数字化用户

游戏日

总第61期
2004年11月号
定价8.8 RMB
全彩
ISSN 1009-0843
2004年11月1日出版
定价8.8元人民币
国际标准刊号 ISSN 1009-0843
国内统一刊号 CN51-1576/TN
www.gameday.com.cn
邮发代号62-99
免费咨询电话：8008864689

龙使物语

机动战士高达 Seed

剑风传奇 千年帝国之鹰

全地图隐藏要素指南 交响传说

奖 PS2 GBASP PSO 内测账号 王元大胸奖送

梦幻对决 吕布幸先 VS 前田庆次

战国无双猛将传邪道研究

22 页超详尽幻之攻略

男女主角双线剧情、全部关卡地图要点指引、详尽系统资料完全公开

火焰之纹章 圣魔的光石

合金装备3食蛇者 METALGEAR 3 SNAKEEATER

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™

梦幻之星在线蓝色脉冲

用PC体验TV游戏的快感

让网络带你遨游梦幻的旅途

ZARVA 朝华娱乐 SEGA® SONIC TEAM™

WWW.PSOBB.COM.CN

客服电话:021-62489000 客服信箱:CS@PSOBB.COM.CN

11 游戏日
2004年11月号 总第61期

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

本期封面:WINSE

■卷首攻略■

男女主角双线剧情、全部关卡地图要点指引、详尽系统资料完全公开

火焰之纹章~圣魔的光石 2

■最速攻略■

机动战士高达seed 全S评价指南书 24
剑风传奇~千年帝国之鹰地图攻略 32
合金装备3 PIG BOSS测试记 38
龙使物语试玩版之完全解析 42

■强档攻略■

梦幻之星在线挑战模式浅谈 44
樱大战V前传~荒野的女武士 45
钢之炼金术师2~红石的恶魔 54
剑豪3天下无双攻略 62
火影忍者~鸣人和他的忍者英雄2 70

■Xbox-精彩■

HALO2 80
Xbox问答~入门篇 82
寓言~自由世界的引导 83

■非主流■

涂鸦王国2 93
ACE发展历史追忆 94
史莱2·侠盗帮 96
拳击之夜 98
GTA·圣安德列斯 99
横冲直撞3 100

■尽在掌握■

裁判的怨念 76
平成经理的ML之路 78

■极限研究■

战国无双猛将传蛙之密传书 86
金手指 92

■尽在掌握■

闲言碎语 102
才语邮局 103
寂静岭4奇遇记 106
幕后英雄传 109
涂鸦板 110
A9时间 112
游戏日的画师们 113
火星图库 114
大杂烩 115
混沌谷 116
每月评述台 118

■卷尾攻略■

独家公开！全迷宫地图、全资料及隐藏要素彻底解析

交响传说典藏攻略特辑 120

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)87688333-505
编辑信箱 gameday@cbigroup.com
网址 http://www.gameday.com.cn
总编辑牛泊
主编许海龙
执行主编周博
责任编辑郑兆昕
编辑郑兆昕、付晓飞、詹繁、任超
发行总监秦风
市场策划刘丹
特约编辑 Cyberman(美国)
美术编辑陈颖、张小乐、梁镭耀
法律顾问四川联合律师事务所 申杰锋律师

客户服务
免费服务电话 8008864689
北京 010-62137523 李艳斌
成都 028-87688333-505
上海 021-64412101-8005 夏侯军勇
广州 020-87588518 陈勇平
广告许可证号蓉临广登字(2004)第0307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)87648981、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8.8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11月1日

本期抽获活动奖品由创世缘提供

创世缘
www.csyshop.com

火焰之纹章
——圣魔的光石——

机种：GBA
厂商：任天堂
类型：SRPG
发售日：10 月 7 日
文：Akari、星辰
责编：星辰

纹章的世界

作为 SRPG 的鼻祖，《火焰之纹章》系列一直拥有自己鲜明的特色，正是这些与众不同，才吸引了众多玩家乐此不疲。在进行游戏之前，还是让我们先来了解一下这些特点吧。

1.无法 S/L 的真实战争。对于大多数战棋类玩家来说，频繁的 S/L（存盘/读取）操作恐怕已经成为习惯，不过这一切在纹章的世界中并不适用。在纹章的战斗里，没有存盘的选项，而只有“中断”的操作，作用是保存当前战场信息并中断游戏。因此在纹章里，每一步动作都要仔细思考，千万不要抱着“应该可以回避的吧……”这种侥幸心理。

2.会损坏的武器。在纹章里，不存在神兵利器，每种武器都有耐久度的限制，一旦达到耐久度，武器便告损毁。

3.考验人品的升级系统。在纹章中，我方角色升级后所增加的能力值是根据角色的成长率随机决定的，不以主观因素而转移。因此在角色快要升级的时候，请诚心祈祷“XX 能力一定要上升”……如果感觉最近人品问题比较严重，请暂停游戏，否则一个优秀的角色说不定就变为一个废柴。

4.人死不能复生的世界。在纹章的世界中，如果我方角色在战场上战败，那么就意味着该名角色死亡。不用期望他能死而复生，他会连同他的装备一起化为浮云保佑地上的同伴……

基本操作及菜单解析

基本操作

方向键：控制游标方向
A 键：决定
B 键：取消
L 键：我方角色检索
R 键：查看人物状态及各种帮助
START 键：查看战场缩略图

基本菜单

部队：查看我方部队综合情报
状况：查看战场情报，包括胜利条件等
辞书：查看游戏帮助
设定：更改游戏设定
中断：记录并中断游戏
终了：本回合结束

角色指令菜单

攻击：敌人进入攻击范围后可发动攻击
持ち物：使用身上所带的道具
交换：和同伴邻近后可以交换所持道具
输送队：主人公特有，可携带 100 个道具
救出：将我方角色搭载使其不受攻击
引渡し：将被救人员交给符合救出条件的相邻同伴
支援：进行支援对话，结成支援关系
待机：结束角色行动
乘る：使用大型武器
降りる：从大型武器上脱离或从救出状态脱离

人物状态菜单

力：影响给予敌人的伤害
技：影响命中率
速さ：影响回避率
幸运：影响必杀发动率
守备：影响被攻击所受的伤害
魔防：影响被魔法攻击所受伤害
移动：角色移动力
体格：影响救出
救出：角色可救出的最大体格值
同行：被救出同伴
属性：受加护的属性，和相性有关
状态：角色所受异常状态（注）

攻击状态菜单

蓝色为我方数值，红色为敌方数值。

HP：双方当前 HP 值
威力：攻击会造成的伤害值，如果有×2 的标记，则表示该次攻击为二次攻击
命中：攻击的命中率，以百分率计算
必杀：发动会心一击的概率，以百分率计算
武器：武器旁的箭头表示当前的武器相克关系

武器熟练度及支援菜单

武器熟练度：不能使用的武器以“–”标注，可以使用的武器共分 E、D、C、B、A、S 六个等级，武器熟练度越高，可使用的武器等级就越高。提升武器熟练度的方法为“攻击”，每次挥动武器都可以使熟练度上升 1，当进度槽涨满之后，就可提升 1 级。

等级	所需熟练度
E	0
D	30
C	40
B	50
A	60
S	70

注意：初级职业武器 LV 最高为 A，高级职业为 S，且只能有一项武器熟练度为 S。

支援：下方为当前的支援角色情报，包括属性、角色名称和支援等级。

关于救出

救出是由我方角色将邻近同伴搭载，使之一起移动的指令。被救出单位会从地图上消失，变为与救出角色同行的状态，不会受到敌人的攻击。救出角色方的“技”和“速度”会减半。在救出状态下使用降りる指令可将被救角色放在相邻的 4 格内，且放下后为行动完毕状态。注意，只有当救出方角色的“救出”能力值大于等于被救出方角色的“体格”值时才可执行救出指令。另外，骑乘角色在执行救出之后，如果还有剩余的移动力，可以继续移动。

武器相克系统

物理系：剑、枪、斧三种武器互相克制——剑克斧、斧克枪、枪克剑。若自己持有的武器能克制对手的武器，则攻击力、速度和必杀率都将提升，反之下降。
例外：弓系武器自成一体，和其他武器没有任何克制效果。魔物的爪、牙等攻击亦然。（但魔物持有的剑枪等武器则同样要受到相克系统的正常影响）

魔法系：类似物理系武器的克制关系，光、理、暗也存在着互相克制的效果——光克暗、暗克理、理克光。克制效果也和物理系武器相同。眼系魔物的光线攻击视作暗魔法的一种，克制理魔法而被克于光魔法。另外，角色受加护的属性：风、雷、炎、冰只是影响角色的相性和支援的效果。

人物支援系统

在战场上，将有特定关系的两名人物邻近摆放，每过一回合就会增加一定的好感度。而好感度到达一定的程度时（支援等级 C 需 81，支援等级 B 需 161，支援等级 A 需 241），这两位角色的行动菜单中就会增加“支援”选项。选择该项目看完支援对话（随着支援等级的提升，对话会进行最多三次，每次均不同，玩家可以从中了解人物的关系）后，两人之间即结成支援关系——当两人站在距对方三格以内（包含三格）的距离里，其各项能力均会获得暂时加成直到距离拉开为止。

支援等级分 A、B、C 三级，支援等级越高，支援效果越强（具体效果视双方属性而定，多个有支援效果的人物站在一起，支援效果可以叠加），人物只要持续邻近就可以一直提升好感度直到等级提升到最高，部分升到最高的两个人物在大结局时还可获得共通结局。而在全流程中，每个角色最多只能进行 5 次支援对话，也就是说，一周目里一个人物可以和五个人物达成 C 支援，或者与两个人物分别达成 A 支援和 B 支援。每关里，己方可提升的总好感度是一定的，“每个人一关对一人只能提升一次支援等级”，也就是说，不能通过消耗回合数的方法在一关里达成所有人的支援。在每关开始时的整备画面中，本作增加了“支援关系”的选项。在这一选项下，可达成支援效果的人物和对话次数一目了然。

斗技场

斗技场是纹章系列的另一大特色。它出现在某些章节的地图上，我方角色支付一定金额即可参加决斗，胜利的话可以获得双倍的金钱，但是如果失败则会……死亡！！因此在决斗过程中，一旦发现我方角色无法承受对方一击时，应立刻按 B 键投降，千万不要存有任何侥幸心理。斗技场存在的最大作用是练级，玩家完全可以在有斗技场的章节将所有角色的等级提升至很高的状态，事实上，这也是纹章中练级的最好办法。

全角色支援关系一览

注：1. 当我方守备力超出敌方伤害度一定程度后，敌方的攻击便无法给予伤害。2. 当我方角色速さ超出对手 4 点时，我方可以发动 2 次攻击（对某些特殊职业无效）。3. 幸运不仅影响必杀发动几率，还关系到特技的发动几率、回避以及对特殊状态的防御。另外在第 15 章寻找宝物时也和幸运有关。4. 当角色能力数值变为绿色时，表示该项能力已经达到职业上限，无法再提升。

支援效果一览

角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
炎	炎	C	+1.0	0.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	0.0%
炎	炎	B	+2.0	0.0	+10.0%	+10.0%	+10.0%	0.0%
炎	炎	A	+3.0	0.0	+15.0%	+15.0%	+15.0%	0.0%
炎	雷	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+5.0%	+5.0%	+2.5%
炎	雷	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+10.0%	+5.0%
炎	雷	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+15.0%	+15.0%	+7.5%
炎	风	C	+1.0	0.0	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
炎	风	B	+2.0	0.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
炎	风	A	+3.0	0.0	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+7.5%
炎	冰	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+5.0%	+2.5%	+2.5%
炎	冰	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+10.0%	+5.0%	+5.0%
炎	冰	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+15.0%	+7.5%	+7.5%
炎	暗	C	+0.5	0.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+2.5%
炎	暗	B	+1.0	0.0	+10.0%	+10.0%	+10.0%	+5.0%
炎	暗	A	+1.5	0.0	+15.0%	+15.0%	+15.0%	+7.5%
炎	光	C	+1.0	+0.5	+5.0%	+2.5%	+5.0%	0.0%
炎	光	B	+2.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	0.0%
炎	光	A	+3.0	+1.5	+15.0%	+7.5%	+15.0%	0.0%
炎	理	C	+1.0	+0.5	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+2.5%
炎	理	B	+2.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+5.0%
炎	理	A	+3.0	+1.5	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+7.5%
角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
雷	炎	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+5.0%	+5.0%	+2.5%
雷	炎	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+10.0%	+5.0%
雷	炎	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+15.0%	+15.0%	+7.5%
雷	雷	C	0.0	+1.0	0.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
雷	雷	B	0.0	+2.0	0.0%	+10.0%	+10.0%	+10.0%
雷	雷	A	0.0	+3.0	0.0%	+15.0%	+15.0%	+15.0%
雷	风	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+2.5%	+5.0%	+5.0%
雷	风	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+5.0%	+10.0%	+10.0%
雷	风	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+7.5%	+15.0%	+15.0%
雷	冰	C	0.0	+1.0	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
雷	冰	B	0.0	+2.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
雷	冰	A	0.0	+3.0	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+15.0%

角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
雷	暗	C	0.0	+0.5	+2.5%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
雷	暗	B	0.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+10.0%	+10.0%
雷	暗	A	0.0	+1.5	+7.5%	+15.0%	+15.0%	+15.0%
雷	光	C	+0.5	+1.0	+2.5%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
雷	光	B	+1.0	+2.0	+5.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
雷	光	A	+1.5	+3.0	+7.5%	+7.5%	+15.0%	+7.5%
雷	理	C	+0.5	+1.0	0.0%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
雷	理	B	+1.0	+2.0	0.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
雷	理	A	+1.5	+3.0	0.0%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
风	炎	C	+1.0	0.0	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
风	炎	B	+2.0	0.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
风	炎	A	+3.0	0.0	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+7.5%
风	雷	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+2.5%	+5.0%	+5.0%
风	雷	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+5.0%	+10.0%	+10.0%
风	雷	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+7.5%	+15.0%	+15.0%
风	风	C	+1.0	0.0	+5.0%	0.0%	+5.0%	+5.0%
风	风	B	+2.0	0.0	+10.0%	0.0%	+10.0%	+10.0%
风	风	A	+3.0	0.0	+15.0%	0.0%	+15.0%	+15.0%
风	冰	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+2.5%	+2.5%	+5.0%
风	冰	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+5.0%	+10.0%
风	冰	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+7.5%	+7.5%	+15.0%
风	暗	C	+0.5	0.0	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+5.0%
风	暗	B	+1.0	0.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+10.0%
风	暗	A	+1.5	0.0	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+15.0%
风	光	C	+1.0	+0.5	+5.0%	0.0%	+5.0%	+2.5%
风	光	B	+2.0	+1.0	+10.0%	0.0%	+10.0%	+5.0%
风	光	A	+3.0	+1.5	+15.0%	0.0%	+15.0%	+7.5%
风	理	C	+1.0	+0.5	+2.5%	+2.5%	+2.5%	+5.0%
风	理	B	+2.0	+1.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+10.0%
风	理	A	+3.0	+1.5	+7.5%	+7.5%	+7.5%	+15.0%
角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
冰	炎	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+5.0%	+2.5%	+2.5%
冰	炎	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+10.0%	+5.0%	+5.0%
冰	炎	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+15.0%	+7.5%	+7.5%
冰	雷	C	0.0	+1.0	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
冰	雷	B	0.0	+2.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
冰	雷	A	0.0	+3.0	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
冰	风	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+2.5%	+2.5%	+5.0%
冰	风	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+5.0%	+10.0%
冰	风	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+7.5%	+7.5%	+15.0%
冰	冰	C	0.0	+1.0	+5.0%	+5.0%	0.0%	+5.0%
冰	冰	B	0.0	+2.0	+10.0%	+10.0%	0.0%	+10.0%
冰	冰	A	0.0	+3.0	+15.0%	+15.0%	0.0%	+15.0%
冰	暗	C	0.0	+0.5	+5.0%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
冰	暗	B	0.0	+1.0	+10.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
冰	暗	A	0.0	+1.5	+15.0%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
冰	光	C	+0.5	+1.0	+5.0%	+2.5%	+2.5%	+2.5%
冰	光	B	+1.0	+2.0	+10.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
冰	光	A	+1.5	+3.0	+15.0%	+7.5%	+7.5%	+7.5%
冰	理	C	+0.5	+1.0	+2.5%	+5.0%	0.0%	+5.0%
冰	理	B	+1.0	+2.0	+5.0%	+10.0%	0.0%	+10.0%
冰	理	A	+1.5	+3.0	+7.5%	+15.0%	0.0%	+15.0%
角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
暗	炎	C	+0.5	0.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+2.5%
暗	炎	B	+1.0	0.0	+10.0%	+10.0%	+10.0%	+5.0%
暗	炎	A	+1.5	0.0	+15.0%	+15.0%	+15.0%	+7.5%
暗	雷	C	0.0	+0.5	+2.5%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
暗	雷	B	0.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+10.0%	+10.0%
暗	雷	A	0.0	+1.5	+7.5%	+15.0%	+15.0%	+15.0%
暗	风	C	+0.5	0.0	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+5.0%
暗	风	B	+1.0	0.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+10.0%
暗	风	A	+1.5	0.0	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+15.0%
暗	冰	C	0.0	+0.5	+5.0%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
暗	冰	B	0.0	+1.0	+10.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
暗	冰	A	0.0	+1.5	+15.0%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
暗	暗	C	0.0	0.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
暗	暗	B	0.0	0.0	+10.0%	+10.0%	+10.0%	+10.0%
暗	暗	A	0.0	0.0	+15.0%	+15.0%	+15.0%	+15.0%
暗	光	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
暗	光	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
暗	光	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+7.5%

角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
暗	理	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
暗	理	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
暗	理	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
光	炎	C	+1.0	+0.5	+5.0%	+2.5%	+5.0%	0.0%
光	炎	B	+2.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	0.0%
光	炎	A	+3.0	+1.5	+15.0%	+7.5%	+15.0%	0.0%
光	雷	C	+0.5	+1.0	+2.5%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
光	雷	B	+1.0	+2.0	+5.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
光	雷	A	+1.5	+3.0	+7.5%	+7.5%	+15.0%	+7.5%
光	风	C	+1.0	+0.5	+5.0%	0.0%	+5.0%	+2.5%
光	风	B	+2.0	+1.0	+10.0%	0.0%	+10.0%	+5.0%
光	风	A	+3.0	+1.5	+15.0%	0.0%	+15.0%	+7.5%
光	冰	C	+0.5	+1.0	+5.0%	+2.5%	+2.5%	+2.5%
光	冰	B	+1.0	+2.0	+10.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
光	冰	A	+1.5	+3.0	+15.0%	+7.5%	+7.5%	+7.5%
光	暗	C	+0.5	+0.5	+5.0%	+2.5%	+5.0%	+2.5%
光	暗	B	+1.0	+1.0	+10.0%	+5.0%	+10.0%	+5.0%
光	暗	A	+1.5	+1.5	+15.0%	+7.5%	+15.0%	+7.5%
光	光	C	+1.0	+1.0	+5.0%	0.0%	+5.0%	0.0%
光	光	B	+2.0	+2.0	+10.0%	0.0%	+10.0%	0.0%
光	光	A	+3.0	+3.0	+15.0%	0.0%	+15.0%	0.0%
光	理	C	+1.0	+1.0	+2.5%	+2.5%	+2.5%	+2.5%
光	理	B	+2.0	+2.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
光	理	A	+3.0	+3.0	+7.5%	+7.5%	+7.5%	+7.5%
角色属性	支援属性	等级	攻击力	防御力	命中率	回避率	必杀率	必杀回避率
理	炎	C	+1.0	+0.5	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+2.5%
理	炎	B	+2.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+5.0%
理	炎	A	+3.0	+1.5	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+7.5%
理	雷	C	+0.5	+1.0	0.0%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
理	雷	B	+1.0	+2.0	0.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
理	雷	A	+1.5	+3.0	0.0%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
理	风	C	+1.0	+0.5	+2.5%	+2.5%	+2.5%	+5.0%
理	风	B	+2.0	+1.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+10.0%
理	风	A	+3.0	+1.5	+7.5%	+7.5%	+7.5%	+15.0%
理	冰	C	+0.5	+1.0	+2.5%	+5.0%	0.0%	+5.0%
理	冰	B	+1.0	+2.0	+5.0%	+10.0%	0.0%	+10.0%
理	冰	A	+1.5	+3.0	+7.5%	+15.0%	0.0%	+15.0%
理	暗	C	+0.5	+0.5	+2.5%	+5.0%	+2.5%	+5.0%
理	暗	B	+1.0	+1.0	+5.0%	+10.0%	+5.0%	+10.0%
理	暗	A	+1.5	+1.5	+7.5%	+15.0%	+7.5%	+15.0%
理	光	C	+1.0	+1.0	+2.5%	+2.5%	+2.5%	+2.5%
理	光	B	+2.0	+2.0	+5.0%	+5.0%	+5.0%	+5.0%
理	光	A	+3.0	+3.0	+7.5%	+7.5%	+7.5%	+7.5%
理	理	C	+1.0	+1.0	0.0%	+5.0%	0.0%	+5.0%
理	理	B	+2.0	+2.0	0.0%	+10.0%	0.0%	+10.0%
理	理	A	+3.0	+3.0	0.0%	+15.0%	0.0%	+15.0%

转职系统

低级职业

ソシアルナイト
S骑士

马上移动力在初期兵种中和龙与天马骑士并驾齐驱，加上最初就可使用剑和枪两种武器，在初期的通常战斗中是冲锋陷阵的生力军。可转职为圣骑士或重装骑士。转职所需道具“骑士の勋章”。

アーマーナイト
重甲骑士

物理防御力突出，初期的肉盾，持用枪系武器尤其对剑士有良好的效果。缺点也很明显，速度和魔防偏低。可转职为将军或重装骑士。转职所需道具“骑士の勋章”。

盗贼

力量低而速度快，配合专用道具“とうぞくのかぎ”可以打开锁住的门和宝箱，在气候恶劣的战场和夜间战场上，他的视力可达 10 格，堪称“不灭的移动火把”。可转职为刺客或流氓。转职所需道具“霸者の证”。

剑士

专修剑术，速、技均属一流，单次攻击力由于武器和力量的限制不如 S 骑士，但是由于速度远高于大多数兵种，可以两次攻击造成大伤害力，战斗的绝对主力。可转职为剑圣或刺客。转职所需道具“英雄の证”。

步行弓兵，典型的远程物理支援兵种，由于不能攻击近身的敌人，一般站在己方近战单位后面进行支援。可转职为狙击手或要塞骑士。转职所需道具“**オリオンの矢**”。

力、技、物理防御、移动力皆强，因为是空中单位，所以弓对其有特效。可转职为龙骑将或翼龙骑士。转职所需道具“天空**のムチ**”。

和龙骑士相反，偏重于速、技、魔法防御，同样受弓的特效。若收到三名天马骑士，就可发动“天马三角攻击”，威力巨大。可转职为飞鹰骑士或翼龙骑士。转职所需道具“天空**のムチ**”。

使用理魔法的低级职业，魔力成长迅速，攻击远近皆能，效果灵活，可获得的魔法种类较多。可转职为贤者或魔道骑士。转职所需道具“**导きの**指轮”。

使用光魔法的低级职业，本作中由于有了魔物的加入而使之一跃成为主力兵种。可转职为司祭或贤者。转职所需道具“**导きの**指轮”。

用斧的步行单位，初期在攻击力不足的情况下可以冲在前线，但是到了中盘就渐渐显露出速、技跟不上队伍平均能力的缺点。可转职为斗士或勇者。转职所需道具“英雄**の**证”。

纹章系列主人公固有职业，男主角使用枪，女主角使用剑。因为是主人公，所以千万不要将他们玩死。在后期剧情转职为大领主。转职所需道具“月/太阳**の**腕轮”。

使用杖的低级职业，魔法回复与支援专属的后方型兵种。可转职为司祭或贤者（男）/女武神（女）。转职所需道具“**导きの**指轮”。

使用暗魔法的低级职业，初期魔力高但是速度慢，用来对付魔防和速度低的龙骑士和重甲骑士是个不错的选择。可转职为德鲁伊或召唤士。转职所需道具“**导きの**指轮”。

在战场上唯一的作用是恢复邻接的己方行动后单位的行动能力（即“再动”），毫无攻击力和防御力，也不能转职。想带上场培养支援效果的玩家一定要悉心保护。

在山或者海这样的恶劣地形里，山贼和海贼的移动力限制较少，由于是唯一可以转职为狂战士的职业，所以一定要培养出来。可转职为狂战士或斗士。转职所需道具“霸者**の**证”。

在马上用杖支援己方的女性角色，移动力优秀。可转职为女武神或魔道骑士。转职所需道具“**导きの**指轮”。

能力平均，优点和缺点都不太明显，在中盘的战斗中容易沦为鸡肋，只能依靠转职后使用新的武器。可转职为要塞骑士或勇者。转职所需道具“英雄**の**证”。

见习的斧战士，所有数值皆低下，然而由于可以转职两次，所以有可能培养成超强的作战单位。在升至10级时，过关后自动转职为山贼或海贼（玩家自由选择）。

同冲锋战士，但是使用武器为枪。转职时可转为S骑士或重甲骑士。

同冲锋战士，但是使用武器为理魔法。转职时可转为魔道士或巫师。

高级职业

注：1. 所有骑乘职业均可以使用道具、访问村庄和商店、执行救出以后移动。2. 大部分高位步行职业除了魔法单位外，均可以涉水。马上单位只有要塞骑士可以。3.沙漠中魔法单位不受限制，而马上单位一次只能走一格。4.マスターブルフ为全职业共通转职道具（除主角以外）。

本身能力除了移动视为飞行单位以外都很差，但是由于有专用武器“龙石”的加成而使能力大幅度提升，弱点在HP和武器的不可更换，且不能转职。

S骑士的强化版，力、物防、移动力均值得信赖，另外相对其他陆地骑士来说魔防成长比较高，可以作为打击魔法部队的中坚力量。

GBA系列新增的马上高级职业，可以使用剑枪斧三种武器，在面对各种物理近战单位时都可在武器上占到上风，缺点是移动力稍弱。

重甲骑士的强化版，可使用枪和斧，物理防御力超高。特殊能力“大盾”发动后可以将任何攻击（物理或者魔法）伤害降为零，多少可以弥补其魔防低的缺点。

任何敌人见到了都会闻风丧胆的实力型单位，除了对同类以及龙之外必出两次攻击，加上职业特有的必杀率加成，完全可以弥补力量相对较低的缺点，是游戏中最强的单位之一。

力量低，然而速度奇快，虽然还保有开门和宝箱的能力，但是已经不能再偷盗敌人身上的道具了。特殊能力“瞬杀”发动率比以前要高许多，基本上只要能出必杀，就一定能瞬杀敌人。

和刺客相反地，由盗贼进化而来的流氓不需要任何钥匙就能打开门和宝箱，但是战斗能力明显低人一等。属于奇袭与支援型职业。

专攻弓系武器，本作增加的特殊能力“必中”顾名思义，发动后可无视命中率必然命中对手，一定程度上避免了其前两作的扔货命运。

等同于前作的游牧骑兵，移动力高，既能用弓又能用剑，远近皆能，推荐重点培养的职业之一。

龙骑士的加强版，可以是用剑。可以说除了弓和魔法之外，本职物理攻击和速度成长都十分优秀、缺点就是魔防和幸运成长不是很理想，属于前方突破型职业。

继承了天马骑士的能力并有所加强，可以是用剑。由于本身的魔防成长非常高再加上幸运和技比较高，填补了力量不足的缺点，是真真正正的魔法部队的克星。

本作新增职业，在数值上弱于龙骑将，但是特殊能力“贯通”发动后可无视敌人的防御力造成伤害，尤其对防御力高的重甲系和龙系敌人效果出众。

在魔道士基础上增加了光魔法和杖的使用，魔力成长率高，是最可靠的魔法高级职业。

本作新增职业，类似前作的女武神，只能使用理魔法和杖的高级职业，在女武神和贤者有所加强的本作里显得鸡肋感十足。

修道士的强化版，由于新增了特殊能力“魔物特效”，对魔物有三倍杀伤，在游戏终盘大量魔物涌动的战斗中可以大显神威，后期战斗的主力。

比前作的同名职业增加了理魔法的使用，高移动力的魔法单位在后期战斗中必备，推荐培养。

比前作的同名职业增加了理魔法的使用，个人感觉是为了区别于新增职业和维持游戏平衡，不太推荐。

本作新增职业，只能使用暗魔法，但是其特殊能力“召唤”每回合都可以召唤出一名HP1，可以由玩家操纵的亡灵战士，有兴趣的玩家可以培养一名，增加战斗的变数。

佣兵的强化版，可以使用剑和斧。和其对应的初期职业一样，数值平均而稍偏重力量。

拥有超人的力量和必杀率加成，一名优秀的狂战士手拿一把必杀斧冲进敌人堆中，经过一回合的屠杀后……世界清净了。

战士的强化版，可使用斧和弓，一如既往的扔货。除了大叔控和筋肉爱好者以外，相信没人会花时间培养出来。

主人公的高级职业，各项数值皆大幅度提升，且成为马上兵种。后期只需要稍微留心培养就可以收到很好的效果。

角色培养

培养角色是纹章中最大的乐趣。正是由于角色成长的不确定性，使得这个过程充满了挑战，同时也将人品的好坏提升到了一个前所未有的高度。首先我们要了解一下关于角色成长度的问题。虽然角色的成长是随机的，但是却会受到成长概率的影响，如果角色某项能力成长率较高，则说明在升级的时候，这项能力上升的概率较大。下面我们来看一下全部角色的成长率。

全角色成长率

姓名	HP	力	技	速さ	幸运	守备	魔防
エイリーク	70%	40%	60%	60%	60%	30%	30%
ゼト	85%	50%	45%	45%	25%	40%	30%
ギリアム	90%	40%	30%	30%	30%	55%	20%
フランツ	80%	40%	40%	50%	40%	25%	20%
モルダ	85%	40%	50%	45%	20%	25%	25%
ヴァネッサ	50%	35%	55%	60%	50%	20%	30%
ロス	70%	50%	35%	25%	40%	25%	20%
ガルシア	80%	65%	40%	20%	40%	25%	15%
ネイミー	55%	45%	50%	60%	50%	15%	35%
コーマ	75%	40%	40%	65%	45%	25%	20%
アスレイ	55%	60%	50%	40%	25%	15%	60%
ルーテ	45%	70%	30%	45%	45%	15%	45%
ナターシャ	50%	60%	25%	40%	60%	15%	55%
ヨシュア	80%	30%	55%	55%	30%	20%	20%
エフラム	80%	55%	55%	45%	50%	35%	25%
フォルデ	80%	40%	50%	45%	35%	20%	25%
カイル	85%	50%	40%	40%	20%	25%	20%
オルソン	80%	55%	45%	40%	25%	45%	30%
ターナ	65%	45%	40%	65%	60%	20%	25%
アメリア	70%	40%	40%	40%	50%	30%	15%
ヒーニアス	60%	40%	40%	45%	45%	20%	25%
ジスト	90%	45%	40%	30%	30%	35%	25%
テティス	85%	5%	10%	70%	80%	30%	75%
マリカ	75%	25%	50%	55%	50%	15%	20%
ラーチェル	45%	60%	45%	50%	65%	15%	50%
ドズラ	85%	50%	35%	40%	30%	30%	25%
サレフ	50%	30%	25%	40%	40%	30%	35%
ユアン	50%	55%	40%	35%	50%	15%	40%
クーガー	85%	55%	40%	45%	35%	25%	15%
レナック	60%	25%	45%	60%	25%	25%	25%
デュッセル	85%	55%	40%	30%	20%	45%	30%
ノール	70%	50%	40%	35%	20%	10%	45%
ミルラ	130%	90%	85%	65%	30%	150%	30%
シレーネ	70%	35%	50%	60%	30%	20%	50%
ケセルダ	85%	50%	45%	45%	20%	30%	20%
オルソン	80%	55%	45%	40%	25%	45%	30%
アーヴ	75%	45%	50%	40%	15%	20%	45%
イシュメア	75%	30%	60%	55%	30%	20%	25%
セライナ	85%	40%	55%	40%	25%	20%	25%
グレン	85%	40%	50%	45%	20%	25%	40%
ヘイデン	70%	40%	40%	45%	40%	25%	25%
ヴァルター	80%	40%	55%	50%	15%	20%	20%
ファード	85%	55%	40%	30%	25%	45%	25%
リオン	85%	50%	10%	10%	30%	10%	15%

注：成长率超过100%的表示每次升级该能力必定提升，且有可能一次提升2点。

除了角色本身的成长率之外，相关职业的成长率同样会对角色的能力有影响。比如速さ较高的角色适合剑士、盗贼等速さ成长度高的职业；但如果转职成为重甲骑士等速さ成长度低的职业，就会极大限制角色的成长。所以要想培养一名能力优秀的角色，除了查看自身的成长度之外，还要选择一个合适的职业。下面来看一下所有职业的成长率。

职业	HP	力	技	速さ	守备	魔防	体格
ロード(男)	90%	45%	40%	45%	15%	15%	40%
ロード(女)	90%	45%	40%	45%	15%	20%	40%
マスターロード(男)	90%	45%	40%	45%	15%	15%	40%
マスターロード(女)	90%	45%	40%	45%	15%	20%	40%
ソシアルナイト(男)	75%	35%	40%	28%	15%	15%	30%
ソシアルナイト(女)	75%	35%	40%	28%	15%	15%	30%
パラディン(男)	70%	25%	30%	18%	12%	20%	25%
パラディン(女)	70%	25%	35%	25%	12%	25%	25%
アーマーナイト(男)	80%	40%	30%	15%	28%	20%	25%
アーマーナイト(女)	80%	40%	30%	15%	28%	20%	25%
ジェネラル(男)	75%	30%	20%	10%	23%	25%	20%
ジェネラル(女)	75%	30%	25%	10%	23%	25%	20%
盗贼	50%	5%	45%	40%	5%	20%	40%
マムクート	95%	40%	30%	20%	0%	10%	25%
佣兵(男)	80%	40%	40%	32%	18%	20%	30%
佣兵(女)	80%	40%	40%	32%	18%	30%	30%
勇者(男)	75%	30%	30%	20%	20%	20%	25%
勇者(女)	75%	30%	30%	20%	20%	20%	25%
剑士(男)	70%	35%	40%	40%	15%	20%	30%
剑士(女)	70%	35%	40%	40%	15%	20%	30%
ソードマスター(男)	65%	25%	30%	30%	15%	22%	25%
ソードマスター(女)	65%	25%	30%	30%	15%	22%	25%
アサシン(男)	50%	5%	45%	40%	5%	20%	40%
アサシン(女)	50%	5%	45%	40%	5%	20%	40%
アーチャー(男)	70%	35%	40%	32%	15%	15%	35%
アーチャー(女)	70%	35%	40%	32%	15%	20%	35%
スナイパー(男)	65%	30%	30%	20%	15%	20%	30%
スナイパー(女)	65%	30%	30%	20%	15%	25%	30%
フォレストナイト(男)	60%	25%	30%	35%	15%	15%	25%
フォレストナイト(女)	60%	25%	30%	35%	15%	20%	25%
ドラゴンナイト(男)	80%	45%	35%	30%	25%	15%	25%
ドラゴンナイト(女)	80%	45%	35%	30%	25%	17%	25%
ドラゴンマスター(男)	75%	40%	30%	20%	20%	17%	20%
ドラゴンマスター(女)	75%	40%	30%	20%	20%	17%	20%
ワイバーンナイト(男)	65%	35%	30%	30%	15%	17%	25%
ワイバーンナイト(女)	65%	35%	30%	30%	15%	20%	25%
魔道士(男)	55%	55%	40%	35%	5%	30%	20%
魔道士(女)	55%	55%	40%	35%	5%	40%	20%
贤者(男)	45%	45%	30%	25%	10%	40%	15%
贤者(女)	45%	45%	30%	25%	10%	40%	15%
マージナイト(男)	45%	40%	30%	40%	10%	40%	30%
マージナイト(女)	45%	40%	30%	40%	10%	40%	40%
司祭(男)	45%	35%	25%	22%	8%	40%	40%
司祭(女)	45%	35%	25%	22%	8%	50%	40%
シャーマン(男)	50%	50%	32%	30%	10%	30%	20%
シャーマン(女)	50%	45%	32%	30%	10%	40%	20%
ドルイド(男)	45%	55%	30%	25%	10%	35%	20%
ドルイド(女)	45%	55%	30%	25%	10%	35%	20%
サマナー(男)	45%	50%	30%	25%	8%	35%	20%
サマナー(女)	45%	50%	30%	25%	8%	35%	20%
ローグ	50%	10%	45%	35%	5%	20%	40%
グレートナイト(男)	70%	30%	20%	15%	21%	20%	20%
グレートナイト(女)	70%	30%	25%	20%	21%	22%	20%
マムクート(女)	95%	40%	30%	20%	0%	10%	25%
かけだし战士	85%	55%	40%	32%	18%	20%	40%
魔道士见习い	55%	55%	40%	35%	10%	30%	40%
战士	85%	55%	35%	30%	15%	15%	15%
ウォーリア	80%	45%	25%	20%	16%	17%	15%
山贼	82%	50%	30%	20%	10%	13%	15%
海贼	75%	50%	35%	25%	10%	13%	15%
バーサーカー	75%	50%	35%	25%	10%	13%	15%
修道士	50%	30%	35%	32%	8%	40%	45%
神官	50%	30%	35%	32%	8%	50%	45%
バード	45%	45%	30%	60%	0%	13%	70%
新人兵士	75%	45%	40%	40%	25%	35%	40%
ペガサスナイト	65%	35%	40%	40%	12%	35%	35%
ファルコンナイト	60%	30%	30%	30%	12%	30%	30%
シスター	50%	30%	35%	32%	8%	50%	45%
トルバドール	50%	25%	35%	55%	12%	40%	45%
ヴァルキュリア	45%	35%	25%	45%	10%	40%	40%
踊り子	45%	45%	30%	60%	0%	13%	70%

除了需要注意角色的成长率外，还要注意“职业上限”的限制。所谓“职业上限”指的是某项能力在该职业下可以提升的最大数值，一旦达到上限，则此能力无法再提升，除非转职为高级职业才可能提升上限。下面来看一下所有职业的能力上限表。

职业	HP	力	技	速さ	幸运	守备	魔防	体格
ロード(男)	60	20	20	20	30	20	20	20
ロード(女)	60	20	20	20	30	20	20	20
マスターロード(男)	60	27	26	24	30	23	23	25
マスターロード(女)	60	24	29	30	30	22	25	25
ソシアルナイト(男)	60	20	20	20	30	20	20	25
ソシアルナイト(女)	60	20	20	20	30	20	20	25
パラディン(男)	60	25	26	24	30	25	25	25
パラディン(女)	60	23	27	25	30	24	26	25
アーマーナイト(男)	60	20	20	20	30	20	20	20
アーマーナイト(女)	60	20	20	20	30	20	20	20
ジェネラル(男)	60	29	27	24	30	30	25	25
ジェネラル(女)	60	27	28	25	30	29	26	25
盗贼	60	20	20	20	30	20	20	20
マムクート	60	20	20	20	30	20	20	20
佣兵(男)	60	20	20	20	30	20	20	20
佣兵(女)	60	20	20	20	30	20	20	20
勇者(男)	60	25	30	26	30	25	22	25
勇者(女)	60	24	30	26	30	24	24	25
剑士(男)	60	20	20	20	30	20	20	20
剑士(女)	60	20	20	20	30	20	20	20
ソードマスター(男)	60	24	29	30	30	22	23	20
ソードマスター(女)	60	22	29	30	30	22	25	20
アサシン(男)	60	20	30	30	30	20	20	20
アサシン(女)	60	20	30	30	30	20	20	20
アーチャー(男)	60	20	20	20	30	20	20	20
アーチャー(女)	60	20	20	20	30	20	20	20
スナイパー(男)	60	25	30	28	30	25	23	20
スナイパー(女)	60	24	30	29	30	24	24	20
フォレストナイト(男)	60	25	28	30	30	24	23	25
フォレストナイト(女)	60	23	28	30	30	22	25	25
ドラゴンナイト(男)	60	20	20	20	30	20	20	25
ドラゴンナイト(女)	60	20	20	20	30	20	20	25
ドラゴンマスター(男)	60	27	25	23	30	28	22	25
ドラゴンマスター(女)	60	25	26	24	30	27	23	25
ワイバーンナイト(男)	60	25	26	28	30	24	22	25
ワイバーンナイト(女)	60	24	27	29	30	23	23	25
魔道士(男)	60	20	20	20	30	20	20	20
魔道士(女)	60	20	20	20	30	20	20	20
贤者(男)	60	28	30	26	30	21	25	20
贤者(女)	60	30	28	26	30	21	25	20
マージナイト(男)	60	24	26	25	30	24	25	25
マージナイト(女)	60	25	24	25	30	24	28	25
司祭(男)	60	25	26	24	30	22	30	20
司祭(女)	60	25	25	26	30	21	30	20
シャーマン(男)	60	20	20	20	30	20	20	20
シャーマン(女)	60	20	20	20	30	20	20	20
ドルイド(男)	60	29	26	26	30	21	28	20
ドルイド(女)	60	29	26	26	30	20	29	20
サマナー(男)	60	27	27	26	30	20	28	20
サマナー(女)	60	27	27	26	30	20	28	20
ローグ	60	20	30	30	30	20	20	20
グレートナイト(男)	60	28	24	24	30	29	25	25
グレートナイト(女)	60	26	25	23	30	28	26	25
マムクート(女)	60	20	20	20	30	20	20	20
かけだし战士	60	20	20	20	30	20	20	20
魔道士见习い	60	20	20	20	30	20	20	20
战士	60	20	20	20	30	20	20	20
ウォーリア	60	30	28	26	30	26	22	25
山贼	60	20	20	20	30	20	20	20

职业	HP	力	技	速さ	幸运	守备	魔防	体格
海贼	60	20	20	20	30	20	20	20
バーサーカー	60	30	29	28	30	23	21	25
修道士	60	20	20	20	30	20	20	20
神官	60	20	20	20	30	20	20	20
バード	60	10	10	30	30	24	26	20
新人兵士	60	20	20	20	30	20	20	20
ペガサスナイト	60	20	20	20	30	20	20	25
ファルコンナイト	60	23	25	28	30	23	26	25
シスター	60	20	20	20	30	20	20	20
トルバドール	60	20	20	20	30	20	20	25
ヴァルキュリア	60	25	24	25	30	24	28	25
踊り子	60	10	10	30	30	24	26	20

在了解了上面的人物成长率和上限之后，相信玩家对于人物的成长应该心中有数了吧？那么应该如何培养一名强力角色呢？最基本的方法是不要急于转职，应该把角色等级练到当前职业上限——20级后再进行转职，转职之后的角色等级会恢复至1级，这样可以继续练级直到20级满。由于升级的随机性，如果玩家想在升级时尽量提升多项的能力，可以在战斗结束前使该角色处于马上就能升级的状态，然后在下一场战斗开始后派他攻击敌人使他升级，如果对升级的点数不满意，可以重新开始这场战斗直到满意为止。由于新人兵士等几种下级职业在10级时自动转职为低级职业，因此他们比其他角色多出10级的成长空间，好好利用的话可以将其培养成很强力的角色。

全部角色获得方法

共通篇

姓名	登场章节	加入方法
エイリーク	序章	自动加入
ゼト	序章	自动加入
フランツ	第1章	第2回合加入
ギリアム	第1章	第2回合加入
モルダ	第1章	过关后
ヴァネッサ	第1章	过关后
ロス	第2章	用エイリーク说得
ガルシア	第2章	用ロス说得
ネイミー	第3章	自动加入
コーマ	第3章	用ネイミー说得
アスレイ	第4章	自动加入
ルーテ	第4章	访问地图左下角的村庄
ナターシャ	第5章	自动加入
ヨシュア	第5章	用ナターシャ说得
エフラム	第5章外传	自动加入
オルソン	第5章外传	自动加入
カイル	第5章外传	自动加入
フォルデ	第5章外传	自动加入
エフラム	第8章	自动加入
カイル	第8章	自动加入
フォルデ	第8章	自动加入

エイリーク篇

姓名	登场章节	加入方法
ターナ	第9章	自动加入
アメリア	第9/13章	用エイリーク或フランツ说得
ヒーニアス	第10章	用エイリーク或ターナ说得
ジスト	第10章	用ヒーニアス说得
テティス	第10章	用ヒーニアス或ジスト说得
マリカ	第10章	用ジスト说得
ラーチェル	第11章	用エイリーク说得
ドズラ	第11章	用ラーチェル说得
サレフ	第12章	自动加入
ユアン	第12章	访问地图左边的民家
クーガー	第13章	用エイリーク说得
レナック	第14章	用エイリーク或ラーチェル说得
エフラム	第15章	第2回合敌军行动时出现
デュッセル	第15章	第2回合敌军行动时出现
ノール	第15章	第2回合敌军行动时出现
ミルラ	第16章	自动加入
シレーネ	第17章	用ヴァネッサ、ターナ或ヒーニアス说得

エフラム篇

姓名	登场章节	加入方法
ターナ	第9章	自动加入
アメリア	第9/13章	用フランツ或エフラム说得
デュッセル	第10章	用エフラム说得
クーガー	第10章	用ターナ或デュッセル说得
ラーチェル	第11章	用エフラム说得
ドズラ	第11章	用ラーチェル说得
ユアン	第12章	访问地图左侧的民家
マリカ	第12章	用ユアン说得
ジスト	第13章	自动加入
テティス	第13章	自动加入
レナック	第14章	用ラーチェル说得
ノール	第15章	自动加入
エイリーク	第15章	第1回合我方行动时加入
ヒーニアス	第15章	第1回合我方行动时加入
サレフ	第15章	第1回合我方行动时加入
ミルラ	第16章	自动加入
シレーネ	第17章	用ヴァネッサ、ターナ或ヒーニアス说得

Extra 地图隐藏人物

注：以下人物只在通关后的Extra地图里可供使用，剧情里是无法获得该人物的

ケセルダ凯塞尔达（勇者）：突破ヴェルニの塔3层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

オルソン奥尔森（圣骑士）：突破ヴェルニの塔后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

アーヴ亚维（司祭）：突破ヴェルニの塔7层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

イシュメア伊修美亚（剑圣）：突破ヴェルニの塔8层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

セライナ塞莱娜（魔道骑士）：三次突破ヴェルニの塔8层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

グレン格伦（龙骑将）：突破ラグドゥ遗迹3层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

ヘイデン海登（要塞骑士）：突破ラグドゥ遗迹5层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

ヴァルター瓦尔达（翼龙骑士）：突破ラグドゥ遗迹7层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

ファード法多（将军）：突破ラグドゥ遗迹10层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

リオン里昂（死灵法师，ネクロマンサー）：三次突破ラグドゥ遗迹10层后，任意战斗中，在出击整备画面中获得

EXTRA 地图攻略指南

1.ヴェルニ之塔

在第8章以后会自动出现在地图上，共分为8层。每完成一层之后就会出现下一层，胜利条件均为敌全灭。

第一层 敌人:17人
第二层 敌人:22个
增援:左下魔物4个
第三层 敌人:28个
其他:中上宝箱3000G
第四层 敌人:40个
宝物:アーマーキラー、とっこうやく
第五层 敌人:40个
宝物:サンダー、たからのかぎ×2、キラーボウ
第六层 敌人:37个
宝物:きずぐすり、てつの剣×2、たからのかぎ
宝箱:サイレス、はがねのやり、5000G、エルファイアー
第七层 敌人:31人
增援:每回合左下、中下、右下各增援魔物2个
第八层 敌人:28人
注意:从左边和右边通过的时候，随机会受到10的损伤；中上魔物持有长距离攻击魔法。
宝物:きずぐすり、150G×2、ドラゴンスピア、ランスバスター、风之剑、青之宝玉

2.ラグドゥ遗迹

在第十九章以后出现，难度较ヴェルニ之塔要高许多，不过此时玩家的实力也不可同日而语。遗迹共10层，每层参战角色的HP可以恢复，每层的胜利条件均为敌全灭，每完成一层之后可以选择是否继续挑战。

第一层 敌人:40人
增援:右边中间连续3回合增援2个敌人
第二层 敌人:50人
第三层 敌人:45个
第四层 敌人:36个
增援:援军中有盗贼，请尽快把宝箱拿到
宝物:骑士勋章、引导戒指
宝箱:キラーボウ、バトルアックス
第五层 敌人:31个
增援:第2回合左下1个盗贼、第4回合中央阶段出现盗贼(距宝箱非常近)
宝物:击倒BOSS后获得白之宝玉
宝箱:银剑、リブロー、ディヴァイン
第六层 敌人:31个
注意:左上方的眼球怪持有远程攻击魔法，不要让弱的角色进入其攻击范围。
增援:上方楼梯连续2回合均有增援出现
第七层 敌人:27人
注意：使用石化的魔物非常多，要记得带上レスト杖。建议分两队对付来犯的魔物，右下方有使用远距离攻击魔法的魔物。
宝物:击倒BOSS后可获得黑之宝玉
宝箱:白之宝玉
第八层 敌人:40人
宝物:ドラゴンキラー
第九层 敌人:43人
注意:使用远距离攻击魔法的魔物有6个，依然要注意其攻击范围
第十层 注意:敌人中有10个ドラゴンゾンビ(僵尸龙)！如果有练召唤师的话，可以用亡灵士兵来消耗其攻击。总之，把自己的对龙特效的武器都搬出来吧！！
宝箱:金之宝玉

注:宝箱中的宝物为随机获得，每进入一次宝物都会有所区别。

火焰之纹章——圣魔的光石

太古时代
人类备受恶魔的蹂躏
痛不欲生
就在人们绝望之际
一道希望的曙光划过天际
圣石
拥有退魔力量的5颗圣圣之宝
英雄古拉多(グラド)与勇者们手持圣石与魔王战斗
终于把魔王消灭并将其灵魂分别封印在5颗圣石中
大陆的"魔"被驱散
人们迎来永久的和平

马基·威尔(マギ·ヴァル)大陆,魔王被封印已平稳地度过了800年的时间。守护着自古流传下来的圣石的人们渐渐形成了不同的国家……

勇武见长的"勇王"珐多(ファード)的鲁内斯王国(ルネス王国)
兼有知识与谋略的"贤王"海伊丁(ヘイデン)的法雷利亚王国(フレリア王国)
以美貌著称的"白沙女王"伊修梅亚(イシュメア)的贾哈纳王国(シャハナ王国)
仁义为先的"正教皇"门塞鲁(マンセル)的罗斯通圣教国(ロストン圣教国)
用柔和的方式统治着拥有英雄古拉多之名的古拉多帝国(グラド帝国)的"稳健帝"威加鲁多(ヴィガルド)
除了持有圣石的传统5国外,还有新兴的商业国家卡鲁奇诺共和国(カルチノ共和国)

人们已经渐渐淡忘了曾经存在过的"魔"与那场战争,直到大陆历803……

突如其来的异变席卷大陆

圣石持有国中拥有最大版图的古拉多帝国在皇帝威加鲁多的命令下突然向邻国鲁内斯王国进犯。受到常年同盟国攻击的鲁内斯王国几乎没有时间反击,战略要阵接连陷落。在这场战乱中,甚至连身处前线的鲁内斯王子埃菲拉姆(エフラム)也失踪了。帝国乘胜追击很快就到达了鲁内斯的王城之下……

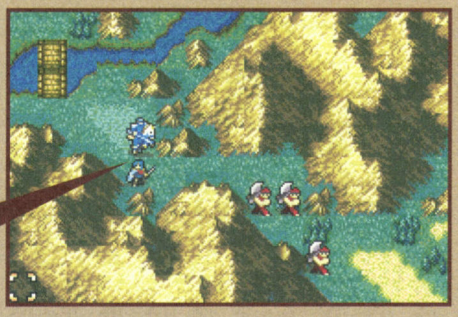
序章 鲁内斯陷落

眼见都城已经守不住的勇王珐多为了减少牺牲而让手下们投降帝国,同时命令将军塞斯(ゼト)带公主艾莉柯(エイリーク)离开逃离王城前往法雷利亚王国,自己要留下来质问帝国的皇帝为何破坏同盟。明知道父亲此举无疑送死的艾莉柯坚决不愿意逃走,塞斯没有办法只能强行将其带走。临走勇王一再叮嘱艾莉柯收藏好自己送给她的腕轮。

带着公主逃出王城的塞斯令自己的部下弗朗茨(フランツ)先行前往法雷利亚王国。就在弗兰兹刚刚离开,保护着艾莉柯的塞斯与帝国的龙骑士"月长石"的瓦鲁塔(ヴァルター)狭路相逢。经过一番较量,塞斯拼近全力才保护公主逃离追兵……

熟悉系统

一上来的战斗非常简单,而且地图也仅仅只有一个屏幕大小。在这里大家可以先熟悉一下操作系统,看一下各个指令的作用,另外建议查看一下菜单中的"辞书"选项。



战斗要点

我方虽然只有圣骑士和公主2人,但是圣骑士属于上级职业,秒杀3个战士完全不在话下。不过考虑到人物的培养,还是建议让公主击倒敌人。公主只需站在原地不动等着敌人冲上来即可。不过要注意,一旦公主被击中,就要立即用回复药恢复HP。

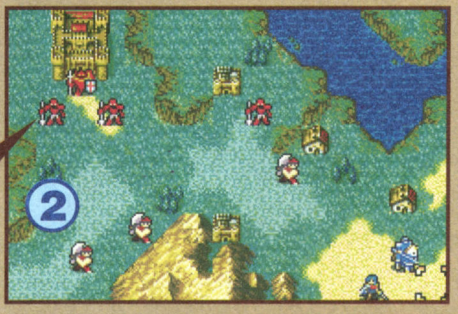
A 敌方援军出现地点,圈内数字为登场回合数,圈内英文为登场条件
A 我方援军出现地点,圈内数字为登场回合数
地图上需要注意的要点
我方推荐行动路线
敌方行动路线

第一章 脱出行

艾莉柯和塞斯将追击的敌人击退,成功地到达了法雷利亚边境的缪兰城(ミュラン城)下。谁知帝国的军将弗雷肯(フレゲ)已经将其攻陷,并俘虏了原本是为了接应好朋友艾莉柯而死守缪兰的法雷利亚公主——塔娜(ターナ)。见此处沦陷,塞斯为公主的安全着想提议绕道而行,但是艾莉柯因为在路上见证了帝国士兵对占领城市的居民的暴行,所以决定把缪兰夺回来。拗不过公主的塞斯只得同意在实力范围内放手一搏。战斗途中,先前前往法雷利亚的骑士弗兰茨同法雷利亚的东部国境守备队的重骑士基里亚姆(ギリアム)也赶到了缪兰城下,并告知艾塔娜也在城里。众人力克敌人,解放了缪兰城,也救出了差点被帝国当成人质的不谙世事的塔娜公主。来到法雷利亚的王都,噩耗传来,勇王牺牲,在最后一刻与王国共存亡。另外从贤王处得知埃菲拉姆王子现在正深入敌人腹地的雷因帕鲁城(レンバール城)孤军奋战。

武器属性相克

由于敌方出现了克制艾莉柯剑系武器的枪兵,鉴于艾莉柯可怜的hp依然不可贸然行动,最好要让塞斯紧紧贴近她护卫。



援军

第2回合骑士弗朗茨和重铠骑士基里亚姆会从地图上方赶来增援,第3回合地图右下角会有敌人增援,不过都不成气候。

BOSS战要点

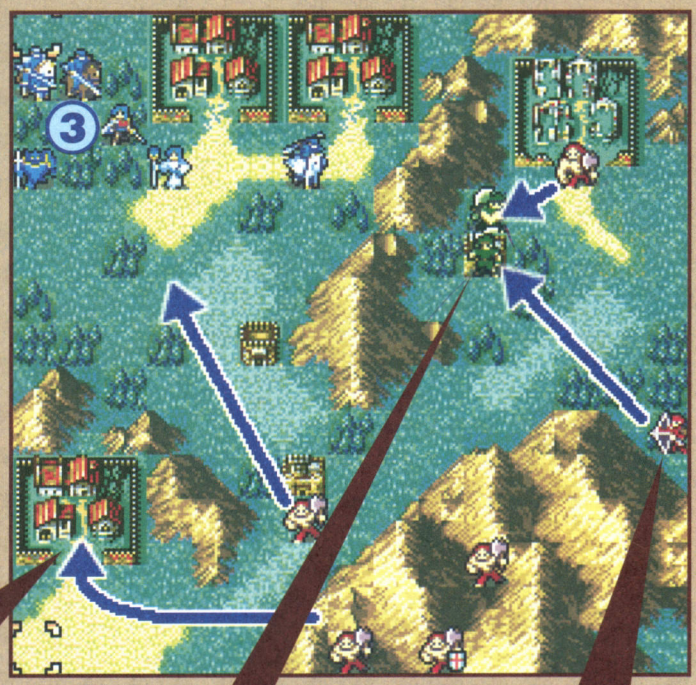
本次的BOSS是重铠骑士,所以用艾莉柯的西洋剑对付是最适合不过的了,若一次没有打死BOSS而且损失了hp的话,建议用"救出"将艾莉柯移出BOSS攻击范围,这种方法在以后的BOSS战时会经常用到。

第二章 需要守护的东西

得到贤王的支持的艾莉柯开始向帝国腹心进发，援助哥哥埃菲拉姆。沿途亲历因为战争而荒无人烟的鲁内斯王国，为了保证安全，艾莉柯选择了从敌人防守比较薄弱的南方国境突破。第一站是国境之街塞雷夫(国境の街セレフィユ)。众人途经伊姆村(イムの村)，碰到一群因为战乱趁火打劫的山贼，艾莉柯自然是不能放过这种行径了。幸存者加鲁西亚(ガルシア)和他的儿子罗斯(ロス)被山贼包围，幸得艾莉柯出手相救。战斗结束后，自从妻子死后一心只想保护儿子的原鲁内斯部队长加鲁西亚，在儿子的恳求下加入了艾莉柯公主的队伍。另外在战斗中艾莉柯无意中遇到了一位帝国女将军，并发现帝国内部的将领也对本次的战争抱有重重疑虑。

村庄保护大作战

第 3 回合，左下角的村庄上方会出现援军，虽然对村子没有什么威胁，但是可能会让我方腹背受敌。地图下方的敌人目标是左下角的村子，算好时间不要让山贼破坏了村子哦。战场中的武器店可以补充一些初期武器。



地形注目

本关地形变得复杂了一些。敌人以山贼为主，而且大部分出现的地方就是在山上，由于山贼在山地上有能力加成，请务必将他们引下山再做攻击。

NPC 救出大作战

剧情中罗斯是负伤了的，所以在本关一开始必须先用飞马将其救出，然后用艾莉柯说得，否则他会死的很惨，说得他以后再让他去说得他老爸。

飞马注目

我方的飞马骑士一定要小心敌方的弓箭单位，一旦不留神进入弓箭手的攻击范围，可怜的飞马就要成马蜂窝了。

第三章 伯鲁高山道的山贼

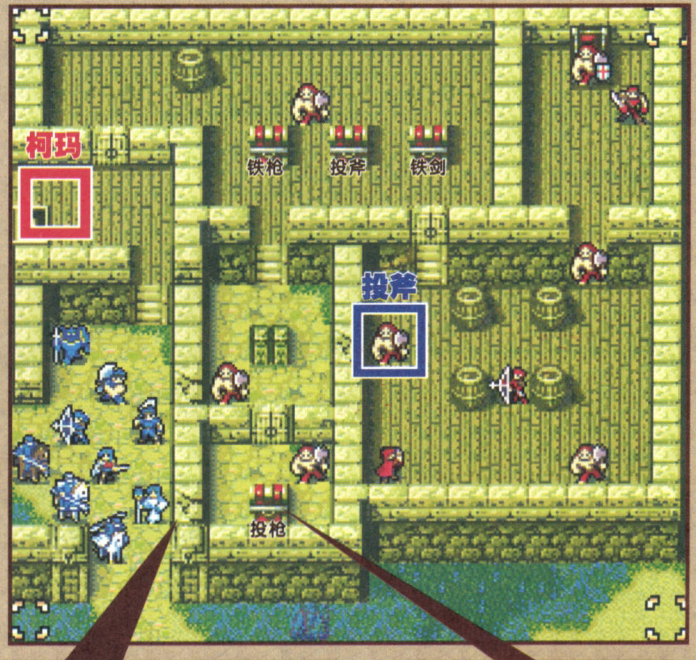
正在艾莉柯触景生情的时候，父亲叮嘱要小心保管的腕轮不小心被人偷走了。没有办法，众人只能先去追回腕轮。没想到竟然歪打正着般找到了上一章里危害四方的巴兹帕山贼团的老巢(バズバ山贼団)——伯鲁高砦(ボルゴ砦)。这时候来了一个叫奈米(ネイミー)的弓箭手小妹妹，她称自己青梅竹马的伙伴柯玛(コーマ)为了抢回村民被夺走的财物，只身潜入了山贼团内。正好艾莉柯准备为民除害，便带上了爱哭鬼奈米一起前往伯鲁高砦。一番战斗后，柯玛将腕轮还给了艾莉柯，并且同奈米一起加入了队伍。

与此同时，在古拉多帝国的王都中，3 位帝国大将对皇帝单方面撕毁条约入侵鲁内斯王国的行径非常不解，但是君臣之道所限 3 位也是束手无策。皇帝更是又选拔了 3 位新大将，不过那 3 个新人似乎都没有好的风评。其中追击过艾莉柯的瓦鲁塔更是与古雷(グレン)有很深的过节。

六将兵分三路开始向其他国家入侵……

BOSS 战

BOSS 很简单，用剑切掉制压王座过关就可以了。



城战注目

第一次简易城战，一开始我方没有盗贼不能开箱子，第二回合柯玛会从左上方入口加入战斗，此时应该立刻用奈米说得。我方部队右方破碎的墙壁可以用武器打碎，建议打碎以后兵分两路进城。依然要小心敌人隔墙攻击，没有必要的话尽量不要贴着有敌人一侧的墙壁前进(这里飞马尤其要注意)。

宝物的取得

开宝箱除了用盗贼外，还有打败敌人掉落的道具钥匙可以使用。记得不要被敌方盗贼偷走了东西！宝箱里都是些基本武器，反正不拿白不拿，卷了走人才是王道！

第四章 异形们

到达了国境之街塞雷夫附近的扎哈古森(ザッハの古森),众人意外地发现了一群从未见过的恐怖生物。这时,修道士阿斯雷(アスレイ)将保护村庄的任务托付给了魔道士露提(ルーテ),然后又告诉艾莉柯等人,此处的生物是古代魔王的尖兵们,不仅是鲁内斯境内,现在大陆各地都突然出现了这些邪恶的生物。就在艾莉柯一行与魔物们激战的时候,在不远处的山上有三个人看到这一幕,但是由于山的阻碍,三人只好去找其他的路……这一去再回来,艾莉柯一行早已把魔物清扫干净准备继续赶路了……

魔物的种类

这关登场的只有最下位的4种魔物:僵尸、骷髅兵、眼球怪和木乃伊。其中眼球怪相当于人类暗魔道士,所以对我方魔防低的,还有魔道士都有一定威胁;骷髅兵手持的是剑系武器,我们可以用枪系武器对付。

魔物的特性

魔物的命中率都比较高,小心补充HP是关键。

初级魔物讲座

第一次对魔物战,作为本次纹章中最引人注目的"新敌人"(其实也不算新,在纹章外传中就曾经出现过,不过年代久远了,所以依然算是新要素)很难对付。注意他们有的攻击是带有异常状态的(比如中毒、石化)。当然现在它们的力量还没有完全发挥出来。

强力的伙伴

左下角的村庄可以收得魔道士露提,上方的村庄访问可以得到铁斧。另外版图中的树桩样子的东西可以砍倒以后充当桥的功效。

敌人增援

2回合地图右边有两个骷髅兵增援,4回合地图左上有4个僵尸增援。

第五章 帝国之影

大陆各地出现的魔物带来的不祥之影令艾莉柯前进的道路越发艰难。终于到达了边境之街塞雷夫,这个曾经是满载艾莉柯开心回忆的边境街道,自从战争开始以来便失去了往日的和谐,剩下的只有无尽的混乱……

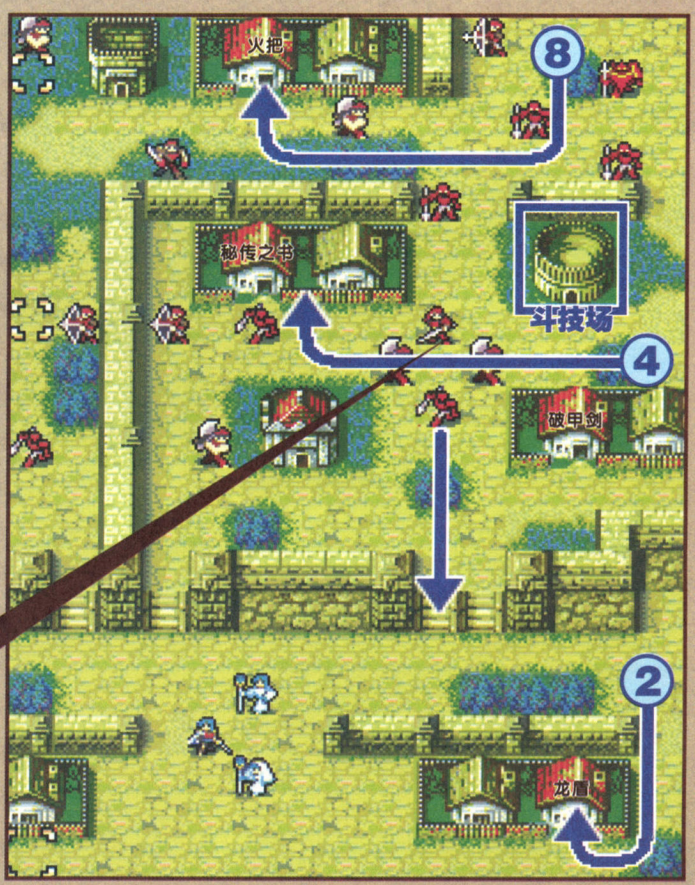
街道上艾莉柯救助了一位被帝国士兵追杀的修女纳塔莎(ナターシャ),从纳塔莎口中,艾莉柯得到了一个惊人的消息:帝国的目的是破坏上古时代流传下来封印着魔王之魂的5颗圣石。艾莉柯无法相信原本和蔼可亲的稳健帝为何要做此举动。

斗技场醒目

本作的第一个斗技场。切记想在斗技场生存就是对人品的一次挑战。所谓小心驶得万年船,当你觉得对手太强或者自己的HP已经无法承受敌人一击的时候,请一定要及时按B键投降,浪费点钱都不算什么。因为敌人是没有办法预测的,千万不要把宝押在"我一定可以打中"这样的想法上。记住,在纹章的世界中是不能随意S/L的。

同伴醒目

纹章中的传统强力角色"剑圣"登场了!手持必杀剑的剑士约书亚(ヨシュア)以敌方身份出现……要说得他依然需要一定的人品。建议用重甲骑士去将他引下来,若重甲骑士能力不够,建议使用卸了武器的塞斯。另外要注意,角色的幸运值必须高,否则被约书亚出了必杀就麻烦了!将其吸引到纳塔莎可以接触的范围后,迅速用纳塔莎说得。



敌人增援

2回合右下、4回合右中、8回合BOSS附近都会有两个山贼增援,他们的目标就是你尚为访问的村庄。

过关

若民家全部保住可以得到引导戒指并可以进入外传

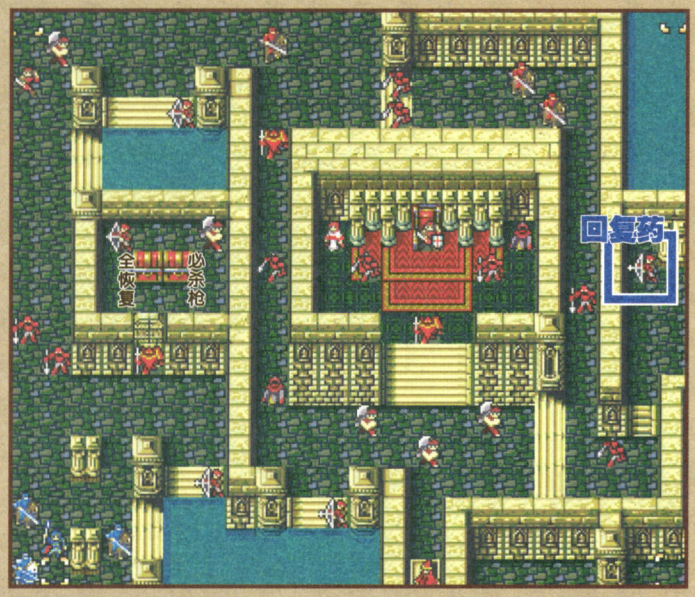
第五章外传 破碎的心

深入敌人腹地的王子艾菲拉姆以仅存的兵力，借助森林的掩护和帝国的佣兵军团在水城雷因帕鲁附近周旋。此举令奉命去抓他的瓦鲁塔伤透了脑筋，不过他们手里还有一件王牌……

城外，还不知道鲁内斯已经沦陷的埃菲拉姆王子正和部下清点所剩无几的物资。由于不想将邻国的平民卷入战争，他不愿意到村庄里征粮，所以他决定利用敌人倾城而出去搜捕他的时候将内部空虚的水城攻陷。一来可以补充一些物资，二来可以用水城的战略要地的功效来拖延帝国的进军速度，使在祖国的父亲和妹妹可以有充足的时间撤退……但是他万万没有想到自己的行动竟然已经败露，被围困在城外。

4对31?!

乍看一眼可能很多人被吓到了，敌人兵种齐全人数众多，王子方面只有4个人而且还没有HP补充单位……不要怕！敌人的能力其实很弱，以王子4人的力量对付他们不成问题。至于补充HP的问题，除了每个人身上的伤药外，王子身上还有一个全回复，在攻略过程中宝箱里、敌人身上还可以得到两个全回复。所以我方的资源是很充足的！注意武器属性相克就可以很平安地到达BOSS面前。

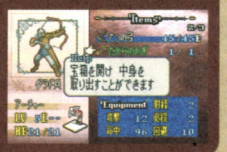


物品收缴

鉴于奥尔森(オルソン)到后期会有惊人举动，请在战斗结束的时候把他身上的武器卸了吧。

宝物

别看本关没有盗贼，宝箱还是可以开的，因为宝箱附近的敌人为我们准备好了钥匙！左边是全恢复、右边是必杀枪。另外在地图右边的弓箭手身上有全恢复，干掉他就可以得到了。



第六章 憎恶的泥沼

艾莉柯公主一方。离开了边境之街的众人终于进入了帝国的疆土，为了避免不必要的战斗，艾莉柯选择了从人迹罕至的偏远路线行进。但即便如此，行踪还是被帝国六将之一的血碧石阿文(アーヴ)发现，他命令手下诺贝拉(ノベラ)在阿特拉斯(アトラス)平原处截击公主一行。

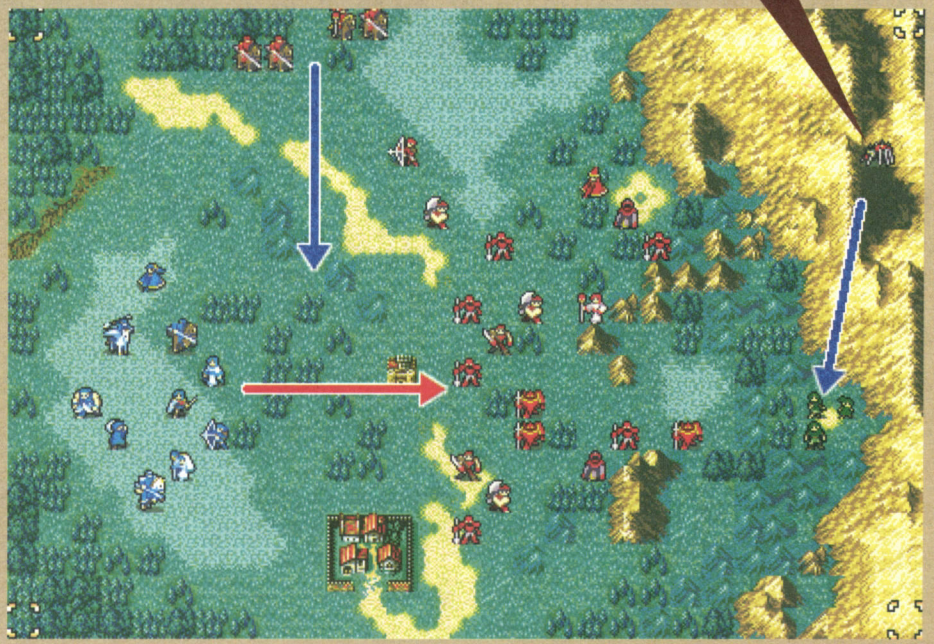
诺贝拉用人质交换艾莉柯的腕轮，但是当他拿到腕轮后并没有释放人质，盛怒的艾莉柯终于爆发了……

对BOSS

这次的BOSS是黑魔道士，是克理系魔法的，所以我们要使用光魔法。不过个人推荐使用剑士或者主角去处理他。

人质救出作战

虽然看起来人质们在一个山坳里出不来也没人进的去，挺安全的样子，但这是假象！7回合的时候山上会出现一个魔物，所以想保护他们的话，建议速速干掉敌方BOSS。救出成功过关后会得到弓箭手转职道具。



不良天气情况

本关的版图被厚厚的雾气所笼罩，只有角色附近的地方可以看到。所以无法知道敌人的配属（但是看《游戏日》的攻略就不同啦！）。前一关得到的火把和大家买的照明杖(トーチ)现在就派上用场了，此外盗贼也因为职业特性具有广阔的能见度。要小心的是，如果你从浓雾地区强行通过的话，若你行进的路线上有敌人，会被拦截下来成为待机状态，要是正好掉入敌人中心，那就只有自求多福了。在后面的章节中还会遇上类似的情况，要小心应付。

第七章 水城雷因帕鲁

得知埃菲拉姆王子被抓住并且即将处刑，艾莉柯赶往囚禁兄长的水城雷因帕鲁。这个四面环水只有一座桥通向城里的天然要塞，一场恶仗再所难免。

突入城内后，艾莉柯与塞斯意外地碰到了独自逃出来的王子近卫骑士——奥尔森，他告诉艾莉柯，王子就被囚禁在城深处的监牢里，他愿意带路前往……

超远距离攻击武器对策法

所谓的超远距离攻击武器就是指在版图上的那些弩车。只有弓箭手或者狙击手才能操作，攻击范围相当广阔，虽然命中率没有平时攻击那么高，但是对于害怕弓箭的飞马或者防御低的魔法单位都是致命的。简单的办法就是，用骑士冲过去干掉他们。一定要注意攻击范围，飞马或魔法单位不小心进入了是很危险的。

BOSS 战

BOSS 只有一把钢剑，用魔法、弓箭、投斧投枪虐待他吧……

第八章 陷阱之后

冲进城内，塞斯制止了艾莉柯继续跟随奥尔森前进，他注意到奥尔森身上重重的疑点。为什么城外那么多敌人而城内一个人都没有，要说是倾城而战至少城内要有守卫；为什么只有奥尔森一个人能出来，为什么他会知道腕轮的秘密，为什么一个俘虏怀里会有匕首……奥尔森见被识破便告诉二人，他是为了可以永远和爱妻在一起才这样做的，说罢退回城内。瓦鲁塔的副官提拉德（ティラード）毁掉了出城唯一的道路，并告诉艾莉柯她的哥哥根本没有被抓住，这一切都是为了将艾莉柯引到这里的圈套……

敌人增援

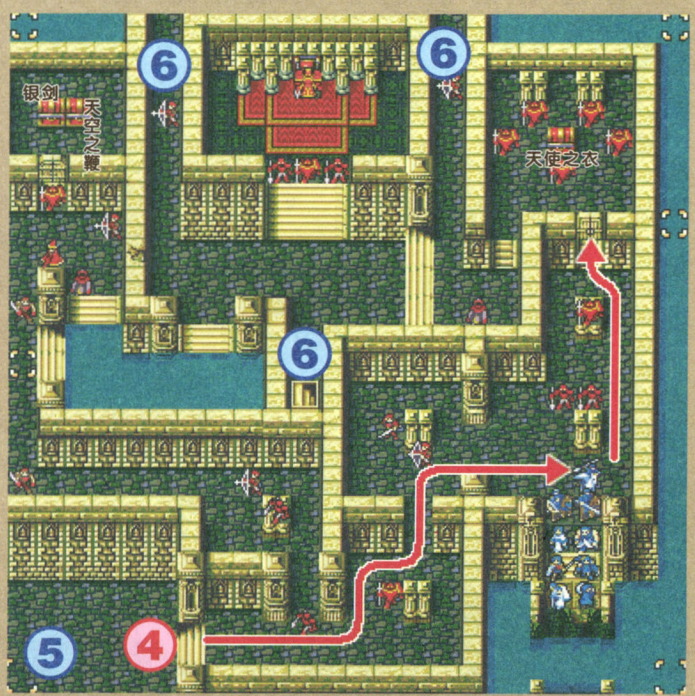
五回合左下角 3 个骑士 3,6 回合王座周围 2 个魔道士 1 个 盗贼。

BOSS 对策

这次的 BOSS 是重铠骑士的上位职业——将军，除非用破甲剑，否则一般武器对他都没有什么效果，个人推荐用魔法，将军的魔防普遍偏低。

兵分两路还是集团作战?

明眼人一看就知道这个地图是外传的加强版。不管是兵分两路还是集团作战，在蜿蜒的通路上都很费时间。如果之前在斗技场有好好练级，在这里完全可以选择兵分两路。另外若前面的关卡有留下开宝箱的钥匙，祝贺你，你的盗贼可以不用跑那么多路了，让两个强力同伴和盗贼走左边路线，我方大部队从右边进入。第四回合艾菲拉姆王子会从左下出现增援。最后两队在王座前面汇合，省时省力。



兄妹终于相见，不过在这敌人的腹心处不宜久留，众人决定先回弗雷利亚王国再作打算。途经边境之街塞弗雷，二人想起 1 年半前在这里和帝国皇子里昂度过的每一天。就连祈愿都希望大家幸福的他，那个温柔善良的皇子现在不知道怎么样了，兄妹二人不禁为里昂担心起来。

艾莉柯和埃菲拉姆能够平安回到弗雷利亚，塔娜公主自然非常开心。她告诉艾莉柯，自从她走后，自己每天都祈祷二人能平安归来。恰好这个时候弗雷利亚的王子西尼亚斯（ヒ-ニアス）也从前线回来了，不过他似乎不怎么喜欢埃菲拉姆的样子，一看到他便挖苦了几句。后来塔娜告诉埃菲拉姆，哥哥之所以这样是因为他把埃菲拉姆看作自己的对手。向贤王报告情况后，得知帝国的目的是圣石时，贤王也吃了一惊，不过就在贤王准备为保存圣石的高塔派更多守军的时候，士兵来报说塔在半天时间内已经被帝国的两位将军攻破，圣石被毁。在这种情况下贤王只能尽快通知其他国家，而这个任务就交到了诸位王子公主手上。西尼亚斯王子负责去贾哈纳王国通知“白沙女王”伊修梅亚，艾莉柯负责前往路程相对安全的罗斯通教国，而埃菲拉姆自愿前往前线向帝国发动攻击，牵制帝国的行动。

新的旅程即将开始……

分支路线：前往罗斯通教国（艾莉柯篇）、前往帝国（埃菲拉姆篇）

艾莉柯篇

第九章 背后之刃

从没有帝国威胁的海路进入罗斯通教国是最好的选择，艾莉柯为此来到了卡鲁西诺共和国内的贸易港奇里斯(キリス)，准备从这里出发。卡鲁西诺共和国和弗雷利亚王国是友好同盟国，共和国的长老克林姆特(クリムト)和贤王相约战争开始为贤王提供援助，所以大家都认为从这里走是最安全的。

刚刚到达港口塔娜公主就追过来了，原来她看到艾莉柯为了大陆到处奔波，自己也想尽点微薄之力，所以就偷偷跑了出来。没有办法，艾莉柯只好带上这个从小被父亲宠大的孩子一起去冒险了。

在找船的时候又碰上了早先在森林里见过的三人，为首的神官骑士拉切尔(ラーチェル)告诉艾莉柯由于海上出现了幽灵船，很多船家都不愿意出海，他们也只能从陆路走去罗斯通教国。说完很自信地走向了相反的方向……艾莉柯不由得为他们担心起来。刚准备讨论如何前往教国的时候，一伙佣兵过来找麻烦了……

速度战

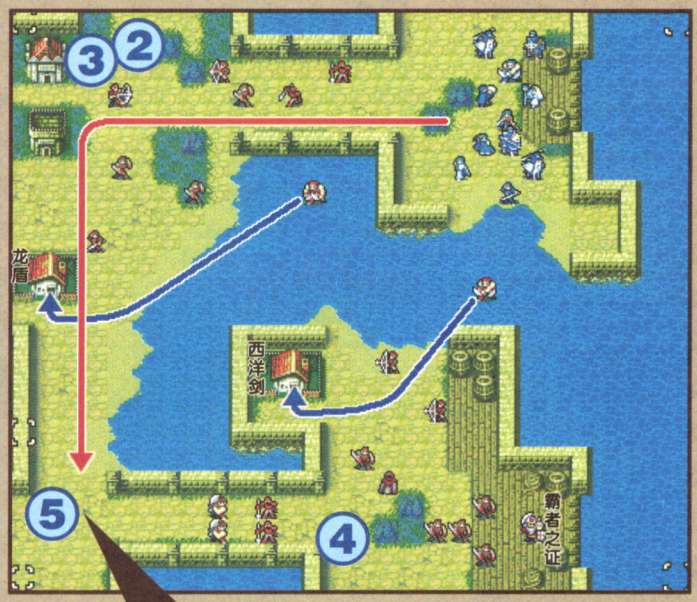
本关想玩好，是有难度的，主要还是拼时间，不管是说得同伴还是救助村庄。

道具收集

●左边的村子里有龙盾，右边的有西洋剑。●打倒右边的海贼可以得到霸者之证●左上的佣兵身上有必杀剑●右下的魔道士身上有エルファイアー●过关后保护全部民家可以得到天使之衣

敌人援军

●2 回合：左上海贼 1●3 回合：左上佣兵、士兵 1●4 回合：右下战士 2●5 回合：阿美利亚、士兵 3 左下，魔道士 2 右下 其中一个持有エルファイアー



竞速？小小枪兵说得计划！

新人士兵阿美利亚(アメリア)会在我方行动的第五回合出现在地图的左下角，她只会停留 2 回合，可以用主角或弗朗茨说得。若这次说得不到就要等到 13 话再说得了，由于她的成长还是不错的，早一些得到会比较有利。可是要在 7 回合前冲到她所在的地方还是有点难度的，而且她会主动攻击，我们还不能打死她……该怎么办？如果你的弗兰茨够强，可以考虑强行突破。若你没有练他，那就只好步行了，7 回合说实话应该足够走到那里了。不管如何，千万不要进入她的攻击范围，会误杀她的……

第十章 卡鲁西诺的内乱

从俘虏口中得知，雇用他们来追杀艾莉柯的人就是卡鲁西诺共和国的长老之一帕夫洛(パブロ)，此刻西尼亚斯王子正在途中被人伏击陷入进退两难的绝望境地。艾莉柯一行立刻赶去救援。

战斗结束，大家才知道原来是卡鲁西诺内部分裂导致了今次的事情。现在如果继续在卡鲁西诺境内行动还会被追杀，海路也不能通过，走贾哈纳王国也不现实。正在众人头痛下一步应该如何行动的时候，舞娘提提丝(テティス)的弟弟尤安(ユアン)说自己知道如何翻山去贾哈纳王国……

弓箭注目

本关共有 3 个弩车可以用，敌人占领了两个，在尼西亚斯王子附近的那个不要让敌人抢去。总之战斗一开始就让我方主力向尼西亚斯王子所在的地方移动就可以了。

斗技场再临

本关又有斗技场哦，练级的好机会！不过记得要多准备一些恢复杖，这关没有道具店的。有舞娘在，练级效率会增加不少哦。

增援

说得绯闪的下一个回合，右下角会出现弓骑兵和 4 个骑士，左下角有 4 个天马和 1 个隼骑士。天马中有一个身上带着加魔防的道具，可以考虑用盗贼偷来。另外从 2~7 回合每个回合在右边的山上出现一个山贼，不过移动速度很慢，建议等他们从山上下来再处理。

伙伴说得

用艾莉柯或者塔娜说得尼西亚斯，然后用尼西亚斯说得吉斯特(ジスト)，用吉斯特去说得提提斯。地图右下角的另一位“剑圣”绯闪(マリカ)要用吉斯特说得，她会主动攻击，请注意。

第十一章 蠢蠢欲动的黑暗

根据尤安的建议，大家跟随他准备从人迹罕至的秘境博卡拉（ボカラ）山脉潜入贾哈纳王国。在路上，从大雾弥漫的岩子里，魔物的气息异常浓烈。而另一个方向，拉切尔也到达了这里……清理完魔物，拉切尔显然对艾莉柯公主的身份并不惊讶，随后她决定加入艾莉柯一方，因为她认为这是神给予的试练。

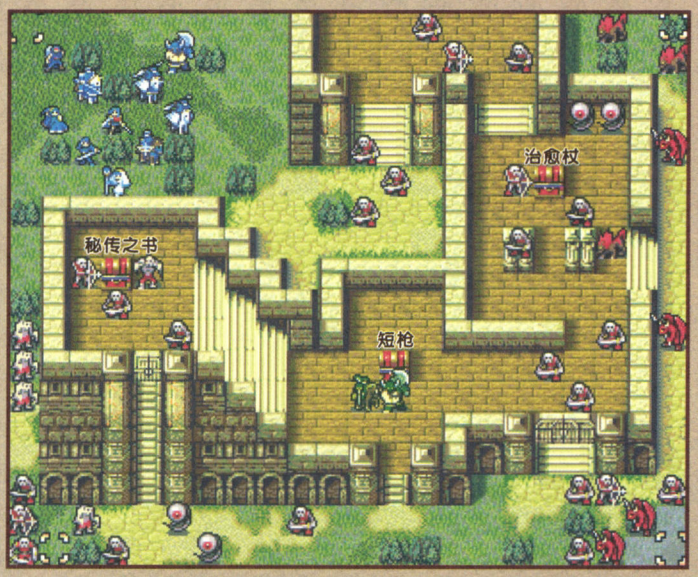
见到尤安的老师萨雷夫（サレフ）后，众人决定先在这里休息一下再向龙族居住的博卡拉之里出发，尤安先行去找博卡拉之里的老婆婆去了。就在艾莉柯走进山道的时候，帝国六将之一的“日长石”古雷出现，并称艾莉柯因为虐杀卡鲁西诺的平民，要替帝国讨伐她。在尼西亚斯的喝斥下，古雷想到艾莉柯的为人也想到了国王的骤变，最后决定要回去问国王的真意。但是刚才他放走公主的举动却被对古雷怀恨在心的瓦鲁塔看到，瓦鲁塔声称要顶替旧的帝国 3 将，随即出手杀了毫无防范古雷……

雾中战斗

有些敌人会主动移动进攻，而有些你不进入其攻击范围它就不发动攻击。另外这关开始出现了些高位魔物，可以用司祭的全魔物特效或者根据魔物种类进行有效的攻击。

扫讨战要不留活口

本关地形比较蜿蜒，且敌人比较密集，防御力低的最好不要冲得太厉害。尤其是飞马，稍不小心就可能被敌人攻击到……建议大家多用照明杖、火把、带上盗贼。



小心中毒

持有毒系武器的骷髅兵和木乃伊要注意，它们可能会让我方中毒。

伙伴说得

5 回合右下敌人会用钥匙开门，拉切尔现在还很弱，要尽快用艾莉柯去说得她。同行的夺兹拉（ドズラ）用拉切尔说得。

第十二章 寂静之里

到达博卡拉之里的时候，我们可爱的艾莉柯公主似乎有高山反应。本来大家以为到了博卡拉之里后可以休息了，谁知这里竟然被暗之树海的魔物占领了，众人不得不立刻投入战斗。

帮助博卡拉之里的人们驱逐了魔物后，众人休整完毕去向这里的主事老婆婆询问有关魔物的事情。原来龙人在太古时代的那场战争时曾经协助过人类，战争结束后龙人们留在暗之树海监视着被封印的魔物，由于最近南方出现了恐怖的黑云，所以龙人中的一个人就去了南方进行调查，而那个人正是埃菲拉姆王子在帝国无意中发现的少女米露拉（ミルラ），因为战乱米露拉和奉命保护她的萨夫雷走散。为了尽快和米露拉会合，萨夫雷决定和艾莉柯同行前往贾哈纳……

山路作战

本关的山路简直是烦透了，我方队员经常被挤在山谷间行进受到限制，非常郁闷。好在这关没有弓箭手，飞马可以发挥其优秀的机动力和搬运能力，不过还是要注意那些在山地上有能力加成的蜘蛛怪。而且进军完全不能急躁，除非能力够强，否则战线绝对不能拉的太长，5、6 回合的援军也不是吃素的。尤其要注意敌人的飞行单位，它们的命中率相当高。

小鬼救援

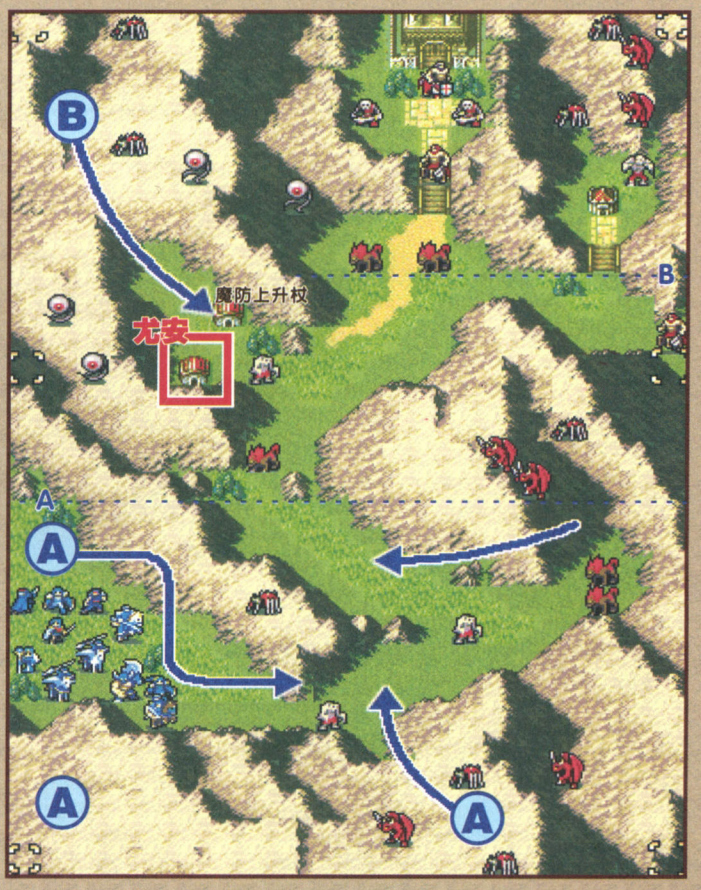
尤安那个小鬼真是麻烦的孩子，不想他死在乱军中的话，还是等有威胁的敌人都消灭了再去访问民家。

BOSS 战

防御颇高而且手持骑士特效的斧头，建议用魔法轰杀。

敌军增援

援军 A：越过 A 线后
援军 B：越过 B 线后



第十三章 汉密尔溪谷

贾哈纳王国，白沙飞舞的沙漠佣兵之国，由继承亡夫遗志的“白沙女王”伊修梅尔治理，其儿子自幼出走以后一直杳无音信。艾莉柯一行离开博卡拉之里到达这里的时候，贾哈纳王国正同帝国处于激烈的交战状态。

弗雷利亚的飞马来报，弗雷利亚本国已经派遣军队和卡鲁西诺的克林姆特长老一起清剿帕夫洛的势力，现在已经接近尾声，帕夫洛的残党逃到了贾哈纳境内投奔帝国的势力，埃菲拉姆王子的部队攻破了帝国重镇——利库哈尔特要塞（リグバルド），此时正在向帝都进军。与此同时，古雷的弟弟库加（クーガー）被瓦鲁塔的谗言所骗，愤怒地去找艾莉柯报仇……

哈密尔溪谷一战不仅挫败了帝国的军势，也彻底清除了帕夫洛一伙，罗斯通教国正式加入讨伐帝国的一方。更令人是吃惊的是拉切尔竟然是罗斯通教国的圣王女，原来隐姓埋名游历各国只是因为是英雄故事爱好者的个人兴趣……但是情况并不容乐观，贾哈纳王宫在帝国的攻势下还是陷落了，为首的竟然是帝国皇子里昂。

同伴说得

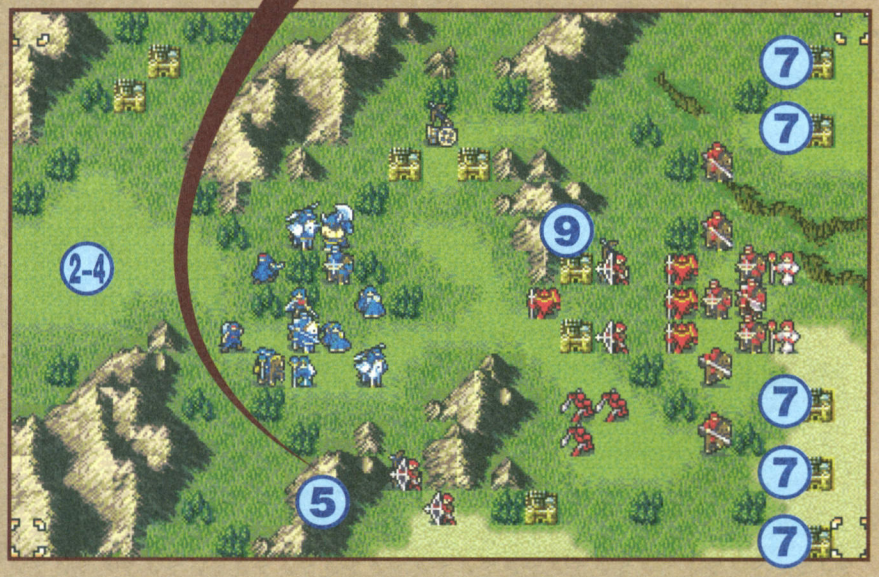
7 回合库加会出现在地图下方，所以开始的时候艾莉柯最好在上方偏左的地方，这样可以第一时间说得飞过来的库加。

BOSS 战

重骑士的物理防御和魔法防御都很高，战前记得带对骑兵特效或者重甲特效的武器。帕夫洛的话可以趁他装备着远距离攻击魔法（雷暴）的时候蜂拥过去杀之，完全不用费 HP！

援军

2 回合左上佣兵、战士；3 回合同上；4 回合同上；5 回合左下 3 飞龙（库加含）、右边 5 骑士；7 回合右边 5 骑士；9 回合帕夫洛带领残党出现；山贼 4、斗士、魔道士 2、佣兵 1、帕夫洛 贤者



平原攻防战

胜利条件是死守 11 回合，我们当然不能那么没有大志，实力足够的话我们要做到全灭敌人。首先是派出使用斧系武器和枪系武器为主的部队堵在右边的山口，如果有好的狂战士这里会变得非常简单。另外下方的弩车旁边的弓箭手要在第一时间消灭以免我方的飞马陷于危险之中。此后左上角的援军都没有什么大的威胁，用少量的剑系单位就可以守住。到 9 回合的时候帕夫洛会带领大队人马赶到，左边战线这才开始真正的战斗。

第十四章 白沙的女王

敌人增援

右下方 6~8 回合连续出现 3 个骑士。A：打开 A 门后出现。B：打开 B 门后出现。

特殊剧情

用约书亚攻击卡莱尔会得知二人原本是师徒……

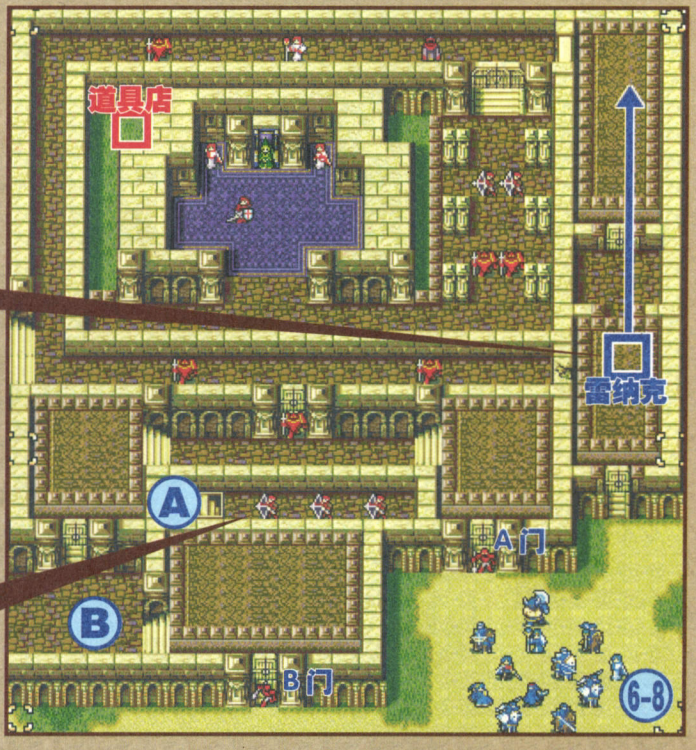
回想起 2 年前与里昂的情景，艾莉柯实在无法相信温柔善良还有些缺乏自信的他会变成一个侵略者。但是现在的状况不允许她做过多的思考，白沙女王伊修梅亚性命危在旦夕。

在贾哈纳的王宫里，原本是这个女王得力助手的贾哈纳军团长的卡莱尔（カーライル）竟然在此时倒戈相向，在女王的质问下，他向女王坦白了一切：20 年前，当卡莱尔第一眼见到在花园中的伊修梅亚时便无法自拔地爱上了她，可她是国王的妻子，作为骑士的卡莱尔只能尽自己所能保护她而把这份心情藏在心中。但是就这样满足了吗？国家也好、臣民也好，卡莱尔仅仅只想得到美丽的伊修梅亚，没有了国家的伊修梅亚就可以属于自己了……抱着这样的想法卡莱尔才同意和帝国联手。可是帝国并没有遵守诺言，卡莱尔不仅害了自己爱的人，也害了自己……

为了得到圣石，帝国六将之一的虎目石肯塞尔达（ケセルダ）无视旁边里昂王子的劝阻挥刀斩杀了女王……

说得伙伴

在地图的右边会有拉切尔的随从之一的流氓雷纳克（レナック），不要让他抢宝物跑了，一定要用最快速度追上他。用主角说得的话要交 10000 金币，不过如果你可以让拉切尔说得的话就可以免费让他加入，就算能力不怎样，有他身上的金卡就够了！



漫长的城战

这场战斗真长啊，弯弯曲曲的走廊，路上好多持长弓的弓箭手隔着墙射你，敌人都喜欢用投掷系武器，援军超多……简直就是考验耐心的关卡。通过狭窄通道的时候一定要把墙后面的弓箭手干掉。记得要带够盗贼钥匙，能不用盗贼钥匙的地方全用打敌人掉的钥匙开门，光开所有的门就需要不少钥匙。好在这关有隐藏商店，也有持有进入隐藏商店的关键物品——金卡的人。建议本关分成两路进发以节省回合数。

第十五章 灼热之沙

大家处理掉叛徒卡莱尔后立刻去寻找被带走的女王，正当艾莉柯准备离开大殿的时候，里昂竟然出现在她面前，好像有什么话要说但是却说不出口，最后他留下一句自己永远都站在艾莉柯一方后匆匆离去了。而其他人也发现了奄奄一息的白沙女王……

弥留之际美丽的女王不断地呼唤着自己儿子的名字，那个人竟然就是艾莉柯的战友——约书亚……女王向赶到身边的约书亚道歉，因为自己要治理国家所以经常忽视和儿子的交流，导致约书亚离家出走，她希望能得到原谅。约书亚在 10 年的旅行生活中也懂得了为王之道，这一切都是因为自己的任性。可是一切都无法回头……女王提醒众人要注意一个持有暗色石头的人，那个才是真正的元凶。之后得到儿子谅解的白沙女王含笑而终……

突然士兵来报说宫殿着火了，众人急忙撤退出去，在外面，帝国的两员大将已在等待。终于到了清算的时候了！

战斗结束，兄妹二人终于再次见面。从埃菲拉姆口中得知帝国用黑魔道从圣石中制作出了拥有更强力量的“魔石”。龙人少女米露拉所说的“南方的黑暗”就是这个魔石。而利用魔石复活帝国皇帝、下令去毁灭圣石的，正是兄妹二人最好的朋友——里昂。听到这里，艾莉柯说什么也不能相信这是事实，她告诉哥哥自己和里昂面对面交谈过，里昂是站在自己一方的。但是埃菲拉姆见过的里昂却好像变了一个人似的。也许，里昂是被魔石控制了。经过商讨，众人决定前去碉认鲁内斯的圣石的下落……

沙漠注意事项

在沙漠里所有的马上单位都是走不动的，这里是步行和飞空单位的天下！

邪派战法

在瓦鲁塔附近有个持恶魔斧的狂战士，如果你闲得无聊，可用混乱杖将其迷惑，让他去敌人堆里闹吧……

同伴加入

2 回合敌人行动的时候艾菲拉姆会带领迪赛尔（デュッセル）与诺鲁（ノール）在左下角增援。

敌人增援

3 回合右上 2 个飞马，4~5 回合上方 4 个飞马。

A：王子出现后次回合开始，连续两个回合出现 4 个骑士。

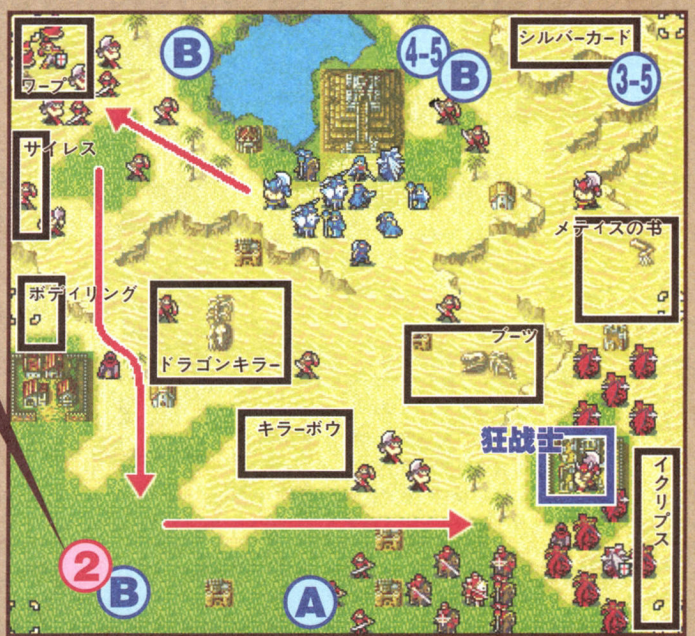
B：BOSS 被击倒后，上方连续两个回合出现 3 个暗魔道士，左下 1 个帕拉丁、2 个骑士、3 个魔道士、2 个战士、1 个佣兵。

大家一起探宝吧！

根据地图所示，大家去寻宝吧！尽量让幸运高的角色在指定区域内待机就有机会得到，如果是盗贼、刺客或者流氓则肯定能够获得宝物。

突围

一开始的时候方被敌人围困在地图中上方，左上是肯塞尔达部队、右下是瓦鲁塔的部队。二人均为帝国六将之一，其能力绝对不容小视。不过好在这关没有弓箭手，所以飞行部队的能力可以得到很好的发挥。首先要用我方部分人员阻挡住从下面进犯小股敌人，尤其要配置好我方的弓箭手和斧系职业以便对付敌人的飞龙部队。其余的人去左上将肯塞尔达的部队歼灭。注意地图右边的狂战士手里拿了斩龙斧，千万不要用飞龙去对付他。当埃菲拉姆加入战斗的时候，可以考虑原地待机，等待艾莉柯一方将上方敌人清扫完成下来再汇合。大致的行进路线应该是左上到左下再向右推进，8 回合差不多就能把瓦鲁塔面前的骑兵部队清理干净，此后可以先对付左下的小股援军，宝物可以先不着急拿。



埃菲拉姆篇

为了解救妹妹的危机，攻下古拉多帝都的埃菲拉姆立即北上营救正遭到追击而身陷沙漠的艾莉柯。

贾哈纳王宫在帝国将军的强攻之下已经陷落，当埃菲拉姆赶到时已经化为废墟。在恶劣的战斗条件下，为了保全自身，救出险境中的妹妹，埃菲拉姆决定在沙漠挑战气势逼人的“虎目石”和“月长石”。另一方面，撤退向沙漠的艾莉柯、西尼亚斯和龙人守护者萨雷夫（サレフ）也正试图和埃菲拉姆军队回合。

击倒了两位野心勃勃的帝国将军之后，兄妹二人在沙漠终于重逢了。不仅如此，艾莉柯还带来了供奉在贾哈纳王国的双圣器——冰剑和风刃。两军合流，经过相互介绍和战情通报之后，几位王子公主们最终决定：回到埃菲拉姆和艾莉柯的故乡鲁内斯王国，利用两人的腕轮解开圣石的封印，用来对抗“魔石”的威胁。

BOSS 战

这次的两个 BOSS 都不好对付。肯塞尔达使用的是斧头，而且会主动进攻，所以要尽量用 2 格攻击的武器消耗其 HP 后，再用剑近距离将其送上黄泉。如果用约书亚与之战斗会有特殊对话。

对瓦鲁塔就相对简单了，就算带有弓箭、风魔法特效的护符却没有办法防御对龙特效的武器，所以之前关卡宝箱里的龙枪和本关地图上可以挖到的杀龙剑都是其克星。用库加和他战斗会有特殊对话。

同样的关卡不一样的战斗路线

除了敌人配置和我方出现的地点稍有不同外，其余和艾莉柯篇都是一样的。艾莉柯篇是让从下方出现的埃弗拉姆向上走与艾莉柯汇合，而在埃菲拉姆篇就是让艾莉柯向下和埃菲拉姆汇合。与艾莉柯篇相比本关有了一些弓箭手，飞行单位要注意。战术方面把艾莉柯篇的顺序反一个方向就可以了。也就是从下方的瓦鲁塔处开始攻击。

埃菲拉姆篇

第九章 利格瓦尔德要塞

埃菲拉姆从法雷利亚城出发，开始向古拉多帝国都城进发。而另一方面，吞并了鲁内斯的格拉多帝国将侵略的魔爪伸向了法雷利亚，然而由于法雷利亚王子西尼亚斯的奋战，帝国目前没能发动大规模袭击，战线也一直维持在两国的国境线上。为了将战线向古拉多境内推进，埃菲拉姆和法雷利亚军队共同发起了作战。但是，在古拉多境内等待他们的，是难攻不落的利格瓦尔德（リグバルド）要塞，这也正是他们即将攻下的目标。

在古拉多帝都城内，欲将其他三国圣石破坏的皇帝威加鲁多，向帝国六将发出命令，其中古雷和瓦鲁塔负责追击埃菲拉姆兄妹。面对心存疑虑的老将迪赛尔（デュッセル），皇帝冷酷而固执地坚持了他的命令，更临时将迪赛尔本人也派往法雷利亚前线攻打埃菲拉姆王子。此时，在尚存良知的将军们眼里，皇帝早已不是当年胸怀仁慈和大义的“稳健帝”了……

一场激战，埃菲拉姆王子不仅夺取了要塞，还救出了为了能帮助王子而不小心被抓住囚禁于此的塔娜公主。但是，盘问降军队长的结果却只获得了一个坏消息和一个更坏的消息：被派来攻打埃菲拉姆的迪赛尔将军由于质疑皇帝的命令，自身的立场受到了威胁。得知原为自己老师的将军的不利消息，埃菲拉姆不禁开始担心起来。而对于王子来说更糟糕的，向皇帝建议发动大规模侵略战的不是别人，正是埃菲拉姆过去的好友里昂皇子。

同伴说得

同样在埃弗拉姆路线也能收到新人士兵阿美利亚，说得方法和艾莉柯路线一样，而且她不会到一定回合就撤退。不过她所在的地方恰好是狭长走廊上方，一旦走下来就是在弓箭手、魔道士的攻击范围内，这点很致命。若早说得怕被敌人干掉，若等把走廊两边敌人都清理，又怕被我方失手干掉。最好的办法就是把她吸引到通道中下方，然后用骑士系的人将其救出。

要塞攻略战

这关的难点在于要塞中部的一道狭长通道。两边布满了弓箭手和魔道士，前方还有敌人把守。其实那些敌人的能力都不强的，如果我方的骑士和魔道士已经转职的话，这里就会变得非常简单。不管怎么说，一定不要把飞马推上去就可以。上方被关在屋子里的塔娜只要不动就不会有危险。

援军

- 开门后连续 3 个回合
- 右边上 1 骑士
- 开门后第 3 回合
- 下 3 骑士

第十章 不忠之徒

迪赛尔是教导埃菲拉姆枪术的老师，跨越了国界与地位身份的师徒二人情深意重。而如今，埃菲拉姆却不得不与这位老师正面交锋……在路上，一名天马骑士向埃菲拉姆报告：新兴的商业国家卡鲁奇诺共和国正爆发内乱，而其中又有亲帝国派的长老参与其中。也就是说，为了前往罗斯通圣教国而必须经过卡鲁奇诺共和国的艾莉柯目前有可能陷入危机之中。正在这时，地面突然猛烈地摇晃起来……

另一方面，在地处古拉多海岸防卫线的港市贝斯隆（ベスロン），奉皇帝密令前来的塞莱娜见到了迪赛尔，并向他传达了目前的敌人正是埃菲拉姆的事实。面对这种情况，迪赛尔将军希望能够和王子交谈。然而，这一切却被塞莱娜理解为皇帝所说的“迪赛尔的反叛”。再加上星夜赶到前线的埃菲拉姆军，一场三方会战一触即发。

