2003年12月号
2003年12月1日出版
定价9.8元人民币
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99 总第50期
免费咨询电话：800-8864689

GAME DAY 数字化用户

本期附送
超值礼物
精美胸牌
《实况足球7》究极资料手册
《PARAPARA MAX》音乐CD

17页恶魔城完璧攻略

超级机器人大战Scramble Commander剧情攻略
影之塔ABYSS图解攻略
白金级恐怖AVG大作SIREN小说攻略指引
任天堂ARPG巨作 马里奥和路易&RPG流程攻略

本期优惠价7.8元
定价9.8元

ISSN 1009-0843
12>
9 771009 084001
ISSN 1009-0843（国际标准刊号）
CN51-1576/TN （国内统一刊号）

电子游戏日刊

移动游戏日

Loading ……

12月25日隆重推出“移动游戏日”1.00版

服务内容：

1. 为您搜索整理发送全球最新电子游戏资讯（“移动游戏日”1.00版主要服务项目）
2. 在您游戏的时候，为您提供无时不在的问题答疑（“移动游戏日”2.00版主要服务项目）
3. 更有个性的电子游戏手机图片和手机铃声下载（“移动游戏日”3.00版主要服务项目）
4. 为您架构基于电子游戏背景的短信游戏（“移动游戏日”4.00版主要服务项目）
5. 电子游戏同好俱乐部，基于不同游戏FANS的大型无线俱乐部（“移动游戏日”5.00版主要服务项目）

移动游戏日　服务版本不断提升，服务内容不断丰富　　免费咨询电话：8008864689（周一到周五，正常上班时间）

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活 —— 中国手机娱乐第一门户
退订：发短信0000到3355　咨询热线：010-68083018　E-mail：service@kongzhong.com
Monternet 移动梦网

恶魔城~无罪的挽歌 2
机动战士高达~相逢在宇宙 19
SIREN(尸人) 33
超级机器人大战 Scramble Commander 41
影之塔~深渊 49
马里奥和路易 &RPG 60
天外魔境~青之天外 64
忍者神龟 72
侍道 2 78
超时空要塞 MACROSS 97
火影忍者 98
非主流 105
太鼓达人 106
Q 版赛车 3 107
真实犯罪 108
WWE 109
波斯王子·时之砂 110
狮子王 111
指环王~国王归来 112
鬼屋历险 114
影之心 116
玩具兵大战 RTS 120
才语游言 125
三国的侧面 126
才语邮局 130
电玩监督台 134
业界新闻局 135
大家一起来 PARAPARA(下) 137
生化危机~脱逃 138
混沌谷 142
游戏日大杂烩 144

sina 新浪科技
新浪网(www.sina.com.cn)为本刊重要网络合作伙伴

快乐游戏

第一次看见游戏机应该是很“遥远”的事情了吧？那时候的画面还仅仅是几个单纯的闪动的方块，不过似乎有一种魔力吸引着刚刚记事的我。那个时候，也许还不清楚什么叫快乐，不过那种兴奋雀跃的心情现在依然能够回忆起来，那种感觉应该算是快乐吧！

接下来是“鸟枪换炮”的年代，红白机的出现真正将我带入了游戏的梦幻世界中，不过相比起游戏带来的乐趣，在游戏的过程中结识的“铁哥们儿”更加令我高兴——大家拿着卡带四处交换的日子、一群人围在一个小电视前互相切磋的日子……这个时候的快乐上更增加了一份友情。

正式成为游戏编辑是 PS2 发卖不久后的事情。成为梦想中的编辑，第一次把自己所写的游戏文字变成铅字，最快时间打通游戏并完成攻略后的喜悦，还有编辑部中不时传来的欢声笑语……不过最令我们开心的还是看到读者调查表的时候，我们的文字能够给玩家提供帮助，这是每个编辑无上的荣誉。这个时候的快乐又加入了一份责任。

2003 年 11 月 2 日，《游戏日》第一次读者交流会在编辑部召开。原本以为初次的交流会略显拘谨，但是当大家的话题转到游戏本身之后，立刻开始了热烈的讨论，到最后编辑的介入都显得有些多余，因为这已经变成了游戏人之间的交流。这个时候我们感受到了一种最纯真最质朴的快乐，这就是游戏带给我们的快乐！！

单纯的游戏、单纯的快乐

享受游戏、享受快乐

星辰

中奖名单 NO.2

一等奖

上海·王凯　武汉·朱翔　成都·刘正浩　重庆·余毅　沈阳·孙晓科

二等奖

上海·钟敬峰　湖南湘潭·曾俊杰　北京·雷迅　重庆·郭锐波
武汉·张维华　天津·王胜跃　江苏通州·陈汇东　西安·娄亭
浙江杭州·向鸿亮　成都·周成

中一等奖的读者，请速与编辑部联系，确定主机类型。

GAME DAY 数字化用户

主管 四川省科学技术协会
主办 四川电脑推广协会
电脑商情报社
《数字化用户》杂志社编辑出版
社址 成都市营门口路民光商厦五层
邮编 610036
传真 (028)87646606
编辑电话 (028)87688333-602
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑 牛泊
主编 郭延铭
执行主编 许海龙
责任编辑 周博
编辑 郑兆昕、付晓飞、詹繁、王彬卿
市场策划 刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑 陈颖、张小乐

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62178877-224 李戈强
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号 蓉工商(2003)2003009 号

国内刊号 CN51-1567/TN
国际刊号 ISSN 1009-0843
邮发代号 62-99
发行单位 全国邮政局
零售 全国各地书亭报摊
发行服务 (028)87649981 87688333-533
邮购 成都市营门口路民光商厦 507 室
邮编 610036
定价 人民币 9.8 元
印刷单位 四川蓝剑协力印务有限公司
刊期 月刊
出版日期 12 月 1 日

Castlevania® lament of innocence™

恶魔城

无罪的挽歌

文/CLOUD 责编/CLOUD

序章

在很久很久以前，当君主的权力正处于极度弱化的时候，一些地方上的封建小领主却悄然强大了起来。第一批骑士于此时出现了，他们的使命只是单纯地为了保护他们领主的领地。然而，随着11世纪后期罗马教皇制度改革的进行，骑士们逐渐变成了上帝与和平的守护者。他们非常重视勇气与名誉，并且以上帝的名义与异教徒和野蛮人战斗。

在这个混乱的年代当中，有一个骑士团被称作无敌的骑士团，这应当归功于两个男人：

里昂·贝尔蒙特(**Leon Belmont**)，最勇敢无畏的男人，这世上没有任何事能令他害怕，也没有任何一个人拥有比他还高超的战斗能力。摩西亚斯·克朗克维斯特(**Mathias Cronqvist**)，天才的战术家，学识渊博，使得他可以在当时那个充斥着文盲的骑士社会当中大放异彩。

他们彼此互相信赖，并且结成了牢不可破的友谊。

然而，正当摩西亚斯赢得了一场战斗凯旋而归之际，却惊闻了一个噩耗——他最深爱的妻子，伊丽莎白莎(**Elisabetha**)突然去世了。摩西亚斯受到了极为沉重的打击，异常悲痛，竟然从此卧病在床，一蹶不振。

这之后，一年的时间很快就过去了。他们的骑士团在里昂的带领之下，依然保持着不败的战绩。

可是，原本安宁平静的里昂的领土却突然出现了成群的由怪物组成的神秘军队。恰逢十字军东征的关键时期，教会全部的精力都集中在和异教徒的战斗上，无暇顾及那些怪物，因此未经许可的战斗全部被禁止了。里昂希望能够获得出兵的许可，但是教会却没有同意他的要求的意思。

某晚，摩西亚斯挣扎着从病榻上爬了起来，告诉里昂，那些突然出现的怪物隶属于一个吸血鬼，这个吸血鬼拥有一座城堡，位于名叫“永恒之夜(**Eternal Night**)”的森林之中。最重要的是，他将里昂的未婚妻莎拉(**Sara**)绑架到了城堡当中。

里昂立刻认识到，他必须放弃自己的爵位去拯救最心爱的人。

那座森林被无边的黑暗所吞噬，仿佛可以剥夺一切。只有一轮圆月淡淡地投下一缕柔和的光，一缕希望之光。

一个伟大的传说从此开始了。

选择 New Game，输入角色名称后选 OK，选择保存记录所用的记忆卡，选择空档或覆盖旧档保存后开始游戏。

开端

无尽的夜，无边的黑暗，比黑暗更黑的密林之中，里昂正全力奔跑在林间的小路上。此刻的他，心急如焚，恨不得身插双翼，直接飞到那该死的城堡当中，将抢走心爱的莎拉的怪物碎尸万段。

耳边风声呼啸而过，里昂用余光打量着身体两旁快速掠过的树木，因为说不定什么时候便会从那里蹿出一只怪物来。突然，他听到了一阵急促的脚步声，旋即停止。警觉的里昂也停下了跑动，环顾着四周，自语道：“怎么回事？好像有点奇怪。”

一个苍老的声音从里昂的背后响了起来：“啊，他一定是真的喜欢你。你现在不能离开了。”

里昂急忙转身，喝问道：“是谁?!”

一个满头白发，蓄着长须的老者缓步从树木的掩映之间走了出来，说道：“哦，先别那么激动……我只是一个老头。”顿了顿，续道：“我只是想看看究竟是哪个疯子竟然会来这个地方。”

里昂松了口气，略带嘲讽地说：“你看起来不像一个怪物嘛。”

“当然不是了。”老者轻松地答道，然后问：“你叫什么名字？”

“里昂。”

“里昂……”老者沉吟着，突然想起了什么似的，“你该不会就是……里昂·贝尔蒙特男爵吧？”

“只是里昂·贝尔蒙特。”里昂的声音低沉了下去，“我放弃了我的爵位。”转向老者问道：“你呢？老头？”

“请原谅我，贝尔蒙特领主。”老者恭敬地说，同时鞠了一躬，“我的名字是……里纳尔多·甘道菲(Rinaldo Gandolfi)。”

“你叫我里昂就行了，我会叫你里纳尔多的。别再叫我什么‘领主’，我们现在是平等的。”里昂的语气依然有些落寞。

“都听您的。”里纳尔多说道，“现在，我荣幸地请您光临寒舍，我有些事想和您谈谈。”

里纳尔多的小木屋就建造在丛林尽头的山脚下一处避风的崖壁里，他将里昂让进屋内，再三检查过门窗，确认它们都被关严之后，对里昂说道：“我想给你一样东西。”

里昂不答，反问道：“里纳尔多，我能问你点事吗？”

“什么事？”

“为什么你要住在这么一个地方？”

“因为我和这座森林的主人——沃尔特·伯恩哈德(Walter Bernhard)还有一些恩怨尚未了结。”

“未了结的恩怨？”里昂问道。

“不值一提啊。我欠他的……”

“好吧，我不再问就是了。不过……你住得离他那么近，不是很危险吗？”

“好像他对自己那永恒的生命感到极端地厌烦了似的，他非常喜欢和来这里的猎人们玩猫抓老鼠的游戏，尽管如此，好像仍然没有能令他失败的方法。他认为有了我的帮助，那些猎人让游戏变得更加好玩了。”

“我明白了……但是你所说的，‘没有能令他失败的方法’指的是……”

“吸血鬼们被夜晚所眷顾，而这座森林正好被永恒的黑暗所笼罩，他永远不会被打败。”

“是嘛，也许是这样，但是我必须去见他！”里昂坚定地说道。

“难道他夺走了你最爱的人？”

“是的，他绑架了我的未婚妻……”里昂奇怪为什么这个老头会知道，问道：“你是怎么知道的呢？”

“他总是用这一套来开始他的游戏。”里纳尔多说道，随即发现里昂没有带任何武器及防具，便从身侧摘下了一条卷起的鞭子，道：“你是空手来的？你的勇气令我感到惊讶。”

“我有武器，那不过是一把剑。当我放弃了我的爵位的时候，我把它留在了那里，它属于骑士团。”

“我听说有很多猎人都在这里送了命，如果是这样的话，有个武器在身边情况就会好很多了。”里纳尔多说着，将手中的皮鞭抛在里昂面前的桌上，“带上它吧，它将帮助你和怪物作战。”

“这是什么？”里昂以前从未用过类似的武器。

“一条由魔力制成的鞭子，总比那些死人留下的剑要好用得多。”

“魔力？”里昂有些困惑，“我对这个词可不太熟。”

“这是一块上帝用来试验其对世间万物的法则的土地。唯一能够真正明白‘魔力’的人就是摩西亚斯。”

“你认识克朗克维斯特领主？”

“我甚至比你认识他的时间还长。”里纳尔多语出惊人，着实令里昂惊讶不已。

“他的家族拥有一本秘密艺术的书籍，最初是通过口头上的交代来代代相传的。”

“秘密艺术？我从来都不知道。”里昂自语道。

“那是当然了。在这个世界上，只有极少数的人才知道这些。总有一些人认为‘魔力’是异端。”

“原来是这样……”

“你也会这样认为么？”里纳尔多问道。

“不……如果你是摩西亚斯的熟人，那么我就相信你。我会以感激的心情来用这条鞭子的。”

里昂正准备离开小木屋的时候，里纳尔多又说道：“把你的左手伸出来。”

里昂不知道他要做什么，疑惑地伸出了左手，道：“我的左手？……像这样？”

里纳尔多将双手缓缓举起，分开置于里昂左手的上方，说道：“现在保持这个姿势别动。”运起气来，同时嘴中念念有词，只见两团明亮的光从他的两手渗出，倏忽间飘到了里昂的左手上，渗入其中。里纳尔多松了口气，道：“应该可以了，现在你可以把手放下了。”

里昂诧异地看着自己发光的左手，觉得有股力量在缓慢地滋生，于是问道：“这是什么？”

“你的护手上已经被我施加了魔法。”

“魔法？”

“某些敌人的攻击会释放出一种特殊的能量，如果你用这个护手来抵挡这种攻击，那么你就可以积攒那种能量。”

“我能用这种积攒下来的能量做什么？”

“你将可以通过释放能量来使用带有魔法力量的魔导器(Relics)。”

“魔导器？”

“对。那些精通魔法的人才可以使用的东西，不过我已经对你施加了魔法，所以你也可以应用自如。我这里有一些，你可以在城堡之内找到其他的魔导器。”

“我明白了。”里昂答道。

“好了，我所能帮你的，就是这些了。”

“里纳尔多，谢谢你。”里昂向门外走去。

“等一下，我忘了告诉你一件事。通往他王座的大门有五只怪物守护……”里纳尔多说道。

“所以我应该先把它们打倒。”里昂接茬说。

“没错。事实上这会成为你打倒沃尔特的测试。”

“还真是够麻烦的。”

“刚才我说过了，对他而言，这只是一场游戏。”

“我知道，可是……”

里纳尔多打断他的话，说道：“如果你遇到了什么麻烦，随时回到我这里来。虽然需要你破费一些，不过我还是会为你准备好补给的。”

“谢谢你，我非常感激。”

Prelude to the Dark Abyss
通往暗黑深渊的序幕

从里纳尔多的小木屋当中走出来，外面阵阵的阴风令里昂打了个寒颤，他活动了一下身体，开始向沃尔特的城堡跑去。从木屋东侧的那条上山的小路一直向北走，没过多久便会来到城堡的大门前，踏上石桥，眼下是湍急的护城河，对面城堡的吊桥发出“嘎吱嘎吱”的声响，最后轰然落下，自动打了开来，像在欢迎里昂的光临。望向深邃且黑暗的城堡内部，里昂仿佛宣誓一般地说道：“莎拉，等着我，我来救你了！”

城堡的入口处是一个圆形的大厅，地面和墙壁以大理石混杂着花岗岩的石块砌成，两旁矗立着数尊造型诡异的雕像，看来是沃尔特的恶趣味使然。大厅内部还散落着一种石制的灯台，若用鞭子抽打可将其击碎，掉落出红心，可吸食供副武器使用。正对入口的半环状台阶下方有五个球顶柱，目前似乎看不出有什么作用。从两旁的台阶上到正北的入口前，大门被一个封印所禁锢，看来这里就是里纳尔多所说的，被五个怪物看守的通往沃尔特王座的封印之门，需要前往城内五个不同的部分分别打倒它们才能解开封印，而刚才在下面看到的五个球顶柱应该就是对应每个部分的开关，打倒该部分的守护怪物就能点亮上面的灯从而解开这部分的封印。

大厅西侧的入口通往五个圆形的互相连通的房间，是对里昂进行一些基础训练的场所，可在此处熟悉一下操作和技能。

游戏主画面控制

十字键/右摇杆——不控制角色的移动，起打开装备、道具快捷菜单的作用(注：本作道具装备不可在主菜单中进行使用，只能用快捷菜单使用、装备)

左摇杆——控制角色移动

□键——轻攻击/确定/开门

△键——重攻击/取消/开门

○键——使用副武器

×键——跳跃，按两次为二段跳，时机可控

L1 键——按住为打开玉球快捷菜单，共七种，详细得法见下文，右摇杆选择装备

L2 键——按住为打开魔导器快捷菜单，共十种，详细得法见下文，右摇杆选择装备

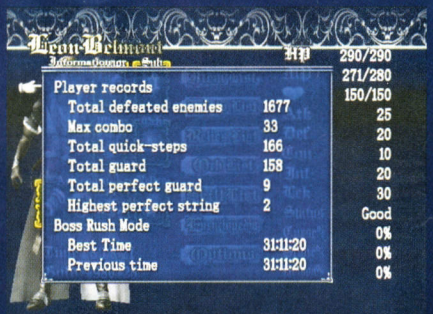
R1/R2 键——防御/配合○键可使用魔导器/配合×键为闪避(需在战斗中习得该技能)

SELECT 键——打开地图/暂停游戏

START 键——打开主菜单/暂停游戏

游戏主菜单控制

十字键/左摇杆——选项选择。可移至主角头像查看玩家记录，包括总杀敌数、最大连击数、总回避数，总防御数，总完美防御数，最高完美串行数及 BOSS RUSH 模式通关时间统计。可选择查看主角装甲、武器、副武器、玉球、装饰品和魔导器的装备情况。选项共有：Item List(道具列表)、Equip List(装备列表)、Relics List(魔导器列表)、Orb List(玉球列表)、Skill List(技能列表)、Encyclopedia(百科全书)、Options(游戏设定)。



□/×键——确定

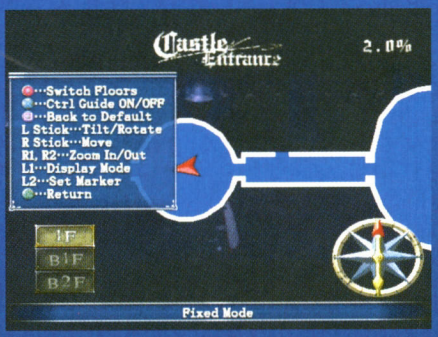
△键——取消

○键——分别进入后调整道具、装备、魔导器、玉球之排列顺序

L1/L2/R1/R2 键——进入前四种列表后切换种类

注：不可在此处使用或装备道具。全技能列表见文后附表。百科全书见附表。游戏设定，与游戏标题界面下的设定相比只少了一项语言的设定(在标题画面中的 Options 里面有 Language 的设定，可以选择游戏当中的人语发音为英语[English]或日语[Japanese])，其余三项相同——Key Config 键位设定，将游戏的键位设成你最习惯使用的方式，默认作用如上所述，选择 Default Setting 为恢复默认设置；Sound Settings 声音设置，Sound Type 声音类型可选 Stereo(立体声)/Mono (单声道)/Dolby Surround Pro Logic Ⅱ(杜比环绕)三种，还可调整 B.G.M(背景音乐)及 S.E.(声效)的音量大小；Vibration 震动功能可选 ON(开)/OFF(关)。

游戏地图控制



按 SELECT 键打开当前场景地图。

○键——切换楼层

×键——打开/关闭向导菜单

□键——使地图返回默认大小状态

左摇杆——旋转、倾斜地图

右摇杆——水平移动地图

R1 键——放大地图

R2 键——缩小地图

L1 键——切换地图显示模式(斜/正,可在地图旋转至任意角度时切换回正北的指示)

L2 键——在地图上主角所在之处设置 Marker Stone(标记石),共有 8 块,颜色各不相同,用来标记特殊的场所。

△键——退出地图画面

副武器介绍(SUB WEAPON)

Axe(斧子)

伤害程度	强
射程范围	远
攻击速度	适中
续攻速度	慢
心消费量	4

Cross(十字架)

伤害程度	弱
射程范围	近
攻击速度	慢
续攻速度	慢
心消费量	4

Crystal(水晶)

伤害程度	强
射程范围	适中
攻击速度	慢
续攻速度	快
心消费量	3

Knife(小刀)

伤害程度	弱
射程范围	远
攻击速度	快
续攻速度	快
心消费量	1

Holy Water(圣水)

伤害程度	强
射程范围	近
攻击速度	适中
续攻速度	慢
心消费量	4

火属性

冰属性

电属性

以上三种为怪物的耐性及弱点的属性,详情见附表怪物图鉴。

训练关详细解说

第一间　二段跳

借助旁边的平台,可通过连续两次的跳跃,再扒住上层平台的边缘爬上(自动完成,不过需面对该方向推/拉左摇杆)。

第二间　鞭挂

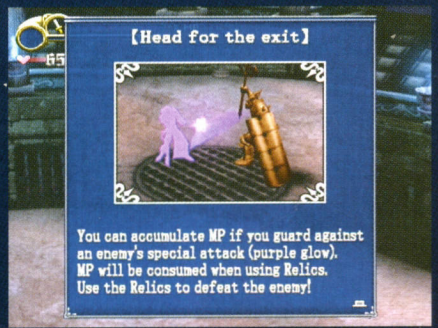
跳起后可利用鞭子悬挂在横杆或阳台边缘的铁栏杆上,翻身跃过该处。时机的把握比较关键,出鞭不可过早或过晚。

第三间　攻击

进入后房间所有的出口均被封闭,需将其中全部的敌人统统打倒才能开门。

第四间　连续鞭挂

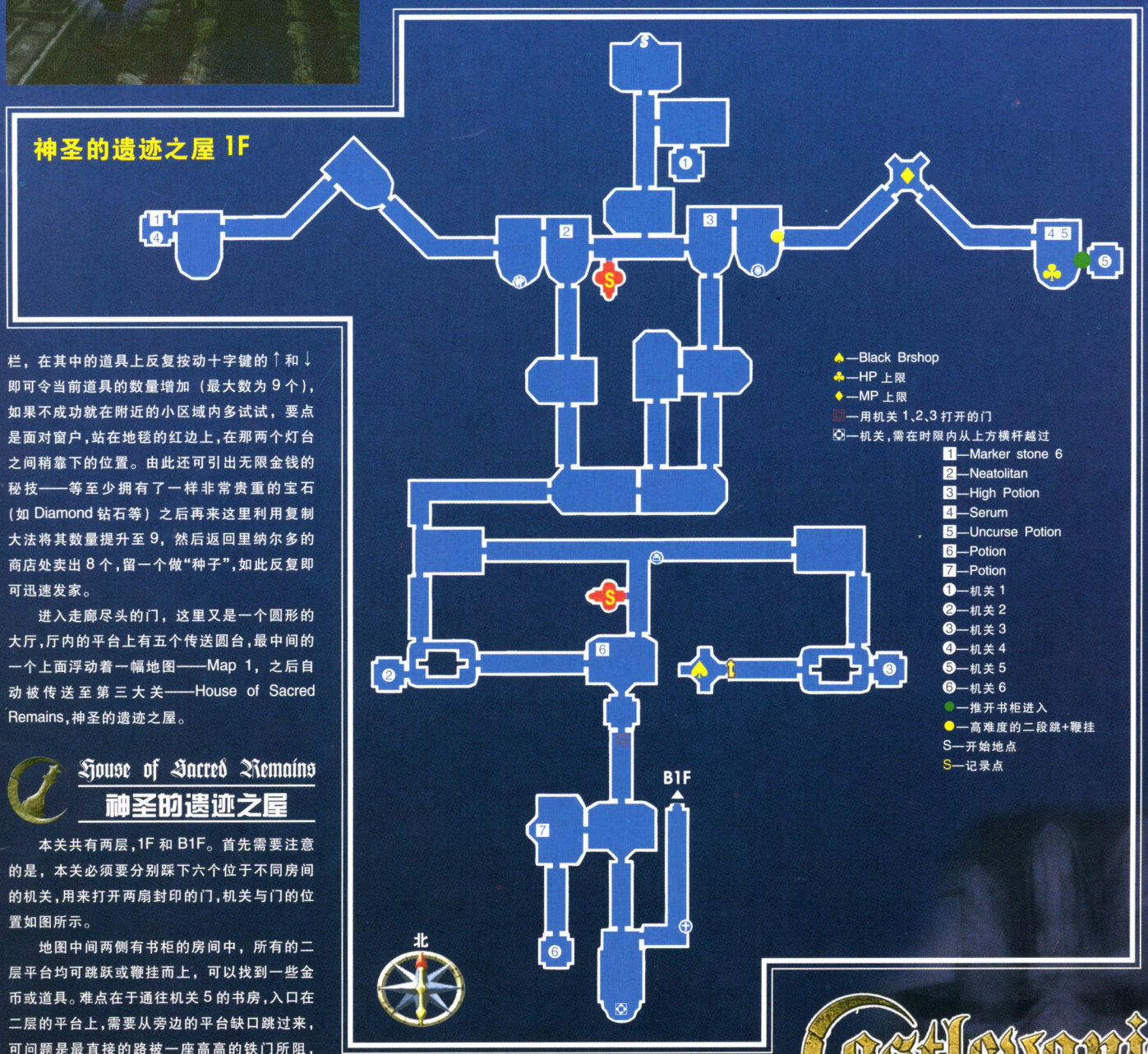
多用于成排的横杆处,需跳起后出鞭挂住第一根横杆,待翻身向前开始从最高点下落之际再迅速出鞭,挂住第二根……依此类推。



第五间　MP 积攒

当敌人对你施展魔法攻击的时候（其身体会冒紫光）进行防御，此时即可吸收对方释放的 MP 作为己用。当装备上魔导器之后，只要 MP 够多，按 R1/R2+○键即可随时发动魔法（再按一次可解除魔法）。由于物理攻击无效，此处需要先获得中间的第一个魔导器（自动装备），再防御数次金甲骑士的魔法攻击后即可发动魔法，脚踩火焰，绕着它转几圈即可将其干掉。

返回中央的圆形大厅，从东侧的大门进入，道路右侧是一个记录点，同时可以回复全部的 HP，只需站在最里面的光圈里即可。门外对面的窗前有一个秘密地点，站在如图所示的位置上，按 START 键进入道具



栏，在其中的道具上反复按动十字键的↑和↓即可令当前道具的数量增加（最大数为 9 个），如果不成功就在附近的小区域内多试试，要点是面对窗户，站在地毯的红边上，在那两个灯台之间稍靠下的位置。由此还可引出无限金钱的秘技——等至少拥有了一样非常贵重的宝石（如 Diamond 钻石等）之后再来这里利用复制大法将其数量提升至 9，然后返回里纳尔多的商店处卖出 8 个，留一个做“种子”，如此反复即可迅速发家。

进入走廊尽头的门，这里又是一个圆形的大厅，厅内的平台上有五个传送圆台，最中间的一个上面浮动着一幅地图——Map 1，之后自动被传送至第三大关——House of Sacred Remains，神圣的遗迹之屋。

House of Sacred Remains
神圣的遗迹之屋

本关共有两层，1F 和 B1F。首先需要注意的是，本关必须要分别踩下六个位于不同房间的机关，用来打开两扇封印的门，机关与门的位置如图所示。

地图中间两侧有书柜的房间中，所有的二层平台均可跳跃或鞭挂而上，可以找到一些金币或道具。难点在于通往机关 5 的书房，入口在二层的平台上，需要从旁边的平台缺口跳过来，可问题是最直接的路被一座高高的铁门所阻，

只能从旁边拐个弯跳上来，方法是先站在旁边平台的最外角上，平行于有门的平台向外跳，在空中迅速变向到面对门再立刻二段跳，之后立即出鞭，勾住门外平台的铁栏杆即可跃上平台。另外在这条路尽头处的书房内有一个抡着大铁球的铁甲人，它侧后方的书柜可以推动，顶着书柜的一侧跑动便能将其推开，进入第 5 个机关的房间。

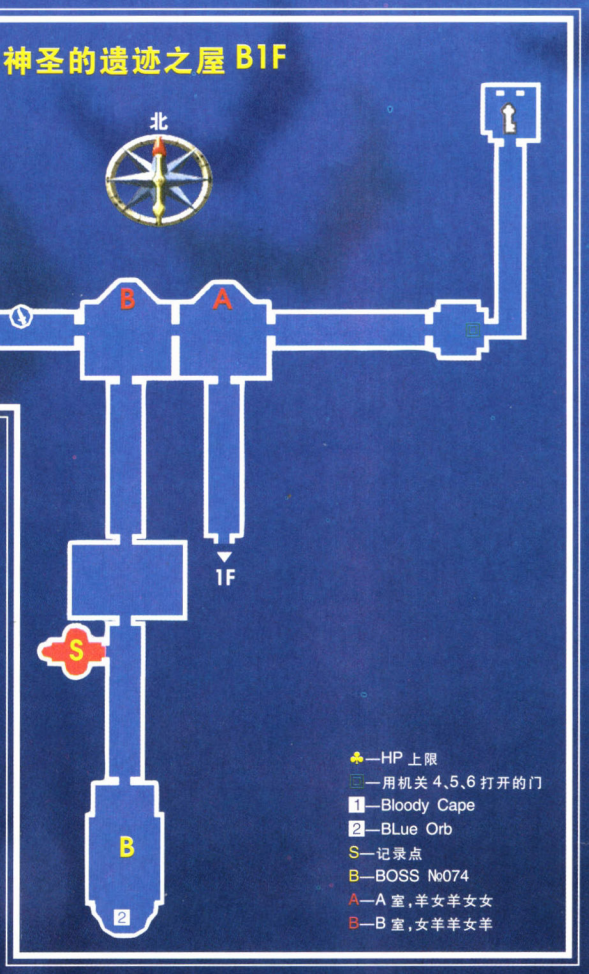
在 1F 机关 3 的左侧有一间必须用【Yellow Dragon Key(黄龙钥匙)】才能打开的门，此时暂无法进入，需从第一大关中取得黄龙钥匙方可进入。通过机关 123 所打开的被封印的门之后一直向下即可来到一间出口被封闭的长条房间内，打开房门的机关在房间的最里面，是一个圆柱石台，踩下去即可打开那扇门，不过通往门的路却被新出现的电网所阻，只能借助上方的一排横杆鞭挂过去。从机关左前方的台子处爬上，一直向门的方向不断跳跃、鞭挂，注意本机关有时间限制，一定要尽可能地快速完成所有动作方可顺利出门。出门后顺路走即会下到 B1F。

刚进入 B1F 的通路尽头是 A 房间，弧形的墙壁前有五个羊头及少女头的浮雕，顺序为羊、女、羊、女、女。A 房间的西边是 B 房间，当中相同的位置上也有浮雕，顺序为女、羊、羊、女、羊。

从 A 房间向东走，来到第二扇被封印的门前，此前若将机关 4、5、6 全部踩下，这时便可通过，尽头处可得到一把【White Tiger Key(白虎钥匙)】，能打开位于第五大关相应的门。

从 B 房间继续向西走，进入一间有两个出口的屋内，不过两扇门都在进入之时关闭了。房内有一排五个半羊头半少女头的雕像，联想到之前 A、B 房中的浮雕，于是按顺序击打雕像便会打开相应的门。按照 A 房间顺序打开的是北边的门，内有增加 HP 上限的药水。按照 B 房间顺序打开的是西边的门，在尽头的房间里可以得到装饰品——Bloody Cape。

返回 B 房间，一直向下走，通过激光横行的房间(此处注意把握时机，躲在铁牌的后面即可不受激光的伤害，不要跳起后落在木箱上，否则将掉落下层，还需重新进出一下房间才能恢复原状，只要躲着激光走过



即可)，最下方即是守护此关的怪物——BOSS №074 Undead Parasite。此怪相当容易对付，弱点是圣水和十字架，先将露出地面的四个眼球逐一干掉，只需躲着点来回穿梭的大虫就行，另外不断从旁边冒出来的僵尸的 HP 并不高，只要捎带着用鞭子扫扫它们便可搞定。如果此时没有掌握更高次数连击的话，△△△也是一个不错的选择。四个眼球干掉后，怪物的心脏便会从中央的洞内浮出，它会在五个洞里来回游走，注意集中攻击，小心此时的大虫，因为它开始喷火了。做掉这个 BOSS 以后将会得到 Blue Orb(蓝色玉球)，会使副武器斧子的威力大幅提升。

此时房间内会出现一个传送之阵，踩上去会将里昂传送到里纳尔多小店的门前，方便他更换装备及购买补给。随后返回城堡的入口处便会发现，第三个石台上的灯火已被点亮，之后的四大关中，干掉 BOSS 以后所发生的，和本关相同，下略。

Garden Forgotten By Time
被时间遗忘的花园

从商店返回城堡右侧的传送屋内，踩左数第二个传送点，进入第二大关——被时间遗忘的花园。本关和第三关一样，有两扇被封印的门，需要分别击打六处石像到固定位置来解开封印，石像有有头无头两种各三个，位置如下页地图所示。

本关共有两层，1F 和 2F。沿着最初的路一直向南走到底会遇到一扇需要【Blue Dragon Key (青龙钥匙)】才能打开的门，暂时无法通过，钥匙在第四大关可找到。

本关的隐藏地点有两处，均在有一朵巨大的移动食人花的场景里，靠着墙边跳几下就能发现在二层有门可入，需将食人花引到平台之下，用连续攻击令其张开花瓣，随后借助花瓣的高度来跃上平台，小心它的花蕊会喷出毒物，如果中毒会对跳跃产生影响。另外需要知道的是，攻击花瓣不会对食人花造成伤害，只有攻击花蕊才行，如果想借助它上去的话，就一定不要打它的花蕊。

第二个食人花的房间可通往一个有两尊高举利剑的少女石像的房间，两尊雕像后各有一个机关，需在时限内连续抽打两个机关，房间墙壁的中央才会伸出平台，可令里昂进入其上的门内，不过需要注意，当打下第一个机关之后，屋内会多出几个骷髅来干扰，需躲过它们再打第二个机关。进门后来到断桥前，那里有两个出口，一个通往 2F，另一个需要在第一关获得魔导器【Wolf's Foot(狼足)】才可加速跳过去。

2F 的地形相当简单，总共只有两个房间，左边的一个是机关 5，右边则是 BOSS №071 Thunder Elemental(闪电侠~)。游戏当中总共有三种元素的怪物，分别为火、电和冰，他们的攻击方式都差不多，基本分为三种攻击——三连击的混合攻击；发动爆炸；从远处使用冲刺攻击或使用各自的元素能量波射击。只要进行适当的防御和躲闪，打败他们应该不难。(CLOUD 建议大家先将全部五个必须打的 BOSS 都打完后，到主城去引发剧情获得 Vampire Killer，之后再来挑战这三个元素 BOSS 会相对容易些。)战利品是对应各自元素的属性鞭子，本战结束后将获得 Whip of Lightning(闪电之鞭)。

在 1F 整个地图的东北方，有四个连在一起的花园，右上角的一间需要将三个无头的雕像全归位了之后方可打开封印之门进入，在里面可以得到【Red Phoenix Key(朱雀钥匙)】，能够打开在第一大关中的门。继续向上走的话会来到一间有 N 个雕像的房间，雕像均可以重攻击打碎，图中右侧的雕像后有一扇门，通往本关的 BOSS №077 Medusa 之处。

这是一个空阔且怨气浓郁的房间，里昂走进来后似乎耳边一直回荡着人的叹息与哭泣之声，他疑惑地环顾着四周，发现这里的各个角落都堆满了人类的石像，而墙壁的一个圆洞当中，赫然便是一颗满头蛇发面目狰狞的怪物头像，与人类的身体结合在一起，若干年后我们知道这颗头应该叫做“美杜沙”。美杜沙的头像渐渐地活动了起来，外皮由冷冰冰的石头变成了诡异的鳞片皮肤，啸叫着，喘着粗气，对里昂说道：“欢迎来

到这里。我已经有一段时间没有客人了。”

里昂冷静地注视着它，丝毫没有惧色。美杜沙晃动着“身体”，将自己从人类雕像的脖颈上挪了下来，浮在空中，狂笑着说道：“用你的身体，我可以把你变成一座完美的雕像。”

里昂质问道：“难道说那些石像都是……”

“他们看上去多美，不是吗？”美杜沙承认了自己的所为，“别着急，你马上也会变成他们当中的一员了。”

“你难道就是那个传说中的将人变成石头的怪物？”里昂有些不敢相信自己的眼睛。

“怪物?！”美杜沙的语气开始激动起来，“太无礼了！我要把你碾成粉末！”

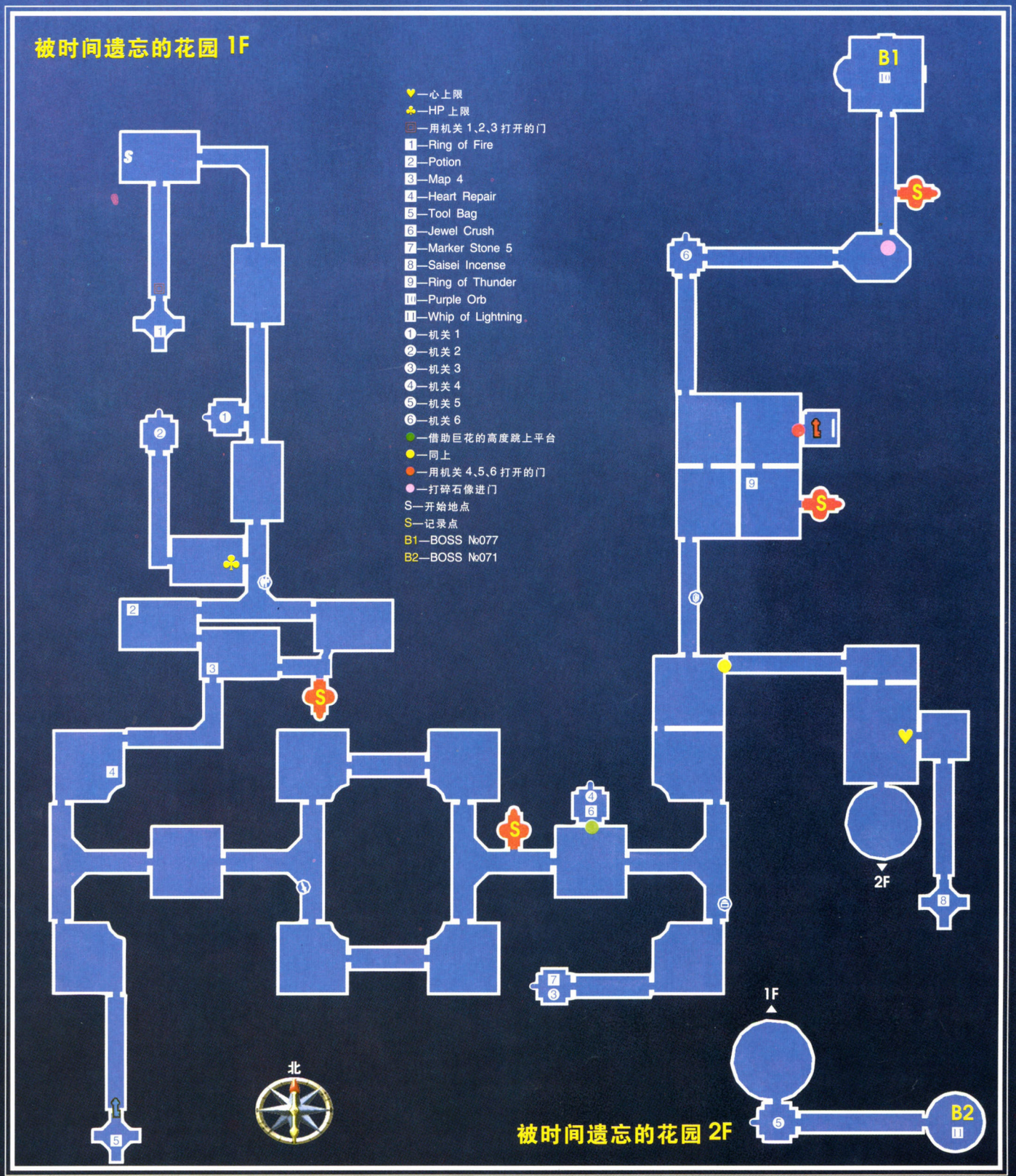
战斗开始了，它的弱点是副武器中的斧子，只要将之前得到的蓝色玉球装备上，配合斧子就能较轻松地打倒它了。美杜沙的普通状态下，只需和它保持一定距离不断使用斧子即可，如果发现它要从眼中发射石化射线的话用快速闪避（左摇杆+R 键+×键）来躲开。

美杜沙还会改变攻击的形态，如果靠它太近则会利用蛇发来打击里昂，偶尔会团成一个球，靠快速的滚动来对里昂造成伤害，此时只需跳起或闪避即可躲过。在它快玩完的时候，它还会用蛇发来抛掷石块攻击，最好四处躲闪，千万别硬扛或是防御，不值得。

美杜沙被里昂击败了，一颗大头颓然倒在了地上，它挣扎着说道：“那条鞭子是……”

“这是里纳尔多的鞭子。”里昂答道，“很明显，它对传说中的怪物同样有效。”

“它以前根本没这么厉害！”美杜沙的声音有些黯



哑，“难道说它已经变成了‘完全形态’？”

“完全形态？”里昂不解。

“哼，就算这样，它对我的主人也不会起作用的……啊……”随着一声惨叫，美杜沙终难逃脱死亡的命运，自己化作了石头。随后里昂可以获得 Purple Orb（紫色玉球）。

从传送点回到里纳尔多的小屋，里昂的脑海中还在回想着方才美杜沙所说的话，只是简单地向里纳尔多打了个招呼。

“我很高兴看到你回来了。”里纳尔多说，“出什么事了？你的表情看起来不太对头……”

“嗯……是关于这条鞭子……”里昂嚅嗫着说道。

“难道它出什么问题了吗？”

“不，不是的。我听说它能够变成‘完全形态’。”

“哦，是这样。没错，这条鞭子尚未完成……”

“但是它变得比以前更厉害了……”

“那是因为你。”里纳尔多解释道，“我虽不愿承认，但是你的确比我更适合用它。”

“有什么方法可以让它完成呢？”

“你最好还是先不要想这个问题。”里纳尔多的语气突然严肃了起来，“用普通的方法是不可能实现的……别去想它！你现在还有别的事情要去处理。”

里昂不明白为什么里纳尔多会这么说，只得悻悻地答道：“好吧。”好在里纳尔多没有在商品买卖上为难自己，于是整饬完毕后继续向城堡进发，这次要去的地方是左数第一关——Anti-Soul Mysteries Lab，反抗灵魂的神秘实验室。

Anti-Soul Mysteries Lab
反抗灵魂的神秘实验室

本关共分 1F、2F、3F 三层，结构基本相似。1F 右侧有一个房间，其中有一尊雕像，需要用火鞭和冰鞭先后抽打方可击碎，其后有一个隐藏房间，内有 White Orb（白色玉球）一枚，目前无法得到，必须先获得火冰二鞭再来。

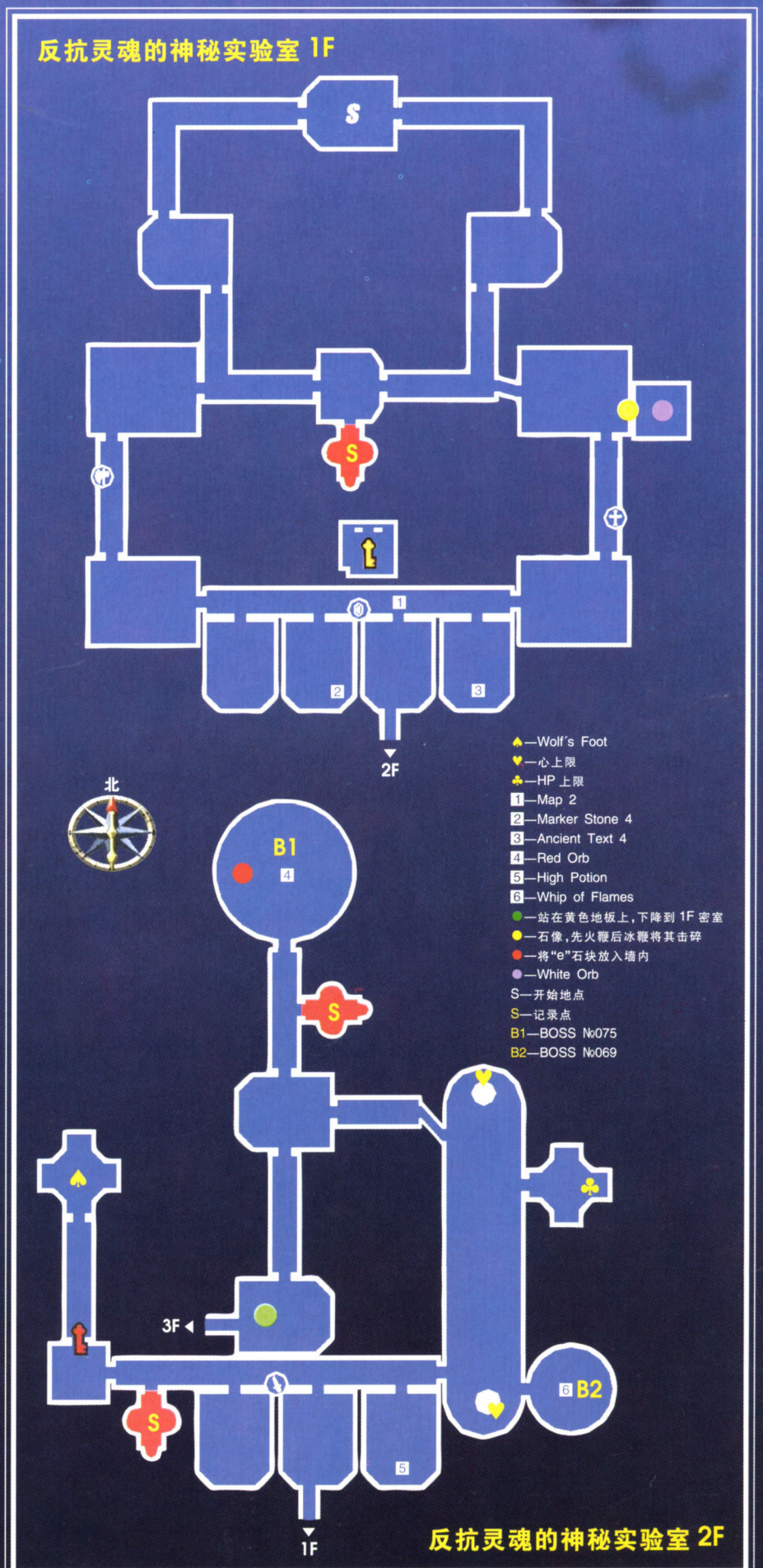
地图下方有四个并排的房间，右二为通往 2F 之路。2F 左侧尽头的房间可以用【Red Phoenix Key（朱雀钥匙）】打开，向北走到头可以得到魔导器【Wolf's Foot（狼足）】，装备后发动魔法即可以超快的速度奔跑，同时也可以跳得更远。

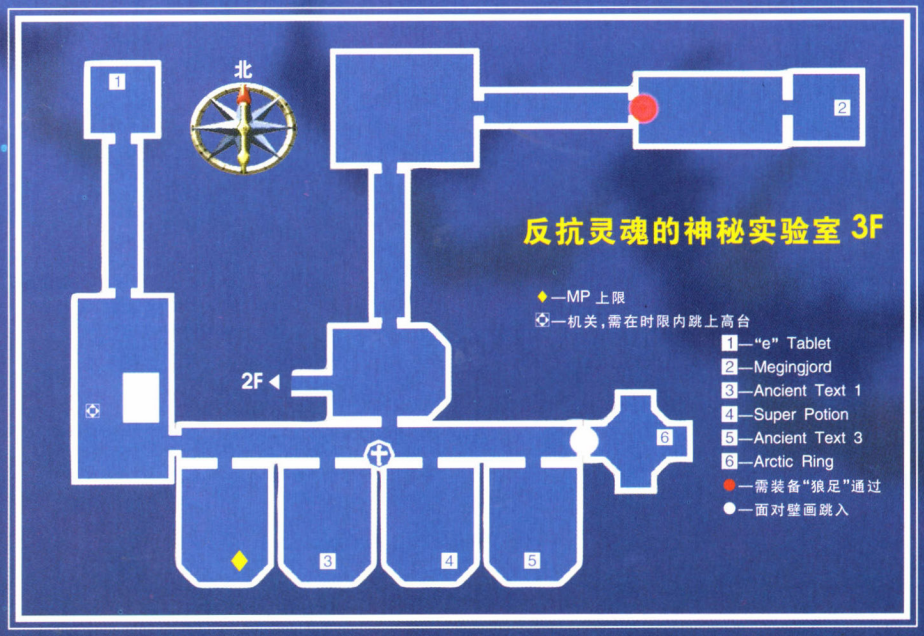
2F 的右侧有一条南北向的狭长通道，需通过空中的移动平台方可通过，到达左侧的出口，若不慎落下也可从左上方的台阶跃上。从移动平台还可前往右侧的两个房间，上方的一个里面有加 HP 上限的药水，下边的房间需从台子上通过连续两次的鞭挂到达，内有 BOSS №069 Flame Elemental，用上述方法将其打败后可以获得 Whip of Flames（火鞭）。另外本房间门外的圆台上有一个增加心上限的道具，别忘了拿。另外在通道下方尽头的柱子后隐藏着一个增加 HP 上限的药水，仔细找找。

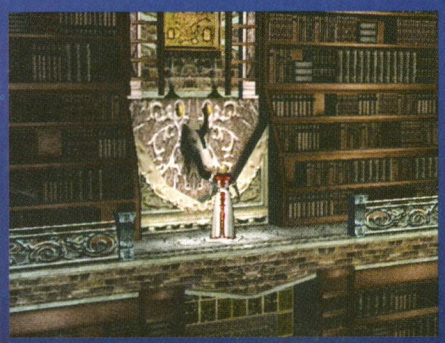
进入 2F 最北边的圆形房间，发现里面到处散落着石块，而墙上还有一个洞，下方写着“meth”的字样。其余并无异样，所以暂时离开（这里实际上是 BOSS 房，可以先不来，待取得道具后再来）。

从圆形房间向下走可到一个连通 2F 到 3F 的房间，地面上有一块黄色的地板，站上去待会儿即可下降到 1F 的一个隐藏房间，里面有【Yellow Dragon Key（黄龙钥匙）】，取得后便可打开第三关里的门。上到 3F，向上走到有塌陷石桥的房间，此处需装备【狼足】通过，在尽头房间内可得装饰品 Megingjord。

下边四个并排的房间的走廊右侧尽头有一堵挂着

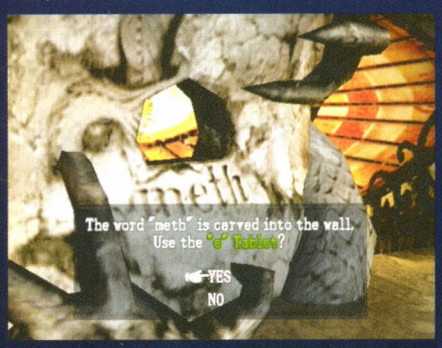






壁毯的墙，面对墙壁跳起即会被吸入一个隐藏房间，在里面可得装饰品 Arctic Ring。走廊的左侧有一个较大的房间，内有一堵高墙，地图上白色矩形的位置是一架巨大的天文望远镜。需在左侧击打墙上的开关，令高墙伸出石阶，在时限内跃上最高层。前进至底，于房间内得到“e”Tablet（写着“e”字的石块），看形状仿佛与之前圆形房间墙上的洞吻合，于是立即返回 2F 的圆形房间。

走到墙壁前，按照 Ancient Text 1（古代文献 1）的指示——“meth”代表死亡，“emeth”代表生命。调查墙壁，将“e”Tablet 放入，周围散落的石块逐渐拼合在一起，成了一个石巨人，BOSS №075 Golem，战！



石巨人的攻击力比较可怕，且动作也比想像中的灵活，耐性为闪电和小刀，无弱点。第一阶段它的攻击方式为抡拳和打击地面以制造冲击波，都比较容易躲开，离它远点就不怕抡拳，跳起即可躲过冲击波。连续的攻击可以让石巨人缩成一团，此时可趁机跑到它侧面或背后攻击，等它再次缩成团……如此反复即可。

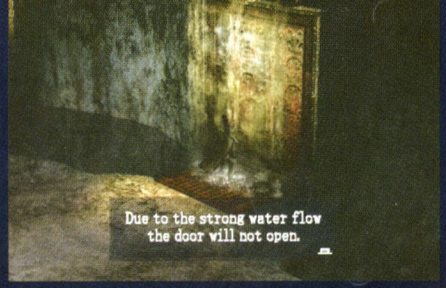
之后面对它的第二形态，此时的攻击多为左臂发射，只需躲着点然后再靠近其身体，跳起用空中□□□或□□□□□来攻击，很快就能消灭它了。胜利后获得 Red Orb（红色玉球），从传送点返回商店。现在可选择前往第三关使用【黄龙钥匙】，取得魔导器【Black Bishop】，也可去第二关的断桥处使用【狼足】跳到旁边的门口，进入后走到头取得魔导器【Saisei Incense】。

Dark Palace of Waterfalls
瀑布的暗黑宫殿

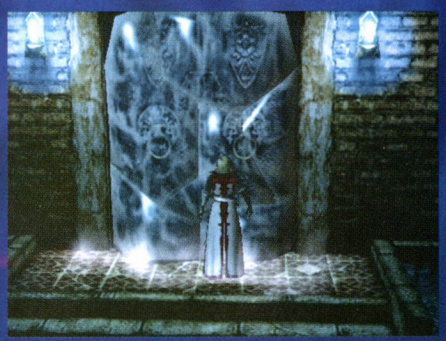
前往左数第四个传送点，来到 Dark Palace of Waterfalls，瀑布的暗黑宫殿，有点像经典的地下水脉。

向下出门，在水路的分岔口右转，向地图的右方走，来到一面似有门形的墙前，稍等片刻，后面便会出现一个手舞大铁锤的铁甲人，引诱他到墙前，用铁锤将墙击碎，露出隐藏的房间。通过后会来到一个山崖脚下，此处需不断地跳跃、鞭挂及攀爬，首先会到达一个有增加 HP 上限的房间，该房间内还有一个骷髅张着大嘴的洞口，此时不适合进入（里面是一个类似于“过山车”的传送台，通往 B2F，路上有刺球和钱币可吃，如果能把全部的钱币都吃了可以得到魔导器【Meditative Incense】）。右侧的房间在山崖的顶端，有一个 BOSS 在里面镇守，BOSS №070 Frost Elemental，冰冻元素，冰之女神，弱点理所当然的是火，用火鞭 OK。战胜她后可以获得 Whip of Ice 冰鞭。

沿右侧的岔路一直向下走，经过一间挂有来回摇摆的镰刀房时，在刚进门处能看到在右上方有一个增加心上限的道具，站在第一二把镰刀中间，向右跳到上面可以取得。在上层跳到过道的对面可以取得装饰品 Raccoon Charm。通过后向下再向右走，这里共有四层，需通过横杆鞭挂不断上升，在尽头的房间里得到增加心上限的道具。返回，向西南走，来到吊桥前的一个房间，那里的门被湍急的水流所阻挡，暂时无法通过，于是折回地图最上方的岔路口，转向左边。



左边的路没什么特别的，只需将机关 1 打开，令吊桥连通即可。沿路下到 B2F。从第一个岔路口向左边走，头一个房间西北方的出口，通路的尽头有一扇被冰封住的门，只需装备火鞭抽打即可碎冰进入，在里面得到魔导器【Little Hammer】。



第一个岔路口在分别经过两间镰刀房后会连在一条路上，沿路向东南走，会来到一个三岔路口。正东方的是一间机关室，内有机关 2，分别控制 B1F 和 B2F 两扇房门的水流，打开后会令那两扇门开放而使 B1F 通往 B2F 的房间的门关闭，另外本房间也是 B1F 右侧骷髅嘴的出口，是关闭机关后连接两层的重要通路。三岔路口的东南方为门所阻，需要获得【Black Turtle Key（玄武钥匙）】方可进入。正南方的路通往一个大房间，里面会不断涌现出怪物，全部打倒后可在最下方得到增加 HP 上限的药水。

返回三岔路口，向西北走，再转向西南，左边的大房间内里昂会遇到一个和自己外形一样却满身邪气的家伙，BOSS №072 Doppelganger，此人没有弱点，也是用鞭子作为武器，所以大多数时间最好能和他保持一定距离，虽然他也有副武器，不过可以很轻松地躲开。建议采取□□□△△的连击来攻击他，可以对其造成较大的伤害。

战斗结束后向下走，第一个房间内有返回 B1F 的骷髅嘴，继续向下，将房间内三盏灯打亮，在 8 秒的时限内进入下方的门，取得【Blue Dragon Key（青龙钥匙）】。之后返回骷髅嘴处，乘坐“过山车”，如果能把这里的钱币全部吃光可以得到增加 MP 上限的药水。（CLOUD 按：这里讲一下吃全钱币的技巧——从开始时就站在平台的右侧，若有刺球也可不必躲闪。待吃完第一行钱币后迅速跑至平台左侧，吃完钱币后返回右侧……依此类推，直至全部吃完，会有音效响起，在到达出口以前站在平台中央即可获得奖励。）

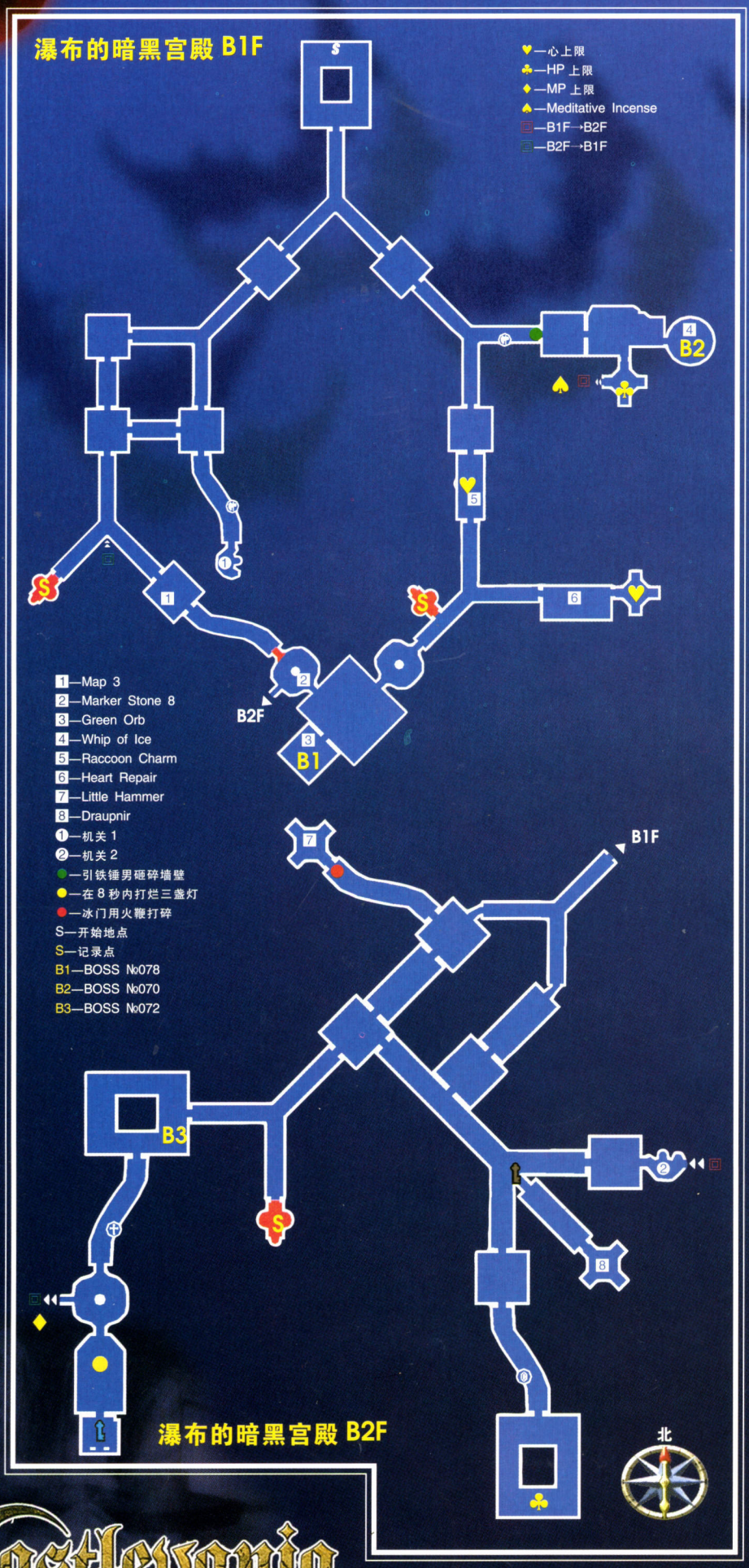
从出口的地方绕过整个地图来到下方的吊桥，进入 BOSS 房，准备与№078 的 Joachim 作战。

漆黑的空间内，充斥着令人压抑的静谧，黑暗中依稀可以看到一个人影，斜坐在对面。里昂出于礼貌，出声询问道：“有人在这里吗？你是这里的囚徒么？”

黑暗中的人影站起身来，身形瘦削，冷冷地问道：“你是谁？”

里昂欠了欠身子，想看清对方的面貌，不过确实太黑了，只得答道：“我叫里昂。你是……？”

那人从黑暗里走了出来，衣衫华美，外表俊朗，似是个贵族。他的声音也极富磁性，仿佛有种异样的吸引力：“我的名字是……约阿希姆·阿姆斯特（Joachim



Armster)，真糟糕，你竟然不是沃尔特。”言毕抬起头来，双眼释放出诡异的光芒。

里昂全身一震，“这种感觉……难道你是吸血鬼？”

“说对了，低级的人类。”约阿希姆的语气傲慢了起来。

里昂反唇相讥道：“为什么一个吸血鬼会被锁在这个地方呢？”

“闭嘴！”约阿希姆似乎被戳到了痛处，“都是该死的沃尔特……如果不是因为他的黑檀之石（Ebony Stone），本来应该是我赢的。”

“黑檀之石？是什么东西？”里昂问道。

“如果你想知道……”约阿希姆突然来了精神，双臂一振，插在地上的五支长剑应声而起，围绕着他不住旋转，高喊着：“打败我再说吧！你将成为我打败沃尔特的垫脚石！而我，将把你剁成肉酱！”

约阿希姆的实力还算强大，尤其是他有神剑护体的绝技，如果不先把位于房间三个角落当中的光球击破是无法伤害到他分毫的。没有了神剑护体的约阿希姆有点不堪一击，只要连续用最大次数的连续技攻击即可。注意一段时间后神剑护体的效果会再度回复，需要再次击破三个光球才能继续攻击约阿希姆的本体。他的攻击很容易躲避，因此只要有耐心，多跑一跑就可以打败他了。

约阿希姆不敢相信自己竟然会输，不甘心地怒号着：“我怎么会输给一个人类……”

里昂冷静地说道：“你答应过的，告诉我吧。黑檀之石是什么？”

约阿希姆喘息着说道：“是一块由魔力制成的石头……它在这片森林当中创造出了无尽的黑暗。”

“原来是这样，永恒之夜……”里昂若有所悟，“可是你不是一个吸血鬼吗，难道不是应该从这黑夜当中汲取力量的吗？”

“那块石头会选择自己的主人……”此时的约阿希姆异常痛苦，好像已经走到了生命的尽头，“我的力量只比他稍逊一筹……假如我拥有了血红之石（Crimson Stone）……啊……”惨叫过后，约阿希姆化作了灰尘，散落在空中。

里昂目睹了这些，想到约阿希姆刚才说过的话，自语道：“血红之石？他也提到了魔力，或许里纳尔多会知道一些事情吧。”取得 Green Orb（绿色玉球）之后，从传送点返回小屋。一进门，里昂就直接对里纳尔多说道：“我有一个问题，里纳尔多。”

“你总是这样，问吧。”里纳尔多正在整理他的陈列柜，头也不回地说道。

“是关于黑檀之石与血红之石的事。”里昂说。

里纳尔多转了下头：“你已经知道它们了？”

“为什么你不告诉我？”里昂问道。

“难道说有什么事发生变化了不成？”里纳尔多说话的时候，依旧没有转过身来，“黑夜仍然没有尽头。”

“是的，不过……”

“好吧，我该告诉你了。我应该现在就都告诉你。”里纳尔多终于肯将身子转过来了。

“请说。”

“你曾听说过哲人之石（Philosopher´s Stone）吗？”里纳尔多问。

“不，我没听过。”

“能够制造出哲人之石是魔力的终极目标……它能让人青春永驻。”里纳尔多的情绪渐渐激动了起来，“其他的两块石头却很明显是意外的产物，没人知道它们是怎样保存至今的。”

“我明白了……”里昂说道，“我知道了黑檀之石的作用，那么血红之石究竟拥有什么样的力量呢？”

“这个……我也不太清楚，据说它能够将吸血鬼们的灵魂转化成力量，交给它的主人。这两块石头是吸血鬼们最珍贵的宝物。”

“不知道那块血红之石能否为人类所用？”里昂突发奇想地问道。

“如果它所能给你的只是力量的话，我想的确是可以用的……”

“此话怎讲？”

“我曾听说，它同样会带给吸血鬼们恶毒的诅咒。”

里昂的语气低沉了下去：“我知道了……看来人类终究逃脱不了失败的命运。”

“对于已经变成吸血鬼的人来说，再没有比它们更珍贵的宝物了。”

“可是沃尔特却将黑檀之石据为己有？”

“这就是问题的关键。据我猜测，血红之石肯定也随之失踪了。但是如果黑檀之石再度出现，那么血红之石也就有可能重新露面。”

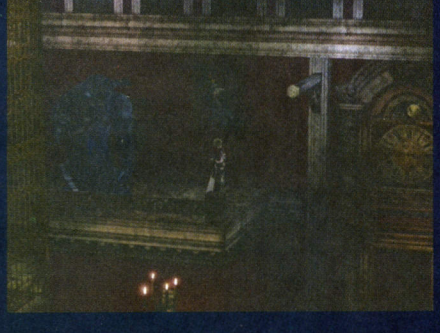
“我祈祷它不会出现在这里。”里昂心情沉重地说。

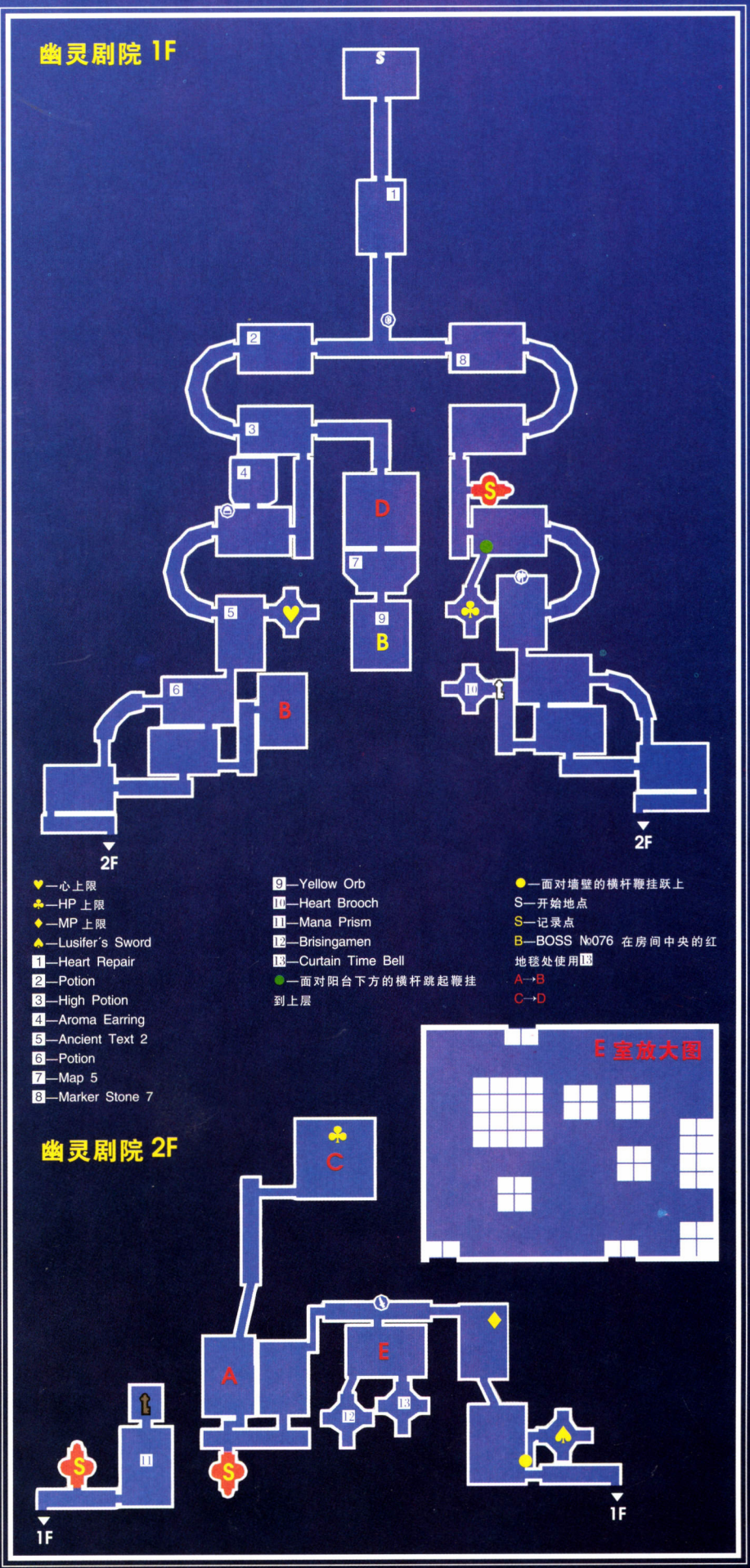
Ghostly Theatre
幽灵剧院

前往下一个目的地，左数第五个传送点——Ghostly Theatre，幽灵剧院。向下走会进入一间上下两层结构的道路曲折的房间，有三个摞在一起的喷射激光的龙头骨机关挡在路上，不可跳跃通过，唯一只有当与龙嘴的方向相向而立时机关才会停止喷射，按住R键防御，此时若平移则方向不会改变，也可面对龙嘴时用左摇杆控制方向辅以R+×键进行侧闪，快速通过。本关有多处这样的机关，特此详解，以下从略。

继续向下走的话将在丁字路口分成左右两条岔路。先从左侧走，到另一间激光骨龙的房间后，有两个出口，其中对面的出口通往一个中央舞台，不过暂时不需要来；另外一个需从左边的三头骨龙背后绕过，然后经向下的过道来到对面进门。

前进至一间有八座石像的房间，还有两扇不同颜色封印的门，里昂忽然被从天而降的巨石袭击，事先还有光圈来锁定目标，需要以自己为饵引诱巨石来砸碎同种颜色的四座石像才能进相应的门。此处应先将所有的蓝色石像砸碎，靠左边的两个不难，而中间上层一





左一右的两个则需要趁巨石停歇的间隙，利用墙上伸出的横杆来鞭挂上去方可砸到。蓝色封印门内可得增加心上限的道具。

随后吸引巨石将四个红色石像砸碎，继续前进。在最左下角的位置有一道楼梯，可以通往 2F 的一部分。在经过激光骨龙的房间后，可以在尽头的房间处获得【Black Turtle Key(玄武钥匙)】。

原路返回 1F 最初的丁字路口，向右边走。先经过一间需要引落石砸碎石像的房间，再向前走会来到一个落钉板的房间，看准时机通过是一个难点；另外还有一个难点是一个隐藏房间，在墙角一行空地的上方，上面有一个阳台，阳台侧下方有一根横杆，面对横杆的位置跳起，甩鞭，挂住横杆跃上阳台，在房间里可得增加 HP 上限的药水。

出来后继续向下走，某条路的尽头需用【白虎钥匙】开门，入内获得装饰品 Heart Brooch。到地图最右下角，可以前往 2F 的另一大部分。走过通道进入第二间钉板房，此处也有隐藏房间，位于入口的左侧，需站在空地中面对墙壁，跳起鞭挂与墙平行的横杆，跃上平台，向左走可得增加 MP 上限的药水，向右进入隐藏房间，得到魔导器【Lusifer's Sword】。

出钉板房，过一房间，进入一间伸手不见五指的黑暗房间，除了几处落脚之地外，其余均为无底的深渊。此处共有两个房间可进，可只有一间的路会自动有微弱的光线照亮，另外一个却需自己摸索。落脚处的大概位置请参看小黑屋的局部放大图，至于跳法则需要具体问题具体分析，较近的用一段跳，较远且靠墙(或墙角)的用二段跳，或干脆使用【狼足】进行超远跳跃……不一而足，试过便知。小黑屋共有两个出口，较容易到达的一个房间内可得到一关键道具【Curtain Time Bell】，旁边的房间内可以得到装饰品 Brisingamen。

离开小黑屋向左行，进入靠左边的一间房间——A 室，这里有移动的激光做路障，经过时一定要小心，千万要看准时机，躲在铁牌后走。如果一旦不小心落到下层，便会回到 1F 的 B 室，这时要再重新走一遍，相信还不如读取记录来得快呢，毕竟这个房间距离记录点也不是很远。通过 A 室后继续向上走便会来到 C 室，这里更像是一个“回”字形的走廊，因为其下方是 1F 的 D 室，这里只需注意拿取图中位置的增加 HP 上限药水即可，然后可以直接从围栏边跃下，跳入 D 室。

打败两个巨怪后便可前往中央舞台了。

里昂从怀中掏出了之前得到的【Curtain Time Bell】，站在舞台之下，红地毯的范围内摇响了它，不一会儿，从舞台上的阴影当中便缓步走出了一个年轻的女子。里昂定睛一看，正是自己最心爱的未婚妻莎拉，精神大振，脱口喊道：“莎拉！”

女子轻移莲步，款款前行，听到里昂的叫声后，立刻转过身来，惊喜地说道：“里昂！你终于来救我了。”

里昂三步并作两步地跑到莎拉面前，抓着她的双臂，一边说道：“哦，谢天谢地，我真不敢相信，你会如此安全。我们赶紧离开这里吧！”

“是啊……”莎拉阴沉沉地说道，同时举起了手中的刀，猛地向里昂刺了下去。里昂突然警觉身后风声的变化，一个翻身滚到了一边。眼前的人根本不是莎拉！里昂愤怒地盯着她，质问道：“你是谁?！”

“莎拉”的声音忽然变得飘忽了起来，而且也有种略带沙哑的媚惑：“哦，我的天，太糟糕了。我还以为这样做会很奏效呢……”言毕旋转着身子，变化成为一个妖冶、性感的魔女，看来她也是吸血鬼一族。

里昂愤愤地说：“我的确是太粗心了，很明显没这么容易救出莎拉的！”一拳狠狠地打在了地上。

“我将会让你死得没有任何痛苦，因为我喜欢看你那个样子……”魔女娇媚无比地说道，“不，那样也很糟。啊哈，我已经改变了我的主意。你的脸因痛苦而扭曲……就像一种感觉令我颤抖。”魔女仿佛真的在享受什么感觉似的，声音越来越低沉，颤抖着，快要呻吟出声：“啊……实在是太美妙了。”

魔女的弱点是火和小刀，HP 只有 1000，不过其移动速度很快，而且还会召唤出异界植物协助攻击(妖狐藏马？)，除此以外还具有放射植物光波、近身强吻、分身等攻击方式，大部分都可躲过，只需插空对其进行连续攻击即可。

魔女终于被击败了，跪倒在地，悔恨道：“如果我知道结果会是这样，我宁愿伪装成你最爱的人的样子来和你战斗。就像那个老头……”

“老头?”里昂问道，“你是说里纳尔多?你究竟是什么意思？”

“那……那个老头……他的女儿……啊……”魔女的声音越来越弱，终于随着一阵颤抖，她也化作了灰烬。里昂取得了 Yellow Orb(黄色玉球)之后，立刻返回小屋。

里纳尔多看见里昂再度出现，高兴地说：“你能回来真是太好了。”

“里纳尔多，请告诉我……”里昂对他说。

“告诉什么？”

“关于你的女儿……”

“我不知道你听说了什么，但是你不必知道那么多。”里纳尔多的脸色一下子阴沉了起来，转过身去不再理睬里昂。

“里纳尔多，你曾经帮过我那么多。”里昂说，“至少也该让我听听你的故事，让我也来分担你的痛苦。”

“不需要你来管闲事……”犹豫了一下，里纳尔多继续说道，“好吧好吧，我告诉你。那是在五年之前……一个寒冷的满月之夜。我为了制作秘画而去采集必要的药草，当我回到家里的时候，映入我眼帘的，是一片血的海洋。血海的中央，是我妻子和儿子的尸体……我简直不敢相信自己的眼睛……我的女儿在那里，大笑着，血一滴滴地从她的嘴里流出……”

“她变成了一个吸血鬼么？”里昂问。

“没错……被沃尔特……”里纳尔多完全沉浸在了悲痛当中，“我女儿她奔向了一扇窗户，看都不看我一眼，当我恢复了过来之后，我用魔力做成了那条鞭子。于是，我开始到处寻找她……”

“我明白了。”里昂阻止里纳尔多继续说下去，“我听够了！你当时说你欠他的，就是这个意思吗？”

“我向沃尔特发起了挑战，可是却没能成功。这就是为什么我要住在这里并且帮助那些来挑战他的人。”里纳尔多说。

“我真没猜到……”

“把我刚才说的都忘了，还是好好考虑考虑你自己的事情吧。他不是那种当你心烦意乱的时候还可以打败的对手。”

“不，你错了。”

“你这是什么意思？”

“你伤痛的力量只能够让我变得更强。谢谢你……我很感激……”

“去做你要做的事吧。”里纳尔多鼓励里昂道。

Pagoda of the Misty Moon
雾月之塔

返回城堡入口处的圆形大厅，看到五个柱子上的火都亮了起来，随之上方中央通往沃尔特王座的大门也解除了封印，里昂毫不犹豫地走了进去。

刚走进门内，忽然间对面台阶上的入口处一阵电闪雷鸣，一个身材高大，穿铠甲披斗篷的男子出现在里昂眼前。此人气势强大，一张嘴更是气度不凡：“欢迎光临我的城堡，很高兴见到你。我就是这座城堡的主人，沃尔特·伯恩哈德。”

里昂用最大的力量喊道：“把莎拉还给我!!”

“别冲动。”沃尔特的声线低沉且富有磁性，竟然令人觉得有些慈祥，“你的女人在这儿。”一边说着，一边用左手掀起斗篷，放下时只见莎拉出现在他身后。

“莎拉!!”里昂冲着莎拉呼唤着，不过心爱的人儿却没有丝毫的反应，动作僵硬，表情木然，眼神呆滞。“为什么?! 为什么她不回答？”里昂几欲哭出声来。

“这位女士好像有些累了。”沃尔特的声音越来越柔和，望向里昂道：“唔，好像你也一样哦。”说着，眼里绽放出邪异的红色光芒，“休息一下吧。”

里昂只觉得身体像灌了铅般地沉重，头脑中的意识也模糊起来，不由得跪倒在地……沃尔特持续施加着压力，可里昂却奇迹般地站了起来，凌空一跃，向沃尔特挥出一鞭，抽在他身上，但似乎并没有什么效果。

“什么?好哇……那条鞭子是里纳尔多的吧?”沃尔特好像有点生气的样子。

“这怎么可能?!”里昂心中的惊讶此时远大于对莎拉处境的关怀，“我的攻击竟然会不奏效？”

“我明白了……一切都像那个骑士所说的。”沃尔特说道，“很好，既然你能够走得这么远，作为报酬，我会把她还给你的。”说完，将莎拉高高地悬空置起，逐渐向台子外移去，在毫无任何征兆的前提下倏地解除了控制，莎拉在地心引力的作用下急速向地面落去。里昂见情形不妙，大叫一声，飞奔上前，赶在莎拉落地之前

用双臂接住了她的身体。

沃尔特对里昂宣战道:“我将在最高层的王座之室里等你,我希望能够看到你活着到达那里。”说罢立即消失在空气当中。

里昂把莎拉扶到墙边坐下,过了一会儿,莎拉回过神来,看见里昂就在自己身边,激动地说道:“里昂,里昂,是你吗?”

“你醒过来了!总算老天有眼。”顿了一下,里昂续道,“有一个朋友正在等着我们,我们先去见他吧。”

里昂让莎拉跟着自己向城堡外的小屋走去,刚拐了个弯,已经看见了木屋的一角,里昂对莎拉说道:“莎拉,走这边。”回头看了她一眼,这一看可不要紧,只见莎拉忽然被从天而降的雷电击中身体,惨叫着倒在了地上。

里昂赶到莎拉身边,焦急地问道:“怎么回事?!”

听到动静的里纳尔多从木屋内跑了出来,问道:“出什么事了,这么吵?”

里昂满头大汗,对里纳尔多说道:“莎拉她突然……!”

“哦,不!”里纳尔多一下子严肃了起来,“赶快进屋去,你留在这里也帮不上什么忙,进屋去安静地等着。”

里昂想了想,说道:“好吧……”站起身来,“请照顾好莎拉。”言毕先行进入屋内,心急如焚的他仿佛热锅上的蚂蚁一般在屋里走来走去,过了半天,里纳尔多才从外面走了进来。里昂急忙问道:“她现在怎么样了?”

“她在后面睡了。”

“这个世界究竟发生了什么?”

“那是这房子周围的栅栏……”里纳尔多说道,“它有了反应。”

“你说什么?”里昂不敢相信,“那是……那是不可能的。”

“隐藏实情是于事无补的,所以我打算坦白地告诉你。”里纳尔多说的每一个字都让里昂心跳几乎停止,“那个孩子已经被感染成了吸血鬼。”

“你在撒谎!”里昂显然不能接受这个结论,“这不可能!”

“我为什么要骗你?你必须接受事实!”

“求你了,告诉我你在说谎。”里昂的声音变得疲惫而脆弱。

“准确地说,她现在还不是吸血鬼。她自己尚未意识到这一点……但是随着时间的推移,她将会逐渐丧失掉人性,就像我的女儿……”里纳尔多的声音也黯哑了下来。

“那么我能做些什么?”里昂问。

“你唯一要做的,就是立刻去打败沃尔特。”

“告诉我,这条鞭子真的对他有效吗?”

“为什么你会这样问?”

“我刚才试着用它来攻击他,但是没有任何效果。”

“果然和我想的一样,那么……它对你来说也没什么用了。”

“就没有别的什么办法了吗?”

“呃……有倒是有,不过……”

“告诉我!我可以做任何事!”

“那么我来问你,你能杀了那个女孩吗?”

“你说什么?”

“如果你完成了那条鞭子,你就能够干掉他了。但是为了完成它,你需要一个被感染的灵魂——一个相信你,而且你也相信她的灵魂……”

里昂打断了里纳尔多的话,说道:“我为了救莎拉抛弃了一切!我不能……我绝不能这么做。”悲痛使得他哽咽了起来,“即使知道她将不再是一个人类,我还是忍不下心……”

“我并不惊讶。”

“她真的……莎拉真的……”

“毫无疑问,我确认过那个刺伤的痕迹,事实上栅栏的响应已经足以证明这一切了。”

门外忽然传来了析析嗦嗦的响声,里昂转头看去,“是莎拉吗?!难道她刚才在外面偷听?”和里纳尔多一同走出门外。

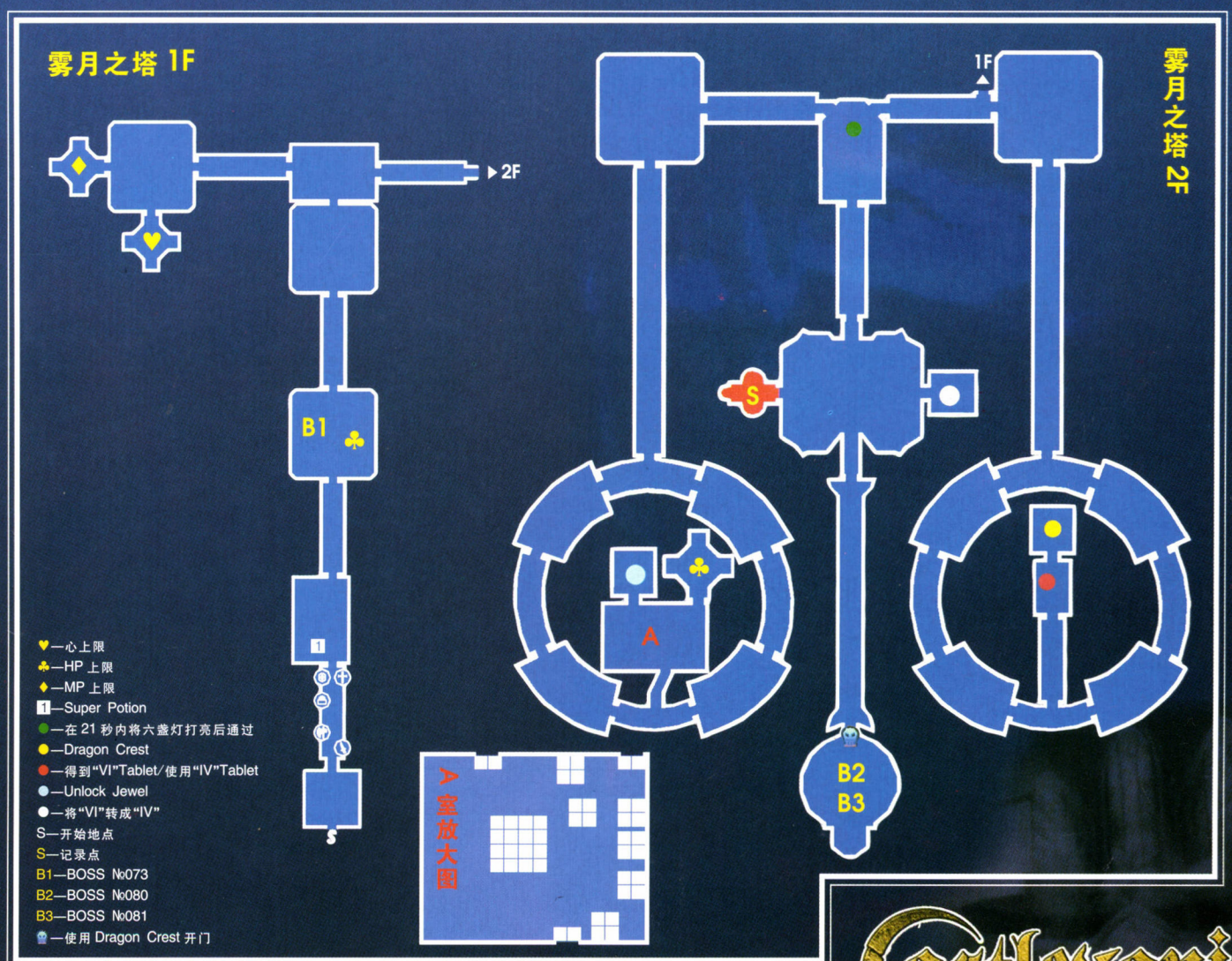
果然是莎拉,她手里拿着一把利刃,对着自己的喉咙,阻止里昂向她靠近:“请不要过来!”

“莎拉,冷静些。你是不是……你是不是听到了我们的谈话?没关系的,相信我。我会救你的,我会的,你能看到的。”

“我很明白你的感受。”莎拉说道,“但是我……我现在没有多少时间了。”

“没有时间……?”

“我能感觉得到,我的心跳正在变弱,我的血液像



要凝结般地变冷。我能感觉到我自己正在变成人类以外的东西……如果我的灵魂可以拯救其他人，那么我的死就不会没有价值了。我不想让其他人也像我一样受苦。”

“为什么……”

“求你了。如果你还爱我，请实现我最后的愿望。”

“我不能……”

里纳尔多道：“你简直令你自己蒙羞，里昂。你怎么不想想莎拉的感受?！”

“我知道，里纳尔多！我知道。但是……”

“里昂……现在唯一需要的，就是你自己的决心了。”里纳尔多道。

“里昂……我会一直和你在一起的……”莎拉在坚定里昂的信心。

“里纳尔多，我该做什么？”里昂问道。

“是嘛，你已经决定了。”里纳尔多说道，“你必须和莎拉的灵魂缔结成一个血盟，将精神全部集中在莎拉身上。”随后里纳尔多念起咒来：“万物将赋予一个无限，被感染的灵魂加入了他，不受欢迎和被诅咒的灵魂，他的血将接受你们的憎恨，为了获得杀死你们的力量。”一个魔法阵出现在里昂的脚下，里纳尔多喊道：“快！用那条鞭子攻击莎拉！”

里昂饱含深情地注视着莎拉，说道：“我向你发誓！再不会有人像你一样命苦！”说完向莎拉挥出一鞭，莎拉失去了支撑，倒向地面，同时对里昂说道：“谢谢你，里昂……”里昂的手中光芒一闪而没，之后便因太过痛苦而号哭着，趴在了地上，整个天空都回荡着他撕心裂肺地呼唤莎拉的声音……

里昂在莎拉的墓前献上了精心编制的花环，长跪不起，默默悼念着。里纳尔多从后面悄悄地走了过来，对里昂说道：“在属于摩西亚斯家族的书里描写了一个被禁止的秘密，现在，那条鞭子已经变成了黑夜之子的祸害。”

“是的，我敢说……憎恨与毁灭的力量完全可以令这条鞭子消灭吸血鬼们……”里昂消沉地说。

“我很抱歉，里昂。”里纳尔多安慰他道，“这于事无补……”

“不是任何人的错……这就是莎拉想要的……”里昂的确明白了莎拉的心意。

“你这就要走了吗？”

“是的。我必须要实现我对莎拉的承诺。”

“明白了……记得随时回来。”里纳尔多叮嘱道，“我还可以帮你。”

再度返回 Pagoda of the Misty Moon，雾月之塔，这里的沃尔特的老巢，相对于其他五个区域来说，整个环境富丽堂皇。通过可以任意更换副武器的走廊，再走过激光密布的房间，进入一个宽敞的大厅，大厅的地板光可鉴人，正中央竟又站着个“里昂”，BOSS №073 Doppolganger。这次的假冒者使用的竟然是拳术，多为近身攻击，且攻击力极高，注意不要让他太靠近自己。除此以外还要小心他的副武器攻击，多回避，多用连击攻击即可。

打败他之后可在大厅中央得到增加 HP 上限药水，继续向前走，在另一个大厅内有几个冒着黑烟的骷髅，№064 phantom，攻击它有一定几率掉落魔导器【Crystal Skull】，作用为隐身。进入上方的激光房间，跳跃时注意不要踩在木箱上，躲过激光进入左侧大厅。

大厅里面有一大堆绿色的骷髅№060 mirage skeleton 等着里昂，可是却百打不死，偶然间发现只有一只骷髅的脚下倒映着光洁的地板反射出的影子，而其他的都没有，看来真身只有一个，紧盯着有倒影的骷髅狂抽，终于将所有的敌人都消灭掉了，有一定几率可从其身上掉落魔导器【Invincible Jar】，效果为无敌！

返回激光室，向右走上楼到 2F。从楼梯口处右侧的门进入，向下通过长长的走廊，来到一个圆形的回廊之上。从圆形底部向中间的上方走，在一个镶嵌着“Ⅰ”~“Ⅴ”字块的墙边，找到了一块刻有“Ⅵ”的字块，抬头望向墙壁，发现唯独缺少“Ⅳ”字块。返回 2F 楼梯口，向左走，进入一间有限时灯台及土遁怪物的房间，需要将六盏灯全部打亮并在 21 秒之内进入原本封闭的门。

来到本层左侧的圆形回廊，同样从下方进入全城的第二间小黑屋。同样也有两个房间，内部落脚点大致如放大图所示，左边的房间内可以得到解开主城入口处 B1F 封印的钥匙【Unlock Jewel】，右边的房间为增加 HP 上限的药水。之后为了完成度可以选择先回到入口的 B1F，将右侧的门打开，下到 B2F 的 prison of eternal torture，永恒的拷打之监狱内，和隐藏 BOSS №079 Forgotten One 战斗。此 BOSS 共有三种形态，第一种悬在空中，需跳起连续攻击，注意不断落下的蛆虫，它们会令里昂变成诅咒状态，无法使用各种鞭技。还要注意 BOSS 的身体会不断流出黑血，沾到便会中毒。将第一形态干掉后自动上移，到达对方的前胸位置，开始攻击第二形态。此时比较难打的是它的巨手，轻轻一挥便可将里昂弹飞，巨手还会重重地从空中砸下，躲避砸和挥最好的方法是提前跑开，千万别等它靠近再用躲闪，同时还要小心手中释放的毒黑血，躲避开以上进攻的间隙再对它进行攻击，一定要用最大的连击。第三种形态转移至其头部，它会怒号及喷火，怒号时可令岩石坠落，小块的会对里昂造成伤害，大块岩石会停留在铁桥上，在巨头喷火时躲在石头后面可以避免受伤。由于该 BOSS 的弱点为冰，因此装备火鞭效果不错。注意将所有能带的补血药瓶都带满，最好还能准备一个复活道具——Sacrificial Doll。打败它之后可以获得 Black Orb(黑色玉球)。

返回雾月之塔，在 2F 通过六盏灯柱的房间向下，进入一个开阔的大厅，右边的房间里有一个机关，将之前得到的“Ⅵ”字块放到台子上，打击右边的机关，将“Ⅵ”变成“Ⅳ”，然后返回右侧的圆形回廊，进入原来取得“Ⅵ”字块的房间，将刚转换来的“Ⅳ”字块放入墙内，

旁边的门便会打开，进入取得关键道具【Dragon Crest】，用来打开王座之门。

返回地图中央的大厅，一直向下走，出门后是一道直插天际的长梯，沃尔特的王座之室便在楼梯的尽头，在门前使用刚得到的【Dragon Crest】即可进入。

不可一世的沃尔特正斜斜地靠在正前方中央的宝座之上，懒洋洋地打量着气喘吁吁闯进来的里昂。他慢慢地坐正身子，依旧用那种和蔼的声音说道：“欢迎到来，我正在等你，里昂。”

“沃尔特……我永远都不会原谅你。”

“我知道，好像你很欣赏我给你的礼物吧。”

“是的，我非常感谢，我现在拥有了能够打败你的力量！”

“不错，那种力量……的确有这种东西。”沃尔特站起身来，“但是我依旧为黑夜所眷顾，我会让你领教我的厉害！”

“我会杀了你，消灭这黑夜！”

“有趣……现在，这场令人开心的小游戏，终于拉开了序幕。”沃尔特宣布着战斗的开始。

里昂抢上前去，一鞭抽到他的身上，一阵光亮闪过，他似乎受到了伤害，而那层护体的能量也消失了。

沃尔特不敢相信自己的眼睛，正自惊疑不定，里昂说道：“现在，没有什么东西能保护你了！我现在就来实现我对莎拉的承诺！”

沃尔特瞬间恢复了镇定，说道：“别做梦了……黑夜的力量依旧强大如初，我将会让你感受到真正的恐怖。”

沃尔特也是足不沾地的那类 BOSS，而且还会瞬间移动，总是突然消失，过一阵才会随机出现在大厅的某处，应该趁这时立刻跑到他面前连续攻击。他还会施放魔法进行攻击，普通的基本都能够躲开，只有在他出现在王座附近并且身体发红时才会放出足以令里昂毙命的大魔法，该魔法几乎覆盖了整个房间且不会被打断，只有跑到沃尔特身边才能找到躲避的空隙。除此以外，沃尔特相当好对付，他的弱点是圣水和十字架。

被打败的沃尔特踉跄着歪歪扭扭的脚步，痛苦地喊道：“这不可能……怎么会这样……”

“莎拉的痛苦，还有里纳尔多的悲伤，将铭刻在你被诅咒的躯体之上，令你毁灭。”

“但是……用我的力量，我将得到重生……我虽然不能得到血红之石，可有一天，它一定会属于我！”沃尔特仍然在嘴硬。

空中传来阴冷刺耳的笑声，恐怖的死神降临这里，沃尔特惊觉自己生命的流逝，喊道：“不！连你也要背叛我?！”

死神桀桀怪笑，说道：“我将带走你的灵魂！”伸手一指，一道电光击出，沃尔特的身体消失在空气当中，灵魂则被死神吸收。死神又说道：“这种力量……我将把它交给能够支配血红之石的王者！”

死神遁入了黑暗，无数被它掠夺而来的灵魂被卷入一个红色的漩涡，红色越来越大，最后变成了一个魔蛋，随着能量的积累，魔蛋破裂了，最令里昂吃惊的是，摩西亚斯竟然从当中凭空出现。

他的装束不再朴素，他的表情不再痛苦，他像是脱胎换骨，他的声音渗透着层层寒意：“太棒了……我从未享受过如此美妙的一个夜晚。”

“摩西亚斯！”

“你果然没让我失望，里昂。”摩西亚斯的话令人摸不到头脑，“我早就知道你能完成这一切。”

“你是什么意思？”

“我需要一个强大的吸血鬼的灵魂，仅此而已。”

“你是说，你利用了我？”

“不光是你，你的未婚妻莎拉，里纳尔多，还有沃尔特，我利用了你们所有人。可是我却从未想到这件事会如此顺利。”摩西亚斯说这话的时候，不禁有些得意。

里昂注意到摩西亚斯的胸前，挂着一块暗红的小石，疑虑陡升：“那……那块石头是……血红之石？”

“啊，你认出来了？我太感动了。”摩西亚斯用手轻轻地抚摸了一下那石头，“我用这块石头的力量将沃尔特的灵魂据为了己有。”

“我能感受到从这条鞭子上传来的愤怒……摩西亚斯！”里昂的声音逐渐高亢了起来，“你竟然抛弃了人性？”

“不错！正因为我变成了一个吸血鬼，我获得了永恒的生命。这就是我的目的，我要向上帝复仇！”摩西亚斯咬牙切齿地说道。

“向上帝复仇?!”里昂不解。

“为了上帝，我们曾出生入死地战斗过……可是上帝却无情地带走了我最爱的人的生命……我最大的愿望就是伊丽莎白莎的生命安全!!如果有限的生命就是上帝的天条，那么我就要反抗它!!我将永远诅咒他，生生世世！”

“摩西亚斯……”

“里昂，你经历了这么多，也应该知道了……”

“是的，你说得对。我能明白你的感受，我也……”

“那么就和我作伴吧，我也会给你永恒的生命。”

“你真是蠢到家了。”里昂斥责他道。

“什么？”

“这难道就是你所爱的女人想要的吗？”里昂逐渐加大了声调，“我认识的摩西亚斯绝不会爱上这样的一个女人。”

“伊丽莎白莎是一个令人尊敬的女人，直到她死前，都只是关心着我。这也就是我憎恨他的原因！难道我错了吗?!难道你打败沃尔特的时候，心里都没有充满了恨意？”

“是的，在这方面，我的确撒过谎。除了打败他……不，将所有受苦受难的生命都从诅咒之中解救出来，是莎拉的遗愿……实现我未婚妻的愿望，是唯一能够证明我对莎拉的爱的方法。没有了她的永恒，除了空虚，一无所有。”

“里昂……我还以为你会明白。”顿了顿，摩西亚斯续道，“黎明即将到来……永别了，里昂。等待你的，将是死亡。”说完这些，摩西亚斯变成了一只蝙蝠，拍拍翅膀，消失在无尽的夜色之中。

“别走！”里昂一声怒喝，却无法阻止摩西亚斯的离去，死神又出现在面前，将里昂带到了异次元的空间。

“遵从主人的命令，你将被就地处决！”死神高声叫着，扑向里昂。死神一共有五种攻击方式——近身镰刀、长距离光波、释放骷髅炸弹、旋转镰刀、天降火柱。每一种均可轻松躲过，对于火柱，只需在其落地之前跃起即可，连续两次，不要被打个正着便可回避。

在它攻击的间隙连续攻击，最佳的时机便是释放骷髅炸弹的时候，从它开始念咒一直到骷髅接近身边，可以打中它两套连击。

将死神打败后，它惨叫着，不信自己竟然还会输给人类，道：“我怎么会……”

“我已经拥有了能够毁灭一切和吸血鬼有关的力量，尽管你有非凡的力量，但也不例外。”

“告诉你一个不幸的消息，我的主人能活多久，我也一样从死亡中再生……”死神嚣张地说道。

“我知道了。”里昂若有所悟，“给他这条信息：你变成了一个被诅咒的东西，而我将永远不会原谅你。我的后代和这条鞭子，总有一天会将你毁灭。从今天开始，贝尔蒙特家族将与黑夜为敌！”

死神接受了里昂要传达的信息，在嗥叫声中震颤着，形神俱灭。失去了首脑的城堡刹那间开始土崩瓦解，里昂灵巧地在不断塌方的碎石瓦砾当中穿行，向城堡外逃去。

城外，里纳尔多还在小木屋里徘徊，忽然一缕阳光透过窗户柔和地洒了进来，他揉了揉酸痛的眼，向着阳光走去：“终于，他做到了……”

里昂走出城堡的大门，身后的庞然大物在一片灰尘中轰然倒塌，再不复往昔的阴森。里昂头也不回地大踏步向前，脚步坚实而有力，双眼望向远方，目光深邃而温柔……

The End

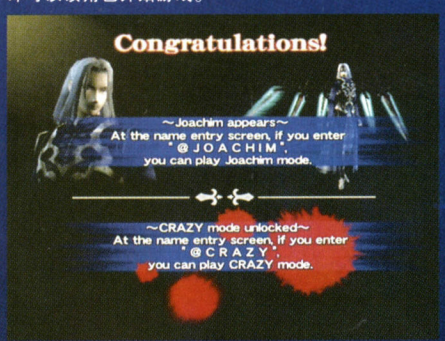
就这样，关于贝尔蒙特家族对抗恶魔的故事，开始了……

然而，摩西亚斯和贝尔蒙特家族的人，数百年内未曾碰面。摩西亚斯躲藏在外国，并且日复一日地诅咒着上帝。终于，他为自己命名为吸血鬼之主，黑夜之王。

时间，在他们再度相遇之前，缓慢而平静地渡过。但最后要说的是：这出由两个灵魂精彩演出的戏剧，将永远不会中断。

通关后奖励

通关后选择 New Game，在输入名称的界面按 R1/R2 即可查看可以选用的隐藏角色的名字，输入后即可以该角色开始游戏。



Boss Rush Mode

通关一次后存盘，再读取记录便可挑战游戏中所有曾经打过的 BOSS，顺序与百科全书上的顺序相同。

获得全技能

用里昂通关一次，再进入游戏选 New Game，输入角色名称 @llskill 即可以初始便获得所有技能的状态开始游戏。

Crazy Mode

用里昂通关一次，再进入游戏选 New Game，输入角色名称 @crazy。开始游戏会发现里面的怪物变多了，而且更加富有攻击性。

使用 Joachim

用里昂通关一次，再进入游戏选 New Game，输入角色名称 @joachim。此人超强，攻击力高，魔法更为强大，且能锁定目标攻击，比担任 BOSS 时更厉害了，通关简单。不可装备武器使用道具，只能通过有限的血瓶和记录点来回复。具体操作方法如下：

左摇杆——移动
R1/R2 键——锁定附近的敌人
左摇杆+R1 键——面朝一个方向移动，如果附近有敌人，将锁定且面向敌人
左摇杆+R1+×——冲刺
□键——投掷身边的剑攻击，可蓄力。
△键——改变剑的状态（围绕或背后）
○键——特殊攻击（魔法），消耗 MP，可通过攻击敌人或灯台积攒 MP，围绕状态和背后状态的魔法不同
×键——跳跃，可二段跳

此人 100%通关有两个难点，首先是第一大关的 3F，右侧塌陷的石桥处，必须使用其快速冲刺的特技两次，再接二段跳或将按键都松开再快速冲刺，之后即可通过；其次为第五大关的两个钉板房，只要在隐藏门的下方空地处站大约 10 秒，就会有浮台出现将其送到上面。除这两点之外，还有几处需要借助浮台或定台才能通过，因为比较容易不再赘述。

使用 Pumpkin

用 Joachim 通关一次，再进入游戏选 New Game，输入角色名称 @pumpkin。是个南瓜头，造型、动作、声效均十分可爱，且能力超强，尤其是攻击力，刚登场便有 40，手持 Vampire Killer，除南瓜外，无副武器支援，除了身高较矮之外没有缺点！似乎是 KONAMI 为了今年的万圣节特意制作的隐藏角色。流程与里昂完全相同。

Jade Mask

通关后里纳尔多的商店增加了装饰品 Jade Mask，购买后装备，获得撞碎灯台的能力，可直接吃到心。

Mobius's Brooch

将 Crazy Mode 通关后，在里纳尔多的商店内增加了装饰品 Mobius's Brooch，购买后装备即可获得使用副武器不消耗心的能力！

Music Box

通关后里纳尔多的商店中增加了 Music Box，购买后在标题画面的选项中增加 Sound Select（声音选择），提供本作全部 26 首主题原声音轨，由曾担任过《恶魔城 X~月下之夜想曲》等作品的作曲家山根ミチル（Michiru Yamane）作曲。

全技能列表

Extention	□□□□
Draw Up	□△□
Vertical High	□□□△
Rising Shot	□□□△□
Fast Rising	△□
Spinning Blast	□△□□
Energy Blast	□□□△□△
Sonic Edge	左摇杆一圈+△
A Extension 1	空中□□□
A Extension 2	空中□□□□□
Step Attack	闪避+□或△
Falcon Claw	二段跳+×
Quick Step	R1/R2+×
Quick Step 2	R1/R2+×+×
Perfect Guard	受攻击同时防御

Encyclopedia
全怪物图鉴百科全书

将怪物图鉴全部集齐并不难，因为怪物种类本身不多，困难的是收集某些怪物身上所掉落的道具。其中最重要的为——第 60 号和第 64 号怪物身上的魔导器，掉落几率特别低，如果运气好的话还可以提前拿到，享受无敌的乐趣！

①编号、②名称、③HP、④抵抗、⑤弱点、⑥掉落道具 1、⑦掉落道具 2、⑧击败数、⑨出现地点

注：出现地点全部采用简称——House of Sacred Remains=house；Garden Forgotten By Time=garden；Anti-Soul Mysteries Lab=lab；Dark Palace of Waterfalls =waterfall；Ghostly Theatre =theater；Pagoda of the Misty Moon=pagoda

Encyclopedia

No. 030
Poison Zombie
HP 50
Tolerance
Weakness
Drop Items
Serum
Defeated: 11
位置:house

Encyclopedia

No. 031
Mist
HP 60
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 6
位置:garden

Encyclopedia

No. 032
Man-Eating Plant
HP 200
Tolerance
Weakness
Drop Items
Hamburger
Defeated: 1
位置:garden

Encyclopedia

No. 033
Buckbeard
HP 66
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 30
位置:lab, garden, house of sacred remains

Encyclopedia

No. 034
Skeleton Soldier
HP 56
Tolerance
Weakness
Drop Items
Potion
Defeated: 27
位置:house, garden, lab

Encyclopedia

No. 035
Poison Lizard
HP 140
Tolerance
Weakness
Drop Items
Serum
Anti-poison Ring
Defeated: 16
位置:garden

Encyclopedia

No. 036
Wolf Skeleton
HP 80
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 22
位置:theater, house of sacred remains

Encyclopedia

No. 037
Astral Warrior
HP 80
Tolerance
Weakness
Drop Items
Potion
Defeated: 17
位置:theater, pagoda

Encyclopedia

No. 038
Fish Man
HP 84
Tolerance
Weakness
Drop Items
Small Meat
Big Meat
Defeated: 75
位置:waterfall

Encyclopedia

No. 039
Frost Sword
HP 80
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 7
位置:waterfall

Encyclopedia

No. 040
Frost Demon
HP 200
Tolerance
Weakness
Drop Items
Mana Prism
Defeated: 4
位置:waterfall, lab

Encyclopedia

No. 041
Frost Zombie
HP 50
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 44
位置:lab

Encyclopedia

No. 042
Merman
HP 120
Tolerance
Weakness
Drop Items
Small Meat
Sushi
Defeated: 54
位置:waterfall

Encyclopedia

No. 043
Ghost
HP 66
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 102
位置:theater

Encyclopedia

No. 044
Skeleton Flower
HP 150
Tolerance
Weakness
Drop Items
Serum
Defeated: 15
位置:garden, lab

Encyclopedia

No. 045
Heavy Armor
HP 200
Tolerance
Weakness
Drop Items
Sapphire
Qi Gong Belt
Defeated: 15
位置:house, waterfall

Encyclopedia

No. 046
Skeleton Warrior
HP 90
Tolerance
Weakness
Drop Items
Potion
Magnetic Necklace
Defeated: 20
位置:house, garden, lab

Encyclopedia

No. 047
Thunder Sword
HP 80
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 6
位置:garden

Encyclopedia

No. 048
Thunder Demon
HP 200
Tolerance
Weakness
Drop Items
Mana Prism
Defeated: 4
位置:garden

Encyclopedia

No. 049
Storm Skeleton
HP 60
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 4
位置:garden

Encyclopedia

No. 050
Cyclops
HP 400
Tolerance
Weakness
Drop Items
Turquoise
Piko Piko Hammer
Defeated: 9
位置:theater, waterfall, lab

Encyclopedia

No. 051
Chaos Sword
HP 150
Tolerance
Weakness
Drop Items
Defeated: 10
位置:pagoda

Encyclopedia

No. 052
Skeleton Hunter
HP 60
Tolerance
Weakness
Drop Items
Potion
3000 Gold
Defeated: 3
位置:house

Encyclopedia

No. 053
Executioner
HP 350
Tolerance
Weakness
Drop Items
Uncurse Potion
Cleric Ring
Defeated: 8
位置:house, pagoda

Encyclopedia

No. 054
Hanged Man
HP 180
Tolerance
Weakness
Drop Items
Coin of Happiness
Defeated: 35
位置:lab, pagoda

Encyclopedia

No. 055
Red Ogre
HP 400
Tolerance
Weakness
Drop Items
Curry
Defeated: 15
位置:theater, pagoda

Encyclopedia

No. 056
Spartacus
HP 250
Tolerance
Weakness
Drop Items
High Potion
Member Plate
Defeated: 1
位置:house, pagoda

Encyclopedia

No. 057
Lesser Demon
HP 200
Tolerance
Weakness
Drop Items
Heart Repair
Aroma Ring
Defeated: 2
位置:pagoda

Encyclopedia

No. 058
Evil Stabber
HP 200
Tolerance
Weakness
Drop Items
Assassin Necklace
Defeated: 13
位置:garden

Encyclopedia

No. 059
Death Reaper
HP 100
Tolerance
Weakness
Drop Items
Heart Repair
Piyo-piyo Shoes
Defeated: 17
位置:pagoda

Encyclopedia

No. 060
Mirage Skeleton
HP 500
Tolerance
Weakness
Drop Items
Invincible Jar
Defeated: 1
位置:pagoda(掉落物为魔导器)

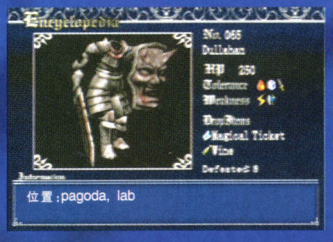
Encyclopedia

No. 061
Gaap
HP 180
Tolerance
Weakness
Drop Items
Memorial Ticket
Defeated: 8
位置:pagoda

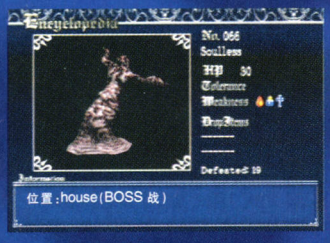
位置:pagoda

位置:garden, pagoda

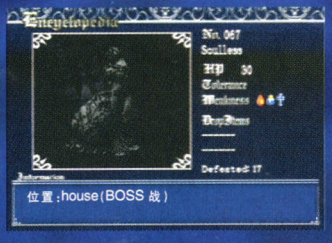
位置:pagoda(掉落物为魔导器)



位置:pagoda, lab



位置:house(BOSS 战)



位置:house(BOSS 战)

位置:prison of eternal torture(BOSS 战)

位置:lab

位置:waterfall

位置:garden

位置:waterfall

位置:pagoda

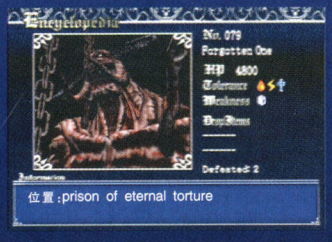
位置:house

位置:lab

位置:theater

位置:garden

位置:waterfall



位置:prison of eternal torture

位置:pagoda

位置:pagoda of death

全魔导器列表

BLACK BISHOP
效果 增加攻击力
获得 在 House,用黄龙钥匙开门后获得

CRYSTAL SKULL
效果 隐身
获得 怪物 Phantom 掉落

INVINCIBLE JAR
效果 无敌
获得 怪物 Mirage Skeleton 掉落

LITTLE HAMMER
效果 用鞭子每打怪物一下都会掉落钱币
获得 在 Waterfalls 的冰门后,用火鞭打

LUCIFER'S SWORD
效果 对靠近或接触里昂的怪物造成伤害
获得 在 Theatre 的 2F,钉板房内

SAISEI INCENSE
效果 用 MP 恢复 HP
获得 在 Garden 的一个隐藏房间内

SVAROG STATUE
效果 令里昂脚踩火焰,对怪物有一定伤害
获得 城堡入口左侧的训练关中,必得

WHITE BISHOP
效果 增加防御力
获得 从 Rinaldo 的商店中买到,3000 金币

WOLF'S FOOT
效果 加速跑,跳得更高更远
获得 在 Lab 用朱雀钥匙开门后获得

MEDITATIVE INCENSE
效果 用 MP 恢复心
获得 在 Waterfalls 的骷髅嘴通道内获得

全玉球及副武器配合列表

Red Orb(红色玉球)		
十字架	Double Cross	6 Hearts
斧子	Spiral Axe	6 Hearts
圣水	Roaring Flames	6 Hearts
水晶	Mash Crystal	4 Hearts
小刀	Triple Dagger	3 Hearts
Purple Orb(紫色玉球)		
十字架	Michael's Sword	10 Hearts
斧子	Axe Tornado	10 Hearts
圣水	Cross Blazer	8 Hearts
水晶	Shatter Plane	20 Hearts
小刀	Magic Missile	8 Hearts
Blue Orb(蓝色玉球)		
十字架	Divine Cross	8 Hearts
斧子	Spinning Edge	5 Hearts
圣水	Energy Gazer	5 Hearts
水晶	Hail Crystal	8 Hearts
小刀	Needle Claws	4 Hearts
Green Orb(绿色玉球)		
十字架	Holy Light	6 Hearts
斧子	Hi-Speed Edge	5 Hearts
圣水	Flame Sparks	4 Hearts
水晶	Drain Stone	8 Hearts
小刀	Force Cannon	4 Hearts
Yellow Orb(黄色玉球)		
十字架	Grand Cross	12 Hearts
斧子	Spirit Ripper	12 Hearts
圣水	Holy Symbol	4 Hearts
水晶	Satellite	15 Hearts
小刀	Astral Knife	10 Hearts
White Orb(白色玉球)		
十字架	Agnea	12 Hearts
斧子	Axe Trap	10 Hearts
圣水	Aqua Disk	10 Hearts
水晶	Judgment	20 Hearts
小刀	Spread Gun	6 Hearts
Black Orb(黑色玉球)		
十字架	Six Saints	15 Hearts
斧子	Rapid Slash	8 Hearts
圣水	Energy Wave	8 Hearts
水晶	Vanish Storm	12 Hearts
小刀	Blade Serpent	12 Hearts

NEWTYPE补完计划

基础篇

模式介绍

路线模式(后面简称"RT"或"R")

画面强制推进,以射击为主的模式,多为对杂兵战。该模式中要注意画面内的障碍物,如果碰到的话会损失 HP。

战斗模式(后面简称"BS"或"B")

在一个球形战斗区域内进行自由作战的模式,多用于对 BOSS 战。该模式要注意操作的变化及球形区域边缘的一道看不见的墙壁会阻碍机体的动作,尽量在区域中央展开战斗。

移动操作

按键	RT	BS
方向上	上升	前进
方向下	下降	后退
方向右	右平行移动	右旋回
方向左	左平行移动	左旋回
R1	–	上旋回
R2	–	下旋回

战斗操作

按键	RT/BS
□	主武器攻击
□键长按	复数射击
○	副武器攻击
△	格斗武器攻击
×	加速
×连按 2 次	翻滚(翻滚过程无敌)
L1	敌人锁定 & 切换锁定目标
L2	锁定功能 ON&OFF
R1+R2+□	特殊攻击
右摇杆	锁定对象任意切换
START	暂停
SELECT	画面出现 SUPPORT 字样后可呼叫援护机

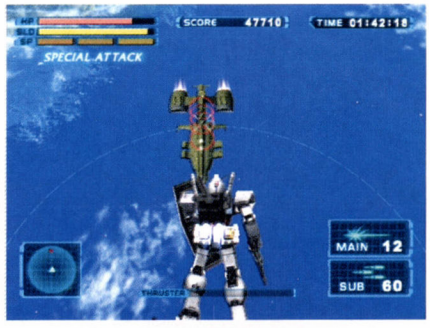
战斗技巧

BS 模式中旋回的活用

由于 BS 模式是 360 度全方位的自由战斗模式,所以敌人会从各个方向发动攻击,玩家需要经常用旋回调整机体的方向,寻找敌人或战略目标。

两种锁定切换方式的灵活运用

按 L1 键可以让电脑自动切换锁定目标,这在对 MS 战时非常有效,玩家只需要按动 L1 键选择合适的攻击目标即可,通常在 BS 模式中 L1 键还用作搜索敌人。但在对主舰时 L1 键却不太好用,这时我们需要用右摇杆手动切换攻击目标,将主舰各部分逐个击破以获得高分数。



主武器的区别

主武器通常分为光线类和实弹类,光线类武器只要一定时间不使用就会自动 RELOAD,而且在使用复数射击时也会进行 RELOAD;实弹类武器则必须全部发射完毕后才会再次填充,两者在战斗时有很大的区别,一定要留意。

格斗武器攻击要领

锁定敌人后用格斗武器攻击的话,机体会向锁定目标突进,这时配合翻滚的话可以一口气接近敌人。光剑的攻击为 3 连击,之后会有一段硬直时间,这时可以用翻滚取消硬直,而且翻滚中撞到敌人的话还可以造成对方暂时行动不能,此战术对敌方格斗最强者卡多时非常有效。在格斗武器攻击时还可以配合副武器(巴尔干炮)对敌人造成二重伤害,并且巴尔干炮还有延长敌人硬直的附加效果,利用这个打法对付夏亚等人非常有效。

复数射击

复数射击是对群敌是最有效的攻击方法,而且复数射击不消耗残弹,也是避免弹切的最佳方法。复数射击同时锁定的目标数和机师能力有关,越强力的机师可锁定的目标越多:夏亚可锁定 8 个,阿姆罗、乔尼·莱丁可锁定 7 个,巴宁格、卡多、拉拉、希玛等可锁定 6 个。

翻滚的使用次数

翻滚的连续使用次数和机体的性能相关,通常 MS 可连续翻滚 2 次,而 MA 则可连续翻滚 3 次。MS 中只有 GP01、4 号机、5 号机、G3、NT1 少数几架可做到连续 3 次翻滚;MA 中的 GP03 和**ザクレロ**可连续翻滚 5 次!

