进一步的发展？相信“第一个吃螃蟹”的无限工作室会告诉人们一些答案。未来的电子娱乐与网络的结合充满了未知数，幻影主机今后也将会遭受无数的困难及挫折，如果幻影撑下来了，那么它就可以算是抢占了先机，从此在游戏界确立地位；但如果幻影最终没有经受得起困难，那么它很可能就会成为牺牲品，其存在就只是为其他从业者提供经验而已。不管怎样，我们会一如既往地密切关注幻影。

▲主机的背面，可以清楚地看到各种接口。



▲这里的四幅画面截取自幻影主机的广告片。



▲第一台可以直接玩PC游戏的游戏机。

▲幻影具有和一般游戏机一样的简易操作性。

▲极酷的幻影的界面。

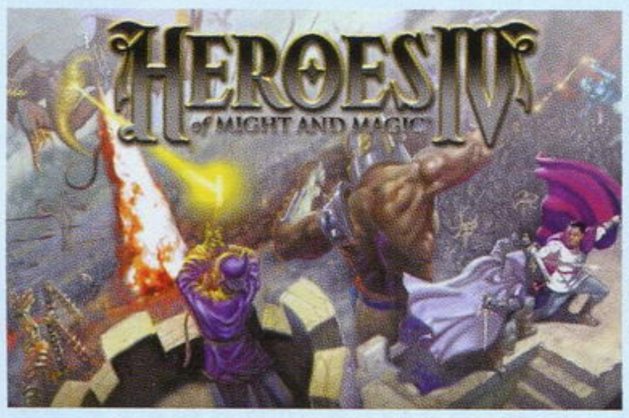
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站 GAME NEWS STATION

特报 SCOOP 3DO破产后“遗产”拍卖 旗下各游戏遗产逐一售出

自3DO公司破产之后，旗下的各知名游戏系列的归属就为人们所关注。8月14日，3DO在美国旧金山进行了破产拍卖，最终大多数游戏都有了新的归属，而且各买主都是目前业界大家耳熟能详的名家。其中NAMCO以150万美元出头的价位买下了3DO今年以来进行大肆宣传的赛车游戏《SRS-Street Racing Syndicate》(街道赛车辛迪加)；“《High Heat baseball》(高熱棒球)系列”则归微软所有，但收购价格未明；《魔法门》及《魔法门英雄无敌》由育碧公司购下，耗费130万美元。至于3DO其他游戏的归属，目前还未明确，包括“《玩具兵》系列”等。

3DO是20世纪90年代中期率先推出次世代游戏机的业界领先者，当时曾经风光一时，但随着1994年底SEGA的土星及SCE的PS的推出，3DO的主机随即很快被消费者冷落，后来3DO转型为纯软件商，并因此而为人们带来了诸多优秀的游戏系列，但近几年来再次因为经营不善而陷入困境，并最终于2003年5月28日宣布破产。



软件 SOFTWARE 名制作人云集制作NGC大作 NAMCO全力打造50万级RPG

NAMCO旗下的子公司monolith soft在上个月的新作发表会上除了公布《异度传说 二章》以外，还公布了令人出乎意料的NGC大作RPG《BATEN KAITOS 无尽的翅膀与失去的海》(见本刊上期的“本期推荐”)。其实在这部作品的背后，众多的名制作人阵容也是其最大的亮点之一。

▲具有超高素质的开场CG动画。

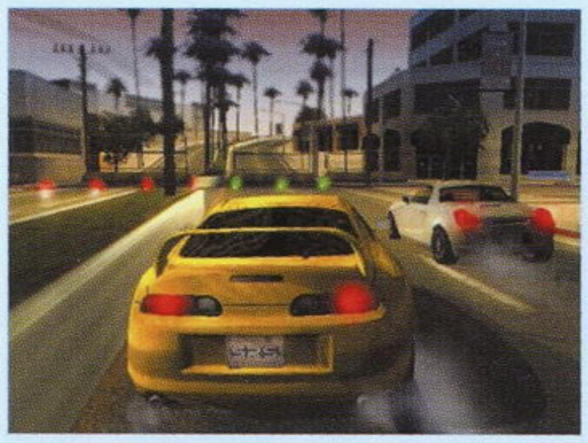
首先本作的导演及剧本作者分别是本根康之及加藤正人，这两人之前曾是SQUARE的《超时空之轮》(CHRONO CROSS)的舞台设定及剧本写作者，而本作的音乐制作人则是来自Tri-Ace的樱庭统(曾是《女神侧身像》等游戏音乐制作人)。本作的制作人员并非完全来自monolith soft公司内部，这次monolith soft也与一些外部的公司及制作人进行了合作，这次精彩绝伦的开场动画就是由ROBOT公司负责制作的，开场动画导演仓泽干隆曾负责制作过“《鬼武者》系列”开场片头CG的制作，仓泽干隆表示：“关键在于要制作出全世界人都喜欢的CG，为此我从美国请来了动画导演，同时又与日本的CG制作公司进行合作。”

《BATEN KAITOS 无尽的翅膀与失去的海》虽然才刚刚公布，但其发售时间已经明确地定在2003年12月了，NAMCO甚至连销售成绩的目标都已经定好了——50万套！

软件 SOFTWARE 3DO最高价的遗作 NAMCO高价购入《SRS》

3DO旗下最高价售出的游戏版权竟然不是《魔法门》及《魔法门英雄无敌》，而是一款对大家来说有些陌生的赛车游戏《SRS-Street Racing Syndicate》(街道赛车辛迪加，SRS)。那么就让我们来关注一下这款被NAMCO看中，并让其花了150万美元的赛车游戏吧。

《SRS》是一款街道赛车游戏，其卖点，也就是其宣传点在于“香车美女”，游戏中不但有豪华的汽车，更有众多美女，3DO在今年的E3展上也因为大量聘用女模特在现场为本作做宣传而颇受瞩目。游戏中的汽车不但来自于现实中的真车品牌，连游戏中出现的零部件也来自现实中的品牌，而且制作者宣传游戏以真实的驾驶感为特色。目前游戏的发行商已经由3DO改为了NAMCO，游戏开发商则为Eutechnyx，发售日定于2003年11月13日，对应PS2、NGC及Xbox三大平台。



事件 EVENT 微软与ATI正式签立合作协议 Xbox后继机种将采用ATI显卡

8月14日，微软宣布Xbox后继机种决定采用ATI所生产及设计的显卡(图像处理芯片)，不过微软并未公布该芯片的具体性能。微软原Xbox所采用的显卡是由NVIDIA生产及设计的。

“目前我们正在结合微软各方面的经验、技术及ATI在图像方面的领先技术来开发新的Xbox系列产品及服务。”微软家庭娱乐部高级副总裁Robbie Bach谈到，“我们对各项顶级图像技术进行了评估，最终发现只有ATI的技术才完美地与Xbox未来的发展方向相符合。”ATI的CEO兼主席K.Y.Ho表示：“我们与微软的合作合同将进一步巩固我们在未来成为主要的图像技术提供者的地位。”

▲ATI所生产的PC用显卡。

关于ATI

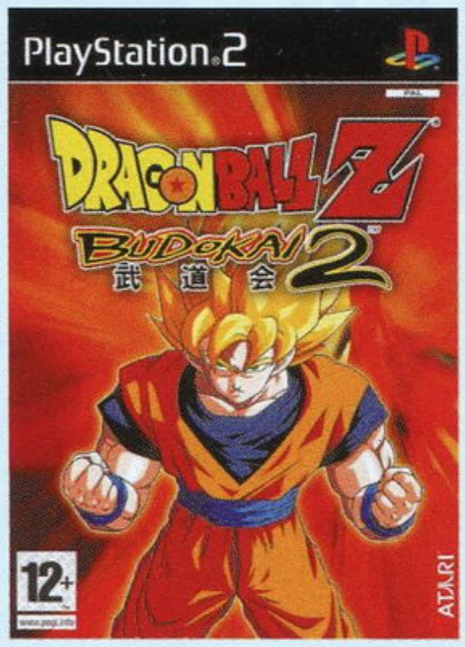
▲这个标志你在NGC主机上也可以找得到。

ATI是3D图像技术方面的世界级领先者，也是3D显卡的设计者及生产者。ATI为全球最早的图像处理芯片供应者，不论是PC、苹果电脑、笔记本电脑，还是电视机、游戏机、便携机，ATI都提供相应的芯片产品，任天堂的NGC采用的就是ATI所生产的图像处理芯片。2002年ATI的营业收入为10亿美元以上。

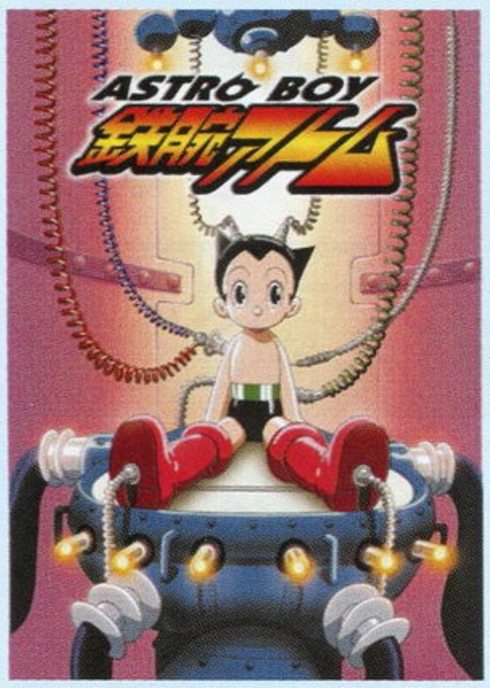
www.plumbook.cn

软件 SOFTWARE 《龙珠Z：武道会2》新情报公布 任意选择两个角色进行合体吧

使用了卡通渲染的《龙珠Z：武道会2》（日版名为《龙珠Z2》）最近又公布了最新的画面。当然发行商并不将这里的卡通渲染叫做卡通渲染，而是叫作“鸟山渲染”，因为这里的画面有很明显的手绘黑边线，更接近于鸟山明的原作漫画风格，而不是动画风格。另外，本作中还将新增加“龙珠模式”，在该模式下，玩家将与由电脑控制的同伴组队进行战斗，并在游戏中收集龙珠。而这次的角色数一共会有34名，不但会有漫画故事中最后的敌人魔人布欧登场，布欧还可以变身为3个形态。另外最令人兴奋的是，原作中的双人合体系统也将在游戏中呈现出来，并得到进化，因为游戏中你可以自由选择谁和谁进行合体，而不是原作中仅有的几种合体组合。《龙珠Z：武道会2》目前定于在PS2平台发售，由BANDAI Interactive开发，欧美发行商为ATARI，欧洲方面将于年内11月14日发售，美国方面将于年内12月9日发售，日本方面则定于2003年内发售。



软件 SOFTWARE 通过战斗与联系让心获得成长 SEGA开发GBA阿童木游戏



SEGA所开发的手冢治虫作品相关游戏近日又公开了一款——GBA版《铁臂阿童木》（ASTRO BOY 铁腕アトム）。具体负责开发工作的是子公司HITMAKER，游戏类型为ACT。玩家将操纵阿童木与敌人进行战斗，战斗的舞台不但有城市、也有空中。阿童木的攻击除了拳、脚之外，还有手指光线、手腕加农炮等。另外拥有与人类一样的人工智能之心的阿童木在与敌人的战斗及接触中，心还会不断成长。

本作是以2003年版的《阿童木》电视动画为基础改编的，也正因如此游戏中阿童木才会具有手指光线、手腕加农炮等能力。游戏目前定于2003年冬发售，售价为4980日元。

▲手腕加农炮发射！

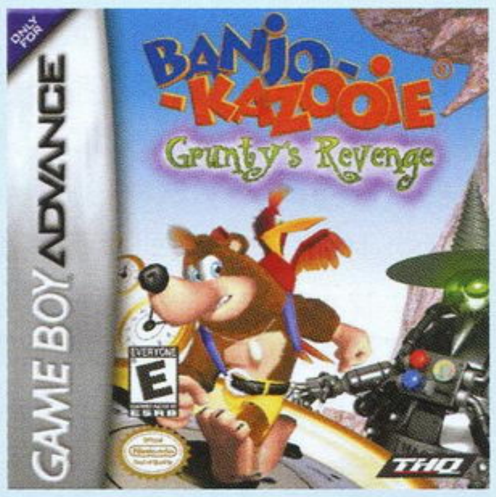
▲画面中有一条“SUPER”槽。

▲操纵阿童木自由地飞行。

特报 SCOOP 虽已离开任天堂投身微软 RARE仍然制作GBA游戏

▲《这是裤子先生》目前只公布了这个有趣的角色。

8月11日，美国大游戏发行商THQ宣布，他们获得了RARE制作组所开发的GBA游戏的全球发行权。目前RARE所开发的GBA游戏有《Banjo-Kazooie：Grunty's Revenge》（班卓与卡祖依：咕咬的复仇），该作将于9月15日发售。另有一款竞速游戏《Banjo Pilot》（班卓驾驶员），该游戏原名为《Diddy Kong Pilot》（迪迪金刚驾驶员），但在RARE离开任天堂之后，RARE将原来的《大金刚》中的角色换成了“《班卓与卡祖依》系列”的角色；此外还有两款作品，一款是《Sabre Wulf》（暂译《剑狼》），该作是以往RARE著名的“辛克莱”系列游戏的新作，而RARE所公布的4款作品中真正的全新作品则名为《It's Mr. Pants》（这是裤子先生）。以上游戏除了《班卓与卡祖依：咕咬的复仇》以外，其他的3款游戏都将在2004年初发售。



EDITOR'S VIEWPOINT： 众所周知，RARE原为任天堂最强力的第二方软件商（即任天堂参与投资的软件商）之一，自RARE于2002年9月正式宣布加入微软的游戏开发部以来，人们都认为RARE将不再为任天堂系的主机开发游戏了，但想不到，这次RARE一举公布了4款GBA游戏。之所以会想不到，当然是因为任天堂与微软是竞争对手，而RARE现在又是归微软所有，现在不但微软方面允许RARE开发GBA游戏让人想不到，任天堂方面同意RARE在GBA上开发游戏也让人想不到。双方是出于什么样的目的促成这件事呢？当然是利益，而且这利益或多或少还关系到索尼的PSP。微软让RARE开发GBA游戏，恐怕赚点钱是小，为自己以后进军掌机游戏市场提供经验是大，而且现在索尼的PSP已经造成这么大声势了，有野心的微软怎能不动容？任天堂大度地让RARE参与GBA游戏开发，这与任天堂现在逐渐开放的经营哲学有关，更何况，未来的掌机游戏市场必然会像现在的电视游戏市场一样群雄争霸，任天堂不可能再一家独大，因此选择与所有的软件商友好相处才是更明智的，而且让GBA有更多造成话题的作品，从而来回击盛气凌人的PSP，这也是有一定作用的。

软件 SOFTWARE NAMCO开发个性游戏《块魂》 讲究“单纯而又深奥”的游戏

NAMCO于近日公布了一款个性动作游戏《块魂》（PS2）。游戏的进行方式非常特别，玩家要操作一个王子不断地翻滚，把布置于限定区域内的各种东西粘合在一起滚动，王子必须在限定的时间内将这个“块”滚到足够大。（滚雪球？）区域内有各种可以“滚”在一起的东西包括蔬菜、人、动物等等，而且也只有“块”足够大时，玩家的“块”才能卷起一些比较大的东西，这时玩家才能逾越一些之前无法滚过的障碍。游戏的操作非常简单，只要利用PS2上的两个摇杆就可以了。这是又一款NAMCO追求“单纯而又深奥”的游戏。游戏发售时间目前预定为2004年春。

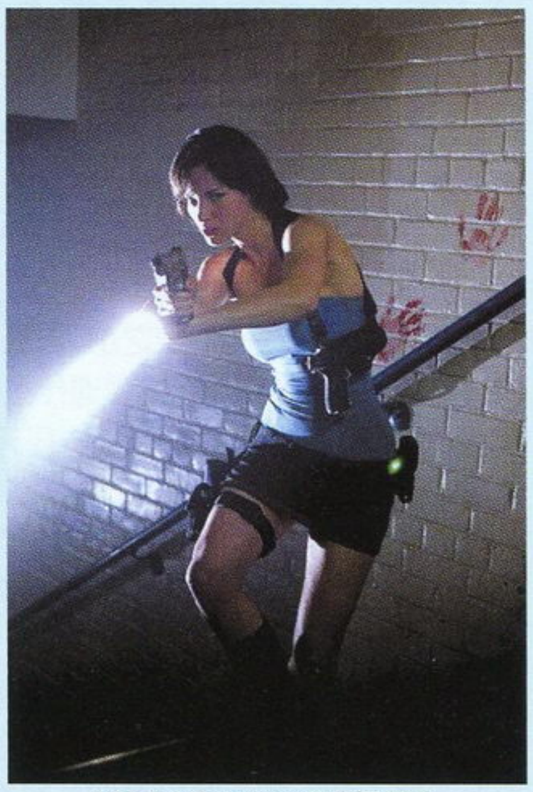
▲注意画面右下角那个看起来有些滑稽的“外星人”，难道“它”就是所谓的“王子”吗？

▲块大的时候，操作起来就会比较困难，这不，上面这位就“滚”得磕磕碰碰的。

ACCESS TO ALL GAME NEWS
www.plumbook.cn

特报 SCOOP 第二集《生化危机》电影剧照公布 来自游戏的角色将在电影中登场

集合了更多电影明星的《生化危机》电影第二集——《生化危机：天启》(Resident Evil：Apocalypse）终于在8月11日于加拿大的多伦多开机进行了拍摄工作，也公布了第一幅剧照。影片导演为Alexander Witt，目前影片预定于2004年秋上映。


▲有吉尔出场的初期拍摄画面。

本集中将会有直接来自于游戏中的人物登场，目前已经明确的有吉尔（Jill Valentine）及卡洛斯（Carlos Olivera，《生化危机3》第二主角）。

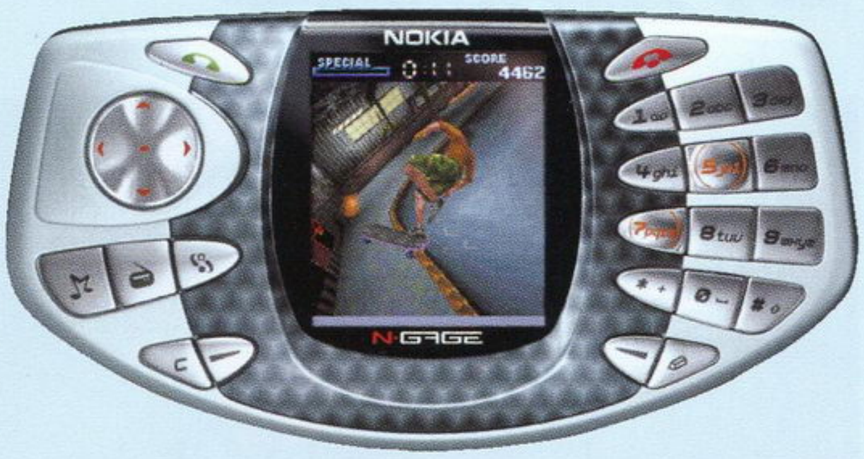
在演员阵容方面，除了大家所熟知的主角艾丽丝的扮演者米拉·乔沃维奇(Milla Jovovich）以外，吉尔及卡洛斯的扮演者也是已经在好莱坞获得一定成就的知名演员。其中，吉尔的扮演者为Sienna Guillory，她是来自英国的一位27岁的美女，之前她曾出演过好莱坞电影《时间机器》(The Time Machine）等，在游戏中，吉尔是浣熊市特警队S.T.A.R.S.的一员，但在电影中，吉尔的身分则是一名普通的警探。卡洛斯的扮演者为Oded Fehr，他曾在前几年风行全球的好莱坞电影《木乃伊》及《木乃伊归来》中担任重要角色，在电影中，卡洛斯是准军事部队U.B.C.F(Umbrella Biohazard Counter-measure Force，安布雷拉生化危机对策部队）中的一位小队长，这次他被派到浣熊市执行任务。

▲吉尔扮演者 Sienna Guillory。

▲卡洛斯扮演者 Oded Fehr。

电影中故事主线的发生时间大概设定在游戏里《生化危机2》及《生化危机3》之间。在第一作中，主角艾丽丝（Alice）从浣熊森林中突发事故的研究室逃到了浣熊市（Raccoon City）后，发现浣熊市已经沦为一座丧尸之城，现在她一边要从城中逃出来，一边还要躲避安布雷拉公司的最新创造物——复仇者的追踪。

硬件 HARDWARE 诺基亚N-GAGE即将于10月7日发售 2年600万台为诺基亚发售目标



诺基亚的游戏手机N-GAGE于10月7日就会在欧洲及北美开始正式发售了，在发售之前，诺基亚还将会在欧洲16个国家举行活动以进一步提高N-GAGE的知名度。N-GAGE的售价定为299美元，作为一台可以播放MP3等音乐媒体的便携机器，同时又是手机、掌上游戏机，299美元的价格的确算是划算。N-GAGE的游戏价格定为30～40美元，价格与GBA软件相当。目前N-GAGE除了欧洲、北美以外，还预计将在中国香港等一些亚洲地区发售。诺基亚现在所定下的目标是2年内出货量达到600万台。

8月20日，诺基亚又公布已经从SEGA购下SEGA在美国建立的“SEGA.COM”公司，也就是诺基亚获得了SEGA.COM的“网络应用技术包”(Sega Network Application Package，简称为SNAP)。今后诺基亚将凭此加快N-GAGE上网络游戏的开发。N-GAGE的无线连接分为两种，一种是近距离通过蓝牙技术进行的连接，一种是远距离通过电话的无线网络进行的连接。诺基亚将会把SNAP技术应用在N-GAGE的第一款多人游戏《Pathway to Glory》（荣誉之路）上。

▲托尼·霍克滑板

▲MOTO GP

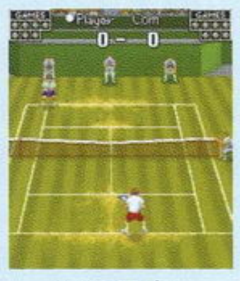
▲索尼克 N

▲超级猴球

▲魔法草蜢

▲RED FACTION

▲古墓丽影

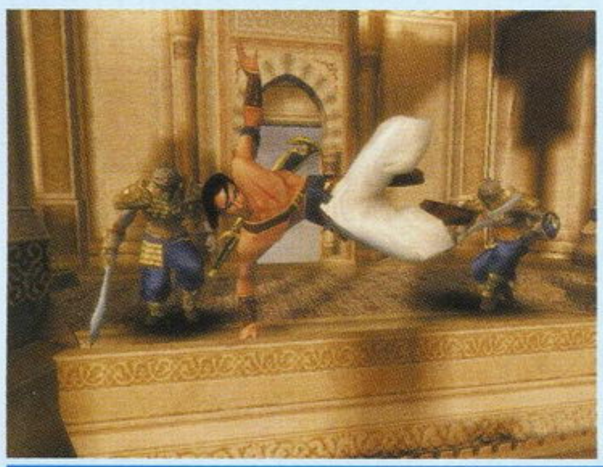

▲VR网球

▲雷曼3

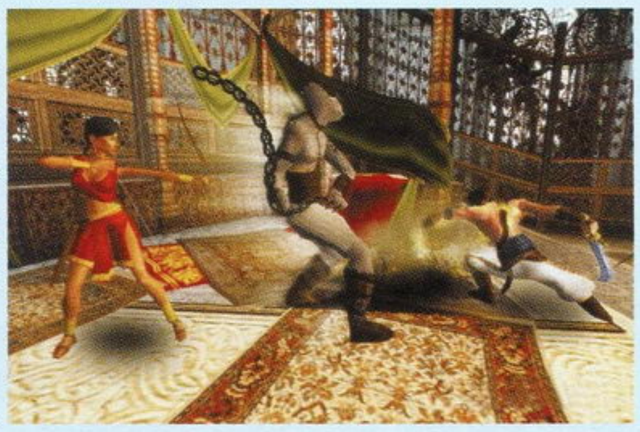
▲分裂细胞

软件 SOFTWARE 年末育碧动作冒险大作 波斯王子将与公主携手演出

自E3上的初次亮相之后，育碧动作冒险大作《波斯王子：时之砂》(Prince of Persia：The Sands of Time）就以那令人意想不到的创意十足的各项新系统和细腻圆滑的动作设计而大受瞩目。近日，育碧再次公布游戏的详情，认人们进一步了解《波斯王子：时之砂》。



这次育碧公布了令人们更为意外的新角色——公主，这是《波斯王子》系列作以来第一次有这样的其他辅助型角色，公主不再像以往的系列作一样只等着被王子拯救了，这位勇敢的公主名为法拉（Farra)。法拉的武器为弓箭，这使她可以远距离攻击敌人，另外法位的体型较小，这样她就可以进入一些王子无法进入的小入口。总之王子必须与公主进行配合才能通过危机重重的机关。另外法拉公主也和王子一样会使用时之砂的力量，时之砂系统是本作的关键系统，其作用类似于“时间倒退”，可以救玩家于危难之间。



本作发售日定于2003年11月5日，现在看起来，似乎今年年底又和以往一样集结了无数的大作。本作对应多种平台，包括PS2、PC、NGC、Xbox及GBA，PC版的发售日要迟2个星期，定于11月19日。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■据日本方面消息，《WE7》在发售短短的2周之内就达到了100万套的出货量，《WE7》第一周的真正销售量为69万套。前作《WE6》最终销量为120万套，《WE7》有望突破这个数值。

■《FF XI》PC版终于定下了美版的发售日——10月29日，售价为标准的49.99美元，月费的标准是12.95美元，另行追加角色时每个角色每月加收1美元费用。目前《FF XI》的会员数为28万2000人，同时上线人数最高为10万5000人，目前游戏中的角色数量为61万7000个。SQUARE于2004年的目标会员数是40万人。

■ATARI于8月19日公布了欧洲ECTS展（8月28～31日于伦敦举行）的展出游戏阵容，其中包括《车手3》(PS2/Xbox，影像展出)、《不可完成的任务：Operation Surma》(PS2)、《终结者3》(PS2/Xbox)、《KYA》(PS2)、《龙珠Z：武道会2》及《龙与地下城英雄》(Xbox)。

■《MGS3》也将于ECTS上展出并公开与E3展不同的影像。当年《MGS2》也曾于发售前一年在ECTS上展出与其他展会不同的影像，并获得轰动。

■CAPCOM终于向外界公开《荒野大镖客》(PS2)及《凤凰涅磐》(NGC)这两款作品停止开发消息。

■最近美国方面对GBA的原创度进行了一项调查，调查结果显示GBA游戏（美版）的原创率仅为9.1%，其结果令人深思。调查的对象是美国2001年5月底至2003年8月为止来自41家游戏商的共373款游戏。美版GBA游戏具体调查结果数值为（各类型数值有重叠）：授权型游戏（即由动画或电影等改编）为200款（53.6%）、续篇及系列作品为164款（44.2%）、复刻版游戏为57款（15.3%）、内容增加型重制游戏为28款（7.5%）、原创游戏为34款（9.1%）。

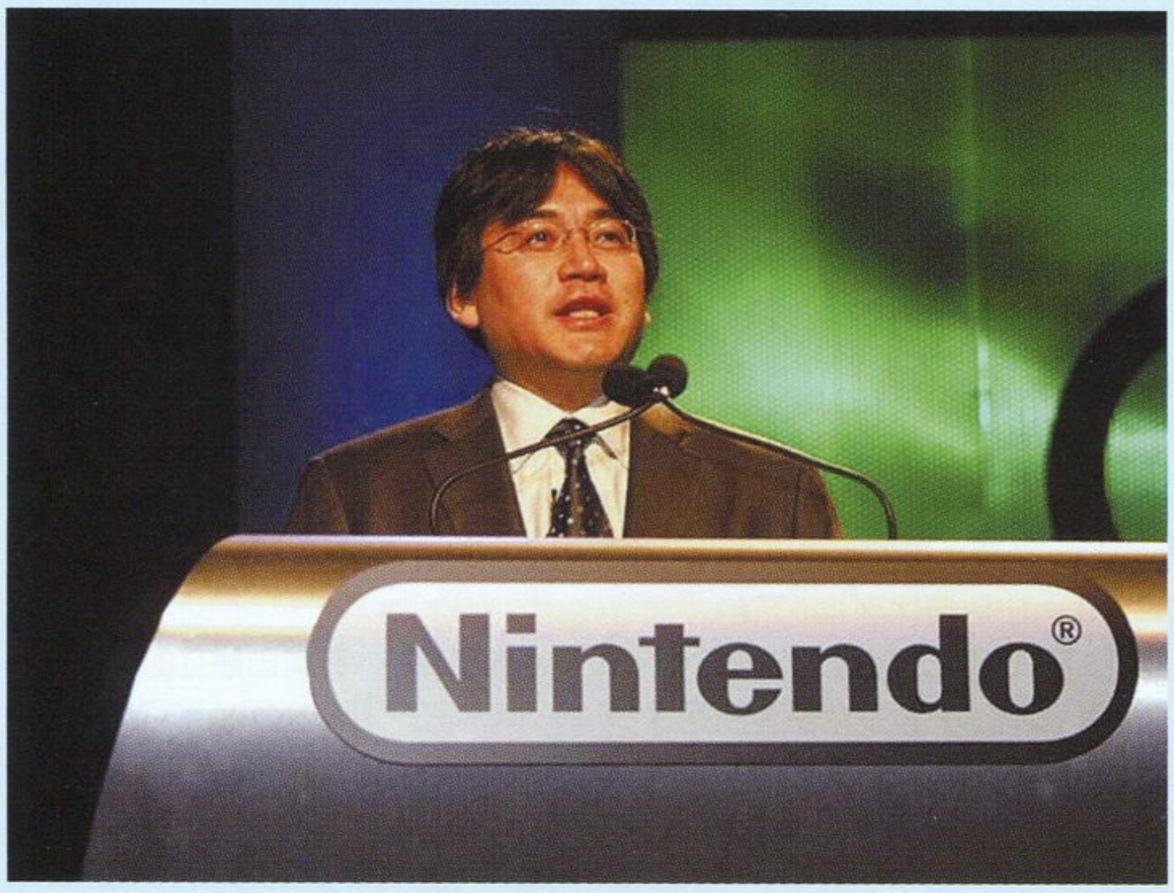
■未确定消息，微软计划在2004年达到Xbox出货量1450万台的目标。据到今年6月为止的统计数字，Xbox的出货量为940万台，而NGC的出货量为963万台。

www.plumbook.cn

本文内容只代表作者观点，本刊不一定赞同。

剑走偏锋——任天堂2003年度经营方针说明会深入解析

文：特约撰稿人 DARKBABY



2003新财务年度开始以来，SCE和微软两社先后召开了声势浩大的战略发表会并引起了极大反响，作为硬件御三家之一的任天堂却一直韬光养晦而无所动作，不由得令外界对此百般猜测。任天堂本社突然于8月7日午后举行了经营方针说明会，新任社长岩田聪携统括软硬件开发事务的高层人士宫本茂、竹田玄洋等一齐出席了本会，通过这次说明会让人们对任天堂目前的现状和未来战略部署有了大致的了解。

一 携带主机业务好调高奏

岩田聪理所当然地将本社镇山重宝GBA作为标榜他上任以来经营成果的开场白。自GBA SP发售后任天堂在携带游戏主机领域的业绩一路高歌猛进，销售额比去年同期递增了50%，目前欧美各地都出现了持续断货的状况，特别在北美地区上半年三大台式主机的销量逐渐滑坡的情况下，GBA系列主机的销售情况反而日趋旺盛，其占据市场总份额达到了45%以上。7月份北美地区GBA SP每周销量9万台以上、普通型GBA约3万台，欧洲GBA SP每周销量5万台以上、普通型GBA约1.5～2万台左右，进入8月后任天堂将GBA SP的产量调整到了月产200万台。以目前的市场态势判断，2004年3月财务决算期时GBA系列主机将顺利突破5000万台大关。

GBA软件的销售状况同样令人振奋，岩田聪不无得意地指出现实已经让先前某些业界人士宣称的所谓“口袋妖怪热潮”已然消退的言论不攻自破，《口袋妖怪 红宝石／蓝宝石》在全球范围都再次显示其无可匹敌的王者风范，目前累计总销量已经突破了950万套（日本468万套、美国297万套、欧洲176万套、澳洲11万套），到年底大大突破原定1000万套的销售目标根本不费吹灰之力。在超大作的积极推动下，原先一直低迷不振的GBA游戏软件的销售也急速升温，仅仅日本地区上半年就有《DQM3 旅团之心》、《瓦里奥制造》等数款大作突破了50万大关。无论硬件还是软件，任天堂的GBA相关业务都进入高速增长的全盛期。

索尼预定于2004年冬季发售的多功能携带主机PSP发表后对任天堂的股价产生了严重影响，岩田聪表示这完全是由于很多人误以为PSP发售后将严重威胁GBA现有市场所造成的错觉，实际上该主机高端化的市场定位与任天堂目前确定的发展路线有着本质区别，多功能携带主机最终是否真正获得消费者认可也还是未知数。言及GBA后继主机的设计时，岩田认为大容量光盘肯定会是未来的首选方向之一，但是携带主机采用CD媒体后会产生易损坏、主机体形庞大、本体制造成本高等一系列问题，电源的持续工作时间更是目前无法突破的瓶颈（日本某家电制造业权威人士最近透露PSP的耗电量约相当于MD的10倍，以目前的锂电池技术可判定其连续运作时间不会超过3小时），他认为携带主机的合理持续工作时间应该在10～20小时之间。但卡带媒体在制造成本和生产时间等方面也存在着致命缺陷。从岩田聪的言论中我们不难看出任天堂在次世代携带主机的设计思路上目前处于进退维谷的尴尬局面，如果大胆采用光盘作为媒体，GB系列主机一贯传承的软件向下兼容的优良传统将很难再实现，这意味着GBA后继主机不得不放弃过去海量的软件仓库而与竞争对手站在同一起跑线上，这样的风险绝非一句“壮士断腕”可一言以蔽之……

仔细回味上月初任天堂某高层透露的次世代携带主机的设计思路，我们不难看出其理念与索尼存在着本质的区别。任天堂一直将主机稳定、安全和操作便利的考量置于硬件性能指数之前，该高层认为任天堂的携带主机首先必须做到无论将主机置于何种角度，无论遭遇什么样的恶劣气候环境都不会影响其正常运作的程度。笔者从可靠的渠道获悉，任天堂未来采用有机EL材质的液晶屏幕和燃料电池的可能性相当高，SHARP开发的有机EL液晶具有解析度出众，发色艳丽、疑似立体效果和价格低廉等诸多优点，而三菱技研最新推出的笔记本电脑用燃料电池可持续工作20小时以上，然而有机EL液晶容易破损和燃料电池潜在的污染隐患也是目前悬而未决的技术难题（注：SHARP和三菱技研与任天堂一直保持着良好的业务提携关系，任天堂未来率先应用其研究成果完全在情理之中）。

目前任天堂的携带主机业务正处在一个新的历史高峰，而索尼PSP的推出更是遥遥无期，因此并没有匆忙发表GBA后继机种的必要，同时任天堂也需要谨慎对处以免重蹈当年失落台式主机霸主宝座时的覆辙，一般业界推测的次世代GBA发表的最佳时机将是2004年PSP正式规格确定之时……

二 蛰伏待机的GAME CUBE

许多现场报道任天堂经营方针说明会的记者都注意到了这样一个细节：当话题由携带主机业务转到台式主机业务时，岩田聪社长原先意气风发的神情一转而变得非常凝重。

截止今年6月末为止全球出货963万台的NGC虽然以微弱优势压倒Xbox暂居业界次席，但是其现状仍然令人非常担忧，目前在英语圈范围内与Xbox的较量都处在劣势（美国、英国、澳洲等地），为了进一步扩大市场份额任天堂不得不采用加强广告投入和降价等手段来和竞争对手周旋，目前在北美地区三大台式主机厂商的广告战已经达到空前白热化的程度。岩田聪公开透露的一个情报引起了舆论哗然：为了使得库存达到合理化程度，NGC在今年1月以后曾经一度停止生产，所以该主机上半年实际的产量仅8万台，岩田同时又声称目前NGC的库存已经稳步恢复到了合理水准，入秋后将重新开始大规模生产，年间销售600万台的原定计划并不会因此而缩减（岩田聪关于NGC暂时停产的说明经多方以讹传讹后，英国BBC竟然误报为NGC即将全面停产）。

分析去年NGC销售计划失利的原因，岩田聪认为主要因素是前半年没有大规模软件的发售造成了市场空洞化，而此后陆续投入的多款大作无论口碑还是销量均不如预期，强化自身开发能力是当前任天堂必须解决的严峻课题。收购兼并游戏开发会社并不是强化开发力的有效手段，培养和引进人才才是孕育开发力的源泉，如果强行收购一些知名会社，不但会给外界造成不良影响，而且会社结构动荡也会造成大量人才的散失。去年微软收购RARE的事件无疑是岩田聪以上言论的最佳注解，微软耗资1亿多美元重金从任天堂手中取得了RARE的控制权，但在此前后RARE中包括《007黄金眼》制作组在内的大部分元老级员工纷纷退社自行建立开发团体为NGC、PS2等主机提供软件，微软实际不过得到了一个空躯壳而已，并购后的RARE至今仍身陷内部重组的泥潭中无所作为。从商业角度分析，现今日本大中型软件开发会社绝大部分股价低迷且手中商品品牌价值缩水，对任天堂来说反而会造成沉重的经济包袱，有日本股市分析师当初曾宣称该社如果收购世嘉的话其股价至少将因此稀释到5000日元／每股的程度，这样的结果决不是任天堂经营者所乐意看到的。目前任天堂采取了“迎入”与“合作”这两种积极手段来强化软件开发体制，所谓“迎入”就是以优厚的待遇将其他会社的人才吸纳进本社，为此任天堂特别设立了东京开发分部，过去出身C社和S社门下的3位业界著名游戏制作人领军的全新开发团队将在软件开发过程中享有极高的自主权，任天堂希望通过及时补充新鲜血液以达到迅速适应新时代需求的目的。任天堂游戏开发的灵魂人物宫本茂近日也积极奔走于世界各地，凭借其在业界的绝大影响力与各方面的优秀人才展开全面接触，据传已经取得了相当可观的战果。任天堂与各大第三方厂商在NGC业务的全新合作方式无疑也为业界树立了良好的范例，任天堂主动向第三方合作厂商提供自有知名游戏品牌开发权的方式打破了业界固有的藩篱，游戏品牌通过不同开发团队的精心磨砺后可能焕发新的魅力和创意，而第三方也因为任天堂在开发资金上的大力支援而取得良好经济效益并降低经营风险。目前任天堂与NAMCO、世嘉、KONAMI、CAPCOM等著名厂商都

www.plumbook.cn

进行了不同模式的积极合作，KONAMI 提供版权、任天堂旗下第二方开发的完全重制版《MGS 孪蛇》备受玩家期待。世嘉开发的《F-ZERO GX》获得各大权威媒体广泛好评，其街机版本的投币率也相当不俗。NAMCO 与任天堂的合作最为深入，该社不但提供了《仙乐传说》等原创作品，还协助开发了《星际火狐》等任天堂持有的著名游戏品牌，本次经营方针说明会上突然发表的由原《太鼓达人》团队领衔制作的 NGC 音乐游戏《Donkey Konga》备受关注，这款将采用《大金刚》系列角色的作品有望在世界范围引起轰动。NAMCO 同时又向任天堂开放了自社元祖级名作《PACMAN》的版权，NGC 版《PACMAN》将由任天堂王牌开发团队情报开发部统括制作。对于 SQUARE ENIX 等其他业界实力会社，任天堂也改变了一贯的傲慢态度转而主动接洽以寻求合作，虽然岩田聪上台以来的一些举措被部分任天堂元老指责为“土下座外交”，然而其效果还是相当明显的。（注：土下座 = 磕头）

经营方针说明会上负责软件开发工作的宫本茂介绍了未来任天堂的游戏制作计划，《瓦里奥制造》的 NGC 版定于 10 月推出，超大作《马里奥赛车 双重冲击》和《口袋妖怪竞技场》也将在 11 月内发售，此外《塞尔达传说》的最新作也会在明年春正式公开……通过宫本茂的详细解说不难看出任天堂在经过很长时间的调整后，再次聚集起一波反击的力量，其杀伤力和波及范围将可能大大超过去年！

三 新商品和新计划

岩田聪在谈到未来战略时忽然透露任天堂将在明年春天发表“异质的商品”，他并没有详细说明这款商品的有关细节，只是强调指出该商品能够给玩家带来前所未有的崭新乐趣，而且任何人都能够进行娱乐，如果这款商品能够取得成功的话，任天堂将因此突入全新的成长领域。会后在现场记者的围堵追问下，岩田才含糊其词地描述所谓的新商品可能集硬件与软件于一体……

任天堂目前主要的收益来源是携带主机和台式主机这两个项目，面对着未来 PS3、PSP 发售等一系列严峻挑战，开发全新的收益源显然是当务之急，任天堂清醒认识到目前与竞争对手进行硬碰硬的直接对抗并不明智，如果目前赢利状况良好的携带主机业务未来因为陷入价格战的泥沼而不可自拔，必然将根本影响到任天堂的业绩。另外在目前次世代 GBA 可能无法与 PSP 同时期推出的尴尬情况下，任天堂推出新商品转移消费者注意力也是必然的举措，如果新商品能够顺利发售的话，到任天堂两大后继主机登场时将形成三位一体的有利态势，该社的经营业绩也有望再创新高。

▲风光无限的 GBA SP。

日本业界对任天堂新商品的推测众说纷纭，相当部分人认为这将是一款类似过去 GAME&WATCH 的低价格产品，其价格设定可能在 5800 日元左右，采用 SHARP 出品的彩色液晶，能够达到疑似立体的显示效果，其游戏多为类似《瓦里奥制造》那样的短、小、轻、薄的快餐小品。该产品最大的优点为硬件制造成本低廉、游戏开发便利等。从种种迹象表明，任天堂依然在努力与竞争对手保持差别化，在 PSP 积极走高端路线的前提下，任天堂却试图反其道而行之，成功与否尚需要经时间来检证。最近日本国内正悄然流行起一种名为“百元消费”的时尚风潮，任天堂新商品的思路似乎也与之有着异曲同工之妙。

任天堂年内还将设立名为 CLUB.NINTENDO 的消费者网络俱乐部，计划日本国内初期会员为 30～40 万人的规模，最终全世界范围达到数百万人。玩家可以通过网络传达自己对游戏的感想，还有机会通过购买商品累计的积分获得各种非卖品奖励，更可能有机会试玩到开发中途的游戏产品，任天堂将根据会员的反馈意见对产品进行改进完善。此外，俱乐部还会向成员主动提供他们感兴趣的最新商品情报。

CLUB.NINTENDO 是任天堂进行流通大改革的一个积极举措。近年来传统的电视广告宣传效果日益低迷，动辄上亿日元的投入却依然收效甚微。另一方面，现在的游戏制作者缺乏倾听玩家心声的窗口，因此常常无法正确把握消费者的口味，同样导致了游戏产品不尽如人意的销售成绩。网络俱乐部的成立不但可以实现游戏开发者与玩家的近距离接触，同时也提供了更有效的推广商品的舞台，我们有理由相信任天堂的这个新计划将会取得很大的战果。

四 踌躇徘徊的 ONLINE 计划

任天堂对于网络游戏的态度依然暧昧不明，岩田聪明确表示对目前主流的包月会员制服务没有丝毫兴趣，他认为目前的网络状况和运营体制还存在着许多必须解决的课题。岩田聪认同网络游戏市场正日益扩大的说法，表示任天堂非常关注宽带接入技术的普及，正积极探索用一种独特而简易的方式为玩家提供网络游戏。

网络游戏的普及发展是大势所趋，微软和索尼的对应态度远比任天堂积极，然而至今为止他们取得的成果却相当有限，即使超大作《FFXI》PS2 版的销量也非常低迷，在线人数始终徘徊停滞。微软的 Xbox LIVE 计划因为收益分配上的分歧，导致 EA 等一些主力厂商抱持着消极对抗的态度。作为家用主机领域网络先行者的任天堂早在 FC 时代起就进行了尝试并接连遭遇数次惨重失败，因此该社对再度进入这个领域保持着相当谨慎的态度，任天堂一直在暗中摸索着合理的赢利点，一旦觉得时机成熟必然会全面投入。

五 进军中国大陆市场的宣告

岩田聪在经营方针说明会上正式发表任天堂全面进军中国大陆市场的计划颇令人感到兴奋和意外，他认为中国大陆市场与欧美等其他海外市场相比存在着很多特殊性，如果仅仅依照传统模式进行商业运作的话要想成功打开市场并不容易。

任天堂比索尼和微软更清楚中国大陆游戏机市场的现状，近十年来该厂商已经成功销售了 300 万台以上的 OEM 版本的 GB 系列主机，（注：300 万这个数字取自某媒体独自调查，并没有获得任天堂官方认可）然而至今为止任天堂产品在中国大陆因为盗版所造成的间接损失也达到了数十亿元人民币之巨，该社对这块世界上最后最大处女地的觊觎之心可谓久已有之！进军中国大陆市场存在着许多棘手的问题，比如东西部的巨大地域经济落差、诸多政策限制以及泛滥成灾的盗版产品，虽然从去年以来任天堂和索尼等联手有关部门对中国大陆的盗版业进行了多次打击，但从现状判断其收效相当微弱。任天堂在中国大陆的品牌影响力也有待进一步提高，过去在红白机时代积累的声望经过世嘉 MD、索尼 PS 等两代产品的磨洗后已经所剩无几，在大多数中国青年玩家心目中任天堂仅仅就是一家掌机生产厂商。

IQUE（苏州神游科技有限公司）将在任天堂的中国大陆战略中担任桥头堡和探路石的角色，从企业目录中我们似乎看不出 IQUE 与任天堂有任何联系，但其母公司台湾第三大半导体企业宏茂集团却和任天堂有着非常紧密的业务关系，其 80% 以上的订单都来自于为任天堂代工生产 GB/GBA 用 MASK ROM，任天堂的势力消长完全与宏茂休戚相关。座落于苏州高新工业园区的 IQUE 表面上为宏茂集团在大陆的投资项目，实际上任天堂在其中掌握了拥有绝对发言权的股份。任天堂一来利用其台资企业的身分获得许多经济优惠，二来更可以借此绕过一些政策壁垒，而且隐藏于幕后也有利于其从容布局整体战略，进可攻退可守，一旦 IQUE 抢滩成功的话，任天堂从幕后现身是迟早的事情。

从经营方针说明会和其他一些渠道的消息综合分析，任天堂计划于今年末在中国大陆推出的商品将是一款针对该市场重新设计的改良型产品，目前尚不清楚其具体形态，但从 IQUE 母公司宏茂的主营业务判断应该不会是 NGC 主机，而是任天堂卡带媒体系列中的某款产品。有知情人士透露，任天堂可能近期全力将 GBA 主机打入中国市场，为了打击猖獗泛滥的盗版市场，该社已经秘密部署了许多卓有成效的对策，据称未来中国大陆版 GBA 软硬件产品将极具竞争力，其正版软件价格带大致设定在 100 元人民币左右，同时以后的 GBA 新作将大量搭载 DSP 芯片，软件盗版的难度和制造成本将极大提高，此外任天堂还准备以相当优惠的加盟条件拓展特许专营店业务。为了适应中国大陆市场的需求，今年初以来 IQUE 还通过各种渠道积极招兵买马，计划汉化大量任天堂经典名作并同时开发一些适合中国国情的全新游戏，目前已经有相当数量的国内从业人员加盟。

作为第一个吃蟹的人，任天堂在其未来的中国大陆计划中将会遭遇到许多始料未及的困难，我们有足够的理由乐观其成！

岩田聪在经营方针说明会上还积极阐述了自己对 TV 游戏产业现状的一些看法，他对现今日本国内软硬件市场持续萎缩的倾向深感担忧，2002 年日本国内游戏市场上，硬件出货量比上年减少了 32.8%，下滑到了 1646 亿日元，游戏软件比上年减少 8.6%，下降至 3367 亿日元。岩田聪表示游戏日益复杂化和大容量化是造成市场饱和的主要原因之一，过度追求实感的制作理念已经使得游戏的表现力临近极限。任天堂目前的使命就是重振市场把不断脱离的玩家层再次扩大……

岩田聪：“任天堂现在惟一考虑的事情就是如何使得全世界的市场进一步活性化！”

www.plumbook.cn

新作发售表

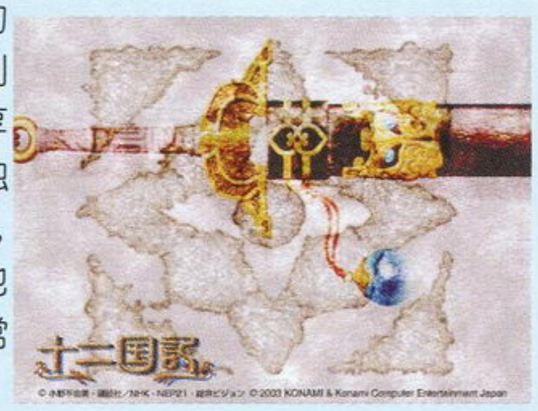
白中探险部	日本娱乐放送	AVG
PS2	白中探险部	预定 2003 年 7 月 30 日	日版
	1 人	记忆要求未定	6800 日元
	对应周边未定		

游戏的主人公隆博是一名在东京边打工边读书的大学生，一天他收到了一封写有“STB”的谜之明信片。STB就是白中探险部的缩写，是隆博在中学时代与朋友一起成立的一个俱乐部的名字，在这封谜之明信片的吸引下，隆博与好友回到了8年没有回去过的白白滨。在那里，隆博与当年的伙伴相遇了……8年中变化了的东西，没有变化的东西，因为都市生活而失去的过去的那些无忧无虑的生活……8年前的记忆苏醒了。像被磁石吸引一般，大家都回到了这片故土，8年前的那些对于“重要的东西”的记忆渐渐浮现在了隆博的脑海之中……

十二国记 红莲之标 黄尘之路	KONAMI	AVG
PS2	十二国记 红莲の标 黄尘の路	预定 2003 年 8 月 28 日	日版
	1 人	记忆要求未定	6800 日元
	对应周边未定		

人气动画游戏化的又一作品。主人公是一名普通的女子高中生，与生俱来一头红发，某一天她被卷入异世界，故事就这样开始了。游戏的剧本会在小说、动画、游戏这三条路线中进行，在冒险模式中随着玩家选择的不同，随时都有可能改变具备的流程。在选择对话分支的时候，根据玩家的选择，也有可能发生小说与动画中没有的原创情节。

如果是熟悉小说与动画的玩家可以体会到游戏带来的另一种享受，如果是初次接触《十二国记》的玩家，那么可以更加全面地了解故事的发展。另外，游戏动画素质非常高，不要错过了。



粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

8 月					
8 月 24 日	Major Wave 系列 HITS 狼牙	Major Wave シリーズ ヒッツ ウルフファング	ACT	HAMSTER	1500 日元
8 月 24 日	Major Wave 系列 秘密基地	Major Wave シリーズ アジト	SLG	HAMSTER	1980 日元
9 月					
9 月 18 日	心跳回忆 放课后 回答问题吧？ (PSone Books)	ときめきの放课后ねっクイズしよ (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 对战方块 (PSone Books)	ときめきメモリアル 对战ぱずるだま (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 剧场系列 Vol.1 虹色的青春 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春 (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 剧场系列 Vol.2 彩之爱歌 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 剧场系列 Vol.3 旅立之诗 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3 旅立ちの诗 (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 forever with you (PSone Books)	ときめきメモリアル フォーエバー ウィズ ユー (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 2 substory 热舞暑假 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー ダンシング サマー バケーション (PSone Books)	MUG	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 2 substory 回忆之钟响起 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー リンギングオン (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 2 substory 响之高校祭 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー ピング スクール フエスティバル (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 2 对战方块 (PSone Books)	ときめきメモリアル 2 对战ぱずるだま (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800 日元
9 月 18 日	洛克人 X4 (PSone Books)	ロックマン X4 (PSone Books)	ACT	CAPCOM	1800 日元
9 月 25 日	**网球王子 SWEET&TEARS (KONAMI the Best)**	**テニスの王子样 SWEET&TEARS (KONAMI the Best)**	**SLG**	**KONAMI**	**2800 日元**

PLAYSTATION2

8 月					
8 月 28 日	凯歌的号炮 空陆军团	凯歌の号炮エアランドフォース	SLG	KOEI	6800 日元
8 月 28 日	夏梦夜话	夏梦夜话	AVG	KID	6800 日元
8 月 28 日	白中探险部	白中探险部	AVG	日本娱乐放送	6800 日元
8 月 28 日	变形侠医	ハルク	ACT	CYBERFRONT	6800 日元
8 月 28 日	十二国记 红莲之标 黄尘之路	十二国记 红莲の标 黄尘の路	AVG	KONAMI	6800 日元
8 月 28 日	机甲兵团 J PHOENIX2 序章篇 (动画 DVD 同捆)	机甲兵团 J フェニックス 2 序章篇 (アニメ DVD 同捆)	ACT	TAKARA	4800 日元
9 月					
9 月 4 日	机动战士高达 相会在宇宙	机动战士ガンダム めぐりあい宇宙	ACT	BANDAI	6980 日元
9 月 4 日	机动战士高达 相会在宇宙 (限定版)	机动战士ガンダム めぐりあい宇宙 (限定版)	ACT	BANDAI	12800 日元
9 月 11 日	**龙背上的骑兵**	**ドラッグ オン ドラグーン**	**A・RPG**	**SQUARE ENIX**	**6800 日元**
9 月 11 日	新世纪福音战士 凌波育成计划 With 明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 凌波育成计划 With アスカ补完计划	SLG	BROCCOLI	6800 日元
9 月 18 日	格斗之王 2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2001	FTG	SNK PLAYMORE	6800 日元
9 月 18 日	少女义经传	少女义经传	AVG	WellMADE	4800 日元
9 月 18 日	少女义经传 特别版	少女义经传 特别版	AVG	WellMADE	6800 日元
9 月 18 日	闪灵二人组 被夺走的无限城 (KONAMI the Best)	ゲットバッカー夺还屋 夺われた无限城 (KONAMI the Best)	RPG	KONAMI	2800 日元
9 月 18 日	闪灵二人组 夺还！全员集合 (KONAMI the Best)	ゲットバッカー夺还屋 夺还だヨ！全员集合 (KONAMI the Best)	RPG	KONAMI	2800 日元
9 月 18 日	心跳回忆 Girl's Side (KONAMI the Best)	ときめきメモリアル ガールズ サイド (KONAMI the Best)	AVG	KONAMI	2800 日元
9 月 25 日	**真・三国无双 3 猛将传**	**真・三国无双 3 猛将传**	ACT	KOEI	4280 日元
9 月 25 日	**真・三国无双 3 套装版**	**真・三国无双 3 套装版**	ACT	KOEI	9800 日元
9 月内	**天堂学园 BOY'S LOVE SCRAMBLE！**	**ヘヴン学园 BOY'S LOVE SCRAMBLE！**	**AVG**	**NEC**	**6800 日元**

电脑杂志&3DM-SEN
www.plumbook.cn

网球王子 Sweet&Tears	KONAMI	SLG
PS テニスの王子样 Sweet&Tears	预定 2003 年 9 月 18 日	日版
1 人	1 格	2800 日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

今夏的9月，KONAMI掀起了廉价游戏的狂潮，特别是《心跳回忆》的一系列游戏的廉价化不知让多少玩家动了心。虽说是廉价版，但在同一天推出这么多款，如果“心跳FANS”毫不犹豫地全员收入，这一笔钱也不会是小数目，所以所谓“廉价”也只是相对而言吧。同期发售的还有《网球王子 Sweet&Tears》，可不要小看这部由人气漫画改编的游戏哦。即使你不是原作的FAN，但如果深入游戏之后可能会对它的培养系统着迷不已。培养一位原创角色与青春学院的九名阳光男孩一起取得比赛的胜利，如果是喜欢这种育成类游戏的玩家的话，那就不要错过了，在这里小小推荐一下。

新约圣剑传说	SQUARE ENIX	A·RPG
GBA 新约圣剑传说	预定 2003 年 8 月 29 日	日版
1～2 人	自带记忆功能	5800 日元
对应 GBA 专用通信对战线		推荐玩家年龄：全年龄

在本作中，武器防具的种类相当丰富，原来的GB版中的武器是无法打造强化的，而在《新约圣剑传说》中出现了“仙人掌的小屋”，使得锻冶武器防具成为可能，这一点是吸收了PS版《圣剑传说 玛娜传奇》的要素。在冒险中可以在地图上看到一些像花钵一样的东西，在这里使用了“仙人掌之源”的话就能“种”出一个“仙人掌的小屋”。小屋主要由“果树园”和“锻冶屋”两部分构成，熟悉系列前几作的玩家一看就知道是干什么用的。随着游戏发售日的逐渐接近，各位玩家是不是越来越紧张呢？不要着急，如果有时间的话回顾一下GB的《圣剑》找找感觉也不错哦。（笑）

DREAMCAST

9 月					
9 月 11 日	潘多拉之梦 (DREAMCAST COLECTION)	パンドラの梦（ドリコレ）	AVG	NEC	2800 日元
9 月 11 日	格斗之王 2000 (DREAMCOLLE)	ザ·キング·オブ·ファイターズ 2000 (DREAMCOLLE)	FTG	SNK PLAYMORE	2800 日元
9 月 11 日	GAIA MASTER 决战！世纪王传说 (DREAMCOLLE)	ガイアマスター 决战！世纪王传说 (DREAMCOLLE)	TAB	CAPCOM	2800 日元
9 月 11 日	燃烧吧！私立正义学园 (DREAMCOLLE)	燃えろ！ジャスティス学园 (DREAMCOLLE)	FTG	CAPCOM	2800 日元
9 月 25 日	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO (DREAMCOLLE)	CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO (DREAMCOLLE)	FTG	CAPCOM	2800 日元
9 月 25 日	能量宝石 2 (DREAMCOLLE)	パワーストーン 2	ACT	CAPCOM	2800 日元

GAMEBOY ADVANCE

8 月					
8 月 29 日	新约 圣剑传说	新约 圣剑传说	A·RPG	SQUARE ENIX	5800 日元
8 月 29 日	新约 圣剑传说 GBA SP 玛娜蓝	新约 圣剑传说 ゲームボーイアドバンスSPマナブルー·エディション	A·RPG	SQUARE ENIX	18300 日元
8 月 29 日	新约 圣剑传说 豪华装	新约 圣剑传说 豪华装	A·RPG	SQUARE ENIX	7800 日元
9 月					
9 月 4 日	闪灵二人组 邪眼封印	ゲットバッカーズ夺还屋 邪眼封印！	RPG	KONAMI	4980 日元
9 月 5 日	传说的斯塔菲 2（暂名）	传说のスタフィー 2（假题）	ACT	NINTENDO	4800 日元
9 月 12 日	真·女神转生 恶魔混血儿 冰之书	真·女神转生 デビルチルドレン 冰の书	RPG	ATLUS	4800 日元
9 月 12 日	真·女神转生 恶魔混血儿 炎之书	真·女神转生 デビルチルドレン 炎の书	RPG	ATLUS	4800 日元
9 月 12 日	火影忍者 木之叶战记	NARUTO 木ノ叶战记	S·RPG	TOMMY	4800 日元
9 月 18 日	侦探学院Q 名侦探就是你！	探侦学院Q 名探侦はキミだ！	AVG	KONAMI	4980 日元

NINTENDO GAME CUBE

8 月					
8 月 29 日	仙乐传说	テイルズ オブ シンフォニア	RPG	NAMCO	6800 日元
8 月 29 日	仙乐传说 交响乐绿 GC 同捆版	テイルズ オブ シンフォニア シンフォニアグリーン エディション同捆版	RPG	NAMCO	28000 日元
9 月					
9 月 5 日	马里奥高尔夫	マリオゴルフ ファミリーツアー	SPG	NINTENDO	价格未定
9 月 11 日	激斗职业棒球 水岛新司全明星 VS 职业棒球	激斗プロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球	SPG	SEGA	6980 日元
9 月 12 日	牧场物语 奇妙人生	牧场物语 ワンダフルライフ	SLG	MARVELOUS	6800 日元
9 月 23 日	天外魔境 II MANJI MARU	天外魔境 II MANJI MARU	RPG	HUDSON	4980 日元

XBOX

8 月					
8 月 28 日	CIRCUS DRIVE	CIRCUS DRIVE	RAC	SEGA	6800 日元
8 月 28 日	小酒吧 丘比特 2	ビストロきゅーぴっと 2	AVG	SUCCESS	6800 日元
8 月 28 日	小酒吧 丘比特 2 特别版	ビストロきゅーぴっと 2 特别版	AVG	SUCCESS	8800 日元
9 月					
9 月 4 日	真·三国无双 3	真·三国无双 3	ACT	KOEI	6800 日元
9 月 18 日	猎杀恐龙 消失的大地	ダイナソーハンティング 失われた大地	A·AVG	MICROSOFT	5800 日元
9 月 25 日	Ghost Recon	ゴーストリコン	STG	MICROSOFT	6800 日元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

黄金眼

代表“编辑推荐”

召唤之夜3

画面
音效
系统
召唤兽华丽度

猫太

期待多时的作品，结果也没有令我失望。光从首发就卖了近10万份这个成绩来看，便知道本作在日本游戏玩家中的地位。画面虽然没有什么质的飞跃，但流畅的动作和震撼人心的S级召唤魔法确实是让人难忘。新追加的队伍能力和障碍物等新要素，隐藏角色和BRAVE CLEAR的系统更是让人“一玩不可收拾”。但美中不足的就是游戏的节奏比较慢，很容易让人感到疲倦，不然的话猫肯定打上10分。

SOUL

本系列一直都拥有一群固定的FANS，游戏画面素质的高低早已不是FANS们所关注的，游戏世界观所给人的感受及不俗的游戏性才是FANS们乐此不疲的关键，本作在系列作的基础上获得了彻底的进化，无论是画面、角色魅力、游戏性还是游戏的耐玩度，本作都做了很大的提高。清新味十足的开场动画也制作得诚意十足，不同于一般的偷工减料的动画。

星夜

在PS2上推出的新作战斗风格与之前的《魔界战记》十分相似，估计是采用同一个2D引擎制作的。游戏流程的节奏比较慢，在同一个版图上经常都要反复来往。但战斗的难度确实可以表现丰富的战略性，上百种的召唤魔法更是让人有永远玩不完的感觉。每个角色的能力各有特色，技能和属性等方面也制作得很合理，毕竟是系列第三作。作为一个S · RPG FAN，没有玩过此作确实是有点说不过去。

总分：25

热血推荐

PS2■DVD-ROM■BANPRESTO■サモンナイト3■S・RPG■2003-08-07■1人■对应DUAL SHOCK2■92KB

永远的伊苏 I + II

画面
音效
系统
游戏风格清爽程度

沙罗

整个系列，最有名的两作终于移植到了家用机上。坦白地说，游戏的画面还停留在2000年前后的日文WINDOWS游戏的水准，读盘相较PC版来说也有些慢。不过，游戏清新的风格和音乐，却一直是吸引玩家的亮点。系统方面追加了连击、特性等新的要素，同时也加入了新的角色。如果是从以前就开始玩这一系列的老玩家，应该会觉得非常亲切和怀念吧。游戏的流程并不长，非常适合在休闲时间里进行游戏。

猫太

和想象中一样，本作的画面完全移植了PC版。作为拥有强大机能的PS2主机，出现这样的画面似乎说不过去。但可以肯定的就是，DIGICUBE并没有骗钱之疑，光从开场那段重新制作的精美CG动画（并非贴图）就可以看出来。把1代和2代的故事连接在一起更是没有亏待每个“《伊苏》系列”的FANS们。如今PC版的《伊苏VI》也正准备推出了，先重温一下本作度过这段等待期，也算是在玩新作前的复习吧！

邪魔天使

PC上的A · RPG名作登场PS2，这让很多以前没有接触该系列的玩家能够一睹其风采，虽说以前在SFC上有后续作品，但碍于机能的限制都不能很好地再现PC版的风貌，所以这次能在PS2上见到其真面目确实很不错。由于移植的是前两作，所以在动作要求上并不是很高，难度也不是很大，只要肯练级就会比较轻松。传统的画中框的形式还是让人觉得在战斗的时候画面太小，另外，画工精美的装备品给人印象深刻。

总分：24

热血推荐

PS2■DVD-ROM■DigiCube&FALCOM■イースI+II エターナルストーリー■A・RPG■2003-08-07■1人■1100KB以上

TOP GEAR RALLY

画面
音效
系统
耐玩度

LIKY

相比之前GBA上的那款《V-RALLY 3》此作虽然在画面上没有太大提高，但是其他方面的进化相当明显。首先是音效模拟得非常不错，赛车走在不同路面上的音效都不相同，甚至连不同赛车的马达声都不相同，足见厂商用心。另外导航员的提示语音在游戏中一直不断，比《V-RALLY 3》中从头到尾枯燥的马达声强多了。说到操作感个人感觉相当棒，非常细腻，任何一个微小的操作都能在赛车上反映出来。

D·S

始终不认为赛车游戏适合在掌机上玩，倒是以前TAKARA出品的“《Q版赛车》系列”我觉得比较希望在掌机游戏的阵容中见到。游戏的难度一般，操作性也算中规中矩，任何人都可以迅速上手，整体而言，第一印象可以说是基本合格。但经过一番研究之后，才发现该游戏可以发掘的地方实在少之又少，没有让玩家一直有追玩下去的兴趣，这的确是该游戏存在的最大的问题之一，基本不作推荐。

猫太

虽然对于GBA上的所谓3D游戏没有看好，但《TOP GEAR》确实有着不同的魅力。吸引我的最大因素是画面的流畅感，作为一个RAC游戏，我认为这点是最重要的。画面方面跟以往的GBA赛车游戏一样，都是给人一种“血肉模糊”的感觉。但想想这毕竟是GBA，能够做到这样的地步已经算是可以的了。操作感也不错，定位也比较精确，值得一试。

总分：21

不过不失

GBA■卡带（64M）■KEMCO■TOP GEAR RALLY■RAC■2003-07-25■1～2人■对应GBA专用通信线

格里格雷恐怖秀：灵魂收集者

画面
音效
系统
惊悚度

泰坦

剧情算是比较老套的那种，画面还算干净，操作上没什么新意。游戏的恐怖感营造得比较另类，不过角色统统采用方块堆砌而成不免让玩家的代入感稍稍受挫。整个游戏的架构就建立在充满童趣的恐怖中，也算是一种新的体验。需要解谜收集灵魂并逃避房客的非难算是一个比较好的创新，游戏到后期还是比较考验智力的，整体难度适中，想要完全体验游戏的乐趣最好晚上一个人关了灯玩。

卡伦

在拿到盘前，卡伦还以为它是一款类似DC上的《ILLBLOOD》那样的恐怖游戏，游戏开篇时气氛的营造更是令我对自己的判断深信不疑。但当那只如同积木组成般的老鼠出现时，我便知道自己大错特错了。平心而论，这款游戏的素质还算可以，至少不会令人感到无聊，偷窥（-_-）、搜集魂加上逃避房客攻击的系统也在暑期众多游戏中独具一格，虽然不能称为大作，但作为暑假的消遣品倒也是个不错的选择。

SOUL

不愧是出自CAPCOM之手，游戏中给我一种“卡通版《生化危机》”的感觉，可爱、恐怖兼具。游戏的发售时间也正好是对应“鬼节”的时间，虽然游戏蛮有吓人气氛的，但并不只是因为套上的卡通外壳就能够让一款“吓人游戏”变成了“全年龄向”，因为游戏内容真的是很健康的。游戏的整体制作相当优秀，不论是画面、气氛、操作还是对初学者的引导。游戏玩法上解谜是关键一环，谜题的设置相当有趣。

总分：22

热血推荐

PS2■DVD-ROM■CAPCOM■Gregory Horror Show：Soul Collector■AVG■2003-08-07■1人■706KB

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

游梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

黄金眼

翼神传说 苍穹幻想曲

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
剧情 ■■■■■■■□

阿修罗

FANS绝对不可不玩的游戏，游戏中爆出的各种猛料绝对要超过各个动画版本！游戏采用了现今流行的卡通渲染技术，总体上比较令人满意，大部分黑边没有给人突兀的感觉。锁定系统作为本作的核心无论是在AVG部分还是ACT部分都占有很重要的地位。虽然这个系统创意蛮不错的，但是始终要靠反复锁定来赚取点数，到了后期是十分烦人的。战斗系统可以说不过不失，因为游戏最吸引人的还是剧情部分……

D·S

今年在国内最火爆的以机器人为题材的SF作品就是《翼神传说》了，而这款以原作动画的人气为卖点的游戏整体素质相当不俗，限定版的内容更是让FANS没有拒绝它的理由。40个结局要收集齐全的话，估计要花上不少的时间，但对于原作结局不满意的话，也只能在游戏中去寻找个人心目中的GOOD ENDING了。该游戏同样采用了卡通渲染的技术，机体的动作流畅自然，但缺乏变化是致命伤。

SOUL

游戏的精彩程度大大超出了自己原来的预想，相较之前的《高达SEED》，两作同为动画改编作品，但本作各方面的素质都超过了《高达SEED》。游戏大胆地采用了目前业界流行的一些要素，如卡通渲染式画面风格、类似《Z.O.E.》的战斗部分玩法，可以说，即使完全不了解原作的人，照样能在这款游戏中获得很大的乐趣。游戏的剧情交代采用了冒险游戏形式，很好地展现了原作的剧情。

总分：23

热血推荐

PS2■DVD-ROM■BANDAI■Rahxephon 苍穹幻想曲■锁定AVG■2003-08-07■1人■对应DS2■40KB以上

欲灵

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■□□□□□
游戏的创新度 ■■■■■■□□

阿修罗

第一人称的恐怖冒险游戏带给人的恐怖感觉的确比一般的作品要强烈一些，尤其是当玩家用右摇杆操纵右手去拿取道具却突然被鬼手抓住或者被血盆大口咬住的时候……虽说是虚拟死亡游戏，但是整个游戏进行下来给人最大的感觉还是其不确定性：玩家在游戏中所做的一切都会影响到游戏的流程甚至结局！游戏中没有后悔药可以吃，因为不管是什么样的选择都只有一次机会！画面太暗，长时间游戏容易头晕。

SOUL

可以算是有些独特的主观视角动作加冒险游戏的玩法，但一会儿动作，一会儿冒险，游戏在节奏的控制上有些尴尬。由于是主观视角，因此游戏利用这一点而造成了一些惊悚的效果。游戏另一特点在于，玩家在游戏中所做的每个选择都将影响到接下来的故事发展，而且游戏在最后还会根据玩家所做过的选择进行心理分析，这也是比较吸引人的地方。但完全阴暗的故事背景设定玩久了很容易让人感到郁闷。

猫太

老实说，我不敢玩恐怖游戏，就算我有多喜欢这个游戏也好，但恐怖的气氛总是让我玩不下去。本作的画面素质和音效是绝对不用怀疑的，人物和场景都做得比较细致。而题材也比较新鲜——死后的世界。尤其是游戏开始的那句“命运是可以改变的”更是唤醒各位玩家不要把自己的人生看死了。R3键来使用武器和进行动作更是有新意，让我想起来“《捉猴》系列”的操作，总的来说是一款不错的游戏。

总分：21

不过不失

PS2■DVD-ROM■SCE■HUNGRY GHOST■AVG■2003-07-31■1人■对应DS2■记忆格数

基诺之旅

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■□□□
剧情的精彩程度 ■■■■■■□□

LIKY

刚进入游戏后就被开场的动画给感动了，虽然只是用贴图制作的一个简单开场，但配合上气势庞大的音乐就完全有着不同的感受。游戏说白了就是一本互动小说，在语音朗读小说内容的同时背景会随之更换相应的贴图。当然，作为一部小说对玩家的日语要求也蛮高的，对日语一窍不通的玩家来说通关可能是一件苦差。本作竟然还支持杜比5.1声道，可惜我不是有钱人……（摸了摸口袋里那扁扁的钱包）

猫太

在本作发售前已经从各方打听到关于小说版《基诺之旅》的消息。小说在日本的人气非常高，其独特的描写手法再加上人气的角色设计者——“《召唤之夜》系列”的饭冢武史（在书中的名字为黑星红白）先生亲自设计了主人公基诺的形象造型，让不少小说爱好者和游戏爱好者也迷上了这本短篇的连载小说。游戏以全程语音朗读的小说形式进行，中途还会出现大量的插画。故事情节扣人心弦，值得一看。

D·S

由著名小说改编而成的游戏《基诺之旅》以电子小说的形式推出，这是比较合情合理的一种做法。尽管国内不熟悉原作的玩家占绝大多数，但游戏中会很完整地将原作小说的世界观呈现出来，让玩家边玩边看，提升投入度。可既然作为电子小说，对日语的要求自然比其他类型的游戏要高许多，能够在没有攻略提示的前提下完成有着相当的难度，这里只能作为一般推荐介绍给对这款游戏有好感的玩家了。

总分：23

热血推荐

PS2■DVD-ROM■MEDIAWORKS■キノの旅-The beautiful world-■AVG■2003-07-17-■1人■对应杜比5.1声道■50KB

命运传奇2

画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
中文化的满意程度 ■■■■■■■□

纱迦

“《传说》系列”即使是在日本也算是数一数二的RPG大作了，此番推出繁体中文版实在是华人玩家的福音。单从文字量来说，本作要远远大于以往PS2上所有的中文游戏。在全中文的友好界面下，让人不知不觉间有要找齐所有NPC对话的冲动。虽然翻译仍有小错，偶尔还会有语句不通的地方，但总体来说瑕不掩瑜。希望能够早日看到传说中的中文版《妖精战士 精灵的黄昏》。

多边形

在中文版发售之前，个人最关心的是BUG问题。在日文版《宿命传说2》中有不少BUG，虽然不影响游戏进程，有些BUG甚至还对玩家有利，但终究还是BUG。游戏入手后发现，换称号BUG依然存在，实在是大快人心。其他BUG如死机、定格等等消除了不少，但又出现了新的BUG。看来今后这种日文语音、中文字幕的模式将成为汉化游戏的主轴，如果能做到日文版、中文版同时发售，那更是功德无量了！

泰坦

本想给10分鼓励一下，但想到本作蹩脚的TP限制就颇觉不爽，于是减了一分。我要向国内所有的RPG FANS推荐这款作品。本作的中文对白中有少量的断句和标点错误，但这丝毫不影响你通过中文剧情完全了解整个故事，你会发现由于不懂得日文，自己曾经错过了那么精彩的剧情……虽然人家也不过是出于商业目的才推出这个版本，咱们作为被“搁置”多年的华语玩家为之感动一下仍然是应该的。

总分：26

热血推荐

PS2■DVD-ROM■NAMCO■TALES OF DESTINY 2■A·RPG■2003-08-14■1～4人■61KB以上

攻略合集&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：星夜

最终幻想战略版Advance

最终幻想战略版 Advance	SQUARE	S・RPG
GBA ファイナルファンタジー タクティクス アドバンス	2003年2月14日	日版
1～2人 自带记忆功能 128MB		5800日元
对应GBA专用通信线		推荐玩家年龄：全年龄

缘起

自从公布制作消息以来，《最终幻想战略版Advance》（以下简称《FFTA》）就受到了广泛关注。一方面这代表着SQUARE和NINTENDO自从1996年决裂之后的首次重量级合作（《陆行鸟大陆advance》虽然先出，可只是一个桌面类游戏，影响力明显不是一个档次）；另一方面，曾经为玩家奉献了不朽经典“《皇家骑士团》系列”和史上第一个销量过百万的战棋游戏《最终幻想战略版（FFT）》以及满分游戏《漂泊的故事》的著名制作人松野泰己亲自负责本作，也使得本作的期望值非同一般。

2003年2月14日，《FFTA》终于正式发售，与此同时，任天堂也选在这个特别的日子发售了GBA的进化版本——GBA SP，并且还推出了“《FFTA》+珍珠白GBASP”的同捆限定版。结果也是双方都取得了成功：《FFTA》截至到2003年6月底销量已达45万，位居上半年日本软件销量的第九位；GBA SP在市场也受到很大好评，至今销量已经达到150万，目前每周销量都是GBA的数倍；至于限量2万份的限定版更是在2天内销售一空。

魅惑

还是回到游戏本身来说吧，如果说当年的《FFT》是《皇家骑士团2（TO）》和《FF》的混合产物的话，那么这次的《FFTA》可以说混合了更多的东西。继承自《TO》的半即时战斗系统、继承自《FF》的多彩职业、继承自PS版的《圣剑传说 玛娜传奇》世界创造系统，再加上新采用的任务制、技能习得系统以及独创的LAW系统，构成了一个复杂的体系，而这些在《FFTA》的世界中又有机地组合在一起，形成了独特的魅力。

自由创作世界是指可以在空白的地图上任意放置获得的组件，相应的，特殊放置方法会获得特别的物品。另一方面，合理安置城镇位置对于顺利完成各项任务也是有一定帮助的，更何况游戏中也有别的敌对势力的设定，如果安排不当经常会造成顾此失彼的情形。不过总的来说，本作的自由创作世界系统并不会对游戏进程造成决定性影响，即使你只是随意放置也是能够顺利通关的。

职业设定是本作的亮点之一，5个种族，数十种职业，各自也有着自己的特色。其中大部分职业是《FF V》中的经典设定，如青魔法士、忍者、赤魔道士、召唤士、龙骑士、盗贼等等，也有一些曲艺士、からくり士之类的新职业。再加上种族的差别，其中的变化更是难以尽数。利用不同的职业习得各自特技、根据职业成长率来培养专门的战士、魔法师等人才等等，这便是顺利作战的基础。

技能是本作的核心系统，其中又细分为战斗技能、反击技能、辅助技能、combo技能。本作中每个人除了自己职业所自带的战斗技能外，其他四项技能栏可以自由装备对应的已经学会或目前可学的技能。通过职业和技能的灵活搭配可以使得游戏的过程千变万化，每个人都可以创造自己的战术。而技能的习得则需要有对应的装备，高级而强力的装备入手不易，同样强力的技能习得所需要的AP也会相应提升，例如“アルテマ系列”的999AP。另外还有各种特别而自由的组合，来使得游戏过程更加有趣。例如为了彻底追求攻击力而进行“MPターボ”+アルテマ系特技这样的组合，4.5倍攻击足以秒杀众多BOSS；装备“二刀流”而同时学习两件武器上的技能；利用“スロウ”来延长敌方睡眠的时间，相反地利用“クイック”之类的来加快中了“死亡宣告”的敌人迈向地狱的步伐；利用催眠来大肆偷盗等等，使得战斗和成长的过程变得同样富有乐趣和创造性，正是因为如此，即使是数百个任务也同样有很多玩家去逐一完成。