脱离险境的迪赛尔沉痛地向王子陈述了他过去和现在所看到的一切——所有的事情，都是从里昂皇子与暗魔道士们开始研究据说蕴藏了比圣石还要强大的魔力的“魔石”开始的。听到这些，米露拉终于明白了她所感觉到的能将一切，包括人心，吞噬的黑暗与邪恶的来源了。而“魔石”，现在就在帝都的里昂王子手里。听说埃菲拉姆要前往帝都，迪赛尔立刻要求与他同行。为了让皇帝回到过去温厚仁慈的样子，他宁可背负着“不忠之徒”的恶名。

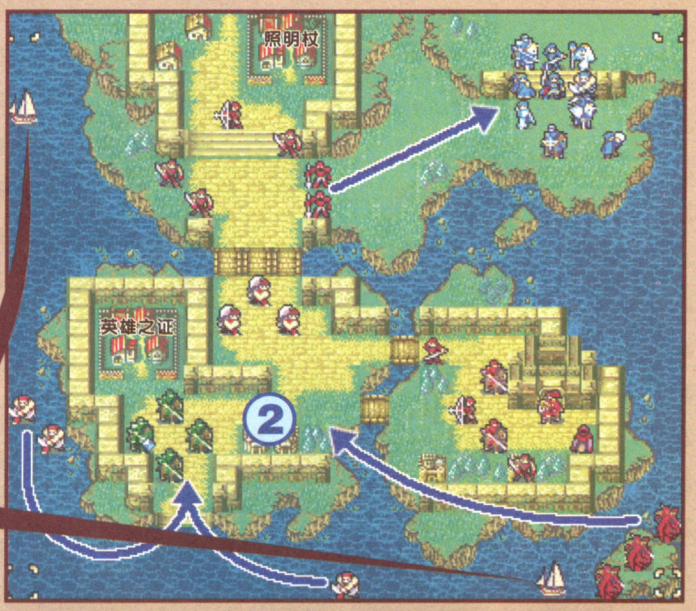
即将乘船东进，在海港小憩的埃菲拉姆，居然遇到了之前艾莉柯遇到的神秘三人众，并从领头的女神官骑士那里获得了“幽灵船将会出现在海上”的预报。

同伴说得

用王子说得迪赛尔，然后再用迪赛尔说得库加。

战船注目

大家可以在地图上看到两艘可爱的小帆船，不要小看它们！那些是会移动的弩车！而且这些战船所在的地方我们又不得不要用飞行单位去处理。其实只要你的飞马够强，干掉不成问题，因为它们的命中很低。若飞马不够强悍，可以考虑用本关说得得库加去处理，飞龙骑士的防御比飞马要好上一些。



援军

敌人 2 回合开始只要下方寨子上没有人站着，就会各出现佣兵一个。6 回合上方 5 个骑士 1 个女武神，右下寨子 2 个剑士。

同伴说得与 NPC 救援计划

本关的 3 个 NPC 只要有一个存活，过关就可以得到道具。但是如果你认为只存活一个会很简单的话，那就错了。按照我方正常的推进速度，只有可能比左下角的 3 个海盗早一个回合到达而已，所以绝对不能掉以轻心。而迪赛尔已经是等级相当高的上级职业，而且还是重骑士，完全不用担心他。当埃弗拉姆说得了迪赛尔后，在地图右下的库加开始行动。记得要用迪赛尔去说得。

第十一章 幽灵船

迪赛尔将军所说的“魔石”据说是由帝国进行魔道研究的产物，拥有比“圣石”还要强大的力量，而皇帝也是从魔石诞生的那一刻起变得古怪的。为了探询事实的真相，埃菲拉姆从海路一刻不停地向帝都前进。在满是大雾的海上，正在与米露拉交谈而稍微感觉到放松的王子，发现背后有一艘神秘的船只在向他们靠近，一个熟悉的身影正在船上阴谋策划着埃菲拉姆王子的死。

身陷诡计而匆匆回到帝都的塞莱娜遭到皇帝“反叛”的怀疑，为了洗脱罪名，塞莱娜从里昂皇子那里获得了一个新的任务——前往帝国的一个小城寻找皇子所需要的物品，一件整个大陆只有两个的珍贵魔法材料。它的名字，叫做——“龙石”。

经过一场激烈的接舷战，再加上来自罗斯通圣教国的“神秘而华丽的正义除魔美少女及其随从一号”的“大力”支援，魔物从海上袭击致王子于死地的阴谋破产了。一番解释之后，这位实际上是罗斯通公主的少女拉切尔（ラーチェル）加入了队伍。

雾气中的魔物

海面的雾气中有很多飞行系魔物，若让它们上我方甲板，对于圣职单位是非常不利的，尤其是石像鬼和死亡石像鬼。一定记得不要让我方圣职人员落单（当然前提是你没有把他们转职）。要带好照明物品，及早将地图重要的地方照亮。

同伴说得

战斗中在地图右边出现的拉切尔一行，由于随从狂战士的能力颇强，只要我方能把敌人成功地吸引住，就完全不用去担心右边的船。就算不用主角去说得，战斗后二人也会自动加入。

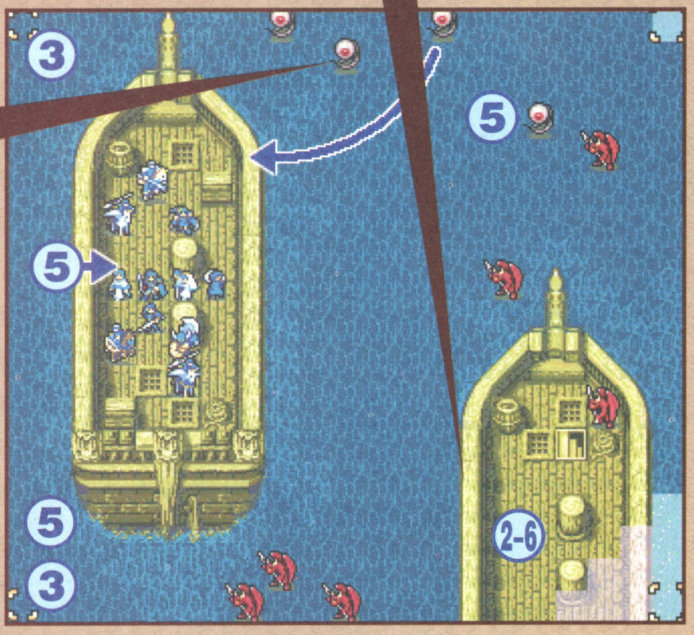
摆军

3 回合左上左下各 2 个眼球怪，2~6 回合敌人船上出现两个骷髅兵，5 回合我方左边船舷 2 个石像鬼 1 个死亡石像鬼，右下右上各 2 个眼球怪。

接舷战

这个和《烈火之剑》里的某关比较相似。不过呢，那个是在晴空万里，平静的海面上战斗。而在这里，战斗变得更加困难，因为版面有雾我们根本看不清敌人会从哪里过来……（看地图吧，什么都能看到）。

对待接舷战有两种方法：1、堵住敌人的船口。这个方法需要堵在船口的同伴非常强力，且可以克制敌人的武器。推荐用骑士，因为敌人都是持剑的骷髅兵。还有一种方法是死守我方船口。这个办法有点消极，虽然安全却不利于下一步行动。



第十二章 泰泽尔登陆

风平浪静过后不久，埃菲拉姆的船队即将到达目的地——泰泽尔（タイゼル）港。在作登陆准备时，将军塞斯向埃菲拉姆提出了一个作战方案。

在船上，正在和塞斯为作战的可行性争论时，埃菲拉姆发现米露拉正躲在他身后。而当少女慌慌张张地离开时，埃菲拉姆才看到，原本没有一点帝国军队影子的港口，此刻已被潜伏在这里的大批帝国士兵封锁，领军人物正是帝国六将之一的“虎目石”肯塞尔达（ケセルダ）！

战斗刚一开始，六将中的“血碧石”亚维（アーヴ）告诉肯塞尔达，他妄图陷艾莉柯于共和国危机中的阴谋就快要失败了。顶替匆匆离开的肯塞尔达的，竟是一群仿佛会听从他人指示的魔物。战斗后，埃菲拉姆发现军队里少了一个小小的身影……得知米露拉独自东行的消息，焦急的埃菲拉姆立即命令全军向东方——帝都所在的方向前进。

同伴说得

地图上方的民家访问之后可以收得尤安小朋友，而在 BOSS 附近的绯闪姐姐则需要尤安去说得。因为绯闪是会主动攻击的，所以千万要保护好尤安……建议除了 BOSS 附近的敌人以外，把其余敌人全灭之后再去访问民家。

最后的斗技场

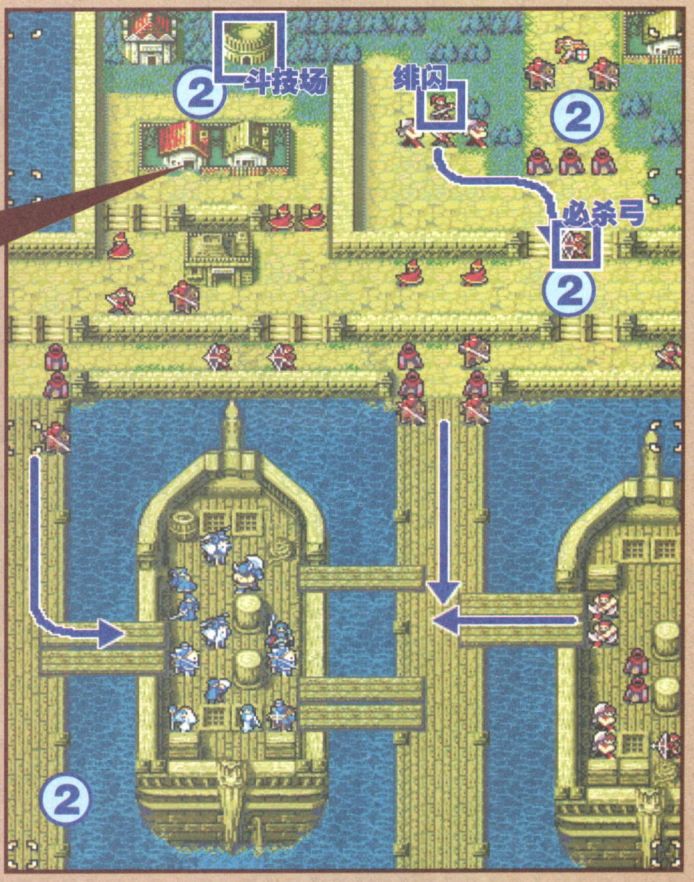
这个斗技场是本路线的最后一个斗技场了，以后若再想练级赚钱就只好去打魔物塔和遗迹了。赶快趁现在把最近几关收到的人物培养一下。

增援

2 回合 1 个独眼巨人、5 个骷髅兵、2 个魔兽、2 个蜘蛛、下方 3 个石像鬼。

飞马注目

右边狙击手手持必杀弓，千万不能大意，一定要用骑士等职业把前方的弓箭手们清理干净再派飞马上来……



第十三章 萤石之誓

向东追寻着米露拉脚步的埃菲拉姆军，一直来到了扎布鲁（ザールブル）湿地。在路上，据村民们所说，米露拉目前正和被派往此处的帝国六将之一——“萤石”塞莱娜一起。看来要夺回龙人少女，战斗是不可避免的了。埃菲拉姆心中下定了进行正面冲突的决心。

在扎布鲁，塞莱娜已经获得了“龙石”。在得知埃菲拉姆王子登陆并向她的方向进发后，她原本希望可以立即发动进攻，但是为了完成皇帝赋予的任务，她选择了回到帝都。这时，一名背上生着翅膀，她之前从未见过的少女站在她面前。更不可思议的是，少女要求塞莱娜把龙石归还……

听完米露拉的讲述之后，塞莱娜依然不相信。与其说不相信，还不如说是她不愿意相信。在她的心里，从皇帝赐给她帝国将军的证明——“萤石”那一刻起，她就发誓要为帝国，为她心中那位一直仁厚慈祥的皇帝献出自己的一切……

塞莱娜终于带着帝国将军的荣光与骄傲辞世了。从她身上，埃菲拉姆拿回了原本属于米露拉的龙石，这个让少女感到无限悲伤的龙石。同时，塞莱娜的战死也让米露拉陷入困惑之中：战争，究竟是为了什么？为何不只是坏人，连塞莱娜那样的好人也会死去？……埃菲拉姆没有办法回答。但是他知道，答案一定就在他的目的地——帝都。

远程魔法注意

BOSS 塞莱娜手持的是远程攻击魔法雷暴。虽然只有 5 个，但是一旦打中我方就会造成重伤，魔防不够的可能会被秒杀……建议在其 5 次雷爆用完前，用高魔防的角色向前推进。

村庄救助

依然只要注意增援的山贼和海贼就可以，一般不会救助不到的。

援军

3~4 回合下方山脉 1 个山贼、3 个飞马，7 回合左下 1 个海贼。

Boss 战

用魔防高的角色去应对吧！

湿地大作战

在这个颇似一个个靶环的地图上，除了过桥可以到达下一个“靶环”外，就只有涉水和飞行了。能够涉水的兵种有部分步行部队如：狂战士、剑圣、领主（就是主角的职业）还有要塞骑士（相当于之前的游牧骑兵）。使用飞马突破是不明智的，那样只会成为对岸大量弓箭手的靶子。只要把弓箭手除掉，我方的飞行部队就可以去援助村庄了。

第十四章 父与子

随着塞莱娜将军的死，米露拉毫发无伤地回到了埃菲拉姆身边。发誓要解开皇帝身上谜团的埃菲拉姆，已经逼近了帝都——古拉多城。

“稳健帝”威加鲁多倒在了埃菲拉姆的枪下。但是皇子里昂却好像变了个人似的。原来在一年前，里昂为了使病逝的皇帝复活，动用了圣石的力量，使圣石一分为二，一半是古拉多的圣石，而另一半就是成功复活了皇帝，拥有纯粹魔道力量的“魔石”。之后，战争如里昂所愿爆发了。埃菲拉姆找到了传说中“开国帝”古拉多所使用的魔书和黑斧，同时也接到了报告：艾莉柯在贾哈纳正遭受帝国的攻击，形势危急！！

特殊状态注目

这是一个比较头痛的地方，魔防低于 13 的很可能就中招，记得带上恢复杖。

增援

- 第 2 回合雷纳克出现在地图右上角。
- 第 2~4 回合，左右通道分别出现 2 个敌人
- A：打开中央宝库大门后，连续 2 回合出现 2 个暗魔道士
- B：击倒王座大门前的魔道士后，连续 3 个回合左上出现 2 个魔道士，右上出现 2 个暗魔道士。

Boss 战

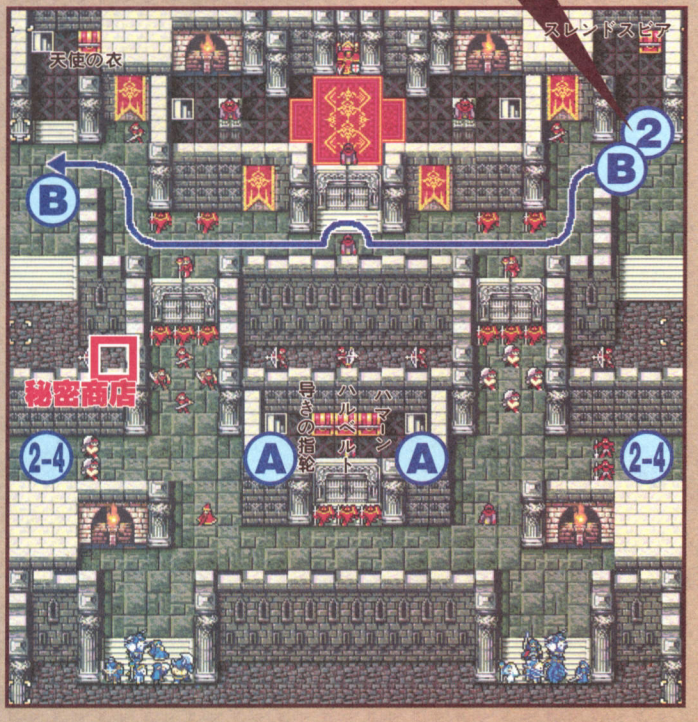
皇帝也许是到现在为止最不好打的 BOSS，将军的职业特技大盾真的是相当的强横，不管是物理攻击还是魔法攻击，一旦发动全部防御，而且他还持有 2 格攻击距离的枪……所以打这个 BOSS 需要一些运气，保佑 BOSS 不要使用大盾特技吧。如果一回合无法干掉他，一定要把攻击范围内的自己人撤离……

同伴说得

用拉切尔或者主角都能说得雷纳克，不过主角的话是要花 9980G 的（据说是因为找到宝物所以才优惠主角的……一般都是要花 10000G）。

城战

其实这关和艾莉柯篇的 14 章都属于一样的类型，同样拥有狭长的弓箭手通道、同样有大量的援军和宝物、同样拥有需要用拉切尔或者主角去说得得同伴、同样拥有隐藏商店。



第十六章 荒废的王都

鲁内斯王都，既是给艾莉柯和埃菲拉姆的故乡也是令他们心痛的地方。发誓要复兴祖国的二人终于再次踏上这片原本属于他们的土地。然而守护着王都的指挥官正是背叛了鲁内斯王家的奥尔森(オルソン)。如今，他独自一人沉浸在和死去的爱妻在一起的幻觉中。突然，自称复活了他妻子的里昂皇子出现在他面前，三言两语就让他做好战斗准备，迎战即将入城的王子和公主。

激烈的城内战之后，奥尔森倒毙在鲁内斯王座之上，在另一个世界真正与他的爱妻团聚了。在奥尔森将自己幽闭的房间里，艾弗拉姆发现了一位女性……然而她除了无助地呼唤着"老公"之外什么都不会做。终于回到久违的王都，当二人还在犹豫人民是否还会接纳他们的时候，回应他们的，是城下万民充满喜悦和希望的欢呼，艾弗拉姆坚定了登上王位，复兴王国和人民的信念而艾莉柯也决心辅佐哥哥成为伟大的王者。时间不多了，站在玉座前，王子和公主解开了腕轮的封印。玉座下的地下道，一直通往鲁内斯的圣石安放之处。而两只腕轮的光辉，正和圣石散发出的光遥相呼应……

双线出击？

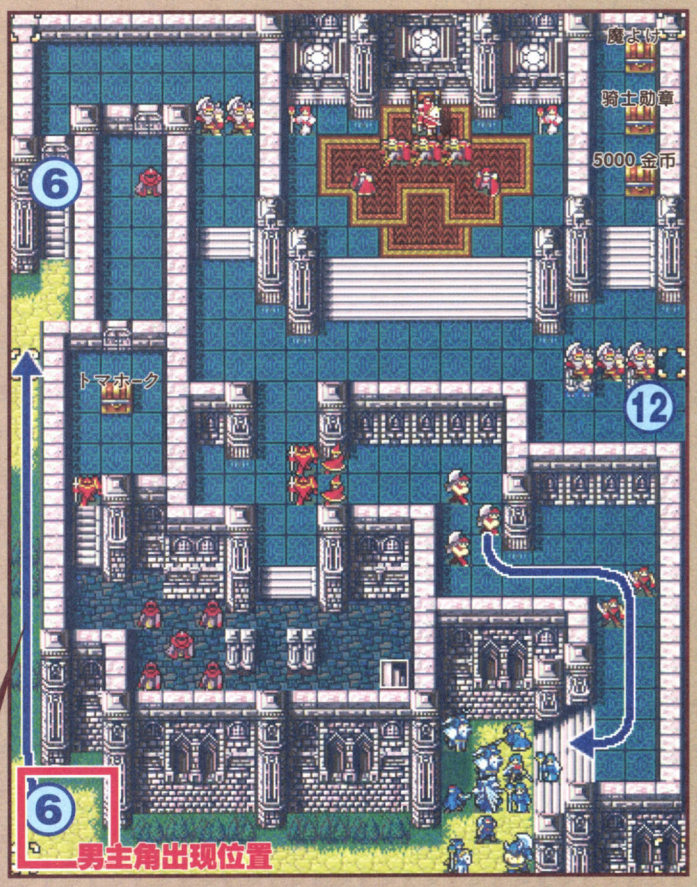
如一般城战一样，这里进城的路依然有两条，其中一条路上没有任何敌人。我推荐使用的战术是兵分两路，正面的敌人不是很强除了靠近王座的几个上位职业需要注意外，其余的小角色都是渣一样的能力。从城外左边的门绕进城的那一小队一定要非常强，最少是一对有支援的角色和一个能开锁的角色。

敌人增援

6 回合下方 6 个重骑士、4 个骑士、左边门口 1 个盗贼。12 回合右边 1 个盗贼。

狭长通路歼灭战

6 回合会出现敌方重骑士兵团，若我方在左边城外有人的话，他们就会从左边向城内进发。然后他们就会像排队送死一样挤在左边狭长的通路里……重骑士移动本来就慢还被路上的地形给限制，我方魔法师大可全部聚集在左边的城墙里面用魔法慢慢料理他们……



第十七章 诀别的大河

获得了鲁内斯王国的圣石和双圣器之后，一行人向最后一颗圣石的所在地——罗斯顿圣教国前进。按照希尼亚斯王子所说，很快他们就可以和弗雷利亚正规军在纳鲁贝(ナルーベ)河合流。但是在河畔，众人看到的却是帝国军残党对弗雷利亚军队和当地平民的大肆杀戮。而且，阻拦着他们的竟然是里昂，从他嘴里更是说出了令人难以相信的话语……

王子和公主愤怒的一击之后，占据着里昂身体的魔王被击退了。在众人的进逼之下，感觉到力量还未充盈的魔王离开了。就在这时，从弗雷利亚王国送来了双圣器——蛇弓和翼枪，希尼亚斯王子带着希望将两件神器托付给了二人。

BOSS 攻略

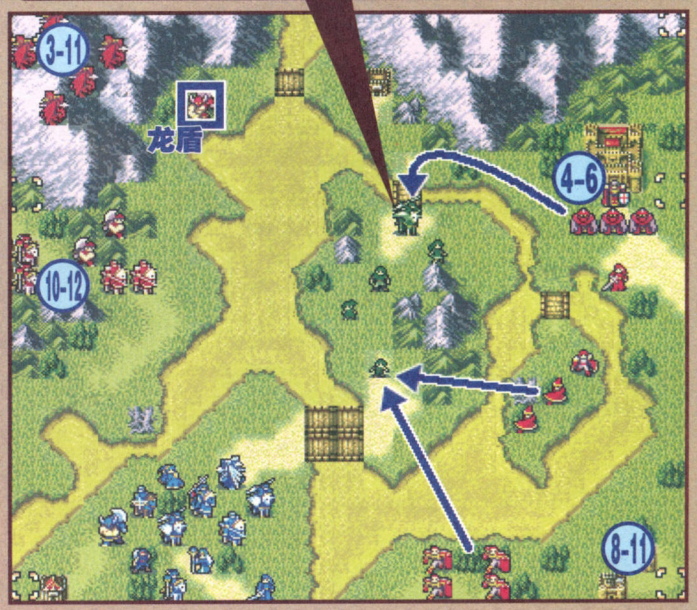
帝国皇子里昂，准确的说应该是占据了里昂身体的魔王，其魔力是非常可怕的。魔防低的可能会瞬间被秒掉，所有高魔防的人都上吧，应该可以一回合解决问题。建议把 12 回合的敌人援军都打完再处理他。还要注意里昂前面的那个剑圣手里拿着必杀剑……

援军

●3 回合左上 2 个飞龙；●4 回合城内 3 个德鲁伊、左边 2 个骑士；●5 回合左上 2 个飞龙；●6 回合城内 3 个德鲁伊、左边 2 个骑士；●7 回合左上 2 个飞龙；●8 回合右下 2 个斗士；●9 回合左上 2 个飞龙，右下 2 个斗士(均持有银质武器)；●10 回合左边 1 个重骑士、1 个帕拉丁(持有银质武器)、右下 2 个斗士；●11 回合左上 2 个飞龙、右下 2 个斗士；●12 回合增援与 10 回合相同

人物说得和人质保护

塔娜或者凡妮莎可以说得希蕾奈(シレーネ)。本关人质的安全关键在于我方飞行单位的能力，因为在前方的天隼骑士希蕾奈要顶住敌人的 3 个德鲁伊(其中两个持有防御无视的暗魔法ルナ)还要顾及从左边飞来的飞龙骑士。以地现在的能力实在是不好过。可以考虑在整备的时候将我方的两个飞马放在前面一点的地方。下方的 4 个勇者一时还过不来，大可派人趁他们走到水里准备过河的时候一个一个击破，同样这里也需要用上飞行单位。总之，只要把上方的桥和左上方空域守护好，人质就不会有什么威胁。



第十八章 魔之两面

追寻着里昂的艾莉柯一行人从弗雷利亚士兵的口中得知了魔王北上的消息，于是马不停蹄地赶往被黑暗树林所包围的涅雷拉斯火山——被高热和硫磺刺鼻的气味所笼罩的无人之地。在路上，希望从拉切尔那里获得解救里昂方法的艾莉柯，得到的却是令她失望的回答。冲进山谷内的众人看到了无数魔物的卵在蠕动，更恐怖的是，就好象是故意把他们引诱进山谷似的，卵即将孵化成为一头头邪恶的怪兽……

消灭所有魔物之后，艾莉柯不顾哥哥的阻止径直追寻着向山谷深处而去。但是魔王却利用了艾莉柯对里昂的同情心，把圣石骗到了手并无情地毁掉了它。

埃菲拉姆侧情节

众人终于追上了魔王，然而他一句话也没说就消失了。不甘失去机会的王子冲进山谷深处，面对嘲笑着皇子的魔王，埃菲拉姆刚冲上前，魔王强大的力量就将他的身体束缚住。光芒一闪，圣石被破坏了……

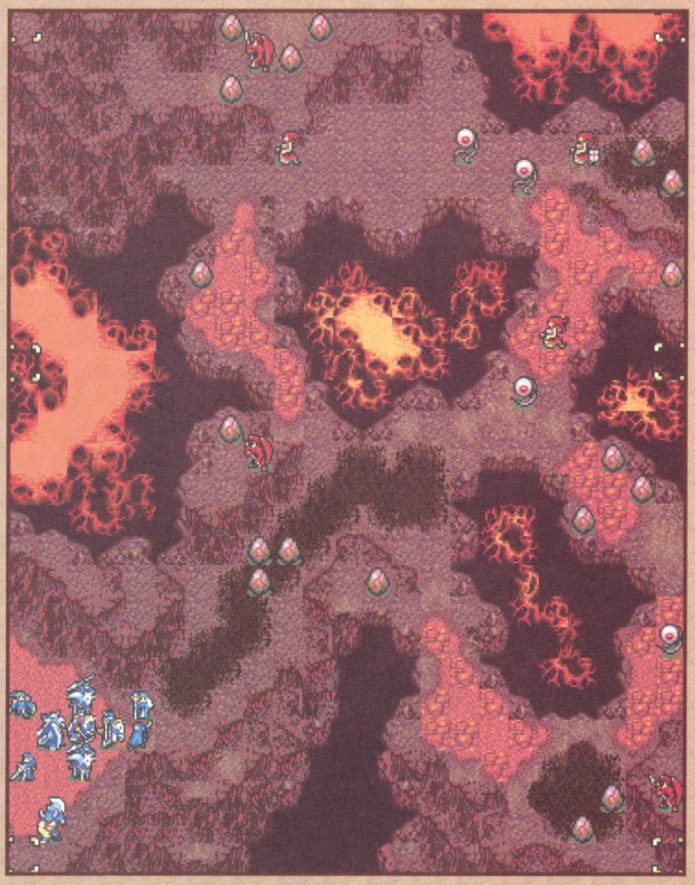
原来，里昂皇子的意识并没有被魔王吞噬，而古书中记载的魔王甚至根本就没有从封印中解放出来，一切都是由嫉妒埃菲拉姆兄妹才能的里昂皇子一手策划的！在接触魔石的那一刻，即将被魔王吞噬掉意识的里昂藉着对好友的思念从咒缚中释放，选择了支配魔王，获得魔王力量的道路。知道好友并不是被魔王所侵蚀，而是依照自己的意识策划战争，埃菲拉姆迷惑了。而更坏的消息是：10 天后在黑暗森林里，里昂皇子将举行仪式，来获得真正魔王的力量……

魔物蛋注目

本关那些守护魔物蛋的小喽罗都没有什么意思，很轻松就可以搞定，而且没有什么经验可拿。最主要的目的是消灭那些即将孵化的魔物蛋。那些蛋会定时开始恢复 HP，当 HP 恢复满的时候就是魔物孵出来的时候。孵出来的魔物的经验值比蛋低很多，因此尽快击破那些魔物蛋吧。

岩浆地段注目

就是地图上红色的地面，走在上面会被从下方喷射上来的火柱击中，消耗 10HP。尽量不要走在上面。



第十九章 残存的希望

罗斯顿圣教国的圣石，如今已经成为阻止魔王的最后希望。众人一刻也不敢耽搁，迅速向罗斯顿宫殿推进。

众人在宫殿里见到了“正教皇”曼塞尔（マンセル），在说明缘由之后，拉切尔请求教皇立刻解开供奉着圣石的神殿封印。

晚间，一股神秘的部队隐藏在黑暗之中，只一瞬间就打倒了宫殿守卫。带领这支部队的，竟然就是帝国六将中的最后一人“血碧石”亚维……在留下了“在森林和魔王大人一起等你”的讯息之后，亚维撤退了。顺利地解开圣石的封印之后，即将启程前往黑暗森林的众人还获得了教皇赠予的罗斯顿双圣器，罗斯顿圣教国的先祖——司祭拉特纳（ラトナ）使用过的圣武具光辉魔法和圣杖以及资金援助。

快速过关

不用撑 13 个回合就可以过关的，只要把左下角的 BOSS 干掉就可以。

BOSS 战

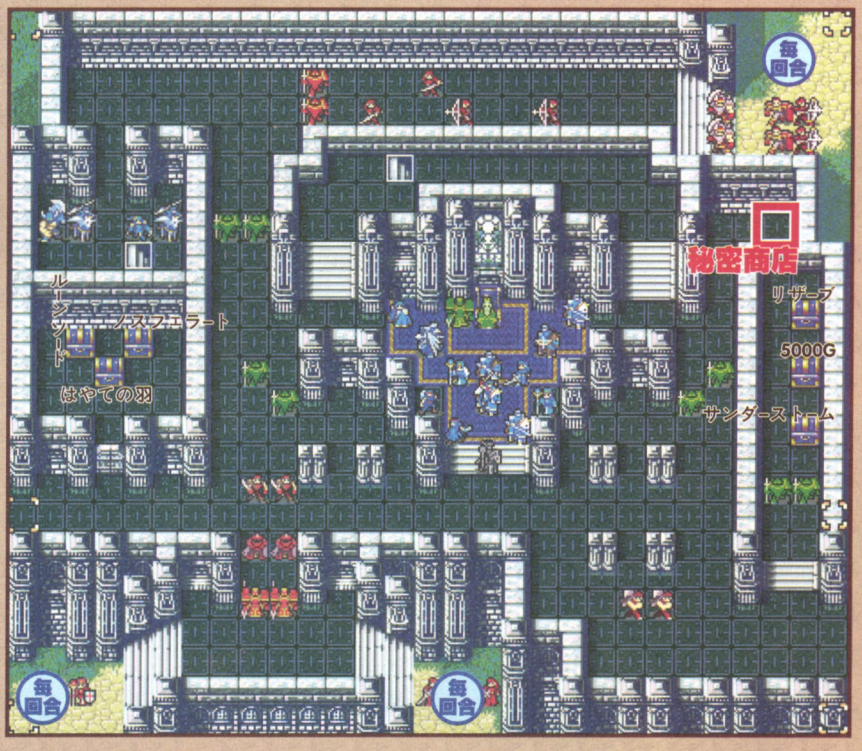
阿维的职业是主教，手里拿的是 A 级光魔法，交给剑圣或者我方的贤者处理是不错的办法。

壮观的人海？

敌方此次的援军绝对可以用人海来形容。每回合都增援 8 个上位职业，手持银质武器。这真是要拼命了啊！不过整个城池只要守住两个口就没有问题，下方的入口防守压力比较大，我方一定要分配最强的阵容；上方的入口由于通路狭窄，可以考虑用高防御的角色堵在通路中间再配以相应的支援角色就可以轻松搞定。

增援

每回合右上 1 个斗士、1 个狙击手、下方重骑士（银斧）、弓骑士（银弓）、魔法骑士（火柱）、帕拉丁（银枪）、2 个剑圣（银剑）。



第二十章 暗之树海

得到了仅存的一块圣石后，艾莉柯一行向着黑暗的根源，魔王所在的暗之树海进发，等待他们的是从地狱深处醒来的无慈悲的魔物……不能再耽搁下去了，魔王已经几乎完全侵蚀了里昂，它马上就要复活了。

摆军

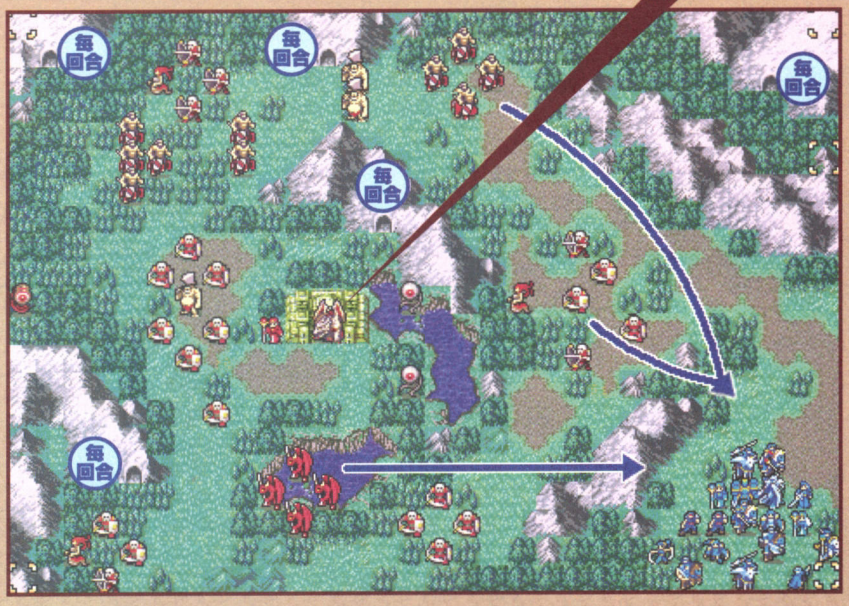
每回合都会出现，只要不过关就会一直增援。

数量是无法抵过质量的

这关的敌人简直和潮水一样，每回合都会从山洞里出现增援。所以在打这关前，一定要准备充足的武器。众多的魔物正好让我方的司祭们大显身手，配上相应的支援，一个司祭绝对可以顶住 10 个独眼巨人。而如果想快速过关的话，就让飞行单位将我方的主力空运过起始地点左边的山峰。

BOSS 战

BOSS 是僵尸龙。不管你防御有多高，不管你 HP 有多少，只要被打中就损失 36 的 HP，因此 HP 低于 36 的可以不用去冒险了。除了双圣器对其有效外，还有对龙特效武器也可以。



埃菲拉姆侧情节

“一旦变成了魔王，一定要到黑暗森林里来打倒我！”带着和里昂的约定，肩负着全大陆人民的希望，埃菲拉姆带着仅存的一颗圣石来到了过去魔王被英雄打败被封印的地方。随着时间的不断临近，潜伏在黑暗森林里魔物们的力量在逐渐增强。

森林里，准备仪式的里昂遇到位自称是守护黑暗森林的龙人，他在听过里昂之前对埃菲拉姆所讲述的事情后，哀叹魔王已侵入了里昂的心灵，并宣告自己的真实目的：消灭魔物和统领它们的魔王。然而……

通过了魔物的层层阻碍，打败了亚维和被丧尸化了的龙族之长，众人终于踏进了魔殿。即将进行魔王复活仪式的里昂，思绪却又回到一年前父皇驾崩的那一刻。耳边回荡着无可改变的帝国崩坏预言和父亲临终前的嘱托，为了拯救古拉多的万民于灾厄之中，里昂的决心和一年前相比丝毫没有动摇。只是这一切所需要付出的代价，实在是太大了……

终章 圣魔的光石

不管什么样子的人都会有心之狭，而“魔”总是能趁虚而入。里昂，帝国的皇子本来单纯地只是想利用圣石的力量来帮助世人，比任何人都温柔都善良的他，最大的愿望只是希望这个世界上的人们能够幸福生活。但是封印在圣石中的魔王却把他心中唯一的私欲无限的催化成了负面力量。里昂并没有错，艾莉柯望着自己最要好的朋友，缓缓举起了剑，她决定完成和里昂的约定，让世界上的人们得到幸福。

得到所有人宽恕的里昂带着满意的笑容离开了这个曾经无限眷恋的世界……然而就在这时，随着里昂身体的消失，冥冥中响起了一个声音——魔王复活了！果然是曾经君临大地的魔物统帅，其邪恶的力量是之前所遇到的任何人或者怪物所不能相比的。封印它所需要的圣石，要靠所有祈祷和平的心的力量去发动。众人的努力成功地启动了圣石，将魔王的灵魂封印住，而肉体却还在这个世界上。为了这个世界、为了自己的国家、为了自己重要的人，手持太古勇者们武器的战士跨越魔物肮脏的尸体，将自己的信念结为一体，必定会将魔王彻底清除！

石化醒目

一定要把敌方能够使用石化术的单位除掉，否则后患无穷。

对魔王

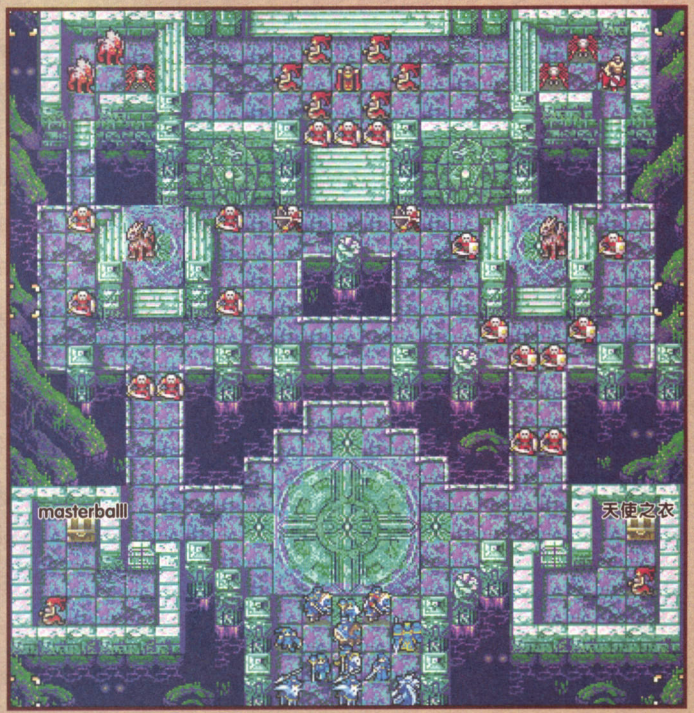
因为只是个没有灵魂的肉身所以异常地好对付，它不会移动。我方只要在其攻击范围之外就完全没有危险。掏出大家珍藏已久的双圣器结束这场战斗吧！

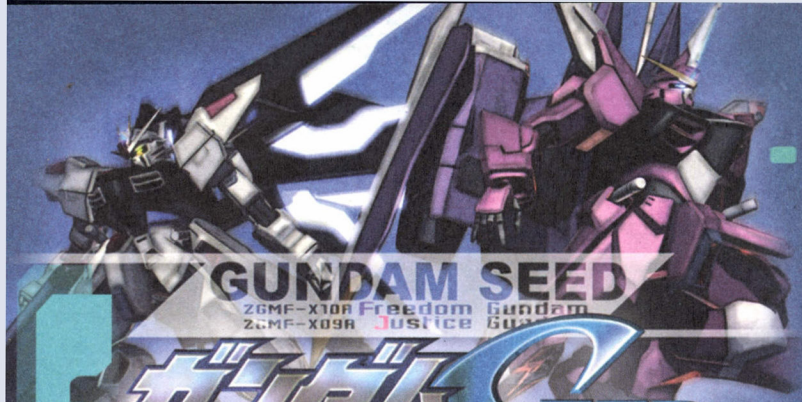
BOSS 战

难度比上一关的僵尸龙更高了一截。僵尸龙好歹还有武器可以克制，里昂皇子除了光魔法外完全没有弱点，而他的魔防又高的恐怖。大家用自己最强的角色去围殴吧！

最后一战

大家不要节约武器了，该拿出来的都拿出来。要小心通路两侧的龙族，它们能很轻易地秒杀我方 HP 低的同伴，用对龙特效武器诛之！角落里的几个魔物大可以不管，它们走的比较慢。





ガンダムSEED 没有终结的明日

文：小夜

机种：PS2
厂商：BANDAI
发售日：10 月 7 日
类型：ACT

START 键画面

可以确认任务失败条件，以及查看当前最大 COMBO 数。

SP 与 RANK

游戏中，另一个主要的东西就是 SP（SEED POINT），所有道具的购入都需要这个。

获得 SP 的方法有几种：

破关奖励（ステージクリア）一般的剧情和任务模式，每关首次通关给 200，以后通过一次给 100。生存模式第一次打通给 1000，随后每次给 500（要求评价 C 以上）。

RANK（等级スコアRANKボーナス）：这就是为什么强调要 S 的原因。S 级+20SP，A 级+10SP，B 级+5SP，C 和 D 无附加，看来追求极限也是有一定的好处的。

TS 附加（ハイテンション）：SP 奖励 10，要求战斗中至少让 TS 槽完全充满一次以上。

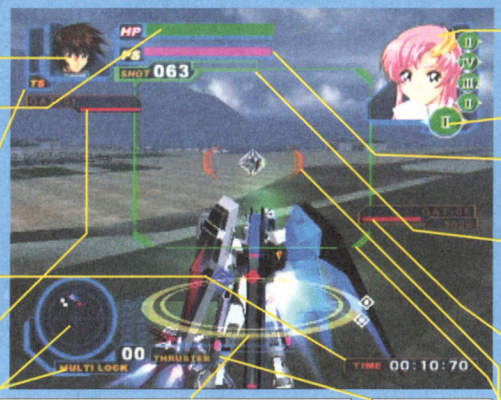
友军击破数（バートナアタック）：SP 奖励 10，要求友军击破一定数的敌机，不过比较没意义，友军击破数，在评价清算的时候不会算到自己的头上。

PS 特殊奖励（フィーバースコア）：SP 奖励 10，要求机体拥有 PS 装甲，并且在 PS 装甲无效的状态下完成任务。当然，还有个比较简捷但是超级复杂的方法：用实弹武器将敌人的 PS 装甲削减到 0……

操作

十字键/左摇杆：移动	□：射击/持续按住为锁定攻击
L1：目标锁定	△：格斗
L2：解除锁定/持续按住为注目	×：翻滚加速
R1：上升	右摇杆：视点操作
R2：下降	R3：呼叫援助
○：SP 技	

系统



左上头像：驾驶员

HP：机体血量

TS：根据连续攻击次数会增加，全满的时候加速器（thrusrter），残弹变为无限状态，同时过关追加特殊奖励分。

TIME：游戏时间

左侧头像下方名字：（GAT-01）对应地图上红点机体的名称。

左下角雷达：白色为敌人，红色为当前主要攻击目标（默认），蓝色箭头代表自己。

MULTI LOOK：最大锁定敌机数，右侧的小格子代表可以锁定的数量。按住□键进行 MULTI LOOK

画面下方的椭圆型雷达：对应左下侧雷达。白色为范围内敌机，红色为当前锁定攻击的敌机，蓝色为自机体。当红、白色圆圈上方或者下方出现箭头的时候，表明该敌人正处于自己的上方或者下方，可以利用 R1/R2 做升降运动锁定敌机，也可以持续按 L2，对机体进行注目。不过注目的机体强制为距离本机最近的一台。

加速器（thrusrter）：单按×键，可以做到加速的作用。连续按两次×键可以做出翻滚动作，期间无敌。

右侧头像：援助同伴

罗马数字：表示当前援助的等级和类别（可以通过 START 键查看）

PS（SP）：特殊能力槽。发动 SP 攻击的必要条件。

SHOT：射击残弹数，用完之后经过一段时间自动回复。

右侧头像下方的红色血槽：当前攻击敌人的资料，数字代表相对距离

中央的绿色框：自动锁定视窗，当敌人进入视窗内的时候自动对目标进行追尾锁定。锁定后，以目标为中心做 360 度运动。按下 L2 的时候，该锁定窗变为黄色，此时不会对任何目标做追尾锁定，360 度自由移动可能。

绿色框内的桔色框：攻击对象锁定。

生存模式

作为通关后的奖励。初期一共分为三个模式：自上而下分别是百人斩、瞬杀模式、时间生存。

百人斩：其实说成“百机拆”更确切一些。没有其他条件，击破 100 台机体就可以了，当然，这 100 台不全是杂兵，会有 BOSS 的……

瞬杀模式：百人的强化，自己和敌机的 HP 最多承受一次格斗攻击！名副其实的一击必杀。当然，胜利条件也是完成 100 台击破，BOSS 什么系数登场。

时间生存：最简单也是赚取 SP 的最好方法。要求在 3 分钟内活下来就可以。敌人初期都是杂兵机……想死都困难。

S 的高级技巧

游戏中如果想一次性获得 S 评价的话，有很大的困难。除了参照攻略中的打法以外，还会遇到一些其他的因素。

1、机体因素——ユニットボーナス

如果是一台好机体的话，想要获得这个奖励分是很困难的。因此推荐在攻略 S 级的时候使用垃圾机体，这样可以获得额外的奖励。在这里强烈推荐重火炮装备ジン，由于ジン属于初级机体，可以获得 6000 的奖励，同时重火炮属于 BEAM 兵器，对付那些有 PS 装甲的机体也可以从容应对，而且重火炮威力非常强大（毕竟这玩意打掉了一个卫星殖民地）。唯一的缺点就是机体速度比较慢。

2、HP 因素——ライフボーナス

损血就没戏了……所以一再强调大家使用回复系援助，因为自身 HP 在 85%以上就可以获得这个奖励分值。当然，要是用 FREEDOM 这种会回复的机体的话，获得这个奖分更是容易。不过，这么一来，机体奖励分就会没了……要兼得还是看自己的本事吧。

3、时间因素——タイムボーナス

破关时间，越快越好。虽然有些关卡长短不一，但是一般在 2 分半内破关，多数就可以获得 10000 的奖励分。至于怎么在 2 分半内突破……强烈推荐：COMBO！

4、人物因素——キャラボーナス

这个虽然和获得 S 级无直接关系，可是培养一个出色的援助对于获得 S 来说是最大的帮助了。这个奖励是计算在人物成长里面的。一般来说，对于回复系人物，只要ライフボーナス能够得到 10000 分，那么肯定可以得到 100 的奖励经验。ライフボーナス5000 的话只有 50 了……而那些援助属于能力向上型的，基本都和タイムボーナス挂钩，只要得到了タイムボーナス的奖励，99%就可以获得奖励经验；而最后那些攻击性的援助，就和击破数有关了。要求击破数在 30 以上才会获得奖励经验。

5、人物相性

同样体现在人物成长里面，会有一个特殊的倍率。这就是人物相性。相性值属于隐藏，不过看过原作的基本都会知道哪些人和哪些人有一腿……

ps 装甲的研究

游戏中，对于拥有 PS 装甲的机体，最有效的杀伤手段就是 beam 和格斗。因为在通常情况下，实弹攻击是不可能对拥有 PS 装甲的机体进行 HP 伤害的（敌我同）。所以，在基拉的剧情模式里面，由于 PS 装甲的关系，使得 STRIKE 赚了不少便宜，谁让 ZAFT 多数都是机枪连的呢？

除了上面说的，BEAM 和格斗以外。破除 PS 装甲最好的方法还是 COMBO，因为在 COMBO 中，似乎一切攻击都可以对 HP 造成伤害，而如果使用实弹武器的话，更可以大幅度削减 PS 装甲，同时削弱少量的 HP。这点是很重要的。在 PS 装甲变成 0 以后，机体就会变成灰白色（估计是电力不足导致油漆掉落）。此时对实弹防御能力变为 0，机枪也能造成伤害了。

由于 PS 装甲槽=SP 槽，在发动 SP 攻击的时候会削减，需要注意。而一些特殊机体也要注意，类如，自由正义和神意这类搭载 NC 的机体，就算 PS 为 0，一段时间以后也是会自动回复的，而且机体不会变颜色（油漆质量比较好，不褪色）；而三小强的机体カラミティガンダム、フォビドゥンガンダム、レイダーガンダム，他们的 PS 装甲除了攻击削减以外，还是会随着时间减少而削减的！

高级战斗技巧

本作中的战斗技巧可谓多不胜数。以下介绍的几种只存在于书面之上，更多还是要靠大家去努力实践的。

注目锁敌（也称作 360 度锁敌）

有用的技能。由于自动锁定框的范围有限，常常看不到视野以外的敌人，利用这招可以了解周边情况，同时想好攻击路线。

方法其实很简单，按住 L2 注目，同时按住方块进行 MULTI LOOK。一旦注目到目标以后立刻切换到 L1 进行视窗锁敌，同时使用×，进行姿势调整，调整同时施放 MULTI LOOK 攻击。接下来继续进行注目，继续 MULTI LOOK，继续 L1 切换以及姿势调整……如此反复，可以做到自身周边 360 度全领域锁敌。虽然听起来比较复杂，不过似乎上乘武学都是靠领悟的说……

射击突进

最常用的技能：先开枪后格斗。由于格斗发动的时候会有一个强制的突进。所以，利用这点，配合射击以后造成的硬直状态，可以直接由射击切换到格斗，从而进入大杀伤的 COMBO 过程。

这个方法在很多时候都有用，只不过注意一下突进的距离，某些机体突进距离非常非常近……

侧向射击（相逢的经典技巧）

这个方法只适合有盾牌的机体。首先从侧面靠近敌人（盾的方向必须面对对方），而后使用 L2 注目，只不过不用切换 L1，直接进行 MULTI LOOK 攻击，此时攻击是从盾的里侧射出，而遭到的反击，90%全部被盾挡下来。

不过，用这个技能的时候，需要一定的提前预估量。因为敌人不是静止的。什么时候释放 MULTI LOOK 是关键。

防御

最基本的基本了，左摇杆拉下就可以防御。当然，有盾牌才可以～而且只能防御正面攻击。除非像ハイペリオンG 这种 BT 的机体……

COMBO 研究

那么如何避免呢？很简单的一个思想，就是尽量 360 度贴着对方打。由于 COMBO 中的位置不是固定的，敌我双方都可以移动，只不过被 COMBO 攻击的人处于受创硬直中，动得比较慢而已。利用这一点，可以根据 COMBO 最后一击的方向，事先做好移动路线的预估很有必要。而且，攻击点也很有讲究，侧面受创硬直时间最大，其次是背部，正面最小。

排除上面的 360 度缠绕打法以外，还有一个办法可以避免对方在 COMBO 中被打飞，哪就是使用 COMBO 中的射击攻击，因为在射击以后，敌人的位置不会有太大的变动。只不过射击不如格斗那么容易来计算，前面说过了，COMBO 中的位置不是固定的……

本作最爽的部分就是 COMBO 攻击，下面就来做一下这个 COMBO 的研究。

先来了解 COMBO 的几个要点。

他是由格斗发动的……

其次 COMBO 不是胡乱的按键，也不是按照一定顺序的按键。COMBO 没有固定的按键步骤，一切攻击都是本着一个目的“让对方持续陷入硬直状态”。COMBO 画面中有一条红槽，也就是 COMBO 槽，在槽消失之前命中都可以计算到 COMBO 之内，而在 COMBO 槽下方可以看到一排小箭头，这其实就是一轮 COMBO 可以攻击的次数。当然，一轮 COMBO 结束之后，对方会有一个很长的硬直状态，而且普遍情况距离会被打得很远。此时 COMBO 多数被中断了……

在学会如何不中断 COMBO 的方法以后，接下来就是要做最大伤害的计算了。游戏中格斗和射击机体都能进行 COMBO，就连 BUSTER 这种射击类机体都可以拳打脚踢。只是，COMBO 中的格斗攻击伤害普遍大于射击，根据前面说的，可以自行演化出一套 COMBO 的攻击方式：格斗发动--格斗攻击--射击定位--格斗杀伤--射击定位--SP 攻击终结。其中射击定位是非常重要的一环，用来确保 COMBO 的持续性。只是注意一点，COMBO 中的格斗 SP 攻击是 100%将敌人打飞出 COMBO 的，而射击 SP 不会！相对的，射击 SP 在 COMBO 中的命中率非常低（不过好像不是 COMBO 的时候命中同样很低……），务必贴身使用！一旦命中，对方会进入短时间的硬直状态，从而可以继续使用格射交互的 SP 攻击。

最后要说的，在了解 COMBO 的特性之后，并不代表一套 COMBO 可以 100%连死一个人，因为 COMBO 中可以出现强制间断，甚至反击！这其实和驾驶员以及机体有关，一部好的机体稳定性高，受创时间很短。遇到这种情况多数会被逃脱，甚至绕到背后进行反击，这在游戏后半段的时候非常多。这种情况，就只能见好就收，寻找下个机会继续发动 COMBO。否则被反击的话，可能会出现得不偿失的情况哦……

隐藏要素

机体

エール	初期
ランチャー	初期
ソード	初期
ストライクRG	カガリ任务篇通关
フリーダム	キラ剧情篇 STAGE10 过关
ジャスティス	アスラン剧情篇 STAGE7 过关
メビウスゼロ	ムウ任务篇通关
スカイグラスパー	キラ剧情篇 STAGE6 过关
ミーティア	两条剧情全部破关
カラミティガンダム	オルガ任务篇通关
フォビドゥンG	シャニ任务篇通关
レイダー	クロト任务篇通关
ハイペリオンG	任务篇通关数 10
IWSP	使用ストライクルージュ完成サバイバル模式
ジャン专用Lダガー	ジャン任务篇通关
ソードカラミティ	ハレルソン任务篇通关
105ダガー	モーガン任务篇通关
ガンバレルパック	ムウ等级 10
デュエルダガー	任务篇通关数 5
バスターダガー	レナ任务篇通关

フォビドゥンB	ジエーン任务篇通关
Dフォビドゥン	当前 SP 累计 5000
レイダー（制式仕样）	オルガ、シャニ、クロト合计等级 20 以上
メビウス	マリュー等级 10
メビウス（核装备）	使用メビウス完成サバイバル模式
イージス	アスラン剧情篇通关
ブリッツ	ニコル任务篇通关
バスター	ディアッカ任务篇通关
デュエル	イザーク任务篇通关
アサルトシュラウド	使用デュエル完成サバイバル模式
无反动炮	初期
特火重粒子炮	初期
诱导弹发射射筒	初期
ミゲル专用ジン	ミゲル任务篇通关
侦察型ジン	使用ジン完成サバイバル
シグー	完成サバイバル
ディン	剧情篇全部通关
バクゥ	初期
ミサイルポッド	使用バクゥ完成サバイバル模式
ラゴゥ	バルトフェルド任务篇通关

ザウート	アイシャ等级 10 以上（ダコスタ也可以）
グーン	初期
ゾノ	使用グーン完成サバイバル模式
ゲイツ指挥官用	クルーゼ等级 10 以上
ゲイツ	ニコル或者ディアッカLv10 以上
プロヴィデンス	クルーゼ任务篇通关
シグーDアームズ	シホ任务篇通关
ジンハイマニューバ	ミハイル任务篇通关
ドレッドノート	完成全部任务
M1アストレイ	初期
M1Aアストレイ	バリー任务篇通关
レッドフレーム	ロウ等级 10 以上
ブルーフレーム	劾(GAI)等级 10 以上
ゴールドフレーム	イライジヤ或者キサト等级 10 以上
レッドフレームG	ロウ任务篇通关
ブルーフレーム2ndl	劾任务篇通关
ゴールドフレーム天	使用ロンド完成ザバイバル模式
プロトタイプジン	以上所有机体出现后出现
劾专用ジン	全部人物出现后出现
レッドフレーム（FU）	完成全部机体、人物要素

一些特殊的人物

キラ（私服）	キラLV10	アイシャ	バルトフェルドLV5
フレイ（连合服）	フレイLV5	ダコスタ	バルトフェルドLV5
フレイ（ザフト服）	フレイLV10	カガリ（ドレス）	カガリLV5
ラクス（ドレス）	ラクスLV5	カガリ（指挥服）	カガリLV10
ラクス（阵羽织）	ラクスLV10	キサト	ロウLV5
イザーク（后期）	イザークLV5	イライジヤ	ガイLV5
バルトフェルド（后期）	バルトフェルドLV10		

不算隐藏的隐藏：

完成任一剧情模式后出现ザバイバル模式（生存模式），将生存模式全部完成以后出现 EX 模式，里面的敌人居然是……

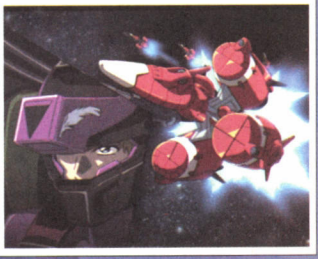
エンデュミオンの攻防

角色 穆(ムウ·ラ·フランカ)

- 胜利条件:一定时间经过
- 失败条件:自机大破
- 友军:メビウスゼロ

S 级心得

穆的 MA 没有办法进行格斗攻击，但是其强大的锁定攻击弥补了这个弱点。由于那 18 台杂兵机分布的位置不一样。很多可能会从背后突然杀出，这时候利用两下加速配合方向键就可以摆脱。频繁利用 L2 注目然后加锁定攻击是最获得 S 评价的最好方法。当クルーゼ出现以后，同样利用大范围锁敌攻击外带加速逃跑来闪开其攻击。击落クルーゼ或者等待时间经过都可以完成任务。



胜利后追加クルーゼ的任务模式

ジェネシス突入

角色 卡嘉丽(カガリ·ユラ·アスハ)

- 胜利条件:指定地点到达
- 失败条件:自机大破
- 友军:ジャスティス

S 级心得

虽然是在内部，但可活动场所依然很大。初期几台杂兵利用锁敌，外加 COMBO 攻击可以轻松搞定。等全灭敌人以后，BOSS 出场。随后，己方强力援军ジャスティス也会出现，不过似乎只是个看官……对付这个 BOSS 最有效的手法是格斗 COMBO 攻击，但是 COMBO 的时候会有很大可能遭到其反击。本话唯一要注意的就是 PS 装甲……

いかずちの战场

角色 伊扎克(イザーク·ジエール)

- 胜利条件:一定时间经过
- 失败条件:自机大破
- 友军:デイン

S 级心得

丛林里面有很多很多炮台，多锁敌就可以将他们全部击破，随后，联邦的量产 MS 短刀就会出场，不过能力很废，利用 COMBO 解决赚高分吧。经过一定时间之后，ジャン专用 L ダガー就会出现。高火力但是机动性一般，利用加速类的援助可以一口气使用 COMBO 解决！

决意の选择

角色 迪亚卡(ディアッカ·エルスマン)

- 胜利条件:一定时间经过
- 失败条件:自机大破，大天使击破
- 友军:ジャスティス

S 级心得

BUSTER 属于远攻类型，但是锁敌范围非常的小……敌人多数从海上出现，只要站在港口边上左右移动攻击就可以了。一定时间经过以后，三小强之一的レイダーガンダム就会出现，利用援助加强射击能力以后，使用 COMBO 攻击解决吧。本关中的大天使号皮比较厚，而ジャスティス依然属于半个观众……

アルテミス攻防战

角色 尼科尔(ニコル·アマルフィ)

- 胜利条件:目标物破坏以后敌击破
- 失败条件:自机大破
- 友军:デュエルガンダム、バスターガンダム

S 级心得

本关要点就是快速找到那 5 个屏障发生器将其破坏就行了。不过由于是在宇宙空间，就算根据小雷达也不容易寻找。全部破坏掉以后，驻留的 MA 部队就会出击。全灭以后，ソードストライク就会出现。同时，援军デュエルガンダム和バスターガンダム也会参战，三打一没有什么难度。还是利用援助结合 COMBO 搞定基拉吧。

胜利后追加ミゲル的任务模式

驱け拔ける魔弹

角色 米盖尔(ミゲル·アイマン)

- 胜利条件:指定敌击破
- 失败条件:自机大破
- 友军:ジン

S 级心得

本关面对大批的メビウス。而且战场上一共会有 5 艘战舰经过，全部击破就可以获得 S 级评价。但是面对如同苍蝇一般的メビウス，利用解除锁定是一个摆脱的方法。注意，如果击破了穆的话，战斗就会强制结束。

月面の邂逅

角色 迪克鲁泽(ラウ·ル·クルーゼ)

- 胜利条件:一定时间经过
- 失败条件:自己大破
- 友军:ジン

S 级心得

同样是面对苍蝇一般的メビウス，灵活锁敌外加回避是关键。一定时间以后，穆的メビウスゼロ就会出现，没有太大的难度，不过为了取得 S 评价最好在距离穆很近的时候一口气冲过去使用 COMBO 攻击解决，靠机枪扫实在是太慢了……

胜利后追加アンドリュー的任务模式

虎の牙、佣兵の剑

角色 巴鲁特非鲁德(アンドリュー)

- 胜利条件:敌击退
- 失败条件:自己大破
- 友军:バグゥ、ザウート

S 级心得

应该是最容易的一个了。ラゴウ的连续攻击锁敌范围近乎全屏，对于地上那些小坦克是一击搞定的。在等到 BLUEFRAME 出现后，利用援助加速，随后绕到其背后进行 COMBO 攻击，控制得当可以对其一击必杀。不过，ラゴウ的 COMBO 在发动前会有一个小跳的动作……

胜利后追加シホ的任务模式

お宝をめぐって

角色 罗(ロウ·ギュール)

- 胜利条件:敌全灭
- 失败条件:自机大破，敌人进入指定区域。
- 友军:无

S 级心得

首先就要冲出去，以自己做诱饵，否则敌人一旦进入指定区域就会 GAME OVER。不过，レッドフレーム的实力非常强大。使用 COMBO 击破敌人吧。全灭以后，シホ就会出现。同样是用 COMBO，并且结合 COMBO 中的 SP 技可以对其造成较大的损害，然后利用援助回复 SP 槽，反复攻击就可以做到无伤害击破。

アメノミハシラ攻略战

角色 业云劾(ガイ·ムラクモ)

- 胜利条件:敌全灭
- 失败条件:自机大破
- 友军:无

S 级心得

非常困难的一战。由于 BLUE2ND 的能力非常鸡肋，但本关里面一共要面对 3 个 BOSS，一定要用紧急回避

来躲开敌人的 COMBO 攻击，同时在必要的时候利用援助增加自身能力。在对敌人 COMBO 的时候很容易被流弹打中，因此不建议一连到底（也很难连），采用游击战法：回避敌人格斗攻击之后利用 COMBO 反击才是王道。至于总 BOSSロンド也可以采用这样的方法。至于杂兵么……有空的时候再去解决他们，好在流弹的命中率并不是太高……

胜利后追加ロンド的任务模式

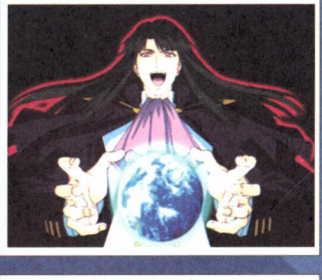
世界よ踊れ、我が手の中で

角色	ロンド・ギナ・サハク

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：无

S 级心得

也是很容易的一战。ゴールドフレーム天的能力是非常出众的。敌人多数是量产型机体，其中三艘母舰可以先击破炮台来赚分数。全灭以后，红色涂装就会出现，小心回避他的格斗攻击。多利用 COMBO，同时注意使用援助回复 HP，使得过关评价可以更高一些。



信念のもとに

角色	シホ・ハーネンフース

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：デュエルAS

S 级心得

又是一个非常讨厌的任务，早期对付 9 台量产型突击短刀应该没有问题。可是，由于自己的武装机枪对付 PS 装甲是无效的。所以，在先后迎战三小强的时候，只能使用 COMBO 攻击，或者 SP 攻击。只要将 HP 削减到 2/3 以下的时候就会撤退，所以最好的方法就是在得到援助效果后用 COMBO 中的 SP 攻击一口气重创他们。平时多利用翻滚来躲开敌人攻击。注意カラミティ是属于远攻型机体，导弹的数量和分布很广；而フォビドゥン的偏向型 BEAM 是会转弯的……

ボアズの闪光

角色	モーガン・シュバリエ

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：ストライカダガー

S 级心得

是很难的战斗。ガンバレルダガー的能力非常出色，而且本身还有 PS 装甲保护，外加援助可以恢复 HP……本关有很多战舰，而且敌人数量众多，利用 COMBO 将杂兵全部击破就行了。至于 BOSS 也没什么特别的，血多而已……唯一要注意的就是时间。尽快解决战斗。

胜利后追加ミハイル的任务模式

ビクトリアを血に染めて

角色	エドワード・ハレルソン

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：ストライカダガー

S 级心得

无有 BOSS 战的一场战斗。尽可能快的全灭敌人吧！需要注意的是，ソードカラミティ的射击武器只有一发，完全是利用格斗攻击的机体。利用 COMBO 可以快速灭敌，比较轻松的战斗。

胜利后追加レナ的任务模式

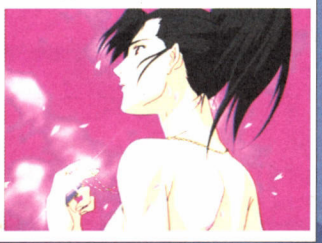
樱、乱れ舞う大地

角色	レナ・イメリア

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：レイダー（制式仕样）

S 级心得

又是一台锁敌范围超小的机体，好在射击强大。敌人多数是空中的ディン和地上的バグゥ，不难对付，机体本身有 PS 装甲……在全灭敌人以后，会出现三台ラゴゥ，他们的扩散 BEAM 火力网是比较麻烦的，利用斜上方回避是最有效的。然后再集中火力逐一击破。バスターダガー锁定后的 SP 攻击是非常强大的，多多运用吧。本关还有一个强力的援军，不过被他击破的敌人不算在成绩内，所以最好还是由自己动手。



スマート・オペレーション

角色	ミハイル・コースト

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：ジン、シグー

S 级心得

回避回避再回避。对付那些速度极快的 MA 可以不用追杀，因为他们常常会主动送上门来找死。解决第一批以后，三艘母舰就会出现。解决掉之后，M1Aアストレイ就会出现。锁定以后最好不要急着使用 COMBO，因为流弹太多很容易被打中。使用机枪远距离扫削弱其 HP 才是王道……但为了得到高分的话，最好在其出场前将所有 MA 击落，同时注意 HP。因为本关是没有 HP 回复的。

胜利后追加バリー的任务模式

その拳は谁がために

角色	バリー・ホー

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：M1アストレイ

S 级心得

敌人很多而且很强，建议在这里之前先练出几个高 LV 的援助角色，否则很难对付……在解决一定数量的敌人之后，プロヴィデンスガンダム就会出现。不过，除了威力强大一些，并不是怎么厉害。利用 COMBO 攻击将其 HP 削减到 1/2 以下就会撤退。清理完其他敌人以后，大叔的ガンバレルダガー就会出现。小心回避他的攻击，同样利用远距离 BEAM 攻击削减 HP，然后一口气突击使用 COMBO 攻击。难度比较大，援助角色推荐使用回复系的。

放たれし狂气

角色	シャニ・アンドロス

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破，一定时间经过
- 友军：レイダー、カラミティ

S 级心得

很多战舰，还有一些量产型 MS。那些 MS 没有多大难度，唯一难的就是自由和正义这两台机体，好在是一次出一台，加上フォビドゥン的格斗能力不错，利用援助提高攻击力以后使用 COMBO+SP 解决。最后，时间一定要快……务必在 2 分钟内解决战斗。

胜利后追加オルガ的任务模式

オルガ・サブナック

角色	最后の键

- 胜利条件：到达指定地点
- 失败条件：自机大破，一定时间经过
- 友军：レイダー、フォビドゥン

S 级心得

超级麻烦……如果要获得 S 级就必须要击退フリーダム和ジャスティス，但偏偏カラミティ的武器属性是实弹……利用格斗 COMBO 攻击，必要的时候呼叫援助。另外，其他的一些敌人也可以捞油水，特别是几艘母舰……等到救援艇出现以后立刻赶往就行了。2 分钟以内可以获得时间奖励分。

胜利后追加クロト的任务模式

彷徨えるたましい

角色 クロト・ブエル

- 胜利条件：敌击退
- 失败条件：自机大破，一定时间经过
- 友军：ストライクダガー

S 级心得

又是麻烦的一话……初期 6 台杂兵很容易对付，在バスター出来以后立刻近身用格斗攻击对付。一定要贴身与他对战，这样才是最快解决他的唯一手段。而后的デュエルAS 也要用同样的方法攻击。レイダー的普通武器机关枪是没办法对 PS 装甲造成损害的。最后，还是在 2 分钟内解决战斗。本关是考验格斗 COMBO 能力的……

胜利后追加ジャン的任务模式

バナマ攻防の果てに

角色 | シジャン・キャリー

- 胜利条件：一定时间经过
- 失败条件：自机大破
- 友军：ストライクダガー

S 级心得

本关和イザーク的任务正好相反。在デュエルAS 出现之前，尽量利用 COMBO 解决敌人。ジャン的专用机火力很强但是速度一般，所以对付デュエルAS 的时候，最好在 COMBO 中使用射击的 SP。击退デュエルAS 以后，任务会强制结束，如果时间够快，而且自身血量多的话，S 不是问题。

胜利后追加ジェーン的任务模式

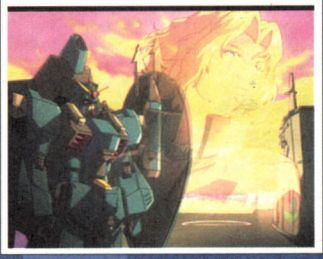
カサブランカの嵐

角色 | ジェーン・ヒュストーン

- 胜利条件：一定数量敌击破
- 失败条件：自机大破
- 友军：Dフォビドゥン

S 级心得

唯一一关海底任务，不过凭借着フォビドゥンB 的强大实力，应该不是问题。注意一点，这里会有一些潜水艇经过，别让他们跑了，同时多利用 COMBO 攻击也是赚高分的一种手段。最后要说的就是时间，尽量在 3 分钟以内完成吧。



故事模式

基拉篇

STAGE1　伪りの平和

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：无

S 级心得

第一话，没有什么难度，只是一开始的 STRIKE 没有什么装备，利用 COMBO 攻击就可以了。在第二段 MOVIE 之后会使用 SWORD 装备。同样使用格斗，注意攻略速度就可以了。

STAGE2　サイレントラン

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭/击退
- 失败条件：自机大破、大天使号击落
- 友军：メビウスゼロ（ムウ）

S 级心得

速度速度！快速搞定他们。建议使用炮击装备，然后结合援助加强射击能力后使用 SP 攻击，效果大大的……在阿斯兰出击以后可以利用射击战与他对攻。本关还有两艘敌方母舰，别忘了拆掉。

STAGE3　敌军の歌姬

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌击破
- 失败条件：自机大破、大天使号击落、救生艇击落、侦察型ジン逃亡。
- 友军：メビウスゼロ（ムウ）

S 级心得

还是建议使用炮击装备，对于杂兵是可以一击必杀的。同样，在第二段 MOVIE 之后，敌人会有母舰出现，在解决イジースガンダム之前，先打掉就行。

STAGE4　宇宙に降る星

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌机击退
- 失败条件：自机大破，大天使击落
- 友军：メビウスゼロ（ムウ・ラ・フラガ）、メネラオス

S 级心得

最初对战三人不是很难。第二段 MOVIE 以后，会有很多ジン朝本队突击，可以利用 COMBO 也可以利用射击快速击破。全部消灭以后，デュエル和バスター会在雷达左右两侧出现，建议先用近身解决バスター，デュエル没有太大难度，两次 COMBO+SP 就可以 KO 了

STAGE5　燃える沙尘

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭/一定时间经过后，到达指定地点
- 失败条件：自机大破、大天使号击落
- 友军：レジスタンスジープ

S 级心得

炮击装过于强大，只要灵活利用锁定攻击就可以了。在第二段 MOVIE 之后的，会有更多的バグゥ前来送死，使用ミリアリア的 2 级援助增加锁敌范围后可以一次消灭众多敌兵。最后使用 SP 攻击 2 发就可以解决老虎。

STAGE6　沙尘の果て

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破、大天使号击落
- 友军：スカイグラスパー（ムウ）

S 级心得

一开始的敌机基本还是送死的。连续回避找机会利用 COMBO 击破，在デュエル以及バスター出现之后集中火力先击破其中的一台，在二机全部击退以后，老虎就会出现。运动性上面老虎是占有绝对优势的。而且，射击能力上也非常强，小心对付。另外，本关后半有敌方是有几艘母舰的，别忘了击破。

STAGE7　红に染まる海

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破、大天使号击落
- 友军：スカイグラスパー（ムウ・ラ・フラガ）

S 级心得

一开始对付海底的ゲーン是没有任何办法的，先将空中的敌人消灭吧。这里 COMBO 不是很好用。后半战的海底由于行动不方便很容易被敌人围着打，如果对自己的操作没信心的话可以选择回复系的援助。对付 BOSS ゾノ的时候推荐使用炮击，格斗 COMBO 很有可能被反击。另外，海底的紧急回避距离比较短，而且速度不快，应该提前发动。

STAGE8　平和の国

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破、大天使号击落
- 友军：スカイグラスパー（ムウ・ラ・フラガ）

S 级心得

首先就要击破バスター和ブリッジ。否则很快大天使号就会变成废铁了……依然建议使用炮击装，在强化射击能力后，使用 SP 攻击很容易就能打掉这两台。至于剩下的 2 机，利用远距离炮击就可以击落。注意时间，如果等到卡嘉丽说话的话，那么 S 级就泡汤了……

STAGE9　闪光の刻

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：スカイグラスパー(ムウ)

S 级心得

击破イージス就会发生剧情。后半战同样先击破デュエル和バスター后イージス就会出现。本关的 S 评价最大的难点还是时间问题，如果用剑击装玩格斗的话，这里相对会容易些……

STAGE10　舞い降りる剣

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭/指定地点到达
- 失败条件：自机大破、大天使号击落
- 友军：无

S 级心得

全灭敌人！多利用 FREEDOM 的锁定 SP 攻击可以一口气消灭众多敌军，至于デュエル根本没有什么难度可言，FREEDOM 太强大了。

STAGE11　决意の炮火

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭/击退、一定时间经过
- 失败条件：自机大破、大天使号击落
- 友军：エールストライク(ムウ·ラ·フラガ)、ジャスティス(アスラン·ザラ)、バスター(ディアッカ·エルスマン)

S 级心得

前半战尽量减少消耗，FREEDOM 的 SP 会自动回复，利用这点可以使用更多次数的 SP 攻击。而且，FREEDOM 的格斗 SP 攻击威力是非常强大的。后半战的时候，首先消灭最远处的カラミティガンダム，不然大天使又会被击落。比较有难度的战斗，把握机会使用 SP 攻击是最有效的方法。

STAGE12　ゆれる世界

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破、大天使号击落、エターナル击落
- 友军：ジャスティス(アスラン)

S 级心得

前半战利用锁定攻击可以秒杀敌兵，后半战同样可以秒杀……对付三小强的时候和上次一样，近身 COMBO 结合 SP 攻击，必要的时候可以利用援助回复。只要速度快，拿到 S 不是大问题。

STAGE13　螺旋の邂逅

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：ジャスティス(アスラン)

S 级心得

由于没有保护目标了可以放手攻击。解决三机以后，ZAFT 军就会开始攻击。杂兵机依然可以秒杀，期间有不少母舰，一定要击破！至于デュエル AS，还不如嗑药三小强，乐胜！注意时间，本关的 S 评价时间要求是很高的。

STAGE14　终末の光

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破、卫星群破坏
- 友军：ミーディアJTG(アスラン)

S 级心得

最初一定要坚守岗位，流星的索敌范围和数量非常大。消灭初期的敌人以后，三小强再次登场，利用远距离攻击削弱，有机会就使用格斗攻击。流星没办法进行 COMBO 攻击，但那把大刀子的威力却非常强……后半战只要注意速度，敌人会从四面八方出现，多利用旋回索敌攻击，在カラミティ出现后全力招呼他就行了。顺带说一句，流星的射击 SP 攻击是非常火的……注意速度以及自身 HP 血量，S 评价不难的。

STAGE15　终わらない明日へ

角色 | KIRA

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：バスター(ディアッカ·エルスマン)

S 级心得

最简单也是最难达成的一话。本话的敌人只有一个，前半战利用流星装备可以轻松的将其 HP 削减到 1/2 以下。后半战换回 FREEDOM 以后，建议使用射击削弱，同时利用紧急回

胜利后追加生存模式(サバイバルモード)

阿斯兰篇

STAGE1　伪りの平和

角色 | ATHRAN

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：ジン(ミゲル·アイマン)

对手只有一台，首先要确保自己 100%HP，然后再使用高 COMBO 解决就可以了。

STAGE2　サイレントラン

角色 | ATHRAN

- 胜利条件：敌击退
- 失败条件：自机大破
- 友军：デュエル、バスター

S 级心得

只要将ストライク或者大天使的 HP 削减到一定程度以下就会过关。在确保自己 HP 全满的状况下，拆掉大天使号的各个部件(ローエングリーン×2、ヴァリアント×2、舰桥下炮台×6)，顺带用 COMBO 对付ストライク一下就可以获得 S，注意时间。

STAGE3　消えていく光

角色 ATHRAN

- 胜利条件：敌击退
- 失败条件：自机大破、ヴェサリウス击落
- 友军：ジン

S 级心得

重点在于击破速度！一开始的敌人很容易搞定，在エールストライク出现后，大天使号也会出现（不过位于战场边缘，没办法打），用最快的速度搞定エールストライク吧！当然，本关保持满血比较困难，克鲁泽是不会回复的……

STAGE5　二人だけの战争

角色 ATHRAN

- 胜利条件：敌击退
- 失败条件：自机大破
- 友军：デュエルAS、バスター、ブリッジ

S 级心得

先把大天使号能击破的都击破。至于ストライク，老样子使用 COMBO 结合援助一口气重创。不要节约 SP，这里时间很紧的……

STAGE6　闪光の刻

角色 ATHRAN

- 胜利条件：敌击退
- 失败条件：自机大破
- 友军：ブリッジ

S 级心得

速度外加 COMBO。前半段对付剑击装的时候，只要拉远射击外加突进格斗，反复就可以轻松搞定。后半段的时候只要注意 HP，同时使用援助增加攻击力之后，使用连续的近身 COMBO 与ストライク硬砍，确保能够在 3 分钟内搞定……

STAGE7　决意の炮火

角色 ATHRAN

- 敌全灭/击退、一定时间经过
- 失败条件：自机大破、大天使号击落
- 友军：フリーダム（キラ·ヤマト）

S 级心得

12 台量产机全部使用 COMBO 解决，在等到 3 小强出来之后利用援助加强能力，使用 COMBO 中的 SP 攻击重创对方。只要将 COMBO 全部连上，血量在 80%左右，获得 S 应该不难。另外，正义和自由同样，SP 是可以自己回复的……

STAGE8　ゆれる世界

角色 ATHRAN

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破、クサナギ击落
- 友军：フリーダム（キラ·ヤマト）

S 级心得

比较轻松的一战，初期一定要抢在フリーダム之前解决 4 台量产机，在对战フォビドゥン的时候不用节约 SP，尽快解决。等到后面两台出战的时候，如果选择回复系的可以恢复一下 SP，如果是攻击型的，加了援助冲上去用 COMBO 打就可以了。敌人比较少，获得 S 的条件就是要高 COMBO。当然，血量也要注意的……

STAGE9　开く扉

角色 ATHRAN

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破
- 友军：フリーダム（キラ·ヤマト）

S 级心得

比较繁琐……建议不要使用 L1 锁定攻击，因为这样会丢失很多很多攻击目标。一开始两台机体一定要尽快解决。在デュエルAS 出现后先别管他，前往雷达下方去攻击母舰，记得要把炮台什么的全部击毁，最后清完杂兵之后再来对付デュエルAS，不管怎么打都行，但时间一定要快。

STAGE11　终わらない明日へ

角色 ATHRAN

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破、エターナル击落
- 友军：ストライクルージュ（カガリ）

胜利后追加シャニ的任务模式

STAGE10　终末の光

角色 ATHRAN

- 胜利条件：敌全灭
- 失败条件：自机大破、卫星群破坏
- 友军：ミーディアFDG（キラ）

S 级心得

大体上和基拉篇一样，后半战敌人非常多，先不要急着对付レイダーガンダム，可以击落一些杂兵来赚分数。流星的能力非常强大，格斗的 SP 攻击 2 下就可以搞定レイダーガンダム……注意时间，后半段战斗 4 分钟以内完成就可以了。

S 级心得

只要突入指定地点（大约 1 分半后出现）就可以了，留意エターナル的 HP，这里的敌人是无限出击的。获得 S 的条件就是多击破敌人，并且在 3 分钟前突入，有很大的难度……

招聘启事

《游戏日》杂志现招聘编辑两名，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.具有很强的团队意识和团队协作能力
2.大学本科学历
3.日语专业一级或具有日语专业一级的水平
4.文字表达能力优秀
5.热爱游戏，吃苦耐劳
6.身体健康，体力充沛
7.希望从事自己喜爱的工作

一经录取，**待遇从优**！

我们期待着你，新同伴的加入！

GAMEDAY

传说中的"霸王之卵"，贝黑莱特。只要献出自己最宝贵的东西就可以实现自己的愿望。

著名的佣兵团"鹰之团"拥有一位传奇人物般的领导者——在外人眼里近乎完美的"白鹰"格里菲斯，他的愿望就是拥有自己的城堡，为此他曾发誓可以不顾一切。但是格里菲斯接近公主的行动触怒了国王，当鹰之团的幸存队员把他救出大牢时，白鹰的翅膀已经折断了。

面容被毁，舌头被切断，皮肤被剥去，手脚筋脉被挑断……已经不可能实现梦想的格里菲斯在绝望中以自己最后的宝物——鹰之团为祭品，启动了贝黑莱特。恶梦降临在鹰之团身上，所有人都被怪物杀死，而格里菲斯就在这一片血海中以"神之手"的身份重生……从浩劫中逃脱的，只有失去右眼和左臂的冲锋队长格斯和失去记忆的队员卡思嘉，而他们身上也刻下了做为祭品的烙印，他们今后的生活将永远面对黑暗的怪物，直到生命被夺走献给神之手。而格斯的复仇之路，也就从这时开始……

ベルセルク

■机种：PS2 ■厂商：Sammy ■类型：ACT ■发售日：10.7 ■文：牛蛙 ■责编：牛蛙

剑风传奇——千年帝国之鹰·圣魔战记之章

妖精次元流之系统详解

连续斩

不断的按□键斩击即可使出连续斩，配合左摇杆来改变攻击方向，可以无限连续的斩下去；随着格斯"剑技"LV 的提升，斩击的方式也会增多。

冲击斩击

按○键冲刺后再按□键或者△键即可使出冲刺斩击，以冲刺→斩击→冲击→斩击方式行动还可以使出连续冲刺攻击，多数是用来在 BOSS 战时快速躲避 BOSS 的攻击，杂兵战中效果一般。

蓄力斩

按住△键不放直至格斯身上发出光芒后在松开按键即可使出蓄力斩击，威力和攻击范围巨大。

锁定斩击

按注 R1 键锁定方向后再按□键攻击即可使出与普通连续斩不同的锁定斩击，锁定斩击只能连续斩击 3 回，在中途可以按△键来改变斩击方式。

COUNTER 攻击

在敌人攻击到格斯的一瞬间按×键即可使出 COUNTER 攻击，发动原理和时机类似鬼武者中的一闪（在时间上比一闪判定的时间要长，比较容易掌握）。BOSS 战时发动 COUNTER 攻击还会有特写画面，而且还可以对 BOSS 造成很大的伤害，属于必须熟练掌握的技巧。

注意：BOSS 也会使用 COUNTER 攻击，在使用的一瞬间 BOSS 身上会发出蓝色的光芒。

COUNTER 攻击成功!!!

反击和受身

被敌人击中后马上按×键即可使出反击，此时格斯会使出 360 度范围的斩击，一般来说反击是因为 COUNTER 攻击失败而使出的；被敌人击中后在倒地的瞬间按×键即可使出受身，格斯会在翻身后马上起身。

反击成功时显示绿色的"Reversal"

反击和受身

在 BOSS 战中，按 R1 键不是锁定攻击方向，而是变成将视角转换到正对 BOSS 所在位置的作用；对 BOSS 战斗时务必常用 R1 键来确认 BOSS 所在的位置。

◀ BOSS 身上出现绿色的○时即表示已经被锁定

游戏操作介绍

左摇杆 控制格斯移动
□键 普通斩击
△键 强力斩击
○键 冲刺（最多连续 3 次）
×键 防御/受身
L1 键 辅助武器选择
L2 键 同伴协助选择
R1 键 锁定攻击方向 I
R2 键 狂暴化/取消狂暴化
START 游戏暂停/跳过过场 CG

狂暴化

屏幕右上角的绿色槽的就是狂暴化的能量槽，击倒敌人或受到攻击即可增加；在有能量的情况下按 R2 键即可狂暴化，狂暴化的格斯攻击力和攻击速度都会大幅度增加，这时即使受到敌人攻击也不会有受创硬直，狂暴化后能量会不断减少，减为 0 时即会变回普通状态，另外在狂暴化时再按 R2 键也可以中断狂暴化。

发动狂暴化攻击时的画面效果

烙印攻击

战斗时当屏幕上出现烙印的标志后按△键即可使出烙印攻击，此时格斯会向正对的方向前冲，在前冲过程中第一个被格斯碰到的敌人就会受到烙印攻击，烙印攻击普通敌人都是一击必杀，对 BOSS 使用烙印攻击则会有特定的攻击画面，而且能对 BOSS 造成极大的伤害，是 BOSS 战时最有效的攻击方式之一。烙印攻击的攻击过程中格斯为全身无敌。

チェーン数

即连续击破数。战斗时屏幕右下角显示的数字就是チェーン数，只要在数字未消失之前不间断的击倒敌人就可以使チェーン数上升，最多可以达到 999。チェーン数达到 10 以后即可获得一定量的奖励经验值，チェーン数越高奖励经验值也就越高。而且根据敌人的种类不同，奖励的经验数量也会有所变化。

辅助武器

L1+□为十字弩攻击，格斯会使用义手上的十字弩进行攻击，(按注□不放可连续射击，按住 R1 可锁定目标射击)十字弩的威力较小，且对体型较大的 BOSS 不起作用；L1+×为投掷炸裂弹攻击，格斯会朝面对方向的地面投掷 1–3 个炸裂弹，全部击中的话威力相当大，炸裂弹对普通敌人为必杀效果；L1+○为投掷匕首攻击，格斯会向正面方向投掷 1–5 把匕首，威力不大，多用于牵制敌人；L1+△为义手大炮攻击，格斯会使用义手中的大炮朝正面开炮，是游戏中威力最大的攻击方式之一，开炮后格斯会因大炮后坐力向后退，此时按□键或者△键可以使出“大炮斩”。

同伴协助

L2+×为“妖精之粉”，使用后格斯会回复一定量的体力，技能等级越高回复量越多；L2+○为“サラマンダルの短剣”，使用后为大范围的火炎攻击，对普通敌人一击必杀，对 BOSS 能造成很大的伤害，技能等级越高火炎攻击范围越大；L2+△为“魔法の加护”，使用后一段时间内格斯防御力提高，技能等级越高防御力提升的百分比越高，持续时间也越久；L2+□为“シルフェの剣”，使用后全部敌人停止行动一段时间，技能等级越高持续时间越长。

◄▲使用同伴技能时的特写画面。

经验值的获得

游戏中所有可以一击必杀的普通敌人每击倒一个获得 5 点经验值；强力的普通敌人每击倒一个获得 100 点经验值；其中死灵树这种敌人比较特别，每击倒一个可以获得 300 点经验值；击败一个 BOSS 至少可以获得 3000 点经验值，其他的经验值取得方法将在之后提到。

スプリガン

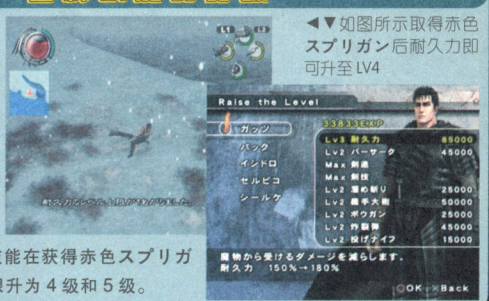
原为凯尔特神话中守护遗迹宝物的妖精，在本游戏中作为收集要素出现，每个关卡都有一定数量的スプリガン，它们会出现在各个关卡较为隐蔽的地方，共分为赤、黄、绿三种。其中赤色スプリガン只会在有通关记录情况下再回到已经通过的关卡时才会出现，与其接触后即会发生强制战斗，击倒一定数量的敌人后即可获得技能等级上限突破或者大量经验值的奖励；黄色スプリガン取得后可以恢复格斯的全部能力槽，包括辅助武器和同伴协助的使用；绿色スプリガン取得后则可以获得一定数量的经验值。

魔物残存率

已经通过的关卡再进入时即会显示这个数值，在关卡中不断杀敌即可使之减少；注意此时关卡中还会出现不少的烙印魔法阵，接触后即会强制在固定区域内开始战斗，消灭一定数量敌人后即可将烙印魔法阵消除，将关卡的全部烙印魔法阵消除并且将关卡的敌人全部杀光后魔物残存率即会减为 0%，此时就可以获得“妖刀のかけら(妖刀的碎片)”作为奖励，将最后一关之外的全部关卡的魔物全部消灭后就能获得全部的“妖刀のかけらが”，从而取得隐藏武器“妖刀ざつくり丸”。

各种技能的等级

分为格斯的技能和同伴协助技能两类，其中格斯的技能共有 9 种，同伴协助技能 4 种。每提升一级技能等级就需要一定数量的经验值，普通情况下所有技能的等级上限为 3，部分技能在获得赤色スプリガン后可以突破等级上限升为 4 级和 5 级。



◄▼如图所示取得赤色スプリガン后耐久力即可升至 LV4

PRIZE BOX 选项解说

The World of Berserk

剑风传奇的世界观、人物资料和魔物资料鉴赏模式，里面的内容会随着游戏的进程而增加。

100-animal murder

分为 LV1 到 LV10 共 10 个等级的特殊挑战模式，每个等级都有不同限制条件，挑战成功后可获得特殊武器作为奖励，此模式在游戏通关后才会出现。

Boss Battle

类似恶魔城系列的 Boss Rush 模式，只不过这里可以直接选择与任意一个在游戏中已经战胜的 BOSS 再次战斗，总共有 18 场 BOSS 战可以选择。战胜 BOSS 会根据所用时间获得对应的称号，共有新兵、十人长、百人长、千人长、黑之剑士、ゴッド・ハンド(神之手)和エルフ次元流免许皆传 7 种称号。此模式在游戏通关过后才会出现。

Movie Gallery

观赏游戏中的过场动画，分为 6 章共 69 段动画。

妖精次元流之攻略详解

选择 NEW GAME 后会进入游戏难度选择，共有 EASY(简单)，NORMAL(普通)，HARD(困难)，EXPERT(专家)四种难度，建议初次玩时选择第一或第二种难度。

EASY	NORMAL	HARD	EXPERT
邪悪なものを浄化する、輝かしい希望の朝日に守られし旅人の道。	日の当たる場所に別れを告げ、終わらぬ闇へと"鉄塊"を奮う剣士の道。	血色のようなタ日とともに忍び寄る呪われしで者に抗う焙印を刻まれた者の道。	暗く淀んだ怨念の群れ集いし、漆黒の夜を練り歩く狂戦士の道。

Chapter 1-1 冬の旅路

一段对格里菲斯成为神之手时的惨状回忆后回到现实，在雪地中的休息的格斯一行遭到雪男的袭击。此时巴克会询问玩家是否需要进入游戏的操作教学指导，初玩时建议进入教学指导中熟悉一下游戏的各种操作，以免在第一场 BOSS 战中手忙脚乱，另外在教学指导中击倒敌人获得的经验值是会计算到格斯的经验总值上的。巴克的教学指导结束后就是游戏的第一场 BOSS 战斗。

击败大雪男后雪山上会不断出现普通的雪男阻拦格斯，这些家伙现在是杀不完的，想挣经验值的话可以多杀一些。途中还会出现烦人的幽灵树，遇到了就直接用炸裂弹解决它们吧。在第二个存档点记得存档，因为接下来会有两场连续的 BOSS 战。(如果此时经验值足够的话，可以顺便提升一下技能等级以利于下面的战斗)

击败佐德后就可以继续往地图左上角前进，途中会新出现死灵犬和死灵这两种魔物，到达目的地后巴克会在草丛中发现守护财宝的妖精スプリガン，在之后的关卡スプリガン就会作为收集要素出现，然后本关结束。

注：烙印魔法阵只有在通关此关卡后再次进入时才会出现。

●:记录点　●:黄色スプリガン
○:烙印魔法阵　●:绿色スプリガン
●:赤色スプリガン

格斯左手被使徒咬断瞬间

巴克的妖精次元流入门讲座

BOSS战 大雪男

第一个 BOSS 难度当然不会太大，它口中喷出的雪雾只能阻挡格斯前进而不能直接造成伤害，从侧面靠近它攻击即可。雪男的攻击方式较为单调，离它较远时它只会用两只手臂突进攻击，攻击其手臂即可阻止其攻击；近身后它会常常钻入雪地后突然从格斯的脚下冒出攻击格斯，只要在它钻入地面后连续按×键即可，这样就能在其冒出地面一瞬间使出 COUNTER 攻击。另外烙印攻击也能对雪男造成很大的伤害，烙印出现时马上对准雪男头部使用即可。攻击雪男的手臂是不能对其造成伤害的，这点要注意。

BOSS战 佐德·人类形态

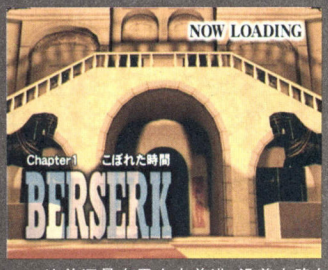
此战是格斯回忆起在锻剑师高特家与重生的格里菲斯相会时与佐德交手的情节。别看佐德体型庞大，但行动速度却比看上去的要灵活得多，格斯的普通斩击一般不容易命中，而且过多的使用普通斩击还容易被佐德使出 COUNTER 攻击，所以这场战斗要以静制动，看准佐德的攻击使用 COUNTER 攻击，即使 COUNTER 失败也还可以用普通反击。注意在佐德身上发出红光时即会使用防御不能攻击，此时最好迅速用冲刺离开其正面攻击范围或者用 COUNTER 攻击反击。另外使用大炮攻击可以直接对佐德造成 25%的伤害，烙印攻击也能对佐德造成很大的伤害。

BOSS战 佐德·恶魔形态

将人类形态的佐德打败后就会接着与佐德的恶魔形态战斗，战斗开始时格斯的状态是上一场战斗结束时的状态，体力不会自动恢复。恶魔形态的佐德行动速度又再提高了一个档次，所以切忌与其正面交锋，尽量绕到它的背面去攻击，恶魔形态的佐德不会防御，而且它的 COUNTER 攻击可以靠连续按键或者大炮来拆解，所以放心的用普通斩击即可，偶尔再来一下 COUNTER 攻击和烙印攻击就能将佐德击败。注意在战斗中体力减到一半左右就马上用妖精之粉恢复体力，不要舍不得用。

注：本关中的**スプリガン**只会在 2 周目时才会出现，总共 5 个。

Chapter 1-2 こぼれた时间



被梦魔骚扰的格斯

注：本关 1 周目时会出现 5 个**スプリガン**，2 周目时增加 2 个共 7 个**スプリガン**。

BOSS战 鹰之团战友之幻影

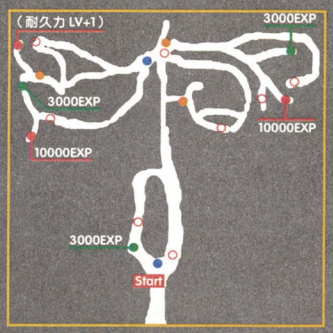
这场 BOSS 不但要面对三个以前鹰之团的战友，而且周围还会不断出现鹰之团士兵的幻影。总的来说战斗难度不大，三个人各有其攻击特点。具体的战斗方法就是先集中攻击三人中的一人，一个一个挨着解决即可，大炮和烙印攻击都能够对他们造成很大的伤害，而且用狂暴化能力效果也不错。

这关还是在雪山中前进，沿着山路向地图右边的目的地前进即可，这里会新出现梦魔和僵尸这两种魔物。前进一段距离后会有一场强制击倒一定数量魔物的战斗，另外注意收集途中出现的**スプリガン**即可。在到达地图中央部分的吊桥时，如果在桥上挥剑并且砍中绳子的话桥就会断掉，掉下桥的话得从下方绕一圈才能回到山路(桥下有**スプリガン**，所以还是掉下去的好)。通过吊桥后格斯一行会进入一间奇怪的洋房，进入洋房的尽头即是 BOSS 战。

击倒战友们的幻影后就能和卡思嘉、巴克离开洋房，到达地图右边目的地后本关结束。

Chapter 2 荒れ野の再会

▲同原作一样，法尔纳塞会在此将长发削去



注：本关 1 周目时会出现 7 个**スプリガン**，2 周目时增加 2 个共 9 个**スプリガン**。

BOSS战 死灵佣兵团长

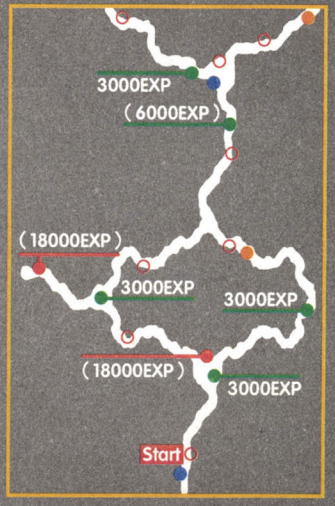
佣兵团长本身并不难对付，缓慢的移动，只会朝单一方向挥动武器的攻击方式，很容易就能对其使出 COUNTER 攻击，而且对其使用 COUNTER 攻击 2 到 3 次即可把他的手臂砍断，从而让他只能用身体冲撞来攻击。佣兵团长在体力减少到 50%左右就会逃到战场上六门大炮会面躲避，大炮也会同时发起攻击，攻击力相当高而且很难躲避。此时只有使用辅助武器将操控大炮的死灵佣兵干掉才能停止炮击，而且要击中佣兵团长也必须用辅助武器，按注 R1 锁定他之后用十字弓和大炮都能对其造成很大的伤害。

◀十字弓也就只有在对这个 BOSS 时能起点作用）。击倒佣兵团长后本关结束

本关一开始会与依斯多洛、法尔纳塞、塞尔彼高相遇，三人会加入格斯一同前进，不过现在还不能使用依斯多洛和塞尔彼高的技能。本关的敌人都是新出现的死灵佣兵，一路砍杀至上方目的地前，这里会有一道绿色的光壁挡住去路，而且会强制与大群死灵佣兵战斗，打倒一定数量死灵佣兵后依次前往地图上五个黄色的发光点，击破五个地点的死灵佣兵团后目的地前的绿色光壁消除，之后便进入 BOSS 战。

Chapter 3 灵树の馆

被大炮轰得血肉横飞



BOSS战 巨大ゴーレム

一开始任何攻击对这个大家伙都是没有效果的，必须经过一段时间后，格斯说出固定的台词后才能发现其弱点。这时只要不断攻击使其胸部中央的控制中枢显露出来后再攻击它才能削减其体力，用烙印攻击和大炮都能给予其重创，重复几次即可击败这个家伙。

注：本关 1 周目时会出现 6 个**スプリガン**，2 周目时增加 3 个共 9 个**スプリガン**。

本关出现的敌人都是新出现的兽鬼，一开始就要强制消灭一定数量兽鬼后才能前进，而被兽鬼捉走的卡思嘉和法尔纳塞则会被见习魔女史尔基拯救。在分支路口处会遇到三个小孩，为了从他们口中得知魔女的馆所在位置，需要和他们捉迷藏。先往分支路口的左边前进可以捉到小孩们一次，再来是往分支路口的右边前进可以再捉到小孩们一次，最后在地图上方的广场可以遇到被兽鬼袭击的小孩们，击倒一定数量兽鬼后即可获得魔女の馆所在位置的情报。向地图右上方的目的地前进即可到到灵树の馆，到达这里后需要击倒一定数量的ゴーレム，之后即可与馆主弗罗拉见面，之后同原作漫画情节一样众人可以获得弗罗拉赠与的风之精灵的披风和长剑、火之精灵的短剑、驱除兽鬼的道具以及银制的锁子甲和匕首，在之后的战斗中格斯就可以使用依斯多洛和塞尔彼高的技能了。（卡思嘉和法尔纳塞没有技能……真是可惜），之后便是为了试练众人的 BOSS 战。

BOSS 战结束后见习魔女史尔基成为同伴，之后即可使用她的技能。到达地图左上角后本关结束。

Chapter 4 イーノック村

注：本关 1 周目时会出现 10 个**スプリガン**，2 周目时增加 3 个共 13 个**スプリガン**。

进入村庄后不会马上出现敌人，此时先在村庄内与各个同伴以及村人交谈，每与一个村人交谈后还能获得 1000 点奖励经验值。与全部人物交谈结束后即可回到寺院前，此时就会出现兽鬼了，首先要先清光寺院附近的兽鬼，接着前往村子西南方再斩杀一定数量兽鬼后击倒桥头的了望台从河道前进到村子北面。在这里依次与 6 个村人交谈并且救出他们后再回到寺院。在寺院门口连续两次斩杀一定数量的兽鬼后即进入 BOSS 战。

被格斯巨剑所斩杀的兽鬼们……

BOSS战 オーグル

这个家伙攻击方式只有三种，一种手臂挥动攻击，一种是突进攻击，一种是倒地压溃攻击，攻击面都是其正面方向，所以只要不与其正面对决即可。将其内脏全部打出来之后它会停止行动几秒钟，此时再攻击就能对它造成很大的伤害。将**オーグル**体力削减至一半时战斗会强制中断。

BOSS战 ケルピー

擅长使用远距离攻击的水马，靠近它时它就会在身边张开防壁，任何攻击都不能打穿此防壁。因此要想击中它就必须先在远处吸引它使用远程攻击，使其将防壁解除后再靠近攻击即可，此时如启动狂暴化能力就能更好的效果，待其张开防壁后就再次重复以上行动即可轻松获胜。另外要注意的就是在**ケルピー**使用远程攻击时，一直保持移动就能躲开，千万不要呆在原地不动。

击倒ケルピー后会再次与オーグル战斗

BOSS战 オーグル

此 BOSS 攻击方式与之前没有任何区别，只是偶尔会捡起一旁的木棒来挥舞攻击而已；由于村内泛起洪水，所以在战斗时尽量保持在顺流位置，擅加利用大炮和烙印攻击即可将其彻底击倒。

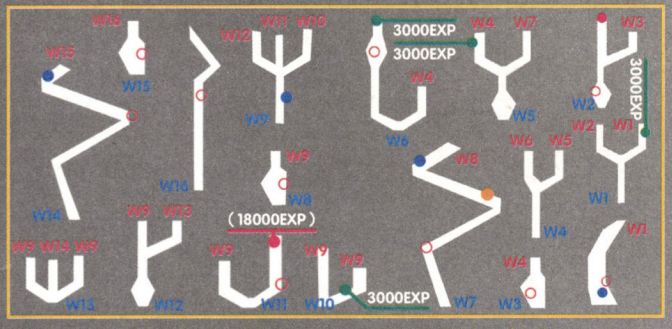
战斗结束后卡思嘉和法尔纳塞会掉入洪水中，并且被兽鬼捉住带到幽界的暗之领域“クリフォト”，于是格斯一行决定前往クリフォト，本关到此结束。

Chapter 5-1 クリフォト

▲到处都布满了魑魅魍魉的幽界暗之领域“クリフォト”

进入**クリフォト**后按照左、右的分支路线移动后干掉一定数量魑魅魍魉后即可继续前进，接着再按照右、右的分支路线前进，经过第一个存档点后再前进就会进入 BOSS 战。

胜利后再按照左、右、中的顺序前进，在存档点之后再次进入 BOSS 战。



注 1：本关 1 周目时会出现 7 个**スプリガン**，2 周目时增加 1 个共 8 个**スプリガン**。

注 2：本关的地图上的红色 W 数字标记是表示关卡中的传送点，而蓝色的 W 数字标记是表示进入相同数字的传送点后能够传送到的位置。

BOSS战 鹰之团战友之幻影

再次与鹰之团战友的幻影战斗，这次的战斗还是和以前一样，采用逐个击破的方法即可轻松获胜。三个人的攻击方式和之前比起来也没有太大变化，只是更擅长使用 COUNTER 攻击而已，战斗时小心一点就行了。

BOSS战 鹰之团战友之幻影

第三次与鹰之团战友的幻影战斗，这次鹰之团时期卡思嘉的幻影还会作为敌人出现，她的攻击欲望极强，但相对的防御方面就很弱了，集中攻击先将她干掉即可，另外三个小强和之前的打法一样，不再废话。

BOSS战 シャルル

上场战斗结束后会紧接着与制造战友们幻影的元凶**シャルル**战斗，他总共三种攻击方式，一种是发出带跟踪效果的黑色气体，被击中后几秒钟内格斯的移动方向会与操作方向相反；第二种则是发出 1 个或者多个巨大的黑色光球，此光球的攻击路线为直线攻击，很容易就能躲开；第三种是朝正面方向发射出数道紫色光线，左右稍作移动即可躲开。**シャルル**本身的防御力很低，但是每击中他一次他就会瞬移逃走，此时要按 R1 键来确认其位置后再次攻击他，然后他会再次瞬移……如此重复即可获胜。击败**シャルル**后本关结束。

Chapter 5-2 黄泉のほとり

进入本关后需要先按照左、右、下、上的分支路线前进到达尽头后消灭一定数量的魔物后使下面的道路能够前进。之后前进地图上方的五叉路口，要到分别到左边和上方的分支路线将挡路的岩石破坏，到达地图左上方目的地后连续两次魔物百人斩之后即会进入连续几场 BOSS 战。

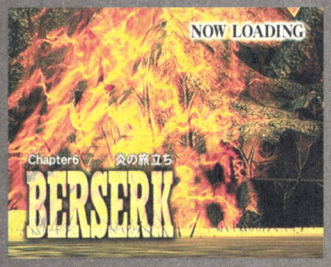
注：本关 1 周目时会出现 6 个**スプリガン**，2 周目时增加 3 个共 9 个**スプリガン**。

破坏图中的岩石后才能继续前进

BOSS战 鹰之团战友之幻影

最后一次与鹰之团战友的幻影战斗，注意这次每击倒四人中任何一人之后，剩下的几人就会回复大量的体力。

Chapter 6 炎の旅立ち



从クリフォト救出卡思嘉和法尔纳塞后格斯一行人再次回到灵树の馆。而此时的灵树の馆已经被佐德带领的战魔

兵袭击，燃烧在熊熊的火焰中。在灵树の馆广场前消灭一定数量的战魔兵后即会与新生鹰之团的有“炎之巨龙”称号的古伦贝鲁特战斗。

击败佐德后格斯一行在弗罗拉的帮助下逃脱了佐德的追击，游戏也就此告一段落。但是，格斯的复仇之路却还十分漫长……

BOSS战 使徒古伦贝鲁特

火龙形态的古伦贝鲁特攻击力十分强劲，虽然有狂战士甲胄护身，也千万不要忘记回复体力。古伦贝鲁特的一发火焰攻击就能减少格斯将近 1/5 的体力，看到喷火时一定要注意躲避。攻击方面，只有攻击到古伦贝鲁特的头部才能对其造成伤害，他的头部必须在其前肢受到一定伤害后才会垂下来。所以要先集中攻击其前肢，待其头部垂下后再用大炮或者烙印攻击即可，如此循环即可将其打败。另外提一点，直接使用依斯多洛技能也能对古伦贝鲁特造成伤害。

BOSS战 古伦贝鲁特

穿上狂战士甲胄的格斯

妖精次元流·狂战士无影脚!