SPECIAL BONUS 相关

过关后的评价中有 SPECIAL BONUS 这一项,它和接关次数相关:0 次为 35000、1 次 23000、2 次 15000、3 次 10000、4 次 5000、4 次以上 0。因此玩家为了获得高分千万不要多次选择"RETRY",而应该选择"STAGE RETRY"。

剧情篇

STORY ST1 强行突破作战 MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破

S:135000/A:125000/B:100000/C:80000

起初的自由操作

总时间约 45 秒 — R — ドレン舰队登场
リック·ドム×4、ムサイ×2。支援机ガンキャノン、ゴア·ブースター

POINT 1 B 支援可 — 母舰强袭
リック·ドム×1、ムサイ×1。支援机ゴア·ブースター

MOVIE

总时间约 20 秒 — POINT 2 R — サンジバル强袭作战
リック·ドム×3、サンジバル×1，破坏后残骸出现

MOVIE

POINT 3 B 支援可 — 对ビグロ战
二周目追加リック·ドム×2，支援机ガンキャノン

2 周目时ビグロ击坠后自机 HP 剩余 60%以上 — YES → MOVIE → POINT 4 B — 对ザクレロ战
ザクレロ×1

NO

CLEAR MOVIE

POINT 1 リック·ドム优先击坠

进入 BS 后会有 3 架**リック·ドム**护卫敌母舰，利用复数射击优先击坠他们后再攻击母舰，先击毁母舰炮台然后再攻击本体。

POINT 2 注意敌舰炮射击

サンジバル击坠后可再次击破其残骸。

POINT 3 把握攻击的时机

对 MA 战法解析，敌 MA 会主动向你突击，躲避了正面突击后，可把握时机接近用光剑攻击（最多可攻击 3 剑），或者避开 MA 的正面撞击后迅速瞄准对 MA 进行追尾射击，战法的关键在于回避 MA 的正面进攻后迅速反击。

POINT 4 攻击方法和对ビグロ类似

应对方法和对**ビグロ**相似，如能击坠它几乎铁定可以获得 S 评价。

S 评价攻略法

战斗中期登场的 3 艘**ムサイ**级战舰，多多利用复数射击将炮台全部破坏。另外记得不要叫出支援，因为援助击破以后是没有 SCORE 的。二周目在 BOSS**ビクロ**击坠以后，会有**ザクレロ**登场，但是记得在那之前，先把护卫的**リック·ドム**消灭掉。

STORY ST2 コンスコン强袭 MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破、木马击沉

S:155000/A:145000/B:125000/C:115000

起初的自由操作

MOVIE

POINT 1 B 支援可 — ドム×12
二周目后追加ムサイ×1，支援机ガンキャノン

MOVIE

POINT 2 B — チベ的突攻
ザクⅡ×2、チベ×1，二周目以后追加ザクⅡ×4、ムサイ×1

CLEAR MOVIE

POINT 1 击坠 12 机リック·ドム

12 机**ドム**可逐个锁定击破，2 周目时可先击坠**ムサイ**战舰再消灭**ドム**，注意木马的 HP，如果木马被击沉则 GAMEOVER。

POINT 2 在攻击战舰前先击破 MS

1 周目敌人数量较少，要想取得 S 评价还是在 2 周目较好，在击坠**チベ**前先把其它机体击坠，然后利用复数射击分别击坠主舰炮台和推进器，可获得较高分数。

S 评价攻略法

针对二周目的场合，首先要尽快解决掉增援的**ムサイ**，否则ホワイトベース很大程度上会陷入危机之中。解决**ムサイ**的方法很简单，还是从小处打起……等把**ムサイ**击坠以后再歼灭其他的**リック·ドム**。而对付后半战登场的**ムサイ**和**チベ**的时候，最佳的攻击路线先击坠了**ムサイ**，然后全灭 MS 队，最后再打掉**チベ**。而在攻击**チベ**的时候要特别注意将逃跑的**ザクⅡ**击破，不然无法获得 S 评价。

STORY ST3 ソロモンの攻略战 MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破、木马击沉

S:500000/A:480000/B:360000/C:310000

起初的自由操作

总时间约 20 秒 — R — 总攻击开始

POINT 1 B 支援可 — サラミス防卫
ザクⅡ×14，リック·ドム×3，防卫目标サラミス×2，支援机ガンキャノン

2 周目分支：在サラミス防卫战时，只剩最后一艘战舰生存的情况下进入ソーラ·システム防卫战。

MOVIE

总时间约 90 秒 — R — ソロモン表面
ザクⅡ×8，リック·ドム×7，ガトル×6，チベ×1。2 周目时追加ムサイ×1

POINT 2 B — ソロモン突入前
ザクⅡ×6，ザクⅠ×3，リック·ドム×4，ムサイ×1，パプワ×1，ガトル数量较多

分支选择（击坠パプワ的场合进入仓库行き通路）

❶ ❷ ❸

❶

R　ソーラ·システム防卫战

リック·ドム×9、各种陨石爆弹多数，全灭 MS 即可

MOVIE

POINT 5　B　支援可　白狼部队

S·マツナガ专用高机动ザクⅡ×1、高机动型ザクⅡ×2、各种陨石爆弹多数，同时防卫目标サラミス登场，全灭 MS 即可，支援机ガンキャノン

MOVIE

总时间约 80 秒

❷

POINT 3　R　仓库行き通路

ザクⅡ×7、ザクⅠ×2 以及各种炮塔，同时会有很多碰到会减 HP 的障碍物存在，小心

B　巨大仓库

ザクⅡ×2、ザクⅠ×5、リック·ドム×2、各种炮台×7。全灭 MS 即可

❸　总时间约 90 秒

POINT 3　R　サンジバル通路

ザクⅡ×2、ザクⅠ×5、リック·ドム×2、各种炮台×7。全灭 MS 即可

B　サンジバル出击前

ザクⅡ×15、ザクⅠ×13、リック·ドム×8、各种炮台多数、サンジバル×1。击沉サンジバル即可

2 周目的场合会前往ソロモン的中心动力炉

POINT 6　B　ムサイ停泊的宇宙港

ザクⅡ×4、ザクⅠ×2、ムサイ×1，全灭即可

POINT 4　R　ソロモン的中心动力炉

ザクⅡ×3、ザクⅠ×1、各种炮台多数、ソロモン动力炉コア×18，破坏心脏部分即可

B　宇宙港脱出后

ザクⅡ×9、ムサイ×2、ガトル×7、各种炮台多数，2 周目场合再追加ザクⅡ 9 机、リック·ドム3 机。全灭 MS 即可

2 周目分支路线，在サンジバル通路击坠サンジバル进入ドロワ追击战

MOVIE

R　ビグ·ザム出现　总时间约 10 秒

剧情，不能击坠

POINT 8　B　ビグ·ザム前半战

ビグ·ザム×1、ザクⅡ×11。将ビグ·ザム的 HP 消减到 60%以下即可

MOVIE

POINT 8　B　ビグ·ザム后半战

ビグ·ザム×1、リック·ドム×21。将ビグ·ザム的 HP 消减到 10%以下即可

CLEAR MOVIE A

MOVIE

总时间约 8 秒　R　ドロワ追击战

ビクロ×1 出现，这时候不能击坠

B　支援可　ビグロ战

ザクⅡ×3、ザクⅡバズーカ装备机×3、ビクロ×1，支援机コア·ブースター。将ビクロ的 HP 消减到 10%以后即可

MOVIE

POINT 7　B　对ソロモンの恶梦

アナベル·カトー专用リック·ドム×1、ザクⅡ×1、ザクバズーカ装备机×1。将カトー专用リック·ドム的 HP 消减到 10%以下即可，支援机ゴア·ブースター

CLEAR MOVIE B

POINT 1　是否击沉己方主舰?

2 周目场合可选择分支，让一艘**サラミス**被击沉进入“**ソーラ·システム**防卫战”。不过为了获得高分数还是自己击沉 2 艘**サラミス**，突入**ソロモン**内部。

POINT 2　击沉ムサイ出现分支

在 RT**ソロモン**表面会遭遇**ムサイ**1 艘，如果将它击沉则进入“**サンジバル**通路”

POINT 3　用复数射击锁定炮台

ソロモン内部有众多炮台，可用复数射击击破。

POINT 4　攻击动力炉

动力炉有众多可攻击对象，建议用复数射击攻击。

POINT 5　小心白狼的近身格斗

敌 HP 较高，注意在集中攻击 1 机时留意其它敌人从身后的攻击，白狼以格斗攻击为主。

POINT 6　攻击逃跑的 MS

注意攻击逃跑的 MS，以射击为主。

POINT 7　用近身格斗攻击カトー

先将**ガト**-部下击坠，然后拉近距离和**ガト**-展开格斗战。

POINT 8　用光剑攻击ビグ·ザム

前半战可先将 11 机**ザク**Ⅱ击坠后再攻击**ビグ·ザム**，由于光线无效，只能采用近身格斗战。后半战同样可先将**ドム**全灭（数量为前半战的一倍），再对付**ビグ·ザム**。此时光线也可攻击到它，不过近身格斗战依然可以采用。

S 评价攻略法

在 2 周目比较容易获得高分数。2 周目时路线选择应为ソロモン内部突入，对ビグ·ザム战。因此在战斗开始后直接击沉己方战舰以便进入ソロモン内部路线，而在ソロモン内部时无视サンジバル，只攻击 MS，经过一定时间后可过版，以便满足ビグ·ザム的登场条件；最后在ビグ·ザム登场后先消灭周围的 MS，再打掉ビグ·ザム。

STORY **ST4** デキサスの攻防 MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破

S:225000/A:205000/B:140000/C:120000

◆ 起初的自由操作

总时间约 10 秒 — R — 暗礁空域前半
リック・ドム×2

POINT 1 — B 支援可 — 敌舰队交战
リック・ドム×16、ムサイ×2、チベ×1 出现，将ムサイ和チベ全击坠后ギャン登场，将其 HP 消减到 50%以下即可，支援机ゴア・ブースター

MOVIE

总时间约 10 秒 — R — マ・クベの陷阱
ギャン×1、机雷多数

POINT 2 — B 支援可 — 暗礁空域的决斗
ギャン×1、机雷多数。将ギャン的 HP 消减到 30%以下即可，支援机支援机ゴア・ブースター

MOVIE

总时间约 10 秒 — R — デキサスコロニー内部
ギャン×1、机雷多数

POINT 3 — B — デキサスの攻防前半战
ギャン×1、机雷多数出现。将ギャン的 HP 消减到 40%以下即可。二周目分支条件：战斗结束后高达 HP50%以上剩余，进入舰队战分支

MOVIE

总时间约 13 秒 — R — 战场移动
ギャン×1、シャア专用ゲルググ×1，一定时间经过后即可

POINT 4 — B — デキサスの攻防后半战
ギャン×1、シャア专用ゲルググ×1、机雷多数出现。将ギャン击坠或者将シャア专用ゲルググ的 HP 消减到 30%以下即可

2 周目分支："デキサスの攻防前半战"结束时剩余 HP50%以上，出现舰队战分支。

MOVIE

总时间约 25 秒 — POINT 5 — R — 舰队战前半
リック・ドム×2、ムサイ×1、チベ×1

POINT 5 — B 支援可 — 舰队战后半
リック・ドム×18、击坠残存的ムサイ和チベ即可，支援机ガンキャノン

MOVIE

POINT 6 — B 支援可 — J・ライデン战
J・ライデン专用高机动型ザグⅡ×1、リック・ドム×12、ムサイ×1。将 J・ライデン机 HP 消减到 30%以下时即可，支援机ガンキャノン

◆ CLEAR MOVIE

POINT 1 不要同时击坠两艘母舰

先击坠 1 艘战舰，然后将ドム全灭，再击坠另一艘战舰。

POINT 2 以格斗战分胜负

敌机擅长格斗战，用射击武器牵制，接近后副武装（巴尔干炮）攻击，同时光剑攻击。

POINT 3 一口气接近敌人

小心空中的机雷，碰到会损失 HP。同样采用副武装和光剑同时攻击的战术。2 周目时如果击退敌人后 HP 剩余 50%以上，则追加 J・ライデン战。

POINT 4 集中攻击一方

由于同时应付ギャン和夏亚，因此先集中击倒ギャン，再攻击夏亚。夏亚机体以射击攻击为主，注意躲避，然后一气接近进行格斗战，格斗战同样采用副武装和光剑同时攻击的方法。

POINT 5 全灭所有敌舰

如果留有余力的话可先击破所有ドム，然后分个部分击破敌主舰。

POINT 6 注意 J・ライデン的背后攻击

首先击破ムサイ，然后击坠所有ドム，最后利用副武装加光剑击坠 J・ライデン。

S 评价攻略法

要得到 S 级必须要进入舰队战的分支，就是在デキサス攻防前半战之后 HP 还要剩余 50%；进入分支以后返回宇宙遭遇 J・ライデン，注意他的攻击非常猛烈。在将他击倒前，先把他周围的 12 机的护卫机全部打下为好。

STORY **ST5** ニュータイプ、シャリア・ブル MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破、木马击沉

S:165000/A:155000/B:130000/C:110000

◆ 起初的自由操作

总时间约 8 秒 — R — 敌侦察机出现
リック・ドム×2

POINT 1 — B 支援可 — ホワイトベース防卫
リック・ドム×9、ザクⅡ后期型×7、ザクⅡ后期型バズーカ装备机×3，防御一定时间后即可。支援机ガンキャノン

MOVIE

POINT 2 — B — ブラウ・ブロ战
ブラウ・ブロ×1、リック・ドム×2 出现。二周目时追加リック・ドム×3、ザクⅡ×1、ザクⅡバズーカ装备机×4。击坠ブラウ・ブロ即可

◆ CLEAR MOVIE

POINT 1 全力防卫木马

不要远离木马，逐个消灭木马周围的敌人，对于靠近木马的敌人用光剑迅速将其消灭。

POINT 2 ブラウ·ブロ接近攻击

先将**ドム**和**ザクⅡ**消灭，然后在攻击**ブラウ·ブロ**。**ブラウ·ブロ**射击强力，应采用近身战并配合特殊攻击将其击倒。

S评价攻略法

在这章里面，敌人的MS会全力攻击高达，但也要注意下防卫目标的安全。在分值很高而又陷入危机的情况下可以适当叫出支援机体来减轻些压力；而在**ブラウ·ブロ**出现前尽可能击坠多的MS，在**ブラウ·ブロ**出现以后可以利用迂回格斗攻击×3配合特殊攻击搞定。

STORY ST6 光る宇宙 MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破

S:225000/A:215000/B:160000/C:125000

起初的自由操作

总时间约20秒

POINT 1 R **前线部队救援**
リック·ドム×11、ザクⅡ后期型×2、ムサイ×2、サンジバル×1

POINT 2 B 支援可 **敌诱敌部队**
リック·ドム×12、ムサイ×2出现，2周目以后追加リック·ドム×9。全灭リック·ドム即可，支援机ガンキャノン

MOVIE

POINT 3 B **エルメス前半战**
エルメス×1出现，2周目追加リック·ドム×3。将エルメス的HP消减到80%以下即可，二周目为70%

MOVIE

总时间约60秒

POINT 3 B **エルメス中盘战**
经过一分钟即可

MOVIE

总时间约5秒

R **シャア和ララァ**
エルメス×1、シャア专用ゲルググ×1，一定时间经过后即可

POINT 4 B **エルメス后半战**
エルメス×1、シャア专用ゲルググ×1出现，将エルメス的HP消减到20%以下同时将シャア专用ゲルググ的HP消减到40%以下即可

CLEAR MOVIE

POINT 1 注意击坠母舰

要想获得高分需要击坠出现的母舰，注意画面左上、右下分别会出现母舰，以复数射击结合特殊攻击可以将3架母舰全部击坠。

POINT 2 不用呼叫援护

共有两艘母舰出现，为避免被**ドム**围攻，推荐接近后用特殊攻击快速击沉的战术。由于**ドム**数量很多，需要优先攻击距离自机较近的机体，如果同画面出现3架以上敌机，推荐用复数射击效率较高。

POINT 3 前半速攻，中盘防御

可先用复数射击将3架**ドム**击坠后再全力进攻**エルメス**。注意**エルメス**放出浮游炮后应迅速用复数射击将浮游炮击落，不然损失惨重。推荐使用近身格斗对付**エルメス**，并且可利用全屏蓝色画面时一口气接近**エルメス**。

POINT 4 全力攻击夏亚

夏亚出现后应全力对付夏亚，如果**エルメス**发射浮游炮则先击落浮游炮再近身攻击夏亚，方法依然是光剑结合副武装攻击。

S评价攻略法

要点有三个：第一在最初击坠敌母舰，并用复数射击攻击MS。第二在“敌别动部队”时必须击坠两架母舰，同时保证自机不受大损伤。第三在夏亚出现前将**エルメス**的HP消减至20%以下，则夏亚出现后全力攻击夏亚，如配合特殊攻击几乎可以秒杀过关（注：本关如果前面两点完成较好，即使在攻击**エルメス**时被击破，retry一次依然可以达成S评价）。

STORY ST7 宇宙要塞ア·バオア·クー MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破

S:355000/A:325000/B:295000/C:270000

起初的自由操作

总时间约30秒

R **出击前后**
ザクⅡ×4、リック·ドム×3、ムサイ×1、ガトル多数出现

POINT 1 B **ゲルググ部队战**
ゲルググ×3、ムサイ×1出现，全灭ゲルググ即可

总时间约25秒

R **前往ホワイトベース**
ザクⅡ×3、リック·ドム×1出现

POINT 2 B 支援可 **ホワイトベース防卫战**
ザクⅡ×2、リック·ドム×6、ムサイ×2、ゲルググ×5出现。全灭即可，支援机ガンキャノン×2

2周目“ホワイトベース防卫战”结束后，高达的HP剩余70%以上，进入302中队分支。

❶ ❷

❶

MOVIE

总时间约 40 秒 — R — ドロワ周围

ザクⅡ×2、リック・ドム×2、ムサイ×1、ビクロ×2、ガトル多数出现

POINT 4 — B — ビクロ战

ザクⅡ×3、リック・ドム×7、ゲルググ×6、ビクロ×1、ガトル多数出现，击坠ビクロ即可。

2 周目自动进入ドロワ突入的分支

MOVIE

总时间约 20 秒 — R — ドロワ突入

ザクⅡ×1

POINT 5 — B 支援可 — ドロワ内部

ザクⅡ×1、ゲルググ×6 出现。全灭即可，支援机 GM

总时间约 23 秒 — POINT 6 — R — ドロワ脱出

ザクⅡ×1

❷

总时间约 40 秒 — POINT 3 — R — 302 中队

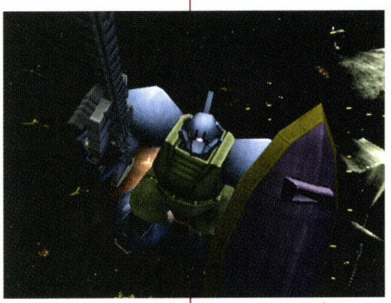
ザクⅡ×2、リック・ドム×5、ムサイ×1 出现

MOVIE

POINT 7 — B 支援可 — ガトー的决战

ザクⅡ×2、リック・ドム多数、ガトー专用ゲルググ×1、ムサイ×2 出现。将ガトー专用ゲルググ的 HP 消减到 10%以下即可，支援机ガンキャノン

MOVIE



CLEAR MOVIE

POINT 1 先将敌母舰击坠

在击坠所有**ゲルググ**之前先将敌战舰击坠，注意**ゲルググ**有盾牌可以防御。

POINT 2 靠近木马防御

敌母舰攻击威力较大，应尽快击坠，然后在木马周围防卫。

POINT 3 活用复数射击

建议多使用复数射击，这样就不用担心光线枪连续射击后过热了。

POINT 4 ビクロ靠近母舰时进攻

在攻击**ビクロ**前建议先将周围的杂兵清理干净，当自己靠近敌主舰后，敌主舰会向你攻击，只能击毁主舰的炮台，无法将主舰击破。

POINT 5 全力攻击ゲルググ即可

敌人较弱，全灭即可，将**ドロワ**内部可击破的装置破坏只有 10 分，所以应该无视他们的存在。

POINT 6 用特殊攻击破坏舱口

用特殊攻击击破仓口后脱出。

POINT 7 对カトー一击脱离战

此处杂兵众多，推荐呼叫支援机。**ガトー**格斗战能力超强，只有他能够被光剑连续攻击后马上进行反击，而且当你攻击其它机体时他会从你背后给予你非常大的伤害，因此如果 HP 不多，则专注攻击**ガトー**就好。对**ガトー**战时在一套格斗技发出之后应立刻后退，防止他反击。

S 评价攻略法

初期结合复数攻击对付 MS，用特殊攻击击沉**ムサイ**级战舰，这里注意连续攻击的速度，非常爽快的。想办法将自机 HP 消减至 70%以下以便进入“ドロワ周围”路线，在对**ビクロ**战的时候，在两分钟以内击破的话会得到额外奖励分！

STORY ST8 脱出 — MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破

S:595000/A:575000/B:530000/C:490000

承接 ST7

MOVIE

总时间约 80 秒 — R — ア・バオア・クー攻略前半战

リック・ドム×9、ザクⅡ×3、ゲルググ×11、ジオング×1、ムサイ×3、チベ×1、ガトル多数出现

POINT 1 — B — 乱战

リック・ドム×11、ゲルググ×7、ザクⅡ×6、ムサイ×4、チベ×1、ガトル多数出现。击坠战舰即可，2 周目条件为敌全灭

MOVIE

总时间约 95 秒 — R — ア・バオア・クー表面

リック・ドム×11、ゲルググ×13、ザクⅡ×9、ムサイ×4、ガトル多数出现

MOVIE

POINT 2 — B — 最后的 MS 战

ジオング×1 出现，2 周目追加リック・ドム×4、ザクⅡ×4、ゲルググ×3。将ジオング的 HP 消减到 10 以下即可

MOVIE

POINT 3 — B — シャア的最终决战

真人 PK 战，命中夏亚一定次数后过关

CLEAR MOVIE

POINT 1 快速逐个击破

全方位都是敌人，红色箭头所指方向为敌母舰方向，先将母舰周围敌人清光，再攻击母舰。

POINT 2 对ジオング接近战

ジオング射击非常优秀，因此应近身格斗战。2 周目时会有杂兵出现，优先击坠或无视均可。

POINT 3 用 L1 键调整方向

利用 L1 键索敌，配合翻滚（没有限制可连续使用）接近后 3 连击，命中 20 次后过关。

S 评价攻略法

到了这里就一定要学会在路线模式的时候利用复数攻击击破 MS，利用特殊攻击击沉战舰，初期突破全靠技术！而在第二次路线移动的时候，大约 57 秒以后会有ムサイ级战舰增援，如果没准备的话，这里会遭到大伤害。在对抗ジオンク之前要做的就是保存 HP，所以这时候不要太过于贪分。在对ジオンク作战的时候，尽可能的消灭他的护卫 MS，这样可以获得更高的分数。

SIDE STORY ST1 サイレントアタック MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌舰队全灭
败 自机击破、敌战舰战斗区域脱离

S:163000/A:150000/B:133000/C:120000

起初的自由操作

总时间约 15 秒

- R — ビーム、导弹发射
  - 演出动画
- POINT 1 奇袭攻击（B 支援可）
  - ザクⅡ改×8、リック·ドム×9、ムサイ×2 出现。5 分钟以后增加ザクⅡ改×2、リック·ドム×1 增援，ムサイ全灭即可。支援机为高达 4 号机

MOVIE

CLEAR MOVIE

POINT 1 尽快击坠ムサイ

躲避敌舰导弹后迅速接近敌舰，用特殊攻击快速击沉。

S 评价攻略法

初期只击破 2 机 MS，剩余 1 机，全力攻击战舰（无视剩余的 1 架 MS 的攻击）。先将两艘母舰推进器破坏，然后开始攻击敌 MS。ザク拥有盾牌，如果先将盾牌击破再击毁机体能够获得更高的分数，因此攻击ザク时应使用射击武器。将 MS 全灭后再对母舰各部分依次击破即可。另如果此时不击破母舰，等到 5 分钟后会有 3 架敌 MS 援军出现，HP 非常高（30000），对自己操作有自信的玩家可以挑战一下。

SIDE STORY ST2 ジャミングフィールド MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破

S:128000/A:125000/B:105000/C:95000

起初的自由操作

总时间约 15 秒

- POINT 1 ガンキャノン队出击（R）
  - ムサイ×1
- POINT 2 敌舰队歼灭战（B 支援可）
  - ザクⅡ改×4、リック·ドム×14、ムサイ×4、パゾク×2 出现，全灭ムサイ和パゾク即可，支援机为高达 4 号机

MOVIE

CLEAR MOVIE

POINT 1 注意 2 次破坏

注意攻击残骸可获得分数，另外注意回避敌母舰的导弹攻击。

POINT 2 快速击坠敌母舰

可呼叫援护攻击。注意利用特殊攻击一气击坠敌母舰，然后按照红色箭头所指迅速突进击沉剩下的母舰。

S 评价攻略法

初期注意攻击残骸进行 2 段破坏可获得约 5000 分。BS 中注意攻击一艘母舰后等待敌 MS 出现并将他们全灭后再攻击另一艘母舰，也就是需要消灭足够多的 MS 以赢得分数。攻击主舰时应绕到主舰正后方把各部分依次破坏。由于两艘パゾク被击破后强制过关，因此应该留下一只，等到将母舰和 MS 全部击坠后再攻击。

SIDE STORY ST3 雷光作战 MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破、一定时间内高达 4 号机护卫
败 自机击破、4 号机狙击前击破

S:285000/A:273000/B:240000/C:220000

起初的自由操作

总时间约 15 秒

- R — 狙击点侵入
  - 无敌人

总时间约 120 秒

- POINT 1 高达 4 号机防卫（B）
  - ザクⅡ改、リック·ドム、ゲルググ总计 18、ムサイ多数、チベ×2 出现，注意保护 4 号机，经过 2 分钟或者击破 18 机 MS 即可

MOVIE

- POINT 2 残存兵力扫讨（B 支援可）
  - ザクⅡ改、リック·ドム、ゲルググ总计 18 机，全灭即可，支援机ガンキャノン

MOVIE

分支选择：如果得分在 273000 以上（A 评价以上）时进入 ST4 IF，否则则是 ST4

CLEAR MOVIE(ST4 IF)

CLEAR MOVIE(ST4)

POINT 1 不要远离 4 号机

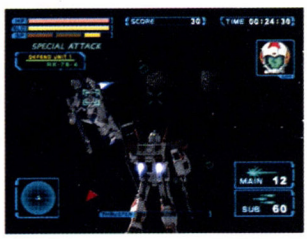
注意不要远离 4 号机并迅速清除周围的 MS，4 号机所剩 HP 只要坚持到能够发射超级光线枪即可。

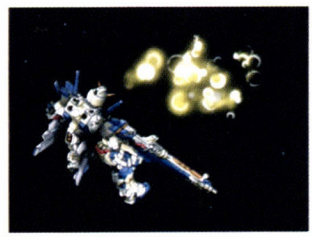
POINT 2 注意敌 MS 种类变化

根据自机 HP 的多少敌 MS 种类会有变化。HP 剩余 80%以上为**ゲルググ**×2、**ドム**×1 一组；50%至 80%之间为**ゲルググ**×1、**ドム**×2 一组；不足 50%为**ドム**×2、**ザクⅡ改**×1 一组。HP 剩余 80%以上时难度最高，应优先击坠**ゲルググ**。

S 评价攻略法

必须确保自机 HP80%以上（90%的状态最为保险）时进入“残存兵力扫讨”，如果无法满足这个条件则不可能获得 S 评价。在保证 4 号机可以发射光线枪的情况下最大程度保护自己，多使用翻滚躲避敌人攻击吧。





SIDE STORY ST4 ランデブーポイント MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌舰队歼灭
败 自机击破、サラブレッド击沉、敌战舰战斗区域脱离

S:142000/A:130000/B:115000/C:95000

◆ 起初的自由操作

总时间约 3 秒 — R — 战斗准备
ムサイ×1

POINT 1 B 支援可 — HLV 搭载ムサイ击沉
ザクⅡ改多数、リック・ドム多数、ゲルググ多数、ケンプファー×1、ムサイ×2 出现，将ムサイ击坠即可

MOVIE

◆ CLEAR MOVIE

POINT 1 强敌ケンプファー注意

要特别留意**ケンプファー**的攻击，威力相当高。在清扫敌 MS 的间隙攻击敌主舰，注意不要被围攻。

S 评价攻略法

这章应该优先击坠高性能的ケンプファー，同时击破所有的 MS。注意发现 HLV 以后，要立刻冲上去利用复数攻击快速击破，否则 HLV 的高速移动脱离之后就 GAMEOVER 了。

SIDE STORY ST4 IF ソロモンの残党 MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌舰队歼灭
败 自机击破、サラブレッド击沉

S:120000/A:115000/B:95000/C:82000

◆ 起初的自由操作

总时间约 10 秒 — R — ソロモン宙域
无敌人

POINT 1 B 支援可 — サラブレッド防卫
ザクⅡ后期型多数、リック・ドム多数、ムサイ×1 出现。全灭敌即可。支援机为高达 4 号机 BST。这里敌人的 MS 总数最多出现 18 机，种类根据自身 HP 决定。增援时 HP80%以上为リック・ドム×2 增援 9 次、50%–80%的时候为リック・ドム×1 和ザクⅡ后期型×1 增援 9 次、50%以下的时为ザクⅡ后期型×2 增援 9 次

MOVIE

◆ CLEAR MOVIE

POINT 1 自机强化后威力大增

难度不高，可以轻松获胜，注意保护己方母舰的安全迅速击破敌 MS 即可。

S 评价攻略法

本章主要目的是防卫母舰，注意敌人一共出现的是 18 机，如果不能很好确保母舰安全的话，建议在击破 12–14 机以后再去对付ムサイ。利用逐个击破母舰各部分的方法获取高分，记得迅速返回母舰周围打落其他 MS。

SIDE STORY ST5 眼下の月 MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌舰队歼灭
败 自机击破、チベ击沉

S:205000/A:195000/B:175000/C:160000

◆ 起初的自由操作

总时间约 12 秒 — R — 守护者
无敌人

POINT 1 B — 新型机的作战
ガルバルディ×3 出现，全灭或经过 40 秒即可

DEMO

POINT 2 B 支援可 — チベ入港
ガルバルディ×6、アクトザク×5、ブラウ・ブル×1 出现，一定时间チベ防卫即可。支援机ジム・キャノンⅡ

分支选择：チベ未被击破

YES → ◆ GOOD ENDING A

NO → ◆ BAD ENDING A

POINT 1 快速击沉敌 MS

3 架敌新型 MS 相当强悍，在确保母舰不被击落的场合尽量不要让自机受损，母舰的 HP 会在下个场景中回复。

POINT 2 次后攻击ブラウ·ブル

首先需要击坠 2 机**アクトザク**，不然会对母舰造成大伤害。击坠之后再将**ブラウ·ブル**击坠，之后在母舰附近防卫即可。

S 评价攻略法

这章用射击为主，同样扎古的盾牌也是分数，记得全部打破。在ブラウ·ブル出现以后应当首先击破。而在进行了约 2 分 40 秒以后，チベ开始撤离，在这之前要尽量多的击坠敌机，使脱离的时候威胁小一些。而在チベ开始移动以后，应以母舰护卫为主，不要随意离开。

SIDE STORY **ST5 IF ア·バオア·クー决战** MOBILE SUIT GUNDAM

胜 敌主要单位击破
败 自机击破、サラブレッド击沉

S:325000/A:275000/B:205000/C:180000

起初的自由操作

总时间约 1 秒

R ア·バオア·クー突入
无敌人

POINT 1 B 支援可 **最终决战开始**
ザクⅡ改多数、リック·ドムⅡ多数、ゲルググ多数、ムサイ×2/ガトル多数出现。敌全灭即可，支援机为高达 4 号机 BST

MOVIE

POINT 2 B 支援可 **最终防卫战**
ザクⅡ改×12、リック·ドムⅡ×11、ゲルググ·J×2、ビクロ×2、ガトル多数出现。保护サラブレッド即可，支援机为高达 4 号机 BST

分支选择：自机 HP10%以下

YES → **BAD ENDING B**

NO → **GOOD ENDING B**

POINT 1 ムサイ击沉后迅速返回

注意守护母舰，一定要将靠近母舰的 MS 优先击坠。当敌母舰靠近后可在攻击间隙迅速击坠敌母舰，然后立刻返回。此战一共有 29 架 MS，在击落 28 架后如果自己 HP 不足 90%，可降落至母舰补给，然后再击坠剩余一架 MS，确保自机 HP90%以上进入后半战。

POINT 1 优先击破ゲルググ·J

后半战开始后母舰 HP 会回复满。由于**ビクロ**和 MS 同时出现，需要先击落 MS，特别是**ゲルググ·J** 后再攻击**ビクロ**。敌 MS 会主动攻击母舰，而**ビクロ**的目标则是自机，因此在确保母舰安全情况下最快速击坠**ビクロ**便可。注意，当自己 HP 低于 10%时便会强制结束进入 BAD ENDING。

S 评价攻略法

保持自机 HP90%以上进入后半战是关键。在后半战会有两机ビクロ以及复数的 MS 出现，注意必须先击坠 MS 确保母舰安全再攻击ビクロ。事实上这里 S 评价获得并不困难，困难的是进入 GOOD ENDING 并获得 S 评价（适当的 RETRY 并不妨碍获得 S 评价噢）。

王牌机师篇 (S RANK 指引)

ST1 赤色彗星 夏亚

S:125000/A:11500/B:90000/C:70000

遇到战舰用复数攻击尽量击破各个部位。当击沉四艘战舰以后，最好先把**セイバーフィッシュ**部队全灭，然后再打掉第五艘战舰，在击沉的时候会有两机想逃跑的增援，冲上去击落。这里的最大难点就是需要足够快的速度消灭**セイバーフィッシュ**队。

ST2 大气圈突入 夏亚

S:36000/A:24000/B:15000/C:10000

利用射击击落高达的盾牌可获得 1000 的分数，这样只要一次性过关即可获得 S 评价。

ST1 ジェット·ストリーム·アタック 黑色三连星

S:115000/A:105000/B:85000/C:70000

留下**レビル**的**マゼラン**舰，先将**セイバーフィッシュ**队和其他母舰全部击落。对母舰的时候，复数攻击是基本法则。在**マゼラン**的 HP 剩下 20%的时候会有脱出用救生舱，等这时候再攻击。

ST1 出击 J·ライデン

S:113000/A:108000/B:98000/C:88000

没有特别需要注意的地方。用复数攻击对付战舰，然后全灭**セイバーフィッシュ**队，限制时间 3 分钟，乐胜~

ST1 激斗、ルウム战役 S·マツナガ

S:91000/A:86000/B:78000/C:70000

和 J·**ライデン**的场合一样，但是需要注意的是时间没有那么多，另外需要注意别让后方的**ムサイ**被击沉了。

ST1 EXAM 夺还作战 ユウ勇

S:126000/A:121000/B:98000/C:85000

能够把所有的敌人击坠就可以获得 S 了，但是需要注意的是随时保护输送舰，否则所有辛苦全都会白费了。

ST3 策谋的宙域 コウ冒奥

S:175000/A:165000/B:140000/C:120000

基本上打下除希玛以外的所有 MS，不出问题就能得 S 级，但是这里有个不安因素存在，就是本方 MS 有时会将敌方击落而导致无法获得分数。另外，攻击希玛不论击坠与否都没有分值奖励！！

ST4 “星屑”的真实 ガト·卡多

S:150000/A:145000/B:125000/C:100000

由于目的是全灭敌舰队，所以按常理是全灭 MS 先。由于主武器的连射效果不好，建议使用副武器攻击 MS。对付战舰的时候还是要以“破坏到牙齿”为目的，用复数攻击尽量多的击毁战舰的各个部位。在对抗 GP-03D 之前，保证 170000 的分数是获得 S 的有力保证。所以达到这个分数以后，安心的进行这场重量级的对决吧。

ST2 取引 シーマ希玛

S:37900/A:37200/B:25000/C:17900

有难度的一话，要全部击破 3 机 MS 的盾牌。只要逃跑一架或者没有破坏的话，重来吧！

任务篇

决定机师性格

初期机师的性格可以分为两种：TYPE A，热血型的“阳”；以及TYPE B，冷静型的“阴”。性格的不同在台词的表现上会得到一定体现。初期设定的两种性格都可以获得基本的初期技能。但是，某些技能如果和性格种类一致的话，入手经验会相对有所减少。

TYPE A 初期可获得的技能：强运、持久力、テストパイロット。

TYPE B 初期可获得的技能：NT1、野心、テストパイロット。

初期能力育成方针

机师的初期能力是随机产生的，在确定机师的姓名之后就可以选择所需要的初始能力了。电脑会随机赋予机师初始能力，直到选定你所满意的类型为止吧。

平衡重视

各种能力-15%。全能力平均，没有特色。想培养一个平均型机师的话，推荐这个方针。

白兵战重视

格斗和防御-10%、射击和机动-20%。想培养出猛男类型的格斗达人，这个模式是最适合的。

远距离攻击重视

射击和机动-10%、格斗和防御-20%。高达机师的正统能力类型，强烈推荐这个。

特殊技能给予

随机一个项目-10%、其余-20%，但是会得到一个特殊技能。如何选择还是看各位了。

机师能力相关

PILOT 的能力分为射击、格斗、防御、机动四种。在 MISSION 的进行过程中会得到经验从而强化基本数值。各能力的幅度在-20 到+50 之间，数值越高能力越强，当然所需强化的经验值也会不同。根据各个 PILOT 的性格再决定强化的方向吧。

射击 对主武器和副武器有影响。数值越高，攻击力和命中率越高，非常重要的项目。应该是最优先强化的。

格斗 影响到格斗武器的威力，升级经验比较少，容易提升是他的特点，但是相对于别的项目来说，这个还是靠后吧。

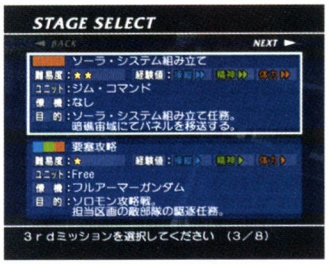
防御 直接影响到 HP，在 MISSION 模式中，这个可是最重要的，应该和射击一起进行同步强化。

机动 影响到移动速度，通常移动和加速移动时速度会提高。在对远距离敌人子弹的回避以及急速接近敌机的效果上发挥显著。

关于 MISSION 系统

在选择 MISSION 时，会在任务名的左侧看到 4 种不同的色槽，这其实是 MISSION 类的区别。

经验值共分为三种：操纵、精神、体力。机师每项能力的增长都需要两种经验共同分配才可以。另外，机师的特殊技能也需要通过经验来修得。



综合 操作、精神、体力三种经验值平均获得的模式。

操纵 操纵经验值大于其他两项经验值的模式。

精神 精神经验值大于其他两项经验值的模式。

体力 体力经验值大与其他两项经验值的模式。

机师的升迁

随着 MISSION 的成功，会得到经验值从而提升官衔。官衔等级分为：少尉、中尉、大尉、少佐、中佐、大佐。初期时配备 POINT 只有 40 点，升级以后配的 POINT 会增加，成为大佐以后可以使用所有机体（未入手的隐藏机体除外）。

难易度和经验值的关系

在任务前面会有★数表示，数量越多难度越高（最大 5 颗），当然经验值也就越高。为了培养最强的机师完全有必要走最难的路线！

操纵系经验值分配

难易度	操纵	精神	体力
★	140	30	30
★★	200	45	45
★★★	300	70	70

精神系经验值分配

难易度	操纵	精神	体力
★	30	140	30
★★	45	200	45
★★★	70	300	70

体力系经验值分配

难易度	操纵	精神	体力
★	30	30	140
★★	45	45	200
★★★	70	70	300

总合系经验值分配

难易度	操纵	精神	体力
★	60	60	60
★★	90	90	90
★★★	140	140	140

MISSION 相关的注意点

1、在机体选择的时候，如果选择ランダム（随机）的话，那么很有可能初期会选到最弱的机体；2、确认支援机的时候，如果支援机很强那么就算本体弱一些，这场战斗也能轻松搞定，但是呼叫援助是没有分值的，这点需要注意。

关于经验值

由于机师能力的增加需要同时消费两种精神值，因此尽可能不要选择同样类别的 MISSION，这样会浪费很多经验值，应当选择那些相对

自身经验值不足的 MISSION 来补强自己，在八次 MISSION 以后不要让经验值有多余的，要做到物尽其用。

能力每增加 1 所必须的经验值

	现阶段机师能力	操作/精神/体力
射击	-20~-1	10/5/0
	0~+14	15/10/0
	+15~+29	25/20/0
	+30~+50	35/25/0
格斗	-20~-1	5/0/5
	0~+14	10/0/10
	+15~+29	20/0/20
	+30~+50	30/0/30

	现阶段机师能力	操作/精神/体力
防御	-20~-1	0/5/10
	0~+14	0/10/20
	+15~+29	0/15/35
	+30~+50	0/25/45
机动	-20~-1	15/0/0
	0~+14	20/5/5
	+15~+29	35/10/10
	+30~+50	45/15/15

特殊奖励分(スペシャルボーナス)

当满足了各个 MISSION 特有的条件以后可以获得，分值大约在原有分值的 1.2 倍至 1.5 倍之间浮动。

机体奖励分(ユニットボーナス)

和初期配备 POINT 相关的分值，大约在 1.0-2.1 倍之间浮动，如果配备 POINT 很低的话，奖励是很可观的。

最强 PILOT 的育成之道

通过各个 MISSION 的考验，积累经验从而培养出超越阿姆罗和夏亚的终极机师！在此之前，先说以下一些需要注意的地方吧。

MISSION 失败立刻重来

如果 MISSION 失败的话，不要犹豫，立刻砸了机子飞掉光盘……咳咳，说错。是立刻 RESET 重玩，因为一旦失败的话，将会扣除先前获得经验值的 1/10，所以一旦 MISSION 失败的话，知道该怎么做了吧……

隐藏机体的入手

在隐藏机体得到以后，可以在 MISSION 中使用它们，能力会比原有机体强出不少，这对攻略一些有难度的 MISSION 是很有帮助的。

以操纵系和精神系的 MISSION 为主

想培养出最强的 PILOT，绝对有必要以这两者为中心进行攻略，因为这两个系列对于全能力的提升有着非常大的优势。

序盘注意所选机体的 POINT

因为序盘难度较低，可以利用低级机体攻略，从而获得更高奖励的ユニットボーナス。还可以采用僚机使用强力机体，自己使用较差的机体的战术，同样也能完成一些难度较高的任务。

推荐的五种技能

在 PILOT 养成的时候，可能最感到头痛的就是技能的选择，因为全部 28 种技能太多，所以在此只给大家推荐最实用的五种技能。

一 NT1~3　二 高速战斗　三 补给　四 狡猾　五 不屈

技能情报

普通技能

NT1	-	操作 0/精神 300/体力 0
效果	可以使用念动武器，主武器会心率 2%，翻滚时燃料槽消费减少 10%，复数攻击锁敌时间减少 6%	

NT2	-	操作 0/精神 450/体力 0
效果	同 NT1，主武器会心一击率 3%，复数攻击锁敌时间减少 5%	

NT3	TYPE B	操作 0/精神 450/体力 0
效果	翻滚效果同 NT2，主武器会心一击率 5%，复数攻击锁敌时间减少 4%	

勇猛	TYPE A	操作 30/精神 80/体力 50
效果	击坠 1 架敌机后可以使特殊武器攻击槽增加 300(一格为 1000)	

根性	TYPE A	操作 0/精神 40/体力 80
效果	每次承受最大 HP10%的攻击以后，增加 300 的特殊武器攻击槽	

不屈	-	操作 0/精神 60/体力 100
效果	HP1/3 以下时候，特殊武器攻击槽的增加速度变为 2 倍	

软弱者	TYPE B	操作 0/精神 20/体力 0
效果	HP1/3 以下时，特殊武器攻击槽的上升率为 1/2，机动+20%	

狡猾	TYPE B	操作 70/精神 70/体力 0
效果	在 HP4/5 以上时，射击、格斗的攻击力 1.2 倍	

自信家	-	操作 100/精神 75/体力 20
效果	初期拥有 1 格的特殊武器攻击槽，可以和连携的效果累计。	

强运	TYPE A	操作 0/精神 100/体力 0
效果	HP 为 0 的时候，50%的概率复活，HP 变为 1	

补给	TYPE A	操作 60/精神 40/体力 60
效果	主/副武器填弹时间减少为一半	

情报分析	TYPE B	操作 50/精神 70/体力 0
效果	锁敌距离+20%	

高速战斗	-	操作 150/精神 50/体力 0
效果	燃料槽上限+20%、回复量+20%	

一击	-	操作 30/精神 0/体力 150
效果	格斗武器的会心一击率 10%(攻击力+50%)、发动率 10%	

熟练	-	操作 40/精神 40/体力 20
效果	乘坐配备 POINT45 以下的机体时，射击、格斗、防御、机动+10%	

统率	TYPE A	操作 60/精神 50/体力 0
效果	所有本方僚机防御+10%，不能和ムードメーカー累计效果	

连携	TYPE A	操作 15/精神 15/体力 15
效果	小队全员都有连携的时候，初期拥有 1 格的特殊武器攻击槽	

战斗机乘坐	-	操作 40/精神 0/体力 20
效果	乘坐战斗机时，射击、防御、机动+10%	

辅佐	TYPE B	操作 30/精神 30/体力 0
效果	CPU 操作机体时(敌机，僚机同)，以射击为主体攻击方式	

狙击	-	操作 100/精神 20/体力 0
效果	复数攻击的对象为 1 时，威力为普通射击的 1.2 倍	

工学知识	TYPE B	操作 30/精神 150/体力 0
效果	自己操作的机体的配备 POINT 减少 5，可和“政治力”累计	

读み	-	操作 100/精神 100/体力 0
效果	复数攻击锁敌数+1	

MA 乘坐	-	操作 75/精神 75/体力 75
效果	乘坐 MA 时，射击、格斗、机动+5%	

特殊条件可取得技能

有一些技能只能通过初期设定时随机获得，同样还有一些稀有技能，需要完成特殊 MISSION 以后，以 50%的几率获得，所以为了培养最强的 PIOLT，尽力获得这些特殊技能吧！

テストパイロット(测试机师)	初期能力设定时取得
效果	能力上升时，操作经验值的消费-10%，只限 MISSION 模式有效

野心	初期性格设定为 TYPE B 的时候获得可能
效果	能力上升时，精神经验值的消费-10%，只限 MISSION 模式有效

持久力	初期性格设定为 TYPE A 的时候获得可能
效果	能力上升时，体力经验值的消费-10%，只限 MISSION 模式有效

ムードメーカー	完成难度 5 的总和系 MISSION 以后，50%的概率获得
效果	3 机出击时，全员防御+5%

スタンドプレー	完成难度 5 的操纵系 MISSION 以后，50%的概率获得
效果	只有 1 机出击时，机动修正+15%

政治力	完成难度 5 的精神系 MISSION 以后，50%的概率获得
效果	自己操作的机体配备 POINT-10，可以和工学知识的效果累计

铁壁	完成难度 5 的体力系 MISSION 以后，50%的概率获得
效果	盾的 HP+50%

MISSION 攻略篇

战舰捕获

联邦军 / 操纵

特别失败条件：ムサイ击沉 & 超过限定时间

难易度	★	★★	★★★
目的	-	在ムサイ上着陆	在ムサイ上着陆
自机	-	ジム·カスタム	ジム
僚机	-	无	无
特殊奖励(1.2)	-	-	自机剩余 HP70%以上
特殊奖励(1.5)	-	-	自机剩余 HP90%以上

战舰强袭

联邦军 / 操纵

特别失败条件：无

难易度	★	★★	★★★
目的	敌舰队攻击	敌舰队攻击	敌舰队攻击
自机	free	随机	free
僚机	アレックス	アレックス	ジム·コマンド
特殊奖励(1.2)	-	分数 100000 以上	分数 110000 以上
特殊奖励(1.5)	-	分数 120000 以上	分数 130000 以上

混战

联邦军 / 体力

特别失败条件：无

难易度	★	★★	★★★
目的	用格斗武器消灭敌军	用格斗武器消灭敌军	用格斗武器消灭敌军
自机	GP01	ガンダム	ジム·カスタム
僚机	无	无	无
特殊奖励(1.2)	-	自机剩余 HP70%以上	自机剩余 HP70%以上
特殊奖励(1.5)	-	自机剩余 HP80%以上	自机剩余 HP80%以上

驱逐战

联邦军 / 精神

特别失败条件：敌ムサイ战斗区域脱出

难易度	★	★★	★★★
目的	ムサイ3只击沉	ムサイ3只击沉	ムサイ3只击沉
自机	ガンダム	随机	free
僚机	ガンキャノン	ガンキャノン	ジム·カスタム
特殊奖励(1.2)	-	自机剩余 HP65%以上	自机剩余 HP60%以上
特殊奖励(1.5)	-	自机剩余 HP80%以上	自机剩余 HP75%以上

要塞攻略

联邦军 / 总和

特别失败条件：无

难易度	★	★★	★★★
目的	限定时间内敌攻击	限定时间内敌攻击	限定时间内敌攻击
自机	free	随机	free
僚机	フルアーマーガンダム	フルアーマーガンダム	フルアーマーガンダム
特殊奖励(1.2)	-	分数 80000 以上	分数 160000 以上
特殊奖励(1.5)	-	分数 95000 以上	分数 190000 以上

战舰航路确保

联邦军 / 精神

特别失败条件：超过限制时间

难易度	★	★★	★★★
目的	-	搬运 20 个障碍物	搬运 20 个障碍物
自机	-	ジム·コマンド	ジム
僚机	-	无	无
特殊奖励(1.2)	-	-	搬运 30 个障碍物
特殊奖励(1.5)	-	-	搬运 35 个障碍物

ブリティッシュ作战

吉恩军 / 总和

特别失败条件：母舰击沉数未达成

难易度	★	★★	★★★
目的	限定时间内击沉3艘战舰	限定时间内击沉3艘战舰	限定时间内击沉5艘战舰
自机	free	ザクII	ザクII
僚机	ザクII	ザクII	ザクI
特殊奖励(1.2)	-	1 分 10 秒内过关	1 分 45 秒内过关
特殊奖励(1.5)	-	1 分内过关	1 分 30 秒内过关

战舰强袭

吉恩军 / 操纵

特别失败条件：无

难易度	★	★★	★★★
目的	敌舰队攻击	敌舰队攻击	敌舰队攻击
自机	free	随机	free
僚机	リック·ドムII	リック·ドムII	高机动型ザクII(后期型)
特殊奖励(1.2)	-	分数 55000 以上	分数 110000 以上
特殊奖励(1.5)	-	分数 70000 以上	分数 130000 以上

ルウム战役

联邦军 / 总和

特别失败条件：超过限定时间

难易度	★	★★	★★★
目的	ムサイ&チベ3只击沉	ムサイ&チベ3只击沉	ムサイ&チベ5只击沉
自机	free	セイバーフィッシュ	セイバーフィッシュ
僚机	セイバーフィッシュ	セイバーフィッシュ	セイバーフィッシュ
特殊奖励(1.2)	-	经过时间 65 秒以内	经过时间 110 秒以内
特殊奖励(1.5)	-	经过时间 60 秒以内	经过时间 90 秒以内

包围网突破

联邦军 / 体力

特别失败条件：无

难易度	★	★★	★★★
目的	击坠 50 架敌 MS	击坠 50 架敌 MS	击坠 50 架敌 MS
自机	free	随机	free
僚机	无	无	无
特殊奖励(1.2)	-	自机剩余 HP60%以上	自机剩余 HP80%以上
特殊奖励(1.5)	-	自机剩余 HP80%以上	自机剩余 HP90%以上

输送船团护卫

联邦军 / 精神

特别失败条件：我方コロンブス全灭

难易度	★	★★	★★★
目的	限定时间我方コロンブス防卫	限定时间我方コロンブス防卫	限定时间我方コロンブス防卫
自机	free	随机	free
僚机	ジム·スナイパーII	ジム·スナイパーII	ジム·コマンド
特殊奖励(1.2)	-	防御目标合计剩余 HP60%以上	防御目标合计剩余 HP50%以上
特殊奖励(1.5)	-	防御目标合计剩余 HP75%以上	防御目标合计剩余 HP70%以上

グラナダ强行侦察

联邦军 / 总和

特别失败条件：无

难易度	★	★★	★★★
目的	敌チベ1只击沉 &MS 全灭	敌チベ1只击沉 &MS 全灭	敌チベ1只击沉 &MS 全灭
自机	フルアーマーガンダム	ジム·スナイパーII	ジム·スナイパーII
僚机	ボールK型	ボールK型	ボールK型
特殊奖励(1.2)	-	过关时间 1 分 15 秒以内	过关时间 1 分 15 秒以内
特殊奖励(1.5)	-	过关时间 1 分以内	过关时间 1 分以内

输送船团强袭

联邦军 / 操纵

特别失败条件：敌パゾク脱离区域到达

难易度	★	★★	★★★
目的	敌パゾク2只击沉	敌パゾク2只击沉	敌パゾク3只击沉
自机	ガンダム	随机	free
僚机	ジム·スナイパーII	ジム·スナイパーII	ジム·コマンド
特殊奖励(1.2)	-	自机剩余 HP80%以上	自机剩余 HP90%以上
特殊奖励(1.5)	-	自机剩余 HP90%以上	自机剩余 HP100%

ソーラ·システム组成

联邦军 / 体力

特别失败条件：超过限制时间

难易度	★	★★	★★★
目的	-	搬运 4 个ソーラ·パネル	搬运 4 个ソーラ·パネル
自机	-	ジム·コマンド	ボール
僚机	-	无	无
特殊奖励(1.2)	-	-	搬运 7 个
特殊奖励(1.5)	-	-	搬运 8 个

ソーラ·システム阻止

吉恩军 / 体力

特别失败条件：超过限定时间

难易度	★	★★	★★★
目的	敌控制舰(サラミス)击沉	敌控制舰(サラミス)击沉	敌控制舰(サラミス)击沉
自机	ゲルググJ	随机	free
僚机	ケンプファー	ケンプファー	ザクII 改
特殊奖励(1.2)	-	分数 55000 以上	分数 75000 以上
特殊奖励(1.5)	-	分数 65000 以上	分数 85000 以上

ルウム战役

吉恩军 / 总和

特别失败条件：5 艘以上敌战舰突破防线

难易度	★	★★	★★★
目的	限定时间防线守卫	限定时间防线守卫	限定时间防线守卫
自机	free	ザクII	ザクII
僚机	ザクII	ザクII	ザクI
特殊奖励(1.2)	-	分数 60000 以上	分数 70000 以上
特殊奖励(1.5)	-	分数 65000 以上	分数 75000 以上

ペズンナンバーズ

吉恩军 | 总和

特别失败条件：无

难易度	★	★★	★★★
目的	サラミス3艘击沉 &MS 全灭	サラミス3艘击沉 &MS 全灭	サラミス3艘击沉 &MS 全灭
自机	ガルバルディα	アクトザク	アクトザク
僚机	ガルバルディα	ガルバルディα	ガルバルディα
特殊奖励(1.2)	-	1 分 20 秒内过关	1 分 55 秒内过关
特殊奖励(1.5)	-	1 分 10 秒内过关	1 分 45 秒内过关

补给舰队

吉恩军 | 体力

特别失败条件：目标未达成

难易度	★	★★	★★★
目的	-	搬运 5 个コンテナ	搬运 5 个コンテナ
自机	-	黑色三连星专用ザクI	ザクI
僚机	-	无	无
特殊奖励(1.2)	-	-	搬运 7 个コンテナ
特殊奖励(1.5)	-	-	搬运 8 个コンテナ

敌包围网突破

吉恩军 | 体力

特别失败条件：无

难易度	★	★★	★★★
目的	击坠 50 架敌 MS	击坠 50 架敌 MS	击坠 50 架敌 MS
自机	free	随机	free
僚机	无	无	无
特殊奖励(1.2)	-	自机剩余 HP60%以上	自机剩余 HP65%以上
特殊奖励(1.5)	-	自机剩余 HP70%以上	自机剩余 HP85%以上

驱逐战

吉恩军 | 精神

特别失败条件：敌ムサイ战斗区域脱出

难易度	★	★★	★★★
目的	サラミス3艘击沉	サラミス3艘击沉	サラミス3艘击沉
自机	ゲルググ	随机	free
僚机	アクトザク	アクトザク	高机动型ザクII
特殊奖励(1.2)	-	分数 42000 以上	分数 60000 以上
特殊奖励(1.5)	-	分数 47000 以上	分数 65000 以上

战舰捕获

吉恩军 | 操纵

特别失败条件：サラミス击沉 & 超过限定时间

难易度	★	★★	★★★
目的	サラミス舰着陆	サラミス舰着陆	-
自机	ゲルググ	ザクII	-
僚机	无	无	-
特殊奖励(1.2)	-	自机剩余 HP80%以上	-
特殊奖励(1.5)	-	自机剩余 HP100%	-

输送船团强袭

吉恩军 | 操纵

特别失败条件：敌コロンブス脱离区域到达

难易度	★	★★	★★★
目的	敌コロンブス1只击沉	敌コロンブス2只击沉	敌コロンブス3只击沉
自机	ビグロ	随机	free
僚机	ゲルググ	ゲルググ	リック・ドム
特殊奖励(1.2)	-	自机剩余 HP70%以上	自机剩余 HP70%以上
特殊奖励(1.5)	-	自机剩余 HP90%以上	自机剩余 HP90%以上

战舰航路确保

吉恩军 | 精神

特别失败条件：超过限制时间

难易度	★	★★	★★★
目的	-	搬运 20 个障碍物	搬运 20 个障碍物
自机	-	ゲルググ	ザクII
僚机	-	无	无
特殊奖励(1.2)	-	-	搬运 30 个障碍物
特殊奖励(1.5)	-	-	搬运 35 个障碍物

输送船团护卫

吉恩军 | 精神

特别失败条件：我方パプア全灭

难易度	★	★★	★★★
目的	限定时间我方パプア防卫	限定时间我方パプア防卫	限定时间我方パプア防卫
自机	free	随机	free
僚机	ゲルググ	ゲルググ	リック・ドム
特殊奖励(1.2)	-	防御目标合计剩余 HP40%以上	防御目标合计剩余 HP40%以上
特殊奖励(1.5)	-	防御目标合计剩余 HP70%以上	防御目标合计剩余 HP70%以上

此游戏适用于中国移动用户
短信游戏
资　费：8元/月

侠胆天下

积极玩游戏，开心抽大奖！

一款集恋爱游戏、心理测试、笑话、多种资讯信息、聊天为一体的大型互动交友社区！加盟欲望城市，尽情享受游戏的乐趣！

游戏社区

发短信YR到335560订制

发短信AR到335560订制

大型武侠 RPG 游戏专属社区，集合多种武侠社区的精华，多人互动，侠肝义胆伴你纵横天下

此游戏适用于中国移动用户
短信游戏
资费说明：包月8元（空中聊吧因涉及下行成本，用户每收到1条聊天室信息收取0.1元）

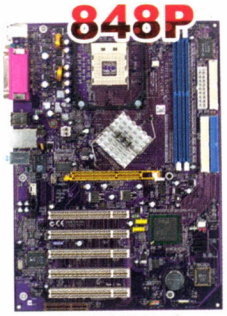
空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活
中国手机娱乐第一门户
退订：发短信0000到3355　咨询热线：010-68083018　E-mail：service@kongzhong.com
Monternet 移动梦网

orbit 讯宜
完美通路科技

orbit 精英主板 科技走入生活

精英新800主义

精英主板，全面升级至800MHz外频
让您享受稳定的极速快感



●极速主义

精英 848P-A

- ■采用 Intel 848P 和 ICH5 芯片组
- ■支持 Intel Pentium 4 中央处理器
- ■支持 400MHz/533MHz/800MHz 前端总线
- ■支持 Intel HT 技术
- ■提供2个DDR内存插槽(400/333/266)
- ■支持 USB2.0
- ■支持 Serial ATA
- ■集成AC97声卡
- ■集成网卡（可选）
- ■1 个 AGP（8X）插槽，5 个 PCI 插槽，1个 CNR 插槽

●享受主义

精英 PF1 (v1.1)

●简约主义

精英 865PE-M

●实用主义

精英 SF1/648FX

●超频主义

精英 845PE-A800

ORBBIT讯宜光储

品质源于松下 contents Panasonic

orbit 讯宜

北京讯宜 地址：北京市海淀区北四环西路68号左岸工社715-716室 电话：010-82628866 传真:010-62656960 邮政编码：100080
ORBBIT讯宜联盟放心店及各地经销商地址请查询http://www.orbbit.com
上海分公司021-64411556 深圳分公司0755-83283675 南京分公司025-3610530 西安分公司029-5535058 成都分公司028-85259364
武汉分公司027-87218180 天津分公司022-23051234 广州联络处13312859085 东北联络处13910928565 江西联络处13807486518
湖南联络处 13807486518 北京维修中心010-62829701
■ ORBBIT 为北京讯宜创新电子有限公司的注册商标 ◆图片仅供参考，一切以实物为准
■Intel英特尔，Intel Inside标志，Pentium奔腾和Celeron赛扬是英特尔公司或其美国和其它国家分支机构的商标或注册商标

须田恭也日记

2XXX年7月14日,阴

今天由于天气问题,没有和死党们出去发疯。跑到学校图书馆随手去翻了几本书,无意间在角落里看到了这本《羽生蛇村异闻》,褐色的封面上积了厚厚的一层灰。出于好奇,我吹去了封面上的积尘,翻开了第一页……

羽生蛇村异闻

——神隐

所谓的“神隐”,就是指那些孩子们原因不明的离奇失踪。有很多种说法都认为,他们被带到了一个超自然的异常空间……

遭遇“神隐”现象的孩子们,会在几天以后出现在以他们自力不可能到达的地方。那些地方,多数遥远,偏僻……当然,也有一些人出现在山涧野地,不过,他们已经成为了尸体……在消失的短短数十天里,他们却好像经过了几十年,再次回到这个世间变得茫然,无知。到底是如何遭遇“神隐”;在哪里消失;甚至“神隐”的感受这些单一的话题,在他们的脑子里却变得一片模糊,无从探知……

——异类婚姻谭

异类婚姻谭,就是指人类和人类以外的生物,类如动物、精灵、神灵达成婚姻协议的主体的统括。常常看到异类婚姻谭的人们背负着向神供奉“人身祭祀”的命运。进一步看就是说“结婚”和“祭品”是一个概念。实际上也就是:新娘=贡品。

——迷路的孩子

---呜---

点燃着的火把的一侧,响起了汽笛(Siren)的声音。

“这里是哪?”

小女孩背着红色的双肩硬带书包,独自在山路上行走着。红艳带有底蕴的夕阳将最后的光芒洒在树木郁郁葱葱的山道之间,身前的影子已经延伸出去很长,仿佛一个黑衣的法师在为少女指引着前方的道路。

“为什么汽笛的声音听起来这么悲凉？”心思细腻的少女听着笛声，更为自己的处境所担忧。以前的记忆，仿佛刚从睡梦中睁开双眼一般，慢慢变得支离破碎，但又觉得昏昏沉沉。

---呜---

点燃着的火把的一侧，响起的 Siren 的声音。

“某个地方，好像有人消失了……”

看着山上的一片片树林，不由想起了母亲的事——全村人都在寻找的出外未归的母亲。

（黑暗笼罩着山涧，村人们举着的火把，电筒将山道映照着有如白昼的场景，绝对不会忘记。

母亲，没理由看不到寻找她的灯火，也没理由听不到呼唤她的声音，但是现在，搜索自己的灯光却一点也见不到。）

少女茫然的走着，突然觉得山上好像传来一道光！

“那光……好像在寻找着什么……”少女想起了在小学放学回家的路上，合石岳所看到的那光。从山腿又飞上来几道奇妙的光线。少女忽然想到那光线和母亲的失踪可能有着什么联系。孤独的少女鼓起勇气，决定一个人再次去那里看看究竟。反正，已经迷路了……

十年前，曾经在合石岳矿山设施辛勤工作的人们，曾经在这里忙碌着。然而矿藏衰竭的今天使得关闭矿山设施成为了必然，往日人来人往的山路变得人烟稀少。加之被舍弃的猎犬狂暴化，常常出袭击路人致死的新闻……一个少女孤身进入这么个地方是肯定不被允许的，而且必须瞒着家人。不安和疲劳不断的袭击着少女，少女的意识逐渐变得模糊……

夕阳最终隐没在远山的一角，整个山脉披上了一层深蓝色的外衣，夜幕缓缓降临。带着夜气的冷风在山间穿梭着，少女的身体不由轻轻一震。随着身体的震动，书包里的书也跟着跳了一下。“今天是还书的日子！”少女突然想起从图书馆借的书，今天要还了。

（如果不还，以后就不能借书了，如果现在回去的话，老师可能还会在学校里，明天……算了，明天再来这里吧，今天太晚了。）心思缜密的少女想起了老师的斥责，打定了回去的念头。

就在少女转身的时候，草丛里突然传来咔嚓咔嚓的踩在枯草上的声音，还有沉重急促的呼吸声。少女猛地觉得一股寒意，一瞬间僵在原地不动了。

“山犬！！！”

少女的心跳加速了，此时再也听不到一切响声，脑子里只有不安！

“快点逃跑！”虽然少女心里这么想，可是身体却完全不听使唤。颤抖的双脚踩上了一根清脆的枯枝，“叭啦”一声清脆的断裂声打破了诅咒。瞬间，少女拼了命的逃跑，而身后的山犬也紧追不舍！

裙子被林间的灌木勾得破破烂烂，脚上的鞋不知什么时候已经掉了，细嫩的皮肤被干枯的树枝划伤，但这些都无所谓了！耳边响着山犬的吼叫声，心脏好像已经要破裂了。少女沉重痛苦的表情如同刚才眼前的晚霞一般，让人难以忘记。完全不知道该往哪跑，也完全不知道跑了有多久，终于……死亡的声音靠近了。少女的眼前是一片绝望的景象：急速跑动踢飞的碎石坠入黑壑之中。面前，是一片悬崖！

“怎么办……！！”少女猛然一回头，山犬已经来到了她的身后，慢慢的向她逼近。一切的一切使得她感到，“已经，不行了。”纤细的小脚站在山崖边，摇晃颤抖着。紧张和恐惧笼罩着全身……突然，少女感到世界好像扭曲了！！在最后那一丝意识没有消失之前，少女的眼睛和夜空的孤星打了个对视——黑暗的山崖中，一个少女的身影从高处飘然坠落……

“这里是哪？”

睁开眼的少女，见到的只有黑暗。一瞬间，前后的记忆开始模糊了。凝视着黑暗深处的少女再一次闭上了眼。身下是坚固的混凝土，少女的身体逐渐变得冰冷。

“可能掉进废坑道了。”黑暗之中，少女伸手触摸四周，还是冰冷的混凝土。勉强整理了一下先后的记忆，在掉下来之前好像有什么异常的感觉，但无论如何也想不起来了。总之现在周围没有那种奇怪的感觉，紧张感逐渐减低了。但是伸出手却发现永远无法碰触到那高高的出口时，少女绝望了……

（无论如何，也是爬不上去了……）

少女抱着膝盖，呵着气暖和一下双手。再一次试试看攀爬吧！但是，那细小的手臂却支撑不了少女的身躯，再一次跌落到地上。

“救救我！谁来救救我！！救救我——！！”

少女大声的喊叫逐渐为嘶哑所代替。周围还是没有人……

书包里面找找看吧！在书包里面发现的了音乐课上所使用的三角铁，于是黑暗中响起了“叮叮当当”的声音……冰冷的墙壁只是反射着金属的音旋，没有其他动静。多次重复攀登，但结果都一样，只是身上多了几个淤青。

头上的空间已经完全被黑暗所笼罩，隐约听见雨水滴落的声音。周围的空气也变得潮湿起来。少女从未象现在一样觉得口渴。顾不了太多了，少女伸出舌头去舔从混凝土墙壁上渗出的水珠。从未有如此甘甜的感觉，全身上下仿佛都浸泡在其中了。喉咙的干燥感消去了不少，少女的心中居然萌发出异常的安宁感。再一次，将身躯横在了冰冷的混凝土上，意识也渐渐的向黑暗中走去……

（逃不掉了……）

梦中，少女再一次走在那条山路上，背后那粗重的喘息，拨开杂草丛一跃而出的山犬，好像距离自己并不是太远……

混沌的梦境开始模糊，少女看到的景象一下子又变了。

以前看到的景物如胶片一样在脑中快进，画面静止在一个穿着普通的少女身上。少女的肌肤在黑暗中更显白皙。和周围景色融合在一起的黑发飘舞着，一边走过来一边叙说着什么。

（好漂亮的女孩子）

黑色的服饰上面点缀着几朵胡乱盛开着的花，有这种华贵服饰的，应该只有神代家了吧。可是，这个孩子却好像从没见过……难道说 Siren 正在搜索这个孩子么？少女的脑子里浮现出这么一个念头。

眼前又出现了一个景象，这不是去棚田出殡的仪葬队么？

黑色装束的男人们合力抬着一个只能容纳小孩子的棺材，通过了拥有玛娜字架的棚田的墓地。可是棺材里面，空空如也……不知为何，少女突然有了种奇妙的确信和失落感。

视线无差别的切换着，没有规律，各种可望不可及的景象在脑中一扫而过。少女的意识中开始混淆了现实和梦境：什么时间，什么日期……时间的概念在脑中渐渐朦胧。逝去的时间有多久，完全没了印象。

少女为自己仅仅依靠那几滴渗出的水珠而延长生命觉得有点不可思议。——但是这么下去一定会死的。一考虑到这，恐惧感油然而生。

死，对于这个世界来说就是自己生命的消失，那是不争的事实。但现在的这样感觉理解为“饥饿”和“孤独”会比较好。可是为什么呢？这种“饥饿”、“孤独”感一点都没有，倒仿佛睡在母亲的怀抱里，更多的有一种安详和宁静。

黑暗中的少女，继续在现实和梦境以及这两者都未接触到的世界之间徘徊着……

不知过了多久，少女的意识再一次从黑暗中清醒了过来。好像过了很久似的，与世隔绝。不知道自己在哪，自己是谁，发生了什么完全记不起来了。抬头望去，透过上方的缝隙之中依稀可见夕阳的淡淡光泽。脑中又一次响起了 Siren 的声音——

听着 Siren 的声音，少女的胸中仿佛有一种羁绊的感情在滋长着，好像有谁在呼唤着自己：

“回来吧——”

看到这里，嗯？后面怎么没有了？断页了……随手把书又往后翻了几页，但越往后的字样越来越模糊。我干脆合上书本，闭着眼想了想以后可能会发生的情景，可是脑子里无论如何也想不出个因为所以。神隐么？还是意外？那少女的结局是什么？……可为什么呢？标题居然会用“羽生蛇村异闻”，可恶的是，后面居然没有了！算了，明天去网络上找找看吧。

2XXX 年 7 月 17 日，阴有雨

该死的电脑终于被我修好了，接上电源，连上网络，查一查那个羽生蛇村到底是什么……

真说·羽生蛇村事件

曾经在 XX 县，XX 郡的山中，有这么一个村落，它的名字就是“羽生蛇村”。关于它的奇怪传闻形形色色，其中最著名的便是“三十三人连续被杀事件”！

说到这起事件，必须要追溯到战乱时代，当时一名青年手持日本刀和手枪，在一夜之间杀了村民三十三人！仅仅一晚，就毁灭了一个村庄。从那之后，村子中再也没有生命的气息，直到 1976 年的一场由山体滑坡导致的巨大泥石流淹没了整个村庄，使得这个村子连同它的名字在地图上彻底消失。连同那黑暗的历史一同埋葬于地下。而后附近的村落合并了那块土地，那个村庄的名字，“羽生蛇村”。

但是，人们的记忆并不因为这次山体滑坡而一同消失，仅仅数年以后，关于这个村庄重现的种种传闻如同雨后春笋一样，迅速散播开来。其中最大的传闻，便是关于那“三十三人亡灵的诅咒”：

传闻一：现在那个废村依然在某处山中存在着，在废弃的大屋里，可以看到满地散落着的染着血迹的衣服。

传闻二：四处都会有奇怪的老婆婆出现，而她们的眼光里好像在贪图着什么……

传闻三：由于那个村庄四处充满着怨念和幽气，所以去那里的人回来以后全部精神失常了。

传闻四：已经不知道有多少年轻人想去那里探险，可是，很多人都莫名其妙的失踪了。

等等，等等……

这些资料都通过互联网传递着。也引起了现代年轻人的兴趣。呵呵，我也是现代年轻人啊……我一下躺在了床上，抱着头，傻傻的瞪着天花板。

但实际上，“三十三人连续被杀事件”真的存在吗？为了确认事实，我一骨碌坐直身子，翻了翻全国的电话簿，拨通了羽生蛇村工厂的电话。

“那么，这些纪录有没有呢？”

“我们这里并没有公开过这样的纪录。”电话里那头的声音显得有些生硬。

“那就是说都是假的了？！”

“嘟——”对方已经收线了。

为了确定事实，我想我还是亲自去一次羽生蛇村确认的好。就在此时，一转身，眼光扫到了网上的另一段资料：

在最初，羽生蛇村的边缘隐居着一群被迫害的异教徒。而“三十三人被杀事件”发生的那个部落，实际上说的就是最早的时候羽生蛇村的周围的一个不为人知的小部落。

看来，纠缠着羽生蛇村的传闻有几点是需要迫切了解的：

真正想抹煞的很有可能是异教徒们信仰着的历史。

一定会和历史上某些黑暗的不为人知的事件有关联！

也有可能是其他地方没有见过的风俗习惯，传承。

关于“神隐之村”和邻近村庄的传闻，最直接的意思就是：有一个人们会离奇失踪的场所存在！

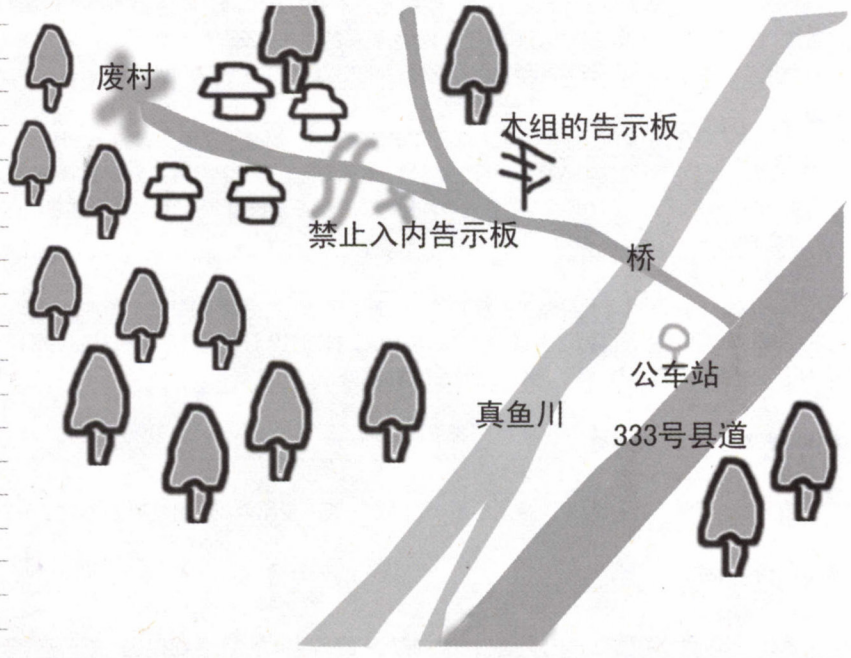
这个村子曾经数次被异常的自然灾害所袭击过。

在种种传闻的背后，唯一有联系的就是，土地！围绕着这片土地一定有什么东西隐藏着！下定决心的我，准备前往羽生蛇村一探究竟。

2XXX 年 7 月 21 日，阴有雾

这里的山路高低不平，山间湿气很重，所以常常就会有迷雾出现。在开始访问的时候，我根据 XX 郡最早的地图，想来找到那个地方不会很难。预测从车站骑车到羽生蛇村大概需要一小时三十分左右。虽然在预定时间内到了，但事实上和我想的有些出入，由于前几个月地震造成的沙石流，给村庄带来一定的损害。尽管人们进行了复兴工作，但是依然可以见到残骸废墟。而人们的脸上和这里的天气一样，黯淡无光，没有生气。

依靠从互联网上找到的一份前往 XX 村的地图，我开始了行程。



沿着国道骑车上山，两旁的树木倒是显得苍劲有力。越往上走，路越来越窄，到后面两边的树木仿佛拦路的盗匪一般，横在了路中央。没有办法，只能把车停在一边，徒步继续前行。没走多久，看到了地图上标着的木板残骸，杂乱的倒在一边。突然，我变得非常兴奋，因为我要探索的地方已经就在眼前了！但很快，这种兴奋状态便消失了。因为，前面的道路由于山体塌方、泥石流等原因全部被封锁。面前树着一块“行人止步，禁止入内”的牌子。我绝望了，可正准备回去的时候，回头朝着深处眺望了一下。猛地！心一下子又跳了起来！！在杂七杂八的阻碍背后，隐约看到了一根屋檐！！这不就是废屋吗?!

我没有考虑太多，一头钻进了拦路的树丛之中，在过了一段披荆斩棘、乱打乱撞的艰难路程以后，传说中的废屋终于出现在我的眼前。

林间尽头荒弃的废屋，这和 XX 村的杀人事件有什么关系吗?

我站在废屋外伫立了一会，来废屋探索本来就是我的目的之一，但是由于泥石流的关系，这里和羽生蛇村的教会一样，已经没有办法进入了。突然，另一个传闻在我脑中闪过，那是当地中学生之间流传着的：在泥石流以后的每个有雾的早晨，都会出现一个少年的亡灵！而那少年就是曾经拿着日本刀和枪连续杀害三十三人的人！那么，为什么要杀害那三十三人？以及……这个传闻到底有着什么新的意义呢?

到最后，我只是来到了这里，了解了一些消息。但是要为了达成我真正的目的，不知道还要跑几回呢……可是，我感觉到纠缠着“羽生蛇村”的种种传闻的原点还有那可能“隐藏”着什么的东西，它们之间，绝对有联系！

天色逐渐转暗，脑中忽然浮现出那少女的故事……不管如何，还是先回村吧，这里阴湿的环境着实让人受不了。我扭过头，仔细搜索来时的痕迹……

雾，越来越浓了……

我迷路了，漫无目的的走着，猛地，头觉得很胀，而后眼前一片模糊，犹如电视机的粒子跳动一般。耳边响起莫名的杂音。这到底是怎么了?! 耳边的杂音越来越吵，脑神经感觉被抽住了。而胸口也有一种被撕裂的感觉。

正当痛苦之间，林间又传来一阵奇怪的声响打破了这无轨律的杂音。眼前的粒子跳动景象也随之消散。周围还是一片浓雾笼罩着。灰蒙蒙的深处，不知道有什么东西正注视着自己，让人觉得有些心惊。就在思索之时，又是一下奇怪的声响。“笃…笃…”这好像是硬物的碰撞声……有人么？我一下子来了精神，在好奇心与恐惧心理的共同促使下，我悄悄的贴着树干挪过去。迷雾深处，依稀见到一个少女的影子，边上静卧这一条狗。少女高举着类似石头样的东西，仿佛在砸着什么。本地人吗?? 脑中的疑问一起，不由得迈出一步。脚步声使得少女低着的头突然抬了起来，黑色的长发搭配着一张清秀的脸，显得楚楚可人。可是，那一双眼睛却有如一潭死水。是个瞎子么？还是雾的关系？我正盘算着该说什么的时候，少女突然流露出惊恐的表情，跑进了林中……

天色越来越暗了，如同那本书里面说的一样，带着夜气的冷风在山谷间回荡着，肚子也觉得有点饿了。饥饿、寒冷、恐惧连续侵袭着我，身子已经打了几个哆嗦。可就在此时，眼前好像有灯火一闪。求生意志往往在这里起到了很大的作用。那一丝的火光，让我找到了离开的希望。顺着那微弱的火光摸去，慢慢的，火光变亮了……我来到了一群人的背后。但他们个个服饰古怪，脸上的表情很凝重……与其说凝重，不如说流露着些许悲伤吧。他们在举办什么仪式吗？我心里问了句。不过，既然遇到他们，还是请他们带我出这个森林吧。等等……那中间的少女，好像就是刚才的那人……

“喀叭……”一根树枝被我踩断了。

“是谁？”这一下显然惊扰了他们，也不知为何，原来在嘴边要说的话，被一下子打的没了踪迹。没有多说，我夺路就跑。害怕么？还是什么，我自己也不知道……我真的该离开这个鬼地方了！

跑了多久虽然不知道，但由于崎岖难走的山路，脚很疼便是了……现在算是彻底迷路了吧……我看看后面没有追来的人停了下来。四周除了雾，还是雾……空气显然变闷了，要下雨了么?抬头看天，一片暗云飘来，遮住了仅有的几颗星星。就在绝望之际，眼前好像有类似手电发出的光，一闪，紧接着又是一闪。有了前车之鉴，这次学乖了。我躲进了草丛，注视着那道光的接近。终于，手电的光来到了我的不远处，依靠手电可以看出那个人的装束，是警察！太好了！兴奋之余我冲了上去，可是一到跟前，把我完全吓坏了！面如土灰，眼光呆滞，从眼角往下滴着血，嘴巴抽动着，不知道说什么，俨然一副僵尸的样子。“乖乖的……跑出来吧……死在这里……”他终于从嘴力嘟出一句话，同时摇摇晃晃的举起手中的枪，“砰！”的一声，子弹从我身边掠过！

天啊!! 我这是怎么了？ 还等什么!! 跑啊!!! 脑子里这一个念头闪过，于是掏出怀中预先放着的手电，一头钻进了林子。树木尖锐的枝桠划得我很疼。而身后那手电的光，依然追着我。这！这不就是我在那本书中看到的那一幕么?! 我越来越害怕，今天没有月亮，现在由于那篇云的关系，连星星都不见几颗。仅靠手中的手电勉强能够找到可以逃跑的道路。但这个手电不知道还能坚持多久……

我终于跑出了那片林子，弯下身躯呼呼的喘着粗气，可是一抬头的瞬间，眼前的场景让我绝望了，悬崖！又是悬崖!! 我打开手电，看了看四周，悬崖的边上有一间小屋，一辆小型卡车停在屋边。“砰”的又一声枪响，让我的心也随之一跳。枪声很近了……在这紧张时刻，我居然下意识的抬腕看看表，指针停留在 23 点 11 分 03 秒上……

to be continued...

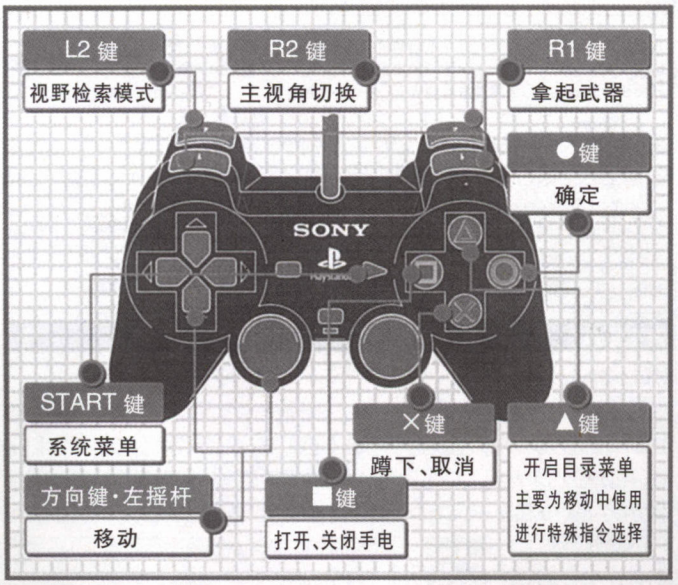
名词要点

サイレン(SIREN):赛壬,源自于希腊神话,众女妖之一,有着半人半鸟的外貌,依靠美妙的歌声引诱水手跳海,导致海难发生。优美的歌喉却充当着地狱的引路人。在游戏中,**サイレン**的涵义更被体现得淋漓尽致。

尸人:受**サイレン**声音的影响,将一些曾经去过赤い海的人们转变成尸人,而那些尸人没有恐惧和死亡的概念。攻击人类,将他们变成同类,从而控制整个村庄,将这里建设成死亡的乐园。

赤い海:作为主要舞台的羽生蛇村,这里的河流和海水都在一夜之间变成了血红色。虽然这有什么涵义并不知道,但是,从红色的海水那边回来的人,全部失去了灵魂,变成了尸人,感觉赤い海就是为进行这样一个转换仪式而存在的……在 0 点的时候,隐约可以听到从黑暗的赤い海的那边飘来**サイレン**的声音……

操作系统



普通模式:

十字键(左摇杆):

1.移动。轻按(轻轻推动)是步行/重按(用力推动)是跑步。

2.往身后的方向瞬间大幅推动后,会快速转身回头。

3.上下梯子。

4.当被敌人捉住时,快速移动方向键可以挣脱逃离。

5.选择狙击模式时,移动准星。

注意:"跑步"容易被敌人发现。

右摇杆:主视角时候转动视点/选择狙击模式时,变更镜头比率。

○键:调查/开门、关门决定。

×键:蹲下、站起/从梯子上跳下/取消、拒绝。

注意:蹲下移动不容易被敌人发现。

△键:开启目录菜单

□键:打开、关闭手电。

注意:关闭灯光虽然会不容易被敌人发现,但枪的命中率会下降。

R1 键:拿起武器。当有敌人出现在锁定范围内时会自动锁定。

注意:枪的命中率会随着锁定时间的长短而提升。

R1 键+○键:攻击。长时间按钮则会改用强力攻击。

R1 键+左摇杆或十字键(锁定状态中):以目前锁定之敌人为中心移动。

R1 键+L1 键+左摇杆或者十字键(锁定状态中):变更锁定对象。

R1 键+左摇杆或者十字键(未锁定状态):选择狙击对象。当有敌人出现在锁定范围内时会自动锁定。

R2 键:主视角。

L1 键+方向键←→:平行移动。

L2 键:进入或退出视野检索模式。

START 键:开启菜单/跳过动画。

SELECT 键:打开地图。

视野检索模式:

左摇杆:视野检索。

注意:视野初始方向和主人公视线一致/如果检索已经完成并且完成快捷登录的视点,银幕上会出现淡色闪光。视野检索在游戏中非常有用。

○键、×键、△键、□键:视野锁定和快捷登录/使用快捷键。如果此时再次移动左摇杆,锁定解除。

R1键、R2键:调出目前警戒或攻击中的尸人的视野。

注意:按住 R1 再按○、×、△、□,可登录目前锁定的视野。当对象有多体存在时,按 R1 和按 R2 时的选择顺序是相反的。

在他人视野中,主人公角色为蓝色十字表示、而绿色十字则代表 NPC 的所在位置。进入他人视野时,距离越远画面就越昏暗,且会混入杂音。位于警戒状态中尸人的视野是黄色,而攻击状态中尸人的视野是红色。同样,如果在锁定途中,从警戒或攻击中的尸人中退出视野检索模式的话,那么尸人的位置会暂时以红色十字来表示。

地图画面:

左摇杆或十字键:选择地图上的地点。

L1键:左旋转地图。

L1键+R1键:地图回归最初的样子。

R2键:显示上层地图。

右摇杆:移动地图。

R1 键:右旋转地图。

L2键:显示下层地图。

△键:显示主人公正视方向。

注意:游戏中的地图早期会有重复,所以相同地图只刊登一次。

以下攻略只属作者个人打法

须田 恭也

上粗户	真鱼岩	前日 23:00

警察官からの逃亡

首先一直跑,进入**プレハブ**小屋。桌上有一把车钥匙,角落的桌子上放着一份报纸,上前调查可以得到第一份**ア-カイブアイテム**,在悬崖边上可以发现"石田彻雄の警察手帳"。然后拿起车钥匙(按△选择),而后出门,在打开手电筒的前提下,使用车钥匙开门,插入钥匙,发动引擎(全部按△手动选择),over。

大字粗户	真鱼川岸边	初日 2:00

八尾比沙子と刈割への道へ到着　同行者:八尾比沙子

一开始非常简单,跟着比沙子一起跑就可以了。在来到石阶处,比沙子会往右跑,这时候先不要管她,往左走,在电话亭边上取得纳户之键(这是为达成"须田恭也第 2 日 1 时终了条件 2"所做的必要行动),随后看准时机跑回比沙子身边。取纳户之键的地方有两名尸人,小心回避。随后跟随比沙子来到车站附近,记得在车站对面的下水道口附近可以取得第二个**ア-カイブアイテム**"奇妙な图形の落书き",最后拉着比沙子上车棚,over。

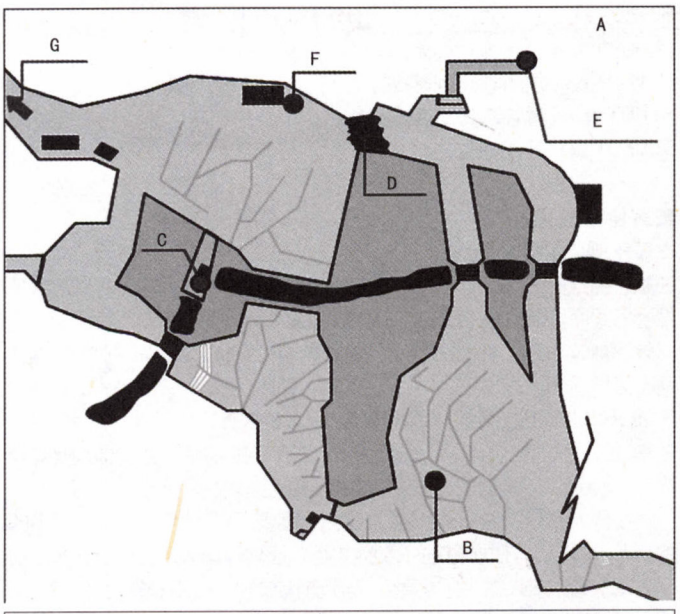
终了条件 2:手信发现

在六角家拐角处的柜子上可以发现书信。

棚田刈割	切通	初日 8:00

神代美耶子と田堀集落へ到达　同行者:神代美耶子

首先去拿钩火棒,而后往北走,一直来到最北边,爬上台阶推倒"苔生した石碑"(这是为达成"高远玲子第 2 日 0 时终了条件 2"的必要行动)。接下来返回有铁栅栏的地方,用火棒打坏它(一共三下)。继续走可以看到教会的铁栏,在那里让美耶子待机,而后自己一个人去废车库,取得



A:棚田刈割　B:钩火棒　C:水门　D:通行不可
E:选择菜单推倒“长满青苔的石碑”　F:ドライバー(须 1)　G:前往田岬集落
注:须 1 代表须田恭也终了条件 1,下同。

ドライバー(这是为达成“须田第 2 日 1 时终了条件 2 所做的必要行动”),最后带着美耶子逃离。

田堀	废屋中の间	第 2 日 1:00

神代美耶子と废屋からの脱出　同行者:神代美耶子

首先用以前取得的纳户之键打开房门,进入后发生事件。(四方田春海第 2 日 15 时终了条件 2 达成可能)随后让美耶子待机,须田一人前往废屋。首先前往澡堂,拔掉水拴以后取得“机**の**键”。而后上二楼的住宿房间,用机**の**键打开房间内桌子上的锁,取得“**ニッパー**”,前往祭坛,使用**ニッパー**可以打开门。第一次调查祭坛的偶像可以得到**アーカイブアイテム**,第二次调查可以得到“赤精**びた**键”。在事件以后立刻出洞向仓库跑,在仓库内取得酒瓶(这是为达成“须田恭也第 2 天 7 时终了条件 2”的必要行动),在有红色积水的地方可以发现盛开的“月下奇人”,最后来到边上的小屋取得**ドライバー**,击倒持有手枪的尸人离带着美耶子逃离。

竹内 多间

大字波罗宿	耶边集落	初日 2:00

安野依子と刈割への道へ到着　同行者:安野依子

游戏进行到这里的时候,难度突然增高。竹内有一把左轮,使用方法为 R1+○。首先关掉手电筒,然后往右走,一直走到底,然后找个昏暗的角落让安野待机。而后竹内一人前往吉川家,取得录音机(**ラジオ**)。在墓地里调查可以得到**アーカイブアイテム**“巨石**の**欠片”,一切妥当以后从反方向绕过尸人,带着安野逃走(用蹲的),这里可以将尸人从背后打落到井里(这是为达成“牧野庆初日 16 时终了条件 2”的必要行动)。等来到车辆附近以后,迅速起身带着她逃离。

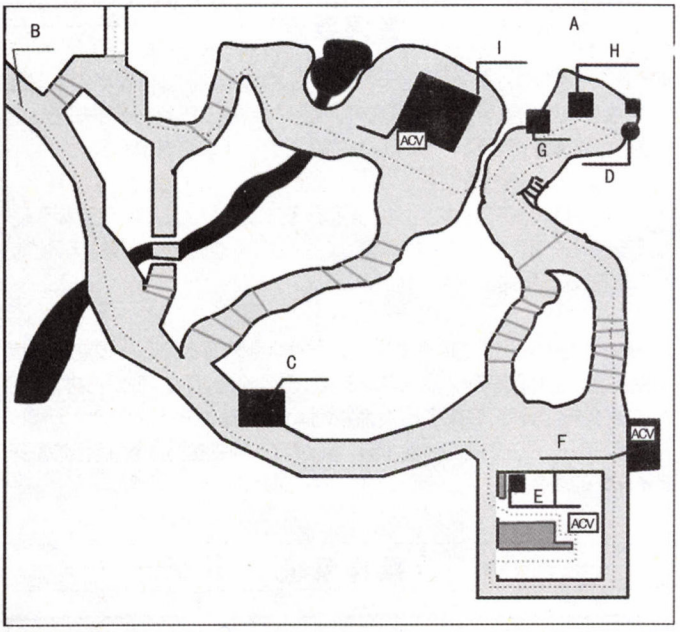
终了条件 2:校内放送を火のみ**櫓上で闻く**

最初还是要让安野待机,然后击倒火**のみ**櫓里的两名尸人中的一名。然后根据上面的路线绕到井边打倒一名尸人以后返回火**のみ**櫓再次解决尸人,而后干掉屋顶上“**ライフル**尸人”,最后爬上火**のみ**櫓听取广播。

蛭ノ冢	水蛭子神社涌水	初日 20:00

头脑尸人の击退　同行者:安野依子

首先前往神社,取得“水蛭子神社御神签”,而后在安全的地方把安野藏好,自己一个人去**パトカー**,路上的尸人跑得了就跑,跑不了就做掉!在**パトカー**里面取得手枪子弹以后进入后面的民家。在民家里得到“**アトランティス**创刊号”。接下来去石洞取得“竹内多间**の**研究**ノート**”,最后可以去对付 BOSS,头脑尸人了。在最上方的祠堂里打倒他一次以后他会逃跑,追上去继续打!在最后躲掉他的偷袭以后,给他几枪,OVER。注意:时时刻刻关心子弹的消耗!



A:蛭ノ冢 县道 333 号线　B:前田和牧野逃跑路线　C:手枪子弹(竹)
D:阳石欠片(牧)　E:坏的电视机　F:带来灾祸的雕像　G:神木
H:前田隐藏的地方以及道具获得地点　I:ダイヤル式锁　ACV:アーカイブアイテム

牧野 庆

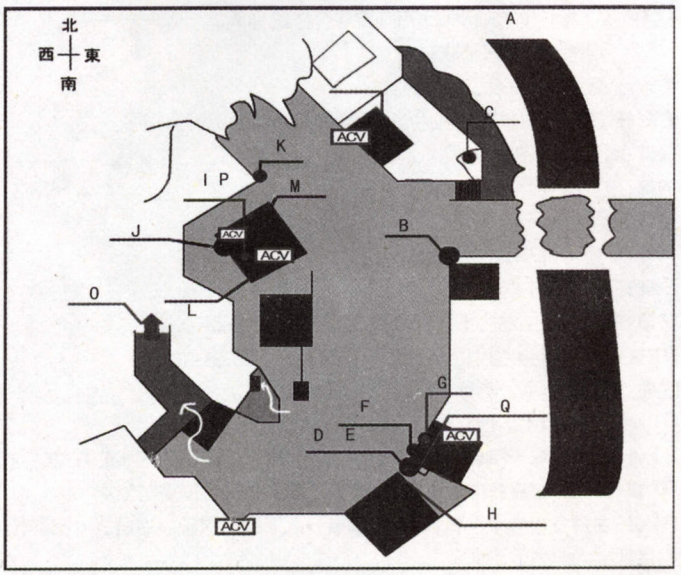
大字租户	真鱼川岸边	初日 5:00

刈割への道へ到着

这里的地图和须田那里的一样,一开始往食堂跑,在里面可以取得羽生蛇村役场报。小心绕出食堂以后进入石川家,取得录音机(**ラジオ**)和挂轴(挂**け**轴)。录音机上的号码是从 0705 开始的……随后进入仓库得到擦手布(手拭**い**)和绳子(**ロープ**,这是为达成“牧野庆第 3 日 12 时终了条件 2”的必要行动),偷偷摸摸跑回食堂。在食堂里面把擦手布浸湿,再把湿的擦手布丢进冷冻库(这是为达成“宫田司郎初日 7 时终了条件 2 的必要行动),立马跑向出口。

终了条件 2:求导女のベールを见つける

进入食堂,在丙烷瓦斯罐头的边上取得“一斗缶”。往里走进入石川家,在他家隔壁二楼有一个拿着铁锤的尸人,同时也会发现**ベール**,在石川家的仓库使用一斗缶爬上去得到**ベール**。



A:村中心部大字粗户　B:纳户之键(须 1)　C:手信(须 2)　D:手拭い(牧 1&2)
E:ロープ(牧 1&2)　F:求导女のベール(牧 2)　G:ラジオ(牧 1)
H:0705の番号(牧 1)　I:冷冻库(牧 1&2)　J:一斗缶(牧 2)
K:ネイルハンマー(宫 1&2)　L:藏金库(宫 2)　M:手帐(宫 2)
N:狭小的空间(宫 1&2)　O:前往刈割　P:插入プラグ以后,将手拭い丢入
Q:ダイヤル式锁的仓库

蛭ノ冢	县道 333 号线	初日 12:00

比良境への道へ到着　同行者:前田知子

首先带着知子往**パトカー**跑,而后在**パトカー**附近的民家里先躲一下,接着继续跑一直跑到有电视机的房间内,在一处 L 字墙壁的角落里面躲一下。然后等尸人走开以后,迅速跑向地图最右端的台阶,然后在尸人追上来之前将前田拉上来。往深处走可以看到祠堂,然后在祠堂边上可以得到“阳石的欠片”。用阳石欠片击打祠堂的钥匙(这是为达成“竹内多间初日 20 时终了条件 2”的必要行动),在看到尸人往钱箱方向移动以后,立刻跳下来往池塘方向跑。在出口处发生事件,而后逃离。

宫田 司郎

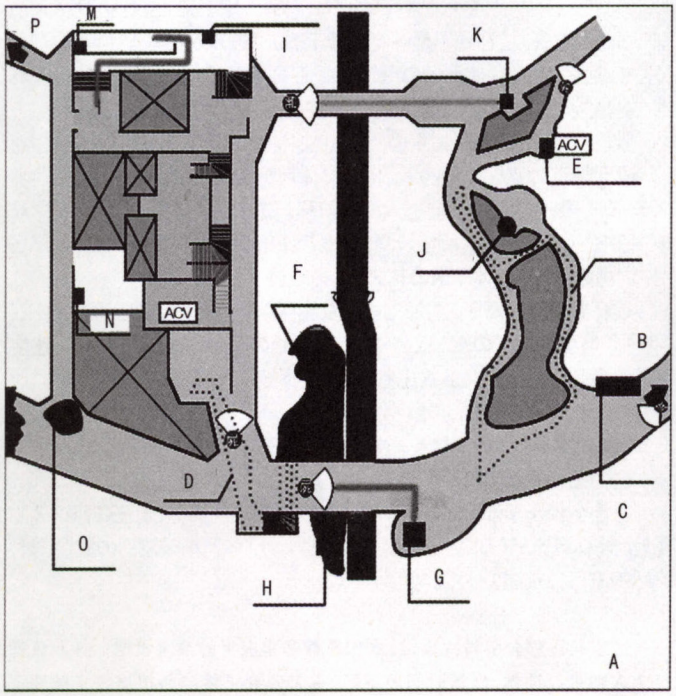
蛇ノ首谷	蛇ノ首谷	初日 3:00

蛇ノ首谷からの脱出

首先取得“怀中手电”,然后朝祠堂方向移动,取得**テレホンカード**,然后朝着自己的车子的方向前进,取出**ラチェットスパナ**(武器)和发炎筒。接下来朝公用电话亭移动,使用**テレホンカード**以后,会把尸人引诱过来。从尸人背后将其放倒,随后看准时机下桥,推倒古**ぼけた**石碑(这是为达成“高远玲子第 2 日 0 时终了条件 2”的必要行动)。再来返回初始地点,在废材里面使用发炎筒继续将尸人引过去。接着过吊桥,前往休息所,在里面取得空**のジェム**缶。在那之前的一栋房子下面有着“**テレビ**番组企画书”,随后再次返回车子的地方,把汽油倒进空**のジェム**缶,最后往有发电机的地方移动,通过电击引开尸人,逃离。

终了条件 2:ナースシューズの发现

首先切换成视角检索(L2),检索桥下的尸人会发现草丛中的**ナースシューズ**。而后在取得**テレホンカード**后前往公众电话亭,利用那里的桥架将“**ライフル**尸人”引开,而后下桥取得**ナースシューズ**。



A:蛇ノ首谷　B:前往比良境　C:宫田的车(宫 1)　D:尸人移动路线(宫 1)
E:祠,使用过的电话卡(宫 1)
F:隐藏的ナースシューズ,需要用视野检索才能发现(宫 2)
G:公用电话亭,诱导点　H:古老的石碑　I:尸人诱导后的移动路线　J:怀中电灯
K:废材堆,诱导点　L:发电机,诱导点　M:ストーブ　N:配电器
O:积水的地方不能通行　P:前往粗户

大字粗户	バス停留所付近	初日 7:00

恩田理沙と川の上流への到着　同行者:恩田理沙

起初带着恩田逃到食堂最里侧,然后让她在瓦斯罐头处待机,击倒门口的两个尸人以后返回恩田处带着她往六角家逃跑,途中的垃圾箱里可以得到**ネイルハンマー**(这是为达成“牧野庆第 3 日 16 时终了条件 2”的必要行动)。在到六角家的出口处附近让恩田躲进六角家中(这是为达成“须田恭也第 2 日 20 时终了条件 2”的必要行动),随后宫田出去击倒“**ライフル**尸人”,而后前往六角家的玄关处可以得到“羽生蛇村役场报”,进入后发现恩田已经离开,来到河边会发现她。这时候先击倒警察尸人减少威胁。食堂门口打开食堂大门的时候不要急着进入。等里面的警察尸人填弹时,一口气冲进去解决他,食堂的墙壁上可以调查得到“羽生蛇乔麦”。最后,带着恩田迅速逃出。

终了条件 2:手帐入手

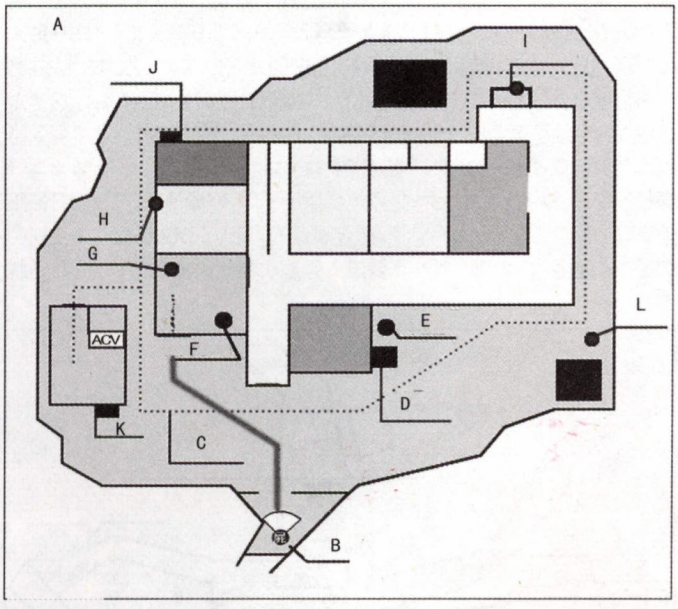
先将恩田隐藏在安全的地方,然后宫田一人前往食堂,取得冻住的擦手布以后将起放置在藏金库的地方,在冷冻的擦手布溶化的时候,解决掉“**ライフル**尸人”,当金库门自动打开以后,警察尸人会开始移动,此时跑出去,找空隙进入食堂,取得手帐。

恩田 理沙

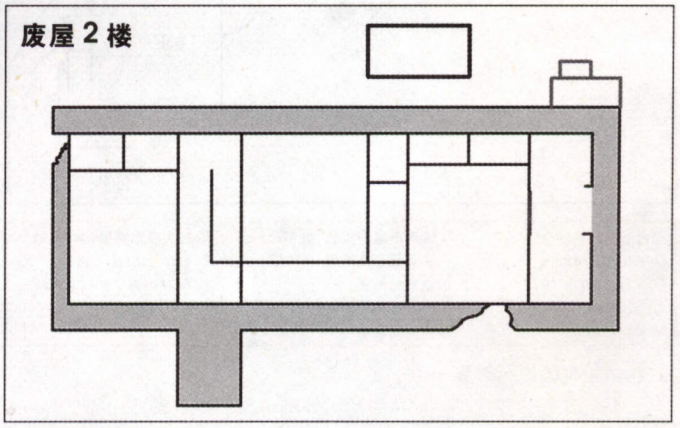
田堀	废屋	初日 4:00

废屋からの脱出

一开始就躲进犬小屋,在犬小屋附近可以得到“**サイレン**小屋**の**予备



A:田岬废屋　B:诱导尸人(恩 1)　C:尸人移动路线(恩 1)
D:犬小屋,里面有风丝　E:siren 小屋的后备钥匙
F:古老的石碑　G:诱导点　H:狭窄的空间　I:从这里可以上到 2 楼
J:ブレーカー　K:ブレーカー



键”（这是为达成“牧野庆第3日16时终了条件2”的必要行动）。在尸人通过以后，调查小屋内部可以得到“风丝”，接着进入左侧的小屋，记得随手关门。在里面得到“**スケッチブックの切れ端**”。进入另一间屋子，推开右下角的床可以发现“**古ぼけた石碑**”，推倒（这是为达成“高远玲子第2日0时终了条件2”的必要行动），然后将风丝卷在电扇上。卷完以后，打开电源逃出房间，记得把门打开，一直等到“**ライフル尸人**”进入以后，快速逃离。

宫田医院	第二病栋一阶廊下	初日 22:00

宮田と牧野に尸人の侵入を传える

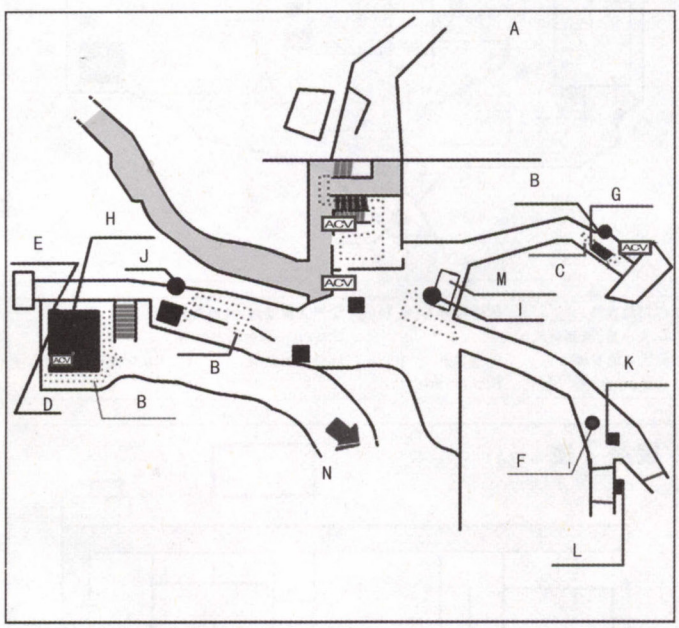
首先一开始就向背后的2楼跑，在2楼的时候，利用开门的缝隙从护士身边逃出。向第一病栋跑的时候，最好用视角检索得知牧野等人的地点，找到以后会有很长一段对话，随后要变得非常小心，因为蜘蛛尸人对声音是非常敏感的，根据203-202的顺序慢慢移动，到202的时候瞬间加速朝通往第一病栋的桥方向逃跑，到达第一病栋以后，可以先进入仓库，调查车椅子可以得到“宫田医院历史年表”，随即下一楼，鸣响非常**ベル**即可。

志村 晃

合石岳	三隅林道	初日 8:00

比良境への道へ到达

首先直走，走到看得到出口的地方止步并调成主视点。看见“**ライフル尸人**”的视线移开后，立即前往出口并阻击“**ライフル尸人**”，往下走直到矿上事务所的地下。拣到“**カモシカ绘日记账**”进入“**サイレン小屋**”得到“**ワイヤーカッター**”。进入“东5号斜坑”，将“**切り替え机**”“**切り替えて**”。（这是为达成“美浜美保子　初日19时终了条件2”的必要行动）然后再往里走，从“**壁の穴**”里看到一个“**古ぼけた石碑**”，击倒它。（这是为达成“高远玲子第2日0时终了条件2”的必要行动）接着进入“东3号斜坑”，用“**ワイヤーカッター**”割断“**トロッコ**”，然后推开。（**トロッコ**好像是手推车，**ワイヤーカッター**是割电缆用的工具，好像是这样。）再打倒接近管理小屋的“**ライフル尸人**”，在它附近的“**切り替え机**”旁边拣到“**门の键**”。使用“**门の键**”将为了要进入管理小屋而关掉的门打开，然后脱出。



A:合石岳三隅林道	B:管理小屋的钥匙(美1&2)	C:尸人移动路线(美1&2)
D:手枪(美1&2)	E:东5号斜坑之键(美1&2)	F:トロッコ(美1&2)
G:トロッコ(志1&2)	H:腐朽的鹤嘴(志2)	I:ワイヤーカッター(志1&2)
J:门之键(志1&2)	K:可以使用的切换机	L:古老的石碑
M:谜之纹章	N:前往比良境	

分支：道祖神の道へ到着

首先，在到达管理小屋那一段都跟先前一样。进入管理小屋，里面有“朽**ちた**鹤嘴”和“开通记念集合写真”。拿到“朽**ちた**鹤嘴”，前往有“道祖神”的地方。如果途中“**ライフル尸人**”复活了，就在避光处将地面上的“尸人”击倒。到达“道祖神”那扇关闭的大门前，将“朽**ちた**鹤嘴”打坏。最后脱出。

美浜奈保子

合石岳	蛇头岬	初日 19:00

蛇ノ首谷への道へ到达

先在“矿山事务所地下”躲着。看准机会，逃进第3号斜坑。里面有“管理小屋**の键**”，看准机会取到。拿到后前往“管理小屋”。在前往途中，离矿山事务所最近的“**切り替え机**”旁边，有“志村晃**の**狩猎免许证”。进入小屋得到“手枪”，取到后立即装备。出门，听到声响以后再进小屋得到“5号斜坑**の键**”再进入“东3号斜坑”，调查“**赤いランドセル**”。“**ランドセル**”调查后，得到“图书**カード**”（这是为达成“美浜奈保子初日22时终了条件2”的必要行动）。再接近“**ランドセル**”，有“羽生蛇**トライアングル**”。在“**サイレン小屋**”敲响“**サイレン**”。在“东5号斜坑”推动“**トロッコ**”。而后迅速脱出。

分支：尸人全灭状态で蛇ノ首谷への道へ到达

跟终了条件一同样，推动“**トロッコ**”。从“东5号斜坑”走出来，残活的只有“东3号斜坑”的一个尸人。在广场等待，等到“**サイレン**”声自己响起后，将其击倒。将此尸人击倒后，在其复活前迅速脱出。

高远 玲子

羽生蛇村小学校分校	图书室	初日 2:00

四方田春海と学校からの脱出　同行者：四方田春海

首先，带着春海，顺着走廊、“预备教室”、“5·6年教室”的顺序前进。把春海留在“5·6年教室”，将“图书室”一旁的“非常**ベル**”打响。然后回到“5·6年教室”，带着春海前往“**踊り场**”。到达“**踊り场**”，看准机会进入“3·4年教室”。进入“3·4年教室”后，马上再进入“1·2年教室”。进入“1·2年教室”后，关门，将春海藏在“**ロッカー**”里。（就是柜子）之后进入“职员室”取道具。另一边，春海从“**ロッカー**”里出来，蹲着从“1·2年教室”后面走出来。（在廊下是不能蹲着走的。）进入职员室发生剧情，在职员室的桌子上取到“体育馆**の键**”，然后在藏春海的那个“**ロッカー**”里弄到“蜡烛”。在职员室的“揭示板”上有“合石岳远足**の**写真”。再进入“1·2年教室”，在门边大喊，将手枪尸人引过来。然后从反方向的“**ドア**”里走出“廊下”，在体育馆正面的入口使用“体育馆**の键**”。进入体育馆后，向着**ステージ**（舞台）走，就这样进入地下阶段。进入地下阶段后马上将“**バール**”取得。回到体育馆，和校长战斗。将其打倒后取得“锁前**の键**”。然后用“锁前**の键**”打开体育馆**のドア**。

现在要去救春海了。春海可能在女厕所或是图书馆。救出春海途中在“3·4年教室**の**廊下**の**壁”取得“四方田春海**の**图画”。将看见的尸人击倒的话待会儿会轻松一点。看见春海后，在不被校长发现的情况下返回“职员室”。用“**バール**”打开“窗”，结束。

分支：体育馆非常口の内键を外す。

四方田春海と学校**から**の脱出

在击倒校长前都跟条件1一样。然后取得锁前**の**键，前往体育馆2阶部分。将体育馆的尸人全部击倒会好一些。将“体育馆非常口**の**键”打开，之后的进行和条件1一样。

这里只是部分引导式攻略，本作有着非常庞大的系统设定！并非只有一个人物可以控制，根据时间段不同，主人公会更换。而根据终了条件不同，走的路线也会不同！并且先前发生的事件，对于后面的人物有着完全的影响！甚至影响到结局！精彩的故事设定完全超过以往所有的AVG游戏！强烈推荐用心去玩！

最后还有一个好消息：传闻SIREN将会推出中文版，全中文语音……到时候，再次携手进入尸人的世界吧！

スーパーロボット大戦 Scramble Commander 最速剧情攻略

SRW SC 系统解析

由于这次改成了即时战斗的游戏进行方式,所以在操作方面和历代机战完全不同。一般来说,战斗是按照“战前部署”->“移动索敌”->“遭遇敌人并战斗”->“再次移动索敌”这样的顺序来进行的。当然有临时变化的话,美里姐姐会给与提示。

另外,战前部署中除了制定出击、待机以及支援机体外还可以做的有:

购买配件:购买战斗中可以使用的配件。

机体修理:对在上一话中损伤过大的机体进行修理(过关后机体 HP 只能恢复 10%)。

强化改造:对机体进行强化改造。

携带配件:一场战斗最都能带 5 个配件,如何分配要好好考虑。

处点防御:要防御处点的话就会出现这个选项。基本都应该派 4 机在内;不然会很快 gameover。

PS:如果机体修理或改造的话,下一话就不能出击,要注意。

SRW SC 指令说明

移动:路线指定(交战):在移动时遇见敌人的话就开始战斗
路线指定(移动优先):移动时无视敌人
追迹:追踪指定敌人

战术:接近战:只用格斗武器战斗
射击战:只用射击武器战斗
防御战:防御为主,攻击频率低
随机应变:按情况自动分辨战斗形式
突击:攻击力 1.5 倍,只用格斗武器,完全不防御
索敌:搜索敌人位置

援护:诱饵:吸引敌人注意
足止:快速射击让敌人移动困难
削弱装甲:使用射击武器削弱敌人装甲
交战回避:无视敌人

道具:使用道具

必杀技:开始蓄力->使用必杀技
蓄力取消

其他:撤退 & 交换

OPTION:游戏设置

生产道具列表

道具名	资金	效果
リペアキット	1000	恢复 1 机 HP
プロペラントタンク	500	恢复 1 机 EN
高电压インバータ	800	一定时间内,格斗武器的迟钝效果全部+3
アタックチャージャー	800	一定时间内,雷达范围中我方攻击力上升
バリヤー发生器	1600	一定时间内,装甲值上升

SRW SC STORY

在人类可以自由出入宇宙后半世纪经过的时代……。

在被称为“一年战争”的史上最大战争终结后的数年间,地球圈终于慢慢有了复兴的样子;但宇宙住民和地球住民间的矛盾却越来越深。

地球联邦军内结成了特务部队“提坦斯”,开始进行扫讨吉恩残党和以维持地球圈治安为目的的活动。而且、他们还接受了唯恐宇宙住民抬头的罗姆费拉财团的绝世秘密结社“OZ”的支援,策划着将联邦军的实权扩入囊中。

另一方针对提坦斯和 OZ,反地球联邦组织“奥古”和其支援组织“卡拉巴”也相继出现,正当人们以为地球圈将再度被战火包围时,人类却与自身认知以外的生命体遭遇了。

以“恐龙帝国”和“妖魔帝国”等为代表的地下势力,以及从外宇宙来的“坎贝尔军”以及“穆盖·索尔巴特斯帝国军”。各个不同的势力,相继开始了对地球的侵略。

面对他们对地球的进攻,奥古、提坦斯、OZ 在互相牵制的情况下将矛头转为对准了这些侵略势力;在日本地区超机人的活跃下,战斗进入了胶着状态。

但是…任谁也预料不到的来访者出现了。

突然出现在太平洋上的巨大剑状构造物…

被称为“剑神”的物体,发挥了多样的特殊能力,将地球圈陷入更深的混乱之中。

接着,各势力随着这巨剑的出现也暗中开始了行动,新的战火重又点燃……

第一话 机械神、出击!

胜利条件:10 分钟以内全灭敌人

富士裾野 光子力研究所。沙也加独自前去调查那插在太平洋上的巨剑,但却发现机械兽正准备袭击研究所!通知了博士后,沙也加不听劝告决定接近“剑神”。而甲儿和铁也接到消息后则立即出动迎击。

在战斗中发现了修罗男爵的海底要塞,甲儿和铁也消灭了机械兽就往海岸赶去;同时,沙也加来到了剑神的边上,但巨剑突然产生了异动,放出了强大的冲击波后消失无踪…。

消失的剑神在甲儿两人面前突然出现,两部魔神突然如同能源耗尽般动弹不得。修罗男爵想趁机偷袭,但发射的导弹在靠近剑神后也掉落海中。无奈的修罗男爵只得先行撤退;接着,剑神再度消失,两部魔神也恢复了动力,沙也加平安无事的归来……从这次的事件得知剑神有着遮断能源的力场以及次元航行这两大能力,这样看来,是不是有人在里面操纵着它呢?是异星人么?