说起任务，本作的故事进程已经全部改成了全新的任务制，总共24个任务的主线流程不是太长，而总数高达300的全任务要全部达成还是有相当难度的。其中还有些任务是连环任务，要想完成就得小心了。此外任务的多种分类、任务出现的条件、完成任务的时间、人物限制等等，这些都使得300并不是单纯的数字累积，从而一定程度上避免了重复而造成的疲惫和反感。不过虽然如此，要完成众多任务到了末期最需要的仍然是耐心。

LAW则是本作原创的系统，在每场战斗中都会变化的LAW相信也给大家带来了不少麻烦。不过办法也总是有的，由此衍生出的来回走路拖时间来等待较好的LAW、利用陷阱来诱使敌方犯规等等，同样会有众多变化。中期登场的反规则卡片更是强力武器，反过来通过规则来打击敌方成为常用手段。另外可以无视多数LAW的combo技作用也颇为突出，加上它的其他性能而成为我方的重要手段之一。不过就我个人体会而言，这样带着枷锁跳舞的感觉并不舒服，颇有点类似近日NGC上《最终幻想 水晶编年史》中水晶的结界给人的感受……

总的来说，《FFTA》无愧于它的白金评分，也称得上是GBA上屈指可数的大作。召唤神兽时的画面就GBA而言还是充满了魄力，丰富的系统和高自由度使得即使多次玩也会有新鲜感觉。不过金无足赤……

微瑕

当然《FFTA》也并不是没有缺点的，虽然只是白璧微瑕。制作在GBA上的《FFTA》理所当然地支持通信功能，与“《火焰之纹章》系列”的“通信斗技场”不同，《FFTA》选择的是合作，双方交换物品、人员，还可以联手来完成一些特别任务。本来这是相当体贴的设定，可由于在记录格数和交换方式上的考虑不周，出现了可以无限交换的秘技，使用的话对于游戏的影响还是相当大的。另外游戏中我方角色过少也是个缺陷，培养些大众脸的感觉可是差了不少的。（笑）

另一方面，为了更适合GBA的玩家年龄层，本作的人设、背景乃至部分故事都显得有些低龄化。虽然在游戏中还是可以获得不少更深刻的思考，例如面对异世界的不同选择、不少人物的内心成长等等；但是由“《皇家骑士团》系列”到《FFT》，主题的深刻隽永必须借助于一个相适应的世界观和和剧情来表现，在这点上，我们不得不承认，《FFTA》的这种形式限制了它在这方面的进一步深入。

制作人松野泰己先生接受采访时曾表示，希望这次制作的《FFTA》是一个能让人玩上一年的游戏，而借助数百个任务和众多的技能、物品，《FFTA》也的确能够让人玩上很久。不过我更期待的是“《皇家骑士团》系列”的续作，100%投入的松野泰己的天才再加上SQUARE ENIX的强大技术支持，将会带给我们怎样的经典之作呢？留给我们的是无尽的遐想……

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.plumbook.cn

全爱排行榜

总第87期(9B) 协力店名单

武汉前卫电玩
济南鑫龙电玩
郑州家庭游戏总汇
宁波雄隆电玩店
北京新亚电玩
北京瑞明兴隆游戏服务中心
石家庄 GAME 无限商贸中心
新疆国利电器
青岛索尼克电玩专卖
安徽四海电玩游戏专卖店
上海瑞通玩具店
兰州岚声游戏机俱乐部
武汉夏源电玩
沈阳小陆游戏精品专营店
北京嘉兴游戏机经营店
常州佳韵电玩
南京阿童木电玩服务部
长沙火炬电子
上海浦东 GAME 风暴专营店
上海游戏王电玩专卖店
河南亚虎电子商行
上海王子电玩
宁波东新电玩
上海宏龙 GAME 专卖
南京风云电玩
杭州最终幻想游戏专卖
长沙恒源游戏专营店
武汉市武昌电玩堂游戏专卖
杭州玩之系列家庭游戏连锁店
上海新次元电玩专卖店
成都蝌蚪电玩店
南京新世界电玩
上海游戏 2000
上海盛记游戏机专营店

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年7月28日～2003年8月3日

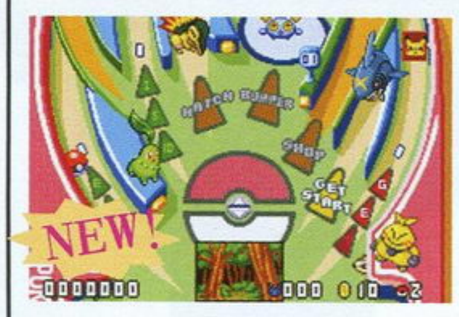
1位 PS2 机动战士高达 SEED

BANDAI ■ STG ■ 2003-07-31 ■ 15万7113套◆累计15万7113套

凭借《机动战士高达SEED》的热播，BANDAI快马加鞭地火速发售了这款“抢钱”游戏，以15万的高销量再次证明了高达游戏的吸引力！因为原作动画并没有放映完毕，导致游戏的整体流程偏短，此外操作与系统都没什么创新，也许只可算作潮流作品而已。

2位 GBA 口袋妖怪 弹珠台

任天堂 ■ TAB ■ 2003-08-01 ■ 5万9110套◆累计5万9110套



由于这是第一款GBA上对应振动包的游戏，再加上GBC前作的人气，获得这样的销售成绩并不是什么奇怪的事情。虽然国内大多数玩家都认为弹珠台类的游戏过于简单幼稚，其实在经过任天堂旗下游戏制作人的点睛之笔后，素质已不容置疑！

3位 GBA 幻想传说

NAMCO ■ RPG ■ 2003-08-01 ■ 4万9150套◆累计4万9150套

作为复刻版的游戏，其推出的最大意义就是“怀旧”了！能够在GBA这个便携的游戏平台上玩到曾经感动过自己的游戏，恐怕也不需要再有什么其他的意见了吧。而平平的销量则证明了“传说系列”距离超一流的RPG游戏还有很长的一段路要走……

4	实况力量职业棒球10	KONAMI ■ PS2 ■ SPT ■ 2003-07-17 ■ 4万0505套◆累计40万5739套
5	罪恶装备XX # RELOAD NEW!	SAMMY ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-07-31 ■ 3万6746套◆累计3万6746套
6	首都高BATTLE01	元气 ■ PS2 ■ RAC ■ 2003-07-24 ■ 3万3738套◆累计16万3413套
7	超级马里奥 ADVANCE4	任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2003-07-11 ■ 3万2082套◆累计25万3142套
8	卡比之空中滑轨	任天堂 ■ NGC ■ RAC ■ 2003-07-11 ■ 2万6310套◆累计19万9084套
9	K-1 WORLD GRAND PRIX THE BEAST ATTACK! NEW!	KONAMI ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-07-31 ■ 1万7635套◆累计1万7635套
10	F-ZERO GX	任天堂 ■ NGC ■ RAC ■ 2003-07-25 ■ 1万5088套◆累计6万1602套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年8月4日～2003年8月10日

1位 PS2 世界足球 胜利11人7

KONAMI ■ SPG ■ 2003-08-07 ■ 69万1665套◆累计69万1665套

强！不愧是以“世界第一运动”为主题的游戏！KONAMI在几年的时间内经过对该系列大刀阔斧的改革之后，“《WE》系列”俨然成为了最热卖的游戏作品。这也难怪在游戏淡季的时候，零售店店主纷纷期待这款作品成为“游戏市场救世主”！

2位 NGC 最终幻想 水晶编年史

SQUARE ENIX ■ RPG ■ 2003-08-08 ■ 17万9544套◆累计17万9544套

虽然NGC主机在日本的占有率远远赶不上PS2，但一直追随“《FF》系列”的玩家又怎么会因为这点困难而就此放弃呢？近20万的首周销量虽然不能用成功来形容，可是游戏种类的丰富不正是当初任天堂为NGC所制订的战略之一吗？

3位 PS2 召唤之夜3

BANPRESTO ■ S·RPG ■ 2003-08-07 ■ 14万3551套◆累计14万3551套

作为以“《机战》系列”而闻名全国的游戏厂商BANPRESTO，旗下的名作可不仅仅只有《SRW》啊！尽管在游戏发售之初，并没有太多人密切地关注这款游戏，但该作品以出色的角色设定与丰富感人的情节变化最终赢得了玩家的青睐！

4	超级机器人大战D NEW!	BANPRESTO ■ GBA ■ S·RPG ■ 2003-08-08 ■ 9万6033套◆累计9万6033套
5	口袋妖怪 弹珠台	任天堂 ■ GBA ■ TAB ■ 2003-08-01 ■ 4万6192套◆累计10万5302套
6	DUEL MASTERS NEW!	TAKARA ■ GBA ■ TAB ■ 2003-08-07 ■ 3万6815套◆累计3万6815套
7	实况力量职业棒球10	KONAMI ■ PS2 ■ SPT ■ 2003-07-17 ■ 3万3165套◆累计43万8904套
8	超级马里奥 ADVANCE4	任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2003-07-11 ■ 3万1777套◆累计28万4919套
9	全明星摔角III NEW!	SQUARE ENIX ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-08-07 ■ 3万0225套◆累计3万0225套
10	机动战士高达 SEED	BANDAI ■ PS2 ■ STG ■ 2003-07-31 ■ 2万7382套◆累计18万4495套

中国 TV GAME 销量排行榜

2003年7月20日～2003年8月19日

PS2 月间游戏销量

1	世界足球 胜利11人7
	KONAMI ■ SPG ■ 2003-08-07 ◆月间累计576套
2	命运传奇2
	NAMCO ■ RPG ■ 2003-08-14 ◆月间累计224套
3	召唤之夜3
	BANPRESTO ■ S·RPG ■ 2003-08-07 ◆月间累计116套

NGC 月间游戏销量

1	红侠乔伊
	CAPCOM ■ ACT ■ 2003-06-26 ◆月间累计67套
2	塞尔达传说 风之杖
	任天堂 ■ A·RPG ■ 2002-12-13 ◆月间累计37套
3	生化危机
	CAPCOM ■ AVG ■ 2002-03-22 ◆月间累计28套

Xbox 月间游戏销量

1	恐龙危机3
	CAPCOM ■ AVG ■ 2003-06-26 ◆月间累计83套
2	DOA 极限沙滩排球
	TECMO ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆月间累计69套
3	战斗妖精雪风
	AQUA SYSTEM ■ STG ■ 2003-08-07 ◆月间累计28套

www.plumbook.cn

GT赛车4 全球最畅销赛车游戏系列最新作 SCE/Polyphony Digital 发售日未定

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

真・三国无双 3 猛将传	KOEI	ACT
PS2	真・三国无双 3 猛将传	预定 2003 年 9 月 25 日	日版
	1～2 人	记忆容量未定	4280 日元
	对应硬盘		

上期已经为大家简要介绍了这次《真・三国无双 3 猛将传》的新增要素，而这一次为大家带来的是关于新增的列传模式的详细情报！游戏中 42 位武将均有自己独有的列传模式，所谓列传模式其实就是一个全新的关卡，时限从 10 分钟到 30 分钟不等。也就是说，42 位武将的列传模式，其实就等于 42 个新关卡。一下子多了 42 个关卡，想必大家一定都很激动吧！

战绩表示

完成列传模式后，电脑会根据你打倒的敌兵数量、过关时间、最大连击数来给出评价。评价共有 4 级，从高到低分别为 S、A、B、C，游戏的难度也会直接影响到所获得的评价。要想获得最高的 S 级评价，就一定要在“达人”难度下进行游戏！

由于列传模式是每位武将的独有关卡，因此在列传模式里是不能随便选择武将的。但只要完成一位武将的列传模式，日后再来挑战时就可以任意选择其他武将了，而且同样可以进行双打。

▲五虎上将欢聚一堂，不会是关羽战马超吧？

▲斗志昂扬的马超，难道此处是潼关？

新增剧情

简单地说，列传模式的宗旨就是要把各位武将生平最得意的一战展现给玩家看。游戏中大部分武将的列传模式都取材于《三国演义》，如张飞之于长坂桥、赵云之于长坂坡。但由于游戏中有一些半虚构的角色（如甄姬、二乔），因此不可避免地会出现一些原创剧情。还有一些武将虽然威名赫赫，却英年早逝，没留下太多光辉事迹。遇到这种情况时也只好对原著进行修改了，例如孙策的列传模式就是讨伐于吉。下面率先公开几位角色的列传模式剧情截图，看看你能猜出几个呢？

▲遭到曹军弓箭手伏击的大乔？

▲刘备、孙尚香的夫妻关系合法化？

11 级武器

大家最关注的有关11级武器的入手情报终于公布了！每位角色的究极神兵利器11级武器都必须在列传模式中入手，而且难度必须为“达人”。“达人”是《真・三国无双 3 猛将传》新增的难度级别，难度比过去的“难しい”还要大。

当然，除了上述条件外，要想拿到 11 级武器，首先还要把自己的武器练到 10 级才行。由于在列传模式中有很多限制，所以 11 级武器的入手方法应该不难。也许只要拿到 S 级评价就可以了？如果是这样的话，倒是便宜了做攻略的小编啊！（笑）

赵云传

常山赵子龙的成名之战自然就是“百万军中救阿斗”了。没错，赵云传正是长坂之战！此战赵云的目的是要从曹操的百万军势中找到甘夫人，并救出刘备的爱子阿斗。由于是单骑闯关，所以自然不能带护卫兵了。不过对于赵子龙来说，这点小限制似乎算不上什么吧？

黄盖传

黄盖的最大贡献自然就是火烧连环船了，因此黄盖传正是赤壁之战。不过和《真・三国无双 3》的赤壁之战不同的是，此仗黄盖是诈降，而且整个孙刘联军中只有鲁肃、周瑜、诸葛亮知道此乃计策。也就是说，战斗开始时连己方部队也向黄盖主动进攻，很有难度吧？

夏侯惇传

话说曹操攻打吕布时，夏侯惇被曹性一箭射中左眼，只见他一把将箭头连眼珠拔出，大叫一声“父精母血，不可弃也！”，将眼珠一口吞下，令曹军士气大振。夏侯惇的列传模式忠实再现了这一幕，此役敌方弓箭手极多，加上夏侯惇有伤在身，一定要小心应付。

张飞传

张飞传同样是长坂之战，此役张飞要掩护刘备逃跑，独自一人留在长坂桥头断后。面对曹操的百万大军，张飞一声怒吼，当场吓死了夏侯杰，令曹操军后退数里。后人有诗赞曰：“长坂桥头杀气生，横枪立马眼圆睁。一声好似轰雷震，独退曹家百万兵。”

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

サムライスピリッツ零

侍魂零	SNK PLAYMORE/悠纪ENTERPRISE	FTG
ARC	SAMURAI SPIRITS ZERO	预定2003年10月	日版
	1~2人	自带记忆功能	售价不明
	无对应周边		

■经过七年的岁月《侍魂》再临！■

前两期杂志已经为大家简要介绍过元祖刀剑格斗游戏“《侍魂》系列”的最新作——《侍魂零》的最新情况了，这次为大家带来的是关于整个游戏的详细介绍！

本作依然采用老而弥坚的MVS基板，上个月游戏已经进行了公开测试。本作的操作方法与之前的历代作品都有明显不同，A键和B键仍然司职轻斩和中斩，重斩则变回A+B。C键为脚键，D键为特殊键。游戏一共有24名角色可供选择，虽然没玩到游戏，但我们已经能够感觉到人设的魅力了，果然不愧是《侍魂》啊！

德川庆寅	服部半藏
真镜名美那	加尔福特
云飞	千两狂死郎
腐之外道	塔姆塔姆
霸王丸	绯雨闲丸
娜可露露	花讽院骸罗
莉姆露露	首斩破沙罗
蕾娜	夏洛特
桔右京	风间火月
牙神幻十郎	风间苍月
柳生十兵卫	炎邪
罗刹丸	水邪

霸王丸

全系列全勤登场的角色，这一次依然能够看到他熟悉的身影。他一生的最大心愿，就是追寻更强的对手，为此周游日本不断磨练自己。代表技是旋风裂斩、烈震斩和弧月斩，秘奥义天霸封神斩威力绝伦。对于他，相信就不用再多做介绍了吧？

序说

公元1786年，在日本爆发了被后世称为“天明大饥荒”的灾祸。时至今日，天明大饥荒的影响依然没有完全消除，整个日本列岛呈现出一片从未有过的荒凉景象。各地天灾人祸连绵不断，到处都是一片断垣残壁，人民在死亡线上垂死挣扎……此时日本处于德川幕府的统治之下，虽然幕府做出了种种努力，但没有起到任何效果，于是有人把这一切全归罪于幕府。凶国日轮守我旺看到自己的子民一个接一个地死去的情景，向天发出咆哮，誓要推翻幕府。仿佛是受了他的感召似的，此后，北至虾夷、南至琉球的勇士们怀着各种目的从各地赶来。这是因为他的霸气，还只是偶然呢？将灵魂交给兵刃的24名为武而生的武士，投身到了战争的漩涡之中。他们追求的极致究竟是武士道，还是修罗道呢？

SNK经典女性角色之一。她是虾夷的巫女，时刻不离身边的宝刀齐齐乌西、爱鹰玛玛哈哈是她的最大特征。在《真侍魂 霸王丸地狱变》中，她为了拯救世界而献出了自己的生命，不过由于本作的时间要早一些，因此又得以重新登场。

娜可露露

修罗与罗刹 负面角色登场！

从《侍魂Ⅲ 斩红郎无双剑》开始，就引入了剑质的设定。每位角色都拥有修罗和罗刹两种剑质，剑质不同，角色的招式性能都有明显不同，说是两个角色也无可厚非。本作登场角色多达24名，为系列史上最高，出于容量考虑不得不取消了剑质的设定。但所有的罗刹剑质角色都会以全新的形象登场，这样他们就彻彻底底地成了一个全新的角色。目前已知至少会有4名负面角色。本作的最终BOSS应该就是以十字枪为武器的凶国日轮守我旺，不会他就是斩红郎的罗刹版吧？

罗刹丸

▲罗刹丸是霸王丸的罗刹版，他的全身散发出一股邪恶之气，是个杀人不眨眼的角色。代表技是刚破、旋风波。

蕾娜

▲蕾娜就是过去大受好评的短发小恶魔罗刹版娜可露露。曾在PC和DC游戏《娜可露露》中登场过。

水邪

▲风间苍月的罗刹版。自称是神，实则来自魔界的精神体。他的惟一目的就是要得到风间苍月的肉体。

炎邪

▲风间火月的罗刹版。他的惟一目的就是要得到风间火月的肉体。水邪和炎邪是本作的两位关键性角色。

www.plumbook.cn

和月伸宏参与游戏制作！

以28卷《浪客剑心》而为广大ACG爱好者所熟知的和月伸宏先生，现在正在《周刊少年跳跃》上连载《武装炼金》。和月伸宏先生喜爱SNK的游戏早已不是秘密，如今他终于能够亲自参与到游戏制作中，本作中有包括主人公德川庆寅在内的3位新角色就是由和月伸宏先生所设计的！最早提出德川庆寅这个角色构想的人是游戏导演高屋先生，但将人展现在玩家面前的人是和月伸宏先生。对于能够参与《侍魂零》的制作，和月伸宏先生表示这是他的莫大光荣，他感到非常高兴。如果游戏时间再推后一百年的话，也许绯村剑心就能以隐藏角色的身分出现在游戏中了。

▲德川庆寅的出现，使得主人公与帅哥两大头衔均告易主。霸王丸和桔右京应该如何反击呢？

德川庆寅

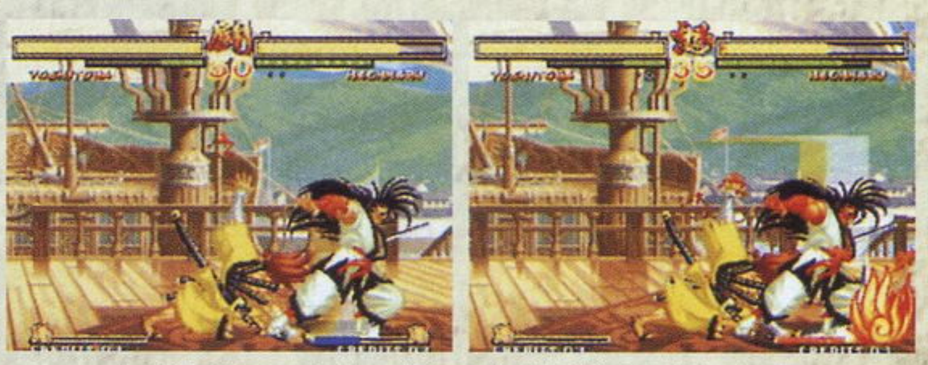
德川庆寅是将军的后裔，但他讨厌自己的身分，独自一人在一个村子里生活。由于他毫无架子，品格纯朴，毫不以自己的身分而自居，因此深受村民们的喜爱。外表英俊的他同样也深受女孩子的喜爱，他身上带有6柄由花命名的太刀，代表着自己的6位情人。

真镜名美那

可爱的宠物、暴露的打扮、小神女的身分，使得真镜名美那在游戏尚未正式推出前就已经拥有了超高的人气！美那的武器是神弓，至于她身边的那个小宠物是否具有和娜可露露的鹰、加尔福特的狗那样的作战能力，目前还不得而知。

两大新增系统解说！

◆剑气槽◆



▲对比两张图可以看出，怒气全满后剑气槽大约增加了30%。

剑气槽的设定是一个全新的设定。剑气槽出现在角色的体力计下，呈绿色。剑气越长，攻击力越大，反之亦然。任何攻击动作均会消耗剑气，采用剑气槽设定就是为了防止玩家贸然出招。这样要想追求最大效率地攻击敌人，就一定要谨慎出招，当对方出招时再给予致命一击，非常符合《侍魂》的风格。当角色怒气全满时，剑气槽的上限会增加，这样就终于合理地解释了为什么怒气全满后攻击力会增加的设定。

◆无之境地◆

▲这就是无之境地的发动过程。

和剑气槽比起来，无之境地理解起来就要难得多。参加游戏测试的所有玩家均未能理解无之境地的真正含义，再加上目前官方还并未公开详细资料，我们只能简要解说一下。游戏中按D键就会进入瞑想状态，在瞑想状态下角色的怒槽会消失，此之谓“无”。在无状态下当体力变为蓝色时，输入↓↙←+CD就能发动无之境地。发动无之境地时会出现角色特写，之后画面背景会发生变化，此时按BCD就能发动一闪。其他不明。

www.plumbook.cn

文：沙罗

梦幻骑士IV

GROWLANSER IV
グローランサーIV Wayfarer of the time

梦幻骑士IV	ATLUS	RPG
PS2 GROWLANSER IV	预定2003年冬季	日版
1人	记忆容量未定	售价未定
对应周边未定		

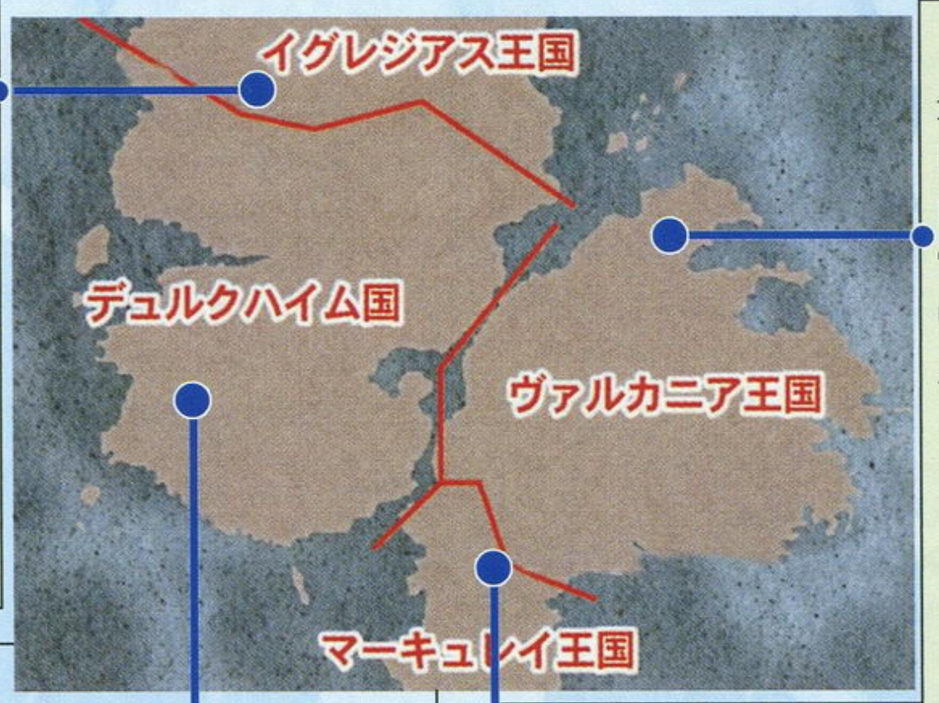
上次，我们对游戏进行了初步报道。这次我们会针对游戏的系统和再次公布的新人物以及故事概要做一个简单的介绍。就目前掌握的情报来看，游戏的系统与前几作相比，变化并不是太大。无论是"RING WEAPON"系统、魔石系统还是PMC系统（Realtime Mission Clear），在本作中都得到了保留。相信这对该系列的老玩家来说，是一件值得高兴的事情。

统治大陆的四个国家

在上次的介绍中我们已经提到，舞台中的大陆是由四个王国组成的。每个国家都有自己的文化习俗，所以各国的政治方针和王国特色也是大有区别。

伊古雷基阿斯王国
——为求得丰饶的土地而战的北国

位于大陆的北部。虽然国土比较辽阔，但常年积雪的极寒气候，导致可供人民生活的土地并不多。也正是这样，获得丰饶的土地是该国人民长年以来的梦想。终于，为了扩大领土，该国人民向邻国迪鲁克海姆王国发动了侵略战争。



瓦路卡尼亚王国
——拥有悠久历史文化的军事国家

位于大陆东部的瓦路卡尼亚王国是大陆上最强的军事国家。国王的直属皇家骑士更是强盛国力的一大象征。现在该王国与南部的玛玖雷王国缔结了同盟条约，且一直对迪鲁克海姆和伊古雷基阿斯两国的战争持冷眼旁观的态度。由于是中立的立场，所以与其他三个国家时常有贸易往来。

▶ 无论怎样的战争也能取胜，该国的武力令人畏惧。

◀ 瓦路卡尼亚王国拥有与其他王国完全不同的华丽王宫。

迪鲁克海姆王国
——惟一的民主国家

拥有广阔富饶的国土的大国。邻国长年的侵略使得这个国家的人民都拥有极高的国防意识。由于是民主国家，所以国民们都非常爱好和平和自由，能够团结一心抵抗外敌的侵略，从而弥补该国军事力的不足。

玛玖雷王国
——作为观光地而不断发展的南国

位于大陆东南部的小国。该国常年气候舒适温暖，这使得来此观光旅游的人络绎不绝。但是，在该国的历史上，曾经有过无数次被他国侵略的纪录。由于有了这个教训，也使该国人民一直对缔结了同盟条约的瓦路卡尼亚王国抱有戒心。

瓦雷利
CV 樱井孝宏

年龄	19岁
身高	178cm
喜好	训练、磨练自己
厌恶	拐弯抹角、怠慢准备工作

外表和打扮看上去华丽有型，性格直率。是个将满腔热情隐藏在心中的可靠剑士。身为迪鲁克海姆王国的军人。在与主角一行人相遇后，投身于动荡不安的冒险世界中。

贯彻自己信念的热血剑士

不属于任何国家的人们

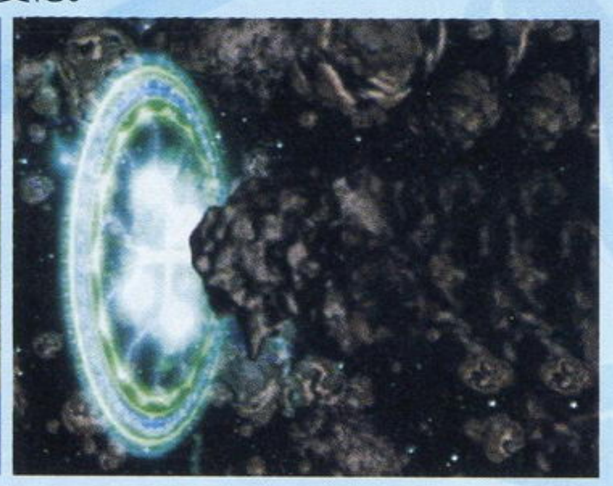
在这个大陆上，并不是所有的人都有自己的祖国。好比主人公所在的佣兵团，没有固定的据点，常常被其他国家的人所雇佣，为了金钱而战。另外只要不是军人，就可以在其他国家之间任意往来。而且只要有实力，即使不是这个国家的国民，也同样会被高官们所录用。

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

系统简介

RMC 战斗系统——时刻把握战况的变化

本作的战斗分为两种——通常遇到敌人时进行的杂兵战和与剧情相关的RMC 战斗。无论是哪种战斗，都是以真实时间制进行的。玩家要随时在战斗中对各个角色发出指令。两种战斗最大的区别，是杂兵战只需要击败全部的杂兵，而 RMC 战斗则必须要完成指定的胜利条件；同时为了结合剧情的发展，有些战斗的胜利条件还会根据战况而变化。



RING WEAPON——武器的强化

从2代起开始采用的这一系统，在本作中也基本上没什么变化。首先将得到或买到的RING WEAPON进行装备，再将魔石（前几作为精灵石）嵌在RING WEAPON 上。如此一来，该武器就会拥有各种各样的特殊能力，而且装备者的能力也会因此上升。不过，在本作的世界观设定中，魔法已经失传，没有人会使用。所以魔法、特技之类的能力不再是各个角色的固定拥有的，只要装备了指定的魔石，任何人都有可能学会强力的魔法或特技！

战况鸟瞰图

表示敌我双方全部角色的当前位置的鸟瞰图。蓝色表示我方角色，红色表示敌方角色，绿色表示NPC角色。

魔法等级

魔法在发动之前都需要一个咏唱的过程。咏唱时间越长，那么该魔法的等级也会越来越高。另外，魔法的发动时机，完全可以由玩家自己来掌握。

ATW/CT 槽 攻击后的僵硬时间 ATW 和魔法咏唱时间 CT 分别用不同的颜色表示出来。它们所消耗的时间，会因为角色能力的不同而有所区别。

阿鲁特恩·修巴鲁特佣兵团

克雷巴尼尔和雷姆斯所属的佣兵团。其威名在整个大陆数量众多的佣兵团之中也是赫赫有名的。更可怕的是，该佣兵团自成立以来，从未有过败绩。特别是团长迪库森，所有认识他的人都对他有着极高的评价。

开发小组访谈剪辑

——继前作发售已经有 2 年了，那么游戏实际的开发时间到底有多长呢？

高田慎二郎（以下简称高田）： 其实在 3 代发售后，我们就已经着手4代的开发了。因为花费了许多时间，所以我认为这是一部内容丰富的作品。

——具体有多长的游戏时间呢？

高田： 整个系列中，容量最大的是 1 代。但是，如果除去读盘速度、战斗速度和一些不必要的内容的话，光比纯粹的游戏时间，说不定 1 代反而最短。

——在上次公布的资料中，我们已经比较详细地了解了关于使魔的培养方法。不过，不同的培养以及使魔的成长会对游戏的故事的剧情发展产生影响吗？

高田： 嗯。使魔在成长之后，能够学会一些特殊技能。这些技能很有可能会对游戏的故事发展带来一定的影响。

——感谢您接受我们的采访，最后您还有什么话要对这个系列的支持者们说吗？

——由于得到了十分充足的制作时间，所以我们连游戏的细节部分也在努力制作。由于本作的世界观是全新的，所以希望从没有接触过这一系列的玩家们，在玩过这游戏后，也能够喜欢。谢谢！

依莱扎

CV 浅野真澄

年龄	18 岁
身高	158cm
三围	B88／W54／H85cm
喜好	细细地品茶
厌恶	指使别人

伊古雷基阿斯王国贵族，玫伊菲鲁德家族的千金。常年来安稳地生活于玛玖雷王国的一幢别墅之中。在得知了祖国的危机之后，毅然决定与主角一行人共同冒险。虽然没有什么坏心眼，但性格争强好胜，对世间的许多事物也不是十分了解。

选择了习剑之道的王国贵族之女

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

らいむいろ戦奇譚☆純

Senkitan

莱姆色战奇谭☆纯

PS2	莱姆色战奇谭☆纯	角川书店 /elf	AVG
	らいむいろ战奇谭☆纯	预定 2003 年冬季发售	日版
	1 人	记忆容量未定	6800 日元
	无对应周边		

文：D·S

2003 年 JWIN PC 游戏界最炙手可热的美少女恋爱育成游戏《莱姆色战奇谭》如今宣布将在 PS2 上登场了！elf 旗下的游戏，尽管历来以剧本的表现力和美仑美幻的游戏画面在玩家中获得了不俗的口碑。但却因为游戏的年龄限制而无法让更多喜爱美少女恋爱育成游戏的玩家接触到，导致在很多不了解实际情况的玩家眼中，elf 的游戏都有着不光彩的一面，但瑕不掩瑜，要真正体会“虚拟恋爱”的美少女游戏的极致，笔者认为没有玩过 elf 美少女恋爱育成游戏的玩家的游戏人生观可以说都是不完整的……

很早就听说凡是看过这款游戏相关介绍的人都认为它是 PC 游戏中的《樱大战》，其实也不能怪这群玩家会有这样的想法，因为《莱姆色战奇谭》的剧本构成和企划监督都是赤堀悟，他也是“《樱大战》系列”的故事脚本负责人。以半真实的历史背景为大舞台，塑造一群有着特殊使命的战斗少女是赤堀悟创作游戏剧本的一贯风格，也是他个人最大的特色。在角色设定（本田直树先生负责该游戏的人设）与系统制作上这款游戏同样一点都不马虎，可以说体现了 elf 游戏的最高制作水准。

系统简介

1 话完结型的 AVG 详细说明

原 PC 版全 13 话的内容在 PS2 版中将追加新的剧情，而各话的剧情也会串联在一起，给玩家一种完整的感觉。这次随游戏一起公开的是 AVG 部分和移动部分，而战斗部分与教育指导部分则没有公布。

AVG 与各角色对话的乐趣！

AVG 部分是游戏中最主要的内容。通过主观视点与游戏中登场的角色展开对话，不仅可以了解整个故事的内容与女孩子们的心态，并且丰富生动的表情也是相当值得注意的地方。

移动 在战舰“天乃原”中自由走动！

在移动部分中玩家所扮演的主角马饲新太郎可以在战舰“天乃原”中自由走动。地图画面中会表示出各女主角的房间位置与战舰内各设施的所在。为了使游戏的自由度更高，在移动模式的同一时段内会有多种事件发生，玩家在展开行动之前要好好斟酌一下咯！

▲笔者最喜欢的真田木棉在游戏中实在太搞笑了，对于 PS2 版同样大期待啊！

▶与 5 位性格各异的女孩子一起生活在战舰“天乃原”上是一件多么有趣的事情啊！

◀在地图画面中可以看到各角色的 Q 版形象，对于移动中的选择相当有利。

什么是礼武？

礼武是一种机械形态的守护灵，它们以各种各样的姿态存在着。在战斗中召唤出礼武的话，它会随着主人的行动而采取相应的攻击方式，就像常见的吊线木偶一样。在游戏中，有礼武出场参加的战斗，都会以 3D 动画的形式来表现，实在令人期待啊！

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

明治历史舞台上的5位传奇少女，描绘恋爱与战争画卷的浪漫谭！

故事发端

作为世界列强之一的大国俄罗斯，自日本明治维新以来便逐渐积蓄力量，这对于当时仍然是小国的日本来说有着相当的威慑力。两国之间的冲突，在地缘政治学上是不可避免的……到了明治37年，战争爆发了，史称“日俄战争”。

在战斗初期，日军获得了优势，但是，世界的目光聚焦在了一个可谓“固若金汤”的要塞上，它保护着俄国的太平洋舰队，虽然受到猛烈的攻击，但是却巍然不动。如果在增援的巴尔切夫舰队到达之前无法攻陷要塞，全歼俄太平洋舰队的话，就将会失去制海权，日本将会战败。但是在久攻不落的要塞的背后，有着超越人类的常识，极其恐怖的黑暗力量……

新建成的“天乃原女学院”迎来了赴任的教师马饲新太郎，5位性格迥异的少女就这样成为了新太郎的学生。看到这些好奇心旺盛的女孩子，新太郎作为教师的使命感在胸中燃烧起来……可是，这5位少女的背后隐藏着新太郎不为所知的秘密，她们要潜入要塞的内部将谜之军团彻底消灭！在激烈的战斗中，究竟新太郎能够守护这些女孩子迎接到和平来临吗？

黑田纶子

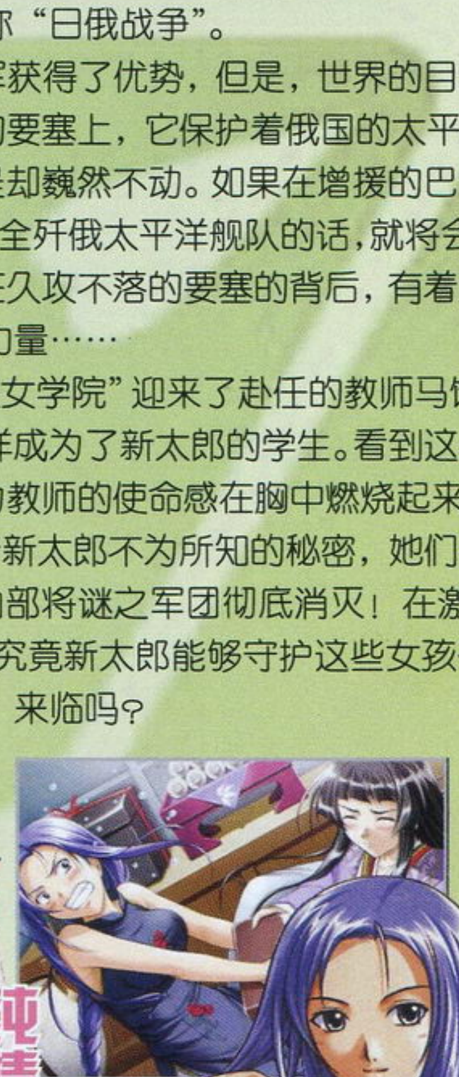
长长的黑发，穿着古典的日式宫廷服装，整个人仿佛被包裹在与这个时代隔绝的古老空间中。性格自闭的她从不轻易开口主动说话，在不了解她的人的眼中就像“谜”一样的生活着。

等待他人打开心扉的古典派少女

性情直爽的女孩子

天真可爱的杂货屋店员女一号

纯情善良的鼻涕虫乖乖女



性格高傲的大小姐

加藤麻

性格爽朗，活泼好动是加藤麻最大的特征，但其实她也有与普通女孩子一样腼腆的时候。平常生活中的穿着打扮也往往让别人会误认为她是一个男孩子。

真田木棉

俏皮的束发让所有第一次见到她的人都留下了莫明的好感，标准的杂货屋店员的打扮更令人难以忘怀。但似乎谁也不知道她为什么卷入到了这场战争中，开朗外表下的她究竟在想些什么呢？

福岛绢

巫女的打扮并带着一副大眼镜，绢那怕生胆小的性格从外表上就可以看得出来了。由于碰到棘手的事情总是哭个不停，所以大家都叫她鼻涕虫。而她最好的朋友却竟然是加藤麻。

本多更纱

身着越南民族服装的她总是一脸高傲的面孔，有时候，尽管知道自己做错了事情，可是倔强的脾气却让她不会去道歉，但周围了解她的人都知道她其实还是很好相处的。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

ORIENTAL BLUE
—青の天外—

天外魔境 青之天外		NINTENDO/HUDSON	RPG
GBA	オリエンタルブルー 青の天外	预定 2003 年 10 月 24 日	日版
	游戏人数未定 / 自带记忆功能 / 卡带容量未定		售价未定
	对应 GBA 专用通信线		

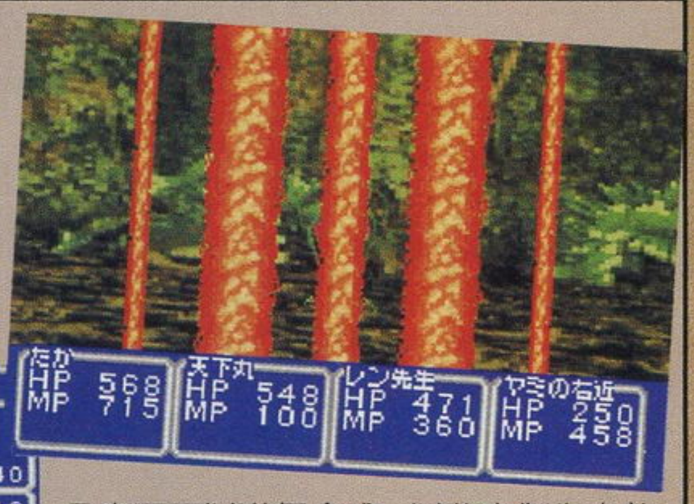
就在NGC和PS2版的《天外魔境》新作公布没多久，GBA版的《天外魔境》新作也展现在众人面前，这一消息想必让不少掌机玩家欣喜吧。其实我当初看到NGC和PS2版的《天外魔境》时心中就有预感，GBA版肯定会有戏，因为既然有NGC版，GBA版没有理由不会出，这种风格清新的传统RPG出现在GBA上应该是非常适合的。果然如此，GBA版紧随NGC版和PS2版公布，而且看起来GBA版也应该是HUDSON预谋已久的，因为游戏目前的完成度已经有98%，再等上一两个月游戏就会发售了，比那两个连发售日都未定的版本可要快多了。

主人公

一直以来，该系列的主人公都是游戏设定好了的，而这次的主人公将完全由玩家来设定，玩家可以从男女主人公中选择一人来冒险，主人公的姓名也由玩家来决定。而选择不同的主人公故事的开端也完全不同，而且，男女主角分别有两种开场方式，也就是说游戏的开始剧情共有4种，这也是一个非常有意思的系统。

魔石

在战斗中使用时能够发挥魔法效果的“魔石”是游戏中的重要道具，它们的种类相当多，具有不同的属性，效果各异，而且魔石可以进行合成，以此来制作出效果更强大的魔石。



◀▲通过合成而得到的魔石能够发动威力更为强大的全屏攻击魔法。

开场剧情1 千人祈愿篇

总是有怪异事件发生的“大都”最近又有不同寻常的事件出现——“千人祈愿”，主角接受了“祈愿之贝壳”，要将它送到天帝宫去……

开场剧情2 天帝的古文书篇

“帮我把它交给大都的某个人！”做白日梦的主角睁开眼睛时手中已经拿着一本古文书，昨晚也做了个类似的梦，难道有什么关系吗？

GBA版《天外魔境》是一款全新作品，并不能算是系列的正统续作，但是游戏的世界观却延续了系列的传统，通过主人公的奇妙冒险，游戏向玩家描绘了一个奇想天外的神奇世界，众多充满个性的角色将会在游戏中一一登场。这次冒险的舞台将会横跨古代的日本、中国和蒙古等地，在《天外魔境》这个真实与奇幻共存的世界里，这里又会发生什么不可思议的故事呢？

▲游戏中经常会出现漂亮的插画，这也是系列的一个特色。

◀▼充满日式风格的城镇里却到处是写着英文招牌的房屋。

《天外魔境》之父 广井王子 访谈

——这次突然公布了《青之天外》的情报，记得在2001年E3上好像只公布了游戏名而已啊！

广井 我也是很长时间没有被HUDSON叫过去了，所以这次我也有点意外。这个作品的剧本其实在五六年前就已经写好了，但是当时在制作游戏的过程中因为某些原因而中断了。然而HUDSON的那帮“《天外》有志之士”并没有放弃，还是秘密地开发了这个作品。

——原来如此。

广井 实际上最初的剧情画面都准备用CG来表现的，我们想让那些画面动起来，当时也是预定在N64上发卖……

——是那样啊。

广井 但是开发成本越来越高，后来只有放弃了……开发也因此中断。但是那些开发人员都不甘心就这样放弃，于是就将这部作品搬到了GBA上。

——广井先生也一直不知道这个吗？

广井 是啊！在我的思维模式里，“《天外魔境》系列”的本篇就是《天外Ⅰ》、《天外Ⅱ》、《天外Ⅲ》，然后续篇就是《第四默示录》到《第六默示录》，再后来就应该是《天外7》了，而且《天外7》、《天外8》、《天外9》会是一个

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

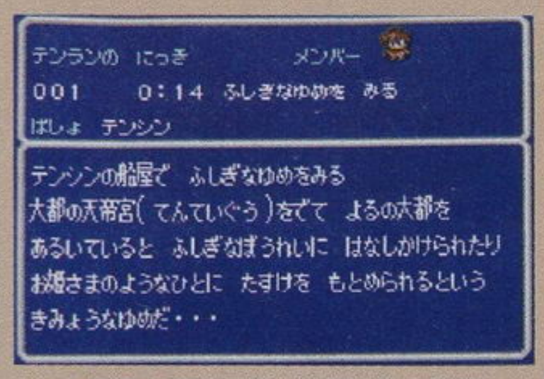
自由剧情系统

这个系统是系列首次加入的新系统。在游戏中没有固定的剧情路线，玩家可以最大限度地按自己的意愿来发展剧情，比如遇到被袭击的村子，你可以上去救助，也可以弃之不顾；被BOSS打败了也不一定GAMEOVER，故事还会照着被BOSS打败的路线走下去……总之，故事的发展很大程度上会根据玩家游戏的方式而发生变化，不同的玩家也会玩出不同的剧情。这一系统的加入使游戏有了多次重玩的理由，要想看到完整的剧情，仅仅通关一次是肯定不够的。

▲▶由于没有固定的路线，各地出现的敌人强度也是不固定的，会根据你的强度来定。

日记系统

发生过的事件都会被记录在日记中，以后能够随时查看。而且因为有了自由剧情系统，不同玩家的日记内容可能会完全不同，拿着自己的日记与朋友进行比较也是很有趣的事情。



▲日记也可以与朋友进行通信交换的。

敌方三首领率先披露

谜之狂歌人
梅迪克斯

狂气的贵公子
魔法院 静

浮游金刚
利工藤 王子

游戏中登场的11名同伴

游戏中登场的同伴角色总共有11名之多，不过一次游戏是不能将他们全部收集齐的，因为剧情中有不少分支，根据剧情的不同，同伴的加入情况也有差异，可能这名同伴加入了另一名同伴就不会加入了。

万能机械科学者
琳老师

被封印的樱花姬
若奈公主

蜥蜴人神殿的门卫
加吉

天帝的忍者
柳生

妖刀的女剑士
暗之右近

独眼的妖术师
果心居士

时之舞姬
神月

最强的古代兵器
盖德

鬼族的少年
天下丸

放浪的怪力僧
柄者

堕落的阴阳师
水月

系列。

——这话怎么讲……

广井 从《7》到《9》的舞台设计应该是非常随意的，会包含很强的亚洲风味，时代可能并不会局限于江户或镰仓时代，还有可能包含幻想成分或者让机器人登场等等，我想不会再做成完全和式风味的幻想游戏。

——本作的世界观与“《天外》系列”的其他几作有什么关系吗？

广井 完全没有关系。做这款作品最初的想法是因为我曾看到过日本的陶器和蓝染在世界范围内广泛流传的故事，看到这些具有日本特色的“蓝色”传到欧洲等地我感觉非常高兴，于是脑海中突然就冒出了“Oriental Blue”这个词。

——游戏标题就是这样来的啊……

广井 这也正好与“Oriental Red”相对，我也很想以这个标题做一款游戏啊。

——在游戏中“蓝色”会是一个关键词吗？

广井 世界就是在一片蓝色天空下，我记得我曾说过这样的话。

——“《天外》系列”第一次在掌机上出现，开发起来困难吗？

广井 哈哈哈，没有。其实我只写了一个剧本而已。不过我倒是很希望能在掌机上听到人语。

——容量问题啊。

广井 是啊。我跟HUDSON的人谈起这个，他们说“下次无论如何也要加入人语”，也许就在《赤之天外》里实现吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

前线狙击

ゲゲゲの鬼太郎 重返人间大制作

国内看过《ゲゲゲの鬼太郎》的人可能不多，但是熟悉日本动漫的朋友对于他的大名则应该比较熟悉了。水木しげる先生原作的漫画因为拥有极高的人气，从黑白时代开始，已经有4次被改编成了TV动画，从这里我们也可以看到这部作品在日本动漫画中的地位了！如果大家看过陈小春版的《鹿鼎记》，那么应该对剧中韦小宝想鬼点子时的背景音乐很熟悉吧。其实那个诡异的音乐就是《ゲゲゲの鬼太郎》的主题曲！当初的TV版动画因为考虑到观众的年龄层较低的问题，去掉了很多原作漫画中过分怪奇的内容。而这一次KONAMI在各大机种上推出的“鬼太郎”新作则是基于最经典的原著漫画的，它们将忠实再现出原作的气氛，绝对能够让没有看过动画版的你体验到“前所未有的恐怖的鬼太郎”！

ゲゲゲの鬼太郎 异闻妖怪奇谭

鬼太郎 异闻妖怪奇谭	KONAMI	S·RPG
PS2 ゲゲゲの鬼太郎 异闻妖怪奇谭	预定2003年12月	日版
1人	记忆容量未定	售价未定
对应Dual Shock2		

PS2版的作品是一款S·RPG。玩家要操纵鬼太郎和他的伙伴们进行战斗，惩治那些为害人间的邪恶妖怪们。游戏的基本构成就是传统的战棋式战斗，不过无论是地图还是角色都是用3D做成的。在各场战斗之间，会有描述剧情的对话部分；而在特定的场合还会出现以鬼太郎的视点进行的3D地图探索画面。

ゲゲゲの鬼太郎 逆襲！妖魔大血戦

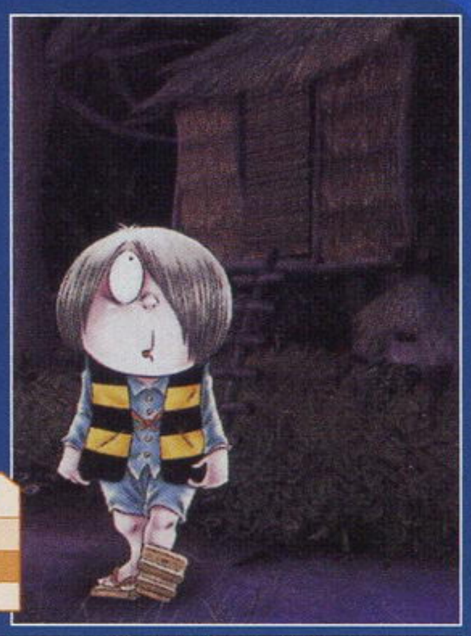
鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	KONAMI	A·RPG
PS ゲゲゲの鬼太郎 逆袭！妖魔大血战	预定2003年12月	日版
1人	记忆容量未定	售价未定
–		

与PS2版不同，PS版是传统的关卡选择型动作游戏，不过当中加入了一些RPG的要素。在这款游戏中玩家要操纵鬼太郎在横向或者纵向卷轴的版面中四处闯荡，打败关卡中的各种邪恶妖怪，最后完成这一关卡。在故事进行到重要部分的时候会出现对话事件，而随着流程的发展可以前往的场所也会变得更多。这一版本的特色在于额外附赠的妖怪解剖图鉴，可以查阅各种妖怪的身体结构图。（汗）

登场人物（妖怪？）介绍

ゲゲゲの鬼太郎 危機一髪！妖怪列島

鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	KONAMI	A·RPG
GBA ゲゲゲの鬼太郎 危机一发！妖怪列岛	预定2003年12月	日版
1人 自带记忆功能	卡带容量未定	售价未定
–		



虽然游戏的类型和PS版是一样的，都属于关卡选择型的动作游戏，不过本作的剧情和游戏系统则是完全独立的。玩家要操纵鬼太郎在被邪恶妖怪支配的日本各地巡回，帮助人类消灭它们。在游戏中遇到的各种妖怪都会被记录在妖怪图鉴之中，目前预计会有120多种妖怪在游戏中登场。为了弥补机能的不足，这款作品的独特之处就在于收录了制作TV版时因为太过阴沉而被删去的鬼太郎诞生秘话！在这里大家可以了解到鬼太郎的老爸是如何变成眼球的，鬼太郎又是如何来到这个世界上的……

话梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

文：LIKY

真·女神转生 恶魔混血儿

炎之书 冰之书

真·女神转生 恶魔混血儿 炎之书 冰之书		ATLUS	RPG
GBA	真·女神转生 デビルチルドレン 炎の书 冰の书	预定 2003 年 9 月 12 日	日版
	1～2 人 自带记忆功能	卡带容量未定	4800 日元
	对应 GBA 专用通信线		推荐年龄：全年龄

跨越魔界与现实的冒险 恶魔混血儿继续宿命

一直只在掌机上出现的Q版“《真·女神》系列”——“《真·女神转生 恶魔混血儿》系列”现在又有新作公布，仍然是在掌机上登场，仍然延续以往的传统分为两个版本一同发售，而这次两个版本的副标题则分别叫做“炎之书”和“冰之书”。新作将会大量增加恶魔的种类和数量，而一些新系统的加入也会使游戏的魅力比以往大幅加强，该系列的老玩家可不要错过。

这次的故事是紧随前作《光之书·暗之书》而来，主角仍然是在前作中登场的两位恶魔混血儿——仁和晶。在两人成功解决了前作中时空歪曲的事件后，曾饱受恶魔袭击的原宿街头也慢慢恢复了平和的景象，然而一个新的黑影又笼罩了这个繁荣的都市，两个身上流淌着恶魔之血的少年不得不再次前往魔界，继续自己恶魔混血儿的宿命……

▼一直都与仁是好朋友的女孩雷娜竟然要与仁战斗，到底发生了什么事情呢？

▲新的敌人出现了，他要把雷娜和小孩们带到哪里去呢？

前作的主人公继续出演

东京原宿小学的6年级学生，性格开朗活泼，对于自己感兴趣的事物表现得非常积极。

冰之书

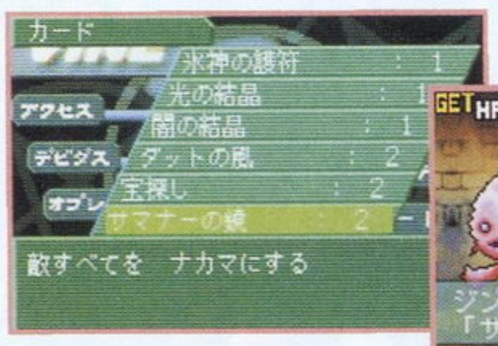
炎之书

同仁一样也是东京原宿小学的6年级学生，沉默寡言，是一个给人以冷静沉着感觉的少年。

三大新要素大揭露

1 主人公参战可能

该系列一直以来的传统就是主人公并不能直接参战，战斗都是由主人公召唤出来的恶魔去进行，主人公在战斗中要做的就是给恶魔下达指示，而这一次主人公能够直接参加战斗，但是也不是像恶魔那样去肉搏，而是使用卡片。在战斗中主人公可以使用各种各样的卡片，这些卡片效果各异，有的是攻击，有的是辅助，所以主人公的行动方式也变得相当丰富。不过也要注意，卡片都属于消耗品，使用一次就消耗一枚，而且还有一个限制条件，一场战斗主人公只能使用一次卡片。（汗）



▼效果各异的卡片给战斗带来了更多的变数。

▲卡片可以在商店中买到，也可以从宝箱中得到。

2 拍档成长新法则

跟主人公形影不离的恶魔拍档（盖尔／朗德）不同于普通的恶魔同伴，他们可以通过与其他恶魔合体来成长。而这次他们与恶魔合体还有可能提高能力的成长率，也就有说与某个特定属性的恶魔合体后有可能提高某个特定能力的成长率。这样一来玩家就可以有针对性地培养拍档的成长方向，而且还可以明确拍档变身后的形态，因为这次拍档的变身形态会根据能力值来决定。

▲拍档是通过与恶魔合体来成长的。

▼拍档等级上升，能力也会得到成长。

3 新恶魔增加 100 种以上

前作共有 360 种恶魔登场，可谓阵容强大，而这次竟然还会增加 100 种以上，使登场的恶魔达到 480 种以上，这实在是个惊人的数字，要收集齐他们绝对是一件浩大的工程。大家最好找上几个同好一起努力，通过通信交换来达成目标吧。这里也有必要说一下，这次可以与前作《光之书·暗之书》进行交换或者对战哦，玩过前作的玩家不用担心自己的心血白费了。

www.plumbook.cn

文：SOUL

访问制作人久保亨 在访谈中透露新作的珍贵情报！

——续篇是从什么时候开始制作的？

久保：大概从第一作结束之后就开始第二作的策划了。不过实际的制作工作是从2003年开始的。

——那么《O.D.》会是一款什么样的游戏呢？其制作理念是什么？

久保：前作在日本国内外都获得了很高的评价，这主要是因为内藤泰弘所绘制的世界观及角色实在是太吸引人了。前作的游戏理念就在于“让玩家能在很短的时间之内就获得游戏快乐”，但同时玩家中也有人反映游戏时间太短了。为此，这次的《O.D.》就增加了一些能让游戏时间变得更长的要素，同时我们也增加了更令人激动的动作及更富有演出效果的场景。

——标题中的“O.D.”是什么意思？

久保：这是“Over Dose”的缩写，就是“过量、过度”的意思。

——这一回藤岛康介先生也参加游戏的制作吗？

久保：是的，藤岛先生负责很关键的枪械的设计。在我们之后公开的情报中你就会感叹：“好酷的枪啊！”

全新角色登场 其他两名可用角色会抢主人公的风头吗？

《O.D》将会有全新角色登场，而且还是可以由玩家进行操作的全新角色，那么这些角色是不是和主人公一样强大而又具有魅力呢？就让我们来看看。

▲游戏画面的风格与前作大致相同。

第一位新角色名为洛凯特比利。上翘的发型、一头的红发再加上一身的红衣，可以看得出他是一位很张扬的人。另外从标题画上可以看到他抱着的是一把吉他，难道他的武器就一把吉他吗？看起来很有趣的样子。个性张扬的洛凯特比利将会为我们展现怎样的超酷动作呢？让我们拭目以待吧。可能是游戏还处于初期开发阶段的缘故，人物设计画中的人物头发颜色与标题画上的人物发色不同。

洛凯特比利 个性张扬者

▲从画面上似乎还看不出新作有哪些方面的进化，希望这次除了爽快感之外，还能有更多丰富的内容。

第二位新角色名为尸十二。衣衫褴褛的他右手持着一件非常奇特的武器，这项武器先是一把红色的利剑，但剑柄处却是一把小型手枪。更奇特的是他的右肩竟然冒出红色的火焰……这是怎么回事？另外他那付不在乎任何事情的表情让人感觉他是一个很疯狂的人物。充满神秘感的尸十二到底是何方神圣？他与主角GRAVE到底是什么样的关系？

尸十二 神秘者？疯狂者？

GRAVE（BEYOND THE GRAVE）的武器装备仍与前作相同——手持巨大的双枪“地狱犬”，同时背后拖着一个棺材状的武器，当中装着众多强力的重武器。GRAVE的身体有着很特殊的秘密，他为此必须定期更换全身的血液，另外，在前作故事中，他未能成功地保护好友工博士……本作中GRAVE在造型上有了很大的变化，不但脱去了帽子，全身的装束也变得更为简约了。

GRAVE 系列作的主角

铳墓O.D.	RED	ACT
PS2	GUNGRAVE O.D.	预定2004年春	日版
	1人	记忆要求未定	售价未定
	对应周边未定　开发度20%		

自《铳墓》（GUNGRAVE）之后已经1年，RED公司及漫画家内藤泰弘再度合作出击，这一次，他们带来的是《铳墓O.D.》，而不是《铳墓2》。《铳墓》于2002年7月18日发售，单在日本，它就达到了10万套的销售成绩，作为一款非常单纯的动作游戏，这绝对属于异常优秀的成绩了。这次的《铳墓O.D.》（以下简称《O.D.》），将在前作的基础上进行各方面的强化，包括增加可用的角色、扩大场景的面积等，《O.D.》将把前作中无与伦比的爽快感、破坏感提升到一个新的境界！

www.plumbook.cn

超任S·RPG名作在PS上复活！

前线任务 1st	SQUARE ENIX	S·RPG
PS FRONT MISSION 1st	预定2003年10月	日版
1人	记忆要求未定	3800日元
对应周边未定		

FRONT MISSION 1St

フロントミッション ザ・ファースト

1995年2月26日，一款名为《FRONT MISSION》的游戏在SFC主机上登场，并标志着又一个经典S·RPG系列的诞生。其复杂的故事背景及独树一帜的系统都对喜欢科幻架空战争题材的玩家有着很强的吸引力。除了日本，在国内也不乏《前线任务》的忠实FANS，这倒不完全是因为SQUARE在玩家中的号召力，毕竟在这样一个硬派写实的游戏中并不会找到多少《FF》的影子。如今事过境迁，SQUARE已经与ENIX融合，"《前线任务》系列"的前景越发不明朗了。不过近期SQUARE ENIX突然公布了要将初代《前线任务》"强化移植"至PS主机上，并以3800日元的低价格发售，而且公布情况时的开发进度就已经超过了80%，可谓发售在即，这一切都让人颇感意外，这是否意味着《前线任务》的新作会在不久的将来一举公开，而这款《前线任务 1st》只是为了让玩家能重温此系列的独特魅力呢？当然，这只是一个"前线FAN"的猜测，我们还是把目光投到这款移植作品之上，看看它是否能够还原原作曾经给我们的感动吧！

▲战斗采用的是自军与敌军交互行动的回合制。不光是街道，山地、丛林、工场、基地……都将成为战斗的舞台。

画面的进化

本作既然称之为SFC的"加强移植版"，自然会追加不少新要素。除了剧情、角色的追加以及系统的改良外，在画面方面也并非完全照搬，配合机能的提升有一定程度的强化。从现有的资料来看，背景的色彩与建筑、植被的精细程度都有显著的提高。

▲▶上方为SFC版的画面，右边为PS版的画面，细节方面有不少改变哦！

故事概要

游戏的故事设定在近未来的架空世界中，讲述的是两个大国U.S.N与O.C.U.之间的纷争。U.S.N在哈夫曼岛上的拉卡斯区军需工场被4台O.C.U.的军用机器人"WANZER"袭击而遭到毁灭性的破坏，此次事件史称"拉卡斯事件"。O.C.U.对此次袭击矢口否认，两国之间也没有任何和解的意思，哈夫曼全岛一瞬间便进入了战争状态。2090年，第二次哈夫曼战争终于爆发。玩家将率领佣兵部队"加尼昂克罗"与敌对势力U.S.N.的部队展开正面交锋。而双方使用的武器正是各种型号的WANZER。

▲在战场中的情节对话可以帮助玩家来了解故事的发展。

新剧情收录

本作中增加了U.S.N.方面的剧情，甚至可以使用原本的敌对方U.S.N.军来进行游戏，这样就可以从中了解到原作中并未公开的一些内幕，玩家也可以以两大势力不同立场的思维方式来了解这场战争的全貌。

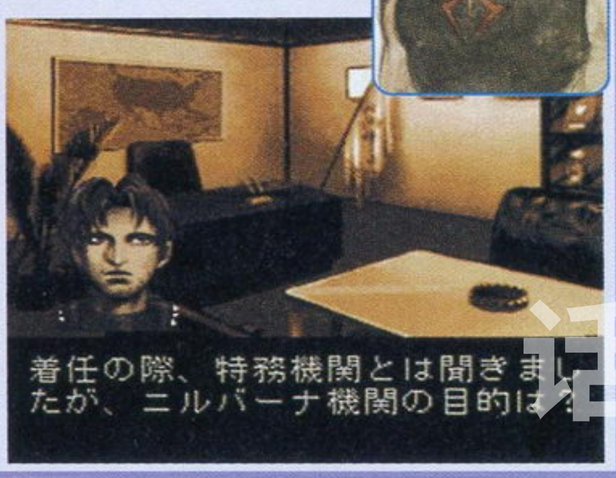
▲U.S.N. 的卓斯克大尉是整个故事中的关键主角。

▼郊外的居民区，这里有哈夫曼岛不为人知的一面。

新角色登场

从现有的资料来看，本作很可能会有相当长的"里篇"存在，而U.S.N.方面的主角就是这个名为凯文·格林菲尔德的年轻人。凯文出身在北美，现年23岁，是U.S.N.特殊部队"黑色猎犬"的小队长。尽管凯文年轻气盛，具有很强的好奇心，但他的部下似乎对他冲动的个性十分欣赏，而凯文的队员、上司等相关人物都会作为新角色一一亮相。

▶新人物的角色设定依然是天野喜孝大师。



◀这是部队的副官桑达斯，他与凯文已经相处了很长时间，他对自己年轻的上司十分信任。

简略战斗模式搭载

在战斗菜单画面中出现了"简略战斗模式"的选项，打开这一选项就可以关掉战斗画面，直接看到战斗结果的数据表示，这样一来便能大幅缩短游戏时间。虽然只是一个不大的改变，但设定因此显得更为友好。

▲在通常战斗中也可以随时切换战斗模式，十分方便。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：卡伦

光之里侧，善之对面

特别企划 UCG评选九大魅力反派

“主角是什么？是用来映衬配角魅力的附带品而已。”

有人曾如此尖刻地评论道。虽然他这句话是针对动漫作品而言的，但实际上用来评论游戏也丝毫没有问题，甚至更为贴切一点。由于作品类型的限制，大多数游戏中的主角性格往往比较单一，或是天真少年或是正义青年，克劳德和阿雅这样的也不过是极少数的异类而已。这样虽然并不至于令人感到厌烦，但见多了却也会使玩家对主角的兴趣大大减弱。不过，厂商并不会为此担心，因为他们实际上确实是按照文章开头的那句话而做的，于是，性格各异极富魅力的配角们诞生了。八神庵、萨非罗斯、雷文、NIGHTMARE……深深吸引我们目光的，往往是这些浑身洋溢着摄人魄力的“非主角”系，与主角一行站在对立面的所谓反面角色们更是凭借其特有的气质在游戏中拥有最多的拥簇，而卡伦今天所要提到的，便是UCG编辑部内被大家公认并精选出的九位最具魅力的——“主角之敌”。

一、萨非罗斯

出处《最终幻想VII》

“你现在看到的，是现实。你记得的，那才是幻觉。”

“无须恐惧，因为等待着你的终归只有死亡一途。”

他站在烈火中，静静伫立，纹丝不动。银色的长刀正宗之刀锋冽出了冰冷之影，银色的长发被火光及血光投射上了一层落日之红。

他曾是战士，一个被公认为拥有天下第一力量的战士；他曾是英雄，一个被无数部下所拥护敬仰的英雄。

而现在，他变为了天使。

拥有单只洁白的羽翼，要将这个世界彻底毁于业火中的罪天使。

尼布尔海姆的烈火，是英雄与恶魔的分割之火；无数个亡魂在火中悲鸣号叫的寒夜，是其新生及毁灭之夜。而那时只是他的属下和崇拜者，现在则成为救世英雄的一男一女，又有谁能看见火光中他那双悲伤绝望的眼睛？

黑色魔石放射出破灭之光，从天而降的陨石投射下死亡之影。他浮于生命之泉上，闭目聆听着即将毁灭的星球的悲鸣，默默等待着另一位拥有片翼的金发少年的降临。

当看到那人自地表向这方缓缓飞来，那柄巨剑再度出现在其面前时，萨非罗斯的嘴角露出了一丝淡淡的笑容。

“也许，这就是宿命。”

善良、智慧、理解、伟大、力量、美丽、胜利、杰出、基础和天国，犹太神话中造物之神向虚无中送出的这十种物质，便是为我们所熟知的萨非罗斯（Sephiroth），而其在世间的具体形态，则是所有灵魂的回归之所——生命之树。

当正宗刀贯穿艾莉丝胸膛之时，不知屏幕前有多少人对萨非罗斯恨至骨髓，但游戏中的萨非罗斯，在其冷酷外表下拥有的，却是一个悲哀的灵魂。当在尼布尔海姆的魔晃炉前知道自己的真正身分——神罗用古代种杰诺瓦的细胞和人体在魔晃炉中浸泡而生的产物后，无法接受这个致命打击的他彻底崩溃了。他抛弃了爱戴自己的部下，身为人类的自尊，以及那颗高傲不骜的心，而屈服于自己那所谓的“宿命”。仔细想想，他究竟有什么将地球毁灭的理由呢？对人类的痛恨也显得没甚么来由，体内那古代种的遗传基因又真的是如此的重要吗？我们只能说，那时的萨非罗斯已经疯狂了，他企图通过吸收生命之泉的能量来成为主宰这颗行星的神，想用陨石之力彻底净化自己眼中这颗污秽的星星。在遗忘之都的水中平台前，其分身曾嘲讽地称克劳德只不过是个傀儡而已，可被自己体内的遗传基因及命运缚住的他与傀儡又有何异？

在大空洞内生命之泉的那场决战后，他的野心、他的复仇、他的宿命……一切的一切都如同破碎的玻璃般纷纷扬扬地自空中缓缓坠落，最终化为晶莹的粉尘被风吹散在整个世界中。

五百年后，赤红十三带着自己的孩子站立于山崖上，注视着远方那片绿草茵茵的大地。这颗星球在其漫长的历史中会遗忘早已成为往事的事情，无论是英雄、罪人、普通人都只不过是这广大世界历史长河中一个匆匆过影而已，而最后都终将随风而逝。执着于所谓的罪与宿命的萨非罗斯，大概是永远都无法理解这一点的吧。

魅力时刻：请回忆一下其从天而降杀死艾莉丝后的冷笑以及尼布尔海姆火中那个黑色的背影吧，那大概是令玩家初次真正直观地感受到震撼为何意的两幕情景了。

二、威斯克

出处《生化危机》系列

“安布雷拉？哼，你真的以为一切都在他们的掌握中吗？”

“我是被你哥哥他们杀死，为了复仇而从地狱归来的亡灵……”

当玩家在一代中看到那位S.T.A.R.S.的队长被Tyrant的利爪穿心而死时，大概没有人会想到之后还会有与其再度相遇的一天吧。“酷”，这是每个人在看到威斯克的形象后都会脱口而出的一个字眼，可如果按照一代的设定来看的话，这位终日戴着墨镜的冷酷男子也只不过是众多同类作品中的类似形象之一而已。而其形象的逐渐丰满乃至成为“《生化》系列”中最受欢迎的角色，则是由于CAPCOM及剧本创作团体“FLAGSHIP”对其的不断再加工塑造所致。

强大的力量与至高无上的权力，这就是威斯克梦寐以求的东西，他之所以进入安布雷拉，就是想凭借令其引以为傲的化学知识在那里出人头地。但同期进入，当时只有16岁的威廉却令他明白，这个世界上还有着一种名为“天才”的存在。如果留在这里，那他永远都不可能拥有自己想要掌握的权力、金钱和力量三方的完美统一。正因如此，他背叛安布雷拉而转投H·C·F也就成为了顺理成章的选择。

藏于黑色镜片下的血红色瞳孔，轻易一击便能将人打出数米之远的强大力量——时隔5个月后，在洛克福德岛现身的威斯克再度震惊了世人，那时的他已经通过威廉的药物变为了“超人”。也许CAPCOM最初的用意只是想让他来令剧情进一步拓展，但《维罗尼卡》推出后，威斯克的受欢迎程度却让

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

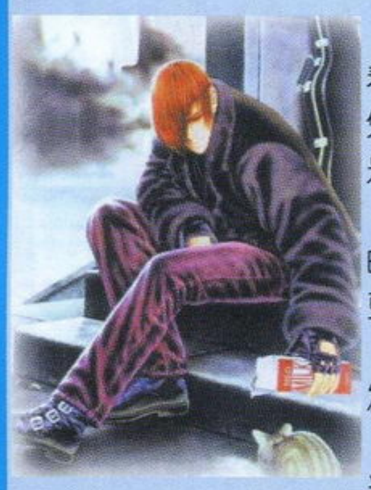
CAPCOM大感意外，明眼人都会看出，那个所谓的“完全版”新增的剧情都是为了更加“正面化”威斯克的形象，在与完美生命体——女王蚁阿蕾克茜娅的较量中，威斯克竟然丝毫不落下风。最后与克里斯的那一战更是将他的强与酷体现得淋漓尽致。在日本各大《生化》专题网站组织的最受欢迎角色评选中，威斯克都是当仁不让地位于三甲之列，之后的两份《威斯克报告书》更是令其人气飙升。一直以来，卡伦总觉得威斯克的设定有些像漫画《变身斗士凯普》中的卷岛鄂人，两者都是为了达到自己的目的而不择手段，所投靠的组织也都只是他们利用的跳板。请各位不要以为威斯克只是H·C·F手下的走卒而已，CAPCOM花了如此之大的精力而塑造出的角色的野心又岂会仅止于此？在黑色的镜片下，又有谁知道那双眼睛中闪烁的是怎样的光芒？关于威斯克的故事还没有结束，所以在下也不敢对其妄下断言，但不久后，也许就是在4代中，我们将会再度看到金发男子那冰冷的声音及不屑的笑颜。

魅力时刻：“看吧，这就是我抛弃人类身分所得到的力量！”即将爆炸的南极研究所前，他一拳将克里斯击飞后摊开双手仰天长啸。狂笑声回荡在空旷的冰原上，久久未能散去。

三、八神庵

出处
《格斗之王》系列

游戏结束！哭吧！叫吧！然后死吧！



忽明忽暗的路灯下，他昂首站于那里，冷冷地注视着不远处那个身着学生服的男子，淡蓝色的火焰扭曲着凭空燃烧在其掌心，被狂风吹动的鲜红额发下显露出的是一双血红的瞳孔。

有人将其视为疯子，因为他的一举一动都显得那样的疯狂及神经质，将对手摧残至无法起身后的三段狂笑更是令人怀疑其精神状态是否还维持在正常状态。

有人将其视为偶像，缘于其那新潮怪异的服饰、散发出摄人邪气的面庞及无视这世界一切法则的狂傲不羁。

八神庵是特定时代的产物，深知这个时代年轻人叛逆心理的SNK创造出来的他恰好迎合了那些玩家的心理。许多人对八神受到如此狂热的拥护感到迷惑不解，那是因为他们已经无法适应这个光怪陆离日新月异的世界。若按角色性格立体化构造方式来分析的话，八神庵无疑是不及格的，但如今的众多年轻人并不需要自己崇拜的人具有多么复杂的性格或深刻的内涵，他们需要的，只是显露在表面的“偶像”外表及其锋芒毕露的性格而已，前段时间红得发紫的F4便是最好的例子，而八神远在他们出现七八年前，便通过“第九届GAMEST最佳角色奖”验证了这条道理。

说回到游戏中来吧，有时候觉得，八神对于京的那份强烈的宿敌意识真的有些莫名其妙。他是为何一而再、再而三地出现在其面前？父亲的教诲？家族的仇恨？想战胜强敌的信念？乍看起来这些都似乎有道理，但每条又都能找出破绽。到头来，我们还是只能将其归结为“宿命”这万能的二字。从这种意义上来看，八神无疑是可悲的，因为他的生存意义，只不过是和另一个男子无休止地战斗而已。

在1997年那场最终决战时，被大蛇之血所控制而暴走的八神将其疯狂残暴发挥得淋漓尽致，就如同失心的魔鬼般将对手视为蝼蚁尽情肆虐。但令所有人都意料不到的是，最后正是由于他的觉醒及牺牲，复活的大蛇才会被再度封印。

八神从身后抱住大蛇，狂喊让草稚京将自己与大蛇的身体一同击穿的那幕场景，在当时不知震动了多少玩家的心。虽然此情此景在众多ACG作品中已屡见不鲜，但不同的是，这次换作的，是没有人想到他会如此做的八神……

从那一刻之后，那个红发男子在人们心中的形象便有了微妙的转变，就连以前对其嗤之以鼻的玩家也无法否认初次看到那一幕时自己受到的冲击。充满了邪气魅力的八神，这个形象的塑造历经了3年，终于在1997年完全丰满了起来，直至现在仍拥有绝高的人气。

附带提一下，八神庵最厌恶的事情竟然是暴力。也许SNK的角色设定人员是想说明其并非狂恋战斗撕杀，但结合到他的所作所为来看的话，却只会让人感到啼笑皆非罢了……

魅力时刻：战斗胜利后的仰天狂笑，大概只有亲眼见到的玩家才能清楚那究竟是怎样的笑容。

四、织田信长

出处
《鬼武者》系列

“人生五十年，与天地长久相较，不过渺小一物，看世事，如梦似幻，一度得生者，岂有不灭乎？”

何谓第六天魔王？

烦恼魔、死魔、阴魔……在佛教所称的四大魔当中最强之魔——将欲望与憎恨深植人心的他化身的天魔王是君临黑暗世界六道之主，在释迦牟尼入灭之时，直到最后仍一直阻止其转生的也是他。他，便是第六天魔王。

而在公元1571年9月的日本，一个身披盔甲的男子站在被烈火熊熊燃烧的比睿山下，闭目倾听着延历寺内无数僧侣的惨叫，紧随在其身后的，是数万纪律严明的士兵。

自从那一天起，这个原先被人称为“尾张的大傻瓜”，现在却几乎将整个日本握于手中的男子便继承了佛敌之名——第六天魔王。

那个男子，就是织田信长。

历史上的信长，人生完全可以用“传奇”二字来形容。从尾张的大傻瓜到战国的风云儿，再到桶狭间那场日本历史上最著名的奇袭……面对今川义元的4万大军，信长不顾部下惊异的目光，仅率领2千人便向在桶狭间休息的义元军队发动了奇袭，突如其来铺天盖地的暴雨几乎令人相信冥冥中有鬼神助其一臂之力。猝不及防的义元军顷刻间便被冲击得分崩离析，随着毛利新助取下今川义元的首级，桶狭间之战以信长大获全胜而告终。也正是从此役开始，信长开始了他“天下布武”的霸业之途。

