Tot.44 ◆封神演义 2◆死或生 3◆格兰蒂亚 EXTREME◆光环◆虹吸战士 3

游戏机实用技术

19 2001 年12月A
TV GAME半月刊

超极速情报：Metal Gear Solid 2

经典回顾：《星之海洋 2》

特稿：游戏的超级玩法

特快专递：《寂静岭 2》彻底剖析

ISSN 1008-0600
9 771008 060006 19

本期赠送 500mm×700mm 超大海报

www.plumbook.cn

依星软件 software everstar®

RPG

GRANDIA 格兰蒂亚 II

简体中文版

庆祝上海依星成立2周年精品大放送!

普通版 69元
白金典藏版 158元
官方攻略同时推出

4CD

12月 隆重推出

附 精美赠品

GrandiaII专区：
WWW.everstar.com.cn/Grandia

(C)2000 Game Arts Co.,Ltd.korean translation (C)2000 PROMA-n co.,Ltd.Grandia is a trademark of Game Arts Co.,Ltd.,
Character designs by Youshi Kanoe,World designs by Katsumi Aizaki,Kenji Mizuno and Masashi Hazama.
Chinese Language Version Licensed by eSofNet Co.,Ltd.
Chinese translation (C)2001 Shanghai Everstar Digital Entertainment Co.,Ltd..

www.plumbook.cn

目录 Tot.44

content

Tot.44 2001-12-01

目录

1

游戏情报站 GOUKI

2

至爱排行榜 ACE飞行员

7

前线狙击 GOUKI

9 铁拳 ADVANCE
10 合金装备 索利德 2 自由之子
15 创造球会 2002
16 死或生 3
19 枪下游魂 3 恐龙危机
19 AUTO MODELLISTA
20 风林之西林外传 女剑士飞鸟见参
22 封神演义 2
24 光环
27 太阁立志传IV
28 格兰蒂亚 EXTREME
30 特鲁尼克大冒险 2ADV
31 龙战士 2
31 光明之魂
32 三国志VIII

游戏立方 多边形

33

黄金眼 GOUKI

36

特快专递 GOUKI

38 寂静岭 2
43 ICO
44 吉翁前线

攻略透解 慕容非

45 虹吸战士 3
49 星之海洋 2

特稿 慕容非

57

研究中心 纱迦

61 CAPCOM VS. SNK 2
62 超级机器人大战 A
66 真・三国无双 2

火热秘技 SOUL

69

硬件道场 D・S

70

游戏动漫园 D・S

72

星之心画廊 紫枫

75

读编往来 纱迦

77

封面 WING GUNDAM ZERO CUSTOM

封底 永远的 SNK

索 引

ARC

CAPCOM VS. SNK 2 61

DC

风林之西林外传 女剑士飞鸟见参 20
莎木 II 69
TYPING OF THE DATE 69
VR 网球 2K2 37

GBA

ADVANCE 战争 69
兵人 ADVANCE 69
超级机器人大战 A 62
光明之魂 31
GT 赛车 ADVANCE 69
雷曼 ADVANCE 69
龙战士 2 31
READY 2 RUMBLE BOXING 69
特鲁尼克大冒险 2ADV 30
铁拳 ADVANCE 9

NGC

PIKMIN 36

PS

虹吸战士 3 45 69
星之海洋 2 37 49 69

PS2

AUTO MODELLISTA 19
创造球会 2002 15
CAPCOM VS. SNK 2 61
封神演义 2 22
格兰蒂亚 EXTREME 28
古惑狼 4 37
合金装备 索利德 2 自由之子 10
ICO 36 43
寂静岭 2 38 69
J 联盟胜利 11 人 5 36
吉翁前线 37 44
空中猎人 36
枪下游魂 3 恐龙危机 19
三国志VIII 32
太阁立志传IV 27
真・三国无双 2 66

XBOX

光环 24
死或生 3 16

郑重声明

未经本刊同意并书面授权，任何单位或个人不得以任何方式使用本刊刊登的所有内容（属本刊转载的部分除外）。对恶意侵犯本刊版权者，本刊将依据《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》、《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》中的有关规定向其追偿本刊所有被侵权益的损失。

欲向本刊投稿者，请仔细阅读以下声明，如向本刊投稿，我们都视为投稿人同意以下条款：

1. 投稿人应确保拥有所投稿件之完全著作权且未侵犯任何单位或个人的著作权。

2. 如本刊采用了投稿人的稿件并支付稿酬，则投稿人完全授予本刊自行编辑、修改和使用此稿件的权力，本刊不须再次征求投稿人同意和再次支付稿酬。

3. 投稿人如已将稿件投向本刊，在本刊回复采用或者未得到回复但尚在本刊反应期内（使用 Email 或 ICQ 方式投稿的，从稿件到达对方服务器时开始计算，本刊反应期为 30 日；使用信件方式投稿的，从发信方邮局的邮戳所示日期开始计算，本刊反应期为 60 日）或者本刊已经采用的情况下，投稿人不可以再同意其他单位或个人以任何形式使用该作品。如有违反，本刊有权不支付稿酬，并对给本刊造成的损失和影响保留法律追究的权力。

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　**一编室主任**: 李海祥
社长 / 总编: 司 马　**二编室主任**: 徐瑞金
常务副社长: 马 力　**三编室主任**: 郝 飞
编辑部主任: 王 义　**读 者 服 务**: 高晓兰　宿美蓉
市 场 总 监: 宋宣明　**电 脑 设 计**: 吴 松　康云飞

责任编辑: 郑 翔
本期责编: 徐 飞
编 辑: 杨 晶　何 莹　张元凯　李昌奇　张志强　王 梓　胡 斌

编 委: 刘 洋　庄 杰　韦 波　蔡汝毅　翟 雷　王恩雷　王 超　刘志凌　徐 翔　王树彬　王天傲

主 办: 甘肃省科学技术协会
出 版: 游戏机实用技术杂志社
印 刷: 深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行: 兰州市邮政局
邮发代号: 54-98

编辑管理:《游戏机实用技术》编辑部
通信地址: 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码: 730000
电 话: 0931-8668378　8659190
传 真: 0931-8496387
Email: ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号: ISSN 1008-0600
国内统一刊号: CN62-1137/TN
广告许可证: 甘工商广字:6200004000011
广告代理: 北京圣德龙广告有限公司
出版日期: 2001 年 12 月 1 日
定 价: 人民币 8.80 元

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

游戏情报站

GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION GAME NEWS STATION

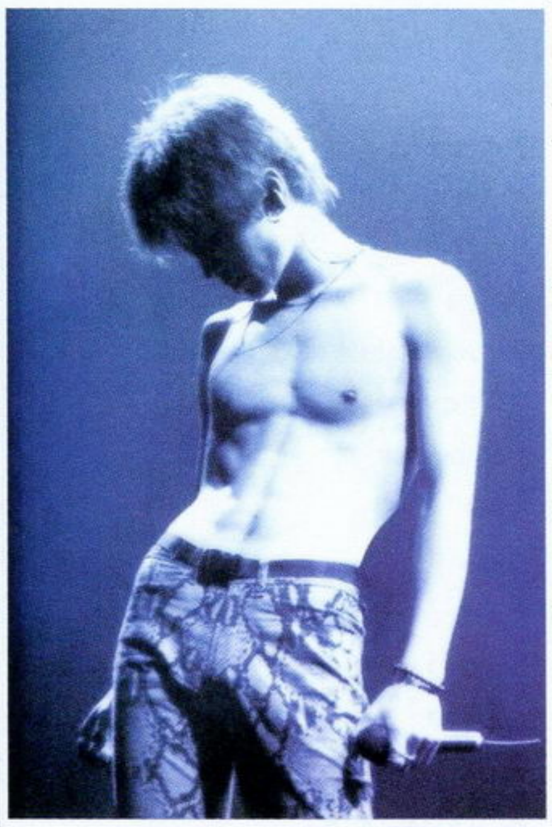
事件

《MGS2》广告放映

《MGS2》发售日将近，电视广告自然也不会少。那么《MGS2》的电视广告到底会是什么样的呢？

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

首先广告的主角是GACKT，而这位广告男主角可是小岛监督亲自指定的。那么原因是什么呢？请看小岛的回答："这个，不能说呀（笑）。能说的是，GACKT君定位是给人中性印象的，一方面给人很漂亮的感觉，一方面又具有那种较男性、较强壮的感觉。GACKT君的造型印象和游戏中登场角色的造型感觉非常接近。这也可以说是选用他的一个理由吧。"



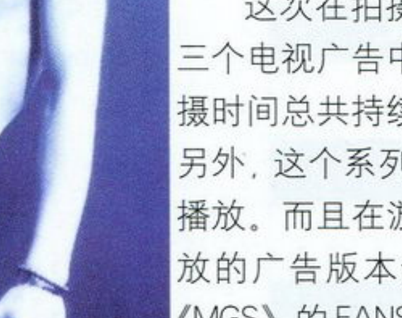
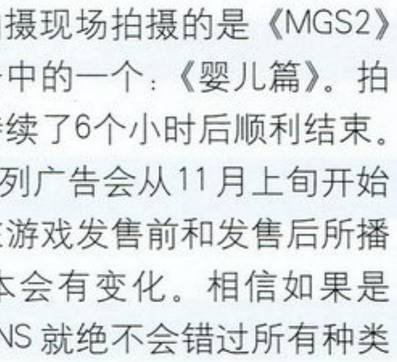
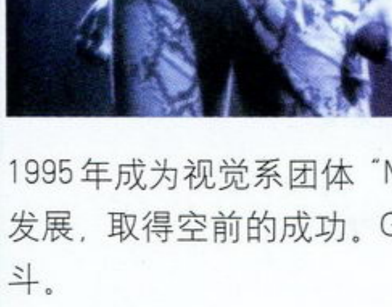
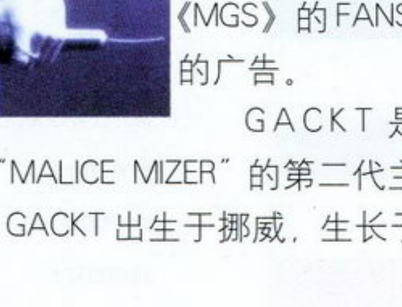
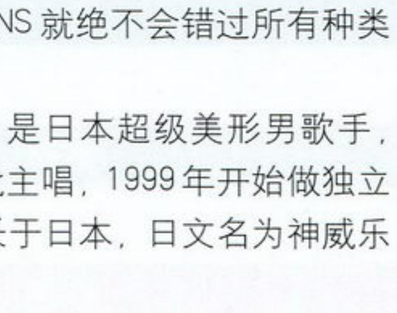
另外，他又回答了目前的工作情况："现在正在进行北美版难度的调整，为了不辜负大家的期待，所以很认真地制作着。"

这次在拍摄现场拍摄的是《MGS2》三个电视广告中的一个：《婴儿篇》。拍摄时间总共持续了6个小时后顺利结束。另外，这个系列广告会从11月上旬开始播放。而且在游戏发售前和发售后所播放的广告版本会有变化。相信如果是《MGS》的FANS就绝不会错过所有种类的广告。

GACKT是日本超级美形男歌手，1995年成为视觉系团体"MALICE MIZER"的第二代主唱，1999年开始做独立发展，取得空前的成功。GACKT出生于挪威，生长于日本，日文名为神威乐斗。

欧版XBOX发售日、售价确定

微软近日公开了欧版XBOX的售价以及正式的发售日。继美版与日版之后，欧洲版的XBOX将会在明年的3月14日正式在欧洲的16个国家同时发售。主机的售价是299英镑（约合433美元、479欧元、3500元人民币），游戏的售价是44.99英镑（约合64美元、69欧元、520元人民币），比美版XBOX的售价贵了许多。微软表示将在明年6月时出货150万台XBOX以保证货源的充足。同时，微软还公开了《真人快打》最新作、《史莱克》等几款游戏的最新画面，其中还包括几款未公开正式名称的游戏。

TGS2001 秋补完报道

危险的开发人对谈

危险的开发人对谈是TGS惯例之一，这一次请来的嘉宾是ATLUS的冈田耕始、Sonic Team的中裕司以及CAPCOM的稻船敬二。关于这三位业界的知名制作人，就不一一进行介绍了。

到底哪一台主机最容易开发呢？

——这一次的TGS展上似乎最轰动的还是XBOX呢。刚好今天坐在这里的三位都正在为XBOX开发游戏，这其中最早宣布为XBOX开发游戏的是CAPCOM的稻船敬二君吧？

稻船：嗯，对。已经发表很久了。

——站在开发者的立场上来看，XBOX如何？

稻船：站在开发者的立场上，XBOX的确称得上是一部好主机。由于之前在PS2上开发游戏相当艰苦，简直可以称得上是"痛苦的回忆"，因此在XBOX上开发游戏就觉得特别简单。就好像是某个职业棒球手伤愈复出之后能够再次投球一样（笑）。由于开发工作非常顺利，因此这款游戏完成的比原先预计得更早，其实游戏可以比主机更早，在12月就发售呢！（笑）

——游戏比主机更早推出那真是史无前例啊！

稻船：我可是喜欢"史无前例"的。心里真的一直打算想试试看，可是却受到了微软方面的阻止。

——昨天才宣布加入的中裕司君又觉得如何？

中：嗯，我们宣布的游戏是《PSO》。事实上在宣布之前我也没有想过会在XBOX上开发游戏呢。

——还没有对XBOX进行过研究吗？

中：也不是。事实上自从DC宣布停产之后，公司内部就已经在去年对三大主机进行了研究。公司内部的开发人员在提出"到底在哪台主机上制作游戏会比较容易？"时得到的回答却是"DC"（笑）。要在NGC或XBOX上开发游戏虽然都不困难，但我们为DC开发游戏始终也有了好几年，根据DC时代的经验，新主机在初期都会遇上开发软件不够完善、开发器材不足的情况，因此，我想XBOX和NGC想要达到"容易开发"这种程度，可能还要等上一段时间。世嘉以前也生产过诸如SS这样令开发者头痛不已的主机，反省过之后决定"要对游戏开发人好一点"，就生产了DC，任天堂的情况也差不多，在经过了N64的教训之后生产了NGC。目前看来最难开发的应该是PS2了……稻船君真是惨呢。

稻船：你知道就好（笑）。

中：所以，我认为PS3应该是很容易开发的。

www.plum

——那么，下个结论吧，到底目前哪台主机最容易开发呢？

中：要我说的话，还是DC呢（笑）。可惜的是当DC的开发工具日益完善的时候，DC却停产了，而我们又要转移到一台新的主机上，一切都要重头再来了。

——稻船君的意见？

稻船：开发《鬼武者》的时候真的是十分困难，当时连“究竟怎么样才算是好”也不知道。之后制作《鬼武者2》的时候由于积累了制作《鬼武者》时候的技术和经验，制作就变得比较容易了。从开始阶段比较XBOX和PS2，自然是XBOX更好开发一点。但经过了技术的积累之后，现在PS2的开发也是比较顺手的。其实也有不少制作人员因为觉得“PS2比较容易开发”而讨厌为新主机开发游戏呢。

冈田：我在DC上开发了《魔剑X》以及PS2的《魔剑爻》，在DC上开发游戏是比较容易的。在PS2上开发游戏真的很困难，在《魔剑X》的开发过程中积累了不少的技术及经验，只是想不到DC居然退出了……（看了看中裕司）

中：对不起，其实我也想继续做下去的。

关于在线游戏

中：《真·女神》在XBOX上的最新作好像是个在线游戏？

冈田：本来并没有完全确定下来的，结果最后还是公布出去了（笑）。我其实是要向在这里的中裕司老师多多学习呢。

——目前来看在家用机上制作在线游戏最成功的应该算是Sonic Team吧？

冈田：不止是这样，根本就是一枝独秀。说起来《PSO》一开始已经估计到会有多少在线用户了吧？

中：日本这边最初只有5台伺服器，1台可容纳1600人，即是总人数8000。现在已经增加到了15台。日本的网络游戏用户的增长速度真是比想象中要快啊。

——在这个会场中在线玩《PSO》的朋友有多少啊？

（在场约一半的观众举手）

中：多谢各位。

——NGC也会推出《PSO》，那么能否与DC的网络互联呢？

中：虽然把全部的机种都联系起来会非常精彩，但游戏本身并没有同时推出啊。我不想产生有差距感的RPG。

——NGC版《PSO》的专用键盘也发表了呢。

中：我认为网络游戏到目前为止并没有什么实质性的进化出现。我不喜欢别人指着这个说“这个是来自电脑的。而那个才是游戏机的”。我想应该有一个更像游戏机的键盘，请各位在玩《PSO》的时候一定要用上它。相信你一定会体验到一种全新的感觉。

稻船：中裕司君在这里猛做宣传呢。

中：对不起（笑）。

稻船：差点以为是宣传部的人呢（笑）。

回答玩家们的现场提问

——我想问问Sonic Team的中社长，如果《PSO》的GC版、PC版以及DC版能够互联，那么会在什么时候投入服务？

中：如果三个版本能够互联，相信大家会感到很幸运。就现阶段来说，我们还没有将三个版本互联的打算。可能大家都知道了现在的DC版上有不少的玩家是在利用不正当的手段来修改资料的，和普通的游戏不同，网络游戏是由“人”做主导的，正如现实生活一样，虽然大部分都是好人，但同时坏人也有不少。为了不影响其他机种的玩家享受这款游戏的乐趣，我们不会将它们连结起来。

就好像今年2月，NHK（日本国营电视台）的新闻就曾经报道过《PSO》被人用不正当的手法入侵，导致服务器停止工作一事。那时我感到非常惊讶，因为我从没有想过自己制作的游戏竟会出现在NHK的新闻之中。原来NHK的某位监制经常玩《PSO》，在服务器停止工作之后更亲自打电话向世嘉询问原因，并因此顺势成为了电视新闻。

大会司仪：我看到刚才提问的是一位女性，我一直以为在《PSO》上没有太多女孩子玩，原来实际上也有不少女性玩家呢。

中：据我们所知，女性玩家的数目是全体总数的10%，大约一万人左右。所以请大家多多和她们沟通沟通吧！不过在游戏当中也有不少假扮成女孩子的，总共有三四万人左右吧（笑）。

——随着主机性能的不断提升，游戏的画面和表现手法也渐趋真实。其实在座各位的公司方面，有没有对这些写实的表现手法，例如表现暴力的镜头等进行限制？

大会司仪：这个问题，就由制作过《鬼武者》的稻船先生来回答吧。

稻船：站在游戏制作者的立场来说，将游戏尽量制作得真实一些，是为了满足玩家们的要求和希望。当然，一旦表现手法超越了社会可以接受的范围便会很麻烦。所以我们会在游戏推出之前进行自我检查，而公司方面也会对此进行适当的判断。话虽如此，我们并不因此感到公司对我们的表现手法有任何压力。基本上我们自己想去做的事情就会去做，而不会特别意识到公司等因素。

——想请问一下冈田先生，有没有在《女神转生在线》里面加入像《PSO》那样的多国语言对应系统？

冈田：基本上我们还是以日语为主。不过现在东南亚地区的网络发展非常蓬勃，我也希望能够加入如同《PSO》中的多国语言对应系统那样的要素。由于游戏中有神、恶魔等宗教性的要素，我想有必要减低这方面的笔墨，并向中裕司老师请教，才可进行世界性的发展。

大会司仪：你认为《真·女神转生》不能够在日本以外的地区得到接受，是否因为宗教上的问题？

冈田：在宗教上，总是“我的神是好的”，对方的神是坏的。因为就是在电视界也常有这样的纷争。

——我们现在玩一些网络游戏的时候，总是要在键盘上输入一些文字进行通信，很麻烦呢。假如有一个能够识别语音并将其转化为文字的工具的话不是会更好吗？

大会司仪：冈田你怎么看这个问题？

冈田：这个可能是我个人的理想，我会进行这方面的尝试的。

大会司仪：真的？这么说《女神转生在线》会使用语音识别系统了？

冈田：我没说我会去做呢。我的意思是会去考虑这个方案。

大会司仪：假如真的能够实现这种系统的话就太好了。

冈田：由于XBOX也将会推出专用的声音通信装置，今后我们会与微软就这方面进行更详细的讨论。

大会司仪：其实中裕司先生到底有没有考虑过推出XBOX版的《PSO》？

中：又来这种问题？你可真是的！

大会司仪：稻船先生有什么想法？

稻船：不要问我有关网络游戏方面的问题！（笑）

——直接问你们一个问题：你们认为PS2、NGC以及XBOX哪一台主机会首先在市场上消失？

大会司仪：哇——这可真是一个非常好的问题呢。继DC之后，哪一部主机会首先消失呢？这真是一个“危险的访谈”啊。

稻船：让我先回答这个问题吧。我自己现在并没有任何的NGC游戏开发计划，所以，即使是NGC消失对于我来说也是毫不可惜呢。对不起，任天堂（笑）。

大会司仪：不过《洛克人》这样的游戏不是正适合NGC吗？

稻船：所以我说是“现在”呢。（笑）

中：我想可能是按着这几部主机的发售顺序吧。时代不断改变，3年之后可能许多人已经期望能够有新的产品推出了。不过，对于我们制作人来说，可能更希望每一台主机都有10年的寿命呢。这同样是考虑到我刚才所提过的有关开发难度的问题。所以，我真的不希望任何一部主机消失。

大会司仪：不愧为中裕司呢，说话也特别不同。恶魔冈田你有什么看法？（笑）

冈田：只要主机生产商推出新主机，旧主机就必然会在市场上消失。不过XBOX还没有推出呢，NGC又是一台如此吸引人的主机，我真的希望今后有

www.plum

机会为NGC开发游戏。

大会司仪：结果就是说你不愿意回答这个问题（笑）。不过，其实玩家都是购买的自己信任的主机的。今天的对谈就到这里结束吧。

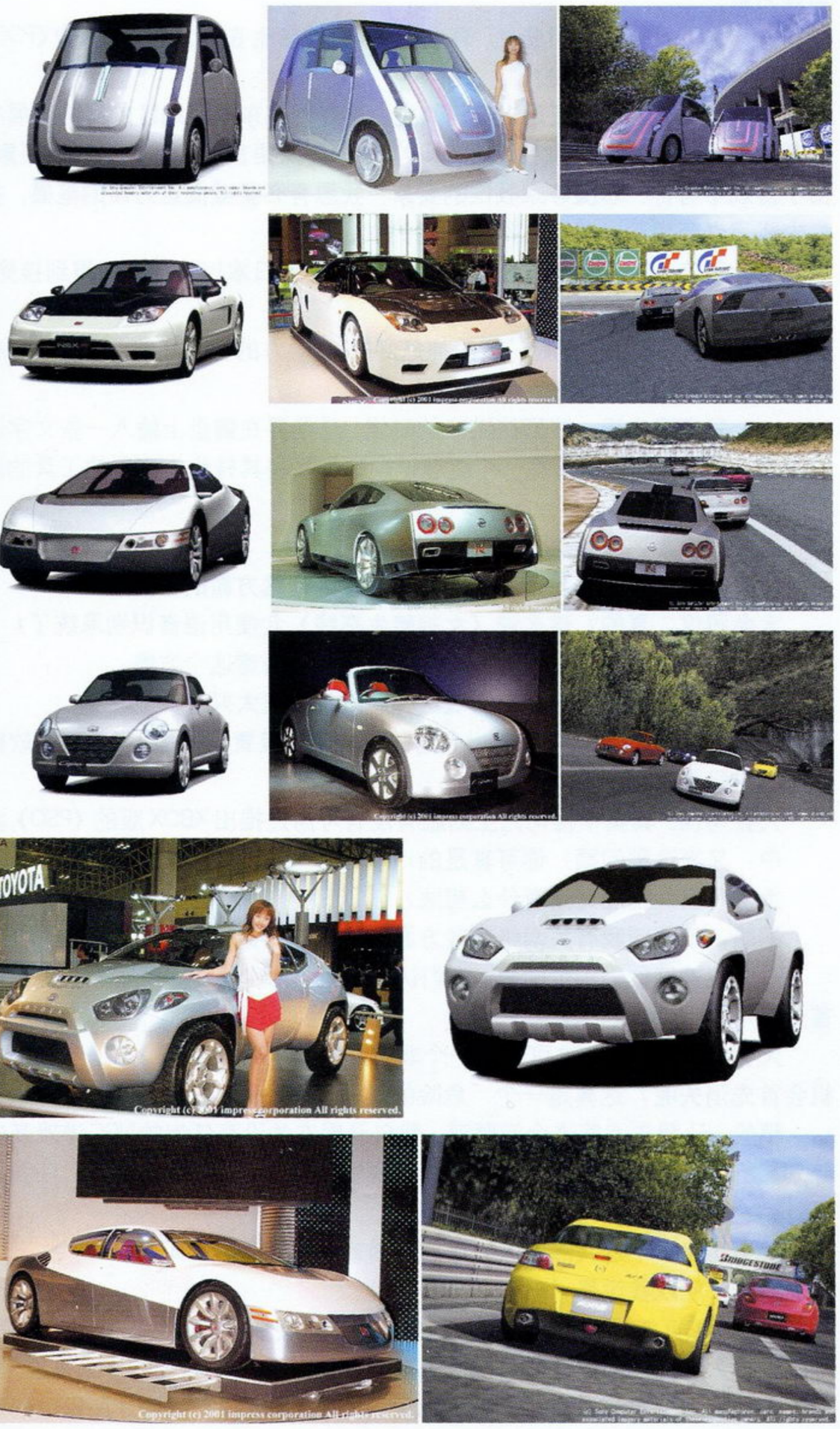
软件

《GT赛车》最新作
《GT3 CONCEPT 2001 TOKYO》公布

《GT赛车3 A规格》仅仅只是在日本本土就达到了160万套的销量，实在是一个令人侧目的成绩。在近日于日本举行的一个汽车展上，SCEI展出了他们最新版本的《GT赛车》游戏《GT赛车 东京概念车赛2001》。

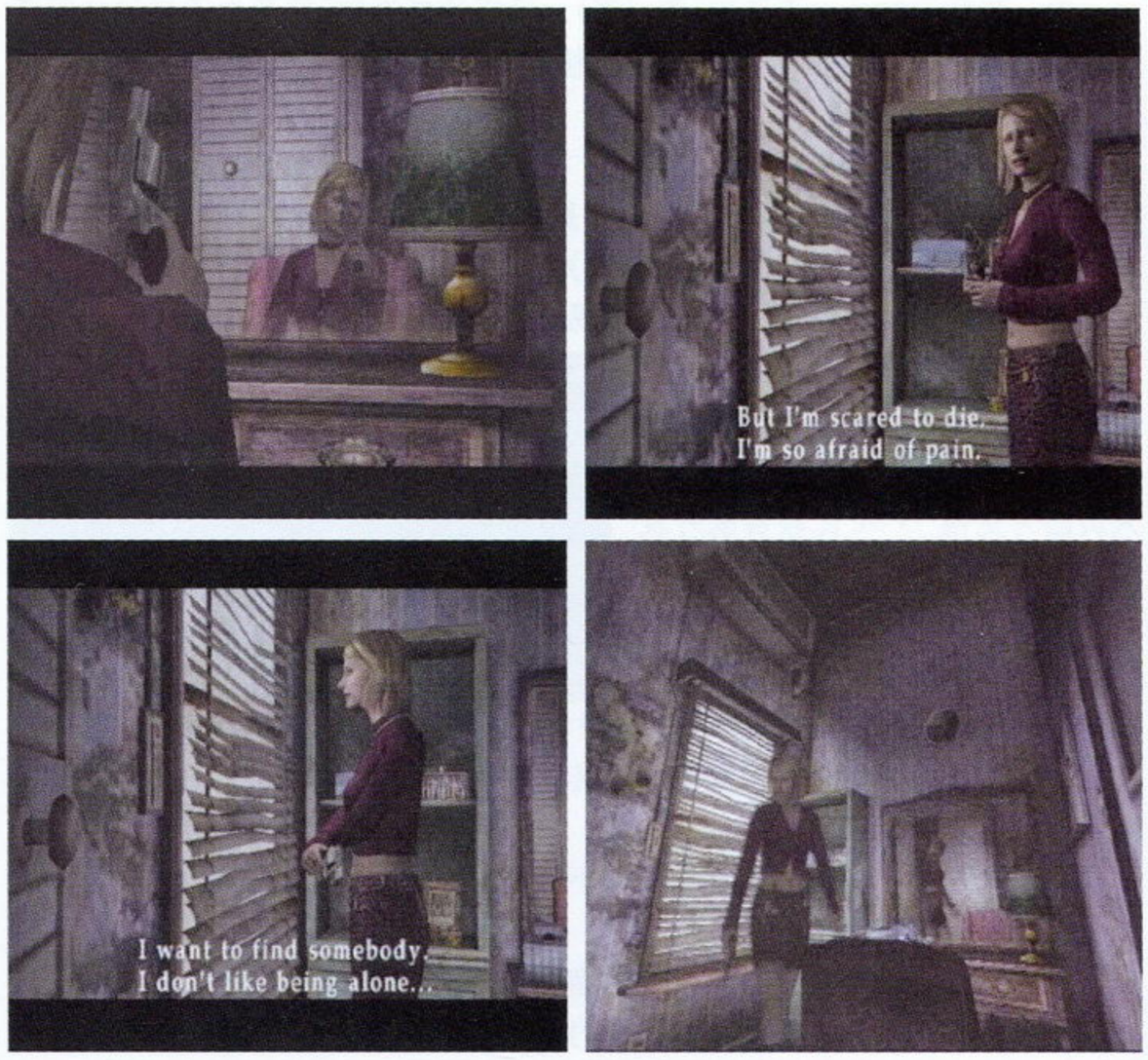
正如其名，游戏中的赛车多以概念车为主，所谓概念车，就是根据某种构思去制作的车辆，不一定会生产出实体车，也许是以静态的图像或是动画的方式来表现。每次在大型的车展上只要有实体的概念车出展，必然会引起轰动，这也是各个汽车制造商实力的象征。

游戏预定2002年1月1日发售，定价为3200日元，相当低廉。以下为公布的游戏画面。



XBOX版《寂静岭2》详情公布

KONAMI近日公布了XBOX版《寂静岭2》的详细情报，日版名为《寂静岭2 最期之诗》，美版名为《寂静岭2 无休止的梦境》。与PS2版的最大不同就在于将会新增一个名为"Born From A Wish"的新模式，在这个模式中玩家将操纵玛丽亚进行游戏。据称新增的这个模式能使XBOX版比PS2版至少多出4～6小时的游戏时间。图为公布的新剧情的游戏画面，为XBOX独有。

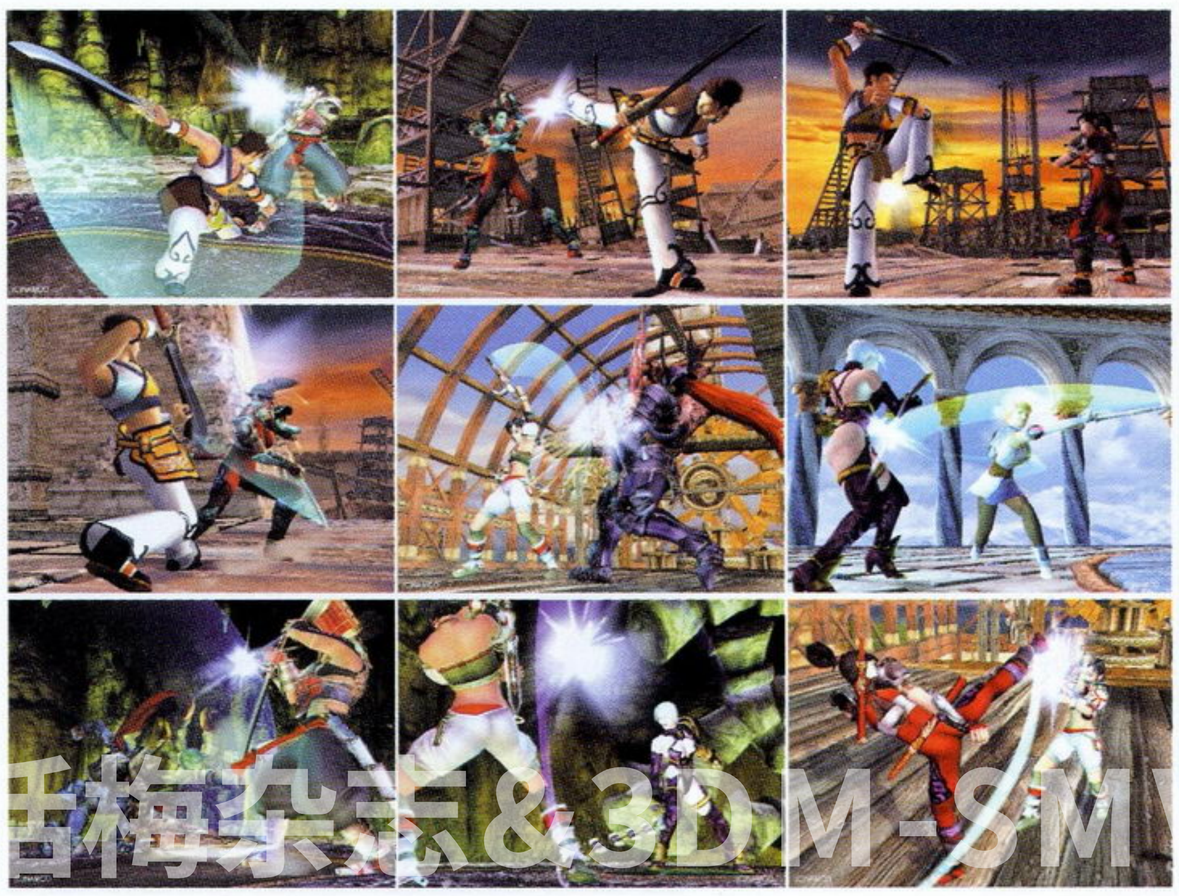


《灵魂能力Ⅱ》续报及相关消息

继世嘉表示会开发与XBOX有着互换性能的街机基板之后，NAMCO也宣布为NGC开发有互换性能的街机基板。而大家都知道与PS2有着互换性能的街机基板SYSTEM-246就是NAMCO与SCEI合作开发的。而第一款对应这个基板的游戏很有可能就是《灵魂能力Ⅱ》，不久前在任天堂的SPACE WORLD2001上展出的《灵魂能力Ⅱ》的片段就是利用这块基板开发的。

此外，NAMCO又公布了一位《灵魂能力Ⅱ》的新角色，该名新角色名叫洪润星，以下为他的资料。

姓名：洪润星
年龄：18岁
出身：李氏朝鲜／智异山
身高：176cm
体重：72kg
生日：4月16日
血型：O型
使用武器：中华刀
武器名：白露（ビャクロ）
流派：成家式大刀术
家族构成：父亲已病死，母亲行踪不明，恩师成汉明 。



www.plumb

美版 NGC 首发 15 款游戏确定

任天堂近日公布了将于11月18日在北美地区发售的新主机NGC的首发15款游戏名单，这其中包括了日版NGC 发售时的 3 款游戏以及大量的体育类游戏。看来动作游戏与体育游戏在北美的确吃得开。

《路易的鬼屋冒险》
《星球大战 流浪中队 2》
《水上赛艇：蓝色风暴》
《超级猴球》
《SSX Tricky》
《疯狂美式足球 2002》
《Dave Mirra Freestyle BMX 2 》
《NFL Blitz 2002 》
《NHL Hitz 2002 》
《全明星棒球 2002》
《NFL Quarterback Club 2002》
《Extreme G3》
《疯狂出租车》
《蝙蝠侠：黑暗的明天》、
《环球影城主题公园》

短消息

■由 INTERACTIVE DIGITSAL SOFTWARE ASSOCIATION（IDSA）主办的美国IT界每年一度的盛会E3，已落实于明年5月21日～23日在美国洛杉矶召开。

■原定于2002年1月31日发售的NGC足球游戏《VR射手3 Ver.2002》将会提前一周推出。售价6800日元。

■KONAMI日前表示，《寂静岭2》的美版销量已达到65万，而11月将在欧洲发售的欧洲版的预订量也达到了35万套，再加上国内的10万套，游戏的总销量已顺利超过100万套。

■微软近日表示，日版XBOX的手柄也将会在美国发售，原因是因为美国也有玩家抱怨说美版XBOX的手柄实在是太大了。

■世嘉表示欧洲DC版的《莎木 Ⅱ》仍将按原计划于11月30日推出，日语配音，英语字幕。

近期重要游戏发售日

PS

11月22日	《勇者斗恶龙 Ⅳ 被引导的人们》	RPG	ENIX
11月29日	《洛克人 X6》	ACT	CAPCOM

PS2

11月15日	《禁断的宠物 SEEMAN 甲泽博士的实验室》	SLG	ASCII
11月15日	《THE 警官 新宿 24 小时》	STG	KONAMI
11月22日	《REZ》	MUG	世嘉
11月22日	《疯狂出租车》	RAC	世嘉
11月29日	《合金装备 索利德 2 自由之子》	ACT	KONAMI
11月29日	《FIFA2002 通向世界杯之路》	SPG	EA SQAURE
11月29日	《罪恶装备 X PLUS》	FTG	SAMMY
11月29日	《ESPN 冬季极限运动 滑雪板 2002》	SPG	KONAMI
11月29日	《多罗的假日》	AVG	SCEI
11月29日	《雷盖亚 决斗传奇》	RPG	SCEI
11月29日	《太阁立志传 Ⅳ》	RPG	KOEI
11月13日	《合金装备 索利德 2 自由之子》	ACT	KONAMI 美版

DC

11月15日	《强力扣杀 2 世嘉职业网球》	SPG	世嘉
11月22日	《REZ》	MUG	世嘉

NGC

11月15日	《FIFA2002 通向世界杯之路》	SPG	EA SQAURE
11月21日	《任天堂全明星大乱斗 DX》	FTG	任天堂

GBA

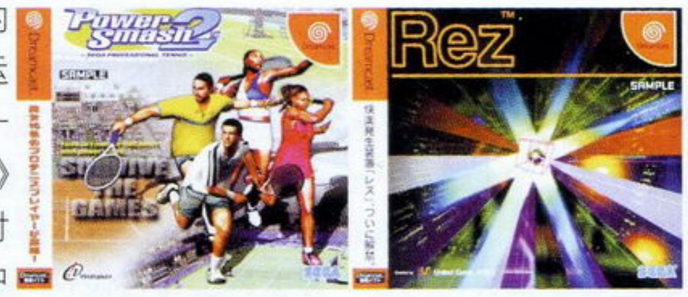
11月30日	《ZOIDS SAGA》	RPG	TOMY
11月未定	《三国志》	SLG	KOEI

《MGS2》终于将在这个月推出。

很显然《MGS2》在美国要比在日本受欢迎得多，因此，KONAMI选择在11月13日先行发售美版是必然之举。但这多少有些令日本玩家感到不快——一个世界性的大作居然不是在日本率先发售！？而让北美玩家颇感不满的则是，美版《MGS2》将不会有日版那样的限定版本。近来《MGS2》的官方BBS英文版也充斥着北美玩家叫嚷着希望能够得到《MGS2》的“MAKING DVD”以及Snake的模型的帖子。不过决定终归是决定，KONAMI得让日本玩家心理得到平衡才行，毕竟，在日本玩家比北美玩家多等待的那两个星期里，日本玩家大概是连英文游戏网站也不敢去的——生怕看到了“不该看到的东西”而导致游戏的剧情毫无悬念（笑）。

再来看看除了《MGS2》以外的，11月的PS似乎有了点起色，月底将有两款大作连续推出，分别是《勇者斗恶龙 Ⅳ 被引导的人们》以及《洛克人X6》。当然，PS的这点“起色”是必须建立在这两款游戏都将如期推出这一基础上的。过了这两款游戏，PS似乎就真是从回光返照进入了长眠了。

在日本市场上年内PS2的一枝独秀是必然的，看看整个11月份PS2的游戏发售表你就会知道这是为什么。仅29日这一天就有多达7款重要的游戏推出。用“重要”而不是用“高素质”来形容这7款游戏是有些谨慎，不过若是以PC版《FIFA2002 通向世界杯之路》在网上得到的恶评来看（更重要的是批评的不是画面，而是至关重要的操作性以及球员的AI），这也是不得已之举。当然，新概念游戏《多罗的假日》、被誉为“史上最华丽的2DFTG的《罪恶装备X》加版版“PLUS”、拥有独一无二的个性化系统的RPG《雷盖亚 决斗传奇》、KONAMI与ESPN合作的极限运动游戏《ESPN冬季极限运动 滑雪板2002》都是有机会一定要试一试的。《太阁立志传 Ⅳ》拥有相对稳定的玩家群，不过对于国内玩家来说，可能还是全中文的PC版更吸引人吧？除了29日的这几款游戏之外，22日DC、PS2版同时推出的异类（用“新概念”已不足以说明它的创新程度）音乐射击游戏《REZ》也是相当令人关注的——这游戏该怎么玩？15日由KONAMI移植自街机的《THE警官 新宿24小时》在街机上相当有人气，不过由于家用版需要购买特别的周边才能充分享受到游戏的乐趣，因此其受欢迎程度还有待时间的验证。



DC上15日的《强力扣杀2 世嘉职业网球》毫无疑问是一个非常非常出色的游戏，不过由于美版的先行推出，国内的玩家早已玩到了美版，因此……

www.plum.com.cn 梅花杂志 & 3DM

山雨欲来——主机大战开始前的最后前瞻

文 特约撰稿人：LEO

再过几天，XBOX和NGC就要相继在北美发售了。在历经恐怖9月和到现在还接连不断的社会动荡事件后，美国市场的表现很有可能疲软不堪。在这种情况下，XBOX和NGC发售之初的表现如何就很值得关注了。如果能得到消费者接受并留下个好印象的话，今后这两台主机还大有可为；反过来说如果这两台主机在今年的商战里惨败，那就很可能今后再无翻身之力。就让我们来看看三大主机的近况，好对今后的形势有多一点的了解。

XBOX，亡羊补牢还是溃于蚁穴？

虽然微软在电视游戏这个领域是新手，但微软为这次的XBOX推出的确投入了许多的金钱和人力。全美1万多个展示点日夜运作，几十辆大卡车巡游全美进行宣传，已经取得了不小的成效。在最新的“The Lycos 50”排行榜（全球最大的互联网站的搜索排行榜）里，XBOX排到了用户关心的第29位，而PS2也只是39位，NGC更是前50不入，由此可见微软在广告里投入的大笔资金已经产生了应有的作用，发售时也有希望取得不错的成绩。但就在XBOX准备发售的当口，在零售商里突然传出了XBOX的演示机器经常会出现死机和莫名其妙的重新启动现象的坏消息。这，对于微软绝对是一大打击。而到现在，外界仍然不清楚这到底是机的品质问题还是操作系统的问题。机品质的问题倒还先不说了，如果是操作系统问题的话那XBOX就完了……当然微软可以帮XBOX更新操作系统，但是之前基于旧版本的操作系统开发的游戏怎么办？而且它也不可能让已经照旧系统开发游戏的大部分厂商一下子全部改系统，那在人力物力和时间上都是不可能的。

至于如果说到机器品质的问题，那就更说不过去了。要知道演示机是发售前对广大用户的最后一个现身说法的机会，微软不可能不明白这一点，如果演示机都问题多多，那消费者还怎么放心购买主机？所以在这批演示机上应该说微软不会也不敢偷懒。但问题随之也来了：在离发售还剩下那么一点时间的当口，微软竟然连那么重要的演示机都还做不好，那到时候大批量生产的XBOX质量如何也就可想而知了。真不知道微软到时候要不要在XBOX的说明书上加上这样一点：为保护用户视力及健康，本机器每60分钟强制自动关机一次，请用户在自动关机时间之前做好存盘准备……（笑）不过想想微软也真是搞笑得可以，原来网上传言说MS做的东西都会死，结果还真的会死……

我们可以设身处地地想一下，如果平时您正玩游戏玩得兴高采烈，正到高潮，比如ACT正在恶斗魔王，RPG刚好勇者屠龙的时候，突然“啪”一下停电，那会是怎么样？我估计大部分有过这种经历的人都会很扫兴，而且口中大概还会对当地的电力公司念一段长度及杀伤力不明的诅咒性经文。XBOX的死机现象造成的后果大概也是这样，只不过大概抱怨的对象会成为微软。这种情况如果严重起来的话，XBOX想卖得好都难。笔者觉得出现这种问题的根本就是在于微软根本没考虑过用户的想法。或者我们可以这样说，XBOX的操作系统是PC的简化版，就算是在PC上，微软那么多年都还没有解决它的视窗系统的死机问题，到了XBOX上我们又怎么可以期待它做到这点呢？又或者微软以为TV游戏玩家也能够像PC用户一样，忍受系统不时地崩溃。不过应该忠告微软的一句是，与其千里之堤溃于蚁穴，不如亡羊补牢做好点补救措施。

异军突起的NGC

正如老山内所预言的那样，E3最终成为了NGC命运的分水岭。在E3之后，NGC的利好消息就不断传来，与那边XBOX接连不断的坏消息形成了鲜明的对比，用户群的心也正不断地被任天堂给拉拢过去。先是网上销售的主机被抢购一空（应该是抢“订”），然后是CAPCOM宣布在美国拥有超强人气的“《生化》系列”只在NGC上推出，最后连世嘉的家用机第一代表作——全美人气最旺的《索尼克大冒险2》都准备要移植到NGC上，NGC的风头可谓一时无两。虽说在发售之初，NGC与主机同时推出的游戏只有15款，只有XBOX的一半左右，但是这15款游戏却大部分都是精品，足够挑剔的消费者去选择了。何况一台主机发售之初软件市场容量始终有限，同时推出太多的游戏只能让消费者更难作出选择而已。不如做好首发的每一个游戏，让消费者切实感觉到这些精品所带来的清新气息，这样对主机的将来还会有更大的促进作用。

此次对于任天堂没有用《马里奥》来做NGC的首发软件，外间很是惊讶了一番，不过笔者估计任天堂这次是另有打算。我们可以想想当初N64的时候，《马里奥64》发售得太早，《口袋妖怪》和《塞尔达传说64》又发售得太晚，以至都没有对N64的市场起到太大的启动作用，并没有像《FF Ⅶ》一样能起到为僵持的市场一锤定音的效果。估计任天堂这次就是先要和对手来一个面对面的碰撞，到市场的竞争陷入僵局的时候再依次抛出它的当家大作比如《塞尔达》、《马里奥》和《口袋妖怪》，这样任天堂就能使这些软件发挥最大的效应。