我方配置:グレートマジンガー
マジンガーZ

敌方配置:ダブラスM2×1
アブドラU6×1
ガラダK7×1

战斗建议:上手训练关,兵分两路一直线上去就可以轻松过关。两人合力攻击的时候注意不要打中同伴。

第二话 ガンダム集结

胜利条件:全灭敌人

各地对地下势力和外星人的对抗依旧持续,和神秘敌人“使徒”对抗的部门 NERV 也正常运作中;但形势还是不容乐观,趁火打劫的人已经慢慢开始行动了……

西伯利亚上空,隼人和阿姆罗刚接到弓教授的通信要他们注意剑神,

剑神就出现在了运输机前，在回避的过程中又受到了地面 MS 的攻击！剑神已被视为巨大的技术合成块，几乎所有实力都对其虎视眈眈。为了牵制地面上的 MS 部队，阿姆罗决定驾驶已经单纯用于资料取得用的回收机体 RX-78 高达出击牵制敌人，争取时间等待卡缪和捷多的支援。

卡缪和捷多及时赶到，战斗开始！消灭敌 MS 部队后，剑神来到了阿姆罗三人的正前方，但却又再一次突然消失……

我方配置：ガンダム
Zガンダム
ZZガンダム
敌方配置：リ-オ-×4
ハイザック×3
战斗建议：多了“索敌”的指令，使用后能在地图上看到标示敌人方向的箭头。箭头越大敌人越近。由于都是杂兵敌机，所以即使分散开来也不会有什么问题。

恐龙达欢喜の时

第三话

胜利条件：全灭敌人
紧急失败条件回避：在翼龙到达地图下放边缘前将其击坠

恐龙帝国，帝王戈尔得知剑神那能够遮断一切能源的能力后，决定夺取剑神，用来对付他们的天敌——盖塔线。

浅间山·早乙女研究所。斯罗带领 MS 小队前来担当在盖塔队外出调查剑神期间的研究所防卫工作，并和属下谈到了某攻击提坦斯基地的一台高达型 MS 的事情。同时，那台飞翼高达的机师希罗，也为了护卫研究所的任务而来到了附近。

机械恐龙袭来，斯罗的小队被瞬间消灭；正在危急时刻，希罗伸出了援手，同时盖塔队也及时赶到击落了携带爆弹的翼龙。这时，敌人的第二波攻击开始了……战斗结束后，早乙女博士邀请斯罗加入特殊部队，而希罗也决定为了以后的行动顺利而和众人同行。

我方配置：ウイングガンダムゼロ
ゲ-タ-ロボ
ガンダムEZ-8
地方配置：メガザウルス·ザイ×2
メガザウルス·サキ×1
メガザウルス·バト×1
战斗建议：本关多了“诱饵”和“必杀技”的选项，用 EZ-8 引诱敌人至地图中央的小路，WINGZERO 和盖塔 1 储好必杀技守株待兔，集中攻击翼龙，务必一轮攻击内将之解决，不然就会出现翼龙加速冲往研究所的事件，我方是怎么也追不上的。

异星人共斗

第四话

胜利条件：全灭敌人

南原 connection。豹马和十三对这次作战的组合兽战机队很不满，原因是上次的使徒歼灭作战断空我的断空炮击中了孔巴托拉 V……忍当然不会服气，于是两人吵了起来，但吵归吵，两队人也确实都是对异星人战斗的专业户。

四谷博士和叶月博士向政府提案，决定成立一个特殊部队，专门守护剑神，不让其被夺走或是破坏。他们推测剑神可能是一艘巨大的次元航行船，来到地球不是为了侵略而是因“遇难”而漂流到了地球。剑神包含的技术实在是非常吸引人，所以各势力必定都想将其据为己有，克服能源遮断力场的技术也会被开发出来。所以在我方开发出克服力场的技术之前，豹马他们的任务就是在即将到来的“剑神争夺战”中保护剑神不被夺走或是破坏。正在这时，穆盖帝国的战斗机器和坎贝尔军的岩浆兽同时袭来！

战斗结束，豹马和忍一时“休战”……也就是重归于好。而两位博士所想的则是穆盖帝国和坎贝尔军的结盟……果然是因为剑神吗？接下来准备和 NERV 联系，希望碇司令也能共同意结成特殊部队的提案。而且 NERV 能同意的话，政府和军方那边也就相对容易很多了。

我方配置：ダンク-ガ
コンバトラ-V
敌方配置：ゼイファ-×5
マグナム×1
カドン×1
战斗建议：指令方面多了“突击”、“足止め”和“装甲削り”。以蓄满必杀技的状态前进，看到敌人就使用，这样就不会陷入被包围的状态。

4つの巨人

第五话

胜利条件：全灭敌人

科学要塞**ムトロポリス**。东山所长在光的父亲一郎博士整理的 MU 帝国残留资料中发现了和剑神非常相像的壁画，从而得知剑神很可能在一万两千年前 MU 帝国的繁荣时期出现过。这时，NERV 的作战部长葛城美里前来邀请光加入为了对应目前混乱局势而结成的特殊部队，同时也邀请东山所长前去 NERV 本部加入研究对应能源遮蔽力场设施的研究。

在 NERV 本部，见到了很凶的律子和同样很凶的明日香，以及变得开朗了些并对明日香已经很有一套的真嗣……

妖魔帝国，剑神果然和一万两千年前的 MU 帝国有着莫大的联系，而且贝罗斯坦还说要是放着不管的话，恐怕会造成和一万两千年前相同的后果……

NERV 本部，警报响起，决定首先消灭莱丁的妖魔帝国袭来！

我方配置：EVA 零号机、EVA 初号机
EVA 贰号机、ライディ-ン
敌方配置：ド ロ-メ×14
パストドン×1
ガ-ダ×2
战斗建议：莱丁配一台 EVA 中央突破，另外两台 EVA 左右突。看到 HP 高的敌人就储必杀，很轻松的一战。

剑の鞘

第六话

胜利条件：全灭敌人

地球联邦军极东基地。特机部队终于结成，名为“SEATH”（意为剑鞘）。由于剑神有次元航行能力，所以基本是乘坐卡拉巴提供的超大型运输机活动，保持机动性。基本的总指挥权归属 NERV，部队战斗指挥由美里担任。

关于剑神的能源遮断力场，先试点得知的情况是生命体的活动并不受其限制，也就是说人类和生物能够接近剑神（雅人开了个恐龙特急克塞号中的人间大炮玩笑……）。放眼望去，现在所有的势力中唯有恐龙帝国的生化恐龙可能接近剑神，所以我方也要加紧研究对策方法。

另外，众人对部队的指挥系统 NERV 都多少有些不信任，有着被其利用的感觉。但阿姆罗也决定要是真的到了那个时候，绝对会亲手将 NERV 消灭。这时，剑神出现了，米基奈帝国的人正在追赶中！那么、特机部队 SEATH 出动！

机械兽被消灭得差不多时剑神又再度消失，修罗男爵也只好撤退。剑神的大体运动规律已经断定，每次消失后下一次都会出现在消失地点的西方。还有那壁画之谜也慢慢有了端倪……

我方配置：自选 4 机出击、待机

敌方配置：**ハーキュリーズ**×3
アブドラU6×4
ハリビューンV6×2
パドラーズ×4
グラトニオス×2

战斗建议：建议采取 2 超级 2 真实的队伍，活用 EVA 的话会很简单，另外建议派上两部魔神，在中间用必杀技同时削减复数敌人的 HP。另外本关可以购买道具了，每次最多带 5 件。

第七话 赤い彗星の归还

胜利条件：找出并消灭两台指挥官机

阿克西斯。潜伏在奥古的夏亚给哈曼传来了通讯。决定让奥古和新吉恩联盟以牵制提坦斯和 OZ，但真正的目的还是要阻止异星人和地下势力对地球的侵略。哈曼不相信夏亚，要他用行动来证明——阻止提坦斯的宇宙住民反乱分子肃清计划。

旧吉恩残党，亚洲第 4 营地地下格纳库。夏亚和代表基尼亚斯前来会面的爱娜达成了共识，而基尼亚斯则还是无法放下家族的羁绊，表面上让爱娜前去追求真正的自我，实际上是为了让妹妹为自己赢得修理阿布萨拉斯的时间。

得到了联邦军基地被 MS 部队袭击的情报，斯罗说那可能是在那一地区的吉恩残部所为，而亮则提起了斯罗曾被视为间谍的事情，斯罗的辩解赢得了大多数人的信任，但亮还是心存戒虑。这时极东方面军司令部传来了追击那群 MS 部队的命令，估计是提坦斯在从中作梗，也可能是上层为了让 SEATH 证明自己不是 NERV 的私设部队……美里决定实行命令，前去追击东南亚的吉恩 MS 部队。

大家都很在意战斗中出现的那台红色扎古，怀疑是不是赤色彗星重又出现。另一方面，奥古那儿也还是没有外出单独执行任务的柯特罗的消息……据 NERV 谍报部的情报得知这次吉恩残部袭击联邦军基地的事件似乎和提坦斯的极密计划有关，好像是正在开发特殊的机动兵器。

我方配置：自选 6，出动 4

敌方配置：**ザク**Ⅱ×17
ザクⅡ（**シャア**）×1
グフカスタム（**アイナ**）×1

战斗建议：一定要出动斯罗，有可能的话阿姆罗也出动。其他可以带超级系或者 EVA，没有怨念就别带 4 高达了……爱娜出现在 B 点路线，夏亚出现在 A 点路线。斯罗和爱娜接触后爱娜会撤退。围攻夏亚的时候活用“突击”、“足止め”和“装甲削り”这三项指令会意外的简单。

第八话 光子力研究所の危机

胜利条件：消灭异星人军
紧急失败条件回避：敌人到达地图北端

光子力研究所遭到了机械兽的突击！至急救援！！战斗中之前提到的叛徒夏皮罗带领穆盖帝国岩浆兽部队出现，其目标竟然直指 SEATH！从此得知，将守卫剑神的 SEATH 作为目标的敌人也开始陆续出现了。

空中要塞“布朗布尔”。贾奈拉女王对唐盖尔的冒失行为很光火，行动的目的是收集 SEATH 的资料，但却由于唐盖尔的冒失无端消耗了战力。

我方配置：自选 8，出动 4，处点防御 4

敌方配置：**グラトニオス**×3、**タブラス**M2×4、**ガラダ**K7×2
ガンサー×3、**ゼイ・ファー**×6、**マグナム**×4、**ギル**×1

战斗建议：处点防御放 4 超级系比较好，不然研究所会很快被攻下来。左右各派两人守住入口，不停储必杀，尽量一次性攻击多人。机体选择方面超级系佳，但由于需要大范围必杀的关系，也可以派 ZZ 出战。EVA 的话，由于第 2 阶段敌人的位置很远，EN 不够所以不推荐。第 2 阶段敌人全部位于最南端的空地，我方部队集结后，一人做饵引诱，其余人储必杀轰之为上。

第九话 操り人形

胜利条件：消灭 OZ 的部队、在限定时间内消灭机械兽

托列斯决定和提坦斯反目，因为提坦斯的行为已经背离了他的理想和意愿。反之，他决定助 SEATH 一臂之力。

北美大陆 OZ 基地。托列斯所说的新型机动人偶正在调试中，但却突然遭到米基尼帝国士兵的袭击；他们在新型机上动了手脚后离去。捷克斯到了基地，剑神却突然出现在附近。不一会儿 SEATH 也赶了过来……捷克斯带队出动，并下了禁止攻击的命令。对捷克斯传来的停战交涉，美里还是不能立刻接受；就在这时，捷克斯身后的数台新型无人机突然向 SEATH 的运输机开火！谈判彻底决裂！

修罗男爵在 MD 上动手脚，妄图利用 OZ 部队削弱我方部队战力之后一网打尽，但还是功亏一篑。捷克斯以自己做盾，并将所有责任揽在自己身上来让士兵们撤退。战后，以为自己已经无处可归的捷克斯却发现托列斯交给他的东西是多么令人惊讶……

希罗说出了罗姆费拉财团将 MD 系统交给提坦斯的事情，那之前律子所说的提坦斯开发中的秘密机动兵器会不会就是……

捷克斯来到了托列斯指定的基地，却发现基地已被摧毁。不过，捷克斯还是在地下广间找到了另一台搭载零系统的高达——艾比昂。

我方配置：自选 8、出击 4

敌方配置：**リ－オ**－×8、**バトラ－ス**×2
ビルゴ×6、**ガンサー**×2
グラトニオス×2
トールギス（**ゼクス**）×1

战斗建议：注意用必杀技消灭**ビルゴ**，后期修罗男爵带来的机械兽全部都在左边，用剩下的必杀技好好招呼（最好利用一下诱饵作战）。

第十话 静止する街

胜利条件：全灭敌人

米基尼帝国袭击了恐龙帝国的基地，目的似乎是要牵制恐龙帝国。恐龙帝国的特殊生化恐龙即将开发完成，即使在剑神的能量遮蔽力场内也能活动自如。另一边，SEATH 得到情报，剑神在日本大阪市北部区域出现，同时生化恐龙也出现在剑神附近，兵分两路准备突入剑神内部！

打跑了恐龙帝国的部队，但由于剑神位置的突然变化，城市和联邦部队遭到了不小的损失。不过，从恐龙帝国飞行生化恐龙在靠近剑神时纷纷落下的情况看，非常接近剑神的话，不仅机体动弹不得，连命也可能丢掉。

我方配置：自选 8、出击 4

敌方配置：**メガザウルス・ヤバ**×4
メガザウルス・サキ×6
メガザウルス・サキ×3

战斗建议：推荐超级系，特别是两个魔神的必杀技可以好好使用清扫敌军。战斗中会有两次进入剑神能量遮蔽力场无法动弹的情况，第一次无预警，第二次会在一分钟前通知。

第十一话 使徒、出现

胜利条件：消灭使徒

发现了靠近剑神却没有被伤害的人！那个联邦军的飞行员的战机被机坠，在用降落伞逃生的时候目睹了飞行生化恐龙落下的一幕；当时他与剑神只有 500 米的距离，正是预测生命能原遮断力场的范围内！也就是说，剑神有着分辨有无危害的能力。

剑神又出现了，这次是在森林地带和建设中都市附近。正要前往的时候，突然在前方出现了巨大的光芒十字架！曾被真嗣打倒的十三使徒竟然复活了!?使徒慢慢靠近剑神并展开攻击，竟然完全不受其影响！接着，剑神和使徒就像在对话一般产生了共振。不过，凌波说那东西不是使徒？NERV 传来了通信，说那是十三使徒的仿造品，并下达了歼灭的命令……

前两个使徒都是之前打倒过的，但最后出现的使徒迄今为止都没见过，而且 3 体都是仿造品……难道是剑神为了保护自己而作出来的东西？

我方配置：自选 9，出击 5
（EVA3 机强制待机）
敌方配置：使徒**サキエル**×1
使徒**シャムシャル**×1
使徒**ゼルエル**×1
战斗建议：先储必杀将使徒的 HP 削弱到一万以下，然后用 EVA 的必杀作最后一击。打倒一个使徒下一个使徒接着出现，注意使徒在被削弱一定 HP 后会使用必杀技，最好不要长时间暴露在射程内。

第十二话 魔界の王子

胜利条件：限制时间全灭 MS 部队，打倒夏津王子

妖魔帝国，夏津王子得知剑神新的状况后，决定立刻消灭 SEATH 和莱丁。捷克斯驾着高达艾比昂摆脱了米基尼帝国的追兵，而托列斯由于上回的事件和对提坦斯反目而被幽禁，OZ 也分裂成了财团派和托列斯派两个派系。捷克斯为了能扳倒提坦斯尔加入了财团派。面对前来要求捷克斯协助救出托列斯的 OZ 士兵，捷克斯刚要拒绝，夏津王子的空中要塞却突然浮现并使出了精神操作的音波攻击！

SEATH 方，通过解析得知那三使徒确实是剑神制造出来充当守卫之用，最初被攻击则是因为还不能很好的控制。但为什么连没有出现过的使徒也能复制呢？NERV 果然还是隐瞒了什么……这时，科学要塞**ムトロポリス**遭到妖魔帝国攻击的通讯传来，至急救援！

打倒夏津后，他说出了一些关于剑神的事情，并在最后给了光一个忠告："剑神、并不是这个世界的东西……那是……将境界切开的剑……不快点将它消灭的话…这个世界就会……"

东山所长让大家对比了剑神先后出现的照片，发现剑神表面出现了裂痕，那是上次被使徒所伤的，但奇怪的是两周前照片上的剑神表面竟然也有相同的伤痕！也就是说，剑神还拥有穿越时空的能力！那么一万两千年前 MU 帝国的壁画就真的是剑神了，而且几乎毁灭人类的也可能就是剑神。那为什么它不将人类完全消灭呢？为什么会重新出现呢？……

我方配置：自选 8，出击 4
敌方配置：グフ×2、リ－オ－×2
ゲルググ×2、ガ－ダ×3
ガンダムエピオン×1
バストドン×3
カマギラ－×3
巨大シャ－キン×1
战斗建议：高达艾比昂会打带跑，尽量拖住他的脚步，用必杀技快速解决。巨大夏津要解决很容易，必杀技围殴加上莱丁对其攻击加成。

第十三话 形なす恶梦

胜利条件：击坠阿布萨拉斯

爱娜还是执意回基地说服哥哥，夏亚则决定在破坏那个 MS 制造工场后与 SEATH 会合，并让爱娜在解决了她的事情后也去 SEATH。毕竟，这次的剑神事件事关地球圈的存亡。基尼亚斯不听爱娜劝阻，执意要出动阿布萨拉斯及基地的部队消灭 SEATH，更将爱娜实行精神操作后强行拉入阿布萨拉斯的驾驶舱内……

战后找到了负伤的爱娜，斯罗和爱娜终于重逢；隼人也同意了爱娜加入 SEATH 的要求。另一方面，捷克斯和柯特罗摧毁了提坦斯的秘密机动兵器工厂，而提坦斯的秘密兵器原来就是搭载了 MD 系统的精神力高达。

我方配置：自选 10，出击 4
敌方配置：アプサラス×1
グフ×∞、ドム×∞
战斗建议：这话敌人援军是无限的，所以直取最顶端的阿布萨拉斯就好。注意每隔一段时间阿布萨拉斯会放一次范围不小的 MAP 炮，最好围在它周围突击+足止，运用得当的话只要两人就够了。如果不小心让它跑了，那就得观察它的运动路线了……事先等在那里用必杀技招呼也是个不错的办法。

第十四话 合流する力

胜利条件：全灭敌人
失败条件：处点被占领/破坏

柯特罗带着捷克斯回到了 SEATH，同时也带来了阿姆罗的新机体 ν 高达和拥有盖塔 10 倍力量的盖塔龙。姆盖帝国一方，贾奈拉女王也在计划着尽快消灭 SEATH，并将大岩浆兽交给了唐盖尔将军命其攻来。

被打败的唐盖尔想和 SEATH 的母舰同归于尽，但不料救生仓中的自爆装置是限时的，就连豹马也为唐盖尔的死不值。这时，美里传来通信，剑神突然在箱根山区出现！

我方配置：自选 11，出击 4
敌方配置：カドン×5、ギル×3
ゼイファー×3
グレートマグマ×1
战斗建议：处点防御一定要放满 4 人，不然肯定快速 GAMEOVER。中央 2 机左右各 1 机同时向上推进，在对**グレートマグマ**的时候最好在远距离用必杀技削弱解决，过于靠近的话会中**グレートマグマ**的必杀。

第十五话 爆走

胜利条件：让 EVA 三机停止行动

穿过能源遮断力场的方法出来了，那就是利用 EVA——碇元渡的决定。作战是这样，由真嗣他们操纵 EVA 进入遮断力场内，展开 AT 领域接近剑神，最低限度也要取得剑神的构造物样本，可能的话搜索出通往内部的侵入口。另外，如果成功的话，美里就大出血请全员吃高级烤肉。

作战开始前，众人都为真嗣三人加油鼓劲，甚至希罗和凌波两人也开了口……作战开始，EVA 三体在至近距离打开 AT 领域，不料却同样遭到了力场的影响，接着……爆走！

35 秒活动时间过后仍不见 3 机有停止的迹象，插入栓射出不能！现在，只有强行停止三机的行动了。

在大家的努力下，EVA 三机终于停止了行动；而真嗣他们则完全不记

得爆走后发生的事情了。捷克斯认为这是剑神的警告——“再接近我就会变成那样。”这样看来，剑神好像只允许人类自身近，就算乘坐着工具也不行。NERV 侧，元渡还是不准备采取任何行动静观其变。还提到了死海文书上对剑神的记载——“停止我们时间流动的存在”；并让律子前去 SEATH 协助美里，为了将剑神抹消——从这个世界。

我方配置：自选 6，出击 5

敌方配置：EVA 初号机×1
EVA 零号机×1
EVA 贰号机×1

战斗建议：超级系 4 机加 ν 高达！一开始就储必杀，看到就放。只能来硬的，三台爆走 EVA 太强了。

第十六话 確執の行方

胜利条件：限制时间内打倒哈曼

阿克西斯，哈曼得知夏亚成功破坏了提坦斯的计划，并分析了地上形式之后，决定开始实行塔卡尔的联邦议会制压作战。

SEATH 侧，美里真的请了全体人员吃烤肉，而真嗣也找到了战斗的意义，以及真正的友情。这时，传来了新吉恩大举攻来的情报。虽然这一切都是无能高层的咎由自取，但塔卡尔发来的防卫命令还是使得 SEATH 不得不去保护那些无能的伟大人物。新吉恩的先头部队竟然由哈曼亲自带领！在重复 N 次的论调以及对话之后，战斗开始。

“就算你们得到了剑神，打倒了所有的地下势力和异星人，还是不能消除宇宙住民对地上人的怨恨！”留下这句话后，哈曼撤退。提坦斯一方，巴斯克完全无视 SEATH 的存在，一心只想着将剑神抢到手。

我方配置：自选 8，出击 4

敌方配置：**ゲルググ**×∞、**バウ**×∞
ドライセン×∞
キュベレイ×1

战斗建议：杂兵无限增援，最好清开一条路后直取哈曼。初期哈曼的位置是北东方（地图右上角），超过一定伤害之后就会飞到另一角。要追的话会很花时间，所以还是集中火力争取一次消灭为好。选人方面，如果不想看剧情对话就选超级系和 EVA 吧……

第十七话 剣の破片

胜利条件：打倒暗黑大将军及フラグメント

修罗男爵在太平洋海底找到了剑神第五次出现时留下的碎片，并开始着手将这块拥有能源遮断能力的碎片转化为强力的防御系统再运用到新兵器上。提坦斯方面，查到了剑神现在出现位置的巴斯克，派出了西罗克率领部队降下地球。回到米基尼帝国这边，修罗男爵利用碎片开发出了对 SEATH 用机动兵器“**フラグメント**”；而暗黑大将军则决定亲自带队出战。

修罗男爵战死，暗黑大将军留下了后会有期的话后也倒下了……正准备回收剑神碎片时，提坦斯的部队突然出现将碎片抢走！看来，接下来一定要注意提坦斯的动向了。

我方配置：自选 8，出击 4

敌方配置：**ビルゴ**×3、**フラグメント**×1、暗黑大将军×1、机械兽援军×∞

战斗建议：**フラグメント**在左边最深处，暗黑大将军则在右边最深处。可取的方法是 4 机同时向左边进军，集中必杀技攻击**フラグメント**，约 5 次后就可以对其造成伤害了。击倒**フラグメント**后再往右边群殴暗黑大将军，1 突击 3 牵制的话很简单；注意暗黑大将军有造成数秒迟钝的光线武器。

第十八话 地球破坏命令

胜利条件：限定时间内打败夏皮罗

得知姆盖帝王对地球失去了兴趣后的贾奈拉女王决定用地球破坏爆弹将地球摧毁。夏皮罗当然不会同意，只能顺着贾奈拉女王的意思对 SEATH 发动总攻击。“消灭 SEATH 之后，就轮到贾奈拉你了……然后再得到剑神，迈出我成为宇宙之神的第一步！”这，就是夏皮罗的野心。夏皮罗带领着战斗机器和岩浆兽的混合部队对 SEATH 展开了攻击，由于时间紧迫，降下地面的 SEATH 特攻小队将箭头直指夏皮罗！

夏皮罗被打倒了，连同他的野心一起化为了沙尘；而沙罗到最后还是忘不了以前的恋人。贾奈拉真的放下了地球破坏爆弹，而正当大家手足无措的时候，恐龙帝国的翼龙却将炸弹从地底拉出，“还”给了贾奈拉。最后……拯救地球的竟然是恐龙帝国……至此，继米基尼帝国之后，坎贝尔星侵略者也被消灭了。

我方配置：自选 8，出击 4

敌方配置：**ゼイファー**×10
マグナム×5、**ギル**×11
ジャピロ战斗**メカ**×1

战斗建议：带着 ν 高达将会使战斗变得异常轻松，浮游念动炮太好用了。注意不要让机体太过靠近，道路狭窄的关系很容易打到自己人。至于夏皮罗则没什么说的，弱得很……

第十九话 坠ちる巨人

胜利条件：限定时间内打倒 50 台敌机

得知剑神出现在东京上空的巴斯克决定全力进攻，消灭 SEATH，抢到剑神。SEATH 这边，美里对律子隐瞒剑神的情报十分不满，而律子则说剑神对人类来说是太过危险的存在，NERV 就是为了将其消灭才结成了 SEATH。

在提坦斯的压力下，联邦军各基地全部没有动静，卡拉巴的部队牵制着提坦斯的别动队，奥古的亚加玛舰队则直接以卫星轨道上的提坦斯舰队为目标前行中。在到达之前的 40 分钟内，SEATH 能守住提坦斯的攻势么？

好容易击退了降下部队，却突然发生了奇怪的地震，原来是地底的恐龙帝国准备用超岩浆炮直接攻击卫星轨道上的提坦斯舰队！超高温的岩浆经压缩后高速打上，提坦斯的舰队和降下部队瞬间化为乌有，巴斯克死亡。接着，更令人不可思议的事情发生了……剑神的能源遮断领域突然消失！站在剑神前的西罗克……难道真的是被“选中的人”么？

我方配置：自选 8，出击 4

敌方配置：**マラサイ**×∞
バイアラン×∞
アッシマー×∞

战斗建议：全部选超级机器人！分散兵力拼命突击！另外也推荐 ν 高达的必杀。

地球の光と影

第二十话

胜利条件：消灭无敌战舰ダイ

“哼……哼哼哼……我们胜利的时刻终于到来了。大长了……由于盖塔线而被困在地下的几世纪……实在太长了……无法想象地在溶岩中生活……痛苦的延续……无数的同伴、勇者牺牲了！叫喊吧！咆哮吧！诅咒吧！蠢动吧！为了追求过去的光荣和地上的生活而死的同胞们！但是、地上很快就会回到我们手里！地球会变成我们爬虫类的天下！然后、我会成为真正的帝王！成为地球的大帝王！”陈词之后，帝王戈尔即下令再次发射超岩浆炮，将地上都市和 SEATH 一同消灭。

地上，岩浆炮瞄准 SEATH 而来，谁知剑神却做盾将其挡了下来！也许是因为受到攻击的关系，剑神从空中掉落插入地中。接着，从地上的裂缝中，戈尔的无敌战舰带领着无数生化恐龙倾巢而出……

帝王戈尔败了，到最后也没有再次使用过那威力巨大的超岩浆炮。这也是作为帝王的尊严吧……剑神斜插在大地之上，像是引诱我们进去一般。突入剑神内部消灭核心作战终于开始。

我方配置：自选 10，出击 4

敌方配置：メガザウルス·ヤバ×∞

メガザウルス·サキ×∞

无敌战舰ダイ·首×2

无敌战舰ダイ×1

战斗建议：啊啊啊啊……有大范围必杀的机体就上吧！敌人基本都是 4，5 个一起出来的，无敌战舰在地图最上端，不想与杂兵纠缠的话就直接冲锋；先用真实系削弱，然后派上超级系作最后的攻击。

死の翼

第二十一话

胜利条件：消灭无敌战舰ダイ

进入了剑神内部，里面的光景犹如城市一般……也许博士们所作的次元航行船的推测是正选的也说不定。不过这里却没有任何生物存在的迹象，就好像……死之方舟。

正准备收集资料的时候，头顶忽然传来风声……使徒？不……EVA？难道是使徒用跳跃时间空间的能力用未来或平行宇宙中的资料所复制出来的 EVA？那么，上次那个从没见过的使徒复制品也就可以解释得通了。强大的精神压力……以及出现在那些 EVA 身前的 MS……西罗克！

“…这巨大的方舟在经过久远漂泊之后即将失去自我制御能力。所以，剑神不得不开始在无数个世界和时代中寻找能将自己托付出去的人。然后……在这个世界这个时代所生的我们，被剑神判断为最有资格作为其主的人选。”

西罗克成为剑神主人后想做的就是将人类从中立的束缚下解放出来，导往正确的方向。而提坦斯的实际目的是在地球上引发战争，将地球的经济彻底击溃。这样的话，地球上的人就不会饿死了。但问题是战争后由谁来支配人类以及地球圈将会怎样。到那时，来治理地球圈的天才就是得到剑神力量的西罗克本身了；他的目的，就是肃清所有的地上人……那还未完成的 EVA，就是剑神借给他的力量；而 SEATH，就是剑神为了断定他是否有资格成为主人而给与的考验——他自己这样认为。

被打倒的西罗克终于明白，剑神不是选定了他，而是决定在相对公平的情况下对双方进行考验……剑神至今所作的一切就是为了给他选中的人以各种不同的考验，最后生存下来的人就是它的主人。而且，剑神不在以前时代出现的理由大多是因为没有一定程度以上的文明等级是无法利用、理解剑神力量的。因此，剑神才会出现在一万两千年前拥有高度科学文明的 MU 帝国。不过，最后让 MU 帝国毁灭的就是剑神也说不定……现在，明白剑神的目的究竟为何，就是 SEATH 最后的任务。

我方配置：自选 8，出击 4

敌方配置：EVA 量产机×9

ジ·O×1

战斗建议：量产 EVA 的 HP5000 以下时就会自动全恢复，注意一次不要吸引太多的敌人，2 打一其余牵制其他的这样子比较好。西罗克实力超弱，但是 HP 在一万左右的时候会逃到左上角。

最后に立つ者

最终话

胜利条件：消灭无敌战舰ダイ

NERV 本部，知晓内情的冬月和元渡，最终还是把一切都托付给了 SEATH。剑神外部，对剑神里面的一切都无法知晓的隼人只能为默默为同伴么祈祷……

剑神内部的 SEATH。

阿姆罗：“通过移动距离来计算的话，这周围应该就是剑神的中心部了。”

斯罗：“也就是说、接近核心了吧。”

千鹤：“……出现在我们面前的会是什么东西呢？”

豹马：“嗯、因为是剑神的关系出现的应该是剑的妖怪吧。”

十三：“怎么说都不可能吧、那个？”

豹马：“那你觉得会出来什么东西啊？”

铁也：“等等！前方有能源反应！”

龙马：“那……那家伙是什么！？”

豹马：“你看你看、十三！果然是剑的妖怪没错吧！！”

十三：“呆子！是说这种话的时候吗！！”

阿姆罗：“那是……剑神的中枢吗！？……呃！？”

捷多：“这、这是怎么了！？”

光：“啊、头……！！”

美里：“难道是、心理攻击！？”

律子：“不对……！那个物体是在和我们说话！”

声音：“……场合 1……由于小惑星‘阿克西斯’的落下造成地球环境的毁灭……”

柯特罗：“！！”

捷多：“阿克西斯落下！？”

斯罗：“什么意思…！？阿克西斯现在还在宇宙中啊！”

声音：“……场合 2 ……地球被‘地球爆弹’破坏……”

豹马：“瞎说什么！没有那种事情！！”

声音：“……场合 3……地球被‘穆盖·索尔巴特斯帝国’占领……”

忍：“穆盖的混蛋们占领地球！？别开玩笑了！！”

声音：“……场合 4……人类被‘百鬼帝国’改造……”

龙马：“百鬼帝国！？那是什么！？”

声音：“……场合 5……‘Libra’落下造成地球被破坏……。”

希罗：“！！”

声音：“……场合 6……世界被‘米基尼’帝国征服……”

铁也：“世界征服！？”

甲儿：“被米基尼帝国！？”

声音：“……场合 7……地球由于‘mutron 能源’失控而被毁灭……”

光：“胡说八道！”

声音：“……场合 8……‘人类补完计划’的发动造成了世界的终结……”

美里：“……！！到、到底、在说些什么啊！？”

声音：“这就是所有、我所见到成为地球毁灭要因的事……那是、连使用我的力量也不可能回避的已决定的命运。所以，我不得不找出被破坏可能性最低的世界。但是、在 8 次往返‘跳跃’的过程中，我受到了数次‘外敌’的

攻击……造成的结果是在我内部休眠的人们几乎全部死亡……我自身也陷入了机能不调、‘漂流’到了这个世界……也就是‘场合 9’。”

美里：“在内部的休眠者？ 漂流？ ……你到底是什么!？从哪里来、来干什么!？”

声音：“‘合格者’们啊……从我给予力量的试炼中成功脱出、得到让这个世界能够续存之‘力’的人们啊……使用这‘方舟’中残存的‘力量’、统治这个世界吧。然后、为了‘方舟’的主人们制造‘安住之地’吧。”

忍：“把我们的世界弄得一片混乱，还要做什么安住之地!？别开玩笑了！你的存在不也是引起争乱的要因之一吗!！”

龙马：“我们根本不需要你的那什么力量！我们会用自己的力量得到和平、创造未来!！”

铁也：“既然你拥有穿越时间……和跳跃世界的力量，那就立即消失。不要再干涉我们了。”

卡缪：“没错……你的存在会造成新的战争起因。我们也不希望再有新的战争发生了，回到你自己的世界去吧。”

声音：“那些说过同样的话，到场合 8 为止的人类却还是遭到了毁灭的命运……”

卡缪：“!！”

甲儿：“等等！虽然不知道你曾经见到过什么！但你认为在这里的我们还会踏上同一条道路的话那就大错特错了!！”

声音：“……”

甲儿：“而且、你也已经看过我们世界的未来了不是吗!？啊!？”

声音：“看见现在以后的未来已经不可能……理由是‘跳跃’机能的损伤……”

甲儿：“那么、你也不知道这个世界会变成怎样的不是吗！”

声音：“所以，才不允许，失败！ 如果，你们，拒绝我的话……那就只能寻找新的‘适格者’了……‘不适格者’只有被排除。”

甲儿：“那、那是什么!？”

龙马：“说想把我们排除……!？”

忍：“哼、听起来是想解决我们的意思吗!？ 好样的!！”

卡缪：“阿姆罗上尉！”

阿姆罗：“我明白……！我们在这里被打倒、让像西罗克那样的人得到剑神之力的话……那就会发生更惨痛的悲剧！”

柯特罗：“那么、我们要做的事只有一件吧。”

阿姆罗：“没错、夏亚。果然剑神的存在对人类来说太过危险了……！全机、散开！ 干掉那个家伙!！”

我方配置：自选全部，出击 5

敌方配置：ソーディアンズダガー×5

ソーディアンズガード×1

战斗建议：哈简单……5 个 1W 血的子机加一个会短距离瞬移的 9W9 血 BOSS。用必杀技快速解决子机后就可以围攻 BOSS 了，万一中必杀没血了的话就马上换人，过关最多两分钟。

美里：“结束了……。但是……这样真的好吗……？”

明日香：“没什么好不好的吧。不那么做的话、我们现在就不会站在这里了。”

美里：“也是呢……”

律子：“……打倒了那个巨人后也不见剑神自身有变化啊。看样子中枢机能还在运转的样子。”

美里：“……”

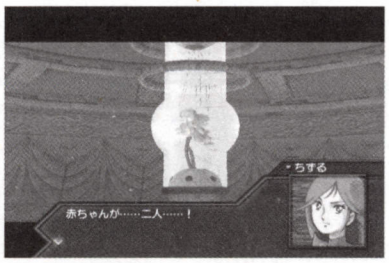
真嗣：“……怎么办、美里姐？”

美里：“……”

阿姆罗：“走吧、葛城一尉。为了知晓所有的答案……那是、SEATH 的使命不是吗？”

美里：“……嗯”

甲儿：“这里就是剑神的中枢吗……？”



龙马：“！甲儿君、看那个!！”

甲儿：“里、里面有什么东西……！”

千鹤：“两个……婴儿？”

美里：“为、为什么、在这里？”

声音：“……他们、是这‘方舟’的乘员。”

美里：“!！”

卡缪：“这声音是……！？”

阿姆罗：“啊啊。和刚才的那个不一样……”

美里：“告诉我们！ 你是谁？”

声音：“我是‘方舟’的中枢器……在你们看来就认为是生体电脑好了。”

美里：“那么、控制剑神的就是你了？”

声音：“严格来说不是。并不是说我能控制‘方舟’的一切。和我一样的中枢器还有其他的两个。一个在来到这个世界的时候破损……还有一个刚才被你们破坏了。”

律子：“也就是说和 MAGI 一样的 3 台·3 系统的意思吧。”

声音：“对……市区的两个中枢器、各自是负责‘方舟’的航行和防卫的……而我则是负责管理内部环境和维持成员的生命。‘方舟’旅途伊始时、一共有 87645 名成员……但由于内乱和事故、以及同‘外敌’的数次战斗，造成了 86214 名的乘员死亡。然后、生还者们为了将种保留下来、把两个婴儿托付给我后……也死了。”

沙罗：“那么、剑神的乘员只剩下这两个婴儿了？”

声音：“是的。他们就是你们所说的‘亚当’和‘夏娃’。”

沙罗：“……”

忍：“那么、你们到底是从哪里来的？”

声音：“我们的故乡，是不同于这里、非常非常遥远的世界。在那里，我们的创造主持有着高度文明，却不断重复着争斗的历史，直至毁灭自身。但是、预测到这点的一部分人建造了‘方舟’、尝试着逃离自己的世界。”

忍：“然后就到了我们的地球？”

声音：“是的。但是、从场合 1 到场合 8，都和我们的创造者们的世界一样迎来了世界的终结、而且全都不可回避。”

豹马：“这里不明白。那个大家伙说过我们的地球因为地球爆弹而爆炸了。但实际上没有发生那种事情啊？”

小介：“……那说的是在平行宇宙和别的未来所发生的事情哦。”

声音：“嗯……你说得没错。”

豹马：“平行宇宙？ 啥啊那是？”

律子：“说得容易点，就是离我们的世界无限近又无限远的世界……我们的世界的、别的可能性。”

忍：“那么、也就是说真的有我们被穆盖混蛋们征服的世界喽？太乱来了。”

律子：“有可能是在断空我完成前地球就被穆盖帝国占领了。还有可能、夏皮罗少校还在生、给联邦军以致命打击也说不定。就是说、在时间长河中存在的无数分歧点所产生的无数不同未来的意思。”

声音：“嗯……正如你所说。”

阿姆罗：“……‘非此世之存在’这话的意思就是、剑神是从别的宇宙而来……‘切开境界的剑’这句话则是意味着拥有在平行宇宙间移动的能力吗……”

声音：“不过、就算是我们也不可能跳往所有的世界。所以，我们选择了次元交错线不安定‘跳跃’进来相对容易的世界……换言之，也就是移动只限定在你们这个惑星、这个时代前后 20 年间的范围内。”

律子：“所以剑神的移动范围才集中在地球周边啊……”

声音：“在这相对而言比较狭小的范围内。我们没能找到毁灭概率较低的世界。然后、在见证 8 个场合的毁灭后为了寻找新的可能性而再次‘跳跃’的时候……事故发生了。主导航行的中枢器破损、‘方舟’漂流到了意想不到的地方。”

光：“难道、就是一万两千年前的 MU 帝国……？”

声音："啊啊。MU 的民族有着高度的文明、具备成为'方舟'之主的适性。特别是他们的科学力异常优秀、连我们也很感兴趣。那证据之一，就是你们所打倒的'守护者'就是按照他们的守护神资料而做成的。"

光："这么说来的话确实和莱丁有点像……"

声音："但是'方舟'受到了妖魔帝国的袭击、迎战而出的我们攻击造成了大地震……他们和 MU 帝国一同沉入了海中。为了逃过一劫的我们，却令人啼笑皆非地成为了毁灭产生的原因……"

光："……"

声音："'方舟'的航行机能，由于意外'跳跃'到了一万两千年前而陷入了无法控制的状态……我们在时间的长河中开始了流浪。这之后的事情、你们也都知道了。"

铁也："剑神已经不能'跳跃'了吗？"

声音："是的，'跳跃'机能在恐龙帝国的攻击下被完全破坏。也就是说、这里就是'方舟'的终点站了。而且、这个世界的未来会怎样我也不知道。"

阿姆罗："那么、剑神的……不、'方舟'主人的是……？"

声音："修复'方舟'、将其力量正确使用……能维持创造者们留下的这两个婴儿所生存的世界之人……也就是、保护者……抚养人的意思。"

雅人："抚养人的话……你不就是嘛？"

声音："我也和'方舟'一样、最初就失去了自己修复的机能、活动时间的界限已经快到了。所以，在那之前一定要找到能将婴儿们托付的人。"

雅人："连能源遮断和复制使徒都能做、怎么会……"

声音："很遗憾、那并不是我负责的。而且、你们也有不能克服的疾病或回复不了的创伤的吧？"

雅人："那是当然……"

声音："但是……看到了你们的行动、明白了一件事。人和人之间的争斗是不可能没有的。完全和平的世界……那终究只是人们的目标和理想、是虚幻。而且、为了寻找和平的'方舟'之旅、除了逃避现实之外什么也得不到。我们的创造主，不该把希望寄托在别的世界上。而应在自己的世界创造未来。明白这点的你们、还是会说不需要'方舟'的力量吧？"

阿姆罗："没错。我们还没有对自己的力量……对全人类感到绝望。"

捷多："当然、也不准备接受什么毁灭的未来。"

捷克斯："而且……和平不是谁给予的东西。而是要靠自己的双手去创造的。"

声音："……最后、想拜托你们一件事。"

美里："拜托……？"

声音："嗯……想把这两个孩子托付给你们。想让他们和你们这些在我未知世界中拥有创造出未来力量的你们一起活下去。"

美里："……"

声音："孩子们还是无垢的存在。而且、他们是无罪的。补偿他们、就是我最后的职责……"

美里："……明白了。"

真嗣："这样好吗、美里姐……？"

美里："嗯……谁也没有权利剥夺这些孩子的未来。虽然不知道在这个世界能否获得幸福……但这个机会是不可以被夺走的。这些孩子们也是、我们也是……才刚刚开始而已。"

真嗣："是啊……。只要能活着的话……。"

声音："谢谢。这样的话、我也就没有遗憾了。"

美里："你以后该怎么办？"

声音："……你们离开后、我会启动自我删除程序。这样的话，我和'方舟'就会从这个世界上消失。"

甲儿："那、那样子好吗？"

声音："嗯。再也不可以继续干涉你们的世界了。而且，我们所犯下的错误也是不可饶恕的。还有……"

甲儿："还有……什么？"

声音："我本来的职责、现在已经完结了啊。"

甲儿："……"

声音："永别了、拥有让世界存续之力的人们啊。祈祷着你们、以及这个世界能拥有美好的未来……"

剑神——方舟走了。留下了两个孩子。虽然我们的世界也可能会走上毁灭的道路，而且真正和平的世界可能还要几个世纪才能到来；但我们不会绝望。要用我们的双手，创造我们自己的未来，创造能让那两个孩子幸福生活的世界。无数的人还有剑神将希望托付在我们身上。但是不将现在的世界、将时代存续的话，也就不能被未来继承。

"来、大家……走吧。为了找出我们世界的可能性……为了创造未来……以及、为了能生存下去……！"

SRW SC 隐藏要素

通关后增加 HARD 模式，HARD 模式通关后增加 trial 模式和 extra 模式

trial 模式：打倒出现的敌人，并且继承提升的能力。

extra 模式：可以观看机体的所有动作和欣赏所有音乐。

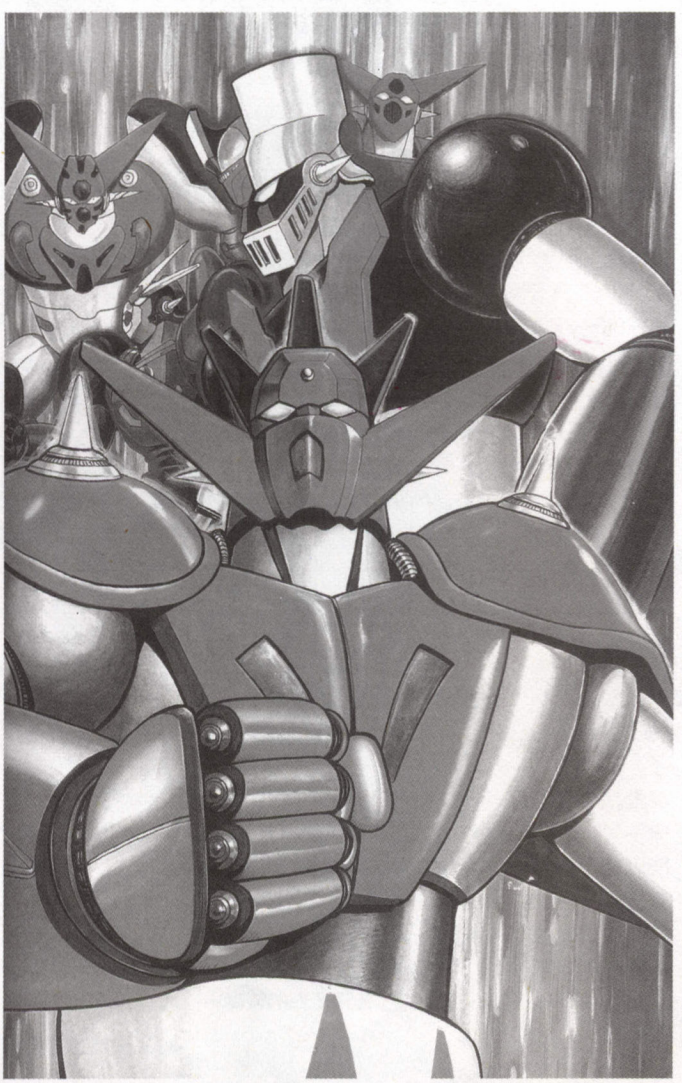
SRW SC 隐藏人物

爱娜：在第 9 话派斯罗的 EZ-8 出战，和爱娜发生战斗剧情，然后在 13 话后加入。

捷克斯：在第 9 话和第 12 话中派出希罗并让他和捷克斯发生战斗剧情；14 话开始后加入。

SRW SC 关于必杀技

每个人都有两招必杀技，一般是练与机体特性相反的能力，当然也有例外。在 trial 模式中能很方便的练出每个人的第二必杀。



机种:PS2　厂商:FROM SOFTWARE　发售日:10 月 23 日　类型:AVG　文:jkdf　责编:CLOUD、短笛

SHADOU TOWER ABYSS 影之塔——深渊

游戏一开始先进入设置画面，你可以在这个时候设置手柄的键位。游戏的画面比较昏暗，所以劝各位玩家在游戏前把明暗度调到最亮。

游戏之前要说的话：

1、每个武器都有自己的耐久性，使用过程中会削减武器的耐久性，当耐久性为零时，武器损坏。（以后可以修理）

2、身上不要有太多的物品，没有用处的可以卖掉或者存起来，因为每个物品都有重量，会影响移动的速度的。

◎地图上标有横纵坐标的，下面的物品表与此坐标是相对应的。

◎地图上的“浅色的地区”代表隐藏的通路。（图中灰线的部分）

“save”代表记忆点。

“shop”代表购物点。

“Repair”代表修理点。

“Healing”代表痊愈点。

底森之祠

攻略要点：

1、游戏初期注意收集道具，有些道具是藏在高草中的。

2、第一关的记忆点比较靠后，在第一个段差的位置，所以玩家应该在到达记忆点前一定不要牺牲，否则只能重玩儿了。

3、到了记忆点后可以向 I5 区收集一些道具后再向 F4 区进发。

4、到了 B5 地点，取得长剑后从小洞落下直走坐船到达下一地点。（不要杀掉船夫）

本地图所获得的物品：

A–9　**ナイフ**

B–5　**ハイソード**、**ガバメント**、M1911の弾

B–8　**ハット**

C–5　**クーン**×2

C–7　回复药

C–8　**クーン**×2

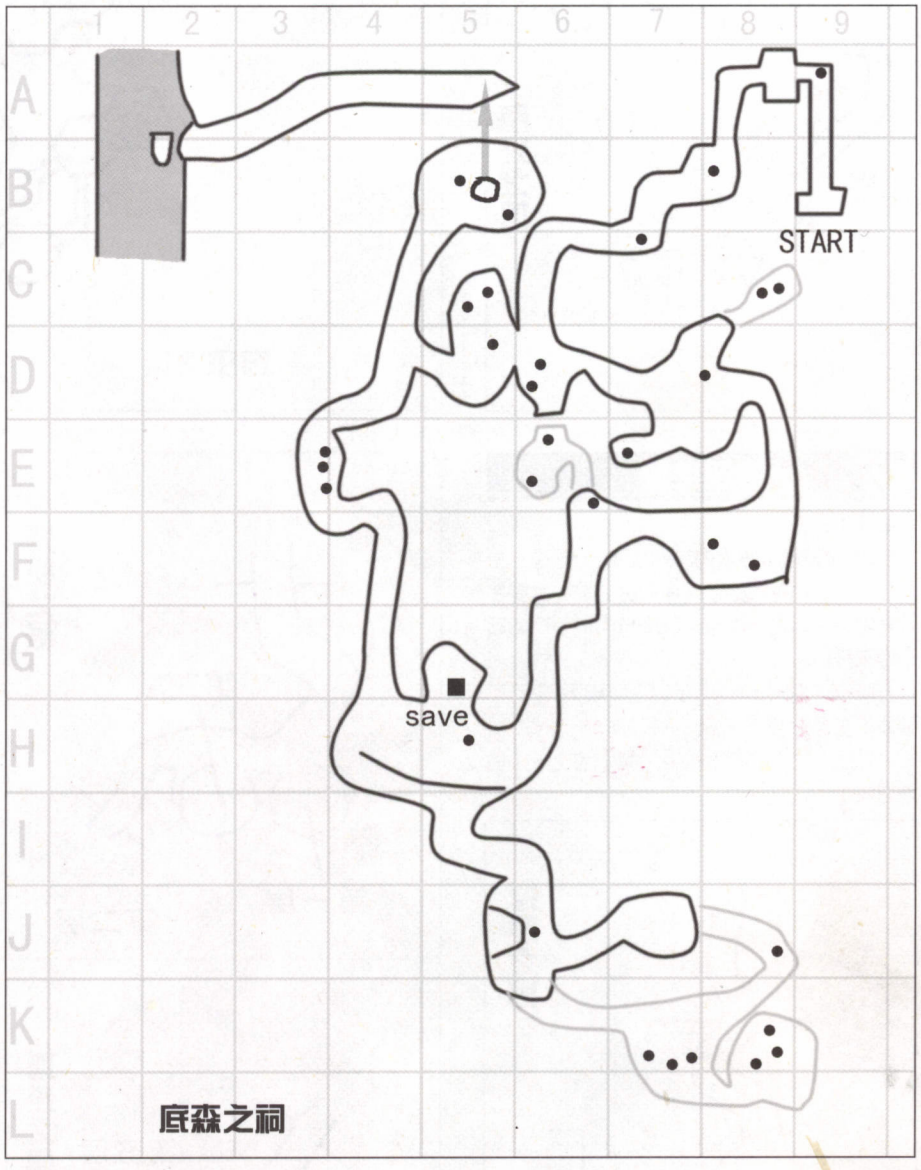
D–5　**フライト**、**ジャケット**、**ウジャト**（落：**ガレ·ガープ**）

D–6　**クーン**、**ガバメント**、M1911の弾

D–8　**ガバメント**、M1911の弾

E–3　**クーン**×3

E–6　藤甲回复药×2



E–7　**クーン**

F–7　**デッキジャケット**（落：**クイドル·ガープ**）

F–8　回复药、**クーン**

H–5　**ガバメント**、M1911の弾

J–6　**タクティカルグローブ**

J–8　**クーン**

K–7　回复药、解毒酒**ソウルポット**（5pt）

K–8　**フリッツヘルメット**、**ガバメント**、M1911の弾×2

苍光之域

攻略要点：

1、这个地域没有敌人，也请玩家不要攻击这里的生物，否则会影响剧情的。

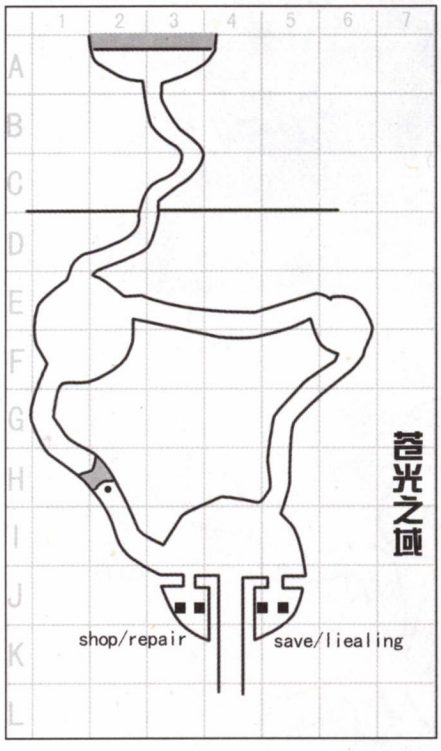
2、跟**ルルフォン**对话两次后，从她那里得到虚**の**尖键，这是开【浮座之层】门的重要道具。

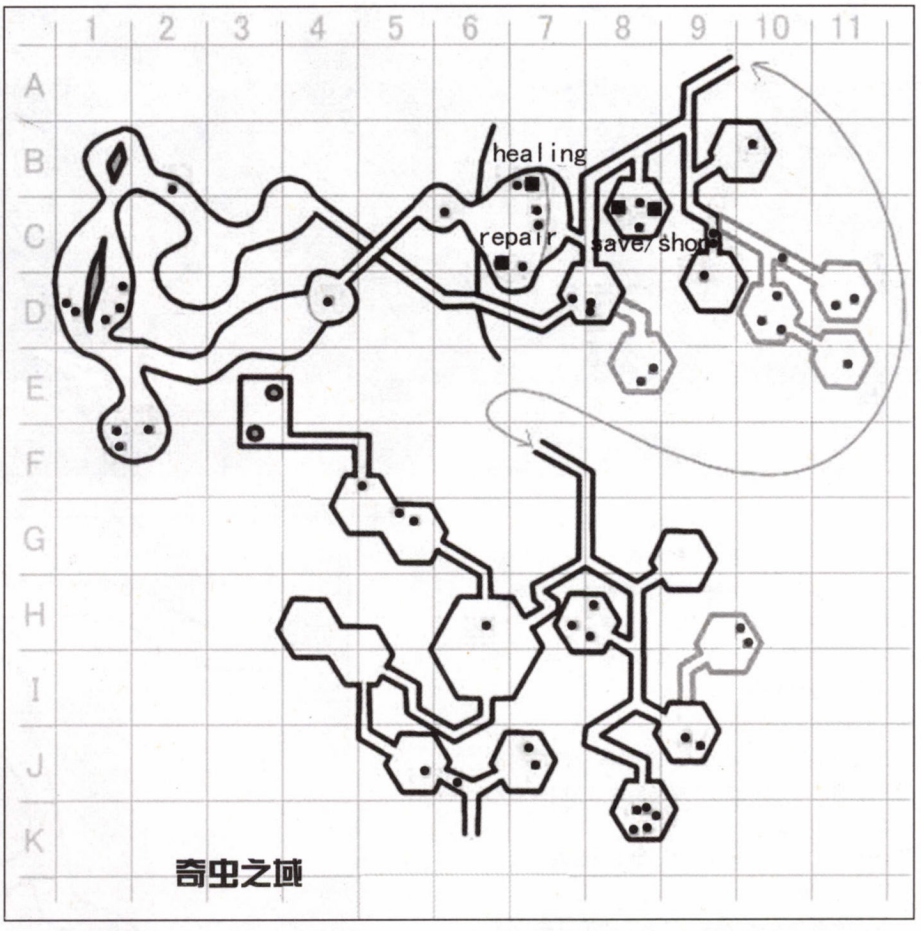
3、闲言碎语不要讲，只管整装和记忆后，向二门的【浮座之层】进军。

本地图所获得的物品：

H-2　靠近后地面塌陷　　**クーン**

J-5　虚**の**尖键　　(从**ルルフォン**那里得到)





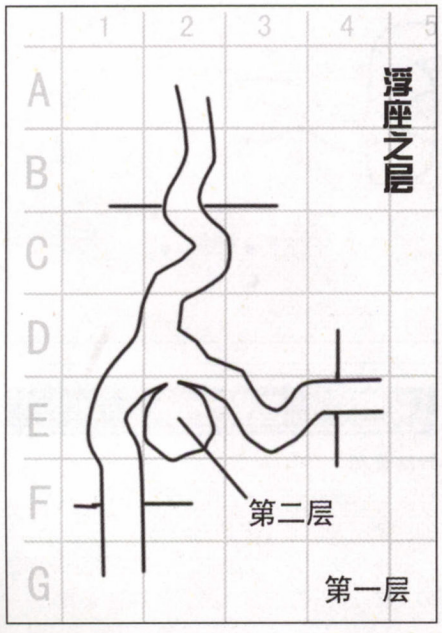
浮座之层

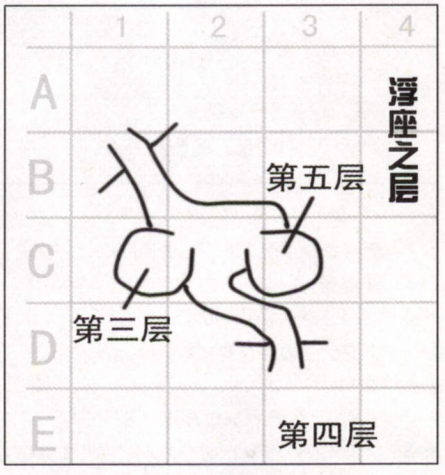
攻略要点：

1、这地域连接着塔内的其他地域。但是是分为四层，根据游戏的进展往上层进发时就要使用升降机，但是不同层的升降机需要不同的起动键来开启。

2、升降机的地方比较小，所以注意脚下，千万不要掉下去呀~！否则必死。

3、一层的右边的洞是【奇虫之域】，左方是【白亚之城】。





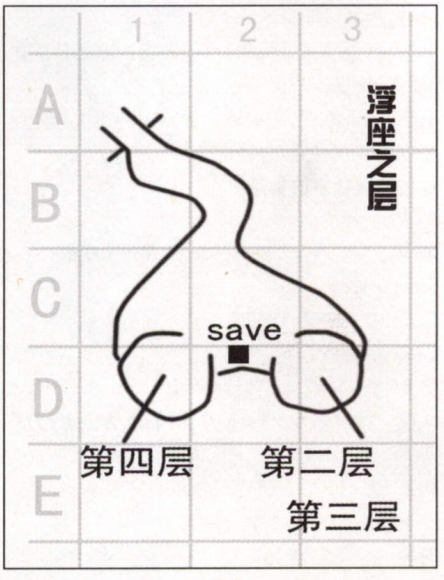
奇虫之域

攻略要点：

1、这个地域的最终目的是打倒长**クイドリィ·ラルド**。

2、为了停止光朝着聚光装置必须进入有装置的房间，但是眼**の**门无法打开，要进去必须要有奇虫眼。奇虫眼在 C-7 下层的尸体身上。

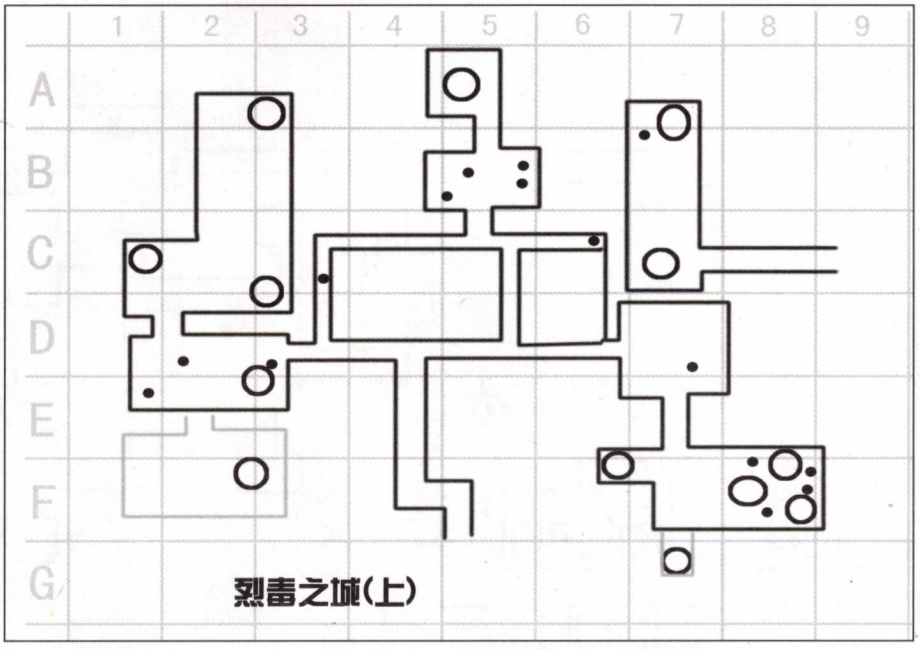
3、在这地域里有许多奇虫牙和奇虫角的门，如果你没有奇虫牙和奇虫角的道具是打不开的。你最先遇到的是奇虫角，打死 H-7/8 区的**ミラ·ラルド**就可以得到奇虫牙。

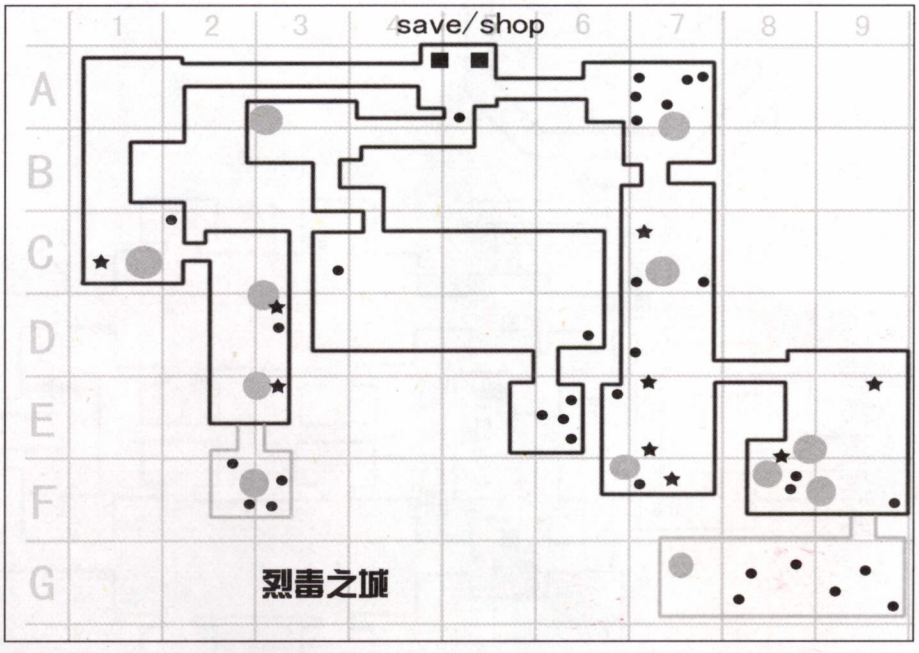


4、如果攻击聚光装置就可以将它破坏。失去光照的**クイドリィ·ラルド**就可以轻松击破。

此地图能够得到的物品：

B-2　斩伐の粉
B-7　**クーン**
B-10　**ハイドブーツ**
C-6　**ガバメント**、M1911の弹
C-7　奇虫眼、**クーン**、**ラウンドヘルム**
C-8　回复药、**フリッツヘルメット**
C-9　**フリントロック**筒の弹、**フリントロック**筒
C-10　魔气药
D-1　**クーン**、**ブラックホーク**の弹、**ガバメント**M1911の弹、**メタルブーツ**(落：**ウィガレ·ラルド**)藤甲、**クリス**
D-4　**ソウルポット**(5pt)
D-7　回复药
D-8　**ガバメント**M1911の弹、**ローソード**、**フィールハイドキルト**(落：**ガレ·ラルド**)
D-9　奇虫眼进入房间所必要的集光装置、魔气药
D-10　回复药、**ガバメント**M1911の弹、**バレルヘルム**
D-11　回复药、**ショートアックス**
E-8　**クーン**、**ロリカ·ハマタ**
E-11　**ブレスプレート**
F-1　**ハイドグローブ**、**スタンドブレスレット**
F-2　**スーパーブラックホーク**
F-5　净化の水晶
G-5　回复药、**クーン**
H-6　**クイドリィ·ラルド**是打倒在G-6区阻塞道路的深红色翅膀后得到(落：**クイドリィ·ラルド**)
H-7　奇虫角(落：**ミラ·ラルド**)
H-8　回复药、**ヘカート**
H-10　**ガバメント**M1911の弹**ブ**、**レイクループ**
I-5　男(NPC)
J-5　**クーン**
J-6　奇虫牙(落：**ラルディス**)
J-7　**クーン**、**アラートウジャト**
J-9　**クーン**、**フィールドジャケット**
K-8　回复药×2、魔气药、解毒酒、**ハイドグローブ**





烈毒之城

攻略要点：

1、在【烈毒之城】里布满紫色的毒气，中毒后hp会逐渐下降，请注意解毒和恢复。

2、消除毒气的方法是在下层流水的石头后安装拾到的白色净化水晶（对着石头后面使用净化水晶就可以了）

3、你可以通过冒着毒气的井口跳到下一层。

4、地形并不复杂，其中的门基本上都是相通的，不过要注意发现隐藏的门。（图）

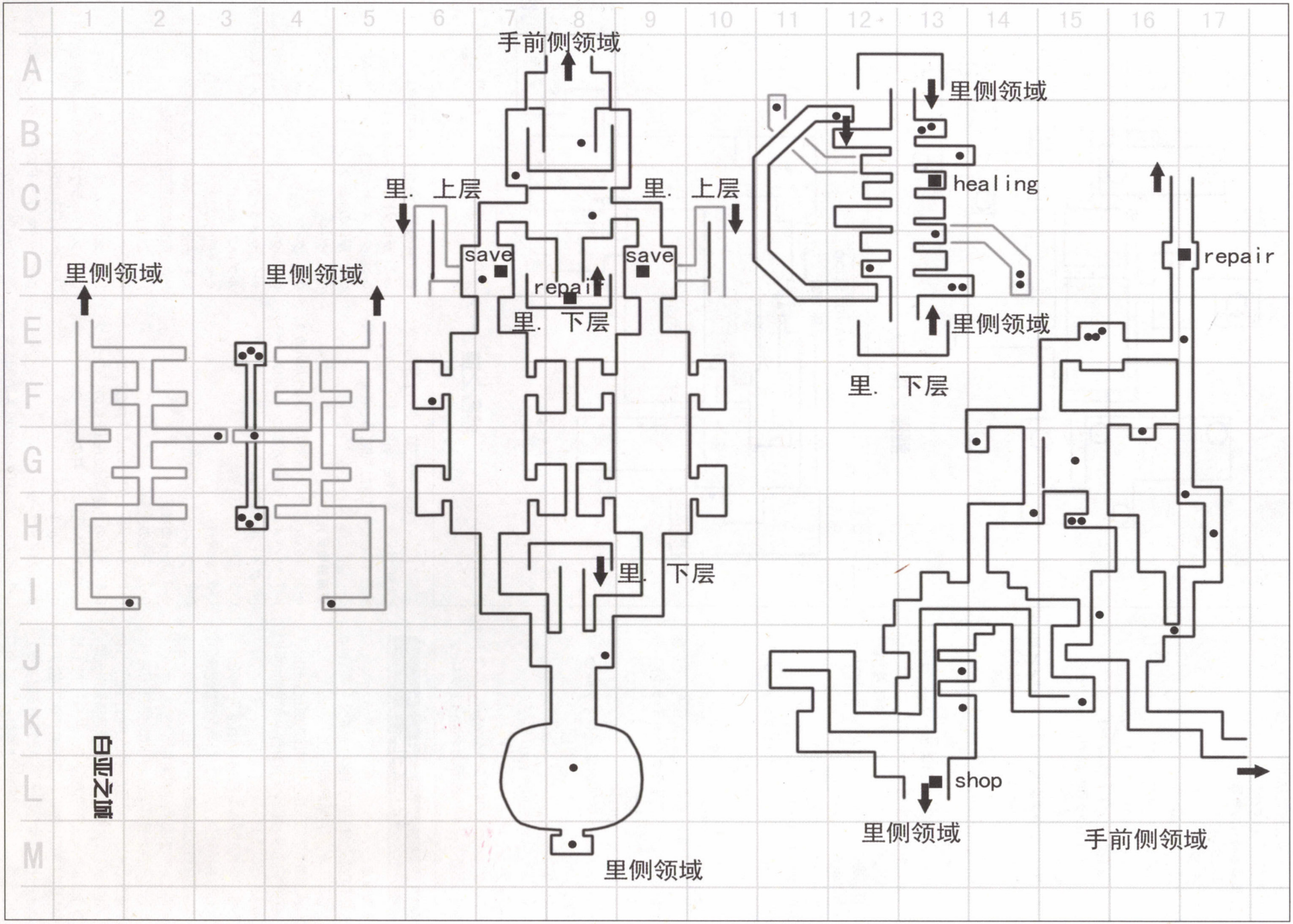
5、通过对岸的那个门可以找到记忆点。

6、这里的敌人被打死后，基本都会丢下解毒酒，这正是【烈毒之城】里最需要的物品呀！

一进入大门，就被一层浓浓的紫色毒物所笼罩，这个大房间分上下两层，上层一共有三个门，都是相互连通的；你可以从这些井口跳下去，见到流水的石头（地图中★的净水装置）就要安上净化水晶。（注：必要净化水晶有一个在【奇虫之域】、有两个在【白亚之城】通过上述两地时注意收集。）当把所有的净化水晶放入流水的石头后，城内的毒气就会消失，最后在地下一层的石门里得到奉魂珠。

获得的物品列表：

B-5　净化の水晶、**クーン**、解毒酒、**ガバメント**M1911の弹
B-7　**ガバメント**M1911の弹、**フィールウジャト**(落：**クイドル·ヴァーム**)
C-3　回复药
C-6　解毒酒
D-2　**クーン**(天井の死体)
D-3　净化の水晶
D-7　净化の水晶
E-1　**ガバメント**M1911の弹(天井の死体)
E-8　净化の水晶照阁の像(天井の死体)**クーン**(天井の死体)回复药(天井の死体)
a-5　**スペルループ**
a-6　**ハイドブーツ**
a-7　回复药、解毒酒**クーン**×2(天井の死体)魔气药(天井の死体)解毒酒(天井の死体)
c-2　**ラピッドブレスプレート**
c-5　**クリス·ナーガ**(落：**ガレ·ヴァーム**)
c-7　净化の水晶**クーン**
d-3　**クーン**
d-6　**クーン**
d-7　**クーン**
e-6　**ラメラーグローブ**、**ピースメイス**、**トリプルブレス**、奉魂珠
e-6　净化の水晶
f-3　南部十四式の弹、**ソウルポット**(5pt)
f-2　融怨の咒符南部十四式
f-7　回复药
f-8　**クーン**×2
f-9　**エペ**
g-8　**フィールラウンドヘルム**、解毒酒(天井の死体)**クーン**(天井の死体)
g-9　**ノーマ·ドラド**の遗灰、**クーン**(天井の死体)融怨の咒符(天井の死体)


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17
A B C D E F G H I J K L M
手前侧领域
里侧领域
里侧领域
里. 上层
里. 上层
save
save
repair
里. 下层
里. 下层
里侧领域
里侧领域
healing
里侧领域
里. 下层
repair
shop
里侧领域
手前侧领域
白亚之城

白亚之城

攻略要点：

左右门各有一个记忆点，中间的门有修复点，BOSS 是头大狮子，比较难对付，用枪好些。打死后取得『升降的珀键』这是用在进入【浮座之层】后中间的门里使用的。并在 BOSS 身后的岩石后面找到洞穴并取得一枚魔法戒指，装备后就可以用方块键使用魔法。

沿原路一直返回【浮座之层】会看到牛魔王的媳妇再次出现了，跟她对话就可以了。

注意：千万不要攻击她，否则你会死的很惨的（我有幸干掉了她一回，是用手枪，但也受了她的诅咒，不过得到了一枚驱除异常状态的戒指）

继续向中间的门进发~！利用『升降的珀键』打开门内的古代电梯，来到了上一层。同样的电梯右边还有一个，不过目前无法使用，必须找到『升降的翠键』才可以继续上，于是又要踏上寻找『升降的翠键』的征途了。

获得的物品列表：

B–8 **クーン**
B–11 **ウッドボウ**(让渡:NPC**モルドール**)
B–12 **インファイトメイス**
B–13 **クーン**×2、**スタンガン**(让渡:NPC**モルドーリィ**)
C–7 **ガバメント** M1911**の**弹
C–8 南部十四式**の**弹
D–7 降重石
D–12 **クーン**
D–13 **シンガーダーブレイズ**(让渡:NPC**モルドーリィ**)**コートアックスクーン**
D–14 **リパーソード フロスト**、魔气药
E–3 笔架叉、**リストガード**、**コロネット**
E–15 **クーン**×2、净化**の**水晶
E–17 冲破**の**粉
F–6 **クーン**
G–1G–5 要使用 G–2 和 G–4 的架桥装置就必须得到 G–5 区的魔力矿的原石
G–3 **シンガーダー**、**デリンジャー**の弹
G–7 **フライトグローブ**(落:**ミラ·モルドール**)
G–9 **ハルパー**(落:**ミラ·モルドール**)
G–14 魔气药(让渡:NPC**モルドール**)
G–15 **ソウルポット**(5pt)
G–16 冰炎**の**咒符(让渡:NPC**モルドール**)
H–14 **クーン**(让渡:NPC**モルドーリィ**)
H–3 **ハイドブーツ**、**シシャーク**、**セヴァバングル**
H–15 净化**の**水晶、刺突**の**粉
H–16 **クーン**×2
I–2 **クロスソード**
I–4 **デリンジャー**
I–15 魔力矿**の**原石、**バセラード**(落:**ミラ·モルドーリィ**)
J–8 降重石
J–13 回复药
J–16 **セヴァバングル**
K–13 **イクオルブレスレット**
K–15 **クーン**
L–8 升降**の**珀键(落:**クイドル·モルドール**)
M–8 **イルサファイア**

木贼之界

攻略要点：

1.这地域有很多的地方都被藤条堵塞，所以最初的行动比较受限制。为了排除这些藤，就必须到最下层把**クイドル·パラフェルム**打倒。消灭它时注意它的激光攻击，等它进入死角后连续攻击来击毙它，注意你的武器耐久度。

2.这里的商店有新品到货，推荐购买『黑板袭胴』。

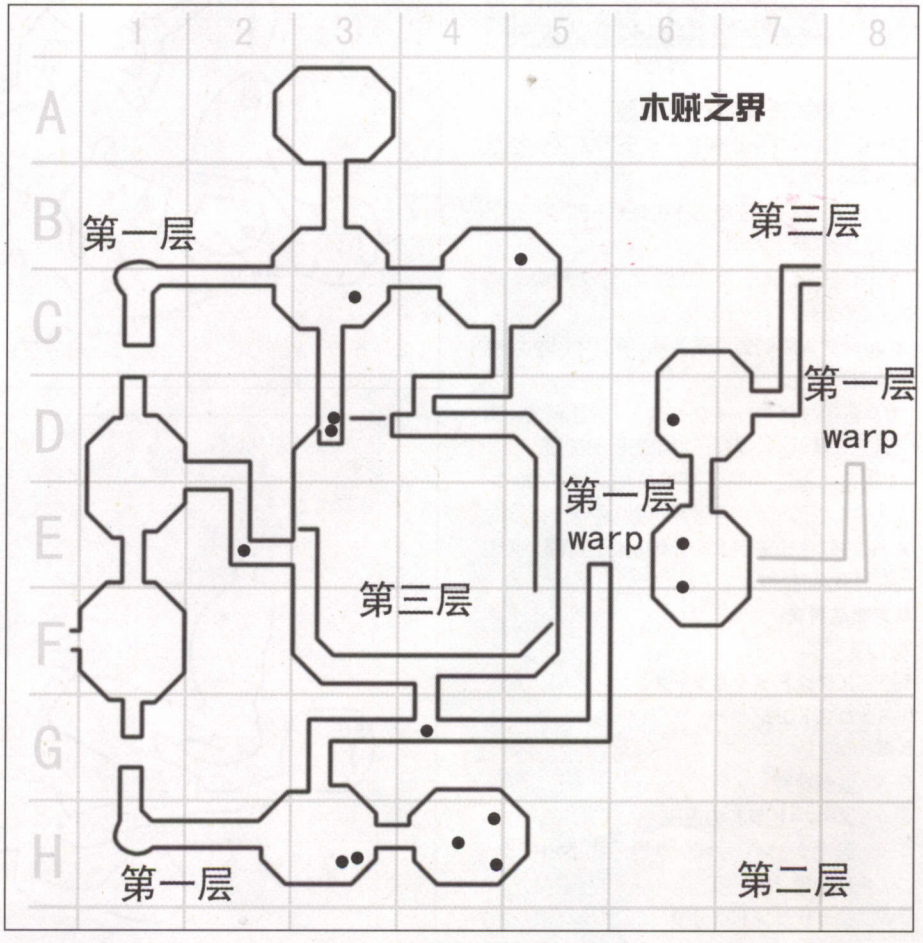
3.被植物寄生的生物，只要切断它的寄生部分就可以杀掉它。

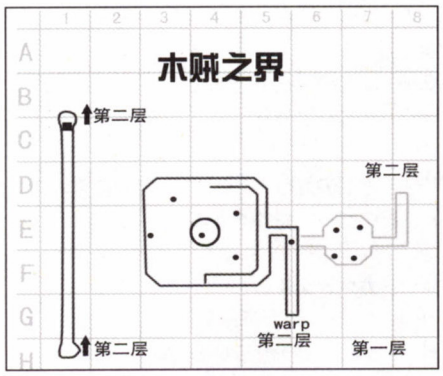
4.在木贼之界里有个男人会跟你要 5 个钱（**クーン**）。你对着他使用钱后，他会给你旁边屋子的钥匙。用钥匙开门后屋内有几个铁箱，其中一个调查后会爆炸。如果你对事件不感兴趣的话，可以杀掉他得到饥渴**の**咒石，不过就没有以后的故事情节了。

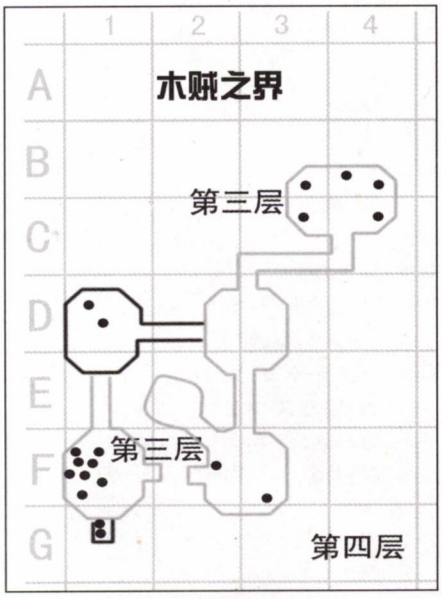
5.木贼之界与落龙之界和断崖**の**界相互连接，所以最好先到落龙之界去充实武具，然后再去断崖**の**界。

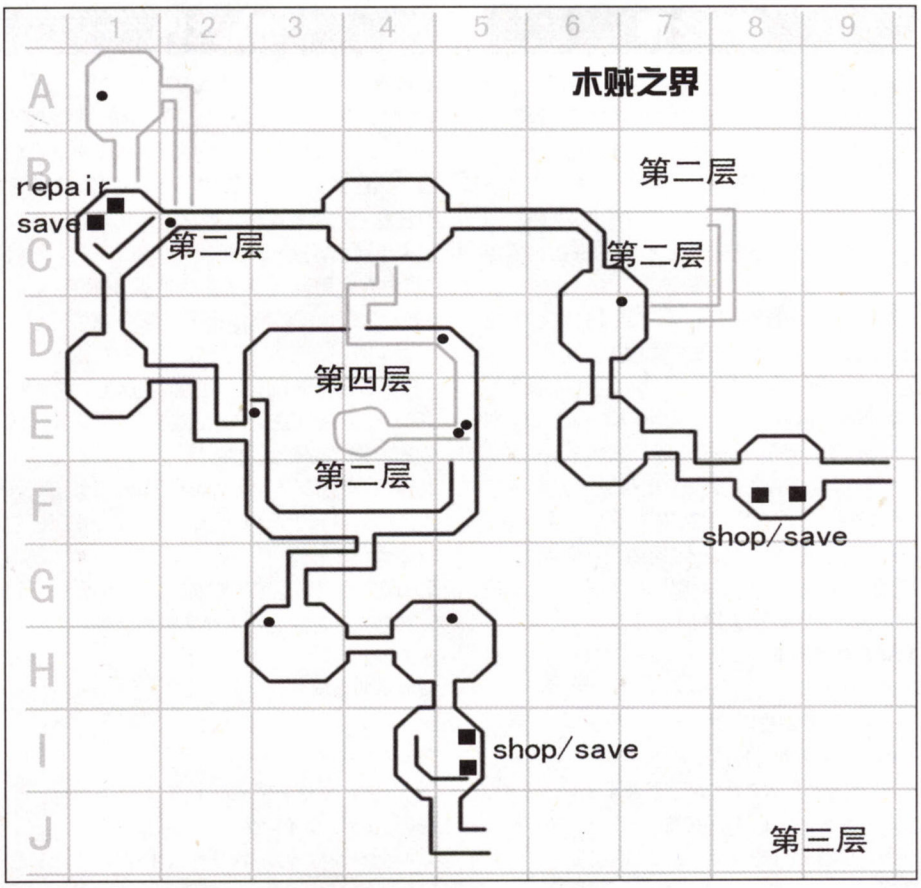
获得的物品列表：

第一层
C–1 **クーン**
D–3 **アレキサンダーソード**
E–3 **ルビーウイング**
E–4 **クーンヴィガーレリクスネイル**
E–6 **クーンレッグプロテクター**
E–7 **ブレイクメイス**
F–4 **クーン**
F–6 **ロリカ·ハマタ**
F–7 南部十四年式**の**弹
第二层
C–3 饥渴**の**咒石(落:NPC**の**男)
D–3 **クーン**、回复药
D–6 **クーン**
E–2 冰焰**の**咒符
E–6 **クーン**、**バレルヘルム**
G–1 绵甲
G–4 **カットラス**
H–3 **クーン** AR–15
H–4 **クーン**、**ジャザラント**、**ムーンメン**
第三层
A–3 **フィールアンガーヘッド**
C–2 **クーン**
D–5 **クーン**
E–5 **クーン**×2
G–3 **クーン**
G–5 M14**の**弹
第四层
B–5 净咒**の**像
B–6 魔气药、**トパーズグラス**
C–5 **クーン**、回复药
C–6 **ラメラーグローブ**
D–3 **カットラス**、**スピットソード**
F–3 **ガバメント** M1911**の**弹、M3 **スーパー**–90**の**弹×2、AR–15**の**弹×2、M14**の**弹×2、**グレネード**の弹、**クラブ**
F–4 **クーン**
F–5 解痹酒
G–3 **スーパーブラックホーク**、**ソウルポット**(20pt)









落泷之界

攻略要点：

·这里过关后，没有特殊的事件发生。因为断崖の界难度比较大所以希望在此充实装备，推荐购买 SSG69。

·在地上部走路时注意脚下的地面，有裂缝的路面可以掉落到水中部。

·水中有漩涡，请玩家一定注意，如果被吸下去可是必死呀。

·**グルンダム**族的弱点是头部，所以可以利用枪支攻击其头部。

·下水前如果持有**ライフベスト**（救生背心）请装备上，这样可以提高在水中的移动速度。

·如果在木贼之界给了 NPC 的男子 5 个**クーン**的话，那么在入口处还会遇到那个男子。跟他对话后，桥就会掉落到水中。即使把他杀死，他也会在临死前使桥掉入水中。

获得物品列表：

地上部

B-3 **スタンドメタルブーツ**

B-4 **ロストアンバー**

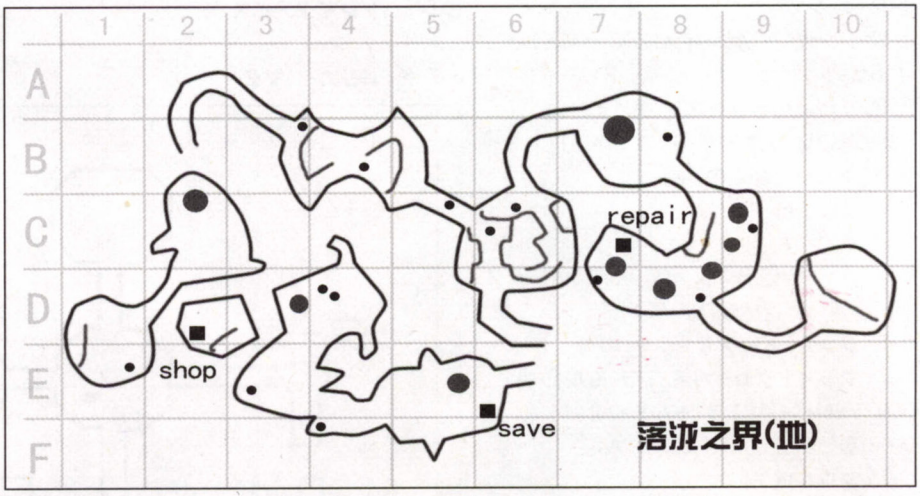
B-8 回复药

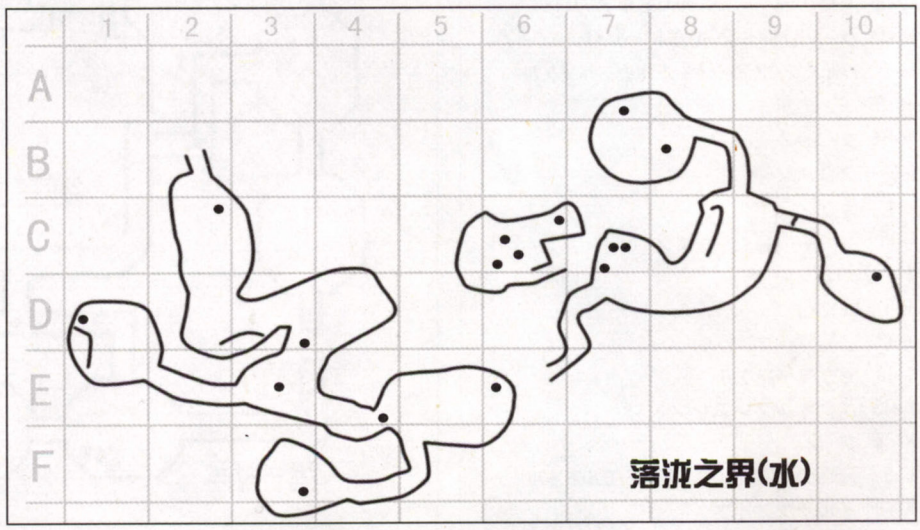
C-4 铁威星兜

C-5 **ノーマ=ドラドの**遗灰

C-6 这个**クーン**（金钱）是男子扔下桥的**クーン**（金钱）(落:NPC 男)

C-9 **ジャザラントグリタ-**





断崖之界

攻略要点：

·此地不存在存盘点。而且，脚下的路十分窄，空中又有飞兽攻击，一不小心就会掉下去，如果存盘只能在到达 D-12 的时候和 D-1 的时候返回木贼之界一次了。

·**バルーヴァ·バルーヴィ**都是头落即死的、断翅膀后会落到地面。如果你想得到更多的物品的话就可以先打掉敌人的翅膀后再将他杀死。

·从断崖之界到浮座之层的段差只能单向通行。如果想再去断崖之界的话必须经过木贼之界。

获得物品的列表：

A-4 **ワイバーン**

A-7 **ソウルポット**(20pt)**ピト·タヌ-**

D-1 **ヘビ-アックスラウンド ヘルムリストガ-ド ハ-ドア-マ-フロスト メタルブ-ツヴェノム**

D-6 **クーン**回复药

D-10 **シンガ-ダ-ブレイズ**

D-11 S&W No.2

D-12 **クーン**×2**ワイズウジャト**

E-4 **ラピッドブレスレット**

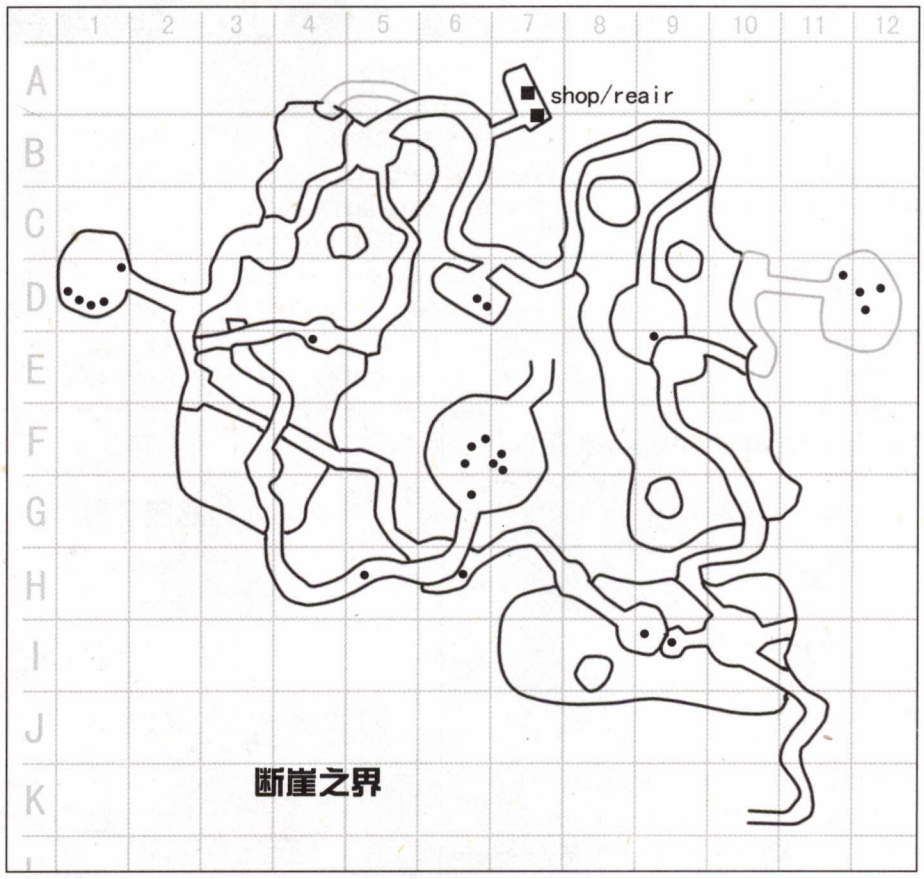
E-9 **オッド メッセージ**

F-6 **イルサファイアアメジストアイロストアンバ-**

F-7 **クーン**×3

G-6 升降**の翠键**(落：**クイドル·バルーヴァ**)

H-5 **メーンムン**



H-6 **アラ-トルビ-ウイング**

I-9 **クーンイルサファイア**

赤砂之塔

攻略要点：

·这个地区是强制封印的，每隔一定时间就会听得类似枪鸣的响声，这就是受到了封印的攻击，会损失掉 5%的 hp。如果你装备了使封印无效化的防具就会安然无恙了。

·这里的商店又有新品到货，其中有 HP/MP 强力的回复的护符和其他的强力装备。在此不要吝惜金钱，尽管购买强力装备吧！

·与**クイドル·マンダス**交战时可以使用 AR-15、M14 远程攻击，击中他的头部就可以解决战斗。

·**クイドル·マンダス**战后。在 F-6 区会出现 hp9999 的超级生物**ソルガンド**，利用他眼睛的弱点可以使用 SSG69 进行攻击。击倒后可以得到强力的 HP/MP 回复铠甲，这对以后的游戏是非常重要的。

获得物品列表：

A-12 **スネークソード** 军用长刀**ダマスカスソード**

B-8 M3**スーパ-90の弹** M3**スーパ-90**

D-4 回复药 M14

D-7 **ガスマスク**

D-8 **クーン**

E-1 **タリスマンリキッド**

E-3 **ソウルポット**(5pt)**カタパルトボウ**

F-4 **ウォ-ハンマ-**

水中部

A-7 **チャ-ク-**

B-8 魔气药

C-2 **ハルベルトヴェノム**

C-6 **クーンガバメント** M1911**ボディア-マ-オッド メッセージ**

C-7 **クーン**×2**メタルブ-ツ**(打击耐性)

D-1 **クーン**

D-3 **ソウルポット**(5pt)

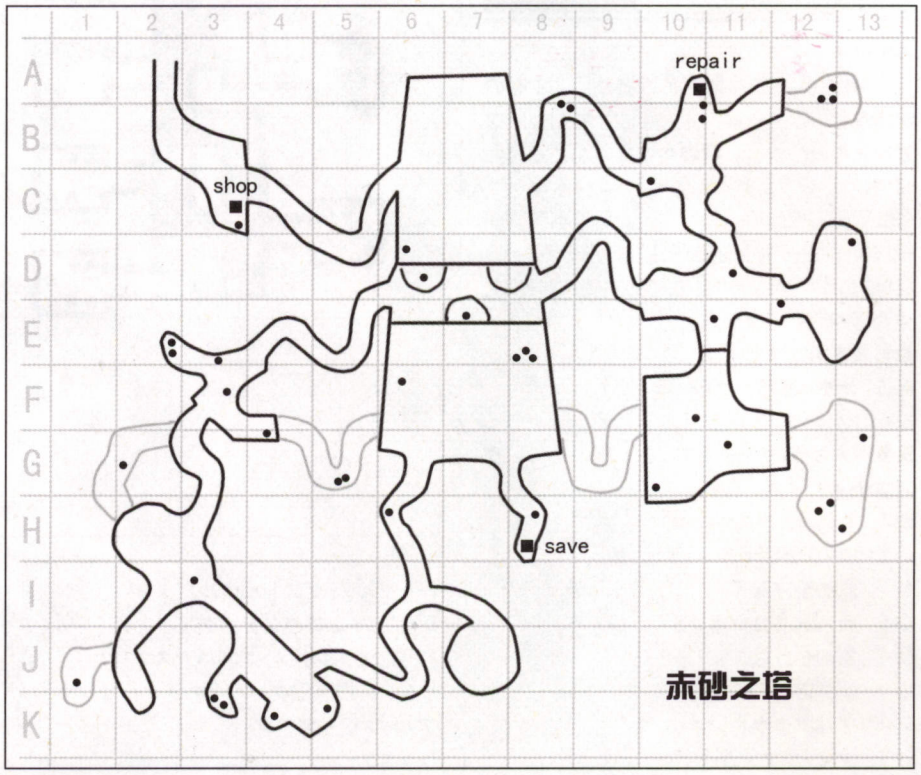
D-10 **ライフベスト**

E-3 **クーン**

E-4 **クーン**

E-6 **パイレ-ツセイバ-**

F-3 **カマサイルサファイア**



B-10 回复药 M3スーパー90の弾
C-3 回复药
C-10 クーン
D-6 回复药アミュレットリストア
D-11 クーン
D-13 绯绪笼手
E-2 オニキスペンダントソウルポット(5pt)
E-3 クーン
E-7 アラートブレスレット
E-8 クーン×3
E-11 クーン
E-12 クーン
F-3 回复药
F-6 ブリリアントサーガ(落:ソルガンド)
F-10 アラートトパーズグラス(落:ガレ·マンダス)
G-2 ラピッドメタルハンド
G-4 クーン
G-5 回复药烈皇笼
G-10 クーン
G-11 ソウルポット(20pt)
G-13 パンツァーファウスト
H-6 冲破の粉
H-8 クーン
H-12 グレネードの弾ロバストブレスレット
H-13 グローリーロード
I-3 ピアスオールシェイド(落:ガレ·マンダス)
J-1 インヴィジブルスペル
J-7 升降の红键(落:クイドル·マンダス)
K-3 ナックルダスターダスキースピリット(NPC 从マンダス那里得到)orソリッドブレスレット(NPC 从マンダス那里得到)
K-4 メタルブーツフロスト
K-5 ノーマ=ドラドの遗灰

浓雾之阵

攻略要点:

·入口处可以看见一扇大门,需要使用四个雾のかけら才可以打开。到里侧房间与クイドル·ファルト と进行战斗。雾のかけら分布在浓雾之阵里,一定要收集齐。

·进入记忆点的下一个房间，就会看到有雾喷出。攻击喷出口后可使周围的雾消失。

·此地有 3 个移动床，要通过必须使其对齐,如果有缝的话就会掉下去。

能够获得的物品:

A-6 ネチエルリングAR-15
B-6 ソリッドウォーメイル
B-8 クーンカラミティアッシュデイープシークリアナイトメア
C-5 クーン×4
C-6 クーンアレキサンダーソード
C-7 雾のかけら
C-9 ロバストコロネット
D-2 雾のかけら
D-5 照阁の像
D-10 アリアラウドシュリーク
E-3 フィールアンガーヘッド

稻床之阵

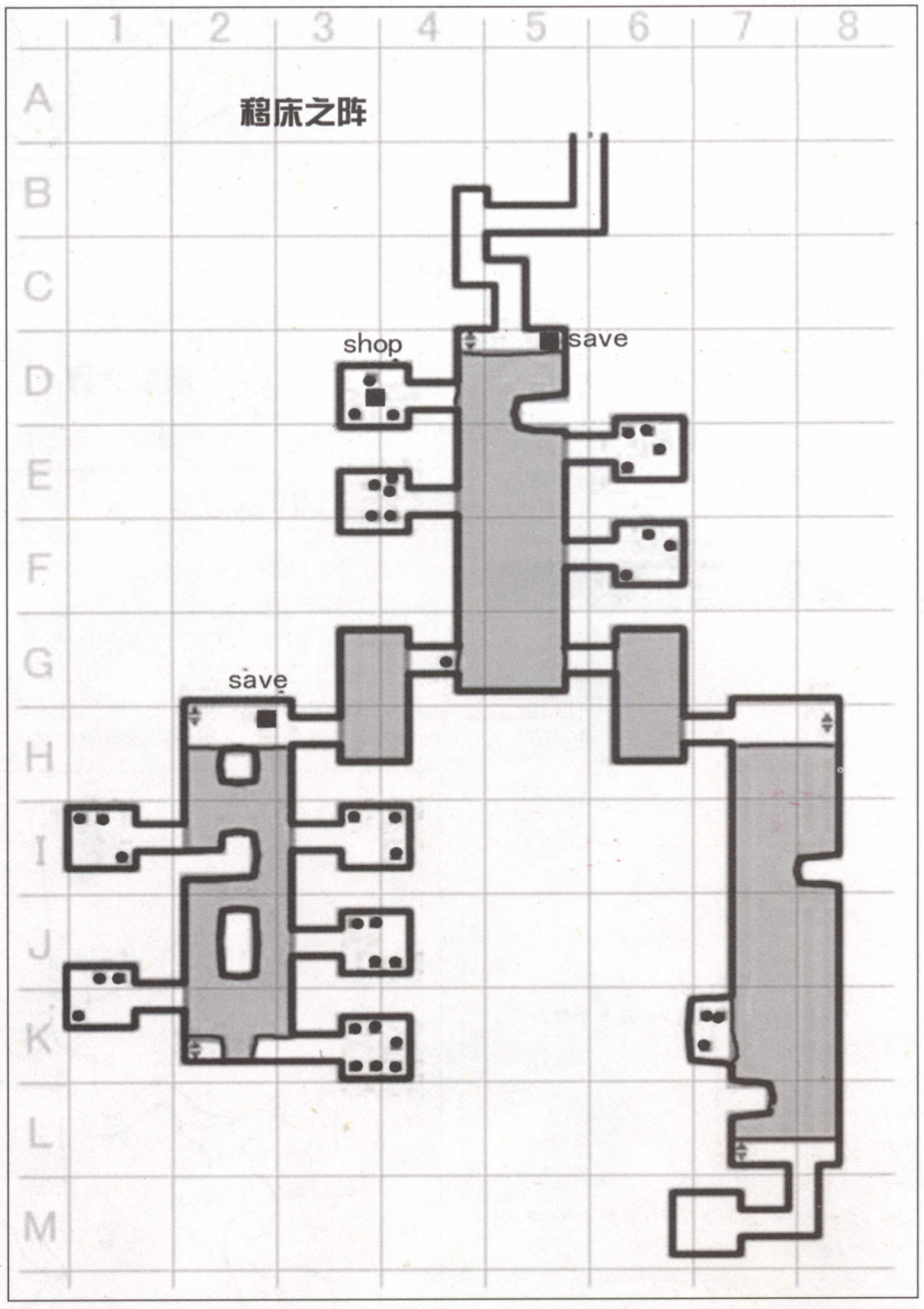
攻略要点:

·在这个地域里长眠着许多有用的装备品,请注意仔细搜索。

·出口左侧有记忆点,请注意存盘。

能够获得的物品:

D-3/4 回复药净咒の像スーパーブラックホーク
E-3/4 クーン×4ハイソードブレイズ
E-6 ツヴァイハンダナイトメアノヴァクラウドルークプラカン
F-6 解封石ハンターソードガンダルヴァ



E-6 スターダストハウル
E-8 クーンロバストメタルハンド
E-10 ソウルポット(5pt)ハデスブーツ
F-4 雾喷出口クーン×2ブラッドサッカールーアルーンテイアフロー
F-6 クーン
G-4 クーン
I-1 照阁の像ディープロウメタルブーツリキッド
I-3/4 解封石トリプルブレスヴィガータリスマン
J/K-1 ソウルポット(5pt)ソウルポット(20pt)ロバストコロネットアンガーヘッド
J-3/4 クーン青绪笼手インヴィジブルスペルアリアスチールブーツ
K-3/4 マーンラーイ天风ディズマルアーム青绪脚甲レクイエムイクオルアミュレット
K-7 カオスイーターヴァニティスウエルキーンブラスト
M-7 ゴールドフェイス

幻影之阵

攻略要点：

·这里是塔的真正的支配者**ネメシス**所居住的地方。**ネメシス**有5个假体，必须击败假体后才能与他的真体进行战斗。

·和**ペスティスとミラ·ペスティス**的最初战斗比较容易，所以应该没有问题的。

·**ワープポイント**顺序是：右奥→左手前→左奥→右手前。

·对付**ネメシス**的假体时注意使用剑击和魔法的组合。

·**ネメシス**本体通常使用右手的剑和魔法弹攻击。右手断了以后速度下降了，攻击方法变为踢和激光，如果头部被破坏的话，他就使用冲击波进行攻击。另外，只要切断左手或右手，**ネガ·ネメシス**就会出现。所以攻击时应该先切断右手来抑制本体的行动，之后攻击**ネガ·ネメシス**就ok了

能够获得的物品

C-3　升降の紫键(落：ネメシス)

E-4　ソリッド メタルハンド

G-3　メーンムンスタンド ハデスブーツ(落：ル·ネガ·ネメシス)

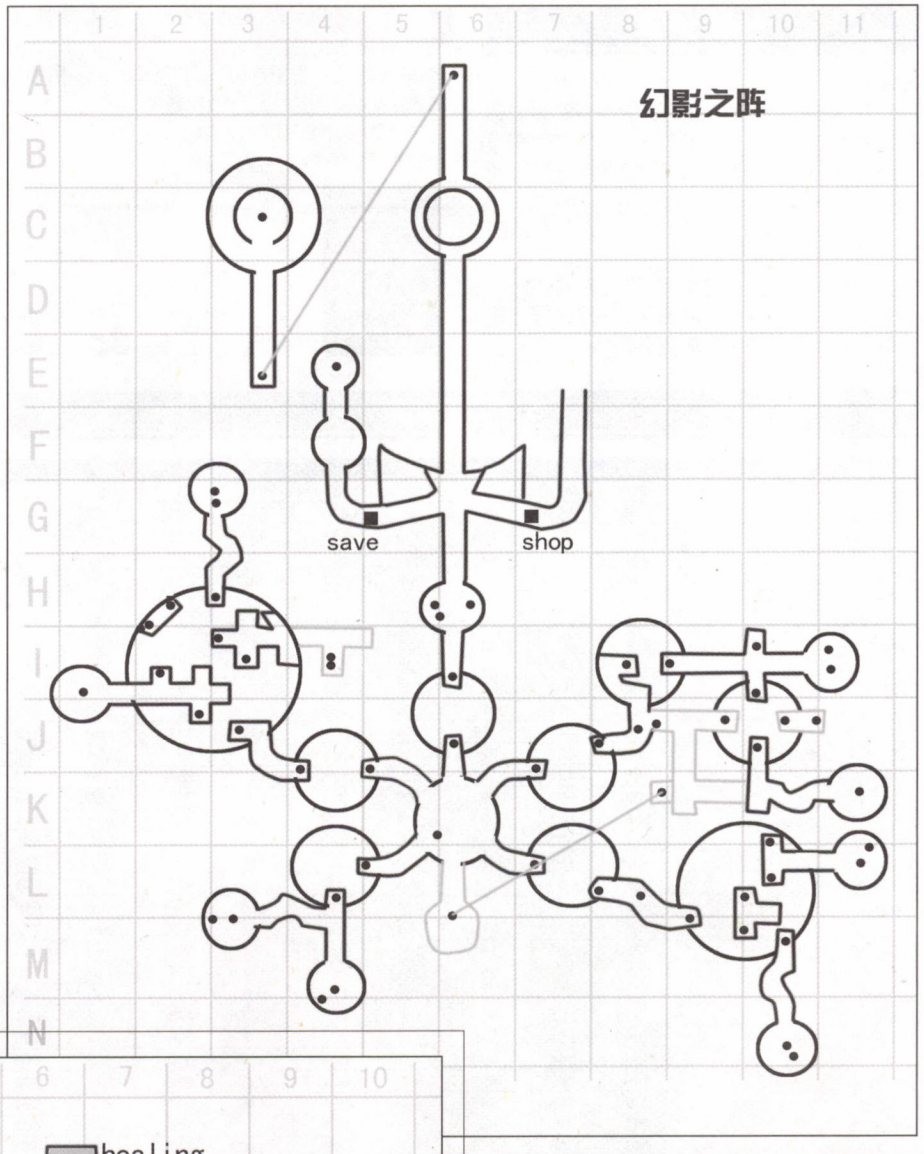
H-6　渡空盘(落：ミラ·ペスティス)ワイズアメジストアイシールドヴァイス

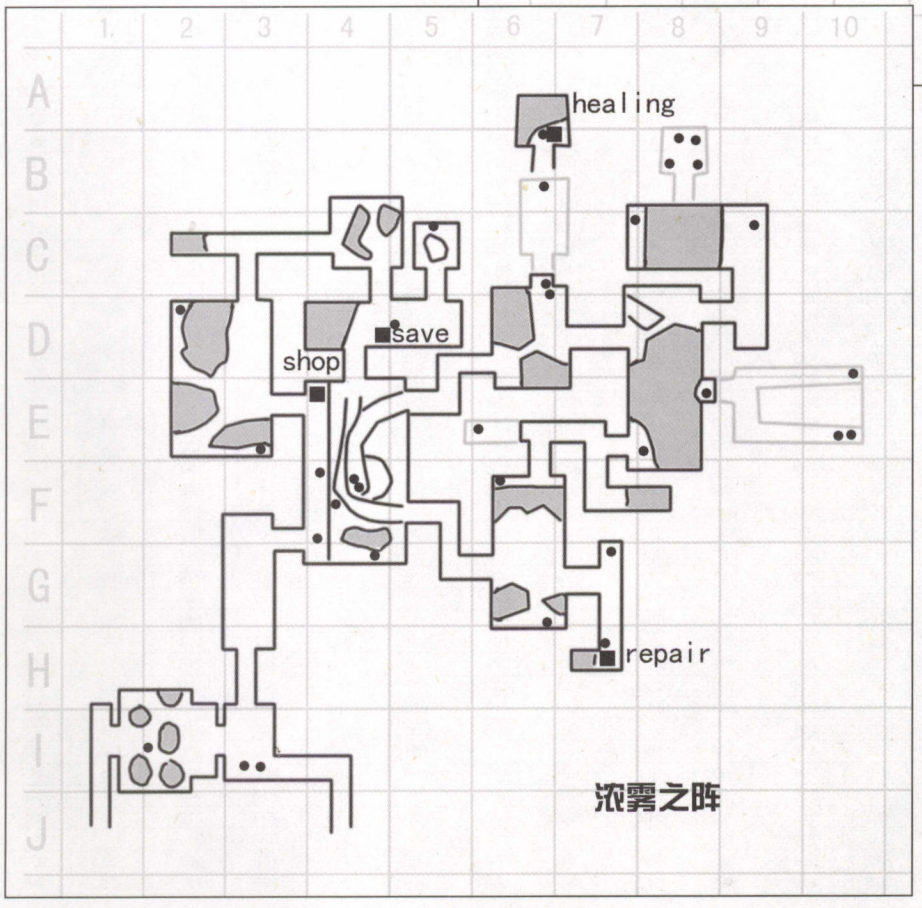
I-1　レイディアントアーム

I-4　ソウルポット(20pt)M3スーパー90

I-10　ソウルポット(5pt)

I-11　渡空盘(落：ミラ·ペスティス)ノクターン





J-8　魔气药ワイズルビーウイング

J-11　ルークプラカン

K-6　渡空盘(落：ミラ·ペスティス)

K-11　ブレイドブラッド(落：ル·ネガ·ネメシス)

L-8　回复药

L-11　渡空盘(落：ミラ·ペスティス)ティアフロー

M-3　ロバストシンガーダーブレイドブラッド(落：グ·ネガ·ネメシス)

M-6　ブレスブランド

N-4　渡空盘(落：ミラ·ペスティス)スタブバンドリキッド

N-10　ラージャ·ラム·ダオ(落：グ·ネガ·ネメシス)アラートサッドジェイド

煌珠之层

攻略要点：

这可是最终战了，我估计大家一路跋涉到了这里，身上已经积累了大量的宝贵武器和道具了吧！现在就是它们发挥功效的时候了，冲吧~！亲爱的勇士胜利属于你~！

1、这里是游戏最后的舞台了，也是与最终的boss决战的时候。

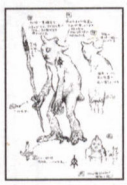
2、**オーブ**是**ネガ·ルルフォン**制造出来的。

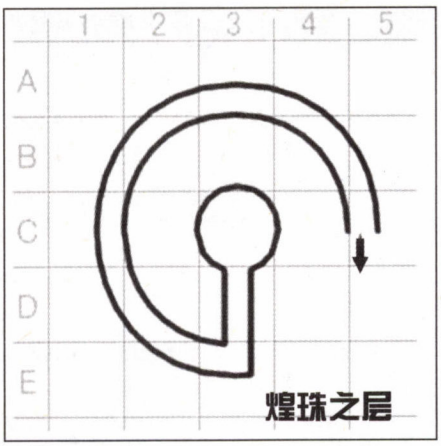
3、击败**ネガ·ルルフォン**后经过一段时间它还会复活，所以还要将**オーブ**干掉才行。

4、如果不打倒**ネガ·ルルフォン**的正体，它假体就会一直出现的。

5、推荐使用枪支拼命射击，打死 boss 后最后抬起枪向头顶上的心脏开枪就通关了

过关后有存档又可以从头玩，但是有过全关时候的装备~！这下可爽了！！





全怪物列表

名称	HP	身	地	甲	闪	气	咏	阵	净	断	碎	贯	粒	溶	灵
ガービス	98	20	51	56	55	21	59	72	51	14	34	12	10	44	13
ガープ	278	45	82	96	83	54	126	139	128	23	25	46	14	8	10
クイドルガープ	350	68	125	120	132	63	128	144	127	91	146	37	16	14	15
ガレ·ガープ	324	50	63	30	20	71	183	208	189	9	16	8	105	24	20
ロフ	2320	388	672	669	993	292	315	304	292	393	352	201	368	445	366
ロフィス	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
ラルディス	121	21	11	62	74	31	29	147	118	14	62	33	16	31	13
ラルド	224	40	36	121	114	51	65	201	177	38	24	62	17	35	20
ミラ·ラルド	403	68	78	183	166	81	104	303	210	21	49	34	18	89	26
ガレ·ラルド	806	108	82	182	168	121	105	305	212	28	67	46	87	128	95
ウイ·ラルド	349	69	91	245	189	70	46	259	233	67	22	48	10	26	14
ウイガレ·ラルド	958	149	159	344	303	152	141	389	313	54	36	51	7	19	8
クイドリイ·ラルド	206	49	32	159	245	63	89	354	207	16	30	12	43	106	52
ヴァーミス	198	45	144	62	178	84	257	439	224	33	84	26	15	46	17
ヴァーム	405	76	202	103	243	130	349	655	363	45	128	84	38	147	44
クイドル·ヴァーム	526	103	295	142	333	142	375	558	414	191	75	166	3	42	7
ドマ·ヴァーム	717	120	412	289	27	213	530	991	603	7	10	8	41	212	44
ガレ·ヴァーム	1070	155	413	290	26	248	532	989	605	9	14	10	51	265	56
ネガ·モルドーリイ	232	85	345	484	106	125	810	153	571	101	86	42	83	24	25
ネガ·モルドール	554	109	316	421	83	146	735	126	512	130	62	55	94	27	21
ミラ·モルドーリイ	736	122	272	361	104	198	863	243	771	15	12	18	217	38	34
ガレ·モルドール	1710	196	144	174	72	254	584	306	363	51	37	36	444	92	72
クイドル·モルドール	3690	421	292	335	161	478	791	265	582	145	244	300	317	26	43
バラ·ガープ	1420	169	135	159	113	295	739	796	766	70	61	194	28	33	32
バラ·ラルド	1010	122	56	140	123	217	473	658	621	103	92	144	7	35	9
バラ·モルドール	1090	132	135	177	42	248	868	591	625	187	82	98	136	28	12
バラ·フェルム	486	144	390	432	623	194	660	836	699	249	120	96	23	149	32
ガレ·バラフェルム	1460	242	392	431	624	292	662	834	702	312	150	121	48	313	65
クイドル·バラフェルム	2120	412	997	995	991	425	997	989	994	18	32	14	85	389	106
ビラッシス	287	79	83	316	371	94	196	392	405	75	156	82	14	23	17
ビラッシュ	663	126	114	359	429	144	284	425	463	99	188	227	12	16	14
ガレ·ビラッシュ	1120	182	169	393	490	196	313	435	511	112	207	255	16	23	21
ア·グルンダミス	858	136	82	269	404	154	114	623	281	36	162	38	52	325	55
ア·グルンダム	1080	161	131	286	387	178	261	502	291	148	185	84	103	382	112
ア·グルンダミィ	1290	177	113	262	355	211	372	643	374	177	214	108	125	434	171
ミ·グルンダミス	424	79	164	128	358	137	268	641	514	98	125	51	13	74	26
ミ·グルンダム	918	136	211	159	295	205	515	633	553	187	248	116	23	99	45
ミガレ·グルンダム	1690	218	232	190	313	289	519	705	583	283	322	154	61	125	73
バルーヴィス	183	52	993	981	42	45	133	123	157	13	15	9	13	12	17
バルーヴィ	912	111	115	133	53	190	482	494	522	291	272	99	63	60	76
バルーヴァ	1370	169	189	212	70	219	389	412	428	172	187	433	63	72	58
ガレ·バルーヴァ	2050	236	188	213	72	287	390	410	431	215	234	541	78	90	73
クイドル·バルーヴァ	4640	515	312	324	133	579	573	544	617	194	434	465	73	77	84
マンダス	1630	310	762	636	820	216	254	265	281	345	412	140	53	57	71
ガレ·マンダス	2760	430	833	595	889	318	210	197	234	809	920	375	72	78	161
クイドル·マンダス	5320	680	822	641	895	573	267	254	241	738	706	399	502	164	165
ソルガンド	9999	999	905	834	931	999	734	758	748	783	994	356	432	424	426
ファルティス	1020	207	535	561	479	147	271	303	102	52	23	116	157	114	691
ファルト	1970	310	582	589	535	242	246	295	103	51	58	49	326	322	638
ガレ·ファルト	2950	408	580	592	534	340	277	294	105	64	73	61	408	402	798
ネガ·ファルト	992	198	522	515	456	150	311	341	121	43	20	114	171	125	617
クイドル·ファルト	5250	653	643	666	621	585	355	374	179	35	176	111	687	185	551
デル·ガルディア	2250	287	121	103	713	327	613	453	465	472	895	475	998	794	853
ソル·ガルディア	2760	379	655	614	286	334	344	260	276	207	194	211	842	376	388
ギル·ガルディア	2520	323	463	435	172	359	504	491	611	25	62	67	186	183	868
ノル·ガルディア	2330	327	504	492	419	274	214	211	191	521	643	362	114	117	123
ガレ·ガルディア	2830	364	314	191	710	399	595	581	574	453	789	824	270	275	287
ナダ·ガルディア	553	137	565	548	114	145	436	423	497	127	161	146	430	428	953
ベスティス	1090	183	283	295	534	238	611	621	714	225	264	301	538	536	709
ミラ·ベスティス	1040	153	144	159	441	247	632	710	805	794	787	790	838	826	998
ネガ·ネメシス	2820	388	553	564	479	314	185	194	104	161	152	170	338	334	754
グ·ネガ·ネメシス	4480	568	605	618	584	507	161	329	403	304	182	307	992	415	453
ル·ネガ·ネメシス	5170	654	712	735	615	596	224	445	516	92	113	116	947	554	545
ネメシス	7250	817	404	463	512	876	812	822	643	998	773	794	212	214	998
オーブ	1940	199	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0
ネガ·ルルフォン	5080	635	638	632	644	569	385	370	158	993	741	788	507	295	991
ルルフォン	9250	996	295	313	459	998	642	754	669	996	346	702	417	426	998

火星电玩

marsgame.com

日本游戏机及配件卡通 VCDDVDCD 大集合寻求各地经销商
广州批发热线：020-81010316 批发邮箱：pifa@marsgame.com
本邪电脑管理，万年一失，全年邮寄无一投诉，质优、快速，专业的服务定能让你满意。
邮购价：VCD:3.8 元/张，DVD9 元/张，音乐 CD:7.5 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少，不限品种)
会员价：VCD:3 元/张，DVD8 元/张，音乐 CD:6 元/张。购碟邮费 15 元(无论多少，不限品种)
邮购工款地址：成都市建设路邮局 5A--199 信箱 5 分箱　　肖忠发(收)　邮编：610051
1 门市部地址：成都市新世纪 4 楼 D5--D6 火星电玩　　电话：028--85203945
2 门市部地址：成都市人民北路二段二号懈私电玩　　电话：028--83361193
邮购查询热线：028--83414399、83172077、89010603　　投诉电话：028--88069212
邮购邮品：邮购金额达 80 元，赠送大八项链一根。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发 mail 确定。
购物途径海及查询邮箱：admin@marsgame.com　投诉邮箱：tousu@marsgame.com

一次性购买 190 元产品(不念邮费)，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

日本名卡通动画精选(全彩原正版，日语发音，中文字幕)，VCD3.8 元/张(DVD9 元/张)，种卡会员 VCD3 元/张(DVD8 元/张)。壁镶摄供 VCD 补单服务，补齐您 VCD 残缺部分，价格，邮费不变，邮费 15 元/次，无论多少。购买 DVD 请在编号前加 "0"