如果不是本能寺那场叛乱的话，说不定信长已实现了他的梦想，但明智光秀的

反戈一击却硬生生地令历史的方向偏转。烧死了无数僧侣的信长最终也葬身于烈火焚烧的寺庙中，这不得不说是命运和他开了个大大的玩笑。

在现今的日本，仍有许多年轻人将信长视为自己的偶像，并尊称其为“陛下”，而在各种ACG作品中，织田信长也堪称是战国时代出现频率最高的角色。忠于史实派的《信长的野望》；纯粹恶搞派的《宛如梦幻》、《瀛男》；虚实结合派的《修罗之刻——信长篇》；无关痛痒派的《霸王忍法帖》……而近几年又将信长从墓里挖出来包装一番推向市面并令其再度大红大紫的，无疑便是CAPCOM的“《鬼武者》系列”了。

虽然比起同类作品来，《鬼武者》中的信长性格其实并没有太大的改变，甚至在游戏中根本没露过几次面，但其外形却堪称是近年来设计得最为成功的。尤其是在2代中，序篇CG动画内其未发一言，甚至连表情都没有丝毫变化，但导演却出色地运用环境烘托将一个浑身散发出邪气及霸气的王者形象展示于玩家面前，邪恶之魅力被其发挥得显露无疑，令人感到不寒而栗。冷冷红月下，幻魔王织田信长统领手下策马行于大屠杀后的柳生庄的那幕情景更是不知抓住了多少玩家的心。不知在3代中依然会出现在我们面前的信长，其表现是否又会超越2代而再上一个台阶呢？

魅力时刻：幽静的森林中，一身漆黑色铠甲的信长放任毒蛇在其手臂上游动，翻身上马，慢慢走向山脚下的柳生庄。不久后，那里就将迎来一场惨烈的血雨腥风。

五、兰斯洛特

出处
《皇家骑士团2》

“看看周围吧，多少人有能力去实现他们的理想？又有多少人甘于牺牲一切去追寻他们的理想？那些在那场革命中被你解放的人现在怎么样了呢？还不是和以前一样喋喋不休地抱怨自己的麻烦吗？他们根本没考虑到你们所做的牺牲！而之所以会沦落成那样，是因为做受害者更容易！他们不是因为弱小才抱怨的，成为弱者是他们自己的选择！那样他们就可以喋喋不休地抱怨，他们所相信的是“变弱”的好处！自由不是由某个人给予你的，而是你必须追寻和为之奋斗的东西。可他们整天就这样呆坐着等他们的救星，但却没有人想到去当那个救星！”

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

熊熊烈火狂卷着整个村庄，随之而即的是村民的惨叫与哀号。不知从何处而来的众多铁面骑士一次又一次将手中的利刃刺向手无寸铁的民众，儿童、老人、孕妇……最弱的群体在这场浩劫中迎来的却是最悲惨的宿命。

抱着布娃娃的小女孩看着父亲倒在血泊中的身影而吓得哇哇大哭，拼命想要逃离的母亲也在剑光闪过后失去了性命，怀中的婴儿掉落于地，可又有谁会在乎孩子惊恐的眼睛？

蓝发单眼的男子勒马站在高处，冷漠地看着自己一手导演的惨剧。而在漫天飞雪的夜空下回荡着的，只有名为德尼姆的少年那充满绝望的悲鸣……

作为TV主机上有史以来惟一有资格被称为“史诗”的游戏，《皇家骑士团2》以其独有的历史厚重感为我们描画出了沃里利亚岛那段充斥着种族大屠杀的血雨腥风的黑暗年代。而暗黑骑士兰斯洛特，便是这场战争的见证者及引导者之一。

在序幕中，尽管兰斯洛特露面的时间只有短短的数秒钟，但那暗夜中策马立于悬崖上的孤傲身影却抓住了每位玩家的心。不过虽然身为罗迪斯教国十六骑士团之最强的暗黑骑士团的团长，兰斯洛特在沃里利亚的这场内乱中其实并没有起到什么至关重要的作用，而他最终的结局，也只是黯然地返回教国罗迪斯而已。但我们之所以要将其评为最富魅力的角色之一，则是在于其那些在TV游戏中极少出现的发人深省的话语。

第三章“野心和欲望之争”中，暗黑骑士兰斯洛特在阴暗的地牢中与夺去其左眼的塞诺比亚圣骑士兰斯洛特唇枪舌剑的那一幕是《皇骑》的经典场景之一，而其说出的那段震撼人心的话语（文章开头的那段）更是直到今天仍被人广为提起。从某种程度上来说，在这一幕中兰斯洛特实际上是松野泰己的代言人，他借助暗黑骑士之口一针见血地指出了民众的奴性及劣根性，而其之后的某些话语，又充分体现了松野对现实中某超级大国霸权主义的讽刺。

在《皇家骑士团2》中，我们眼中的兰斯洛特是强大且冷酷的；而在GBA版的外传中，我们见到了那时尚是青年，意气风发并信奉正义必胜的阿尔丰斯·塔尔塔罗斯，但在经历过战火的洗礼及失去心爱女孩的痛苦后，被自己信仰所抛弃的他渐渐明白了这个世界原本就是残酷无情的，而其内心也逐渐被黑暗的情感所渗透弥漫。

在教皇之厅，当接受教皇赐予的“兰斯洛特”这个名字时，不谙世事的青年阿尔丰斯便已经从这个世界上消失了，取而代之的，是与自己的新名字一同坠入奈落中的，冷酷无情的暗黑骑士团团长兰斯洛特·塔尔塔罗斯……

魅力时刻：“真舍不得和曾夺走我一只眼睛的人说再见呢，但我没有时间也没有必要再对你用刑了。”地牢内，兰斯洛特冷冷地抛下这句话后，不再理会被之前的卡秋娅事件震惊得无法说出话来的故人，扭头向门口走去，“再见了，塞诺比亚的圣骑士……

六、白河愁

出处
《超级机器人大战》系列

“我所追求的是自身完全真实的自由，介入吾心者，即使是神也不可放过。”

“企图控制我、利用我的人啊，用你的生命来偿还吧！”

初次见到白河愁的人，大概都会被其英俊的外表和冷静自信的性格所吸引，而当其在漆黑的宇宙中驾着魔神般的真·古兰森傲然挡在原先的队友之前时，大概也不会有多少人会对此大吃一惊。“金鳞岂是池中物，一遇风云便成龙”，亲眼见识到其强大的玩家心中都应该清楚，拥有如此实力及头脑之人又岂会甘心居于人下？郎德·贝尔只是其达成自己目的的一步棋而已，甚至连曾将整块拉·基亚斯大陆陷入彻底恐怖中的太古邪神波尔库鲁斯，对于白河愁来说也是如此。

克里斯托弗·古兰·马克佐特，此乃地底次元世界拉·基亚斯大陆神圣兰古兰王国原王位第三继承人之名。而其母，被强行召唤至拉·基亚斯并被第287代兰古兰国王的王弟凯奥·克兰·马克索特迎取的地面女子白河美咲则称其为“愁”。在生下白河愁后，被思乡之苦困扰而又无法回去的的美咲脾气变得越来越怪异，最后终于精神失常。那时年仅十岁，对母亲敬爱有加的白河愁无论如何都不会想到，为了返回地面世界，母亲竟然会狠心地将自己当作仪式的祭品。胸口那道永远无法消失的伤疤，便是这段痛苦回忆的印记。在垂死之际，白河愁用自己的灵魂与感受到其强烈求生意志而来的邪神波尔库鲁斯签订了契约，自此受到了邪神的咒缚及控制，而契约直到其一度死亡并被魔神官卢奥祖复活后才随着自己部分记忆的丢失得到解除。

阴暗潮湿的神殿中，长期隐瞒其已摆脱邪神控制的白河愁救下了本应被当作祭品的恋人——具有王族血统的少女莫妮卡。但令所有人都意想不到的是，他依然用卢奥祖作为祭品完成了复活仪式，波尔库鲁斯在数千年后再度出现于世间。而白河愁之所以要令其复活，就是要亲手杀死这个曾控制了自己的意志，随意摆弄人心的邪神。

与很多人想象中不同的是，白河愁其实并没有太大的野心，他所追求的，只是不受任何束缚的完全自由而已，而如果有人对其梦想加以阻碍的话，那他无论花费怎样的时间精力及代价，都会用自己亲手改造成的真·古兰森毫不留情地将其粉碎殆尽。DC如此，卢奥祖如此，邪神如此，异星联军的总司令萨萨纳恩也不外如是。至于那个驾驶着风之魔装机神的绿发少年，白河愁对其拥有的却是复杂的情感。一方面，自己由于杀死了他的老师——剑王西奥鲁多而成为了他的死敌，两人只要一碰面便必定会伴随着刀光剑影；而另一方面，虽然令人很难以置信，但白河愁对活力四射的安藤正树，确实是有着羡慕之情的。

还记得那只使魔——鹦鹉捷卡吗？那是白河愁在幼年垂死之际从其体内诞生的，又贪财又多嘴的它与愁的性格可以说是截然相反。但它所代表的，其实是愁心底的补完，也就是自从童年的创伤之后便一直深深隐藏在愁的内心，甚至连他自己都说不清楚的，对同伴及热闹生活向往的情感。

毕竟，那是自小便因其体内地上人血统而饱受鄙视迫害的白河愁所从曾亲身体验过的情感啊……

魅力时刻：“将DC及异星人打败的朗德·贝尔啊，现在的你们，已经有了与我的真·古兰森交战的资格了。”《第3次超级机器人大战》的最终章时，白河愁站在了本认为战斗已结束从而面露惊异之色的原队友的对立面，脸上浮现出傲慢的冷笑。

七、德拉古拉伯爵

出处
《恶魔城》系列

“是吗？过于痴迷于力量就是我的败因吗？还真是讽刺啊……”

“即使是历史上最嗜血的古罗马暴君：尼禄、戴克里安也没有如此残酷和难以计数的刑罚。”

这是史书中对历史上真实的德拉古拉伯爵——15世纪瓦拉吉亚公国督军弗拉德四世的评价，他曾因击退了奥斯曼帝国的入侵而被称为民族英雄，但其将成千上万俘虏全数都用木桩钉死的残虐行径却令其被无数人视为恶魔在人间的行刑者。TAPES（施木桩刑的人），DRACULA（魔鬼或龙的别名），当时的人以这两个称号指代那个不敢说出口的名字，而在400年后的1897年，英国作家斯托克那篇不朽名作《德拉古拉》的诞生不仅奠定了吸血鬼故事的现代形态，更令德拉古拉一名从此成为了吸血鬼的代名词。

虽然曾在无数游戏中出现过，但一提起这个名字，所有人首先会想到的必定会是“《恶魔城》系列”。在游戏中，一袭红黑相间的长袍，浑身洋溢着邪恶的王者之气的德拉古拉伯爵是吸血鬼猎人一族永远的敌人，但不论被封印多少次，不死者之王在百年后都会随其巨大的城堡及无数原本居于地狱中的下仆再度出现在世间，继续将这个世界笼罩于黑暗之中。其为堕世者之君王，亦为现世者之魔王，每次伯爵复活之时，死神的镰刀都会在尘世无休止地划出死亡的弧线。无数血肉之躯在邪恶狂舞下尸横遍野。生灵的哭喊在月光下不断传入城堡大殿之间，但高高坐于王座上的那人却享受似的地闭上了双眼，杯中那鲜红欲滴的葡萄酒随着手指的摇摆轻轻晃动。俗世之人恐惧地称其为无情之人，却浑不知那人最后的感情正是由于他们的愚蠢才会消失殆尽。

也许是在青草茵茵的河畔，也许是在崎岖曲折的山间，没有人知道两人之间的故事究竟是如何开始的，但爱情之花在善良的人类少女和邪恶的吸血鬼伯爵间盛开却是不争的事实。如果这段恋情能够持续下去的话，那未来也许将会向着截然不同的方向发展，但暗夜中教会裁判所广场前那团熊熊燃烧的火焰，却让这一切都失去了意义。

从失去自己一生中最爱的女子的那一天起，德拉古拉的心就已经死了，而支撑其活下来的，只是为了丽萨向这个世界复仇的信念而已！他是强大的，以其一己之力便足以君临世界，而同时，他又是最悲哀的，因为他不但保护不了心爱的人，更连见她最后一面的机会都没有。贝尔蒙特家族数百年间穷尽数代之力与不死者之王对抗，但无法理解他内心悲哀的他们却只会让其心中对人类的怨恨越来越深。而解开他心锁的，

www.plumbook.cn

是其世界上惟一的血亲，但同时也是与其站在完全对立面的那位金发青年……

“阿鲁卡多，告诉我。丽萨……最后说的话是什么？”

“不要怨恨人类，假如人类的存在并不被许可，就让他们自己步上毁灭之路吧。还有……父亲，对你永远的爱……”

“我真的错了吗，丽萨……”

1796年，悲伤的小夜曲终于奏完了最后一个音符，猛然醒悟的伯爵同其城堡一同消失在了混沌中，这，也是其最好的结局。我只知道，从《月下》结束的那一天起，“《恶魔城DRACULA》系列”便已经画上了一个完美的句号，而之后的那些，在我心目中，都只是“《恶魔城CASTLEVANIA》系列”而已……

魅力时刻：阴暗而高雅的城堡，悠闲坐于王座上的伯爵，持鞭怒目而视的里奇特。瞬息，酒杯掉落于地化为点点碎片，鲜红的葡萄酒就如同火焰般在地毯上燃烧。时空蓦地转换为异次元，高大的吸血魔王之姿出现在吸血鬼猎人的面前。

八、LIQUID

出处
《潜龙谍影》系列

“不！你没有名字！我们既没有过去也没有未来，即使有过也不是真正属于我们的。我们不过是父亲BIG BOSS的复制品而已！”

“好久不见了，兄弟……”

他是众人眼中自BIGBOSS死后第二强的战士，智商180，精通7国语言，擅长搏击、射击等各种技能，年仅18岁时便成为了英国军情局六处成员。在WOLF、巴尔干等人心中，他是FOXHOUND名至实归的最佳领袖人选。但他们不会知道也不敢相信的是，自卑的情感却一直植根于那个被他们视为完美无缺的领袖心中。

劣质（隐性）基因的继承者，为了制造继承了BIGBOSS全部优秀（显性）基因的SOLID SNAKE才会诞生的附带品。自从知道了自己（所谓）的真正身分后，LIQUID的心便被仇恨彻底占据，对明知自己具有劣性基因却既然选择自己作为继任者的BIGBOSS，他更是有着一种异样的憎恶及复仇之心。但拥有最优基因的孪生兄弟却让他亲手杀死父亲的愿望化为了泡影。失去了十几年来最大目标的他在茫然后终于再度寻找到了自己的生存意义——实现BIGBOSS的遗志，彻底超越父亲，超越自己遗传基因的界限！

LIQUID是冷战时的产物，而其也只适合生活在那个尔虞我诈、混乱对峙的年代中，在如今这个已不需要他们这种人造士兵进行战斗的世界上，他渐渐迷失了自我，而其坚信的是，只有将世界重新导入混乱中。不断在人类心中产生新的仇恨，那样他们的生存才会有意义。正是基于这种观点，LIQUID才会率领FOXHOUND发动阿拉斯加的那次叛乱，并夺取METAL GEAR作为其目的的实现品。

他失败了。叛乱被镇压下来，METAL GEAR被完全破坏，最得力的下属也都在这片冰原上停止了呼吸，而完成这一切的，正是那个数年前摧毁了其向BIGBOSS进行复仇的心愿，而如今又再度让其梦想破灭的孪生兄弟。在这场隐藏在水面下的对抗中，LIQUID一直化身为教官将其当作自己手上的棋子，但他没有想到的是，正是他心目中这颗看似微不足道的棋子令他的全盘计划毁于一旦。

光与影，最优及最劣，传说中的英雄及只能在黑暗中行动，不为人知的夜行者。而LIQUID，却只能是后者，至少，他是这么认为的……

LIQUID本来可以亲手杀死自己的兄弟，但在持枪准备向被压在吉普车下的SNAKE射击时，他却被自童年时便梦寐以求的东西彻底击溃了。

“FOX……DIE……”

谁为最优？谁为最劣？当得知了事实真相的那一刻，却已是自己生命的最后时刻，这无疑是对其人生的最大讽刺。一切都已经结束了吧……众人当时都是如此想着，但在两年后大西洋那艘航行于惊涛骇浪中的油轮上，SNAKE惊异地又听到了那个冰冷的声音。

“Long time no see，Brother！”

他变为了一只右手，一只拥有以前的全部记忆的右手。与OCELOT共存于其体内的他再度在SNAKE面前露出了那轻蔑的冷笑，一个全新的故事……就此展开。

魅力时刻：“没错，是我，兄弟……”

《MGS》的终篇，LIQUID在显示器前一把撕下了教官的伪装，嘲讽似的将一切都告诉了一直蒙在鼓里的孪生兄弟后，纵身跳入了METAL GEAR的坐舱，有史以来最强的核搭载步行战车的轰鸣声回荡在整个基地乃至那广阔的阿拉斯加冰原上。

九、利昂

出处
《兰古利萨II》

“住手！你连一点身为骑士的尊严都没有吗？下次再敢这么做的话，我会亲手将你处死！”

“如果你不是敌人的话，也许我们会成为好友的。”

Est Su Iarus oth Mitllaer。

他是一个真正的骑士，即使是最仇视他的人也无法否认这一点。

在第一章，他怒斥滥杀村民的部下时便已经令我们感觉到其绝非普通游戏中那种单纯的反面角色，而在之后的故事中，那个深受部下爱戴，始终坚持着骑士道信念及拥有不屈意志的雷卡尔特帝国青龙骑士团团长利昂的形象一点一滴地展现在我们面前，并变得越来越高大起来，事实上，称其为“《兰古利萨》系列”中最受欢迎的角色也绝不为过。

他会为了救助被魔物袭击的村民而向敌人伸出和平之手，其为诚；会在战前亲身来到巴尔巴斯家中告知他们友人已逝去的消息，其为义；会信守自己许下的承诺，即使那人为穷凶极恶的魔族也决不反悔，其为信；会在皇帝贝伦哈尔特遇到危险时不顾自己的生死毅然执剑挡在主君面前，其为忠；会仅以一己之力便令青龙骑士团的不败旗帜高高飘扬在整块艾路萨利亚大陆上，其为勇。他对艾尔文惺惺相惜，如果不是身处不同阵营的话，两人也许会成为把酒言欢的挚友。事实上，《兰古利萨II》中塑造得最为成功的并非己方，而是敌方的众将，而利昂，更是其中最耀眼之人。但可惜的是，他最终还是不得不接受失败的命运，因为，游戏制作者对其的定位……是敌人……

“大陆最强之骑士”，这是笔者当年在游戏中无论如何也无法忘记的一章。在拒绝了依克贝尔多将杰茜卡作为人质逼迫光之军势投降的提议后，为了保卫皇帝及捍卫青龙骑士团的尊严，被誉为大陆最强的战士们在利昂的率领下于城门向主角们发动了潮水般的攻击，但终因兵力差距的巨大及兵种相克的缘故而悲壮地败下阵来，青龙骑士团自此宣告终结，而又有谁能忘记即使死去仍将剑紧握在手不肯放弃的那些战士们？又有谁能忘记看见部下一个接一个倒在自己面前时利昂那悲伤的面容？

在贝伦哈尔特即将落败时，身受重伤的他挣扎着来到了皇帝的面前，想以一己之躯尽其最后的忠义，但最后却只能眼睁睁地看着自己最敬仰的人死于艾尔文的剑下。“愚笨的人啊……”当利昂最终站立着逝去后，黑暗公主拉娜垂下了头，用几乎没人听见的声音低声说道。那幕情景足以让每个见到的人都为之动容。相较之下，笔者更倾向于SS版新增的那个大团圆结局：利昂同艾尔文等人一同为这块大陆开创了崭新的明天。这，才应该是那位骑士真正的归宿啊……

最后，让我们与利昂一同默颂那句话吧，他虽只出现于《龙枪编年史》中，但却是所有有资格自称为骑士的人一生都会坚守的信条。

Est Su Iarus oth Mitllaer——荣誉即吾命。

魅力时刻：雷卡尔特帝国的最后一战，青龙骑士团的团长勒马一言不发，手执利剑率领全军守候在王城前。准备以身为骑士的荣耀来捍卫自己的理想及尊严，来迎接这结果其实早已注定的一战。天色昏暗，狂风劲吹，那场大陆上最惨烈也最为悲壮的战斗，就在这样的情况下吹响了号角……

后记

“九个？为什么只有九个？”

也许有些读者看完这篇文章会疑惑地问道。那么，本应存在于此的第十个角色究竟是谁呢？

是身为一代枭雄，最终却落得惨淡收场的阿尔维斯？是南镇之王，万年跳楼男吉斯·霍华德？是“《洛克人X》系列”永远的最终BOSS西格马？还是拥有着格斗游戏史上最悲惨命运的西格弗里德？

每个人都有自己心目中的偶像，每个人都有自己心目中的恶人，一个哈姆雷特在千余读者心目中都会出现千余个版本，又何况数量何止上千的游戏反面角色呢？无论挑选谁，大概都会招致无数读者的非议，所以，我们在这里并不会评出第十位角色。

因为，决定那个人选归属的——是你。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递

TOP GEAR RALLY	KEMCO	RAC
GBA	TOP GEAR RALLY	预定 2003 年 7 月发售	日版
	1～2 人	自带记忆功能	卡带容量：32M	4800 日元
	对应 GBA 专用通信线		

文：LIKY

自从 GBA 版《U-RALLY 3》给了众人一个惊喜后，GBA 上的赛车游戏似乎也越做越出色了，这款《TOP GEAR RALLY》不光在画面表现上不输于《U-RALLY 3》，在音乐、音效、以及手感上都要比《U-RALLY 3》强很多，尤其出色的就是它的速度感，开足马力飙车、过弯时大幅甩尾，爽快十足。游戏的操作感是非常细腻的，任何一个轻微的指令都能在赛车上如实地反映出来，这恐怕也得益于游戏采用多边形来表现赛车，完全用贴图来表现赛车的《U-RALLY 3》是表现不出这种操作上细微变化的。如果你想在 GBA 上体会真实的赛车游戏，那么这款《TOP GEAR RALLY》绝对是首选。

由于这款游戏的菜单指令较多，而且全部是日文，所以下面就着重给大家介绍一下游戏的菜单。

进入游戏先要新建一个存档，并取一个名字，游戏提供 3 个存档，可以互相复制。

系统菜单解说

チャンピオンシップモード

冠军杯赛模式，你要参加 10 个地区的巡回拉力赛，每个地区都有 3 条赛道，每条赛道都必须获得前三名、取得一定点数才能进入下一站，中途如果失败了就要从该地区的第一条赛道重新来过。这个模式根据难度不同分为 3 个级别的拉力赛，分别是业余联赛（アマチュア　リーグ）、职业联赛（プロフェッショナル　リーグ）和世界顶级联赛（トップギア ワールドンリーグ）。业余联赛要取得 11 点才能前往下一地区，职业联赛要取得 12 点才行。点数的计算方式是，取得第一名获得 5 点，第二名 4 点，第三名 3 点。

ガレージ

车库，在这里可以选择赛车以及赛车的颜色，赛车的性能用简单的 3 项数据来表示，分别是最高速度（トップスピード）、加速能力和（アクセス）和悬挂能力（サスペンション）。（悬挂能力，Suspension，可以简单理解为赛车在凹凸不平的路面上行驶时的抗震动能力）

カーセットアップ

工具箱，在这里可以更换赛车的各部分零件，其实游戏将这一步骤作了简化，你只用改变各个零件的状态就行，并不需要你真的更换零件。具体情况如下：

轮胎（タイヤ）	根据适应路面情况轮胎分为 7 种类型，分别是公路（ロード）、湿滑公路（ウェットロード）、砂砾（グラベル）、泥土（ダート）、沙（サンド）、淤泥（マッド）、雪地（スノー），玩家最好根据赛道情况选择相应轮胎。
换档（トランスミッション）	オートマチック是自动换档，マニュアル是手动换档（L 键是提档，R 键是减档）。
转向（ステアリング）	方向盘的的反应灵敏度，分别是快（クイック）、中等（ノーマル）和慢（スロー）。
刹车（ブレーキ）	刹车的强度，分别是强（ハード）、中等（ノーマル）、弱（ハード）。
排气（エキゾースト）	分别有 A、B、C 3 种类型，在实际游戏中的差别好像只是排气声音不同而已。
齿轮传动比率（ギアレシオ）	分别是高（ハイギアード）、普通（ノーマル）、低（ローギアード）。

タイムアタックランキング

时间挑战模式的成绩表，每条赛道记录 3 项最好成绩。

オプション

系统设定菜单，进入后包括 4 项，分别是游戏设定菜单（ゲームオプション）、复制记录（ファイルコピー）、清除成绩排名（リセットランキング）和观看制作人员名单（クレジット）。其中游戏设定菜单中又包括 4 项，分别是速度值的显示方法（km/h 或 mph）、地图画面的开启或关闭、导航图标的显示或关闭、导航员语音提示的开启或关闭。

通信对战モード

通信对战模式，游戏可提供 2 人对战，需要两盘卡。

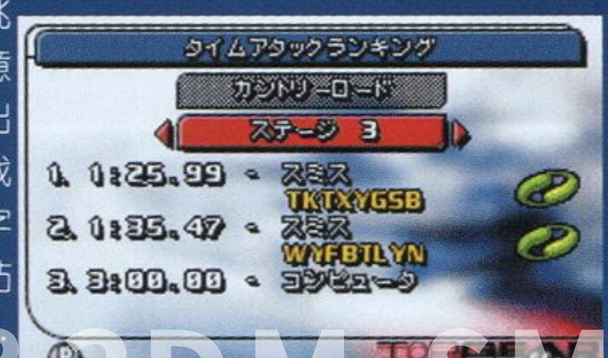
プラクティスモード

练习模式，在里面可以设定路面有无路障以及路障间隔距离。

クイックレースモード

Quick Race 模式，相当于街机模式，在限定时间内通过一条赛道，中途会有 Check Point 补充时间。开始能选择 4 条赛道，这 4 条赛道都通过后会出现 5 条新的赛道。

ダイムアタクモード



时间挑战模式，在这里可以挑战每条赛道的最短通过时间，注意挑战的赛道只有在杯赛模式下打出来过这里才会出现。另外，每次挑战完都会获得一个密码（8 个英文字母），如果登录到游戏的官方网站（http://www.kemco-games.com/tgrally/index.html）将姓名和密码输入后就能够查看自己的网上排名，大家不妨试试。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特典专道

名侦探柯南 被狙击的侦探		BANPRESTO	ETC
GBA	名探偵コナン　狙われた探偵	2003年7月25日	日版
	游戏人数未定　自带记忆功能	64M	4800日元
	–		

文：阿修罗

DETECTIVE CONAN
名探偵コナン
～狙われた探偵～

如果有人突然问你《名侦探柯南》做成游戏会是什么样的，大部分人都会回答：推理解谜式的侦探游戏呗！但是当你玩到这款游戏的时候，这个答案就会被彻底推翻了。作为侦探题材游戏完全把推理部分融入剧情之中，玩家所能做的只有手动操作柯南躲避敌人、玩一些迷你游戏——开发厂商明显是没有搞明白作品的精髓所在，结果就变成了这样一款噎宾夺主的作品。虽然这样的改动可能对于低年龄层的儿童玩家具有一定的吸引力，但对于推理游戏爱好者来说就是一个灾难了！

游戏流程

这款游戏就像是一部卡通片一样，分为若干个章节，而每个章节中又有若干个场景。这些场景都是由讲述剧情的故事场景和需要玩家手动操作柯南的动作场景构成的，基本上这两类场景都是穿插开来进行的。故事场景中没有什么选项，纯粹是用来交待故事背景的，当然也可以看成是各个动作场景之间的休场时间。而在动作场景，玩家要操纵柯南躲避各种机关、敌人不断前进，还会遇到一些通过迷你游戏才能解开的谜题以及一些BOSS。每个场景结束的时候都可以存档，用来记录到目前为止的游戏进度。而在CONTINUE的时候还可以自由选择已经通过的场景，一来可以反复挑战，二来也可以寻找一些以前没有发现的隐藏要素。

迷你游戏

基本上本作的动作游戏部分就是用来将各个小游戏连接起来而特意设置的。而游戏还专门提供了迷你游戏模式供玩家在剧情之外反复挑战这些游戏。在迷你游戏模式中，每个游戏都分为4个难度级别，而每个级别中本身又分为4个版面。级别越高难度越高，版面越后难度也越高。每通过一个级别的所有版面就能够得到一张猜谜卡，每个游戏一共有4张卡片。下面就为大家一一介绍一下这些迷你游戏的玩法。

4×4安全装置

这是一个16格的正方形排序游戏，玩家要将标有数字的方块按照自然数的顺序从左往右、从上往下排列整齐。用正方形上的红色框选中以后，就可以通过左右或者上下来改变一行或者一列的方块排列顺序。A键可以改变红色框的状态为水平或者垂直，这个时候就可以用上下或者左右来选择所要改变的行或者列了。

手表麻醉枪

同原作一样，麻醉枪只有一发子弹，绝对不能失误。游戏时需要按照提示狙击谜之男的颈部、手部或者背部，只有在瞄准镜变红的时候按下A键才算成功。需要注意的是，有的时候瞄准镜的定位可能比较困难，这样就一定要算好提前量，在移动的时候直接攻击！

真实的石像

在时间限制内从20个石像中找出一个完全不同的石像。虽然规则很简单，但是游戏本身实际上却是非常麻烦的。要想成功的话一定要牢记各种石像的特征，具备相同特征的立刻舍弃！

小兰的空手道修行

这个游戏很简单，就是按照先前空手道老师王先生的提示正确输入指令就可以了，而所需要做的动作也只有左拳、左脚和右拳、右脚。除了最高难度的最后一个版面要求十分严格以外，只要失误不是太多都能够顺利通过的。

喷气滑板

利用喷气滑板越过充满障碍物的各种赛道到达终点。这个游戏因为没有时间限制，所以只要专心对付各种障碍就行了。随着级别的提升，障碍物的种类和数量也会不断提升，不过每一个版面的赛道形状是不会变化的，可以通过硬记位置来对付。

踢力强化鞋

在场地中央用足球破坏周围的石像。需要注意的是每个级别不同，版面中石像的运动规律都是不一样的，要想在时间限制内及时破坏到所有石像一定熟悉这些规律才行。另外，一定要看准再用R键蓄力踢球，因为足球reload的时间是很长的！

和机械猴捉迷藏

由柯南用手机向小兰发短信，指挥她在迷宫一般的场地中前进。游戏的目的是躲过黑色的机械猴同时找到隐藏的黄色机械猴。游戏的时候需要经常用L键察看大地图，考虑如何行动才能避开黑猴。黄猴的位置是不会显示在大地图上的，完全需要自己寻找。

起爆装置保护程序

用标有数字的绿色方块和固定的红色方块组成一条完整的通路。需要注意的是，用A键抓起方块以后必须移动方块上所写的数字那么多的步数才能够放下来，所以一定要考虑好再出手。因为不像剧情中的游戏那样有时间限制，所以不用抢着完成，慢慢思考就可以了。

猜谜卡

完全为游戏原创、和整个游戏息息相关的系统。在游戏的进程中、玩迷你游戏成功时，玩家可以收集到100张猜谜卡。虽然在游戏中这些卡片最多只是当作钥匙用来开门，但是实际上当中还藏有重大的秘密……

收集到的猜谜卡都可以在专门的模式里面查阅。每张卡片上都写着一条谜面，大多是一些脑筋急转弯的题目。看完谜面以后按R键就可以进入回答模式，只要将答案的平假名准确地输入进去就可以了。回答正确的卡片会打上钩，并且以后就可以随时察看正确的答案了。这些谜语可以算是游戏中最考验人脑力的地方了。看得懂日文，知道谜面中都说了些什么，这是基本的要求；但是要想将题目解答出来的话，没有丰富的日文词汇量和对日本文化的了解是无法做到的；而且最关键的一点是，这些题目都是日文的脑筋急转弯题目，对于习惯用中文思维的玩家来说就更让人头疼了！

头疼归头疼，但是如果完全放弃了回答问题的乐趣的话就不能算搞定了这款游戏！在剧情模式中，神秘的盗贼集团“斯芬克斯”总是会给出一些用数字写成的暗号文，而这些数字就代表了相对应的解谜卡。将对应卡片的答案按照数字的排列顺序连起来就能够知道斯芬克斯到底想要传达什么样的信息了。而游戏的隐藏剧情也与之息息相关……

相册

游戏中一共有11张精美的CG图片，玩家可以在专门的模式里面反复鉴赏。但是这些CG图片的入手方法却不是那么简单的。因为它们中绝大多数是无法通过正常的游戏流程获得的！有很多图片都藏在各个场景中很隐蔽的地方，需要反复探索才有可能找到。你有信心找齐它们吗？

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

翼神传说 苍穹幻想曲	BANDAI	锁定AVG
PS2 Rahxephon 苍穹幻想曲	2003年8月7日	日版
1人	40KB以上	6800日元
对应Dual Shock2，限定版售价7980日元	推荐游戏年龄：12岁以上	

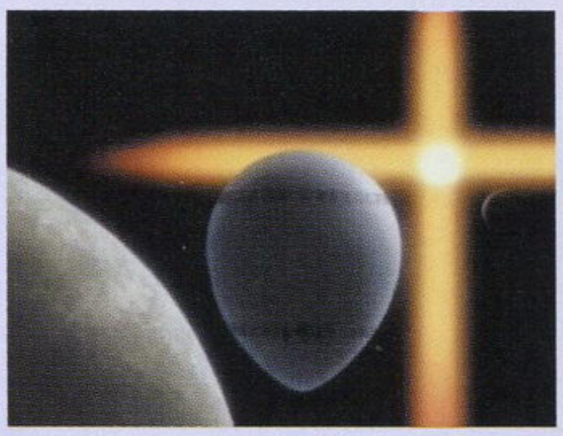
在看《翼神传说》的TV版动画的时候，阿修罗觉得很累。虽然作品中有着山田章博朴实而魅力独特的人物设定、出渊裕令人惊叹的华丽的机械设定，还有着坂本真绫、久川绫、桑岛法子、关俊彦等众多大牌声优的加盟，但是其缓慢的剧情发展速度和故意设置的一些谜题却始终让人觉得非常压抑，这是阿修罗以前看《SOA》的时候也没有过的。不过总体来说这部片子的主题是比较向上的（虽然还是有不少唯心主义的倾向），比起《SOA》来说更加适合青少年观看！（当然，前提是他们有足够的能力分析出片中的种种谜题。）

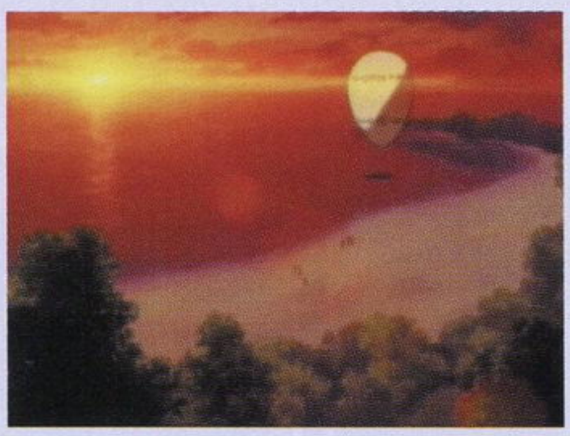
虽然早就全部放映完毕了，但是TV版动画中依然留下了大量的谜题没有解决。前一段时间剧场版动画《多元变奏曲》在日本公映，相信对于FANS来说，这一部作品将会更好地解释《Rahxephon》的世界观。不过，实际上要想做到彻底掌握“翼神”的精髓，不玩一下这款《苍穹幻想曲》是不行的！作为一款游戏作品，《苍穹幻想曲》要比TV版和剧场版更加具有互动性，玩家可以完全不按照导演预设的情节来演绎故事，甚至可以创造出一个完全不同的翼神的世界！因此，在游戏中，玩家就是神名绫人，就是奥林，就是Rahxephon的奏者，就是这个世界的调律者！一切都会按照玩家的意思发展……

为这充满了声音的世界调律 创造只属于你自己的天地

多结局系统

玩家在游戏中所做的各种选择都会影响到最终的结局，游戏中一共设计了40种结局，包括了TERRA、MU和巴贝姆财团3个大方向，而每个大方向中又包括了不同人物的结局。总体来说，最后会出现什么样的结局与游戏中好感度最高的角色、玩家选择最多的方向有关。如果同时与多名角色达到了较高好感度的话，那么在最后的BOSS战结束以后可以自由选择观看谁的结局。通关后可以存档，如果出现了可以选择结局的情况请不要覆盖掉最终存档，因为这样的话只要读取该存档就可以再次选择另外的结局了！因为结局的数量很多，所以FANS们心中所构想的新世界的画面都是有可能实现的，像朝比奈浩子、鸟饲守等人都可以有不死的结局（其实动画版中在调律后的世界里两个人最后也没有死，可以从绫人家中的信纸签名上看出来，这里指的“不死”是不发生死亡的情节）。





操作解说

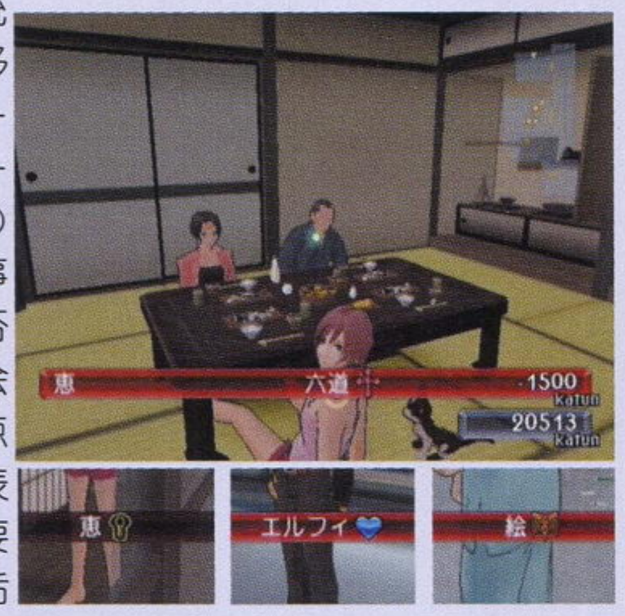
左摇杆／十字键	角色移动	
右摇杆	切换锁定目标	
□	普通攻击	–
△	切换搜索范围	显示大地图
○	锁定／确定	
×	高速移动／取消锁定	
L1	垂直下降	–
L2	垂直上升	–
R1	防御	–
R2	自由飞行	–
Start	暂停菜单	

攻略心得

因为游戏的自由度很高，而且除了某些BOSS战以外没有太大的难点，所以阿修罗只在这里说一下攻略时需要注意的一些事情。

锁定系统（AVG模式）

主角绫人对于特定的人或者物会进行自动注目，这个时候按下○键就可以将目标锁定了。这个锁定系统和传统游戏中的对话、调差的区别在于最多可以同时锁定两个目标。另外，在一般情况下，锁定目标以后可以获得一种在游戏中被称为“katun”（时之力）的点数。这种点数不仅关系到各种事件的触发，还影响到在战斗部分能否使用强力的必杀技。锁定目标以后会出现选择框，绿色表示可以获得点数，灰色表示无法获得点数，红色表示此选择会出现特殊事件，通常都要扣除一定的点数。红色目标的名字后面都会出现一个小图标，蓝色的爱心表示此项选择可以增加好感度（因为到了后期点数会比较紧张，所以不要同时提升太多人的好感度），一周目的时候“f”字样表示此项选择会触发特定剧情，通关一遍以后“f”字样会变成另外的多种图标，比如TERRA、MU和巴贝姆财团的标志，不同的标志表示该选择会使游戏的结局向该方向更加靠近一些。有的时候在同一个地点或者不同的地点可能会同时出现能够触发不同剧情的选择，这个时候就必须由玩家自己来决定游戏的发展方向了。

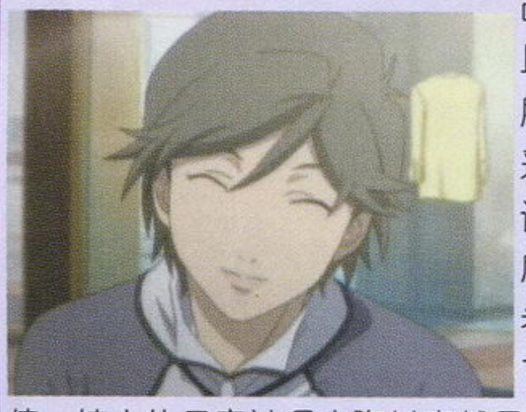


www.plumbook.cn

关键词解说

Rahxephon · MU · MU 大战 · 东京木星 · 神名绫人

Rahxephon 是由古代 MU 族人艾伦斯特 · 冯 · 巴贝姆创造的神奇机械系统，拥有将时之力物质化以及将世界调律、创造全新世界的能力。Rahxephon 本身是一对，需要两个拥有Xephon刻印的MU族人奥林才能够起动。Rahxephon在最初巴贝姆将它启动的时候就出现了异常情况，离开了MU的世界，在众多平行的宇宙中流浪。能够操纵时之力的Rahxephon的失控同时导致了兄弟世界——MU 和地球之间的平衡的崩溃。2012 年 12 月 28 日（玛雅历法的终结之日），Rahxephon来到地球。MU族人为了让Rahxephon觉醒并为世界调律、修复两个世界的平衡而发动战争，也就是所谓的 MU 大战。战争的结果是MU族人占领了东京，并且制造了巨大的次元间不连续面（也就是所谓的“东京木星”）将东京与外界隔绝开来。MU 族人利用精神控制让东京的人们认为自己才是在 MU 大战中幸存下来的最后的人类。神名绫人是Rahxephon两个奏者之中的一个，MU 族所做的一切都是为了让他能够在18岁的时候觉醒，为世界调律。绫人的母亲神名麻弥其实就是占领东京的 MU 族的最高指挥官。



紫东遥 · 美岛遥 · 画中人 · 美岛铃香 · 伊旭特丽

在 MU 大战爆发、东京被封闭前，14 岁的神名绫人和同龄的少女美岛遥相遇，这次初恋在双方心中都留下了永久的回忆。东京被封闭后，绫人的记忆遭到了 MU 的修改，即使如此他还是能够通过绘画描绘出记忆中初恋情人的背影。为了让自己的奏者神名绫人早日觉醒，Rahxephon的灵魂伊旭特丽按照绫人的思念创造了美岛铃香这个虚拟人格，一步一步地引导绫人向创世神的目标迈进。因为只有当奏者奥林和伊旭特丽合为一体时才能够变成神之心脏，并且让不完全的Xephon真正进化成为世界调律的翼神Rah-xephon。而美岛遥在MU大战后留在了东京木星之外，并且因为母亲改嫁而更名成了紫东遥。她虽然因为东京木星的关系无法与绫人相见，但是心中始终惦念着他，甚至曾经将绫人亲弟弟如月树当成绫人的替代品，最后为了实现自己再见绫人的梦想而加入了 TERRA。

神名麻弥 · 六道翔吾 · 亘理士郎 · 如月树 · 如月久远

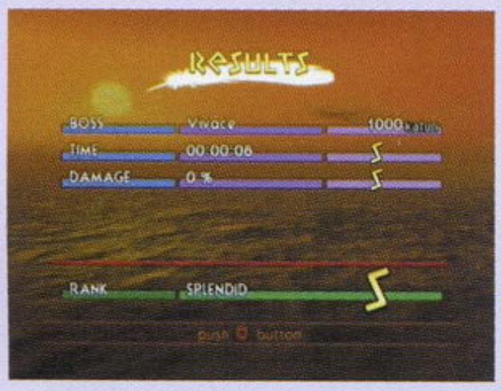
单看 TV 版动画我们可以推断出如下的关系：作为人类的神名麻弥是绫人的母亲，六道翔吾的养女；如月树是绫人的亲弟弟，同样拥有 Xephon 刻印的人；六道翔吾除了和神名一家关系重大以外，同时还是紫东遥的叔父，TERRA的创始人之一；如月久远是巴贝姆财团安排如月树照顾的人，名义上的妹妹，真实身分是麻弥的姐姐、Rahxephon 的另外一个奏者。TV 版动画中虽然也有一些线索表明 TERRA 的长官亘理士郎就是绫人的父亲，但却一直没有明说，而这一点将在游戏中由如月树亲口说出。（当然，不是每次游戏都可以看得到的！）

TV 版 · 多元变奏曲 · 苍穹幻想曲 · 间奏曲

所谓调律就是利用Rahxephon操纵时之力的能力，将世界变化成奏者奥林心中所想的理想乡。虽然 MU 族的人想尽一切力量让绫人觉醒、为世界调律，但是究竟调律后的世界会变成怎样，谁也不知道。TV 版的最后，化身成翼神的绫人将世界调律成了那种形态，但是同时也存在着其他的可能性，这就是剧场版以“多元变奏曲”为标题的意义所在；而“苍穹幻想曲”则体现了更多的选择，绫人甚至可以不去调律，一切都在玩家自己的心中！（如果还不满意的话，游戏限定版里还附赠了游戏的资料设定集和新作的OVA《翼神传说间奏曲 她和她自己》，专门讲述了如月久远的故事。）就像游戏中绫人所说的那样：“幸福的未来要用自己的双手去创造！”

战斗系统

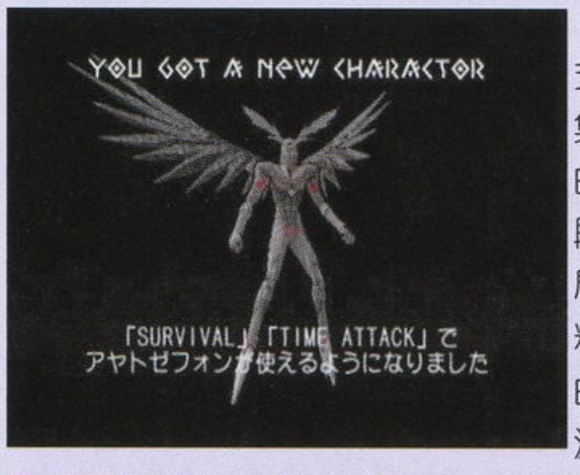
Rahxephon 的各种武器以及特殊攻击都要靠 katun 来换取，而通常这些新能力的取得所需要的点数是非常多的，所以在战斗前要考虑到留下足够的点数以便在战斗的时候使用强力的特殊攻击！需要注意，一周目的时候是无法学会所有的能力的，只要到二周目（以及三周目）的时候才会出现一些更强力的攻击方式（二周目可以继承一周目中获得的能力以及最后残留的点数）。每场战斗结束以后会出现评价画面，消耗时间和所受到的伤害是该评价的重要参数，要想获得高等级的评价就要在尽量短的时间内以最小的伤害消灭敌人！一周目的时候往往因为没有强力的技巧以及点数的缺乏而无法获得高等级的评价，不过到了二周目及以后，大范围攻击技巧的获得就可以让高等级评价成为可能，获得 S 级也是可以的！



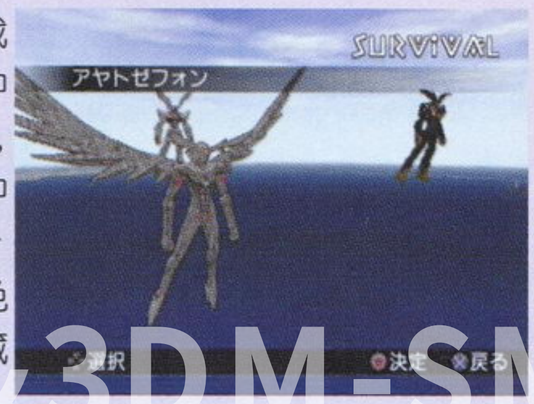
战斗心得

每场剧情战斗（不包括美岛铃香的绮想曲）都由杂兵战和BOSS战两个部分组成。杂兵战的时候敌人会以集团的形式行动，如果想快速获胜的话就以集团的核心为目标进行攻击，一旦核心敌人被破坏，该集团也会随之破坏！不过这样战斗的话无法获得更多的点数，只有在消灭掉杂兵后再解决掉核心，那样才可以获得更多的katun。战斗的时候可以同时锁定很多敌人，连锁的数量越多能够获得的点数也就越多。如果在连锁的数字消失前没有找到新的目标进行锁定的话，连锁就会中断；如果在连锁的时候遭到敌人的攻击，连锁也会被强制中断。

隐藏要素



游戏中有专门的COLLECTION模式，当中又分成很多小项目。这个收集模式中的要素是不可能在一次游戏的过程中就收集全的。游戏中有30多段Movie（部分为完全新作）、40种结局，还有多种机体、人物和地点的资料，还有游戏中TERRA长官亘理赠送的各种礼物。这些资料都需要玩家在游戏中发掘出来以后才会被记录在案。而至于它们在游戏的过程中会不会出现，那就完全要看玩家是如何发展剧情的了！游戏中的BOSS战也是收集的内容之一，即使是相同名字的剧情中的相同的BOSS战，也会因为整个故事的发展方向不同而产生区别。在游戏中挑战过的 BOSS 都可以在专用的附加模式中重新挑战。根据玩家完成的结局的差别，在附加模式（生存战和时间挑战模式）中可以增加绫人的最终机体アヤトゼフォン、如月久远的Berxephon（黑色Rahxephon）和クオンゼフォン等隐藏机体。



海梅禁志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：猫太

这个世界，其实并不美丽。

基诺之旅

The beautiful world

基诺之旅		MEDIAWORKS	AVG
PS2	キノの旅	2003年7月17日	日版
	1人	50KB以上	4800日元
	对应杜比5.1声道		

一直以来，小说类的游戏都很少，甚至可以用屈指可数来形容。比较有名气的小说类游戏大多都是恐怖类型，如“《恐怖惊魂夜》系列”和“《弟切草》系列”等。而《基诺之旅》则是由日本电击文库的时雨惠泽一先生所写的一部架空+现实主义小说。在主人公基诺的冒险旅程中，不断地出现意外且感人的故事，但基诺却不为之所动。也许这就是她的性格吧。

操作

游戏的流程大多是以小说的形式过渡，其中肯定的就是全程都是语音朗读。故事中也有不少的分支选项，不同的选择只会影响本话中的一些情节的顺序，而不会影响到整体的故事发展。要选择什么样的对话，就要靠玩家去判断了。

普通模式（小说模式）

○	确认
□	消除字幕
△	将故事解说转换成自动模式
×	取消
L1	长按是快速跳过解说
R1	翻看本话中的故事记录
START	进入游戏设定画面

AD PART模式（冒险模式）

方向键	移动选项
○	确认
×	取消
START	进入游戏设定画面

角色介绍

基诺

游戏的主人公，与她那辆会说话的摩托车艾鲁麦斯一起在世界中旅行。目的就是为了找到自己想做的东西。（-_-）

我有时候也会想，自己还不是什么都没有，还不是一个矮小的笨蛋，还不是一个肮脏的人吗？虽然不知道为什么会这样想，但确实是有过这样的想法。

在有这样想法的同时，我也会去想这个世界和其他人的生存方式，觉得这一切都是很漂亮、很美丽的。这些都是多么美好的事情啊。我就是为了要弄清这一切，所以才踏上了旅程。

辛酸和悲痛，在我的旅程中肯定会重复再重复地出现。

所以我更加不想中断这个旅程，因为这样才会变得有趣。就算必须要去杀人，我也要让这个旅程继续下去。况且……要中止的话，不是什么时候都可以吗？

伊奈莎

在病气之国一话中出现的生病少女，为了把自己亲手做的礼物交给在开拓村庄的朋友而拜托基诺帮助。但谁也想不到她的朋友早在两个月前已经死去，每个月替他回信的只是一名邮差。

一个人的话可能办不到，但两个人互相照应的话我相信肯定可以成功。对于未来，可以努力的话就要尽量努力，每件事情都要向着好的方面前进。我相信一定没问题的！一定……

樱

在温馨之国一话中出现的宿屋少女，虽然知道自己还有几天的性命，但她依然像平常一样带领最后一位来城的旅行者——基诺游览整个城市。最后由于火山爆发整个城市都被活埋了。

TO 基诺先生

基诺先生，谢谢你。这颗幸福的种子我用不上了，还是留给你吧！祝你永远幸福。

还有，绝对不要忘记我哦！

樱

静

在森林中迷路而遇到的男子。同是旅行者的他带着一条会说话的狗——陆，令基诺非常震惊。拥有一双温和但有带着少许沧桑的眼睛，好像心底还隐藏着很多不愉快的回忆。

以前我还是一个抱着目的的旅行者，但现在已经改变了。变成了一个周游各国的流浪者，我正在寻找着自己为什么会变成这样的答案。也许，这也是其中一个旅行的目的吧。

www.plumbook.cn

特别附送 机械人形的故事 Another story 攻略

游戏中只出现过一次冒险模式，那就是“机械人形的故事”的特别版。而且流程比较复杂，为了方便日语苦手的玩家，在这里作一个简单的流程攻略，希望对玩这款游戏的玩家有帮助。

●一开始在“リビング”里进行调查。调查“かべ（墙壁）”的“がくぶちC”后，会发现有“レバー（控杆）”，拉下后会强制封锁出入口。

●来到キッチン（厨房）。调查“流し”的抽屉“引き出し（上）”可得到一把钥匙。调查“户棚”可得到一封信。

●来到ダイニング（饭厅），先调查“户棚”的上面部分可使用刚才所得的钥匙得到客房钥匙，同时还可以得到“ピースD”。

●在客房中的“チェスト”的抽屉（中）可找到生锈的钥匙和另一封信。然后调查下面的抽屉可发现药水，只要把刚才生锈的钥匙洗一下便变成了小钥匙。

●在厕所“トイレ”的户棚使用小钥匙得到小纸条。

●再次回ダイニング（饭厅）调查“かべ（墙壁）”的“がくぶちC”，按下“青键”得到玄关房间的钥匙。

●在玄关房间的“チェスト”的下抽屉得到“ピースI”和声音提示的纸条。

●再次回厨房按フライパンA→フライパンB→锅A→锅B→锅B→锅A→フライパンA的顺序敲打厨具。然后调查“流し”的抽屉“引き出し（下）”得到“ピースO”同时得到一张纸。

●回到“リビング”调查户棚的上端得到“ピースA”。再调查“かべ（墙壁）”的“がくぶちB”后自爆系统开始运作，只有10分钟的时间。且只要在10分钟之内完成迷你游戏“拼图板”就可以解除装置，并且可以解除防御装置。最后还可以得到儿子要送给母亲的音乐盒，让我们来静静地欣赏这首名为《Not again》的动听音乐吧。

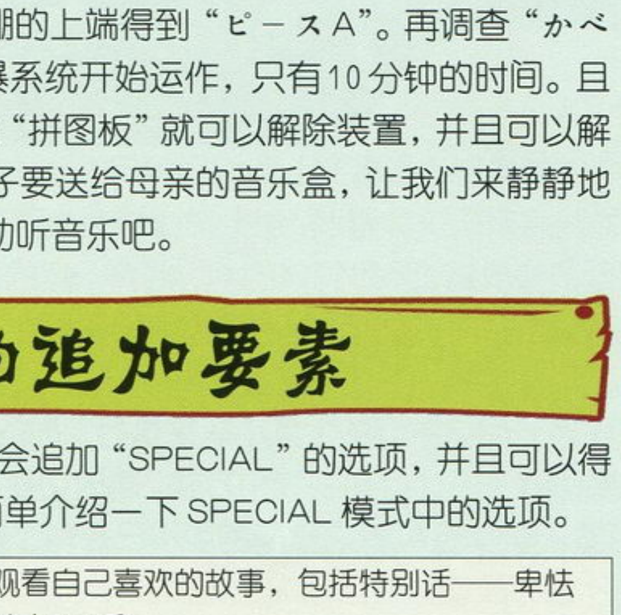
通关后的追加要素

通关后，在游戏的主菜单中就会追加“SPECIAL”的选项，并且可以得到特别话——卑怯者之国。下面简单介绍一下SPECIAL模式中的选项。

Scenario Mode	可以自由地观看自己喜欢的故事，包括特别话——卑怯者之国，合计有12话。
CG Mode	观看电击文库所出版的《基诺之旅》1～6话的小说插画，还有游戏中的一些插画等。
BMG Mode	聆听游戏中出现过一共15首的背景音乐，本作的背景音乐与游戏配合得相当不错。
パーフェクト・マッチング・メソッド	在这个选项中可以给游戏中的几位角色（可以看到脸的几位）进行性格诊断，看看你跟哪个角色比较合配？
パズル	拼图游戏，把15块乱七八糟的图片拼起来。

关于DVD版的《基诺之旅》

预定在今年8月下旬发售的DVD版《基诺之旅》，是根据小说《基诺之旅Ⅳ》中的第十一话——塔之国所改编的短篇DVD。标题为《基诺之旅　流传的故事》，希望能在市面上找到。



关于小说版的《基诺之旅》

2000年7月，一本风格与其他小说截然不同的新感觉小说——《基诺之旅》诞生了。作为一本连载短篇的小说，可谓引起了不少读者的注意。而且几乎让每个阅读过后的读者都留下了深刻的印象。小说还请来“《召唤之夜》系列”的人物设计者饭冢武史（黑星红白）先生刻画出主人公等角色的形象，这样使很多游戏玩家也对这本小说产生了兴趣。从2000年至今，一共推出了6本小说，之后相继改编成TV版、DVD版和游戏版。

关于TV版的《基诺之旅》

于2003年春开始动画化的TV版的《基诺之旅》一共有13集，于今年的7月8日已经全部完结。故事采用了小说中的其中数话进行动画化。制作人说，动画化后的《基诺之旅》能做出小说中不能表达的东西，且企划的公司还是负责制作最近流行的《阿兹漫画大王》的GENCO，所以大家有机会还是要看一看的。

背后的功臣——前田 爱

小说的故事再怎么精彩，但如果配音的声优只是平淡地描述的话，我想谁也不会再有心情看下去。其中最有魅力的声音就是我们的主人公——基诺，而她的声优则是在各大电视节目和文学杂志上活跃的前田爱小姐。据她本人所说，自己从小开始就已经很喜欢看书，所以参与的基本都是与文学有关的事情。这次的配音也使她印象深刻，毕竟要扮演一个完全不把自己的感情流露出来的少女的确是个苦差。但她确实是做到了，而且把基诺这个人物活生生地塑造了出来。

前田 爱资料

生年月日：1983年10月4日
出身地：东京都
血液型：B型
特技：水泳
兴趣：电影鉴赏和钢琴
艺能界：1993年参与“麦当劳”的电视广告，出演过很多电视剧。

猫太之旅

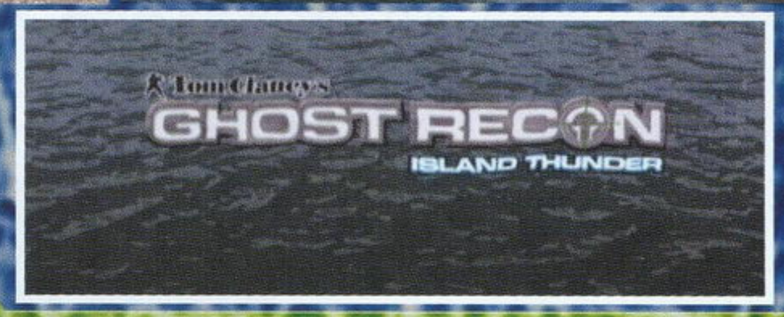
在游戏大作都准备着纷纷发售的7月份，《基诺之旅》的出现确实让人费解，但只要仔细想一下，7月份是放假的时候，只有在这个时候玩家才能抱着轻松的心态去“阅读”这个游戏。虽然游戏的故事和音乐都制作得很出色，但毕竟是文字小说的游戏，对日语的要求也比较高，所以对满屏幕都是日语会出现抓狂情况的玩家可能受不了这样的“刺激”。故事确实是沿用了很特别的风格去描写在现实当中。又插入了不少架空的科幻。期待本作第二集的出现，毕竟在小说中，游戏里的情节只是占了其中的几话而已。

www.plumbook.cn

文：泰坦

特快专递

幽灵侦察团：闪电行动		Ubi Soft	FPS
Xbox	TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	预定 2003 年 8 月 6 日	美版
	单人或多人在线	硬盘记忆	39.99 美元
	对应 Xbox LIVE		推荐玩家年龄：18 岁以上

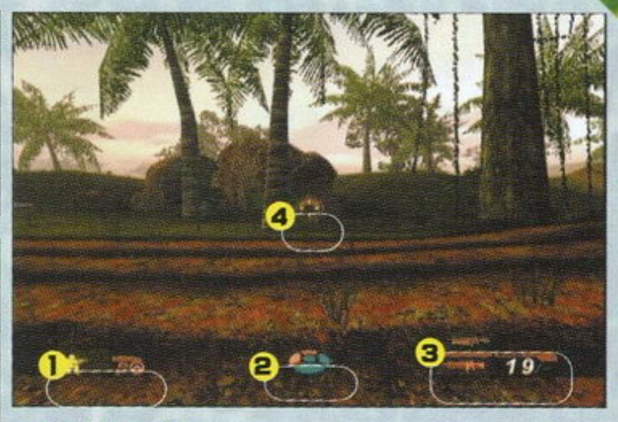


关于背景

畅销小说作家汤姆·克兰西前辈的作品接二连三被改编为游戏，本次UBI又为电视游戏玩家带来了另一款PC旗下的大作——《幽灵侦察团：闪电行动》。这是一款由Red Strom Entertainment负责开发的FPS新作，游戏的故事起因于一场发生于21世纪初期的虚拟的古巴政治叛乱，玩家需要在古巴经历各种艰苦的战斗，最后将恐怖分子绳之以法并镇压叛乱。今年初，本作的前一个任务版本《幽灵侦察团：沙漠围攻》（Ghost Recon：Desert Seige）曾经取得过不小的成功，如今其续作继续移植Xbox，让电视游戏玩家有了新的机会来体验这套作品。《幽灵侦察团》这个系列的特点在于倚重团队作战力量以及优秀的画面和音效。

选择画面	
R 键	帮助信息
A 键	确定
B 键	返回
Y 键	撤销操作

战斗画面	
L 键	地图信息，队员定位
R 键	射击
START 键	暂停（此时可以选择返回、输入作弊代码、存储／读取、放弃任务、主选单和在线设定）
SELECT 键	查看记分版，确定此刻操作对象
方向键	左右为倾斜身体，上下为起立、下蹲、卧倒切换
左摇杆	移动
右摇杆	转动
X 键	红外线夜视系统
Y 键	切换操作对象
A 键	切换武器
B 键	装弹



作战窗口

1. 当前队员状态及HP状况（其中身体状况恶化时人形图标由绿变黄，可听到操作对象的呻吟，图标变红时表示死亡。）
2. 敌人方位传感器
3. 武器／弹药
4. 准星

▲游戏中的地图画面和队员定位画面。

▲红外线夜视仪打开和关闭时的效果。

关于游戏

UBI并没有单独为这套作品树立一个新的类别，但事实上我们可以用SLG+FPS来模糊地描述这款游戏了。FPS游戏要的是爽快感，但如果你带着这样的观点来玩这款游戏，那么你很快会失望并扔掉手柄——因为本作对团队协作的依赖性非常大，大部分时间里你要自行调整战略，熟悉同伴的AI，拥有一定的耐心方可将游戏进行下去。如果你玩过PC版本的“《盟军敢死队》系列”，那么也许本作的团队配合在你眼里不算什么，但你仍然会感叹于游戏制作者巧妙嵌入FPS中的团队合作思想。

正如前一个任务版那样，游戏会将任务分配给不同的士兵小队来执行，你的大多数任务是干脆利落地消灭敌人。游戏的大多数时间需要进行隐蔽战，你要动脑子设计行动路线和方式，随时切换并把握好不同队友的行为，尽力避免混战，否则那些AI是很容易牺牲的。当然，本作的AI较之从前的版本已经有了很可观的改善，他们有时甚至懂得什么时候该服从命令，什么时候该逃跑，什么时候该牺牲自己成全集体。

游戏开始之前你会得到一份任务书，并有配音和图像解释，告诉你本关的任务详情。之后，你有机会从3小队中挑选出6名战士（建议初学者至少选择一个狙击手）并为他们自由配备武器（对于新手来讲，建议选择自动分配武器）。游戏过程中，你必须随时关注所有队员的行动，改变战斗方案，命令队友停止在原地或跟随你突击等等，切记一个队员的胡作非为往往会对整个任务带来致命的影响，不要过分依赖AI的地图定位和自动移动。

这款游戏中新增了8个关卡以及8张全新的地图，这些地图面积较大，地形也比较开阔，要尽量避免在没有掩护的地方接触到敌人的大队人马。某些任务中，玩家可以多多利用即时存取功能来确定敌人的方位，这一招尤其适用于确定敌方狙击手的位置；在高级难度下，某些关卡中狙击手一枪就能要了你的命，要是你没有摸熟地形，有时会感到死得莫名其妙，更会经常被一些看不到的敌兵袭击。对于拿不准的地方，你完全可以放开胆子多试几次，不必担心暂时的失败。

游戏过程中，逼真的场景和音效甚至可以作为判断形势的依据之一，晴天和下雨的场景都很出色，山峦、湖泊、洞穴、稻田等等的自然景色在战争中显得尤为珍贵，在你耳边呼啸而过的子弹和手榴弹也会增加临场投入感，当看到你的队员牺牲后流出的鲜血或者敌人被炸残的肢体时，会不会想要早点结束这场战争呢？

▲游戏对背景的刻画相当精细，若不是在打仗，小岛的自然风光真是赏心悦目啊。

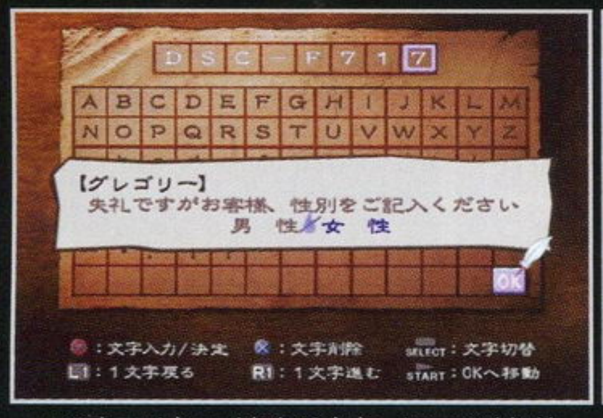
电玩杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：泰坦

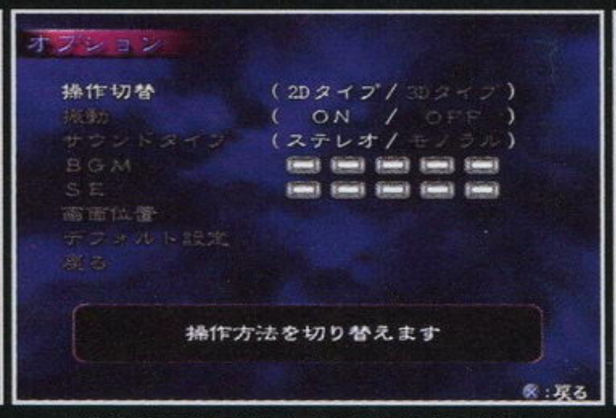
特快专递

格里格雷恐怖秀：灵魂收集者	CAPCOM	AVG
PS2	Gregory Horror Show：Soul Collector	2003年8月7日	日版
	1人	706Kb	6800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：13岁以上

1999年10月，日本朝日电视台曾经播出过一部颇受好评的动画片《格里格雷恐怖秀》，不知大家有没有机会看过。如今CAPCOM把这部动画片搬上了TV Game的舞台，不能不说是一件快事。本作早在E3展上甚至今年年初就公开了部分画面，如今从成品看来没有缩水的迹象，但画面素质和操作方式上也没什么提高，值得我们去体会的大概是惊惧的剧情吧。



▲玩家可以自己对角色重命名，还可以选择性别。泰坦给游戏中的方脑袋小妹妹取名为DSC-F717，哈哈。



▲游戏的设定画面，可以变更方向操作方式。

▲这便是给主角指点明路并回收灵魂的“死神”。

▲主角开始游戏时的房间。

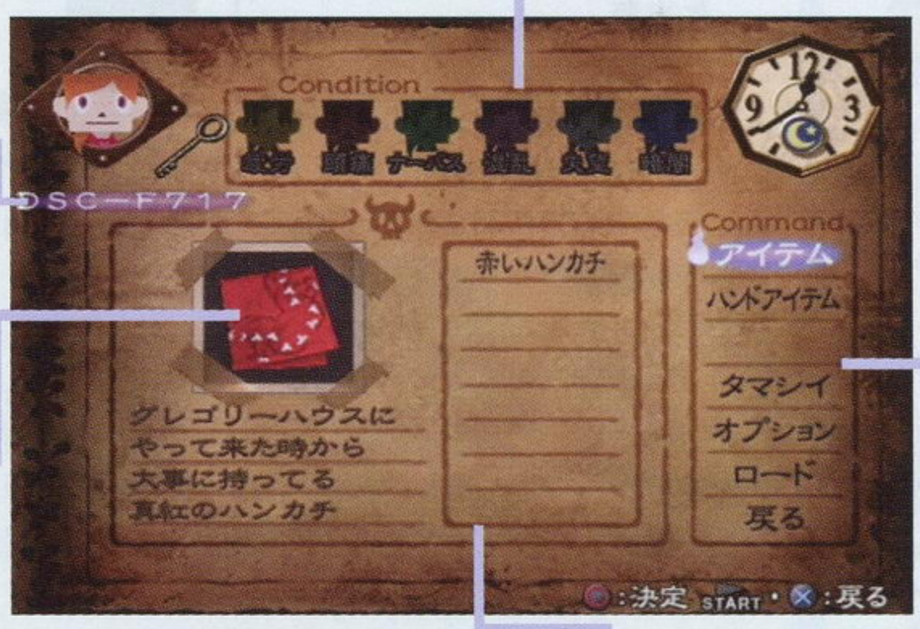
入门指引

这款游戏的恐怖氛围营造得还算不错，但泰坦在编辑部许多同事陪伴的情况下实在是无法生成恐怖感……画面呢，还算干净吧，角色采用方块堆砌而成不免让玩家的代入感稍稍受挫，但整个游戏的架构就建立在充满童趣的恐怖中，也算是一种新的体验。

游戏的主角因为不明原因来到格里格雷旅馆，被这里奇怪的店主和房客弄得头昏脑胀，不明所以，此时一个自称死神的家伙出现了，并告诉主角只要收集足够的“迷失的灵魂”就可以回到原来的世界中，主角于是开始了收集灵魂的旅程，也由此引发了各类的谜题——不同的灵魂拥有不同的弱点，必须找到这些弱点来攻击它们。游戏中有时间流逝的概念，而不同时间里格里格雷旅馆的房客也会有不同的活动，主角必须通过偷窥等方式了解它们的习性，寻找下手的机会抢夺灵魂，并通过各种对话探求线索来推进游戏的进程。当你从房客身上夺取到灵魂后，他们会变得暴怒并开始攻击你，这时一定要想法子避开，免得出意外；游戏进行到后期，基本上所有的房客都会千方百计为难你，想要摆脱他们的纠缠需要好好动一番脑子。经过一天之后，主角可以回到自己的房间里就寝，而此时死神会来索要你当天搜集到的灵魂。建议在每天开始的时候（从夜里开始）到指定的房间里找那只绿色的青蛙存档，如果你逛了一天什么也没做的话，呵呵……

游戏中的敌人大多是被你夺走灵魂的房客，这些人对你绝不会友好，他们的攻击方式各不相同，比如凯瑟琳的注射器和仙人掌妹妹的套索都要小心应付。游戏中的主角可能发生的异常状态也需要时刻照顾到，解决方案你会从游戏中逐渐得知。当然主角也不是完全的孤身一人独立奋战，旅馆中会有一只猥琐的僵尸猫，这只猫将会告诉你很多宝贵的信息，当然还有一些老鼠之类的奇怪动物也会出来给你一定的提示。至于其他的帮助嘛，就要靠读者自己去挖掘了。既然游戏的名字是“恐怖秀”，看着攻略一路通关实在是对不起它哦！

游戏菜单



当前的异常状态（共分为疲劳、头疼、紧张、混乱、失望、黑暗）

姓名

当前物品介绍

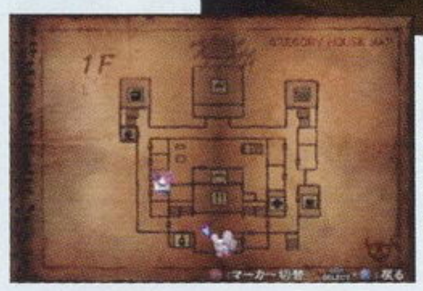
物品栏

命令（从上到下依次为：物品、辅助物品、地图、灵魂、设定、读取、退出。注意存档需要在指定的房间内进行。）

键位设定

SELECT	地图（开始时没有）
START	菜单（开始时没有）
△	偷窥／切换主观视角
□	敲打动作
○	调查，打开门
×	无
L1	切换回尾随视角
左摇杆	同方向键，控制行动
右摇杆	主观／偷窥时控制画面的转动

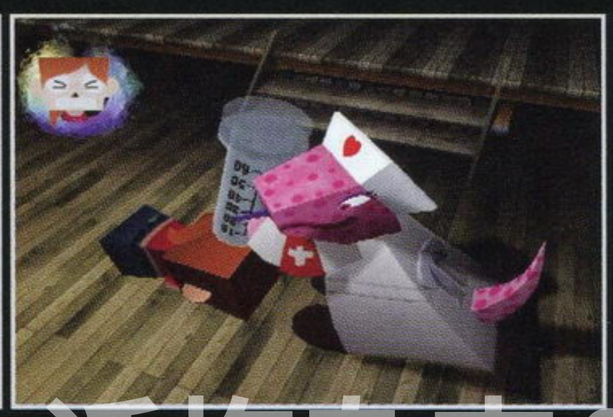
▶这是从锁孔中偷窥到的房间景象，可以用右摇杆控制画面转动。



◀游戏中的地图，显示了旅馆的详细结构。

▲格里格雷旅馆的主人，等他离去后可以从后面拿到游戏进程中的第一把钥匙。

▲这只僵尸猫会给主角一定的攻略指引。



▲凯瑟林的注射器——有没有搞错？这……这也行？

▲小老鼠向玩家询问名字。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GAME 游戏立方

VOL.043

栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn

近日听一位远在海外的老友说他那里也可以买到“油细鸡”，这不禁让我有些愕然。其实掰着手指头算一算，多边形加入UCG这个大家庭也有2年的光景了，能够让更多喜欢游戏的人都看到自己亲手参与制作的杂志，本来就是我最大的心愿嘛！“游戏立方”最近的内容有着很大的变化，无论喜欢或讨厌，都要多发意见过来啊！

PS2网络游戏的春天

PS BB UNIT同捆版登场与价格下调措施

在日本，原来一直都是由协力的ISP厂商进行贩卖的“PlayStation BB Unit（PS BB Unit）”等PS2用的网络装置，自今年6月12日后终于和普通的周边设备一样能够在小卖店里买得到了。而价格上也自然降低了许多，从之前的18000日元降到了12800日元，降幅达到了三成。还有《大众高尔夫Online》与《信长之野望Online》等强力的网络游戏一并发售，并预计一些与之对应的游戏也将从这个夏天开始陆续地登场。以前不是很了解PS BB Unit的细节与特色的玩家，就趁着这个机会来仔细看一看PS2网络游戏的魅力吧！即使目前因为条件限制暂时玩不到，并不代表着它永远无法走进你的生活哦！

目前已上市的PS2用网络周边产品

PlayStation 2 BB Pack
（SCPH-50000 MN/NH）
午夜蓝
35000日元

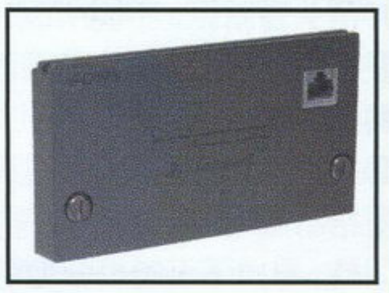
这是由能够播放DVD-R等刻录光碟的新型PS2主机、PS BB Unit与专用直立架捆装销售的超值组合。它不但价格要比分开来买便宜至少3000日元，而且主机、手柄、直立架的颜色，都是保持与PlayStation 2 BB Pack的限定色“午夜蓝”一致的。

如果是对于还没有购买PS2的玩家来讲，拥有如此多功能的新型PS2，将一定是目前最好的购机选择。另外即便是已经购买了PS2的老玩家，也同样可以买来收藏啊！

PlayStation 2 BB Unit
（SCPH-10400）
12800日元

将PS2专用的网络卡、HDD（40GB）与PS BB Navigator捆绑销售的套装。右图是对应PS2主机型号SCPH-30000以后机型的EXPANSION BAY型PS BB Unit。

PS2专用网络卡
（SCPH-10350）
3980日元



这是专门用来连接网络的以太网络卡。如果要玩那些不需要用到HDD的网络游戏的话，只要有它就足够了。另外，HDD单体也以9980日元的价格来贩卖，所以说如果不急的话等以后再买也可以。

PS BB Navigator利用版本升级来强化机能

PS BB Navigator是在PS BB Unit内附赠的软件。它可以用来管理HDD内的程序，也能够在各个游戏软件商的专用频道（网站）里浏览，还能够播放音乐与电影。有许多PS BB的专用游戏都必须要利用这个软件来安装。

在把PS BB Navigator升级到0.30版之后，除了可以使用电子缴费服务“feega”之外，还可以在自己使用的ISP伺服器上收发信件。

▲《大众高尔夫Online》是目前PS2网络游戏中炙手可热的明星！

电子缴费服务“feega”究竟是什么？

虽然有很多PS2的网络游戏都需要玩家缴使用费，但对各家厂商来说规划如何去收钱的工作却是一件相当麻烦的事情。而这个能够替各个厂商向玩家收费，就是由SONY Finance提供的一项叫做“feega”的服务。

使用电子缴费服务“feega”对于玩家来说也是有相当多的好处的。像是玩对应“feega”的网络游戏时可以使用共同的ID，还可以一次结清所有的游戏费用。另外，它的缴费方式除了信用卡之外，还有许多其他的方式可以选择。电子缴费服务“feega”本身并不需要入会费与年费，而第一款使用它的游戏是《大众高尔夫Online》。（以上服务仅供日本地区）

PS BB的相关热点问题

外接式的PS BB Unit要在哪里买呢？

目前在日本的一般小型游戏零售店里，全都是贩卖的EXPANSION BAY型PS BB Unit，如果需要能够支持初期版本PS2（SCPH-10000、SCPH-15000和SCPH-18000型）的外接型的话，可以到PlayStation.com去购买。