通过创新的软件和平易近人的主机设计，现在NGC已经为市场带来了一股清新的气息，只看任天堂能不能把这个优势转变成为胜势了。

始终稳坐钓鱼台的SONY

虽然NGC和XBOX在发售前互相明争暗斗的激烈掩盖了PS2的不少风头，但无可否认，现在及以后一段时间内市场上最畅销的主机仍然是PS2。PS2的累计销售量自从发售之初开始就以一种恐怖的速度在增加着，到现在已经顺利突破2000万大关了，这个纪录在家用机历史上可谓前无古人。而今年年底虽然XBOX和NGC都来势汹汹，但SONY扬言PS2只需要一个软件，就足够应付这两台主机的攻势了。没错，一个软件就够了，这个软件就是KONAMI的《MGS2》了。《MGS2》既有超强的画面作基础，又配合了深刻的反战内容，正好迎合了现在的大趋势，被分析家们一致看好不无道理。今年KONAMI为PS2的普及可以说是做了很大的贡献，早段时间的《寂静岭2》累计发售数加上未发售的欧洲版预定数就已经超过了100万，接下来《MGS2》又有望成为PS2上最畅销的作品和年末商战的利器，SONY真应该颁个“特别贡献奖”给KONAMI才对。

另一个方面，现在PS2的销售情况如此好，很可能在这个财政年度结束之前就能达到3000万台的累计销售量，SONY实际已经是立于不败之地。到PS2的累计销售量达到3000万以后，就算以后PS2一台都卖不出了，这3000万用户所带来的利益也能让SONY赚到PS3推出。而且明年PS2才进入真正的软件成熟期，各公司大作不断，XBOX和NGC就难以给它带来真正的威胁了。所以SONY的镇定不是没有道理的。“反正，现在的问题只是，谁才是市场上的第二呢？”（意指PS2必然是老大）SONY是有足够的资本看着XBOX和NGC龙争虎斗并且后发制人的。

展望未来

平心而论，已经过去的9月对游戏业界的确是产生了很深远的影响。远的不说，因为怕产生不好的联想，许多比较暴力或者血腥的游戏纷纷调整了上市的日期和内容，这对于美式游戏众多的XBOX必然会产生消极的影响。而反过来，现在众多的欧美家长觉得不能让下一代也笼罩在恐怖当中长大，所以在接受调查的时候纷纷表示要给孩子增加更多的玩具方面的投资，这对于一直以来在美国的儿童及家长中有一个良好形象的任天堂来说反而是一个积极的因素，今年圣诞的时候，购买“玩具”NGC给孩子作为礼物的家长应该会有很多。这些也让即将开始的主机大战增加了许多变数。

主机之间的竞争永远是激烈而又无情的，可以想象，到了明年的这个时候，很可能已经有一台主机黯然退出，只剩下其余的两台主机继续竞争。而也有可能明年还会有新的加入者参加到这个漩涡里面来，谁说得明白呢？或许，这也正是多姿多彩的业界的真正魅力所在吧！

《灵魂能力Ⅱ》人人有份，不伤和气。

E3.3DM.SM

www.plum

至爱排行榜 PLUS

TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP GAME TOP

日本半月间销量排行榜 TOP 20

2001年10月15日～10月21日

1	**真·三国无双2** KOEI ■ PS2 ■ ACT ■ 2001-9-20 ■ 3万9727套◆累计53万8620套
2	**化解危机2 + GUNCON2 捆绑销售版** NAMCO ■ PS2 ■ STG ■ 2001-10-04 ■ 1万2552套◆累计8万5011套
3	**BRAVO MUSIC** SCEI ■ PS2 ■ MUC ■ 2001-10-11 ■ 1万2412套◆累计3万0246套
4	**逆转裁判** CAPCOM ■ GBA ■ AVG ■ 2001-10-12 ■ 1万0816套◆累计3万4726套
5	**F1方程式赛车 2001** SCEI ■ PS2 ■ RAC ■ 2001-10-11 ■ 1万0465套◆累计2万9105套
6	**路易的鬼屋冒险** 任天堂 ■ NGC ■ AVG ■ 2001-09-14 ■ 8556套◆累计18万5683套
7	**大众高尔夫 3** SCEI ■ PS2 ■ SPG ■ 2001-07-26 ■ 8422套◆累计72万8736套
8	**皇牌空战4 破碎的天空** NAMCO ■ PS2 ■ S·STG ■ 2001-9-13 ■ 8320套◆累计33万955套
9	**1500系列 俄罗斯方块** SUCCEE ■ PS ■ 2000-07-19 ■ 8178套■ 18万8676套
10	**峠赛车3** ATLUS ■ PS2 ■ RAC ■ 2001-10-11 ■ 8145◆累计2万6983套
11	**瓦里奥大冒险 YOKI的宝物** 任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2001-08-21 ■ 7600套◆累计23万3511套
12	**大家的PUYOPUYO** NEW! SEGA ■ GBA ■ PUZ ■ 2001-10-18 ■ 7599套◆累计7599套
13	**实况力量职业棒球8** KONAMI ■ PS2 ■ SLG ■ 2001-08-30 ■ 6951套◆累计25万0725套
14	**马里奥赛车 ADV** 任天堂 ■ GBA ■ RAC ■ 2001-07-21 ■ 6207套◆累计61万0483套
15	**寂静岭2 最后的诗** KONAMI ■ AVG ■ ACT ■ 2001-10-27 ■ 5601套◆累计10万7028套
16	**数码怪兽 战斗之魂** BANDAI ■ WS ■ SLG ■ 2001-10-06 ■ 5460套◆累计2万5296套
17	**CAPCOM VS. SNK 2** CAPCOM ■ PS2 ■ FTG ■ 2001-09-13 ■ 4812套◆累计25万2530套
18	**全明星职业棒球2002** ACCLAIM ■ PS2 ■ SPT ■ 2001-10-4 ■ 4717套◆累计2万0207套
19	**沉默的狙击手2** KONAMI ■ PS2 ■ STG ■ 2001-10-18 ■ 4601套◆累计4601套
20	**超级机器人大战 A** BANPRESTO ■ GBA ■ SLG ■ 2001-09-21 ■ 4586套◆累计22万4099套

短评：由于没有超大作发售，最近的日本游戏市场显得比较平静，出现了很多老游戏纷纷回流的情况。但是随着年末商战的临近，相信这样平静的局面很快就会被打破。值得一提的是，在日本遭到惨败的《寂静岭2》却在欧美地区叫好又叫座，根据KONAMI官方保守的估计《寂静岭2》全球出货量将突破100万套大关，这个成绩绝对打破了游戏一代的销售记录。再过十来天日版《MGS2》就要隆重上市了，想知道它能够创造出怎样的销售奇迹吗？请留意“至爱排行榜”的跟踪报道。

读者至爱机种票选揭晓

本期杂志共收到读者寄来选票数千张。有一部分读者非常积极，竟然在“您最喜欢的游戏主机（仅填一种）”一栏中填写了好个机种，实在令人哭笑不得。有的读者则是“冷酷到底”，交了白卷。不管怎样感谢大家的参与。现在就为大家揭晓投票结果！

位数	机种	厂商	百分比
1	PS2	SCEI	22.4%
2	GBA	任天堂	17.2%
3	DC	SEGA	15.2%
4	PS	SCEI	15.0%
5	NGC	任天堂	12.1%
6	XBOX	MICROSOFT	10.9%
	其他		1.4%
	全机种制霸		4.2%
	弃权		1.6%

日本最新主机销量排行榜

2001年10月15日～2001年10月21日

主机名	本周销售	本年度销售	市场占有率
GBA	3万7057台	334万3406台	39.6%
PS2	3万6276台	255万6712台	38.7%
NGC	1万0100台	21万7204台	10.8%
PSone	4035台	16万3917台	4.3%
GB	1479台	47万3414台	1.6%
WSC	3644台	24万0597台	3.9%
DC	589台	26万7718台	0.6%
N64	493台	7万0226台	0.5%
其他	288台	17万1398台	

短评：PS2和GBA在游戏市场上真是打得难解难分，两者在市场上的占有率几乎相同。由于NGC迟迟没有大作推出，所以销售情况不很理想，国内反应也趋于冷淡。WSC，可能大家平时都不太注意这台小小的主机，由于SEGA和SQUARE的加盟，陆续公布了好几款移植大作，使得WSC有了一点小小的起色。

日本半年度游戏软件累计销量榜

2001年4月2日～9月30日

1		**最终幻想 X** ■PS2 ■SQUARE ■RPG ■2001-07-19 ■236万3028套
2		**GT赛车3-A规格** ■PS2 ■SCEI ■RAC ■2001-04-28 ■163万3260套
3		**大众高尔夫3** ■PS2 ■SCEI ■SPT ■2001-07-26 ■74万2107套
4		**鬼 泣** ■PS2 ■CAPCOM ■ACT ■2001-08-23 ■56万2803套
5		**马里奥赛车ADVANCE** ■GBA ■任天堂 ■RAC ■2001-07-21 ■48万9860套
6		**火腿太郎2** ■GBC ■任天堂 ■AVG ■2001-04-21 ■42万6510套
7		**游戏王 对战怪兽5 专家版1** ■GBA ■KONAMI ■SLG ■2001-07-05 ■39万3245套
8		**FORM TV animation ONE PIECE 格斗篇!** ■PS ■BANDAI ■FTG ■2001-08-02 ■38万9680套
9		**超级马里奥ADVANCE** ■GBA ■任天堂 ■ACT ■2001-03-21 ■38万0784套
10		**真·三国无双 2** ■PS2 ■KOEI ■ACT ■2001-09-20 ■36万3413套

11	泪之腕轮传说 尤托那英雄战记	■PS ■ENTERBRAIN ■S·RPG ■2001-05-24 ■33万8491套
12	勇者斗恶龙怪兽篇2 伊露的冒险	■GB ■ENIX ■RPG ■2001-04-12 ■32万4556套
13	FORM TV animation ONE PIECE 梦想着海盗船出发!	■GB ■BAIDAI ■RPG ■2001-04-27 ■30万0463套
14	实况职业棒球2001	■PS ■KONAMI ■SPT ■2001-06-07 ■28万9621套
15	FORM TV animation ONE PIECE 海盗船出发!	■PS ■BAIDAI ■RPG ■2001-08-02 ■28万8766套
16	实况力量职业棒球8	■PS2 ■KONAMI ■SPT ■2001-08-30 ■28万7155套
17	皇牌空战4	■PS2 ■NAMCO ■S·STG ■2001-09-13 ■27万5492套
18	皇家骑士团外传	■GBA ■QUEST ■S·SLG ■2001-06-21 ■27万1287套
19	勇者斗恶龙怪兽篇2 鲁加的出发	■GB ■ENIX ■RPG ■2001-03-09 ■25万2739套
20	口袋妖怪 金银	■GB ■任天堂 ■RPG ■2000-12-14 ■24万8721套
21	黄金太阳	■GBA ■任天堂 ■RPG ■2001-08-01 ■24万8356套
22	WINNING ELEVEN 5	■PS2 ■KONAMI ■SPT ■2001-03-15 ■21万6346套
23	CAPCOM VS. SNK 2	■PS2 ■CAPCOM ■FTG ■2001-09-13 ■21万2872套
24	蚊	■PS2 ■SCEI ■ACT ■2001-06-21 ■20万8274套
25	吉翁前线	■PS2 ■BAIDAI ■SLG ■2001-09-06 ■20万7975套
26	瓦里奥大冒险	■GBA ■任天堂 ■ACT ■2001-08-22 ■20万6700套
27	装甲核心2 另一个年代	■PS2 ■FROM SOFTWARE ■S·STG ■2001-04-12 ■20万6567套
28	口袋妖怪 金银	■N64 ■任天堂 ■RPG ■2000-12-14 ■19万5492套
29	超级机器人大战 A	■GBA ■BANPRESTO ■SLG ■2001-09-21 ■19万4334套
30	踏易的鬼屋冒险	■NGC ■任天堂 ■AVG ■2001-09-14 ■18万1890套

文：SOUL

在上一回的介绍中，大家已经得知，"《铁拳》系列"独有的10连击、连续投技、轴移动及追打攻击等等要素都将在本作中得以保留。而游戏的名称也被正式确定为《铁拳ADVANCE》。这次报道除了会进一步报道上次介绍中的未确定情报外，还着重向大家介绍游戏中所出现的各种新模式。

铁拳 ADVANCE

报道第二回

即将于圣诞节前登场！

GBA	NAMCO	FTG	1～2人
	预定2001年12月15日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

九名初始登场角色

《铁拳ADVANCE》最初可以使用的角色包括凌晓雨、风间仁、保罗·菲尼克斯、尼娜·威廉姆斯、金（KING）、吉光、钢·杰克、花郎、弗雷斯特·洛九位。依照"《铁拳》系列"的传统，肯定会有隐藏角色的存在，至于隐藏角色的数量及具体是谁恐怕只有等游戏发售以后这个谜团才会揭晓。

操作方法

诸位期待已久了吧？GBA的格斗游戏中操作系统设定的妥当与否尤为关键，现在《铁拳ADVANCE》的按键设定已经完全确定，如下：

最主要的两个按键是A键和B键，A键为拳，B键为脚；L键在组队战时用于换人，而R键则用于投技。

比较令人意外的是R键作为投掷技专门设立出来了，相信会有很多招式的使用都会把R键作为组合的按键之一。"《铁拳》系列"的一大特点就是操作简单，招式虽多，但使用方法都很形象（什么样的招出了什么样的拳和脚就按相应的拳和脚）、易记，不知这方面的特点在《铁拳ADVANCE》能得到多大程度的保留。

各模式的介绍

在完全保持传统的各种模式的基础上，本作又加入了"《铁拳》系列"空前的完全原创的"3 ON 3"和"3 VS 3"模式。

ARCADE

即"街机模式"，进行方法自然是和街机一样，和由电脑操作的对手进行对战。玩家可以和8个普通角色+1个BOSS角色，总共9个由电脑操作的角色进行对战。

▲大魄力的VS画面得以忠实移植。

▲即然是格斗游戏，那么对战模式自然就是最常玩的一种模式了，不过在《铁拳ADVANCE》中将有不同之处……

VS BATTLE

即1对1的"对战模式"，这里就要用到通信对战线和同伴的GBA进行联机了。依照传统，本模式中可以设定双方体力的大小（即HANDICAP的设定）。

▲掌机上人与人的对战毕竟不如家用机上的尽兴，所以掌机上这种单人的游戏模式的使用率就会远远高于家用机版的格斗游戏。

SURVIVAL

即"生存模式"，你无法设定这个模式的难度、时间，并且要和由电脑所操作的角色进行连续的对战，每一局胜利能够回复一定的体力。

▲"时间挑战模式"的排行榜。一次次挑战，以最快的速度全灭对手，再和朋友们比较一下战绩。

TIME ATTACK

即"时间挑战模式"，该模式下总共有10个关卡（10个角色），追求以最快的时间通过10个关卡就是目标。该模式下是可以进行续关（CONTINUE）的。

PRACTICE

即练习模式，"《铁拳》系列"在家用机版上最令人称道的特色之一就是它们的练习模式。在练习模式中，玩家可以设定用于练习的对手处于何种姿势、如何防御、是否追加反击属性、是否受身等，各项设定相当细致，在这里不但可以进行各单技的练习，也可以练习各种连续技、空中连续技。

▲在练习模式中，针对自己的弱点进行特训。

3 ON 3

"3 ON 3"及下面的"3 VS 3"是本作原创的新对战模式，都是以3对3的形式进行对战的。只不过"3 ON 3"是指对电脑战，而"3 VS 3"就是指对同伴进行连线对战。

▲可以组成一支3人的队伍，战略性比2人队伍更高吧？

3 VS 3

利用通信对战线和同伴进行"3 VS 3"对战的模式。对战双方都各自选出3位角色进行组队战，另外这里的组队战是指TAG组队战，即在对战进行中，可以随时按L1键换人，但是只要有其中一位角色的体力为零，那么这一局就算输。另外，被换下的角色的体力还会有一定的回复，这样一来，如何根据形势换人就很具有战略性了。总之，在TAG组队战的设定方面基本上还是与《铁拳TT》相同，只不过2人TAG在这里变成了3人TAG。因为是人与人之间的对战，所以对战结束后，游戏会马上再回到选人画面中，是方便玩家的设定。

▲3人对3人，可以随时换人，人物下场后就会回复体力……那么这样会不会让每一局的进行时间过长呢？

▲《铁拳TT》中有众多的2人合作技，而进化成3对3的《铁拳ADVANCE》是不是会有3人合作连续技呢？先在练习模式中摸索一下吧。

▶很遗憾，《铁拳4》街机版中JACK这类人物没有再登场，《铁拳ADVANCE》中的GUN JACK却是初始角色之一。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：GOUKI&RAY

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SONS OF LIBERTY

合金装备 索利德2 自由之子

PS2	KONAMI	ACT	1人
	预定2001年11月29日发售		80KB
DVD-ROM	对应5.1 声道输出		

发售前报道最终回

MGS世界中的美国第43任总统乔治·西尔斯的真实身分？/左轮与格尔鲁科维奇上校之间的约定？/Ray的开发者？/Solidus Snake的诞生之谜？/FoxDie对Solid Snake的生命是否仍然存在着威胁？……

很遗憾，以上的这些疑问，在这篇“发售前报道最终回”里都不会有明确的答案。在没有得到确认之前，我们只能从某一个角度来分析这个错综复杂的故事，从中推测剧情的走向。毫无疑问，本文中的一些猜测将会是“非常短命”的文章，现在离11月13日（美版发售日）只剩下不到一星期的时间，我们可以肯定的，那就是MGS2的剧情，姑勿论其合理性和严密性，单单是复杂度及匪夷所思（甚至是骇人听闻？）的程度，必将达到全系列的顶峰，Snake“即将在PS2上又一次面对他残酷的命运”…… 整个事件的真相，还要留待游戏发售之后去一步步地发掘。（特别感谢Ray的大力支持与协助）

I stare at the stars / And the sky up above / And think, what am I made of? / Am I full of sorrow? / Am I hurt and pain? / Or am I filled with love? / I walk by myself / On the streets below / And ask every child I know / Do you think tomorrow / Will bring sun or rain? / Which one of these will show?

“初体验版”剧情梗概

隶属于近年来一直致力于阻止新型号METAL GEAR出现的民间组织——“慈善事业”的Otacon（海尔·埃默里奇）博士掌握到了可靠情报：美军根据左轮在黑市上放出的METAL GEAR REX的资料研制出了“反METAL GEAR兵器”METAL GEAR RAY（以下简称RAY），目前正秘密通过一艘油轮的掩护准备到达某地进行一次军事演习。为了探明RAY的真相，Otacon联系到了Solid Snake，Solid Snake在一个倾盆大雨的夜晚，穿着隐形迷彩，从纽约的乔治·华盛顿大桥上飞身跃下，到达那艘名为“发现号”的油轮，开始了他的只身潜入行动。

Snake与奥尔加一开始就处于敌对的状态。

刚到达发现号的船尾甲板，Snake身穿的隐形迷彩就因为绳索的拉扯和落地时的冲击而损坏掉了……不过更糟的还在后面：由于这只是一次小型侦察行动，而油轮上的也并非无恶不作的恐怖分子，因此Snake并没有携带任何足以致命的武器，但是当一群训练有素的俄国士兵几乎是在一瞬间就占领了全船之后，Snake意识到，这一次的任务，绝不会如同预想的那样简单。

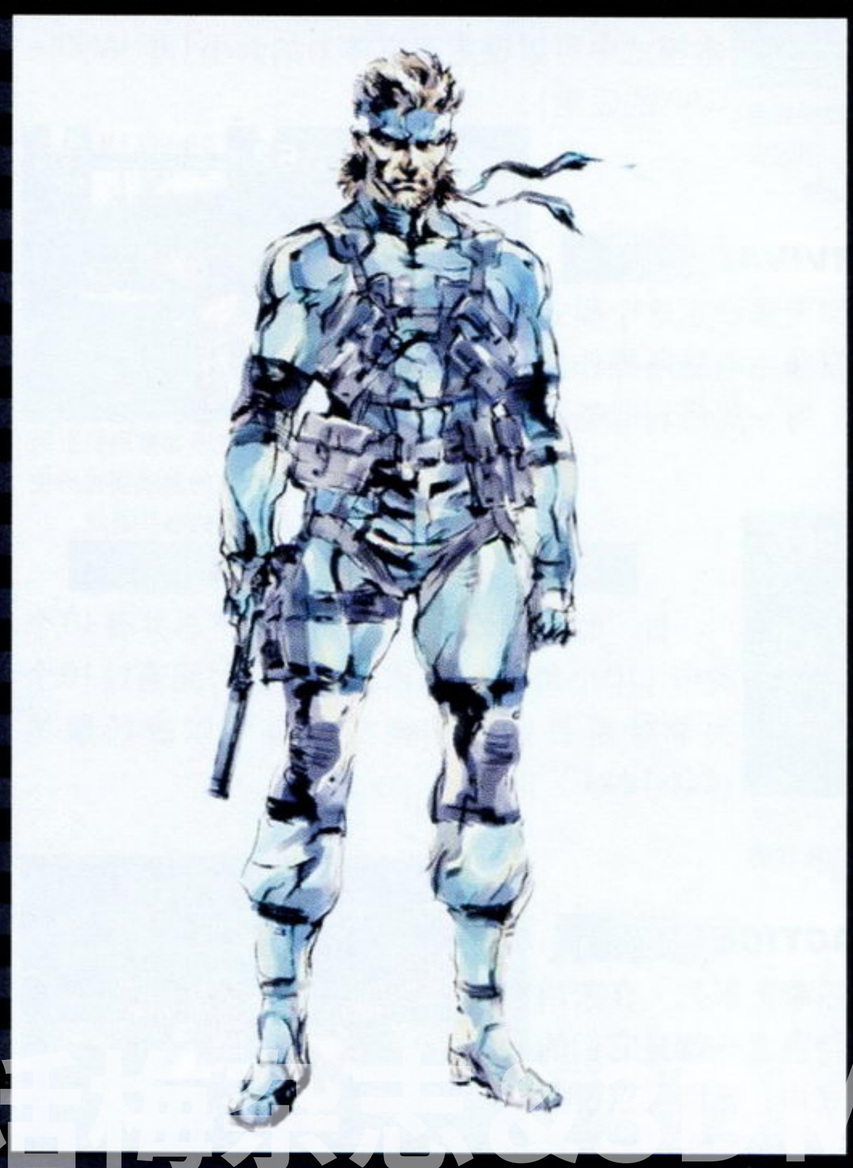
来到发现号的第五层驾驶室，Snake发现目前油轮已经驶出了海军第二舰队所管辖的范围。而油轮所开往的目的地，却仍然是一个谜。由于只有麻醉枪（注1：小岛秀夫已经在MGS2的官方BBS上表示，正式版中在对奥尔加一战之前，Snake是无法拿到其他致命武器的，这也确保了奥尔加不会一开始就死于Snake之手）Snake在与一名白色短发女军人的交锋中陷入苦战。在将那名女军人击倒后，一架小型飞行器掠过上空，Snake这时才察觉原来他的行动早就在“另一个人”的监视之中了……

进入MGS2的世界

Solid Snake

原高科技特种部队猎狐犬成员，拥有丰富的武器知识，精通6国语言。在作为猎狐犬成员期间出色地单枪匹马平息了“Outer Heaven事件”以及“桑巴尔岛事件”，之后就离开了部队，一个人独自在阿拉斯加冰天雪地里生活。正由于这种性格以及出色的履历使得他在同行以及后辈中有着“传说中的战士”或是“将不可能变为可能之男”的美誉。之后在老友坎贝尔上校的软硬兼施之下重回战场，在“影子摩西岛事件”中成功地平息了以Liquid一伙为首的猎狐犬部队的叛乱，之后与梅莉尔[注2：梅莉尔90%将不会在本作中出场，最重要的一个理由是前作为梅莉尔担任配音工作的寺濑今日子这一次负责的是奥尔加的配音工作。（笑）]一起消失在阿拉斯拉的冰原之上……这一次受Otacon博士的委托，前往“发现号”油轮进行新型号的METAL GEAR “RAY”的侦察行动。

Snake面临的挑战一次比一次残酷，何时才是结束他与METAL GEAR宿命的时候？



www.plumbook.cn

奥尔加（Olga ）

全名是奥尔加·格尔鲁科维奇，格尔鲁科维奇上校的女儿。自小在战场上长大，从她与格尔鲁科维奇上校的对话中还可以得知她已经有了身孕！按照格尔鲁科维奇上校的说法，奥尔加曾对他做出过承诺，即在这次任务完结之后便离开部队，在美国开始新的生活。不过在“初体验版”的最后，奥尔加似乎反悔了……就目前所得到的资料来看，奥尔加与Snake似乎还没有成为同伴的理由。

正式版的奥尔加的造型经过了修改，发型与“初体验版”有些不同，不知制作小组有何解释？

这样一个小女孩会在故事中扮演一个什么样的角色？有情报指出艾玛与Otacon之间并没有血缘关系，难道其中另有隐情？

艾玛(Emma)

在TGS2001秋展出的影像中首次公开的新角色。在正式的官方资料中，除了她的原画以及几张图片之外，一切都是个谜……为什么这样一个小女孩会出现在游戏当中呢？不过辛苦地查阅MGS2的官方BBS后，得到的情报竟是“艾玛是Otacon博士的妹妹！”这……似乎能够意味着很多事……

左轮

全称是Revolver Ocelot，原俄国特殊部队Spetznaz成员，由于一身西部牛仔的打扮，并且喜欢使用传统的左轮手枪作为武器，“左轮”这一称号由此得来。离开了Speanaz之后加入猎狐犬部队，参与“影子摩西岛事件”的叛乱，在与Snake交锋时被灰狐割掉了右手，之后趁着Snake与Liquid决战的时候，拿着记录有METAL GEAR REX的资料光碟逃走了。性格残忍的他常常以拷问犯人致死为乐趣，是一个十恶不赦的家伙。这一次Snake在油轮上的一举一动似乎都在他的掌握之中，看样子他还有更大的阴谋……并且，他的右手这一次……

N重间谍左轮有着比狐狸还要敏锐的嗅觉，一有不对劲就闪人。

弗琼手中那把巨大的线性来复枪似乎有着一击必杀的威力。

弗琼（Fortune）

在5月的E3展上就公布了的角色，黑人女性。手持一把巨大的线性来复枪作战，通过公开的一段Snake与弗琼交战的影像来看，普通的武器对她似乎不起任何作用。从她在E3展上的台词“我已经在战场上耗尽了我的运气，连勾魂使者（Grim Reaper）（注3：Grim Reaper是圣经里的一个职务，专门负责人跟魔鬼撒旦之间的灵魂交易，也可称之为“勾魂使者”。■感谢网友纽卡的热心指正）也看不起我……”中似乎可以感觉到弗琼似乎是一心来这里寻死来的……所属不明，只知道与另一新角色梵普（Vamp）认识。

Otacon博士

原名海尔·埃默里奇，因“影子摩西岛事件”而与Snake结识，在弄清了Liquid一伙的阴谋之后帮助Snake成功地破坏了METAL GEAR REX。事件过后，他似乎开始以反METAL GEAR组织“慈善事业”的成员的身分展开活动，而Snake之所以参与这次侦察活动，很大程度上都可能是因为他与Snake之间在“影子摩西岛”结下的友谊。

但是，艾玛与Otacon之间的兄妹关系却极有可能为Snake带来不小的麻烦……

摘下了眼镜的Otacon若有所思，注意他手臂上还有只绿色鹦鹉。

梵普（Vamp）

这个给人“吸血鬼”感觉的角色居然连名字都与“吸血鬼”(Vampire)差不多！看来他与“吸血鬼”是脱不了关系的了。与弗琼一样也是在5月的E3展上就公布了的角色。就公布的影像来看，腰上的那把利刃是他的主要武器。他似乎有着某种超能力，使他能够自如地穿梭于枪林弹雨之中而毫发未伤。在TGS上公开的影像中，梵普的脑门上居然有一个很清晰的子弹孔……难道他是恶魔、不死之身吗？

注意看梵普的脑门，居然有一个子弹孔，天啊……

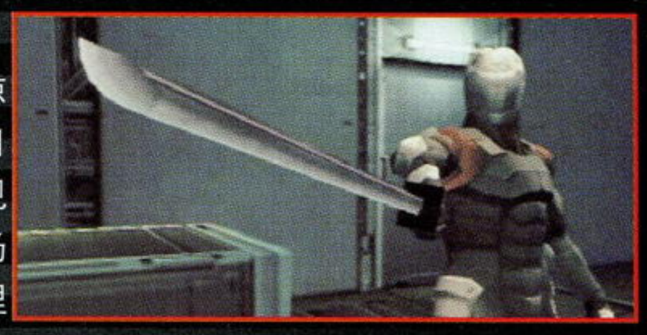
3DM-SMV
www.plumbook.cn

神秘的潜入者！

除了Snake、格尔鲁科维奇上校、美国海军以及未明身分的独眼龙之外，在TGS2001秋所展出的影像中，又出现了一名神秘的潜入者！！这个头戴氧气面罩、一头长发的角色的身影自始至终都贯穿在整段影像中！从海底单独潜入的他（她？）似乎是在以旁观者的角色来看待这场“RAY争夺战”，他（她？）究竟是代表着哪一方呢？难道他（她？）才真正是乔治·西尔斯总统派来的？

忍者究竟是谁？

尽管5月份的E3上我们就吃惊地看到了他的出现，不过时至今日他的身分仍然是个谜。没错，他出现时的台词与灰狐在MGS中首次出场时的台词相同，但……实在没有理由得出“他就是灰狐”这一结论。在TGS2001秋公开的影像中，他赫然向左轮发起了进攻！一刀差点又将左轮的右手给砍了下来……从左轮吃惊的台词“你，你不是死了吗？”中可以判断，左轮与也将他看作了本应死在REX脚下的灰狐！他到底是谁？



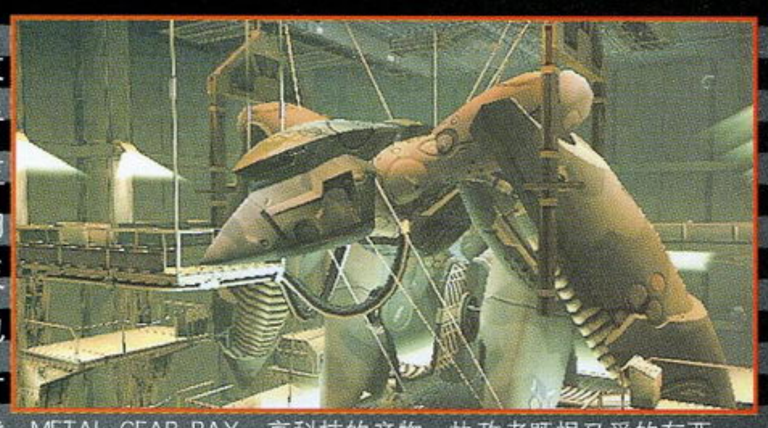
背景资料分析、预测

乔治·西尔斯——MGS世界中的第43任美国总统，通过前作某些剧情主线之外的对话，我们可以知道，他于2001年就任总统，2005年，西尔斯的任期即将届满，他因此积极展开了与俄国关于START 3（注4）的谈判，企图以外交上的成绩谋求连任。Liquid正是看准了这一点而发动了影子摩西的兵变，劫持METAL GEAR REX要挟政府。叛乱为Snake所平息之后，西尔斯声称他对REX的开发毫不知情，所有的一切都出于国防部长吉姆·豪斯曼的策划，豪斯曼因此“提前退休”，事件到此告一段落。但是从游戏最后“第三潜入者”，也就是左轮的报告（注5）可知，西尔斯一直掌握着事态的发展。豪斯曼不过是替罪羊而已。

新公布的游戏场景，看样子不像是在船上，而应该是某个基地的设施。

新公布的游戏场景，似乎是某个海上油田？建筑的结构很复杂的样子。

美军是如何得到开发METAL GEAR RAY的第一手资料的？无疑这也需要左轮，也就是乔治·西尔斯的帮忙。虽然RAY号称“反METAL GEAR兵器”，但谁也不能肯定RAY绝对不是一架有着核搭载能力的步行战车。很显然，乔治·西尔斯再神通广大也不可能违背民意公开研发新的METAL GEAR（这也不会是他的作风），但是一旦这样的尖端技术被“公开”到黑市上，价高者得的话，政府是不可能坐视不理的。并且这样的做法所带来的另一个后果就是政府不得不下决心进行METAL GEAR的开发以应付可能来自敌对国家的核威胁。于是，乔治·西尔斯完全就有可能一手掌握着新的METAL GEAR，也就是RAY的开发计划了。当然，无论对内对外，乔治·西尔斯总统的立场都是“对此事毫不知情”。而且，左轮在黑市上公开的有关METAL GEAR REX的资料很有可能是假的，或者是以“守株待兔”方法，只等着政府的人来购买REX的资料。同时或是散布假消息，或是暗示政府官员“METAL GEAR现在只不过是一个公开的秘密……”，让政府感到压力的存在，使得新型METAL GEAR的开发计划能够迅速展开。



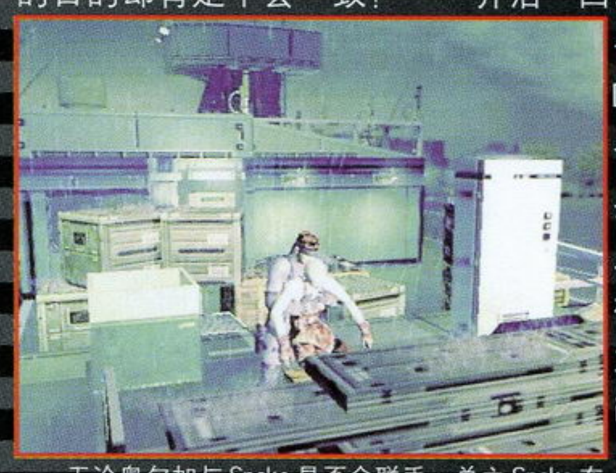
METAL GEAR RAY，高科技的产物，执政者既恨又爱的东西。

Snake本身，潜在的危机？

在E3 2001公布的影像中，Snake有这样一段独白：“我还不能死。还有太多的事等着我去做。我们绝不是政府或者任何人的工具，战斗是我惟一擅长的，但……至少我一直都是在为自己的信念而战……”（值得注意的是，他似乎是在引用MGS中灰狐的遗言，相当微妙。）而最近的新片段里，Snake和Otacon在与一名认不出声音的陌生人在谈话里说到对于未来的责任时，Snake说了另外一句话：“……就是因为这我才一直活到现在。”熟悉MGS的玩家一眼就看得出这种语气对Snake来说是很不寻常的。即使是在前作那种四面受敌的恶劣形势之下，我们也从来没听他说过类似的话。Snake是在竭尽全力和来自本身的某种不利因素对抗吗？是潜伏在他体内的FoxDie？还是他作为基因工程产物而与生俱来的遗传缺陷所导致的其他问题？联系到初体验版“To be continued”画面时那句谜一般的“已经不像以前那样年轻了。怪不得直美没把你列入FoxDie的暗杀计划之内”，也许后者的可能性还更大些……

面对巨大的METAL GEAR RAY，Snake怎样才能扭转局势？

在“初体验版”中出场的俄国军官格尔鲁科维奇上校与左轮应该早就认识。在MGS中，Liquid与左轮的对话里就曾提到过一位“西格·格尔鲁科维奇（Sergi Gurlukovich）上校”，如果不出意外的话就是他了。在那段对话中我们还可以得知格尔鲁科维奇上校手下有一批Spetznaz（注6）的精锐士兵，而左轮也是出自Spetznaz。在MGS中没有露面的格尔鲁科维奇上校到最后也没能拿到他渴望得到的METAL GEAR，这一次终于亲自出马，目标当然就是METAL GEAR RAY了。不过，虽然左轮与格尔鲁科维奇联手，但两人的目的却肯定不会一致！——乔治·西尔斯会让格尔鲁科维奇上校将RAY拿去振兴祖国吗？MGS2第一次公布的DEMO片段（E3 2000）中，有这样一个镜头，左轮在船上与一名Spetsnaz士兵拔枪相向，那士兵举枪喝问“什么人？”之后，认出是他，立即便垂下了枪口，结果立刻就被左轮干掉了。之后左轮说了一句“Comrade, you're sinking with the Colonel”，那个“上校”应该就是指的格尔鲁科维奇上校。因此，格尔鲁科维奇上校与左轮联手的结果很可能就是——被左轮干掉！那么，格尔鲁科维奇上校的女儿奥尔加的立场会发生怎样的改变？也许从这时起奥尔加就开始和Snake联手了！



无论奥尔加与Snake是否会联手，总之Snake在击倒了奥尔加之后的首要任务是将奥尔加藏好……

左轮与格尔鲁科维奇上校因为各自的利益而站在了一起，这种关系很容易就会质变。

Solidus Snake就是乔治·西尔斯，Solidus Snake是总统。这可以说是整个故事最关键的地方：对付一个自身有实力但没有权力（或是“势力”）的总统或是一个有权力但自身无实力的总统对于Snake来说也许“并不算太难”，但对付无论是实力还是权力都远远在他之上的Solidus……按照MGS的提法，Big Boss的8个克隆体中活下来的就只有Solid与Liquid，其余的6个都是在胚胎时期即被杀死，这样看来Solidus可能是用和他俩不同的技术制造出来的。“既不是Liquid也不是Solid，他是一个调试得最好、最稳定的杰作！”——那

一长长的导管似乎是某种生命维持系统，一身装甲也很奇特。注意看，他的脸部没有一丝血色……（左图为MGS中Big Boss的原画设定，Big Boss瞎的是右眼，这是最大的疑点。）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

么，Solidus究竟是否会在游戏中出场呢？在TGS2001秋展出的新片段中，出现了一个手持重型武器、带着两把日本刀的神秘角色，从身上拖着的长长管子来看，似乎是需要借助复杂的设备维持生命，并且他还是一个独眼龙！几乎已经可以确认他就是Big Boss，但……从MGS的原画中可以清楚地看到，Big Boss瞎的是右眼而不是左眼……因此就有了“那人就是Solidus！”的传言。不过，一国之尊的总统先生以这样的方式出场，似乎……

左轮的右手是Liquid。这个令人费解的设定已经得到了小岛秀夫的证实。暂且不用理会这个设定在理论上的可实现性，只是考虑：谁使得Liquid控制了左轮？Liquid如果能够控制左轮，那么他会做些什么？——Liquid显然会向Snake进行疯狂的报复，但，Snake并不仅仅只是Liquid惟一的报复对象，Solidus也是！因为从某种意义上来说，破坏了他“Outer Heaven复兴计划”的人就是Solidus！当初Liquid仅仅因为误把Snake当成了最优秀的克隆体，就已经用尽了一切手段要向他复仇，现在，面对这样一个真正的完美制成品，他能不报复？不过Liquid到底是以“附身”的形式以左轮的形态出现的，并且触发Liquid现身的条件目前也并不明确，这就带来一个问题：身为Solidus心腹的左轮自己到底清不清楚Liquid这回事儿？难道左轮在清醒的时候就站在Solidus的立场上，变成了Liquid之后就反Solidus？那么左轮是怎么变成Liquid的呢？真的就是在左轮与格尔鲁科维奇上校控制了船仓内的那群美国海军之后（注7）吗？由于目前并不清楚“左轮枪杀Spetznaz士兵”、“左轮与格尔鲁科维奇上校控制船仓内美国海军”这两件事情的时间先后次序，因此“Liquid在何时控制住的左轮”这个问题就变得更加微妙而且重要……

左轮的右手奇迹般地“复原”，谁为他进行的移植手术？他知道这右手隐藏的秘密吗？

美国海军那边，似乎是担任此次行动指挥的那名黑人军官（具体资料不明）的演说应该可以看作是“在油轮上的全体美国海军”的共同意志（注8）。从黑人军官的演讲内容判断，美国海军官方对此次行动似乎并不完全知情，而那名黑人军官的目的也许并不是与美国海军官方完全一致的，换句话说，这次的行动很有可能演变为那名黑人军官的个人行为……油轮的目的地究竟是哪儿？黑人军官似乎对于目前国家的局势以及乔治·西尔斯这位总统相当不满，那么他会采取一种什么样的手段来对付西尔斯以及暗中支持他的那股势力？

这名海军军官是什么时候得知船上有入侵者的？他的行动与国家政策相悖，矛头直指总统大人，所以Solidus才展开了行动？

目前看来Otacon博士似乎是Snake的惟一后援，毕竟他和Snake可以称得上生死之交。可是现在连这一点也不能肯定了……

首先，新公布的女性角色艾玛原来是Otacon的妹妹。这对于我们、对于Snake来说绝对不是一件好事——Otacon博士有个妹妹表明他有可能因她而被别人胁迫，就像当年的坎贝尔上校……（看来以后找搭档一定要事先仔细的调查他们的家庭背景）TGS2001秋上展出的影像中一开始就是Otacon博士跪在地上的镜头，那种痛心疾首的神态——难道他终于还是被迫出卖了Snake吗？仔细想想的话，疑点还是有一些的。首先，在“初体验版”里，Snake登上油轮以后左轮的那句“他已经到了”已经表明他对Snake他们的行动计划了如指掌。此外，稍后Snake与Otacon博士有如下对话：

Snake：那情报（指船上有新型METAL GEAR的情报）真的可靠吗？

Otacon：当然。那是我亲自侵入国防部的机密文件找到的。

Snake：没留下什么作案痕迹吧？

Otacon：嘿，伙计，你相信我好不好？

Snake：不能排除是圈套的可能性。你知道，我们可都在通缉名单上（对了，MGS结束时坎贝尔上校不是已经对政府汇报他们已经死了吗？怎么又……到底这3年里发生了什么？）

Otacon：你太多心了。

Snake：但愿如此。

……

Snake：从这里看来他们只是普通船员的样子。

Otacon：河道和港口船来船往，穿制服的海军在甲板上活动也太引人注目了。

Snake：这条船吃水很深。按原定的航行计划，他们应该已经在上游卸了货。

Otacon：但一台METAL GEAR在货舱里也很够分量了。

Snake：根据反恐怖作战守则，船尾必须配置哨兵，按说防守不该这样松懈的……

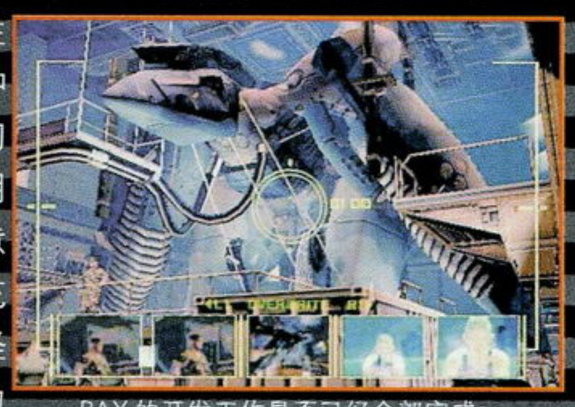
Otacon：你又来了。现在流行卫星监视嘛。

Otacon的态度固然可以用他对自己实力的自信来解释，但谁又能保证他不是刻意要打消Snake的疑心呢？按小岛的一贯风格，任何一句不起眼的台词都可能是后面巨大阴谋的铺垫，而且这些线索都会隐藏得很好，不到最后剧情整体全部贯通之时是看不出来的。更何况，同样是在初体验版的结尾，我们还听到了Otacon说的“Snake，这次关于METAL GEAR的情报，其实……其实是……”

Otacon到底向Snake隐瞒了什么？是什么让他如此痛苦地跪在地上？

最后是“真正的主角”——核搭载步行战车METAL GEAR RAY。

MGS中的Rex，机械的“味道”还是很浓，以直线为主构成的外型厚重而粗犷，和它在游戏中表现出来的狂暴性和破坏力十分协调，但它没有RAY那种仿佛是“生物”一般的形态。比较像科幻片中常见的被某些科学家所驱使、利用的怪兽RAY似乎是一个有生命和自主意识的活物般，给人的第一印象竟然是充满了邪恶和妖异的气息。要说REX是“怪兽”的话，那么RAY则绝对可以称之为“妖兽”了。



RAY的开发工作是否已经全部完成？

另一个问题则是，这妖兽般的RAY显然已经实现了量产！TGS2001秋公开的影像的后半段，在那个大型仓库的场景中出现了3部整齐地列成一排的RAY，而那以前的一个镜头则表明仓库里的RAY是对称地排列在两侧的，这样推算那儿至少已经有6部Ray，并且，从整个仓库的格局看来，甚至还可能是12部！！在影像将近结束处，我们更是清楚看见了2部RAY在活动的场面，这……“初体验版”中奥尔加和她父亲格尔鲁科维奇上校不是提到过只有一个“他”能驾驶“那东西”吗？为什么会出现这样的情况？难道RAY不再成为独一无二的METAL GEAR了？难道Snake也有机会驾驶其中的一台来战斗？

注4：美俄第三阶段削减战略武器条约。

注5：“左轮的报告”？是的，在MGS篇末对总统作汇报的神秘人，也就是一般所说的第三潜入者其实就是左轮。通常所说的“第三潜入者始终未与玩家照面”只是一种误解而已。证据有二个，第一个是故事中段，Snake被捕。若能成功通过电刑，越狱后有一固定剧情，即左轮在Snake的装备中放入了定时炸弹。扔掉炸弹后与米勒教官联络，会发现教官（也就是说是Liquid）对这事少有地显得相当激动和愤慨，甚至可说有点失态。Liquid为什么要大发脾气？很明显是因为当时他正计划利用Snake为他启动METAL GEAR，若Snake“不幸”被炸死了，他的如意算盘也就落了空。那么，老奸巨滑的左轮何以做出这种蠢事？这只有当左轮就是第三潜入者时，才能得到合理解释——Snake在电刑室里已经和FOX-HOUND的所有重要人物接触过了，他作为FoxDie病毒携带者的任务已经完成，接下来，为了进一步保证安全，保证Liquid的计策不会成功（这是美政府的立场），毫无疑问，最好的办法就是尽快把Snake除掉。第二个是MGS篇末，那段著名的“第三潜入者”台词中，有这样一句话：“Yes, the DARPA Chief knew my identity, but he's been disposed of.”“DARPA局长知道第三潜入者的身份，”但他已经被干掉了”，这当然是杀人灭口的行为。那么，DARPA局长是被谁干掉的呢？左轮！事情已经很明显了吧。而且这也就解释了为何身为FOX-HOUND成员的左轮没有死在FoxDie之下。