此时身上没有盔甲的格斯，使用任何攻击即使是最强的大炮攻击也不能对古伦贝鲁特造成丝毫伤害，战斗持续一段时间后机会强制结束。格斯将会穿上馆主弗罗拉给予的狂战士甲胄与古伦贝鲁特战斗。

穿上狂战士甲胄后的格斯无论是攻击力还是攻击速度都得到了大幅度的提高，几次 COUNTER 攻击或者烙印攻击就能将古伦贝鲁特手上的大盾击碎，失去大盾护卫的古伦贝鲁特就不能防御格斯的任何攻击，疯狂的斩击就能轻松将他击败。之后古伦贝鲁特会变身成为巨大火龙的使徒形态与格斯战斗。

BOSS战 佐德·恶魔形态

游戏的最后一场 BOSS 战，此次的佐德与第一次战斗时攻击方式差别不大，只是攻击力和防御力更高了而已，所以战斗方法和之前一样，而且此时的格斯身着狂战士的甲胄，再加上有同伴们的协助，轻松即可战胜佐德。

通关特典

▲开始选项的 PRIZE BOX 中增加“Boss Battle”模式。▲开始选项的 PRIZE BOX 中增加“100-animal murder”模式。▲每次读取进度时可以更换格斯使用的武器，总共 12 种武器。

2 周目要素

▲读取通关记录后可以以 1 周目是相同的难度再次进行 2 周目。▲2 周目中会继承 1 周目的经验值、格斯技能等级和同伴协助技能等级。▲1 周目的スプリガン发现数目会继承下来，且スプリガン的最大数量会增加。▲各个关卡地图直接显示。

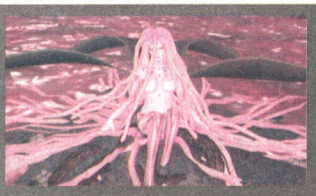
BOSS战 シャルル/使徒シャルル

他的攻击方法与上次一样。打败他之后他就会变身为巨大蝴蝶状的使徒形态。使徒形态的**シャルル**由于平时都是飞在空中，只有趁它降落下来使用近身攻击的时候，用 COUNTER 攻击以及大炮攻击对其造成巨大伤害。将它的体力减到一半后它就基本不会再降落下来了，此时只能利用它使用俯冲攻击时使用连续攻击才能有效的伤害到它。

BOSS战 格里菲斯

上场战斗结束后接着会与格里菲斯战斗，当然这里只是与格里菲斯的幻影战斗而已。虽说是幻影，攻击却是一点儿都不含糊，无论是攻击力、攻击速度以及 COUNTER 攻击的使用频率都是之前的 BOSS 不能比的，直接与其硬拼不是办法。由于格里菲斯攻击节奏很快，只需要不断连按×键使用 COUNTER 攻击或者反击就能轻松的击败他。

BOSS战 スラン



击败使徒**シャルル**后，还要紧接着与他用贝黑莱特召唤出来的神之手的**スラン**战斗。当然这里的**スラン**并不是其本体，而是由被格斯杀死的兽鬼们内脏组合而成的幽体。战斗时**スラン**的面前会有两片巨大的“鳍”阻挡格斯的攻击，必须不断攻击“鳍”

▲用大炮可以对**スラン**造成极大的伤害

骷髅骑士

使其散开后才能击中**スラン**，将其体力减少一半后**スラン**将格斯捉住，并将格斯的铠甲卸去，在此危机时刻骷髅骑士会出现并救下格斯。被骷髅骑士救下后会接着再与**スラン**战斗，此时战场上会出现四片巨大的“鳍”，必须将外侧的两片击倒内侧的“鳍”才会张开，“鳍”张开后**スラン**就任你鱼肉了，唯一要注意的是接近**スラン**时她会使用防御不能的攻击，被其捉住后用大炮攻击或者连按□键即可摆脱。击倒**スラン**后本关结束。

➡机种:PS2 ➡厂商:KONAMI ➡正式版发售日:2004 年 12 月 16 日 ➡类型:谍报类 ACT

合金装备3 METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER 食蛇者

12 月 16 日,KONAMI 本年度最受瞩目的大作之一《METAL GEAR SOLID3》就将发售了。在这个万众瞩目的日子来临之前,先让我们借着试玩版的势头,感受一下 40 多年前那场造就了 Big boss 的战斗。本来这次为大家测试《MGS3》的人应该是 CLOUD,但他现在正忙于《仙乐传说》的工作,所以这次就由在下当一个领路人了。来吧,FOX 的精英战士们,和我一起进入《MGS3》的世界!

攻略篇

1964 年 8 月 24 日早上 5:30,巴基斯坦。一架美军运输机正在高空飞行,而机舱里则坐着几个特别的人,其中最引人注目的就是那个默默坐在一边抽烟的男子。

"离跳跃还有 20 分钟,"机舱里传来飞行员的声音,"降落区处于高压状态,请戴上氧气面罩……"

"你没有听见么?"指挥官的声音,"熄灭雪茄,戴上面罩!"男子皱皱眉头,弹飞了烟头。

"……还有 6 分钟,尾舱门开启。"

"外面是零下 46 度,小心冻伤。"

"1 分钟后起跳,准备接近舱门。"

舱门缓缓开启,早晨的阳光洒满整个机舱。男子似乎深呼吸了一口,然后从万米高空一跃而下。

从指挥官 Major 少校的絮絮叨叨中我们知道,此次身为 FOX 特种部队王牌的主角任务是下去把一个叛逃到美国的苏联专家 Sokolov(索科洛夫)安全带回来,这位先生掌握了非常关键的技术,如果在技术成功前不能把他带走,美国就惨了。当然如果失败了,美国将矢口否认这次行动和主角本人的存在。

深蓝色的降落伞向一望无际的原始丛林飘去,那个从未被公开的故事,从此刻开始……

平心而论,这次的开场画面还是做得很有架势,从音乐到画面都继承了 MGS 系列一贯的风格,而在跳伞的过程中通过指挥官和主角的对话交待剧情倒也不占什么多余的时间——虽然根据小岛秀夫先生的一贯原则我们最好不要相信对话中的每一个字……顺带一提主角在空中还顺便做了一组华丽的翻滚,俨然一个极限运动高手,丝毫不顾忌自己是第一次玩高空跳伞,至于落地时那个动作……我只能说,小岛叔叔,您就那么喜欢终结者么?

不要以为玩家没有记性!

好了,现在我们的主角已经降落到了地面,装模作样看了一下环境后通话机自动响起,MAJOR 少校又絮叨了一通,并且给主角取了个行动代号"SNAKE",而 SNAKE 对这个代号似乎不怎么满意(嗯,等到人都跳下去了才交待任务,落地了才开始取行动代号,FOX 部队果然是一贯的高效……),不过也改不掉了。废话结束后大家先站起来活动腿脚吧。

操作

十字键:移动,站立时为走动	○:徒手攻击,使用物品	□:使用武器
△:攀爬,通话时按住不放可以快速跳过对话		
×:蹲下,蹲下后再移动就是爬行		
L1:目前没发现有什么用	R1:第一人称视角	L2:快速调出道具
R2:快速调出武器	SELECT:进入通信界面;	START:进入菜单画面
L3(左摇杆):移动,站立时为跑动	R3(右摇杆):视角调整	
另外,跑动中按×是鱼跃翻滚,空手状态下面对倒地敌兵按□不放是搬动敌人身体,剧情画面中按住△后可以用方向键略微转换视角,以上大部分操作和 MGS2 相同。		

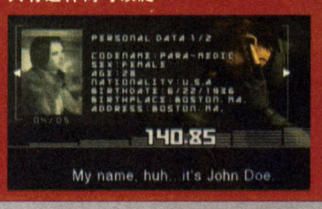
菜单

试玩版按 START 进入菜单后有三个选项,第一个是迷彩设置,第二个是道具、武器设置,第三个是食物,都很简单,以后大家拿到游戏就知道了。其中迷彩设置最为重要,你需要按不同环境换上不同迷彩,伪装得好的话就算敌兵在面前也看不到你(说起来,这 SNAKE 换迷彩的速度还真快啊)。

接下来的第一个任务是去拿降落时挂在树枝上的背包,不然只有小刀可以使用(故意不拿的话少校会提醒你,游戏也无法进行)。注意找那棵有着网状绿色藤蔓的树,这是游戏里唯一可以攀爬的树种(至少目前是这样),试玩版里这样的树一共有两棵——但是感觉没什么作用,要不是为了这背包,连一棵树的存在价值也没有。

拿到背包后少校朝 SANKE 介绍了本次行动的通讯员兼美女医生 Para Medic(在对话的时候可以用十字键翻看联络人的资料,呜呜,Para 已经 28 岁了),而 SNAKE 在美女面前居然就透露了自己的真名"John Doe"!这倒是一个意外发现——真是土到掉渣的名字……还有,少校,你不是反复强调必须用代号,以免被窃听么?美女就在你面前挑逗队员耶……

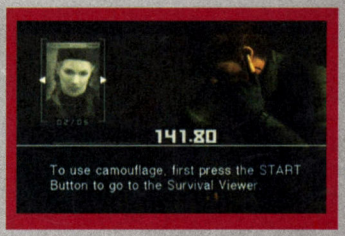
只有这种树可以爬



接下来乱入通信的就是在预告片里占据重要位置的 THE BOSS，SNAKE 的语气中充满了对她的尊敬和怀念，而她对 SNAKE 的代号倒很满意，因为二战中她组建的特别部队代号就是眼镜蛇。据少校说 THE BOSS 现在正在大西洋执行任务——靠，大西洋？离亚洲也远了一点吧?！那预告片里 THE BOSS 把 SNAKE 打成变形金刚的场面是怎么回事？看来只有两个可能，要么 BIG BOSS 在说谎，要么就如我们猜测的那样，这是发生在 N 年后的事。具体如何，就要看小岛秀夫的想像力了。

几个主要人物出场后就可以在通信画面里和他们通话，他们还会很亲切的教导 SNAKE 游戏的操作方法和注意事项，但不管怎么看，一本正经的在通信里告诉你“按下 START 可以进入菜单”这种对话都很破坏气氛（竖线）。另外试玩版里进入通信画面的读盘时间实在长得令人难以忍受，强烈希望正式版予以改进。

好了，背包到手了，翻翻看——好嘛，狙击枪、来复枪、冲锋枪、手枪、手雷、望远镜、红外线夜视镜……这就是传说中小叮当的口袋吗？当然在之前的对话中 SNAKE 有抱怨“我的唯一武器就是 MK-22?！”看来这小叮当背包是试玩版特别奉献的，正式游戏中大家还是只有拿着麻醉枪冲。没关系，没有枪没有炮，敌人给我们造，“取之于敌用之于敌”一向是 MGS 系列的传统——但这豪华大礼包也不能浪费了，AKM 装上，兄弟们冲啊……

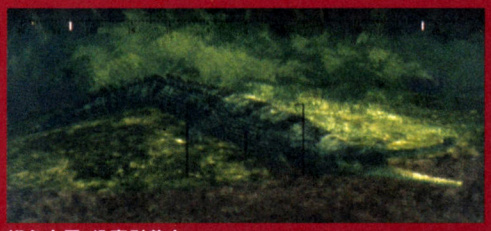


进入下一个场景沼泽区，这里依旧没有敌兵出现，只有众多的动物，不知道正式版的时候有没有这么多，反正呢走几步就可以打到一条蛇或一只牛蛙……不，树蛙。看来暂时不会有饿肚子的危险，而那个小叮当背包更是好像多少条蛇都装得下的样子。（附带说说用麻醉枪可以把动物打晕关进笼子里，一共可以抓三只动物）偶尔也有鸟飞起来，但速度很快，未必打得到。

再往前走可以看到一大堆鳄鱼，经过实地测验的结果，鳄鱼叔叔一尾巴甩过来至少这 1/4 的血就下去了，所以真诚的建议将来碰到的时候最好绕道，不然就直接喂它一个手雷，炸死之后可以得鳄鱼肉三份。另外切记不要在沼泽里停留，那样会一直沉下去直到淹死的……另外 SNAKE 趟过沼泽后陷在泥水里的部分会沾满泥水，很真实，而且泥水要到下一个场景才会消失。

到处都是食物

抓起来当宠物卖


鳄鱼大哥，没事别惹它

这种肩膀上有红点的就是通信兵

继续前进，终于出现了正式的敌兵，正好试试华丽的迷彩。大家可以看看效果，当伪装度在 90%以上时近在咫尺也可以安然无恙的骗过敌兵，前提是自己不要乱动，那就万无一失，还可以抽空给他一枪或跑到身后去“Freeze”一个（短笛：“那你上次怎么被发现的？”fei：“这个，趴的地方不对，被巡逻的敌人踩到了……”）。另外要提醒大家小心敌人的通信兵，这种敌人极为麻烦，受到攻击后会通知增援部队，任何情况下都是优先解决的目标，否则必定被乱枪扫死。至于其它敌人则因为无法呼叫支援，可以安心挨个收拾（40 年前科技就是不发达，你看 MGS2 里随便一个小兵都装了无线电）。此处敌人 3 名，没有用处的可以攀援的大树一棵，蛇和牛蛙……不，树蛙若干。

我第一次打到这里的时候是干掉第一个，惊动第二个，待要解决他的时候第三个已经直接报警：“come in,HQ!”（HQ 是本作里敌人的增援部队代号）……我靠！硬闯算了，抓起来复枪杀了出去（真诚推荐，这玩意威力真大），以一半体力为代价冲到了下一个场景……天哪，警报还没解除，另一支 HQ 部队已经冲了过来，前后夹攻，未来的 bigboss 就这样倒在了血泊之中……（DRAGON：“你这什么 BIG BOSS，改叫 PIG BOSS 算了。”）

在这里有一个有趣的小插曲，当 SNAKE 的体力被打到没多少的时候少校会紧急呼叫（再次声讨慢得惊人的通信画面，莫非这就是上世纪 60 年代的科技?），并且和美女姐姐 Para 一起严厉的指责你：“你根本不懂什么叫潜入吗？你真的了解这次任务的意义吗？”云云，奇怪，通信机也不是一直开着，他们怎么知道的？而且偏选在人要死的时候说教，鬼才听咧……

趁过桥的时候收拾……

不要在桥上奔跑！

OK，重来。抽烟，跳伞，听少校絮叨，拿背包，趟沼泽，干掉这 3 个敌兵——接下来的场景是吊桥，这里想不趴着都不行，而且人员密集，通信兵又在桥的另一边，一旦发现就“COME IN,HQ!”我靠！得，重来吧……抽烟，跳伞，听少校唠叨……（DRAGON：“你丫有完没完？”）最后采取的战术是先干掉桥这头那个守兵，并故意引起桥那头士兵注意，等通信兵靠近后用狙击枪爆头，这时另一个通信兵距离比较远看不到，趁机再甩一发（练过 CS 的兄弟注意，CS 的用狙技术在这里用处不大），然后才掉头收拾那些装备落后的家伙，总之以通信兵以第一扑杀目标。

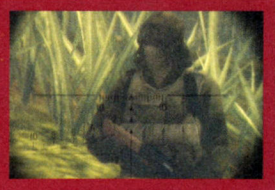
以上是比较成功的版本，fei 的另一版本是灭杀第一个士兵就失败了，不得不冒险强行突破，呜呼，这吊桥还真是……同学们以后在吊桥上千万不要奔跑，万一失足可不是像 SNAKE 那样可以千钧一发抓住木板爬起来的……大家知道我要说什么了吧，在这条桥上 SNAKE 掉下去了 5 次有多，这可怕的平衡啊！（观战的众编辑：“是啊，你丫这可怕的平衡啊！我们都看不下去了！”）当然途中也有用鱼跃把桥上一个士兵撞下去的精彩案例，但建议小朋友不要学，人家 SNAKE 叔叔有练过。（听说有一个办法是割断吊桥部分绳索让敌人自己掉下去，但我没有成功……）

最后的难关是关押索科洛夫的废弃工厂，这里外围只守着两个敌人，最妥当的办法是先狙掉这两个，然后注意不被人发现，爬行到工厂里侧最右边的房间门前，推开门……试玩版就在这里结束。当然了事实上远远没有我说的这么简单，工厂地带的地形复杂，而且这该死的落后年代也没有什么雷达来显示地图，所以即使顺利解决门口的哨兵也很容易迎头就撞上里面的守卫，然后就要面对亲切的 HQ。鉴于 fei 本人在这里阵亡了 N 次（期间 CLOUD、牛蛙等人一直在狂笑），也就不提供什么心得了，总之是传统的潜入作战啦……

心得篇

关于敌人

体验版里敌人的AI一如既往的高，一有风吹草动就会警觉，跟着就往往是一群人拥过来进行地毯式搜索，这对于已经打草惊蛇不敢妄动的玩家来说分分钟都是地狱。至于目标暴露后就不消说了，HQ部队别的没有，就是人多，感觉增援永远都派不完一样，而且他们在战斗的时候居然还会闪子弹，这委实有点过分，而正式版中玩家初期就只有一把MK-22，想硬冲都不成，难度更加突出。不过本作中敌人的视线依旧不远，个个都是深度近视，伪装得好可以在眼皮下袭杀不说，只有几十米的距离也可以这边打得鸡飞狗跳那里置若罔闻，看来除了近视还要加上耳背的毛病。另外在追击方面还是有点弱智，我曾在众目睽睽之下爬进了工厂的地下道，结果敌兵在外面喧哗一阵子了事，要换成2代估计手雷就已经丢进来了……


所以说要用狙击枪啊

关于道具

本作中的背包就是那小叮当的次元口袋，什么都能塞进去，不过每样道具都有自己的重量（但食物没有），超过负荷总量就应该不能装了，但试玩版里没有超载的机会。武器里狙击枪和来复枪非常好用，配合得当可以屠光场景所有敌人（理论上），而手枪消音器用多了会失灵，这是很让人郁闷的设定；夜视镜之类的玩意没有机会用上，看来要等到正式版才行（至于那个劳什子雷达，跟没有一样）。另外小刀配合匕首可以使用传说中的近身格斗CQC（Close Quarter Combat），例如架住对方的枪然后反击之类，不过我只发现了挟持敌人当盾牌的功能，而这好像MGS2里面也有。

红外线暂时用不上了

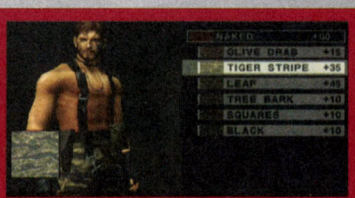
关于食物

野外捕食是MGS3着重宣传的新要素之一。游戏中我们可以看到画面的左上方的体力槽，上面是体力槽，受攻击时减少，变为0时GAME OVER，平时不动可以自动缓慢回复；而下边的为耐力，行动的时候会一直减少，可以通过食物回复。而食物的重要来源就是森林里的动植物，目前可以吃掉的包括蛇、鸟、树蛙、鳄鱼、蘑菇、水果、蜂巢等，获得方法很简单，只要予以攻击即可，除了鳄鱼之外的动植物都不能对SNAKE造成伤害，而且统统一击必杀，所以可以放心捕猎（尤其是那些蛇，跟蚯蚓一样人畜无害）。其中蜂巢似乎是最好的食物，但宣传片中描述的，只要攻击蜂巢就会引来马蜂攻击的情况，实在很鸡肋……至于鳄鱼这种东西，目前我只发现手雷对它有效，而且炸死后是分成3份鳄鱼肉，吃下去耐力回复得极多。这里还有个小细节，在菜单画面里先让SNAKE吃一些食物，然后按R1观看他的模型并且用L3键旋转一会，退出到游戏画面，这时SNAKE会呕吐（转晕了……）。

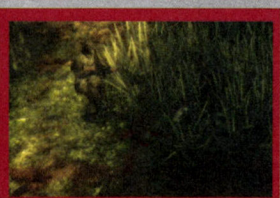
刚吃了东西转圈肯定会吐的啦

关于迷彩

这次的另一个新要素就是丛林伪装，SNAKE需要在不同的环境里换上不同的迷彩服来隐蔽，游戏画面中右上角的数字就是伪装度，数字越高代表伪装得越好，这时被敌人发现的几率就会降低；反之就是活靶（完全去掉迷彩并站立在反差很大的地形上的话，伪装度甚至会变成负数）。一般来说伪装度在90%以上就比较安全，当然如果像本人一样趴在敌人的巡逻路线上以至被踩个正着另当别论……伪装度高不代表可以为所欲为，轻举妄动的话就算伪装度100%也会被轰至渣，总之请不要把这个游戏当成生化危机4那样的畅快型动作游戏（顺带一提，玩《生化危机4》体验版的结论是，这游戏已经是热血类游戏了。）



迷彩就是保命之本


伪装度95%，猜猜我在哪里？

关于不满

由于本试玩版早在5月的E3上就已经放出，所以之后做了哪些调整不得而知。但就个人感想而言，以下方面的问题如果留到正式版依然存在的话，哼哼，小心MGS这块牌子。

1.爬行。游戏时按×就可以匍匐前进，此时是第三人称视角，但进入草丛之后游戏就自动强制转换为第一人称视角，这一点非常不爽，因为无法观察到周围的情况了，贸然行动又怕被敌人发觉，所以多数时候都会选择退出该地带——但是这样又会导致迷彩的伪装度下降……我承认，草丛里95%的伪装度是很爽，但这样玩我很不爽。

您说这该怎么看？

2.贴墙。当SNAKE行动时遇到对面是高大建筑物的情况就会自动背贴墙站好，这个设定无可厚非，但本作里障碍物实在太多了，SNAKE跑几步就会自己跑去贴住一棵树什么的，极为烦人。平时这样也就忍了，但被敌人发现而逃命的场合还这样会害死人的……我就被害死好几次了……

3.贴图。本作的光影效果没得说，但很多时候SNAKE的脚会陷在泥土里，令大家对原始森林的泥土松软度有了新的认识。有个地方的bug不得不提：游戏开始场景里左边有一个倒塌的树木堆成的障碍，可以翻过去拿一盒子弹，但使用鱼跃翻滚回去的话SNAKE会有一定几率卡在这堆腐木中间进退不得，只有RESET重来。小岛大爷，这可得注意啊。

这就是发生bug的地方

剧 情 篇

MGS3 的剧情越发扑朔迷离，反正我已经不知道小岛想说什么了……试玩版上众人的对话含含糊糊，唯一能肯定的是 SNAKE 这次又接下了一块硬骨头，不过对于这种“把人丢下飞机才开始布置任务，着陆之后才安排代号，只给执行队员（还是一个人）一把小刀一把麻醉枪”的特种部队做法，我真是只有佩服得五体投地的份儿。小岛安排这剧情的时候就不觉得牵强么？

游戏里唯一出场的重要人物就是 THE BOSS，目前她还是属于同伴阵营，但 KONAMI 公布的所有资料都显示她会在某个时候脱离 FOX，成为美国的敌人（目前看来她似乎是投靠了苏联，搞不好还顺带拿走了两个核弹头），眼镜蛇部队也被她带走了，SNAKE 则需要去阻止他们，当然中途被殴打得很惨……

不过从宣传片里似乎可以察觉，THE BOSS 并不想要 SNAKE 的命，甚至可能在某个时候还会帮助 SNAKE（BOSS 从良定律：改邪归正的 BOSS 越强，死亡概率越高）……

MGS3 部分登场人物一览

SNAKE：主角，本名 John Doe，是 FOX 部队的王牌，此次执行的是从敌军手中接走苏联专家的任务。从种种迹象推断，他就是日后被称为最强战士的 BIG BOSS，也是最早的“SNAKE”。

PARA MEDIC：本次负责通讯的美女联络员兼医生，PARA 显然也不是她的名字（只有 SNAKE 自己被套出来了本名），其它资料不详，反正是个美女。

生日：1936 年 6 月 22 日（呜……放到现在就是……）
出生：[美]马萨诸塞州·波士顿　　**地址：**马萨诸塞州·波士顿
身高：5.48 英尺　　**体重：**机密　　**年龄：**28 岁
头发：红色　　**眼睛：**褐色　　**血型：**不明

MAJOR TOM：负责此次营救行动的指挥官，Major 应该是他的代号。脸上有一条很明显的伤疤，其它一切不详。**年龄：**55 岁
生日：1909 年 8 月 12 日　　**出生：**英格兰
地址：[美]新罕布什尔州·朴茨茅斯
身高：6.04 英尺　　**体重：**174.2 磅
头发：灰白　　**眼睛：**灰蓝色　　**血型：**A 型

年龄：机密　　**生日：**机密
出生：美国　　**地址：**机密
身高：5.87 英尺　　**体重：**机密
头发：褐灰色　　**眼睛：**蓝色
血型：机密

THE BOSS：SNAKE 亦师亦友的 FOX 部队同伴，二战时期的英雄，“眼镜蛇部队”的创建者。根据对话得知 SNAKE 此次行动时她已经离开 FOX 长达 5 年，在这次行动中也负责对 SNAKE 进行一些指导。从 TGS 上的宣传片上可以得知她以后会是 SNAKE 的敌人——而且是最可怕的一个。

SOKOLOV（索科洛夫）：试玩版中 SNAKE 要拯救的人，但剧情在 SNAKE 进入他房间的时候“恰好”结束了，根据之前的对话，他在为苏军研制极可怕的武器（多半就是初代的 METAL GEAR），由于该武器过于可怕而心生惧意，转而向美国寻求政治庇护。

EVA：美女间谍，从宣传片上看出她将与 SNAKE 一起行动，看样子对 SNAKE 很有好感，估计是类似 MGS1 里梅丽尔的角色。其它资料不详，但有美女看就够了，哈哈。

VOLGEN：诡异的男子，看服饰是苏军军官，绝非善类，而且有精神变态的嫌疑。之前 KONAMI 放出的资料中有不少他与 SNAKE 交手的画面，其力量已经超过了人类的范畴……另外，我们有理由怀疑他就是最终 BOSS——如果最终 BOSS 不是 THE BOSS 的话。

OCELOT：就是在 MGS2 里出场的左轮老头，那时他已经为爱国者工作，玩过 MGS2 的玩家应该还记得他的身体差点被 LIQUID（MGS1 里的最终 BOSS）侵占。而在 MGS3 里，我们看见的是年轻时的他，显然这时他还很自负。宣传片里有个又臭又长的玩枪的表演。

美式漫画英雄部队

THE PAIN：眼镜蛇部队成员。效忠于 THE BOSS，他的能力是操纵马蜂，据小道消息透露这位老兄甚至可以从嘴里射出具有子弹威力的马蜂。

THE END：已经 100 岁的眼镜蛇成员，THE BOSS 的狙击战术教官。最强的特技是装死，因为他身上有寄生的苔藓可以维持生命。另外，他的迷彩服图案居然是著名体育用品商“Kappa”的标志，这显然是制作人员的又一次恶搞。

THE FEAR：眼镜蛇部队成员，以诡异的姿势出现在 SNAKE 面前，看上去所有的关节都有异常的灵活性，加上莫名其妙的带分叉的舌头，整个人——就像一只蜥蜴。

THE FURY：眼镜蛇部队成员，穿着苏联的防火太空服，使用火焰喷射器。据说是因为在太空中被烧伤了，所以成天用纵火来发泄自己的不满，但俗话说点儿背不能怪社会，您这是何苦……

THE SORROW：前眼镜蛇部队成员，THE BOSS 的恋人，也是 Ocelot 的父亲。在宣传片中他自水底浮起并嚣张的表演了日本鬼片，而根据人物介绍这是一个鬼魂……我靠！小岛秀夫你给我出来说明一下这是什么东西！！

MGS2 出现了吸血鬼还不够，这次的 MGS3 彻底变成了妖魔鬼怪大混战，每一个人似乎都有港漫强者的素质，每一个人都可以变身，而我们的主角就沦为了一个活靶子（至少宣传片里是这样）。面对这些鬼气森森的家伙，SNAKE 估计只有绝望的哀叹：“我，我只是一个普通的人类……”不过小岛秀夫已经成功的把水搅浑了，现在关于 MGS3 情节的揣测满天飞，什么这个 SNAKE 是时空穿梭过来的啊，什么 THE BOSS 会被冷冻 N 年在现代复活啊……（注意 SNAKE 还有一句台词“VR 任务开始”，唔，那还真是一切皆有可能了啊）我们对此不能做出任何评价，只有默默的祈祷而已：“KONAMI，您可别玩砸了啊……”另：有网站放出消息，MGS3 的美版将于 11 月 15 日发售，如果真是如此，运气好的话下期就可以看到 MGS3 的攻略喔！

龙使物语

PRIDE OF THE DRAGON PEACE

试玩版之完全解析

在这个天地万物都有精灵寄居的世界,各种精灵带给人们莫大的恩惠,人们也崇敬并感谢精灵。但就是在这个原本平和的世界,却因为各种灾难的侵袭,使得原本赐福给人们的精灵失去控制而暴走,给人们带来了莫大的灾厄。

就在人们纷纷陷入绝望之际,出现了许多抗拒命运安排的年轻驭龙者,被称为“Dragon Peace”的他们驾驭着各式各样的龙,挺身而出对抗危害世界的暴走精灵。龙骑士们平时也彼此切磋琢磨,驾驭着各自的龙一较高低。而游戏也正是从我们的主角正式加入“Dragon Peace”的那一天开始了……

育龙之道完全解说

龙的形态

游戏中的龙总共分 4 种形态,从第一中形态最幼小的龙到第 4 种成熟形态的龙,龙的体型会越来越大,而龙的各种能力也会跟随形态的不同而变化。

龙的能力

每只龙都有固定的 6 种能力

力:影响龙的近战攻击力
足:影响龙的移动和行动速度
硬:影响龙的近战防御力
炎:影响龙火炎属性的攻防能力
风:影响龙水属性的攻防能力
水:影响龙风属性的攻防能力

另外炎、风、水 3 种属性还会影响龙外表的颜色,炎属性为红色,风属性为黄色,水属性为蓝色。

根据力、足和硬 3 项能力的比例不同,第 3、4 种形态的龙又分为以下几种战斗类型。

龙的成长 变身 转生

游戏中龙能力的成长要通过在迷宫中战斗以及捕食精灵,各种能力的成长幅度与所捕食的精灵能力相关,精灵能力越高,龙成长的能力也就越高。

当龙的变身能量集满之后就会发生龙变身的事件,变身后龙的外形、颜色和能力都会发生变化,而且体型也会变大。

已经过了 80 小时成长期间的龙可以在大神殿中选择转生,转生后的龙会变回幼龙状态,但是转生后的成长速度和成长率都会增加,想要培养更强的龙就必须通过不断的转生来达成。

龙的状态

名前:龙的名字
形态:龙的形态类型和能力类型
性格:龙的性格特征,性格的不同与龙的同步率变化有关。
HP:龙的体力值,战斗中减为 0 即会进入战斗不能状态。
まんぷく度:龙的满腹度,在迷宫中冒险时就会不断的减少,减为 0 时龙的 HP 就会自动减少,而且进入战斗会呈暴走状态,喂龙吃精灵就能恢复。
シンクロ率:龙与驾龙者的同步率,同步率越高的龙在战斗时才能发挥 100%或者更高的能力。
变身まで: 距离下次变身所需的精灵能量,在迷宫中喂龙吃精灵就能增加。
成长期间:龙的能力成长剩余时间,每只龙在迷宫中冒险时间达到 80 小时(游戏内的时间)就不会再成长了。
转生回数:龙的转生的次数。(转生的概念在后面提到)
スピード: 战斗时龙的速度能力发挥百分比。
魔力: 战斗时的龙的魔法能力发挥百分比。
倒した精灵:龙击倒过的总精灵总数。
试合成绩:龙参加大赛时的成绩一览
覚えた技: 龙已经习得的可以在战斗中直接使用的特技。

系统解说

迷宫中的操作方法

左摇杆:控制龙的移动	**右摇杆**:转换龙面对的方向
左右摇杆同时推往同一方向则是快速移动	
R1 键:锁定敌人或宝箱	**L1 键**:更换视角模式(3 段)/自动战斗
R2 键:取消锁定	**○键**:决定/调查/进入战斗(锁定敌人时)
□键:显示地图	**△键**:进入系统菜单
×键:取消	**START 键**:游戏暂停

冒险的时间限制

游戏中每天只能前往迷宫冒险一次，每次冒险的限定时间为 8 小时游戏时间，时间到了之后就会强制脱出迷宫。

迷宫中的雷达

屏幕右下角的雷达会表示主角周围一定范围内的地形、敌人、宝箱、门等迷宫内的各种资料。雷达周围一圈的方格则是表示此次冒险的剩余时间，每一个代表一个小时。

关于锁定

迷宫中的敌人必须在按 R1 锁定后再按○键才能进入战斗，被锁定的敌人周围会出现一定数量的光球和星。其中光球数代表进入战斗后的精灵数量，蓝色的光球表示进入战斗后地图上这个精灵的数量，绿色和红色分别表示进入战斗后另外两种精灵的数量，星则是表示战斗时有自己正在寻找的精灵。

另外，迷宮中的宝箱也必须在锁定后才能获得。

战斗中的指令解说

覚えた技:使用龙已经习得的某种特技。

直接攻击:对敌人使用直接攻击，攻击时使用的特技随机决定。

魔力攻击:对敌人使用魔力攻击，攻击时使用的特技随机决定。

用心しろ:针对敌人的攻击做出防御。

连けいしろ:与同伴共同攻击某个敌人。

くら袋:使用身上所携带的各种道具。

龙カード:使用装备中的龙卡片，一次冒险中只能用一次。

バースト:龙的全能力一段时间上升，拥有“バースト”能力的龙使才能使用。

攻防レベル:更换龙的攻防能力等级。

逃げる:逃离战斗。

注:战斗时屏幕右上方出现的数字是战斗的限制时间，战斗开始后时间就会不断减少，减为 0 时战斗就会强制结束。每场战斗的限制时间为 40 秒。

系统菜单解说

精灵ポット:察看已经捕获的精灵，并且选择精灵喂给龙吃以提高其各种能力和恢复 HP，龙在满腹度为 100%时不能喂食精灵。每种精灵最多可以捕获 8 个，在战斗中被击倒的精灵就会被捕获。另外，给龙喂食精灵时还有一定的机率获得一些道具。

仓库:察看以及使用仓库中的道具。另外在“トランス”选项中可以让拥有“トランス”能力的龙使利用捕获的精灵来制造道具。

カード库:察看自己拥有的龙卡片和精灵卡片。龙卡片是在大神殿的降龙之间把已经停止成长的龙变成卡片后获得；精灵卡片则是在降龙之间用捕获来的精灵为原材料来制作后取得。

情报:察看现在所要完成的任务的详细状况，昨日的详细行动情况以及迷宫中各种精灵的能力情报。试玩版中只有 43 种精灵的情报。

作战:在迷宫中冒险时更改龙战斗时的攻防等级以及选择是否消耗一小时来回复体力。

龙使い心得:察看游戏中的各种名词解说及帮助信息。

塔内の地图:察看已知的迷宫中的详细地图。

ジャンプ:在迷宫中选择此选项后可以决定是否中断冒险，离开迷宫。

ステータス:察看人物和龙的详细能力。(注意人物姓名旁的标志是表示人物的疲劳度情况，途中的标志表示人物处于最佳状态)

オプション:进入游戏系统设定菜单，可以在此调整手柄的振动效果，音效和音乐的音量大小等。

由于是试玩版的原因，游戏进行到第四周便会强制结束(呜呜……我辛辛苦苦培养的龙啊)，但是在这短短的过程中大家完全可以感受到这个游戏的与众不同之处，无论是新颖的养育系统以及独特的世界观都是能够绝对的吸引您投入到这款游戏中来。让我们一起期待 10 月 28 日游戏正式发售的一天，养育我们自己的龙……

设施介绍

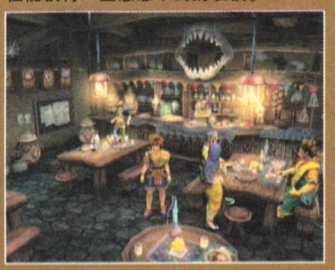
大神殿:在这里可以购买打开封印之门的和迷宫中高级宝箱的特殊道具。与左侧的女神官交谈还可以前往降龙之间、研究室和医务室三个地点。

ハウスヘブン:主角加入“Dragon Peace”后居住的地方，游戏的存档只能在此进行，另外每天行动结束后也要回到这里选择休息才能进入第二天。

出击ピット:从基地前往迷宫冒险前的准备地点，玩家需要在这里选择同伴，骑乘的龙以及携带的道具。最后还要选择进入迷宫的具体时刻，随着时刻的不同迷宫中精灵的出现频率和强度也会有所变化。

コノシアム:龙使们带领自己所培养的龙进行相互较量的斗技场。每周周末都会举办一次大会。大会的比赛还有级别限制，共分为 S、A、B、C 四个级别，游戏开始主角只能参加 C 级的比赛。

酒场:龙使门饮酒作乐的地方，在这里往往能获得一些意想不到的收获。



中央广场:在这里可以听取传言以及一些有用的情报。

直营ショップ:购买各种道具的商店，随着主角的龙使排名越高，可以购买的道具种类也会越多。

司令本部:Dragon Peace 的中心部，龙使们在这里接受指定的任务，在限定时间内捕获到任务要求的精灵即可回到总部交差。

PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst™

梦幻之星在线蓝色脉冲

梦幻之星在线的精髓—Challenge（挑战模式）浅谈

在《PSO》里有一个被所有玩家津津乐道的模式也是最吸引人的模式，那就是(CHALLENGE)挑战模式。在这个模式里，所有参加的玩家都是从最原始的状态开始，无论他的级别有多高。大家都从 1 级开始，道具和装备也是最初级的。而且，任何一个玩家死亡，整个队伍的游戏立刻结束。这就要求所有的参加者必须紧密配合，并不断相互协调战略战术。而通过全部的 CH 模式后，可以得到超级武器作为奖励，而这些武器是游戏中威力最大的。下面让我们来了解一下这个令人着魔的模式。

职业推荐

猎人为初级者向，法师为高级者向，如果是刚接触 PSO 推荐先选用机械猎人，先跟随老玩家熟悉 CH 系统。。

机械猎人有其绝对优势:HP 高，防御高，能看到陷阱，对毒和麻痹免疫，比人类猎人拥有更高的命中率，攻击力高以及使用光剑时动作上的优点。

交流

1- 报数:

因为只要有一个队友完全死亡就算挑战失败，所以玩家们发展出了一套独有的比较通用的报物品方法。

如报 301，表示有 3 个小回复，0 个中回复，1 个替身娃娃。

如果我 001，你 601，那么你就该在下个出口放点恢复剂给我，免得我浪费替身娃娃，然后再死一次挑战失败了。

另外注意声音，当队友身上没有娃娃时，他一受伤就会有声音，hp 越少越急促。用以警告其他队友。

2- 设定快捷语言:

一般 CH 时很少会有空打字的，大多数时候都在赶路或是杀怪，所以最好先设置好快捷语言，在“聊天”的“会话快捷”里设定，可以设置 F1-F12 共 12 种对话。

3- 使用礼貌用语:

善用“定型文”与“聊天图示”，多点与队友的良性互动。

本文部分资料来自梦幻大陆

CH 模式基本规则

挑战模式共有 9 关，其中 C1，C4，C6，C9 各有一个 BOSS 要打(分别对应的是森林的“龙”，洞窟的“迪·洛尔·雷”，坑道的“波鲁欧普多”和遗迹的“暗黑法尔斯”)，打完一个场景才能进入下个场景(通过 C1 才能进入 C2，依此类推)

每关一开始系统会自动生成默认的等级和装备，就算你 200 级穿着一身极品进入 C1，开始后还是只有 1 级，武器只有一把最普通的光剑/光枪/手杖。每关获得的物品和角色的能力无法带到下一关。

挑战模式中无法获得传送装置，也无法通过正常方法回城镇，回城镇的唯一途径就是通过所有舞台或者有角色死亡并且身上替身娃娃用光。

实用技巧

1- 慎用回复道具:

除了场景中的温泉，升级，掉落的治愈术磁盘和 C7-C9 法师拥有的治愈术，平时补血都必须靠恢复剂，只要还有不会被一击死的 HP 就撑，不要浪费回复道具。

2-“敌无视”技巧:

所谓“敌无视”，就是解除对怪的攻击锁定，这样不会因为进入攻击状态而无法奔跑。

按“ESC”打开菜单即可，但视野会因此变窄，而且没有了小地图。或者用“CTRL”代替，前提是第二页动作栏里面没有攻击用的动作。

还可以打开定型文选单，适合法师使用。

3- 关于攻击:

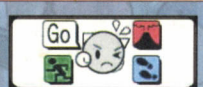
连击时有命中的加成，第一击 100%，第二击 130%，第三击 169%

不同种类的攻击对攻击力及命中有影响，普通攻击:攻击力 100%/命中 100%，重攻击:攻击力 189%/命中 70%，特殊攻击:命中 50%

梦幻之星在线自定义表情

梦幻之星在线还有一个非常有趣的设定就是强大的自定义表情。这个不同于其他网游是规定好的表情，而是完全由玩家自己来设定的表情，充分表现自我的个性和享受交流的乐趣。

下面让我们来看几个玩家自己设定的表情，相当有意思。



GO！前进！

可爱到毙的小猫~

我是红哈雷

嘿嘿！歹势啦

绽放在美国的樱花！

サクラ大戦V EPISODE Ø ～荒野のサムライ娘～

机种:PS2 厂商:SEGA 发售日期:9月22日 类型:ACT

STORY

太正17年　日本·东京

随着道格拉斯·史都华和他的DS公司在日本的灭亡,一个黑影开始了他的逃窜。

"嗨,我们又见面了。"

"没想到你还活着……你的枪对我是没用的！这次你死定了。"　砰！

"怎么会……带有灵力吗？……啊…"

"再见了,帕特利克…"玛利亚嘴里轻轻的吐出了这句话。

太正17年　日本·东京　大帝国剧场　海神别庄的舞台上

扮演公子的金发少女:"我才不会被骗呢;那都是编造的故事。落下帷幕,我要终结这所有的故事！"

扮演美女的真宫寺樱:"是这样吗。落幕了,一切就会结束吗。只要人类存在,故事就不会结束。"

扮演公子的金发少女:"够了,我要亲手终结这个故事！"

金发少女提起剑向樱砍了过去,这一切都是剧本里没有的……

这个金发少女叫拉切特·阿鲁泰尔,原星组队长……

1927年　美国·西部荒野

一名叫杰米妮·桑茉斯的少女开始了她从德州前往纽约的旅程……

新的系统

SYSTEM

难易度

有普通(ノーマル),困难(ハード),很困难(ベリーハード)三种模式

从简单开始每上升一个难度敌人HP和攻击力就上升1.5~2倍。同时过关评价的基准也会受到影响。

ACT部分

动作部分,本作的主要部分。

ADV部分

冒险部分,只有杰米妮剧情时才有的。

普通LIPS

攻略中用LIPS代表,从土星版就有的系统

在限制时间内进行选项

模拟LIPS

攻略中用ANL代表,从3代开始有的系统

用左摇杆控制力度。

SP

技能点的缩写,能通过很多方法取得

使用后能提升自己的等级

等级

一共有"体力""速度""马力"三种。使用SP后可以提升,最高到LV10

体力—HP上限增加

速度—移动速度增加

马力—提升拉利的牛仔动作攻击力

各等级所需SP一览(通用)

LV2-3000,LV3-6000

LV4-9000,LV5-12000,LV6-15000

LV7-18000,LV8-21000

LV9-24000,LV10-27000

属性

一共有"圣""炎""冰"三种属性,附带在游戏中取得的武器上

圣—打到敌人时可以恢复一点自己HP

炎—攻击敌人时附带火属性持续伤害

冰—攻击敌人时并附带冰属性冰冻

CONTROL

骑乘角色

○键:骑乘攻击,具有破防和昏迷效果。

X键:跳跃,根据力度来控制跳跃的幅度

□键:攻击,连打会形成连续攻击

△键:必杀技攻击,根据武器自带的必杀次数来使用。

L1&R1:镜头追尾

R2:马蹄攻击,具有破防和昏迷效果。

L2:冲刺,并在停下之前使武器带上本身的属性攻击

光武角色

○键:重攻击,具有破防和昏迷效果。

X键:跳跃,根据力度来控制跳跃的幅度

□键:攻击,连打会形成连续攻击

△键:必杀技攻击,根据必杀次数来使用。

L1&R1:镜头追尾

R2:具有破防和昏迷效果。

L2:冲刺,一直按着为滑行

爽快的操作

攻略篇

MISSON 1

少女啊，向荒野前进吧

杰米妮在荒野上被野生蒸汽追赶

胜利条件：将所有敌人击倒。

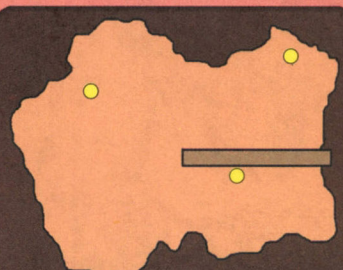
要点：本关是游戏第1关，难度相当底，目的就在与给大家熟悉游戏的操作。注意不要掉下断崖。

嗨呀！ 拉利！ 向敌人们冲过去吧!!!

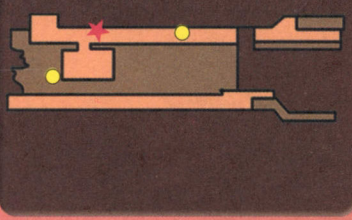
道具取得：马具ヘビーウエイト入手。

目标！纽约~前进！

MAP



MAP



MISSON 2

杰米妮，迷路到天涯海角

杰米妮来到了旧金山正在修建的金门大桥。

LIPS：フワニータ（芙娃妮塔）："た……たすけて！"

救……救命！

"少女を助ける！"SP上升

拯救少女！

"广场への道路をたずねる。"

询问如何前往广场。

胜利条件：将所有敌人击倒。

要点：场地很狭小，而且很多地方都会掉下去，所以和敌人战斗时千万不要忘了脚下，特别是别在边缘被敌人击中，那样很有可能就被弹到大桥下面去了。OH!! MY GOD!!!!

道具取得：武器子鸟入手。

MISSON 3

旧金山一片混乱

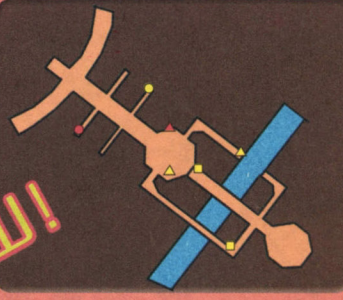
フワニータ（芙娃妮塔）和杰米妮在街道上会合了

杰米妮决定带着芙娃妮塔逃离旧金山。

胜利条件：冲出这条街道

要点：街道上分支路很多，但只有一条是出去的路，就是在三叉路口那向左走就是正确的路线。小心街道上的名产有轨电车。别指望去挑战物理定律，不过可以将敌人引诱到轨道上，轰~全都扑街了！

MAP



冲出旧金山！

地图图例：

薯条：○ 速度：□ SP：△ 攻击：★ 防御：● 汉堡：▲

注：因为有些地图是无限大，如和黑骑士的第一战。所以无法给出地区另外有些地图会在一段剧情里使用2次，地图上的物品会发生变化，但也只是想对于第一次位置上有少许变化，因此这里只标注第一次的物品

MAP

MISSON 4

魔人再现

LIPS:ジェミニ(杰米妮):“フワちゃんって言うんだ。ふぅん……”
话又说回来,芙娃妮塔……
“さっきの奴らはなに？”
刚才那群家伙是谁?
“かわいい名前だね。”
好可爱的名字哟。
“友だちになってくれる？”SP 上升
愿意跟我成为朋友吗?

胜利条件:将面具男帕特利克击倒。

要点:帕特利克被击倒起身后身上有光圈的那段时间攻击是无效的。大家别凑上去让他打。经过激烈的战斗,杰米妮还是没能打败帕特利克,被击倒在地。

AIL:パトリック(帕特利克):“~お前になにができるのだ？”
你能做什么?
“うるさい！”最强力度 SP 大幅上升
罗嗦!

胜利条件:击倒雅夫基艾尔 2 型

要点:到底是 DS 公司做出来的蒸汽人型,就算是 2 型还是那么弱。只要干掉周围讨厌的小属性炮,就可以慢慢的收拾这个笨重的东西了。要注意它的原地的回旋攻击,在出招前动作很大,跑开就可以了。GO! 杰米妮! 再次豪快的击倒这些废柴吧! 众人:为什么要用再字呢??

杰米妮将フワニータ(芙娃妮塔)救下来。

LIPS:ジェミニ(杰米妮):“フワちゃん……”
芙娃……
“奇迹の娘って……なに？”
奇迹的女孩是什么?
“ボクを信じて。”SP 大幅上升
相信我。
“……降参していい？”
……投降算了。

道具取得:马具アルテミスコート入手

复活? 再战魔人!

MISSON 5

然后,展开旅程

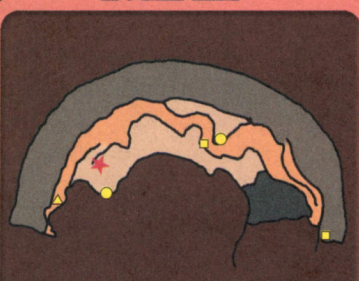
杰米妮带着大谷育江[错了￣!错了￣!是フワニータ(芙娃妮塔)]继续前往纽约的旅程。

LIPS:ジェミニ(杰米妮):“でも、まぁ……”
但是……
“おかげでフワちゃんに会えたし！”SP 大幅上升
有这个机缘才让我见到了芙娃。
“方向音痴だからしかたないね。”
我是个路痴,没办法罗。
“サンフランシスコでもいいよね。”
旧金山也不错。

胜利条件:通过吊桥

要点:吊桥在山顶上,游戏一开始杰米妮要跑到山谷的另一头才有如同之字的小路上山,一路上只要注意来自上面一层的小属性炮的攻击和落石就可以了。路途中打开吊桥的开关放下吊桥,出现时间限制。必须在时限内冲过吊桥。如果失败可以重新再来。

MAP



MISSON 6

梦の都へまっしぐら!

两个闹着玩的女孩发现了路边的烤肉

LIPS1:ジェミニ(杰米妮):“フワちゃん……”
芙娃……
“ワナかもしれない……”
这个或许是陷阱……
“食べたら……まずいよね？”
吃这个……不太好吧?
“いっただきま-す！”SP 上升
开动了

可怜的ブレッド(布雷多)回来发现自己的烤肉正在被两个女孩很不文雅的送进肚里。哦,忘了! 还加上一匹马。

LIPS2:ブレッド(布雷多):“谁だ！”
是谁?
“追い返す。”
赶走他。
“返事をする。”
回答他。
“とりあえず食べる。”SP 上升
总之先吃再说。

胜利条件:打倒骑摩托车的男人(布雷多)

要点:很简单,摩托车没有马灵活,移动着追打就可以了。小心在他发光以后会连续射出子弹,同时他是无敌的状态。

杰米妮发现了路标,目标! 腊城拉斯维嘉斯!

胜利条件:到达地图最上端

要点:一直线冲刺吧 ￣ 地图就是一条直路。请遵守交通规则别别骑马在铁路上跑……

布雷多

复仇的骑兵!

MISSON 7

拉斯维加斯台风

在拉斯维加斯的俱乐部，ジェミニ（杰米妮）几乎输掉了几乎所有的钱。眼看晏顿和牛排就要飞走，フワニータ（芙娃妮塔）决定自己来赌这最后一把。

LIPS1：ジェミニ（杰米妮）“フワちゃん……”

芙娃……

“自分で胜负する。”

自己来决胜负。

“フワちゃんに赖む。”SP 上升

拜托芙娃。

“手坚く10万ドル持つて归る。”

塌实的带走 10 万美金。

フワニータ（芙娃妮塔）的运气简直好的就像有神在帮助一样。难道她是幸运之女的称号……真是不敢想象啊。

LIPS2：ジェミニ（杰米妮）“なんだと……”

什么……

“なら、ボクも力ずくでつ!! ”

那么，我就不惜靠力气了!!

“扩わない气じゃないだろうな！ ”

你们根本没有付钱的打算吧。

“もしや、パトリックの…”SP 大幅上升

莫非是帕特利克的……

ANL：ジェミニ（杰米妮）“させるかつ！ ”

别想得逞！

“ラリ-!!! ”最强力度 SP 大幅上升。

拉利!!

胜利条件：打倒全部敌人。

要点：利用小广场比较宽阔的地形，将敌人分散开来各个击破。

雅夫基艾尔 2 型再次出现

胜利条件：打倒 3 台雅夫基艾尔 2 型

要点：雅夫基艾尔 2 型会在空中飞行一段时间就会落地，所以不用费力跳起来和它们搏斗。雅夫基艾尔这废柴机体果真是烂到一个地步……难道他们只有在打降魔的时候有点用？还说不定是降魔让它呢……

敌人越来越多 ジェミニ（杰米妮）和フワニータ（芙娃妮塔）决定先暂时撤离。

道具取得：马具スター-シ-カ-入手

MAP

MISSON 8

旅途要有伴，世间要讲情

黑骑士召唤出自己的蒸汽人形。

胜利条件：打倒黑骑士

要点：黑骑士的弱点是脚部，攻击到一段时间后脚部的装甲会剥落。这时的攻击会给他带去极大的伤害。在它浑身发红光的时候千万不要去攻击他。因为是无敌的状态。

ブレッド（布雷多）艰难的爬到了这里，没想到一露脸就把フワニータ（芙娃妮塔）吓到了。

LIPS1：ジェミニ（杰米妮）“あ……!! ”

啊……!!

“フワニータをかばう”SP 上升

袒护芙娃妮塔

“男を殴り飞ばす。”

痛殴男子。

LIPS2：フワニータ（芙娃妮塔）“~力になれないかなぁ……”

“その仇、一绪に探してあげるよ。”SP 大幅上升

那仇人，我们一起帮忙找吧。

“ゴハン……ごちそうすればいい？ ”

饭……做顿饭给你就行了吧。

“でも，仇讨ちは一人でしないと。”

但是，报仇应该一个人去报。

没想到拉利将在赌场赢到的 10 万美圆带了出来。ブレッド（布雷多）可怜的再次被那 2 个向食物奔去的女孩抛弃了。

MISSON 9

平安归来的少女武士

1 个月后，1927 年 7 月。他们居然在 1 个月的时间内花掉了 10 万美圆……

LIPS：ジェミニ（杰米妮）“ねえ，ブレッド……”

喂，布雷多……

“もう，ハムステ-キはないの？ ”

已经没有火腿牛排了吗？

“なにか食べたいものないの？ ”SP 上升

你没有什么想吃的东西吗？

“あのサボテン，食べられるかな？ ”

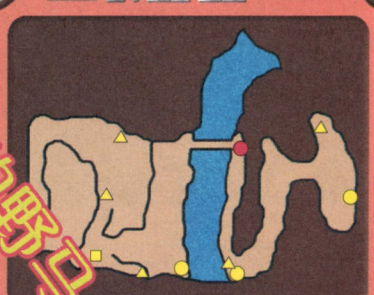
那棵仙人掌，你们觉得可以吃吗？

胜利条件：一直冲到镇子里

要点：到河对岸打掉发射炮弹的小型炮。

德克萨斯的野马

MAP



MISSON 10

Guns&Justice

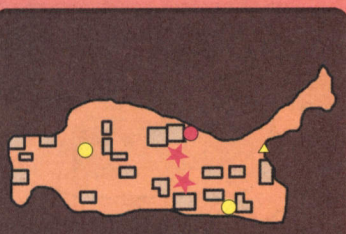
和パトリック(帕特利克)会话,然后一看就知道是地道美国人的チェンバー(钱伯恩)赶到和ジェミニ(杰米妮)会合。

胜利条件:打倒3台雅夫基艾尔2型

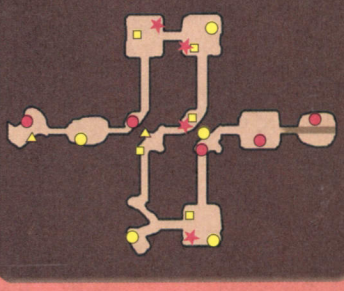
要点:在打倒一台雅夫基艾尔2型后会给增加4台火炮车。

道具取得:武器浮云入手

MAP



MAP



MISSON 11

跑啊! 如疾风一般!

在酒场里,大家热闹的喝着酒。

LIPS1:队员"~うちのチェンバー队长よりも、强いんじゃないですか?"

"そんなことないよ。"SP大幅上升

才没有那种事呢。

"师匠の教えのおかげだね!!"

都是拜师傅的教诲所赐!!

"チェンバーが弱いんだよ。"

钱博恩太弱了啦。

LIPS2:ジェミニ(杰米妮)"~みんなと一绪に,骚がないのかなぁ……"

为什么不和大家一起热闹一下呢?

"フワニータに话し挂ける。"SP上升

跟芙娃妮塔打招呼。

"样子を见る。"

观察情形。

ジェミニ(杰米妮)和フワニータ(芙娃妮塔)到水塘里去游泳,便宜了两个偷窥者……

LIPS3:シンクレア(辛克蕾娅)"こんな贫相なのを相手に负けるなんて……~"

应付这种穷酸像的对手还吃败仗……

"谁だ、贵样っ!"

你是什么人

"どこが贫相なのよっ!!"

谁一副穷酸相!!

"贵样もパトリックの一味か!"SP大幅上升

你也是跟帕特利克一伙的吗!

LIPS4:シンクレア(辛克蕾娅)"~私は命令してるの。フワニータを差し出しなさい。"

我是在命令你,把芙娃妮塔交出来。

"シンクレアに斩りかかる。"

斩杀辛克蕾娅

"フワニータを逃がす。"SP上升

安排芙娃妮塔逃走。

LIPS5:ジェミニ(杰米妮)"ブレッド……チェンバー!"

布雷多……钱博恩!

"フワちゃんはまかせて!!"SP上升

芙娃就拜托了!!

"いつからそこにいたの!?"

什么时候在哪的!?

"こっち见ないでっ!!"

不许往这边看!!

胜利条件:穿过废弃的矿坑

要点:地图看起来比较复杂,实际上只有一条路可以通过。很多地方要消灭完该地区所有敌人才能打开。有2处要跳过深渊才能取得物品,当心别把自己玩进深渊。

穿过矿坑,看见了被打成重伤的ブレッド(布雷多)。

LIPS:ジェミニ(杰米妮)"……见直したよ。"

我误会你了。

"后は……ボクにまかせて!!"SP大副上升

再来……就包在我身上了!!

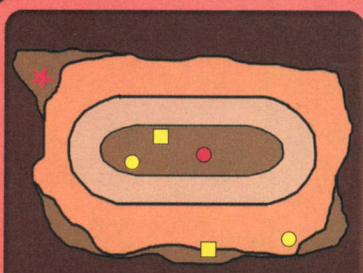
"安らかに眠ってね……"

你安心的永眠吧……

在南北战争中,南军为获得胜利使用了一种可怕的手段,VOODOO教的咒语魔法来作为武器攻击北方的联邦军,这个教据说源于海地的黑人部落.南方军队为这种手段一直打到了华盛顿附近,但就在这里发生了神奇的一幕,在魔法使用过后,在战场附近的一部蒸汽动力拖拉机里竟然发现了一个幸存的女婴(也因此被人类发现了灵子甲胄的材料SILCIOUS钢),由于受到不完全的咒杀影响,这个女婴的身体再也无法长大而获得了不老不死之身。

资料取自樱战年表

MAP



MISSON 12

第七骑兵队，最后的战斗

胜利条件：打倒所有敌人

胜利条件：打倒红骑士

要点：因为红骑士是所有敌人中移动最快的，所以尽量使用 L2 冲刺追赶。但她攻击方式固定。一直循环，转你面前，请不要客气。用手中的刀好好招呼招呼她～。

战胜她后，ブレッド（布雷多）为了救フワニータ（芙娃妮塔）开枪打伤了シンクレア（辛克蕾娅）的脸。

道具取得：武器冰雨入手

MISSON 13

歼灭作战

1927 年 8 月，“オペレーション・デスペラード”作战发动。

LIPS：チェンバー“ジェミニ，ブレッド……力を贷してくれないか？”

杰米妮，布雷多……你们愿意助一臂之力吗？

“もちろんだよ！ね、ブレッド！”

当然了！对吧，布雷多

“わかった……ボクも战う。”SP 大幅上升

知道了……我也愿意战斗。

“负けるかもしれないよ……”

也许会输也不一定哦……

胜利条件：打倒 50 个以上的敌人

要点：还算有点场面的冲锋，大混战，没什么注意的，豪快的杀敌吧。注意，骑兵队打倒的敌人不算入你的记分中。

就当大家以为要胜利的时候，パトリック（帕特利克）出现了。

ANL：パトリック（帕特利克）“～さぁ……渡してもらおうか。”

那么……请交给我吧

“渡すもんか！”最强力度 SP 上升

谁要交出来啊！

胜利条件：打倒 4 台亚夫基艾尔 2 型

要点：打倒大型蒸汽战车后会获得汉堡恢复 HP。每打倒一台亚夫基艾尔 2 型就会发生三骑士攻击事件。

然后……在三骑士和パトリック（帕特利克）的攻击下，骑兵队战败。チェンバー失踪，带着フワニータ（芙娃妮塔）逃跑的ブレッド（布雷多）也受了重伤。エミニ（杰米妮）跪在刨痕的战场上心如刀绞……

女神的战败

MISSON 14

孤单的旅途

蓦然回首，孤单一人

战斗失败的一周后，エミニ（杰米妮）孤单的一个人在山里行走……

胜利条件：延山道到达山顶

要点：在地图的中间有分歧点，直走下去是死路，左边的山道才是通向山顶的。

エミニ（杰米妮）发现一个少年被怪物攻击。

LIPS1：エミニ（杰米妮）“あぶないっ！”

危险！

“今，助ける！”SP 上升

我现在去救你！

“でも……ボクなんかじゃ……”

但是……像我这种……

被下的少年说自己是钱伯恩手下的骑兵。

LIPS2：エミニ（杰米妮）“そ、そう……”

是这样啊……

“でも，キミはボクが守るよ。”SP 上升

但是，我会守护你的。

“ごめん，ボクのせいで……”

对不起，都是因为我……

“二人でどこかに逃げよう！”

两人一起逃到哪去吧。

MAP

MISSON 15

不需要什么理由

エミニ(杰米妮)向那个少年问起逃走的フワニータ(芙娃妮塔)和ブレッド(布雷多)。

LIPS:少年"~もしかして,死んじゃったの?"

如果这样,死了吗?

"死んでなんかないっ!!"SP 上升

她才没有死!!

"……はぐれちゃったんだ。"

……我们失散了。

"ボクが死ねばよかった……"

我假如死掉就好了……

胜利条件:打倒所有敌人

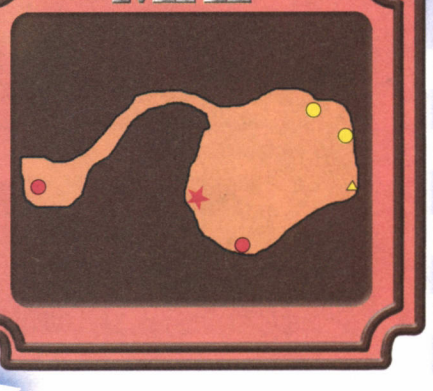
要点:地图很小,非常简单的一关。那些会防御的大球用 R2 的攻击就可以破防。

エミニ(杰米妮)突然受到白骑士的攻击,拉利为了救她,带着她从瀑布上跳了下去……

奇迹总是会降临在需要的时候。

道具取得:武器シャドウフレア入手

MAP



MISSON 16

白银之翼 VS 黄金之剑

出现在エミニ(杰米妮)眼前的白骑士居然是……

LIPS:エミニ(杰米妮)"キ……キミは……"

你……你是……

"まさか……パトリックの……"SP 大幅上升

难道……是帕特利克的……

"どうしてキミなのよっ!!"

怎么会是你!!

"ウ……ウソだよね?"

说……说谎吧?

白骑士在对エミニ(杰米妮)进行了一番嘲笑后,开始了攻击

胜利条件:打倒白骑士

要点:他是三骑士中最难对付的,唯一的攻击机会就是等他靠近悬崖边时。在他使用会爆炸的羽毛攻击的时候可以看准机会用剑将这些羽毛反弹回去。当他 HP 减到 50%以下的时候他会撞毁连接两岸的桥,同时チェンバー带着残存的骑兵赶到,开始援护攻击。

特别要注意的是当白骑士的气槽满了之后使用的必杀技,只要被连续击中,MAX 的 HP 都会空掉。所以当他使用时立刻 L2 加速冲刺逃跑。只要注意到这些,打败他应该不难。正太必死!!!!!!

所有失散的人又再次聚在一起

道具取得:马具トゥインクルベル入手

MISSON 17

不期望的返乡

晚上,フワニータ(芙娃妮塔)因为一些小事和ブレッド(布雷多)吵起来了

LIPS1:エミニ(杰米妮)"……"

……

"ブレッド,大人げないよ"

布雷多,别那么孩子气

"フワちゃん……どうしたの?"SP 上升

芙娃……你是怎么了?

"二人ともケンカはやめなよ。"

两个人都别在继续吵了。

エミニ(杰米妮)发觉フワニータ(芙娃妮塔)有点不对劲

LIPS2:フワニータ(芙娃妮塔)"~ジエミニは,わたしと一绪にいてくれるよね?"

杰米妮……杰米妮你愿意跟我在一起吗?

"どうしてそんなこと闻くの?"

为什么你突然问这种事?

"うん,もちろんだよ"

恩,那当然罗

"先のことはわかんないな。"

以后的事情谁也不知道唷。

众人来到盖茨堡,但フワニータ(芙娃妮塔)好象一点也不高兴回到家乡

胜利条件:打倒 20 个敌人

要点:不愧是北军当年的据点,街道相当复杂。因为敌人比较密集,很快就能 20 人斩了。这里鄙视以下王子,这地图根本就看不清嘛~叫我怎么画啊!55~只能对不起大家了。

胜利条件:打倒大型蒸汽战车,一共 6 台。

盖茨堡的市民都叫フワニータ(芙娃妮塔)为奇迹の圣女,并为她们举行了晚宴。但フワニータ(芙娃妮塔)好象很讨厌那个名字一样

LIPS1:エミニ(杰米妮)"ねぇ,フワちゃん…"

喂,芙娃…

"なんで,奇迹の圣女なの?"

为什么是奇迹的圣女呢?

"ごちそう,おいしいね!"

这些大餐真是好吃!

"元気ないけど,どうしたの?"SP 上升

好象没有精神,怎么了?

令人不敢相信的真相!

MISSON 17

市民道出了惊人的事实，フワニータ（芙娃妮塔）就是吉年盖茨堡战役唯一的幸存者，也就是说她已经有 65 岁了。但奇特的力量使她永生不死，所以被叫做奇迹の圣女。这也应该是パトリック（帕特利克）要抓她的原因了。

LIPS2：エミニ（杰米妮）“フワちゃん……”

芙娃……

“今の话は本当なの？”

刚才的话是真的吧？

“そんなのウソだよね？”

那是骗人的吧？

“すっごく～”

你很娃娃脸啊（服了官方那边的翻译了）

时间等待结束：SP 上升

フワニータ（芙娃妮塔）转身跑了出去。

LIPS3：エミニ（杰米妮）“フワちゃん！”

芙娃！

“フワニータを追いかける”

去追芙娃妮塔

经过交谈，フワニータ（芙娃妮塔）终于放下心理上的负担，在エミニ（杰米妮）怀里大哭起来。（本来以为百合剧情终于开始了…但是…）フワニータ（芙娃妮塔）要エミニ（杰米妮）什么都不要告诉ブレッド（布雷多）（天啊～百合梦破碎了），但没想到躲在一旁的ブレッド（布雷多）什么都听到了，并在激动之余说了些伤害フワニータ（芙娃妮塔）的话。

ANL：ブレッド（布雷多）“俺…俺……”

“我…我……”

用最强力度殴打他 SP 上升。打死好了。

人物介绍里フワニータ（芙娃妮塔）介绍变更。

MISSON 18

爱与友情！

少女们的战斗

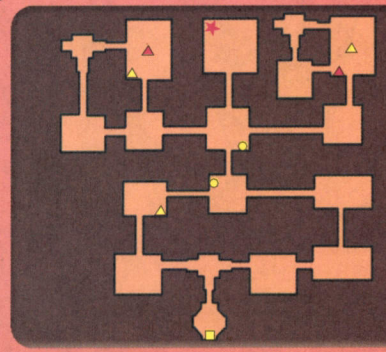
第 2 天，フワニータ（芙娃妮塔）独自一人前往了 DS 的工厂，得到消息的エミニ（杰米妮）也追了过去。

胜利条件：到达工厂最深处

要点：本关是游戏里最长的一关，地图也是最复杂最大的，并且拥有两个分支。2 个分支在剧情上并没有什么影响，只是在路径上有所区别。区域的开关必须打倒该区域所有的敌人后才能打开。

道具取得：武器辉岚入手

MAP



MISSON 19

战栗！超巨大蒸汽!!

终于在工厂深处追到フワニータ（芙娃妮塔）

LIPS1：フワニータ（芙娃妮塔）“でも……街の人たちが困っているから、わたしは……”

但是……城里的人感到很为难，我……

“一绪に行こうか”SP 上升

一起去吧

“ダメ，归るよ。”

不行，回去了。

“あんな人たち放つときなよ!!”

他们那种人就别再管了!!

胜利条件：到达格纳库

要点：一开始乘坐大行货运电梯时是要注意的地方，尽量不要让自己靠边缘太近。这时的敌人基本都会吹飞攻击了，一下就可以送你去电梯下面。到达顶层后，地图就一条路到头没有支路。

没想到格纳库里的是巨大的泽拉基艾尔。

胜利条件：打倒泽拉基艾尔

要点：这个大块头本来就很难搞定，再加上周围几门小属性炮……头痛。不过不要一开始就打掉周围的属性炮，因为第 1 次打掉他们会留下补给，重生后就没有了。建议使用攻高的圣属性武器，这样可以延长作战时间。

带着フワニータ（芙娃妮塔）逃出到房顶，没想到 パトリック（帕特利克）又赶到了，并用城市里的市民性命来威胁エミニ（杰米妮）交出フワニータ（芙娃妮塔）。

LIPS2：エミニ（杰米妮）“フワちゃん……”

芙娃……

“行っちゃダメだ！”

你不可以跟他走！

“战うんだっ！”SP 上升

战斗吧！

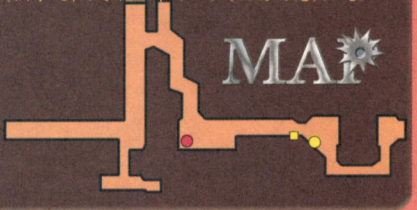
“逃げてっ!!”

你快逃!!

胜利条件：打倒全部敌人。

エミニ（杰米妮）最终还是被パトリック（帕特利克）打倒，フワニータ（芙娃妮塔）为救エミニ（杰米妮）终于被パトリック（帕特利克）抓走。

MAP



MISSON 20

朝天空延伸的道路

1927 年 10，华盛顿·DC，パトリック（帕特利克）借フワニータ（芙娃妮塔）的力量升起了伊甸园，并企图毁灭世界。

チェンバー（钱博恩）和エミニ（杰米妮）决定不惜一切代价也要阻止伊甸园脱离地面。

LIPS：チェンバー（钱博恩）“~绝对に斩らせるなよ”

绝对要赢

“チェンバーこそ大丈夫なの？”

钱博恩才真的没问题吧？

“……死なないでね”SP 大幅上升

……别死哟

“命に代えても、锁は守るよ！！”

即使丢掉性命，也要守护锁链！！

エミニ（杰米妮）延锁链冲向了伊甸园。

胜利条件：爬上锁链

要点：一条直线延锁链前进。敌人不多，注意别太靠近锁链边缘。

在快到达的时候，白骑士再次出现在面前。

LIPS：ジェミニ（杰米妮）“キミは……”

你是……

“まだ、生きてたの……？”

还活着吗……？

“そこをどけっ！！”SP 上升

给我滚开！！

“お前たちの目的はなんなのっ！！”

你们的目的是什么？

胜利条件：打倒白骑士

要点：同第 1 次战斗

被打败的白骑士，趁エミニ（杰米妮）不注意的时候企图偷袭，但被赶来支援的ブレッド（布雷多）挡下，随后 2 人连手将白骑士再次送入死亡的国度。

LIPS：ジェミニ（杰米妮）“……”

“バカ……迟いよ”

笨蛋……太慢了

“やっぱり来てくれたんだねっ！”

你果然还是来了吗？

“今ごろ，なにしに来たのよ！？”

到这个关头，你才来干嘛？

道具取得：武器イノセンス入手。

MISSON 21

初始的乐园·伊甸园

ジェミニ（杰米妮）和ブレッド（布雷多）冲上了伊甸园。

胜利条件：打倒所有敌人

要点：地图被花园分成了 4 块。每进入一块该花园就会被封闭，必须打倒该花园所有敌人才可以解除封闭。

黑骑士突然出现在这里，并将チェンバー（钱博恩）打伤。

胜利条件：打倒黑骑士

要点：同第 1 次战斗

チェンバー（钱博恩）叫杰米妮和布雷多继续前进，自己来断后。

MISSON 22

爱与仇恨

辛克蕾娅

在斗技场，辛克辛克蕾娅再次出现。

胜利条件：打倒红骑士

要点：同第 1 次战斗

辛克蕾娅终于被打倒了，但是布雷多止了要做最后一击的的杰米妮。

仇恨与爱真的就只有一线之差吗？

胜利条件：打倒所有敌人

要点：注意引空中防御的敌人到地面破防

MISSON 23

决战！为了未来！

终于在神殿里直接面对帕特利克了，愤怒之火使杰米妮手中的赤红烈日变成了觉醒形态（也是游戏里最强的武器）

胜利条件：打倒帕特利克

要点：刚开始要打倒一定数量的敌人帕特利克才会从能量墙中出来，注意身上有紫色火焰的才是真身。当他气槽蓄满后会使用连续落雷攻击。用 Z 字型路线就可以全部避开。变身后的帕特利克位置较高有很多时候需要跳跃才能攻击到。一般有 3 种攻击方式触手，火球和冰块，其实还有另一种方式，在火球和冰块攻击时本体下方会被相应属性覆盖，无法近身。只遇到一次…条件不明。

终于，给各个华击团带来灾难的魔人帕特利克被消灭了，伊甸园降临计划终于也没成功，美国继续着自由和奔放。

结束了混乱的众人也开始了自己新的旅程，钱博恩参选了美国总统，为了救芙娃妮塔而变成和她一样身体的布雷多和芙娃妮塔决定一起去寻找让身体复原的方法。而我们主角杰米妮……

■机种:PS2 ■厂商:SQUARE-ENIX ■类型:A·RPG ■发售日:9.22 ■文:星辰、Fantian ■责编:星辰

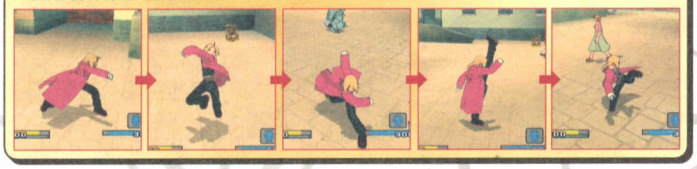
系统篇

菜单解释

- **アイテム** 道具使用
- **アクセサリ** 装饰品装备(注意某些装饰品只能阿鲁或艾德一个人装备)
- **ステータス** 角色状态
- **ボーナスポイント** 进行奖励点数分配
- **チュートリアル** 查看已经获得的游戏提示
- **コンフィグ** 系统调整

普通攻击 □→□→□→□→□

连续按□键可形成普通攻击连击(最多为5连击),从第2击开始,在特定的时机内按键可发动会心一击,会心一击的攻击力较普通攻击要大。在游戏中期,如果能够击败斯卡(伤の男)的话,将获得特殊装饰品,装备后即可自动发出会心一击。



强力攻击 □→□→□→○ □→△→△→△

在普通攻击的过程中按○键,将发动炼金术(突起炼成)对敌人造成巨大伤害,并且强制结束攻击,注意突起炼成具有浮空的效果。如果在普通攻击中按△键,则变为武器变化攻击(最大3连击),根据艾德所拿的武器会有不同的变化,如徒手状态下为左手机械铠变成甲剑攻击。注意,武器变化攻击拥有自己的可连击次数,和普通攻击组合的话可以形成较高的连击,在后期学得3种武器炼成之后,需要熟练掌握各种武器的攻击特点,灵活运用武器变化攻击。

特殊攻击

□+×

□+×同时按并配合方向键可发动3种特殊攻击。

カウンター(反击)

カウンター是本作中新增加的系统,具有非常高的实战价值,一定要多加锻炼,掌握熟练。**カウンター**的发动方法是在对方攻击的瞬间按R2键(注意并不需要站在原地不动,而是可以配合方向键在回避的过程中发动**カウンター**,正好回避攻击两不误。此技巧在人多的时候更为实用。),成功发动之后角色会带着残像自动回避敌人的攻击并立刻进行强力反击。这个技巧不仅仅可以用来对付那些防御力较高的杂兵,在对BOSS战时更是能够发挥巨大的作用。不过要注意的是,在发动**カウンター**期间,角色并非完全无敌状态,此时如果受到其它敌人的攻击,同样会受到伤害。在第七章,玩家如果能够获得"心眼的腕轮",则装备后的效果为防御时自动发动**カウンター**,不过角色所有能力减半。

操作方法

- **方向键** 菜单画面控制光标移动
- **左摇杆** 控制人物行动和光标
- **右摇杆** 视点移动
- **○键** 发动炼金术/壁炼成、调查
- **×键** 跳跃/受身、取消
- **□键** 普通攻击、调查
- **△键** 炼成武器装备/解除、武器变化攻击
- **SELECT** 小地图比例变化及关闭
- **START** 进入菜单画面
- **L1键** 恢复视点
- **L2键** 炼成武器选择
- **R1键** 给同伴(阿鲁)下达指令
- **R2键** 静止状态为防御,行动时为紧急回避

受身

在遭到攻击并浮空后,在落地的瞬间按×键,可进行受身,迅速起身马上进行回击。不过要注意的是把握好受身的时机,盲目的受身有可能继续遭到追击。

武器炼成

《钢之炼金术师》最大的特点就是可以将材料炼成各种武器。当玩家靠近可炼成的材料时,在画面上会显示出炼成物的图标,这时按○键就可以对材料进行炼成。

如果炼成的物品是大炮、战车等大型炼成物,可按△键搭乘。当这些大型炼成物的弹数用完以后,如果玩家身上带有**リロード**道具,则可以用炼金术回复弹药。

除了大型炼成物,还可以炼成可以随身携带的小型武器,如回旋镖、手里剑、投掷炸弹等。注意像炸弹或日本刀这种炼成武器有使用次数的限制,使用完毕之后自动消除。当角色的炼金等级提高之后,还可以对某些武器进行2次炼成,以提高武器的攻击力,如将普通手里剑2次炼成为八方手里剑。

武器炼成种类

炸弹老鼠	铁盖	榴弹发射器	(奶牛)荒川弘	武士刀	石柱
吸风机	手里剑	橡皮球	闪光弹	如意棒	自动机枪
大炮	重机枪	艾德人偶	大型连弩	铲土机	弹簧凳
炸弹	重锤车	回旋镖	刺铁拳	飞刀	
铁球	榔头	扩散炮	火棍	战车	

连携攻击

艾德的弟弟阿鲁具有很高的徒手攻击力，而且拥有无限的生命力，因此善加利用将给艾德很大的帮助。按 R1 键为发出指令，如果阿鲁离艾德较近，则会命令阿鲁进行强力攻击；如果距离较远，则是召唤阿鲁回到自己身边。按住 R1 不放为强制召唤阿鲁，并进行协力跳跃。当阿鲁 HP 为零之后，只要艾德到他身边按○键进行炼成，就可以令阿鲁复活，而且就算不马上炼成，阿鲁过一段时间后也会自动复活。

阿鲁同样可以装备武器和乘坐大型炼成物，方法是艾德在武器面前按 R1 键发出命令。在阿鲁装备武器时，再次按 R1 键，就可以令阿鲁解除召唤。

スキル炼成

和前作不同，此次艾德不需要材料就可自己炼成枪、剑、锤三种武器，加上初期的徒手，艾德共有 4 种攻击状态可以选择。在第一章可以修得枪炼成，第二章可以修得剑炼成，第四章可以修得锤炼成。枪的攻击为点攻击，拥有较高的连击数（连打△键），对单兵战比较适用；剑的攻击范围比枪大，而且速度快，容易控制，是各项能力平均的攻击方式，发动强力攻击的最后一招还可以崩坏对手的防御，实用性较高，适合于对杂兵的群战；锤的一击攻击力最高，而且可以破坏防御，但是出招速度较慢，连击数少，不过只有它具有破坏物品的能力，在后期经常会使用，并且由于其具有防御不能的特性，在对 BOSS 战时往往能够发挥巨大的作用。

记录点

如图所示位置就是游戏中的记录点，在小地图上会以绿色圆圈作为标记。站上去后按○键即可进入记录画面，此时艾德和阿鲁的 HP 会全部回复。

协力跳跃 & SP 攻击

按住 R1 键不放，阿鲁会用手将艾德托起使艾德能够跳得更高。当艾德 HP 槽下的 SP 槽蓄满之后，在协力跳跃的上升过程中按住 R1 不放，并按○键，就可以发动威力巨大的全屏幕 SP 攻击，可以瞬间清除屏幕中的杂兵。增加 SP 槽的方法为，阿鲁和艾德被敌人直接攻击并受到伤害，注意如果战斗中阿鲁 HP 为 0 战斗不能，则 SP 槽会强制清空。

画像マテリアル

二周目时才可进行的收集要素。在游戏的场景中会看到如图的紫色水晶，只要接触便可获得相应的画像**マテリアル**，然后就可以在 GALLERY 中进行查看了。

全部画像マテリアル入手地点一览

01	第一章 リオール·喷水广场	35	第五章 ボードワン·山道
02	第一章 レト神殿·2F 东侧	36	第六章 シャムシッド·大通り
03	第二章 下水道·最深部	37	第五章 ボードワン·南の通り
04	第二章 イーストシティ·广场	38	第六章 シャムシッド·北地区
05	第四章 洞窟·4 号洞	39	第五章 村はずれの家
06	第一章 レト神殿·1F 西侧	40	第五章 ボードワン·南の通り2
07	第二章 下水道·资材置き场	41	第六章 シャムシッド·住宅通り
08	第一章 リオール·住宅街	42	第五章 ボードワン·西の通り
09	第四章 リゼンブール·里山	43	第四章 洞窟·8 号洞
10	第二章 下水道·大水路	44	第六章 シャムシッド·市场通り
11	第一章 リオール·工场通り	45	第三章 下水道·水路
12	第一章 リオール·神殿前通り	46	第七章 塔の地下·第 1 层
13	第一章 レト神殿·圣堂	47	第七章 レビスの塔·第 4 层
14	第一章 レト神殿·灵安所	48	第七章 塔の地下·第 2 层
15	第四章 洞窟·6 号洞	49	第七章 塔の地下·第 4 层
16	第三章 イーストシティ·荷置き场	50	第一章 レト神殿·2F 西侧
17	第三章 タッカー邸·保管室 2	51	第七章 塔の地下·第 3 层
18	第四章 洞窟·7 号洞	52	第五章 ボードワン·村长の家
19	第三章 タッカー邸·研究室	53	第七章 レビスの塔·第 1 层
20	第三章 タッカー邸	54	第七章 レビスの塔·第 2 层
21	第二章 下水道·中央部	55	第七章 レビスの塔·第 3 层
22	第三章 タッカー邸·保管室	56	第一章 レト神殿·隐し通路
23	第五章 ボードワン·入口附近	57	第六章 レビスの神殿
24	第四章 ロックベル家附近	58	第四章 洞窟·1 号洞
25	第三章 下水道·出口	59	第四章 洞窟·5 号洞
26	第四章 洞窟·3 号洞	60	第二章 下水道·水门エリア
27	第四章 洞窟·2 号洞	61	第二章 イーストシティ·里路地
28	第四章 洞窟·9 号洞	62	第六章 シャムシッド·西地区
29	第五章 ボードワン·中央广场	63	第六章 シャムシッド·祠堂地区
30	第五章 ボードワン·村はずれ	64	第一章 レト神殿·1F 东侧
31	第五章 ボードワン·东の通り		
32	第二章 下水道·入口附近		
33	第一章 レト神殿·出口附近		
34	第六章 シャムシッド·南地区		

升级 & 奖励点数

只要击倒敌人就能获得经验值，当经验值达到一定程度后就可以使角色升级。如果角色成功发动了**カウンター**或者达成 11Hits 以上的连击，也可以获得额外的经验值。当角色升级时，可以获得相应的奖励点数（**ボーナスポイント**），这个点数可以用来任意增加角色的某项能力值。

角色能力值

- **体力** 影响最大 HP
- **攻击力** 影响空手或**スキル**炼成的攻击威力
- **防御力** 影响被攻击所受的伤害
- **炼成力** 艾德专有。影响炼成武器的攻击威力以及突起炼成的攻击威力。

调查

实际上游戏中可供调查的地方并不多，如果玩家看到某些地方发出黄色的闪光，则靠近它并按□或○键，就可以进行调查获得相应的道具和文件了。

猫所在的地点

第一章 レト神殿 1F 东侧
第二章 下水道入口附近
第三章 タッカー邸
第四章 リゼンブール里山
第五章 ボードワン·村はずれ
第六章 シャムシッド·大通り
第七章 塔の地下 第 2 层

注意：部分地点猫的出现是有条件的，一般来说需要在经过出现地点之后再返回才能看见。如第一章，需要到达神殿出口的 SAVE 点之后，再返回 1F 东侧才能看见；第 4 章则是需要用石板打开石门之后，出洞才能看见……当然，也有直接就可以获得的，比如第二章和第七章。总之，只要仔细寻找，来回多跑几次就一定可以找到。

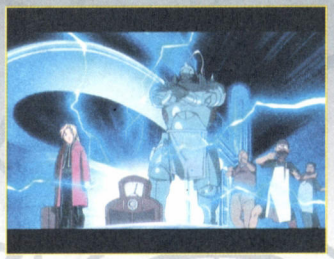
二周目继承

- 奖励点数（**ボーナスポイント**）
- **チュートリアル**提示
- 所有道具和装饰品（**アクセサリ**）
- **スキル**炼成能力
- 二次炼成能力

攻略篇

第一章 沙漠之街利奥鲁

经过漫无边际的沙漠的旅行，艾德和阿鲁已经精疲力尽了。沙漠之街的喷水广场使艾德立刻充满了活力，此时广播中传来教主的声音，到处洋溢着人们对教主的崇敬之情。得知教主的住处后，兄弟二人立刻出发，但阿鲁在起身的时候没有注意到台子上的收音机不小心将它摔到了地上。为了表示歉意，在阿鲁的炼金术下收音机转瞬间变得完好如初，将此视为奇迹之术的酒馆的人们认出了被称为“钢之炼金术师”的艾尔林克兄弟。人群之后的神秘男人一直注视着他们的一举一动。



虽然有信教徒再三阻挠，但艾德还是在当地少女罗塞的带领下来到了神殿的广场。死去的小鸟在教主高尼罗的奇迹之术下恢复了生机。到处充斥着信徒们的欢呼。

阿鲁：“原来是这样。”

艾德：“也不过是炼金术罢了，只不过这和那个法则……”

PS 这里还可以看见《钢之炼金术师~无法飞翔的天使》中的女主角阿露莫妮哟~

罗德神殿。迎接他们的却是罗德上级信徒手枪的子弹，钢铁身躯的阿鲁应声倒下，重新站起来的他使罗塞无法相信眼前所见的事实。她跑到了高尼罗教主身边。艾德追罗塞的途中得到了迷之女性送给他的戒指，但担心她安全的兄弟并没有停留，跟着罗塞来到了神殿灵安所。

高尼罗教主召唤的猛兽扑向艾德，瞬间咬住了艾德的右手。合成兽的利齿无法伤害钢铁手臂，艾德扯下衣服，露出钢铁制成的右手，向罗塞高呼：“罗塞，你看好了，这就是进行禁忌之术人体炼成的结果！”

哥哥的机械手臂和弟弟空虚的铠甲向罗塞证明了恋人复活仅仅是一个美丽的谎言。高尼罗倒下后被黑手吞没了身体，留下的只有破碎的红石碎片……迷之女突然出现，好像有什么话要对艾德兄弟说，但是却又消失在绿色的闪光之中。面对如此奇异的现象兄弟二人充满了惊奇和迷茫。

リオール噴水广场

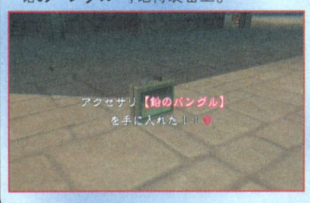
自动发生剧情，之后可熟悉一下基本操作，顺便开启所有宝箱。

リオール住宅街

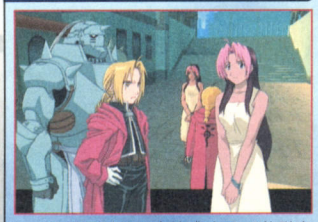
第一场战斗，主要是熟悉战斗系统，没有难度。同样注意开启宝箱。

リオール工场通り

战斗结束后可以获得第 1 个装饰品“铅のバングル”，记得装备上。

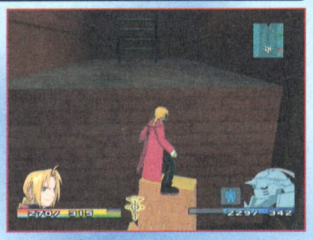


リオール・神殿前通り



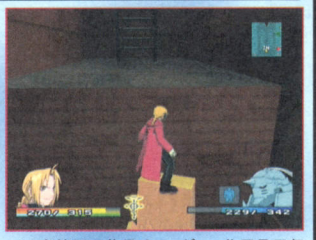
这里可以第一次炼成武器“炸弹老鼠”，全灭敌人后罗塞出现，强制剧情。这里的画像**マテリアル**在地图尽头处，需要在全灭敌人之前获得。

レト神殿・圣堂



这里会提示用协力跳跃跳至 2 层（也可以炼成石壁作垫脚石再跳上），记录点对面的 2 层可以拿到一个装饰品，二周目时有画像**マテリアル**。

レト神殿・2F西侧



宝箱里可获得**リローダー**，作用是回复大型炼成物的弹药。这里的通道安装有自动瞄准的机枪，炼成大炮后逐一将其击破。

レト神殿・1F西侧

这里会有关于**カウンター**的说明，利用**カウンター**来击倒石像士兵吧，另外炼成的炸弹也可以用来攻击。

レト神殿・出口附近

这里出现了新的敌人，不过并不是特别厉害，唯一要注意的就是敌人体积比较小，攻击的时候可能不太方便。全灭敌人后强制前往 1F 东侧。

レト神殿・1F东侧

在记录点处记录，然后前往正前方的门，进入灵安所进行 BOSS 战。

レト神殿・隐し通路

可炼成铁球攻击敌人。

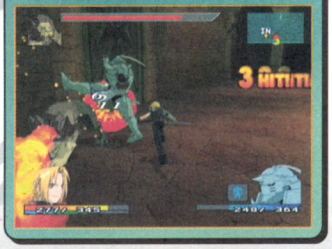
レト神殿・出口附近

先返回 1F 东侧，可以找到一只白猫。然后在出口附近记录，准备迎接 BOSS 战。

BOSS 战

レト神殿・灵安所

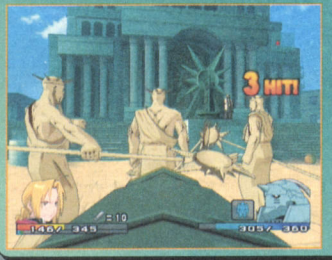
第一场 BOSS 战，对手是合成兽，难度并不高。炼成枪之后只要注意回避合成兽的正面攻击即可，当合成兽喷火攻击时，可绕到侧面发动连续攻击，如此几个回合就能轻松获胜。这里的画像**マテリアル**需要站在 2 层，使用协力跳跃方可获得。



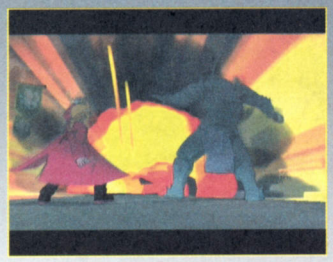
BOSS 战

レト神殿・大广场

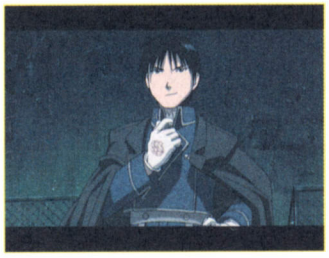
首先需要对付几个石像士兵，建议直接炼成大炮后攻击。消灭所有石像后就是对付教主了，多利用炼成物消灭杂兵，然后和教主贴身肉搏，由于教主的攻击方式多为远程武器攻击，如果和教主距离较远时，应注意回避。



第二章 伊斯特希蒂之战



二人决定到司令部向罗伊大佐报到，突然门前的汽车发生了爆炸！兄弟二人看见人群中一个可疑的独眼人转身离去，这引起了艾德的注意，两人一直追进了胡同。解决掉中途的混混，尽头只看到了被打开的井盖，两人毫不犹豫地冲了下去。到了下水道，艾德难以接受的是这里的味道，而阿鲁也开始担心自己的身体会生锈。与此同时，独眼人的背影再次出现在二人面前，他默然地消失在下水道的黑暗之中。前方湍急的流水挡住了二人的去路。虽然艾德用大炮将闸门关闭的方法有些粗鲁，虽然阿鲁对哥哥这种做事不动脑的缺点进行了批评，但怎么说这方法也奏效了。两个人在短暂的争论后继续前进。



污水处理室中，凶手已经无路可逃。独眼人很快就倒在了艾德的剑下，在他正打算用最后的力量反击之时。红色的火焰将他包围，一身蓝装的罗伊从烟雾后走出

“我的命令是让你到司令部集合，你竟然在这里游玩。”

“我只是碰巧被卷入这次事件罢了！”艾德不情愿地解释道。

“可恶！你到底是……”

“东方司令部最高长官——罗伊·穆斯唐，‘焰之炼金术师’。”

レイーストシティ·广场

前往地图正上方的街口。

レイーストシティ·里路地

这里炼成的铁盖可以攻击全屏的敌人。

下水道·入口附近

注意入口上方有个画像**マテリアル**，这里炼成的手里剑可让阿鲁装备。左边水门暂时无法进入，先走右边的通道到达中央部。

下水道·中央部

调查桥上的发光处可得到装饰品。

下水道·大水路

由于前方急流挡路，只能原路返回入口附近。

下水道·入口附近

从刚才无法进入的水门进去，到中央部。

下水道·中央部

前往地图正上方的水门**エリア**。

下水道·水门エリア

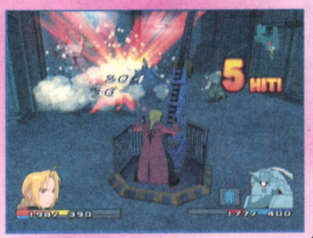
全灭杂兵后发生剧情，水门控制开关被毁，将其炼成大炮，然后攻击水门上方的铁索，即可放下水门。之后原路返回至大水路。

下水道·大水路

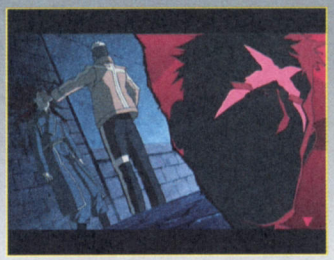
可以先炼成大炮攻击对面的敌人，然后爬梯子到对岸。

下水道·资材置き场

可以炼成重锤车，使用这个几乎可以秒杀所有杂兵。在左边的房间可以得到“防弹**ベスト**”，装备后可减轻射击系的伤害。



第三章 塔卡邸的怪物



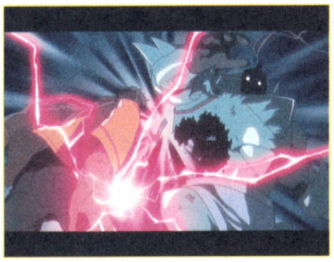
伤之男——斯卡，专门狙杀国家炼金术师的凶手，他已经成为军队的头号敌人。

东部多次的失踪事件，现在引起了中央地区的关注。由于到现在仍然无法查清村民一夜之间突然消失的原因，弥漫着的恐怖气氛导致了很多人对军方的不满。罗伊让艾德兄弟去塔卡家调查，塔卡曾经在2年前成功炼成可以说人话的合成兽而获得国家炼金术师的称号。

塔卡的房间中除了血痕之外，只有房间主人的日记，令人触目惊心的是塔卡竟然用自己的妻子和女儿为材料作成合成兽，突然恐怖的叫声划破了屋内的平静，艾德和阿鲁随着声音追到了地下室。

司令部中，突然传来视察中的国家炼金术师格兰准将被杀的消息。敢于在大庭广众之下杀死格兰的伤之男绝非常人，罗伊立刻下达了市内紧急戒备的命令。“在我的管辖区你绝对不能死，艾德！！”

大雨中，艾德和阿鲁来到广场上。刚向他们汇报紧急情报的士兵突然被伤之男杀死。他高速接近了阿鲁，破碎的甲片在空中散落，阿鲁的身体被冲破了一个大洞。高呼着弟弟名字的艾德还没来得及接近，自己引以为豪的钢之右手瞬间也成了粉末



！就在斯卡将要结束艾德生命的瞬间，一个熟悉的声音出现在大雨中。莉萨拿着手枪眼神坚定地看着艾德。

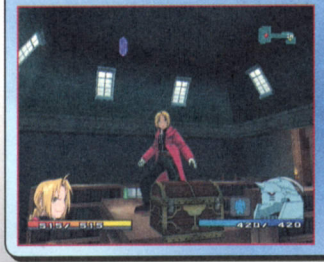
“那家伙是连续杀害国家炼金术师的嫌疑犯，今天情况太危险，你快离开这里！”

“好吧，今天我做你的对手！”罗伊也出现在莉萨身后。

“豪腕炼金术师，阿姆斯特朗参上！”

面对如此不利的局面，斯卡将地面破坏，就这样消失在众人眼前。为了修复自己的手臂和弟弟的身体，兄弟二人决定前往故乡利泽布鲁。为确保伤之男不再袭击艾德兄弟，阿姆斯特朗也决定一同前往。

タッカー邸



调查发光处可获得“炼成记录”，用协力跳跃可跳至书架上，有宝箱和画像**マテリアル**。从地图左上角下到研究室。

下水道·最深部

平台上的敌人可用大炮消灭，之后在记录点记录，准备BOSS战。

下水道·污水处理室

BOSS战

BOSS的主要攻击手段为远距离射击，不过近身也有突进的连续攻击。先炼成武器攻击杂兵，然后以阿鲁作掩护从侧面或后方攻击BOSS，注意BOSS会经常防御，利用剑攻击的最后一招崩坏防御吧。这里建议装备“防弹**ベスト**”，可减轻伤害。

タッカー邸·研究室

调查地面可获得“犬の首轮”（阿鲁专用）。研究室正上方有画像**マテリアル**，用协力跳跃可获得。

タッカー邸·保管室

这里有合成兽，不过很容易应付。这里可以炼成橡皮球，在狭小的空间中不断反弹可以发挥巨大的作用。

下水道·水路

这里的敌人全是狮型合成兽，利用炼成的回旋镖攻击会有较好的效果。

タッカー邸·保管室 2

这里有两只第一章出现的狮型合成兽，不过实力差了不少，很容易对付。

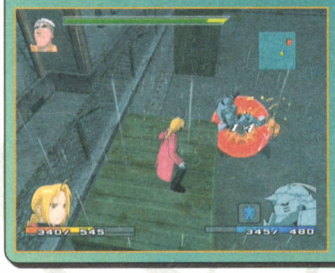
下水道·出口

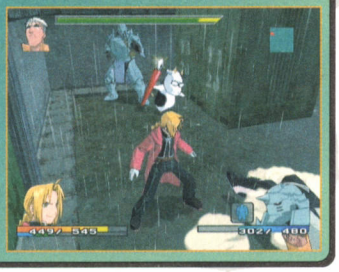
在记录点处记录准备 BOSS 战（记得装备上回旋镖）。画像**マテリアル**在爬梯子时可看见。

BOSS 战 イーストシティ·待置き场

斯卡的实力十分强大，此战是允许失败的，不过只要方法得当仍然可以击倒斯卡。特别要注意的是绝对不要和斯卡近身缠斗，斯卡的每次反击损血都在 100 以上，且无法防御。对付斯卡应以远距离攻击和**カウンター**为主。回旋镖是非常好的攻击手段，保持距离投掷回旋镖，一旦斯卡发动突进攻击，按 R2 键发动**カウンター**回击。注意斯卡的突进攻击具有武器破坏效果，持回旋镖时千万不要被击中（正下方的道具箱可得到“吸着の手袋”，作用为保持武器不被击落）。当斯卡血槽变红之后，就会发动几乎全屏的超强必杀，此时能跑多远就跑多远。另外利用斯卡击破地图左上角的木箱（方法为跳到木箱之上，斯卡自然就会击破你站立的箱子了），然后炼成武器“奶牛荒川弘”（就是《钢之炼金术师》的作者），荒川的攻击力极高（不愧是作者阿），可以给斯卡巨大的伤害。

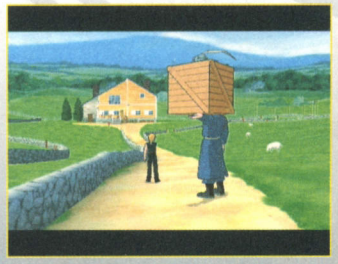
击败斯卡后可获得**サングラス**，效果为自动发出会心一击。

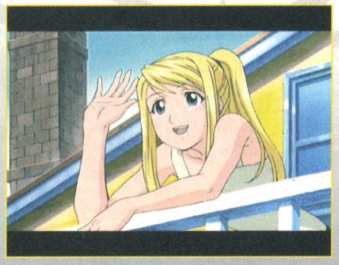




第四章 故乡利泽布鲁

静谧的乡村，绿色的田野，三人一行终于回到了故乡。温蒂欢迎艾德的方式是她手中的扳手，不过艾德除了生气也没有其它的办法。兄弟二人趁着温蒂修理手臂的时间前往母亲墓前祭拜。





三天后，温蒂如约修好了手臂，阿鲁的身体也被艾德复原。兄弟二人迫不及待地要活动一下身体，但是阿姆斯特朗执意要求加入使得本来的二人练习变成了三人的混战。

就在三人要离开的时候，村子里传来了出现怪物的消息，艾德留下阿姆斯特朗保护村民后和阿鲁前往山中查看。

在洞窟里收集了四个石板后，兄弟二人打开了被封闭的大门。空荡的石厅，皎洁的月光照耀下的炼成阵显的格外的耀眼。神殿中出现的迷之女从空中落下，炼成阵中不断冒出黑色的怪物来。

“你到底是什么人，到底有什么企图？”

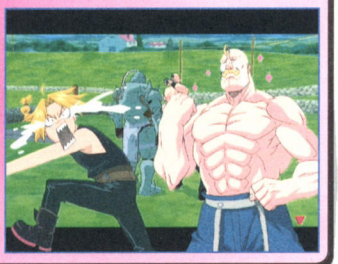
迷之女的低吼在石壁的反射下显得更加恐怖。兄弟二人合力将迷之女击倒，痛苦的呻吟令人毛骨悚然。一阵白光过后，银发男子扶起了倒下的女人，“我知道你的痛苦，不过没关系了……”他双手抚摩着女人的脸颊，女人渐渐安静下来，愤怒的艾德举起右拳冲了过去，令他难以相信的是二人竟消失在魔法阵中。

在炼成阵中又看到了破碎的“红石”，所有的事件一定和那个银发男子有着不可脱离的联系。

强制战斗 VS 阿姆斯特朗

和斯卡一样，这场同样是胜负对剧情无影响的战斗。由于无法使用炼金术，因此在攻击时更要小心。阿姆斯特朗没有受创硬直，所以绝对不要正面和他肉搏，他的一套连续技很可能就能结束战斗。攻击应以阿鲁为主力，艾德只从后面和侧面偷袭，并且随时准备回避。如果阿鲁被击倒，则只需等 1 分钟左右，就可自动复活，只要有耐心，击倒阿姆斯特朗只是时间问题。

胜利后获得“我辈の爱”、“兄弟の绊”（根据战斗评价而不同）。

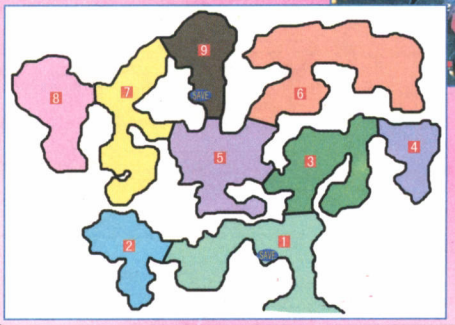


リゼンブール·里山

先在记录点记录，击倒黑色的怪物后进入洞窟。

洞窟

洞窟的地图如图所示。想要打开 1 号洞的巨大石门，必须找齐 4 快刻有炼成阵的石板。这 4 块石板分别在 2 号、6 号、8 号和 9 号洞窟中击败巨大的黑色怪物即可获得。对付黑色怪物的方法为近身攻击，他会在身体周围投掷炸弹，因此千万不要离得太远。只要贴近怪物就可以完胜。



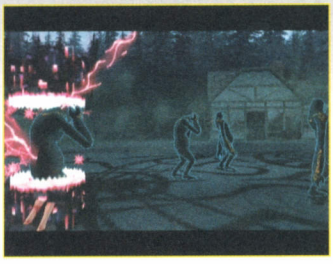
另外，在 3 号洞被木材封锁的区域可以修得锤的技能，用大锤可破坏障碍。

集齐 4 块石板之后返回 1 号洞，先在记录点记录，然后准备迎接 BOSS 战。

BOSS 战 洞窟·炼成阵の广间

迷之女的 HP 不高，攻击力也一般，但是速度非常之快，很难抓住她的行踪，只能乘她出招的时候伺机反击。要注意的是她会召唤出“大钟”，大钟可以反射和增幅火球弹的能量，因此当她召唤出大钟后，应立刻使用锤将其击破。另外，她还会召唤出一群杂兵，杂兵同样也会发射火球弹，需要优先击倒杂兵，否则满屏幕的火球弹会十分危险。

第五章 死之村伯顿



前往死之村调查的哈曼克少尉到现在还没有回音，那个村子里也出现了怪物。艾德兄弟决定陪同霍可艾中尉一起前往调查。

夜幕下死一般的寂静，留下的只有空空的房间和寒风的呼啸。三人在屋顶乌鸦的叫声中小心地前进，就在艾德安慰害怕的阿鲁的时候，霍可艾举起手枪向艾德的身后连开数枪，一个黑影应声倒下。然而这仅仅是一个开始，村子的四周出现了无数的黑影将三人团团围住，一场恶斗再所难免。虽然三人合力铲除了所有的敌人，但山林深处的叫声让人不寒而栗。

黑暗中前行的艾德等人再次遇到了在洞窟碰到过的奇怪炼成阵，周围村人的血迹暗示这里曾经是恐怖的人间地狱。山林中的两声枪响惊醒了处于深思中的霍可艾，拯救幸存者的任务刻不容缓！追随着枪声，看到受伤的哈曼克少尉手捂着肩膀，身边巨大的怪物即将夺走少尉的生命。霍可艾本打算吸引怪物的注意，艾德和阿鲁却毫不犹豫的冲了过去。倒下的怪物身上又发现了破碎的红石……

乌鸦应声飞起，地上出现了上次的银发男子。

“你对这些无辜的村民都做了什么？”愤怒艾德拿出右手的钢刀，径直冲了过去。银发男子放出无数黑色触手飞向艾德，炼成的墙壁挡住了所有的攻击，艾德趁机高高跃起，如此之近的距离下钢刀直刺那男子，可是没有想到银发男子居然单手便挡住了这势在必中的攻击，重重一脚将艾德踢出了数米。还没等艾德反应过来，银发男子双手合十发动他的炼金术，正在这时，一直待在少尉身边的老人认出了他：“你是杰克·克罗利？你忘了我了吗？”虽然银发男子一再否认，但显然老人的出现对他触动很大，他不得不放弃杀死艾德的念头，消失在黑暗之中。

这个老人是村里的居民阿伦·格鲁斯特，一直照顾哈曼克少尉的人。这位考古学者 50 年前曾是那个银发男人“杰克·克罗利”的朋友，最近被召唤的黑影叫做格列姆。格列姆的正体是被赋予了生命的泥土。发誓要阻止克罗利的阿伦决定和艾德一起前往克罗利的家乡，利比斯文明的遗迹——夏姆西多。

ボードワン·入口附近

从这里开始，以后遇到的所有敌人都会防御，因此正面的攻击起不了太大的效果，建议使用大锤进行攻击。

ボードワン·西の通り

这里可以得到“贯通の腕轮”，作用是敌人即使防御也会受到伤害，一定要获得。

ボードワン·中央广场

记录点记录后，前往小地图下方出口。

ボードワン·南の通り

这里可炼成武士刀，威力巨大，如果敌人不防御的话几乎为一击必杀。

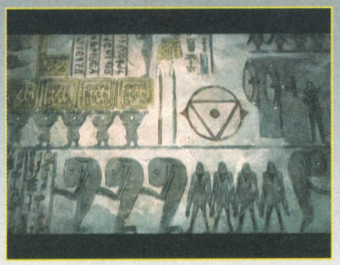
ボードワン·南の通り2

这里大型怪物用武士刀攻击比较容易。

ボードワン·村长の家

这里可以炼成如意棒，能够突然伸长棒身攻击，比较实用。调查门前地上的闪光处可获得“誓いの指轮 A”。原路返回中央广场。

第六章 幻之都夏姆西多



四人在炎热的沙漠中穿行，阿伦讲述了利比斯王国的过去：很久以前，利比斯王国是一个依靠炼金术而极度繁荣的地方。在那里炼金术被称为秘术，并且只有国王一人能够使用。依靠秘术制造出来的格列姆修建了巨大的王都，使土地肥沃，抵御外族的入侵……但是，悲剧最终上演。为了使心爱的王妃复活，国王不顾禁忌使用秘术，但是结果却是暴走的格列姆疯狂的破坏和杀戮……文明，在一夜之内毁去。

终于众人来到了利比斯王都，迷之女再次出现。她反复说着利比斯之塔后，在塔前的祭坛消失。艾德等人也跟着进入祭坛。登到塔顶的时候，迎接他们的是市民变成的格列姆。果然如阿伦所说，这里根本就不可能存在生命。为了保护阿伦，艾德和阿鲁只有被迫应战。神殿的深处，大厅中央的雕像竟是刚才见到的迷之女，更让人惊奇的是这个雕像竟然就是王妃的模样。阿伦说到：“你们面前的女人也就是克罗利死去的恋人。克罗利寻找一切办法使自己的爱人复活。我曾在 50 年前的旅行初次见到克罗利，由于很合的来，便一起旅行。虽然他炼金术的失败没有使艾尔玛复活，但是经过我

ボードワン·中央广场

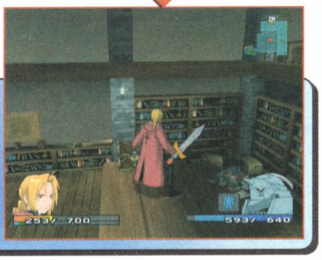
消灭敌人后调查广场上的发光处，可获得“誓いの指轮 B”。记录后前往地图右上方的出口。