PS BB Navigator要怎样去升级呢？

现在使用0.20版的用户可以直接在线上进行版本的升级。只要使用PS BB Navigator的“各种设定アップデート”的功能就能开始进行安装。

使用PS2来玩网络游戏需要准备哪些东西？

①因为PS2用的网络卡是专门用在宽带网络上的，所以普通的电话线与ISDN不能使用。如果自己家里没有宽带网络线路的话，就请玩家向各个ISP（INTERNET SERVICE PROVIDER；互联网服务供应商）提出申请。宽带网络的形式主要有ADSL、CATV与FTTH这3种，它们各自有着不同的连线速度与收费标准。这里推荐给各位玩家使用的是利用电话线的ADSL，它的使用费也不算太贵。

注：如果手上只有PS2与PS BB Unit这两样东西的话，就算ISP到家中把线拉好也还是不能玩网络游戏的。因为用户要自己先去准备好连接宽带网络所要使用的Modem，或连接网络装置用的网络线。连接网络所使用的Modem，依ISP的不同可以有免费提供或者租用，以及自行购买等方式可选择。如果想要与个人电脑一起共用宽带网络的话，还必须准备IP分享器。

www.plumbook.cn

关于PS2网络在日本真正启动的背景资料

自今年6月12日起，SCE对PS BB的态度是非常认真的。要想让广大消费者都能够接受PS BB，价格是一个相当重要的问题。这里作一个简单的比较，PS BB Unit的建议零售价是12800日元，而PS2 BB Pack的售价则是35000日元。如果把《大众高尔夫Online》连PS2 BB Pack的价格加在一起购买的话，也只需要39800日元。这个价格仅仅相当于PS2最初发售时的单机售价。

在PS BB Navigator升级到0.30版之后，就可以自由地与ISP连线了。在PS BB的服务开通了一年之后，SCE注意到有些用户是在各种各样不同的网络环境下使用的，这就使得SCE必须去对应各种不同的连线状况。另外，新推出的游戏软件《FF XI》、《大众高尔夫Online》与《信长之野望Online》，以及从今年夏天开始分期发售的《生化危机 爆发》、《GT4》这些百万级的名作，都是吸引广大PS2用户最有力的武器。

根据日本外务省的调查，今年3月日本全国约有940万人在使用宽带网络。对于PS BB来说，没有比搭上这班顺风车更好的时机了。所以在SCE展开宣传的时候就以“宽带网络这个爆发式的普及，都是为了PS BB”的形式来推广。“将宽带网络与PS2相结合，将会创造出一个新的游戏天地”，这就是SCE想要向广大玩家传达的信息。

PS2网络游戏有着哪些优点？

◆和网络上的其他人一起进行冒险或是对战相当有趣。
◆可利用聊天的功能让气氛活跃起来。
◆能利用追加资料与地图的方式让游戏“没有结束的一天”。
◆可加入使用声音来控制的机能等新的游戏要素。

PS2网络游戏有哪些类型？

●MMORPG

MMO是“Massively Mulitiplayer Online”的缩写，也就是多人线上RPG，在PS2上的《FF XI》与《信长之野望Online》便属于这个类型。这个游戏类型的特色就在于可以跟许多其他的玩家，在同一个虚拟世界中生活与交流，进行生产与交易等活动，在假想空间中构筑不同的人生，的确是很有意思的过程。

●对战型

让玩家通过网络，以一对一或多人对多人的方式进行对战的游戏。比如近期才推出日版的《SOCOM》（《海豹突击队》）就包含了集团作战的概念，参加的方式非常多样。由于玩家的人性化思维往往会采取与电脑完全不同的战术，所以与人机对战相比，这类对战型的网络游戏绝对要更加有趣。

●下载资料型

与前两种即时使用网络的类型相比较，这则是从服务器上直接下载资料或者上传记录，再拿到游戏中去使用的类型。比如《J联盟创造职业球会！3》的“网络留学”部分，给出选手资料来强化能力的玩法。而有的游戏则只会把玩家在游戏中的成绩显示到全国排名榜中。

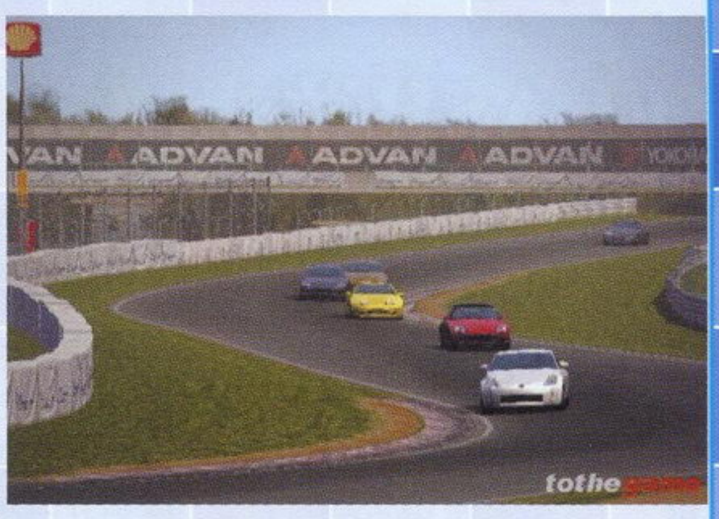
令人期待的新游戏将会陆续登场！

●生化危机 爆发

它不但是网络专用的游戏，而且游戏系统也与以往不同，可说是崭新的《生化危机》！游戏的基本内容是玩家先从有着不同能力的的角色中选出一个人，然后靠着团队合作与丧尸进行作战。当然除了在线模式之外，此游戏也有离线模式，让玩家在没有连线的时候玩。

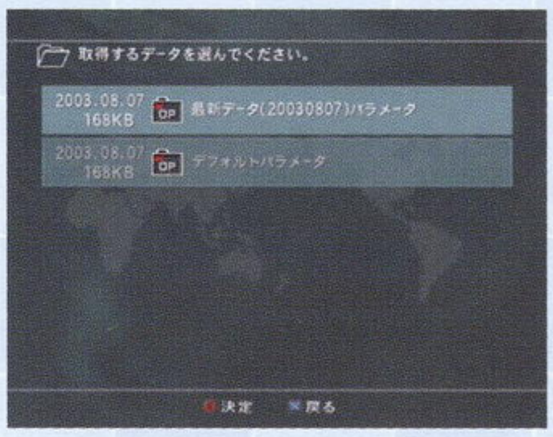
●GT4

这是一款彻底追求真实主义，让操作感能够接近实际比赛的游戏，算是SCE的招牌作品。对应网络的部分除了对战之外，还有一些新的企划正在酝酿着。



●WE7

《WE7》能够通过网络来进行球员、球队资料更新，这是在《WE6FE》中就已经实现了的功能。除此之外《WE7》还可以把自己在训练赛挑战模式中的成绩拿到网络上与其他玩家的成绩一较高下，不过似乎没有太大的意义。截止至8月19日，英超、法甲、荷甲、德甲都已经相继开战，而《WE7》的球员转会资料却并没有开始更新，也许KONAMI是打算等到意甲与法甲都开战之后再进行一次全面系统的更新吧。随着技术的进步，KONAMI也正在为这款游戏的续作今后能够实现网络对战而进行着测试。



●机动战士高达 相会在宇宙

9月初发售的这款新作是2000年《机动战士高达》的正统续篇。本作对应网络资料的传输，可以将玩家自己的战绩登陆到官方网站上的全日本排行榜中。另外还可以下载其他玩家的记录与履历进行模拟对战。而购买了HDD的玩家，还可以将下载回来的最新MS影像资料和新武器用于“VS MODE”中。

市场扫描

截止8月25日

距离暑期结束只有半个月的时间了，游戏市场一片风平浪静。从这个暑假期间全国各地的游戏机硬件销售情况来看，PS2和GBA一路高唱凯歌的形式没有任何改变。随着各主机价格战逐渐趋向缓和，周边配件与游戏软件的价格根据各地的实际情况也都重新进行了一轮定位。对于零用钱不多的学生族玩家来讲，现在可以说是到了购买主机的成熟期了。但国内游戏零售行业的恶性竞争总是带来一大堆的问题，除了困扰初级玩家的翻新机问题之外，商家对于各型号同类主机之间的价格欺诈也同样存在。告诫那些近期准备购买游戏主机的玩家最好擦亮你的眼睛，购买之前多方比较询问，并尽可能拿到商家的售后凭证，切勿贪图一时的便宜。

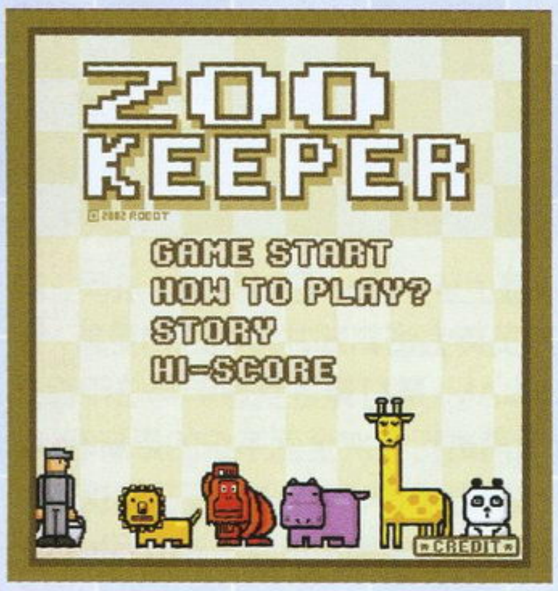
PlayStation 2 BB Pack由于价位比较高，再加上无法在主机上动手脚，因此销售情况只能算作一般。但对于那些仅拥有老型号的主机，并且其主机的服役期多在2年以上的玩家来讲，该套装无疑还是具有相当大的吸引力的，再加上自8月份以来SCE重新调整了PS2的硬件供给量，以2700元左右的价位购入的话，还是非常划算的。而在PS2游戏机市场上唱主角的SCPH-39001和SCPH-39000型主机都因为翻新机的问题困扰了许多想要购买的玩家，而翻新改造手段之高明也达到了令人乍舌的程度，使以往一些常用的鉴别方法都失去了作用。除了“三部一号”（包装箱号、主机号、泡沫纸产地号）的究极鉴定法之外，购买之前必须要与游戏店的BOSS打听清楚。

在仅有《FFCC》这类游戏作品的冲击下，NGC在暑期销售情况惨淡。店铺大部分都利用这段时间在清理库存品，新品套装的NGC则很少在游戏店中看到现货，多需要订购才能够买到。这不能不说是一种遗憾！而Xbox以1750元的坚挺价位吸引了一批新的消费者，销售成绩基本令人满意。

3D M-SMV
www.plumbook.cn

FLASH游戏《动物园管理员》简介

文：胜负师



其实在早在第83期UCG的“游戏立方”栏目中，胜负师就想为大家介绍一下休闲FLASH GAME精品《动物园管理员》（ZOO KEEPER），不过因为当时正兴致勃勃地玩《原子力麻将》，所以才决定先介绍《原子力麻将》，好让一些不了解FLASH游戏的玩家对于这种迅速发展中的游戏形式有一个大概的了解。这次就将这款在日本引起话题，并在日本《游戏批评》杂志上引发讨论的FLASH游戏“超人气大作”（笑）介绍给大家。

与《原子力麻将》一样，《动物园管理员》是由日本著名的FLASH工作室ROBOT在2002年开发完成的作品，游戏类型为PUZ。大家可以通过http://jp.shockwave.com/games/puzzles/zookeeper/zookeeper.swf这个网址完全免费地进行游戏。那么《动物园管理员》到底是个什么样的游戏呢？

这个益智方块类游戏的玩法十分简单。画面中央是一个8 × 8小格的正方形，每个小格中都有一个动物的图标。图标共分8种，分别为：猩猩（红）、熊猫（白）、长颈鹿（黄）、河马（紫）、大象（蓝）、鳄鱼（绿）、狮子（橙）、园长（LV7以上出现）。玩家可以用鼠标点击其中的任何一个图标，然后点击横、竖向临近一格的图标就能将这两个图标交换位置，但必须使3个以上同样的图标排成一行或一列，才可以顺利交换，而且这些同样的图标会被消去，不然交换的图标又会回到原来的位置。消去图标后的空位会由上方的图标落下填补，如果此时又有3个以上同样的图标连在一起，那就可以形成连锁。不过，画面中永远都是64个图标。

▲剧情：从前有一个动物园，动物园里有很多动物。动物们对盛气凌人的园长十分不满，所以集体暴动。园长便责令动物园管理员把动物们都抓回来……

游戏中有一种特殊的图标，出现的几率很小，它会不停变换，点击后便会停止闪动，而此时会将画面中所有与之显示相同的图标消去。另外还有一种特殊状态“NO MORE MOVE！！”，也就是无论怎么交换位置，画面中都没有可以消去的图标，此时画面中所有的图标都会被替换掉，不过这样并不会造成加分或惩罚。

画面下方有一个时间槽，会不断减少，只有消去图标才能少量回复时间槽，如果是连锁的话，回复量会比较大。时间槽减完时就GAME OVER了。游戏的进行方式为关卡制，过关条件为消去每种图标若干个（关卡数+2，比如LV3时为5个，LV4时为6个）。完成条件后便会进入下一关，关卡的难度会随之增高，（LV7开始增加园长的图标）时间槽的减少速度会越来越快，思考的时间限制也就越来越严格，过关后时间会恢复到每关的初始位置（50%处）。LV10以后，时间槽的减少速度达到最高，之后不会再有变化。只可惜在下学艺不精，从未突破过LV9，得分也只是在一两万处徘徊。

说到得分，计算方法也不复杂，一次消去3个同样的图标得到的是基础分，基础分为关卡数 × 10；一次消去3个或3个以上同样图标的单行分在4个图标时为基础分 × 2，5个为基础分 × 4，6个为基础分 × 8……；1连锁时为单行分 × 2，2连锁时为单行分 × 4，3连锁时为单行分 × 8……因此在比较靠后的关卡形成连锁的话，分数很容易就上去了。

《动物园管理员》一样可以将成绩上传进行网络排名，只是一些高手的成绩实在令人发指，我们这里看到的只是某日的最高成绩，周成绩与月成绩中的NO.1为24万多，大汗啊！

最简单的画面，最简洁的操作，却有着最原始而直接的游戏性！对于这样的评价，如果你不太信服，不妨现在就拿起鼠标亲身体验，感受一下当一个“动物园管理员”的乐趣。

金曲卡拉OK

《幻想传说》主题歌

词：藤林圣子
曲：关口敏行
编：岩崎文纪
唱：吉田由香里

梦は终らない ～こぼれた时のしずく～

见つけてYour Dream どこへいても
MITSUKETE Your Dream DOKO E ITEMO
覚えてる　时を越えてKissKissKiss
OBOETERU TOKI WO KOETE Kiss Kiss Kiss

真昼の空　月が　あなたの目をさらう？
MAHIRU NO SORA TSUKI GA　ANATA NO ME WO SARAU
ずっと　待ってた　この时
ZUTTO MATTETA KONO TOKI

もう泪　终わらせる　夜明けに
MOU NAMIDA OWARASERU YOAKE NI
まぶた溶ける阳射し　远い明日の记忆
MABUTA TOKERU HIZASHI TOUI ASU NO KIOKU
ここに目覚めの时　降りる
KOKO NI MEZAME NO TOKI ORIRU

见つけて　Your Dream　坏れかけた
MITSUKETE Your Dream KOWAREKAKETA
时间に埋もれた　その力に　气付いて
TOKI NI UMORETA SONOCHIKARA NI KIDSUITE
见つけてYour Dream　どこへいても？
MITSUKETE Your Dream DOKO E ITEMO
闻こえてる　想い　传い　Kiss Kiss kiss
KIKOETERU OMOI TSUTAI Kiss Kiss Kiss

あなたの见た　梦は　现实での　未来
ANATA NO MITA YUME WA GENJITSU DENO MIRAI
爱が　こぼれる　手のひら
AI GA KOBORERU TE NO HIRA
もう空が　恐れない　夜明けを
MOU SORA GA OSORENAI YOAKE WO
风に导かれる　背中见つめながら
KAZE NI MICHIBIKARERU SENAKA MITSUMENAGARA
二度と会えないなら　言うよ
NIDOTO AENAINARA IUYO

见つけて Your Dream どんな时も
MITSUKETE Your Dream DONNA TOKI MO
目の前の痛み　消せないわ　愿いを
ME NO MAE NO ITAMI KISENAIWA NEGAI WO

见つけてYour Dream　时が来ても
MITSUKETE Your Dream TOKI GA KITEMO
覚えてる　时を越えて　Kiss Kiss Kiss
OBOETERU TOKI WO KOETE kiss Kiss Kiss

见つけて　Your Dream　坏れかけた
MITSUKETE Your Dream KOWAREKAKETA
时间に埋もれた　その力に　气付いて
TOKI NI UMORETA SONO CHIKARA NI KIDSUITE
见つけてYour Dream　どこへいても
MITSUKETE Your Dream DOKO E ITEMO
闻こえてる　想い　传い　Kiss Kiss Kiss
KOKOETERU OMOI TSUTAI Kiss Kiss Kiss

www.plumbook.cn

多哥：你好。俺是一名“三无”人员（只是三大主机而已），无奈MONEY有限，眼下只能预购一台主机。现有问题若干，希望你看看：

①下一轮主机大战会在什么时候？对于我们这些穷学生来说，买台主机不容易。

②我是一名任天堂的拥趸，你看像PS2上的精品如《鬼泣》、《忍》还有《铁拳》等系列会不会出现在NGC上？（你不要以为我有暴力倾向 -_-！我只是对爽快和变态难度感兴趣罢了。其实在中国购买NGC的并不是低年龄层消费者，大部分是我们这些从FC时代过来的人。）

③为什么各软件公司在GBA上遍地开花，而在NGC上却不愿为任天堂开发软件呢？

④看以前的UCG上曾经报道过说：NGC于今冬将进入中国大陆市场，有这回事吗？

⑤ NGC中文游戏的前景怎样？（我是很想玩到中文版的《塞尔达》，这辈子会实现吗？）

多边形：①下一轮主机大战？那怎么说也应该是PS3推出以后的事了，PS2现在成绩这么好，索尼应该也不会急于推出下一代主机。所以你现在买任何一台主机玩上两年应该是没问题的，毕竟到时的局势也很难预料。

②你所说的几个系列登陆NGC的可能性都很小，不用说新作了，就算是旧作的移植也是希望渺茫，毕竟现在已经不是一个移植名作就一定能赚钱的年代了。

③GBA的开发环境便利，开发难度低，开发周期短，开发成本也不高，开发风险较低，回报相对较高，所以GBA游戏的推出速度远胜NGC。NGC因为在主机普及方面做得不够好，又有不少大作的销售成绩不佳，这样一来软件厂商的投入就会有所保留，商场便是如此现实。希望今后NGC会有更多劲作登场才不会辜负玩家的支持。

④的确有提过NGC进入大陆市场的事，但具体时间很难确认，希望今年底或明年初会有完全确定的消息。

⑤只要NGC进入国内市场，那中文游戏就势在必行，就算是《风之杖》也并非没有可能。请大家与我们一同关注。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

亲爱的多边形先生：

①我要疯了！我的一台Xbox误插入了220V的电源（未开机），结果……烧机。请问这样修要换些什么零件？要多少RMB？（crazy+ing！ thank u！）②请问《Jet Set Radio Future》的续作有消息吗？（焦躁之驯姬）

多边形：①又是一个烧机的读者，（为什么要说“又”？）同情。Xbox一插即烧的特性的确让人很头痛，一个不留神就……所以编辑部的Xbox都是和大变压器绑在一起的。一般这种情况的烧机只需要换电容，加上人工费应该在百元以下就能搞定，（上次说是150元，还有读者来信说我说得太贵了呢！）只是Xbox烧机亦有较为复杂的情况，如果只是“啪”一声响并冒出白烟，那还算好的，我朋友的Xbox就烧得无声无息，诊断结果为“无法修理”。所以花多少钱其实也没有绝对定数，看运气了。②《JSRF》的确是一款很强的游戏，只是暂时还没有听说世嘉近期会推出续作。另外，我们的主编大人也是这个系列的FAN哦！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多兄：你好，前几天我下载了FC模拟器玩《忍者蛙》，越玩我越觉得这个游戏根本就不是做给小孩子玩的，难度太大了。不知道你玩过没有，但我相信没有人能一命通关吧。我打到第3次和老鼠赛跑那里就怎么也过不去了，希望你能指点一下。（Solide Snake）

胜负师：因为难度超变态，所以过了这么多年，我还是对《忍者蛙》有较深的印象。你说的那关我当时是用了“作弊”的方法才通过的，那就是连按START键减慢速度来看清道路，就算是这样我也花了近1个小时才通过此关，你还是多尝试一下吧，这类动作游戏还是一句话：熟能生巧。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥：我想问一下，在《洛克人X7》中，如果人质不及时救出而被敌人打死，可以救回吗？《洛克人X7》中，人质死了会怎样？（yjw）

多边形：人质死了就无法救活了，所以只能调取存档重来，记得千万不要记录后重来，不然……每关中只有5个人质是加能力的，其他的救不救好像没有太大影响，人质全部救出也没有什么特别奖励。当然，对于完美主义者来说，全人质救出是基本要求吧。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥：最近我玩《真353》十分恼火，在进入“一骑讨”模式后，会有一定几率出现怪异现象。手柄会不停振动，直到我方武将被狂殴致死，出现GAME OVER画面后手柄才恢复正常，在运行其他游戏时没有发生过这种情况，手柄为原装韩国制造。我现在怀疑是不是游戏制作者在跟我开玩笑，这到底是怎么回事啊？

多边形：这种情况通常是在因为没有使用DS2手柄造成的，《真353》有BUG存在，但使用DS2手柄就不会引发你所说的那种现象。因此，光荣在发现这一BUG后就在游戏的备注中加入了“只对应该DS2手柄”一项。说起来杂志上的游戏信息栏中每一项说明都有一定的用处，比如对应周边在这时就显得尤为重要。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

本人最近购入50000型PS2一台，主机的外包装盒没有任何封条之类的东西，盒子新旧程度一般，但是确定肯定打开过，店主说里面是全新的。因为在去的时候我已经把所有关于怎样购PS2的UCG都看过了，所以里面的东西我都尽可能的检查过了（包括包装箱和主机后面的编号统一问题），看起来不像是旧机。主机是深蓝色的，还有些透明，手柄和电源线是中国制造的，其余是日本制造，有如下几个问题，请您帮助回答一下：

①您根据我上面所说的内容（或许我所说的不是很清楚）可以帮我确认一下我这台主机的真假和新旧吗？

②因为当时时间很紧张，所以只是试了一张《WE7》（大约就玩了5分钟吧），我没有感觉到手柄的振动，是《WE7》不支持振动呢？还是说我没有做出能够导致振动的动作（比如铲球等动作）？因为当时也忘了问这个问题，我很怕手柄是假的。

③关于硬盘方面，请问在游戏中应该如何使用和设置（您可以用《WE7》来举例）？如果我把硬盘当记忆卡来用应该如何设置？

④我购买时的价格：主机2910元、变压器150元、《WE7》340元。是否合理？

多边形：①现在的消费者已经很注意保护自身利益了，看来UCG上的购机指南类信息还是很有实用性价值的。从你所提供的线索来看，你所购买的PS2是旧机或翻新机的可能性并不大。

②50000型的原配置手柄应该和主机一样是蓝色透明的，这一点很重要。（如果是普通黑色倒也不能证明它是组装的，但被调换了却是一定的）你用《WE7》是试不出振动效果的，因为《WE7》根本就不支持振动。

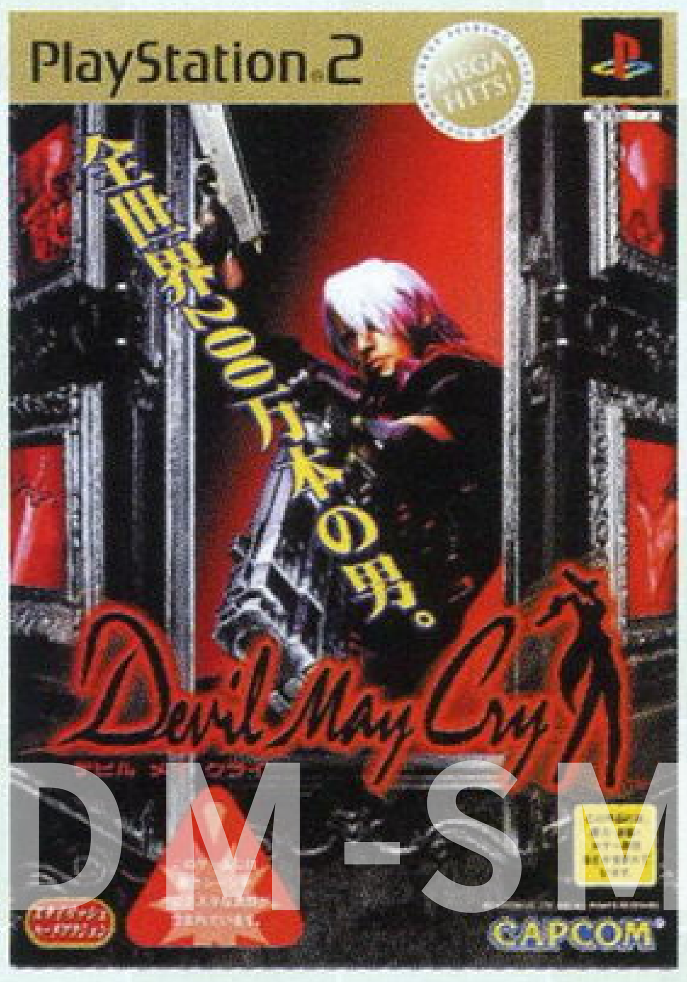
③本期游戏立方里正好谈到了硬盘的一些问题，请仔细看一下。另外，PS2硬盘并不能直接当记忆卡来存取记忆，只能用来进行记忆文件的备份，游戏时存取记录还得要靠记忆卡。

④主机贵了，如果加上记忆卡那还差不多；如果是可调电压的圆桶型变压器那150元差不多，要是只是一般的方盒状变压器那80以下就行了；GOUKI第一时间入手的《WE7》为380元，你买的算是比较便宜了。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多哥：请问PS2正版游戏的除了“THE BEST”的廉价版还有什么版本？为什么以前很贵的游戏只要一两百块钱就能行了呢？（上海 Gdragonw）

多边形：“THE BEST”版一般都是软件商在某作品发售一段时间之后为赢得更大的利润而进行的一种销售策略。通常该游戏的普通版已经达成了厂商的预计销量或是已经收回了成本，在这种情况下发售THE BEST才会有利可图。除了THE BEST，还有一种廉价版称为“MEGA HITS”版，只有普通版突破50万才能这么命名，其实与THE BEST是一回事。廉价版只是封面包装会与普通版有所不同，（廉价版会难看一些）游戏内容并不会有所删减。另外，如果廉价版与普通版的发售时间间隔太短通常会引起玩家的不满，所以廉价版有时会隔上一两年才发卖，价格较低也就不足为奇了。

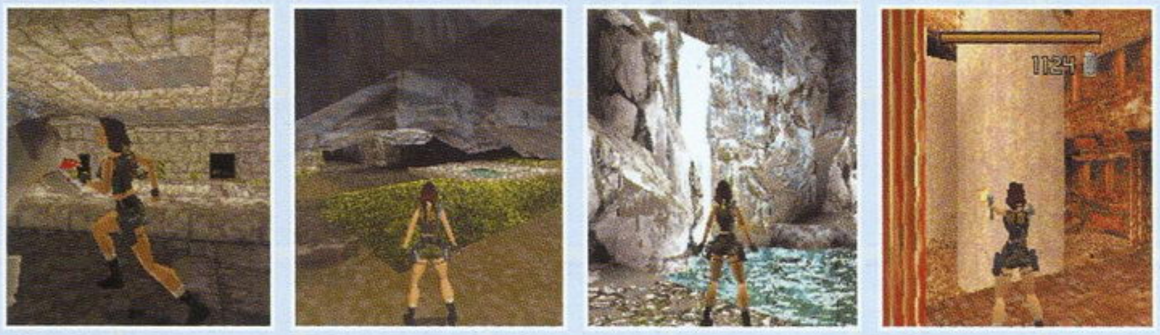


3DM-SMV
www.plumbook.cn

古墓丽影 Tomb Raider

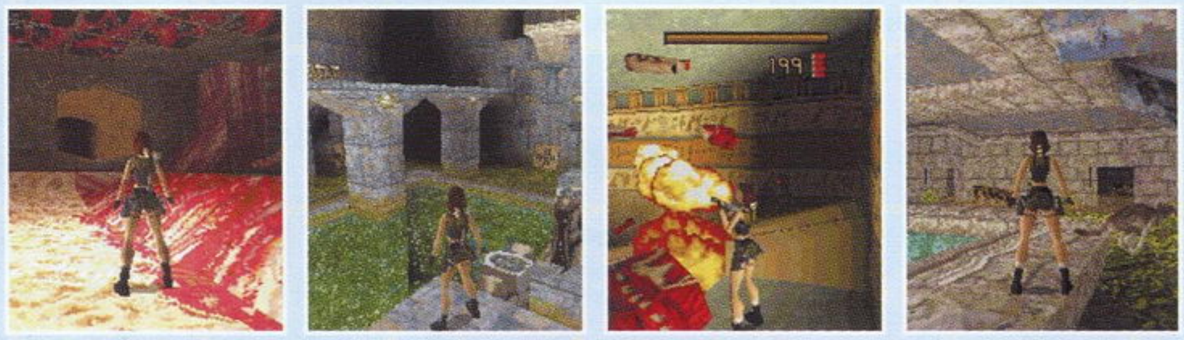
平台：N-gage 发行商：Eidos 开发商：Core Design 类别：单人游戏

在N-gage上见到劳拉的身影应该算是预料之中的事情。N-gage的表现力为游戏提供了实时3D效果，而从下面公开的画面来看，素质令人满意。本作在移动平台的发布也更扩充了《古墓丽影》系列的用户群。



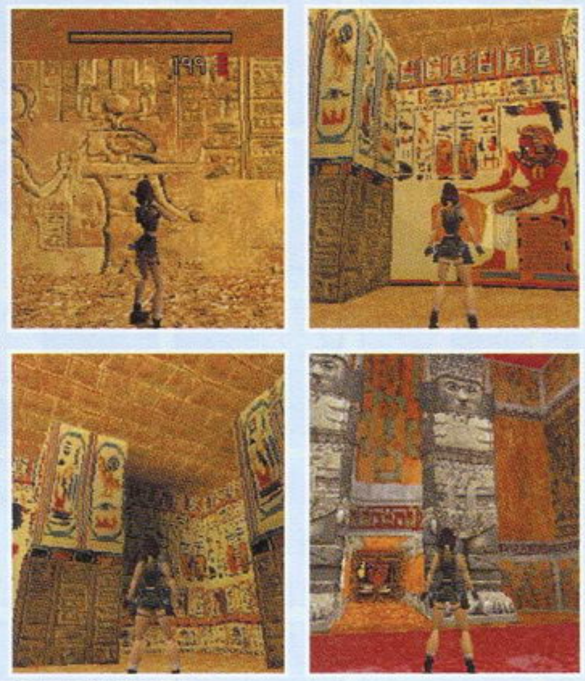
▲石室、黑天的野外、水源和古墓内，从画面看的确很有味道。

本次游戏可以算是名副其实的《古墓丽影》，讲述了劳拉探索曾经沉没于大西洋的亚特兰蒂斯大陆遗迹的过程。当然，劳拉并不是孤身一人，时刻都可能出来捣乱的还有她的对立敌人。官方发表声明说，本作包含了一些发生在劳拉身上的从未公开过的故事和冒险经历，换言之，游戏的某些部分可能是从历代《古墓丽影》中改编过来的。无论原创部分占多大的比例，这样的世界观能通过小小的手机来表现出来，我们都不得不感叹如今发达的科技，同时也更加期待明年的新掌机发售。



▲劳拉在游戏中各种场景内的动作。

在这部作品中，Core Design使用了一些崭新的设定，比如宝石收集系统以及关卡进程对比系统等等，为游戏增添了变数。目前我们得到的报道和试玩报告都是基于体验版本的，在这个版本中存在的问题是操作的延迟，还有取消了一些动作导致的不便，想来N-gage游戏想要做到游戏机的手感还有一段路要走。《古墓丽影》系列一直以优秀的操作性取胜，相信大家都不希望在本作中看到这个方面存在缺陷。



▶这是亚特兰蒂斯文明吗？似乎到了新的场景。

▲更多的游戏画面，展现了游戏冒险舞台的丰富性，素质令人满意。

PDA手机简介

近来总有一些读者来信询问PDA相关的问题，其中有部分读者希望了解PDA手机的特点和实用性，泰坦在这里就简要介绍一下。当然介绍归介绍，看看可以，不是要你真的买。要不要购入PDA手机，取决于两个问题，第一：你要拿它做什么；第二，你的经济承受能力有多大。我们在此为读者简单介绍三款PDA手机，大家可以看看有没有符合需要的。

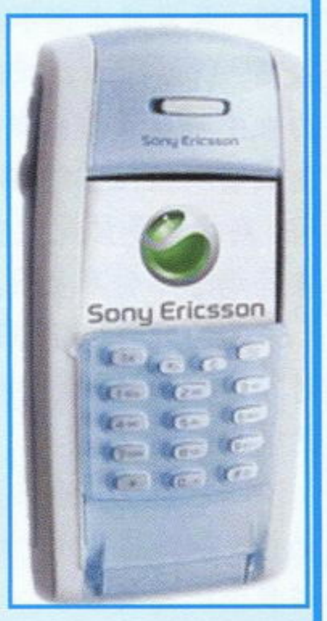
从相对低价的开始说，Motorola的388c是一款不错的彩屏PDA手机，拥有66MHZ的CPU，它采用特制的操作系统，功能大多简洁明了，可以方便你记事、录音和管理日程以及运行Java小程序，浏览Wap网页、收发Email。需要指出的是后两项功能实际没有多大作用，Wap网页通常并不能帮助你获得多少有价值的资料，下载一些壁纸音乐还成；而Email的附件就别指望打开了，有些html格式邮件占用的容量和速度也是问题。由于这款机器使用特制的操作系统和连接标准，它与计算机的关联不是太方便，惯于在Windows下办公的读者最好仔细考虑。

▶摩托罗拉 388C 目前价位在3700元上下。同样的钱可以买到一台PS2、一台Xbox、加一台GBASP。

◀联想 ET180 目前价位在5600元上下 同样的钱可以买到一台PS2、一台Xbox、一台NGC、一台GBASP、加一台小型电视机。

联想的ET180采用Windows For Pocket PC 2002 Phone Edition操作系统，拥有400MHZ的CPU和64MB SDRAM，功能上比Soul的那款PDA还要强大。Windows系统对硬件要求虽然高，但提供的功能和界面也相应有很大改善，Pocket Word和Excel可以帮助你进行掌上办公任务，Pocket MSN和Pocket QQ可以用于无线交流，Pocket IE可以浏览简单的基于http协议的网页。文件格式方面这款机器与传统Windows系统全面兼容，加之Pocket PC 2002拥有庞大的软件群，可以安装一些图片和视频浏览工具，使得这款PDA手机更能胜任办公和简单娱乐。但如果你仅仅希望记事功能、文本阅读功能和日程管理功能，那就大可不必花那么多钱去购买这样一款高价机器了。

索尼爱立信的P802是有钱人的专利，虽然手机象征身分的年代已经逐渐过去了，可是你手里拿着这台机器走在大街上，照样会惹来路人羡慕的目光（好像与玩家的身分不太符合？）。当然别人的羡慕都是浮云，关键是自己用起来舒服。这款机器的做工没话说，功能方面，它使用了Symbian OS V7.0便携设备操作系统以及ARM9便携处理器，性能得以发挥到极致。这款机器内置30万象素的数字相机，足以拍摄一些简单的办公文案用多媒体短信息来传输，大概会深得公司老板们的喜爱吧。据身在美国的一个朋友说，索尼的高端数码相机产品和索尼爱立信的高端手机产品是那些比较节俭、不喜欢张扬的富人们的首选产品，我汗啊……这款机器除了支持通常的办公工具（也包括微软的Pocket Offce系列）之外，还提供Java支持、蓝牙无线通讯功能以及Memory Stick Duo存储扩展，惟一的不足之处似乎是屏幕颜色只有4096色。



◀索尼爱立信 P802 目前价位在6800元上下 同样的钱可以买到一台PS2、一台Xbox、一台NGC、一台GBASP、1台小型电视机 加一部普通的手机。

邪魔院

主持人：邪魔天使

ハイ、グッドモーニーング、マイ　ネーム　イズ　ジャマテンシで～す。（阿修罗：死！又用日文发英文的音！最后居然还来一个で～す！）嘿嘿，不要怪我，很多日本人说英语都这味，而且他们觉得用片假名来念英文是理所当然的事，寒哪……不过最近已经习惯了。日本每年都会出一本《外来语词典》记载了一年中新增加的外来语词汇，以便人们查阅。原来就说过，现代日语中的外来语是以英语为主，所以大家还是应该学好英语，不然就会像在下一样，看到外来语头就大……（>_<）

好啦，闲聊就到这，接下来是我们的讲解时间。今天要给大家讲的是一段动词。**さあ、油断（ゆだん）せずに行（い）こう。**（好，不要疏忽了）（D·S：不要学手冢的口气……）**じゃ、俺様（おれさま）の美技（びぎ）に酔（よ）いな！**（那么就陶醉在本大爷的美技中吧）（D·S：更不要学迹部的！）

一段动词如果仔细划分还会划分为上一段动词和下一段动词，但由于动词活用都是一样的，所以在最近的语法中都没将它们分开来讲。一段动词的最后一个假名肯定是る，不过最后一个假名是る的可不一定都是一段动词哦，这一点要记住了。一段动词的活用比五段动词简单多了，下面就让我们来看看一段动词的活用：词例：**起（お）きる、受（う）ける**

词例	未然形	连用形	终止形	连体形	假定形	命令形
起きる	起き	起き	起きる	起きる	起きれ	起きろ、起きよ
受ける	受け	受け	受ける	受ける	受けれ	受けろ、受けよ

未然形

一段动词未然形就是去掉る，后续ない表否定，后续よう表意志、劝诱。例如：**見（み）ないで、恥（は）ずかしいから。**（好害羞，不要看）**見よう、あそこがわれわれの町だ！**（看吧，那就是我们的小镇）

连用形

一段动词连用形活用同未然形，也是去掉る。例如：**お兄ちゃんってば、早く起きなさいよ。**（哥哥真是的，快点起床啦）**外れた？外れてくれた？**（偏了？射偏了吗？）**早起（はやお）きは体（からだ）にいいよ、ちゃんと覚（おぼ）えとけな。**（早起对身体有好处，好好记住了）

终止形

在词典中我们看到的动词的形态就是它的终止形，也就是我们常说的“原形”。例如：**嘘（うそ）！朝（あさ）4（よん）時（じ）起きるって？**（不会吧，早上4点就起床了？）**その球（きゅう）、消（き）えるよ。ああ、消えた。**（这个球会消失哦，看，消失了吧）

连体形

连接体言的形式，同五段动词，一段动词的连体形也是和终止形一样的。例如：**今（いま）、私（わたし）は見（み）えるのはあなただけです。**（现在我能看见的只有你）**あの白（しろ）いスーツを着（き）る人（ひと）はお姉（ねえ）さんかい？**（那个穿白色套装的人是你姐姐）

假定形

将る变为れ就行了，其实五段动词与一段动词的假定形的记法很方便，只要记住将词尾假名变为同行的え段假名就行了。例如：**6時に起きれば間（ま）に合（あ）うだろう。**（6点钟起来应该来得及吧）

命令形

一段动词的命令形将る变为ろ（よ）。例如：**出（いで）よ！我が剣！**（出来吧，我的剑！）**起きろ！今何時（なんじ）と思（おも）う？**（快起来！你以为现在几点钟了）

经典游戏台词欣赏

隔壁出了个“一骑当千”，我们也不能落后了！现在我将陆续献上《真·三国无双》中各武将的台词。什么？怎么又是《真·三国》？哦呵呵呵呵呵呵呵，谁叫俺是“无双FAN”呢。**皆、我慢してね。**（众人：这不是理由！）

ACTION VOICE	
报名台词1	**趙子龍（ちょうしりゅう）の槍裁（やりさば）き、お見せしよう**（让你看看我赵子龙的枪之制裁！）
报名台词2	**相手（あいて）にとって、不足（ふそく）なし**（作为对手，你够格）
报名台词3	**我（わ）が槍術（やりじゅつ）、刮目（かつもく）して見よ！**（让你见识见识我的枪法！）
撤退台词1	**これほどの剛（ごう）の者（もの）がいたとは**（竟然有如此刚猛之人）
撤退台词2	**殿（との）の御為（おため）、ここで倒（たお）れるわけにはいかぬ**（为了大人，我不能在这里被打倒）
撤退台词3	**見事（みごと）な腕前（うでまえ）！ここで退（ひ）かせていただこう！**（真是厉害！我们撤退吧！）
死亡台词	**戦場（せんじょう）で死（し）ぬのだ、悔（く）いはない**（能够死在战场，我死而无憾了）
战况 MESSAGE	
战斗开始1	**新手（あらて）が来（き）たか**（生力军吗？）
战斗开始2	**合流（ごうりゅう）されたか**（敌人好像合流了）
战斗开始3	**手強（てごわ）いぞ！心（こころ）してかかれ！**（敌人很强，大家小心了！）
战斗开始4	**友軍（ゆうぐん）が着（つ）くまで深追（ふかお）いするな！**（在友军到来之前不要穷追不舍！）
战斗开始5	**くっ、手強いな**（呜，好强）
战斗开始6	**我が軍を抜（ぬ）けるとでも思（おも）ったのか！**（你以为你能击退我军吗？）
战斗开始7	**一気（いっき）に押（お）しつぶしぞ！**（一口气干掉他们！）
战斗开始8	**我が軍の強（つよ）さ、見せつけよ！**（让你们看看我军的厉害！）
敌部队击破	**我（われ）らも遅（おく）れをとるな！**（我们也不要落后了！）
50人KO1	**さすがだな**（真是名不虚传）
50人KO2	**噂（うわさ）以上（いじょう）の猛将（もうしょう）だな！**（真是比传说还要厉害的猛将！）
自军苦战1	**援軍（えんぐん）が来（く）るまで耐（た）えるのだ！**（在援军到来之前顶住！）
自军苦战2	**このままではいかん！**（这样下去不行！）
自军苦战3	**抑（おさ）えきれぬか**（挡不住了吗？）
自军苦战4	**これまでか**（到此为止了吗……）
自军苦战5	**援軍はまだか！**（援军还没来吗？）
自军苦战6	**覚悟（かくご）をきめるか**（看来是该有所觉悟了……）
孤立（总大将）	**危険（きけん）ですぞ！ご自重（じちょう）くだされ！**（危险！请小心！）
敌武将击破	**敵将（てきしょう）！討（う）ち取（と）ったり！**（击败敌将！）

日语Q&A

Q：日元一万元上的人物应该是福泽谕吉吧，一千元上的才是夏目漱石。

A：呵呵，谢谢您指出我的错误，**サンキュー。**（^_^）记得以前日元一万元上都是天皇的头像，不过最新版一万日元钞票上的人物改成了教育家福泽谕吉，可见教育在日本的地位之高，这也是人们思想进步的一个表现吧。

Q：想问一下各位小编的名字在日文中是怎么念的呢？

A：哎？好提议！现在就将各位小编名字的日文读音献上。**アシュラ**（阿修罗，当事人执意要写成片假名，无法拒绝）、**カレン**（卡伦，本来大家说叫“罗莉塔”的……）、**ごうき**（GOUKI，不过这家伙说应该读成“狗KI”）、**シャカ**（纱迦，看过《圣斗士》的玩家应该知道叫这个名字的人是谁吧）、**じゃまてんし**（邪魔天使，就是在下啦^_^）、**サラ**（沙罗，一个被偶称为“沙虫”的家伙，嘿嘿）、**しょうぶし（ギャンブラー）**（胜负师，还是英文的读音听起来比较酷）、**セイヤ**（星夜，我们星夜大人的名字的读音与“星矢”是一样的）、**ソウル**（SOUL，爱玩《灵魂能力》的玩家应该知道该怎么读吧）、**ダーク·シュナイダー**（D·S，超绝美形的D·S大人的全称是也！）、**タイタン**（泰坦。一想到神话中泰坦的体型，再看看我们这位“泰坦”……无语……）、**ねこた**（猫太。私底下在下还是喜欢叫“小猪猪”^_^）、**ポリゴン**（多边形，英语中的POLYGON）、**リッキ**（LIKY。加上促音是为了与りき区分，因为りき写成中文就是“李鬼”了……）

www.plumbook.cn

特邀主持人：香港《GAME WEEKLY》主编 电玩太郎

SOUL按：这次带给大家的是电玩太郎先生去美国参加E3展时的见闻录。虽然文章是因E3之行而促成的，但本文却是以电玩太郎先生在美国展会之外的见闻为主要内容的。文中电玩太郎先生完全是以一位玩家的眼光去观察美国，相信对于我们的读者来说，这样的文章是非常有代入感的。

我在美国的日子

在出发到美国实地参观E3游戏展之前，笔者就对美国这个经济及军事大国很感兴趣，尤其是自己喜欢好莱坞电影，总觉得那里非常先进，各处繁荣、吃好住好，不过这个憧憬终于在该处被打破了，下面且听笔者娓娓道来。

风土人情

基本上这个国家的人对于从外国来的人都有不错的招呼，而且看起来真的人人平等，到了美国会发现这里什么国家的人都看得到，中国人、日本人、韩国人、印度人、墨西哥人，总之世界各地的人都好像可以在此谋得工作。我所到达的机场，就发现机场内的人周身刀而且张张利，例如一个看似没什么特别的四五十岁中国婶婶，她虽然只是负责疏导排队等候过关的人，却能操流利的普通话、广东话、日语及英语，甚至出关时一名美国人见来者是香港的，也会说广东话“欢迎”呢！

交通极为不便

终于出了机场，便与来接机的朋友去乘车前往酒店，这里除了的士与巴士之外，原来还有一种称为“SUPER SHUTTLE”的车，它的外形与一般的小型客货车差不多，运作方式相当特别。车属于召唤方式，就是打电话才会来接载，目的地是由乘客决定，收费则是按人头计算，一位12元，之后每位10元，行李不另收费。最特别的是乘客并非包下整辆车，可能同时会有三四个目的地不同的人一起乘坐，司机会问明各人的目的地，然后依远近次序送各人前往，当然乘客除了付车资外，还要付小费。

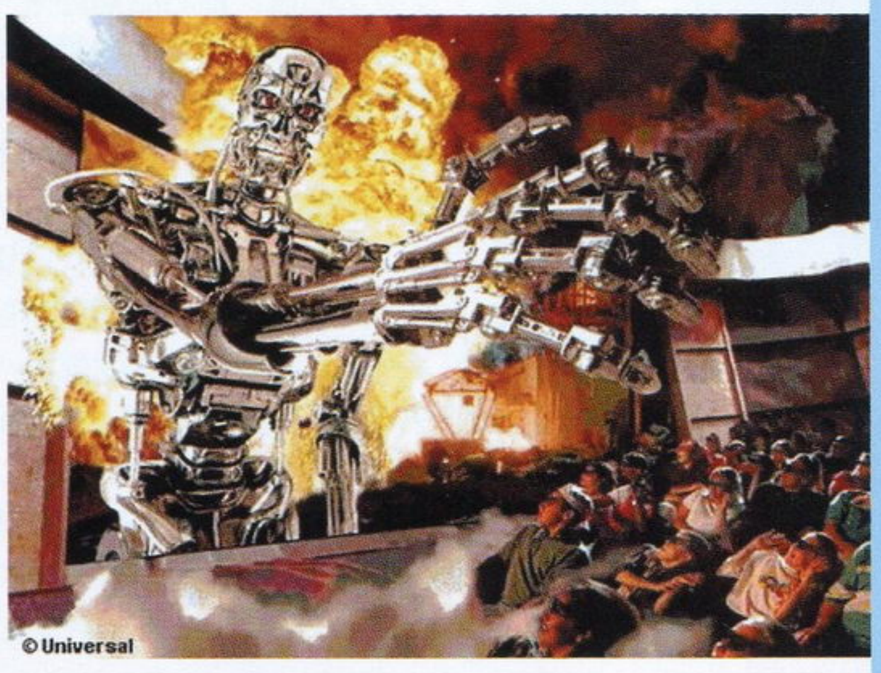
其实说到交通，这里真的是极为不便，在香港或是日本，基本上随手一挥就可以乘的士，但是在美国，尤其是像洛杉矶这些纯商业区，的士通常在酒店或展览会场等客，因此绝大部分的士都要致电到的士台才有，否则很难有一部可乘的空车（街上看见的空车多数是已被电召的）。收费方面，上车时是1.9美元（约15港元），而每一跳是0.2美元（约1.5港元），看起来好像和本港的士没有什么分别，问题是它的跳表距离与时间，想以上车时的价钱下车，除非是上车后随即下车，否则绝无可能，因为美国的士的最低消费不像本港，而且每40秒或行走15公里便跳一次，笔者试过在酒店内上车，的士尚未离开酒店已跳两次表，真是让人心惊肉跳。还有一样就是美国的士好像不喜欢开冷气，尽管热至29度，司机一样面不改色，难为乘客叫苦连天。至于另一样交通工具巴士，笔者也曾于市内见过多次，但是却不知应该于哪里搭乘，因为不知道巴士站于何处，而且也不敢尝试，怕不知被车载到什么地方去。

晚上变成死城

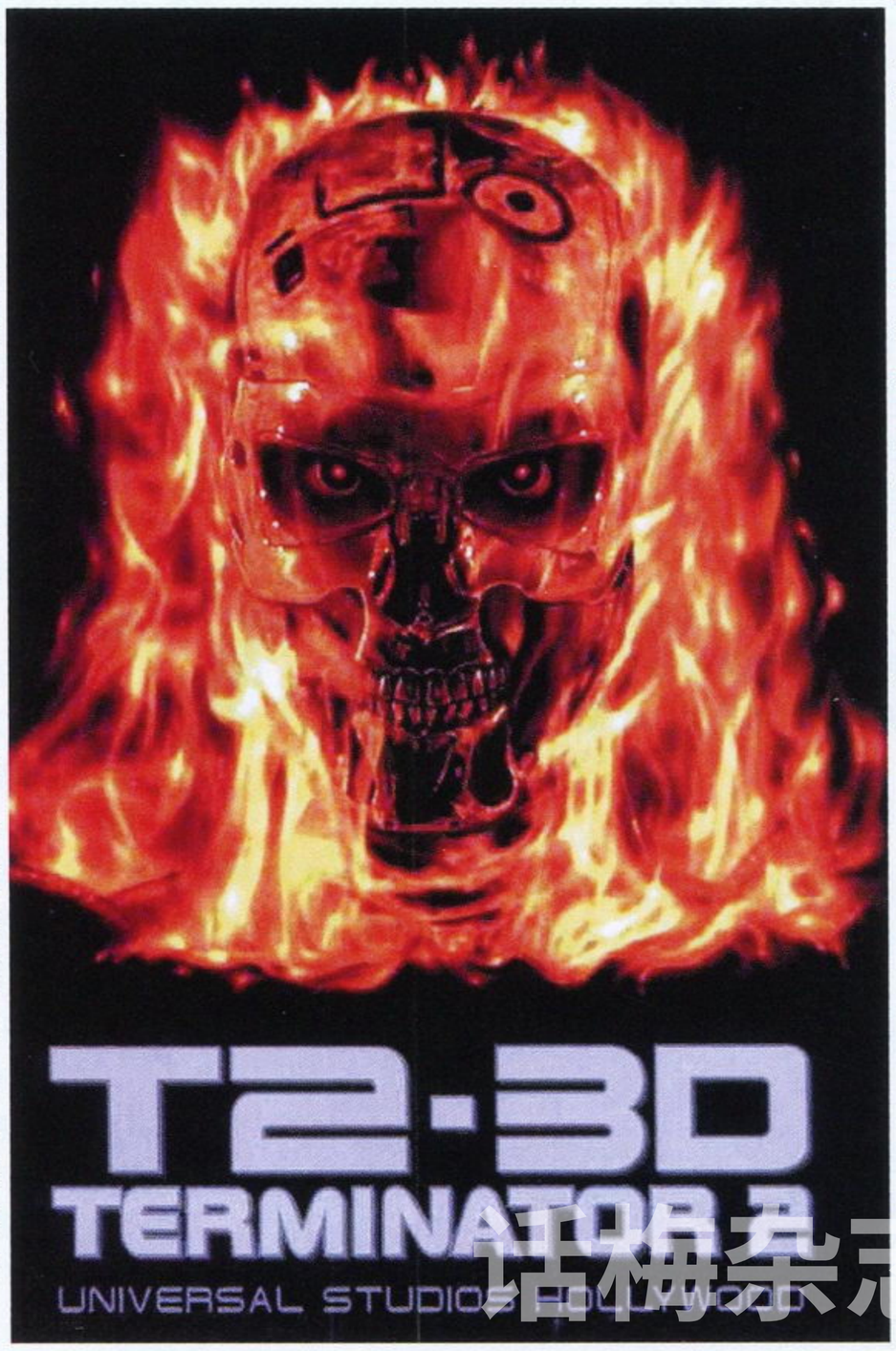
难得到了美国，除了公干之外，当然也希望能够趁机玩乐一番，可是这又再一次令本人失望，不记得自己以前是否曾经提起日本的生活情形，在日本除了某些红灯区如涩谷、新宿外，绝大部分地方晚上都关门。但想不到美国更甚，可能因为商业区的缘故，到了6时过后，市中心便全部关门，这不止是那些商业大厦，甚至是一般餐厅、商场都是在6时左右就关门，想买些手信（土特产）还真是困难，所以去完E3展后，最令人发愁的就是到哪里吃晚餐。在日本你会带的钱总是不敷应用，但是到了美国就觉得钱无处使。

餐厅小费惊人

虽说在美国（或是洛杉矶）没什么地方可供购物，但并不代表钱真的那么够用，前面提到的士跳表之快，想不到吃饭更为恐怖，平常一顿晚餐，平均每人大约需要10美元左右（一个普通汉堡加饮品），但是除此之外，吃饭后还需再付15～20%的小费，不像本港给服务员的小费比较随意，丰俭由人。在美国若是小费不足的话，下次再帮你时就会写纸条向客人追讨，不给对方对方就会以鄙视的眼光看你，就好像欠债一般，虽然他们的服务算是很周到，但还是有一种被“屈”的感觉。



另一样使本人不满的就是美国这大国的食物真的不太合胃口，量是很多，至于质素方面就真是不敢恭维，很多食物都味如嚼蜡，我在那里那么多天没有一餐能完全“清场”，一方面是因为太多，另一方面是不好吃，那么多餐中只有于比利华山的“PLANET HOLLYWOOD”较令人满意，不过代价除了贵之外，还要等上多个小时才有位。



娱乐

说到娱乐方面，由于在市中心以商业为主，很早酒店附近就会安静下来，因此要找到娱乐场所就得早点行动，尽管这次公干为主，也该抽空玩乐一番，否则到美国就真是白来了，因此在E3最后一天，笔者与同行的人提早离开会场，然后乘的士前往环球片场参观与购物，由于那里是旅游区，因此开放时间长得多，也玩了一些该处的电动游戏。

本人最欣赏的，要算是大导演卡梅隆特别为此处拍摄的《终结者2 3D》，过去自己也看过不少立体电影，如日本迪士尼由麦克尔·杰克逊主演的立体电影，但前者的感觉是完全不同的，首先进场后会先有一番讲解，但并非死板的介绍内容，而是让观众代入电影中的世界，还有人像演戏一样地说话，跟着到正戏，电影中不止是播放那么简单，还做到立体效果，例如会有真人于舞台上走来走去，然后配合电影出现，活像走进了电影中，记得有此感觉的电影只有十几二十年前的《辛巴历险记》。而《终结者2 3D》更进一步，不止有效果十足的枪战感觉，还会有震动、喷出雾气等不同的效果，令人惊叹，若是各位有机会到美国，也不妨抽空到那里去。除了到环球片场外，笔者于同一晚上还尝试在美国欣赏电影，以及在游戏机中心打机，不过就未觉得有什么特别。

www.plumbook.cn

一骑当千 第一回

时值《真·三国无双3 猛将传》即将推出之际，在广大“无双众”的强烈呼吁之下，这个“一骑当千”栏目就这样应运而生了！顾名思义，“一骑当千”就是专门介绍与“《真·三国无双》系列”有关内容的小栏目。这里所说的“有关内容”，是不包括攻略研究的，攻略研究依然会在“攻略透解”和“研究中心”中出现。“一骑当千”将着重于介绍与“三国”、“无双”有关的趣闻轶事，也是专门为国内无双众开辟的交流天地。任何有关“三国”、“无双”的问题，都可以来信向无双总帅纱迦询问。Email：ucg@ucg.com.cn

“《真·三国无双》系列”如今能够红遍大江南北，与声优们的倾情演出也是分不开的。记得纱迦当年《真·三国无双2》的游戏时间达到100小时后，想看看《真·三国无双》是什么样子，结果不用说，自然是很不适应了。其中最最不能适应的一点就是：一代的语音实在太少了！除了出招和打死敌将时有语音外，其他时间静悄悄的，哪像二代，任何时候都是热闹无比，简直就是“实况三国志”！

钱钟书老先生教导我们说，当你吃了一个很好吃的鸡蛋后，不要想着去见那只下鸡蛋的老母鸡。话虽如此，但对于给我们带来这么多欢乐的声优们来说，不让他（她）们与大家见见面实在是太说不过去了！接下来就要为大家公开《真·三国无双》全部声优的庐山真面目！

石川英郎
周泰

江川央生
曹仁

笠原留美
月英

远藤守哉
刘备·张梁

小野坂昌也
诸葛亮·赵云

挂川裕彦
张飞·太史慈

增谷康纪
关羽·魏延·旁白

服卷浩司
马超

河内孝博
庞统·孙策

川津泰彦
黄忠·张角

菅沼久义
姜维·孙权

岸野幸正
曹操·张宝

中井和哉
夏侯惇·典韦

吉水孝宏
许褚·周瑜

住友优子
甄姬

泷下毅
司马懿

德山靖彦
孙坚·夏侯渊

田中大文
张辽

山本圭一郎
徐晃

幸野善之
张郃·孟获

野岛健儿
陆逊

宇和川惠美
孙尚香

岛方淳子
大乔·小乔

三浦祥朗
甘宁

稻田彻
吕布·黄盖

堀之纪
董卓·吕蒙

小松里贺
貂蝉

龙谷修武
袁绍

米本千珠
祝融

最高知名度奖

和子安武人、绿川光这些大牌声优比起来，“《真·三国无双》系列”的声优阵容明显要逊色得多。不过仔细看看这些名字，我们还是能找到几个比较熟悉的名字，其中知名度最高的一位应该就是小野坂昌也了。

小野坂昌也（おのさか まさや）在游戏中为赵云和诸葛亮这两大重要角色配音，其重要性可见一斑。他诞生于10月13日，大阪人士，青二塾大阪校第1期毕业生，特技是游泳。在《第一神拳》、《魔卡少女樱》、《篮球飞人》、《美少女战士》、《ONE PIECE》等知名动画中均可以听到小野坂昌也的声音。最近小野坂昌也更是活跃异常，除了在大红大紫的《网球王子》动画中为青学主力队员桃城武配音外，在多部游戏中均有登场，如本期介绍的《召唤之夜3》中的スカール和下期将要介绍的《仙乐传说》中的ZELOS WILDER。正是因为有小野坂昌也的献声，邪魔天使已经下定决心，在下期制作《仙乐传说》攻略的时候一定重点培养ZELOS WILDER呢！

最佳配音奖

认真研究过声优表后，你就会发现：原来许褚和周瑜竟然是由同一位声优配的音！确实是相当惊人的发现啊，我想大家一定都很难把这两位联系起来吧！不过仔细一想，就会发现这也在情理之中，因为游戏中许褚的声音有很明显的伪装痕迹。尽管如此，还是要对吉水孝宏先生拜上一拜。

如果说许褚和周瑜是由同一位声优配的音还有迹可寻的话，那么冰上的贵公子张郃与南蛮的巨汉孟获是由同一位声优配的音就实在是太离谱了。虽然孟获的声音也有很明显的伪装痕迹，但他那嘶哑的嗓音与张郃高亢的调门实在是无法在脑海中统一啊！这位幸野善之（こうの よしゆき）先生的功力实在令人肃然起敬。

最佳形象奖

不难看出，为《真·三国无双》配音的声优中，有很多人都很年轻，其中还有不少帅哥呢！不过这个最佳形象奖，当然还是要给为祝融配音的米本千珠（よねもと ちづ）小姐啦！祝融在游戏中人气度排名位居女性角色之尾，其中最重要的原因就是她那副筋肉女的造型啦。不过现实生活中的米本千珠小姐正好相反，是一位十足的乖乖女。米本千珠小姐的兴趣爱好相当广泛，她的原创小说《猫の十字架》正在连载中，目前已经连载到了第二章《齿车》，在日本还可以下载她的玉照来当手机的待机画面。

特别奖

有两位声优可是不可不提的，因为他们曾经为两位非常著名的角色配过音。你不信？嘿嘿，《最终幻想X》大家都听说过吧？中井和哉（なかい かずや）曾为《最终幻想X》里的水球王瓦卡（ワッカ）配过音，而石川英郎（いしかわ ひでお）曾为《最终幻想X》里的奥隆（アーロン）配过音。怎么样？这两位可是重量级人物啊，一位是游戏中人气最高的配角，一位是游戏中实力最强的角色。其实还有很多声优都在游戏中有过出色表现，像为张辽配音的田中大文曾为《心跳回忆3》中的眼镜胖军师矢部卓男配过音，不过要论角色的影响力的话还是得数这两位最大。

www.bbsdumbook.com

SOUL 秘密花园

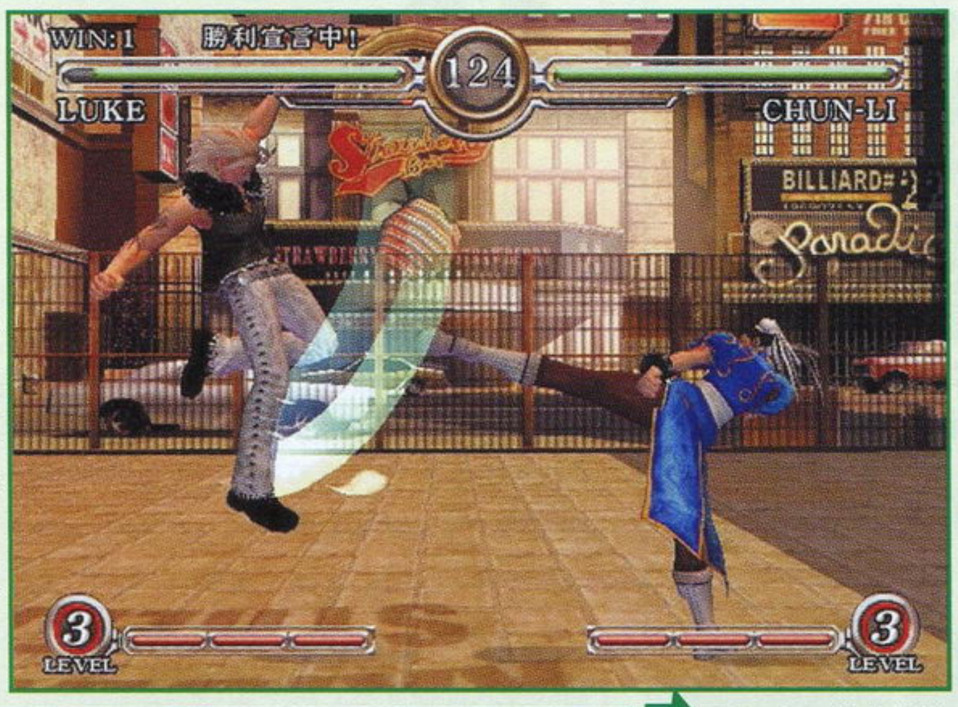
一起来分享SOUL的秘密画卷吧！

左为PS2上《阿耳戈斯战士》的插画。虽然这款新作与街机版相差很多，但却和当年的FC版很贴近，总之这是一款相当好玩的动作游戏，只是游戏时间太短了些。这幅精美的插画是《阿耳戈斯战士》CD音乐集的封面，另外为了怀旧，这里同时放上了1986年《阿耳戈斯战士》街机版的海报，说真的，街机版现在玩起来还是感觉很过瘾的。(PS2版插画由纱迦友情提供)

这可不是普通的FC，它是一个被改装的PS“手柄”，出自一位日本游戏控制器改造狂人之手。该手柄上共有9个键，这是为了对应PS2上的音乐游戏《POP'N MUSIC 7》而改造的，(该游戏对应PS手柄，另外，原街机版是用9个按键来操作的)而FC主机壳上的电源开关键及复位键则分别对应PS手柄上的START键及SELECT键，也就是说这整台FC的手柄及主机合起来就是一款游戏的专用控制器而已。(“图中FC主机上的《POP'N MUSIC 7》卡带是怎么回事？”“那只是为了装饰这个“手柄”而已。”)

这个同样出自刚才那位改造狂人之手，这是用来玩PS的吉他音乐游戏《GUITAR FREAKS》的。其改装的选材尤为“独特”，乃是大家随处都可以找得到的——扫把！说起来，这外形的确和吉他有几分相似之处！想象一下自己在家中一边抱着扫把，一边自我陶醉的样子吧……

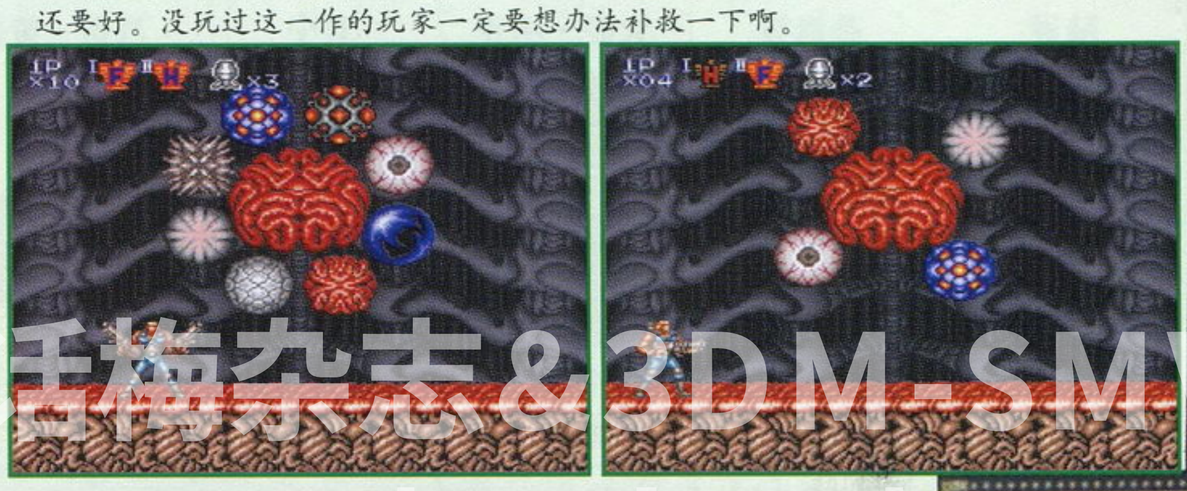
夏天了，住在海边的玩家一定经常去沙滩吧，会在沙滩上碰到这样天使般美丽的美女吗？沙滩SOUL是去过的，但也只限于泡海水，因为……不会游泳。(T_T)



《CAPCOM全明星格斗》的开发画面。早在这款游戏于去年公布时（SOUL曾于本刊总第65期在“前线狙击”中报道过），SOUL就万分期待该作，一方面因为本作的人设是北千里；另一方面是因为SOUL很喜欢“《街霸EX》系列”豪爽的感觉，当然，不争气的《街霸EX3》除外。所以SOUL满心期待它能成为另一种形式上的《街霸EX4》。但后来在所公开的影像中，SOUL发现游戏的打击感等好像有些问题，当时在展会试玩的人还反映平衡性也有问题……后来，由于各方面原因，该作一度停止开发，终于，今年8月7日，CAPCOM正式宣布该作停止开发……我的《街霸EX4》……

这幅画也属于大家现在仍在玩的《灵魂能力Ⅱ》的插画哦。只不过这并不是NAMCO方面的开发人员绘制的，而是出自美国漫画界第一人托德·麦法兰(Todd McFarlane)之笔。从《灵魂能力Ⅱ》的家用机版开始，托德·麦法兰就与NAMCO进行了合作，不但提供自己笔下的最经典角色再生侠（Xbox版）的造型，还设计了原创角色奈克瑞德（各机种共有）。这就是他当时为《灵魂能力Ⅱ》绘制的这两个角色的插画！（关于托德·麦法兰参与游戏的更详细信息，请参看本刊总第80期SOUL的“游戏情报站”。）

1992年SFC版《魂斗罗 精神》的最终BOSS。这一作曾被誉为是“《魂斗罗》系列”难度最高的一作，SOUL也实在是喜欢此作啊，很怀念当年和玩友一起合作通过这一作的时光。说回这个BOSS，该BOSS在“EASY”难度下只有4个球，也就是4种攻击形态，但在“NORMAL”下却有8个球，而且最后还有……真是好过瘾啊。这次为了写这段话SOUL又重玩了几遍最终关，感觉仍是非常刺激啊！因为这一作的音乐实在是非常棒，恢弘、有气势，不夸张地说，这一作的音乐比PS2的《真魂斗罗》还要好。没玩过这一作的玩家一定要想办法补救一下啊。



插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：沙罗

攻略透解

永远的伊苏 I + II	DigiCube/FALCOM	A·RPG
PS2 イース I+II エターナルストーリー	2003年8月7日	日版
1人	1100KB以上	6800日元／限定版9800日元
无对应周边		

永远的伊苏

时光回溯至800年前，秩序和自由的国度，伊苏诞生了。

伊苏由两位美丽的女神，以及德高望重、有着丰富智慧的六位神官所治理。

不久后，伊苏便作为拥有极多因缘和恩惠的土地繁荣发展起来。

黑珍珠这块美丽的宝玉伴随伊苏的诞生而出现，是一切魔法的源泉。

接着，借着黑珍珠的魔力，六神官造出了一种叫克雷利亚的金属，靠着它，伊苏也越来越繁荣。

但是，在制造克雷利亚的过程中发生了丝毫没有料到的副作用。静与动，明与暗，善与恶。所有与定理相反的魔产生了。

魔的吼叫扯裂了黑暗的乌云，从地下汹涌喷出的岩浆，烧尽了美丽的原野……

原本和平的伊苏大地，一次又一次被灾难摧残。

六神官将灾难的元凶克雷利亚金属封入了地下的深处。但是，已经诞生了的魔，其势力却已经无人能够阻止。

当人们逃到了最后的城堡沙路蒙神殿时，神官们利用黑珍珠的力量，令神殿升上了天空，躲开了疯狂袭来的灾难。

魔物们为了追击升到了天空的沙路蒙神殿，集结了魔力建造了达姆之塔。

就在这时，两位女神失去了踪影。

与之同时，不知为何那些来势汹汹的魔物们也停止了追击。

虽然总算是恢复了和平，但如今的伊苏已面目全非。

被赞颂为伊苏之宝的女神消失了，沙路蒙的神殿至今还飘浮在空中。

带着让永远和平的伊苏复活的心愿，六神官将这段历史分为了6个章节写成了伊苏之书，将其留给了各自的子孙保管。

当把6本伊苏之书聚到一起时，将会产生巨大的力量……

700多年和平的岁月流逝了。在如今这个连女神、神殿等传说也已被忘记的时代，还知道伊苏历史的，就只剩下神官的后人一族了。

自从克雷利亚金属以“银”的面貌被人们发掘以来，伊苏又恢复了以往繁荣的光景。靠着银，人们的生活又得到了滋润。

但是……克雷利亚是灾难的元凶，魔物们借此再度复苏……

遵照着古老的传说，身披黑色披风的男子从地下的深处解放了魔。

阿德鲁·克里斯汀。

从小到大都生活在一座不知名的小山村的他，是个对什么事情都充满兴趣，有着旺盛好奇心的年轻人。

特别是对于外面的世界、对自己长大的村子以外的事情，更是有着比别人多一倍的兴趣。

以他与一位路过该处的旅人相会为契机，他决心要当一名冒险家。

16岁的阿德鲁，来到了布罗马罗克的港镇。他在这个靠着各种海外珍品而繁荣富强的镇子的滞留期间，阿德鲁听说了被诅咒的国度艾斯提利亚的传闻。在那个留有一个巨大的陨石坑的岛屿，周围的海就仿佛拒绝一切外来者一样，无论何时海面上都刮着可怕的暴风雨，将想要进入那里的人们全部淹没。

这些传闻，点燃了阿德鲁的好奇心。紧接着他乘着一叶小舟，朝着未知的国度以及风暴之海出发了。

时值AD758年，阿德鲁16岁。他的冒险生涯就此展开……

阿鲁德通过了岚之结界，不过自己也已经筋疲力尽，倒在了海边的沙滩上。他被路人发现后，送到了医院。

要点：在与医院的人对话结束后，去村中自卫队的聚集场所找スラフ。

医生布鲁德：哦，终于醒了。现在还是不要动的好，你的身体受了许多内伤。怎么样，有没有什么特别疼痛的地方？

阿德鲁动了动身体……各个关节虽然还是非常疼痛，但还不至于到不能活动的地步。

布鲁德：放心吧，这里是港镇巴鲁巴多的医院。

史拉夫：……父亲，他已经醒了吗？

布鲁德：史拉夫，你来得真快啊。自卫队会合的事情怎么样了？

史拉夫：与往常一样，毫无进展。

布鲁德：这少年刚刚才醒来。

史拉夫：已经恢复知觉了，这太好了。

布鲁德：说起来，我们还没有做自我介绍呢。我叫布鲁德，是这家医院的主人。这是我的儿子史拉夫，是他将倒在海边昏迷不醒的你送到这里来的。

史拉夫：袭击你的那些魔物，已经被我们赶走了……当时真是太危险了。

阿德鲁向大家道了谢，并做了一番自我介绍。

史拉夫：阿德鲁是吗？好名字。我没有见过你，你是从哪里来的啊？

阿德鲁将自己从普罗马罗克乘小船来到这里的事情，告诉了他们。

布鲁德：什么……你是从外面来的！

史拉夫：这可真令人吃惊……竟然有外界的人能够越过岚之结界……

艾拉：发生了什么事情，你们两位这个样子？

史拉夫：哎呀，唠叨的护士终于出现了……

艾拉：你说谁唠叨了？真是的……史拉夫先生，他可还是个病人啊，必须让他好好休息。

布鲁德：啊，我们竟把这事给忘了。

史拉夫：今天的谈话就到此为止吧。总之，你好好休息吧，我还会再来的。

阿德鲁受到了悉心的治疗，身体也渐渐地恢复了健康。数日后……

布鲁德：阿德鲁，你已经起来了啊。

艾拉：不好好躺着可不行啊。

布鲁德：好了好了，在村里散散步，做做适当的运动还是不错的。再说，让这个年纪的少年，一直躺在床上，对他来说也是一件过分的事情哦。阿德鲁，港里的仓库，是自卫队的聚集所。史拉夫应该在那里，有什么不明白的地方就去问他好了。不过你可不要勉强自己的身体做什么事啊。

艾拉：村外有许多危险的魔物出没，一定要小心啊。

史拉夫：阿德鲁，你的身体已经没大碍了吧。我每次去医院探望，你都在睡觉，看来相当疲倦呢。话说回来，外界的人们是如何看待艾斯提利亚的，能让我听听吗？

阿德鲁将外界的人把这里称为被诅咒的国度一事告诉了他。

史拉夫：被诅咒的国家吗……也确实是八九不离十了。果然不能期待外面的家伙们，我们还是要自己想想办法……好，作为感谢，我就把我所知道的事情

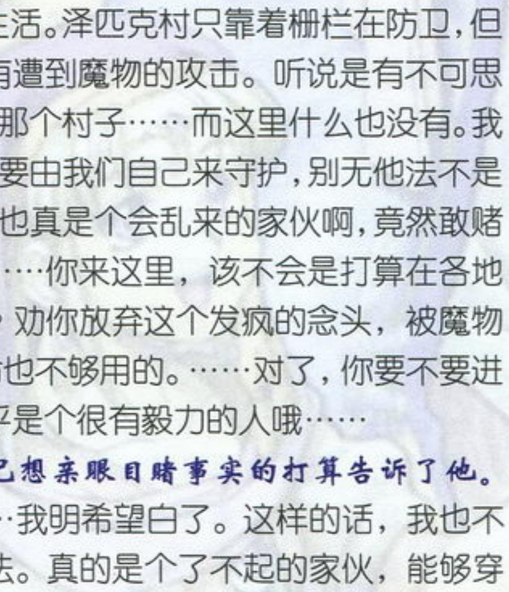
www.plumbook.cn

告诉你吧。这个港镇，是这个大陆惟一的港口城市。虽然在很久以前只不过是个小渔村，不过自从大陆上发现了“银”这种金属后，巴鲁巴多就作为贸易港发展了起来。……不过岚之结界很快出现，结果外界没有一只船来过这里，银也无法得到输出了。因此，这里反而回到了以前的渔村的样子……不过在发现银之前，大家都为了金子而四处奔波，就这点而言，总算还是不错的。艾斯提利亚是个小小的岛国，人们的居住场所，只有这个港镇、城塞都市米内亚和泽匹克村。在不久前，本来还有一个叫拉斯汀的村子，但是在银矿山封锁时，遭到了魔物的袭击，现在已经无人居住了……至于你被漂流的地方被大家称为“白色话亭的海滩”，那里是一个有许多珍珠贝的美丽的白色海滩。如果没有魔物出现的话，在那里散步是绝佳的选择。还有……对了，还有被称为名物的“达姆之塔”。那是一座高耸入云的古代遗迹。在天空晴朗的日子里，在你们那边的普罗马罗克港口也能够看到。总之，有名的场所非常多，不过自岚之结界出现以来，那里面也出现了魔物。很危险是不是？至于岚之结界，好像是半年前出现的吧……满载了银的贸易船，在离开这个港口的那一夜……刮起了暴风雨。风暴将商船破坏殆尽，剩下的残骸全部漂到了白色话亭的海滩那里。刚开始时，大家以为这不过是单纯的意外事故，但是自从那一天以来，所有的船只全部遭到了同样的下场……自岚之结界出现以来，这里的人们就再也没有出过海岛一步。现在，几乎所有的人都已经放弃了希望，不过我可无法忍受。在岚之结界出现的同一时期，岛上也涌现了魔物。袭击你的野狗，也是其中的一种。魔物们最初本来只在山间游荡，不过现在终于开始袭击人类了。这个港口的被害状况尤其严重。米内亚村虽然也很危险，不过由于有坚固的城墙挡着，所以人们在里面可以安心地生活。泽匹克村只靠着栅栏在防卫，但是不知为何并没有遭到魔物的攻击。听说是有不可思议的铃，在守护着那个村子……而这里什么也没有。我们自己的村子，就要由我们自己来守护，别无他法不是么？话说回来，你也真是个会乱来的家伙啊，竟然敢赌命穿越岚之结界……你来这里，该不会是打算在各地进行一番旅游吧？劝你放弃这个发疯的念头，被魔物袭击的话，几条命也不够用的。……对了，你要不要进入自卫队？你似乎是个很有毅力的人哦……