注6：原苏联情报部的下属特殊部队。主要是在外国执行秘密的军事任务，相当于美国的绿色贝雷帽部队。

注7，注8：E3 2001公开的影像，本刊总第34期及双碟套装VCD中有专门介绍

下期攻略正式展开！敬请期待！

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

ULTIMATE GEAR

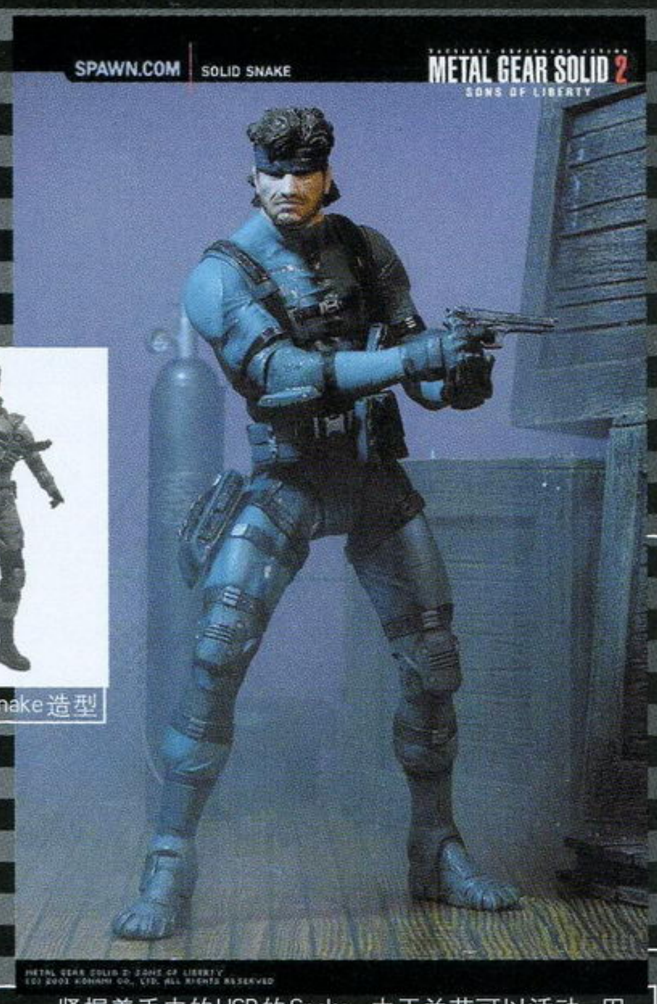
极品 MGS2 人物手办

由美国 Todd McFarlane Toys 公司推出的 MGS2 人物手办将会在美版 MGS2 发售期间上市，Todd McFarlane Toys 公司是一家老牌玩具制造商，其它的代表作还有在美国无人不晓的“SPAWN”（再生侠）系列以及各种当红的动漫画角色的手办。MGS 推出时 Todd McFarlane Toys 也曾推出了相关的人物手办，足以证明 KONAMI 也对 Todd McFarlane Toys 的工艺相当满意。

为了保持神秘感，在游戏正式发售之前，Todd McFarlane Toys 暂时只公布了 4 名角色的造型，他们分别是 Solid Snake、左轮、弗琼以及奥尔加。此外，METAL GEAR RAY 的造型也已经公开，不过 Todd McFarlane Toys 表示 METAL GEAR RAY 将会由 7 个部件组成，而其中的 6 个部件分别附带在其他 6 个角色的手办的包装盒内，即是说，如果你想得到 METAL GEAR RAY，就得先搜集齐其他 6 个人物手办，这的确是一种相当聪明的销售方式。

手持FAMAS的Snake观察敌情，的一瞬被捕捉了下来。

MGS 中的 Snake 造型



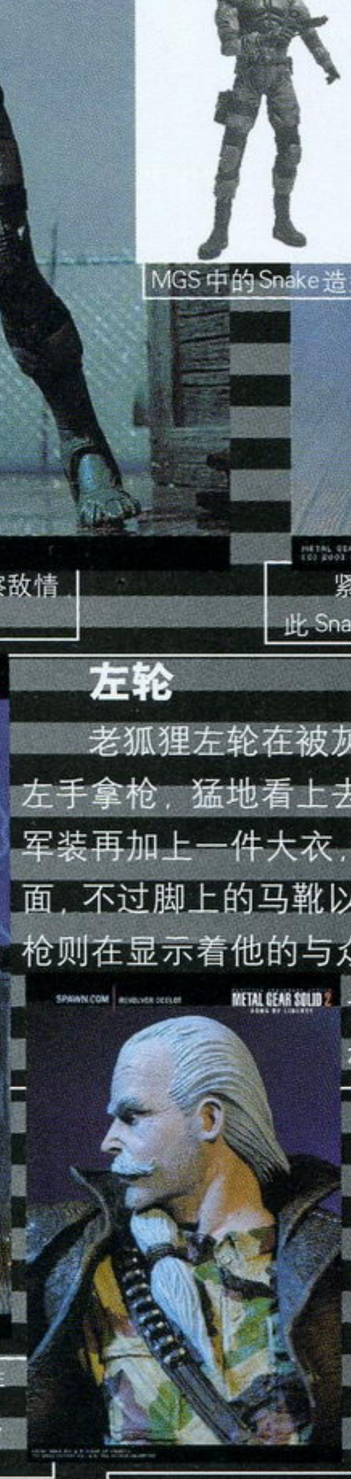
紧握着手中的USP的Snake，由于关节可以活动，因此 Snake 能够摆出很多种不同的姿势出来。

Solid Snake

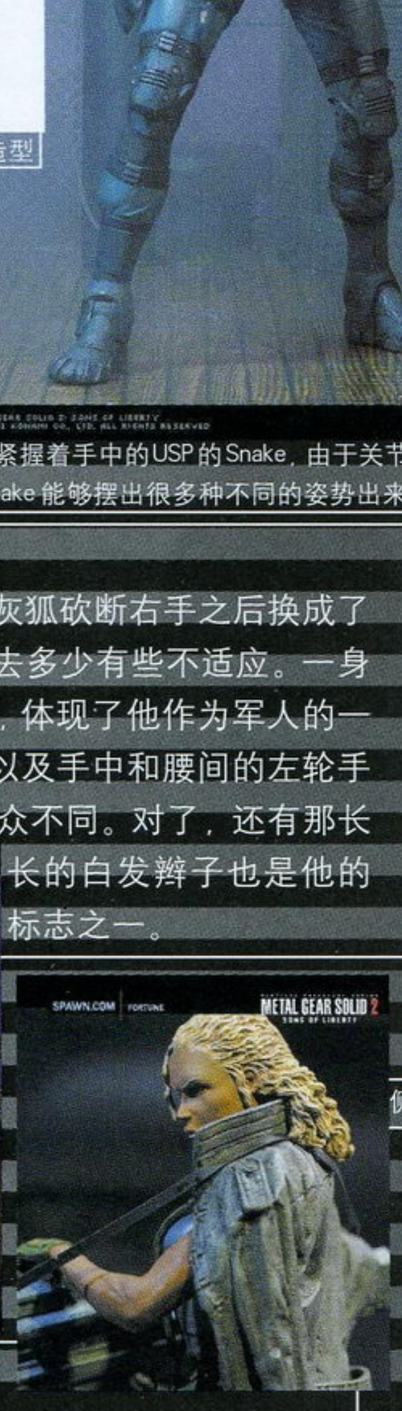
果然是美式风味十足的手办（figure），非常写实。看来岁月的流逝确实在 Snake 的脸上留下了痕迹。希望 Snake 是个“帅大叔”的MM们要失望了。不过事实也正是如此（？），完美的英雄只会存在于完美的世界里。相比较同是 Todd McFarlane Toys 在 3 年前推出的 Snake 手办，的确是酷多了，显得越发沧桑。

左轮

老狐狸左轮在被灰狐砍断右手之后换成了左手拿枪，猛地看上去多少有些不适应。一身军装再加上一件大衣，体现了他作为军人的一面，不过脚上的马靴以及手中和腰间的左轮手枪则在显示着他的与众不同。对了，还有那长长的白发辫子也是他的标志之一。



脸部的特写，真的是非常非常非常细致，连皱纹也很仔细地表现出来，而且那眼神也颇有些神韵。



弗琼

巨大的线性来复枪、一头显眼的金色卷发、黑人女性角色弗琼有一股说不出的魄人压力。似乎一心想在战场上求死的她的表情总是一脸的阴沉，但是倒下的往往却是对手……有那把线性来复枪在手，没什么可以阻止得了她。

正面的特写，可以看到身披的大衣的纹路也很清晰。

奥尔加

选取的是在油轮甲板上与Snake交锋之前的造型，不用说那顶帽子肯定是能够取下来的了。手持的武器是 USP 改进型。腰间挎着的那把匕首是可以抽出来的。手臂制作的感觉相当好，既不会因为过于粗壮而失去了美感，也体现了奥尔加作为女军人应有的刚毅。

侧面的近景，那一缕落在前面的头发很有意思。

从另一个角度来看同一个动作感觉就有些不一样了。鼻、嘴的质感非常不错，由于戴着帽子，眼睛被阴影遮住而显得非常COOL（笑）。

METAL GEAR RAY

“妖兽”METAL GEAR RAY，拥有可以张开的双翼以及长长的尾巴（用来平衡吗？）。由深浅不一的青色构成的迷彩色给人一种很神秘的感觉。流线型的造型也赋予了 RAY“活物”一般的感觉。

RAY 的头部特写。“下颚”似乎能够收进去，难道是为了能够潜入水中而做的设计吗？

迁梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

サカつく 2002

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！

文：D・S

PS2	SEGA	SLG	1人
	预定2002年春季发售		未定
DVD-ROM	未定		

众所周知，自从SEGA正式向游戏软件开发商转型以来，便先后公布了许多名作的续篇，而这一次向玩家介绍的PS2游戏《创造球会2002》就是叱咤风云的“《创造球会》系列”之最新作。从SS上的系列第一作开始，“《创造球会》系列”就以顶级SLG的制作水准和高自由度的趣味性吸引了大批的忠实FANS。单从游戏时间来讲，每款新作都可以让玩家沉迷其中一百多个小时以上，这在“游戏快餐的浪潮”中是不多见的。说到《创造球会2002》就是这样一款极富挑战性和虚拟乐趣的佳作，不管你是否接触过该系列，都千万不要错过了PS2上的这款新作！

创造球会2002——创造J.LEAGUE职业足球会！

↑ PS2版的比赛画面比DC版更加鲜艳夺目，参赛选手的服装质感将大幅提升，而最引人注目的踢球动作也变得更加流畅。

↓由于主机机能的提升，同屏显示的球员人数将有所增加，并且视角运用都很有魄力，完全忠实再现球门禁区前沿的激烈争夺。

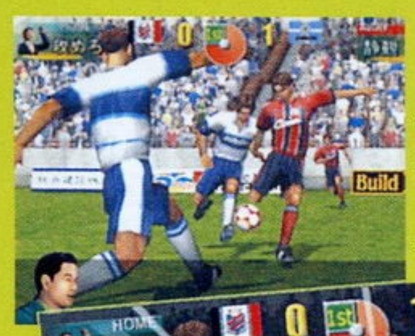
↑比赛过程中强化了球员进行抢截的画面，有利于玩家对赛场上的球员进行更深入的观察，以便今后制订更扎实有效的训练内容。

↑精彩的比赛令你目不暇接。

新的球会·新的挑战

PS2版的《创造球会2002》将会加入许多新的要素。首先是比赛方面，每场比赛开始前都会显示出对手和我方球队之间运用不同战术所带来的强弱差异，并提供一些参考意见，只要将对手采取的战术加以分析，认真排兵布阵便能找到突破口，最终获得比赛的胜利。由于具体的战术制订方法还没有公布，因此目前只好期待了。接着是比赛画面的素质将大幅提升，比起DC版的比赛画面更具观赏性和流畅性，绝对会给老FANS眼前一亮的感觉。最后的育成部分也会有所调整，让玩家去掌握如何运用有限的资金获得最大的回报，经营部分的比重也会加大，玩家可以从中体会一种除了紧张刺激的球赛之外的乐趣。

↑新的球会总部，从外观上看还有扩建的可能。



←↓“闪光必杀射门”依然健在，这是球队整体实力上升的表现，也是FANS的兴奋点之一，当然如此流畅的配合以及最后的射门还是可能会被门将化解的。

←球员带球突破的动作更加流畅了，魄力十足！

↑↓足球节目的直播室将比以前更华丽，但不知道会有什么样的主持人。

创造球会永恒的亮点　最新美女秘书来报到

佐伯雪乃

身高：172cm
三围：86cm、60cm、85cm
血型：AB型
生日：4月23日
出生地：秋田县
趣味：海外旅行

KATE ROBERTSON

身高：177cm
三围：95cm、62cm、93cm
血型：B型
生日：10月5日
出生地：维吉尼亚州
趣味：帆板冲浪

轰茜（轰あかね）

身高：165cm
三围：83cm、58cm、84cm
血型：A型
生日：5月14日
出生地：东京都
趣味：江户太鼓

矢野茶穗子

身高：157cm
三围：79cm、54cm、80cm
血型：O型
生日：11月6日
出生地：大阪府
趣味：西洋剪裁

www.plumbook.cn

文：纱迦

XBOX	TECMO	FTG	1～2人
	预定2001年11月15日发售		未定
DVD-ROM	未定		

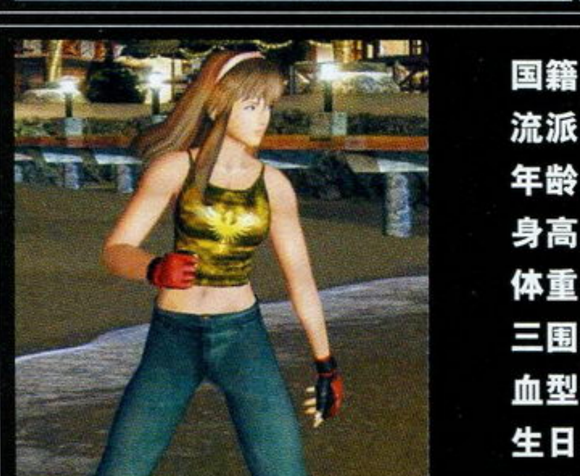
死或生3

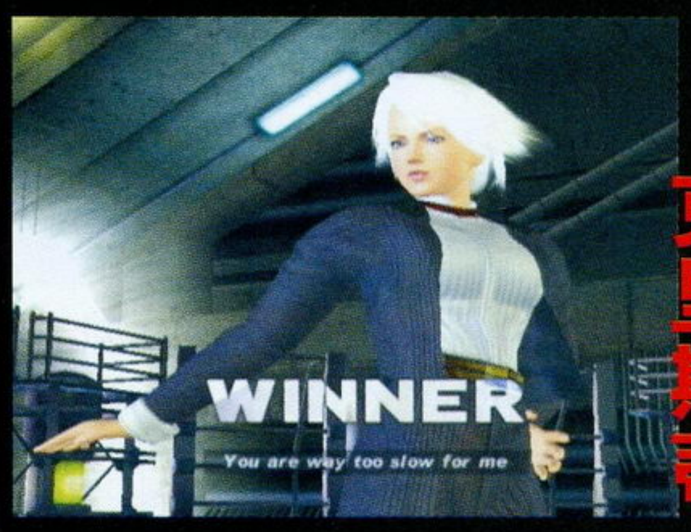
DEAD OR ALIVE 3

离XBOX登场的时间越来越近了，在XBOX的众多首发软件中最为瞩目的游戏就要数这款《死或生3》了。TECMO现在已经公布了全部角色的情报，此前从未露面的霞等角色也都纷纷粉墨登场。那么就让我们来个帅哥美女大集合吧！

国籍：日本
流派：雾幻天神流天神门
年龄：17
身高：158cm
体重：48kg
三围：89–54–85
血型：A
生日：2月23日
职业：忍者
爱好：占卜

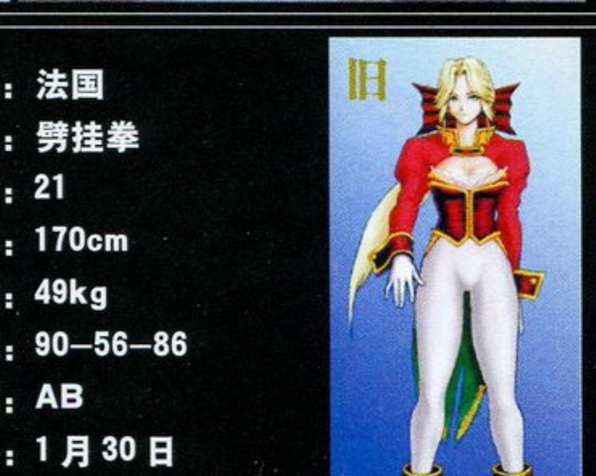
霞





克里斯蒂

国籍：英国
流派：蛇拳
年龄：24
身高：177cm
体重：57kg
三围：93–59–88
血型：B
生日：12月18日
职业：刺客
爱好：驾驶



国籍：德国
流派：空手道
年龄：18
身高：160cm
体重：49kg
三围：90–58–85
血型：O
生日：5月25日
职业：学生
兴趣：料理

瞳

海伦娜

国籍：法国
流派：劈挂拳
年龄：21
身高：170cm
体重：49kg
三围：90–56–86
血型：AB
生日：1月30日
职业：歌手
兴趣：溜狗

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

国籍：日本
流派：雾幻天神门霸神流
年龄：16
身高：157cm
体重：47kg
三围：93–54–84
血型：AB
生日：8月5日
职业：女招待
兴趣：美容

绫子

国籍：中国
流派：太极拳
年龄：19
身高：163cm
体重：50kg
三围：87–55–86
血型：B
生日：4月23日
职业：学生
兴趣：香料按摩

雷芳

国籍：美国
流派：摔角
年龄：22
身高：174cm
体重：56kg
三围：95–60–89
血型：O
生日：12月6日
职业：摔角手
兴趣：格斗游戏、斗技场

蒂娜

国籍：中国
流派：醉八仙拳
年龄：30
身高：182cm
体重：76kg
三围：115–80–91
血型：O
生日：9月10日
职业：失业中
兴趣：围棋、胡弓

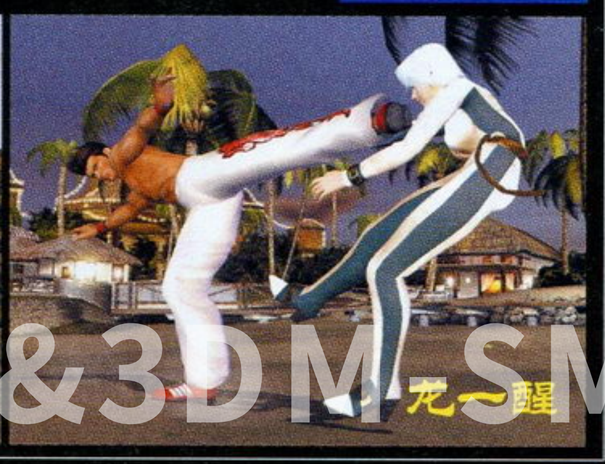
王

国籍：日本
流派：雾幻天神流天神门
年龄：23
身高：180cm
体重：75kg
三围：109–83–98
血型：A
生日：7月3日
职业：忍者
兴趣：居合、禅

疾风

国籍：中国
流派：截拳道
年龄：20
身高：173cm
体重：75kg
三围：99–80–92
血型：AB
生日：11月27日
职业：保镖
兴趣：动作片

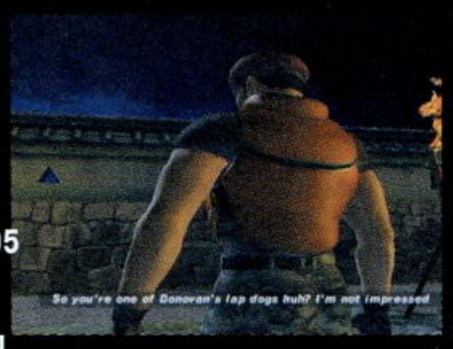
李剑



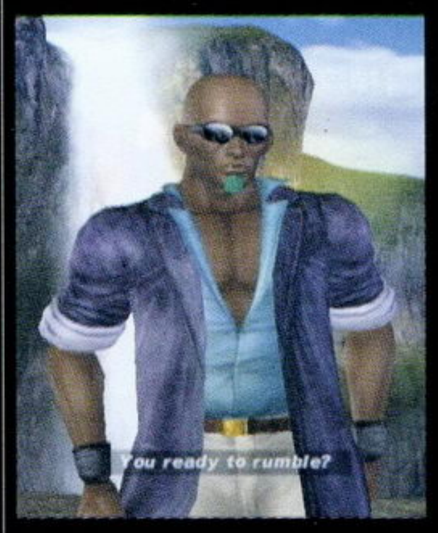
话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

拜曼

国籍：俄罗斯
流派：指令投
年龄：31
身高：182cm
体重：105kg
三围：120–92–95
血型：B
生日：10月10日
职业：暗杀者
兴趣：收集武器、国际象棋



扎克



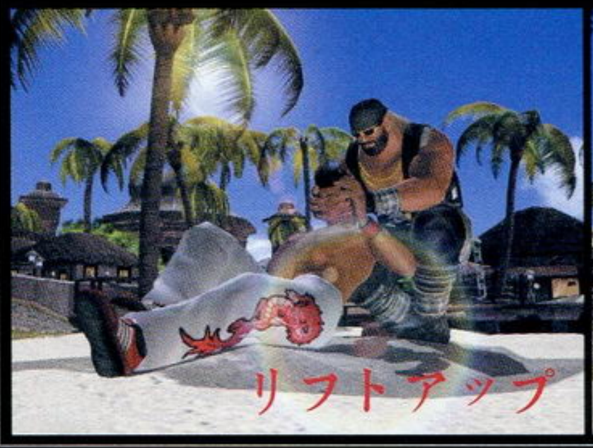
国籍：美国
流派：自成一派
年龄：25
身高：180cm
体重：78kg
三围：106–84–95
血型：O
生日：4月3日
职业：DJ
兴趣：撞球

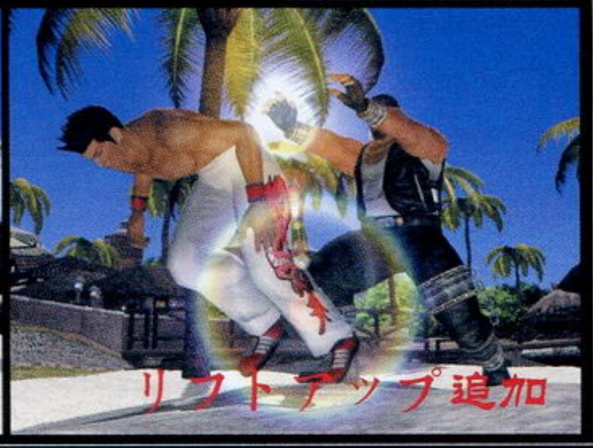
隼龙

国籍：日本
流派：隼流忍术
年龄：23
身高：177cm
体重：70kg
三围：105–83–92
血型：A
生日：6月15日
职业：经营商店
兴趣：登山、钓鱼

巴斯

国籍：美国
流派：摔角
年龄：46
身高：196cm
体重：157kg
三围：143–135–136
血型：O
生日：7月4日
职业：摔角手
兴趣：旅游、训练女儿



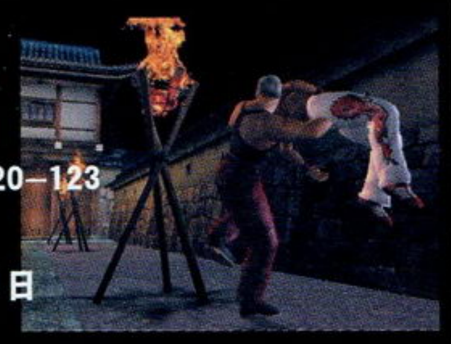


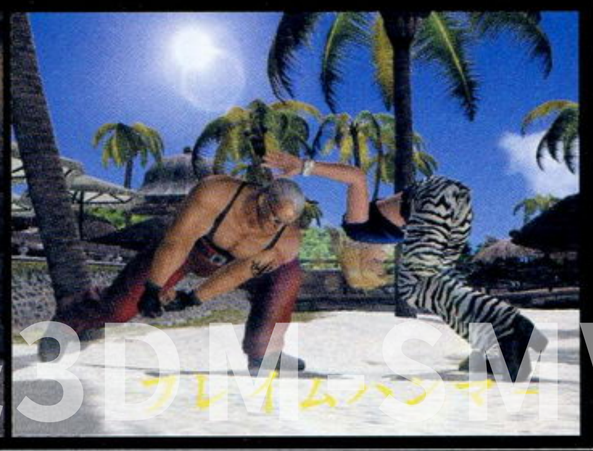
元福

国籍：中国
流派：心意六合拳
年龄：65
身高：170cm
体重：78kg
三围：96–102–99
血型：A
生日：1月5日
职业：古书店主
兴趣：水墨画

里昂

国籍：意大利
流派：指令投
年龄：42
身高：192cm
体重：128kg
三围：135–120–123
血型：B
生日：3月14日
职业：佣兵
兴趣：种植





话梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

文：ACE飞行员

AUTO MODELLISTA

动画赛车呼啸登场！

PS2	CAPCOM	RAC	未定
	预定2002年发售		未定
DVD-ROM	未定		

真是不敢想象，CAPCOM竟然也要推出赛车游戏了！当各大游戏厂商纷纷追求赛车游戏逼真度的今天，CAPCOM偏偏反其道而行之，推出了一款卡通味实足的赛车游戏《AUTO MODELLISTA》，更是让人始料不及，大呼过瘾。虽然离游戏推出还有一段时间，但是从公布的画面来看已经相当诱人，那就让我们先睹为快吧。

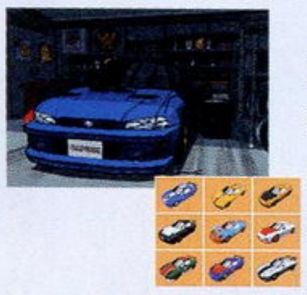
狂飚的赛车将周围的空气撕裂了。

SPECIAL 1 赛车游戏新概念

《AUTO MODELLISTA》利用的是一种叫做CEL-SHADING的新兴起的CG技术，利用这项技术制作的游戏画面拥有强烈的2D卡通动画效果。虽然这种技术并不是首次应用在游戏当中，但是利用CEL-SHADING技术来制作赛车游戏这好像还是头一次。赛车游戏追求的是完美的操作感和华丽的画面表现，体会一种风驰电掣的感觉。CAPCOM借助CEL-SHADING技术将带给我们一款史无前例，精彩万分的赛车游戏。

配合各种夸张的动画效果，使游戏充满了极强的速度感。

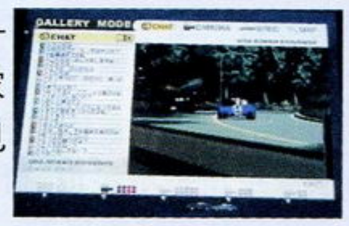
SPECIAL 2 改装赛车见功力

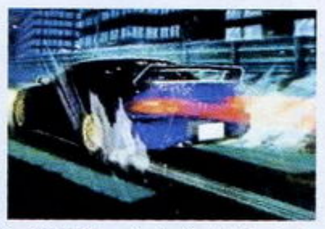


在游戏中玩家可以根据自己的喜好随意为自己的爱车更换贴纸和汽车零件，创造出个人风格的赛车。改装好的赛车无论在外观还是性能上都和以前有很大的不同。这也是游戏的一大乐趣。虽然这个系统在很多赛车游戏中都出现过，如NAMCO著名的"《RR》系列"，但我相信标新立异的CAPCOM会制作出自己特色，

SPECIAL 3 网络上寻找对手

如果一个人飙车还感觉不够刺激那你也不用担心，《AUTO MODELLISTA》还对应网络功能。等到游戏发售后，CAPCOM会开通专用服务器提供给世界各地玩家一较高下的空间。由于玩家可以利用自己调教好的赛车进行比赛，玩家们可要打起十二分精神来迎战啊。比赛之余玩家还可以在网络上相互交流驾驶心得，可见CAPCOM为这款游戏的确是花了一番心思。





暴雨倾盆的夜晚，高速公路上的狂奔，令人亢奋的画面！

枪下游魂3 恐龙危机 GUN SURVIVOR3 DINO CRISIS

炒隔夜饭？精品？

PS2	CAPCOM	STG	未定
	预定2002年春季发售		未定
未定	对应GUNCON2		

曾几何时CAPCOM灵机一动又开创了《枪下游魂》这一全新系列，可惜系列第一作在日本仅有20万的销量。说时迟，那时快，还没等到系列最新作品《枪下游魂2 生化危机 代号：维罗尼卡》的发售，CAPCOM又公布了全新一集的《枪下游魂》，游戏的舞台也搬到了公司另外一款AVG大作《恐龙危机》上，游戏全称《枪下游魂3 恐龙危机》。这一举措倒是引来了不少人的目光，到底全新一集的《枪下游魂3 恐龙危机》和过去以往有什么不同呢？以下就为各位介绍。

游戏系统

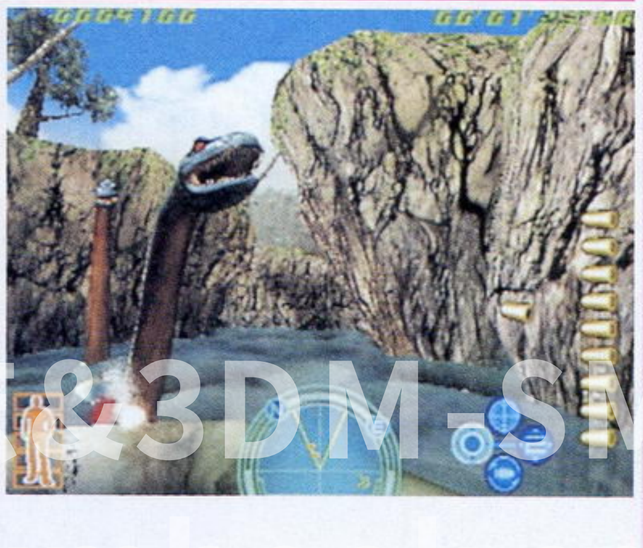
迅猛龙动作极快，要命中它可不容易。

《枪下游魂3 恐龙危机》的游戏系统和之前两作并没有什么太大的分别。游戏同样保留了自由移动，这不失为该系列的精髓。游戏中同样会出现各种谜题，需要玩家去解开。所以说，解谜＋冒险＋射击＝GUN SURVIVOR。游戏同样对应最近才发售的PS2专用周边GUNCON2。到现在为止GUNCON2对应的游戏增加到了5款，这对玩家来说又多了一种选择。

这就是新登场的巨型肉食恐龙——CANOSAURUS。

来自侏罗纪的对手

显而易见，这次玩家们要面对的是比丧尸凶残得多的敌人——恐龙。用恐龙来挂帅当然很具吸引力，制作小组这次将"《恐龙危机》系列"中出现过的恐龙全都搬了过来，再借助PS2强大的机能将一个个远古时代的"霸王"活灵活现地展现在玩家面前。值得庆幸的是游戏中还加入了最新种类的恐龙与玩家较量。



庞大的蛇颈龙出现，将游戏带到另一高潮。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

不思議のダンジョン
風来のシレン外伝
女剣士アスカ见参！

DC	SEGA	A・RPG	1人
	预定2001年12月20日发售		未定
GD-ROM	对应振动包		

风来之西林外传 女剑士飞鸟见参

DC的玩家可要注意了，有好消息传来，曾在多个主机上大为活跃的《不可思议的迷宫》系列的最新作就要登陆DC了，也就是这款《风来之西林外传女剑士飞鸟见参》。由标题也可看得出来，既然是外传，肯定与正统的《风来之西林》有所不同了，这次游戏的主角不再是大家熟悉的西林了，而是一位叫飞鸟（アスカ）的可爱女剑士了，请大家仔细看下面的介绍吧。

故事简介

游戏的舞台是一个叫“天轮国”的地方，这是一个与外界联系不多的小地方。但就在半个月前，这里突然发生了变故。在附近树海深处有着一个被称作“钢贺”的忍者集团，一直以来，他们都是以消灭怪物、守卫村子的和平为自己的职责，但是现在，他们却开始袭击村子的居民，并抢劫村民的财物，到底出了什么问题使他们性情大变呢？

会说话的狸鼠科帕（コッパ），向来就是跟西林形影不离的，这次竟然没有和西林在一起，还“投奔”了飞鸟？！（是不是看中别人是个漂亮妹妹）

主角飞鸟，看她的样子还是非常年轻啊！其实她也是同西林一样，是一位四处流浪修行的剑士。玩过N64版《风来之西林 鬼袭来 西林城》的人应该会对飞鸟很熟悉，因为在那一作中她就曾作为西林的同伴登场过，现在竟然一跃成为这个游戏的主角，这年头把配角拉出来当主角是不是很流行啊。（我又想起了陆行鸟和特鲁尼克）不过飞鸟的确是够可爱的。

序章一 结束了1年的在外修行，钢贺的女忍者美奈莫回到了天轮国，很快她便听说了钢贺一族的忍者袭击村民的事情，美奈莫一直以来都是对自己的族人无比信任的，怎么也不相信他们会干出这种事情。为了调查整个事情的真相，美奈莫向钢贺村赶去……

序章二 一直在流浪修行的飞鸟这次来到了天轮国的“十六夜之里”，在这里，她与科帕意外地相遇了。就在这天夜里，他们亲眼目睹了村中的河被人投毒的事件。但是，犯人是谁呢？据村民所说，从半个月前开始，每天晚上这条河都会被人投毒，难道又是钢贺一族的人干的？

村中的河流被人投毒，村民们都聚在一起议论纷纷，心中充满了不安。

美奈莫有一把钢贺村代代相传的圣梳子，那也是她最珍贵的东西。

美奈莫利用忍术变成了一片树叶躲开了敌人，不愧是忍者呀！

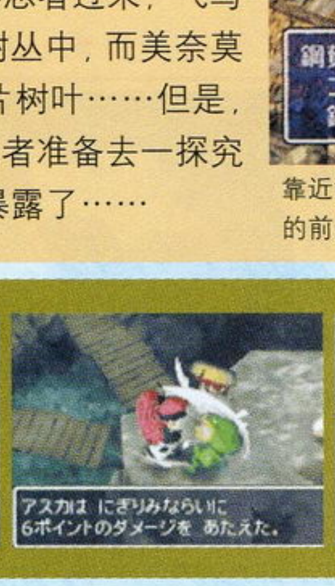
序章四 穿过一段不可思议的迷宫，前方不远处就是钢贺村了，可是就在飞鸟和美奈莫刚靠近村子附近时，突然有3个神秘忍者过来，飞鸟立刻隐藏在旁边的树丛中，而美奈莫利用忍术变成了一片树叶……但是，当她们尾随那3个忍者准备去一探究竟的时候，行踪却暴露了……

靠近钢贺村时，突然出现了3名忍者来阻止她们的前进，他们的目的到底是什么？

序章三 闻悉村中出现的变故，飞鸟也决定到钢贺村一探究竟。途中，她来到了“マタギ”村，村中一位心事重重的女孩引起了飞鸟的注意，那就是同样被钢贺忍者袭击村民事件所困扰的美奈莫。于是两人为了共同的目的一同向钢贺村出发了。

不安的村民以为袭击事件于美奈莫有关。

从“十六夜之里”到钢贺村之间有一段迷宫需要通过。



这是N64版中的飞鸟，在那里面她就是一个相当强的同伴，会装备武器、盾以及腕轮。

这是在日本人气超高的怪物“マムル”和“チンタラ”，记得在GBC上的《风来之西林GB2》的抽奖活动中，一等奖的奖品就是“マムル”的大玩偶。

www.pumbook.cn

CHUNSOFT 公司的倾力协作

“《不可思议的迷宫》系列”一直都是CHUNSOFT的招牌游戏，无论是在任天堂系列主机上推出的正统的“《风来之西林》系列”，还是在PS主机上协力推出过的《陆行鸟不可思议的迷宫》、《特鲁尼克大冒险2》等外传类的系列作，都得到了大量玩家的喜爱。这次的《风来之西林外传 女剑士飞鸟见参》虽然是世嘉出品，但是绝不代表与CHUNSOFT毫无关系，因为CHUNSOFT是这个游戏的监制公司，所以游戏秉承了“《风来之西林》系列”的一贯特点，不断变化的迷宫、熟悉的敌人、物品合成、陷阱、冶炼屋、迷宫商店、怪物房间……该有的全部都有，而且有许多新要素的追加。

这就是迷宫中的商店了，店主依然健在。仔细看看，店主好像有两个呀，这么看来，偷东西的难度似乎变大了呀，哈哈。还有啊，新的腕轮——“必着的腕轮”，装备后是不是与“必中的剑”有同样效果呢？

不可思议的迷宫——每次进入构造都会完全不同！

地上有一件武器，还有一个壶，飞鸟手上拿的应该是木棒了。

美奈莫（ミナモ）是钢贺村出身的女孩，她可是一位身怀绝技的女忍者哦！在外修行1年，刚刚回到故地。看她的装束很奇特，特别是她的武器，不会是投出去的飞镖吧！也太大了点。

受到攻击了，敌人一个个还是那样可爱。大家注意迷宫的场景描绘的相当细致。

好像闯进了怪物房间啦，怎样脱困呢？啊！飞鸟使用了“落石的卷物”，注意了，这又是新的道具哦！

又是那个喜欢偷东西的敌人“ぬすっトド”，旁边还有一个会催眠的“グイズ”，飞鸟可要小心了。

向村中的学者打听到情报，村子遭到忍者的袭击。

这里好像是个废品屋，是不是可以将没用的道具存在这里呢？

哇！这么大的石头砸下来，敌人给压扁了。飞鸟是不是使用了“落石的卷物”呢？

12月20日

敬请期待！

这是东京秋季游戏展上玩家正在试玩这个游戏。看他多么投入，我也想早点玩到呀。

www.plumbook.cn

文：SOUL

封神演義2

ほうしんえんぎ

PS2	KOEI	RPG	1人
	预定 2001 年冬发售		未定
DVD-ROM	未定		

光荣公司再度演绎中国古典文学——

封神演义2

《真·三国无双2》销售成绩喜人，光荣公司再接再厉！《封神演义2》蓄势待发！

早在1998年光荣公司旗下的福气小组就在PS上制作了第一作的《封神演义》。现在同样是福气小组，将下载今年冬天在PS2上带给我们全新的《封神演义2》。

《封神演义》发售于1998年9月10日，当时是作为光荣公司的20周年纪念特别作品而开发的。游戏类型是S·RPG，《封神演义》的妖魔世界自然很吸引人，加上新锐插画家冈崎武士先生的经典人物设计，因此游戏对我国玩家很有吸引力。游戏在系统方面的一大特点就是全3D的战斗场地。

▲1999年4月光荣又发行了《爱藏版》。

故事介绍

商朝（殷）

仙界的道士太公望和他的几个同伙一起，打败了纣王和妲己。和平似乎到来了，但是……那以后才短短的三年，各种蛮兽又开始在整个王国中横行了。

▲游戏剧情的原创成分很重。

在一座山村中，有一位过着平静生活的叫做子牙的少年。在命运的引导下，开始遇上各个同伴，在与同伴们一起冒险并与他们的友情逐渐加深的时候，他们还要不断地面对出现在他们面前的敌人——为了给整个王国大陆重新带来和平而战。

◀人物都一一进行了Q版化。

经过全新打造的系统

充满了紧迫感的动作要素、原创的扣人剧情再加上随剧情不断增加的魅力四射的同伴，《封神演义2》带来的是一段精彩纷呈的冒险旅程。以下就向大家介绍游戏中的部分系统。

宝贝

仙人们在战斗中所使用的武器就是“宝贝”宝贝就是游戏中用来和蛮兽战斗所要用到的道具。宝贝一般是用在战斗中得到的“宝珠”改造而成的。游戏里提供给玩家一个发挥创造力的机会，

▲每样宝贝都有珍贵等级设定，装备画面可以看到威力大小和射程范围。

▲角色基本能力包括物理攻防力和术的攻防力。

因为要用宝珠做成什么样的宝贝取决于玩家自己，很可能你制作出来的就是一件强力的秘密兵器。另外，随着角色的成长、战斗经验的提高或是故事的发展，宝贝也会升级，并因此而带来新的“技”和“术”。

充满动作性的战斗

战斗是以真实时间制展开的，不再是和传统RPG一样的回合制。玩家可以自由控制角色在战斗场景移动、攻击，而其他的同伴则会按照玩家所设定好的指令自动采取相应行动。因此整个战斗节奏会进行得相当快，充满紧张感。

战斗的场景仍然是全3D。战斗中，在以豪华的声优阵容的配合下，各位角色的呐感会让玩家感到更有投入感。

▲游戏加入了动作成分，会不会像《真·三国无双2》一样大受欢迎呢？

交流

本作战斗很特别的一点是，在战斗中，根据当时战局的不同，同伴们会有不同的对话，如果能根据同伴们的对话选择好适当的策略，就可以上升相互之间的能力。（这在游戏中被称之为 VOICE COMMUNICATION SYSTEM）能力达到一定程度时，利用对话和角色所有的“宝珠”，就可以使出非常强力的“合体攻击”。

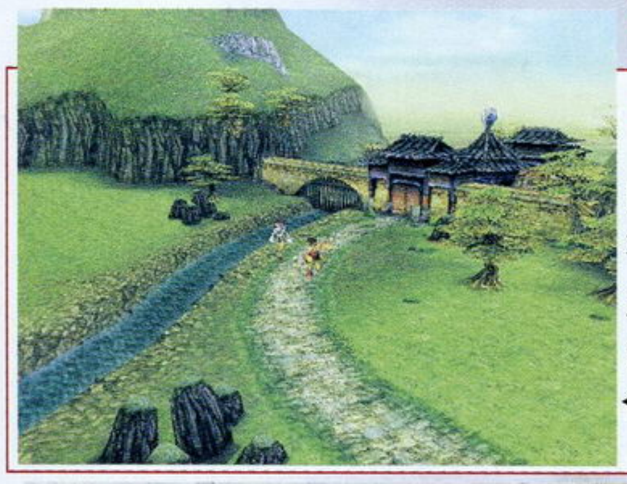
▲按照同伴所给的会话提示，照此采取相应的行动的话，就会上升使用合体攻击的点数——即“合体点数”。

合体攻击

蓄满一定的“合体点数”后，就可以使用具有强大攻击力的合体攻击。不同的角色可以带着不同的宝珠，这样组合出来的合体攻击可以达到500种以上，可见合体攻击将是何等的多彩多姿。其中还有一些组合属于特别的技巧，这就有待于玩家自己去发现了。

▶合体攻击给蛮兽带来的伤害远在单体攻击之上。

游戏梅杂志&3D M-SM
www.plumbo



以地大物博的中国为冒险舞台

玩家们的队伍在地图上移动的时候，就会引发出战斗或是剧情。移动时，游戏的场景会真实地进行变化，如一天中从早到晚的时间变化，气候不同的表现等。这些变化会对战斗产生重大影响。另外，在各地图点的“洞府”上设置宝贝，还会有让场景具有不同的时间和气候变化，让“天时”变得对我方的战斗有利。

◀画面不错的全三维场景，不知这里是不是“踩地雷”式遇敌。

▶ 战斗在深山中发生！上图的左下角可以看到地图

▲人物选择画面，果然是个性人物云集一堂！

角色介绍

既然是角色扮演游戏那么角色自然在游戏中起着至关重要的作用。本作角色设计依然起用在前作中有优异表现的插画家冈崎武士！他的作画风格给人以纤细、细致的感觉，但纤细之中又兼具一种硬派、力度感。这种独特的风格让他笔下的角色都极具个性，角色的魅力自然而然地散发出来。

另外，这次的《封神演义2》原创的成分明显加大，看看下面公布的角色中，大家比较熟悉的只剩下子牙了（他的全名还不是姜子牙）。我个人猜想这大概是和日本人气漫画家藤崎龙的漫画版《封神演义》有关，漫画有人气，大家自然对漫画版所塑造的角色有印象。游戏制作商当然不想让人玩游戏时想起漫画版的《封神演义》，所以就进行大量的改名了。

▲角色在实时演算画面中是Q版形像。

シガ
子牙
声优：高桥直纯

本作的主人公，是一个游牧民少年。小的时候他就失去了双亲，在祖父兼长老的照顾下得以健康地成长。子牙小的时候，就喜欢自由地在深山野地里奔走，也正因为如此，他有着比普通孩子更大的力气。从他那被太阳晒出来的铜色皮肤上也可以看出他具有非常强健的体质，不但拥有强大的能量，也非常敏捷。

レイラン
丽兰
声优：川澄绫子

丽兰是塔奥族的一名少女。是一位能够接触到“塔奥之源”的“巫女”。因为以前的大战，她失去了所有的亲人和伙伴，孤独地生存了下来。她因此极度厌恶战争，她认为战争就是争斗、带给人们不幸。她强烈地希望人们能过上永远和平的生活。她的服装以布质为主，有长长的黑发及白皙的皮肤。

ハクショウ
白唱
声优：坂口大助

与子牙同在一个村子的游牧民少年，和子牙是亲密的朋友。他和子牙小的时候常常一起做些恶作剧，被称之为“棘手的二人组”。他们虽然喜欢恶作剧，但已经立下了伟大的志愿。白唱和子牙一起时，常常充当一位纠正子牙急躁的处事风格的人。他办事慎重，而且总是很清醒，和子牙正好是一静一动。

シュンライ
春雷
声优：堀江由衣

九龙派的道士。她的目的就是要复兴九龙，再次兴旺商朝并占领人类的住地。她的道术已经出神入化。作为昆仑派的仙人，她不会让自己的感情外露于表。她的眼神十分锐利，但年轻的外表让这种威压感不那么强。

カイドウ
海棠
声优：石川英郎

背景不明的吟游诗人，为了探索传说的歌曲的秘密而在各地展开旅途。同样是为了探索歌曲的秘密，他和子牙他们一起冒险。乐天派性格的他总是很公平地对待所有的人。因为曾经游历过很多的地方，见多识广，所以偶而也会充当事物解说员。身体较为柔弱，相貌端正，但给人以贵公子的感觉。他手上所持的是弦乐器“三唱琴”。

她是一位妖魔少女，在上次大战中，是反对妲己的，为了回避争斗而移居了到岐山。虽然妖魔对敌视他们的人类都很警戒，但不知为什么，在遇到了子牙以后，就从家中偷偷跑出来与子牙一起冒险。因为她比人类对空气的“塔奥”更为敏感，所以在冒险队伍中总是充当塔奥探测者的角色。她同时也是一位很外向的少女，喜怒哀乐都直抒其怀。虽然是妖魔，但她的外表却和人类相近。

カリン
花铃
声优：金田朋子

ジュ
受
声优：今井由香

纣王和妲己的儿子。虽然还小，但已经掌握了妖术和商朝的咒术。现在他和九龙派共同行动，是子牙等人的敌方。受虽然年龄小，但却有着和大人一样的性格，沉默寡言，行动起来也极端冷酷。

www.plumbook.com

文：SOUL

光环 战斗进化

ONLY ON XBOX!