ボードワン·东の通り

这里可以炼成铲土机攻击。注意大型黑色怪物的突进攻击。

ボードワン·山道

敌人较多，无需恋战，快速通过即可。



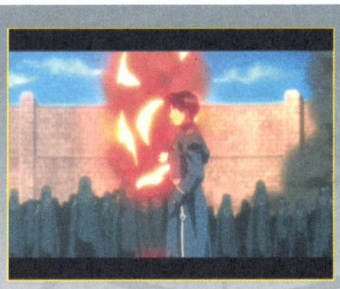
ボードワン·村はずれ→村はずれの家

调查发光处看获得关于古代文明的研究资料，利用协力跳跃至书架上，可获得“修行の心得”。在记录点记录之后，准备进行 BOSS 战。

BOSS 战

ボードワン·墓场

BOSS 的攻击力相当大，而且防御力也很高，除了锤以外的正面攻击基本起不了效果。这里推荐使用锤做主攻武器，且尽量从后方或侧方进行攻击，切记一击脱离。BOSS 在初期会投掷黑色的蛋，艾德可将它们炼成道具，如果不能及时炼成，则蛋会变成杂兵。当 BOSS 的 HP 变红以后，就会频繁发动全屏幕火球攻击，当看见 BOSS 抬头嘴里发光之后，应迅速靠近 BOSS，只有这里才是攻击的死角，且 BOSS 处于硬直状态无法还击；如果此时不幸离 BOSS 较远，应立刻开始回避动作。



的研究，终于找到了让艾尔玛复活的秘术。不过幸福的生活并不长久，半年之后由于秘术的不完全，艾尔玛变成了泥土回到了大地。后来在我得知利比斯文明灭亡的原因后，终于了解到这个秘术的危险，我试图阻止他。但克罗利不顾牺牲多少生命一直致力于研究苏生之术，我已经无能为力了……”

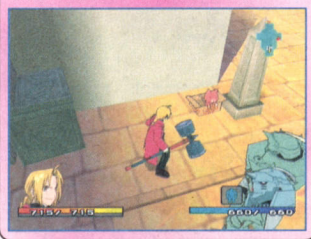
在阿伦自我责备的时候，艾尔玛出现在他的面前：“已经没有时间了，我有一个最后的请求，求求你，杀了我。”突然无数的格列姆将众人包围，幸好罗伊大佐等人及时赶到救了大家。

シャムシッド・南地区

从记录点附近的屋顶落下，来到街道。注意街边的石像，这个以后会变成发射光线的机关，可以用大锤击毁。前往地图右上角的出口。

シャムシッド・大通り

这里可以找到一只猫，尽头处可看到霍可艾中尉和阿伦。剧情过后面对敌人的围攻，可炼成重锤车攻击，很容易对付。



シャムシッド・南地区

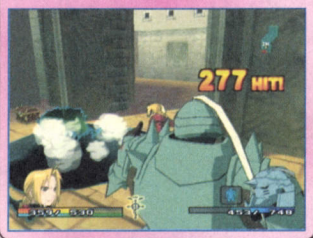
前往地图左上角的出口，注意路边的石像机关。

シャムシッド・市场通り

这里的敌人会不断出现，不要恋战。

シャムシッド・住宅通り

门口的两个敌人拥有极高的防御力，因此在这里可以达成游戏中最高的连击数。



シャムシッド・北地区

从绳梯爬上，然后从屋顶跳下，前往地图最左上角。这里可以炼成战车。

シャムシッド・祠堂地区

在出口附近可以炼成重锤车。

シャムシッド・西地区

在记录点记录之后，同样从屋顶跳下，对付大剑士兵用锤比较有效。

レビスの神殿

记录后到神像前，剧情后准备 BOSS 战。

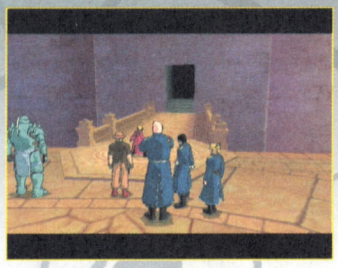
BOSS 战

レビスの神殿・礼拝广场

这个触手系的 BOSS 并不难对付，只要贴近 BOSS 就可以避开几乎所有的攻击，唯一要注意的是不要被 BOSS 的触手打到。当 BOSS 浮空之后，留意地上的阴影，只要站在阴影范围之外就不会被攻击。当 BOSS 召唤出杂兵之后，需要将杂兵全部消灭 BOSS 才会再度现身。

第七章 利比斯之塔

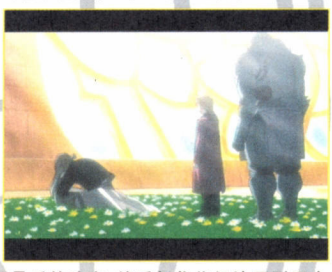
塔内。克罗利对迷之女说：“看到了吗？今天宝石散发出的红色更加的美丽，它不断吸收着人类的鲜血，红色的光辉就是生命燃烧的颜色！艾尔玛将脱离不完全状态，我的噩梦就要结束了，奉献了这么多人的生命，终于可以完成我的夙愿了！”



罗伊命令部下在塔外守卫，艾德听取阿伦的意见，拿出利比斯之戒，打开了进入利比斯之塔的通路。为了安全起见，罗伊拒绝了阿伦提出一同前往的要求。

众人来到塔内的双像之间，正在为无路可走而困惑时，阿伦打晕了保护他的士兵来到了这里。阿伦通过碑文的记载得知了进入王妃房间的方法。触动机关后，阿伦、艾德和阿鲁三人被传送到了王妃的房间。等候在这里的是迷之女。

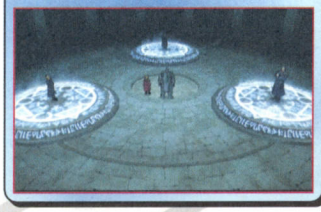
迷之女再次败在了钢之炼金术师的手下。倒在花丛中的女人变成了艾尔玛的样子，原来迷之女就是不完全形态的艾尔玛。阿伦扶起她，心中充满了悲伤。



“答应我，救救克罗利……”这是艾尔玛最后的遗言，然后便化作细沙回到了大地，留下的只有众人的感伤。艾德依稀看到帽子下的阿伦那晶莹的泪光。

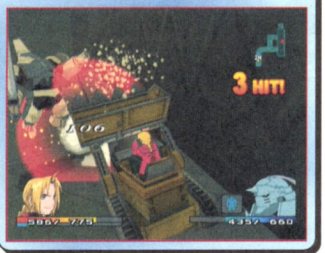
レビスの塔・传送阵の间

三个传送阵任选其一，以初始方向为准，左边为霍可艾、右边为阿姆斯特朗、正前方为罗伊。进入哪个传送阵，就有对应的角色成为同伴，自由选择吧。



レビスの塔・第 1 层

三阶梯下方可炼成铲土机，用来对付巨剑士兵十分有效。



レビスの塔・第 2 层

要小心道路两边不断发射光线的杂兵，各个击破后迅速脱离。

レビスの塔・第 3 层

需要全灭敌人之后方可离开，炼成吸风机将敌人聚集在一起集中攻击比较容易。这里根据所选择的角色不同，可以获得相应的装饰品。

レビスの塔・第 4 层

敌人会不断出现，迅速通过即可。之后前往双像の间记录，准备进行 BOSS 战。

BOSS 战

王妃の间

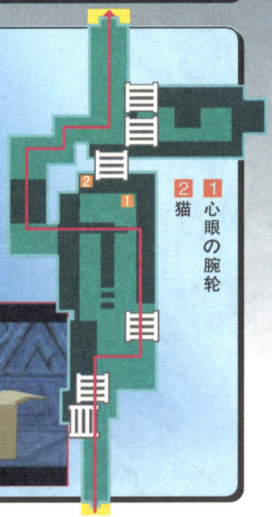
这里的 BOSS 就是第四章出现的迷之女，攻击方法和之前大致相同，唯一的区别是增加了一招“旋风召唤”，只要注意远离中心区域就可以不被吸入。要注意这次的迷之女 HP 更高，速度更快，推荐空手进行攻击，这样才可以跟上迷之女的速度。当迷之女召唤出发射光线的杂兵后，应立刻将它们击倒，否则会带来很大的麻烦。

塔の地下·第1层

这里的杂兵非常多，且会不断出现，如果此时等级够高（28级左右），完全可以无需恋战，直接跑向出口。

塔の地下·第2层

这里的地形稍微复杂一些，有很多风口使艾德无法正常前进，按照如图所示的路线行动即可。注意当地板发光的时候，就是有风侧吹的时候，等地板熄灭以后再迅速通过吧。这里的道具箱中有“心眼の腕轮”，效果为防御时自动发动**カウンター**，要想获得的话必须经过吹风的桥梁才能得到。桥梁上的侧风分为两种，一种为弱风，一种为强风，在弱风区停留，然后等待强风区风消失之后迅速通过即可到达一排宝箱处，右边第2个就是“心眼の腕轮”。从一排宝箱处的最左边跳下就可获得最后一只猫。



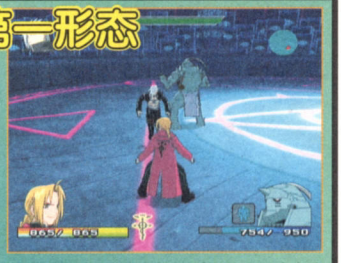
塔の地下·第3层

注意一开始从正中间跳下，可以获得画像**マテリアル**。由于沿路敌人众多，还是快速向出口方向跑吧。

塔の地下·第4层

在记录点记录后，就准备迎接最后的BOSS战了。

BOSS战 王の间



最终BOSS第1形态并不难应付。BOSS的攻击力不高、移动速度也一般，攻击方式也没有什么特别之处，唯一要注意的就是他会经常回避你的攻击。作战方法以**カウンター**攻击为主，当阿鲁攻击BOSS时，乘机从后侧方一起攻击。

BOSS的第2形态能力提高了不少，招式够华丽，威力也够大，不过唯一的缺点就是“太厚道”了……BOSS会不时召唤出黑色的棺材，而这些棺材可以炼成为各种武器，其中包括威力超强的“武士刀”！之后就用武士刀一刀一刀慢慢砍就行了。注意BOSS一次性攻击最高伤害在250左右，因此要随时注意自己的HP，低于300立刻回复。因为BOSS会防御大多数攻击，所以建议装备“贯通の腕轮”，如果没有，则应换用锤进行攻击。

塔の地下·最深部

剧情之后在白色的空间中跑动寻找4个红色光点，恢复意识之后将3座石柱炼成即可。

王之间。

“今天我要靠艾利克西鲁秘术之力让她复活，看！这红色的秘石，以人类生命和鲜血为食粮，闪烁着力量的光辉，就拿你的生命来祭祀吧！”

“人的生命在你看来算什么，那些变成格列拇的人都是因为你而失去了生存的自由啊！”

“为什么这么说？我为了我的爱人艾尔玛。而你和我一样都是为了自己爱的人使用禁忌之术。”

“不对！你的做法早已误入歧途，我要遵守艾尔玛的约定，无论如何都要阻止你！”

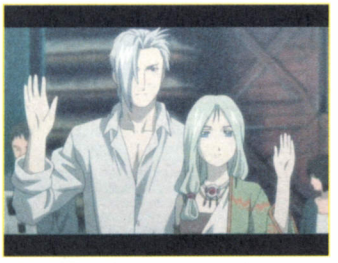
不敌艾德的克罗利吸收了赤之石的力量而变身成为了恶魔，不过最后仍然倒在艾德的甲剑下。

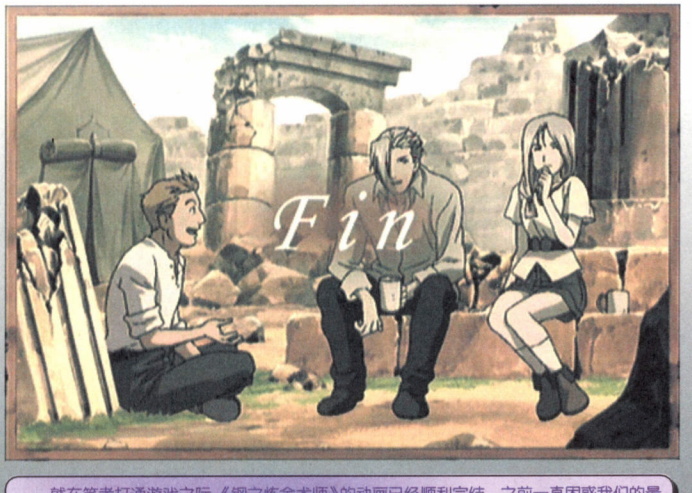
克罗利的身体逐渐溶化在地面上，正当众人以为一切都结束了的时候，暴走的克罗利的肉体重又出现，并且不断增殖……毁灭文明的危机再现眼前！

罗伊、阿姆斯特朗全力阻止暴走的肉体，艾德和阿鲁则赶紧前往“赤之石”所在的房间破坏这罪恶的根源。

鲜血孕育着的宝石矗立在血红色的房间中，夏姆西多之王的尸体坐在王座上。艾德接触宝石的瞬间，利比斯之王，克罗利的回忆出现在自己的脑海中，阿鲁的呼喊使艾德恢复了清醒。兄弟二人双手放在炼成阵上，红色的宝石升上空中、碎裂……

巨大的恶魔连同夏姆西多国的格列姆化为泥土，都市变回了往日的死亡遗迹。即将崩溃的利比斯之塔，阿伦执意要和克罗利、艾尔玛留在塔中，但是却被阿鲁强行抱走……临行前阿伦依稀看到王妃戴上艾德丢下的戒指，幸福的靠在利比斯之王的身旁。或许对他们来说这才是最完美的结局……





就在笔者打通游戏之际，《钢之炼金术师》的动画已经顺利完结。之前一直困惑我们的最大谜团，霍姆克鲁斯的幕后主使以及“门”之后的世界终于真相大白。艾德虽然在这个世界中死去了，但是却在“门”之后的世界中重生；阿鲁也终于找回了自己的身体，不过付出的代价却是失去了和艾德一起寻找真理的这段冒险的全部记忆……虽然相隔两个世界，兄弟二人的心却是联系在一起的，总有一天，两人可以重逢……

■机种:PS2 ■厂商:元气 ■类型:剑术 ACT+AVG ■发售日:9.22 ■文:captoon/牛蛙 ■责编:牛蛙

壹 剑士指南书 壹

1、剑士选择(外貌选择)

选择进入本编新游戏后系统会提供 70 种外貌让你选择,其中男性 60 种,女性 10 种,选择不同的外貌不会对初期能力造成任何影响,选择自己认为不错的外貌吧。

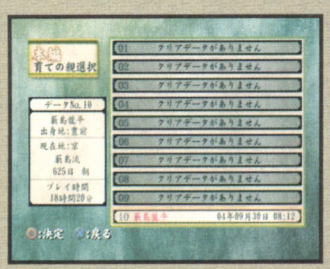
▲说实话,没几个一眼看上去会觉得很顺眼的长相

2、姓名决定

进入此画面后系统会自动生成一个姓名,如果觉得不满意的话就自己手动输入吧(姓最多 3 个字,名最多 5 个字),这可是你之后在剑豪 3 世界中的终身代号,马虎不得。

5、养父选择

选择通关记录中的角色作为你在游戏中的养父,如果没有通关记录可继承的话,系统则会随机给你安排一位养父。



▶红色字体进度即是游戏的通关记录,选择后即可继承继承其在之前游戏中获得的技、形、金钱和铭刀

3、成长类型选择

成长类型分为“初级者向”、“中级者向”和“上级者向”3 大类型,每大类型又各分 6 个类型合计 18 个类型,能力值中左边的是当前能力,右边则是最大成长能力,最大值都为 9999,在游戏中可以通过各种剑术修行来提升。其中各项能力的具体作用如下:

豪腕	木刀、真剑的攻击力以及防御崩溃的成功率
切れ	攻击动作速度
俊敏	移动速度
见切	真剑对决时的防御力
精神	影响被真剑击中后“危”状态持续时间长短
顽强	木刀对决时的防御力
回复	休息时体力的回复量大小

明白以上几点后选择一个合适你自己的成长类型吧。

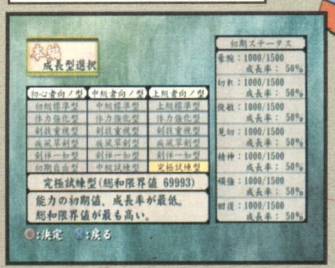
4、出身地选择

从会津、上野、尾张、京、大坂、伊贺、土佐、丰前、筑后、萨摩这十个地区选择你的出生地,出生地的不同不会对人物初期能力有影响,只是在游戏中有些情节中分支会有所不同,选择一个自己中意的区域就行了。

◀出生地选择画面,其中江户是不会作为出生地选择出现的,牛蛙建议选择尾张或者京作为出生地

豪ω的世界,这里首先要指导你如何成为一个最普通的剑士,并且对剑豪ω的世界作一个简单介绍。欢迎来到剑

◀上级者向的究极试练型虽然初期能力和成长率最低,但却拥有最高的综合限界值,想挑战极限的玩家不妨选择这个类型来试试



6、游戏操作指南

十字键和左摇杆	控制人物朝各个方向移动
○键	决定(非战斗时)/攻击(战斗时)
×键	取消(非战斗时)/待(战斗时)/防御(战斗时按住×不放)/取消攻击动作(攻击时)
□键	悬(战斗时)
△键	避(战斗时)
L1 键	按住不放再移动则是快速跑动
R1 键	真剑对决时将武器收入刀鞘
L2 键	切换前一种形
R2 键	切换后一种形
START	游戏暂停

注:上面提到的待、悬等词会在后面的“剑客指南书”做详细解说。

7、游戏中的各种建筑物介绍

自宅 人物出身地才有，自己的家，可免费在此休息。

宿屋 每个地区都有，花钱才能在此休息。

口入れ屋 每个地区都有，接受任务的地方，完成任务后可以获得金钱和名声。

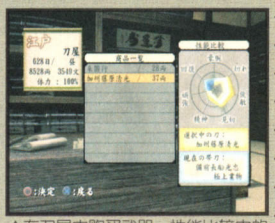
道场 每个地区都有，分为地方道场和剑豪道场两种，可以在这些道场通过木刀对决来习得新的形。

茶屋 每个地区都有，在这里与浪人、剑士或盗贼试合（交手），按照前往茶屋的时间不同而分为三种不同的试合。野试合——木刀对决，胜利后除了增加名声外不会有其他奖励；赌试合——木刀对决，胜利后可以获得对方携带的铭刀，输了就会失去自己所装备的铭刀；暗试合——真剑对决，每获胜一次都可以获得奖金，连胜数越多奖金越高，超过最大连胜数还可以获得额外 10 两奖金，被打败的话就直接 GAME OVER，另外如果一直参加暗试合会增加人物的恶名。

▲游戏中建造得最气派的剑豪道场，柳生家的道场

藩府 每个地区都有，每隔 10 日的整数日子就会举办武艺大会，获胜者可以获得各种奖励。

刀屋 上野、江户、尾张、大坂和筑后地区才有，可以在这里花钱买刀，如果将店中的刀买完的话就必须过一段时间再来才会有货。



▲在刀屋中购买武器，性能比较中的黄色区域代表所选择刀的能力，蓝色区域代表身上装备刀的能力

仕立屋 江户、京和筑后地区才有，花钱在这里买各种服装和面具，有些服装必须人物名声较高后才能买到。

锻冶屋 会津、伊贺和丰前地区才有，在这里鉴定和修理武器，鉴定每次花费 3 两，修理则是根据武器的损坏度来决定修理价格。

寺 京和土佐地区才有，在这里可以与自己的幻影决斗以提高个人能力；在创立了自己的流派之后可以在这里合成“自流形”。

▲在寺中与自己的幻影交手

另外，游戏中还有不少如新选组屯所、宝藏院、穴户某住处这类特殊地点，这些地点都是必须达成一定条件后才会出现。

▲图为位于京地区的“新选组屯所

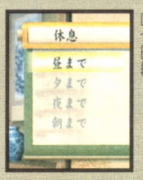
8、口入れ屋全任务种类一览

仕事名	危险度	仕事内容
罪人救出阻止	2	阻止剑士们救出牢房中的犯人，把出现的全部剑士斩杀即可成功。
要人道中护卫	1	杀光全部前来袭击轿子中的要人的剑士即可成功。
要人道中暗杀	2	杀光要人的保镖之后再将要人斩杀即可成功。
屋敷内要人护卫	2	杀光前来袭击要人的全部剑士即可成功。
屋敷内警备	2	杀光房间走廊上出现的全部剑士即可成功。
屋敷藏警备	2	杀光前来盗宝的全部剑士即可成功。
豪商邸护卫	2	阻止剑士进入豪商宅邸，杀光全部剑士后再干掉剑士的头领即可成功。
豪商邸警备	2	阻止剑士进入豪商宅邸，杀光全部剑士后再干掉剑士的头领即可成功。
领主城护卫	2	阻止剑士进入领主城内，杀光全部剑士后再将桥对面的头领干掉即可成功。
领主城警备	2	阻止剑士进入领主城内，杀光全部剑士后再将桥对面的头领干掉即可成功。
城中庭警备	2	阻止剑士进入城的中庭，杀光出现的全部剑士后即可成功
城主护卫	2	杀光前来袭击城主的全部剑士后即可成功。
屋敷潜入暗杀	3	潜入屋内杀光保镖后再杀死要人即可成功。
贼软禁要人夺还	3	潜入屋内杀光屋中的剑士后救出要人即可成功。
屋敷潜入暗杀退避	4	将暗杀者全部杀光即可成功。
城潜入暗杀	4	潜入城内杀掉城主即可成功。
幽闭町娘救出	3	首先进入城内，在城内一路斩杀途中的敌人，在最深处救出町娘即可成功。
贼退治	5	特殊任务，杀光途中的山贼后再击败山贼头即可成功。
贼退治·贰	5	特殊任务，杀掉穴户某即可成功。
××××暗杀	5	暗杀某位剑豪的特殊任务，杀掉任务要求的剑豪即可成功。

注：仕事的难度除了与仕事本身的危险度有关，还与完成任务后的报酬有关，同样内容的仕事，报酬高的仕事中出现的敌人肯定比报酬低仕事中出现的敌人数量更多，难度也更高。另外，在仕事中的战斗全部是真剑对决，所以在仕事之间最好先存档，以免出现意外。

9、游戏中的时间

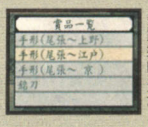
游戏中的时间是按日计算，而每日又划分朝、昼、夕和夜四个时段。每进入某种建筑物一次即消耗一个时段，然而在宿屋选择宿泊或者完成一件仕事之后都会直接跳到第二天的朝时段。游戏中的各种建筑物进入时间也与时段有关，如道场只能在朝和昼时段进入，茶屋则是全天都可以进入。



◀在朝时段休息的话可以具体选择休息到哪个时段

10、关于各个地区之间的移动

游戏初期人物只能在最初选择的出身地行动，必须在第一次参加武艺大会优胜后取得通关手形后才能前往其他地区，之后再在其他地区参加武艺大会获胜后还能获得相应地区的通关手形，游戏总共有 14 条移动路线，也就是说总共有 14 个通关手形全部取得之后就可以完全自由的在各个地区移动了。



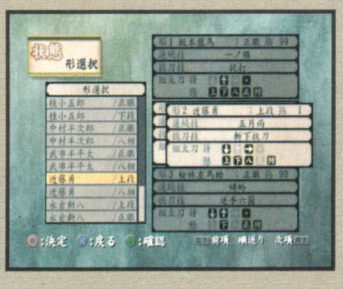
◀在尾张武艺大会获胜后可获得尾张～江户、尾张～京和尾张～上野三条路线的手形

了解了以上 10 点之后你就正式成为剑豪 3 世界中一名普通剑士了，接下来“剑客指南书”将会在剑术方面对你进行深入指导，使你成为剑豪 3 世界中一名武艺高超的剑客。

贰 剑客指南书 贰

1、关于“形”

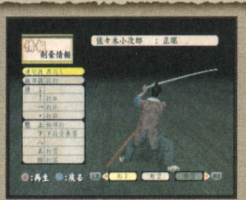
形就是指游戏中人物所使用剑术，分为剑豪形，放浪剑士形、剑豪道场形和地方道场形四大类共 253 个形。每个形都分为基本架式、连续技、拔刀技、组太刀四个部分，下面对这四个部分进行分析。



▶游戏中最多可以同时装备 3 种不同的形，而游戏中出现的所有浪人，剑豪等都只使用两种形

基本架式 形的基本架式总共分为上段、下段、正眼和八相四种，其中上段和下段就不用我多说了，正眼是指平握武器，八相则是指侧握武器。不同的架式都各自有其擅长的攻击招式。

连续技 就是指普通连按○键时使出的攻击招式，也是初学者对决时最常用的招式，连续技中最少为 2 连击，多则 8、9 连击。普通的形中相同的架式有不少连续技都是重复的，而所有剑豪的形所拥有的连续技全部都是其独有的。



◀剑豪佐佐木小次郎的成名特技：「燕返し」

拔刀技 真剑对决时才能使用的攻击招式，按 R1 键将刀收回刀鞘后再按○即可发动。拔刀技的威力和攻击范围都很不错，唯一缺点就是收刀太慢，单人对决容易被对手的攻击破坏，只推荐在对多人时使用拔刀技。

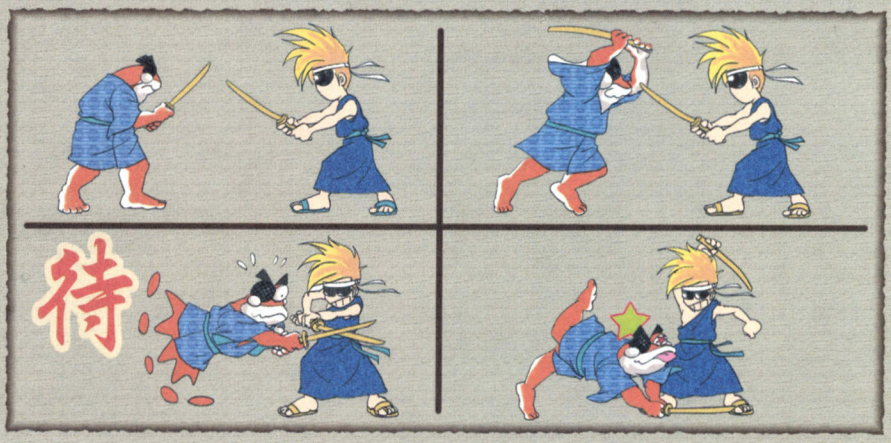
组太刀 组太刀又分为待和悬两个部分，是想要成为剑豪的你所必须熟练掌握的，在对付超强的对手时往往能够起到举足轻重的作用。

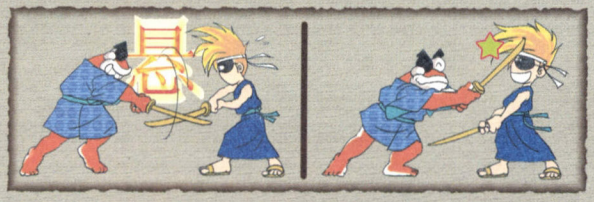
待

是指在对手攻击命中自己的一瞬间按×键，从而拆解对手的攻击并且根据对手招式性能不同而给予各种不同的反击，反击种类包括投技，蹴技和弹刀三种，其中弹刀在成功之后再按方向键和○键可以向前后上下中5个方向做出反击，这时被弹刀的一方如果马上移动并且判断正确的话就可以躲开反击。比如向前方闪避时对手也正在向前反击，那么双方就会撞在一起；如果反击方向后反击的话，那么向前闪避者即会被击中。“待”在发动成功时双方会出现黄色的闪光。

“待”在游戏中的图标解说

↓：表示拆解从上往下的攻击招式
↑：表示拆解从下往上的攻击招式
→：表示拆解横斩类型的攻击招式
·：表示拆解平刺、突刺类型的攻击招式





“悬”在游戏中的图标解说

上：表示可以破坏上段架式
下：表示可以破坏下段架式
八：表示可以破坏八相架式
正：表示可以破坏正眼架式
防：表示可以破坏防御架式

悬

是指用武器或者身体破坏对手的架式（对手攻击时不可），在合适的距离内按□键即可发动，成功后也会有投技、蹴技和挑刀三种反击，其中将对手的刀拨开后的攻击以及被挑刀者的回避行动与“待”中相同。“悬”在发动成功时会出现蓝色的闪光。

2、形、待、悬的取得

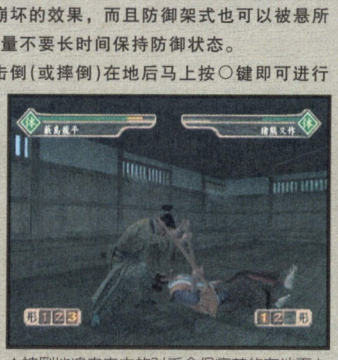
在木刀对决或是真剑对决中完胜或者压胜对手即可获得对手使用的形，其中完胜是指在战斗中不被对手击中，压胜是指在对决中减少的体力不到对决开始时体力的1/4状态下获胜。完胜可以获得对手使用的两种形，而压胜只能获得两个中的一个。待和悬的招式只要在对决中对手对自己使用过，那么不管这场战斗是否获胜，都可以获得对手使用的待和悬的招式。获得完胜后可以直接取得对手使用的两种形，特别是在对剑豪战斗时，一定要尽力达成完胜以获得其形。

3、回避、防御、倒地追击以及真剑对决时的体力状态

在对手攻击命中自己的瞬间按△即可做出回避动作，但是在回避成功之后并不是能够很快的做出反击动作，而且在对剑豪战斗万一没把握好就可能直接被干掉，所以回避不推荐大家使用。

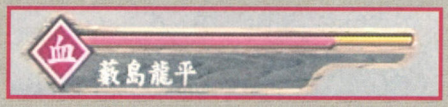
按住×键不放就是做出防御动作，当然防御也并不就是能够防住所有类型的攻击，很多剑豪的多段连续技都有防御崩坏的效果，而且防御架式也可以被悬所破坏，所以尽量不要长时间保持防御状态。

将对手击倒（或摔倒）在地后马上按○键即可进行倒地追击，倒地追击的威力相当大，一旦命中即可给对手造成极大的伤害，使用倒地追击的要点就是要眼明手快，看见对手一倒地，马上就进行追击，稍微慢一下就可能追击失败，反而给对手以可趁之机。

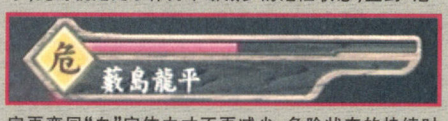


▲被倒地追击击中的对手会很痛苦的在地面上打滚，汗……

真剑对决时自己的体力槽最左边会有一个“血”字



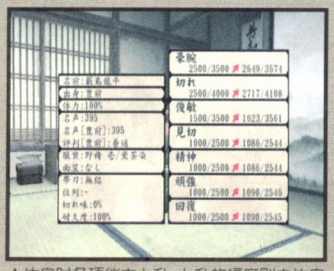
的标记，一旦受到攻击“血”就会变成不断滴血的“危”字，此时就是处于体力不断减少的危险状态，直到“危”



字再变回“血”字体力才不再减少，危险状态的持续时间与人物的精神能力相关，精神能力越高危险状态持续时间也就越短。另外，真剑对决时的对手也是会出现危险状态的。

4、个人能力的提高与寺中修练

在游戏中，只要是做与剑术有关的事件，如道场稽古、野外试合或者真剑对决，都可以让个人的当前能力与最大能力的数值提高；但是数值的增加不会在试合完成或者仕事完成后直接增加，必须回到自宅中休息或者是在宿屋中休息时才会增加。所以，要记得每完成一些事件后就去休息一次增加个人能力。



▲休息时各项能力上升，上升的幅度则由休息前完成的对决次数决定

另一点是关于在寺中的修练，这里的修练在第一次成功之后会增加200点选定能力的最大数值，减少100点另一项选定能力的最大数值（如果最大值减少到和当前数值一样时，再减少的话当前数值也会跟着减少）。第一次成功之后继续选择修练，这次的能力成长值则会变为加400减200，以此类推，到达第五次连续修练时能力成长值变为最大的加1000减500。依靠寺的修练很快就能将能力的最大值提升置9999，之后就可以只等着当前能力慢慢的成长起来就行了。

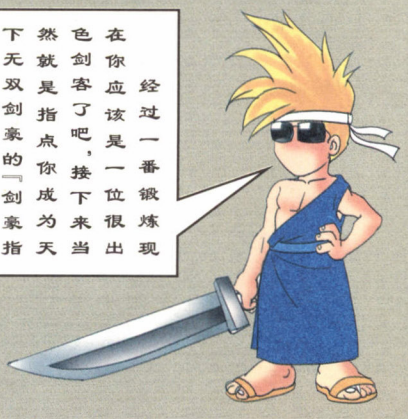
5、自流派的创建与自流派形的组合

关于自流派的创建，即是完成游戏中特定的几个事件之后即可自创流派，此时就可以给自己的流派命名，最初系统会自动默认人物的姓作为自流派的名字，如果不满意的话就可以自己取一个新的流派名，自流派创建完成后人物的各项能力最大上限值就不会再提升了，这点要注意。在自流派创建完成后来到寺就可以自己组合自流形了，自流形最多可以同时合成8个，所拥有的形达到60熟练度后即可用来合成，自流形的具体合成法则如下：

组合形的架式：与合成时选择的第一个形的架式相同。
组合形的连续技：与合成时选择的第一个形的连续技相同。
拔刀技：与合成时选择的第二个形的拔刀技相同。
组太刀：与合成时选择的两个形的组太刀相关。举例来说就是合成用两个形如果都有的待的↑，那么合成出来的形就不会有待的↑；如果两个形是一个有待的↑，而另一个没有待的↑，那么合成出来的形就一定有待的↑。

另外，游戏中用特定两个剑豪的专用形可以合成出特殊的连续技。

注：特殊合成需要将两种形的熟练度都练到99才行



剑豪指南书

游戏中除了天下无双篇的前六个事件必须是在游戏最初完成以外，其他所有篇的事件一般都没有特别指定要在什么时候才能完成，游戏的自由度是相当大的，所以本剑豪指南书只给出事件的触发条件，剩下的剑豪之路就要靠你自己来走了。

事件 天下无双篇

始まり
（游戏开始后自动剧情）

↓

剑豪の标
（与养父进行实战稽古并且获胜）

↓

武艺试合の诱い
（场所：自宅 名声达到 100 以上在自宅休息）

↓

武艺试合开催
（场所：藩邸 前一个事件发生 3 日后）

↓

旅立ち
（武艺大会获得优胜后得到通关手形）

↓

さらば故乡
（选择“旅に出る”离开出身地）

↓

杀人剑·活人剑
（强制剧情，与剑豪河上彦斋相遇）

↓

御前试合
（场所：江户·江户城 没杀害柳生宗矩、小野忠明的状态下自流派创建）

↓

天下无双
（试合优胜后选择“指南役になる”选项——ENDDING）

↓

修罗の道へ
（河上彦斋以外全部 32 名剑豪死亡的状态下选择“旅に出る”——ENDDING）

攻略要点

进入“修罗の道へ”条件

- 能够与包括河上彦斋在内的全 33 名剑豪战斗
- 随着故事的发展，有些剑豪不是被自己杀死，而是被别的剑豪杀死，需要触发这些事件。

自流派创建条件

- 将御子神典膳（小野忠明）杀害。
- 战胜江户三大道场任意一位道场主两次，并且都是完胜或压胜。
- 杀害使用二刀流的宫本武藏后，前往江户东海寺
- 满足以上任意一个条件后即可创建自流派

本篇入手铭刀

- 完成“修罗の道へ”后可获得“孙六兼元·极上业物”

可以发生战斗的剑豪

姓名	场所	剧情名
柳生宗矩	江户·江户城	天下无双
小野忠明	江户·江户城	天下无双

事件 倒幕志士篇

薩长同盟缔结
（结束海援队篇、逃げの小五郎或萨摩の豪杰篇中任意一篇后强制剧情）

↓

安堵の直后に
（强制剧情）

↓

海援队结成
（强制剧情）

↓

大政奉还
（强制剧情）

↓

龙马死す
（强制剧情）

↓

龙马の仇
（强制剧情）

↓

新选组扫讨
（强制剧情）

↓

绝死·冲田总司
（强制剧情）

↓

最后の战い
（强制剧情）

↓

新しい时代へ
（倒幕志士 ENDDING）

攻略要点

本篇入手铭刀

- 从海援队篇进入本篇并且完成后可获得“陆奥守吉行·极上业物”。
- 从逃げの小五郎篇进入本篇并且完成后可获得“备前长船清光·极上业物”
- 从萨摩の豪杰篇进入本篇并且完成后可获得“绫小路定利·极上业物”

可以发生战斗的剑豪

姓名	场所	剧情名
永仓新八	–	新选组扫讨
冲田总司	–	决死·冲田总司
土方岁三	–	最后の战い
近藤勇	–	最后の战い

事件 音无しの剑篇

静かなる来访者
（场所：江户·千叶道场 不断前往千叶道场挑战）

↓

音无しの剑
（场所：江户·千叶道场 前往千叶道场）

↓

孤独の人
（场所：江户·千叶道场 前往千叶道场）

↓

悔恨の道
（场所：江户·千叶道场 前往千叶道场）

↓

对决·高柳又四郎
（强制剧情）

↓

遭遇·高柳又四郎
（场所：会津·宿屋 前往会津的宿屋选择宿泊）

↓

又四郎の望み
（场所：会津·近所の寺 前往近所の寺）

↓

对决·高柳又四郎
（场所：会津·近所の寺 前往近所の寺）

↓

冻えた剑
（强制剧情）

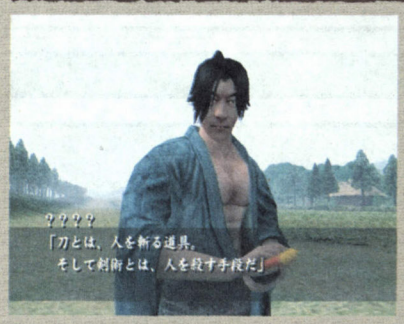
攻略要点

本篇入手铭刀

- 完成“对决·高柳又四郎”后即可获得“和泉守藤原兼重·极上业物”

可以发生战斗的剑豪

姓名	场所	剧情名
高柳又四郎	江户·千叶道场	音无しの剑
高柳又四郎	江户·千叶道场	对决·高柳又四郎
高柳又四郎	近所の寺	对决·高柳又四郎



◀刀是用来杀人的工具，而剑术是用来杀人的手段……（好熟悉的台词）

事件

最强の剑豪篇

攻略要点

大山を越えて

●此事件完成后可以创建自流派

本篇入手铭刀

●完成“对决传七郎”后，在武艺大会取胜可以获得“越前康继·极上业物”

●完成“父の因缘”，且友好度为最良状态下杀死吉冈清十郎可获得“吉冈一文字·极上业物”

●完成“小次郎の技”，且友好度为最良状态下杀死佐佐木小次郎可获得“备前长川长光·极上业物”

●友好度为最良状态下杀死宫本武藏且在此之前将宝藏院胤舜、穴户某、吉冈清十郎和吉冈传七郎 4 人中杀害 3 人以上可获得“伯耆国安纲·极上业物”

可以发生战斗的剑豪

姓名	场所	剧情名
吉冈清十郎	京·吉冈道场	吉冈清十郎
吉冈清十郎	–	对决·清十郎
吉冈传七郎	江户·东海寺	对决·传七郎
宝藏院胤舜	京·宝藏院	死斗·宝藏院
穴户某	伊贺·穴户某住处	锁链の胁威
穴户某	伊贺·穴户某住处	对决·穴户某
佐佐木小次郎	丰前·藩邸	小次郎の技
佐佐木小次郎	丰前·藩邸	往くか、斩るか
宫本武藏	江户·宿屋	对决·宫本武藏
宫本武藏	丰前·严流岛	异说·严流岛

吉冈道场访问
（场所：京·吉冈道场 京的武艺大会获得优胜后即可前往）

↓

吉冈清十郎
（场所：京·吉冈道场 不断前往吉冈道场挑战）

↓

吉冈传七郎
（场所：京·吉冈道场 不断前往吉冈道场挑战）

↓

兄の剑、弟の剑
（场所：京·吉冈道场 前往吉冈道场）

↓

父の因缘
（场所：京·吉冈道场 不断前往吉冈道场挑战）

↓

武藏の传说·壹
（从其它地区往京移动）

↓

清十郎败北
（场所：京·吉冈道场 前往吉冈道场）

↓

武藏の传说·贰
（从其它地区往京移动）

武藏邂逅
（听说武藏的名字后移动到京）

↓

遭遇、锁链
（场所：伊贺·口入れ屋 接受口入れ屋的“赋讨伐”仕事）

↓

锁链の胁威
（场所：伊贺·口入れ屋 完成“赋讨伐”数日后再接受“赋讨伐·贰”的仕事）

↓

穴户某
（场所：伊贺·穴户某住处 不与“赋讨伐”仕事中的女贼对决）

↓

枪穴户某と武藏
（场所：伊贺·穴户某住处 前往穴户某住处）

↓

锁链の诱惑
（场所：伊贺·穴户某住处 前往穴户某住处）

↓

武藏的传说·叁
（在穴户某还生存的状态下前往伊贺）

一脸凶相的锁链达人穴户某

↓

对决·穴户某
（场所：伊贺·穴户某住处 次日朝时段前往穴户某住处）

↓

穴户某の仇
（场所：伊贺·穴户某住处 杀死宫本武藏后前往穴户某住处）

宝藏院访问
（场所：京·宿屋 在宿屋得知宝藏院的消息）

↓

宝藏院胤舜
（场所：京·宝藏院 不断前往宝藏院挑战）

↓

死斗·宝藏院
（场所：京·宝藏院 不断前往宝藏院挑战）

↓

枪の报复
（杀死胤舜后离开京）

特殊形合成方法之一

土方岁三：正眼+近藤勇；八相=虎尾科镜
桂小五郎：正眼+中村半次郎；八相=乱打桂
佐佐木小次郎：正眼+柳生十兵卫；正眼=必胜燕
永仓新八：正眼+芹泽鸭；上段=诸手跳斩袭返
松林左马助：正眼+柳生宗矩；下段=瞬蜻蛉
柳生宗矩：正眼+荒木又卫门；下段=斩针半放先诘
大石进：正眼+稻部安兵卫；正眼=一针外引
吉冈清十郎：正眼+吉冈传七郎；上段=诘返
桃井春藏：正眼+武市半平太；正眼=放鹰截铁
中村半次郎：正眼+东乡重位；八相=空旋独步
小野忠明：正眼+伊藤一刀斋；上段=挂流し
冲田总司：正眼+近藤勇；上段=双月
柳生宗矩：正眼+柳生兵库助；八相=高波连放
东乡重位：八相+伊藤一刀斋；正眼=蛇行
佐佐木小次郎：正眼+宫本武藏；八相=飞鸟乱舞

↓

仇讨ち传七郎
（场所：京·吉冈道场 前往吉冈道场）

↓

再会·传七郎
（场所：上野 前往上野）

↓

对决·传七郎
（场所：江户·东海寺 前往东海寺）

返り讨ち传七郎
（场所：京 移动到京）

↓

消えた清十郎
（场所：京·吉冈道场 前往吉冈道场）

↓

武藏の传说·五
（上一事件 100 日后，前往京）

武藏的传说·四
（场所：江户·茶屋 完成“武藏邂逅”或“对决·穴户某”或“武藏的传说·叁”之后在野试合获得一场胜利）

↓

出会い·泽庵禅师
（场所：江户·东海寺 前往东海寺）

清十郎の传说
（场所：京 移动到京）

对决·清十郎
（前往自己名声值最高的一个地区）

特殊形合成方法之二

高柳又四郎：正眼+河上彦斋：正眼=华突
千叶周作：上段+坂本龙马：正眼=腰兜一胜
桃井春藏：上段+千叶周作：正眼=心之浮返
永仓新八：上段+桂小五郎：下段=回打引胴双返
东乡重位：上段+斋藤弥九郎：正眼=飞鸟回打下
永仓新八：上段+芹泽鸭：上段=神隼刀舞
伊藤一刀斋：上段+堀部安兵卫：八相=双角
冈田以藏：上段+河上彦斋：上段=牙讨
宫本武藏：上段+河上彦斋：正眼=幻攻
冲田总司：下段+坂本龙马：上段=斩返三段
柳生十兵卫：下段+柳生兵库助：正眼=逆风回横斩
小野忠明：下段+斋藤弥九郎：下段=荒神跳斩追突
高柳又四郎：下段+松林左马助：八相=风车轮
荒木又卫门：下段+堀部安兵卫：八相=无津悬

佐佐木小次郎
（场所：丰前 前往丰前）

小次郎との再会
（场所：丰前·藩邸 在丰前的武艺大会获得优胜）

小次郎の技
（场所：丰前·藩邸 前往藩邸拜访小次郎）

仕官の传说
（场所：丰前·藩邸 前往藩邸拜访小次郎）

决战の报せ
（场所：丰前·藩邸 完成“泽庵がたり”事件后前往藩邸拜访小次郎）

往くか、斩るか
（场所：丰前·藩邸 次日的夕时段前往藩邸拜访小次郎）

遗志
（杀死佐佐木小次郎）

异说·严流岛
（场所：丰前·严流岛 次日的朝时段前往严流岛）

决战の迹
（强制剧情）

◀对决！最强二刀流剑豪宫本武藏

武藏の传说·六
（前往丰前）

对决·宫本武藏
（场所：江户·宿屋 御前试合优胜且佐佐木小次郎死亡或者获得全国武艺大会优胜的情况下前往宿屋）

大山を越えて
（场所：江户·东海寺 前往东海寺）

武藏ぶたたび
（从其它地区往江户移动）

泽庵がたり
（场所：江户·东海寺 前往东海寺）

特殊形合成方法之三

河上彦斋：上段+中村半次郎：八相=八神刀舞
十月丹：下段+吉冈清十郎：上段=旋风备迅
桶口定次：下段+伊藤一刀斋：正眼=开扇流
土方岁三：八相+吉冈传七郎：下段=双津之山影
武市半平太：八相+冈田以藏：正眼=阴势力之稻妻
佐佐木小次郎：八相+小野忠明：正眼=先合回一文字
桶口定次：八相+十月丹：正眼=三段里撩上
松林左马助：八相+芹泽鸭：八相=踊り独乐
大石进：八相+荒木又卫门：上段=雷刀
近藤勇：八相+坂本龙马：上段=破邪八相
宫本武藏：八相+高柳又四郎：正眼=崩轮

武藏对小次郎
（场所：丰前·严流岛 “往くか、斩るか”中不去与佐佐木小次郎战斗，“决战の报せ”两日后的朝时段前往严流岛）

小次郎の残り香
（强制剧情）

▶严流岛梦幻对决，宫本武藏对佐佐木小次郎！

事件 逃げの小五郎

三道场·前い踏み
（场所：江户·斋藤道场 不断挑战·斋藤道场）

明星の誓い
（场所：江户·千叶道场 三大道场试合后强制剧情）

志士の盟约
（场所：江户·斋藤道场 前往斋藤道场）

桂合流
（场所：京·长州藩邸 前往长州藩邸）

桂の色
（强制剧情）

京の政变
（场所：京·长州藩邸 前往长州藩邸）

新选组奇袭
（强制剧情）

池田屋访问
（场所：京·长州藩邸 前往长州藩邸）

逃げの小五郎
（场所：京·长州藩邸 前往长州藩邸）

长州败走
（强制剧情）

再会·坂本龙马
（前往萨摩）

桂小五郎の决断
（场所：萨摩·西乡隆盛邸 前往西乡隆盛邸）

桂の焦り·壹
（强制剧情）

桂の焦り·贰
（强制剧情）

桂の焦り·叁
（强制剧情，之后进入倒幕志士篇）

可以发生战斗的剑豪

姓名	场所	剧情名
桂小五郎	江户·斋藤道场	三道场·前い踏み
坂本龙马	江户·千叶道场	三道场·前い踏み
武市半平太	江户·桃井道场	三道场·前い踏み

事件 新选组队士篇

试卫馆助太刀
（场所：江户·斋藤道场 不断前往斋藤道场挑战）

出会い·试卫馆
（场所：江户·茶屋 前往茶屋）

永仓新八来る
（场所：江户·试卫馆 不断前往试卫馆挑战）

喧哗屋
（场所：江户·试卫馆 经过数日后前往试卫馆）

饼と岁三
（场所：江户·试卫馆 前往试卫馆）

浪士组劝诱
（场所：江户·试卫馆 不断前往试卫馆挑战）

本庄宿事件
（接受劝诱后强制剧情）

新选组劝诱
（强制剧情）

旗の下に
（强制剧情）

芹泽と新八
（强制剧情）

芹泽の传说·壹
（强制剧情）

芹泽の传说·贰
（接受劝诱后强制剧情）

表里
（“芹泽と新八”中选择与芹泽一起饮酒）

忠告
（强制剧情）

诚の明暗
（未与坂本龙马见过面或者冈田以藏和武市半平太任意一人还生存的情况下强制剧情）

龙马遭遇
（未与坂本龙马见过面，而且冈田以藏和武市半平太任意一人还生存的情况下强制剧情）

暗杀·武市半平太
（武市半平太还生存的情况下强制剧情）

出会·试卫馆
（场所：江户 从茶屋往江户的其它地点移动）

试卫馆の面々
（场所：江户·试卫馆 前往试卫馆）

▲选择加入新选组后会成为“十一番队”的队长

再会·新选组
（场所：京·新选组 前往仕立屋）

新选组入队
（场所：京·新选组屯所 前往新选组屯所）

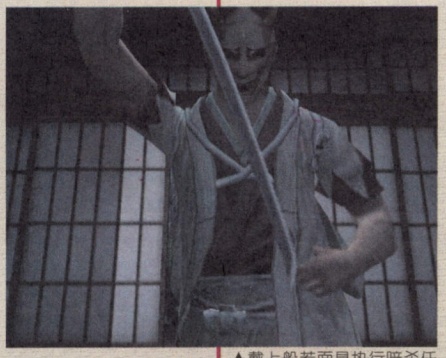
密计
（“芹泽と新八”中不与芹泽一起饮酒）

静粛の夜
（强制剧情）

诚の明暗
（未与坂本龙马见过面或者冈田以藏和武市半平太任意一人还生存的情况下强制剧情）

出会·新选组
（场所：京·宿屋 前往宿屋）

新选组入队
（场所：京·新选组屯所 前往新选组屯所）


▲戴上般若面具执行暗杀任务时别有一番风味

暗杀·芹泽鸭
（场所：京·口入れ屋 在口入れ屋接受“芹泽鸭暗杀”的仕事）

攻略要点

本篇入手铭刀

- “炎の中へ”结束后可获得“和泉守兼定·极上业物”，“加州藤原清光·极上业物”，“长曾弥虎彻·极上业物”和“播州手柄山氏繁·极上业物”四把铭刀。
- 冈田以藏死亡后，在武艺大会优胜后可以获得“肥前忠吉·极上业物”。
- 芹泽鸭死亡后，在武艺大会优胜后可以获得“备前则光·极上业物”。

可以发生战斗的剑豪

姓名	场所	剧情名
冲田总司	江户·试卫馆	永仓新八来る
冲田总司	京·口入れ屋	暗杀·冲田总司
冲田总司	京·口入れ屋	池田屋护卫
近藤勇	京·口入れ屋	暗杀·新选组局长
土方岁三	–	最后の鬼
永仓新八	江户·护卫馆	永仓新八来る
永仓新八	京·口入れ屋	暗杀·新选组局长
芹泽鸭	–	静粛の夜
芹泽鸭	京·口入れ屋	暗杀·芹泽鸭
武市半平太	–	暗杀·武市半平太
武市半平太	京·口入れ屋	暗杀·土佐勤王党
冈田以藏	–	暗杀·冈田以藏
冈田以藏	京·口入れ屋	暗杀·土佐勤王党
桂小五郎	–	池田屋血斗
桂小五郎	京·口入れ屋	暗杀·桂小五郎
中村半次郎	–	决战·中村半次郎
中村半次郎	京·口入れ屋	暗杀·中村半次郎
坂本龙马	–	炎の中へ
坂本龙马	京·口入れ屋	暗杀·坂本龙马

怨念
（强制剧情）

对决·冈田以藏
（强制剧情）

池田屋血斗
（强制剧情）

それぞれの旗
（强制剧情）

萨摩の暗杀剑
（强制剧情）

决战·中村半次郎
（强制剧情）

病
（强制剧情）

燃える决意
（强制剧情）

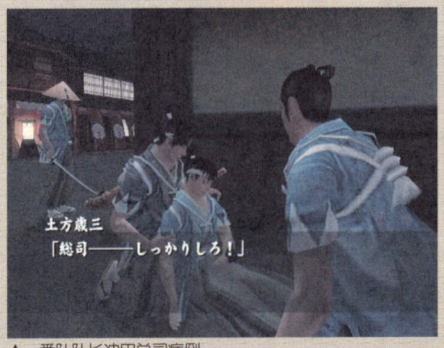
总司死す
（强制剧情）

归还
（强制剧情）

最期の夜
（强制剧情）

炎の中へ
（强制剧情，新选组队士 ENDDING）

使新选组闻名的“池田屋事件”



▲一番队队长冲田总司病倒……

▲与坂本龙马在火灾中的最后对决

暗杀·土佐勤王党
（场所：京·口入れ屋 在口入れ屋接受“武市半平太暗杀”的仕事）

几松
（场所：京·仕立屋 前往仕立屋）

暗杀·桂小五郎
（场所：京·口入れ屋 在口入れ屋接受“桂小五郎太暗杀”的仕事）

暗杀·中村半次郎
（场所：京·口入れ屋 在口入れ屋接受“中村半次郎暗杀”的仕事）

暗杀·坂本龙马
（场所：京·口入れ屋 在口入れ屋接受“坂本龙马暗杀”的仕事）

暗杀·冲田总司
（场所：京·口入れ屋 在口入れ屋接受“冲田总司暗杀”的仕事）

暗杀·新选组局长
（场所：京·口入れ屋 在口入れ屋接受“攻めの策”的仕事）

最后の鬼
（离开京时强制剧情）

池田屋护卫
（场所：京·口入れ屋 在口入れ屋接受“池田屋护卫”的仕事）

事件 萨摩の豪杰篇

萨摩の豪杰
（场所：萨摩·茶屋 野试合获胜一次后移动往萨摩其它地点）

萨摩との别れ
（“旅立ち”后强制剧情）

再会·中村半次郎
（场所：京·宿屋 “萨摩との别れ”或“半次郎·腕比べ”后前往京宿屋）

西乡の言叶
（场所：京·萨摩藩邸 前往萨摩藩邸）

蛤御门の变
（强制剧情）

攻略要点

出身
- 出身地为筑后地区时才会发生“萨摩の豪杰”和“萨摩との别れ”
- 出生地为筑后以外地区时才会发生“半次郎·腕比べ”

半次郎·腕比べ
（场所：萨摩 野试合获胜一次后移动往萨摩其它地点）

可以发生战斗的剑豪

姓名	场所	剧情名
中村半次郎	萨摩·茶屋	萨摩の豪杰
中村半次郎	萨摩·茶屋	半次郎·腕比べ

西乡と胜海舟
（场所：京·萨摩藩邸 前往萨摩藩邸）

坂本龙马来たる
（场所：萨摩·西乡隆盛邸 前往西乡隆盛邸）

萨摩の决断
（场所：萨摩·西乡隆盛邸 前往西乡隆盛邸）

西乡の真意·壹
（强制剧情）

西乡の真意·贰
（强制剧情）

西乡の真意·叁
（强制剧情，之后进入倒幕志士篇）

火影忍者 ～鸣人和他的忍者英雄2

NARUTO ナルティメットヒーロー2

■机种：PS2　■厂商：BANDAI　■类型：RPG&FTG　■发售日：9.30　■文：星辰　■责编：星辰

编者按

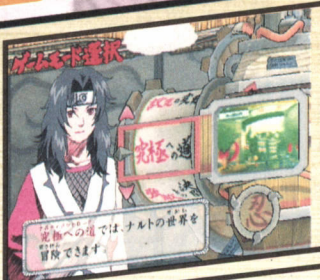
老实说，星辰并不是个格斗游戏的狂热爱好者，也从来没有连续玩格斗游戏 3 小时以上的经历，但是在玩这款《火影忍者》的时候，竟然连续奋战了 10 个小时还意犹未尽……如果要我用一个字来形容这个游戏的感觉，那么无疑是个大大的“爽”字！

没错！就是这个“爽”字，贯穿了游戏的始终，无论是极具漫画风格的画面，还是操作简洁却乐趣无穷的系统，到最具迫力的奥义发动，没有一丝烦琐拖蹋的感觉，让玩家从头到尾酣畅淋漓地体验了格斗的乐趣。这种畅快的感觉和漫画原作所展现的风格竟然是如此惊人的一致！可以毫不夸张的说，在所有动漫改编的游戏当中，这款是能够忠实再现原著神韵的极少数优秀作品之一，而且它还是一款不折不扣的格斗游戏。

事实上，前作《火影忍者~鸣人和他的忍者英雄》就已经是一款非常优秀的作品了，这次的续作不但继承了前作所有优点，还创造出了格斗游戏中绝无仅有的壮阔的 RPG 模式。本次的 RPG 模式从中忍复试的剧情开始，一直到三忍大战结束，包含了《火影忍者》前半剧情中最为精彩的部分，并且在三忍大战结束之后，还追加了一个原创剧情“外导之印”。充实而精彩的剧情使得 RPG 模式中出现的几十场战斗不再枯燥，反而给人一种“赶紧击倒眼前的敌人，好观看后面剧情发展”的感觉。RPG 模式中剧情的交待并不是简单的过场对话，玩家还可以控制游戏角色自由在场景中移动，和 NPC 对话，接任务，玩小游戏，甚至育成角色等等，这一切已经使游戏脱离了格斗的范畴，成为一款相当优秀的 RPG 作品。

对于一款动漫改编的游戏，都需要面对受众群体的限制。但是，我觉得即使是没有看过《火影忍者》的玩家，也可以试着玩一下这款游戏，相信很快你就会爱上那种彻底的爽快感；如果是看过《火影忍者》的玩家，那么你更加没有理由不玩这个游戏，在这里，你能体验到火影世界中的一切！

游戏模式说明



究极への道：RPG 剧情模式，共分四个章节，是游戏的主要部分，其中还包括了所有的任务模式。
强敌との决斗：选择角色自由对战的模式
イルカの讲习：角色的练习模式
ナルトの自宅：输入密码和查看收集品地方
经册街の露店：购买收集品的地方
设定の变更：调整游戏的设定

基本操作方法

普通攻击　查克拉发动，作用为变成使用奥义之前的状态。
使用忍具　跳跃，处于空中时再按×键为二段跳　连按 2 次，冲刺
L1 or R1 切换忍具栏的道具　L2 or R2 防御　控制人物移动
+ or + 换层移动　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回复 HP）　+ 防御崩坏技
+ 投掷技（空中同样适用）　START 暂停菜单（菜单中可查看角色的出招表）

冲刺

快速按×键两次为冲刺，默认状态为向对手所在方向高速突进。在冲刺的过程中可以弹开普通飞行道具的攻击，并且在击中对手后可以马上接续空中连续技进行攻击。对战中最常使用的连续技莫过于“冲刺+○×3+浮空追击”这套了，优点是发动迅速、隐蔽性强。按与对手相反的方向发动冲刺，则变化为紧急回避，可以瞬间拉开与对手的距离。

换层移动

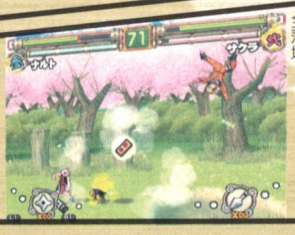
游戏中对战的场地都有两层场景，角色可以任意在两层内移动。除了某些飞行道具之外，其它的攻击对处于不同层的角色无效。换层的最大用处在于逃跑和获得道具，游戏中有不少任务需要达成“时间切”的条件，因此灵活运用换层跳跃和对手周旋是最好的方法。要注意的是，换层移动时角色处于防御不能状态，如果和对手距离较近的情况下进行换层移动，很容易受到对手的攻击。

浮空追击

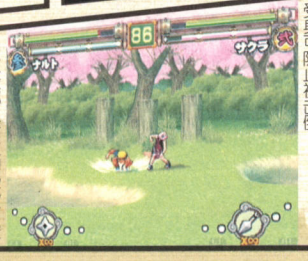
浮空追击同样是游戏的一大亮点，只要将对手击飞之后，立刻输入“对手方向+○”即可发动浮空追击，角色会以瞬身术接近对手并追加攻击。浮空追击通常用于连续技的结束，而最常用的浮空追击连续技为“○○○ →+○”和“空中○○○”，此时只要按住相应的方向之后连打○即可，不过要注意的是当对手靠近版边时是无法发动浮空追击的。另外，在成功发动投掷技之后也可以进行浮空追击，方法为按住方向键连打○（绝大多数投掷技都是把对手向身后投掷，因此只需要按住投掷技发动时的方向连打○即可）。最后要注意的是，在浮空追击的过程中要十分留意对手使用替身术的反击，而一旦自己被对手浮空追击后，也要迅速以替身术反击。

受身

在落地的瞬间按×键，可进行受身，可防止吹飞攻击被击倒后掉出查克拉。另外，在倒地的时候连打×键可加快起身速度，防止被追击。



◀被投掷之后发动受身可安全落地



◀被吹飞之后，在落地的瞬间发动受身可防止被击倒

什么是替身术

可以毫不夸张的说，替身术是整个游戏的精髓所在，也是《火影忍者》区别于其它格斗游戏的最大特点。要想成为火影忍者的高手，或者在游戏中完成高等级的任务，熟练掌握替身术是必不可少的，那么先来看看什么是替身术吧！

替身术是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（那个可怜的木桩代替无数忍者承受了花样繁多的攻击，也可以说是忍者这个职业的一个标志性道具吧，不过忍者们究竟是怎样随身携带这些木桩的呢？），高速脱离的本体既可以乘机偷袭也可以逃走。替身术虽然是在忍者学校中就能学到的最基本的忍术，不过其实战价值却极高。

游戏中发动替身术的方法为在对手攻击的瞬间按防御键（L2/R2），不过要真正熟练掌握这个发动时机的难度非常之高。事实上，在实战中最常用的发动替身术的方法为连打 L2 和 R2 键，其原理为“与其在稍纵即逝的发动时间内正确的按键，还不如连打防御键更加简单，而且就算无法发动，还可以防御对手的攻击”。事实证明，连打防御键是非常有效的方法，注意，同时连打 L2 和 R2 两键，比连打一个键的发动几率更高。该方法只要经过一段时间的练习，在实战中就可以有 80%以上的把握发动替身术。

用道具发动替身术

最后，还有一种发动替身术的方法——使用辅助道具。游戏中有一种蓝色的卷轴，得到之后将其切换为当前忍具，然后按□键即可立刻使用瞬身术移动至对手身后，该道具通常配合查克拉发动后使用，移动后可立刻发动奥义攻击。另外还有一种更方便的道具——卡卡西人偶，获得之后人物的 HP 槽下会显示“避”的

字样，在一段时间内，只要对手向你发动攻击（非忍具类），都会自动使用替身术。

▲可自动发动替身术的状态人物头顶有两个木桩标记

什么情况下发动替身术

那么，应该在什么情况下发动替身术呢？1.对手的攻击击中的瞬间；2.对手连续攻击中的短暂间隔；3.己方被攻击处于浮空状态；4.在空中被对手追击（此为特殊情况，后面单独说明）情况 1，发动替身术后可完全回避对手的攻击，并且人物会突然移动至对手身后，可以立刻进行反击；注意对于飞行道具和空中攻击同样适用。情况 2，被对手的连续攻击击中，无论此时角色是否处于防御状态，都应连打防御键，这样就有很大几率在对手连续攻击的过程中以替身术脱离，不过要小心对手同样会用此技巧来对付你。情况 3，一旦角色被击至浮空硬直状态，就应连打防御键，成功的话角色会以替身术解除浮空，避免别对手追击和落地受伤；该情况适用于被对手投掷技和吹飞攻击击中之后，另外发动替身术后迅速以奥义反击，命中的几率相当高。

◀对手发动攻击的瞬间使用替身术移动至对手身后

◀被对手投掷的瞬间发动替身术

追击时发动替身术

在浮空追击时发动替身术的方法与普通状态下不同，具体方法为“对手方向+○键”。比如横向追击时，如果对方角色在左边，则应该按住←并连打○键；纵向追击时，如果对方角色在上方，则应按住↑并连打○键。对于这个技巧，我们可以理解为“要移动到对手身后，因此需要按面向对手的方向”。在使用这个技巧的时候，千万要保持高度的警惕，不要在成功发动之后就松懈了，因为对手也会使用同样的技巧对你进行反击。在高难度对战中，经常会出现双方在空中多次“变木头”的情景，所以一定要在确定击中对手之后方可罢手。注意，如果出现互相使用替身术的情况，按键的频率要随之提高，因为随着变化回合的增多，输入时间的要求会逐渐缩短。

▲被对手从左边追击时应按住←连打○

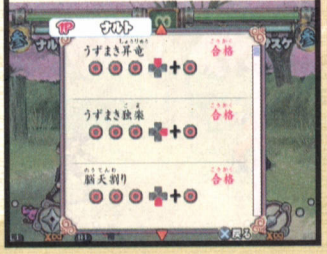
▲成功的话会用替身术回避并反击

▼被对手从上方追击

▼使用替身术后反击

必杀技使用技巧 1

全部角色的共通必杀技“○○○ 方向键+○”是实战中使用频率非常高的技巧（注意部分角色为○○ 方向键+○），要注意该必杀技的发动方法为○×3 之后，按方向键+○键。根据方向键的不同，必杀技的结束招式也有相应的特点（以玩家角色面向右侧为准）：→+○为强力横向吹飞技，通常会接续浮空追击；←+○为防御崩坏技，如果对手一直防御则可强行将其崩坏，如果对手未防御则被吹飞；↑+○为浮空吹飞攻击，可将对手击至半空，可接续浮空追击；↓+○为下段攻击，可将对手击倒。



必杀技使用技巧 2

全部角色共通空中必杀技为“空中方向键+○○○”，根据按键不同有不同的效果。空中↑+○○○为空中上段攻击，多用于对浮空的对手进行追击；↓+○○○为空中对地面突进攻击，具有较高的隐蔽性，多用于突袭，但是要注意和对手拉开合适的距离才能击中；空中不按方向+○○○为横向吹飞攻击，此技巧多在冲刺时发动，可以进行浮空追击。另外在空中按“反方向+○”为空中投掷技，此招对于地上的角色同样适用。最后角色在冲刺过程中，可发动所有空中必杀技。

必杀技使用技巧 3

全部角色共通查克拉消费必杀技为“↑↑○”“↓↓○”。此技巧命中敌人后有特殊攻击画面，且无论命中与否，都会消耗查克拉。一般来说，该必杀技用在连续技的结尾，也就是○○○命中敌人之后，可造成较大的伤害。另外，某些角色的必杀技还有特殊的效果，如药师カブト的“チャクラ解剖刀”附带速度下降效果；纲手的“博打击”根据老虎机的结果不同会追加睡眠、速度降低等效果。

必杀技使用技巧 4

全部角色奥义发动方法为“△○”“△△○”“△△△○”。根据角色当前查克拉的等级而决定最高可以发动的奥义等级。3 级奥义最大伤害可超过 50%HP，威力相当惊人。注意，奥义的发动并不需要连续按△+○键。按一下△后，角色即进入 1 级奥义发动准备阶段，角色的身上会出现红色的气流，在红色气流消失前，只要角色处于非浮空状态随时都可以按○发动奥义攻击。同样，按两次△为 2 级奥义准备阶段，角色身上会出现紫色气流；按三次△为 3 级奥义准备阶段，角色身上会出现蓝色气流。注意，角色处于奥义发动准备阶段时，也可以发射飞行道具和使用替身术，并且空中的攻击并不会发动奥义，只有角色处于地面时才会发动奥义攻击。

每个角色的 3 段奥义都有不同的初始攻击方式，某些为原地攻击、某些为突进攻击、某些为飞行道具攻击……需要熟练掌握角色的奥义攻击起手式，才能确保有效的命中对手。

奥义成功发动之后，还需要进行“印入力”操作，来追加攻击或造成更大伤害。和前作连续输入按键的方式不同，本作的“印入力”更加简单，绝大多数为按键连打，少数奥义如“螺旋丸”“月读”等为快速旋转摇杆。印入力时，在画面下方有一个指示计，只要我方按键次数（旋转次数）超过对方，指示计就会指到对手一侧，我方就可以继续奥义攻击或者给对手造成更大的伤害。注意，在对手奥义击中自己之后，也要快速按键阻止对手奥义继续发动，降低伤害。奥义命中对手之后，只有在所有“印入力”中胜过或战平对手，才能将对手击倒，否则切换为游戏画面之后，会出现双方弹开的局面。

关于奥义的伤害值分为下列几种情况 1.无法完成奥义，伤害最低，且双方弹开；2.可完成奥义，根据指示计所指的位置决定伤害度，如图。

A.最后一段按键次数和对手相同伤害中等；B.最后一段指示计指向中间槽，伤害较大；C.最后一段指示计指向最后槽，伤害最大。

发动奥义不光可以给对手造成巨大的伤害，部分角色在奥义成功发动之后还会处于某些有利的特殊状态之中（少数角色的奥义直接就是使自己处于特殊状态下，如药师カブト、シズネ、暗部カカシ），这里推荐几名角色的特殊状态：

九 鸣人 & 九尾鸣人（九尾ナルト），3 级奥义发动之后会处于“九尾”状态，攻击力大增，且一段时间内查克拉无限，但不可发动奥义。

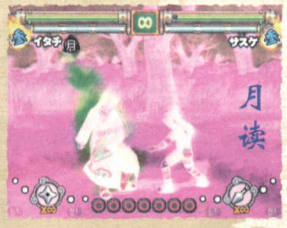
咒 佐助（サスケ），2/3 级奥义发动后处于“咒印”状态，查克拉无限，速度、攻击力提高，但会慢慢损失 HP。

写 卡卡西（カカシ），1/3 级奥义发动后处于“写轮眼”状态，完全复制对方角色必杀技（除奥义和我爱罗所有必杀技），攻击力提高。

鲛 鬼鲛，2 级奥义发动后处于“鲛肌”状态，攻击对手时可消耗对手的查克拉。

月 鼬（イタチ），2 级奥义发动后处于“月读”状态，攻击力提高，对手行动缓慢。

再 纲手，3 级奥义发动后处于“创造再生”状态，HP 持续恢复，攻击力提高，查克拉慢慢消耗，查克拉耗尽后会处于“老化”状态。



八 洛克李（リー）& 凯（ガイ），3 级奥义发动后会处于“八门遁甲”状态，攻击力提高，查克拉无限，HP 慢慢减少。

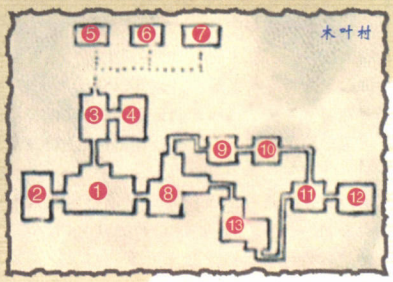
白 宁次（ネジ），2/3 级奥义发动后会处于“白眼”状态，攻击力提高，攻击对手时可消耗对手查克拉。

究 所有无特殊状态角色在发动 3 级奥义后都会处于“究极”状态，攻击力提高。

究极への道

全部地图说明

1.ラーメン一乐
2.木ノ叶の门
3.试验会场前
4.中忍选拔试验会场
5.历代火影の颜岩
6.物见やぐら
7.桔梗城天守阁
8.街道
9.サバイバル演习场
10.英雄の慰灵碑
11.第 44 演习场死の森
12.木ノ叶の森
13.木ノ叶温泉



第一章 木ノ叶崩し篇

木叶崩坏开始！决一胜负！木叶的超激战上演！

■木ノ叶温泉

★修业 鸣人 vs 自来也
条件：战斗胜利
入手 POINT：50P

其它：自来也可使用

●自由行动（可进行迷你游戏，可习得“火遁·豪火球の术”）

注：所有迷你游戏和术习得方法请参看后面相关部分。

★前往演习场与雉田（ヒナタ）对话。

■中忍试验会场

★第一试合 鸣人 vs 宁次
条件：战斗胜利
入手 POINT：50P

其它：宁次（ネジ）、小李（リー）、天天（テンテン）能够育成。

★第二试合 鹿丸 vs 手鞠
条件：战斗胜利
入手 POINT：50P

其它：鹿丸（シカマル）、丁次（チョウジ）、山中伊乃（いの）能够育成。

★第三试合 佐助 vs 我爱罗
条件：战斗胜利
入手 POINT：50P

▲储存记录

■死の森

★テマリの足止め 佐助 vs 手鞠
条件：1.战斗胜利 2.60 秒内击败对手
入手 POINT：50P

▲储存记录

■木ノ叶の森

★シノ对カンクロウ 油女志野 vs 勘九郎
条件：战斗胜利
入手 POINT：50P

其它：油女志野（シノ）、犬冢牙（キバ）能够育成。

■物见やぐら

★死斗…！ 三代目 vs 大蛇丸
条件：1.战斗胜利 2.用 3 级奥义击败对手
入手 POINT：100P

其它：三代目可使用

■木ノ叶の森

★大切なもの 鸣人 vs 我爱罗
条件：1.战斗胜利 2.对手处于攻击力提高状态
入手 POINT：100P

▲木ノ叶崩し篇 END 储存记录

第二章 纲手篇

新时代到来！“晓”的出现！！以及新火影的诞生！！！

●自由行动（可习得必杀技木ノ叶旋风、木ノ叶烈风、16 连コンボ、忍花鸟兜、千年杀し）

★在一乐拉面和卡卡西（カカシ）对话。

★前往木ノ叶の门和自来也对话。

■街道

★イタチ袭来 卡卡西 vs 鼬
条件：1.战斗胜利 2.对手处于攻击力提高状态 3.对手处于防御力提高状态
入手 POINT：100P

★イタチ袭来 凯 vs 鬼鲛
条件：1.战斗胜利 2.对手处于“削”状态
入手 POINT：70P

其它：自来也能够育成

▲储存记录

■短册街はずれ

★修业 鸣人 vs 自来也
条件：1.战斗胜利 2.查克拉剩余 1 级以上 3.HP 剩余 30%以上
入手 POINT：50P

■短册街

★因缘の对决 佐助 vs 鼬
条件：1. 坚持到时间切 2.HP 剩余 30%以上 3. 对手处于速度提高状态 4.对手处于防御力提高状态
入手 POINT：150P

要点：鼬的实力非常强，且攻击力高的惊人，此战千万不要和鼬正面交手，不断利用换层移动逃跑拖延时间吧。注意在鼬发动攻击的时候一定要连打防御键，否则 HP 很快就会被消减至 30%以下。最后，此战的目的不是获胜，而是保持 HP 剩余 30%以上达到时间切。

▲储存记录

■短册街はずれ

★大きな财产 鸣人 vs 自来也
条件:1.战斗胜利 2.查克拉剩余2级以上 3.HP剩余50%以上
入手 POINT:50P

★大きな财产 鸣人 vs 自来也
条件:1.战斗胜利 2.查克拉剩余3级以上 3.HP剩余50%以上
入手 POINT:80P

●自由行动(可进行迷你游戏)
★和短册街的男子对话,打听纲手下落。
★前往短册街はずれ和男子对话,得知纲手已经返回短册街。
★回到短册街在“大入”的门口和纲手对话。

■短册街

★纲手发现! 鸣人 vs 纲手
条件:1.战斗胜利 2.对手处于攻击力提高状态
入手 POINT:100P

★纲手とシズネ 静音 vs 纲手
条件:1.坚持到时间切 2.对手处于HP持续回复状态 3.对手处于攻击力提高状态
入手 POINT:100P

其它:纲手可以使用,纲手能够育成
▲储存记录

■短册街はずれ

★同志との决斗
自来也 vs 封印大蛇丸
条件:战斗胜利
入手 POINT:150P

其它:封印大蛇丸可以使用

★火影として… 鸣人 vs 药师兜
条件:1.战斗胜利 2.用3级奥义击败对手 3.对手处于HP持续回复状态
入手 POINT:150P

要点:药师兜是游戏中相当难对付的角色,他拥有自动回复HP的特技,必须在短时间内快速攻击才能将他击倒。推荐一开始就用3级奥义攻击,击中后可进入九尾状态,此时近身用↓↓+○必杀技攻击会有非常好的效果,但是要小心不要失手将他击败了。等待九尾状态消失之后再用3级奥义击倒对手即可。

★火影として…
纲手 vs 封印大蛇丸
条件:战斗胜利
入手 POINT:150P

其它:静音(シズネ)可以使用,静音(シズネ)、卡卡西(カカシ)能够育成
▲纲手篇 END STAFF名单 储存记录

第三章 外导ノ印·前篇

卡卡西失去写轮眼? 恶魔之术! “外导ノ印”发动!!

●自由行动 (可习得必杀技豚遁トントン、ダイナミックエントリー,在木叶大门前的商人会贩卖不少忍具,可以购买一些)
★可以获得隐藏角色宗家ヒナタ、碧い魔兽(具体条件参看隐藏角色部分)
★在一乐拉面前和雉田(ヒナタ)对话
★前往サバイバル演习场和卡卡西等人对话

★演习 鸣人 vs 小樱
条件:1.坚持到时间切 2.使用替身术6次以上 3.对手处于防御力提高状态
入手 POINT:50P

要点:当小樱靠近之后立刻连打L2、R2键,很容易就能完成6次替身术,之后便逃跑耗时间吧。

●自由行动(卡卡西)
★前往试验会场前和ゲンマ或ライドウ对话
★前往慰灵碑前和凯对话

■死の森

★禁术发动 卡卡西 vs 封印大蛇丸
条件:战斗胜利
入手 POINT:200P

●自由行动(卡卡西)
★前往火影的颜岩前和纲手对话
▲储存记录

■演习场

★最后的演习1 卡卡西 vs 鸣人
条件:1.战斗胜利 2.不能使用奥义
入手 POINT:100P

★最后的演习2 卡卡西 vs 小樱
条件:1.战斗胜利 2.不能使用奥义
入手 POINT:100P

★最后的演习3 卡卡西 vs 佐助
条件:1.战斗胜利 2.不能使用奥义
入手 POINT:100P

●自由行动(卡卡西)
★前往慰灵碑和凯对话

★热き决斗 卡卡西 vs 凯
条件:1.战斗胜利 2.不能使用奥义 3.对手处于速度提高状态 4.对手处于攻击力提高状态
入手 POINT:200P

其它:凯(マイト・ガイ)能够育成

●自由行动
★前往死の森和ライドウ对话
★前往桔梗城

■桔梗城天守阁

★木ノ叶の忍びとして
卡卡西 vs 封印大蛇丸
条件:1.战斗胜利 2.不能使用奥义 3.对手处于攻击力提高状态
入手 POINT:200P

★木ノ叶の忍びとして2
凯 vs 药师兜
条件:1.战斗胜利 2.对手处于持续回复HP状态
入手 POINT:200P

其它:药师兜(カブト)可以使用
▲外导ノ印·前篇 END 储存记录

第四章 外导ノ印·后篇

木叶骚乱!!获得!三代目的遗产“外导ノ印·解”!!

●自由行动(可修得必杀技忍具口寄せ)
★在木ノ叶温泉和静音(シズネ)对话
★到火影的颜岩和纲手对话
★在一乐拉面前和小樱(サクラ)对话
★到木ノ叶的门和卡卡西等人对话
★到火影的颜岩和纲手对话

■火影の颜岩

★英雄达が守る场所…!
静音 vs 鸣人
条件:1.战斗胜利 2.对手处于攻击力提高状态 3.对手处于持续回复查克拉状态
入手 POINT:200P

▲储存记录

■演习场

★白の复活 佐助 vs 白
条件:1.战斗胜利 2.对手处于速度提高状态
入手 POINT:200P

其它:白可以使用,白能够育成

要点:一上来即用3级奥义攻击,进入咒印状态之后多用投掷技攻击,状态解除后在用3级奥义结束战斗。

■火影の颜岩

★再不斩出现! 自来也 vs 再不斩
条件:1.战斗胜利 2.对手处于攻击力提高状态 3.对手处于防御力提高状态
入手 POINT:200P

其它:再不斩可使用,再不斩能够育成

■一乐拉面

★サクラの斗い! 小樱 vs 鸣人
条件:1.战斗胜利 2.对手处于攻击力提高状态 3.对手处于持续回复查克拉状态
入手 POINT:200P

■慰灵碑

★冲突!ネジ对カブト! 宁次 vs 兜
条件:1.战斗胜利 2.对手处于持续回复HP状态
入手 POINT:200P

▲储存记录

■物见やぐら

★成就寸前…! 纲手 vs 三代目
条件:1.战斗胜利 2.对手处于攻击力提高状态 3.对手处于速度提高状态
入手 POINT:250P

要点:三代目的攻击力和速度都非常高,建议上来即发动3级奥义攻击,然后不断将三代目击落至场外消耗HP,最后再用奥义结束战斗。

■一乐拉面

★ナルト复活 鸣人 vs 鸣人
条件:1.战斗胜利 2.用3级奥义结束战斗 3.对手处于攻击力提高状态 4.对手处于持续回复查克拉状态
入手 POINT:200P

●自由行动
★前往慰灵碑,调查慰灵碑左侧,获得“外导ノ印·解”
▲储存记录

■物见やぐら

★大决战 卡卡西 vs 兜
条件:1.战斗胜利 2.用3级奥义结束战斗 3.对手处于持续回复HP状态
入手 POINT:250P

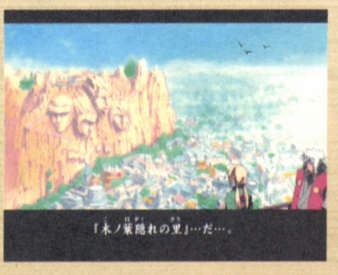
要点:究极之道中难度最高的一战!兜的攻击力非常高,而且防御普通攻击的能力极强,再加上自身回复HP的速度很快,只要停止攻击几秒钟,兜的HP就会完全回复。建议开战之后立刻换层移动,避免被击出场地,然后发动3级奥义攻击。在写轮眼状态时可以使用↑↑+○使兜睡眠后痛击,另外也可将其逼至角落中用↓+○○崩坏防御。注意在写轮眼状态下给兜剩余少量HP,等状态解除后,立刻用3级奥义结束战斗。注意一旦受到攻击应立刻连打L2/R2键用替身术脱离,查克拉不足时应按↓积蓄。在战斗之前如果有购买忍具的话,可以使此战轻松不少,推荐购买兵粮丸、起爆札、千影手里剑等。

★大决战 九尾鸣人 vs 封印大蛇丸
条件:1.战斗胜利 2.对手处于速度提高状态 3.对手处于攻击力提高状态 4.对手处于防御力提高状态
入手 POINT:0P

其它:融(イタチ)、鬼鲛、大蛇丸、九尾鸣人(九尾のナルト)、暗部卡卡西(暗部カカシ)可以使用。融(イタチ)、鬼鲛、大蛇丸、兜(カブト)、三代目、风花ドトウ能够育成

▲外导ノ印·后篇 END STAFF名单 储存记录

●END后进入自由行动模式,可以去完成剩下的任务,也可以去学得新必杀技。



全部必杀技获得方法一览

必杀技名	相关人物	修得条件
木ノ叶崩し篇		
火遁·豪火球の术	佐助	1.在一乐拉面前调查得到**ガスボン** 2.前往死の森和佐助对战胜利后获得。
木ノ叶崩し篇通关后(此条件为必要条件,也就是从此以后任意自由行动时都可修得)		
木ノ叶旋风	小李	在一乐拉面前和小李对战胜利后获得
木ノ叶烈风	小李	1.木ノ叶旋风习得后 2.在中忍试验会场和小李迷你游戏对战胜利后获得
16连**コンボ**	山中伊乃	在中忍试验会场和伊乃对战胜利后获得
忍花鸟兜	山中伊乃	1.16连**コンボ**习得后 2.在慰灵碑前和伊乃对话 3.寻找“忍花鸟兜”,在慰灵碑左边大树旁 4.交给伊乃后获得
千年杀し	卡卡西	1.在木ノ叶温泉和卡卡西对话 2.寻找“思い出の写真”,在温泉右侧的出口附近 3.交给卡卡西后获得
纲手篇通关后(此条件为必要条件,也就是从此以后任意自由行动时都可修得)		
豚遁トントン	静音	1.在木ノ叶温泉和静音对话 2.在慰灵碑的商人处购买“**ピックフード**” 3.交给静音后获得
ダイナミックエントリー	凯	1.木ノ叶烈风习得后 2.在演习场和凯玩迷你游戏获胜,然后对战胜利后获得
外导ノ印·前篇通关后(此条件为必要条件,也就是从此以后任意自由行动时都可修得)		
忍具口寄せ	天天	1.在木ノ叶温泉和天天对话 2.到短册街商人处购买“高级卷物” 3.交给天天后获得
外导ノ印·后篇通关后(此条件为必要条件,也就是从此以后任意自由行动时都可修得)		
超回复药	雉田	1.宗家**ヒナタ**可使用之后 2.在街道和雉田对话 3.寻找三种药草(均在草丛里,且游戏一开始就可以寻找):波之国**隠れ**家——快速草;死の森——豪力草;火影颜岩——元气草 4.交给雉田后获得
柔拳乱打	雉田	1.超回复药习得后 2.在演习场和雉田对战胜利后获得
忍法毒雾	静音	1.豚遁トントン和忍花鸟兜习得后 2.在短册街**はずれ**和静音对话 3.在死の森找到“毒草” 4.交给静音并对战取胜后获得
カマイタチの术	手鞠	1.超回复药习得后 2.在砂之国风影の屋敷和手鞠对话 3.在慰灵碑的商人处买“巨大扇子” 4.交给手鞠后获得
扇风轰壁	手鞠	1.カマイタチの术习得后 2.在风影の屋敷和手鞠对话 3.在慰灵碑的商人处购买“芭蕉扇” 4.交给手鞠后获得
神乐手里剑	天天	1.忍具口寄せ和ダイナミックエントリー习得后 2.在演习场和天天对话 3.在演习场的圆木附近找到3个“修业用クナイ” 4.和天天对战胜利后获得
无双疾风阵	卡卡西	1.千年杀し和ダイナミックエントリー习得后 2.在木ノ叶温泉和卡卡西对战胜利后获得
若き雷	卡卡西	1.无双疾风阵习得后 2.死の森和卡卡西对战胜利后获得
口寄せ屋台崩し	自来也	1.忍者口寄せ和豚遁トントン习得后 2.短册街**はずれ**和自来也对战2次胜利后获得
火遁·火龙炎弹	三代目	1.火遁·豪火球の术习得后 2.火影颜岩和三代目对战2次胜利后获得
土遁·土流壁	三代目	1.カマイタチの术和火遁·豪火球の术习得后 2.到物见**やぐら**和三代目对战胜利后获得
涅磐精舍の术	药师兜	1.到再不斩の**隠れ**家和兜对话 2.出去后再次返回**隠れ**家,和兜对战胜利后获得
风尘烈波	大蛇丸	1.涅磐精舍の术习得后 2.到短册街**はずれ**和大蛇丸对战胜利后获得
博打击ち	纲手	1.在街道调查墙上贴的海报 2.到短册街和纲手对话后玩老虎机,然后再和纲手对话后获得
超かかと落とし	纲手	1.博打击ち习得后 2.一乐拉面前和纲手对话 3.到砂肝亭的商人处购买“**スロット**の攻略本” 4.交给纲手
水牢の术	再不斩	1.调查中忍试验会场前墙壁上的海报 2.到波之国**ナルト**大桥和再不斩对话,支付150000元对战后获得
水遁·水龙弹の术	再不斩	1.水牢の术习得后 2.到**隠れ**家和再不斩对话支付10000元后对战获胜 3.继续支付150000元对战后获得
水遁·水鲛突破	鬼鲛	1.水遁·水龙弹の术习得后 2.到**ナルト**大桥后和鬼鲛对战胜利后获得
影分身·胧(碎)	鼬	1.水遁·水鲛突破习得后 2.到桔梗城天守阁和鼬对战胜利后获得
50000两(金钱)	鹿丸	1.火遁·豪火球の术习得后 2.在木ノ叶之门和鹿丸父子对话 3.到死の森和伊乃的父亲对话得到花 4.把花交给鹿丸可得到金钱50000两

忍具效果一览

风魔手里剑	200两	巨大手里剑,威力较普通手里剑大。
根性のおもり	300两	命中后速度下降
瞬身の卷物	300两	使用后自动移动至对手身后
起爆クイナ	200两	命中对手或经过一定时间后爆炸
毒烟玉	300两	使对手中毒,HP缓慢减少
撒き菱	200两	踩到后损失HP
起爆札	300两	安放后经过一定时间爆炸
咒札 铠崩し	200两	命中后防御力下降
咒札 强夺	200两	使对手持有的道具掉落
千影手里剑	200两	投出多个分身的手里剑
上忍の靴	200两	速度上升
兵粮丸	200两	攻击力上升
云隠れの卷物	200两	透明状态,飞行道具无效
カカシ人形	3000两	自动使用替身术
韦驮天丸	200两	跳跃力上升
龟甲丸	200两	防御力上升
元气丸	3000两	一定时间查克拉不减少

迷你游戏

基本上在自由行动时都可以去相应的场所进行迷你游戏。完成小游戏的报酬都很丰厚,可以在这里赚取大量的金钱。另外以高成绩(高记录or/-ミスクリアorストレート胜)完成游戏可获得更高的奖金,而且达成3次之后还可以获得特定的道具。

スロット(老虎机)

地点:短册街

游戏方法:按↓开动老虎机,按□△○为停止。出现777或3个naruto后将给予特别奖励,是赚取金钱最好的方法。

木登り修业(爬树练习)

对应角色:小樱(**サクラ**) **地点**:木ノ叶の森

方法:控制左右方向躲闪,获得“UP”标记可提升速度,在限定时间内到达即可。

奖金:普通达成15000,高记录(1分20秒内)达成30000

获得道具:**ヒント**の卷物 一

逆立ち竞争!(倒立赛跑)

对应角色:凯(**ガイ**) **地点**:慰灵碑

方法:○□交替连打,绕场地跑完2圈,先到终点者获胜。注意有忍犬阻碍,小心躲闪。

奖金:普通达成12000,高记录(1分10秒内)达成20000

获得道具:**ヒント**の卷物 三、**ヒント**の卷物 六

影真似修业一

对应角色:鹿丸(**シカマル**)

地点:中忍选拔试验会场

方法:记录○△×□的按键顺序,正确输入即可。8次中有5次正确即可达成目标。

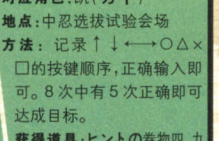
获得道具:**ヒント**の卷物 五、八

对应角色:小李(**リー**)

地点:演习场

方法:10秒内连打○键,按键次数多者获胜,比赛采用3局2胜制。

获得道具:**ヒント**の卷物 二、七



对应角色:凯(**ガイ**)

地点:中忍选拔试验会场

方法:记录↑↓←→○△×□的按键顺序,正确输入即可。8次中有5次正确即可达成目标。

获得道具:**ヒント**の卷物四、九

隐藏角色

本作全部可使用角色共33名,可育成角色共28名(除去重复的角色)。其中只有2名角色为隐藏角色,其余人物在“究极への道”模式中可陆续获得(详细情况请参看“究极への道”篇)。

赤衣雉田(赤衣ヒナタ)

1.纲手篇通关之后

2.习得“木ノ叶烈风”和“16连**コンボ**”

3.在试验会场前和雉田的父亲日向日足对话,并接受依赖

4.到演习场和雉田对话

5.到中忍选拔试验会场和雉田、宁次对话,并使用雉田按照条件击倒宁次即可

对战条件

1.战斗胜利

2.对手查克拉为零时击败对手

3.对手处于削减查克拉状态

4.剩余3级查克拉

要点:宁次非常的不经打!在达成条件前千万不要错手将他击败了!一上来就发动2级奥义攻击对手,注意要故意使奥义中断,以便不消耗宁次大多HP。进入白眼状态后立刻对宁次发动猛攻,直到他查克拉为零。然后找地方蓄满查克拉,并迅速击倒宁次。

碧い魔兽(小李版鸣人)

1.纲手篇通关之后

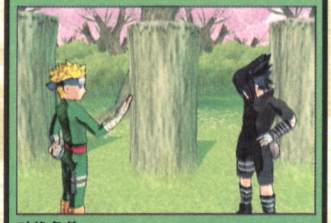
2.习得“**ダイナミックエントリー**”

3.在一乐拉面前和凯对话

4.在短册街的商人处购买“**マイトスーツ**”

5.交给凯后,前往短册街**はずれ**

6.进行**ポージング**特训后再与凯对战取胜后获得



对战条件

1.战斗胜利

2.使用3次以上替身术

3.处于防御力降低状态

4.对手处于攻击力提高状态

要点:很简单的战斗,等凯靠近后连打L2/R2键,完成3次替身术后再将其击倒即可。

全S级任务达成指南

1.秘传の书を探せ

条件：收集全部秘传书，如果在究极への道的迷你游戏中获得了“ヒントの卷物”，可以得到相关的提示。全部秘传书获得方法如下：

ラーメン一乐	攻击背景的 3 个灯笼（每个打 1 下，不要打破），使它们都变成红色
历代火影の颜岩	在两边的树上跳跃 10 次
中忍选拔试验会场	在中央的洞穴跑 3 次（跑出去后再跑进来）
物见やぐら	从蛇身上跳到蛙身上，不能落地，来回 3 次即可
死の森	攻击从水里跳起的鱼 3 次
桔梗城天守阁	起风的时候在鱼尾（最上端）上站立 2 秒
ナルト大桥	在桥下的船上静止不动站立 3 秒
再不斩の隐れ家	在里层的屋顶上站立 2 秒
砂肝亭	攻击里侧龙卷风吹来的木箱 5 次
风影の屋敷	攻击自动贩卖机 10 次
サバイバル演习场	击破 8 个稻草人
英雄の慰灵碑	攻击对手支援角色 4 次
木ノ叶温泉	将敌人击飞撞到左右两侧的版边各 1 次
木ノ叶の森	攻击闪光的树枝 5 次
短册街	攻击老虎机 8 次
短册街はずれ	攻击里侧的蛇头 5 次
雪原	击破 10 个稻草人
虹の冰壁	攻击对手支援角色 5 次

注：除了英雄の慰灵碑和虹の冰壁两个场地的秘传书需要在“强者决斗”模式中取得之外，其它都可以在“讲习”模式中获得。

2.强敌との决斗

条件：在“强敌との决斗”模式中使用所有角色互相对战 3 次以上。

3.イルカの讲习

条件：在“イルカの讲习”模式中，完成所有角色的全部必杀技使用。

4.对战相手を捜せ

条件：收集全部 33 名可使用的角色

5.忍识札を集めろ

条件：收集所有“忍识札”。在短册街的露天购买即可。

6.人形を集めろ

条件：收集所有“人形”。在短册街的露天购买即可。

7.音乐を集めろ

条件：收集所有“音乐”。在短册街的露天购买即可。

8.音声を集めろ

条件：收集所有“音声”。在短册街的露天购买即可。

9.映像を集めろ

条件：收集所有“映像”。在短册街的露天购买即可。

10.木ノ叶复兴のために

条件：持有金钱 9999999 两。努力赚钱吧！

11.WJからの挑战状

条件：在自宅输入暗号“风：亥辰卯”后出现隐藏任务。到拉面一乐和佐助对战（小型鸣人 vs 佐助）。

12.VJからの挑战状

条件：在自宅输入暗号“雷：辰酉子”后出现隐藏任务。到拉面一乐和凯对战（无重力状态、不能受到攻击）。

暗号

火

子辰卯	申巳子	申申未	亥寅子	亥卯午
未寅子	寅辰卯	巳卯辰	辰寅午	
子巳辰	申卯巳	戌巳申	戌亥戌	
申寅巳	辰酉巳	卯午巳	午戌卯	
亥卯未	申亥申	酉辰午	亥卯卯	
寅未辰	寅午亥	巳卯酉	辰亥子	
未巳亥	申午辰	戌午酉	亥寅亥	
子亥子	巳寅未	卯戌戌	未子卯	
申卯子	酉午戌	酉亥酉	子辰戌	
寅酉午	卯午子	午酉午	巳卯午	

风

子巳未	子亥辰	寅卯子	卯卯卯	辰子巳
巳巳寅	巳未午	午巳未	午酉申	未子辰
未戌酉	戌卯寅	亥午戌	子午亥	子亥寅
辰申子	巳酉未	午午未	申寅未	申戌卯
酉亥未	戌未未	亥午辰	亥未申	辰子午
子午子	寅子午	寅申亥	卯亥亥	未午午
巳午午	午寅午	午未酉	未子子	卯酉亥
申申酉	戌巳戌	子寅子	子酉未	酉辰戌
巳未亥	午巳戌	申子酉	申午巳	
戌巳午	亥子卯	亥午酉	亥戌午	

土

子寅寅	子未卯	卯子申	未午午	未卯午
午子亥	牛牛戌	未巳未	寅辰戌	巳戌申
酉辰申	酉午酉	亥寅戌	午戌戌	申卯卯
巳戌戌	午未巳	午酉午	辰亥巳	辰卯申
酉未戌	戌辰酉	亥亥寅	未酉卯	申寅申
子辰亥	子戌卯	卯子亥	卯未亥	
牛卯辰	未卯亥	未午子	未子亥	
酉巳卯	戌申子	子未酉	辰亥戌	
巳亥戌	午未午	午戌午	未戌未	
戌卯戌	亥辰午	辰寅子	卯申亥	

水

寅戌午	辰未午	午巳亥	辰巳申	午酉巳
牛戌寅	未戌申	申申戌	申申午	戌酉卯
子子申	子酉亥	卯申申	午未寅	午子未
午卯辰	未午戌	申辰卯	酉未卯	戌子申
戌酉未	亥卯酉	午午子	巳酉午	
辰巳午	巳未巳	申申亥	酉子午	
未午巳	申午申	辰子未	午未酉	
子申酉	寅辰寅	申午巳	戌申亥	
午午午	未酉申	午午辰	午子午	
亥子巳	亥戌未	酉寅午	酉未申	

雷

子巳戌	寅子申	寅申辰	午子午	巳寅子
未午酉	申寅酉	未寅戌	戌未子	戌子亥
亥申巳	寅寅午	巳寅酉	辰酉辰	
巳巳亥	巳申戌	酉申巳	酉申寅	
亥卯戌	寅牛寅	卯午卯	午午午	
子申戌	申酉子	未卯寅	戌戌酉	
申子亥	寅午辰	巳戌酉	巳子戌	
子戌申	午巳子	戌巳巳	酉戌子	
巳午子	卯卯午	卯酉午	午午申	
亥亥酉	酉午辰	申未申	亥午子	

隐藏暗号

风	亥辰卯	S 级任务“WJ 挑战状”追加
雷	辰酉子	S 级任务“VJ 挑战状”追加
水	亥酉卯	在“强敌との决斗”模式中可使用全部角色

注：只要玩家继承了前作的进度，即可获得收集品“卷五”之前的所有物品，另外追加资金 50000。“卷四、五”的暗号和前作完全相同，由于篇幅所限，这里就不一一列出了。

足球游戏专栏

尽在掌握

—— 裁判的怨念

国庆期间，每一个人都过足了腐败的生活，本来不怎么油光水滑的短笛和编辑 B 也赫然红光满面起来，更不要提本来就油光水滑的 DRAGON 等人了，但是，当平成球圣那比众人还要油光水滑红光满面的笑容出现在门口时，即使最自我感觉良好的人也大叫出来："靠，你丫国庆去了哪里腐败？""没有去哪里啊，就在家里吃了睡，睡了打游戏，打了游戏吃，吃了睡……""……好了，不用说了。"

"我来拿你们新出的书哟，"平成一脸笑罗汉的表情，"对了，我这里有 WE8 的全球队真实球衣，要不要拷个记录？……对了，战国无双的进度顺便 COPY 一份给我……"

"好得很，总算不用看假名了，来来来战一局！"众编辑嘿嘿笑着围了过来。

"那么我要选阿森……"平成还没说完，就被大家赶了下去："我们不和每周有 100 小时以上时间泡在 WE 里的人打！""我没有 100 小时……""无视！"

虽然说有全英文名是很不错的一件事，但是进入比赛一看，DRAGON 就把平成踢出了门外："把 1P 和 2P 的名字取成什么'风林火山'和'毗沙门天王'，你当是战国无双么？"有幸在接下来几场比赛中被选出做为反面教材的对阵双方是编辑 A 和编辑 B（因在中途双方都使用了比较没有体育道德的行为，不得不隐去名字），选择的是英格兰队和意大利队，难度 6 星，场地随机，天气晴，时间晚上，季节夏，用球随机，裁判随机。

一进入调整画面编辑 B 就不由得发出了一声欢呼，尽管托蒂的状态不能行，WE 中最可爱的中锋维埃里却是状态全红。另一边，编辑 A 阴险的把坎贝尔调整为盯人状态："维埃里受伤指数不是 C 吗，看我铲断你丫左脚的小指……"

比赛的高潮从比赛第一分钟就开始了，"卑鄙！！"惨叫声一直传到成都市中心，伴随着编辑 A 的奸笑——兰帕德刚开场就放倒了托蒂，而裁判只是口头警告而已。于是比赛的主基调就这么定了，英格兰操起了"传统的英式足球"（编辑 A 语），来一个铲一个，蓝衣军团带球带得小心翼翼如履薄冰，基本可以肯定球场的草皮在比赛结束后会削薄那么几公分。

第 8 分钟，鲁尼一次漂亮的滑铲直接将皮埃罗送到了医院——又没有得牌！"裁判！你丫收了多少钱？"托蒂愤怒的质问没有收到效果，眼见一口浓痰又要飞出，卡纳瓦罗赶紧把他拉开："哥们，现在一万多台摄像机看着你呢，等比赛结束，咱们跟在丫后面，等僻静无人……"托蒂一脸不爽："不就钱吗！……算了我现在在 ML 联赛里也就值 1000 多点……"

第 15 分钟，菲奥雷边路突破，突然变向扣过防守队员后横穿中路，维埃里跟进，正要完成一次爽快的射门，突然一个身影冲过来挡住了去路，维埃里哀叹着对方后卫的卡位之迅速而放慢了脚步，然而定睛一看——靠，裁判?！只见裁判不动声色的从他面前跑过去，就像什么都没有发生一样，而特里趁机上来一脚解围。"xxxx！xxxxxxxx！！！"一串流利的意大利语国骂脱口而出，但裁判连看都没看他。维埃里一愣，问旁边的人："这裁判是哪个国家的？""好像是南美什么国家来着……反正听不懂意大利语是真的。""不会是上次世界杯那个莫雷诺的弟弟吧……""嘭声嘭声，小心是哥伦比亚毒枭……"

第 22 分钟，菲奥雷的强行传中终于有了效果，这个球诡异的越过所有人，飞到门前的托蒂头上，罗马王子跳起，头球攻门——砸在横梁上……"连球门都被收买了吗？"意大利人绝望的叫声响彻球场。

在裁判再次——并且是数次阻挠了意大利的进攻后这种明目张胆的倾向终于发挥到了极至，加图索的传球居然打在裁判身上改变了方向，这时编辑 B 才反应过来："这裁判是不是被修改过了？"但是黑哨从来是没有证据的，即使内斯塔也被担架抬了下去，队员们也只能看着而已，还要听那个家伙的感慨："我年轻的时候吧比赛也很激烈，后卫经常把前锋铲到看台上去；不过现在居然变成前锋把后卫铲到看台上去了……哎我说那内斯塔也高高大大的，怎么被那么矮小的欧文铲伤了？"卡纳瓦罗已经处于暴走边缘，额头上青色静脉的跳动清晰可见："那我用一把铁锤敲敲您的脚踝？它可比谁都矮小！"

意大利人的恶梦还在继续。托蒂奋力的抢到了球，开始突破……但裁判就很配合的站在前面，而且是一副要抢球的架势，尽管知道这种事情不可能出现，托蒂还是哀叹一声调整了前进的路线。于是杰拉德很轻松的伸了一腿，结束了对方的这次攻势。

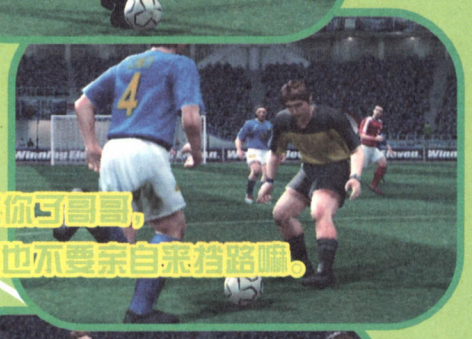
"记住，带球和传球的时候不要太靠近裁判……"萨内蒂上来拍拍脸色铁青的托蒂，"你已经看出来了吧，丫就是和我们八字不合。""我早看出来了，"托蒂咬着牙，"不要让我在罗马看到这个人！"

“放心吧，所有意大利人都已经发了这个誓言了，我保证……”

但裁判没有放弃，他依然不屈不挠的试图靠近意大利队员，可怜的意大利队员只有抢先出脚，虽然狼狈了点但至少有效，只有中途几次发任意球的时候裁判表示出了想尝试脚法的愿望，被维埃里以事后专门给他准备一次练习赛的承诺给支吾开了——虽然以蓝衣军团的经济实力包个场子踢比赛不是问题，但没有人认为这个裁判会愚蠢到真的去那里。可以想像在那里的每一个意大利人都恨不得把他打成熊猫。

在上半时的补时阶段，杰拉德踉踉跄跄的摆脱了帕鲁奇的纠缠，一脚禁区边的射门，布冯扑出，卡纳瓦罗拍马赶到——球弹在他大腿上飞进了球门。这时即使是最迟钝的人也感觉到了编辑 B 的杀气。

下半场的情况没有好转，状态全红的维埃里有两次射门擦门而过。而托蒂处在本场比赛里他最好的位置准备接球时，他目瞪口呆的看着裁判卡住了他的身位并且明显是准备大脚解围。“你×××的是不是真的疯了？我不介意当场杀死你！我真的不介意！或者我们去罗马的古角斗场决斗?！”托蒂的大声咆哮终于起了作用，裁判回头很不好意思的露出粲然一笑：“嘿嘿，我就是想试试看关键时刻化解危机的感觉……不要在意，好莱坞片子看得比较多……”“你大爷的！那你怎么不去截他们的球？”



终于有人的忍耐到了极限，加图索在裁判第 N 次挡在面前的时候爆发了，他狠狠的挥起了自己的脚……不过就像《少林足球》里那个裁判被黑拳揍过之后老实了一样，至少裁判在试图穿越传球路线的时候隔得远了一点，这使得比赛的进程看上去正常了一点。

第 66 分钟，维埃里终于终于在禁区里接到了球，此时此刻他眼含热泪，语音哽咽，仰头望天：“我终于等到了……”两个后卫冲上来抢球，但 BOBO 大吼一声：“没有裁判我怕个鸟啊！！”气壮山河一脚飞出，GOAL……编辑 A 耸耸肩，但转头看见编辑 B 正在反复陶醉的看回放：“有什么好看的？快开始！”“哦……”但是开球才发现比分已经变成了 6:1……“靠！你居然使用那个 bug！!？拖出去打！”

比赛终于结束了，编辑 B 黑着脸：“我总算知道意大利在世界杯上的感受了……”“你有什么立场说这话？”“要不要再来一局？”“不要再丢脸了！”这场比赛就在黑色的气氛中结束了，所谓裁判的怨念往往如此。什么，比分？谁要去回忆啊……

谨以此文，献给每每在关键时刻出现在不该出现位置的 WE 裁判。

WE8 新 bug 揭露

bug 效果：赛前在球员通道内的双方队员全变成了皇马球员，而对方队员则全乖乖在场上等候，恭迎皇马队员鱼贯出场，朝观众挥手致意……谁说制作者不是皇马 fans 我和谁急。

所谓 bug 其实很简单，不如上次的“一闪入球法”那么有用（其实一点用都没有），仅仅明确的表示出制作人员是某球队 fans 而已。bug 启动方法：在 MATCH 模式里 1P 选择皇家马德里，2P 选择任意球队，比赛前记得观看球员出场画面即可 。

WORLD SOCCER Winning Eleven

尽在掌握 平成经理的ML之路2

第二次实况足球历 2004 年 1 月 7 日，天气晴

总算老天有眼，给了一个晴朗的天气，比赛前的设置也是我来负责。这足联不知道怎么想的，居然不准俱乐部聘请教练，所有工作都由俱乐部经理搞定，好在我有经验。对付曼联这样的强队，对攻就是在找死，还是保守的 4-5-1 来得稳当，至少主场不能丢球。放在最前面的某维奇打单前锋，1 米 86 的大个在锋线护护球，后面的卡斯特罗（……您叫“切·格瓦拉”我也不会觉得这么别扭啊）准备随时前插助攻，两个勉强算快马的球员就在边路，其他球员都是防守型，边后卫都设置成中后卫（就算有边卫作用也不大）。四个后卫防守范尼和那个叫萨哈的，应该够了，然后其他人负责“及格死”和小·小·罗纳尔多（怎么看到这种带“小·小·”前缀的名字就会想起某猫淘气××问？）。

当然，至少在前 40 分钟，场上的一切都还在我的计划当中，曼联围着我们的球队进攻，但是在球门前面总会不失时机的多出几只脚把皮球恰到好处的挡出。感觉范尼的脸拉得更长了。这时候球场的观众也逐渐多了起来，助威声和烟火开始泛滥。确实，对于像曼联这样以夺冠为目标的球队出现这样的情况是很没有面子的，尤其是在比赛前得知我们的球队刚刚组建才三天的时候。终于，“及格死”开始踢人，疯狂的踢人，卡斯特罗被踢了下去，在场边治疗。时间是第 40 分钟，也就是在卡斯特罗刚刚下场的时候，小·小·罗进球了，利用了我们少一个人的空档，可恶。

随着一声哨响，上半场完场，球员们一个个郁闷的回到休息室，当然最郁闷的还是卡斯特罗君。然而他刚下来就是一句：“我愿意负我需要负的责……”尽管大家都知道他是借受伤下场休息，尽管我也从其他人的私语中猜出来了，不过还是不得不佩服他的厚脸皮，这种只有在足联领导口中才能经常听到的话从他那说出来居然连脸色都不带变的，这样的球员再培养个两三年就定然是那大爷啊，到时候看哪个队不顺眼就送给谁……哗哈哈哈！

当然，人员还是得调整的，小·卡不是想休息么？那就下，再顺带来句“小·伙子不错，心到了就成，好好养伤，下次还有机会。”倒是把几个年轻球员搞得热血沸腾，我自然早就注意到他们了。正好上去锻炼锻炼，一来这些小·伙子已结我也不是一天两天了（呃，不要乱想！），二来也有这个能力，再者就算输了，也说得过去。

当然，上帝应该还是喜欢年轻人吧。奇迹在经过了近 30 分钟的窒息等待后，终于以一种华丽的方式出现了，小·将 A 一个不可思议的带球突破晃过对方三名防守球员一脚破门，整个海布里沸腾了。球迷们开始欢呼，但是更大的奇迹再次出现，对方再次开球还不到 30 秒，小·将 B 再下一城，看台上的人终于爆发了，能扔的东西都被扔了起来，我开始庆幸选对了主场，终于没有人从看台上掉下来，阿弥陀佛……

实在是梦幻的一天，我们居然赢了?！我当天晚上睡在床上最想做的事情就是等着看明天的报纸，题目只要不叫“废柴球队人品大爆发”就可以了。

第二次实况足球历 2004 年 1 月 8 日，天气阴

不出所料，今天本地所有报纸的头条几乎都是关于我们球队的消息，文章中都充斥着不加掩饰的肉麻溢美之词，把球队名字略去多半以为是在说中国男足夺了世界杯，看得人心潮澎湃啊。赛后的采访也以马屁居多，“请问经理大人，听说昨天比赛之前，对方的主力门将之所以表现不佳是因为赛前你和他握手的时候你的个人魅力给了对手心理极大的打击，是这么一回事么？”这样的 YY 也想得出来，我真的服了你们啊，我有那本事就会去和所有的男影星握手的……那只被“握”过的手现在还在痛，如果这也算魅力的话。当然我不会这么无礼，最后不免要惯例的加上一句“谢天，谢地，谢人！”

现实摆在面前，下一个对手——利物浦，本赛季引进了经过转生的西赛，卖掉了电线杆赫斯基，加上迪乌夫和欧文（可恶，欧文不是被皇马买了吗？），这样的锋线冲起来，就不是和曼联同等级的了。祈祷……

两翼齐飞，但有一翼不是自己的

这算不算双龙戏珠？

第二次实况足球历 2004 年 6 月 1 日，天气大雨

儿童节的今天，我却没有好心情，其实自从第一场赢了曼联之后，后面的十多周居然就没有战胜过对手，连同样是升班马的皇家马德里都能净胜我六个球，SHIT（众人：拜托，皇马那实力，也是可以用一个升班马可以形容的么？）！真不知道为什么足联会把第一个转会期间设在六一而不是冬季。球员非要和一群萝莉正太一起休假你们这帮人才会满意么？本来打算利用这个转会间期买几个比较有实力有潜力的年轻球员，但是前面的比赛打得太难看，以至赛季过半，我的财政状况还是赤字，搞球队，难啊！眼看着转会市场上你一个球星，我一个新秀，不能比啊。这几天最想要的就是钱，可惜不是创造球会，要不然好歹政府也给个千八百的来点支持啊！而我的青年队，青年队！你又在哪里啊??