编号及名称	VCD	DVD
002--1 梦幻妖女	12	3
005--2 男儿当入樽	4	1
010--1JOJO 冒险(第一卷)	3	2
014--1 离达 W--尽华尔兹	2	1
014--10 离达 F91	2	1
014--11 离达逆袭夏亚	2	1
014--13 离达 0079TV	16	5
014--15 倒 A 离达	25	6
014--17V 离达	17	8
014--2G 离达	17	5
014--20 离达 0083(剧)	2	1
014--3W 离达	17	5
014--3Q 倒 A 离达(OVA)	6	2
014--3ISEED 离达(已完结)	29	13
014--3Z 离达剧场 3 部作特别版	6	3
014--4 离达 08MS 小队	6	3
014--5 离达 0080	3	2
014--6 离达 0083	7	2
014--7Z 离达	17	6
014--8ZZ 离达	16	8
014--9X 离达	17	5
017--1 不可思游戏(TV)	19	6
017--2 不可思议游戏(剧场版)	2	1
017--3 不可思议游戏延续篇	6	2
017--4 不可思议游戏永光传	4	1
025 馒铛传说	4	1
029--1 橙露(剧场版)	25	
029--2 橙露(TV)	24	6
029--3 橙露(OVA)	4	1
032 暗黑破坏神	3	1
036 天空之城	2	1
037--1 怪医秦博士千禧版	2	1
038DNA2	5	3
052--5 城市猎人--便衣女警	2	1
052--8 城市猎人(TV)	62	20
052--9 城市猎人(剧场版)	25	19
058--5 樱花大战写真集	2	1
058--7 樱花大战引退纪念版	2	1
062--1 幽游白书(剧场版)	2	1
062--2 幽游白书(TV)	38	12
062--7 幽游白书--黑暗武术之事	2	1
063 电影少女	3	2
069--1X 战记(剧)	2	1
069--2X 战记(TV)	21	4
074 梦幻战少女	2	1
076--1 真孔雀王	2	1
076--2 孔雀王	3	1
079--2 天地无用--魅皇鬼	9	3
079--4 新天地无用(TV)	9	4
079--5 天地无用遥远的思念	2	1
082--1 超时空要塞可有记得爱	2	1
082--10 超时空 7(第一部)	13	6
082--11 超时空要塞 7(第二部)	11	5
082--2 超时空要塞(加强版)	4	1
082--3 超时空要塞 II	3	2
082--4 超时空要塞(TV)	12	3
082--7 超时空要塞歌集	1	
089--3 龙珠 ZOVA 大全集	13	4
089--5 龙珠--热血热斗	1	1
089--6 龙珠--神龙传说	1	1
089--7 龙珠 TV	59	6
093 龙猫	2	1
099 百变猩猩	2	1
103 圣传	2	1
105--1 我的爱神	2	1
105--2 我的爱神 O 版	6	2
106 风之谷	3	1
107 三只眼	7	2
109 魔法提琴手	9	3
110 魔女宅急便	7	1
111--2 秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111--3 秀逗魔道士(TV)第三部	3	2
111--4 秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111--5 秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115--1 相聚一刻(TV)	12	4
118--1 新世纪福音战(TV)	13	4
118--2 新世纪福音战(剧场版)	4	1
118--3 新世纪福音战(剧场版)	4	1
118--4 新世纪福音战外传	2	1
123--1 浪客剑心--黑暗武术之事	2	1
123--2 浪客剑心(TV)	40	12
123--3 浪客剑心--天空镇魂歌	2	1
123--4 浪客剑心--追忆篇	4	1
123--5 浪客剑心--维新志士	2	1
123--6 浪客剑心--明治剑客浪漫谭	2	1
123--7 浪客剑心--京都大火灾篇	3	1
123--8 浪客剑心--最终章	3	1
123--9 浪客剑心人气排行榜	3	1
134 宫崎骏 TV	3	1
134--2 这无机动队 M66	2	1
152--1 少女革命(TV)	13	
152--2 少女革命(剧场版)	2	
154--1 天空战记	3	
156--3 新北斗之拳(剧场版)	1	
162--1 宠物小精灵 TV 版	26	
162--10 宠物小精灵皮丘圣诞节	1	
162--4 宠物小精灵皮卡丘的寒假	1	
162--5 宠物小精灵快有对抗赛	1	
162--6 宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1	
170 铁拳 1+2	2	
188--10 银河英雄传说螺旋迷宫	7	
188--11 雷河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6	
188--12 银河英雄传说外传反叛者	2	
188--2 银河英雄传说银英(TV)	55	
188--3 银河英雄传说外传星之海洋	1	
188--4 银河英雄传说外传污名	3	
188--5 银河英雄传说外传都兰梦夜之歌	2	
188--6 银河英雄传说外传白银之谷	2	
188--7 银河英雄传说外传黄金之翼	2	
188--8 银河英雄传说外传英雄传说	2	
188--9 银河英雄传说战国群雄传	18	
201--1 拳王 97	2	
201--2 拳王 98	1	
201--3 拳王 99	1	
201--4 拳王 2000	1	
201--5 拳王新 99	2	
211 放梦	1	
212--1 侍魂破天荒降魔之章	2	
212--2 侍魂斩魔传	2	
234 真女神转生	2	
236--3 纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	2	
246--4 纯情房东俏房客惠太郎	3	
246--5 纯情房东俏房客特别版	3	
302 末日危机	2	
304 我希望你在这里	2	
307 地球守护者	2	
309 秋秋公主	2	
313 绝对任务	2	
314 钢琴少女	1	
317 情感的约束	2	
318 可可露图书馆	2	
322 钢铁侠探	2	
323 花田少年史	2	
324 新春羽毛球大赛	1	
225--1 宇宙骑士(TV)	16	5
225--2 宇宙骑士 II	3	1
245 鱼兄公主	2	1
246--1 纯情房东俏房客(TV)	9	3
246--2 纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
301 机甲兵团	16	8
305 小魔女	2	3
306 海岸物语	1	1
308 战斗妖精风	2	1
309 战斗妖精雪	24	8
311 推理之钟	12	4
312 美女讨伐二人组	9	2
315 闪灵二人组	24	9
316 圣少女士	2	3
319 花羽歌盟	6	3
320 玩戏	1	3
321 完美的恋情	5	2
330 七福神传说	2	1
333 魔法使的注意事项	4	3
334 超能力者	1	1
335 战奇谭	7	2
336 七华 617	2	3
337 海洋传说	13	3
338 黄家特工 LR	4	2
340KO 世纪三番士	3	1
343 陆上自卫队	6	3
347 江	2	1
348 庞齐公主	2	3
349 侦探学园 Q	2	5
350 最后的放逐者	3	2
351 黑魔法 M66	1	1
352 宇宙骑士复刻	3	3
353E'S 超能力	3	5
354 魔侦探洛奇	3	1
355 成意的世界	2	1
356 直接小兔	10	3
359 校园传说	13	5
360 鬼切丸	2	1
361 黄金卡修	2	2
362 最后遗亡	2	1
363 宇宙骑士 II	2	1
364 老鼠小子	3	1
367 学园梦幻队	3	1
368 战场的狼	2	1
369 精灵传说	2	1
370 三只眼	2	1
371 神秘海域	2	1
372 魔法少女	2	1
373 魔法少女小圆	2	1
374 魔法少女小圆 外传	2	1
375 魔法少女小圆 剧场版	2	1
376 魔法少女小圆 TV	2	1
377 魔法少女小圆 TV 续	2	1
378 魔法少女小圆 TV 续	2	1
379 魔法少女小圆 TV 续	2	1
380 魔法少女小圆 TV 续	2	1
381 魔法少女小圆 TV 续	2	1
382 魔法少女小圆 TV 续	2	1
383 魔法少女小圆 TV 续	2	1
384 魔法少女小圆 TV 续	2	1
385 魔法少女小圆 TV 续	2	1
386 魔法少女小圆 TV 续	2	1
387 魔法少女小圆 TV 续	2	1
388 魔法少女小圆 TV 续	2	1
389 魔法少女小圆 TV 续	2	1
390 魔法少女小圆 TV 续	2	1
391 魔法少女小圆 TV 续	2	1
392 魔法少女小圆 TV 续	2	1
393 魔法少女小圆 TV 续	2	1
394 魔法少女小圆 TV 续	2	1
395 魔法少女小圆 TV 续	2	1
396 魔法少女小圆 TV 续	2	1
397 魔法少女小圆 TV 续	2	1
398 魔法少女小圆 TV 续	2	1
399 魔法少女小圆 TV 续	2	1
400 魔法少女小圆 TV 续	2	1
401 魔法少女小圆 TV 续	2	1
402 魔法少女小圆 TV 续	2	1
403 魔法少女小圆 TV 续	2	1
404 魔法少女小圆 TV 续	2	1
405 魔法少女小圆 TV 续	2	1
406 魔法少女小圆 TV 续	2	1
407 魔法少女小圆 TV 续	2	1
408 魔法少女小圆 TV 续	2	1
409 魔法少女小圆 TV 续	2	1
410 魔法少女小圆 TV 续	2	1
411 魔法少女小圆 TV 续	2	1
412 魔法少女小圆 TV 续	2	1
413 魔法少女小圆 TV 续	2	1
414 魔法少女小圆 TV 续	2	1
415 魔法少女小圆 TV 续	2	1
416 魔法少女小圆 TV 续	2	1
417 魔法少女小圆 TV 续	2	1
418 魔法少女小圆 TV 续	2	1
419 魔法少女小圆 TV 续	2	1
420 魔法少女小圆 TV 续	2	1
421 魔法少女小圆 TV 续	2	1
422 魔法少女小圆 TV 续	2	1
423 魔法少女小圆 TV 续	2	1
424 魔法少女小圆 TV 续	2	1
425 魔法少女小圆 TV 续	2	1
426 魔法少女小圆 TV 续	2	1
427 魔法少女小圆 TV 续	2	1
428 魔法少女小圆 TV 续	2	1
429 魔法少女小圆 TV 续	2	1
430 魔法少女小圆 TV 续	2	1
431 魔法少女小圆 TV 续	2	1
432 魔法少女小圆 TV 续	2	1
433 魔法少女小圆 TV 续	2	1
434 魔法少女小圆 TV 续	2	1
435 魔法少女小圆 TV 续	2	1
436 魔法少女小圆 TV 续	2	1
437 魔法少女小圆 TV 续	2	1
438 魔法少女小圆 TV 续	2	1
439 魔法少女小圆 TV 续	2	1
440 魔法少女小圆 TV 续	2	1
441 魔法少女小圆 TV 续	2	1
442 魔法少女小圆 TV 续	2	1
443 魔法少女小圆 TV 续	2	1
444 魔法少女小圆 TV 续	2	1
445 魔法少女小圆 TV 续	2	1
446 魔法少女小圆 TV 续	2	1
447 魔法少女小圆 TV 续	2	1
448 魔法少女小圆 TV 续	2	1
449 魔法少女小圆 TV 续	2	1
450 魔法少女小圆 TV 续	2	1
451 魔法少女小圆 TV 续	2	1
452 魔法少女小圆 TV 续	2	1
453 魔法少女小圆 TV 续	2	1
454 魔法少女小圆 TV 续	2	1
455 魔法少女小圆 TV 续	2	1
456 魔法少女小圆 TV 续	2	1
457 魔法少女小圆 TV 续	2	1
458 魔法少女小圆 TV 续	2	1
459 魔法少女小圆 TV 续	2	1
460 魔法少女小圆 TV 续	2	1
461 魔法少女小圆 TV 续	2	1
462 魔法少女小圆 TV 续	2	1
463 魔法少女小圆 TV 续	2	1
464 魔法少女小圆 TV 续	2	1
465 魔法少女小圆 TV 续	2	1
466 魔法少女小圆 TV 续	2	1
467 魔法少女小圆 TV 续	2	1
468 魔法少女小圆 TV 续	2	1
469 魔法少女小圆 TV 续	2	1
470 魔法少女小圆 TV 续	2	1
471 魔法少女小圆 TV 续	2	1
472 魔法少女小圆 TV 续	2	1
473 魔法少女小圆 TV 续	2	1
474 魔法少女小圆 TV 续	2	1
475 魔法少女小圆 TV 续	2	1
476 魔法少女小圆 TV 续	2	1
477 魔法少女小圆 TV 续	2	1
478 魔法少女小圆 TV 续	2	1
479 魔法少女小圆 TV 续	2	1
480 魔法少女小圆 TV 续	2	1
481 魔法少女小圆 TV 续	2	1
482 魔法少女小圆 TV 续	2	1
483 魔法少女小圆 TV 续	2	1
484 魔法少女小圆 TV 续	2	1
485 魔法少女小圆 TV 续	2	1
486 魔法少女小圆 TV 续	2	1
487 魔法少女小圆 TV 续	2	1
488 魔法少女小圆 TV 续	2	1
489 魔法少女小圆 TV 续	2	1
490 魔法少女小圆 TV 续	2	1
491 魔法少女小圆 TV 续	2	1
492 魔法少女小圆 TV 续	2	1
493 魔法少女小圆 TV 续	2	1
494 魔法少女小圆 TV 续	2	1
495 魔法少女小圆 TV 续	2	1
496 魔法少女小圆 TV 续	2	1
497 魔法少女小圆 TV 续	2	1
498 魔法少女小圆 TV 续	2	1
499 魔法少女小圆 TV 续	2	1
500 魔法少女小圆 TV 续	2	1
501 魔法少女小圆 TV 续	2	1
502 魔法少女小圆 TV 续	2	1
503 魔法少女小圆 TV 续	2	1
504 魔法少女小圆 TV 续	2	1
505 魔法少女小圆 TV 续	2	1
506 魔法少女小圆 TV 续	2	1
507 魔法少女小圆 TV 续	2	1
508 魔法少女小圆 TV 续	2	1
509 魔法少女小圆 TV 续	2	1
510 魔法少女小圆 TV 续	2	1
511 魔法少女小圆 TV 续	2	1
512 魔法少女小圆 TV 续	2	1
513 魔法少年	1	1
516 下半女忧	2	1
520 学园侦探团	16	4
525 听到海声	2	1
526--5 太空战士 10CG	2	2
526--7 太空战士 X--2	3	1
527 青之六号	4	1
531 再见蒙火虫	2	1
535 彼男彼女的故事	13	3
537 彼少罗鬼	13	4
539 冒险少女拉丁亚(TV)	13	5
552--1 海贼王(电影版)	1	1
552--2 海贼王	64	24
552--5 海贼王剧场版	1	1
556--4 海贼对终盖基德(二部曲)	2	1
556 光明战士--阿基拉	2	1
558--4 街霸 ZERO	4	1
559--1 棒球英豪--大学物语	2	3
559--3 棒球英豪(TV)	50	16
559--4 安达充 H2 外传	21	6
559--5 风之速	1	1
562--1 福星小子圣水奇缘	2	1
562--2 福星小子爱星之恋	2	1
562--3 福星小子复刻	3	1
563--2 神通向天国的倒计时	2	1
563--28 和神特别版--人鱼失踪记	1	1
563--29 和神暗黑组织之杀机	2	1
573--30 和神二十年后的杀机	1	1
573--4 和神 14 番目	2	1
573--5 和南(TV)	14	3
573--116 和南情人节的真相	2	1
573--117 和南犯罪的遗物	2	1
573--118 和南--雪诡智探月热 12000000 人造事件	2	1
573--142 和南迷宫的十字路口	2	1
573--18 和南曦孔中的暗杀者	2	1
573--27 和南引爆曦天楼	2	1
573--29 和南对终盖基德(二部曲新一)	2	1
573--29 和南暗黑组织之杀机	2	1
573--30 和南二十年后的杀机	1	1
573--4 和南 14 番目	2	1
573--5 和南(TV)	14	3
573--116 和南情人节的真相	2	1
573--117 和南犯罪的遗物	2	1
573--118 和南--雪诡智探月热 12000000 人造事件	2	1
573--142 和南迷宫的十字路口	2	1
573--18 和南曦孔中的暗杀者	2	1
573--27 和南引爆曦天楼	2	1
573--29 和南对终盖基德(二部曲新一)	2	1
573--29 和南暗黑组织之杀机	2	1
573--30 和南二十年后的杀机	1	1
573--4 和南 14 番目	2	1
573--5 和南(TV)	14	3
576 恐怖宠物店	4	1
577--1 勇者王(TV 版)	17	8
577--2 勇者王	4	3
578 龙骑士	2	1
579 老人与 Z	2	1
580--1 和幼婴察(电)	5	2
580--2 和幼婴察(OVA)	4	2
580--4 新机幼婴察(OVA)	8	2
580--5 和幼婴察(TV)	9	3
580--6 和幼婴察 II +特别版	3	1
584--5 足球小将世青赛	6	2
584--6 新机幼婴联队 TV 版	9	3
584--7 和幼婴联队剧场版	3	1
588 火魅子传	6	3
593--1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595 剑风传奇(烙印战士)	13	4
600 青空少女队	6	2
601 某某子豪华诊书	6	2
603 烈火之炎	14	6
604 青涩宝贝	12	2
605 枪神	13	6
607 伤逝人	5	4
610--1 魔法阵都市 TV	9	6
616 飞越巅峰	3	1
617--1X--DW 杀手	5	2
617--2EX--DW 杀手 (剧场版)	2	1
618--1 时神渡河 TV	5	3
621--2 兽兵卫忍风帖--龙宝玉篇	4	2
625 巴别二世	4	2
626--1 白色猎人	9	3
626--2 白色十字架	2	1
628 记忆(大友克洋)	2	1
635--3 头文字 D(剧场版)	2	1
635--4 头文字 D(电影版)	2	1
635--1 时神渡父(TV)	5	3
642 人鱼之恋	2	1
647 午夜之眼	2	1
648--1 恶男杰特(TV)	9	3
648--2 恶男杰特(天国之门)	2	1
649 星方武帝	12	3
651 神秘世界	4	3
653 女恶魔人	6	3
655--5 海贼王剧场	1	1
656--2 空护月天(OVA)	2	1
661--2 高智能赛车 GPX(TV)	13	5
661--3 新世纪 GPX--ZERO	4	1
661--4 新世纪 GPX--OVA	3	2
663--3 新世纪福音战	21	8
663--5 最游记希望之章过	2	1
663--6 最游记	1	1
680--2 机动警察(电)	5	2
680--3 机动警察(OVA)	4	2
680--4 新机动警察(OVA)	8	2
680--5 机动警察(TV)	19	6
680--6 机动警察 II +特别版	3	1
684--5 足球小将	6	8
688--2 霸王大系龙骑士	2	6
690--1 恋爱世纪(剧场版)	1	1
690--2 万有引力(TV)	5	2
693--4 钢魂	10	3
697--1 勇者王(TV 版)	17	8
704 龙骑士	4	3
706 时空转移	6	3
708--2 乱马 1/2(OVA)	3	1
708--3 乱马 1/2 热斗篇(第一部)	6	6
708--4 乱马 1/2 热斗篇(第二部)	7	6
708--5 乱马 1/2 热斗篇(第三部)	7	6
708--6 乱马 1/2 热斗篇(第四部)	7	4
711--1 天空灭斯加利尼(TV)	13	3
711--2 天空灭斯加利尼(剧场版)	2	1
720--1 天使禁猎区	3	2
724--1 爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724--2 爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A 计划	1	3
728 魔神 BIG--G	6	2
732--1 钢铁天使(TV)	9	2
732--2 钢铁天使(剧场版)	2	1
735 安琪莉可	1	1
741 飞天红娘侠	2	1
742 神风怪盗	22	5
766 苍之流星	1	3
784--1EX--DW 杀手	5	2
784--2EX--DW 杀手 (剧场版)	2	1
787 亚历山大战记	5	3
792 爱情白皮书	7	3
793 人形草纸左近	9	4
798 小女孩的玩具	16	4
803 恶男杰特(续)	13	4
806 游戏王前	1	1
806--3 游戏王(TV)II	12	3
806--4 游戏王(TV)II	11	4
806--5 游戏王(TV)III	11	5
810--1 变形金刚电影版	1	1
810--4 变形金刚美国版	15	13
811 风月夜影三	7	2
814 卡片召唤师	5	3
817--1 大逮天	59	17
817--2 大夜叉(剧)	2	1
819 掌上娇女	5	1
820 邂逅梦	7	2
821 人狼	2	1
826 电童	9	3
827--1 蜡笔小新	2	1
829 秘密电影第二部	1	1
834--1 叮当猫(太阳王传说)	26	12
834--3 太阳王宇宙开拓史	2	1
835 人造人间	6	2
840 求恋期	6	1
843 魔法阵	6	1
871--1 刃牙	5	5
871--2 刃牙 II	9	3
874--2 刃牙(魔之海洋)	6	4
875 地球少女	13	2
877 黑街二人组	6	4
882 魔法战士李维	9	3
885--1 校园	6	3
885--2 欢心剧场	2	1
888 破邪巨星	6	3
891--1 妹妹公主	3	4
894 偶梦	10	3
896 恋爱季节	2	1
901--1 火圣魔团 999	1	2
901--2 火圣魔团 999(TV)	1	3
902 真善特射新蓝特机器人	4	8
904 新白雪姬传说	2	1
908 超级偶像辣玲当	2	1
910 血	2	1
916 幻影天使	13	6
917 草莓篇	3	2
920 光服的昌险	9	4
921 再造人 009	3	2
922 棋魂	50	13
923 通灵童子	8	2
930--1 千与千寻	2	1
930--2 千与千寻 II 一猫的报恩	2	1
931 飞翼侠	3	1
933 超音鼠	1	1
934 网球王子	58	12
935--1 狼血鬼猎人 D	2	1
936 大都会	2	1
937 美少女战士 R	3	3
938 美少女战士 S	3	2
957 机械人真将	5	1
958 名侦探福尔摩斯	9	4
959 人形电脑天使心	20	4
961 青出于蓝胜于蓝	20	4
962--1 拜托了老师	13	2
962--4 拜托了老师双子星	6	2
963 东京电下城奇兵	7	2
964 全金属风暴	20	4
965 守护者	20	4
966--2 幻魔大战	2	1
967 机械人真将	5	1
968 寻找满月	20	4
970 十二国记	23	6
975 鬼眼狂刀	15	4
978 圣石王者	17	8
979 最终武器侯女	9	3
980JFO 皇女	8	3
982 小小雪精灵	9	4
983 宝贝时计	9	3
984 果馨少年	36	9
985 镜女镜士	5	2
986 猎人罗宾	14	6
988 梦魇大王	13	3
992 通向光辉的季节	2	1

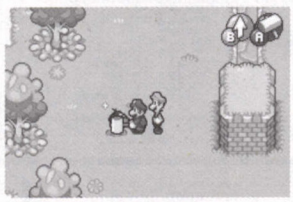
最新 DVD 节目

573--147 柯南神秘路杀案
573--148 柯南电影黑铁的鱼影
573--149 柯南银行里的抢劫
573--150 柯南豪华列车
573--151 柯南伪装成意外的杀人
573--152 柯南女演员被害的真相
573--153 柯南相约十年
162--13 宠物小精灵水都守护神
401 魔法留学生
427 海贼王 ONE　PIECE 歌唱精选集
429 数宝贝歌唱精选
433 库洛魔法使 剧场征服声音
434 守护女神月天--歌唱精选集 VOL. 1
437 库洛魔法使单曲超特全集
438 小魔女 DOREMI 原声集 2
443EL.F 动画歌唱精选集
449 天使禁区 OVA 原声集
456 最游记：幻想魔传原声集
458 梦幻天女原声集 2
462 相聚--到 FOREVER　REMIX
463--464 新情房东俏房客--原声集 (2CD)
465 地球守护者歌唱集
466 宇宙战舰 NADESICO 麻宫骏至
467 樱花大战 TV 版 BGM 蒸气音音馆
468 最游记：幻想魔传 IMAGE　ALBUM　VOL.1
469 樱大战 TV 系列歌曲集
479 数码宝贝 02 角色歌唱精选集
484 库洛魔法使歌唱精选集 2
485--486 纯情房东俏房客歌唱全集 (2CD)
493 梦幻天女原声集 3
497 久石让 WORKS。I
499 万有引力歌唱音乐集
502 数码宝贝 02 角色歌唱精选集 2
505 终极一刀 原声集
532 最游记：幻想魔传 LMAGE　ALBUM　NOL.2
540 最游记：幻想魔传原声集 VOL.2
541 犬夜叉音乐集
506 少年必杀--绝对进化革命前夜
636 万有引力歌唱精选集
639 猎人×猎人单曲精选集
V113 丹下桜/Bummer Best
911 红豚/魅惑の旅区
912 相聚--刺主题歌唱精选
A022--024 浪客剑心-明治剑客浪漫谭 (3CD)
A032 龙猫 (歌英及伴唱集)
A034 宫崎骏卡通音乐全集 II
A035 犬夜叉 宫崎骏作品
A037 黄火虫之圣墓 (宫崎峻作品)
A038 飞天红猪侠 (宫崎作品)
A041 龙猫 (宫崎峻作品)
A042 魔女宅急便 (宫崎峻作品)
A043 天空之城 (宫崎峻作品)
A044 天空之城 (宫崎峻作品) 交响篇
A056 圣斗士星矢 1997 少年记
A057 圣斗士星矢 1996
A058 圣斗士星矢 (最强畅销歌曲集)
A059 圣斗士星矢 BOYS BE
A060 圣斗士星矢 (最强畅销歌曲集 2)
A095 圣斗士星矢/冥王计划
B100 幻城 DD(原创歌曲 3)
B101 久宝今 D(插曲精选)2CD
B102 久宝今 D(I)
B103 久宝今 D(2)3CD
B104 机械人大战阿尔法 2--大地之章
B126 百色恶魔原声集 2
B127 恶魔就默示录原声集
B131 莎木
B132 藤崎诗织风之章
B135 怪兽传说 TV 版--天空之章原声集 1
B144 超级机器人魂歌唱精选集
B145 宇宙巡航舰 V 复活原声集
B146 火梨子作 " 恋 " 解
B148 银狼传说
B182--183 拳皇 99 原声集
B190 拳皇 99 混音集
B229 太空战士 8 代交响乐版
B266 太空战士 8 代--钢琴精选
B317 王牌格斗 2 原声集
B330 樱花大战短太正 15 年音乐原声集
B339 樱花大战新歌谣全集 2
B358 拳皇 2000 混音集
B506--507 樱花大战歌谣秀/海神别社
B546 樱花大战/活动写真全曲集
B547 格斗天王 2001 原声集
V023 米仓千寻
V039 林原/Perfume
V065 森恬洋子
V072 林原
V101--V103 久川绫 (3CD)
V110 新居昭

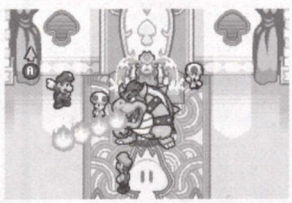
机种:GBA 类型:ARPG 厂商:NINTENDO 发售日:11 月 7 日 文:CHINAGBA TEET 责编:CLOUD

1 系统说明

进入战斗:如果在普通场景对敌人进行攻击的话,就可以在战斗的开始对敌人进行一次提前攻击,如果敌人碰到了后面的角色,那么被碰到的角色将有一段硬直的时间。



Action Command:游戏战斗系统的精髓就是 Action Command,简单点说就是在特定的时机按固定的按钮,比如 MARIO 用跳跃攻击敌人,就在要攻击到的那一刹那再次按 A 键,便可以对敌人造成比平时更多的伤害。这种方法一样可以用在反击当中,在敌人靠近你的时候按固定键就会将敌人的攻击打回去,十分类似格斗游戏中的 Counter Attack,当然名字也是一样的。不过有一些敌人的攻击是无法击回的,不过也可以利用 Action Command 进行回避。而且 Brother Action 中也包含有 Action Command 成分。要在固定的时机内输入固定的指令。

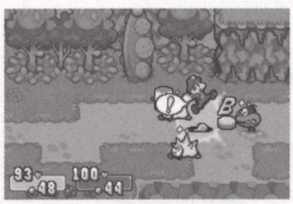


Brother Action:战斗中的兄弟合力技,攻击力强大,使用时要消耗一定的 BP 值。使用多次后可以达到更高的等级,达到高级的 Brother Action 技会在左面显示 ADV 字样。Brother Action 还分 3 种不同的模式:

1.有时间停顿、有按键提示;

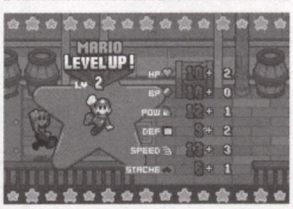
2.无时间停顿、有按键提示,耗 BP 值少;

3.无时间停顿、无按键提示,消耗 BP 值最少。



保存游戏进度:游戏中利用角色顶天空中写有 S 的书可以进行保存。

基本数值介绍:



HP——体力

BP——Brother Point 也就是一般游戏中的 MP

POW——力量,关系到角色的攻击力

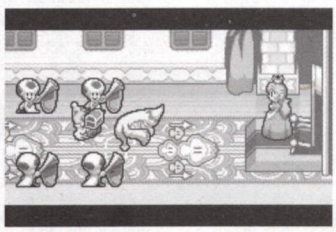
DEF——防御力

SPEED——速度,关系到战斗顺序

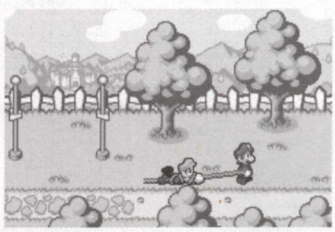
STANCE——一般游戏中的 LUCK,关系到战斗中会心一击的几率

2 图解攻略流程

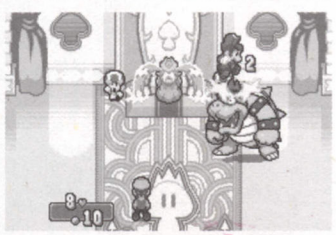
一日豆豆王国以加强两国关系为由,派遣两名使者前往蘑菇王国。可是……碧奇公主却中了他们的魔法!



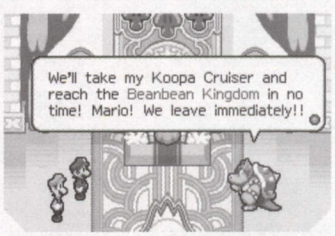
一名小蘑菇迅速赶到超级大明星马里奥和路易的家里,在浴室中找到马里奥。没等说明情况马里奥就和兄弟路易赶往碧奇公主的城堡……

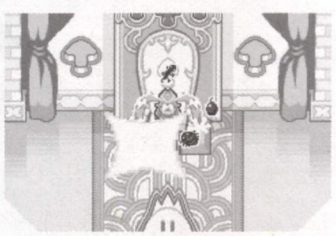


在城中,库巴因为路易撞了他的后背而十分恼火,遂开始与库巴的新手教学



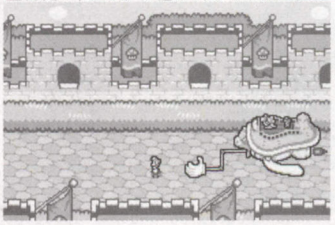
战斗结束后众人了解到豆豆王国派来的使者抢走了碧奇公主的声音,而且现在的公主只要说话就会发生大爆炸!因此众人决定要去豆豆王国弄个究竟。库巴这次也愿意帮助各位找回碧奇公主的声音,不过原因就是在公主的声音找回后,他要把公主绑架走……

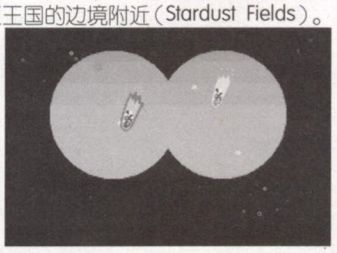




库巴决定要使用他最新式的飞船载大家到豆豆王国,而本打算一走了之的路易也被强迫加入。

在飞船上学得游戏的基本操作以后来到甲板,就要达到豆豆王国边境的时候,抢走碧奇公主声音的格拉戈莫纳巫婆出现了!一番狂语之后留下手下阻止众人,自己去进行下一个计划了。打败 BOSS 后,BOSS 气急败坏的击毁了库巴的飞船。众人掉落到豆豆王国的边境附近(Stardust Fields)。





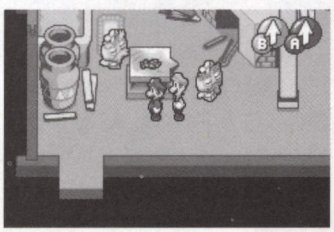
兄弟俩开始四处寻找库巴，在豆豆王国守门人那里与他们兄弟玩跳绳的小游戏，通过后会得到豆豆王国的地图（其实就是世界地图）。

终于找到了困在 TOLSTAR 大炮中的库巴，TOLSTAR 答应只要马里奥两人收集到 100 个豆豆王国的钱币就可以放库巴出来，而且还向其他人保守库巴曾被困在大炮中的秘密。

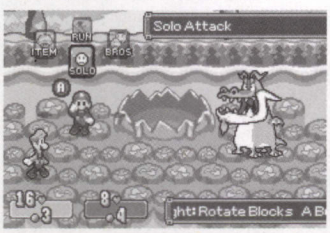
马里奥兄弟在收集钱币途中遇到了好心的 starshade 兄弟俩。听说碧奇公主的声音被抢后，starshade 两兄弟表示愿意帮忙，还教马里奥兄弟使用兄弟技：高跳和旋转跳。

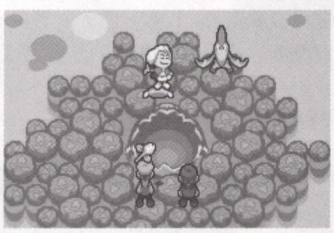
收集到 100 个以上的豆豆国钱币后，来到 TOLSTAR 处他却死不承认自己的诺言，开战！说谎的 BOSS 被兄弟两人教训以后，还是 starshade 兄弟出来帮忙，把库巴“放”了出去，临别时库巴还不忘叮嘱马里奥一定要把公主的声音找回来……

众人来到豆豆村，从豆豆国的士兵那里得知豆豆国的王子也被巫婆绑架了！在豆豆村闲逛一番后来到锤子兄弟的家，2 人告诉马里奥兄弟只要拿到 Hoohoo mountain 山顶的 Hoohoo Block 就可以为他们制造实力强劲的锤子。等修桥的工人修理完毕，兄弟俩便开始向 Hoohoo mountain 山上进军。



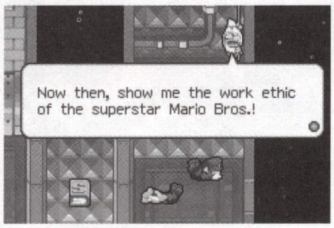
在 Hoohoo mountain 山上与小 BOSS 玩小游戏，用旋转跳在 30 秒钟内集到 10 个球就可以通过，之后与小 BOSS 开战，需要注意的是要先攻击石头，使其没有藏身之地。然后再全力进攻！兄弟俩人在山顶动了 Hoohoo Block 以后开始 BOSS 战，战斗完毕，没想到 BOSS 竟然就是 Beanbean 国的王子！原来他被巫婆施了魔法变成了怪兽。得到王子的玫瑰做为进入王宫的凭证，然后“闪光王子”离开……

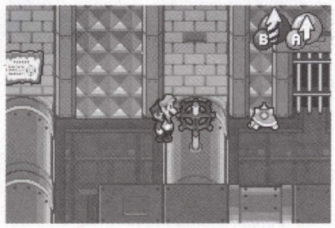




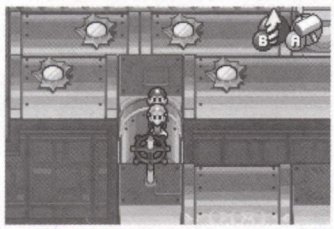
到锤子兄弟家里可以拿到锤子，然后来到村子左下的矿道，利用采矿车（要拿到 10 个水晶）来到新区域，锤子兄弟传授如何在战斗中使用锤子：使用 ACTION COMMAND，防御时按住 B 一段时间，在锤子抖动时松开，也可以攻击。

2 人来到 Beanbean 城堡，出示王子的玫瑰后进入城堡，不过却被大臣扔到地下。说是什么只要修理好下水管道就承认两兄弟就是马里奥兄弟。在地下把所有的塞子用锤子敲进去就可以了，图中的位置用马里奥的 SPIN JUMP 可以放水。



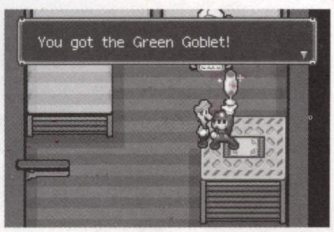


在这里先转开关，然后按照“左上、左下，右上，右下”的顺序敲塞子。

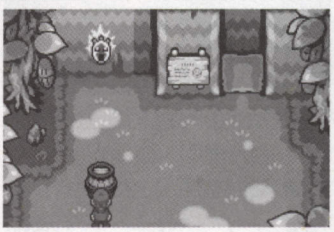


在二人修理水管的同时，巫婆已经拿到了 Beanstar，其实刚刚见到的大臣也是巫婆变的！这时豆豆国的女王出现，不过她也和王子一样被巫婆施了魔法，开始 BOSS 战：一人用锤子攻击身体，另一个用 JUMP 攻击两只手，战斗胜利获得 Beanbean 胸针。因为女王仍然神志不清马里奥兄弟还要去 chuckola woods 寻找使女王恢复的方法。

在 Chateau de chucklehuck 中找到一个木屋，然后就是一个由木酒桶组成的迷宫，通过后会遇到失去记忆并加入盗贼团的库巴。开始 BOSS 战，其实这里只要攻击库巴或者小偷中的一人就可以了。救出左面木桶中的两人，学到新特技，兄弟俩可以用锤子敲击对方，马里奥可以变小通过矮小的通道，路易则可以进入地下，通过铁栅栏等。利用新学到的特技去取得右面房间的两个瓶子，拿给刚才的两人就可以通过这里了。

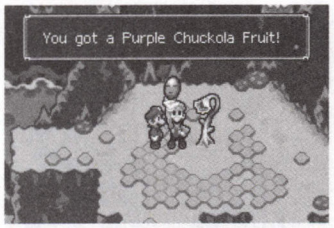


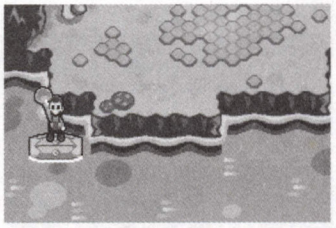
来到新的区域，这里可以用路易进入地下，再钻到木桶里，走到指定处。这里则需要路易钻到桶里到按钮处，再用马里奥跳到木桶上用锤子敲击按钮。



然后会遇到看门树，它要马里奥兄弟找到 3 种颜色的种子才可以通过。在左右的两个方向分别收集到 3 种不同颜色的种子后，看门树让出了一条出路，库巴和他的老大借机通过。在深处打败了“千年可乐”BOSS 后路易踩着马里奥木桶回

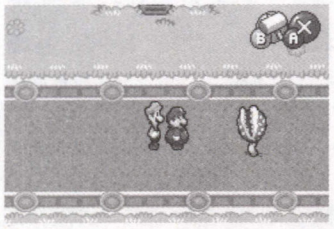
到了 Beanbean 城堡。使王后恢复神志的同时了解到巫婆抢走碧奇公主声音和 Beanstar 的目的：统治整个世界。大臣告诉各位，巫婆可能在东南方的 Woohoo hooniversity。





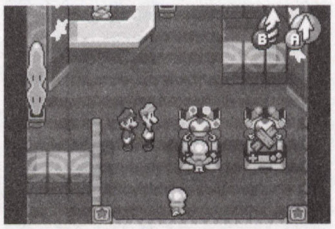
来到 Woohoo hooniversity，调整几处反光镜可以使主控室的光镜获得光线，调整光镜的方向，就可以进入主控室了，与巫婆开始 BOSS 战。战斗后 Beanstar 听到机器公主的声音再次发怒，大家抓着 Beanstar 飞向天空。库巴同时也恢复了记忆……

马里奥两兄弟掉落在一个名为 Oho oasis 的小岛上，在岛内的两个庙宇中可以学到 2 人的新特技：使用火焰和雷电。2 人利用新学到的特技回到豆豆王国。得知公主将来到豆豆王国访问，两人到机场（BEANBEAN int' l airport）迎接，大臣告之机场上布满了食人花，需要兄弟俩的帮忙。而巫婆则借用库巴的身体再次复活了！

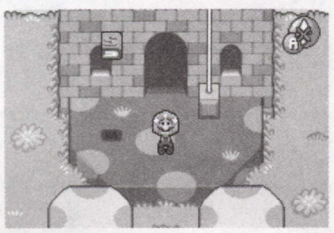


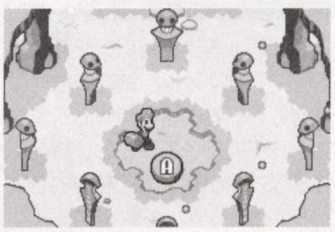
这里需要用马里奥水枪+路易的雷电就可以解决了。最后路易竟然用屁股 KO 了 BOSS……闪亮王子公布了一切原由，原来碧奇公主的声音并没有被抢走，这就是 Beanstar 为什么烦躁的原因，真的碧奇公主早就躲起来了。Beanstar 只有在美妙声音的召唤下才可以苏醒，并可以实现召唤者的任何愿望。

听说豆豆王国也有蘑菇人居住的村子后，碧奇公主马上决定要去看看，马里奥兄弟自然又要做回保镖。先到 Beanbean 城堡附近的 Beanbean outskirts 区域找到锤子兄弟，可以提升锤子的威力，这样就可以敲碎黑色的石头了。和公主一起去 little fungitown，如果公主走错，可以对话修正。战胜 BOSS 后来到 little fungitown 村，村子里竟然还有游戏机房！自然要小玩一下，玩游戏机得了个蘑菇，没想到马里奥吃完就进了医院……



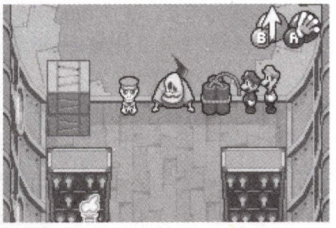
为了显示兄弟的感情，路易不得不去遗迹中寻找草药。这时的路易因为害怕，不能使用任何技巧，只需要到村中的白魔法师处，同意被催眠成马里奥即可继续前进。在山顶可以玩到类似棒球的小游戏（红色时不要打）。





在洞中拿到药草赶回医院，同时碧奇公主又被库巴（已经被巫婆付身）抢走，马里奥兄弟和王子则被迫寻找 Beanstar 的四个碎片。先去寻找位于右上角海边的碎片。

来到指定地点，兄弟两人发现碎片被一艘破船的船员拿走了，俩人马上跟上去。可是船员进去的地方却需要会员卡……两兄弟帮忙船员完成木桶的小游戏得到会员卡，进入该房间后，拿到碎片的船员也挺通情达理，答应把碎片还给马里奥兄弟俩。不过要帮忙困在墙中的一位胖船员。兄弟俩只要到船的上一层，敲打一个木板后就会掉落一个炸弹，再利用马里奥的火焰就能把胖船员放出来了，不过破船却沉入了大海中。



两兄弟跟随碎片来到大海深处利用马里奥的火焰和路易的雷电来到 Gwarghar Lagoon。与几个王子的 FANS 对话完毕来到右上的房间中，可以交 200 个金币学到新的特技。分别是马里奥在路易身后用火焰的快速冲撞和路易在马里奥身后用雷电的慢速移动。以后遇到幽灵的石像就可以用路易使用慢速移动然后用背部顶石像，可以打开好多开关。在海边打败贝壳 BOSS，终于得到第一个 Beanstar 碎片。

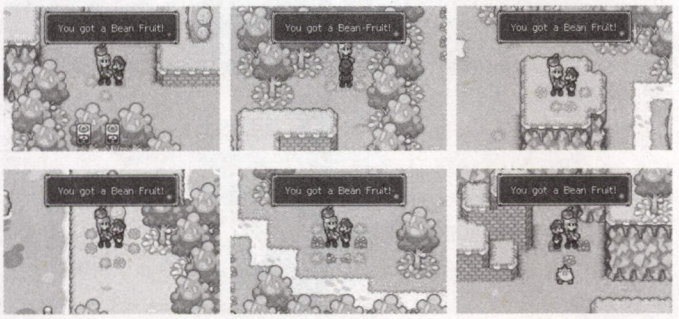
然后收集碎片的顺序可以由玩家自订。

1：到 Chucklehuck woods 玩小游戏得到 winklecard，向蜗牛出示 winklecard 后通过，发生 BOSS 战，胜利后得到 Beanstar 碎片。

2：到 studio of harhall，按照要求进行染色，然后会得到 Beanstar 碎片。

3：到 Yoshi Theater 发现 Beanstar 碎片，老板答应把碎片还给兄弟俩，不过也有要求：用 YOSHI 的蛋来交换。其实只要喂给 YOSHI 一种 BEAN FRUIT，YOSHI 就可以生蛋了……到世界各地收集 BEAN FRUIT，一般都是埋在地下，而且都是由花或者草围成一个图形，利用路易钻到地下，再顶出来就可以拿到了。收集全部 7 个 BEAN FRUIT 喂给 7 个 YOSHI 就可以得到不同颜色的 YOSHI 蛋，再拿给老板，最后一个 Beanstar 的碎片也到手了。

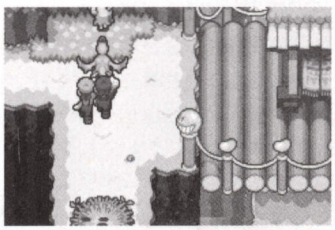
BEAN FRUIT 挖掘地点：



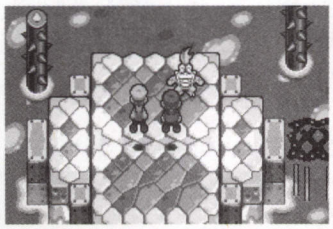
回到 BeanBean Castle，让 Beanstar 复活。巫婆传来消息说要众人带着 Beanstar 到 Joke's End。王子也提出利用假的 Beanstar 骗过巫婆，并一起救回碧奇公主。因为要到达 Joke's End 必须要走海路。这时只要再次来到锤子兄弟家，造出极限锤子，来到海边的指定地点用马里奥将路易敲成冲浪板就可以在大海上航行了！

城里两兄弟解决掉迷题以后开始 BOSS 战，并用路易代替了公主。路易在库巴的飞船上找到了 Beanstar。路易却不小心搞错了降落地点，掉进了地下。马里奥去救路易，同“小偷情侣”展开 BOSS 战。

回到 Beanbean 城堡，发现村子已经被巫婆破坏的不成样子。来到城堡内部，众人决定要向巫婆展开反击，来到地图左上的村子，找到飞龙，被带到天空中的库巴城堡。

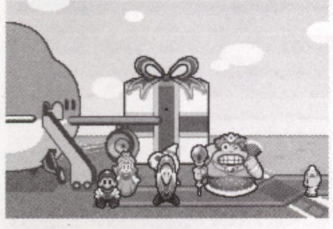


库巴城堡中，马里奥兄弟要打败库巴的 7 个小 BOSS，然后再消灭掉巫婆的手下，就是最后的战斗了！不过这里要注意的是 BOSS 有两种形态，第一次结束后马里奥兄弟会被吃到库巴的肚子里，然后才是真正的 BOSS！



打败最终 boss 后，库巴城堡就要爆炸了！只有 3 分钟时间离开，时间足够。库巴的城堡爆炸了，一切都恢复了正常。Beanstar 终于保住了，Beanbean 国的大臣也答应要把 Beanstar 好好的保存起来再也不会被坏人抢走。马里奥等人正要离开时王子送了份超大的礼物……

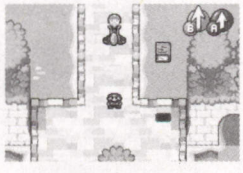
库巴真惨……

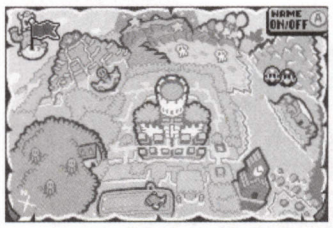


3 隐藏要素

1.路易用锤子把马里奥敲小，然后用高跳的同时使用马里奥的普通跳跃，就会得到金币，不过路易会因此消耗一点 HP。

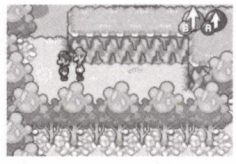
2.可以在海上冲浪时找到好多旋涡，进去以后可以得到一些道具。以下是一部分旋涡：



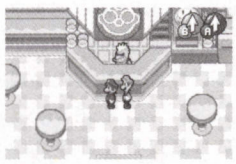


3. 后期还可以回到 studio of harhall 继续为衣服染色，不过这次是按照玩家的想法随便组合衣服的样式，每组合出一种新样式的衣服，就可以得到一种道具。

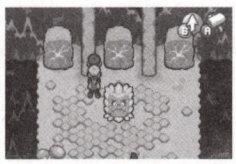
4.世界上到处可以看与到图中标有 X 地点相似的地方，可以使用马里奥的锤子把路易敲到地中，再用路易到 X 处钻出来，可以得到不同种类的豆子。

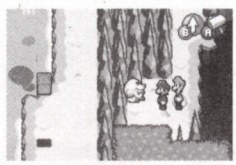


5. 得到的豆子可以去 BeanBean Castle town 的一家咖啡馆中制作饮料，每制作成一种新的饮料，NGC 游戏路易鬼屋中的博士就会出来品尝，然后送给玩家一样勋章。可以进行装备。



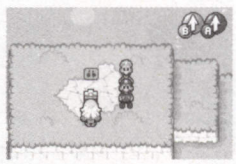
6.在锤子兄弟的新家用锤子可以敲坏黑石头并找到隐藏的迷你游戏，在这里可以得到兄弟两人的旋转兄弟技。



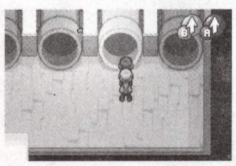


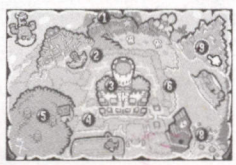
7. 世界各地有几个隐藏的黄色地鼠，每次找到它，它都会送礼物给玩家。

8. 在 BeanBean Castle town 城堡的右面通路可以找到一个摄相师，如不满意以前的照片，就可以来这里重新照一次喽～不过他的要价比较昂贵，还好可以还价……



9.BeanBean Castle town 城堡的左面通路可以来到 PIP HOUSE，这里可以通向曾经进入过的管道。目前发现共有 9 个出口。





10. 游戏的普通场景中可以同时按 L 和 R 键，将两人的特技切换到普通跳跃，多多利用会很节省时间。

4 道具列表

道具名	效果	作用范围
Mushrooms	恢复 25HP	单体
Super Mushrooms	恢复 50HP	单体
Ultra Mushrooms	恢复 120HP	单体
Max Mushrooms	恢复全部 HP	单体
Nuts	恢复 20HP	全体
Super Nuts	恢复 40HP	全体
Ultra Nuts	恢复 100HP	全体
Max Nuts	恢复全部 HP	全体
Syrup	恢复 20BP	单体
Super Syrup	恢复 40BP	单体
Ultra Syrup	恢复 100BP	单体
Max Syrup	恢复全部 BP	单体
1-Up Mushrooms	角色复活且 HP1/2 恢复	单体
1-Up Supers	角色复活且 HP 全恢复	单体
Golden Mushrooms	HP 与 BP 全恢复	单体
Refreshing Herbs	解除各种异常状态	单体
Red Peppers	增加攻击力的同时身体状态为重	单体
Green Peppers	增加防御力的同时身体状态为轻	单体
Woohoo Blend	HP 上限+4	单体
Hoohoo Blend	BP 上限+4	单体
Chuckle Blend	速度+4	单体
Teehee Blend	STACHE+4	单体
Hoolumbian	力量+4	单体
Chuckoccino	防御+4	单体
Teeheespresso	随机一项属性+6	单体

ORIENTAL BLUE —青之天外—

责编/星辰

不论到哪,都有蔚蓝色的天空映照着碧蓝的大海
这里,有一片青色的大地
这片大地上居住的生灵,就算是再微小的生命都明白"青"的含义
这里是青色的大地,所有生命居住的大地

这个游戏是 free 式,因每条路线都不一样,在此仅以女主角葵(アオイ)路线展开。

士兵在登记完小葵(**アオイ**)的资料后,不忘告诉她:整个大都已经被魔物所包围,走不多久就会被一群神秘人围住,可是他们只是告知小葵去她该去的地方以后,便消失了。继续走,眼前会突然出现一个少女求救的影子,几次以后,那名少女突然出现在小葵眼前,随后便是一阵闪光……

闪光过后,醒来的小葵已经是在一户农家中,和村长对话完以后,村长带着小葵看了看给昆明(**クンミン**)带来麻烦的几具尸体,感谢她拯救了这个村庄。可这一切,我们的小葵并不知道真相。接着村长会要求小葵去九龙(**クーロン**)的研究所去找雷恩(**レン**)。这是第一个依赖,无论如何选择都会接受……(注:主角一出来所在的场所是随机决定的,但是第一个固定情节必须要去九龙**クーロン**)

注:村里右下角有个宝箱,以后每到个村庄第一步就是翻遍村子,尽量和所有人对话,获取更多的情报。

出村后往北走先来到上海(**シャンハイ**)……,这里的 CASINO 可以玩各种小游戏,当然兑换的奖品是非常好的。另外,在这里的 BOX 里面有着魔石合成的地方,可以合成高等级魔石(能够依照固有的排列组合合成,也可以自由搭配,但自由搭配在不知道合成法则之前多数会失败。)此处的 TTC 可以算是个任务交流场所,花 500G 入会以后就可以看到各地的要求委托。在最上方的上海车站坐火车可以去到目的地九龙(**クーロン**)

来到雷恩的研究所以后,将村长处得来的依赖信交给雷恩(这里要使用,以后很多地方也是如此),对于事物的好奇使得她加入,在离开大门时,雷恩的好习惯会得到体现,临走不忘关门……

带着雷恩坐火车回上海。南下昆明以后见到村长,雷恩居然要求把那几具尸体抬回研究所做研究……随后离队,村庄会把古文书(**こもんじょ**)还给小葵,并且给了 500G 做奖励。

注:出了昆明以后可到处乱走,没有主线规定,以下是笔者自己的流程……

系统指令

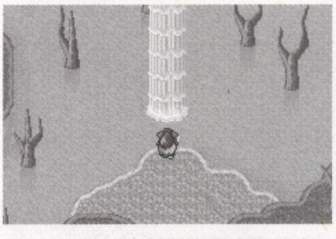
もちもの(持有物)
--つかう(使用)
--こうかん(交换)
--すてる(丢弃)
--やめる(停止)
そうび(装备)
--そうび(装备)
--ぶき(武器)
--ぼうぐ(防具)
--はきもの(脚防具)
--かざり(饰物)
--はかいりつ(损坏率)
--さいきょう(最强设定)
--はずす(卸下)
--やめる(停止)
マ石(魔石类)
ひじゅつ(秘术)
つよさ(能力强壮)
--つよさ(强壮)
--ひじゅつ(秘术)
--そうび(装备)
--もちもの(持有物)
--いれかえる(替换)
にっき(日记)
--ぜんぶ(全部)
--よむ(读)
--ならべかえ(排列)
--やめる(停止)
--やめる(停止)
さくせん(作战)
--さくせんをたてる(设定作战方案)
--なまえのへんこう(方案名称变更)
--こまかくせってい(细节设定)
--やめる(停止)
せってい(系统设定)

回到九龙,把古文书交给雷恩看了之后,研究狂人当下决定放弃死人研究,因为她觉得古文术更加有趣些……然后过了一阵子,雷恩宣称自己已经看懂了古文书,吓得四处乱逛的小葵连忙端端正正的坐好。雷恩说那古文书里面的文字是记载着有关青之遗迹的,而后把那段话翻译了一遍:"我们的意识,为子孙记下了一条前往青之城的路;青之城的道路印记,是青之海那处的海峡;钥匙的印记是水晶之杖;在经过千日的洞窟里拔出青色的水晶;得到如画一般的银色泉水;重新组合的是水晶之杖;揭开的钥匙需要首先访问;而那一处的海峡,便是通往青之城的道路…"

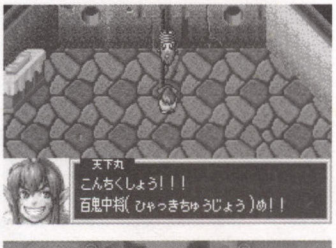
在说完以后,雷恩会要小葵找回青之水晶和银色泉水用来制作水晶杖。并且得到玻璃壶(**ガラスのつぼ**)用来装泉水。

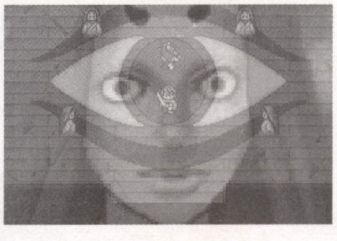
离开九龙回上海,一直往上走,可以来到**キザン**温泉,如果手头有**エルヒール**魔石的话,可以和一男子对话完成 TTC 的委托,继续往上走能来到千日洞(**せんにちどうくつ**),里面的魔物能力较强,先合成一些高级魔石再进去的话比较安全。走到最深处的水晶之森(**スイショウの森**),发现一假面男子在看了看一块巨大的水晶后,召唤出时空门消失了。小葵上前调查后,发现水晶里面居然躺着一名少女,可眼下没有办法救出她,只能放弃。在最深处发现青之水晶后,突然引来一场大地震,随即又恢复了平静。

往上海的东北方走,可以来到天鬼山。一处小孩家中可以用**サンダー**石(2 级雷石)交换天鬼的腕轮。此处右上方一户民家(说鬼家比较贴切)中,有一个病死的鬼需要用**ベンテン**草来救命、穿过这里的鬼之封穴(鬼**のふうけつ**)来到天鬼的山寨(天鬼**のトリデ**)。途中先去银之泉(银**のいずみ**),调查湖水就会出现 boss,boss 的弱点是雷,不过对物理攻击会有反射,建议从头到尾用雷魔石搞定。再次调查可以得到泉水。



来到山寨顶,看到被人倒吊着的天下丸,可以选择救不救他,同时选择帮不帮他前往大都取回鬼之角,(这里选是),救下来以后往左走天下丸会摘下**ベンテン**草来交给小葵。回到那病人的家中交出药草和小孩对话后可以得到力量种子。这里如果直接回上海的话,天下丸就会离队,所以还是先去次大都完成任务的好。进入最右边的亡灵之塔(**ぼうれいのとう**),上到顶层以后会遇到因为爱天帝,而最后死在



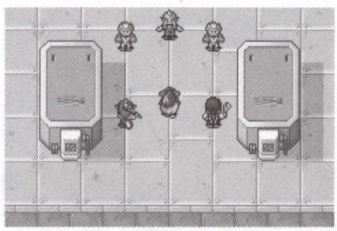


天帝手里的胧式部（**おぼろ**式部），二话不多开打。boss 的攻击力比较高，擅长全体的风魔法攻击，用水属性魔法对她有比较好的效果。

在大都的**ロクハラ**找到猛犬（**モウケン**）将军，可是他却一口否认抢夺了鬼之角，而且从他的样子来看也不像有胆抢走鬼之角的人。看来找到百鬼中将的日子还要有一段时候的……

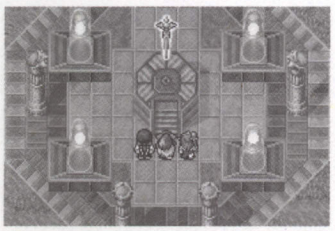
离开大都往西走，可以来到天津（**テンシン**），在一户农家里花 500 块钱可以买到一艘小船，而后就可以去海上逛了。离开天津往西南走，来到小镇大和（**ヤマト**），花 1000G 可以让破戒僧**ガラシャ**加入。此处平安宫门口有卫兵把守，不过可以硬闯……把守士兵的能力很强，没有把握之前最好不要乱来。而且闯的话需要连打 6 战。目前这里没有什么剧情，可来可不来。不过倒可以利用这作为练级场所……（其实在**ヤマト**东面的遗迹**アスカ**有一口井也可以偷偷潜入）

又瞎逛了一阵以后，还是决定回上海吧。（如果先前**ガラシャ**加入的话，此处会离队）在火车站入口附近遇到一男子梅迪克斯（**メディックス**），在和小葵打了声招呼以后他便离开了。去到九龙雷恩的研究所，会发现一奇怪男子将两具尸体变成僵尸，对雷恩进行攻击。

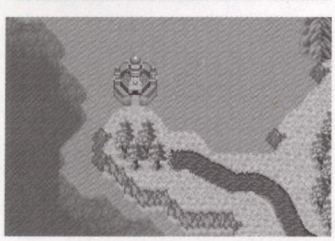


两具尸体各 500 的 hp，惧怕火属性攻击，而男子每回合会使用毒魔法对本方进行干扰。在救下雷恩以后，把水晶和泉水交给她做成了钥匙，水晶之杖。而后，雷恩死缠烂打得要求一起探索青之城，并且和天下丸的关系搞的势如水火……可怜的小葵。

一直往西走可以来到天涯海角（**かなた**岬），可是这里什么都没有。突然想起在天津购买小船游玩的时候，曾经去过一块什么都没有的海域，再次作小船来到那块海域，进入可以发现一座城，爬上石阶来到封印的遗迹（**ふういんのイセキ**），在一个类似钥匙插空的地方，小葵把古文书交给了雷恩，里面写着的“4 种响声”分别是：绿色的大地，蓝色的海洋，红色的火焰，白色的闪光。而谈到的“约束之名”则让大家都愣了一愣。



在插下水晶杖之后，四周的环境都变了，分别取下四周的四属性铜台以后，分别安置在钥匙周围的四个发光孔上，水晶杖上出现了一个影像，那正是在大都出现过的！他在听取小葵输入约束之名“**アオイ**”以后，终于使得青之城重现。



带着激动的心情来到了青之城，雷恩破译了一段古文字：“青之城的继承者啊，已经变成黑暗邪恶的光之玉，需要打破那个封印的时候，高高举起你手中闪着青光的剑，独一无二的青光之剑，将那黑暗的光之玉打碎吧。”读完以后，雷恩拿走了古文书离队调查，同时给了一个**ガイドユニット**，可以自由来往以前去过的各个村庄，而且方式非常现代化……

回天津会发现本来停靠在码头的那艘船可以开了。而大和码头的龙舟也开始了运行，坐龙舟往下可来到一块新土地（个人感觉是……非洲！）。

在达南（**ダナン**）可以遇到蜥蜴人乔治（**ジャッジ**），不过他对小葵一行人并不怎么友好，三番四次询问青之城是谁让他复活的，在得到答案以后立刻拔刀相向，理由是：测试小葵的能力……在打了一阶段以后，这家伙神经质兮兮的走了，留下一句话“青之城的宝藏是它的”搞得小葵又是稀里糊涂的。此处商店门口，可以再次让破戒僧**ガラシャ**加入，不过这厮居然开价 2000G……

从这里可做船到尼赖（**ニライ**），从商店（GOODS）里买了天帝的破魔矢以后，打点行装出来，没想到又遇到那个蜥蜴人，在一番纠缠不清以后，乔治询问天帝的后人的名字到底是什么，小葵不犹豫的说出了自己的名字（输入名字），没想到刺激到蜥蜴了，第二次开始战斗。同样几回合以后会逃走，不过尽量打倒他，怎么说也要对得起价值 2000G 的大和尚……

打跑他以后继续往西走可以来到巴隆的瀑布（**パロンの**泷），（如果这时候继续往西，来到加鲁达**ガルダ**的 TTC 会馆会发现雷恩从青之城寄来的一封信，回去看了以后会发现很过分的事情……）对着右下角的的忍者使用天帝的破魔矢，他便会让小葵上船，从而来到巴隆的洞穴（**パロンの**大穴），这里就是忍者之里，不过看来没什么特别的。

出了忍者之里往北走，可以来到甲贺（**コウガ**），不过这里给人一种阴森的感觉，果然没走几步就有亡灵包围住了小葵等人，正要动手之际，突然传来一阵悠扬的草笛声，一脸上有刀疤的女子（没错！是女的！）非常帅气的解决掉了幽灵，收刀回鞘，冷冷的说道：“消散于世间，沉浮于黑暗的魑魅魍魉……魔，回归到无吧！！吾名右近，暗之右近（**ヤミの**右近），连同妖刀影丸（妖刀·**カゲ**丸）之名刻于汝等记忆之中！”

就在她要离开之际，突然妖刀好像对周围的失误有了反应。“这种感觉，难道是胧式部？”右近连忙拔刀斩向空中，随即传来一阵恐怖尖锐的叫声，周围的阴影好像随着这声尖叫也消散了。右近自言自语了一阵以后，离开了小葵等人。

离开甲贺（**コウガ**）以后，北上便能来到伊贺（**イガ**），但看来这里也受到了胧式部的诅咒，在最高层二楼的房间内接受忍者的要求前往黑梦城（**くろゆめ**城）击倒胧式部救出忍者头子半藏，整理了些道具以后前往黑梦城，在入口处再次遇到酷姐姐右近，回答两次是以后她便加入。

check point:**如果这里右近没有加入的话，只能从右边的通道进入。**

黑梦城里面敌人的能力都比较强，建议等级低的人做好充分准备，而妖刀影丸是可以进化的哦。

一路杀到楼顶，终于见到了胧式部和被抓住的半藏，而右近也自报家门，原来胧式部杀死了她的丈夫，而妖刀正是当时留下的。此战的

胧式部比起亡灵塔的时候强了很多。水仍然是她的弱点，建议多准备些恢复药，因为她的全体风魔法的威力是很强的。

在战胜胧式部以后，右近给予了其最后一击，然而胧式部消失前却说这是天帝后人的力量，并非妖刀本身的能力。随后，关住半藏的封印随即解开，黑梦城也随之瓦解。

回到伊贺，破戒僧**ガラシャ**离开，从半藏口中得知要尽快救出若菜姬（**わかな姫**），并且得到了半藏的手信（**ハンゾウのてがみ**），把这个交给此花（**コノハナ**）神社的神主，去左上角墙上调查可以得到忍之光玉（**しのびのひかり**），对着那些石头大蛤蟆使用光玉，可以打开通路，顺着地道一直走就可以来到**クド**山，下了**クド**山就可以来到此花神社，对着神主使用手信可以得到**サクラのとうらう**。

现在可以直杀大和的平安宫了，不想走井的话就从正门浩浩荡荡的杀进去吧！在平安宫里面可以发现在水晶之森看到的那个假面男子。他们也在寻找若菜姬，不过，极端热血的右近没等他们把话说完就冲了上去……

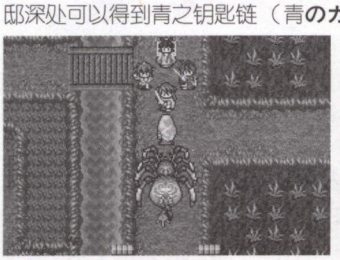
BOSS 战不算很难，需要注意的是黑曜假面（**コクヨウ**假面）没有弱点，药罐子和恢复石头大作战~

战胜以后，往左边走来到一间茶室，对着那幅巨大的画使用**サクラのとうらう**，突然小葵被一阵光所包围，光芒散去后，发现身处一片

樱花林中。往上走可以发现若菜姬，而她只看了一眼就感觉到小葵身上所散发着和天帝类似的气息。“我，曾经是天帝的，而你留着和天帝一样的血，我一直在等你……以后，我就是你的……”说完，场景又变会了茶室，然而回来以后若菜姬立刻询问道：“水月在哪里？作为天帝的护卫的他，现在在哪？魔界怎么样了？青之城复活了吗？”突然神色变得很痛苦，“救救水月，他已经被……魔法院（**マ**法院），请带我回大都，回到水月的身边。”

看来事态逐渐变得明朗化了。此时的魔法院心里很清楚下一步小葵和若菜姬等人的行动就是找到水月，因此提前让黑曜假面去准备……

回到大都的**ロクハラ**，发现正门已经关闭，调查后刚要离去，没想到门开了，出来的正是在黑梦城见过的那大个子，可他却不理睬小葵等人。进入**ロクハラ**发现，此时的**ロクハラ**已经完全变成一个魔窟。在猛犬将军的官邸深处可以得到青之钥匙链（青**のカギたば**），回到**ロクハラ**遭遇 BOSS



它的弱点是全属性魔法，强力魔石料理就可以了，不过注意他的反击率很高，类似多段攻击的魔法最好少用。离开以后，大块头回来，**ロクハラ**的门再次关上。

前往亡灵之塔一楼会发现一道通往魔界的门，进入后会触发占卜师砂夜见（**スナヨミ**）和梅迪克斯的对话的剧情，嘉要求梅迪克斯尽快赶往加拉霍特（**カラホト**）找寻水月的老师，果心居士。而穿过魔界之门的小葵等人被传送到了巴拉德（**バ-ラト**），前往**ルリ**堂 3 楼接受审判以后可以得到青之证（青**のあか**し），利用青执证通过**エロ-ラの**门，返回青之城。（如果完成了蜥蜴的加入条件以后，这里便会加入）此时的雷恩对于青之城的研究已经完成。

追寻水月来到天津坐船前往菲（**フエ**），在出口处又遇到了梅迪克斯，离开菲往西北走可以来到香巴拉（**シャンバラ**），这里正刮着沙尘暴，继续往西北走就能来到加拉霍特城，在城门口输入自己的名字以后就能进入王城，来到三楼见到国王巴莱鲁（**バライル**），接受拯救**カラホト**王国的提案以后，往北走进入来到加南（**カナン**）山脉，往右走进入加南（**カナン**）灯塔，在顶楼找到水月的老师果心居士，然后在天台上，果心居士感到妖气的存在，没想到妖气的来源居然是水月！并且抢走了天之宝玉，准备用来打开魔界在**カラホト**的大门，深感事态严重的果心居士毅然加入小葵等人的行列，阻止水月的行为。

先回**カラホト**城向国王汇报以后，随即前往加拉克姆（**カラクム**）砂丘，注意走有些路的时候，会被沙尘暴吹回**シャンバラ**的。在蛇隆（**ヘビロン**）塔外面并没有可以进入的方法，突然果心居士想到了只要启动远古的魔神就可以进入。返回加南山脉的岔路口往上走，然后在三块石碑处往右走进入席迪之谷（**シデの谷**）。在调查了遗迹门口的青色石板以后回**カラホト**城，从国王手中拿到魔神的笛子（**マジンのふえ**），回到石板处使用笛子，进入魔神内部调查按钮就能启动魔神。随后在地图上就可以使用笛子召唤魔神了（怎么看怎么像个罐子……）

利用魔神突入蛇隆塔，在里面居然发现了砂夜见，听了她的一番话以后，得知水月很快就要进行仪式，于是抓紧上路。在最上层发现了水月，然而他却被关在了紫水晶中，下手的居然是魔法院，果心居士情急之下打破水晶，可是水月并没有因此清醒，反而听从魔法院的命令对小葵等人展开了攻击。

水月的 HP 不高，但是比较难缠，会是用全体雷魔法、全体魔石封印、自身 HP 全回复以及物攻无效等魔法，一鼓作气击倒的好。

就在第一次击倒水月以后，魔法院把魔界的力量传给了他，让他再次发动攻击，可就在此时，若菜姬奋力推开了小葵，而被水月的魔力打的飞了出去。而此时的若菜却显得格外坚强，在被水月打断了一条手臂以后，说出了全部真相：水月就是为了守护天帝的后人而存在，而小葵则是天帝的后人！最后，若菜拼尽全力，使水月恢复了神志，同时也终止了仪式。气急败坏

的魔法院正准备动手消灭众人的时候，砂夜见出现告诉他，大都的魔化需要魔法院本人前往。魔法院离开後，这里就只剩下了砂夜见。

这战相对于水月的那场战斗难度高出不少，她的弱点是水，但由于是连续作战，最好在开战初期做好回复，因为嘉的全体攻击每回合可以造成80–100的伤害，注意回复是关键。

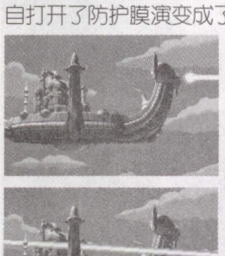
战斗胜利以后救出水月，蛇隆塔也随之崩溃。镜头转换到知者之森，水月在帮若菜接好手臂以后，为以前的事向小葵道歉，随即加入。（选择接受道歉）

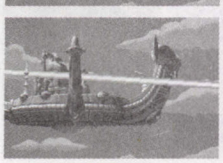
一切准备工作就绪以后，前往上海的古董屋（最右边）购买价值150000G的金之钥匙（金**のカギ**），然后打开天帝塔的大门，一直杀到顶楼。（如果这里不幸有人中了尸化状态，是没药救的。可以先返回青之城找**レン**，然后前往**キザンの**温泉洗一下温泉以后，再返回雷恩那里，对话后前往她的研究室，却被她的好习惯“随手锁门”拦在外面，再次返回雷恩处得到钥匙，前往研究室内得到香木（**かおり**木），带着木头回青之城以后，就能开发出解除尸化的可怜丸（**カレン**丸），城里的商店可以购买）再次遇到曾经在九龙见到过的王一旺（**ワン·イーワン**），大都居民的尸化就是他一手造成。

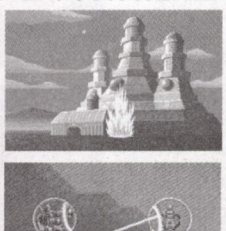
这场战斗比较麻烦的一点就是尸化，所以要尽快解决，火魔法是他们的弱点，当然如果有强化后的远古兵器**ケド**在场的话，这里是非常轻松的。

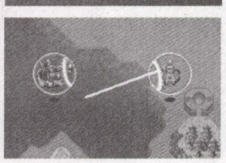
然而战胜他以后，再次与他对话，他回吸收周围的尸气变身成为魍魉（**モウリョウ**），这场战斗是很难打的，他的攻击有很高的尸化率，最好固定安排一人来用全恢复保证队员的HP有个较高的水平，因为他的全体攻击也是非常有威胁的。最后一击打倒他以后，他会使用**ゾンビパウダー**将全员尸化。

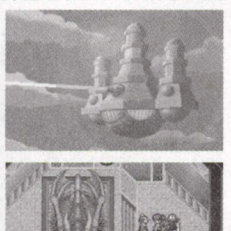
击倒以后，他正要再次准备吸收尸气攻击时，突然传来了天帝的波动，将其净化，随即返回青之城，刚一进入，就传来一阵震动，魔界城浮上了！并且向青之城进行攻击！雷恩也不甘示弱，将青之城浮上，进行对攻，双方各自打开了防护膜演变成了炮战，为了打破这一僵局，雷恩决定突入作战：使用主炮连续攻击打破防御罩的一角，然后用飞龙突入。而天下丸为了夺回鬼之角主动参战（记得给他整理装备）。在决定作战人员以后，和雷恩说话得到无线移动电话，然后去三楼的飞龙台坐飞龙前往魔界城。











来到魔界城，先后前往两处操作室击倒士兵以后发现无法停止操作，于是前往动力室，（魔界城内部道路很简单），最后在动力室发现了鬼之角，正要夺取的时候，百鬼中将出现……

这场战斗很难打，百鬼中将没有弱点，而且会使用全体反击，完全考验实力的一场战斗，注意多恢复。战斗胜利以后，夺回鬼之角的天下丸成为“完全之鬼”能力有了很大的提升。就在此时，雷恩让小葵等人快点脱出，因为那个无线移动电话同时也是个微型爆弹（-_-!!）

就在击破魔界城以后，黑曜假面突然出现挟持了若菜姬，并且说，如果没有天帝之剑根本不可能击破魔界城，然后带着若菜姬离开。此后水月道出了事实，其实天帝之剑就在若菜的身体里……

出了青之城，前往**イカルガ**右上方的建筑物，一直跟随黑曜假面进入与他相反的时空门，等走出黑暗的迷宫以后，会发现来晚了一步，若菜已被杀死，而天帝之剑则被取出。

取回若菜的首级后，连同水月前往知者之森，水月会告知让若菜复活需要心木（**しんぼく**），而心木则在此花神社，希望小葵带着水月的书信前往此花神社拿取心木。在得到心木以后，立马飞回知者之森把心木交给水月，进行复活仪式。

此时应该去找黑曜假面算账了，来到**キザンの**温泉，在入口处又一次遇到了梅迪克斯。每次见面的他总说些莫名其妙的话，这次又说到了水晶之森……难道说，这也是个暗示？往村子里面走了一会，突然听到一阵女人的笑声，而后温泉浴室里面不断有人跑出来，随即里面走出了一个样貌恐怖的女子，看见小葵等人，便扑了上来。

她的弱点是光，如果先前没有很多光之石（**レイ**）石的话，这里会打得比较辛苦些。

战胜之后她便会离开，不过从她的侧面来看，倒是一个不错的美人，而且似乎在哪见过……

来到千日洞，这里的怪物已经变得很凶暴了，一直走来到水晶之森，在最深处发现那块原本封印的水晶已被打破，而水晶里那女子琥珀（**コハク**）居然是黑曜假面的妹妹，黑曜假面取得天帝之剑的心愿只是救出自己的妹妹……

在了解了黑曜假面对妹妹的一番情意以后，本来想答应他的要求，只揭开水晶之森的封印并且陪伴妹妹走完这最后一段路以后就把青之剑归还，哪知伤痕累累的琥珀居然冲在了哥哥的前面，对人类完全丧失信心的她……此时已经无法理喻。

这场战斗和先前的那场战斗差不多，小心她的状态攻击就可以了。

在打败琥珀以后，看着妹妹身亡的黑曜假面毅然决定揭开魔界与人界的大门，同时对小葵发动了决死的攻击。

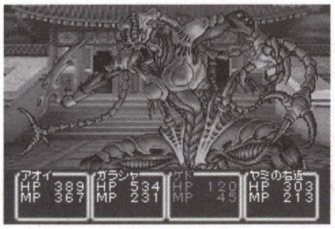
手握天帝之剑的黑曜假面非常强大，攻击力不容小视，而且会使用全

体攻击，并且没有弱点。并且在他被打倒的时候会使用决死攻击，全体伤害200左右！

战败的黑曜假面扔下了天帝之剑，“魔界之门已打开，没什么可以阻止的了。”黑曜假面凄凉的笑道，随后跳进了魔界的漩涡，追随琥珀而去。

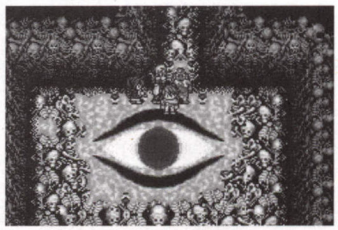
出了千日洞返回返回大都，这里已经到处都是残垣断壁。在大都的太极可以让**ガラシャ**加入（如果先前离队的话），穿过废墟离开太极后，往东走（如果这里持有名刀数珠丸的话，便不会遭遇胧式部，否则又是一场战斗），进入**ギオン**寺后从东门离开，一直来到天帝宫门前，调查以后，突然天帝之剑发出耀眼的光芒，在一阵共鸣以后，天帝宫的门开了。天帝之剑能力上升。

进入天帝宫以后，再次遇到了妖女卡拉（**カ-ラ**），队伍中如若有**ガラシャ**的话，会有特殊对话，面对这个利用人心弱点的女人，只有K.O她这场战斗讲究速攻，因为boss回使用全体的毒魔法，并且会消耗本方200HP左右的全体攻击，拖得越久越不利。火魔法依然是它的弱点……

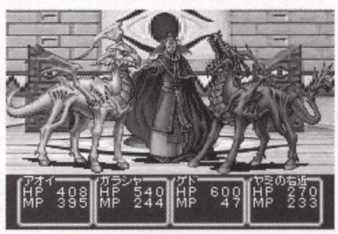


战胜以后，谁知道卡拉显出了原型继续和小葵等人为难。

这场战斗难度很高，卡拉会使用全体会心攻击，以及自身的物攻无效魔法，加上她没有弱点……建议使用全体2动魔石配合**ガラシャ**的召唤术进行攻击。



战胜以后**ガラシャ**会使用天空**のガルダ**王对这个十恶不赦的女人进行最终一击。而与此同时，天帝之剑再次与天帝宫产生共鸣……（威力提升），一直往里面冲（记得箱子全部开掉），可以来到暗之天帝宫（**ヤミの**天帝宫），通过青色的眼睛可以被传送到魔界，一直从闪光的一侧进入，几次以后就会来到封印之间（**ふういんの**间），调查石板以后，突然发现不知什么时候，魔法院已经站在背后了。对于小葵等人有如此表现，魔法院已经不能再放纵了。为了彻底消灭天帝一族，魔法院召出了两只魔兽……



战斗非常简单……简单到令人不敢相信这是boss……，没有弱点，随便打。

胜利以后，魔法院并不担心，反而赞美小葵的勇敢，正在小葵拔出天帝之剑准备对付魔法院的时候，一只魔兽突然飞来抢走了小葵的剑交到了魔法院的手上，魔法院利用天帝之剑，打破了最后的封印。看着魔界能量不断的溢出，魔法院为此心狂不止，可突然魔界能量溢出活动停止了！随即梅迪克斯的几阵冷笑打醒了魔法院。梅迪克斯手一挥，周围的场景突然转变，面前出现一个暗红色的卵，“魔界苏醒的能量将全部会传给这个暗黑之球（**ダ-クオ-ブ**），而当暗黑之球完全苏醒的时候，铁人（**テツジン**）也会复苏，一切的一切都在我的掌握之中，魔法院，你和青之一族一样，只不过是我的一个棋子罢了。”看着魔法院脸部愤怒的神情，梅迪克斯得意的继续说道，“不过现在这个暗黑之球还没有完全苏醒，只是有了能量还不够，必须有供品才能启动，那个供品也必须是魔界之人，哼哼，没错……那就是你！魔法院！！”

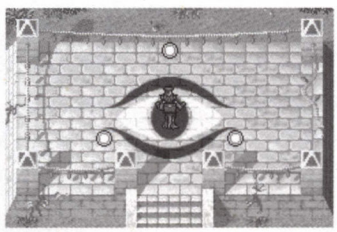
“你这个叛徒！”红色能量包围住魔法院，形成一个圆球，而里面的魔法院依然破口大骂。

“叛徒？错了，只不过是在利用你而已，哼哼，永别了，魔法院。”说完，祭祀之球和暗黑之球融为一体，而先前被击破的魔界城，黑梦城等居然作为了铁人的部件，与他合体在了一起，铁人完全复活了。

醒来的小葵等人找回了损坏的天帝之剑，离开天帝宫的时候却发现有灵体在移动，跟着他一路跑来，发现灵体进了天帝塔。一路追踪来到顶楼，发现灵体就是天帝之魂。天帝用尽最后的力量暂时停住了铁人的脚步，并把小葵等人送回青之城，并且要她前往约束之地，一切都会有明了。

这时候先返回知者之森，若菜的复活仪式已经完成，两人再次加入。（其实这里有个小秘籍，可以让若菜和水月提前加入。因为复活仪式的完成时间是在若菜被害以后的三小时，换句话说也就是……）

而后带着果心居士前往昆明右下方的约束之地，在门口输入自己的名字**アオイ**以后，门打开了。从里面远古的信息中得知，铁人是在上古时代就被造就了，而魔神**ダ-マ**也正是为了对抗他所建造的，可是铁人拥有的暗黑之球必须要用青光剑（**ひかりの**剑）来击破，进化青光剑的光之器（**ひかりのうつわ**）在这里，但是进化仪式必须在加奈（**カナイ**）的神殿，去那里必须要穿过尼赖的遗迹才能到达。



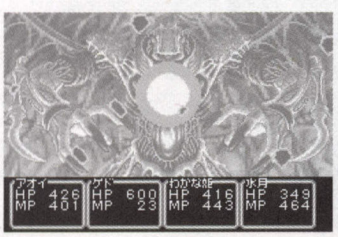
带上蜥蜴人乔治立刻赶往尼赖的遗迹。在乔治的一段带有夏威夷风格的祭奠过程完毕以后，通往加奈的门打开了。和大神官对话完，便开始了剑的进化仪式……（这段场景比较……怎么给我的感觉是孙悟空对布欧时最后的那个元气弹？），终于依靠着大家的力量，完成了最后的青光之剑。同时也得到了达玛的心脏（**ダ-マのしんぞう**）。

呼叫魔神以后进入，在中心位置放置完达玛的心脏后，魔神的能力全面上升（不就是换了身颜色吗？！），驾驶魔神直接向铁人突击吧！

进入铁人内部有四扇门，这里只有一条路可以走，进入没多久会先后遇到嘉的亡灵，胧式部的亡灵，百鬼中将的亡灵，黑曜假面的亡灵，王一旺的亡灵和卡拉的亡灵，没有多大难度，以前怎么打现在还是怎么打，打往以后注意HP恢复就可以了。

来到最深处见到了梅迪克斯，在听完他对青之一族的发泄以后，他将自己和暗黑之球融为了一体，纠缠了几千年的怨念，就在这最后一战中做个了解！

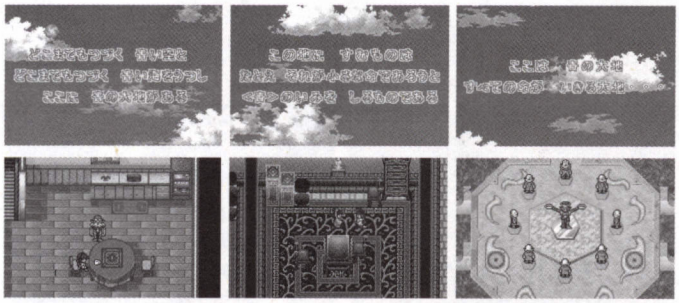
最终BOSS梅迪克斯一共有4

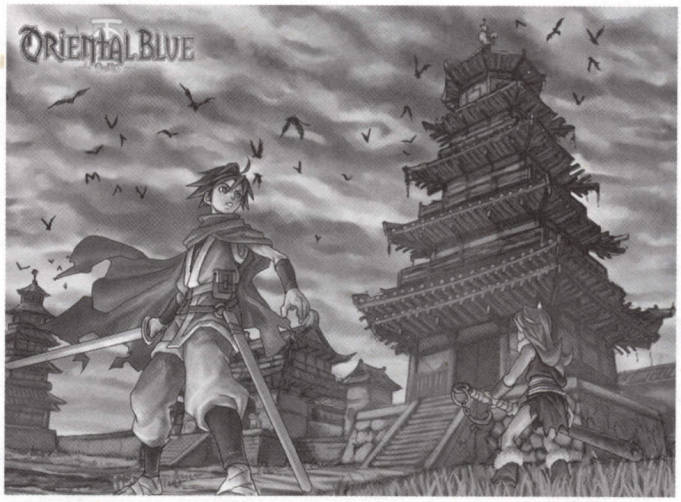


个部分组成，先用全体魔法（推荐**ノヴァ**），搞定头和两手，然后对小葵使加**ダブル**和**パワー**等魔法，因为对付中间的暗黑之球只有小葵手中的青光剑有效。

战斗胜利以后，看着化为淤泥的梅迪克斯，不免有些感怀，但当务之急还是将暗黑之球破坏掉，青光剑闪动着耀眼的光芒……

从铁人内部散发出的青光，与各地的水晶形成了共鸣，大都重新恢复原貌了！天帝宫门口，小葵等人托着疲惫的身躯慢慢走出，但就在门口，一团柔和的青色光球仿佛等候他们已经很久了，“暗黑之球的能量来源于人们心中的愤怒、憎恨、悲伤、恐惧。但现在，一切的一切都回归于无。可是不知道什么时候，那股力量还会再回来，但只要人的心中有着信赖、思念、慈爱在互相温暖着的时候，生命永远都会孕育在这块土地上，彼此还有相逢的时候……一切都结束了，从现在开始将会是全新的……扫除人们心中黑





暗的东方之蓝（**オリエンタルブルー**）的主宰者，你们的心会和这蓝色的心永远相通，不论何时，不论何地...”

不论到哪，都有蔚蓝色的天空映照着碧蓝的大海
这里，有一片青色的大地
这片大地上居住的生灵，就算是再微小的生命都明白“青”的含义
这里便是青色的大地，所有生命居住的大地

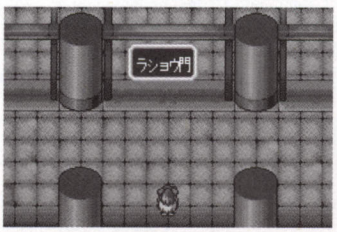
分支剧情

【大都的亡灵之塔】

天下丸加入以后，第一次前往大都的亡灵之塔，顶楼遭遇**おぼろ**式部（弱点是水，擅长全体风魔法攻击），击倒，途中可以调查到关于妖刀的消息，具体参见后面的仲间加入条件。

【大都的琵琶怨念】

在大都**カツラ**的民家里获得琵琶（**びわ**）怨念退散的线索以后，前往大都的**ラジョウの**门从两边进入，可以发现怨念的琵琶，击倒完成任务。boss 能力比较强，会使用全体能力低下的法术，全体念力攻击，MP 夺取以及混乱攻击，建议等级高了以后再来打。弱点是水，风和光。胜利以后得到琵琶，返回**カツラ**交给那户居民使用琵琶后完成依赖。

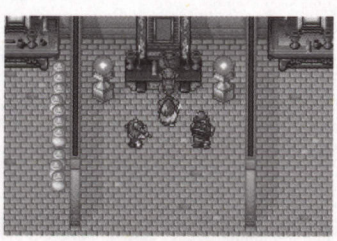


【小船索赔】

在完成青之城复活的剧情以后，回到天津那原本借小船的老人家中，他会向主角索赔 100000G 作为小船的再修费用，可是修完了船以后他再也不会借给小葵了……

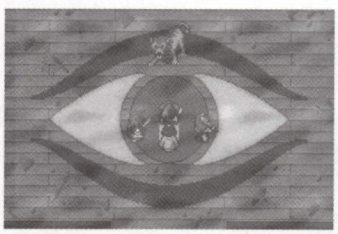
【大都的魔兽事件——ギオン寺】

在青之城复活以后，前往大都的**ギオン**寺，会在最底层遭遇凶兽**ホウキョウ**。他的弱点是光，战斗力非常高，等级低时还是不要打的好。



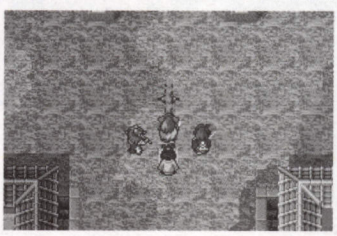
【大都的魔兽事件——亡灵之塔】

从**バラート**回来以后，第二次来亡灵塔顶楼可以遇到魔兽**ぬえ**，他的弱点是火和水，不过需要注意的是他会使用毒属性攻击以及全体的雷魔法。胜利后可以得到雷的指轮（**いかずちのゆびわ**），50%几率吸收雷魔法攻击。



【大都的魔兽事件——天帝宫门前】

同样是从**バラート**回来以后，来到天帝宫门前就会遇到 BOSS**フウカリン**，这个 BOSS 很强，虽然水是他的弱点，但对于魔法攻击会使用反击，而物理攻击则会让我方攻击人员每会合会损失 30 左右的 HP，没有充足把握不要去打。因为他的全体火魔法是非常强的……胜利后可以得到红之指轮（**くれないのゆびわ**）50%几率吸收火魔法攻击。



【名刀 数珠丸(じゅず丸)】

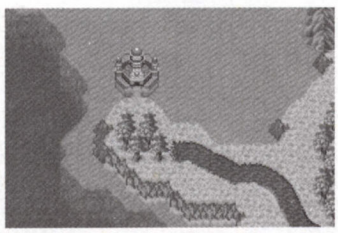
水月加入以后，回到**イカルガ**铸剑师的家中，花 100000G 可以购得主角的专用兵器。使用以后有一定概率将敌人一击必杀。

仲间加入

【鬼族的少年、天下丸】

在诱发了青之城篇的剧情以后，再次去天鬼山顶的天鬼的山寨（天鬼**のトリデ**），在二楼发现他，选择救下以后，在选择帮助其夺回鬼之角就可以了。注意：如果此时立刻返回上海（**シャンハイ**）的话，他会离队。

【万能的科学家、レン】



初期事件结束以后，带着古文书（**こもんじょ**）去九龙找**レン**，使用古文书以后，发生剧情得到玻璃壶，去千日洞（**せんにちどうくつ**）的最深处水晶之森（**スイショウの森**）取出蓝水晶；再去天鬼山的银之泉（**银のいずみ**）击倒 boss 后（弱点是雷，会使用物理反射）调查得到银之泉水。返回九龙后，做成水晶之杖，**レン**加入。前往天津（**テンシン**），在村子右下角的民家花 500G 购买小船以后前往海中央的**かなた**岬，进入到山顶，将水晶杖插入中间的孔内，发生事件以后在四周取得四属性铜台，分别安置在水晶杖周围，出现一个影子，对话后输入约束之名（**アオイ**）后，青之城浮上。在里面阅读过文字后交出古文书，**レン**离队，得到道具**ガイドユニット**，可以返回任何一个已经去过的村庄，相当便利，在以后返回青之城可以进行仲间更换。

【妖刀の女剑士、右近】

前往打倒大都的亡灵之塔顶楼的**おぼろ**式部，并且在三楼调查画得知妖刀影丸的消息以后，来到**コウガ**可以遇到女剑士右近，随后前往黑梦城（**くろゆめ**城），在城门口回答两次是以后加入。

【天帝的忍者、十兵卫（ジュウベエ）】

亡灵之塔事件触发以后，但是没有调查三楼的画，来到**イガ**后，加入。（注：与右近互斥）

【被封印的樱花公主、若菜姬（わかな姫）】

当发展到平安宫的剧情以后，有两种方法可以进入，一是从正门硬闯，需要打倒守卫，二是从**ヤマト**西面的遗迹的一口井里潜入，当完成了半藏解救的剧情以后，回来这里可以挑战**コクヨウ**假面，不算很难的一场战斗。胜利之后继续往左边走，来到一间茶室，对着巨大的画使用**サクラのとうらう**，事件后加入。

【独眼的妖术师、果心居士】

剧情正常发展到**カラホト**后，接受**バライル**的邀请，然后去**カナン**灯台以后加入。

【心跳的歌舞姬、神乐（かぐら）】

在大都的**カツラ**右下方民家里听取关于神乐的消息，然后剧情发展到**カラホト**后，前往**トキの**神殿后加入。

注：听取神乐的消息的时间是在 XX:30—XX:59 分之间，XX 为小时。过了这一阶段得到的消息就是果心居士的，半小时作一次更替，而且只能听取一次消息。所以神乐和果心居士也是互斥的。

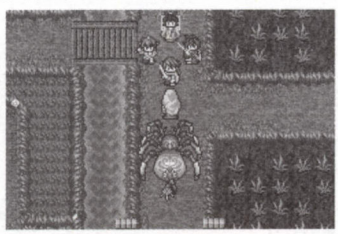
【堕落的阴阳师、水月】

在**カラホト**剧情发生以后，在知者之森接受他的道歉以后加入。

【神殿的门人、秀逗蜥蜴**ジャッジ**】

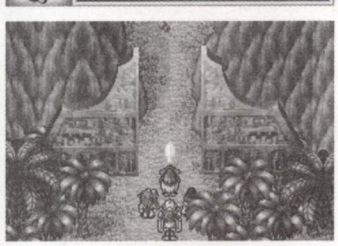
在**ダナン**可以遇到蜥蜴人乔治（**ジャッジ**），全部回答是可以和其交战，打到一定程度以后便会离开。第二次遇到是从**ダナン**做小舟到**ニライ**，从**ニライ**的商店出来后遭遇，全部回答是以后输入自己名字开战，不论战胜与否他都会离开。在完成营救若菜姬的剧情以后，回到**ニライ**会发现他被关在一个巨大的蓝水晶里面，然后前往大都的**ロクハラ**，在**モウケン**将军**のやしき**的深处可以得到青**のカギたば**，在门口击倒幻歌姬**カ**

-ラ召唤的**マダラ**，回到**ニライ**和蜥蜴对话可以得知开启青色箱子的钥匙是 13 号，然后回到**ワットアルン**开启箱子得到青**のたんづつ**，得到以后回**ニライ**救出大蜥蜴，他给了小葵青之钥匙 3 号以后，会叫嚣着前往青之城寻找城主（汗……），最后在青之城门口再次遇到这个秀逗的家伙，他便会加入。



【放浪的怪力破戒僧、ガラシャ】

在**ヤマト**花 1000G 可以让其加入，一段时间后离队；第二次可以在完成青之城事件以后，在**ダナン**的商店门口花 2000G 再次让其加入，第三次是在**シャンバラ**的咖啡店中，不过价格这次是 5000G；要让他彻底加入是有办法的，在水月加入以后，前往**ガルダ**，会在村口遇到**メディックス**，而后前往王宫接受国王的依赖，随即在一楼和神官对话后得到**ガルダのはね**，除了皇宫会再次遇到**カ-ラ**和她的魔物，火是他的弱点，非常容易解决。随即前往**ワッドアルン**北面的**シリョウの**谷，在谷口使用**ガルダのはね**，穿越**シリョウの**谷来到**レイヤック**城（这里面的地形都是会造成异常状态的，多准备些状态恢复魔石和道具），在最深层遇到**ガラシャ**后返回**ワッドアルン**找到**ビタ**，得到**マ-ヤのバングル**。再次返回**レイヤック**城，在**ガラシャ**的房门口遇到**カ-ラ**，打败她召唤出的魔兽以后（这个怪兽弱点是水和雷，非常强大，**カ-ラ**会给他使用 double 等魔法，尽快解决），胜利后对**ガラシャ**使用**マ-ヤのバングル**后，发生事件，以后便可以在上海花钱将他雇佣，当然，这个价格是自己开的……



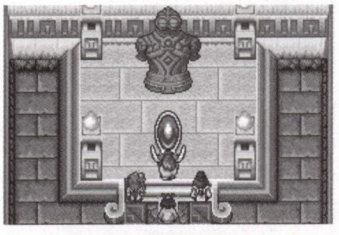
注：如果在使用マ-ヤのバングル之前，先使用キザンの灵水，事件以后ガ

ラシャ的最终技“天空のガルダ王”觉醒。

【复活的超古代兵器、ケド】

在后期水月加入以后再次来到**バーラト**的**マオウ**堂，调查**マオウ**像会发现百鬼中将（天下丸在场的前提），击倒后可以得到**マオウ**像，注意，百鬼中将攻击力非常高！

而后翻过**カナン**山脉，来到北方的村庄**カムイ**，在一户民家中得知**モーリ**失踪的消息，并且接受调查后，到海岸边坐海狮拉的小船出海，往北走来到**シバ**山，在入口处使用**マオウ**像，在阅读完石板上的文字后，依照上-下-右-下-左的顺序踩石板，打开通路。里面避开 4 层所有的守卫机器人直接寻找通路！别指望打得过他们！下到最底层调查蓝色的玉以后，石像裂开，超古代最强兵器，**ケド**复活！加入~（我累……不过这家伙不是一般的强啊……）



仲间隐藏剧情

【青之船事件】

在蜥蜴乔治（**ジャッジ**）加入以后，前往**ミヤコ**岛上的青之遗迹，用 3 号钥匙打开遗迹之门可以得到青之船。

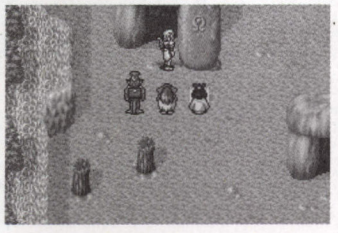
坐着青之船前往**ミヤコ**岛上方的**キカイ**岛，调查一出机械以后**ジャッジ**给出 10 号钥匙，用 10 号钥匙启动以后，青之船会被改造成潜水艇（汗……），地图上的深色区域可以按 A 键下潜。坐青之船返回青之城以后，**レン**会在青之船上加装自动归还技能（**じどうきかんきのう**），再次返回以后会在上面追加鱼雷（**ぎょらい**），按 R 键可以发射……至此地图上所有的地点都可以去了。

【青之宝藏】

在得到青**のカギたば**以后，带着蜥蜴**ジャッジ**前往以往有青色箱子的地方，调查以后可以得到不同的青之钥匙，得到里面的宝藏。注意哦，青之宝都是很强力的武器装备，务必全部收集到！

【ケド的强力部件】

在**ケド**加入以后，带着他前往**アスカ**，然后对这大石头调查后，**ケド**会把门推开得到**ロウランのカギ**，以及他的专用装备之一**ブースター**。再来前往**シャンバラ**最北面的**ロウラン**，用先前得到的钥匙打开石门后，在里面得到第二件专用装备**レーザー**。最后前往**ミヤコ**岛推开大石头得到最后一个部件**キャノン**。



至此，**ケド**的所有部件都可以获得，每安装一个会得到一个特技，全部收集以后的实力简直可以用畜生来形容……

魔石合成

在本作中，可以做到魔石与武器的合成，按照特定顺序排列可以得到特殊能力（战斗中使用），以下就是合成法则：

魔石的排列组合	特殊效果（战斗中使用）
ヒ石·スイ石·ライ石·フウ石の各种×4	给予敌 30HP 的伤害（雷石为随机一体，风石为全体）
ヒ石×2+フレア×2	フレア
フレア×2+エルフレア×2	エルフレア
ヒ石×2+バースト×2	バースト
バースト×2+エルバースト×2	エルバースト
フレア+エルフレア+バースト+エルバースト	マグマ
マグマ×4	蓄力一回合后使用会心一击
スイ×2+ストリーム×2	ストリーム
スイ石×2+フロスト×2	フロスト
フロスト×2+エルフロスト×2	エルフロスト
ストリーム×2+ウェイブ×2	ウェイブ
スイ石+ストリーム+ウェイブ+エルウェイブ	エルウェイブ
フウ石×2+ストーム×2	ストーム
ストーム×2+エルストーム×2	エルストーム
フウ石+ストーム+エルストーム+ガルストーム	ガルストーム
ライ石×2+サンダー×2	サンダー
サンダー×2+エルサンダー×2	エルサンダー
ライ石×2+ライデン×2	ライデン
ライデン×2+エルライデン×2	エルライデン
ライ石+ライデン+エルライデン+ガルライデン	ガルライデン
カイ石+ヒール×3	ヒール
カイ石+エルヒール×3	エルヒール
ジン石+フルヒール×3	フルヒール
カイ石+ヒーラー×3	ヒーラー
ジン石+エルヒーラー×3	エルヒーラー
ヒ石×2+カイ石+ジン石	50%的概率吸收炎属性伤害
スイ石×2+カイ石+ジン石	50%的概率吸收水属性伤害
フウ石×2+カイ石+ジン石	50%的概率吸收风属性伤害
ライ石×2+カイ石+ジン石	50%的概率吸收雷属性伤害
ヒーラー×2+ウィズアップ×2	每会合恢复最大 MP 的 10%
パワーアップ+ガードアップ+ハリーアップ+ウィズアップ	较易使出会心一击
ジャク石+ドレイン×3	从给予对方的伤害中吸收 1/4 用来恢复自身 HP
ハリーアップ×4	ダブル

以上是普通法则，当然还有特殊武器的特殊合成法则：

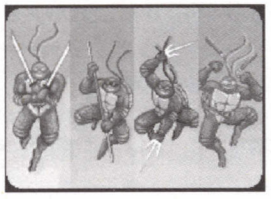
合成武器	マ石的排列组合	特殊效果
マオウの剣	フレア+ストリーム+ストーム+サンダー	给予敌会心一击，并且 2-3 会合不能行动
ティアラ	エルヒーラー×4	每回合初恢复 HP/MP 的 10%
ガラのうでわ	ジン石×2+ウィズアップ×2	装备后魔石的 MP 消费量为原来的 75%
ガラのうでわ	ジン石+ウィズアップ×3	装备后魔石的 MP 消费量为原来的 50%
カラホトの剣	カイ石+エルヒール×3	恢复本方一人 176-208 的 HP

注意：合成武器是有损坏率的，但是并非所有武器都能够合成（大多数高级武器都可以合成），而且使用特殊效果以后可能会造成武器损坏，这点需要注意，至于平时的损坏，这就是 RP 的体现了。

关于游戏开始的 4 个随机剧情：笔者在剧情攻略中所写为【キョウシ退治篇】，下面给出另外三篇的简易流程：【千人祈愿篇】出现在大都（だいと），拥有千人祈愿的卷轴，向上走进入天帝宫，有 2 个和尚问你是不是有卷轴，选是，继续向前走，把它交给老和尚。打开菜单选持有物，对老和尚使用该物品，之后他们会被吸走。结束后，离开天帝宫会和メディックス撞在一起掉下了古文书（こもんじょ），再拣起古文书（こもんじょ），离开大都（だいと）。【天帝の古文书篇】&【ヤマトのガラシャ篇】（这两篇流程基本相同）：一个出现在天津（テンシン），一个在ヤマト，这时候手上已经有古文书（こもんじょ）了，可以直接到九龙（クーロン）的研究所去给レン翻译，但是还是可以解千人的祈愿。进入大都（だいと），回答守卫问题选“是”，得到大都（だいと）地图和千人的卷轴之后和千人祈愿一样解决任务。

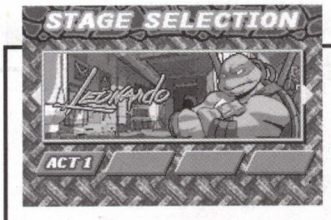
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES GBA

这款游戏还是依照漫画的故事背景所设计的。但这款游戏不支持双人作战实在是一大缺陷。在招术方面四个人也是各有各的特点，唯一相同的是都有蓄力（两段）攻击，蓄力有能量条限制，蓄力过头会出现头晕的状况。还有传统的“保险”（R 键）但是攻击敌人时要费血。 在关卡方面，游戏中每个角色都有自己的独立关卡，每人各四关。每个人的 4 关内都会有 1~2 个关卡是迷你的游戏。



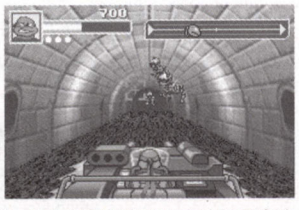
操作指南

A 键:跳跃　B 键:攻击　上+B:对空攻击　下+B:下蹲攻击　A+B:等同于 R 键　A 键连按:二段跳
R 键:特殊攻击(所谓“保险”,杀敌时费血)　按住左(或右)键+B:跑动攻击　空中+B:跳跃攻击
上+B 连按:对空/跳跃攻击　按住 B 蓄力(黄色段):短距离乱舞攻击　按住 B 蓄力(红色段):长距离乱舞攻击



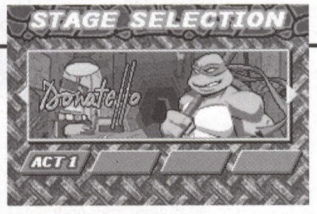
ACT-1 任务，和普通 ACT 游戏一样，就不多介绍了。

ACT-2 任务，操控驾驶炮车的忍者龟，玩家需要控制炮车上的瞄准器，射击空中飞来的捕鼠动物。玩家可以用方向键控制瞄准器在捕鼠动物身上掠过，这时候捕鼠动物身上就圈有了一个红色的瞄准镜，然后再按 B 键攻击，刚才被红色瞄准镜圈中的捕鼠动物就全被消灭了。在这个任务中，屏幕的右上角会显示出游戏进度条，如果途中死亡，就只好从这关从新开始了。进度到头以后，会出现一个铁门，这时候屏幕的右上角会显示出铁门的血条，同时，会有好多的捕鼠动物迎面飞来，玩家这时既要应付捕鼠动物，还得攻击正面的铁门……



ACT-3 任务，在这个任务中，会出现用激光枪的人，激光的范围横穿整个屏幕，所以劝玩家在这等人刚出来时，就马上干掉。还有就是捕鼠动物在这关里会冲刺和跳跃，如果躲闪不及就要挨啃了。后来会出现拿刀的忍者，他的攻击方法是旋风刀，不易躲闪。在这里最好使用蓄力攻击，操纵简单见效快！

ACT-4 任务，是最终的 BOSS 战，大家在打游戏的时候最怕听到的词，恐怕就是 BOSS 了。在这里打 BOSS 也没什么难的，主要掌握 BOSS 转头的方向，然后绕到他后方，从后方包抄攻击 BOSS 头部。BOSS 血不多的时候，会全身跳起向下砸，玩家要掌握好 BOSS 砸下来的时机，伺机放保险。

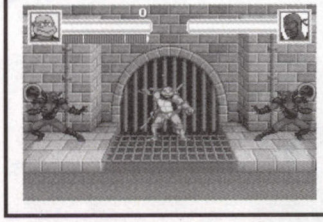


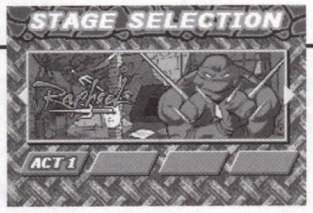
ACT-1 任务，没什么特别，略过。

ACT-2 任务，任务开始后，屏幕正中央有管道可以爬上一层高台，地面上左右两边各有两束激光。要从管道爬上高台然后分别往左右两边跳，进门之后两边的尽头分别有两台机器需要启动。这里最好先走右面的门，如果在这里跳跃失误减血了，可以到左面门去补血。等左右两面的机器都启动后就可以返回到外面中央高台上的门了。之后要频繁的爬行于激光发射器之间，只要小心一点即可。

ACT-3 任务，玩家操纵忍者神龟使用滑翔伞在空中飞，玩法和沙罗曼蛇差不多，屏幕右上方会出现游戏进度条，游戏时后方会不断出现跟踪的炸弹，炸弹出现时后方会有箭头显示，在炸弹接近时掌握好时机按保险键转动滑翔伞可以躲过。前方不断会有像海胆一样的球体出现，好像打不破。这关主要靠蓄力攻击，蓄力之后会按照蓄力的大小发出散弹的多少来攻击。而且在这关里蓄力不会出现过头的状况，放心的用吧。

ACT-4 任务，屏幕左右两边会各出现一个忍者，任务正式开始后忍者会隐身，你打也是没有用的，所以先不要理他。看到两边的台子了吗？跳上去，两边各有台机器需要启动，启动之后跳到再上面的台子上，启动最后一台机器。当所有的机器都被启动后，就能在有限的范围有限的时间内看到隐身的忍者，再说一遍，有限的时间，时间过后还要重新再启动三台机器。能看到他们后就简单的很了……

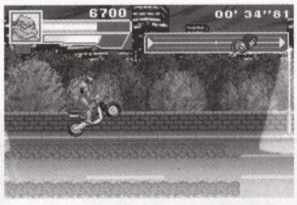




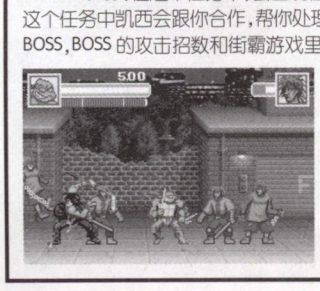
ACT-1 任务，没什么特别，略过。

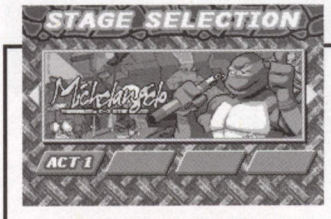
ACT-2 任务，进入 PK 赛，对手是个蒙面侠叫凯西，（切~还蒙面~见不得人啊！你别以为你蒙面就拽，看姑奶奶我的双戟，哼！哼！哈！兮！俺用手刀防御哼，漂亮的旋风踢……）这个人实力的确比较强，移动的速度很快。一上来使用的是曲棍球棒，经过一阵激烈的斗争后曲棍球棒就会被打掉，接着会换上棒球棒继续战斗。

ACT-3 任务，进入摩托车障碍 PK 赛，赛道上有各式各样的障碍，遇到障碍物时可以跳跃躲过。路上的紫色油桶是加血，多出现在路面两侧，路面上的箭头是加速，摩托的速度比较慢，要靠轧加速的箭头来提速才能追上对手。操作方面基本上没什么技术要领。熟悉了赛道就好跑多了。大家不要笑话我哦！~毕竟我是个女性玩家，不能和你们这些达人比，我是来来回回跑了 3 遍才拿下的呢！汗~



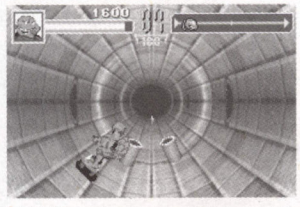
ACT-4 任务，在这个任务中，会出现在 ACT-2 任务中 PK 的对手蒙面侠凯西，在这个任务中凯西会跟你合作，帮你处理掉部分敌人。小打一阵过后，会出现一个 BOSS，BOSS 的攻击招数和街霸游戏里苏联大壮的招数相同，不好应付。秘诀就是，把 BOSS 留给你的同伴凯西，你和他分层站，你就负责 K 一些小喽罗，让你的同伴凯西去负责那个 BOSS，沏杯咖啡休息一下，不一会儿的功夫，那个不要钱的“菲佣”就帮你把 BOSS 解决完了！嘿嘿~啊！哈哈~我真是佩服自己的智慧！“咚！”是谁敲我的头!?有意见直说嘛~





ACT-1 任务，没什么特别，略过。

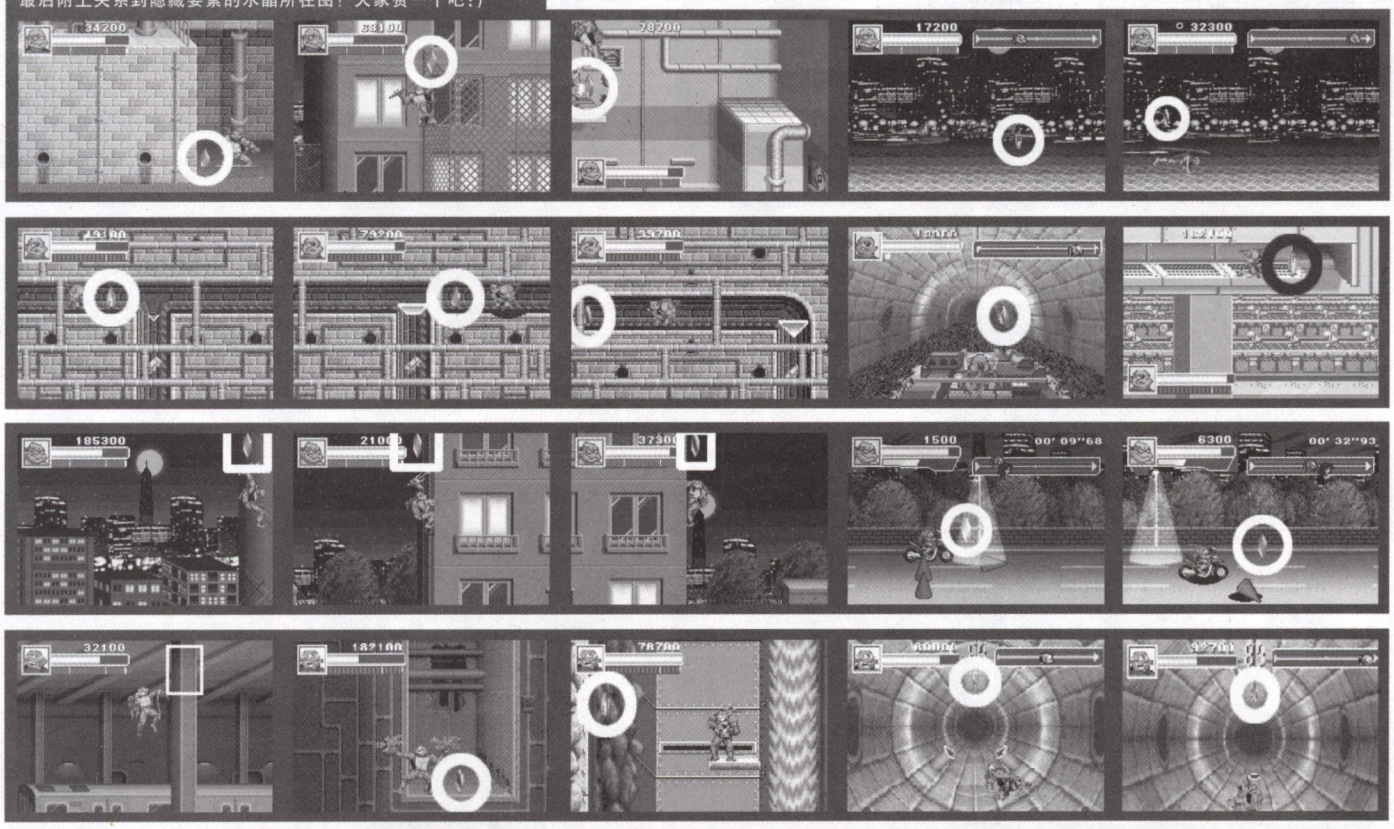
ACT-2 任务，玩家需操纵忍者龟在长长管道里滑滑板，管道前方会不断有紫色的宝石出现，是加分数的。要吃够一定数量的宝石才可以过关。管道里还会出现管道障碍物，注意躲闪。后来出现的宝石之后一般都会跟有管道障碍物，掌握到这个规律吃宝石的事情就简单多了。屏幕右上方是游戏进度条，到头之后如果吃到的宝石数量够的话就可以过关了。具体要吃到多少颗宝石我还不太清楚，我记得我当时过关时只吃到了 83 颗就过关了，宝石的总数量是 100 颗。



ACT-3 任务，这关对操作水平要求比较高，岩洞里会有很多只能供脚立足的岩石需要跳过，岩石底下是岩浆，会不时有岩浆喷上来。这关里的敌人，都是单个的，比较大砣的。（好像在形容便便~我呕~）对付这种敌人，只要把握好时机用续力攻击便可轻松搞定。敌人会喷射毒液，按敌人的不同会喷出散弹和串弹两种形式的毒液，一定要避免中招。

ACT-4 任务，这关开始屏幕中上方会出现 6 这个数字，意思是需要击倒 6 个大砣的敌人才可以过关。每击倒一个大敌人会出现几个忍者喽罗，屏幕的上方（需要跳起才能看见）有加血。吃这个加血时，需要跳到敌人头上，借助敌人的头跳到上面的高台子上，才能吃到。最后两个敌人出来的较慢，玩家只要退到他相反方向的尽头，敌人喷射的毒液根本达不到玩家这里，然后蓄力到红色区域攻击，两次就可以击倒，所以根本没伤害就可以过关。

最后附上关系到隐藏要素的水晶所在图！大家赞一个吧:)



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES PS2

其实在看过发售前公布的图的大家来说，对于游戏的画面都已经是心里有数的了，最主要的还是要看游戏本身^^，且听我一一道来。

游戏模式正统而齐全，包括普通的故事模式，双人对战的 VS 模式，以及挑战模式三种。最关心的清版模式里，玩家可以在使用武士刀的莱昂那多 LEONARDO，使用双节棍的米开朗基罗 MICHELANGELO，使用打狗棒的爱因斯坦 DONATELLO 以及使用双叉戟的拉菲尔 RAPHAEL 中选择一名来进行游戏。每个角色的初始特点就有着明显的不同，莱昂那多 LEONARDO 初始时没有跳跃攻击，但是单对单的能力最强。拉菲尔初始就用空中判定向下的攻击，灵活性最好。而随着游戏的进行忍者龟们还能学到各自特有的新技能，使得各个角色的特点更加的突出。同时也提高了游戏的耐玩度。