XBOX	MICROSOFT	ACT	1～4人
	预定2001年11月15日发售		未定
DVD-ROM	对应5.1 声道杜比数码环绕音响		

绝对没有人敢小看BILL GATES，绝对没有人敢小看MICROSOFT，也就绝对没有人敢小看XBOX。通过各方面的努力，XBOX实实在在地获得许多各大第三方厂商的支持。现在，美版XBOX发售在即，我们理当为大家介绍一下XBOX首发阵容中的最重要的游戏之一——《光环 战斗进化》（以下简称《光环》）。

《光环》是一款什么样的游戏？

《光环》的确可以算是一款第一人称视角射击游戏，但第一人称视角射击成分只是这个游戏的一部分；《光环》提供了大量可供玩家乘坐的交通工具，乘上各种交通工具，游戏开始以第三人称视角方式进行；《光环》中含有大量的冒险、探索成分，故事性极强，你将随游戏的主角一起经历驱逐外星人、拯救人类的旅程。《光环》将不愧为XBOX最重量级的游戏之一，看完以下我们所作的关于《光环》各方面的详细介绍后你就会有更深的认识了。

《光环》的历史

其实《光环》已经是一个“老”游戏了，请看以下《光环》历史，希望让大家能对光环有更深的认识：

1998年，BUNGIE公司开始开发该游戏，游戏是作为PC版开发的。

1999年E3展，《光环》第一次向全世界公布，当时自然是作为一款标准的PC GAME登场的。游戏第一次公布时立即就引起了整个业界的关注，甚至苹果公司的创始人兼现任总裁史蒂夫·乔布斯都对其赞赏有加。

2000年《光环》再次参加E3展，获E3最佳动作游戏奖。

2000年6月16日，传言终于成了现实，微软公司正式将BUNGIE纳入旗下，原来的BUNGIE成了微软公司的BUNGIE工作组（BUNGIE STUDIO）。同时，还宣布BUNGIE STUDIO将参与XBOX机体的设计。至此，BUNGIE完全抛弃了原来做《光环》的引擎，这当然是因为XBOX。

2001年，《光环》成为XBOX的独占游戏，增加了副标题名：COMBAT EVOLVED，将于11月15日与XBOX主机同步发售。

BUNGIE公司

曾经制作过“《MYTH》系列”、“《MARATHON》系列”及《ONI》等等知名游戏，从BUNGIE的第一部作品起就应用了业界最先进的3D技术，掌握着代表业界最前端的3D技术。公司现大约有50名员工，如今他们已经是MICROSOFT GAME旗下的一员，正式名称为BUNGIE STUDIO。“BUNGIE将在XBOX的发展中扮演着重要的角色”——微软发言。

BUNGIE™

STORY

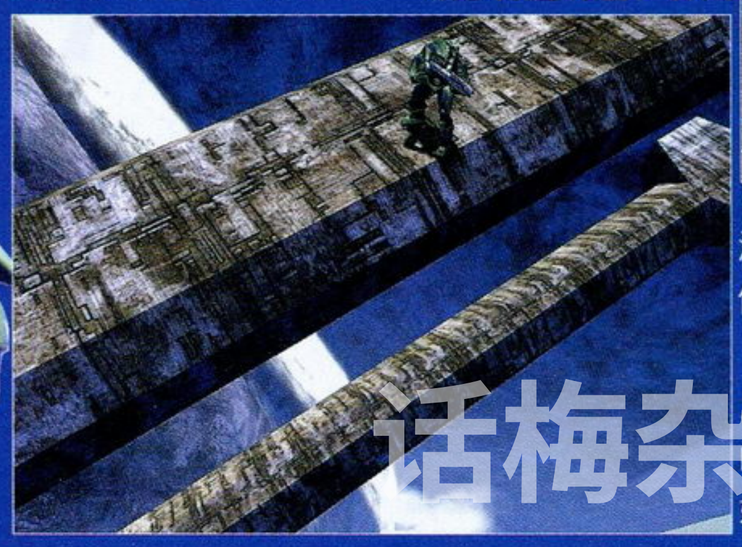
你就是为人类的最后希望……

《光环》将带给玩家一个完全新鲜的、不同于好莱坞电影的科幻世界。《光环》的故事迂回曲折，角色关系复杂，科幻狂热者的梦想将在这里实现。

公元24世纪，人类与被称之为“圣约”（The Covenant）的外星人种族陷入了一场残酷的战斗。圣约人极为凶残，他们甚至可以一次性摧毁整个星球。他们的行动是如此迅猛，人类绝不可能在被毁灭前得到足够多的关于他们的信息。

人类和圣约终于开始正面交锋了，在一颗人类星球附近进行的一场超大型战役中，只有一艘飞船幸存了下来——“秋之柱”。飞船的指挥官决定把敌人引到离地球尽量远的地方去。

最终飞船到达了一个巨大的气态型星球（名为THRESHOLD），这个星球有一颗小卫星（名为BASIS），在这个星球和它的卫星之间，还存在着一个巨大的圆环形构造物，直径达10000英里。而整支外星人舰队都到达了这里，战斗再次在这个环形构造物的上空处展开，其中一艘小型飞船在战斗中被击落，飞船落到了这个环形构造物上，各组

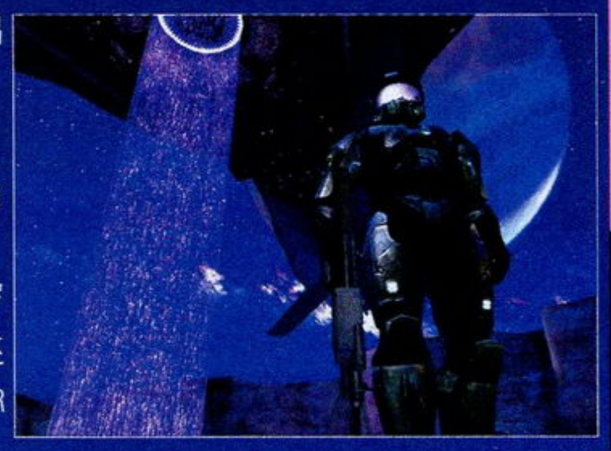


海军陆战队员和乘务员都从飞船中撤出，开始在这个叫做“光环”的环形构造物上和敌人展开游击战。

光环并非只是一片平瘠的土地，相反，这里是一个极为美丽的地方，这里居住着一些奇怪的生物，生长着奇特的蔬菜，有许多构造复杂的山洞，群山缭绕。但这里也开始充斥凶暴的圣约人。而你，将作为一个“秋之柱”的精

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

英突击队员，在这个星球幸存下来，并且设法拯救同样着陆在光环上的其它同伴，随着游戏的发展，你将会一步步揭开光环上惊人的秘密……



◆你到底是谁？

游戏中的主角，并不是普通的士兵，主角被称之为“MASTER CHIEF”——人类的超级战士。MASTER CHIEF来自于一项代号“斯巴达克II”实验性军事计划。

MASTER CHIEF从一出生时起，就被选定必须成为日后的超级战士。他的童年就在“训练营”中度过，从10来岁时起，他就足以被称为优秀的战士。在经过此后一系列的生物学和化学的强化后，MASTER CHIEF不论是在骨骼上，还是在肌肉上都可以算是基因重组后的强化人，一位究极的突击队员。现在，你即将成为游戏中的超级战士，MASTER CHIEF——圣约人真正害怕的对手！

操作

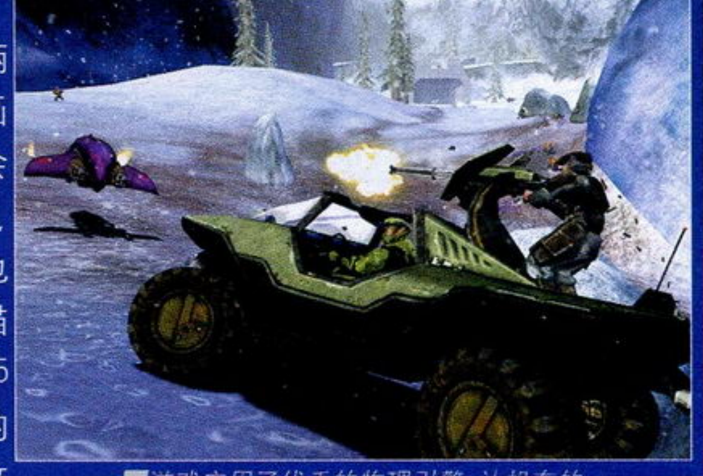
只要是玩过家用游戏机上的第一人称射击游戏的人都会很快地掌握这个游戏的操作技巧。

■《光环》第一人称视角射击部分，具有良好的操作性。

左摇杆控制前进和后退，而右摇杆则控制你所面向的方向，R键用来射击，其它按键用来执行诸如下蹲、跳跃及近攻击等动作。

现在流行的PC上的第一人称视角射击游戏配合使用键盘和鼠标能够创造相当不俗的操作感。XBOX肯定会有键盘和鼠标等周边的发卖，但游戏要想卖得好，是不可能强求各个XBOX玩家都必须拥有键盘和鼠标的。因此开发组极为重视游戏机在手柄上实现和PC版同类游戏的操作感。

要想让XBOX的双摇杆手柄像在PC游戏上一样地定位在画面上的某个像素进行射击，就会大大损失游戏的流畅度。对此，开发组采用了“锁定区”系统，也就是游戏中的瞄准充许有5个刻度的偏离，这样就加大敌人受攻击的“判定”了。另外，开发组还设计让瞄准的光标在接近敌人时会自动放慢移动的速度，也就是让玩家的瞄准更加准确了。以上这两点设定确实是让游戏的操作性提高了一个层次。



■游戏应用了优秀的物理引擎，让机车的一举一动更加真实。

控制角色的前进后退及左右侧移

美版XBOX手柄

控制瞄准用的光标具体所指的位置

游戏中的视角

首先游戏中第一人称视角和第三人称视角的成分并重。一般的射击场面会是第一人称视角，但原来的PC版有更多的第三人称视角成分。对此开发人员说到：《奥妮》（原BUNGIE开发的3D动作游戏）主要是面对面的格斗，很适合于第三人称视角，而《光环》则主要是用武器攻击，所以比较适合于第一人称视角。至于游戏中占有同样重要比重的第三人称视角成分，我们在后面的部分详细讲述。

■外星人的坐骑造型匪夷所思，配有超大口径的武器。

丰富多彩的武器种类

消灭阻挡在你面前的敌人，你可以使用人类或是圣约人的多种武器，从潜伏型的武器（如半自动手枪、异形等离子剑）到超大火力武器（如火箭发射器、火焰喷射器），包括外星人的武器在内，游戏总共会有15种武器可供选用。

游戏和其它大多数射击游戏不同的是，《光环》里的武器并不是一种比一种更强大、更高级地进行升级，而是各种武器都有各自特色，不同的武器适合于不同的场合。也就是游戏中不是拿到新武器以后就该把旧武器扔了。如玩家最开始可以用到的标准枪ASSAULT RIFLE就已经是一件不错的大威力武器，但在对付具有能量护盾的敌人时就不适合了，这时就要考虑去取得一件外星人的武器，但是外星人的武器的射速不够快，而且很容易产生“过热”现象，所以标准枪ASSAULT RIFLE也并不比新得到的外星人的武器差多少。各武器就是这样各自有各自的特色。这也是开发组费尽心思所想让武器变得更加有趣所取得的成果。

■主角手持和外星人相同的武器，看得出这是一种大破坏力的武器。

■标准枪ASSAULT RIFLE具有极高的射速，打起起特别爽快。

■这种外星人具有护盾，不知道火焰喷射器对他们是否有效。

驾车战及步行战

在《光环》中，任务的执行，你可以只身窜入敌人的基地，与敌人浴血奋战，你也可以乘上各种各样的交通工具去冲击敌人的基地。《光环》中可供使用的交通工具包括从异形处盗取的飞行器、气垫船到人类的汽车、坦克等等，而且全都具有超酷的外形。乘上飞行器盘旋在空中与敌人周旋的场面，恐怕还会让初看到这样面画的

■圣约人的高科技水平所制造出来的飞行器让主角如虎添翼！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

人以为是一款 3D 飞行射击游戏。乘上造型极酷的敞篷吉普车，你就能体验到不输于赛车游戏的那种爽快感。

单人游戏模式中，玩家将只能够驾驶车辆，机枪的射击则交给电脑控制。但玩家可以配置让机枪架设在什么地方，同时，车辆的驾驶也不是那么简单，比如复杂的地形，各种跳跃点等能让驾驶者忙于调整着陆点。总之，游戏绝不会让驾车的玩家的手有一刻闲着。

室内战及户外战

《光环》中的战斗将发生在各种近似于真实的华丽室内场景和户外场景，室内和户外之间场景的转换是流畅的（即无缝转换）。游戏中大约有 60% 左右的流程会发生在户外。各种室内及户外场景共同构成了丰富多彩的《光环》世界，玩家将在数十关的单人和多人战斗任务中体验这些美仑美奂的场景。

40% 为室内战，光环的室内场景也同样显出宏大的气势。

激烈的多人游戏模式

组成一个小队，在队伍中你扮演其中的一个角色，体验和同伴一起并肩作战的快乐。通过分屏的方法，你可以在游戏中和同伴和敌人进行死亡对战，也可以和同伴共同完成任务模式中的任务。在分屏的作战模式中，你可以让自己和同伴分别负责车辆的驾驶和机枪的射击，（就像《MGS》中最后一段剧情，现在可以一个人操作MERYL，一个人操作 SNAKE 了）充分体验合作的乐趣。

扮演角色型的多人游戏模式让游戏的乐趣倍增。

令人难以置信的丰富任务

通过数十个关卡与圣约的战斗，最后你将揭开光环的不为人知的秘密。在达成总任务之前，你必须攻击敌人的前哨、袭击敌人的地下研究室、拯救被俘虏的同志以及盗取敌人的交通工具和武器来击溃敌人的攻击。

《光环》最核心的部分就是有智慧的、有策略性的战斗。游戏将会尽量让玩家用自己所喜欢的方式去玩游戏，你可以野蛮地从正面冲破敌人所有的防线、你也可以隐藏在暗处，静悄悄地消灭敌人。

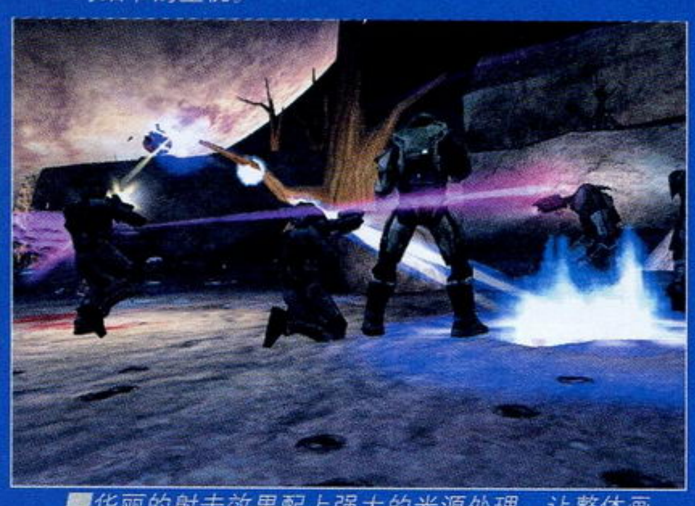
挑战真实的画面特效

《光环》的最大卖点之一就是它所采用的最先进的图像系统及在当前最先进的游戏平台上所实现的画面特效。屏幕上的枪火喷射、爆炸效果及华丽的场景都极具冲击性。当机枪开始射击时，弹壳会如雨一般地喷出；子弹射到墙壁上时火花四射，外星人的武器射到墙上时，会在墙上融出一个绿色的洞；吉普车在沙滩上行驶时，车轮和地面的磨擦会擦起大量的灰尘，灰尘之中还会有大量的小土块。

子弹的轨道，火花，无一不显示出 BUNGIE 对细节的重视。

不论是阳光（是太阳吗？）明媚让人心情开阔的户外场景，还是充满神秘感的黑暗的室内场景，都是那么真实，实时光源处理在游戏中大展神威，主角身上的盔甲就是展示这些画面特效用的。在较昏暗的室内交战时，各种武器的子弹会映得场景五彩缤纷，可能还会让你想起烟花表演的场面。

最早的《光环》的PC 版开发画面就已经让所有的人惊讶不已，而如今新的 XBOX 版在展现绚烂的风景的同时，也更加注意细节。风景在角色身上的装甲会有准确的反射，装甲在经过战斗之后会出现的划迹。角色在移动时会有动态的阴影，甚至天空还会出现薄薄的热浪。看到游戏中士兵胸前的盔甲明晃晃地反射出环境时，你必定会为之动容的。



华丽的射击效果配上强大的光源处理，让整体画面赏心悦目，美至极点。

《光环》转为 XBOX 版后很大程度上是重新制作的，开发组也因此能够去除了那些以前为了兼容较低端的电脑而考虑的一些效果。《光环》开发组总共有 30 位成员，包括今年 5 月左右完成了 PS2 版《奥妮》的开发人员。原来的 PC 版中，场景的凹凸纹理贴图有两种贴图层，而现在的 XBOX 版的每一个凹凸纹理贴图都会有 3～4 种贴图层。游戏中，最多时可以容许 15 只圣约人同时出现在屏幕上，每一个角色都有大约 2500 个多边形。在屏幕出现 10～15 个怪兽时，你还可以同时让 3～5 个同伴驾车与你一起战斗！

BUNGIE承认抛弃之前的整个游戏引擎让游戏的开发进度受到了影响，但是据透露，他们感受到了 XBOX 所大力宣传的让游戏更容易开发、让游戏开发周期变短的优点。因此由原来的 PC 版转换到 XBOX 版《光环》几乎没有花多少时间，开发人员如是说："为 XBOX 编程太容易了，简直就和开玩笑一样简单。"

游戏的音乐

游戏的音乐始终都充满着一种史诗般的宏大气势，同时在一些场景又会表现出光环中神秘的气氛。各式各样武器的音效、同伴的呐喊声、圣约人的惨叫声及雄壮的背景音乐等等混杂在一起让游戏显得热闹非凡，临场感十足。游戏还对应 5.1 声道杜比数码环绕音响。

敌人的 AI

游戏既然要着重于单人游戏模式，那么游戏中NPC 和敌方角色的智能（AI）也就要得到重视。在《光环》中，BUNGIE 不仅致力于敌人 AI（人工智能）的设计，也苦心设计与你一起战斗、控制机枪架的同伴的 AI。游戏中敌人会很有策略性地进行移动，他们会尽量采用"二打一"的战术来夹击你，而且还会利用墙角来隐避自己。如果他们是一个人时，他们就会仓惶逃跑，直到重新和另一队人联合在一起。当然，不同的外星人敌人是有不同特性的。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：慕容非

星之海洋 2

PS	ENIX	RPG	1人
CD-ROM × 2	1999年6月9日发售		2～14格
	对应振动手柄		

クロード・C・ケニー
Crawd C.Kenny

年龄	19岁
生日	1月23日
身高	175cm
体重	68kg
喜欢的食品	ステーキ
擅长的乐器	トランペット
种族	ヒューマン
声优	上田真司

必杀技		
必杀技名	修得LV	最后熟练度
フェイズガン	1	0
空破斩／冲裂波	3	200
气功掌／流星掌	7	300
兜割	13	260
活人剑	20	200
バーストナックル	28	100
爆裂破	38	270
双破斩	45	160
吼龙破	53	500
ソードボンバー	62	420
镜面刹	70	460

ボーマン・ジーン
Bowman Jean

年龄	27岁
生日	12月30日
身高	175cm
体重	78kg
喜欢的食品	大根の味噌汁
擅长的乐器	ハーモニカ
种族	エクスペル
声优	堀川亮

必杀技		
必杀技名	修得LV	最后熟练度
气功击	25	200
毒气弹	25	250
朱雀双爪击	25	400
首枷	25	380
秘仙丹	28	0
死方阵	35	100
旋风掌	43	400
炸裂掌	51	200
破碎弹	66	200
樱花连击	74	250

レナ・ランフォード
Rena Lanford

年龄	17岁
生日	5月13日
身高	161cm
体重	45kg
三围	B79W59H83
喜欢的食品	ショートケーキ
擅长的乐器	ライラ
种族	エクスペル→ネーディアン
声优	久川凌

咒纹	
咒纹名	修得LV
ヒール	1
アンチドート	3
プレス	5
ディープミスト	8
キュアライト	10
サイレンス	12
レイ	14
フィクスクラウド	18
キュアオール	20
ディレイ	22
ディスペル	25
グラビティプレス	28
ライトクロス	30
プロテクション	33
トラクタービーム	36
ヘイスト	42
グロース	47
フェアリーヒール	52
アンチ	54
レイズデッド	60
スターフレア	63
フェアリーライト	65
エンゼルフェザー	72

アシュトン・アンカース
Ashton Anchors

年龄	20岁
生日	9月28日
身高	180cm
体重	80kg
喜欢的食品	ハンバーグ
擅长的乐器	ピアノ
种族	エクスペル
声优	坂口大助

必杀技		
必杀技名	修得LV	最后熟练度
クロスラッシュ	17	100
ツインスタップ	17	100
リーフスラッシュ	17	200
ノーザンクロス	18	200
ピアシングソーズ	22	130
ハリケーンスラッシュ	45	200
デッドトライアングル	53	0
ドラゴンブレス	64	140
ソードダンス	70	400
トライエース	宝箱中获得	140

プリシス・F・ノイマン
Precis F.Neumann

年龄	16岁
生日	2月29日
身高	155cm
体重	43kg
三围	B79W60H83
喜欢的食品	チョコクレープ
擅长的乐器	ハーモニカ
种族	エクスペル
声优	住友优子

必杀技		
必杀技名	修得LV	最后熟练度
ロケットぱーんち	15	120
ほっぷすてっぷ	15	140
モール	17	100
えーい、やぁっ	25	220
パラボラビーム	38	240
ぽかぽかアタック	49	510
ブラッディマリー	57	360
ほろほろグラフ	ファンシティ与アシュトン间的PA发生时	130
バーリヤ	ブラズマびりびり棒使用后	200
0人くんスーパービーム	ハイメカランチャー使用后	120

ディアス・フラック
Dias Flac

年龄	25岁
生日	8月5日
身高	192cm
体重	82kg
喜欢的食品	地鸡串烧き
擅长的乐器	チェンバロ
种族	エクスペル
声优	堀川亮

必杀技名	修得LV	最后熟练度
クロスウェイブ	35	120
胧	35	130
ケイオスソード	35	120
空破斩	35	0
疾风突	40	130
孤月闪	48	100
凤咆破	56	100
圆月斩	63	100
梦幻	70	420
朱雀冲击破	78	200

チサト・マディソン
Chisato Madison

年龄	22岁
生日	10月22日
身高	164cm
体重	52kg
三围	B85W60H84
喜欢的食品	无
擅长的乐器	オルガン
种族	ネーディアン
声优	笠原留美

必杀技名	修得LV	最后熟练度
胧车	40	240
バーニングカーズ	40	200
旋风	40	200
10万ボルト	44	200
フレイムスロアー	53	200
升龙	62	200
チアーガス	68	0
プレパレーション	76	240

エルネスト・レヴィード
Ernest Raviede

年龄	35岁
生日	8月31日
身高	190cm
体重	90kg
喜欢的食品	船中八策
擅长的乐器	チェンバロ
种族	テトラジェネス
声优	东地宏树

必杀技名	修得LV	最后熟练度
ディメンジョンウィップ	25	240
スパイラルウィップ	25	0
アークアタック	32	200
サウザンドウィップ	41	120
クラウドダスト	49	100
ブロークンハート	58	200
サンダーウィップ	65	200
ソニックウィップ	73	100

www.plumbook.cn

レオン・D・S・ゲーステ

Leon D.S.Geeste

年龄	12岁
生日	11月25日
身高	135cm
体重	36kg
喜欢的食品	キャロットジュース
擅长的乐器	バイオリン
种族	フェルプール
声优	甲斐田ゆき

咒纹

咒纹名	修得LV
ウーンズ	30
シャドウボルト	30
アイスニードル	30
ワードオブデス	30
ディープフリーズ	30
ブラックセイバー	30
アシッドレイン	30
ディープミスト	30
プロテクション	32
スターライト	34
ディレイ	36
シャドウフレア	39
ヘイスト	42
グロース	50
ノア	54
グレムリンエアー	61
デモンズゲート	66
ダークサークル	78
エクスティンクション	宝箱中获得

セリーヌ・ジュレス

Celine Jules

年龄	23岁
生日	9月28日
身高	167cm
体重	50kg
三围	B87W58H88
喜欢的食品	仔うさぎのリゾット
擅长的乐器	バイオリン
种族	エクスペル
声优	甲斐田ゆき

咒纹名	修得LV
ウインドブレイド	8
ファイアボルト	8
サンダーボルト	8
レイ	9
エナジーアロー	12
フォーゲット	15
スターライト	17
リフレクション	19
ロストメンタル	22
ニュートラル	27
ブレス	28
サンダーストーム	31
イラプション	34
カース	39
ルナライト	43
サザンクロス	39
サンダークラウド	55
アンチ	59
エクスプロード	66
エンゼルフェザー	76
メテオスォーム	宝箱中得到

オペラ・ベクトラ

Opera Vectra

年龄	23岁
生日	8月24日
身高	160cm
体重	50kg
三围	B83W58H86
喜欢的食品	ドゥルフォール
擅长的乐器	ピアノ
种族	テトラジェネス
声优	永岛由子

必杀技名	修得LV	最后熟练度
フレイムランチャー	21	200
フォトンプリズン	21	270
αオンワン	24	440
スプレッドレイ	34	540
コールドウインド	41	300
グラビティシェル	54	0
ライトニングブレット	69	200
レーザービット	ブラックシステム使用后	300
ヒールスター	ホワイトシステム使用后	0
ハイパーランチャー	グリーンシステム使用后	500

ノエル・チャンドラー

Noel Chandler

年龄	24岁
生日	2月16日
身高	173cm
体重	74kg
喜欢的食品	おおとろ
擅长的乐器	三味线
种族	ネーディアン
声优	坂口大助

咒纹

咒纹名	修得LV
エナジーアロー	40
ロストメンタル	40
アースグレイヴ	40
テタナスウインド	40
マグナムトルネード	40
グレイヴ	40
キュアライト	40
ウインドブレイド	40
ソニックセイバー	40
ヒール	40
キュアオール	41
サイレンス	41
ニュートラル	45
ブラッドスキュラー	49
フェーン	52
フェアリーヒール	55
ディスペル	60
カース	62
ブレス	72
フェアリーライト	77
アースクエイク	82
アシュトン・アンカース	

各角色最强武器

クロード

エターナルスフィア

作成方法

必要武器：シャープエッジ

必要矿石：ミスリル2个

武具大会结束后从ギャムジー得到"シャープエッジ"

シャープエッジ＋ミスリル→ミノスソード

ミノスソード＋ミスリル→エターナルスフィア

レナ

エンプレシア

作成方法

必要武器：适当（无严格限制）武器1个

必要矿石：ムーナイト1个、其他适当（无严格限制）矿石1个

适当武器和矿石组合成"カイザーナックル"

カイザーナックル＋ムーナイト→エンプレシア

セリーヌ

ドラゴンタスク

作成方法

必要武器：适当武器1个

必要矿石：オリハルコン1个、スタールビー1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"クラップロッド"或"ロッドオブスネークス"

合成的武器＋オリハルコン→ホーリィロッド

ホーリィロッド＋スタールビー→ドラゴンタスク

アシュトン

メルーファ

作成方法

必要武器：适当武器1个

必要矿石：ダマスクス1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"サイザー"

（サイザー也可以在セントラルシティ买到）

サイザー＋ダマスクス→メルーファ

レオン

古代の书物作成方法

必要武器：适当武器1个

必要矿石：ダマスクス3个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"辞典"、"头脑内改革"、"ESPのすべて"、"脑の构造"之一

（辞典可于アームロック购买）

合成的武器＋ダマスクス→暗黑の书

暗黑の书＋ダマスクス→混沌の书

混沌の书＋ダマスクス→古代の书物

オペラ

パルスボックス

作成方法

必要武器：适当武器1个

必要矿石：オリハルコン1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"βボックス"或"γボックス"

合成的武器＋オリハルコン→パルスボックス

エルネスト

ダークウィップ

作成方法

必要武器：适当武器1个

必要矿石：ダマスクス1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"单分子ワイヤー"

单分子ワイヤー＋ダマスクス→ダークウィップ

プリシス

SDUGAパンチ

作成方法

必要武器：适当武器1个

必要矿石：ダマスクス1个、ミーティアライト1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"SDパンチ"

SDパンチ＋ダマスクス→UGAパンチ

UGAパンチ＋ミーティアライト→SDUGAパンチ

ボーマン

ムーンフィスト

作成方法

必要武器：ルーンフルムーン

必要矿石：ダイヤモンド1个

レナ使用カスタマイズ技能或在アームロック武器屋购买得到"ルーンフルムーン"

ルーンフルムーン＋ダイヤモンド→ムーンフィスト

ディアス

クリムゾン-D-

作成方法

方法1

必要武器：适当武器1个

必要矿石：レインボーダイヤ1个、ダマスクス1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"ブリーズホープ"

ブリーズホープ＋レインボーダイヤ→ハードグリーヴァ

ハードグリーヴァ＋ダマスクス→クリムゾン-D-

方法2

必要武器：适当武器1个

必要矿石：スタールビー1个、贤者の石1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"ブリーズホープ"、"ルインズフェイト"、"'肢闪刀'昂露"之一

（ルインズフェイト可在アームロック买到）

合称的武器＋スタールビー→ソウルスレイヤー

ソウルスレイヤー＋贤者の石→クリムゾン-D-

ノエル

プラチナネイル

作成方法

必要武器：适当武器1个

必要矿石：ミスリル1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"タイガーファング"

タイガーファング＋ミスリル→プラチナネイル

チサト

サイキックガン

作成方法

必要武器：适当武器1个

必要矿石：ダマスクス1个、贤者の石1个、其他适当矿石1个

适当武器与矿石组合成"スパーク"或"エレクトロン"

合成的武器＋ダマスクス→クラッカー

クラッカー＋贤者の石→サイキックガン

	クロード編	レナ編
オープニング	惑星ミロキニア	アーリア村
	惑星エクスペルへ	神护の森
アーリア村	クロード和レナ相遇	
	与长老レジス对话	
一夜明けて	收集情报	アレン攻击
	离开アーリア	到サルバ
サルバ坑道	BOSS战：アレン	
	离开坑道回到アーリア	
アーリア村	为调查ソーサリーグローブ而出发	
	クロード或レナ	
クロス城	见クロス国王	
	获得通行许可证	
	发生吵架事件	
	セリーヌ 宝の地图	
クロス洞穴	发现古文书	
	古文书	
	回到洞穴入口	
	セリーヌ （※选择一起行动的分支）	
港町クリク	乘船到港町クリク	
	クリク崩坏	
クロス城	见クロス国王 到エル大陆	
マーズ村	绑架小孩事件 ディアスとの出会い	
	参加拯救作战	
纹章の森	与セリーヌ进入森林 セリーヌ	与ディアス进入森林 ディアス
	事件解决 セリーヌ （※选择一起行动的分支）	事件解决 ディアス
	アシュトン 听到双头龙出现的消息，回到サルバ坑道。アシュトン加入后回サルバ。 （要在武具大会事件之前）	
ハーリー	乘船到ヒルトン	
	武具大会参加等级 武具大会参加バッジ	
ラクール城	クロード、武具大会出场（手动操作）	ディアスと再会 クロード、武具大会出场（自动战斗）
ヒルトン	オペラ クロスPA见到三眼男子，武具大会结束后在酒场遇到オペラ。谈话后就会加入。	
	接受ボーマン的考验	
リンガ	プリシス リンガPA遇到プリシス，在最后选择“わかった”她便会加入。 （プリシス与ボーマン只有一人能够加入！）	
リンガの圣地	在洞窟中寻找罕见的药草 クラリセージ or ディルウィップ （找到任意一个就行）	
リンガ	见到キース并请他翻译古文书 ボーマン	
ラクール城	モンスター攻击 ラクール市民避难	
	帮助开发新兵器 レオン	
ホフマン遗迹	ヒルトン乘船到ホフマン遗迹	
	エナジーストーン	
	エルネスト 满足一定条件他就会在此时加入，见人物篇。	
ラクール城	前线基地 レオン	
前线基地	ディアス 只有レナ编ディアス才会加入。	
	モンスター攻击	
エルリアへ		

エルリアへ	完成ラクールホープ，乘船往エル大陆
	モンスター攻击，众人遇难落海
エルリア集落	エル大陆 レオン 只有クロード编レオン才会加入。
	同伴们会合
	IDカード（道具屋） （进入エルリアタワー必要道具）
エルリアタワー	カードキー
	传送到战舰カルナス
	见到十贤者
	エクスペル崩坏
外壁乐园	トランスポート，セントラルシティ
セントラルシティ	与ナール市长交谈
ノースシティ	サイナード饲育场へ
	サイナード暴走
红水晶の洞窟	チサトの名刺 （必须在遇到チサト的情况下）
	サイナード入手 ノエル
セントラルシティ	ナール市长 ルーンコード
	チサト
四つの场	寻求“ネーデの力の根源” （按照知の场、勇气の场、力の场、爱の场的顺序）
	知惠の宝珠 勇气の宝珠 力の宝珠 爱の宝珠
セントラルシティ	报告ナール市长 ラクア、フィーナル
フィーナル	第一次フィーナル侵攻 战舰カルナス遇袭 十贤者出现
セントラルシティ	ナール市长商讨对策
アームロック	封印トランスポート纹章兵器研究所
纹章兵器研究所	レナ出生的秘密揭开 获得武器设计图
アームロック	将设计图交给ミラージュ博士 ミーネ洞窟の键
ミーネ洞窟	寻找新型兵器的原料 レアメタル
アームロック	将レアメタル交给ミラージュ博士制造兵器
ファンシティ	准备迎战十贤者 セイクリッドティア ファルンホープ
	十贤者ザフィケル、ジョフィエル
アームロック	十贤者メタトロン 救出ミラージュ博士
	ラクア
ラクア	决战前夜 （夜里根据感情度和爱情度会发生事件）
	结界纹章
	第二次フィーナル侵攻 **最后决战！**

梅杂志 www.plumook.cn

关联PA事件 (C：Crawd篇，R：Rena篇)

フィリア

(1) 予言者フィリア － C&R

地点：クリク

时间：クリク被破坏

结果："悲剧のフィリア"（セントラルシティ）的发生条件，真ガブリエル出现条件

(2) 悲剧のフィリア － C&R

地点：セントラルシティ

条件："予言者フィリア"（クリク）发生后

时间：十贤者ルシフェル战后

结果：イスラフィルティア获得，真ガブリエル的出现条件

パスワードの调查

(1) 调查依赖 － C&R

地点：セントラルシティ

条件：チサト加入，听到ギヴァウェイ的学者レイファス"情报机关に知り合い…"这句台词

结果：后续PA →"パスワード入手"（セントラルシティ）以及シークレット情报完全解明的条件

(2) パスワード入手 － C&R

地点：セントラルシティ

条件：チサト加入；"调查依赖"（セントラルシティ）发生后

结果：シークレット情报获得前提

◆ 不治の病の少女（クロード篇）

(1) 难病の少女 － C

地点：ハーリー

条件：ボーマン加入

结果：后续PA →"治疗法を探る…"（リンガ）

(2) 治疗法を探る… － C

地点：リンガ

条件："难病の少女"（ハーリー）发生后

时间：ラクール城人民避难事件后

结果：后续PA →"危笃の少女"（ハーリー）

(3) 危笃の少女 － C

地点：ハーリー

条件：ボーマン加入；"治疗法を探る…"（リンガ）发生后；メトークス入手后

结果：选择肢"可能性に…"引发后续PA →"少女のその后"（ハーリー）

(4) 少女のその后 － C

地点：ハーリー

条件：ボーマン加入；"危笃の少女"（ハーリー）选择选择肢"可能性に…"

时间：ホフマン遗迹结束后

结果：エラノール获救

不治の病の少女（レナ篇）

(1) 不治の病 － R

地点：ハーリー

条件：アシュトン加入

时间：ラクール武具大会出场报名前

结果：后续PA →"幻の药草"（ハーリー）

(2) 幻の药草 － R

地点：ハーリー

条件：アシュトン加入；"不治の病"（ハーリー）发生后

时间：ラクール武具大会出场报名前

结果：后续PA →"药草は间にあうか？"（ハーリー）

(3) 药草は间にあうか？ － R

地点：ハーリー

条件：アシュトン加入；"幻の药草"（ハーリー）发生后；メトークス入手后

时间：ラクール武具大会出场报名前，ラクール武具大会结束到前线基地之间

结果：エラノール获救

セリーヌの恋

(1) 青年クリス － R

地点：クロス

条件：セリーヌ加入

时间：ラクール到达前

结果：选择肢"いいですね。…"→"私たちが彼の…"引发后续PA →"セリーヌのデート"（クロス）

(2) セリーヌのデート － R

地点：クロス

条件：セリーヌ加入；"青年クリス"（クロス）选了选择肢"いいですね。…"→"私たちが彼の…"

时间：ラクール到达前

结果：后续PA →"恋の行方"（クロス）

(3) 恋の行方 － R

地点：クロス

条件：セリーヌ加入、"セリーヌのデート"（クロス）发生后

时间：ラクール到达前

结果：セリーヌの特殊结局的前提

恐怖のティータイム

(1) おみやげのジャムは？ － C

地点：サルバ

条件：プリシス加入

结果：后续PA →"ジャムティーのお味は？"（リンガ）

(2) ジャムティーのお味は？ － C

地点：リンガ

条件：プリシス加入；"おみやげのジャムは？"（サルバ）发生后

おしどり夫妇

(1) アーリアの新婚夫妇 － C&R

地点：アーリア

条件：ボーマン加入

结果：选择肢"ボーマンさんも…"引发后续PA →"亭主关白？"（リンガ）

(2) 亭主关白？ － C&R

地点：リンガ

条件：ボーマン加入；"アーリアの新婚夫妇"（アーリア）中选择肢"ボーマンさんも…"

诞生日プレゼント

(1) プレゼント选び － R

地点：サルバ

条件：ボーマン加入

结果：后续PA →"诞生日プレゼント"（リンガ）

(2) 诞生日プレゼント － R

地点：リンガ

条件：ボーマン加入；"プレゼント选び"（サルバ）发生后

家出少女の旅路

(1) 家出少女 － C

地点：ラクール

时间：ラクール居民避难

结果：选择肢“もう疲れた。…”引发后续PA → “家出少女、故乡へ归る”（リンガ）选择肢“やっぱり放ってはおけない”引发后续PA → “家出少女のその后”（ハーリー）

(2) 家出少女のその后 － C

地点：ハーリー

条件：“家出少女”（ラクール）中选择“やっぱり放ってはおけない”

结果：选择“どうも放っとけないな”之后战斗胜利引发后续PA → “家出少女、故乡へ归る”（リンガ）

(3) 家出少女、故乡へ归る － C

地点：リンガ

条件：“家出少女”（ラクール）中选择“もう疲れた。…”或“家出少女のその后”（ハーリー）中选择“どうも放っとけないな”并在战斗中获胜

ユールの小冒险

1) 少年ユール － R

地点：ハーリー

结果：选择“大变！…”引发后续PA → “ユール再び”（ハーリー）

(2) ユール再び － R

地点：ハーリー

条件：“少年ユール”（ハーリー）中选择“大变！…”

胸のときめき

(1) アシュトンとお茶 － C

地点：アームロック

条件：アシュトン加入

结果：选择“この‘胸のときめき’”を…”引发后续PA → “レナとお茶”（アームロック）

(2) レナとお茶 － C

地点：アームロック

条件：アシュトン加入；“アシュトンとお茶”（アームロック）选择“この‘胸のときめき’を…”

プリシスとかくれんぼ

(1) かくれんぼの约束 － C&R

条件：プリシス加入

时间：ラクール武具大会报名

结果：选择“じゃあ今度…”引发后续PA → “约束のかくれんぼ”（ギヴァウェイ）

(2) 约束のかくれんぼ － C&R

条件：プリシス加入；“かくれんぼの约束”（マーズ）中选择“じゃあ今度…”

特技

SKILL基本说明

セット名	关联内容	价格	购买地点
知识1	矿物学	300	クロス、クリク、リンガ、セントラルシティ
	药草学		
	レシピ		
知识2	オタマジャクシ	1500	ハーリー、ヒルトン、リンガ、セントラルシティ
	生物学		
	道具知识		
知识3	精神学	2700	リンガ、ノースシティ
	ピエティ		
	妖精论		
感觉1	度胸、忍耐	400	クロス、クリク、セントラルシティ
	美的感觉		
	目利き		
感觉2	游び心	1600	ハーリー、ヒルトン、ノースシティ
	危险感知、根性		
	ポーカーフェイス		
感觉3	机能美	2700	ラクール、アームロック
	电波		

セット名	关联内容	价格	购买地点
	努力		
技术1	口笛	400	クロス、クリク、ハーリー、セントラルシティ
	コピー、デッサン		
	包丁		
技术2	机械知识	1600	ヒルトン、ノースシティ
	クラフト		
	调教、文笔		
技术3	演奏	3600	リンガ、ノースシティ
	科学技术、机械操作		
	キャスト		
战斗1	气功	400	クリク、ハーリー、ラクール、アームロック
	急所狙い、强打		
	キャンセル		
战斗2	めくり、はやて	1600	ヒルトン、ラクール、アームロック
	フェイント		
	炼气		
战斗3	カウンターアタック	4500	ラクール、アームロック
	受け流し、身体感觉		
	早口、挑发		

www.plumbook.cn

调理

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
包丁	味觉	食材	万能包丁
レシピ			
目利き			

鱼介类

食品名	效果
伤んだ刺身	毒
お吸い物	MP30%
舌平目の果实ソース	HP22%
フカヒレスープ	MP40%
ワカメの味噌汁	MP20%
シュウマイ	全体HP10%
海老グラタン	HP26%
とろ	HP20%
海老ピラフ	HP30%
サーモンオムレツ	HP29%
おおとろ	HP45%

肉类

食品名	效果
まずいシチュー	HP1%
肉まん	HP22%
饺子	HP19%
ビーフコロッケ	HP30%
地鸡串烧き	HP5%
ジャンバラヤ	HP46%
チキンドリア	HP48%
ステーキ	HP50%
仔うさぎのリゾット	HP35%
ミンチステーキ	HP40%
ハンバーグ	HP19%

果物

食品名	效果
苦いジュース	MP1%
梅干し	HP2%
ワイン	MP5%
いちごのババロア	HP14%
オレンジエード	MP10%
りんごのクレープ	HP15%
オレンジシャーベット	HP10%
白桃のアイス	HP10%
バナナのクレープ	HP18%
グランエシエゾー	ステータス异常回复
ドゥルフォール	MP40%
オレンジグラタン	HP21%

野菜类

食品名	效果
しなびたサラダ	HP2%
浅漬け	HP5%
南瓜のコロッケ	HP22%
コーンポタージュ	MP20%
糠漬け	HP6%
春巻き	HP20%
キャロットジュース	MP13%
ロールキャベツ	HP26%
にんじんのアイス	HP12%
南瓜の春巻き	HP28%
ベジタブルジュース	MP26%

谷物

食品名	效果
臭うおはぎ	HP1%
大福	HP19%
ホットケーキ	HP23%
ライスコロッケ	HP12%
あんまん	HP12%
ビール	MP35%
豆乳	MP10%
黒龙“石田屋”	MP60%
オムライス	HP20%
珠の光“有机雄町”	MP55%
チャーハン	MP26%
船中八策	MP40%
大根の味噌汁	MP10%
八重垣“无”霞搾り	MP50%
粥	HP10%
美丈夫“うすにごり”	MP45%
海老ドリア	HP21%
三倍醸造酒	MP3%

卵・乳制品

食品名	效果
目玉焼き	HP18%
卵サンド	HP19%
フルーツ牛乳	MP8%
ヨーグルト	MP5%
チョコクレープ	HP22%
ベーコンエッグ	HP20%
バニラアイス	HP10%
ショートケーキ	HP16%
プリン	HP15%
マカロニグラタン	HP10%
辛いケーキ	HP1%
元牛乳	MP1%

ピュアリーフ

食品名	效果
ミルキーポタージュ	MP80%
スペシャル炒め	全体MP70%
黄金のシチュー	全体MP90%
マジカルサラダ	MP100%

高级まぐろ

食品名	效果
大とろの串烧き	全体MP70%
高级まぐろステーキ	HP80%
幸せのカマ烧き	HP70%
幻の大とろ	HP・MP70%

マジカルライス

食品名	效果
极乐ドリア	HP・MP100%
豪华なドリア	HP88%
落泪のリゾット	HP・MP80%
ミラクルチャーハン	HP75%

スイートフルーツ

食品名	效果
1UPプティング	HP100%・战斗不能复活
ガトーマルジョレ	HP100%
シャトーラトゥール	HP・MP100%
ビューリホアイス	HP・MP80%