阿德鲁把自己想亲眼目睹事实的打算告诉了他。

史拉夫：……我明希望白了。这样的话，我也不会要求你改变想法。真的是个了不起的家伙，能够穿越岚之结界，这只能称为奇迹了。我有预感，不可思议的命运会发生在你的身上……你先去米内亚吧，出了这里，向北走就能够见到。那里是艾斯提利亚最大的镇子，一定会有你想了解的情报吧。对了，你把这家伙带着吧，就作为我的饯别礼。这是自卫队使用的武器，短小易挥。不过很遗憾，防具这里并没有预备品……那么，你要保重了，偶尔也要回来看看哦。

要点：向北走到米内亚村，前往左下角的房间见占卜师サラ。（装备了剑、盾和盔甲后）



莎拉：啊……你是……你不是艾斯提利亚的人吧？难道你是穿越了岚之结界来到这里的吗？感谢您，女神……这一天的到来我已经等了很久了……你正是……我要寻找的人。其实，我是有事相求。请问，您知道“伊苏之书”这东西吧？那么就好说了……其实，我得到了启示，有一本伊苏之书现在正保存在山中的神殿中。所以……剑士大人，您能帮忙找到那本书吗？真的感谢您。请收下这件东西吧，这东西在神殿中能够成为您的路标。首先请先去泽匹克村拜访一位名叫洁芭的女性吧。她是我的叔母，对神殿和伊苏的事情知之甚多，相信她一定能够帮上您的大忙。泽匹克村就在北面草原的东北方，通向山之神殿的途中。

要点：草原敌人很多，路上能够找到ベスティアリーポーション（使用后可以看到敌人的能力数值）和金の台座（卖钱用。在草原右下方有一个小湖，里面有一个发光之物便是），一直向草原的右上方前进的话，就能够到达泽匹克村。找到ジェバ后得到神殿的钥匙。

洁芭：那个水晶是莎拉的……是这样啊，你就是莎拉一直寻找的剑士……打算去神殿寻找伊苏之书吗？那么，把这把钥匙带去吧。山里的神殿听说在很久以前被称为沙路蒙神殿，如果那里真有伊苏之书的话，那么应该会在神殿地下的圣域里。通往地下的入口被封印了，不过那个水晶应该可以解除封印。总之，在那里面不知道会发生什么事，你最好还是先做好完全的准备吧。

要点：BOSS战时，在躲避两边火焰的攻击时，趁BOSS出现瞬间立刻冲上去攻击，反复数次即可。

先去神殿地下2F取得牢房的钥匙，再在右方的牢房内救出菲娜。

可得物品：

神殿1F：ルビー、RING-MAIL；ネックレス（地下1F右下）、マスク オブ アイズ（地下1F的牢房中）；牢屋の键（2F左边）、宝箱の键（2F右上）、银の铃（2F中央）

在地下1F，阿德鲁救出了神秘的少女菲娜。

菲娜：你……是谁？

阿德鲁将自己的姓名和来神殿的目的都告诉了她。

菲娜：我叫菲娜，已经关在这里很长一段时间了。把我关在这里的，是一个披着黑披风的男子……魔物都被他操纵着，是个非常可怕的人。在这里呆久了，你也会很危险的。请不要管我，你快走吧……啊？你要救我出去？真不敢相信，我能够从这里出去……阿德鲁先生，谢谢您。

要点：带着菲娜回泽匹克村，路上要注意不能让她受到伤害。将取得的银之铃交还给村长后，就可以再度前往神殿内部了。不过此时先回港村一趟找史拉夫的话，能够得到强力武器。

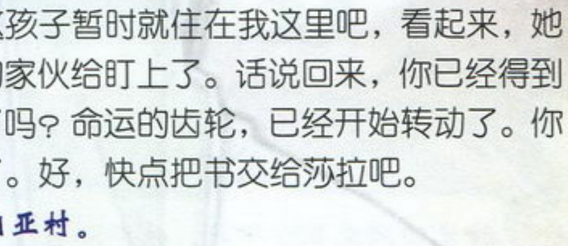
回到村中，菲娜突然倒了下来。

菲娜：不，不要紧的，阿德鲁先生……我只是有点累了……请不要……在意……

话音刚落，菲娜昏了过去。她额头滚烫，似乎发了高烧。万幸的是，洁芭的家就在旁边。阿德鲁背起菲娜，将她送到了洁芭的家中。

洁芭：她睡得很熟，药好像也生效了。睡一晚上的话应该就会好了。但是，真是令人费解，被永久封印的地下圣域，竟然变成了魔物们的巢穴。而且，那孩子为什么会被关在那种地方……真是搞不明白。

要点：在神殿的地下3F使用マスク オブ アイズ，能够看到一处隐藏的通路，在里面能够遇到守护这里的BOSS。攻击它的头部无效，需要不断地跟它周旋，攻击它的身躯。反复数次应该就能轻松获胜。得到伊苏之书后，返回泽匹克村。



菲娜：阿德鲁先生……

洁芭：如果你还担心这孩子的话，那么大可放心了。她已经完全康复，似乎仅仅是因为劳累过度而导致发烧而已。

菲娜：对不起，阿德鲁先生……我连谢谢都没来得及说就倒了下去……非常感谢您把我救出来。……为何我会被关在那个地方……我现在一点头绪也没有。我能记得的，只有在牢房中的记忆，以及自己的名字……只要一想起以前的事情，头就会疼痛起来……

洁芭：这孩子暂时就住在我这里吧，看起来，她似乎被可疑的家伙给盯上了。话说回来，你已经得到了伊苏之书了吗？命运的齿轮，已经开始转动了。你已经很努力了。好，快点把书交给莎拉吧。

回到米内亚村。

老人：你就是阿德鲁吧？不幸的事情发生在了莎拉身上。她不知道被什么人给杀害了。真是太可怜了……请你收下这本书，这是她在遇害前不久交给我的。“如果我遇到了什么不测，请把这本书交给红发的剑士。”她微笑着这么对我说。我原本以为她是在开玩笑……但我忘记了她是个占卜师。如果我能更加郑重地接受的话……话说回来，她在临死前，好像说过“废矿”什么的话，相信你应该能明白她的话中之意吧。

要点：出村后向西北方前进，能够进入一座废弃的矿山中。在取得银口琴后，可以先回米内亚后在村子右上方到2F找蕾亚，将口琴还给她。之后前往村北草原的最右下角，找罗达之树（弟）对话的话，就可以得到SILVER SWORD。（注意一定要先使用得到的道具“罗达之果实”，这样才能与罗达之树交谈）另外，在树的左方，还有一个宝箱，里面是一张纸片，将其交给蕾亚的话，能够见到她所做的诗歌。

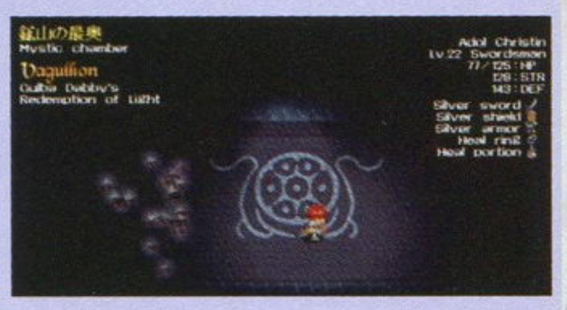
可得物品：

废矿1F：SILVER-ARMOR、TIMER-RING、ヒールポーション

2F：ロダの种、银のハーモニカ、ヒールリング

3F：ダームの键、ヒールポーション、イースの本

废矿最深处的BOSS战：蝙蝠怪会不断地分身成若干的小蝙蝠，此时的攻击对它是无效的。当主角离小蝙蝠一定距离后，它会变回原来的样子。大家需要利用这一瞬间的机会进行攻击。



www.plumbook.cn

蕾亚：我是诗人蕾亚。我随身携带的银口琴不知被何人给抢走了……没有那东西的话，这下该怎么办……啊，您帮我找回来了吗？呃，在废矿的深处找到的吗？果然不出所料……不过，真的非常感谢，您能帮我找到口琴。那个……剑士先生，能不能将您的姓名告诉我呢？阿德鲁……很不错的名字呢。……阿德鲁先生，作为帮我找回口琴的谢礼，请听我吹奏一曲……

东方的天空是无尽的鲜红，
东方的天空是满片的蔚蓝。
在无数光和影的交错之间，
我依然在寻找着未完的梦。
到处都能听到小鸟的凄美叫声。
寒冷的空气。
还有静静耸立着的罗达之树。
在眼前，
是这么一片美好的情景。
但眼泪为什么还要不停地流下来呢？
那里总是会让人遗忘，
慢慢地，我平静了下来。
只有一只小鸟，
张开了翅膀向天空飞去。
为了沉在水中的月亮，
也为了嘱咐即将到来的太阳，
我送上了这首诗。

蕾亚

随着蕾亚吹响那悦耳的琴声，罗达之树苏醒了。轻抚草原的凉风，微微地摇动着大树的枝叶。风声，仿佛在对阿德鲁轻语着什么。

罗达之树（弟）：啊……世界的灾难苏醒了，伊苏的恶梦……也醒了。剑士啊，如今正是你展开冒险之旅的时刻！白银的光辉，在带来希望的同时，也引导着破灭的序曲。不要动摇，不要被迷惑——时常这样告诫自己吧。

要点：回泽匹克村找洁芭商谈伊苏之书的事情，同时在湖边与菲娜告别。在看完了所有的伊苏之书后，就可以前往盗贼城寨，从那里到达姆之塔。

洁芭：啊，是你啊。菲娜应该正在村子里散步。……你怎么了，脸色这么难看……

阿德鲁将莎拉的死讯告诉了她。

洁芭：……是吗。之前我就已经有了一种不详的预感。莎拉这孩子，大概早就已经对自己的命运有所觉悟了吧。古代的王国伊苏，是由两位女神和六位神官共同治理的。我和莎拉是神官托巴的末裔，而且，莎拉比我继承了更多神官的力量……在那孩子眼中，说不定早就已经映出了即将迫近的灾难的真面目……不过，不能一直沉浸在悲伤中，为了继承莎拉的遗志，我会尽我的所能协助你。不管怎么说，你可是那孩子看中的剑士呢。至于伊苏之书，现在莎拉死了，能够看懂书的人，大概就只剩下我了。这些记载在书中的内容，一定能够将整个事情的真相揭露出来。岚之结界的出现，魔物的出现，银制品被盗的事件……以及莎拉的死……所有的事情……伊苏之书一共有6本，剩下的3本一定在达姆之塔中，因为那里是和神殿同样古老的遗迹。你可以拜托我的儿子格班打开塔的入口。现在你已经是个能够独当一面的剑士了。虽说是莎拉预言的人，不过竟然能够成长到如此的地步，相信你一定能够平安通过那座恶魔之塔。

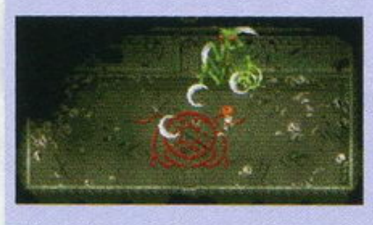
菲娜：阿德鲁先生，谢谢您把我从地下牢里解救出来。我真的……很高兴。除了自己的名字叫菲娜外，我什么都不记得了……我以前是怎样生活的，为什么会被关在神殿里呢？这些我一个也不知道……我到底是……不过这里真的是个非常美丽的村子……不仅是洁芭婆婆，所有的村民都是非常亲切的好人。已经很久没有这么安稳祥和的感觉了。现在我经常在想，哪怕不能恢复记忆也罢……只要能一直这么和平地生活下去也行……我不知道阿德鲁先生的身边发生了什么事，所以，我不会阻拦您的。但是……我只希望您能够遵守一个约定……请您一定要平安地归来见我……

格班：事情的详细经过，我已经听母亲说了。听说你为了搜集伊苏之书，要前往达姆之塔。不过由于岚之结界的出现，塔里也出现了大量魔物。我们盗贼团曾经入塔进行过讨伐。但是却反过来差点落到全军覆没的下场。那些巨大的怪物，我们毫无办法。我的左右手多基至今下落不明，大概已经不在人世了吧。达姆之塔，就是这么可怕的地方。只会半途而废的家伙，没有资格进入那里。不过你那套银装备，说不定会对魔物造成打击……好吧，我来开门。那扇石制的门，从里面是不能打开的；而且，连声音也能够完全遮断，所以不可能轻易逃脱。还有，在塔里最多只能呆一天，所以在明天天亮之前，不管得没得到伊苏之书，你也必须回到这扇门前。那时候我会把门打开。

要点：在6F中了陷阱，被关进牢房后，静待一会就会有人前来搭救。去3F，使用假面能够看到一处隐藏的道路，与里面的老人对话后就能够得到预防陷阱的道具。在10F有一处柱子可以用ハンマー敲坏，这样就能够破解11F的“恶魔之音”。从16F的左下方的道路可以通到ラド之塔，在一扇恶魔之门前装备EVIL RING的话，（提前装备）就能够破除封印，将门打开。从蕾亚那里取得能够阅读伊苏之书的眼镜后，回11F找鲁塔要ブルーアミュレット就能够来到最终BOSS的面前。

可得物品：

2F：MIRROR、ヒールポーション、EVIL RING
7F：SILVER-SWORD
8F：イースの本、ハンマー
9F：SILVER SHIELD
11F：ブルーアミュレット（在取得了伊苏之书中的ジェンマの章后才能得到）
13F：SILVER ARMOR
14F：ロッド、イースの本
16F：バトルシールド
17F：ヒールポーション
19F：バトルアーマー
21F：フレイムソード



ラドの塔：メガネ

8F的BOSS战：这只螳螂很烦人，不易接近。不过只要等它一次丢完3个镰刀后，就会出现数秒钟的破绽，趁这个时候进行吧。

14F的BOSS战：本体并非那个球状的核心，而是不断在周围旋转的大冰块。这里如果等级不够，又指望一边躲避攻击一边进攻的话，是无法通过的。推荐一开始就冲上去对准本体一阵猛打，与BOSS拼血，便能轻松获胜。

21F的BOSS战：最最简单的BOSS之一。只要一直攻击黄色的那个头就能获胜。

最终BOSS战：火球会从四面八方袭来，老实说，并没有任何可以躲避的地方。玩家只有趁BOSS靠近的时候上前攻击，否则迟早会从炸开的缺口处掉下去……推荐将LV练到47以后再去挑战。

鲁塔：你醒了。我是住在泽匹克村的鲁塔·杰玛。说起来很丢脸，我有梦游症，等醒来的时候，发现自己已经在这座塔里了。在不被魔物发现的情况下，我四处逃脱……不过还是被抓住，关到了这里。阿德鲁先生是自愿来这里的吗？该怎么说好……真是个乱来的人呢。不过，真是不可思议，你的眼神里没有半点犹豫，与我不同，不光是受到了指引，更是以自己的意志来此的……我能感到你的强大……对了，这座塔除了我以外，还有其他的人类。就在我被捕之前，在一群石像处见到了一位持着拐杖的老人，不过我很快就跟丢了……

这时墙壁被开了个大洞，一位强壮的男子出现。

多基：年轻人，我来救你们了。我叫多基，请多指教。事情的详细经过我们稍后再谈，现在逃为上策……这塔里有许多危险的机关陷阱，一旦中了后，又会被关在这里。在3楼，有一位老人藏在那里，他对这座塔的事情很了解，有什么事情你可以去问他。

拉巴：啊，那个石像不是我的吗？是多基托你带给我的吗？谢谢了。我叫拉巴，是个学者，半年前为了调查遗迹而来到了艾斯提利亚。但是，就在塔里调查时，大量的魔物涌现了。在那以后，我就被迫躲在了这里。这个雕像是我的命根子，它含有许多不可思议的力量。比如可以将自己的身体隐形，连气息也一同消失。我能活到今天，也是因为有了……好了，年轻人，为什么你会到这座塔里来？仔细看看，你身上的装备倒是一应俱全，一定有什么目的吧？……来寻找伊苏之书？“伊苏”这个名字，在大陆那边的古文书中也有提及。好像是一个拥有被称为“魔法”的神秘力量和闪耀着白银光辉的金属的繁华国家。但是这个国家在某一日突然从历史中消失了。现在连它在哪里都不得而知。在我们这些学者之间，都把这个国家当作了一个理想乡。但是，没想到伊苏原本所在的这片艾斯提利亚大地，是真实存在的。我的想法果然是正确的……在伊苏消失时，根据少数文献记载，那时还有类似岚之结界这样的东西出现。在数年后伊苏伴随着岚之结界一起消失，整个国家无影无踪。只有一座高耸入云的塔耸立在荒芜的大地上……

在拉多之塔上……

蕾亚：好久不见了，阿德鲁先生。我是诗人蕾亚。我相信您一定会来到这里的。其实我有要事想告诉您，所以才特意被魔物抓到了这里。将我抓到这里的，是一个名叫达鲁克·法克特的身披黑色披风的恐怖男子。他打算利用魔物，将整个艾斯提利亚掌握在自己的手中，不光如此，他甚至打算统治整个世界……您带了伊苏之书的吧？如果所有的书到了他的手中，那么世界就会发生可怕的灾难……请您阻止他的野心吧。伊苏之书，只有特定的人才能够阅读，但是你拥有阅读它的权利。请带上这个，有了它，您就可以阅读伊苏之书了。读过全部的书后，一切的真相就能够解开。阿德鲁先生，请您亲眼来证实历史的真实吧。

最终战……

达鲁克：哦，你就是那个占卜师所寻找的剑士啊。没想到你能收集到全部的书，值得嘉奖。但是，如果被别人知道了隐藏在书中的内容的话，我的计划就会功亏一篑。为了在这个世上留下我达鲁克·法克特的

www.plumbook.cn

威名，你得给我死在这里。就凭你那点实力，竟然向我挑战……你就诅咒自己的无能，化为尘埃吧！

在得到了最后的伊苏之书后，阿德鲁将6本书合在了一起，一时间，眼前绽放出了一片光芒，轻轻地将阿德鲁包围了起来。

朝阳从地平线上升起，黑暗的天空渐渐变得明亮，高耸入云的塔的轮廓也渐渐明显。鸟儿们有如脱出了牢笼一般欢叫着，魔物们如同退潮一般渐渐消失。如今阿德鲁的心中，充满了完成整个旅行的充实感。此时的他安详和平静地遥望着一直延续着的伊苏的历史。曾经写在书中的事情，一个接着一个浮现在他的脑海之中。最后，两位女神的身影出现在了他的眼前。虽然她们的面容模糊不清，但他有种对那两人非常熟悉的感觉。阿德鲁放眼向万籁寂静的大地望去，洁芭婆婆的家静静地落在村中。菲娜的记忆，已经恢复了吗？待回到她面时，自己应该先把所有发生的事情都讲给她听吧。不知从哪里溢出了耀眼的光芒，将阿德鲁包容了起来。那道光，仿佛就是在祝福他一样。接着，阿德鲁开始了新的旅程……

永远的伊苏 II

兰斯村

要点：在村中先前往诊所，接受了去废矿救人的委托，之后找村中的长老得到通行许可。

没事吧？

你是……

太好了。我是兰斯村的莉莉亚。

这里是？

这里是伊苏。因为突然间觉得胸口郁闷，所以我就来了这里。结果发现了你被光芒包围着，从天空中掉了下来……

雷诺亚：……从天空中掉了下来？

莉莉亚：嗯……我是亲眼看到的。雷诺亚先生，怎么样啊？

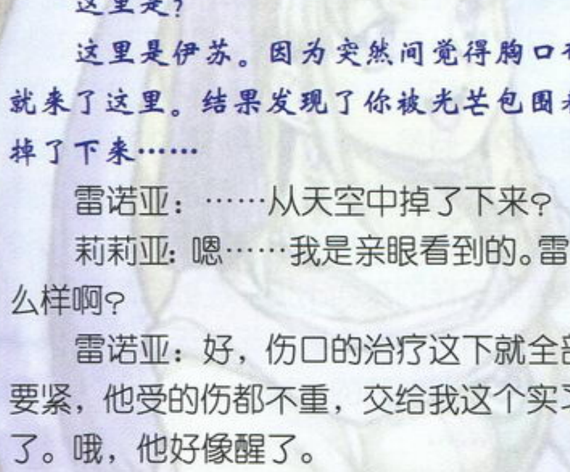
雷诺亚：好，伤口的治疗这下就全部弄完了。不要紧，他受的伤都不重，交给我这个实习生处理就够了。哦，他好像醒了。

莉莉亚：你放心吧，这里是我的家。

雷诺亚：阿德鲁，伤口的事情你不用担心，不过你好像十分疲倦了，暂时先好好休息一下吧。莉莉亚，芭诺亚女士，先让他一个人好好静养一段时间吧。我差不多该回诊所了。说不定哥哥已经回来了。

不久后……

芭诺亚：啊，阿德鲁先生，你已经起来了？不用客气，你应该好好休息，恢复精神啊。嗯？你问这里是哪儿？这片土地从以前起就被称为伊苏啊。你这么问，简直就像是第一次来这里一样……难道说……你是从外界来的吗？是吗……这里是兰斯村，你昏迷的地方是姆恩多利亚的废墟附近。好奇的话，就一步一步地看遍这个世界吧。姆恩多利亚虽然如今是个废墟，但以前是繁盛的伊苏神官区。最近魔物们大量涌现，村里的人们也不能随便接近了。至于莉莉亚和我……在她年纪还小的时候，她父亲就过世了。从那以后，我就一直和她，两个人在一起生活……能够熬到现在，都有因为有那个孩子在……你的伤，真的不要紧了吗？现在就要出门？那么，请你把这封信，转交给雷诺亚先生的哥哥弗雷亚吧。……其实莉莉亚这孩子虽然看上去很有精神，但她得了相当严重的病。这样下去的话，那孩子就会……如果你找到了他，请把信交给他。那孩子还蒙在鼓里，实在太可怜了……



雷诺亚：不好了！

护士：怎么了，雷诺亚先生，突然间发出那么大声音。

雷诺亚：那个……刚刚回小屋的时候看到了信鸽，带来了这么一封信……

“拉斯提尼的废矿塌方了。岩石堵住了道路，现在我只能祈祷信鸽能够平安回到村里。请收到这封信的人，快来救救我吧。”

护士：真的不得了！医生被困在了废矿？

雷诺亚：是啊，怎么办？对了！阿德鲁先生，拜托你！等你身体康复了，能不能去救助大哥呢？要进入废矿，先要得到村里长老的许可。

废矿

要点：在遗迹和废矿中可以找到5座神官像。（将取得的神界之杖碰触女神像后，魔法之力便会觉醒）用找到的锄头救出医生后，在矿层的深处能够找到邪恶之铃。它能够吸引敌人的注意，引它们过来。ライト的魔法是能够照亮暗处，同时会指出一些暗道的位置。铁矿石交给兰斯村武器店老板，一段时间后就能够买到新的防具。

BOSS战：BOSS的武器是连续发射的流弹，只要一边躲避，一边用火焰魔法攻击就可以了。

矿层中可得物品：

クレリアの指轮、マトック、ファイアの魔法、セルセタの花、铁矿石、邪恶之铃、ライトの魔法

塌方的矿层入口堆满了石头，只有一个刚能让鸽子钻出来的洞口透出了一丝声音。

弗雷亚：有、有人来救我了吗？该不会是魔物吧。我是兰斯村的医生，你是看了信鸽送的信后来的吧？如果有锄头的话，这点程度的塌方，立刻就能够挖开。

阿德鲁照他的话做了。很快，石头便被除去。

弗雷亚：谢谢，我得救了。不过我好像从没有见过你……你是旅行者……被莉莉亚所救吗……那孩子，真是个很温柔的人呢。啊？这里还有给我的信……怎么会这样，莉莉亚生病了？想要治好这种病，就必须要罗达之果实和塞鲁塞达的花这两种非常珍贵的药草。

哈达鲁：我是神官哈达鲁。勇者啊！欢迎来到这里。如今伊苏正再度面临灾难的侵袭。与地面上出现的魔物相照应，天空的伊苏中休眠的魔物也再一次开始活动了。魔的元凶现在位于沙路蒙神殿。当把6本伊苏之书交还与我们六位神官时，关闭的通往神殿的道路就会再度开启。

托巴：我是神官托巴。勇者啊！欢迎来到这里。好比力之神官拥有炎之魔法，智慧神官拥有变身魔法一样，我们六神官每人各留下了一种魔法。想要到达魔的据点，就必须要利用6种魔法的协助。

达比：我是神官达比。勇者啊！欢迎来到这里。这里拥有能令伊苏升上天空那样强大的力量。魔物也是因为这种力量才诞生的。魔物是由魔法中诞生的生物。只要魔法存在，魔物就会永远生存下去。为了消灭所有的魔，就必须要借助女神的力量。勇者啊！去寻找两位女神吧！

杰玛：我是神官杰玛。勇者啊！欢迎来到这里。魔物诞生于魔法之中，其一生都为了战斗而存在，是背负了悲哀宿命的生物。就和所有的生物一样，它们也有属于自己的生活。如果，你能够和魔物们进行交谈的话，一定能够得到什么启示吧。

梅沙：我是神官梅沙。勇者啊！欢迎来到这里。在700年前，伊苏的人们为了躲避魔物的追击，升上了天空，仿佛成了彷徨在天空的方舟。沙路蒙神殿位于伊苏的最高处。只要登上被冰川覆盖的外壁，越过灼热的岩浆就能到达那里了。

兰斯村

要点：得到了ロダの实和セルセタの花后就可以返回村子了。将这两种东西交给医生，便能够配出治疗莉莉亚重病的特效药。去ジラ家中的地下室，使用邪恶之铃后就能够找到最后的神官像。之前遗迹中的一扇被封印的门现在开启了，走过那里就能够到达ノルティア冰壁。

基拉：啊，你就是那位年轻的冒险家吧，最近，我家的地下室总是传来令人毛骨耸然的声音，虽然以前也会传出声音，不过并没有在意。如果方便的话，能不能帮忙看看地下室里的情况？

阿德鲁同意了。在地下室使用了邪恶之铃后，一群魔物破墙而入！紧接着，最后的神官像也找到了。

法克特：收集了全部伊苏的勇者啊，欢迎来到这里。魔之力日益强大，已经破除了我们所施加的法术。人们因为有伊苏的两位女神的加护，才暂时得以平安，但这样下去，魔之力早晚会超过我们的力量。如果伊苏成了魔物们为所欲为的地方，那么不仅仅是这座天空的方舟，全世界也会走上灭亡之路。带来和平的勇者啊，一切的灾难之源都位于沙路蒙神殿。前往那里，将魔物的元凶封印起来吧。克雷利亚是含有魔法之力的金属。除了利用它制造的武器外，是无法打败元凶的。当你的剑和我们的思念合二为一之时，就是这个世界的和平到来之时。女神所留下的引导之卷物，请务必过目，为了拯救这个国家，前往神殿吧。现在，我们就将通往神殿的惟一之路打开吧。

接过了女神卷物的阿鲁德，默默地朝着神殿出发了。另一方面，一个黑衣人，正在关注着阿德鲁的一举一动。“……接受了神官们指引的人吗……真是个勇敢的年轻人……仪式的准备工作怎么样了？是吗，那么就把活祭品带到钟楼上去吧。钟声就由我来敲响，你继续去寻找别的祭品吧……接受神官指引的勇者……就让我看看你有没有本事来到这里……”

诺鲁提亚冰壁

要点：首先取得冰雾之玉，在某个洞窟的断崖处使用，就能够形成一座桥。取得了石之靴并装备它之后就可以走过冰桥，向回走得到幻影之镜后，在一处门前使用就会进入BOSS战。之后就来到灼热的岩浆之地。

PS2&3DM-SMV
www.plumbook.cn

可得物品：冰雾の玉、幻影の镜、精灵の衣、鹰の雕像、テレパシー の魔法、雪割りマール の花、石の靴、草药

BOSS 战：

该BOSS的冰柱攻击很厉害，千万不要贸然上前。它会不断乱跳，要注意落下时如果被压到是会损失不少HP的。好好观察它的行动，趁它刚落地时用火焰魔法攻击才是上策。

熔岩地带

要点： 首先在有女神像之处使用邪恶之铃，这样就能将传说中的珍兽“露”引出巢穴。在巢穴中得到的罗达之叶，装备以后可以防止岩浆地带毒气的侵袭。在一段分支路口处，先往右走可以到达熔岩之村，在守桥的人那里得到了细语的耳饰后，就可以走左边的路搭救他的儿子了。在救出儿子后，吊桥便能放下，一直前进，便可以到达最靠近神殿的村子拉米亚了。

可得物品：

铁矿石、ロダ の叶、黑真珠の玉、ささやき の耳饰り

BOSS战：该BOSS的弱点是嘴巴。平常它会吐出一条触手状的东西，所有的攻击几乎都会被它挡住。惟一的进攻时机，就只有BOSS张开嘴巴的一瞬间。此时就用火焰魔法对着嘴巴一阵乱放吧！

鲁巴：啊！红发……你叫阿德鲁啊。很抱歉，吊桥的升降装置被魔物们破坏了，看来一时半会儿也不能修复了。

鲁巴面色紧张，似乎有什么秘密隐藏在心中。于是，阿德鲁利用魔杖变成了珍兽“露”，上前试探。

鲁巴：露？你也是魔物的手下，前来监视我的吧？我已经按照了约定，没有让阿德鲁过桥。所以请你回去转告那个黑衣男子，请他把塔鲁夫还给我。相信阿德鲁不会死心，他一定会再来的。如果他又来了，我该怎么办……嗯？你就是那只露？既然被你知道了事情真相，我就索性全部告诉你一切吧。两天前，我的儿子塔鲁夫被一个黑衣男子带走了。他威胁我说，只要别让一个叫阿德鲁的红发剑士通过吊桥，那么就会将儿子平安送回。我跟你并没有什么恩怨，但是儿子被抓，我只能听命行事……

于是，阿德鲁决心帮助他们，将塔鲁夫给救出来。塔鲁夫与一个叫基斯的魔物一起，被关在一个石牢中。靠着黑珍珠的力量，基斯打破了石壁，大家一起逃了出来。作为感谢，鲁巴放下了吊桥，目送着阿德鲁离开此地。

拉米亚村

要点： 与把守关口的哥特交换了情报后，去村子下方的房子里找ハダト老人，便可以得到リラ の贝壳，有了它，就可以随时随地和老人进行对话。他会给予一些攻关的提示。

神殿内部

要点： 变成魔物的模样后就可以通过大门。在神殿东部的某个房间骗得通行证后前往会议室，在门外用“细语的耳饰”偷听了里面的谈话，获得了通往西区的密码。在西区的地下水道里被变成了魔物之后，回到村中找一位叫レグ的老人求助，得知变回人类的办法。在西区的最西北处得到了圣杯后回老人处，喝下井水即可。再度前往地下水道里，在人们的藏身处可得到神殿之钥。

可得物品：

2000 Gold、通行证、银のペンダント、セルセタ の花、神殿の键、3000 Gold、IRON SHIELD、タイムストップの魔法、圣なる杯

BOSS战：没有什么特别的技巧，不断躲避BOSS的攻击，同时尽量打破它产下的卵才是上策。

神殿西翼、东翼

要点： 在神殿东部的地下水道中，可以找到银のペンダント，有了它就可以通过神殿中央房内的女神像传送到本馆西翼。在这里的地下水道中，能够从基斯那里取得水路调整室の键，用它在西部的地下水路中能够让水流全部退去。顺着新出现的道路走，便能够到达女神的王宫和钟楼。在终止钟楼的仪式失败后，可以在楼内得到梦见石像。在拉米亚村中找到塔鲁夫，得知黑珍珠丢失后，再去一次会议室，将黑珍珠找回。集齐了黑珍珠和梦见石像，前往女神王宫询问解开人们石化的方法——在钟楼楼顶解开石化后，去地下水路的人们的藏身处，得到金のペンダント。同时，在地下水路的东部，可以找到剑士サダ。他将传家之宝赠与了阿德鲁。（此时回米拉亚村找到老人，也能够得到另外一件盔甲）

BOSS战：相当强劲的BOSS之一！首先需要用火焰魔法攻击四处飞行的蝙蝠，重复数次后，才能够攻击本体。由于蝙蝠的飞行速度极快，减血也非常少，所以需要玩家耐心地寻找攻击的机会。

萨达：你是……原来是这样，是你解开了石化魔法吧。感谢你的援助，我是拉米亚村的萨达。我之所以会跑到这个鬼地方来，是为了救被作为活祭品的恋人玛利亚。结果没想到被一个身着黑色披风的家伙给石化了……

阿德鲁将玛利亚的事情告诉了他。

萨达：……可恶！如果，如果我能够早一步……你已经代替我尽力了，非常感谢。这把剑已经没用了，因为值得我去守护的人，已经不存在了……这剑是家中代代相传的名剑。与其放在已经失去了战斗理由的我这里，还不如交给你更适合。你拿去吧。这把剑救了我好几次，托它的福，我才能来到这里。对了，我家里还有用与它相同的材料做成的盔甲。如果将我平安无事的消息告诉家父的话，相信他一定会把盔甲交给你吧。我已经没事了，等我冷静下来，就返回村子。请你用那把剑，代表我一起战斗吧，代表我这个失去了战斗理由的人去战斗……

拉米亚村

哈达特：那把剑是……

阿德鲁将事情的经过告诉了他。

哈达特：是吗，太好了……萨达已经将剑托付给了你，那么我也将盔甲托付予你吧。这是与那把剑一起的传家之宝。原本这剑与盔甲，是为了交给受女神指引的剑士才保管在我们家中的。你才是它们真正的归处，我深信不疑。虽然我想连盾牌也一起给你，但是在700年胶伊苏浮到空中时，盾牌似乎被留在了地面上。阿德鲁，我会不断为你祈祷，直到战斗结束。如果需要我的协助，可以随时联络我。

要点： BOSS战：使用魔法对他无效，所以，只能用剑对其进行直接攻击。BOSS拥有光速、岩石和乱弹三种攻击。同时BOSS还会消失身形，转移到其他地方。在其刚出现的那一瞬间，是攻击的最佳时机。

最终决战……

达雷斯：总算来了，红发剑士。老实说，我没有想到你会这么有能耐……不过，一切都会在这里做一个了结。就让我达雷斯亲自将你送到那个世界去，就让女神们的希望在此完全破灭吧！哼，在魔法中诞生的我们眼里看来，你那些神官传授的魔法就如同儿戏。

伊苏中枢

塔鲁夫：哥哥，这里这里。啊？为什么我会在这里？我以后再告诉哥哥吧。大家都在前面等着你呢，快点去吧！

玛利亚：你就是阿德鲁先生吧？我是玛利亚。我倒在钟楼的时候，是基斯先生把我救到这里来的。他告诉我，我身边有许多化成了粉末的腕轮。我想，一定是那只腕轮代替了我吧……现在必须分秒必争，请您赶快前进吧！

基斯：阿德鲁，这边！女神就在这条道路的尽头。哥特就在前面不远处，你快点去吧！

哥特：阿德鲁，你终于来了。是我，拉米亚村的哥特。女神大概就在这里面。但是，我们无法打破这个结界……嗯？那边好像有什么东西在动。该不会是魔物吧……好不容易才到达这里，畜生！我们该怎么办！

莉莉亚：阿德鲁先生！太好了，你平安无事呢。要你担心，真的很对不起……

当石化解除的时候，我非常想立刻见到你……不光是那样，我觉得自己必须做点什么，然后当我清醒时，已经身在这里，而且见到了你。……一路上，我一次也没有被魔物发现，能够在这种情况下见到你，一定是因为有这戒指的指引。这个戒指，是我在水路中找你时，遇到的两位女子给我的。“如果你遇到了正在寻找的人，请把这个交给他。”她们是这么跟我说的。这东西一定是为了你才……所以，请收下吧。用这个戒指也许就能够消除那个结界……

哥特：这是女神的戒指吗？记得我在梦中遇到的那两位女子，其中一位就戴着它的。原来是这样……

www.plumbook.cn

这个戒指也许能够消除结界。阿德鲁，你快试试吧。

最终 BOSS 战前

达姆：赞美吧，魔的伟大力量！庆祝吧，魔之时代的到来！两位女神在我的力量面前屈服，支持女神的六神官如今已经灭亡。失去了所有加护的人类们，在我的面前俯首下跪吧！700 年前，我离大业仅有一步之遥时，被两女神封入了黑暗的深渊。之后过着永无休止的日子……但是，充满愤怒的数千个白昼，饱含屈辱的数万个夜晚，宣告它们终结的日子终于来临了。如今正是约定之时！魔代替人类统治全世界的日子来临了！同胞啊！眷属啊！我的子孙们，静听我的声音！让人类们知道什么是真正的魔的恐怖！

格班：那可办不到，魔物们！伊苏已经降到了地面——这点可别忘了。在地面上，还有我这个托巴的末裔，盗贼格班在！阿德鲁，很抱歉我来晚了。好了，快吹这只银口琴吧，用这口琴的音色，破除施在女神身上的束缚。

阿德鲁吹起了口琴，施加在女神身上的诅咒神奇般的消失了……

格班：这是最后的战斗了。我们已经将一切都寄托在你身上了，可别松懈哦！

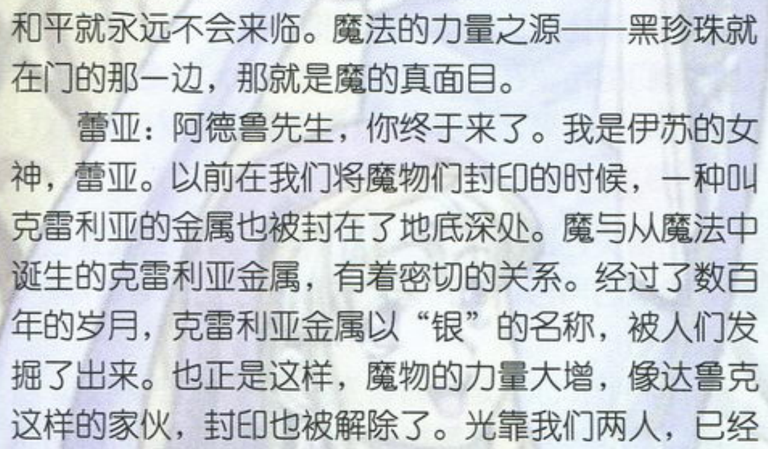
鲁塔：阿德鲁先生，好久不见了。是我，鲁塔·杰玛。我把失落的克雷利亚之盾给带来了。要想与魔物们战斗，这东西是不可或缺的呢。好了，这是魔与人的最后一战，和平即将到来。

菲娜：啊，阿德鲁先生！真没想到我能见到你……我为隐瞒了自己女神的身分道歉……即使将魔物封印，那些封印起来的魔物总有一天还会复活。只要被称为魔法的东西在这个世界上存在一日，真正的和平就永远不会来临。魔法的力量之源——黑珍珠就在门的那一边，那就是魔的真面目。

蕾亚：阿德鲁先生，你终于来了。我是伊苏的女神，蕾亚。以前在我们将魔物们封印的时候，一种叫克雷利亚的金属也被封在了地底深处。魔与从魔法中诞生的克雷利亚金属，有着密切的关系。经过了数百年的岁月，克雷利亚金属以“银”的名称，被人们发掘了出来。也正是这样，魔物的力量大增，像达鲁克这样的家伙，封印也被解除了。光靠我们两人，已经不能再度封印魔力大增的魔物们了。想要拯救这片土地，除了借助身为剑士的你的力量外，已经别无他法了。请你将黑珍珠给……最后一战，请使用我的戒指吧。它有将魔物的力量减弱的效果。好了，请将集结起来的伊苏的力量，灌注在那把剑上吧。

最终 BOSS 战

达姆：我名为达姆！以魔法之力作为根本，一切魔的根源！我的力量会创造真正的伊苏！我的力量会支持真正的伊苏！愚蠢的人类啊，在绝望之中成为我的饵食吧！



战后

在那里的，是充满了欢欣喜悦的大家——菲娜和蕾亚、六神官的子孙们和莉莉亚，正在神殿里等待着阿德鲁的归来。

塔鲁夫：阿德鲁哥哥！你成功了！其实，我也是六神官的子孙之一哦。我的祖先是大地神官哈达鲁。嘿嘿，有点害羞呢。哥哥在战斗的时候，我拼命地祈祷着，希望黑珍珠不再存在于这个世界上哦。之后，好像听到了什么东西破碎的声音，心情一下子舒畅了很多。这下，就能够恢复以前的样子了吧，回到那个谁也不会被魔物杀害的世界吧？啊，明明应该很高兴的，为什么我的眼泪流出来了……

玛利亚：塔鲁夫，你可不能哭哦。不然的话，连我的眼泪都止不住了……阿德鲁，我叫玛利亚·梅沙，是时之神官的后人。魔物们之所以会将我当作活祭品，是因为我是神官的子孙。达姆知道了女神的行动，所以非常害怕。在仪式中我并没有死去，是因为神官的腕轮代替了我……现在的和平，是在牺牲了众多珍贵的生命后才筑成的。我打算和村子里的大家们一起，在钟楼里修建慰灵碑。

哥特：阿德鲁，干得漂亮！我姓达比，是光之神官的后人。女神们托梦告诉了我你的到来。在拉米亚村初次见到你的时候，我就已经明白了，你正是引导和平的领导者。该怎么说好呢，伊苏从长久的诅咒中获得了解放，现在的感觉十分清爽。啊，不好意思，太兴奋了，所以尽说些不着边际的话。总之，我现在真想快一点见到还在村子里的大家。魔物已经消失，神殿又能够进入。这下，雷古老先生一定能够恢复精神了。

基斯：阿德鲁，是我，基斯。怎么，变回了人类的模样后，你就不认识了吗？魔法已经不复存在，所以我的诅咒也解除，变回了人类的样子。在巴恩多布雷斯的石牢中时，我已经认为不行了。各种各样的回忆，在我的脑海中闪过。还有……妹妹玛露被魔物们杀害的事情，也回忆了起来……那个，玛露在半年前的黄昏说的话，我至今仍然记忆犹新。在被血染后的夕阳下，她留下了这样的话后，死了。“魔物们，很可怜呢。”……那个时候，玛露所说的话，我完全不明白。因为失去了妹妹后的愤怒和悲伤，使失去了理智的我没能理解那句话的含义。不过，作为魔物生活后的我，已经明白了。在巴恩多布雷斯时，得到了黑珍珠的时候，强大无比的黑色感情吞噬了还是魔物的我。魔物们，无论何时都被深不见底的邪恶感情所支配着，没有刚破坏就创造的喜悦，不被人们所希望但还是诞生了的生命……那家伙所说的“很可怜”，大概就是指这个意思吧。抱歉，现在不是说这话的时候。现在，应该是大家为和平和喜悦的时候。阿德鲁，再一次向你道谢，真的非常感谢。

鲁塔：阿德鲁先生，你成功了。那个时候，我在达姆之塔前看到了被光包围、冉冉上升的你。这场战斗的胜利，一定会为艾斯提利亚带来巨大的改变。不再惧怕魔物，不再依赖别人，人类会靠自己的双脚前进。靠自己的双手重建家园，才是真正的意味着我们自己建造的世界吧。将这种权利，从魔物那里取回来的不是别人，正是你。阿德鲁先生，你在这个大陆的成就，正是符合真正的勇者的行为。请务必留在这个艾斯提利亚上。要复兴这个被魔物荒废的国家，需要你的勇气。

格班：阿德鲁，干得好。我在到来这里之前，也做了不可思议的梦。真的非常吃惊。在梦中女神告诉我，“伊苏将会降到地面上，请到沙路蒙神殿来。”在梦醒后，天空中的伊苏真的降到了地面上。千钧一发，我赶上了决战的时刻。阿德鲁，如果是魔法的力量使伊苏飘浮在空中，那么魔物们也是因为魔法而诞生的吗？魔法这东西，真是不可思议。原本是为了使我们的生活变成更加繁荣昌盛，却不知在何时，我们反过来被这种力量所支配了。为了自己而诞生的力量，再使自己灭亡……如果真的成了那个样子，真的不堪设想。没有变成那个样子，都是因为有了你。阿德鲁，向你表示感谢。不管怎么样，现在世界恢复了和平，我们不该庆祝一下么！对了，多基非常想见你呢。

莉莉亚：阿德鲁先生……你没事真的太好了！在看着阿德鲁前往最后的战场时，我的胸口真的像要裂开一样。像这样，仅仅能够活着归来，我就已经……

格班：有想说的话，就趁这个时候，说个痛快吧！

莉莉亚：……格班先生真是的……啊，阿德鲁先生，不要在意！你没有事，我真的很高兴……

蕾亚：在经过了 700 年后，天空与地面，这两群分开的人类再一次汇合在一起的时刻到了。相信以前，还从来没有过这么美好的一天吧。从这以后，女神也好，神官也好，都没有存在的必要了。每个人为了自己所相信的道路前进的时代，终于来临了。我们两人，会为了这个世界不再出现魔法……为了使和平永远持续下去，一直守护着这个世界。我绝对不会忘记您的，阿德鲁先生，真的非常感谢您。

玛利亚：好了，我们差不多也该走了。

格班：是啊，玛利亚说的没错。阿德鲁，我们先走一步了。

众人离去，只剩下菲娜与阿德鲁两人。

菲娜：心里想说的话太多了，我该说什么好呢……在地上的神殿被你救了以后，虽然时间短暂，但是在洁芭婆婆家里度过的那些日子……总觉得，好像全部都明白了——在自己不知道的世界中，有这么出色的人们在生活着；这个世界，已经不需要女神和神官；……以及，我们的国家“伊苏”，已经是过去的事情……这些，都明白了。虽然这其间有许多快乐的回忆，但是，能够与你相见，是我最高兴的……我打心底这么认为。因为，我觉得自己不是身为女神，而是作为一位名叫菲娜的普通少女，和你一起谈话的……蕾亚在等我，我差不多该走了。即使是不经意之间也好，请您能够回忆起，世上有我这样一位女子的事情……再会了……

THE END

3DM-SMV
www.plumbook.cn

梦之世界

PS2 版新加入的要素。在游戏一开始时就能够得到一个名叫“做梦宝石”的东西。将其装备后一段时间内静止不动，就能够进入梦之世界（在迷宫中不能进入）。居住在梦之世界的两姐妹，一个擅长绘画，一个擅长作曲。玩家只要将一路上收集到的特殊道具和冒险事迹告诉给她们听，就能够收集到许多出色的绘画和曲子。

特殊道具

1代	
贝壳	バルバド港的沙滩上
イヤリング	サラ的店中，在她死去后，出现在房间中的桌上
ガラスの靴	打败蝙蝠 BOSS 后，进入左上方的房间即可取得
羽ペン	ダーム之塔中，6F 里（并非中陷阱的那条）
赤いはちまき	ラド之塔的左侧牢房内

2代	
花嫁のブーケ	ランス村的リリアの家
ぬいぐるみ	ルー の住处
くつした	溶岩の村的タルフ家里
フライパン	ラミアの村，村子左上方那间无人房内
圣なる羽	女神の王宫，向北走到底

附

记忆的残片之一 伊苏的历史

神之国的灭亡

艾鲁迪恩，长有羽翼的众多神灵所居住的王国。这个拥有千年悠久历史的国家，却突然在一日迎来了灭亡。为何会灭亡，怎样灭亡，至今也无人知道这一秘密。惟一能够肯定的，是那些长有羽翼的众神们并没有全部灭亡。逃过了劫难的人们，在塞鲁塞塔的大地上定居了下来。在那片土地上，他们被称为“有翼人”。不过，也有一些继承了有翼人的血统，但没有与他们一起前往塞鲁塞塔的人。她们就是被后世的人们称为“伊苏的女神”的菲娜与蕾亚。她们的母亲是有翼人，但父亲却是普通的人类。因此，这两位女子小时候背后并没有长出羽翼。虽然其双亲已经有了与艾鲁迪恩共存亡的觉悟，但却一直在考虑如何使年纪尚幼的女儿们逃离该处。最后，双亲将能够从艾鲁迪恩之宝——“太阳假面”那里获得强大力量的“言物之石”（在日语中有开口说话或美丽的意思）偷了出来，并让它随幼小的女儿们一起漂流在多亚尔的大海之上。

伊苏的诞生

菲娜和蕾亚靠着“言物之石”带来的奇迹，历经艰辛来到了当时连名字都还没有的伊苏大地，并在那里成长了起来。终于，两人通过言物之石记载下来记录，得知了艾鲁迪恩灭亡的历史；并且，深爱着自己的双亲的身影也鲜明地映在了她们的眼中。两人将言物之石沉在了深海之中，希望以此忘却一切悲伤。在那之后不久，塞鲁塞塔的人们也来到了这片大地——塞鲁塞塔的战乱时代已经来临，渴望和平的人不得不出发寻求新的天地。那时，菲娜和蕾亚并没有在人类的面前出现；但是，虽然流逝了数百年的光阴，人们的贫困生活并没有得到丝毫地改善，也完全没有好转的迹象。对此深为痛心的两人，终于决定将自己从言物之石那里得来的力量为人类而用。就这样，在这片土地上，毫无烦恼的乐园建了起来。人们把两人奉为了女神。之后又过了百年岁月，女神们从人类中选出了 6 人，这就是司职时、力、光、大地、智慧、心灵的六神官——他们被授予了各种各样象征了司职的能力，同时拥有了将能力在家族中代代相传的宿命。“伊苏”之名，就是在这个时候诞生的。

沙路蒙神殿和黑珍珠

菲娜和蕾亚，为了让所有的人得知她们的居所，决定在一座最高的山的山顶上修建神殿。一个名叫沙路蒙的男子得知这一消息后，将希望能够由人类自己修造神殿的愿望提了出来，两位女神也为了看看人类的智慧程度，而将一切修造神殿的事务都委托给了沙路蒙。终于沙路蒙与六位神官一起，建造出了令人难以置信的神殿。为了不让女神们悲伤，两人以自己的母亲为模子，在神殿里到处都雕刻了女神像。人们对沙路蒙赞誉有加，将这座神殿命名为“沙路蒙神殿”。女神们也被深深地打动，希望能够拿出什么作为谢礼送给人们，但是，自己所有的技巧，都已传授给了人们；无论大地、空中、天上还是地底之中，已经没有任何东西能够赠与人类。终于，两人朝着海底出发了——在那里，有她们曾经沉没的言物之石。将言物之石的力量赋予人类，就等于意味着女神的力量不会再是特别的存在。但即使这样，二人还是把它作为送给人类的礼物，带回了伊苏。言物之石，在伊苏被称作“黑珍珠”。这块石头，看上去就仿佛是一块黑色的大珍珠，故而得名。但恰恰正是这块石头，导致了整个岛屿的动乱……

记忆的残片之二 伊苏之书

哈达鲁之章

很久以前，一种名叫克雷利亚的金属诞生自伊苏。沙路蒙神殿是伊苏繁荣的象征。

但是，突然一日，灾难降临了。在繁荣的阴影下孕育着的魔物，带来了恐怖。

就连繁荣昌盛的塞鲁塞塔的大地，也随着魔物的袭击而陷入了水深火热之中。

即使知道曾经的繁华和灾难历史的人都已飞灰烟灭，双子之树和双子之月也会永远守护着这片大地。

托巴之章

伊苏由两位女神和六位神官共同治理。女神不仅是我们生存的价值，更是伊苏的象征。一个代表秩序，一个代表自由。如果失去了两位女神，那么无论我们再如何花费时日再复兴国家，也不会再回到昔日那繁花似锦的时代。不管发生了任何事情，我们都绝不能失去两位女神——现在是，将来也是。

达比之章

下面是关于降临在伊苏的灾难之事。

魔物们突然间出现，袭击了城镇。从地下喷出的岩浆，烧尽了整片大地。我们死命地四处逃亡，对现状无能为力。长久以来，向国家施予恩泽的光芒，也突然间失去了光辉。在一片混乱之中，黑暗统治了整个世界。似乎，魔法的金属是这一切灾难的元凶。所以我们将这些金属封在了光线无法达到的地底。一切都是为了新的希望之光。不要忘记，绝不能再一次接触那些金属。

杰玛之章

那些金属引来了魔物。人们终日生活在恐怖之中，胆怯着。女神从我们的面前消失了。自那以后，我们再也没有见过女神的身影。难道我们已经被女神抛弃了吗？杰玛家族拥有代代相传的传家之物，那是一件通体透明的蓝色金属。我们已经知道它拥有将魔物施下的诅咒解除的力量。这样一来至少能够拖延一段时间了。运用智慧吧，我们的希望尚存。

梅沙之章

我们被魔物追赶到了沙路蒙神殿。6 只巨大的魔物带领着它们的手下正徐徐地朝我们逼近。我们深信以后能够再度回到这个地方，于是开始了暂时的背井离乡的生活。但是，即使我们逃离了灾难，那些不能离去的人们，仍然只能过着悲惨的日子。不要放弃。时间的无限可能性，会指示我们的领导者的出现。人民啊，不要叹息和悲伤。

法克特之章

在一个被朝阳染得鲜红的清晨，魔物们的追击突然停止了。为何会停止，其原由至今也无人知晓。但是，这件事应该值得高兴，因为毫无疑问的，伊苏已经从灾难的诅咒中得到了解脱。为了对那些魔物再度复活时作好准备，我们将所有伊苏的力量集结起来，封在了书中。集齐 6 本伊苏之书的人，才能够得到这种力量。相信那个人，会成为引导人们和平的领导者。但是，见到这些书的人，应该认真考虑一下——使用魔之力的人，迟早也会被魔之力所毁灭；人们忘记了，没有了内心，仅有空壳的繁荣昌盛，到头来也只是昙花一现。追求灾难之元凶的人们，一定会认为什么事物是邪恶的吧。美丽的宝石和魔法的金属，一切都是女神赠予我们的伊苏之宝。

www.plumbook.cn

攻略透解

文：猫太

召唤之夜3

召唤之夜3		BANPRESTO	S・RPG
PS2	SummonNight3	2003年8月7日	日版
	1人	92KB以上	6800日元
	对应DUAL SHOCK2		推荐玩家年龄：全年龄

以著名插画家饭冢武史担当角色设计的S・RPG游戏《召唤之夜3》感应大家的“召唤”而登陆在这个暑假。在日本，第一天首发就超过了10万份的好成绩，可见本作在日本人气之高。在国内好像比较少玩家对这款游戏感兴趣，也许对这种二线的S・RPG作品不感冒吧。新作给人的第一感觉就是一个字——难！这个难并不是说在所有S・RPG类型游戏中最难的，而是相对于前两作来说。当然，机种的跨越对于这款游戏来说无疑是一件好事。有些玩家甚至抱怨游戏画面做得不像是PS2上的游戏，其实仔细看的话本作的进化还是不少的，就拿S级的召唤兽来说，其迫力绝对让你感动。费话不说了，让我们来投入召唤兽们的世界吧！

召唤之夜

我是一个很普通的高中学生。
作为前辈的我，跟师弟们的关系也非常不错。
早上起床，上学，放学，回家，睡觉。
我的生活就是被这根线给串联起来。
在平常人的眼中，我是一个很正常，而且比较活泼的好学生。
但我却觉得这样太平凡了，甚至失去了生存下去的意义。
就是那一天，我依旧坐在山坡上看日落。
那个声音，他改变了我……
当我到达了一个陌生的世界时，我明白了……
原来自己才是最幸福的人。

2000年1月6日，一个以召唤为主题的S・RPG降临在PS上。作为PS时代的中后期作品，《召唤之夜》并没有引起多少人的注意。传统的S・RPG、画面并不精美、音乐并不动听，这3个要素让玩家们对这个游戏留下了比较差的印象。光是以饭冢武史这个在当时人气并不很高的插画家担当角色设计和4主人公的选择设定，根本无法打动玩家们的心。所以《召唤之夜》的发卖情况并不理想，甚至已经被一些玩家遗忘。而BANPRESTO公司并没有放弃这个游戏的发展，他们一直在努力地，要让玩家们认同这个被遗弃的作品……

召唤之夜2

从小到大，我都觉得自己与众不同。
不是因为我特别可爱，也不是因为我特别聪明。
而是我总是被一种异样的眼神所注视着。
只有一个人。
他无视其他人的眼光，和我走在一起。
他无视其他人的责骂，教导我新的知识。
在这个所谓的召唤学院里。
我只感受到他的温柔和爱。
通过一连串的特别事件，
最后我终于发现。
那个让我一直受到歧视的原因……

2001年8月2日，《召唤之夜2》在PS的末期再度登场。由于在这个时期的游戏作品已经是屈指可数，所以《召唤之夜2》的推出引起了不少玩家的注目。采用可选择男女主人公的设定，再加上强化后的音乐、召唤兽数量和故事。《召唤之夜2》可以说是开始走上了稳固的路线。BANPRESTO公司当初并没有做出错误决定，延续这个作品的确是一个明智的选择。在日本，这个游戏已经成为了大多数游戏迷们的期待作品之一，而插画家饭冢武史也在这次角色设计中取得了大成功，让他在日本画坛中一举成名。然而，两年后的今天……

同伴简介

老师的4个得意学徒

游戏中你所需要教育的学生，是在游戏初期的港口回忆处，出现“どんな子なのかな？”的对话后决定的。学生除了拥有自己的专用召唤兽外，还可以在游戏的教学事件中提升能力和增加技能。选择学生具体的过程如下：

たしか……
- 男の子だったかな？
  - やんちゃなのかな？→ナップ
  - 大丈夫、うまくやれるさ（わ）→ウィル
- 女の子だったかな？
  - 礼仪正しいお娘样のはず→ベルフラウ
  - まずはあってお话しよう→アリーゼ

ナップ　　属性：机

拥有“少爷级”的脾气。但毕竟是小孩，对于初次跟着不认识的陌生人外出还是存在恐惧感。召唤兽是机属性的アール。

能力分析：魔防和攻击都不会太低，防御力甚至要比战斗型的男主人公还要高，缺点就是HP低。

ウィル　　属性：兽

性格倔强，但做事沉着冷静。游戏开始时一直不承认主人公是他的家庭教师。召唤兽是兽属性的テコ。

能力分析：一看就知道他是个魔力比较高的小孩，注意不要让他进入远程攻击的敌人射程便可以。

ベルフラウ　属性：鬼

个人主义很强的女孩。对世间的事物不太感兴趣，但她说过的事绝对会努力去做。召唤兽是鬼属性的オニビ。

能力分析：拥有一定的攻击力和回避力的弓箭手。专心向这两个方面发展的话还是一个不错的角色。

アリーゼ　　属性：灵

一个很乖的小女孩，而且很明事理。很喜欢听其他人说话，兴趣是看书。召唤兽是灵属性的キュピー。

能力分析：把灵属性的她放在后面负责恢复绝对是最佳的选择，毕竟她的防御比较低。

海盗4人组

カイル　　属性：鬼

海盗船的船长，给人的感觉就是很有斗志。拥有丰富的海上知识和乘风破浪的驾船技术。

能力分析：物理攻防都很稳固的角色。由于游戏的初期就拥有“返しの刃”这个反击技能，所以比较实用，中后期实力一般。

ソノラ　　属性：机

海盗船的炮击手，非常仰慕哥哥カイル，而且两兄妹的感情也很好。由于身高比较矮，所以只能使用远程武器。

能力分析：游戏初期只能使用3格范围的远程武器，到中期有枪后便活跃起来。再加上拥有对3格范围内使用道具的技能，二转后还有连续使用道具的技能。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

スカ－レル　　属性：兽

阴阳气的男子，对任何事都有独特的见解。脖子上的缝针代表着他那不寻常的过去。

能力分析：回避力简直就是全角色之冠，到后期更有对物理攻击增加回避率的技能“俊敏”和牺牲攻击以增加一次移动的“ダブルムーブ”。

ヤ－ド　属性：灵

逃离残忍的“无色派系”的召唤师。性格稳重，而且对主人公的剑有十分深的了解。

能力分析：魔力差不多是全角色最高，而且灵属性还可以达到S级的纯召唤师。但要注意保护他，因为就算是防御也熬不了几下物理攻击。

机界集落

アルディラ　属性：机

机界的护人，也是这个岛的创造人的女朋友。爱人的死对于她来说有着很大的冲击。

能力分析：魔力是全角色最高的一个，同时HP也是全角色最少的一个，经常是敌人的头号目标。（~O~）注意保护她的话还是一个狠角色。

クノン　　属性：机

从アルディラ小时候一直保护和帮助她的机器人。当然，她也正在为增加自己的感情而努力着。

能力分析：到后期同样可以使用两次道具，还有无视敌人ZOC保护层的特技“勇猛果敢”。实用性一般，使用长枪的她可以起到一定的辅助作用。

加入条件：

在5话的中央管理设施中与她对话并选择“违う气がするけどな”。

在第6话的リペアセンター中与她对话并选择“うれしかったから”。

在第7话的リペアセンター中与她对话后，在旁边发生事件战斗。

第9话结束后，便会发生特殊情节“乱れた振り子”并会出现战斗。（战斗没有难点，不再详细说明）

在第10话的ラトリクス・リペアセンター与他对话便会加入

ヴァルゼルド　　属性：机

在上一次岛内战争中被遗弃的战斗型机器人。被主人公从废料场中救起，为报答与主人公一起作战。

能力分析：猫太认为它是物理攻防最强的角色，并且可以装备枪和攻击力高的钻子。物理攻击完全无视，大可以把他设置成反击状态做前锋。

加入条件：

在第8话中，前往スクラップ置き场与它对话。

在第10话中，前往スクラップ置き场与它对话。

在第11话中，前往スクラップ置き场与它对话后发生战斗。结束后加入同伴。

鬼妖界集落

キュ－マ　　属性：鬼

机界的护人，做事非常认真的鬼忍。对任何人都恭恭敬敬，但对于恋爱问题却很胆小。

能力分析：攻击和回避仅次于スカ－レル之下，但他却有可以装备增加魔防的服饰这个优势。后期有可怕的技能“居合斩”，是一招非常狠的技能。

ミスミ　　属性：鬼

鬼妖界集落里最受人敬仰的鬼女，拥有强大的魔力以保护村子的安危。对儿子スバル的事很看重。

能力分析：拥有平均的攻击力和魔力，在战斗时可以任意转换攻击方式。由于鬼属性可以提升到S级，所以也是个值得培养的角色。

スバル　　属性：鬼

鬼女ミスミ的宝贝儿子。虽然还是个小孩，但志气很高。一直崇拜着自己已故的父亲。

能力分析：游戏初期角色中惟一可以使用斧的角色，所以攻击力绝对不用怀疑。到后期除了攻击力外，他还可以移动4格的范围，非常霸道。

加入条件：

在第5话中与在村子的他对话

在第6话中与在村子的他对话

在第8话中与在村子的他对话并选择“それはどうかな？”。

在第10话结束后会发生特殊情节“母と子”，之后便加入队伍。

灵界集落

ファルゼン（ファリエル）　　属性：灵

在上一次岛内的战争中被烧死的女孩灵魂，由于不可以消耗太多的灵力所以一直藏在铠甲里。在晚上便会外出活动。

能力分析：由于可以装备重装和巨剑，所以物理攻防高便成为了她最大的优点。但同样也突出了她的缺点——怕魔法，一不小心就可能被“秒杀”哦。后期有让敌人不能反击的无耻技能“绝对攻击”。

フレイブ　　属性：灵

为救助ファリエル而辞去天使一职的堕天使。在ファリエル身边一直保护着他，在两人长久的相处下，似乎产生了感情。

能力分析：物理攻击、魔法攻击和回避都比较高的角色。由于他会飞，所有无视所有的地形。特技“加护の祈り”可以回复异常状态，比较实用。

加入条件：

在第5话中与他对话时选择“大变だね”。同时在灵界部落里会发生战斗。

在第6话中与他对话时选择“好きだから”。

在第9话中与他对话时选择“そうじゃない！”。

在第10话后的夜会话中与ファリエル对话。

完成以上的对话在11话结束后便会出现特殊情节“魂の行方”，然后加入队伍。

幻兽界集落

ヤッファ　　属性：兽

幻兽界的护人，虎型的亚人族。依靠经验和野性做出判断。喜欢与スカ－レル一起喝酒。（这种地方也会有酒？）

能力分析：因为拥有让自己狂暴化的技能“雄叫び”，所以攻击力得到保证。缺点就是狂暴化后防御力比较低，一不小心就很容易被围攻致死。

マルルゥ　　属性：兽

花之妖精，在主人公刚来时负责导游一职。平时也是传达口信的“信鸽”。后来也加入了学生的行列。

能力分析：由于能够使用无视障碍物的武器弓，所以绝对是辅助攻击的最佳同伴。特殊能力“应援”更是可以增加同伴的必杀攻击几率。

帝国军

アズリア　　属性：灵

主人公小时候的军校同学。由于二人当时都是班上的尖子，所以互相认识。由于现在的利益冲突而成为敌人。

能力分析：由于在13话才能加入同伴，所以初始的数值已经很高。尤其是技能“先制”更是在敌人攻击前先出手，还有攻击两次的“ダブルアタック”，实力超强。

加入条件：

前提条件：战斗死亡人数尽可能少，而且尽量不要拔剑。

在第7话的剧情对话中选择“话をする”。

在第8话的剧情对话中选择“道を让る”。

在第12话的夜会话中选“？？？”后便会发生特殊情节“终わりなき誓い”并发生战斗。（战斗没有难点，不再详细说明）之后连同角色ギャレオ一齐加入。

ギャレオ　　属性：兽

一直作为アズリア的副官而战斗。对于海盗们的行为非常反感，所以由始至终都不肯承认他们，甚至是作为海盗同伴的主人公。

能力分析：与カイル旗鼓相当的格斗型角色，但防御力比较低，只要数值加得合理的话依然是一个狠角色。

特殊人物

メイメイ　　属性：鬼

贯穿上一作和本作的神秘角色。表面上一个爱喝酒的商店老板，但真正的身分却非常神秘。从情节上看他具有穿越任何地方的能力。

能力分析：由于她在最终战中不能登场战斗，所以建议玩家不要专门去培养她。不过他的能力普遍比较强，所以有时间的玩家不妨练着玩。

加入条件：

在第9话中找她玩命运轮盘游戏，中了特赏便可以得到“メイメイの手纸”，之后她便会加入。

※以上的角色如果没有注明加入条件的就是固定加入的角色。玩家在大地图中活动的时间内尽量要跟非事件的角色对话，这样才能保证所有同伴加入。

系统说明

操作方法

菜单画面	
方向键	移动游标
○	确定
×	取消
△	查看说明／状态
L1（R1）	切换角色

大地图	
○	进入该地点／与此地点的角色对话
□	切换可进入的地点（红点）
×	加快游标活动的速度
L1（R1）	切换区域的移动
R2+ ×	加快对话的速度

战斗前准备画面	
○	确定
×	取消／改变角色起始位置画面
△	查看说明／状态
START	进入战斗

战斗中	
○	确定
×	取消上一次移动／消除召唤效果
□	改变角色的方向
△	查看角色状态
START	进入战斗设定菜单（包括回合结束）

www.plumbook.com

战斗说明

◆游戏的战斗系统采用了回合制。每场战斗开始都是我方首先行动。在我方行动的回合中，角色的行动顺序是随意的。

◆当游标指定一个位置时左上方会出现该地形的高度，有些上移数值低角色的不能跳上高的台阶。

◆几乎每场战斗都会出现装有召唤石的宝箱，而且宝箱上嵌有有颜色的灯。每回合这个灯都会改变颜色，不同的颜色代表打开时得到相应颜色的召唤石：红色→鬼属性、绿色→兽属性、黑色→机属性、紫色→灵属性、灰色→无属性、闪烁的颜色→全属性石取得各一个。

◆改变角色的方向很重要，背后偷袭敌人的话可以得到1.5倍以上的伤害。除此以外，高低差的攻击依然是“《召唤之夜》系列”的制胜要素。除了远程攻击的武器外，重剑和斧在高的地形向低地形攻击也会造成额外的伤害。

◆经验值是战斗结束后，再按等级所需自由分配的。在FREE BATTLE中撤退的话，就会按照你杀死敌人数量计算，道具也是一样。

◆角色的待机型设定也是战斗的一个要点。对于使用远程攻击的敌人最好可以切换成“见切”，当然，也要因人而异。（具体的技能说明请看下面的介绍。）

◆有些战斗在进入战斗画面后会出现“FIGHT WITH BRAVE”的字样，其实就是说明本关会出现BRAVE CLEAR，只要满足以下的4个条件便可以取得：1.参加战斗的角色要低于规定等级；（在攻略中会说明，几乎是每场战斗只允许升一级）2.不可以有任何角色死亡（包括召唤兽）；3.尽量不使用回复道具（有传言是3次以下）；但可以使用回复魔法、海贼便当和鱼饵；4.召唤兽不可以超过召唤者的等级。只要满足以上几个条件，就等于BRAVE CLEAR。CLEAR的次数直接影响队伍能力的取得，所以大家要努力哦。

◆本作也在战斗地图中新增加了障碍物，他们都可以用物理攻击破坏。但有一些障碍是带有毒性攻击和爆炸效果的，具体可以看障碍物的颜色。灵活利用这些障碍物对战斗有一定的帮助。

◆站在浮游的障碍物旁边可以得到减少召唤魔法攻击的效果。

◆角色到达一定的等级就会转职，第一次转职大概在15～18级之间，第二次转职大概在25级左右。转职之后除了改变称号外，还可以增加移动范围、技能和召唤等级等。

迷你游戏

在游戏中一共出现过6种迷你游戏，成功通过游戏的话可以等到奖品或者金钱，其中还包括稀有装备哦。除了奖品之外，玩累了玩家还可以通过这些迷你游戏来缓解一下战斗的压力。以下介绍一下这几个游戏的玩法。

钓鱼

玩法：首先是选择鱼饵，鱼饵可以通过战斗或者其他迷你游戏获得，好的鱼饵当然就能钓出更值钱的鱼，运气好的甚至能钓到召唤石和特殊装备。选择鱼饵后按下○就是把鱼钩放入海中，这时画面的中央会显示浮子的状态。当浮子沉下去时再按下○就会进入收线的状态，这个时候只要连打○×□△这四个按键直到右下的能量槽满，鱼便可以上钩。在拉鱼状态下最好不要○×□△4个按键同时按下，要有先后顺序地按，熟练一下便没有难度。

命运轮盘

玩法：只要你拥有“清酒·龙杀し”去找道具店的メイメイ选择“ルーレット”便可以进行。玩法很简单，全靠运气。扔中不同颜色就可以得到相应的奖品。而第9话的特赏更是让メイメイ加入的“メイメイの手纸”。清酒·龙杀し除了可以在战斗后获得外还可以在打地鼠的游戏中赢得，一定要多收集哦。

跳青蛙

玩法：首先大家要记住□按键是左边、△按键是中间、○按键是右边。如果你熟练记住的话那么你就已经踏出了胜利的一步。玩法也很简单，只要在30秒内利用水面上的荷叶跳到终点就可以。在这里要小心不要踩中枯萎的黄色小荷叶，一旦踩中就会失败。还要注意的就是在大块的枯萎黄色荷叶不能停留太长时间，不然也会失败的，只要玩家熟悉了其实也不难。

打地鼠

玩法：以玩家作为中心，在40秒时间内对周围6个方向出现的地鼠攻击。方向键↑是上面的洞，L1和R1是左上方和右上方的洞，方向键←和→是左下方和右下方的洞，方向键↓是下面的洞。打中地鼠会出现相应的得分，而打中召唤兽テテ则会扣分，打中炸弹虽然不会扣分但是会因为爆炸而拖去很多时间，尤其是连环的爆炸更是要命，所以要看准才打。只要得到60分以上便可以得到清酒·龙杀し，超过80分更可以得到奖品。

模仿秀

玩法：有点像以前PS上《槌槌大作战》中的模仿游戏。只要在左上方的能量槽没有消耗完之前模范右边的指令便可以，这个是考验玩家对PS手柄按键的熟悉度和记性。只要失败一次便得不到奖品，但只是失败一两次的话还可以得到少量的金钱。（幸好观众们给的不是鸡蛋呀！）

博彩机

玩法：投入每种颜色的召唤石1～3个，然后按下○键停止转动的数字。如果停下来的3个数字是一样的话便可以得到道具或者是画材等好东西哦。中奖率也蛮高的，认为自己不需要那么多召唤石的话可以去试一试运气。

技能一览

技能名称	类型	技能说明
誓约の仪式	主动型	把装饰（特殊武器和防具）和召唤石结合成召唤石或装备
拔剑觉醒（改）	主动型	主人公的专用技能，使用后进入暴走状态。
暴走召唤	主动型	以普通召唤的2～3倍威力召唤魔法，使用后失去当前的召唤石。
ストラ	主动型	消耗20点MP回复40点HP。
エルストラ	主动型	消耗40点MP回复80点HP。
バリストラ	主动型	消耗60点MP回复120点HP。
チャージ	主动型	蓄力让自己的物理攻击力上升。
诱惑のまなざし	主动型	让敌人进入魅了状态。
必杀の一击	主动型	消耗120点MP对敌人造成2倍的伤害。
あっ!	主动型	让对方转移视线的大伤害攻击。
居合い斩り	主动型	横一列范围的贯通攻击。
秘剑・紫电绝华	主动型	对敌人发动正常物理攻击力1.5 倍的攻击。
卫星攻击	主动型	造成一定范围的攻击，对BOSS效果减半，不会伤害到己方角色。
放电	主动型	对周围的人发动麻痹攻击
远距离攻击	主动型	根据使用者的属性对远距离的敌人攻击，消耗MP和威力随等级提升而增加。
フローラルアロー	主动型	用花粉使对方睡眠。
应援	主动型	增加指定角色的物理防御和必杀率。
雄叫び	主动型	让自己进入“狂化”的状态。
拔いの印	主动型	拔出指定角色被附体的召唤兽。
拔いの仪式	主动型	拔出指定范围内角色被附体的召唤兽。
加护の祈り	主动型	回复指定角色的异常状态和和HP。（随等级变化）
乱れ击ち	主动型	对横一列的3格范围进行乱射攻击。（必须装备枪）
テレポート	主动型	无视高度差的移动。
サリトビの术	主动型	无视高度差的移动。
见切	待机型	对投具、枪和弓的攻击增加回避率。
敏俊	待机型	对投具、枪和弓以外的武器攻击增加回避率。
魔抗	待机型	受到的召唤攻击伤害和效果减小。
返しの刃	待机型	反击威力上升。
幻实防御	待机型	受到召唤攻击时会切换成MP伤害。
先制	待机型	在受到物理攻击时，只要对方在物理攻击范围内便会先制攻击。
ユニット召唤	被动型	可以召唤出辅助型的召唤兽
眼力	被动型	身体周围形成小型的ZOC保护层，使敌人不容易靠近。石化、麻痹、睡眠和魅了状态时无效。
威压	被动型	身体周围形成中型的ZOC保护层，使敌人不容易靠近。石化、麻痹、睡眠和魅了状态时无效。
斗气	被动型	身体周围形成大型的ZOC保护层，使敌人不容易靠近。石化、麻痹、睡眠和魅了状态时无效。
勇猛果敢	被动型	无视敌人的ZOC保护层。
ド根性	被动型	濒死时誓约失败后的惩罚无效。
逆境	被动型	攻击等级比自己高的对手时必杀率增加。
ガチンコアタック	被动型	正面攻击敌人时伤害增加，反击时无效。
スペシャルボディ	被动型	由于是机械，所以不怕任何异常状态。但“应援”依然有效。
バックアタック	被动型	背后攻击敌人威力增加。
心眼	被动型	不会因为敌人在不同方向攻击而增加伤害。
ダブルムーブ	被动型	牺牲攻击增加一次移动。
ダブルアタック	被动型	牺牲移动增加一次物理攻击。
百药酒寝	被动型	对自己使用道具酒一定是回复HP的效果，但会因此而进入睡眠状态。
浮游	被动型	可以通过移动禁止的区域。（但是不可以停留在上面）
アイテムスロー	被动型	可以远距离对同伴使用道具。
ダブルアイテム	被动型	牺牲攻击和移动使用两次道具。
狙いうち	被动型	使用投具和枪攻击时，无视人物的障碍。（与弓一样）
全凭依无效	被动型	附体召唤攻击无效。
全异常无效	被动型	异常攻击无效。
火事场のバカ力	被动型	濒死时攻击力上升。
抗魔的领域	被动型	在身体周围形成魔法防御层，使附近的同伴（包括自己）减少所受到的魔法伤害。
再生能力	被动型	每回合自动回复HP。
绝对攻击	被动型	让对手不能反击。
魅了攻击	被动型	攻击时追加魅了效果。
うつせみの术	被动型	在战斗中可以回避一次战斗不能的伤害。
瞬间移动	被动型	无视高度差的移动。
吸收攻击	被动型	使用物理攻击命中敌人后吸收一部分HP。

www.plumbook.cn

召唤辞典

召唤兽要通过相应的召唤石＋特定的装饰品或特殊装备在战斗中使用技能“誓约の仪式”得到，比如机无性召唤石＋万能ナベ便可以得到召唤石サモンマテリアル。当然，不是每一个装备都对应所有的召唤石，如果仪式失败的话便会落下一个垃圾砸中仪式使用者，还会扣除几点的HP。成功的话便可以得到一个嵌有召唤兽的召唤石，装备上后便可以拥有召唤该召唤兽的能力。下面介绍猫太在游戏中所收集的召唤辞典和朋友提供的资料，虽然不全，但希望对玩家有帮助。