第二次实况足球历 2004 年 6 月 3 日，天气小雨

今天一大早起来就感觉精神恍惚，因为昨天晚上做了一个梦，一个古怪的男人突然出现在我面前。“小·朋友，想不想让我教你一闪？”他是这样问我的，我在想这未免太扯了吧，于是问道：“这实况足球也可以一闪么？如果我没有记错的话那是鬼武者用来对付幻魔的专利吧?虽然说像小·罗纳尔多这样的造型如果不是因为踢足球，这辈子也确实完了，但是好歹不能当成幻魔来对待吧。”然而这自称 L 老师的人居然还振振有词，如此对我耳语一番，我也有些明白了，梦做到这里就被吵醒，也没有什么特别的感觉，只是记下在下次比赛一定要试一试这一闪。

第二次实况足球历 2004 年 6 月 5 日，天气晴

万里无云，正是比赛的好天气，我还依稀记得 L 老师梦中传授的一闪法门，这修整之后的第一战便要拿尤文图斯试刀啊。

比赛的上半场毫无作为，只是在三球落后时由某维奇攻入了挽回面子的一球，但是机会终于在下半时出现了，卡斯特罗在混战中将球捅进了班马军团的大门，这不正是 L 老师一再强调的一闪的瞬间么？我迅速的按下了 START 键，球刚好停在了球门线里面一点……一闪发动！最后终于以 245 比 3 的大比分战胜了不可一世的老妇人。赛后独中 244 元的卡斯特罗当然的成为最佳球员，并因为比赛中平均每脚射门攻进 45 球以上的逆天数据当选最不可思议球员奖。这 L 老师的一闪战法经过验证果然可行，在此强烈推荐。（编注：这个一闪战法自然就是上期提过的无敌 bug）

第二次实况足球历 2004 年 6 月 6 日，天气晴

有了这样的奥义，钱已经不成问题，今天的第二场比赛，在以 999 比 0 战胜拜仁慕尼黑之后，我的财政终于变成了黑字，我突然觉得前方道路上等待我的其实是如此诱人的东西，亨利，我来了……

抗议是无效的，裁判是黑色的

守门员最高的技能不是杂耍，而是借刀杀人

我强烈抗议对方的野蛮侵犯！

第二次实况足球历 2004 年 9 月 9 日，天气晴

天气晴朗，心情也晴朗，自从习得了 L 老师的终极密奥义——一闪——之后，俱乐部的发展实在可以说是一日千里。成绩自然没得话说，就算是后面的比赛不打，我也是用不完的钱了，可惜足联没眼光，非要让把所有比赛打完再来说其他事情，坚决不允许我提前升级云云，还说什么对其他球队不公平，骗谁？不久想多收几个钱么？算了，谁叫我钱多呢！有钱就是不得了啊……

说起来最近总是有大小媒体采访，还有不远千里从其他地方过来的，须知当初我可是花钱都没把你们全请到，如今倒贴钱也来，真是贱……算了，我也不是那小气的人，要采访什么都可以，反正就一点，一闪大法不能说。

但是第一个问题就难住我了，一个满脸青春痘的青年男记者问道："先生现在已经这么有钱了，听说你正在秘密筹划收购足联，不知道有没有这回事？"其实他不问的话，我压根就不会往那想，这还真不好说，没准就是足联派来探口风的，说不定是这几年亏空大了，急于甩掉烫手山芋，我才不会傻到去当冤大头。而且如果真把足联买了，那 BUG 也就没了，以后还叫我怎么闪？怎么有脸去见 L 老师？于是就华丽的甩出一句："买不买不是我说了算，还是要看足联领导的态度……"

然而今天我要说的还不是这事，眼看钱多了，但是球队成绩虽然一直连胜，但是毕竟没多大意思，就决定把重点放在球员购买上，刚好年中有球员表示想退役。这样新球员的引进就顺理成章了，但是第一个转会期已经错过，开始觉得如果早一点学会一闪就好了。现在只能捡别人剩下的或者是年轻新秀慢慢培养，当然有没有潜力我也不好说，但马拉多纳是没跑的，这样的球员你就告诉我他不行我也不信，开始看不到球员能力，毕竟 17 岁还年轻，不怕。转会难度高也不怕，我有钱么，可小马（现在还只能叫他小·马）偏偏是不信邪，你说你钞票大大的有，他就说关我屁事，然后手一甩走人，空留下你的背影和枯叶飘过……

没办法，最后在俱乐部众人的建议下只有暂时将他登记在册，拿到优先引进权，等赛季完升到 D1，他就会回心转意了吧，不少球星都这样，你不升级他就不甩你，据说是面子问题。毕竟不是创造球会系列，像河本鬼茂那样球技与人品兼备的本来就是奢望，估计现在就算引进小马成功也会闹得球队里鸡飞狗跳。

第二次实况足球历 2004 年 9 月 25 日，天气晴朗

太黑暗了，简直就是光天化日下的罪恶，一定是足联的人指使，好让我给他们更多的钱。上周在和某升班马比赛时，对方居然在争头球的时候下口咬我的前锋，裁判没有干涉后，居然又变本加厉的在我的禁区里玩起了双手过人的只能出现在篮球中的假动作。太无耻了，幸好我内功深厚，在这种恶劣的环境下居然奇迹般的战胜了对手。不过还是气了我足足一周，到现在才动笔记下。

然后是今天的比赛，靠一个漂亮的间接任意球击败了马赛，这是我的球员在比赛中进的第一个间接任意球，要知道之前的联赛足联是坚决杜绝这种任意球的，连出现都是不允许的，其实是执法水平不高的原因，相反倒是允许一些偶尔自发自带的球出现。另外，由于联赛将终，我决定从本节比赛开始，正式放弃了 L 老师的一闪大法，开始投入到正常的如花布阵中……

第二次实况足球历 2004 年 9 月 10 日，天气怪异

今天是教师节耶，上午在助理的提醒下才发现原来已经是这样的日子了，说来助理找我还有一件事情，那就是有一个陌生人来预约说中午要来找我谈一些重要的事情，天知道又是哪个公司生产的伪劣球员用品想来骗几个小钱。

中午饭刚刚吃完那人就来了，以至于我怀疑他之前就一直躲在楼下的电话亭里啃面包。这个人大概三十来岁（不过他说他才二十二，打死我也不信），带着一副可以遮住大半个脸的眼镜。脸上有很多褶子，倒是额头非常光滑，一看就是满脸奸像。说来今天天气突然变得有些热，上午还开着空调，中午的时候想要快点打发掉这个人，就吩咐把空调关了。倒是现在我有点受不了——他居然还穿着厚厚的西装对我微笑，一点看不出受不了的样子。我是败了，只好问他来意，他也不含糊，直接从身旁提起一个半人高的箱子，打开后发现里面全部是球员用品，从球鞋到球员戴的项链，不一而足，然而更寒的是他后面的话，"这些东西你不要小看，虽然看起来和普通球员装备差不多，但是都是经过授权的，你们球队现在虽然很有钱，但是球员从头到脚都是假货，只有我这里才能修改出你们球队原本的真实球衣甚至广告，而且这是建队伊始，足联就卖给我们的开发权。"言下之意我今天是买也得买，不买也得买，不然还不能算是正规军了。只好破财，而且丫居然说，现在即使买了也要等到新赛季才能使用。

本以为事情做完，下午可以好好休息一下，结果主力又跑来说什么我一直只上主力，搞得他们没休息，现在体能已经崩溃了。靠，早知到就该先在足联那申请取消体力消耗的。据说这次的罢赛又是卡斯特罗带头，没办法，现在他在队里最强，只有将就一下，给主力球员一周假期放松放松，说来我也要准备着手购买新的球员了，不管怎么说，现在市面上我能百分之百买到的球员能力都比这批人强，决定了，先买了顶一阵再说，牌子先挂上，就等转会期了。这下那些球员该高兴了吧，想放假？等转会期一到，我就让你们永·远·放·假~！

第二次实况足球历 2004 年 9 月 10 日，天气阴霾

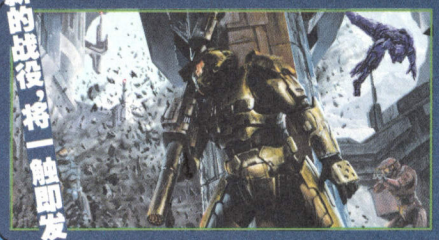
吃过午饭的光景，总算心情从早上的阴霾中透过气来。下午又是某公司销售代表，勉强一见，居然还有意外的收获，说是新成立的搜索公司。为了满足这里俱乐部不断增加的购买球员的需求，他们开始搜集了每个赛季完整的球员数据。甚至建立了完整的数据库和搜索引擎，只要肯花一笔钱成为"会员"，以后就能随时随地方便快捷的查找需要的球员及其一切相关资料，实在是转会市场上的一盏明灯。而且我竟然也从中看出了商机，如果再多花点钱，把这个资料库的发布权买下来，那以后不是所有球队找人都要来拜托我？不过似乎又是有足联授权的，垄断不能……从他那倒也得到不少猛料，斯帝法诺的成长线居然可以爆框，记下来。目前已经决定购入的球员：托马斯、巴罗什、博格、席尔瓦、乌伊法奴西。

X-RAY

X-RAY 是一个介绍近期即将登场的精彩游戏的专门版块，本月介绍的重点便是即将在 11 月 9 日发售的光环 2，绝对是 Xbox 上巨星级大作。

游戏原名	HALO2	中文译名	光环 2
发售日	2004.11.9	制作厂商	BUNGIE
游戏类型	第一人称射击(FPS)		

新的战役，将一触即发！



自从 2001 年底的“光环(HALO 的中文译名)”第一作发售以后便引爆了一场全球规模的第一人称射击游戏狂潮。当时凭借 Xbox 的强劲机能诠释出一场宏大的、“科幻而真实”的未来战争，几乎完美的画面，媲美传统 FPS“键盘+鼠标”的超强手感，扣人心弦的曲折剧情等诸多因素叠加起来在瞬间便俘虏了无数玩家！曾经在家用主机上玩 FPS 确实是一件很让 PC 游戏玩家所鄙夷的事情，但是，自从“光环”发售的那一天起，革命！便打响了第一炮。这第一炮的余震威力持续至今，到现在为止“光环”的销量已经超过 400 万份，而同时自 BUNGIE 宣布要制作续作时开始玩家们的热情更是越发高涨，经过一而再再而三的延期、跳票终于，在今年 E3 上正式宣布：2004 年 11 月 9 日，不变的约定，再次，打响光环！

武器 weapon

第一作中的武器以其优异的操作性和实用性使玩家们在战争中几乎都忘记了他的一个缺点：种类不多。有句老话叫做“对圣斗士第二次使用相同的招数是不会有效的(^_^)”这句话 BUNGIE 肯定也听过，所以在这次的新作中除了原来的那些经典武器以外又加入了总计多达 40 余种的武器装备！算是对第一作的补偿么(亡羊补牢就是这么理解 di-___-+)目前已经公布的武器还不是太多，咱们合着目前所有的武器一起边回顾边期待吧~

这次武器变革中的令一大亮点便是可以双手持枪，并且似乎只要是属于轻型（单手）武器就可以双手所持不同枪械！不知道届时的操作会是如何 ^_^ 大期待啊~

Shotgun

霰弹枪	只可单发	射 3.5 厘米大口径霰弹
手动弹匣供弹	最大装弹量 12 发	最大备用弹药 60 发

Battle Rifle

突击步枪	相当值得期待的武器，其实用性应该远超过 Assault Rifle(轻型步枪)

Plasma Pisto

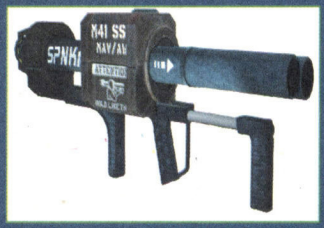
星盟手枪	可续积能源射出能量弹	连发 10 次后自动过热待机 1.5 秒
能源供给	最大能源储存量 60	具有微弱的生命体跟踪能力

Sub-Machine Gun

轻型冲锋枪	从目前发布的画面上可以看到，这种轻型冲锋枪是可以双手同时各持一把

Rocket Launcher

单兵火箭发射器	配备 2 倍瞄准器	射 102 毫米锥形高爆火箭弹
弹仓供弹	最大装弹量 2 发	最大备用弹药 8 发



Needler

特殊枪械	晶体补充
射出晶体具有跟踪性	最大上膛量 20
镶入敌体内后自动延时爆炸	最大备用晶体 60

Assault Rifle

轻型步枪	点射、连射皆可	射 7.62 毫米穿甲弹
弹匣供弹	最大装弹量 60 发	最大备用弹药 600 发

Pistol

手枪	配 2 倍放大瞄准器	射 12.7 毫米半穿甲弹
弹匣供弹	最大装弹量 12 发	最大备用弹药 120 发

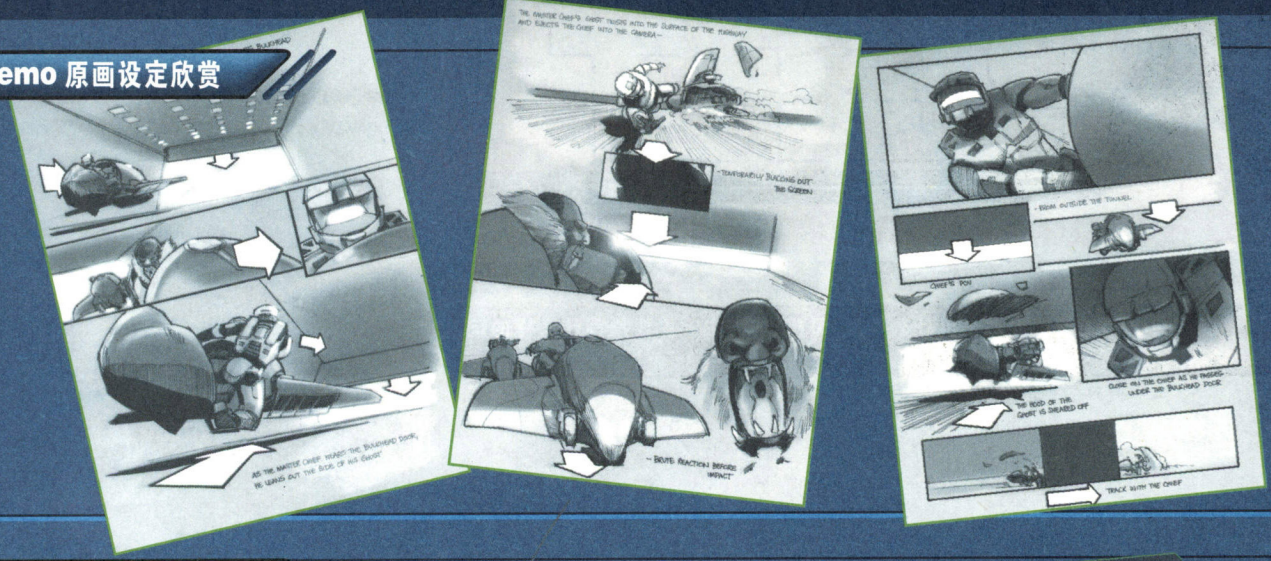
Sniper Rifle

星盟冲锋枪	可高速连发	连发 15 次后自动过热待机 1.5 秒
能源供给	最大能源储存量 100	射击精确度高

Sniper Rifle

狙击步枪	配可夜视 4-8 倍狙击镜	射 14.5 毫米脱壳式穿甲弹
弹匣供弹	最大装弹量 4 发	最大备用弹药 24 发

demo 原画设定欣赏



载具 vehicle

各种颇具特色的载具(交通工具)也是上作众多亮点之一，所以在新作中也将会以全新形态出现在玩家面前。不过对于此方面的消息只知道有新载具的加入有公布少量图片外具体性能等皆没有透露，咱们就先看看样子解解馋吧~

未知的新车辆，从外表看来应该是属于重视速度和移动性能的类型

疣猪号巡逻车 上作中人类最经典而且出场次数最多的载具，今集中不知道会有什么样的改变，！

角色 character

不论是我军的人类士兵还是星盟和虫族的异形怪兽在 Xbox 初期机能尚未被挖掘透彻的“光环”第一作里面就已经达到了栩栩如生、刻画逼真的境界。在即将发售的新作中 BUNGIE 将以更加完善的技术来将角色的效果再提升一个层次！

目前已经公布的新角色和新的载具一样，并没有公布任何详细资料，只能从公布的设定中来作推测……

一副狂战士的模样，浑身武装整齐。在 E3 的示范片断中咱们就看到 MC 从他手中夺下了一架幽灵号战机，毕竟在主角面前是没有打不倒的强敌啊（'-'），不过那毕竟是示范片断，真正咱们在游戏中遇到这个家伙估计还是一件比较棘手的事情吧

另一个新角色，华丽的头饰，华贵的长袍，俨然一副智者的打扮。估计属于星盟或虫族的军师级人物。当然也不排除是“长老”之类的首脑级的可能，总之肯定是个幕后黑手……

信息插播 information

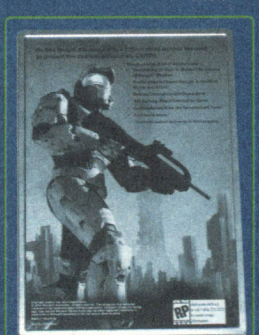
前不久刚举办的 TGS（TOKYO GAME SHOW 东京电玩展）虽然在日本，但在整个展会上“光环 2”依然是风光无限！引来众多 fans 捧场，在展会上 BUNGIE 展示出一个相当别致的主人公 Q 版造型人偶【halo019】，虽然很想要一个，但是，只有在展会当天预定了“光环 2”限定版的玩家才得到……

目前已经发表的“光环 2”相关产品除了这个可爱的 Q 版人偶以外还有限量发售 30000 套的初回限定版，看图，有多酷就不用咱说了，好有气派的铁盒包装啊~其中除了游戏本体以外还包括一张特别 DVD，其中收录“光环 2”的制作花絮、未公开的游戏影像、设定图库、制作人访谈和一些其他对玩家来说无法抵挡的诱惑内容，而其售价就只有 6800 日元。另外还有一种限量 5000 套的 XBox Live 同捆限定版，其中额外包括 Xbox Live 一年的免费服务期，总共只要 9500 日元……诱惑啊、诱惑……

“光环 2”专用 Xbox Live 耳麦

正面

反面



XPERT 入门篇

▼集各种类型游戏于一体

Q: Xbox 上的游戏都是以什么类型(风格)的为主？主要推荐什么样的玩家群体购买？

A: 游戏主要是以射击和运动类的游戏为主。Xbox 的游戏欧美风格比较浓厚，如 HALO(国内早期译名为'光环'繁体中文版译名为'光环'现今家用游戏主机上最接近完美的第一人称射击游戏)、SSX3 (目前最受欢迎的滑雪极限运动类游戏)、网球、RACING GAMES (各种竞速类游戏)等等。Xbox 上的游戏都比较直接、爽快、容易上手(相对于 PS2 和 NGC 上那些日式游戏来说更加容易被人接受，毕竟英语是咱们从小就开始学习的语种，比起'蝌蚪文'来能看懂便更多一些吧~同时还有不少游戏都有繁体中文版，而且据某渠道消息称明年初 Xbox 将正式登陆国内市场^_^)。另外 Xbox 主机由于机能比较强大，所以游戏画面的质量是绝对无需顾虑，不少多平台游戏的画面就数 Xbox 版的画面最牛~

Xbox 主要推荐群体实际上并没有太明确的针对性，只要对欧美式的风格不太感冒的玩家都应该对 Xbox 有相当的兴趣。不管是有若干年以上"游龄"的老玩家还是刚刚接触电子游戏的新玩家都可以在 Xbox 上找到乐趣。说到新玩家这个层面在此就得说一句，相对于 PS2 和 NGC 这两个已经有比较长的系列发展历史的主机而言 Xbox 是一个新兴的游戏平台，正因如此所以 Xbox 上的游戏有不少都是面向新玩家。

Q: XBOX 在国内的价格是个什么样的价位段？一套"标准套装"主要包括哪些东西？

A: 现在的 XBOX 大部份是港版机器，因为港版机器是直插 220 伏电源无需外接变压器，不会容易出现因为误操作(忘记接变压器而直接将电源接到家用 220 伏电板上) 而烧机。近段时间港版机器的价位比较稳定，基本上都是再 1400 元左右，其中标配部件除了主机本体以外还有一个原装手柄、一条电源线、和一条连接显示设备(电视)的 AV 线。也许常接触 PS2 或者 NGC 而未接触过 Xbox 的玩家会问记忆卡是否需要另配，这里就顺带说一下，由于 Xbox 本身就内置有一块 8G 的硬盘，所以所有游戏的进度保存都可以直接保存在硬盘里，因此 Xbox 的记忆卡(目前国内价格大约在 200 左右)便作为一种选购周边而并不像 PS2、NGC 那样必须靠外界设备来保存记录。不过如果身边有不少 Xbox 玩家存在需要相互交流时能有一块记忆卡到是一个首选周边，不必抱着 Xbox 东奔西走~另外再介绍一款选购品：DVD 播放套件。将播放套件的信号接收器(遥控器旁边那个小东西)插在手柄插槽的位置系统便会自动识别，然后就可以像使用普通 DVD 机一样观赏影碟。

Q: 加操作系统又是一个什么概念?有什么好处么?

A: 所谓加操作系统一般来说指的就是 Evolution-X，具体是个什么东西听我慢慢道来：Evolution-X 是 Team Evolution-X 开发的非官方软件，可以取代微软设置菜单界面，通过本身的 Evolution-X 设置菜单画面，实现微软没有提供的一些功能。类似的还有 Nexgen、Avalaunch 等软件。例如提供电脑与 Xbox 的连接，从而实现彼此硬盘的数据文件传输；更换大硬盘；作为运行硬盘游戏和非官方应用软件的平台；手柄重启；监控主板和 CPU 温度等直接硬件操作上的优秀特点。

另外还有一些其他附加功能，比如有了操作系统后就可以把 Xbox 的光盘游戏考入硬盘中，这样可以减低光驱的运作损耗，同时对游戏的读取(也称读盘)速度会有很大的提高；再有还可以不用 DVD 套件直接放 DVD 影碟，直接从电脑上下载其他主机的模拟器到硬盘中来玩模拟器的游戏(如 PS 模拟器、MD 模拟器、SFC 模拟器、N64 模拟器、街机模拟器等等)。这些都是"Xbox 加装操作系统" 后才可以得到的好处，所以也有人说玩 Xbox 不单单是在玩游戏，也是玩硬件，玩 DIY~

Q: XBOX 有版本之分么？比如像 PS2 有许多型号那样的分别么？区别都体现在什么地方？

A: Xbox 的版本并不像 PS2 那样前前后后出过很多区别很大的不同型号。Xbox 只有根据地区推出不同的版本，现在市面上常见的有日版、美版和港版，另外还有一种欧版机器，但市面上并不常见。地区版本不同只是为了限制地区间软件互流而存在，在基本功能上没有区别。Xbox 虽然没有 PS2 那样多种型号，但是却有多种多样的限定版主机，从外观上给玩家有许多选择。几乎每当 Xbox 上面有出一款大作就有相对应的限定版主机推出，除了从外观上和普通版比起来有不同外一般还都会同捆一款游戏在内，比较的超值。

◀▼今年夏天最流行的「冰姬」清凉版套装

X-CELLENT

开张语

新栏目开张！Xbox 地盘划分确定！希望大家能够喜欢这个新开的小栏目，短笛观察国内的电玩市场行情已经很久了，Xbox 在国内所占的份额虽然比起 PS2 是少一些，但是对其抱有兴趣的玩家却不少，只是因为一直没有一个专门的窗口来介绍它、来让大家更清楚的去了解它而导致那么多玩家的“兴趣”一直都还停留在“观望”状态，所以短笛特地开辟了这个“X-CELLENT”栏目，希望通过这个窗口可以让更多玩家可以了解到 Xbox 这个硬派风格的游戏平台，让玩家们有更多的选择，同时也给所有 Xbox 老玩家们一个交流、互动的地方。

你可以……

这是一次单机 RPG 类型游戏的革命。超越一切的自由度与真实感受，就在这里——寓言的世界。

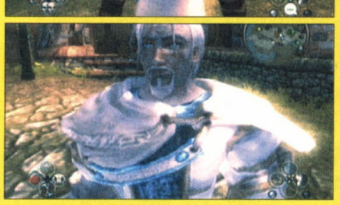
游戏原名：fable
中文译名：寓言
发售日期：2004-9-14
游戏类型：角色扮演（RPG）
制作厂商：Big Blue Box

左摇杆	控制人物移动/按下后再推方向则变为“潜行”移动	白键	装备/收回近战武器
右摇杆	控制视角转换/按下后为放大右上角地图为详细模式	黑键	装备/收回远程武器
Y 键	按住为防御/操作模式切换后的某指定魔法	X 键	攻击/操作模式切换后的某指定魔法
A 键	特殊动作/操作模式切换后的某指定魔法	B 键	按住为跑动/操作模式切换后的某指定魔法
L 键	锁定方向/目标	R 键	切换操作模式
BACK 键	游戏菜单	START 键	系统菜单
十字键	表达肢体语言、使用道具的快捷键、开启工会徽章打开传送门		

你可以真正的成长

进入寓言的新游戏时你还是一个只有 10 岁出头的孩子，你有一个温馨的家，除了和善的父母以外还有一个可爱的妹妹，随着剧情的推移时间一晃就是 3 年过去……别、别急走开！这段只是必要的“发芽”期，真正让你能够亲身体会的“成长期”才刚刚开始——17 岁，从英雄工会刚刚出师的你，已经具备独自闯荡、独自生活的一切基本条件，当然在真正开始谱写自己的人生前先来了解一下对于自身未来的未知状况比较好~

在游戏中的成长不同于任何一款游戏中那样只体现在人物各项基本参数上，而会随着你能力的提升、时间的推移、行动的特征、经历的事情一丝不漏的表现在你的外形上——你会看起来越来越强壮、越来越像一个处世老练的中年人、或者会越来越老等等一切现实中所会有的变化都会在你游戏的过程中表现出来 ^_^。



具体变化将主要由以下条件促成：

A、当你在战斗中经常使用近身攻击时，你的身体会越来越强壮

B、反过上面的条件，经常使用弓箭避免近身战斗时，你的体形会越来越轻盈灵活

C、若经常使用魔法，大家都知道魔法的使用条件是法师本身的精力，所以常使用魔法的话会加速你外表的衰老，头发提早变白让你看起来会像指环王里面甘道夫一样的苍老

D、多次的战斗难免不会受伤，毕竟刀剑是不张眼的，而那些一刀一刀所受的伤并不会单单只体现在你体力减少上——伤疤是会深深刻在你的身上或者脸上的，不同的战斗对象会给你留下不同的伤痕

E、若喜欢在夜晚出没，常常沐浴优雅的月光，那么你会变得越发白皙

F、反过上面的条件，总是在白天行动而且喜欢赤裸身体享受阳光的温暖，那么你的皮肤很快就会变成健康的古铜色

G、如果总暴饮暴食，很快，你就可以打破寓言世界里的体重记录了

在游戏中的年龄变化除了随时间慢慢（确实很慢= =b）推移外，每提升一级任何能力都会自动长一岁，不过不用担心涨满所有技能后因为衰老而变的无用，因为年龄增长到 65 岁之后就不会再变，而且年龄的体现仅仅是你在外表上有点变化，而不会影响你的能力，65 岁的英雄照样可以单独干掉一打以上的山贼或者怪兽。

你可以选择做英雄或者魔鬼

从英雄工会出师后你就算自由了，真正的自由了！从现在起，人生的道路将由你自己去选择！你可以从一个默默无闻的小市民成长为一个万众敬仰的英雄，对，一个“光芒万丈”的英雄；也可以变成一个让母亲用来唬小孩子不许哭不然就会来吃人的魔鬼！

游戏系统会严格审判你所作的每一件事。比如游戏刚开始时你会在你家附近小房子后面发现一对偷情的男女，此时你可以选择收下那个男人给

你的1块钱“堵嘴费”不去向他老婆告发这件丑事，或者义正言辞的回绝这个无耻男人的贿赂，并找到他的妻子揭发他。选择前者，在得到1块钱的同时会得到两点“罪恶值”，若选择后者，便会得到2点“善良值”。再比如，你到一个新的城镇，按照以往其他RPG的习惯开始四处搜刮道具，翻箱倒柜，那么对不起，良心是公正的，在每一次作出这种“见光死”的事情的同时也会得到“罪恶值”；另外英雄工会是中立组织，什么样的委托都会接，所以在你接受工会所委托的任务时也会体现善恶的选择，如：有一个农场发出委托请求，请工会派人去协助警卫赶走前来抢劫的山贼；同时也会有山贼发出委托请求，希望工会派人去打倒守护农场的警卫协助抢劫农场，报酬会比农场主给出的高。怎么选择，是金钱崇尚还是良心为大？

善恶值的性质并不只是一个摆设，当“善”或“恶”达到一定程度的时候就会很明显的体现在两个方面：

A、你的外貌会有质的变化。越往善良方向发展你的形象将越发“光辉”，总是一种很明亮的感觉，脸上总是和蔼可亲的微笑，而且此时的你穿什么样的装束都给人感觉很得体、很帅^_^；越往邪恶方向发展你的形象将越来越阴暗可憎，甚至会在额头上长出两只恶魔标志性的“小角”！眼睛也会变成令人厌恶的红色，据说恶到一个境界的时候还会有苍蝇在头上盘旋= =b 在穿着上也就只有黑色系的装束合适，穿上其他衣服都会给人很不协调很不搭调的感觉……

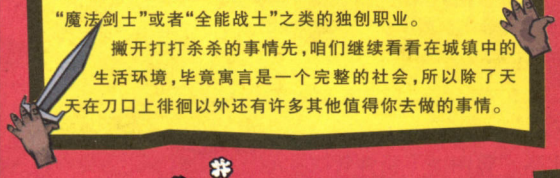
B、别人对你反应会有很大变化。这是体现寓言世界中人机互动最好地方，当你还是一个普通人时，他们对你的反应就是像对待陌生人一样冷漠，当你成为一个善良的英雄时，你所到之处大家会为你的出现而欢呼，为你鼓掌向你致以敬意，甚至会有美女向你主动表示爱意^_^；当你成为一个阴暗邪恶的坏人时，人人都会躲着你，用惧怕的眼光偷偷斜视你，小孩子会被你吓哭，让你尝尽“得天下不得人心”的心情……

注意！如果选择恶魔发展路线的话在城镇里面做坏事是有一定危险性的，在城镇中做坏事如果被人看见的话马上就会被系统罚款，根据你所做的坏事类型所罚金额也都不同，若你身上有足够罚款的金额，那也就是破财消灾，扣了钱也便相安无事；若钱被扣成负数，那么警卫便不会再袖手旁观了……

不管你是准备作英雄还是作魔鬼，先看清寓言的社会性质：在这个还属于半原始（相对于咱们现在啦）的社会中处事还都比较“冲动”，所以大多数任务或者突发事件都是靠“武力”来解决。所以，咱们接下来去了解一下这方面的情况~

你可以选择很多战斗方式

寓言的世界中是没有人物等级这个概念一说的，只有技能等级存在，而具体用什么样的方式战斗这都可以随您自己喜好决定，之前也已经说过使用不同的战斗技能会直接影像到外表形象，你可以去当一个勇猛的战士，也可以做一个灵活的绿林射手，也能成为一个神秘的魔法师。当然，如果你是一个“杂家”，同样可以按照自己的意愿变成“魔法剑士”或者“全能战士”之类的独创职业。



撇开打打杀杀的事情先，咱们继续看看在城镇中的生活环境，毕竟寓言是一个完整的社会，所以除了天天在刀口上徘徊以外还有许多其他值得你去做的事情。

小·看板 日落月升

任寓言的时间里提供了一个真实的时间概念——每天都有真正的日落月升。按照现实时间来换算的话游戏中的一天相当于现实中的40分钟。游戏中除了玩家你和一些特殊职业的人物，比如城镇中的警卫，其他所有人都有“日出而做日落而息”的好习惯^_^。当时间的流逝超过一年，你的年龄也会随着长大一岁哦~

小·看板 互动交流

肢体语言，即使用各种手势、动作来传达自己的想法和感情。肢体语言便是在这个世界中你所能表达感情的方式，在系统菜单里面可以将已经学会的肢体语言装备在十字键上面随时使用。肢体语言种类有数十种，比如微笑，嘲笑，大笑，感谢的挥挥手、高傲的挺挺胸、粗俗的放屁、打嗝、调情、迷茫、恐吓等等。这么多种类不是天生就会的，得慢慢学，学习的途径有很多种，比如看书，从书本中领悟；和别人交谈（靠近别人后使用A键）从别人的经验中学习；完成任务的时候学到特定种类等方式都可以学会肢体语言。

小·看板 吹嘘任务

在接任务的时候会有两个选项，上面一个选项就是普通的接受这个任务，下面一个选项则是“吹嘘任务”，选这个选项后你就会到小集会广场的演讲台上面向别人吹嘘这次任务很“简单”，然后随任务不同你会有几种不同的吹嘘方式，比如完成任务时不受任何伤害、在这个任务中不使用任何武器和魔法、不穿任何盔甲防具等等，实际上是给任务增加附加条件，如果完成任务同时达成了所吹嘘的条件便会得到额外的报酬和名声，若完成任务后没有达成吹嘘的条件也不影像任务本身，只是没有了额外收入然后降低一点名声。

你可以拥有自己的房产

谈生活就得先有一个家，对，得先有个房子。在一些较大设施较完善的城镇里面都会有空房卖，空房子的门口会有一块木牌，只要你身上的金额够木牌上所写的数目那就可以买下这座房子，以后这就是你的家了，不必再花钱去住“黑店”或者交少量的“市容费”给警卫去睡街边的地铺……买下房子以后你还可以对自己的小窝进行装修（买下房子后门口会多出一块木牌，就是装修询问牌），谁不想自己的家里能漂亮些呢？努力赚钱吧，装修费可不低，而且一次比一次高。

说道赚钱，这里介绍一个现实中随处可见的方式：出租。对，出租你的房子~调查门口买房时的那块木牌会先询问你是否卖掉房子，当然不，接着会再弹出一个问题：是否愿意出租你的房子？

Oh~yea！当房子租出去以后每过一天，在门口的木牌下就会有一个墨绿色的钱袋，这里的人都很自觉，都不用催帐的。另外，在家里墙上空白的相框中可以陈列出以往战斗中所得到战利品，除了好看以外还可以提升租金哦~

好了，家安好后咱们去看看别的~什么？觉得一个人住很孤单？好吧，接下来让咱们解决这小个问题~

你可以结婚

对，没错，结婚，找一个意中人陪你过日子~之前所说的肢体语言中有一项叫做“调情”的表达方式估计你印象还相当深吧，这就是结婚前准备之一：泡美眉！进入寓言世界后不久便自动习得的肢体语言，这是和美眉建立关系的第一步，对同一个美眉多使用几次便可以看见她头上出现一个红心 ^_^ 这说明你已经打动别人的心了哦~好，继续下一步：送礼。在多数的商贩那里都可以买到诸如玫瑰花、香水、宝石等礼品，只要到能够送礼的阶段时十字健的右键便会自动变成礼品快捷键，加油送吧！ 随着送礼的次数“红心”会变的越来越大，直到听见她向你很羞涩的提出要结婚戒指（wedding ring ）的时候再停止送礼，然后去商店买结婚戒指吧（注意，不要买 200 块左右的仿制品哦，如果图便宜送仿制戒指会让你立刻就体验到什么叫做‘翻脸不认人’= =b）~

送过结婚戒指之后美眉头上的红心就会变成黄色的，这就表示是未婚妻啦！再和她谈一次话她便会更加羞涩的提出：结婚吧……注意，结婚的是需要有前提的：你在这个城镇中必须有自己的房子，而且没有租出去。想一想这也是一个比较合情合理的前提条件：毕竟老婆是得住咱自己家里嘛~

你还能有夫妻生活

结婚后维持婚姻的方法就是要有夫妻生活，不然老婆会认为你有外遇==b 夫妻生活只有在晚上，把她带到床边然后对话几次，她便会提出：一起过个愉快的二人夜晚吧……和老婆关系好的话每隔一段时间她就会送一些礼品给你，比如体力回复啊，衣服啊之类的“生活用品”也算是表示她平时也没闲着吧 ^_^。

你还能引起家庭暴力

注意！ 如果你是一个负责任而且感情很专一的男人就请跳过这一段……

先来说一下结婚以后你如果在外面沾花惹草而且被老婆大人又逮个正着的话……咳、问一下，你见过泼妇骂街么……结果不用我再说了吧……同时还会导致另外一个效果，就是你的名声在这个城镇会随着老婆大人的愤怒直线下降。而且一定时间内也都别想过“愉快的二人夜晚”了……

回到正题，家庭暴力，只要你用 L 键锁定老婆然后像对付那些山贼一样坚决的按下 B 键……殴打到一定程度后系统会自动解除你们的婚姻关系，也就是说，想离婚的话这便是最快捷的方式。注意，A、如果在街上殴打老婆的话将会招来警卫。B、殴打老婆的每一下都会增加罪恶值，解除婚姻后会自动增加数百点罪恶值。

OK，抛开这些家庭琐事，咱们去放松放松，去找点其他乐趣~

你可以当一个渔夫

再次确认一下寓言的社会状况：嗯，半原始社会。所以娱乐项目也就和大自然关系比较密切——钓鱼~

钓鱼先得有鱼杆，鱼杆的入手方式有三种，从商店买、在特定区域完成救助被围困的渔民后作为报酬得到和在宝箱里面得到。随便你用什么方式，先去拿个鱼杆来……

有了鱼杆后靠近水边后十字健的的“下方向键”会自动变为鱼杆的快捷键，按下后进入钓鱼的界面。注意画面右上角的那个图标，当有鱼咬勾后在表示区域的“横杠”就显示出一条鱼的图标，同时在鱼和左边勾之间的横杠会变成绿色，代表钓鱼线的状态，当手柄开始震动说明鱼在挣扎，同时鱼图标开始向横杠右边移动，此时不要按 A 键收线，不然鱼线多半就会吃不住力道而断掉，等鱼累了，手柄不震时快速连打 A 键收线，它再动就再停止，反复溜鱼直到鱼图标碰上左边的鱼钩图标就表示成功的调到一条鱼了！鱼的主要作用除了收集观赏外也是免费的体力回复品。

能钓到的东西除了鱼以外，还可以钓到很多其他东西！比如增加能力上限值的药品，开宝箱的钥匙等等。算是探宝的一个方式，判断某个水域是否有好东西可钓的方法是看水面，如果有星星般的闪烁光芒或者漩涡，那就说明有宝物存在，寓言的世界里水塘几乎无处不在，多留心观察吧~

嗯？什么？宝物？我刚才有提到这个词么？这个……好吧，告诉你一个秘密，寓言世界中其实存在许多宝物的！记住是悄悄告诉你的哦……

你可以体验真正的探宝

宝物是一个很吸引人东西，他可以成为一些人终身寻求的目标，在寓言的世界里面同样藏有很多种宝物，而且寻找的方式有很多种，当一个专职的探宝人也是一件相当有趣的事情。好了，让我来说明一下可以寻找到宝物的几种方式：

A. 寻找银色宝箱，宝箱分为两种，一种是普通的无锁宝箱，上前直接使用 A 键调查就可以打开，另一种需要相应数量的钥匙才能打开的银色宝箱，只有这里面才是真正的宝物，提升能力上限的药品在银色宝箱里面都不算什么珍贵品！一般银色宝箱所在位置比较隐秘，所以每到一个新区域一定咬细心搜索每个角落

B. 启示之门，从外表上看是一张“长”在墙上、巨大的老人的脸，上前和它对话他会给你提一些要求，只要达成他的要求“脸”就会消失并且打开它后面的石门，进入后往往都是一个封闭的区域，在这里可以找到不少好东西，比如特殊的服装、武器等等。但不是每一个脸的要求都很容易达成哦

C. 藏宝图，这个词很熟悉吧 ^_^，藏宝图一般都是完成突发事件后通过别人所付给报酬的形式得到，总共 6 张

D. 挖地三尺，当得到铁锹（可以从商店买到，也可以在任务中得到）后到处逛逛吧，如果你路过位置的地下埋有东西的话十字健的“下键”就会自动变成铁锹的快捷键，然后就可以原地挖宝啦

E. 钓鱼，之前已经说过了，这里就不在罗嗦了……

小·看板 主线任务

虽然游戏的本身是有主线故事剧情的，不过，只要你愿意，你可以完全抛开那个事先安排好的故事，过起自己的生活，如何抛开故事主线？呵呵，这很简单，英雄工会的主要营运方式是接受各种委托任务，所以主线也离不开从一些任务中了解失散的母亲和妹妹的情报，因此只要尽量避开那些没有报酬的任务不接便可以不去理会主线剧情了！

小·看板 发型和纹身

在寓言的世界里面除了靠之前所说的那些因素和不同的装备来改变自己的外表还可以进行更细致的修饰——去理发店换不同的发型和找艺术家给自己画上各种个性的纹身。发型和纹身的种类都有几十种，得靠自己慢慢收集它们的卡片才能在理发店或艺术家那里体现到自己身上。

好了……连本来不想说的秘密都告诉你了……你可以走了。嗯？还赖在我这里作甚？你现在需要做的是，拿起你的 Xbox 手柄，年轻人！寓言的世界不是我说这么些东西就全部都说完的，剩下的就是你自己去探索和体验了！ 别发愣！ 行动起来吧！

对了，有发现什么不错的好东西一定别忘记写信过来告诉我一声哦！ 随调查表寄回编辑部就行了~别忘记哦~

戦国無双 猛将伝

蛙之密传书

机种：PS2
厂商：KOEI
日期：04.9.16
类型：ACT
文：牛蛙
责编：牛蛙

蛙叫：最近一段时间可以说是大作不断，不知各位玩家们在国庆大假期间都玩过哪些游戏，估计有不少无双 FANS 们正在《战国无双·猛将传》中的地狱难度下为获得更好的武器而奋斗吧，这次的极限研究栏目就给大家献上的就是关于猛将传的研究文章，希望能给各位玩家以最大的帮助。

天下第一大盗速成法

练武馆之大量黄金获取指南

在正式指导大家如何在练武馆取得大量黄金之前，请各位玩家先注意以下几点：

1、所选择的武将已经全能力练满，并且已经习得大部分的特技，其中硬骨、铁壁、无刀取り、见切り这几个特技务必学会。（当然，如果你只是在练武馆试试的话，选择 LV1 的武将也没问题的。）

2、装备大副增加移动和攻击这两项能力的高级别武器，其中移动力至少要加 40 或者更高。至于道具方面，武尊环、灵尾狐和天狗下肽这三件道具是必须装备的，剩余的两个空位就根据实际所使用的武将来安排吧，比如武器攻击力不是很理想的话就可以再装备一个背水采配来增加攻击力。

3、牛蛙个人强力推荐在练武馆中使用前田庆次来挑战，之所以推荐使用他有以下几点原因。一、攻击力高、攻击范围大，无论是对杂兵还是对武将都很轻松；二、无双奥义连击数高，很容易就能达成较高的连击数，能够轻松完成练武馆中连击数的试练。

明白以上几点之后我们就正式突入猛将传的黄金之门吧！

1、练武馆金块出现和以及取得黄金计算方法

金块——打倒武将，击破黄金色坛子以及完成特定的任务后即会出现金块，每取得一个金块增加 100 黄金。

小判——打倒突忍、飞忍，击破金色扑满或装黄金的木箱以及完成特定的任务后即会出现小判，每取得一个小判增加 30 黄金。

砂金——打倒足轻大将或完成特定的任务即会出现金砂，每取得一个金砂增加 5 黄金。

金块

小判

砂金

黄金色坛子

金色扑满

黄金的木箱

2、练武馆的时间限制

每次进入练武馆的时间限制为 5 分钟，完成一次试练后时间增加 30 秒，每取得 1000 黄金时间增加 30 秒，练武馆馆主出现后时间增加 60 秒。限制时间的增加总共就只有上述三种，其中完成试练是增加限制时间最重要的方式。

3、练武馆的各种试练

练武馆中总共会出现以下几种试练，每种试练完成后都会增加 30 秒限制时间。

30 秒内击破 10 人
最简单的任务，轻轻松松即可完成。

对于吕布来说，30 秒内击破 10 人就是易如反掌的事儿

30 秒内击破 20 人
前一种试练的强化版。

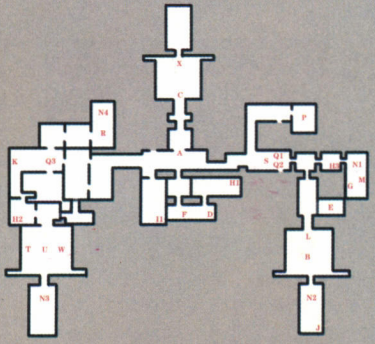
30 秒内达成连击数 10
使用武将不同而难度不同的任务。

30 秒内达成连击数 15
前一种试练的强化版，有不少武将要完成这个就比较困难了。

30 秒内取得 10 个砂金
最麻烦的一种试练，迅速击倒敌人的足轻大将，搜寻砂金吧，千万不要因为麻烦而放弃，这样的话既损失时间也损失黄金，不划算。

30 秒内取得 3 个小判
相对比较简单的一种试练，迅速前往附近有扑满或黄金箱子的房间或者击倒三个突忍就行了。

练武馆任务分布图



4、练武馆全任务发生条件及取得黄金数量一览

A、本多忠胜 1——击倒本多忠胜
无触发条件，练武馆开始时即出现在玩家面前，打倒他之后获得 1 个金块和 6 个砂金，合计黄金 130。

B、本多忠胜 2——击倒本多忠胜
完成任务 A 之后一段时间后本多忠胜会出现在右下试练之间，将其击倒，可获 1 个金块，合计黄金 100。

C、本多忠胜 3——击倒本多忠胜
完成任务 A 和 B 之后在出口处打倒馆主后出现，出现时限制时间+60 秒，注意这次出现的本多忠胜每隔一定时间就会体力全回复，必须迅速将其击倒才行，打倒他之后获得 11 个金块，合计黄金 1100。

第三次击倒本多忠胜后出现的满地黄金

D、石川五右卫门 1a——击倒石川五右卫门

无触发条件，练武馆开始后即会出现，将其打倒后可获得 1 个金块，合计黄金 100。将其体力打到剩余 1/3 左右后他会逃跑，逃跑途中会掉落小判 2 个，砂金 4 个，合计黄金 80。

石川说出这句话之后就表示他要逃跑了

注：在这里千万不要将石川击倒，因为打倒他之后就无法触发之后的一些任务。

E、石川五右卫门 1b——击倒石川五右卫门

只有选择石川五右卫门挑战练武馆是才能触发，前往右下方试练之间之前用大炮将右侧有石川画像的墙炸开即可发现石川，打倒他之后可获得 5 个金块，合计黄金 500。

F、石川 2、阿国 1——击倒石川救出阿国

完成任务 D 一段时间之后即会出现，必须迅速前往阿国所在位置打倒石川五右卫门，可获得金块 1 个，合计黄金 100。

G、阿国 2——获得阿国给予的礼物

完成任务 F 后再前往最右边的房间阿国即会出现，可获得 4 个金块，合计黄金 400。

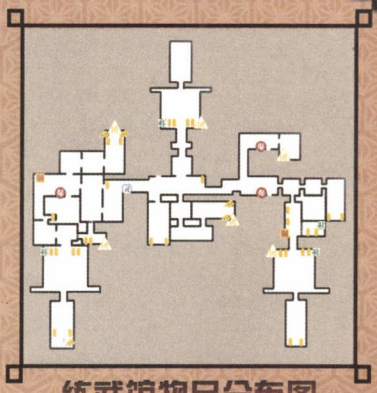
H、丰臣秀吉 1——找到并击倒秀吉

无触发条件，每次进入练武馆时丰臣秀吉会随机躲在图中 H1、H2、H3 三个位置中任意一处，找到并击败他后可获得金块 1 个，砂金 4 个，合计黄金 120。

出现图中这句提示即表示秀吉躲在附近

I、丰臣秀吉 2——找到并击倒秀吉

完成任务 H 后一段时间出现，这次会躲在图中 I1、I2 两个位置中的任意一处，找到并击败他后可获得金块 1 个，小判 4 个，合计黄金 220。



练武馆物品分布图

注：所有任务中获得的黄金是指击倒与此任务相关武将以及完成任务后出现的黄金数量，不包括打败普通敌人后出现的金砂和小判。

完成全部任务后最多可以获得黄金 6805，其中四个武将的任务中是以完成佐佐成政的来计算，而馆主则是以击倒吕布为标准计算的。当然，实际玩的时候不可能全部任务都能完成得这么完美的，这里只是给大家一个理论上的全任务完成后的最高获得黄金数量。

J、奉臣秀吉 3——找到并击倒秀吉

完成任务 I 之后一段时间出现，在图中所示 J 位置找到并击败他后可获得金块 5 个，合计黄金 500。

K、稻姬 1——击倒稻姬

完成任务 A 并且任务 B 已经触发后一段时间即会发生，击倒她后获得金块 1 个，合计黄金 100。

L、稻姬 2、秀吉 4——击倒秀吉，救出稻姬

完成任务 J 和 K 之后在图中 L 位置即可发生，击倒丰臣秀吉后获得金块 1 个，合计黄金 100。

M、稻姬 3、阿国 3——获得两人给予的礼物

完成任务 F 和 L 一段时间后发生，两人会在房间中留下大量金块后离开，可获得金块 8 个，合计黄金 800。

N1、酒井忠次——击倒佐佐成政

游戏开始后前往 N1 位置与酒井忠次见面即可接此任务，击倒佐佐成政后回酒井忠次处领取报酬，可获得金块 2 个，小判 1 个，砂金 1 个，合计黄金 235。

N2、佐佐成政——击倒神原康政，酒井忠次和井伊直政

游戏开始后前往 N2 位置与佐佐成政见面即可受此任务，击倒三个武将后回佐佐成政处领取报酬，可获得金块 4 个，小判 1 个，砂金 1 个，合计黄金 435。

N3、井伊直政——击倒酒井忠次

游戏开始后前往 N3 位置与井伊直政见面即可接此任务，击倒酒井忠次后回井伊直政处领取报酬，可获得金块 2 个，小判 1 个，砂金 1 个，合计黄金 235。

N4、神原康政——击倒井伊直政

游戏开始后前往 N4 位置与神原康政见面即可接此任务，击倒井伊直政后回神原康政处领取报酬，可获得金块 2 个，小判 1 个，砂金 1 个，合计黄金 235。

注：N1、N2、N3 和 N4 四个任务只能接其中任意一个任务，一定时间内如果没击倒指定武将或者打错武将任务就算失败。（其实任务失败后四个武将就都可以击倒，从而可以获得金块 4 个，比直接完成酒井、井伊和神原的依赖都要划得来得多）

P、くのいち1——击倒くのいち

练武馆进行一段时间后即会出现在右上房间，将其打倒后可获得金块 1 个，合计黄金 100。

Q1、输送兵队 1——击倒荷驮头

练武馆进行一段时间后即会出现，将其打倒后不会获得黄金，但练武馆中会出现 5 个黄金色坛子。

Q2、输送兵队 2——击倒 3 个荷驮头

任务 Q1 发生一段时间后即会出现，将三个荷驮头打倒后可获得金块 3 个，合计黄金 300。

Q3、输送兵队 3——击倒 3 个荷驮头

任务 Q3 发生一段时间后即会出现，将三个荷驮头打倒后可获得金块 3 个，合计黄金 300。

R、くのいち2——击倒くのいち

完成任务 Q1 后一段时间出现，如果不迅速将其击倒的话，她就会夺走黄金坛子里的金块，将其击倒后获得金块 1 个，合计黄金 100。

S、くのいち3——击倒くのいち

完成任务 R 后一段时间出现，将其打倒后可获得金块 1 个，合计黄金 100。

T、前田庆次 1——击倒前田庆次

练武馆进行一段时间后即会出现在左下方试练之间，前往打开试练之间后将其击倒，可获得 1 个金块，合计黄金 100。

U、前田庆次 2——击倒前田庆次

完成任务 T 之后一段时间再次来到左下方试练之间即会出现，这次他会期着松风前来战斗，将其打倒后获得 1 个金块，合计黄金 100。

W、前田庆次 3、くのいち4——与前田庆次一起击倒くのいち

完成任务 S 和 U 之后一段时间再次来到左下方试练之间即会出现，将くのいち打倒即可，可获得金块 5 个，小判 4 个，合计黄金 620。

X、馆主——击倒馆主后离开练武馆

限制时间还剩余 3 分钟时练武馆馆主即会出现，进入上方馆主房间即可与馆主交战，馆主会根据你已经获得的黄金数量而改变。获得黄金在 2000 以下时，馆主为突忍，击倒后获得金块 1 个，砂金 4 个，合计黄金 120；获得黄金在 2000 以上，5000 以下时，馆主为今川义元，击倒后获得金块 1 个，小判 4 个，合计黄金 220；获得黄金在 5000 以上时，馆主为吕布，击倒后获得金块 9 个，合计黄金 900。

吕布出现!!

4、牛蛙推荐的全部任务完成路线

击倒本多忠胜 → 让石川逃跑 → 找到并击倒秀吉 → 前田庆次出现 → 与神原康政回合 → 击倒前田庆次 → 击倒井伊直政 → 再次击倒庆庆次 → 救出阿国 → 再次击倒本多 → 阿国给予的黄金 → 击倒くのいち → 击倒稻姬 → 输送队 1 荷驮头击倒 → 第二次击倒秀吉 → 第二次击倒くのいち → 获得神原康政的报酬 → 输送队 2 荷驮头击倒 → 第三次击倒くのいち → 输送队 3 荷驮头击倒 → 第三次击倒秀吉 → 第四次击倒秀吉救出稻姬 → 获得稻姬和阿国给予的礼物 → 第四次击倒くのいち → 回收练武馆各处固有黄金 → 馆主房间中击倒吕布 → 第三次击倒本多忠胜 → 练武馆结束。

幸运武将

在《战国无双》的时候就有幸运武将的这个设定，幸运武将在游戏中能够比普通武将有更高的机率取得附加能力值高的武器和道具。不过在《战国无双》中无法直接得知每次游戏时的幸运武将是谁，而在《猛将传》中幸运武将就能够直接知道是谁了。进入猛将传选择武将进行游戏时，武将肖像框如果是绿色的话就代表这个武将是此次游戏的幸运武将，如果此武将已经学会了 4 级的千里眼，再装备上一个能力数值 60 以上的河童御守的话，就可以到地狱难度的关卡中去找寻好武器和好道具了，获得好东西的机率肯定比其他武将要高哦，擅加利用吧！

如图所示幸运武将的选择框为绿色，而非幸运武将的选择框则为蓝色

牛蛙使用幸运的本多忠胜获得的一把能力附加值很高的武器，呵呵呵，不错吧，幸运武将就是好用哦

注：每次进入游戏后的幸运武将会是 19 个武将中的任意一个，其中有创武将不能成为幸运武将，要改变幸运武将的话就必须按 RESET 键重新进入游戏。

武器的锻造上限

游戏中的除 LV6 武器以外的所有武器都可以在通过了无限城模式中的练武馆后锻造，每种武器根据等级不同而能够锻造的能力上限也不相同，每把武器在能力到达上限后就不能再锻造。

经过完全锻造之后的一把本多忠胜的 LV5 武器，很强吧

LV1–LV3 武器
全能力最大 50

LV4 武器
体力、无双、移动、跳跃、回避五项最大+50
攻击、防御、间攻、间防、骑攻、骑防、无双增加量、攻击范围八项最大+60

LV5 武器　　LV5 武器必须在取得 LV6 武器之后才可锻造。
体力、无双、移动、跳跃、回避五项最大+50
攻击、防御、间攻、间防、骑攻、骑防、无双增加量、攻击范围八项最大+70

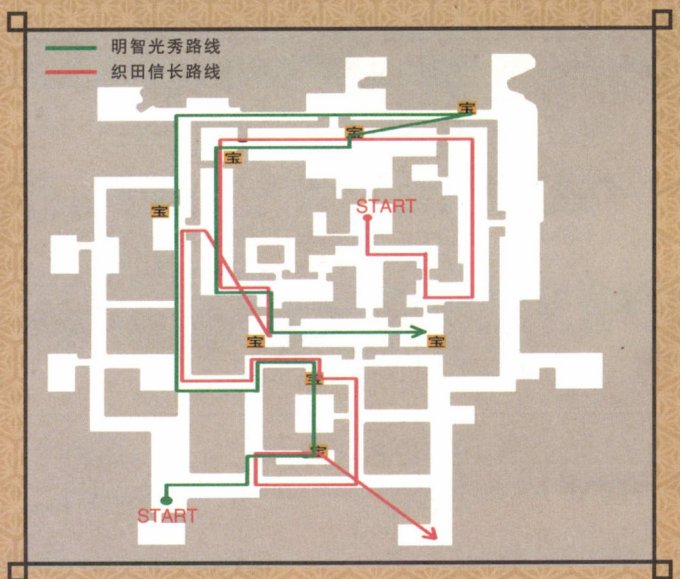
每种武器最多 4 种能力和一种属性，能力不满 4 种武器可以通过武器锻造来增加，无属性的武器也同样可以通过武器锻造增加。

如图所示的这个三铁杖在锻造过几次之后增加了移动力和攻击力的附加能力，并且追加了冻牙属性。

注：直接在游戏中取得的 LV1–LV5 武器能力都是可以突破锻造限界的，其中体力、无双、移动、跳跃、回避五项最大还是+50；攻击、防御、间攻、间防、骑攻、骑防、无双增加量、攻击范围这八项能力最大则可以达到+75。

牛蛙所取得的前田庆次 LV4 武器，攻击范围和防御力都突破了其锻造的上限值

本能寺之变宝物取得路线图



强力武器取得推荐关卡

伊达政宗之章 本能寺乱入（地狱难度）

本关共可取得六件武器，而且由于本关为伊达政宗上分支的最后一关，所以说取得武器的能力附加值也是相当高的。六件武器分别于打败明智军四名武将和织田军两名武将后取得。六个武将分别是——明智军：斋藤利三、阿闭贞征、津田信春和松田政近；织田军：浓姬和羽柴秀吉。另外要注意的一点是本关明智军的所有七名武将全部都是斗气状态，而且会同时与好几个武将战斗，所以说本关在难度方面还是不小的，要想在这关打武器的话就先把要用的武将能力练得差不多快满了再说吧。

本关的推荐行动路线：从初期位置往下击倒本能寺东门的守备头后进入寺内，然后绕道击倒三次织田家的伏军后到达本堂的北门；此时本能寺西门和北门都会打开，明智军开始突入，前往左边西门位置先将明智军的六名武将干掉，之后将明智光秀解决，这时信长军援军羽柴秀吉和前田庆次到达本能寺南门附近，而信长位置转移置地图左下，浓姬和阿市所在位置也会转移置地图左上和右上；依次消灭浓姬、阿市、兰丸、秀吉和庆次后再前往左下方击倒信长即可过关。

注：以上推荐的三个关卡都建议使用已经习得“千里眼”四级，并且装备高等级的“河童御守”的武将进行；当然，如果使用的武将是幸运武将的话效果就会更好。

好道具快速取得推荐关卡

1、织田信长之章 本能寺の变（地狱难度）

在无双模式中选择信长进入本关，由于本关的胜利条件就是信长到达脱出地点，所以在途中不用于敌军战斗，专心寻宝即可，按照图中所示的移动路线取得本关的 8 个宝物后再到达脱出地点即可。本关的缺点在于只能选择信长进行时速度才会很快，而每次进入游戏后的幸运角色又不一定是信长，所以下面再推荐一关使用其他武将时快速取得好道具的关卡。

2、明智光秀之章 本能寺の变（地狱难度）

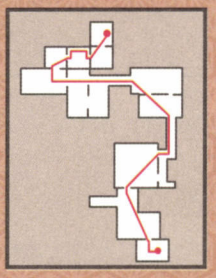
在无双模式或者模拟演武中选择任意武将进入即可，本关的胜利条件中有信长到达脱出地点（当然这次是作为敌军），一开始先按照路线取得本能寺外侧的四个宝物，之后再打倒东门、西门或者北门任意一个门的守备头后进入寺内（为什么不走南门？南门由浑身斗气的兰丸把守，我们的目的是寻宝不是找死，所以……呵呵），寺内北侧的两个宝物可以直接取得，而浓姬和阿市所在位置的宝箱必须在信长开始脱出时才能取得，取得宝物后静待信长脱出就行了。

快速取得石高的方法

猛将传中的取得全部知行总共需要 1187000 石高（蛙语：“石高中的‘石’字不是念 shi〔音同时〕，而是念 dan〔音同但〕”），然而依靠取得每个武将的每种武器，完成每个武将的全部任务，取得所有道具后获得的石高也是远远不够买“全武将能力限界突破”的，怎样才能更快更有效的取得石高呢，牛蛙在这里推荐一个比较快的方法。

游戏中每次成功创造一个新武将即可获得高达 5000 的石高，在训练新武将时只需每休息一个月后选择训练突破（之所以不一直选择休息是因为连续两次选择休息的话，第二次休息时会强制参加一种训练。），如此循环 6 次之后即可参加登用试验，此时选择参加北条家的仕官试验，北条家的试验是考核突破和剑豪，突破时按照图中给出的移动路线行动，只要移动力在 150 以上即可轻松的获得特级评价而直接通过试验，突破的特级评价是到达终点时剩余时间多于 1 分 14 秒即可，之后的剑豪试验就随便怎么打了，一上来即使直接被击倒也是能通过试验的，如此一来，石高 5000 就轻轻松松的入手了，一次所消耗的时间大约在 8 分钟左右，如此重复两百次后就有一百万石高了。

获得特级评价后直接就能拿到 100 点的合格点数



注：在给新武将取名字时推荐使用“源〔げ〕义〔よ〕经〔げ〕”，这个名字的附加移动力和跳跃力修正值很高，有利于进行突破的试验。

《战国无双·猛将传》中吕布的使用方法以及其专用武器方天画戟的使用

1、吕布在《战国无双·猛将传》中的招式性能分析

6□

和在 353（对真三国无双 3 的简称）中 6□没有太大差别，每一下攻击的范围都十分宽广。

□△

与 353 中一样，让对手浮空的脚踢攻击，攻击判定范围很小，没用。

□□□△

与 353 一样，攻击并且向前方突进一段距离的招式，在突出重围时可以使用。

△

由 353 中的防御不能投技改变成了覆盖全屏的气合震地攻击，这招最可怕的一点是可以附带属性，装备闪光属性的武器后不断的按△可以让敌人直接趴在地面上就被干掉……

震吧……震吧……不停的震

□□△

还是和 353 一样，360 度的范围的回抡武器 5 次之后再加上一个全屏的震地攻击，但是可以附带属性让这招有了质的飞跃。

轻轻一挥，全屏敌兵皆中招

看见了吧：货真价实的三国猛将吕布奉先是也！

看！对饮的真田幸村和吕布

没错，您的眼睛没花，猛将传中吕布的确可以使用，毕竟光荣把吕布用在了非无双演武和模拟演武的另外几种游戏模式中，如奈落·改、练武馆等模式中；那么我们就可以肯定游戏中绝对就有吕布的人物建模和动作资料啦，虽然没有正常的方法可以使用吕布，不过！我们有这个——万能的金手指！（啪！牛蛙被旁边飞来的一块砖头砸中……FEI：“你之前不是说你鄙视用金手指么？”牛蛙“正所谓‘此一时也，彼一时也’，以前不用不代表我现在不用啊，再说吕大爷用起来如此之爽快，比之三国无双中有过之而无不及，凭什么不拿来使使，反正我玩真女神系列绝对不会使用金手指就行了，哈哈哈哈！”话音未落，牛蛙再次被天外飞砖击中，倒地不醒中……）

□□□□△

与 353 一样，浮空攻击后再跳起追加一次攻击，攻击力绝大，但是范围太小，只适合对武将时使用。

骑马攻击

与 353 一样，朝马的两个方向攻击，而且不能附带属性，无视……还是在地上打得爽快。

其他特点

吕布的所有按△键使用的招式都附带破防效果，只有身上有斗气的武将才不会受到影响。吕布在和敌方武将拼刀胜利之后也不会出现杀阵，敌武将只会出现短暂的硬直状态。

□□□□□△

招式与 353 一样，面前 180 度的 6 下横扫攻击后再加一次全屏的震地攻击，而 6 下横扫攻击在此也可以附带属性了，本招的缺点在于背面容易受到攻击而中断招式，如果敌人都是在面前 180 度范围内的话用此招就很是无敌了。

无双奥义

除了在无双的开始和结束追加了一次全屏的爆击外，招式方面还是与 353 一样，转啊转啊转……没有太大的使用价值，保命的时候用吧。另外提一点，吕布即使学会了特技“我流”之后使用无双秘奥义还是不能附带武器本身的属性，这点算是一个遗憾吧。

注：使用吕布的无双奥义即使击倒敌人之后在过关时也不能获得奥义评价（吕布：“不就是因为武用无双时没有特写画面么……丫的无耻！”）。

2、关于使用吕布时要注意的事项

站在马背上也能如履平地，不愧是吕布啊！汗……

吕布由于个头比《战国无双·猛将传》中的所有武将都要高，所以使用他时会发生一个站在马背上的 BUG，骑马时不断按△攻击就有一定机率会突然站在马背上，此时的攻击招式可以如同在地面上一样使用，而且不能自己下马，必须被敌人击中之后才能下马。但是！这时马会不受玩家控制一直向前跑（马也被吕布吓着了……汗），如果跑到一个角落而周围又没有任何敌人的话……呵呵呵呵，恭喜您中招了，按 RESET 重来吧。

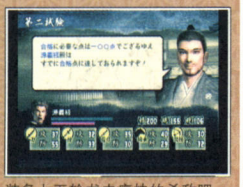
另外一点要注意的是使用吕布时是将他修改在新武将中的，在新武将选择画面中吕布的选择头像是稻姬的第二个造型的头像，选择时记得将人物框移到吕布身上后马上按○决定，如果停留时间过长的话就会死机，一定要注意。

如图所示，选择吕布时是的武将的头像是这个

装备上方天画戟拿出来用就是正常的样子了

最后是关于吕布使用的武器问题，吕布使用的武器与修改之前的新武将所用武器相同，如果新武将是用刀，那么修改出来的吕布也是用刀。方天画戟修改代码是改在使用矛刀的新武将的第三件武器的位置，直接改出来之后不能装备，所以在修改之前要先让此这个使用矛刀的武将装备上第三件武器，那么在修改成功之后吕布就能直接使用方天画戟了。

关于猛将传中的修罗属性



装备上五轮书去痛快的杀敌吧

以前的战国无双中装备五轮书后武器所附带的修罗属性由于攻击力不高以及武器附加能力较低的原因，并不实用。这次猛将传中由于武将能力和武器能力都做了调整，并且新加了我流（无双秘奥义中的属性变为武器属性）和觉醒（无双秘奥义中属性等级上升）这两个强力的特技，这样一来装备五轮书后在无双秘奥义中就可以使出强力的修罗属性，使得五轮书实用性比在战国无双时大大提高，装备一把攻击力附加值很高的武器后再加上五轮书的修罗属性闯地狱难度也不是难事儿了。

PS：这里牛蛙再次强烈推荐前田庆次使用五轮书，一个斩属性无双秘奥义后……世界安静了。

除此以外下面再为大家献上直接让每个武将的第一件武器变成 LV6 武器（武器的附加能力不变，与之前的第一件武器相同），并且直接附带修罗属性的金手指码。

附上几张属性为修罗的 LV6 武器截图，嘿嘿嘿

战国无双猛将传相关金手指

全武将 6 级武器修罗属性金手指码

AR2 版本

幸村	信长	石川	阿市	くのいち
3CC814CC 1456E7A2	3CC81774 1456E7B6	3CC8171C 1456E7AA	3CC816C4 1456E7BE	3CC8196C 1456E7D2
3CC814CD 1456E7A2	3CC81775 1456E7A2	3CC8171D 1456E7A2	3CC816C5 1456E7A2	3CC8196D 1456E7A2
庆次	**光秀**	**谦信**	**阿国**	**杂贺**
3CC81420 1456E7A0	3CC817C8 1456E7B4	3CC81670 1456E7C8	3CC81618 1456E7BC	3CC819C0 1456E7D0
3CC81421 1456E7A2	3CC817C9 1456E7A2	3CC81671 1456E7A2	3CC81619 1456E7A2	3CC819C1 1456E7A2

信玄	浓姬	兰丸	义元	稻姬	枪
3CC81914 1456E766 3CC81915 1456E7A2	3CC818BC 1456E75A 3CC818BD 1456E7A2	3CC81B64 1456E76E 3CC81B65 1456E7A2	3CC81B0C 1456E782 3CC81B0D 1456E7A2	3CC81AB4 1456E796 3CC81AB5 1456E7A2	3CC81D5C 1456E78A 3CC81D5D 1456E7A2
正宗	**半藏**	**秀吉**	**忠胜**	**刀**	**雉刀**
3CC81868 1456E764 3CC81869 1456E7A2	3CC81810 1456E778 3CC81811 1456E7A2	3CC81BB8 1456E76C 3CC81BB9 1456E7A2	3CC81A60 1456E780 3CC81A61 1456E7A2	3CC81A08 1456E794 3CC81A09 1456E7A2	3CC81DB0 1456E728 3CC81DB1 1456E7A2

全武将6级武器修罗属性金手指码

Game Shark 版本

幸村	信长	石川	阿市	くのいち
04101028 B6F0456C 04101028 B6F0656C	0450332C 3670477C 04503328 B670677C	0450312E B6F047EC 04503128 B6F067EC	0410322A 3EF047FC 04103228 B6F067FC	0450132C BE70476C 04501328 B670676C
庆次	**光秀**	**谦信**	**阿国**	**杂贺**
0410112A 36F045DE 04101128 B6F065DC	0450302C B6F0474E 04503028 B6F0674C	04103328 3E70475E 04103328 B670675C	0410312A BEF047CE 04103128 B6F067CC	0450122E 3EF047DE 04501228 B6F067DC
信玄	**浓姬**	**兰丸**	**义元**	**稻姬**	**枪**
04401128 36F0477C 04501128 B6F0677C	0400122A B6F047EC 04101228 B6F067EC	0440302E 367055FC 04503028 B67075FC	04403128 BEF0556C 04503128 B6F0756C	0400322C 3EF0557C 04103228 B6F0757C	0440102E BE7055EC 04501028 B67075EC
正宗	**半藏**	**秀吉**	**忠胜**	**刀**	**雉刀**
04001328 B670474E 04101328 B670674C	0400112C 36F0475E 04101128 B6F0675C	0440322E B6F055CE 04503228 B6F075CC	0400302A 3E7055DE 04103028 B67075DC	0400312C BEF0554E 04103128 B6F0754C	04501A28 36F0555E 04501228 B6F0755C

全武将6级武器修罗属性金手指码

GXploder 版本

幸村	信长	石川	阿市	くのいち
005193A4 00000005 005193A5 00000005	0051944C 00000011 0051944D 00000005	005194F4 0000001D 005194F5 00000005	0051959C 00000029 0051959D 00000005	00519644 00000035 00519645 00000005
庆次	**光秀**	**谦信**	**阿国**	**杂贺**
005193F8 0000000B 005193F9 00000005	005194A0 00000017 005194A1 00000005	00519548 00000023 00519549 00000005	005195F0 0000002F 005195F1 00000005	00519698 0000003B 00519699 00000005
信玄	**浓姬**	**兰丸**	**义元**	**稻姬**	**枪**
005196EC 00000041 005196ED 00000005	00519794 0000004D 00519795 00000005	0051983C 00000059 0051983D 00000005	005198E4 00000065 005198E5 00000005	0051998C 00000071 0051998D 00000005	00519A34 0000007D 00519A35 00000005
正宗	**半藏**	**秀吉**	**忠胜**	**刀**	**雉刀**
00519740 00000047 00519741 00000005	005197E8 00000053 005197E9 00000005	00519890 0000005F 00519891 00000005	00519938 0000006B 00519939 00000005	005199E0 00000077 005199E1 00000005	00519A88 00000083 00519A89 00000005

修改吕布和方天画戟的金手指码

AR2 版本

第一个新武将变成吕布
3CC81312 1456E765
3CC81313 1456E7D7
3CC81318 1456E7CD
方天画戟
3CC81DE8 1456E724
3CC81DE9 1456E7A7
3CC81DE6 1456E7A7
3CC81DE7 1456E7A1
3CC81DEC 1456E799
3CC81DED 1456E7A6
3CC81DEA 1456E788
3CC81DEB 1456E788
3CC81DE0 1456E788
3CC81DE1 1456E788

Game Shark 版本

第一个新武将变成吕布
04C03129 36F0457C
04D0312D 3EF0657E
04D0312E 3EF045CC
方天画戟
04501B28 B6F0554E
04D01328 36F0754E
04D01329 36F0554E
04D01329 B6F0754C
04D0132A B6F0556C
04501328 36F0756C
04401329 3EF0556E
04401329 3EF0756E
04401028 3EF055DE
04401028 3EF075DE

Xploder 版本

第一个新武将变成吕布
005190EE 00000040
005190EF 00000032
005190F0 00000038
方天画戟
00519AC0 00000087
00519AC1 00000002
00519AC2 00000002
00519AC3 00000004
00519AC4 0000000C
00519AC5 00000001
00519AC6 00000063
00519AC7 00000063
00519AB8 00000063
00519AB9 00000063

注：关于"第一个新武将变成吕布"的三行金手指码，如果只使用第一行的话则是新武将造型变为吕布，而招式不会改变，如果只是用第二、三行的话则是新武将招式变为吕布的招式，而造型不会改变。

如果有读者使用的金手指版本不是我所提供的三个版本，而您又想要用用吕布的话，可以在调查表中告知我您使用的金手指版本，我会在下期补登对应版本的金手指码。

各版本金手指必须码

AR2 格式
EC878530 14447858

GameShark2 v3 格式
F4509E34 7B7C0D1E

Xploder 格式
F0100208 0012B7B3

钢之炼金术师2 红石的恶魔

Gameshark2 v3 格式

必须码
F411B430 FFF4049E
点数不减
24103400 1EB4D196
SP 槽 MAX
241097E8 30F45199
道具不减
2450B548 3CF459B2
全道具 99 个
0440B128 1E3E51A
1440B131 1E34841A
1440B130 1E34843A
2443B110 1A34848A
24DBF110 023484A9
0440B128 1E34C59A
24D3B210 12B48428
全饰品 99 个
4455B028 12A4C538
66B01569 3430E10C
EXP 最大
2413A4E8 34F4535A
艾德全能力最大
1450B032 9734851A
1450B033 9734851A
1440B838 9E34853A
1440B839 9E34853A
1440B838 9E34858A
阿鲁全能力最大
1450B332 9734853A
1450B333 9734853A
1440BB38 9E34858A
1440BB38 9E3485AA

火影忍者 木叶村的英雄2

Gameshark2 v3 格式

必须码
94801FE0 346E188E
所持金最大
2504B77E DDBDCFDA
游戏时间最大
24909728 16B4C59C
游戏时间最小
249194A8 12B4C59D
全角色使用
45539668 1434C758
04D0B629 3674E50C
0590B669 1434D36A
0590B669 9434F378
05109468 14B4C768
成长不消费点数
24909768 1434C5F8
24D0B568 1434C7F8
2490B668 14B4C7F8
24D09468 14B4C7F8
24909768 14B4C7F8
24D0B568 14B4D5F8
对战表全能力 99
45989448 90B4C758
04D03628 3430C50C

机动战士高达 SEED 无尽的明天

Gameshark2 v3 格式

必须码
F4D0962A B674451E
敌攻击无效
24509468 36345108
PS 不消耗
24909668 16F45548
连击数 99
24D0B668 3634D3AC
Seed Point 999999
2575933E 9AE452FE
商店道具全部购入
4570B048 16F4450C
05B0B628 36F4C50C
同伴的经验值最大
249017B2 383497CD
24901788 B017D7ED

交响传说

GameShark2 v3 格式

必须码
948090FE B6E60B44
金钱 MAX
2543DF86 FCA5D84A
买东西金钱不减
24121700 3CBDC1F6
战斗后 EXP 最大
D490342E 34F04798
249024A8 30F20799
食材不减
24D334E8 36A5D58D
战斗结束后 GRADE 最大
D490936A 3C7053F2
24909368 BC7053F0
战斗时 U ACT 最大
0580BC6A 3434C7C8
最大遇敌数 9999
15509732 B5B4916A
最大连击数 9999
15509733 B5B4916A
游戏时间
25D09728 34B4D158
怪物图鉴完成
45519708 34B4D1C8
FBB01169 14B073F8
收藏图鉴完成
45119568 74B4D538
FBB01169 14B073F8
HP 回復道具使用后 HP 全回复
24122728 1634D1DC
TP 回復道具使用后 TP 全回复
24120528 1634C35C
战斗中 TP 不减
D4C01229 9E7057BE
24521208 1E7857B4
全道具 15 个
4516B548 7034D5B8
0AB01629 1474F738
技能使用次数 100 倍
D4103128 14F043AC
24803188 98F043AD
全部人物复合 EX skill 全开
45C59628 B4B4D3CA
FBB01169 14B073F8
全称号
258FEC96 F9A79A4A ロイド
25C09D7E BD34870A コレット
25819E76 BD3C8C92 ジーニアス
2580BF76 BD3C8E12 リフィル
25C0BC76 BD3C8E82 しいな
25859F36 F9AC9AC2 ゼロス
25C1BD76 B9BC8C12 プレセア
25C79C36 F9AC9AD2 リーガル
25C19E76 B93C8C02 クラトス

剑风传奇

GameShark2 v3 格式

必须码
F4D0962A B674451E
EXP 最大
2415333E 9AA4469A
体力最大
24003B36 9FBC0682
狂暴化能量最大
24401936 9FBC0612
AR2 格式
必须码
EC878530 1456E79B
EXP 最大
1CAC0600 144F25CC
体力最大
1CAC06F8 1456300C
狂暴化能量最大
1CAC0910 1456300C

剑豪3

GameShark2 v3 格式

必须码
94C0B6B0 34E6495E
金钱最大
2403FE86 DEE1C8BE
体力 100%
24D8C7A8 1673D53D
2498C4A8 16F3D7BD
豪腕最大
249CB6A0 47E8D5A4
249CB7A0 47E8D5B4
249CB5A0 47E8D594
切れ最大
249CB6A0 47E8D594
249CB5A0 47E8D504
249CB5A0 47E8D5B4
俊敏最大
249CB6A0 47E8D5B4
249CB5A0 47E8D524
24DC96A0 4768D504
见切最大
249CB4A0 47E8D504
249CB5A0 47E8D514
24DC96A0 4768D524
精神最大
249CB4A0 47E8D524
249CB5A0 47E8D534
24DC96A0 4768D514
顽强最大
249CB4A0 47E8D514
249CB5A0 47E8D584
24DC96A0 4768D534
回复最大
249CB4A0 47E8D534
249CB5A0 47E8D5A4
24DC96A0 4768D584
全形获得
4453D428 5660D7AC
47D0B628 3670C508
全铭刀获得
44569728 16F1D52C
04D0B669 1630E32C
全服饰获得
240FED96 CB4B9E97
240FED96 CB4B9EB7

樱花大战 5EP口

Gameshark2 v3 格式

必须码
94549BFE B83ECC72
SP 最大
2444B67E DF3DDFCA
无敌
249080E8 867453EC
249000E8 86F4570C
数据连动可能
24536224 DB3C8159
24536224 DB3C81D9

www.FullCodes.com 大家一起来

友情提供

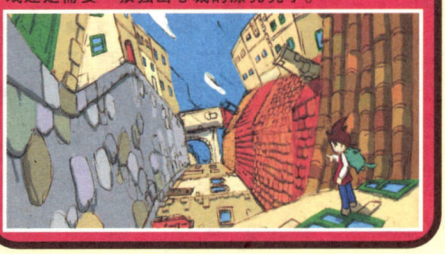
另，上期《游戏日》中《猎头者~救赎》与《生化危机爆发 FILE2》均由大家一起来提供，在此一并表示感谢。

文：蜻蜓躯壳

涂鸦王国2

发售日：2004年9月22日 | 厂商：TAITO | 类型：ARPG

如果乌龟没有壳，算裸体还是算无家可归？我倾向前者，因为乌龟没壳就不是那乌龟了，就和进了澡堂子的副市长一样俨然众人。一个游戏没有创意，算失败还是算庸庸无味？我还是倾向前者，毕竟这年头抱住画面音效的黄金佛脚置人类的创新思维和求异精神于不顾的裸体游戏太多了，游戏还是需要一张独出心裁的漂亮壳子。



《涂鸦王国》系列就把创意这俩字给做绝了。

就这游戏，您再想横眉竖眼地挑人物的毛病可就没多少门，因为那就是你自己个儿画的。由玩家自行绘制游戏中的一些主要人物便是此作最大的独到之处。在游戏提供的画板系统中，您可以把从小在美术班积累的绘画才能或者墙头门板上的涂鸦天赋倾泻而出，创造一个个全须全脑的由你自己创作的3D游戏人物，并以变身的形式在游戏中使用，其中的成就感自然少不了。

玩家创作的力量是无限的……

而到了《涂鸦王国2》这一作，又发生了几点不小的变化。

简约多彩的童话世界，阳光明媚的城堡乡村，就是游戏的舞台，不小心解开了魔王封印的主角满载国民期待地再去和魔王大动干戈，虽然这故事怎么瞧都有点葫芦娃的影子但也还符合这么一个简约的童话故事的情节了。

首先是游戏由RPG变成了ACT，每一个自创人物都要实打实地在游戏中抡拳飞脚，臂长腿长身高体态也就成了重要因素，自制人物的战斗实力和身材体貌息息相关，所以也需要几分绘画的功力，如果您画出来的亚当夏娃怎么看都不太好意思的话那他们也只能在战斗力上跟你说声对不住了。一位仁兄笔下的贝吉塔两腿长度不一，两臂向内弯曲仍无法护及胸部，这样的战士怕是对得起敌人也难对得起观众。

游戏相对前作还把自创人物的出现形式由召唤改为了随时随地的变身，游戏中使用左上下三个方向键变身，最多可携带3个自创人物。随着遇到越来越多的敌人和收集越来越多的钱币，为自创人物佩带的身体器官和攻击招式也越来越多。

玩家终于不用再为系统的烦琐而折扣热情

再有一个重要的变革就是此作中大大简化了人物的制作过程，使玩家终于不用再为系统的烦琐而折扣热情。这里把绘制人物的方式简略介绍一番。

游戏中以初始状态进入地图上的画笔标志进行存档和人物编辑。制作界面为一个三轴空间，绿轴指向人物的前方，蓝轴指向上方，红轴负责左方。右类比摇杆控制视觉角度，左摇杆控制画笔，按住L2再按×键可以切换画笔的模式，切换后为在3D模型上绘制平面图案的画笔，L1、L2可以调节画笔的灵活度。

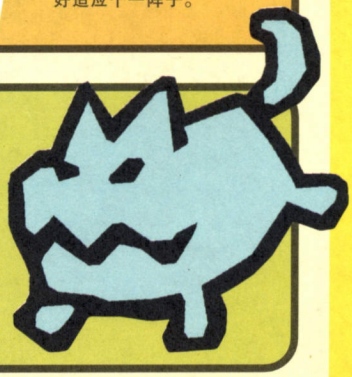
以3D模型画笔绘出一个2D图案，绘制结束后系统会提示你将你的2D圆圆方方转换成什么样的3D图形。之后是关键的一步，选择这个徒图形将作为人物的什么部分，不同的身体部位有着不同的作用，比如普通部位、臂（发动攻击）、腿（走路）、翼（飞行）等等，如果全部选择了普通部位，那么即使您的亚当身材健美四肢健全也只能像个肉包子一样蹦蹦跳跳地向前走、靠千斤坠铁头功之类的整体移动攻击来帮你做事了。

虽然系统简化许多，但发挥空间依然很大，画个有胳膊有腿的小人不难，而一个既精致美观又独具创意的角色却要花很大的工夫，对右类比摇杆的使用精度的要求恐怕连FPS高手也要好好适应个一阵子。

优点是值得称赞的，缺点咱们也是要说说的

游戏的优点是简约，缺点是太简约，虽然游戏刻意营造了一个以简单的线条和多边形组成的涂鸦世界，但是无论主角的音容笑貌配角的形态表情，还是敌人乃至环境，过多的简约组成了简陋。音乐方面，封底上赫然写着光田康典四个大字只是在游戏里怎么也找不到大师给我们的精神源泉。但管怎么说游戏这东西永远是一俊遮百丑，其它方面再不尽如人意，比起让自己的得意之作行走于游戏之中的成就感再多缺点也是云霄之外的渺然一物了。

涂鸦王国2不愧为游戏互动史上的创举之作，无论游戏本身能否让您意犹未尽单就这种敢想敢做的吃螃蟹精神就是值得学习的。



文：A9TG-fantian

发售日：2004 年 10 月 21 日 | 厂商：NAMCO | 类型：模拟飞行

ACE COMBAT

写在《皇牌空战 5，未被赞颂的战争》发售之前

重现空中飞行的梦想

ACE发展历史追忆

记的小时候，星星闪着
光芒从天而降落。
为了打碎陨石人们建造
了巨大的火箭发射架。
战争接踵而来。
对于年幼的我来说，
战争似乎应该是远方的
事情……
然而它却在那个夏末的
日子里突然发生在我的身边……

飞机在长空中的呼啸而过让我依稀回忆起前作《皇牌空战 4·破碎的天空》的前奏，再次感受到空中翱翔，生死决斗的空中快感，我意识到《皇牌空战 5·未被赞颂的战争》到来的日子已经并不那么遥远。

初识

FC 时代，8 位机上的《捍卫战士》(top gun)应该是本人最早接触的模拟类驾仓游戏，该作并非像射击游戏那样在连续击中敌人和躲避子弹中获得快感，画面屏幕中参数的浮动改变，架仓中目送着呼啸的导弹尾随着敌机后在空中闪光，爆炸的碎片以及敌机坠机尾部滚滚的黑烟给我的震撼至今始终难以忘怀，虽然 FC 机能的限制，画面和当今上万级的多边形演算相去甚远，但该类型游戏在空战气氛的渲染上极其到位，从空战到地面打击，甚至是空中降落，很难想象在仅有几十 K 的游戏中竟能包含如此丰富的内容，首次接触家用机游戏的本人的父亲对此游戏报有浓厚的兴趣，可见此类游戏对玩家之外的军事爱好者有着同样的巨大吸引力。模拟驾仓类型的初次接触让我深深的爱上了此类游戏，对全新作品的期待悦然涌上心头。就这样期待着全新作品出现。

起因

拥有当时 3D 顶尖开发技术的 NAMCO 因为对游戏的制作理念与任天堂截然不同刚刚分道扬镳。中村雅哉曾经在《日本经济新闻》如是说道："任天堂独占了整个游戏市场，在对整个行业的健康发展是极其危险的……我们寻求的是共同繁荣，而不是一味的用不正当手段压制打击。"因此和任氏结怨的 NAMCO 在未来几年的家用机市场的运作上受到任氏的排挤导致街机方面落后与 SEGA……SONY 的出现对 NAMCO 来说是一个重要的契机，在一个需要平台一个需要软件的双重利益的驱动下，久多良木和中村雅哉多次畅谈后 SCE 和 NAMCO 一拍既合。《山脊赛车》的推出对竞争对手 SS 的《VR 战士》有着重要的牵制作用。然而中村并没有满足，他深深的感受到在 PS 平台仅有一个新品牌的 NAMCO 还不足以占据有利的地位和新开发的市场，全力打造新的 3D 游戏品牌立刻成为 NAMCO 在当时的当务之急，就这样中村集合当初手中的技术骨干对《皇牌空战》这个企划进行了全面的评估，最终决定将该游戏打造成为家用机市场上能展现 NAMCO3D 实力的全新系列，一个宏伟的计划便在这样的一个历史条件下诞生。。

源起

曾经开发过山脊赛车在 3D 游戏制作方面有着雄厚实力的 NAMCO 凭借 playstation 的强大机能推出《皇牌空战》这个未来独霸家用机市场的模拟驾仓系列的首作，3D 机能的提高对该系列置关重要，三维场景纵深的表现对空战的刻画进化到立体战争的表现层面上。3D 建模的飞机使得玩家的投入感大幅提高。进入全三维空间的《皇牌空战》在从无到有的创造过程中经历着巨大的困难，该作在细节上的表现不足并没有演盖 3D 化后模拟驾仓类家用机游戏给飞行爱好者带来的震撼，其重大意义不亚与在 PS 上玩到山脊赛车。

腾飞

如果说该系列的首作知之甚少的话，《皇牌空战 2》的出现则引起了大量新玩家的强烈关注，2 代颠覆性的进化使得家用模拟驾仓类游戏达到了前所未有的高峰，CG，光影，半透明，全程语音等一系列高新技术的注入使得该作空战的表现能力另人咂舌，片头 CG 航空母舰上的舰载飞机的起飞，以及 CG 最后阶段黑白画面的高真模拟都在向人们展示——体验飞行员的时刻已经来临，从 F4 到 A-10 再到 Su-35 在内几乎所有主战飞机都出现在该作，游戏的任务也由原来的单线改为双线任务，玩家 2 周目的目的并非将所有的支线任务完成，更重要的目的是为了收集 EXTRA GAME 中的机体，与其说玩家在创造王牌空战的神话不如说是在完成所有飞机的收集。任务的场景设计的非常到位，晚霞中攻击敌舰队的画面现在看来俨然是一幅美丽的图画。合适的难度设置，简单的操作，使得《皇牌空战 2》在发售后立刻得到了市场的肯定，可以说大部分的 ACE fans 都是从此作加入到王牌飞行员的征程。三代的推出立刻成为呼之欲出的事情。

迷茫

《皇牌空战 3》一直是该系列最有争议的一作，如果说前作是硬派的战争记录片，那么新作似乎更象是一部空战题材的动画作品，PS 后期的机能早以被各大厂商挖掘待尽，相对前作画面再度进化，导弹的尾烟，地面场景的建模在 PS 上已经达到了及至，而当玩家入手《皇牌空战 3》后却发现该作和之前所预料的 ACE3 有着很大的差别，在众多游戏为提高自身内涵，将大量的人物，背景的设定以及窦蔻的剧情溶入其中的大势下，ACE 制作小组在该作创造了十余个角色，双 CD ROM 的巨大容量中包含着四个截然不同的结尾，如果说 ACE2 强调的是飞机本身，ACE3 更注重的则是可以改变战争格局的王牌飞行员，玩家在做出不同选择后带来的结果也会截然相反，是继续为本国效力，还是为心爱的人叛逃敌国，战争仅仅是玩弄与玩家掌间的载体，在不知下次身处何方的玩家来说，吸引他们的并不是主角身世之迷的展开和各国势力的丑恶内幕，他们更关注的只有如何击落空中的敌机。实际上，NAMCO 对其他几位王牌飞行员的刻画还是极其到位的，在某结局和昔日战友决一死战的压抑之感，同样也是对战争残酷性的体现，大量精雕细刻的人物独白和主角内心的交流都是为了表现王牌飞行员人性的一面，然而 NAMCO 这种舍本逐末的做法并没有得到玩家的认可。脱离现实的空中战争同样脱离的玩家的支持，ACE3 的定位导致其在欧美两大市场的全线溃败，在经历了 ACE2 成功后的 ACE 小组在飞行领域的创新受阻后陷入了迷茫。

回归

全新主机时代的到来使得 ACE 爱好者对更接近真实的驾仓模拟类游戏的期待日益高涨，2001 年 9 月 13 日《皇牌空战 4》出现人们面前，ACE4 确实做了大幅度的改革，原本系列特色的开场 CG 变成了短暂的象征意义的海鸥飞翔，甚至任务之间的剧情交代都采用静态的图片和内心的独白形式，《皇牌空战 4》讲述的是一个由于战争而失去双亲的小孩始终无法忘记痛苦的一幕，为了复仇加入反抗爱尔吉雅共和国的地下组织……故事讲述的每一个细节都是从孩子的视角展开，这个灾难的幼小载体和他的仇敌 Yellow 13 一样都可以用两个字"不幸"来形容，13 这个数字本身就意味着不幸，与 Yellow 13 有着难以明断的感情联系的女性飞行员 Yellow 4 同样在这场没有善恶之分的战争中失去了生命，而残忍的执行者则是玩家本身，主角一次次的胜利直接导致 yellow 13 身边的战友一一离他而去，终于他彻底的崩溃，在爱尔吉雅共和国全面溃败之时，Yellow 13 最终也没有逃脱命运对他的嘲弄，愤怒的孩子将复仇的子弹射入了他的胸膛。虽然玩家对这种 Side Story（另一种角度的叙事方式）模式褒贬不一，但在笔者看来，静态的独白使得描述故事的表现手法更加的震撼，在激烈的空中死斗之后，面对着无奈悲凉的结局，纵使获得了战争胜利的玩家也不得不重新审视自己，重新认识战争。

与出色的剧本相得益彰的是全新技术以及高机能在游戏中的表现。ACE4 画面上进行着革命性的进化，导弹轨迹和爆炸效果都是系列的最高，大量的真实机体回归，经典任务的再现，大气的 BGM 的烘托都在说明 ACE4 的制作风格在全面的向 ACE2 靠拢，在摆脱无数敌机尾追堵截击破最后一个敌人基地核心后飞向空中后，fans 们都忍不住高赞 ACE 的回归，该作虽然在日本市场的销量没有超过 50 万，但在美国销量达到 135 万，全球累积突破 200 万，在对 ACE 系列的第四作来说不能不说是一个完美的结局。

战争的前奏

2010 年 9 月 23 日，11 点 09 分（也就是前作的六年之后）

红色警报……

做为战地记者的我正在空中，试图在飞机的后座进行拍摄。

巴德莱特带着自己的新兵在做首次的空中飞行。

"什么？有没有搞错？我正在锻炼新兵！"

指挥塔："这里是军犬，前方不明飞机编队出现，在蓝达姿海峡 278-302 之间，巴德莱特上尉只有你的编队能及时赶到了！"

然而雷达上的敌人数量远远超过了巴德莱特的飞机编队。

这是一场不可能胜利的战斗，巴德莱特作出的决定完全是出与对自己部下的考虑，没必要让这批新人去送死。

"贝克，斯迈斯……follow me（跟着我）！"

"敌人交给教官，其他人低空飞行全力撤退！"

我继续着拍摄，虽然空中的战机的魄力依然慑人，可此时看着空中它们则有一种凄凉的感觉。

我坐在后边继续着我的本职工作，世界在颠倒，我的胃则在翻滚……

空军基地 13 点 52 分

浑然不知之中，我和战机的主人一起逃离了死亡边缘。

"对不起。"走在前边巴德莱特说到，

就在队长的角度来说，他是没有必要向我道歉的。

本该存活下来的教官却在着陆时坠机死亡。

其余几个飞行员都在空中被干掉了。

但这不是他错。

面对不明来历的战机，他一边躲避呼啸而过的导弹，

一边指挥着

指挥新兵从低空撤离。

8 个飞行员死亡，这完全是指挥部的失误。

"那个 7 号飞行员的空中反击真是漂亮！"我快速走到他的身边说道

"你看到了吗？"

"我看到了。"他简单的回答了一句。接着他拿着头盔指着那个人——7 号飞行员。

"永赖！你再用那种飞法就会死掉的！"

她靠在飞机旁，静静的回答到："我不会死的，长官。"

"你确定？下次你就飞不起来了……"巴德莱特转头离开了。

我忍不住举起手中的相机，

她面向我，仍然露出微笑，非常迷人的微笑。

但这张照片被基地的士兵没收了。

就这样，这场战斗唯一的证据都被抹消。

一切的一切只有回来的人知道。

这里是远离人类文明的岛屿。

我来这里是为了取材。

是为了这个有着传奇经历的队长。

但现在的我觉得他很平常。

这时的他静静的躺在沙发上，他是一个话语直接，眼神刚毅，历尽沧桑的男人。

本来负责培养一批年轻的飞行员，但却被那次空战彻底的击垮了。

今天 4:00 来到飞行员会议室的除了上次空战活下来现在做为少尉的永濑，还有数位年轻的飞行员。

上尉坐了起来。

"我知道你们并不喜欢这样，但人手不足是事实，明天新兵一起参加行动。"

上尉抬起头来。

"永濑。"

"是，长官"她依然是那么的平静。

"你飞 2 号机，做我的僚机，我会教你怎么管理部下。"

未知命运的战斗即将开始

展望

如今的 ACE 已经不同与以往，在画面和音效不断提高的系列发展进程中飞行员逐渐成为故事的中心，如何成功烘托战争气氛、如何创造出个性鲜明的敌我人物角色、如何编织跌宕起伏的故事情节，已经是皇牌空战成功与否的一个重要因素。即将发售的系列第五作将会采取和 Side Story 完全不同的正面叙事的动画 CG 来描述故事的进展。

这就是皇牌空战 5 片头所交代剧情，ACE5 的开头暗示着战争中的不可避免死亡和残酷，虽然不是通过战争中失去父母小孩的视角来诠释 Yellow 13 的悲剧，但新作仍然没有离开对悲剧人物的创造。国家的行动不以人们意志为转移，战争本来就没善恶之分，相互对峙的敌对双方为了各自的政治利益将本国的士兵送上战场，一次指挥部的失误，迫使巴德莱特眼看着自己的手下面向死亡而无能为力。这种对心灵的彻底摧残使他改变了自我。内心的愧疚之感始终笼罩着这位传奇人物。纵使他并不将自己的情感直接表露，但在他对永濑这位唯一幸存下来的部下的对话来看尝试着以另一种方式补偿或许会使自己感到欣慰。但无论怎么样做，永濑已经不能无法回到从前，她那短暂的发自内心的微笑使他更加的心痛！两个战争的受害者都无法忘记那次战斗给他们留下的难以磨灭的心灵创伤。巴德莱特能做到的只有不再让这样的悲剧再次发生，自己部下的生命已经高与一切！任何时候，他都可以牺牲自己去保护他们！不论要经受何种的痛苦和考验，经历过死亡洗礼的巴德来特都坚持自己的信念继续前进！

Osea 和 Yuktobania 的战争，巴德来特和永濑与死神的搏斗，我们将在《皇牌空战 5·未被赞颂的战争》这部 ACE 里程中最高顶峰的作品中全面感受！

文:太阳黑子工作室·Spike

发售日:2004 年 9 月 14 日 | 厂商:SCE | 类型:ACT

SLY 2 BAND OF THIEVES

七彩的晶石

一样平滑的 CelShading 画面风格,一样狡黠的音乐鼓动,一样让人沸腾的开场"FLASH",以及一样毛茸茸的那条浣熊尾巴,都像一种强烈的催化剂般,把那潜藏在大脑里名叫记忆的元素不断活化,同时,遇故的愉快,怀念的温馨也伴随着笔者把 SLY2 的游戏光盘放入 PS2 时不断从内心涌现……确实,SLY 1 带给笔者的印象是美好的,美好得甚至有如小时候听过的童话般拥有一个完美结局,虽然在曾经的评论中提到过 Sly Cooper 就如璞玉,略加打磨后,其光芒必更将令世人神迷,但是,对于画蛇添足抑或狗尾续貂的恐惧使自己更情愿这款游戏就这样以原石的样子留传下去。不过现在 SLY 2 确实地放在 PS2 中旋转,纯朴的原石在经历了两年的打磨后最终呈现出来的会是什么?到底是会变成黯然无光的弃砾,还是会成为光华夺目的晶石?

原石外,包裹着朦胧的轻纱

无论是弃砾还是晶石,其本身都是原石的一种延续,正如现在覆盖在原石外的那条故事轻纱般,延续着 1 代的情节,过渡着 2 代的内容。

1 代的最后 SLY 他们战胜了万恶的 Clockwerk,但是,CLOCKWERK 破碎的身体并没有因此而消失,相反,他被人们收藏在了博物馆中。因为了解 CLOCKWERK 的危险性,为了防止有人把 CLOCKWERK 的身体重新拼装起来,得知此事后的 SLY 于是立刻准备把他们从博物馆中偷出来。可是没想到有人先行一步,一群自称为 KLAWW GANG 的犯罪团伙出于某种目的已经把 CLOCKWERK 的身体从博物馆夺走了,为了制止 CLOCKWERK 的复活,SLY 三人再次踏上环绕世界的旅途,去寻找 KLAWN GANG 及夺回 CLOCKWERK 零散的身体部位。这次故事的主角依然是 SLY 和他的两位搭档 BENTLEY 和 MURRAY,当然,美丽的狐警官 Carmelita 和 SLY 这两位既是对手又是冤家的演出还是同样地精彩。除此之外,另一位女警官 NEYLA 作为"引线角色"的加入让 SLY2 的整个故事和人物更加地丰满,情节的走向也更加地波折。可以说,这次 SLY2 的剧本比起 1 要明显高出一筹,不同于 1 代中每个章节各不相关的杂乱,2 中每个故事之间的关联性很大,并且通过 RPG 惯用的"偶然中有必然"的情节发展模式把整个冒险很自然地串了起来,过渡非常流畅,充分突出了冒险的感觉。

掀开朦胧的轻纱,闪烁着的是七彩——赤橙黄绿青蓝紫,炫目的七彩透过晶石不停地闪烁,就如 SLY2 中蕴涵的七种元素,丰富而又美丽。

红绿蓝

RGB 三原色相辅相成,不可分割,就如 SLY,BENTLEY 和 MURRAY 在 SLY2 中的默契一样,三者缺一不可。

蓝色的 SLY 是三人中的盗窃专家,作为盗贼,其拥有很多出神入化的技巧,虽然 1 代中的很多家族神技在这次的游戏中没有被直接继承下来,不过根据以往的经验,通过收集版面中的 30 个藏有线索(CLUES)的瓶子就能打开隐藏在版面某处的保险箱,从而获得这些技巧。

绿色的 BENTLEY 是三人中的智囊,每个行动的先期安排和计划都是由这位绿毛小乌龟设计解说的,他擅长使用一把麻醉弓和炸弹,虽然 BENTLEY 本身的攻击力很弱并且抗打击力也是三人中最差的一个,但是合理利用这两样武器的话,小小的冒险也会无往而不利。

粉红色的 MURRAY 是小队中的绝对战斗主力,一改在 1 代中给人憨厚老实的形象,2 代中 MURRAY 简直就是力量的象征,自称为"The Murray"的他非常地 POWERFUL,很多重型机关或者一些"脏活累活"都要靠到他的帮忙。

不同的角色能力必然意味着 SLY2 中的各个任务也被划分为几种不同的风格类型,比如 SLY 的任务以"隐秘性"为主,多数就是围绕着地形复杂的舞台展开,需要不停地上窜下跳,充分利用盗贼的技能来完成一系列的地形侦察和偷盗任务;BENTLEY 的任务多数和电脑和机械有关,入侵电脑网络,操纵遥控飞机来摧毁敌人空中或地面的武装力量都是 BENTLEY 的拿手绝活,而这些任务本身又以一种小游戏的方式表现,简单但也富有挑战,对玩家的操作技巧有一定的要求,突出了 BENTLEY 任务中的"计算性"要素;MURRAY 作为力量性的角色,其分配到的任务必然就是"破坏性"或"压制性"的,比如去破坏版面中烦人的警报器啊,驾着坦克去压制敌方的坦克啊,甚至还有胁持将军和诱拐小熊的任务。当然,在整个游戏过程中并不是三人的任务都是如上所说的具有固定模式,在某些情况下,越过层层陷阱找出某样道具的任务同样会由 BENTLEY 或 MURRAY 去完成,为 BENTLEY 设置炸弹做掩护也会有 SLY 而不是 MURRAY 来担任等等,使三人之间的任务更显出一种交叉感。

SLY2 的标题是 BAND OF THIEVES，正如盗贼帮这个意思一样，这次的 SLY2 更加强调的是作为盗贼团伙的三人，而不再像 1 代那样只是 SLY COOPER 一个人去单打独斗，另两位则是彻底的配角。在游戏中为 MURRAY 和 BENTLEY 设置了很多相关任务体现出了盗贼帮这个概念，不过这些更多只是一种分工协作。而在每个版面快结束时的最终任务——OPERATION: XXXX 则完全把整个盗贼帮立体地展现在了我们面前，这个最终任务的设计虽然不一定能完全操纵三个人，但却需要三个人之间紧密配合，比如 SLY 和 MURRAY 共同掩护 BENTLEY 进行最后障碍的排除，MURRAY 或 BENTLEY 与 SLY 之间的搭档完成吊钩的设置等等；有时更要利用三人不同的能力进行先后顺序的攻略，比如冰雪加拿大版的最终任务，分别和 BOSS 挑战竞技项目等，三人轮番上阵，一环扣一环，非常地缜密，充分体现出这次 SLY2 的主题——BAND OF THIEVES，盗贼帮的概念。

剔透的晶石因为有了阳光的折射才能显出七彩的美丽，同样，SLY2 也因为对其他游戏中元素的大胆借鉴和融合，反射出另三道光芒。

青

GTA 中的暴力就像紫色的淤青，有人引以为荣，津津乐道，有人敬而远之，唯恐避之不及。不过在这紫色的 GTA 中，其开放性的游戏方式却受到普遍的好评。于是，在被 JAK2 借鉴了之后，SLY2 的创作者们也在游戏中融入这种开放式的地图模式。在 1 代中，各个任务是从直接从大地图上选取的，类似于俗称的选关，直接但比较单调。而 SLY2 由于采用了 GTA-LIKE 的开放式地图模式，任务就被相应地归结在地图上的某一固定地点，每个任务都需要玩家们根据指示标去找出在大地图中其所在的位置，融入了很强的探索要素。这些指示标可以通过望远镜（Binoc-u-com）中看到，不同的任务颜色表示着需要不同的角色来完成（SLY 是蓝色，MURRAY 粉红色，BENTLEY 绿色），不过即使能清楚地看到这些指示标，要找到真正的任务入口还是要颇费一番周折的。因为不同于 GTA 平面式开放的地图，SLY2 的地图属于立体式开放型，也就是说通过望远镜中的指向标我们只能知道他的一个 XY 所在（平面坐标），而具体 Z（立体几何中的纵坐标）是多少就不得而知了。另外再加上整个 SLY2 的版面十分之大，各个建筑之间高低错落，参差不齐，望任务点而兴叹的情况可以说时常发生。就笔者个人认为，这种设定是有利有弊的，利在于能充分挖掘版面本身的乐趣，让喜欢探索的玩家们即使只是熟悉地形找找任务入口也能感受到一种乐趣；弊则在于整个地图版面太过立体，一次两次找不到还好，每次都要拼了命地去找就会让很多玩家产生一种烦躁感，久而久之可能真的会紫气上涌，暴戾地砸机器摔盘（笑）。可谓一把双刃剑。

黄

阳光 MARIO 的游戏就像他的名字那样给人一种太阳般黄灿灿的感觉，那么 SLY2 从黄灿灿的阳光 MARIO 中又借鉴了什么呢？总得来说，这次的 SLY2 把阳光 MARIO 中红蓝币的收集创意给移植了过来。首先是传统的线索瓶的收集，这个在一代中就存在的收集要素在 2 代中被制作者们做了相应的变化，不再是在每个版面中都放上 30 个瓶子，而是在整个大版面中放上 30 个瓶子，这其实就和阳光 MARIO 中把蓝币置于整个版面中的旮旯角落一样。而且由于这次 30 个瓶子隐藏的地点是先前就提到过的高低错落，参差不齐的超大版面上，使收集的难度大幅度攀升。如果说蓝币的借鉴是彻底地移植的话，那 SLY2 对于阳光 MARIO 中红币概念的引入则加入了自己独特的创新：把这种收集融合在了一个动态运动之中，换言之就是不同于阳光 MARIO 中去收集存在位置一成不变的红币，SLY2 中要收集的目标很多时候都是在一个移动过程中。最常见的情况就是钥匙被地图中四处巡逻的守卫们带着，玩家需要尾随他们并在不被发现的前提下从背后偷偷摸摸地把钥匙给偷盗出来。可以说，这种动态的收集在原本单纯的“寻找”之外，还加入了“追踪”这一个全新的游戏性，平添了另一种乐趣。

紫

青色是七彩中偏暗的一种颜色，也难怪 MGS 会选择极易和黑暗同化的它作为游戏的主色调。同样，在 SLY2 中，隐秘行动同样是游戏中的一个灵魂。其实，在玩 SLY1 的时候，笔者的第一感觉就是这是一款卡通渲染风格的 MGS，不过随着游戏的不断深入，笔者发现潜行（SNEAK）这一要素在 SLY1 中实质的地位并不是非常重要，甚至可以忽略不记。而很大的一个原因就是版面中的敌人位置一般都是固定不变，并且敌人也只要一击就能打倒，缺乏足够的压迫感造成原本需要小心翼翼，富于紧张感的潜行韵味尽失。不过，在 2 代中，这一现象得到了很大的改变，通过血槽的加入，敌方 AI 的提升及环境设计这三方面的设定使得游戏中潜行的要素被大大强调了。

橙

橙色总是给人一种暖意，正如 SLY2 中的声音表现，在灰暗的情节和冷色调为主的画面外，跳出了一抹亮色。曾经在写 1 代的评论时自己提到过 SLY1 的音乐是颇为留于表面的，整个游戏结束之后连游戏中是否有 BGM 的存在也说不上来，可能正是由于 1 代的印象，所以在这次玩 SLY2 时笔者特地放了点心思在音乐聆听上。带有神秘色彩的背景音，各种拥有强烈临场感的效果音，尾随在警卫后准备偷取钥匙时突然变换出的躁手躁脚音，被敌人发现后发生短兵相接时的战斗音乐表现得非常完美。每个 EPISODE 的主题音乐也和整个场景配合地恰到好处，尤其是第一个世界中俱乐部老板 DEMITRI 的那个关卡，当 SLY 在离 CLUB 前还有一段距离时可以先听到一阵阵低沉的 BASS 音表现，在更靠近时则能听到 DEMITRI 那带有浓厚法国口音的英语在广播中传开，进去后则是充满动感的 DISCO 音乐，整个音乐的传播由远及近表现地非常真实细腻，让人印象深刻。

而就人声方面的表现 SLY2 依旧和 1 代同样，甚至更加优秀！虽然笔者一向对声优之类的不太感冒，不过 SLY 系列中的几个配音演员的功力确实让人折服，每次出任务前 BENTLEY 略有些沙哑的作战会议报告，行动中三人间互动的对话，触动情节时喜怒哀乐的各种表现，还有各 BOSS 的投入都让人感到自己在看一部盗贼冒险活剧的动画。

第二次环球旅行的尽头在一架飞空艇上，虽然 CLOCKWERK 被完整地重新拼装了起来，不过在 SLY 和伙伴们的帮助下，他的复活必定是以失败而告终。而这一次，那块驱动 CLOCKWERK 的能源之心 HATE CHIP 也被美丽的狐警官 Carmelita 一脚踩碎。看着家族的天敌终于被消灭了后，SLY 欣慰地跟着自己的恩人 Carmelita 小姐坐上了飞往监狱的直达直升机……

WAIT! WAIT!