プルプルスライム

食品名	效果
アメーバスープ	MP68%
ウーズカクテル	全体MP30%
ゼラチンステーキ	MP60%
スライムゼリー	MP60%

ジューシィビーフ

食品名	效果
ファインソテー	HP70%
究极のサーロイン	全体HP80%
心跃るテンダー	全体HP70%
魅惑のフィレット	HP100%

がんぜ

食品名	效果
至高のいちご煮	全体MP90%
いちご煮	MP90%
魂达めたうに井	HP・MP100%
殿样杂煮	HP・MP60%

クリーミィチーズ

食品名	效果
战栗のグラタン	HP68%
秘藏のゴルゴン	HP78%
まろやかチーズピザ	HP68%
微笑みのプラトー	HP70%

げれげれスライム

食品名	效果
アメーバスープ	MP68%
ウーズカクテル	全体MP30%
ゼラチンステーキ	MP60%
スライムゼリー	MP60%

ヤーマ食材セット

食品名	效果
魔人流スープ	全体MP90%
魔人流ヒレステーキ	全体HP90%
魔人流マティーニ	全体ステータス异常回复
ロマネコンチ	HP・MP90%

音乐

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
演奏	音感	乐器	ミュージックツール
オタマジャクシ	リズム感	羽ペン（作曲）	
		指挥棒（演奏）	

各角色擅长的乐器

キャラ名	乐器
クロード	白银のトランペット
レナ	ライラ
セリーヌ	バイオリン
アシュトン	ピアノ
オペラ	ピアノ
ディアス	チェンバロ
ボーマン	ハーモニカ
プリシス	ハーモニカ
ノエル	幻の三味线
レオン	バイオリン
チサト	オルガン
エルネスト	チェンバロ

《恶魔の旋律》演奏后会出现的敌人

レベル	出现的敌人
LV1	无
LV2	フェニックス
LV3	クラブガンナー
LV4	ヘル・サーヴァント
LV5	ミスリル・イーター
LV6	エリシン・ビースト
LV7	ジオ・ガーディアン
LV8	ドラゴンタイラント
LV9	ワイズ・ソーサリア
LV10	イセリア・クイーン

乐器名	曲名	效果
ピアノ	救いの歌	HP・MP回复
	祝福の歌	パラメータ值UP
チェンバロ	精灵の舞	命中率UP
	妖精の舞	回避率UP
ハーモニカ	战いの调べ	遇敌率UP
	孤独の调べ	遇敌率DOWN
ライラ	裁きのメロディ	攻击力UP
	永远のメロディ	防御力UP
バイオリン	ヒーロー登场	遇敌
	女神光临	特技成功率UP
オルガン	愈しの歌	HP回复
	安らぎの歌	MP回复
幻の三味线	苍き疾风	回避率UP
	秘めたる力	最大HP・MP1.5倍
白银のトランペット	恶魔の战栗	特定の敌と遇敌
	神々の战栗	タレントが无くても特技成功

修行

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
努力	—	—	—
根性			
忍耐			

アート

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
デッサン	デザインセンス	マジックカンバス	グラフィックツール
美的感觉	マジッククレイ		
	マジックカンバス		

アイテム名	效果
ビクトリアルカード	全员GUTS上升
モータリアルカード	攻击必杀率提升
リヴァイバルカード	战斗不能状态自动回复
フォルアップカード	战斗后获得金钱加倍
ディスカバリー	战斗后道具获得率加倍
エクステンドカード	战斗后经验值加倍
フォアリーズカード	全体HP50%回复
ファウンティンカード	随机获得一种道具
春	全员HP・MP完全回复
叫び	デモンズゲート发动
最后の审判	シャドウフレア发动
最后の晚餐	牺牲自己换得全员完全回复
肖像画	得到角色的全身肖像
落书き	失败作

マジカルクレイ

アイテム名	效果
サイレンスカード	封印一个敌人咒纹攻击
トライボール	3向攻击
韦驮天	逃离战斗
ヘキサグラム	封印全体敌人咒纹攻击
ハイパーボール	8向攻击
ダミードール	回避率上升
スーパーボール	バウンドするボール3向攻击
天使の像	全员HP30%回复
知惠の镜	INT上升
マジックロック	巨石攻击
妖精の像	敌1体死亡
びっくり箱	获得アイテム或发生战斗
女神像	全员MP30%回复
御神体	敌全体消灭
玉手箱	アイテム3个入手

スカウト

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
危险感知	野生の勘	—	—

マシーナリー

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
机械知识	器用な指先	マテリアルキット	—
机械操作			

アイテム名	效果・用途
RIRICA	复制成功率UP
オルゴール	一定时间遇敌率减少
グラフィックツール	アート成功率UP
元素分析机	鉴定成功率UP
サバイバルキット	サバイバル成功率UP
三角フラスコ	炼金成功率UP
はんだごて	细工成功率UP
マジシャンハンド	ピックポケット成功率UP
灭菌手袋	调合成功率UP
ワープロソフト	执笔・出版成功率UP
アサルトボム	依据敌人攻击力给予伤害
キラーポイズン	一定几率使目标中毒
テトラボム	レーザー4向攻击
ニュークリアボム	我方全员HP变为1，但有一定几率使敌人全灭
ハーフデッドボム	使目标受到当前HP一半的伤害（目标HP超过19998就都是9999）
ピコピヨボム	一定几率使目标昏迷
フレアボム	范围内的敌人受到400左右的伤害
プロテクトボム	依据敌人防御力给予伤害
マインドボム	敌全员MP减少50
ホワイトシステム	オペラ学会ヒールスター
ブラックシステム	オペラ学会レーザービット
グリーンシステム	オペラ学会ハイパーランチャー
プラズマびりびり棒	プリシス学会バーリヤ
ハイメカランチャー	プリシス学会无人くんスーパービーム

スーパービーム

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
コピー	—	マジカルカメラ	RIRICA
	RIRICA		
	マジカルフィルム		

调合

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
生物学	—	灭菌手袋	
药草学			
精神学			

マンドレイク	ローズヒップ	アルテミスリーフ	トリカブト	ラベンダー	アセラス	
ナチュラルハイ	フラッシュポット	キュアポイズン	メルティローション	メーブルシロップ	ホットシロップ	マンドレイク
リスキーリキッド	アタックボトル	スイートシロップ	バブルローション	ナイトメアポット	ハーバルオイル	
クラッシュピル	スモークミスト	サワーシロップ	リリストニック	ハーバルオイル	リスキーリキッド	
バイオレントピル	神风トニック	リキュールボトル	フェアリィトワレ	エナジートニック	エナジートニック	
フラッシュポット	キュアポイズン	キュアポイズン	デンジャーポット	スイートシロップ	メンタルポット	ローズヒップ
アタックボトル	キュアパラライズ	キュアパラライズ	ナイトメアポット	フルーツシロップ	サキュバスコロン	
スモークミスト	メーブルシロップ	マリオネットピル	サキュバスコロン	フレッシュシロップ	神风トニック	
神风トニック	ミックスシロップ	韦驮天シップ	パラライズミスト	ホーリィミスト	韦驮天软膏	
キュアポイズン	キュアポイズン	フェアリーグラス	サワーシロップ	气付け药	特殊药	アルテミスリーフ
スイートシロップ	キュアパラライズ	ケアタブレット	フルーツシロップ	特殊药	リキュールボトル	
サワーシロップ	マリオネットピル	リキュールボトル	ホットシロップ	リザレクトミスト	リザレクトミスト	
リキュールボトル	韦驮天シップ	バイオレントピル	メディカルリンス	ハーバルオイル		
メルティローション	デンジャーポット	サワーシロップ	メルティローション	メルティローション	バブルローション	トリカブト
バブルローション	ナイトメアポット	フルーツシロップ	ビターローション	ビターローション	ショックオイル	
リリストニック	サキュバスコロン	ホットシロップ	マッドミスト	パラライズオイル	ピクシーコロン	
フェアリィトワレ	パラライズミスト	バイオレントピル	スティンクジェル	スティンクジェル	リリストニック	
メーブルシロップ	スイートシロップ	气付け药	メルティローション	ミックスシロップ	フレッシュシロップ	ラベンダー
ナイトメアポット	フルーツシロップ	特殊药	ビターローション	リザレクトボトル	リザレクトミスト	
ハーバルオイル	フレッシュシロップ	リザレクトミスト	パラライズオイル	ハーバルオイル	ホーリィミスト	
エナジートニック	ホーリィミスト	メディカルリンス	スティンクジェル	メディカルリンス	エナジートニック	
ホットシロップ	メンタルポット	特殊药	バブルローション	フレッシュシロップ	リザレクトボトル	アセラス
ハーバルオイル	サキュバスコロン	リキュールボトル	ショックオイル	リザレクトミスト	フェアリィミスト	
リスキーリキッド	神风トニック	リザレクトミスト	ピクシーコロン	ホーリィミスト	气付け药	
エナジートニック	韦驮天软膏	ハーバルオイル	リリストニック	エナジートニック	韦驮天软膏	

炼金

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
科学技术	マナの祝福	アイアン	三角フラスコ
矿物学	レザードフラスコ		
妖精学			

ピックポケット

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
度胸	器用な指先	盗贼てぶくろ	マジシャンハンド
		ポーカーフェイス	マジシャンハンド

ファミリア

必要スキル	必要タレント	必要アイテム	辅助アイテム
口笛	动物好き	ペットの饵	—
调教			

特技等级	鸟	可买的アイテム
1・2	ハト	アクアベリィ
		ブラックベリィ
		ブルーベリィ
		スペクタクルズ
3・4	カラス	ローズヒップ
		トリカブト
		ラベンダー
		フレアボム
5・6	コウノトリ	キュアパラライズ
		マインドボム
		マンドレイク
		リザレクトボトル
		キュアストーン
7・8	タカ	鱼介类
		果物
		谷物
		肉类
		野菜
		卵・乳制品
9・10	ワシ	アクアベリィ
		ブラックベリィ
		ブルーベリィ
		スペクタクルズ
		リキュールボトル
		アセラス
		リザレクトボトル
		マジックカンバス

最低限必要特技レベル アイテム

1	シルバー
	ゴールド
2	サファイア
	ルビー
3	クリスタル
	グリーンベリル
4	ダイヤモンド
5	スタールビー
6	ダマスクス
	ルーンメタル
7	オリハルコン
	レインボーダイヤ
8	ミーティアライト
	ムーナイト
	ミスリル
	贤者の石

超级特技

マスターシェフ

必要特技	必要アイテム	辅助アイテム
调理	食材	万能包丁
调合		

	鱼介类	果物	谷物	肉类	野菜类	卵・乳制品
鱼介类	お刺身	舌平目ワインソース	フカヒレ饺子	海蒸の　のスープ	松茸のお吸い物	茶碗蒸し
	HP70%	HP60%	HP70%	MP70%	MP66%	HP50%
果物	舌平目ワインソース	洋梨のコンポート	いちご大福	マスカットゼリー	こんにゃくゼリー	ココナッツミルク
	HP60%	ステータス异常回复	HP55%	ステータス异常回复	HP40%	ステータス异常回复
谷物	フカヒレ饺子	いちご大福	きな粉おはぎ	肉细切りチャーハン	粕渍け	フレンチトースト
	HP70%	HP55%	HP80%	HP60%	ステータス异常回复	HP55%
肉类	海蒸のzのスープ	マスカットゼリー	肉细切りチャーハン	牛ヒレ肉のステーキ	北京ダック	クリームシチュー
	MP70%	ステータス异常回复	HP60%	HP80%	HP70%	MP70%
野菜类	松茸のお吸い物	こんにゃくゼリー	粕渍け	北京ダック	野菜炒め	ヨーグルトサラダ
	MP66%	HP40%	ステータス异常回复	HP70%	HP50%	ステータス异常回复
卵・乳制品	茶碗蒸し	ココナッツミルク	フレンチトースト	クリームシチュー	ヨーグルトサラダ	プレーンオムレツ
	HP50%	ステータス异常回复	HP55%	MP70%	ステータス异常回复	HP66%

オーケストラ

必要特技	必要アイテム	辅助アイテム
音乐	指挥棒	—
アート	乐器	

开眼

必要特技	必要アイテム	辅助アイテム
修行	—	—
サバイバル		

カモンバーニィ

必要特技	必要アイテム	辅助アイテム
ファミリア	—	—
スカウト		

出版

必要特技	必要アイテム	辅助アイテム
执笔	万年笔ペレー	帽
マシーナリー	ワープロソフト	

www.plurbook.cn

作者	书籍	文章简介
クロード	风の惑星（友）	吹き荒れる风が・・・仆の颜を 激しく打ち付けていく・・・
	星々の大海（爱）	深远なる大宇宙の海原を 巡航船パルマが驱け　けていく・・・
レナ	あなたしか见えない（友）	私・・・ずっとあなたのコトが・・・ ほおを赤らめて少女はそっと・・・
	恋はロマンス（爱）	その时、私の背中を 春风がそっと后押ししてくれた・・・
セリーヌ	世界は私のために（友）	わたくしの名前をご存じないの？ わたくしこそは、かの有名な・・・
	燃えろいい女（爱）	冗谈じゃないわよ！ 男の颊が干いた音を立てる・・・
アシュトン	NOといえる男（友）	ハッキリと自分の意志を持ち イヤな时はイヤと言おう・・・
	振り返らない（爱）	逃げ出しても何も变わらない しっかりと立ち向かうんだ・・・
オペラ	未知の文明（友）	惑星ファハウスの地下には 忘れ去られた巨大な建造物が・・・
	伟大な先人たち（爱）	惑星ストリームを代表する 古代文明の遗产において・・・
ディアス	血涂られた道（友）	靴を染める血の泥泞の中男は无言で　き出した・・・
	生きる（爱）	薄れゆく意识の中、再び剑を握る まだだ・・・まだ死ぬわけには・・・
ボーマン	黑猫馆杀人事件（友）	暗夜の洋馆に绢を引き裂くような 女性の悲鸣が响きわたった・・・
	蜡人形杀人事件（爱）	无数に并ぶ蜡人形に围まれ 男は无惨な最期を遂げていた・・・
プリシス	买ってね（友）	立ち读みはダメだよ キチンと买ってよねっ？
	をとめの秘密（爱）	冬の夜空に放热版 ドリルの响きに驱动音・・・
ノエル	动物とつきあう（友）	爱情を达めて接すること それが一番大事なことなんです・・・
	大自然の　理（爱）	この世の本质は弱肉强食 强ければ生き、弱ければ・・・
レオン	纹章合成学　上级篇（友）	つまりアサスとフラの纹章は このような因果关系にあり・・・
	特殊纹章学理论（爱）	カロンとリタの纹章の共鸣により 纹章力の混成力场が发生し・・・
チサト	真实はひとつ！（友）	ダモールとリスカーの2人は ファイルを追って政府の建物に・・・
	完全他杀マニュアル（爱）	历史上迷宫入りの事件は多いが 一番证据の残らない杀害方法は・・・
エルネスト	カウントダウン（友）	无数のトラップをくぐり　け ついに大坟墓まで汕り着いた・・・
	失われた最后の圣柜（爱）	その时、トロッコの后ろを 大岩と亡灵と战车が追ってきた・・・

何でも鉴定だ！

必要特技	必要アイテム	辅助アイテム
鉴定	スペクタクルズ	—
细工		

リバースサイド

必要特技	必要アイテム	辅助アイテム
ピックポケット	上质纸	—
复制		

アイテム名	效果
にせさつ	卖价 5000
かぶけん	卖价 10000
ぎぞう小切手	卖价 20000
フィルアップ	随即获得 3 种道具
せいめいほけん	根据战斗不能状态的同伴等级，获得レベル × 1000 的金钱
けいやくしょ	强制获得所在村镇的宿屋所有权，可以免费住宿
ぎぞうくんしょう	使升级所需经验值变成 1
さしおさえ	随即获得 1 种道具
うら帐簿	买东西打折到 95%
ぎぞう书类	卖价 50000

ブラックスミス

必要特技	必要アイテム	辅助アイテム
カスタマイズ	矿石	マジカルラスプ
炼金	スミスハンマー	

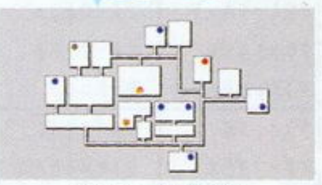
矿石　アイテム

アイアン	万能包丁
	プレートメイル
	プレートグリーブ　×
	プレートヘルム　×
	バンデッドヘルム　×
	ナイツシールド　×
	リングメイル　×
ダマスクス	カオスメイル　×
	コアプレート　×
	ブラッディヘルム　×
	ブラッディアーマー　×
	デュエルスーツ　○
	デュエルヘルム　○
	アルゴル　○
ルーンメタル	ウィザーズメット　×
	ウィザーズメイル　×
	ルーンシューズ　×
	ルーンバックラー　×
	鹰の羽衣　○
	ミラージュローブ　○
オリハルコン	バリアアーマー　×
	バリアシールド　×
	ネオグリーブ　×
	ハーミットヘルム　×
	リフレックス　○
	オーディンヘルム　○
ミーティアライト	スターグリーブ　×
	スターネックレス　×
	スタークローク　×
	スターガード　×
	シルヴァンブーツ　○
	シルヴァンメイル　○
	シルヴァンヘルム　○
ムーナイト	ジャンヌアーマー　×
	ジャンヌシールド　×
	ジャンヌヘルム　×
	ウィッチブーツ　×
	イシュタルローブ　○
	カーリーハンド　○
	イシスティアラ　○
ミスリル	ミスリルメッシュ　×
	ミスリルドレス　×
	ミスリルシールド　×
	ミスリルコート　×
	パラスアテネ　○

○表示需要辅助道具マジカルラスプ

隐藏迷宫全地图

地下1阶

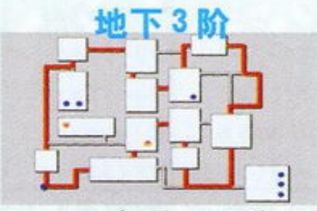


纹章の遗迹

地下2阶

恋慕の袋小路

地下3阶



一本道の洞窟

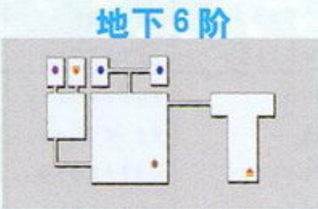
地下4阶

舞神の祭坛

地下5阶

女の逆袭

地下6阶



盗贼の巢窟

地下7阶

女神の祭坛

地下8阶

食神

地下9阶

封印の棺

地下10阶

英断の时

地下11阶

皇龙の住处

地下12阶

勇者の殿堂

地下13阶

昂翼天使圣窟

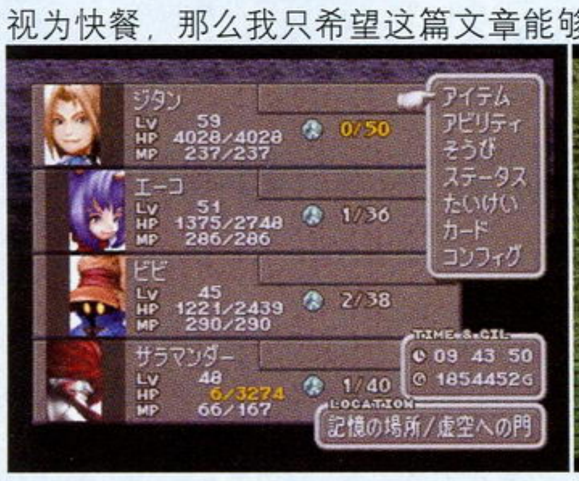
海杂志&3DM-SMI

文：曹纲
编：慕容非

游戏的超级玩法

1、前言

会来写这么一篇文章，倒不是自认为有什么深刻见解，只是希望能看到更多玩游戏也同样认真的人。这几年在网络上游荡，经常会为某个游戏去查看数十个甚至更多的相关网站，然而令我遗憾的是，国内非常少见详细而深入的站点，重复和抄袭屡见不鲜，像我的一位好友就说他玩某个游戏时曾经专门去搜索攻略，结果是有不少网站有，可全部是同一个版本……而在近邻日本，我们却可以轻易找到众多的专题站点，仅以95年发售的《浪漫传说3》为例，就可以搜索到上百个站点，其中不乏“‘浪漫3’中的物品”、“‘浪漫3’中的怪兽”等专业级站点，其完善程度不言而喻。再如一些杂志附送的光盘中，也会经常看到《马里奥》、《俄罗斯》等我们熟悉的游戏别人是怎样玩的。其他如《DQ Ⅶ》的LV1通关、《火炎纹章776》的SSS级评价，虽然有人称之为变态，但我要说我们缺少的正是这样的投入！也许目前的游戏已经被视为快餐，那么我只希望这篇文章能够得到一些同好的共鸣！



Time Attack

石中剑 II

《FF IX》中的这把最强剑相信大家都很熟悉了，在我看来，这是SQUARE对于这些玩家的鼓励！事实上这些尝试都是属于极限挑战的范畴，例如最强数据、最短时间、最低级别、最少人数甚至最少胜利回数，像《浪漫3》就有人胜利回数35次便通关的，《机战α》也有零改造不用精神通关的。然而对于游戏的研究并不局限于极限挑战这一点，其他如战术配置、计算公式推导、秘技探讨、特殊情况与解释、收集、剧情的整理翻译等等都是其中的一种表现方式。有人会说身在中国的我们在这些方面就先天资料不足，信息不灵，可是关键却并不在此……

在我看来对一个游戏的认识有以下几个阶段：

1. 掌握基本操作。

2. 熟悉流程，知道各项数据的定性作用。

3. 掌握各种隐藏情况，了解各项数据的定量作用。

4. 根据自己的综合了解来找出自己的最佳对策。

作为日本玩家方面，能够领先的只是第1项以及2、3的部分，而这些我们还是比较容易找到资料或者自己总结的。至于最重要的3、4则完全是看个人的能力了，所谓深入也正是这种地方。所以也无须妄自菲薄，只要你去努力了，自然会有收获！下面我会结合自己的经验来谈些基本方法，以作抛砖引玉之用。

2、战术配置

会主动考虑战术配置可以说是普通玩家进化的一个特征，这时候的战斗不再是猛打猛冲，或者狂练级后轻松过关，而是针对敌人的特点、弱点来制订相应的战术，对手上资源进行最合理的配置。这一方面需要对游戏的深入了解，而更多的则是个人的思考与特色！《FFT》中以算术士为中心的全体攻击策略就是一个典型例子，再如《FF Ⅶ》中鼎鼎大名的两个巨兽，想来大家为了对付它们动了一番脑筋吧，这里我简要说一下我自己的打法。

百万HP的家伙！　　苦肉计^^　　号称全员必杀的招数　　少装点魔石就看出来不是必杀了

翡翠巨兽：海底的这个大块头有100万的HP以及经常出现的全体9999攻击，但是后者并不是像某些人所说的是全体必杀攻击，去弄个什么指环就可以防止了，事实上这个攻击的伤害值是1111×装备魔石个数，而我们这时候一般都是装满了的，所以才被看成必杀效果。注意到Demi魔法对它有效，因此设计了Demi+HP吸收+MP吸收+W MAGIC+MIME（模仿）这种战术，战斗时先用巴哈姆特召唤干掉四个宝石眼，然后用Demi魔法后不断模仿，最后用limit技轻松结束战斗。

红宝石巨兽：沙漠的这个虽然HP只有80万，可是难对付得多，主要是几乎什么攻击都难以奏效，擅长状态攻击，同时会使得我方只有一人战斗。不过针对后者，我们可以战斗前先使得两个同伴战斗不能；针对状态攻击用缎带来预防；然后利用红宝石巨兽自己也容易陷入各种异常状态这一点，采取冥王Hades+圆桌骑士双重召唤的战斗方式，同时利用圆桌骑士与HP 吸收相连来保证自身的安全，最后不断模仿即可击败对手，拿到那傻傻的黄金鸟。

在对付翡翠巨兽的时候，我们使用了多重魔法组合的方法，也就是说我们在同一人身上将Demi分别HP吸收、MP吸收相连（当然需要两块Demi魔石，不过可以轻易买到的），这样使用Demi

魔法时就会同时附加HP、MP吸收的效果，甚至如果我们再将Demi与Added Cut相连，那么每次攻击就会是8×9999，HP、MP吸收再附加8次物理攻击……

从这个例子我们可以看到一些典型做法：了解敌人的攻击特色和弱点，而在我方的装备和战斗方式上做相应的安排，那么即使是看起来强弱悬殊的战斗也会使得胜利不再遥远！

3、计算公式推导

这是游戏研究的一个重要环节，同时也是很多其他研究的基础，例如战棋类的命中与伤害公式的计算直接影响到战术配置、人员选择等等。虽然现在有些游戏厂商也会公布些官方的计算公式，但是并不算多，更多的情况是要自己去总结、推导。就拿皇2的伤害公式来说吧，我就见识过某个站点上的推导结果，涉及因素近20个……

还是让我们来看一次具体的推导过程，以便对做法有些了解。这次的对象是《SRW3》，也就是《第三次超级机器人大战》，几周前重玩时顺便推导了它的命中计算公式。至于说玩了《α外传》之后还会去玩“第三次”，那是因为在我看来除了操作和画面外“《机战》系列”还是“第三次”最好！对了，我说的是超任上的“第三次”，而不是PS的那个移植版。不多说了，还是来看具体公式吧！

第三次命中率公式（非官方版本）

命中率＝｛（我方命中＋我方直感＋我方武器命中）－（敌方直感＋敌方操纵＋敌方反应）｝×敌方机体参数×敌方地形效果

当然，现在我们关心的是推导过程与方法，而不是具体结果。推导的第一步是确定有影响的因素，直感、武器命中、驾驶员的命中会影响命中率是显然的，至于我方是否有其他数据参与计算可以使得数据部分变动以观察后果。比如我方的操纵是否影响命中呢？我们可以想办法来只改变操纵，结果命中率不变，当然就表明与命中计算无关。同样的方法我们可以确定敌方参与计算的因素。当时的结论是：命中率与大括号中的6个数据有关。

下一步就是推算它们是如何组合成公式的。在我最初验证时，发现使用集中（直感+50）之后命中回避都会增加50，这说明什么呢？说明直感的系数是1；同样将命中100的武器换成命中130的武器，发现命中也是+30，说明武器命中系数仍然是1。类似的，我们可以验证其他的因素对结果的影响，当时我所得到的公式就是上面大括号里面的那些。用这个公式去游戏中验证几次，还真对！

当我以为工作已经结束了的时候，一次例行的验算，第27话让クワトロ去攻击驾驶着THE・O的西罗克，却发现公式不对，而且有较大偏差！奇怪，我再次使用了集中，回避是+50，可是命中居然是+60！换武器，命中+130的变成命中率+36了（参见下图），这么说系数应该是1.2？那么敌方数据的系数呢？测试一下，也是1.2……对了，用集中回避+50说明对方攻击我方时系数仍然是1，也就是说和机体有关！既然这样按照机战系列的惯例应该有S、M、L等类型之分，逐个尝试，的确ブルーガー（会修理和补给的那艘小飞船）为S型，系数为0.8；泰坦3为L型，系数为1.2；高达为M型，系数为1。同时也对敌方进行测试，嗯，母舰是L型，一般兵为M型，看来乘上个机体参数公式就对了^^。

使用命中100的光线枪攻击时的命中率

使用集中后光枪攻击时的命中率

换用命中130的光刀攻击时的命中率

顺便看一下四天王的参数吧，走之前我想。可是调记录一试，居然是0.8？！四天王是S型的？打死我也不信！看来还是什么地方出错了……调另外一话的记录再测试，奇怪，系数又变成1了。什么地方变了呢？啊，对了，地形！地形效果已经说了对命中和防御有影响的。开了架高达站到旁边一算，嘿，我方的系数也变成0.8了，果然没错，就是它惹的祸！不过是四天王居然也是M型仍然令人感到不平，怒MAX中……就这样，公式就算是定型了，一直到通关也没有发现例外。

再来举个例子，我们来研究一下《火炎纹章 圣战之系谱》中的命中率公式。可以说是相当简单的了，因为“《纹章》系列”的公式向来是简洁明了，伤害就等于“攻击－防御”等等。先来看看人物数据中的命中回避是如何计算的：如图，将命中90、重量1的轻剑换成命中100、重量3的勇者剑，则命中上升10、回避下降4，说明武器命中的系数是1、重量的系数是-2；类似的，去掉SKILL+5的技巧指环，发现命中-10，说明SKL的系数是2；加上个速度指环，则发现回避+10，说明SPD的系数是2；接着可继续测试其他数据的影响，很快，我们就能够得到公式如下：

命中＝SKL × 2+武器命中

回避＝SPD × 2+LUK－武器重量 × 2

装备轻剑时的数据

装备勇者剑时的数据

数据完美的皇帝，除了幸运……

5星的指挥，我方两代主角之和~

接下来就应该考虑实际的命中率了，表面上很单纯，我方命中率＝我方命中－敌方回避，可是还有很多影响因素的，我特意找了个同时拥有几种要素的皇帝来测试^^。看起来皇帝的回避很低，可34的回避我让拉可秀装备轻剑后命中160砍他却只有56的命中率……本来应该是160-34＝126的命中率的，硬给我吃掉了70！至于原因嘛，城头+30，5星+40！指挥星数的影响可利用我方主角的数据来准确得出，不过有人会问，不是还有个魅力特技吗？抱歉，魅力当然是对周围同伴而不是对自己的^^，比如让迪尔姆多站在附近马上命中回避+10；不过魅力不对自己是有道理，那么指挥为什么对自己有效呢？自己指挥自己冲锋？想像中……

同样办法，再将赛瑞斯移到附近，结果命中回避再+30！说明除去3星指挥+20之外，恋人关系是+10的！至于说有效范围，移动一下就发现了，都是3格。有人会问兄妹或者姐弟关系，不过一试就知道对命中回避无影响的。

身边无其他人时的命中回避值

有迪尔姆多在附近时的命中回避率

再加赛瑞斯在旁边时的命中回避值

3星＋恋人^^

装备了圣风的亚瑟

亚瑟攻击阿尔维斯时的命中率

哦，对了，还少个影响因素，让亚瑟拿着圣风去试试，一看倒好，154的命中只有30的命中率……与拉可秀的第一个56的命中率比较一下就看出来了，火克风，命中回避是+20。好了，现在大家应该明白了拿神剑去砍天枪命中却那么低的原因了吧！

基本做法就是如此了，不过这算是比较简单的，大家有兴趣也可以自己去尝试别的游戏呀！也不光是命中和伤害的计算，还有如各种特技的发动概率等等，值得钻研的东西多着呢！

4、秘技与探讨

秘技就不说了，而所谓对秘技的探讨，也就是说不再局限于秘技那繁难的发生条件，而是着眼于其实现的原理和条件的必要性，例如太阁中赚钱的那个秘技，很显然是由于处理负数出错而变为最大的后果，类似的还有“圣战之系谱”中那催眠剑的100%发动率等等。再如一些游戏中先使用催眠之类的，然后即死魔法会100%成功，其背后的原因则是因为异常状态下回避率为0。我们还是来举个实际例子吧：

强化后的七星剣

正常的七星剣

《浪漫传说3》中，圣王遗物之一的七星剑在使用特殊技スターバースト之后会强化，威力为全部武器中最强的60！但事实上我们可以得到这强化后的七星剑，同时保留原来的，如下图所示：出现了一把名为LV七星剑的武器。其具体做法如下：

1. 七星剣的特殊技スターバースト还未悟出。

2. 将七星剑装备在队伍中非主角的一人身上，注意要放在武器栏第2格，并且第1格空着。

3. 使用虎穴阵，司令官模式。

4. 去找较强的怪物悟出特殊技スターバースト后退却或者打倒敌人。

拿到七星剑可不要马上悟技呀！

要用司令官模式

《浪漫3》中最让人激动的灵光一闪^^

就是这个技！马上逃吧

完成以上四条后再检查装备，你就会看到期待以久的结果，不过提醒一下，最好不要同时悟一起拿到的圣王之枪的特殊技，否则刚悟出了スターバースト，旁边马上来个胜利之诗，撤退不能……我上次就是吃了这个的亏，付出惨痛代价后才干掉这条可恶的玄龙！至于好不容易得到的LV七星剑，可千万不要在战斗中使用它的特殊技スターストヌリーム，否则你就拥有两个普通的七星剑了……只是可惜了这个威力强大的全体攻击技。

即使你并不知道这个秘技，那么看到之后也并不是验证能够得到就结束了的。首先可以考虑有没有类似情况成立呢？这样我们就马上知道仕达み杖也可以用同样的办法来得到对应的小剑；同时由于仕达み杖有两个特技：居合拔き和拔刀ッバ返し，因此我们可以得到两把小剑。其次可以考虑这个秘技产生的原因，这应该在于武器改变时默认替换原武器，但是用司令官模式攻击时默认是使用第一格武器攻击的，所以就变成了无中生有^^，因此第2条实际上改成放在第3、第4格都可以，只是要求第一格空着，当然为了满足3、4条，之前的其他栏位也得是空的。

我们还可以继续考虑其他条件是不是必要，比如是不是一定要用虎穴阵呢？答案几乎可以说是一定的，原因是你用其他阵型时都是用第一格武器攻击的，如果第一格为空的则用拳头攻击，这样根本就不会悟得特殊技スターバースト！当然就更不用谈其他的了；而虎穴阵是强制使用武器攻击的，代价是无法在这个阵型用威力攻击……嗯，银之手可以使用二刀流，那么不是就会用武器攻击了吗？的确如此，战斗的时候画面是先砍一剑再用拳头，但悟技却只会悟体术，我连龙神烈火拳都悟出了，七星剑还是没动静……不过了解虎穴阵在这个秘技中的作用，我们也可以去找到另外一种：使用玄武阵的阵型技外缚阵，同样是强制使用武器攻击，结果也会得到LV七星剑！

记得要用外缚阵哦！

清脆动听的声音^^

等候多时了~

放在第三格也可以的

但是还有些奇怪的地方，虽然我尝试了好几遍都可以得到，可是有好友说他用外缚阵老是悟出了也拿不到LV七星剑！？有问题……再度调记录测试，居然我也拿不到了……记录还是那个记录呀！再试，还不行……心灰意冷中，灯泡又一次亮了，随手打开装备画面看看（就是上面的第四张截图），倒，又得到了！RESET，再尝试，结果第一次就拿到了；再RESET，没拿到；继续RESET……发现用外缚阵不是一定能拿到的，经过大量的测试，能得到的概率大约是50%，但是有可能是10次中前5次全部拿不到，后5次全部拿到……这个BT游戏！！（我特意留了还没有悟技和悟技并且拿到的两个随时记录，有兴趣的来帮助测试吧！不过这句好像是网络版专用的）

再来举一个简单例子：《恶魔城 月下夜想曲》中，大家都知道连撞爷爷24下可以拿到好东西，可是操作并不太简单。有没有替代的方法呢？跟循这个思路我们会发现高跳后变蝙蝠，飞上点变回来接着高跳也算的，这样就简单多了。跟着我们还可以考虑变雾可不可以呢？可以的话哪个更方便呢？总之只要多思考，自然会有更多乐趣的。

5、特殊情况与解释

有时候我们会在游戏中遇到某些特殊情况，有些看起来非常奇特，比如下面这组名为“拉可秀的死斗”的图片：

居然命中……

暗黑龙

糟了，被打中了！

竟然还没有倒下？？

还能攻击？

分身！

这组图片显示的是可能出现的一种战斗过程，当然，为了更直接地说明本质，我做了某些改动，比如攻击力等等，但是这并不是关键，结果也不是由于改动造成的。图中显示的奇怪现象主要有两个：0%命中和HP0还继续战斗！与我们的常规认识相抵触的事情居然发生了……

有人会怀疑是对图片进行了加工，这个我可以保证没有，其实在得出这个结论之前你应该仔细观察这次战斗所提供的其他信息。比如战斗背景是平原，说明是在第十章发生的战斗，而这时候的尤利乌斯与终章的最大不同在于没有见切；拉可秀手持的是勇者剑，而尤利乌斯的HP少了2格，因此在第一幅图之前应该还有一剑；0%会命中说明有特殊情况是强制命中的等等。好了，我也作了不少提示，现在是不是清楚背后的原因了呢？

太阳剑发动

边砍边回复

这两张加到上面那组图片之前才是完整的过程，现在是不是明白了呢？这里实际上利用了太阳剑的三个特点，再加上特意的数据而造成的结果。太阳剑会吸收HP这是大家都知道的，就像这两张图片显示的那样，可是还有其他鲜为人知的性质：

太阳剑发动时强制命中。

太阳剑＋勇者剑的效果是两次太阳剑，虽然第二次没有显示。

上述第二次同样会强制命中并吸收HP，但是吸收HP的效果并不在画面上显示出来！

这组图片就是利用了这些，事实上第二剑之后拉可秀的HP是38，在战斗结束之后可以看到拉可秀的HP还有1，所谓的HP0还在战斗实际上是不显示的HP1。遇上类似这种情况，也不要被表面情况迷惑住了，而应该进而探寻其实质，找到谜底时自己对这个游戏的认识也就更深入了。

6、极限挑战

会把极限挑战放在这么后来说，是因为我觉得极限挑战是一种综合检验，只有多次通关，对各种情况可以说了如指掌才有可能进行。在极限挑战的诸多内容中，最强数据算是相对比较简单的了，一般来说需要注意的只是找出最方便的练级场所，有些还要注意成长与上限的影响，剩下的大概就是耐心了。其他如最低级别、最短时间等就要难得多了，对游戏的认识达到前言中所说的第四阶段才行，只有这样才能对手上受到限制的资源做最大程度的利用。例如《FF V》平均LV2通关就充分利用了道具攻击；《FF VI》平均LV9三人通关则须对青魔法有彻底的掌握；“776”的SSS评价更是绞尽脑汁的结果。又如《FF IX》的12小时限制使得既要几乎不遇敌战斗，又要能够尽快解决各地的BOSS，实际在旁边计算筹划的时间远超过游戏+RESET的时间……

此外，很多时候受到的限制并不止表面的这些。例如挑战最短时间就几乎不能去进行分支剧情，所有在分支剧情中得到的武器、物品、魔法之类的就等于没有；“浪漫3”的最少胜利回数还限制了悟得和极意的技的数量等等。还是来举个实际例子吧，我的一位好友focus所尝试的《机战α》的零改造不用精神通关，不用精神就会使得某些会逃走的敌人无法击倒，从而导致很多强化芯片得不到，甚至有些强力人员和机体无法加入；同时气力的上升也成为大问题，只能依靠杀敌来加，使得必杀技很难使用。

有人因此会对《机战》能够零改造不用精神通关无法理解，其实一来是《机战α》的难度过低，就我个人感受而言，零改造大概才相当于其他战棋游戏的正常难度；二来虽然作了这些限制，练级仍然是可以的，利用地图武器或者修理、补给来达到LV99也是可能的；三来可以用芯片来对无法改造稍作弥补；四来有不断练格斗、射击的手段，不过在进行这次通关时并没有使用。一般情形就不说了，对于最后一战对方的强力攻击，我们也有相应的对策：对付亚空间的ラオデキヤ，可利用前面到手的夏亚专用渣古，因为已经9段改造了，限界高达450！装上4个芯片，配个LV99的高达系人物上去，就算是BOSS，命中也只会是0……就这样，先用这台渣古消耗光ラオデキヤ的残弹和EN，然后就上去围攻；即使他EN回复也不怕，因为消耗更快^^。顺利干掉他之后，等最终BOSS出现，用リュウセイ去说得教官，凭这台“分身+HP大回复+EN大回复”的变态机体，应该可以轻易干掉最后几个的。

红色渣古

教官简直就是救星呀！

如果不限制精神，那么根本就不用如此麻烦，即使用未改造的5200的龙王破山剑·逆鳞断，也照样可以一下干掉任何对手！看看下面几张截图，顺便说一下，在这个记录里面，我自己的级别是68，格斗是270左右。虽然因此而不太喜欢《机战α》，不过在亚空间决战时的几首曲子还是非常不错的哦！

龙虎王的最强武器

战斗画面，有我的名字呢

再调整一下应该可以到十万吧！

话说回来，我自己对于极限挑战的做法却并不热衷，原因是我追求的是平衡，既不希望敌人太弱，砍起来如切草；也不希望作太多限制以致失去应有的

乐趣。不过整个庞大的玩家群中都没什么人去尝试却并不是个好现象，是因为日本人比我们傻吗？

7、其他

收集是现在游戏的一个重要因素和卖点，如《机战》中的机器人大图鉴、"《传说》系列"的物品图鉴，《恶魔城》中的怪兽图鉴等等，像《口袋妖怪》更是以之成名。不过更多的时候我们是追求拿到最全的物品、特技、魔法等，虽然各种分支和选择经常和我们作对^^。一般来说，想要收集完全就要对得到的手法一清二楚，是捡，是偷，是抢，是变还是说得？先得整理出完整的资料，进行细致的分析之后才能进行，有时候这个目标的达成所用的时间是超乎我们想象的。

皇家骑士团 2 中最后入手的魔法

变身后的迪芙

皇家骑士团 2 的隐藏结局

来看个例子吧，上图显示的是《皇家骑士团 2》（奥伽策略）中最晚到手的一个魔法，同时也算是最困难的了。有人会说，暗黑系召唤魔法ダークロア不是在バンハムーバの神殿打倒大地之シェリー就可以得到吗？没错，可是这样的代价是シェリー死亡，从而导致无法得到空间（テレポート）魔法以及大地系的禁咒地震（アースクエイク）！要想收集全部 56 种魔法，就要走 C 或者N路，收齐四巫女，得到超级魔女デネブ的加入从而获得炎系的即死魔法ストライクノヴァ，再到死者宫殿收全 8 个龙语魔法以及暗黑、神圣系的禁咒。到今年年初我还只是知道以上这些，直到后来收到朋友的来信才了解最后这个暗黑系召唤的得到方法。

说起来也够困难，相信不少玩过的都知道死者宫殿第三次到100层的时候战利品是死者之指轮，可是这战的小兵不是固定的！其中就有可能出现如图所示，带有ダークロア的幽灵，甚至会同时出现两个，我们所要做的当然是赶紧说得！不过，先不提300层的死者之宫殿，如果玩的是卡带，无法中途记录的话……简直是不敢想象到达最后一层时的感觉。而我自己则为了收集全魔法，从 95 年到现在，花了 6 年的时间才完成……

收集也不限于以上方面，同样为了追求完美的还有如《皇2》的隐藏结局、《心跳》的 15 种告白、《恶魔城》的 200.6 %地图等等，算是大家最常见的研究方式了。一般来说收集难度不是太大，需要的是充实的资料和足够的耐心，只是资料的充实在国内来说实在没几个地方可以称得上的……

至于剧情的整理、翻译与汉化意义很明确，也不必多加解释了，只是需要一定的专业知识，当然，还要热情和兴趣。游戏的研究实际上也不仅仅是我列举的这几类，其他如对战类将技巧与心理升华到理论，即时战略类对时间和战力的精确把握等等，都值得仔细琢磨。正如我所信奉的那句话："游戏是用来玩的！"，能从中得到乐趣就行，至于具体怎么玩就看各人自己的了。不再多说了，只要大家看完后在平时玩游戏时多动点脑筋，我的目的也就算达到了^O^。

文：SOUL

《超级机器人大战α外传》的另类玩法

其实以下的玩法中，也不单单就适合于本作，其他的相关《机战》游戏也同样可以用以下的另类玩法来进行游戏。

《超级机器人大战α外传》（《α外传》）一般来说，是可以以"易"、"普"、"难"3 种难度各玩一次，其实只要你用心发掘，把《α外传》玩个十来遍也不是问题。以下就是几种比较有趣的玩法，仅供参考。

保持熟练度为 0

有趣度：★★　　可实现度：★★

就保持着熟练度为 0 来进行游戏怎么样？虽然熟练度低时，每次过关会有一定资金和强化部件方面的直接补给，不过这样本来应该到的更多的资金和部件就拿不到了。可以也会特别难，还要算上得不到真·盖塔的痛苦。

"成年人"玩法

有趣度：★★★　　可实现度：★

根据原作的设计，很多角色的年龄设计都是在18岁以下的，如果全部选用18岁以上的成年人角色出战怎么样？没有了那些少年或是儿童，各位"叔叔"们能搞得定吗？

无改造玩法

有趣度：★★★　　可实现度：★★

其实已经有一些玩家采用过这样的究极玩法玩过本作的机战。众所周知，本作的机战中改造的效果其实不如前几作一样显著，所以不进行改造就进行游戏的难度的提高就有一定的限度。当然，有时给自己放宽一下限制，如只能改造 EN 和限界、不能改造武器等玩法等。

只使用富野系的高达

有趣度：★

可实现度：★★★

这种玩法适合于那些认为除富野由悠季以外的作品就不算是高达作品的人。如不使用《W》、《X》及《0083》这些作品中的高达机体或角色。

只使用高达系机体或角色

有趣度：★★　　可实现度：★★

只使用高达系的角色出场战斗，除了由于剧情安排的以外，就全部使用高达系角色。这样的玩法可以说可行性较高，相信也很有挑战性，一定能让你感觉到《α外传》的另一种乐趣。

不使用精神指令

有趣度：★★　　可实现度：★★

绝不使用精神，和不改造机体的玩法相较起来，可以说各有其难度所在，同样也能带给玩家不同的感觉。

一次也不跳过战斗画面

有趣度：★　　可实现度：★

《α外传》很体贴玩家的一点就是可以跳过不看战斗画面。那么这种玩法就是不跳过每一次战斗画面，全篇都是打开着战斗画面进行游戏。

……这种玩法准备是给那些认为这样就可以让游戏比较像以前的《机战》的人的；也是为了深刻体会游戏开发者的辛苦……

还有一些人也是不跳过每一次战斗画面进行游戏的，实在可敬可佩，原因……就让我们来问一下本人吧。

——"请问您为什么坚持着看每一次战斗画面，而不愿跳过呢？"

——"什么？战斗画面可以跳过吗？？"

倒……–__–!!