机

召唤兽名称	可合成的物品
アール	学生专用
ライザー	ブリキのゼンマイ、红莲札、召魔の水晶
ゴレム	ゴーレムペイン、宇宙からの石板、坏れた帝国勋章
ドリトル	チタンねじ、磁气ネックレス、海贼旗　メイメイの手纸
ベズゾウ	新绿皇子1000、ガドクトウ、魔光の宝剑、ネコわんど、晶灵剑、异世界の腕时计
グラヴィス	マグマストーン、ハードストーン、武艺のくし
インジェクス	ウィルスガード、お香ランプ、ヴァーナの花弓、ゴージャスリング
フレイムナイト	超小型着火装置、必杀の卷物
エレキメデス	电气モーター、棘の王冠
ナックルボルト	ハイパーボルト、四界の指轮、兽界の书
机神ゼルガノン	ロコランゼ92S、シニスタ-666、合金无线机
ヴァルハラ	オーバーロード、王の书
でんちマン	液漏れ电池

鬼

召唤兽名称	可合成的物品
オニビ	学生专用
ミョージン	铃のお守り、かきかたの本、新绿皇子1000
ナガレ	ニガウリかんざし、真っ青になる首轮、坏れた帝国勋章
ムジナ	ブクブク茶釜、防尘スカーフ、召魔の水晶、暗のカンテラ
ギョロメ	一つ目の勾玉、ふろしきマント、ガドクトウ、红莲札、邪眼のローブ、メイメイの手纸
シシコマ	唐草のお守り、マグマストーン、お香のランプ、必胜のお守り
狐火の巫女	咒破の卷物、四界の指轮、ヴァーナの花弓、シニスタ-666、ゴージャスリング
金刚鬼	鬼封札、电气モーター、棘の王冠
ノロイ	わら人形、マジックテープ
鬼神将ゴウセツ	必杀の卷物、灵姬の锡杖、汉气サーベル!
マシラ众	忍びの卷物、宇宙からの石板、兽界の书
龙神オボロ	鬼无射の弓、王の书

灵

召唤兽名称	可合成的物品
キュピー	学生专用
ポワソ	水夫のお守り、かわいい手镜、海贼旗、召魔の水晶、星幽の杖
ペコ	召灵の杖、咒破の卷物、水晶の腕轮
ピコリット	小さな教典、护りの指轮、トゲトゲオカリナ、新绿皇子1000、ビー玉、魔光の宝剑、プリティ植木钵、みんなの手纸、花柄マント、メイメイの手纸
タケシー	かみなりハンカチ、魔石のピアス、电气モーター
圣母プラーマ	おもちゃの王冠、不思议な壶、时の怀中时计、ロコランゼ92S、ヴァーナの花弓、ゴージャスリング、カネルの发留め
ダークレギオン	お香ランプ、マジックテープ、オーバーロード、キャプテンハット
ブラックラック	ダークローブ、暗のカンテラ、鬼封杀、わら人形
天使ロティエル	召灵剑、宇宙からの石版
パラ・ダリオ	棘の王冠、四界の指轮、シニスタ-666
ホーンデット船长	血染めの海贼旗、鬼无射の弓
沙棺の王	怨王の锡杖
圣铠龙スヴェルグ	灵姬の锡杖、王の书

兽

召唤兽名称	可合成的物品
テコ	学生专用
テテ	ブリキの勋章、トゲトゲオカリナ、ブリキのゼンマイ
プニム	真っ青になる首轮、咒破の卷物、召灵剑
タマヒポ	兽のしっぽ、防尘スカーフ、ポワポワベスト、ガドクトウ、メイメイの手纸
セイレーヌ	きれいな贝壳、鳞のローブ、ウィルスガード
ジュラフィム	花の首饰り、かきかたの本、召魔の水晶
セクシ-No.2	ゴージャスリング
ドライアード	プリティ植木钵、血染めの海贼旗、ヴァーナの花弓、ルシャナの发留め
ナックルキティ	ネコパッチ、ネコわんど、汉气サーベル! 、手编みのマフラー
スライムポット	不思议な壶、忍びの卷物
クロックラビィ	时の怀中时计、宇宙からの石板、四界の指轮、白金の怀中时计
ワイヴァーン	飞龙の牙、荒天华玉
ペンタ君	ペット手帐、オーバーロード
牙王アイギス	兽界の书、王の书

无

召唤兽名称	可合成的物品
サモンマテリアル	万能ナベ、真谕の腕轮、水夫のお守り、かわいい手镜、护りの指轮、目觉まし时计、召魔の水晶、ダークローブ、时の怀中时计、メイメイの手纸
メモリーデスク	みんなの手纸、不思议な壶
石细工の土台	ビー玉、ポワポワベスト
巨像の拳	魔光のピアス、石の拳
レジストパネル	お香ランプ、宇宙からの石板、海男の勋章
假面の石像	磁气ネックレス、邪眼のローブ、ゴーレムペイン
シャインセイバー	学术教本、魔光の宝剑、召灵の杖、晶灵剑、手编みのセーター、合格のお守り
ダークブリンガー	暗のカンテラ、飞龙の牙、必杀の卷物、シニスタ-666
反魔の水晶	水晶の腕轮

队伍能力

队伍能力（パーディ能力）是在本作中新登场的要素，在战斗中能起到关键的作用。但要取得所有的队伍能力并不是件容易的事，除了要取得BRAVE CLEAN外，有些更是要在通关后奖励得到，以下介绍其中22种队伍能力的入手方法：

名称	入手方法	作用
海贼便当	在第2话的事件战斗中自动取得	在事件战斗开始时取得道具海贼便当
安全宣言	使用“誓约の仪式”失败10次后取得	使用“誓约の仪式”失败后变成回复HP
魔石探索	主人公、学生、ヤード和4个护人成功使用“誓约の仪式”作成召唤兽后	战斗结束后追加一个召唤石
お宝发现	4名海盗都转职一次后取得	战斗结束后取得额外的道具
作战会议	平均等级达到15时取得	战斗中我方全体物理攻击必杀率上升10%
成分强化	战斗中使用回复道具增加20%的使用效果	ソノラ、クノン和マルルゥ在战斗中使用回复道具
应急手当	每回合我方全员HP回复5点	取得15次的BRAVE CLEAR，且カイル和ファルゼン2转
支え合いの精神	每回合我方全员MP回复5点	取得15次的BRAVE CLEAR，且アルディラ和ヤード2转
万能袋	特殊装备（有星形的标记）和装饰一共有20～25个左右被全部使用“誓约の仪式”	装备品以外的特殊道具也可以进行“誓约の仪式”
秘传召唤阵・机	召唤和誓约一定次数的机属性的召唤兽	召唤机属性召唤兽时所需MP值减少20%
秘传召唤阵・鬼	召唤和誓约一定次数的鬼属性的召唤兽	召唤鬼属性召唤兽时所需MP值减少20%
秘传召唤阵・灵	召唤和誓约一定次数的灵属性的召唤兽	召唤灵属性召唤兽时所需MP值减少20%
秘传召唤阵・兽	召唤和誓约一定次数的兽属性的召唤兽	召唤兽属性召唤兽时所需MP值减少20%
秘传召唤阵・无	召唤和誓约一定次数的无属性的召唤兽	召唤无属性召唤兽时所需MP值减少20%
盟友の绊	召唤出所有的ユニット召唤兽	在战斗中召唤出辅助召唤兽时它的等级+3
蛮勇の战歌	取得5次的BRAVE CLEAR	反击时攻击力上升
幸运のまじない	取得8次的BRAVE CLEAR	在FREE BATTLE中得到贵重物的几率上升
适材适所	取得10次的BRAVE CLEAR	使用特殊能力所消耗的MP减少20%
准备体操	取得11次的BRAVE CLEAR	战斗开始时我方全体HP最大值增加10%
ひとときの瞑想	取得13次的BRAVE CLEAR	战斗开始时我方全体MP最大值增加10%
无名の护方阵	取得15次的BRAVE CLEAR	我方全体受到的无属性召唤伤害减轻
用心の心得	取得17次的BRAVE CLEAR	我方全体受受到的反击伤害减轻
召唤灾害保险	取得21次的BRAVE CLEAR	使用召唤魔法对我方造成伤害时减轻80%
勇者の传记α卷	通关后的特典，通关次数＝α	战斗后取得经验值上升α×20%
金储けの秘诀α	通关后的特典，通关次数＝α	战斗后取得金钱上升α×20%

特殊结局

イスラ结局

◆只有在2周目后才会出现；◆第1话的船上选择“甲板に行く”；◆与イスラ见面后的连续3话的夜会话当中选择“？？？”；◆第8话在得知放火事件后找鬼妖界部落的パナシェ谈话；◆イスラ背叛后与机界部落的アルディラ谈有关イスラ的事情；◆第16话中与アズリア谈话时选择“本当にそうなのかな？”；◆16话的战斗结束后与イスラ对话时选择“あなたの望みを闻かせて！！”。

カルマ结局

★尽量拔剑（最好每场战斗都拔）；
★尽量选择攻略上推荐的选项；
★战斗死亡人数尽量要多。

满足以上条件，在12话结束后直接跳入最终话“微笑みの代价”。以这个结局通关的话只可以继承召唤辞典和无限界廊。

要想进入番外篇必须要满足以下的条件：

番外篇

■尽量不要拔剑；■尽量使用攻略上的推荐选项；■战斗中尽量不要让角色死亡；■尽量要对イスラ冷言冷语；■ヘイゼル登场的战斗中都要把他击倒。

满足以上条件后通关时可以得到“秘密笔记”，里面记载了进入番外篇的特殊指令。在番外篇中会出现大量《召唤之夜2》的角色，有兴趣的玩家一定要挑战一下哦。

www.plumbook.com

第1话 突如其来的开端

嗯…… 这里是什么鬼地方，刚才是有人在叫我吗？怎么我完全没有见过这样的景色。冷静一点，我要从头开始慢慢想起自己的事情……自己是一个贫穷家庭出身，不久便进入了军校，由于犯下错误所以辞职。海边……海，船！是船！我刚才还在船上的，我终于想起来了……

数日前…… 突然当上家庭教师的我觉得真的不可思议，而且要负责的学生还是帝国首屈一指的大贸易商的儿子（女儿）。（※以下出现决定学生的选择，详细看前面的同伴简介。）最后在管家的再三叮嘱下，我便和这位新学生乘船向工船都市的军学校出发。

在船上，看来这个学生的心情并不是太好，可能第一次跟外人去那么远的地方吧。正在迷惑时突然船振动得很厉害，原来是海盗们在攻击这艘船，但奇怪的是，为什么要攻击一艘普通的客船呢？身为军校出身的我，看到自己的学生受惊肯定要挺身而出，我冲了出去摆平了几个士兵。（BATTLE）突然天色变暗，也同时刮起了狂风暴雨，学生不小心掉进了海里，我二话不说跳进海里救他。正当我以为自己会死的时候，突然脑海里传来一个声音：需要力量吗？向我伸手吧！继承我的力量吧！

再回到海边，突然发觉学生不知道哪去了。正在慌张之际，突然听到了学生的叫喊声。沿着走过去发现他被一些暴走的召唤兽所围困。但我身上的武器已经不见了，想不了那么多，冲过去吧。奇怪的声音再次出现：武器的话是有的，只要召唤我，把我解放便可以了！根据奇怪的指示，我的身体发生了变化，手上也出现了一把绿色的剑，先不管！把敌人解决了再说。（BATTLE）“当你需要力量时就召唤我吧。我与你的心同在！”听到这个声音后我变回了原来的样子。

CHECK POINT

※一开始需要选择主人公的性别、姓名和得意的召唤属性。性别不同会影响对话，但不会影响流程。

※游戏开始不久后选择两次“自分のこと”和一次“最近のこと”。

※管家会询问你的强项，选择“武术です”就是重视物理攻击类型，选择“召唤术です”便会是重视召唤攻击类型。

※在船上选择“船内をぶらつく”和“甲板に出てみる”会对下段情节有影响。

※被海盗攻击后会出现路线A.“行动あるのみ”和路线B.“样子を见よう”，不同的选择会影响下面的几场战斗和一小段剧情，下面会作出说明。

※在海边发觉自己没有武器时选择任何一个选项都可以。

VS 海盗战

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

GUEST：士兵×2

要点：选择了A.“行动あるのみ”的话，会在甲板上遇到カイル。战斗开始后，我方会处于地图的中间位置，被敌人们包围着。选择了B.“行动あるのみ”的话，会在甲板上遇到ソノラ。而战斗开始后，我方会处于地图的下方位置，同样被敌人们包围着。作为游戏的第一场战斗，难度并不是很容易。幸好还有两个士兵帮忙，只要注意不让主人公被围攻和注意拿斧的海盗便可以取胜。

VS 暴走召唤兽

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：蓝色的敌人会施放水属性攻击，如果选择战斗型主人公的玩家就要小心。但由于主人公一开始便是拔剑觉醒的状态，所以可以说是无敌。“乐胜乐胜！”

第2话 活泼的漂流者们

流程：はじまりの滨边→岩滨（BATTLE）→岩滨→アジト近边（BATTLE）

第二天早上，我到处收集一些可以用的装备和道具，毕竟有总比没有的好。在与刚睡醒的学生说话时，可恶的肚子突然发出叫喊，好歹我曾经是个军人，这种事难我不了。

拿起一根树枝，绑上一条线，再加上地上挖出来的虫，简陋的鱼杆完成！（迷你游戏）在学生半信半疑之下，吃下了刚才钓上来的鱼。让他意外的是这样烤的鱼竟然非常美味。再次回到开始的海滨，学生说明了昨天是为了救助身旁的召唤兽所以才做出那样的举动，看来这孩子还是有爱心的嘛！到处走走，便来到了旁边的岩滨。发现船上的其中两名海盗也在这里，（在第1话的房间里如果选择路线A的话见到的就是カイル＆ヤード，选择路线B的话便会是ソノラ＆スカーレル）冤家路窄！想不到他们也那么命大，不用多说了，先打一场再说！（BATTLE）胜方当然是我们，而海盗们也承认了我的实力。现在他们倒是想邀请我们到他的海盗船做客。知道自己现在的处境后也只好答应他们。来到损坏的船旁，突然发现气氛有点不对劲。原来他们的另外两名同伴被怪物袭击，为了帮助他们，战斗在所难免。（BATTLE）敌人的数量确实是太多，我不得不召唤那把剑来消灭它们。想不到海盗中的召唤师ヤード会对我的这个举动有那么大的反应。据他的解释，这把剑叫做“碧之贤帝”，具体说明要等其他人谢过我才作详细的解释。

CHECK POINT

※在与海盗们战斗后会出现选项，无论选择什么都对流程没有影响。

※在对暴走召唤兽的战斗中，GUEST 角色就是没有加入同伴的另外两个海盗。

VS 海盗战

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

GUEST：辅助召唤兽

要点：由于有召唤兽的帮助，战斗形成了2VS2平均势力的局面。此场战斗的难度不高，如果对方有ヤード的话要小心他的召唤魔法，对方有ソノラ的话便要注意他的远程攻击。战斗结束后二人成为同伴。

VS 暴走召唤兽

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公7级以下，其他角色6级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公或者カイル（ソノラ）战斗不能

GUEST：カイル＆ヤード或ソノラ＆スカーレル

要点：战斗一开始，另外两名海盗便会被怪物围住。要尽快解决敌人，不然只靠2人的力量确实是有限。有机会的话可以利用周围黑色的爆炸木桶对敌人造成伤害。要注意鱼人的攻击力比较高。战斗后另外二人成为同伴。

第3话 暴走者的岛屿

流程：船内的各个房间→船长室→分歧（BATTLE）→集いの泉→学生的房间

吃过早饭后我决定做回我那份“有前途”的工作——教师，正式帮助这位学生上他的第一课——召唤术基础。想不到这家伙还懂一点点知识呢，但知道的不多。课程结束后大家都在船长室集合讨论，海盗们的攻击客船的目的就是为了主人公手上的剑。因为那把剑有着不平常的能力，原本也是“无色的派系”的拥有物。派系打算使用这把剑进行一个邪恶的计划，于是海盗们便要在剑的运送途中抢夺走。与船上的所有人对话后，众人决定在这个岛中寻找船的零件。由于众人的意见不一，所以要由我来投票决定。当我们来到这个搜索地点时，想不到等待我们的却是一大堆怪物。（BATTLE）敌人的数量好像越来越多，幸好这个地方的管理人终于出来帮我们摆脱了这个困境。他邀请我们到中央的集中之泉与其他区域的所谓“护人”见面。原来人类在这里根本就不受大家的欢迎，因为人类召唤了他们出来，然后把他们遗弃在这个岛屿，所以他们非常憎恨人类。虽然我不停地在辩护，但似乎没有起到多大的作用。晚上正当要跟学生说清楚来龙去脉时外面突然传来了爆炸声，在船上同样获救的帝国军ビジュ在四处杀虐，实在是看不过眼，上吧！（BATTLE）把他们击退后，护人们也开始接受我。（夜会话选择“？？？”的话可以得到选择选择搜索地点的护人所送的装饰）

CHECK POINT

※在船长室讨论时无论选择什么选项都不会影响结果。

※当决定同意谁的意见时，其实就是决定下一场战斗地点和今后的一些事件的变化。详细请看后面的攻略。

※决定要追问的护人其实就是决定下一场战斗的NPC角色。

※在遇到帝国军的ビジュ时选择任何一个选项都不会影响流程。

VS 防卫机器（投ヤ－ド一票）

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公8级以下，其他角色7级以下。（所有选择都相同）

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：本关千万不要让魔防低的カイル冲向前方，因为对方有3个会使用属性攻击的机器人，一不小心的话很容易挂掉。建议先用ヤ－ド把物理攻击的机器人干掉，然后再用主人公和ソノラ把属性攻击的机器人也收拾。也要注意会爆炸的箱哦！

VS 鬼·妖怪（投カイル一票）

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

攻略禁忌&3DM-SMW
www.plumbook.cn

要点：由于战斗场地不利，再加上对方拥有4个使用远程武器的雪女，所以不可以把ヤード这个低防御力的召唤师放在前面。スカーレル在战斗中不能出场，前锋的首选看来就是防御力高的カイル了。ヤード最好在后面担当回复的角色。

VS幽灵（投ソノラ一票）

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：本场战斗比较轻松，虽然ヤード不可以出场，但是有这帮物理攻击的家伙已经足够应付了。因为幽灵们的防御比较低，建议采用快攻方式。注意雷精的放雷攻击便可以“乐胜”。

VS兽人（投スカーレル一票）

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：由于ヤード不可以出场，攻击兽人的任务就显得比较有点吃力。テテ会使用岩属性攻击，所以也是カイル的大忌。有些高的台阶会导致我方某部分武器不能攻击，所以要计划好进攻的位置。使用引诱战术的话会比较轻松。

VS ビジュ率领的帝国军

BRAVE CLEAR要求等级：主人公9级以下，其他角色8级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公或护人战斗不能

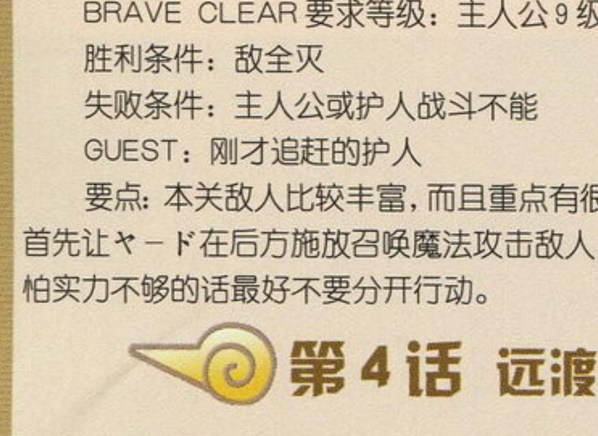
GUEST：刚才追赶的护人

要点：本关敌人比较丰富，而且重点有很多带毒的磨菇障碍，所以行动一定要谨慎。首先让ヤード在后方施放召唤魔法攻击敌人，然后前锋部队全部向一个方向前进，如果怕实力不够的话最好不要分开行动。

第4话 远渡而来的糊涂鬼

流程：学生的房间→船外→4个集落→集いの泉→集いの泉（BATTLE）

由于护人们的帮助，我们的船已经开始修理。正当我散步时，遇到了一个严重脱水的女孩。（玩过上一作的玩家肯定很熟悉）救活了这个叫メイメイ的女孩后，作为感谢她也带我们去她开设的商店，并送给我一些东西。看来以后有需要还是可以在这里购买装备的。帮学生上了一节“武器实用技术”课程后，（众人怒：做广告吗？）花之妖精マルルゥ邀请我到集中之泉，本想连同学生一起，但他好像有什么心事似的，而其他人更是有所顾虑，所以我只好自己一个人去了。由于不是所有的护人都对我打开了心扉，所以还得要到处走走，跟其他的护人和这个世界的居民聊聊。幸好有マルルゥ这个导游带领，不然我肯定要迷路了。到各个集落参观并与其他护人和居民聊天后，感觉大家还不是太冷淡。突然来到一个像是遗迹的地方，本想问マルルゥ，但她始终不肯开口，后来护人说明了里面有很多怪物，所以叫我不要接近那里。再回到集中之泉，护人们在讨论最近出现的盗贼事件，并且他们知道是人类做的。为了弄清事实，我也决定一同参加讨伐队伍。回去与其他人商量此事，想不到学生突然发脾气跑了出去，不管怎么样，先追出去看看什么事！但学生始终不肯说出原因，真拿他没有办法。讨伐盗贼团出发，谁知道对方竟然是カイル的死对头——海盗ジャキーニ。（在上一作中同样出现过）对于这帮家伙真的没有什么好商量的，教训一下他们就是了。（BATTLE）偷了东西的人还是要受到惩罚的，为了补偿自己的过失，我勒令他们把偷来的粮食种起来，于是他们便成为了岛上的农夫。



CHECK POINT

※在讨论盗贼事件后出现选项，选择“わかりました”的话便立刻出发然后发生战斗，选择“相谈させてください”的话便可以在大地图中继续活动。

※在与海盗门讨论盗贼事件时学生突然跑出去，这时就算选择追不追出去也不会影响流程。

VS海盗ジャキーニ

BRAVE CLEAR要求等级：主人公10级以下，其他角色9级以下。

胜利条件：击倒ジャキーニ

失败条件：主人公战斗不能

GUEST：如果在第二话中选择投ヤード或ソノラ一票的话NPC就是アルディラ和ファルゼン。如果选择投カイル或スカーレル一票便会是キュウマ和ヤッファ。

要点：本场战斗敌方没有召唤师，但却有4个使用投具的敌人，所以要尽量避免我方的召唤师落单。注意ジャキーニ有一招“あっ！”会让被攻击的角色受到巨大伤害，所以尽量一回合把他干掉。如果对自己的实力有心的话，大可以采用分散战术。战斗结束后两位NPC护人加入同伴。

第5话 自己的容身之所

流程：仓库→灵部落（战斗）→与其他部落的人对话→道具店→鬼妖界部落（ミス

ミ）→幻兽界部落（BATTLE）

正当要到其他集落中探访时，学生竟然主动提出要上课。本打算让他尝试把上次救回来的召唤兽定下契约，想不到他一下子就成功，看来这孩子还真是有潜力。正当要去钓鱼时竟然遇到了一名奄奄一息的男子，慌忙把他送到去机界部落接受治疗，幸好机器人クノン说他并没有大碍。在灵部落遇到了受伤的雷精灵，天使フレイズ送他回去后反而受到其他怪物的攻击，（BATTLE）幸好我及时赶到才安全地把这个小家伙送回去。拜访ミスミ时，没想到她也想儿子スバル认我做老师，我一个人很难做出决定，最后我说要回去与现在的学生商量一下。学生很勉强地同意了，而且还要我承诺一定不可以影响他的学习。第二天，我在集中之泉旁建了一个小教室，学生除了现在的这个外还有スバル和小狗パナシェ，后来连妖精マルルゥ也加入进来。最终以吵架完场，而且把学生也气走了。虽然我追赶过去并努力地解释，但似乎也是白费力气。突然帝国军出现，并且抓走了学生。得知此事后的我急忙飞奔去救人，想不到对方竟然是军校时的好朋友アズリア。看来她现在是什么也听不下去，幸好其他人也及时赶到，看来一场战斗是在所难免了。（BATTLE）最后我还是动用了那个力量才战胜了他们，为了学生，我是必须这样做的。

CHECK POINT

※在第一次活动时间中，注意要到灵界部落与フレイズ谈话并选择“大变だね”。

※在第一次活动时间中，注意要到机界部落与アルディラ谈话并选择“违う气がします”。

※在鬼妖界部落与キュウマ谈话时最好选择“すごいですね”。

※在跟ミスミ聊天时无论选择什么选项结果也是一样。

※在追赶学生时无论选择什么选项结果也是一样。

VS暴走召唤兽

BRAVE CLEAR要求等级：主人公11级以下，其他角色10级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公或フレイズ战斗不能

GUEST：フレイズ

要点：本次战斗没有什么难度，要注意一下敌方的攻击都带上睡眠效果或者毒效果。想取得BRAVE CLEAR也不难，只要多装备回复异常状态的召唤石，便可以减少道具的使用量。フレイズ的技能“加护の祈り”也带有回复异常状态的功能。

VS帝国军

BRAVE CLEAR要求等级：主人公11级以下，其他角色10级以下。

胜利条件：击倒ギャレオ和ビジュ

失败条件：主人公或学生战斗不能

GUEST：学生

要点：目前为止难度比较高的一场战斗。杂兵还说得过去，有两个BOSS级的角色确实是比较难对付。建议召唤师尽量保留MP对付魔防比较低的ギャレオ，因为他的攻击很强，而且有待机型的“返しの刃”，近身战可说是绝对不利。学生应一开始就向下方移动以保证安全。战斗结束后学生也加入战斗行列。

第6话 被招来的探访者

流程：学生的房间（课程）→船外→各个部落迂回→机界部落（事件）→机界部落（クノン）→鬼妖界部落（スバル）→集いの泉（BATTLE）→各个部落迂回→废坑（BATTLE）

“失败乃成功之母”这句话永远是对的，重新开办后的小学校果然比以前更有气氛了。来到机界部落探访上次救回来的男子。看来他的情况已经好转，并告诉我他的名字叫イスラ。为了让这位新客人更加高兴，我决定了带他四处走走，认识这个岛屿的居民，他也好像很乐意跟我一起走。当我们来到一片枯萎的森林时，气氛完全被打破，究竟是谁把这里破坏了呢？回去集合之泉跟护人们打听到最近出现很多带有毒性的蚁虫，把森林都破坏了。其中的一名护人要求我跟他到那个禁止的遗迹中探索，并要求我拔剑把遗迹解放，这样就可以让这个岛得到更好的运作。但是当我拔剑后觉得头部剧痛，幸好另外一位护人及时阻止。看来之前的护人带我来是有目的的……正当二人发生口角的同时，身边涌出了一大堆蚁。（BATTLE）解决了这些家伙后，大家便聚集到集中之泉商讨进攻这些蚁的总部一事，毕竟擒贼要先擒王，蚁后才是我们的目标。大家都同意后便出发向着这条凶险的路线前进。（BATTLE，由于战斗难度比较大，大家在之前一定要有所准备。）由于大伙们的同心协力，终于把这只可恶的女王虫给收拾掉了。マルルゥ还为我们开了盛大的晚会，我第一次在这个岛屿感受到和谐的气氛。

CHECK POINT

※今后几话都会出现这样的课程，其中选择不同的课程学生可以提升不同的数值或

攻略志&3DM-SMW
www.plumbook.com

者学得技能。

绘を描くことにしよう→アニメ素材

集落の见学に行ってみよう→护卫兽用アイテム

基础の反复练习をしよう→体力：HP ＋ 10　魔力：MP ＋ 10

※在船外与スカーレル对话会出现选项，选择第二项他会十分高兴。

※在灵界部落与フレイズ谈话并选择“好きだから”

※在机界部落与クノン对话时选择“うれしかったから”

※在集いの泉对话会出现选项，选择“わかった”便立刻出发战斗。

※带主人公去遗迹的护人就是第3话你要追赶的护人，而前来阻止的护人就是第3话投票去的区域所在的护人。

※在遗迹前无论选择拔剑与否结局都是一样的。

VS 召唤虫

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 12 级以下，其他角色 11 级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：由于本场战斗只有 3 人可以出场，所以在出击前一定要准备好必要的召唤魔法。敌人有麻痹攻击和毒攻击两种，有防御此类效果的装饰品应优先考虑。只要保持 3 人紧贴在一起，要完成本场战斗也不是难事。

VS 女王虫

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 13 级以下，其他角色 12 级以下。

胜利条件：击倒女王虫

失败条件：主人公战斗不能

GUEST：没有成为同伴的两名护人

要点：由于有两名护人一定要出场的，令人选的自由度大大降低。建议对自己的实力没信心的玩家不要分两边走，要靠在一边前进，而且分成前锋和后盾两个部队比较安全。人选方面，建议使用スカーレル。女王蚁每回合会回复 65 的 HP，并且会反击，所以尽量减少与它正面冲突。步步为营才是制胜关键。战斗结束后两位护人加入同伴。

第 7 话　心中的杂念

流程：学生的房间（课程）→道具店→各个部落迂回→机界部落（クノン BATTLE）→青空学校→森（事件）

第二天：海盗船的 4 人谈话→与第 2 话追赶的护人谈话→船外（事件）→暁の丘（BATTLE）

最近几天都做了相同的梦——与アズリア有关的梦。由于女王虫一战后，大家都积极地交流起来，这是谁都想看到景象。但我倒是担心帝国军那边的情况，毕竟大家都是困在这个岛上的人类。来到机界部落见到クノン在帮アルディラ拿药，本以为很平常，想不到不久后便听到剩余的蚁还在废坑周围活动这个消息。我第一时间就想到了クノン有危险，飞奔去帮助她消灭剩下的蚁。(BATTLE)

由于长期的战斗，我觉得非常疲倦，在森林中不知不觉便睡着了。突然听到拔剑的声音，睁开眼睛时，自己的脖子已经被アズリア的剑尖指着。这家伙为了顾全面子硬要和我单挑，但遭到我的连番拒绝，原因是我根本就不想伤害任何人。眼看我快挡不住她的剑时，幸好ソノラ等人的及时出现并阻止了她的行为。正当双方快要交战时，被我阻止了，因为在森林中战斗的话会造成很大的损失。回到船上后，海盗 4 人组因为我与剑的问题，把ソノラ也弄哭了。晚上，学生要我告诉他アズリア与我的关系。我们从进入军校便开始认识，因为我们两个都是班上的优等生，所有从竞争对手变成好朋友。她是出自名门家的女儿，由于弟弟从小多病，所以她代替了弟弟担当进入军校的使命。但在后来他被分配到海战队，我被分配到陆战队，再加上我突然的辞职，所以到现在才见面……

正当我在整理着最近所发生的时间时，帝国的ギャレオ突然出现并向海盗们发出挑战书。看来这场战斗也不能避免，惟有接受了。在暁之丘上，我的话アズリア似乎完全听不进去，她的心只在想如何完成任务，看来只有开战了。(BATTLE) 最后还是被卑鄙的ビジュ用大炮给打断了战斗，我一怒之下召唤了剑的力量把大炮给破坏掉了。在最后アズリア仍然不肯听我说的话，我开始觉得迷惘了，眼泪也情不自禁地流了下来……

CHECK POINT

※课程选择基本跟上次差不多，连续选择基础练习的话效果会越来越显著。选择“がんばった……”的话可以得到一个装饰品。

※在暁の丘面对アズリア时要先选择“そんなことない”，然后再选择“あきらめない”。如果起初就选择“わかりました”的话会直接进入战斗。

VS 召唤虫

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 14 级以下，其他角色 13 级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公或クノン战斗不能

GUEST：クノン

要点：有过上一话对女王虫的经验，本场战斗应该会比较轻松。但也要注意其中几个敌人的等级相对比较高，而且攻击力和防御力都比较强，只要玩家尽量给主力角色装备上防止麻痹的装备便可以轻松取胜。

VS アズリア率领的帝国军

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 14 级以下，其他角色 13 级以下。

胜利条件：击倒アズリア

失败条件：主人公战斗不能

要点：本关的敌人数量十分多。而且还拥有各个兵种，实在是难以对付。建议使用引诱战术，把敌人一个一个引过来干掉。由于ギャレオ没有全异常防御，可以用暗冥魔法或者麻痹魔法把他固定，然后使用远程攻击对付他。而アズリア的特技秘剑・紫电绝华十分霸道，对我方防御力低的角色有一击必杀的效果。

第 8 话　卑鄙的人

流程：学生的房间（课程）→机界部落（クノン）→机界部落（スクラップ场）→鬼妖界部落（スバル）→森→各个部落迂回→与第 2 话中追赶的护人对话

第二次自由时间：与所有的居民谈话→集いの泉（事件）→森（事件）

为什么只有我才可以使用这把剑呢？这个问题一直在围绕着我。“因为只有你才是合格者，你完全可以继承我的精神和力量……”神秘的声音再次响起，怎么喊都停不下来，当我再一次召唤时身体变得异常辛苦。我再次恳求护人告诉我这剑的来历。他也被我的真诚所感动，只好告诉了我他说知道的一切——这把剑是在岛上诞生的，就是说这个岛也是由无色的派系所建造。但由于派系内部存有异议，所以发生了一场大战，为了不让派系的秘密外传，所以制造出这两把藏有巨大力量的剑。护人认为只要我使用这把剑，就可以让沉默的遗迹再度复活，让这个岛屿恢复以前美好的日子。突然学生告之要到集中之泉集合，大家有话要说。

众人说刚才有人纵火，并怀疑是帝国军的所为，幸好及时发现并扑灭了，现在要做的事就是向岛屿上的居民报告。报告完毕再回集中之泉，发现帝国军在森林中鬼鬼祟祟地不知道搞什么。为查清他们的目的，只好跟他们面谈。见面当然又是一场争吵，纵火事件好像与アズリア她们完全无关，再说我也不认为她是这样的人。无奈之下只好不再阻止她们行动，マルルゥ慌忙前来通知大家スバル被捉了做人质。赶到现场，原来又是ビジュ这家伙，更让人意想不到的就是イスラ竟然是对方的间谍，之前一连串的纵火时间都是他做的。而且更让人震惊的就是他居然是アズリア的弟弟。イスラ以スバル做人质，要求我把剑交出来，人命重要，我毫不犹豫地把剑交出，并要求イスラ放开所有的人质。イスラ履行了诺言把スバル放走，但他现在要的是我的性命，不然他就把整条村的人给杀死。为了大家，我也很乐意接受这个条件。就在剑快要砍下来时，アズリア帮我挡住了，她看到弟弟变成这个样子觉得很讨厌。与此同时ミスミ也对敌人进行攻击，战斗也随即开始。(BATTLE) イスラ最后让召唤师一齐施放魔法，打算将我们全灭。我虽然手中没有了剑，但我一定要保护所有的人。这时奇迹再次出现，被抢去的剑再次回到手中，只用一击就把敌人击退了。

CHECK POINT

※在本话开始不久会见到イスラ并出现选项，应选择“黙っている”。

※课程中选择“战い方の短所……”后学生可以学得技能“见切”。

※在机界部落与クノン对话时选择“そんなことない”。

※在机界部落的スクラップ场与ヴァルゼルド对话。

※在鬼妖界部落与スバル对话时选择“そうかな？”。

※在第二次自由时间中与机界部落的アルディラ谈话时应选择“そうかもしれません”。

※在第二次自由时间中与鬼妖界部落的ミスミ谈话时应选择“そっ、それはちょっと”。

※在与アズリア谈话时选择“道をゆずる”。

※在イスラ询问主人公时选择“条件をのむ”

VS イスラ率领的帝国军

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 15 级以下，其他角色 14 级以下。

胜利条件：击倒ビジュ和イスラ

失败条件：主人公战斗不能

GUEST：ミスミ

要点：本关ミスミ会强制登场，他的狮子奋发可以增加己方角色 20% 的攻击力，十分实用，建议让他保留 MP 全里应付ビジュ和イスラ。其他要注意的就是敌方的 3 个手枪兵，不要让召唤师走得太前。战斗结束后ミスミ加入同伴。

第 9 话　老师的休假

流程：挑选同行的角色（BATTLE）

岛上的居民给我安排了一天的休假，让我可以在疲倦的战斗中放松一下。话虽如此，

www.plumbook.cn

但我根本就没有目的，难道要像学生时代那样睡一整天吗？玩了一整天后，所有人都累坏了，但这样的休假真是很久没有尝试过。突然听到远方的爆炸声，难道又是帝国军？赶去幻兽的部落时，发现又是海盗ジャキーニ搞的鬼，这家伙似乎受不了农夫的生活，公然向我发出了挑战。为了让他能安安稳稳地工作，只好接受他的挑战。由于マルルゥ被当场指骂，所以也加入同伴一起对付这帮家伙。（BATTLE）胜负不用想也知道，

战斗后他说其实是为了让我们能更有效率地迎击敌人所以才故意发起的一次混乱。这家伙，其实是一个好人呢。

CHECK POINT

※在机界部落与クノン对话时选择“そうじゃない”（女主人公时是“违うんです”）

※选择不同的同行角色只会对前往的游玩地点有所不同，不会影响流程。

※在游玩中选择去跟不同的角色谈话和选择去不同的地点玩也不会影响流程。

※本话结束后会出现分支故事，其中出现的选项无论选择什么也不会对クノン的加入有影响。

VS 海盗ジャキーニ

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公16级以下，其他角色15级以下。

胜利条件：击倒ジャキーニ

失败条件：主人公战斗不能

GUEST：マルルゥ

要点：地形非常恶劣的一场战斗，一开始我方全体都处于下方的地形，要攻上去实在是难。而且横向的武器不能攻击3格高度的地形，所以只能靠大剑、远程攻击和召唤魔法。实力强的话可以分两边夹攻，如果想拿到BRAVE CLEAR还是老老实实地全体向ジャキーニ发动总攻击。ジャキーニ的技能“あっ！”还是要注意的。战斗后マルルゥ成为同伴。

第10话 纠缠不清的真实

流程：学生的房间（课程）→アジト滨边（BATTLE）→机界部落（クノン加入）→机界部落（スクラップ场）→各个部落迂回→集いの泉（BATTLE × 2）

学校里的气氛越来越好，学生们也越来越听话。帮学生上完一节家教课程后，他突然问起了我为什么要进入军校。那是因为我小时候父母就身亡了，当时无论我怎么样哭也没有人可以帮我，一直到最后，我终于想通了，要做一个比任何人都坚强的人，这样我才不会觉得痛苦。

在外出转了转，看见海盗ジャキーニ的弟弟オウキーニ在向我求救。他拼命拉着我到海边，在这里看到ジャキーニ和他的船员在鬼鬼祟祟地挖着地面。原来他们找到了所谓的藏宝图，所以在此找寻宝藏。结果宝藏没有挖出来，亡灵却有一大堆，这家伙可真会惹麻烦……（BATTLE）

在集中之泉思考的时候听到遗迹附近有打战的声音，走过去看到一名护人在与亡灵们战斗，正当我要拔剑帮忙时他却阻止了我。他告诉我这些亡灵就是对我的剑有所反应。

那些亡灵是上次战斗留下的死者们，它们不是因为结界而无法离开这个岛，而是被我手上那把剑的力量吸引。为了解开地下遗迹的谜题，我决定连同海盗们一起去探个究竟，与他们商量好后立刻出发。我用拔剑打开了大门后，预料中的事情也出现了，那就是一大堆的亡灵。（BATTLE）暂时解决了它们后，终于来到了地下的秘密基地，并发现了一个奇怪的装置。我召唤出拔剑之力，神秘的声音果然响起了：终于都解放了，常年累月的黑暗，终于都要完结了。我突然感觉到身体不受控制了，意识与思想被慢慢吞噬。众人试图阻止，但却受到护人阻拦。另外一个护人也赶来，两个护人由于意见不合再次发生争吵。我的意识开始慢慢消失，剑的灵魂打算把我的记忆给覆盖掉。カイル和ヤード试图救我，但由于我身体周围出现了一层魔障壁，所以攻击对我完全无效。最后由于学生凄惨的哭声，“对！我说过要保护你的！”在我不屈的意志之下，终于把剑的灵魂给赶走。两个护人继续争吵，我得去阻止他们无畏的战斗。想不到跟过来的除了护人外还有イスラ，他以为我受伤后就容易欺负，但我可以告诉他这个想法是错误的。（BATTLE）再次受到失败的イスラ很没趣地撤退了。

CHECK POINT

※在机界部落与クノン对话时最好是选择“なにを读んでる”。

※第一次在遗迹遇到的护人是第3话投票去的区域所在的护人。

※在遗迹深处阻止众人帮助主人公的护人就是第3话选择要追赶的护人。

VS 亡灵

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公17级以下，其他角色16级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公或者ジャキーニ战斗不能

GUEST：ジャキーニ和オウキーニ

要点：这场战斗虽然看上去有很多敌人，事实上都很弱，而且ジャキーニ和オウキーニ的实力都很强，要对付的只有船长幽灵一个。有附体召唤的话可以降低它的移动或者攻击防御，然后再慢慢虐待它。

VS 亡灵召唤师

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公17级以下，其他角色16级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：这场战斗，对方的两个敌方弓箭手简直就是召唤师的死对头，在走上地图的两边的台阶时刚好隔着一个空位让他们疯狂地射击，所以十分棘手。先分开两队分别解决下方的4个敌人比较划算。上到台阶后最好先把中间的障碍物破坏，（小心被石化）增加在中间位置可活动的空间。

VS イスラ率领的帝国军

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公18级以下，其他角色17级以下。

胜利条件：击倒イスラ

失败条件：主人公战斗不能

要点：本场战斗难度并不大，开始时先分开两支队伍把左右两边的敌人全灭。由于对方有几个用枪的，所以低防御的召唤师尽量不要靠前。可以把回避率高スカーレル作为前锋人员。イスラ仍然是比较弱，也没有什么可怕的特技，只是回避率比较高就是了。

第11话 昔日的照片

流程：各个部落迂回→学生的房间（课程）→与吵架的两个护人其中一个谈话→与吵架的两个护人分别谈话→集いの泉→船长室（BATTLE）

自从上次两个护人发生争吵后便一直没有来往，为了让他们和解，我只好充当一次“和平大使”了。但是两人一直不肯与我见面，正当我烦恼时，学生竟然把我唤醒了，现在根本没有时间等两个护人给我回答的时间，不管了！这就去找他们谈谈。找到其中一人后，他不但肯与我见面，而且还告诉了我这个遗迹的来历。最后另外一位护人也到来，而且还连同其他同伴，这一切都是学生做的好事。以前在大战中护人们原本一直处于有利的地位，但由于两把剑的封印，他们便失败了，而且还被弃置在这个岛上。经过我们长时间的说得，两位护人终于肯同意我把剑再次封印在遗迹上。虽然封印的途中出现了一些问题，但总算是成功了。

回到船中，原以为可以松一口气，想不到アズリア竟然再次向我发出挑战，但我的剑已经封印了，说什么也没有用。アズリア始终不肯相信，惟有使用暴力了。（BATTLE）这个时候，怪事发生了，剑再次在我的手中出现。更奇怪的就是天气由刚才的大晴天变成了乌云密布，这情形就像在船上一样。为什么……究竟为什么剑还要回到我的手中！

CHECK POINT

※在学生的课程中选择“协力して战ってみましょう”的话，学生的召唤兽可以学得新的召唤魔法。

VS アズリア率领的帝国军

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公19级以下，其他角色18级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：本场战斗千万不要轻举妄动，一定要谨慎从事。战斗开始最好先找一个角色去引诱ビジュ和他身边的几个小兵下来，然后以最快的速度收拾他们。然后再用这个战术去引诱ギャレオ那一边的，最后才全体向アズリア的小队进攻。行动一定要小心，一旦惊动了其他部队，BRAVE CLEAR就难以保证了。

第12话 黄昏的来临

流程：学生的房间（课程）→机界部落的スクラップ场（ヴァルゼルド加入）→各个部落迂回→滨边→集いの泉（BATTLE × 2）

众人调查发现遗迹并没有活动过的迹象，究竟是什么原因会让剑再次回到我的手上呢？我来到机界部落的废弃场再次探望上次救出的机器士兵，想不到他突然暴走了，真搞不懂这台机器。（BATTLE）幸好有クノン等人的及时帮助，不但打倒了这个名叫ヴァルゼルド的机器士兵，还帮助它修复了机能。为了报答我的恩情，它也决定要做点事，从今天起机界部落的门口就多了一位守护者了。来到海边看见学生们在争吵，小狗パナシェ说见到有船经过，其他的学生谁也不信他，看来事情的确是有点古怪。来到集中之泉，原来另外两位不知情的护人正在责备吵架的二人呢。这时マルルゥ再次慌张到来，并告

www.plumbook.com

之帝国军的人要找我。这次他们对我发出最后的挑战状，看来アズリア终于沉不住处气了。既然是这样的话，我也没有必要躲避，就来个最后的了断吧。(BATTLE)アズリア终于承认了自己的失败，而她的脸上也终于露出了真正的笑容。イスラ突然大笑，告诉这才是真正的开始。海面突然出现很多船，更涌出一大堆敌人，他们并不是帝国的士兵，而且还把剩下的帝国士兵以很残忍的手段杀死。这种场景实在让人不能忍受。(BATTLE) 敌人实力很强，我们好不容易才打开一条血路。这时有一个人影在夕阳下走过来，他就是无色派系的大干部——オルドレイク，这次来的目的回收这块祖先留下的岛屿。但他的第一个目标当然就是我手上的剑。我的第一反应就是召唤剑的力量进行反抗，但大干部就是与众不同，无论我采用什么样的攻击都对他无效。正当剑就快要从我头上砍下时，アズリア再次帮我挡住了，不过她自己也吃了一记魔法。祸不单行，连自己的弟弟イスラ也因为要顾全大局而砍了自己的姐姐一刀。我用尽了所有的力量再次召唤剑的力量，这次的变身让オルドレイク也十分震惊，最后他们也先行撤退了。

CHECK POINT

※在课程中选择“集落のみんなの手传いをしましょう”会什么都得不到……

※在去集中之泉之前，一定要做好充分的准备，因为连续的两场战斗都有一定的难度。

※本话结束后会出现分支故事，其中出现的选项无论选择什么也不会对アズリア的加入有影响。

VS ヴァルゼルド

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 20 级以下，其他角色 19 级以下。

胜利条件：击倒ヴァルゼルド

失败条件：主人公战斗不能

要点：只可以用简单来形容这场战斗，除了ヴァルゼルド会利用地形来远程攻击外，其他的杂兵简直就是不堪一击。

VS 帝国军

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 20 级以下，其他角色 19 级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：虽然战斗一开始我方仍是处于低处，但敌人的部队也不集中，慢慢攻上去还是不难的。移动时要切记贴着墙壁的边上走，尤其是召唤师等低防御力的角色，这样才可以避免受到远程攻击的敌人伤害。由于 BOSS 级的敌方角色一共有 4 个，所以召唤师的 MP 要尽量保留到最后。アズリア的特技秘剑 · 紫电绝华仍然要小心。

VS 无色的派系

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 21 级以下，其他角色 20 级以下。

胜利条件：敌全灭

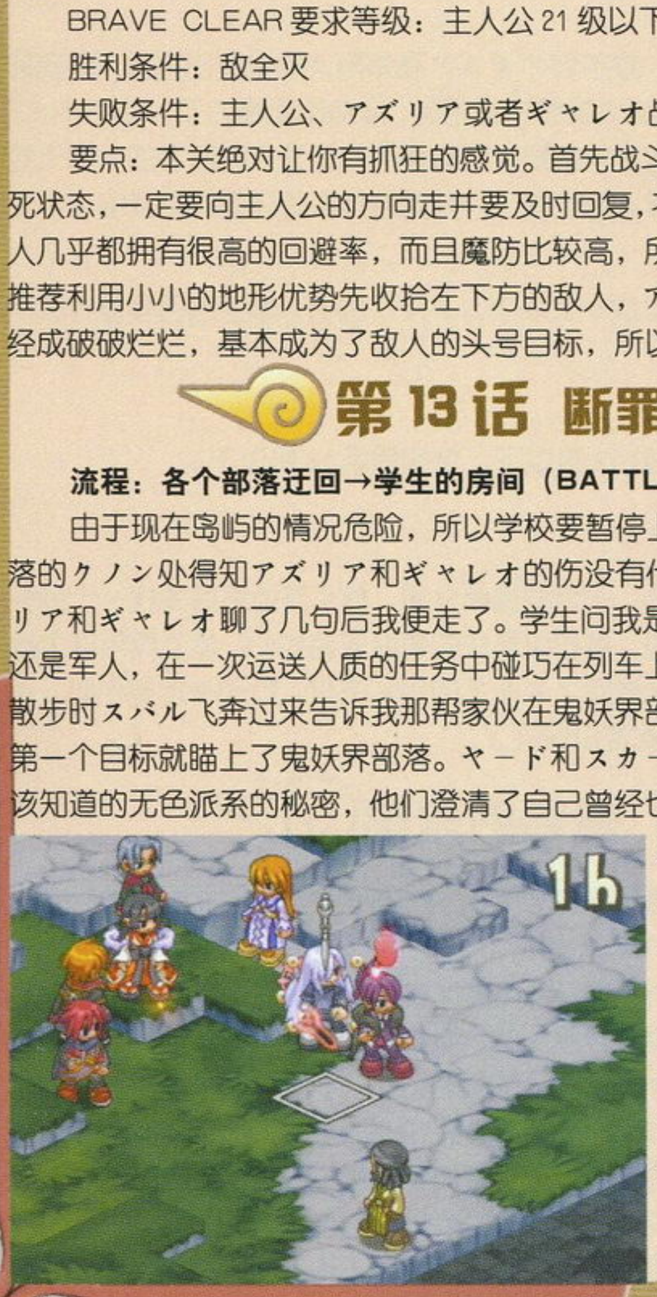
失败条件：主人公、アズリア或者ギャレオ战斗不能

要点：本关绝对让你有抓狂的感觉。首先战斗一开始アズリア和ギャレオ都处于濒死状态，一定要向主人公的方向走并要及时回复，不然会成为对方的远程敌人的目标。敌人几乎都拥有很高的回避率，而且魔防比较高，所以本关的难度绝对是 9.5 颗星。猫太推荐利用小小的地形优势先收拾左下方的敌人，アズリア和ギャレオ身上的装备品都已经成破破烂烂，基本成为了敌人的头号目标，所以 2 人最好把待机型改变为防御。

第 13 话 断罪之剑

流程：各个部落迂回→学生的房间（BATTLE × 2）

由于现在岛屿的情况危险，所以学校要暂停上课了。在周围转了一圈后，从机界部落的クノン处得知アズリア和ギャレオ的伤没有什么大碍，并且可以探望他们，与アズリア和ギャレオ聊了几句后我便走了。学生问我是如何认识他父亲的——那个时候是我还是军人，在一次运送人质的任务中碰巧在列车上遇到同是人质的学生的父亲。在外面散步时スバル飞奔过来告诉我那帮家伙在鬼妖界部落捣乱。他们在进行所谓的狩猎取材，第一个目标就瞄上了鬼妖界部落。ヤード和スカーレル突然冒出并说了一些一般人不应该知道的无色派系的秘密，他们澄清了自己曾经也是对方的一员，但由于对这种行为太反感，所以背叛了组织。而ヤード更是オルドレイク的得意弟子。ヤード和スカーレル同时陷入困境，为了救他们，一场战斗又随即展开了。(BATTLE)正当以为又结束时，イスラ再度向我们发起挑战，对于已经伤痕累累的我们来说，继续战斗的话会十分辛苦，但根本没有选择的余地。(BATTLE) 想不到イスラ会使用使用“拔剑召唤”召唤出红之暴君外，还可以立刻治疗伤口。我也召唤出剑的力量与イスラ对决，但似乎他的力量要比我的大很多。我们的互相打斗让整个小岛都摇动起来。最后双方决定休战，以免发生两败俱伤的局面。



CHECK POINT

※在与アズリア和ギャレオ聊天时会出现选项，无论选择什么也没关系。

VS 无色的派系

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 22 级以下，其他角色 21 级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公、ヤード或スカーレル战斗不能

要点：战斗一开始ヤード或スカーレル要向主人公方向撤回。然后一起先向左上方的ヘイゼル方向进攻，然后再折回去收拾シェリーヌ和ビジュ。シェリーヌ的魔法攻击力很强，魔防低的角色要注意，同时也不要聚集在一起。

VS イスラ

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 23 级以下，其他角色 22 级以下。

胜利条件：击倒イスラ

失败条件：主人公战斗不能

要点：イスラ和ウィゼル基本上是你不惹他他不反击的角色，这样一来在对付士兵方面就可以全力以赴了。ウィゼル虽然有恐怖的技能居合斩，但只要不去碰他，直接收拾掉イスラ就可以了。再要注意的就是イスラ有拔剑召唤，只要你把他打死一次他便会自动使用，但本身数值就不高的他就算拔剑也只是个纸老虎而已。

第 14 话 被粉碎的东西

操作学生：询问每个地点→はじまりの滨边

操作主人公：幻兽界部落（BATTLE）→船长室（BATTLE）

早上醒来，听到カイル一伙在谈论着我的事，他们打算让我直接攻入无色的总部消灭イスラ，因为只有我手上的剑才可以与之抗衡。虽然到最后他们发现了我的存在，但我装着什么都没听到。我决定到外面走走，让自己轻松一下。与此同时，アズリア告诉了大家我当初辞去军人一职的真正理由。学生突然出现在我的身旁，他把刚才得知我辞职理由的事告诉我，我显然没有什么特别的反映，反而我告诉他他和我小时候很像，都是失去了父母的孩子，所以才引起共鸣。

来到菜田，发现オウキーニ的女朋友シアリィ正在采摘蔬菜，在她走后不久，オウキーニ便慌慌张张地走来告诉我シアリィ不见了。后来在幻兽界看到她在被无色派系的士兵所围困。怎么说也是未来大嫂，救人是肯定的。(BATTLE) 看来经过这一役之后喜酒更是走不掉了。

最后我也想通了，同意众人的意见攻打イスラ等人。到了悬崖边，イスラ好像已经等了我很久的样子，アズリア这位姐姐的语言已经不能再打动这个冷血的弟弟了。(BATTLE) 在我的苦苦相求之下，イスラ好像觉醒了一些东西，他要我把他杀死，这样才能把剑拿走。但这样的事，我怎么能做得出呢？无论是对アズリア的约定，还是对自己内心的责备，我都不能做出这样的事。想不到イスラ利用了我在犹疑的这个机会，拔剑后向我偷袭，我顺手把剑挡在身前，但毕竟是イスラ用尽了全身气力的一击，我的剑被震碎了几块。正如ウィゼル所说，剑代表人的心灵，剑被打碎的话使用者的心灵也会因此而破裂。我的心突然痛得厉害，イスラ的笑声、同伴们震惊的声音、学生的叫喊声和兽界护人ファルゼン为保护我被魔法击中的烈火声，慢慢地模糊了……イスラ最后连オルドレイク都叛变了，猛地向着他的身体插上一剑，而ビジュ也在混战中无辜死亡。

VS 无色的派系

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 24 级以下，其他角色 23 级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公或オウキーニ战斗不能

GUEST：オウキーニ和ジャキーニ

要点：本场战斗也不是很难，オウキーニ和ジャキーニ的等级比较高，而且实力也不俗，所以不必特意去保护他们两个。利用爆炸的桶可以对敌人造成不少的伤害，反之自己也要小心尽量不要在爆炸桶旁停留。

VS イスラ

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 24 级以下，其他角色 23 级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

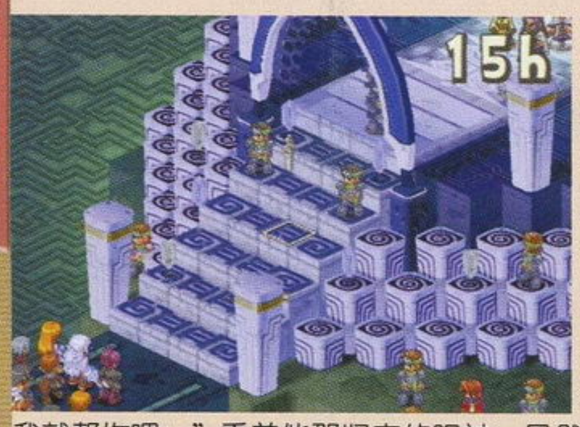
要点：又是一场处于地形劣势的战斗。如果角色没有 3 格跳跃能力的话就不要派他出场了，因为在台阶处根本上不了。战斗开始时建议我方先用一到两个远程攻击的角色把上面的弓兵收拾掉，(强烈推荐ヴァルゼルド，只要把他的待机型改变成反击，然后放在一个对方弓兵打得中的位置便可以两三个回合解决掉) 而召唤师等防御力低的角色就要尽快走到墙壁旁，避免受到弓箭的伤害。三个 BOSS 的实力不会高得令人发指，所以小心行事的话胜利还是很容易入手的。

www.plumbook.cn

第15话 唯一的答案

流程：询问每个地点→寻找喜欢的角色→遗迹的入口（BATTLE）

为什么……我只是想尽力保护大家而挥动那把剑而已……这个真的难吗？有谁可以告诉我……告诉我在这里究竟有什么意义。ソノラ走过来，匆忙地告诉我学生失踪了。但我根本就没有感觉，只是潜意识告诉我不得不去找他。走过了很多地方，受到了不少人的支持，同时更受到不少的责骂。虽然我知道我现在这个样子确实是很落迫，但我根本想不到别的办法去改变我自己。在不知不觉，我竟然走到了上次战斗的地方，为什么我会来这里？正当我在疑惑时学生的召唤兽突然出现并拉我到悬崖下，我向下一看发现学生竟然躺在地上，幸好并没有什么大碍，很快他便清醒过来。看着他手上的几块剑的碎片，我立刻明白了发生什么事。这傻孩子以为把剑拼起来我的心也会回复到以前那样，但这有可能吗？“谁说不行的？”突然ウィゼル走来冒出了这句话，“本来我想要回收这把剑的，但如果你真心要复活这把剑的话，我就帮你吧！”看着他那坚定的眼神，虽然知道他是敌人，如果他要抢的话也不必对我这个手无寸铁的人说这番话。跟着他到所谓的修理工房，竟然是メイメイ的商店，而且看上去二人还是曾经认识的。经过一番追问，メイメイ说他就是传说中的魔剑锻造师，想不到这老头有这样的来历。ウィゼル让学生做他的助手，而他也要让我出去寻找自己内心坚强的意志。当我出去把所有的事告诉了最在意的人后，回来时我的剑已经修复了，但……我召唤后觉得比以前更有力量，而且剑的光芒也以往的绿色变成了更加温和的蓝色。



另一方面，カイル和其他护人打算一口气攻进无色派系的总部，他们知道我现在的状态非常差，根本不可能再走进战场，所以也没有告诉我这件事。当我得知他们有这样的举动时，匆忙赶到无色派系的总部并协助他们。（BATTLE）尽管カイル他们完全不是オルドレイク的对手，但此时的我已成为了一颗幸运之星。增强后的我一下子便把他们收拾掉了，オルドレイク吃了失败的苦头，立刻乘船放弃了这个岛。

CHECK POINT

※在ウィゼル问你相不相信他时选择“信じる”。

※在寻找能让自己内心坚强的角色时，可以挑自己认为最喜欢的，这不会影响任何流程。

※在画面显示カイル他们一伙的事情后会出现活动时间，要记录或者练级的话就趁现在。

※战斗结束后会追加ヘイゼル的情节，前提条件是ヘイゼル有份登场的战斗都要把她击倒，发生后在通关时可以得到“秘密笔记”。

※夜对话只可以跟好感度最高的人谈话，这会影响结局的哦，而好感度的提高除了对话外还有平时的夜对话。

VS 无色的派系

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 25 级以下，其他角色 24 级以下。

胜利条件：击倒オルドレイク

失败条件：主人公战斗不能

要点：作为倒数第二话的战斗，本场战斗的确有一定的难度。就拿ウィゼル的居合斩来说，范围一列的攻击确实很恐怖，召唤师被打中更有可能当场战斗不能。另外就是オルドレイク的暴走召唤，HP 不超过 200 的非召唤系角色被打中必死无疑。对付他们只有先将其他的士兵逐个击破，然后无视其他两个 BOSS 级人物一口气把オルドレイク收拾。

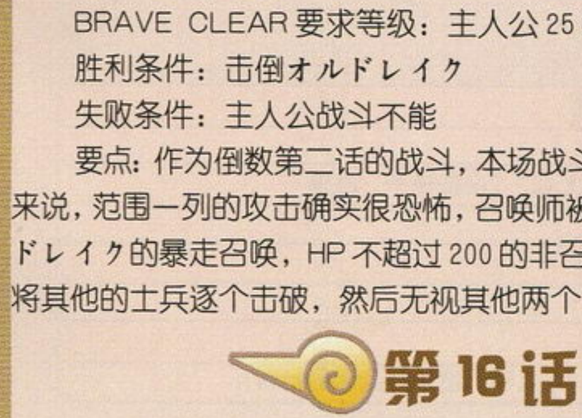
第16话 他的愿望

流程：各个部落迂回→青空学校→はじまりの滨边（BATTLE）

学校重开，学生们又回到了活泼的样子。然后就是给学生的最后一节课，因为要教的都差不多没有了，所以只好让他接受最后的考试。现在剩下的问题就只有イスラ那边了。

岛上的居民与我们越来越融洽，这点是很值得高兴的。来到集中之泉，アズリア说有事情要跟大家说，那就是イスラ的过去。估计イスラ是被附上了病魔的诅咒，所以一直被病痛缠绕，可能无色的派系给了他一种“药”让他可以恢复健康，所以才会造成现在的这个样子。而这个药估计就是他手上的封印之剑——红之暴君。

来到海边与アズリア商讨时，ギャレオ突然出现并告诉我们イスラ在遗迹的中枢不知道在搞什么。赶到现场イスラ不但无视我们的劝说，还召唤出一大堆亡灵向我们发动攻击。（BATTLE）战败后的イスラ变得更加疯狂了，我再次召唤剑的新力量，一下子把他那把“红之暴君”砍成粉碎状，这下子真的无法修了。被打回原形的イスラ并没有死心，明明知道不可能打倒现在的我，仍然不肯承认自己的错。突然，他的口中吐出鲜血，而五官的其他部分也开始有血流出。虽然ヤード和カイル不停地使用回复技能，但是一点效果都没有，看来没有了那把剑之后，イスラ变回了以前多病的少年。オルドレイク再次出现，这家伙还没有离开这个岛屿，他把自己当初如何欺骗イスラ的事述说了一遍，イスラ知道被骗多年后气愤之下用最后剩余的力量召唤剑的力量冲向オルドレイク。结果反而被他用召唤魔法震飞。这时遗迹突然摇动得很厉害，原来是在这个岛上沉睡的恶魔——ディエルゴ复活了。



CHECK POINT

※在集中之泉谈话时所出现的选项在 1 周目中可以随便选择。

VS イスラ

BRAVE CLEAR 要求等级：主人公 26 级以下，其他角色 25 级以下。

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：本场战斗有有一条路线，所以没有什么战术可言。建议玩家移动的步伐不要过快，同时要注意对方召唤师的魔法攻击。イスラ的实力跟以往差不多，没有什么恐怖的技能，注意不要让他靠近己方召唤师便可以顺利将他击倒。

最终话 乐园的最果

流程：学生的房间→メイメイ的商店→船外→メイメイ的商店→はじまりの滨边→遗迹入口（BATTLE × 2）

ディエルゴ的复活让整个岛上都出现了亡灵。虽然大家都在拼死保卫着自己的家园，但这样下去并不是办法。于是大家都聚集到カイル的船上避难。在这个迫切的问题下，我们决定了向ディエルゴ发出挑战，再次把它封印。由于オウキーニ和ジャキーニ负责保卫船内居民的工作，所以我们也可以没有后顾之忧放心地去应战。

CHECK POINT

※在第一次活动时间内做好所有迎战最仲 BOSS 的准备工作，包括购物、储存和 FREE BATTLE。

VS 亡灵士兵

胜利条件：敌全灭

失败条件：主人公战斗不能

要点：算是最终 BOSS 前的一场热身战。难度不高，要注意敌方中间的两个召唤师都会使用暴走召唤，被打中的话后果不堪设想，所以不要让魔防低的角色接近它们。

VS ディエルゴ

胜利条件：击倒ディエルゴ

失败条件：主人公战斗不能

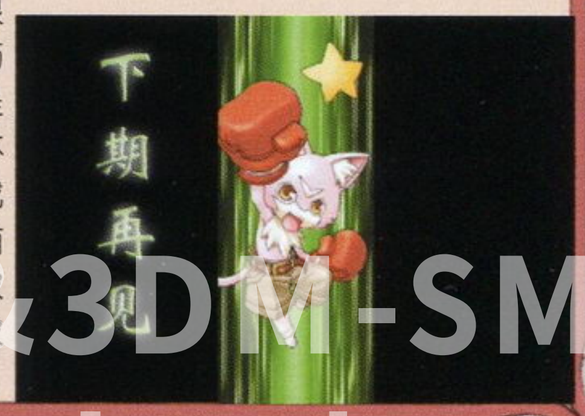
要点：作为最终决战，当然不是直接攻击那么简单。在中间的 BOSS 的两旁会出现两根柱子，一根对应绿色，另外一根对应橙色。消灭战斗场景中的绿色球绿色的柱子便会发亮，此时可以对这根柱子攻击一次，消灭两个就可以攻击两次，如此类推。而橙色的柱子也用相同办法应付。攻击柱子就等于攻击ディエルゴ本体。战斗要注意球的数量是无限再生的，绿色和橙色的球会使用物理攻击，而黑色的球则使用暗黑攻击。BOSSディエルゴ有 3 种攻击方法，第一种是对台阶上的所有范围作出爆炸攻击；第二种是使用暗黑魔法对地图上任意一个角色攻击；第三种是使用铁块对地图上任意一个角色进行物理攻击。初期它只会攻击一次，随着 HP 越来越少，他的攻击次数也会增加，最多会攻击 4 次。建议把角色分成两对，每队派出一名远程攻击的角色攻击分别攻击两根柱子，其他人则负责清除旁边的敌人和回复工作。最终 BOSS 战没有 BRAVE CLEAR 设定，以前留下的道具就尽量使用吧。

结局

大家的同心协力，ディエルゴ终于得到永远的沉睡。由于动力已经失去，遗迹和小岛都有可能出现倒塌的情况。为了让大家顺利逃走，我决定一个人担负把ディエルゴ和剑一起封印的工作。本以为要乘船逃生的岛屿居民，当感觉到地震停止后便知道已经没有那个必要了。在岛上徘徊的亡灵也得到解脱而全部消失了。我的小教室再次开办，为我的几个学生上最后的一节课……

攻略心得

游戏的系统与前作大致相同，但难度确实较以前有“质的飞跃”。如果要在每关都得到 BRAVE CLEAR 的话就更加要重复用 S/L 大法才行。虽然在攻略中猫太提到过一些推荐的战略和窍门，但实际的战斗还得要根据自己所选择角色的特性来决定。但游戏与以往一样，在剧情方面的交代比较缓慢，老是要来来去去那几个地方，这相对于前作在不同城市上移动受到了更多的限制。另外，游戏中还有些需要研究的地方，本期由于篇幅有限，就留到下一期在“研究中心”中再为大家介绍一下。最后的话——没玩过此作的玩家一定要体验一下本作的魅力哦！



3DM-SMY
www.plumbook.com

文：邪魔天使

最终幻想 水晶编年史	SQUARE ENIX	A・RPG
NGC ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル	2003年8月7日	日版
1～4人	22格	6800日元
对应NGC－GBA专用联机线		推荐玩家年龄：全年龄

系统简介

操作方法

单人

《FFCC》在单人玩时，一号手柄插口必须插NGC专用手柄，不能插GBA。不过可以将GBA插在2P插口处，这时GBA上会显现出迷宫的地图、角色的能力、记忆的数量以及奖励条件，但无法在GBA上进行操作。

手柄操作	
左摇杆／十字键	角色移动，锁定光标的移动，马车的移动，光标的移动
START键	暂停，暂停解除，跳过部分情节
A键	各种攻击动作，与NPC对话，调查（在村庄、城镇），决定
B键	拿起水晶槽，放下水晶槽，捡道具，投掷，开宝箱，调查（在迷宫），取消
X键	让莫古利拿起水晶槽，让莫古利放下水晶槽
Y键	打开菜单
Z键	不能使用
C键	不能使用
L/R键	角色动作的切换，菜单的切换

多人

多人玩时必须使用GBA，不能用NGC专用手柄进行游戏，同时每人还要有一根NGC-GBA专用联机线。

GBA操作	
十字键	角色移动，锁定光标的移动，马车的移动，光标的移动
START键	暂停，暂停解除，跳过部分情节
SELECT键	NGC与GBA操作间的切换
A键	各种攻击动作，与NPC对话，调查（在村庄、城镇），决定
B键	拿起水晶槽，放下水晶槽，捡道具，投掷，开宝箱，调查（在迷宫），取消
L/R键	角色动作的切换，菜单的切换

游戏开始

选择了“はじめから”之后就是从头开始游戏，看完OPENING，决定了村子的名字后就可以开始冒险了。如果是第一次玩，第一件事当然是创建新人了。选择“冒险にでる”，然后在显示“なし”的地方按A键就可以建新人了。最开始是选择性别，“おとこ”是男性，“おんな”是女性。接下来是种族的选择，右面四个选项是选择他们的造型，每个种族的特点见下文。最后是家里的职业，注意，选择商人、かじ屋这些职业时回家买东西时价格会便宜一些；另外，多人玩时最好有个人家里的职业是炼金术师，因为这直接关系到打造最终兵器的材料。

种族及特征

クラヴァット族

防御力最高，魔防咏唱速度比较快，能力平均，属于队伍中的中坚力量。

リルティ族

攻击力最高，防御力也不错，因为使用的武器是枪，所以攻击距离比较远，但魔法咏唱速度是最慢的。

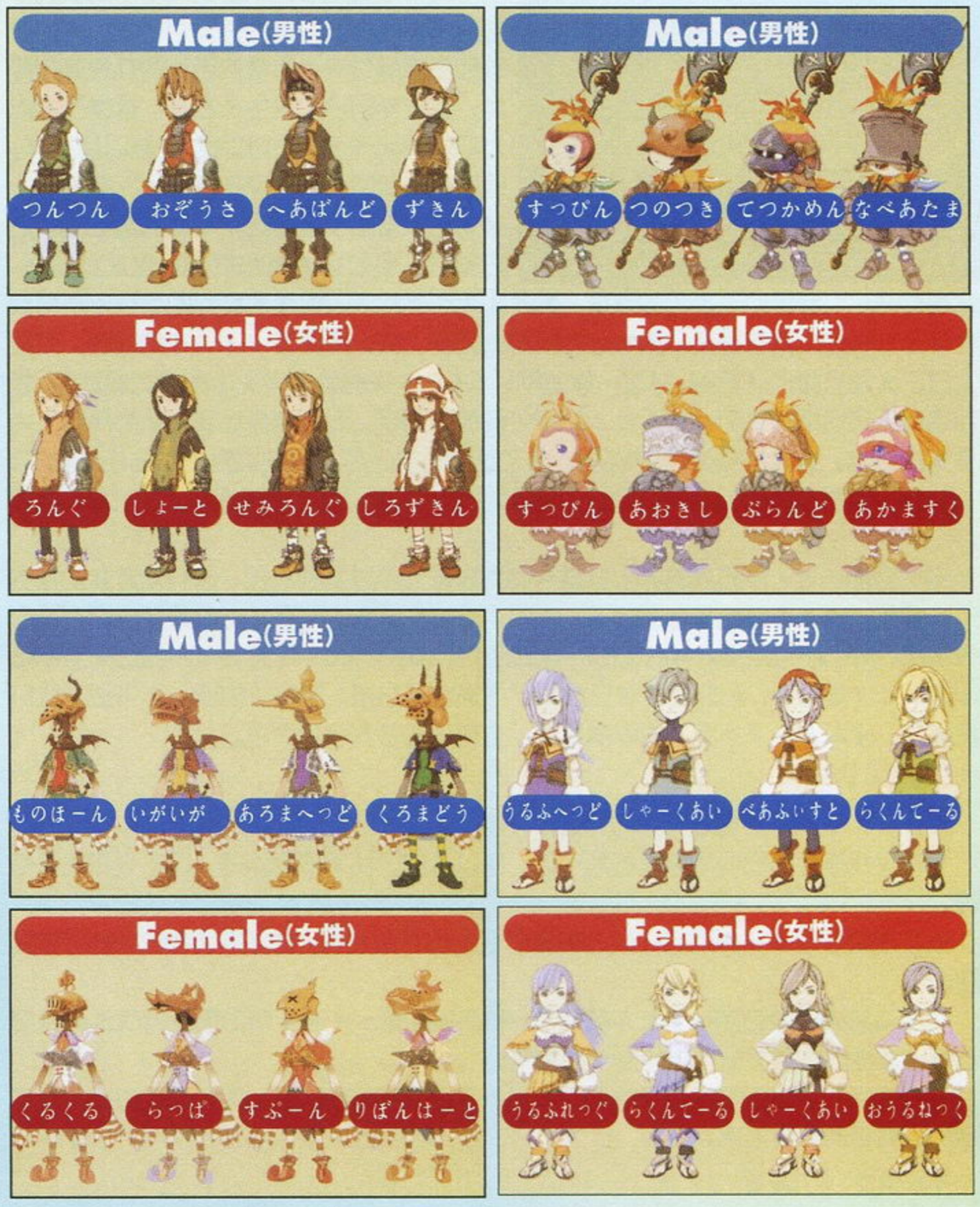
ユーク族

魔力最高，防御力最低，魔法咏唱速度最快。ユーク族的防御技巧是身体变透明敌人无攻击判定，也就是无敌……

セルキー族

攻防魔法一般，但速度快，必杀蓄力时间最短，射程长，属于先手必胜型的角色。

造型



父母的职业

かじ屋	锻冶屋，合成武器、防具等道具
さいほう屋	裁缝屋，合成饰品等道具
农家	农民，种植小麦粉，“こむぎのたね”（小麦种子）必须
牛饲い	饲养牛作成“にく”（肉）
こなひき	面粉店，将小麦磨成小麦粉
渔师	渔民，能给玩家送来鱼
商人	卖道具
炼金术师	研究开发打造武器防具的材料（可入手打造最终武器的材料）

游戏流程

《FFCC》的流程比较单一，首先在“冒险にでる”中选好出场的角色后就可以开始游戏了。马车的移动在地图上进行，地点是固定的。每个迷宫都有各自的属性，当地图上显示的米鲁拉之树是发亮的时候，证明在这个迷宫可以收集到米鲁拉的水滴。当收集过之后，该地点的米鲁拉之树就会变暗，要隔一段时间之后才能来收集。通过一个迷宫之后就可以直接在地图上变换水晶槽的属性，而不必去迷宫内部变化了。每一个区域都有一个瘴气ストリーム（瘴气流），只有将水晶槽的属性变成跟它一样的才能通过。

游戏是按年来计的，收集齐三滴米鲁拉的水滴这一年就过去了。角色的

www.plumbook.cn

马车在移动中会随机遇到一些事件，这些事件都会记到日记中，可以在菜单的“日记”一项里选择查看。

注意：选择“ともだちをよぶ”后就可以将其他记忆卡中的角色读入到自己的记忆卡中了（仅限多人模式），转移过来的角色称为“ゲスト”（客人），要注意的是ゲスト在游戏中收不到家里来的信件，在将ゲスト归还到原有记忆卡的时候，除了已经加在能力上的工艺品外，其他的如道具、金钱等都不能带回到原有记忆卡，所以有什么好东西都叫朋友帮忙存着，再玩的时候要回来就行了。

ともだちをよぶ

读取朋友角色（ゲスト）

首先将slotA中插入自己的记忆卡，然后在slotB中插入朋友的记忆卡。在地图菜单上选择“ともだちをよぶ”，再选择“キャラクターの移动”，这时就可以读取朋友的记录卡了，选择好想要进行游戏的角色后决定就行了。

归还朋友角色（ゲスト）

将朋友的记忆卡插在slotA，自己的记忆卡插在slotB。进入地图菜单，顺序选择ともだちをよぶ、キャラクターの移动，然后选择想要归还的“ゲスト”按决定键就可以了。

菜单

アイテム

道具。RPG玩家再熟悉不过的指令，“おく”是将道具放在当时所处的地方；“こわす”是破坏道具，不过装备品和コマンドリスト里面的道具不能破坏；另外，在手持水晶槽的时候不能无法选择“おく”。

そうび

装备武器、防具和饰品。装备品的种类因角色种族的不同而不同，装备品的打造需要制作方法（レシピ）和素材，然后在かじ屋里打造；另外，手持水晶槽的时候不能更换装备。

アーティファクト

工艺品。在迷宫中打倒怪物或在宝箱中都会得到工艺品，工艺品是提升角色能力的必需品。另外，同一工艺品不能使用两次，建议优先考虑加コマンドリスト和HP上限的工艺品。（工艺品一览见右表）

あずかりもの

所储存的道具。可以在菜单的这一栏确认在迷宫中得到的工艺品，在该迷宫收集的工艺品可以在这次打这个迷宫时发挥作用，出了迷宫效果就会消失。

おかね

金钱。不用解释了吧，可以取出一部分用“おく”指令放在地上给同伴，不过手持水晶槽的时候不能放置金钱。

こうぶつ

喜欢的食物。显示角色对全部8种食物的好感度，从上到下按好感度由高到低排列，根据好感度不同HP的回复量也不同。另外，吃不同的食物好感度会发生变化，比如一开始不喜欢吃鱼，但是在游戏中经常给角色吃鱼的话，他对鱼的好感度就会上升。