操作指南

□	重攻击
△	忍者镖
○	跳跃
×	轻攻击最大五连击
L1	无用
L2	DASH
R1	切换忍者镖的种类
R2	浮空技，追打可

友情提示

不同的轻重攻击组合，可以形成各种形态的攻击方式，类似于 353。（某人:巧合而已啦）如×□为眩晕技，××□为突进技，不是所有角色都能在跳跃中攻击。重攻击为一击倒，很多道具都是可以利用的比如防火栓，汽车，油筒，FC 一路走来的玩家已经热泪盈眶了吧^^游戏某些地方真是象足了 353 系列。除了先前的轻重攻击外，游戏里还有几种辅助道具，作用分别为，一定时间内加攻击/防御/速度……是不是觉得很熟悉啊。（某人:巧合！一定是巧合），回复道具都是些饮料，馅饼，汉堡，披萨之类的真是忠实原著啊！我开始还以为会是包子，包子三连心，鸡腿之类的呢，（偶感觉到背后的杀气了……）

游戏亮点

印象中，这样的游戏在 PS2 上可以说是少之又少，最近的战斧复刻版就让偶怀念起小时候……还记得那个时候……（某人:= =），这次的游戏再次证明双人同屏同乐才是王道！

玩过 FC 版本的忍者神龟的玩家，一定对这些场景记忆犹新：把敌人引到防火栓附近，打开出水口，敌人被瞬杀……虽然游戏进化到了 PS2 上，但是这种关云长水淹七军的快感却仍然得到了保留。VS 模式再现了 SFC 上忍者神龟格斗版的精髓，各个对战场景的设定独具匠心。从始至终都展现出这个游戏不是别的，而是极其经典、独到的《忍者神龟》！

随着游戏的进行，在 OPTION 里可以看到忍者神龟的设定资料...包括人物设定草稿等等的珍贵资料，其实有这个存在，这盘游戏就没白买……

关于双人合作

双人合作是可以使用合体技的，方法为一人同时按下□+×，这时候忍者龟会做出聚气状，然后另一只靠近他再按下□+×，就可以使出肉球攻击了。

恶搞

当 PS2 的时间设定到万圣节和圣诞节你会看到……绝对四体伏地拜一下 KONAMI……！

附录

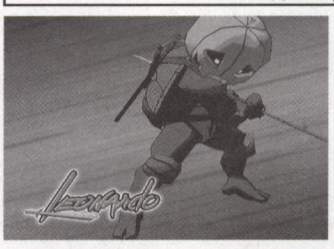
特殊密码:DMDML、DDSMS、LDMSR、RRLMD
分别对应 4 套隐藏服装

MSRLS	可以使用 Splinder
SLDSM	拉菲尔事件触发
MSRMM	Michelangelo 威力变强
LSDRM	DATE BASE 中新加 PLAYMATES

把 4 只忍者龟全通后，会得到 SPECIAL ATTACK 玄武，每 AERA 可以使用 3 次，同时出现 AERA 8，BOSS 是....不穿盔甲的斯雷德

隐藏要素全开一览表

Splinter	用 LEO 通过 DOJO STAGE
Yoshi Hamato	用任何一只忍者龟通过 Challenge mode
Oroku saki fight	四只忍者龟全通
Oroku saki	用任何忍者龟打败 Oroku Saki
Challenge mode	在 Story Mode 中打败 Oroku Saki
Shredder	用任何忍者龟打败 Shredder
Casey Jones	用拉菲尔通过 STAGE 1
Evil Tutlebot	使用任何一只忍者龟通过第 3 关
HUN	用 Mikey 通过 STAGE 6



LEONARDO
现在只是战斗刚开始的阶段，赶快熟练一下操作，去打垮他们吧！
CASEY
我只和一只乌龟战斗，看看到底谁是这个倒霉蛋吧！
DRAGON FACE
作为第一关的中BOSS 我不会让乌龟们轻易过去的！
MICHELANGELO
CONTROLLER 2
只要不被这些乌龟抓住我攻击范围的破绽，我就是无敌的！
LEONARDO
LEONARDO
SCORE
123230
YAAAA!!!
绝对不让你们碰到我脆弱的脸！

CONTROLLER
AREA
AILER ROO
PRESS STAR
CONTRO
SCORE
46480
6
我的招式和你们一样，看看到底谁是赝品！
RAPHAEL
决不会让你这个冒牌货再嚣张下去！
MICHELANGELO
这几个杂兵算不了什么！
喷火！
导弹！
手枪！
不是吃干饭的！
MICHELANGELO
又是你们，真是不知死活，来吧！让我教会你们什么叫做忘记伤痛的后果！
SCORE
56010
CONTROLLER 2
MICHELANGELO
看起来不太好对付啊！
绕过那把喷火的家伙应该可以找到他的弱点吧！

KICK!!!
LEONARDO
又是这个令人恶心的标记，
从今往后决不会让它再出现！
实际上这几个
家伙还是很好
放倒的，关键是
一定要有耐心！
SCORE
292090
咱们的传说
又告一段落
了……BYE
……
SCORE
93420
PRESS START button
CONTROLLER
MYSTIC FIRE NINJ

忍者神龟 补习班

“这游戏的主角怎么长得这么像乌龟啊？”我正玩到兴致头上，同学给我来了这么一句。“汗～我说你是不是活在外星的生物？忍者神龟，没听过吗？过来，我看看……哦！原来～”我摸着同学的脑袋说，“由于你的 cpu 转速慢，内存不足，造成大脑缺氧，脑容量低，……”我话还没说完，同学的拳头已经在我头上垒出好几个包了。“忍者神龟？大概、好像、也许、可能听过……吧?!”我真无语……。你属不属于这种“脑白痴”型呢？看什么看?! 说的就是你！看你对着杂志傻乐的样子就知道你……嘿嘿～快来忍者神龟补习班补补习吧！可不要在同事朋友面前丢人啦～来！兔子们！猪尾巴！咸菜开课啦！

“忍者神龟，神勇无比，披荆斩棘，所向无敌，身披绿甲多么神气！他们披挂上阵英勇迎敌，团结如兄弟，不畏邪恶与恐吓，与妖魔鬼怪斗争到底……。” 对于八十年代出生的人来说，这款漫画名作《忍者神龟》(Teenage Mutant Ninja Turtles) 是一个熟悉而又不能再熟悉的名字了。当我还是小学生的时候，总是会被这首充满节奏感的 BGM 吸引到电视机前，一直到今天，听到这段熟悉的旋律当年的感动仍旧历历在目。

忍者神龟的漫画诞生于 1984 年，而于 1987 年播出其第一部动画。故事的主角是四只住在纽约市下水道的基因突变的小海龟，由他们的老师—— 一只被变成老鼠的日本忍者，教导他们忍者的精神与功夫，与邪恶的忍者斯雷德和外星人朗格进行战斗。四只个性的变种乌龟，都以知名艺术家来命名，分别是使用的是双刀达芬奇、使用长棍的爱因斯坦、擅长双戟的拉斐尔与最爱搞笑的双节棍高手米开朗基罗。80 年代末 90 年代初以这四个忍者神龟为主角的漫画、动画片和电影一推出就颇受欢迎，可以说是红极一时。该系列的相关产品总销售额达 30 亿美元。当时引进的为美版的前 3 部共 65 集，而这 65 集也是动画的精华所在。之后制作的后七季 128 集动画水平参差不济，难以赶上先前的水准。后来在电视版的基础上推出了真人扮演的电影版，漫画及玩具人偶的销售也经久不衰，成为一个著名的动画系列。该系列相关产品总销售额达 30 亿美元，崇尚暴力美学的吴宇森也对《忍者神龟》赞不绝口，称其是科幻动画颠峰之作。

面对如此成功的卡通作品，游戏厂商自然不会放过这一大好赚钱机会， KONAMI 在取得忍者神龟的版权后在 1990–1992 这 3 年间在 FC，SFC，MD 这 3 个平台连续发布了 7 款忍者神龟的相关游戏……而 KONAMI 公司开发的一系列相关游戏总销售额也达到了近 5 亿美元，可见动画的号召力之大，造成了风靡一时的忍者神龟热潮。游戏的高素质也让玩家津津乐道，其中 1991 年发售的忍者神龟 2 更是凭借游戏的手感被很多玩家，誉为经典之作。

一转眼 10 年过去了，福克斯的电视网 Fox network 推出了全新制作的《忍者神龟》动画片，使阔别多年的“忍者神龟”的热潮再度降临……今年，在 PS2、Xbox 、NGC 以及 GBA 等平台上又推出了它的同名游戏新作品《忍者神龟》(Teenage Mutant Ninja Turtles)。当 KONAMI 在 E3 展宣布，将在今年 10 月份推出全新的《忍者神龟》游戏的时候，“乌龟热”达到了高潮，“卡通渲染”“对应全机种”“双人游戏”“同屏” 这些关键词让很多象我一样，在小时候看着这 4 只小乌龟长大的玩家，对游戏充满了期待……

游戏名称	机种	类型
忍者神龟	FC	ACT
忍者神龟 2	FC	ACT
忍者神龟 3	FC	ACT
激龟忍者传	FC	ACT
忍者神龟 4	SFC	ACT
忍者神龟格斗版	SFC	FTG
忍者神龟	MD	ACT

达芬奇 Leonardo

绰号：蓝霹雳、蓝天使
年龄：十六岁(以人类年龄计算)
体格：170 公分、78 公斤
龟壳：防弹防震、龟中的“金钟罩”
性格：富领导才能、英勇、果断、耳目精灵
喜爱颜色：蓝色
使用武器：武士刀
喜爱食物：牛肉堡、沙乐美肠薄饼、苹果馅饼
嗜好：阅读、集邮
厌恶东西：坑渠水蛇

拉斐尔 Raphael

绰号：红豆冰
年龄：十五岁(以人类年龄计算)
体格：170 公分、75 公斤
龟壳：坚硬可防弹
性格：急躁冲动、心地善良、对人无恶意
喜爱颜色：红色
使用武器：忍者匕首
喜爱食物：鸡块、奶昔
嗜好：跳霹雳舞、看电影
厌恶东西：与正义对抗的人

爱因斯坦 Donatello

绰号：紫菜包、紫葡萄
年龄：十五岁(以人类年龄计算)
体格：169 公分、74 公斤
龟壳：坚硬如坦克
性格：富创造力、思想敏捷、遇事镇定而富应变能力
喜爱颜色：紫色
使用武器：武士棒
喜爱食物：香鸡堡、蛋卷冰淇淋、辣肉薄饼
嗜好：发明武器、用自制的电视机收看电视节目
厌恶东西：流氓

米开朗琪罗 Michelangelo

绰号：新奇士，柳丁花
年龄：15 岁半(以人类年龄计算)
体格：168 公分，70 公斤
龟壳：坚硬，光滑程度为众龟之冠
性格：乐天主义，富正义感，爱交朋友
喜爱颜色：橙色，
使用武器：双节棍
喜爱食物：香鱼堡、圣代冰其淋、花生酱
嗜好：看漫画、嗜睡、玩滑板
厌恶东西：鱼汤

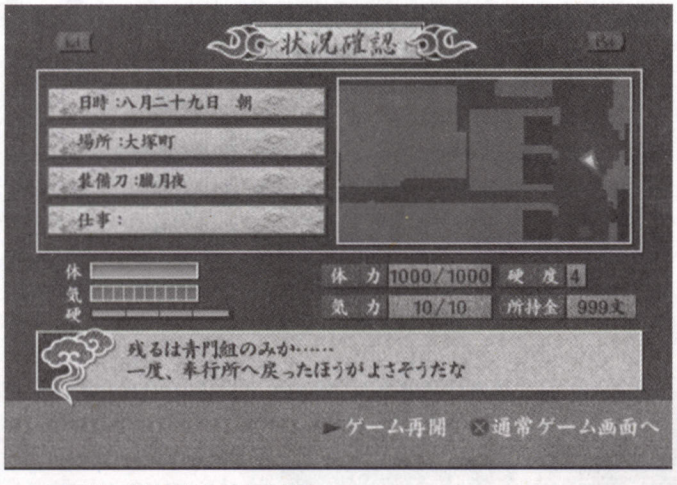
机种:PS2 类型:AVG 厂商:Fromsoftware 发售日:10 月 9 日 文/插图:Monkey King 责编:fei

侍道 2

WAY OF THE SAMURAI 2

系统篇

基本界面



画面左下角的莲花,表示时间。

莲花右边的三排横杠,“体”表示主人公的体力,初始是 1000,通过使用道具能够达到 2000。“气”表示气力数值。“硬”表示刀的硬度。(也就是金属疲劳度)战斗时候,用刀击中对手或者防御对手的攻击刀的硬度都会损失,此时停止攻击硬度又会自动恢复。硬度损失到 0 这把刀就折断了,无法修复。因此战斗中必须随时注意刀的硬度,适时恢复。

游戏的记录,是在大地图画面上,按 Start 键后出来菜单选项的最下面一项。

按键设置

R3 视角调整

×跳跃

R1+□=踢(拔刀状态与纳刀状态皆可)

R1+□+方向前=直踢

L1 拔刀纳刀

R1 防御(拔刀状态)

□横斩攻击(拔刀状态)

△纵斩攻击(拔刀状态)

R2 可以自由奔跑(拔刀状态),在战斗中逃跑时候必须用到。恢复刀的硬度时候也是。

R1+三角=摔投(拔刀状态)

按下 Start 键以后出来的界面:

【刀选择】是选择使用的刀。【技能查看】是查看这把刀所能使出的技能。刚拿到的刀总是有大量的技能尚未觉醒,觉醒方法是和人战斗积累经验(注意这个经验是算在使用的刀上而不是主人公身上),经验达到一定程度就会自动习得新的技能。或者花钱够买技书、奥义书、秘奥义书来给刀使用。刀的攻击和防御能力可以通过锻造来提高。

【所持品选择】选择身上持有的物品。在这里使用回复道具。【消费**アイテム**】一栏是回复体力、气力值的物品。【特殊**アイテム**】是剧情道具,不可使用。【装饰**アイテム**】是佩戴在身上的装饰品,不能使用。

【状况确认】查看所处地图(L2、R2 是缩放地图)和确认自己接下来应该做的事。下方横框内的文字就是行动提示。比如“应该去某某地方找某某人”之类的。

【设定变更】声音、震动等的设定。

【再开】继续游戏

在此界面下 L1、R1 是翻页。

游戏的基本概念

整个游戏的流程一共 10 天,以玩家在这 10 天里的行动来决定最后迎来的结局。1 天分为“未明”“朝”“昼”“夕刻”“夜”5 个时辰。玩家进入任何一个场所时间就会流逝,到画面左下角表示时间的莲花闪光时候就表示这个时辰要过去了。度过一个时辰气力值会减 1。气力值为零会昏倒,必须花一整天时间休养。

体力和气力可以通过睡觉来回复,可以免费睡觉的地点在大冢町,一条小巷进去,有个红衣的保安站立的屋子门前。睡觉除了回复以外还是调节时间的重要手段。只是要小心在有重要剧情的日子,不要睡过头错过了参与剧情。

在宿屋睡觉时候的选项:“一服”表示睡一个时辰,“转寝”是两个时辰,“少し寝る”是三个,“ぐっすり”是一整天。“自宅を出る”是离开。体力的回复量是随睡觉的时间长短相应增加。再少的体力,睡一整天也就全满了。

天风町一共有三股势力:町人势力(也就是当地居民)、青门组(黑社会团体)、奉行所(幕府委派的地方权利机构,负责维持治安)。青门组和奉行所的人都带刀,町人则只有武士、浪人带刀。普通老百姓没有反抗能力。

拔刀会造成身边的人恐慌,带刀者会拔刀还击。如果和奉行所的人交战,体力低于 1/3 会被强制逮捕坐牢一天。在街道上遇到的人都可以杀,杀死哪个势力的人,和那个势力的关系就会恶化。会被该势力追杀,得罪了町人还会被所有的店铺和锻刀的铁匠拒之门外。还可能造成无法达成该势力的相关 END。因此除了收集刀或者杀人为乐以外,不要随意动刀比较好。

战斗

这个游戏的出招类似对战游戏，战斗也是以对战游戏的一对一的感觉而不是 ACT 那样一对多的方式来进行。即使同时面对多数敌人，同一时间和主人公战斗的只有一个，因此只需要集中注意力对付面前的敌人即可。操作方式也无非就是←+□、→+△之类，并不困难。每一把刀都有经验值计算，只要参加战斗就会增加经验值，经验值到达一定程度，并且满足了条件以后就会觉醒新的招式。购买技书、奥义书。秘奥义书也可以起到同样的效果。

每一把刀，除了各自独有的技能外，都有一些共通的技能：防御崩坏技：←→+□或←→+△（有的刀两招都有）。出招前需要时间畜力，但威力大，击中防御状态的对手后会崩开对手的刀成为完全无防备状态，可以立即追加攻击。

投技：R1+△。威力不大但很有用，除了敌人不能防御外，因为可以将敌人踢出老远，很适合用来调整和敌人的距离。并且不会被见切。

跳斩：跳跃中△或□。威力较大，并且不会被见切。

脚踢：R1+□。没有威力，但是不可防御，适合用来做骚扰攻击，打乱敌人的节奏封住敌人的大招。不会被见切。

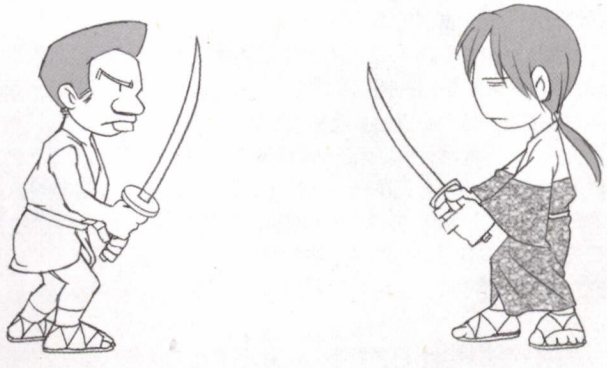
飞踢：跳跃中 R1+□。威力比地上踢大一些。不会被见切。

战斗时候的要领：

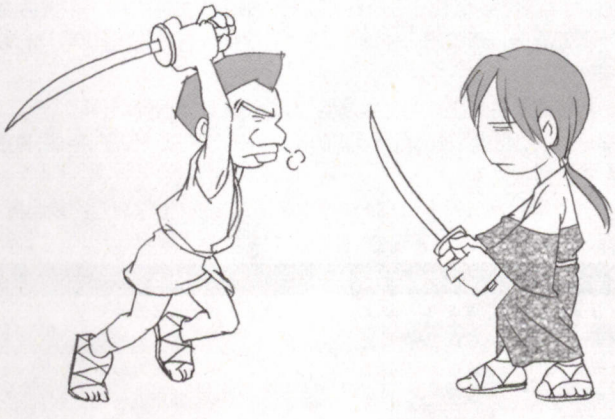
1：侧闪。战斗时候快速点击方向上或者下。主要用于躲避一些长距离的突刺系攻击和纵斩，对横斩无效。躲开敌人攻击以后就可以立即还击。

2：见切对手的招式（游戏中写作“捌”）。刀的招式基本上分为横斩、纵斩和其他（摔投。打击、跳斩）等三大类。横斩就是□使出的攻击，纵斩是△使出的攻击。对于敌人使出的攻击，可以通过见切以后达到一击必杀的效果。

侍道 2·见切指南



❶和敌人对峙，注意敌人的刀的种类（因为每种刀的招式总是多少偏重于横斩或者纵斩）



❷等待敌人进攻。从敌人的动作观察是出的横斩还是纵斩。除了看动作以外，最简单的方法是看挥出的刀光，黄色是横斩，青色是纵斩。

❸防御敌人攻击，在防御的瞬间的同时按方向后；遇到敌人使用纵斩，在防御的瞬间的同时按方向前。时机需要练习一下，刚听到刀剑相撞的声音时候最好。多练习几次即可。

❹成功以后主人公会以四两拨千斤的姿势化解敌人的攻击使其失去平衡。敌人处于完全无防备状态！随便用什么办法追打都可以。

❺一击！拖开对手令其失去平衡以后，除了用通常招式虐待外还有一招就是威力特大的一击。见切敌人的攻击以后，立即按△或□就会使出“一击”，威力之大足以杀死大部分杂鱼，对剧情人物也能造成很大伤害，而且可以将自己从对手暴风骤雨般的连续攻击中解放出来，可以说是侍道 2 里的主攻手段之一。当然，敌人也会使用，所以游戏难度越高，就越是不要单纯的使用一个键的招式，那样很容易被见切。

3：随时注意刀的耐久度，适时恢复。一把刀只要还有 1 的硬度都还可以去找铁匠修复，断了就彻底没了。特别是使用消耗耐久度很高的大技时候，一定要注意不要同时打中太多人。也有像肋构刀的必杀技“拔突”这样，只要击中对手刀的硬度就肯定会断掉一格的 BT 招式最好少用。此外，居合刀的耐久度消耗比别的刀快些，不要光顾着砍得开心了。

4：该逃时一定要逃。除强制不可逃走的剧情战斗以外，其他战斗都可以逃走。见势不妙就按住 R2 迅速逃命吧。逃到一个地区边缘出口就会离开。需要注意的是即使没有打算逃走，战斗中离出口太近也会无条件地离开。

每次通关或中途离开天原，都会根据玩家的表现计算分数，获得相应的称号。游戏难度越高分数越高。积累到一定分数会追加新的造型、服装、装饰品。所谓“侍度”即行为是否遵循武士的风范。具体为“待人亲切、特定战斗以外从不拔刀、从不无缘无故杀人、大量完成任务。”等。

积累分数最快的办法是，选择“难”，对小女孩选择“谢谢你，帮大忙了。”，对青门组三人选择第二项、第三项（都可以避免战斗）来节约时间，然后直接离开天原（不要白拿东西），那么会得到一个相对较高的分数（一般是“凡人”）。反复如此很快可以积累很高分数。

称号一览

称号	条件
侍フォーエバー(永远的武士)	侍度达到 120
侍王	侍度达到 100~119.9
至高の侍	侍度达到 90.0~99.9
惊异の侍	侍度达到 80.0~89.9
侍师范代	侍度达到 70.0~79.9
尊の侍(有名武士)	侍度达到 60.0~69.9
侍修行中	侍度达到 50.0~59.9
凡人	侍度达到 40.0~49.9
未熟者	侍度达到 30.0~39.9
チンピラ(不良)	侍度 20.0~29.9
马の骨(来历不明)	侍度达到 19.9 或更低
きのこ侍(蘑菇武士)	吃下 10 只以上“阿修罗的蘑菇”(店内商品)
人畜无害	杀人数 1 以下通关
刀探求者	将刀的质打造为分子大于分母后，继续打造 10 次以上。
滋养强壮	从不睡觉通关
达人的境地	受伤害体力总和小于 1000 通关。
一击师	一击必杀(即见切敌人的攻击后补上一刀)300 人以上。中途离开天原亦可。
金持ち侍(有钱武士)	所持金 8000 以上通关。
迁斩り侍(杀人狂武士)	杀人数 300 以上。中途离开天原亦可。
寡默な侍(沉默的武士)	剧情以外不与任何人对话通关
俭约侍	不花钱通关
くされ外道(无可救药)	被奉行所逮捕 7 次以上。中途离开天原亦可。
刀の虫	给 10 把以上的刀冠名。中途离开天原亦可。
ワーカホリック(工作狂)	任务完成 20 次以上通关。
好色侍	去游郭“天风”玩耍 10 次以上。中途离开天原亦可。
无能の侍	任务失败 10 次以上。中途离开天原亦可。
鬼畜王	攻击已死对手(虐尸)150 次以上…中途离开天原亦可。
かしまし侍(多嘴的武士)	大量与人对话后通关。
刀を大切に(请爱惜刀)	在铁匠铺子打断 10 把以上的刀。中途离开天原亦可。
ポンコツ(平凡的人)	两次以上因气力值为 0 而晕倒。中途离开天原亦可。

追加要素一览

要素	要求分数
增加新的服装	100
增加新的服装、新的形象	300
增加新的服装、新的形象	500
增加新的服装	700
游戏难度选择增加“むずかしい”(难)	1000
增加新的服装、新的形象	1300
增加新的服装	1600
装饰品“アフロ”(假发)	1900
装饰品“おしゃ~れ眼镜”(魔镜)	2200
增加新的服装、新的形象	2500
增加新的服装	2800
装饰品“ガスマスク”(防毒面具)	3200
装饰品“假装グッツ”	3600
要素	要求分数
增加新的服装、新的形象	4300
增加新的服装	4700
装饰品“近代兵器”	5000
装饰品“药瓶”	5500
装饰品“缘起でもない面”(电锯狂魔面具)	6500
游戏难度选择增加“一击死”模式(相当于高难)	7500
装饰品“ネコ耳”(猫耳)	8300
装饰品“天使の羽根”(天使的羽毛)	9500
游戏制作人员的感谢文字	10000

刀的锻造 & 冠名

刀是武士的灵魂，也是侍道 2 最大的游戏乐趣之一(其实侍道 1 也是……)主人公是没有经验值获得的，玩家能够培养的也只有刀。游戏里一共 65 种刀，刀技数百种，大可以满足有收藏欲望的玩家。

获得刀的方法就是斩杀身上带刀的人，从剧情人物到普通百姓。遇到强手当然免不了一场恶战，特别是高难度下。关于刀的获得方法后面再详细列表。

一把刀的数据，有“攻击力”、“防御力”、“质”、“硬度”和使用技能五项。硬度都为 5，损失了以后可以去铁匠那里修复。技能是通过战斗觉醒。除了剧情人物持有的刀以外，普通的刀的攻击力、防御力会随机变动，游戏难度越高数值越高。质决定刀的发展潜力，表示刀能够通过锻造来增加攻击力、防御力的次数。以一把刀的质是 3/10 的为例，那么表示这把刀的质为 10，已经打造过 3 次，还有 7 次稳定的打造空间。打造次数和质相同（10/10）以后还是可以继续打造，但风险会变大，打造次数超过 2 质以后（12/10），刀有极大的几率折断。最多只能打到次数超出质 5（15/10）。超过上限后打造的失败率和难度跟武器硬度也有关，硬度越高失败率越高，所以故意把武器硬度降低也可以提高成功率。

在铁匠那里打造武器的选项，除了提高攻击力和防御力以外，还有一项是“适当**にやってくれ**”，这项的效果是随即变动，可能随意增加攻击力、防御力中的一项，最好的情况是攻击力防御力一起提升。在铁匠那里还有一件重要的事情是为刀冠名。冠名后刀提升相应的能力，一把刀只有一次冠名机会。冠名时候会根据刀的特点来选择，比如以攻击力来冠名就会继续增加攻击力。当一把刀的质是次数大于质 3 或以上时（例 13/10），选择以“质”来冠名会得到“神佛存”的称号。效果是质的分母+3（变为 13/13），又多得到了 3 次锻造的机会。按照这样反复记录以后培养出来的刀能够成为攻防合计 300 以上的神兵利器，当然，所花的时间也不是一星半点了……

有两种特定道具也能起到打造的效果，加攻击力 5 的打粉、加防御力 5 的**お守り**。（在天原神社就有卖）这些道具杀特定人物身上可以得到，也可以通过完成帮町民的任务，提高和村民的关系后在道具店买到。使用一次后，当前质提高 1。由于在铁匠那里打造最多是当前质+2，一把初期数据很差的刀可能打造以后只能加个 2、3 点，这种场合就先用几次打粉、**お守り**来比较划算。

所以想要打造出攻防都极高的刀，说起来其实很简单：通过记录以后选择这一项，通过反复试验得到攻防都提升的效果就可以了。当然，真正实行起来需要极大的耐心……

以下是冠名效果一览（条件里指定了刀名的，是这把刀的专用冠名，选择冠名条件时选择“名前**で**”即可。）：

名号	冠名时候所用条件	效果
剃刀	攻击力 30 以上	攻击力+5
锐刃	攻击力 45 以上	攻击力+10
炎刃	攻击力 60 以上	攻击力+15
霹雳	攻击力 80 以上	攻击力+20
鬼神	攻击力 100 以上	攻击力+30
雨伞	防御力 30 以上	防御力+5
锁壁	防御力 45 以上	防御力+10
铁壁	防御力 60 以上	防御力+15
刃坏钢	防御力 80 以上	防御力+20

名号	冠名时候所用条件	效果
御人守	防御力 100 以上	防御力+30
白米	刀的“质”分子达到 7 以上	刀的“质”分母+1
名刀	刀的“质”分子达到 9 以上	刀的“质”分母+2
白金造	刀的“质”分子达到 11 以上	刀的“质”分母+3
神佛存	刀的“质”分子达到 12 以上	刀的“质”分母+3
人斩り	杀人数 100 以上	攻击力+10 防御力—5
杀戮	杀人数 200 以上	攻击力+20 防御力—10
血粹	杀人数 300 以上	攻击力+30 防御力—15
斩鬼	杀人数 500 以上	攻击力+40 防御力—20
猎鬼守	杀人数 1000 以上	攻击力+60 防御力—30
霜振り	刀的经验值(通过战斗获得)500 以上	攻击力+3 防御力+3
爱刀	刀的经验值 800 以上	攻击力+7 防御力+7
名粹	刀的经验值 1400 以上	攻击力+12 防御力+12
光轮	刀的经验值 2000 以上	攻击力+18 防御力+18
仙露刃	刀的经验值 300 以上	攻击力+25 防御力+25
长曾称	琥澈	刀的“质”分母+3
铭华	十曼国	刀的“质”分母+2
赤玉	鲛肌丸	攻击力+20
魔刃	村雨	攻击力+60 防御力—20
名作	坐刀	刀的“质”分母+5
备中高染	赤羽根	攻击力+20 防御力+20
备中金光	无铭刀	刀的“质”分母+5
池田鬼神丸	国重	攻击力+40
纵断	日本列刀	觉醒必杀技“盛者必衰”
备前义友	胧月夜	攻击力+15 防御力+15
天原守尾宗	义基	防御力+30 刀的“质”分母+1
青门守	贯诚	防御力+20 刀的“质”分母+1
和泉守藤原	兼贞	防御力+40
备前长船	百偈	攻击力+30
加州藤原	清满	攻击力+20 刀的“质”分母+1
青门	斩鬼丸	防御力+30
赤玉	神风	攻击力+10 防御力+10
斗将	金昆罗伐折罗	防御力+30

秘技

体力全回复:游戏中暂停后,按住 L1+L2 快速输入↓↑→←↓↑□。

气力全回复:游戏中暂停后,按住 L1+L2 快速输入→←→←↓↓□。

持有金钱增加:游戏中暂停后,按住 L1+L2 快速输入←←↑↓↓↑□。一次 500 文。

店铺里出现全部的商品(本来需要信赖度):在整个天原的地图画面,输入 L1、R1、L1、R1、L2、R2、△,听见鼓声表示成功。

主人公的形象换成游戏里的其他角色:重新开始游戏,光标停在输入名字的栏目(不要点击进去了),快速按 L1、R1、R2、L2、L1、R1、R2、L2、□,听到声音后即可用用方向键左右来选择造型。其中包括一些游戏里未登场的一代角色。

全部刀获得方法

刀分为剧情人物专用刀、特定人物持有刀、普通 NPC 持有刀三类。剧情人物专用刀和特定人物持有刀的数据是固定的,普通 NPC 持有刀的数据则是随机变动,游戏难度越高得到的刀数据越好。

刀名	持有人
上段刀	
根卷	同心、不良、武士等。
无赖庵	不良、武士等。
恐山	杀人狂、不良、暗杀目标等所持。
琥澈	游戏难度“难”场合同心所持。刀狩 1600 文情报。
十曼国	铁锤,青门三人组的老二仁平所用。除了走小女孩路线、奉行所路线最后一定会杀死三人外,平时在街上偶尔也会遇到,杀死即可。
鬼包丁	奉行所的 BL 男中村宗助所持。
鲛肌丸	游戏难度为“难”场合,奉行所的 BL 男中村宗助所持。
大黑生	30 秒以内打倒道场师父黑生。不仅是上段最强刀,也是游戏里威力最强的刀,必杀技“秘传黑生”威力有 740。而且很容易将对手的刀打断。缺点是招式大开大合,容易被敌人见切。实际使用起来并不是特别理想。
村雨	游戏难度为“普通”以上场合,奉行所、青门组的中介人所持。杀死方法参照任务一览里的奉行所侧的“干掉 XXX 的中介人”或者“刺客 1”。游戏难度为“难”场合并且和町人势力关系最高,在沼田町、大冢町的浪人偶尔会持有。
中段刀	
坐刀	同心、不良等。
赤羽根	不良。
无铭刀	主人公的最初装备。道场弟子、不良等所持。
中元	道场弟子、不良等所持。
国重	刀狩 800 文、1600 文情报。游戏难度“难”场合任务暗杀对象所持。
炼狱	游戏难度“难”场合道场弟子所持。
日本列刀	游戏难度“难”场合道场弟子偶尔持有。
中庸刀	游戏难度“难”场合武藤乡四郎持有。
胧月夜	武藤乡四郎所持。游戏难度“难”场合同心偶尔持有。实质上的中段最强刀,必杀技“我流泰斗”威力 550,连续斩击中带防御崩坏,对手防御此招的话必中。
下段刀	
七转八刀	大块头不良所持。
蛇丸	大块头不良所持。
大云丸	不良、大块头不良所持。
百万石	任务暗杀目标所持。游戏难度“难”场合大块头不良偶尔持有。
出云乃柱	参照任务表里的“刺客 2”。
鬼雀	锯片。游戏难度“难”场合不良、大块头不良所持。
虎猫爪	两手使用的铁爪。保野暮右卫门所持,出招迅猛,高性能。
鹰眼剑	青门三人组的老三、三太所用。获得方法同仁平。游戏难度“难”场合,小女孩路线杀进青门组时候偶尔会有不良持有。
一发丸	游戏难度“难”场合团八所持,下段最强刀。《侍道 1》里小坪的爱刀。
胁构刀	
千草	同心、浪人等所持。
牡丹雪	游戏难度“难”场合同心、浪人所持。“普通”难度任务暗杀对象持。
紫冥燕月	同心所持。游戏难度“难”场合浪人、任务暗杀对象所持。
神雉	游戏难度“难”场合同心所持。任务暗杀对象所持。
义基	奉行所所长黑羽三河守义隆专用刀。
贯诚	漂亮的短刀,天原霞专用刀。参照路线功略,进入 ENDING06、07 路线,剧情发展到于京次郎战斗并杀死她以后,立即去青门组,门口的中级人那里打听到霞逃走的消息。然后去鹿野町天原道场院子里杀死霞得到。
苍莲华	长柄的雉刀。奈美专用刀。
兼贞	奉行所的中介人所持。杀死方法参照任务一览里的奉行所侧的“干掉奉行所的中介人”或者“刺客 1”。
イプスカリバ	与町人势力信赖度最高场合,28 日未明、大手门前名叫“エンリケ”的荷兰人持有。
居合刀	
三昧卸	杀人狂(迁斩り)所持。
陆奥白金	任务暗杀对象或夜晚的杀人狂所持。刀狩 1600 文情报也会得到。
百偈	夜里杀人狂、虚无僧所持。游戏难度为简单场合,沼田町那个要东西的女孩子的父亲持有。游戏难度为“难”场合,奉行所派来的刺客也持有。
清满	普通、难以上场合,沼田町那个要东西的女孩子的父亲持有(参照任务一览),刀藏增加到 100 以后无法获得。
斩鬼丸	高沼半左卫门专用刀。中段最强刀。
片手刀	
目明し十手	冈引所持。
鹫口十手	游戏难度“难”场合冈引偶尔持有。
爪杨枝	着粉红色衣服的不良持有。
飞弹芭蕉	着粉红色衣服的不良持有。
椿	游戏难度“难”场合,着粉红色衣服的不良持有。
樱花国光	游戏难度“难”场合,着粉红色衣服的不良持有。
ハルユキ	杀人狂所持。游戏难度“难”场合着粉红色衣服的不良也会持有。
美帝骨	阴沼京次郎专用刀,不仅是片手最强刀,也是游戏里最强刀之一。必杀技“红大吟酿”威力 430,也是防御崩坏效果。
风来坊	青门三人组老大一吉所持。获得方法同仁平。

微热	游戏难度“难”场合，女忍者偶尔持有。
神风	刀狩 1600 文情报。
二刀流	
太郎次郎	杀人狂所持。
赤鬼青鬼	游戏难度“难”场合的荷兰人或杀人狂所持。游戏难度“难”场合，町人势力的夺回被盗物品任务里，沼田町的荷兰人所持。
阿吽	游戏难度“难”场合的杀人狂所持。游戏难度“难”场合，青门组的暗杀任务指定的町外的“渡世人”也会持有。
龙凤丸虎眼丸	杀人狂所持。
孔雀二刀流	游戏难度“难”场合的任务暗杀对象或杀人狂所持。
金昆罗伐折罗	团八的专用刀。二刀流最强刀。
此知卜重一	沼田町的铁匠持有。夜里他会停止营业，在铺子外走动。
忍者刀	
夜葬	单刀。入夜后杀人狂、虚无僧所持。刀狩 800、1600 文情报。游戏难度“难”场合的奉行所秘密交易任务，沼田町的交易对象(和服女子)也会持有。必杀技是不可防御的投技，绊倒对手以后背上插一刀。
鸟岬	双刀。入夜后杀人狂、虚无僧所持。游戏难度“难”场合的奉行所秘密交易任务，沼田町的交易对象(和服女子)也会持有。没有必杀技，但同时具备单刀、双刀的技能。忍者刀的双刀都是攻击速度快、招式密集，对手很难还手。
樱旋风	单刀。27 日夜、28 日未明出现于大冢町、鹿野町的男性忍者所持。与町人势力信赖度较高后更容易出现。必杀技是不可防御的投技，跳至半空扭断对手的脖子…
浮云小太刀	双刀。27 日夜、28 日未明出现于大冢町、鹿野町的女性忍者所持。与町人势力信赖度较高后更容易出现。必杀技是不可防御的投技，捉住对手后用刀割喉…由于对手中招后会倒地，在对手起身时候又可以出这一招，因此只要第一发中了，就可以毫发无伤地干掉任何难度下的任何对手。也算游戏里最强刀之一。
残月	单刀。“普通”难度，夜、未明时分的杀人狂、虚无僧所持(出现率低)。与町人势力信赖度较高后，天原祭后，昼，在大手门出现的渡世人偶尔持有。忍者刀单刀里最强刀。必杀技“狂乱歌舞伎”有 630 的高威力。

设施一览

游戏里一共 10 个场所，街道内都有各式各样的店铺，出售各类商品。因为进入场所时间就会流逝，无目的地乱跑会浪费不少时间。

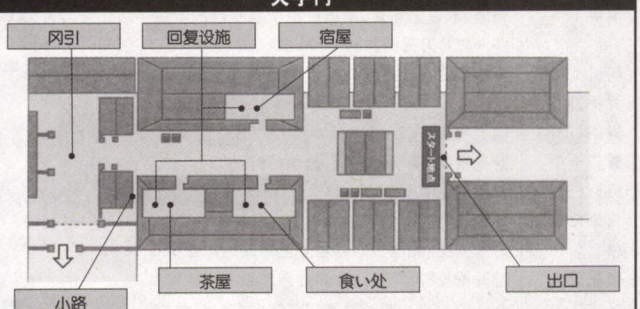
每间店的商品种类会随着居民对主人公的信赖度的提高而增加，价格也会降低。提高信赖度，就是多多去天风町的中介人那里接下工作并完成。

店铺出售的物品，又分为可以带走和当场利用两类。比如诸如小吃等东西。这类店铺的意义不大，主要用处只是在于节省时间。店内出售的装饰品是纯粹用来改变主人公外貌的东西，是否购买就看玩家自己了。

最后需要注意：整个天风町的店铺都是消息连通的，在一家店内白拿东西不付钱的行为，看起来很爽快，但后果会导致被所有店铺和铁匠拒之门外！还会被町人势力的武士和浪人追杀。想要修复关系只能去天风町的中介人那里，接下训练 100 人的任务（在神社打倒 100 人，有死亡危险，报酬低，没有刀可得，费力不讨好的工作。）所以除了捞一把就负案潜逃的场合外（即离开天风结束游戏。），通常还是老实点儿好。

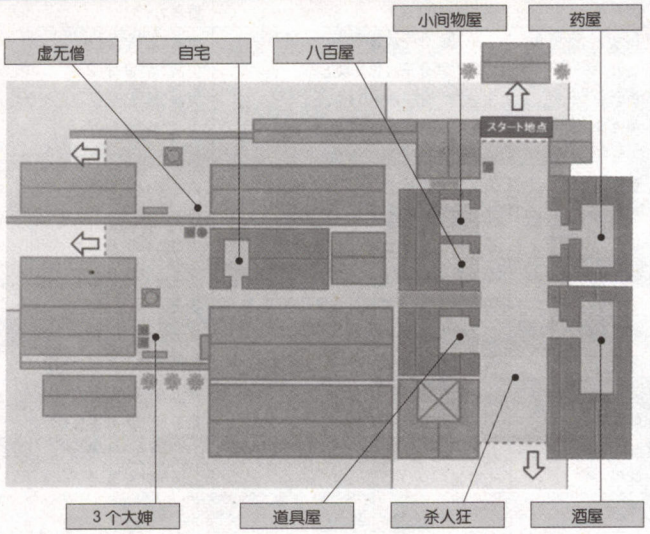
以下是各处店铺的全部商品一览。根据信赖度高低排列。商品名后边的数字是价格。

大手门



宿屋	住宿，花费一个时辰。体力+600、气力+4
食い处	体力+400
茶屋	体力+200

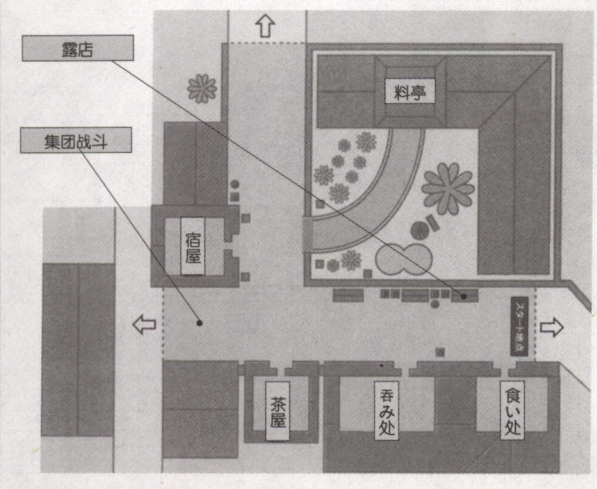
大冢町



药店	最初商品：		
	高丽人参	400	使用后气力回复 1。
	气付け药	800	使用后气力回复 2。
	お酒	400	使用后气力回复 2、体力 150 减少
	药草的粉	600	使用后气力的最大值上升 1
	信赖度上升后增加商品：		
	数珠	200	使用后体力的最大值回复 100 上升
	お守り	700	使用后刀的防御力上升 5、质的分子上升 1
	信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
	高丽人参	200	使用后气力回复 1
	气付け药	400	使用后气力回复 2.
	お酒	200	使用后气力回复 2、体力 150 减少
	数珠	100	使用后体力的最大值回复 100 上升
	护符	400	使用后体力的最大值回复 300 上升
	药草的粉	300	使用后气力的最大值上升 1
	お守り	350	使用后刀的防御力上升 5、质的分子上升 1
	阿修罗的蘑菇	1000	使用后一个时辰内，攻击力、防御力上升
酒屋	最初商品：		
	お酒	500	使用后气力回复 2、体力 150 减少
	鱼干	100	使用后体力回复 400
	高丽人参	400	使用后气力回复 1
	信赖度上升后增加商品：		
	大根	300	使用后体力回复 600
	气付け药	800	使用后气力回复 2
	信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
	お酒	250	使用后气力回复 2、体力 150 减少
	鱼干	50	使用后体力回复 400
	大根	150	使用后体力回复 600
	ひよこういろう	1000	使用后体力全回复
	高丽人参	200	使用后气力回复 1
	气付け药	400	使用后气力回复 2
	药草的粉	1000	使用后气力的最大值上升 1
	阿修罗的蘑菇	1000	使用后一个时辰内，攻击力、防御力上升
道具屋	最初商品：		
	鱼干	200	使用后体力回复 400
	大根	300	使用后体力回复 600
	高丽人参	400	使用后气力回复 1
	气付け药	800	使用后气力回复 2
	信赖度上升后增加商品：		
	ひよこういろう	1000	使用后体力全回复
	技书	800	使用后觉醒刀的技能
	信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
	鱼干	100	使用后体力回复 400
	大根	150	使用后体力回复 600
	ひよこういろう	500	使用后体力全回复
	高丽人参	200	使用后气力回复 1

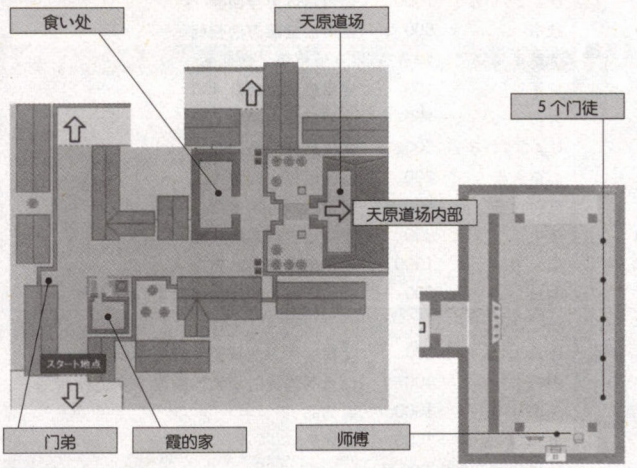
道具屋	气付け药	400	使用后气力回复 2
	技书	400	使用后觉醒刀的技能
	奥义书	1000	使用后觉醒刀的奥义
	勾玉	600	使用后体力的最大值回复 500 上升
道八百屋	最初商品：		
	おにぎり	50	使用后体力回复 200
	鱼干	200	使用后体力回复 400
	大根	250	使用后体力回复 600
	高丽人参	400	使用后气力回复 1
	信赖度上升后增加商品：		
	おにぎり	50	使用后体力回复 200
	鱼干	100	使用后体力回复 400
	大根	200	使用后体力回复 600
	高丽人参	400	使用后气力回复 1
	药草的粉	1000	使用后气力的最大值上升 1
	阿修罗的蘑菇	1000	使用后一个时辰内，攻击力、防御力上升
	信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
	おにぎり	50	使用后体力回复 200
	鱼干	100	使用后体力回复 400
	大根	100	使用后体力回复 600
	ひよこういろう	1000	使用后体力全回复
	高丽人参	200	使用后气力回复 1
	お酒	400	使用后气力回复 2、体力 150 减少
	药草的粉	500	使用后气力的最大值上升 1
	阿修罗的蘑菇	500	使用后一个时辰内，攻击力、防御力上升
小间物屋	最初商品：		
	刀油	600	使用后一个时辰内刀的攻击力上升
	天儿	600	使用后一个时辰内刀的防御力上升
	古董眼镜	1000	装饰品
	番伞	1000	装饰品
	信赖度上升后增加商品：		
	打ち粉	700	使用后刀的攻击力上升 5、质的分子上升 1
	お守り	700	使用后刀的防御力上升 5、质的分子上升 1
	信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
	刀油	300	使用后一个时辰内刀的攻击力上升
	天儿	300	使用后一个时辰内刀的防御力上升
	打ち粉	350	使用后刀的攻击力上升 5、质的分子上升 1
	お守り	350	使用后刀的防御力上升 5、质的分子上升 1
	技书	800	使用后觉醒刀的技能
	古董眼镜	1000	装饰品
	番伞	1000	装饰品
	白猿	1000	装饰品
主人公的宿屋	免费住宿		
	一服	消耗 1 个时辰，体力+200、气力+2	
	转寝	消耗 2 个时辰，体力+400、气力+2	
	少し寝る	消耗 3 个时辰，体力+600、气力+6	
	寝る	消耗 4 个时辰，体力+800、气力+8	
	ぐっすり	消耗 5 个时辰，体力+1000、气力+10	

柿沼门



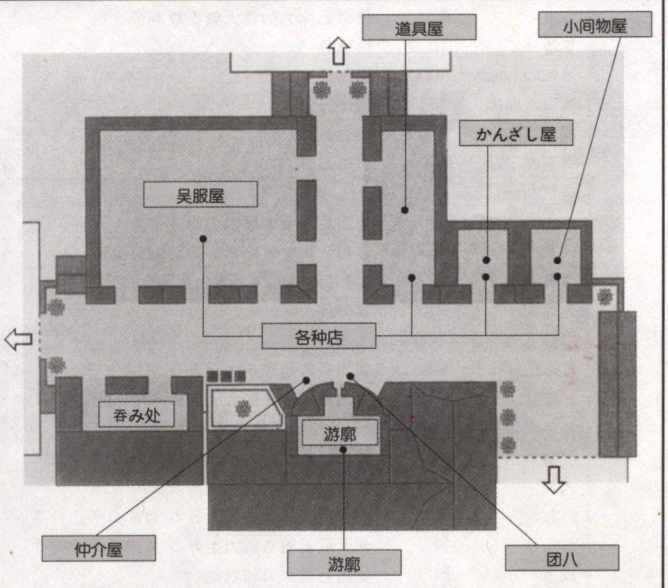
柿沼门	
宿屋	住宿，花费一个时辰。体力+600、气力+4
茶屋	体力+200
食い处	体力+400
吞み处	体力—150、气力+2

鹿野町



食い处	体力+400
天原道场	可以和道场弟子对战，训练剑技。可以和黑生比武。根据战胜黑生的时间还可获得不同的奖品(见任务篇)。

天风町



吴服屋	最初商品：		
	数珠	200	使用后体力的最大值回复 100 上升
	护符	400	使用后体力的最大值回复 300 上升
	战国肩当	1000	装饰品
	番伞	1000	装饰品
	信赖度上升后增加商品：		
	勾玉	600	使用后体力的最大值回复 500 上升
	般若面	1000	装饰品
	信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
	数珠	100	使用后体力的最大值回复 100 上升
	护符	200	使用后体力的最大值回复 300 上升
	勾玉	300	使用后体力的最大值回复 500 上升
	战国肩当	1000	装饰品
	番伞	1000	装饰品
	般若面	1000	装饰品
	琵琶	1500	装饰品
	兔子头	1500	装饰品

天风町

道具屋

最初商品：		
鱼干	200	使用后体力回复 400
大根	300	使用后体力回复 600
高丽人参	400	使用后气力回复 1
气付け药	800	使用后气力回复 2
信赖度上升后增加商品：		
ひよこういろう	1000	使用后体力全回复
技书	800	使用后觉醒刀的技能
信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
鱼干	100	使用后体力回复 400
大根	150	使用后体力回复 600
ひよこういろう	500	使用后体力全回复
高丽人参	200	使用后气力回复 1
气付け药	400	使用后气力回复 2
技书	800	使用后觉醒刀的技能
奥义书	1000	使用后觉醒刀的奥义
勾玉	600	使用后体力的最大值回复 500 上升

かんざし屋

最初商品：		
数珠	200	使用后体力的最大值回复 100 上升
护符	400	使用后体力的最大值回复 300 上升
花饰り	1000	装饰品
カ-ニバル面	1000	装饰品
信赖度上升后增加商品：		
勾玉	600	使用后体力的最大值回复 500 上升
独眼流眼带	1000	装饰品
信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
数珠	100	使用后体力的最大值回复 100 上升
护符	200	使用后体力的最大值回复 300 上升
勾玉	300	使用后体力的最大值回复 500 上升
花饰り	1000	装饰品
カ-ニバル面	1000	装饰品
独眼流眼带	1000	装饰品
狐狸面具	1500	装饰品
海盗帽子	1500	装饰品

小间物屋

最初商品：		
刀油	600	使用后一个时辰内刀的攻击力上升
天儿	600	使用后一个时辰内刀的防御力上升
古董眼镜	1000	装饰品
天狗面	1000	装饰品
信赖度上升后增加商品：		
打ち粉	700	使用后刀的攻击力上升 5、质的分子上升 1
お守り	700	使用后刀的防御力上升 5、质的分子上升 1
信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
刀油	300	使用后一个时辰内刀的攻击力上升
天儿	300	使用后一个时辰内刀的防御力上升
打ち粉	350	使用后刀的攻击力上升 5、质的分子上升 1
お守り	350	使用后刀的防御力上升 5、质的分子上升 1
技书	800	使用后觉醒刀的技能
古董眼镜	1000	装饰品
天狗面	1000	装饰品
南国土产	1500	装饰品

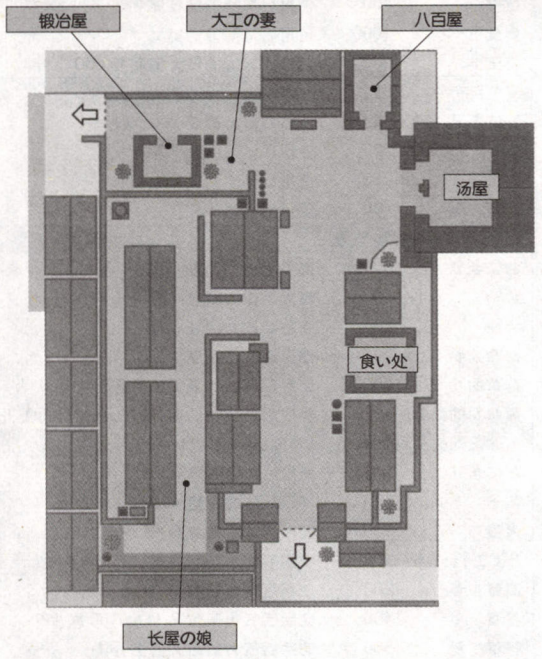
吞み处	体力—150、气力+2
游郭“天风”	体力—300、气力+4

沼田町

八百屋

最初商品：		
おにぎり	50	使用后体力回复 200
鱼干	200	使用后体力回复 400
大根	250	使用后体力回复 600
高丽人参	400	使用后气力回复 1
信赖度上升后增加商品：		
药草的粉	1000	使用后气力的最大值上升 1
阿修罗的蘑菇	1000	使用后一个时辰内，攻击力、防御力上升
信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
おにぎり	50	使用后体力回复 200

沼田町



八百屋

鱼干	100	使用后体力回复 400
大根	100	使用后体力回复 600
ひよこういろう	1000	使用后体力全回复
高丽人参	200	使用后气力回复 1
お酒	400	使用后气力回复 2、体力 150 减少
药草的粉	500	使用后气力的最大值上升 1
阿修罗的蘑菇	500	使用后一个时辰内，攻击力、防御力上升

食い处	体力+400
澡堂	气力+2

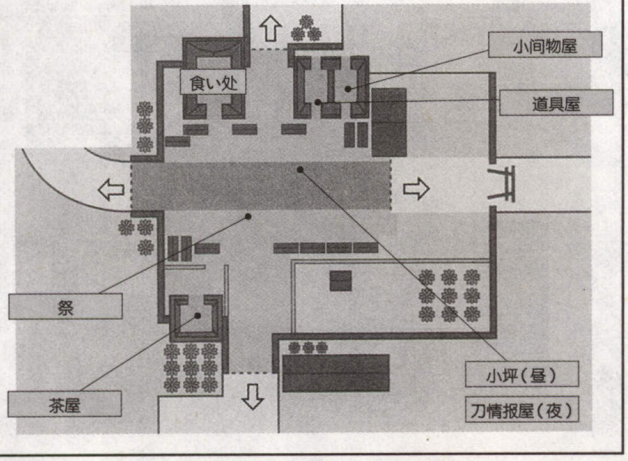
铁匠铺子

质を锻える	500	刀的攻击防御力随机增加，质的分子+1
硬度を上げる(1→2)	25	刀硬度增加 1
硬度を上げる(2→3)	50	刀硬度增加 1
硬度を上げる(3→4)	500	刀硬度增加 1
硬度を上げる(4→5)	1000	刀硬度增加 1
冠名鉴定	500	给刀冠名，一把刀一次机会。冠名后不可取消

铁匠的妻子（夜晚，铁匠铺子门前）

增加刀藏的存刀数目(20→30)	500	刀藏的存放数目增加到 30 把
增加刀藏的存刀数目(30→40)	1000	刀藏的存放数目增加到 40 把
增加刀藏的存刀数目(40→50)	1600	刀藏的存放数目增加到 50 把
增加刀藏的存刀数目(50→60)	2400	刀藏的存放数目增加到 60 把
增加刀藏的存刀数目(60→70)	3600	刀藏的存放数目增加到 70 把
增加刀藏的存刀数目(70→80)	5000	刀藏的存放数目增加到 80 把
增加刀藏的存刀数目(80→90)	6600	刀藏的存放数目增加到 90 把
增加刀藏的存刀数目(90→100)	8400	刀藏的存放数目增加到 100 把

天原神社



天原神社			
道具屋	最初商品：		
	鱼干	200	使用后体力回复 400
	大根	300	使用后体力回复 600
	高丽人参	400	使用后气力回复 1
	气付け药	800	使用后气力回复 2
	信赖度上升后增加商品：		
	ひよこういろう	1000	使用后体力全回复
	技书	800	使用后觉醒刀的技能
	信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
	鱼干	100	使用后体力回复 400
	大根	150	使用后体力回复 600
	ひよこういろう	500	使用后体力全回复
	高丽人参	200	使用后气力回复 1
	气付け药	400	使用后气力回复 2
	技书	800	使用后觉醒刀的技能
	奥义书	1000	使用后觉醒刀的奥义
	秘奥义书	2000	使用后觉醒刀的秘奥义
小间物屋	最初商品：		
	刀油	600	使用后一个时辰内刀的攻击力上升
	天儿	600	使用后一个时辰内刀的防御力上升
	能面	1000	装饰品
	手里剑	1000	装饰品
	信赖度上升后增加商品：		
	打ち粉	700	使用后刀的攻击力上升 5、质的分子上升 1
	お守り	700	使用后刀的防御力上升 5、质的分子上升 1
	信赖度最高后增加商品，以及价格降低的商品：		
	刀油	300	使用后一个时辰内刀的攻击力上升
	天儿	300	使用后一个时辰内刀的防御力上升
	打ち粉	350	使用后刀的攻击力上升 5、质的分子上升 1
	お守り	350	使用后刀的防御力上升 5、质的分子上升 1
	技书	800	使用后觉醒刀的技能
	能面	1000	装饰品
	手里剑	1000	装饰品
	白鹭	1500	装饰品
食い处	体力+400		
茶屋	体力+200		
和小坪的部下比试(朝·昼·夕刻)	身上必须要有钱作为赌金。获胜以后得到两倍的钱。无法杀死比试对手，但是自己会被杀死。见势不妙逃出天原神社即可。		
刀狩(夜)	花钱向和服的女人购买名刀所在处的情报。价格越高，指出的刀越好。根据她指定的场所，会遇到带着这把刀的人，斩杀以后得到。		

任务一览

侍道 2 的任务分为三处：天风町、奉行所和青门组。从中介人那里接受任务。中介人分别站在游郭“天风”门前、奉行所门前、青门组门前，24 小时都在。完成任务除了赚钱以外，还能提高对应势力的信赖度。成功完成任务后，任务的难度会越来越高，报酬也会增加。

接受任务以后如果想反悔，再去和中介人对话选择中止任务即可。接下任务后必须在时辰过去以前（左下角的莲花发光之前）完成，然后回去中介人那里拿报酬。如果时间过了就拿不到报酬了，所以经常出现“接下一个任务，去任务指定的地区，强制发生流程剧情，剧情结束后时辰也过了，任务失败”这样很不体贴的情况……完成一件任务，并且拿到报酬以后时辰必定会经过。

任务列表·町人侧（中介人在天风町的游郭“天风”门前）

与町人势力的关系，在大冢町主人公宿屋门前，和三个聊天的大妈谈话就可以得知町人对主人公的态度。

找人

酬金：第一次是 200 文。以后是 300 文。

要找的对象一共 3 个人，每次随机出现其中一个（真是不安分守己的家伙-_-）。每次在指定场所把人找到，然后需要对话选项。选项成功以后那人就会回去，显示“搜索成功”，然后就可以去领钱了。以下是对话选项的正确顺序（不是仅有的选择）

1.商人三河屋の娘（沼田町·穿黄色和服的年轻女性）

その通り→それは勘违いでは？→いや、お主の幸せを愿っているはずだ→では好きにしろ…

2.业师サブ次（大冢町·头戴斗笠、农夫模样的男子）

お主を探しに来たのだ→そうだな、皆に迷惑かけるな→あんまり调子に乘るでない→では好きにしろ…

3.伞职人德次郎の息子（天原奉行所·光头小孩）

その通り→伞屋も悪くないぞ→なりたいものとは何だ→では好きにしろ…

赤ん坊（婴儿）の搜索

酬金：第一次是 400 文。以后是 500 文。

目标场所是天风町以外的全部区域。接下任务的同时会得到一条婴儿被藏匿地点的提示。右边是全部提示的对应地点。

其实提示完全可以无视。只需要接下任务以后随便进入任何一个地方，会有一个青门组不良模样的人，身份是“怪しい者”（可疑者）字样。和他对话就会战斗，打败他就会在临死前说出婴儿的藏匿地点。

提示	目标场所
“天原へようこそ”	大手门入口 1
“天原へようこそ！”	大手门入口 2
“细く长く生きるべし”	大手门面店前
“果实に围まれて”	大冢町小巷内
“はたちになってから”	大冢町酒屋
“激臭に耐えながら”	大冢町主人公的宿屋旁边
“旅人がわらじを脱ぐ处”	柿沼町宿屋门前
“舌鼓を打つ处”	柿沼町料亭门前
“扇げば凉しきかな”	柿沼町扇子店门前
“猛者の集いし处”	鹿野町道场屋外
“人の手による自然のかたわら”	鹿野町有盆栽的家门前
“风铃の音色を摇りかごに”	鹿野町挂有风铃的门前（风铃不止一处）
“金槌の音色を子守呗に”	沼田町铁匠铺子旁
“招かれてたどり着いた先”	沼田町招财猫旁
“主食に围まれて”	沼田町左侧长屋的米表（就是很像横放的圆桶的东西）旁
“看板を背负って”	青门组屋敷入口挂匾的背侧
“恶鬼の集う园”	青门组屋敷中庭
“不动の大器”	青门组屋敷中庭
“正义に守られて”	奉行所正门的背后里
“天罚卖面”	奉行所左边的庭院
“自由を夺われて”	奉行所监狱外壁
“先生におびえて”	町外れ诊所门前
“小さな庭で”	町外れ诊所庭院内
“病のときは”	町外れ诊所一侧

镇压暴乱（制止奉行所和青门组的火并）

酬金：600 文。

目标场所：天原神社、鹿野町、柿沼町。完成 3 回以上的任务以后就可能接受这个任务。（一般是在夜里）接下任务以后前往指定场所，就会有大量奉行所同心和青门组的不良在火并。只要打倒一定数目的人就可以镇压暴乱。需要注意的是暴乱中偶尔会有町人混杂，注意不要误伤了。

夺回被盗物品

酬金：700 文。

犯人所在目标场所：沼田町、青门组屋敷、町外れ。完成 5 回以上的任务以后就可能接受这个任务。

前往指定场所，打倒犯人取回被盗的物品。找到犯人以后把他叫到无人的场所，打倒以后即可。进入场所以后要尽快找到目标，不然会被走掉。

报仇

酬金：900 文。

目标场所：柿沼町、青门组屋敷、天原奉行所。 完成 10 回以上的任务以后就可能接受这个任务。

前往指定场所，打倒要杀的对象即可。进入场所后尽快找到目标，不然会被走掉。

下手对象：

恶霸组员（青门组屋敷）

杀人狂（柿沼町）

腐败同心（天原奉行所）

用心棒（守卫）特训

酬金：1000 文。

目标场所：天原神社。被町人厌恶的场合（比如在店里白拿东西、在铁匠铺子打刀不付钱）出现的任务。完成以后可以修复和町人的关系。前往天原神社，打倒用心棒 100 人即可。因为是训练，不能杀死对方。

任务列表·奉行所侧(中介人在奉行所门前)

遗失物搜索

酬金:第一次是 300 文。以后是 400 文。

指定目标场所:天原奉行所以外的各地。 前往指定地点,拾起地上的"风吕敷包み",交还给中介人即可。

秘密文书传送

酬金:第一次是 400 文。以后是 500 文。

目标场所:大手门、沼田町、柿沼町。前往指定场所,寻找名字是"使者"的人,将书信交给他。

携带文书后如果和青门组的不良发生身体碰撞文书会被盗走。这时候立即拔刀杀死对方即可夺回。

秘密交易

酬金:第一次是 600 文。以后是 700 文。

目标场所:大冢町、沼田町、鹿野町。

完成 3 回以上的任务以后就可能接受这个任务。前往前往指定场所,将文书交给交易对象,取回相应的东西交还给中介人。对方有可能收下书信以后不给物品拔腿就跑,这时候需要追上去乱砍(……)。逃跑速度很快,最好事先将其引到不容易逃跑的地点再交易。

交易对象:沼田町:(游女)、大冢町:(异人)、鹿野町:(同人)

除掉杀人狂

酬金:1100 文。

目标场所:鹿野町。完成 10 回以上的任务以后就可接受这个任务。前往指定场所,寻找名字是"凶悪な迂斩り"的人并杀死即可。这类对象身上一般都带有好刀。

干掉青门组的中介人

酬金:3000 文。

目标场所:青门组屋敷。完成 12 回以上的任务以后就可能接受这个任务,前往青门组杀死门前的中介人。难度在"普通"或"难"可以得到好刀"村雨"。

斩杀青门组不良:相当于町人势力的 100 人斩任务。和奉行所关系恶化场合接受的任务,完成后可以修复和奉行所的关系。

接下任务后前往任何区域,会出现大量青门组不良,能杀多少杀多少。

任务列表·青门组侧(中介人在青门组门前)

集金(就是收取保护费)

酬金:收取金额数目-250。

目标场所:天原奉行所、沼田町、柿沼町。前往指定场所和对象谈话,收取金钱。拿到钱以后如果不交还青门组中介人的话算任务失败。和目标交谈时候需要注意不能被奉行所的人看见,否则会被逮捕。

盗窃

酬金:400 文~500 文。

目标场所:鹿野町、大手门、沼田町、天原神社、大冢町、柿沼町。从指定对象手中偷走东西。方法是从正面撞击对方身体。如果惹怒了对方,不要战斗,逃出区域重来即可。撞击以后有时候只是偷到一些钱,到偷到指定目标为止反复撞击。

目标人物、偷窃目标和场所如下:

某同心/秘密文章/鹿野町、大手门

某荷兰人/风吕敷包み/沼田町、天原神社

某町人/子猫/大冢町、柿沼町

抢劫

酬金:700 文。

目标场所:町外れ、大手门、天原町。从指定对象手中硬抢走东西,会战斗。

目标人物、抢劫目标和场所如下:

至诚の商人/町外れ/现金箱

笃心の男/大手门/风吕敷包み

邪恋娘/天原町/秘密文章

暗杀

酬金:1000 文。

完成 10 回以上的任务后就可能接受这任务。杀死目标即可。目标和场所都很明确。

干掉奉行所的中介人

酬金:3000 文。

目标场所:天原奉行所 完成 10 回以上的任务以后就可能接受这个任务——杀死奉行所门前的中介人。难度在"普通"或"难"可以得到好刀"兼贞"。

斩杀奉行所的冈引

相当于町人势力的 100 人斩任务。和青门组关系恶化场合接受的任务,完成后可以修复和青门组的关系。接下任务后前往任何区域,会出现大量冈引,能杀多少杀多少。

任务以外的其它事件

刀狩(神社)

夜、未明场合前往天原神社,花钱向和服的女人购买名刀所在处的情报。价格越高,指出的刀越好。根据她指定的场所,会遇到带这把刀的人,斩杀以后得到。游戏难度在"普通"、"难"场合,通常杀死的人手中的刀也会是较好的刀。因此这类刀一般不需要特意通过刀狩来获得。不过也有极少数好刀必须通过刀狩情报才能得到。

为了患病的父亲发愁的某女孩子(沼田町)

身穿黄色和服,随时都站在沼田町长屋前不动的女孩。和她搭话会得知他的父亲生病了,自己又无钱购买父亲想要的东西。如果身上带有她要的东西,选择对话的第二项即可交给她。把她的父亲治好以后可以得到名刀"清满"。(难度必须是"普通"或"难") 需要注意如果刀藏的数目加到了一百这个女孩子就不会出现了(BUG),从而永远失去了得到"清满"的机会。

她父亲要的东西种类如下:

饭团、刀油、天儿、酒、气付け药、ひよこういろう、大根、高丽人参、粉末药。第二次开始索要的物品就是随机的,最好都买了带上。(喝那么多酒,真的是病人吗?)东西送够以后她会说父亲身体已经康复,去神社了。前往神社会看见一个带刀的町人,斩之!(真是小气的主人公……)

和小坪的部下比试(神社)

夜、未明以外时刻小坪都在。身上必须要有钱作为赌金。获胜以后得到两倍的钱。无法杀死比试对手,但是自己会被杀死。见势不妙逃出天原神社即可。

挑战道场师父(鹿野町)

前往天原道场和黑生比武。根据战胜黑生时间获得不同奖品。不用担心被杀死。

2 分以内得到"おにぎり" 1 分以内得到"技书"

50 秒以内得到"奥义书" 40 秒以内得到"秘奥义书"

30 秒以内得到黑生的爱刀"大黑生"

刺客 1

大量接下奉行所或青门组的任务,但是不完成的话,会惹怒中介人,派人来杀主人公。夜、未明时分前往町外れ或天原神社,会出现刺客。接近后会询问"你是主人公吗?"回答はい会战斗,いいえ回避战斗(难度在"普通"或"难"时候刺客还会持有名刀"百偈")。打倒刺客后,立即前往奉行所或青门组就可以逼问中介人。中介人会用 2000 文来求饶,饶恕他的话以后还可以继续接受任务。杀死的话以后不能再接受任务,并且会被该势力的人追杀。

刺客 2

在街上乱杀人 50 人以上,并且和各势力关系都是最恶劣场合。27 日以后的夜、未明在町外会遇到刺客,打倒后会得到名刀"出云乃柱"。需要注意的是如果和某个势力关系还不是最恶劣的话,到了 26 日夜游戏会自动进入结局 11、结局 12。

满足条件以后,夜里先去天原神社和情报屋对话,得到"有客人从町外来"的情报后去町外即可。

剧情篇

故事背景

侍道2的故事发生在1852年8月21日。长崎出岛，一个叫做天原的城镇。

此时的日本已经锁国两百多年。一直到幕末被迫开国，长崎是唯一一个允许荷兰人和中国人进入居住和交易的地方，是外来文化进入日本的唯一窗口。

江户时代末期天灾不断，民不聊生。兼幕府统治腐败，财政困难，大部分中下级武士无法维持生活，只得带上佩刀，成为“浪人”流浪于全国。出岛天原，通过和外国人的贸易成为了繁荣的城镇，自然也吸引了大批寻求出路的浪人前往。这其中就有身为浪人的主人公。

然而天原也并非安宁的乐土。

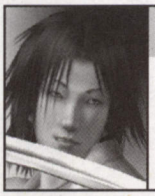
一方，扎根于天原多年，老牌的暴力团组织青门组，刚失去了头领。新任组长高沼半左卫门为人阴险毒辣，野心勃勃。将原本注重江湖道义的青门组改造为凶恶的犯罪组织，通过秘密渠道购买鸦片卖给城中居民榨取大量金钱，暗中招兵买马积蓄力量准备夺取天原的控制权。

另一方，财政亏空的幕府，一直伺机想要撤销天原的自治机构，将天原变为直辖地从而榨取更多赋税。以所长黑羽三河守义隆为首的天原奉行所，为了不给幕府任何撤藩口实，不得不对城内治安施行严格管理，不放过一丝一毫的不法行为，居民犯了任何小错都可能被抓进奉行所关上几天。

奉行所和青门组之间的冲突一触即发。天原的空气中已经充满紧张和不安。

身怀绝技，流落到天原的主人公，就像一枚筹码，无论放在哪里，都会打破天原已经绷紧的势力平衡。

人物介绍



主人公 （外貌、性别选择）

流落到天风的浪人武士。来到天风前已经漂泊多日，又累又饿，走进城门后就晕倒在地。被天风的无名女孩赠予的饭团所救，是玩家的分身。是做侠义心肠的武士，还是滥杀无辜的狂魔，全看玩家自身。

天风的无名女孩 （町人侧）

主人公来到天风后遇到的第一个人。因为一个饭团和主人公结下了不解之缘。被镇上的游郭[天风]收养的孤儿，没有名字。因为是哑巴，又不会写字，只能靠用木棍在地上画图来与人交流。（侍道2的官方主线剧情就是主人公和她的故事。当真是因为这年头流行罗莉？-_-b）

团八 （町人侧）

游郭“天风”的保镖。身上有很花哨的刺青，使用双刀的好手。虽然外形粗鲁，其实是性格很沉稳的人。和天风的艺伎舞风关系很好，很关心无名女孩，经常照顾她的生活。

舞风 （町人侧）

游郭“天风”的人气艺伎。无名女孩的收养者。平时总板着脸差遣无名女孩做一些杂务，内心里其实很关心她的成长。极其遵守职业道德，游戏里，只要照价付款，主人公也能得到与别人毫无二致的接待。

弦庵 （町人侧）

天风唯一的医生。和叫做千代的女助手在城郊外经营一家小诊所。医术高明并且经常无偿地救治贫穷的百姓，深受爱戴。诊所不拒绝所有人，唯独很讨厌武士，因为无论他怎么救治也赶不上武士杀人的速度。然而这样受所有人尊敬的医生，最终还是死于非命。

沼田町的铁匠 （町人侧）

在沼田町经营刀具锻造的铁匠。虽然不参与剧情，却是玩家见得最多的人物。因为只有他能将主人公的刀进一步强化。侍道2里没有公布他的名字，在侍道1里他的名字叫堂岛军二。曾经是幕府军人，多次上过战场，有“鬼军二”的称号。因此虽然身为铁匠，战斗能力很强。

黑生铁生 （町人侧）

在鹿野町经营天原道场的剑术老师。剑技出神入化，持有威力最强的刀“大黑生”。不过却是没有参与剧情的人物。黑生铁生的真正活跃是在十年后的《侍道1》剧情里，作为武士豪门黑生家的当主，黑生铁心。

天原のかすみ （青门组侧）

青门组前代组长的女儿。心地善良，对于在半左卫门带领下偏离了侠义之道的青门组非常痛心。同时也很坚强，希望能够打倒半左卫门，还青门组以本来面目。某种程度上说才是和主人公相配的女主角。侍道2的官方主页人气投票中得票数第二名。（下文写作天原霞）

高沼半左卫门 （青门组侧）

原本是先代组长的副手。性格残忍狡诈，为了夺取青门组的控制权，阴谋暗杀了组长。架空了本该是继承人的天原霞，成了青门组实质上的新任组长。与奉行所的保野勾结，给天原带来动乱的祸根之一。使用刀是拔刀术最强的刀斩鬼丸。拥有如此强大的剑术实力，他却总是极力避免和对手直接交锋而是通过派遣杀手来解决。从这里也可以看出其为人的狡猾。

阴沼京次郎 （青门组侧）

青门组的保镖。冷酷嗜血的女人。总是一副茫然空洞的眼神，似乎唯一的兴趣就是杀人，留在青门组的原因也是为了能更方便地杀人。样子看起来很可怕，剑技更是可怕，游戏里最难对付的对手之一。不过看侍道2的官方主页人气投票，居然是得票数第一名?!

奈美 （青门组侧）

游郭“天风”的艺伎。和深居简出的舞风不同，积极活跃于社交场所，傍上了半左卫门和保野，替他们出谋划策，利用这些有权势的男人来达成自己的野心。这个外形其实一点儿也不像艺伎，而像是染金发追潮流的现代日本女孩子。侍道2的官方主页人气投票，得票数第四名。

一吉·仁平·三太 （青门组侧）

青门组的三个流氓。总是化着一样的妆，穿着一样的衣服，一起行动。除了武器以外无法分辨他们。原本就性情顽劣，在半左卫门带领下更是横行霸道鱼肉乡里。而且有着小强一般的生命力。

黑羽三河守义隆 （奉行侧）

天原奉行所的领导者，性情刚烈的老人。从内心里喜爱天原这个城镇，为了从幕府和青门组手中保卫天原而采取过激的治安政策。在那个武士已经即将退出历史舞台的时代，还依然坚守着武士的信条和精神。

武藤乡四郎 （奉行侧）

天原奉行所的同心（职务名）。比黑羽还要性情刚烈，奉行“恶即斩”信条，任何时候都非常认真地履行职责近乎古板。剑技刚猛，也是游戏里三条主线剧情的重要人物之一。人物的性格和职责有点像《浪客剑心》里的斋藤一，但比斋藤莽撞多了。

中村宗助 （奉行侧）

天原奉行所的同心。外表看起来是个令人很不舒服的家伙，说话和姿态都很娘娘腔，似乎还喜欢男人。但骨子里，却可以说是奉行所里最正常的人（fei：看来奉行所这边的人比青门组更不正常……）。剑技一流，头脑明晰，在头脑发热的奉行所里，他是唯一还能冷静地看清形势的人。

保野暮右卫门 （奉行侧）

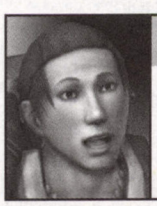
天原奉行所的同心。幕府派来视察天原地方治安的官员。利用自己的职务之便大行腐败，贪污受贿、和青门组勾结，跳梁于黑白两道之间的卑鄙小人。

红屋角兵卫 （幕府侧）

全国都有名的大富豪，家财万贯的巨商。长期在天原和外国人做生意。真实身份是幕府的爪牙，以商人身份为掩护为幕府工作。

千代 （幕府侧）

弦庵诊所的助手。为人很温柔，常常照顾无名小女孩。真实身份是幕府派来监视弦庵的隐密，在游戏后期的夜晚，有机会在街上遇到女忍者装束的她。那种时候，则是从白天的面貌无法想象的厉害了。



九三郎 （幕府侧）

外地来的行脚商，年轻好动。因为在奉行所门前探头探脑，被武藤当作幕府派来的间谍，差点被杀掉。真实身份……确实是幕府派来的隐密，（你也过于露骨了吧-_-）在游戏后期的夜晚，有机会在街上遇到一身黑色忍者服的他，和白天的废柴样儿是两个极端。

剧情攻略

游戏里主线剧情共有三条，从这三条派生出 14 个结局。以下介绍这三条主线剧情的故事很选项。有>符号的是剧情中玩家需要做的选项。这里做的选择只是个参考，并非唯一的选择。

ENDINGNO.1：侍道 2 的官方主线剧情，王道。流浪武士和无名孤儿之间的故事，俗称罗莉路线（fei：“……要不要给大家解释一下‘罗莉’的概念？啧，简言之就是可爱的小女孩啦，这年头总是有奇怪的家伙，连小女孩都不放过……”）

■8 月 21 日·朝·大手门·门前

主人公坐在门前，吃着饭团。小女孩默默地蹲在一旁，看着他吃完一个，指指剩下的两个饭团。主人公抬起头来，感激地看着小女孩。

>这么好吃的饭团是第一次吃到
看什么看，滚开！
谢谢你，帮大忙了。

小女孩很高兴地笑了。

>你的名字是？
我要怎么报答你呢

小女孩摇头，随后起身离去。不小心撞在了别人身上。是青门组的那三个流氓。被撞的那个抱着脚跳起来，嚷嚷着脚骨折了。另外两个又叫又骂，要小女孩拿钱赔偿。不能说话的小女孩只能发出呜咽声。

>不可以坐视不管
与我无关……

主人公走了上去，挡在小女孩前面。三流氓质问主人公想做什么。

>这孩子对我有恩
竟然威胁小孩子，真是丢脸的家伙
没、没事……

话不投机，兵刃相见。进入剧情里第一场战斗。这里不能杀死这三个家伙，集中削减一个的体力将他们赶跑即可。之后戴着眼镜，一身和服的千代出现，主人公通过和她的交谈大致得知了小女孩的情况。随后她把小女孩带了回去。这段剧情过后主人公可以自由移动了。选择去天风町。

■天风町·游郭“天风”门前

小女孩用木棍儿在地上画着什么，看起来很精悍的男子——天风的团八在一旁看着。注意到主人公的到来，小女孩放下木棍，很高兴地跑过去。

“就是你吗？”团八一开口就很厉害，“这孩子饿昏在地时，给了她饭团，在被流氓欺负时候她又救了你。”

>……正好相反
是的

“唔，一般来说都该是相反才对。我还以为出现了很古怪的武士呢。不好意思，光靠这图画，实在没法完全明白。”

>这孩子，果然……（是哑巴）？
是那样子吧

团八肯定了主人公的猜测。并且告诉主人公，如果需要工作，游郭“天风”可以雇佣他作为保镖的教练。这时候艺伎舞风从“天风”里走出来，打发小女孩去町外弦庵的诊所拿药。团八带着主人公来到大冢町的免费宿屋，临走拜托主人公去町外弦庵诊所看看小女孩的情况。（是有 500 元报酬的任务）

“今后请多多关照了，用心棒（保镖）的先生。”

■町外·弦庵的诊所

弦庵医生正在医治一个大喊大叫的肠胃病人，看完病开好药，很亲切地盼咐注意事项，并且允许赊帐。但是看见了带着刀的主人公，他的脸色变得很忿怒，要主人公立即出去。

>你讨厌武士么？
我也讨厌医生
武士是为世间所需要的

“是啊，是很讨厌，”弦庵说“不管我救治再多人，武士只要一挥刀就可以夺去更多的性命，纯粹是毫无价值的东西！”这时有老百姓跑来要求弦庵出门急诊，弦庵立即赶出门去。助手千代拜托主人公留下暂时看守诊所。

>明白了，快去吧
我没有那种空闲

留下看守的主人公无聊地看墙上的人体经络图打发时间（这个是青蛙的解剖图么？）无名的小女孩突然跑了进来，见只有主人公一个人，招手示意他跟来然后又跑出门去。

>出了什么事？
跟我无关……

门外是刚才那个病人，正躺在地上痛苦地呻吟。小女孩看起来很焦急的样子。

>怎么了？
那种家伙，别管他！

小女孩开始拿木棍在地上画图给主人公示意（这里的选项随便选择，没有区别），但主角看了一通小女孩的图画以后还是不得要领，这时弦庵回来了，立即用按摩解除了病人的危险。

回到诊所内。弦庵开始磨药，对主人公的态度也和善了许多。称赞他虽然是武士，但是没有见死不救丢下病人不管。

“你也做得很好。”弦庵对小女孩说，“可是，要是你能准确地传达情况的话，他也可以处理好刚才的事情了。”然后他转向主人公：“‘天风’的艺伎们多和当地的权贵有来往，为了保守自己和客人之间的秘密，所以用她这样既不能说话也不识字的孩子作为差使。换句话说，这孩子也是因为不能言不会写，才得以在天风谋生的。”弦庵叹道。

……那太好了。
>那不是什么好事情

“嗯？你也这么想？”弦庵回头“可是，我每日忙于治病，根本就抽不出时间来照顾这孩子，还是说你有什么办法？”

不，与我无关
>我来教她识字

“什么？”弦庵放下药具转过身来，看着主人公，“你说你教她识字？……是嘛，这也未尝不是一个好办法……你愿意跟他学习识字吗？”

小女孩睁大眼睛拼命点头。

“如果你是真心想要帮助这孩子，就去和‘天风’的团八商量吧。这孩子的事都是他在管理。”

■天风町·游郭“天风”门前

和团八交谈，得到 500 元报酬。“刚才那孩子已经拿药回来了，不过，为什么这孩子看起来很高兴的样子，先生知道出了什么事？”

不知道
>我要教她识字

“是这样啊。我是很赞成，但是这孩子是舞风收养的，必须经过她的允许才行。麻烦先生去跟舞风谈谈吧。”

游郭“天风”内部·舞风的房间。与舞风交谈，她告诉主人公，正是因为小女孩不能识字才能得到这份工作，这是关系到小女孩将来命运的大事，如果只是处于一时冲动，还是早点回头吧。

是嘛，是我多事了。
但是，我已经和她约了。
>不能把自己的心意传达给他人，是一种悲剧

“你……一个浪人竟然说出这种话！”舞风很吃惊“好吧，我不管你到底是真心呢还是一时糊涂。这孩子是我重要的使役，你教她识字会妨碍她正常的工作。请你付钱从我这里购买她的时间。按照“天风”的定价……一柱线香，1000 文。”

走出“天风”，主人公明确了接下来几日的目标：工作赚钱，存满一千元！（可怜）此后玩家可以自由行动，多打工赚钱。每天夕刻时分来天风就可以通过团八与舞风会面，只要有钱就可以进行接下来的剧情了。只是，最迟不可以超过 8 月 25 日。

■8 月 24 日·夕刻·天风町·游郭“天风”门前

攒足了一千元的主人公，再次来到舞风面前。

没什么事
我想买你
>我想买这孩子的时间

昏暗的游郭室内，满地是墨迹未干的废纸。小女孩借着烛光，在主人公地注视下，很认真地学习写字。舞风站在门后，默默的注视着这一切。

小女孩拿起一张写有“さよ”二字的纸，走到主人公面前举起。

さよ……？さよなら（告别）吗？
>さよ……小夜？是你的名字吗？（さよ在日文中做人名时候也有多种写法，这里以常见的小夜为准。）

“原……原来你的名字是小夜。”舞风很感动地闭上了眼睛。“真好听的名字。”

■8 月 25 日夜·大冢町·主人公的宿屋

小夜来访，要主人公明天晚上一起去天原神社，参加一年一度的节日，天原祭。

>好啊，一起去玩吧。
节日？没有兴趣

■8 月 26 日夜·天原祭·天原神社

主人公和小夜漫步在节日的神社。小夜在一间章鱼丸小摊前停下脚步。

讨厌的家伙！想要我请客吗？！
肚子有些饿了呢
>想要的话我就买给你（选 2 也是一样的意思。）

小夜摇摇头，走到另一个摊前，青门三人组之一的（看外貌不知道是哪一个，大概是一吉）正呆在那里。小夜拉拉他衣服，指指右边的小摊。

“嗯？小鬼，想做什么？”一吉凶巴巴地说“想要吃的？想要就自己买啊。”小夜

从兜里掏出一些钱捧上。

“喔！小鬼，居然这么有钱啊！”一吉摇头晃脑，“可是不够呀…那块牌子上写得很清楚呢，二两银子一串哟！快把其余的钱拿出来！”

小夜害怕地跑回来，躲在主人公身后。三人组围了上来。

就如你所说的金额付钱吧。
没有钱给你！
>小夜，那个价格上写了二两么？

小夜使劲摇头。“什么！这、这小鬼居然认得字！”三个傻瓜都很吃惊。随即拔刀打算硬抢……去死吧废柴！把三个家伙打趴下，小夜很开心地用自己的钱买了一串鱼丸，递给主人公。

突然人群骚动起来，都纷纷四散逃离。原来奉行所的所长黑羽也来看祭典，得知情报的青门组派出京次郎带着手下来杀他。奉行所的武藤也带着部下赶来，双方展开了激烈的火拼。

为了保护小夜的安全，主人公拔刀与京次郎作战。（随时注意画面上显示的小夜的体力，如果为零她就会死）。

战斗结束以后，武藤和黑羽向主人公道谢。

我并不是打算保护你。
>我只是为了保护小夜。

“看来，你也有必须守护的东西呢。……那样很好。但是，所谓武士，应该是为了大义而生，为了大义而死。我如此相信着。”黑羽说完和武藤一起走了。

■8 月 27 日·朝·大家町

火警的钟声响彻街道。“出事啦！町外的弦庵先生的诊所着火啦！”

■町外·弦庵的诊所

诊所已经烈焰冲天。小夜向屋后的山里跑去，出现在眼前的是满山的花海，有着奇妙的绯红色花朵。现在花海已经变为了火海，火海边，弦庵医生被武藤一刀砍倒。

“将此天原的恶全部斩杀，这就是我的使命。”武藤对主人公举起沾血的刀，眼神如厉鬼一般狰狞，“如果你也成为御奉行大人（黑羽）的敌人的话，那时候我绝不留情！”

“不要哭……小夜……我知道……这一天终究会来的。”倒在血泊里，奄奄一息的弦庵对哭泣的小夜说。“诊所……怎么样了……？”见主人公摇头，弦庵如释重负地闭上了眼睛：“是嘛……这样就好……素魔的一切……都和我一起下地狱了。”

■8 月 28 日·夕刻·天风町·游郭“天风”

富商红屋角兵卫来到“天风”，提出要把小夜收为自己的养女。他说自己没有孩子，正为将来的后继人发愁。小夜没有父母，而且能在那么短的时间内学会写字，可见天资聪慧。虽然舞风和团八都认为这样能够使小夜得到幸福，小夜却避开了角兵卫的目光，依偎到了主人公身边。

此时青门组的三人组来门外闹事，指名要把小夜带走。

>为什么要带走这孩子？
带走我不行吗？
拒绝！

不管怎么选都会大打出手，然后有着蟑螂一般生命力的三人组又逃走了。

■8 月 28 日·夜·青门组屋敷

为了小夜的未来，必须除掉随时狙击她的祸根。主人公单身来到了青门组，一路杀了进去。这次终于可以把三人组干掉了。

“真的来了呢。”

“我就说么，只要是为了那个叫小夜的孩子，这人就什么也不顾了。”冲进青门组组长高沼半左卫门的卧室，耳边响起的是半左卫门和一个女人的声音。

“我还以为这家伙会更聪明些。”半左卫门对主人公说，“那么，你来这里打算作什么？”

我来除掉你们这些恶人
>为什么你们要对小夜下手

“你居然还什么都不知道？造成这样局面的就是你本人，多少有点儿责任感吧。”叫做奈美的女人插嘴说。

“听好，现在弦庵已死，知道素魔的做法的只有小夜一人了。”半左卫门说出了惊人的事。青门组用以牟取暴利的素魔，来源竟然是弦庵医生。正是他在诊所后山秘密种植了罂粟花，提炼出素魔卖给青门组。（注：游戏中所说的素魔即鸦片的原料）

“小夜在诊所学习写字时候，把弦庵写下的素魔的做法当作临摹的字帖来抄写。可是这孩子太聪明了连内容也背下来了，虽然不知道什么意思。”奈美大笑，“于是就不得了啦！”

“怎么样，500 两银子，就此抽手别管这事了。”半左卫门提出了条件。

明白了。我不管了。
>我拒绝！

于是和半左卫门兵刃相见。他的拔刀术出刀速度奇快威力也大，因为出刀快，不容易拔开。而且拔刀术的招式一边出刀一边前进的很多，不容易和他保持距离。不过拔刀术对刀的硬度消耗很高，如果不打算拿他的刀，可以尽力把他的刀打断。

“别以为这样就没事了…”倒在地上的半左卫门恨恨地说“现在秘密已经传开，无论谁都会垂涎素魔的秘密，你已经没有藏身之处了…”

■8 月 29 日·昼·天风町·游郭“天风”

休养一夜，治好青门组恶战留下的伤，主人公来到游郭“天风”看望小夜。却看见愁容满面的舞风和团八。交谈之下，得知奉行所的武藤率众前来。强行带走了小夜。团八虽然进行了抵抗，无奈寡不敌众，而且武藤实在太强。

“青门组也好，奉行所也好。为什么，他们都要为难这么小的孩子呢？”舞风很伤心。她把一张纸交给主人公：“被带走以前，这孩子还在很认真地写这个。反复写了很多次。”

主人公展开信纸，是小夜还很稚嫩的笔迹：“当红屋的孩子，就可以吃好多好多饭团了。请不要为我担心。节日那天，真的很快乐。谢谢你。”

收起信纸，主人公转身向门外走去。

“先生，你想作什么？”团八惊异的声音，“难道你想要一个人去……”

今日是个寻死的好日子。
我是风，谁也不能斩断风的脚步。
>所谓武士道，就是寻找属于自己的死。

“先生……我相信你。你一定能够救出那孩子，平安归来。”舞风和团八默默地祈祷着，目送主人公远去。

■8 月 29 日·昼·奉行所·奉行所门前

“什么人！站住！”奉行所的同心从主人公的眼里读出了杀气，厉声喝问。

“这…这家伙，是天风的保镖！”

击溃守门的众奉行，主人公一路杀进奉行所深处。见武藤仁立在监狱门前。

“你果然来了。”武藤的声音依然那么冷酷，“来救这个女孩子？”

主人公点头。

“但是，为了天风的安宁，不，是为了这个国家的安宁，必须将素魔永远埋葬。为了大义，我不惜放弃武士的名誉化作厉鬼。和不明白何谓大义的你，终究必须一战。”武藤缓缓拔出了他那把斩恶无数的爱刀——胧月夜，两个武士的对决在中庭展开。(武藤的刀法刚猛，威力大。必杀技是连续攻击中带有防御崩坏，很强。和他战斗，保持距离用长距离攻击会比较有效。)

终于，奉行所最强的武士也败了。武藤强支身体，看着眼前这个被他视为不懂大义的浪人：“到底是……那孩子的什么，吸引你如此为她卖命？”

我也不明白。
因为她是应当守护的无辜百姓。
>因为她给了我一个饭团。

“饭、饭团？！”武藤用不可理喻的目光看着主人公，苦笑着缓缓倒下。“你这家伙……真是……哈哈，哈哈哈哈……”

从奉行所的牢房里救出小夜，在门外遇到了一身戎装的黑羽。

“没想到，你竟然和疯狗一样，不经考虑地莽撞而来…而且给我造成这么大麻烦。”黑羽很愤怒。“所谓武士，应当为了大义而不拘小节。若素魔的制法被公诸于众，必定给这个国家带来无穷的灾难。这是你身为武士应做的事吗？”

>我仅仅只是，想要保护这个孩子而已。
大义和我是无缘的。

“…很好。那么，你就赌上你的性命守护这孩子吧。也许只有你能做的到…但是，身为奉行的我，不可拿国家安全冒险。我会继续派人追捕你，无论你走到天涯海角！”黑羽拂袖而去。

■8 月 30 日·昼·天风町·游郭“天风”门前

“无论如何也要走吗？”团八很惋惜说。“我本来很希望你能留下当武术教练。”

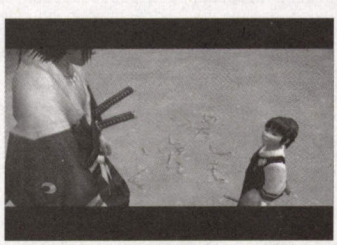
“世间也有像风一样，不会在任何地方停下脚步的人呀。”舞风感慨地说，“全靠你，驱散了笼罩在天风的乌云。谢谢你…”

主人公最后一次看了看留下无数回忆的天风町，向城门走去。

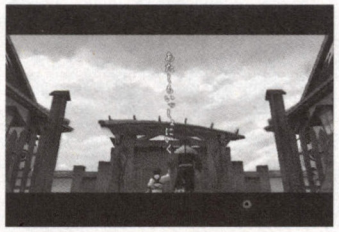
远远的，一个小小的身影等候在城门旁。相对无言，良久，小夜用木棍在沙地上划出歪歪扭扭的一行字。

——我也一起去——

发生在 1852 年 8 月天原，流浪武士和无名小女孩的故事，就此画上句号。



以上为 ENDINGNO.1 的剧情流程。也可说是侍道 2 的正统结局。从这条路线里又派生出几个分支路线，但都不是独立的剧情，只是在 ENDINGNO.1 的剧情上稍有变化。剧情结局给人留下遗憾的也颇多。以下是进入不同分支的选项。



ENDINGNO.2：按照上文剧情进行到 8 月 26 日夜·天原祭的时候，天原神社奉行所和青门组的火拼中，小夜被杀死，就进入这个充满遗憾的结局。

ENDINGNO.3：按照上文剧情进行到 8 月 28 日·夜，杀进青门组屋敷之后。在半左卫门提出“怎么样，500 两银子，就此抽手别管这事了。”条件的时候选择“明白了。我不管了”即可。

ENDINGNO.4：站在奉行所一方，为了消除天原的恶势力而战。俗称奉行路线。

一开始剧情同 ENDINGNO.1。吃过小女孩的饭团子，青门组的三人可打可不打。然后，在三日以内去奉行所门前。

■8 月 21 日·昼·天原奉行所·奉行所门前

背着药筐的年轻药商九三郎，在奉行所门前转悠。“嘿~这位爷！”他很热情地向主人公打招呼。“嘿嘿，我才来这个地方，还不熟悉这里的地形，你知道这里有些什么好玩的地方吗？”

“‘好奇心杀死猫’，卖药的，没听说过吗？”身材魁梧，同心（奉行所的役人）打扮的武藤大踏步从奉行所内走出。“你这家伙，昨天就在这里探头探脑……”他怒视着九三郎。

“大、大爷，我只是来卖药而已……”九三郎慌慌张张地解释。

“绝对错不了，你是幕府的奸细！我就在这里送你成佛！”武藤一脸杀气，拔出刀来。“哇~~！！救、救命啊！”九三郎骇倒在地，连滚带爬溜走了。（你还真会装啊-_-）

“你也是同伙吗？”武藤看着主人公，不分青红皂白举刀就劈，战斗开始。(把武藤的体力削减到一定程度，或者拖延时间也可。武藤攻击力很高，中等以上难度要小心被他连打带崩的必杀技砍死。)

“乡四郎君，住手！”交手几个回合，一个男人走出来叫住了武藤。“哦，是中村君！”杀气腾腾的武藤态度瞬间变得谦恭了不少。“我只是在处理幕府的探子…”

“探子？在哪儿？我怎么没有看到这样的人。”叫中村的男子看看主人公。“这人吗？”他很夸张地摆摆手。“我说乡四郎君呀，热心于工作是好事，不过也不要过于敏感了。真正的探子会这样大模大样地在奉行所门口和你斗剑么？确实你的工作很重要，不过也不要对谁都拔剑相向呀。”

“……关于这个浪人的事，看在中村君面子上，我就不再追究了。”武藤收刀入鞘。不再理会主人公，径直入内去了。

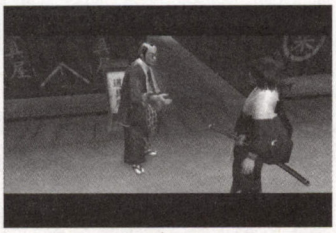
中村走过来，摇头晃脑地看着主人公，和女人一样不停地做着手势。“真是对不起呀~武藤君人并不坏，只是太容易冲动了。此外。你也真是厉害呢，能和武藤君打个平手。我很欣赏你。要是你能来奉行所工作就好了，我会帮你介绍的~”他一边说一边靠过来。主人公大寒中，后退两步。

“哎呀！真是的……”中村娇嗔一声(-_-b)，转身进去了。

■8 月 24 日·昼·大家町

“混帐东西，把钱交出来！”“请、请放过我吧~！真的没钱了！”街上传来吵闹声。

道具屋门前，青门组的三个傻瓜正在欺压一个町人。“拿了我们的药，爽过了，现



在居然不给钱？”眼看就要动手殴打。

“喂，你们住手。”一个戴着眼镜的中年男子出面喝住了三人。

“是、是奉行所的大人?！得救了！”被欺凌的町人喜出望外，躲到男子身后。

“哼，这不是保野大爷么…”带头的一吉故作声势，“虽说是爷儿您，也请不要碍我们的事儿，不然的话…”

“嗯？你们几时有资格这样跟我说话了？”叫保野的男子大怒，用力跺脚，“那么跟我去奉行所走一趟如何？让奉行大人来亲自教训教训你们。”

“哎呀！别、别……”三个家伙慌了，“这是点儿小意思，请放过我们吧。”

一吉掏出钱奉上，保野面不改色地把钱收下，耸了耸有点微胖的肚子：“你们走吧，别再公开捣乱了。”三个流氓如获大赦，迅速溜走了。

“同心大人，谢谢你！”町人忙不迭地道谢。

保野又耸耸肚子：“既然这么想的话，就用形式来表达吧。”

“啊？”

“形式嘛…要看得见摸的着的。”保野伸出一只手，摊开。

“啊…对不起，是我太迟钝了！”町人慌忙掏出一些钱送上，道谢以后离去。

目睹了这一切的主人公走上去，对保野说：

干得很好啊。

>这种事是被允许的吗？

“嗯？”保野转过身子，眯着小眼睛打量主人公。“你是什么人？想干嘛？”

见者有份，拿点钱出来。

>你这样也算同心?!

把钱还给那人。

“……喂！”保野的目光透出很强的敌意。“‘常在河边走，难免不湿鞋’你知道不？我不过是多少活用一下我的职务而已。小小一个浪人，居然说话口气像那个死脑筋的武藤。你这种家伙，我只一句话就可送你进大牢。”保野再次伸出一只手，摊开。

半晌，把手收回，跺脚。“看样子是不打算出钱了！有必要亲自教训一下你这种刁民！”话音未落，两手已经多了一对铁爪。（与保野战斗无论输赢都没有关系。某方体力被削减到一定程度战斗就会结束。保野虽然样子很猥琐，专用刀“虎猫爪”的技能却不差。有很强的跳跃突击技和不可防御的打击技，而且招式也不容易见切，想赢最好压着打，不要给他出手的机会。）

“住手！”武藤带着几个同心急急赶来，制止了两人。

“哦，武藤，偶尔也能起点作用嘛。”保野收起铁爪。

“保野大人，出了什么事？”武藤面色严峻，“我们听说这里有无法分子作乱所以赶来…这是怎么回事？”

“啊，是啊。是有不法分子作乱。”保野狡诈地笑笑。“就是这家伙了。我打算将其逮捕归案，却遭到负隅顽抗，所以动起手来，就是这样子了。”

“不是那样！是这个腐败同心敲诈町人钱财，那位武士只是要他把不义之财还回去！”墙角突然传来九三郎的声音。

“可、可恶，是谁！”保野气急败坏地四下张望，“少多嘴！”

“啃……多嘴？”武藤冷冷地盯着保野，“我怎么觉得保野大人所说的，听起来更不可信呢？”

“是么。”保野也冷冷盯着武藤，“说听起来可信，更聪明些吧？”

两人默然对峙良久，保野冷笑着离去。武藤怒视着保野的背影消失，转头对主人公说：“今回的事，我就不追究了。不过，不希望还有下一次。”

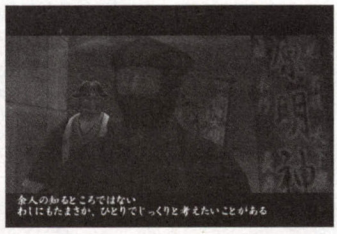
■8 月 26 日·夜·天原神社·天原祭

神社外的空地张灯结彩，喜气洋洋。主人公在这里遇见了武藤和一位一身黑衣的老者——天原奉行所的所长黑羽。

“是你？”武藤看着主人公，一脸狐疑，“你怎么会知道我们要来?！难道……”

黑羽伸手制止：“有什么关系。今日就忘掉工作，好好享受节日的气氛吧。”

眺望着祭奠的灯火，黑羽缓缓说道：“真是个美丽的城镇，不觉得么？我从内心里喜欢这个地方。但是——”他的话锋一转，“就是在这样美丽的地方，蛰伏着无数的恶，蠢蠢欲动……如果任其壮大下去，终有一天幕府会介入这里。若被置于幕府的压政之下，天原将不再美丽。”虽然蒙着面，也可以看见黑羽坚毅的神情。“为了避免这样的恶果，我一直和威胁天原未来的敌人作战。即使需要付出巨大的牺牲……若你也喜欢这个地方，请助我一臂之力。”



随即，黑羽动身返回奉行所，执意不要武藤陪同，独自走远了。

“奉行大人……是个了不起的人。”武藤目送黑羽走远，突然开口说。

“正是他，教给了我，什么才是武士应当用生命守卫的大义。假如没有遇到他，在这样的时代我不知道该如何作为武士生活下去。”武藤沉浸在回忆里，“我相信，他能够带来我们武士得以自尊的天下……为了这个梦想，我愿意做任何不名誉的事。请你也和我一起追随他吧。”

>明白了，我愿一起战斗。

我对这事没有兴趣。

远处传来惊叫声。武藤脸色大变。“不好！奉行大人有危险！”两人迅速赶去。

青门组的女杀手京次郎，带着几个手下围住了黑羽。在场的同心也在武藤带领下迅速作出对应。双方展开血战，有主人公加入的奉行侧很快获得了胜利。

收起刀，武藤和黑羽向主人公道谢。这时保野上气不接下气地跑来，差点和武藤撞个满怀。

“武藤君~我、我听说青门组的不法分子袭击了这里？”保野一边喘气一边抬起头，突然一惊：“啊!？是、是奉行大人！”

武藤盯着保野，目光里充满了怀疑：“怎么了，简直像见到了死人似的？”

保野慌忙干笑了几声：“哈哈哈，小人哪有…总而言之，奉行大人平安无事，真比什么都好。不过，为什么青门组会知道奉行大人来这了呢？莫不是有内奸……？”

武藤没再说什么，只是目光里隐隐透出了杀意。

■8 月 27 日·昼·天原奉行所·中庭室内

“该死的保野，已经是忍无可忍！”武藤咬牙怒道：“这次竟然谋害奉行大人！我这就去宰了他！”

“乡四郎君，不可以这样哟。”一旁的中村冷静地说。“那样会惹大麻烦。毕竟，保野是幕府派来的眼线。再说…要是身为同心的你作出这种事，责任会全落到黑羽大人头上。”

武藤默然。

“不过呢……”中村轻声说道，“如果有哪位和我们志同道合的剑士，去悄悄把他干掉的话就好……唔，我只是自言自语而已。”

武藤抬起头，用期待的目光望着主人公。

■8 月 27 日·夜·柿沼町·料亭

青门组的三个傻瓜守在料亭门前，牢骚满腹。主人公走进料亭，没费多大力气就将他们赶跑了。

料亭二楼，保野正和游郭天风的艺伎奈美一起玩乐。奈美不时催促保野早点实现带她去江户的诺言。两人聊得开心，好一阵子才发觉站在背后的主人公。

“你、你、你要干什么！”保野强自镇定“是、是武藤派你来的吧！杀、杀了我的话，奉行所也脱不了干系的！”

快把钱交出来

>我跟奉行所没有关系

“哇~！”保野面色苍白，奈美靠在他胸前不住发抖。“等、等等！我用素魔的秘密来交换好不好？你不想知道青门组用来榨取大量财富的素魔的来源么？只要断绝了素魔的来源，青门组也就完蛋了哟！”

“嗬……这倒是有意思的情报。”武藤大踏步走进屋内。“对不起，我还是来了。”他向主人公略一点头，然后转向保野：“那么，保野大人，请让我也听听吧。如果能知道素魔的来源，对你就不追究了。”

保野连忙答应，随后说出了素魔的来源是住在町外的名医弦庵先生。见武藤不信，奈美拿出一株罂粟花，说这是弦庵在自己诊所后边秘密种植的。

听完素魔的秘密，武藤拔出刀来：“对不起了，为了大义，请你们受死吧！”

“可、可恶！你竟然言而无信！”被逼上绝境的保野和奈美也亮出了武器。（保野的武器虎猫爪和奈美的武器苍莲华，都是侍道 2 里少数不是日本刀的武器。杀死两人以后很快就会进入接下来的剧情，要拿刀的话就不可以太磨蹭。）

有武藤的帮助，战斗很快结束。清冷的月光透过松枝照在保野和奈美的尸体上。沉默了好一会儿，武藤沉重地说：“对不起。因为我没有及时下定决心，让你一个人来背负这么污秽的工作。此外，没有想到素魔的来源竟然会是弦庵先生……素魔的祸根，不能不斩断！”他的双眉紧锁。

■8 月 28 日·朝·町外·弦庵诊所

“弦庵先生，我非常尊敬作为医生的你。为什么，你会作出这样的事？”燃烧的罂粟花田边，武藤质问弦庵。

“……素魔，原本是我提炼出来作为手术的麻醉药。直到我知道了素魔所带来的巨大财富。那时候我的心里就有鬼了…想要救治病人，最需要的是什么？是钱！”弦庵神色黯淡，“因为没有钱，我曾经眼睁睁看着无数的人在眼前倒下。所以我将素魔卖出，换来金钱……”

“因此造成许多无辜者吸毒上瘾，形同废人！”武藤怒道，“你丢掉了最为一个医生最重要的东西！”

“也许是这样吧……”弦庵叹息了。

“素魔必须消灭，请受死！”武藤拔出胧月夜，大吼一声，一刀砍杀了弦庵。“被应当背负的大义给压溃了的愚人……我绝对不会失败！”

身上溅满弦庵的血，手持利刃立于烈焰中的武藤，此时有如嗜血的修罗一般。

■8 月 29 日·朝·天原奉行所

“素魔的根源既断，已无投鼠忌器之忧。”头戴战盔，一身戎装有如战国武将的黑羽，在作出征前最后的演讲。“现在正是还我天原安宁的时刻！”

奉行所全部战力，武藤、中村、主人公和其余的同心，全部腰佩利刃，整装待发。

“对不法分子毋需留情。本日，青门组将从世上消失。为了大义而战正是武士最大的荣誉！期待各位的活跃！”黑羽把手一挥，“出阵！”

■同日·青门组屋敷

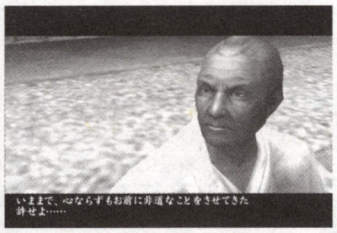
奉行所人马直扑青门组本部，一场恶战，杀得尸横遍野，血流成河。主人公首先冲进屋内，连斩京次郎和半左卫门。横行天原，跋扈一时的青门组，终于迎来了末日。

■8 月 39 日·朝·天原奉行所

“哦，你来得正好！”面对主人公，武藤露出了难得的笑容。“这次的讨伐战，你立下了大功。多亏你的帮助，天原又恢复了平静。从这天原开始一定能逐步创造出，武士可以充满尊严、荣誉地生活的世界……你也不再是一介浪人了，而是和我一起追随奉行大人而战的武士！”

他充满憧憬的目光望向远方。

走进中庭，眼前的景象令两人大吃一惊。黑羽身着白衣，神情肃穆，正坐于中庭。面前放着木几和短刀。



“奉、奉行大人!? 这、这是怎么回事……”武藤惊问。

“不要慌乱，武藤。那样不像武士。”黑羽平静地说。“这是一开始就注定的事。”

黑羽示意两人走至近前，继续说道：“由于你们的活跃，消灭了幕府介入天原事务的口实。成功阻止了幕府企图将天原置于直辖地的阴谋。但是为了保住幕府的脸面，必须有人来担负起这次流血争斗的责任……而这个人，只能是我。”

“大人！但、但是……！”武藤急了。

黑羽止住他，低下头，面色阴沉：“虽然是为了守护大义，我令天原流了太多的血。今后我这样的人只会造成阻碍。”黑羽望着乡四郎，眼神里充满了恩切，“乡四郎，今后的天原，就交给你了。你的剑，从此以后不要再沾血。为了代替我继续贯彻大义，你一定要成为无愧于天下的人。虽然不是出于我的本心，至今为止总是让你做一些不名誉的工作，请原谅……”

武藤默默地低下头，泪流满面。（什么？没有流泪么？-_-+侍道 2 的 3D 建模没法表现眼泪了啦！）

“对不起，麻烦你充当我的介错即砍头者吧。”黑羽对主人公说。主人公默默地走到他背后。

奉行所的中庭，突然变得一片寂静。

“ちりぬべき
时知りてこそ
天原の
思いは遥か
夏云とならん。”

黑羽口诵辞世歌（注）一首，举刀剖腹。主人公眼含悲哀，挥刀砍下。

“奉行大人！奉行大人！奉行大人…”武藤泣不成声，“一定…我一定继承你的遗志，以武士的精神治理好天原！”

ENDINGNO.4 的路线就此结束。此后的天原变成怎样，武藤是否能够实现黑羽的遗志，保持天原独立于幕府的压政之外，建立起适于武士生活的时代，游戏里并没有再做交待。只是说“这已经是另外的故事了。”也许是给《侍道 3》留下的伏笔？

如果就史实来说的话，黑羽死后不久，也就是当年 11 月，东印度舰队司令培理(M.c.Perry)受总统派遣来日本交涉开国事宜，率舰 4 艘，已经从美国东海岸出发。于公元 1853 年 6 月 3 日驶进江户湾浦贺，以武力胁迫幕府接受美总统国书，打开国门。（日本史书称之为“黑船来航”。所谓黑船，是因为欧美远洋船只采用深色防护涂料，和日本所用白色木船有明显区别。）财政困空、国力空虚的幕府无力抵抗，终于在 1854 年 3 月签订了《日美亲善条约》，从此向列强打开了国门，宣告了日本锁国时代的结束。开国后日本经济恶化，半殖民地趋势严重，尊王、攘夷、倒幕等思想纷纷登上舞台，构成一部风起云涌的日本近代史。唯一可以确定的一点是——武士的时代已经结束，并且再也不会回来了。

从 ENDINGNO.4 流程途中衍生的结局 ENDINGNO.5：在剧情进行到■8 月 27 日·夜·柿沼町·料亭的时候，和保野的对话选择上面一项“快把钱交出来”，得到钱以后和保野、奈美战斗，还会和之后赶来的武藤战斗。

注：黑羽那首辞世歌的格式，是来自明智光秀之女细川玉临死所作的流传千古的辞世歌。原文是：

ちりぬべき
时知**りてこそ**
世**の中の**
花も花**なれ**
人も人**なれ**。

ENDINGNO.8，最有武侠风味的路线，主人公和暴力团组织先代首领的女儿之间的纠葛……俗称青门路线。

一开始剧情同 ENDINGNO.1，吃过小女孩的饭团子，青门组的三人可打可不打。然后立即去青门组。

■8 月 21 日·昼·青门组·青门组屋敷

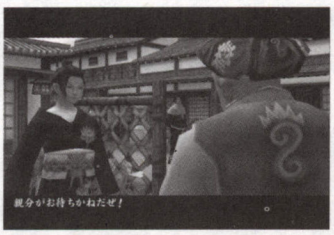
经受了京次郎令人毛骨悚然的见面礼以后，（这家伙真是女人吗……此外如果一开始在大手门“选择谢谢你，帮大忙了”然后和青门组三个傻瓜战斗，获胜后选择下面一项“一旦出鞘的刀，不见血是不会收回去的”就会提前遇到京次郎。在青门组里的见面也会有所不同。）走进屋内见过高沼半左卫门。

半左卫门问：你是来取我的首级的？

这个提案似乎也挺有趣
是的话你打算怎么办（选项随意，无影响。）

半左卫门照例给主人公宣讲了一通自己的野心和计划，然后支使主人公办第一个差使：去鹿野町带回先代组长的女儿——天原**かすみ**（霞）。

■8 月 21 日·昼·鹿野町



走进鹿野町，就撞见三人组已经在纠缠天原霞，要强行带她去青门组屋敷。三句话过后就开始动手打人。主人公走出去拦在霞前面。

没、没事……
>把你们的脏手拿开！

当然，拔刀开打，上演英雄救美，打跑三小强。霞向主人公道谢，不过得知主人公是青门组的新任保镖后立即变了脸色，转身离去。

■8 月 21 日·夕刻·青门组

“这些药是什么？！”霞愤怒地质问半左卫门。“重情重义，行侠仗义的青门组，几时干起贩毒的勾当来了？！”

半左卫门陪着笑脸：“小姐，现在已经不是前任组长的时代了，你也应该看开一些……”

霞：“前任是什么意思！父亲的服丧还未了，继承人也还没有定吧！”

半左卫门：“这也不过是形式上的问题而已了…现在除了我还有谁能控制这个青门组呢？”

霞大怒，怒斥半左卫门背离了青门组的宗旨，见组员都低头不语，无人响应。霞怒气冲冲转身就走，正好撞上走进来的主人公，毫不客气地打了主人公一个耳光。

“怎样，相当泼辣的烈马吧？”半左卫门对脸颊发红的主人公大笑“这也正是她可爱的地方。她终究会成为我的东西，那时候我再好好疼她……”

■8 月 22 日·昼·青门组

接受新的任务，去鹿野町暗杀不交“保护费”的吴服屋主人大高善治郎。暗杀必须在夜间进行，混到夜里去鹿野町即可。

“我、我是经过了政府许可的合法经营，没有理由再付钱给你们。”大高善治郎一边发抖一边说“而且，上代青门组组长从来不会做这种欺压弱小百姓的事！”

那么，受死吧。
为了你自己，还是老实交钱的好。（这个也是没有任何意义的选项，随便选择。）

“我、我就知道会这样，所以请了保镖。”大高善治郎转身叫喊，“先生，请解决这家伙！”他雇佣的浪人拔刀冲过来，与主人公交战。但没费太多力气，浪人和大高善治郎都死在主人公刀下。这时候背后传来阴冷的声音。

“真好，真好~你的剑真好呀~”京次郎从街角的阴影里走出来，“无关善恶，完全没有丝毫的犹豫，纯粹只是斩人的刀。”她空洞的眼神望着主人公，“我想啊，武士这东西，本来就应该只是一把斩人的刀而已……果然是我喜欢的男人呢，喜欢得想要把你切开……”

■8 月 24 日·朝·青门组

接受新的任务，去找叫西野的浪人，收取拖欠的药钱（所谓药就是毒品）。前往鹿野町找到西野，三句话过后就动起手来。西野不敌主人公，拔腿就跑。

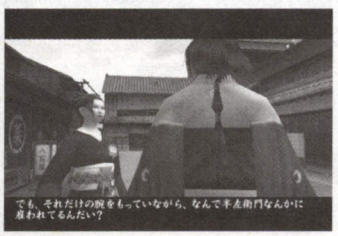
“喂，住手，已经可以了。”保野突然出现阻止了主人公。

“你就是半左卫门找到的新人保镖？”保野眯着眼睛打量一番，用教诲式的口吻说道，“看你是新来的，不清楚这里的规矩也不奇怪……听好了，对于这些人（指西野），既不能让他们活的太自在，也不能把他们给弄死了。让他们活着，才能最大限度的榨取他们的钱。”

明白了，多谢指点
向他们拿钱是我的工作（这个也是没有任何意义的选项，随便选择。）

至此，青门组和奉行所的保野勾结，贩卖毒品积蓄财力的行为已经大致交待清楚。接下来的选项，则会关系到主人公是和天原霞一起清除青门组的败类，还是自甘沉沦，最后和半左卫门狗咬狗。到这里为止都是这些不同结局共通的流程。

■8 月 24 日·昼·大冢町



“混帐东西，还不把钱交出来！”“请、请放过我吧~！真的没钱了！”街上传来吵闹声。

道具屋门前，青门组的三个傻瓜正在欺压一个町人：“拿了我们的药，爽过了，现在居然不给钱？看我教训你！”三人动手殴打那个町人。主人公走过去。

我也来帮手吧？
>住手，这样子已经可以了。

“大、大哥？”三人组停下殴打，为首的一吉凑过来：“大哥您来得正好。这人买了我们的东西却不给钱，我们是教他懂得规矩，这是很应该的吧。”

……的确是这样。
>殴打没有抵抗能力的人，这算什么江湖道义？

三人组火了：“虽看你是新来的保镖所以给你面子，不要敬酒不吃吃罚酒！”拔出武器动起手来。

打跑三小强以后，天原霞从墙角走出来。

“没想到，你也会做好事。”她对主人公的态度和善了许多，“你既然有这么好的本事，为什么要为半左卫门卖命呢。……现在的确不同以往了，武士也必须挣钱糊口……可是，武士的刀，难道仅仅只是用来斩人的东西吗？”她用恳切的目光望着主人公。

“武士的刀，难道不可以用在保护世人上么？……，我能有你那么强的话……”她没有继续说下去。

■8 月 25 日·朝·青门组

接受新的任务，去沼田町，找一个叫**お**富的女人收取毒品的药钱。

主人公来到沼田町**お**富的住所，远远地听见呻吟声和另一个熟悉的声音。

“加油呀，大婶，不可以输给了素魔这种东西！”霞很焦急地给毒瘾发作的**お**富打气。

“药……给我药……求求你……”**お**富痛苦地在屋内翻滚着。

“不可以！要是坚持不住，还会继续受素魔的害呀！”霞态度坚决地说。

“如果你为我身体担心的话……求求你，给我……”**お**富把手伸向霞手里的一个小瓶。

“大婶……！”霞生气地站起身，“如果你还要吃素魔，那我也吃！”她作势要打开瓶子，**お**富连忙阻止她，老泪纵横：“小姐，千万不要。我是一时糊涂啊……我当然知道，大家都知道你很关心我们这些人。请你把素魔带走吧……我不会再用这东西了。”

霞走出屋外，发现了主人公，立即明白了主人公来的目地。

“这个，你拿去还给半左卫门。”她把那个白色药瓶递给主人公。“没人会付钱，这里已经不需要这东西了！”

“对我来说，光是像现在这样帮助这些人，就已经竭尽全力了。”霞用有些羡慕的眼光盯着主人公强健的体魄和腰挎的利刃，叹道。“要是我是男人……我就可以继承父亲的事业了。不会像现在这样任由半左卫门将青门组据为己有…为什么，我是个软弱无力的女人呢？”

你希望得到力量？

>不，你很强。（又是个没有任何影响的选项，区别仅仅只是语气而已。）

“我很强？”霞似乎感到受了嘲弄，瞪着主人公。“我眼睁睁地看着这个地方发生变化却无力阻止，我强在哪里？我需要的是力量，可以用来战斗的力量！”

■8月26日·夜·天原祭当夜·青门组屋敷

“重要情报~重要情报~！”保野一路喊叫着跑进庭院来，气喘如牛。

“保野大爷啊，这么慌张，出了什么事？”半左卫门问道。

“嘿嘿……这、这可是了不起的大家伙！”保野一边喘气一边说，“少说也值个五十两！”

“五十两？你又在吹牛了。”

“不不，听我说。现在啊……”保野好不容易平息了一些，“奉行大人为了节日现场，一个人到神社来了。这是千载难逢的机会…”

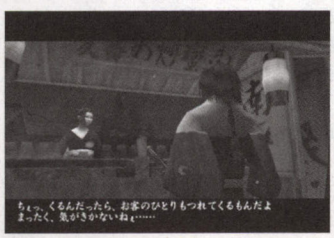
“哦？！果真如此五十两也很便宜了。”半左卫门大喜，立即命令京次郎和主人公带领手下赶赴神社，刺杀黑羽奉行。

>遵命。

我拒绝。

“即使对手是奉行，也没有丝毫犹豫。果然不愧是我欣赏的男人……”京次郎的声音里透出异样的兴奋“好，今晚让天原来一场腥风血雨吧…哈哈哈哈…”

■8月26日·天原祭当夜·神社



主人公走过一排排喧闹的小吃摊位，意外地在一间挂着“南蛮荞麦炒面”的摊位遇到了天原霞。她正低头忙着整理摊位，锅里热气弥漫。

“欢迎光临！”霞抬起头来，“……怎么，是你啊。切~既然要来，起码也该给我带点客人来吧，真是的。”嘴上说着，声音却并没有不快。

“算了，总之，来的就是客。既然来了就在这吃点东西吧。”霞不再说话，开始很熟练地做面。主人公似乎已忘记了此行的任务，乖乖地站在摊前等着。

“做好了！”霞有些自豪地捧出一个食盘，里边是热气腾腾的炒面。看着主人公开始吃起来。半晌吃完，抬起头来对她说——

吃起来就停不下了

>太棒了！简直是人间美味！

呣……这、这是……（又是区别只有语气的选项）

“那样说又称赞过头了。”霞不好意思地笑笑，有些得意地说，“做这个是我最拿手的了。是我父亲从洋人那里学来的。大家都说，每年天原祭，一定要吃到这个炒面才算是真正进入夏天了呢。”她沉浸在回忆里，有些伤感。“不知道什么时候开始，这个让我喜欢的天原开始变了呢……”

远处传来惊叫声和骚动。京次郎找到了黑羽奉行，已经开始动手了。主人公拔出刀跟了上去。

一场恶战以后，奉行所所长黑羽和他的部下倒在了血泊里。原本喧闹的神社前广场现在一片死寂。霞望着众多被无辜杀害的町人尸体，咬紧了牙关。

“嘿嘿~很顺利地解决掉了奉行啊？”半左卫门兴高采烈地跑来，确认了黑羽的死亡之后，高兴得手舞足蹈，“这样子一来，天原就是我的了！唔?！”他将身子一侧，躲过霞刺来的短刀。

“小姐，你这是什么意思？”

“住口！”霞厉声说道，“你带领组员们为非作歹，不仅散布毒品毒害乡人，现在甚至杀害了奉行大人！你把青门组弄成了什么样子！”她再次举刀刺来，又被半左卫门躲开，自知已不能得手，恨恨地说：“亏得父亲当初是那么信任你……”

半左卫门哈哈大笑：“果然是父女，死到临头时候的嘴硬都一个样。”

“你说什么?！”

“我啊，为了青门组的未来，哭着杀死了先代组长呢。”半左卫门已经肆无忌惮，色咪咪地看着霞，“现在让你知道也没什么了。如果不杀他，我还真坐不到这个位子上。已经没人能妨碍我了。你也还是识时务点，早点准备做我的新娘吧…”

>不要对这女孩下手！

喂，我也来帮手。

主人公突如其来的怒喝让半左卫门一惊，随即用很不可思议的眼神看着主人公：“你说什么？”见主人公走到霞面前，作出庇护霞的姿态，他大笑：“原来是这么回事。你们两个不自量力的东西，竟然产生了这么愚蠢的念头？”一旁的青门组喽啰们也跟着哄笑。主人公和霞靠在一起，怒视着半左卫门。

“算了，今天是个值得庆贺的日子，我就下不为例饶过你们这次。如今奉行也没有了，和我作对会有什么下场，自己好好想想吧。”半左卫门说完，丢下两人转身走了。

8月27日·昼·鹿野町·天原霞的家门前

“真丢人……真是丢人哟，父亲，呜呜……”屋内传来霞断断续续的哭声。主人公探头向内一望，见霞跪在地板上，拼命地擦拭泪水。面前放着她父亲的灵牌。“知道了你被害的真相，却连你报仇都做不到。更别提拯救这个地方了……我真是丢人，什么也做不到…”她对灵牌哭诉着。注意到站在门口的主人公，她抑止住了哭泣。

“让你看到啦……”她哽咽着说“父亲的死因，我多少还是有察觉。可是我感到害怕，甚至不敢向半左卫门追问这件事……早知这样，还不如和半左卫门同归于尽来得痛快。我真是丢人啊，身为组长的女儿，却这么软弱…”

不，你已经十分坚强了。

>让我成为你的刀。

“你这是可怜我吗?！”霞有些冲动地说“这是完全没有胜算的战斗，连一个自己人也没有。因为可怜或者同情我所以参与进来，只会给我添更多麻烦……”她抬起头来，看到主人公伸出来的手。“你……这样也要…要和这样没用的我一起战斗么？”

主人公拉着霞的手，扶她站了取来。霞不再哭泣，目光也变得坚定了起来：“看来……决心不够坚定的人，反而是我呢。我差点忘记了自己的身份…我是霞，在这天原长大的，青门组的霞！”她望着主人公，眼神和过去不同了。

“你是真正的武士…我要成为和你相称的女人。在我成为这样的女人以前，请你在你的屋里等我…”

■8月27日·夜·大冢町·主人公的宿屋门前

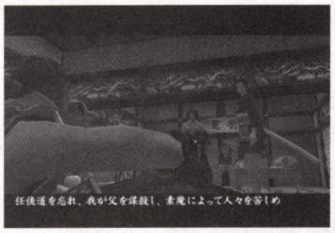
霞来到主人公屋里，衣着还是和过去一样，但神态里多了不同的东西。

“……那个一无是处的霞，今夜将会消失。”她望着主人公的眼睛，似乎下了很大的决心，“但是在那以前，我希望

你收下一件东西…”她转过身去，缓缓褪下衣服，现出一幅新刺上的纹身。纹身的图是象征战斗与杀戮的阿修罗。

“为了成为能和你一起战斗的女人，我将会化为修罗。请你…将作为女人的我，带走吧……”

主人公默默地抱住了霞。



■8 月 28 日·未明·青门组屋敷

青门组内灯火通明，大办酒宴。大小喽啰们个个兴高采烈，大吃大喝。半左卫门和奈美、保野三人坐在首席，半左卫门醉醺醺地大谈自己的野心和将来的打算，声称要通过做大素魔的生意成为天下的统治者，奈美和保野忙不迭地拍马奉承。这时候京次郎缓缓向门外走去。

“京次郎，你去哪里？”半左卫门不放心地问。

京次郎回头，还是那么阴森森地：“我受不了这种气氛。如果要醉，还是醉在鲜红的血里来得舒服……”

“哼，真是只狂犬！”保野望着京次郎消失，啐道。奈美也很不满地问半左卫门：“这样的东西，打算养到什么时候呀。”

半左卫门笑笑：“京次郎很有用啊。长期以来已经帮我干掉了不少得事的。再说……”他又拿起了酒杯，“现在我大权在握，还有什么好顾忌的呢？”

外间的喽啰们突然骚动起来。随即拉门被猛地推开了。霞腰挎长刀，和主人公一起走了进来，室内一片惊慌。

“天原霞？你这是什么意思？”半左卫门喝问。霞拔出长刀，猛地插在地上，大声地宣布：“高沼半左卫门！你背离了青门组行侠仗义的宗旨，谋害我父亲，勾结保野用素魔残害百姓，还杀害了维护者天原治安的奉行大人！犯此种种罪行，实在不可饶恕！今日我将代表青门组组长清理你这门户败类！”室内的青门组喽啰们无不被她的气势所震慑。

“你做得到么！”半左卫门大怒，拔刀而起：“给我干掉他们两个！”

一场混战在狭小的室内展开。玩家需要小心不要让自己的刀误伤到霞即可。这一战的霞真的如同修罗一般厉害，笔者还没有碰到过因为杀人太慢导致她被杀的情况，不知道程序是否设定为无敌状态？总之只要尽快解决掉半左卫门就好，其他的人大可不必理会。

最终，半左卫门体力不支，带着难以置信的眼神倒下。霞对他说：“要是在那个世界见到父亲，替我转告他，‘从今以后，天原将会由你的女儿来守卫！’”

■8 月 29 日·朝·青门组屋敷

“小女不才，本日起作为青门组的组长，和大家一起镇守此天原。”霞已经俨然是组长的作风，表现出从父亲那里继承的气质，“请各位前辈多多指教了。”

她伏下身子深深地鞠躬，以前跟着半左卫门为非作歹的青门组不良们，现在全都毕恭毕敬地排成两排，听霞的演说：“长久以来，我青门组一直都以侠义为道，意气为重。虽然在半左卫门时期一时偏离了方向，今后，也请诸位和我一起守护这个城镇，还青门以正道。”霞开始对帮众讲述自己对将来的计划，目光里充满了自信。

主人公站在议事厅门口，默默地看着已经成长为一帮之主的霞。良久，转身走出门去。

“青门组从此一定可以发扬光大了呀！”门前两个守卫在兴奋地闲聊。“是啊，小姐完全继承了前代组长的气质。青门组有福了。不过话说回来，还没发现京次郎么。”“那只狂犬，可不是会夹着尾巴逃走的呀。一定躲在什么地方寻找机会动手。”“那就麻烦了，京次郎不除，对我青门组始终是一大隐患啊。嗯……啊，是大哥！”

两名守卫急忙向主人公打招呼。“大哥你要去哪儿？现在当家的仪式还没有结束呀。”

>我要去捕杀京次郎
我打算离开天原

“喔~大哥果然也是担心这个吗？祝好运。”“是大哥的话，一定可以打败京次郎的！”告别两个守卫，主人公走出了青门组大门。

■8 月 29 日·昼·青门组屋敷

一无所获的主人公回到青门组。走进庭园内，突然站住了脚步，目光向庭院一角扫去。

“果然敏锐呢。”京次郎缓步从藏身处踱出。“虽然隐藏了杀气，还是给你发现了。”她的目光还是那么阴冷，青门组发生的天翻地覆的变化似乎与她完全无缘。

“我呀，最讨厌大团圆的结局。如果说人生如戏的话，果然还是能让人铭刻于心的悲剧最棒了……是吧？比如说……”京次郎的目光中透出兴奋，“在继承仪式的绝顶高潮，突然沉入鲜红的血海……??”

我要为霞做最后一件事
我搜寻你果然是对的（随便选择都不会有影响）

“啊……我的血……真红、真美啊……”战斗结束了，京次郎眼神迷离看着自己的鲜血如泉水般喷出，缓缓倒下。“你……果然是最强的呢…不愧是我中意的男人…。我先去……地狱等你了……那时候……还能继续做我的对手吧……”

主人公收起沾满京次郎鲜血的刀，走进屋内。议事厅里，霞正在以新任首领身份和组员们交谈。青门组的未来、天原的未来，将系于这个背负修罗纹身的女子。

主人公最后看了一眼霞，转身大步离去。

以上为 ENDINGNO.8 的剧情流程。从这条路线其中又衍生出 3 个结局：

ENDINGNO.6：到 8 月 24 日，去鹿野町找叫西野的浪人拿药钱为止，流程都完全相同。此后不去大冢町发展从青门组三人手中救町人的剧情，错开和霞进一步了解的机会。8 月 26 日夜天原祭当夜跟随京次郎一起去刺杀黑羽奉行。庆祝宴会过后，半左卫门会吩咐主人公去鹿野町做事，在那里遇到保野带奉行所的人来捕捉主人公。（当然，这是保野和半左卫门串通好的兔死狗烹）与保野战斗并打败他，保野会求饶并提出愿意协助主人公。选择“その手には乗らん！”（我不吃你这一套）拒绝保野的提议，杀死保野。随后再杀回青门组，干掉半左卫门以后，自己成为青门组新的组长。

ENDINGNO.7：在上面路线的基础上，进行到去鹿野町和保野战斗，保野提出条件时候，选择另外一项，同意保野的提议即可。

ENDINGNO.9：在上面所写的 ENDINGNO.8 的基础上，进行到最后一天和两个守卫对话时，选择相反的项目“我打算离开天原”。

ENDINGNO.10：在上面所写的 ENDINGNO.8 的基础上，进行到最后一天，选择[我要去捕杀京次郎]以后，在城里一直待到夜里才去青门组，就会进入这个结局。

最后，是独立于三条主线剧情之外的 ENDINGNO.11 和 ENDINGNO.12。其实也最简单，既不发展和无名小女孩的剧情，也不参与青门组、奉行所的任何一方。直到 8 月 26 日天原祭当夜，将在神社火拼的双方人员全部杀掉。27 日一早，九三郎会受红屋角兵卫派遣来拜托主人公暗杀半左卫门。黑羽奉行和半左卫门都消失后，幕府终于可以名正言顺地接管天风了。最后红屋角兵卫会邀请主人公为幕府卖命。同意与否决定了这两个不同结局。（其实根本就没有差别么……）

超时空要塞 マクロス MACROSS

操作系统

以系统默认的 TYPE A 操作类型为例(可以自选其他两种操作方法)

左摇杆	机体控制	□	机枪
右摇杆	切换动作视点	○	副武器/锁定
↑	切换导弹视点	L1	左平移
↓	切换动作视点	L2	变形/索敌(BATTROID)
←	切换右侧视点	R1	右平移
→	切换左侧视点	R2	变形
×	加速	SELECT	切换副武器种类
△	减速	START	暂停游戏

需要特别说明的是,本作有一个紧急翻滚回避的漂亮动作,可以在敌人"海量"的导弹接近的时候迅速做出,随后还可看到躲过导弹的惊险特写镜头。方法为:

先将摇杆推左(或右),之后再快速推右(或左)

翻滚动作发动后如果再输入相反的方向,则可做出连续翻滚的动作,花哨精彩已极,最多可连续翻5次,不过如果没翻好还是有撞到导弹的危险性。除了左右翻滚,机体还可做出前后翻滚的动作,方法和上述相同,只是将方向换成从上到下(或相反)即可。

在游戏开始时选择"PROMETHEUS"进入TV版路线,共12话;选择"ARMD-01"进入剧场版路线,共8话。

TV 版路线

STAGE:P-01 ブービー・トラップ

本话分为两部分,先是空战,消灭敌人的三组战机后结束;转到地面战,建议用 BATTROID 和 GERWALK 两种形态结合来消灭敌机。最后面对 BOSS,躲避旁边骚扰敌机的同时,以 BATTROID 状态按住"L1+R1+□"即可锁定 BOSS,不停地围绕着它来打。

STAGE:P-02 スペース・フォールド

先把所有出现的敌机通通消灭,待120秒的时限出现后,向地面俯冲,目标——MACROSS。注意此时会出现永远也打不完的敌机,故不要恋战,直接奔向目标才是王道。距离 MACROSS 几百米的时候减速,变成 BATTROID 状态着陆即可。

STAGE:P-03 トランス・フォーメーション

本话为4分钟(游戏内时间)的保卫战,需要保护 MACROSS 不被毁灭。第1分钟暂时不用理会 MACROSS 的安全,全力消灭敌人即可。接下来的3分钟内,MACROSS 开始变形,此时敌人的进攻开始猛烈起来,注意不要让自己的炮火对主舰造成伤害,稍微离远些狙击敌人。近距离的用 BATTROID 锁定+机枪,中远距离的用 GERWALK 原地发射导弹消灭,时间结束任务即告完成。

STAGE:P-04 ダイダロス・アタック

本话分为两部分,先以最快的速度通过陨石密集的地带,注意不要超过限定的高度,不要撞在陨石之上,只要一直加速,100秒的时间应该还能剩余不少;MACROSS 和敌舰短兵相接,对方发出了大量飞机和导弹,任务是在时限内保护 MACROSS 尽量不受伤害,时间结束任务完成。

STAGE:P-05 バイバイ・マルス

本话有两部分,先变形到 GERWALK,将来袭的敌机全部消灭,之后转入 BOSS 战,沿用转圈打的方式恐怕有难度,也可变形成 FIGHTER,到空中以导弹来攻击;随后进行地面战,将全部敌人搞定后完成。

STAGE:P-06 ミス・マクロス

目标——消灭敌人的侦察机,本话敌人只有一个,虽然其防御很高,且攻击方式多种多样,但普通的加速和翻滚基本可以回避其攻击,只需不停攻击即可干掉它。

STAGE:P-07 ブライント・ゲーム

先护卫己方侦察机前进,消灭一拨敌人后,侦察机被劫持,追击。注意不要攻击到己方的侦察机,同时也要注意打击不断出现的敌人,防止侦察机受到伤害。全速追上劫持者后,用 BATTROID 的锁定+机枪来消灭它,救出侦察机。

STAGE:P-08 ビッグ・エスケープ

先和一群敌机接触,随后迎来 BOSS 米丽娅,她的导弹数量超多,注意使用连续翻滚。另外由于普通导弹和机枪对其伤害较小,故可更换副武器攻击。最后变成 BATTROID 接近目标即可。

STAGE:P-09 パイン・サラダ

和第8话基本相同,也是和一堆敌机打过后,再和米丽娅打。

STAGE:P-10 バースト・ポイント

首先还要消灭成群的敌机,然后将要面对四艘巨大的战舰,MACROSS 虽有能量罩护体,但也不能持久,一方面要留意 MACROSS 的伤害度,另一方面要集中火力攻打敌人四艘战舰的炮台。注意必须将全部的炮台都消灭后,该战舰才会彻底停止攻击,舰体表面泛起爆炸波浪,同时可以收听到通信员的成功汇报。四艘战舰全部搞定且 MACROSS 没有被击毁,本关任务结束。

STAGE:P-11 ドロップ・アウト

大规模的宇宙战,涌现出大量的敌机,坚持1分钟后敌方战舰出现,2分钟后 MACROSS 的能量攒满,发动ダイダロス・アタック,却被众多敌机钻入内部。目标改变,内部敌机清理。将所有的敌人用锁定和机枪干掉后,又出现了曾在第5话遇到的 BOSS,干掉它之后本关结束。

STAGE:P-12 愛は流れる

最终决战,先消灭掉敌人的先头部队,再按照 TV 版的剧情发展,面对5艘巨大的战舰,需要使用反应弹(副武器的一种)才能炸毁它。向敌人战舰发射反应弹时一定要注意距离,不可让自机靠得太近,否则会受到爆炸威力的波及,还有就是不要锁定住错误的目标,以免误炸,浪费弹药。虽然一般来说一枚反应弹即可搞定一艘战舰,但还是要省着点用。

剧场版路线

STAGE:A-01 襲来

和 TV 版第1话内容大致相同,先在2分钟内消灭空中的敌机,赶到汇合地点;再进行地面战,将敌人(包括后来的空降机体)全灭后过关。

STAGE:A-02 変形

任务为死守 MACROSS,在150秒的时间内保护正在变形的 MACROSS 不被摧毁即可,战法依然可以采用变形成 GERWALK 守在 MACROSS 附近,用导弹锁定敌机……

STAGE:A-03 巨人

本话开始之后便会面对数量巨大的敌机,全部消灭后转入 MACROSS 内部作战,在120秒时限内将先后出现的两拨敌人打倒即可过关。

STAGE:A-04 索敵

和 TV 版第4话类似,不同的是换成了驾驶侦察机,在时限内到达指定的目标地点(地图上的蓝点)。随后在4分钟内将出现的敌人消灭即可,最后迎战 BOSS,多用回避,同时连续不断地用导弹进行攻击。

STAGE:A-05 敌船

先潜入敌方战舰内部,目标为敌舰中枢系统,从靠近即可打开的门进入即可。到达后敌舰自爆装置启动,在210秒内逃离战舰。沿原路返回,某些房间需将敌人全灭后方可通过。如果时间不够的话,只是 BATTROID 的状态恐怕速度太慢,可以变形成 FIGHTER 高速飞出(别总撞墙就行)。

STAGE:A-06 军神

任务是驾驶重装型战斗机保护 MACROSS,不可变形,最大的困难是敌人数量众多,最好跳起在空中用导弹锁定大量的敌人进行攻击。

STAGE:A-07 遗迹

本关除了要对付一如既往的敌机之外,还要再次面对强大的米丽娅,和 TV 版相比,她好像又强大了不少,装甲似乎变厚了……注意别把导弹都浪费在她身上,因为打败她之后,敌人派出了新式的战舰,能发射强力的光线炮,注意只有在炮口的正前方攻击才有效。可采取导弹锁定攻击,也可变形成 BATTROID 近距离用机枪向炮口扫射(不过此法似乎有很高的难度……)

STAGE:A-08 愛・おぼえていますか

最后一关了,敌人的数量加上导弹的数量,就像大海的波浪一般汹涌而来……翻滚回避是最关键的操作,不能马虎。用远距离导弹加近距离 BATTROID 机枪的战法,将所有敌人消灭。敌人巨大战舰出现后,用反应弹去炸它,炸毁两艘后即可进入敌舰内部。先将 BOSS 头部周围的导弹发射器兼能量护罩消灭,随后集中火力打击其头部,消灭后本作即告完成。

全S级评价取得方法

本作S级评价的取得和各关所得的分数息息相关,只有在分数达到一定数值之后方可获得S级评价。具体影响分数的要素有如下几点:

1.过关时间——越短越好
2.杀敌数——越多分越高
3.命中率——越高越好,100%命中率的得分为10000,不过不太可能得到。
4.伤害值——越低越好,主要指自机和护卫对象的伤害,无伤害的得分为20000。

以下为部分关卡达到S级所需分数的底线:

TV 版	剧场版
STAGE:P-01「ブービー・トラップ」44,000分	STAGE:A-01「襲来」42,500分
STAGE:P-02「スペース・フォールド」37,500分	STAGE:A-02「変形」45,000分
STAGE:P-03「トランス・フォーメーション」41,500分	STAGE:A-03「巨人」42,500分
STAGE:P-04「ダイダロス・アタック」32,500分	其余分数不详,待补充。
STAGE:P-05「バイバイ・マルス」45,000分	

全隐藏机体获得方法

●VF-1A VALKYRIE
将 STAGE:P-01"ブービー・トラップ"或 STAGE:A-01"襲来"两话其一完成
●VF-1J VALKYRIE
将 STAGE:P-03"トランス・フォーメーション"或 STAGE:A-02"変形"两话其一完成
●VF-1S VALKYRIE
将 STAGE:P-09"パイン・サラダ"或 STAGE:A-06"军神"两话其一完成
●VF-1D VALKYRIE
完成训练关"TUTORIAL"(在标题画面中选择)
●VT-1 OSTRICH
完成全部 TV 版12话关卡
●VE-1 ELINT SEEKER
将 STAGE:A-04"索敵"完成
●VF-4
将 TV 版12话及剧场版8话全部完成
●VF-1A MAX´S PAINT
将 STAGE:P-09"パイン・サラダ"以S级完成
●VF-1A HIKARU´S PAINT
完成剧场版8话关卡
●VF-1A KAKIZAKI´S PAINT
将 TV 版12话及剧场版8话全部完成
●VF-1J HIKARU´S PAINT
将 STAGE:P-05"バイバイ・マルス"以S级完成
●VF-1J MAX´S PAINT
在 FREE BATTLE 模式中,驾驶 VF-1A MAX´S PAINT,以 NORMAL 形态将 TV 版的1~5话完成,成绩要达到A级以上(包括A级)
●VF-1J MIRIA´S PAINT
在 FREE BATTLE 模式中,驾驶 VF-1A MAX´S PAINT,以 NORMAL 形态将 TV 版第9话 STAGE:P-09"パイン・サラダ"完成,成绩要达到S级
●VF-1S HIKARU´S PAINT
在全部20关当中至少取得18个S级评价
●VF-1S MAX´S PAINT
在全部20关当中至少取得16个S级评价
●VF-1S FOCKER´S PAINT
取得全部关卡的S级评价(难!)

火影忍者

机种:PS2　类型:FTG　厂商:BANDAI　发售日:10 月 23 日　文/责编:星辰

木之叶战记篇

非战斗操作菜单

1 移动:移动到地图上的不同位置,一般最多只能去 3 个地方:第 1 个是发展故事的地点;第 2 个通常是"**ラーメン**乐(拉面)"(只要出现这个地点,务必要进去,里面有依鲁卡(**イルカ**)老师赠送的好东西哦,不过出现的次数不是很多,);第 3 个是修炼的地点(在第 19 话里的修炼之地是最好升级的)。

2キャラ情报:查看人物情报,分为以下几种:

ステータス:人物的基本状态,等级,HP 等等(按 SELECT 可以看每个数值的详细解说)。

术リスト:可查阅已经修炼成功的忍术。

装备:装备在战斗中使用的忍具,忍具是无限使用的,但每个装备上的忍具 1 场战斗只能使用 1 次。

修业:得到的"修业**ポイント**"可以在这里使用,修炼新的忍术。

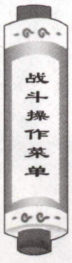
3 忍具:查看拥有的忍具,对忍具进行强化

4チーム・装备:同角色情报中的"**ステータス**",不过没有"修业"一项。

5マップをみる:查看战斗地图。

6ミッションスタート:任务开始。

7セーブ:储存记录。



1 移动:移动到光标指定地点,移动后可以使用术和忍具,使用术和忍具后不能再移动,不同的方向攻击敌人会影响命中率和攻击力。

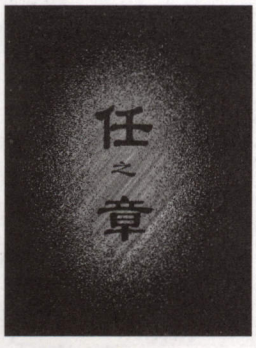
2 术・忍具:使用术和忍具,之后移动不能,可以改变方向和设定反击术。

3チャクラ(查克拉):**チャクラ**是忍术的根源,也可以理解为 RPG 中的 MP,这个指令可以回复**チャクラ**(代价是消耗 10 的体力),另外游戏中**チャクラ**的最大值只有 9,所以要节约使用。

4 休み:回复少量 HP,如果休息被攻击会受很大的伤害。

5 行动终了:角色结束行动。

PS:在角色行动结束后,可以设定防御・回避的忍术和忍具的使用,用于防御或回避敌人的攻击。



忍者的工作是接受各种任务委托,这些委托又根据任务的难度被严格分为几个等级,并交给相应的忍者们去完成,只有非常少数的天才忍者才能够跨级完成任务。

演习:还未成为忍者的忍者学校的学生们需要完成的任务,没有危险性。

D 级任务:下忍可以接受的任务,诸如寻找走失的小猫、清理河流的垃圾之类的委托,危险性很低。

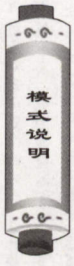
C 级任务和 B 级任务:中忍可以接受的任务,其中 B 级任务为具有准上忍水准的中忍可以接受的。这些任务已经包括护送委托人、夺取宝物等比较困难的委托,具有危险性。

A 级任务和 S 级任务:只有上忍才能接受的任务,其中的 S 级任务更是需要一个团队共同完成的超高难度的任务,危险性极高!

木叶的忍者英雄篇

战斗操作

方向键	控制人物移动
○	普通攻击(多为体术)
×	跳跃,处于空中时再按×键为二段跳
×连按 2 次	冲刺,如果不输入方向则默认向敌人方向冲刺,在冲刺过程中,人物为浮空状态,并且可以弹开普通飞行道具的攻击;如果方向按后的话为紧急回避,迅速与对手拉开距离。
□	使用忍具
△	查克拉使用,作用为变成使用奥义之前的状态。
L1 和 R1	切换忍具栏的道具
L2 和 R2	防御。注:在受攻击时按后同样可以防御,L2 键的防御可视为主动防御。
↑+×or↓+×	换层移动。战斗的场景分为两个层,可以自由在这两层间跳跃,普通攻击无法跨层攻击,但是飞行道具和某些援护却可以跨层攻击。
↑+×	当角色连续被击倒之后,就有一定几率在画面上出现↑+×键的字样,这时的操作为转换战场,并且主动转换战场的一方可回复少量 HP。
↓	原地站立时按↓键可积蓄查克拉。
↑	原地站立时按↑键为挑衅,部分角色在挑衅时可以回复少量 HP(卡卡西,春野樱,日向雏田,奈良鹿丸)
←→+○	投掷技,可以破除敌人防御状态,并且可以追击。
↓+○	防御崩坏技,用于攻击对手下盘,可拆解对手防御。
START	暂停菜单(菜单中可以查看角色的出招表)



シナリオ故事模式:总共 12 名角色。根据原著剧情展开的故事模式,每名角色有 3 至 6 场战。游戏最初只有 6 名角色可以选择:鸣人、佐助、小樱、卡卡西、鹿丸和洛克・李。使用鸣人通关之后会追加日向宁次传,之后只要打通新加入的角色的故事模式就会再次追加新角色,顺序依次为日向宁次、日向雏田、白、再不斩、我爱罗、大蛇丸。

任务模式:共分为演习、D 级任务、C 级任务、B 级任务、A 级任务和 S 级任务。每级任务中有若干个子任务(就是按照特定条件的战斗),完成任务后会获得忍者经验,当经验积累至一定程度后就会晋升为更高级的忍者。

注意:某些高等级的任务限定必须中忍或上忍才能接受。

练习模式:选择任意角色的练习模式。

自由对战:可进行 1P 对电脑和 1P 对 2P 的自由战斗。

鸣人的自宅:系统设定,查看已收集的道具和输入暗号的地方(可获得珍贵道具)

卖店:摇奖机,利用金钱获得道具的地方。

关于隐藏角色的流言

由于 BANDAI 曾经提到游戏中共有 58 名角色,于是众多玩家便纷纷猜测游戏中应该存在隐藏角色,其中有三名角色(自来也,3 代火影和依塔其)更被称作已经确定可以出现,甚至连角色的招式表都公开了。不过这些人物的出现条件只能用 BT 来形容,最初几天的条件为完成所有任务,之后逐渐演变为用某某人在最高难度下无伤害通关 3 次等几乎不可能完成的任务……但是一切关于隐藏角色的言论依然有如浮云一般(虽然近段时间出现了自来也在游戏中的截图,不过已经被证实是修改过的图片),到目前为止我们所得到的最可靠的结果应该是除了 12 名角色外并不存在其它可以操纵的隐藏角色,BANDAI 所宣称的 58 名角色是包括了援护角色,背景人物等在内的所有出现的角色。

木之叶战记

下忍修练篇(地点:木ノ叶の里)

第 1 话:ナルト 下忍になる
发生条件:移动∨アカデミー移动∨演习场
胜利条件:走到宝箱上
失败条件:无
宝箱:クナイ(忍具)
要点:2 回合内得到宝箱
ターンポイント 25(2 回合内完成任务)
(各种ポイント就是 EXP,第 1 个是完成任务得的ポイント,第 2 种是打败特定人物得到的ポイント,第 3 个是限制回合内完成任务额外增加的ポイント。这里只列出ターンポイント)

第 2 话:イルカ先生からのプレゼント
发生条件:移动∨演习场
胜利条件:木ノ叶丸去倒
失败条件:无
宝箱:无
要点:追着他跑,第 3 回合就可以攻击他了,弱不禁风的家伙……
ターンポイント 25(3 回合内完成任务)

第 3 话:木ノ叶丸だコレ
发生条件:移动∨演习场
固定剧情

第 4 话:イルカ先生の くんれん 1
发生条件:移动∨演习场
胜利条件:人形去倒
失败条件:鸣人(ナルト)被去倒
奖品:ハガネの石(强化道具)
要点:战斗前装备クナイ,用クナイ和手里剑分别攻击就可以 3 回合内干掉人形
ターンポイント 25(3 回合内完成任务)

第 5 话:イルカ先生のくんれん 2
发生条件:移动∨演习场
胜利条件:去倒 3 个人形木偶
失败条件:鸣人(ナルト)被去倒
奖品:兵粮丸
要点:使用影分身支援攻击即可。
ターンポイント 25(6 回合内完成任务)

木之叶战记

第6话：せつめいかい
发生条件：移动>アカデミー移动>演习场
胜利条件：得到宝箱
宝箱：十字手里剑×2、クナイ×2、兵粮丸
要点：卡卡西（カカシ）先生是不会主动攻击的，如果打败他的话会得到キャラポイント100点，注意他会使用回避的术（替身术），只要他的查克拉值减少3，就说明使用了『变わり身の术』，是完全回避1次攻击，用最弱的招数攻击吧。
ターンポイント25（4回合内完成任务）

第7话：カカシ先生のくんれん
发生条件：移动>演习场
胜利条件：击倒卡卡西（カカシ）先生
失败条件：全员被击倒
奖品：まさびし×2、烟玉、兵粮丸
要点：3个人围攻即可，注意他使用『变わり身の术』
ターンポイント25（5回合内完成任务）

第8话：ラーメン一乐
发生条件：移动>ラーメン一乐（剧情）（本话开始，出现修练场地演习场，可进行无限次修练）

波の国篇（选择：移动>里はずれの森后进入波之国）
第15话：カドーのかげ1
发生条件：移动>いりぐちの森（出现的选项选第2个）
胜利条件：全部敌人击倒
失败条件：タズナ死亡或全员被击倒
宝箱：铁の羽根
要点：鸣人的话就背靠地利慢慢和他们打，多利用分身和陷阱，下面的2人很轻松的干掉对手
ターンポイント50（10回合内完成任务）

第16话：カドーのかげ2
发生条件：移动>いりぐちの森（出现

木之叶战记

ターンポイント100（9回合内完成任务）
点，没用的话就善用影分身好了。
炼到多重影分身的话会稍微容易对付2人攻击，这样很容易KO的，如果修主动攻击型的，尽量不要1回合内都被尽量背靠岩石或洞穴来攻击，敌人是
要点：由于要同时对付两个敌人，所以
奖品：十字手里剑、アルミ缶（强化道具）
宝箱：ハガネの石（强化道具）
失败条件：鸣人被击倒
胜利条件：ワラジ和ゾウリ击倒
个比较好），移动>タズナのいえ
好），移动>修业の森（出现的选项选第1
タズナのいえ（出现的选项选第1个比较得到强化道具的さよらかな水），移动>
动>ハシのいりぐち（选项选第1个可以
发生条件：移动>タズナのいえ，移
第18话 タズナのいえ2
の森就是修炼地点）
第1个可以得到兵粮丸，以后再进修业别。移动>修业の森（出现的选项选的几个选项似乎选哪个都没啥大差
发生条件：移动>タズナのいえ，出现
第17话 タズナのいえ1
ターンポイント100（5回合内完成任务）
チャクラ，那么~~乐胜。
的チャクラ又少，不得不消耗体力来换耗3的チャクラ来制造分身，但是他攻击到本体）由于分身消失后需要消要用攻击2格以上的忍具或忍术才能招数干掉分身，然后集中打本体（注意而且会使用水分身术，建议用弱小的
要点：再不新的本体是固定在上面的，石（强化道具）
奖品：クナイ、烟玉、起爆札、ハガネの
宝箱：マタタビの粉（强化道具）
失败条件：タズナ死亡或全员被击倒
胜利条件：击倒再不新的本体
跑，选择第1项：にげない）
はずれ，剧情后出现2个选项（是否逃的选项选第2个），移动>（田丁）の

木之叶战记

第19话 タズナのいえ3
发生条件：移动>ハシのいりぐち（选项选第1个可以得到强化道具的さ烟玉，第2选项得到兵粮丸）
胜利条件：敌人击倒或20回合后樱和佐助依然存活
失败条件：全员被击倒
宝箱：铁の羽根
奖品：まさびし、兵粮丸、起爆札
ターンポイント100（10回合内完成任务）
要点：战斗开始后，敌人一般会全部围攻上方的佐助，而且经常使用变わり身の术，特别注意不要被围攻。

第20话 ハシのうえの たたかい1
发生条件：移动>ハシのうえ（选项选哪个都一样开战）
胜利条件：白击倒
失败条件：全员被击倒
宝箱：ハガネの石（强化道具）
要点：到目前为止最强的敌人，白的秘术『魔镜水晶』威力超强而且攻击范围也大，不管怎么走也躲不掉的，尽量多用变わり身の术，鸣人修炼到多重影分身的话可以提升3倍的攻击力，这样相对好打点。
ターンポイント100（7回合内完成任务）

第21话 ハシのうえの たたかい2
移动>ハシのうえ，移动>ハシのさき
胜利条件：再不新击倒
失败条件：卡卡西老师被击倒
要点：单挑的1话，由于有写轮眼，可以比较轻松的获胜，没太大难度，最好先降低再不新的防御力再攻击。
ターンポイント100（7回合内完成任务）

第22话 ハシのうえの たたかい3
移动>ハシのうえ（鸣人可以学到特技：九尾のチャクラ，不过还是要加点才能使用）
胜利条件：白击倒
失败条件：鸣人被击倒

木之叶战记

以得到起爆札，第2个得到兵粮丸。
战斗结束后有2个选项：第1个可
ターンポイント100（5回合内完成任务）
要点：ひみつのしょ在右上角……
（强化道具）、马肉エキス（强化道具）
奖品：ハガネの石（强化道具）、小麦粉
失败条件：全员被击倒
胜利条件：找到ひみつのしょ
再下来是3の仓库（有完没完啊~~）
ターンポイント100（5回合内完成任务）
ビの粉（强化道具）
奖品：烟玉、火药（强化道具）、マタタ身の术赶快到右上的宝箱拿钥匙吧！
外的点数，不用浪费时间，利用变わり事的人偶，不过就算打倒人偶也没有额不过这次是5选1了……而且还有碍
接下来去2の仓库，还是找钥匙，
ターンポイント50（2回合内完成任务）
起~运气不好的用SL大法吧。
别是子·丑·寅，找到丑宝箱里面的钥
要点：很无聊的任务，有3个宝箱，分（强化道具）
奖品：小麦粉（强化道具）、アルミ缶
胜利条件：找到钥匙
の仓库
发生条件：移动>アカデミー，移动>一快去拿礼物吧！
很久没去ラーメン乐了，难得出现，赶
第24话 任务-6
任务再来篇（地点：木ノ叶の里）

2个得到铁の羽根）
え（选项第1个可得到ハガネの石，第
移动>ハシのうえ，移动>タズナのい
（选项都差不多），移动>ハシのさき
移动>ハシのさき，移动>ハシのうえ
第23话 ハシのうえの たたかい4
ターンポイント100（7回合内完成任务）
会使用『魔镜水晶』，没啥难度的1话。
要点：这话的白没上次那么BT了，不
宝箱：ハガネの石（强化道具）

木之叶战记

第25话 任务-7
发生条件：移动>アカデミー（选项第2个可以得到兵粮丸）、移动>けものの（田丁）
胜利条件：老虎击倒
失败条件：全员被击倒
限制条件：只能使用体术，不能使用忍具
上方宝箱：アルミ缶（强化道具）
下方宝箱：スギの花粉（强化道具）
奖品：起爆札、はちみつ（强化道具）、马肉エキス（强化道具）、铁の羽根
要点：由于只能使用体术，战斗起来有点困难，还是群殴吧！
ターンポイント125（10回合内完成任务）

第26话 任务-8
发生条件：移动>アカデミー，移动>いたずらの（田丁）（选项是对话上的差别而已）
胜利条件：ニセナルト击倒
失败条件：鸣人被击倒
奖品：クナイ、ナマリの石、アルミ缶（强化道具）
要点：只要打倒ニセナルト就可以了。
ターンポイント125（8回合内完成任务）
接下来到（田丁）のうらどおり
胜利条件：击倒迷之忍者
失败条件：全员被击倒
中间宝箱：アルミ缶（强化道具）
下方宝箱：甘い香水（强化道具）
奖品：兵粮丸、ハガネの石（强化道具）、毒草（强化道具）
要点：人偶可以忽视，全力进攻忍者就可。
ターンポイント125（10回合内完成任务）

第27话 さて、つぎの替换は？
发生条件：移动>アカデミー

中忍测试篇
第28话 もうすぐ 中忍试验
移动>ネコの（田丁）（选项选第2个），移动>アカデミー
胜利条件：ロック・リー击倒或10回合经过

木之叶战记

左边宝箱：ハガネの石（强化道具）
失败条件：全员被击倒
胜利条件：全员击倒
发生条件：移动>土の森
ターンポイント150（12回合内完成任务）
人前进，不要轻易走散
木的防御术是攻击无效的，尽量保持3不是好玩的，另外，チョウジ的倍化之
要点：小心いの的心转术，中了这个可タビの粉（强化道具）
奖品：牛肉エキス（强化道具）、マタ
下方宝箱：牛肉エキス（强化道具）
上方宝箱：小麦粉（强化道具）
失败条件：全员被击倒
胜利条件：全员击倒
发生条件：移动>みずの森
去的，第3个是修炼地点）
（之后有3个可移动地点，前2个是必
ターンポイント100（8回合内完成任务）
要点：注意不要被群殴就可，逐个击破。
奖品：小麦粉（强化道具）
宝箱：咒いの水（强化道具）
失败条件：全员被击倒
胜利条件：全部的蜈蚣击倒
发生条件：移动>死の森いりぐち（2次）

第30话 中忍试验1

第29话 休息
全部答对可以得到强化剂。
B 20‥B
C 14‥C 15‥A 16‥B 17‥C 18‥A 19‥C 8‥B 9‥A 10‥A 11‥C 12‥C 13‥1‥C 2‥A 3‥B 4‥B 5‥C 6‥C 7‥
个问题吧，答案如下：
接下来到きょしつ回答有关忍者的几
ターンポイント125（8回合内完成任务）
话损伤很大。
要点：多使用变わり身の术，被打中的
奖品：甘い香水（强化道具）
右边宝箱：火药（强化道具）
左边宝箱：ハガネの石（强化道具）
失败条件：佐助被击倒

木之叶战记

右边宝箱：毒草（强化道具）
奖品：咒いの水（强化道具）
要点：比上场战斗容易对付的多，没啥大难度，老样子，分身是关键。
ターンポイント150（12回合内完成任务）
（战斗结束后的选项，第2个可以得到ガマの油）

第31话 中忍试验2
发生条件：移动>かわの森
胜利条件：全员击倒
失败条件：全员被击倒
左边宝箱：铁の羽根（强化道具）
右边宝箱：甘い香水（强化道具）
奖品：さょらかな水（强化道具）
要点：一场硬战！以分身来决胜负吧！
建议不要单独作战，尽量逐个击破。
ターンポイント150（12回合内完成任务）

第32话 中忍试验3
发生条件：移动>ヘビの森
胜利条件：击倒大蛇的头
失败条件：全员被击倒
上方宝箱：ハガネの石（强化道具）
右边宝箱：スギの花粉（强化道具）
奖品：牛肉エキス（强化道具）
要点：大蛇本体会经常使用金缚り术（2回合行动不能）
ターンポイント125（12回合内完成任务）
（战斗后佐助可学得『咒印暴走』不过还是要加点才能使用）

第33话 中忍试验4
发生条件：移动>へおとの森
胜利条件：全员击倒或15回合经过
失败条件：全员被击倒
宝箱：ガマの油（强化道具）
奖品：火药（强化道具）
要点：有点艰苦的战斗，李是使用体术的，而且除了最基本的外其他都要消耗体力，没有防御回避的忍术；而樱的攻击忍术基本上没有，只有装备好的忍具才能保证战斗胜利。

木之叶战记

2人加入后都是LV50。
←→←→select。
使用岸本齐史：按定start输入→←→←←→←start。
大地图下按定select后输入←→←→
使用大蛇丸：通关增加新的菜单后，在隐藏：
发生条件：移动>塔

第37话 中忍试验6
ターンポイント200（12回合内完成任务）
木全部发挥出来吧！
要点：最后1战，把前面所写的忍者战（终极强化道具）
奖品：ガマの油（强化道具）强化剂
右边宝箱：さょらかな水（强化道具）
左边宝箱：ハガネの石（强化道具）
失败条件：全员KO
胜利条件：大蛇丸击倒
第2个可以得到烟玉）
发生条件：移动>塔のふもと（选项
ターンポイント150（8回合内完成任务）
会造成伤害。
次，也就是说只有第3次打中本体才后，就算打中本体，本体也会消失2敌人的专用分身很强，使用专用分身
要点：这场战斗要有长期作战的准备！
奖品：スギの花粉（强化道具）
右边宝箱：咒いの水（强化道具）
左边宝箱：铁の羽根（强化道具）
失败条件：全员被击倒
胜利条件：干掉胧・箕・梦火的本体
发生条件：移动>あめの森

第35话 中忍试验6
あめの森（选第2个选项可以得到まさびし）
选项可以得到さょらかな水），移动>
发生条件：移动>おとの森（选第2个

第34话 中忍试验5
ターンポイント150（12回合内完成任务）

木叶的忍者英雄篇

部分名词注释：C=COUNT 即对战中的显示的限定时间，1C=15 秒、HP=角色体力值、奥义 1~3=用奥义 1~3 击败对手、特殊忍具：指角色在战斗中获得的可以用□使用的特殊忍具、根性のおもり：特殊忍具的一种，成长方状，命中后可造成对方特殊状态。

另：任务中需要达成的许多特别的条件，如果完成的话会在战斗的过程有提示，只要留意提示即可。任务的完成的具体条件也可以在战斗中按 START 查看。

演习

练习 壹	1.战斗胜利 2.30C 内结束战斗
练习 贰	1.战斗胜利 2.持有特殊忍具结束战斗
练习 叁	1.战斗胜利 2.持有“根性のおもり”结束战斗
练习 肆	1.战斗胜利 2.HP50%以上结束战斗
练习 伍	1.战斗胜利 2.HP50%以上结束战斗

D 级任务

任务 壹	1.战斗胜利 2.30C 内结束战斗。
任务 贰	1.战斗胜利 2.奥义 2
任务 叁	1.战斗胜利 2.残留 3 级的查克拉
任务 肆	1.战斗胜利 2.奥义 1
任务 伍	1.战斗胜利 2.奥义 3
任务 陆	1.等到时间结束。2.残留 HP 80%以上
任务 柒	1.战斗胜利 2.在墙壁上停留 2C 以上
任务 捌	1.战斗胜利 2.在墙壁上停留 3C 以上 3.残留 2 级查克拉
任务 拾	1.战斗胜利 2.30C 内结束战斗 3.使出 3 回或以上的追击
任务 拾壹	1.战斗胜利 2.30C 内结束战斗 3.使出 6 回或以上的追击
任务 拾贰	1.战斗胜利 2.不能使用奥义 3.30C 内结束战斗
任务 拾叁	1.战斗胜利 2.不能使用奥义 3.不能使用术（即所有必杀技）
任务 拾肆	1.战斗胜利 2.30C 内结束战斗 3.身上持有“瞬身的卷物”
任务 拾伍	1.战斗胜利 2.奥义 3
任务 拾陆	1.战斗胜利 2.对手的查克拉为 0 时击败

C 级任务

任务 壹	1.战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3.残留 HP50%以上
任务 贰	1.战斗胜利 2.30 秒内结束战斗 3.残留 3 级查克拉
任务 叁	1.战斗胜利 3.30 秒内结束战斗 3.奥义 3
任务 肆	1.战斗胜利 2.残留 HP10%以下 3.使出 6 回追击
任务 伍	1.战斗胜利 2.对手的查克拉为 0 时击败
任务 陆	1.战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3.残留 HP50%以上
任务 柒	1.战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3.奥义 3
任务 捌	1.战斗胜利 2.只能使用忍具攻击对手
任务 玖	1.战斗胜利 2.在水上累计时间 30C 以上
任务 拾	1.战斗胜利 2.不能防御 3.残留 HP50%以上
任务 拾壹	1.战斗胜利 2.20 秒内结束战斗 3.残留 HP50%以上
任务 拾贰	1.战斗胜利 2.火影岩像不能被破坏 3.把敌人打出场地 3 次以上
任务 拾叁	1.战斗胜利 2.使出 6 回或以上追击 3.在空中打倒对手
任务 拾肆	1.战斗胜利 2.不能使用地上技
任务 拾伍	1.战斗胜利 2.自己切换场地 3 次 3.使出 6 回或以上替身术

B 级任务

任务 壹	1.战斗胜利 2.不能让对手持有忍具 3.自己持有 3 种以上忍具
任务 贰	1.战斗胜利 2.使出全部奥义（1 级 2 级 3 级）
任务 叁	1.战斗胜利 2.残留 HP80%以上 3.残留 2 级以上查克拉
任务 肆	1.战斗胜利 2.30C 内结束战斗 3.不能使用地上技
任务 伍	1.战斗胜利 2.不能跳跃 3.不能防御 4.不能使用奥义
任务 陆	1.战斗胜利 2.20C 内结束战斗 3.用投技打倒对手
任务 柒	1.战斗胜利 2.身上持有忍具“瞬身的卷物”
	3.从同伴处得到忍具 3 次 4.不能让对手持有忍具
任务 捌	1.战斗胜利 2.使出 6 次替身术 3.使出 3 次追击
任务 玖	1.战斗胜利 2.使出 3 次替身术 3.使出 6 次追击
任务 拾	1.战斗胜利 2.不能使用奥义 3.不能停止攻击长达 1 秒
	4.残留 HP30%以上
任务 拾壹	1.直到时间结束 2.残留 HP10%以下 3.不能防御
任务 拾贰	1.战斗胜利 2.奥义 2 3.使出 3 次或以上追击
任务 拾叁	1.战斗胜利 2.在空中打倒对手 3.使出 3 次或以上替身术
任务 拾肆	1.战斗胜利 2.30C 内结束战斗 3.不能使用地上技
任务 拾伍	1.战斗胜利 2.除忍具外的攻击不能落空一次

A 级任务

任务 壹	1.战斗胜利 2.用援护打倒对手 3.从同伴处得到忍具 6 次
任务 贰	1.战斗胜利 2.不能中对手的奥义 3.使出 6 次替身术
任务 叁	1.战斗胜利 2.把对手打出场地 3 次 3.自己切换场地 3 次
任务 肆	1.战斗胜利 2.找出“秘传之书” 3.残留 HP10%以下
任务 伍	1.战斗胜利 2.开始的 15 秒内破坏该场地所有物品
任务 陆	1.战斗胜利 2.不能停止攻击 1 秒以上 3.奥义 3
任务 柒	1.战斗胜利 2.除忍具外的攻击不能落空 1 次 3.奥义 1
任务 捌	1.战斗胜利 2.30C 内结束战斗 3.除忍具外的攻击不能落空 1 次
任务 玖	1.战斗胜利 2.20C 内结束战斗 3.不能受到 1 次攻击
任务 拾	1.战斗胜利 2.场地内的物品一个都不能被破坏

秘传之书

1.拉面一乐（下层地图）	把灯笼全部打成红色
2.历代火影颜岩（下层地图）	在左边的树上跳数回，跳到出现为止
3.再不斩之隐家（上层地图）	在最上面的阁楼待游戏时间的 3 秒后出现
4.鸣人大桥（下层地图）	在船上待游戏时间的 3 秒后出现
5.物见やぐら（上层地图）	首先破坏场地的结界，然后从右边青蛙的
	头上跳到蛇的头上，再跳回来即可获得
6.中忍选拔试验会场（下层地图）	从一边的洞口下去，另一边的洞口出来，重
	复 3 次可得
7.英雄之慰灵碑（无限制）	攻击敌方提供辅助宝物的角色 5 次可得
8.求生演习场（上层地图）	攻击最右边的稻草人直到出现
9.风影之屋敷（下层地图）	攻击食物贩卖机直到出现为止
10.砂肝亭与佛像（上层地图）	攻击龙卷风中的杂物，随机获得
11.桔梗城天守阁（上层地图）	站在右上方鱼尾上，风吹后未离开可得
12.第 44 演习场死之森（下层地图）	攻击水里左方的鱼 3 次可得

所谓「忍之术」，就是以忍者的特异能力对付忍者。忍者需要经过锻炼身体、增加智能及磨练意志才能够学成威力强大忍术。

最基本的忍术可分为以下三类：忍术、体术、幻术。除了这些最基本的忍术之外还存在咒印术、封印术、秘传等需要特殊方法才能习得的忍术。最后要提到的是最特殊的忍术「血继限界」，这种忍术通过血脉相传下来，是只有拥有同种血脉或遗传因子的人才具有的特殊能力。这种能力与生俱来，但是却不是所有具有这种血统的人都能够发挥「血继限界」的最大威力。

忍术的使用方法

忍术的使用需要两点：制造查克拉和结印。将人体内 130 万亿个细胞产生出来的“精神能量”和“身体能量”混合制造出“查克拉”，再加上各种结印就可以使用出忍术。

查克拉是忍术的能量源头，忍者将身体能量和精神能量混合后变换为查克拉，并在使用忍术的时候释放。变换查克拉效率的高低会影响施术者的能力，能够灵活的运用有限的体力就可以使用更多的忍术。此外查克拉的存在还可以令身体变得活跃，使忍者可以发挥出超越普通人的能力。但是由于查克拉是源自体力，过度的使用查克拉也会令身体无法承受，甚至面临生命危险。

体术

无需结印，纯靠自身体力进行攻击的方法，也称为忍者搏击术。这种攻击不会实质性消耗查克拉，查克拉的存在用于使身体活化而发挥出更大的威力。不过某些高级体术如莲华还是需要大量消耗查克拉的。

倒地追击：敌人倒地后可按↓+○进行追击，如果距离较远的话还可以用飞行道具进行追击。

追击：对处于浮空状态下的敌人进行追加攻击，发动方法是按住对手方向+○，注意所有处于浮空状态的角色都可以进行追击（包括发动投掷技后），但是如果对手距离墙壁较近则无法进行追击（不然自己就撞墙了），而且在追击的过程中容易受到对手的反击。

受身：被敌人攻击吹飞之后可按↑+×键进行受身，如果配合冲刺则可以给予对手意外的打击。

快速起身：被对手攻击倒地之后，连打×键能够加快起身的速度，避免被敌人追击。

莲华

被称为禁术的究极体术，该体术是一把双刃剑，在给予敌人巨大伤害的同时自身也受到损害。莲华分为“表”“里”两种。“表莲华”必须在“保护自己最重要的人时”才被允许使用，而“里莲华”作为“不可以传授的禁技”只有在“贯彻自己的忍道时”才能使用。

使用莲华的准备为“解除限制”，也就是八门遁甲阵。所谓八门是指抑制及控制体内查克拉的阀门：开门、休门、生门、伤门、杜门、景门、惊门和死门。以查克拉强行冲破这些自然抑制之门从而使身体获得超常的力量，使用“八门遁甲阵”的人在短时间内可以拥有和“火影”相当的力量，但后果却是死亡。使用表莲华需要打开第一门“开门”，而使用里莲华则至少需要打开八门中的三门。李在游戏中的 2 段奥义为表莲华，3 段奥义为里莲华，而且 3 段奥义发动之后角色还会保持“八门遁甲阵”的状态一段时间，此段时间内角色攻击力大增，但是无法使用奥义和查克拉技（鸣人的 3 段奥义发动后拥有同样的效果；佐助 2 段奥义和 3 段奥义完全释放后变为咒印暴走状态；日向兄妹发动 2 段奥义后变为白眼状态也具有相同的效果。）。

结印

结印是把查克拉变成忍术的重要过程，各种忍术都有其特定的结印方法，不能弄错，而且还需要在时间上配合使用。简单来说，越简单的忍术，结印的方法就越简单，越复杂的忍术结印方法也越复杂。结印通常是通过双手完成的，不过也存在单手结印的特例（白的千杀水翔）。游戏中奥义命中对手之后画面两边会出现结印的图案，在限定时间内输入成功的话（只要输入完毕即可，中途输入错误只要立刻纠正就行），就可以追加下一段的攻击，如果输入失败则奥义结束。奥义最后一段攻击的结印成功后会给予对手更大的伤害（失败的话伤害不增加），如果对手也在限定时间内成功完成结印的话，则会减轻所受的伤害（对手的结印不能影响自己奥义中连续攻击的使用，即只要自己结印完毕必然会出现下一段攻击）。

忍术

查克拉技：所有查克拉技都需要消耗查克拉，如果查克拉不足则无法发动。全体角色固有查克拉技为↓↓○，注意日向宁次和白的这一招为当身技（回天、千杀水翔），日向雏田则为回复自身 HP。全体角色的半固有查克拉技为普通攻击命中对手 2 或 3 次后同时按方向键+○（具体方向视角色而定，请参看角色出招表），此招为使用最为频繁的招式之一，而且威力也相当惊人。

替身术

在遇袭的刹那迅速以木头代替自身，让对手以为袭击成功的扰乱术，高速脱离的本体既可以乘机偷袭也可以逃走。这是在忍者学校中就能学到的最基本的忍术，不过却是最为实用的忍术之一。

游戏中替身术的使用方法为在对方攻击的瞬间按防御（L2、R2 或者方向后），另外在防御对手连续技的时候也可以使用出替身术，不过需要很准确的把握按键的时机才行。在浮空被对手追击的时候如果按对手方向加○，则是使用替身术反击（操作方法可以理解为要求角色转移到对方身后，因此按键方法为对手所在的方向加○），注意对手同样也可以使用此招反击，有时候会出现双方不停“变木头”的情景（笔者和朋友配合曾连续使用了 20 次替身术）。另外还有一种自动使用替身术的方法，就是获得使用替身术的特殊道具，这时角色头上会出现木桩的标志，如果此段时间被攻击则会自动使用替身术。

千鸟 & 雷切

将查克拉全部集中在手掌上，并一口气冲向敌人，让敌人被雷电吞噬，这就是复制忍者卡卡西唯一的自创必杀技“雷切”，佐助同样也修得此技，不过名字叫作“千鸟”。两者招式虽然相同，但是卡卡西使用时的气势更加惊人，不愧是火影中最受读者喜爱的奥义。

血继限界·写轮眼

木叶忍村中最优秀的家族“宇智波”一族的血继限界，而且只有部分的族人能够觉醒这项能力。写轮眼包括洞察眼和催眠眼，两者的共同使用便可复制对手的忍术。游戏中卡卡西和佐助都具有写轮眼的能力，佐助的发动方法为“2 段奥义不发动最后 1 段”、“3 段奥义不发动最后 1 段”；卡卡西的发动方法为“1 段奥义完全发动”、“3 段奥义发动”。进入写轮眼状态之后，角色会完全复制对手所有忍术（不包括奥义），如果成功复制了大蛇丸的话，就在一边偷着乐吧；但是如果不小心复制了我爱罗的话就只有哭了~因为没有装沙的葫芦，什么招术都无法使用，幸好这样的状态很快就会解除。另外写轮眼复制鸣人之后，使用色诱术可以看到“裸女之卡卡西版”和“裸女之佐助版”噢~狂汗！

您想开一家非常有创意非常赚钱的电玩店吗？

SUNBUS 中国阳光巴士智业机构

《中国电玩创业策划方案》

——献给愿意把电玩作为自己事业的朋友们

权威机构预测：电玩（TVGAME）行业今后将成为全球增长最快的产业之一，预计今年产值将达到5000亿美元。索尼、微软、任天堂正在这巨大的电玩市场中大快朵颐，而玩家们的热情也被PS2、XBOX、NGC、GBA撩拨得越来越高。

作为世界第一人口大国的中国，电玩市场却刚刚起步！据调查，中国目前有超过3亿的游戏玩家群体；有超过5亿的可开发群体。特别是在我国一些二级以下的中小城市，电玩业的市场及经营还很不完善。据统计：我国有87%的电玩店尚处于零售及搭配零售的状态，在经营理念、货源渠道、进货方式等方面都存在很大的问题，大多数电玩店的经营流于传统化和保守化，根本无法与国际电玩市场的经营接轨；并且由于货源渠道不够一手和专业，因此在经营过程中的潜力与前景都比较微弱，缺乏竞争力；而且由于进货知识匮乏，货物数量及种类单一，远远无法满足广大电玩爱好者的需求，使得这些电玩店的市场竞争力越来越弱。

中国阳光巴士智业机构是我国首家集专业人士与行业精英于一体的专业智业机构，其最大的特点在于以市场调查为导向，发现当前我国前瞻性较强的行业，并深入各具体行业当中，发掘其最科学的经营理念、最一手的货源渠道和最合适的配货方式，在市场调查和实施过程中深得广大创业者的喜爱。

《中国电玩创业策划方案》是中国阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状的基础上，总结出大量的宝贵经验。本策划方案已经已在试行过程中获得大量成功案例，我们有信心向您强力推荐！中国商业投资网已将该方案列为2003年最具有市场潜力的方案之一。

该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您在**哪里开店，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和最源头的一手货源信息，**并将随方案一起为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案在研讨过程中在全国进行了实验性考察，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几位朋友的来信：

（四川小杨）：我是一个资深的铁杆玩家，红白机一到中国开始玩了，对游戏一直非常着迷。要是自己能够开一家电玩店肯定好的很。但是由于缺乏经验，一手货源很难弄到，所以一直没敢动手。后来经朋友介绍我买了这套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天细细研究了一下，真的是很好，它告诉我怎样选址，怎样装修，怎样配货，特别是把进货渠道和商家详细介绍给我，让我少走了很多弯路……现在我的电玩店已经开张了，开业不到5天已经开始赚钱了……

（福建李季宾）：我做电玩生意已经有好一端时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如早有这样的策划报告就好了。

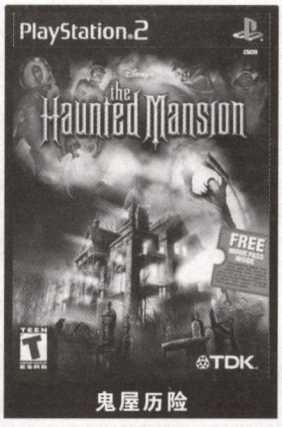
郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

- 中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn
- 电子邮件：sunbus@vip.sina.com
- 中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市人民北路二段二号
- 中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号

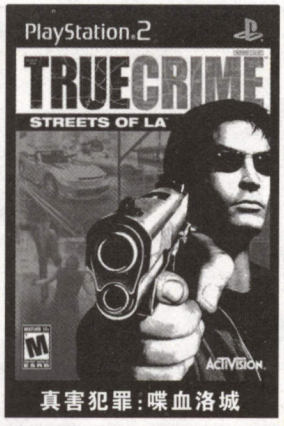
赶快拨打咨询电话 028-83187438、83187436、013908178022

中国第一部专业电子游戏产业方案

影之心



鬼屋历险



真害犯罪：喋血洛城

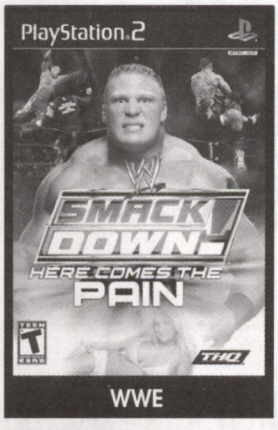
波斯王子：时之砂

狮子王

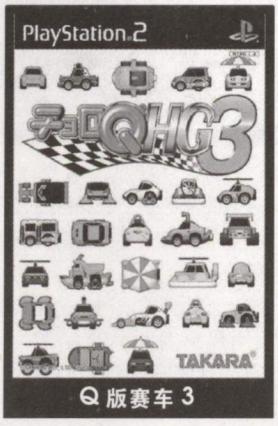
指环王：国王归来

非主流

太鼓达人 3



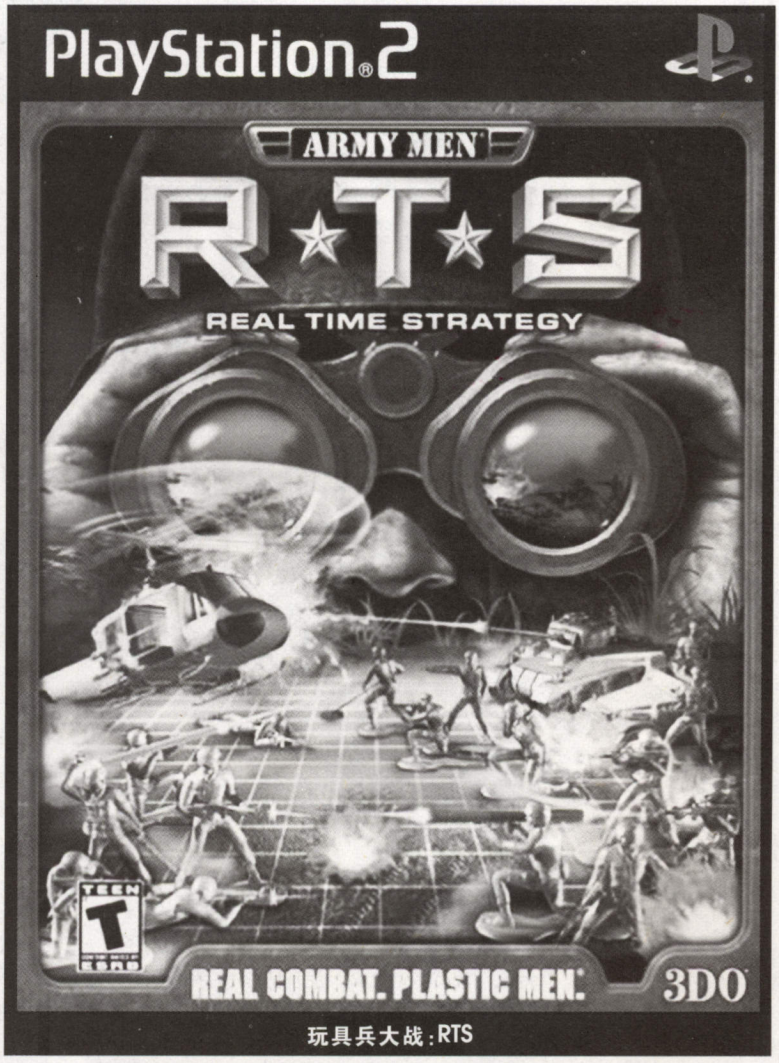
WWE



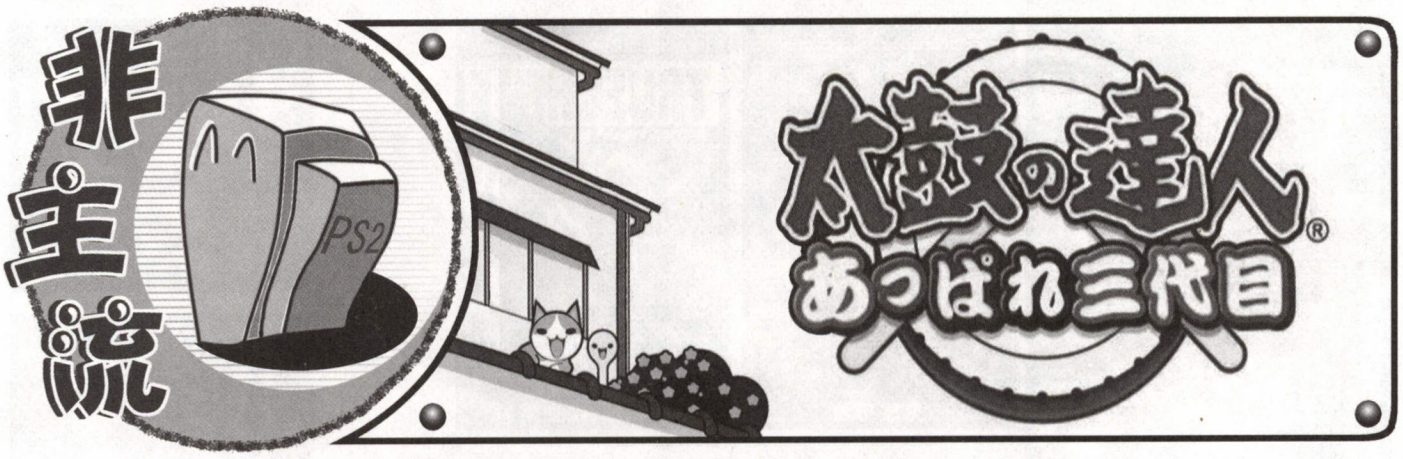
Q 版赛车 3

在截稿前几天，短笛很开心的在游戏店里面看到了在 9、10 月合刊上登出后受到众多读者肯定的《THE MARK OF KRI》（咒语默示录）的日版已经有卖的了，当时这个游戏被短笛介绍过后虽然被读者所肯定但是却因为游戏当初的美版碟片很不好买所以不少读者只有眼馋的份……现在好了，游戏出了日版，还算是新游戏！可以买回去体验一下什么叫做“劲爆的暗杀”了~

希望正在看非主流的您在这期里面仍然能够寻找到短笛带来的新的乐趣~



玩具兵大战：RTS



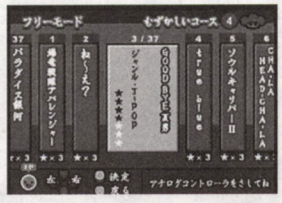
人气极佳的敲打式音乐游戏《太鼓达人》系列，推出第三代游戏了！《太鼓的达人》这个游戏系列是以日本祭典中不可或缺的"太鼓"为主要构思，所开发出来的节奏音乐游戏。原本仅限于大型街机游戏，如今 PlayStation 2 平台上已经有三代登场了，咚咚咚、当当当，让我们一起来体验日本仲夏祭典的热闹气氛吧。

在本作游戏中所收录的曲目更可以说是种类繁多的，一共使用了 39 首音乐，光是这数目就够让人眼馋和耳馋的了。而且全部是在太鼓达人 3 家用版本中首次登场的曲目。在这些曲目里，既有现在日本知名歌手的曲目，例如：SMAP、ZONE、松浦亚弥等歌手，除此以外还有，NAMCO 公司自己的原创曲目，同时古典音乐也增加了不少的。这样太鼓达人+太鼓达人 2 新春祭+太鼓达人 3 的曲子总和就有 103 曲以上了~！大家又有新的曲子可以爽了。

最新ヒット曲·定番曲	
佐贺县	J-POP
GOOD BYE 夏男	J-POP
ね~え?	J-POP
One Night Carnival	J-POP
true blue	J-POP
明日的门	J-POP
UFO	J-POP
天堂银河	J-POP
DIAMONDS 一钻石	J-POP
Rhythm and Police 跳舞大搜查线	剧
なんでだろう·两さんバージョン	动画
ヒカリへ ワンピース	动画
CHA-LA HEAD-CHA-LA 龙珠 Z	动画
Get Wild 城市猎人	动画
森林里的熊先生	童谣
狗巡警	童谣
爆龙战队アバレンジャー	战队
北酒场	演歌
ドンパン节	民谣
六甲おろし	拉拉队歌
第 5 号「命运」交响曲	古典
「卡门」1 号曲最后乐章	古典
歌剧「阿伊达」凯旋进行曲	古典
古典的混合曲-(家庭舞会编)	古典
エレクトリカルパレード BAROQUE HOEDOWN	主题公园

NAMCO オリジナル曲	
Galaga '88	Big band
メカデス	重金属
KAGEKIYO 源平讨魔传混合曲	摇滚
ワンダーモモ	通俗音乐
和太鼓战队ドンレンジャー	战队
ねこくじら	其他
ソウルキャリバーII Brave Sword,Braver Soul	和风
MEKADON ~宇宙に消えたメカ太鼓~	通俗音乐
きょうはたいこ曜日	通俗音乐
???	マンボ
???	テクノ
???	フュージョン
???	通俗音乐
???	音头

《太鼓的达人 3》作为一款配合音乐节拍使用手柄或太鼓控制器来敲出节奏的韵律动作游戏来说，它的游戏方式可以说是十分简单明快的，游戏依然对应的是南梦宫太鼓控制器（利用它你可以简单而直观的操作游戏，不过这个东西可是不便宜的哦！），玩家只需要听着音乐的节拍，对应着屏幕上的所出现的各种符号来敲击专用的太鼓控制器或手柄的按钮就可以了。（感觉有些像是跳舞毯和 pop music 的合体呀）就算是你第一次玩儿这个游戏，也能马上被这个游戏所吸引，不论是老人还是小孩都可以体会游戏给你带来的无尽乐趣！！不过游戏里面的曲子不是每一首都那么简单的呀！有些曲子还需要玩家下功夫练习才能顺利过关呀。好在同志们可依照自己的能力选择能够接受的关卡，笨点儿没关系只要肯努力，一定可以享受到本作最大的乐趣。呵呵~！



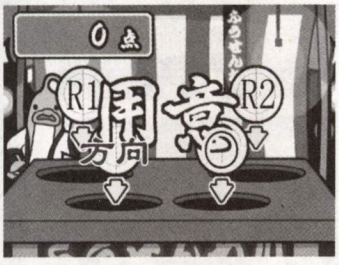
太鼓控制器

本游戏还有另外一个吸引人的地方，就是与游戏同时发售的还有包装造型可爱的"专用太鼓控制器"，这个特别为游戏开发的太鼓型控制器，大小约为长 27cm × 宽 20cm × 高 20cm、并附有专用鼓槌；有了这个专门的道具，就能使游戏的乐趣加倍。如果你是一名喜爱日本音乐的玩家，那就可以配合着这些歌曲的节奏，体验到不同以往单独欣赏音乐的感觉！让我们来挑战一些意想不到的名曲吧。

小游戏的强化

本作在小游戏的制作方面进行了强化，扩充了游戏的个数，增加了游戏的可玩性和趣味性。此外在画面的表现上变得更加优秀了，特效也有所增加。非常适合两个人一起同乐，呵呵（这可以说是泡 MM 的有效武器呀）在迷你游戏中，你一定会体验到一种不同于一般游戏模式中的乐趣！

举旗小游戏——游戏方式相当简单明了的举旗小游戏，在游戏画面上会出现红白两只狼狗，两只狗都以站立的姿势手拿两只红白的旗子，根据画面上的文字说明，来敲打左右的鼓边，让猴子正确的举起旗子。如果连续三次失误没有让猴子做出正确的姿势的话，游戏就算结束。之前台湾综艺节目也曾出现过类似的游戏，就是主持人说红旗上、白旗不用下，然后来宾要做出相同的动作，内容大同小异。

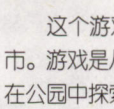


打地鼠游戏——游戏方法：利用 L1、R1、方向键、○键，分别对应屏幕上的四个洞，当洞中钻出顶球的乌龟时一定要在第一时间将他头上的球打爆，这样你就可以得一点。洞中还会出现太鼓和小鸡，见到太鼓一定要连续打，五下就可将其打爆并且多+2 分，但小鸡是不能打的。

快餐小游戏——这个游戏目的是先吃完自己的十份饭。游戏方法是：拼命按○键狂吃份饭，当左边能量条集满之后就可用 R1 键向敌手喷射火焰，使对手暂停几秒钟，你就利用这个时间狂吃，如果对方喷火，就可以用 L1 键防御。

在 2002 年 12 月的大雪天里，TAKARA 公司推出了 Q 版赛车 HG 系列的第三代游戏 Q 版赛车 HG3。在这寒冷的冬天里就好想是雪中送炭一样（是对我），请问各位玩家，尤其是 RAC 的 fans 知道不知道 TAKARA 这个公司呢？我猜想有一半的人不知道，如果再问知道不知道有 Q 版赛车这样一个可爱的游戏，肯定知道的人就更少了。估计能从 PS 上它的第一作开始玩起的人就寥寥无几了。我就是这样一个 Q 版铁杆 fans。不过本游戏可是不向其他日本游戏一样，是日文和汉字混用的，而游戏中对话的文字采用的全部都是日文平假名，确实有一些难度呀！（针对那些日文不精的朋友）

吸引我的地方



为什么这个游戏那么吸引我呢？因为这是个汽车的王国，你就是这个王国中的汽车公民之一，在游戏开始的时候，车子仅有一辆，可谓是白手起家！玩家需要在游戏中完成事件和进行比赛来赢得奖金和各种各样可爱的汽车，接下来就是利用比赛所赢得的金钱来购买更好的装备。在这个游戏里，车子的种类和相关的配件是品种繁多的，玩家可以根据自己的喜好或比赛场地的要求来进行随意的调换。还有许多引人入胜的故事情节和一个个简单、有趣的小任务，总会有意外的惊喜等待着你。赛道类型繁多也是该游戏吸引我的一个重要之处，有沙石赛道，水上赛道，冰面赛道，雪地赛道和多种地形的混合赛道。参加这些赛道的比赛使总要我要不断地考虑使用何种装备才能取得比赛的胜利。经常一条赛道要跑好几回才能拿到冠军（可能是我太面了，呵呵）

最大的爱好还是收集各式各样可爱的小车子，每当获得新的车辆，我都会赶快换上出去兜风。可惜我家周围没有人玩这个游戏，否则我会向他们炫耀一番的（呜呜呜~~跟他们没共同语言）。放出一些收藏给大家分享一下吧！这可是我花费了一百多小时才收集这 150 多辆各式各样的车子 ！它们各有自己的特色，有普通的车辆（就是马路上能看到的普通车型），特种的车辆：赛车，小鸭子车，金龙鱼车（我的叫法）还有娃娃车等等。不过不管是什么车型，即使在现实生活中十分难看的，在这里也会被制作的十分惹人喜爱。（在这里驾驶不需要驾驶执照，没有时速的限制，也不用担心警察开票，更没有交通事故了，开着属于你的 Q 车狂撞一番吧：）

部分

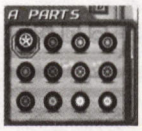
这个游戏共分四个大场景：车库公园、回声森林、崎岖山脉和喧闹都市。游戏是从车库公园中自己的车库开始发展的，你可以开着自己的爱车在公园中探索未知的区域。这就是我的车库，下面向大家介绍一下里面吧！

更换车辆或车辆的装备 选择去其他的游戏场景（回声森林、崎岖山脉和喧闹都市） 进行比赛（赢得金钱和新的车型） 出家门，到车库公园里面溜达溜达 进行游戏的记录，（一定要经常保存才是！！哈哈） 电话购物（需要完成特定的事件才可以进行电话购物） 里面有手柄的键位设定和退出游戏 这里可以欣赏你通过完成特殊事件后获得的音乐 cd（玩累了可以来听一听，放松一下精神）

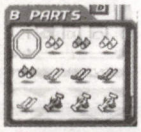
在车库公园、回声森林、崎岖山脉和喧闹都市这些场景中的某个角落里分别隐藏着各种商店和许多的赛道，每个赛道的入口都标识这个赛道的级别，只有达到这个级别才能参加比赛。（所以你要按照顺序进行游戏）

可爱的配件

引擎：这个不用太多解释，要想跑得快，就换好引擎。这些引擎是需要在特定商店里购买的。



配件 A：主要是轮胎，不过他的作用可是很大的呀！一定要根据不同的路面来选择不同的轮胎。每种轮胎都有自己的参数，分别为：干路面性能：用于标准赛道或者路况较好的赛道；越野路性能：用于路面颠簸的赛道；湿路面性能：用于路面上有水的赛道，等等。



配件 B：主要是一些辅助的配件，作用是可以提高车子的某方面的性能的，一般情况下是和配件 C 配套使用的。船用推进器：安装后提升船在水中的性能。滑水板：减少在水面上的阻力 F1 配件：提升车子的稳定性。

配件 C：是一些比较重要的配件，作用是在某些赛段中是必须使用才可以取得名次的。船的配件：可以使你的车在水面上像汽艇一样飘浮行驶。潜水艇配件：有一个赛段是在水下进行的，那你就需要安装潜水艇的配件。直升机配件：可以使你的车，跳起后在空中飞行并停留更长时间，可以用它来跨越较高的障碍物。喷火配件：可以使你的爱车迅速提升到最高速。侧向喷火：辅助你的爱车拐过较极较险的弯道。

配件 D：这里的配件都是完成特定事件后得到的纪念品，但是其中有些可是你赢得比赛的关键。这就是印有 Q 字样的金币，如果装备上了它，可以使你的爱车在高速转弯时摆脱惯性的困扰。还有些是可以用来挣钱的，比如说看板吧！你可以在小车子的顶部安装上已经获得的看板到大街上溜达，跑够了一定的公里数就可以去那个商店换取广告费！这可也是个生财之道啊！

喇叭：在本游戏中，小汽车的喇叭种类繁多。最后要使用哪个要看玩家的喜好了！推荐：安装警笛，装上警灯，冒充警察也是很爽的事情~！

码表：这也是本作游戏中的装饰品，对车子的性能没有影响的，所以也是根据自己的爱好进行安装。

车子的装饰：这个我就不多作介绍了，无非是根据自己的爱好进行安装的。不过我可是比较喜欢小桃心的那个~！~！装饰一辆好的 Q 车来送给 MM！

游戏日 机种：PS2 类型：ACT 厂商：Luxoflux 发售日：11月4日 文：短笛

黑帮游戏在《GTA（横行霸道）》成功席卷全球游戏界后此类以其极高自由度和环境真实度的游戏类型就成功的征服了许多玩家……《GTA》的发售至今已经有一段时间了，相信在国内急切期盼其续作的玩家绝对有一箩筐了吧：）此番短笛要介绍的游戏被一友人称为：正义版GTA！嘿嘿，心动了没？

坎坷的出世

此作尚未发售时在美国已经刺激过每一个游戏爱好者的耳膜无数次，也许你会认为这是厂家广告宣传作的到位，错了！这只是一小部分原因，另一个重要原因是——游戏还没上市就收到了一张很有来头的法院传票：美国著名畅销犯罪小说作家 Robert Crais 向洛衫矶联邦地方法院申请该游戏发售的禁止令！这位小说家也许各位并不熟悉，小举一例：好莱坞的动作明星布鲁斯·威利斯（Willis Bruce）正在拍摄的惊险电影《人质（HOSTAGE）》就是根据这位小说家的作品改编……所以在美国无论是游戏爱好者还是影视爱好者都相当关注这场官司，案情的大致内容是这样的：Robert Crais 起诉此作游戏中的主角，停职警察 Nick Kang 的原型是他一部系列小说系列中退休警察 Elvis Cole，但并没有得到作者本人的许可！Robert Crais 认为游戏中 Nick Kang 和小说中 Elvis Cole 之间相似的“巧合”太多，完全就是抄袭！Robert Crais 所提出的要求是：禁止游戏在 11 月 4 日的上市，并向发行公司 Activision 提出经济赔偿，罪名为：侵权。虽然这场官司最后没有公布结果，但人们看到的是，游戏《真实犯罪：喋血洛城（True Crime: The Streets of LA）》依然如期全平台发售，且和先前的预告片内容相比没有任何改动……

其中原委咱们无需追究，只知道，至少从剧情上来讲绝对是一款相当不错的美国英雄主义黑帮游戏！短笛在第一时间入手，经过若干时间的证实得出这样的结论：好游戏！还不单单是剧情好……

令人热血的剧情

Nick Kang 是一个为了追随父亲背影的警察。小时候的 Nick Kang 很不能理解为什么父亲会被人们骂为警察的败类，终于成年的 Nick Kang 当上警察后，明白了一切：是法律漏洞和社会的腐败！血气方刚的 Nick Kang 终于因为一次办案中使用了“不正当暴力”手段被警署停职，落得了和当年父亲一样的结果……郁郁停职中的 Nick Kang 在某天接到上级秘密指使：政府将成立一个叫做 EOD 的组织，而 Nick Kang 已被归入其中。这个组织全称是：Elite Operations Division（精锐特工队）。许久未出现的笑容再次浮现于 Nick Kang 的脸上。以暴制暴的“正义”拉开其独有的剧幕……

自由的世界

游戏中剧情主线很明确：粉碎盘踞在洛杉矶的两大黑社会帮派。但是你可以在这个真实的虚拟洛杉矶（游戏中的城市环境是按照现实中的洛杉矶来制作的）中去按照自己的概念创造一个以暴制暴的警察，在城市中开车的时候会经常收到有流氓在街头斗殴等突发事件的信息，同时屏幕左下的小地图中会有红色的圆点标出事发地点，如果你想尽到一名警察的职责就可以去平息这些事件，反之则可以无视这些信息直接去地图上绿色标记处发展主线剧情。

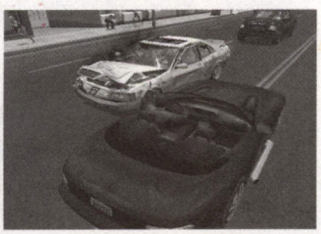
游戏中有几大特色，且听我慢慢道来：

1 突发事件 在上面提到的突发事件的种类有很多种，斗殴、打劫、枪战等等可以说在现实社会中会出现的事情都会有，其中还会有一些恶搞的事件，比如几个老太太吵架- -b，不要小看这些老人，动起手脚一点也不显老！成功处理好掉这些事件会增加你的威望和收入（屏幕右下角的警徽），何乐而不为：）

2 建筑设施 所有在地图上有标识的建筑都是能给你带来帮助的，具体内容见表格：

图标	作用
红十字	医院，可以随时恢复体力，消费警徽值
加油机	加油站，可以修复损坏的车辆，消费警徽值
小杠铃	道场，可以习得新的格斗技巧，消费警徽值
四角标	射击场，可以习得新的射击技巧，消费警徽值
小汽车	练车场，可以习得新的驾驶技巧，消费警徽值
P	停车场，可以存放车辆和用来存档

3 拦路搜身 毕竟不是什么时候都会有人打架斗殴的，所以在闲来无事的时候随便拉一两个路人来搜个身不得不说是一件很爽的事情啊！若搜到违禁品如白粉、枪支武器的话当场就可以将这个不法之徒铐起来，武器类器械可以当街据为己有，同时每铐一个人还会得到 5 点警徽值！



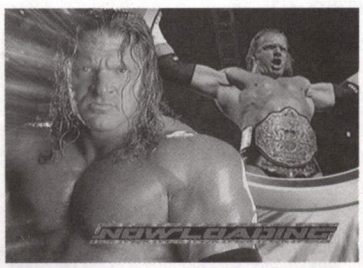
4 战斗方面 在战斗方面可以说是做到了一个空前的强化！本作战斗分三种：A、近身格斗，拥有在美式游戏中很相当少有的超强打击感！而且还有晕点的设定，当把对手打至晕点的话可以输入所习得的技巧指令将会有非常精彩的演出！升龙拳、三角背等等花样百出，加上慢镜头的特写，魄力满点！B、射击枪战，自从骇客帝国风靡全球后，很多游戏中都用到了“子弹时间”这一特效系统，此作有两个“子弹时间”用法也相当的简单，一是在持枪状态下按住△键，Nick Kang 就会作出前扑的动作，同时会带有“子弹时间”的慢动作；第二个是按住 R1 键，转到第一视角的前几秒钟也同样会有慢动作的“子弹时间”来手动瞄准敌人，除了这些当然还是会有不少射击技能需要习得的，各位自己努力吧：）C、黑帮游戏永远也少不了的追车战，此作的追车和枪战的结合相当的舒适，所以再配合所习得的驾驶技巧，应付黑社会的混蛋绰绰有余！

游戏中的可玩性并不是短笛以上了了千字就可以说完的，还有很多像枪战中胁持人质、同 SNAKE 一样的秘密潜入暗杀、分支剧情、多重结局等等都很值得各位好好研究一下，短笛此篇拙笔仅起一个抛砖引玉之功效，最大的快乐留给各位自己慢慢享用吧……

WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN

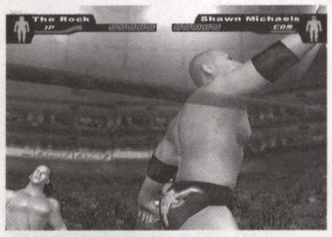
美国是自由摔角运动最发达的国家，其由数个摔角联盟组成，每个联盟都有其自己的签约选手，而 WWF 就是其中之一。WWF（World Wrestling Federation）世界摔角联盟由 Vincent McMahon Sr.于 60 年代建立，在并购 WCW（World Champion Wrestling）和 ECW（Extreme Champion Wrestling）成为自由摔角乃至娱乐型运动的霸主。其后由于 WWF 和世界自然基金会（其英文缩写也为 WWF）重名，在官司败诉后，WWF 不得不改为现在的 WWE(World Wrestling Entertainment)。WWE 能拥有超强的人气的最主要的原因就是旗下众多的巨星级选手。其中不乏一些即使不了解摔角也有所耳闻的巨星，比如 THE ROCK（Dwayne Johnson），其被好莱坞看重而连续出演《蝎子王》（The Scorpion King）等大片也从此从美国人心中的英雄成为全世界所知晓的巨星，他也被看为是舒瓦辛格的接班人这也可以从一个侧面看出 WWE 其影响力之大。

摔角运动并不局限于美国本土，日本也建立有自己的摔角协会，虽然不可和 WWE 同日而语，但也在 WWE 的高人气带动下，在日本掀起一股摔角热而之后 WWE 群星在日本的连续演出，更是把这股热潮推到了顶峰。在中国，由于自由摔角运动包含一定的暴力因素，所以在电视台上几乎看不到任何报道更不用说是比赛了。中国的观众有幸能接触自由摔角还要多亏 ESPN 获得了 WWF 的转播权，那个时候也是 WWF 最好看，最激烈的时候。一些有条件看到 ESPN 的人，都被这种激烈和充满戏剧性的比赛所吸引。而随着互联网的普及，通过 INTERNET 越来越多的人接触到这项运动。通过互联网中国的观众也能在第一时间看到最新的 WWE 比赛有兴趣的朋友可以去中国摔角联盟寻找下载（http://www.cqtl.net/cgi-bin/lb/leoboard.cgi）



WWE SmackDown! Here Comes the Pain

THQ 这个公司大家应该不会陌生吧？将诸多的 SEGA 在 DC 上的名作移植到 GBA 上的正是这个 THQ，THQ 也在这个时候为中国的玩家所熟悉。其实 THQ 早已经是名声在外，最近 PS2 的一款清新之作 Tak and the Power of Juju 就是出于其之手，其他大家熟悉的游戏还包括 Finding Nemo，MOTO GP 系列等等，他的开发水准是有目共睹的。WWE 系列作为其历史最悠久的系列。Smack Down 其实是 WWE 的一个比赛项目，其他比赛项目还包括 RAW IS WAR，ROYAL RUMBLE，NO WAY OUT 等等。SMACK DOWN 系列已经出到第五作了，而 Here Comes the Pain 就是最新作而一直到现在 THQ 还一直在探索如何在游戏机上将 WWE 这个把娱乐和竞技完美结合的运动体现出来。每一作 THQ 都在保留框架上进行，新的探索和尝试。



下面来说说游戏的特点吧，一个能在非主流上介绍的游戏自然有它独特的闪光点

1.爽快感满点：因为所有选手的招事都是根据 WWE 的实际人物来设定的，所以动作华丽而充满力量感，将对手狠狠的砸向地面产生的刺激是难以言语的。

2.自由度满点：和大部分格斗游戏不同，游戏可以使用各种攻击方式，你可以拣起一把椅子，一把锤子，攻击对手。甚至连解说台都能成为你的工具，看 WWE 比赛的朋友都能体会到那种把对手砸解说台，然后解说台彻底塌掉的快感吧？你也可以攻击对手身体的任何部位....阴招率出是比赛的最大特点。为了比赛的胜利去攻击裁判也是经常的....。不光是在打斗中，所有的剧情都在你手中操纵，你可以做一个正派，也可以做一个反派。总而言之，这个游戏将让你体验到和 GTA 系列不同的完美自由感

3.临场感满点：每个选手都保留了系列传统的上台 SHOW，打斗时视角处理的十分之棒，虽然去除了还不成熟的现场解说（本作最大的遗憾），但是在观众的呐喊声中，你丝毫不会觉得有任何的冷场。

4. 比赛结合度满点：看过 WWE 比赛的人，都会被游戏中对时间再现的完美度所感动。

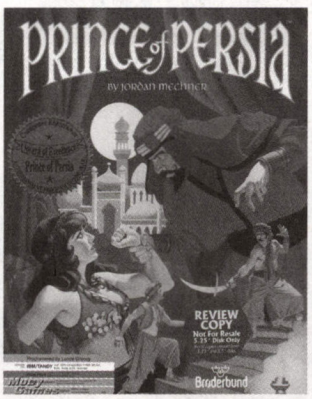
5.育成要素大 UP：可以编辑的内容比起前作来大大增加，甚至可以塑造出 WWE 中未收录的巨星，而编辑一个完美的选手自然是所有玩家的梦想。

暴力操作

R2 键：反制对手的投技和抓技；L2 键：反制对手的直接攻击技；R2 键+L2 键：反制对手的特殊攻击（SMACK DOWN 技）；L1 键：使用 SMACK DOWN 技；R1 键：转换攻击对象；△键：跑/对着绳角按三角可爬上去；□键：下台 /拿，放下武器/朝自己的队友方向按为换人/要求换人（当自己不在场内的时候）；×键：挥舞武器，普通拳脚攻击（配合方向产生不同类型攻击）；○键：摔投（不同的方向和圆圈组合就会产生不同的摔投技巧，比如上+圆为强力摔，前+圆为快速摔）丢出武器；R3 键：作挑衅动作，双打时可叫队友帮手；L3 键/十字键：移动

最基本的技巧：使用上+叉重攻击快速让对方倒下，之后冲上去踩上几脚，按圆圈把对手提起来，在用上+圆圈使出 POWER HOLD，再如此反复，可以快速把对手打成重伤，之后看准机会一个 SMACK DOWN，基本就可以压制成功了。遇到实力强劲的对手，比如 HHH，UT 等等，用上面的方法可能就行不通了，他们能很轻松的返掉你的攻击，这时候需要稳扎稳打。倒地后直接抓起来用前+圆圈（QUICK HOLD），这样不容易被对手返掉。如果被对手架了招不要急，看准时机按 R2 反制对手的投技，一旦被压制或者锁喉要快速连打任意键减少消耗。适时使用挑衅增加能量。盯住对手一个地方打，打成深红色后，对手会出现受伤。比如打头，对手会出现昏迷，躯干则会捂住肚子。这时候就别客气啦！拣最狠的打吧。

英雄救美——这种模式无论在古代传说、童话故事，还是在好莱坞电影，甚至是电子游戏领域，多年来一直强奸着我们的心灵。然而正因为如此亘古不变，再经典的东西也会让人厌倦，这个字眼在我们眼中渐渐成了老到掉牙，俗到掉渣的同义词。《波斯王子》系列就是正统英雄救美题材游戏的代表作。也许有人要说了："正统？正统就是俗！看看人家任天堂，多么别出心裁！把英雄塑造成一个拥有大叔面孔、五短身材的水管工人来吸引玩家的眼球，结果《超级马里奥》名声大噪，那位大胡子叔叔也成为历史上最负盛名的电玩角色之一。"的确，相比较而言，《波斯王子》在题材方面比《超级马里奥》来得中规中矩的多——王子的心上人美丽的公主被大恶人抢走了，于是为了拯救公主，伸张正义，勇敢的王子踏上了冒险的征程。不过游戏不像电影，除了题材，有一个更为重要的因素决定着一个游戏的好坏——游戏性。让我们来回顾一下《波斯王子》系列14年来光辉的历史吧。

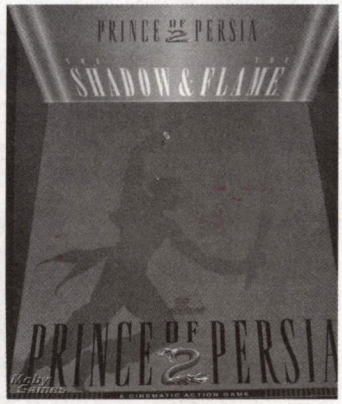


1989年，著名游戏制作人Jordan Mechner创造了"波斯王子"，初代《Prince of Persia》登陆PC。游戏虽没有脱出情节上的俗套，却以丰富的角色动作和独特的解谜要素两大亮点吸引了众多玩家。为了使角色的动作趋于逼真和多样化，Jordan以自己的弟弟为模特，对其跑、跳等动作进行摄影，随后融入到游戏设计中（也许这就是"动作捕捉技术"的前身？），于是我们看到，尽管游戏画面是如此的简陋，波斯王子的动作却非常人性化。比如跳跃，玩家可以清楚地看出角色是由蹬地起跳，而不像马里奥一手作升龙拳状便能蹦到半空。至于游戏中的解谜要素，则是《波斯王子》区别于一般动作类游戏的最大特点。玩家不再是单单控制角色挥剑斩杀敌人，要想过关，还必须开动脑筋解决游戏关卡中设置的谜题。这样的设计，使得《波斯王子》比普通的动作过关游戏更具游戏性，一种新的游戏类型——动作冒险（action-adventure games）亦因此出现。

1993年，《波斯王子》的续作《波斯王子2：影与火》（《Prince of Persia 2:The Shadow and the Flame》）问世，在继承前作优点的基础上发挥得更加出色。随后出现的一些动作冒险类游戏，都效仿《波斯王子》，使其一度成为动作冒险类的代名词，甚至后来有人称其就是《古墓丽影》的前身。事实上从种种方面——例如角色的跳跃、崖边挂臂、攀爬以及触动某机关来开启某道门这样的相似点来看，我们完全有理由认为《古墓丽影》在很大程度上借鉴了《波斯王子》。由此，《波斯王子》系列为动作冒险这一游戏类型奠定了坚实的基础。

系列的第三作《波斯王子3D》（Prince of Persia 3D）却在六年后的1999年与玩家见面。个中缘由全因那"3D"而起。如游戏的监制Andrew Pedersen所说："很长一段时间以来，技术有相当的限制，因此我们觉得无法设计制作出一个真正的游戏续集来。"幸而90年代中后期电脑硬件技术尤其是具有决定性意义的3D技术飞速发展，《波斯王子3D》从而诞生，终于成功地完成了系列作品从2D到3D的进化。游戏制作组以王子的性格魅力、游戏动作动画、游戏机关设计，动作和冒险这四个要素的完美结合，加上当时日趋成熟的多边形技术，使得"一个第一反应不是拔剑杀敌的思索英雄"（Andrew Pedersen语）完美地展现在玩家面前。

而现在，波斯王子又回来了！今年的E3上，UBI SOFT展示了《波斯王子》的第四作《波斯王子：时之沙》（《Prince of Persia:The Sands of Time》）。《时之沙》秉承系列的光荣传统，并在其基础上新加入了一个全新的要素——"时之沙"。顾名思义，这是一种能够自由控制时间的神奇力量。在游戏中随意控制时间的暂停、倒退和减速，对于传统动作冒险类游戏而言是一个不小的突破。浓郁的阿拉伯情调、日益精美的游戏画面、以及依旧流畅的角色动作和颇具匠心的机关谜题，通过著名的Montreal制作组和"波斯王子"之父Jordan Mechner的倾力打造，终于使得《波斯王子：时之沙》不负众望，一举击败TECMO的经典大作《忍者龙剑传》、CAPCOM的黑马《Viewtiful Joe》等强劲对手，夺得本届E3最佳动作冒险类游戏大奖。



波斯王子～时之砂～GBA

GBA版的《时之沙》与其他机种的3D版不一样，甚至可以这样说，GBA版《时之沙》完全只是UBI SOFT为了在GBA这块大肥肉上多赚一笔的应时之作。论画面，GBA版的二维场景自然不能与华丽养眼的多边形媲美，但在主题上与其3D作品完全吻合，新加入的"时之沙"要素也发挥得淋漓尽致，加之2D游戏在操作上更易上手，更加流畅，因此，GBA版《波斯王子：时之沙》绝对是一款不输于其3D版的优秀动作冒险游戏。

操作指南

方向键：控制主角的跑动、攀爬。B键：攻击。A键：跳跃。方向下+A键：前滚翻。L键：启动"时之沙"。R键：按住后配合方向键左右可控制主角缓步前进和后退。Select键：更换控制角色。Start键：进入主菜单。

菜单一览

1.主角状态：包括角色等级、生命值、"时之沙"值、攻击力、防御力、杀敌数目等。2.道具栏：包括消费药品、特殊装备和攻关道具。3.地图。4.卷轴栏。5.详细杀敌数目。6.机能。

关于"时之沙"（Sands of Time）

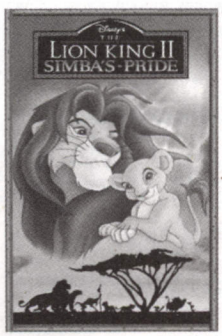
"时之沙"是一种能够自由控制时间的神奇力量，使用这种力量需要消耗"时之沙"值。而聚集"时之沙"值有两种方法，除了使用消费道具"时之沙"外，杀敌是最好的方法。最初，主角只拥有时间倒流的能力，不过在游戏中后期，便能通过一些特殊装备使用时间停止、时间减速等能力。

关于"卷轴"（Scroll）

游戏中"卷轴"的设定其实与《恶魔城》中的魔导器有异曲同工之妙。整个游戏中分布着15个卷轴，每个卷轴都代表一种新的动作技巧，比如"Scroll of Air Jump"就是二段跳能力获得。卷轴的说明都是比较简单的英文，相信大家很容易便能熟悉各种特殊操作了。

上世纪90年代,迪斯尼推出过多部脍炙人口的动画长片,如《阿拉丁》、《风中奇缘》、《玩具总动员》,当然还有那部最著名的《狮子王》(《THE LION KING》)。这部剧情俗得不能再俗的电影经过了好莱坞的包装,不仅捧走了两项奥斯卡大奖并热映全球,还顺理成章地改编成了游戏在当红主机SFC/MD上同时出击。时隔数年,GBA上又推出了《狮子王》游戏的续作,但是电影版早已出品了《狮子王Ⅱ - 辛巴的荣耀》,为了不和其混淆,这部续作起了个奇怪的名字——《THE LION KING 1 1/2》。

About story&games……



16位机时代的前作是以辛巴的视角进行的,本作的主角则换成了猫鼬丁满和野猪彭彭。故事是从彭彭和丁满离开各自的家园后相遇开始的,他们一起跨越草原,逃离土狼的巢穴,翻过沙漠,终于在森林里找到了自己的天堂。没过多久,天堂迎来落魄的辛巴,彭彭和丁满便成为了辛巴最好的朋友,并看着辛巴成长为了一头威猛的雄狮。安逸的生活随着辛巴青梅竹马的女友(母狮……)娜拉的到来而被打破,辛巴终于鼓起勇气踏上了向叔父刀疤复仇的旅程。

平心而论,若是和任天堂这样的2D ACT老铺相比,迪斯尼的关卡设计还是略显单调了一些,不过古灵精怪的丁满和笨拙憨厚的彭彭作为笑料的集中制造点给游戏增色不少。初期的简单版面只需细心地来回搜索就能找到全部标志物,中期的关卡就要用彭彭和丁满发挥各自的特长配合前进;再后面就对玩家的技术有较高的要求了,常常是一旦失误便不能挽回;几个强制卷轴的速度型版面更体现了设计者的精妙构思,当玩家找到正确的线路,流畅地从头冲到尾获得全部标志物的时候,那种成就感是很难在马里奥之类的游戏中找到的。

和任天堂外表朴实的风格相比,迪斯尼在画面上下了很大的功夫,游戏的背景如同电影原画一般精美,而两个主角受伤惨叫的表情、土狼抬头嗥叫的动作也如同动画一般生动和流畅。每章后面插入的过场动画,虽然发色数明显不足也没有声音,但是能在卡带媒体的主机上看到如此清晰的影象也足以让玩家感动和震撼了。音乐方面,奥斯卡最佳原创音乐奖得主改编的游戏自然也不会让玩家失望,充满非洲风情的主旋律仿佛使人置身于辽阔的草原,各关的BGM也和版面的气氛极其贴切。这款游戏进行起来和一部动画片无二,轻松搞笑的气氛更是有别于那些打打杀杀的ACT,实在是一部休闲娱乐的优秀作品。

操作指南 彭彭的场合

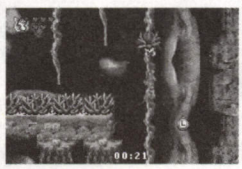
A键	跳跃	比丁满的高度要矮,但是在某些地形反而具有优势
B键	打嗝	彭彭严重的口臭可以让土狼晕倒在原地,对付刺猬、蜘蛛等小动物更是一击必杀,寒……
L键	使用道具	与丁满的效果相同
R键	冲撞	按住R键蓄力,松开就会一头撞出去。不仅能撞碎挡路的巨石,还能撞飞土狼、秃鹫等敌人

操作指南 丁满的场合

A键	跳跃	若是踩在彭彭头上可以借力跳得更高
B键	刨地	可以挖开堵住去路的沙土
L键	使用道具	在版面内获得的消耗品道具,分计算器和果酱两种,效果分别是时间停止和全屏臭气攻击
R键	扮小丑	土狼若是看到丁满滑稽的扮相会在原地捧腹大笑,可乘机通过。随游戏进行有三种不同姿势
方向键斜下		匍匐前进 能够通过一些低矮的地形

难点解析

Timon Bonus Level 1 第一章的计时奖励关。这一关循规蹈矩走的话是不能冲到最短时间的。在中段一个S形上行的地方(见图)不要躲着爬下的蜘蛛,在快要碰到它的时候向着左边的钉板跳,丁满会先撞到蜘蛛才落到左边的钉板上,靠着短暂的无敌时间可以迅速跳上最左边的藤蔓。紧接着继续如法炮制一次,可惜第三只蜘蛛出现的高度太低,只能老老实实躲在一旁等着。目前用这种方法的最短时间是1分15秒,路上如果再节省一些时间也许还可以提高一点。



3-5 Landing of the Blinding Sun 这关出现了可以踩踏的秃鹫,可以作为乘物越过较宽的峡谷。身体轻盈的丁满坐在秃鹫背上自然没有问题,但彭彭肥硕的身躯就不行了,若是跳到秃鹫背上会因为重量太大压着它徐徐下落。不过要是在秃鹫背上连跳就能慢慢前进了,用这个方法可以拿到悬崖下方的计算器。后面的版面也有要利用这个技巧拿到标志物的地方。

Team Bonus Level 第三章的计时奖励关。这里有两条暗道,一条从沼泽上方第五个高台直接冲下来进入,相比二楼的刺猬来说下面路上的几头土狼根本没有威胁,可以直接通过;前面有一处悬崖上长着树枝,及时刹车不要落到树枝上,掉到底下又是一条直通通的大路,能够节省好几秒的时间。

4-2 Scaring the Buzzards 虽然没有土狼什么的在后面追赶,却也是相当难的一版,主要是几个高台不能一味地跳在最上面,要跳跃和下落相结合才能获取全部的标志物,而跳跃却偏偏是玩家的本能反应……但是如果注意到这个情况,路上对四周的环境多多在意,多跑几遍就能发现路线,再克服自身的本能反应就能过版。

5-7 最后一个版面了,这关的关键是要掌握速度。先从一段平台跳上一层高台,获得6个虫蛹后直接冲到地面,再从前方跳上去。天上会有石头砸下来,拉住后等到石头掉落以后再冲出去;后面有个高崖(见图)要拉住后落到底层,才能获得全部标志物。

非主流

随着《黑客帝国》于11月6号全球公映后,年末最期待的电影当属魔幻类的《指环王3-国王归来》了,前2作在商业上都取得了巨大的成功,而文化上也掀起了一股不亚于《黑客帝国的》的"魔戒风"。在游戏方面,《指环王3-国王归来》和前作一样,在电影公映前抢先登场……(要不是某那美克星人告知...偶还真的不知道了……这么说来,火星票也应该预定了……),本作依然发售了PS2,XBOX,NGC以及GBA版,其中GBA版和NGC版仍然可以互动。本作继承前作的各种良好要素,战斗也更加流畅,矮人吉姆利也可以直接选用,部分全新的技能让人耳目一新,而且道具在理论上可达数万种,更增添了游戏的可玩色彩。大量的穿插剧情,让玩家们在电影上映(12月17日)前就能充分享受到魔戒的魅力,多说无用"让我们一起来关注这款《指环王3-国王归来》!