文：慕容非

游戏音乐

曾经收到许多读者来信索取音乐铃声，但未能一一回复，心里一直很抱歉。这次总算有机会了结心愿了，呵呵！

首先大家应该了解简谱吧？（没听过？……汗）

那么我们就看看简谱到电脑程序语言的对照表：

音符	Do	Re	Mi	Fa	So	La	Si	休止符
字母	C	D	E	F	G	A	B	R
数字键	1	2	3	4	5	6	7	0

上表是一个8度内的简谱音符，像这种在数字上下都没有黑点的标准音域，在音乐中出现得最多，如果是更高的音，那么就在数字上方加点，低音在下方加点……

每个音符有自己的音长，表现在手机上就是一系列的数字：

节拍	1/16	1/8	3/16	1/4	3/8	1/2	3/4	1
字母	1	2	3	4	5	6	7	8

（其实和一般的编程语言中的音乐语句很相似）

另外一个升降半音的问题，在电脑上通常是以小写字母来表示，小写字母比相应的大写字母表示的音高低半音。根据不同的手机，有不同的实现方法。

举个例子来说，就好像我现在使用的铃声《梁祝》：

第一节放在手机上就是：E6 F5 A2

其中E表示音高3，6代表1/2拍的长度。

整首歌的手机谱如下：

E6 G5 A2 C5 D2 A2 C2 G4 G5 C2 A2 G2 E2 G2 D8
D5 E2 B4 A4 G5 A2 C4 D4 E4 C4 A2 G2 A2 C2 G8
E5 G2 B4 D4 A2 C2 G6 R4 E2 G4 E2 G2 A2 B2 D2
A7 G2 A2 C5 D2 G4 E4 D4 E2 D2 C4 A2 G2 E6 C6
A3 C1 A2 G2 E2 G2 A2 C2 A8

好了，预备知识就这样吧！接下来我将对几种主流机型的输入特点做一下解释，并分别提供一些游戏音乐实例。

Motorola（V3688x，L2000i）

傻瓜操作步骤：

1. 进入菜单后选择“话机设定”后再选“编辑音乐铃声”。

2. 一个个音符顺序输入，但两个音之间要按右箭头分开，例如E6G5，在输入E6后要按箭头后再输入G5。

3. 最后选择“储存音乐”保存作品。

音符	字母	数字键
Do	C	按2一次
Re	D	按2两次
Me	E	按2三次
Fe	F	按3一次
So	G	按3两次
La	A	按3三次
Te	B	按4一次
休止符	R	按7一次
升8度	+	按0一次
降8度	–	按0两次
半音	#	按0三次
节拍	字母	数字键
1/16	1	按1一次
1/8	2	按2四次
3/16	3	按3四次
1/4	4	按4两次
1/2	6	按6一次
1	8	按8一次

Motorola（V8088 & P7689）

1.“话机设定”→“铃声编辑”。

2. 比较方便的是，新机型在高低音上比较直观，上中下三行分别代表一个8度音域，一般把中央一行作为标准音高区，低8度（下面有一点）的就用手机的滚轮或音量键调到下面就可以。高8度也是同样。

3. 数字键“9”用来把音符降半音，也就是变成小写字母。

4. 最多可以输入35个音符。

5.“话机设定”→“设定铃音”→“音乐音”。

音符	字母	数字键
Do	C	1
Re	D	2
Me	E	3
Fa	F	4
So	G	5
La	A	6
Te	B	7
休止符	R	0

【上】A#2 A2 G2【中】G2 R1 F6【上】A2【中】G2 F2 D#2 G2 F2 D#6 D2 R1 F4 R2 D2 B2 C2 D2 D#2 C2 D6 D#2 R1 F2 F2 G2【上】A6【中】G2 R1 F2 F2 G2【上】A2 A#2 A2【中】G2 R1 F6【上】A2【中】G2 F6 D#2 R1 G2 F2 D#6 D2 R1 F4 R2 D2 B2 C2 D2 D#2 C2 D6 D#2 R1 F2 F2 G2【上】A2【中】F2 G2 G#2【上】A5

听出来是什么？泡泡龙……

Nokia（3210，3310，8250）

1.“铃声设定”→“铃声编辑器”。

2. 有括号的音输入时需要按住相应的数字键直到发出声音。

3. 最后可以调整铃声的节奏。

素敌だね

(4) 8 (5) (6) 0 (1) *0 (5) **099 (6) 0 (5) (4) (2) (4) (4) (5) (6) 0 (1) *0 (5) **0 (4) (3) (2) 099 (4) (5) (6) 0 (1) * (5) **099 (6) 0 (5) (4) (2) (4) (4) (5) (6) 0 (1) *0 (3) *0 (1) 0 (2)

音符	字母	数字键
Do	C	1
Re	D	2
Me	E	3
Fe	F	4
So	G	5
La	A	6
Te	B	7
休止符	–	0
半音	–	#
升8度	–	*
降8度	–	**
加快拍子	–	8
减慢拍子	–	9

SIEMENS（C25，3508i，3518i）

1.“提示音调”→“自行编辑曲调”。

2. 音长的输入比较有创意(^_^)，需要用按键时间来控制音长，一按就放手就是1/16，随后一点点往上加，感觉好像在“演奏”一样。

3. 最后要选择存储。

音符/动作	显示字母/形式	按键	
		3508i/3518i	c25/c2588
休止符	P	0	0
升8度		*	#
降8度		***	###
半音		#	*

SIEMENS（S25，S2588，3568i）

由于手机上是以五线谱表示的，所以很直观。升降8度是用音量键来进行的，休止符用“*”输入，调整音长用数字键8和0来进行。

女神侧身像

*2 (~1/8), 1 (~1/16), **6 (~1/16) #, *1 (~1/4), 0 (~1/8), 2 (~1/8), 2 (~1/8) #, 2 (~1/8), 1 (~1/8), **6 (~1/16) #, 5 (~1/16), 6 (~1/4) #, 0 (~1/8), 5 (~1/8), 0 (~1/16), 5 (~1/8) #, 0 (~1/16), 6 (~1/8) #, *1 (~1/16), **6 (~1/16) #, *1 (~1/2), 1 (~1/4), 0 (~1/8), 2 (~1/4) #, 2 (~1/8), 2 (~1/8), 2 (~1/8) #, 4 (~1/2), 6 (~1/4) #, 5 (~1/4) #, 5 (~1/2), 1 (~1/4), 0 (~1/8), 2 (~1/8), 2 (~1/8) #, 2 (~1/8), 1 (~1/8), **6 (~1/16) #, 5 (~1/16), 6 (~1/4) #, 0 (~1/8), 5 (~1/8), 0 (~1/16), 5 (~1/8) #, 0 (~1/16), 6 (~1/8) #, *1 (~1/16), **6 (~1/16) #, *1 (~1/2), 1 (~1/4), 0 (~1/8), 2 (~1/4) #, 2 (~1/8), 2 (~1/8), 2 (~1/8) #, 4 (~1/2), 6 (~1/4) #, 5 (~1/4) #, 5 (~1/2)

其他的索尼、松下、三星和阿尔卡特，还有爱立信就不一一介绍了，其实这些输入方法在说明书上都有很详细的介绍，这里集中说明一下是为了方便大家的输入。

最后以《FF X》尤娜的主题音乐做个总结吧！

Motorola

【下】F2 G2【中】A4 C4【下】G5【中】A4【下】G2 F2 D2 F2 F6 R4 G2【中】A4 C4【下】G4 F2 E2 D5 R4 F2 G2【中】A4 C4 E4 C4 D5 D4 C4 A#4 A4 C4 A4【下】E4 F6【中】R4 A#2 A#5 A4【下】G4 F4 G2【中】A2

Nokia

TEMPO = 112

4 8 5 6 9 1 * 5 9 * * 6 8 5 8 4 2 4 (4) 8 5 9 6 9 1 * 5 * * 4 8 3 (2) 9 9 4 8 8 5 6 9 1 * 5 9 * * 6 8 5 8 4 2 4 4 5 6 9 1 * 3 1 2 9 2 8 1 6 * * # 6 9 1 8 * 6 * * 3 (4) 8 8 6 9 # 6 9 9 # 6 8 5 4 5 8 6

SIEMENS

4 (~1/8), 5 (~1/8), 6 (~1/4), *1 (~1/4), **5 (~1/2), 6 (~1/4), 5 (~1/8), 4 (~1/8), 2 (~1/8), 4 (~1/8), 4 (~1/16), 0 (~1/32), 5 (~1/8), 6 (~1/4), *1 (~1/4), **5 (~1/4), 4 (~1/8), 3 (~1/8), 2 (~1/2), 0 (~1/4), 4 (~1/8), 5 (~1/8), 6 (~1/4), *1 (~1/4), **5 (~1/2), 6 (~1/4), 5 (~1/8), 4 (~1/8), 2 (~1/8), 4 (~1/8), 4 (~1/8), 5 (~1/8), 6 (~1/4), *1 (~1/4), 3 (~1/4), 1 (~1/4), 2 (~1/2), 2 (~1/4), 1 (~1/4), **6 (~1/4), 6 (~1/2), *1 (~1/4), **6 (~1/4), 3 (~1/4), 4 (~1/16), 0 (~1/32), 6 (~1/8), 6 (~1/2), 6 (~1/4), 5 (~1/4), 4 (~1/4), 5 (~1/8), 6 (~1/8)

版权所有&SDM-SMV
www.plumbook.cn

《机战A》合体技解析

文：chaos

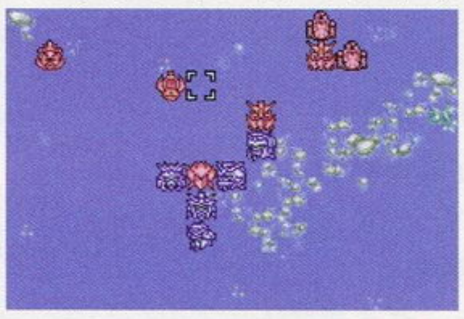
GBA	BANPRESTO	S・RPG	1人
	2001年9月21日发售		芯片记忆
卡带	–		

LIKY：《机战A》里面最令人热血沸腾的莫过于众多的合体技了，合体技不仅威力强大，而且画面表现极具震撼，相信很多玩家对此都有着极大兴趣。这次给大家带来网友chaos关于《机战A》的研究，不仅详细解析了游戏里面全部的合体技，还研究了许多游戏中加入的同伴以及机体，很有价值的哦！《机战A》的玩家不容错过呀！

合体技发动条件

1. 发动合体技的几台机体全部达到其合体技发动所需的条件，包括气力、EN、等级。

2. 发动合体技的几台机体都要站在以其中某一台机体为中心的周围8格范围内。(LIKY: 并不需要所有机体都在8格之内，只要两两之间在各自8格内就行了。例如，5个G高达排成如图所示位置也能发动合体技。)



3. 敌方机体在合体技的射程之内。

4. 发动合体技的几台机体要在同一高度(即同在宇宙、地上或者空中等)。

还有一个特殊的条件是：驾驶发动合体技的几台机体的驾驶员都要在剧情内互相认识，有一定的信赖度（那些不能更换驾驶员的机体就不必说了），而且其信赖度越高的合体技越多。例如グレンダイザー（驾驶员为デューク，不能更换）和グレートマジンガー这两台机体。如果グレートマジンガー由マリア驾驶的话，合体技就有“Dマジンガーパンチ”和“Dライトニングバスター”；如果グレートマジンガー由キリカ驾驶的话，合体技就只有“Dライトニングバスター”；如果グレートマジンガー由ボス驾驶的话，合体技就一种也没有。因为デューク和マリア的信赖度很高，和キリカ的信赖度只是一般，和ボス的信赖度很低。信赖度会随着战斗中的合作而提升，至于这类合体技会不会在信赖度提升之后增加就暂时还不清楚。

合体技公式

1. 基础武器射程=合体技射程（ミネルバX的ブレストファイヤー例外）：按照公式可以知道，只要敌方机体在发动合体技的几台机体其中的某一台的射程之内，不管其他机体有没有达到规定射程都可以强制性地使用合体技。例如D小队的“Dフォーメーションアタック”，其射程是3，而敌方机体站在1号机3格之内，在2号和3号机的3格之外。这时就可以使用1号机发动合体技，而

ドラグナー系

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1型（キャバリアー0型）	75mmハンドレールガン	1.6	–	20	10	1～3
	ドラグナー2型	88mmハンドレールガン					
	ドラグナー3型	50mmハンドレールガン					

最早也是最实用的合体技之一。消耗能量低、需要等级低、无气力限制、倍率又比一般的合体技高一点，确实不错。注意以上3台机体换成L型的时候，以上所有数值不变。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
Dフォーメーションアタック	ドラグナー1型カスタム	光子バズーカ炮	1.6	–	30	10	1～3
	ドラグナー2型カスタム	光子バズーカ炮					
	ドラグナー3型カスタム	光子バズーカ炮					

D小队最后一次强化加入了光子バズーカ炮（攻击力2100），相应的这个合体技的基础武器也就变成了光子バズーカ炮。攻击力大大增强，但是却出现了一个弱点，就是不能对海中的目标攻击。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型（キャバリアー0型）	75mmハンドレールガン	1.8	110	30	15	1
	ドラグナー2型	88mmハンドレールガン					
	ドラグナー2型	50mmハンドレールガン					

倍率升高，所需等级也升高。平时对杂兵就用Dフォーメーションアタック，对BOSS就要使用这个了。要注意以上3台机体换成L型的时候，此合体技才可以对空。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
恐怖のトリプルアタック	ドラグナー1型カスタム	レーザーソード	1.8	110	30	15	1
	ドラグナー2型カスタム	640mmレールキャノン					
	ドラグナー3型	カスタム光子バズーカ炮					

强化以后确实大不一样了。基础武器都变了，使得攻击力升高，当然也就比强化前更加实用啦。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ツインレーザーソード	ドラグナー1型カスタム	レーザーソード	1.6	–	10	–	1
	ファルゲン	レーザーソード					

出现在较后期的合体技，倍率不算高，但是两名驾驶员能力都非常高，且基础武器攻击力也不低，加上マイヨ又有“魂”，确实是非常好用。

盖塔系

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ツイントマホーク	ゲッタードラゴン	ダブルトマホーク	1.6	–	10	10	1
	ゲッター1	ゲッタートマホーク					
	ゲッターQ	ゲッタートマホーク					

以上三台机体任意两台组合都有此合体技。由于龙马驾驶的ゲッター系机体一般较少用于攻击敌方杂兵，而ゲッターQ又是作为修理机体来使用，所以此合体技实用度很低。需要注意的是，中途加入的铁甲鬼可以换乘这几台机体，但是他只有和龙马驾驶的机体有这个合体技，和其他人驾驶的都没有，要注意。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ダブルゲッタービーム	ゲッタードラゴン	ゲッタービーム	1.6	–	40	15	1
	ゲッター1	ゲッタービーム					
	ゲッターQ	ゲッタービーム					

以上任意2台组合都可以使用。比较实用，基础武器攻击力高导致其攻击力也较高，是前期较实用的组合之一。

www.plumbooks.cn

2号和3号机却不能发动。再来强化一下，给1号机加装高性能雷达，那么1号机的合体技射程就变成4格，还是可以强制把其它两台机体拉过来使用合体技。

2. 基础武器攻击力×合体技倍率＝合体技攻击力：根据公式可以知道，要合体技的攻击力高，只要改造其基础武器就行。还是以D小队的“Dフォーメーションアタック”为例。其基础武器在21话之前为“XXmmハンドレールガン”(21话之后变为“光子バズーカ炮”)，合体技倍率为1.6。如果集中改造1号机的“75mmハンドレールガン”，那么1号机发动“Dフォーメーションアタック”的攻击力就会较高，而没有经过改造的2和3号机发动的话攻击力就较低。

全合体技研究：由于合体技的命中补正一般比较高，对应地形绝大部分都是A，所以这两部分的内容只对比较特别的作一下说明。(合作机体括号内的人名表示此机体一定要由这个驾驶员驾驶才会出现合体技，不能更换驾驶员的机体就没有特别说明。)

隐藏机体、驾驶员研究

一木金太和一木知惠(ケロット)：“ケロット”是整个游戏惟一一台同时拥有修理和补给机能的机体。驾驶员方面就比较差了，只有知惠的精神实用。注意此机体和说得东方不败互斥，论战力还是东方不败强大得多。

蝴蝶鬼（メカ蝴蝶鬼）：虽然是少数持有再动精神的驾驶员之一，但是和东方不败互斥，没理由选择这个吧！况且其机体能力也不高，根本发挥不了多少战斗力。

アレンビー(ノーベルガンダム)：和以上两组驾驶员互斥。为了东方不败的加入，绝对要选择加南高地的路线使其加入，所以蝴蝶鬼、金太和知惠就肯定要舍弃的了。而且アレンビー的格斗能力很强，机体也不弱，和G GUNDAM还有强力合体技。

キリカ：能力不高、加入时没有机体、精神不实用，再加上击落的话会得到V-UP UNIT(W)，这样就不用选择了啦，击落她吧。

ガイ(エステバリス・ガイ)：格斗能力较高，机体武器相对同系机体来说是最高的（空或OG模式）。等级较低的时候就有热血，和明人的合体技算是比较好用。如果选择宇宙路线就当然要他加入啦。

フォウ、ロザミア：两人只能选择其中一个加入。绝对要选择フォウ，就因为她的两种精神——再动和奇迹。

アイナ(アプサラス+高机动型ザク)：献身、激励、复活、祝福，集这么多实用的精神于一身的

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
トリプルゲッタービーム	ゲッタードラゴン（龙马）	ゲッタービーム	1.7	–	50	20	1
	ゲッター1	ゲッタービーム					
	ゲッターQ	ゲッタービーム					

3台ゲッター的合体技，倍率较大，相应其破坏力也更大。这一组合体技非常特别，因为只有当ゲッタードラゴン的驾驶员是龙马的时候才能使用，其余两台的驾驶员是谁也无所谓，所以这组合体技只能在得到真·ゲッター之前使用。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ストナーサンシャインスパーク	真·ゲッター1	ストナーサンシャイン	1.7	130	120	25	1
	ゲッタードラゴン	ゲッタービーム					

破坏力巨大，但是实用度一般。因为到可以使用这组合体技的时候，己方已经有太多强者了，没必要为了一个合体技浪费一个出场名额。

魔神系

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ダブルマジンガーパンチ	マジンガーZ	アイアンカッタ	1.6	–	20	10	1～3
	グレートマジンガー	ドリルプレッシャーパンチ					
	グレンダイザー	スクリュークラッシャーパンチ					
	ミネルバX	ロケットパンチ					
	量产型グレートマジンガー	ドリルプレッシャーパンチ					

是最实用的合体技之一，强烈推荐使用。因为其自由度很高，任意2台组合都会出现（当然也要考虑驾驶员的信赖度）。倍率高、消费EN少、气力无限制、射程1～3、需要等级低这些都是其优点，还有命中补正＋30。需要注意的是，对海的适应性是B。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
トリプルマジンガーパンチ	マジンガーZ（甲儿）	アイアンカッター	1.7	–	30	20	1～3
	グレートマジンガー（铁也）	ドリルプレッシャーパンチ					
	グレンダイザー	スクリュークラッシャーパンチ					

ダブルマジンガーパンチ的强化版，倍率增加的同时，EN和所需等级也相应增高。但是这并不是问题，绝对是这3台机体的主力武器。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ダブルバーニングF	マジンガーZ	アイアンカッタ	1.6	–	40	15	1
	グレートマジンガー	ブレストバーン					
	ミネルバX	ブレストファイヤー					
	量产型グレートマジンガー	ブレストバーン					

又是任意2台的组合都有的合体技。由于基础武器很强，所以这个合体技的破坏力也很高，是前期对敌方BOSS级角色非常实用的合体技之一。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ダブルライトニングバスター	グレートマジンガー	サンダーブレーク	1.6	120	60	20	1～3
	量产型グレートマジンガー	サンダーブレーク					
	グレンダイザー	スペースサンダー					

还是任意2台组合都行。虽然攻击力很高，但是气力限制太高，消耗EN又多，还不能对海。惟一的优点就是有1～3的射程。

www.pumbook.com

驾驶员去哪里找？而且后期要ノリス这个强者加入的话还需要她。加入机体之一的アプサラス攻击力在前期来说是非常强的，属于GP-03那种偏向高攻击、低回避、高HP的类型，所以只能作为后援使用。虽然攻击力够高，但是也存在致命的弱点。攻击形式单一，消耗EN高，两种武器都是光线类，对海中的敌人就没办法了。而高机动型ザク运动性出众，可以15段改造，装备4个强化芯片。武器全是可以移动后攻击，最强的还有5格距离。就是略嫌攻击力不足和弹数较少。

ノリス（グフカスタム）：格斗、射击能力都非常高，精神很全面，而且其机体加入时已经得到几段改造了，绝对的强者。由于格斗和射击能力平均，推荐改乘GP-03D。グフカスタム属于初级机体，所有能力都不高，但是加入的时候已经经过5段改造，实力还是不错的，加上可以进行15段改造和装备4个强化芯片，发展潜力非常大。

早乙女ミユキ（ゲッター Q）：能力不高，但是精神有祝福和激励，加上ゲッター Q的修理能力和三台ゲッター的合体技，实用程度很高。

ミネルバX：加入时只有机体。基本能力比マジンガーZ稍弱，但是改造段数和强化芯片栏都比マジンガーZ多。如果花钱改造的话，最强武器不仅攻击力高，而且有移动后三格攻击的能力，非常厉害。

量产型グレートマジンガー：取得方法：30话结束后铁也的击坠数达30。这个机体是グレートマジンガー的简化版，失去了飞行能力和最强武器。基本能力一般，加入的时候已经经过5段改造，所有能力都变得比较高。和其他同系机体还保留有一般的合体技，只是Fダイナミックスペシャル、マジンガートルネード、トリプルマジンガーパンチ这三种不能用这台机体代替グレートマジンガー。

铁甲鬼（メカ铁甲鬼）：完全的摆设，反正也是剧情需要，那就"顺便"保护一下他，收了算了。

ララァ（エルメス）：能力不算很高，精神就有祝福和献身，感觉上是实力比较普通的角色（LIKY：她的NT等级能够达到9哦！）。エルメス在前期来说，是一台非常好用的机体，只是机体体积较大。

プル、プルツー（キュベレイMk-II）：加入太晚，驾驶员能力都不算出众，只是プル的精神有脱力和激励，值得使用。其机体一加入就是两台（要满足条件），并且能力完全一样，最可恶的就是没有合体技，真是不像话。这两台机体本来算是比较强的机体，无奈加入太晚，加入的时候已经没有多大的

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
マジンガートルネード	マジンガーZ（甲儿）	ブレストファイヤー	1.7	–	50	25	1
	グレートマジンガー（铁也）	ブレストバーン					
	グレンダイザー	反重力ストーム					

破坏力巨大，没有气力限制，消耗EN相对较少，绝对好用。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ダブルマジンガーブレード	マジンガーZ	アイアンカッタ	1.7	–	10	10	1～3
	グレートマジンガー	マジンガーブレード					
	グレンダイザー	マジンガーブレード					

实用度一般，除了消耗EN比ダブルマジンガーパンチ少之外，其余都不是很出众，还是到EN紧缺的时候再用吧。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
デュアルミサイル	ダイアナンA	ダイアナンミサイル	1.6	–	20	10	1～5
	ビューナスA	光子力ミサイル					

惟一的优点就是移动后可以有5格的攻击范围，但是这2台机体一般都不会用作攻击的吧！所以这个合体技实用度也不高。

G高达系

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
シャッフル同盟拳	ゴッドガンダムH	石破天惊拳	2.0	130	140	–	1
	ドラゴンガンダムS	真·流星胡蝶剣					
	ガンダムローズS	ローゼスハリケーン					
	ボルトガンダムS	ガイアクラッシャー					
	ガンダムマッススターS	豪热マシンガンパンチ					

19话开始才可以使用。在第一轮游戏中惟一能达到攻击力数值极限的合体技（但是要求等级很高），持有合体技中最高的倍率，不过其发动条件却非常苛刻，实用度很低。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ダブルゴッドフィンガー	ゴッドガンダムH	爆热ゴッドフィンガー	1.5	130	70	–	1
	ノーベルガンダム	ビームリボン					

算是比较有用的合体技，因为2名驾驶员的格斗能力都很高（特别是多蒙），但是缺点是所需气力太高、EN消耗太多。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
超级霸王电影弹	ゴッドガンダムH	超级霸王电影弹	1.5	130	60	–	1～3
	マスターガンダムS	超级霸王电影弹					

实用度较低的合体技，因为如果达到这个条件，还不如多花10EN去使用"爆热！究极拳"。惟一的优点就是射程1～3。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
爆热！究极拳	ゴッドガンダムH	爆热ゴッドフィンガー	1.5	130	70	20	1
	マスターガンダムS	ダークネスフィンガー					

由于マスターガンダム的ダークネスフィンガー是可以改造的武器，所以等级不高的话，将其改满，这个合体技是强过究极石破天惊拳的。驾驶员能力超高、技量也超高，所以经常可以打出会心一击，攻击力非同小可。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
石破ラブラブ天惊拳	ゴッドガンダムH	石破天惊拳	1.5	140	140	–	1
	ライジングガンダム	ライジングアロー					

感觉上是为了重现动画的经典场面而出现的，实用度只属一般。因为レイン的能力一般，机体也不强，派上场都只是作为后援使用，一般都不会用作攻击。[LIKY：注意只有在26话前的分支中选择A路线（恶魔高达路线），26话过后此合体技才会出现。]

www.plumbook.cn

使用价值了。实在喜欢用的话，还是要依靠其浮游炮的射程来作远距离攻击。

风云再起（风云再起）：多蒙和东方不败最强的后援。精神方面有非常实用的激励、补给、应援、献身。而机体也是G GUNDAM和MASTER GUNDAM的最强“强化芯片”。惟一的弱点就是和G GUNDAM或MASTER GUNDAM合体之后没有合体技。

东方不败（マスターガンダム）：没得说了，超级系的装甲、HP、攻击力加上真实系的回避、命中，再加上超高的格斗能力和技量（打杂兵几乎每一击都是会心一击），最后还有和多蒙的合体技……还有一个最重要的是——超大范围地图武器，绝对的赚钱机器。

九十九（ダイテツジン）：能力很高，精神比较全面，最重要的是其机体很强，还有地图武器。要注意的是这机体就算在ナデシコ的指挥范围内也不会每回合回复全部EN。

FA-ZZ GUNDAM：本来ZZ GUNDAM已经是非常强的了，加装了FA部件之后更加不得了，不仅所有武器攻击力＋100，而且那地图武器的射程也增加了，相应的范围也更加大。废除了变形机能，运动性降低不少，装甲也相应地得到加强。FA部件最可怕的就是被破坏的时候会留下基本机体，而这基本机体是ZZ GUNDAM，并没有下降多少威力。注意此机体和九十九的加入是互斥的，也就是说要获得此机体，九十九就会在另一条路线被暗杀。

サザビー：各方面性能和ν GUNDAM相差无几，出场太迟加上发展潜力不高导致实用度大大下降。不过有浮游炮总是有点优势的，毕竟它的射程一般的敌人是不会达到的。

G ARMOR：可以和GUNDAM合体，变成几种不同的形态。因为是合体的关系，所以其加装的强化芯片可以影响合体后的GUNDAM。这台机体推荐给セイラ驾驶，因为她战斗力不高，但是精神实用，和阿姆罗驾驶的GUNDAM合体后，战斗力不容忽视。

FA GUNDAM：此机体和G ARMOR互斥。不仅拥有15段改造和加装4个强化芯片的发展潜力，其武器攻击力也不低，而且有较远的射程。FA部件使装甲增加、运动性下降、保护基本机体的特性就不用赘述了。

マイヨ（ファルゲン）：驾驶员能力很高，机体加入时已经得到几段改造，和ケーン又有合体技，再加上精神方面又有“魂”，没理由不使用吧？

シャア专用ゲルググ：机体能力只属一般，没有特别出众的地方。如果这台机体给クワトロ驾驶的话，战斗音乐会变成“シャアか来る”。

武藏：达成特定条件就不会发生他死亡的事件（15话结束时龙马的击坠数达到15）。各项能力和精神都和弁庆差不多，没有什么特别的地方。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
究极石破天惊拳	ゴッドガンダムH	石破天惊拳	1.5	140	150	–	1
	マスターガンダムS	石破天惊拳					

不知为何倍率这么低，可能是因为石破天惊拳的攻击力有升高的潜力吧。消耗EN大、所需气力高、倍率低都是其弱点。但是多蒙和东方不败有强力的信赖度支援，是战场的主力，而这两人和机体的能力又非常高。所以用这合体技把敌方BOSS级角色一击必杀也未尝不可。（到二周目的时候，ゴッドガンダム可以装4个强化芯片，那这合体技就可怕啦！）

NADESICO系

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
フォーメーションアタック	エステバリス・リョウコ	ラピッド・ライフル	1.5	110	60	10	1～3
	エステバリス・ヒカル	ラピッド・ライフル					
	エステバリス・イズミ	ラピッド・ライフル					

需要统一换装成空或者0G模式才可以使用。最不实用的合体技（没用之一），因为3台机体能力较低，驾驶员能力也不高，还需要110气力和消耗大量EN，实在没用。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
ダブルゲキガン・フレア	エステバリス・ガイ	ガイ・スーパーアッパー	1.5	120	50	20	1
	エステバリス・アキト	ゲキガン・フレア					

也是需要统一换装成空或者0G模式才可以使用，实用度一般。驾驶员能力不是特别出色，基础武器攻击力不算很高，不过如果在NADESICO的指挥范围内，那就不用担心EN消耗问题了（要注意给护罩留下一定的EN）。

无敌超人系

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
コンビネーションブレード	ダイターン3	ダイターンザンバー	1.5	–	10	10	1
	ザンボット3	ザンボットカッター					

具有消耗EN很少，基础武器攻击力高、驾驶员能力高、命中补正高这几个优点，绝对是平时消灭杂兵的好武器。

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
Sコンビネーションアタック	ダイターン3	サンアタック	1.6	120	70	15	1
	ザンボット3	ムーンアタック					

基础武器攻击力高、倍率较高、驾驶员能力高这几个优点就决定了这个合体技作为己方攻击敌方BOSS级角色的主力地位。而且万丈到后期还可以领悟“魂”这个可怕的精神，真是主力中的主力。

超电磁系

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
超电磁スピンVの字斩り	ボルテスV	天空剑Vの字斩り	1.6	130	110	20	1
	コンバトラーV	超电磁スピン					

由于基础武器本身的攻击力很高，所以合体技的攻击力也相应较高。但是这两台机体只有这一种合体技真是太少了。所以只能作为把BOSS一击必杀的武器。

魔神＋盖塔

技名	合作机体	基础武器	倍率	气力	EN	等级	射程
Fダイナミックスペシャル	マジンガーZ（甲儿）	ブレストファイヤー	1.8	–	80	30	1
	グレートマジンガー（铁也）	ブレストバーン					
	グレンダイザー	反重力ストーム					
	真・ゲッター1	ゲッタービーム					

威力惊人的合体技。持有1.8的倍率和气力无限制这两个优点，绝对是对BOSS级角色的首选。在第一轮的游戏当中，除了同盟拳以外，是惟一一组攻击力数值可以达到8900以上的合体技（※需要强化芯片支持）。而同盟拳的发动条件相当苛刻，要达到这么高的攻击力更是需要很高的等级。所以这一组合体技在实用度和攻击力来说，绝对是第一的。而且グレンダイザー的驾驶员迪克会修得“魂”这个精神，用在这一组合体技上面就……

www.plumbookan

文：纱迦

Copyright(C)2001 KOEI Co.,Ltd. All Rights Reserved.

真·三国无双2

PS2	KOEI	3DACT	1～2人
	2001年9月20日发售		200KB
DVD-ROM	对应DUALSHOCK2		

说起光荣公司，相信绝大部分玩家都会立刻想到SLG。为了改变自己风格单一的毛病，光荣从很早以前就开始尝试向其他游戏类型发展。现在看来，最近在PS2上推出的《真·三国无双2》无疑是所有尝试中最成功的一个。大家经常在小说里看到“一夫当关，万夫莫开”这句话吧，《真·三国无双2》就是这句话最好的诠释。而且游戏中也不是一味地冲杀，还加入了类似RPG的成长系统。此外还有上百种道具和武器、二十多个关卡、二十多段过场动画，更可以两人联手作战，实在令人大呼过瘾。到目前为止，《真·三国无双2》已经在日本游戏销量榜上连续五周雄踞第一，而且很有可能续写辉煌！各位对PS2有好感的玩家们，你们一定不要放过这款游戏！

41位武将任你选！

对于一个ACT游戏来说，有多少位角色可供选择是非常重要的一点。《真·三国无双2》在这方面可以说是不逊于任何一款游戏，因为《真·三国无双2》一共有41位武将可供你选择。游戏的人设就不用说了，这是有目共睹的。虽然许褚被画成了一位面目和蔼可亲的死胖子，白衣渡江的吕蒙怎么看都像《聪明的一休》里的第一高手新右卫门，但相信绝大部分人设中国玩家还是能够接受的。

以下就是全部41位武将的出现方法。难度不限，但所有事件一定要由玩家亲自触发。

【蜀国】

赵云（赵子龙）：最初即可选择。

关羽（关云长）：最初即可选择。

张飞（张翼德）：最初即可选择。

马超（马孟起）：用蜀国任一武将无双模式破关后就会出现，如有前作记录则一开始就可选择。

魏延（魏文长）：用蜀国任一武将无双模式破关后就会出现，如有前作记录则一开始就可选择。

黄忠（黄汉升）：用蜀国任意两位武将无双模式破关后就会出现。

刘备（刘玄德）：用蜀国任意两位武将无双模式破关后就会出现。

诸葛亮（诸葛孔明）：选择蜀军在无双模式的五丈原一战中击败司马懿后就会出现。

姜维（姜伯约）：用诸葛亮完成无双模式后就会出现。

庞统（庞士元）：选择蜀军在无双模式的成都制压战中从落凤坡救出庞统，过关后就会出现。

【魏国】

夏侯惇（夏侯元让）：最初即可选择。

典韦：最初即可选择。

张郃（张隽乂）：最初即可选择。

许褚（许仲康）：用魏国任一武将无双模式破关后就会出现，如有前作记录则一开始就可选择。

甄姬（甄宓）：用魏国任一武将无双模式破关后就会出现，如有前作记录则一开始就可选择。

徐晃（徐公明）：用魏国任意两位武将无双模式破关后就会出现。

曹操（曹孟德）：用魏国任意两位武将无双模式破关后就会出现。

夏侯渊（夏侯妙才）：选择蜀军在无双模式的定军山一战中击败夏侯渊后就会出现。

张辽（张文远）：选择吴军在无双模式的合肥一战中击败张辽后就会出现。

司马懿（司马仲达）：选择魏军在无双模式的五丈原一战中击败诸葛亮后就会出现。

【吴国】

周瑜（周公谨）：最初即可选择。

孙尚香：最初即可选择。

黄盖（黄公覆）：最初即可选择。

陆逊（陆伯言）：用吴国任一武将无双模式破关后就会出现，如有前作记录则一开始就可选择。

大乔：用吴国任一武将无双模式破关后就会出现，如有前作记录则一开始就可选择。

孙坚（孙文台）：用吴国任意两位武将无双模式破关后就会出现。

孙策（孙伯符）：用吴国任意两位武将无双模式破关后就会出现。

小乔：用周瑜或大乔完成无双模式后就会出现。

太史慈（太史子义）：选择吴军在无双模式的吴郡攻略战中在太史慈生存的情况下抢先击倒刘繇，太史慈就会投诚，过关后就可以选择他了。

甘宁（甘兴霸）：选择魏军在无双模式的合肥一战中击倒以伏兵身分出现的甘宁即告成功。

吕蒙（吕子明）：选择吴军在无双模式的樊城一战中坚持到吕蒙的援军来临，过关后就会出现。

孙权（孙仲谋）：具体方法比较复杂。首先要选择吴军去打无双模式的合肥一战，一开始千万不要杀张辽。等到太史慈中伏身亡后，孙权会开始向东南方撤退，立刻赶去护驾。来到断桥前如果你在孙权身边就会发生马跃“檀溪”事件，然后继续紧跟孙权。不出意外的话张辽会突然撤退，然后马上出现在孙权周围。立刻打倒张辽，吴军就会士气大振，全军展开突击，最后一举夺回中央广场，此战告胜。达成以上全部条件，就可以选择孙权了。简单来说就是一直守在孙权身边就行了，但玩家所使用的角色一定不能是孙坚或孙策。

【他国】

吕布（吕奉先）：选择联合军在虎牢关一战中达成千人斩即可，不限模式难度。

董卓（董仲颖）：选择联合军在无双模式的虎牢关一战中击倒董卓，或在FREE模式中击倒所有武将后再击倒董卓即可。

貂蝉：选择联合军在无双模式的虎牢关一战中击倒貂蝉即可。

孟获：在无双模式的南蛮夷平定战中打倒孟获七次即可。注意孟获第五次出现的位置一定要用大象冲开路障后才能进入。

祝融：在无双模式的南蛮夷平定战中打倒祝融即可。

张角：选择讨伐军在无双模式的黄巾之乱中打倒张角、张宝、张梁，注意张角要打倒三次。

袁绍（袁本初）：选择魏军在无双模式的官渡一战中打倒颜良、文丑和袁绍即可。

伏羲：用所有君主（曹操、刘备、孙坚）全破无双模式后就会出现。

女娲：用所有女将（二乔、甄姬、孙尚香）全破无双模式后就会出现。

事实上除了一些三国不折不扣的死忠，恐怕不会有人肯花偌大的精力把全部这41人都完全破关。不过《三国演义》影响深远，用“无人不知无人不晓”这八个字来形容绝不过分，相信每个人心中都会有自己的三国英雄。想来光荣就是为了让每个人都找到自己喜爱的角色，所以才抱着“宁滥勿缺”的态度来做这个游戏的吧？现在看来41人的阵容已可用“豪华”二字来形容，不过仍有庞德、华雄、颜良、文丑、邓艾、钟会、蔡文姬、徐庶、文鸯等多名高人漏网。

丰富的道具令你大呼过瘾!

在ACT里自然少不了道具。《真·三国无双2》的道具共分为三大类：辅助道具、普通道具和珍稀道具。辅助道具能够在战斗中给你带来一些辅助效果，如回复体力、暂时增加防御等等，其中最有用的要数增加HP上限的肉包子和增加无双上限的仙酒了。平均游戏中每一关都会有一笼肉包子和一瓶仙酒，大家可以自己找找看。由于肉包和仙酒在FREE模式中也会出现，而且位置也不会改变，玩家完全可以反复地玩一些比较短小的关卡来增加自己的能力，因此就不再浪费篇幅了。推荐大家在"关羽千里行"这关反复锻炼。

游戏中打倒有名有姓的武将和据点兵长后往往会留下剑和盾，这可是增加角色攻防上限值的好东东呀！剑和盾的上升值从1～8不等，如果你以高连击数打死这些人的话，上升值就会翻倍，但是最多只能翻一倍也就是×2，而且最大不会超过8。具体的计算情况如下：

8HITS：×1→×2

16HITS：×2→×4

32HITS：×4→×8

第二类是普通道具。虽然叫作"普通道具"，但这都是些增加角色能力的好东西。普通道具的入手方法是打死敌将或击破木箱瓦罐。需要特别指出的是每一种普通道具都有很多个，效力各不相同，电脑会在过关后自动保留其中最好的一种。如果想让道具获得最佳效果，请尽可能地提升角色的运气值，然后去打一些高难度的关卡，如五丈原、街亭等，游戏的难度越高越好，这样成功率要高一些。所有道具中以真空书最为难拿。

以下是所有普通道具的具体效果值：

神速符：移动速度+1～16

翔鞋：跳跃力+1～16

青龙胆：无双+1～60

朱雀翼：体力+1～60

白虎牙：攻击力+1～20

玄武甲：防御力+1～40

七星玉：运+1～20

黄忠弓：弓箭攻击力+1～40

藤甲铠：弓箭防御力+1～40

羌族角：骑乘攻击力+1～40

骑甲铠：骑乘防御力+1～40

真空书：攻击范围+1～20

活丹：无双增加速度+1～20

第三类是珍稀道具。珍稀道具和上文所说的普通道具一样，可以在战前准备中给角色装备上，但最多只能装备5件。珍稀道具的珍稀之处在于它可以带给角色一些特殊能力，非常有用。而珍稀道具的入手方法是固定的，玩家一定要遵循以下顺序才有可能拿到。

赤兔镫——角色装备后一登场就骑着赤兔马。

入手方法：选择联合军在虎牢关一战中击败吕布后，输送部队出现。

的卢镫——角色装备后一登场就骑着的卢马。

入手方法：选择蜀军在成都制压战中击败除刘璋之外的所有部队后，出现贵重品发现报告。

皇帝铠——角色装备后可以骑任何马。

入手方法：选择蜀军在夷陵一战中首先击败准备放火的朱然，然后消灭除陆逊、孙权之外的所有部队，最后打倒陆逊，输送部队出现。

发破传书——角色装备后处于重伤状态时攻击力提高一倍。

入手方法：选择蜀军在五丈原一战中等到张飞、赵云阵亡后会出现将星殒落的动画，之后出现贵重品发现报告。

顽铁甲——角色装备后处于重伤状态时防御力提高一倍。

入手方法：选择魏军在五丈原一战中等到我方数名大将阵亡后会出现将星殒落的动画，之后出现贵重品发现报告。

真乱武书——角色装备后即使未处于重伤状态时也能使用真无双乱舞，非常有用！

入手方法：选择蜀军在关羽千里行一战中击败前来追赶的夏侯惇后即可获得。

净炎火矢——角色装备后可以射出火焰箭。

入手方法：选择魏军在赤壁一战中抢在火计成功之前干掉周瑜就会出现贵重品发现报告。

刚柔法书——角色装备后与敌将角力时不会输。

入手方法：选择魏军在合肥一战中干掉甘宁后即可获得。

角鬼腕——角色装备后不会防御崩坏。

入手方法：具体方法和使孙权出现的方法很相似。首先要选择吴军去打无双模式的合肥一战，一开始千万不要杀张辽。等到太史慈中伏身亡后，孙权会开始向东南方撤退，立刻赶去护驾。来到断桥前如果你在孙权身边就会发生马跃"檀溪"事件，然后继续紧跟孙权。不出意外的话张辽会突然撤退，然后马上出现在孙权周围。此时打倒张辽就可以获得角鬼腕。

不离手纲——角色装备后骑乘时不会被弓箭射下来。

入手方法：选择魏军在潼关一战中等韩遂叛变的事件发生后杀光马超身边的所有士兵，他就会撤退至潼关内，同时输送部队出现。注意韩遂叛变的事件发生要满足以下条件：1.消灭庞德、马岱；2.徐晃渡河成功。除此之外玩家应尽量多杀马超军的大将，以加速韩遂的叛变速度。

孙子兵法——角色装备后在战斗中获得玉玺、战神斧、战神铠后有效时间延长一倍。

入手方法：选择魏军在合肥新城一战中等到一定时间后就会出现贵重品发现报告。不过玩家也应该多干掉一些孙权军的大将，成功率会大一些。

护卫心得——角色装备后护卫兵的能力上升。

入手方法：选择吴军打倒地图右上角的许褚就会出现贵重品发现报告。

珍稀道具的入手不限模式，不限难度，不限单双打，也不限使用角色。但所有事件一定要由玩家亲自触发，双打时最好是由一个人触发全部事件。

出现贵重品发现报告后应立刻调出菜单选择"情报履历"一项察看地点，然后角色前往该地点后就可以找到。贵重品一般都藏在木箱里。

输送部队出现后也应立刻察看其具体位置。不过比较麻烦的是输送部队会移动，而且时间一到就会撤退。因此输送部队出现后最好应该先做个记录，这样就不怕了。打倒为首的输送队长后就可以获得贵重物品了。

需要指出的是珍稀道具的出现是具有一定几率的。有时候就算出现了贵重品发现报告，玩家前去寻找时也未必会找到。对于这种情况玩家只能多装一些提升运气的道具了，这样成功的几率会高一点。

《真·三国无双2》里的HARD模式难度极高，即使是将角色级别练满并拿上最强武器，仍有被KO的可能性。不过要说起《真·三国无双2》里最难最难的事情，莫过于要听懂《真·三国无双2》的中文主题歌——《生路（CIRCUIT）》了。演唱者一青窈虽然长得很像朱茵，但却是一位不折不扣的日本人，所以尽管人人都听得出来这是一首中文歌曲，但就是没人听得清她在唱些什么。众编运足耳力，总算听（猜）出了个大概。希望到时候公布歌词时不会倒下一片人就行了。

生路（CIRCUIT）

华丽未来，是籍想疲劳，装作无所谓。
柔情似海，顾你的容貌，想求命运安慰。
徘徊，人间滋味；未来，灿烂光辉。
祝福你，倾全力，未来的脉搏和彷徨的等待。
看过去，陷入拥抱，无谓。
寂寞时分，如梦的从前。
确认，自我实现。
如果能求，描绘的景像，仍会，浮现眼前。
往事，皆如萍聚；相信，未来无限。
祝福你，倾全力，我为你开怀我为你骄傲。
看过去，陷入从前。
祝福你，倾全力，没有因为没有因为没有因为

编辑片头

和满分大作《灵魂能力》一样，《真·三国无双2》也可以自己编辑片头。只要玩家用魏、蜀、吴三国各一名武将无双模式通关后，在OPTION里就会出现片头编辑的选项，非常有意思。

正常情况下是貂蝉出来献舞

不过孟获跳舞也不错哟！

话梅杂志&3DM-SMV

充满挑战性的武器收集之旅！

每位角色都有四种等级的武器，等级一的武器最多只能连按四下，等级二的武器最多只能连按五下，等级三的武器可以六下打全，但不具属性效果。只有最强的等级四武器才具有属性效果。而且这种武器附加的数值之高，已到了令人发指的地步。

所有的属性攻击中，以紫属性最为强劲，可将所有的无名武将全部一击必杀，强力推荐！除紫属性外具有“传染”效果的雷属性和范围极广的炎属性也很不错。有人可能会问，那无属性的等级四武器岂不是没什么用？其实不然。无属性武器一般都附有增加运气的效果，用来获得性能优良的道具非常不错。

以下便是全部41位武将的等级四武器入手方法。不过需要说明的是一定要在HARD难度下才能取得等级四武器，而且一定要使用想拿武器的角色，大家好好掂量一下吧。

不过投机取巧的方法也不是没有，那就是双打。双打时可以一个人选择强力武将，另一个选择要拿武器的武将。只要满足条件，等级四武器一样会出现。不过最好是触发条件由一个人完成，至于模式和1P2P没有限制。

有些玩家可能会先在HARD模式下进入游戏，然后中途储存退出，再把难度调回EASY。这个办法倒是可行，只是每一关的难度是在该关开始时就决定好了的，这样做其实没有任何用处。