SLY 都被抓了，SLY3 的主演有谁来担任!?当然，俗话说老虎屁股摸不得，浣熊尾巴你也抓不着，还有那么多宝物要去偷的 SLY 怎么会安心地去坐牢呢？伴随着 Carmelita 小姐在直升机中第 N 次愤怒的“我一定会抓住你的！”的宣誓下，我们的 SLY 架着滑翔翼又再次飞向了新的冒险，一次不是为了 CLOCKWERK，而是作为一个盗贼的真正冒险。

文:NF/A9TG

非主流 feizhu

发售日:2004 年 4 月 5 日 | 厂商:EA Sports | 类型:SPT

拳击之夜 2004

重合

你,我生命中碰到的无数人中的一个,一个过客……或者一个转折……

我,一个无名小卒,一个一无所有的小混混,一个成天作白日梦的小子……

他,一个经纪人,一个教练,一个商人……

那天,他找到了我……多年之后,我遇到了你……

如果你不介意,年轻人,我就给你讲讲我的故事……

新生

仿佛是命运的安排,在我生命中最重要的那天,我遇到了他,他对我说:“小子,我看好你,跟我走吧,我能让你出名,让你得到你想要的一切。”

事情发生的如此突然,我想都没想就跟着他上了飞机。虽然现在想起来,那时的我太莽撞,太草率了,但这样一个天赐的机会摆在面前,谁能抗拒它的诱惑呢?

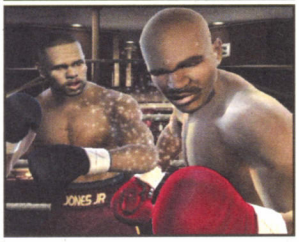
下了飞机,眼前是一座有点像军营的地方,不会让我当雇佣兵吧……我不由这样想着。在我怀疑的目光中,他的声音响了:“今后你就住在这里,我来训练你,我会把你培养成世界上最强的拳击手。”这时我才知道,我今后的人生将会与拳击紧紧的连在一起了……

从此之后,他就成了我的教练、经纪人、老板……等等一切诸如此类的人。

成长

由于我没有经过系统的拳击训练,原先使用的只是“我流街头格斗术”……所以,一切都要从头开始。他让我先了解拳击的基本要领,撂下这句话,他就走了。而我则在大量资料及另外几位助手的陪同下整日整夜的恶补着。这段时间,我最大的感受就是进攻与防守只有有机的结合,才能发挥最大的威力。在我熟悉了一段时间之后,他回来了。

本以为会开始新一轮的特训,没想到他带我来到了一家商店前,告诉我说,这里有全套的拳击设备,你进去挑几件喜欢的吧。里面的东西一应俱全,大到比赛用的短裤,小到牙套,再到各种式样的纹身图案无一不有。我可以用打比赛得到的奖金付帐。这个……我连比赛还没参加过,哪来的奖金……看来这回是没戏了,还是挑点免费的东西好了。临走时,我看上了一个骷髅纹身,心想等我有了钱,一定要纹一个。



迂回

回到训练基地,他告诉我,下面的日程安排主要是训练和比赛相结合,偏向于以赛代练,一切从实战出发。他还告诉我,我现在已经是 XX 拳击联盟的一名在册选手了。现在的排名是第 50 位,而全联盟允许参加比赛的选手一共有 50 名,也就是说我是最后一名……

我现在还清楚记得第一次参赛的场面。那是在一家饭店的顶楼大厅里进行的。那里看上去金碧辉煌,两侧的观众席坐了将近半数的观众,大概是因为我的排名太低吧。当我出场时,踏着背景音乐的步点,真正踏上了我的人生舞台。在台下,我的心里一遍又一遍的念着“要冷静,要冷静。”,但是当主持人念到我名字的时候,观众开始欢呼的时候,我就懵了,只懂得机械的挥手。我都不知道是怎么开始比赛的,只知道在那场比赛中我的进攻根本派不上用场,而防守则形同虚设,第一回合就被对方击倒 3 次,最终以被“TKO”的方式结束了我的处子秀……比赛下来,他什么也没说,只是让助手帮我好好恢复,准备下一场比赛。

全盛

接下来的训练主要针对提高我的心理素质,使我拥有绝对的信心,但又不陷于惟我独尊的自大。解决了心理关,在比赛中也就能发挥真实水平了。下面的比赛,我是一场接一场的获胜,虽然有的场次我的处境也是凶险致极,也会受很重的伤,但最后高举手臂的总是我。我的排名也是节节上升。更重要的是,那个骷髅纹身终于出现在我的胸膛上了。

终于,这一天到来了,在我参加的第 54 场比赛中,我轻松战胜了对手,以“KO”的方式完美的迎来了我的登顶之日。在主持人高声宣布的时候,在观众爆发出震耳欲聋欢呼声的时候,我好像看到他的嘴角不寻常的动了动……

随后,我的获胜记录持续更新着,但我为获胜所要付出的代价也越来越巨大,逐渐感到力不从心了……

顶峰

又一个重要的日子,又一场重要的比赛,我的对手是那样的神秘,没人知道他的来历,没人知道他的教练是谁,不过这些我都不关心,我唯一知道的是,我输了!获得联盟第一之后,头一次输了!当主持人宣布“新拳王时代”到来的时候,我回过头寻找他的踪影,希望从他那里获得一点慰藉的时候,我看到……他站在新拳王的身后……

原来是他……

轮回

从那以后,我一蹶不振,从此告别了曾经带给我无限风光的拳击场,偶尔也会幻想着我要是有 4 只手,一定能打赢那场比赛……幻想归幻想,我一直想通过某种方式东山再起,向他再次证明我自己,所以我决定像他那样去寻找有天分的年轻人,直到今天。

听了我的故事,有没有引起你的兴趣啊,小伙子?

我看你的基础不错,跟我走吧,让你出名,让你得到你想要的一切……

圣安德列斯 侠盗猎车手

文：倾听躯壳

非主流推荐指数：★★★★★

游戏原名：GTA:San Andreas
中文译名：侠盗猎车手：圣安德列斯
游戏类型：动作·ACT
记忆容量：340KB

一如既往地唯恐天下不乱，一如既往地破坏安定团结，GTA，又来了。尽管 PC 堆里的朋友还在没头没脑地问 GTA7 在哪里买，尽管我从来就不知道 GTA7 是什么东西，GTA 系列的第五部作品《侠盗猎车手：圣安德列斯》(《GTA:San Andreas》) 真的问世了，对于 GTA 迷来说用“节日”来形容圣安德列斯的发布丝毫不为过分，因为 GTA 确实就是这么经典，这么的牛。

一谈到 GTA 系列的走红可能有人会嗤之以鼻曰 GTA 靠暴力满足人性欲望卖座，其实无论游戏的主题如何创意如何，游戏本身的品质还是至关重要，粗制滥造的东西，纵使再暴虐无度血流成河，怕也卖不到 GTA 这么一个成绩。如今暴力游戏并不罕见，说 GTA 以暴力撑门面未免牵强，除暴力以外，GTA 中还有两个不可忽视的因素在死死地揪着我等铁杆饭的心肝肺——

城市·自由度

给你一整个城市，任你在任何时候以任何方式自由行走自由驰骋；给你无限制的时间，任你自由选择在任何时候做或者不做任何事情，没有 STAGE1、STAGE2 的顺序，没有狭窄的拘束，可以纯粹地消磨时间，也可以选择使游戏的进度向前——一切随你高兴。如此的自由度如此的游戏形式在 GTA 发布之初震撼了相当数量的玩家，在人们将暴力二字与 GTA 联系并不厌其烦地褒贬相争的时候，很多人并没有意识到这款游戏的真正魅力来自于它的游戏形式，来自于它的自由。这也是后来跟风而起的若干“血腥暴力大作”叫得响卖得赔的原因。

圣安德列斯和 GTA3 一样拥有三座城市，以洛杉矶为原形的 LosSantos、以旧金山为原形的 SanFierro 和以赌城拉斯维加斯为原形的 LasVenturas，各城市风格自然不会相同，依然是明媚与阴冷繁华与萧条样样不少。较前作罪恶都市更为突出的是三个城市的气候会有不小的差异。

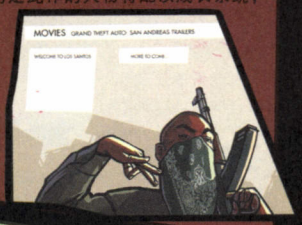
至于游戏中远景的景深长度增加到前作的六倍、景物突现情况几乎避免的改进已被媒体反复报道略显其烦了。

交通工具

GTA 还有一种翻译叫《横行霸道》，如今横行早就变成了横竖都行，从 GTA2 的客车卡车货车轿车到 GTA3 的地铁坦克飞机船舶，再到罪恶都市的直升机大摩托，旱涝地海陆空通通是玩得转又转。交通工具乃是 GTA 不可或缺的亮点之一，其品质毫不逊色于专门的赛车游戏，而款式种类的数量又使赛车游戏望尘莫及。罪恶都市里，摩托车在城市大厦高架顶上穿行飞跃的一幕尚未散去，游戏开发者无边的思维又在开始活动，向两端蔓延开去：比摩托车更加轻便小巧更加易于特技表演的自行车的出现相信不止是为游戏增色，而预告片中出现的大型客运飞机不知道是不是要在圣安德列斯也导演一场 911。汽车方面，黑帮小混混惯用的铁皮破车还是哪见哪有，能否抢到好的车辆还要看不同地点和时间的分布。

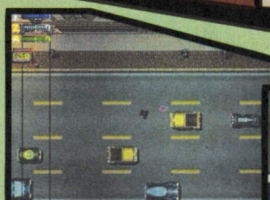
人物·暴力

GTA 的惯用路线：小混混成长为黑帮老大的套路将继续沿用，杀人越货之类的情节自然充斥其中，关于暴力内容，不方便直言太多，关于暴力成分的争议，我们也只能玩自己的游戏，让别人折腾去吧。人物方面与前作不同的是此作的人物将配以成长系统，通过锻炼掌握各种技能，而锻炼的方向和强度也会影响体态以致影响主角的综合能力，在以动作射击彪车爽快度为主的游戏中加入这种类似 RPG 的成长系统，是亮点还是败笔，就等玩过再说了。而主角的动作将变得多样化精致化则是游戏续作的必备元素这里便不再多说。



GTA 系列作品简介

不时地看到有人发布这样的帖子：GTA6 在何处有下载？喷饭之余究其原因，是由于 PC 版的 GTA3 和 GTA 罪恶都市的文件开放度很高，加之游戏本身的经典程度深受玩家喜爱，所以通过修改这两个游戏的贴图、模型甚至主程序制作出的游戏 MOD 层出不穷，诸如比较著名的有“冰封之城”、“南丫梦幻岛”、“生化危机版 GTA”以及中国网友制作的“中国之城”等等，加之 D 版商的无理包装，“GTA5”、“GTA6” 等超前作品应运而生，对业界消息不甚关注的玩家们自然一时不辨东西。GTA 系列是由英国 ROCKSTAR 公司开发制作，早期的 GTA 和 GTA2 是以俯视角为主的 2D 动作游戏，画面虽然简单但是也很有特色，画面风格与 GBA 版的《湾岸午夜俱乐部》颇为相似，游戏内容则与后来的作品基本一致，总的说来给印象不算深刻。GTA3 是首次将 GTA 搬上 3D 舞台的划时代之作，在很多方面都是游戏界里程碑式的突破和创新，人们喜欢 GTA 也多由这里开始。随后 GTA3 的资料片《GTA 罪恶都市》(GTA:VICE CITY) 将 GTA 的事业推向顶峰，创下了业界的销售神话。因为是 GTA3 的资料片所以一些玩家将之称之为“GTA4：罪恶都市”是欠妥的，不过后来也有消息说 ROCKSTAR 将此作默认为 GTA4 因而直接注册了 GTA5 的名称。GTA3 和 GTA 罪恶都市都在 PS2、PC 和 XBOX 平台上推出过，加上此次的 PS2 版圣安德列斯，除此之外的作品皆为赝作。



另眼推荐

文：A9TG·fantian

发售日：2004 年 9 月 8 日　厂商：Electronic Arts　类型：RAC

横冲直撞3

久违了，各位！这里是随上期改版而诞生的新版块“另眼扫描”的派生版“另眼推荐”，一个实现对读者们承诺的版面。上期在另眼扫描中所推出的四款游戏中得票最高的就是现在您所看到的“横冲直撞 3”，虽然也有不少读者比较希望能看到“越战 67′”的攻略，但是铁则在上：票数最高者为被推荐者，所以短笛也只能是爱莫能助啦……

这次所介绍的“横冲直撞 3”是一款跨平台游戏，除了 PS2 版以外还有 Xbox 版，在这里说一下，两个版本的差别不是很大，所以不要刻意的去追寻某一个特定版，游戏的乐趣并不是只在于画面上有多少锯齿，而在于它给你带来了什么样的心情和感受~好了，不多说了，让我们握紧方向盘去豪快的横冲直撞吧！

突破竞速类游戏的局限——横冲直撞3

在血脉喷张的车手出发之前，告诉各位几个好消息，高速行驶中不要担心你和其他车主以及路旁大树的安全，无论你创造多么举世惊人的破坏，几秒钟后，你和你的爱车便会完好如初继续前进。前边有红色箭头的车辆？对，你主要的目标就是他们，尽你的全力向他们撞去。当然他们的想法和你一样，我们共同的目标就是横冲直撞。

成为热血车手的必经之路

等一下。朋友先不要这么着急，先把手从方向盘上拿下来。虽然没有交通规则的限制，但在高速冲刺的情况下能战胜对手也不是那么容易的事情。这里介绍一下 burn out 车手所要掌握的几个技巧，司机朋友请不要将其用于真实的驾驶过程，否则你很快就能看到上帝大叔的微笑。

瞬间启动：比赛开始前，倒计时开始，先按住油门，在时间接近零的瞬间，点按□键刹车，再迅速按住×可在瞬间启动以更高的速度出发，可以在赛程前段获得更好的位置。

DRIFT：也就是俗称的甩尾。在进入弯道时前，按转弯方向的同时按□键刹车，车辆会侧滑，迅速按×再次提高速度逃离弯道。□键按下的时间长短要看弯道的角度，角度越大，时间越长。在某些高速情况下直接按住方向键也可出现 DRIFT。

CRASH：赛车撞到赛道以及其他车辆后，撞击的车体分崩离析，碎片散落的现象。此时按下 R1 键进 impact Time，时间缓慢流动，通过 L3 控制残余车体的移动方向，Impct Time 结束后会赛车会以比赛开始的速度继续行进，在竞赛过程中尽量减少 crash，无论是顺行还是逆行车道尽量靠边行驶，普通车辆在行驶过程中总要和道边保持一个车身的距离，合理利用这个空隙可以躲避各种车辆的撞击威胁。另外撞到赛道中黄色的指示路标不会造成 crash。多加利用。

横冲直撞的精华——冲刺系统

区别与其他竞速游戏，给玩家带来无限爽快感的就是 burnout 的冲刺系统。按下 R1 键，玩家可利用画面左下方的黄色 boost 能量槽在极短的时间内为车辆增加相当可观的速度，产生非常明显的冲刺效果。boost 能量在游戏中的地位置关重要，boost 能量不足便无法取得比赛的胜利，crash 后的赛车速度很低，可通过冲刺瞬间回复到高速行驶状态。DRIFT 后损失的速度也可以通过冲刺回复，使用 boost 能量撞击目标车辆会提高撞击效果。boost 能量越多你就越能掌握比赛的主动权，当然也要合理使用冲刺，在达到最高时速时按住 R1 只会白白浪费能量，如果你的 boost 能量不多，那么在弯道使用就显得更有效果，如果能量富足，则可以持续发动以确保自己的领先位置。boost 能量可以通过以下几种方法获得：

▶冲刺能量的十大来源◀

NEAR MISS：高速接近同向行驶的普通车辆，并从该车辆身边超过，会得到一定的 boost 能量，越接近能量越多。（**实用度**★★）

ONCOMING：在逆行车道行驶会一直增加 boost 能量。远东地区和欧美地区的顺逆车道位置相反，（**实用度**★★）

RUBBING：和对手车辆紧贴在一起行驶的过程中伴随着摩擦放出的火花获得大量的 boost 能量（**实用度**★★）

DRIFT：方法前边讲过，这是唯一一种不需要依靠车辆就可以获得 boost 能量的方法，根据甩尾的效果可以获得 20,50,100 的能量，在能量不足的情况是补充的好办法。（**实用度**★★★）

TAILGATING：尾随对手车辆身后会逐渐增加 boost 的能量，可利用此机会蓄势待发，得到的能量有限。（**实用度**★）

CRASH ESCAPE：战场般 burnout 的赛场，前方车辆的损坏和破碎是经常事，如果玩家能够在如此激烈的战场中躲避空中飞来的“尸体”，那么就会获得大量的能量，不过显然需要一定的运气。（**实用度**★）

COMBO RISK：NEAR MISS 和 ONCOMING 同时作用，在逆行线与对面行驶过来的普通车辆擦身而过会获得 boost 能量。（**实用度**★★）

SLAM：保持相同速度与对手车辆共同行驶，车头要与对方车身对齐，然后发动冲刺从侧向撞向对手车辆，可以对对手造成致命损坏。同时获得大量能量。（**实用度**★★★）

SHUNT：利用冲刺从后边直接撞击对手车辆可获得大量能量，这种方法玩家自己的赛车加速度一定要高过对手，重量大的车子效果更明显。（**实用度**★★★）

GRINGDING：使用 RUBBING 将对手车辆挤压在墙壁上，时间越长，获得能量越多。（**实用度**★★）

游戏操作篇

△：切换视点
□：刹车
○：菜单下观看车手细节。
×：加速
L1：进入后视视角
R1：发动冲刺，在撞击以及从斜台起跳后按下发动 Impact Time
L2：更换游戏中的背景音乐。
R2：在 Crash Mode 下引爆赛车
L3：Impact Time 下控制车体移动
START：游戏暂停，进入游戏菜单

冲撞爽快感的来源——Takedown

takedown 是 burnout 中最火暴爽快的技术，在横冲直撞的竞技世界中既然已经没有交警的限制，那么我们就要变本加厉将对手撞到万劫不复的境地。方法就是在竞速过程中利用冲撞将对手车辆破坏，撞出赛道。同时会进入对手车辆被破坏的画面，此时 boost 槽就会增加一格同时能量全满，获得的 boost 能量非其他方法能比，是关乎比赛结果的最强技。如果连续成功可迅速使能量槽达到 4 个格。但如果被对手撞击或撞到普通车辆或赛道会使 boost 槽减少一格。

▶最强技 Takedown 的使用诀窍◀

SHUNT: takedown 针对的对手都在玩家赛车的前方，在紧跟对手的同时突然发动 boost 能量高速撞向车体后部，这时对手车辆突然失去平衡成 90 角撞向最近的墙壁，这种方法需要有一定数量的 broost 能量，因此可以使用 TAILGATING 先来增加能量，再进行冲刺。条件：1、前方弯道对手需要转弯前；2、对手前方有普通车辆；3、对手车辆突然减速。

SLAM: 侧向撞击能否将对手车辆破坏取决与撞击时的力度和撞击时两辆赛车的行使方向，撞击时一定要发动 broost，提前预测对手转弯方向，如果向左，就从右边撞击，反之亦然。SLAM 的时候还要注意对手的突然加速，当心撞到墙壁使自己 crash。条件：1、对手车辆旁边有普通车辆；2、前方有弯道；3、对手车辆旁有石柱或突出的墙壁等障碍物。

飞来横福: 当然大部分时间下的 takedown 是没有事先预计的，由于赛道路况复杂，大量的非比赛车辆穿行其中，几个竞争对手也在互相撞击对手，有时只需紧跟他们，他们自相残杀造成 crash 后，玩家只要顺道经过也算一次 takedown。

把握时机: 并不是遇到对手就一定要将对手 takedown，例如在交通比较拥挤的地段，很可能在你成功将对手破坏后来不及改变方向就撞到其他普通车辆造成 crash，这样很快就会被其他对手超越，得不偿失，选择合适的时机并要保证自己的安全。另外对手紧跟自己的情况下，可以稍微减速，他会迫不及待的从旁边超越，此时突然使用 slam 或者 Shunt 反到获得一次 takedown 的机会。

追求最强的彻底破坏——CRASH 冲撞

规则

Crash 是横冲直撞 3 的另一种游戏模式，游戏中一共有 100 种，随着 World Tour Mode 的完成度的增加而逐一开放。该模式下的最终目的是创造更具备破坏力的交通事故来获取高分，不是以破坏的数量，而是以场景中车辆累计破坏程度来计算积分。除了尽可能地撞到多的车辆之外，场景内的道具和车身装备的炸弹（R2 引爆）是赢得游戏的关键。

道具

闪电标志： 加到后 broost 槽立刻充满 4X 并自动进入高速冲刺状态，提高撞击速度和力量，但在多向转弯类型的场景则不适合加。另外在跳板加速的 Crush 中是否加该道具还要考虑到落地地点、车辆集中地段及其他道具分布的综合情况来进行取舍。

金、银、铜币： 每个场景钱币的分布情况不同，金币 20000，银币 10000，铜币 5000。这些都会在 CRASH 结束后进行累加计算。尽量获得。

"×2""×4"标志： CRASH 中最重要的道具，结算时总积分再乘以相应的倍数。不进行累计，2 个都加到也只是 4 倍，但 4 倍的数值非常的客观，CRUSH 中最重要的目的就是获得此道具，否则很难拿到金牌。

碎心标志： 所得分数减半，并且会排挤掉"×2""×4"的作用独自生效。

爆破标志： 加到后车体立刻爆破，虽然表面上看来阻碍了撞击，如果刚好在大量车辆中间加到该道具可以造成致命的破坏同时还可以进行 2 次爆破。该模式的精髓所在。关键要把握加此道具的时机。

车辆自带炸弹： 非常重要的环节。因为车辆在撞击之后就会报废丧失动力，所以爆炸后的 impact time 是使车辆继续移动的唯一办法，继续移动就意味着可以改变方向撞击更多的车辆和取得更多的道具。车辆自带炸弹在破坏波及到一定数量的车辆后（一般是 12 辆）可以按 R2 引爆。该爆破与爆破标志的爆炸无论先后都互不影响，即便车辆已因其中一种原因炸成了废壳，仍然可以进行第 2 次爆破。

▶最高积分流程◀

1 选择车辆，速度在该模式下的重要性不如车体重量。大体积高质量的 city bus 等大型车辆可造成更大的冲击力。

2 了解撞击前的场景介绍，熟悉道具车辆的分布情况，来选择最佳路线。

3 启动后前进途中尽量获取各种钱币。

4 非起跳场景最佳过程先获得爆破图标志一次爆破，进入 impact time 后控制移动去获取×2 ×4 标志。起跳场景跳板起跳后按 R1 发动 impact time 并通过 L3 控制移动方向获取空中钱币以及微调至目标落点，再次发动 impact time 后采取非起跳场景的方法。

5 屏幕出现时间倒计时。等待时间消耗完毕，按 R2 键 2 次爆破。

以上这种流程是最完美形态，当然也可以先加×2、×4 标志后再获得爆破图标。后期很容易达成 200 万以上，但是在大多数情况下由于落地点和上述两样的道具分布位置很远，因此同时达到 2 次爆破和积分加倍非常困难，甚至有的时候爆破地点无车辆造成空爆。个别场景的只能优先获得倍数道具。如果得不到爆破道具落地点一定要是交通中心，大量的汽车残骸可以造成更多的交通事故，再利用爆破做最后的破坏，也可以得到金牌。根据每个场景的具体情况反复多次寻找合理路线和撞击点是获得高分的关键。

赛后积分计算

BURNOUT POINTS: 比赛累积积分

TAKEDOWN BONUS: 撞车得到金钱. 使用 takedown 连续撞击复数以上对手可获得大量该积分。

AGGRESSIVE DRIVING: 除 takedown 外对对手造成伤害的驾驶获得的积分，也就是使用 Shunt，Slam 并没有将对手 takedown 但同样可以获得的积分。

CRASH BONUS: 包括对手和自己造成事故所获得的积分。通过迫使对手增加 crash 来增加

DRIVING SKILLS 驾驶技术评定： 通过 DRIFT，NEAR MISS，ONCOMING，CRASH ESCAPE 在比赛中的积分来增加

月亮由盈变亏，又由亏变盈。2004 年的中秋，就要到了。

太阳刚刚落下山不久，吃完晚饭的编辑们回到办公室开始继续干活。老朋友直升机还是很有精神的在空中飘来飘去，最近几天多了一架飞机和它一起游行，那飞机是双翼的，怎么看都有往下洒农药的趋势，几个无聊到杞人忧天的家伙还专门讨论过要不要买个防毒面具之类的。

DRAGON 突然笑眯眯的走进来，笑眯眯的绕着众人走了一圈，然后笑眯眯的问："国庆想不想放假？"

"想啊，当然想。"大家一起回答，星辰在后面加了一句："谁不想就掐死谁。"

"都很想是吧？"DRAGON 继续和善的笑，但 fei 突然觉得这笑容很熟悉，好像在哪里见过——当他想起来之后，马上开始怀念自己的枕头并后悔为什么早上没有多睡一会。

"很好。"DRAGON 满意点头，"那就好办了……"

"哪里好办了？"fei 脑子里飞快盘算起来，"要在一周之内做完新的一期杂志？要把国庆假期拆散？……"

"你们以为我是吸血鬼么？"DRAGON 一脸青筋的哼哼，"fei，我允许你胡思乱想，但拜托你不要念出来！说得我好像剥削长工的地主一样！"

"只要不念出来就好么？"fei 说完这话后就被一拳轰到了墙上。

"既然都这么想，那大家就要做好觉悟了！"DRAGON 的呻吟……不，是声音，突然威严起来，他头上的那根灯管也配合的一亮一灭，"如果大家想国庆玩得开心点，那就要在放假前卯足力气拼上命，明白么？"

"比如呢？"

"我们必须要把国庆期间的工作提前完成，不然回来就死定了，而且又是全彩，时间要用多久大家心里有数，"DRAGON 认真的道，"所以从现在开始大家可能要加班才能做完，这几天绝对的不能懈怠！"

大家静默了一下，然后突然全都松了一口气："什么嘛！不就是加班吗，谁怕谁啊？"

"我们现在不就正在加班吗？"

"靠加班两个字就能唬住我们，给我们增添心理压力的时代，已经一去不复返了！"

"刚才最后一句谁说的？……短笛是吧？"DRAGON 嘿嘿的冷笑着，"好得很啊，小伙子有成长啊——大家撤，下期杂志就交给他一个人了！……没问题吧小伙子？好好干，我看好你！"

"噢耶，短笛你真伟大！"办公室再度陷入唯恐天下不乱的局面，大家开始照老规矩给伟大的人分担压力："不会让你一个人做的啦，我帮你做目录吧！"

"嗯，我可以帮你联系封面作者。"

"加油啊，我从精神上支持你！"

"我也没有什么能帮你的了，就帮你领工资吧……"

"你们这帮烂人！"短笛一脸委屈的小媳妇状。

不管怎样，班是要加的，毕竟谁也不想国庆的时候接到其他人渣的电话："喂喂？××是吧，我是△△啊，我现在肯定在□□嘛，哎我告诉你啊□□的○○实在是太赞了！不愧是国家级的，我保证你就没看过这么华丽的……哎我说你在干吗哪？什么，还在办公室加班？哇哈哈哈！！！……对，我知道你在加班，我就专门打过来问问，哇哈哈哈！！！对了，国庆快乐啊！！"

"……你信不信我打开你机器把你做完的东西都删了……"

于是大家开始习惯性的加班，反正和平时的生物钟也区别不大……其实朝九晚五也还是朝九晚五，不过那个五是早上五点的五……（DRAGON："哪里有这么夸张？你能做到两点钟然后早上 9 点上班就很不错了！"）

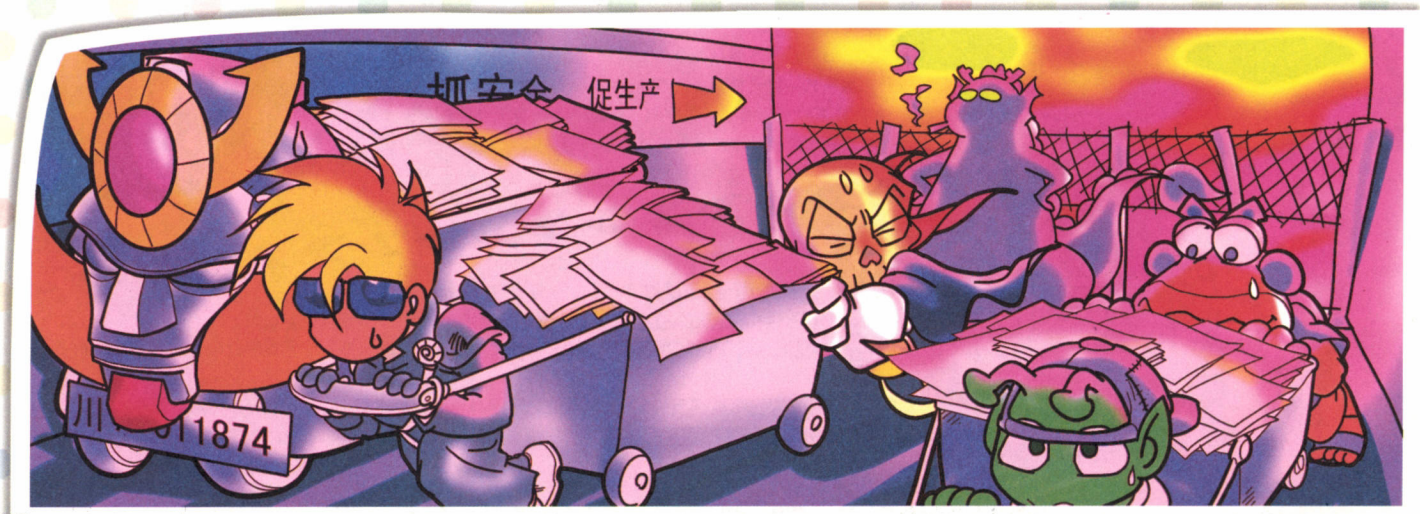
晚上 9 点。CLOUD 又发现了东京电玩展的一些消息，于是大家都呼啦啦的跑过来看："哦哟哟，这 SONY 的 PSP 展示会做得之邪恶！""我也要去现场试玩！""你是想把 PSP 那链子拽断就跑吧？""那链子贼粗，肯定拽不断……我还是考虑把展示的 MM 也一并拽跑算了。""来不及了，你现在定机票去日本也晚了。""靠，星辰，打电话叫你的私人直升机！""不如问问我们头上天天飞那架来得实在吧？"……

晚上 10 点。DRAGON 伸个懒腰，拍拍牛蛙的肩膀："来，战一局街霸 3 啊？""不要！"前几天被战国无双猛将传虐待得要死的牛蛙正在起劲的用修改出来的吕布虐待杂兵，"好不容易才有反虐待的机会！""和电脑战没有意思啦，来和我战吧……""哼哼，我两天不睡也可以战胜你！""谁这么嚣张？"星辰跳出来，"格斗之魔在此！""废柴，等我打完这一局就收拾你们！""等什么等啊，关机换碟！""我还没存盘，喂，喂！……"……

晚上 11 点。威廉黄的歌悠扬的飘荡在空气中，嘶哑而跑调的歌声让所有人都参透了生死之线，反正听他的歌声就和灵魂经历了一次六道轮回没区别，而且大部分时间是游荡在地狱。"谁来救我呀，换首歌吧……"短笛、fei、COUD 等人呻吟着。"这是对灵魂的洗礼，听完可以上天堂。"DRAGON 回答。"为什么？""不为什么，只因为能听完的人都已经上天堂了。"……

晚上 12 点。星辰开始叫嚷肚子饿，并怂恿其他人去买东西吃，短笛和牛蛙互相看了一眼，牛蛙率先表态："我这个月的钱是和短笛混用的，我现在身上没有了。"短笛接口："交了房租和押金，现在我们两人身上加起来还有 28 块 5 毛——离发工资还有一星期吧？""我是没有钱 di 啦，月底啦……""我也是没有的啦，地主家也没有余粮啦……"最后星辰郁闷的拿起茶杯走出去："算了，我去喝开水。"……

晚上 1 点，以 CLOUD 的头痛肚子痛为由撤退为契机，fei 等人也跟着开始疯狂的打哈欠，然后摇摇晃晃装出体力不支的样子去收拾东西，DRAGON 则等到他们要出门的时候才加了一句："都完啦？""啊，是啊……""好，明天早上全交出来喔！""咦？""不是都完了吗？""我是说今天的啦……""哇哈哈哈我没听见！明天早上要交啊！"……



才语部局

本期的话题，是从《樱花大战》开始的。

自从樱战5的前传推出以来，所有编辑便对人设感到非常不爽，同时又回忆起前几作里MM们的风采——但是，回忆着回忆着，大家的话题不知道什么时候就转到了某刺猬头剪票员的身上。而他的主要罪状自然是……老天爷做证，那里有多少个美女啊！

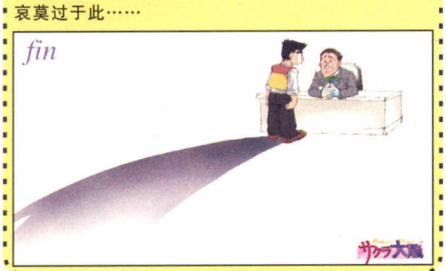
“最理想的结局就应该是全灭！”（应要求，发言者名字被屏蔽）“不，大神死掉，其他女的去扫墓！”（应要求，发言者名字被屏蔽）“为什么不是所有女的死掉，大神去扫墓？”（虽然发言者没有要求，名字还是被屏蔽）“应该是所有女的都抛弃了大神才对。”（理由同上，以下略）“好主意，那么，所有女的都跟着……呃，加山跑了，这个结局怎么样？”“跟着米田一基跑不是更有趣？”“哇哈哈哈，蔷薇组，都被蔷薇组拐跑了！”“你的心理很黑暗喔……虽然我也不反对。”“都跟着古兰玛（巴黎华击团司令）远走他乡吧……”“你太邪恶了！……但是很有趣！！”

最后编辑们勾划出的樱战最理想结局是这样的：

帝都的某日，即将离任的米田司令把大神叫到了办公室。“大神，这是我在帝国华击团的最后一天，明天就退休了。”米田苍老的说，“大神，不用为少女们的离去感到难过，毕竟她们都有寻找自己真爱的权利。”“但是……为什么会全都离开呢……”“让我告诉你一个秘密吧，”米田回答，“其实，我就是帝国华击团的上一任队长。”“?!”“帝国华击团，是上古时期就存在的机密组织，每一任队长都背负了你我一样的宿命，虽然有众多美女相伴却最后只能是天煞孤星到老，为了不打击接任者，我们都选择在离任的最后一天说出这个真相……记住，你需要保留这个秘密，一直到新的队长来的时候，也就几十年吧……喂？大神？你怎么晕倒了？喂？……”

……真是个好结局，对吧……（友情提醒，本期的漫画是关于樱战的邪恶漫画，请小心……）

最后顺便说一下，发电子邮件到 gameday@cbi-group.com，名叫“永恒寂寞”的读者，您的邮件地址实在太过神奇，我无法进行回复——而且您问的问题是“为什么9、10月号我都没买到，是不是改版要停好几期”，呃，就算在这里回答说“我们一期都没有停”，我也没有把握您能看得到，身为编辑，人世间最大的悲哀莫过于此……



北京 刘海豫

最近在疯玩战国无双猛将传，同学去街上买了一本专门的攻略本，结果实用性还比不上我花8.8元买的游戏日，令他受到了很大的打击（因为这件事他和我赌了一个星期的早餐），在这里向编辑们表示感谢，你们确实是很认真在做杂志！

唔，用我们的攻略去打赌的话你至少可以赌一周的午饭或晚饭，赌早饭太小心了（众所周知学生们的早餐一贯简单）。做攻略别的不说，至少要对得起自己熬的那么多天夜嘛对不对……

云南昆明 潘凡

星辰，还记得《机战OG》的攻略吗？所以《OG2》的攻略一定要强到逆天，一本杂志登不完没关系，我精神上支持你们加页！另外我已决定入手Z版带特典的《OG2》不知要多少钱？一定要回答！（嘿嘿，不知到时看不看得到塞奥拉的“约束之摇”……）现在高三了，太多东西不得不放弃，但我会一直买《游戏日》并期待它改为半月刊，每期调查表已经花费我太多时间，所以不一定期期都回，但杂志我会期期都买的！另外一定要送一张老孔的CD，让千万不能上网的同志们摆脱睡魔的侵袭吧！

星辰的表态：请放心，我一定会把OG2做大做强，一定要抢尽当期页面，那期机战的页数至少也要是……（众人逼过来，被迫模糊跳过）页！嗯，一定要那么多页！至于正版的特典OG2，在截稿的时候还没有确定价格的说。（老孔的CD？就当没看见，跳过吧……）

鞍山 易甫泽

终于全彩了！太兴奋了，以前的游戏日总是给我一种美中不足的感觉，这下可好了，不用再为以前那种看不清的黑白图片费心了。你们这期杂志卖得很好，当我买到的时候只剩下两本了，呵呵，挺幸运的！最后祝众编辑们身体健康，不要太辛苦了！祝你们的杂志越办越好，越卖越火。

虽然很感谢这位易读者的鼓励，但他在信封背面赫然写着“小编们！抽我！抽我呀！”，实在是盛情难却，现编辑部已购置皮鞭三条，每日苦练鞭法，就等您来了……当然我们不负责路费。（旁人：“你确定不是说的‘抽奖’？”）

云南玉溪 芮家兴

走自己的路让别人去说吧！请记住，每走一步的时候，千万千万要扔金子出来，这样才会有人跟着你走，这是至理名言，试扔一次先，乖！也祝你早生贵子（不要误会，我说的是其他副刊）。

走一步扔一堆金子啊……大哥，请相信我的忠诚，我会始终忠实的唯您马首是瞻，希望您做为我们的领路人带着我们在光明的道路上前进，我会一直跟在您身后——请记得一定要丢金子喔！

武汉 敖琦

月刊对于攻略来说太慢了，应改为半月刊，攻略的速度也许会快些，销量也许会大些。

啊？还改？哥哥，容我们喘口气先……

西安 孙理

编辑部形象上色后还不如黑白好看，fei君、牛蛙、短笛，你们变丑了，绝不允许有丑化我偶像的行为发生，去扁画师一顿解气！

好得很，我们早就想这么做了，兄弟们并肩子上啊！（挽袖子）

重庆 赵海滨

短笛和牛蛙搬出宿舍租房子去了？看来fei要暂时一个人呆在那阴森的屋子里了，好像很可怜……不过对于死灵来说这才是最适合的环境吧？哈哈哈！

这个嘛，各有各的好处……不知道每月过了前10天就钱包空空如也和每天加班到凌晨回4公里之外的6楼上的宿舍比起来，大家更倾向于哪边呢？当然等老子有钱了谁说我不去租房子，到时租两套，住一套，空一套，哼哼！

南京 钱劲

感觉你们改版之后没有当初那种一个游戏做个三四十页攻略的魄力了，太过于小心谨慎面面俱到，最多一个攻略也就20来页，我还是希望看到那个充满自信喊出“这才是攻略”口号的游戏日！

其实一个攻略20页也不少吧？（笑）实际上，在我们看来这段时间有资格能让杂志拿出大部头来全力对付的游戏，还真是没有，不信去看大作们的销量。话说回来，真值得做的游戏我们也不会吝啬，像DQ8和FF12我们要还是只做20页那就是王八蛋了对吧？

成都 叶韬

你们不是一直标榜原创封面吗?!这期真的太偷懒了！让人不爽！封底也是！《电脑商情报》每期都是那个，不能换个其它的吗？

……你确定这期的封面封底不是原创？《电脑商情报》每期都是这个？你确定？（虽然我们也是《电脑商情报》的下属杂志，这么说没错，但也不是每期啊……）

湖北黄石 黄海

96年之后喜欢上了《电电》，对其中的编辑们佩服之至，但自从98、99年改版之后就感觉少了很多吸引我的东西，面孔也越来越生，最后我放弃了它（《梦总》也是，改版之后让我难以相信这是我心爱的梦总，之后再未买过），从去年我看到改版的游戏日后，我整个人都被它迷住了，那厚实的感觉，优秀的文章，都让我感到无比的舒畅，犹如在黑暗中突然看到曙光一般，望诸君努力，我们需要你们！

这个这个，把一群由龙啊外星大魔王啊死灵啊这种东西组成的团队称为曙光，实在是太抬爱我们了，不过既然如此信任我们，那拼死也要成为天上最亮的一颗星星带大家前进啦……（前面传来牛蛙的叫声：“星辰把你的探照灯打开啦，快点！”……）

福州 郑嘉琦

主要是抽奖奖品中的特殊奖，由于各地到书的时间不同等原因，导致有些读者获得奖品的可能几乎没有，希望以后不要有“先到先得”之类的奖品出现，还是以抽奖的方式比较公平一些，毕竟各位小编还是希望看到详细的调查表。

说起这“到书时间”就着实很诡异，直到10月9日还有读者来电话问“你们的10月号上市没有啊?”大惊，答曰“国庆之前就上市了啊！”“那我这里怎么没有呢？”“您在哪里？”“成都……”“……”因为这次是赠送账号，而内测时间是不等人的，所以很难采取“等来信都到了之后才抽奖，然后通知当事人”的方法，情况特殊，请体谅一下。以后的奖品还是会采取抽取的方式（又想起那封“抽我，抽我呀！”的信了）。

德阳 Philing

老友借了我一本2002年12月的《游戏日》，那时fei还是撰稿人呢，《fei的字母化生活》很有意思，但是身为菜鸟的我想请fei解答一个问题：“迷宫”那段您谈到了“月下”用Maria打入逆城，请问怎么才能使用Maria啊？我只用过阿鲁卡多和利希特。

嗯，2002年底我还在家里舒舒服服的和laser讨价还价插科打诨之后才交出稿子，而如今轮到我坐在编辑部，每天看作者在那里讨价还价插科打诨后……还往往不交稿子。果然是现世报。至于月下使用Maria的方法，我可以毫不犹豫的告诉你，那就是——玩土星版。再次缅怀那台被我们摧残到死的灰色土星，现在我终于可以说了……那台土星是从monkeyking手里借的……（monkeyking大叫着：“货真价实的第一批灰色土星啊！4000大洋啊!!”）

PS：您的优秀攻略企划很有意思，我们正在看。

杭州 李森

这次杂志改为全彩，我举双手赞成。我是本刊的忠实读者，从去年10月就开始购买了，但一直都没有寄读者调查表，请见谅。我想请问在GBA版的《牧场物语》里怎样才能与女神结婚，务必告诉我，多谢了！（我的字太难看了，请见谅）

牧场物语啊……您还真是胸怀大志，那么请照以下方案行事：1能出荷的物品全部出荷过2钓到全部种类的鱼3所有矿石都挖到过。4收集9个女神秘宝。5爱情度60000、游戏5年以上、就能用青之羽根告白了！6开始中国商人让买苹果，你要追女神的话就必须都买。（感谢情报提供：ChinaGBA的“一捂黄土”）

另外不用为您的字介意，我们也都一直在庆幸自己的字登在杂志上不是手写体呢……

绵阳 武鹏

新闻的情报真实但太老土，如果下期能告诉我PSP和NDS的价格，我给你打10分。

您有没有计算过，即使我在这次告诉您那两台华丽掌机的价格，也依然是过时了？之所以把新闻改版，也就是大家坐下来喝喝茶聊聊天，轻松那个一下啦。呃，当然，PSP的价格现在还没有公布。

上海 郭波

这次改版后书的大小变了，这样就和以前的书不能放在一起，得重新开始收集，不过还好，和其他的杂志可以放在一起了。还有就是这次改变，可能杂志花了很大的血本，但是却有发展的空间，我觉得已经不需要礼品或CD了，这更加浪费成本，因为市面上的游戏杂志送的都挺垃圾的，不实用，质量不好，我还是希望一本完完整整干干净净的杂志，把心血都放在杂志上，还有我高兴的就是掌机游戏减少了许多，这点倒满好的，我觉得你们应该在大书市场上有了稳定的根基再进入掌机游戏杂志也不迟，还有就是送那个PSO不好。

果然是萝卜青菜各有所爱……有人要CD有人要白书，有人要掌机有人要电视，实在是很想象以前那样建议双方丢硬币解决（DRAGON：别耍无赖了，该干吗干吗去！）。不过说起那个PSO账号啊，无数人在抢咧，国庆期间都没有放过，要不是隔得太远我已经准备敲诈那么几顿饭局了……既然无法济私，那就只有充公了，要账号的老老实实寄调查表来（现在说这个似乎已经过时了吧？），先来先得！

天津 钟舒畅

漫画屋收不收读者投稿啊？支持，一定支持，投稿要求是什么？杂志中经常说××××详见××期游戏日，可是偶翻遍整本书都说没找到邮购方式，莫非用意念？and，祝我得奖。

收啊，所有栏目都收读者投稿，不过因为近几期

来稿不多而改成了其他比较恶毒的形式（预告一下本期的漫画尤其恶毒，请做好心理准备），要求嘛就是书面投稿的用 A4 纸，不要用铅笔，尽量不要折叠，且最好为彩稿，网络投稿请记得尺寸要够大，还有记得写自己的联系方式。漫画栏目其实在才语游言里一直是比较奇怪的位置，大家都说一定要有，但投稿就……咳咳，悲凉。至于邮购方式从本期起写在才语邮局的标题处，应该还算醒目吧。顺便，预祝您中奖，只是预祝哦。

上海 熊立

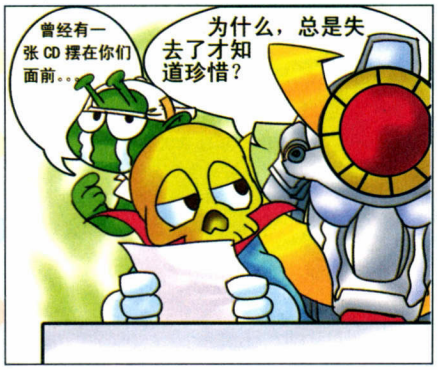
恭喜《游戏日》瘦身美体计划成功！在此普天同庆之际，希望各位再接再厉，以伟大祖国为榜样，开拓进取，勇于创新，不断向新的目标，新的高度发起冲击！

众编辑站起，鼓掌，振臂喊口号中。DRAGON："我们要付诸行动，大家来定新的目标吧！"短笛："我希望明年不要那么穷。"星辰："我要买×××的限定版！"牛蛙："我要玩新的女神转生！"CLOUD："我要吃涮羊肉！"fei："我要……"DRAGON："打住！这又不是新年祈愿！解散！"fei："……我，我还没说呢……"

大连 邱建宁

虽然改成彩页这非常好，但我还是希望《游戏日》能继续赠送 CD，内容最好是歌曲+音乐，譬如战国无双的经典音乐。希望偶尔有一些游戏周边产品的赠送。

关于 CD 取消之后读者的反应确实很出乎意料，因为之前读者调查表显示的意见表示大多数人都没啥兴趣——所以同志们啊要填调查表说出真实想法才可啊~最近的调查表满诡异的，当初那么多人不爽 CD，现在没有了 CD 还是很多人不爽……为什么，为什么啊……目前全彩之后暂时不可能恢复送 CD 的，看什么时候见缝插针吧，总之送垃圾 CD 还不如不送。不过，战国无双的音乐不是早就送过了吗？



成都 杜建强

我是一个机战、高达 fans，第一次买 gameday 就是因为买机战 OG、R 的攻略，我还从未看到攻略做得如此透彻的杂志，所以我后来便衷情于此了。像第二次机战 a、SD 高达 G 世纪 A 等，都很不错，是我的唯一军参。凡是有关机战高达的片言只字我都决不放过，如果有可能，每期来一段，一句，一个字也可以（笑）。

然我至今分不出 GP03 和 RX78（放在一起的时候可以分辨，单独给我就只能统称为高达），不过嘛每期提一下还是可以，比如"×××销量'高达'×××套！"

乐山 兰璐璐

终于还是全彩了，我喜欢。上期 RPG 大辞典中有个明显的错误，FF 三人娘那个，FF9 里有个女孩，不，说是雌性生物更贴切，小召唤士、公主、龙骑士和那个妖怪食客（据说是一族的美人，寒）。全彩的话可要注意颜色搭配哦，这期有些地方就我个人感觉还不是很到尾（赶工的结果？），请再接再厉吧。最近玩多罗罗发现有些魔神是亲兄弟，那个侏儒怪和泽和尚简直一模一样，一角和双刀鬼差别也不大，三尾狐、六尾狐，还有个九尾狐，设计师明显偷懒。说是 48 个魔神太多了，那人家幻想水浒传 108 星还出到 4 代了，还加上隐藏人物，那才叫多。不过话说回来幻水的人设也没落了，主角身上连装饰品都没有一个。

首先声明……对于连人类外表都不具备的生物，无论性别如何我都不会称其为女性的，所以这个错误我坚~决不认帐，关于这一点我不介意别人控告我种族歧视。另外幻水的人设我同意您的看法，越来越没劲了，个人觉得 2 代的最不错……

成都 曾浩

你们所写的所有攻略都不注明机种，why？你们认为我们读者都像你们每个游戏都玩吗？就算看到你们介绍的游戏想买来玩都不知道机种！

大汗……狂汗……这个问题似乎已经出现很久了，在这里向大家赔个不是，从本期起就会加的~！全部都会加的~！如果读者还发现有这种不加游戏机种、类型的东西，欢迎举报，每个漏网之鱼悬赏……呃，悬赏什么比较好？编辑的签名照怎么样？可以贴在门口镇邪……（被拖走）

兰州 Baser

我以一名英俊潇洒风流倜傥玉树临风年少多金神勇威武天下无敌枪林弹雨勇往直前慷慨大方头脑精明仙福永享寿与天齐百折不饶百打不死侠中豪杰人中龙凤有情有义有胆有色举世无双既酷又帅人之表率诚实可信谈吐大方风度翩翩气势凌人气质高贵单身贵族貌赛潘安智胜孔明勇比子龙义超关羽巧越鲁班至尊至圣至高无上华丽绚烂英勇无比道德榜样千杯不醉坐怀不乱知识渊博才高八斗傲视众生世外高人光明磊落公正无私震古烁今第一大英雄大豪杰大侠客大宗师急如风静如林掠如火不动如山英俊与智慧的化身侠义与仁义的糅合前辈高人巨侠的读者身份要求，你们下期一定要每本书附送一台 PS2 来庆祝新年！

我以一个开天启运神功圣德正义光明尧峻舜徽禹谟汤敬大文大武应命立纪至化神烈巍勋洪业启基宣历乾行坤定英毅弘休寿康宪文章武大仁大德肇极敦伦至行纯德英谟毅烈章义弘熙崇伦光仁敦禧圣敬体天建极圣功神化大成大广弘运开泰基永尧明舜哲乾健坤宁垂命大统景历洪休中和隆道肃庄彰勋正文宣武熙敬渊德显道景仁纯禧体圣凝命钦元锡庆明德大光统天隆运肇基庆业继天配极隆元敦休懿行昭伦峻熙化峻烈大中至正洪勋哲谟乾始泰亨昌运弘基高明大祥大瑞博厚刚健粹精启统垂历建功裕范文安武靖英敬体元赞化锡极定命大圣大宪英哲睿诚宇宙万方至尊渊敬隆德纯功笃休弘庆洪运盛烈宣光浚祥尧钦舜恭禹勤汤正启天建统大神大勋肃谟乾大坤厚广业永祚庄义彰伦行健配宁基泰垂裕熙范昌禧立经亨道大成大献昭章致中达和继历协纪刚粹景穆大峻大惠衍祉敦文显武仁懿至玄正大光圣统天隆运无敌全胜的《游戏日》编辑身份回答，没可能！（……那口气憋死我了……）

南京 张明剑

怎么每次都看不到我上才语邮局？fei，我要杀了你！希望能在下期的非主流中看到短笛做的街机上《三国战记 2》的 perfect 攻略，包括一切隐藏要素！短笛，坚持住啊！期待中……

重复一遍，对于我使用死亡威胁是没有用的。至于三国战记 2 嘛，短笛，坚持住啊！（短笛装死中）

上海 钟炜

《游戏日》的价格是相对便宜的，不错，要挺住！只是赠品要加强，抽奖固然好，但我更喜欢拿到手的，不想奖品般如浮云……上次的纸制前线 4 机器人就很好，怀念啊，还有调查表要填的太多了，建议多一些选择项，少一些填写，每次写那么多你们看起来也累啊！

也没说以后就一直没赠品……对吧……其实有时候看到很有趣的东西，送出来也满好玩的（如果有条件送的话）。还有，看调查表的时候我真的不累。

截稿的时候收到北京老读者 Wiky 华丽的祝贺改版的贺卡，在这里非常感动的谢一个（顺带感谢每期都写 N 多信纸的重庆黄丹渝、济南小天、廊坊聂宁……等等老朋友）。

《游戏日》邮购地址：成都市营门口路民光商厦《电脑商情报》发行部（610036），请注明需要的期数和本数

寂静岭4奇遇记
自由之亨利

文：完全实况 杰坦　推荐：夏夜飘雪　插图：ALEx

洞。

一个很大的洞。

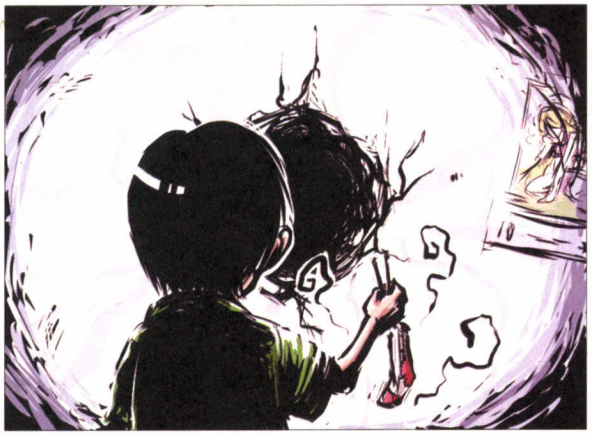
我宿舍里一个很大的洞。

我在宿舍里看着这个很大的洞。

哦，先介绍一下我自己，我是现在多如牛毛的大学生里的一分子，暑假同学们都回家了，宿舍里就有我一个，而我则在学校附近找了一份临时工。

昨天晚上风雨交加，仿佛是雷公和雨婆翻脸一样，今天早晨我就在宿舍的墙上看到这个很大的洞。更糟的是，自从这个洞出现后，我无法离开我的房间，而外边也听不到我的呼救，我被“隔离”了。顺便说一句，我玩过《寂静岭 4》，虽然只打了一半，但是我从来不相信这些东西会真的出现，我玩恐怖游戏已经很熟练了。

“洞里也许会有什么，”我看看洞里，但是什么都看不到，于是我把上铺哥们那闻名遐迩能驱散一切恶灵的臭袜子扔了进去，居然还是没有什么奇形怪状的东西跑出来。我又把手伸进去摸了摸——什么都摸不到。最后我终于忍不住好奇爬了进去——当然随身拿了宿舍那已成“三节棍”的扫把防身。但是刚进洞我就后悔了，臭袜子在洞里肆无忌惮的挥发着它的能量，我艰难的匍匐前进着，呼吸越来越困难……最后还是被熏倒了。

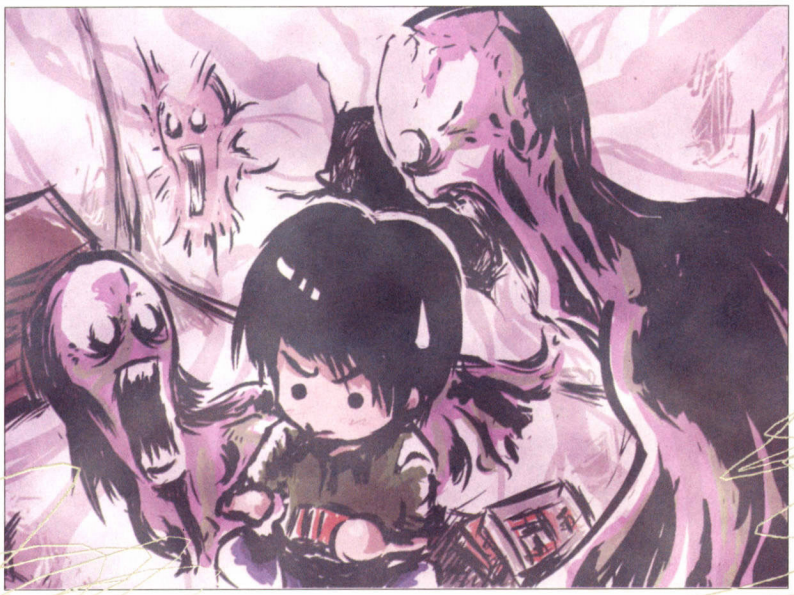


过了许久，我睁开眼睛，看到一张熟悉的脸。

“亨利·沃尔特！”我跳了起来，把那人吓的后退。

“你是谁？怎么知道我的名字？”亨利疑惑的看着我。不管他了，我冲出他的卧室，果然，储藏室、客厅、电视，一切和游戏里一模一样。

天哪~这种事情怎么可能发生！这种世界完全违背我的人生哲学和道德伦理观，要知道寂静岭根本就是虚构的，但我确实的站在这里！我突然想起一句话“你拜多了神，神自然就会保佑你”，难道是玩多了寂静岭，慈悲的神让我自己体验一下？这该怎么办，难道要我去面对那些双头怪鸟什么的？我会疯掉的！！！



亨利看我在客厅里发呆，过来拍拍我的肩膀：“嘿，我穿过洞的时候发现了你晕迷在洞里，于是把你带了回来，不好意思。”

我努力的让自己镇静下来，“这些不是什么大问题，亨利。你听了我的经历你也不会相信，你这个世界只是一个游……”我突然想到也许说出来会让亨利怀疑我的身份，而且即使说出来也对于离开这个该死的地方没什么帮助，还是不说为好，“啊，是一个有趣的世界，嗯，有趣。”

“确实很有趣，”亨利的目光黯淡下来，“我无法离开这个地方，我只能从一个洞进入一些奇怪的地方，而每次那里都会死人，我再回到这里的时候现实中同样会死人，唉……”他摇了摇头，“我不知道什么时候才会结束，我只有祈祷噩梦早点结束。”

“亨利，拜多了神，神自然会保佑你。”我只能这么安慰他了，“另外，还有一件事……”

“什么事？”

“你这里有 PS2 没？”

“没。”

“……”

我在亨利的家里呆着，经过多次尝试我无法穿越他房间里的那个洞，只能干坐在他的家里等待。没有 PS2，电视的雪花点只能让人联想到贞子，这种生活真是一件恐怖的事情，除了偷窥孔看看兔子和透过门上的小孔数数血手印外就无事可做。

到了晚上亨利居然还没有回来，饥肠辘辘的我从箱子里翻出一块肉吃了，又在冰箱里发现了一罐巧克力牛奶，二话不说，喝。想上厕所，怎么办？看着那洞怎么可能方便……而且浴池里也全是血……不管了，反正四周没人，我看了看喝光的罐子有了办法……

半夜亨利终于回来了，“我那块用来吸引怪物的牛肉哪里去了？”我顿时胃里一阵恶心，好在他没发觉，拿走了那罐“巧克力牛奶”又回到洞里。过了

许久他出来扔给我一把锈迹斑斑的钥匙，“保管好，”他说道，然后一头钻进洞里。

我看着这把钥匙，见鬼……这就是那把被诅咒的钥匙吧，先扔箱子里。虽然亨利很快就回来拿走了钥匙，但是我明显感觉到空气中有了不好的味道。

就在昏昏欲睡的时候，洗手间里突然一阵鬼哭狼嚎，一个幽灵穿墙而出，“你给我喝的什么？你给我喝的什么！”他浑身冒火扑了过来。

我当时毛发倒竖，睡意全无，一个翻身滚到床下，幽灵晃啊晃，还是扑了上来，我大叫一声：“我不是故意的，饶命啊大仙！”当时翻身坐起，却并无那个幽灵，只有亨利微笑的看着我：“做噩梦了啊？没事，象我一样怕啊怕啊就习惯了。”

“天哪，”我大口大口喘着气，“这是怎么回事，我梦到一个浑身冒火的鬼……”

亨利还是笑：“你一定梦到了什么可怕的事情，别去想那些，想多了会变成现实也说不定哦。”他把一张红字条递了过来，“帮我看看这是什么，全是英文我看不懂。”

“你不是美国人么？”

“我是法国人。”

“……我还是中国人呢……算了没事……大意是这样的，我的直觉告诉我，危险正在偷偷摸摸的靠近我。以前也曾感觉到这种恐惧，但为什么这次这么强烈哪？难道是本能的恐惧？……还是先写遗书好，二姑，你家那狗的尾巴是我踩的……这是什么？……同时给你，看到我遗书的人，我留下以下的话语。

我现在正在调查 7 年前的事件，10 日内死了 10 个人。死的人虽都是各式各样的死法，但都有一个共同的特点，尸体上的某部位上都以被杀害的时间顺序留有 01121、02121、03121、04121、05121、06121、07121、08121、09121、10121 等字样。犯人的名字叫沃尔特·沙利文。”

亨利听完我的蹩脚翻译后，重重叹了口气：“看来这个房间真的是有无法摆脱的诅咒。”他头低垂着，喃喃自语，“凶咒啊，16121、17121，难道他还是在继续自己生前的执念？可怕的家伙。”我想不出什么能让他振奋的话，只能默默看着他。

“对不起，我无法照顾你，”过了几分钟，他看着呆立的我，“也许这真是辛迪娅说的，那只是一场梦。我也这么认为，不过是一场醒不了的梦而已。你认为是什么呢？”

“这不是梦，这是一场游戏。”

“游戏？”

“对，一个让你侦破其中神秘的游戏，亨利，”我知道只能骗他了，总得让他继续推进故事的发展吧，多拖一天，我就要在这里多忍受一天没游戏可玩的痛苦，“真正的凶手只有一个，真相也只有一个。你就是那著名的侦探，远方的罪犯在召唤着你……”我把自己能想到的所有词都用了上来。

亨利看起来心情好一些了：“你真是搞笑天才，一定是哈佛和牛津搞笑专业双学士学位吧。”我们两个都笑了，亨利深吸了一口气，“不管是噩梦还是美梦，我都会自己去结束它，放心吧，”他把手搭在我的肩上，“我也会尽快结束这一切，希望能让你早点回到你的世界。”

“亨利……”

“哦，对了，你把这个放你耳朵里，方便联络”

“这是什么？”

“体内通信。”

亨利继续着他的故事：从洞进进出出，我除了给他念念红字条外，唯一的乐趣就剩下玩模型汽车，“嘟嘟~嘟嘟~呜~~”墙上不断出现各种各样的恶灵恐吓我，我都只是对他们嫣然一笑，然后继续玩汽车。

一天晚上，我在床上睡着，被一声巨响惊醒，是来自客厅的。我蹑手蹑脚的打开卧室门偷看，有个人趴在客厅的地板上一动不动。我过去一看，高兴的泪都出来了，是我的铁哥们老三！我立刻扶他到沙发上，过了一会老三慢慢的睁开眼睛：“我这是到了哪里？老二？你怎么也在这里??”

“我倒要问你怎么来了老三。”

“我回到宿舍发现墙上有个洞，一钻，就来了。这是哪里啊。”

“这是寂静岭的公寓。喂，你别象个白痴一样到处看了，这确实是寂静岭，不管你呐喊还是彷徨都没用，喂！也别哭啊，大男人掉眼泪多难看，你看我都习惯了。”我叼着雪茄笑着安慰他——反正学校老师不可能跑来这里给我把烟掐了。

老三语无伦次：“我在家把寂静岭打通了能不哭吗，你这房间一个灵都没除过，最后估计我们都逃不过诅咒了，我这么风华正茂死了多不值啊。不过也好，学费不用交了……”

“哈，你别骗我了，我玩过寂静岭前三代，最后主角都能逃出来，我们不会死的。”呃，我们到底是不是主角？管他呢。

“我把 4 代翻版了，有 4 个结局，有一个就是主角死亡。”

“你……你确定？”

“当然，除灵率 80%以下，艾铃死亡，我们也会被诅咒死。”

“那个，不用担心……我看沃尔特他很乐观，没问题。”

老三还是情绪低沉，而我因为他说的话而动摇了，难道我真的会死？突然厕所里又响起“你给我喝的什么”的怪声，那个梦里出现的着火幽灵象螃山道士一样穿墙而出向我们这边飘了过来。“啊！！！”老三企图破窗跳楼而出，却被我拉住了。“大男人怕什么幽灵，”我得意的笑着，“看我来收拾他”。老三怎么可能出现在这里，我心里想到——这八成又是梦，是我对我那个世界过度思念所致。

当时的壮烈真是无法形容，如果有唱诗班在那里，他们一定会唱：

他站在那里，幽灵飘向那里，他无所谓畏惧迎接圣火的洗礼~啊（这里是高三度的颤音）~慢慢，他的衣服着火了，他的头发烧焦了，他真正感觉到那灼伤的痛苦在侵蚀他的身体……他会和圣火融为一体……

“啊！！！不是梦！”我大叫着向后退，幽灵飞的速度远比我用脚后跟倒退的速度快。眼看无法躲过的鄙人就要步××功的后尘。突然听到一声大喝，一把利剑穿过幽灵的胸膛，倒下的幽灵背后闪出亨利的脸。

“没关系，我已经封印他了，”亨利微笑着说，“抱歉来晚了，别哭别哭，乖啊……”

“这个世界疯了……”老三嘟囔着，他问亨利，“你这个游戏还没结束？你有没拿蜡烛回来？”

亨利的表情明显把老三当幽灵对待：“你是谁？你怎么会出现在这里？”

“我是他的同学……”老三解释了一通，亨利看着我，勉强相信了，然后和老三说了一下自己房间的情况。

“如果你没拿到除灵的蜡烛就麻烦了，我们都会永远的被困在这个房子里。”老三开门见山，实话实说，完全不顾自己的话会对对方产生什么冲击，“老实说，我看你的身手还不错，保护艾铃应该没问题，那么把蜡烛拿回来吧，除灵度 80%以上，杀 boss 的时候再快点，就可以打出完美结局，你和艾铃都可以顺利离开这里，这也是为你好。”

亨利惊愕看看我，我抽搐着嘴唇，努力的笑：“老三他……他确实是打通了这个游……啊游……游戏。”

“你们说我所在的世界只是一个被人控制的游戏？”亨利脸色雪白，他手里的补血药掉在地上，滚到了冰箱旁边，停了下来。

“是的，”老三继续说，“你所表现的一切，都是事先设计好的程序，你在游戏的行动，都是一

些人控制的结果。你的世界随着 PS2 的开机开始，随着 PS2 的关机而结束，你只是一个程序，说着一些事先设计的台词，被别人操纵着，做着一些程序设计好的动作。那些感人的事件也是设计好的，所幸控制你这个游戏的那个玩家身手似乎还不错，可惜他一定没看攻略。”

“你说……我的一切的都是游戏而已？包括辛迪娅，浑身是血在那边等候的艾铃都只是程序设计？程序设计她们认识我，程序设计辛迪娅冤死成恶灵，程序设计艾玲受苦受难，程序设计那么多人死亡？”

“就是这样，你想想你是不是喝瓶药伤就立刻好？而你却无法给艾铃喝药即使她快死亡？”老三对亨利不耐烦了，“我说你还是勤快点吧，按照我所的话去做应该还有一个美好的结局。”

亨利露出绝望的表情，这是理所当然的，可怜的家伙……“我……我真是一个程序而已？我无数次在游戏中鼓起信心面对那些恐怖只是程序使然？我一直孤独的和怪物搏斗也是程序？艾铃，我，包括那些怪物都是程序安排好来让人娱乐的东西？”

“是的，”我知道再隐瞒也没什么意义了，“老实话，我也玩这个游戏，不过我技术不好让亨利死了好几次。我控制亨利去做什么他确实会做什么，每个玩《寂静岭 4》的人都会有一个自己个性的亨利和自己的寂静岭。”

亨利不想再听下去了，他举起了双手表示认输，“好了好了我会继续，我已经走到这一步了我不会停下来，反正现在这房间也全是恐怖，不如向前走看看会发生些什么，即使一切都是那该死的程序！”他的眼里全是迷茫和苦涩，说话的语气也十分激动。他看了看我和老三，无奈的摊开手，然后摇摇晃晃的走进洗手间，重重的关上了门。

“砰！”

“记得拿蜡烛啊！”老三追加了一句。

亨利走后，我不满的对老三抗议，“老三你也太过分了吧，这么说对于亨利过于残忍。”“是吗？你怎么替游戏人物说话？”老三用奇怪的目光看着我，“说白了他就是一程序而已。对程序有感情会很麻烦的，你醒醒吧感性动物。给他点鞭策让他早点完成美好结局吧，我可不想成为程序的陪葬品。”

翌日。

“这里是全部的蜡烛”经过几番周折，亨利拿回了所有的蜡烛，“除灵 80%以上应该没问题了吧？”

老三突然以飞快的速度卷起了所有的蜡烛，他手一挥，那些蜡烛化成了灰散落到地上。

“老三！”我惊愕的看着他，亨利也十分震惊。

“愚蠢的家伙，”老三狞笑着说出只有强者和反派才有的台词，周围冒出大量烟雾效果把他罩住——我如果在游戏中看到这么逼真的即时演算特效一定感动得不行……烟雾散后，“老三”变了。

“沃尔特·沙利文！！”我大喊，但下一句我没喊出来：“有没有搞错，这不符合剧情！”

“没错，”沃尔特·沙利文狂笑着，“你这个冒出的家伙太碍事了，不过也好，我借你同学的脸一用就骗走了全部的蜡烛，亨利！你无法完成完美结局了！”他大笑着消失了……这是游戏角色该说的话吗？

“Shit！”我一拳砸在桌子上，“亨利！我……我不想说什么，我是个白痴！责任让我承担吧！你想怎么处置都行！”

亨利呆呆的看着我：“这也是程序的设计么？包括你现在说的话也是？我想这个游戏应该打上‘15 岁以下禁止’的标签。”

“亨利！不是这样！你不是什么程序，我也不是！你要相信我！艾铃和你还有救，会有办法的，会有办法的……”

“程序而已，何必当真，”亨利淡淡一笑，“其实你我生下来便在程序中，接受程序般的教育，学习程序般的待人处世，程序般的生儿育女，程序般的生老病死……人生如浮云啊……你能摆脱么？大多摆脱的人只有被淘汰。”

“……”我无法反驳他，我自己现在就在一个很操蛋的 MATRIX 里面呢，最要命的是我现在也不是救世主尼奥。

“就是这样了，所以不用叹息，不用哀伤，也没必要欢笑，因为那都是程序的必然，”他反而开始安慰我……靠，这难道也是程序？“即使你叹息，悲伤，也是先人拷贝给你的程序使然。”

我呆呆的看着他拿起斧头，砍开墙壁。“也许我可以改变这一切，也许不能，”他走进大洞之前最后回头一笑：“但这就是我最后的程序。或许并不是什么坏结局，你不用在意。”

我才不会在意呢，你不过是个程序……但拜托你不要显得那么悲壮好么？

……

“嘿！你醒醒！”

“快点醒来吧，老二！”

“再不醒就拿袜子熏他……”

我慢慢睁开眼睛，眼前是宿舍同学的一张张熟悉的脸。

“终于醒了。”看到我醒来，宿舍的同学都松了一口气，“还是袜子有效。”

在说出例行的台词之前我难受得差点再晕过去：“你们在做什么？……老大，把袜子拿走吧求你了……”

“不这样你能醒吗？”大家开始七嘴八舌起来，“睡能睡一天，你该改名叫睡神了！”

“就是就是，叫也叫不醒，我都想是不是该叫救护车了。”

“你昨晚做什么坏事了吧？这么疲劳？嗯？”

我突然想到了什么，坐了起来，“老三在哪？”

“老三？他还没来呢，估计是辍学时间过长要被开除了吧。难道他给你托梦说什么了？”

周围同学哄笑起来，我却没心思跟着一起笑，扑到电脑屏幕前，登陆了一个经常去的游戏 bbs，上边有个帖子特别显眼——“寂静岭 4 的第五个结局？亨利拼死救艾铃出血池上演泰坦尼克经典。”……这是什么逆天的玩意儿?!

有人凑过来：“哟，第五结局？又在吹吧，象当年魂斗罗的水下八关一样……”

“没错，有这种东西打出来早该去投给杂志挣稿费了……而且截图都没有！”

我默不作声。亨利，你真的已经改变了这个程序？

有电子邮件传来，地址是 herry@selenthill.net。

未来不可知

我不知道该怎么结束

我只知道该怎么开始

我会努力去做

和她一起在我们的世界

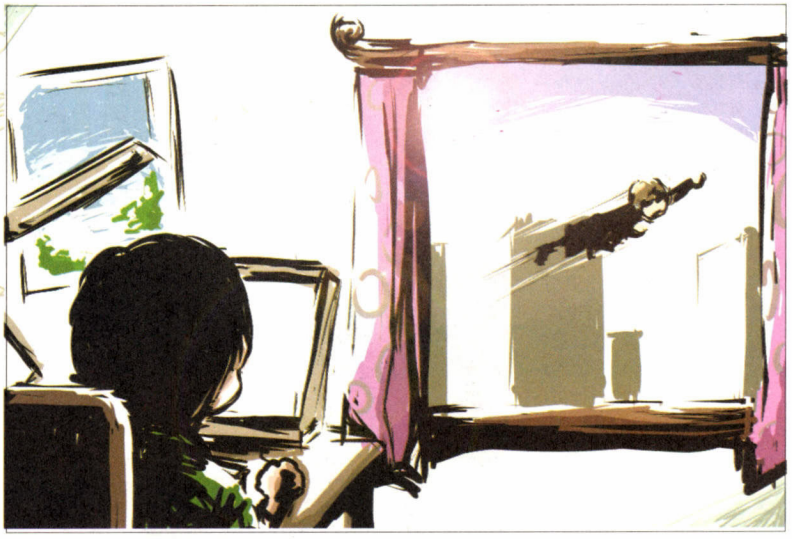
一个没有规定和疆界

一个充满可能性的世界

以后的发展就让我们自己决定

……

我把头转向窗外，开始想像那位充满爱与勇气的大学生穿着黑客帝国服装的样子。最后我努力忍住笑，不让自己栽倒在键盘上。亨利，祝你和艾铃在你的世界里过得好——那里不会满眼绿线条吧？



幕后英雄传

（二）

文：燃烧的死死团

天野喜孝绘制的《前线任务》人设

《前线任务》是 G-Craft 的标志作品

《妖精战士》是 SCE 王牌 RPG 之一

2004 年 8 月 26 日，一款复刻游戏由彩京在 PS2 平台上推出了，它的名字是《重装机兵 VALKEN》，游戏根据同名 SFC 动作射击游戏重新制作，在保留原作操作感与游戏性的基础上对图像与音乐进行大幅强化，游戏共 8 版，并收入原来因为 SFC 卡带容量问题而删除的第 0 版。

OK，暂停，抢答问题一：在 SFC 上制作《重装机兵 VALKEN》的原厂商是谁？——不是彩京，是美塞亚（MYSAIA），对，做《梦幻模拟战》系列那个公司（虽然还是无法理解为什么“Langrisser”会翻译成这个名字）……

1992 年，美塞亚在 SFC 上推出了这个只有 8M 的 ACT 游戏——《重装机兵 VALKEN》。故事背景是 22 世纪初，世界大战再度爆发，并且将战火扩散到全宇宙，而主角 jake 则需要驾驶战斗机器人 VALKEN 进行战斗。游戏虽然容量只有 PS2 记录卡那么大，但其美工、操作、剧情和双结局路线依然在当时受到了极大的好评。顺带一提，担任这个游戏人设的是大家都很熟悉的漆原智志，他照例把敌方角色设计得比主角帅得多……而能令这款游戏拥有在 12 年之后复刻价值的制作者，就是我们今天要介绍的幕后主角：G-Craft 小组（众人：“什么，这么长了才到正题？打！”）

在《重装机兵》之后的几年，一直没有这个叫 G-Craft 的小组的消息。毕竟，在巨头无数的日本业界，美塞亚太不引人注意了；而在 1992 年的 SFC 市场，象《重装机兵 VALKEN》这样的游戏也同样太不显眼了……一直到 1995 年，G-Craft 才再次出现在人们的视线里，而这时的 G-Craft 已经在负责人土田俊郎带领下脱离了美塞亚，投靠了正在蓬勃发展的 SQUARE，并保留了独立制作游戏的权限。

就在 1995 年 2 月，以 SQUARE 的名义，G-Craft 在 SFC 上推出了一款独特的 SLG《前线任务》（Front Mission），这个拥有空前现实主义世界观的游戏在当时被“火焰之纹章”、“皇家骑士团”等奇幻色彩游戏充斥的 SLG 中可谓完全独树一格，游戏最大特点就是以现实世界为蓝图，大部分现实国家都在近未来的世界中以各种立场战斗，这一点就吸引了相当数量的玩家，而且游戏里还可以对机器人的部件进行自由组装，每个部件都有不同的形象，这在当时成为了另一个卖点；为了表示对这款游戏的重视，SQUARE 专门请动 FF 系列御用插画家天野喜孝为前线任务绘制插图和人设，音乐则是下村阳子和松枝贺子。最终的结果是令人满意的，《前线任务》受到了极高的评价，也让 G-Craft 在高手如云的 SQUARE 坐稳了位置。

同年，G-Craft 还做了一件后来证明足以改变业界局势的事情。当时刚刚涉足游戏界不久的 SCE 准备开发一款 RPG，私下里朝 SQUARE 请求援助，SQUARE 当时也对任天堂一家独大的情况有所不满，于是允诺给予支持，而坂口小胡子委托派去帮助 SCE 的，正是土田俊郎率领的 G-Craft 小组。

1995 年 7 月，G-Craft 秘密协助 SCE 开发的原创 RPG《妖精战士》（Arc The Lad）发售了。这款游戏令 SQUARE 真切的认识到了 PS 主机的能力，16 位的 SFC 和 32 位的 PS 之间硬件差距一目了然，游戏高质量的 CD 音源和华丽的画面，都令参加开发的员工们感受到了新的感官冲击，也使正在受 SFC 机能限制而困扰的 SQUARE 看到了实现自己完美游戏构想的新途径。另一方面，虽然《妖精战士》因为制作时间不足（废话，前线任务才发售多久啊，这游戏就出来了）而流程过短，PS 的强大机能依然足以让所有玩家眼前一亮，《妖精战士》也逐渐成为了 SCE 最主力的 RPG 之一，这和 G-Craft 小组的帮助自然是分不开的。有了这样的愉快合作，次年 SCE 在制作《妖精战士 2》的时候同样获得了 G-Craft 的协力，《妖精战士 2》在土田俊郎的帮助下对画面、声音、剧情等部分都进行了改进，《妖精战士 2》的最终销量接近了百万，此外本作加入了继承前作记录的设定，导致玩家中再度掀起了购买《妖精战士 1》的热潮，随后推出的《妖精战士 1BEST 版》销量居然超过了 1 代本尊的销量，不能不说是另一个奇迹。总之在 G-Craft 的帮助下，《妖精战士》系列正式在 RPG 世界中坐上了不可忽视的一个位置。

当然，之前说的足以改变业界局势的事，也就是指在任天堂眼皮底下协助 SCE 开发游戏这回事……当《妖精战士》攻略完成的 STAFF 最后现出一排“鸣谢 SQUARE 技术支持”的字样时，估计任天堂脸都青了，而玩家估计也是要目瞪口呆好一会。虽然之后 SQUARE 以 G-Craft 并非自己完全控股为由混了过去，老任也没说啥，但回头就在《圣龙传说》上给老史下了一道绊子（这事儿估计大家都知道了），最终导致 SQUARE 倒向了 PS 阵营。

1996 年，G-Craft 的新作《前线任务外传·枪之危机》在 SFC 上发售，尽管天野喜孝、植松伸夫和光田康典都参加了制作，但小组负责人土田俊郎并没有参与制作——他正忙着帮 SCE 做《妖精战士 2》，《枪之危机》最终销量不到 20 万，不过对于 G-Craft 来说，这只是《前线任务 2》的一个热身罢了。

《前线任务 2》是在 1997 年发售于 PS 上的，当时 SQUARE 已经全部转投 SONY 门下，《前线任务 2》也第一次以全 3D 的形象登场。97 年老史乃至整个 PS 平台上最火的游戏毫无疑问是用了 PS 的机能——甚至制作者可能是高估了 PS 的机能，因为游戏的读盘时间……确实是非常非常的长……另外游戏的界面也不那么友善，居然不能关闭战斗动画，这在游戏后期动辄一场战斗进行几个小时的场合就变成了玩家的噩梦（说起来那时候的 SQUARE 游戏都有这毛病，FF7 也好，寄生前夜也好，那些“华丽无比”的动画全部都按不掉……我知道你们做 CG 出了钱，也不能这样嘛……）。

当然我们要承认全 3D 化之后的前线任务确实在系统和画面上全面超越了 SFC 时代，战斗场面和故事剧情空前庞大（所以才会有后期一场战斗两小时的现象），视觉冲击强烈，其景象确实可以用波澜壮阔来形容。但因为之前所述的原因，加上画面显示有一些问题，让许多 SFC 时代的老玩家放弃了《前线任务 2》，也让不少新玩家望而却步，从这时候起，前线任务开始逐渐变成了一个 fans 向严重的游戏，销量也在逐渐下滑。1997 年年末，《前线任务》的另一个外传，半即时 SLG《抉择》也发售了，但销量只有 10 万不到，算个失败作品，值得注意的是《抉择》之后 G-Craft 的负责人土田俊郎就脱离了制作小组，正式加入了 SQUARE，并在 2002 年成为 SQUARE 第六开发部部长，《前线任务》也正式变成了第六开发部的作品。

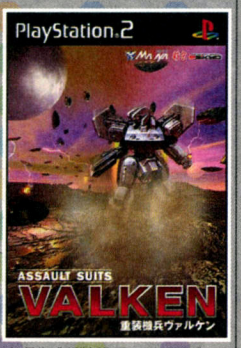
而 G-Craft 小组，从这时候起就消失了。虽然《前线任务 3》仍然由土田俊郎负责，但制作名单上已经没有了 G-Craft 的名字，这个小组是已经被并入 SQUARE，还是被拆散重组，我没有看到相关资料也不敢胡说；但是对于这样的制作小组来说，或许迟早都会走到这一步，毕竟，行星离恒星太近的话，最终只有被吞没成为恒星的一部分吧……唯一可以安慰的是，在恒星发出的万道光芒中，有一部分，是属于这个美丽行星的。

警告：心理承受能力不强者，恶搞细胞不多者，以及樱花大战的 fans，最好请跳过后面两页，否则后果自负。

G-Craft 的负责人土田俊郎

台上一分钟，台下十年功。除了苦练十年后终于在舞台上赢得热烈掌声的人，有一些群体注定将消失在华丽的幕布之后，如果没有人想起，谁也不会注意到他们的存在。尽管此时在台前接受欢呼的，是他们的心血……

写得惨了点，不过对小公司和小制作组来说，是否受人关注并不重要，重要的是能做出自己喜欢的东西，而且能受到认同吧……



成名作《重装机兵 VALKEN》

涂鸦板 试作型

首先，我要忏悔。我确实是个比较邪恶的家伙——所以对于一个邪恶的、黑暗系的家伙的忏悔，诸位可以装作没看见。（DRAGON 等人："你在那里装模作样的忏悔我们不管，但下面的图是怎么回事？"）

啊，也没有怎么回事，我知道可能很多人会起杀机，但我在之前已经一而再，再而三的提醒过，这两页是禁地，禁地！无视我的警告进来的家伙，被秒杀了也不值得同情的……咳，当然啦，这两页是过分了点，大家就权当娱乐娱乐吧。想看续集的请记得来信告诉我（如果真有的话……）。好了，不多废话，我逃走了先。

留下来收拾烂摊子的短笛：大家也不要太任意（躲避飞来的土豆），这也是同人界非常流行的恶搞方式之一，"北斗神拳"系列不过是比较出名的一个罢了。不要任意哦~就当是一场恶梦好啦……（跟着逃走）

本漫画每页阅读顺序为从右往左，从上往下

8
等等！
嗯?!
不能允许你们这么做！
你们是…
嗯?!
9
花组可不是只有帝都才有！
要新娘的话把巴黎也算进候补！
上吧大哥！
当然！
喝！
喝！
10
巴黎华击团
参上!!
11
只有两个人管你巴黎还是九带…
好吧，你们也应该有资格！
要展现巴黎的魅力…
我们两个人就足够了！
12
诶？两个人…
无聊的废话不要听！我们就是为了见你而来！
两个怪物特意从巴黎赶来…
长胡子可不行
就在这里决出是巴黎还是帝都……
好！
更适合做新娘吧！
放马过来！
13

待续（如果你们真的想续）

A9时间

传说的兵器

站长自述 A9TG 游戏网(www.a9tg.com)成立于 2003 年 1 月,成立后一直专注于建立中国 TVG(TVgame)玩家网络交流平台。目前整个社区在管理团队与原创团队努力下,经过一年多的不断发展,现已成为拥有注册会员四万多人的综合性 TVG 社区。访问量居国内同类 TVG 网站前列。社区内提供的大量最新 TVG 资讯和 A9TG 原创团队成员原创网络最速 TVG 攻略、热门 TVG 评测可为各路玩家的游戏生活带来更多方便。使玩家可更好的享受 TVG 带的快乐。

今后 A9TG 游戏社区仍会一如既往的为 TVG 玩家提供良好的 TVG 交流平台,随时欢迎热爱 TVG 玩家的加入。A9TG 游戏社区经历了夏日的洗礼后人气逐渐不断攀升,9 月初学生开学前的几天里达到了最高点,看样子玩游戏的人群中学生还是占了极大的比例。只可惜自己现在已经走上了万恶的工作岗位,玩游戏的时间越来越少了,不爽呀。

这次带给大家的是大家在论坛对一个游戏的讨论(虽然有点跑题),碰巧就是我没有玩的仙乐,所以剩下的时间我也不废话了,把时间留给社区里的柯 MM。由她带领大家进入仙乐的讨论时段。

主持人犬夜叉柯(简称柯):各位达人好,最近如何?

lilith:当然是仙乐中啊,天天爽 BOSS 中。

Raulchar:这不废话吗,仙乐出了我会干其他事??

CHAOS:盘还没入手呢……你们就知道气我。

众人:爽啊,爽啊。("其余人等"A:"什么叫其余人等,拖出去砍了?")

柯:对了,这次主角罗伊德一反传说系列单手剑士的传统,是双手剑士,各位是觉得单手剑好呢,还是双手剑?

lilith:本人最喜欢的是双手大剑,威猛,霸气!一看就是砍大 BOSS 的料,如果是单刀的,带着快盾还有那么点意思,可是双刀……不要啊……

众人:什么双手大剑,是双剑!你别一出来就跑题啊。

CHAR:都喜欢。单手剑里昂,双手剑 JUDAS(双眼做星星状)……

lilith:他是带着 2 把,但打的时候只用 1 把吧。

柯:我喜欢单,那才够帅。双刀给人的感觉不自由。

xdemonangelx(乱入者 1):裘达斯最高……(又一个里昂 fans)

lilith:双刀讲究灵巧,主角是个男人啊一灵巧不就成小白脸了?

众人:敢侮辱闭月羞花的主角,不想活了!!

CHAOS:JUDAS 左手短剑只防御,可能是性格问题吧,放弃了二刀华丽的乱舞。

红月零:棍最好……(被踢飞)

CHAOS:个人认为单需要力量或准确,双手可以讲求迅速,暴风雨般的攻击

lilith:如果是棍的话,最好称号里有个齐天大圣,所有能力加 N

红月零:棍作为兵器有良好的应用性和杀伤力,少林寺的看家功夫就是棍法,白蜡棍因为具有相当的弹性和韧度,被其打伤的话会造成严重的内伤。是相当优秀的兵器典范!!

似水华年(乱入者 2):鞭子最高。(被拖出)

柯:俗话说,一寸长一寸险……

红月零:老兄……应该是一寸短一寸险吧……

CHAOS:其实身体是很脆弱的,就算是单手武器"碰"到一下就差不多了,二刀的攻击频率别的是没法比的。不过对于肉盾式的重装兵,大斧、锤以及流星外别的都没什么用。

红月零:就杀伤性兵器来说,应用性最好的是刀,双刃剑是没有什么实用性的。你看我们古代的军队,用刀不用剑就是这个道理……

CHAOS:其实短步兵的六棱锤与棍有异曲同工之效,而且即使是新手也可以运用自如,虽然对力量要求比较大……(**众:**"拖出拖出!")

红月零:大家都被 RPG 误导了……其实双刃剑是装饰性大于实用性的兵器……

似水华年(爬回来):就冷兵器而言,本来就没有什么可花哨的,一个是砍,一个是砸。所以锋利和重量才是重点。不要和我说什么九阴九阳易经洗髓。

红月零:不过太重的兵器如斩马刀似乎也没什么实用性。其实古代的时候,最被推崇的实用型兵器是枪,突刺攻击的话,枪、矛和西洋剑比较适合。

lilith:秦朝之后就是戟比较多了吧,刺砍一体。

似水华年:误解了,所谓的砸是指利用重力来造成破坏,比如锤子什么的。枪是由棍演变的,更多用于马战。

红月零:鞭子实用性很低的。这是一种以花哨的动作迷惑对手,然后虚中求实的兵器。因为杀伤力小,所以如果不在鞭子上涂毒,实在是没什么用……

lilith:中国特产铁制 9 节鞭还是有点威力的,但使用起来过于麻烦,而且多数是在表演中、实战性能几乎为零。不过其实我们对鞭子有个大误会……中国古代的鞭是那种铁的直鞭。

红月零:枪是长兵器中实用性最高的;还有不要被浪客剑心误导,中国版的斩马刀是大概 2 米多长的单刃大刀,有点弯的……上次看介绍中国古兵器的节目,那把斩马刀真是太酷了,绝对比浪客剑心里的有型!!!

Raulchar:不说那么远的,就日本战国安土时有铁炮和火枪了,武将还是用枪。

似水华年:大错特错,武士单挑靠的是刀。上战场不用单挑的,用枪的都是杂兵。

Raulchar:不,岛左近,长宗我部盛亲,名古屋三山郎,真田幸村……在战场上几乎都是用枪,但非战场他们绝对是刀……

红月零:日本刀是实用性不错的刀类,适合砍杀,而且也优雅。

柯:什么时候从传说扯到日本刀的?

lilith:比较欣赏日本刀那种没刀托的……不知道是不是这么叫,就是刀刃和刀柄之间没一块圆片突出把他们明显分开的东西。

Raulchar:想想佐佐木小次郎是被桨拍死的,我认为这武器也不错……

柯:日本的刀和刀术,基本没有防守。讲究的是一击必杀杀杀杀杀……

lilith:只有中国的大虾们会不怕自己的爱刀卷刃而大战 300 回合。

柯:佐佐木的技巧估计真实中应该没有吧。那是"传说"(要努力把题目拉回来)你看看真实的日本剑客,都是讲究的一招就杀人。

Raulchar:的确有这一招,类似于格挡反击,就像燕返。

lilith:传说(再次点题目)把村正插在溪流里,如果有片叶子朝村正飘来,被一割两段后叶子会继续在村正的刀刃边上打转。

柯:那是鬼眼狂刀……

CHAOS:其实最早二刀流就是防反,架住后拔太刀。

红月零:我最近喜欢的是匕首……不要瞪我哦……

似水华年:匕首还是用来暗杀比较好。

红月零:最近就是迷上了暗杀术……

deanlancer:帅没用,使用华丽宝刀的倭寇集团还不是被戚继光手下使用耙子的农民杀的片甲不留?日本刀只适合小规模作战或者单挑;混战嘛枪和大刀弯刀才是王道……

mtvgirls:这个……我用的时候都是单的,感觉砍起来爽些……双刀好像切菜,单刀特别容易想到剑风那种砍下去的感觉,所以推荐单刀。

缪拉:其实冷兵器分工也很明确的。按中国古代的说法,单手武器都要加上一个"佩"字,说明是用来防身耍帅的,佩刀佩剑都要搞的很华丽,配上华而不实的功夫就更加的帅!用双刀嘛,那就是两倍的帅!再说刀又不像六合,刀背不伤人是最大的特点,最容易使的兵器就是它,两把刀可以绕着身体乱劈乱甩,还砍不到自己,综上所述双刀就是双手武器之王!

中国古代以长枪兵最盛,因为对力量的要求低,扎敌人盔甲结合处或大腿屁股都很容易;锤、鞭、铜等纯靠力量的属于特殊人群使用,略过不提;剑是兵器中的君子,说白了动口不动手,容易卷刃不说,刃短还扎不到人……但是中外古代战场上有很多的名剑,因为使用它们的人一般都很款很有地位,不在乎损坏,而且根本不用自己出手;最后一提日本刀,确实是冷兵器之王,如果有不服的请先看北野武的《座头市》再来说话。

众人:口胡。你这话明显未够班啊。我们要的是华丽,要的是帅气,要的是逆天!!!!!

缪拉(边叹气边做遗憾状):吗达吗达死呢~(まだまだ死ね……)

众人:……

编后语:

本栏目是我们和 A9TG 论坛合作的一个新单元,每期向大家献上论坛上的一些精彩片段,希望大家喜欢——顺便说一下,砖头要扔请扔去论坛,砸到编辑部的花花草草是不好的……

画师访谈

姓名：Winse
性别：男　　年龄：25
身份：据说很危险的叔叔

fei：那么，入正题。

winse：哦哦！生平第一次接受狗仔队访问　心情有点紧张……现在好了~

fei：首先……我靠，你给我的什么资料？身份“叔叔”是什么？

winse：就是问街上的小女孩几岁了，有没有迷路的那种。

fei：哦，我会如实记录的。

winse：那我不是没有神秘感了？不要啊，下一期再揭晓

fei：连照片都放出来了还要神秘感？

winse：照片还是很正义的形象嘛　阴暗面还是要到故事的高潮才呈现的嘛

fei：你未必有下次机会呀……

winse：怎么会没呢？本人是未来的漫画家啊，对了那我的身份就叫“未来的中国漫画救世主”怎么样？

fei：……

winse：好象太大了……或者卑微一点“漫画小骗子，誓要骗到观众 money”。啊，最后一个忘记了用普通话念没了押韵……“漫画小骗子，誓要骗到读者的银子”这样就好了

fei：（青筋）那么，接下来，嗯，简述一下个人经历。绘画方面的。禁止趁机做征婚广告。

winse：本人兴趣广泛动静皆宜，无不良嗜好，喜欢听音乐、爱书、睡觉……

fei：我是说经历。

winse：25 年前的某一天，天上掉下一馅饼，饼里暗藏着一张字条“因果有报应”谁知老妈 2 话不说就连字带饼吃下去了因为太饿了。25 年后的今天，当年凌晨诞生的不幸的孩子也已经长大成——一个白吃饭的社会蛀虫，家里 4 面的墙壁已经快可以用来练瑜伽了，但当年的这一个妇人怎样也想不到，就是因为她没有把那个来历不明的东西交给警察叔叔，今天……今天……不过嘛，如果没有漫画这一个让无数春情少年为之如痴如醉的凡尘中物，这一个孩子又怎么会天天画出一篇又一篇的低劣之作呢？也许，当这些画纸随风飘到梦中的彼岸时，因果就会因为时空的积累而改变某人的命运吧。

fei：拖出去，斩了。

winse：最近睡不好，等我镇静一下。（20 分钟后）

fei：人，呢??

winse：15 年前的某一天，天上划过一粒粉笔，从黑板的那一端开始、划出一条漂亮孤线之后，掉在教室后排一个偷走半盒粉笔在桌上涂鸦的小朋友头上，他却没有哭，反而捡起那一粒粉笔念念有词“上天给了我白色的粉笔，刚好用它来涂白同桌的椅子”……经过孜孜不倦、日以继夜的桌椅涂鸦计划，斗转星移、大学毕业时满意地回忆着留下自己足（笔?）迹的桌椅数目的这位当年的小朋友，踌躇满志地步向社会了，身上充满着的是无限小宇宙，背后燃烧着是熊熊的烈火，背负着的是青春的热血与冲动，向某杂志社一步一步地走近了……

fei：拉出去！斩了！

winse：这个是偶的真实经历啊！

fei：愿老天爷劈死你——在你完成我们的作业之后……对游戏了解有多少？

winse：了解也算有一些，不过本人的取向比较唯美，所以做得多样化又漂亮的 RPG 或者格斗会比较吸引我，也许是比较能挑起我对未知世界的幻想和漫画创作的灵感。而对欧美的阴暗风格没什么兴趣，就没什么了解了……

fei：哦？RPG？举例看看。

winse：仙剑，八女神传说，炎龙骑士团（当成 RPG 来玩），龙战士，FF7……还有一些不记得名字了。

fei：什么时候开始接触的？——如果时间够早的话，第一批游戏肯定不会是

RPG 吧

winse：93 年吧，那时几乎每一个新出的游戏都碰过，仙剑、金庸玩得最久。

fei：我以为你至少该是 80 年代的时候玩玩魂斗罗啊坦克啊街霸啊什么的。

winse：那个当然啦 刚才说的是电脑游戏嘛 你说的东西小学一年级就经常玩了，是 87 年左右。到了 90 年那时已经有人在学校玩 gameboy。

fei：那时我还在街机厅踮着脚玩快打旋风……这次的火焰纹章了解么？

winse：没玩过啊，面画不唯美不怎么玩。不过又不是写攻略，看资料就好啦。

fei：那么，对于我们的要求，加上这个游戏，感觉画的时候有什么难度么？

winse：要求还好，自己画 CG 也有一些经验。就是定交稿时间的时候发现只剩 5 天那时比较恐慌……具体有没难度要看真正交的时候要不要修改吧。

fei：那裙子我很满意！我相信你可以画得更“商业”点……

winse：这个嘛……观众是要源源不断的刺激的嘛……应原作的尺度来分配每次的表现重点就好了

fei：哦，下次画个“没有尺度”的给我私人收藏吧……

winse：好啊，给你的就打个 5 折好了

fei：哼，没拿到稿费前就说这话……

winse：人家画起这个来 会一发不可收拾的嘛 就怕你老人家觉得太刺激了到时觉得 5 折太便宜了嘿嘿……

（以下 5 分钟的不良对话屏蔽）

fei：……打住，话题不在这里。个人擅长的画技是什么

winse：擅长的是画让人有感觉的东西……这样答好象是闷了点，不过是千真万确的，观众是哪一种人，偶就画那一种让他们加速肾上腺素分泌的风格……50 岁以上人群除外。

fei：5 岁以下你也不行吧

winse：行的哦 我最喜欢小朋友了~

fei：……确实是个危险的叔叔。

winse：你也觉得啊~

fei：不用这么高兴吧？你的这个形象会传播到全国！

winse：不是那么快吧，我还没做好心理的准备……

fei：不用准备，享受就好了。要不要公开你的联系方式？

winse：联系方式……能不能放在征友广告后面……

fei：我不打算给你征友的空间，而且你知道游戏杂志男性读者居多。

winse：可爱小男生也征来聊聊嘛……

fei：没必要……也差不多了，最后，你还有一点空间，来，对读者说点什么吧

winse：Ladies $ gentlemen! everybody listen to me!拉灯睡觉咯~
如果要再说的话：“I have a dream that one day every valley shall be exalted, and every hill and mountain shall be made low, the rough places will be made plain……”

fei：你这段鸟语是什么……

winse：上过高中英语课的人都会看过的样板文来的……会笑的人笑了就好了，不会笑的会问会的人为什么笑。

fei：随便你了，没有汉语的告别么

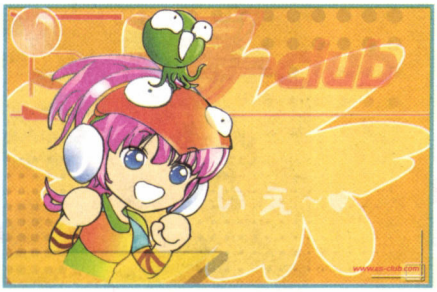
winse：“拉灯睡觉咯~”

fei：好了，收工。

winse：或者再宣传一下我的主页吧，www.es-club.com，希望大家……

fei：踢飞。

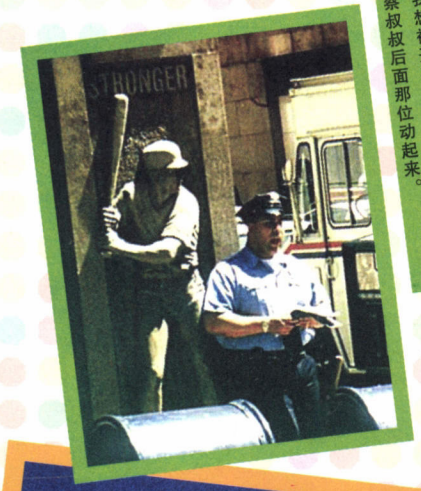
winse：啊……



火星图库

天文常识：火星，是太阳系九大行星之一，轨道位于地球外侧，距离太阳 2.28 亿公里，公转一周需要 687 天，自转一周花时间 24 小时 37 分。火星的直径有 6800 公里，约大于地球直径的 1/2。由于比地球离太阳遥远，火星要比地球冷得多：其表面温度常常降到零下 50 摄氏度。太阳系中最大的火山就在火星上，这座火山高度超过 2 万米，远远超过地球第一高峰珠穆朗玛峰。火星荒漠上的岩石里含有铁的氧化物，使岩石有了像铁锈一样的颜色。

简而言之，火星离地球是很远的啦，所以图片传过来的时候，已经有过期的，也很正常吧……（中心思想：不许对图片的时效性提出异议！）



←全垒打

我想被开罚单的人，一定正祈祷警察叔叔后面那位动起来。

↑魔王降临

太阳被遮住了，这个东西会不会突然动起来？很多欧美片都这么干的。

↑五指山

齐天大圣孙悟空如果看到这个东西，会不会很有感触呢？不过这玩意是谁的趣味……

←喝!!!