系统篇

New Game	开始新游戏 一开始可选的角色有五人:阿拉贡(Aragorn)、甘道夫(Gandalf)、艾尔文(Eowyn)、吉姆利(Gimli)、佛罗多(Frodo)、莱格拉斯(Legolas)
Load Game	读取记录
Multiplayer	联机对战
Options	选项菜单(在进入战斗画面后按『SELECT』键也可出现) Music Volume:背景音乐音量 SFX volume:效果音音量 Quick Skill Select:快捷技能切换(详细参阅技能篇) Auto Healling:自动使用回复 Fast Discard:快速退出 Difficulty:难度选择,只能初始选择。Normal(一般)Hard(困难)Grueling(紧张) Language Select:语言选择(没几个人能看明白E文以外的文字吧……) Credits:制作人员名单
GCN Link	和NGC联机
Bouns Map	奖励地图(截稿时间关系,未能完全研究出,只能给点小提示,尽量和各人对话,将地图走光,挖光……通关后出现,据说有8张奖励地图,下面4张和NGC联动后出现……据说……传闻……)

操作篇

方向键	角色移动
A键	使用技能
B键	攻击
L键	切换魔法
R键	拣取物品
START	状态栏,武器栏,技能栏,能力栏
SELECT	系统菜单。其中Artifacts是查看收集的艺术品,共有8个(截稿时间关系,不能详细提供入手方法,小提示:基本上每个角色都在各特定事件的地图里找到1个艺术品,如,甘道夫在和沙尔曼对决的地图里可找到1个)

状态表

LEVEL	等级(出现在最上面)
Experience	当前经验值(EXP的全写)
Next Level	下一等级所需经验值
Hit Ponits	体力值(HP啦……)
Spirit Points	精神值(SP啦……)使用主动技能要消耗SP
Damage	伤害值(分最小伤害和最大伤害)
Melee Aromr	近身防具能力值
Missile Aromr	远程防具能力值
To Hit	命中率
Dodge	回避率
Shield Block	盾防率(需要装备盾牌)

装备与道具

在装备道具状态下:左边的装备从左到右从上到下依次是:头饰、头具、披风、左手武器、衣服、右手武器、鞋、手套。右边的包里可以装8种装备。有一种道具,后面写着:Keep in backpack to use 这个是增加某个能力的特殊物品,只要放在背包里就可发挥效果,由于为数众多,这里就不提供了,各位查字典吧^-^不是很难明白哦~~最上面的4项物品分别是:

增强石	在Forge处可以打造,增加武器攻击力
圣水	角色KO后自动复活(只能装1个,用了在Ranger Hollow处购买)
新鲜王草	回复120的HP(最大装9个)
干王草	回复60的HP(最大装9个)

场景上的特殊点:

Forge	在这里可以卖掉你背包里的道具,也可以购买一个装备,不过装备随机出现的,还可以打造增强石,增加武器攻击力
Rune Forge	这里可以购买增加各项属性的能力或打造增加石
Ranger Hollow	在这里可以购买Ent water,作用是翘辫子后自动复活。还可以保存背包里的装备,各角色和各SAVE里互相通用
Shirne	在这里可以购买回复药草(最大9个),也可以购买技能点数和能力点数

另外还有各种池子,如Health Pool等,可以恢复HP或暂时增加能力。通关后会提示保存纪录,读取纪录相当于NEW GAME,不过等级,技能,能力,装备等全部保留。

能力表

Strength	力量	加1%的HIT 每加4点Strength会1点Damage
Accuracy	精确	加1%的HIT
Health	健康值	加4点HP和1点SP
Defense	防御	增加隐藏防御力(表面数字看不出,但实际上是增加了防御力)
Courage	勇气	加4点SP和1点HP
Ponits	未分配点数	
装备对上述数值会产生影响:增加则数值是绿色,减少则数值是红色,右边蓝色三角里的数值是当前拥有的宝石(Gems)也就是金钱啦,右下红色圆圈里的数值是当前的杀敌数		

游戏界面

A:现在装备的技能(只有选择经典操作才能显示),此外当角色升级时此处会显示一个十字架。

B:魔眼,当放走了乌鸦或一种几只手,似乎在打鼓的怪物后会越来越大,当变成黑色时招来戒灵

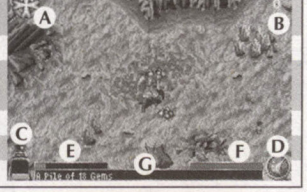
C:经验瓶,瓶子满了就会升级,同时HP,SP全满

D:指标,箭头所指方向就是要去的方向,当接近出口时会变成红色,BOSS战时变成BOSS血量

E:HP槽

F:SP槽

G:显示脚下的道具名称或钱的数值



技能篇

技能可以通过Quick Skill Select来设置快速使用技能当OFF状态时,为通常非快速状态,这时需要按[L]来切换各个技能,再按[A]来使用当ON状态时,为快速使用状态,这时可以在技能画面里用[SELECT]来进行设置,可以设置3个键位:A B R 以后就可以按[L]+相应的键位来快速使用对应的技能。角色技能分为使用后消耗SP的主动技能和拥有既产生效果的被动技能,技能画面的左边是被动技能,右边是主动技能。各技能一般有5个等级,等级越高效果越高。技能修炼有等级限制,通常技能后都会有Level X等字样,X既为对应等级才能修炼Herbal Healing(使用药草治疗)为全角色共同技能,不需要修炼每LV UP 1次可得到1点技能点

各角色技能

阿拉贡(Aragorn)	
被动技能	
Fearless	每提升 1 级增加 1 点 Aromr（防具能力，远近含）和增加 5%的 Resist Fear(抵抗恐惧)
Death Strike	每提升 1 级增加 3%的 Critical(会心一击)几率
Blademaster	每提升 1 级增加 1 点 Damage(伤害)
Herd lore	每提升 1 级,草药多增加 10 的回复 效果
Hardy	每提升 1 级增加最大 HP 15
Iron Will	当受重伤时可以回复 HP,每提升 1 级增加 10%的回复
Fighter is Resolve	当 HP 在 25%以下时增加攻击力,每提升 1 级增加 3 点 Damage(伤害)
Arrow Parry	每提升 1 级增加 6%躲避弓箭的几率
Rage of the North	攻击敌人有 10%的几率使敌人即死,并得到 2 倍经验值(LV20 可修炼)
主动技能	
Sweep	攻击周围的敌人,每提升 1 级增加 Damage(伤害) 消耗 SP 45
King is Command	周围的敌人行动不能 3 秒,每提升 1 级增加 0.5 秒, 消耗 SP 65
Sword Throw	掷剑攻击,基本 Damage 为 10,每提升 1 级增加 2 点 Damage,提升 3 级后增加攻击距离,消耗 SP 40
Numenorean Will	提升 1 点 Armoer 和 3 点 Damage,提升 1 级加持久力 5 秒,消耗 SP 80
Call of the Desd	召唤 Ghost Warrior 辅助攻击,每提升 1 级增加一个,消耗 SP155
Herbal Healing	使用草药治疗

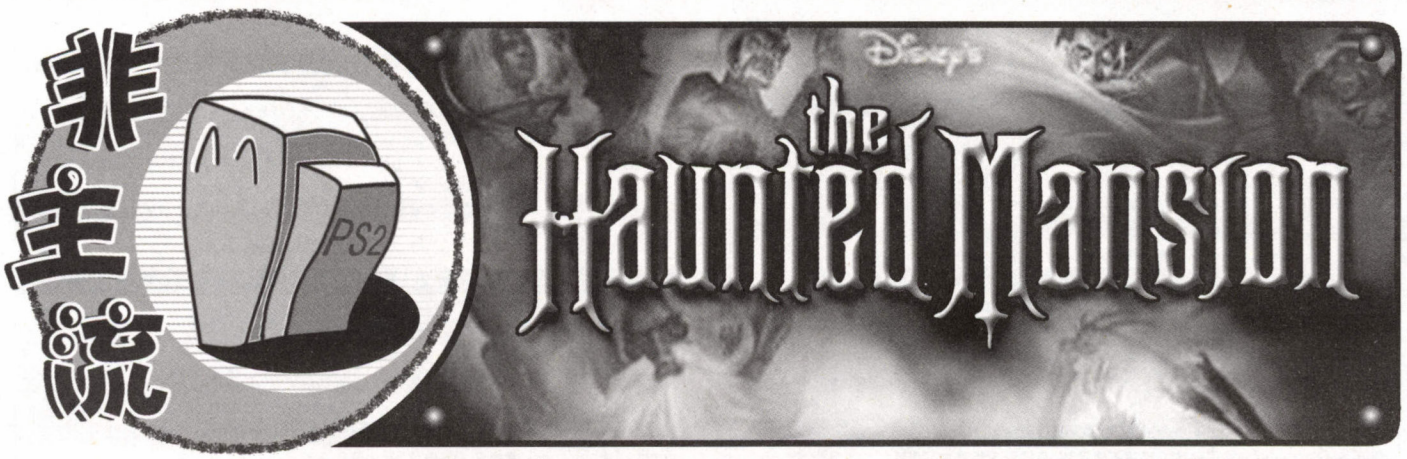
甘道夫(Gandalf)	
被动技能	
Blademaster	每提升 1 级增加 1 点 Damage(伤害)
Keen Eyes	每提升 1 级增加 5%的金钱和增加 5%的掉宝率
Herd lore	每提升 1 级,草药多增加 10 的回复效果
Luck	每提升 1 级全能力加 1
Spirit of Middle-earth	每提升 1 级增加 20%的 SP 恢复速度
Wise	每提升 1 级增加 3%的额外 EXP(经验值)
Last stand	领近死亡的时候几率回复 50%的 HP,几率:8%/本技能 LV
Wisdom of the Ages	每提升 1 级诅咒伤害加 2
Seruant of the secret Fire	增加魔法攻击力(LV20 可修炼)
主动技能	
Sword of power	提升剑的威力,提升 1 级加 3 点 Damage,持续时间加 8 秒 消耗 SP 50
Lightstrike	雷魔法攻击,每升 1 级提高 10 点 Damage 消耗 SP 60(很象高达里的某武器效果……)
Shield	防护层,减少 10 点 Damage 伤害,持续时间为 3 秒。每提升 1 级增加 2 点抵御 Damage 伤害,持续时间增加 2 秒 消耗 SP 80
Blinding Aura	对怪物造成 10 点 Damage 伤害,同时使其失明 3 秒,每提升 1 级增加 2 点伤害,失明持续时间增加 2 秒 消耗 SP 75
Summon Gwaihir	召唤猎鹰攻击 3 次,提升 1 级加 1 次攻击和加 6 点伤害 消耗 SP 150
Herbal Healing	使用草药治疗

吉姆利(Gimli)	
被动技能	
Death Strike	每提升 1 级增加 3%的 Critical(会心一击几率)
Axemaster	每提升 1 级斧头伤害值加 1
Keen Eyes	每提升 1 级增加 5%的金钱和增加 5%的掉宝率
Hardy	每提升 1 级增加最大 HP 15
Orcslayer	每提升 1 级对巨大怪物的 Damage(伤害)加 1
Dwarf Sense	一定几率得到好物品 几率:10%/技能 LV
Berserker	消灭敌人可回复 HP 和 SP,每提升 1 级效果加 4
Battle scarred	每提升 1 级 Armor 加 1
Gloin's Double Axes	配合主动技能的投掷斧头使用,可同时投掷两把斧头(LV20 可修炼)
主动特技	
Axe Throw	投掷斧头攻击,基本 Damage 为 12,每提升 1 级增加 2 点 Damage,提升 3 级后增加攻击距离,消耗 SP 50
Whirling Attack	攻击周围的敌人,每提升 1 级增加 2 点 Damage 消耗 SP 75
Dwarven Rage	3 秒内所有攻击都变成会心一击,提升 1 级持续时间加 3 秒 消耗 SP 65
Stoicism	3 秒内减少 15%的伤害,每提升 1 级增加 10%的减少伤害和 2 秒的持续时间 消耗 SP 85
Earth Shatter	攻击所有附近的敌人,每提升 1 级增加 10%的半径范围 消耗 SP 120
Herbal Healing	用药草治疗

莱格拉斯(Legolas)(有蓄力发射能力,按住[B]后 1 秒,脚下产生圆圈就可以松开了,威力提高不少)	
被动技能	
Accuracy	每提升 1 级增加 1 点 accuracy(精确)和 3 点 Critical(会心一击)几率
Herd lore	每提升 1 级,草药多增加 10 的回复效果
Rangemaster	每提升 1 级增加 1 点的弓箭 Damage
Woodsman	每提升 1 级对蜘蛛,Wargs,Mumakil 的 Damage 增加 2
Orcslayer	每提升 1 级对巨大怪物的 Damage 增加 1
Fleet of Foot	每提升 1 级增加 5%的移动速度
Arrow Parry	每提升 1 级增加 6%的弓箭回避几率
Galadriel's Blessing	每提升 1 级增加 10%的攻击速度和 3%的 Critical(会心一击)几率
Archer of Mirkwood	每次攻击追加一支箭 (LV20 可修炼)
主动技能	
White Knives	用平时破坏桶的刀去攻击敌人,提升 1 级加 1 点 Damage,消耗 SP 25
Spread Fire	多重弓箭攻击,每提升 1 级增加 1 支箭 消耗 SP 90
Friend of Mirkwood	召唤一只鹰来分散敌人的注意力,打晕敌人并造成 3 点伤害,每提升一级增加一只鹰,消耗 SP 80
Foraging	在倒下的敌人身上寻找精灵药草回复 HP 和 SP，每提升 1 级增加 15 点 HP 和 10 点 SP 消耗 SP 95
Silent Stride	隐身不被敌人发现,初时间为 2.5 秒,提升一级加 0.5 秒,消耗 SP 60+
Herbal Healing	用药草治疗

艾尔文(Eowyn)	
被动技能	
Nimble	每提升 1 级增加 4%的回避率
Herd lore	每提升 1 级,草药多增加 10 的回复效果
Keen Eyes	每提升 1 级增加 5%的金钱和增加 5%的掉宝率
Fighter's Resolve	当 HP 在 25%以下增加攻击力,每提升 1 级增加 3 点 Damage
Shield Offense	每提升 1 级增加 1 点 Damage 和 3%的 Shield Block(盾防率)
Fleet of Foot	每提升 1 级增加 5%的移动速度
Wraithslayer	每提升 1 级对戒灵(黑衣战士)或其他索伦的手下的 Damage 加 4
Wise	每提升 1 级增加 3%的额外 EXP(经验值)
Defender's Fury	10%的几率在 3 秒内完全回避怪物的攻击
主动技能	
Double Strike	双剑攻击,每提升 1 级增加 2 点 Damage 消耗 SP 30
Shieldmaiden of Rohan	10 秒内 15%的几率回避怪物的攻击,每提升 1 级增加 3%的几率,持续时间增加 2 秒 消耗 SP 60
Rohan Sprint	10 秒内增加 50%的移动速度和 1 点 Defense，每提升 1 级增加 10%的移动速度和 1 点 Defense 消耗 SP 65
Shield Bash	用盾牌殴打怪物,基本 Damage 是 12,并使怪物晕倒 1 秒,每提升 1 级增加 1 点 Damage,晕倒持续时间增加 1 秒 消耗 SP 50
Forth Eorlingas	30%的几率使怪物逃跑,攻击逃跑的怪物会产生 2 倍伤害,每提升 1 级增加 10%的几率 消耗 SP 85
Herbal Healing	用药草治疗

佛罗多(Frodo)	
被动技能	
Fearless	每提升 1 级增加 1 点 Aromr（防具能力，远近含）和增加 5%的 Resist Fear(抵抗恐惧)
Nimble	每提升 1 级增加 4%的回避率
Luck	每提升 1 级全能力加 1
Hardy	每提升 1 级增加最大 HP 15
Woodsman	每提升 1 级对蜘蛛,Wargs,Mumakil（偶... 偶也不知道后面 2 种怪物是啥- -)的 Damage 增加 2
Iron Will	当受重伤时可以回复 HP,每提升 1 级增加 10%的回复
Wise	每提升 1 级增加 3%的额外 EXP(经验值)
Battle scarred	每提升 1 级 Armor 加 1
The Precious	当受攻击后,10 秒内攻击怪物有 10%的几率造成 3 倍伤害(此技能只有 1 级 LV20 可修炼)
主动技能	
Knife Toss	投掷小刀攻击，基本 Damage 为 8 每提升 1 点技能增加 1 点 Damage 消耗 SP 25
Snare	设置陷阱，基本 Damage 为 5，每提升 1 级增加 3 点 Damage 和增加 1 个陷阱 消耗 SP 35
Galadirel's Clock	用披风围住身体,2 秒内使怪物不会注意,每提升 1 级增加 2 秒的持续时间 消耗 SP 40
The One Ring	5 秒内怪物不会攻击,相当于隐身,升 1 级加 2 秒持续时间 消耗 SP 75
Ring's persuasion	10%几率将怪物变成同伴,效果维持 10 秒,升 1 级加 5 秒 消耗 SP 150
Herbal Healing	用药草治疗



鬼屋历险(HAUNTED MANSION)是由HIGH VOLTAGE SOFTWARE开发,TDK MEDIACTIVE发行的一款全3D的解谜类的AVG,这款游戏的解谜是以动作方式来进行的,因此解谜的过程乐趣十足,在每个房间里面一面消除潜在的危险(GHOSTS,用水晶弹猛轰:)),一面发现解放这间房间的机关所在。形式各样,难度不一的谜题使得这款游戏在创意,挑战性方面都随处闪现出亮点,每个第一次接触这个游戏的玩家都会为其中的巧妙所吸引,吸鬼魂的设定让这款游戏看起来更象是PS2上LUIGI'MANSION :)

操作系统

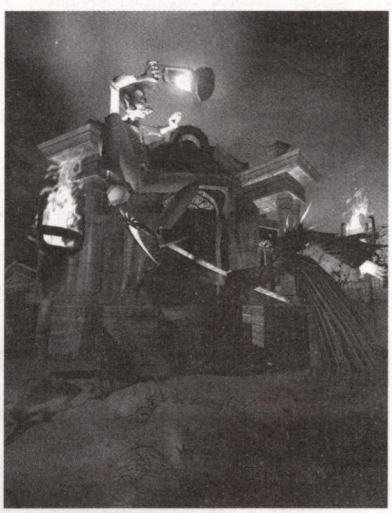
L3键:控制主人公的移动。R3键:控制视角的转动。十字键:显示MADAME LEOTA所给的提示和线索。□键:调查键,用来开门,点灯和调查隐藏在四处的幽灵。○键:用来吸幽灵的;)×键:跳跃键。△键:调整视角用,单独按视角会恢复到主人公身后的默认视角。也可以和R1攻击键配合进行近视角的攻击。L1键:固定主人公的移动,主人公会锁定一个方向然后配合左摇杆就可以回避敌人的攻击了。R1键:攻击键,连续按为点射,按住不放则为蓄力攻击。L2键:显示主人公左侧的区域。R2键:显示主人公右侧的区域。

主要出场人物介绍

1.ZEKE HOLLOWAYL:我们的这位英雄因为看到报纸上刊登的有关招聘别墅的管家助理而来到鬼屋的。随着LEOTA女士的指引下从ATTICUS THOM的暗黑魔抓下夺回这幢别墅并且将被囚禁的那些友好的幽灵——别墅的真正主人们。其中的一些幽灵会提升ZEKE的能力,直至最终击败ATTICUS THOM,恢复别墅原来的面貌。

2.MADAME LEOTA:她就是那位被封禁在水晶球里的女士,她在游戏过程中一直指引着主人公揭开谜题,是对主人公帮助最大的角色。

3.ATTICUS THORN:他就是我们的别墅里面万恶的根源。看起来手无缚鸡之力的样子,但是他却能够精心勾画谜题和陷阱阻止任何人解除路易士安娜别墅的暗黑魔法的封印。



有关进行游戏的提示和建议

1.每一间房间刚进入时是非常昏暗的,你必须先找到点亮灯的开关。这个过程也是玩家收集道具和消灭恶灵的时候。

2.对每一个可疑的地方都要用方块键进行调查,尤其是当主人公接近时会颤抖的物品,里面往往藏有幽灵

3.凡是已经解放了房间以后都可以自由进出,因此那里的恢复用道具如果没有必要使用的话可以留在那里,以后可以回来再补充体力,这一点很重要。

4.对付敌人的几种有效方法:你可以踩死小蜘蛛,但是最好背朝着蜘蛛踩,正面踩蜘蛛可能会损失体力。
开启电灯后所有的恶灵都会瞬间消失,对付大量恶灵时很有效。在某些情况下敌人会追着你不放直到你OVER,这种情况下还是不要逃了,以攻为守吧。

5.不要将每一间房间里的所有幽灵全部都发现后再逐个吸取,你会发现过了一段时间后他们会回到原来的藏身之处,所以还是一次发现多少幽灵就吸掉,然后继续探索,这样反而更有效率。

6.在完成每一个房间的谜题之前,每次进出该房间里面的敌人会反复出现,一直到你完成该房间的所有内容,特别是将房间里的照明设施恢复后,以后该房间里面将不会再有敌人出现。

7.在解谜过程中出现的奖励道具在玩家离开房间后就会消失,但是房间里面原先就有的道具会一直保留至玩家取走或者使用掉。

8.当主人公的BRAVERY槽接近危险值时,可以先到SAVE点SAVE一下,然后再LOAD这个存档,你就会发现主人公的BRAVEY已经恢复到满值,这也算是游戏的一个BUG吧。:)

9.这个游戏只能存一个档,因此之前玩过的谜题以后就无法再体验了,除非重新NEW GAME一遍,这点倒是令人遗憾。

10.请一直牢记在游戏无法进行下去的时候按十字键,MADAME LEOTA会给你暗示帮助你完成揭开谜题。

简略攻关流程

1.GREAT HALL

道具:白色灵魂的结晶,MUMBO娃娃,勇气恢复道具(恢复大约1/4勇气),幸运卡X3,双枪手的DEATH CERTIFICATE残片。

敌人:GHOSTS

可开启的门:一楼,需要收集15个SOUL。

SOUL所在地点:某幅画下面的方盒子里SOULX4,靠着右边墙的方盒子里SOULX4,地下室里左部的棕色篮子里面SOULX3,地下室里的桌子对面的棕色篮子里SOULX4。

2.FOYER

道具:幸运卡X11,双枪手的DEATH CERTIFICATE残片。

敌人:小蜘蛛,GHOST。

可开启的门:1楼CONSERVATORY,30个SOUL;DOWNSTAIRS HALLWAY,170个SOUL;2楼GAME ROOM,50个SOUL;UPSTAIRSHALLWAY,525个SOUL。

要点:调查大厅正门右边的那幅画,可以从画里面通向二楼。

SOUL所在地点:二楼左右两端的花瓶里面总共SOULX8,左面还有一间隐藏的房间,调查扳手即可。

一楼左边的椅子,SOULX4,右边的椅子,SOULX3。

3.CONSERVATORY

道具:勇气恢复X3,幸运卡X14,双枪手的DEANTH CERTIFICATE残片,MUMBO娃娃,暗黑之书第一部。

敌人:GHOSTS,小蜘蛛。

可开启的门:只有通往FOYER的门。

要点:通过调查房间内各种乐器来开启通往二楼电灯开关的路。

SOUL所在地点:钢琴后的瓶子里SOULX5,通往二楼的楼梯下的瓶子里SOULX5,钢琴右边的瓶子里SOULX5,在盆栽植物上SOULX5。

4.GAME ROOM

道具:勇气恢复X4,幸运卡X19,紫色灵魂结晶。

敌人:GHOSTS,小蜘蛛,大蜘蛛。

可开启的门:通往FOYER的门。

要点:再干掉大蜘蛛后,将进行SNOOKER的MINI GAME,白色的球会以主人公为目标,引导白球将所有球打完后就会出现电灯的开关。

SOUL所在地点:左边的扑克台上SOULX5,SNOOKER桌子的右边SOULX5,左边也有SOULX5,右边的扑克台上SOULX5。

在和双枪手交谈后,他会将紫色的结晶和你的DEATH CERTIFICATE进行交换,并且将主人公的SOUL收集数增至170。

5.DOWNSTAIRS HALLWAY

道具:幸运卡X1。

敌人:鬼爪,小蜘蛛,大蜘蛛,幽灵。

可开启的门:进门后右手起:MAIDS ROOM,190 SOULS;KITCHEN,170 SOULS;PANTRY,405 SOULS;进门后左手起:DINING ROOM,190 SOULS;BALLROOM,220 SOULS;WINTER GARDEN,340 SOULS;UPSTAIRS HALLWAY,525

SOULS;GRAVEYARD,340 SOULS。
要点:小心破门里面伸出的鬼爪,走廊尽头处有个大蜘蛛,干掉可得幸运卡一张。

6.KITCHEN

道具:勇气恢复 X3,幸运卡 X13。
敌人:长发女鬼,小蜘蛛,大蜘蛛,飞碟。
可开启的门:回到 DOWNSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:进门后最好将所有包括隐藏的敌人全部消灭,然后引诱飞碟攻击分布在厨房四处的瓶子,一共有 16 个瓶子,小心不要别飞碟直接击中,那样会损失 BRAVERY 槽。
SOUL 所在地点:三个碗橱柜,SOULX5X3;碗橱对面的桶上,SOULX5。

7.DINING ROOM

道具:勇气恢复 X2,幸运卡 X14,MUMBO 娃娃,钢琴演奏家的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:GHOSTS,小蜘蛛,大蜘蛛,长发女鬼。
可开启的门:回到 DOWNSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:很容易就可以找到电灯开关,可是却无法点亮,所有的蜡烛都漂浮在空中,逐个抓住后点亮然后放到烛台上。
SOUL 所在地点:左上角的桌子上 SOULX5,右边桌子上 SOULX5,二楼的花瓶里 SOULX10。

8.MAIDS ROOM

道具:勇气恢复 X2,幸运卡 X14,暗黑之书第二部。
敌人:GHOST,小蜘蛛,大蜘蛛,长发女鬼。
可开启的门:回到 DOWNSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:这间房间的墙壁会随着主人公的移动而移动,因此限制了玩家对整个房间的认识,在摸索中找到房间里面的四扇门,最后就可以找到解开房间机关的开关。
SOUL 所在地点:床前的大盒子里 SOULX5,出口旁的桌子上 SOULX5。

9.BALLROOM

道具:勇气恢复 X4,幸运卡 X4,橙色灵魂结晶。
敌人:GHOSTS,大蜘蛛,长发女鬼,巨型蜘蛛,ATTICUS THORN
可开启的门:回到 DOWNSTAIRS HALLWAY 的门
要点:这版一开始主人公就遇上的无数的幽灵扑面而来,使得主人公无法前进,这时候根据女巫的提示,要故意让大蜘蛛吐出的蜘蛛网粘住让后将主人公往前拖,大蜘蛛们象接力赛一样一个一个接着将主人公向目的地移动,当然说的轻松,其实难度是很高的,在大蜘蛛们接力的时候你要将已经完成任务的蜘蛛同志们消灭,否则他们又会拖你的后腿,形成两个蜘蛛抢猎物的僵局。最后干掉巨型蜘蛛和 ATTICUS THORN(经打的家伙)后,和钢琴演奏家交谈,他会将橙色的 SOUL 结晶与主人公的 DEATH CERTIFICATE 交换,并且将主人公的 SOUL 收集数再 UPGRADE 到 340。
SOUL 所在地点:二楼左右各有两个花瓶,一共 SOULX10,管风琴钢琴的左右的花瓶里总共 SOULX10。

10.WINTER GARDEN

道具:勇气恢复 X2,幸运卡 X13。
敌人:GHOSTS,小蜘蛛,大蜘蛛,长发女鬼。
可开启的门:回到 DOWNSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:四个喷水池周围的路在接触后约两秒后塌陷,还有不要走到火堆上,会伤血的。一次无法将四个喷水池的机关全部关闭,所以路线要慎重选择。否则会出现四周都是深渊的窘况。
SOUL 所在地点:中央地区,SOULX5,左部地区,SOULX10。

11.GRAVEYARD

道具:勇气恢复 X3,幸运卡 X1,骑士的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:GHOSTS,骷髅。
可开启的门:DOWNSTAIRS HALLWAY,GRAVEYARD MAUSOLEUM,465SOULS。
要点:根据女巫的提示,在总共七个雕像里选出会唱歌的四个,然后会出现 GRAVEYARD MAUSOLEUM 的大门,之后是 BOSS 战,因此最好先回到 DOWNSTAIRS HALLWAY 储存一下进度。
SOUL 所在地点:按照第一个头像为准的道路左面的第二个白色墓碑,SOULX2;继续前进至火炬下的那个白色墓碑,SOULX5;某棵树边的白色墓碑,SOULX5;骷髅出现处的白色墓碑,SOULX5;某个勇气恢复旁边的白色墓碑,SOULSX5。

12.GRAVEYARD MAUSOLEUM

道具:勇气恢复 X5,幸运卡 X26,骑士的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:巴洛克,大蜘蛛,小蜘蛛,GHOSTS,骷髅。
可开启的门:回到墓地的门。
要点:与巴洛克的 BOSS 战难度很高,问题不在于 BOSS 本身,而是不断出现的 GHOSTS 和 BOSS 放出的喽罗可能会使主人公的 BRAVERY 槽迅速损耗,关键在于不要大范围的移动,这样会引出很多的 GHOSTS,非常棘手,而是小步的侧移,不断的使用最强的范围爆弹攻击。还有就是保持与巴洛克的距离不要太近,否则被击中就是一半 BRAVERY 槽没了。挺过三分钟地下室的照明设施就会启动,各位努力吧。
SOUL 所在地点:一楼,第五个棺材,SOULX6;右边最后一个棺材,SOULX6;二楼,右边第七个棺材,SOULX6;第十四个棺材,SOULX6,旁边还有一个骷髅守着,要小心。第二十三个棺材,SOULX1。

13.PANTRY

道具:MUMBO 娃娃 X1,勇气恢复 X4,幸运卡 X25,黄色灵魂结晶。
敌人:GHOSTS,巴洛克,骷髅,鬼爪,蠕虫,ATTICUS THORN (BOSS 战)
可开启的门回到 DOWNSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:进入房间后不要横冲直撞,最好将敌人一批一批的引出来,先是 GHOSTS 群,然后引出两个骷髅,最后将巴洛克引出来逐个击破,否则主人公会死的很难看。将表世界里的两幅挂歪了的画扶正后可以有一个全回复,还有一个就是打开通往里世界的通道,在里世界里调查某副棺材上方的画后就会发生剧情,然后使用铁门旁边的阀门将铁门打开,但是里面的獠牙无法让主人公进入,关键是在铁门缓缓关闭之前回到表世界的铁门处就可以进入电源开关所在的房间。之后会发生 BOSS 战,不过仍旧是"EASY MONEY",轻松搞定。
SOUL 所在地点:壁炉旁边的木桶,SOULX10,房间入口处平台上的木桶,SOULX10。
接下来主人公将会遇到骑士,他会用黄色灵魂结晶和你交换 DEATH CERTIFICATE,从此主人公的普通连射攻击力将大幅提升。并且主人公的灵魂收集数也将上升到 525。

14.UPSTAIRS HALLWAY

道具:无
敌人:大蜘蛛,长发女鬼。
可开启的门:DOWNSTAIRS HALLWAY,FOYER,STUDY ROOM, 525 SOULS; TROPHY ROOM, 525 SOULS; TOY ROOM, 525 SOULS; SUN ROOM, 585 SOULS; SITTING ROOM,700 SOULS;MUSEUM,700 SOULS;CHILDREN'S ROOM,700 SOULS;PARLOR,750 SOULS;GALLERY,860 SOULS;OBSERVATORY,860 SOULS;ATTIC,885 SOULS。
要点:这里和 DOWNSTAIRS 在游戏后期的敌人会不断强化,请大家注意。

15.STUDY ROOM

道具:勇气恢复 X4,幸运卡 X5,歌剧家的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:GHOSTS,长发女鬼,大蜘蛛。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:通过踩房间里面的三块圆地毯来控制家具的摆放,就可以到达开关所在的地方。
SOUL 所在地点:一个桌子,两个书橱和一个梳妆台上,SOULX20。

16.TOY ROOM

道具:幸运卡 X15,勇气恢复 X1,歌剧家的 DEATH CERTIFICATE 残片
敌人:骷髅,大蜘蛛。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:玩滚球游戏,没什么难度。
SOUL 所在地点:家具上(沙发和壁橱上)和玩具钢琴,一共 SOULX15。

17.TROPHY ROOM

道具:幸运卡 X5,勇气恢复 X5,歌剧家的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:铁甲兵,骷髅,长发女鬼,GHOSTS,大蜘蛛。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:随着三个盾牌的移动慢慢向壁炉靠近,直到所有的蜡烛台都被壁炉发出的火焰点燃。
SOUL 所在地点:倒掉的桌子,壁炉左侧的动物头像,走廊左面的两个花瓶里,SOULX25。

18.SUN ROOM

道具:幸运卡 X5,勇气恢复 X3,兰色灵魂结晶。
敌人:铁甲兵,GHOSTS,骷髅,ATTICUS THORN(BOSS 战)
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAYD 的门。
要点:将月光通过镜子反射到水晶球上。和 ATTICUS 的 BOSS 战后会遇到歌剧家,她会将兰色灵魂结晶与你的 DEATH CERTIFICATE 交换,一段蓄力攻击将会强化,主人公的 SOUL 收集数将上升到 700。
SOUL 所在地点:进门往右的角落里的某个花瓶里,月光照射进来的窗子下的花瓶里,水晶球旁边的花瓶里,SOULX15。

19.SITTING ROOM

道具:幸运卡 X11,勇气恢复 X4,老妇人的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:长发女鬼,GHOSTS,骷髅,小蜘蛛,铁甲兵。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:将会飞的开关把手逼到房间入口处的死角里面就 OK 了。
SOUL 所在地点:三个三人沙发里,SOULX15。

20.MUSEUM

道具:幸运卡 X13,勇气恢复 X5,老妇人的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:巴洛克,铁甲兵。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:连续走过五个棋盘,小心不要被士兵们正面碰到,否则就要从该盘重新开始了。开关就在棋盘后面。
SOUL 所在地点:其中的两个铁甲兵身上,门口的花瓶里,SOULX20。

21.CHILDREN'S ROOM

道具:幸运卡 X5,勇气恢复 X5。老妇人的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:骷髅,GHOSTS,长发女鬼,死神。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:根据女巫的提示前进躲过死神的背后追杀,注意地上的裂缝。然后再和死神对局。
SOUL 所在地点:房间最里面左面的两张床,门口靠右的第一张床,SOULX15。

22.PARLOR

道具:幸运卡 X1,勇气恢复 X3,红色灵魂结晶
敌人:GHOSTS,小蜘蛛,大蜘蛛,长发女鬼,ATTICUS THORN (BOSS 战)]
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:和书房类似的,通过踩地毯来变更房屋内的楼梯结构,与 ATTICUS THORN 的 BOSS 战后老妇人会出现并用红色灵魂结晶和主人公的 DEATH CERTIFICATE 交换,主人公的 SOUL 收集数也会上升到 860。
SOUL 所在地点:房间中央的三个沙发里,SOULX10。

23.GALLERY

道具:幸运卡 X22,勇气恢复 X1,海盗船长的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:GHOSTS,死神,骷髅。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:将所有的画都转成良性的一面,需要注意的是到了楼顶之后用阀门将楼梯断开,然后跳下来可以是半空中的两幅画变成良性的,还有一幅女性画像需要走隐藏通道后然后从另一端出来使之转性。
SOUL 所在地点:楼梯口的两个花瓶,海盗船画像下的柜子里,SOULX15。

24.OBSERVATORY

道具:幸运卡 X15,勇气恢复 X3,海盗船长的 DEATH CERTIFICATE 残片。
敌人:死神,GHOSTS,大蜘蛛,小蜘蛛。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:将楼顶的阀门打开后进行"空中大跳跃"的游戏,开关就在终点。
SOUL 所在地点:周围墙壁书橱的其中两个,SOULX10。

25.ATTIC

道具:幸运卡 X10,勇气恢复 X12,ATTIC 的指环。
敌人:巴洛克,骷髅,GHOSTS,大蜘蛛,铁甲兵,死神。
可开启的门:回到 UPSTAIRS HALLWAY 的门。
要点:本关可算是游戏里面难度最高的一版了,最难的要属同时对付三个巴洛克,实在够饿,大家要小心应付。清扫完敌人后将三个道路尽头的阀门打开就可以点亮房间。SOUL 收集完毕后海盗船长会出现,将他收藏的 ATTIC 的指环和你的 DEATH CERTIFICATE 交换,并且将主人公的 SOUL 收集数提升到 999。
SOUL 所在地点:正门向前到底,右边的一个箱子,十字路口的左面的花瓶和右边的灰色正方形箱子里,SOULX14。

26.FOYER

道具:无。
敌人:巴洛克
可开启的机关:ATTIC 的画像旁的机关。
要点:使用 ATTIC 的指环可以将画像旁的机关打开。里面是最终 BOSS 战,各位作好准备吧。

27.THE SCRACTHING GALLERY

道具:幸运卡 X20。
敌人:蠕虫
可开启的门:最终决战之间。

28.决战之间

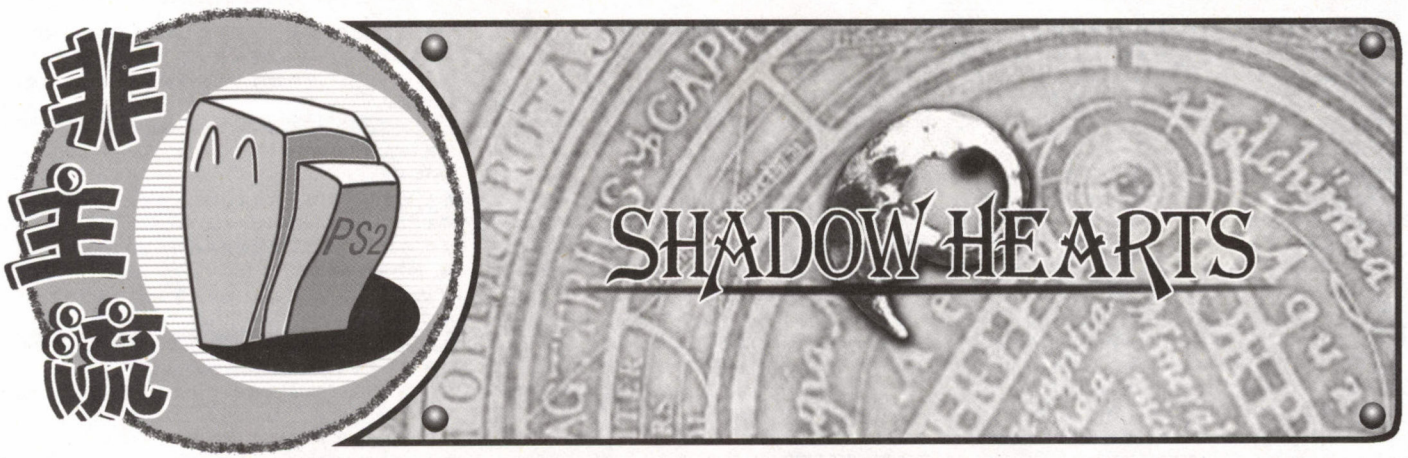
道具:勇气恢复 XN。
敌人:ATTICUS THORN(共有两个形态)
要点:最终 BOSS 基本没有什么难度,采用锁定 BOSS,前进进攻后迅速后撤,可以不费血击破,第二形态的 BOSS 基本上只要向 BOSS 进攻,BOSS 用爪子攻击时稍稍侧移就可以回避。

道具一览

勇气恢复:回复 BRAVERY 最大值的 1/4。
幸运卡:收集十张 LIFE 加一。
MUMBO 娃娃:BRAVERY 全回复+BRAVERY 最大值上升。

通关后要素

1。游戏追加 NIGHTMARE 难度。
2。武器威力 MAX:输入右键的情况下依次输入□,□,△,△,○,○,○,×
主角透明化:输入右键的情况下依次输入□,○,○,○,□,○,△,×



不知大家是否还记得 SACNOTH 在 1999 年底发售的一款名为《KOUDELKA》(中文名《修道院之谜》)的游戏吗? SHADOW HEARTS 其实就是以前作主人公 KOUDELKA 作为幕后关键人物而开发的作品,在此作中我们仍然可以看到 KOUDELKA 以灵媒的身份登场,而且她的儿子 HALLEY 更是作为我方的可使用的角色而出现。虽然 SHADOW HEARTS 和 KOUDELKA 是由同一个开发小组制作的,但是我相信凡是接触过这两作的朋友都应该知道 SHADOW HEARTS 是作为一个全新作品登场的,因此系统方面发生了翻天覆地的变化,故事情节也复杂了很多游戏的隐藏要素非常丰富,这次我们就简要回顾一下游戏的隐藏要素和分支情节。(为了大家的理解方便,我以美版的命名为基础,日语版的可以相应的参照对比。)

一、召唤兽入手方法

LV1 召唤兽的入手方法:

在主人公 YURI 和其父亲,就是那个戴狐狸面具的第一次见面交手并且和墓地的面具们对话过后,每一次的战斗结束后就会多出一个 SOUL ENERGY 的统计,包括六种属性:暗,光,水,火,土和风属性,根据主人公所击败的敌人的属性,SOUL ENERGY 的相应属性值就会增加。就 LV1 的属性召唤兽而言,你只要每一个相应属性的 SOUL ENERGY 存满 30 点,此时到 SAVE POINT 选择到墓地去,墓地里面相应属性的墓碑会发光,上前调查选择战斗,打赢了 LV1 的召唤兽就入手了。

LV2 召唤兽的入手方法:

LV2 召唤兽的入手方法其实和 LV1 的相同,只要 SOUL ENERGY 的属性槽储满 50 点再去墓地挑战 LV2 召唤兽胜利即可。不过有一点要注意,由于游戏设定的限制,LV2 召唤兽的挑战只有到剧情发展到欧洲以后才能进行,也许是为了维持游戏的平衡吧:)

LV3 召唤兽的入手方法:

LV3 召唤兽的入手方法比较复杂,首先,必须将 SOUL ENERGY 的属性槽储满至 70 点(MAX),然后还要一种关键道具:GRAVE STONE,每一种属性对应的有一颗 GRAVE STONE。满足以上两个条件后去墓地挑战胜利即可获得。以下是 GRAVE STONE 的入手方法:

DARK GRAVE STONE:在进入欧洲篇时主人公所处的兰色城堡的监狱里,在主人公和同伴组队后在返回那里调查即可。

LIGHT GRAVE STONE:在 ROGER BACON 的实验室里,就在那个道具贩卖机的旁边。

FIRE GRAVE STONE:在精神病院里,就在那间用黑桃钥匙打开的房间里,先选择上床休息,然后离开房间引发 KOUDELKA 和 HALLEY 的剧情,然后再回到那间房间,调查宝箱即可入手。

WATER GRAVE STONE:地点在 ROUEN,到那里的旅店,调查以前主人公曾经住过的那间房间,里面有一男一女在争吵,和他们分别交谈然后离开旅店,到教堂里面神父所在的屋子里,你会发现先前那个男的会在忏悔室里乞求神的指示。选择对话里的第二项,然后离开教堂再到旅店里,那位老兄会认出你并且作为感谢将 WATER GRAVE STONE 送给你。

EARTH GRAVE STONE:在 BISTRITZ 小镇(离吸血鬼城堡很近的那个小村),再拯救 NINA 的事件结束后再来到 NINA 所在的道具店,她会告诉你她发现了一颗奇特的种子并且种了下去,那株植物就在道具店的门口,主人公可以帮其浇水直到其结果,NINA 会出现在道具店门口,与她交谈即可获得 EARTH GRAVE STONE。

AIR GRAVE STONE:前往 PRAGUE 的酒吧,有人会和你说有一位老兄在厕所里呆了很久还没有出来,进入厕所的第二间调查,里面的那位原来没有带手纸- -b,手纸的入手方法么,可以玩 MINI GAME 的时候故意输即可获得“鼓励奖”,或者到古代寺庙,里面有一种象蟑螂一样的敌人,干掉后会随即掉手纸- -b,将手纸给那位老兄,然后离开酒吧,那位老兄会追上来给你 AIR GRAVE STONE 作为回报,就是他拿东西的手还有洗过。

隐藏召唤兽 AMON 的入手方法(AMON……多拉 A 梦= =lll?)

作为游戏的两大隐藏召唤兽之一,AMON 的入手方法还是比较简单的,但是机会只有一次!!!

在 PS 上的前作修道院的遗址上,ROGER 又建造了一个地下室,这个迷宫的尽头你会和 ALBERT(那位绅士)进行 BOSS 战,AMON 的入手机会就在与 ALBERT 的战斗之前,在地下室的迷宫里面的石壁上刻有文字。内容是有关封印的宝箱的解开方法,其实只要将最大的那团火焰的颜色调成封印宝箱的颜色就可以了,巨大火焰的颜色由好几个不同颜色火把的组合而成,详细的解迷步骤我就不说了,大家自己摸索吧:),只要将三个封印宝箱全部打开,在那团巨大火焰处就可以得到 DESTRUCTION STONE,这是获得 AMON 的关键道具。在战胜 ALBERT 和 AMON 后即可入手 AMON 了:)

隐藏召唤兽 SERAPHIC RADIANCE(天凯凰)的入手方法

作为游戏的最终隐藏召唤兽,天凯凰的入手方法非常复杂,难度也非常高,各位可以当作是挑战隐藏 BOSS 的奖励吧。

首先,你要先收集四件关键道具:

1。EROTIC BOOK 入手地点:KUIHAI TOWER(ASIA 版块的最后一站)

进入大厅后选择左边的路,尽头的房间里调查左面角落就可以发现 EROTIC BOOK。由于这里不是游戏里的必经之路,各位请一定不要遗漏了:)

2。BOOK OF RITUALS 入手地点:修道院遗址

队伍中要有朱震和 ALICE,然后调查修道院遗址入口处的 JAMES 墓碑(大家还记得 JAMES 吗? 就是前作的传教士),朱震会提出要在 JAMES 墓

碑前瞻仰一下，然后 YURI 会和 ALICE 在修道院里谈悄悄话，后来朱震说他找到了奇怪的东东——BOOK OF RITUALS 入手：）

3。CODEX OF LURIE **入手地点：修道院遗址的地下室里和 ALBERT 和 AMON 的战斗场地**

在 KOUDELKA 和 HALLEY 在 LONDON 的阁楼里的对话过后再回到以上说的地点就可以看到在地上闪闪发光的 CODEX OF LURIE：）

4。EMIGRE MANUSCRIPT（爱米格雷文书） **入手地点：孤儿院**

再次回到孤儿院，那里已经没有怪物了，你可以和孩子们玩捉迷藏的 MINI GAME，在一分钟内找到四个小 P 孩并且向实验室的男孩报告，然后那个男孩会让开，调查男孩身后的大缸，里面的小孩会将 EMIGRE MANUSCRIPT 交给你：）

有了以上四样关键道具之后，ROGER BACON 博士会为你打开 EROTIC BOOK 的秘密（首先要在状态栏里面调查一下 EROTIC BOOK），ROGER 会将 PULSE TRACT 交给你，带着这个关键 道具到“古代遗迹”去吧。

在古代遗迹里面，你要按照 PULSE TRACT 上面关于火炬颜色的指示，依次进入迷宫，最后回到迷宫的大殿里，这里下方原来的积水已经退除了，打开那里显露出来的宝箱，里面是 STONE OF REBIRTH，在道具栏里检查一下它之后找一个 SAVE POINT，选择到墓地去。

进入墓地的北门，里面是主人公的童年记忆，调查那棵大树引发观看日出的剧情，接下来主人公的父亲就会出现，大家要有心理准备：游戏中最最艰难的连续两场战斗就要开始了，大家一定要装备最强的装备，最好有 LV50 以上的级别。与主人公父亲狐面人和天凯凰的决斗都是主人公单挑的，难度非常高，各位还是施展七十二般绝技吧：），只要能够成功击败天凯凰，它就归你的了：）

关于上级召唤兽，我最后想提一下的就是它们的最终绝招刚开始时都是“???”的，无法使用，觉醒的方法其实还是非常有创意的：先装备所要觉醒的召唤兽，变身，然后故意让主人公的 SP 耗完，进入暴走状态，之后主人公必定会觉悟该召唤兽的最终技，不过要记得及时给主人公恢复 SP，否则可能会功亏一篑的：）

二、隐藏情节

1。在主人公被传送到最终迷宫之后，干掉里面的三个守护封印的 BOSS，然后用黄色传送点回到 ROGER 的实验室，这次 ROGER 会要求自己实验一下被传送的滋味-_-b，由主人公操纵传送机，过一会儿老头回来了，他说他到月球去了一次（寒￣），并且带回了主人公的最强武器 THE NIGHTBIRD CLAW：）

2。在入手了 EARTH GRAVE STONE 以后带着 KEITH（那个吸血鬼）回到 NINA 所在的小村子里，NINA 会告诉 KEITH 她看见兰色吸血鬼城堡里面有金色光芒闪耀，向城堡挺进：），在那间墓室里面 KEITH 会见到他的兄弟：一个金色的蝙蝠，和其单挑，胜利后就可以获得 KEITH 的最终武器 LEGENDARY DEMON SWORD。

3。也许玩家们想知道离开了上海以后 KAWASHIMA 和她的手下 KATO 究竟如何了？以下剧情将会揭晓谜底，在游戏后期回到 ROUEN 的旅馆里，本来总台旁边的那间锁着的房间现在有人住了，是谁呢？她就是在上海表演二胡独奏的 QIUHUA 的小丫鬟 MEIYUAN，她会将 QIUHUA 的信交给你，信中具体描述了主人公们离开上海以后的情况，除此以外 MEIYUAN 还会赠予朱震他的最终防具 COAT OF THE ADEPT。

4。和 MARGARETE 组队，回到 ROUEN 的教堂大厅，会发生 MARGARETE 和主人公的剧情，之后 MARGARETE 会将 PEARL RING 送给主人公，另外和通向北面路上的男人玩 LOTTERY GAME。胜利后可以获得 MARGARETE 的最终武器 10GAUGE。

5。在 ALICE 在队伍里的情况下回到 PRAGUE 的酒吧，你会发现一位叫 E-WAN 的男子，他会请求你到他的住处去调查一下，那里好象在闹鬼，在这间名叫 DOLLHOUSE 的别墅里面，主人公们将最终会和 BOSS ORB CHAOS 交手，胜利后可以获得 ALICE 的最终武器人皮血书：）

6。古代遗迹——在入手 BOOK OF RITUALS 之后，在欧洲地图画面上打开菜单调查 BOOK OF RITUALS，古代遗迹就会出现在版图上。第一次进入该遗迹可以得到 GOLD THREAD COAT，然后在地图版块上再次调查 BOOK OF RITUALS，再次进入古代遗迹，最后迎接你的是一位 BOSS——SERAPHIM：（，干掉他可以得到 HALLEY 的最强武器。

7。石窟寺庙——进入方法和古代遗迹类似：分别调查 EMIGRE MANUSCRIPT 两次，第一次进入可以得到 PRIEST EARRINGS，LOTTERY TICKET 和 KEITH 的防具 MANTLE OF SHIVERING。第二次进入一样是由 BOSS 来迎接你：）——CHERUBIM，击败他可以获得朱震的终极武器：HOLY PEAK STAFF。

三、两个结局

SHADOW HEARTS 有两个 ENDING，这其中的关键在哪里呢？以下细细道来：）

大家还记得 ALICE 为了救主人公 YURI 而将自己的灵魂交给 DEATH 吗？如果你对此无动于衷的话那么迎接你的只有 ALICE 最后死亡的 BAD ENDING。那么如何达成 GOOD ENDING 呢？机会也是在一瞬间的：）在修道院遗迹内击败 ALBERT 以后千万不要和 ROGER 交谈，你一定还记得你的贵重品栏里面还有一个 OATH GRAIL 没有用过，上面暗示着墓地那里的四个面具的弱点，接下来要做的就是将 MALICE 槽蓄满至红色的最大值，然后随机遇敌就会碰到那四个面具，按照暗示的顺序将面具击败（如果顺序不对可以选择逃跑）。

这以后，ALICE 将会被带到墓地，千万不要忘记先调查所有的墓碑，包括那个独立的刻有 ALICE 的名字的小墓碑，然后再和那四个面具交谈，他们就会打开身后的大门，里面 YURI 和 ALICE 将会挑战 ATMAN（难看的家伙- -b），干掉他以后两人就会被送到现实世界，再次进入墓地，调查小墓碑，上面的撰文变成了“ATMAN 在此安息”，恭喜￣，GOOD ENDING 的条件达成了，去和面具们交谈还可以获得 SEVEN EYED MASK，强力的装饰品：）

四、附录

1-A 全人物特技——YURI

SPECIAL SKILL LIST		
DARK MONSTERS	MPs	FUNCTIONS
Death Emperor		
+ Drain Wave	1	吸取对方的少量 MP
+Curse Attack	15	五回合内单体魔法攻击力提高
+ Dark Messnger	20	暗属性单体攻击技
Charon		
+Mind Assault	1	吸取对方中等量的 MP
+Devil's Deal	27	五回合内单体魔法攻击力提高
+Nightmare	36	暗属性全体攻击技
Czernoborg		
+Spirit Pollution	1	吸取对方大量 MP
+Release Magic	54	五回合内全员魔法攻击力提高
+Revelation	72	暗属性全体强力攻击技
LIGHT MONSTERS	MPs	FUNCTIONS
Heaven's Fiend		
+Sacred Remedy	18	全员 HP 小回复
+Wall of Resistance	15	五回合内单体魔法防御力提高
+Exorcist Arrow	20	敌单体光属性光箭攻击
Baldo		
+Grace	32	全员 HP 中等回复
+Elder Sign	27	五回合内单体魔法防御力提高
+Nova	36	敌单体超新星攻击
Sandalphon		
+Revive	96	全员全回复,战斗不能回复
+Sanctuary	54	五回合内全员魔法防御力提高
+Pulse	72	敌全体圣光强力攻击
WATER MONSTERS	MPs	FUNCTIONS
Man Dragon		
+Rain Shower	18	单体 HP 小回复
+Illusion	15	五回合内单体物理攻击回避上升
+Flash Flood	20	敌单体高压水柱攻击
Dragner		
+Life Dew	32	单体 HP 中等回复
+Mirage	27	五回合内单体物理攻击回避上升
+Icy Breath	36	敌全体冷气攻击
Egil		
+Holy Tears	64	单体 HP 大回复
+Iris	54	五回合内全员物理攻击回避上升
+Dragon Cry	72	敌全体大量冰柱攻击
FIRE MONSTERS	MPs	FUNCTIONS
Inferno		
+Moxibuston	18	单体毒,麻痹,混乱状态治愈
+Fighting Spirit	15	五回合内单体物理攻击力上升
+Fireball	20	敌单体火球攻击
Ifrit		
+Warming	18	单体毒,麻痹,混乱,石化状态治愈
+Ignition	27	五回合内单体物理攻击力上升
+Blaze	36	敌全体炎属性攻击
Forron		
+First Fire	18	单体异常状态治愈,即死,狂化除外
+Battle Cry	54	五回合内全员物理攻击力上升
+Hellfire	72	敌全体强力炎属性攻击
WIND MONSTERS	MPs	FUNCTIONS
Tornado		
+Dancing Breeze	18	单体毒,麻痹,混乱状态治愈
+Falcon	15	单体行动力上升
+Wind Shear	20	敌单体风刃攻击
Icarus		
+Calm	18	单体毒,麻痹,混乱,石化状态治愈
+Gale	27	单体行动力上升
+Lightning	36	敌全体雷电攻击
Seravi		
+Purifying Wind	18	单体异常状态治愈,即死,狂化除外
+Accelerate	54	全体行动力上升
+Shock Barrage	72	敌全体巨大冲击波攻击
EARTH MONSTERS	MPs	FUNCTIONS
Raging Tiger		
+Moon Howl	18	单体 HP 小回复
+ Chi Shield	15	五回合内单体物理防御力上升
+Flying Stones	20	敌单体石柱攻击
Mad Bull		
+Howling	32	单体 HP 中等回复
+Earth Guard	27	五回合内单体物理防御力上升
+Rock Storm	36	敌全体岩石雨攻击
Lobo		
+Shout	64	单体 HP 大回复
+Charge	54	五回合内全员物理防御力上升
+ Strike	72	敌全体陨石攻击
NON-CLASS MONSTERS	MPs	FUNCTIONS
Amon		
+Mind/Body Revival	65	单体 HP 大回复,战斗不能治愈
+Demon Rays	15	敌单体恶魔光线攻击
+The End	20	敌全体无属性强力攻击
Seraphic Radiance		
+ For Everyone	100	全员所有数值上升
+For Tomorrow	120	敌全体强力攻击,全员 HP 回复
+For Children	200	敌全体超强攻击技

1-B 全人物特技——ALICE

WHITE MAGIC	MP	FUNCTION
Cure	6	圣属性单体 HP 回复技
Holy Edge	8	单体物理攻击附加圣属性
Blessed Light	22	敌单体圣光攻击
Wish	15	即死,狂化状态除外全状态治愈术
Gospel	40	单体物理,魔法防御力上升
Arc	80	全员 HP 全回复
Resurrection	65	单体战斗不能回复并且 HP 全部恢复
Advent	120	圣属性召唤,敌全体强力攻击

1-C 全人物特技——ZHU ZHEN

YIN & YANG	MP	FUNCTION
Ogre Flamedance	15	敌全体火球攻击
Sirocco Blast	8	单体物理攻击附加炎属性
Nourishing Potion	22	敌单体圣属性弱攻击
Life Sucker	30	吸血攻击附加暗黑,沉默状态
Corpse Arm	55	地底召唤亡灵之手进行敌全体攻击附加麻痹状态
Fury Serpent	70	敌全体暴雪,洪水攻击
Thunder Roar	90	敌全体雷暴攻击
Flames of Fudo	120	敌全体强力炎属性攻击

1-D 全人物特技——MARGARETE

SECRET WEAPONS	MP	FUNCTION
Grenade	20	敌全体手雷攻击
Aqua Edge	8	单体物理攻击附加水属性
Scout	1	敌单体 HP,属性调查
Snipe	38	使用狙击步枪给予敌人致命一击
Pain Killer	20	单体全状态恢复,即死,狂化除外
On Switch	65	敌单体上方空降投掷攻击
Bazooka	95	敌全体液氮冷冻弹攻击
Diving Bomber	120	召唤轰炸机爆弹全体攻击。(寒 ¯)

1-E 全人物特技——KEITH

RITUALS	MP	FUNCTION
Drain Touch	15	吸取敌方少量 HP
Earth Edge	8	单体物理攻击附加地属性
Bat Dance	33	召唤蝙蝠对敌全体进行攻击
Blood Sucker	54	吸取敌方大量 HP
Hecatoncheire	70	敌全体大地震攻击
Apsaras	80	敌全体攻击并且治愈全员异常状态
Larva	96	敌单体重攻击附加毒,麻痹,沉默
Gift	120	召唤死神给予敌全体一个小礼物- -b

1-F 全人物特技——HALLEY

ESP	MP	FUNCTION
Healing	20	治愈之光,单体 HP 回复
Air Edge	8	单体物理攻击附加风属性
Strong Earth	40	敌单体地属性攻击,附加石化状态
Aqua Blade	50	敌单体水属性攻击,附加毒状态
Air Shot	60	敌单体风属性攻击,附加混乱状态
Black Hole	75	敌全体暗属性攻击,附加即死
Reviver	65	战斗不能状态回复附加 HP 全回复
Shock Max	120	召唤轰炸机进行敌全体空袭- -b

2.转盘俱乐部

转盘俱乐部会员列表

游戏过程中你会碰到许多转盘俱乐部的会员，需要福引券才能参加转盘抽奖，几乎80%的奖品是游戏里面独一无二的，所以一定不要错过了。

Lottery Member #15

Where:奉天，喷泉处

Goods:Jade Lariat Black、Tortoise、FangTalisman of Mercy、Pure Seed

Lottery Member #14

Where:大连港，海龟旅馆里。

Goods:Pocket Watch、White Tiger Hair、Tea of the Healer、Pure Leaf

Lottery Member #13 : Sergeant Kato

Where:走私船上。

Goods:Iron Clogs、Blue Dragon Horn、Witch's Broth、Pure Leaf

Lottery Member #12 : Sharp Van

Where:走私船上的小屋里的存档点旁。

Goods:Star Card、Red Phoenix Talon、Tea of the Holy One、Pure Seed

Lottery Member #11 : Master Xiaofang

Where:古庙遗迹的迷宫内。

Goods:Flash Badge、Kirin Scale、Priest's Wine、Pure Seed

Lottery Member #10

Where:Kowloon基地前的男子。

Goods:Mind's Eye、Moon Swallow、Talisman of Wisdom、Pure Seed

Lottery Member #09

Where:KUIHAI塔，KAWASHIMA带回的部队里的一个日本士兵。

Goods:Warlock Earrings、Star Swallow、Soul Benediction、Pure Seed

Lottery Member #08

Where:PRAGUE街道上的男子。

Goods:Berserker Earrings、Seal of Luck、Talisman of Purity、Thera Root

Lottery Member #07

Where:Bistritz,在第二个场景的向北第二个房子里。

Goods:Oracle Earrings、Seal of Life、Tea of the Holy One、Mana Root

Lottery Member #06

Where:在ROUEN的某男子，第二次访问那里就会出现。

Goods:Accelerator、Seal of Aura、Alchemist's Water、Pure Root

Lottery Member #05

Where:坐在旧城堡街道上的家伙。

Goods:Priest Earrings、Seal of Speed、Thera Extract、Thera Root

Lottery Member #04

Where:CALIOS精神病院，第二次回到那里，调查那里的电椅，上面隐藏着一位高人- -b

Goods:Eternity Card、Seal of Force、Mana Extract、Mana Root

Lottery Member #03

Where:孤儿院里那个给你EMIGRE MANUSCRIPT的男孩，在持券的情况下再和他交谈。

Goods:Crucifix、Seal of Wisdom、Pure Extract、Pure Root

Lottery Member #02

Where:ROUEN通往教堂后门的小路上，在发生MARGARETET给你PEARL RING的情节之后就会出现，他就MARGARETE的父亲。

Goods:10 Gauge、Dice of Ceaser、Seal of Strength、Eye of Ourboros

Lottery Member #01

Where:兰色城堡里面的隐身人，在完成了所有的BLUE CASTLE的相关事件之后，在KEITH不在队里的情况下到第一次遇见KEITH的那间房间里面会有一位隐身人。

Goods:Thief Earrings、Key to Success、Seal of Vitality、Fruit of Yggdrasil

Lottery Member #00:Roger Bacon

Where:在得到YURI的最终武器之后和ROGER交谈，告诉他你已经用过他的卫生间了，他就会显出他的会员身份。

Goods:Cotton Underpants、Comet Mask、Seal of the Soul、Talisman of Power

3.计步器的奖励

STEPS	STUFFS	STEPS	STUFFS
100	Thera Extract	5000	Star Swallow
300	Voodoo Doll	6500	Monkey Paw
800	Weird Bottle	7000	Silver Hand
1500	Iron Clogs	8000	Belt of Power
2500	Flash Badge	10000	Leather Suit
3500	Moon Swallow		

NOTE：如果嫌计步的速度太慢，可以在转盘俱乐部里赢取加速器（ACCELERATOR）记得加速器和计步器都要装备在主人公身上。

4、终极装备总结

+Yuri's Ultimate Weapon:从ROGER BACON处获得。

+Yuri's Ultimate Armor:击败天凯凰后回到墓地YURI的童年处，调查树周围获得。

+Alice's Ultimate Weapon:击败Orb Chaos

+Alice's Ultimate Armor:在Ancient Ruins

+Zhuzhen's Ultimate Armor:击败Cherubim

+Zhuzhen's Ultimate Armor:从Qinhua处获得

+Margarete's Ultimate Weapon：在ROUEN发生MARGARETE的剧情后在她的父亲处玩转盘游戏获得。

+Margarete's Ultimate Weapon:计步器达到10000以后找兑奖人获得。

+Keith's Ultimate Weapon:详见KEITH的SIDE STORY。

+Keith's Ultimate Armor:在石窟寺庙。

+Halley's Ultimate Weapon:击败Seraphim（天凯凰）

+Halley's Ultimate Armor:用HALLEY单挑斗技场成功后获得。

总结

作为SHADOW HEARTS的前传，KOUDELKA曾经被我高度期待过，可是实际的游戏品质除了过场CG的高品质之外其他方面实在是反响平平，只是主人公KOUDELKA的个人形象还是刻画的比较成功的。当ARUZE公布SHADOW HEARTS由SACNOTH开发时我并没有料到它与KOUDELKA的剧情是紧密衔接的，KOUDELKA，ROGER BACON甚至JAMES的名字也出现在了游戏中，只是HALLEY的父亲到底是不是EDWARD倒是只字未提:)，同样是两部剧情有关联的RPG，但是两者的风格可以说是迥然不同:KOUDELKA描绘的是发生在欧洲中世纪的一幢修道院里的神秘故事，阴暗，恐怖的气氛自始至终都在游戏中萦绕，游戏的画面，系统都很"糟糕"，但是游戏的剧情实在是骇人听闻，引人入胜，可惜当初坚持将其通关的玩家不多吧？SHADOW HEARTS同样在剧情中穿插了许多灵异现象，但是故事的主线剧情变的非常通俗化了，英雄救美，惩恶助善，从中国到中欧，最后打到了外太空（寒~）。除了剧情之外，其他方面我的总体感觉如下:战斗系统:可以给8分，非常有创意的LOTTERY BATTLE SYSTEM，其实和LEGEND OF DRAGOON的按键系统很象，但是难度降低了不少（不过也有BT的），LONDON街道上那个让你挑战LOTTERY GAME的家伙实在是BT，最后那个LOTTERY我是没有过，哪位达人通过了MAIL我一声，有什么奖励么-_-b。角色形象:还是比较成功的，特别是YURI和ALICE还是刻画的比较生动的。朱震的形象也是日式游戏里面头一回出现的典型中国古代人物的形象。总体来说人物可以给8分吧。敌人和召唤兽:完全可以给10分，尤其是敌人的设计真是非常有想象力啊，几个上级的召唤兽的设计也非常酷:)。图象:最多7分了，完全是PS上VAGRANT STORY画面的加强版（某些方面还不如呢-_-b），低解析度的静态CG背景虽然美工不错，但是作为PS2上的DVD游戏也太马虎了吧？音乐:绝赞~，光田康典的音乐监督不是白当的，上海部分的BGM非常具有特色，还有独具一格的二胡独奏千万不要错过。片尾曲SHADOW HEARTS也非常动听，这个游戏的OST比较少见，有兴趣的可以朋友可以与偶联系:)

总的来说SHADOW HEARTS是一部RPG迷不可错过的优秀作品，ARUZE已经公布了SHADOW HEARTS 2，并且在TGS2003上派发了试玩版，相信SHADOW HEARTS 2会更加优秀，有机会成为一流的RPG大作，让我们翘首以待吧:)

玩具兵大战系列的名号估计无需短笛多言对有点游戏资历的玩家必定都会如雷贯耳。此系列虽然发源于PC上,但很快这绿色的小人就已经在各种游戏主机上插上了小旗。今天短笛要向各位推荐的就是在PS2上最独树一帜的系列新作——不同于往日玩具兵动作射击类的即使战略版!

游戏的起因是很美式风格的搞笑:自军中一个嫉妒主角(sarge)才能与地位的小角色,自走门路控制了蚂蚁兵团的蚁后从而操纵起整个蚂蚁军团,接着加入褐军并成为了长官……

首先来看看我们可以拥有的战斗资源如何吧

■建筑类

名称	塑料	简介
HQ	400	用易拉罐作的临时主基地,万物之源
Resource Depot	500	用豆浆机作的矿厂,建造时附带一辆采矿车
Barracks	300	用咖啡炉作的兵营,初期生产兵种较少,升级后可生产高级兵种
Garage	400	用包装封口机作的重武器厂,生产所有消耗电能动力的战斗单位
Guard Tower	200	炮塔,虽然攻击力一般但陆空都可以照顾,很经济的防御措施
Pillbox	300	机枪堡,皮实耐打攻击力较高但是不能防空,防御步兵的首选
AA Gun	150	防空炮台,直升机的天敌!与机枪堡配合可形成完美防御
Barbed Wire Post	150	栅栏,两两之间可以形成铁丝网路障,在防御上能起到一定作用

■步兵类(由兵营生产)

名称	塑料	简介
Grunt	50	步枪兵,最基本的兵种也就是前期会用到,后期基本无视
Grenadier	75	手雷兵,攻击力较步枪兵要高一些,优势在于手雷范围大
Mine Sweeper	50	排雷兵,虽然没有攻击力,但是排雷的重要性还是很大的
Machine Gunner	100	重机枪兵,对空对地都有很强的攻击性,但架枪动作太慢
Bazooka Man	125	导弹兵,以小队为单位出击的话将会有相当不错战斗表现
Mortar Man	150	迫击炮手,只能攻击建筑物但有效攻击范围很广,可善用
Sniper	250	狙击手,对步兵系有近乎秒杀的威力,视野超广,但只能狙步兵系

■电能动力系(由重武器厂生产)

名称	塑料	电能	简介
Minelayer	100	100	布雷车,作为战斗前期预防敌人骚扰的工具相当不错
Medic	100	150	医疗吉普,相当有用的辅助车辆,对任何单位都有效
Half-Track	100	150	战斗小卡车,攻击速度和攻击力均不错的泛用型单位
Tank	200	250	坦克,重型攻击单位,不可对空,尽量避免单独行动
Chopper	150	250	直升机,速度最快的战斗单位,战斗后期的扫荡主力
DumDum	50	150	嘟嘟,自爆机器人,攻击力惊人,善用之可重伤敌军

■其他系(由主基地生产)

名称	塑料	简介
Bulldozer	200	建筑车辆,由于不必参与建筑的过程,所以一辆就够
Dump Truck	150	采矿车,顾名思义。受到攻击时会主动寻找医疗吉普
Redio Operator	400	通讯兵,属于终极兵种,可以召唤两种武器和空降兵

■特殊系(由通讯兵生产)

名称	塑料	电能	简介
Paratroopers	500	200	空降兵,一次可空降五名伞兵,攻击力不错
Magnifying	100	300	聚焦镜,对付单体单位攻击力最高的武器
Bombing Run	200	400	爆弹,对付群体单位攻击力最高的终极武器

合理的指挥方式

十字键/左摇杆:光标移动
L1键:快速切换镜头到战斗事发点
L2键:拆除(卖掉)建筑物
右摇杆:自动锁定敌方单位/按下为快速切换到主基地(HQ)
△键:同屏内操纵部队切换
□键:将当前单位筐选(三段大小)加入已选中待命部队/单位生产界面中选择出厂集合地点
×键:确定攻击目标/移动地点
○键:框选部队(三段大小)/生产界面为取消生产
R1键:生产界面 可上下选择生产菜单
R2键:配合方向选择镜头角度
START键:系统菜单
SELECT键:无用

战斗指挥经验谈

此番玩具兵大战有几个特点,是短笛在战斗中自己总结下来的,在此罗列一下给各位提供一点战斗中的便利:

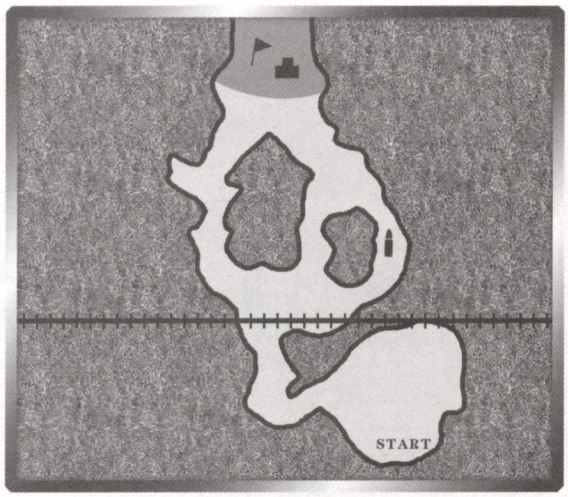
1、游戏中的资源分两种:塑料和电能,无论是敌人或我方的单位被打爆后留下的塑料残骸都是可以再回收利用的。但是只有塑料,电能是不会残留的。所以在原生资源不多的时候以打防御战来收集残骸塑料也就成为一种合理战斗策略。

2、兵种之间的属性相克很明显,如狙击手虽然可以秒杀任何种类步兵,但对其他单位都无效;直升机机动力高可以克制地面强力单位坦克但防御很低等等,所以没有绝对的强力兵种,兵种之间的相互配合也就体现的相当重要。

3、游戏中有三个热键一定要熟练掌握:△键:在同屏中有多支部队的时候一定要合理快速的切换操空,否则会出现相当混乱的局面,最重要的就是在不可生产的任务关卡中狙击手、排雷兵和拖后部队间的切换操作也是相当频繁和重要的;L1键:特别在比较激烈的战斗中此键比慢慢移动光标来的要方便快捷的多,同时再配合右摇杆(按下)的快速切换到我方HQ,整个地图上无论开多少个战场都不会乱了阵脚;右摇杆:当屏幕中出现敌人(包括建筑单位)时手柄会有震动提示,若用光标移向目标不但费时还容易出错,所以用热键右摇杆操作就显得相当的简单快捷,推向敌人所在方向就会有一个小光标自动锁定敌人,再按下×键就可以准确的进攻,若出现复数敌人只要推动右摇杆便可以随意切换目标。

好的,说的够多了,接下来就看各位去到战场上发挥自己的统率战略能力吧……

第一关 绿色警戒

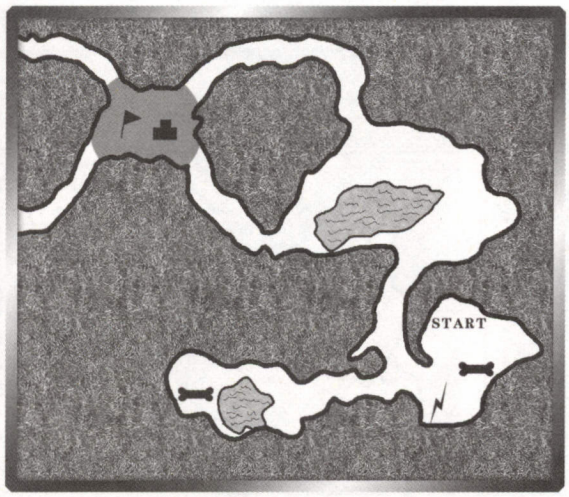


过关目的:通过敌人封锁到达目的地

金勋章条件:A7 分钟内过关 B 消灭所有敌人

上手的第一关,照例是用来练习操作的。没有什么难点,活用 R3 键的锁定基本无需额外生产士兵即可过关。想拿金勋章的话可以适当生产 3~4 个手雷兵(Grenadier),以助炮塔(Guard Tower)的攻破速度,同时需要注意一般在敌人炮塔等建筑附近都会有油桶、炸药包之类的东西,优先击破之!可有事半功倍之效……在右边路线上的道具是增加小队攻击力的"力量之枪"拿到之后向前方挺进不要超过那条警戒线,再回头转向左边路线继续清扫其余敌兵,最后只要注意在清光所有敌兵前不要轰掉建筑物!否则自动过关会让你半天劲都白费的……把握好攻击节奏的话八分钟的时间还是相当宽裕,金勋章,入手!

第二关 深入敌后

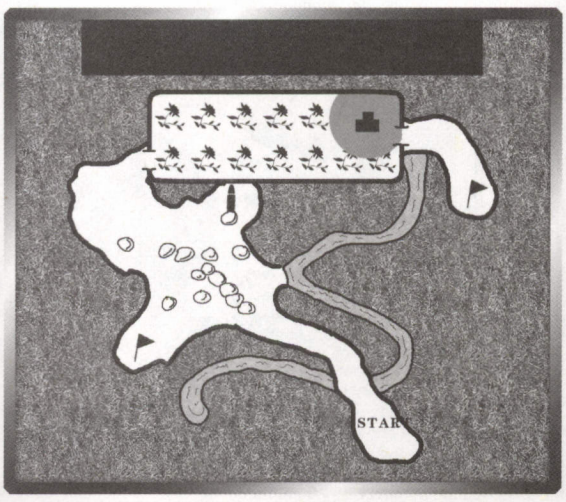


过关目的:摧毁敌人据点

金勋章条件:A 排除所有地雷 B 花费资源在 4000 以下

本关一上来所拥有的先期部队在人数上虽然没有第一关来的多,但质量上上了一层楼,包括目前尚未能开发的导弹兵(Bazooka Man)和一直无法开发大威力喷火兵(Scorch)!首先将矿厂(Resource Depot)支起来,生产才是 RTS 的硬道理啊:)在建造好兵营(Barrack)后将主基地(HQ)升级一次便可建造重兵器工厂(Garage),优先生产一辆医疗吉普(Medic)以保证队伍的持久战斗性。由于本关的地雷众多,高等级条件更是要将所有地雷排除所以排雷兵(Mine Sweeper)必不可少,再搭配一些手雷兵、机枪兵(Grunt)和战斗小卡车(Half-Track)便可以上路了。切忌将医疗吉普与战斗部队编排在一起,因为很容易冲到部队前方送死的说- -b。

第三关 敌后武工队

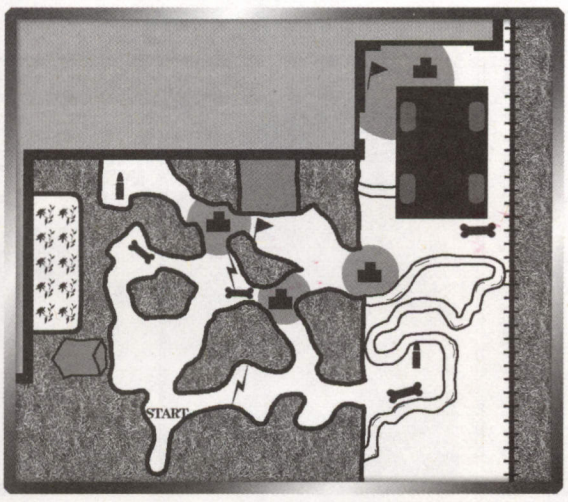


过关目的:摧毁敌据点到达目的地

金勋章条件:A 找到增援部队 B8 分钟内过关

很典型的 RTS 任务关卡,由于是第一次遇上此类关卡,所以趁着难度还不高的时候一定要赶快熟练之前提到的△键切换操作!同上一关一样地雷数量很多,所以在小队推进时将排雷兵单独列队做前锋,主将 sarge 在其后贴身保护。先到左边角落找到增援的三个战斗单位:两个机枪兵加一个手雷兵,加强整体实力先。再到左边图标处取道具,是很及时的一个全员体力回复。花坛口的敌兵守卫相对严密了一些,注意排雷兵的安全。上了花坛后沿着最下边走,可以避开与一些不必要的敌兵战斗,同时也可以绕过炮塔的封锁线。之后到最右端借助油桶的威力将敌人矿厂和炮塔报销掉。剩下来就可以无顾忌的冲向脱出点……

第四关 全塑料外壳

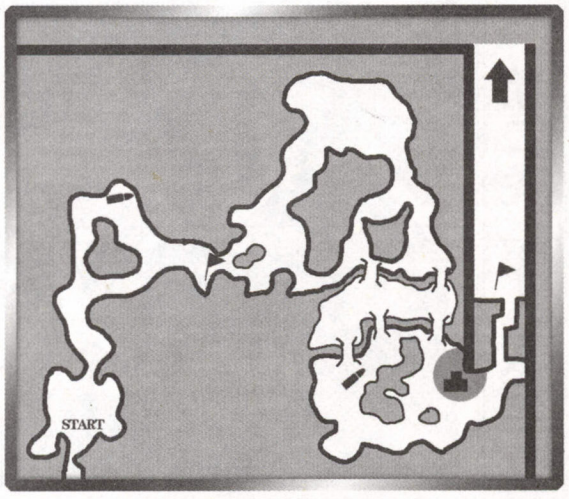


主要目的:到达目的地

金勋章条件:A 找到道具(两个) B30 分钟内过关

此战是在室外的最后一战,目的在于找到进屋的入口。上来不一会儿就会有敌人从正前方来袭,所以将先期部队稍稍上方调动一点确保前期生产的安全。本战可以生产的单位新增了不少,建议以导弹兵和战斗小卡车为主力战斗单位,无论从生产成本、速度还是综合实用性上来讲都比坦克(Tank)来的要好!在我方基地右边的路口只要支起两个炮塔即可高枕无忧,将战斗部队搭配好医疗吉普和排雷兵后兵分两路:一路向右去拿道具顺便将敌据点端掉,夺取生产能源;另一路向左上角突进拿取第二个道具。来到门口发现:此路不通- -b。将两支部队合流,把右边道路咽喉处据点"生啃"掉之后应该还有足够多的时间来补充一下战力。锁定目标:地图左上角,冲啊!

第五关 地下室来的访客

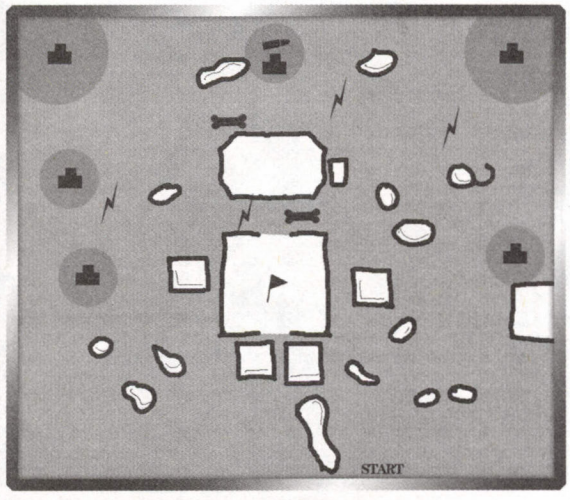


主要目的:到达目的地

金勋章条件:A 找到强化道具(两个) B 不可有人死亡

本关要通过这个地下杂物间。面对的大部分敌人并不是大家所熟知的褐军,而是——“可爱”的小强- -b。小强的实力不容小觑,威力与导弹兵可以相当!所以在人员安排上就要有一定的战略性:排雷兵单独控制,在前方开道;后面接着狙击手,同样单独控制;最后剩下的人为一队。这样分配原因在于狙击手的有效攻击视野最广,而攻击力也几乎对小强“秒杀”,同时最前面的排雷兵也有绝对的安全保证;拖后的部队对付偷袭也没问题。第一个“小旗”点会有小强攻击栅栏的剧情,此后会出现5分钟的时间限制,不要管栅栏中的小强一口气冲过这个地段!上了小木板搭的平台别直冲下去,因为冲下去就是褐军的炮塔等着你!看见第二个道具的地点了吗?从那里绕下去再兜底躲过炮塔,对准楼梯以最快的速度闯过去吧!

第六关 杂货中的勇士

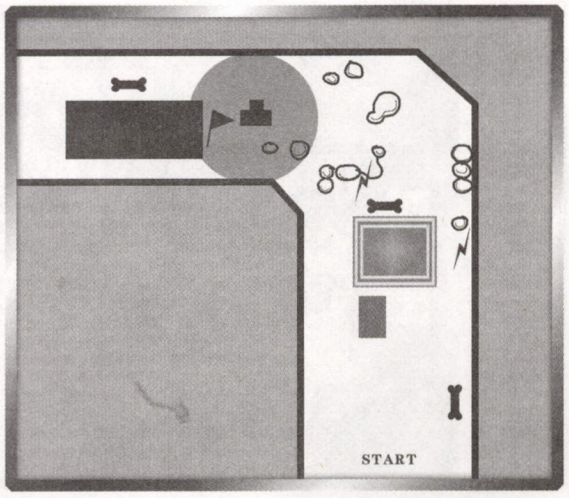


主要目的:摧毁三个防空炮台

金勋章条件:A 消灭所有蟑螂 B35 分钟内过关

本关的第一目的是找到在这里残存的基地,到达那里才可以进行生产。具体位置在地图中央小旗处,在到达之前只有忍气吞声,别指望能想上一关一样靠狙击手狙遍天下,因为敌人的分散势力中夹杂有很多的坦克、直升机- -b。所以,瞄准方向冲吧,只要有一个人能进入我军基地即可引发剧情使全员“进入”基地内部。放眼看去,一片惨不忍睹,连建筑车都要重新生产。接下来的任务就是破坏掉右、右上和左上敌据点中的防空炮台。建议主战力还是以导弹兵加医疗吉普为核心,速度、攻击频率和攻击力对于本关金勋章的两个条件也都相当符合要求,至于所有蟑螂的问题只要在战役后期用一支十个导弹兵的队伍巡逻一下几个角落即可。因为咱们的目标仅仅是防空炮台,节省时间起见所以只要将每个敌据点中的防空炮台炸掉就可以走人。

第七关 碟柜保卫战

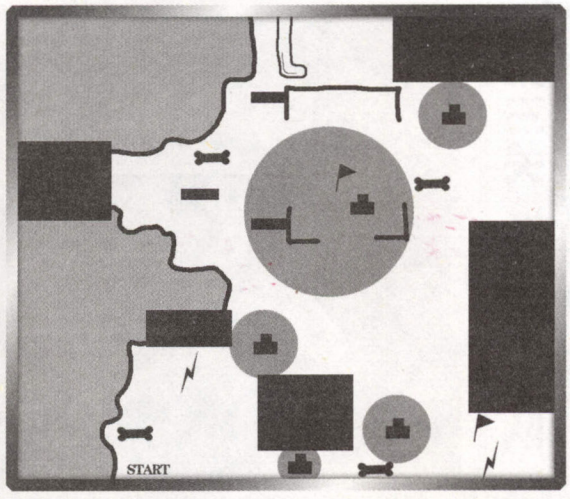


主要目的:摧毁敌人的秘密武器

金勋章条件:A 破坏所有炸药包 B35 分钟内过关

本关可以生产直升机了,可以善加利用。地形并不复杂,资源方面只要不疯造直升机基本上也基本够用。所以难度不高。但是想要在三十五分钟内完成任务拿金勋章的话,就需要动一番脑筋了,短笛的方法是:量产一批迫击炮手跟在战斗部队后面负责进行“无痛快速拆楼”(无痛快速拔牙? - -b),就可以省去许多不必要的牺牲,同时只要数量足够在时间上也是可以节省相当多的。特别是最后的秘密武器(好像是什么液体的混合器来着),防御惊人的高,若没有迫击炮手的话估计就可以泡杯咖啡慢慢等了……

第八关 目标:沙发

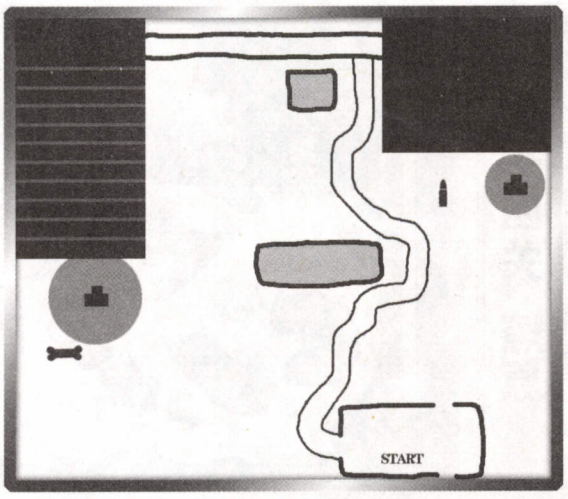


主要目的:摧毁敌人镇守据点

金勋章条件:A 找到通讯兵并使用空降一次 B 消灭所有蚂蚁(包括蚁穴)

本关目标的是守卫一台 PS2 的敌军驻扎部队,原来 PS2 是一个无限的电能源供应站!阴险啊!此战咱们的电能资源也不少,再顾及到还有很多烦人的蚂蚁在地上乱爬,所以可以适当的量产一下直升机,反正本关没有时间上面的限制所以作好防守后可以慢慢的蓄积部队。值得注意的是,敌人小据点的分布比较密集,且炮塔数量也较多,所以主要部队可以分为两种:1、直升机+迫击炮手,主要扫荡地图右边蚂蚁多的地区和右上角的蚁穴,只要注意别让迫击炮手冲太快就行了;2、老搭配,导弹兵+医疗吉普,用来掀敌人小据点,一掀一个准!最后集中一下兵力很轻松就可以将 PS2 旁边的主据点掀掉!

第九关 塑料村

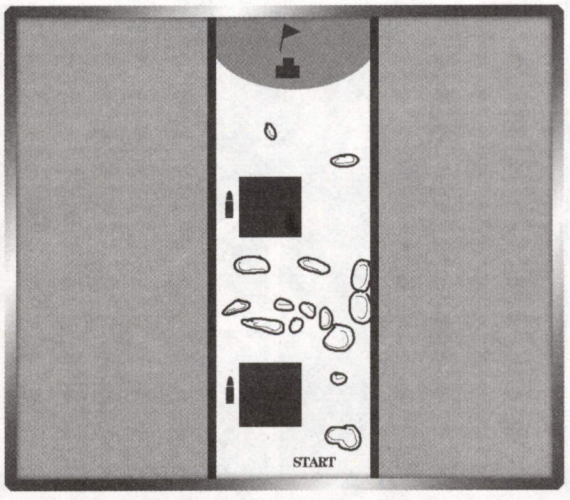


主要目的:护送村民到达地图上方,死亡不可超过 3 个

金勋章条件:A 成功护送所有村民 B 花费资源在 10000 以下

很有难度的一关!开始前几分钟敌人和村民都没有动静的时候要抓紧建造,赶快出兵,最好能先出狙击手和医疗车,第一批村民开始移动的时候要把前期部队全部压上进行护送,到目的地的第二批村民,到拐弯处驻扎,然后等有足够的导弹兵的时候将右边的敌据点冲掉,可以缓解一些压力,同时也可以将部队驻扎重点放在马路的左侧,切记!没足够的兵力绝对不要妄想攻打左边的敌据点,三个兵营加两个重武器厂不是说掀掉就掀掉的- -b。有富裕塑料和电力的话最好可以预备一个空降兵,以防兵力漏洞……到后期的村民出动间隙会越来越短,一定要随时注意电脑的语音提示,很多地方决不可恋战,一切以村民为主,想拿金勋章的话就一定要作好以身殉职的准备……

第十关 浴室保卫战

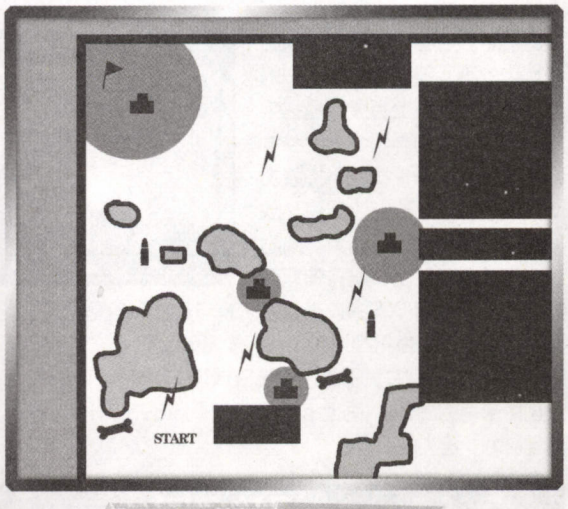


主要目的:到达目的地

金勋章条件:A8 分钟内过关 B 摧毁所有炮楼

又是靠操作手法取胜的一个关卡,难度明显提升不少。分三组:狙击手为前锋,排雷兵为中场,保证狙击手不要踩上地雷,剩下的人拖后,防止有蟑螂偷袭。按部就班的走基本上没什么太大问题。难点:过了第一个洗手台后会有一个嘟嘟,狙击手对其无效,对付方法有二,一舍身取义法(汗……)用一个兵主动冲向嘟嘟,引他自爆,其余的人在后面远远的看着……好处在于节省时间,毕竟金勋章的一个条件是八分钟内过关,时间还是很紧的说;第二,技巧法,控制一个小兵引嘟嘟在大家面前转,只要把握好距离他就不会自爆直到被队友打爆为止(打爆的嘟嘟是没有伤害性的),好处是没有人员伤亡,但时间就……下来沿着左边的路走,让狙击手先把据点前敌步兵狙干净,再引小卡车到主力部队处群歼之,此时利用狙击手的超远视野将敌炮塔至于可视范围,此时的迫击炮手就可以无痛拆楼……楼拆光后可以无视残余的敌人,一直冲吧……

第十一关 一人之师

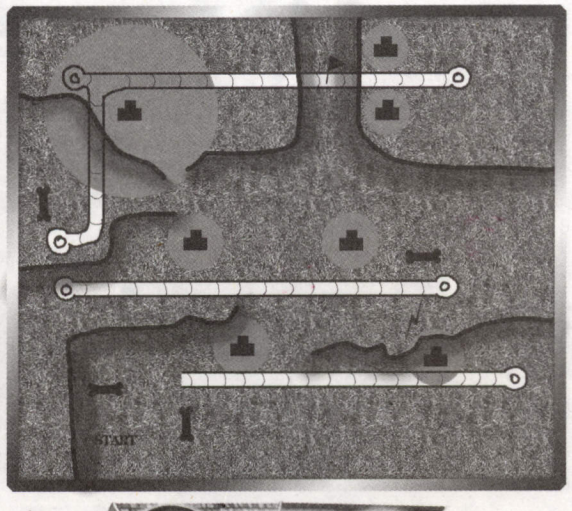


主要目的:救出 sarge 等人

金勋章条件:A 消灭所有蚂蚁 B 花费资源在 10000 以下

本关的开场是一个圈套,导致 sarge 等主力被捕,只有胆小的排雷兵幸存了下来……本关的目的很明确:救人,最左上角的敌据点就是目标所在!没有时间限制条件的金勋章都不会太难拿的:)所以本关只要节省塑料资源慢慢蹭是很轻松的事情,最简单的方法:先用直升机对付蚁穴,再用直升机保护嘟嘟去对付敌据点。只要有两辆医疗吉普基本上就可以保证直升机的安全了。而嘟嘟的造价又便宜,再稍微堆一点导弹兵基本就可以横行于此地图了!呵呵,阴险的战略啊……

第十二关 出轨

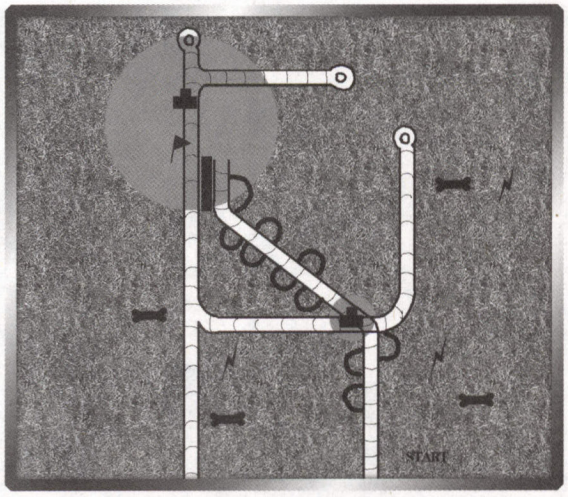


主要目的:炸掉敌运输铁路

金勋章条件:A 消灭所有蚂蚁 B 摧毁所有敌人建筑

只要花时间,此关绝对属于没有什么难度。只是要注意敌人的防御据点相当的密集!兵力不足就贸然出击就只有死路一条!所以架设好防御后就耐下心来慢慢积蓄兵力吧……对付蚂蚁仍旧是空中力量为主,因为此关的版图较大,所以在掀掉蚁穴后要全扫地图一遍,以防有漏网之蚁。牡口打掉后可以作塑料回收,数量还是很多的说哦:)

第十三关 虎穴龙潭

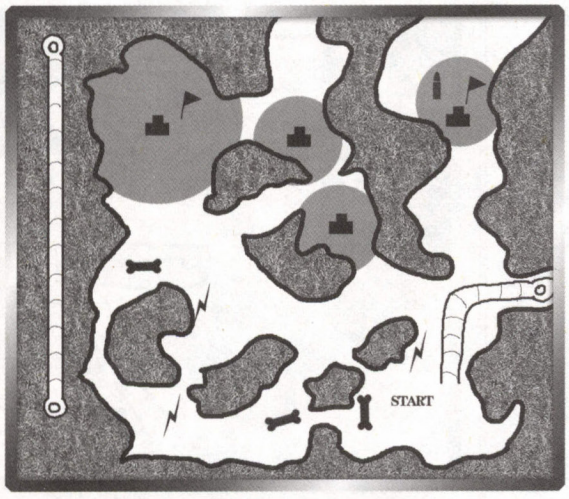


主要目的:摧毁敌据点

金勋章条件:A 破坏所有炸药包 B50 分钟内过关

这关的时间还是很紧张的,因为敌人的防御和攻势陡然提升! 资源方面只能说一般,千万别浪费。在兵营没升级的时候先出两三个排雷兵备用,地雷的密集度也是达到一个相当水准。稳扎稳打是这关的重要战略思想,敌人炮塔数目绝对可以让进入射程的直升机活不过十秒之上!所以导弹兵加迫击炮兵的混合编队是绝对的主力!同时尽量在主战力出动前派三到四个狙击手编一队出去先探探路顺便清理一下杂兵,不然遇到敌人分散的手雷兵的分散势力时会相当的郁闷-_-b。战役到中段的时候要开始准备造爆弹,为最后敌人总据点准备丰厚的大礼!

第十四关 燎原

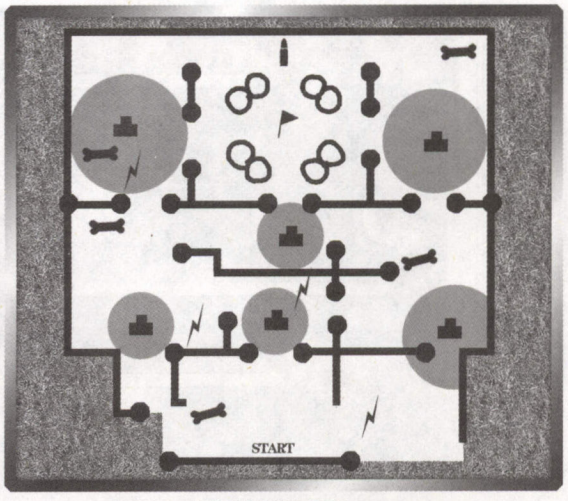


主要目的:到达目的地

金勋章准备:A50 分钟内过关 B 放掉蚁后

接近游戏尾声的战役,难度就可想而知了吧……此关的蚂蚁们相当的疯狂! 所以在前期就要尽量提前在我基地前方设置机枪堡和狙击手。右上角的据点里就是囚禁蚁后的地点,因为将蚁后救出便可使蚂蚁们成为友军,缓解基地防御的压力,所以优先端掉右上角的据点是本关战略的上上之策!不过难度还是有一点的,原因在于地形:通路只有一条,且相当狭窄。做好防御后优先生产通讯兵,赶制爆弹,同时量产直升机,在有一定数量直升机且爆弹准备完毕后就以最快速度冲向右上角!到路口后选一架直升机向里突击,敌人防御工事最密集的地点出现后就放爆弹,此时守在路口的也可以一拥而上了!救出蚁后就看见蚂蚁们的攻击目标转向褐军……之后蓄足最大的兵力向左上角冲吧……

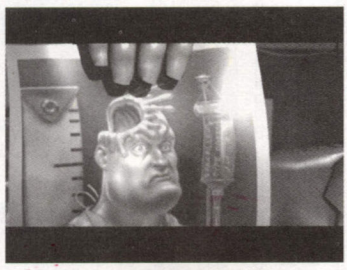
第十五关 塑料心



主要目的:摧毁目标 BOSS

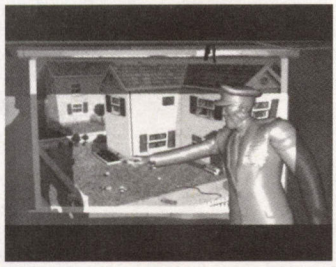
金勋章条件:A90 分钟内过关 B 在最难模式下完成

最后的决战! 开局我军的地势处于被压制状态,特别是正上方的路口就被堵了三个炮塔! 在一开始建造兵营的时候将狙击手向上调,一来清理掉偷袭的杂兵,二来将炮塔置于可视范围内。再用迫击炮手将其一一拆掉。这段时间里的建筑方向是:造好一个兵营后就用炮塔封堵两边的路口,同时蓄积资源建造重武器厂准备出医疗吉普加强防御,正上方的路口由前期部队就可以顶住暂时不用去管。兵营尽快升级出狙击手,出四个,左右路口各放两个可以大大提高防御能力。前期的防御作到这一步就算是基本够用了,但是一定要快,争分夺秒!当导弹兵有十五个左右的时候就可以加一辆医疗吉普去右路开始慢慢推进,之所以从右路开动因为这里有足够用一阵子的资源。当右路的据点端掉后基地中的第二部队也应该蓄积的差不多了,从正上方突进抢占中心地段! 适当的弄两个嘟嘟从上面向左路作自杀性探路,接着部队跟进一口气端掉左边据点! 战役到此算是第一阶段结束。此后的生产重点放在比较耐打的坦克和爆弹上,因为 BOSS 的攻击力对所有步兵秒杀且是面攻击,要想在九十分钟内完成任务就得用坦克探头后加爆弹轰炸,优先攻击 BOSS 身上的红十字恢复点,否则其武器爆了会无限恢复! 而 BOSS 两边的据点防御力度是前所未有的高,从时间上考虑只有选择强行突破再使用爆弹战术! 坚持就是胜利! 努力吧……



决战之后

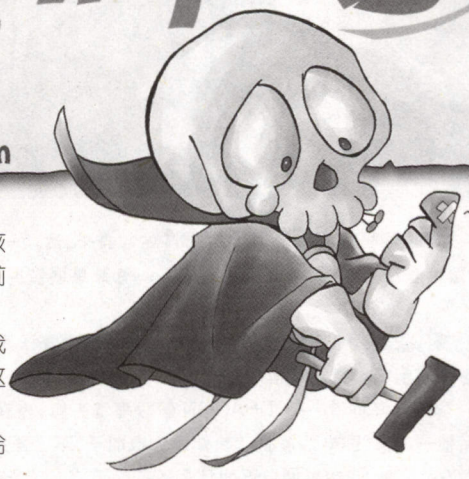
剧情模式只是此游戏的一个开端,随着剧情模式的进展后面两个模式会陆续的打开,第三个模式是分各种等级的正规 RTS 战斗,但也不乏一些恶搞的东西-_-b。第四个是一些很有难度(甚至是 BT)的原创关卡挑战性很高,也只有在这个模式中能有机会操纵一下蚂蚁军。当然并不是简单就能让这些有趣关卡开启,要求是剧情模式中的对应关卡取得金勋章才行,同时还会得到游戏的设定资料。总之此番的玩具兵 RTS 是一款相当值得花时间的作品!还在看什么?后面的关卡没有攻略啦,最大的乐趣是留给你自己去慢慢体会的! 快继续玩具兵的战斗之旅吧……



www.gameday.com.cn/bbs

才语游言

fuxf@cbigroup.com



就象所有的鬼故事都要在深夜关上灯点上蜡烛再由一个天生声音阴沉的家伙说出来才有气氛一样，所谓编辑部的故事也要在深夜里由一群加班加到快不正常的家伙鼓捣出来才有效果，比如这样的描述：

在静谧的夜里，风吹过窗外的花丛，发出轻微的沙沙声，编辑部里有盏日光灯突然不安份地一闪一灭起来，映照在众编的脸上也显得阴睛不定……

“啊啊啊！”陡地一声长啸穿破夜空，众人惊恐地看向发出声响的位置，只见 DRAGON 满脸大汗地抬起头来：“见鬼，我的页数算冒了……计划外计划外！星辰，你那里有多的页面没？匀给我！”

“开玩笑，我还想从你那里要呢！”星辰毫不犹豫地拒绝。

DRAGON 又看向 CLOUD，迎接他的是另一张满头大汗的脸：“我……这个……还要很久才能……做完呢，不……知道要多少页……所以……不能……给你……”DRAGON 看着 CLOUD 手里捧着的一大碗中药，叹了口气，然后直接掐住了短笛和 fei 的脖子：“每人给我腾两页出来！”办公室外走廊上的日光灯管抖了一下，碎了。

“呀呀，还是不够……只有两页空间了，那俩小子也榨不出东西了……”DRAGON 挠着头，问美编，“这样吧，能把字号再调小点么？”

短笛和 fei 同时发出了惨叫：“……你为什么一开始不调字号！”

DRAGON 瞟了他们一眼：“不许唧唧歪歪，否则每人再捐 1 页。”

万籁俱寂。

半小时后，星辰缓缓地站了起来：“告诉大家一个好消息，我准备这期给你们减轻点负担，大家就不用写那么多了。”

“是吗？”DRAGON 冷笑着从鼻子里喷出一股浮云，“我看是你的页数也不够了吧？”

“你不能这么说！”星辰纠正道，“应该说由于我的努力工作使得大家都可以提前完工了。”

“是吗是吗……”fei 呻吟着，“反正我这里也被 DRAGON 咬了一口了……干脆这十几页都给你如何？”

“那不行！不能浪费你的劳动成果啊，给我个两三页的就可以啦。”星辰一脸的诚恳。

“DRAGON 砍了我一条腿，你又要剁我一只手，你说我这样残缺不全的活着还有什么意思……”

“一条蜈蚣被剁了一两只脚算什么……”DRAGON 哼哼着，“再闹我还剁。”

“DRAGON 你这样说就不对了，不过……”星辰摸摸 fei 的头，“原来你是活着的啊？我第一次看见活着的骷髅头耶。”

“你……你们欺负我！”fei 大哭着跑出门去。

DRAGON 和星辰犹如觅食的蚂蚁一般凑到了 fei 的电脑面前：“这个笨蛋果然逃跑了，来，咱们把他的页面再分点……”

听着两人的邪恶笑声，短笛打了个寒噤，不由把自己的显示器往身边挪了挪。

午夜两点，又是一声幽幽的叹息从 DRAGON 那里传出：“你们……谁还有不要的页面来着？”

“不要开玩笑了！”所有人都叫起来，“你这贪婪的家伙！”

“我不管~”DRAGON 以千年魔龙的姿态扑扇着不知几时出现的小翅膀“飞”了几米，再以千磅炸弹的气势轰然落在众人面前，“把页面腾点出来……星辰，你那里比较多吧？”

“我这里您别想！”星辰摆出了同归于尽的架势，“你明明才看见我朝别人要了那点可怜的页数……”（fei 小声地唧咕：“那是‘要’吗？”）

“你真不给？”

“不要靠近！你再过来我就自爆……！”

DRAGON 哼了一声，扭头看向短笛：“你呢？”

“我？”短笛泪流满面，“我刚才被你活活撕了块肉来的，你忘记了？”

“没忘啊，但那美克星人的复原力不是都很强的吗？”

“反正我这里已经没有一点空位了！”短笛眼神视死如归，“你把我吃了也没有！”

“真不是一般的小气！……fei 呢？……靠，你装什么死啊！”DRAGON 张开嘴，一股热浪把编辑部的房顶掀了起来，“典型肺焰！！”

“咿~烧成骨灰啦！”fei 的惨叫又震破了一个灯泡，“看我的浮云绵掌！……”

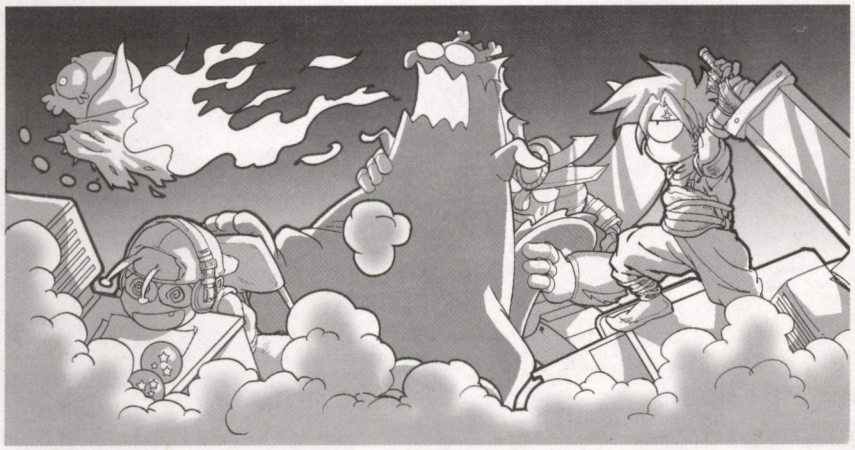
“无聊……”DRAGON 一掌把 fei 拍扁，“算了，CLOUD 你那里有没有……”

“没有！”CLOUD 不知什么时候已经拿出一把大刀：“上次写白中时被逼着删了四万多字我已经很不爽了，这次再和我争地盘我就跟你拼命！”

“我说，咱们干脆把 DRAGON 的版面抢了吧。”星辰突然提议道。

……

版面争夺战，持续中。



三国的侧面

责编/fei

“哦耶！终于完成了！”DRAGON 站起身来，活动一下筋骨，“三国啊三国，滚滚长江东逝水，浪花淘尽英雄……总算是要暂时告别一下三国无双了！”

“啊，就这么完了吗？”fei 揉着发红的眼睛看着样稿，“呃？还有好多资料都没用上呢！真是可惜。”

“对喔，好可惜……”DRAGON 看看那堆资料，也露出了惋惜的表情，然后他一把揽住 fei 的肩膀，“我知道你很能干，不会辜负我的信任，对吧？”

“……”fei 开始后悔自己为什么要多嘴了。

所谓乱世造英雄，三国的故事将近两千年来一直是人口传诵的经典，官渡、赤壁、夷陵……每一战都是气势十足，想到这点其实还是很爽的——看看日本那边吹得不行的日本战国，那是三国之后 1300 年的事情了，虽然装备是好了很多，但就算“最后决定日本命运的决战”关原合战，双方加起来也就 20 万人不到，再反过来看中国的春秋战国——那可是公元前！各国出动军队时动辄“旌旗蔽日，长戟遮天，尘烟漫道”，看秦将白起一口气坑杀赵国降卒四十万，这个就叫场面啊！……扯远了。现在让我们看一些平时不容易引起大家注意的东西。

其实，曹操是女人……

这个标题骇人了点，其实首先是在网络上出现了一篇奇文《上杉谦信是女人》，言之凿凿地宣布日本战国的“越后之虎”是女儿之身，还列出了一大堆“证据”。随即这篇“曹操其实是女人”就出现了，“因为她是女的，所以在置办刑具时还考虑颜色（三国演义第一回，曹操任洛阳北部尉时“设五色棒十余条”）”，“因为她是女的，所以才会对身为敌方的美男子关羽、赵云等一再照顾”，“因为她是女的，所以才会为自己设立多个墓穴以防止秘密泄露”“因为她是女的，所以才在睡觉时不许任何人靠近，并称自己梦中杀人”……

好了，曹操都是女的，还有谁不能是女人？很快又出现一篇“其实诸葛亮是女人”，“所以在隆中没有耕田而是去养蚕种麻”，“所以才在睡觉的时候不见刘备”，“所以对周瑜一见倾心但对方不领情后又准备报复，不料将周瑜气死，所以哭灵时那么伤心”云云，再然后就热闹了，网友们的恶搞精神被完全激发了出来，三国成了女儿国：

“赵云是女人吗？——是，不然为什么刘备放心让他当那么久近卫队长保护家小？而且长坂一战那么激烈阿斗在他怀里还能睡着，哪个男人有这本事！”

“刘备是女人吗？——是，只有女人能哭出天下！”

“司马懿是女人吗？——是，不然为什么诸葛亮送他女人衣服他还很开心？”

“张飞是女人吗？——是，黑面是逃难的时候，怕人家欺负而涂的，他睡觉也睁开眼睛，典型的女人防备心态。”

“关羽是女人吗？——是，红脸嘛，女性特征明显啊。”

……罗贯中会不会气得从棺材里翻过身来？

当然这些仅限于网上的玩笑，如果央视当年拍《三国演义》时这么戏说肯定被口水淹死，（说起来好象大陆没什么人敢拍电视耍三国一把，那部《吕布与貂蝉》听说审了三遍还没过，现在名字改成“蝶舞天涯”什么的了）但日本人就敢戏说——他们连自己的历史都能拿来开涮（例如有无数种死法的织田信长），何况是别国近两千年前的历史。

首当其冲的就是《三国无双》里的曹魏名将张颌，好好一员猛将仿佛练了辟邪剑法，整天背个小翅膀举着叉子用东方不败的口气说话，不晓得典韦等勇夫看到会有何想法，可悲的是人妖张支持度还特别的高（当然是在 MM 中间）。尽管实力还算过得去，但若是俊义再生看到自己的造型，多半会认为还是死在蜀军手里干净——保不定会喷出一口血“大叫一声，金疮迸裂，栽下马去，众人急急去看时，已是无救了”。

张俊义虽然颇得葵花宝典真传，好歹还是个男的——顶多骂他句娘娘腔，光荣出品的另一部战略游戏《决战 2》下手可狠得多，于禁以仰慕曹操的 BL 身份出现，不过也算男人（半个？），但其他几位就没这么好运了，马岱成了女的，姜维成了女的（还是魔法师喔……），张飞的儿子全成了女的，曹操手下的谋士荀彧成了女的，连“虎痴”许褚也没逃过变性的命运变成了五大三粗的莽女（许仲康可能也会“口吐鲜血大叫一声……”），再次为“三国英雌传”提供了绝好的证据。当然咱不能看剧情，看剧情就更扯淡了：以三国时代为背景，描写刘备为了解救被曹操掳走的恋人貂蝉，率领盟军对抗曹操的故事……这是什么和什么啊？还有飞来飞去的大魔法师诸葛亮，穿戴有如黄金圣斗士的赵云，头上有翅膀的孙权……您别说，要是忘记这是三国题材，当成奇幻类游戏玩玩还相当不错。看来光荣除了老招牌“三国志”系列不敢明着乱来之外已经没有什么不敢做了。

但要说到真正贯彻“三国就是女儿国”精神的，上面几部还“远远未够班”，日本的动漫作品里更有真正的强者让三国变成了莺莺燕燕的世界……咳，等我喝口水。日本动漫作品取材三国的也算不少，远有横山光辉大师的三国志，近有山原义人的龙狼传，虽然越到近期越有神怪色彩，但都还不至于太离谱，直到盐崎雄二的《一骑当千》出现……这漫画看名字颇有气势，内容却足以让人喷出一桶血来：在关东，洛阳中学、南阳中学、许昌中学、扬州中学、豫州学院、成都学院、凉州中学共 7 所中学里，展开了一场

唯我独尊的霸权争夺战。在这 7 多高校的高中生中，有一群身带勾玉的人，拥有出众的战斗能力，在他们身上所佩带的勾玉是封印着远在三国时期战士们灵魂的宿命勾玉（有趣的是，这些勾玉的样子和《三国无双》里的勾玉差不多）。而转校来到南阳学院的女主角“孙策伯符”，居然是继承了早逝的江东小霸王孙策灵魂之人。三国英雄们未完成的心愿，将要在现代继续下去……

好吧，您要继续夺取天下也行，可是为什么三国英雄的灵魂都喜欢寄宿在 MM 身上？孙策是女的，夏侯渊是女的，吕蒙是女的，关羽是女的，张飞是女的，马超是女的，吕布是女的……不过日本人也真是有想法，那么多女性“猛将”要如何延续三国的特征呢？没关系，美髯公关羽用极长的头发代替了胡子，吕蒙则天天戴个眼罩晃悠以显示自己的诡异（外表还真象绫波丽），至于破坏力惊人的张飞，直接成为“暴走可能”的危险女性在地牢的枷锁下露出恐怖的笑容……总之这是部深受男性读者拥护，深受女性读者鄙视的作品，其他的我就不说了……容我吐点血，NO，是喷点鼻血先。

英年早逝的英雄们

古人云“五十而不夭”，看来五十岁以下挂掉的都算夭折。

三国里最有名的几个英年早逝的人里，周瑜周公瑾算一个，36 岁就病死，他的结拜大哥孙策更惨，26 岁就……呜呼，可怜大小乔守了多少年空房……另外一个比较出名的人是郭嘉，38 岁时病死。还有 36 岁的马良（这个可疑，他被称为“白眉马良”，36 岁眉毛就白了？是不是虚报年龄……），36 岁的庞统，37 岁的孙坚，40 岁的曹丕，41 岁的太史慈，45 岁的法正，36 岁的李典……当然最英年的是曹冲，这位小哥 13 岁就死了，曹操定然后悔把华佗杀得太早吧（后来曹丕登位仍心有余悸：“曹冲在的话，哪里轮到我来坐这个位置……”）。

比起这些壮志未酬的英杰们，赵云啊孙权啊黄忠啊也算高寿了——但恐怕谁都比不过廖化，此君黄巾起义时就有记载，后来直到蜀汉灭亡之后才病逝，算起来已经年过九十了，身为武将能活到这把年纪不容易啊。

设想一下，要是诸如孙坚或者郭嘉这些家伙更长命一点，三国历史怕要重新写了吧？曹操不是赤壁之后也长哭：“郭奉孝在，不使孤至此！”不过，以曹操赤壁大战之前自我膨胀的程度，郭嘉即使在生也未必劝得住他，一旦失败，第一个被砍头的就是郭谋士也不一定。无独有偶，诸葛亮在刘备兵败夷陵后亦曾叹息：“法孝直若在，则能制主上令不东行；就复东行，必不倾危矣。”问题是刘备那时候火气正旺，诸葛亮你自己都拦不住，怎能期待法正？

历史是没有“假使”、“要是”、“如果当初”的，不然——“假使”我当年中了五百万，“要是”我上个月把钱包放在身上，“如果当初”我勇敢点朝某位美女搭讪……（被 DRAGON 一脚踏翻：“你丫 YY 个没完了？”）

马超的罗马军团？

三国时候的罗马还被称为“大秦”，光荣前些日子出的三国志 9 中倒是有个称霸大陆的结局里中国军队一路打匈奴破大宛最后还把罗马给拿下来了，这个暂且不提，但罗马和马超？这两个之间有关系吗？

先来看我们从资料堆里翻到的东西：马超的部队擅长投掷标枪，有相当数量的步兵（与演义不同，马超军的骑兵数量其实并不多，而且都是轻骑），且经常摆出鱼鳞阵，前方重装盾牌，布成一个个方阵，然后一队轻骑猛然杀出直扑敌阵，得手后迅速退回——这个可是罗马军队的招牌！还有作战之后的主将压阵徐徐退去，也颇似罗马军的交错掩护撤退……那么这些巧合是来自哪里呢？

这里就要提到之前的一场罗马军团与匈奴在中亚帕提亚草原的战争了，当时东征的罗马军团被匈奴军杀得大败（以步兵为主的罗马人缺乏补给深入敌人后方，怎玩得过那些游牧民族！），主帅克拉苏阵亡（镇压过斯巴达克起义的名将啊……），罗马第二和第三军团被迫撤退，而第一军团残部被切断后路，这几千人就成了匈奴的俘虏，后来以雇佣军身份作战，但运气很不好（也许是很好？），正好碰到汉朝军队西征。卫青和霍去病率十万铁骑和数十万步兵一口气冲进匈奴境内两千里，斩首过十万，大单于连大印和夫人都没顾上，仅率百骑逃得影子都不见。此役使得匈奴闻汉胆寒，几年后汉军再度出击，结果千里不见匈奴踪影。到东汉时期，熬不下去的北匈奴只有西迁（南匈奴已经归顺汉朝），而后来的罗马帝国几乎被西迁的匈奴灭掉，可见汉军实力。“犯强汉者，虽远必诛！”那是多么辉煌的时代……

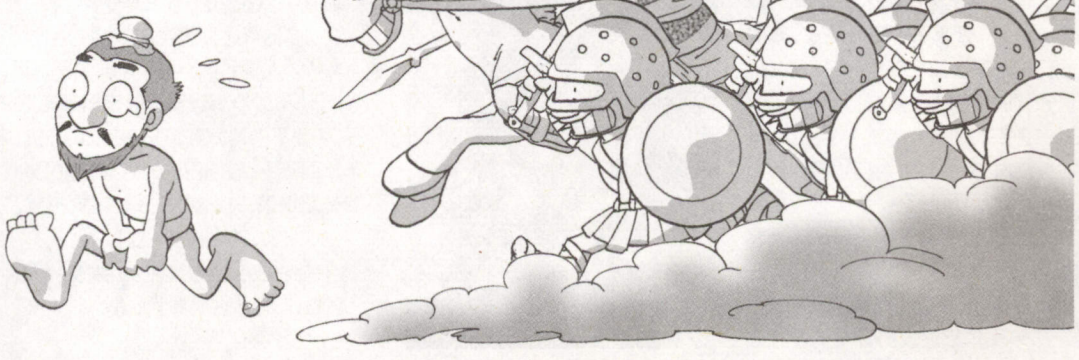
啊，又扯远了，说回那支倒霉的罗马第一军团吧，在汉军西征中“理所当然”的战败（猜想场景：汉军侦察兵：“大人，那批不象匈奴的家伙正在慢吞吞地摆阵！”汉军将领：“靠，匈奴骑兵都跑了，一群步兵还摆什么阵？孩儿们，上去灭了他！”一大群汉军骑兵扑了过去……），于是这些曾经的罗马军人又成了西汉军队的一部分，而他们驻扎的犁轩（地名）正是日后马超属地的中心地带。

和中原部队不同，常年驻守西域，使得马超同志的军队吸收了大量西域民族的战法和士兵（史载“超军中多高鼻深目者”），虽然已经和正统的罗马战法有很大不同，但一些传统还是被继承保留下来了。正因为如此，马超军才能在最初和曹操部队作战时连战连胜，因为曹操军根本就没见过这种作战方式。

可惜最后马超军还是失败了，原因除了双方统帅能力差距之外（不要打我，马超的领军能力比曹操还是差了一截），还与双方战术的区别有关——简言之，古罗马军队的战术在中国根本行不通！欧洲战场以丘陵、森林为主，骑兵并不能发挥太大作用，而西凉则是大片平原和戈壁，还以步兵为主？找死吧你……看看游戏设定里，骑兵克步兵那是千古规律啊！步兵的机动性差也是致命缺点，他们的重装盾牌太沉重以至撤退时无法带走，一支没有盾牌的步兵碰到骑兵，那就嘿嘿……马超军对付周围散漫的游牧民族还成，遇到训练有素兼且主帅老奸巨滑的曹操军，下场可知。

到后来马超入蜀，蜀汉军队也吸收了不少马家军团的特点，例如纪律严明，重视技术兵器，重视步兵和阵战（这个没办法，川中没有良好的战马），再把马超派去镇守西陲，“神威天将军”在此，少数民族安敢乱动？可惜这种和古罗马颇似的战法在蜀汉灭亡之后就基本消失了，可能也就是它不适合中国战场的原因吧。

顺便说说，关于“西凉锦马超”，一般人的想象应该是个帅哥吧，但元曲里有马超“面如活蟹”的说法……这脸色要是和螃蟹一样……咳。



fei 语：蜀国末期的武将罗宪，是我最欣赏的三国将领之一，可惜因为生于三国后期而几乎被忽视得好象不存在一样，看来大家更津津乐道于三国前期的故事。

好在史学家倒没忘记这些最后时刻仍闪烁光芒的将领，如《资治通鉴·卷七十八·魏纪十》："……刘禅使巴东太守襄阳罗宪将兵二千人守永安，闻成都败，吏民惊扰，宪斩称成都乱者一人，百姓乃定。及得禅手敕，乃帅所统临于都亭三日（"临"，做"到"解。此句可理解为"率下属到都亭哀悼三日"）。吴闻蜀败，起兵西上，外托救援，内欲袭宪。宪曰：'本朝倾覆，吴为唇齿，不恤我难而背盟徼利，不义甚矣。且汉已亡，吴何得久？吾宁能为吴降虏乎！'保城缮甲，告誓将士，厉以节义，莫不愤激。吴人闻钟、邓败，百城无主，有兼蜀之志，而巴东固守，兵不得过，乃使抚军步协率众而西。宪力弱不能御，遣参军杨宗突围北出，告急于安东将军陈骞，又送文武印绶、任子诣晋公。协攻永安，宪与战，大破之。吴主怒，复遣镇军陆抗等帅众三万人增宪之围。……罗宪被攻凡六月，救援不到，城中疾病太半。或说宪弃城走，宪曰：'吾为城主，百姓所仰。危不能安，急而弃之，君子不为也，毕命于此矣！'陈骞言于晋王，遣荆州刺史胡烈将步骑二万攻西陵以救宪。秋，七月，吴师退。"

可惜三国志 9 里把罗宪的数值只设定为统率 80，武力 70，智力 75，政治 70，我以为每项至少应该再加 10。顺带一提，他早年是名士谯周的学生，被称为谯门四大弟子之一，可谓文武双全。（"四大弟子"中其他三人是文立、李虞和《三国志》的作者陈寿。）

谨以下文，献给最后的三国武将们。

最后的三国

六月二十日。晴。

"大人，敌军来袭！"

门外传来士卒的呼喊，我一跃而起，直奔城墙，又是敌袭，还是白天，这帮家伙就没有象样点的招数了吗。

"战况如何？"我问已经在指挥战斗的副将。

"大人，吴军一刻之前开始进攻，目前尚未突破我军防线。"

"很好！"我拔出佩剑，"全体将士听令，这次也不要让吴狗犯进永安城一尺一寸！"

"是！"士兵的喊声震天。

但城外的吴军依旧在拼命攻击，完全不在乎城楼上的弓箭擂石，很快就有人沿着城梯冲了上来，但马上被守军围攻杀死，马上又是下一批敌人蜂拥而至。

"不愧是东吴最有战斗力的部队……"我砍翻两个吴兵，又将一架城梯踢下去，"但是这样消耗士兵的生命就是应战之法吗？兵力是我方十倍之多，就只会用这样的战术吗？陆幼节，你实在有负尔父英名啊！"

"大人，弓箭不足了！"有士兵报告。

"把尸体身上的箭拔出来！把他们的武器也用起来！我们守了这么久，还怕这些小贼？"说话间一支吴军射出的箭飞过我的面前，但其势已衰，打在一根柱子上软软落地，"看见么？东吴也知道我们弓箭不足，正在想法送给我们呢！"

但战争永远不是靠谈笑就能解决的，一名满身鲜血的士兵大呼着抱紧面前刚冲上来的敌人一起摔下城去，此举总算令吴军有所动摇，同时西门的守军增援部队也已经赶到，局面被暂时控制住了。

正午。

战斗告一段落，人们忙着处置伤员和尸体，我则坐在一块砖石上擦拭自己的剑，上午靠它至少斩杀了十名敌军——守城大将也落到要亲自在前线杀敌，这差使还真不好做。

"吴军最近攻势变得越发猛烈了。"副将在我身边坐下，"大人，这可不是好兆头。"

"他们以数万之众围我永安半年有余，再拿不下来恐怕不好朝孙家交代吧。"我哼了一声，"何况北方战事已定……"

一提到北方，我的心就止不住地痛，被什么东西紧紧揪住不放似的痛。大好的河山呀，怎么一下子就没了呢？我们这些人，到底是在为谁而战？是为亡我江山的曹魏，还是已不复存在的蜀汉？叹一口气，我抬头望望城楼上飘扬的大汉旗帜。四百年汉室，如今已经化成往事了。

"北方……"副将也叹息一声，"大人，我们已经尽到大汉臣属的本分了。"

"说到这里……参军杨宗还没有消息吗？"

"自从二月突围而出之后，至今音讯全无。"

"现在已经七月了！陈骞那老小子连这点忙都不敢帮吗？成都方面呢？"

"没有消息。我们可被吴军团团围了大半年了呢！"

"……是不是我当初打步协打得太狠了？"

"大人何出此言？'东吴与我本互为唇齿，曹魏犯我之时，不但不施援手，反趁机图我城池，如此背信弃义，试问堂堂男儿，如何能做这等小人的俘虏！'这话不是您说的吗？"

"你记得还真清楚。"

"大人誓师抗击吴军之时说的这话，估计全城有七成的人都记得吧！"

"不过没想到吴国后来居然真把陆抗派过来了，咱就算死了也有面子。"我不由得微笑起来。陆抗啊陆抗，率三万人围攻区区两千守军的永安半年而不下，看你日后怎么有脸去见你老子。"走，咱们去看看城内百姓。"我站起身来，突然觉得一阵头昏，摇晃了几下，被副将扶住。

"大人，您不要紧吧？"

"没问题，我好着呢。"看副将有什么迟疑的样子，我不由起了疑心，"赵光，你有什么瞒着我？"

"没有啊。"

“少来，说，什么事情？”

“……这个……属下恳请大人还是不要去城里。”

“为什么？”

“我们被困日久，城内现在生病的人超过一半，且水源短缺，为稳定人心，大人还是不要随意在百姓面前露面的好。”

“……我现在的样子有那么恐怖？”

“呃……”

“永安既被托付与我，我自当以百姓为重，而且百姓这半年与我军同生共死受尽折磨，我还有什么好怕？”我拍拍副将的肩膀，“走吧，一起去看看。”

七月十一日。阴。

“大人！敌军来袭！”

我睁开眼睛，和其他睡在城楼上的士兵一起冲到垛口，开始又一轮新的拼死防御，这次是晚上。

已经不记得这些天击退了多少次进攻，陆抗本也是足智多谋一辈，为何如此沉不住气？但现在来不及考虑那么多，惟有先死守为上。混乱的黑暗中看不清敌我，我索性守在垛口，凡是从城墙外上来的人，来一个劈一个，直劈得连自己都手软了。

太阳升起的时候，吴军停止了进攻，我这才有机会喘口气，看看手中佩剑，不知何时已经出现了好几个缺口，看来再几次这把剑就别想用了。传说曹操的倚天以及后来被赵云夺取的青钢都是绝世名剑，可惜无缘一见……

赵云……唉，要是现在身边有当日五虎上将在多好！可惜即使是最后去世的赵云将军我也未能有缘见上一面，再想起当年赤壁，更只叫人长叹生未逢时！就连蜀汉最后的希望姜维大将军，也死在乱军之中……

“大人！”副将打断了我的遐想，我看看他身上新增的数道伤痕：“没问题吧？”

“还好……大人，您的手也在流血，为何不赶紧包扎！”

“啊？”我这才发现右臂被撕了一条大口子，“算了，这些不提……你有什么事情？”

副将压低了声音：“刚才查点战报，守军目前能作战的人数已经不足两百，加上城内居民的自愿组军，合起来也不超过六百人……而且水尽粮绝，大人，我们可能守不下去了。”

“你想说什么？”

“我与诸兵长商议过，大家愿齐心保大人出城突围！”

“突围？”我眯起眼睛，“能突去哪里？”

“永安为交通枢纽，南可下羊柯，北可投上庸，皆为魏地。大人孤军守永安半年，功绩天下皆知，曹魏定不会为难大人。”

“你们呢？”

“我们？”副将笑道，“护送大人出城后若还有命回来，我等便大开城门，与吴军决一死战，战死沙场也不枉这一身戎甲！”

“你倒痛快，那城内百姓呢？”

副将一愣：“这……属下确实还没想到。”

我笑着摇摇头：“你还真是一根肠子到底，要我如何安心去突围？”

“大人的意思是……”

我用剑驻地，勉力站起，身上的力气在晚上就消耗得差不多了：“我身为一城之主，乃百姓所仰，军心所持……要是眼见无法保全就急忙舍之而自己逃命，岂是君子所为！今天，就把命交在这里！”

副将看了我一眼，猛地一揖到地：“赵光必将誓死追随大人！”

七月二十四日。晴。

“大人，大人！”

我被副将的喊叫惊醒，条件反射地抓起佩剑：“怎么，敌人又来了？”

“不，不是！大人！”副将的神色和语气简直是狂喜，“吴军，吴军退了！”

“什么！”我跑到城墙边，果然昨天还在的吴军大营已经人去阵空，依稀可见远处吴军殿后部队的影子——但他们确实是撤退了！

“终于……终于结束了……”我喃喃自语，但马上清醒过来，转身吩咐部下，“传令，吴军虽退，仍不可放松，陆抗诡计多端，谨防这次也是计谋！”

“遵命！”

“安东将军陈骞，将永安战事禀报吾皇。晋王司马昭，命荆州刺史胡烈率步骑二万攻西陵，乃围魏救赵之计……着令永安守将罗宪，仍驻守原地，官爵职务不变。其后事宜，另行听令……”两天后从成都来的信使彻底打消了我们的顾虑，我的心里却暗暗好笑，围魏救赵？曹奂忘记自己国号了不成？由司马昭发令救援？看来这曹家天下，也不长了。

“罗大人。”宣令结束，使者走到我面前深深一揖，“以二千人守孤城，忠烈果毅，天朝上下，无不敬叹，日后高升，指日可待。”

“二朝之臣，怎敢奢望高升。”我苦笑而对。

走出门去，有人正在取下“汉”字大旗，换上“魏”的旗号，我深深吸一口气：蜀汉已不存在，三国，还能存在多久？

乱世将终。

[史载，魏咸熙元年（公元 264 年），蜀国亡于魏，巴东太守罗宪被吴国围困半年，成为蜀国最后一名交献文武印信的地方官员，蜀汉正式灭亡，此后三国只余其二。晋太康元年（公元 280 年），东吴灭亡，三国归晋。]

才语邮局

来信请寄:四川省成都市营门口路民光商厦 507 室《游戏日》编辑部 邮政编码:610036 Email 地址:fuxf@cbigroup.com

“游戏日的,你们的信!”

“啊?吓……”fei 睡眼朦胧地从电脑屏幕前抬起头来,擦擦已经流满键盘的口水,这才看清楚面前不知几时已经又堆了一大叠来信。

“连咱们 11 月号的杂志都上市了,但关于 9、10 月合刊的来信还是连绵不绝啊,”fei 叹着气一封封地拆,“可惜了其中不少的精彩语录,就差那么几天没赶上截稿……”

“昨天我看见有封信特有意思,还是个 MM 寄来的……”星辰话音未落,周围的人同时抬起头,眼睛里的光芒闪烁美丽得犹如绿宝石:“信在哪里?”

“就在……”星辰翻翻抽屉,“怪了,怎么不见了?”

“你是想私吞吧?”

“我才不会那么无聊!”

这时 DRAGON 插嘴:“你们找那封信干吗?我试过了,电话号码打不通……”

“你居然还打了电话?”

……

言归正传,希望读者们能尽快把调查表寄出,在上期杂志的调查表统计截止之后,陆陆续续送到 fei 面前的 9、10 月合刊调查表依旧超过了 50 份。非常可惜,这些来信已经错过了本次抽奖,看来只有合并到下期了……

至于这期的调查表嘛,已经有聪明的读者在信封上写不同地址来热情参与我们的……抽奖了——哼哼,不要以为穿上马甲我就不认识!何况调查表的内容字迹还是一样的!另外在上期提及有人在信封上写“抽奖”之后,“抽奖”的字样一下子就多了起来,还有人直接在信封背面上写“如果我中奖我就要 XXX”……

当然,在这里要小小的道个歉,11 期的调查表上我们的邮政编码漏了最后一位数,给大家带来了一定不便,非常对不起(不过居然也有读者就写了 5 位数的邮编,居然也寄到了编辑部……)。

首先把上期杂志截稿之后的一些来信复活(DRAGON:“死灵会用这种技能?”),因为觉得就这样让它们沉下去实在有些对不起写了那么多字的读者们……

上海 顾俊杰

杂志能够一反普通游戏杂志的常态,大胆成为全攻略杂志的勇气我是非常欣赏的,我觉得杂志能在未来的道路上始终朝着制作优秀攻略为目标向前进,一定也能成为中国 TV-game 杂志 NO.1 之一,我会一如既往的支持下去,请小编们与杂志千万不要让我失望。

多谢支持,多谢鼓励,请继续看我们的攻略如何进步吧。至于 NGC 和 XBOX,我们也会关注的……但 PS2 现在始终是大头嘛,没办法(任天堂和微软的大爷们千万别把我当真……)。

南京 曹姝

我是被某种达人鄙视的“看攻略派”,所以,登得越详细越好呀!还有,我是外国语学校的,尚无法与日语班的家伙学习日语,又有几人能真正懂得“鸟语花香”~所以,请尽量给出一部分的日语剧情和对话,谢~

只要版面放得下,我们的攻略永远是力求最详尽的,请放心。此外这位 MM 的来信上五彩缤纷,网络语言和表情符号遍地开花,煞是可爱,给了编辑部视觉上的极大享受,故决定授予曹读者“上期最赏心悦目来信奖”,奖品本拟定是编辑部任意一名编辑……的照片一张(马赛克可能),虽然是否马赛克都不影响其狰狞程度,但听说用来做电脑桌面还可以辟邪……啊,很恐怖是吧?我也觉得是这样,所以放弃了……

贵阳 敬杰

页码增加使杂志信息量增加,但彩页似乎没有以前多。相比其他同类杂志《游戏日》的彩页确实稍微少了一点。考虑到成本问题,贵刊宜将好钢用在刀刃上,将有大量图片的文章放入彩页,而将以文字为主的文章放入黑白页面中。

我们的观点是,并不是放大量的图片在彩页上就算是发挥到了它的价值,要让彩页做得好看,做得有欣赏性才是最终的目标,所以我们才会让白中啊天外啊这种攻略放在彩页里,因为它的页面编排确实满好看的,有没有觉得啊?……没有?CLOUD 你的刀借一下……

河南信阳 刘春海

我比较喜欢网络游戏的攻略,因为在网络我们钱也花得不少,在游戏中只知道打怪、收钱、聊天……

停……停!网络游戏?咳,我们可暂时还没有做网络游戏内容的打算,你以前有看到过我们做网络游戏攻略吗?(信封背面还写“游戏日忠实的读者”,怀疑中……)

然后是关于本期的来信,咳,我个人比较喜欢登有创意的、除了调查表之外还另附了来信的那种读者信件,嘿嘿(似乎这期里这种来信数量增加了很多,感动)……

chris

看过了第十一期的“游戏日”,我有个问题要问:在“电玩监督台”中有这样的描述:“本期有效调查表数量:1285 份”,怎样的标准才算是有效的呢?我很怕自己的调查表是无效的。

看了这期的“才语邮局”,真是很有趣啊,当时我也想把我的 8 张调查表给寄过来,我也集齐了 8 个胸牌,是在杂志批发商处翻箱子抢来的。8 本书有 8 张表,当时我就想不能浪费啊,都寄了吧,可写完一张之后呢,我就再也不想写了,太累人了,最后还是只寄了一张。

看来有很多人都集齐了 8 个胸牌啊,我想我的应该不是假的吧!下一期书一到,我可得去抢最后两个,一定会很少吧?能不能告诉我最后的两个胸牌全国共有多少个呢?

快给我回信哦,至少也要回答我有效的调查表的标准是什么?不然我都不敢寄调查表了!

说实话我最爱电子邮件啦，只需要复制粘贴，不用挨个敲字，chris 读者我爱你……扯远了，这封邮件已经用 E-mail 回复过本人，但因为还有很多读者提到这个问题，所以在此一并解答（短笛："你想偷懒就明说吧……"）：

1.所谓有效调查表是指我们在统计电玩监督台时计算进统计数据里的调查表，因此象那种"同一个地方同一个名字同一天"寄来的调查表只能采用一份，其他的做无效计。（当然，抽奖时还是有效的——尽管上期中奖者一个都没有寄这种"量产调查表"，是天意吗？）不过还是要再次请大家写清自己的地址和名字……

2.假冒胸牌的数目……应该也不会太多吧（汗），总之先保存好，然后注意看最后的广告里的兑换方法吧！

3.至于最后两个胸牌的样子……我也不知道。（躲避西红柿和臭鸡蛋中）没办法，我在写到这里的时候编辑部还没有决定最后胸牌的样式，不过等到本期杂志最后完成的时候应该就能把封三上最后两个问号补完了吧（好象挑战游戏隐藏模式的样子）。数目方面，这两个胸牌每样是 10 个，由编辑们亲手制作——典型的黄金胸牌哟！到时请幸运读者把胸牌寄回，这样绝对可以防止仿冒胸牌的问题，放心了么？

成都 常江

改版后的杂志，我认为你们是照顾了那些"核心"玩家，因为全篇幅的攻略固然很有新意，但试问象我们这样的穷大学生，除开钱不说，单是时间上就不够，怎么可能有那么多游戏去打嘛。

另一方面，即使我们只打其中的一款游戏，你们，你们……想不出来，暂且饶了你们吧。但是，那些攻略是不是就能让人满意了呢？现在的杂志，都把攻略作为"大头"，但说实话，那些攻略极难有令我满意的，无非就是平叙事实，写些无聊的词语把文章凑出来，一点儿都没有观赏价值，你们问"喜欢什么样的攻略"，我一笔带过，其实不是我不想说，而是我认为确实自己的想法很偏激，恐怕不会被大众接受，所以就懒得说了……

改版的时候我们就有这个觉悟，也就是可能会损失一部分读者，我们的目的也很明确，就是为玩游戏的朋友们服务。有一段时间 fei 本人也是懒得碰手柄（当时也没有自己的主机，哭），但是一个不玩游戏的人真的还能算玩家吗？最后还是又抓起手柄冲进了游戏世界……回忆起当年最痴迷游戏的时代吧，希望大家都能重温那种感觉。至于说攻略，您想看什么样子的不妨直接说出来——不会想让我们用诗歌形式写攻略吧？顺带一提，您可以在我们放假的时候来喝茶，想喝多少喝多少，还可以喝一杯，倒一杯！

北京 wiky

希望加一些女性读者喜爱的文章，最好是开一个女性读者看的栏目，虽然我们人数不如男性多，但是也不能把我们忽略掉啊，比如上期那篇《给 F 君的一封信》就挺好，为什么很多人不喜欢呢？

是啊，为什么很多人不喜欢呢？（满脸竖线）虽然收到这个稿子的时候全编辑部掉满了鸡皮疙瘩，虽然后来的读者调查表里对这篇文章表示反感的人相当多，但确实所有的 MM 读者都对这篇文章持赞同态度，这点我们是不能忽视的！——问题是在调查表里女性读者的数量连 1%也不到……请 wiky 再帮我们拉点女读者以扩大你们的影响力吧！（CLOUD："喂喂，你那是什么眼神？注意影响！"）当然那些令编辑也毛骨悚然的作者不时也会主动出现（突然出现的 lain007："fei 呀，我这次又有一篇很好的题材……"fei："你这个女装狂！不要随便出现！！"）

重庆 李欣

我知道我与大奖距离得很远，但我肯定 fei 距离体彩大奖的距离比我远得多！

……这个是上期被我调侃的读者的反击吗……不过您说得很正确喔，我估计是没可能中彩票的——忘了告诉您，我不买彩票。

武汉 毛凯巍

"才语游言"可删除，反正只有一页也是浪费；"非主流"很好，请继续，多介绍非主流游戏厂商的锐意作品，因为大家不可能对所有游戏都能涉及到，只有靠你们为我们试玩了。

身边一阵风刮过，是精神力全满的短笛搜集游戏去了……至于才语游言，呃呃呃，看来还真有必要说明一下，"才语游言"这个栏目，是从写有"才语游言"那一页开始往后所有内容的总和，包括才语邮局、新闻局、监督台、混沌谷、同人小说等等等等——不包括广告……不是"一页"的问题哦！开始那页只不过作为让大家从攻略战场上跳出来的路标而已——好了，刚才是谁说要把才语游言删除的？

成都 刘捷

我觉得才语游言和非主流这两个栏目都非常有创意，非常棒，就连我的同学看了才语游言都开始对 Gameday 感性趣了！

非常感谢你和你同学的支持……但是拜托对我们感兴趣就好，感性趣……还是算了吧，真的（流汗）。

西安 楼巍

"才语游言"看着是搞笑，但读后索然无味。希望小编多写一些生活中有意义的事。

有意义的事？（挠头）对了，我上次坐公车的时候有让座喔！开个玩笑罢了，不过以我们每天按时上班，不按时下班，早上加班回去还被人当晨跑运动员的生活状态，要遇到什么有意义的事难度还真不是一般的大。火星人，快来攻打地球吧，这样我们的生活会更有意义的……

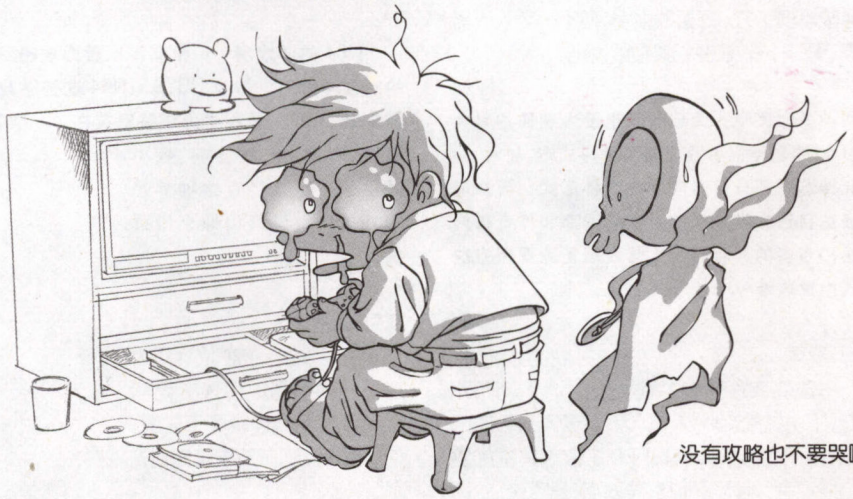
重庆 周金刚

没破信封了，只好拿个 1.20 元的信封装这破纸了（指调查表），不中奖就亏大了。我要求也不高，中个二等奖就行了，XBOX、NGC 各一台，XBOX 放寝室里公用，NGC 送女朋友。我的字不好，也许你们看不懂，看不懂就别看了，也别丢了，做个纸飞机飞了吧，或许飞到个 PLMM 面前……（以下 YY 文字删除）

哦哼哼哼哼，真是多谢您的支持啊（危险的冷笑），感谢您华丽的信封……什么，您里面还装了调查表吗？糟糕，我按照您的要求折成纸飞机了……

武汉 张铎

才语游言这种读编交流的栏目应做成彩页并加大分量，一本温馨的杂志当然会有一大批忠实的拥护者。



没有攻略也不要哭嘛！

"读……读者的呼声呀！"fei 兴奋地挥舞着信冲到 DRAGON 面前，"看！把我那份变成彩页吧！""彩页啊？没问题。"DRAGON 喷出一口浮云状的烟雾，"30 多页的彩页你就全包了吧，我正愁攻略放彩页放不下呢。记住，是全包喔！也就十几万字……咦？这小子人呢？"

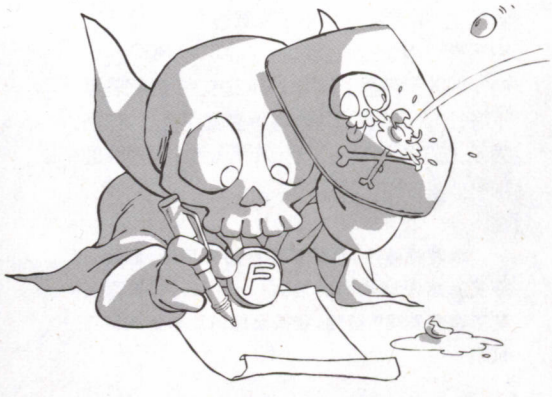
上海 徐苏青

在下还有些许问题，愿赐教：一，……（该私人问题被编辑们跳过……）二，集胸牌抽奖的奖品数量上限为多少？三，最终奖的条件不是很明白，说是从 9、10 合刊至明年 3 月的调查表按指定时间寄回，你们怎么知道哪个读者每次都寄回，是否全部调查表你们都读，是否把同一读者的表收集在一起呢？

回复一：关于“似曾相识”的 DRAGON、星辰和 CLOUD 的来历……因为你猜对了所以跳过。（面无表情地举起盾牌，一个鸡蛋准确地砸在上面）

回复二：奖品上限？有多少读者中奖就有多少奖品（啊，说最后两个胸牌太少？没办法，要是有 1 万个头奖我们还真发不起……）

回复三：自然是所有调查表我们都会阅读并登记，所以这点不用担心。



北京 亡灵

喜欢那种故事性强的攻略，就算玩不到也能当故事读下去。好游戏很多，但不一定人人能玩到，哭~~~~！让我们过过眼瘾吧！

……你哭吧，哭破喉咙也没人理你的（大笑）！说的是类似小说攻略那种形式吧，放心，我们会择选一部分好游戏做成这种形式，要知道想表达自己文学才华的人在编辑部和作者群内可是相当多的，听说有人曾经想把俄罗斯方块写成小说攻略……

成都 黎兵

一本杂志绝不能脱离读者，不能脱离游戏厂商，不能脱离游戏媒体。因为：读者是杂志的受众、用户、最终评判者；厂商是杂志解说的游戏的发源者；媒体是朋友、是对手、是宣传、是环境。

不愧是大学老师的意见，拿出来全是一套一套的，给我们的信里“先分析游戏界的态势”，“基于以上背景”，“有鉴于此”，最后是“综上所述”，呀呀，感觉回到学生时代了……DRAGON，您来回复吧，大汗。

DRAGON：非常感谢这位热心读者的意见和建议，我们会进行改良的。《游戏日》既然是纯攻略杂志，就是为广大真玩家在服务的。所有的读者意见我们都有收集和统计，但改进是渐进的，并不是一蹴而就的。

乐山 Soar Blue

也许是我们这里偏僻（fei：“乐山好象也不怎么偏僻，那块大石头佛多出名啊。”），没有几个人知道《游戏日》这本超实惠，超好看的杂志（做讨好状）。真受不了乐山这个地方，打 TVgame 的人少得可怜，而且大多数人都打足球，一个字——烦。我最不喜欢的游戏就是足球了（FANS 别扔板砖啊），我常去的那个游戏室（嘿，穷学生嘛，家里只有 PSone），十台 PS2 有 7 台在打足球，那震耳欲聋的音效让我都神经衰弱了 555……

不喜欢足球啊……似乎很多 MM 都不喜欢足球（短笛和星辰等人一起高呼：“知音啊！”，DRAGON 和美编小乐青筋中：“谁不喜欢足球来着？谁？……噢，女的？算了，没事……”），偏偏游戏室里足球肯定是主角……在此表示同情。您的其他意见也转给众当事人了，反应最兴奋的是 SQUALL-LH（这个家伙！），不过喜欢三国无双里张辽的 MM 还真是少见，一般都是喜欢张颌的吧？惊讶中（顺带一提，我个人非常不爽人妖张）。

广告：所有针对具体作者和编辑的意见我们都会转达到当事人那里，请尽情发泄吧……

武汉 杨百胜

想看模拟游戏的攻略，尤其是 N64 上的游戏，如马里奥、塞尔达等。由于教学、科研任务太重，还要报考博士，学习英语和日语，所以基本没时间玩游戏，一些游戏都谈不上自己的看法。

N64 的游戏啊……惟有等以后做攻略回顾的时候考虑吧，毕竟 PS、SS、N64 这些游戏已经算上一辈了，放在主力攻略里实在……唉唉。不过，考博……博士嘛，我小时侯……也曾经有这种梦想的（抬头，做高山仰止崇拜状）。

北京 郑楠

一定要说：你们的 CD 太好了，内容可以说是史无前例，就冲 CD 我也会买下去的！赠品能不能送游戏原画集呢？

这次 CD 内容是星辰的主意，目前读者来信分成两派，有叫“石田的歌太好听了”的，也有咕哝“这个杂乱的东西是虾米”的，目前赞同者占多数，因此星辰又兴奋地找到了其他的 PARAPARA：“再送一期！”“那要是还受好评的话呢？下期继续？”“当然！”“没那么多送的吧？”“谁说的？我还有 PARAPARA 完全版、混音版、现场版……”

上海 小西

说真的，编编们一定要好好休息啊！现在冬天了，很冷的呢！（我已经感冒了，但也快好了。）GG 们一定要小心不要生病喽！

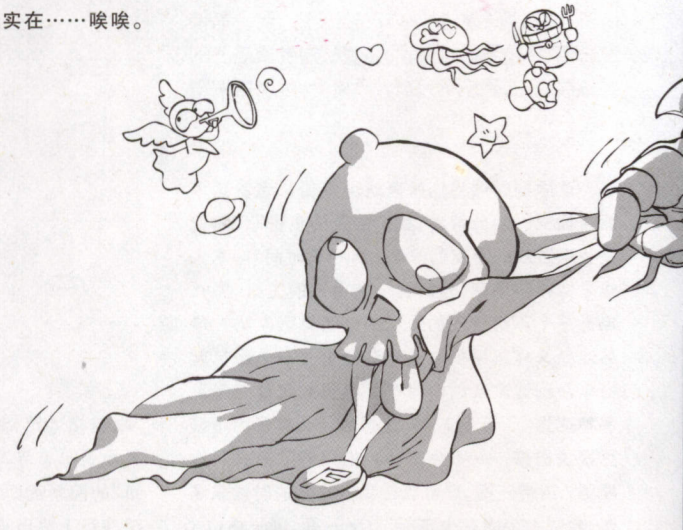
好，好感人的信……编辑部全体痛哭中……（众多读者：“喂喂，我们也在信件里表示了关心的，你怎么不感动得那么厉害啊？”唔……那么我们一起哭吧？）顺便说说，小西同学，下次还是在考试结束之后写信吧，不要影响学习。

重庆 黄思渊

个人认为不用全彩，不过彩页的应用应当改进，如果小编们已经决定将彩页用在每期的第一个攻略上，那么这个攻略所对应的游戏最好是大作，而且是 RPG，攻略形式也最好是剧情攻略+多彩图，像这期的天外魔境的装备道具表也要用彩页，就完全是浪费了。

彩页彩页，又是彩页～改版之后有限的彩页版面很快就成为了编辑必争之地——当然 fei 和短笛的栏目看来永远是上不了彩页的（泪），但也并不是彩页一定就要做攻略的吧，这 32 页花花纸头到底怎么用？我们也在想法变花样，比如把其中一部分拿出来送个特大版海报或者做个精致的收藏别册什么的，不过还是要找到合适的题材才可实施——比如这期的足球。怎么样？是不是有想要海报之类的欲望？想要你就说啊，你不说我怎么知道你想要呢，你说你要我当然会给你啊，不可能说你想要我却不给你，也不可能说你不要我却硬要给你……啊！（星辰等人一手拿木棍一手把昏迷的 fei 架走：“又在扮苍蝇，你烦不烦！”）

PS：虽然很谢谢黄读者的支持，但您在白纸上用那种颜色的笔……实在对我们的眼睛是种考验呐。



特别提醒

编辑部在统计重庆地区的数据时出现了令我们非常困惑的现象，因此请所有的重庆读者务必将 12 月号的调查表寄回，谢谢！！

炮打编辑部

攻略革命的第一篇大字报

致游戏日编辑部：

我是你们的一名读者，自从你们改版以来一直关注着你们的动向，看了两期改版的杂志之后，我决定朝你们提出我的一些意见，算是炮打编辑部的第一份大字报——是第一份，但绝不是最后一份。希望你们能认真负责地回答我的问题，不要故做白痴，不要插科打诨，不要顾左右而言他和开一些无聊玩笑！

对游戏日的八条质问：

第一，改版之后页数增加了是很好，但为什么不是全彩？拿着书厚是够厚，但翻开一看一大半黑白，兴致马上减少一半，你们自己看看现在还有哪本杂志是用黑白页的？我知道有成本问题，但你们再增加一点页数放广告不就可以节省成本了吗？说到价格，你们到底是 9.8 元还是 7.8 元？

第二，也是关于彩页的，这两期都是放非主力攻略在彩页上，怎么看都是浪费页面，把这些彩页用来做三国无双也好点吧？我打赌所有读者更想看到的是一些精彩的游戏插图或者海报，那样绝对比放一些无关紧要的攻略来得好看。就一点彩页还做些无聊事情，典型的吃力不讨好！

第三，关于封面。改版第一期的大红封面够醒目，但第二期（2003 年 11 期）就实在太不显眼了，色彩平淡，又没有和游戏相关的明显标志，放在书架上不注意根本就看不到！知道我这里的书摊是怎么卖游戏日的吗？把封底放在外边当封面！像其他杂志一样用游戏人物当封面要死吗？

第四，是你们的攻略内容，太注重 PS2 和 GBA 游戏了，NGC 和 XBOX 就不算游戏机吗？象上次 NGC 上的仙乐传说，那种大作只给了 1 页，而 XBOX 在你们眼里简直就象不存在一样，而 PS 老游戏你们反倒给那么多的版面？还有每次都问攻略要不要补完，问题是你们什么时候补完过？

第五，才语游言。这个栏目感觉就是杂（要是“才语游言”只包括开头那页当我没说，但既然专门问意见就应该不止那点），比起前面的攻略算是截然不同的栏目，但投稿来来回回就那几个老面孔，而且涉及内容也实在不够广泛，这样也好意思把这个栏目称做“包罗万象”？

第六，为什么完全放弃新闻？不要告诉我那个业界情报局也叫新闻，就那么几条，能囊括当月的事情？总而言之，这个栏目已经成了鸡肋，最好把它扩大点做 2–3 页比较合适，不然不如不做。

第七，关于赠品。9、10 月的合刊里，最差劲的无疑就是附送的光盘，不标明内容，不做保护措施，拿到手的时候已经花得不成样子！这个就是你们对读者的负责态度？11 月的稍微好点，但你们送的内容到底有多少人喜欢，心里有没有数？还有胸牌，说是有 8 个，但我跑遍全市也没找到自己心仪的那款，真不知道到底有没有你们说的那么多。

第八，最后就是关于抽奖。暗箱操作的事情咱们也见过不少，直接回答我的问题吧：这次抽奖到底有没有公信力？你们能保证把所有的调查表都拿去抽奖？还有胸牌，看到书上说无数人都集齐了 8 个就等最后 2 个出现，我倒想知道你们能发多少台 PS2？

请你们正面回答我的问题。

某热血读者

致革命小将的第一封公开信

回热血的革命小将读者：

您好，编辑部对您的来信非常重视，同时不少读者在来信里也有类似的疑问，因此现将您的问题作为代表性意见回复如下：

回复一，我们一直认为与其做华丽的彩页，不如踏踏实实地把内容做好，而且黑白页的内容应该也不影响阅读。但读者们对全彩的要求呼声倒是出乎意料，不过现在由于成本问题无法做到全彩，请读者们见谅。说到增加广告，读者对此的认同态度如何我们并不清楚，毕竟要求增加广告的读者只是少数（目前有这个要求的读者不超过 10%），所以在该问题上我们会谨慎处理，毕竟广告合作并不是随意的事情。至于定价，我们改版后原定价格为 9.8 元，但目前处于改版优惠期，售价应该是 7.8 元，关于书商擅自提价的做法我们将会向有关方面提出交涉。以后杂志恢复 9.8 元定价时我们会提前通知的。

回复二，我们一直在探讨合理利用彩页的办法，攻略、插图、海报都在我们考虑范围之内，我们会尽量满足大家的需要，而象白中探险部和天外魔境，我们在将其放上彩页的时候也对其版式进行了精心设计，希望让大家在阅读第一篇攻略的时候感到赏心悦目，以后也会做其他的尝试，请期待。

回复三，您认为我们要是也用游戏人物做封面，花花绿绿一片放在杂志堆里，读者到书报摊买书的时候能迅速分辨出我们的杂志吗？有时候特别的“个性”也是必须的，抱歉了。当然这种“个性”不可能一直持续下去，我们是游戏杂志，总有回复到游戏杂志通用样式的时候。

回复四，根据调查表的数据显示，拥有 PS2 主机的读者比例达到 58.3%，拥有 GBA 的读者比例是 72.2%（不少人是同时拥有 PS2 和 GBA 的），而 NGC 和 XBOX 的持有者加起来不到 8%，两相权衡，当攻略页面冲突的时候我们只能选择 PS2 和 GBA 游戏，在这里向其他主机读者道歉。PS 游戏回顾攻略是我们早就预定要做的东西，毕竟有 PS 的读者依然达到半数以上，而且需要回顾的读者和不需要的读者比例是 3:1。至于攻略补完，一般来说要是调查表里超过 50%的读者要求补完上期攻略，我们就会进行补完。很遗憾机战 D 和圣剑传说都没有达到这个比例。

回复五，内容不够广泛这一点已经在本期由 fei 做出了一些说明，才语游言从现在开始将广泛接受读者投稿，力求将这个栏目做成读者参与度最高的栏目，真正做到“五花八门”，欢迎大家广泛参与。

回复六，由于是月刊的关系，新闻的及时度显然远远不能和网络或半月刊相比，因此这个栏目也是不得已而为之，只能择要发布一些重要新闻并加上一些自己的评论，当然评论的主要目的还是活跃一下气氛，我们认为没必要把新闻面面俱到，那样恐怕也没有太多读者爱看。当然这些还是要最终由读者来决定。

回复七，合刊时的光盘确实很抱歉，我们已经针对这些问题做出了改进，希望大家能满意，至于光盘内容方面，由于没有足够震撼的影像资料，因此目前依然以送音乐 CD 为主，内容则是由编辑部决定，因为调查表在这方面的分歧实在太大了。胸牌的问题倒是可能确有其事，由于完全随机发放，有可能在装货时将某大批同样胸牌运往某城市，造成该地只有两三种胸牌的局面，这点今后将予以改进。

回复八，这次抽奖我们是经过国家正式公证的，具有法律效力，我们不会也不能拿自己的信誉开玩笑，所有的调查表都将在公证处进行抽奖。胸牌换 PS2 活动也是同样，正是考虑到头奖的价值，最后两种特殊胸牌才制作成各有 10 个的黄金胸牌，这应该也从另一方面证明了我们奖品的真实性。至于具体兑换方法请见封三的广告。

非常感谢您和其他读者对我们的关心，期待您的再次参与，谢谢。

游戏日编辑部

OK，现在让我们进入商家断头台……不，是电玩监督台。随着来信的增加，统计工作越来越庞杂了（黑眼圈中），不少读者在打叉的时候直接把那几家店子用最大号的力度划掉，怎么看都象是法院宣判的死刑犯那种牌子……看来大家对那些商家的怨气真不是一星半点，也罢，让暴风雨来得更猛烈些吧，反正不是刮我的……

承蒙众多读者支持，这期的调查表从数量和质量上都有相当大的提高，也让我们对目前店家的认识更深入一层。从一开始我们的愿望就是让监督台成为全国玩家购买商品的情报指南，现在看来正在朝这个方向正确地迈进着，希望大家以后也一样关注这个栏目。

那么，这个月上榜的商家有哪些呢？一起来看。

被读者信任的商家全国前五名：（百分比为读者对该商家投票的比例）

成都火星电玩 9.57%
上海智力苑电玩超市 7.22%
长沙火星 7.15%
成都蝌蚪电玩 5.10%
上海盛记游戏机专卖店 4.67%

不被读者信任的商家全国前三名

北京博凯利游戏公司 7.72%（又是你？）
上海新次元 6.84%
上海智力苑电玩超市 5.47%（投它好的和坏的居然都排前列……）

各主要城市被读者信任的商家前三名：（百分比按当地投票基数计算）

上海：
上海智力苑电玩超市 21.6%
上海盛记游戏机专卖店 10.8%
上海游戏机地 9.36%

北京：
北京新亚电玩 29.31%
北京博凯利游戏公司 16.67%（信任它的也不在少数嘛）
北京天安游戏王国 6.40%

长沙
长沙火星 48.0%（这三家连名次都没变）
长沙火炬电子 28.0%
长沙新世代电游 16.0%

成都
成都火星电玩 39.56%
成都蝌蚪电玩 19.0%
成都天空电玩 16.9%

本期有效调查表数量：1672 份

招聘启事

《游戏日》杂志现继续招聘编辑，如您全部或大部分符合以下条件，请速寄简历到我编辑部（成都市营门口路民光商厦 507 室 邮编 610036）或电子邮件至 xuhl@cbigroup.com。

1.长期睡眠充足
2.进食正常且有发胖迹象
3.喜欢玩游戏
4.精通电脑
5.一天 24 小时可以完全属于您自己支配
6.您所有的朋友都会一直很忙
7.许多时候您觉得自己的思维比他人迅速
8.自认为可以胜任任何工作
9.体力极为充沛
10.自我感觉良好，且喜欢拼搏
11.希望自己从事的工作与自我的爱好相符
12.想做有前途的工作而不是每天重复体力劳动
13.日语水平可以让自己独立完成游戏的剧情攻略
14.有充分的团结协作精神

网上应聘者请附自己作品一份

在读者们的协助下终于是搞到奸商们的“事迹”了，下面就让我们揭开商家们的面纱，看看大家都吃亏在哪些地方。注意，这可是战友们用金钱和泪水换来的经验教训哪！什么是前车之鉴，这就是前车。

浙江温岭 谢小健：记得在北京博凯利游戏公司那里 GBA 时他那里报价是 480 元，过了几个月我见没动静就打电话去问，结果说我钱不够，还要再加 200 多，还说我要的那种卖完了……

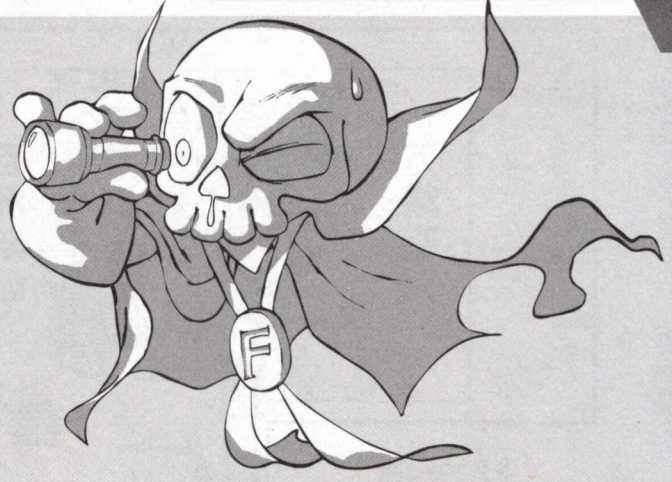
上海 裘佳斌：北京博凯利简直是 JS 中的 JS，我曾想买主机的时候试探性邮购一只手柄，结果钱汇去之后音讯全无，据我所知象我一样的人还不少。（对，您楼上那位就是难友）

广东佛山 何英朗：长沙火星我在那里邮购了多次，不是缺少这就是缺少那的，盘的质量也不好！（……那你还“邮购了多次”？）

附带迷糊型投诉：武汉 刘春鸣：有次买 PSone 被一 BOSS 黑了一把，给我的是组装光头和组装手柄！忘了名字，以后再通缉！（这种事情你也能忘了……）

顺便说一下，我知道诸位读者苦大仇深，不少读者直接把那些店用大黑笔叉掉，仿若被宣判死刑的罪犯一般，还有人在旁边写“大黑店”、“JS 之王”等形容词，但在写这些的时候还是……请尽量不要用脏话（汗）。

业界情报局



有读者抱怨说我们的新闻没有时效性，在这里要喊一声冤，我们是月刊耶，论新闻的速度显然是赶不过一些半月刊的，所以我也很有自知之明地只留了一页空间（汗），要是呼声很高的话……再考虑要不要扩页好了。（星辰："所谓'考虑'就是根本不想扩吧？"）

在开始本期新闻之前还是要抱怨一下，不少有价值的情报都在本期截稿之后才出来，例如定在 11 月 19 日的 FF12 发布会！诅咒你们……

重头新闻第一号：

FF12 男女主角亮相

虽然发布会要在 19 日才开始，但 fei 还是赶在截稿前拿到了男女主角的图片，看画面猜测这次的 FF 世界应该是类似 FF10 或 FF8 的科技+魔幻世界结合体，可惜资料实在太少，大家先看着这两位过过瘾吧。个人觉得男主角旺（……）年龄偏小……至于女主角阿榭，嘿嘿，COSPLAY 的时候定然很好看。

重头新闻第二号：

PSX 公布最新资料

SONY 最近又公布了 PSX 的部分功能细节和限制，据他们表示，PSX 用户将可以在游戏过程中随时截图保存到内置的硬盘中，但用户将不能把游戏过程录制成动画保存。PSX 可以运行 PS2 网络游戏，在进行网络游戏过程中，一样可以进行截图保存硬盘的功能。

和 PS2 一样，PSX 配备了两个手柄，也许是定位于摆设于家庭客厅的关系，PSX 手柄连接线的长度为 4 米（一般 PS2 标准手柄只有 2 米）。但 PSX 系统将只包括有一个 USB 接口，因此玩家用 PSX 连接多个周边设备时将会受到一定的限制。（普通 PS2 主机内置两个 USB 接口和一个 iLink 接口）。

PSX 将会推出两个不同的版本，其中 DESR-5000 型号将会内置 160GB 硬盘，定价 79800 日元（约合人民币 5950 元），DESR-7000 型号内置 250GB 硬盘，定价 98000 日元（约合人民币 7300 元），这两个型号除了内置硬盘容量不同外，其他功能完全一样。不过虽然 PSX 内置了硬盘和网络连接器，但 SONY 目前并没有计划为 PSX 主机推出专用软件，只表示 PSX 将全面兼容 PS2 和 PS 游戏软件。而 PSX 的专用遥控器并不能保障能用于游玩游戏。

此外在今年 3 月 SCEI 的新战略会议上，他们曾宣布将与日本东芝合资投入 5000 亿日圆全力发展半导体技术，包含研发新世代处理器 "CELL"、兴建全新半导体工厂，以及研发精简化的 PS2 芯片 "Dragon"。如今 "Dragon" 芯片已经完成，也将使用在 PSX 上面（众编辑："DRAGON，原来你的真身是芯片啊。"编辑 DRAGON："……"）

几句话的臭贫：

任天堂预定 11 月 27 日发售推出的 "夏亚专用 NGC"，定价 21000 日元（约人民币 1500 元左右），机体完全通红，并有吉翁标志，附赠 "机密光盘" 与《Mobilesuit Action!! Loum 战役版》，可谓典型的 FANS 向游戏机，比如编辑部的星辰就一直赤红着眼想攒一台，但跟着 SONY 和 BANDAI 也宣布对应年底的 PS2 强打游戏《机动战士 Z 高达 幽谷 VS.迪坦斯》，特别推出特制的金色 "机动战士 Z 高达 百式黄金版" PS2 主机，内含特制金色 PS2 主机与特制游戏……星辰终于哭出了声："这群吃钱的家伙！"

重头新闻第三号：

降价！降价！再降价！

年底的圣诞商战马上就要来了，各大厂商也都开始例行的进行着战前准备，欲图在年底这个黄金期间大捞一笔，在竞争中处于有利位置。而最先沉不住气的就是任天堂，10 月 1 日老任宣布降低欧洲 NGC 主机售价，由原本的 149 欧元大幅降到 99 欧元（合计人民币 950 元左右），降幅高达 30%以上，而且同时包含《阳光马里奥》、《路易的鬼屋历险》、《星战火狐大冒险》等 NGC 名作也会推出售价 19.95 欧元的廉价版本。

而这招果然见效，据 GameCube Europe 的情报指出，NGC 降价之后销售状况一片大好，第一周销量就达到 4000 台，是降价前的 4 倍，第二周更达到 10000 台，可见这个战术是相当成功的……但这么一算，NGC 之前在欧洲的销量也未免太惨了些。仔细想想，950 元一台的 NGC？还真是便宜得让人爽啊！……可惜那是在欧洲，咱们还是早点祈祷任天堂早点把 NGC 引进来吧，现阶段还是只有看着神游机……

而 NGC 降价之后的销量也不可能不刺激其他两家，11 月 5 日，SONY 宣布日本地区的 PS2 主机将从原来的 25000 日元降到 19800 日元（折合人民币还是一千好几呢，资本主义社会……）。而年底 PS2 全面进军中国市场也是箭在弦上，希望届时能看到更多的好消息。

最后一个动的是 XBOX，11 月 11 日，微软宣布 XBOX 在日本的售价降至 16800 日元，而同期发售的 "白金包装版"（包括《世界街头赛车 2》、《HALO》、2 个手柄、遥控器与 2 个月免费 Xbox Live 服务），价格也只有 19800 日元……微软果然有钱，继续砸吧。

重头新闻第四号：

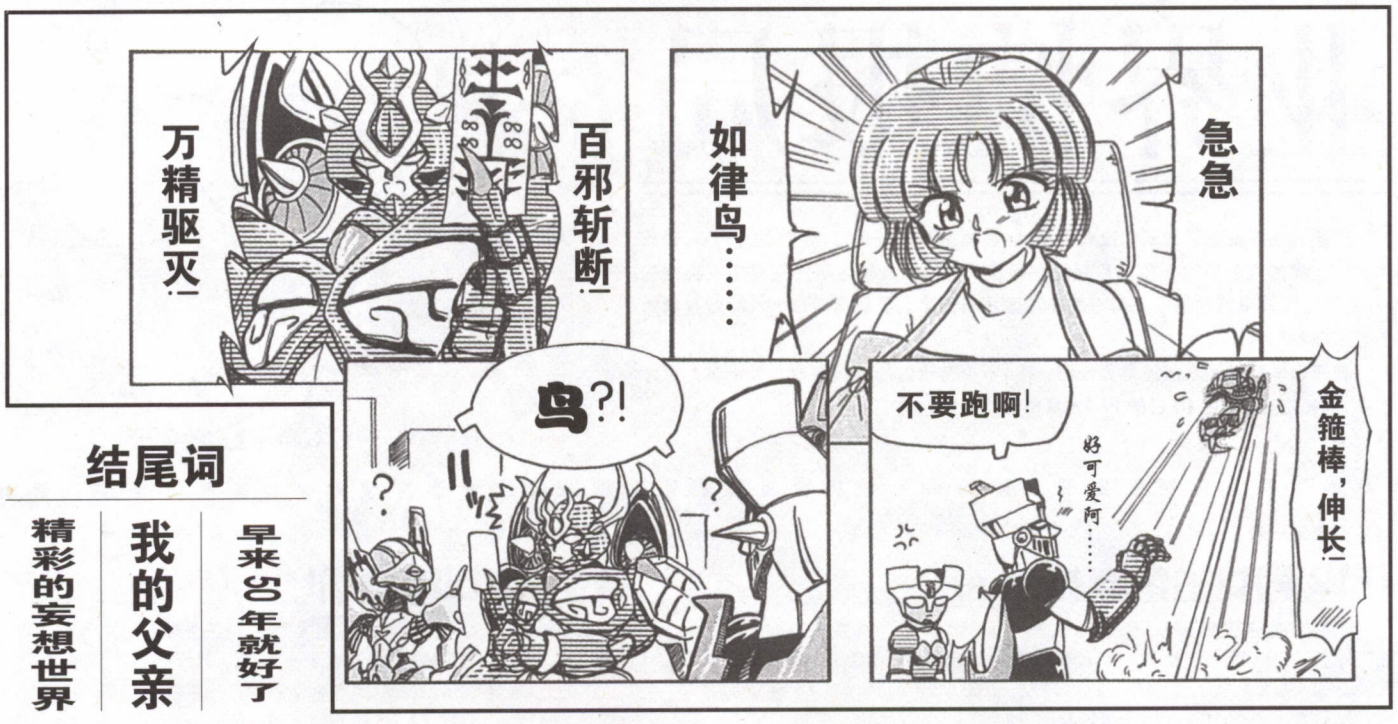
《DQ5》登陆 PS2

SQUARE—ENIX 近日在东京宣布，他们计划单独在 PS2 主机上发布《勇者斗恶龙 5·天空的新娘》升级版本，发布时间预计在 2004 年第一季度，没有透露价格信息以及是否在北美销售。这款日本国民级大作单独在 PS2 上发售，看来给 SONY 公司的面子真是十足十啊。

这款新的 PS2 版与最初的不同，但是据称前作的核心开发成员包括崛井雄二、鸟山明、杉山光一等都将回来继续开发这款游戏。本游戏的艺术指导为真岛真太郎（此人也是《勇者斗恶龙 7》的美术指导）。

这款 ENIX 最初在 1992 年发售的 RPG 游戏在日本地区累计销量达 280 万套，是在 SFC 上推出的超级大作，游戏发售当时大批热心 FANS 冒雨排队购买，引起日本各大电视台的争相报道。游戏最大的特点就是玩家可以在游戏中将怪物收为伙伴，或是选择自己的结婚对象。

在这里提醒大家当年关于 DQ5 的一个小细节：主角的第二故乡桑塔罗斯村在游戏里有 2 种形态，儿童时期的和成人时期的。这 2 种形态除了外观外还有个很难发现的区别：这两种形态的面积是不一样的，成人时期的比儿童时期的要小一些。而且这竟然是崛井雄二故意干的："长大后回到以前的学校，发现小时候觉得很大的操场其实并不是很大。"在游戏中如此调整一下，就是为了那种感觉，DQ 系列无愧 "日本国民 RPG 系列" 之名啊。不知道这次的 PS2 移植版还会否延续这个设定？

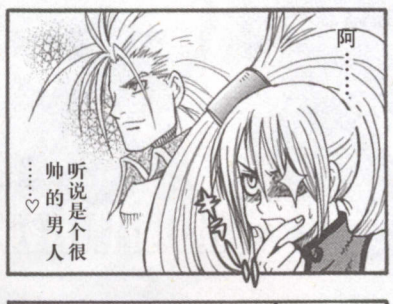


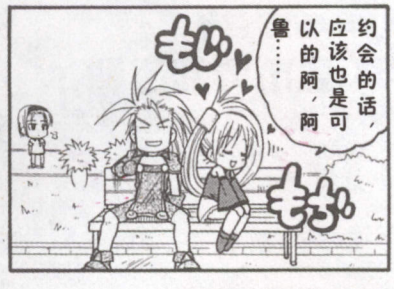
结尾词

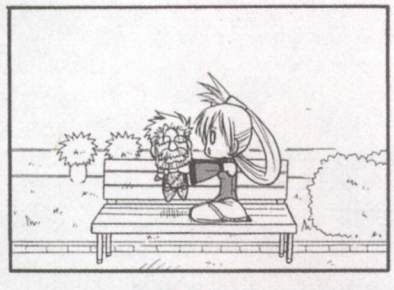
早来20年就好了

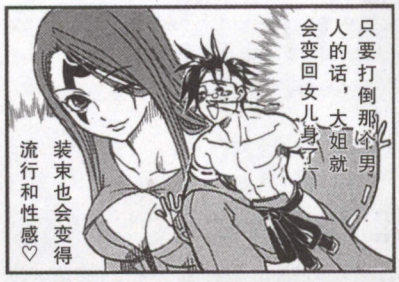
我的父亲

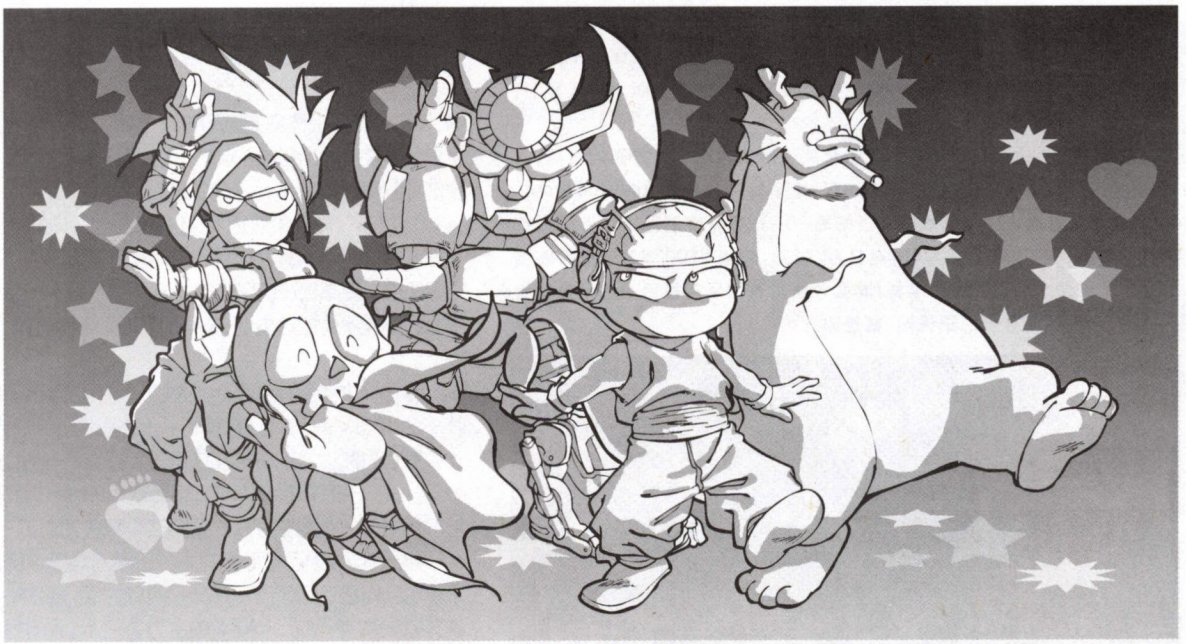
精彩的妄想世界











大家一起来

PARAPARA! (下)

这次送的 CD，依旧是石田曜子的 PARAPARA 系列，而且上次做完的资料收集还没有登完，很不甘心让自己的劳动成果消失掉，因此借这个机会顺便做个补完。

在 PARAPARA 舞台上有必要提及的一个团体是 99 年 10 月成立的组合“PARAPARA ALL STARS”（简称 PPA），初期成员是 SATOKO（山崎聪子）和 RICHIE（渡边理知世），一个月后 MAKI（小谷田真纪子）和 TOMOMI（工藤友美）加入，第二年 RYOKO（小田仓良子）和 MIHO（川良美穗）加入，这个组合成为日后无数 PARAPARA 组合中最有影响的一个（工藤友美在 2001 年退出）。

不能忽视的是 PARAPARA 的另一个形式：ANI-PARA（其实这个才是我要说的重点吧）。在动画产业极端发达的日本，动画歌曲是拥有极大数量的拥护者的，而 PARAPARA 自然不会放过这个庞大的群体，从 PARA-PARA 的第三次冲击开始，动画歌曲也成为了 PARAPARA 的“猎物”。由于数量庞大，动画 PARAPARA 拥有自己的名字“ANI-PARA”（也就是“ANI-METION”和“PARAPARA”的混合词），不少动画主题曲和插曲都先后被“PARAPARA 化”，迪斯科舞厅也会插播 ANI-PARA 歌曲，中小学活动也将其作为表演节目，可以说这种形式已经得到了各界的认同。

与通常的 EuroBeat 有所不同，ANI-PARA 是专为了 PARAPARA 而推出的，每首动画歌曲都经过精心挑选，继而才推出 CD。由于日本动画的歌曲自成一体，动画歌手一般不唱流行歌曲，他们推出的音乐中动画和游戏的主题曲超过一半，诸如 TWO-MIX、奥井雅美、林原惠等都是其中的佼佼者，部分歌手还身兼配音与主唱等数职在身。

不过动画歌曲经过 PARAPARA 化之后，因为种种原因大部分都不是原唱者来演唱，这点实在是有些遗憾。例如《PARAPARA MAX》系列几乎都是由女歌手石田曜子所唱，但她唱诸如“勇者王”、“圣斗士”等热血歌曲时效果并不见得理想（大家如果有机会听到正版的勇者王，就会知道区别在哪里了……），也不是人人都能接受的，所以后来又有石原慎一、小野训史等男性歌手的加入。

最后再插点看到的小知识：据说在“正式”的场合跳 PARAPARA 也要讲究衣着，比如男性一般会穿上西装或夏威夷式样的 T 恤（为何总有搞笑的感觉？而且后者令我想起《乱马 1/2》里的校长……），女的大部份都会穿上花花裙，而且还要化上“巧克力”妆，就是把身上弄成像巧克力的肤色及涂上一层浅色的眼影（真成了夏威夷舞蹈了？）等等——但都是“据说”而已。其实 PARAPARA 这种舞蹈是自由度很大的，衣着方面只要轻便不会妨碍到跳舞就好。而且每一首 EuroBeat 的歌几乎都可以自创 PARAPARA 舞，当然前提是你至少要会基本的舞步舞姿。

OK，全部介绍结束，这次送的 CD 是 PARAPARA MAX4 和 5（PARA-PARA MAX3 不怎么好听，无视掉！），大家准备好音乐，一起来开始 PARAPARA 吧！

目录 1：PARAPARA ANIME MAX 4

01.アイアンリーガー~限りなき使命~/疾风アイアンリーガー
02.呜呼逆转王/逆转イッパツマン
03.バーニング　ラブ/超兽机神ダンクーガ
04.水の星へ愛を迅めて/机动战士Zガンダム
05.小白龙/超时空要塞マクロス
06.智惠と勇气だ！メダロット/メダロット
07.ロマンティックあげるよ/ドラゴンボール
08.背中ごしにセンチメンタル/メガゾーン23
09.味皇料理会々歌/ミスター味っ子
10.ゴーゴーヘブン/シティー・ハンター2
11.FOR REAL/幻想魔传最游记
12.ときめきの导火线/ふしぎ游戏
13.ン・パカマーチ/梦のクレヨン王国
14.わびこ元气预报！/きんぎょ注意报！
15.とんがり帽子のメモル/とんがり帽子のメモル
16.あなたの一番になりたい/机动战舰ナデシコ
17.プリン赞歌/おじゃる丸
18.じゃじゃ马にさせないで/らんま1/2
19.炎の转校生/炎の转校生
20.私にハッピーバースデイ/万能文化猫娘

目录 1：PARAPARA ANIME MAX 5

01.Successful Mission/セイバーマリオネットJ(OP)
02.レッツ・マイトガイン!!/勇者特急マイトガイン(插入歌)
03.SOLDIER/DREAM/圣斗士星矢(OP)
04.天使の休息/それ行け！宇宙船舰ヤマモトヨーコ(OP)
05.CARNIVAL·BABEL/BLUESEED(OP)
06.セーラースターソング/美少女战士セーラームーンスターズ(OP)
07.White Destiny/新白雪姬传说プリーティア(OP)
08.トゥインクル☆スター/コメットさん(ED)
09.Keep on/デジモンアドベンチャー(ED)
10.voice/游戏王デュエルモンスターズ(OP)
11.TRUTH/天空战记シュラト(OP)
12.dis-/无限のリヴァイアス(OP)
13.CENTURY COLOR/TURA A ガンダム
14.MYSTIC/EYES/天空のエスカフローネ(ED)
15.银河で直立步行/天地无用！魍皇记(ED)
16.just/think/of/tomorrow/无责任舰长タイラー(OP)
17.さぁ/まもって守护月天！(OP)
18.んばば·ラブソング/南国少年パプワくん(OP)
19.エクセレントチェンジ！究极战队コウガマン/究极超人あ~る(插入歌)
20.Love/Destiny/シスタープリンセス(OP)

一直都是在读者投稿中选用一些比较轻松搞笑的文章，突然觉得……偶尔咱们也用点不那么恶搞的文字吧，认真写点什么东西，或许也不错？就象下面这篇生化危机的同人——虽然是以没有发售的网络版为原型写的，但只要写得好，那又有什么关系？

顺带一提，这个栏目欢迎广大读者关于游戏攻略之外方面的投稿，同人、恶搞、画稿、心情文字、另类研究均可，电子邮件投稿到 fuxf@cbigroup.com（推荐此方式！原因见本期才语邮局……），手写投稿地址依旧是成都市营门口路民光商厦 507 室《游戏日》编辑部，邮编 610036。请记得在信封或邮件标题上注明"投稿"字样（其实才语游言的所有栏目一直是对读者开放的，但居然一直也忘记说明，真是该死……）。

文/威斯克·寒火

黑夜与死亡，好似两条彼此绞缠的毒蛇，吸吐着暗紫色的信子，扼绕在浣熊镇的脖颈上，慢慢的，勒紧，再勒紧……

已经不记得是多少次发出这样的叹息了，而眼前漆黑空旷的大厅，冰凉而面无表情的塑像，甚至有着斑斑血迹的二楼围栏，再度让辛蒂发出失望的声音。看来警察局果然也早就没有自己希望中的救兵了啊。

早知道这样就不应该和男朋友吵架，更不该自己跑到这么一个偏僻的镇子来。最初当辛蒂在打工的酒吧中隐隐感觉到情况不对的时候，局面还远没有这么糟糕。而随后，街上便不断传来哭喊声、枪声、各种冲撞及玻璃碎裂的声音，老板还半开玩笑的说会不会是战争突然爆发了，大家也固然紧张好奇，却没有外面的混乱与自己有关的实感。而当出去看看发生了什么事的男侍应生在门口发出骇人的惊叫时，比遭遇战争更恐怖的命运才确确实实的降临到酒吧里每个人的头上。

先是大批的丧尸涌进店中，然后从酒吧后门逃到街上却发现四处都是濒死的哀叫，老板、同事们再接二连三的死掉，自己一个人拼命的东躲西跑，历经了无数次袭来的绝望感之后，辛蒂终于怀着一丝希望找到了保护市民的警署，并在这毫无生气的建筑内，再次尝到了失望的味道。

偌大的城镇中，能保护自己的，看来也只剩下店长留给自己的手枪了。不算枪里应该还有的七发子弹外，弹夹只剩下一个了，加之自己不断消耗着的体力，再不抓紧找到逃出去的方法的话，自己的下场可想而知。

大厅塑像的背后，是放着计算机和打字机的桌子，抱着万一能发现点什么的心理，辛蒂唤醒了沉睡中的电脑。一番胡乱操作之后，大厅某处的几扇门发出了喀嗒的声响。

可能是电子锁吧。辛蒂正这么想着，突然，大厅门廊尽头的一扇门后传来急促的敲门声！慌乱的辛蒂赶忙举枪向声响的方向，却想起那门似乎就是刚刚锁起来的某几道门之一，于是又用电脑将门锁打开，再迅速瞄准门的方向。

又一声"咔嗒"脆响过后，门被慢慢的打了开来，一道黑影闪身而出。

"不许动！"辛蒂微微颤抖的手指贴紧已经有些温热的扳机，对方也停在了原地，任何一个稍有冲动的话，恐怕警局的宁静就会被枪声所打破。

所幸那种情况并没有发生。

"别……别激动啊……我是好人来的。"听到对方的声音，辛蒂才把僵硬的手指稍稍松弛下来，但依旧保持着瞄准的姿势，慢慢挪近说话的人——竟然碰见了还活着的人，如果对方真是好人的话，那就太好了……

从绝望中寻找希望，大概就是这个意思。呈投降姿势傻乎乎站在那里的，竟是个身着浣熊镇制服的警官！这下，安全了。一时间，本已忘却的疲劳感突破了警戒心所铸成的防线，如怒涛般冲刷而至，辛蒂垂下双臂，若不是硬挺着双腿坚持住，险些就软倒在地上。

"艾莉萨，外边果然是人，还是个和你一样的大美女哦，出来吧。"看上去神态有些轻浮的警官边招呼着门里的某人，边走了过来。"你好啊，真高兴遇见你。没想到在这里还能遇到活……呃……幸存者的。"男子走到辛蒂身边喋喋不休的搭着讪，辛蒂的注意力却放在从门里走出的另一名女性身上。

那是一个身着猩红色西装制服，发色和自己一样金黄的女子，胸前别着一个有照片的什么证件，神情看上去有些咄咄逼人的样子。

警官显然也发现辛蒂在注意着那名女子，赶忙介绍道："啊，她叫艾莉萨，是一名记者，似乎是昨天才来到这里的，具体是来做什么的以及她的年龄都是未知……遗憾哪……不过我早晚会知道的……"看辛蒂把目光放在了自己这边，男子丝毫没有察觉出对方是在嫌自己话多，却以为辛蒂终于关心到自己这边了，于是挺起胸膛，"至于我嘛……我可是从属于浣熊镇警察局精英部队 S.T.A.R.S.的主力警官哦，我的名字叫克瑞斯，因为还不知道情况的妹妹要来浣熊镇，所以还坚守在这里等待保护妹妹克莱尔！这伟大的兄妹之情啊……"

"喂……"名叫艾莉萨的女性走了过来，"你不是说你叫里昂，还说你今天第一天来浣熊镇警察局报到却没想到会遇见这种事吗？"

"嗯……啊……其实……其实我当时是在假设自己是一个刚刚来到镇子的人，遇到这种事情会怎么办，从而推导我妹妹的行动，然后到她最有可能去的地方等着保护她的！对，就是这样！只是遇见你的时候我还没有从想象中复位而已。"

"哦？这么说你的手枪不是在逃跑的时候恰巧从某辆警车里捡到的？而且你既然是 S.T.A.R.S.的成员的话，也应该知道警局里的武器都存放在哪里吧。"

"这个……我也没办法啊。前一阵子局长突然莫名其妙的说要把武器分散开来保存，现在除了生死不明的局长以外，恐怕没有人会知道武器都分别放在哪里。你也看到了，我身上的武器也只有这把 USP 而已……"

"你以为我还会相信你的鬼话吗？别以为能骗过我……"

"好啦好啦，我的记者小姐。现在不是你发挥职业精神刨根问底的时候吧。方才你还不相信我，现在你自己也看到了，这警察局根本就没有什么还活着的警察了啊。"

"哼，起码我们还遇到了其他活着的人。"艾莉萨终于注意到了辛蒂的存在，"如他所说的，我叫艾莉萨，是家报社的记者。看样子，你是在夜总会或者酒吧一类的地方工作的吧。"

"啊，是的。你们叫我辛蒂就可以了，请问，这里真的已经没有什么警察了吗？"

"除了我以外，"自称克瑞斯的警官耸了耸肩，"所有人包括我都出去迎击突然出现的怪物了，等我回来的时候，这里就变成了这个样子，显然也是被袭击过了吧。"

"等等，我们才进去不到三分钟啊，几乎连一间屋子都没有查看就听见门被锁上，然后就出来了，你怎么肯定里面没有幸存者了？"

面对艾莉萨的质问，克瑞斯又耸耸肩，"你也听见刚才的声音了吧，那些怪物显然是已经攻进来了。记者小姐，你确定你要进去看个究竟吗？"

"这……"想起了之前见到的情景，一直盛气凌人的艾莉萨也不禁退缩起来。确实，在这种环境下，已经没有人敢去进行额外的冒险了吧。

"说起来，走了这么久，我的肚子也有些饿了，小姐们感觉怎么样？"

"我……还好啦……"听到克瑞斯这么问，辛蒂也想起自己已经很久没有吃东西了，不过在这种时候还能想起吃，那个男人也真是……

……

空气中一阵沉默。

该死，被他这么一说，连我也感觉饿起来了。艾莉萨虽然绷住表情不让内心的想法流露出来，但想到自己的肚子随时会不争气的咕咕叫出声来，

脸还是涨了个通红。

“OK，既然小姐们不反对，那就跟我来吧，我知道一个好地方哦。”

大约十分钟后。

“这里，不是超级市场吗？”辛蒂摸了摸空空的口袋，想起从酒吧逃出来时并没有带上自己的皮包。

克瑞斯看见了辛蒂的动作，笑着说：“放心吧，我打赌里面没有收银员小姐了。想吃什么喝什么自己拿就是。”

“喂，你是警官吧，就不怕被我曝光警官偷窃超市商品吗？”

“哈哈哈，我们的正直记者小姐要是饿坏了没力气逃出去的话，可就写不了新闻了哦。”

说罢，克瑞斯头也不回的走进已经破碎了的店门，辛蒂犹豫了一下，也握枪跟上，只留下被“该死的”克瑞斯嘲笑的艾莉萨，在门口怒视着“浑蛋警官”离去的方向，攥了攥拳，最后也还是跟了进去。

这是个中型超市，虽然不算很大，但几排货架上摆放着的商品，还是有让人眼花缭乱的架势。加上这里肯定也被袭击过，超市里侧的货架东倒西歪的搭成一堆，很多显然是有人搏斗过的痕迹，更增添了黑暗中的零乱感。

趁着两名女士去挑选自己喜欢的食品，克瑞斯双手低握住枪在四周警戒起来。

起初，寻找隐藏着的丧尸还并不困难，那种腐肉的恶臭，就算想忽视它们都是件难事。但随着丧尸数量的急剧增多，整个城镇不论是街道上还是各种建筑物里都布满腐臭，早已适应了这种味道的鼻子显然也失去了索敌的功能。

然而，就算是鼻子还能分辨出丧尸的味道，克瑞斯也没有办法逃过这一劫。毕竟在很多时候，人类是远比丧尸更要可怕的怪物。就在他背靠着货架边缓步横移，边警惕着眼前的每一个角落之时，后脑忽然传来了金属冰凉的触感。

“不许动，把你的枪扔在地上，有多余的动作，小心枪口不长眼。”一个低沉的男性声音。

克瑞斯只好缓慢的松开枪柄，任由手枪跌落到冰凉漆黑的地板上，再举起双手。“妈的，难道今天就是被人用枪指着的日子吗。”想起刚才在警局也是这样高举双手对辛蒂作出投降动作的克瑞斯如此想着。

背后传来了哗哗啦啦的凌乱声响，用枪顶着克瑞斯后脑的男人将那一层的货物通通扫到地上，而后命令克瑞斯再慢慢横移出去，不许有任何额外动作。

另外一边，听到声音的辛蒂和艾莉萨赶忙抛下手中的食品，奔向出事的方向，却看见克瑞斯正被一个西装革履看似儒雅的男子用枪挟持着。

“那边的小姐，如果你还想让你的同伴活命的话，请也把枪放下，然后扔到我脚下来可以吗？”

辛蒂犹豫了一下，可看见对方加力用枪口压低克瑞斯的头，只好也放弃瞄准，把枪扔了过去。

“哼，现在你可以过去了。”

男子猛地一推克瑞斯，克瑞斯一个趔趄，回到了辛蒂与艾莉萨的身边。男子边用枪对着三人的方向，边捡起了辛蒂扔去的一把。

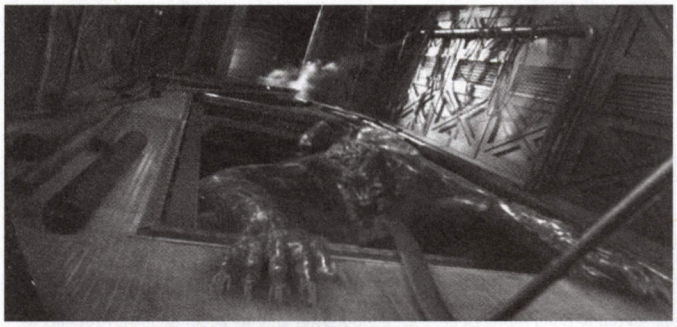
“你们三个，可以走了。记住，再回来的话，我会毫不犹豫的直接射杀你们！”

“等……等等，我们一起逃出去，不是更好吗？”

“一起？”男人冷笑着，“四个人这几把枪，和我一个人也是这几把枪，哪个能逃出去的几率大一点，不用我多说吧。”

“你这人怎么这样？！”

“这样？哪样？你以为我愿意被困在这该死的地方吗？！我只不过是来考察安布雷拉新药的药效而已！却被怪物围困在这里！你们以为这是我自愿的吗！”男子原本还显冷静的脸庞，不知是因为恐惧还是持久的压抑所造成的激动，抽搐着扭曲起来，那表情让艾莉萨想起了困境中的猛兽，不禁倒吸了一口



凉气，“刚才也是一样，那个水管工居然还谈什么人道主义！什么人道主义！有人道主义的话，为什么美国的军队现在还不来救我们！别说什么团结互助！所有人都死还不如让我一个人能活着出去！我救了那么多人的生命，现在又怎么样！对！我是个医生！如果我活着出去的话，肯定还有更多的人能被我救活！所以就算牺牲了你们，让我活着出去也还是值得的！”

“哼，一个龌龊的自私小人，还摆什么大道理！”就在医生声嘶力竭向三人大喊的时候，超市的窗外已经站着一名脸部线条非常粗犷的大汉。

“你……你是什么人！”几乎凸暴出眼珠的医生立刻转向来人，并准备扣动手枪的扳机。但早他一秒，窗外男人手中的机枪已经突出了火舌。医生熨烫的很整齐的西服上，瞬间出现了密密麻麻的血洞，粘稠温热的液体，从全身各处喷溅出来，将货架侧面贴着的寒牌口香糖的海报染个鲜红。被子弹的冲击力向后击倒的医生，眼神很快的失去了生气，空洞的双眼望着黑暗的天花板，似乎那天花板已经不复存在，可以直视到夜空一般，嘴里重复念着的“我要活下去”的声音逐渐低沉，很快便咽了气。

“这……”接踵而来的突变，让克瑞斯感到一头雾水，一时竟搞不清当时的状况。一切都发生的那么突然，却又结束的那么迅速。若不是被击毙的男人还躺在自己的眼前汩汩流着血水，便仿佛什么也没有发生过一样。

刚刚亲手终结了一名人类生命的壮汉，无视身侧两名女性惊恐看着自己的目光，径直走到医生的尸体前，捡起地上的几把手枪，检查了一下，便回过头来。

“你们，若也想活着走出这鬼地方的话，就跟我来吧。”

“你是……要带我们去什么地方？”气势完全被压住的克瑞斯，以完全脱离了轻浮的口气向那人问到。

“叫我大卫就可以了。我是出来找吃的的，要是跟我走的话，你们也多带一点走。”

眼前的这个人，虽然很粗暴，但却也给人一种可以放心的感觉。三人很快便决定与这个叫大卫的人同行。

“这里，是武器店？”在大卫的带领下，四人拎着好几包的食物和饮料，到达一个看上去很破旧的武器店门前。

大卫并没有做任何回答，只是默默的敲了几下门，一个东方女性把门打开。看到克瑞斯等三人，先是露出了稍有吃惊的表情，但马上就笑着请众人进去。

“哼，居然还有幸存者吗？”被昏黄灯光照明的屋内还坐着一个光头黑人，看起来已经有四十多岁的样子，身材也略有发福，但至少看上去仍然是很彪悍硬朗。如果动起手来的话，还真不好说他和大卫谁的胜算更大一些。

而引起克瑞斯注意的，倒不是屋中的光头大叔，而是柜台上、货架上大量摆放的枪支弹药，在墙角，甚至连火箭筒都有！

“怎么？警官先生？要以藏匿军火罪拘捕我吗？”

“啊……不……不是……”克瑞斯注意到了自己的失态，赶忙把注意力拉了回来，“咦？这位美女是？”若是说人的话，最先能吸引克瑞斯注意力的也必然是美女了……

“我叫阳子，是刚刚从日本来到这里，请多关照。”

“啊，好说好说。我来替我们自我介绍吧，那位穿侍应生服的美女叫辛蒂，那边看起来很厉害的是记者小姐哦，叫她艾莉萨就可以了。”说罢，克瑞斯挺起了胸膛，“至于我嘛，我叫史蒂夫，父母都是安布雷拉的研究员，只可惜……”

“史蒂夫？”艾莉萨走了过来，“你不是叫克瑞斯吗？还是里昂？你到

底有多少套名字？”

“呵呵呵……开……开个玩笑而已……何必这么认真呢……”这回克瑞斯讪笑着退缩了回去，并及时切换了话题，“这位……呃……大伯是？”

“叫我马克就可以了。哼……算你们运气好，能来到这里。把你们的枪拿过来。”克瑞斯和辛蒂把自己的手枪递了上去，“USP 和 GLOCK 18 吗？那边的柜台里应该有很多这两型枪的子弹，你们自己找找吧。”

“你们一直都在这里吗？”

“你觉得还有比这里更安全的地方吗？”

“那……那倒也是……这么多武器，足够防御一阵子了。可是，就算武器再多，也总有用完的一天吧，何况从事情发生开始，大家还都没有睡过吧……我们总会有撑不住的时候啊……”

“哼，撑不住就等着被外面的家伙咬一口然后也变成他们的同类吧。”

“什么？原来被他们咬过就会变成那样吗？”克瑞斯脑中突然闪现出自己成为丧尸的样子，脊梁顿感一阵凉意。

“看来你们什么也不知道啊，阳子，跟他们说一下吧。”

“好。”正在收拾几人带回来的食物的阳子走了过来，“外面的丧尸，应该是人类被某种病毒感染后的产物，而且肯定有更多的变异种类，具体的我就不知道了。不过人被它们咬过后，很快会浑身发痒，然后便抓破自己的皮肤，不久便会变异成他们那个样子了。”

“还……真是恐怖啊……那就更要逃出去了！”想想自己竟会成为那种翻着眼白，皮肤雪白的溃烂着，甚至会去吃街边腐烂尸体的恶心生物，任谁都会不寒而栗。

“逃出去？哼，说得简单。随便就向外跑，只能死得更快。”大汉马克拿起一块面包，一口咬掉了一半。

“其实我一直在想，我们要是能搞到几辆高级跑车，一路飚出去，就一定能逃脱了吧。那些怪物再怎么也不可能追上跑车的。”

“高级跑车？你是说我们出去，门口就会停着一辆高级跑车等着我们开吗？”这回换成艾莉萨过来揶揄克瑞斯。

“当然不是了……其实这个方法我已经想很久了。我知道距离这里不远有个赌场，那里的停车场有个 VIP 区都是专门给进出那赌场的最高级宾客准备的，据我所知，里面有不少的极品跑车啊，而且因为是 VIP 区，保安非常严的，所以里面停放的车辆大多都是不锁的……”

“你真的是警官吗……”艾莉萨皱起眉头，“怎么你的主意都不是抢就是偷的。”

“我还是那句话啊，正直的记者小姐要是认为用脚跑的也能逃出去的话，那么就不要伙同我们犯罪了。”

“我觉得这方法可以。”未等艾莉萨还嘴使刚才的小冲突升级成吵架，一直保持沉默的大卫发表了自己的看法。

“嗯，倒是个办法。开车冲出去的话，我可以负责一辆，但一辆跑车坐不下我们这么多人吧，另一辆谁开？”曾参加过越战的马克，对于飞车这类东西，有着相当的把握。

“……我来吧。”出人意料的，艾莉萨这回站了出来，“为了能从一些危险的采访地点逃出来，我专门练过这些的。”

“没想到……”克瑞斯正欲再嘲讽下艾莉萨，却被对方带有杀气的目光憋了回来，“……阳子小姐和辛蒂小姐觉得怎么样？”

两人自然也是同意了这条逃跑的方案。之后，众人将带回的食品尽数吃光，再从马克的武器店（说是军火店也不为过）背足了子弹带够了枪支。便准备出发上路。

暗夜，吞噬了这世界的光明，也伴随着死亡的残喘，消磨着这被诅咒的小镇的希望。浓密的乌云下奔跑的几人，又是否能离脱这哀唱的坟场……

“快，那赌场就在前面不远的地方了！”

一行人且战且逃，终于到达了目的地不远处。

“小心！那个巷口有动静！”未等克瑞斯说完，大卫手中的 M4 已然开火，成排的子弹，将巷角一群正蹲在一起啃食着什么的丧尸打翻在地。

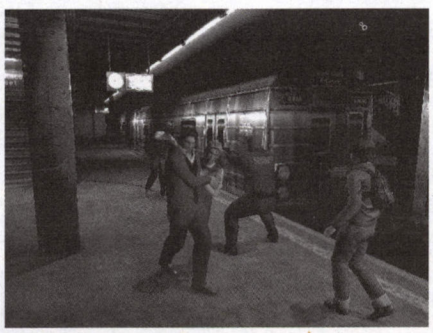
“好！一口气跑过去！前面右转就是！”

没有人犹豫，没有人回头看刚刚被消灭的丧尸，能够从灾难开始生存到现在的人，理所当然是最有意志力行事最果断的人们。

很快，一行人抵达了镇中最豪华的赌场，也可以说是众人最后的希望所在之地。豪华不断闪亮的霓虹灯牌在四野令人作呕的低吟声中，显得那么的诡异，原本四处散发着金色气息的高级娱乐场所，在这阴森至极的背景下，也有着更甚鬼宅之恐怖。而对于拼命也要逃出去的人们来说，眼前纵是鬼门关，也不由得要闯他一闯。

“马克、大卫，两侧交给你们，我突击中间，三位小姐在后面可要保护好自己不要死啊！”

大卫并没有给克瑞斯任何答复，默不作声的端枪走了进去，光头马克也只是哼了一声，便扛起自己笨重的重机枪跟上。而两人的走的方向，却是认同了克瑞斯安排的一左一右看护住两翼。见到二人的行动，克瑞斯无奈的苦笑一下，便挥手示意后面辛蒂等三人跟紧，自己也调整好手中的 AK-47，迈过了未知命运的门槛。



如果说之前从武器店一路冲到赌场只是热身的话，那么赌场中顺理成章的就应该开始真正意义上的战斗，而事实，矣是如此。尽管之前已经预料到赌场内会有不少的丧尸活动，但数量竟有如此之多，也着实出乎所有人的预料。

六人背靠背围成一个圆阵，按照之前布置的战术，时而分散迎击各个方向上的敌人，又马上聚在一起缓慢前行。

“小子，地下停车场应该怎么走！”马克将重机枪换到左手，空出的右手从腰间取出一颗手雷，用牙咬掉拉环，掷进远处一扇不断走出丧尸的门里去。

“放心吧，不是您老人家顺手炸掉的那屋。咱们再往前走，妈的！”正说到这里，一直毫无节制连射的 AK 很快便耗光了子弹，而一只只剩下上半身的丧尸，正爬行着向克瑞斯接近，克瑞斯赶忙把枪扔出砸向丧尸，并在丧尸反应过来之前取下了背上的另一杆 AK，把半身丧尸的头打爆，“咱们再往前走一点，那里有个电梯间，坐电梯就可以下去了！停车场在 B2！”

几人很有默契的进行着局部挪移，尽管那些生前还在豪赌这身外之财的巨富丧尸们好像永远打不尽似的从各个房间中蹒跚而出，但由于有着充足的弹药储备，几个人还是有惊无险的走到了电梯间。

“阳子，这里交给我们掩护，你去按电梯！”由于背后是封闭的三堵墙，仅需要守住一面的五人顿时感觉轻松很多。

可就在电梯门打开的一瞬间，变故突然发生！

正准备告诉大家电梯来了的阳子，在银色的铁门打开的一瞬间，保持着举手招呼众人的姿势，愣在原地。原本应该是干净宽敞的电梯里，俨然一付充满浓臭的地狱景象，已经不知是属于男人还是女人的肢体与内脏，铺满了电梯地板，而电梯的顶部不知被什么东西掀开，呈现出黑漆漆的一个大洞。纵然已经看麻木了人间惨剧的阳子，也无法接受眼前的过酷情景。

而噩梦远未结束。其他的五人刚发现阳子的异样，电梯中突然飞出无数黑影！一群已经变异了的乌鸦蜂拥冲向阳子头部，顷刻间就啄破了阳子的双眼！其后，更有一个体型远较乌鸦大些而行动却更加迅捷的黑影从电梯里扑出，一爪击碎阳子的头颅！整个行动之迅捷，受害者阳子竟未来得及发出一声哀鸣便结束了年轻的生命。

“混……混蛋！”克瑞斯声嘶力竭的喊着，射出带着自己愤怒的满膛子弹。背后除了二女仍被惊呆外，重机枪与 M4 也同时突出了火舌。

待杀害阳子的元凶踢蹬着没有皮肤的双腿断气的时候，其大脑外露的姿态更是让人作呕不已。当然，这时的五人并不知道这怪物“舔食者”的名

字，也还不知道它真正厉害的攻击方法……

“克……克瑞斯……接下来该怎么办……”辛蒂一边尽量阻住呕吐感，一边询问下一步该怎么办，显然，电梯已经不能用了。没有人知道下一扇电梯门打开之时会不会有什么新的怪物出现。

“这该死的赌场，不知道设计人怎么想的！电梯间附近没有安全通道，我们只能去另一边！那里有紧急逃生用的楼梯。”

“只好这样了，大家走！”马克的声音一直有一种让人服从的震慑力，而在此时，更是所有人都没有异议的立刻行动起来，就连两名女性，也只是回首看了一眼阳子悲惨的尸体，将悲痛压在心底，默默离开。

要到达安全通道，就必须要经过赌场的老虎机区，而这里的地形，则更让危险在无形中滋生。特别是那些失去了行走能力的爬行丧尸，经常会从某些角落里突然出现，带来很大的麻烦。所幸，由于大家的相互协作，加上弹药仍然足够使用，路上除了一只突来的乌鸦险些啄到辛蒂以外，基本没有什么太大的危险。

几人还算顺利的冲到安全通道，将厚重的铁门锁上，稍稍松了一口气。

“接下来，我们只要一口气冲到地下二层停车库，再向右，有标示的很明显的 VIP 车区，按照刚才所说的，抢两辆车，然后就是一路冲出这个该死的地方！”胜利就在眼前，也经历了连续不断的剧变与悲痛，此时，不论众人的眼中是冷峻还是不禁会流露出的一丝困倦，共有的，是那份必将拥抱胜利的坚定。

众人缓慢而谨慎的前行，不知为什么，安全通道中并没有丧尸的存在，但却不知道什么方向总是传来一种软绵绵仿佛猫在水泥地上走路的声音。

再过一个拐角，就是地下停车场的门了。

“这是……什么东西啊……”艾莉萨感觉头上滴下了什么液体，用手一抹，感觉黏糊糊的。

“好像天花板有些漏水……”辛蒂边说边抬头向上看去……“啊！”

一只大脑暴露在外侧的变异生物正扒在天花板上，奇长无比的舌头正淌着唾液如同大蛇一般的蠕动着，正是和刚才一样类型的舔食者！

听到辛蒂尖叫的大卫迅速回头，并立刻举起机枪向舔食者的方向点射。不愧是舔食者！在 M4 的炽热弹头伤害到自己的前一秒，灵巧的向后翻去！而一直走在后面的辛蒂和艾莉萨也赶忙趁机跑道大卫身后。

“后……后面……不可能！”这回换克瑞斯忍不住大叫出声了。如同幻觉一般，退后的舔食者背后，拐角处，又出现了两只舔食者！

“小子！你带着两个女的先出去！这里狭窄！你们在这里碍事！”马克举起拖着子弹链的重机枪，用不可抗拒的严厉命令三人先行撤退。

“可……可是……”克瑞斯明白自己撤退的后果，试图说服马克让自己留在这里帮忙打退舔食者。

“你给我滚！”一直沉默寡言的大卫也发出了怒吼，甚至回身用枪指向克瑞斯的头，“再不滚！老子先毙了你这混蛋！”

“……你们，一定要活着啊！大家要一起逃出去啊！”克瑞斯明白了两个人的决心，咬住牙强行转过了身，“辛蒂，艾莉萨，我们走！”

“你怎么……”没等艾莉萨的抗议发完，克瑞斯便一手拉一个，将二女强拽出门外。

“相信他们吧！我们的任务是替他们两个清空从这里到 VIP 区的路！”克瑞斯直视着辛蒂与艾莉萨同样噙着泪的双眼，许久，两人才点了点头，举起了各自的武器。

停车场里，果然也有着相当数量的丧尸，但比起地上来，情况好了很多。三人距离 VIP 区越来越近了。

而另一边……

“浑蛋……原来舌头也是这么厉害的吗！”马克捂住光头侧面不断冒血的伤口，奋力用重机枪抡飞了逼近的舔食者。

远处的墙脚，一只被枪弹打得看不出原本形状的舔食者残骸倒在那里。而通道正中，则更是有着骇人的景象。大卫如同一尊石像一般，双手紧紧卡住一只舔食者的脖颈，身体笔直的一动不动，保持着要活活掐死舔食者的姿势，但额头上，却有着被舔食者的舌头贯穿的大洞。这具在浣熊镇某赌场安全通道的大卫雕像脸上，有着残酷却拥抱着胜利的微笑。

但情况依然是坏到极点，马克的重机枪已经没有几颗的残弹，而大卫卡住的舔食者也正在逐渐挣脱出来，另一只被击飞的也调整好姿势，随时准备再度扑过来。

“妈的，有两个美女，便宜了那小子。”光头马克微笑着说完这句话，取出腰间最后的三颗手雷，用另一只手的三根手指同时拉开拉环，俯身向眼前的舔食者冲去！以舔食者的重量，轻易便被撞离原地，但两爪也在同时掏进了马克的后背！就着冲力，一人一怪继续向大卫飞去，将马上便要挣脱出来的舔食者压在下面。

爆炸甚至炸飞了安全通道出口处的铁门，从铁门中出来的，却只有激流空气与各种碎片而已……

“不……不要看后面……”克瑞斯侧过脸不让同伴看见自己留下的眼泪，“我们……已经在他们牺牲下逃到这里了……不能让他们的努力白费啊……”

又回到了最初的三人，站在 VIP 区的入口，身侧是丧尸再不能动弹的尸体，背后是无数可以载他们迎接最后胜利的高级轿车和跑车。

“好吧，接下来就是一鼓作气冲出浣熊镇！”克瑞斯吸了吸鼻子，强鼓起精神。

“嗯……”二女也尽可能的收拾起精神，向 VIP 区里面走去。

克瑞斯望着安全通道口处的一片焦黑，又感到一阵心酸，停下了脚步。不料这一瞬的耽搁之间，先行走入的两人那边却发生了意外！

艾莉萨看中了一辆跑车，正准备走过去时，两条丧尸犬从远处的角落里扑了过来！辛蒂急忙举枪射击掩护被吓呆的艾莉萨，两条皮肤已然溃烂的丧失犬竟又向辛蒂扑去！虽然及时回过神来的艾莉萨将其中的一条击倒在地，但另一条马上便要咬住辛蒂的喉咙！只是电光火石的一瞬，克瑞斯斜的冲过来，用身体挡在辛蒂面前，丧尸犬的牙齿结结实实的刺进了克瑞斯的胳膊！

“克瑞斯！”克瑞斯倒地的同时，两侧游曳而来的火舌立刻刺穿了正欲后退的丧尸犬，另一只呜咽着再要起身，也被迅速消灭。

“唔……看来不可能了呢……”克瑞斯按着伤口，痛苦的咬紧牙关。

“说……说什么傻话！你是警官吧！S.T.A.R.S.的精英队员克瑞斯怎么可能这么容易就放弃希望了呢！”艾莉萨赶忙跑过来，半蹲着扶起克瑞斯。

“这伤……我也迟早会变成丧尸的吧……阳子不是都说过了吗……”

“不是这样的！说不定我们逃出去之后，就会有救！”辛蒂也哭着劝克瑞斯不要放弃希望。

“别说傻话了……伤口……现在就已经有些痒了哪……再过一会……我可是会咬你们的啊……”

“那不行！大家都已经死了！如果再不把克瑞斯你带出去的话……”

“呃……等一下……到最后，你们可以叫我……叫我凯文了……”

“哎？！难道你不叫克瑞斯？”

“嘿……嘿嘿……我要真是克瑞斯那家伙的话……也不会搞到这么惨了……这种水平……果然还是进不了 S.T.A.R.S.啊……”

“总之……我们一定要把你带走！”

“那好吧……你们俩……先去挑辆好车……然后开到我身边来，再扶我上去……还看什么……凭你们两个人……不可能背我走很远吧……”

“好，那你先在这里等我们。”

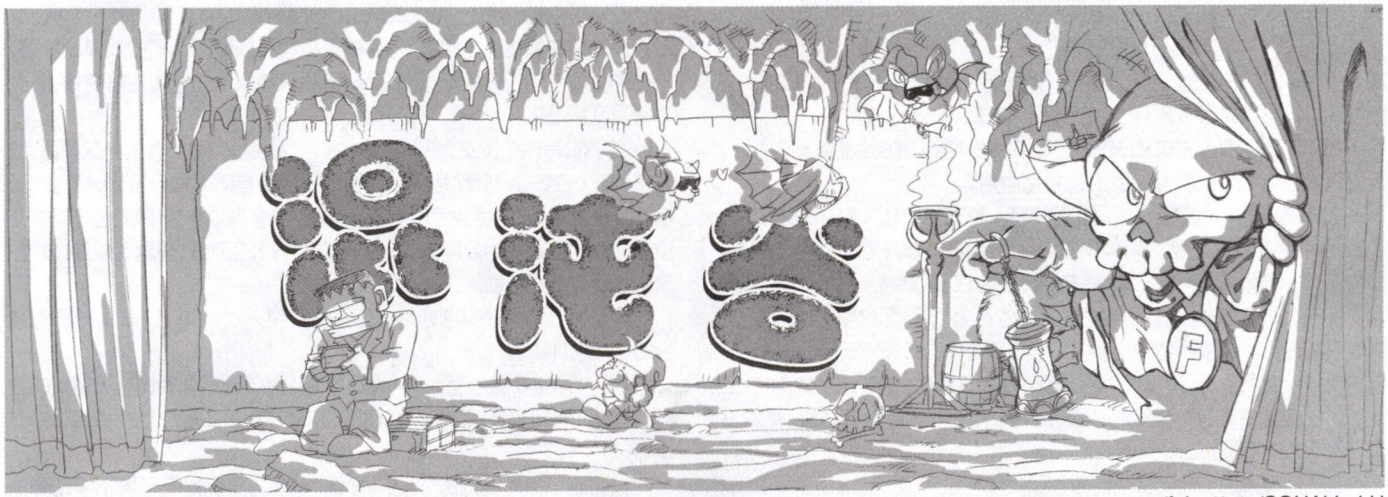
“放……心吧，我凯文从来不讲瞎话……”

艾莉萨和辛蒂对视了一瞬，便赶忙跑到刚刚艾莉萨相中的跑车旁，坐了进去。却没有注意到凯文已经哆嗦着拔下自己腰间的手枪，并强忍住迅速扩散的巨痒，将枪口贴紧自己的太阳穴。

“真……真是两个……笨女人，连我说……自己不说瞎话……都会信，一定要……活着冲出去啊……”

一声枪响后，停车库也同时响起了发动机发动的声音，同时充满了希望与绝望的声音。

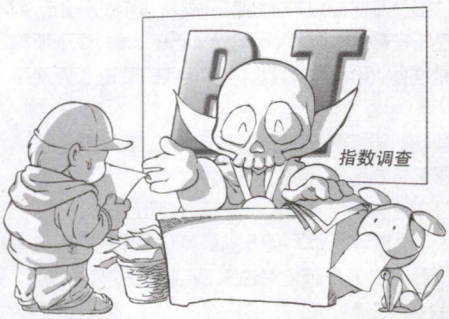
几小时后，浣熊镇再有两名幸存者成功脱逃。



责编/fei 协力/SQUALL-LH

BT 指数测验

终于又到了混沌谷时间了，这里就是 **fei** 随心所欲 **BT** 的场所，大家看到什么东西都别惊讶，没准我下期就弄个庆祝咱宇航员上天的专辑出来……什么？你问 **BT** 是什么意思？本意呢就是“变态”的缩写，不过后来引申为“跳跃性思维放射”，似乎是没有贬义了。还不清楚？那就先做做下面这套测验吧。



1.你对 BT 一词的理解是怎样的？
A.不知道
B.变态
C.无法满足于现状的达人
D.请不要随便叫我的名字

2.觉得目前最迫切需要解答的问题是
A.为什么电视游戏没有外挂？
B.为什么一天只有 24 小时？
C.为什么我老爸不是久多良木健？
D.为什么我只有两只手和十只手指？

3.你预感哪款主机将代表未来的流行趋势？
A.神游机 B.幻影 C.PSP D.模拟器

4.你经常参与 COSPLAY 吗？
A.没那种兴趣和精力
B.偶尔会买些 T 恤、帽子、首饰之类的东东
C.经常订制服装并参与团体演出
D.哦呵呵呵呵￣愚蠢的人类没有资格向我发问

5.你在电视机前持续游戏的最长时间记录是
A.不到 1 小时
B.5 小时左右
C.10 小时以上
D.目前暂时还没有一款主机的连续使用时间长到足以让我完成测验

6.你习惯边走路边玩掌机吗？
A.不，我只有手机游戏
B.太危险，从没试过
C.只在阴天玩过，因为晴空下的反光很刺眼
D.一提就伤心，我的掌机已经被交警没收 N 个了

7.如果在公共场合你听到有许多人正在肆无忌惮地抨击你最喜爱的游戏，那么你会
A.无所谓，反正我没有特别喜欢的
B.皱着眉头走开
C.怒槽全满，舌战群儒
D.冷静地掏出自爆装置，按动按钮

8.你认为自己要有几张记忆卡才够用？
A.记忆卡？要那东西做什么？
B.一张足矣
C.大概要两到三张吧，因为我要把有关记忆档案分类，否则会很难找
D.我目前最关心的是需要再购入一个装记忆卡的皮箱

9.你曾经为一款钟爱的游戏落泪过吗？
A.从来没有，毕竟只是游戏而已
B.……没有，只是鼻子偶尔会感到酸
C.有过，那种悲痛的感觉至今仍让我难以忘却
D.经常啊，连续几个小时没存档偏偏遇上停电，别说落泪，连想死的心都有

10.你对使用金手指的心得是
A.不会用，从来没用过
B.偶尔用，这样可以跳过枯燥的练级
C.请叫我修改之神，没有我改不了的东西——当然，死机是家常便饭
D.从来不用，我的乐趣是在正常游戏的范畴内创造出让使用金手指的人都会叹为观止的奇迹

（11—30 题为选择性专向题目，请依据自身喜好与定位任意选择 10 题回答）

11.你的《WE》生涯里，最引以为自豪的事情是
A.反射神经发达，场面不利时会果断选择立即退出，至今仍享有“不败战神”之美誉
B.射入过多种精彩进球，包括门前多重倒钩、超远距离任意球、角球直接入网等
C.先故意让对手进一两个球，然后全面反攻逆转局面且同时欣赏对手那从喜悦到恐慌的表情
D.单手获胜（不使用方向键）

12.在《樱大战》诸多的对话选择中，你的回答原则是
A.能选多快就选多快，快些进入战场才是硬道理
B.设身处地考虑好每一个细节与语境，然后选择最符合自己性格的回答
C.事先背诵好全部攻略与连锁事件表，使所有回答均朝着有利于战斗的一面发展
D.哪个回答后果会让大神最惨就选哪个

13.《恶魔城 X——月下夜想曲》通关后，你会庄严地向朋友们宣布
A.很简单，打倒那个叫做利希特的最终 BOSS 就通关啦
B.我的地图完成率达到 200%以上了
C.全武器、道具入手，累死人的说
D.最高等级怎么才 99 而已，好扫兴

14.《三国无双 3·猛将传》给你留下的最深印象是
A.原来那么早的时候就有人妖了啊……
B.爽极！千军万马中如入无人之境的感觉简直酷毙！
C.最近特意拿出《三国演义》与《三国志》考证了一番，发现有些史实还是被篡改得蛮严重的
D.嘘！正在攻修罗模式的 874 关，别打扰我！

15.你对《超级机器人大战》系列的战斗动画设置是怎样的？
A.一直关闭，只有在对 BOSS 战时才打开看看华丽的必杀技
B.游戏的前半部分还可以坚持观看，到了后来看腻了也就关掉了
C.始终打开，只有当敌方杂兵群对某一机体进行轮番单调轰炸或连续运行 SL 大法时才关掉
D.什么？战斗动画可以关掉么？！（异常惊讶地）

16.你认识《KOF》的原因是
A.它是街机厅里围观人群最多的游戏
B.魅力十足的超杀与人设
C.从《饿狼传说》、《龙虎之拳》、《雅典娜》等开始一直没有错过 SNK 的格斗游戏
D.很想会一会那个据说比自己还要 BT 的八神庵

17.对于那条曾经轰动一时的“《生化危机 2》选用豪鬼（条件：用小刀和手枪通关 10 次）”的假秘技，你当初的感受是
A.或许是真的吧，管它呢，反正我两者都不是很感兴趣
B.开玩笑！当我们玩家是凯子啊！CAPCOM 太过分了！
C.……大概是假的吧？这个条件很难完成啊，我试到还没有一半就放弃了
D.（两个月后）任务完成……放这消息的混蛋在哪里？！我要砍了他！！！

18.（男性玩家专用测验）《心跳回忆—Girl´s side》给你的感觉是
A.人设很精美啊，画面也不错，可以考虑给 GF 买一份
B.别提了，一看见就想吐，呕￣
C.声优阵容异常强大啊！简直是梦幻组合！
D.最近寝室里的室友一直嚷着要搬家，说我看他们的眼神近来有些不对了……

19.(女性玩家专用测验) 你觉得哪个曾经在游戏里出现过的帅哥团体是你的最爱?
A.无双众猛男
B.青春学园诸王子
C.新撰组
D.帝国华击团·蔷薇组

20.继金城武、松田优作、让·雷诺后,你觉得《鬼武者4》最有可能启用谁为主人公?
A.贝克汉姆
B.布袋寅泰
C.竹内润
D.拥有天下无双、霹雳无敌、超绝美形之外貌的自己

21.《合金装备 2》最让你感兴趣的部分是
A.秘密潜入的快感
B.电影般的表现手法与剧情
C.收集全部的狗牌
D.雷电的裸体

22.《GT 赛车》系列带给你的至高震撼是
A.高度仿真的车体与赛道
B.育成模式的丰富与多样化
C.几可乱真的驾驶手感(需配置 GT—Force)
D.以高于 280km/h 的速度撞上直角围栏时那特有的震动感

23.如果《DOA 极限沙滩排球》欲在中国大陆发售,那么代理商必须采取的措施是
A.采取低价高质服务
B.将角色的裸露程度修改得少些
C.召开大型真人 COSPLAY 展览促销
D.随光盘附带泳装

24.你觉得《MATRIX·身临矩阵》未发售前便已获得的数百万预定量说明
A.它一定是款高素质的经典游戏
B.皆拜席卷全球的黑客风潮所赐
C.钱多得烫手的人实在不少
D.这个世界实际上就是一个 MATRIX

25.(低龄玩家专用测验)《樱桃小丸子》以怎样的类型被移植到游戏平台上你会喜欢?
A.PUZ　B.AVG　C.RPG　D.18 禁

26.(高龄玩家专用测验)你认为《寂静岭》系列最恐怖的地方莫过于
A.黑暗的环境与突如其来的怪物
B.压抑的内心描写与心理暗示
C.诡异的人设画风
D.居然会有人去主动攻击那些可爱的护士小姐们

27.你玩《DDR》的操作方式是
A.用双脚跳出各种花式
B.把手柄作为跳舞毯,用食中二指代替双脚在上面以指作舞
C.把跳舞毯挂在墙上练习拳击
D.使用 FFX—2 专用光枪并模仿尤娜的舞姿

28.《勇者斗恶龙 7》首发当月同时荣登月间销量[日]与月间最差[中]两大榜首,对此你的看法是
A.日本人真是没眼光,那种连 FC 都能完美移植的游戏有什么好的?
B.双方国情不同,很正常
C.靠,这可是经典!随那些不懂日语的家伙们说去吧!DQ 才是王道!
D.从 97 年 DQ7 放出第一个消息以来就天天扳指头数着,等到发售时早已经麻木了,没什么感觉

29.你对《疯狂出租车》的研究水平已经达到了
A.见人就冲,见车就撞,爽就一个字
B. 急停、极限加速、360×N 度甩尾等各种技巧基本掌握,在街机厅里常常会引来许多围观者
C.疯狂 BOX 的金字塔模式对你已经毫无挑战可言
D.因交通肇事被拘役期间,无法回答测验问题

30.《王国之心》最吸引你的地方是
A.众多的迪斯尼角色
B.宇多田光的同名曲
C.克劳德与斯考尔的登场
D.游戏时会吸引各路 MM 的眼球

31.有传言《FF7—2》将是 PS2 专用 DVD,如果你还没有 PS2,那么你将
A.没有就没有吧,反正都是浮云……
B.耐心等待纯 DVD 或转压 VCD 的 D 版
C.砸锅卖铁去买 PS2,以示心诚
D.持械远渡扶桑去威胁北濑佳范这厮,要他改变那愚蠢的念头

32.你在游戏中经常给主角起的名字是
A.个人姓名拼音缩写
B.默认名字
C.英文昵称
D.另一串日文

33.你对游戏、MM、朋友三者的定位是
A.为了朋友可以两肋插刀
B.为了 MM 可以插朋友两刀
C.为了游戏可以插朋友两刀
D.为了游戏谁都可以插两刀

34.GBA SP 掌机对你而言是一个
A.流行与前卫的象征
B.可望而不可及的存在
C.业余消遣的必备品
D.手电筒

35.如果你和别人因为某个游戏产生了纠纷,那么
A.没有这回事
B.友情至上,勉强迁就他的看法
C.坚持自己的理念 100 年不动摇
D.那个人永远也不会和你产生纠纷了,永远……

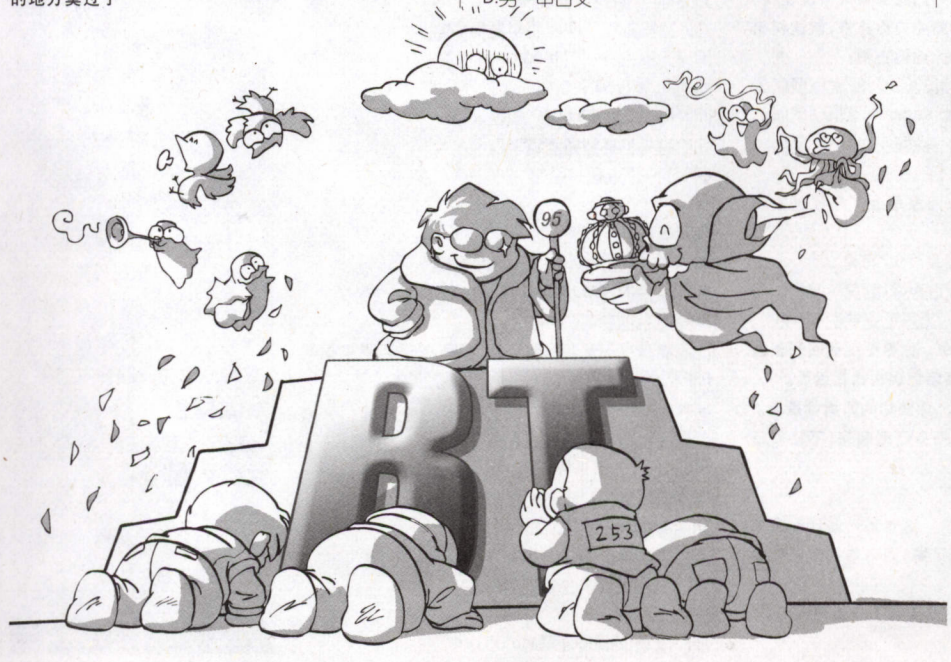
36.对于网络上的各大游戏 BBS 专区,你的看法是
A.同我没有关系
B.可以方便地查找到攻略并与别人一同探讨研究游戏
C.自己传业解惑,普渡众生的所在
D.能第一时间确定自己 BT 的权威地位是否受到挑战

37.任天堂的"神游机"目前众说纷纭,你的个人观点为
A.终于有日本厂商向我们伸出援助之手了,感动 ING
B.日本人只知道乱扔洋垃圾,当我们中国人好欺负么?
C.有一定市场潜力,成败与否尚不能定论,持观望态度
D."理论上完全有能力运行目前主流机种的全部软件"这句话可是他们说的,相信到时买了主机可以随时理直气壮地拿去代理商处挑衅

38.关于目前 NGC 仍无 D 版一例,你认为
A.国民的版权意识提高了
B.任天堂的防 D 技术实在一流
C.革命尚未成功,同志仍需努力
D.任务了解,目标确定,排除开始

39.你觉得目前《游戏日》最欠缺的是
A.彩页　B.赠品　C.编辑　D.攻略

40.你认为这个测验
A.莫名其妙,我完全不懂你的意思
B.很有趣,还有吗?
C.非常弓虽的说,我大概已经知道自己的定位了
D.靠,这是什么烂测验!丝毫不能体现本人 BT 功力之万一!你做好受死的准备吧!



评分标准如下:
A:0、B:1、C:2、D:3
0 到 10 分:恭喜你,在正气凛然的你的词典中游戏只是一种普通休闲娱乐手段而已,附赠您健康游戏忠告:抵制不良游戏,拒绝盗版游戏。注意自我保护,谨防受骗上当。适度游戏益脑,沉迷游戏伤身。合理安排时间,享受健康生活。
10 到 35 分:放心,离 BT 的称号还早着呐,无须担忧别人注视过来的异样眼光,坦然地继续自己的游戏生涯吧。看看下面的几位老兄,他们才是不可救药的典例呢。
35 到 60 分:没有想到吧,本来仅是抱着看个热闹的心理来参加测验的自己居然拿到了这么高的分数,实在是出乎意料哦?现在你有两个选择,一是就此与 BT 划分界限,二是将 BT 进行到底,楼下的兄台皆是你的楷范。
60 到 85 分:难得一见的 BT 达人,游戏在你的生命中不仅是不可或缺的一部分,更是支持你继续走向远方的动力——当然,适度的 BT 是你随身携带的兴奋剂。总之,伟大的游戏艺术正因为有了你这样的"人"才会焕发出愈加夺目的光彩!
85 到 90 分:绝对的 BT 之王。没什么说的了,受我一拜……

CLOUD——

谢天谢地，纠缠了我多时的病痛终于被彻底（？）赶走了，前面“彻底”一词后面的括号里有一个问号，对，是问号，你没看错，因为我的的确确搞不清楚我的胃是不是真的完全恢复了健康，因为在出院的时候，我并没有按照医生的嘱咐去再做一次曾给我留下痛苦记忆的“胃镜”。医生说我应该没什么问题了，我相信她的话，不过药还是吃着，以巩固疗效。感谢关心我身体的读者朋友们，感谢编辑部的各位同事及公司的领导，感谢医院的医生，感谢在我生病期间一直陪伴着我的女友，我爱你们！

说完了自己的一些私事，下面再说说我们的游戏，最近这段时间最应该受到关注的，我想应该就是 PS2 上的美版《恶魔城~无罪的挽歌》（Castlevania~lament of innocence），这款游戏的日版定于今年 11 月 27 日发售，而美版则在 10 月 21 日就和广大的玩家们见面了，比日版要提早发售了一个多月，喜欢恶魔城系列的玩家这次又可以比日本玩家提前享受到游戏的乐趣了。

作为 PS2 上恶魔城的第一作，画面从传统的 2D 变成了 3D，而且怎么看都有 CAPCOM “鬼哭”的影子，不过玩起来以后就会感觉到，这还是原汁原味的恶魔城，只不过换了个样子罢了。主角里昂·贝尔蒙特（Leon Belmont）的能力简直强得一塌糊涂，单是会二段跳这一点而言，就足以让他所有的后代都无地自容了。游戏整体的手感相当棒，人物操作起来非常自如，毫无滞涩感。除了里昂的发型不敢让我恭维之外，无论角色设计还是敌人、背景，所有的画面都有着极为细腻的表现，细节一点都不含糊。音乐采用了电子合成乐的形式，庄重、诡秘、阴森、神圣……种种感觉混杂在一起，甚至还有那么一点点现代的味道，配合阴暗的场景，的确起到了烘托气氛的作用。

游戏总共分为六大部分，主城以及五个地区，需要先通过传送阵分别前往五个地区，打倒镇守在最深处的五个怪物并获得五色玉球以后才可以前往主城，在五个地区之内还分别隐藏着五把神兽的钥匙，对应着五间不同的密室，可以取得魔导器、玉球、饰物、加 HP、MP、HEART 上限等好东东。地图当中有一些隐藏房间和地点，还有一些较为 BT 的谜题，只需要稍微动动脑子或是花费点时间就能解决，总体来说难度不高，而且探索的要素很丰富，还算吸引人，推荐所有的玩家来玩这部作品。更详细的内容我就不透露了，大家还是看这期我为你们献上的恶魔城 100%全攻略吧！（借 fei 的地方做个小小的广告^_^）

CLOUD 信箱：zhengzx@cbigroup.com

短笛——

国庆终于过去了。自大约初三年级开始对这个月份有一种莫明的“恐惧”——似乎和十月生的人很有缘，不完全计算有十来个……还没重复的……有五个还都在国庆假期之中……每到十一月一号必定是开始“乞讨之月”的日子……今年，终于过了一个六年来首个“安静”的、“轻松”的国庆节。但是却无理由的开始怀念曾经“忙碌的十月”和“贫穷的十一月”……还附加若干种无法形容的心理效果……fei 对我说：在没时间看 DVD 或出去放松心情的时候最好的选择就是——去九眼桥淘漫画……

所以本期强力推荐回顾超级经典无敌的老漫画——《City Hunter》！虽然这个版本的主角名字翻译和印象中的寒羽良有“一定”的差距，但补完的剧情已经让短笛很快就忽略这一点小小的不足：）有点开始憧憬良的生活方式。虽然这是一个捏造出来的空想人物，但很人性化的一切到如今看来还是很有当年的那股兴奋！个人相当喜欢海怪这个人物，似乎是和某人很像的说……看完一两本《City Hunter》之后翻了一下清水玲子的短篇集，又开始向往《异星奇龙》……

短笛信箱：zhanfan@cbigroup.com

DRAGON——

为什么有些人会做可怕的事情？就像孩子们在操场上，你推我，我推你一样。如果那一刻你是推人的一方，那一定不可能是被推的一方，就像如果你是怪兽，那肯定没有可怕的东西从黑暗中向你扑来。就这样简单，人们做可怕的事情，是因为他们害怕。

10 月，我对这个电视剧集的热衷，很大程度就是来源于这些道白。而不是恐怖的导演噱头；无耻的 Janusz Kaminski 御用“朦胧结晶颗粒”……喜欢一个东西，并不需要太多理由，只要有一点能引发共鸣，足矣！

人们回家总是有很多理由——

来寻找记忆；因为无处可归；在外受伤；衣锦还乡；回家是为了寻找过去的“门槛”或者通往未来的道路……

人们回家总是有很多理由，但总是回来以后，最终还是要说“再见”。

10 月，看到这个段落，左手在手机键盘上按下那熟悉的号码数次……很想母亲的声音从听筒中散播而出。但最终只是畅想而已。因为最后还是要说“再见”。

当你害怕一些事情的时候，你最希望的是让它远离你。你希望生活回到正常状态，回到你发现有事情让你害怕以前，你想建筑一面高墙把现在挡在后面。

但没有东西能保持原来的样子，你根本回不到以前。你使你的四周都是墙。

事实上，你选择的结果不是回到从前，你的选择是把自己藏起来，不让自己去那使你害怕的心灵深处。

想来想去，还是用同样的一段话来做为结尾吧：

你做了一些不可挽回的事情或一些不能了解的事情，这也是一些让你害怕的事情。你只能紧紧抓住你能理解的东西，你会去尝试了解，因为你相信要让事情变得合理，唯一能做到的的就是找一个理由。

但当你找到这个理由的时候会发生什么呢——它们其实并不是你想要的。

DRAGON 请同好发邮件至：xuhl@cbigroup.com

星辰——

刚买黑色的 SP 没两天
它就要跟我说再见
红色夏亚限定版 SP 横空出世
惊觉自己的口袋里又少了 2000 多块
IMPACT 玩了快 1 年依然没有通关
最近却忍不住拿出 OG 重新复习一遍
最想要的球员河本鬼茂还是踪影不见
马拉多那的到来却搞得球队鸡飞狗跳
高达 SEED 终于全部播放完毕
结局却令人大跌眼镜
可怜的芙蕾最终没能见到基拉一面
穆的离去不知赚到了多少眼泪
遗憾了一百遍啊一百遍

ONE PIECE 依然热血火影还是暴热
可惜每周一集的速度让人度日如年
玫瑰不再铿锵男足依然阳痿
切尔西输给阿森纳福勒姆完胜曼彻斯特联
NBA 重燃战火湖人首场痛宰小牛
奥尼尔对科比说我才是湖人老大哥
兄弟连刚刚在央视播出
六人行美国放了 9 季还是没有完结
闲来无事会听一下 mopradio
可是却看见 NJ 一个接一个的离开
仙境传说不断改版用户却越来越少
物价越来越高服务器越来越卡
874 了一百遍啊一百遍

东京电玩展刚刚落幕
参观的人数虽然不少却没有震撼的新闻猛料
就连展会的 MM 也不是那么动人
XBOX 烧钱烧掉了 N 多亿
比尔盖茨终于无奈的宣布等到 XBOX-3 再卷土重来
PSP 依然迷雾重重 GBASP 继续高歌猛进
SONY 正式开拓中国市场
我们终于有了自己的正版主机和游戏
FF-XII 在《少年 JUMP》上揭开面纱
主人公好像又有迪达和尤娜的影子
据说神游机已经在上海有卖
不过我还是更想要百式版的 PS2
YY 了一百遍啊一百遍

星辰信箱：zhoubo@cbigroup.com

游戏日 大杂烩

fei 一个人在才语游言这个地盘也挺寂寞的，所以把“编辑本月推荐”扩大成一页了，让其他编辑们也在这里亮个相，发个言，这里就是游戏日的茶话室，希望大家也一起轻松吧。

唔，这里还有点小空间，听说下期有新人来，这里就留给他好了！（DRAGON：“喂喂，不要欺负新人！”）不过既然这期还有空位，我也说两句……

11 月 6 日，编辑部全员跑去电影院看了《黑客帝国 3·矩阵革命》（什么？为什么不是 5 日去看首映式？因为没搞到票嘛……），剧情什么的我就不说了，反正这最近两年来第一次进电影院给我的感受就是，这部电影一定要在电影院看！

这部影片里那种震撼的特技效果在家中是绝对体验不到的，哪怕你家是 100 英寸的巨型家庭影院（有那种东西吗？）！里面最出彩的两场战斗，也就是锡安空港保卫战还有最后尼奥与史密斯的“超级塞亚人”对决，惟有在电影院才能达到最佳效果，尤其是锡安一战，连看了那么多电影的 DRAGON 都只有说“强”的份！总而言之，不要为了图新鲜就去买 D 版盘来看，那样你会后悔的！！

SUNBUS 赞助商：阳光巴士智业机构

注：奖品由赞助方提供。

18万连环抽奖！等你来拿！

享受消费者权益，评选国内服务最优秀的电玩经销商

历时半年时间

2003年9月25日至2004年3月25日

只需填写读者调查表

参与本次抽奖的读者需完整填写读者调查表（复印或手抄无效），并将其寄回编辑部就能参加抽奖活动。抽奖活动从2003年9&10月合刊的《游戏日》开始，至2004年3月号《游戏日》为止。

连环中奖！复数中奖成为可能！

本次调查活动历时半年，抽奖分为两种方式——单期奖和最终奖。已经中过单期奖的读者，依然可以参加最终奖的抽奖。

单期奖

中奖条件：自当期《游戏日》上市日期起，20天时间内将当期读者调查表寄回编辑部，并在信封上注明“调查表”。有效时间以当地邮戳为准。

地址：成都营门口路民光商厦五楼　邮编610036　游戏日收　　发布时间：每期单期奖均在下期杂志上发布中奖名单。

★一等奖（5人）全主流机种任选其一（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）

二等奖（10人）全年免费订阅《游戏日》杂志

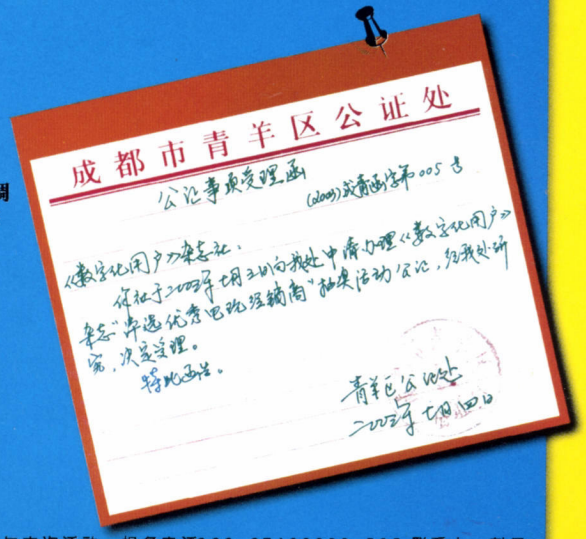
最终奖

中奖条件：自2003年9&10月合刊的调查表至2004年3月号为止，共六份调查表均是规定时间内寄回编辑部，即可参与最终抽奖。之前中过单期奖的读者，且六份调查表均是规定时间内寄回编辑部，依然有权参与最终抽奖。

发布时间：2004年第5期发布最终抽奖结果。

★特等奖/1人　全主流机种各一台（PS2+NGC+XBOX+GBA SP）
10款正版游戏软件（以5800日元定价为标准）

一等奖/5人　全主流机种各一台（PS2+NGC+XBOX+GBA SP）
二等奖/10人　全主流机种任选其二（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）
三等奖/20人　全主流机种任选其一（PS2/NGC/XBOX/GBA SP）
四等奖/50人　1款正版游戏软件（以5800日元定价为标准）
纪念奖/100人　全年免费订阅《游戏日》杂志



欢迎各电玩经销商报名参与本次活动，报名电话028-87688333-505 联系人：刘丹

全部10种，你集齐了吗？

《游戏日》改版纪念——集“胸牌”中大奖活动兑奖方法

为了确保本次兑奖过程的真实和准确，请中奖的读者务必于12月15日前（以当地邮戳为准）将全部兑奖胸牌及自己的详细联系方法（含地址和电话）邮寄至**四川成都市营门口路民光商厦507室 游戏日编辑部收**，并请在信封上注明中奖字样。经确认兑奖胸牌有效之后，我们会尽快电话通知您并邮寄出奖品。另：每一个胸牌上都有特殊标记，在兑奖过程中一旦发现伪造胸牌，则立刻失去中奖资格。

神秘胸牌1　　神秘胸牌2

注：为防止伪造，每款胸牌均有特别标示。

鬼武者
無頼伝
ONIMUSHA BURAIDEN
CAPCOM