【蜀国】

赵云——豪龙胆（炎）：方法很多。纱迦的打法是在长坂一战中先干掉夏侯惇和张辽，然后干掉许褚。此时刘备会陷入苦战，火速前去干掉夏侯恩和夏侯渊，然后靠近张郃军，就会出现特殊动画。干掉张郃后输送部队出现。

关羽——黄龙偃月刀（雷）：选择蜀军在关羽千里行一战中打倒夏侯恩并突破第四关，输送部队出现。

张飞——破军蛇矛（无）：选择蜀军在长坂一战中先干掉夏侯惇和张辽，然后守住长坂桥直至曹操出现，很快就会发生动画，之后在许褚军附近出现输送部队。

马超——龙骑尖（炎）：选择联合军在潼关一战等韩遂叛变立刻去干掉他，然后杀入敌本阵，时间一到就会有输送部队出现。注意输送部队消失极快，要小心。

魏延——双极灭星（紫）：选择蜀军在街亭一战中亲自干掉除司马懿之外的所有武将，发现贵重品。注意，一定要亲自干掉所有武将，而辛毗要等到马谡上山之后才会出现。完成以上条件后还要冲入司马懿本阵，这样才能成功。

黄忠——黄仙秘刀（无）：选择蜀军在定军山一战中干掉夏侯尚后，发现贵重品。

刘备——真黄龙剑（无）：选择蜀军在夷陵一战中干掉孙尚香，贵重品发现。注意，真黄龙剑不在船上，而是在地上。

诸葛亮——朱雀羽扇（炎）：选择蜀军在五丈原一战中先击败孙礼，然后干掉前来增援的曹休，就会发现贵重品。此关用双打最为便利。

姜维——恒一闪（雷）：选择蜀军在街亭一战中干掉甄姬和曹真后输送部队出现。

庞统——豪风神杖（无）：选择蜀军在成都制压战中干掉张任，贵重品发现。

【魏国】

夏侯惇——灭麒麟牙（炎）：选择魏军在关羽千里行一战中干掉关平，贵重品发现。

典韦——真极牛头（雷）：选择魏军在宛城一战中打倒胡车儿后，出现输送部队。

张郃——朱雀红（紫）：选择魏军在官渡一战中抢在城墙崩坏前火烧乌巢，贵重品发现。

许褚——蚩尤瀑布碎（无）：选择魏军在潼关一战中打倒马岱和庞德后杀入关内，贵重品发现。

甄姬——月妖日狂（无）：选择魏军在街亭一战中打倒姜维，贵重品发现。

徐晃——白虎牙断（无）：选择魏军在樊城一战中抢在关羽水淹七军之前干掉关平，发现贵重品。注意一定要火速赶到才行，否则就因涨水而拿不到了。

曹操——倚天之奸剑（紫）：选择讨伐军在黄巾一战中依次击倒张角两次，使其退回北岸，然后上右山破解落石，下山干掉张宝，然后立刻来到城左干掉张梁，这样就会出现运输部队。注意中途最好不要杀死任何敌将（含据点兵长），另外打倒张宝之前要发生张梁用妖术冰封河面事件。为加快速度最好骑马，打倒输送队长后本阵多半已经告急，此时马上干掉张角方是上策。

夏侯渊——神狗牙（炎）：选择魏军在定军山一战中击败黄忠，贵重品发现。注意“黄忠神箭”、“黄忠下山”这两件事一定要发生。

张辽——黄龙钩镰刀（无）：选择魏军在合肥一战中干掉太史慈就会出现贵重品。

司马懿——穹奇羽扇（雷）：选择魏军在五丈原一战中亲自干掉除诸葛亮之外的所有武将，输送部队出现。注意，一定要亲自干掉所有武将，而且还要冲入诸葛亮的本阵，这样才能成功。

【吴国】

周瑜——古锭刀真打（炎）：选择吴军在赤壁一战中打倒夏侯惇和张郃，贵重品发现。

孙尚香——日月乾坤圈（无）：选择吴军在石亭谋略战中干掉曹休，贵重品发现。

黄盖——断海鞭（无）：选择吴军在赤壁一战中先放火，再干掉张辽，贵重品发现。

陆逊——闪飞燕（紫）：选择吴军在夷陵一战中亲自干掉除刘备、诸葛亮之外的所有武将，第一个进入和突破地图下方的八阵图，然后干掉诸葛亮，就有贵重品发现。注意：一定要干掉八阵图入口和出口的武将，难度很大。

大乔——乔美丽（无）：选择吴军在石亭谋略战中打败张郃，贵重品发现。

孙坚——真天狼剑（炎）：选择吴军在刘表奇袭战中击败吕公，贵重品发现。

孙策——霸王（炎）：选择吴军在吴郡攻略战中抢在太史慈KO之前干掉刘繇，贵重品发现。

小乔——乔佳丽（紫）：选择吴军在南蛮夷平定战打倒祝融，贵重品发现。

太史慈——虎扑殴狼改（雷）：选择联合军在吴郡攻略战中击败除孙策之外的所有武将，贵重品发现。

甘宁——霸海（盔）：选择吴军在合肥一战中静等太史慈中伏身亡后，输送部队出现。

吕蒙——白虎颚（雷）：选择吴军在关羽水淹七军之后打倒关平，贵重品发现。

孙权——真王狼剑（无）：选择吴军在合肥新城一战中先打倒徐晃，再打倒张郃，贵重品发现。

【他国】

吕布——无双方天戟（雷）：选择董卓军在虎牢关一战中依次打倒张飞、关羽、刘备，输送部队出现。

董卓——真大星剑（雷）：选择董卓军在虎牢关一战中只剩自己、貂蝉和吕布时貂蝉会叛变，打倒她后贵重品就会出现。

貂蝉——金丽玉锤（无）：选择董卓军在虎牢关一战中打倒袁术，贵重品发现。

孟获——百兽王（炎）：选择南军在南蛮夷平定战中打倒数名敌将后，贵重品就会出现。

祝融——业火（炎）：选择南军在南蛮夷平定战中静等董荼那和阿会喃逃亡后，贵重品发现。

张角——轰火神杖（炎）：选择黄巾军在黄巾之乱中干掉数名敌将后，贵重品发现。

袁绍——真霸道剑（无）：选择袁军在官渡一战中等伏兵出现后，输送部队出现。注意：一定要在颜良、文丑生存的情况下才会出现伏兵。特别要小心关羽，他一接触颜良、文丑二人就会立斩无赦。

伏羲——伏羲的大剑（炎）：选择刘表军在刘表突袭战中打倒黄盖后，贵重品发现。

女娲——女娲的细剑（紫）：选择张绣军在宛城一战中打倒典韦后，贵重品发现。

秘密！ 按R1进入射箭画面后，将视点调至最下方，此时如果有剧情动画发生，就会出现非常……的画面。一定要看！！

DC 莎木 II

早起的好处

游戏中的老虎机经常让你玩得币尽钱绝？其实游戏中有一项隐藏的设定，那就是在早晨的时候玩老虎机很容易让你中到大奖，不过早晨的服务时间有限，所以早晨起床以后就必须赶快赶到老虎机的店里，目标：100万枚币！

换碟时的隐藏信息

在游戏进行到必须换碟时，在游戏出现换碟的画面时，按下R键，就会出现角色的插画，不要错过了。

无限导弹

本作收录的SEGA经典街机游戏《AFTER BURNER II》，游戏中还是有秘技的。在第3关开始后的剧情演示时，同时按住L键和X键，这样空中补给的导弹残弹数就会一下子变成100发，轻松取胜不是问题了。

把GD-ROM放入PC的光驱

家里有电脑的人可就有福了，因为4张《莎木 II》GD-ROM中都隐藏着可以在电脑上直接观看的资料，包括各角色的动态设定资料，还包括宣传画及动画。

GBA 兵人 ADVANCE

在游戏中选择PASSWARD项，输入以下密码就可以直接选择相应的关数

各级密码

2：HJRDCHMC GGRSGHMB
3：GGRSGJMC FSRSMJMB
4：FSRSMKMC DQRNBKMB
5：DQRNBBMC CSRJGBMB
6：CSRJGCMC BQRDMCPB
7：BQRDMDPC TJRDQDPB
8：TJRDQFPC SGRSCFPB
9：SGRSCQPC RJRNLQPB
10：RJRNLRPC QGRNRRPB

最高级别密码

NQRDGTPB

DC Typing Of The Date

在制作人员表上追加CG

以NORMAL以上的难度去完成游戏，在出现制作人员表时，输入所表示的"WORD"，就可以取得特别的插画。

CRAZY MODE出现条件

完成全剧目后就会出现隐藏的"CRAZY MODE"。

GBA ADVANCE战争（美版）

新游戏模式

完成所有的训练任务后，游戏就会新增WAR ROOM、CAMPAIGN、DESIGN MAPS、STATS OPTIONS四项新设定。

高难度模式

选择模式时按住SELECT键，再选择CAMPAIGN模式，就可以进入了高难度模式。

新的C.O.S

完成CAMPAIGN模式，之后就可以购买额外的C.O.S 。

GBA 雷曼 ADVANCE（美版）

无限接关

在CONTINUE画面中输入：↑、↓、→、←，之后就能够无限接关。

GBA GT赛车 ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING（美版）

隐藏模式及隐藏赛车

在CHAMPIONSHIP模式中，在前三种级别BEGINNERS、MIDDLE、HIGH SPEED三种模式中取得第一的名次，就可以让EXTRAMDOE 1模式出现、隐藏小跑车KART出现。如果已经在BEGINNERS、MIDDLE、HISPEED和PROFESSIONAL四种模式的赛事中取得第一的成绩，就会出现EXTRA MODE 2，隐藏赛车FORMULA出现。

观看通关画面

在标题画面中，同时按L+R+B+ ↑就可以直接观看到通关画面。

让隐藏模式及隐藏赛车立即出现

在标题画面中按L+R+B+←就可以打开EXTRA1 隐藏模式；在标题画面中按L+R+B+ →就可以打开EXTRA 2隐藏模式。

GBA READY 2 Rumble Boxing

选择迈克尔·杰克逊

在选择游戏模式时，将光标停在ARCADE输入：←、←、→、→、←、→，然后按L+R。

选择奥尼尔

在选择游戏模式时，将光标停在SURVIVAL输入：←、←、←、←、→、→、←、←、→，然后按L+R。

选择Rumbleman

在选择游戏模式时，将光标停在CHAMPIONSHIP输入：←、←、→、←、→、→、←、→、←，然后按L+R。

PS 星之海洋2（日版）

无限金钱

8009A9D8 C9FF
8009A9DA 3B9A

立即遇敌（按SELECT键）

8009C442 0000
D0075290 0100
8009C442 0FFF

第一位角色

最大HP：8009BF4C 270F
最大MP：8009BF58 03E7
最大SP：8009B8C2 03E7
最大EXP：
D0075290 0001
8009BF48 C9FF
D0075290 0001
8009BF4A 3B9A

第二位角色

最大HP：09BFAC 270F
最大MP：09BFB8 03E7
最大SP：8009B992 03E7
最大EXP：
0075290 0001
8009BFA8 C9FF
D0075290 0001
8009BFAA 3B9A

第三位角色

最大HP：8009C00C 270F
最大MP：8009C018 03E7
最大SP：8009BA62 03E7
最大EXP：
D0075290 0001
8009C008 C9FF
D0075290 0001
8009C00A 3B9A

第四位角色

最大HP：8009C06C 270F
最大MP：8009C078 03E7
最大SP：8009BB32 03E7
最大EXP：
D0075290 0001
8009C068 C9FF
D0075290 0001
8009C06A 3B9A

第五位角色

最大HP：8009C0CC 270F
最大MP：8009C0D8 03E7
最大SP：8009BC02 03E7
最大EXP：
D0075290 0001
8009C0C8 C9FF
D0075290 0001
8009C0CA 3B9A

第六位角色

最大HP：8009C12C 270F
最大MP：8009C138 03E7
最大SP：8009BCD2 03E7
最大EXP：
D0075290 0001
8009C128 C9FF
D0075290 0001
8009C12A 3B9A

第七位角色

最大HP：8009C18C 270F
最大MP：8009C198 03E7
最大SP：8009BDA2 03E7
最大EXP：
D0075290 0001
8009C188 C9FF
D0075290 0001
8009C18A 3B9A

第八位角色

最大HP：8009C1EC 270F
最大MP：8009C1F8 03E7
最大SP：8009BE72 03E7
最大EXP：
D0075290 0001
8009C1E8 C9FF
D0075290 0001
8009C1EA 3B9A

所有人最大SP

B00800D0 00000000
8009B8C2 03E7

一战就升级

B0080060 00000000
8009BF48 FFFF

全道具

B4000002 00000001
8009AC70 5000
（进入道具栏后选道具整理，再关掉金手指，否则不稳定。）

全配音收集

B0500002 0000
8009AB60 FFFF

所有人物快速升级

D00864DA 8CC4
800864D8 7FFF
DOO864DA 8CC4
800864DA 2424

随时存档

80074170 0001

不遇小敌

8009C442 0000
D0075290 0100
8009C442 0FFF

DC 莎木 II

必须码

22C5F54A 00000006

所持硬币最大值

57C7B833 05F5E0FF

全道具

（因为含有一些事件道具，所以有可能会对游戏的进行有影响）
691A26E7 E06F7041
E0507061

全部照片

94094751 E070F041
E0507061

资屋全部宣传册

52763AF6 E0703041
E0507061

全部技书

16855B34 E070B041
E0507061

以上密码请不要在金手指码打开的状态下通过要换碟的剧情。

PS 虹吸战士 3

全关数无敌

D005AEFC AAAB
8005AEF4 0258
D005AEFC AAAB
8005AEF6 2404
D005AEFC AAAB
8005AEFA A4C4

无限装甲

842D 3E0C 48B6

无限弹药

8423 91BF D90F

无限时间（MINI GAME MODE）

8420 1BC1 A10F

全武器

8437 DD09 9A15
8437 DD0B 9A17

全关数可选

8014F9C4 0013

全CHEAT及全MINI GAME出现

84372935 2EAD

PS2 寂静岭 2

必须码

EC8DBED014431F04

无限体力

4CA9F29A145625DD
4CA9F2A2145625DD

PS 蜘蛛人2 电磁狂魔

只有两个Web Cartridges

800C2228 0001

高级Web Swing

800C2224 0001

有双倍跳跃力

800C2220 0001

力量更强

800C221C 0001

无限Webbing

800C2218 0001

无敌

800C2214 0001

可以选关

800C1FD8 0001

开启所有选项

800B31D4 0102
800B31EE 0001
B00F0002 00000000
800B31F8 FFFF

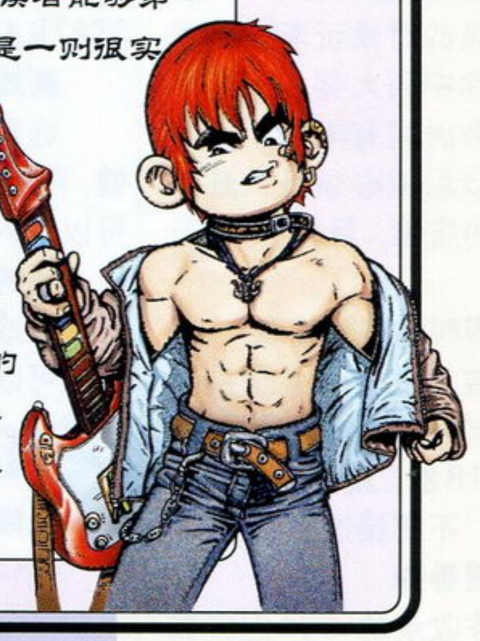
"金手指"的阅读顺序是从左到右，再从上到下，如果金手指密码不能生效，请换一个金手指版本再试试看。一些金手指码可能会让游戏产生不良后果，也可能无法生效。另外，请注意做好记录的备份。

硬件道场

栏目主持：D·S

“硬件道场”又同大家见面了！经过前一段时间的调整与思索，今后的“硬件道场”在内容上将更加丰富与实用，努力贴近读者做到最好。而以前的几个版块都会保留下来，根据当月的硬件方面的热点进行编写，保证读者能够第一时间了解自己最关心的硬件话题。录用稿件的范围将放宽，哪怕是一则很实用的维修技巧或玩机心得，都有可能被采用，收集到一定数量之后会集中刊登出来，请有心得的读者踊跃投稿吧！

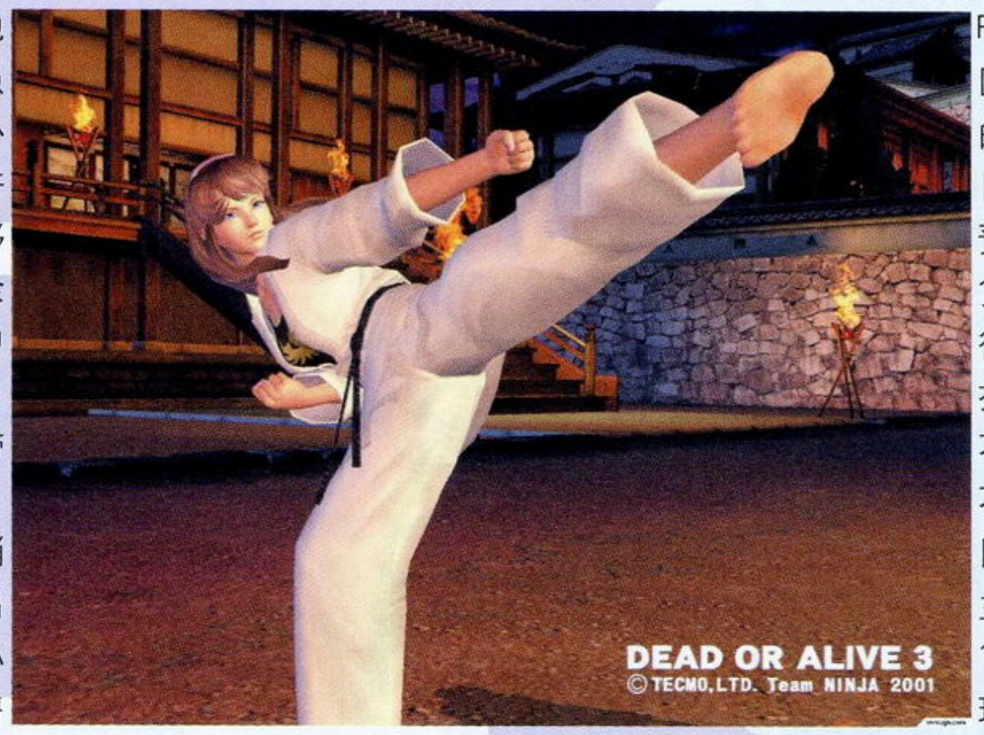
本月是美版XBOX即将发售的一个月，XBOX登场之后，3大新世代主机的竞争也便正式拉开帷幕。尽管以国内玩家目前的消费水平而言，玩到这3款游戏主机上的游戏可能还比较困难，但是了解它们才是最重要的，因为游戏业总是要向前发展的，玩家的思想也要跟上时代的潮流吧。本期的特约嘉宾是即将推出的《死或生3》中的新增女角色瞳，希望她的出现能够为XBOX的顺利发售平添一道亮丽的风景线，吸引更多的玩家去关注XBOX今后的发展吧。



游戏市场导航

美版XBOX即将在11月15日正式发售，走进玩家的生活当中。可能是因为地区或喜好游戏软件类型上的差异吧，从首发游戏软件的阵容上来看，很难有什么吸引国内大多数玩家的游戏，好奇心是有的，但舍得第一时间购入的玩家在全国来讲也许不会500人吧。由于下期本刊预计会刊登有关XBOX的使用报告，这里就不再废话了，锁定11月15日，看看微软究竟能够为游戏业带来哪些不寻常的变化。

接下来先概述一下国内主流机种的情况吧。PS硬件市场一如既往，在即将退出历史舞台的今天，还是有不少地区中小城市里的玩家以选择PS为潮流。虽然不是什么新闻，但可见PS在国内玩家心中仍然占据着相当重要的地位。曾经听许多爱玩游戏的玩家说一款心爱的游戏能够玩一年以上都不会厌倦，想一想PS上千余款游戏软件，玩上八九年也应该是情理中的事，只是受不了名作续篇诱惑的玩家，可能……GB市场随着GBA主机和D版卡带的出现，迅速扩张开来，以国庆期间为例，GBA软硬件在国内几座大城市都呈现旺销的态势，而GB POCKET和GBC却逐渐淡出掌机市场，许多老GB迷自然都加入到GBA的阵营当中。但是以目前GBA主机的售价，各地区之间还是有很大差别的，以沿海地区的价格比较低廉，多在600元左右，如果连同一款热门游戏一齐购买的话，差不多在700元左右，非常经济划算，以游戏性为主的GBA自然也受到了各年龄层消费者的喜爱，而一些不怎么玩游戏的人，也想拥有一台GBA，平时玩一下轻松简单的GAME，放飞一下自己的心情，怎能不说是享受生活的一种休闲呢？DC曾经在去年和今年初风光一时，但随着SEGA宣布DC主机停产，相关游戏的数量也随着时间的流逝慢慢减少，基本上到明年3月之后就很难再看到新的DC游戏了。与游戏软件数量递减相反的是DC主机的清理库存工作进行得非常顺畅，目前全球出货量已经突破1000万台，日本本土市场的零售商那里也只有4万台的DC主机存货了，随着年底圣诞消费旺季的到来，基本上年内将库存DC全部销售出去应该不是什么太大的问题。针对国内玩家而言，DC的售价是非常具有诱惑力的，如果能够在DC上找到自己心爱的游戏，即使现在购买DC也不算晚。鉴别DC主机同周边配件的方法曾经多次在本栏目出现过，这里就不再重复了。



抛开因为种种因素还没有真正在国内打开市场的NGC，只说一下玩家最关心的PS2主机吧。近期PS2主机市场随着D版DVD软件的出现日渐火爆起来，许多持币等待的玩家纷纷出手，开始享受PS2所带来的游戏感受了，因此主机的售价在全国各地都比较坚挺，再加上除了欧版之外，美版和日版都没有公布任何降价的消息，想第一时间感受《MGS2》等年末大作的玩家只好大出血了。12月将可能会是香港PS2行货推出的月份，这是SCE在亚洲地区除了韩国之外，第二个推行行货代理的地区，相关游戏软件也会陆续出现。就目前收到的消息，香港行货PS2的价格预测在2100港币至2300港币之间，与水货PS2的零售价大致相当，但相信想要得到主机保养服务的话，理所当然会选择行货。而国内玩家就没有什么福气了，不论是行货PS2或水货PS2，基本上都得不到任何厂商许诺的保养服务，由此可以推断即使行货在香港发售，对国内的主机售价也不会造成什么影响，最多在150元的价格范围内调整。再顺便谈一下玩家比较关心的D版问题，也许作为数据存储媒体的光碟终究有它的局限性，不管如何加密，都逃不出D版商的魔掌。虽然SCE在PS2的防D版技术上花费了相当大的气力，但是改机芯片还是不断地进化，直到可以使用D版DVD软件的芯片登场。虽然什么“PS2直读芯片”的口号已经喊了很久，但似乎这一次D版商好像已经预谋好了一样，分步骤地推出他们开发的改机芯片，就算目前“PS2直读芯片”已经研究成功，他们也不急于推向市场，而是分阶段将不同时期研制出来的芯片陆续推出，由于拆卸相对比较简单，这样就可以重复赚取利润，让玩D版的玩家改机三四次之后再“享受”他们最新的成果，用心何其毒辣！至于D版DVD软件的实际使用效果，大多数都是根据引导盘（正版软件）来决定的，这里根本无法一一详细说明，使用时即使在最关键的地方死机，也只能怪玩家自己的运气不好了。最后这里奉劝那些真心喜爱游戏的玩家，还是早日远离D版，为自己永远保持一份游戏的好心情着想一下。

新手过招

关于焊接

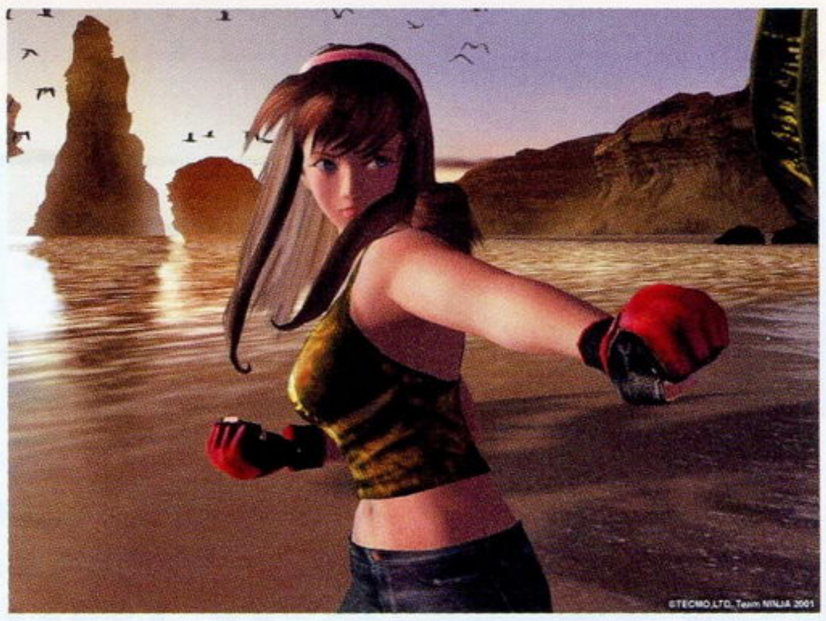
文：陈国禹

相信各位玩家的主机出现故障时，在有一定维修经验的基础上都会自行拆开，按照方法一步步动手修理。可是如果遇到主机中的某一零件掉了下来（不小心的情况下），就要掌握一些焊接的技术原理了。

首先，必须先购买工具。电烙铁、松香或焊锡膏、焊锡丝、镊子都是必不可少的。电烙铁要25瓦或30瓦的就行了，最好是内热式的，

这样在焊接一些塑料制的零件时会比较方便，有条件的话把“尖嘴型”和“普通型”的电烙铁都买下，因为“尖嘴型”的电烙铁在焊接一些微小零件时是非常方便的。在这里顺便提一下，有一种专门放置电烙铁的架子，体积不大，在进行焊接工作时可以随手放在上面，既方便又安全，推荐购买。松香或焊锡膏能使焊锡更容易焊接在所需位置上，相对来说，松香的功效比焊锡膏要好，因为焊锡膏会腐蚀焊接物，而松香则不会。焊锡丝和镊子就不多说了吧，需要提醒一下的是镊子最好各种型号的都购买齐全，特别是“尖嘴式”和“尖嘴折角式”的。购齐以上的物品后，还需要找一块表面粗糙、硬度和熔点高的东西，比如瓷砖之类的，用来打磨电烙铁焊接头上的杂质。

下面正式介绍基本的焊接方法。将电烙铁的电源插头接通电源，放置在你认为安全的地方，比如专用架子或瓷砖上。等电烙铁加热完毕后，把粘在焊接头上的焊锡等杂质打磨掉（即使是新买的电烙铁也要打磨一下），直至焊接头光亮如新，显示出原有的金属色泽。然后用焊接头接触一下松香或焊锡膏，这时再把焊锡丝放在类似瓷砖的东西上，用焊接头点熔一截焊锡丝（量的多少由你所需要焊接的物体决定，一般不要太多），当那截焊锡丝已经熔为一个光亮的小球时，用镊子将焊接物固定在焊接位置上，注意焊接脚与焊接位置对齐（焊接脚和焊接位置也要像焊接头一样事先清洁干净），再把熔有焊锡丝的焊锡头按在焊接脚与焊接位置接触的地方，来回移动一下，保证“焊接球”（焊锡丝熔化成的球状物）全部覆盖住焊接脚和焊接位置的焊接点上，最后把焊接头慢慢提起来，如果焊接脚已经被“焊接球”完好地固定在焊接位置上时，就算大功告成了。



几点补充：

1. 在焊接过程中要注意安全，不要靠近易燃物，不要让自己的手或其他身体部分变成“焦碳”？！

2. 一次不能成功就多试几次，如果还是失败的话，就用一点焊锡膏先涂在焊接点上再试。如果熟练的话，还可以把焊锡丝直接放在焊接点上，用焊接头轻轻点熔之后马上提起，反正焊接方法不拘一格，只要能焊接牢固并不损坏物件就可以了。

3. 如果是焊接电路主板上的精密零件时，一定要先将电烙铁的电源切断之后再进行焊接，否则过强的电流就有可能击穿你的电路主板。

4. 最后祝玩家打机愉快。

发烧烈火堂

兼容DVD媒体的GAMECUBE主机问世
首次透露可外接硬盘的装置

松下（Panasonic）正式宣布，其与任天堂共同开发、兼容DVD媒体的GC主机“DVD/GamePlayer”（别称“Q”）将于12月14日正式发售，虽然Q的零售价采用开放价格制，但松下于10月19日开设一家新网上商店DVDGAME.JP（http://www.dvdgame.jp），并于10月21日率先接受玩家预定，主机附带遥控器售价为39800日元。

DVD/GAME Player

Q除了支持多种不同类型的媒体之外，还针对影像与声音这两方面的机能作出强化，例如利用Q的“Advanced Surround”功能，玩家只需要使用普通的迷你Hi-Fi或立体声电视，便已经可以享受环绕立体声的效果；而“Cinema”功能则会对DVD影像特别针对于电影已经设计好的影像进行调整；“Dialogue Enhanzer”能够使电影中的对白更为清晰明亮。

虽然任天堂从未提及过会为NGC主机推出硬盘装置，但松下为Q的性能作介绍的时候，Q底部的Hi-Speed Port则标明“预定将来会与硬盘装置接驳”，看来虽然任天堂仍然对网络等游戏主机的扩充功能抱有保留态度，但NGC主机已经对各方面的可能性都做出了充分的准备。

Q的基本资料

主机名称	DVD/GamePlayer
别称	Q
产品编号	SL—GC10
售价	开放价格（网上订购为39800日元）
发售日	2001年12月14日
颜色	银
每月产量	15000部

机身正面

A　电源开关

B　语音增强器（Dialogue Enhanzer）

播放电影DVD等影像时启动这个功能，便能够提高对白语音轨道的声调和音质，令对白更加清晰突出。

C　电影效果（Cinema）

对电影DVD的影像画质进行调整的功能。

D　游戏RESET

E　DVD碟片仓

支持DVD-R、VCD、CD-R、CD-RW、CD以及CAMECUBE专用游戏软件。

F　DVD碟片仓开关

G　环绕立体声

利用“Advanced Surround”功能，即使是使用小型音响组合或只有两个扬声器的立体声电视，都能够享受到与电影院效果相近似的DTS5.1ch的音响效果。

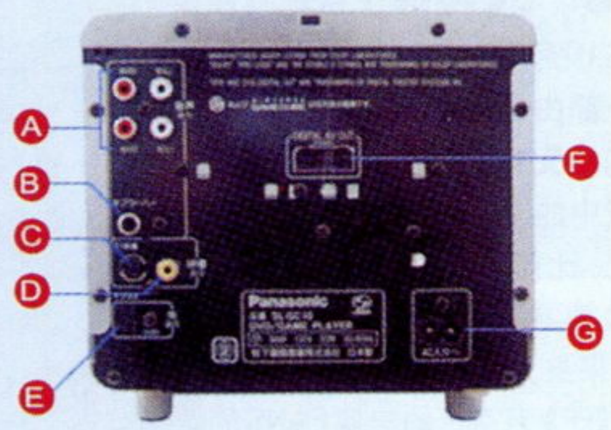
H　重低音

I　切换至游戏

J　手柄插槽（共4个）

K　记忆卡插槽（A/B）

机身后方



A　声音输出

B　重低音（SUBWOOFER）

C　S1影像

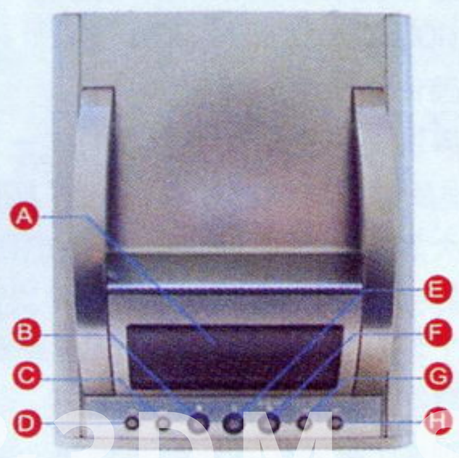
D　影像输出

E　光纤输出（DVD/CD专用）对应DTS5.1ch。

F　数码AV输出（游戏专用）

G　AC电源线插槽

机身上方



A　液晶显示屏

显示现时主机的使用状态。Q又提供了计时功能，只要设定以30分钟为单位的限定时间，当到玩家设定的预定时间主机的声音系统便会响起，提醒已经完全陷入游戏中不能自拔的你。(U-U！)

B　停止

C　上一轨道

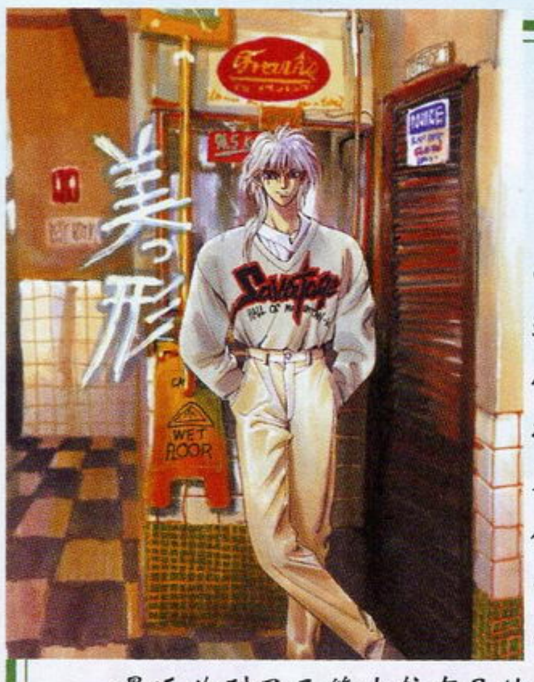
D　下一轨道

E　暂停

F　DVD/CD播放

G　前段搜寻

H　后段搜寻



抉择

人在很多情况下都需要面对选择，而成功者的标志之一就是做出了正确的选择。如今动漫界的发展也像一个普通人的成长历程那样，充满了不同的抉择。对于一个处于徘徊摸索阶段的动漫界人士来讲，也许伤痛是在所难免的，但他的抉择却是无法改变、无法挽回的，珍惜自己慎重考虑后的抉择是做人的一种境界。

最近收到了几篇比较有见地的动漫研究类文章，可是由于近期杂志篇幅紧张，只好一再延期。请所有投稿“游戏动漫园”的作者放心，来稿都已经妥善保存，今后如果有机会的话，一定会择优刊登，因为你的抉择没有错！这个月最让D·S心痛的就是要买的漫画太多了，几乎每个月都会爆发的“金融危机”这一次可能要了我的小命，但是诱惑是无法阻挡的，豁出去了！

漫动作

佳片推荐

《FF：U》正式开始播放

对于玩RPG游戏的玩家而言，“《FF》系列”绝对不会陌生，从FC上的《最终幻想》到PS2上的《最终幻想X》，几乎每一作都可以用“震撼‘来形容。如此知名的游戏，如果没有动画怎么能行，在经历了电影版《最终幻想 灵魂深处》的票房惨败之后，一部名为《FINAL FANTASY：UNLIMITED》的动画作品将在10月2日正式同观众见面。这是一部由52话构成的TV动画，故事内容完全原创，但是采用了与游戏中的“《FF》系列”相似的世界观，比如陆行鸟、飞空艇以及召唤兽等要素都会在动画片中见到，如果身为“动画迷”的你同时也是“《FF》系列”的忠实FANS的话，就更加不能错过了。更值得一提的就是负责动画制作的公司是著名的GONZO和DIGIMATION，绝对是动画作品素质的保证。

TV版海报欣赏

故事讲述的是现实世界中的某一天，在日本海突然出现了一根巨大的黑柱。这根黑柱同异世界相连，而专门研究地质能源的早川博士和妻子玛莉，一起进入大黑柱来到了异世界。当他们回来之后，便根据自己的经历编写了一本名为《界列之日》的书。当他们再次进入异世界，便再也没能回来……

为了找寻双亲，早川博士的一对女儿——游和爱，决定前往异世界。她们依照《界列之日》这本书上的记载，搭乘上月圆之夜（午夜零时13分13秒）的地下列车，来到了神秘的异世界，遇上了“最初的人类”——故事的主人公风……

主要登场角色

爱

主人公

风

玛莉

早川博士

游

女主角

利莎

一组剧情画面

高达新作终于问世

相信所有的“高达迷”在看过了由美国制作的《G SAVIOUR》之后，便一直没有得到任何关于高达新作的消息了，那么究竟《G SAVIOUR》是否成为“《机动战士高达》系列”的最后作品呢？现在大家可以放心了，因为SUNRISE已经给了大家一个非常满意的答案了。

这部“高达系列”新作名为《高达新体验0087 GREEN DIVERS》，依然由富野由悠季负责监督制作，而人设方面则是美树本晴彦担当。这部作品的最大特色便是故事主人公不再与军人扯上关系，而是一般的平民。（难道是《机动战士高达0080 口袋里的战争》的翻版？）故事的开端

讲述的是在U.C.0087 年，两名故事的主人公ASAGI和TAKUYA所乘坐的太空船突然受到机动战士的攻击，慌乱中两人乘坐救生仓逃生，身处茫茫的宇宙之中，他们究竟应该如何抉择……

《足球小将》全新TV版即将上映

早有传闻指出为了配合韩日世界杯的举行，日本方面的电视节目将对足球专题有所调整，而一直扮演着"足球启蒙者"的经典漫画《足球小将》当然是最受瞩目的，除了目前正在《周刊青年跳跃》上连载的高桥阳一最新作《足球小将 ROAD TO 2002》之外，多年前的TV版《足球小将》也将完全重新制作，于10月7日率先在日本地区播放。

这一次的新《足球小将》TV版，讲述了从大空翼的小学时代一直到他成为一名职业足球运动员的成长历程。根据目前已经得到的资料，TV版的前半部分将会以回忆的形式出现，因为根据最新的漫画内容显示，现在大空翼正效力于西班牙巴塞罗那足球队。而这前半部分又被划分为"小学篇"和"中学篇"两个部分，以大空翼率领的南葛高中对日向小次郎率领的东邦学园的生死之战为最后一幕，其间穿插了所有原作的剧情。当然，虽然制作人员会尽量参照以前的TV版作品，但是在制作上却使得剧情发展的速度远胜前作，更加流畅紧凑，不会再出现一场比赛竟然多达30集的"恐怖事件"。在完成前半部分的回顾之后，便会进入TV版的核心内容。这一部分故事将完全参照最新作《足球小将 ROAD TO 2002》的内容，讲述由原来的日本青年队的核心成员所组成的新日本国家队是如何征战2002年世界杯的，所有喜爱《足球小将》的朋友到时候又能在屏幕上看到大空翼和他的伙伴们的身影了！

动漫特工队

谁才是真正掌握地球命运的人

CLAMP的作品一直以来都是卖座的保证，就好像《魔法骑士》、《CARD CAPTOR SAKURA》等名作效应。而《X》这部作品虽然是多年前的产物，而且也已经被OVA化，但也丝毫不能阻止FANS的狂热，最近有消息指出《X》已经被制作成TV动画，并且公布了大量的TV版画面，身为CLAMP的FANS怎能错过呢？

其实这一次《X》的TV版故事内容将会沿用漫画版的主线剧情，而人物关系方面也不会有太大的变动。当然故事的主角必定是"天之龙"司狼神威和"地之龙"桃生封真，而其他人物方面，则会出现有洙川空汰、鬼咒岚、猫依护刃以及皇昂流等等，基本上完全保留了OVA版中的所有人物。

小鸟和神威在小时候定下了誓约。

再次见到神威，小鸟的反应竟然是……

由于从OVA版变为TV版，因此给FANS的印象可能是剧情部分会显得拖沓导致些反感，但制作人员已经表示TV版总共会有24集，情节设计非常紧凑，会使FANS对TV版的认识有所改观。故事讲述经过了6年的时间，曾经离开东京的司狼神威终于回来了，回到被称为帝都的东京。然而，这不是偶然的事，而是命运的安排……伴随着司狼神威的出现，分布在日本各地的异能者也开始聚集到东京，这是否意味着世界又将会走向灭亡呢？

故事中的悲剧人物小鸟和桃生封真。

延续500年前的围棋之道

《棋魂》可以说是一部非常成功的另类漫画作品，虽然连载刊登在最商业化的漫画杂志《周刊少年跳跃》上，但是却无法掩盖它深刻的内涵与创意。最重要的是在这部漫画作品出现之后，竟然使许多对围棋从来都没有认识的人去尝试一下并从中感受到围棋的乐趣，相信这是最难得的，就好像当年《SLAM DUNK》连载时使日本青少年对篮球产生了浓厚的兴趣一样。

正是因为反响如此强烈，所以才使得《棋魂》这部作品将被搬上屏幕，而动画片第一集会在10月10日于东京电视台首播。《棋魂》的故事构架其实比较简单，主角名叫进藤光，是一个普普通通的少年。一天在祖父的遗物中找到了一个围棋棋盘，在机缘巧合之下，他解放出在平安时代最出色的天才棋士藤原佐为，进而成为了他的弟子。从那个时候开始，光仔便开始了他的围棋生涯……

进藤光

在祖父的墓中找到了神奇的棋盘，解放出平安时代的天才棋士藤原佐为，从此开始了他不平凡的围棋生涯。

藤崎明

与进藤光青梅竹马的女孩子，对突然参加围棋活动的光仔感到不可理解，而此后受到光仔的熏陶也开始喜欢上了围棋。

藤原佐为

在500年前的平安时代，他在围棋界的造诣可以说是强者中的霸者，被称为"神之一手"的传奇性人物。

www.plumpost.com

集英月报

在阅读下面的内容之前，先要看一看口袋中是否有1000大元，因为这个月的漫画好多啊，几乎都是D·S必买的！！看来只有不停地加班才能赚取些买漫画的MONEY了，并且又要多次同国际快递的人打交道了。但话又说回来，将这些心爱的漫画捧在怀中的时候，该是一件多么幸福的事！

首先是9月28日讲谈社出版的CLAMP名作《ちょびつッVol.3》初回限定版，赠送的特制明信片真是超值啊！10月1日由角川书店出版的高屋良树的幻之名作《强殖装甲加尔巴Vol.18》，在FANS苦等了半年左右终于推出最新一卷了，卷岛鄂人的实力令深町晶以及所有的兽神将都毛骨悚然！10月4日是集英社大发威的日子，许多经典的JC单行本都将发售，其中包括小畑健的《棋魂Vol.14》、武井宏之的《通灵王Vol.16》、岸本齐史的《狐忍～NARUTO～Vol.9》、梅泽春人的《无赖男Vol.8》(《周刊少年跳跃》上的连载已经结束)。10月5日讲谈社将推出连载长达14年之久，曾经先后翻译成10多个国文字的名作《3×3只眼Vol.37》。10月17日是"漫画迷"的节日，讲谈社的多部名作都在这一天发售，包括赤松健的《LOVE HINA Vol.13》、山原义人的《龙狼传Vol.24》、由青树佑夜原作，绫峰栏人漫画的《GetBackers—夺还屋—Vol.13》、上条明峰的《SAMURAI DEEPER KYOVol.12》、由天树征丸原作，佐藤文也漫画的《侦探学园 Q Vol.2》、搞笑大师刃森尊的最新佳作《灵长类最强传说—猿男 Vol.2》、蛭田达也的不朽经典《功夫旋风儿L Vol.1》、大暮维人的《魔人～DEVIL～Vol.2》。10月18日有小学馆的看家法宝——高桥留美子的《犬夜叉Vol.10》和皆川亮二的《ARMS VOL.19》，以及青山冈昌的《名侦探柯南PART III VOL.4》。10月23日讲谈社则出版藤岛康介的大人气名作《我的女神Vol.23》。

如何？看到如此鼎盛的阵容，"漫画迷"怎能不欢呼雀跃，选择自己最喜欢的下手吧！

这是一本"高达迷"绝对不能错过的宝书。自从2001年3月由讲谈社发行的《GANDAM OFFICIALS》获得各方面的好评以来，也收到了由于内容过于分散而不满的回复，这一次集结了"庞大的信息量"的最终读本《GUNDAM Q101 U.C.0079～0083》便因此而问世。该书的主要内容是以问题集的形式出现，许多国内"高达迷"关心的问题都能够从书中找到答案，当然把这本书看作是一本高达百科全书其实也不过分，内容详实准确，不容错过。

《GUNDAM Q101 U.C.0079～0083》

出版：讲谈社

编著：地球连邦综合大学リーア分校"GUNDAM OFFICIALS"研究所

页数：248页

定价：1300日元（含税）/10月发售预定

游牧民

全新打造的《犬夜叉》

由小学馆旗下的高桥留美子的著名漫画《犬夜叉》改编的PS游戏即将于年底登场，游戏类型属于RPG，到时候大家可以与犬夜叉和戈薇一同展开冒险之旅。既然漫画和动画都大受欢迎，因此PS版《犬夜叉》的故事内容将沿用漫画原作的剧情，大致上是围绕着寻找四魂之玉的碎片而展开的冒险旅程。不过除了基本的主线剧情之外，在游戏中将会加入一些原作中所没有的新剧情，至于珊瑚、七宝以及弥勒等人也都会在旅程中加入成为同伴，协助犬夜叉和戈薇寻找四魂之玉，而玩家还可以自行选择以犬夜叉或戈薇的身分进行游戏。

CHECK POINT

由于是RPG的关系，战斗将以指令的形式进行，而整场战斗中的攻击画面将以动画来交代，就算使用相同的招式也有不同的动画来展现，总数竟然达800种之多！这可以说是近年来漫画或动画改编成游戏，制作人员最花费心思的一作了，目的当然就是给予玩家足够的新鲜感。沿用原作的故事，在进行到重点剧情的时候，会有精美的动画出现。FANS不要认为那是TV版的动画画面，而是全部重新制作的动画，负责动画制作的则是大名鼎鼎的SUNRISE公司，素质当然不容质疑。比较之前WSC版的《犬夜叉》，PS版最大的特点就是自由度很高的故事模式。一方面可以满足喜爱原作剧情的玩家，另一方面爱好RPG的玩家也可以在地图上自由自在地移动，享受寻找分歧剧情的乐趣。在游戏中大部分在漫画以及动画中的人物都会再度出现，而且更会采用动画版中的配音，声优人数多达70人以上，使玩家玩起来更有欣赏动画时的感觉。

杀生丸
犬夜叉的亲兄长，但不知为何对犬夜叉产生仇恨，而且更想夺去犬夜叉的"铁碎牙"，至于杀生丸本身则持有一把可治疗刀伤的武器"天生牙"。

弥勒
右手持有能吸取妖怪的武器"风穴"，一直为追踪奈落而四处流浪。

珊瑚
妖怪退治屋首领的女儿，手持巨大回力刀"飞来骨"作为武器。

七宝
与戈薇一同旅行的同伴，拥有变身能力的小狐狸。

桔梗
在50年前将犬夜叉封印的巫女，在过去曾以自己的生命去换取将四魂之玉封印的力量。

奈落
控制着野党鬼蜘蛛的首领，而党内所有妖怪全由她所生，这些妖怪其实也是奈落身体的一部分。

戈薇
利用屋内的水井作时空转换，穿梭于现代与战国时代的女主角，并且与犬夜叉一齐找寻分散了的四魂之玉的碎片。

犬夜叉
由妖怪父亲和人类母亲所生的半人半妖，也是故事的男主角。在战国时代被桔梗所封印，后来得到戈薇的协助解开封印复活。如果犬夜叉想成为一个真正的妖怪，就必须集齐"四魂之玉"才有希望。但当他发怒时，体内的妖力就会暴涨，使他变成一个没有理性的妖怪……

诺梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

最近不知道是走了什么霉运，先是本人所使用的键盘在饱饮可乐之后罢工，紧接着鼠标又开始不听使唤起来，直到昨天，最最最惨的一幕发生了：本人一直引以为傲的那台全编辑部最好的显示器也翻了“黑”脸，残念……

这期本来打算画张自画像贴到“画廊”上的，也许是因为许久未曾拿过画笔的缘故，完成后左看右看都觉得不习惯：怎么这张纸上面的“东东”会是我画出来的？搞笑！未避免被老编扣上“有碍观瞻”的帽子，终究还是作罢了。也许，这样会更好一点也说不定呢……

昨天有个朋友跟我说：“‘画廊’是不是应该再改革改革？”感觉甚是，不过暂时还没有什么特别好的方案，如果哪位同仁有什么好的意见或建议的话，写信来吧！

NO.1

永恒传说之法拉

四川　文婷

◀似乎现在大家都很喜欢这种风格的“东东”？

上色感觉不是太好，凌乱了一些，希望能够改进。

兰古利萨

（请作者速与编辑部联系）

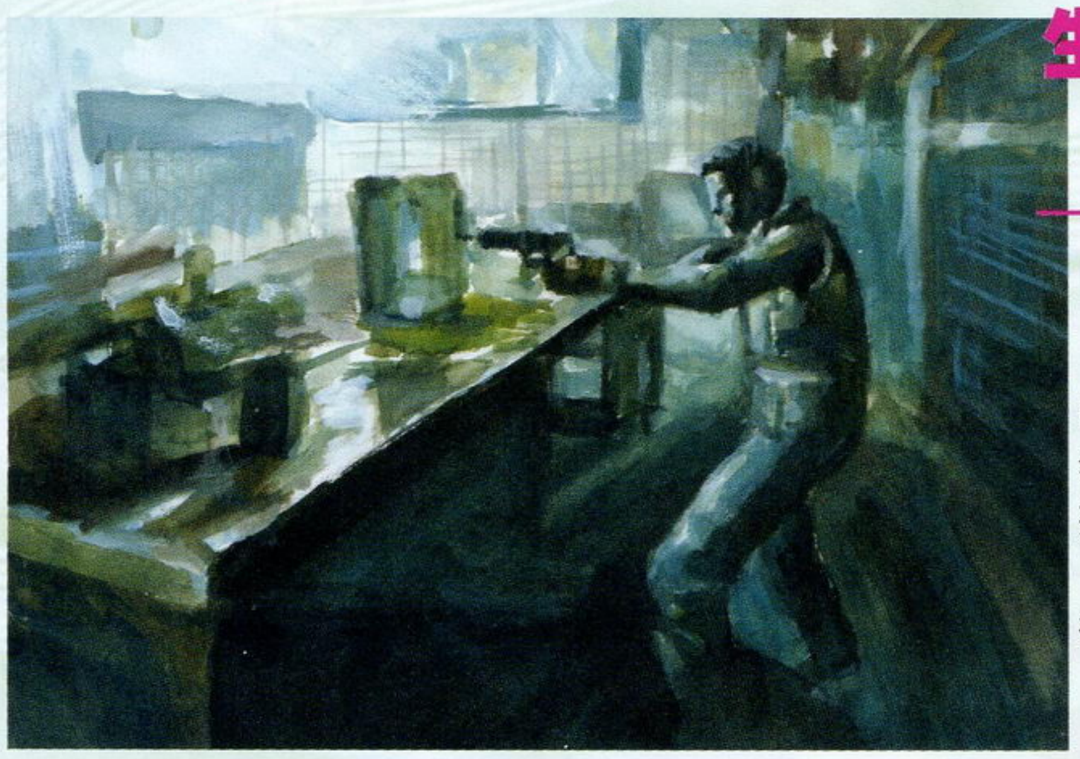
◀上期就打算放出来的，这次拿出来应该也不算太晚吧，呵呵……

NEW BOY

广西　三阶堂白丸

生化危机之 Chris

上海　孙黎杰



◀令 GOUKI 为之震惊的一幅作品，顺便一提：我也十分喜欢“《BH》系列”哦。^_^

Chris 这么紧张地持枪望着对面，难道……

www.plumbook.cn

EVA之初号机头盔的秘密

天津　以闪为友

◀原来初号机的人缘是这么、这么的差劲？

你之前投递的信件以及其他几幅画稿也都早已收到，勿念。

如果一天能够有48个小时的话，我一定给你写回信，一天有48个小时吗？没有，所以……

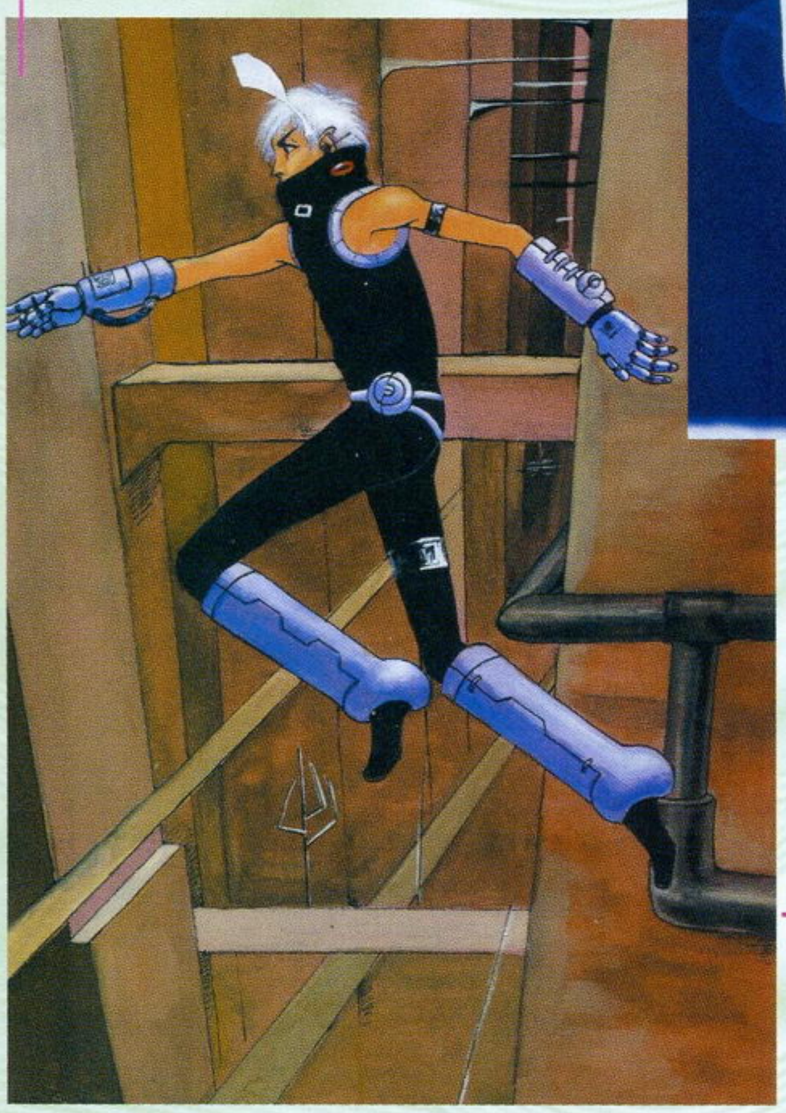
对了，小鱼跟我都希望老弟你能够找到一份自己喜欢的工作，努力吧！^_^

▶人物感觉十分丰满，不过画面有些单调，使用电脑制作背景确实是很方便，可是像你这样在背后加上这样一个象征太阳（个人认为）的光源也实在是太那个什么了一点吧……

无题……（已经无“怒”可发了）

FREE AIR

山西　石红



◀刚拿到这幅作品的时候，我实在分不清到底应该怎样放才是正确的（即使是现在也仍然是分不太清楚），背景的空间感觉实在是……

西南民族学院　陈彬

BLUE MARY

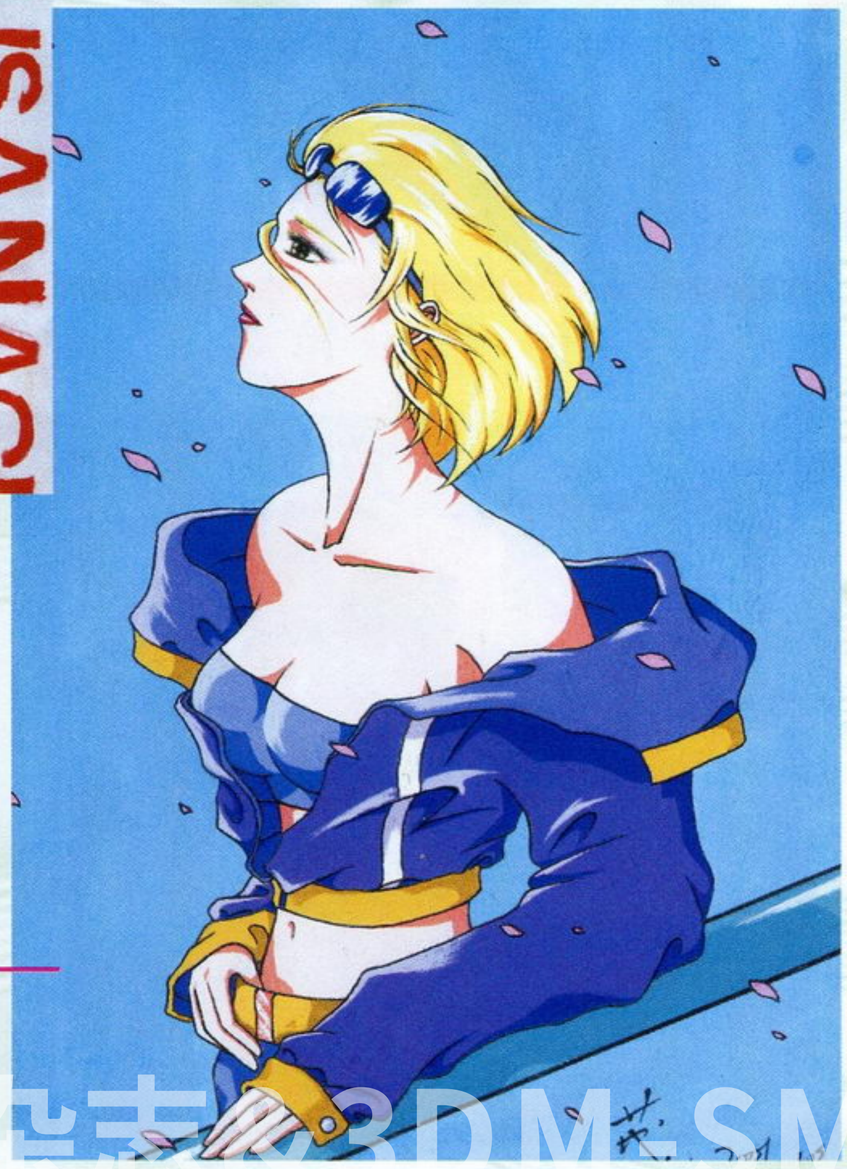
樱花

无题

江苏　强晶

▼感觉画面中的人物倒是更像《DOA》一些，不过Mary的这套衣服倒真是不错，只是领口好像是大了一些？

你另外一幅“别有洞天”的作品已经被私人收藏了起来，不错不错，嘿嘿……



读编往来

冰山上的来信

我是一名刚提干的武警战士，八月份援藏，踏上了西藏这块神秘而古老的土地，现在珠峰脚下的一个执勤点工作。这里什么都好，可就是买不到贵刊，也没有电，使我历经千辛万苦从家里带来的DC成了废物，世界杯预选赛也不能看，每天值完勤就只能拿以前买的《游戏机实用技术》翻来复去地看，希望能从中找出以前不曾细看的地方。生活上的艰辛我能承受，精神上的空虚很难受。我别的嗜好没有，只有电玩、动漫、足球和音乐。我很喜欢贵刊，内容翔实又实用，图片精美，尤其喜欢几篇《FF》系列、《维罗尼卡》的小说攻略，还有附送的精美招贴画。贵刊的价钱也比较合理，没买贵刊之前我是什么杂志都买，现在是非贵刊不买。昨天我已托人到县里代我邮购贵刊，只希望能早点收到。

纱迦：当我看到“这里什么都好，就是没有电”这句时，实在佩服得五体投地，这也许就是传说中的大无畏的精神吧。你问的那个问题我已经问过D·S了，目前国内只有香港的玉皇朝出过《ANGEL HEART》，但也只有一本而已。要邮购比较麻烦。

瞎侃

作者：LUFFY

吾乃游戏迷，出生在武汉。
六岁结情缘，今生永相伴。
梦想是编辑，最好在弱冠。
贵刊办得好，还望加油干。
新闻来得快，攻略不要慢。
网站快点办，选材不要滥。
工作别太晚，身体没得换。
再忙要吃饭，吃完接着干。
每月回信量，起码得上万。
GC终于来，首发游戏烂。
不过价格低，玩家可承担。
只因宫本茂，吾把千元散。
量少却精悍，任氏好习惯。
加上CAPCOM，这次有胜算。
价低性能高，不买真遗憾。
“魔盒”还没出，玩家翘首盼。
硬件如此强，又有烟雾弹？
游戏太“美”化，亚洲能习惯？
盖茨有野心，“市场占一半”。
久多和山内，此次有大难。
微软气如虹，前景真灿烂。
主机有盛衰，索尼游戏站。
软件虽然多，销量却惨淡。
最终幻想X，结局太悲惨。
铁4、VR4，玩家都期盼。
合金装备2，预定过百万。
大作如此多，王座谁可撼？
世嘉实名存，DC却完蛋。
主机已停产，大作仍不断。
莎木敢创新，樱花正烂漫。
刺猬索尼克，十周岁华诞。
厂商精神佳，铁杆几十万。
游戏逆潮流，英雄遭磨难。
游戏路漫漫，购机一团乱。
我看这一战，两三年不断。
此文如不登，叫你们，哼哼……

死得很难看！

招募厨师！

“油细鸡”烘烤小组要扩大编制了，现需增加一名厨师，身怀“油细鸡食用技术”的达人请从速报名！

本店“油细鸡”的烘烤需要厨师倾注大量感情，所以我们招募那种视“鸡”如命的厨师！

本店“油细鸡”主料之肉鸡多为日本进口，所以我们招募能懂日语的厨师！

本店“油细鸡”的烘烤使用先进的电脑控制之工艺流程，所以我们招募会操作电脑的厨师！

本店“油细鸡”肩负发扬现代饮食文化的重任，所以我们招募有一定文学功底的厨师！

有意应聘者，请把个人简历和食鸡心得邮寄至杂志社，还要在信封上注明“应聘厨师”。

第二届编委资格申请开始！

自从本刊成立编委会以来，各地编委的热情工作对本刊的发展起到了积极的指导作用，使杂志内容更贴近读者需求。现在第二届编委资格的申请已经开始了，只要你热爱游戏且有志于推动《游戏机实用技术》的发展，那就赶快投递申请吧！

申请截止日期：2001年12月31日（以邮戳为准）

投递地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱游戏机实用技术杂志社

邮编：730000

请在信封上注明“编委申请”字样。

鉴于很多读者来信问及某期杂志和双碟套装VCD能否邮购，现将目前可供邮购的杂志公布如下：

总第9期、总第10期、总第29期，定价12元；

总第31期（2001年5月B）、总第36～39期（2001年8月A～9月B）、总第41～44期（2001年10月B～12月A），定价8.8元。

邮购地址是**兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社，邮编730000**。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。

杂志社另有少量双碟套装VCD，随碟附赠《3周年珍藏特辑》，定价22元，邮购地址同上，邮费免收，欲购从速。

第五期“大家来找碴”活动揭晓！

获得第五期“大家来找碴”活动奖品的三位读者是：

甘肃	吴双
广东	张宪
湖南	刘金

这三位读者将获得我们**12月B**的杂志。这次的冠军是吴双朋友，果然好名字！告诉你，纱迦最近正在疯狂地玩《真·三国无双2》，就连《MGS2》和《PIKMIN》都统统靠边站，而且最近还玩了一次通宵。上一次通宵，可就要追溯到玩《仙剑奇侠传》的时候了……

读者调查表抽奖名单

总第四十二期

四川	舒小飞	上海	杨雷	天津	苏宇
贵阳	李桢	浙江	周桑	江苏	傅嘉
广东	陈广伟	重庆	吴爽	四川	谢小聃
湖北	蒋海芳	湖南	潘维	安徽	张林
山东	王晨光	广东	余保泉	浙江	胡成华
天津	刘阳	辽宁	郭明	上海	陆铭
北京	刘洋	广东	钟家杰	四川	罗杰
重庆	冯磊	四川	刘国宏	四川	陈锐
广西	雷程翔	辽宁	林杉	湖北	罗威
沈阳	李剑辉	福建	叶恩林	浙江	李城

经常有读者来信询问如何才能成为一名游戏制作人。说句实话，纱迦也曾经有过这样的理想。记得原来玩FC上的《水浒传 天命之誓》时就自己设计了一个《水浒传》，光是制定人物数据就花了半个月时间。特别是为了推算角色的诞生时间，把原著里所有提到关于时间的地方都抄了下来。不光是纱迦，相信每一位热爱游戏的朋友都曾经有过这样的理想。我想，游戏制作人大概就是游戏迷的究极职业吧！

最近刚好看到一则很有意思的故事，故事说的是一位游戏迷如何成为一名游戏制作人的故事。相信看了这则故事之后，读者们就不会再觉得游戏制作人很神秘了。

成为游戏制作人之路！

1 两年前，当我还是学生的时候……

怀着对大学生活的美好憧憬，我踏进了大学校园。虽然我并不喜欢我学的专业，不过这也没有办法——“人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，此事古难全”呀！但是每次想到自己的未来就这样被决定了时，心里总是有点……

2 我终于发现了上大学的好处！

很早以前我就迷上了游戏，不过由于从小到大学业繁忙，一直未能尽兴。进了大学之后，压力小多了，再也没有“三天一小考，五天一大考”的人间惨剧了，而我终于有充裕的时间可以遨游于游戏王国中了！

3 游戏学校？！

为了了解业界情况，电玩杂志当然是必不可少的。在一次偶然的机会中，我在一本电玩杂志上看到了一则游戏学校的招生广告——世界上原来还有一家教人怎么制作游戏的学校？！我豁然开朗，一个崭新的天地出现在我的面前。

4 我下定了决心……

“凡热爱游戏者均可报名！”这是广告上刊登的报名要求，我横看竖看都觉得这样的人舍我其谁！想当一名游戏制作人是我的最高理想。从看到广告的那天开始，我就陷入了沉思。经过三天三夜的思考后，我下定了决心……

第四天早上，我寄出了决定个人命运的一封信……

5 并不轻松的学校生活

一切就像是梦一样，我现在已经是这家学校的学生了。这些朋友都是和我有一样想法的玩家，虽然来自五湖四海，但一下子就找到了共同语言。我感到我的生活从来没有这么充实过。

不过理想和现实总是有差距的，我现在又要面临各种各样的考试了，最惨的是考试成绩公布后发现自己挂了……（没人比我惨。）

6 LEVEL UP！

不过凭着我对游戏的无穷热爱，再加上我的努力，我的成绩斐然！

厨房大作战

我们毕业设计的课题是自己独立制作一个游戏，这就是我的作品《厨房大作战》，美版名为《蟑螂》（COCKROACH）——不要笑，这正是专业的体现！。在这个游戏里，玩家要操纵一个可爱的小东西拿着杀虫剂，在限定时间内杀光所有的蟑螂。角色也有生命值设定，只要用完生命值，即使时间没完也会GAME OVER。主人公的形象来源于我小时候的一个玩具，后来不知丢到哪里去了，这次终于派上了用场。

老实说，这个游戏的水平比很多我原来骂成垃圾的游戏还要差很多，不过这毕竟是我的处女作呀！最让我得意的是在这个游戏里我加入了按键力度的设定，这样就派生出很多动作来。这一设定同时也受到了老师的好评。

7 毕业了！

终于毕业了！不过我还是有些担心，到底我的未来会怎样呢？这是学校的信息窗，每逢毕业时这里就贴满了各大游戏公司的招聘信息，连任天堂、CAPCOM这些公司都有哟！进这种大公司当然好了，不过进小公司似乎更有发展空间……心动不如行动，COME ON！

8 GOOD ENDING达成！！！

猜猜我这身制服是那家公司的？

KONAMI！！！

我一生中曾经达成过无数个GOOD ENDING，但要数这一个最GOOD。

在日本的游戏学校中你要学到哪些东西？

全日制

游戏设计人员（2年）
网络游戏（3年）
游戏程序（2年）
网络技术人员（2年）
游戏美工（2年）
数字化设计（2年）
广告艺术（2年）
游戏构思（2年）
游戏音乐（2年）

新闻系学生对应

EX游戏美工（3年）
EX游戏程序（3年）

一年速成

游戏剧情创作（1年）
游戏杂志写作（1年）
CG美术（1年）
角色设计（1年）
游戏程序（夜课，1年）
游戏设计人员（夜课，1年）

游戏杂志&3DMGAME

下期赠送500MM×700MM巨幅《MGS2》月历海报

下期预告

美版XBOX发售第一手报道！

经典回顾：ACT巨作《暗黑之心》(PS)

以《莎木》引擎制作的DC大作——《猎头者》

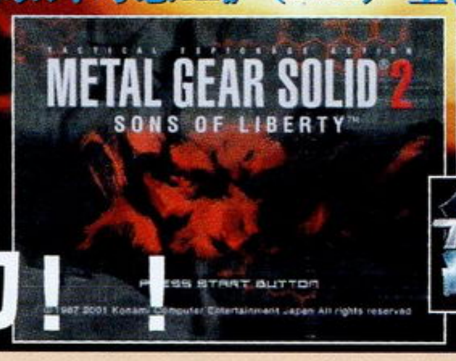
《洛克人X6》(PS) 发售前最终报道！

《最终幻想XI》(PS2) 全面报道！

独家特稿：

迟幕美人——ENIX

ENIX在游戏界的影响力远远超出你的想象！



《东京魔人学园外法帖》(PS)

《伍卫右门》(PS)

《鬼武者2》(PS2)

《心跳回忆3》(PS2)

《太空频道5 PART2》(PS2)

《铁拳4》(PS2)

《MGS2》攻略始动！！

更多惊喜在下期！敬请期待！！

十一月的雨　D·S

◆近几天睡觉前总是要带上耳机，将珍藏的GUN N ' ROSE演唱会专集CD放进那古老的Panasoinc牌MINI CD机内，在万籁俱静的夜晚聆听那首《November Rain》，多年来难忘的往事也会随着熟悉的节拍跳动展现在脑海之中，这种感觉说不上什么怀旧，但对我来说却非常宝贵……

◆最近针对杂志内自己所负责的栏目，正在进行新一轮的整改，希望更多的读者能够喜欢吧……

◆时间过得很快，2001年即将和我们挥手道别，希望今后能够更进一步吧。

◆都是一些勉励自己的话，可能比较无聊吧，但十一月的雨就是如此缠绵，能够给人无限的憧憬……

SOUL

★最近碰上很多的好东西，SOUL也觉得每天都过着很充实的生活，现在想说：生活真美好啊！尽管如此，SOUL还是希望自己时时保持警醒的头脑。

★MICHAEL JACKSON的新专辑《INVINCIBLE》全球发售！预祝MJ的新专辑能再创辉煌。

在水口哲也的新作《太空频道5 PART 2》的宣传影片里看到了MJ的舞姿，相信在这样优秀的游戏不会有损MJ的形象。

★最近和朋友有些疏于联系了，一定要弥补一下。

★《MGS2》临近，翘首以待……

就这样流浪　慕容非

我嘴里嚼着口香糖，鞋跟踏在柏油路上
咔哒咔哒地响，就这样流浪
喝了酒的那个夜晚，你用力拍着我的肩膀
啪嗒啪嗒地响，就这样流浪
就这样流浪，流浪
就这样流浪，流浪
只是故乡的风，吹痛了我的孤单
就这样流浪，流浪
就这样流浪，流浪
只是从来都学不会认错的脸孔，也想回头望一望
凝视未知的前方，挥动一双想飞的翅膀
啪嗒啪嗒地响，就这样，就这样流浪

极度盼望《MGS2》的GOUKI

◆似乎是天意，去年的这个时候，我为之努力的是《MGS特辑》，当时为了将手头上不多的一些有关《MGS2》的零散资料联系起来而绞尽脑汁。现在则是为了《MGS2》发售前最终报道而忙碌。什么都准备好了，就差《MGS2》的驾临了。

◆足彩自己还一次也没有去买过……时间完全被MGS2给占据了，连看看附近哪里有买彩票的地方也没有时间……

◆11月的确是有太多的游戏可以玩。《JWE5》、《网球2K2》、《PIKMIN》、还有至今仍未完成的《MARIO64》……不过现在看来这一整月的时间可能都会被《MGS2》所占据了……

◆庆幸自己没有看过《寻秦记》的小说……TV版的《寻秦记》很不错呢。

◆TXF再度中断一个月……眼看第四季就要发售了，天啦，我才刚刚把第二季看过三分之一呢。

◆唔……真的打算最近将名字改为Solidus Gouki，以纪念《MGS2》的发售……

LIKY

那天正埋头工作，纱迦递过来一封读者来信，上书“LIKY亲启”，看那个漂亮的信封，我心中一喜，想是哪个MM寄来的，迫不及待地打开信封，啊，还有一阵香气！更高兴了，拿出信来，突然觉得手感似乎有点奇特，这是什么信纸，怎么软绵绵的？展开一看，当即晕倒——竟然是一段卫生纸。好半天缓过气来，立刻想看看这位老大在信上写些什么内容，开头第一句又把LIKY吓了一跳——“LIKY，你给我好好听着……”，然后就是一大堆兴师问罪之词，大意就是说LIKY《DQM2》的攻略没有做好，让他玩得血管爆裂什么的，LIKY越看越心惊肉跳，特别到了最后这位老大还给我来了一记怒槽全满后的终结技，威胁说下次准备把信写在炸弹上面寄给我，LIKY当即呕血数升，不省人事……

在此还是恳求各位，以后还是不要玩这种游戏的好，会出人命的。

最近终于玩上了N64上的《萨尔达时之笛》，但不知道为何始终难以投入，根本找不到在SFC和GB上玩《萨尔达》的那种感觉，也许是自己不太喜欢这种3D的效果，现在玩它好像正是像SOUL说的那样，为了体会而去体会，没有一点玩的感觉，实在是有点悲哀哪。

莎木≫最终结局大竞猜

上一期已经公布了一些读者的绝妙猜想，读者们丰富的想象力实在叫人大开眼界，就算是铃木裕再加上一个宫本茂也未必想得出来。不过大家猜归猜，没玩过《莎木》的朋友可别当真了。

值得一提的是这次有一位叫流星的朋友来信谈了谈他对《莎木》的“一些心得”，不过在纱迦看来这些“心得”已经可以算是研究了，很有说服力。强烈推荐玩过《莎木》的朋友看一看，说不定结局就是这样的哟！

关于蓝帝

从游戏中得知，蓝帝的真名叫作赵龙孙，他的父亲叫作赵孙明，被芭月凉的父亲芭月严杀死。龙凤二镜本来是赵孙明持有，芭月严为了不让宝物落入坏人之手（纱迦：这是好人杀坏人的借口，如果是坏人杀好人就是见财起意了）杀了他，并将镜子带回了日本。游戏中当凉问朱元达蓝帝杀他父亲的目的何在时，朱元达说：“和你一样”。整件事情似乎是芭月家理亏在先。

蓝帝另一个身分似乎应该是红秀瑛的哥哥，这一点只要玩过《莎木II》的人都会有这样的感觉。特别是当凉要动身去桂林时，她把一个只剩半边的八卦交给了凉。这个东西是红秀瑛兄妹间的信物，另一半就在红秀瑛的哥哥红紫明手中。这样做的意思很明显，就是要她哥哥见到凉时手下留情。不过硬要把红紫明和赵龙孙二人说成一个人实在有些勉强。我猜想可能是这样：由于DC宣告KO后，SEGA的《莎木》工程就像CAPCOM的“《黄金国之门》系列”一样，不得不宣告提前结束，于是故事只能大幅缩水。最简单也是最有力的证据就是《莎木II》中芭月凉到处寻找桃李少老师，到最后才知道原来红秀瑛就是桃李少。很有可能原来桃李少和红秀瑛是两个人，结果被生硬地凑在了一起。如果此说成立，红紫明和赵龙孙合二为一也是顺理成章的了。

关于龙凤镜

龙凤镜是开启清王朝宝藏的钥匙，蓝帝身为当事人之子，不会不知道镜子有两面。很有可能整件事情都是一个阴谋，蓝帝故意拿走其中一面，然后故意一路上留下线索，让芭月凉这傻小子替他解开所有的谜，还不时露面刺激一下芭月凉。最后发现清王朝宝藏之日，就是蓝帝再度现身之时。（纱迦：一看蓝帝那身清朝打扮，瞎子都看得出他要龙凤镜干什么。最后的宝藏必定在东北鹿鼎山。）

关于芭月凉

有一件事非常奇怪，就是芭月凉只有对父亲的记忆，而没有对母亲的记忆，找遍芭月家也看不到他母亲的照片。这说明芭月凉很有可能不是芭月严的亲生儿子。当凉和玲莎花见面后，两人都有一种似曾相识的亲切感，不要告诉我这就是传说中的“宿世姻缘”，相信在注重真实性的《莎木》里不会出现这么俗的设定。所以我认为芭月凉和玲莎花应该是兄妹关系，而芭月凉其实应该是中国人。

想象丰富型

江苏王中叶：凉在香港生活多日，觉得无聊。于是便参加了周星驰的演员培训班，由于凉天资聪颖，又十分用功，终于学有所成，成为了一代冷酷之王。最后凉和莎花回到日本，由于铃木裕为周星驰的影迷，而凉又是周星驰的高徒，所以铃木裕慕名而来，想一睹冷酷之王的风采，并得到了梦寐以求的签名。铃木裕激动万分，决心制作《莎木》第三集——《冷酷之王》。

点评：看来星爷的影迷不少呀，“岂非我独然，天下人皆然。”

自由选择型

北京李烨：芭月凉历尽千辛万苦打倒蓝帝，当他满怀胜利的喜悦和为父报仇的激动回到家时，发现家门口站着四个女孩：原崎望、玲莎花、乔依和红秀瑛。稻婶一脸无奈地对凉说：“凉，你选一个吧，你也该成家了。”可怜凉成了第二个乱马。

点评：要改成这样也并不是没有可能，世嘉曾制作过《樱大战》这种游戏，加点这些因素还不是手到擒来。说不定在前面就已经隐藏了这些要素，到了最后一章时会影响最终结局哟！

侠骨柔肠型

河南马致玮：经过长途跋涉，历尽艰辛，凉终于在富士山口找到蓝帝。蓝帝挟持了玲莎花，但凉在刃武鹭的帮忙下救出了玲莎花。眼看三人的恶斗一触即发，突然间火山爆发，三人冒着满天飞落的火山灰继续拼杀，最后凉抱着蓝帝飞身跳入翻滚的火山熔岩中，临别前凉要刃武鹭替他照顾好小玲。凉消失在一片红海之中，刃拉着泣不成声的玲莎花离开了这危险的地方……

时间飞逝，一转眼已经一年了。镜头出现在一片茫茫的大草原上。一个俏丽的身影跪在一个十字架前，双手合什，默默地祷告……

点评：火山口大决战？好题材！不错，如果我当电影导演，一定就照着这拍。

不知所云型

小鲨：凉改名换姓，出现在一家没落的游戏公司——铃木裕；

蓝帝的真正面目——索尼的幕后老板；

刃武鹭——任天堂的谍中谍；

玲莎花——引导我进入游戏世界的神秘女郎。事实上我玩游戏确有一位大姐引导。五年前的某一天，见一绝世美女出现于街上。我跟她一直来到一家游戏店里，从此视线从美女转向了游戏。以上故事绝对真实，如假包换，只是现在如果有美女的话我还是会瞥两眼的。

点评：见标题。

恐怖活动型

广西一玩家：美满结局是芭月凉惨死街头，据可靠消息称是在桂林城被一名叫作刘嘉鹏的英俊男子杀害的！

点评：为了这位玩家的安全起见，我特意将他的姓名隐去——你怎么感谢我呢？

唯利是图型

北京罗嘉：《莎木》最终章将会推出不同版本，什么原崎望、玲莎花、JOY、红秀瑛，喜欢哪个MM就买哪一个版本。唉，谁叫芭月凉这小子也是一个不亚于大神的花心大萝卜呢？

点评：好办法！这样一来，铁杆世嘉FANS要想玩齐全部结局就得悉数买下才行。如果《樱4》这样做的话，就有D·S的好看了。

热情好客型

长沙刘杰：报完仇后应该到我家来尝尝我们湖南人的最爱——辣椒。最后大家在餐桌上举杯共饮。

点评：芭月凉的报仇之旅还遥遥无期，看来是来不了了。不知纱迦来你欢不欢迎呀？

个人预测型

上海张鉴烽：个人预测——①《莎木》最终章将被定名为《莎木最终章 月球》

②将会出现1对700的FREE BATTLE模式

③蓝帝的真实身分为NASA驻亚太地区的特派人员

④龙凤镜为某机密太空探测器的核心组件

⑤芭月凉下落不明

点评：已经说得很清楚了，这只是个人猜测，与我无关。

北京张陶：我有一个不祥的预感，《莎木》有可能做不到大结局了。

DC玩家现在心里一定都很清楚SEGA现在的情况。不过只要世嘉不倒，《莎木》的故事就绝不会结束！现在最令人担心的是世嘉对《莎木》的态度。大家都知道，《莎木》的销量并不高，特别是二代，至今尚未突破20万。鉴于这种情况，世嘉不得不提前结束“《莎木》系列”，而且已经这样做了。如果世嘉为了尽快告别过去，“不要再看见从前的我”，随便做个结局草草完事，这就是我们玩家的不幸了。个人感觉，XBOX版的《莎木II》销量如何，将决定“《莎木》系列”的走势。

电梅杂志&3DM-SM

修、修、修~改、改、改，
五分钟搞定，OK 立等可取。

上海盛天游戏机专卖店

品名	价格／邮费
NGC 主机（送《路易鬼屋》）	1980/30
PS2 主机（全套）	2550/30
XBOX 主机	2600/30
PS2 专用硬盘	1850/30
PS2 四分插	120/10
PS2 4M 记忆卡	180/10
PS2 原装光头	550/10
PS 光头	260/10
PS2 原装手柄	230/10
PS2 专用遥控器	280/10
PS2 分量、S 端子线	280/10
PS2 GT3	300/10
PS2 鬼泣	480/10
PS2 决战 2	450/10
PS2 死或生 2（终极版）	480/10
PS2 最终幻想 X（限定版）	980/10
PS2 吉翁前线	480/10
PS2 CAPCOM VS SNK 2	900/10
PS2 GT3 专用方向盘	980/10
PS2 原装钢琴	650/10
PS2 打碟机	750/10
PS2 啪啦啪啦啪专用控制器	980/10
PS2 真·三国无双 2	480/10
PS2 实况 5	460/10
PS2 保镖	380/10
PS2 风之克罗诺亚 2	380/10
PS2 魔剑爻	450/10
PS2 首都高 ZERO	350/10
PS2 ZOE	420/10
PS2 毁灭	380/10
PS2 鬼舞者	490/10
PS2 机器人大战 RRR	490/10
PS2 牧场物语 3	380/10
PS2 生化危机 代号：维罗尼卡完全版	450/10
PS2 黑云	380/10
PS2 七骑士物语	450/10
PS2 影子之心	450/10
PS2 寂静岭 2	480/10
PS2 时空枪手 2（限定版）	750/10
PS 索尼原装飞行摇杆	180/30
PS2 燃烧战车 2（限定版）	来电咨询
PS2 实况 5（最终版）	490/10
PS2 游戏王	490/10
PS2 R5	280/10
DC 主机（手柄、电源、AV 线）	750/30
DC 原装记忆卡	110/10
DC 原装手柄	90/10
DC 原装 VGA	120/10
DC 光线枪	85/10
DC 莎木 II	505/10
DC 莎木 I	420/10
DC 格兰蒂亚 II	380/10
DC 索尼克 2	380/10
DC 樱花大战 1	380/10
DC 樱花大战 2（限定版）	480/10
DC 樱花大战 3	480/10
DC 生化危机 代号：维罗尼卡	280/10
DC 世嘉拉力 2	150/10
DC 光明与黑暗	150/10
DC 黄金国之门（1、2、3 合集）	450/10
DC 百剑	350/10
DC 99 拳皇	220/10
DC NBA2K	150/10
DC 阿拉伯王子（特价）	60/10
DC CAPCOM VS SNK	250/10
DC 恐龙危机	280/10
DC 死或生 2（限定版）	450/10
DC 世嘉 GT	98/10
DC D 之食卓 2	280/10
DC JOJO 冒险奇遇	180/10
DC 电脑战机	150/10
DC 出租英雄	150/10
DC 世嘉机器狗	350/20

本店正版片可以以旧换新
（大量回收日本原装片）

新产品展台

维修中心

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

品名	价格／邮费
PS 最终幻想 IV、V、VI 合集	880/10
PS 最终幻想 VII	580/10
PS 最终幻想 VIII	550/10
PS 最终幻想 IX	500/10
PS 幻想传说	350/10
PS 宿命传说	350/10
PS 永恒传说	460/10
PS 生化危机	420/10
PS 生化危机 2	420/10
PS 生化危机 3	430/10
生化危机 5 周年考克箱（最后 1 套）	2550/30
PS 恶魔城月下夜想曲	350/10
PS 超级机器人大战 F	350/10
PS 浪漫沙加（限定版）	580/10
PS 寄生前夜 2（限定版）	580/10
PS 圣剑传说（限定版）	580/10
PS 武藏传（限定版）	580/10
PS 勇者斗恶龙 VII	480/10
PS 妖精战士 1	250/10
PS 妖精战士 2	250/10
PS 妖精战士 3	280/10
PS 实况足球 3	180/10
PS 实况足球 4	220/10
PS 实况足球 5	150/10
PS 梦幻模拟战（1、2 代合集）	250/10
PS SD 高达	250/10
PS 皇牌空战	250/10
PS 皇牌空战 2	250/10
PS 皇牌空战 3	280/10
PS R4 赛车	180/10
PS 95 格斗	180/10
PS 少年街霸	180/10
PS 放浪冒险谭	430/10
PS 燃烧战车	360/10
PS 野战兵团	280/10
PS 心跳回忆 2（5CD）	550/10
PS D 之食卓	430/10
PS 7501 主机（全套）	848/10
PSone 主机（全套）	720/10
WSC 主机＋最终幻想（限定版）	880/10
WSC 主机＋最终幻想 II（限定版）	880/10
WS 彩色掌机（带卡）	380/10
NGP 黑白掌机（大量现货）	80/15
SNK 机皇（二手）送 20 张带子	850/30
GBA 主机	580/10
GBC 彩色手掌机（带卡）	430/10
GBA 黄金太阳	145/15
GBA 机器人大战 A	150/15
GBA 皇家骑士团	130/15
GBA 马里奥	95/15
GBA 洛克人 EXE	120/15
GBA 炸弹人	90/15
GBA 街霸	130/15
GBA 钻地小子	80/15
GBA F—ZERO	90/15
GBA GT	120/15
GBA 瓦里奥大冒险	140/15
GBA 快打旋风	140/15
GBA 龙战士	140/15
GBA 创造球会	140/15
GBA 拿破伦	140/15
GBA 游戏王 5	150/15
GBA 游戏王 4	140/15
GBA 风之克罗诺亚	120/15
GBA 幻想水浒传	160/10
GBA ZOE	160/10
GBA 信长野望	150/10
GBA 明星赛车	150/10
GBA 恶魔城	120/15
GBA 游戏卡带品种太多，请来电查询。	

虹口店（总店）： 上海市东大明路 1073 号
耀辉火锅楼对面（提篮桥）
买正版请到总店
电话／传真：021-65358097
邮　编：200080
收款人：盛健华
手机：13901790511
13901775111

● 虹口店 ●

浦东店： 上海市金桥路 179 号庆鑫商场

闸北店： 上海市蓝江西路 125 号

上海卡达游戏专卖

以真诚换信誉　十年的经营　专业批发　以信誉保质量　实力的象征

任天堂全新 NGC 主机（原装柄＋原装电源＋原版片）	2150 元／邮 50 元
PS II 机 30000 型（主机＋原配手柄＋电源）	2680 元／邮 50 元
PS II 机 35000 型（主机＋原配手柄＋电源＋原版 GT3）	2920 元／邮 50 元
DC 全新美版（原手柄＋上网＋MODEM＋原版片＋电源＋电话线）	900 元／邮 40 元
DC 全新欧版 A 型（原手柄＋上网＋MODEM＋原版片＋电源＋电话线）	750 元／邮 40 元
PSone 103（原振手柄＋原电源＋直读＋AV 线＋PS 片 5 张）	780 元／邮 40 元

GB 彩机　440 元／邮 30 元　GBA 彩机（日版）　600 元／邮 30 元　GBA 彩机（港版）　570 元／邮 30 元
NGP 黑白　200 元／邮 30 元　NGP 彩机　420 元／邮 30 元　WS 彩机　430 元／邮 30 元

本店现供应 GBA 原版恶魔城、玛丽、龙骑士、游戏王 5、快打旋风、洛克人 EX 等一律 200 元／邮 20 元。

本店还备有 PS II、DC、PS、NGP、WS、NGC 等大量原装软件、大小攻略、并回收 PS II、DC、PS、SS、N64、SFC、MD、GBA、GB、WS、NGP 等各类主机、游戏软件，16 位 8 位卡。本店专业维修，立等可取，价格公道。

DC 组手柄	36 元／邮 15 元
DC 原手柄	85 元／邮 15 元
DC 彩手柄	45 元／邮 15 元
PS 原手柄	40 元／邮 15 元
PS 原振手柄	90 元／邮 15 元
PS 组振手柄	25 元／邮 15 元
PS 组手柄	6 元／邮 15 元
PS 格斗手柄	8 元／邮 10 元
PS 小摇杆	50 元／邮 15 元
PS 鼠标	30 元／邮 15 元
PS 北通长枪（退膛）	90 元／邮 20 元
PS 北通振动枪	65 元／邮 10 元
PS 四分插	50 元／邮 15 元
PS 记忆卡（1M、4M）	9-40 元／邮 15 元
GBA 原装薄膜	35 元／邮 10 元
土星原装摇杆	100 元／邮 30 元
土星 32M 加速卡	55 元／邮 15 元
DC 摇杆	80 元／邮 20 元
DC VCD 解码（带摇控）	120 元／邮 15 元
DC 鼠标	70 元／邮 15 元
DC 原装记忆卡	105 元／邮 10 元
DC 北通 4M 记忆卡	30 元／邮 15 元
DC 振动方向盘	200 元／邮 40 元
DC 键盘	70 元／邮 15 元
DC VGA BOX	50 元／邮 15 元
DC 枪（带振动 全对应）	75 元／邮 20 元
DC 原装振动包	98 元／邮 20 元
DC 组振动包（仿原装）	25 元／邮 10 元
DC CD 包	5 元／邮 10 元
DC 制转	30 元／邮 10 元
PS 原装飞行摇杆	220 元／邮 30 元
GBA 组装薄膜	10 元／邮 10 元
土星原装 3D 手柄	60 元／邮 20 元
土星 8M 记忆卡	60 元／邮 15 元
GB 彩壳	20 元／邮 10 元
GB 灯	6 元／邮 10 元
GB 电源	6 元／邮 10 元
GB 放大镜	12 元／邮 10 元
GB 摇杆	5 元／邮 10 元
GBA 放大镜	11 元／邮 10 元
GBA 充电器（7 小时／16 小时）	20 元／30 元／邮 10 元
GBA 塑套	8 元／邮 10 元
GBA 电源	15 元／邮 10 元
GBA 包（仿原装）	25 元／邮 10 元
GBA 对战线（2 头／4 头）	10 元／20 元／邮 10 元
GBA 灯	10 元／邮 10 元
GB 2 合一金手指	45 元／邮 10 元
GB 13 合一金手指	75 元／邮 10 元
PC 手柄一拖二（带驱动）	19 元／邮 15 元
土星四合一金手指	55 元／邮 15 元
WS 六件套	60 元／邮 20 元

地址：上海市乍浦路 413 号（胜利电影院对面）　公交：21 路、17 路、35 路、123 路、63 路、65 路、25 路、14 路、220 路、61 路、6 路、19 路均可到达（10 点到 21 点）。
联系电话：021-63243756　联系人：叶金龙

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

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

www.pdfbook.cn