我觉得这个标题真是意境深远气势磅礴，有佛门狮子吼之功啊！（到底是在说图还是标题……）

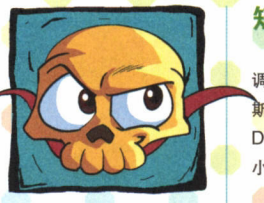
↑第一公民

比利时布鲁塞尔的于连当初一泡尿淋熄炸药，被称为“布鲁塞尔第一公民”，这位小朋友是预备滋润大地吗？

游戏大杂烩

fei

fuxf@cbigroup.com



我越来越怀疑 DRAGON 是来自于平行空间的。

某日接到一封读者来信，其中有个字谁都不认识，最后星辰建议查字典，但问题就出来了，那本《新华词典》大家都去翻过，愣是找不到，偏偏 DRAGON 带着嘲笑的表情把这个字搜了出来："你们的小学都怎么学的啊？说吧是不是逃学了？嗯？小学二年级就应该学查字典吧？嗯？"

"不对啊，为什么我们都没查到？你怎么查的？"

"还用问吗，部首检字，先查偏旁的笔划，再查这个字的所有笔划……"

我第一个叫起来："难道不是查了偏旁笔划之后查剩下的部分笔划吗？"

"字典有两个版本的查字法，你不知道吗？……你小学肯定都逃学了！"

但是所有编辑都站出来了："我们学的可都是先查部首，再查剩下的笔划。"

DRAGON 眼睛都鼓出来了："你们的老师是不是没认真教啊？"但是这个说法遭到了抵制："我们学查字典只有一种方法啊，DRAGON 你那种方法从哪里出来的？"

"不，不可能吧？"

又某日，在讨论古文的时候，DRAGON 叹息："现在的年轻人，连文言文都看不懂了，像当年我小学的时候背诵'&^%¥@？'的时候，那叫一个痛苦啊……"

"等一下，你背诵的什么来着？"

"'×&^×&%@！？'啊，就是'%^×¥%&@~·#^&*，%&*#@×'这种东西嘛……"

我茫然的四顾，但其他人比我还要茫然："他，他刚才说的到底是什么？"

"嗯？难道你们没有学过？"

"我只知道我小学的时候没有学过文言文，只学了古诗。"星辰的发言马上得到了所有人的赞同，"就是就是，上初中才学文言文的！"

"不会吧！？那我怎么小学就开始背%&^#@了？？"

"我们初中学的是论语啊，出师表啊，醉翁亭记啊，捕蛇者说啊，陋室铭啊……对吧？小学最多学学窗前明月光啊，两个黄鹂上青天啊……"

这次轮到 DRAGON 茫然了："耶？你们怎么学的和我不一样啊？"

"你学的五年制小学么？"

"没有啊，六年制啊……"

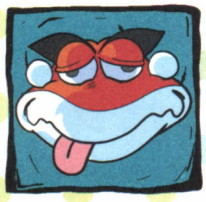
"承认了吧，你是来自平行空间对不对？"

"不可能！"DARGON 开始郁闷，"你们一定是在报复那天字典的事情……"

顺便问问，大家小学的时候都学什么文言文来着？都怎么查字典来着？……

牛蛙

renchao@cbigroup.com



已经连续两期没有在大杂烩露脸，毕竟杂志改了全彩，这期怎么也得出来说两句……

先说说关于改版后的事儿，蛙负责的新栏目极限研究在上期就正式开张了，各位读者如果有什么意见或者建议欢迎在调查表中提出来，另外想看到关于什么游戏的研究也可以在调查表中提出来（可以不光是新游戏，一些经典的老游戏也是可以的），蛙会尽量满足读者们的要求。即使某些游戏的研究没登在杂志上，蛙也会可以将此游戏的相关资料用回信或者发邮件的方式传达。新栏目的发展，还得依靠各位读者们的大力支持啊，在这里蛙先谢谢大家了。

有读者来信说蛙在改版后的形象不好看……这个嘛，其实我本来是绿色的，但是为了不和短笛的颜色起冲突，我就成了画师手中的牺牲品，变成现在这种颜色……请大家多多对蛙的颜色方面提意见，这样我就可以以读者们要求的名义来让画师更换颜色了，哈哈哈哈哈。

女神新作《数码恶魔传说——Vol.2》定于 2005 年 1 月 6 日发售，很合适的发售日，大期待中。另外游戏将可以继承前作的通关记录，还没有将《数码恶魔传说》通关的就赶快加油吧！

最近出了不少由动漫改编的游戏，在这里推荐大家玩玩 Sammy 出的《剑风传奇》（又译作烙印战士）。游戏是从漫画的 22 卷开始，到最新的 27 卷结束，还没看到漫画的读者们倒是可以通过玩这个来了解一下故事的发展呢。另外，这次剑风的过场 CG 十分华丽，而且全部 CG 时间超过 40 分钟，喜欢原作的玩家绝对不能错过。

以上，水遁……

短笛

zhanfan@cbigroup.com

终于，每年一度的游戏大潮就要扑过来了，短笛目前还在调整状态中，准备迎接今年的"洗礼"：皇牌空战 5、HALO2、波斯王子 2、红侠乔伊 2，唔，似乎对 LEVEL5 小组全力制作的 DQ8 也还有点兴趣的说……可是这时间，如果能一天有 48 小时就好了/>_<\

又终于，一直比较关注的 Xbox 系列也有自己独立的地盘，不用再到处"寄宿"了！以后这里也一定会更加精彩，希望大家喜欢，多给这个新生栏目一些支持和意见~

继续终于，本月初趁国庆放假的空闲中回顾了一下李连杰的经典动作片，再看到多少年前拍摄的"少林寺"等一批老动作片感觉还是相当不错！不过，再回过头来看看自己现在的身体状况……果然游戏中的某些设定是有现实根据的，自从转职为文编后能力变化颇为明显：文·↑，武·↓↓……

最后的终于，天气冷下来了，再次感受裹着被窝睡觉的幸福 ^_^

DRAGON

xuhl@cbigroup.com

◆半夜，中国国家男子足球队在科威特以 0:1 告负！第二天一早，各媒体就开始铺天盖地"跳脚骂街"了，尤以最负"盛名"的媒体"跳"的最高"口水"最多，就好像他们是唯一为中国足球痛心疾首的一样，姿态之高、演技之强，令人作呕，绝对的势利眼。其实就是他们，在比赛前还高声为"阿里·汉"站脚助威，大呼"保平即出线！"。墙头草都比他们强！你说就是这样的媒体影响下，中国球迷的性格能磨练出来吗？"紫百合"佛罗伦萨幸亏不在中国，否则根本不可能翻身！倒闭当天就得让流氓给哄抢了。

◆几年以前我养成了这个习惯：一旦有国家队的比赛，第二天我不会买任何体育类报纸，也不会去三大门户网站。随便找个 bbs，里面肯定有昨天的比赛成绩，且有时候还能看到很实际的比赛分析。球迷应该在相对客观的环境下成长。

◆秋天到了！冬天快了！成都的冬天是很冷的~都 2 年了，我还是不习惯。希望今年能彻底克服这个季节。

◆全彩的《游戏日》受到评价各不相同，有趣！当年说 CD 没有赠送价值的读者上帝们，又有不少提出了抱怨之声。看来真是"失去才知道珍惜"。今后我们做读者调查时，会考虑到这一点的。

◆近期因为经济原因，开始自己在家做饭了，"制大国若烹小鲜"这句话是谁说得？绝对的真理！凑合几个菜是很简单的，但要做好就很难了，很多细节影响到最终结果。很多你平时都认为不重要的细节……而且心情也会影响到味道……做饭和做《游戏日》区别不大！

◆近期和几个当年的老朋友吵翻了……翻了就翻了！有时候朋友并不适合一生的各个阶段。活了这么大，我才开始知道，经过"事"的才是朋友，否则就算一辈子关系好，也只是"熟人"。

◆传闻明年 Xbox 要进驻中国了！传闻~我都只是听说，但无风不起浪的。

◆"亚力山大如果可以长生不老的话，他和他的希腊长枪方阵可以驰骋到火药武器来临以前。"——据说这是一个欧洲军事专家说的。我们没有机会让亚力山大和他当年无敌的希腊长枪方阵去和蒙古纵横欧陆的骑射军团较量较量，反正我个人认为，蒙古必定是胜利者，且不会受到多大的损伤。马上我们就能看到好莱坞今年最后的一部史实片——《亚力山大大帝》了，从导演选择上，"奥利弗·斯通"没问题！亚力山大从历史角度看：双性恋、征服者、军事家、神经病，史诗的缔造者。正好和斯通大师当年的"天生杀人狂"、"野战排"、"刺杀肯尼迪（JFK）"、"不准掉头"，都有共鸣！唯一让我不放心的就是亚力山大的扮演者"柯林·法瑞尔"，这可是和我没差几天的人，虽然是目前很有潜力的演技派明星，但丫有那种沉淀和深度吗？这可不是 S.W.A.T. 里面的特警，那是纵横疆域无人匹敌的皇帝；这可不是被街头公用电话搞昏了头的小年轻，那是彻底的精神病王者！……

其实说实话，我的怀疑是"酸葡萄"心理，谁让丫和我一样大来着……恩，还有托蒂也是……痛苦！

RPG大辞典（六）

翻译：monkeyking

有读者来信表示本栏目的气氛“过于阴森”，“本来挺好一栏目，内容也满活泼，偏偏整个页面气氛弄得阴风惨惨”，看到这样的来信，实在是令我非常的感动！……终于有人意识到这是死灵的地盘了么？真难得嘿……放心，我也有身为不死系的自尊，对于这样的读者意见我一向是虚心接受坚决不改的（被拖出去打）。

寒风飕飕，写这个东西的时候正值中秋，先给大家拜个晚年……当然大家拿到书的时候肯定中秋过了都快一个月了吧？《RPG大词典》算着也连载几个月了，大家感觉如何？希望读者大爷们对这个栏目提出意见，毕竟混沌谷也不光是一本RPG词典嘛（monkeyking：“喂喂，至少让我连载完吧？”）

廿行（续）

里见の谜【さとみのなぞ】（图01）

PS游戏。sound technology japan出品的一个RPG。说起来PS的软件流通改革带来了大量的新游戏，其中亦有不少怎么看都是垃圾游戏的软件——而《里见の谜》成为了这类游戏的代表而名垂青史。

以下荣幸的为大家介绍《里见の谜》的一些不可思议的革新系统：

DCBS战斗系统：将指令分配在手柄不同的按钮上，需要根据战况快速按键作出指令，即使是面对最终BOSS（这是DDR么？）。

PMLS系统：画面只能上下卷动的纵轴画面。作为RPG画面竟然不能往横向移动，比起DQ1更加退化（像不像当年FC上的某些过关游戏？）。

FECS系统：从地图画面到战斗画面的读盘速度很快，不过画面质量就在SFC里也算糟糕。

除去怎么看也是用RPG工具作出来的简陋画面外，其他还有大量垃圾GAME的典型特征，例如莫名其妙的台词发言、毫无平衡可言的游戏平衡、连按按钮就可以战胜的BOSS、以及支离破碎的世界观（例如乘坐电车即可直达BOSS处——这也太离谱了点），总之几乎具备了今日称为垃圾游戏的一切特征，使《里见の谜》成为了另类的名作。

传说中的垃圾游戏《里见の谜》，看封面已让人无法信任了……

特别链接：RPG工具的有趣制作范例

ROG制作工具，由日本ENTERBRAIN公司推出的游戏工具，玩家可以用这个工具自行制作一个RPG，从故事、地图到角色、对白以及战斗等等全由玩家自己创造，有不少人尝试用这个工具制作自己想像中的宏大故事，厂商也鼓励这种行为，并在制作出优秀游戏的玩家中选拔人才进入游戏界；但有很多玩家则是纯粹抱着健康的娱乐精神制作出了非常有趣的东西，之前日本的某个网络论坛曾有玩家交流彼此的游戏记录，其中有玩家的发言是“曾经尝试玩别人做出的RPG，结果好容易打败魔王回到城堡，国王：‘可恶，还是被找到这里来了吗？’然后国王出必杀，主角全灭……ENDDING（不是GAME OVER哦，是结局……）”——很有创意吧？

侍【さむらい】

来自FFT的侍，我觉得这是剑道部的。

日本的武士。和忍者同样，由于被作为日本文化的象征之一，即使在欧美RPG里也经常登场，例如在巫术系列里“侍”就一向是上位职业，在日式RPG里反而还不是那么活跃（如果是代表中国文化的角色，职业多半就会变成“拳法家”之类）。在世界观通常为欧洲中世纪的RPG游戏里通常是用“来自神秘东方岛国的人，拥有××××等不可思议的技能”这样的介绍，一脸毫不关己的表情登场，很少与游戏里的角色扯上特别的关系。与性质相近的骑士相比，侍偏重于攻击，装备品基本都是日本刀专用，包括木刀、普通刀乃至比较出名的正宗、村正等，而且有相当部分的侍是二刀流。

萨马多利亚王子【サマルトリア】

DQ2登场的魔法战士王子。看起来攻击魔法、回复魔法、武器攻击等什么都可以使用的万能型角色，但每一项上的能力都很低下（例如公主LV1就可以习得的魔法，换作萨马多利亚要LV30）。是队中唯一能使用复活魔法的人，但同时也使用自爆魔法，于是成为了“难以使用的家伙”、“门门会，样样瘟”的代名词。

生锈、被诅咒的武器【錆びた、呪われた武具】

以《巫术》为代表的古风RPG中常见的道具。基本上都是能力贫弱、装备以后带来诅咒等不良效果，而且相当一部分装备上后无法自行解除装备，只有通过特别方法解除。但是这种装备大多可以通过特定的程序或相关剧情成为强力的武器装备，是丑小鸭变天鹅的典型例子。当然要吃到这天鹅肉也要玩家有足够觉悟才可，一般的玩家被诅咒之后都会毫不犹豫把它除掉了吧，尤其是在一些随身道具还有空间限制的场合。

不过到后期基本上玩家的背包就和小叮当的口袋一样连接着无限可能的次元空间，放个武器仓库都没问题，况乎一两件诅咒兵器？而且诅咒物品似乎也没有传染其他道具的倾向，看来当年下诅咒的人还是很留情了嘛。

火蜥蜴【サラマンダー】

也音译作“沙罗曼蛇”（至于在国内从FC时代就被称为“沙罗曼蛇”的KONAMI经典射击游戏《GRADIUS》，其实是和火蜥蜴没有什么关系）。英文名为Salamander，是“地水火风”四大元素中代表火的元素

火蜥蜴沙罗曼蛇，让人想起土著人一道叫“烤蜥蜴”的特色菜。

精灵，形象则被描述为住在火山口的火蜥蜴，外表是黑色的皮肤上点缀着黄色斑点。另外在英语里 Salamander 也指山椒鱼，因山椒鱼的皮肤能分泌出特殊的粘液，即使在火中也能存活一段时间，这一点与那个火蜥蜴倒是异曲同工。

在 16 世纪，欧洲著名炼金术士帕拉塞尔苏斯提出的地水火风 4 大元素里，就由 Salamander 占据了火的位置，在炼金术里提供如温度计般的作用（好像也很惨）。在所有 RPG 里“Salamander”的含义都是火焰属性的精灵，一般来说如果游戏里出现火属性的精灵召唤法术那多半就是召唤 Salamander（至于伊夫里特、菲尼克斯这些炎属性的家伙已经超越“精灵”的范畴了）。顺带一提，耐火的石棉刚传入欧洲时，便被欧洲人当作是火蜥蜴的皮。

3【さん】

系列第三作，是游戏必经的发展阶段。

一个全新的品牌投放市场，1 作是奠定基础，2 是对 1 的进化和巩固。到了 3，由于已经拥有前两作打下的用户群，销量上有保障，市场上也已经具有了知名度，可以说是必须对于用户的期待作出回应的作品，肩负重大的使命。但由于系统和剧情等又必须作出革新，不能再像 2 那样单纯地继承前作的衣钵，所以 3 很可能成为系列上最高的杰作也可能成为最糟糕的臭作。回报和风险都很高，也是一个品牌能否系列化的门槛。

第三作的成功与否可以决定系列今后的前途，失败的话不仅可能失掉 1、2 作得到的客户，世间的风评也会一落千丈。所以比较聪明的厂商在推出 3 之前，会推出诸如外传、前传来探听玩家反应，即使风评不好也不会影响到本篇续集发售，还可以根据市场反响及时做出调整。但即使这样，也有失败的例子在。

幻水 3，虽然之前推出了外传依然毁誉参半的系列第三作

CRPG

Computer Role Playing Game 的缩写。主要是为了对应 TRPG。传统的 TRPG（桌上型 RPG）是由玩家中的一人来担任游戏的进行和各种判定。将这个工作交给电脑完成后大大提高了游戏的进行速度，使得 RPG 成为了一个人也可以进行的游戏，但由于电脑的思考不如人脑灵活多变，也因此带来自由度的低下，套路的死板。因此针对传统的 TRPG 注重角色的扮演，CRPG 发挥自身特点往演出等方面进化，两者的倾向区别到今日已经很明显。

日本最初的 CRPG 是 ENIX 在 1986 年发售于 FC 上的《DQ》系列，而要算到全世界最初的 CRPG，则是 BSD1975 年在 UNIX 上制作的《ROGUE》。

DRAGON QUEST，日本游戏界划时代的作品，没人不知道吧？

爷爷【じい】

角色关系。主人公的爷爷，如果不在故事初期就死去的话会属于死亡率很低的角色，很少加入队伍。一般在过去有着不平凡的经历，虽然大多数时候都是一副老年痴呆的样子，但往往会在微妙的时机恰到好处地回忆起一些关键性的秘密或者拿出祖传的秘方、家宝。

☆使用例☆

“哦~我的孙儿呀~想当年爷爷也这样在世界上旅行过呢~”

《英雄传说 5》里主角的祖父**マクベイン**，音乐家，是少有的会加入的祖辈级人物

G【じ-】

以 DQ 为代表的，RPG 里的货币单位。GOLD 的缩写。没有 G 的话不能买东西也不能住店，游戏也就无法进行，算是世间现实的真实反映。一般来说打倒敌人就可以得到 G（请想像主角在敌人尸体上若无其事搜索口袋的可怕情景，这应该是正规武士都不屑于做的吧），但是非人类的怪物身上为何也会携带 G 有些不可思议，或许这是任何种族都通用的货币？

老人【じいさん】

名词。RPG 里街头巷尾必不可少的 NPC 角色之一，和“爷爷”有点相似，每日无所事事地晒太阳，因此也有更加充裕的时间来回答主人公的提问，提供的情报一般也比较有价值。不少的老人还是某某传说的最后一个知情者（这种情况下多半会在把秘密告诉主角后毫无牵挂的升天成佛）——偶尔也会有要队伍里的女性角色按摩肩膀的色老头（例如某代龙战士）。

盗贼【シーフ】

从 D7D 延续过来的古老职业。特色全都是极高的速度与回避力，低下的防御力，并且可以盗取敌人的金钱和道具，作为敌人出现时一不小心被其偷去了值钱的宝物会很肉痛。在巫术类迷宫探索游戏中解开机关、陷阱时会很活跃。在有忍者登场的 RPG 里由于两者的性质近似，将忍者设计为盗贼的上级职业的也不少。虽然盗取别人东西公认是不好的行为，但盗贼们依然理直气壮的公开身份，而社会居然也承认这是个正当职业……身为主角也有机会学会偷盗技能，并且以盗得敌人身上的珍稀道具为兴趣乐此不疲；不过即使学得偷盗技能，偷的东西超过任何一个大盗，主角也不会被称为盗贼，而依然拥有金光闪闪的勇者名号。（难以想像的情景：两军对阵，突然敌军中有人指着英明神武的主角大叫“就是丫上次偷了我一个回复药”……这种场合下主角会优先选择灭口吧）

盗贼的装备都很朴素，偷来的钱也不用来加点防御……

Siva【シヴァ】

1. 中译名湿婆，印度教三大主神之一，司掌毁灭与生殖之神，特征是额头的第三只眼睛，这只眼睛射出的光线能够毁灭一切。印度教神话里每到一个时代的终结湿婆神就会毁灭世界，为新世界的再生作准备（某编：其实这位以破坏为己任的老兄已经在杂志上介绍好几次了）。

希瓦姐姐！希瓦姐姐！大姐姐里的王道！

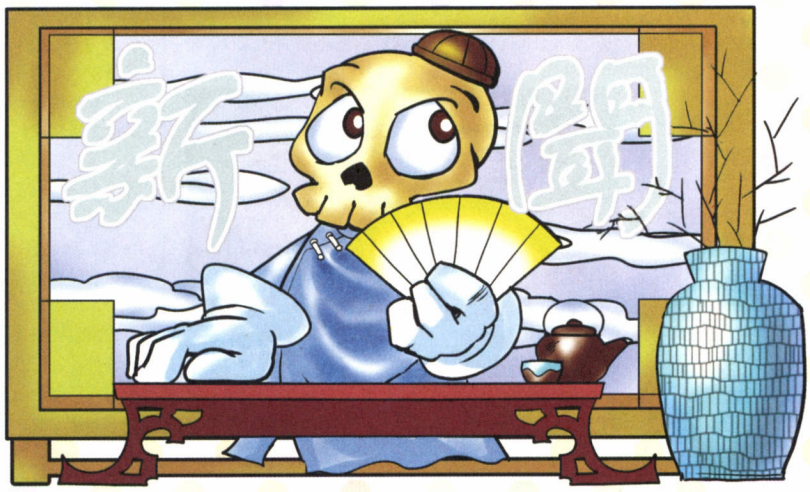
2.FF 系列传统的冰属性召唤兽。冰的女王，和伊夫里特等召唤兽一起组成冰、焰、雷三角。实力在系列里一直不是太高，往往在前期就能获得，但因其性感的装扮，历代都是最令玩家期待的召唤兽之一。这位姐姐与湿婆神有何联系 SQUARE 从未作出明确答复，由此产生了“这个 SIVA 不是印度的湿婆而是圣经里的示巴女王”的说法。不过是那个示巴的话就更加不靠谱了。（示巴女王：旧约圣经里记述的阿拉伯女王，曾前往以色列会见所罗门王，后被所罗门王的英武折服，成为他的妻子……之一）

尸体【しかばね】

也叫死尸、遗体。和会动的活尸不同，大多为了渲染气氛而散布在场景里各个角落，身上往往还插着几支箭，人畜无害。虽然死尸不一定都是白骨，但不知道为什么很少能在 RPG 里看到保存状态良好的死尸。

尸体身边也往往会留下一些针对后来玩家的，关系到解谜要点的亲切的遗书（实在不知道临死状态下哪里来的力气）以及非常有用的道具（同样令人迷惑不解的是有时明明使用这种道具就可以避免死在此地，这种情况下只有理解为“知道了自己与魔王的差距，而决定把希望留给后来者”的伟大做法了）。因此即使尸体已经化作了白骨，老练的玩家还是会懂得对死尸挨个选择“对话”或“调查”项目。

（未完待续）



每月评述台

本月（咳，俺说的“本月”，是指 10 月号完成到 11 月号完成之间的“这个月”，不要挑刺，不要挑刺）最吸引玩家眼球的，应该就是 9 月 24 日至 26 日的“东京电玩展 2004”了，虽然观众是历届来最多的一次，不过当年 TGS 可是因观众减少才改为每年一次的，所以实际上游戏界颓势并没有扭转过来。身为游戏界顶梁柱之一的日本市场为什么到目前这个地步，除了日本经济衰退之外是否还有其他的因素……（远处 DRAGON 飞了一块砖头过来：给我进正题！）

首先还是让我们来看看本次 TGS 的一些数字，TGS2004 的参展厂商有 120 个，参展游戏则达到了 462 款，总共有约 17 万观众参观。根据外界的说法，大部分的人是冲着在 5 月 E3 上发表的两款新掌机而来，不过任天堂叔叔坚持不参加 TGS 的传统，使得这次电玩展成了 PSP 的独角戏。另外本次 TGS 一个重要特点就是动作类游戏的东山再起，462 款游戏中动作类占到 133 款，而一直在日本市场占据主流地位的角色扮演游戏这次只有 58 款——“爽快的动作游戏可以在拿起手柄的时候发泄一下，至于那些需要投入的嘛，有时间再说吧……这个时间嘛……唔……时间啊……”难道大家都这样想的么？同志们，我们要戒骄戒躁，宁静致远（以下省略 6584 字）……新游戏玩一个星期就扔到一边，倒是不被游戏玩了，不过制作人员会哭的吧……（星辰：“fei 这个新出的×××给你，时间紧，36 小时搞定他！”fei：“耶？36 小时？不是吧……”）

本次 TGS 的海报，总觉得没有气势……

先把目光转向 PSP，SCE 公布了 PSP 的数据，外形尺寸为宽 170mm，长 74mm，高度为 23mm（不清楚的请自己找把尺子），重量 270 克，大概是游戏日重量的一半多一点，所以如果您可以拿着我们的书一口气看完，玩 PSP 时至少体力是没有问题了。另外据小道消息 PSP 的价格为 38000 日元左右，加上价格不菲的记录棒这售价已经超过 PS2 了，不知道 SONY 是不是真的打算这么干，须知任天堂肯定会打低价牌呢。在这里提一下在 TGS 上 PSP 的试玩方式：无数 MM 站成一排，PSP 就系在她们腰上，您就找到自己心仪的 MM（反正机器都一样）然后就在她身边玩吧……呜呼，堂堂 SONY 什么时候也开始用这么……那什么……的手段来吸引人眼球了？（其实我很羡慕……）16,47,66,67

PSP 的试玩果然……邪恶得我都想去玩了。

另外，SCE 还在本次 TGS 上展示了 PS2 的便携机 PStwo，从样品上可以看出 PStwo 的体积已经被缩小了差不多一半，光盘也改成 PS 式的翻盖放入式。PStwo 将于 11 月初上市，在欧美售价为 149 美元，日本售价未定。

PStwo 确实很薄，但不至于手柄也变小了吧？

OK，接下来让我们先看看 TGS 上一些引人注目的游戏——尽管比起 E3 来，新料真的不多——而在披露了更多情报之后，有那么几个游戏实在让人忍不住了……第一个就是——曾经被寄予厚望的《燃烧战车 3》！

尽管我习惯了小岛秀夫一贯的装神弄鬼，尽管之前我嘲笑过生化危机 4 是玄幻片，但现在我要郑重的向三上真司道歉，因为 TGS 上 KONAMI 放出的 MGS3 宣传片和资料证明，真正在玩玄幻的，是小岛秀夫和他的 MGS 制作组。

这段玄幻片……不，宣传片如同以前一样语焉不详，可以基本确定的是游戏主角是初代 SNAKE：big boss。但是这个传说中的人物在玄幻片……不，宣传片放映的前 1/3 时间完全被打得死去活来，而揍他揍得最凶的那位女士就是 big boss 的老师“The boss”。

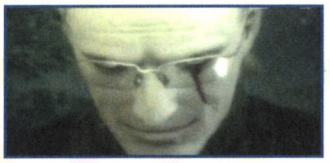
真正的问题出在 The boss 那帮被称为“COBRA UNIT”（眼镜蛇部队）的同伴身上——可以控制马蜂的“the pain”，纵火狂“the fury”（根据说明这人曾是宇航员，不过从哪里冒出这位？难不成当年是做为实验动物上天的？），柔软关节男“the fear”，超过 100 岁的现代狙击战术创始人“the end”……这些美国漫画式的妖怪已经很过分了，偏偏还有个“the sorrow”——这个从水里浮起的妖怪，曾经是 The boss 的恋人，是一个鬼魂（?!），可以用精神与人沟通（??!!），还能召唤死神（???!!!）……

不知道各位看官看到这些人物设定有何反应，反正我是不知道用什么表情来面对了（小岛：“笑就可以了……”），都说小岛秀夫喜欢看好莱坞片子，显然他受到指环王的影响要大于蜘蛛侠。至于那个没有透露身份的金发美女，还有最后那个很像 MGS2 里小帅哥雷电的家伙，到底是谁，还要等到 12 月游戏发售才能知道。

但是唧唧歪歪批判了那么一堆，鉴于体验版的游戏时间撑死了不到 1 小时，我还是要提醒一下，没准所有我们之前看到的宣传片和图片，会在正式游戏开始半小时之后全部结束——然后画面一黑，字幕“50 年后”，然后雷电出场——我看多少玩家会一口鲜血喷到电视上……

这个就是我说的神秘美女了……

独眼版 big boss，很酷。


鬼魂 the sorrow 先生正在表演鬼片

年轻时的 Ocelot，宣传片中有一段无聊手枪秀

最后出现的家伙，太象 MGS2 那小白脸了！

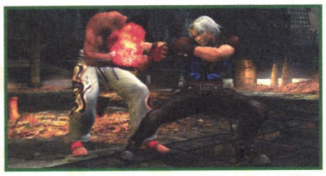
这个就是“地上最强”的 The boss

说完了 MGS，让我们看 KONAMI 另外一个 PS2 游戏《钢铁玫瑰（Rumble Roses）》，大家想来在 E3 上都知道了这是一款美式女子摔角游戏，而路线嘛显然就是向 DOA 看齐，一群 MM 在擂台上大打出手，甚至还有侮辱对手的技能，非常明目张胆的往自己身上贴 18 禁的标签。说起来 WWF（美国职业摔角）当年我也看，总的说来表演成分明显大过实战（每次选手使用摔投技的时候对方都很配合），不过那些空中扑杀也够狠

的，小朋友不要学，人家有练过。女子摔角只看过一次，让我深刻体会到“悍妇”两个字是怎么写的……目前的感觉是风格要比 DOA 硬朗点，但既然走这路线你硬朗有什么用啊，还不如学 TECMO 弄一堆隐藏服装呢（KONAMI：“你怎知我这游戏没有隐藏服装？”）。

邪恶的摔投技，这姿势……

当然如果您对“以女性格斗家为卖点”这种游戏比较嗤之以鼻的话，TGS 好歹还有另一款传统格斗游戏撑着，那就是 NAMCO 的《铁拳 5》，感觉铁拳系列的人物一代比一代粗壮，男女都是如此……这次最大的特点就是在今年推出的街机版配备了读卡器，玩家可以购买 IC 卡，并且将自己制作的角色和积分等资料存储在 IC 卡中，届时通过刷卡就可在任意街机上使用——说白了，一个《铁拳 5》专用记录卡。



李超狼 VS 三岛一八，这是老前辈之间的较量

雷武龙非常典型的蛇形刁手啊……

NAMCO 还有一个游戏必须要提：《Ace Combat 5·The Unsung War（王牌空战 5·不被歌颂的战争）》将于 10 月 21 日发售，这画面实在是强到一个境界了，其他人不说，空战迷请绝对不要错过。

华丽至极的空战画面，再次推荐！

另外一款格斗游戏来自 SNK Playmore，除了公布有《合金弹头 3D》和《KOF94·新生》，还顺便甩了一款《Neo-geo 大乱斗》，以配合最近流行的“大乱斗”风潮，游戏包括了《KOF》、《月华剑士》、《合金弹头》、《侍魂》、《世界英雄》等 SNK 历代看家作品的人气角色，看来会令老玩家高兴一把。但很遗憾的是，这样的组合还不是最华丽的，因为还有两家公司也抛出了自己的大乱斗作品……

阿斯拉大战金家藩，有点关系混乱

超越时间的战斗，现代兵器对古代武士

其一就是 SQUARE-ENIX 终于推出了一款集合 FF、DQ 角色的乱斗游戏“DQ&FF 巅峰街道 SPECIAL”，虽然只是大富翁型的桌面类益智游戏，但面包已经来了，在上面涂奶油的日子还会远吗……目前公布的参战名单包括 FF9、10 和 DQ2、4 的部分角色，但想来 S-E 也不会吝啬到只搬出这几个人来混局面，至少 FF7 那几位这次还是逃不了，横竖已经被吊起来卖了，不妨多卖两家。

マップ

混战混战大混战，让世界更混乱吧！

说起这 FF7 啊，唉，手机游戏玩前传也就算了，CG 电影看续集也就罢了，居然还要再做一个续集的续集，我算怕了……最新公布的《Dirge of Cerberus》（《赛伯鲁斯的挽歌》），故事设定在“圣子降临”的一年后（在“圣子降临”宣传片中坐在轮椅上的人，有消息表明他是前神罗总裁鲁弗斯），和平的城市突然受到名为“Dirge Of Cerberus”的神秘组织袭击，FF7 另一名人气角色文森特将在这次事件中解开《最终幻想 7》世界最后的谜……而据公布资料，这是类似“鬼泣”的动作射击游戏?！我靠啊，本来还想玩一下 FF7 后传的 RPG 来着！

FF7 的凯特西？文森特不是孤军战斗嘛。

文森特越来越有西部枪手的气质了。

TGS 上也并非完全没有新作，CAPCOM 就公布了一个恐怖游戏《Demento》。游戏讲述遭遇车祸的女主角醒来后发现被困在一个神秘的古堡里，而根据设定她只有 18 岁，所以不能装备武器攻击怪物（这在游戏界是绝对不成立的逻辑！），只有通过逃跑或指挥自己的爱犬攻击来对付敌人（总是让我想起“忍犬”这种生物），而游戏中心思想就是逃出古堡。由于制作人员是来自《钟楼》系列的原班人马，所以带有浓厚的“钟楼”味道，不知道 CAPCOM 是否再树立一个恐怖游戏的标尺？很难喔……

这个场面好像是在看牙科……

类似生化危机的推箱子解谜。

这个气氛下看着那条狗很诡异。

TGS 能看的也就差不多这些，接下来我们去看看任天堂，任叔在 TGS 之后不久就召开了自己的发表会，和 SONY 一干到底的决心已经很明显了。据任天堂官方网站上的消息，NDS 掌机预定北美定价 149.99 美元，日本售价 15000 日元——PSP 预计售价的一半不到，果然是价格战！最有趣的是，因为 PS 系列的发售日一贯喜欢遵循“123”原则，PS12 月 3 日发行，PS2 平成 12 年 3 月 4 日发行，所以预计今冬发售的 PSP 也可能是 12 月 3 日，但 NDS 就抢在 12 月 2 日……真是好好热闹啊~

至于配合 NDS 发售的软件，根据任叔的资料，目前已经有 124 个针对 NDS 的游戏，其中首发将配合 12 款游戏（照例包括马里奥和口袋妖怪两大捞钱法宝），目前公布的游戏中最引人注目的恐怕就是 FF3——不过我很想知道为什么又是 FF？S-E 合并之后用来做出头鸟的似乎都是 FF 系列嘛……

还有一个和中国玩家有关的消息，由神游公司代理的大陆版 GBASP 预计将在 10 月销售，而且据说这次神游采取了低价措施——售价将比水货还低！看来任叔不但要在本土和 SONY 对抗，还打算在中国也和盗版商对着干，这种精神是值得我们学习 di！大陆版 PS2 如果不想就此灰溜溜走人，建议还是学习一下任天堂的手段——价钱是中国普通工薪阶层一个月以上的工资，这个比例换在日本你看几个人买？02,news03

在宣传画上很漂亮的 NDS。

OK，本期页面也差不多了，往下翻是《仙乐传说》的全攻略，大家去拿手柄吧！（DRAGON：站住！你刚才说的两个大乱斗游戏，还有一个是什么？）啊，这个嘛我的激动之情实在难以用言语表述，日本著名漫画刊物《少年 JUMP》将在 NDS 上发售名为“JUMP SUPER STAR”的全明星大乱斗游戏！真想知道会看见多少老面孔……最后就直接用一张宣传图来代替了吧~

火影，ONE PIECE，龙珠，你还需要什么？

★机种:PS2 ★厂商:NAMCO
★类型:RPG ★发售日:9月22日
★价格:6800日元

文:CLOUD 协力:士元
责编:CLOUD

交响传说 TALES OF SYMPHONIA

PS2版与NGC版的不同之处

1 追加了两段新的动画

除了NGC版的全部动画之外,PS2版还增加了两段全新的动画,第一段在游戏开始不久,柯蕾特正式成为神子,背后长出了天使之翼。第二段则在众人乘坐高速飞行工具"レアバード"从希尔瓦兰特飞向特塞亚拉的过程中播放。

2 主题曲变更

NGC版的主题曲是由当红组合"day after tomorrow"演唱的"Starry Heavens",而PS2版依然由他们操刀,歌曲换为节奏韵律感更强更适合于片头动画的"そして仆にできるコト"。

3 追加大量新技、新秘奥义、新复合特技

相对于NGC版来说,PS2版为每个角色都增加了几种术·技、秘奥义和复合特技。具体如下:

术·技	
ロイド【真空千裂波】、【火炎裂空】	コレット【グランドクロス】
リフィル【インスペクトマジック】	ゼロス【ジャッジメント】、【断空剑】
クラトス【守护方阵】	プレセア【雷袭崩击】、【疾风裂旋】
リーガル【发】、【飞翔天袭舞】、【爪龙连牙弹】、【飞燕雷脚】、【裂焰歌】	
秘奥义	
リフィル【フェアリーサークル】、【セイクリッドシャイン】	
クラトス【シャイニング·バインド】	
ゼロス【シャイニング·バインド】、【ディバイン·ジャッジメント】	
プレセア【烈破焰焦击】、【绯焰灭焦阵】	
リーガル【牙连绝袭击】	
复合特技	
【グレイブ】+【グレイブ】→【ロックマウンテン】	
【幽幻符】+【弧月闪】→【幻魔月咏华】	【散力符】+【弧月闪】→【斩魔月咏华】
【幽幻符】+【飞燕脚】→【幻魔飞燕脚】	【散力符】+【飞燕脚】→【斩魔飞燕脚】
【フレイムランス】+【爆焰烧破】→【クリティカルブレード】	
【空破冲】+【ホーリーランス】→【グングニル】	【ホーリーランス】+【炸力符】→【魔净光符】
【魔神连牙斩】+【鹰爪猛袭脚】→【龙虎灭牙阵】	
【魔神连牙斩】+【爆坏连舞】→【イノセントエッジ】	
【ジャッジメント】+【レイ】→【福音】	

4 还有新增加的服装、其他增加的事件、变更点数不胜数,不再一一列举。

操作系统

1 基本操作

键位	大地图	村镇和迷宫
十字键	移动	移动
左摇杆	移动(速度因力度而异)	移动(速度因力度而异)
右摇杆	左右旋转视角	–
○键	确定/调查/进入村镇或迷宫	对话/确定/调查/离开村镇或迷宫
×键	取消	取消
△键	打开菜单	打开菜单
□键	远近模式切换(注1)	使用S戒指(注2)
L1/R1键	左右旋转视角	改变角色朝向
R3键(注3)	放大世界地图	–
SELECT键	进入对话模式(注4)	进入对话模式
START键	改变世界地图显示模式	–

注1:详见下文"远距离模式"解说。
注2:在首个迷宫中获得的关键道具,辅助解谜用,可改变功能。
注3:右摇杆按下为R3键,同理L3键为左摇杆按下。
注4:只在画面左下角出现提示时按下方可进入。

2 主菜单解说

按△键打开主菜单,十字键和左摇杆选择项目,○键确定,按START键改变角色状态的显示方式。

1.项目选择区

① 术·技

右上角的“マニュアル　セミオート　オート”分别表示“手动　半自动　自动”三种角色的操作方式，可以将光标移到人物名称上按 SELECT 键改变操作方式。

左边的方框内表示手动操作的角色装备发动术·技的快捷方式，前 4 种只能装备自己的(×/↑+×/↓+×/←→+×)，后 2 种可以装备同伴的(L2/R2)。按□键解除已装备的术技。选择术技后会在下面的方框内显示其特点说明、消费 TP 数量和使用次数；按 START 键则会在下方显示其进阶或衍生出的术技名称。

② アイテム

查看及使用道具。道具按照种类划分，从左往右是：全部道具、回复系道具、武器类道具、铠甲类道具，头盔类道具、盾牌类道具，装饰品，食品材料类，贵重品。可在贵重品一项里查看コレクター图鉴、モンスター图鉴和两个世界的地图。

③ U·アタック

设定ユニゾン·アタック(简称 U·アタック，连携攻击)的装备术技。将当前使用的 4 名角色自动分配到○、×、□、△四个键位上，在战斗中攒满 U 槽之后按 R3 键发动，然后可以用十字键与○、×、□、△四个键的配合发动四人连携技。

④ EXスキル

角色的扩展技能，必须装备 EXジェム(EX 宝石)才能使用，EX 宝石共有 LV1~LV4 四个等级，每个等级都包含四项因人而异的技能。在获得一个 EX 宝石后，在这里将光标移至“LV”处，装备该宝石的其中一个能力。每个角色都可以装备四个 EX 宝石，装备不同的技能可以通过战斗获得新的组合技能。另外需要注意的是，在每人的四个宝石槽上，不管是空的还是已经装备有宝石，若要往其中的一个槽上装备新的宝石，都会消耗一个宝石。宝石可以通过战斗获得，也可在宝箱中取得，或者用在战斗中积累的 GRADE 去购买，不过只有先获得了相应等级的宝石之后才能用 GRADE 买。

⑤ 作 战

为操作状态为“オート(自动)”的角色设定详细的作战方针，主要分为三个方面：行动方式、攻击方式、移动和术技使用方式。

⑥ 装备

显示及更换角色的装备。按△键可改变排列顺序。将光标移至人物名称上按△键可以自动装备最适合于该角色的一套装备(最强)。除武器外，在其他装备上按□键可卸载该装备。

⑦ ステータス

角色状态。

⑧ 料 理

很有意思的系统，需通过找到伪装成各种模样的不可思议的料理人ワンダーシェフ来学会不同的料理，在平时或战斗后均可制作料理来回复 HP、TP。

⑨ あらすじ

梗概。玩家进行游戏所发生事件的简略描述，可在这里一一查看。

⑩ システム

セーブ——保存游戏。在记忆阵或大地图上可进行操作。

ロード——读取游戏。

カスタマイズ——游戏各种选项、设定的调整。

2.角色状态区

十字键和左摇杆选择人物，○键决定玩家可控制在大地图及村镇迷宫里移动人物；△键选中想要换下场的人物，再按○键决定想要参战人物。

3.数据统计区

ガルド——持有金钱数量，正文中简称为“G”。

プレイタイム——总游戏时间和本次已经进行的游戏时间。

エンカウント——遇敌次数。

最大ヒット——最大连击次数。

3 战斗操作

十字键	移动/配合 L1 键选择项目/号令选择
左摇杆	移动/配合 L1 键选择项目/号令选择
○键	攻击
×键	术·技的发动
□键	防御/战斗结束后进行料理/术发动解除
△键	打开战斗菜单
R1 键	按住为目标选择/队列变更
L2/R2 键	术·技的快捷方式/按住为术的待机
R3 键	发动协力攻击
SELECT 键	改变战斗操作模式
START 键	暂停/菜单打开时为改变操作角色

4 战斗画面解说

战斗开始后控制手动模式的角色行动，如果你有三个朋友和一支手柄分插的话，可以把四个上场角色都设成手动控制，体验四人混战的乐趣。

战斗中可以按△键打开战斗菜单，此时为暂停状态，可以选择术·技、U·アタック、作战、装备、道具、逃走这 6 个选项。

画面中央的是角色与敌人，下方是各角色状态和 U·アタック槽，上方显示使用术·技的名称，左上角显示伤害加成，右上角显示连击数及伤害值。

战斗胜利后在上方显示 6 项数值，分别是：经验值、奖励值、最大连击数、金钱数、时间、GRADE 值。下方显示获得道具。

关于系统的几点补充

1 对话模式

传说系列的一大特点，可以在队友之间就某话题进行讨论，按 SELECT 键发动。本作将随时可进行对话的系统改成了只有在左下角出现提示的时候才能进行对话。通过这些对话可以了解到角色不为人知的另一面性格，还能获悉一些主线剧情之外的情报，增加某些队员的好感度，最有意思的是，还可以获得称号，所以有对话出现的时候就尽量不要放过。注意大部分对话都可以按 START 键跳过，部分牵涉到系统说明的则不行。

2 猫人探险队

可以付钱给在各个村镇都有的猫人探险队(ねこにん探检队)，由他们来替你完成一些“比较困难”的任务。任务的成功率取决于你所付金额的高低，钱给得越多成功率越高。服务项目有：

1.地图作成——在没有发现“道标之石碑”的情况下就可以使用远距离模式。

2.未踏地 CHECK——调查该村镇周围没去过的场所。

3.漏取 CHECK——调查该村镇周围忘记拿取的宝箱。

4.怪物 CHECK——调查未在怪物图鉴记载的该村镇附近的怪物。

多数猫人探险队旁有兜售 LV1~4EX 宝石的人，用 GRADE 可以购买。

3 远距离模式

调查所在区域的“道标之石碑”后即可按□键乘坐宠物诺伊修在大地图上移动，称为远距离模式(ロングモード)。和普通模式或称近距离模式相比，远距离模式的视线范围更加广阔，且敌人都处于“敌不动我不动”的状态，有助于回避战斗。

4 好感度

主角洛伊德和所有角色都存在有好感度的隐藏数值，一般是根据随事件所产生选项的选择不同而导致好感度发生变化。

5 关于记录点

除了在大地图上以外，本作采用记忆阵进行记录。还增加了一种名为“被封印的”记忆阵，需要在迷宫中打倒特殊的敌人以获得“メモリージェム”方可解开封印，使用该记忆阵进行记录。

ロイド·アーヴィング

洛伊德·阿文

声优：小西克幸

男　17岁　173CM　58KG　剑士

自幼被抛弃于森林，由矮人达依克抚养长大，完全掌握了矮人精巧的锻造手艺。性格外向，心地善良，虽然学习成绩很差但头脑灵活反应迅速。擅长使用双刀，术技天份很高。

神托之村　伊塞利亚
神托の村　イセリア

洛伊德·阿文（ロイド·アーヴィング）被一记板擦敲在头上，从梦中惊醒，勉强睁开惺松的睡眼，意识到自己还在教室里，而且处于罚站的状态，手中提着两只装满水的木桶。

叫醒他的是老师莉菲尔（リフィル），面对“单纯”的洛伊德，她无奈地叹了一口气，让坐在前排的吉尼亚斯（ジーニアス）回答刚才的问题。

“是，姐姐。”吉尼亚斯是莉菲尔的亲弟弟。问题的答案是——在古代大战中，是勇者米特斯（ミトス）使圣地卡兰（カーラーン）得以停战。

莉菲尔继续讲解——勇者米特斯和女神玛特尔（マーテル）缔结了契约，将引起战乱的迪宰昂（ディザイアン）封印了起来。今天是预言之日，是神子将要接受女神玛特尔“神托”的重要日子。莉菲尔让身为神子的漂亮金发女孩柯蕾特（コレット）回答关于“世界再生之旅”的问题，柯蕾特对答如流：所谓‘世界再生之旅’，就是将迪宰昂再度封印的过程。通过女神玛特尔的考验，复活守护世界的精灵，魔力也就复活了。

在这个世界里，粮食不足和日照等问题都是由魔力枯竭引起的，罪魁便是迪宰昂管理的人类牧场，它消耗了巨大的魔力。

莉菲尔正要提下一个问题时，一阵强烈的闪光忽地出现，她认为是“神托”出现了，叮嘱学生们在教室里上自习，自己去圣堂那边看看情况。柯蕾特想一起去，但被老师拒绝了。莉菲尔离开之后，一刻也闲不住的洛伊德又活动了起来，他和班上所有的同学一一交谈，觉得没什么意思，也想去圣堂那边。

刚走到教室门口，吉尼亚斯叫住了洛伊德，说如果不听姐姐的话她会生气的，一副害怕的样子。洛伊德则按捺不住心中的好奇，决定用“课外授业的自习”这个理由来搪塞过去，还邀请自己最好的朋友吉尼亚斯与柯蕾特一同前往（二人加入后，当屏幕左下角出现字幕时可以按 SELECT 键进入与同伴互相交谈的スキット“对话”模式）。【调查黑板左边的人形洞口，柯蕾特获得称号“ドジっ娘”】。

走出学校，三人发现村子里静得不同寻常，只有柯蕾特的父亲弗兰克（フランク）从东边走了过来，看见三人平安无事，他这才放下心来。原来是迪宰昂的士兵入侵了村庄，幸好村民们都藏了起来，无人受伤。弗兰克让柯蕾特去圣堂完成神子的仪式，同时也让洛伊德和吉尼亚斯回家。洛伊德担心柯蕾特的安全，执意要一同去圣堂。

在村子里随意转了转，准备从记忆阵附近的北门离开，突然闯进来一个怪物，正好考验一下三人为女神的考验而练习的武艺。没受任何伤害，三人便轻松将僵尸打倒，正说话间又来了两个怪物，在同伴的配合下搞定它们，走出伊塞利亚（イセリア）村。

玛特尔教会圣堂
マーテル教会圣堂

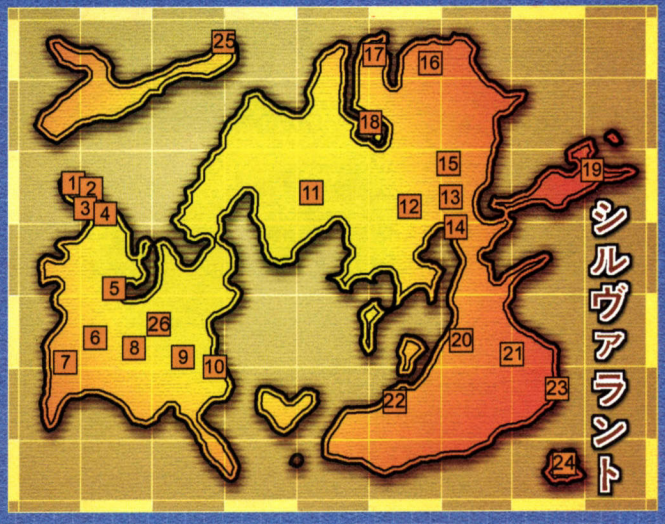
出村，沿着狭窄的海边通路向西北走，来到玛特尔教会圣堂前。山上传来了金铁交鸣的声音，年迈的祭司长步履蹒跚地从石阶上走了下来，一头栽倒在地。是迪宰昂破坏了不可侵条约，攻击圣堂。祭司长要柯蕾特快去完成神托仪式，然后便去世了。

柯蕾特镇定了一下情绪，独自向山上走去，洛伊德和吉尼亚斯不放心，还是坚持要随她一同行动。沿石阶向上，恰好发现迪宰昂的小头目波塔（ボータ）带着几名士兵正在威胁法依多拉奶奶，想让她说出神子的下落。看到目标就在眼前，波塔命令士兵们将柯蕾特拿下，但只凭两个小兵根本无法与三人对抗，很快就败下阵来。

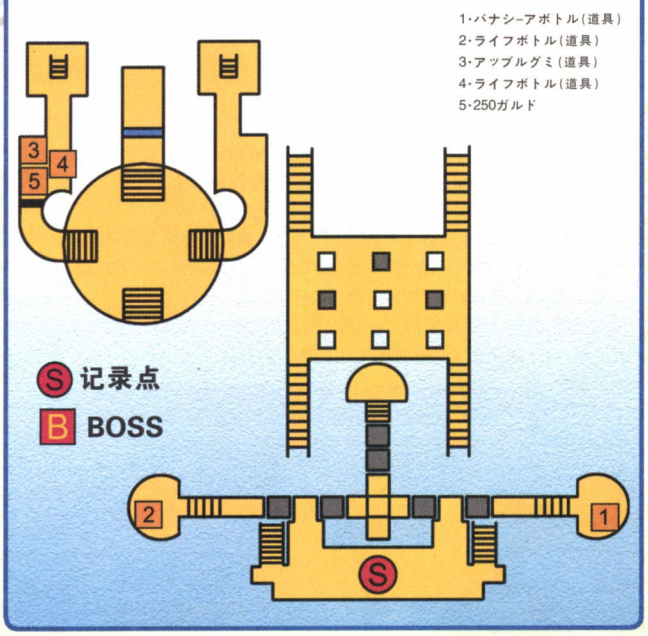
敌人派出了一个体型庞大的铁锤男，三人无力招架，恰在此时，一个红发的剑士横空出现，帮助三人将铁锤男放倒，波塔急忙率众撤退。红发剑士在洛伊德的要求下才说出自己名叫克拉特斯（クラトス），是一名佣兵，只要村人愿意付钱，他可以成为神子的护卫。克拉特斯不让洛伊德一同进入圣堂参加对神子的考验，洛伊德据理力争，在柯蕾特的劝说下，终于令克拉特斯同意，四人进入圣堂。大厅里，克拉特斯交给洛伊德一份《战术指南书》，说要保护神子就要掌握好战斗的基本要素（可以从道具菜单的贵重品一项当中查看）。向前走，发现一道封印着的门，需要找到“ソーサラーリング”方可打开，于是众人开始探索。

1　ダイクの家
2　イセリアの森/イセリア人间牧场
3　イセリア
4　大圣堂
5　救いの小屋
6　トリエット
7　旧トリエット遗迹
8　シルヴァラントベース
9　オサ山道
10　イズールド
11　ハイマ
12　アスカード
13　救いの小屋
14　ハコネシア岬
15　ユウマシ湖
16　アスカード人间牧场
17　マナの守护塔
18　ルイン
19　バラクラフ王庙
20　救いの小屋
21　パルマコスタ人间牧场
22　パルマコスタ
23　ソダ间欠泉行の港
24　ソダ间欠泉
25　ねこにんの里（猫人之里）
26　リンカの木

注：25 和 26 两个地点只能在后期取得飞行器之后方可前往。



マーテル教会圣堂



迷宫 マーテル教会圣堂 **CHECK POINT**

沿东侧的走廊走到尽头，打倒沿途的怪物，从楼梯下到 B1F。众人看到了下层对面台子上摆放着的“ソーサラーリング（以下简称为 S 戒指）”，干掉石头人（ゴーレム）后，它变成了一个方形石块，柯蕾特摔了一跤，把石块从漏洞中推了下去，刚好成为连通下层道路的垫脚石之一。解开机关，得到 S 戒指，返回 1F 大厅，在上方被封印的门前按□键使用 S 戒指，门开后向前走，通过传送点到达圣堂顶部。

万道霞光齐射，白翼天使从天而降，天使名叫莱米艾尔（レミエル），是柯蕾特真正的父亲。他告知柯蕾特，现在正是将长眠于世界中心的玛特尔女神唤醒的时机，并将库尔希斯（クルシス）红宝石之力寄宿在柯蕾特身上，完成了神托的仪式，从现在开始，柯蕾特正式成为再生神子，她将前往世界的中心，进入拯救之塔（救いの塔），解除封印，唤醒玛特尔女神。

第一个任务就是前往南方，解除火之封印，柯蕾特问莱米艾尔是否自己的父亲，莱米艾尔含蓄地回答：“记住要先去解开火之封印，我最疼爱的女儿哟，我们会在那里再见面的。”和三个伙伴分别交谈过后，众人先后从传送点离开，返回大厅时，洛伊德和吉尼亚斯意外地碰见了莉菲尔老师，莉菲尔将弟弟吉尼亚斯横放在膝盖上狠狠地打起了他的屁股……

回村，前往东北角上的柯蕾特家，村长及弗兰克等齐聚一堂，商量明天为柯蕾特践行的事宜，法依多拉奶奶感谢洛伊德帮助了柯蕾特，奖励给他一部“コレクター图鉴（收藏图鉴）”。洛伊德想保护柯蕾特同行，但却被克拉特斯毫不留情地拒绝了。

无奈之余，只得和吉尼亚斯离开房间，柯蕾特匆匆忙忙跑了出来，不想却又摔了一跤。柯蕾特向二人表示了歉意，吉尼亚斯突然说，明天就是柯蕾特 16 岁的生日，祝她生日快乐，洛伊德猛然想起自己原本要送给柯蕾特一个首饰作为生日礼物的，可却没有制作完毕，赶紧说明情况，打算晚上赶制出来，在明天柯蕾特出发之时送给她。柯蕾特说今天晚上决定了出发的时间后，会亲自到洛伊德家里来告诉他。**【到教室中和莉菲尔交谈，吉尼亚斯获得称号“姊想い”】**。

吉尼亚斯想让洛伊德在回家前和自己去看一个朋友，一起来到村子的南门时，洛伊德驯养的宠物诺伊修（ノイシュ）竟然从家里跑了出来，被守卫呵斥了几句后，二人带着诺伊修从南门离开。

ヴィーダル BOSS战

HP:4000

整个游戏的第一场 BOSS 战，经过 10 秒后自动发生情节，克拉特斯加入队伍，因此建议从战斗开始就以防御为主，结合跑动，注意他挥舞的链锤即可。克拉特斯加入后，洛伊德便可与之配合对其进行连续攻击，这时不管什么样的技和术都可以随意使用，很快就能搞定。

伊塞利亚森林
イセリアの森

出村向西走不远便来到了伊塞利亚森林的入口，胆小的诺伊修过早地嗅到了怪物的气息，头也不回地逃跑了。二人沿着林间小路前行，路旁和岔路中有宝箱可拿。到达一个有记录阵的丁字路口前，吉尼亚斯说他的朋友就在这里，洛伊德发现这里是迪宰昂的人类牧场，想到了他们和村子签订的互不侵犯条约，可吉尼亚斯却说他们已经先破坏了条约，来这里也没什么不对。

所谓人类牧场，其实就是迪宰昂奴役人类为他们做苦工的集中营，吉尼亚斯认识一个叫玛布尔（マーブル）的婆婆就被关在这里，他时不时地会来看看婆婆。在牧场围栏的侧面，二人见到了玛布尔婆婆，洛伊德诧异地发现，婆婆手上也镶嵌着一枚晶球，不同的是，这晶球没有要之纹的保护，直接与婆婆的皮肤接触着。洛伊德解释说如果像这样让晶球直接嵌在皮肤上会对人体造成极大的毒害，必须用特殊的矿石来雕刻出一个容器，将晶球嵌入其中方可发挥晶球的能力，而这个容器一般被称为“要之纹”，世界上只有矮人掌握着制作要之纹的能力。洛伊德的义父达依克（ダイク）便是一个矮人，他决定拜托义父为玛布尔婆婆制作一个要之纹。

迪宰昂的士兵不知婆婆在这边做什么，赶来抓人，二人逃跑。吉尼亚斯不放心婆婆的情况，邀洛伊德一起到山崖上看个究竟，从牧场右侧的石阶跃上（按○键），目睹了婆婆被士兵毒打的惨状。洛伊德让吉尼亚斯放魔法攻击士兵后躲起来，由他引开士兵后逃回村子。在逃跑过程中吉尼亚斯不慎摔倒，被士兵发现，只得与他们正面交战，而牧场正门的监控设备则刚好记录下二人的容貌……迪宰昂的另一个小头目看见了洛伊德逃跑时的身手，认为此子非同凡响。

达依克家
ダイクの家

二人逃过士兵的追捕，在山道的丁字路口处作别，吉尼亚斯返回村子，而洛伊德则要向北穿过森林，回自己的家。路途不很复杂，只需注意拿取岔路上的几个宝箱即可。出森林向北，进入“达依克家”，洛伊德首先到房子后面的墓碑前轻声地问候道：“我回来了，妈妈。”洛伊德的母亲长眠于此。

进屋，矮人义父达依克正在等儿子回来，洛伊德撒谎说遇到一个旅行的佣兵，想要制作一个要之纹给他，达依克说若取下直接镶嵌的晶球十分危险，不如用抑制矿石做一件首饰，也可起到解毒的作用。达依克看穿了儿子的谎话，洛伊德只得如实招来。达依克说晶球只有迪宰昂的人才能拥有，洛伊德的晶球尤为特殊，是他母亲的遗物，迪宰昂看中了他母亲的晶球而杀害了她。

夜幕降临，柯蕾特如约前来，告诉洛伊德明早将要出发，洛伊德祝她生日快乐，对自己没能于此时拿出生日礼物而抱歉。洛伊德再次申明自己想要一同旅行的愿望，说自己的母亲就是被迪宰昂害死的，此行也算是复仇之旅，柯蕾特犹豫再三，终于同意，让洛伊德第二天一早到村子里来。

问及再生之旅的细节时，柯蕾特回答，她的任务就是解除封印，成为天使，然后……然后便没了下文，柯蕾特眼中抹过一丝哀伤，旋即又连说没什么，粗心的洛伊德全然不知这少女的心中实则有着难以言喻的痛苦。

翌日，清晨，洛伊德一夜未睡，终于做好了要送给柯蕾特的生日礼物。来到母亲的墓碑前，和义父、母亲告别，父子俩依依惜别，洛伊德正准备动身时，吉尼亚斯跑来，说柯蕾特已经和莉菲尔出发了。

コレット·ブルーネル
柯蕾特·布尔内尔
声优：水树奈奈
女 16岁 158CM 44KG 神子

洛伊德的青梅竹马，神子，在受到神托启示之后便会开始自己献身成为天使并完成世界再生的行动。外柔内刚，勇敢果断，但身体灵活性较差，总摔跤。佩戴有“クルシスの辉石”。

神托之村　伊塞利亚
神托の村　イセリア

立即赶往村子，在柯蕾特家从奶奶手中得到柯蕾特留给洛伊德的一封信，看过后感觉像遗书似的。屋外突然传来厮杀、哭喊的声音，几人急忙出来看个究竟，谁知村庄已变成了人间炼狱。赶往南门，迪宰昂士兵把村民包围在这里，威胁村民交出洛伊德和吉尼亚斯，为首的是迪宰昂五圣刃之一的弗希特斯（フォシテス），他指责洛伊德违反了互不侵犯条约，吉尼亚斯说是他们先攻击圣堂和神子的，但弗希特斯却不知此事，直接召唤出一只绿色怪物向洛伊德发动了攻击。打败绿怪，它却抱住了准备亲自捉拿洛伊德的弗希特斯，原来是迪宰昂把玛布尔婆婆变成了怪物。婆婆用自爆换来了弗希特斯的撤退，村子暂时安全了。吉尼亚斯悲痛异常，洛伊德建议把婆婆留下的晶球和刚从义父那里要来的要之纹给吉尼亚斯装上，以做纪念。

村长埋怨说全是洛伊德的错，决定把他赶出村子，吉尼亚斯也勇敢地承认了自己的错误，和洛伊德一同离开。法依多拉奶奶告诉洛伊德，柯蕾特可能已经到了南方沙漠地区，在“沙漠之花　特里艾特（トリエット）镇”或许会遇见她们。【从南门离开时获得“はぐれ剣士”称号】。

BOSS战　クフィギュア　HP:5000

洛伊德接近攻击，吉尼亚斯在后方用魔法攻击。掌握一下防御与攻击的节奏。体力不支时用アップルグミ回复即可。

沙漠之花　特里艾特
沙漠の花　トリエット

离开村子，向南没走多远就看见路边上停着一辆大篷车（ノヴァの龙车），进入后和里面的大婶交谈，谎称自己是在进行修行之旅，可以全回复，里面还有一个记忆阵。继续向南进发，不久宠物诺伊修就给洛伊德送来义父达依克的一封信，告诉他关于 EXSKILL 的使用方法。

在抵达沙漠之前，二人见到了一幢“救いの小屋”，向里面的大叔询问是否见过神子，大叔语焉不详，反而讲述了一堆关于“LONG MODE（远距离模式）”的事。宿屋二楼可以记录和睡觉，不过要花 100G。休整过后来到沙漠边缘，远远地就能看到沙漠中的那座小镇。二人进入镇中，发现迪宰昂士兵已经在到处张贴洛伊德的通缉令了，尽管画得完全不像，但特征还算明显。在镇里到处打听，得知镇北边有个占卜师，应该会知道柯蕾特的行踪，于是去帐篷里找占卜师，没想到她居然会收 100G，只好把钱给她，换来柯蕾特前往绿洲的消息。【在宿屋 2 楼找到料理人，习得“ロールキャベツ”】。

在镇上的道具武器店内搜刮一番，整饬完毕准备离开，不想却被迪宰昂士兵发现，战斗后洛伊德被人从背后偷袭，被捕，吉尼亚斯幸运地没有被捉。

ジーニアス·セイジ
吉尼亚斯·塞依吉
声优：折笠爱
男　12岁　141CM　29KG　魔法师

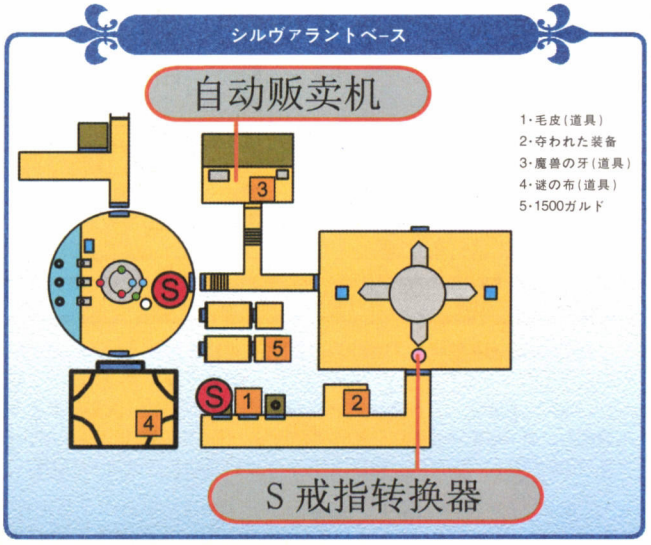
洛伊德最好的朋友，在村子里是头脑最好的，学习成绩一流，是一个非常优秀的魔法师。非常有见解的小大人，能够分场合做出既像大人又像小孩的事。比较崇拜洛伊德。

迷宫　シルヴァラントベースCHECK POINT

洛伊德被迪宰昂关在了牢房当中，身上的装备全部不见了，幸亏戒指没被拿走，趁巡逻兵经过时释放火焰，打中他后牢房门打开。从右边取回装备；从 D 门进入大厅，在能量转换器处把戒指的属性变成雷电，在左右两个怪物分别经过开关上时发射，把它们定在原地，打开 E 门。

从 F 门进入圆形大厅，调查控制台可知需要站在下方三个台子上并用戒指的雷电属性击打旋转的柱子，可使房间中央的圆形转盘旋转不同的角度，上中下三根柱子分别对应不同的角度：上——180°，中——90°，下——45°，只要令外圈的绿灯和内圈的绿灯重合即可打开 G 门，通向管制室。

洛伊德欲躲避士兵的追赶而误入一房间，见到一名蓝发男子，蓝发男通过洛伊德手上的晶球认出了他，洛伊德正待发难，之前带队袭击圣堂的波塔突然闯了进来，向他的上司蓝发男报告，说神子攻打了进来。蓝发男不想让某人知道自己的身份，先行撤退，洛伊德汇合了吉尼亚斯、柯蕾特和克拉特斯，与波塔作战。波塔弃刀败逃，后来的莉菲尔老师捡起了刀上镶嵌的晶球。



众人离开这个基地，返回沙漠之花特里艾特休整。莉菲尔老师和克拉特斯讲解了一下晶球的作用，原来晶球可以激发出人体的潜能，但如果没有要之纹配合使用，会给人体造成伤害。老师之前在牧场附近捡到了一块坏了的要之纹，洛伊德修好后送到楼上老师的房间里，出门时看到克拉特斯一个人向外走，跟去与其夜谈。

第二天，全员集合，老师给了洛伊德一份怪物图鉴（モンスター图鉴），众人向西南方的旧特里艾特遗迹前进。

BOSS战　ボータ　HP:4200

战斗开始后应首先将他的两个手下消灭掉（以后的 BOSS 战中都应遵循先消灭杂兵，后对付 BOSS 的战术思想）。打死他的手下后就可以集中攻击ボータ，吉尼亚斯的魔法命中时是攻击的最好时机。招式方面要小心他的岩碎阵，ボータ进入 OVER LIMITS 状态后就不要硬拼了，暂避其锋芒是比较明智的选择。

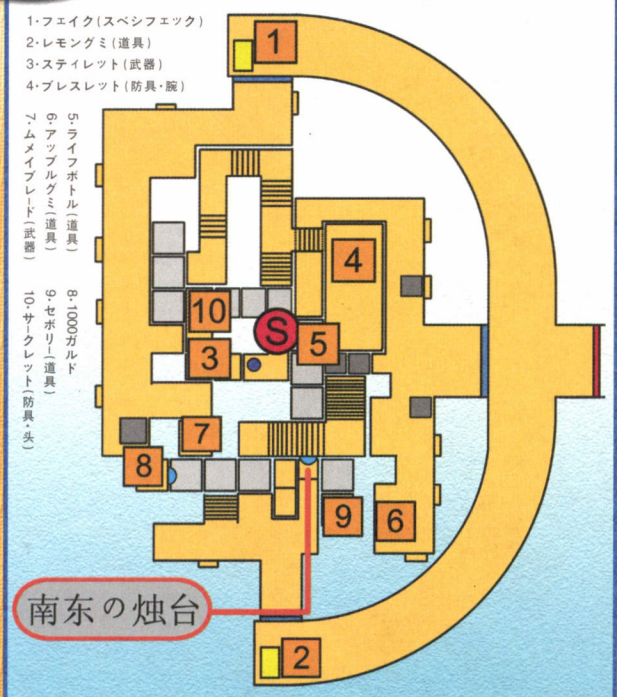
迷宫　旧トリエット遗迹 CHECK POINT

来到遗迹外，经过一场战斗后，克拉特斯教给大家一些防御技巧，按住□键再按↓即可发动。在通往遗迹的地下入口前，【莉菲尔老师因对门周围的岩石大感兴趣而获得“遗迹マニア”称号】。

利用 S 戒指喷火的功能，按照地图中 1253、3412 和 1234 的顺序调查烛台即可破解石板升降的谜题，通过最中央的传送点，众人来到了上层的火之祭坛，打败看守这里的怪兽クトゥグハ，天使莱米艾尔再度出现，指引柯蕾特走上祭坛，解除了火之封印，并赐予她天使的翅膀，告知下一步需要东渡大海去解除地之封印。

夜晚，在外野营，洛伊德才想起把生日礼物送给柯蕾特，却发现已然坏掉。柯蕾特因无法承受天使之力而身体不适，怕大家为自己担心，找了个借口独自散步去了。【翌晨，返回特里艾特，莉菲尔关心吉尼亚斯的伤势，获得“弟想い”称号】。

旧トリエット遗迹



奥萨山道~小渔村依兹路德
オサ山道~小さな漁港イズ-ルド

离开特里艾特向东走，经过希尔瓦兰特基地继续向东，来到奥萨(オサ)山道的入口。进入后遇到一个穿着像忍者的女孩，她要攻击柯蕾特，笨手笨脚的柯蕾特在惊吓中再度摔倒，意外地碰到了一个机关，打开女孩脚下的洞口，令她掉落下去。沿山路走到出口附近，女孩从矿坑里爬了出来，又拦在众人面前，强制战斗。女孩双拳难敌四手，借烟雾逃跑了。进矿坑内部转一转，打倒最深处的骷髅头可以获得セタノカガミ。山道出口前，克拉特斯教给洛伊德有关U·アタック的战斗技巧。从奥萨山道离开，再向东走不远即可看到小渔村依兹路德（小さな漁港イズ-ルド)。

【在猫人探险队右侧的民家中调查，找到料理人，获得“おにぎり”】。到入口上方的拉依拉(ライラ)家中和她对话，在码头前答应帮拉依拉送信，拉依拉命马克斯(マックス)送众人前往大陆最大的城镇——帕尔马柯斯塔(パルマコスタ)。

BOSS战

ドジな暗杀者 HP:1800　式神一·红风 HP:5000

二者的HP相差不多，集中攻击其中任何一个都行。式神一·红风的体积较大，用裂空斩等招式效果不错。敌方的攻击力比较高，因此不要大意，时刻注意回复HP。

クトウグハ BOSS战 HP:5000

一开始应先将将两个跟随的クトウグハボーン打死(HP各为1500)。クトウグハ的攻击比较有规律性，因此掌握好防御进攻的节奏就会比较轻松。クトウグハ用范围魔法时能躲则躲，实在躲不开可以跳到空中，这样的话可以减少一些伤害。

港町 帕尔马柯斯塔
港町 パルマコスタ

与此处的居民交谈，大多都是称赞总督多阿(ドア)的话，在港口的商店略做补给更换装备，向南进入市镇。走到街拐角处时，柯蕾特撞倒了一个少女，打碎了对方的酒瓶，这群看似旅行者的人非要众人赔偿，无奈只得去右侧的酒馆购买，不料酒馆脱销，到隔壁的道具屋碰碰运气。

可巧遇到几名迪宰昂士兵敲诈道具屋老板娘，被女儿潇柯拉(ショコラ)义正辞严地赶了出去。从老板娘处以1000G的价格购得本地特产酒“パルマコスタワイン”一瓶，拿去还给旅行者们。打听得知总督多阿准备招募勇者来对付迪宰昂，这样的好人不能不去拜访一下，前往位于东侧广场的总督府。

洛伊德向多阿总督说明柯蕾特便是要去实现世界再生的神子，请求总督给予帮助，总督认为这伙人说谎，派士兵来捉拿。柯蕾特亮出天使之翼，总督才知受骗，对方假冒神子骗走了记载有关封印情报的再生之书。之前碰到的旅行者应该就是假神子，他们应该在哈克内西亚岬(ハコネシアとうげ)，众人决定追上他们讨回公道。

去总督府右侧的教会学校，有学生要和众人在知识上一决胜负，接受挑战，对方让众人准备好之后到二楼最右边的教室来。【调查门口对面楼梯右侧的烛台能发现料理人，学会“オムライス”】。去一楼最右侧的餐厅，发生柯蕾特帮助老板打工的事件，开始点菜送餐的小游戏，记住每位客人所点饭菜的名称和数量，报告给厨房，领到饭菜后送到相应的客人处即可完成，三个回合之后可以获得报酬，【同时柯蕾特获得称号“特级ウエトレス”】。到二楼右侧第一间教室，莉菲尔老师为吉尼亚斯复习，问了几个非常简单的问题，然后就可以去右边的教室里去和学生比赛了。结果是莉菲尔和吉尼亚斯以满分的优异成绩战胜了这里的学生，【吉尼亚斯获得“优等生”称号】。

到广场北部的码头前，可以看到巨大的机械蒸汽船，同时又遇到了之前要刺杀柯蕾特的少女，对方再次逃跑。

哈克内西亚岬
ハクネシア岬

前往哈克内西亚岬，看守山道的卫兵告诉洛伊德，只有在下面的小屋里购买通行证之后才能自由进出，黑心的老板科顿(コットン)开出了每人100000000G的天价，他还不让众人碰旁边的再生之书，说只有把救小屋里的“スピリチュア像”给他才能看再生之书。离开黑店，急忙返回港町。路上经过救小屋，在里面再次遇到女忍者，得知她名叫藤林椎名(藤林しいな)，她身后便是“スピリチュア像”，可祭司长不在，众人没有拿取。

回到帕尔马柯斯塔广场，碰到马古尼斯准备对违抗命令的道具店老板娘行刑，将马古尼斯打倒，救出老板娘。回到哈克内西亚岬时，卫兵告诉洛伊德，潇柯拉刚刚被迪宰昂抓走，大家决定去牧场营救潇柯拉。

前往帕尔马柯斯塔牧场，在入口碰见了总督多阿的副手尼尔(ニール)，他说出了一个惊人的秘密——以前的多阿的确是反抗迪宰昂的领袖，但自从5年前他的妻子克拉拉(クララ)去世后就变得对迪宰昂俯首帖耳，所谓的反抗军都在他和迪宰昂的勾结下尽数被捉，关在了牧场里。众人决定先去找多阿问个清楚(选择第二项)。总督府内空无一人，下到牢房内查看，正遇到多阿和女儿姬莉娅(キリア)。多阿揭开身后的布帘，现出关在牢房里的一头怪物，它便是总督夫人克拉拉。

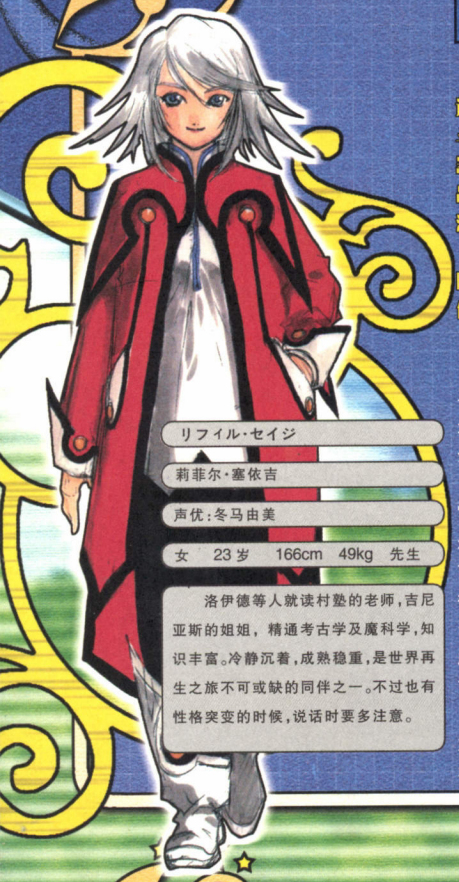
洛伊德说服总督摆脱迪宰昂，但他却被姬莉娅从背后捅了一刀，原来真正的姬莉娅早已被迪宰昂害死，眼前的这个不过是迪宰昂的一个半精灵。打倒这个祸害，没想到她却放出了克拉拉……多阿临终前幡然悔悟，把牧场的钥匙卡交给了洛伊德，密码3341。回到牧场，将发生的事告诉等在这里的尼尔，他也要和众人一同进入牧场救人。

キリア BOSS战 HP:10000

第一形态的キリア并没有什么特别厉害的招式，但是当受到一定的伤害后外形会有所变化，单体攻击时的打击数和破坏力都会上升，不过キリア缺乏群攻型招式，小心一点的话不难对付，多用光属性的法术。

マグニス BOSS战 HP:8500

攻击力颇强的对手，但移动就相对缓慢。照例先将两个杂兵打死，再来对付他，注意回复的话问题不大。マグニス的属性为火，不要用火属性的魔法攻击。



リフィル・セイジ

莉菲尔·塞依吉

声优：冬马由美

女　23岁　166cm　49kg　先生

洛伊德等人就读村塾的老师，吉尼亚斯的姐姐，精通考古学及魔科学，知识丰富。冷静沉着，成熟稳重，是世界再生之旅不可或缺的同伴之一。不过也有性格突变的时候，说话时要多注意。

迷宫 パルマコスタ牧场 CHECK POINT

从左侧的路上行，在终端前输入密码3341，进入牧场迷宫。注意这里的敌人行动都非常迅速，很难躲开，做好战斗准备。在东侧的一个房间里可以找到一个S戒指的转换器，可以把火焰转换成雷达功能，令屏幕变绿，发现隐藏物品、机关、星星状的道具（某些是敌人）以及使传送点启动，注意在打开雷达的状态下无法显示敌人。

在最右侧的房间里分别获得红、紫两张卡片，再到记忆阵左侧的平房内从小孩手里获得蓝卡，从记忆阵上方进入传送点的无限迷宫。

正确走法是：左→左→上→左→上→左。

众人找到了潇柯拉，在她的带领下来到控制室，再度与马古尼斯战斗，干掉他之后，潇柯拉又被捉走，不过她留给众人一张哈克内西亚岬的通行证。莉菲尔将牧场设定为10分钟之后自爆，众人和被关押的囚犯逃出后，牧场爆炸了。

前往救小屋，祭司长在家，向他说明神子需要使用“スピリチュア像”，对方立即同意，可助手却说现在供着的这个是假货，真品早在一年前便失落于索达（ソダ）岛上了。前往东南方的索达岛游览船乘坐场，在屋子里用200G购得往返的船票，没想到这船竟然是一个硕大的木盆，而莉菲尔老师竟然有恐水症……到达索达岛，吉尼亚斯利用冰冻魔法使滚烫的间歇泉暂时冻结，由洛伊德根据指示的方向前进，得到了“スピリチュア像”。

旁边的平台上赫然便是打开水之神殿的机关，调查后对面山崖上露出一个洞口，众人进入之前，藤林椎名也出现在这里，不过除了诺伊修之外，没人注意到她的存在。

迷宫 水之神殿 CHECK POINT

取“スピリチュア像”时，只需按相应的方向键即可搞定，错3次则失败。进入水之神殿，下到底层后，首先从左侧洞口进入，到大平外将两侧的火台点燃，再返回大厅调查S戒指转换器，使其属性变成水。进入右侧洞口，到最下层向左走，把石块向右推到门正下方的机关上，返回左侧洞口内的大平前，对准大平右边的罐子使用水的S戒指，启动机关，闸门落下刚好被石块顶住。再去下层大平外使用S戒指，左侧的平台升起，返回上层大平外，经传送点到达水之封印外。

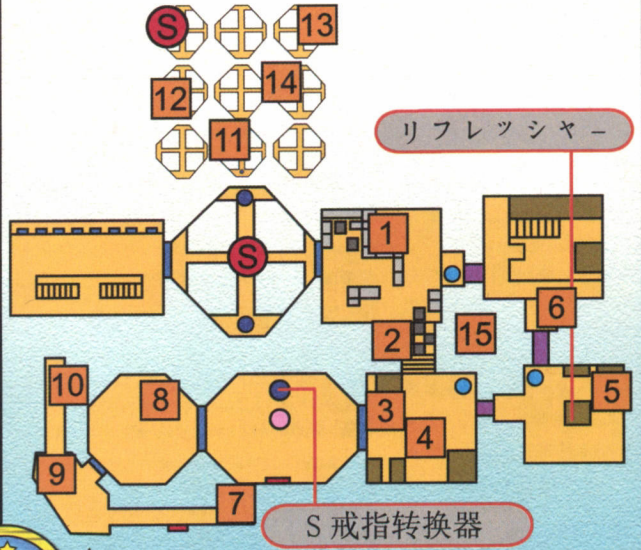
干掉了水之封印的守护者ノーディス和2只ヴ-ニス，经过天使莱米艾尔的指引，柯蕾特距离成为天使又近了一步，不过莱米艾尔看起来怪怪的……柯蕾特的身体越发感到难受，众人在离开水之神殿后不得不立刻露营休息。赶回哈克内西亚岬，把“スピリチュア像”交给黑心老板科顿，换得查看再生之书的机会，得知还有两个封印需要解开，其一是位于遗迹之街阿斯卡多（アスカード）的风之封印，其二是位于鲁因（ルイン）北部的魔力（マナ）之守护塔内的谜之封印。

BOSS战 ノーディス HP:10000

先把两个ヴ-摆平（HP2300）。小心ノーディス大范围的攻击魔法，灵活运用粹护阵防御会减轻不少伤害。回复仍然是要保证的。针对其弱点使用雷属性魔法攻击会有明显效果。

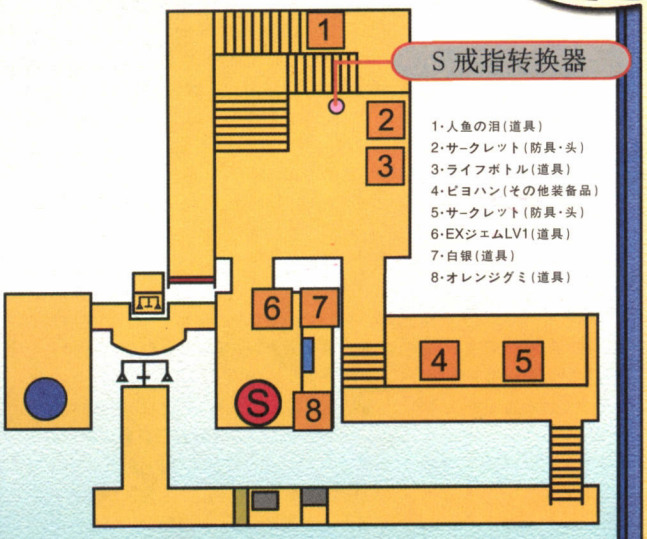
パルマコスタ人间牧场

1·メイジクローク（防具·体）
2·EXジェムLV2（道具）
3·白银（道具）
4·アンクシールド（防具·腕）
5·オレンジグミ（道具）
6·ライフボトル（道具）
7·オレンジグミ（道具）
8·アップルグミ（道具）
9·オレンジグミ（道具）
10·ライフボトル（道具）
11·ミックスグミ（道具）
12·アップルグミ（道具）
13·ライフボトル（道具）
14·オレンジグミ（道具）
15·バナシ-アボトル（道具）



水之神殿

1·人鱼の泪（道具）
2·サークレット（防具·头）
3·ライフボトル（道具）
4·ピヨハン（その他装备品）
5·サークレット（防具·头）
6·EXジェムLV1（道具）
7·白银（道具）
8·オレンジグミ（道具）



遗迹之街　阿斯卡多
遺迹の街　アスカード

穿过哈克内西亚岬，到西北方的遗迹之街阿斯卡多。来到街道尽头的石舞台调查，发现有两个少年想要炸毁石舞台，阻止他们之后，村长禁止任何人靠近石舞台。在村子东侧的阿依夏（アイ－シヤ）家中，众人又见到了刚才的两人——哈莱依（ハ－レイ）与拉依纳（ライナ－）。这里每年都要选出一个少女做为献给风之精灵的祭品，今年刚好选中他们的妹妹阿依夏，为了保护妹妹，他们才要炸毁石舞台。

众人商议，决定由莉菲尔老师代替阿依夏去跳舞（必须将莉菲尔换入队中）。仪式结束时，石舞台的中央出现了一只怪兽，众人合力战胜了它，获得巴拉克拉夫（バラクラフ）地图。经莉菲尔的彻夜研究，终于得知便是风之精灵将毁灭古代巴拉克拉夫王国的怪物以石舞台镇压于此，真正的风之封印就在巴拉克拉夫王庙。

先去北边的希望之街鲁因。**【在道具店柜台的左侧调查小猪蚊香罐可以发现料理人，学会“鱼锅”料理】**。在村子的喷泉处又遇到了藤林椎名，她正在和村里的孩子们玩捉迷藏。离开鲁因，前往位于东侧小岛上的巴拉克拉夫王庙。

ツアドグ　BOSS战
HP:10000
感觉比ノ－ディス要好对付，群起而攻之即可。

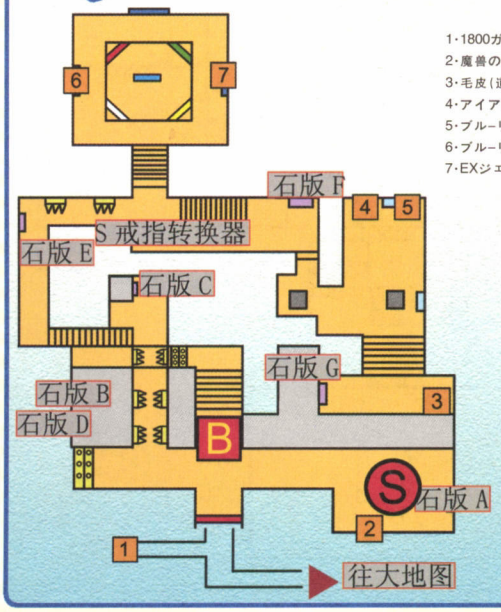
迷宫　バラクラフ王庙 CHECK POINT

迷宫外面的宝箱里有1800G，进入后沿着两边墙壁上有钉板的路走，注意不要被扎到，那滋味可……左拐上台阶，再经过两块钉板到达门前，用S戒指的火焰功能将门左右两边的火把点燃，大门打开，到下层调查S戒指转换器，将功能变成风，进入上方大门。此时藤林椎名也来到了王庙。进入大门内房间，看到五色风车，用风之S戒指按照【红→黄→绿→白→蓝】的顺序吹动风车即可打开正对面通往风之神殿的门。若按照以下两种顺序吹风车则可获得不同的道具：1.【红→绿→黄→白→蓝】（ExジェムLv2）2.【蓝→红→黄→白→绿】（ブル－リボン）。之后进入风之神殿与BOSSハスタ－ル战斗，胜利后脱出。

ハスタ－ル　BOSS战
HP:14000
洛伊德上前，其余三人在后方用法术支援，可减少其发动魔法的几率。战斗中时记得把风和雷属性的法术，用水属性的中级法术可以给它带来硬直，可以多多利用。

决意の暗杀者　HP:4500
式神二·苍雷　HP:5500
决意の暗杀者的状态攻击比较烦人，所以此前应准备一些解除异常状态的道具。柯蕾特刚修得的加攻防法术可以多加利用，另外这一战和上一战是连续战斗，不能记录，所以要更加小心，以免前功尽弃。

バラクラフ王庙



1·1800ガルド
2·魔兽の牙（道具）
3·毛皮（道具）
4·アイアンガード（防具·体）
5·ブル－リボン（防具·头）
6·ブル－リボン（防具·头）
7·EXジェムLV2（道具）

解除了风之封印，天使莱米艾尔帮助柯蕾特进一步成长。快要走出迷宫时，藤林椎名跟了过来，再度战斗，依然无法抵敌众人，她说如果柯蕾特成功令世界再生，那么她的国家也将不复存在。柯蕾特的身体越发差了，就连洛伊德也无法扶得住她，众人立刻露营。柯蕾特在洛伊德的试探下终于道出了实情：她早就失去了味觉、痛觉，现在基本上没什么感觉了，只是视力和听力大幅上升。这也许就是天使疾病的症状吧。

绝望之街　鲁因
绝望の街　ルイン

原来的希望之街竟然变成了一片废墟！这是洛伊德等人万万没有想到的，村子里没有一座完整的建筑，更可怕的是，连一个人影都不见。到达喷泉旁边时，众人发现了受伤淌血的藤林椎名，她为了保护村子而被侵略者迪宰昂打伤。柯蕾特不计前嫌，请求莉菲尔老师为椎名疗伤，椎名心里非常感动，但嘴上依然倔强地说着别忘了我是你的敌人。村里的祭司长慌慌张张地跑了过来，他被一只巨大的怪物追杀，众人发现那怪物便是多阿总督的妻子克拉拉。

椎名请大家去牧场营救村民，洛伊德认为义不容辞。众人打倒几名士兵准备乔装混入，由老师扮成士兵假称捉了几个人进入牧场。众人来到一个监控室，从屏幕上看到这里是晶球的制造厂，波塔突然现身，和克拉特斯交谈几句后急忙离开。似乎是追着波塔而来的库瓦尔（クヴァル）堵住了众人，他也是迪宰昂五圣刃之一，想要夺走洛伊德手上的晶球。大家趁机逃走，很快便又被库瓦尔追上了。他告诉众人，其实晶球是以人类的生命为代价培养出来的东西，所谓人类牧场其实就是晶球制造工厂（CLOUD按：这人类怎么不是机器的电池（见MATRIX）就是晶球的培养体呢？）。库瓦尔打算把洛伊德这颗用他母亲安娜的生命制造出来的晶球奉献给迪宰昂首领，正欲动手时，椎名凭空出现，借式神之力救众人离开。

冒险者聚集之村　哈依马
冒险者聚集の村　ハイマ

返回鲁因商量对策，椎名说可以去冒险者聚集之村哈依马（ハイマ）找一个叫皮艾特罗（ピエトロ）的人打听情况，他曾经从牧场成功脱逃。到达位于鲁因西南方的哈依马，在宿屋里遇到了皮艾特罗的妻子索菲娅（ソフィア），她告诉众人皮艾特罗已经死亡，不信可以去村子上面的墓场去看。大家将信将疑地去坟墓查看，不想刚好碰见无意识状态的皮艾特罗，原来是索菲娅为了保护丈夫而撒了谎。索菲娅告诉众人丈夫是从牧场的院子里跑出来的，入口现在被大石所封，她还请众人务必要找到令皮艾特罗恢复正常的方法。随后即可得到“ディザイアンオ－ブ”，去牧场入口附近的大石处调查即可打开入口。

リ－ガル·ブライアン
利加尔·布拉依昂
声优：大冢明夫
男　33岁　189cm　85kg　格斗家

繁荣世界テセアラ的一名囚犯，因犯重罪而被关押，双手戴着沉重的枷锁。由于双手被锁只能使用脚功，经常面无表情，思考着别人不了解的问题。受到某人指示杀害神子，和洛伊德等人相遇。

迷宫 アスカード人间牧场 CHECK POINT

众人分成两队——侵入班和解除班，洛伊德负责侵入班，挑选两名队友后去A门，调查培养器开关，令其停止运输，再去B门，调查S戒指转换器使火焰功能加强，贴在两条传送带上将中央的6个机关破坏，令传送带停止运转，进入左上方D门，在传送点前等待解除班行动。莉菲尔老师负责解除班，先从C门走出，到下方的院子里通过推箱子进入E门，再分别去左右两边踩下机关令隔壁铁门打开，通过F房间绕到另一侧走出后打败机关上的敌人令机关启动，使侵入班可以从传送点进入，迎战BOSSクヴァル。

众人返回阿斯卡多休息，之后前往石舞台，恰好碰到假冒神子的那伙人，训斥其一番后去阿依夏家和兄妹三人对话。离开阿斯卡多，到东北方的尤马希（ユウマシ）湖，见到了沉在湖底的独角兽，椎名提出可以借助水之精灵的力量靠近独角兽。众人前往索达岛的水之神殿，打败水之精灵后返回尤马希湖，获得独角兽赠予的“ユニコーンホーン（独角兽之角）”，【同时莉菲尔习得复活术“レイズデッド”，获得称号“ヒーラー”】。之后前往哈依马村，发生克拉拉变成的怪兽进入村庄的事件，获得“マナの守护塔の键”。

クヴァル BOSS战
HP:10000

很难对付的一个BOSS。首先是他身边的三个エナジーストーン（HP:5500）非常有威胁性，近身后电击攻击力很强，一旦被近身包围非死即伤，所以在对付这三个エナジーストーン时应多用狮子战吼将其逼推，避免被包围。剩下クヴァル一个人时也一定要小心他的强力电属性攻击，护方阵更是防不胜防的招式。他进入OVER LIMITS状态时，躲避他的魔法即可。多用水属性中级魔法可以大大减轻我方压力。

迷宫 マナの守护塔 CHECK POINT

继续兵分两路，洛伊德带队先进入右侧门内，沿螺旋形楼梯向上，进入房间内使用S戒指将门帘烧掉后露出光源，把折射用的镜箱推到合适的位置使光照射在左侧的门上将门打开，到达中央房间的右侧上层，调查下方的机关可看到由莉菲尔老师带领的另一组人，转换到该组操作。同样经过烧门帘推镜箱的房间进入中央房间，首先用S戒指把左侧的门帘烧掉，露出光线，把四个镜箱推到图中所示的位置即可启动机关，连通上层的桥。从对面的门走入，经两个房间和一段螺旋楼梯来到上层，通过刚连通的桥到达传送点前的机关，转换至洛伊德组。借助连通的桥与莉菲尔等人会合，之后经传送点到达塔顶，与BOSS战斗，解放光之封印。

アザトル BOSS战
HP:16800

由于缺乏群攻法术，所以它与前几个对手相比要好对付的多，此外攻击力也不是非常高，只要注意回复就不会有任何问题，如果此时莉菲尔老师学会了群体恢复的ナース，柯蕾特站在后方用ホーリーソング加攻防就更不会有任何闪失了。

クラトス·アウリオンリーガル·ブライアン

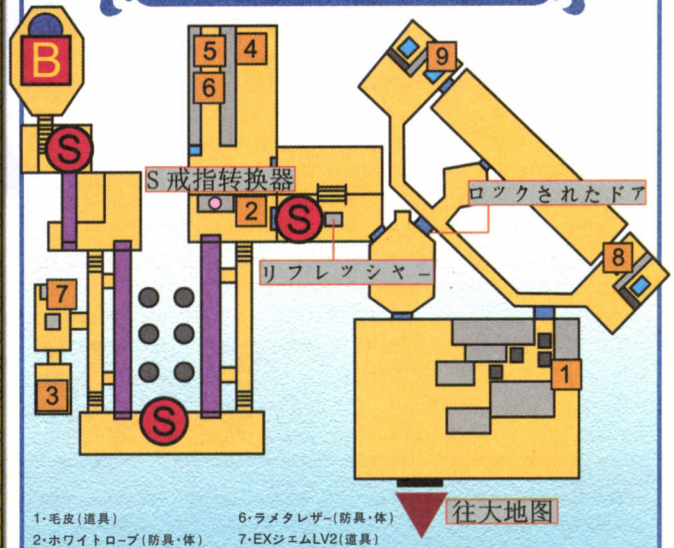
克拉特斯·阿乌利昂

声优：立木文彦

男　28岁　186cm　78kg　魔法剑士

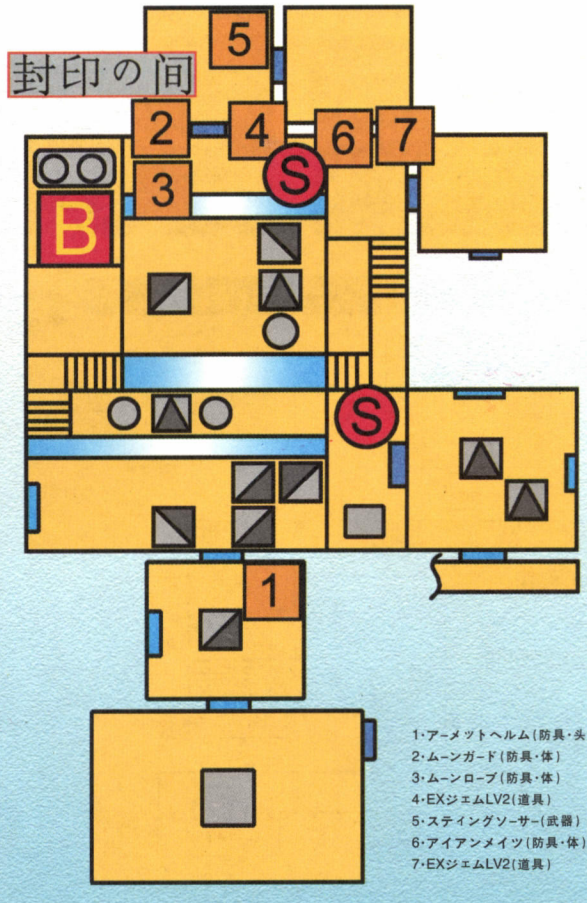
自称是佣兵，实则是四大天使之一，洛伊德的亲生父亲。剑术超群，曾多次挽救过众人性命，并教给洛伊德很多战术要领。对洛伊德要求严格，在“对话”模式中有较丰富的表情。

アスカード人间牧场



1·毛皮（道具）
2·ホワイトローブ（防具·体）
3·アイアンブレス（防具·腕）
4·アンクベレット（防具·头）
5·ベリット（道具）
6·ラメタレザー（防具·体）
7·EXジェムLV2（道具）
8·土龙（武器）
9·ピヨチェック（其他装备品）

マナの守护塔



1·アーメットヘルム（防具·头）
2·ムーンガード（防具·体）
3·ムーンローブ（防具·体）
4·EXジェムLV2（道具）
5·スティングソーサー（武器）
6·アイアンメイツ（防具·体）
7·EXジェムLV2（道具）

冒险者聚集之村 哈依马

ハイマ

离开守护之塔时，柯蕾特竟然连说话的能力都失去了，立刻露营。椎名说出了自己要对付柯蕾特的缘由：她来自于另一个世界——特塞亚拉（テセアラ），特塞亚拉和希尔瓦兰特是平行世界，存在着时空扭曲的阻隔。不过两个世界却都是从世界中心的大树汲取魔力做为能源，现在魔力所剩无几，两个世界只能互相榨取魔力，大部分魔力都被繁荣的世界所榨取了。如果柯蕾特成功令世界再生，那么随着女神玛特尔的复活，魔力也将全部流向希尔瓦兰特，特塞亚拉则会很快消亡，所以椎名要来刺杀柯蕾特。

次日，众人前往哈依玛，在宿屋的二楼，莉菲尔使用复活术令皮艾特罗苏醒，得知迪宰昂开发了威力巨大的魔导炮。[调查火炉可以找到料理人，学会"リゾット"]。

前往哈依玛的山顶，那里有出租飞龙的商人，他同意在第二天早晨为大家准备3条免费的飞龙，帮助大家飞往拯救之塔。自由行动，洛伊德和柯蕾特一同前往山顶，二人经过交流，心意相通。翌晨，洛伊德起床后发现克拉特斯不见了，出门去找，刚好碰到他和之前在沙漠基地里出现过的蓝发男交谈，蓝发男企图偷袭克拉特斯，却反被击退。

众人来到山顶，克拉特斯和柯蕾特共乘一骑先行离开。经过传送点到达神殿，刚好目睹了莱米艾尔对柯蕾特进行最终变化的一幕——夺取她的心和记忆——也就是让柯蕾特为女神献出生命，成为女神复活的躯体。洛伊德不愿柯蕾特就此死去，和莱米艾尔理论，对方却轻蔑地说出了事实：他只是选择女神的躯体，根本不是柯蕾特的亲生父亲，而他也只是为了成为四大天使之一才会如此积极地促成柯蕾特的转变。在他施法之下，柯蕾特变成了听不见话也没有思想的木偶般的"天使"。莱米艾尔见大功告成，准备实施灭口，向众人发起挑战。邪不胜正，莱米艾尔终于被众人合力击倒。

无论洛伊德怎样呼唤，柯蕾特依然一副木偶的模样。消失半天的克拉特斯忽然出现。洛伊德质问克拉特斯到底是什么人，克拉特斯解释，自己是控制两大世界的最高组织——库尔希斯的四大天使之一，这次是专门来监视神子的。洛伊德怒火攻心，拔刀向克拉特斯冲去，但终究不是他的对手，败下阵来。

克拉特斯并未对他赶尽杀绝，正说话间，又一个金发白衣的天使从天而降。此人正是库尔希斯的最高领袖——大天使尤古多拉希尔（ユグドラシル），接下来的战斗也不用说了，洛伊德等人根本不是此人对手，被打得落花流水。正待下杀手时，波塔突然凭空出现，几乎是在瞬间将众人救走。

洛伊德醒来时，发现已经回到了沙漠中的希尔瓦兰特基地，而波塔等貌似迪宰昂的人却属于一个反抗迪宰昂或者说是反抗库尔希斯的组织——莱内盖多（レネゲード）。有士兵通知众人去见组织领导，原来是那个蓝发男，波塔也在旁边。波塔说库尔希斯表面上是崇高的玛特尔教，实则是迪宰昂的幕后黑手，迪宰昂是库尔希斯的下属组织。在迪宰昂、库尔希斯和莱内盖多这三个组织当中，都有着相当数量的半精灵，而那些所谓的天使都是经过特殊的EX晶球——库尔希斯辉石进化来的。

首领解释说，现在这两个平行的世界就是由库尔希斯的首领天使尤古多拉希尔创造的。莱内盖多的目的是通过阻止神子成为天使而阻止玛特尔女神的复活，但现在柯蕾特未能顺利变成天使，成为一个傀儡，已经失去了利用价值。首领派兵将众人团团围住，说他们现在需要的就是洛伊德——阻止女神复活的关键人物，正要抓捕洛伊德时，首领突然倒地，是之前在哈依玛偷袭克拉特斯时受的伤发作。众人趁机逃走。

レミエル BOSS战

HP:16000

攻击方式多样，但招式的压迫性不大，以现在的队伍实力不会很难对付。

クラトス·アウリオン BOSS战

HP:12000

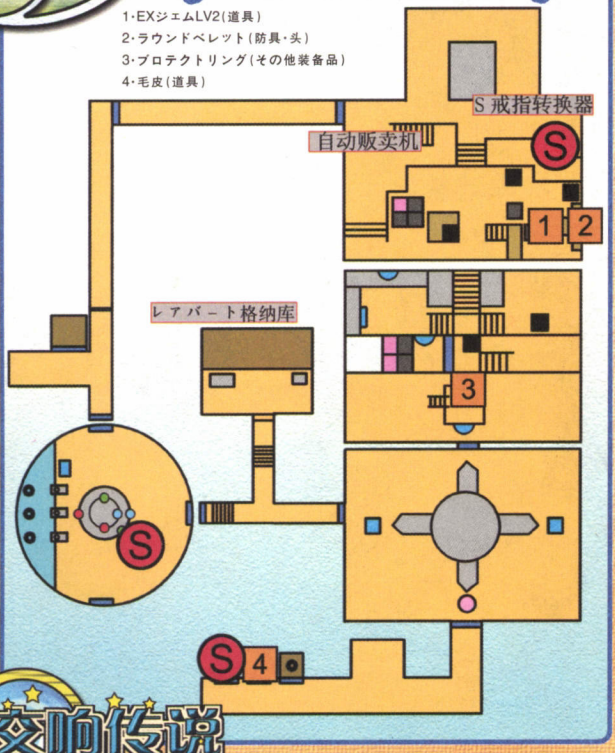
父子之间的对话，这时的クラトス要好对付多了。战斗开始时不要忙着进攻，先掌握好他的攻击规律。这样打起来会顺手得多，反之，盲目的攻击只会遭到无情的反击。クラトス用地属性魔法时，可以看准机会跳到他身后去，这时攻击他，他也就只有照单全收。

交响传说

迷宫 シルヴァラントベース CHECK POINT

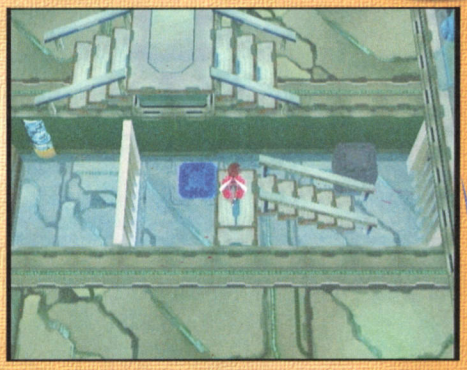
シルヴァラントベース

1·EXジェムLV2（道具）
2·ラウンドベレット（防具·头）
3·プロテクトリング（その他装备品）
4·毛皮（道具）



这次的活动范围比上次扩大不少，但不能向下走。首先向上经过通道到达一个大房间，利用S戒指转换器把火属性变成雷属性，再到房间下半部分推箱子连成通路，将台子上的灰色箱子推下，再借助它取得右边的两个宝箱，最后把它推到地板上蓝色的机关处，打开通往下层的路。

将之前的两个木箱推到粉红色地板上，竖着排列，到下层，把楼梯右侧的灰色箱子推下水，到左侧旋转的带电柱子前使用S戒指，令开关充电。调查旁边的开关，使粉红色地板下降，从木箱连成的路过中间的水槽，到下方柱子处使用S戒指，调查台子上的开关，放掉水槽中水，从右边的楼梯到水槽下，推灰色箱子到蓝色机关处，使水槽中间的门打开，在左侧柱子前使用S戒指，打开房间下方的门，离开。



椎名向大家汇报，就是莱内盖多将两个世界的情况告诉了特塞亚拉的国王与教皇，也是他们提出了暗杀神子的计划，向国王和教皇吹嘘说只要杀了神子，阻止希尔瓦兰特的再生，那么特塞亚拉便会继续繁荣。吉尼亚斯建议也去特塞亚拉向国王进言，椎名想起在特塞亚拉有一间王立研究院，曾对特塞亚拉的神子所持有的库尔希斯辉石进行过研究，也许能帮助柯蕾特恢复正常。众人决定前往特塞亚拉，可不知道怎么才能穿过扭曲的时空，椎名说似乎只有一种叫"レアバード"的飞行器可以，而且莱内盖多就是乘坐它往来于两个世界的，在这个基地当中应该有。于是大家开始探索，终于在仓库当中发现了"レアバード"的踪影，于是众人立刻乘坐它飞向特塞亚拉。

交响传说

プレセア・コンバティール

普莱塞娅·匡巴缇尔

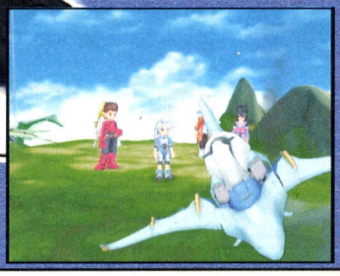
声优：桑岛法子

女　12岁　138cm　24kg　斧战士

由于父亲生病而代替父亲从事伐木的工作，小小年级就开始使用巨大的斧子。在没有防护的情况下装备了晶球，导致失去了感情。与洛伊德等人相遇后，逐渐恢复了正常。

福吉山
フウジ山岳

“レアバード”因为失去燃料而坠落下去，还好已经进入了特塞亚拉的国境，而且大家都坠落在一处，都没受伤。椎名说需要借助雷之精灵的魔力方可驱动“レアバード”，而她尚未与之缔结契约，因此无法令“レアバード”启动。众人在山巅遥望到远方矗立着一座高塔，赫然便是“拯救之塔”，据椎名说，和希尔瓦兰特一样，特塞亚拉也有一座拯救之塔，也有一个圣地卡兰。从这座福吉山（フウジ山岳）离开，众人前往位于北方的王都梅尔特基奥（メルトキオ）。



王都　梅尔特基奥
王都　メルトキオ

进入王都之后，椎名说要回故乡水穗之里（ミズホの里）向首领报告暗杀失败的消息，给洛伊德一封信，让他把信给国王，国王便会接待他们。椎名离队。向王宫走的路上，众人遇到了一个被几名女子前呼后拥着走来的男人泽洛斯（ゼロス），一看就知道是个花花公子，举止轻浮。在王宫入口里得知国王生病不能见客，卫兵让众人去外边的玛特尔教堂。

去教堂与祭司交谈，突然出现一名运送祷告用神木的女孩，女孩名叫普莱塞娅（プレセア），她用单手拖着一根似乎很沉重的木头，吉尼亚斯立刻对她产生了好感。获悉教皇马上要在国王寝室中做祷告，苦于无法进入国王寝室，众人一筹莫展。众人决定借帮助女孩送木头的机会混入国王寝室，可任凭洛伊德和吉尼亚斯使出了吃奶的劲也挪不动神木分毫，不过普莱塞娅还是帮助众人进入了王宫。

来到最上面的国王寝室，见到了国王和教皇，那个花花公子泽洛斯竟然也在这里，更让人吃惊的是，此人居然是特塞亚拉的神子！将椎名的信交给国王，说明此行的来意，众人到旁边的贵宾室等待结果。国王同意他们去王立研究所寻找解救柯蕾特的方法，因为这样即可令希尔瓦兰特持续衰退而特塞亚拉则可继续保持繁荣，泽洛斯受国王之命监视众人。做好准备后，到教堂找泽洛斯，他加入队伍。

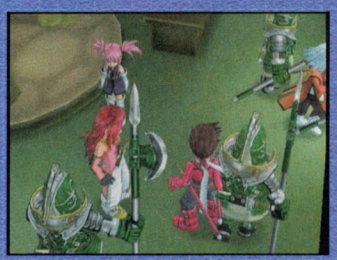
先在王都之内四处转转，**【在武器屋内调查招财猫发现料理人，学会“ハンバーグ”】**购买装备及补给后离开王都。

来到王都北边的特塞亚拉大桥（グランテセアラブリッジ），这是一座跨海大桥，将福吉大陆与另一块大陆阿尔塔米拉（アルテミラ）连接在一起。**【在桥上可以和猫人玩迷你游戏“だるまさんがころんだ”，在全部关卡中胜出后，吉尼亚斯获得称号“かけひき上手”】**通过漫长如无限迷宫般的大桥，众人踏上了阿尔塔米拉大陆，向东北方走不远便到了学园都市萨依巴克（サイバック）。

学园都市　萨依巴克
学园都市　サイバック

在镇子里转了转，**【先去学术资料馆，调查书架上的成人图书可以发现料理人，学会“炒饭”】**。找到王立研究所，听研究员说完克制库尔希斯辉石必须使用“要之纹”后，**【柯蕾特获得称号“薄幸少女”】**。到街道上找行脚商人ガラクタ（就是身边堆着一堆乱七八糟东西的人）处要来“要之纹”，返回研究院，进入左侧第2个房间，洛伊德把“要之纹”做成了一条项链，和原本打算送给柯蕾特的生日礼物一样，为柯蕾特戴了起来，他无法修理这个“要之纹”，只能想办法回到义父家中求他修理。

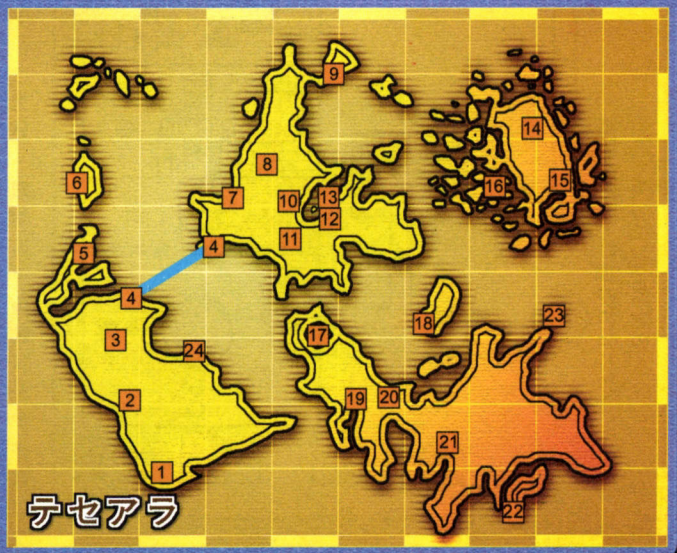
准备离开这里的时候，众人被教皇骑士团的士兵包围，打算以叛国罪逮捕他。同时他们发现，莉菲尔和吉尼亚斯姐弟竟然是半精灵族人，而在这个世界，半精灵是极受歧视的一个种族，姐弟二人因此也被逮捕，其余人等被关押于研究所地下。和半精灵凯特（ケイト）交谈，获知普莱塞娅是她的试验品，普莱塞娅的怪力正是通过没有要之纹保护的晶球而得来，而且她也正是晶球所毒害。椎名凭空出现，告诉大家莉菲尔姐弟正被带往王都，凯特助众人脱身，赶往大桥。