工艺品一览

名称	效果	备注（高概率取得地点和条件，仅作参考）
モーグリポケット	コマンドリスト槽增加一个	リバーベル街道、ティダの村
チョコボポケット	コマンドリスト槽增加一个	ティダの村、ジャック・モキートの馆
ゴブリンポケット	コマンドリスト槽增加一个	ライナリー沙漠
ラストポケット	コマンドリスト槽增加一个	カトゥリゲス矿山
アースペンダント	增加一颗心（即HP上限）	キノコの森、カトゥリゲス矿山
ムーンペンダント	增加一颗心（即HP上限）	ヴェオ・ル水门、セレバティオン洞窟
スターペンダント	增加一颗心（即HP上限）	キランダ火山
サンペンダント	增加一颗心（即HP上限）	ライナリー沙漠
マンイーター	攻击＋1	リバーベル街道、キノコの森
しゅりけん	攻击＋1	リバーベル街道、カトゥリゲス矿山、ジャック・モキートの馆
ダブルハーケン	攻击＋1	リバーベル街道
あしゆら	攻击＋1	ティダの村、ヴェオ・ル水门
きばのおまもり	攻击＋1	レベナ・テ・ラ
グリーンベレー	攻击＋1	リバーベル街道、カトゥリゲス矿山
パワーリスト	攻击＋1	ヴェオ・ル水门、ティダの村
オニオンソード	攻击＋1	セレバティオン洞窟
カイザーナックル	攻击＋1	ゴブリンの壁
きょじんのこて	攻击＋1	デーモンズ・コート
ねじりはちまき	攻击＋2	ティダの村
フレイムタン	攻击＋2	ゴブリンの壁、キノコの森
アイスブランド	攻击＋2	リバーベル街道、ティダの村
えんげつりん	攻击＋2	ティダの村
オーガキラー	攻击＋2	ジャックモキートの馆
イカサマダイス	攻击＋2	カトゥリゲス矿山、リバーベル街道
さすけのかたな	攻击＋3	キノコの森、リバーベル街道
トールハンマー	攻击＋3	ゴブリンの壁
マスカレイド	攻击＋3	デーモンズ・コート
ちからだすき	攻击＋3	ヴェオ・ル水门
アメノクラクモ	攻击＋4	デーモンズ・コート、カトゥリゲス矿山
げっかびじん	攻击＋5	ジャック・モキートの馆
マサムネ	攻击＋5	キランダ火山
バックラー	防御＋1	リバーベル街道
ぎんぶちめがね	防御＋1	リバーベル街道
きれいなうでわ	防御＋1	ティダの村
ドリル	防御＋1	ヴェオ・ル水门
ぎんのうでわ	防御＋1	
アライのメット	防御＋2	リバーベル街道、ティダの村
くろずきん	防御＋2	リバーベル街道
ねずみのしっぽ	防御＋2	ヴェオ・ル水门
エルフのマント	防御＋2	ティダの村
マインゴーシュ	防御＋2	ヴェオ・ル水门
くまちゃん	防御＋2	コナル・クルハ湿原
チキンナイフ	防御＋3	
ワンダーバンクル	防御＋3	リバーベル街道
セイブザクイーン	防御＋4	セレバティオン洞窟
まもりのゆびわ	防御＋4	セレバティオン洞窟
イージスのたて	防御＋5	デーモンズ・コート、最终迷宫
りゅうのひげ	魔法＋1	リバーベル街道、ゴブリンの壁
ぎんのうでわ	魔法＋1	カトゥリゲス矿山、ヴェオ・ル水门
メイジマッシャー	魔法＋1	リバーベル街道
フェアリーリング	魔法＋1	キランダ火山
ひかりのじてん	魔法＋1	ヴェオ・ル水门、キランダ火山
はねつきぼうし	魔法＋1	ゴブリンの壁
ルーンのつえ	魔法＋1	デーモンズ・コート
キャンディリング	魔法＋1	デーモンズ・コート
ワンダーワンド	魔法＋3	ジャック・モキートの馆
けんじゃのつえ	魔法＋3	リバーベル街道
クリスナイフ	魔法＋3	リバーベル街道
ルーンのベレー	魔法＋3	
あかいくつ	魔法＋3	ゴブリンの壁
ノアのリュート	魔法＋5	ゴブリンの壁、ジャック・モキートの馆
メイジスタッフ	魔法＋5	ライナリー沙漠
きんのかみかざり	魔法＋5	ティダの村
ダークマター	魔法＋5	ゴブリンの壁、ヴェオ・ル水门
ガラティーン	魔法＋7	ゴブリンの壁
トウテツパターン	魔法＋7	ヴェオ・ル水门
リボン	魔法＋9	レベナ・テ・ラ
アルテマのしょ	魔法＋10	ヴェオ・ル水门
ブリザドリング	持有之后可以使用魔法ブリザド	ヴェオ・ル水门
サンダーリング	持有之后可以使用魔法サンダー	セレバティオン洞窟
ファイアリング	持有之后可以使用魔法ファイア	キランダ火山
ケアルリング	持有之后可以使用魔法ケアル	コナル・クルハ湿原
クリアリング	持有之后可以使用魔法クリア	
レイズリング	持有之后可以使用魔法レイズ	コナル・クルハ湿原

www.plumbook.cn

食物一列

しましまリンゴ（条纹苹果）	根据喜好HP回复量发生变化	一定时间内魔力上升
にじいろぶどう（虹色的葡萄）	根据喜好HP回复量发生变化	一定时间内魔力上升
すずなりチェリー（铃铛樱桃）	根据喜好HP回复量发生变化	一定时间内魔力上升
ほしがたにんじん（星形胡萝卜）	根据喜好HP回复量发生变化	一定时间内防御力上升
ひょうたんいも（葫芦番薯）	根据喜好HP回复量发生变化	一定时间内防御力上升
まんまるコーン（圆玉米）	根据喜好HP回复量发生变化	一定时间内防御力上升
ニク（肉）	根据喜好HP回复量发生变化	一定时间内攻击力上升
さかな（鱼）	根据喜好HP回复量发生变化	一定时间内攻击力上升
ミネ（矿物质）	回复少量HP	
ミルク（牛奶）	回复少量HP	
ふしぎなえきたい（不可思议的液体）	回复少量HP	ユーク族效果上升
いなかパン（家乡的面包）	回复少量HP	

かぞく

家族一览。可以看到家族的职业以及与家庭成员之间的相性，相性好是笑脸，相性不好是怒脸。在通过一个迷宫之后会从莫古利里那里收到家里人的来信，根据回信的内容与回赠的道具，家庭成员的好感度会发生变化。

てがみ

信件。查看收到的信件，如果之前没回信可以在这里回信。

单人游戏的玩法

单人游戏的特征

上面说过，单人游戏时1P必须是NGC专用手柄，除此之外，单人模式还有它自身的特点。

特征一 冒险时有莫古利作为同伴

单人模式下，由于没有同伴帮玩家拿水晶槽，所以为了方便，在迷宫中冒险时会有莫古利帮助玩家拿水晶槽。莫古利的移动速度很快，几乎不用担心跑出水晶槽的瘴气隔离范围，这一点比多人模式要方便。莫古利不会受到敌人的攻击，也不会攻击敌人，但它放下水晶槽的时候可以和玩家的角色进行合体的必杀技或魔法攻击。

除此之外，在村庄或者迷宫中可以找到莫古利的巢穴，这时就可以给自己的莫古利涂颜色了。“あか”是红色，“みどり”是绿色，“あお”是蓝色。如果你认为这只是为了调剂调剂那可就大错特错了，为莫古利涂色还关系到2P的GBA上显示的资料内容。如果没有涂色的话，GBA上显示的是迷宫地图；涂色中红色比例较大的话，GBA上显示的是敌人的位置；涂色中绿色比例较大的话，GBA上显示的是敌人的资料；涂色中蓝色比例较大的话，GBA上显示的是宝箱的位置。（真够BT的……）

特征二 接上GBA，显示雷达画面

上面已经说过，2P接上GBA后会显示迷宫中的情报，显示情况参看“特征一”。

特征三 在指令表中作成合体魔法

多人模式中可以通过同伴之间将锁定光标合在一起发合体魔法，而单人模式下显然不行，不过游戏为了方便玩家单人游戏，所以加入了个人合成合体魔法的系统，合体魔法都在コマンドリスト指令中完成。注意，通过コマンドリスト合成魔法在多人模式下是不行的。

多人游戏的玩法

多人游戏是《FFCC》的最大特点，这也是游戏制作人创作的初衷。多人模式下所有菜单的选择都会在GBA上进行，原有的コマンドリスト、道具、装备、买卖等指令都只会在GBA上显示，并且战斗的时候不能悠闲地调出主菜单使用道具装备道具，因为游戏是即时进行的。

多人模式的特征

特征一 雷达的显示

单人模式中，2P插口的GBA上显示的迷宫内容是与莫古利的颜色不同息息相关，而多人模式下如果有4个人一起的玩的话，游戏会随机在各个人的GBA上显示出迷宫中的一些情报。注意，当从迷宫的一个区域走到另一个区域时（要切换画面），每个人的GBA上显示的迷宫情报会重新分配，所以要时常交流。

地形雷达 2人玩时

显示周围的地图。

怪物雷达 2人玩时

显示周围怪物所在的位置，用×号表示

侦察 3～4人玩时

表示之前攻击的怪物的资料，会显示它的名称、HP、对什么属性抗性强、对什么属性抗性弱、打倒后掉下的道具等。

宝箱雷达 3～4人玩时

显示周围宝箱所在的位置，用◆号表示。

特征二 华丽的合体魔法与魔法剑

当多名角色的锁敌光标（迷宫中长按A键出现）重合在一起的，如果释放的时机准确的话，就能组合出华丽而强大的组合魔法以及魔法剑。同种魔法、异种魔防、释放魔法的顺序都会改变组合出来的效果。如果想放出高等级魔法，释放时间大约是相隔一秒钟，而且只有在多人模式下才能组合得出四级魔法，详情请参看右边的“魔法合成一览”中的“注意二”与“注意三”。

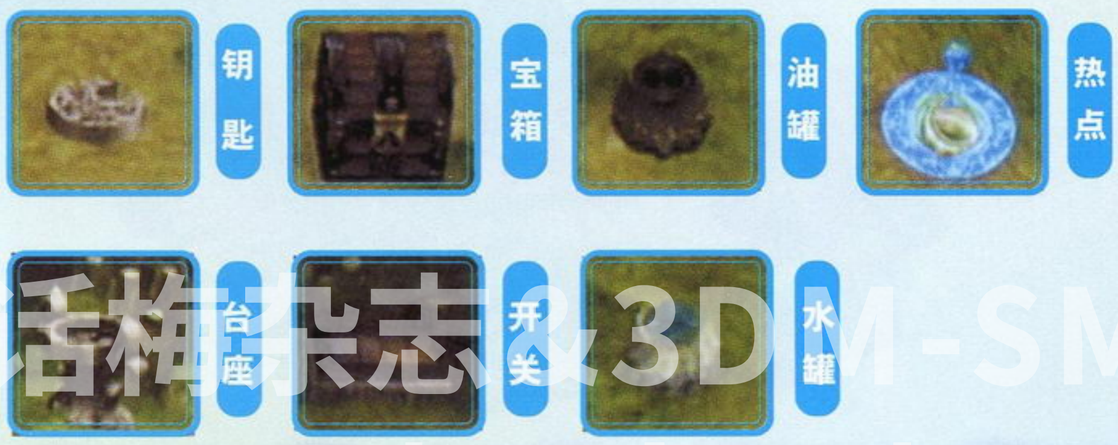
状态

在受到敌人攻击的时候有时会陷入异常的状态，除了“战斗不能”之外，其余的状态都可以用“クリア”来解。另外，有的异常状态可以通过快速晃动摇杆来缩短回复时间。

异常状态（有利状态含）	
火炎	被火包围，一定时间内防御力低下
冰结	被冰冻住，一定时间内不能行动，冰冻时防御力降低，可以通过快速晃动摇杆来缩短回复时间
气绝	被雷电麻痹，一定时间内不能行动
スロウ（缓慢）	一定时间内移动速度减慢，魔法、必杀技咏唱时间增加
ヘイスト（加速）	一定时间内移动速度增加
ストップ（停止）	一定时间内不能行动
咒い（诅咒）	一定时间内所有能力减半
毒	HP表示为紫色，并逐渐减少
石化	变成石头，一定时间内不能行动，可通过快速晃动摇杆来缩短回复时间
战斗不能	HP为0状态，只能用A键来呼救

迷宫中的装置	
钥匙	可以放在台座上打开门，一般是在敌人身上，打倒持有钥匙的敌人就能拿到
台座	将钥匙放在上面就可以打开锁住的门
宝箱	存有宝物的箱子，可以用攻击指令和B键打开
开关	有重物在上面就能开启某些机关
油罐	迷宫中经常能看到一些黑色的罐子，这就是油罐。用B键将它们捡起再扔出去，罐子摔碎后油就洒在了地上，这时对着那滩油使用ファイア就能点燃油，从而形成一堵火墙。不过火墙有时间限制，并且可以伤到自己
水罐	迷宫中经常能看到一些白色罐子，这就是水罐。同油罐，扔出去摔碎后水就洒了出来，对着水使用ブリザド就能形成冰墙
热点	将水晶槽扔在上面就能改变水晶槽的属性，之后可以通过“テレポ”（传送）指令传送出迷宫

注意：有的机关要通过对它使用魔法才能开启，看到之后试试各种属性的魔法吧。



活梅卡志 3D M-SMV
www.plumbook.cn

魔法合成一览（多人模式含）

魔法名	组合方式	效果	备注
ファイア	ファイア	小范围的炎属性小伤害攻击，被火焰烧到的敌人在一段时间内防御力减少	炎属性
ファイラ	ファイア＋ファイア	中范围的炎属性中伤害攻击，被火焰烧到的敌人在一段时间内防御力减少	炎属性
ファイガ	ファイア＋ファイア＋ファイア	大范围的炎属性大伤害攻击，被火焰烧到的敌人在一段时间内防御力减少 （多人模式）时机最好时ファイア＋ファイア	炎属性
ファイジャ	（仅限多人模式）ファイア＋ファイア＋ファイア＋ファイア	几乎全屏的炎属性特大伤害攻击，被火焰烧到的敌人在一段时间内防御力减少	炎属性
ブリザド	ブリザド	小范围的冰属性小伤害攻击，被冰住的时候受伤害值增加	冰属性
ブリザラ	ブリザド＋ブリザド	中范围的冰属性中伤害攻击，被冰住的时候受伤害值增加	冰属性
ブリザガ	ブリザド＋ブリザド＋ブリザド	大范围的冰属性大伤害攻击，被冰住的时候受伤害值增加 （多人模式）时机最好时ブリザド＋ブリザド	冰属性
ブリザジャ	（仅限多人模式）ブリザド＋ブリザド＋ブリザド＋ブリザド	几乎全屏的冰属性特大伤害攻击，被冰住的时候受伤害值增加	冰属性
サンダー	サンダー	小范围的雷属性小伤害攻击，麻痹的时候行动不能	雷属性
サンダラ	サンダー＋サンダー	中范围的雷属性中伤害攻击，麻痹的时候行动不能	雷属性
サンダガ	サンダー＋サンダー＋サンダー	大范围的雷属性大伤害攻击，麻痹的时候行动不能 （多人模式）时机最好时サンダー＋サンダー	雷属性
サンダジャ	（仅限多人模式）サンダー＋サンダー＋サンダー＋サンダー	几乎全屏的雷属性特大伤害攻击，麻痹的时候行动不能	雷属性
グラビデ	ファイア、サンダー、ブリザド任意两个组合	小范围伤害，使飞行系敌人降到地面并使其无力化	
ホーリー	ファイア、サンダー、ブリザド中任意一种＋レイズ	小范围伤害，使不死系敌人实体化	
ホーリラ	（仅限多人模式）ホーリー发动一定时间后＋レイズ	中范围伤害，使不死系敌人实体化	
ケアル	ケアル	小范围 HP 回复	
ケアルラ	（仅限多人模式）ケアル＋ケアル	中范围 HP 回复	
ケアルガ	（仅限多人模式）时机最好时ケアル＋ケアル	几乎全屏范围的 HP 回复	
レイズ	レイズ	小范围战斗不能回复	
クリア	クリア	小范围除战斗不能之外的异常状态回复	
スロウ	レイズ＋ファイア、サンダー、ブリザド中任意一种	小范围一定时间内移动速度、蓄力时间变慢	
ヘイスト	レイズ＋ケアル＋ケアル	小范围一定时间内移动速度、蓄力时间变快	
ストップ	ファイア、サンダー、ブリザド中任意两种＋レイズ	小范围让敌人一定时间内行动不能	
ファイア剣	（单人模式）在コマンドリスト中剣＋ファイア	炎属性的大威力必杀技 （多人模式）必杀技＋ファイア	技的种类根据武器不同而不同
ブリザド剣	（单人模式）在コマンドリスト中剣＋ブリザド	冰属性的大威力必杀技 （多人模式）必杀技＋ブリザド	技的种类根据武器不同而不同
サンダー剣	（单人模式）在コマンドリスト中剣＋サンダー	雷属性的大威力必杀技 （多人模式）必杀技＋サンダー	技的种类根据武器不同而不同

注意一：注意在コマンドリスト中组合魔法时要注意魔法石摆放的顺序，特别是ホーリー和スロウ，都是任意一种攻击性属性魔法＋レイズ，攻击性属性魔法和レイズ的先后顺序（在コマンドリスト中就是哪个在上哪个在下）决定了组合出哪种魔法，这一点请注意。

注意二：多人模式下发动魔法剑时，当两个光标重叠在一起后，释放魔法的人应该先松开键，然后相隔约一秒后发必杀技的人再松开键。

注意三：用两个同属性魔法发三级魔法时，后松开键的那个人要离前一个大约一秒钟的时间。

奖励条件

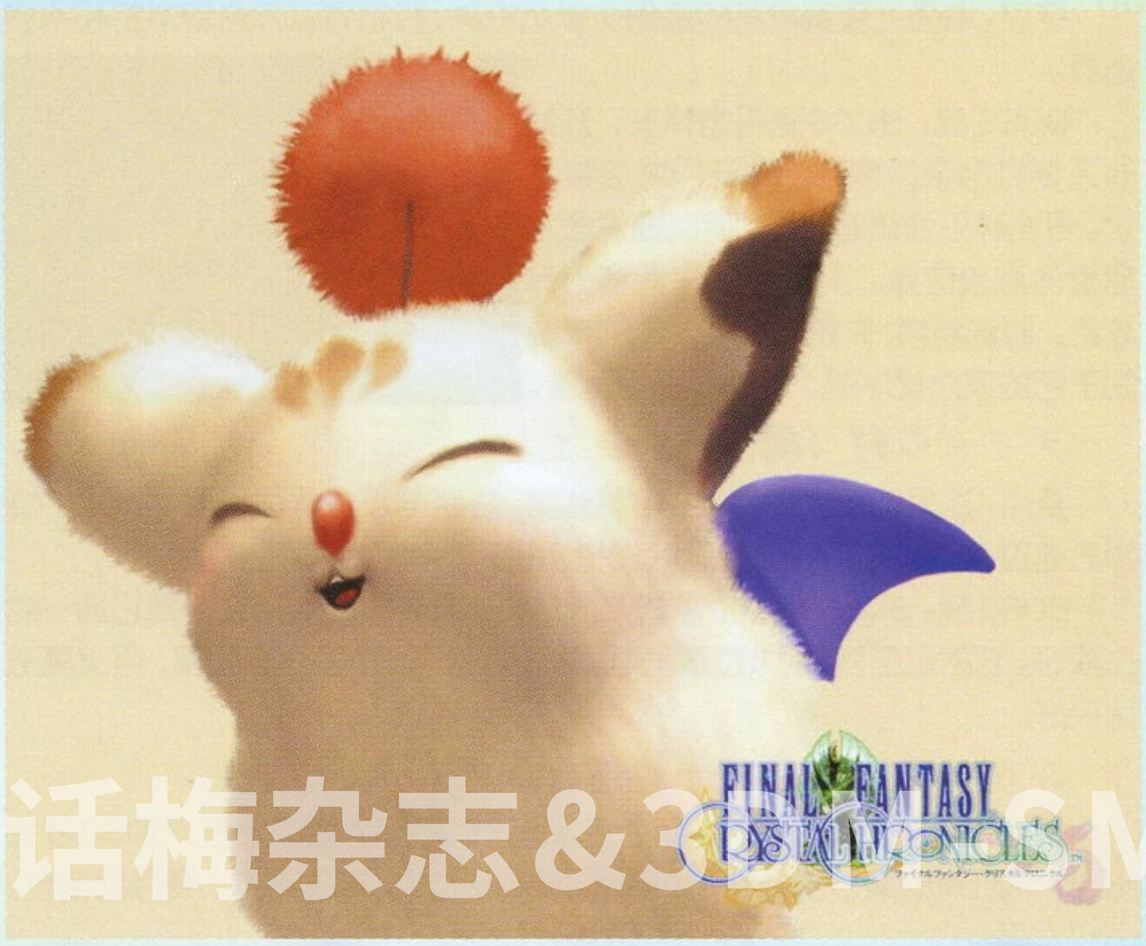
在迷宫中进行冒险的时候，GBA 的屏幕上会出现“ボーナス”的字样，这就是告诉玩家如何能够取得高分的条件，诸如“不能捡道具”、“不能给自己回复”、“捡大量道具”、“给予敌人伤害”、“不打倒敌人”等条件。

取得高奖励点数的条件	
アイテムをたくさんつかう	使用大量道具
アイテムをたくさんひろう	拾得大量道具
おかねをたくさんひろう	拾得大量的金钱
がったい攻击でてきをたおす	用合体攻击打倒敌人
攻击をかわす	躲避攻击
さいそくでクリア	最速通过迷宫
じぶんをかいふくしない	不能给自己回复 HP 或异常状态，但是多人模式下同伴可以给自己回复
すききらいせずたくさんたべる	不管是不是角色喜欢的食物，狂吃
たからばこをたくさんあける	打开大量宝箱
たたかうでてきをたおさない	不用たたかう指令打倒敌人，最后一击用魔法就行了
ダメージをあたえる	给予敌人伤害，累计伤害值
ダメージをうけない	不受伤害
ひっさつわざをつかわない	不使用必杀技
とうせきをかいひする	躲避投石
なぐり攻击にたえる	承受敌人的物理攻击
ひこうモンスターをたおす	打倒飞行系敌人
ませきをたくさんひろう	拾得大量的魔石
魔法攻击にたえる	承受敌人的魔法攻击
魔法でてきをたおす	用魔法打倒敌人，只要最后一击用魔法就行了
魔法をつかわない	不使用魔法
みかたをかいふくしない	不给同伴回复，不过可以给自己回复
ものをひろわない	不捡道具
ひっさつわざでてきをたおす	使用必杀技打倒敌人，最后一击用必杀技即可

得到的奖励分数会按照高低进行排名，从而决定最后拿工艺品和道具的先后顺序，听起来很有竞争性的样子，不过一般情况下大家都不会去争吧，只要商量好想要的东西就可以了，确实是比较鸡肋的设定。

莫古利的印章

在游戏的迷宫或村庄中我们可以找到莫古利的巢穴，每找到一个新的巢穴与里面的莫古利对话后就会得到一个莫古利的印章，当两个相同的印章排在一起时，就可以随时在莫古利巢穴玩迷你游戏了。因为迷你游戏是下载到 GBA 上玩的，所以仅限在多人模式下进行，而进行方式很像马里奥赛车。开始是可以对“最高速”、“加速”、“操作性”三项能力进行调整，然后就可以开始游戏了。比赛途中中会看到很多食物，吃到自己喜欢的食物就会提高速度，吃到自己讨厌的食物就会降低速度。别看这个游戏小，有时觉得还是有点难度的哦。（^_^）



话梅杂志&3DM
www.plumbooks.cn

迷宫攻略

写在前面的话

虽然游戏中迷宫的结构不会改变，但是里面的敌人的种类和数量会随着玩家通过迷宫的次数和年数进行一些改变，特别是敌人强度方面，年数越靠后，敌人的能力会越强。也可以说玩家能力提升的同时，敌人的能力也随之提升。注意，后期BOSS的攻击方式会加强，魔法等级及范围会提升。

打BOSS时，最佳时机是在它蓄力放魔法或必杀技的时候。注意四周不断出现的杂兵，多人模式时可派专人去清除。

年数越到后，在ジェゴン川坐船去的地方就越多。

リバーベル街道（属性：水、风）

要点：作为游戏的第一个迷宫，敌人都不是很强，属于上手型的迷宫。不过后期会有比较强的狮鹫等怪物出现，所以还是应当小心。

BOSS战：リバーベル街道的BOSS是个螃蟹怪，随着打击，它的壳会剥落两次，注意第二次剥落后的サンダラ攻击。游戏中被雷魔法打中会有一段时间不能行动，如果此时有其他敌人进攻或连续放雷魔法的话会死得很惨。（游戏中敌人的雷电魔法或带有雷属性的攻击都会使角色麻痹，堪称游戏的无耻技之一）它的另一个攻击方式是缓慢魔法，缓慢魔法也是比较让人头疼的魔法，移动速度、咏唱速度全部减慢，有可能让你抓狂。另外，在后期，螃蟹的雷电魔法威力加大、范围加强（几乎全屏），所以要注意躲到版面的最边角。

キノコの森（属性：水）

要点：这里也不是很难，出现的飞行系敌人可以用グラビデ（重力）魔法将其拉到地面动弹不得。这里有的路要利用那些会将人弹起来的蘑菇，所以不要到一个走不通的地方就放弃，应多多调查。

BOSS战：这个BOSS是“《FF》系列”中经典的“臭气”，当心毒状态下会徐徐减少HP就行了，难度不高。

カトゥリゲス矿山（属性：火）

要点：利用矿石车来打通道路，注意要踩地下的机关才能改变车轨的走向。

BOSS战：食人魔之王的攻防果然强劲，必定是持久战，注意时常回复HP。它的攻击范围很大，HP所剩不多时还会自爆，保持自己的HP在三颗心以上比较安全。

ゴブリンの壁（属性：土、火）

要点：地面上眼睛发亮的骸骨头像是机关，打它可以开启新道路和得到道具。

BOSS战：BOSS是哥布林王，开始时还要打倒杂兵拿到钥匙开门才会接近它。哥布林王会转移魔法，所以要注意水晶槽的摆放位置。另外还要注意它的毒攻击，时刻观察HP的剩余量。总的来说由于它的攻防都不高，所以不是很困难。

ティダの村（属性：风、土）

要点：这里的路比较复杂，容易迷路。拦路的那些丝可以用ファイア烧掉后通过，不过那些丝很快又会再长出来，所以行动要迅速。

BOSS战：BOSS是一个像蒸汽发动机一样的怪物，打它时离它远一点比较好。它的攻击方式中还是有类似毒攻击的招式，要注意回复，用火魔法比较好。

ジャック・モキートの馆（属性：水、火）

要点：这个地方比较小。要注意的是只有打倒所有菜刀王，BOSS才会出现，而且有的菜刀王会躲在桌子后面这些比较隐蔽的地方，要仔细搜查。进入房间时要踩地上的机关，当机关上的光标变得合适时就能打开门了。

BOSS战：BOSS是这个馆的主人和他的妻子，要注意的是主人妻子会给主人回复HP，所以要集中攻击主人。虽然妻子没有显示其HP，不过也是可以打倒的。

ヴェオ・ル水门

要点：这个地方的关键是找到钥匙，而找到钥匙的方法是让一名玩家站在机关上，这时不远处从洞穴中就会喷出水来，而钥匙就在水面上，另一个玩家过去拿就行了。而单人模式下则是将水晶槽放在机关上，等水喷出来钥匙出现后去拿就行了。

▲对着植物使用“レイズ”。

BOSS战：这个迷宫的BOSS是一个巨像兵，攻击方式有导弹飞拳、眼睛射出光线（带缓慢效果）等，打它的方法是不要靠近，在远处用必杀技或魔法。

注：后期进入这里会遇到水干涸的情况，只要对着那些干枯的植物使用“レイズ”就行了。

セレバティオン洞窟（属性：风）

要点：这里有类似升降梯的东西，好好利用。也许有很多人不知道开门的方法，其实很简单，门前的墙上都挂有一些闪着紫色光芒的棒子，只要同时击中它们，门就会打开，单人模式下比较困难，要好好调整自己的站位。

BOSS战：要注意的是BOSS周围的杂兵，因为带有雷属性，所以攻击就带有麻痹效果，优先解决。BOSS的吐息比“臭气”的毒气可要厉害多了，要注意回复，较好的方法就是在它准备吐出“泥息”的时候绕到旁边进行攻击。

テーモンズ・コート

要点：这里要注意的是敌人的强度增加，攻击力都比较高在加上活动范围比较小，所以要注意HP的回复。打开中间的门需要两把钥匙，而钥匙都在敌人身上，所以看到敌人就猛K吧。

BOSS战：BOSS是巨大的蜥蜴人王，攻击力高、身上装备的武器种类也多，接近之后会受到它左手的强力攻击，旁边还有数发弓箭齐放的机关，总体难度是目前最高的。近战虽然效果不错，但要冒一定风险，不过看穿其攻击方式就没什么好害怕的了。

キランダ火山

要点：注意将水罐扔到火上就能出现道路，除此之外没什么难点。

BOSS战：此战BOSS是我们熟悉的铁巨人，“真剑胜负”这句话用在这里再恰当不过，每一击都是真刀真枪地实干。要注意的是时刻回复HP、铁巨人挥剑一圈的攻击还有它的攻击范围很大。

ライナリー沙漠（属性：土）

要点：注意这里的流沙，去BOSS处的流沙在右下方，出来时只有一条道路，朝前走一段距离之后是一条有很多岔路的道路，沿着左边的墙壁走就行了。在沙漠还可以将水晶槽的属性变成“？”，这样就可以无视属性通过任何属性的瘴气流了。顺序是：从起点开始超前走，会看到一棵大仙人掌，对着它使用“サンダー”→从仙人掌的地方朝右走，会看到一个帐篷，对着帐篷使用“グラビデ”→从帐篷向右下方前进，会看到一个像蘑菇一样的圆锥形石头，对着它使用“ファイア”→返回帐篷所在的地方，然后朝左走，会见到三个石头，按右上、右下、左下的顺序对石头使用“ブリザド”→回到沙漠入口，在附近找到一朵发光的花，对

▲在这里使用“サンダー”。

▲在这里使用“グラビデ”。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

它使用“ホ－リ－”，这时花就会变成“？”属性的热点，将水晶槽放在上面就能让水晶槽的属性变成“？”了。

BOSS战：打BOSS之前是几场杂鱼战，毫无难度。BOSS是一只沙虫，它的防御力比较高，但攻击方式比较单调，也比较好躲开。只要注意闪避，战斗就会显得很轻松。

▲在这里使用“ファイア”。

コナル・クルハ湿原

要点：这里没有机关，但是岔路很多，区域也比较大，所以容易迷路。第一个区域陆地比较多；第二个基本上都是桥，要注意在狭窄的地方与敌人遭遇时的战斗状况；第三个区域里不死系的敌人比较多，所以ホ－リ－是必备魔法。另外，打倒ボム可以破坏桥，破坏后的木板可以连接其他地方，这样就能够到达新的地方了。

▲在这里使用“ブリザド”。

BOSS战：此战的BOSS是一条僵尸龙，由于与他是相隔的，所以近身战就免了。既然属于不死系，那ホ－リ－对它就有特效。注意被它的石化光线击中后迅速晃动摇杆，能减少行动不能的时间。

▲在这里使用“ホ－リ－”。

レベナ・テ・ラ

要点：进入之后先向左走。地上有两个可以踩的机关的地方，先将水晶槽压在一个上面，然后自己站在另一个上面就能打开机关了。后面会遇到踩在上面能发光的四角石板，只要站在上面让敌人用相应的魔法击中自己就能开门了。（紫色光对应雷魔法，淡蓝色光对应冰魔法，黄色光对应火魔法）发白光的台座前对着它使用“ホ－リ－”就能让道路畅通。

BOSS战：BOSS是一个僵尸魔道士，对左右两边的光球使用相应的魔法后才能对BOSS造成伤害，对左边的用サンダ－，对右边的用ブリザド。打不死系BOSS依旧是ホ－リ－有效。注意BOSS的雷魔法，范围非常大。另外就是当发现伤害不了BOSS时就再去打那两个光球，之后就又可以对BOSS造成伤害了。

ヴィレンジェ山

要点：由于是最终迷宫，所以敌人很强，没有很强的实力和装备就不要来送死了，还是乖乖回去练级和打造好装备吧。迷宫中挡住道路的那些半球形的石头是可以敲碎的；往山中心走到一定程度时水晶槽会突然失去作用，这时会因瘴气影响而不停减HP，只要将附近的一个发出紫色光芒的东西破坏了就能回复水晶槽的能力。

最BOSS战：最终BOSS在HP减为2/3和1/3的时候会分别变身，一切就要靠实力说话了，如果之前好好练级的话问题应该不是很大，不过要注意的是杂兵变多了。

攻略日记

2003年8月6日20时 天气：晴

邪魔：老板，这个《FFCC》的记忆卡多少钱？

老板：啊，那个《FFCC》的游戏都来了。

邪魔：！（惊）多少钱？

老板：438。

邪魔（掏钱，心中暗想：好奇怪的价格……）

2003年8月6日21时 天气：多云

邪魔（平静）：《FFCC》买了。

猫太：！

沙罗：！

邪魔：开始吧，我来分联机线。我1P，小喵2P，沙虫3P……

沙罗（哭，为什么我的命总是这么苦……）

2003年8月7日 天气：晴

我的单打任务开始，上手之后……再看看旁边阿修罗快乐地玩着《风之杖》……（心语：为什么操作性没有《塞尔达》那么好……）

2003年8月8日 天气：阴

猫太（开心、扮可爱）：我们联机吧！

邪魔（微笑）：来吧，来吧！

沙罗（开心、扮可爱）：我们联机吧！

邪魔（……）：下个月必须去买根联机线，不再外借……

沙罗：……（哭）

2003年8月10日 天气：多云

魔法师使用起来好痛苦，还是改用平均型的库拉瓦多族的人吧。忽然沙罗哭着跑过来对我说“命苦啊，原来我在别的记忆卡上玩，得到的道具金钱都拿不回来的！”“原来如此……谁叫你没自己看说明书，节哀顺变吧……”

2003年8月14日 天气：暴雨

重新建了新人后将其余的人身上的好道具和金钱全部刮走，打造了一套当时最强的豪华装备。这下总可以扬眉吐气一番了，哦呵呵呵呵呵呵呵呵……

2003年8月16日 天气：小雨

以为第七年已经很厉害，进了矿山，一路过五关斩六将来到BOSS处。

邪魔：贵样，受死吧！

一剑砍下……

邪魔：怎么没减血！（大吃一惊）

猫太（冷静地）：你忘记敌人的能力也会增加的……

拉力战展开，30分钟拿下……

邪魔（狂笑）：哦呵呵呵呵呵呵呵，停止这场丑陋的战争吧！

猫太：吐……

2003年17～20日 天气：晴转暴雨

练级中。

2003年21日 11时53分23秒 天气：阴

惊天地泣鬼神的最终战展开，为了通关画面我要努力！（沙罗：好耶，这样我就可以玩你那张碟了）

一小时后……

最终BOSS在华丽的光芒中为它那壮丽的曲折的痛苦的（？）人生画上了一个完美的休止符。

邪魔（陶醉）：哎，难道美丽真是一种罪过……

全员吐……

www.plumbooker.cn

文：卡伦

3 TALES OF PHANTASIA

幻想传说	NAMCO	RPG
GBA Tales of Phantasia	2003年8月1日	日版
1人 自带记忆功能	64M	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

支线剧情

一、数百年的孤独之恋（GBA版新增剧情）

1.在过去篇被驱逐出妖精之村后再回去的话，克雷斯会与妖精族族长布拉姆哈尔特提及之前在石碑那里曾说起过的修理切斯塔的弓的事情。当来到武器店后，无法将弓修复的老板告诉克雷斯，也许一个叫爱夏的天才雕刻家能解决他的问题。

2.在ユミルの森东面的大屋内，众人见到了半妖精族的女子爱夏。她答应为克雷斯将弓修好，但代价就是要众人将布拉姆哈尔特带来与其见面，并且还要将队伍中的一个人石化以作为人质。艾琪被石化后，克雷斯一行再次回到了妖精之村，当知道了发生的一切时，布拉姆哈尔特自愿和众人一同来到了爱夏家。从两人的对话中众人得知，原来他与爱夏本来是恋人，但因为半妖精协助人类研究魔科学，而会将玛娜消耗殆尽的魔科学又是妖精族最为痛恨的，所以他们才会颁布“进入ユミルの森的半妖精都会被处以极刑”这条规定，种族的矛盾迫使两人不得不分开。爱夏苦苦哀求布拉姆哈尔特留下，但身为族长的他却无法逃避自己的责任，为了不连累和此事无关的克雷斯等人，他选择代替艾琪被石化陪伴在恋人的身旁，而切斯塔的那把弓也就这样留在了爱夏的家里。

3.等到未来篇时，众人再次来到了爱夏家，但为他们开门的竟然是已经解开石化的布拉姆哈尔特，然后在二楼，他们又看到了以自己的身体取代恋人而变为石化之姿的爱夏。布拉姆哈尔特将修好了的弓还给了克雷斯，然后告诉他自己决定在有生之年一直留在这里陪伴着心爱的人。

4.先去ダオス城一次，然后众人又一次来到了爱夏家。发现妖精族的人正在这里想劝说他们的族长回村。之后，在艾琪的怒斥下，布拉姆哈尔特终于知道了对自己来说最重要的东西是什么。这时，奇迹发生了，爱夏的石化术在一道白光后解除了，看到拥抱在一起的两人，克雷斯他们都露出了欣慰的笑容。之后，布拉姆哈尔特决定不再担任族长一职，就在这里和恋人生活下去，而爱夏也会将切斯塔的弓修理为最强弓——エルヴンボウ（强化）。

二、婚礼促成者（过去篇）

1.与ユークリッド村树旁的女孩对话，得知其暗恋ベネツィア港町输入会社的社长之子エルウィン，于是克雷斯和敏特便自告奋勇为其传话。在武器店与エルウィン交谈，回去问女孩子得知其名叫ナンシー，再去武器店告诉エルウィン后，他却说自己的父亲一定不会同意自己和一个普通的女孩子交往，然后就返回了ベネツィア。将他的话告诉ナンシー时，女孩显露出悲伤的神色。

2.在ハーメル町崩坏前去这里的旅馆和来到这里的ナンシー对话。

3.来到ベネツィア港町，在旅馆发现了来这里寻找エルウィン的ナンシー（真是痴情……），她托我们到输入会社约エルウィン出来；而当找到エルウィン并告知他发生的一切后，他便请我们转告ナンシー在中央广场的喷水池前见面；回到旅馆将此事告诉ナンシー，然后到喷水池前与等候在这里的ナンシー交谈，不久エルウィン便来了，两人相处得非常愉快。先出城一次然后再进入，到输入会社二楼，会发现エルウィン正为自己想娶ナンシー而和父亲吵得不可开交，之后更气得转身离开了房间。在喷水池左上方找到沮丧的エルウィン，然后对其进行鼓励令他决定和ナンシー私奔。

4.在アルヴァニスタ的道具店与私奔到这里的エルウィン和ナンシー对话。

5.回到ベネツィア市后，来到输入会社二楼，告诉エルウィン的父亲那两人的去向。

6.到アルヴァニスタ右上角エルウィン和ナンシー的家，会发现父子二人正在吵架。经过克雷斯等人开导后，两人各退一步，エルウィン答应回家去，而他父亲也不会再阻止他与ナンシー的婚事。

7.最后再回到ベネツィア，在输入会社见到エルウィン和ナンシー，和エルウィン交谈后得知两人即将举行婚礼，并邀请克雷斯等人参加。在婚礼上，敏特会得到ナンシー送的白手套，艾琪则接到了她抛下的捧花，而其更是拿着捧花对克雷斯穷追不舍，要他马上在自己和敏特中间作出选择并且举行婚礼（-_-）。之后获得称号“キューピット”（邱比特）。

＊根据这几个步骤全部完成与否，エルウィン和ナンシー的后人下场也会不同。BEST结局是他们的子孙依然经营着输入会社。而在其他几种情况下，输入会社都会破产，或者被拍卖或者被改建成学校，而在フリーズキール教堂前会见到他们的子孙。

イシュタル传说九圣具

名称	入手方法
Bラインシールド	アイフリード财宝之一
Rラインシールド	アイフリード财宝之一
ゴールデンヘルム	アイフリード财宝之一
Hガントレット	アイフリード财宝之一
ブルーキャンドル	アイフリード财宝之一
ゴールドアーマー	モーリア坑道的地下19层宝箱中
エクスカリバー	ドワーフ神殿的宝箱中
ジェットブーツ	用ルーンボトル将アイアンブーツ变换而成
BCロッド	忍者之里周围森林的宝箱中

收集全九圣具后，与フリーズキール旅馆内的少年对话，就能够获得称号“ギルガメス”以及收集品“Bのちょうぞう”。

最强商店

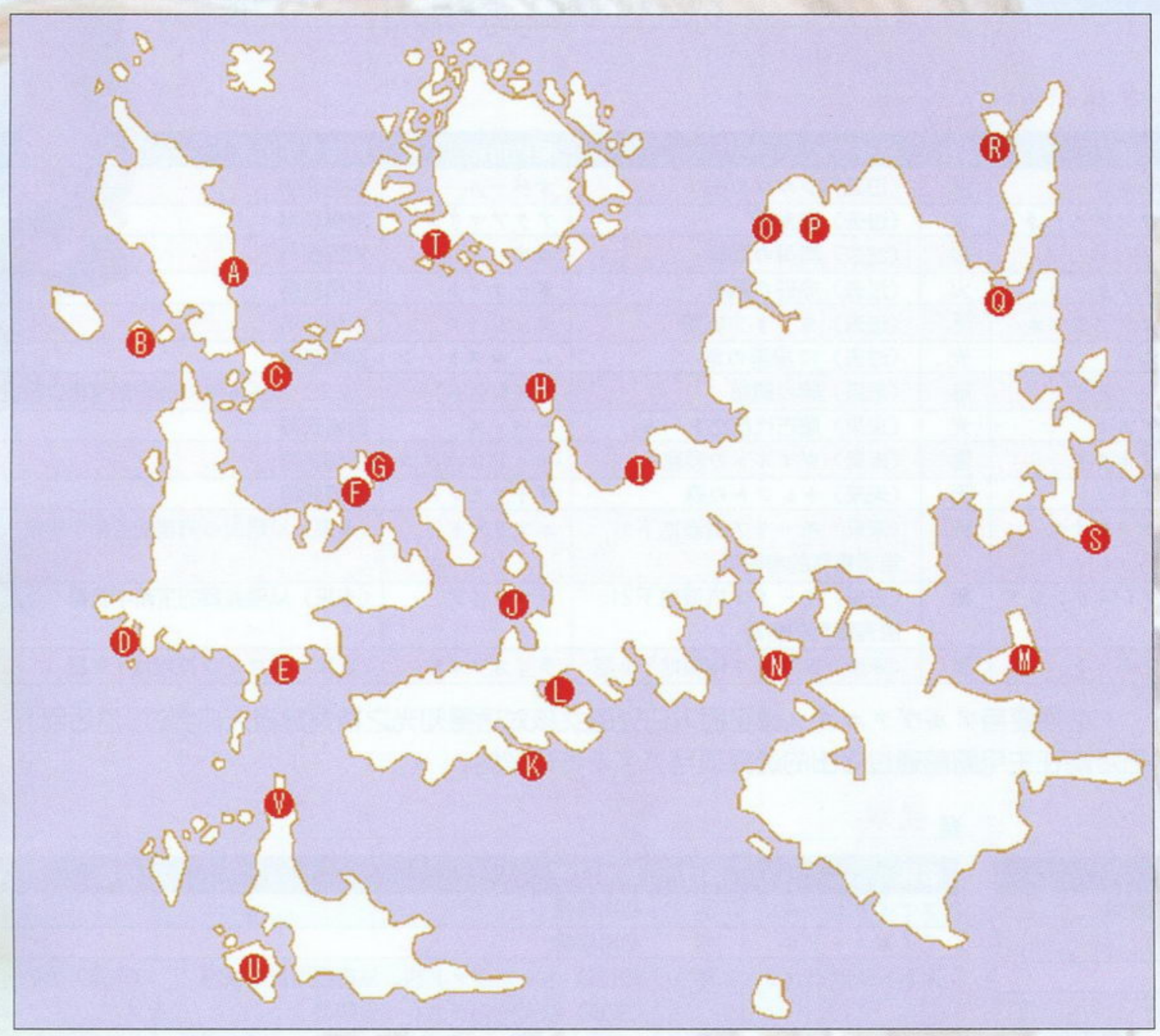
乘飞空器来到世界最南方的孤岛上，那里有世界第一工匠吉斯开办的商店，里面的装备都十分不错。而如果你有“象牙”这种道具的话，最左边的店员会帮你把它制作成传说中的魔道具……麻将牌（战斗中的攻击道具）。更重要的是，最右边的店员会出售“コンボコマンド”（售价50万G），有了它之后，你就可以操纵主角像格斗游戏一样进行必杀技搓招了。

www.plumbook.cn

アイフリード的财宝

グラハム
「海賊アイフリードの隠れアジトの場所と謎の言葉が記されている」

当进入未来的ダオス城再出来后，在フリーズキール镇的酒馆内见到正在喝酒的海盗アイフリード的儿子グラハム，和其对话后，他会委托我们去寻找父亲藏在世界各地的宝藏之一——ロザニアのドレス。而找到的其他财宝……我们自然是却之不恭咯。各位宝物猎人，请依据这张藏宝图开始寻宝之旅吧。



序号	地点	宝物
A	ベネツィア港口东南方海岸	けがわ，リバースドール
B	ユークリッド王国北方孤岛	けがわ，ムーンクリスタル
C	ローンヴァレイ山谷东北方海岸	シルバーケープ
D	モリスン家西方岛屿	けがわ，ブラックオニキス，ピヨハン Bラインシールド，グリーントーチ，エリクシール
E	精灵の森东南方海岸	リバースドール
F	精灵の洞窟北方孤岛	ダークシール，エリクシール，メンタルリング
G	精灵の洞窟北方孤岛	けがわ，プロテクトリング
H	アルヴァニスタ北方孤岛	けがわ，プリンセスケープ，レジストリング
I	モーリア坑道北方森林	セントハルバード
J	アルヴァニスタ南方孤岛	シルバーマトック
K	ユミルの森东南方海岸	プロテクトリング
L	ユミルの森东方岛屿	ロザニアのドレス
M	熔岩の塔东北方的孤岛	ながつき，エリクシール×2，へんせいき
N	オリーブヴィレッジ村北方岛屿	こくたん，エメラルドリング，どなべ
O	白桦の森北方海岸	エリクシール，ゴールデンヘルム，だいりせき
P	白桦の森西北方山上的冰原	N·G，？SWORD（ラックブレイド）， エルヴンブーツ，エメラルドリング
Q	过去篇ダオス城处过桥到南方的海岸	Rラインシールド，？SWORD（デュエルソード） エリクシール，エルヴンブーツ，さんご，レッドランタン
R	过去篇ダオス城处东北方海岸	けがわ×3
S	ミッドガルズ遗址东南方半岛	タピストリー×9
T	フリーズキール镇西南方半岛	けがわ，Hガントレット，メンタルリング
U	アーリィ镇西方平原	けがわ，レジストリング
V	アーリィ北方半岛上的平原	ブルーキャンドル，セフィラ

各角色最强武器

人物	武器名	入手方法
克雷斯	エクスカリバー	ドワーフ神殿宝箱中获得
切斯塔	エルヴンボウ（强化）	圆满解决布拉姆哈尔特和爱夏的事件后获得
敏特	ＢＣロッド	忍者の里周围森林的宝箱中
古拉斯	トゥルーマジック	未来篇，ダオス城宝箱中获得
艾琪	スターブルーム	未来篇，和妖精之村旅馆中艾琪的母亲对话后获得
铃	にんとうちざくら	ドワーフ神殿宝箱中获得

收集品

在未来篇中，这个时代的人非常流行收集卡片和其他收集品，相互之间还可以进行交换，下面就为大家献上所有收集品的取得方法。

名称	获得方法
Ｓフラッグ	在アルヴァニスタ的赛跑游戏中获胜
くりおのかがみ	在モリスン家中和画家用スケベほん（就是那本黄色书籍）交换
ブラックカード	和ミゲール镇穿着黑袍的女子对话后获得
ブラウンカード	用ブラックカード和ユークリッド城３楼的人交换
ホワイトカード	用ブラウンカード和沙漠北侧绿洲的人交换
ブルーカード	在フリーズキール的武器店内用 50000G 购得
イエローカード	在回答アーリィ武器店中的人的问题时，依次选择 2、3、4
グリーンカード	用こんぶ和メロン同ベネツィア市的食材屋中的人交换获得
レッドカード	克雷斯取得称号“チャンピオン”，并将其设定为当前称号后去忍者の里与特定的人交谈
Ｂのちょうぞう	克雷斯取得称号“ギルガメス”后获得
Ｄのちょうぞう	敏特取得“ピアノのせんせい”称号后获得
Ｊのちょうぞう	在ドワーフ神殿地下 8 层的宝箱中获得
Ｌのちょうぞう	在ギース商店中购入コンボコマンド后获得
Ｆのちょうぞう	モリスン家中（过去篇那个）的床上
へんせいき	アイフリード财宝之一

在游戏中，有些事件是要我们先进入未来的ダオス城后再出来才能够开始探索的，如アイフリード的财宝、未来モーリア坑道的深层等均是如此。另外要提醒各位的是，本作并不像PS版那样可以挑战奥丁，但不用担心此次无法入手被激发出全部力量的真·グーングニル枪，因为它就被放置在未来モーリア坑道地下 21 层以下的ドワーフ神殿的宝箱中，其“斩800，突1640，命中50”，不仅突系攻击的威力为游戏中最高，而且更是克雷斯除エクスカリバー外的最强兵器。

www.pu

全技能修得方法

在上次的流程攻略中，由于卡伦的疏忽大意，写错了“猛虎连击破”和“冥空斩翔剑”的修得方法，在此要向大家说声对不起了，希望这次各角色的技能修得方法会让大家消气吧（切斯塔和敏特的技能都是等级提升后习得，所以在此不再一一列出）。

克雷斯

必杀技

名称	习得方法
魔神剑	LV2
飞燕连脚	LV5
袭爪雷斩	LV9
秋沙雨	LV12
虎牙破斩	LV15
柔招来	LV20
凤凰天驱	LV23
守护方阵	LV27
真空破斩	LV31
集气法	LV34
狮子战吼	LV37
刚招来	LV41
闪空裂破	LV45
红莲剑	LV50
虚空苍破斩	フランヴェルジュ入手时同时觉得
空间翔转移	エターナルソード入手时同时觉得
次元斩	ヴォーパルソード入手时同时觉得
猛虎连击破	从ドワーフ神殿9层的宝箱中获得

奥义

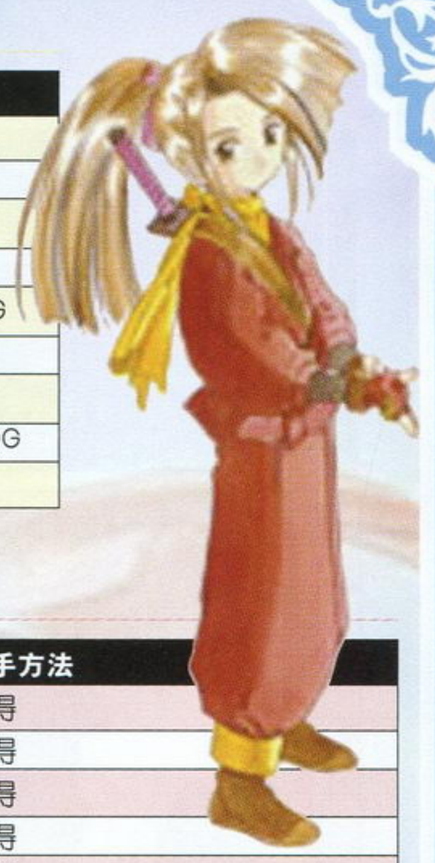
名称	习得方法
魔神双破斩	（过去）ベルアダム村，通过武器屋的隐藏道路与店员对话获得 （未来）ミゲールの町，与左下方房屋内的居民对话获得
魔神千裂破	アルヴァニスタ城，从地下酒馆的士兵处购得
魔神闪空破	12星座之塔，与其西南方帐篷旁的人对话取得
狮子飞燕脚	ユミルの森，从其东面方帐篷旁的人那里购得
狮子吼破斩	（未来）ユークリッド城，获得武术大会冠军后的奖品
狮子千裂破	（未来）铃成为同伴后获得
狮子闪空破	（未来）フリーズキール，从旅馆内购得
袭爪飞燕脚	（过去）ミッドガルズ，从藏在北部中间靠右的房子中间的男子那里购得 （未来）アルヴァニスタ城，从王宫二楼的剑士处购得
袭爪雷斩破	（未来）从ドワーフ神殿一层的宝箱中获得
袭爪千裂破	ベネツィア市，从防具屋的女剑士处购得
袭爪闪空破	ヴァルハラ平原，从其中帐篷旁的人那里购得 （ヴァルハラ战争结束后才能找到他）
凤凰天翔脚	ミゲールの町，从道场的师父处购得
凤凰翔破斩	オリーブヴィレッジ，从其南方的绿洲处购得
凤凰千裂破	エドワード邸，与其西南方帐篷旁的人对话取得
凤凰天空破	常暗の町アーリィ，从茶馆处购得
时空苍破斩	取得エターナルソード时获得
转移苍破斩	取得エターナルソード时获得
冥空斩翔剑	ミゲールの町，首先与道场的接待员对话，然后在旅馆中住宿，事件发生后悟得

＊冥空斩翔剑的发动方法：首先，要在战斗中将HP恢复到最大值，并在这种情况下被打成红血，然后按A+B+L+R就可以发动此技，消耗TP100。发动后所有属性攻击都对克雷斯无效，几乎可以说是无敌了……

＊由于本作中莉莉丝不会在比武大会中乱入，所以PS版上超强的SD剑和必杀技杀剧舞荒剑也就不存在了。

藤林铃

名称	修得方法	价格
写身	初期修得	
不知火	初期修得	
饭纲落	初期修得	
叶隐	初期修得	
镰鼬	シルフの谷与精灵签约处购得	53000G
曼珠沙华	热砂の洞窟中从宝箱里获得	
雷电	12星座の塔顶层从宝箱中获得	
五月雨	モーリア坑道地下21层购得	470000G
儿雷也	ドワーフの神殿地下三层获得	



古拉斯

名称	属性	获得方法	契约指轮	指轮入手方法
シルフ	风	（过去）シルフの谷	オパール	剧情获得
ウンディーネ	水	（过去）浸食洞	アクアマリン	剧情获得
ノーム	地	（过去）精灵の洞窟	ルビー	剧情获得
イフリート	火	（过去）热砂の洞窟	ガーネット	剧情获得
マクスウェル	无	（过去）モーリア坑道	ターコイズ	剧情获得
ルナ	光	（过去）12星座の塔	ムーンストーン	剧情获得
シャドウ	暗	（未来）暗の洞窟	アメジスト	（未来）从シルフの谷中的宝箱中获得
アスカ	光	（未来）超古代都市トール	トパーズ	剧情获得
ヴォルト	雷	（未来）ヴォルトの洞窟	サードニックス	剧情获得
オリジン	无	（未来）トレントの森	ダイヤモンド	剧情获得
カメレオン	死	（未来）モーリア坑道地下17层有瘴气的房间内	エメラルド	（未来）从精灵の洞窟的宝箱中获得
グレムリンレア	暗	（未来）モーリア坑道地下21层有瘴气的房间	サファイア	（未来）从浸食洞的宝箱中获得
プルート	暗	（未来）ドワーフ神殿地下9层	ラピスラズリ	（未来）ドワーフ神殿地下3层

＊必须要与アルヴァニスタ城正面入口处的女孩对话得知光之精灵曾被人抓到过，然后到トール后才能在主电脑前通过多出的选择项与アスカ签订契约。

艾琪

名称	属性	修得方法	价格
ファイアボール	火	初期修得	
アイスニードル	水	初期修得	
ストーンブラスト	地	（过去）ユークリッド村，从古拉斯家中获得 （未来）从ローンヴァレイ处购得	（未来）250G
ライトニング	雷	ベネツィア市，从居民那里购得	200G
ディストーション	死	（过去）ダオス城，宝箱中 （未来）浸食洞，宝箱中	
グレイブ	地	精灵の洞窟，ノーム房间内的宝箱中	
アイストーネード	水	（过去）从古拉斯家中获得 （未来）从ローンヴァレイ处购得	（未来）800G
イラプション	火	热砂の洞窟，イフリート房间内的宝箱中	
トラクタービーム	无	アルヴァニスタ城，从魔法研究所内购得	4000G
サンダーブレード	雷	アルヴァニスタ城，从魔法研究所内购得	12000G
サイクロン	风	（过去）先与ベネツィア的市长对话，然后从ベルアダム村的村长处获得 （未来）ミゲールの町，从武器店获得	
レイ	光	12星座の塔，剧情获得	
ファイアストーム	火	（过去）ダオス城，宝箱中 （未来）热砂の洞窟，宝箱中	
ロックマウンテン	地	ベネツィア市，从居民那里购得	4000G
テンペスト	风	デミテルの馆，宝箱中	
メイルストローム	水	浸食洞，宝箱中	
アースクェイク	地	忍者の里旁边的森林，宝箱中	
ゴッドブレス	风	超古代都市トール，宝箱中	
エクスプロード	火	炎の塔，宝箱中	
インデグニション	雷	ミッドガルズ，剧情获得	
タイダルウェーブ	水	冰の洞窟，宝箱中	
ブラックホール	暗	モーリア坑道地下18层，宝箱中	
メテオスォーム	无+死	未来ダオス城2层，宝箱中	
エクステンション	无	ドワーフ神殿地下5层，宝箱中	

www.plumbooks.com

全称号获得方法

虽然不像《宿命传说2》那样，角色获得的称号会影响自身的成长率。但有些称号还是蛮有意思的，如艾琪的“いがいとデリケート”和铃的初始称号之一“ビリビリちゃん”都令人捧腹。所以，还是让我们将其全部收集完成吧。

克雷斯

称号名	取得方法
みならいけんし	初始称号
バトルマスタ	Lv30达成后
ソードマスタ	Lv50达成后
フェンサー	Lv60达成，并且至少掌握6种奥义
ブレイブフェンサ	Lv70达成，并且掌握了所有的必杀技
ラストフェンサー	Lv99达成，并且掌握了所有的必杀技和奥义
けんし	现代篇，习得魔神飞燕脚后
マッハせいねん	过去篇，在アルヴァニスタ城的赛跑比赛中胜出
いしとりめいじん	过去篇，两次在アルヴァニスタ城内的抓石头MINI游戏取胜
おうぎでんしょう	未来篇，与ミゲール道场的接待员对话后，去旅馆住一夜
コンボマスター	持有コンボカウンター和コンボコマンド
チャンピオン	未来篇，从ユークリッド比武大会中胜出
じくうけんし	エターナルソード入手时
ギルガメス	集齐イシュタル传说九圣具，然后和フリーズキール旅馆中的少年对话
ベルセルク	在HARD或MANIA难度下遇敌256次以上（可以逃跑）
グルメマスター	所有的料理熟练度都为最大
しはんだい	未来篇，在ミゲール道场取得5连胜
さむらい	未来篇，在忍者の里获得ムラマサ时

古拉斯

称号名	取得方法
まほうがくしゃ	初始称号
しりにしかれマン	初始称号
テイマー	和シルフ签订契约
サモナー	和マクスウェル签订契约
エレメンタラー	和オリジン签订契约
ウォーロック	与10只精灵签订契约
サモンマスター	与全部的精灵签订契约
モンスターマスター	见过所有的敌人和怪物
トレジャーハンター	未来篇，将アイフリード的财宝ロザニアのドレス交给グラハム
えんれんのひと	未来篇，决战前アーリィ旅馆的事件后
アイテムコレクター	コレクターずかん完成させる
グルメマスター	所有的料理熟练度都为最大
しあわせもの	未来篇，在ユークリッド的旅馆住一夜

铃

称号名	取得方法
すずめ にんじゃ	初始称号
ビリビリちゃん	初始称号
ひじょう	初始称号
からす にんじゃ	Lv20
つばめ にんじゃ	Lv30
はやぶさにんじゃ	Lv40
たか にんじゃ	Lv60
つる にんじゃ	Lv80
にんじゃマスター	习得所有忍术
じきとうりょう	在忍者之里和おしず对话
あまとう	在沙漠绿洲和厨师对话
しのび	通过试炼的洞窟
グルメマスター	所有的料理熟练度都为最大
きじょう	ユークリッド的迷路小孩事件结束后

切斯塔

称号名	取得方法
ハンター	初始称号
レンジャー	Lv5
アーチャー	Lv10
スナイパー	Lv30
シューター	Lv50
ストライカー	Lv80
やさしいあにき	现代篇，在从トーティス村道具店得到苹果的情况下和アミィ对话
どりょくか	未来篇，在旅馆里住一夜
スケベだいまおう	未来篇，去忍者の里
げきマッハやろう	未来篇，在アルヴァニスタ的赛跑游戏中胜出
たくましいやつ	未来篇，铃成为同伴
あついおとこ	未来篇，在去ユークリッド的山道前走上方的通道
グルメマスター	所有的料理熟练度都为最大
くろうにん	未来篇，先去ダオス城一次，然后去ミゲール镇中的小桥

敏特

称号名	取得方法
ヒーラー	初始称号
クレリック	Lv7
プリースト	Lv12
ビショップ	Lv20
カーディナル	Lv40
ポープ	Lv80
おじょうちゃん	过去篇，古拉斯的家
キューピット	过去篇，见到エルウィン和ナンシー的婚礼
ボインちゃん	未来篇，去忍者の里
きよきおとめ	过去篇，ユニコーンホーン入手时
ピアノのせんせい	未来篇，在ベネツィア市长家教チェルシー弹5次钢琴，然后看到发表会
グルメマスター	所有的料理熟练度都为最大
さいしょくけんび	未来篇，在艾琪获得××りょうりにん称号后，再去浸食洞一次

艾琪

称号名	取得方法
マジックユーザー	初始称号
ウイッチ	学会魔法超过5种
メイジ	学会魔法超过10种
ソーサラー	学会魔法超过15种
ウィザード	学会魔法超过20种
スペルマスター	学会所有的魔法
はくがく	过去篇，读出モーリア坑道石盘上的文字
ともだちおもい	过去篇，在崩坏的ハーメル町为リア建立墓碑
ぺったんこ	未来篇，去忍者の里
うつふんむすめ	过去篇，同去アルヴァニスタ的船的船长说话后
××りょうりにん	未来篇，去浸食洞
グルメマスター?	所有的料理熟练度都为最大
いがいとデリケート	过去篇，在去アルヴァニスタ的船中和宿醉的艾琪对话

攻略补遗

未来モーリア坑道

地下10～16层没有什么难点，一路冲杀就可以了。17层按照从左至右，然后再踩左起第二个的顺序踩下开关后，前往18层的门便会打开，注意魔法阵是直接返回9层的，等回来时才利用它吧。再下两层，到地下20层时会来到一个有很多石像的房间，与其正面相对时就会被其推开，要想来到下方的入口，就要记住关键是要从左方开始绕。

下到22层时，在右上角会遇到神殿守护者。比起PS版来，它的实力可以说是不值一提，经历过大风大浪的众位英雄将其轻易搞定后就可以来到ドワーフ神殿抢夺，啊不，是寻觅满地的财宝了。(汗)

ドワーフ神殿地下

在神殿上方中间按下蓝色按钮后，众人就会转移到GBA版新增场所：神殿地下迷宫了。迷宫要点共有以下4处。

1．石像可以通过炎之腕轮射出的火焰来改变方向，而且有石像的地方，一般就会有隐藏在墙壁中的通道。

2．依次踩下左下、右上、右下方的机关后就可以通过原先无法进入的那个通道。

3．在需要同伴留下才能通过的地方，一定要留下铃和艾琪两人，因为只有她们能赶上来。

4．决战冥王プルート

冥王魔法咏唱速度之快威力之强让人怀疑其是否动用了金手指，而全身被火球笼罩的他也不惧怕任何近身攻击。玩家就算是100级以上，在这里被秒杀的可能性也很大。正确的战法是：放弃敏特，出场人物选用克雷斯、切斯塔、古拉斯和艾琪，让切斯塔用疾风，克雷斯不断用魔神剑攻击来牵制冥王的魔法，古拉斯和艾琪装备上魔法咏唱时间减少50%的饰品，然后咏唱各自的最强技就可以了。运气好的话，冥王一招都发不出来就会乖乖认输。

新增模式

当通关一次后，标题画面上会出现“LET’S GO ARCHE”模式选项，这是一个操纵艾琪和铃在一定的时间内到处寻找需要帮助的人并做好事的小游戏，有兴趣的玩家可以尝试一下。

www.plumbooks.com

超级机器人大战D	BANPRESTO	S·RPG
スーパーロボット大战D	2003年8月8日	日版
1人	自带记忆功能 64M	5800日元
—		推荐玩家年龄：全年龄

GBA

《机战D》极速研究

文：星夜

看了上期liky等人的攻略，大家是不是还满意呢？不过因为赶时间，一些资料和隐藏要素就来不及写了。在这里星夜就来为大家补充一些这方面的内容，包括合体技、隐藏人物和机体的加入，还有最后的奖励关哦！

合体技

和之前在GBA上的《机战A》、《机战R》类似，合体技在本作中的数量还是相当多的，有不少也很强力。灵活运用合体技是顺利作战的要素之一，在奖励关里面也表现得很明显。

至于合体技威力的计算，实际上是比较简单的，以参与合体技的机体没有改造时的数据为基础值，随着武器改造，合体技的威力也随之提升，提升幅度和参与合体攻击的技是一样的。注意合体攻击每个人显示的威力只和自己的改造值有关，而和其他参与合体攻击的机体无关。

另外可更换机体的高达系、魔神系等要想发动合体攻击，除了要乘坐有合体攻击的机体（如Z和ZZ）之外，机师也只能选择特定的配对。下面表格中标有○的即是可以发动合体攻击的机师组合。

高达系机师

	アムロ	シャア	カミーユ	ジュドー	ハマーン	クェス	ギュネイ
アムロ	—	○	○	○	○	○	
シャア	○	—	○	○	○	○	○
カミーユ	○	—	○	○	○		
ジュドー	○	○	○	—	○		
ハマーン	○	○	○	○	—	○	
クェス	○	○			○	—	○
ギュネイ	○					○	—

其他比较独立的还有カミーユ和ファ以及ジュドー和ルー。

V高达系机师

V高达系列可以发动合体攻击的人员也很多，见下表：

	ウッソ	ジュンコ	マーベット	オデロ	トマーシュ	オリファー	クロノクル	カテジナ
ウッソ	—	○	○	○	○	○	○	○
ジュンコ	○	—	○	○	○	○		
マーベット	○	○	—	○	○	○		
オデロ	○	○	○	—	○	○		
トマーシュ	○	○	○	○	—	○		
オリファー	○	○	○	○	○	—		
クロノクル							—	○
カテジナ							○	—

其实说起来倒比较简单，就是ウッソ+ジュンコ小队内部任何两人都可以发动合体攻击，此外ウッソ、クロノクル、カテジナ中的任意两人也能够发动合体攻击。

魔神系机师

2人合体攻击

甲儿：可以和全员合体攻击
铁也：不可和マリア、ひかる合体攻击
さやか：不可和デューク、ひかる合体攻击
ジュン：不可和デューク、ひかる合体攻击
ボス：可以和全员合体攻击
シロー：不可和デューク、マリア、ひかる合体攻击
デューク：不可和さやか、ジュン、シロー合体攻击
マリア：不可和铁也、シロー合体攻击
ひかる：不可和铁也、さやか、ジュン、シロー合体攻击

3人合体攻击

3人中每两个人能发动二人合体就行，换句话说，“铁也+マリア+デューク”这样的组合就由于铁也和マリア不能发动合体攻击而无法发动三人合体技。对照上面二人合体的情况，也就很容易找出使用3人合体攻击的人选了。不过由于最强的4魔神合体技“Fダイナミックスペシャル”限定为甲儿、铁也等默认机师才能使用，所以一般情况下还是只使用默认机师的。

合体技表

合体技名称	基础攻击力	必要气力	消耗EN	射程	参与合体的机体	游戏截图
ダブルセイバー	3300	110	30	1	ダルタニアス ガスコン专用ロボ	
Dフォースフォーメーション	3100	120	30	1～5	金龙 ガムリン フィジカ	
αβγアタック	3000	110	30	1	アトラウス ガンパー ベラリオス	
デュアルミサイル	2400	110	30	1～5	ダイアナンA ビューナスA	
ボロットホームラン	3000	130	30	1～9	ロボットJr ボスボロット	
トリプルマジンガーブレード	2600	—	50	1～3	マジンガーZ グレートマジンガー グレンダイザー	
Wマジンガーブレード	2400	—	10	1	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー中的任意两台机体	
Wマジンガーパンチ	3000	—	30	1～3	マジンガーZ、グレートマジンガー、グレンダイザー中的任意两台机体	

www.plumbook.cn

Wバーニングファイヤー			
3700	–	60	1

マジンガ－Z
グレ－トマジンガ－

オルタネイトデュエル			
3300	130	100	1

ストレ－ガ
ガナドゥ－ル

ダブルオーバーハングキャノン			
3600	110	50	2～7

Vダッシュガンダム
Vダッシュガンダムヘキサ

ダブル・ビーム・スマートガン			
3200	110	50	2～6

V（ダッシュ）ガンダム
V（ダッシュ）ガンダムヘキサ

ダブルメガランチャー			
3600	110	60	2～6

Zガンダム
ZZ（FAZZ）ガンダム

Fダイナミックスペシャル			
4300	120	100	1

マジンガ－Z
真ゲッタ－
グレ－トマジンガ－
グレンダイザ－

Wライトニングバスター			
3800	–	60	1

グレ－トマジンガ－
グレンダイザ－

ファイナルゲッタービーム			
3700	120	70	1

真ドラゴン
真ゲッタ－

ファイナルゲッタートマホーク			
4000	130	100	1

真ドラゴン
真ゲッタ－

Wフィン・ファンネル			
3400	110	45	3～7

Hi－ν、ν（HWS装着型）ガンダム、量产型νガンダム中的任意两个

ダブル・ファンネル			
3400	110	45	3～7

ヤクト・ド－ガ（クエス）
ヤクト・ド－ガ（ギユネイ）

トリプルマジンガーパンチ			
3600	–	50	1～3

マジンガ－Z
グレ－トマジンガ－
グレンダイザ－

PLANET DANCE（MAP兵器）			
2500	120	30	2～6

VF－19改Fバルキリ－SB（バサラ）
VF－11MAXL改SB（ミレ－ヌ）
VF－17T改ナイトメアSB（レイ）

突击ラブハート（MAP）			
3000	120	40	2～6

VF－19改Fバルキリ－SB（バサラ）
VF－11MAXL改SB（ミレ－ヌ）
VF－17T改ナイトメアSB（レイ）

HOLY LONEY LIGHT（MAP）			
3500	120	50	2～6

VF－19改Fバルキリ－SB（バサラ）
VF－11MAXL改SB（ミレ－ヌ）
VF－17T改ナイトメアSB（レイ）

POWER TO THE DREAM(MAP)			
4000	130	60	2～6

VF－19改Fバルキリ－SB（バサラ）
VF－11MAXL改SB（ミレ－ヌ）
VF－17T改ナイトメアSB（レイ）

TRY AGAIN（MAP・バサラ用）			
4500	140	70	2～6

VF－19改Fバルキリ－SB（バサラ）
VF－11MAXL改SB（ミレ－ヌ）
VF－17T改ナイトメアSB（レイ）

MY FRIENDS（MAP・ミレーヌ用）			
3800	130	60	2～6

VF－19改Fバルキリ－SB（バサラ）
VF－11MAXL改SB（ミレ－ヌ）
VF－17T改ナイトメアSB（レイ）

ダブルマイクロミサイル			
3400	120	30	1～6

VF－22S・Sボ－ゲルⅡ（F）
VF－22S・Sボ－ゲルⅡ（F）

ダブルガンポット			
2700	120	30	1～6

VF－22S・Sボ－ゲルⅡ（G）
VF－22S・Sボ－ゲルⅡ（G）

Wピンポイントパンチ			
3800	120	40	1

VF－22S・Sボ－ゲルⅡ（B）
VF－22S・Sボ－ゲルⅡ（B）

ダブルゲッタービーム			
–	120	70	1

ゲッタ－1
ブラックゲッタ－

ダブルゲッタートマホーク			
–	110	10	1

ゲッタ－1
ブラックゲッタ－

マジンガートルネード			
4000	110	80	1

マジンガ－Z
グレ－トマジンガ－
グレンダイザ－

隐藏机体与机师

由于本次的《机战D》随着分支选择的不同流程的长度也不一样，因此在下面的文章中我们不再标明是多少话，请大家多参考上期的流程表。

ウエントス（ストウディウム）

必须在女主角路线才会加入。条件是首先在“运命の风”一话中，对于ウエントス的提问选择“话を闻いてみる”，然后在“私に、さよならを”一话中选择“システムカットしない”。注意这样虽然ウエントス会加入，但是副主角会不见的。

グラキエース（ファービュラリス）

必须在男主角路线才会加入。条件是首先在“アイスドール グラキエース”一话中用主角说得グラキエース，然后在“响きあう魂の行方”一话中再次用主角说得グラキエース，在之后的选择中要选“システムカットしない”她才会加入。不过说得成功的话，同样副主角会消失。

クロノクル（リグ・コンティオ）和カテジナ（ゴトラタン）

在“战场の父　战场の子”结束后选择“エンジェル・ハイロゥ攻略”，然

www.plumbook.cn

后在“狂乱のエンジェル·ハイロゥ”後半用ウッソ说得カテジナ和クロノクル，之后再依次击坠カテジナ和クロノクル即可。注意击坠次序不能错，否则就不会加入了。

フルアーマーZZガンダム

“战场の父 战场の子”这一话开始时ジュドー的击坠数在35以上时获得。

V2ABガンダム

在“战场の父 战场の子”结束后选择“エンジェル·ハイロゥ攻略”，之后会自动入手。

ガンダムHWS装着型

在“强袭！ ギシン星间帝国ベガ舰队”结束后选择参加“カイラスギリー攻略战”，然后在“カイラスギリー攻略战”这一话开始时アムロ的击坠数在50以上便会增加HWS换装。

ハマーン（キュベレイ）

在“战场の父 战场の子”结束后选择“エンジェル·ハイロゥ攻略”，“狂乱のエンジェル·ハイロゥ”後半开始时ジュドー、カミーユ、シャア、アムロ4人合计击坠数要在400以上便会加入。这个条件可以说是比较苛刻的，好在通关后可以继承击坠数，二周目应该问题不大。

マーグ（ガイヤー）

1.“银河の虎”用タケル说得マーグ。

2.“夸り高き反逆者”用タケル说得マーグ。

3.“战场の父 战场の子”终了时选择“旧エリオス领へ向かう”。

4.“暴かれた真实”用タケル说得マーグ。

VF－1Jバルキリー&VF－11Cサンダーボルト

在宇宙路线第6话“战う市长 エースのミリア！”开始时，如果ガムリン的击坠数在一定以上，那么在本话开始之前选择“ガムリンのために机体を探す”，根据ガムリン的击坠数不同会有不同后果。

1.击坠数在10以上时，在以上两机中任选一个出击。

2.击坠数在6～9时，强制得到VF－1Jバルキリー。

3.击坠数在0～5时，什么机体都没有。

ヴァイエイト和メリクリウス

在“ザール舰队总司令 クロッペンの挑战！”一话开始时，ノイン与ヒルデ的击坠数之和在20以上时获得。（击坠数为10～19时只会得到ヴァイエイト）

ガンダムmk－III

在“强袭！ ギシン星间帝国ベガ舰队”结束后选择“木星に向かう”便会获得。

ダルタニアス武装追加

“战场の父 战场の子”终了时选择“旧エリオス领へ向かう”，之后会追加キャノンキュービック、火焰アタク火焰十文字斩和超空间能量解放。注意超空间能量解放是隐藏技，只有气力140以上，而且能够攻击敌人时才会显示。

シビル

“响け银河に オレたちの歌”一话中，击坠ゲペルニッチ后，让バサラ和ゲペルニッチ战斗。中立的话シビル会登场，并且会在过关后加入。

ガビル（FBz-99Gザウバーゲラン）

选择“惑星ラクスに向かう”路线，在“恶梦の突入作战”一话的后半，让ガムリン和ガビル战斗。之后在“响け银河に オレたちの歌”一话中，让ガムリン和ガビグラ战斗，战斗后即可加入。

ロゼ（ゼーロン）

“暗黑の皇帝”一话中出现的ロゼ可以用タケル说得，在过版后会有相关剧情。

最终奖励关！

上期杂志上已经写了前37关奖励关的攻略，不过事实上奖励关可不止37个，下面就来介绍最后两个奖励关的解法！

第38关

这话可以说是比较简单的，首先让ノイン变形，然后让金龙“热血＋闪”后移动到ノイン旁边攻击。跟着ノイン再动金龙后利用援护攻击，最后再让金龙“热血＋闪”攻击即可完成本关。

第39关

1.首先要让能觉醒的机师全部使用一次觉醒，然后按如下图的布置来移动机体。注意此过程中要分别攻击花下方的4个敌人。（不包括左下敌人）

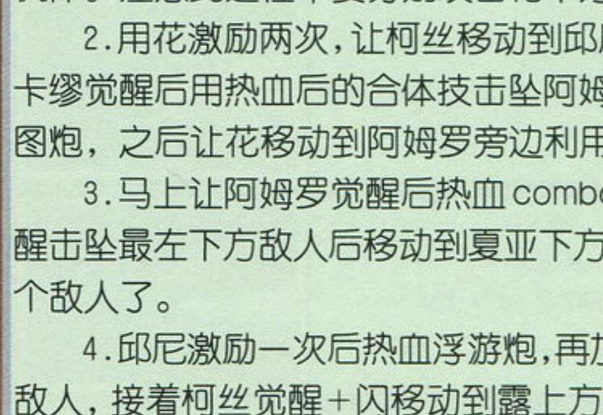
2.用花激励两次，让柯丝移动到邱尼的下方攻击最右上方的敌人，然后让卡缪觉醒后用热血后的合体技击坠阿姆罗下方的敌人。接下来用捷多的魂+地图炮，之后让花移动到阿姆罗旁边利用援护攻击最左下方的敌人。

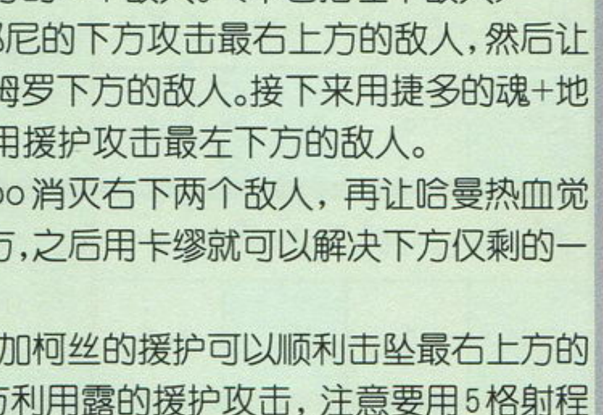
3.马上让阿姆罗觉醒后热血combo消灭右下两个敌人，再让哈曼热血觉醒击坠最左下方敌人后移动到夏亚下方，之后用卡缪就可以解决下方仅剩的一个敌人了。