成功拦截教皇骑士团，打倒他们救下姐弟二人，众人商量决定去福吉山找回“レアバード”，再去弄燃料然后返回希尔瓦兰特。

1　暗の神殿
2　フウジ山岳
3　メルトキオ
4　グランテセアラブリッジ
5　地の神殿
6　导き温泉
7　サイバック
8　ガオラキアの森
9　雷の神殿
10　ミズホ
11　救いの塔
12　アルテスタの家
13　オゼット
14　フラノール
15　冰の神殿
16　テセアラベース
17　ユミルの森/ヘイムダール
18　アルタミラ
19　ラーセオン渓谷
20　导きの小屋
21　トイズバレー矿山
22　南岛の修道院
23　异界の扉
24　导きの小屋

注：空中都市エグザイア会随地图的切换改变出现的地点，需要自己仔细搜索。



福吉山
フウジ山岳

到达山顶，正待收回“レアバード”，却被突然出现的结界困住，原来是莱内盖多的首领——蓝发男尤安（ユアン），他首先没收了所有的“レアバード”。迪宰昂的五圣刃之首——普洛内玛（プロネーマ）也出现在这里，她准备来抢走柯蕾特，不过柯蕾特灵光乍现，恢复了以往的神态，不再是木偶模样。在柯蕾特的“帮助”下，众人脱离了结界，与普洛内玛战斗。打败她之后，正准备对付尤安，不料克拉特斯再度出现。他转告尤安，尤古多拉希尔找他有事，尤安现出天使之翼飞走了。克拉特斯忠告众人世界不会有什么改变后带着普洛内玛离开，洛伊德决定尽自己最大的努力来拯救两个世界，不过尤安的莱内盖多和尤古多拉希尔的库尔希斯还有迪宰昂究竟有什么关系？大家想破了脑袋都没有头绪。

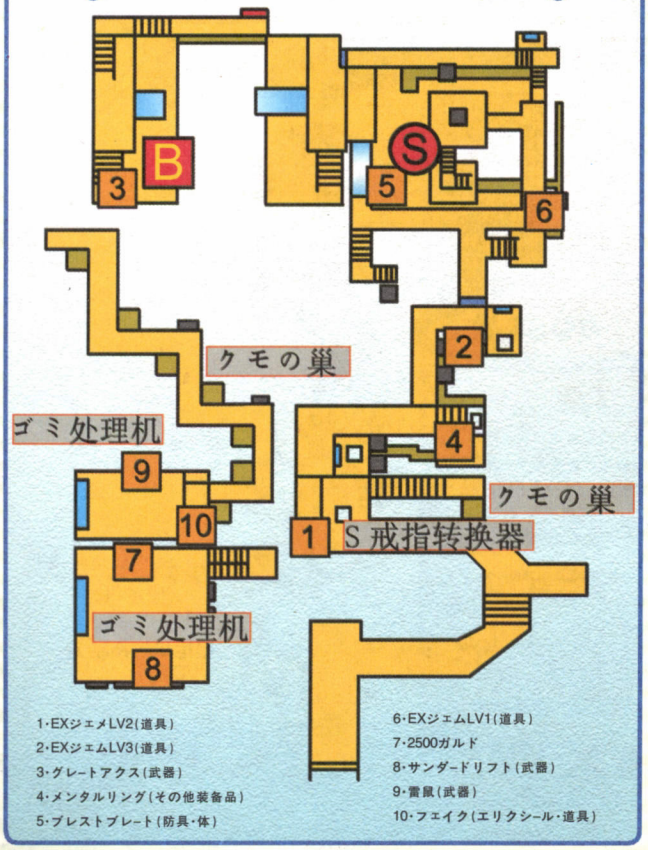
鉴于目前柯蕾特暂时恢复了正常，而且众位队友都已归队，加上没有了“レアバード”，大家一致决定先解决普莱塞娅的问题。先回王都，可包括泽洛斯在内的所有人都已成为叛徒而无法进城，泽洛斯提出从他以前常走的秘道潜入城内。沿王都大门向左走，来到下水道门前。

迷宫 下水道 CHECK POINT

本迷宫首先要利用 S 戒指转换器将功能变为“缩小”，使用 S 戒指将洛伊德缩小后，发生战斗时也以小人形态进行，踩地面上的蓝色机关即可恢复正常。变小后可以通过蜘蛛网，利用上层的垃圾压缩机制造出来的方砖，将其推到下层填住路的空缺，再变小走上狭窄的道路，扳动不同颜色的机关打开相应的门。注意有很多老鼠洞内都有道具可拿，变小后即可进入。

快要走出下水道时，众人被三个囚徒所阻，战胜他们之后，领头的一个蓝发手铐男拦在了众人面前，捉住了泽洛斯，普莱塞娅冲上去迫退手铐男，救出泽洛斯。手铐男似乎认识普莱塞娅，先行撤退。

メルトキオ地下水道



1·EXジェメLV2（道具）
2·EXジェムLV3（道具）
3·グレートアクス（武器）
4·メンタルリング（その他装备品）
5·ブレストプレート（防具·体）
6·EXジェムLV1（道具）
7·2500ガルド
8·サンダードリフト（武器）
9·雷鼠（武器）
10·フェイク（エリクシール·道具）

囚人兵 BOSS战 HP:14000

囚人兵动作很快，而且一共有 3 人，所以此战比较艰难。他们并没有什么属性耐性和弱点属性，只需选择最强的同伴上场即可。

众人走出下水道，来到王都内部，来到精灵研究所。见到了和椎名同村的蛇（くちなわ），与セバスチャン对话，在泽洛斯家休息一晚，【在 2 楼调查花盆可找到料理人，学会“フルーツポンチ”】。第二天前往大桥旁边，发现蛇已经预备好小船等众人渡海，椎名召唤水精灵推动船只前进。

学园都市 萨依巴克
学园都市 サイバック

到达萨依巴克后众人看见等在这里的克拉特斯，找到凯特，她告诉大家所谓的天使计划就是将晶球寄宿在人类体内而产生库尔希斯辉石，普莱塞娅就是这个试验的宿主，如果再不想办法救她很快就会死去。凯特说首先要得到居住在加奥拉基亚森林（ガオラキアの森）的矮人阿尔特斯塔（アルテスタ）的帮助。

迷宫 ガオラキアの森 CHECK POINT

刚进入森林就遇到了教皇骑士团的士兵，战斗。调查 S 戒指转换器使功能变为光线照射，利用光线消除挡路的杂草和藤蔓，注意光线的能量有限制，表示在画面左上方的黄色计量槽上，利用有太阳光直射的黄花可以恢复，不过需要站在黄花处多待一会儿才能补满。还有一些杂草只需要站在上面待一阵即可消除，建议在第一处黄花的位置将槽蓄满再前进，被杂草挡住的宝箱也可以用光线照射来消除。另外需要注意，本森林是无限迷宫，进入后向右上行进少许，之后就一直往右下方走即可。洛伊德的究极武器邪剑ファフニール暂时无法拿取，之后再说。

第二次挑战骷髅剑士，HP 高达 33333，胜利后获得“ヤサカニノマガタマ”。迷宫的 BOSS 是之前的手铐男，打倒他之后，为避免被士兵捉走，众人将手铐男一同带往水穗之里。

囚人兵 BOSS战 HP:12000

手铐男利加尔，擅长使用腿技，因为只有一人，可以跑到他身后形成前后夹击，比之前 3 个小兵略微容易一些。

水穗之里
ミズホの里

众人来到水穗之里，见到了蛇的哥哥大蛇（おろち），【洛伊德获得称号“やさしい理想论者”】。前往首领的家，发现首领伊加盖利（イガゲリ）长眠不起，与副首领大河（タイガ）交谈，大河认为洛伊德和古代大战时的英雄米特斯相同，决定帮助他利用式神寻找“レアバード”飞行器。之后手铐男醒了过来，众人才知道他叫利加尔（リーガル）。之后大家准备先把普莱塞娅送回奥泽特，利加尔愿意加入队伍。【在首领家调查罐子旁边可以找到料理人，学会“ラーメン”】。另外在这里的商店可以买到名酒“大吟酿　和誉”，若之前在帕尔马柯斯塔没有买多余的名酒的话，记得在这里买一瓶，以后会派上用场。

藤林しいな
CV:
藤林椎名
声优：冈村明美
女　19 岁　164cm　48kg　符术士

来自另一个世界セテアラ的女子，穿着忍者服登场，使用各式的召唤术，目的是暗杀神子柯蕾特。最终被柯蕾特的善良所打动而加入世界再生的队伍，保护整个世界。

ゼロス·ワイルダー

泽洛斯·瓦依尔达

声优：小野坂昌也

男　22岁　179cm　68kg　魔法剑士

テセアラ世界的神子，特别喜欢和女性搭讪，常出言轻薄，但也的确比较受大多数女性欢迎。这么个花花公子竟然会背负上神子那沉重的使命，多少有些不合常理。

奥泽特 オゼット

再次穿过森林，进入森闲之村奥泽特，见到一个和普莱塞娅交谈的男人，此人极其猥琐，和众人打过招呼后，莉菲尔觉得他也是半精灵。在普莱塞娅家中，尽管她仍全力地伺候着自己的父亲，但她却没有注意父亲早已去世，尸体已开始腐烂。

普莱塞娅暂时脱离队伍。【调查宿屋里的鹦鹉发现料理人，习得“ポワレ”。】前往另一侧的阿尔特斯塔家，没有见到他本人，只从木偶女佣塔芭莎那里得知只有找到“抑制矿石”才能拯救普莱塞娅，利加尔说在南方的矿山里应该可以找到“抑制矿石”。去过普莱塞娅家后再去奥泽特的道具屋前，与ウェルズ争论，选项会影响好感度。等到后来去过洛伊德义父家之后再去アルダミス的墓前，和那里的某男对话之后【获得普莱塞娅的称号“大人な子供”。】

迷宫 トイズバレー矿山 CHECK POINT

进入后首先面临一场 BOSS 战，是矿山的防御系统（HP=12000），尽量集中力量攻击其本体，因为其他辅助装置会再生。之后打开搬运机的开关，乘搬运机到右侧入口，途中使用 S 戒指射搬运机的切换开关改变路线，乘升降机到下层。调查右下角的 S 戒指转换器，将功能变为支放炸弹，将之前挡路的大石——炸掉，顺便将下面的宝箱都拿了。

再乘升降机向上，炸掉左上方的大石，跳到对面，乘升降机下去把 S 戒指功能恢复，再坐搬运机返回开关处，射击之使搬运机可以前往右上方入口，再从左上方跳过去，到右下方把 S 戒指改成炸弹功能，原路返回，乘坐搬运机前往右侧入口，炸掉大石后进入。

继续前进，和某男对话后，把之前在帕尔马柯斯塔买到的酒送给他。注意踩到机关后有岩石滚下，躲在凹陷处即可。之后引铁板到直路上，踩机关使岩石压碎铁板，乘升降机到悬崖下，炸碎木箱获得“抑制矿石”。

洛伊德为普莱塞娅制作了一个不完全的要之纹，准备先回奥泽特给她用上，在离开矿山的时候又见到了之前见过的晶球贩子——瓦利（ヴァーリ），虽然他说利加尔是杀人犯，但利加尔没有理会。返回奥泽特的广场，又遇到教皇骑士团的士兵，战胜后柯蕾特身体发生异常，而普莱塞娅也被迪宰昂五圣刃之一的罗迪尔（ロディル）利用而倒戈相向，使罗迪尔绑架了柯蕾特。

普莱塞娅戴上了洛伊德做的要之纹，恢复正常，将父亲埋葬。原来普莱塞娅是为了替生病的父亲使用巨斧工作而不得不从瓦利那里要来晶球，瓦利让罗迪尔和她相识，由于教皇和迪宰昂勾结，使她成为了试验品。克拉特斯突然出现，告诉众人罗迪尔瞒着迪宰昂私自行动，还有就是大河已经找到了飞行器，可以去东方寻找柯蕾特。【在アルテスタ家和塔芭莎对话可以获得料理“カレーライス”】。

再度前往水穗之里，大河说要找飞行器必须先让椎名与雷之神殿的雷精灵缔结契约，于是众人前往雷之神殿。

迷宫 雷の神殿 CHECK POINT

利用遥雷针的特点，调查右、中、右、左，踩机关使雷击碎挡路的石块。调查 S 戒指转换器，令功能变为电属性，注意只有三种颜色可变，只能用 S 戒指破坏同颜色的石块。到达封印之间，破坏蓝色石块，之后再改变其颜色来破坏其他石块。在黑暗的房间边缘快掉下去的时候要连打○键。在有很多黄色石块的房间要把线路调到左边第二根导线处才可放下上方的石块。

雷精灵再度暴走，椎名的宠物科林（コリン）因此丧生，众人合力将雷精灵打倒。此时两个世界属性相对的精灵均被释放，连接于两个世界中的魔力暂时被切断，相互压榨魔力的状态逐渐减轻。走出雷之神殿时见到了大蛇，得知他们找到了莱内盖多在东南方的大海里的特塞亚拉基地，而飞行器就在基地当中。

BOSS战

ヴォルト

HP:24000

有老师的群回问题不大。其弱点为水属性，建议给洛伊德装上给武器加上水属性的装备品。

迷宫 テセアラベースCHECK POINT

改变 S 戒指的功能，在大姬处获得三个通行密码：“星の”、“力は”、“命の輝き”，分别给两个升降机开通电源，属于三个密码，之后就可进行 BOSS 战了。

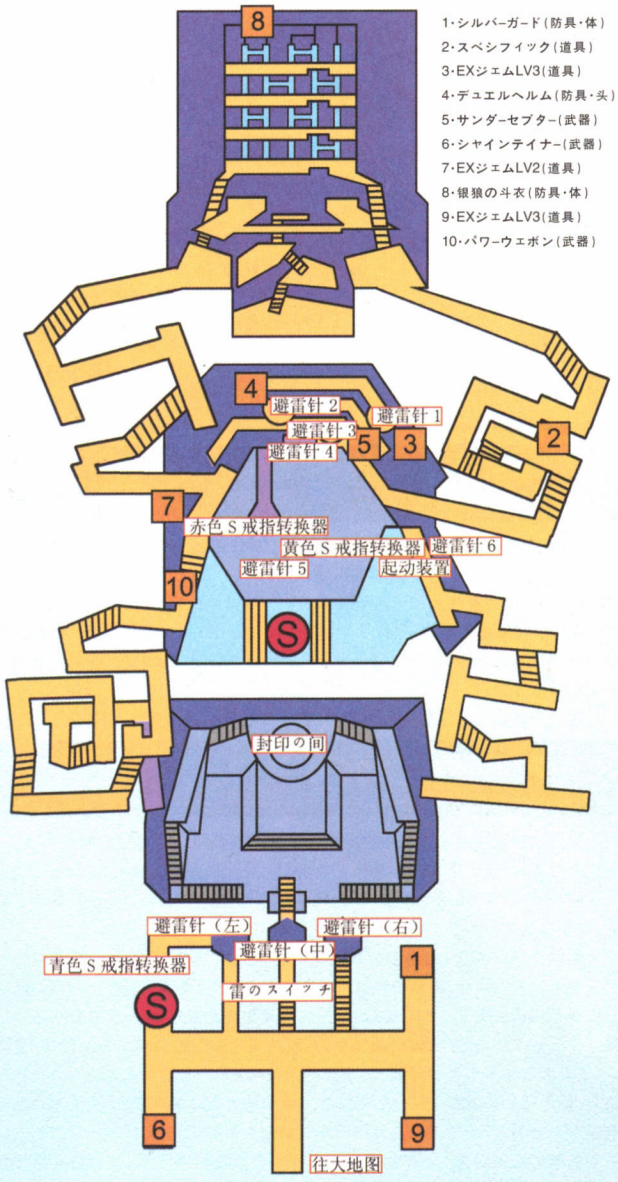
BOSS战

ユアン　HP:16000

ボータ　HP:12000

两人的属性分别为雷和地，因此不要用这两种魔法攻击，我方人员也应装备上相应的防具。ボータ的魔法攻击比较烦人，所以应该先拿他下手。ユアン一个人就不足为惧了，围攻即可。建议出场人物为老师+3 位力量型的人物。此战小心一点的话拿 10 点 GRADE 不成问题。

雷の神殿



大蛇帮助洛伊德成功潜入基地,费了半天劲才打开机关,找到了飞行器。可是尤安早就在等着洛伊德了,基地突然震动起来,洛伊德趁机乘飞行器逃离。

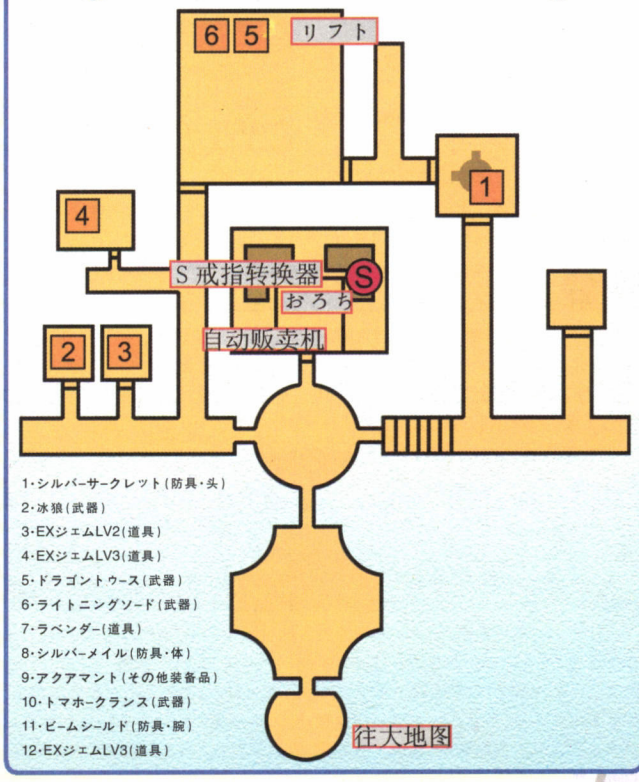
终于取得了飞行器,可以自由穿梭于整个世界了,建议先去アルタミラ购买装备,也可以去拿分散于大地图上众多的宝箱。之后飞向东方,在飞龙之巢找到了罗迪尔,而柯蕾特就被他锁在结界之中。打倒飞龙后救出柯蕾特,得知罗迪尔的目的是用柯蕾特的库尔希斯辉石来控制魔导炮。洛伊德于是决定和世界上全部的精灵缔结契约以完全切断魔力纽带,把两个世界分开。首先自动前往地之神殿。

BOSS战

飞龙	飞龙の幼体
HP:18000	HP:12000

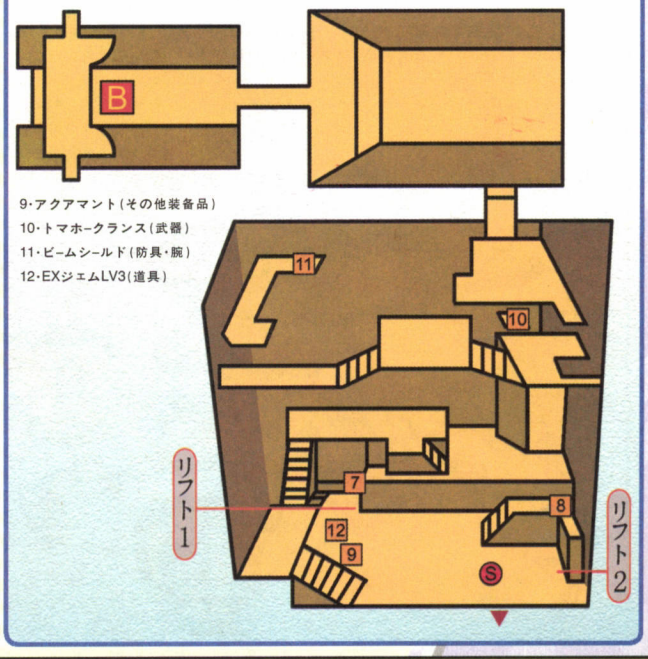
打得很别扭的一仗,飞龙每次变换出现地点时场地中央都会出现地属性攻击魔法,威力很大,所以要让老师和吉尼亚斯站在后排用魔法攻击(魔法固定用风属性中级魔法),洛伊德用在テセアラベース中得到的龙系特效武器ドラゴントゥース攻击效果明显。先打小龙,剩下一个飞龙就好打了。本场站斗尽量不要站在场地中央。

テセアラベース



テセアラベース

1·シルバーサークレット(防具·头)
2·冰狼(武器)
3·EXジェムLV2(道具)
4·EXジェムLV3(道具)
5·ドラゴントゥース(武器)
6·ライトニングソード(武器)
7·ラベンダー(道具)
8·シルバーメイル(防具·体)



迷宫 地の神殿 CHECK POINT

地之神殿中，S戒指功能变成地震，利用地震前进。和クレイアイドル四男对话，给他制作料理“カレーライス”。之后和三男对话，利用地震将木板震断到下层。

BOSS战 ノーム HP:28000

最好对付的一个精灵了，出了HP多外就没有什么值得担心的了。逼至场地边缘围攻即可。

紧接着前往位于弗拉诺尔(フラノール)的冰之神殿。在弗拉诺尔打听情报，得知冰之神殿就在南方不远，还有就是制作防寒手套和不可接触的冰花等情报。【在教会里调查木鱼可发现料理人，习得“茶碗蒸し”】。

迷宫 冰の神殿 CHECK POINT

将S戒指变成冷冻属性，可使冰凌上滴下的水结成冰块。打企鹅，得到3枚“ペンギニストフェザー”，之后回到雪景之街的首饰屋做成“ペンギニストミトン”。回迷宫左方得到“セルシウスの泪”。将湖面冻住，把下面的像转3次，右边的转1次，上面的转3次后开门。

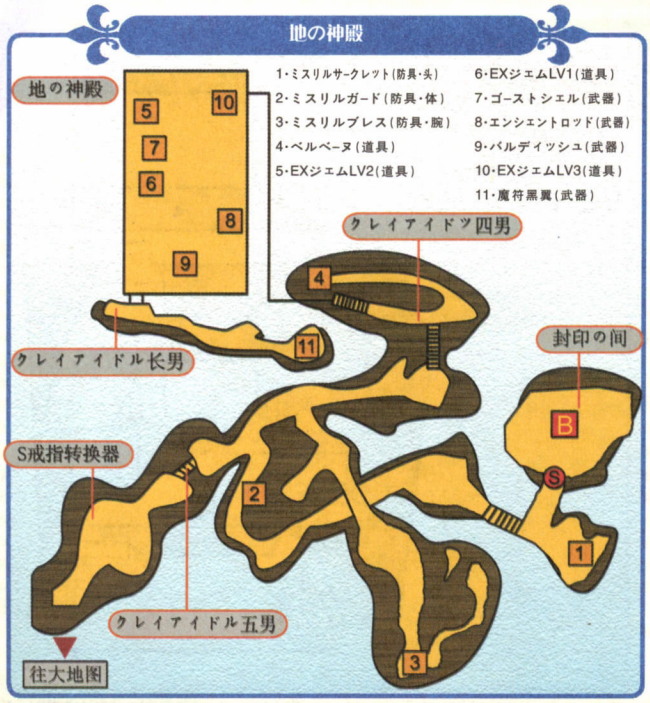
BOSS战

セルシウス HP:18000　フェンリル HP:12000

保证全员的属性防御里都有冰属性防御，(利用ペンギニストフェザー很容易办到)，然后给しいな装备火魔石。(二者的弱点都是火)进入战斗后吉尼亚斯不断用火属性魔法攻击，老师回复。しいな和洛伊德攻击，(可以让しいな给洛伊德加上火属性以提高攻击力)。先将フェンリル打死，剩下以单体攻击为主的セルシウス就不足为惧了。

从冰之神殿中走出，众人发现奥泽特方向被闪电击中，连忙赶回奥泽特。村庄已被击毁，只有一个少年幸存了下来，他是一个半精灵，叫米特斯，和古代的勇者同名。据米特斯说，是天使毁了村子。阿尔特斯塔赶来，得知他原来是库尔希斯属下的要之纹工匠，不愿残害生灵而在这里隐居，后来被罗迪尔抓住被迫制造辉石。罗迪尔密谋反叛库尔希斯，制造了魔导炮，想征服世界。而尤古多拉希尔则准备建立属于半精灵的千年王国，让玛特尔复活。现在的两个世界通过“异界之扉”连接在一起，从“异界之扉”可自由往来于两个世界。到阿尔特斯塔家中休息，翌日早晨发现莉菲尔失踪，准备去寻找，阿尔特斯塔做好了完整的要之纹送给了普莱塞娅。

前往地之神殿，如果此时集齐了クレイアイドル五兄弟的话，可以从宝箱里获得暗装备“魔符黑翼”。前往加奥拉基亚森林，得到暗装备“邪剑ファフニール”。



海之乐园 阿尔塔米拉 / 海の乐园 アルタミラ

塔芭莎告诉众人莉菲尔可能去了南方，前往海之乐园阿尔塔米拉，可利加尔不愿进入。在里面遇到一个贵族老人焦尔鸠(ジョルジュ)，可他却把普莱塞娅叫做“艾丽茜娅”，原来他把她误认作她的妹妹。艾丽茜娅是布拉依昂家的女佣，死了很久。从焦尔鸠那里得到“レザレノ社员证”，前往レザレノ·カンパニ-的空中庭园，到艾丽茜娅墓前吊唁，发现一颗晶球，此时艾丽茜娅的灵魂出现，告诉姐姐是主人布莱安杀害了自己。

在这里听说异界之扉今晚就要开启，急忙赶往东方的异界之扉。

异界之扉 / 异界の扉

果然在这里找到了莉菲尔，得知她和吉尼亚斯出生在特塞亚拉的精灵之里，被遗弃在异界之扉，后来到了希尔瓦兰特。一群教皇骑士团的士兵出现，带队的竟然是蛇，一场恶战，虽然最后以胜利告终，但众人还是不得不逃。恰好异界之扉打开，终于回到了希尔瓦兰特。

在帕尔马柯斯塔，洛伊德将米特斯托付给尼尔照料，从尼尔处得知迪宰昂聚集在帕尔马柯斯塔牧场，临行前从米特斯那里得到“ミトスの笛”。来到牧场，见到的却是莱内盖多的人，尤安也在这里，从他那里得知在圣地卡兰生长有魔力的源泉——大树卡兰，而在古代大战之后，现在的圣地卡兰就只有大树的种子“巨大果实”了。若要将两个世界合并，必须令巨大果实发芽，但巨大果实的魔力也在慢慢流失，趋于死亡。必须让巨大果实吸收大量的纯魔力才能使其复活，而库尔希斯的基地——德里斯·卡兰就是用纯粹的魔力制成的。现状是：玛特尔的复活将把巨大果实的魔力全部吸走，尤古多拉希尔又将巨大果实封印起来，莱内盖多要想拯救世界就必须解除巨大果实的封印，令其吸收魔力而发芽，阻止玛特尔复活。和尤安结盟共同行动，由波塔带领洛伊德前往绝海牧场，罗迪尔正在那里制造魔导炮。

迷宫 绝海牧场 CHECK POINT

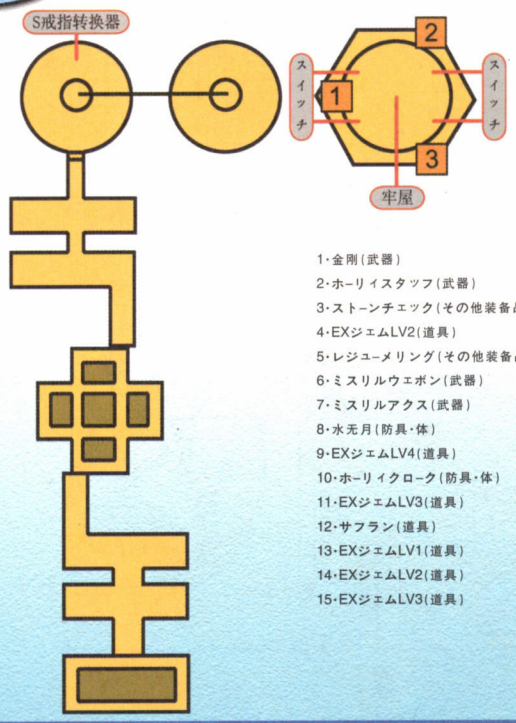
首先要把所有发光的地板踩亮。改变S戒指的功能后前往牢房，打开四个机关后可以放出所有人。利用S戒指的转向功能不断改变左右方向前进，到下一区域后其功能再变，对白色的传送点使用可以改变其颜色，能借传送点去很多地方。打开三处机关，到最上层挑战BOSS。

BOSS战 ロディル HP:35000

尽量给出战人员装备一些地属性和雷防御的道具，同时不要用地属性的魔法攻击。老师必上。之后要连战三只幼龙，因此最好保证战斗结束时HP不要过低。

打倒位于牧场最上层控制室内的罗迪尔，不过他启动了自爆装置，波塔自告奋勇去解除装置，让众人先走，不料随着自爆装置的解除，波塔也被淹死在控制室内。大量飞龙幼体出现，吹响“ミトスの笛”，米特斯及时出现消灭飞龙。

绝海牧场



1·金刚(武器)
2·ホーリィスタッフ(武器)
3·ストーンチェック(その他装备品)
4·EXジェムLV2(道具)
5·レジューメリング(その他装备品)
6·ミスリルウエポン(武器)
7·ミスリルアクス(武器)
8·水无月(防具·体)
9·EXジェムLV4(道具)
10·ホーリィクローク(防具·体)
11·EXジェムLV3(道具)
12·サフラン(道具)
13·EXジェムLV1(道具)
14·EXジェムLV2(道具)
15·EXジェムLV3(道具)

希尔瓦兰特基地~阿尔塔米拉
シルヴァラントベース~アルタミア

前往希尔瓦兰特基地,告诉尤安波塔牺牲的事,之后可以在两个世界间自由往来。返回特塞亚拉,将米特斯交给阿尔特斯塔照顾。此后如果没有完成和火精灵与风精灵的契约就需要分别前往旧特里艾特遗迹和巴拉克拉夫王庙,如果之前已经和这两个精灵缔结过契约则进行以下情节。

利加尔让洛伊德返回阿尔塔米拉,在レザレノ公司发现这里被袭击,据警卫说是瓦利干的,他正在空中庭园。利加尔说出自己就是布拉依昂的事实,艾丽茜娅是他的女友,但她却被瓦利当作试验品,变成了怪物,为了减轻她的痛苦,利加尔杀了她。利加尔为了赎罪而进了监狱,却再次受骗帮助教皇绑架柯蕾特。艾丽茜娅原谅了男友,灵魂得以安息。【リーガル得到称号"レザレノ会长】。众人再度动身,前往位于福吉山南方的暗之神殿。

暗之神殿名副其实,漆黑一片。前往精灵研究所,得知凯特被关了起来,利加尔说斗技场和监狱相连,必须在斗技场获胜方可救出她,斗技场只能由一人挑战,入场费用方面,泽洛斯是免费,普莱塞娅为 5000G,而其他人都是 10000G。救出凯特,得到"ブルーキャンドル",同时获悉她的家乡在奥泽特,母亲是一个精灵,而父亲则是教皇。

迷宫 暗之神殿 **CHECK POINT**

シャドウ BOSS战
HP:30000

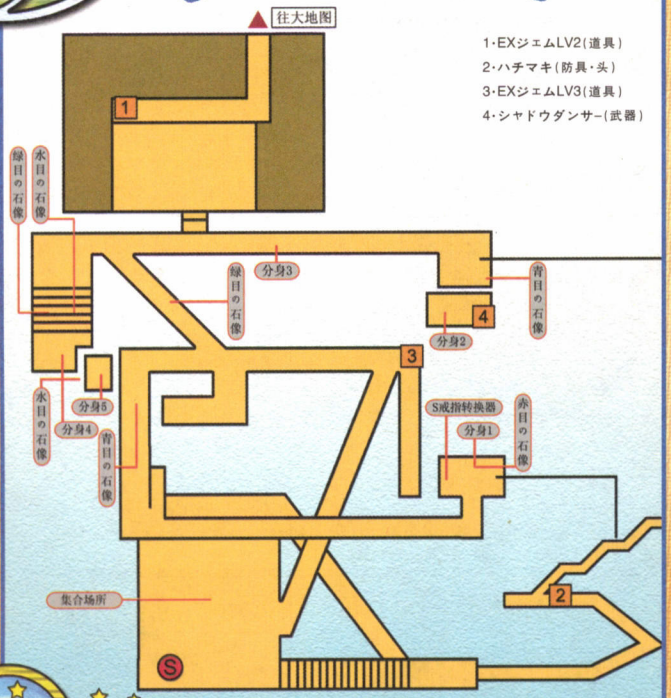
让老师和柯蕾特用光属性的魔法攻击,如果老师学会上级恢复魔法的话就基本无难度了。

由于有了"ブルーキャンドル",可以看见神殿的路,暗精灵变出 5 个分身,需要把它们全部引导至左下方集合。将 5 戒指的功能转变,喷黑雾可以熄灭灯,喷烟雾可以拉动石像,相同颜色的机关行动的方向相反,若要拉出一个石块就必须将同一颜色的石块推入。找齐 5 个暗精灵的分身,将它们引到这里。

交响传说

暗の神殿

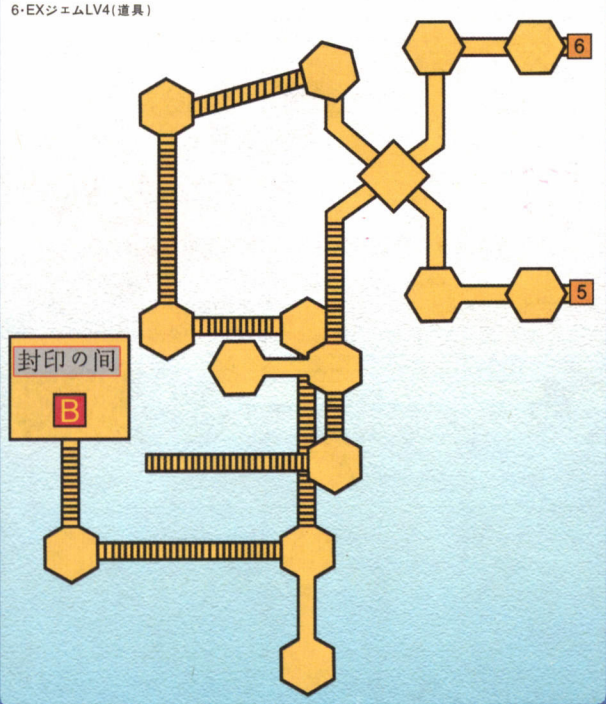
往大地图



1·EXジェムLV2(道具)
2·ハチマキ(防具·头)
3·EXジェムLV3(道具)
4·シャドウダンサー(武器)

暗の神殿

5·EXジェムLV2(道具)
6·EXジェムLV4(道具)



交响传说

和暗精灵缔结契约后，只剩下最后的光精灵了，她就在マナの守护塔，注意如果前去签约的话，希尔瓦兰特世界中的很多地方将会崩坏，如果此时还有没完成的地方就先去完成，最后再去守护塔与光精灵签约。

首先前往沙漠之花特里艾特，在宿屋前和大叔交谈可以进行迷你游戏“おじさん”。前往沙漠的特定地点，打倒出现的大蚯蚓后获得“魔剣ソウルイーター”。前往被沙漠中的山丘所包围的“リンカの木”，发现树已干枯，调查过后到哈克内西亚东边一点的地方找ノヴァの龙车，与其对话后再去リンカの木，使其复活，获得“リンカの笛”，吹笛子引来光之鸟アスカ，与其交谈即可前往守护塔与光精灵缔结契约。

到达顶部之前，克拉特斯出现，阻止洛伊德，在尤安的帮助下得以继续向上，战胜光精灵与アスカ之后，巨变发生，大树卡兰复活，希尔瓦兰特面临完全崩溃，即将毁灭。原来是巨大果实由于失去精灵的保护而开始暴走，后果就是两个世界全部毁灭，必须想办法制止巨大果实继续暴走。

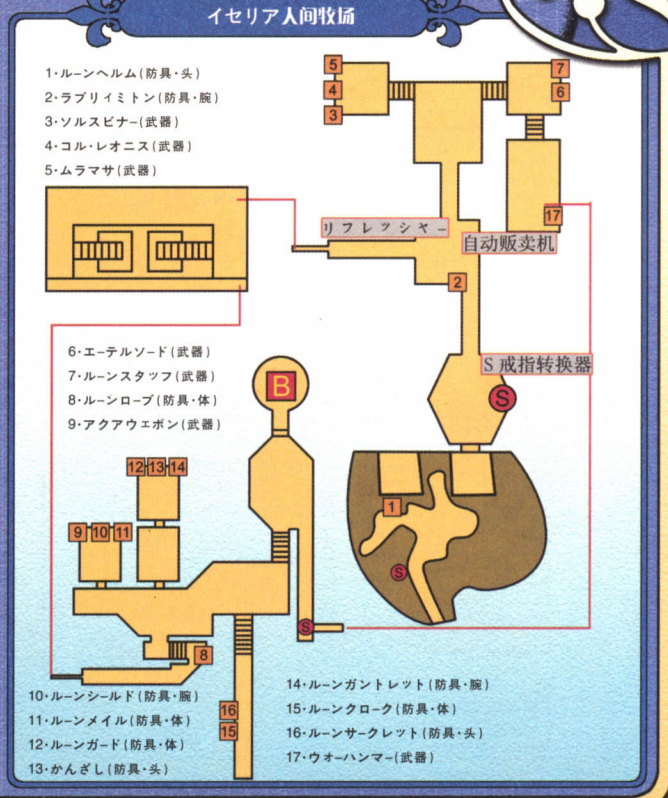
唯一的解决办法就是利用魔导炮将属性为“阴”的四种精灵发射到现在为“阳”属性而暴走的果实上，中和魔力。但在做这件事之前则必须先停止魔力对于果实的照射，商量之后，由椎名带领莱内盖多成员前往魔导炮处，剩下的人去伊塞利亚牧场停止魔力照射。【クラトス获得称号“里切り者”】。

另一个世界，米特斯为救塔芭莎深受重伤。这边洛伊德等人顺利进入伊塞利亚牧场，分成两组，一组是停止班，负责停止魔力照射及与 BOSS 作战，另一组是救助班，负责救出人质。

BOSS战

ルナ HP:18000　　アスカ HP:19650

有一定难度，我方在战斗中常会被封住 TP，无法使用技和魔法，因此要准备一些解除异常状态的道具。两个对手都是光属性的，老师就专心回复吧，不要攻击。此外记得让しいな给近身战角色使用暗属性附加。



迷宫　イセリア人间牧场 CHECK POINT

首先利用 S 戒指转换器将功能转变为发射魔力之光，每使用一次将减少角色 10 点 TP，对门两边的蓝柱发射可开门。从有リフレッシャー的房间向左行，可以见到蒲柯拉被救出的场面，之后从该层向右下走。注意收集宝箱，路非常简单，很快就能来到 BOSS 弗希提斯跟前。打倒弗希提斯，将照射系统停止运转，两组人在牧场外会流。椎名也顺利发射了魔导炮，成功制止了大树卡兰的暴走。

BOSS战

フォシテス HP:20000

フォシテス的属性是风，因此不要用风属性的攻击。先将他身边的两个ウィンドコア（HP:6000）打掉，对付フォシテス时可以放心地主动进攻，但是一定要小心他威力极大的风属性上级魔法サイクロン，为了安全起见，应该有意识地保持近战人物的 HP 处于全满状态。

神托之村　伊塞利亚
神托の村　イセリア

柯蕾特的身体越发恶化，从牧场救出的人质也数量众多，大家决定就近前往伊塞利亚休整。取得村民的谅解之后，前往义父达依克家，达依克对于柯蕾特的病情也毫无办法，克拉特斯离队，椎名加入。和同伴自由对话，好感度最高的人会在阳台上，而第二高的人在二层的房间里，和好感度最高的人交谈后即可离开。【在洛伊德房间内调查可发现料理人，获得“みそおでん”】

前往阿尔特斯塔家，洛伊德等人才知道米特斯因救塔芭莎而受伤的事，阿尔特斯塔说柯蕾特的病比较罕见，叫做“永续天使性无机结晶症”应该查阅更多的资料来找治法。去萨依巴克学术资料馆，得知英雄米特斯的同伴得过这种病，也治好了，看来需要去王都才能得到更详细的资料。

王都　梅尔特基奥
王都　メルトキオ

来到下水道，到头时发现了瓦利，正是他在教皇的示意下令人下毒致使国王久病不愈，利加尔和普莱塞娅一起干掉了瓦利，替艾丽茜娅报了仇。接下来要去找教皇算帐，到教会去却未见到人影，从侧门进入见到教皇。从教皇处得到解毒药后，他居然还想杀掉神子泽洛斯，可惜没能成功，自己反而仓皇逃走。【コレット获得称号“再降スピリチュア”】。

去见国王，把解毒药给他。到 2 楼的资料室，查到治疗疾病的方法，需要“マナリーフ”、“ジルコン”和“マナのかけら”，到谒见之间见到公主，对话后获得“王の书状”。首先前往海之乐园阿尔塔米拉，在レザレノ·カンパニー的社长室与焦尔鸠对话，之后再次对话，【リーガル获得称号“永远の廉士”】。在 2F 资料室和人对话，蛇突然出现抢走了资料。在宿屋住宿，半夜起床，【在 4F 遇见料理人，学会“ナポリタン”】。

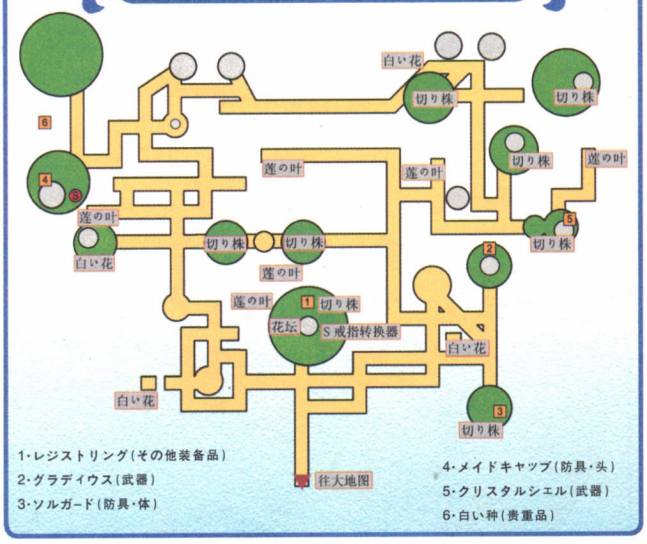
追到水穗之里，和蛇决斗后得知可以在王立研究所找到“ジルコン”。得到椎名武器“阿修罗”和道具“コリンの铃”。

前往学园都市萨依巴克，在王立研究所左边的第一个房间内得到“ジルコン”。“マナリーフ”可以从精灵之里哈依姆达尔（ヘイムダール）知晓情报，于是前往犹米尔森林（ユミルの森）。

迷宫　ユミルの森 CHECK POINT

5 戒指可呼唤出动物：红花 = 野猪，青花 = 鱼，白花 = 鸟，蓝、白两种花变先取得相应的种子种在入口的花坛才会出现。掉下果实后跟随蝴蝶的指示再使用 5 戒指即可得到果实。

ユミルの森



1·レジストリング(その他装备品)
2·グラディウス(武器)
3·ソルガード(防具·体)
4·メイドキャップ(防具·头)
5·クリスタルシエル(武器)
6·白い种(贵重品)

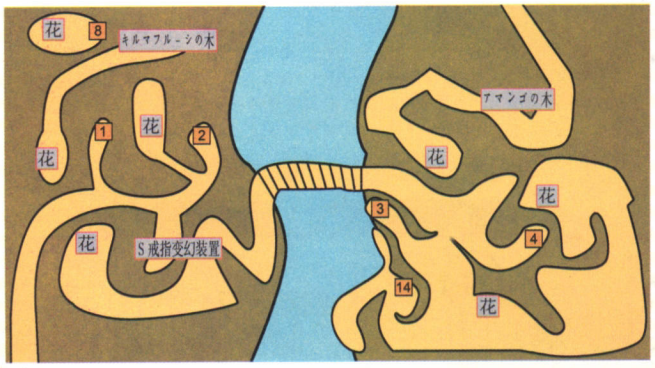
经过森林到达哈依姆达尔,精灵之里禁止半精灵进入,莉菲尔和吉尼亚斯暂时离队。和精灵族长对话,获得"エルフの族长の杖",同时得知"マナリ-フ"就在东南方的拉塞昂溪谷(ラ-セオン溪谷)。【在族长家里面调查可发现料理人,习得"クリ-ムシチュ-"】。

迷宫 ラ-セオン溪谷 CHECK POINT

利用S戒指的功能,让自己被气球包住后浮空,再用巨花吹出的风移动,再使用アマンゴ使适当的花枯萎以调节气流的方向。

ブランテイクス BOSS战
HP:36000

几乎不会移动,因此可以放心地逼到版边压制攻击,吉尼亚斯用火魔法,老师不停用群回法术就可以轻松胜出。



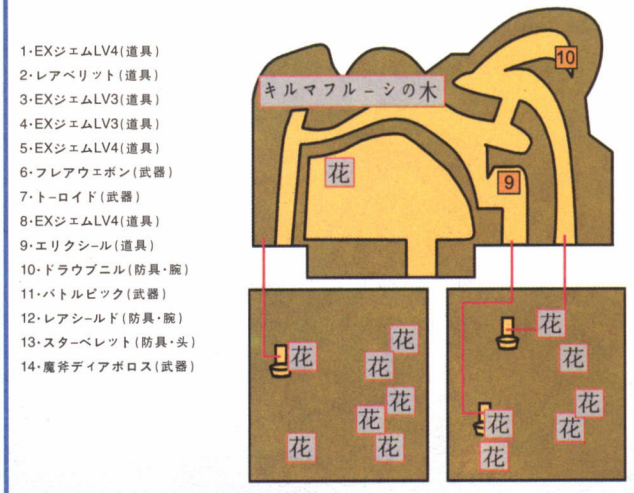
在溪谷尽头的小木屋里有一个老婆婆,从她那里可以知道在何处取得"マナリ-フ",也获悉了一个惊天的秘密——米特斯·尤古多拉希尔出生在哈依姆达尔,但由于是半精灵并且背叛了奥利金,使用魔剑将世界变成了两个,他还有三个同伴——他的姐姐玛特尔、克拉特斯和尤安。【调查婆婆身后的兔子出现料理人,学会"ペスカトーレ"】。

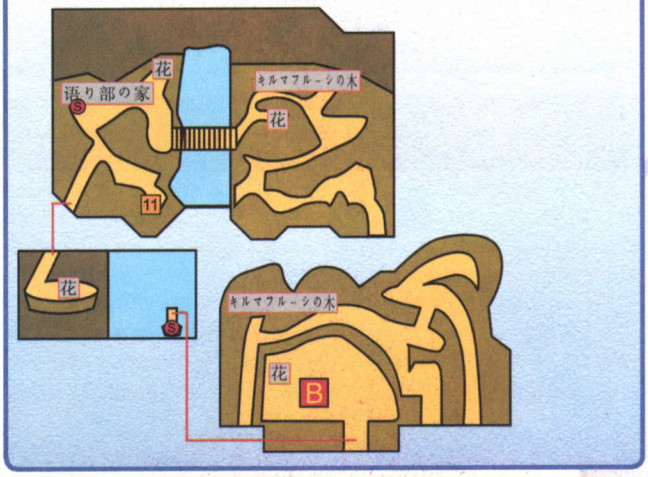
洛伊德现在唯一的使命就是找到"マナのかけら",然后再考虑如何同时拯救两个世界。先去南岛修道院,找到泽洛斯的妹妹塞莱丝(セレス),得到库尔希斯辉石,前往特塞亚拉的拯救之塔,必须通过那里才能到达德里斯·卡兰。

进入拯救之塔,发现内部构造和希尔瓦兰特的拯救之塔一模一样,与BOSS克拉特斯战斗,无论胜败都会被关入牢房,随后来到神圣都市威尔盖亚(ウィルガイア)。

ラ-セオン溪谷

1·EXジェムLV4(道具)
2·レアベリット(道具)
3·EXジェムLV3(道具)
4·EXジェムLV3(道具)
5·EXジェムLV4(道具)
6·フレアウエポン(武器)
7·トーロイド(武器)
8·EXジェムLV4(道具)
9·エリクシール(道具)
10·ドラウプニル(防具·腕)
11·バトルビック(武器)
12·レアシールド(防具·腕)
13·スターベレット(防具·头)
14·魔斧ディアボロス(武器)





迷宫 ウイルガイア~救いの塔 CHECK POINT

左上的传送点暂时无法使用,让柯蕾特飞到上方挪开挡住传送点的石块即可。和某天使对话得到"マナのかけら"。调查右上的两台机器,利用紧急脱出用传送点离开。

在拯救之塔内,应该先后进入无重力空间移动,打开红门和蓝门的锁。之后再次通过N个无重力空间,寻找电梯钥匙,乘电梯去打BOSS。

クラトス·アウリオン BOSS战
HP:25000

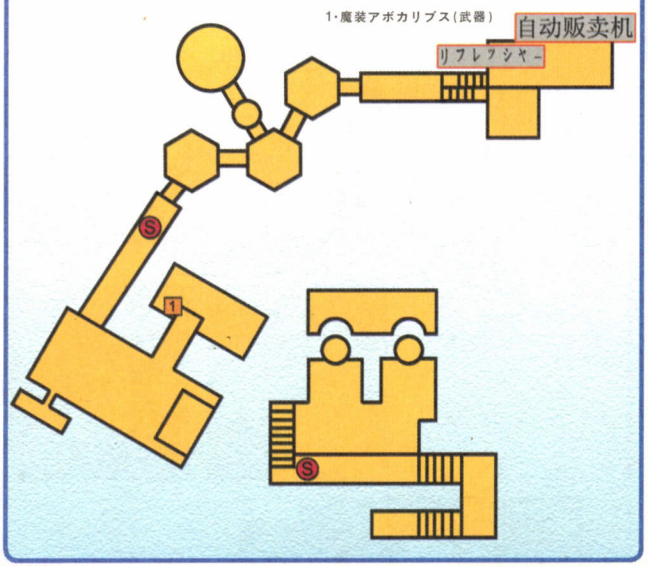
近身攻击非常厉害,再加上大范围天使术,可谓如虎添翼。的对付他这样的强人,利用狮子战吼系的招式将其震倒,趁此时机回复仍然是是战斗的主轴。物品储备一定要充足,另外洛伊德HP较多时可以主动上前防御,以此来为其它同伴回复与咏唱魔法制造机会。

ユグドラシル BOSS战
HP:40000

以大威力的光属性法术为攻击主轴的强敌。对付他的方法基本上和对付クラトス的方法是一样的。但显然拥有瞬间移动能力ユグドラシル要更难对付。他有一招让时间暂停的法术更是让人头疼。充足的回复系道具和莉菲尔老师是胜利的保证

得到了"マナのかけら",在拯救之塔的出口众人遇到了尤古多拉希尔,他为自己的行为辩解,说他的初衷是为了创造一个所有人都没有种族差异的世界,把人都变成无机生命体。和他战斗,途中柯蕾特身体变差,吉尼亚斯成为普洛内玛的目标,但尤古多拉希尔却替他挡住了她的攻击。

ウイルガイア



阿尔特斯塔家
アルテスタの家

收集齐了三种原料，众人返回阿尔特斯塔家，在他的调理之下，柯蕾特恢复健康。住宿在此，夜半时分，尤安率领莱内盖多众来找洛伊德，说要让他见亲生父亲，没想到洛伊德的父亲便是克拉特斯。尤安要挟克拉特斯解除奥利金的封印，准备攻击洛伊德时，克拉特斯替洛伊德挡了下来。

少年米特斯突然闯了进来，轻松打倒尤安等人，他发现尤安就是莱内盖多的首领，发狂般地殴打着他。伙伴们聚集在一起，米特斯攻击普莱塞娅，又是阿尔特斯塔拦下了这一击。洛伊德用魔剑刺向米特斯，普洛内玛把他救走了。尤安说米特斯的计划是在错误地理解了玛特尔的遗言的情况下制定的，因此绝对不能让他继续下去。他还告诉洛伊德现在无法使用魔剑，之后就走了。

阿尔特斯塔的伤势众人无法救治，决定前往弗拉诺尔找医生，到达后泽洛斯暂时离队，寻找医者之家，到达时泽洛斯归队，进入后发生和同伴约会的情节，按照好感度的高低会有人来邀请洛伊德，选择柯蕾特，她会把自己做的雪兔送给洛伊德。**【去普莱塞娅家，调查床头的木熊可发现料理人，习得"グラタン"】**。

迷宫 救いの塔 CHECK POINT

ゲートキーパー BOSS战
HP:18000

带着两个 HP 比较少的杂兵，是个没什么特点的 BOSS。打它不需要注意什么地方，先干掉两个杂兵，再集中力量攻击 BOSS 本体即可。

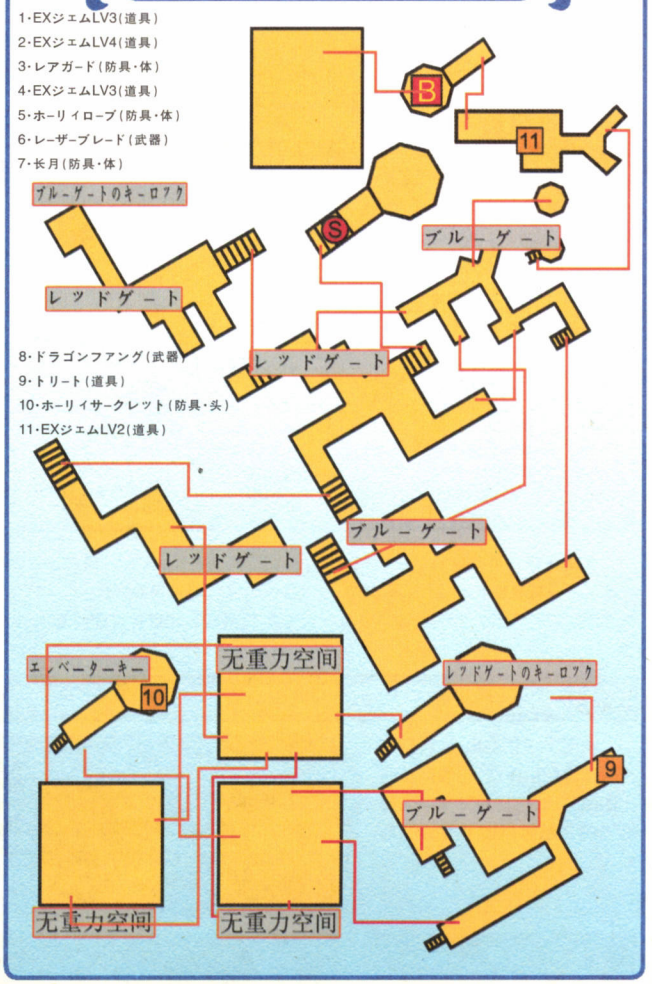
在泽洛斯的"叛变"下，普洛内玛轻松捉走了柯蕾特，泽洛斯也跟着离开。与ゲートキーパー战斗，胜利后再走迷宫。使用 5 戒指烧掉岩石上的树枝，使岩石落下后继续前进，一些树根也可以烧掉，不要忘记拿宝箱。

同伴们一个接一个地离开，最终洛伊德终于站在了米特斯的面前。柯蕾特已经在接受来自玛特尔的魔力，众人又回到洛伊德身边，大家合力打倒了普洛内玛。恰在此时玛特尔借柯蕾特之躯成功复活，米特斯和姐姐对话，但玛特尔遗憾地向他说明他的错误——她

プロネーマ BOSS战
HP:32000

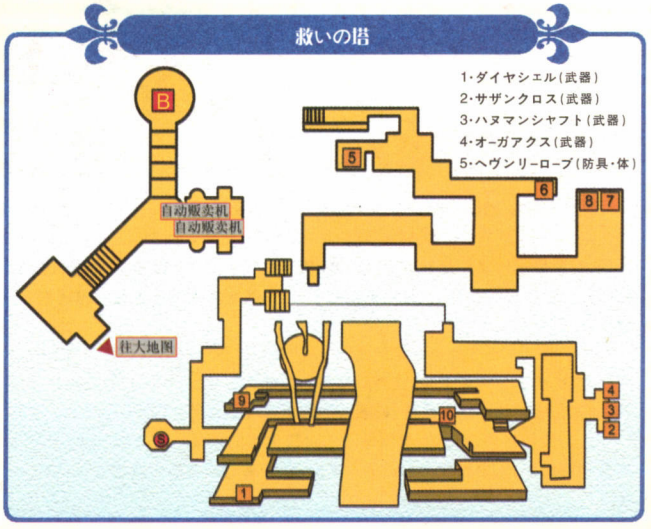
协同她出战的两个イドゥン HP 也不少(HP11000)因此战斗初期会很吃紧。不过当把两个イドゥン都打掉后就算熬出头了。プロネーマ的天敌莉菲尔老师是一定要上的，有老师在就不用担心プロネーマ的群攻魔法了。她的弱点是光属性。

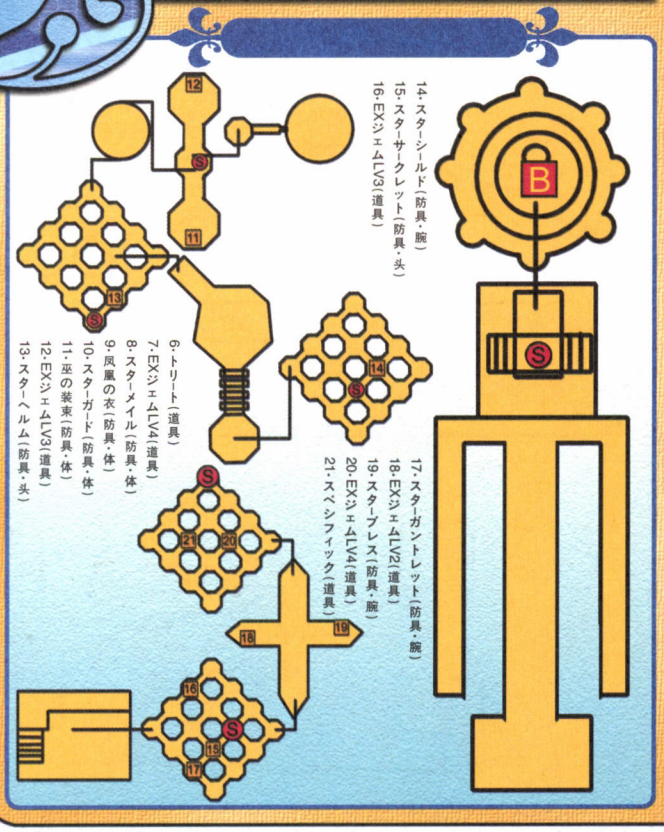
救いの塔



是希望所有的人，不管种族如何，都能和平地生活在同一片天空之下。米特斯开始发疯，泽洛斯突然出现，他其实是为了替洛伊德找到能够控制魔剑的道具而假装顺从米特斯，泽洛斯把要之纹安装在柯蕾特身上，玛特尔离开了柯蕾特。众人将米特斯打倒，其灵魂成为一枚库尔希斯辉石，吉尼亚斯把它收藏了起来。

救いの塔





哈依姆达尔
ヘイムダール

克拉特斯再次出现，告诉洛伊德只有打倒自己才能解开奥利金的封印，他将在精灵之里的特兰特森林等洛伊德到来。前往哈依姆达尔，族长终于答应让莉菲尔和吉尼亚斯进入，和柯蕾特对话，继续约会，整理过装备后前往特兰特森林。

迷宫 トレントの森 **CHECK POINT**

这里是无限循环迷宫，对着切り株的树洞使用 5 戒指后，跟着跑出来的小动物前进即可。

BOSS战

クラトス	オリジン
HP:12000	HP:40000

第三次和克拉特斯战斗，洛伊德和他单挑，回复药品须准备充足。之前的战斗中如果洛伊德的 HP 所剩无多的话就要及时回复。

到达最深处，洛伊德和父亲克拉特斯单挑，胜出后由克拉特斯解开奥利金的封印，战胜奥利金并缔结契约后，米特斯的灵魂准备占据洛伊德的身体，柯蕾特抢走了辉石让米特斯附在自己身上。米特斯令拯救之塔崩溃，哈依姆达尔被摧毁，他想让德里斯·卡兰飞离世界，而世界也面临着毁灭的危机，巨大果实也被米特斯抢走了。

眼下唯一的办法就是依靠魔剑永恒之剑的力量飞往德里斯·卡兰，打倒米特斯，拯救世界和柯蕾特。前往义父达依克家，由克拉特斯提供材料，达依克打造出了能够随意控制永恒之剑的永恒的戒指，同时洛伊德获得了材料之剑。在特塞亚拉的拯救之塔里，洛伊德得到了永恒之剑，借助魔剑到达德里斯·卡兰。【ロイド得到称号"时空剑士"】。

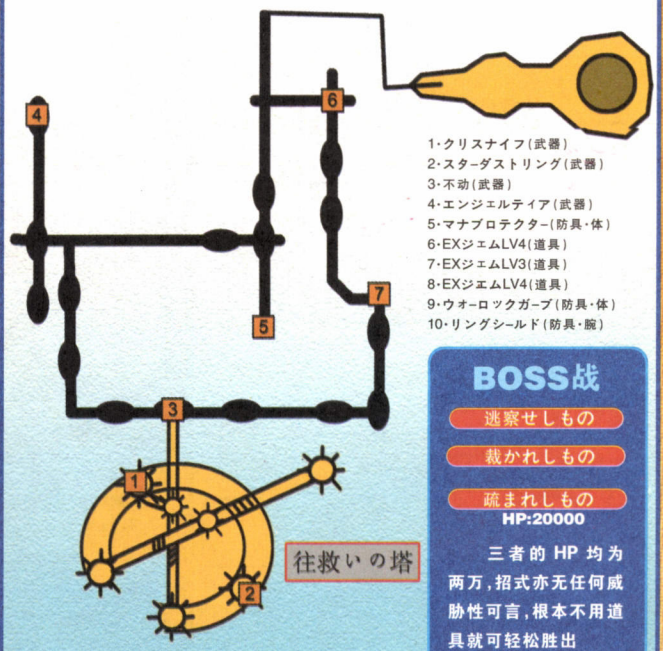
交响传说

迷宫 デリス·カーラーン~ウィルガイア~ヴェントヘイム **CHECK POINT**

迷宫并不复杂，只需一路前进即可，但是当到达最深处的时候，所有的同伴均会被捉走，紧接着前往下一个迷宫威尔盖亚。分别到三个地方去和所有的同伴对话，之后全部归队，调查出现的血迹、魔法阵和玻璃，开始 BOSS 战。共有 3 个 BOSS，一一干掉之后前往最深层的迷宫。

进入后先把迷宫各处的道具收集一下，然后和 BOSS 暗黑龙战斗，干掉它之后得到"ヴェントヘイムの键"。打开通向最终 BOSS 米特斯的大门，众人集体宣誓。之后可以不急于去打米特斯，返回世界各地去发展各种分支情节。

トレントの森



1·クリスナイフ(武器)
2·スターダストリング(武器)
3·不动(武器)
4·エンジェルティア(武器)
5·マナプロテクター(防具·体)
6·EXジェムLV4(道具)
7·EXジェムLV3(道具)
8·EXジェムLV4(道具)
9·ウォーロックガーブ(防具·体)
10·リングシールド(防具·腕)

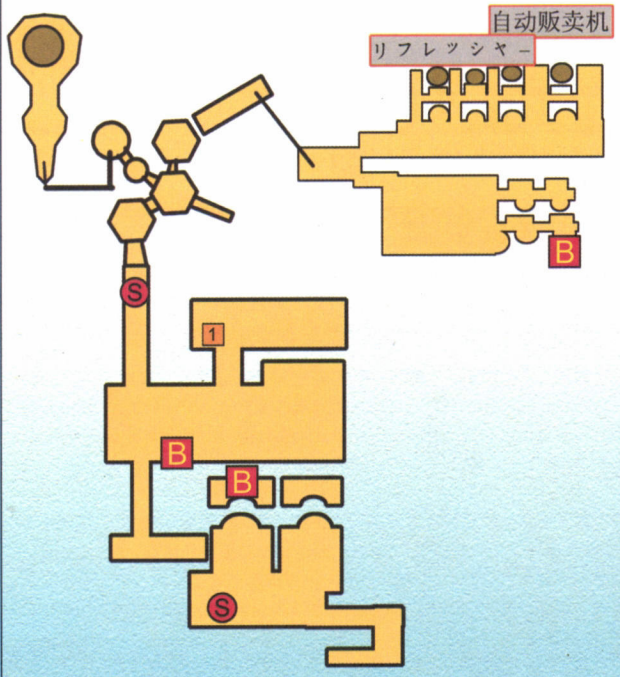
BOSS战

逃察せしもの
裁かれしもの
疏まれしもの
HP:20000

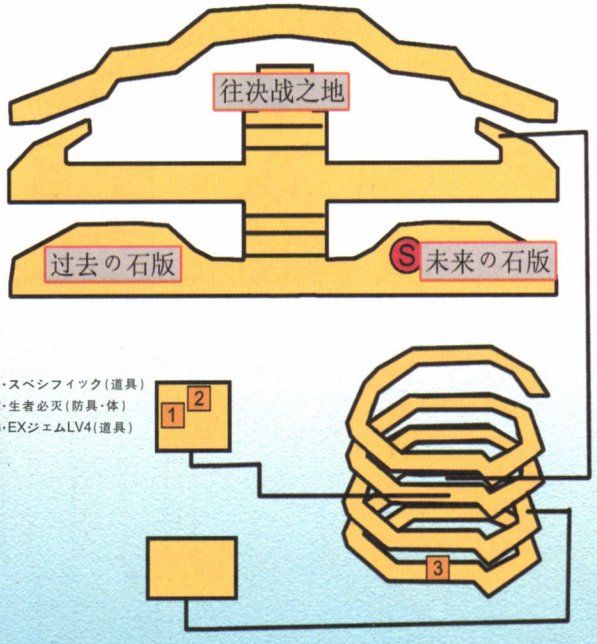
三者的 HP 均为两万，招式亦无任何威胁性可言，根本不用道具就可轻松胜出

ウイルガイア

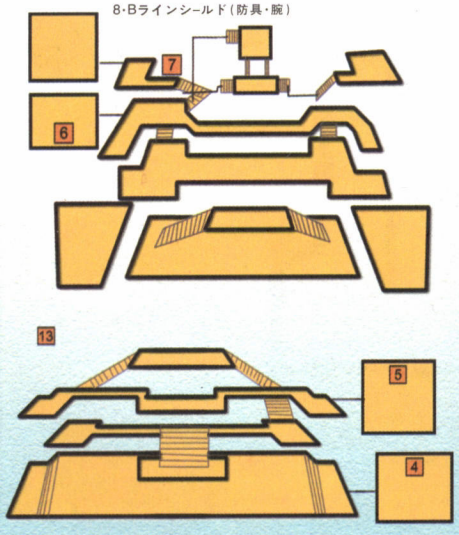
1·魔装アポカリプス(武器)

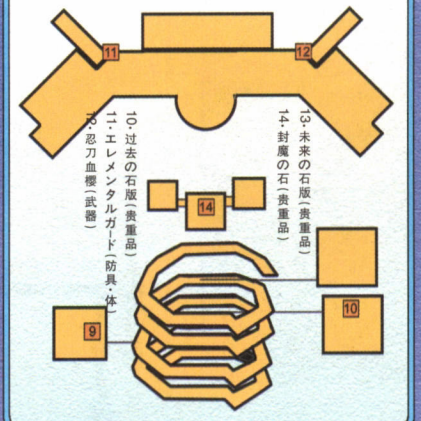


ウエントヘイム



4·トリート(道具)
5·ブルズムガード(防具·体)
6·リングシールド(防具·腕)
7·デモンズシール(その他装备品)
8·Bラインシールド(防具·腕)
9·エリクシール(道具)





最终决战

和米特斯战斗两次后,一切都结束了。米特斯临终前幡然悔悟,让洛伊德打碎自己的辉石,否则就无法离开这里。洛伊德照做了,并用自己的晶球吸收了辉石的能量,他嘱托魔剑将两个世界合并在一起,回归它原本应有的模样。

所有的精灵也都出现了,魔剑建议众人让大树卡兰复活,否则世界仍然不能摆脱灭亡的命运。洛伊德不顾自己的身体是否能够承受,毅然决定驾驭魔剑将飞向太空的德里斯·卡兰拉回来,利用那纯粹的魔力照射巨大果实,使大树卡兰、玛特尔都得到了重生。一切又回到了最美满的状态,各种生命都可以和平地生活在一起,直到永远……

BOSS战

ダークドラゴン

HP:19000

同前三个怪物一样,几乎不能算是BOSS了。

BOSS战

ミトス

HP:55000 HP:60000

第一形态的ミトス招式与之前的ユグドラシル几乎没有什么不同,似乎某些近身招式还要弱上一些。以我方的队伍实力ミトス很难秒杀我方人员了。建议给老师选择避免魔法咏唱打断的EX特级,这样再加上充足的物资储备应该是万无一失的。不过ミトス的异常状态攻击和时间停止仍然健在,前者常常会中断我方的HP回复,不注意的话很容易挂。后者一旦发动那就是一点办法都没有了,在法术生效之前尽可能回复HP吧。

第二形态的ミトス感觉还不如第一形态,连第一形态的瞬移、时间停止、光属性防御都没有了。只要道具够,就没有不胜的理由。

术技资料及隐藏要素

全角色 EX SKILL 列表

	LV	类型	名称	效果
洛伊德（ロイド）	1	S	ストレングス	力上升
	1	S	ディフェンド	防御上升
	1	T	アピール	按 R3 键可以挑衅，增加 U·ATTACK 槽提升的速度
	1	T	アキュラシー	命中上升
	2	S	バイタリティ	最大 HP 上升
	2	S	パーソナル	街和迷宫中移动速度上升
	2	T	イベイション	回避上升
	2	T	ダッシュ	战斗时移动速度上升
	3	S	エターナル	与其他 EX Skill 组合发挥效果
	3	S	ウエルガード	防御时伤害减小
	3	T	スピリッツ	最大 TP 上升
	3	T	コンボプラス	基本攻击回数+1
	4	S	イミュニティ	敌人的异常状态攻击一定机率无效
	4	S	キャンセラー	特技后可以连携一次特技
	4	T	スカイハイ	在空中可以出通常连续攻击
	4	T	ワンモア	敌人倒下的时间延长
柯蕾特（コレット）				
	1	S	ストレングス	力上升
	1	S	ディフェンド	防御上升
	1	T	アピール	按 R3 键可以挑衅，增加 U·ATTACK 槽提升的速度
	1	T	アキュラシー	命中上升
	2	S	バイタリティ	最大 HP 上升
	2	S	パーソナル	ホーリイボトル效果持续时间上升
	2	T	イベイション	回避上升
	2	T	マジカル	知力上升
	3	S	エターナル	与其他 Ex Skill 组合发挥效果
	3	S	リコール	一定机率自动复活
	3	T	スピリッツ	最大 TP 上升
	3	T	ラッキー	运上升
	4	S	イミュニティ	敌人的异常状态攻击一定机率无效
	4	S	エンジェルロア	天使术的咏唱时间减少
	4	T	スカイハイ	在空中可以出通常连续攻击
	4	T	エフェクティブ	柯蕾特所受的状态上升效果上升
吉尼亚斯（ジーニアス）				
	1	S	ディフェンド	防御上升
	1	T	マジカル	知力上升
	1	T	アピール	按 R3 键可以挑衅，增加 U·ATTACK 槽提升的速度
	1	T	イベイション	回避上升
	2	S	ウエルガード	防御时伤害减小
	2	S	パーソナル	料理的效果上升
	2	T	スピリッツ	最大 TP 上升
	2	T	ダッシュ	战斗时移动速度上升
	3	S	エターナル	与其他 Ex Skill 组合发挥效果
	3	S	ガードマジック	受到属性攻击时伤害减少
	3	T	リズム	术咏唱时连打○键可减少咏唱时间
	3	T	コンボプラス	基本攻击回数+1
	4	S	イミュニティ	敌人的异常状态攻击一定机率无效
	4	S	キープスペル	术咏唱时被敌攻击中断，再次咏唱时咏唱时间减少
	4	T	スピードスペル	潜在咏唱时间减少
	4	T	スペルチャージ	咏唱完后将其设定在○键上，攻击后即可发动
莉菲尔（リフィル）				
	1	S	ディフェンド	防御上升
	1	T	マジカル	知力上升
	1	T	アピール	按 R3 键可以挑衅，增加 U·ATTACK 槽提升的速度
	1	T	イベイション	回避上升
	2	S	ガードマジック	受到属性攻击时伤害减少
	2	S	パーソナル	站在记忆阵时 TP 消费为 1
	2	T	スピリッツ	最大 TP 上升
	2	T	ラッキープール	受到攻击时一定机率不受伤害
	3	S	エターナル	与其他 Ex Skill 组合发挥效果
	3	S	ウエルガード	防御时伤害减小
	3	T	スピードスペル	潜在咏唱时间减少
	3	T	コンボプラス	基本攻击回数+1
	4	S	イミュニティ	敌人的异常状态攻击一定机率无效
	4	S	キープスペル	术咏唱时被敌攻击中断，再次咏唱时咏唱时间减少
	4	T	グッドジョブ	使用道具时硬直时间减少
	4	T	ハピネスシング	战斗结束后一定机率获得经验和钱增加
椎名（しいな）				
	1	S	ストレングス	力上升
	1	S	ディフェンド	防御上升
	1	T	アピール	按 R3 键可以挑衅，增加 U·ATTACK 槽提升的速度
	1	T	アキュラシー	命中上升
	2	S	バイタリティ	最大 HP 上升
	2	S	パーソナル	迷宫中遇敌时战斗开始时间延长
	2	T	イベイション	回避上升
	2	T	ダッシュ	战斗时移动速度上升
	3	S	エターナル	与其他 Ex Skill 组合发挥效果
	3	S	ガードマジック	受到属性攻击时伤害减少
	3	T	スピリッツ	最大 TP 上升
	3	T	エクステンド	符术的效果上升
	4	S	イミュニティ	敌人的异常状态攻击一定机率无效
	4	S	ウエルガード	防御时伤害减小
	4	T	スピードスペル	潜在咏唱时间减少
	4	T	コンボプラス	基本攻击回数+1
克拉特斯&泽洛斯（クラトス&ゼロス）				
	1	S	ストレングス	力上升
	1	T	マジカル	知力上升
	1	T	アピール	按 R3 键可以挑衅，增加 U·ATTACK 槽提升的速度
	1	T	イベイション	回避上升
	2	S	バイタリティ	最大 HP 上升
	2	S	パーソナル	一定时间不战斗即回复 HP(库拉特斯)
	2	S	パーソナル	用泽洛斯与女性对话可随机获得物品和金钱(泽洛斯)
	2	T	スピリッツ	最大 TP 上升
	2	T	ダッシュ	战斗时移动速度上升
	3	S	エターナル	与其他 Ex Skill 组合发挥效果
	3	S	ウエルガード	防御时伤害减小
	3	T	スラッシャー	基本攻击增加为 6 回
	3	T	ターンレス	不按照特技、秘技、奥义的顺序也可以连携
	4	S	イミュニティ	敌人的异常状态攻击一定机率无效
	4	T	スピードスペル	潜在咏唱时间减少
	4	T	スカイハイ	在空中可以出通常连续攻击
	4	T	スペルチャージ	咏唱完后将其设定在○键上，攻击后即可发动
普莱塞娅（プレセア）				
	1	S	ストレングス	力上升
	1	S	ディフェンド	防御上升
	1	T	アピール	按 R3 键可以挑衅，增加 U·ATTACK 槽提升的速度
	1	T	アキュラシー	命中上升
	2	S	バイタリティ	最大 HP 上升
	2	S	パーソナル	街和迷宫中移动速度上升
	2	T	リアガーダー	可以防御敌人的背后攻击
	2	T	ダッシュ	在迷宫中行走时可以获得食料
	3	S	エターナル	与其他 Ex Skill 组合发挥效果
	3	S	ウエルガード	防御时伤害减小
	3	T	エンデューロ	受伤害时后仰时间减少
	3	T	マイトチャージ	连按 A 键一定时间内攻击力上升
	4	S	イミュニティ	敌人的异常状态攻击一定机率无效
	4	S	セイヴァー	战斗中只剩自己一人时全能力上升
	4	T	クリティカル	敌人被击晕的机率上升
	4	T	リアライヴ	战斗中频死状态时回复 HP
利加尔（リーガル）				
	1	S	ストレングス	力上升
	1	S	ディフェンド	防御上升
	1	T	アピール	按 R3 键可以挑衅，增加 U·ATTACK 槽提升的速度
	1	T	アキュラシー	命中上升
	2	S	バイタリティ	最大 HP 上升
	2	S	パーソナル	商店购物时买入价格为 90%，卖出价格为 110%
	2	T	イベイション	回避上升
	2	T	ダッシュ	战斗时移动速度上升
	3	S	エターナル	与其他 Ex Skill 组合发挥效果
	3	S	ウエルガード	防御时伤害减小
	3	T	スピリッツ	最大 TP 上升
	3	T	コンボプラス	基本攻击回数+1
	4	S	イミュニティ	敌人的异常状态攻击一定机率无效
	4	S	ギルティー	与普莱塞娅一起参战时全能力上升
	4	T	スカイハイ	在空中可以出通常连续攻击
	4	T	フラッシュ	攻击取消的一瞬不会后仰

全角色术·技·奥义·逆奥义列表

洛伊德（ロイド）

分类	特技名	LV	消费 TP	属性	类型	hit 数	说明
特技	魔神剑	–	4	–	–	1	–
	瞬迅剑	4	5	–	–	1	–
	散沙雨	7	7	–	–	5	–
	虎牙破斩	9	8	–	–	2	–
	裂空斩	11	8	–	–	4	スカイキャンセル对应技
秘技	魔神剑·双牙	16	16	–	T	4	魔神剑使用 50 回以上
	刚·魔神剑	16	16	–	S	2	魔神剑使用 50 回以上
	风迅剑	18	14	风	T	2	瞬迅剑使用 50 回以上
	空破冲	18	14	–	S	1	瞬迅剑使用 50 回以上
	秋沙雨	21	16	–	T	9	散沙雨使用 50 回以上
	绿雨冲	21	16	–	S	7	散沙雨使用 50 回以上
	虎牙连斩	27	19	–	T	4	虎牙破斩使用 50 回以上
	虎牙裂斩	27	19	–	S	2	虎牙破斩使用 50 回以上
	真空裂斩	24	17	–	T	8	裂空斩使用 50 回以上，スカイキャンセル对应技
	裂斩风	24	17	–	S	7	裂空斩使用 50 回以上，スカイキャンセル对应技
	狮子战吼	14	12	–	–	2	–

奥义	魔神连牙斩	50	34	–	T	5	魔神剑·双牙使用 50 回以上
	魔皇刃	50	38	–	S	3	刚·魔神剑使用 50 回以上
	斩光时雨	59	38	–	T	11	秋沙雨使用 50 回以上
	猛虎豪破斩	54	35	–	S	4	虎牙裂斩使用 50 回以上
	獅吼旋破	30	25	–	T	3	狮子战吼使用 50 回以上
	獅吼翔破斩	30	24	–	S	3	狮子战吼使用 50 回以上
	飞天翔驱	40	32	–	–	1	スカイキャンセル对应技
复合奥义	魔神空牙冲	32	30	–	–	3	魔神剑和瞬迅剑的上位技使用 50 回以上
	魔神双破斩	35	32	–	–	4	魔神剑和虎牙破斩的上位技使用 50 回以上
	烈风空牙冲	38	32	–	–	6	瞬迅剑和裂空斩的上位技使用 50 回以上
	獅吼烈风	41	35	–	–	5	裂空斩和狮子战吼的上位技使用 50 回以上
	骤雨双破斩	44	36	–	–	11	散沙雨和虎牙破斩的上位技使用 50 回以上
	獅子千裂破	47	38	–	–	9	狮子战吼和散沙雨的上位技使用 50 回以上
	●真空千裂破	53	35	–	–	–	散沙雨和裂空斩的上位技使用 50 回以上
秘奥义	天翔苍破斩	–	100	–	–	–	装备マテリアルブレード且获称号"时空剑士",战斗中 HP 在 16%以下时同时按○x□
防御技	粹护阵	–	10%	–	–	–	消费 10%TP,不会被任何攻击破防
特殊技	瞬雷剑	–	5	雷	–	–	瞬迅剑使用 200 回以上+雷属性武器
	雷破斩	–	8	雷	–	–	虎牙破斩使用 200 回以上+雷属性武器
	岩碎剑	–	16	地	–	–	刚·魔神剑使用 200 回以上+地属性武器
	凤凰添驱	–	32	火	–	–	飞天翔驱使用 200 回以上+火属性武器
	●火炎裂空	–	8	火	–	–	裂空斩使用 200 回以上+火属性武器

柯蕾特(コレット)

分类	特技名	LV	消费 TP	属性	类型	hit 数	说明
特技	レイトラスト	–	5	–	–	1	–
	ピコハン	8	8	–	–	1	–
秘技	アイテムスティール	10	10	–	–	3	一定机率偷盗物品
	ブランディス	12	11	–	–	2	–
	レイジレーゼ	15	10	–	T	5	レイトラスト使用 50 回以上
	ルーンスティア	15	14	–	S	4	レイトラスト使用 50 回以上
	ピコピコハンマー	18	15	–	T	4	ピコハン使用 50 回以上
奥义	パラライボール	18	14	雷	S	3	ピコハン使用 50 回以上
	リミユエレイヤー	36	22	–	T	7	レイジレーゼ使用 50 回以上
	スティアフエンネル	36	26	–	S	10	ルーンスティア使用 50 回以上
	ピコレイン	44	30	–	T	8	ピコピコハンマー使用 50 回以上
	パラライバルテイータ	44	30	雷	S	5	パラライボール使用 50 回以上
	レイジウィングル	40	22	–	T	6	ブランディス使用 50 回以上
	ソルフェージュ	40	22	–	S	1	ブランディス使用 50 回以上
	ローバーアイテム	28	22	–	–	–	アイテムスティール使用 50 回以上
	スターダスト·クロス	50	34	–	–	14	ピコハン和ブランディス的上位技使用 50 回以上
	グランシャリオ	32	24	雷	–	3	ピコハン和レイトラスト的上位技使用 50 次以上
天使术	エンジェル·フェザー	–	20	光	–	3	炎之封印解放时修得
	ホーリーソング	–	35	光	–	–	第三封印解放时修得
	リヴァヴィウサー	–	150	光	–	–	第四封印解放时修得
	ジャッジメント	42	40	光	–	15	最后的封印解除时修得
	●グランドクロス	42	40	光	–	–	–
秘奥义	ホーリージャッジメント	–	100	光	–	–	ジャッジメント和ホーリーソング使用 50 回以上,战斗时一定机率发动
防御技	レデュース·ダメージ	–	10%	–	–	–	消费 10%TP,不会被任何攻击破防
特殊技	ポイハン	–	8	–	–	–	ピコハン使用 200 回以上时随机发动
	コチハン	–	8	冰	–	–	ピコハン使用 200 回以上+冰属性武器

吉尼亚斯(ジーニアス)

分类	特技名	LV	消费 TP	属性	类型	hit 数	说明
初级术	アクアエッジ	7	8	水	–	3	–
	ファイアボール	–	7	火	–	3	–
	ウインドカッター	5	8	风	–	3	–
	ストーンブラスト	3	7	地	–	3	–
	ライトニング	9	9	雷	–	1	–
	アイシクル	11	10	冰	–	2	–
中级术	スプレッド	17	22	水	T	4	アクアエッジ使用 50 回以上
	アクアレイザー	17	20	水	S	3	アクアエッジ使用 50 回以上
	イラプション	23	24	火	T	3	ファイアボール使用 50 回以上
	フレイムランス	23	24	火	S	2	ファイアボール使用 50 回以上
	エアスラスト	20	22	风	T	7	ウィンドカッター使用 50 回以上
	エアブレイド	20	22	风	S	3	ウインドカッター使用 50 回以上
	ロックブレイク	14	20	地	T	5	ストーンブラスト使用 50 回以上
	グレイブ	14	22	地	S	5	ストーンブラスト使用 50 回以上
	サンダーブレード	26	28	雷	T	4	ライトニング使用 50 回以上
	スパークウエブ	26	26	雷	S	8	ライトニング使用 50 回以上
	アイストーネード	29	30	冰	T	6	アイシクル使用 50 回以上
	フリーズランサー	29	29	冰	S	8	アイシクル使用 50 回以上
上级术	タイダルウエイブ	38	60	水	T	12	スプレッド使用 50 回以上
	エクスプロード	56	55	火	T	1	イラプション使用 50 回以上
	サイクロン	50	50	风	T	12	エアスラスト使用 50 回以上
	グランドダッシャー	46	46	地	T	10	ロックブレイク使用 50 回以上
	インディグネイション	60	60	雷	T	1	サンダーブレード使用 50 回以上
	アドブレッシャー	32	34	地	–	8	–
	メテオスォーム	–	80	–	–	14	ヘイムダール毁坏后,前往村子右上方习得
复合上级	レイジングミスト	35	38	水	T	5	习得イラプション和スプレッド
	グラビティ	42	42	–	T	8	习得サンダーブレード和ロックブレイク
	スパイラルフレア	35	38	火	S	5	习得フレイムランス和エアブレイド
	ヴォルトアロー	40	42	雷	S	10	习得スパークウエブ和フレイムランス
	マイトアトラス	48	42	风	S	9	习得エアブレイド和アクアレイザー
	アブソリュート	44	46	冰	S	2	习得フリーズランサー和グレイブ
	バイトオブアース	53	44	地	S	10	习得グレイブ和スパークウエブ
	プリズムソード	58	58	光	S	7	习得アブソリュート和マイトアトラス
秘奥义	インディグネイト·ジャッジメント	–	–	–	100	雷	– – インディグネイション使用 50 回以上,OVER LIMIT 时使用インディグネイション
防御技	フォースフィールド	–	10%	–	–	–	消费 10%TP,不会被任何攻击破防

莉菲尔(リフィル)

分类	特技名	LV	消费 TP	属性	类型	hit 数	说明
初级术	ファーストエイド	–	8	–	–	–	己方一人 HP30%回复
	リカバー	12	12	–	–	–	己方一人毒·猛毒·麻痹·封印·石化回复
	ディスペル	16	16	–	–	–	战斗中单体魔法效果打消
	シャープネス	14	12	–	–	–	己方一人攻击力一时上升
	バリアー	10	8	–	–	–	己方一人防御力一时上升
	チャージ	8	24	–	–	–	己方一人 TP 回复 15
	●インスペクトマジック	20	16	–	–	–	敌状态调查
中级术	ナース	26	28	–	T	–	ファーストエイド使用 50 回以上
	ヒール	26	20	–	S	–	ファーストエイド使用 50 回以上
	リキュペレート	32	24	–	T	–	リカバー修得
	レストア	32	24	–	S	–	リカバー修得
	エスプレイドイレイズ	38	24	–	T	–	ディスペル修得
	アンチマジック	38	28	–	S	–	ディスペル修得
	アグリゲットシャープ	35	32	–	T	–	シャープネス使用 50 回以上
	キーネスト	35	32	–	S	–	シャープネス使用 50 回以上
	フィールドバリアー	29	48	–	T	–	バリアー使用 50 回以上
	フリントプロテクト	29	40	–	S	–	バリアー使用 50 回以上
	フォトン	18	16	光	–	2	–
上级术	ハートレスサークル	42	56	–	T	–	ナース使用 50 回以上
	キュア	42	64	–	S	–	ヒール使用 50 回以上
	リザレクション	50	96	–	–	–	ハートレスサークル使用 50 回以上
	レイズデッド	–	48	–	–	–	剧情习得,己方一人战斗不能回复
	リバイブ	50	96	–	S	–	キュア使用 50 回以上
	レイ	46	35	光	T	9	フォトン使用 50 回以上
	ホーリーランス	46	40	光	S	5	フォトン使用 50 回以上
秘奥义	●セイクリッドシャイン	–	150	光	–	–	ホーリーランス或レイ使用 100 回以上,OVER LIMIT 时使用这两种术发动
	●フェアリーサークル	–	150	光	–	–	リザレクション使用 100 回以上,OVER LIMIT 时使用リザレクション
防御技	フォースフィールド	–	10%	–	–	–	消费 10%TP,不会被任何攻击破防

椎名(しいな)

分类	特技名	LV	消费 TP	属性	类型	hit 数	说明
特技	散力符	–	5	–	–	–	敌一时防御下降
	蛇拘符	34	5	–	–	–	敌一时回避下降
	幽幻符	26	5	–	–	–	敌一时命中下降
	操冥符	48	40	–	–	–	己方一人复活
秘技	散力翔符	37	18	–	T	–	散力符使用 50 回以上
	散力凄符	37	22	–	S	–	散力符使用 50 回以上
	蛇拘翔符	52	12	–	T	–	蛇拘符使用 50 回以上
	蛇拘凄符	52	24	–	S	–	蛇拘符使用 50 回以上
	幽幻翔符	44	12	–	T	–	幽幻符使用 50 回以上
	幽幻凄符	44	20	–	S	–	幽幻符使用 50 回以上
	生吸符	22	15	–	–	–	敌 HP 吸收
	精吸符	30	15	–	–	–	敌 TP 吸收
奥义	炸力符	–	15	–	–	–	–
	冲力扬符	40	25	–	–	–	–
	破魔涛符	60	35	–	–	–	炸力符使用 50 回以上
	风刃缚封	56	35	–	–	–	让敌人浮在空中,对大型敌人无效
降晶符	表降晶符·火	–	14	火	–	–	物理攻击一时火属性附加
	表降晶符·水	–	14	水	–	–	物理攻击一时水属性附加
	表降晶符·风	–	14	风	–	–	物理攻击一时风属性附加
	表降晶符·光	–	14	光	–	–	物理攻击一时光属性附加
	表降晶符·地	–	14	地	–	–	物理攻击一时地属性附加
	表降晶符·冰	–	14	冰	–	–	物理攻击一时冰属性附加
	表降晶符·雷	–	14	雷	–	–	物理攻击一时雷属性附加
	表降晶符·暗	–	14	暗	–	–	物理攻击一时暗属性附加
召唤	降灵召唤·科林	–	30	物	–	1	和ヴォルト契约后不可使用
	降灵招符·火	–	100	火	–	1	火之精灵"イフリート"召唤
	降灵招符·水	–	100	水	–	4	水之精灵"ウンディーネ"召唤
	降灵招符·风	–	100	风	–	5	风之精灵"シルフ"召唤
	降灵招符·光	–	100	光	–	不规则	光之精灵"ルナ"召唤
	降灵招符·地	–	100	地	–	6	地之精灵"ノーム"召唤
	降灵招符·冰	–	100	冰	–	2	冰之精灵"セルシウス"召唤
	降灵招符·雷	–	100	雷	–	10	雷之精灵"ヴォルト"召唤
	降灵招符·暗	–	100	暗	–	10	暗之精灵"シャドウ"召唤
	降灵招符·源	–	100	–	–	14	精灵之王"オリジン"召唤
	降灵招符·元	–	100	–	–	不规则	元之精灵"マクスウェル"召唤
防御技	冲弹符	–	10%	–	–	–	消费 10%TP,不会被任何攻击破防

注:OVER LIMIT 时方可进行召唤。

注:●及红字表示该特技或奥义是 PS2 版新增加的。

小贴士1：在对米特斯的最终战之中，胜利后将获得"EXジェムMAX"的超鬼奖励，如果利用柯蕾特的"アイテムスティール"或"ローバーアイテム"技能对其进行偷盗，成功后即可获得第2个"EXジェムMAX"。

克拉特斯 & 泽洛斯（クラトス&ゼロス）

分类	特技名	LV	消费TP	属性	类型	hit数	说明
特技	魔神剑	–	4	–	–	1	–
	瞬迅剑	–	5	–	–	1	–
秘技	魔神剑·双牙	15	16	–	T	2	魔神剑使用50回以上
	刚·魔神剑	15	16	–	S	4	魔神剑使用50回以上
	风迅剑	28	18	风	T	2	瞬迅剑使用50回以上
	闪空裂破	23	18	–	S	4	瞬迅剑使用50回以上
	空破冲	28	18	–	–	1	–
奥义	闪空冲裂破	43	26	–	T	4	闪空裂破使用50回以上
	闪光坠刃牙	43	26	–	S	6	闪空裂破使用50回以上
	红莲剑	40	22	火	–	1	习得イラプション
	雷神剑	37	22	雷	–	2	习得サンダーブレード
	风雷神剑	52	32	雷	–	2	习得サンダーブレード和エアスラスト
	魔神闪空破	49	30	–	–	6	魔神剑和闪空裂破的上位技使用50回以上
	●守护方阵	–	24	光	–	–	–
初级术	ファイアボール	–	7	火	T	3	–
	ウインドカッター	8	8	风	T	3	–
	ストーンブラスト	10	7	地	S	3	–
	ライトニング	12	9	雷	T	1	–
中级术	イラプション	31	24	火	T	3	ファイアボール使用50回以上
	エアスラスト	18	22	风	T	7	ウインドカッター使用50回以上
	グレイブ	34	22	地	S	5	ストーンブラスト使用50回以上
	サンダーブレード	21	28	雷	T	4	ライトニング使用50回以上
回复术	ファーストエイド	–	8	–	–	–	己方一人HP30%回复
	ヒールウインド	26	35	–	–	–	习得エアスラスト
	ヒールストリーム	46	45	–	–	–	习得グレイブ
天使术	●ジャッジメント	–	40	光	–	15	–
特殊技	岩碎剑	–	16	地	S	–	刚·魔神剑使用200回以上+地属性武器
	●断空剑	–	18	风	–	–	闪空裂破使用200回以上+风属性武器
秘奥义	●シャイニング·バインド	–	100	光	–	15	–
	●ディバイン·ジャッジメント	–	150	光	–	–	ジャッジメント使用20回以上，OVER LIMIT状态下使用ジャッジメント发动。
防御技	粹护阵	–	10%	–	–	–	消费10%TP，不会被任何攻击破防

普莱塞娅（プレセア）

分类	特技名	LV	消费TP	属性	类型	hit数	说明
特技	爆碎斩	–	6	–	–	6	–
	裂旋斧	25	5	–	–	1	–
	弧月闪	–	4	–	–	1	–
	崩袭击	–	8	–	–	1	–
秘技	爆坏连舞	39	10	地	T	11	爆碎斩使用50回以上
	爆焰烧破	39	12	地	S	5	爆碎斩使用50回以上
	双旋连斧	36	16	–	T	2	裂旋斧使用50回以上
	牙旋豪斧	36	12	–	S	3	裂旋斧使用50回以上
	翔月双闪	33	13	–	T	2	弧月闪使用50回以上
	月闪空破	33	15	–	S	2	弧月闪使用50回以上
	崩升袭击	42	11	–	T	2	崩袭击使用50回以上
	岩碎袭击	42	12	地	S	5	崩袭击使用50回以上
奥义	连牙爆碎迅	56	38	地	T	15	爆坏连舞使用50回以上
	空旋连转斧	44	28	–	T	4	双旋连斧使用50回以上
	翔舞烈月华	40	28	–	T	5	翔月双山使用50回以上
	崩袭地颚阵	54	26	地	S	7	岩碎袭击使用50回以上
	狮吼灭龙闪	–	14	–	–	2	–
	双月爆连舞	48	18	地	–	8	爆碎斩和弧月闪的上位技使用50回以上
	斧颚袭碎击	51	20	地	–	11	爆碎斩和崩袭击的上位技使用50回以上
特殊技	●雷袭崩击	–	8	–	–	–	崩袭击使用200回以上+雷属性武器
	●疾风裂旋	–	5	–	–	–	裂旋斧使用200回以上+风属性武器
秘奥义	●烈破焰焦击	–	100	–	–	–	狮吼灭龙闪使用100回以上
	●绯焰灭焦阵	–	100	–	–	–	狮吼灭龙闪使用200回以上
防御技	地精阵	–	10%	–	–	–	消费10%TP，不会被任何攻击破防

利加尔（リーガル）

分类	特技名	LV	消费TP	属性	类型	hit数	说明
回复技	治愈功	39	15	–	–	–	己方一人HP回复
	发气治愈功	52	30	–	T	–	己方一人HP回复
	练气治愈功	52	30	–	S	–	己方一人HP大回复

交响传说

小贴士2：通关之后的自由行动时间内，立刻打开主菜单，将"EXジェムMAX"装备上，在通关后的GRADE商店里购买"EXスキル引継き"即可继承所有技能。

地上技	裂蹴击	–	6	–	–	1	–
	天崩流	49	14	–	–	1	–
	三散华	38	14	–	–	3	裂蹴击使用50回以上
	飞叶翻步	–	12	–	–	–	–
	牙狼连涛打	60	28	–	–	1	三散华使用50回以上
	●爪龙连牙弹	64	38	–	–	–	–
对空技	天月旋	–	8	–	–	1	–
	飞燕脚	31	8	–	–	1	–
	飞燕连脚	40	16	–	T	3	三散华使用50回以上
	飞龙顿	40	16	–	S	3	三散华使用50回以上
	凌龙昂	34	10	–	–	1	–
	凌把龙昂	46	18	–	T	2	凌龙昂使用50回以上
	凌龙冲破昂	46	24	–	S	2	凌龙昂使用50回以上
	月华流丽	57	30	–	–	4	–
	●飞翔天袭舞	59	28	–	–	–	–
空中技	鹰爪蹴击	–	8	–	–	1	–
	鹰爪猛袭脚	43	18	–	T	3	鹰爪蹴击使用50回以上
	鹰嘴袭落	43	18	–	S	2	鹰爪蹴击使用50回以上
	三华猛蹴脚	55	26	–	–	4	鹰爪袭击和裂蹴击的上位技使用50回以上
特殊技	●发	53	25	–	–	–	–
	不到	–	10%	–	–	–	消费TP值变成最大值的10%
	飞燕连天脚	–	16	风	–	–	飞燕连脚使用200回以上+风属性武器
	●裂焰蹴	–	6	火	–	–	裂蹴击使用200回以上+火属性武器
	●飞燕雷脚	–	16	雷	T	–	飞燕连脚使用200回以上+雷属性武器
秘奥义	●牙连绝袭击	–	100	–	–	–	–

小贴士3：可利用2倍经验值的"デモンズシール"快速升级，该道具可通过合成得到，也可以在最终迷宫的金箱里找到。注意装备本道具将引起一些异常状态，最好同时装备防止异常状态的装饰品——ヤサカニノマガタマ。

交响传说

二周目相关

1、游戏记录

在标题画面的菜单中多出了GAME RECORD选项，内容如下

▲普通数据记录	▲战斗数据记录
最长游戏时间	最大遇敌数
最大所持金额	逃走回数
消费金钱总数	最大连击数
记录回数	最大伤害值
通关回数	最高GRADE

2、难度增加

在设置难度是可以选择更高的マニア难度。

3、短剧精全集

二周目以后的记录会增加一个绿色的*标记，此时前往猫人之里（ねこにんの里）和村长对话可查看已经收到的全部短剧情。

4、GARDE商店

二周目开始前可以用所获得的GRADE值来购买各种奖励，各种奖励效果如下：

奖励名	GRADE	效果	备注
EXスキル引継ぎ	400	继承之前的EX特技	–
EXジェム引継ぎ	600	通关时持有的EXジェム全部继承	–
好感度引継ぎ	10	通关时同伴的好感度继承	–
感情度上升	100	同伴间感情度比以前更容易上升	–
プレイ时间引継ぎ	10	游戏时间继承	–
メモリージェム保持	20	通关时持有的メモリージェム继承	–
アイテム数30个	500	每种道具的最大数量增加为30个	–
ガルド引継ぎ	1000	通关时持有的金钱数继承	–
料理引継ぎ	50	通关时学会的料理继承	–
料理熟练度引継ぎ	50	料理的熟练度全部继承	–
称号引継ぎ	1000	通关时获得的称号继承	–
人物名鉴引継ぎ	10	人物名鉴情报继承	–
モンスター图鉴引継ぎ	10	怪兽图鉴情报继承	–
コレクター图鉴引継ぎ	10	道具图鉴情报继承	–
ワールドマップ引継ぎ	10	世界地图的情报继承	–
ミニゲームデータ保持	10	各种迷你游戏的成绩继承	–
战斗情报引継ぎ	10	遇敌数·最大连击数继承	–
术·技引継ぎ	1000	通关时习得的术·技继承	–
使用回数引継ぎ	25	通关时术·技的使用回数继承	–
最大HP增加	250	全人物最大HP为500的状态下开始游戏	和下一条不可并用
最大HP减少	10	全人物最大HP为160的状态下开始游戏	和上一条不可并用
コンボ命	50	通常战斗经验值固定为1，连击奖励经验为正常的10倍	和其他经验值相关奖励不可并用
经验值半分	10	战斗胜利取得的经验值减半	和其他经验值相关奖励不可并用
经验值2倍	1000	战斗胜利取得的经验值2倍	和其他经验值相关奖励不可并用
经验值10倍	3000	战斗胜利取得的经验值10倍	和其他经验值相关奖励不可并用
取得GRADEを上げる	100	取得GRADE上升	–

游戏日幸运大赢家

天上也会掉馅饼？？这可是真的哦！！只要每期填写《读者调查表》并按时寄回，就有机会赢取千元大奖！！还等什么？赶紧参加吧！下一个幸运儿也许就是你哟！

贺游戏日全彩真情回馈大行动
千元大奖期期都送 期期有奖就等你来拿

从2004年10月号开始，每期都有！

活动规则

1.凡购买《游戏日》杂志并认真填写当期《读者调查表》且寄回（包括网络调查表）的读者均可参与此次抽奖活动。

2.读者身份必须真实有效，相关信息必须填写清楚、完整（电子信箱、QQ、联系电话等如果没有请填写“暂无”）。所填写的信息不完整或者经核查与调查表上所写不符，即视为无效调查表，将无法参加当期的抽奖活动。

3.身份信息相同的调查表，无论份数，均按一份有效调查表计算。

4.书面《读者调查表》以当期杂志所附带为准，复印无效。所调查的内容必须填写清晰、完整。

5.网络《读者调查表》请访问http://www.gameday.com.cn/reader/reader.htm并填写。

6.为了确保真正购买《游戏日》的读者参与抽奖活动的权益，对于网络调查表将有更加严格的审核制度，一旦出现填写内容不完整或空洞无实际意义者，均按无效调查表处理。

7.每期抽奖有效时间为当月25日起至下月10日截至，请将参与抽奖的当期调查表按时寄回，书面调查表以当地邮戳为准。

8.抽奖奖品将在当期杂志上公布，中奖名单将在下期杂志公布。

9.中奖名单确定之后，将会电话联系中奖者，请务必留下真实有效的联系方法，如果没有联系电话，QQ或者电子信箱也务必填写正确。

10.读者因中奖所承担的个人所得税请自行办理。

11.本次活动最终解释权归《数字化用户 游戏日》杂志社所有。

本期抽奖奖品

一等奖 1名 原装未启封PS2游戏主机一台

二等奖 2名 原装全新GBASP游戏主机一台

特别奖 50名 应广大读者的热切要求，再次放出PSOBB内测账号50个（以寄回调查表时间为准，先到先得，送完即止）

本期抽奖活动

一等奖、二等奖奖品由四川创世缘电子科技开发有限公司提供

本期特别奖由朝华数字娱乐有限公司提供

创世缘 www.csyshop.com

朝华数码 PHANTASY STAR ONLINE Blue Burst

创世缘
www.csyshop.com

特价土星
99 元 / 套

便携液晶 PSone
内置充电电池 / 迷你音箱
4 寸液晶一体化屏幕
随机附送双振手柄
1199 元 / 套

新品速递
SONY PSX
预定中。。。

温馨提示
主机邮费 40 元
配件邮费 10 元

原装 GBA	原装 GBASP	原装 GBC	原装美版 DC	原装 PSone
460 元	760 元	290 元	380 元	470 元

原装 X-BOX	原装 5 系 PS2	原装 NGC	PS2 EYE-TOY	神游版 GBA
1480 元	1250 元	1130 元	230 元	530 元（送卡）

周边配件

GBA: 128M 烧录卡 / 金手指	360/135
充电器 / 锐屏 / 记忆棒	20/30/50
SP: 电池 / 记忆棒 / 水晶套	30/50/20
金手指 / 耳机 / 充电器	120/55/25
PS2: 原装振柄 / 组振柄	150/40
电源 / 分插 / 金手指	40/55/70
原装记忆卡 / 方向盘	140/150
原装光头 / 无线手柄	290/90
DC: GBA/GB/FC/SFC 模拟器	30
PSone: 屏幕 / 振柄 / 金手指	400/35/65
X-BOX: 原装遥控手柄 / 记忆卡	190/120
NGC: 记忆卡 / 原柄 / 组柄	65/190/75
其它: PS2/NGC/X-BOX 通用 VGA	260
NGC-psayer（玩 GBA 游戏）	430
PS2/NGC/X-BOX 维修详解（光盘）	680
SS/PS/PSone/DC 维修详解（光盘）	580
游戏机,修机,工具大全（全通用）	1180

中古货

本公司所售二手货有保修，回收各种游戏机，回收价为本区价格的 80%

PS239001/50001 套机	950/1050
NGC/ 松下 DVD-NGC 套机	850/1050
PS7000/5903VCD 套机	290/380
GBASP/GBA/GBC	520/350/210
GBP/GB/GC/ 游戏民	130/80/180/260
SFC+32M 磁碟机 / 光碟机	290
N64 任天堂光碟机（送游戏）	380
WSC/WS	260/180
DC 原装美版套机	300
绝版 VB 任天堂 32 位（带屏幕）	380

二手货配置均为全配（拿机送卡）

CASIO 触摸游戏式彩色笔记本电脑

windows 中文系统
无线接收电视信号
兼容 GBA/GBC/FC 游戏
手写输入，有声摄像
数码录音，内置锂电池

590 元 / 套

创世缘
www.csyshop.com

便携平板可视 VCD（B31）490 元
播放 VCD/CD/MP3, 真彩，视频输入，内置可充电电池
超强电视信号接收，5 寸显示屏，送遥控器，电池，支架

便携彩色游戏液晶电视（B13）230 元
真彩，无线接收电视信号，插卡玩 8 位游戏
内置充电电池，视频输入，随机送遥控器

便携彩色液晶电视（B60）180 元
超强无线电视信号接收，真彩
内置可充电电池，携带方便
可接 VCD，游戏机等视频信号

二合一摄像数码相机（B58）190 元
130 万像素，USB 接口，LCD 编辑
内存可储存 104 张相片，有声摄像
可拍摄 10 分钟短片，可换彩壳

原装 SONY 磁带随身听（B39）29 元
自动调频收音机，一曲重播
自动关机 / 音量控制 / 翻带
音效模式：重低音 / 声音均衡器

原装 RCA CD 随身听（B38）68 元
原装进口，60 秒抗震
送线控低音炮耳机

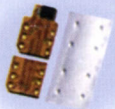
CD/VCD/MP3 随身听（B30）150 元
30 秒抗震，送遥控器
线控耳机，MP3 歌库

MP3 播放器（B33）180 元
128M，支持 MP3/WMA 音乐格式
中文显示，歌词同步，FM 调频
9 小时录音，定时关机，复读功能

美国 RCA 五碟 CD 组合音响（B52）290 元
原装进口，库存产品
录音，收音，双卡座
低音炮双音箱

手机 / 电话变声器（B56）29 元
可变男 / 女 / 童声等 16 种声音
适用任何型号手机 / 固定电话

电视卫星接收器（B55）85 元
可接收国内 30 多个卫视台
接收香港凤凰等 10 多个娱乐台
适用任何型号电视，无需安装



手机双卡通（B51）65 元
一机两号无需转换同时打入
不改机，全型号适用
电话短信两不误

高压贴身保镖（B53）180 元
30 万伏高压催泪强光
直充式可反复使用

特技自动照相机（B57）19 元
自动调焦，可拍摄人骑老虎
明星合成等各种特技照片
注意：非一次性相机

公告
购物满 300 元
免费赠送价值
78 元的电动榨
汁机一套！！

四川创世缘电子科技开发有限公司
邮购资质号：5101062009292－1
更多详情请登陆 www.csyshop.com
产品销售途径只限邮购，售后服务实行三包

汇款 / 通信地址：成都市金牛区蓉北商贸大道 1 段 2 号阆兴大厦 5F
收款人：四川创世缘电子科技开发有限公司（2006 部收） 邮编：610081
客服电话：028－83137993/83139969 短信：13880827066
汇款附只需在汇款单注明产品编号即可，邮费 10 元 / 件 chuangshiyuan@163.com

三千铁甲
竟不能挡
宝贝儿，
你在哪里？
奉先吾儿，
做人要厚道！
她是我的，
不要挡路！
出来混
迟早是要还的
……
只要有你在，
我就可以……
我的意中人是个盖世英雄，
有一天他会
骑着赤
兔来娶我……
我猜到了这开头，
却猜不到这结局！
哈哈，找到了！
游戏日
绝对有趣
攻略月刊
魏
《游戏日》
9月中旬隆重上市
10月号火热改版!!!!
◆全彩精美印刷，彻底告别黑白时代
◆更加丰富的攻略形式，更具冲击力的视觉享受
◆国内唯一的专业电子游戏攻略月刊
◆每月100页的攻略盛宴，网罗所有热门游戏
◆期期抽奖期期送，PS2、GBA游戏主机等你来拿!!