4.邱尼激励一次后热血浮游炮，再加柯丝的援护可以顺利击坠最右上方的敌人，接着柯丝觉醒＋闪移动到露上方利用露的援护攻击，注意要用5格射程的武器攻击居中敌人！

5.接下来的步骤也不能错……让露用友情加满柯丝和哈曼的HP，柯丝用热血＋露的援护可以击倒上方居中的敌人，然后露移动到哈曼身边热血＋援护攻击最左上方敌人，跟着哈曼利用夏亚的援护就可以击倒最左上方的敌人了。最后的敌人用夏亚的魂＋浮游炮以及下方剩下的阿姆罗就可以解决了。

6.终于完成了，注意本关不少步骤是不能交换的，例如下图中如果先用哈曼攻击左下方敌人，就会导致阿姆罗的combo攻击无法消灭敌人……





心得杂谈

4倍残弹？

本作中武器改造满可以选择特别奖励，其中就有“残弹数2倍”，再在机体上装备芯片“超大型弹夹”，算起来应该是4倍，这样ブライド就有12发核弹慢慢打了。不过……好像高兴得太早了，即使这样也只会是9发残弹而已，因为本作中最大残弹倍数只能是3倍。

改造继承

能够继承改造的有如下机体，大可在初期就放心改造了。

エール·シュヴァリアー → ジェアン·シュヴァリアー

ガイヤー → ゴッドマーズ

ガーランド → プロトガーラン

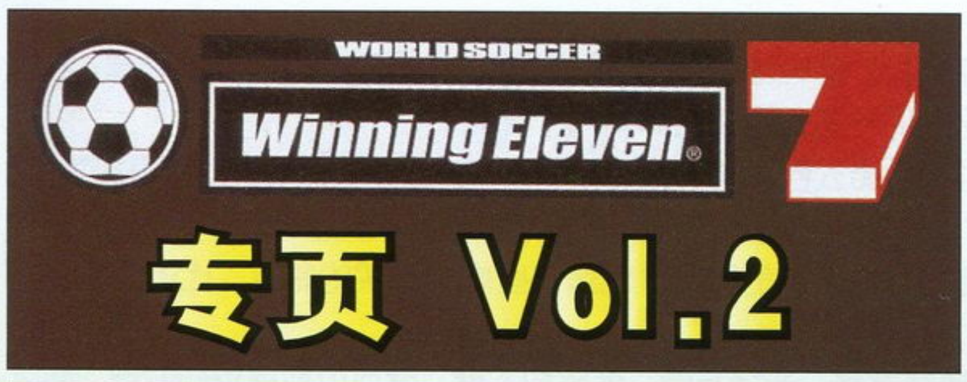
不过更多的机体是无法继承的，例如νガンダム和Hi－νガンダム、沙扎比和夜莺等等。

不同的战斗画面！

在使用Zガンダム的“ウェイブライダー突击”或者Hi－νガンダム的“フィンファンネル”进行攻击时，アムロ等主力会先有一位女性飞在前面进行引导，具体如右表。

机师	出现的女性
アムロ或者シャア	ララァ
カミーユ	フォウ
ジュドー	プル和プルツー
其他	无

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn



文：GOUKI

本次为大家带来的是《WE7》的新增操作讲解、训练模式挑战赛的详细攻略以及MASTER LEAGUE攻略PART.1。独家猛料，内容充实，《WE》FANS不可错过！本期的Gamehalo也特地制作了《WE7》的新要素影像解说，推荐配合下面的操作讲解一文观看。

世界足球 胜利11人 7	KONAMI		SPG
PS2	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7	2003年8月7日	日版
	1～8人	1195KB	6980日元
	对应手柄分插器		

热烈祝贺《WE7》出货突破100万套！

我们需要更细腻的足球，我们需要更自由的操作

文：真实至上／同盟原创小组

一 马赛回转（R3）：全体选手都可使出，方法为右摇杆顺或逆时针绕一圈（身体转动的方向不同）。不过带球精度和技术数值低的选手，会很容易造成控球离脚的情况。可以穿插在一般带球或假动作中使用。在出其不意和与其他假动作配合的情况下使用，才不会给人以华而不实的感觉。

二 取消传球（○＋×）：与取消射门的操作如出一辙，不过动作的幅度更小，有时候甚至可以操作出只出现力度槽消失，而选手则只有细微的动作幅度。可在任何单键或组合键动作中穿插使用，取消之后扣球或拨球的动作，可以配合选手身前的180°范围内的方向键使出。与前作的R2+○相比较，这一新动作拥有了取消之后扣球或拨球的设置。而与□+×相比，这一动作相对来说幅度更小，更为隐蔽。在大禁区低位拿球的时候，可以先取消传球然后配合一连串的R2假动作和摆脱后的R1加速。

三 挑球过顶（接应高球或半高球，把球停高或使球正好处于身体可控制的前方范围内，一般情况下球的水平高度必须在选手的膝盖到胸口之间，然后按反方向+R2）：这一新增动作元素的观赏程度堪称本作之冠，后续的招数也可以连接各种射门或过人。《WE》所走的道路就是强化细节，一个足球游戏的细节表现力往往可以带给我们真实的感受，《WE》正是如此，我们需要更细腻的足球！

这个新动作除了可以在停球的时候使用外，其实只要球在选手身前的膝盖，腰部，胸口以下左右的位置，就可以进行操作。（也不排除个别选手会有因人而异的情况出现）使用这一技巧有一个窍门，就是在停球时单击R1可以把球停高一些，这样就可以为下一步的挑球过顶、凌空抽射、带球前进制造前提条件。这一技巧如果使用纯熟的话，计算好距离后可以连用×键掷进来的界外球也一样照挑。听起来是不是很兴奋呢？连续挑球过顶之后，再来一脚凌空抽射或吊射，这些现实足球里的精彩射门，也完全可以在《WE7》里从我们的操作中复活过来。

理论上，这个动作可以无限连续，不过操作起来却十分难实现。首先得选一个敏捷性与技术、控球俱佳的选手，然后就看您的操作了，有兴趣的朋友不妨一试。

四 后撤步拉球（R2侧移后，按着代表选手背对的方向键位，有时间限制）：本作中又一大新增动作亮点。其真实中的蓝本，大家最为熟悉的应该是罗伯特·卡洛斯了，他经常在左路边线附近做出这种动作，然后等待队友插上或直接大加速拨球过人。

在这一动作中可以穿插双击L1或R2，左右拨球突破，马赛回转等等动作。可以说这个动作虽然实用性价值不高，但作为盘带组合技的一环，还是有其实用意义和观赏价值的。喜欢华丽的盘带组合技的玩家，这一代的《WE》一定会让你感到热血沸腾的。值得一提的是，本作的R2侧移后不按任何键或按着R2键都可以向着侧移的方向继续横拉球前进，在此过程中选手可配合R2向除了180°反方向之外的任意方向带球，而R1则可以向360°范围内任何方向带球。

五 多重假射：它可以完全模拟真实足球里的球员小腿虚晃的假动作。共分为3种，普通的取消射门就不算在内。（以下括号内的长，短表示按键的时间）

1 虚晃挑射：□（长）→□（短）+R1，可以制造出一种假大力射门，实挑射的效果。

2 双重假射：□（长）→□（短）+×。如果觉得这一种的节奏不好掌握的话，还可以□（短）→□（短）→反方向→□+×。后者比前者方便的是操作分割为两部分，可以放慢来进行，而前者对速度和节奏要求比较高。使用成功后，可以做出假射真扣（拨）球的效果。

3 三重假射：□（长）→□（短）→□（短）+×。使用成功后，如果是使用罗纳尔多，就可以使出他的经典绝技“钟摆”，即小腿连续晃动两次假装射门，吸引门将重心移动，然后假射推（扣）过门将。

六 压发式Manuel Pass（首先摇动R3确定方向，然后按下R3来确定传球的力度）：前作的手动传球其实还谈不上是对R3的运用，真正的R3是需要按键和摇动相结合的。而本作中的压发式手动传球，则使《WE》从真正意义上使用到了R3这一个键位。

相信玩过前作的玩家都有体会，用摇动R3的幅度来同时确定力度和方向，这是有很高的难度的。以至于Manuel Pass被绝大部分玩家称之为鸡肋，虽然其理论上可以帮助自己把球传到一个理想的位置，但在使用时却始终不能自如，细微的幅度变化就会导致落点的巨大偏差。

而本作把R3手动传球的概念分为两个部分，彻底把力度和方向分开处理。这样的设计应该说是比较贴心的，使手动传球的力度与方向不再混杂在一起。

1 让玩家在激烈对抗的过程中，可以有选择的余地，有时候看到好位置的一瞬间，却又被对手立即补防，这个时候就不想传了，但如果按以前的设计

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

球早就已经飞出去了。但本作中玩家大可以在控球的过程中，先确定好方向，再按下R3确认力度。

2 修正了向人传时R3的偏差。不像前作那样离谱，如果玩家所按的方向是有球员存在的话，那么球的偏差基本不会太大。

从以上两点来看，KONAMI在《WE》中推广R3可谓用心良苦。要使得《WE》成为玩家心中理想足球的载体，除了更加真实的画面，更为细腻的动作，还要有一个更为自由的操作平台。

七 GK控制：首先在玩家设置界面中把GK控制调为ON，然后在比赛中就可以手动控制GK出迎。先按下L1+△，就可以用方向键来控制GK的行动。如果不在玩家设置界面中把GK控制调为ON，就只能使用普通的△键让GK出击，与前者的手动控制不同的是，这是由电脑自动锁定目标，默认为球。推荐大家都打开这一项开关，因为这样有几个优点，

1 单刀时不会那么容易就被晃倒，GK毕竟可以随自己的意志而移动。而且GK扑球时仍然是自动的，不需要靠玩家的反应来判断方向。

2 可以自由选择出击的时机，制造一些虚虚实实的假象。比如引诱对手吊门等等。

八 界外球掷空档：选择方向，然后按△键，就可以把球掷向空档，而不是普通的○与×掷向球员。这一项新键位使得《WE》中的死球与比赛更好地衔接起来了，使玩家既然是在死球状态下也得花更多的心思去思考比赛，令《WE》的投入感增加不少。

Challenges start here——

《WE7》挑战模式分析

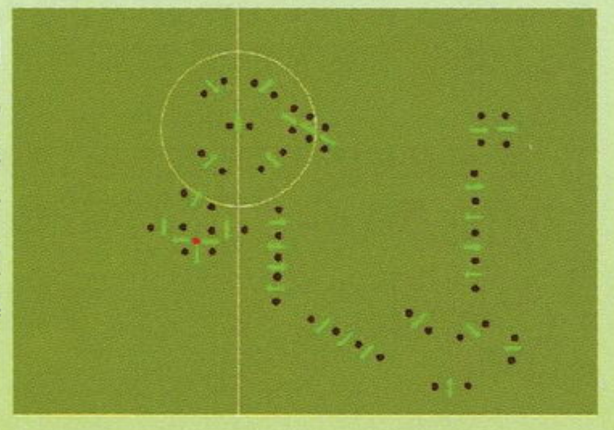
文：真实至上／同盟原创小组

继前作《WE6FE》的挑战模式获得好评后，KCET再接再厉在《WE7》中继续推出考验玩家各项基本操作技术的挑战模式。为了增加《WE》玩家们的投入度，本作的挑战模式主要更新了带球模式，并增加了进攻与防守两项新挑战模式，取消了前作通过全部挑战模式五星等级后追加的隐藏模式。

除了传统的逐级挑战模式之外，本作还能够联网上传自己的记录（需要PS2专属硬盘与上网套件BB Unit），相信这一设计能够刺激玩家挑战记录的兴趣。除了上述两种模式之外，在WE-SHOP购买了价值500WEN的“自由设障带球练习”后，就可以在Tranning Mode的Challenge Mode中进入该模式并自行设置障碍，挑战自己心中的最高难度。接下来，本文主要介绍的是传统挑战模式中8项挑战模式里各自的五星级难度。

一 带球绕杆

主要规则：球出界判负，撞倒雪糕桶判负，超时判负。
得分规则：在越短的时间内完成路程，所得到的评价则越高。
达标成绩：50秒以内。



由于带球挑战模式在本作中被加强的缘故，五星级被认为是本作挑战模式中的难点所在。控球是足球的基本技术之一，《WE7》追加或强化的新动作可以在带球挑战模式的五星难度中得到充分的利用和展现。在五星等级中必须熟练以下技术：

1 R1急停回扣；

2 R2侧移；

3 L1+十字键进行控球。

一开始的正四方形则是使用R1急停回扣技术的好场所，走内线即可，不必绕外线浪费时间。紧接着是一个阶梯形状的障碍组，这里则可以使用R2侧移，正好可以不减速回避那些雪糕桶。过了这一组障碍后，是一个R1加速的好机会。然后进入两个叠加箭头的障碍组，因为两个箭头是先要通过前面的那一个，后面的则需要转身再回扣。所以普通的原地转身速度比较慢，而按下L1再配合转身，选手转身的动作则会灵活许多。

接下来的形状是两个“一”字型障碍组夹着一个“一”字型的障碍组，过这3个障碍组关键是心态要冷静，建议不要使用R1类的加速，距离相对较远的障碍可以用R2加速连接，而比较密集的障碍组则可以用L1+十字键的操作。

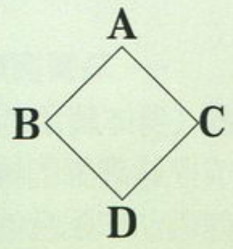
最后是一个倒着的“品”字型障碍组，也可以说是本作中的最难点。因为障碍物的间隔比较小，而且需要原地来回转身+普通带球来通过该障碍组，所以选手自身的带球精度和敏捷性显得尤为重要，而L1+十字键的作用也在这里得到了充分的体现。（注意L1+十字键在这里指的并不是低速盘带）

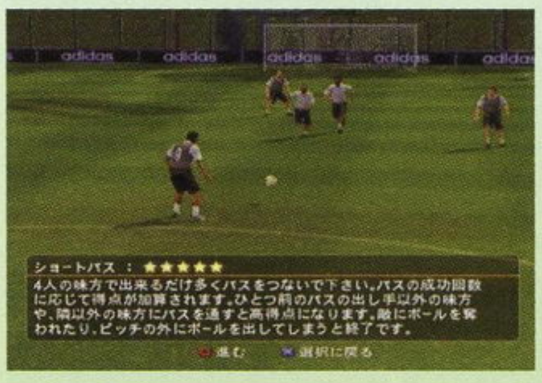
过了这最后一个障碍组，前方则是坦途一片，利用R2与R1交替加速配合吧，建议还是直接走内线。因为是走内线的缘故，切记在通过最后一个箭头处要原地转身，要不白白浪费了时间很可能会前功尽弃噢。

可以说本作的带球五星级模式是在综合练习各种实用性较强的带球操作，多多去熟悉它，就可以进一步体会在《WE7》中哪种带球在哪些情况最为有利。

二 短传抢圈

主要规则：球不能越出练习场的范围内，球被对手夺去判负，时间限制45秒。
得分规则：如右略图所示，A—D，B—C这两种传球路线得分最高。其余普通传球次之。



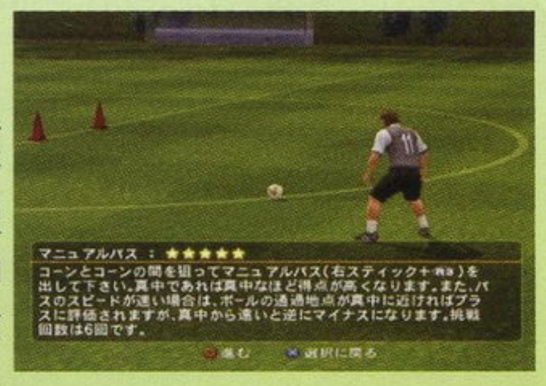


达标成绩：45次传球（非邻接传球点间的传球在半数或以上）

选择一队讲究短传配合的球队吧，曼联、皇马、阿根廷，西班牙等都是其中的佼佼者。该项挑战模式最看中的是短传精度和速度，而对于其他的数值则没有过多的要求。因为这个模式要让玩家体会的《WE7》的传球精髓就是“One Touch”。如果注意到得分原则，通过该项五星应该不会有太多的困难，

三 R3手动传球

主要规则：传球没有从两雪糕桶中越过则不算分。
得分规则：球的飞行路线与两障碍物的中点越接近，得分则越高。高球低球同样有效，球的速度越快，得分则越高。
达标成绩：6次机会达到1000分。

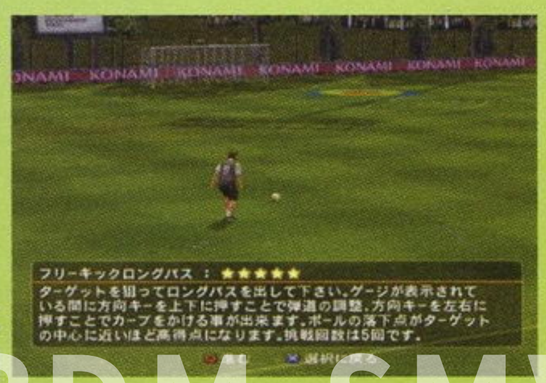


由于本作终于把“R3”的概念引入WE，以往传统的手动传球是以摇动右摇杆的幅度确定力度，但《WE7》则是以R3来区别力度与方向。本作的压发式Manuel Pass彻底把方向与力度分为两个不同概念和操作的东西，先用右摇杆来确定方向，然后压迫它（R3）来确定力度。相当体贴玩家的设计，这使得R3在实战中更有实用价值。与前作需要同时确定力度与方向的操作相比（因为力度与方向被设计在同一条操作直线内），本作将力度与方向分割为两个操作，而由于右摇杆的特殊设计，力度的确认其实也是与方向的确认是在同一个扇面上的，两者并不会造成不方便的冲突。

与前作相比，本作的手动传球具备了更多的自由性，可以说是名符其实的手动传球。

四 定点长传

主要规则：球没命中得分的圆形范围（圆周范围比蓝色范围要大），球出界判负，球在命中得分范围前落地判负。
得分规则：由低到高依次排列，蓝色部分，黄色部分，红色圆心。
达标成绩：5次机会内达到1000分。



本作的定点长传挑战模式可以说是上一作的延续，基本没有做任何改动。而相关于该项挑战模式的基本技能“长传”的键位操作也并没有在本作中有任何变动。熟悉上+○快速长传（适合于远距离），R2+○高弧度慢速长传（适合于

www.plumbook.cn

达人游戏俱乐部

WWW.NDR99.COM

地址：深圳市新闻路 1 号中电信息大厦 1321 室
邮编：518034
电话：0755-82947454
传真：0755-82947453
短信服务中心：13510554994
E-mail:ndr@ndr99.com

入会方法

1. 只需从达人游戏俱乐部购买任何一种产品，即可成为达人游戏俱乐部会员。
2. 一次性交付 20 元会费，即可成为会员，同时可获得一份超值的精美礼品！
3. 成为达人会员即可得到精美会员卡一张。
4. 会员可在专业游戏周边网站 WWW.NDR99.COM 享受会员服务。
5. 会员每季度免费收到俱乐部电子互动刊物，及时获取最新游戏周边资讯。
6. 会员将有机会参加俱乐部组织的各项活动。

欢迎新老会员来信来电免费索取产品目录！
产品目录内含产品介绍、会员申请表及产品购买优惠券！
（详情请见产品目录）

免费！

新上市！

FF 游戏迷决不能错过的收藏精品！！

编号：J-001
名称：尤娜原品头饰（可做 GBA、手机链）
非会员：22 元／条　会员价：18 元／条（含邮费）

内含 UV 贴纸（7 张／套）、
水晶贴纸（12 张／套）、
普通贴纸（35 张／套），
随你发挥，任你贴！！
（一套两本）

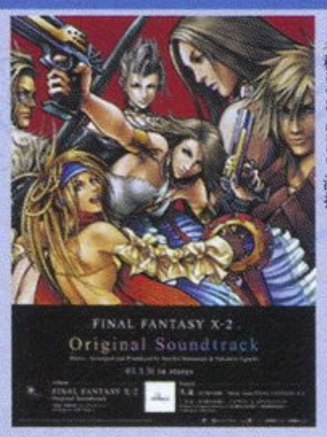
新上市！

编号：I-013
名称：FFX-2 原版精美贴纸
非会员：18 元／套　会员价：15 元／套（含邮费）

原装海报

海报统一价
非会员:35 元／张(含邮费)
会员价:25 元／张(含邮费)

编号:E-009
名称:白夜协奏曲丝绸海报



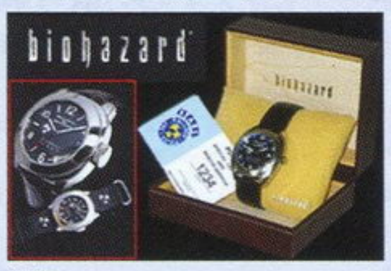
编号:E-012
名称:FFX-2OST 海报

编号:E-013
名称:FFX-2 NEW SINGLE 海报

编号:E-011
名称:FFX-2 YUNA 海报

编号:E-010
名称:生化危机 0 海报

编号:I-011
名称:STARS 队员瑞贝卡军用手表
非会员:580 元／块　会员价:493 元／块(含邮费)



编号:I-010
名称:STARS 队员巴瑞军用手表
非会员:580 元／块　会员价:493 元／块(含邮费)

统一价非会员:55 元／件(含邮费)
统一会员价:48 元／件(含邮费)

编号:A-021
名称:WINNINGELEVEN 主题 T 恤

编号:A-022B(黑白两色)
名称:FFX 主题 T 恤

编号:A-018(黑白两色)
名称:生化危机纪念 T 恤

编号:A-010
名称:生化危机 0

编号:A-023W
名称:MGS2 主题 T 恤

编号:B-014
名称:忍

编号:B-015
名称:吉翁

编号:B-016
名称:生化危机

编号:B-013
名称:世嘉

编号:B-017
名称:PS

编号:B-010
名称:XBOX

编号:B-011
名称:阿姆罗

编号:B-012
名称:生化危机

(统一价) 非会员:36 元／顶
会员价:32 元／顶(含邮费)

编号:C-011
名称:FFX 金属笔记本

编号:C-010
名称:FFX 金属笔记本
非会员:28 元／本　会员价:25 元／本(含邮费)

编号:D-011
名称:MGS 明信片

编号:D-012
名称:FFX 明信片

编号:D-010
名称:GUNDAM 明信片
非会员:15 元／本　会员价:12 元／本(含邮费)

编号:F-031
名称:吉尔模型
非会员:45 元／个　会员价:40.5 元／个
(邮费 7 元)

编号:F-060
名称:FFX 泰达模型
非会员:45 元／个　会员价:40 元／个
(邮费 7 元)

编号:H-002
名称:FFX 信纸
信纸单购 2 套起售
(统一价) 非会员:6.5 元／套　会员价:5.5 元／套(含邮费)

编号:H-001
名称:FFX-2 信纸

编号:I-012
名称:生化危机金属纪念盒
非会员:35 元／盒　会员价:29 元／盒(含邮费)

编号:L-010
名称:真魂斗罗纸模型
非会员:30 元／个　会员价:25 元／个(含邮费)

编号:G-013
名称:NGN

编号:G-011
名称:XBOX

编号:G-012
名称:PS2

编号:G-010
名称:GBA
(统一价) 非会员:12 元／个　会员价:10.8 元／个(含邮费)

如果想了解更多的商品信息及最新动态请访问我们的网站或来信来电免费索取产品目录册．
点击 http://www.ndr99.com 你会有惊喜发现．
如果在收到产品后发现有任何质量问题，可在一周内凭原包装寄回更换．

汇款时请注明您要购买的商品的编号、尺寸、颜色、数量。并一定要详细写上您的联系地址、电话。会员请写上会员卡号。
服装尺码及适合身高：
M 尺码合适身高<165cm
L 尺码合适身高 165-175cm
XL 尺码合适身高 >175cm
体形较胖者选择加大号服装为宜
XXL 尺码可以订做，每件衣服加收订做费 10 元，请注明加大 XXL。

汇款地址：深圳市竹子林 040-012 信箱　收款人：达人俱乐部　邮编：518040

欢迎来电来信免费索取产品目录、价格表及经销商加盟协议合同

www.plumbook.cn

重庆游戏机地电玩开业了

GAME PLAYING

- 重庆游戏机地是一家以家用电视游戏机及其周边产品为主，辅以动画、漫画、模型等文化娱乐产品的精品专卖店。
- 本店是重庆地区面积最大、环境最好、品种最多的一家专业卖场。
- 本店的经营宗旨：信誉、专业、品质、服务！
- 本店特聘有经验丰富的专业维修技师为广大顾客提供完善、快捷的售后服务。
- 本店所售的所有游戏主机及配件均为原装，坚决杜绝以次充好，以假冒真的恶劣商业行为。

地址：重庆市渝中区临江门都市广场一楼
电话：（023）63782070　邮编：400010　联系人：孟强

优惠券　凭此广告可获赠 Ps2游戏光盘一张

游戏机地　动漫天地

河南亚虎电子商行

因版面有限，详细商品请登陆网站：
http://www.chinayahu.com
E-mail:game@chinayahu.com

—我们和您共同发展

邮购地址：河南金林市场(原河南音像城)门面房8号 收款人：盛博 邮编：450000 咨询电话：0371-6989696

主机区 PSII50000型已隆重上市！详情请电询或登陆网站查询

PS II 39001型(主机+原装黑振动手柄+电源线+AV线+完美直读)	1600/50元
PS II 39006型(主机+原装黑振动手柄+电源线+AV线+完美直读)	1650/50元
X-BOX美版机(主机+原装手柄+电源线+完美直读+原装遥控器)	1980/50元
X-BOX港版机(主机+原装手柄+电源线+完美直读)	1850/50元
NGC日版(主机+原装手柄+原装电源+阳光玛丽奥)	1200/50元
PSone101/103(主机+原装振动手柄+电源+AV线)	530/30元
GBA SP主机 780/20元　GBA主机 530/20元　GB彩机	350/20元

配件区 邮费一律10元

PS2原装振动手柄	120元
PS2原装记忆卡8M	120元
PS2原装光枪	290元
PS2原装遥控器	140元
PS2方向盘	135元
PS2金手指	85元
PS2手柄四分叉	60元
PS2五彩振动手柄	95元
PS2太鼓达人鼓(含碟)	230元
PS原装振动手柄	60元
PS原装普通手柄	25元
PS原装记忆卡	20元
PS跳舞毯（双用）	35元

我公司现为酷豹产品的一级经销商新产品GBA2400/MA的套装充电器现已上市，超级耐用，玩家不必再为买电池而烦恼！
价位为：35元/套　邮费：5元

DC正版

邮费一律10元　火爆低价！

刀魂	12元
格兰帝亚	12元
NBA2K	15元
超音鼠1	12元
超音鼠2(限定)	18元
D之食卓2	35元
网球	15元
世嘉拉力	15元
高达在线	12元
沙锤	15元
GT(限定)	18元
纯情房东	20元
樱花3	80元
樱花4	60元
炼金术士(限定)	20元

烧录卡

我公司是EZ烧录器的郑州代理商，现价位有所调整，EZ2代即将上市，请关注我们网站！

好消息

一个最适合营运商经营的烧录卡终于浮出水面了，它就是新慧福2003版新128M灵锐卡，我公司现已成为深圳新慧福公司的河南办事处，全省及省外周边城市代理现已开始招商，希望有实力的经销商速与我公司联系；为了保证营运商的利益，我公司再次重申一个地区只设一家代理，请其余经销商给予谅解。

我店现有高级技师，可精修各种主机、光头，实力雄厚，经验丰富，现场改机、维修，元等可取。
维修热线：0371-6981579　6989696

专业维修

本店长期对外批发、零售

拳皇功夫毯对应PSII
所有格斗游戏正在热卖中！

灵锐卡各地市代理商

开封：开封市南关区东拐街53号　万顺游戏天堂
电话：0378－2582850　联系人：王　辉
洛阳：洛阳市建西区昕华路门面房16号　风云电玩
电话：0379－4237791　联系人：杜保仁
邯郸：邯郸市下岗职工批发市场院内005－006档　先锋家用游戏专卖
电话：0310－3205025　联系人：杨建方

上海游戏王电玩专卖

本店以诚为本、薄利多销、新址开业期间，各类主机特价中！
★本店开展邮购业务，热忱欢迎全国各地玩家惠顾及来电垂询！

凭此广告购主机加送，价值50元的物品（任选）掌机除外

PSII 39000(春季限定三色版)	1950元	NGC Q	2450元
PSII 39000(普通版)	1800元	NGC 普通色	1180元
PSII 39006	1750元	NGC 银色	1350元
PSII 39004	1750元	DC	550元
PSII 39001(带直读)	1680元	PSone	520元
PSII 30001(极品机)	特价	GBA	520元
X-BOX港版(标配)	1880元	GBA-SP	800元
X-BOX日版(标配+遥控器)	1850元	EZ Flash	450元
X-BOX美版(标配)	1680元		

承诺：本店所售各类主机若有质量问题，30天包退包换、365天保修、终身维修！

★十年以上维修经验，现场维修各类主机，改机立等可取。
★免费清洗主机光头　★高价回收各类主机并可以旧换新

新址：上海市重庆南路308号(近建国中路、卢湾区文化馆底楼)
公交线路：786、867、933隧道八线、大桥一线、36、253、932、218、780、781、43、864、17、24、徐川线730
电话：021-54653948　54653949
营业时间：9:30－20:30(全年无休)
联系人：葛先生　邮编：200025

连锁店地址：上海市黄浦区黄家阙路178号
公交线路：66、929、11、920、43、218路
电话：021-63671540
联系人：施小姐
营业时间：9:30-20:30(全年无休)

连锁店地址：上海市浦东高桥王家街21号
公交线路：81、申高线、592、601、高三线
电话：021-58611092　联系人：杨先生
营业时间：8:30-19:00(全年无休)

www.plumbook.cn

上海游戏机地
DreamStore

邮购地址： 主机邮费30元（快件），正版10元（快件）
卢湾店：上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口(近新天地).
电话/传真：021-53063358 收款人：傅正 邮编：200021

大量收购任何正碟游戏！

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！

主机特价区

PS2主机 50000型限定版（连硬盘+网卡+原装支架）	2780元
PS2主机（30001型+原柄+直读IC+人工+支架+正版游戏）全套（翻新机）	1380元
PS2主机（39000型普通版+直读IC+人工+支架+正版游戏）全套	1980元
PS2主机（39000型三色限定版全套配置）	2150元
PS2主机（39001型+三色限定版全套配置）返修机	1480元
PS2主机（39001型+三色限定版全套配置）全新机	1680元
PS2主机（39002－39004型+直读IC+人工+支架+正版游戏）	1650元
PS2主机（39006－39007型+直读IC+人工+支架+正版游戏）	1780元
PS2主机（50000型+原柄+AV线+电源线）	1980元
GC主机+原柄+AV线+电源（颜色任选）	1180元
GC新版主机（GBP同捆）	1480元
XB主机（手柄+直读IC+AV线+电源线）	1800元
GBA－SP（原装电池+原装充电器）日版机	830元
GBA主机	480元
DC主机（全套）	480元
DSone主机（全套）	530元
PS2DVD色差线（原装）	168元
PS2 S端子线（原装）	158元
GC原装AV线	68元

（全新）正版游戏特价倾销区（绝对疯狂的超特价！！！）

因版面有限，无法一一刊登，如需了解更多，敬请光临本店！

PS2监视者	68元
PS2实况5	68元
PS2VR战士4	68元
PS2麻雀	48元
PS22000赛车	88元
PS2双心	88元
PS2太空渔夫	98元
PS2捉鬼	98元
PS2机甲兵团G之同盟的反击	98元
PS2hack3侵食污染	98元
PS2漫画英雄VS CAPCOM2	158元
PS2合金装备－资料集	158元
PS2无尽的沙加	158元
PS2阿尔戈斯战士（日版）	158元
PS2阿尔戈斯战士（完全中文版）	158元
PS2电车go旅情篇	180元
PS2我的暑假2	180元
PS2风之少年2	180元
PS2决战2	180元
PS2鲁邦三世（卡通版MGS）	180元
PS2格兰蒂亚2	180元
PS2真三国无双2	180元
PS2hack2恶性异变	180元
PS2吉翁前线	180元
PS2拳皇2000	198元
PS2决战I（绝版）	198元
PS2超战斗封神（可4打）	198元
PS2龙战士V	198元
PS2秋之回忆（完全中文版）	198元
PS2樱大战	198元
PS2钟楼3	198元
PS2VR战士4 EVO	198元
PS2星海传说3	258元
PS2MOTO－GP3	258元
PS2王国之心（最终混合版）	258元
PS2魔戒（中文版）	258元
PS2鬼武者2	258元
PS2鬼泣2	280元
PS2维纳斯与布雷斯	280元
PS2装甲核心3－寂静的前线	280元
PS2混沌军势	280元
PS2真魂斗罗	280元
PS2FX(国际版)	280元
PS2樱大战（初回版）	298元
PS2宿命传说2（日版）	298元
PS2魔界战记	298元
PS2SD高达	358元
PS2FFX－2	380元
PS2第2次机器人大战α	380元
PS2樱之战（初回限定版）	398元
PS2第2次机战α（限定版）	499元
PS2真三国无双3	398元
PS2三国志战记2	380元
PS2真三国无双2+猛将传（白金版）	480元
GC蓝色风暴	150元
GCVR射手3	150元
GC口袋妖怪	150元
GC动物番长	190元
GCSSX滑板	190元
GC炸弹人	190元
GC世嘉街头足球	190元
GC哥斯拉大乱斗	190元
GC萨尔达－风之杖	198元
GC永恒黑暗	220元
GCCVS 2	59元
GC星际火狐	250元
GC战斗封神	250元
GC口袋妖怪（限定版）	250元
GC神机世界1－2	250元
GC生化危机0（送59）	280元
GC生化危机2	280元
GC生化危机3	280元
GC阳光马里奥	298元
GC银河战士	298元
GC P.N.03	298元
GC生化危机1（送59）	358元
XB DOA3（日版）	98元
XB怪兽赛跑	98元
XB新歌舞伎	98元
XB老鼠大冒险	158元
XB幻魔鬼武者	158元
XB零－ZERO	198元
XB枪之女神	198元
XB式神之城	198元
XB怪物史莱克	198元
XB李小龙	198元
XB疯的3	258元
XB真女神转生NINE	258元
XB红海	298元
GBA铁拳	158元
GBA黄金太阳	180元
GBA机战A	180元
GBA恶魔城－月轮	180元
GBA封印之剑	280元
GBA烈火之剑	290元
GBA机战OG	290元
GBA口袋妖怪（蓝、红宝石）	290元
GBA魔界村	290元
GBA陆行鸟	290元
GBA恶魔城－晓月圆舞曲	330元
GBA我们的太阳	330元
GBA机战D	390元
DC维罗尼卡（完全版）	158元
DC莎木II（限定版）	188元

近期新货区

PS2 WE7	430元
PS2怪物牧场4	380元
PS2召唤之夜3	380元
PS2宿命2（中文版）	330元
PS2高达－相会在宇宙	430元
PS2高达－相会在宇宙（豪华限定版）	1080元
PS2拳皇2001	380元
PS2龙背上的骑兵	430元
PS2真三国无双3－猛将传	298元
GBA新约圣剑传说	420元
GBA新约圣剑传说（豪华版）	580元
GBA新约圣剑传说（SP同捆版）	1250元
GBA传说斯塔菲2	360元
GC仙乐传说	420元
GC仙乐传说同捆版	1980元
GC牧场物语	430元
GC天外魔境II	360元
XB真三国无双3	450元
WS机战C3	390元

（一百多个品种）DC游戏赠送大行动！！！（买二送一！多买多送！送完为止！）

DC超平特价区(详见6月B本店广告)

玩具貨倉 TOY MART

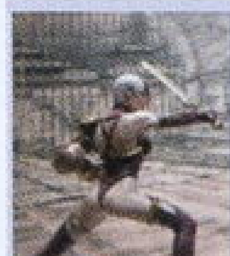
上海游戏机地附属店(玩具货仓)现已正式开业啦!!
本店主要经营：日美模型，手办，变形金刚，扭蛋，食玩，军人等等
本店经营理念：最好的进货渠道！最快的入货速度！最低的销售价格！

超人气游戏〈死或生排球〉（扭蛋人形）
高约9CM 每套6种
(分正常色和健康色两种)
每套（6个）售价：128元
完整版每套（12个）售价：228元

著名的任天堂电玩人物萨尔达传说，主角－林克登场，人偶头部左右转动，眼睛也会随之转动，非常生动有趣，每款皆附武器配件。
每套（5个） 售价：98元

怪物系列的续作——绿夜仙踪！！
真实展现了SM和诡异的感觉！ 由麦克法兰出品！！
全套（6个）
售价：980元
（可单售）

这次的人物模型是根据OVA冥界篇中新圣衣形象所设计，以前是从未制作过这套圣衣的！人物关节可以活动，并可摆出他们各自的绝招，天马流星拳、庐山升龙霸等经典必杀技将一一再现！
每套（5个） 售价：218元



经典格斗游戏《灵魂能力2》现已模型化！
完全忠实原作！人物刻画的淋漓尽致！麦克法兰出品登场人物为(ASTAROTH，IVY，NECRID，NIGHTMARE，VOLDO)
全套(5个)售价：[illegible]元(可单售)

电影《终结者3》 TX
1：1机器人头
38.7 公分高
6.5 公斤
全球限量3000体
售价：3999元

为方便玩友购买玩具，本店现迁至一楼，
新址：上海市虹口区四川北路188号(近天潼路)
弘基假日广场1楼4A405
查询电话：021－63076801

上海游戏机地玩具部现已开业！！ 友情推荐 中国电玩论坛：WWW.EGCHINA.COM/BBS 注册EG会员可享受EG会员价！

河南闯关族电玩商行®

汇款地址：河南省郑州市金水区经八路11号院7号楼13号 收款人：葛谦 邮编：450002 邮购热线：0371－3924564

由于版面有限，详细目录请到我们网站查询

凡网上购物者均赠送原版铁拳手办一个

特好消息

为答谢广大新老客户厚爱，经公司董事会研究决定，新学年作如下活动：
一：邮购本公司产品者可免费获得会员卡一张参加积分抽奖。
二：让利酬宾活动，凡持会员卡的客户活动期间，购买主机均可享受进价。
三：每日前十位消费者在享受特惠价同时，获得精美礼品一份。
四：每天都有进价主机销售，数量有限，切莫错过。

网上查询与购物请登陆
WWW.chuangguanzu.com
EMAIL:geqian@chuangguanzu.com

优惠套餐

PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+日本原装环形发烧级电源+原装8M记忆卡+原装AV线+专用平衡支架，仅售2100元
PS2主机+弥塞亚完美直读+原装黑色类比控制手柄+PS2用一般电源+原装8M记忆卡+原装AV线，仅售2000元 EZFLASH热卖中
GBA+原装进口镜面+透明皮套+电源+充电器+专用耳机+经典游戏一款，仅售580元。 邮费30元

主机量贩区

PS2－39006型、39007型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机）1600元 邮费50元
PS2－39001型（原装黑振、AV线、电源线、最新弥塞亚直读、全套不拆机） 1600元 邮费50元
PS2－50000型（原装黑振、AV线、电源线、普通版 限定版） 2000元／2600元 邮费50元
PSone102/101/103／100（主机原装白振、电源、AV线） 550元 邮费30元
手掌机：GBASP／GBA／超薄GB 770元／530元／200元 邮费30元

X－BOX（主机、完美直读、原装手柄、电源线、AV线） 2050元 邮费50元
NGC主机、原装手柄 1200元 邮费50元 智慧宝盒烧录器128M 190元 64M 160元 邮费30元
奥林巴斯眼镜电视（最新） 3300元（带邮费）
大好消息：河南省闯关族已取得GBA EZFLASH烧录器金牌销售商资格，货量多多、服务完善、欢迎选购！取得最新、最快下载烧录器、傲器TT烧录器河南总代理 TT－128M 330元 256M 460元 邮费30元
EZ 128M卡+烧录器 480元（免邮费） EZ 256M卡+烧录器 680元（免邮费）

■河南闯关族已取得外星科技GB机及游戏卡河南总代理资格新特奇软件河南总代理
产品质优价廉，实行三包，省内代理正在招商欢迎加盟 加盟热线：0371－6967363
■PS二手机 9002 9003／7501 530元／450元 主机、双手柄、AV线、电源、直读7000／5000 380元
闯关族比例模型工作室现已对外开放，望广大模型爱好者给予支持
地址：郑州市纬五路11号水利厅大门口闯关族鑫隆商行 电话：0371－5942030

GBA卡

机器人大战D	40
特种部队	40
街头涂鸦	40
阿拉丁	25
颠峰赛车	25
鬼武者	40
光明之魂II	80
我们的太阳	80
牧场物语（中文）	40
间谍特警	40
恶魔城晓月圆舞曲（中）	45
分裂细胞	40
舞姿之刃	40
玛莉奥4	28
弹珠台	40
GBA牧场物语	40
忍者战警	28
决战三国（中）	56
大金刚（过关）	40
瓦利奥制造	38
007夜火	40
勇者斗恶龙（旅团之心）	40
李小龙	40
真·女神转生III	40
鬼眼狂刀	40
古墓丽影（中）	40
荣誉勋章	40
幻想传奇	40
银河之星（中）	45
疯狂的士	40
红宝石蓝宝石（中）	40
麻将风云（中）	40
海底冒险（过关）	40
电梯大行动（中）	40
危险地带	25
金太郎复仇（中）	40
银河战士（中）	40
机器人大战0(中)	40
星之卡比	40
换装迷宫II	40
神枪手	40
光明之魂（中）	40
太空战士	83
黄金太阳2	83
机器人大战R（中）	40
三国志（中）	40
金手指	120
V拉力3	25
少年街霸3	40
恶魔城1、2（中）	40
成龙	25
实况6	40
火焰纹章	40
机斗忍者大战（过关）	40
玛莉兄弟1/2	25
快打旋风	25
风之少年	25
东尼滑板	40
黄金太阳（中）	40
皇家骑士团（中）	40
GT	25
GTA	40
变形侠医（过关）	40
沙罗曼蛇	25
拳皇EX 1、2	40
铁拳	40
街霸	40
索尼克	40
特鲁尼克	40
机器人大战A（中）	40
游戏王5/7	40/85
哈里波特1、2	40

GBA卡带邮费10元

GB卡

射雕英雄传	45
石器时代精灵王诞生（中）	80
光明之子（中）	35
幻想人生（中）	35
迷失世界（中）	35
笑傲三国（中）	35
特种部队－A计划（中）	35
星之海洋（中）	36
仙剑奇侠传	48
金庸群侠传	48
数码水晶	18
真三国无双I/II	45
水浒神兽+数码	35
第二／三／五次机战（中）	15
生化危机（中）	35
傲视三国（中）	25
哈里波特（中）	45
拳皇96/97	11/14
拳皇99/2000/2001	20/25/30
太空战士4/8/10	14/14/35
洛克人X2	15
风来西林（中／日）	45/30
勇者斗恶龙1+2/3/4（中）	20/28/38
萨尔达中	15
时空／大地（中）	20
牧场物语1/2/3/4	14/18/18/30
三国志1／2	12
心跳体育（文艺）	32
真·女神转生（中）	15
鬼武者（中）	25
超级机器人大战F（中）	15
坏玛莉2／3	23
好玛莉2／3	15
吞食天地3（中）	15
口袋金／银／水晶／钻石／翡翠	18
口袋红／黄／蓝／绿	13
孤岛冒险1/2（中）	13/30
红警（中）	30
鬼屋魔影（日／中）	40/48
古墓丽影1/2（中）	30/50
越南战役2001	38
游戏王1/2/3/4（中）	18/30/13/25

邮费一盘8元 每加一盘多2元

高达模型

PG
60625 新 1：60 PG RX－78－2 GUNDAM 790（特价）
75681 新 1：60 PG RX－178 GUNDAM MK2 980（特价） MG

MG
100 MSA－0011EXS高达 520
114215 新 MG 高达VER.KA RX－78－2 255
113781 1：100 MG MS－06F2 联邦军扎古
112818 1：100 MG 镜 GUNDAM 200
05569 1：100 MG 阿姆罗专用Z GUNDAM 240
05570 1：100 MG RX－77－2 钢加农 240
106042 1：100 MG 神 GUNDAM 200
100535 1：100 MG 闪光 GUNDAM 200
00572 1：100 MG GP－03S GUNDAM 280
109464 1：100 MG MS－06F2 扎古（新关节） 240
105273 1：35 MG 机动警察 INGRAM3 240
72575 1：100 MG MS－05B 扎古1 200
48290 1：100 MG－06S 夏亚专用扎古 200
77633 1：100 MG MS－07B 赖巴专用老虎 224
70068 1：100 MG RX－178MK2 GUNDAM MK2 泰坦斯 224
61364 1：100 MG RX－178MK2 GUNDAM MK2 联邦 224
48129 1：100 MG RX－78－2 GUNDAM 200
61220 1：100 MG GP－02 GUNDAM 二号机 320
59766 1：100 MG GP－01FB GUNDAM 一号机 240
57919 1：100 MG GP－01 GUNDAM 一号机 200
77167 1：100 MG FAZZ 重装ZZGUNDAM 480
100567 1：100 MG MS－07B3 老虎改 240
78212 1：100 MG RX－93 v GUNDAM 400
100584 1：100 MG MSA－100 百式 360
108827 1：100 MG 东方不败－师匠 GUNDAM 224
72576 1：100 MG MS－09 陆战大魔 320
76371 1：100 MG RX－79G 陆战 GUNDAM 240
74440 1：100 MG MS－09R 宇宙用大魔 320
77634 1：100 MG EZ－08 GUNDAM 240
52673 1：100 MG MSZ－006 Z GUNDAM 240
107724 1：100 MG MSZ－006C1 Z匹斯 240
52969 1：100 MG RX－78－3 GUNDAM 200
70949 1：100 MG NT－1 GUNDAM 240
71869 1：100 MG RGM－79 吉姆 200
193907 1：100 MG RGM－79G 陆战吉姆 240
104021 1：100 MG AMX－004 卡碧尼 320
71420 1：100 MG FA－178 超级GUNDAM 320
100366 1：100 MG MS－18E 京宝砜 320
119252(新) 1：100 MS－07 魔蟹 240

HGUC
114213 1：144 HGUC PMX－003 THE－0 190
114207 1：144 HGUC FXA－05D/RX－178 超级高达 160
76369 1：144 HGUC RICK DIAS 96
73329 1：144 HGUC AMX－011S 扎古3改 120
74438 1：144 HGUC MSA－100 百式 120
75894 1：144 HGUC MS－07B 老虎 64
77071 1：144 HGUC RMS－106 高扎古 80
110534 1：144 HGUC RX－178 GUNDAM MK2 80
78209 1：144 HGUC MS－09 大魔 120
78213 1：144 HGUC GP－01FB GUNDAM 一号机 120
102407 1：144 HGUC RX－78－2 GUNDAM 80
103327 1：144 HGUC MSN－02 吉翁号 144
193908 1：550 HGUC GP－03D GUNDAM 武器库 120
107016 1：144 HGUC GP－03S GUNDAM 三号机 128
107720 1：144 HGUC MS－14FS 西玛专用格鲁古古 120
77635 1：144 HGUC MS－14F 绿勇士 96
73326 1：144 HGUC AMX－004 卡碧尼 120
77166 1：144 HGUC AMX－011 扎古3
56316 1：100 EW－1 双头龙GUNDAM 144
57137 1：100 EW－2 飞翼GUNDAM 160
57131 1：100 EW－3 杜鲁基斯3 200
59767 1：100 EW－4 重炮手GUNDAM 160
59769 1：100 EW－5 死神GUNDAM 160
60626 1：100 EW－6 沙漠GUNDAM 160
116410 1：100 高达SEED 盾高达 175
114211 1：100 高达SEED 主角专用机 160
116403 1：144 高达SEED 重装高达 96

另有各种新到高达扭蛋全套12只175元免邮费，特价：1：144 GP－03D 武器库 990.00元

还有大量军事模型，BB战士及MG高达因版面有限详细目录请登陆我们的网站或打电话取得详细目录，电话：0371－6996122 邮购MG模型将再享受九折优惠，所有模型均免邮费。

各地连锁店

纬五路11号水利厅大门口闯关族专卖店 电话：0371－5942030 联系人：葛先生
经八路北段闯关族游戏专营 电话：0371－3924564 联系人：葛先生
正兴街邮局马路对面闯关族 电话：0371－6967363 联系人：葛先生
庆丰街火车头体育场南50米郑州超群模型玩具 手机：13903821775 联系人：付炎
苑陵商场一楼1559档 友爱路批发市场130号 电话：6933721 焦水河 电话：13014616604 魏潮
郑州大酒店小商品城闯关族游戏专卖 电话：6769427 联系人：丁先生
新乡：闯关族二百货二楼A区18号 电话：0373－2048332、13072656862 联系人：周鹏
周口：荷花市场荷花仙子南10米路东2－1308勇乐电玩游戏专营店 电话：0394－8262203 联系人：张勇
平顶山：建设路与中心路交叉口太阳城二楼闯关族 电话：0375－7895273 13071719237 联系人：李龙
安阳：安阳县公安局对面步步高专卖店 电话：0372－5937633 联系人：郑先生
许昌：光明路中段附8号闯关族游戏专营店 电话：0374－3126034 13323996936 联系人：杨国杰
邯郸：邯郸针织批发市场瑶瑶游戏专卖 电话：0310－3226728 联系人：周霞
平顶山：西沿河路西杨村联盟小学对面次世代游戏专营店 电话：0375－2808152 联系人：王先生
焦作：学生路288号电玩基地 电话：0391－2934756 2935838 联系人：袁利强
开封：鼓楼广场厅1付1号育蕾电子（鼓楼音像上楼即到） 电话：13837871864 联系人：樊强义
南阳：工贸北厅东门口闯关族 电话：0377－3155062 3301876 联系人：龚素珍
石家庄：家游游戏机闯关族专卖店石家庄市工农路681号（西十一中对面） 电话：13582167008 联系人：刘朋
南京：南京市中央路47号三联电玩 电话：025－6633134 联系人：张国庆
洛阳：新亚洲商场一楼北厅闯关族专卖 电话：0379－3251127 联系人：孟凡弟
许昌：许昌市天平街恒达都市花园对面卓越软件 电话：13938909123 联系人：杨大鹏

郑重承诺
阁下在闯关族及各分店所购主机均有"闯关族"明显标志，均为原装正品，受法律保护，如遇质量或其他问题请拨打投诉电话：0371－6967363或13700881128联系诚征各地经销商，闯关族经八路零售邮购总店地址：郑州市经八路北段11号院7号楼13号
电话：0371－3924564

www.plumbook.cn

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心 6.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
模型中心热线电话：010-64035610　游戏中心热线电话：010-64031591
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱　收件人：蔡晓初 先生　邮编：100010

因版面有限，如有不详
请登录本网站或电询。

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

GBA卡 新卡推荐

GBA 新卡		换装迷宫	47	NBA	33	格斗女王(128M)	89
星之卡比（中文版）	49	美国大兵II	47	彩虹六号	47	机器人大战终结篇(中文)	52
机战D（中文版）	47	简单任务	48	坏玛莉工作室	49	幻想传说	47
特警001(128M)	89	光明之魂(中、日)	47/46	勇者斗恶龙	49	妖精战士	46
音乐频道5	49	火焰纹章	47	游戏王8（128M）	89	机战D	49
重装机兵2	49	龙珠ZERO	47	真女神转生	48	太空战士（中文）	86
变型侠医	49	游戏王4、5、6、7	47-102	街霸方块II	47	口袋妖怪弹珠台	47
魔力宝贝	49	炸弹人2(红、蓝)	47	李小龙	47	光明之魂II	85
炸弹人III	47	德鲁尼克	47	超人	47	鬼武者战略版	46
拳皇II、I	47/46	索尼克I	47	闪灵二人组	47	最游记	48
机战O·A·R	47/47/47	玛莉奥I、II、III	32	奥普利克大冒险	47	特种部队	46
指环王双塔(128M)	92	坏玛莉	45	疯狂的士	50	GBA SP我的太阳限定版	1650
指环王魔界(64M)	49	龙战士1/2	33/33	武之刃	52	原装卡+棺墓	590
真女神光之书	47	古惑狼	47	忍	50	GBA 配件	
真女神暗之书	47	古惑狼II	62	牧场物语	52	4-5小时充电器	35
星之卡比	47	洛克人ZERO	47	火焰纹章II	86	9-10小时充电器	45
V拉力	33	泡泡龙	33	恶魔城晓月协奏曲(中文)	49	12小时充电器	65
索尼克II(128M)	88	GT II	47	分裂细胞	49	2头、4头对打线	15/22
风之少年III(128M)	87	羊之心情	47	洛克人Zero II	46	原装放大镜(带灯)	25
海盗路飞I、II	47	魔界村R	33	游戏王9	89	高亮度夜视灯	15
通灵王III(128M)	95	恶魔城I、II(中文)	47/47	猎人	89	原装高亮度夜视灯(可调光)	35
魂斗罗	33	黄金太阳I(中文)	47	玉蚕物语	47	超级冷光管	45
哈利波特(密室)	47	黄金太阳II	86	中央大陆战记2	51	GBA装用包	15
实况足球II	47	F1A战机	33	欧姆太郎4	49	GBA格斗盔甲	15
古墓丽影	47	幻想水浒	33	大战略II	49	GBA金属包	55
火枪英雄	47	快打旋风	33	大金刚	49	GBA原装电视接收器	280
鬼眼狂刀	47	成龙	33	航空管理员(中文版)	49	GBA金手指	45-175
金太郎	47	玛莉赛车	33	龙珠Z2	47	GBA贴屏(组装)	10
黑色编年史	49	雷霆战机	33	我的太阳(128M)	92	GBA贴屏(原装)	45
刀魂	33	大战略	33	街头涂鸭	49	GBA立体声扩音器	45
忍	47	役满麻将	47	玛莉AA	36	GBA锐屏	38
怪兽农场	47	铁拳	47	火爆赛车	49	GBA SP耳机	25
街霸III	47	三国志(中文)	47	昆虫博士	48	GBA SP包	18-30
狙击手	47	足球小将	47	海盗	49	GBA SP套	15
梦幻之星	47	古惑狼II	53	索尼克弹珠台	49	FFTT限定贴膜	27
塞尔达	47	恐龙危机	47	RPG制造	50	GBA SP手柄	30
洛克人III、II	47/46	J联盟2002	47			以上配件邮费5元	
电钻A	47	罪恶工具	47				

1650元　590元

GBA卡

DDR III	51	恐龙危机	56	X-MEN战士	49	GTA赛车	49		86
星球大战2	49	恐龙岛	59	蜘蛛侠	52	全明星赛车	52	口袋红、蓝宝石(中文)	50
实况6	43	封神榜	49	罪恶工具	49	玩具兵人	43	炼金术士	49
火焰之纹章	45	GBA带电兽(红、蓝)	60	信长野望	52	Q版赛车II	52	沉默遗迹(中文)	47
光明之魂RPG	45	卡片召师	66	东尼滑板II	66	风之[illegible]I、II	35/36	GT赛车	51
光明之魂格斗版	56	头文字D赛车	52	3D战机	33	沙滕曼蛇	33	露娜(中文)	51
机械天使	58	蝎子王	48	F14战斗机	33	纯情房东	49	银河之星(中文)	49
真人快打	56	网球王子	49	大战略	60	大盗伍佑卫门	52	机器人大战R(中文)	47
极线小轮车	62	沉默的遗迹	49	街霸2	49	侏罗纪	50	机器人大战O(中文)	49
烈火之焰	55	信长夜闻录	52	炸弹人2	49	机械化兵团	52	网球王子II(红、蓝128M)	87
欧洲拉力	52	风之少年2	41	叮当大冒险	52	足球小将	49	换装迷宫III	53
口袋电击兽	56	皇家骑士团(中文)	52	大富翁5	33	太空战士战略版(128M)		变形战机R	39
海陆空大战	51	亚特兰地斯	60	全日本GT	49				

GBA价格　499元
（日本原装颜色不限）
EZ GBA烧录卡128～512M
390～950元

GBA SP
799元
配原装600mah电池

隆重上市：
EZ-FLASH II
XG-FLASH II
请电询！

加装夜光屏和SP效果相同（可调光、可调音量）

本店现场加装GBA夜光板，原装330元，组装190元

原装主机

微软 X-BOX、日版+直读(热卖中)

索尼原装PS2 50000型紫色透明限定版(原装电磁振动手柄+AV线+电源+40G硬盘和网卡)	2690元/邮资50元
索尼原装PS2 50001型(主机+原装电磁振动手柄+AV线+带网卡)	2050元/邮资50元
索尼原装PS2 39000型春夏限定机	2230元/邮资50元
世嘉原装DC-美版(原装手柄，振动器，AV线，110V-240V电源，56K调制解调器，保修半年)	580元/邮资40元
索尼原装PS2 39000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	2050元/邮资50元
索尼原装PS2 39001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1650元/邮资50元
索尼原装PS2 39006型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1750元/邮资50元
索尼原装PS2 39007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1660元/邮资50元
索尼原装PS2 30007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	2000元/邮资50元
索尼原装PS2 50000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1950元/邮资50元
索尼原装PS2 30001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源线+完美直读)	1390元/邮资50元
以上主机均有第一次开机画面，原厂封条	
微软X-BOX主机+直读	1780元
索尼PS one(原装振动手柄+AV线+电源)	580元/邮资30元
任天堂原装128位NGC(原装电磁振动手柄+AV线+电源)	1190元/邮资30元

配件大全

PSII原装铁拳摇杆	280	分把器(原装)	350
PSII原装VR4摇杆	350	分把器(组装)	75
PSII原装刀魂摇杆	360	X-BOX原装全新手柄(日版)	280
PS II横支架、竖支架(原装)	27/25	X-BOX原装DVD遥控器	160
PSII防尘网	35	X-BOX原装限定版手柄	330
PSII太鼓	235	X-BOX专用背包	95
DVD遥控器(原装)	190	NGC原装记忆卡59格	89
DVD遥控器(组装)	65	NGC原装记忆卡251格	165
原装8W记忆卡	125	NGC手柄(原装)	190
原装限定版手柄	230	NGC手柄(组装)	75
金手指(原装)	190	NGC原装防尘器	65
金手指(组装)	95	NGC原装无线手柄	360
原装包	85	NGC、PS II、X-BOX通用VGA	260
光枪(原装)	290	NGC与GBA连线	65
光枪(组装)	95-150	NGC原装刀魂摇杆	370
原装手柄	120	NGC用原装GBA卡连动器	460
		以上产品邮费均为10元	

NGC正版碟

阳光玛莉	390	路易鬼屋	290
星际火狐	390	星球大战	390
梦幻之星	410	巨人（带记忆卡）	390
梦幻之星（网卡）	680	RUNE	370
阿卡迪亚	410	血腥咆哮	390
索尼克I、II	380	CAPCOM VS SNK（带记忆卡）	340
街头篮球	390	银河战士	440
NBA	390	刀魂	430
玛莉4	390	PNO3	380
大乱斗	370	红侠乔易	420
塞尔达风之杖	350	口袋妖怪收藏盒	240
塞尔达风之杖+特典	560	水晶编年史	电询
生化0（带记忆卡）	360	星之卡比	430
生化I（带记忆卡）	385	GT 2003	470
生化II	330	索尼克DX	460
生化III	330	维罗尼卡	360
实况2002	360	生化珍藏版礼盒（5片装）	1650
炸弹人	420	以上商品邮费均为10元	
批克米	390		

攻略大全

GBA版攻略		黑色细胞	13	GTA III、IV	13	侍	13	寂静岭3	17
机战A	12	创造球会	13	幻想水浒传III	10	生化维罗尼卡	12	创造球会3	17
FFT	18	勇者斗恶龙	16	龙战士V	13	实况足球6	15	骇客帝国	16
机战R	10	恶魔城晓月协奏曲	16	三国无双II	12	太7	20	蚊II	16
机战O	14	牧场物语	16	三国无双-野将传	12	太8	22	古墓丽影5	16
皇家骑士团	11	火焰纹章II	17	高达战记	12	太9	20	高达SEED	16
换装迷宫	11	鬼武者	14	铁拳4(附VCD)	18	合金装备	20		
黄金太阳I、II	12/10	我的太阳	15	VR战士4	13	合金装备II	13		
恶魔城I、II	12/16	幻想传说	13	封神演义II	13	鬼泣II	22		
龙战士V	12	PS2版攻略		绝体绝命都市	15	生化危机4	22		
露娜	12	实况7	35	太10	15	三国无双3	18		
口袋红、蓝宝石	12	合金装备-本质	13	格兰蒂亚X	14	最终幻想X-2	18		
塞尔达	10	宿命传说II	12	异度传说	14	混沌军团	22		
洛克人ZERO	15	暗黑编年史	15	荒野兵器III	12	天诛II	16		
真女神光之书	15	纱迦	15	王国之心最终混合	13	真女神转生III	16		
真女神暗之书	15	钟楼III	11	鬼泣	12	星之海洋III	16		
火焰纹章	12	SD-NEO	12	鬼舞者I、II	15/12	分裂细胞	19		
风之少年2	12	恐惧快感I、II、III	21	ICO	13	樱花大战	18		

以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

DC原装光头	140元
原装PS I光头	170元
原装PS II光头	280元
（外省客户请电询）邮费10元	

新一代日本原装哈罗已到货！（可对应8种语言）

www.chinatvgame.cn
最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网
欢迎加盟
欢迎点击

地址：上海淮海中路282号赛博数码广场328室　上海肇嘉浜路1117号太平洋数码广场111室
电话：021-63908171　13601833873　联系人：卢嘉伟　电话：021-64648290　邮编：200020

www.plumbook.cn

本公司是VIDEOGAME、PCGAME专业化生产厂家。现有生产的教育、娱乐、健身等方面产品有300余种

欢迎您登陆//www.sztopway.cn了解我们更多产品!

TOPWAY

超级擂台!

Show me your Action スーパーリング

电子仿真格斗装置 SUPER ARENA 休闲 • 娱乐 • 健身 • 减肥

通威 双振动方向盘

TP-PSII / 780A-S

南拳北腿玩游戏，快乐运动健身体!!

WIRELESS RF BODY SENSORS

FOR PC USB/PS&PS2/X-BOX/NGC

新! 世界首创、独家推出、专利产品

TP-PSII/AAR808

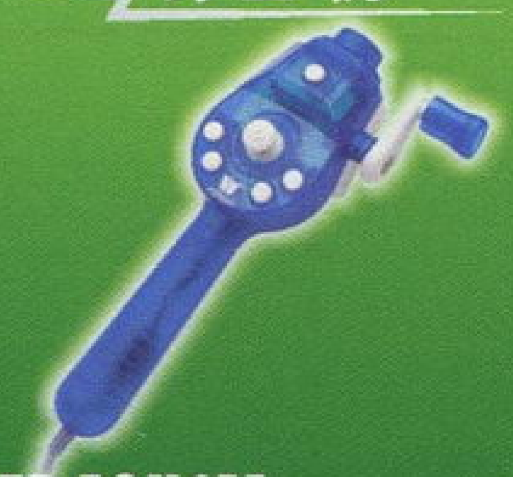
通威 超强乐感鼓王

TP-PSII/DM908

通威 双振动格斗摇台

TP-PSII/VJ645

通威 钓鱼机



TP-PSII677

通威 超强振感

TP-PSII/VJ648

通威 全兼容一拖四

TP-PSII/MT613

深圳宝安中瑞电器公司　深圳市东宝祥电子科技有限公司

TEL:0755-27380288 27380388

Http://www.sztopway.cn

E-mail:zr@sztopway.cn

"通威"、"TOPWAY"的商标和产品都已注册，任何企业和个人未经通威公司许可，都不得使用、仿冒。违者必究。

广州分销处:020-81290555 33330599
北京分销处:010-85614098
上海分销处:021-32130145

上海盛记游戏机专卖店

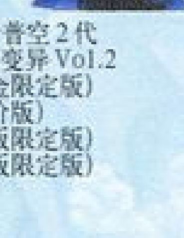
汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

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：西藏北路867号（原芷江西路125号）
虹口店：四川北路188号 弘基假日广场底楼5A203（春天百货对面）
电话：021-63077219

PS2 主机(50000 型 + 硬盘 + 网卡 +AV 线 + 电源线)	2910/30
PS2 主机(30000 型 + 原柄 + 直读 IC+ 人工 + 支架 + 正版片)全套	1850/30
PS2 主机(30001 型 + 原柄 + 直读 IC+ 人工 + 支架 + 正版片 + 游戏全套(注：返新机)	1350/30
PS2 主机（30001 型 + 原柄 + 美塞亚 2 代 1.3 版 + 人工 + 支架 + 正版片 + 游戏）索尼原厂返修机	1700/30
PS2 主机（39000 型普通版 + 原柄 + 直读 IC + 人工 + 支架 + 正版片 + 游戏）全套	1950/30
PS2 主机 39000 型三色限定版全套配置	2150/30
PS2 主机 39006 型 + 直读 + 人工 + 支架 + 正版片 + 电源 + 游戏 + 原柄	1860/30
PS2 主机 39001 型 + 原柄 + 直读 IC + 人工 + 支架 + 电源 + 游戏 + 正版片　30001 型改成 39001 型（返新机）	1400/30
PS2 主机 39001 型 + 原柄 + 直读 IC + 人工 + 支架 + 游戏 + 正版片	1700/30
PS2 主机 39002～39004 型 + 原柄 + 直读 IC + 人工 + 支架 + 电源 + 游戏 + 正版片	1680/30

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 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	248/10
PS2 猛将传	220/10
PS2 阿尔戈斯战士	190/10
PS2 铳墓(限定版)	580/30
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	228/10
PS2 hack// 恶性变异 Vo1.2	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	198/10
PS2 实况 6	120/10
PS2 完美射手 5 代	98/10
PS2 完美射手 6 代	188/10
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 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	258/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 封神演义 2	258/10
PS2 机器人大战 IMPACT	368/10
PS2 异度传说	258/10
PS2 创造球会 2002	98/10
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	258/10
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	550/10
[illegible]	350/30
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1080/30
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 王国之心	268/10
PS2 风之克罗诺亚	220/10
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	150/10
PS2 黑云 2 代	350/10
PS2 超战斗封神	258/10
PS2 拳王 2000	248/10
PS2 龙战士 5 代	228/10
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	288/10
PS2 王国之心(最终版)	258/10
PS2 魂斗罗	198/10
PS2 感染扩大 V1.03 侵食污染	255/10
PS2 鬼泣 2 代(超大作)	280/10
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	280/10
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)	368/10
PS2 头文字 D	385/10
PS2 半熟英雄 3D 特大号	365/10
PS2 三国志战纪 2 代	385/10
PS2 炼金术士 2 代	395/10
PS2 骇客帝国	358/10
PS2 电脑战纪	385/10
PS2 电脑战纪限定版	780/30
PS2 最衙兵器彼	430/10
PS2 太十 X-2 枪	1380/30
PS2 樱花大战（普通版）	198/10
PS2 樱花大战（中文版）	308/10
PS2 樱花大战（初回特典版）	298/10
PS2 樱花大战(限定版)	490/10
PS2 生化危机枪下游魂 4 代	385/10
PS2 刀魂 2	288/10
PS2 FF10-2	398/10
PS2 VR4 进化版	288/10
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	360/10
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	298/10
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)	880/30
PS2 混沌军势	358/10
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	298/30
PS2 合金弹头	345/10
PS2 天珠 3 代	365/10
PS2 狙击手 3 代	198/10
PS2 阿尔戈战士中文版	190/10
PS2 封神 2+ 猛将传 2 合 1 限定版	350/10
PS2 封神 2+ 战斗封神 2 合 1 限定版	350/10
PS2 罪格斗 XX	250/10
PS2 VR4 老版本（全新）	60/10
PS2 荣誉勋章	290/10
PS2 魔戒（中文版）	290/10
PS2 鲁邦三世	258/10
PS2 实体	220/10
PS2 ZOE1 代	220/10
PS2 三国无双 1 代	198/10
PS2 决战 1 代	258/10
PS2 联邦 DX 高达	288/10
PS2 RS 单车	198/10
PS2 降魔默士录	198/10
PS2 寂静岭 3 代限定版	980/10
PS2 寂静岭 3 代普通版(送 CD)	420/10

PS2 半熟英雄(限定版)	750/30
PS2 太空频道 2 代	258/10
PS2 实况 7 代	430/10
PS2 机动战士 SEED	430/10
PS2 魔界转生	345/10
PS2 脱狱潜龙	385/10
美塞亚 1.33 加强版	420 元
NH 3 代	100 元
M-ohip	250 元
NH 0.7 版本	300 元
MAGIC	90 元
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	
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(全套)	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 95 拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
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 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

XRGB-2 万用 VGA 28800 日元

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)	1230/30
NGC 主机 + 原装手柄 + 电源线 +AV 线(日)	1280/30
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)	285/10
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 生化危机收藏盒	1XXX/30
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	298/10
NGC 路易大冒险	220/10
NGC 大乱斗	350/10
NGC 星球大战	360/10
NGC 索尼克 2	298/10
NGC VR 射手	150/10
NGC RUNE	298/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC 巨人	230/10
NGC 动物之森	298/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	360/10
NGC 血腥咆哮	360/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 沙滩排球	320/10
NGC 神机世界	330/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	298/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	298/10
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	230/10
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	248/10
NG PNO3	298/10
NGC 刀魂摇杆	385/10
NGC 红侠乔易	410/10
NGC II 代妖怪合子	185/10
NGC 骇客帝国	420/10
NGC 仙乐传说	385/10
NGC 星际火狐	248/10
NGC 阳光玛丽	320/10
NGC 塞尔达传说	200/10
NGC 蓝色风暴	150/10
NGC 永恒黑暗	240/10
NGC 太空战士 水晶编年史	450/10
NGC 生化危机 维罗尼卡	385/10
NGC 仙乐传说	395/10
NGC F-ZERO GX	385/10
NGC 鲁邦三世	365/10
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	165/10
XBOX 幻魔鬼武者 2	165/10
XBOX 疯狂出租车	258/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 世嘉 GT2002	198/10
XBOX 三国无双	298/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球初回限定版(送扑克)	498/10
XBOX 沙滩排球 扑克	258/10
XBOX 红海	298/10
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX 玉加	450/10
XBOX 燃烧战车实体	365/10
XBOX 合金装备(实体)	360/10
XBOX 分裂细胞	298/10
XBOX 刀魂 II	430/10
XBOX 真女神转生(限定版)	880/10
XBOX 恐龙危机限定版主	2480/30
XBOX 恐龙危机 3 代	395/10
XBOX 骇客帝国	420/10
XBOX 武神之城	258/10
XBOX 零（日版）	268/10
XBOX 空中力量	258/10
XBOX 斩歌舞伎	228/10
XBOX 李小龙	298/10
XBOX 寂静岭 2	298/10
XBOX 红猪	110/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装 VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 拳王 2002	395/10
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
我的太阳 限定版主机一套	1700/30

特注：NGC 均有一次性开机画面

GBA 99 拳王(限定版)	980/10
GBA SP 原装电源 + 充电器(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 塞尔达	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
GBA 鬼武者	95/10
GBA 光明之魂 2 代	95/10
GBA 我的太阳	95/10
GBA 真女神转生	55/10
GBA 阿拉丁	45/10
GBA 幻想传说	55/10
GBA 超级机器人大战 D	55/10
GBA 圣剑传说	55/10

本店维修主机，当场修理，立等可取

持此广告购PS2主机者送PS2代正版碟1张
想要买全新主机请到盛记，谢谢光顾!
大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店。

日本索尼PS II专营店 虹口分店开张了!

位于四川北路188号弘基假日广场底楼5A203室
电话：021-63077219

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多。

现场改机
现场修理
立等可取

大量回收日本原版片、主机
本店原版片可以旧换新

服务宗旨：
主机保修一年，有质量问题35天包换，终身维修。

梅花杂志&3DM-SMV

www.plumbook.cn

■最佳XBOX LIVE上网芯片MXMOD代理 欢迎批发零售。超大量DVD动画片、游戏手办零售批发

本店精装修再开

专业维修

欢迎各位光临www.hlgame.com.cn

货真价实

欢迎光临 いらつしやいませ!! WELCOME

宏龙 GAME

专业游戏贩售店

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 V1.30A
惊喜特别价!!!
PS2全系列均可改 420元

GAMEBOY ADVANCE SP 时尚 ¥.800

■GAMECUBE ¥.1050

■PLAYSTATION2 ¥.1700

■XBOX ¥.1800

年中无休 · 营业时间：AM10:00～PM:21:00

PS2-50000型（附带40GB硬盘）
2700元（能上网游戏）

支持WIN98/WIN2000/WINXP

EZ-FLASH 2火爆上市
128M:￥550 256M:￥750

XG-FLASH 128M:￥350 256M:￥530

总店地址：上海市黄浦区浙江南路149、151号
交通：123\126\17\18\220 42\537\911\926\隧道八线
TEL:021－63872721
店长：鲍晓龙
邮编：200002

分店地址：上海市卢湾区斜土路723号
交通：253\36780\781\96\17\43
TEL:021－63023315
店长：鲍晓凤
邮编：200002

智力苑 电玩超市

ZiLi

九年老店，是质量的保证，完美的售后服务，值得信赖！智力苑连锁店只此六家，实行统一管理，购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养。本公司有专业维修部和维修师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。 欢迎光临！

为回报广大玩友的厚爱，本店将每月推出一款超特价商品！凡购买主机的玩友均可凭信誉卡购买。

这里有
一流的购物环境、
一流的技术、
一流的服务，
给顾客以最佳享受！

本月超特价商品刀魂摇杆：180元

★ PS2主机全套（39001型）主机＋AV线＋原装振动手柄＋直读IC＋支架＋游戏＝1550元（再送100元礼品）
★ 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”＋支架＋游戏＝1250元
★ PS2主机全套（39006型全兼容极品机）主机＋AV线＋原装振动手柄＋直读IC“美赛亚”＋支架＋游戏＝2100元（再送100元礼品）

XBOX精装台湾版
恐龙危机3　刀魂2
御伽　生与死3
沙滩排球　铁甲飞龙
疯狂出租车　鬼屋3
光环中文版　枪之女神

凡在智力苑购买任何主机玩友（掌机除外），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）。

PS2 最新日版主机 50000型现已发售（内置硬盘）

现场改装所有机种 米塞亚II芯片

¥1800元

PS2 39000捆绑版

¥2100元

PS2 39000型限定版

EZ-FLASH128M400元、256M650元、512M980元

EZ-FLASH上海指定销售

¥1100元

新增NGC主机和NGC软件租赁业务。只限（闸北总店、普陀店、愚园店）

各款颜色齐全

¥800元 ¥530元

各款颜色齐全

¥1800元

XBS（原配全套）

¥2600元

可同时兼容VCD和DVD影碟

本超市PS2各款型号齐全！所售PS2主机均有索尼原厂封条，第一次开机画面，现场改机，售后30天如有质量问题包退、包换、一年包修，终身维修。（买主机，送大礼）

★ 日本DVD动画大量现货

闸北总店 批发或邮购请与总店联系
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
电话：021-56884803 传真：021-66830188 收款人：孙建伟
营业时间：9:00-21:00

分店地址
普陀店：上海市岚皋路113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：021-62538579 联系人：奇奇
公交：19路、136路、36路、15路、21路直达
愚园店：上海市愚园支路18号
公交:824路、15路、20路、21路、830路、94路、地铁2号线静安寺站下
电话：021-62485683 联系人：孙小姐
芷江店：上海市西藏北路917号 电话：021-56901799 联系人：小范
昆山分店：昆山市南街95号 电话：0512－5524617 联系人：罗刚

PS2台湾珍藏版游戏 特点：原封装内有中文说明书，节目内容不伤光头，不会死机。真心珍藏零售价20元 上百种游戏供选择，目在不断增加中……

PS2精装版游戏目录	铁拳TT	卡片召唤师2	鬼泣	三角洲特种部队3	合金装备2实体（D9）	真人快打5	ICO（中文版）	音乐指挥家
真.三国无双(中文版)	R5	盛军敢死队2	鬼泣2	刀锋战士2	最终幻想X	决战2	真.魂斗罗（DVD）	钢铁的咆哮2
真.三国无双2(中文版)	牧场物语3	生化危机代号维罗尼卡	GT3	式神之城	最终幻想X－2	死或生2	实况6最终点站（DVD）	怒首领蜂 大往生
真.三国无双2(日文版)	血腥咆哮3	寂静岭最期之诗	王国之心	古惑狼4	忍	无尽的沙加 升腾	真.三国无双3	寂静岭3
真.三国无双2猛将传特	狙击手2	极品飞车	鬼武者	.hack Vo1 2恶性变异	指环王双塔（中文版）	钟楼3	ZOE2	分裂细胞
武装雄雨	狙击手3	JOJO冒险奇遇	鬼武者2	GUN SURVLVOR 3 恐龙危机	龙战士5	拳皇2000	CAPCOM VS SNK 2	骇客帝国
实况6(中文版)	真.魂斗罗	沉默杀手2	基翁前线	皇牌空战4	脱狱潜龙	大逃亡	天诛3	混沌时代3
GP摩托车2	大战略1941	超.战斗封神	蜘蛛侠	漫画英雄 VS CAPCOM 2	异度传说（D9）	007夜火	灵魂能力2	天诛3（日文）
潜水艇	特鲁尼克大冒险3	龙珠	零	捉猴记2	实况6最终	SD高达GGENERATION, NEO	妖精战士4	GP摩托车3
太阁立志4	机动战士高达	宿命传说2	荣誉勋章	侠盗车手3	阿且戈斯战士	装甲核心3	第2次超级机器人大战α	越南战役3
VR战士4	机动战士高达战记	NBA2K3	绝体绝命都市	侠盗车手罪恶都市	阿且戈斯战士（中文版）	铁拳4	星海传说3	
降魔默示录	超级机器人大战IMPACT	世嘉网球	幻想水浒传3	恐龙猎人2	侠盗SLY COOPER	维纳斯与布鲁斯	VR战士4进化	
MAXIM马克西姆	封神演义2	忍者突袭	保镖	合金装备2	暗黑编年史	GUN SURVIVOR 4 生化危机	混沌军势	

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

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn