



游 戏 有 我 更

精

彩

2002

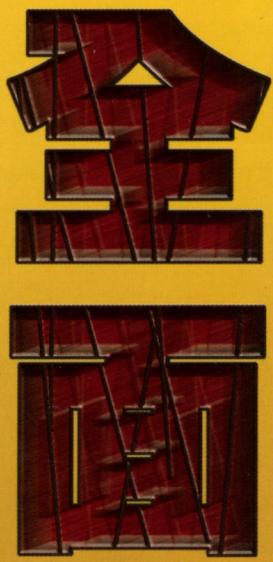
游戏日

GAME DAY

¥7.8元

11

数
字
化
用
户



豪门之路

~ 创造球会 ADVANCE 完全攻略
最强监督手册!

近期攻略总集合

Auto Modellista

.hack VOL.2

龙珠

樱之国

真·三国无双二 猛将传

邮发代号 62-99

2002年 11月 1日出版 总第 38期

ISSN 1009-0843

11>



9 771009 084001

ISSN 1009-0843 (国际标准刊号)

CN51-1576/TN (国内统一刊号)

梦幻 STAFF

- 小岛秀夫** (Hideo Kojima) 总制作人
成名作: 燃烧战车系列
- 新川洋司** (Yoji Shinkawa) 机械设定
成名作: 燃烧战车
- 金子一马** (Kazuma Kaneko) 特邀设计师
成名作: 真·女神转生系列
- 西村诚芳** (Nobuyoshi Nishimura) 角色设定 & 作画
成名作: 机动战士高达 W
- 政尾翼** (Tsubasa Masao) 角色原案
成名作: BeatMania 系列
- 村田周阳** (Shuyo Murata) 脚本 & 监督
成名作: 燃烧战车 固体

A N U B I S

ZONE OF THE ENDERS



A N U B I S

预定 2003 年登陆 PS2



探讨, 仅仅是探讨

对于一群喜好电子游戏并以此为职业的人来说,我们在制作完《游戏日》以后,会有一定的休整时间。这段时间中,编辑们有时喜欢抱着日本游戏杂志再细细品位一番。

今年第10期的《游戏日》制作完毕后,“超级机器人大战”的拥趸——星辰,继续欣赏日本杂志上关于“机战”10周年纪念的文章。随后其突然手捧日刊走到我们面前,在他手指之处赫然是“生诞10周年纪念”的大标题字(原图在十月号《游戏日》的第11页)!

怎么?当时的我们有些迷茫,但随后便明白了——“纪念”写错了呗……等等,不对!日刊耶,难道日文汉字中的“纪念”是写成“记念”的!为了确保准确性,我们又查阅了所有的字典和翻译器,得到的结论是,日刊没有写错!

大家还记得在初中所学课文中,鲁迅先生的《纪念刘和珍君》一文,标题用的是“纪念”。当时我们课本中的注释是——

“记念”通常写作“纪念”,此处用“记”:1.同义,通用;2.双关——纪念、记住。“记”的反义词是“忘”,本文二段末句用反语提醒人们别忘此事,说:“忘却的救世主快要降临了吧。”3.此处用“记”的引申义牢记、铭记。在《中国无产阶级革命文学和先驱的血》一文中,虽用“纪”,但强调说:“我们现在以十分的哀悼和铭记,纪念我们的战死者,也就是要牢记中国无产阶级革命文学的历史的第一页,是同志的鲜血所记录……”刘和珍是鲁迅的学生,鲁迅称她为“君”,怀有尊敬的意思。

那么作为曾在日本学习并生活过五年零六个月的鲁迅先生,是否因为熟知日文汉字和中文而导致混淆呢?探讨,本文仅仅是探讨!当然,如果你熟知日语,“公平竞争”一词鲁迅先生曾音译为“费厄泼赖”(FAIR PLAY),而按照日语“フェアプレー”念起来,还真有那么点意思呢。

这是一篇和本刊定位不符的卷首语,写出来只是为了让大家分享一下我们的发现而已。当然,如果您觉得不妥,我在这里致歉了。

DRAGON





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

客户服务:

北京:(010)62137788-216
成都:(028)87688333-505/605
上海:(021)64412101 64412102
深圳:(0755)2075899 2075622
广州:(020)87580514 87588518
广告许可证号:蓉工商(2002)2006号

国内刊号:CN51-1567/TN
国际刊号:ISSN 1009-0843
邮发代号:62-99
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 502 室
邮编:610036
定价:人民币 7.8 元
印刷单位:四川煤田地地质制图印刷厂
出版日期:11月1日

发现装订问题,可以将杂志寄回杂志社调换

04 2002 东京电玩展

主机争霸战中的领先者,在本次展会上推出的产品可谓覆盖各个领域。如果单单从软件厂商的角度来看,你可能认为,这次 SCEI 没有拿出什么具有震撼效果的作品。但仔细研究参展名单,你会发现他们的运营策略确实很独特,覆盖面之广无人可比。

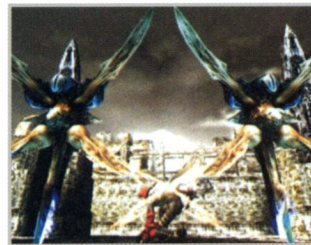


白色 PS2 主机

展出本机的解释据说是,如果在展会上得到极大好评,SCEI 就会推出本机。

10 混沌军团

在毫无任何征兆和前提之下,CAPCOM 突然发布了一款最新的动作游戏——《混沌军团》,而且预定在明年春天发售,“这不摆明是在抢《鬼哭 2》(DEVIL MAY CRY 2)的饭碗吗?”编辑部最重量级的老编 DRAGON 在获悉这一消息的时候,



拍着桌子如是说。的确,以动作及格斗游戏起家的 CAPCOM 对于驾驭此类型的游戏可谓轻车熟路,只要有一两个新点子的火花擦出,就能立即以此为引,诞生出一款新颖的游戏。据 CAPCOM 官方的声明,希望本作能够在日本取得 100 万套以上的销售成绩,并且会在合适的时间内推出北美版和欧洲版。

36 J 联盟创造球会 ADVANCE

GBA 版《J 联盟创造球会 ADVANCE》可以说是麻雀虽小,五脏俱全。除了游戏画面无法用多边形表示之外,其它要素都一一保留下来,而且还追加了不少原创要素。

至于玩家最为关心的球员数量也丝毫没有缩水,FP 和 GP 球员的总数量高达 200 个,所有 J 联盟球队的资料也是采用的最新 2002-2003 赛季的真实资料,这样庞大的数据库即便与 PS2 版《J 联盟创造球会 2002》



相比也毫不逊色。以 64M 的容量能够做到这样的效果,实在是令人惊异。

.....

目录

前线狙击	4
前线任务	
混沌军团	10
机动新撰组	12
创造球会 3	14
格斗之王	16
忍	17
无限沙加	18
魔界战记	20
SD 高达 G 世纪	22
半熟英雄	24
新闻	25
监视者	28
超级马里奥	32
真魂斗罗	33
街头霸王 ZERO3	34
卡片召唤师 2	35
创造球会	36
太空堡垒	37
游戏资料库	38
大战略	
创造球会	40
.HACK2	58
樱之国	60
龙珠	62
鬼武者	
真三国无双二 猛将传	66
天地创造	
马里奥	70
俄罗斯方块	71
魂斗罗	72
沙罗曼蛇	73
赤色要塞	74
松鼠大作战	75
双截龙	76
恶魔城	77
圆桌骑士	78
吞食天地	79
霸王大陆	80
心跳回忆	
生化危机	82
最终幻想	
讲述机战 BOSS 自己的故事	90
碎语	94

66 真三国无双二 猛将传

伏兵出现→接近曹操军团初期出现的位置→颜良队出现
袁绍的愚弄→袁绍以外的部队击破并接近袁绍军→袁绍以外部队撤退
特别关照→当貂蝉和吕布接近的时候→无特殊效果
关羽 VS. 吕布→华雄败走后, 吕布接近关羽→无特殊效果

69 总有一种回忆让我们无法忘记

现今游戏界太浮躁, 也太商业化, 很少有一个游戏能够让玩家认真真地在电视机前仔细研究一阵子。我们今天做的这个专题, 目的就在于回忆那些曾给我们无数美好回忆的东西, 他们在不知名的角落依然熠熠生光。我们回过头去, 被那团光刺痛了眼睛; 我们慢慢走进, 被那团光烤热了双手。

总有一种温暖在我们心头徘徊, 总有一种回忆让我们无法忘记; 就从我们的“天地创造”开始, 进入我们的回归之旅。

82 生化危机

昏暗的房间内被浓烈的药味笼罩着, 无数药剂以及存放着老鼠尸体的几个笼子摆放在屋子的各个角落, 给人一种十分凌乱的感觉。

爱德华全神贯注的盯着实验笼中的小白鼠, 生怕漏过任何一个微小的细节。

虽然全身肌肉都已腐烂脱落, 但令人惊愕的是, 在经历了数十次足以令其丧命的试验后, 这只老鼠依然存活着, 只不过行动略微变得迟缓了些而已。

他吁了一口气, 兴奋的将目光移向站在对面的青年。

“看吧, 奥斯威尔。”



96 AUTO MODELLISTA

AUTO MODELLISTA 是 CAPCOM 公司推出的赛车游戏, 其真正魅力在于 ONLINE 比赛……很遗憾, 目前我们很多很多玩家还没有条件享受到这一待遇。不过近期还是有很多玩家询问该游戏的一些问题, 可见仅仅是单机模式就有如此吸引力。来来, 我们就一些读者的问题进行一下汇总答复——

2002~TOKYO GAMESHOW 东京电玩展

公元 2002 年 9 月 20 日至 9 月 22 日，日本千叶县千叶市美滨区，幕张日本国际会议中心。

自 1996 年这里成功举办了“东京电玩展”以后，每年都会有春、秋两次电子游戏玩家的盛会举办。直至 2002 年，“东京电玩展”成为一年一次。

1996 年夏, 8 月 22 日至 8 月 24 日, 109649 人次入场。

1997 年春, 4 月 4 日至 4 月 6 日, 121172 人次入场。

1997 年秋, 9 月 5 日至 9 月 7 日, 140630 人次入场。

1998 年春, 3 月 20 日至 3 月 22 日, 147913 人次入场。

1998 年秋, 10 月 9 日至 11 日, 156455 人次入场。

1999 年春, 3 月 19 日至 21 日, 163448 人次入场。

1999 年秋, 9 月 17 日至 19 日, 163866 人次入场。

2000 年春, 3 月 31 日至 4 月 2 日, 131708 人次入场。

2000 年秋, 9 月 22 日至 9 月 24 日, 137400 人次入场。

2001 年春, 3 月 30 日至 4 月 1 日, 118080 人次入场。

2001 年秋, 10 月 12 日至 10 月 14 日, 129626 人次入场。

2002 年, 9 月 20 日至 9 月 22 日, 134042 人



SCEI 篇

主机争霸战中的领先者，在本次展会上推出的产品可谓覆盖各个领域。如果单单从软件厂商的角度来看，你可能认为，这次 SCEI 没有拿出什么具有震撼效果的作品。但仔细研究参展名单，你会发现他们的运营策略确实很独特，覆盖面之广无人可比。

白色 PS2 主机

展出本机的解释据说是，如果在展会上得到极大好评，SCEI 就会推出本机。

PlayStation

BB Navigator 0.20

虽然目前对我们国内玩家来说，这不是应该关注的焦点。不过他确实是本次 SCEI 展出的重点。这是对应 PS2 上网



功能而专门推出的浏览器，0.20 版本较之以前版本增加了不少新功能，有经济能力的朋友，估计才可以体验到。

暗黑编年史

游戏的定位很不错，无论是人设还是画面都可以说是大众口味十足。国际化的游戏设定，使得本作很可能在日本和欧美都取得较高的成绩。对于这部作品的新要素，本刊随后会有跟踪报道。

大众高尔夫

以前一直受到极大欢迎的系列，当年曾经获得百万销售佳绩。本作增加的 ONLINE 功能，网络游戏时在人数上估计有限制。本游戏到我们手里的时候，可能大家还是要在单机模式里过瘾。

妖精战士

作为系列的第四作，得到系列 FANS 欢迎是理所应当的。不过要想开拓大量新生玩家确实困难，“妖精战士”一贯都属于很有挖掘深度的游戏，目前玩家群体中的大多数对如此的 RPG 兴趣不大。

SCEI 还展出了其他一些游戏，“XI”（骰子的智力游戏）、“Let's BRAVO MUSIC”（音乐游戏）、“Train Simulator Real”（电车系列）、“太空渔夫”、“Formula One 2002”（赛车游戏）等等。

微软篇

据所有亲身参加展会的朋友说,本次的微软展区是最擅长“烧钱”的地方,付送的礼品和小纪念物都很多。对于目前的 XBOX 来说,拓展日本市场至少还会是中期目标,所以各类游戏的出展有很大的必要。而且 XBOX Line 的计划在本次展会上也有一定份量。

XBOX Line

和网络套件捆绑的游戏,是在日本以至世界都一直拥有较大人气的“梦幻之星 ONLINE I & II”,“梦幻之星 ONLINE”的爱好者在我们周围比



比皆是,但是否会因为对本作的钟情而选择 XBOX 呢?答案绝对是否定的,这种捆绑形式只能针对那些拥有 XBOX 主机但还想尝试“梦幻之星”的玩家。倒是一款名为“True Fantasy Live Online”(真幻想生活)的游戏很吸引玩家的眼球,无论是人设还是画面都很符合东方玩家的口味,值得拥有 XBOX 主机的玩家注目。“Fishing Live Online”是一款线上钓鱼的游戏,钓鱼游戏的魅力从此类型游戏的发售数量来看,确实市场很大,不过 XBOX 上的本作以写实风格推出,对于东方玩家来说,接受起来有一定难度。当然,与网络套件同时上市的还有我们喜闻乐见的“CAPCOM VS.SNK EO”,线上对决的魅力确实很吸引人,与世界高手一同切磋的代价就是一台 XBOX 和网络套件,自己估量吧。

作为 XBOX 的大本营,在本展台微软除了展示自己推出的游戏以外,还替其他厂商做了宣传。一方面来讲,你可以在这里对 XBOX 上的游戏有一个大体认识。不过也说明微软本公司在针对 XBOX 推出的游戏上十分缺乏。

展出作品有动作游戏《布林克斯》(就是本刊封面的东东)、《格斗超人》、《飞龙》、《死亡之屋 3》、《真女神转生 NINE》、《红之海》、FROM-SOFTWARE 推出的《O.T.O.GI~御伽~》等等。



世嘉篇

想当年,这也是屡次展会中的最大关注点之一呢。本次虽然是作为退出主机争夺战舞台的厂商出现,但气势上完全还是当年“老大哥”的样子!(毕竟任天堂不参与东京电玩展)推出的游戏分占各平台,而且质量和数量都很不错,看来世嘉完全软件的转型是正确的。

PS2 版《电脑战机 Virtual-On Marz》

在日本大受好评的“电脑战机”系列,在 2003 年春天的最新作。一直以来,我们都没有把太多目光投入到这个系列上,毕竟只有在街机专用框体上,才可以体验真正的乐趣。但本次最新作里追加的系统,让游戏本来的复杂操作变得简化了,有兴趣的朋友可以到时候试试。

PS2 版《忍》

本刊一直在关注这系列的最新作,随着发售日来临,公布的信息也越来越多。目前来看,本作为适应目前的动作游戏趋势,在游戏中追加了大量的解密



要素,使得本作有向 AVG 过渡的迹象。

XBOX 版《飞龙》

从画面上看属于绝佳之作,但是通过公布资料,得不到系统上的任何变化,如果在操作和系统上没有进化,相信游戏单凭画面的优秀很难达到理想的销售成绩。

XBOX 版《死亡之屋 3》



当初曾传说要推出卡通风格,但最后还是选择了写实,而且游戏者的标准枪械也换成了散弹枪。对于家用机版,最令人期待的并不是游戏的画面,而是采用光枪会是什么样子,我个人期待采用真实大小的散弹枪模,每次上子弹都要拉动前栓,那样才爽!但目前还没有具体消息公布。

NGC 版《超级猴子球 2》

在 NGC 相当受到玩家喜爱的多人游戏。这是有点类似于“大杂烩”形式的“同乐”游戏,游戏中各种形式的小游戏很丰富。

KONAMI 篇

三十年河西,三十年河东。想当年也算是准一流的 KONAMI,这次登场的势头可真让人吃惊。当然,取得目前的成绩不光靠“MGS”、“实况”这些系列,近些年 KONAMI 公司的游戏质量都不低,再加上携手 HUDSON 和 TAKARA 的成功,让他有如此惊人的表现也不为过。

ANUBIS ZONE OF THE ENDERS

Z.O.E 系列最新作。这个系列一直被 KONAMI 公司所推崇,也是小岛所属的 KCEJ 的首推游戏之一。本次制作班底之恐惧让人撼动,我们的封 2 有具体介绍。

燃烧战车 2: 实体

没得说,这肯定是大众关注的焦点。不过有些遗憾的是,这次公布的资料中找不到震撼性的东西。等游戏发售时我们再吃惊吧,小岛最近就爱玩封锁消息的招儿。

PS2 版《真魂斗罗》

其实游戏的测试版本已经外泄快一个月,国内玩家早就对本作体验过无数次了。游戏的创意基本来自当年的 16 位主机版本。本刊有该游戏的评测。说句题外话,KONAMI 公司的美国部问题多多,上次是“MGS2”,这



次又是“真魂斗罗”,下次会是什么……

在其他作品中值得注目的还有 PS2 的恐怖 AVG“寂静岭 3”,不过该作已经转向为欧美,在日本的成绩下滑的很厉害。

SQUARE 篇

在最新报告中显示,日本具有最高影响力的游戏软件制作公司。现在的史克威尔也有难言之隐,变为部门制以后能否让该公司回复元气其实不是重点。而和任天堂合作,在 GBA 上推出游戏将为史克威尔带来一些资金。无论现今状况如何,本次游戏展上,他还是投入了相当的财力。

最终幻想 XI PC 版

无论如何,PC 版是必须发售了,要不他们“目指”20 万以上用户的目标就难以达成了。凭“最终幻想”的名字,再加上改进良好的维护环境,相信很多 PC 用户都在等待本作的正式发售。11 月 7 日的发售日已经不远了,可不要再出现当初 PS2 刚发售时,服务器难以承受重负而频频当机的现象。如果有条件的话,或者有朋友亲戚在日本的,搞一套回来玩玩吧,真的不错!



无限沙加

虽然是一部元老级 RPG 系列,但当年“沙加”的开拓精神还在!这次的最新作无论是从技术上还是系统上,都是一次新挑战。本刊一直在对本作进行追踪报道,具体新情报公布请参看后面“前线任务”的具体介绍。

最终幻想战略版 ADVANCE

本刊也一直有本作跟踪报道,虽然这期没有具体介绍,但只要有新消息,我们会第一时间介绍给大家。在日方有最新消息说,本游戏将延期发售,也就是说圣诞游戏狂潮可能赶不上了。不过没关系,松野泰已的制作能力大家很清楚,就算最后真的延期,也是为了可以更好的提升游戏质量。另,还有一些报道称,本作可能和 NGC 上的游戏互动,但目前我们还看不到官方的明确表示。

最终幻想 水晶编年史

史克威尔说要出,任天堂的发售表里也有。但是目前的情报确实过少,难以向读者详尽的介绍一下,所以本次在“监视者”中有游戏公布的截图,大家可以看看先,过过瘾!



TECMO 篇

到了这个公司,一般来说目前的 TECMO 游戏,多说什么都是“贫”,最好是让大家自己看!我刊“监视者”栏目中有本次电玩展公布动画的一些精彩部分,有兴趣的可以直接到后面看。而“忍者龙剑传”最新作确实没有什么太大的进度发表。

死或生沙滩排球

什么热门游戏可以快到发售日了,广大玩家还不知道游戏的具体系统呢?就是“死或生沙滩排球”!其实不是厂商不公布,而是大家根本就不在乎!这样一款以阳光、海滩、椰子树为背景的运动游戏,还需要了解什么具体系统吗?大家会一起回答:“不要!”没错,作为沙滩排球,这种以休闲为主的比赛项目我们还需要研究什么游戏技巧吗?大家还会一起回答:“不要!!”所以说,关于本作,关于这款目前被定为“15岁以上推荐”的游戏,我们能作的就是最快将厂商公布的图片发放给大家!

忍者龙剑传

背!确实是有点。你说世嘉闲得没事着什么急推出“忍”呀,这么一来 TECMO 公司的“忍者龙剑传”就很难达到吸引玩家的地步了。虽然近期此公司的游戏以“酷”为主题,但是世嘉的“忍”还真毫不逊色。我编辑部无责任推荐——让同为忍者的“霞”客串本作,这样游戏就卖座了,TECMO 也彻底了……

未来战士

就 FC 当年那款《未来战士》的续作,最引人注目的是主人公的武器,

带一个链条可以抛掷的锯齿盾。游戏机种的 PS2,当然风格还是“酷”。最新公布的动画中可以看出,现在 TECMO 趋势就是“一塌糊涂”的酷。



FROMSOFTWARE 篇

每每都可以公布一堆游戏,每每一个新主机发售第一个不“挑食”扑上去的就是他!今年还是如此,这家公司又公布了一大堆对应各个机种的游戏。不过说实话,此公司的游戏都有通病,就是不耐玩!当然,“装甲核心”系列除外。

装甲核心 3

FROMSOFTWARE 的看家游戏系列。机器人作战游戏中,你要偏挑出来最好玩的,本作绝对算一款。新作中追加了很多新要素,驾驶舱模式和数百

种装配零件的加入,让本作的可玩性得到强化。

天诛 3

别看我,真的!“天诛 3”的发行就是他们,再说原“天诛”组的很多成员已经跳槽了。当然,游戏的可玩性还是得到保留并强化了,“暗杀”这一要素的精髓在 PS2 主机的强大机能下,会得到完美的诠释。本刊一直在关注本作,新图片的公布都会出现在“监视者”里。

另,“RUNE II”即时战略卡片游戏,NGC 上推出。XBOX 上是机器人战斗游戏“丛-MURAKUMO-”。



ENIX 篇

不管别人怎么折腾,ENIX 就是踏踏实实的做自己的东西。本次展会中,主力就一个——《星之海洋3》。这可是 ENIX 王牌 RPG 之一,所以还是很下功夫的。当然,也不能总是显得“生产力”较低,所以在展会上,还得到了《女神传说》续作已经开始准备的新消息。

星之海洋3

游戏的质量就冲 ENIX 这牌子也会有保障,主题曲又是由日本 R&B 女王 MISIA 演唱,看来本次“星海”的出击也开始注意商业化运作了。其实相比起来,“星海”系列的死敌“传说”系列这方面一直作的很好。说到死敌,其实这两个系列的主力制作人,当初都是一个小小制作公司的。因为财力不济,所以拿着“幻想传说”和 NAMCO 合作,结果因为 NAMCO 注资进入,



所以开始干涉游戏制作。于是乎最后导致几位制作核心脱离了,到自由度高一些的 ENIX 寻求发展。这就是现在的两个对立系列。

另,最新消息说,本作延期了,为了让游戏质量得到保证,游戏延期到最晚明年3月。



ATLUS 篇

每次 ATLUS 参展的重头戏都是“女神转生”系列或者是该系列派生出的作品。不过有金子一马这位大师的设计和这系列一直保持的风格,让游戏在日本的影响程度多少年都没有下去过!当然,你不喜欢也没有关系,这类作品就是这样,要不是死忠,要不就死也不碰!

女神转生 3& 真女神转生 NINE

展会上放出的是 PS2 上的“真女神转生 3”与 XBOX 上的“真女神转生 NINE”。这两个作品的设定都是金子一马,这位大师在大会上还现场就一些问题发表了讲话。不过很遗憾,通过本次展会,没有得到关于两个作品一些突破性的资料,什么故事、设定、系统等等都还是以前官方放出的,如果你是本系列的 FANS,请锁定本刊,一旦新消息公布我们立即刊出。“女神转生”系列网络化的难度很高,相信在 XBOX 上发售的游戏,会有一定程度的缩水。



NAMCO 篇

最近该公司刚刚从困扰已久的财政问题上得到了一些解脱,但是从展会的规模上看,还是看不到全面复苏的迹象。任天堂还要再出手,要不 NGC 上的传说系列怎么办?在 GBA 上 NAMCO 还要多发售一些游戏,毕竟那主机占有率不是盖的!

宿命传说 2

此公司展台中唯一的亮点便是本作,仓木麻衣 MM 的主题歌,超好听!再加上本系列一贯超美丽的动画,估计等游戏上市的时候,又会有不少玩家纯粹为了片头动画而购买一款收藏。游戏的设定是 PS 上“宿命传说”的续作,故事情节要是和前作连接比较多,相信 FANS 会极为欢迎的,但是新玩家就很难保证了。如今这样的作品太多,像什么“幻水”、“妖精战士”的,都是很不错的游戏,但就是因为系列之间瓜葛太大,导致销量就那么少。

CAPCOM 篇

虽然展会规模很大,虽然非常受注目,虽然试玩机前排起了长队……但是 CAPCOM 在展会上公布的绝大多数内容都已经不算是新闻了。

鬼哭 2

但丁的动作越来越酷,新花样层出不穷,有时候你都有一种错觉,这哪是什么“斩妖封魔”呀,就是在“做秀”!展会上放出了新的预告片,在片中基本以普通游戏画面里的各种攻击方式为主,以前公布的新追加动作又演了一遍,而没见过的却没有。

生化危机 0

游戏的预告片和“鬼哭 2”有着异曲同工之妙,把原来我们看过的画面再用另一种方式串联起来。预告片的主要内容就是上期中我们“监视者”里的,维斯卡和威廉·巴肯在游戏中出现了。而游戏中两位主人公使用的武器也稍有不同,这一点通过画面可以清晰看出。

前线任务

機動戰士
高达 SEED
MOBILE SUIT GUNDAM

十月初,高达 TV 动画最新作《机动战士高达 SEED》已经如期在日本播放,经常上网的朋友相信也都在第一时间看到了 SEED 的第一集。先说说声优阵容,简直强大得令人觉得震惊:于安武人、石田彰、关俊彦、关智一、桑岛法子、三石琴乃……如此的全明星阵容几乎只听配音就是一种享受;至于情节,因为故事才刚刚开始,所以还不能下定论,不过商业化的路线已经非常明显;令人欣喜的是画面的风格终于回归了高达系列原点,毕竟如 TURN A 般诡异的风格不是普通大众容易接受的。

几乎在 SEED 放映的同时,各种周边产品已经如海啸般汹涌而至:10月23日 THE ENDING THEMA SONG;10月26日原创漫画 ASTRAY 发售,10月30日 THE OPPENING THEMA SONG,原创小说 ASTRAY 发售;10月 SEED 首办发售;12月4日 OST'1 发售……

当然,相应的游戏产品也是不能缺少的:11月28日 SD 高达 G 世纪 NEO 中已经正式确定有 SEED 登场;WSC 的新作《机动战士高达 SEED》蓄势待发……

商业,这就是商业

混沌军团



在毫无任何征兆和前提之下,CAPCOM 突然发布了一款最新的动作游戏——《混沌军团》,而且预定在明年春天发售,“这不摆明是在抢《鬼哭2》(DEVIL MAY CRY 2)的饭碗吗?”编辑部最重量级的老编 DRAGON 在获悉这一消息的时候,拍着桌子如是说。的确,以动作及格斗游戏起家的CAPCOM 对于驾驭此类型的游戏可谓轻车熟路,只要有一两个新点子的火花擦出,就能立即以此为引,诞生出一款新颖的游戏。据 CAPCOM 官方的声明,希望本作能够在日本取得 100 万套以上的销售成绩,并且会在合适的时间内推出北美版和欧洲版。不管怎么想,这个运作模式都和当初《鬼哭》发售之际一模一样,也许 CAPCOM 是想再次创造出一部可以媲美“鬼哭”系列的经典作品吧,不过这两部游戏如果真的在同一个时段之内发售的话,是否真的能够上演奇迹,还得看 CAPCOM 的运气了。

本作完全是为 PS2 原创的一部崭新动作游戏,从标题上看,“CHAOS”为“混乱、混沌”之意,而“LEGION”一词则表示“军团、军队、军势”,最原始的意义为“古罗马军团的一种,约有 3000 至 6000 步兵,辅以数百名骑兵”。从人数上来看,这里的军团差不多是现代军队编制中,团队数量的 2~4 倍了。不过就这次公布资料来看,主人公召唤出的参加战斗的各种幻灵战士才被称为“LEGION”军团,似乎数量上没有那么多,也许是战斗力可以达到那个水准吧。另外值得一提的是,为了配合这款游戏的推出,CAPCOM 还特意重新设计了开发引擎,并没有沿用“生化危机”系列、“鬼武者”系列以及“鬼哭”系列的引擎,不知 CAPCOM 是否能通过“混沌军团”带给我们一个动作游戏的大惊喜!



身负圣印,制造了无数奇迹,被人称为“圣者”,前途一片光明的青年。然而,突然发生的事件导致其背叛了教会,墮落并加入了“暗”之组织。



为替同伴报仇而追击维克多的修道女,和主人公一起对抗「暗」之组织,为净化被维克多污染的街道而战。

娅希娅·琳丝莱特
Arcia Rinslet

(CV:市川由衣)



(CV:海东健)

维克多·德拉克罗
Victor Delacroix

PROLOGUE

——从那个有圣者之誉的男子堕落的一刻起，我们的故事便开始了——

将法律与秩序铭刻于时间之上，“世界阿尔卡纳(アルカナ)”

这个世界的支柱就是克雷马其斯(クレマチス)圣印教会，
通过法律和秩序支配时之<クロ/>以神圣的教化来拯救灵魂
高高在上的法王，乃八位圣者，以其德行与尊严支配着教会最高的权威，
对忠诚的信徒赐予慈悲和恩惠，对极恶的坏人施以天谴的铁锤。

——这个教义就是这个世界的全部理论——

如此平稳地度过了繁荣与安定的时代，迎来了人生的黄昏

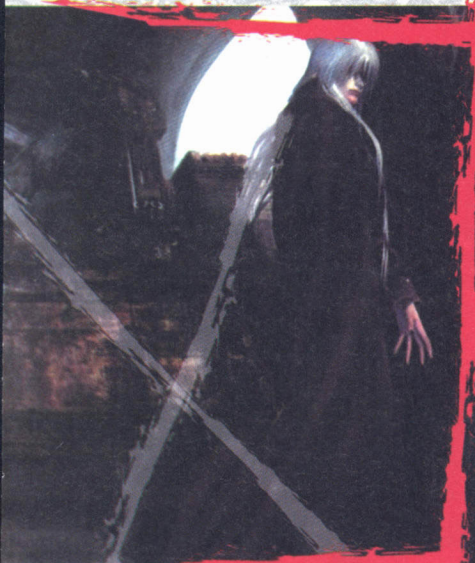
日渐老迈的法王为了继续维持世界的和平与稳定，

决心从年轻人当中选出一个作为继承人

赐予他永久的圣灵的祝福，

再次将无尽的慈爱洒遍人间

——直到这个悲剧改变了一切……——



混沌军团

- CAPCOM
- ACT■价格未定
- 2003年春发售预定

PS2



<http://www.capcom.co.jp>

故事的背景是一个虚构的奇幻世界，通过对两个男性之间友情决裂的刻画向我们展示出游戏那广阔壮丽的场景，除去宏大的战斗场面，游戏当中还穿插有大量的CG动画，细腻而又浓重地描绘了这出“男人们的悲剧”。本作在操纵主人公齐格的同时，还可召唤出类似于召唤兽的幻灵战士团来与众多的魔兽作战，相信这才是本作的精髓所在。可供召唤的战士有用弓箭的射手，也有手持利剑的骑士，还有身材高大的巨人军团，多兵种协同作战，无往而不利……

Sieg Wahrheit
齐格·瓦尔海特

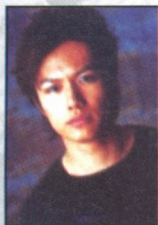
主人公，背负着暗黑之印的年轻剑士，具有召唤出“混乱军团”的特殊能力。曾经与维克多·德拉克罗一同战斗，出生入死了数回，成为有着过命交情的好友。为追查维克多加入“暗”之组织的原因而踏上征程。

友情



希拉·莉维艾尔
Siela Riviere

(CV: 押尾学)



(CV: 凉)



在3年前的事件当中就已豁出性命的女性，本作当中两位敌对男性都对她产生了好感。

机动新撰组 萌芽之剑

也许游戏业界永远也打破不了“著名游戏制作人+著名漫画家+著名声优=优秀作品”的模式,也许这正是广大玩家最喜闻乐见的游戏形式,也许这样的作品越多越好……以上想法乃个人臆断,如有雷同纯属巧合。从1995年的超任时代起,游戏业界就卷起了用大牌制作人与著名漫画家合作制作游戏的旋风,代表作品是“坂口博信+堀井雄二+鸟山明”的《超时空之轮》(CHRONO TRIGGER),一度引发RPG革命,受到无数玩家青睐。

旋风最盛之时当数1996年,由广井王子担任总监督,藤岛康介担任角色设定,田中公平出任音乐制作的《樱大战》诞生于土星之上,一时间万人空巷,所有的人都为东京都浪漫飞舞的樱花而痴迷……此后一发而不可收拾。时至今日,“樱”系列遍布在各机种上的作品达20余部,也算是创造了一个不小的辉煌。

似乎广井王子乐此不疲,又拉上在日本有着“神”一般地位的高桥留美子大师,为我等游戏迷兼漫画迷献上这一作《机动新撰组~萌芽之剑》。从《福星小子》到《乱马1/2》,从《相聚一刻》到《人鱼之伤》,从《一磅的福音》到《犬夜叉》,从少年到青年,我们的青春岁月成长历程都有着高桥大师作品的陪伴,感慨颇多。



近藤勇子

有名的新撰组局长近藤勇的女儿,从父亲那里继承了优良的资质,现在担任新撰组的局长这一职务。趣味是收集刀剑,在新撰组背负了巨大数额的债务的时候加入,与新太郎一样是17岁。

土方岁绘

土方岁三之女,出于对父亲的无限尊敬和仰慕,以及收到新撰组大名的吸引而加入了组织。身负卓越的剑术,且博采众家之长,武艺高强。虽然年纪很小只有17岁,却可是机动新撰组当中很有手腕的一个。

冲田薰

作为冲田总司的女儿,和父亲一样担任了一写组的队长。性格开朗外向,活泼顽皮,是机动新撰组的活宝,最能调节气氛。与勇子和岁绘不同,薰会使用阴阳术来操纵式神战斗,只有15岁。

萌芽之剑

■ENTERBRAIN
 ■RPG ■6800日元
 ■12月26日发售预定
 游戏人数 1 PS2专用 对应
 http://www.enterbrain.co.jp



机动新撰组的领导者,坂本龙马的妻子,在胜海舟的协助之下,成立了这个为了消灭在京都不断蔓延怪物的组织,性格稳重大方的美女。



坂本龙之介

坂本龙马和小凉的儿子,原先在上海,由于日本发生了奇怪的事而返回帮助母亲。猫丸是曾经在上海帮助过龙之介的猫精,这次和龙之介一起来到了日本。



主人公,17岁的青年,受到恩人胜海舟的委托而加入机动新撰组,掌握了一定的剑术,并因为在大学当中主修经济学而担任了新撰组的会计这一职务。没有什么特殊癖好,性格较天真。



弓月新太郎

江户时代中期(1776)发明了摩擦发电器的大发明家平贺源内的重孙,继承了曾祖父的名字和能力,由于发明能力强及医术高明而被机动新撰组雇用,现在正在研究一种秘密武器。



平贺源内

燕组

在一片混乱的京都当中自称“燕(つばめ)组”的侠盗组织,经常用新鲜的手法来盗窃。因被机动新撰组调查现在的奇怪事件而逃跑,究竟是为了什么?

美姬出身于有着神官光荣称号的早乙女世家,由于使用了可以和怪物交谈的特殊能力而被卷入了骚乱。右近和左近是美姬身边的忠实随从。右近是早乙女家数代的仆人,而左近则是为了向美姬报恩而帮助她。

早乙女美姬

CV: 笠原留美



田中右近

CV: 草尾毅



铃木左近

CV: 中岛聪彦

总监督:广井王子

角色设定:高桥留美子

有这两位大师级人物的存在,相信无论是游戏的情节、系统还是人物、场景……都会带给我们全新的感动,只是不知道本作的音乐方面由谁把关,是否能再度让我们惊喜。一提到新撰组和明治维新,想必大家都会立刻想到那出著名的“幕末志士浪漫谭”——《浪客剑心》吧,在那个虚构的脸上有着十字疤痕的小矮子身上,不知演绎了多少惊心动魄的故事,他和他周围的朋友们,改变了那个时代……本作的故事发生在明治十五年的京都,街道上突然发生了莫名其妙的事件,无数的怪物将整个京都占据,主人公弓月新太郎受胜海舟之命,加入机动警察“新撰组”,和新撰组的队员们一起战斗,为维护京都的安全与和平奋力拼搏。

本作当中新撰组的队员都是那些大名鼎鼎的前辈们的女儿,

近藤勇、土方岁三、冲田总司,这一个赛一个响亮的名字……虽然老新撰组未能实现保幕的任务,可社会制度的更替也不是少数人能够阻挡得住的,或许在他们心中,能够保护好京都这个地方才是自己真正的使命,想必他们的后代也不会辜负父辈们的罢。

写到这里,CLOUD 突然想到,一个男人,加入到三个如花少女的队伍当中,白天打探情报和队员们交流,晚上在街道上巡逻消灭怪物,这……这……这不就是明治时代的“樱大战”吗?! ©#%¥广井王子也真是的,换了个人设,换了个背景,怎么这套路就跳不出“樱”了呢?也许只有在玩到游戏的时候,我们才能知道“萌芽之剑”到底是不是换汤不换药的作品,相信广井王子也不会如此懒惰罢。

游戏的内容及流程介绍

以弓月新太郎为主人公,在新撰组三人娘、坂本龙之介和猫丸的协助下为保卫京都的和平而与怪物战斗,同时也要为还清新撰组设立伊始所欠下的巨额债务而奔波操劳。通常主人公都需要度过平日(通常の日)和休息日(非番の日)两种生活,基本上就是在平日进行工作,发展故事,当各章的故事结束后即可进入休息日,在休息日当中,可以找所有的人谈话,还可在街上闲逛,更加可以到新撰组队员的房间里,加深感情,谈谈恋爱什么的。以下就平日中一天的活动进行详细介绍:

①一天的开始

与各角色对话,获得当天行动的目的等提示,例如得到“听取事件的目击情报”等等的情报。(这难道不是“樱大战”吗?这实在就是“樱大战”啊!)



②移动场所选择(冒险部分)

当天情报收集完毕后,就要开始为了达成目标而在京都的街道内探索,通过移动到地图上各个场所来探听更加关键的情报。有些场所还会提供诸如买卖道具等服务,还可随机和队员碰头,或遇到突发事件等。白天的调查有时间限制,在画面的右上角标明,随主角移动地点的不同,时间也会相应减少,当时间用完后,本部分结束。(这难道不是“樱大战”吗?这实在就是“樱大战”啊!)

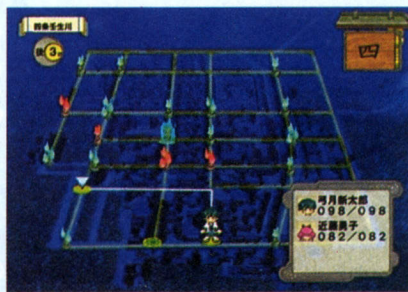
③巡逻前的会议



白天的调查完毕,回到指挥部开会商谈夜间巡逻的计划,可以选择同行的伙伴,另外随白天调查结果的不同,故事的进展也会不尽相同。(这难道不是“樱大战”吗?这实在就是“樱大战”啊!)

④夜间巡逻(RPG部分)

夜间巡逻不可以自由移动,只能事先选择移动路线,沿着京都的街道移动,路上往往会出现很多怪物,任务就是将遇到的怪物全部击倒,净化京都。当遭遇到敌人的时候,画面会切换成战斗模式。应该尽可能地在规定的时间内消灭更多的怪物以获取金钱,从而可以尽快还清债款。(这难道不是“樱大战”吗?这实在就是“樱大战”啊!只有少许不同啦……)



⑤一天的收支报告

没办法,谁让新太郎是会计呢,每天的最后都要如实将财政情况上报。包括新撰组全部的收入、击倒敌人的数量、队员的医疗费用、新撰组的运营费用……

收支決算	
臨時収入	10000
隊士給金	14000
新の損害	150000
接待文庫費	5200
その他経費	1600
総収入額	-169600
トータル	-2500000

⑥一天结束,进入第二天



J.LEAGUE

プロサッカークラブを3つつくろっ!

J 联盟

创造球会 3

J 联盟创造球会 3

SEGA
SLG
冬季发售预定 价格未定

PS2

游戏人数 1
PS2 专用
DVD 封面

<http://sega.jp/ps2/skkt3/>

家用主机上最成功的经营育成类足球游戏《J联盟创造球会》系列又有新的作品登场了。本次将要在 PS2 上登场的是大家期待已久的创造球会的正统续作,以“3”命名的《J联盟创造球会 3》。

屈指算来,今年内已经有三款创造球会游戏发售:PS2 版创造球会 2002,PC 版创造球会



和 GBA 版创造球会 ADVANCE,这样的攻势实在是令广大球会迷们有些应接不暇。在刚刚过去的

东京电玩展上,SEGA 首次公布了这款仍在开发中的创造球会 3,就像他的标题所展示的那样,该作是系列的一个新起点,游戏的方方面面都比前作更进一步,无论是游戏画面,游戏系统

还是球员资料,都达到了系列的最高水准!另外不得不提的是本作的开发平台是正处于鼎盛时期的 PS2,从机能上看 PS2 完全超越 DC 已是不争的事实,而所使用的 DVD 媒体的容量更是 GDROM 所不能比的。如果说年初发售的创造球会 2002 只是一个试金石,那么本作绝对可以成为一款创造历史的作品。

《J联盟创造球会 3》的游戏流程依然保留了系列一贯的设定,不过在细节上做了很多决策性的改动。另外本作还首次采用了全部真实球员姓名,这下再也不用看着那些似是而非的名字去猜测他的真实身份了。另外从目前公布的画面来看,相比前作确实有了不小的进步,但是最重要的一点还是加入了不少特写镜头来突出比赛的临场感,这样一来玩家在进行临场指挥时能够更加投入。



训练 更加真实细致的设定

训练一向是创造球会中非常重要的工作,如果没有正确而有成效的练习就不可能获得好成绩。从现在公开的部分图片来看,本作中的练习相比前作有了重大的改革。

以每日为单位的练习安排



在创造球会系列中一向都是以周为单位进行的,包括比赛、练习等也是按照每周的单位来安排。在本作里这个单位

被日代替了。从图片中大家可以看到,所有的练习都是以每日为单位安排,而且每天的练习还细分为了上午下午,这样的设定可以使玩家在安排训练的时候可以有更多的自由,更多的搭配方式,同时这种设定也十分接近真实的球队训练机制。除了细分了安排训练的时间之外,还追加了不少新的练习项目。首先它导入了针对性的练习方式,可以对个别选手安排专门的练习,使球员能力得到强化,并使他能够早日成为强力选手。其次在全体练习中增加了不少新的指令,如助攻强化练习、体能强化练习、守门员强化练习等。

新的球队组成方式

之前的所有创造球会游戏中一线球队只能有最多十六名球员,这样的设定恐怕是最令玩家头疼的,除去上场的十一名

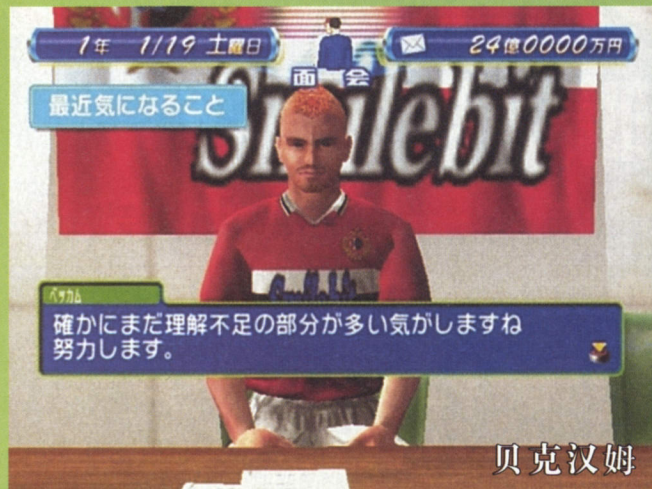


球员,队伍中只有五名替补,如果有球员出国留学则队员数还会减少。这样一来经常会使玩家在用兵上捉襟见肘,而且在培养年轻球员上也会受到诸多限制。在以贴近真实为目的的创造球会系列中出现这样一种不合逻辑的设定实在是一大讽刺,不过这样的情况在本作中终于得到了解决。在本作中球队最多可以有 25 名球员,现在可以不用在球员问题上束手束脚了。

实名 所有外国球员均以实名登场

即实况足球系列游戏采用真实姓名之后，创造球会系列也终于获得了 FIFA 的授权而可以使用外籍球员的真实姓名。不过老实说，这样的消息对日本玩家来说更加有利，对于大多数不

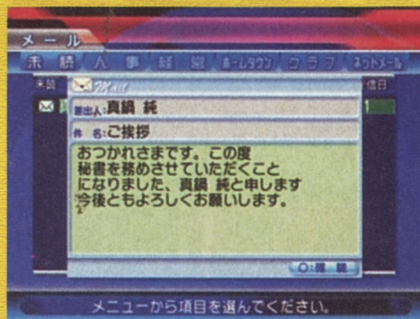
懂日文的玩家来说，更换几个假名实在是没有什么区别，而且日本人的英语发音水平实在是令人不敢恭维。如果采用英文姓名不是效果更好一些吗？



迷 众多新要素等待验证

除了上面提到的已知的新要素之外，本次还公布了不少非常值得关注的游戏画面，在这些画面中究竟还隐藏着什么秘密呢？

秘书来信



画面中是秘书给你的 mail，看来本作中秘书小姐终于不再是花瓶摆设了。

设施修缮

在基础设施管理中我们发现了一项新的指令“修缮”，这意味着我们又要多投入一笔资金了？



球员交流



本次终于可以和球员面对面进行交流了，不知道那么多的会话项目能不能将球员的不满降至最低。

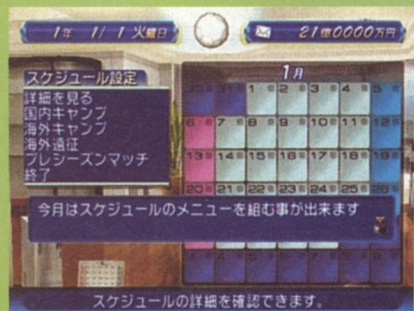
球员能力



前作中球员能力用 5 项数值来表示，本作中追加了一项新能力——“系统”。

OFF SEASON 变更

在联赛的间歇期进行海外集训、参加国内外的友谊赛是提高球队实力的好办法。在本作中依然保留了这项设定，而且还增加了国内集训的项目，不过国内集训究竟能有多大的作用现在还不得而知。



OFF SEASON 的安排也以日为单位，这样的设定会不会使游戏时间增长呢？

格斗之王 EX2 嚎叫血液

THE KING OF FIGHTERS EX2 Howling Blood

格斗之王 EX2~嚎叫血液

■ MARVELOUS
 ■ FTG ■ 5800 日元
 ■ 2003 年 1 月 1 日

GBA

游戏人数
 1
 专用
 游戏卡带
 对应

<http://www.playmore.co.jp>



story

《格斗之王 97》的大蛇事件结束一年后,新的战斗又开始了……

大蛇事件后,神乐一直守护着使“大蛇之力”休眠的封印,不过外界一种微妙的波动使神乐的心头涌上一丝不安。“格斗之王”大会的招待卷又如期寄到了世界各地的格斗家手中。作为“三神器”之一的神乐离开了封印之地前去参加大会,同时身为“十神宝”之一的大神零儿也接到了大会的邀请函。另一方面,“三神器”之一的草雉京和“十神宝”之一的叶花萌(本人并不知道自己是“十神宝”成员)也决定参加大会……

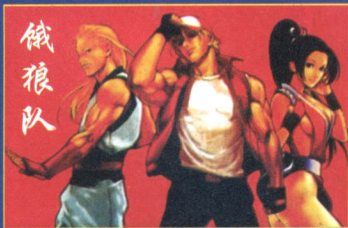
在八神庵面前出现了一名表情阴沉的小个女子和一名身高 2 米女性巨人……“是十神宝吗?现在应该没有什么关系吧?如果他们想让他们来吧,反正不管怎样也无法阻止他们参加 KOF 的……”

与此同时,为了调查同一天出生男孩的神秘失踪案件,玛丽前往 KOF 决战会场收集情报,为了帮助玛丽调查案件,特瑞也率领恶狼队来到了决赛现场;由于察觉到了某些危险因素,怒之队也秘密潜入了会场……

2002 年 1 月 1 日,GBA 上首款《格斗之王》发售了,华丽的画面吸引了众多玩家购买,部分商家甚至借机抬高《格斗之王》游戏卡带的价格以牟取暴利。但是当大家满怀期待地进行游戏时却发现这只是个金玉其外败絮其中的作品。游戏画面就如之前的介绍中的华丽,甚至还有过之,不过粗劣的操作手感却将《格斗之王》的内在魅力丧失殆尽,错漏百出的攻击判定使得星辰在打了两局之后就愤然关闭 GBA,“还没有 GB 版作得好!”……

一年之后,GBA 版《格斗之王》第二作“嚎叫的血液”宣布在同一天发售,从公布的画面来看比起前作又有了进步,不过格斗游戏最重要的操作手感呢?在没有拿到游戏之前谁也不能预知。不久之前,PLAYMORE 刚刚在日本风风火火地推出了《格斗之王 2002》,并且希望以本作重新树立格斗之王的品牌。如此看来,本作应该是占领手掌机市场的关键一颗棋子,希望 PLAYMORE 能够真正严谨地来对待这个游戏,不要再给大家一个半成品。相比之下不得不提一下另一家格斗游戏王牌厂商 CAPCOM 所制作的两款 GBA 版街霸,操作手感令人无可挑剔,即使软件销售情况不甚理想,至少也使玩家感受到厂商制作上的用心良苦,这样树立起来的形象所造成的潜在市场是急功近利型厂家所无法比美的。

本作与前作相比最大的改变在于每队由三名选手组成,取消了 striker 角色而改为援护攻击系统。同时将得分替换为由数值表示的技巧等级,这个系统被称之为“判定系统”,在游戏中角色的胜率、连击数都会对技巧等级造成影响,另外如果与朋友利用对战线对战的话,成绩也会影响技巧等级的变更。



经典!真的很经典!!实在是太经典了!!!
PS2上这款忍者动作游戏大作《SHINOBI 忍》已经确认了正式的名称和发售日期,这下我等翘首以盼的忠实忍者 FANS 可就长长地吐出了一口气——等吧,就快卖了。原先在玩《超级忍》的时候,虽然也一样的畅快淋漓,可总觉得欠缺了些什么,现在的 PS2 版“忍”由于突破了硬件限制,相信会把所有遗憾都弥补完全吧。

此次 SEGA 的 OVER WORKS 为“忍”专门开辟了一种新的游戏类型并命名为“杀阵 ACTION”,不同于普通动作游戏的是,本作以“杀阵 ACTION”为中心,完全创造出一种斩魔除妖的爽快境界。玩过鬼武者吧?那里的“一闪”和“连续一闪”就几乎可以等同于本作的



NEW CHARACTER

产土 篝

うぶすな かがり



“杀阵 ACTION”了,一样是利用忍者的特殊能力飞速斩杀多个敌人,而且所有动作都在一瞬间完成,对方根本不会有任何的反应和动作。可以从敌人的角度设想一下,应该就是这种情况:只见眼前红影一闪而过(那条长长的红围巾),等再次看到主人公秀真的身影时,连疼痛都感觉不到就直接倒地不起了……

据开发人员介绍,这种特殊能力实际来自于秀真那超绝的移动速度,用“冲刺”的特技从敌人眼前掠过,人虽然离开了,可原先身影所留下的“残像”却还在原地,如果敌人注视着秀真的话,那么他就会被残像刺伤视网膜,与此同时,该残像似乎还有一种类似破坏神经中枢的作用,能导致对方的反应变慢,对于忍者来说,哪怕只有 0.1 秒的时间差也足够将对手结果了。



作为阴阳师,他们了解这个国家的阴阳之理,占卜政治的吉凶,令社会繁荣。可是在现代化的大潮之中,阴阳师的威信逐渐丧失掉了。再加上他们又制造了巨大的灾难,因此被认为是异端而被猜忌,权力被极大地剥夺,从此退出历史的舞台,销声匿迹。作为曾经引起东京大灾难的阴阳师的后代,篝不仅完全继承了这种血统,还获得了更强的异能——自幼便能随意操纵阴阳之咒术、操纵式神、通过占星来预知未来、读心术……篝由于身具异能,被严密地监视了起来,禁止与外界接触,幽禁在野原神社。篝从小过着被禁闭的生活,与亲兄弟隔离开来,没有朋友,孤单寂寞的她每天只能独自在庭院之前赏玩花草与小虫。震灾改变了篝的立场,当她与秀真见面的时候,竟然说:“请杀了我!”如此极端的话,她的真正想法到底是什么?一切都有赖于更新情报的发表。

式神 しきがみ

通过阴阳师的咒术从异界被召唤出来的妖精鬼怪。式神曾经居住于现世,现代化的影响而被驱逐至异界,既有“神”也有“妖怪”,只有通过阴阳师的召唤才能出现在现世。

Shinobi

Shinobi 忍

SEGA

杀阵 ACTION 6800 日元

PS2

12月5日发售预定



<http://www.sega.jp>

STORY

21 世纪初期,东京暴发了一场史无前例的巨大地震,从此日本的首都从地球上消失了……震灾过后,在被称为临海的副首都中心的地方突然崛起了一座巨大的黄金城,众多的谜之生物——式神,成群地集结在城中……秀真为了夺还首都而来到了这里,不料却被无数在额头上贴着操纵死体符咒的腕下忍众所包围,必须先突破他们这关才行。在一个阴暗的角落里,毁灭了腕之里的真凶——苍蛟龙悄悄地现出了身影……

鸦天狗

自古以来就是山之守护神,各地都有着关于它的各种各样的传说。



威成

借助着接近神的五低级妖怪。



木鱼鸟

原形是为死者超度的木鱼,被强烈的妖气所感染而变成象征着不吉的鸟。

无限沙加

UNLIMITED SAGA

アンリミテッド:サガ

无限沙加

■ SQUARE
 ■ RPG ■ 6800 日元
 ■ 12月19日发售预定

PS2



<http://www.playonline.com/usaga/>



在刚刚结束的东京电玩展上，SQUARE 展台中最受关注的要数沙加系列最新作《无限沙加》了，试玩展台前排起长龙已是司空见惯的情景，没有耐心慢慢排队的观众只能看着大屏幕上不断重复播放的演示动画，不过即使这样也足以使他们咽下大大的口水——强就一个字！如果要用一个词来形容沙加带来的感觉，那么无疑将是“惊艳”！个人认为无限沙加的演示画面可以称得上是迄今为止游戏画面的最高峰，原本以为是一幅静止的 CG 画面，它却在不经意间动了起来，这样的画面素质令人不由得联想起迪斯尼那耗资 N 多千万美金的动画大片。不过，一款成功的游戏光有绚丽的外表是不够的，内涵才是决定游戏好玩与否的关键，下面我们就抛开华丽的画面不谈，来看一下无限沙加的内涵——游戏系统。



新角色登场

璐比是著名女占卜师的妹妹，虽然她很希望成为姐姐那样出色的占卜师，但是她的占卜水平实在是令人不敢恭维……这可能是因为她的性格实在与颇具神秘感的占卜师相差太远吧。璐比性格外向，开朗活泼，讨人喜欢。

VENT

温特



阿米克是恰帕族的少年。恰帕族属于亚人种，从外表上看比较类似于我们平常见过的水獭，他们比人类小巧灵活得多，站直身子也只到达普通人腰部的高度。就如外表所见，阿米克思想单纯，无忧无虑。阿米克战斗的方式和常人不同，他使用自己的身体作为武器，很难想像在他瘦小的身体中隐藏着如此巨大的力量。

ARMIC

阿米克



数年前，温特的最敬仰的哥哥在一次事故中不幸去世，为了继承哥哥的遗志，温特追寻哥哥的足迹去当了一名搬运工人。虽然搬运工人好像并不是什么值得夸耀的职业，温特却干得很带劲，并且乐在其中。不过由于从事体力劳动的关系，没有什么机会结识女孩子，就这样帅帅的温特至今还是孤身一人。

RUBY



璐比

游戏系统介绍

独特的地图移动系统

这次的地图移动系统彻底抛弃了传统 RPG 的移动方式，而采用了一种类似文字 AVG 游戏中常用的较抽象的图片加文字描述的对话式场景切换方式。

在 RPG 中通常会遇到这样三种情况：1 踩地雷遇敌，2 解谜，3 与 NPC 对话。这三种情况同样也会发生在沙加的移动画面中，不同的是这三种情况都采用了对话式的交互表示手法。

场景描绘

现在所处的地点的场景描绘图，其他的情景就要靠自己来想像了。

同伴表示

此处显示的是当前队伍中的同伴头像，头像的顺序似乎代表着队伍的顺序。

指令

在地图移动画面中可以使用指令都在这里，类似于以前的指令菜单。



经过的场所

所有曾经去过的地方在地图上都会用文字标注出来，以便再次前往。

游戏者

游戏者目前所处的具体位置，当游戏者在地图上移动时可能会碰到敌人发生战斗。

未知场所

所有没有去过的地点都会用? 标记出来，这样的地方是一定要去的。

战斗的关键是“REEL”

同地图移动系统一样，本次的战斗系统也非常有新意。本次战斗系统的核心被称为“REEL（转盘）系统”，根据转盘旋转的结果会左右攻击时的伤害判定，同时还是发动连携攻击的必要条件。另外系列一贯拥有的“闪”的判定依然存在，只要多使用相同武器战斗，就可以提高会心一击的发动几率。下面给大家介绍一下战斗的基本流程：

1、选择战斗指令



每一回合我方都拥有 5 次选择战斗指令的机会，这 5 次指令既可以用在同一个角色身上，也可以与队伍中的所有角色进行分享。

即确认了一次攻击指示；如果选择 HOLD，则角色暂时不作出攻击，而是将此攻击暂存下来，如果所有指令达到了连携攻击的发动要求，暂存了攻击的角色会在连携攻击中依次发动攻势。



4、指令输入完毕，战斗开始

所有指令选择完毕之后，就进入了战斗画面，根据角色的敏捷度来决定攻击的顺序。

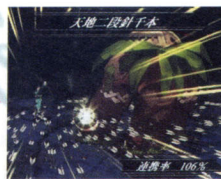
5、满足条件，发动连携攻击

如果满足了一定的条件，则可以发动连携攻击。连携攻击分为单人连携攻击和多人连携攻击两种，多人连携攻击威力更加强大。

单人连携：在 HOLD、GO 选择时，如果单个角色 HOLD 了多次指令，则可以发动单人连携攻击，

威力大于普通攻击。

多人连携：两人以上的攻击指令符合连携攻击条件之后就可以发动，多人连携威力超过单人连携，是对 BOSS 战时的必要武器。不过要小心多人连携有被敌人识破并反击的危险。



连携率：根据所发动连携攻击的复杂程度而表示的数值，数值越高则连携攻击威力越大。



3、HOLD、GO 选择

这个步骤是发动连携攻击的重点。当转盘停止转动之后，可以选择将结果储存(HOLD)或是进行单体攻击(GO)。选择 GO 之后，角色

魔界战记

DISGAIA

魔界戦記

ディスガイア

魔界战记 DISGAIA

■NIPPON
■SRPG ■6800 日元
■冬季发售预定

PS2



http://www.nippon1.co.jp

STORY

这是一个比所有的海还深，
比所有的黑暗更阴暗的场所。
在这个黑暗世界中聚集着一批
心灵被黑暗吞噬的人——
这个地方究竟在哪？
没有人知道。

不过，在所有人的心里都隐藏着这样一种黑暗力量，令人恐惧……

魔王克利切夫斯基，死了。
长期统治魔界的伟大的国王死后，
隐藏在异空间的暗势力扩散至整个魔界。
克利切夫斯基建立的政权在瞬间土崩瓦解，
怀有野心的恶魔们登上了舞台，
魔界再次迎来了群雄割据的时代。
两年过后……

《魔界战记 DISGAIA》是一个充满童趣，略带低龄向，非常卡哇依的卡通风格 SRPG 游戏，讲述了魔界王子拉哈尔历经艰苦统一魔界的故事。本作是一款标准的战棋游戏，玩家将控制角色在有高低差的 3D 地图上展开战斗，除了地图用 3D 表示之外，游戏角色和战斗画面都是以 2D 卡通风格来展现，看惯了 3D 画面的玩家在拿到本作时一定会有眼前一亮的感觉。敌我双方的行动依然采用了最标准的回合制，只要将地图上的敌人全部击倒就可以取得战斗的胜利。

本作的故事预定将有 14 话，当然所发生的战斗次数可能还不止于此。在击倒敌人之后可以获得一种被称为“MANA”的能量，用它可以提出议案，也可以自由提升角色的各项能力，也就是说，本作采用了自由分配 EXP 的个性化育成系统，按照自己的意愿培养属于自己的角色也将是游戏的一大乐趣。



系统介绍 1 道具界

道具界是存在于每一件道具中的异世界，它由自动生成的多层迷宫所构成。在道具界中生活着一些类似精灵的居民。在游戏中，如果想提高某些道具的能力，比如增加武器攻击力，提高防具的防御力等，就需要亲身进入道具界去冒险才能够达到目的。提高道具能力的办法总共有三种：

1. 在迷宫中冒险，完成所有迷宫中的战斗，这样就可以使道具的等级上升，而等级上升之后道具的能力就会全面强化！
2. 与道具界的居民交谈也可以提高道具的能力。在道具界中存在着一些特殊职业的居民，比如“武器屋”，他们拥有使道具强化的能力。不过拥有这种能力的居民通常不会很友好又或者非常懒惰，如果他们自己不愿意出力的话也无法提升道具的能力。因此

你首先要做的就是与他们对话，或者帮他们完成某些任务来提升好感度，当然也可以用 IP（打倒敌人之后所得到的一种存在于道具中的能量物质，相当于道具界中的金钱）来笼络他们，只要他们愿意帮助你就可以提升道具能力了。

3. 吸引更多居民来此定居可以提升道具能力。因为道具的能力是和道具界中所居住的居民能力密切相关的，因此只要你能在其他道具界找到优秀的居民，并把他带到这里来定居，就可以使道具得到强化。（有点像人口贩子……）





系统介绍 2 暗黑议会

在魔王城(就是游戏开始的地方)存在这样一个权利组织——暗黑议会,它对于某些重要事件的实行具有最高的裁决权,玩家如果想让某些重要事件实施,比如降低商店中商品的价格,创造新的角色等,就必须通过暗黑议会的审议。暗黑议会的裁决基本上是采用民主投票制,由所有议员进行投票表决。如果想要通过某项提案,需要先提出提案申请,这需要花费在战斗中所获得的 MANA。



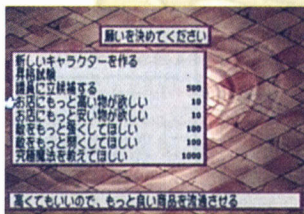
帮助拉哈尔,对死去的魔王异常尊敬。与表面不同,实际上对主人难以忍受,怀有野心。

艾特娜

1

提案申请

向暗黑议会提出新的提案必须要花费一定数量的 MANA, 因此对于提案的选择必须要谨慎, 在初期尽量不要提出某些过分的提案以免白白浪费 MANA。不同的提案所需要花费的 MANA 值是不同的, 比如降低所遇敌人的等级需要花费 100MANA, 而申请成为议员候补需要 500MANA。



暗黑议会审议流程



相同的角色有很多人, 无论怎么称呼都可以。因为是艾特娜直属的佣兵, 故任何工作都要有报酬。

普利尼队

2

议员投票

提案的通过与否由议员投票进行裁决, 为了使议员在投票中有利于你, 你可以在投票之前先去贿赂议员。在送礼时可以判断出议员的意向, 对于那些怀有恶意且等级很高的议员, 一定要优先做好收买工作。前期工作做完之后就可以等待裁决了, 好感度高的议员越多通过提案的几率也就越高。



3

投票结果

评判提案的结果由赞成和反对两方的点数决定。根据议员等级的不同所作判断获得的点数也不同, 最后的结果以点数多一方为准。因此有可能出现四名议员通过提案, 一名等级极高的议员反对提案, 最后的结果是提案被否决的情况。如果提案不幸被否决了, 就只能使用最后一招了……



出现在拉哈尔面前, 向他发起单方面挑战的人, 自称“美男爵”。不过这个名字只有他自己才用。

中 BOSS

4

武力威胁

如果提案被无理否决了, 大可以拍案而起用武力来解决问题, 对于这种暴力冲突, 在暗黑议会里也是如同家常便饭的事情。只要将所有反对的议员打倒就可以强行通过议案, 不过在议员中通常会有等级极高的议员存在, 如果在战斗中失败可是会被判 GAMEOVER 的, 因此在战斗前一定要仔细考虑。



魔王唯一的儿子, 因为在父亲去世的两年间睡懒觉, 导致魔界陷入战乱。

拉哈尔

SDガンダム GGENERATION NEO

ジョーグエンレーション・ネオ

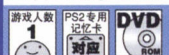
系 统

总和介绍

SD 高达 G 世纪 NEO

■BANDAI
■SLG■6800 日元
■11月28日发售预定

PS2



<http://www.gundam.channel.or.jp>

基本数值

アム・レイ (ZG)		教师別	
Lv. 4	種類 2.2 階層 1.3	TENSION/普通	M.LIMIT BLOCK
HP 247/450	射撃 2.6 近接 5	閃光 2.6	回避 5
EXP 0/390	行動 2.4 中距離 5	覚醒 8.0	遠距離 6

机师数值

TENSION 状态分为：混乱、弱气、普通、强气、超强气五种。指挥：担当舰长的领导能力，另外还有魅力、通信、操舵、整備能力。格斗：使用格斗武器的能力，影响攻击力和命中率。射击：使用射击武器的能力，影响攻击力和命中率。反应：回避攻击能力，影响致命中率。行动：行动力，影响小队速度值。觉醒：NEWTYPE 能力，影响“压制攻击”和“抢先攻击”的发动几率。

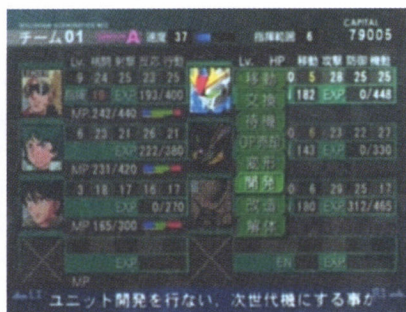
ガンダム		機動	
Lv. 1	移動 5 宇宙 B	HP 9000/9000	攻撃 20 空中 -
EXP 0/180	陸地 20 地上 B	EN 96/96	機動 19 水上 C

机体数值

机体等级按照 1、2、3、ACE 上升，宇宙、空中、地上、水中分别代表地形相性。移动：机体在地图上可以移动的距离。攻击/防御：攻击力和防御力。机动：机体机动性，影响小队的速度值。

TEAM 编制

参加战斗之前，必须要进行部队编制。在本作中，最小的行动单位不再是单个机体，而是一个 MS 小队，有些类似于《基伦的野望》的设定。部队编制的规则如下：1 一小队最多由四架机体构成。2 一艘母舰最多可拥有三支 MS 小队。3 母舰编制的小队数和小队中机体数会因母舰的种类而产生变化。4 小队必须设定指挥官，小队的“速度”“指挥范围”受指挥官能力影响。5 小队中机师能力也会影响“速度”值。



这是游戏中编成小队的画面，请注意画面上方显示的“速度 37”，这将决定在游戏中的行动顺序。

行动顺序

本次的队伍行动顺序也不再像前作一样，按照敌我双方交替的方式行动，决定行动顺序的是小队的“速度”值。按照速度值的高低，敌我双方会混杂在一起交替行动。在地图画面的右方可以看到目前小队的行动顺序，另外，当速度值达到一定程度，还可以在一回合内连续行动两次。影响小队“速度”的主要有 4 点：1 机体的机动性。2 指挥官的行动力。3 装备机动性上升的道具。4 小队中的其他机师的能力。



支援攻击

在攻击时，如果敌机体处在同小队另一成员的射程之内，则可要求发动支援攻击，使我方两架机体同时攻击敌方一架机体。因为发动支援攻击的一方不会受到敌人的反击，所以可以经常采用这样的战术，集中兵力在一回合内给予敌单个机体以最大的打击。本作中采用了全新的以小队为单位的行动系统，因此小队之间默契的配合将是成功的关键，只要战术运用得当，即使是面对强力 MS 也能轻松取胜。



复数射击

在攻击时如果相同射程之内(必须为相同的距离,如同为2格或3格射程)存在多架敌方机体,则我方可以选择同时攻击两架敌机。要进行复数射击的机师必须具有较高的能力才能修得这一技巧。

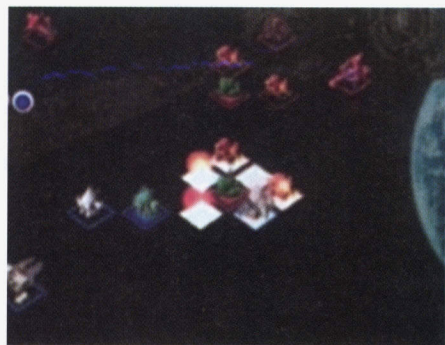
另外,进行复数攻击会遭到两个敌人的反击,所以也是一把双刃剑。

在相同射程内同时锁定2架敌机体作为攻击目标发动复数射击。



援护射击

前作中的小队长如果处在母舰指挥范围之内,都可以要求母舰进行支援射击。本作中这一设定依然存在,不过母舰的支援射击改为了使用地图武器进行攻击,由于在SD高达G世纪の設定中地图武器的命中率为100%,因此会对敌人形成很大的伤害,但是在要求支援射击时要小心不要将己方队员也卷入了攻击之中。



NEWTYPE 能力

压制攻击

NEWTYPE 角色在攻击时发动的特殊能力,将敌人完全锁定,使敌人无法行动,己方攻击100%命中对手。效果类似于“必中”。



抢先攻击

NEWTYPE 角色在敌人将要发动攻击时可以提前预知敌人的动作,并抢先一步进行攻击。它的效果类似于“COUNTER”。



获得道具

在地图画面上可以发现一些散落在地图上的道具,取得这些道具之后可以得到一定的能力提升。目前确认的道具种类有:



マニュアル系(格斗)	格斗+2、反应+1
マニュアル系(整備)	整備+1
ニュータイプの思念	覚醒+1~5(随机决定)
リペアキットA	HP100%回复
ENパック	EN100%回复
トランク	获得资金(随机决定)

纹章系统

将特定的敌人击倒之后就可以获得“纹章”,将纹章装备之后可以提升驾驶员的能力,不同的纹章拥有不同的功效。另外装备了纹章的机体在战斗画面中可以清楚地看到机体上的纹章标记。



装备纹章之后指挥值上升。

机体开发

技术等级提升:前作中的基地等级提升在本作中改为了技术等级提升,技术等级提升之后不仅可以增加生产list数量,还可以对母舰能力进行修正。

后继机体开发:机体开发系统依然和前作相同,将机体等级提升至ACE后,就可以选择开发后继机体,并且登录生产线。

机体改造:当机体等级提升至ACE后,也可对机体进行强化。本次不光可以增加攻击力和防御力,还可以对其他能力进行改造,如:HP、EN、机动性等,全面提升机体的能力。





肉体的恶魔
月亮筋肉男



最弱的英雄
蛋人



对 3D

半熟英雄

对 3D

半熟英雄对 3D

■SQUARE
■SLG
■发售日未定 ■价格未定

PS2



<http://www.playonline.com>

14年,对于一个游戏来说,14年的存在确实太长了,而对于一个14年间只出了3代且最新的一部距离前作更达10年之久的游戏来说,这段时间又确实太短了,君不见某大战系列在11年间就出了32部,SQUARE十年磨一剑,不知还会带给我们怎样的一个半熟世界。



按照日本人的理解,最早的《半熟英雄》当可算得上是元祖级游戏了,1988年与“FF II”同在FC上发售的她并没有什么深远的背景以及宏大的世界设定,有的仅仅是充满了童趣的画面和动听的音乐和不俗的即时SLG战斗设计,这些在当时,足够了。另外一点设定值得我们所有人注意——现在我们在玩游戏时所接触到的“召唤”一项,最早就出现在《半熟英雄》当中,可以说她就是“召唤”的始祖。



时隔4年,1992年12月,《半熟英雄》的续作出现在超任(SFC)之上,除了画面的些许加强,无论从哪个角度来看,这一作都没有能够超越一代的地方,充其量也就是个加强版,似鸡肋。今年年初在WSC上发售的,也只是超任版的复刻,并无任何新意。直到最近,SQUARE才正式公布了这款可以称之为“半熟英雄3”的《半熟英雄对3D》,从现有的图片上来看,本作的标题之所以不伦不类,应当归功于史氏将所有半熟王国一方的人都用2D画面表现而全部的敌人和背景则都由多边形构成罢了。

至于说到本作的故事,确实由于年代久远,当年的我也根本不会什么“あいうえお”,所以至今仍然懵懵懂懂,只得照本宣科:“在遥远的星球上,有个半熟王国,国王是个小孩,他除了爱吃蛋,没有其他事做。半熟国王最了得之处在于——他会一种魔法,可以从蛋中召唤出怪物或者战士,这也保证了他当国王的地位。突然有一天,全熟王国派出了千军万马来进攻半熟王国,这下国王就只能亲自带兵上阵,保护自己的国家。”



作为一个SLG,内政和战斗都是不可或缺的部分,本作的内政依然是在会议大厅内施行,由半熟国王钦定勇士,录用人才。当国王需要从魔法蛋中召唤怪物帮忙的时候,他就会率领一大堆士兵围着该蛋大跳“祈祷之舞”,这种古老且古怪的仪式依然保留了十分搞笑的传统。战斗则分为军团战斗和将领单挑,以半即时状态进行,当敌我双方两只部队开始交战之际,画面会从地图切换至战斗,考验玩家连打速度的时刻来到了,双方都各有一条耐力槽(ST),只要连打速度够快,耐力槽就会以很慢的速度减少,反之则会迅速减少,当某方的耐力槽为0的时候,对方就会赢得这场战斗。至于将领单挑的模式,尚未有更多资料公布,欲知后事如何,且看我刊后续报道!



新闻

微软已收购任天堂得力助手——RARE 公司

9月中旬,据国外多家游戏媒体同时报道,微软将以大概2亿5千万至3亿英镑的代价收购英国游戏开发厂商 RAREWARE 公司。RARE 是任天堂所属的第二开发厂商,他以前为任天堂开发过的游戏大作有《大金刚》系列、《007 黄金眼》、《完美黑暗》等等。而消息公布时他们正在为 NGC 主机上的《星际火狐大冒险》做最后的收尾工作。一时间业界各种传闻蜂起。

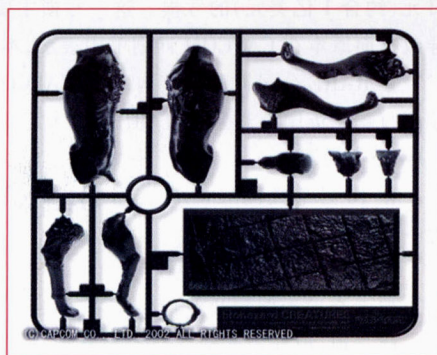
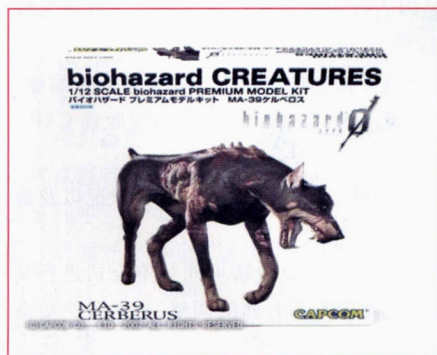
东京电玩展以前,任天堂北美分公司的副总裁 Peter MacDougall 正式宣布他们已卖出了拥有的 Rare 公司 49% 的股份,并和 RARE 终结了开发协议。而收购方正是微软。在官方发言最后,Peter MacDougall 正式表示:“RARE 公司已经卖给了微软,价格是3亿7千万美元!”

随后的善后工作中,刚被微软以3亿7千万收购的英国游戏开发商 RARE 郑重声明,他们还将继续开发任天堂掌机 GBA 的游戏。虽然公司的所有权已从任天堂转为微软,但微软方面非但不反对 RARE 继续为 GBA 开发游戏,反而还表示为 GBA 开发游戏将是以后 RARE 公司重点发展的一大业务之一。

任天堂方面则表示将自行制作大金刚等游戏,并正式宣布他们已将“大金刚”等任天堂给 RARE 公司的游戏版权取回,并会考虑在适当的时候自行开发相关游戏。

《生化危机 0》特别版

CAPCOM 将在 11 月推出 NGC 版的《生化危机 0》,为了促进游戏发售,他们宣布推出购买特典“生化危机 特别模型套组 MA-39 Kerberos”。这其实就是“生化危机”系列中登场的著名敌人——丧尸狗。模型组装后可将丧尸狗以 1:12 的比例再现。



简讯

- ◆ XBOX 游戏《飞龙》延期到明年 1 月。
- ◆ 传闻称,ENIX 会在 PS2 上复刻“勇者斗恶龙”系列。
- ◆ GBA《世嘉拉力》将支持 4 人联机对战。
- ◆ NGC《塞尔达传说》12 月 13 日上市。
- ◆ NGC《玛里奥派对 4》11 月 8 日上市。
- ◆ 任天堂再回“日经优良企业排行榜”榜首。
- ◆ DC 版《格斗之王 2001》12 月 21 日上市。
- ◆ 《燃烧战车 2 实体》12 月 19 日上市。
- ◆ GBA《洛克人 EXE 3》12 月 6 日上市。
- ◆ 《星之海洋 3》主题歌由日本 R&B 女王 MISIA 演唱。
- ◆ 《梦幻之星 ONLINE》XBOX 版增加新角色。
- ◆ 《最终幻想 XI》电脑版 11 月 7 日上市。
- ◆ 史克威尔《无限沙加》12 月 19 日正式发售。
- ◆ TEMCO 公布《死或生》第四作,暂定名《死或生 code: Cronos》。
- ◆ CAPCOM 公司 PS2 游戏《生化危机:枪之危机 4》2003 年上市。
- ◆ SAMMY 预定推出 PS2 游戏《七武士》,改编自黑泽明同名电影。
- ◆ NAMCO 的 PS2 赛车游戏《MOTO GP3》2003 年 1 月上市。
- ◆ 截止 9 月 17 日,PS2 主机的出货量已突破四千万部。
- ◆ KONAMI 公司发言人称,《寂静岭 3》是由现实和邪恶两个世界构成,女主角进出这两个世界,才能找出真相。

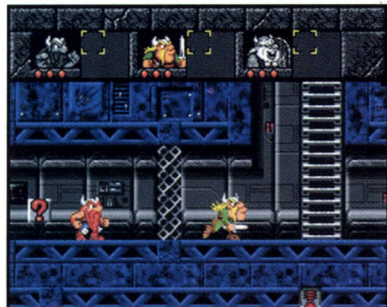
- ◆希腊政府制定法律禁止与赌博有关的游戏。
- ◆《星之海洋3》支持 16:9 电视。
- ◆KONAMI 12 月 12 日推出《胜利十一人 6 最终版》。
- ◆世嘉与 D3P(D3 PUBLISHER)公司合作。
- ◆《樱大战》音乐 CD 全集 12 月 11 日上市。
- ◆10 月 22 日史克威尔战略研讨会。
- ◆KONAMI 公司在美国纽约证券交易所上市,这是此交易所上市的第一个电子游戏公司。
- ◆BANDAI 公司开始与美国游戏开发公司进行人才交流活动。
- ◆《死或生 沙滩排球》有五种包装。
- ◆日本大阪电讯通讯大学开办数码游戏学科。
- ◆NGC 中国台湾专用机 11 月上市。
- ◆欧洲《阳光玛里奥》第一周销量突破 17 万。
- ◆《最终幻想 XI》会员突破 12 万。
- ◆CAPCOM 公司最新赛车游戏《Circus Drive》XBOX 版发售预定。
- ◆《死或生 沙滩排球》限制为 15 岁以上购买。
- ◆《星之海洋 3》延期,为了保证质量官方称最晚到明年 3 月发售。
- ◆《猛将传》突破 60 万,光荣公司中期纯利上升 2 亿。
- ◆SEGA 的《VR 特警 3》使用 Chihiro 基板开发,游戏加入踏板回避系统。
- ◆今冬《超级街头霸王方块 2》登陆 GBA。
- ◆史克威尔称还有一部神秘的 ONLINE 游戏在制作中。
- ◆日本游戏分级制度正式开始实施。

十年一个轮回——暴雪推出数款电子游戏

暴雪(Blizzard)公司,一个以《星际争霸》、《魔兽争霸》、《暗黑破坏神》诸多超大人气系列纵横 PC 游戏业界的电脑游戏公司。如今暴雪公司以“2002 东京电玩展”为契机重返电子游戏舞台!第一款公布的游戏是来自《星际争霸》系列的外传作品——《StarCraft: Ghost》(星际争霸 幽灵)。这是一款以《星际争霸》时代背景为舞台的动作游戏,暴雪公司在本作上将和 CAPCOM 共同合作,而具体开发平台会在近期公布。

在公布本作的时候,暴雪的总裁 Mike Morhaime 发表如下讲话:“我们非常兴奋,制作的游戏又回到了‘星际争霸’系列!十年前暴雪最早就是通过家用电子游戏发展起来的,所以我们现在决定为次时代的游戏主机制作这款游戏。”

很多人会问,怎么暴雪是靠电子游戏起家的呢,答案就在暴雪随后又公布的游戏里——《失落的维京战士》(The Lost Vikings)。这款游戏是暴雪初接触游戏行业时代的知名作品之一,之后他们凭借在电子游戏的成功而全力进军电脑游戏领域,推出了《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《魔兽争霸》等系列经典游戏。所以,暴雪在进入游戏行业的十周年庆典的时候推出本作,就是为了答谢在那时代起就关注暴雪的玩家。本作在 GBA 上发售,这是款 2D 卷轴动作游戏,玩家要操纵三名各具不同能力的维京战士过关斩将。任务中,玩家要利用三名维京战士的各种不同能力解开游戏里的大量谜题。这以后,暴雪又公布了在 2003 上市的 GBA 复刻游戏——《暗黑游击队》,这款游戏当初以 12M 的容量登陆 SFC,并取得了极好的评价。该作动作性极强,就算从现今的角度来看,也算是 2D 动作游戏的极品!



CAPCOM 地产损失 1 亿美元,前景迷茫

CAPCOM 在东京电玩展后宣布,他们预计在 2002 年财政年度里大概将会有 120 亿日元(约合 1 亿美元)的亏损。这一亏损主要是因为公司在房地产等不动产上投资失败导致。而原本在 CAPCOM 计划书中表示,本财政年度预计有 40 亿日元赢利。

在 RARE 公司被微软收购以后,CAPCOM 公司亏损事件一公布,就立即有传闻称,刚刚收购了英国游戏公司 RARE 的微软已开始和 CAPCOM 高层接触,商议收购 CAPCOM 公司的事宜。

在 10 月 7 日,CAPCOM 公司发表了一份正式声明,公布了目前的财务状况以及最近一些并购传闻的解释。

在声明中,CAPCOM 表示:目前有数篇非正式报导涉及微软可能与本公司进行交涉。但本公司的营运状况报告显示,公司方面已经做出财务方面的调整,虽然最终会造成一些亏损,但并不影响公司游戏事业的发展及销售运作。

东京秋叶原惊现顶级游戏商城

2002年10月10日上午10点,全日本最大游戏商城在秋叶原开始营业!本店由日本知名家电贩卖集团Laox开办的日本最大的电玩专卖店,店名为——Asobitcity。我们来通过日本媒体的照片了解一下这五层超级游戏商城。只有过过瘾吧~



坐落在秋叶原街头的商城。



第一层销售电子游戏相关产品。我们可以清晰看到,各主机软件排列很专业,用主机代表色分割软件区。



新作的试玩区。看起来很像电玩展的试玩设置,试玩机上方还有大型观赏屏幕,以供其他顾客详细观看。



掌机试玩区。每个游戏试玩机上方还有该游戏的形象玩偶,而试玩掌机也安置在可高低变化的机械杆,以便各种身高人士试玩。



XBOX 试玩区。这里安置了 5.1 音箱,顾客可在这里亲身体验 5.1 环绕的具体效果。试玩区内部的屏幕很大,外部还有供其他顾客观赏的屏幕。



XBOX 普通试玩区。使用的耳机都是 XBOX 专用的 5.1 耳机。同样也有作为其他顾客观赏用的大屏幕。但每个主机都只配备一个手柄。



电脑游戏销售层,请仔细看看!你会发现布置十分专业,游戏按照各种风格分开。而且,右边的柜子是一周间销售最佳的 10 款游戏。



电脑游戏试玩台,这里也有用于观赏的大屏幕。真正吸引我的是“创新”的专用 5.1 音箱架和那套“创新”音箱!



网络游戏试玩区。据说都是液晶显示器,INTEL pentium 4 2.8G CPU,512MDDR RAM,Gfore Ti4600 显卡……我疯了!



5 层的周边贩卖,这里可以买到电动仿真枪。而顾客也可以在这里进行收费的射击娱乐,全长 16M 的靶场……半小时才花 40 人民币。

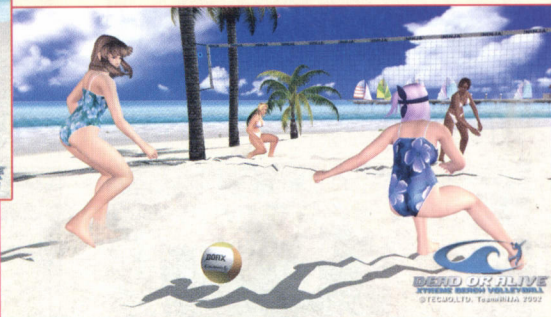


看见了没!! 这就是 5 层周边店,那柜子里都是仿真电动枪。离我们最近的是手枪,远处都是全自动武器。你看的见柜子里的狙击枪吗?



女性游戏专卖区!

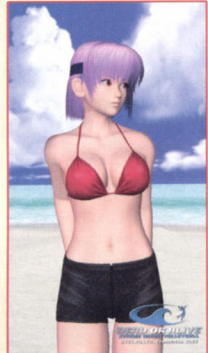
死或生

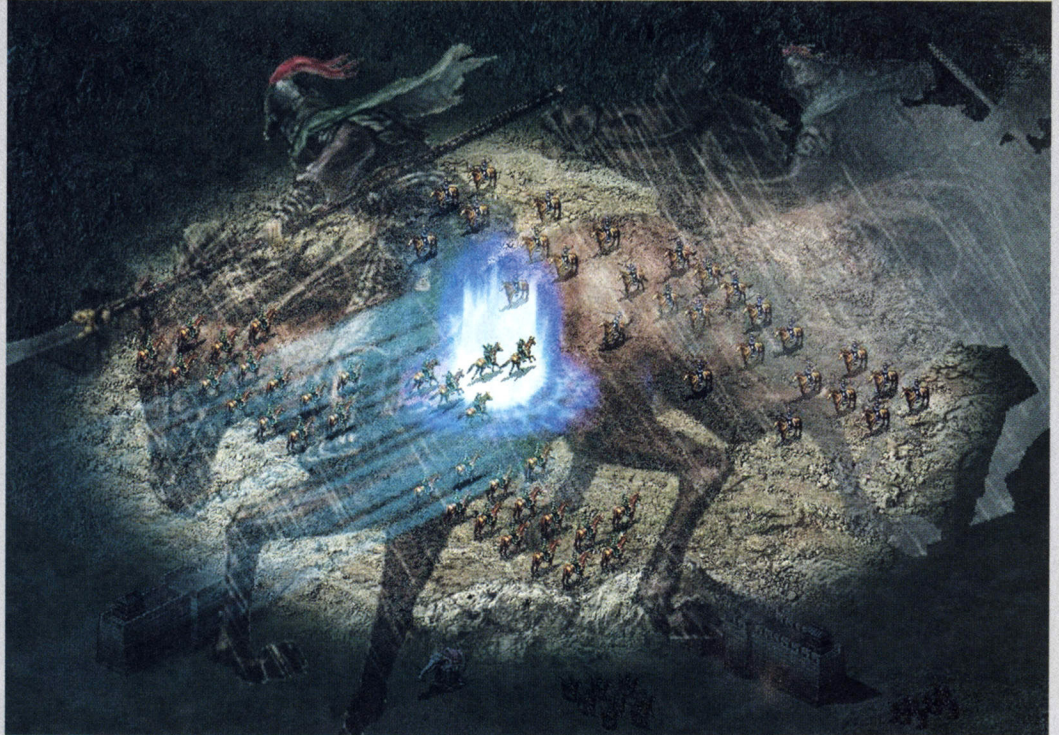


不得不承认，单单从瞳小姐蹦救生垫的小游戏上看，本作除了「沙滩排球」还有其他娱乐形式。当然，人物动作的协调也让人感叹。这里需要说一句，游戏开始时候，男性格斗家ZACK在赌场中豪赌获胜，随后去小岛度假的时候，那段场景简直就是「*尼克」的翻版。不过因为图像质量问题，本次就不奉献给大家了。




DEAD OR ALIVE
 XTREME BEACH VOLLEYBALL
 死或生 沙滩排球





三国志 IX

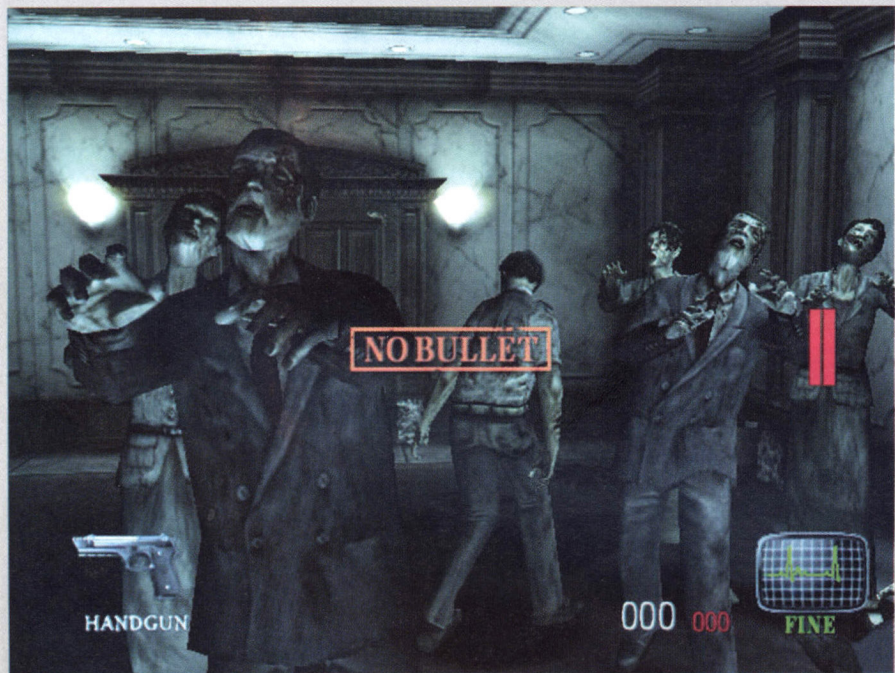
厂商:KOEI 类型:SLG

经过彻底改换经营手段的光荣公司很可怕,“真·三国无双”系列就让无数人疯狂,超过 60 万人次投入到她的资料篇中不能自拔……这时候不能公布“真·三国无双”系列最新作已开始制作,而在“三国”热被无形中带起来以后,确实应该是同历史背景下的不同类型游戏出场了!这就是——三国志IX,一个光荣起家的法宝之一,一个光荣最擅长的游戏类型。虽然游戏公布的是 PC 版,但哪回光荣不是巴巴的在 PC 版没上市多少时间后,就把游戏完全移植到家用机上了。所以,用不了多久,我们就能体验到这款自由度极高的“三国”了。

一张地图辐射全境;内政和战争一样都体现在地图上(简单说就是可以看到有人种地);地图上城与城之间的地域可随意安营扎寨或设置粮草仓库;可由多个武将编成军团……等等。



ARC



枪之危机4 生化危机

厂商:CAPCOM 类型:光枪射击

男性主人公——布鲁斯,是一个少言寡语但做事风风火火的人。他隶属于美国统合战略部队所属的对“Umbrella”特别追击调查队的调查员。

本作故事的开始,是从“Umbrella”开发研究院巴黎支部的试验药品仓库“T病毒”被盗开始的。随后在大西洋上,一艘汇集了欧洲各国要员的巡洋舰被劫持并失去了对外联络。我们的故事从这里开始,负责调查“T病毒”丢失和巡洋舰事件的调查员布鲁斯,独自登上了军舰……但他万万没有想到,实际上军舰的幕后所有者是“Umbrella”……

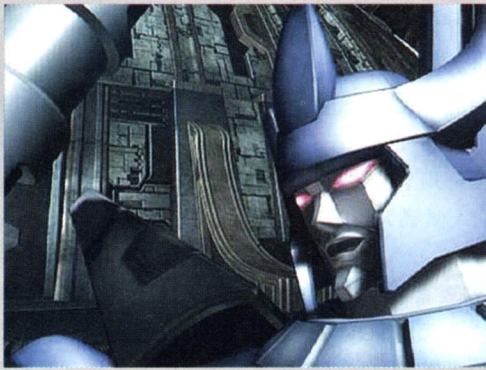
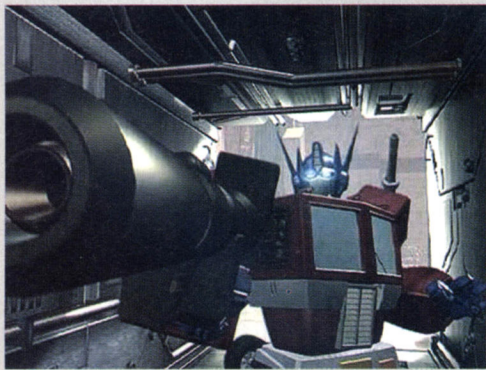


生化危机网络版

厂商:CAPCOM 类型:AVG

目前来看,玩家只有通过 PS2 的网络套件连接到网络上进行游戏,看来单机版的可能性几乎没有了!从游戏中可供玩家选择的角色一共有 8 个,而这 8 名角色都是从来没有在之前的几款单机版“生化危机”游戏中出现过的原创角色。目前得知,8 名角色全部都是浣熊市市民,只是身份不同,可以看出来的有警官,学生和记者。8 名角色中男女角色分配比例为:5:3。而每名角色的力量、速度和体力槽都不同,这样就会让游戏产生更高的可玩性。目前来看,游戏中玩家们最多可以 4 名队员编成队伍,进入浣熊市进行逃生体验。

全机种预定



变形金刚

厂商:TAKARA 类型:未定

目前很多玩家都是看着《变形金刚》长大的群体,不过遗憾的是,现在我们厂靠回忆很难在找到当初的感觉了。幸好,今年推出了《变形金刚》DVD,还没想到!现在又看到了《变形金刚》的游戏!本作所有现今主流家用主机对应的设定,说明像我们这样的人还是很多很多的。就算现在画面还不是很多,很难确定游戏究竟是何种类型,我也确定,这是必购买的游戏!



スーパーマリオアドバンス3



由于 SFC 在国内普及量相对较少的原故,国内大多数玩家都没有接触过宫本茂大师至今为止最后的 2D 游戏《耀奇岛》。但是没有关系,伴随着 GBA 移植 SFC 游戏之风,《耀奇岛》作为 Super MarioAdvance 3 重新在 GBA 之上。

游戏给人最大的印象就是美丽。宫本茂大师心目中的 MARIO 世界被活生生地展现在我们的面前。如蜡笔画一般的游戏画面竟然没有那种以往游戏画面构成上的重复感,让人宛若置身于卡通片之中。多重卷轴和先进的贴图技术的运用(如片头游戏标题中不停旋转的岛屿和关卡中一些诸如滚动的圆筒等)使得原本就已经十分漂亮的画面不再仅限于平面。而在这种大环境下人物的塑造也极其出色,耀奇各种滑稽搞笑的动作,幼年马里奥遇险啼哭时的无助与得到星星变身后威风八面如超人一般的强烈反差,以及各色敌方角色可爱调皮的模样都被表现的淋漓尽致,且给人留以深刻的印象。而这一切仅使用了相较于 CD-ROM 实在微薄得可怜的容量。(SFC 为 16M 而 GBA 为 64M,多出的容量相信应当全部用于了语音和增加了的马里奥兄弟模式。)这实在不得不让人佩服 NINTENDO 业界第一的压缩技术。

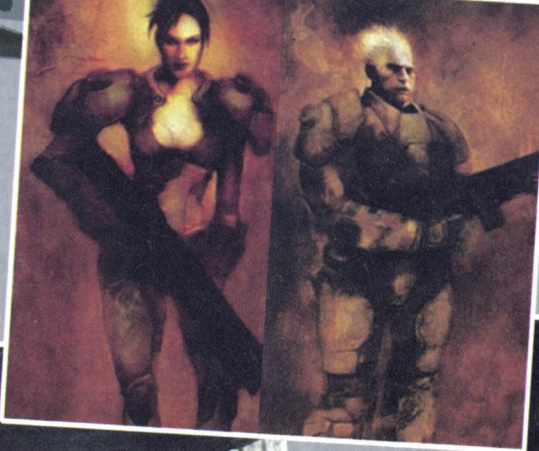
除了跑,跳,踩,压等系列一贯的要素以外,游戏中还加入了用蛋射击的系统。当耀奇用它那贪得无厌到几乎能把所有东西都吃下去的嘴将敌人吞下时,不但可以如往常那样将之吐出来攻击敌人,更可按下将其“拉”成蛋后通过 R 键来射出去去攻击敌人或开启机关。《马里奥 3》中颇具好评的变身系统也被继承了下来,但不同于《马里奥 3》将该系统贯穿于整个游戏过程之中而是单独分离出来用于奖励关卡中。另外不同于以往的 2D 的马里奥游戏中一碰既死的设计,这次被敌人碰到后并不会马上死,只要你在规定时间内把小马里奥救回来就可以了!这样的设计无形中降低了游戏的难度给游戏增加了更多的用户群。关卡上继承马里奥系列一贯的低门槛,各种各样的暗道迷室让喜欢搜索的玩家兴奋不以。系列一贯的弱项 BOSS 战也有了很

大的提高,五花八门的 BOSS 战让人动足脑筋并在胜利后获得莫大的成就感,这和 RARE 的《大金刚》系列的 BOSS 战有着异曲同工之妙。另外关卡从易到难把握的相当之优秀,开始的几关只是让玩家熟悉系统和熟练操作,后期难度逐渐递增,让人头疼的同时也相应的给予玩家更多的感动与成就感,另外充满游戏过程中的提示与教程让玩家甚至不需要看游戏的说明书和自我摸索就能通过游戏本身对游戏的系统有很好的了解,这样贴切的设计实在值得一些厂商好好的学习一番。游戏的优秀之处还包括被笔者称之为现代平台游戏要素的完成度系统的增添,虽然游戏总体难度并不太高,但若想将完成度提高也并非轻而易举之事。各种隐藏的物品的取得都将影响到完成度的获得,让游戏者有了多次游戏的必要。关卡设计上的优异充分体现了 NINTENDO 作为软件霸者的深厚功底,也同时让人明白了游戏并不只是靠系统的设计吃饭,如何将之发挥好也同样是一门必须深刻研究的学科。

虽然 Super MarioAdvance 的确相当优秀,优秀到无法找出明确的缺点来。但其暴露出的一些问题却值得一说。游戏本身的优秀全都只是来自于原作的出色而已,GBA 版比较原 SFC 版仅加入 Super MarioAdvance 系列一贯的马里奥兄弟模式,联机功能和大量语音。而画面方面非但没有得到提高,反在一些细节上面还不如原来的版本,这难道是 GBA 机能不足的原因?那为什么其他一些移植游戏却在画面上反到超越了原作?GBA 现在整体作品质量偏低且泛滥大量炒饭作品这个问题,完全是因为 GBA 已经稳获掌机第一且制作成本低廉收益容易。这样的大环境怎能不滋长这种不良的制作风气?更何况还有 NINTENDO 这种一向以为为了游戏质量不顾商业考量的公司做领头羊!作为一名玩家,笔者真诚的期盼那些原创高质量的 GBA 游戏能给现在的业界带来一股清新之风,也期望能早日看到 GBA 上的原创 MARIO 游戏的出现。只有这样才不至于让 GBA 成为商家的聚宝盆,玩家的垃圾筒!

文/太阳黑子工作室·Snoopys

真魂斗罗



《魂斗罗》这个名字在中国有着其神圣的意义——它不仅是在当年大多国内 FC 玩家狂玩并谈论最多的游戏，更在中国几乎成为了电子游戏的代名词。之后的几款于各机种上的续作（除了 PS 上那两个由欧洲制作的垃圾之外！）也深受玩家们的喜爱，但却再也无法塑就当年的辉煌……

时过多年之后，KONAMI 莫名其妙地公布了 PS2 版的《真魂斗罗》（说莫名其妙只是因为《魂斗罗》系列在海外，特别是日本的号召力实在不高，而且动作射击游戏这个类型也基本没落了），并重新由 KCET 来负责开发工作，包括中里伸也（SFC 版和 MD 版的制作人，KONAMI 著名 SRPG《汪达尔之心》也出自其人之手，另外深得国内和欧美玩家喜爱的《恶魔城-月下夜想曲》他也有份参与开发）在内的大量原作开发人员参与制作，并不惜血本邀请以《再生侠》漫画封面而享誉欧美漫画界的 Ashley Wood（他其他的作品还包括《星球大战》、《X-MAN》和《异型》等！）担当插画设计。这样的阵容让人感受到了 KONAMI 的诚意，更让作为《魂斗罗》忠实玩家的笔者充满了期待之情。

但是当笔者拿到游戏并玩了数小时之后，这样的感觉却荡然无存了。魂斗罗系列的优秀在于拥有扎实有效的系统，优异的操作感和有趣合理的关卡设计，但这些都和《真魂斗罗》没有关系。系统上一改以往作品中丰富的武器系统，玩家只能在 3 种武器（高射速、范围小而密集的机枪，近距离威力大并有破甲效果的火焰喷射器和贴地攻击威力巨大的榴弹发射器）之间选择，而且具备全方位射击、直线火焰炮和跟踪导弹这三种蓄力枪来弥补三种武器的缺陷。这种通过武器切换来实现通关便利的系统变化可谓不得失，但在实际游戏中却很难让人感觉这样的设计对攻略过程有很大的实际意义。操作感更是倾向于欧美动作游戏的感觉，甚至不如当年 FC 版的感觉，难道是为了保证欧美市场的原因？关卡设计上承继 MD 版以 BOSS 战为

主的风格，但玩过以往作品的朋友应当会发现，今作的关卡根本是换汤不换药，只是将以往作品中的设计混合起来换了个外型而已。如要塞一关前半部分的场景、中期的爬楼梯、雪地过后与飞虫的战斗等完全就和 SFC 版的第一第三关一模一样。还有港口那关连 FC 上 2 代那经典的“奶射线”（笑~！）和 MD 版中的抱炸弹的机器人也……相信熟悉该系列的朋友一定能找到太多太多吧！在这里就不一一阐述。其在制作之初就确立下来的全系列最高难度虽然让许多核心层玩家雀跃不已，但深究后却发现有一部分难度却是建立在关卡设计的漏洞之上。比如第四关开始 BOSS 战时越过机器人底时的唐突感。更重要的是关卡设计与系统的不切合这个致命问题的存在，武器系统的必要性仅表现在部分地方杂兵上而已，如持盾牌的敌人必须用火焰喷射器才能消灭。

但该作也并非一无是处，高质量的片头 CG 刺激火爆，不仅 COOL 劲十足，且很好的将游戏中的世界观和魂斗罗这三个字的意境表现出来。而游戏实际画面也通过强劲的机能得到了很大的提升，各种各样战斗中特效的应用相当得体（特别是火焰喷射器的表现，让笔者很是喜欢），场景转换时候的演出效果也相当得有魄力，另外当初公布画面中的锯齿也不付存在。虽然关卡设计严重抄袭系列作品中原来的设计让人很是不满，但由此带给人的怀旧感也未尝不是个优点，看着游戏中各种似曾相识的画面实在让那些老玩家有所感触。

综上所述，《真魂斗罗》虽然拥有质量颇为优秀的片头与实际游戏画面，但却丝毫抵消不了其本身质量上的低劣！这让曾经为了一遍又一遍的玩《魂斗罗》而一遍又一遍的为其编写不同故事的笔者伤心不已。在此只希望下一作不要在让人失望伤心，只因为这是我与广大玩家喜爱的《魂斗罗》和 KONAMI。

GD评测

最新游戏

最快评测



格斗打的不少,但是一直不喜欢用掌机打格斗。理由很简单,连家用机都很难移植的格斗游戏,到了掌机基本只剩下一个架子的意淫游戏了。姑且不讨论手感这些东西,能做出形似的都是少数中的少数。GBA的少年街霸3,也没抱着太大的希望。但打了才发现CAPCOM对移植的态度,的确不是某些总是抱怨游戏太好平台太差的厂商可比。

GBA虽然在掌机里硬件素质算是很高,但毕竟是掌机,音乐图象上和家用机甚至街机没什么可比性。然而就是这样的平台,少年街霸3依然做到了以最大水平发挥硬件能力。SF ZERO系列一直是以卡通化为特点的,ZERO3 UPPER的画面依然如同行云流水一般,毫无迟滞。即使是发动超杀、OC一样感觉不到因处理不及而造成的速度变慢。人物形象也尽量保持了原来的神髓,虽然看上去色彩数有点少。背景上是很难做出街机那样丰富的元素了,倒也尽量保持应有的场景,气氛上的配合是完全到位了。难怪tgs展出时,给予这个游戏的评价是——难以想象的掌机画面。

说到格斗,自然要提到手感。如说移植就是缩水,只有程度不同,那CAPCOM一直以来的态度加上GBA就是ZERO3 UPPER。不用很多时间的熟悉,一拿到就能立即上手。打击感也能做的恰到好处,而以前的一些掌机格斗更像是打木头。跳重拳—下重拳—波动拳,果然经典的连招,一样可以随心而发。但是话说回来,以偶的经验,以GBA这样的形状发超必杀,脱手几率极大……所以要用它来完成一些高难技巧,操作复杂的连击,恐怕还是有很大困难的。至少,偶没做到>_<。还是用用OPTION里的简易必杀混算了。

SFZ3 UPPER用的系统是从SF ZERO2发展而来的。把能量槽分离成3个模式。X-ISM类似ZERO2中的初级模式。攻击力防御力都是最强,也不容易晕点。但是以取消空中防御,不能

特技反击为代价。而且能量只有1段,回复非常慢。属于格斗初心者常用模式。Z-ISM是熟悉SF系列玩家最常用的模式,可以使用大多数的特殊技巧,能量有3段可使用。对应丰富的连击和反击,而不同人的晕点值是不同的,所以有些人更容易晕。而V-ISM就是ZERO2里的OC模式分离而成的。在这个模式里可以随时用OC来产生连续攻击。假如有适当的时机和足够的技巧的话,OC是可以造成一击必杀的。所以这个模式是绝对的达人级,历代强手中,用V-ISM的占了大多数。(至于如何在GBA里用出来……那是另一回事了)

当然按惯例,GBA版也加入了大量的原创东东。人物上除了街机版以外,还添加了飞龙(就是16人街霸里那个李小龙啦)和泰森(拳王)。绝对怀旧的人物哦……这样加上特定条件出现的隐藏人物,全部可选的有30人之多,直逼KOF和CVS系列。按指定条件暴机后,还会添加很多隐藏模式。比如自动防御,必杀能量自动增加等等。另外也有生存模式这样的挑战关出现。丰富的隐藏要素,这点和GBA的特性完全吻合了起来。而且还支持通信对战,不愁找不到对手了,当然需要两台GBA,两块卡才行。

音乐……唉,背景音乐始终是GBA的痛啊。SFZ3这里也没有太出色的表现,音乐实在不咋的,好在音效不错。好像缺少了熟悉的ROUND 1,READY……多少觉得有点缺憾(喂喂,太奢求了吧……)

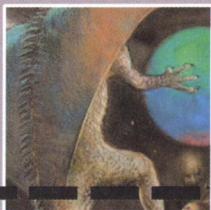
对于SFZ3 GBA这样一个格斗游戏来说,确实很用心,也确实有一定的素质。可惜对掌机格斗的看法依然没有改变。如同这样一个充分发挥了GBA硬件能力,但要到格斗游戏精髓的地步还是很难。掌机格斗,用来随便打打那倒也就算了。嘿,没事自己偷着乐吧。

最新游戏

GD评测

最快评测

Culdcept II



9月26日发售的《卡片召唤师 2 EX》(culdcept),是为国庆而来的游戏。虽然为了买盘基本跑遍半个上海,但觉得实在是值得。一个献给《卡片召唤师 2》的长假,还没什么感觉就很快过去了。精致的卡片,平衡的系统,动听的音乐,悦耳而纯正的配音……唯一纳闷的是这个游戏到底有什么缺点。

那么从头说起,卡片召唤师是由大宫 SOFT 开发,SEGA 发行的一套桌面类卡片游戏。卡片 1 最早发行于 SS,后加入新的卡片,改名为卡片 1 EX 移植到 PS 上。卡片 1 的开发聚集了诸如加藤直之、古代佑三等顶尖绘师和音乐制作,加上软件本身的高品质,发售之后引起了巨大的轰动。而《卡片召唤师 2》发行在 DC 上后,整个系统又大大加强,音乐方面甚至请到 SQUARE 的伊藤贤治(圣剑传说)来担纲。而且支持网络对战,卡片 2 不仅是游戏了,更成为了竞技——现在每年日本依然会有全国性质的卡片召唤师大赛(去年由 FAMI 通举办)。这次的 PS2 版依然是在 DC 卡片 2 大幅强化,并且加入了新的系统。

卡片召唤师 2 的游戏方法很简单,就是玩家操纵的角色和其他角色,在一个类似大富翁的地图上通过掷骰子来控制行走,使用卡片占领土地,攻击对手。卡片分为数类,怪物卡召唤怪物放在空地上,空地就归你所有。当敌人进入你的地方,就要使用他的怪物卡来进行战斗。若入侵者能打败守卫,就能占有该土地,反之则必须付过路费。土地本身分为水火土风无全六种,同属性的怪物在自己的土地上有 HP 加成。还有道具武器,强力的武器以及道具附加的特性,往往会逆转整个战局。当然,还有辅助召唤师的特殊类卡片,这些卡片能让召唤师们走出想要的步数,或者让对手和对手的怪物们产生异常状态。当达到一定的资产总值就算胜利,资产包括了你的土地,护符,现金等等。战斗并不是唯一胜利的手段,这也是台湾把这个游戏翻成战略纸牌的意义,没有战略头脑光靠打打杀杀是不能取得最终胜利的。

熟悉卡片游戏的朋友一定知道,卡片游戏的精华往往在于卡片的组合上。卡片召唤师也不例外。怪物们都是取材于各种神话游戏。对于每个怪物除了基本数值外,还设定了适当的特殊

能力。比如梅杜莎,鸡头兽是让对手石化,天马对魔法免疫,孙悟空则能模仿对方的特技等等。为了平衡,强力的怪物除了会消耗大量的召唤费用,还可能添加了不利的属性(比如特定条件弱化,后手等等)。合适的卡组是围绕一个适合自己战术来展开的,所以说没有最强的牌组,只有最适合自己的牌组。全卡片多达 450 张的数量,收集狂自然又会满足一番。

相比 1 来说,卡片召唤师 2 增加了新系统——地图指令特技,怪物的地图指令是在放在地图上,当再次经过后就能使用。其中有实用的地图攻击,毒伤害,也有阻碍对手,抢占土地的一些特技。总之战术大大丰富。这次的卡片 2 EX 还增加了硬币系统,游戏里达成某些特定条件就能在战斗后获得相应的硬币,比如乌龟币就是在游戏中连续投出 3 个 1 来……卡片的设定也更加合理完善,原来很多强的离谱卡片都被削减。而道具方面,属性地图攻击变得更加强力,加入了相当数量针对防御属性的武器,使原来防御型怪物过强的特点削弱了。这样,对于总体的平衡大大提高了。

另外卡片 2 的 AI 也明显比 1 高出了许多,敌方 AI 不再是有何道具就用什么了,而是会根据一些现状来判断。另外敌方的牌组也比 1 合理的多,每个敌人都有体现各自特点的牌组和自己特定的战术。其中有个使用全无属性的炼金术师,假如新手的话,对他还可能会陷入苦战中。不过电脑依然不会模糊估测价值,常常会把高等级的卡片消耗在没有战略意义的地方。还有就是加入了同盟的概念,在很多版面里你会有盟友一同对付敌人。

最后的缺点,卡片 2 不过毕竟还是留下一丝缺憾。令绝大多数卡片玩家非常不满的是,连 DC 的卡片 2 都附带了网络对战功能,但是 PS2 的 EX 版网络支持居然只开放了卡片上传和下载,却不能用来对战……。只好朋友一起用记录卡来对战了,可惜……希望会有支持网络对战的完美版出现啊,也许会出吧。

对于这样一个接近完美的卡片游戏,说的多还不如自己试试吧,应该不会失望。把战略,收集,卡片,对战这些要素结合起来,这就是卡片召唤师 2。

文/太阳黑子工作室·Snoopys

GD评测 最新游戏
最快评测



“经营和育成游戏最合适的平台是手掌携带机”，这一个观点自从该类游戏出现就开始被广大玩家所接受和认同。的确，不需要复杂爽快的操作性，不需要沁人心田的音乐插曲，更不需要美伦美奂的游戏画面……需要的只是一种时时的投入，一种给人随时带来快乐与满足的感觉，这一切都是一个经营育成游戏所具备的。就连 BANDAI 一个非常简单的电子宠物都能大受欢迎，不要说 VICTOR 在 GB 上推出的著名经营游戏《牧场物语》和任天堂那育成要素极强的 RPG《口袋妖怪》了。

然而，似乎老天就是爱戏弄人们。SEGA 的著名足球经营游戏《创造球会》系列，虽然凭借众多的隐藏要素和良好的人性化设计而在该类别的游戏独树一帜，但却一直无缘出现在手掌机上。SEGA 的退出主机竞争给了玩家这个机会。早在去年三月，SEGA 旗下的 SMILE BIT 株式会社就公布了将移植《创造球会》到别的机种，在 PS2 版和 PC 版相继推出以后，近日《创造球会》系列终于也踏上了她最该出现的平台——GBA。

最初拿到这个游戏，感觉十分的亲切而又陌生并带有几分失望。PS2 或 DC 上那高耸挺拔的俱乐部工作楼不见了，那宽敞明亮的办公室不见了，代替的是简陋的楼房和办公室。虽然还有 3 位秘书 MM 以及 5 个隐藏秘书可供选择，但原来在办公室走来走去的图象也变成了静止图片。最重要的是可选择的球队不再是原创，而是在 J1、J2 联赛共 28 个队伍中选择一支。家用机版中任意选择日本各城市的快感以及心中一直怀有的“开发足球沙漠地区计划”只能放一放。

但在玩过两年目之后，这个游戏却越来越吸引我，使我欲罢不能。虽然游戏画面上比起 PS2 或 DC 不可避免的有所缩水，但这就是一个不靠画面取胜的游戏。《创造球会》系列所惯有的吸引力终于完全显示出来，把我的失望抛到脑后。

游戏建立在一个球队成绩处在大幅度滑坡的时候，新监督（教练）也就是玩家救火般地走马上任，在入格的三场比赛中取得相应的成绩就能成为球队监督进行游戏。如果选的是 J1 联赛球队并在入格比赛取得三连胜，则可以留在 J1 中。不过我个人还是习惯开始从 J2 打起，别以为可直接选用强队会使难度降低，在玩家接手前队伍会受到连续惨败，队中的球员能力士气普遍有所下降。一些本来的弱队的初始实力甚至还要弱于前作的原创球队。

由于 GBA 容量的关系，游戏非常清晰简明的资料显示被削弱不少。不过值得庆幸的是，足球经营游戏中最为诱人的训练系统并没有被制作人削弱，反而可以说加强了。毕竟亲手培养出世界级的球星为队伍

带来一个个荣誉，这样的成就感是那些梦想成为球会经营者们的最大夙愿。这次 GBA 版不但有十多种整体训练，还有专门对于个人使用的强化训练，真是集体个人两不误。比起家用机版的前几作，该作引入了自动休息的设定，玩家可以选择一个值作为球员疲劳度上限，避免以前常常要去训练场解除训练的麻烦，使游戏更流畅。

玩过“球会”系列的玩家都很清楚，出国留学和海外集训是提高球员能力的一个重要手段。这次的 GBA 版也一样，总的留学地有 20 个国家的 38 个城市，除了大家熟悉的曼联、皇马、米兰、圣保罗等著名球会外，还新加入韩国及中国的两个城市！追加方法到是与以前的监督介绍有所不同（玩家自己就是监督），是靠每年的赞助商介绍。把握这 38 个城市的训练规律，就把握了把一个年轻球员塑造成为世界球星的关键。

该作与前作还有一个非常大的区别，那就是比赛的胜利奖金少的可怜。要靠这些钱来使俱乐部快速发展实在是不太可能，不过游戏中队员的卖出价上限也被提高到了 99 亿，一个培养非常成功的 FP（梦幻选手）可以卖到 50 亿以上的价格，真有些与现实中的球员买卖炒作现象相似了。这个设定更强调了球员的培养要素，所以还犹豫什么？快去培养球员吧。

我想每个爱国的监督都会梦想率领国家队去夺得足坛的最高荣誉——世界杯。这次的球会玩家仍然可以被选出成为国家队监督出征世界杯，要知道做一个国家队监督获得荣誉后增加的名声是非常多的，可惜该作采用了 GBA 擅长的随时记忆功能，SL 大法的作用受到一定限制。面对世界级的众多劲旅，想要取得胜利……难啊。

作为一个经营游戏，该作还有一个与前作都有所不同的地方，那就是监督自身的养成。以前的《创造球会》玩家扮演的仅仅是个经营者，虽然也可以对球队训练和战术打法发号施令，但毕竟有其他的监督，这次监督换成了玩家，玩家就有了自己的能力，名声、经营、育成、对战，这些能力都能在游戏中慢慢积累。当监督能力上升后，还能获得各种奖项和称号。在得到 FP、GP 选手之后，还能获得各种各样的卡片，帮助玩家更有效的训练出超级选手。这些设定使游戏的可玩性更强。

虽然《创造球会 ADV》与家用机版的球会系列有着画面上的差距，但谁又能把 PS2 抱着满街跑呢？在这些空余时间拿出心爱的 GBA 来经营球会，随着耳边响起慷慨激昂的球迷呼喊，亲自率领手下的爱将去获得一个个奖杯时，谁还会在乎办公室不够明亮，秘书小姐喜欢站着不动呢？或许一切正如我最初所说，这个游戏就是为了手掌机而作，终于今天她能够物归原主了。

文/太阳黑子工作室·WinterFall



美丽动人的歌、架空世界、能变形的战斗机，从中能想到什么？……别人我是不知道，至少我能得出的结论，就只有《MACROSS》这么一部经典著作而已。吾人是一个地地道道的《MACROSS》的FANS，即使这部刚刚推出游戏再怎么像前MACROSS游戏一样是垃圾，也还是不能改变其成为吾不能不玩的存在的这一命运(哭)。没办法了，掏钱包吧……

正因前面所说，担心游戏质量极度垃圾的吾，煞有介事地以XX理由请好友——另一FANS F91帮忙试玩。数小时后，本还一边想象着F91愁眉苦脸的玩着“垃圾”一边幸灾乐祸的吾，接到了F91电话，同时带来的还有其对游戏的感想评价：“游戏很好，虽比装甲核心还差不少，但与高达战记差不多好玩，比以前几作更是好得多。以上。”即刻大怒，一把拿过游戏，快速放入PS2，熟悉的音乐再度回响在耳边——等等……音乐虽熟悉，日版动画、游戏中却从未出现过——根本就是10多年前在我国各大电视台播放的我国史上最热门动画之一，“美国动画片”《太空堡垒》的主题曲啊（一共84or83集，嘿嘿，吾全有收集）！细细一看，连游戏的标题也不是“MACROSS”，而是……先不管游戏内容如何，里面的人物包括姓名等，一概变成了美版动画中的名字（瑞克·丽莎—b）。不愧是老美，一到自己制作游戏就立刻将日本版的老祖丢之世外，重操当年旧业……牢骚归牢骚，进入游戏认真地玩玩，还真觉得老美的游戏就是不一样。

游戏以美版动画《太空堡垒》的故事为主线展开，一开始便是大多玩家所喜欢的空战。正如以前在杂志上所看到的一样，整个游戏的画面，虽然不能挑出什么特别优秀的地方，但是人物、建筑与机体等部分，全部都是超卡通的风格。乍一看去，简直就是卡通片。看着自己驾驶的战机，穿过卡通般的滚滚硝烟，那会是个什么样的感觉啊。相信很多玩王国之心的人，也都是冲着卡通风格而去的吧，在3DCG的大潮流下，制作方还能大胆做出2D、3D的结合画面，确实值得称道。

正所谓空战虽空，乐在其中。操纵着可3段变形（机器人形态、守护神形态和战斗机形态）、仅仅持有有机枪、导弹两种武器

（均为无限子弹）、三种攻击方式（子弹射击、导弹射击与狙击射击）的VF战斗机在没有边界、绝对不会坠毁的蓝天宇宙中翱翔，与AC之类的游戏比起来感觉真的很另类。话虽如此，但机体的动作却制作的毫不含糊。与高达一样，机体保持了良好的重量感与惯性。借着这样的机体，玩者做出的动作当然也是完全符合原著的哦。每每在面临着四面八方的敌人的攻击之时，做出个动画原著中那样的360度旋转侧翻，同时配合一下强力的推进器，战斗机转着机身瞬间便将敌人甩之身后。如果喜欢，高速旋转中随便锁定上几个杂鱼，来它个万弹齐发，你说会怎么样？蓝天之中但见数不清的白色弹道从身边呼啸而过，周围敌人顷刻之间化为乌有。爽快的感觉，这才是MACROSS的VF战斗机啊！

最后还是稍微提及一下游戏的各关内容吧。毕竟游戏还只是MACROSS（对不起，我还是不习惯ROBOTELH）的VF-1横行于世的时代啊，那些速度无人能及的无人战斗机、光靠一个聪明的思考型“大脑”且危急之时就会无耻的撞击敌人最后天下无敌的VF-21之类，根本是与这个时代无缘的。一句话。正因为时代背景是“太空堡垒”，虽然我们才能这么喜欢它；正因为原著中有着无数次执行不同任务的剧情，游戏中才能有那样那样的任务。舰队战也好，陆地战也好，宇宙战也好，保卫战也好，看到了屏幕上那熟悉的MACROSS，熟悉的天顶星战舰，熟悉的“战斗狼”……每一个，都是充满着MACROSS活力的气息；每一个，与动画原著都是息息相关的。每在玩时，吾总是能回忆起年幼时观看《太空堡垒》的美好时光，她给我们带来的，足以使我们改变各自的世界观……

从小时候起，就特别喜欢战斗机的守护神形态，不知怎么的。游戏中也给这个形态加入了特殊的动作——捡道具……也许是对原著中救出明美那一幕太过在意吧……托它的福，游戏也因此多了不少运输道具的新任务。在看着机械手中那沉甸甸的物资时，不禁心想，什么时候，这玩意儿能变成丽莎，或是放声歌唱的明美呢？

文/太阳黑子工作室·CT

游戏资料库

本月新作销量榜

1	星际火狐 ADVENTURES 2002年9月27日/6800日元/NGC/AVG	任天堂	24万7856
2	真三国无双2 猛将传 2002年8月29日/3980日元/PS2/ACT	KOEI	22万5472
3	超级马里奥 ADVANCE3 2002年9月20日/4800日元/GBA/ACT	任天堂	21万1389
4	传说的斯塔非 2002年9月6日/4800日元/GBA/ACT	任天堂	20万6883
5	.hack//感染扩大 2002年6月20日/5800日元/PS2/RPG	BANDAI	19万6468
6	阳光玛里奥 2002年7月19日/6800日元/NGC/ACT	任天堂	14万9846
7	美国英雄 VS 卡普空2 2002年9月19日/6800日元/PS2/FTG	CAPCOM	13万7765
8	J联盟创造球会 ADVANCE 2002年9月5日/5800日元/GBA/SLG	SEGA	10万3159
9	街霸 ZERO3 ↑ 2002年9月27日/4800日元/GBA/FTG	CAPCOM	8万3257
10	武士进化樱国灵魂 2002年9月20日/5980日元/GBA/RPG	ENIX	7万4861

本月新作期待榜

1	星之海洋3/ENIX/2003年春/价格未定	PS2·RPG
2	赛尔达传说 GC/任天堂/2002年12月/6800日元	NGC·ARPG
3	宿命传说2/NAMCO/2002年12月/价格未定	PS2·RPG
4	生化危机0/CAPCOM/2002年秋/价格未定	NGC·AVG
5	无限沙加/SQUARE/2002年12月/价格未定	PS2·RPG

本月主机销量榜

1	PLAYSTATION2	17万9064
2	GAMEBOY ADVANCE	12万4512
3	GAMECUBE	7万7092
4	PLAYSTATION	1万1300
5	XBOX	1万6576

本月新作发售表

PLAYSTATION2

11月7日	POWER SMASH2	SEGA	SPT
11月14日	龙战士V	CAPCOM	RPG
11月14日	真魂斗罗	KONAMI	ACT
11月28日	格斗之王2000	PLAYMORE	FTG
11月28日	想念你~Memories off~	KID	AVG
11月28日	K-1自由搏击2002	KONAMI	FTG
11月28日	彼岸花	SAMMY	AVG
11月28日	暗黑编年史	SCE	RPG
11月28日	宿命传说2	NAMCO	RPG
11月28日	SD高达G世纪NEO	BANDAI	SLG
11月28日	鲁班三世~魔术王的遗产	BANPRESTO	RPG
11月	AHOGO HAMADA	SCE	不明
11月	超BATTLE封神	KOEI	ACT
11月	超BATTLE封神&三国无双2猛将传同捆版	KOEI	ACT
11月	超BATTLE封神&封神演义2同捆版	KOEI	ACT/RPG

PLAYSTATION

11月7日	FEVER5 RANKYO 公式	INTERNATIONAL	SLG
11月7日	OPTION TUNING CAR BATTLE Spec-R	SUCCESS	RAC
11月14日	儿童教育~铁道百科	ATLUS	ETC
11月21日	MEMORIERS 系列	SUNSFOT	ACT
11月下旬	哈里波特与密室	EASQUARE	AVG

DREAMCAST

11月21日	女子高中生麻美	DATEM	AVG
10月31日	想念你~Memories off~	KID	AVG

XBOX

11月28日	DEAD TO LIGHTS	NAMCO	ACT
11月	真女神转生 NINE	ATLUS	RPG
11月	真女神转生 NINE 限定版	ATLUS	RPG
11月	红之海 Crimson Sea	KOEI	ACT

NINTENDO GAME CUBE

11月1日	ONEPIECE	BANDAI	FTG
11月8日	马里奥 PARTY4	任天堂	ACT
11月21日	生化危机0	CAPCOM	AVG
11月21日	超级猴子球2	SEGA	ACT
11月23日	哈里波特与密室	EASQUARE	AVG

GAMEBOY ADVANCE

11月14日	魂斗罗	KONAMI	ACT
11月15日	ONE PIECE 纳纳兹岛大寻宝	BANDAI	RPG
11月15日	真女神转生 暗之书	ATLUS	RPG
11月15日	真女神转生 光之书	ATLUS	RPG
11月21日	口袋妖怪	POKMON	RPG
11月22日	超级机器人大战 OG	BANPRESTO	SRPG
11月23日	哈里波特与密室	EASQUARE	AVG
11月28日	实况 WORLD SOCCER POCKET	KONAMI	SPT

大战略



GBA的《创造球会》，单单对于玩游戏的人，确实很有意思。但制作攻略的时候却有各种的麻烦随之而来，尤其是FP球员的名字。那么多曾在绿茵场上驰骋过的王者，确实就算是有着多年球龄的星辰和我也难以全都熟知，再加上版权问题，所有名字的读音都是近似音，结果搞得我们混头八脑。后来连球迷美编LELE都不得不停下手中的工作过来帮忙了……痛苦！但，每次通过各种手段搞清楚一位选手的真实姓名以后，我们都会感到无比的兴奋……

GB的《龙珠Z传说的超级战士》，做攻略的时候用的ROM都是什么西班牙、意大利文。幸亏CLOUD节日期间曾鬼使神差DOWNLOAD全部《龙珠》漫画，再加上他本身就是此作品FANS，才不会让剧情所困扰。但他用各国翻译软件倒腾的时候，光看就感觉到烦躁扑面而来……他每搞定游戏里一张卡片实际作用的时候，我都可以听到小声的“YEAH！”撰写本文时，我们刚拿到了一些新资料，CLOUD终于不用把时间都投入到翻译器上了，不过从外表看起来他也不怎么兴奋……

上边图片中的两位在游戏世界中以“探索”为存在价值，而现在正在打字的我和周围还在工作的编辑们，在现实社会中是以探索为乐趣的……

プロサッカー
クラブをつくらう!

アドバンス

J联盟创造球会必胜攻略

豪门之路

文/星辰 协力/DRAGON&CLOUD

前言

《J联盟创造球会》系列是SEGA的王牌SLG游戏之一,拥有一大批拥护者。至今仍然清楚的记得,当年曾经苦口婆心地劝说同学购买PS,并拿出了诸如PS的十大优点和SS的十大弊端之类的详细分析报告,但是同学却依然坚定只有SS上才可以玩到《J联盟创造球会》的思想,并且义无反顾地投入到SS的滚滚洪流之中……在DC时代,由于众所周知的原因,很少人能够有幸玩到DC版的《J联盟创造球会特大号》及《J联盟创造球会特大号2》。这一段时期也是《J联盟创造球会》在中国玩家中的真空期,许多玩家放弃了这款佳作,而少数发烧友则选择了高价购买原版盘或继续玩SS版的道路。2001年,对所有DC拥有者来说是一个噩耗:SEGA宣布退出家用游戏主机的竞争,转行为软件提供厂商。不过,柳暗花明又一村,SEGA在宣布向PS2及GBA提供软件之后,《J联盟创造球会》系列终于能够在非SEGA主机上出现了,这对所有球会迷来说都是一个振奋人心的好消息!2002年3月7日,《J联盟创造球会2002》首先在PS2上登场,2002年6月6日,PC版《J联盟创造球会》发售;同年9月5日,GBA版《J联盟创造球会ADVANCE》正式登场,同年内三作齐发,势必将在游戏界掀起球会游戏的新高潮!另外,最新作《J联盟创造球会3》已在紧张制作中,预计冬天将在PS2上和广大玩家见面。

GBA版《J联盟创造球会ADVANCE》可以说是麻雀虽小,五脏俱全。除了游戏画面无法用多边形表示之外,其它要素都一一保留下来,而且还追加了不少原创要素。至于玩家最为关心的球员数量也丝毫没有缩水,FP和GP球员的总数量高达200个,所有J联盟球队的资料也是采用的最新2002-2003赛季的真实资料,这样庞大的数据库即便与PS2版《J联盟创造球会2002》相比也毫不逊色。以64M的容量能够做到这样的效果,实在是令人惊异。

总而言之,不论你是否球会系列的FANS,只要你拥有一台GBA,就绝对有必要试上一把。本作可以称得上是近期GBA上不可多得的佳作之一。下面就请随着这篇攻略一起迈向“豪门之路”!

基础知识

如果你是一个球会迷又或者以前玩过球会系列游戏,那么请跳过这一段。如果你是刚刚接触这个系列,那么请先阅读下面的入门教程。

首先需要明确的是游戏的目的:《创造球会》系列需要玩家完成两方面的内容,一是当一个成功的教练,带领球队取得好成绩,夺得包括联赛冠军在内的荣誉;二是做一个成功的经营员,要保证俱乐部有充足和稳定的收入,要不断完善俱乐部的基地建设,并且还要随时为球队补充新鲜血液。只有真正做到这两点,才是踏上了豪门之路。

其次需要知道游戏的失败条件:GBA版创造球会的失败条件共有三条,1.月底结算时出现赤字;2.比赛前可出场球员人数少于7人;3.年度球队排名J2联盟最末;不过这三个条件都不是轻易就能够达到的,所以可以放心进行游戏,基本上不会出现GAMEOVER的情况。

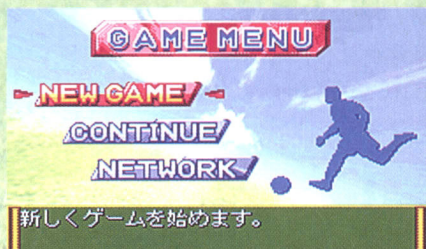
再次需要了解球员能力的表示方法:在《创造球会》中,所有球员都统一使用三项数值来表示能力,“O”(绿色槽)代表进攻能力,“D”(黄色槽)代表防守能力,“T”(红色槽)代表疲劳度。当然,球员也有更加具体的数据,包括“战术”“攻击”“守备”“身体”“意识”这五项可以在训练的时候具体察看。上文中提到的FP和GP是指的游戏中的顶级球星(多以现役或退役的著名世界级球星为蓝本),FP即Fantastic Player梦幻球员,GP即Greatest Player伟大球员,这些球员都是不可多得的,一旦发现了,不惜任何代价也要将他收为己用。

最后需要了解一下游戏的基本流程:游戏以半周为时间单位进行,在半周内可以进行训练、人事变动、基础设施建设等活动。半周之后根据赛程安排会有联赛或杯赛的比赛。每月初可以确认本月的比赛安排和设定该月的广告费用和门票票价,月末时可以察看本月的比赛结果,收支报告,电视收视率及上座率等数据。每年初需要和广告赞助商以及电视台签约,需要对合同到期的球员追加新合同,还可

以更改球衣号码,更改球员所踢的位置,选定队长和确定本年度的俱乐部运营资金,另外最重要的是还可以参加选秀大会,获得新球员。每年的2月和7月没有比赛安排,如果没有兼任国家队主教练的话,可以自由安排时间,2月份还可以安排友谊赛和出国集训。如果担任了国家队主教练,则此时必须带领国家队参加比赛。

游戏流程图解

GAME MENU 游戏选单



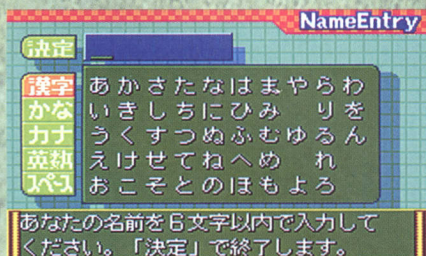
NEW GAME 开始新游戏:选择此项会将原有的记录清空。

CONTINUE 继续游戏,从上次结束时的半周时间单位开始。如果在记录之前在该半周内执行过训练或人事变动等操作,在读取记录之后,该半周的所有已执行过的操作全部清零,即必须再次执行一次。

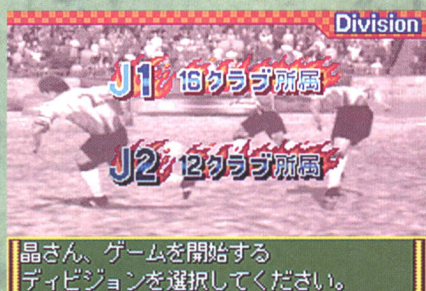
NETWORK 联机对战:利用 GBA 对战线与其他玩家进行比赛。

选择开始新游戏

NameEntry 决定教练名称



Division 选择球会



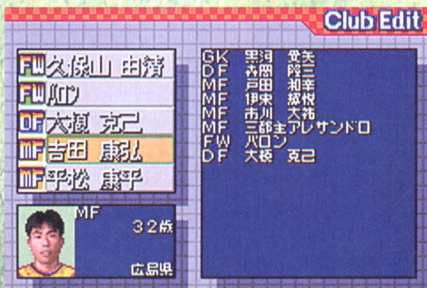
J1 联赛有 16 支球队,J2 联赛有 12 支球队,关于每支球队的介绍请参看后面的球队简介及推荐部分。

Secretary 秘书选择



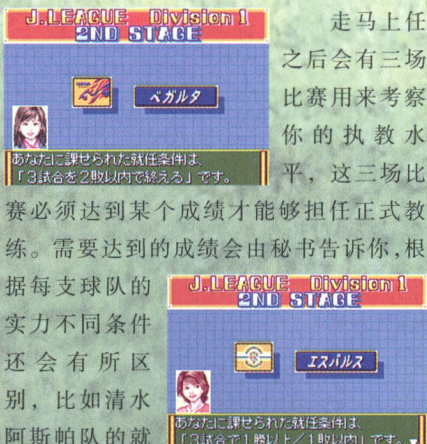
初期共有三个秘书可以选择,以后每七年当前的秘书会辞职,然后加入一个新的秘书,一共有八位秘书可以选择,只是不知道 56 年之后会怎么样呢?

ClubEdit 选择球员



球队中最多只能有 16 名球员,但是在初期会有 20 多名球员,因此要选出能力优秀的 16 名球员作为球队的主力。由于在选择球员时无法看到球员的具体能力值,因此可以采用 S/L 大法,将所有的球员能力都看一遍,之后再优秀的球员选择出来。

教练试用期比赛



任条件就是:三场比赛最少胜利一场,最多失败一场;而仙台维加爾塔队的就任条件就是:三场比赛最多失败两场。在完成考核条件之后,你就正式成为球队的监督了。要注意的是只有三战全胜才能继续留在 J1 联赛,否则就会降入 J2 联赛。在正式就任监督之后还有一个下赛季的最低球队成绩,如果无法达到这个成绩,也会被强制解除监督的职位。

Scout 球探选择



初期只有四名球探可供选择,之后会逐渐增加。球探的评价分为国内评价和国外评价,SS 为最高,E 为最低,只有能力高的球探才有可能找到好球员,至于 GP 和 FP 则更加需要球探能力外加运气了。即使同为 SS 的球探之间也有所区别:球探有自己善于寻找的球员类型,当然也有全能型的球探,不过基本上来说全能型球探找到 GP 和 FP 球员的概率要略低于专长型球探,不过他们找到其他优秀球员的概率则要比专长型球探高,要知道有些非 GP、FP 球员的实际能力比 GP、FP 球员还要出色。另外,球探的出生地对于寻找球员也有些影响,一般来说,出生地相同的球探寻找相同出生地的球员要容易一些。如果在人事事项中指定球探去寻找某个地方的球员,则球探会在之后的报告中告诉你结果,如果找到了合适的球员则会加入到年初的新球员名单中去,在每年年初的新球员登录中你可以优先将自己球探寻找到的球员签下,而不用担心其他球队与你争夺这名球员。

初期的四名球探中没有非常优秀的,几乎不用指望他们能够找来 GP 或 FP 球员,因此建议随便签一个价格便宜的,等到好球探出现后再更换。

Sponsor 广告赞助

Sponsor

スポンサー 0/10

カシオケーサー

輸送用機器
7000万円 0/1年
違反時の罰則 無し

合計 0億0000万円
START 契約終了

契約条件: なし

每年度开始时会和广告赞助商签约以获得资金,球队成绩越好,赞助商越多,所支付的广告费也越高。不过每次只能和最多10个赞助商签订广告,因此尽量挑选那些出价高的签约吧。要注意的是在和某些赞助商签约的时候还会有一些附加条款出现,如果违背了这些条款则会受到退返广告费的惩罚。在签约完毕后秘书会提示你那些有附加条款的赞助商,一定要小心不要违背这些条款。广告赞助商还和留学地的出现有关,这个会在后面的攻略中专门说明。

Broadcast 比赛转播

Broadcast

ローカル
ワイドニュース LOCAL WIDE NEWS

合計 1億0000万円
資金 10億3000万円

テレビ局と放送契約をしました。
契約番組はローカルワイドニュースです。

在与广告商签约之后,就是与电视台签订比赛转播合同,初期只有1亿日元,随着球队成绩的提高,可以和更大的电视台签约,所获得的转播费也更高,下面列出的是总共五家电视台的合同资金:

LOCAL WIDE NEWS	1 亿
NEWS ALL JAPAN	2 亿
ASIA NEWS REPORT	3 亿
SUPER SPORTS 22	7 亿
SOCCER MAXIMUN 24	9 亿

Contract 球员续约

如果球队中有球员合同已经到期,则需要在这个画面中与他续约。续约的方式分为亲自谈判和委托秘书谈判两种,亲自谈判可以尽量压低价钱,以最低的价格续

Contract

契約更新

今年も契約更新の対応選手がいないようですね。

篮球员,对于某些不太重要的球员还可以直接选择放弃。但是相对的,亲自谈判也要冒上一定的风险,如果开价太低且4次交涉均告失败,则不得不放弃这名球员。委托秘书进行谈判则基本不会出现交涉失败的情况,但是签约所花的费用很可能会让你倒抽一口凉气,如果不是财大气粗还是亲自谈判比较好。

Number 球衣号码

Number

FW 柳沢 敦	10	16	17	18	19	20
MF 中田 浩二	7	21	22	23	24	25
DF 池内 友彦	14	26	27	28	29	30
FW 平瀬 智行	12					
MF 青木 剛						

背番号のない選手がいますね。
背番号設定を行ってください。

每年只有一次更改球衣号码的机会,可以在1~30之内任选号码,球衣号码的选择不会对球员或球队造成任何影响。

Position 场上位置变更

Position

GK 曾ヶ端 準

守備 攻撃 戦術 身体 敏捷

変更するポジションを選んでください。

在此可以更改球员所踢的位置,每年只有一次机会。基本上只要将球员放在能发挥最大实力的位置即可,但是也不排除某些另类的做法,比如让球员每年换一个位置,从而造就一个万能型球员。

Captain 队长选择

指定球队的队长职务,基本上是选择能力最高的场上核心担当队长,如果队长

Captain

MF 小笠原 清男
MF 本山 雅志
FW 長谷川 洋之
FW 鈴木 隆行
FW 柳沢 敦

FW 25歳
元横浜
1/2年契約
1億1200万円
0試合
0ゴール

はい
いいえ

この選手をキャプテンに任命します。
よろしいですか?

选择不当,有可能会出现问题球员不满的情况。当监督的育成能力值提高之后,会获得一项名叫“CAPTAIN”的练习法,专门用来培养队长。

Supporter's Club 俱乐部运营资金

Office 1日目 3月1週前半

広告費 5000万円
観戦料 1000円
予想動員率 90.75%

資金 10億3664万円

今月の広告費と観戦料を設定します。
予想動員率を参考にして決めましょう。

这里用来设定俱乐部每年的运转资金,该费用将分期按月支付,费用的多少会影响到球迷会每月加入会员的人数,因此将运营资金设定得高一些将有利于提高上座率。

New Faces 新球员签约

New Faces

交渉残残り 4回

STARTで交渉開始

FW 伊藤 洋
25歳
インドネシア
Jリーグ経験

費用 0億0000万円
資金 17億3488万円

まずは新人発掘で見つけた新人の獲得を開始します。

从第二年开始,每年初都有这么一次类似于选秀大会的机会,这里是获得GP、FP和其他优秀球员的最好时机。首先进行的是各队的内部选秀,在今年内由球探寻找到的球员会在这里出现,并且球队享有优先选择权。内部选秀之后就是公开选秀,内部选秀中淘汰的球员会在公开选秀中登场,总共有四轮选秀机会,每轮都会有新的球员追加,如果此时看中了某位球员,则要采用类似于竞标的方法进行交

涉,出价高者才可与球员签约。在选秀时可以直接按 R 键观察球员的最高能力上限,不过要注意的是该上限只是一个对球员能力的大概评价,也许由于训练方法的问题,该球员永远也达不到这个上限的水平,当然也有可能训练得当,使得球员能力突破了上限,达到更高的水平。另外,通过选秀得来的球员初期能力值都低得可怜,完全不能适应比赛的要求,通常需要送到国外留学 1 年到 2 年才能发挥应有的作用。

2 月

如果没有担任国家队主教练,则每年 2 月都是出国集训或者是打友谊赛的时间。出国集训可以提高球员的实力,不过花费通常较大;友谊赛则可以预先了解球队的整体实力,但是需要的时间较长(和正式联赛的流程一样),而且邀请某些外

資金 11億2300万円	
海外チャンプ	2月
フレイッシュマンチ	1週 未定 未定
クリア	2週 未定 未定
決定	3週 未定 未定
	4週 未定 未定
今月のスケジュールを設定します。 メニューから選択してください。	

国俱乐部也需要一笔不小的开支。总体来看,还是出国集训比较实惠。

3月~12月

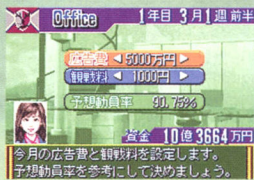
正规联赛进行时间,这里是游戏的主体,训练、比赛、人事变动、基础建设都在这 10 个月中进行,这部分的攻略将在后面具体说明。这里要说明的是两点:

一、每月初需要设定当月的广告费用和门票的定价,并且可以看到预测的上座率,该上座率和实际上座率会有所出入,如果球队成绩出色,则上座率会提高,反之则

下降。如果当月有类似“同城德比大战”“保级战”“夺冠战”等关键性比赛时,

上座率还会提高。通常情况下,联赛杯的比赛的上座率会低于联赛的上座率。

二、每月末会有一个“月间结果报告”,从左至右依次是球队成绩、收支报告、上座率统计、收视率统计,在这里可以很清楚的看到本月有关俱乐部的一些情况。另外每年末还会有一个与此类似的“年度结果报告”,从左至右依次是年度球队成绩、上座率、球队人气、年度收支报告和国家队成绩报告。




全 28 支 J 联盟球队资料检索

J1 球队推荐

J1 联赛球队实力普遍较强,特别是几大豪门球队,实力更是超过了历代球会的初期球队的平均水平,上手起来十分容易。不过有两点需要大家注意:根据游戏的设定球队初期会遭遇连败,因此接手时球队的士气低落,球员状态普遍较差;只有达成三连胜球队才能保级成功,不过建议第一年降入 J2 联赛,一方面可以收集所有的奖杯,另一方面以球队的实力足以在 J2 傲视群雄,可以将更多精力投入到寻找新球员和基础设施建设上。

推荐使用球队:鹿岛鹿角、清水阿斯帕、磐田朱比洛、横滨 F 马里诺斯。




コンサドーレ札幌(札幌孔塞多尔)
体育场:札幌厚别公园竞技场(20005人)
札幌圆顶体育场(42831人)

主力选手
小仓隆史(FW)、マクサンドロ马克桑德罗(DF)

推荐阵型	推荐战术
3-5-2	盘带

球队历史: 俱乐部名称为“北海道足球俱乐部”,成立于 1996 年 4 月 16 日,注册资本 25 亿 5625 万日元。1998 年正式加入 J 联盟。
队名由来: 把孔塞多尔的读音倒过来念就和拉丁语中的“我”发音比较近似,因此札幌孔塞多尔就有“我的札幌”的意思。
球队简介: 前锋小仓隆史和后卫马克桑德罗能力相当优秀,是初期的主力球员,另外中场球员森下仁志盘带技术不错,能够有效的组织进攻。




ベガルタ仙台(仙台维加塔)
体育场:仙台体育场(19694人)

主力选手
マルコス马尔戈斯(FW)、岩本辉雄(MF)

推荐阵型	推荐战术
4-4-2	长传

球队历史: 俱乐部名称为“东北 HUNDRED”,成立于 1994 年 10 月 7 日。1999 年正式加入 J 联盟。
队名由来: 每逢七夕,日本织女“ベガ”和日本牛郎“アルタイル”就可以相会,于是把这两个人的名字组合在一起就成了“维加塔”,有“集全全民的力量,实现梦想”的意思。
球队简介: 以后卫小村德男为中心的防守体系十分稳固,中场有攻防俱佳的岩本辉雄坐镇,前锋马尔戈斯盘带和射门都有很高的水准。全队对于长传的战术打法理解也十分透彻。




浦和レッズ(浦和红宝石)
体育场:浦和市浦和驹场体育场(21500人)

主力选手
エメルソン阿莫鲁索(FW)、トウトト托拖(FW)

推荐阵型	推荐战术
3-5-2	长传

球队历史: 俱乐部名称为“三菱汽车足球俱乐部”,成立于 1992 年 3 月 10 日,由三菱公司出资设立。1992 年正式加入 J 联盟。
队名由来: 足球之城——浦和与著名企业三菱的结合,“red diamonds”(红宝石)是希望球队像红宝石一样璀璨耀眼。
球队简介: 双外援前锋阿莫鲁索和托拖能力优秀,进球不在话下,中场队员实力一般,因此多采用中场省略型的长传打法,防守反击最常使用的战术。




ジェフユナイテッド市原(市原东日本联)
体育场:市原临海竞技场(15338人)

主力选手
中西永辅(DF)、ミリノピッチ米利诺比其(DF)

推荐阵型	推荐战术
3-5-2	长传

球队历史: 俱乐部名称为“东日本铁道古河足球俱乐部”,成立于 1991 年 6 月 11 日。1991 年正式加入 J 联盟。
队名由来: ジェフ即 JEF,是“古河东日本铁道”的简称,ユナイテッド即 UNITED,是“联合”的意思。
球队简介: 由后卫中西永辅和米利诺比其统率的后卫线防守固若金汤,中西个人能力极其优秀,可以踢场上任何位置。前锋把握机会的能力优秀,十分适合防守反击的打法。另外中场球员阿部勇树非常具有潜力。



鹿島アントラーズ(鹿岛鹿角)
体育场:县立鹿岛足球场(38862人)

主力选手
铃木隆行(FW)、秋田丰(DF)

推荐阵型	推荐战术
4-4-2	短传

球队历史: 俱乐部名称为“鹿岛鹿角 FC”,由住友金属工业出资设立,成立于 1991 年 10 月 1 日,是 J 联盟中的顶级豪门强队。1991 年正式加入 J 联盟。
队名由来: アントラーズ就是英文 ANTLER,即“鹿角”的意思。球队以鹿角为名,是希望球队能够勇猛果敢地获得胜利。
球队简介: 后卫秋田丰,中场中田浩二,前锋铃木隆行都是国家队成员,细腻的短传配合可以轻易扰乱对手的防守,即使选择长传战术全队也能有很好的发挥。

柏レイソル(柏雷索)
 体育场: 日立柏足球场(15900人)

主力选手
 サンパイオ桑帕依奥(MF)、ユサンチョル柳相铁(MF)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-6-1 短传

球队历史: 俱乐部名称为“日立柏雷索”,由日立制作所出资设立,成立于1992年4月1日。1995年正式加入J联盟。
队名由来: レイソル即 REYSOL,是西班牙语“太阳之王”的意思。希望球队像太阳之王一样伟大和优秀。
球队简介: 中场球员桑帕依奥是球队攻防的核心,中场细腻频繁的短传配合经常会扰乱对手的防守体系。在不利的条件下,也可以试试长传反击的战术。

FC东京(东京FC)
 体育场: 东京体育场(50000人)

主力选手
 アマラオ阿玛拉奥(FW)、ケリ-凯利(MF)

推荐阵型 **推荐战术**
 4-5-1 盘带

球队历史: 俱乐部名称为“东京足球俱乐部”,成立于1998年10月1日。1999年正式加入J联盟。
队名由来: 在东京足球运动是一项受大众欢迎的运动,因此本着创立一个“市民的J联盟球队”的思想,直接以俱乐部所在城市为球队命名。
球队简介: 全队的进攻点是前锋阿玛拉奥和中场球员凯利,另外球队中大多数球员都擅长控球,因此以盘带发动进攻将十分有利。守门员土肥洋一能力优秀,值得信赖。

东京ヴェルディ1969(东京贝尔迪1969)
 体育场: 东京体育场(50000人)

主力选手
 エジムンド埃德蒙多(FW)、北泽豪(MF)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-5-2 短传

球队历史: 俱乐部名称为“日本电视足球俱乐部”,成立于1991年10月1日。1991年正式加入J联盟。该队实为以前的川崎贝尔迪队,2001年将主场由川崎迁移至东京。
队名由来: 贝尔迪是模仿葡萄牙语中“绿”的发音而造出的词汇,因此球队实际上是叫作东京绿1969。
球队简介: 巴西前锋埃德蒙多能力优秀,是球队主要的攻击点,并且他的盘带也很有水准,因此利用短传渗透战术将球送到前锋脚下,再靠前锋个人能力得分是球队的主要战术。

横浜F・マリノス(横浜F马林诺斯)
 体育场: 横浜国际总和竞技场(72370人)

主力选手
 松田直树(DF)、中村俊辅(MF)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-5-2 盘带

球队历史: 俱乐部名称为“横浜马林诺斯”,由日产汽车出资设立,成立于1992年4月1日。1992年正式加入J联盟。
队名由来: マリノス(MARINOS)是西班牙语水手的意思,横滨市是著名的国际港口城市,因此球队以此作为队名。
球队简介: 后卫松田直树是防守的核心,中场中村俊辅则是进攻的发起点,同时也是国家队成员。以盘带或是细腻的短传配合撕破对手的防线,再由得分能力很强的前锋完成进攻,攻击能力具佳。

清水エスパルス(清水阿斯帕)
 体育场: 日本平体育场(20339人)

主力选手
 三都主(MF)、森冈隆三(DF)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-6-1 长传

球队历史: 俱乐部名称为“S-PULSE”,成立于1992年。1992年正式加入J联盟。
队名由来: エスパルス即 S-PULSE,S为“足球、清水、静冈”单词的第一个字母,PULSE则是英文“脉搏”的意思。
球队简介: 拥有三都主、市川大佑、户田和幸等多名优秀的中场球员,能够完全控制住中场;三都主和市川更是国家队成员,实力超群。后卫线由防守自由人森冈隆三领衔。全队实力平均,可以运用多种战术,不过长传配合更加能够发挥效果。

ジュビロ磐田(磐田朱比洛)
 体育场: 朱比洛磐田体育场(17400人)

主力选手
 中山雅史(FW)、名波浩(MF)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-5-2 边路突破

球队历史: 俱乐部名称为“雅马哈足球俱乐部”,由雅马哈发动机出资设立,成立于1992年8月21日。1994年正式加入J联盟。
队名由来: ジュビロ即 JUBILO,是葡萄牙语“欢喜”的意思,球队希望球迷能够永远欢乐。
球队简介: 从前锋到门将,所有球员能力都非常优秀,任何人都可以作为攻击的发起点,边路进攻效果更佳。前锋中山雅史和中场球员名波浩是国家队主力队员,能力十分出众。

名古屋グランパスエイト(名古屋鲸八)
 体育场: 名古屋市瑞穗公园陆上竞技场(27000人)

主力选手
 ウェズレイ威兹雷(FW)、酋崎正刚(GK)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-5-2 短传

球队历史: 俱乐部名称为“名古屋鲸八”,成立于1991年7月17日。1991年正式加入J联盟。
队名由来: グランパス即 GRAMPUS,是英语“鲸”的意思,エイト即 EIGHT,英语“八”的意思,鲸是名古屋的象征,所以队名为鲸八。
球队简介: 以国家队主力门将酋崎正刚为中心的防守体系十分稳固,前锋威兹雷带球和射门能力具佳,比较适合短传渗透的打法。另外,全队的空中优势比较明显。

京都パープルサンガ(京都紫桑加)
 体育场: 京都市西京区总和运动公园陆上竞技场兼足球场(20668人)

主力选手
 黒部光昭(FW)、バクテソン朴智星(MF)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-5-2 长传

球队历史: 名称为“京都紫桑加”,由任天堂等企业共同出资设立,成立于1994年1月13日。1996年正式加入J联盟。
队名由来: パーブル即 PURPLE,是英语“紫色”的意思,サンガ为佛教用语,本意是太阳,引申为同伴、团体的意思。由于京都寺院众多,因此采用了带有佛教色彩的名字。
球队简介: 以防守型中场球员朴智星为中心的防守十分稳固,最擅长的战术是由长传直接发动的防守反击。球队中有众多耐力出色的球员,在相持战中可以发挥优势。

ガンバ大阪(大阪钢巴)
 体育场: 万博纪念竞技场(20668人)

主力选手
 マルセリニヨ玛尔赛利尼(MF)、都筑龙太(GK)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-5-2 带球

球队历史: 俱乐部名称为“钢巴大阪”,由著名的松下电器出资设立,成立于1991年10月1日,是J联赛的传统强队。1991年正式加入J联盟。
队名由来: ガンバ即 GAMBA,是意大利语“脚”的意思,同时GAMBA的发音与日语中“加油”一词发音相近。
球队简介: 攻击型中场玛尔赛利尼能力出众,即可组织进攻,又可自己射门。门将都筑龙太把守的球门值得信赖。球队整体实力平均,比较适合盘带的战术。

ヴィッセル神戸(神户维塞尔)
 体育场: 神户总和运动公园纪念竞技场(60000人)

主力选手
 三浦知良(FW)、シジクレイ西吉克雷依(DF)

推荐阵型 **推荐战术**
 3-4-3 长传

球队历史: 俱乐部名称为“维塞尔神户”,成立于1994年6月30日。1997年正式加入J联盟。
队名由来: ヴィッセル即 VISSEL,是由英文单词“VICTORY(胜利)”和“VESSEL(船)”组合而成,有“胜利之船”的意思。神户是国际港口城市,表达了球队通往胜利之路的期望。
球队简介: 由传奇前锋三浦知良领衔的前锋线无论从人数上还是实力上都非常出色,由中后场长传发动攻势,前场三名前锋合力冲击对手,打法极具攻击性。

サンフレッチェ広島(广岛桑福莱切)
 体育场: 广岛 BIGARCH 体育场(50000人)

主力选手
 久保龙彦(FW)、ピロング毕朗格(DF)

推荐阵型 **推荐战术**
 4-3-3 短传

球队历史: 俱乐部名称为“桑福莱切广岛”,成立于1992年4月24日。1991年正式加入J联盟。
队名由来: サンフレッチェ即 SANFRECCIE,是由日语的“三”和意大利语的“箭”组合而来,出自日本著名典故毛利元就的“三箭之誓”。
球队简介: 能攻能守的前锋久保龙彦值得期待,身体强壮的毕朗格对对方前锋能够造成巨大的威胁,以细腻的短传配合将球送到三名前锋脚下,再靠前锋的能力和默契破门得分。

J2 球队推荐
 J2 球队实力与 J1 球队相比有较大的差距,而且 J2 球队中的日本国家队成员和高水平外援也明显少于 J1 球队,因此推荐大家选择上赛季由 J1 联赛降级的两支足球队:大阪塞雷佐和福冈阿比斯帕。这两支球队相比之下大阪塞雷佐实力略高一筹:主力球员森岛宽晃、西洋明训、尹晶煥拥有全明星实力,另外替补球员中有不少极具潜质:下川诚吾(GK)、根本裕一(DF)、森直树(DF)、喜多靖(DF)、久藤清一(MF),他们只要善加培养都将成为球队的绝对主力。球队的中后场年轻的优秀球员众多,5年之内不用担心人员问题。相比之下,前锋除了西洋之外其他都比较平庸,可以考虑优先寻找一名强力前锋与西洋搭配。另外只要训练得当,球队中有多人都能够潜力爆发突破上限,一跃成为全明星级球员。



モンテディオ山形(山形蒙特迪奥)

体育场:山形县总和运动公园陆上竞技场(20315人)

主力选手

佐藤悠介(MF)、鷺田雅一(DF)

推荐阵型

4-4-2

推荐战术

短传

球会历史:俱乐部名称为“山形县体育振兴21世纪协会”,成立于1998年1月19日。1999年正式加入J联盟。

队名由来:モンテディオ即 MONTE DIO, 是由意大利语的“MONTE 山”“DIO 神”组合而来。山形县拥有著名的“灵峰出羽三山”,因此以“山神”为名希望球队能够成为顶级球队。

球队简介:以中场球员佐藤悠介和后卫鷺田雅一为中心发动短传攻势,同时全队奔跑能力和耐力都十分优秀,唯一的缺点是前锋实力一般,需要重点培养。



水戸ホーリーホック(水戸葵)

体育场:笠松运动公园陆上竞技场(22022人)

主力选手

深川有贵(FW)、矶崎敬太(DF)

推荐阵型

3-5-2

推荐战术

长传

球会历史:俱乐部名称为“水戸葵足球俱乐部”,成立于1997年2月7日。2000年正式加入J联盟。

队名由来:ホーリーホック即 HOLLYHOCK, 是英语的“葵”的意思,“葵”在日本代表着亲和和顽强的意志,球队以葵为名是希望球队也能像葵一样坚强不屈。

球队简介:奔跑积极耐力出色的前锋深川有贵在队中极其活跃,各项能力都很平均的后卫矶崎敬太是全队攻防的起点。通过长传直接将球送到深川有贵脚下,是该队最常用的战术。



大宮アルディージャ(大宮阿迪加)

体育场:埼玉県営大宮公園足球場(12500人)

主力选手

バルデス巴尔蒂斯(FW)、トニーニヨ特尼尼(DF)

推荐阵型

4-4-2

推荐战术

边路突破

球会历史:俱乐部名称为“NTT 体育运动协会”,由东日本电信电话和 NTT 移动通讯联合出资设立,成立于1998年12月4日。1999年正式加入J联盟。

队名由来:アルディージャ是西班牙语“岩石裂缝”的意思,这正是大宫市的吉祥物,也包含了正面进攻、获得胜利的意思。

球队简介:两名外援:各项能力均衡的后卫特尼尼和攻击力强大的前锋巴尔蒂斯是球队的灵魂人物,在边路的进攻中更有出色的发挥。另外中场选手氏家英行也非常具有边锋的潜质。



川崎フロンターレ(川崎弗朗特)

体育场:等力陆上竞技场(25000人)

主力选手

ベンチニヨ贝切尼(FW)、箕轮义信(DF)

推荐阵型

4-5-1

推荐战术

短传

球会历史:俱乐部名称为“川崎弗朗特”,由富士通出资设立,成立于1996年11月21日。1997年正式加入J联盟。

队名由来:フロンターレ即 FRONTALE 是意大利语“正面”的意思,川崎市正好是位于日本岛正面的临海都市,另外也包含了“堂堂正正与对手正面决一胜负”的意思。

球队简介:全队几乎围绕着前锋贝切尼安排战术,贝切尼传球射门俱佳,是球队的灵魂人物。另外由箕轮义信统率的后卫线防守比较坚固。



横浜 FC(横浜 FC)

体育场:横浜市三洋公園球技場(15046人)

主力选手

重田隆纪(MF)、广长优志(MF)

推荐阵型

3-4-3

推荐战术

盘带

球会历史:俱乐部名称为“横浜 FURIE 体育俱乐部”,成立于1999年。2001年正式加入J联盟。

队名由来:直接以所在地地名命名,希望当地球迷能够尽力支持球队。

球队简介:中场球员重田隆纪是球队的灵魂人物,球队以广长优志的盘带为主发动进攻,前锋小野信义带球射门俱佳,是破门得分的最佳人选。



湘南ベルマーレ(湘南贝尔玛)

体育场:横浜市三洋公園球技場(15046人)

主力选手

シルバ席尔瓦(FW)、パラシオス帕拉西奥斯(DF)

推荐阵型

4-4-2

推荐战术

长传

球会历史:俱乐部名称为“湘南贝尔玛”,成立于1993年。1994年正式加入J联盟。

队名由来:ベルマーレ即 BELLMARE, 是由拉丁语“BELLUM 美丽”和“MARE 海”组成的,代表了湘南美丽的大海。

球队简介:年轻的巴西前锋席尔瓦能力优秀,并且极具潜力。后卫帕拉西奥斯是球队的核心,由于前锋能力优秀,所以比较适合长传反击的打法。



ヴァンフォーレ甲府(甲府凤林)

体育场:小瀬体育公園陸上競技場(13000人)

主力选手

藤田健(MF)、鶴見智美(DF)

推荐阵型

4-4-2

推荐战术

长传

球会历史:俱乐部名称为“VENTFORET 山梨体育俱乐部”,成立于1997年2月7日。1999年正式加入J联盟。

队名由来:ヴァンフォーレ即 VENTFORET, 是由法语“VENT 风”和“FORET 林”组成的,代表了武田信玄所倡导的“风林火山”中的“疾如风,徐如林”的作战思想。

球队简介:以稳固的防守结合长传反击的打法是球队的主要战术,中场球员藤田健能力优秀,另外球队以年轻球员为主,应注意培养。



アルビレックス新潟(新潟白鸟)

体育场:新潟市陸上競技場(18671人)

主力选手

セルジオ塞尔吉奥(DF)、ベツト贝托(MF)

推荐阵型

3-5-2

推荐战术

长传

球会历史:俱乐部名称为“ALBIREX 新潟”,成立于1996年4月。1999年正式加入J联盟。

队名由来:アルビレックス是“白鸟”的意思,レックス则是拉丁语“王”的意思,合起来即是“白鸟之王”,也有成为足球界王者的意思。

球队简介:由两名巴西外援塞尔吉奥和贝托构筑的中场实力强劲,不仅可以发动长传反击,也可以使用短传中路渗透的战术。



セレッソ大阪(大阪塞雷佐)

体育场:长居体育场(50000人)

主力选手

森島寛晃(MF)、西澤明訓(FW)

推荐阵型

4-4-2

推荐战术

短传

球会历史:俱乐部名称为“大阪足球俱乐部”,成立于1993年12月9日。1995年正式加入J联盟。该队是上赛季J1联赛的降级球队,也是J2联赛中最有实力的球队。

队名由来:セレッソ即 CERREZO, 是西班牙语中“樱花”的意思,樱花是大阪市的市花,也是日本的国花。

球队简介:韩国国家队中场球员尹晶煥,日本国家队成员森岛宽晃和西泽明训构筑的中前场攻击力强大,队中优秀球员众多,替补球员实力出众。



アビスパ福岡(福岡阿比斯帕)

体育场:东平尾公園博多之森球技場(22563人)

主力选手

ビスコンティ比斯孔地(MF)、ノジュンユン庐庭润(MF)

推荐阵型

4-5-1

推荐战术

长传

球会历史:俱乐部名称为“福岡布鲁克斯”,成立于1994年9月29日。1996年正式加入J联盟。该队上赛季在J1联赛,后因战绩不佳而降入J2联赛。

队名由来:アビスパ即 AVISPA, 西班牙语“蜜蜂”的意思。蜜蜂拥有“团队行动”“敏捷”的优点,也是球队希望达到的目标。

球队简介:中场球员比斯孔地和庐庭润即以踢前腰也可以踢前锋,技术非常出色。前锋吕比须能力优秀,不论是长传还是短传战术都可以适用。



サガン鸟栖(鸟栖砂岩)

体育场:鸟栖体育场(24490人)

主力选手

川前力也(DF)、ピント平特(GK)

推荐阵型

5-3-2

推荐战术

长传

球会历史:俱乐部名称为“砂岩鸟栖”,成立于1998年7月13日。1999年正式加入J联盟。

队名由来:サガンの意思是一种由砂粒、粘土、石灰等粘结而成的沉积岩,学名叫作砂岩,代表着团结一致。同时サガンの日文读音类似于“佐贺”,也是球队主场所在地佐贺县。

球队简介:门将平特能力优秀,再加上由川前力也等5人组成的后防线可谓固若金汤,该队最擅长的战术就是长传发动反击,前锋把握机会的能力还需提高。



大分トリニータ(大分特里尼达)

体育场:大分市菅陸上競技場(16000人)

主力选手

吉田孝行(FW)、サンドロ桑德罗(DF)

推荐阵型

4-4-2

推荐战术

短传

球会历史:俱乐部名称为“大分足球俱乐部”,成立于1999年1月7日。1999年正式加入J联盟。

队名由来:トリニータ即 TRINITA, 是由英文单词 TRINITY 变化而来,是“三位一体的意思”。这里代表了市民、企业和行政共同支持球队的意思。

球队简介:后卫桑德罗防守具佳,十分活跃,空中优势非常明显。前锋吉田孝行奔跑能力出色,因此中场球员应以短传给吉田喂球。

游戏指令说明

Office 办公室



日程进行: 进入下一个游戏时间单位。



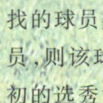
人事: 人事管理选项, 共有四个小项。



1 选手获得: 细分为三项: a. 国内选手获得 b. 国外选手获得 c. 新人探索: 在此可以指定探索



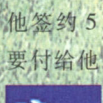
的时间、地点、以及想要寻找的球员类型, 如果球探成功寻找到了球员, 则该球员会加入到新人列表中, 在年初的选秀大会中你拥有优先选择权。



2 球探变更: 解雇现有球探, 聘请新的球探。要注意的是球探的工资是一次性支付, 如果与他签约 5 年, 下个月就将他解雇, 还是需要付给他 5 年的工资。



3 留学: 将队中球员(最多同时派出三名球员留学) 送往国外留学, 可以大幅度提高球员能力。在游戏中有众多留学地可供选择, 有关这方面的资料请看后面的留学部分。



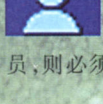
4 移籍: 解雇球队中某位球员, 由于队伍中最多只能有 16 名球员, 因此如果还想签下新球员, 则必须解雇一名老球员以腾出空位。



设施: 球队基础设施建设, 共有三个小项(有关的详细资料请参看后面的设施介绍部分)



1 俱乐部设施: 细分为四项: a. AV 房 b. 医务室 c. 按摩室 d. 游泳池



2 训练场设施: 细分为两项: a. 设施整备, 包括照明、健身房和草皮



b. 练习场增设



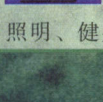
3 比赛场设施: 扩建体育场以容纳更多观众, 本次体育场共分 7 级, 最多能容纳 182000 人, 是历代球会中最大的体育场。



Club House: 进入 Club House 画面。



情报: 观看有关俱乐部的各项情报, 共有五个小项



1 当前联赛排名

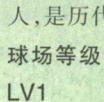


2 联盟所有俱乐部人员情报

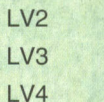
Club House 俱乐部



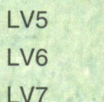
日程进行



练习场: 训练球员的地方, 共有五个小项(有关详细资料请参看后面的练习介绍部分)



3 练习指示: 指导球员练习, 细分为四项: a. 全队练习 b. 个人重点指导 c. 临时休息 d. 自动休息



2 方针变更: 更改球队的战术打法, 细分为五项: a. 队员位置设定 b. 阵型设定 c. 战术设定 d. 定位球主罚球员设定 e. 逼抢设定



3 练习实行: 立刻开始练习, 并可以直观地观察球员能力上升的幅度。



4 连携确认: 可以察看球员之间的连携情况, 红心为存在连携, 蓝心为连携很差, 要非常小心。另外每种心还分为大小两种, 大心的程度更高。



5 教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



球员能力共分为五项: 战术、守备、攻击、身体、精神(安定度), 在这里不仅可以查看



1 俱乐部设施: 细分为四项: a. AV 房 b. 医务室 c. 按摩室 d. 游泳池



2 训练场设施: 细分为两项: a. 设施整备, 包括照明、健身房和草皮



3 历史成绩: 包括 J 联赛年度排名, 国家队年度排名, 各杯赛成绩



4 国内外优秀选手排行



5 卡片收集情报



时间表: 可以察看每个月的赛程安排。



会议室: 球员发表意见的地方, 共分为俱乐部状态、球员不满、他人评价和自我评价四种, 这里面最重要的莫过于查看是否有球员存在不满状态了, 如果有球员存在不满



1 练习指示: 指导球员练习, 细分为四项:

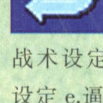
a. 全队练习 b. 个人重点指导



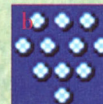
c. 临时休息 d. 自动休息



2 方针变更: 更改球队的战术打法, 细分为五项: a. 队员位置设定 b. 阵型设定 c. 战术设定 d. 定位球主罚球员设定 e. 逼抢设定



3 练习实行: 立刻开始练习, 并可以直观地观察球员能力上升的幅度。



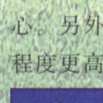
4 连携确认: 可以察看球员之间的连携情况, 红心为存在连携, 蓝心为连携很差, 要非常小心。另外每种心还分为大小两种, 大心的程度更高。



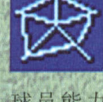
5 教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



球员能力共分为五项: 战术、守备、攻击、身体、精神(安定度), 在这里不仅可以查看



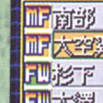
教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



球员能力共分为五项: 战术、守备、攻击、身体、精神(安定度), 在这里不仅可以查看



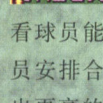
教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



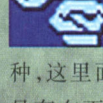
教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



教练诊断: 用来细致查看每名球员的具体能力和球队的综合能力(按 L/R 键)



コーチによる各選手の総合評価です。評価を見たい選手を選んでください。

看球员能力, 还可以根据球员的评语给球员安排合适的训练和场上位置, 以便发挥出更高的能力。

会议室: 球员发表意见的地方, 共分为俱乐部状态、球员不满、他人评价和自我评价四种, 这里面最重要的莫过于查看是否有球员存在不满状态了, 如果有球员存在不满

的情况且长期无法消除,最后会导致球员要求转会,如果不同意则球员能力会下降至最低点。更为严重的是,往往一名球员的不满还会扩散到其他球员身上,从而引发连锁反应,导致全队的战斗力下降,此时最好的办法就是找出源头并把他清除出球队。另外还存在一种令人无计可施的不满,就是球员的隐藏相性问题,有时候会出现一名球员与另一名球员就好像前世结仇一般,无法共存于一个球队中,如果碰到这种情况,不要希望会有奇迹发生,还是当机立断将其中一人开除,以绝后患。一般来说普通的不满可以通过连携练习和送到国外留学来消除。总之,一支实力强大的球队是不应该出现球员不满的问题的。

除了上面提到的恶性不满外,还存在两种比较良性的不满。一种是渴望上场踢球或者增加出场时间的不满,怀有这种不满的球员在发言中会看到“試合……出……活跃……”等汉字,此时只要派他出场就能够消除不满。另一种是觉得训练强度不够,想要增加训练的不满。如果碰到这种不满,那么恭喜你,这位球员正处在飞速成长的黄金时期,只要好好培养,必能成为球队的主力。同时这种不满也具有一定的传染性,它会使其其他一些状态正佳的球员也要求增加训练,从而带动全队的士气,往往能够达到战无不胜的效果。只要在球员的发言中看到“……給料”的字样就说明球员正处在这样的状态中,此时就需要在训练时对他进行个人指导。

下面给出部分球员不满的发言以供参考:

あいつの言うことはこつほつちも面白くないんだが。

那家伙无论说什么都很没趣。

ちよつとだが苦手な選手がいるよ。

有些踢得不怎么样的家伙在呢。

……好かないヤツがいる。

有我不喜欢的球员在队里。

あまり关れりたくないヤツがいるんだ。

有和我无关的家伙存在。

私とはあまり合わない選手がいます。

我一点也不适合当球员。

……はつきり言つてヤツは嫌いだ。

那个家伙真是令人讨厌。

特别注意: 为了随时消除球员的不满状况,最少每半个月查看一次球员不满。



Office: 进入 Office 画面



监督数据: 查看有关自己的情况,共有四个小项



1 监督履历: 查看自己所获得的各项荣誉,也是对自己工作成绩的一次直观的评价。

履历表及达成条件

XX 队监督就任: 初期必备。

J1 最优秀监督赏受赏: 赢得 J1 联赛冠军。

J2 最优秀监督赏受赏: 赢得 J2 联赛冠军

日本荣誉监督赏受赏: 赢得 J1 联赛总冠军。

代表监督正式就任: 日本国家队教练,每四年选一次。

大陆代表监督赏受赏: 当国家队监督时,赢得大陆杯的冠军。

インターナショナルカップ初优胜: 赢得世界杯。

日本サッカー-监督殿堂入り: 取得 SEGA 超级杯的优胜。

世界监督ファン投票 1 位: 名声等级达到 SS。

有能经营者赏受赏: 经营等级达到 SS。

究极的监督: 监督所有的能力到达 SS。

以下荣誉目前无法确定具体获得的条件,大致上需要带领国家队多参加国际性比赛,并尽量取得比赛的胜利。

世界监督ランキング入り

アジア最优秀监督受赏

世界最优秀监督受赏

アジア代表监督受赏

世界荣誉监督受赏



2 育成详细: 查看监督的具体能力值



3 获得练习法: 查看监督目前获得的特殊训练方法,游戏中总共有 16 种练习方法,随着监督育成水平的提高(由 E 至 SS)会逐渐

获得新的训练方法。提高监督育成水平的方法就是不断的训练,如果球队中队员较多的话效果会更加明显。一般来说第 2 年基本上就可以升到 D 级,但是越到后来越难以提高,如果想达到最高的 SS 级,基本上需要 10 多年的时间。



4 世界监督排名: 世界最强的前五名监督排名。



时间表: 可以察看每个月的赛程安排。

奖杯

アジアチャレンジカップ(ASIA CHALLENGE CUP 亚洲挑战杯)

时间: 2月1周前半~2月4周前半。获得条件: 赢得当国家队监督时第一年2月份的比赛,奖金: 无。

アジアキングスリーグ(ASIA KINGS LEAGUE 亚洲冠军杯)

时间: 2月1周前半~2月4周前半。获得条件: 赢得2月份的冠军联赛,前提是去年取得J1联赛总冠军。奖金: 冠军4亿、亚军2亿。

世界キングスリーグ(WORLD KINGS LEAGUE 世界冠军杯)

时间: 2月1周前半~2月4周前半。获得条件: 赢得2月份的冠军联赛,前提是去年取得亚洲冠军杯。奖金: 冠军8亿、亚军4亿。

コンチネンタルカップ(CONTINENTAL CUP 大陆杯)

时间: 2月1周前半~2月4周前半。获得条件: 赢得当国家队监督时第二年2月份的比赛,前提是去年取得亚洲挑战杯的冠军。奖金: 无。

J1ファーストステージ

(J.LEAGUE DIVISION 1 1ND STAGE J1 联赛前半冠军)

时间: 3月1周前半~6月1周后半。获得条件: 取得 J1 联赛前半冠军。奖金: 冠军3亿、亚军1.5亿。

J2カップ(J2 联赛杯)

时间: 3月1周前半~11月3周后半。获得条件: 赢得 J2 联赛冠军。奖金: 冠军1亿、亚军0.5亿。

インターナショナルカップ(INTERNATIONAL CUP 世界杯)

时间: 7月1周前半~7月4周后半。获得条件: 当国家队监督时赢得7月份的比赛,前提是通过世界杯亚洲区预选赛。奖金: 无。

J1セカンドステージ

(J.LEAGUE DIVISION 1 2ND STAGE J1 联赛后半冠军)

时间: 8月1周前半~10月3周后半。获得条件: 赢得 J1 联赛后半冠军。奖金: 冠军3亿、亚军1.5亿。

J-CUP(J 联盟杯)

时间: J 联赛进行期间。获得条件: 赢得所有 J 联盟杯比赛。奖金: 冠军1亿、亚军0.5亿。

アジアフレンドズカップ(ASIA FRIENDS CUP 亚洲友谊杯)

时间: 11月1周前半~11月2周前半。获得条件: 赢得11月的比赛。奖金: 冠军8亿、亚军4亿。

アジアクラブカップ(ASIA CLUB CUP 亚洲俱乐部杯)

时间: 11月1周前半~11月3周前半。获得条件: 赢得11月份的比赛。奖金: 冠军5亿、亚军2.5亿。

ニューイヤークップ(NEW YEAR CUP 新年杯)

时间: 12月3周前半~12月4周后半。获得条件: 赢得每年12月份的比赛。奖金: 冠军1亿、亚军0.5亿。

セガスーパーカップ(SEGA SUPER CUP 世嘉超级杯)

时间: 4月~10月。获得条件: 赢得超级杯所有比赛,该项比赛从第11年开始。奖金: 冠军15亿、亚军7.5亿。

全部练习法一览

名称	类别	效果	育成等级
完全修养(完全修养)	重点指导	不进行任何训练,完全消除疲劳度。	E
ゴール前(门前机会)	MINIGAME	在禁区内敏锐地把握破门的机会。	D
中盘(中场)	MINIGAME	牢牢控制中场,组织有效的进攻并阻截对手的进攻。	D
肉体改造(身体强化)	重点指导	重点练习基础体力,增加耐力和身体对抗性。	D
メンタル強化(精神强化)	重点指导	增加球员的安定度,使球员能够作出冷静的判断。	D
攻守切替(攻守交换)	MINIGAME	提高攻守转换速度,保持场上的优势。	C
サイドライン(边路练习)	MINIGAME	增强球员在边路的进攻和防守能力,有利于边路战术的开展。	C
战术理解(战术理解)	重点指导	提高对战术的理解力,更好的执行既定的战术打法。	C
ポヅヨニンダ(位置练习)	重点指导	提高对场上位置感的理解程度,使配合更默契并减少失误。	C
マンツーマン(一对一)	MINIGAME	提高个人一对一能力。	B
红白战(分组练习)	MINIGAME	分组进行实战演练,提高球员整体实力并保持良好的状态。	B
キャプテン(队长能力)	重点指导	使某位队员具有队长的素质。	B
ブリーフィング(简况汇报)	战术	详细说明球队的战术打法,提高对战术的理解度。	A
ポジション別(位置练习)	战术	进行个别位置的重点练习,提高位置的必要能力和理解力。	A
リハビリ(恢复训练)	重点指导	对受伤的球员进行恢复,使其早日重返赛场。	A
能力开发(潜力开发)	重点指导	细致分析和指导球员,使得球员突破能力上限。	S

留学地详细介绍

在游戏中,留学是用来大幅度提升球员能力的最好途径。不过,不同的留学地会对应提高球员不同的能力。因此处于不同位置的球员必须正确的选择留学地才能确保提高自己的能力,如果选择错了留学地,有可能会收到相反的效果。下面列出几个主要留学地对球员能力的影响,请大家根据球员的具体位置安排合适的留学地。**注:◎为大量提高;○为提高;△为少量减少;※为大量减少;-为不明**

国家	南アフリカ (南非)	オランダ (荷兰)	クロアチア (克罗地亚)	スペイン (西班牙)	ブラジル (巴西)	メキシコ (墨西哥)	オランダ (荷兰)	パラグアイ (巴拉圭)	韓国 (韩国)	U.S.A (美国)	イタリア (意大利)	中国 (中国)	イタリア (意大利)	ロシア (俄罗斯)	フランス (法国)	ナイジェリア (尼日利亚)	サウジアラビア (沙特)
城市	ヨハネスバーグ (约翰内斯堡)	ロッテルダム (鹿特丹)	ザグレブ (萨格勒布)	バレンシア (瓦伦西亚)	ペロオリゾンテ (贝洛奥里藏特)	アカプルコ (阿卡普尔科)	アイントフェン (艾因霍温)	アスンシオン (亚松森)	ソウル (汉城)	ニューヨーク (纽约)	バルマ (帕尔马)	ペキン (北京)	ミラノ (米兰)	モスクワ (莫斯科)	モナコ (摩纳哥)	ラゴス (拉格斯)	リヤド (利雅得)
身体对抗/抢点		○	○				○		○	○		○	○	○			
断球/守门员技术		○	○			○		○		○	○	○	○	○	○		○
射门	○	○	○	○	○		○			△					△	○	
盘带	○											△					○
任意球精度		○	○	○	○		○							○	○		
传球		○	○	○	○		○				○		○	○	○		
头球/高空处理	○	○					○	○		○				○			○
踢球力量	○	○					○					○				○	○
反应速度	○					○				○							○
耐力	○			○					○	○		○					○
奔跑能力	○								○	○		○					○
攻击意识	-	-	-	-	-	-	○			○	△	△	○		○	○	○
防守意识	-	-	-	-	-	-		○	○	○	○	○	○	○	○	○	※
统率力	-	-	-	-	-	-		○		○		○	○	○	○	○	※
判断力	-	-	-	-	-	-								○	○	○	※
精神力	-	-	-	-	-	-	※		○	○	○	○	○	○	○	○	○
GK理解度							○	○	○	○	○	○	○	○	○		
CDF理解度		○			※		○		○		○	○	○	○	○	○	
SDF理解度		○	○		○								○	○	○		○
DMF理解度	※			○	○							○	○	○	○		○
SMF理解度	※						○		○				○	○	○	△	○
OMF理解度			○	○	○						○	○	○	○	○	○	○
WG理解度				○	○	○			△								○
FW理解度	○	○	○	○	○	○	○	○	○			○	○	○		○	○
短传战术理解	○			○	○	○					○	○	○	○	○	○	○
长传战术理解		○	○	○			○	○			○		○	○	○	○	○
盘带战术理解		○		○					○		○		○	○	○	○	○
边路战术理解	○	○	○	○	○	※	○		○			○	○	○	○	○	○
逼抢理解度			○				○			○	○		○	○			
造越位理解度	※		○				○			○	○		○	○			

在游戏初期只有6个留学地可以选择,随着游戏的进行还会追加新的留学地。具体追加的方法是和特定的广告赞助厂商签约,或者某个特定的赞助商等级提升之后就可以获得新的留学地。下面列出主要留学地的获得方法。注:○○代表玩家球会所在地;限界突破地未完全确认。

国家	城市	追加方法
南アフリカ(南非)	ヨハネスバーグ(约翰内斯堡)	初期
オランダ(荷兰)	ロッテルダム(鹿特丹)限界突破地	初期
クロアチア(克罗地亚)	ザグレブ(萨格勒布)	初期
スペイン(西班牙)	バレンシア(瓦伦西亚)	初期
ブラジル(巴西)	ベロオリゾンテ(贝洛奥里藏特)	初期
メキシコ(墨西哥)	アカプルコ(阿卡普尔科)	初期
カメルーン(喀麦隆)	ヤウンデ(雅温得)	○○食品加工
ナイジェリア(尼日利亚)	ラゴス(拉格斯)	国际食品、新日本石油
イタリア(意大利)	パルマ(帕尔玛)	新日本ハム
イタリア(意大利)	ミラノ(米兰)	ジャパングリーンズ
イングランド(英格兰)	リバプール(利物浦)限界突破地	大日本制粉
オランダ(荷兰)	アイントフォーヘン(艾因霍温)	ジャパン電子工業
スペイン(西班牙)	バルセロナ(巴塞罗那)	ジャパンホットライン、○○情報サービス等级提升
スペイン(西班牙)	マドリード(马德里)限界突破地	コンピューターサービス、○○電子サービス等级提升
フランス(法国)	パリ(巴黎)	ユニバーサルランド
フランス(法国)	マルセイユ(马赛)	新日本精機
フランス(法国)	モナコ(摩纳哥)	大日本ホテル
ポルトガル(葡萄牙)	ポルト(波尔图)限界突破地	新日本繊維
ポルトガル(葡萄牙)	リスボン(里斯本)	大日本制粉
ロシア(俄罗斯)	モスクワ(莫斯科)	○○水産
アメリカ(美国)	ニューヨーク(纽约)限界突破地	ワールドドリーム
アルゼンチン(阿根廷)	ブエノスアイレス(布宜诺斯艾利斯)	东洋总合食品、ジャパン食品等级提升
アルゼンチン(阿根廷)	ボカ(博卡)限界突破地	大日本工器
パラグアイ(巴拉圭)	アスンシオン(亚松森)限界突破地	日本配合飼料
ブラジル(巴西)	リオデジャネイロ(里约热内卢)限界突破地	ジャパン飲料
メキシコ(墨西哥)	メキシコシティ(墨西哥城)	ワールド矿业
韓国	ソウル(汉城)	新日本オートリース
サウジアラビア(沙特)	リヤド(利雅得)	○○空輸
中国	ペキン(北京)	日本金属工業

留学地推荐

ペキン(北京):DMF、SMF	アイントフォーヘン(艾因霍温):FW、OMF	ミラノ(米兰):CDF、SDF
アスンシオン(亚松森):GK、CDF	モスクワ(莫斯科):GK、DMF	ソウル(汉城):CDF、SMF
モナコ(摩纳哥):SMF、OMF	ニューヨーク(纽约):SDF、DMF	ラゴス(拉格斯):FW、WG
パルマ(帕尔玛):CDF、DMF	バレンシア(瓦伦西亚):FW、WG	ベロオリゾンテ(贝洛奥里藏特):FW、OMF

设施作用说明

设施名	效果	基本费用	维持费	设施名	效果	基本费用	维持费
AV房	战术指导效果提高	2亿5000万	300万	副训练场	MINIGAME效果提高	6亿	500万
医务室	防止受伤	3亿2000万	250万	照明	重点指导效果提高	2亿4000万	120万
按摩房	恢复疲劳	1亿5000万	200万	健身房	基础体力指导效果提高	3亿	100万
游泳池	耐力练习效果提高	4亿8000万	400万	草皮	减轻疲劳度	1亿2000万	200万

由于修建设施所耗资金巨大,因此在游戏的头几年内不太可能将所有设施修建完毕,因此星辰建议第一年先修建按摩房和草皮,用来降低球员的疲劳度,以适应初期魔鬼般的训练。医务室个人建议最后修建,因为只要球员疲劳度不算太高,在比赛中受伤的几率就非常小,实在不行还可以采用S/L大法将会受伤的球员提前替换下场。至于扩建球场方面所花费的资金简直就是天文数字,因此如果不是财大气粗,一时间很难对球场进行扩建,而如果不扩建球场,又会导致无法在门票上得到更高的收入,真是左右为难。在这里,星辰给大家提供一个获得资金的好办法——出售球员。只要球队成绩出色,且球员时常有上佳的发挥,就会有俱乐部向你购买球员,如果同意卖出的话可是一大笔收入哦。一般来说,普通球员的开价不会超过10亿,J联盟中的优秀球员一般在20亿左右,FP和GP球员则通常可以卖到50亿甚至更高的价钱!除了这些球员外,自创球员也可以卖到非常高的价钱,特别是在创造球员时使用了球星卡片的球员。星辰自创的球员大空翼在巴西留学两年归国之后踢了两个赛季的J1联赛并获得了年度MVP,之后有俱乐部出资89亿日元购买!这也是到目前为止星辰所见过的最高额的转会费。因此出售球员绝对是获得资金的最佳途径!在游戏中,玩家不妨囤积一些优秀球员,这样即使出售了一两个球员也不会影响球队的整体实力和成绩,何乐而不为呢?获得优秀球员的途径主要有三个,年初选秀、球探搜索和自创球员,这里面最容易获得球员的则是年初的选秀大会,因此如果在选秀中发现了能力优秀的球员,应该不惜任何代价将他签下,因为他所带来的利益将会远远超过签约所用的资金。

随着监督经营等级的提高,有时候会碰到全年设施建设费用打八折的好事,这时就不要犹豫了,赶快进行基础建设吧。另外,当经营等级提升之后还会有进行额外投资的事件发生,这时如果还有多余的资金,不妨多投入一些,可以得到很高的回报哦。

练习指导

身为监督一个很重要的工作就是指导球员进行训练,只有正确的训练才可以迅速提高球队的实力,下面首先为大家介绍练习中的各项指令和作用。

全队练习指令:

スタイル(进攻方式):

ツョートパス(短传配合)

ロングフィード(长传配合)

ドリブル(带球突破)

サイドチエソツ(边路进攻)

ミニゲーム(MINIGAME):

オフエソス(攻击练习)

ディフェソス(防守练习)

パスワーク(传球练习)

个人技(个人技术包括必杀技练习)

战术(战术练习):

ラインDF(造越位)

プレッショング(逼抢练习)

セットプレイ(定位球练习)

连携强化(连携练习)

用来增加球员之间配合的默契程度,连携的高低会影响球队的战术发挥,以及连携必杀技的发动几率。

自主トレ(自由练习)

由球员自由安排练习项目,如果球员正处在高速成长期则会收到很好的效果。

コンディショソ(状态调整)

细致调整球员的体力、身体和精神状态,使球员保持良好的竞技状态。

基础技术

强化球员基础技术方面的能力,是初期训练的重点。

基础体力

重点练习球员的耐力,奔跑力等能力,使球员有充足的体力应付连续比赛。

另:随着监督育成等级的提高,会在MINIGAME和战术两大项中修得新的练

习指令,关于新指令的作用请查看前文的练习方法一览表。

个人重点指导练习指令:

ポストプレイ(中锋能力) ストライカー(射手能力)

ウイング(边锋能力) セカソドトップ(后插上进攻能力)

ゲームメーカー(组织核心) ドリブラー(盘带能力)

ボラソチ(防守型中场能力) サイドバック(边后卫能力)

リベロ(自由人能力) ストッパー(中后卫能力)

ゴールキーパー(守门员能力) コンディション(状态调整)

另:随着监督育成等级的提高,会在重点指导下修得新的练习指令,关于新指令的作用请查看前文的练习方法一览表。

关于休养

无论是训练还是参加比赛都会增加球员的疲劳度,因此随时关注球员的疲劳度是十分重要的。如果疲劳度超出了球员的承受范围不但在比赛时非常容易受伤,还会陷入状态极差的暴走状态中(陷入该状态的球员只能等待自己慢慢恢复,如果修建了医务室可以加快恢复速度)。不过星辰并不推荐设定自动休养,或是每月固定安排休养时间,因为每个球员的疲劳度设定都有所不同,因此最好还是每次手动安排球员休息,这样既可以保证球员的训练质量又能合理控制疲劳度。

一般来说进行重点指导的球员疲劳度上升比较快,如果碰到一周双赛,则全队的疲劳度都会增加。在某些重要比赛之前最好让玩家充分休养并尽量调整到最佳状态,这样在比赛时才能有上佳发挥。

初期训练方法

在游戏初期,所有的球员都存在体力不足和连携不足的情况,为了应付密集的联赛,首先需要重点强化球员的体能,因此前几个月的训练安排建议以基础体力、连携强化为主,这对球队取得好成绩有很大的帮助。等到球员的体力足以应付比赛之后,再安排其他的强化训练。要注意的是基础体力训练容易造成球员的疲劳,因此要定期查看球员的状态以确保疲劳度不要太高。查看球员疲劳度的方法是在训练菜单时按L/R键。

训练能力提升一览 (S,A,B,C,D,E 分别表示能力提升的幅度,S 为最高,E 为最低)

训练项目	球员位置	身体对抗	断球	射门	盘带	任意球	传球	头球	踢球力量	反应速度	耐力	奔跑力	攻击意识	防守意识	判断力	精神力	連携 ^o	位置情報	理解度
シュートパス	GK,CDF	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	E	D	E	-	E	C	A
	SDF,DMF,SMF	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	D	E	E	-	E	C	
	OMF,WG,FW	-	-	-	-	-	D	-	E	E	-	E	D	E	E	-	E	C	
ロングフィード	GK	-	-	-	-	-	E	-	D	E	-	E	E	D	E	-	E	C	A
	CDF	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	D	E	-	E	C	
	SDF,DMF,SMF	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	E	E	-	E	C	
	OMF,WG,FW	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	D	E	E	-	E	C	
ドリブル	GK	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	D	E	E	-	E	C	A
	CDF,DMF	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	E	D	E	-	E	C	
	SDF,SMF	-	-	-	C	-	-	-	-	E	E	E	E	E	E	-	E	C	
	OMF,FW	-	-	-	D	-	-	-	-	E	E	E	D	E	E	-	E	C	
	WG	-	-	-	C	-	-	-	-	E	E	E	D	E	E	-	E	C	
サイドチェンジ	GK	-	-	-	-	-	D	-	D	E	-	E	E	D	E	-	E	C	A
	CDF	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	D	E	E	-	E	C	
	SDF,DMF,SMF	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	E	E	E	-	E	C	
	OMF,WG,FW	-	-	-	E	-	E	-	E	E	E	E	D	E	E	-	E	C	
オフエンシブ	GK	D	D	-	-	-	D	D	D	E	E	E	C	D	E	-	E	C	-
	CDF	D	D	D	E	-	D	D	D	E	E	E	C	D	E	-	E	C	
	SDF	E	E	D	D	-	D	D	E	E	E	E	C	D	E	-	E	C	
	DMF	E	E	D	D	-	D	D	D	E	E	E	C	D	E	-	E	C	
	SMF	-	-	D	D	-	D	E	D	E	E	E	C	E	E	-	E	C	
	OMF	E	E	D	D	-	C	E	D	E	E	E	C	-	E	-	E	C	
	WG,FW	-	-	D	D	-	D	D	D	E	E	E	C	-	E	-	E	C	
ディフェンシブ	GK	D	D	-	-	-	D	D	D	E	E	E	-	C	E	-	E	C	-
	CDF	D	D	-	-	-	E	D	D	E	E	E	-	C	E	-	E	C	
	SDF	D	D	-	E	-	E	D	D	E	E	E	E	C	E	-	E	C	
	DMF	D	D	E	E	-	D	D	D	E	E	E	E	C	E	-	E	C	
	SMF,OMF	D	D	E	D	-	D	D	D	E	E	E	D	C	E	-	E	C	
	WG,FW	E	E	D	D	-	D	D	D	E	E	E	D	C	E	-	E	C	
パスワーク	GK,CDF	D	D	-	-	-	D	D	D	E	E	E	-	E	D	-	E	C	-
	SDF,DMF	E	D	E	E	-	D	D	D	E	E	E	-	E	D	-	E	C	
	SMF,OMF	-	D	D	E	-	C	D	D	E	E	E	-	E	D	-	E	C	
	WG	-	E	D	E	-	D	D	D	E	E	E	-	E	D	-	E	C	
	FW	-	E	C	E	-	D	D	D	E	E	E	-	E	D	-	E	C	
個人技	GK,CDF	C	C	-	-	-	D	D	D	E	E	E	-	E	E	-	E	C	-
	SDF	D	D	-	C	D	D	D	D	E	E	E	E	-	E	E	-	E	C
	DMF	D	D	E	D	D	D	E	D	D	E	E	E	-	E	E	-	E	C
	SMF	E	E	E	C	D	D	D	D	E	E	E	E	-	E	E	-	E	C
	OMF	-	-	D	D	D	C	E	D	D	E	E	E	-	E	E	-	E	C
	WG	-	-	D	C	D	D	D	D	D	E	E	E	-	E	E	-	E	C
	FW	-	-	C	D	D	D	C	D	D	E	E	E	-	E	E	-	E	C
ラインDF	全員	-	-	-	-	-	-	-	E	-	E	-	-	D	-	-	D	D	B
プレッシング	全員	-	-	-	-	-	-	-	E	D	-	-	D	-	-	C	E	D	B
セットプレイ	发球队员	-	-	-	-	B	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C	E	-	A
	非发球队员	-	-	-	D	-	-	D	-	E	-	-	-	-	-	C	E	-	
基礎技術	GK	D	D	-	-	-	E	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	DF	D	D	-	-	-	E	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	MF	-	-	-	D	D	D	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	FW	-	-	C	D	-	D	D	D	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
基礎体力	全員	-	-	-	-	-	-	-	B	-	B	B	-	-	-	-	-	-	-
	連携	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	S	-	-
自主トレ	GK	E	E	-	-	-	E	E	E	E	E	E	-	-	-	E	-	C	-
	CDF	E	E	-	-	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	E	-	C	
	SDF,DMF	E	E	-	E	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	E	-	C	
	SMF	-	-	E	D	-	E	E	E	-	E	E	-	-	-	E	-	C	
	OMF	-	-	E	E	-	D	-	E	-	E	E	-	-	-	E	-	C	
	WG	-	-	E	D	-	E	-	E	-	E	E	-	-	-	E	-	C	
コンディション	全員	E	E	E	E	E	E	E	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-	

球员获得

在前面的文章中已经提到了获得球员有三个途径,下面分别为大家具体介绍这三个途径。

1 球探寻找

只要聘用了球探就可以派他到指定的地方去寻找有潜力的球员,下面列出球探所寻找的全部地点的中日文对照:

- アジア 亚洲
- 中东 中东
- ヨーロッパ东 东欧
- ヨーロッパ西 西欧
- ヨーロッパ南 南欧
- ヨーロッパ北 北欧
- 北中美 中北美
- 南米东部 南美东部

南米西部 南美西部 アフリカ 非洲

球探不光只是寻找有潜力的新人加入年初的新人 LIST 中,他还会每月发回一份优秀球员的名单,你可以直接在人事选项中和他们签约。不过在签约之前你无法看到该球员的能力,只能通过球探的评价来推断球员的能力,下面列出一些主要的球员评价:

- 国内球员
- まさに世界トップレベルの選手ですね。
- クラブの頼もしい主軸となるでしょう。
- 评价等级 A

ワールドクラスの選手が出てきました。

- 素质や才能も十分なものがあありますよ。
- 评价等级 B
- 知る人ぞ知る、有力な選手ですね。クラブへの貢献度は高そうですね。
- 评价等级 C
- いたって一般的な能力の選手ですね。无难にプレーをこなすでしょう。
- 评价等级 D
- ちょっとバランスの悪い選手ですね。難しいプレーは多少酷かもしれませんが。
- 评价等级 E

国外球员

评价等级 A、B、D、E 同国内球员

自国でも评价の高い有力な選手ですね。

获得する价值はあるかもしれません。

评价等级 C

上面列出的评语只对应非真实球员，GP、FP 以及 J 联赛中的真实球员的评语会根据具体球员而变化，在这里无法将评语一一列出。如果玩家在游戏中发现某人的评语比较特别，无法判断球员的优劣，可以参看后面的 FP、GP 选手列表。

2 选秀大会

作为获得球员的最佳途径在此就不多说了，因为能够查看球员的能力上限，因此发现有好球员就买下吧。

下面谈一下竞标时的技巧，如果是 FP、GP 球员则开价通常在 2 亿日元以上，所以出手时一定要大方一些，免得看着好球员落入其他俱乐部之手。由于本游戏采用了自动记录，因此 S/L 大法依然适用。公开竞标时一共分为四轮，每一轮都会有好球员加入，因此只要在每轮竞标之前切断电源，则会在此记录，注意游戏每轮都会自动记录，因此一旦进入下一轮，就无法找回上轮的记录。还有一点要提醒玩家，由于盗版卡带质量问题，在强行切断电源时有可能导致记录丢失！

3 自创球员

在自己创造球员之前，先要了解一下本次新加入的球星卡片系统。在前几作球会游戏里玩家可以将在漫画中的人物登录至游戏中，在本作里则取消了这个设定，取而代之的是全新的球星卡系统。本作中总共有 200 位 FP 和 GP 选手，每位选手都拥有一张代表自己能力的球星卡，在自创球员的时候可以选择最多两张球星卡来提高自己的能力。只要将 FP 和 GP 选手召入队中，就可以自动获得他的球星卡，球星卡的作用和数量则可以在情报中进行确认。游戏一开始，会随机分配 4 张球星卡给玩家以供自创球员时使用，玩家可以通过 S/L 大法来获得满意的球星卡。

每年初，如果球队人数不足 16 人，且

队中没有自创球员，秘书就会给出“有望新人发现”的提示，然后就可以自己创造球员了。创造球员共有七个步骤：

1 输入球员名称

2 决定球员出生地

下面给出所有国家的中日文对照，大家可以根据喜好自己决定出生地，不过要注意比赛中只允许 3 名外援同时登场。

亚洲(アジア):韩国、泰国(タイ)、中国、北朝鲜、印尼(インドネシア)、新加坡(シンガポール)、马来西亚(マレーシア)、中国台湾、中国澳门(マカオ)、黎巴嫩(ネパール)、澳洲(オーストラリア)

中东:沙特阿拉伯(サウジアラビア)、伊朗(イラン)、科威特(クウェート)、UAE、乌兹别克(ウズベキスタン)、伊拉克(イラク)、哈萨克斯坦(カザフスタン)、斐济(トルクメニスタン)、卡塔尔(カタール)、阿曼(オマーン)、塔吉克斯坦(タジキスタン)

欧洲(ヨーロッパ):克罗地亚(クロアチア)、捷克(チェコ)、乌克兰(ウクライナ)、匈牙利(ハンガリー)、土耳其(トルコ)、以色列(イスラエル)、保加利亚(ブルガリア)、俄罗斯(ロシア)、南斯拉夫(ユーゴスラビア)、波兰(ポーランド)、罗马尼亚(ルーマニア)、斯洛伐克(スロバキア)、奥地利(オーストリア)、斯洛文尼亚(スロベニア)、波斯尼亚(ボスニア)、北爱尔兰(北アイルランド)、爱尔兰(アイルランド)、苏格兰(スコットランド)、比利时(ベルギー)、英格兰(イングランド)、威尔士(ウェールズ)、德国(ドイツ)、荷兰(オランダ)、瑞士(スイス)、希腊(ギリシャ)、葡萄牙(ポルトガル)、法国(フランス)、西班牙(スペイン)、意大利(イタリア)、芬兰(フィンランド)、瑞典(スウェーデン)、丹麦(デンマーク)、挪威(ノルウェー)

南美(南米):巴西(ブラジル)、阿根廷(アルゼンチン)、巴拉圭(パラグアイ)、乌拉圭(ウルグアイ)、玻利维亚(ボリビア)、委内瑞拉(ベネズエラ)、智利(チリ)、秘鲁(ペルー)、哥伦比亚(コロンビア)、厄瓜多尔(エクアドル)

非洲(アフリカ):尼日利亚(ナイジェリア)、摩洛哥(モロッコ)、喀麦隆(カメルーン)、突尼斯(チュニジア)、南非(南アフリカ)、埃及(エジプト)、塞内加尔(セネガル)、赞比亚(ザンビア)、加纳(ガーナ)、利比里亚(リベリア)、津巴布韦(ジンバブエ)

中北美(北中米):墨西哥(メキシコ)、USA、牙买加(ジャマイカ)、哥斯达黎加(コスタリカ)、萨尔瓦多(エルサルバドル)、加拿大(カナダ)

3 决定球员外貌

4 设定身高和擅长脚

5 设定场上位置(GK、DF、MF、FW)

6 设定球员能力

身体设定:スピード(速度型)スタミナ(耐力型)パワー(力量型)ナチュラル(平均型)
スタイル球员类型设定:サイド(边锋)ドリブラー(盘球手)パスナー(传球手)ゲームメイカー(组织核心)ボラソチ(防守型中场)
技术设定:スルーパス(传身后球)ロングパス(长传)ドリブル(带球)パスカット

(断球)カパーリソグ(补位)ロングシュート(远射)フリーキック(任意球)

性格设定:热血汉(热血汉)努力家(努力者)正直者(诚实者)不实(不诚实)お人よし(老实人)カリスマ性(领导力)切れやすい(易分心)きれい好き(爱美的)変わり者(善变者)タール(酷)豪快(豪爽)やさしい(温和)暗い(阴沉)

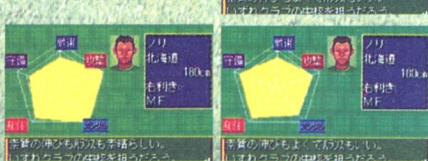
7 设定球星卡

每张球星卡可以使用两次，每个球员可以设定两张球星卡，球星卡对球员的能力会作出修正。比如使用守门员或后卫卡片会增加防守能力，使用前锋和攻击型中场卡片会增加进攻能力。球星卡对球员能力的影响请参看下面的图片。

▶未使用球星卡

▲使用两张 DF 球星卡

▼使用两张 FW 球星卡



球星卡的作用请参看后面的 FP、GP 球员表。

球员的能力主要由第 6、7 步决定，当然之前的步骤也会对能力有所影响。

心得

并非只有 FP、GP 球员才拥有出众的能力，有不少非 FP、GP 球员能力也非常出色，甚至能力还要高于某些 FP、GP 选手。总之只要在选秀时看到能力优秀的选手，无论他是不是 FP、GP，都可以大胆签下。另外不少 J 联盟真实球员的能力也非常优秀，对于这样的球员只能从球探的评语中判断他的实力。下面列出部分强力的非 FP、GP 选手名单：

大泽一树、川内义和、新井典孝、水源优一、谷川健太郎、角谷铁、古沼多喜夫、野毛秀树、高梨升、红池流星、大岳良哉、泷山隆三、武村周治、金子伸俊、本多龙门、山土巢大鸟、法月恒胜、海堂大、水原清史、矢野龙马、稻村瑞树、富泽高志、中西永辅、中田浩二。

实战心得

指挥球队比赛最为重要的就是安排合适的阵型及战术,在两队实力接近或略有差别的情况下,阵型和战术几乎是决定胜负的唯一条件。下面就将重点为大家介绍有关阵型的知识,希望大家在游戏中能够灵活运用。

另:实战指挥时的两个操作技巧:按L/R键可以减慢/加快比赛进行速度;按A键提出指示后在死球状态时可以对球队阵型及战术作出调整。

既然是足球游戏,自然要符合现实中足球的发展。所以在我们正式开始阵型研讨以前,先把目光从游戏中离开一下下。

对于现代足球,尤其是近些年来,每次关于足球的大型专业赛事,也都成为足球阵型变化的风向标。1998年精彩纷呈的世界杯和2000年可以被称为现今为止最高水平的欧锦赛,都向我们明确表明:自由人体系和以盯人后卫为主的阵型,正在走向没落。虽然现在还不能说那已是落后的阵型,但最起码通过2002年世界杯,我们又可以清晰的看到,针对球多一些的区域防守已经代替针对人多一些的盯人战术,而成为今后一段时间内的主流……

看完上边的内容,大家已经很清楚我们的阵型研讨要从什么位置开始——对!防线。

针对本作甚至本系列来讲,守门员(以下简称GK,本页各位置的简称采用本游戏称呼,而不使用国际通用位置简称,请球迷见谅。)的设定变化一直没有,既然不能设置GK为自由人,那么阵型中防线的变化就少了一种可能。20年代到50年代风靡的“WM”(二后卫三前卫)和“瑞士门阵”(三后卫)中作为自由人的守门员战术我们就不讨论了。

由后卫(DF)和防守型前卫(DMF)组成后防线的设置,在本作中还是存在不少的变化。

首先是三后卫体系,通过世界杯的洗礼,相信不少玩家在本作中都会采用三后卫。而三后卫具体有什么要求呢——防守时三后卫集中在门前,这样使得最危险区域得到很好的保护。如果你的队中CDF

正好够多,而且战术这一项又有不错的初始数值,那么三后卫就可以顺利实行了。

不过,相对于整体阵型来说,采用三后卫也需要几个位置的配合。第一重要是,三后卫不足以覆盖整个宽度,就算你的CDF有着很强的身体和守备两项数值为保证,也难以在整场比赛中辐射后场全部宽度。所以这要求两边的前卫(SMF)要适时回防并在中场边路开始防御堵截。如果我们的SMF有一定守备数值且身体数值也可以应付90分钟比赛,那么三后卫的防守体系就比较完美了。但要是没有如此能力的边路中场,而恰好队里后卫居多,也可以采用五后卫战术,具体来说就是除非全队压上进攻,否则三中后卫(CDF)两侧的边后卫(SDF)一直在两翼保护。第二重要就是防守型中场(DMF),有很多攻防转换是从我方半场发起的,尤其是我方后卫断球以后,DMF将成为由守转攻的纽带,当然踢长传反击除外。如果三后卫前方的DMF战术数值不高,那么无论攻防都会让阵型脱节,对于后卫来讲,则意味着要面对更多的防守任务。所以,我们在决定使用三后卫以前,也需要先确定我们队中的DMF具体数值。如果觉得很难达到预想,折中办法就是使用三后卫二后腰形式。

四后卫在本作中的变化不多,基本是CDF平行站位或者CDF前后站位。平行站位中,CDF的数值自然要比三后卫时要求高一些,尤其是守备和精神很重要,因为他俩基本要负责所有的禁区内的防守任务。而SDF除了协助防守以外,也必须适时参与进攻,所以攻击和防守都要达到可用的数值范围,还有就是因为上前助攻较多,所以身体是SDF的必要数值,以免比赛后段体力消耗殆尽。CDF前后站位看起来比较特殊,实际上就是后面的CDF成为了拖后中卫,而前面的CDF成为后卫线面对中路进攻的第一次阻截屏障。这一设定适合于两个主力CDF有不同能力数值,拖后适合年龄偏大且身体数值不高,但经验丰富,战术和精神都很高的球员,而前面的CDF则是年轻且体力充沛型。如此搭配就避免了平行站位时,战术

数值不高的年轻CDF,防守区域被突破而形成直接面对球门的局面。由身体数值高的CDF先阻截对手,如果对手形成突破,则还有经验丰富拖后来处理。

在本作中四后卫的变化,从整体阵型来看,需要中场的配合没有三后卫多,所以采用四后卫基本可以不考虑中场与后卫的衔接和协助问题。

中场是球队的心脏所在,攻防的起始位置。中场的变化之多如果一一详述三、四页估计也不够,再根据防线和锋线的不同配置还会有更大的变化倍数,所以我们采用规律化的手段——在本作中,中场划分为两个区域,靠近后卫线的我们称之为防守型中场位置(DMF),偏向前锋线的叫攻击型中场位置(OMF)。而中场人数在本作中可以安排3、4、5、6四种,我们的介绍以人数为依托。

当中场拥有三位选手时,正三角和倒三角是两个不同的选择,一位DMF的选择是让两个攻击型中场(OMF)投入进攻。但对于DMF的能力要求就很苛刻,攻击、守备、身体、战术四项都要达到一定高度,尤其是攻守一定要平衡,过于趋向攻击会在身后留下大片空档,而守备过高则会让前后场脱节。所以这个枢纽从一定意义上说是决定胜负的关键。两位DMF让中场阻截更具威力,但问题在于中前场的指挥只有一个OMF,这个OMF一定要是战术能力很高的队员,而且攻击力和精神也非常重要,这影响到他在各时段的发挥。

四位中场选手的变化是大家熟知的,首先解读菱形中场。所谓菱形中场就是一位DMF一位OMF然后中场两翼是边中场(SMF),这阵型让中场阵型具有纵深和宽度。不过需要注意的是,四位选手所处位置都只有一人,相互之间难以补位,所以各位置都要特点符合的球员。DMF和OMF都只有一个,数值中哪些需要注意,大家可以参考三中场时单DMF和单OMF的介绍。而SMF则属于边路攻击手同时又是边路第一道屏障,当然如果阵型还设置了边后卫,则不需要考虑过多守备能力。SMF的身体和战术很关键,尤其是战

术理解高,下底传中、边路内切、长传转移等等,可以让前场进攻具有多种变化。四中场变化之二是矩形中场,两 DMF 两 OMF 呈矩形。防守上两人,攻击上两人,这样对于中场球员单体能力不高的球队很适用,但中场边路的放弃让后防线边路承压很大。四中场变化之三是平行站位。本作中的平行站位起始就是两个中路 DMF,两侧边路是两个 SMF。如此阵型让中场随时可以控制宽度,但纵深没有任何保证,攻击时必须保证四位球员步调一致,所以战术是平行站位中场四选手的第一首选数值。

五中场,中场人数多,无论抢断还是倒脚都有一定优势。但本游戏五中场的变化起始都是基于四中场的菱形站位,只是某位置多设置了一名球员。一种是双 DMF,一种是双 OMF,前者增加中场尤其是中路的抢断,后者是让攻击的组织者多一位。这种变化可以化解队中球员防守或攻击数值不高的情况。当然,一旦采用五中场设置,进攻时就基本要放弃长传了。

六中场,本游戏中场人数最多的配置,比五中场还要重视对于中场的控制权。三种变化也都是源自四中场的菱形站位,变化形式为三个 DMF 或者三个 OMF 又或者 DMF 和 OMF 各两个。前两种中场配置,对于那些在 DMF 或 OMF 上缺少绝对强力球员的队伍来说最合适,用三个水平般的球员往那堆呗。而第三种变化,是把菱形中场的前后各加一名球员,增加各区域的控制能力。

前锋(FW),球队攻击的最前线。本作各阵型前锋数量分别是 1、2、3。当单 FW 时,FW 是反击时和快速推进时唯一的攻击点,所以单 FW 的攻击、身体、战术都要很高,而对于单 FW 来说还需要很高的头球能力,所以大家还要注意该球员的身高,千万不要太矮。双 FW 配置起来有一些变化了,即可平行站位,也可安排一名后撤一点,成为进攻的接应点,还能设置一位 FW 彻底成为边锋(WG),在边路活跃。双 FW 平行时,一个强力 FW,一个灵活 FW 的搭档让攻击会更有特色,两人的

数值要求并不一定要达到单 FW 标准,但最好各有特色,以免攻击形式重叠。而后撤一位 FW 时,后撤者要同时具有组织能力,也就是说战术要特别高。三 FW 的搭配有三种,一种是两翼都设有 WG,这样对于中央 FW 的攻击和身体两项数值有高要求,因为他会成为一个高中锋,头球攻门的机会很多。还有一种就是只设置一位 WG,让中路锋线有两个攻击点供选择。这样情况下,中路 FW 的数值就和双 FW 要求等同了。当然,第三种就是三 FW 全部在中央,这样攻击点集中并复数存在,让对手的防御很难形成优势。这一设置一旦采用,大家就必须注意传球人的能力值,也就是三前锋外,给他们传球的队员要非常强,要不然三个前锋得不到火力支援,干站在禁区也是白搭。

战术特点的很大部分是对应阵型的,尤其是本作初期,当球员数值还远远没有达到理想水平的时候。短传肯定不能对应中场球员过少的阵型,要不中场丢球是常有的事情。短传在初期最适合起码四中场以上的阵型,尤其是中场球员的战术都达到一定高度时,短传渗透的威力就能淋漓尽致地发挥出来。长传里包含反击,所以当对手实力较强的时候,选择长传来依靠前锋一击必杀的能力扭转局面。而单单从阵型角度来说,长传适合防线相对稳定而前锋得分能力又强的队伍,阵型选择中场球员少的,如果拥有强力 DMF,就干脆设置多 OMF,让长传反击也拥有多个攻击点和后插上第二得分点。边路的进攻战术首先要确认本队拥有强力中锋,并且选择两边最好都有至少两位队员的阵型,这样对于“套边”非常有利。当然,如果有好的

WG 或者攻击数值很高的 SMF,也会在攻击中自动出现边路内切进入中路的攻击手段。盘球是要有强大实力的 OMF 才敢选择的战术,阵型的搭配最好选择前场有多个攻击点的阵型,这样 OMF 盘球控制节奏的时候,会有复数的分球选择,攻击效果也好。当然,如果条件允许选择双 DMF,这是保证万一 OMF 控球失败也立即有队员可以就地围抢。

作为《创造球会》来说,所有的阵型都要根据你执教球队的现役队员来具体安排,根据各位置球员数据来决定使用阵型,根据核心球员来安排战术特点。总之,球是死的,人是活的。

小知识 1. 德比大战。德比起源英国,英人热衷赛马,而德比郡是英国出好马的地方,很多时候往往是德比郡出品的良驹在同场竞技,久而久之人们便把同城大战称为德比大战。(来自天邻 CM 论坛协力)

小知识 2. 帽子戏法是一名球员在一场比赛中连入三球后,称之为完成“帽子戏法”。这一词源于刘易斯·卡洛尔的童话《艾丽斯漫游仙境》,书中说到一位帽子匠人能够出神入化的用帽子变戏法。后来,英国板球协会借用其意,给连续三次击中门柱或横木(就是让对方三人出局)的投手奖帽子一顶,以显示其出神入化的投球技巧,这便是板球的“帽子戏法”。后来,“帽子戏法”被引用到足球比赛中。“帽子戏法”的说法在我国流行较晚,大约始于中译本《贝利自传》。在 1958 年世界杯巴西对法国的半决赛中,贝利一人连进三球,淘汰了法国队。《贝利自传》将此辟为一章节,题目就叫做“帽子戏法”。(来自天邻 CM 论坛协力)



全部 FP、GP 选手一览

编号	姓名	类型	位置	国籍	外号	特殊能力
001	ゲルマル(吉尔马)	FP	GK	巴西ブラジル	冰墙アイスウォール	GK 技术部分上升
002	チラバート(奇拉维特)	FP	GK	巴拉圭パラグアイ	牛头犬ブルドック	关键时刻判断良好
003	ドフ(佐夫)	FP	GK	意大利イタリア	纪念碑モニュメント	关键时刻判断良好
004	バンク(班克斯)	FP	GK	英格兰イングランド	英格兰银行イングランド銀行	GK 技术确实上升
005	ヤロン(雅辛)	FP	GK	俄罗斯ロシア	黑蜘蛛黒クモ	没有提高必要的能力
006	河本龙将	FP	GK	日本	日本的守护神	GK の心、技、体全部上升
007	嵐村謙太郎	FP	GK	日本	射门破坏者シュートブロッカー	对 GK 必要的精神面上升
008	カウソ(卡恩)	GP	GK	德国ドイツ	斗神	GK 能力确实上升
009	ジマン(希曼)	GP	GK	英格兰イングランド	安全之手先生ミスターセイフハンド	对 GK 必要的能力上升
010	ジニング(帕特·基宁斯)	GP	GK	北爱尔兰北アイルランド	大手ビッグハンド	关键时刻判断良好
011	シュマイゼン(舒梅切尔)	GP	GK	丹麦デンマーク	大丹グレートデン	GK 技术部分上升
012	パドローム(弗雷德霍姆)	GP	GK	比利时ベルギー	铁之男	对 GK 必要的精神面上升
013	ファンサール(范德萨)	GP	GK	荷兰オランダ	第2自由人第2のリベロ	对球方向的判断良好
014	フロン(布冯)	GP	GK	意大利イタリア	奇迹救球ミラクルセービング	对 GK 必要的精神面上升
015	喜山政史	GP	GK	日本	章鱼オクトパス	对 GK 必要的精神面上升
016	櫻田伸行	GP	GK	日本	接球手合指手套キャッチャーミット	关键时刻判断良好
017	佐和凉	GP	GK	日本	蛸男	精神大幅成長
018	中塚礼	GP	GK	日本	捕捉机器キャッチングマシン	GK 技术确实上升
019	クルマン(科曼)	FP	DF	荷兰オランダ	加农キャノン	技术面确实上升
020	ニュートン(桑托斯)	FP	DF	巴西ブラジル	百料事典	对 DF 必要的内側部分上升
021	パウアー(贝肯鲍尔)	FP	DF	德国ドイツ	皇帝	身体对抗等技术部分上升
022	ハサリヤ(帕萨雷拉)	FP	DF	阿根廷アルゼンチン	エルゲレロ	身体对抗等技术部分上升
023	パンチ(巴雷西)	FP	DF	意大利イタリア	队长ザキャプテン	优化作为 DF 的技术
024	フネゲロ(费里克罗地亚)	FP	DF	智利チリ	盾・区域ドン・エリアス	对 DF 必要的精神面上升
025	ブラメン(布雷默)	FP	DF	德国ドイツ	冷静先生ミスタークール	优化作为 DF 的技术
026	マリウス(马特乌斯)	FP	DF	德国ドイツ	斗将	优化作为 DF 的技术
027	マルティニ(马尔蒂尼)	FP	DF	意大利イタリア	门口カテナチオ	技术面确实上升
028	ロベルト(罗伯特·卡洛斯)	FP	DF	巴西ブラジル	风小子	对 DF 必要的能力上升
029	萩原忠志	FP	DF	日本	亚细亚之壁	身体对抗等技术部分上升
030	前野凉	FP	DF	日本	陷阱トラップ	统率力等对 DF 必要的精神面上升
031	御厨恭典	FP	DF	日本	小巨人	对 DF 必要的技术力上升
032	岬健二	FP	DF	日本	大地遮断机	对 DF 必要的精神面上升
033	コウソウ	GP	DF	德国ドイツ	智缺	智缺
034	シエロ(耶罗)	GP	DF	西班牙スペイン	火车头	身体对抗等技术部分上升
035	ジャントレ(詹蒂莱)	GP	DF	意大利イタリア	阿拉伯的掠夺者	技术面确实上升
036	シュリンガー(施切林格)	GP	DF	德国ドイツ	ブロンディ	优化作为 DF 的技术
037	ジョルジョ(尤尔津霍)	GP	DF	巴西ブラジル	电脑先生ミスターコンピューター	优化作为 DF 的技术
038	セガル	GP	DF	智缺	智缺	智缺
039	テムルフ(弗兰克·德波尔)	GP	DF	荷兰オランダ	荷兰之壁	身体对抗等技术部分上升
040	テュラス(图拉姆)	GP	DF	法国フランス	威胁的终结者威胁のターミネーター	身体对抗等技术部分上升
041	ナハロ(纳瓦罗)	GP	DF	意大利イタリア	崇高的防浪堤	身体对抗等技术部分上升
042	ピハリロビッチ(米哈伊洛维奇)	GP	DF	南斯拉夫ユーゴスラビア	恶魔的左脚	对 DF 必要的技术力上升
043	フライナー(布莱特纳)	GP	DF	德国ドイツ	狼男	统率力等对 DF 必要的精神面上升
044	ボグツ(福格茨)	GP	DF	德国ドイツ	スーパーベルティ	技术面确实上升
045	マティアス(萨默尔)	GP	DF	德国ドイツ	最后的城堡	身体对抗等技术部分上升
046	モア(鲍比·摩尔)	GP	DF	英格兰イングランド	天生的队长生まれながらのキャプテン	身体对抗等技术部分上升
047	ルンバルト(布林瓦尔德)	GP	DF	德国ドイツ	鬼将军	优化作为 DF 的技术
048	レスタ(内斯塔)	GP	DF	意大利イタリア	智缺	智缺
049	奥村辰彦	GP	DF	日本	东洋の电脑东洋のコンピューター	防守能力大幅度上升
050	葛久村大誉	GP	DF	日本	亚细亚之星	对 DF 必要的精神面上升
051	甲斐純哉	GP	DF	日本	田野の大樹フィールドの大樹	身体对抗等技术部分上升
052	玖珂次郎	GP	DF	日本	防浪堤	对 DF 必要的能力上升
053	小菅统昭	GP	DF	日本	人墙	防守能力大幅度上升
054	高田力	GP	DF	日本	斗魂	身体对抗等技术部分上升
055	平良阳一	GP	DF	日本	燃烧的制动器燃えるストッパー	对 DF 必要的内側部分上升
056	森崎敬	GP	DF	日本	看门狗	优化作为 DF 的技术
057	エドガー(爱德华兹)	FP	MF	英格兰イングランド	ブンブン	统率力等对 MF 必要的精神面上升
058	カンター(坎通纳)	FP	MF	法国フランス	国王キング	对 MF 必要的精神面上升
059	グループ(克鲁伊夫)	FP	MF	荷兰オランダ	飞翔的荷兰人空飛ぶオランダ人	对 MF 必要的能力上升
060	ケルガン(基冈)	FP	MF	英格兰イングランド	マイティマウス	传球等技术部分上升
061	コパ(科帕)	FP	MF	法国フランス	拿破仑ナポレオン	统率力等对 MF 必要的精神面上升
062	ジド(济科)	FP	MF	巴西ブラジル	白色的王者	对 MF 必要的能力上升
063	シュスター(舒斯特尔)	FP	MF	德国ドイツ	金发的天使	对 MF 必要的内側部分上升
064	シボレ(西沃里)	FP	MF	阿根廷アルゼンチン	デカ头	传球等技术部分上升
065	シモン(齐达内)	FP	MF	法国フランス	新将军	技术面大幅度成長
066	ジアンペーラ(里维拉)	FP	MF	意大利イタリア	金色男孩ゴールデンボーイ	统率力等对 MF 必要的技术面上升
067	セゾン(塞雷佐)	FP	MF	巴西ブラジル	黄色旋风	对 MF 必要的内側部分上升
068	ソクラテス(苏格拉底)	FP	MF	巴西ブラジル	ドトル	对 MF 必要的能力上升
069	ニストロップM(大罗德鲁普)	FP	MF	丹麦デンマーク	ダニッシュダイナマイト	对 MF 必要的内側部分上升
070	ホットアー(内策尔)	FP	MF	德国ドイツ	长发的叛逆儿	对 MF 必要的内側部分上升
071	ファルク(法尔考)	FP	MF	巴西ブラジル	罗马之鹰ロマーの鷹	传球等技术部分上升
072	フォーリット(古力特)	FP	MF	荷兰オランダ	黑色郁金香黒いチューリップ	技术面成長
073	フランシスコ(弗郎西斯科利)	FP	MF	乌拉圭ウルグアイ	エル・プリンス	对 MF 必要的技术力确实上升
074	ベレン(贝隆)	FP	MF	阿根廷アルゼンチン	小魔法师	对 MF 必要的能力确实上升
075	ベック(贝克汉姆)	FP	MF	英格兰イングランド	金发的贵公子	技术面大幅度成長
076	ペラト(奥维拉夫)	FP	MF	德国ドイツ	愤怒的艺术家	MF 能力确实上升
077	マルドラドD(马拉多纳)	FP	MF	阿根廷アルゼンチン	天才	攻守必要的能力上升
078	ミシェル(普拉蒂尼)	FP	MF	法国フランス	将军	对 MF 必要的内側部分上升
079	リット(里杰卡尔德)	FP	MF	荷兰オランダ	至宝	传球等技术部分上升
080	リナルド(里瓦尔多)	FP	MF	巴西ブラジル	巴西的王牌ブラジルのエース	传球等技术部分上升
081	リイロ(李维里诺)	FP	MF	巴西ブラジル	エル・ビドゴン	技术面确实上升
082	中孝介	FP	MF	日本	进球的投掷员ゴールの配達人	对 MF 必要的技术确实上升
083	黒澤昭义	FP	MF	日本	援助工作室アシスト工房	对 MF 必要的内側部分上升
084	神戸章雄	FP	MF	日本	带球特快ドリブル特急	传球等技术部分上升
085	泷忠宣	FP	MF	日本	博士	精神力确实上升
086	藤野雄三	FP	MF	日本	亚细亚的怪人アジアの怪人	对 MF 必要的精神面上升
087	源京一	FP	MF	日本	トマホークバサー	技术面大幅度成長
088	アコンチャ(奥克查)	GP	MF	尼日利亚ナイジェリア	噩梦ナイトメア	对 MF 必要的内側部分上升
089	アラビレス(阿尔迪雷斯)	GP	MF	智缺	智缺	智缺
090	アルベルト(阿尔贝蒂尼)	GP	MF	意大利イタリア	正确无比	技术面确实上升
091	ウイダ	GP	MF	智缺	智缺	智缺
092	エツエルバグ(埃芬博格)	GP	MF	德国ドイツ	アンファン テリブル	攻守必要的能力上升
093	キースケンス(内斯肯斯)	GP	MF	荷兰オランダ	发电机ダイナモ	传球等技术部分上升
094	キリン(罗伊·基恩)	GP	MF	爱尔兰アイルランド	引起震动的男人震きあげる男	对 MF 必要的精神面上升
095	クアドラ(瓜迪奥拉)	GP	MF	西班牙スペイン	机会制造者チャンスメーカー	技术面大幅度成長
096	シフォン(希福)	GP	MF	比利时ベルギー	マエストリ	对 MF 必要的内側部分上升
097	ジユリアス(吉雷瑟)	GP	MF	法国フランス	香蕉足球シャンパンサッカー	技术面大幅度成長

大战略

098	ゼルドフ(西多夫)	GP	MF	荷兰オランダ	黒色彗星	MF能力确实上升
099	ダビッド(戴维)	GP	MF	荷兰オランダ	斗犬	攻守必要的能力上升
100	タジ(哈吉)	GP	MF	罗马尼亚ルーマニア	10号	精神力确实上升
101	デュキヤナン(蒂加纳)	GP	MF	法国フランス	悪棍ツファイ	对MF必要的技术力确实上升
102	デュジャルダン(德尚)	GP	MF	法国フランス	智缺	智缺
103	ドゥツカ(郑加)	GP	MF	巴西ブラジル	鬼軍曹	精神力确实上升
104	ネーメト(内德维德)	GP	MF	捷克チエコ	火箭クエツト	精神力确实上升
105	バルダニ(巴尔德拉马)	GP	MF	哥伦比亚コロンビア	獅子王	对MF必要的精神力上升
106	ヒックス(吉格斯)	GP	MF	威尔士ウエールズ	威尔士先生ミスターウエールズ	攻守必要的能力上升
107	フィンケ	GP	MF	智缺	智缺	智缺
108	プロミナー(布莱姆纳)	GP	MF	智缺	智缺	智缺
109	ベネフ(佩内夫)	GP	MF	保加利亚ブルガリア	醒目スマート	技术面确实上升
110	ボロン(博班)	GP	MF	克罗地亚クロアチア	克罗地亚先生ミスタークロアチア	统率力等对MF必要的精神面上升
111	マクナマス	GP	MF	智缺	智缺	智缺
112	リンス	GP	MF	智缺	智缺	智缺
113	リンドバグ(利特巴斯基)	GP	MF	德国ドイツ	ドリブラスキー	MF能力确实上升
114	ルイス(鲁伊·科斯塔)	GP	MF	葡萄牙ポルトガル	无冕の梦幻之星無冠のファンタジスタ	统率力等对MF必要的精神面上升
115	レドゥル(雷东多)	GP	MF	阿根廷アルゼンチン	智缺	智缺
116	レナルト(莱昂纳多)	GP	MF	巴西ブラジル	智缺	智缺
117	青叶 慎吾	GP	MF	日本	智缺	智缺
118	石倉秀一	GP	MF	日本	GOOD DグッドD	精神力确实上升
119	内海功	GP	MF	日本	日本之风	对MF必要的技术力确实上升
120	小田伸三	GP	MF	日本	紅色代表赤い代表	MF能力确实上升
121	甲斐 雅哉	GP	MF	日本	智缺	智缺
122	菊田敬	GP	MF	日本	传球猎人パスハンター	对MF必要的精神面上升
123	新谷友樹	GP	MF	日本	场地的名匠フィールドの職人	对MF必要的技术力确实上升
124	南部一樹	GP	MF	日本	场地的工作者フィールドの動き者	对MF必要的精神面上升
125	野村大樹	GP	MF	日本	左翼の梦想レフトイデオロギ	对MF必要的内側部分上升
126	平塚浪夫(中田英寿)	GP	MF	日本	我王	对MF必要的能力上升
127	九田 篤	GP	MF	日本	流涕ドリブル	统率力等对MF必要的精神面上升
128	与田雅武	GP	MF	日本	传球机器パスマシン	对MF必要的能力上升
129	ラコス武蔵	GP	MF	日本	蓝眼之侍青い目の侍	MF能力确实上升
130	アデマル(阿德里亚诺)	FP	FW	巴西ブラジル	魔法の砲兵	决定力上升
131	エスタシオ(尤西比奥)	FP	FW	葡萄牙ポルトガル	豹	关键时刻超常发挥
132	エレ(贝利)	FP	FW	巴西ブラジル	神仙	得分力上升
133	オフェン(欧文)	FP	FW	英格兰イングランド	神奇男孩ワンダーボーイ	身体能力、精神力上升
134	カレラ(卡雷卡)	FP	FW	巴西ブラジル	万能球员万能プレイヤー	对FW必不可少的技术能力上升
135	ガンジヤ(加林查)	FP	FW	巴西ブラジル	魔法の小鸟	对FW必要的内側部分上升
136	クリスチャン(克林斯曼)	FP	FW	德国ドイツ	黄金之隼	精神力确实上升
137	ケンダル(肯佩斯)	FP	FW	阿根廷アルゼンチン	斗牛士	得分力上升
138	ゴルケア(阿克贾尔)	FP	FW	丹麦デンマーク	野牛バイソン	射门力上升
139	ズドラコヴィチ(斯托伊科维奇)	FP	FW	南斯拉夫	小精灵ピクシー	得分力上升
140	チャールズ(博比·查尔顿)	FP	FW	英格兰イングランド	爵士	关键时刻超常发挥
141	ディナス(拉蒙·迪亚斯)	FP	FW	阿根廷アルゼンチン	邮递员メルマン	对FW必不可少的技术能力上升
142	デズアファン(迪斯蒂法诺)	FP	FW	阿根廷アルゼンチン	金发之矢フロントの矢	射门等技术部分上升
143	デルベネ(皮耶罗)	FP	FW	意大利イタリア	场地的艺术家フィールドのアーティスト	对FW必要的内側部分上升
144	バステン(巴斯滕)	FP	FW	荷兰オランダ	孤高的打击者孤高のストライカー	没有提高必要的能力
145	パチスタ(巴蒂斯图塔)	FP	FW	阿根廷アルゼンチン	獅王ライオンキング	进攻能力大幅度上升
146	ピアジオリ(罗伯特·巴乔)	FP	FW	意大利イタリア	AZZURRI的至宝アズーリの至宝	技术精神共同上升
147	ビエール(帕潘)	FP	FW	法国フランス	高性能轰炸机	对FW必不可少的技术力上升
148	ブストス(普斯卡什)	FP	FW	匈牙利ハンガリー	魔法的马扎ルマジックマジャール	判断力等对FW必要的精神面上升
149	フリードリッヒ(弗里德里希)	FP	FW	巴西ブラジル	智缺	智缺
150	フンバルト(阿尔贝托)	FP	FW	匈牙利ハンガリー	茶先生チャサー	得分力上升
151	ベルバグ(博格坎普)	FP	FW	荷兰オランダ	冰人アイスマン	FW能力确实上升
152	ベルファスト(贝斯特)	FP	FW	北爱尔兰北アイルランド	エルビートル	得分力上升
153	マリッシュ(马修斯)	FP	FW	英格兰イングランド	滴水的魔术师ドリブルの魔术师	进攻能力大幅度上升
154	ミューレン(穆勒)	FP	FW	德国ドイツ	轰炸机	关键时刻超常发挥
155	メラ(米拉)	FP	FW	喀麦隆カメルーン	喀麦隆的铁人カメルーンの鉄人	射门力上升
156	ラインダース(莱昂尼达斯)	FP	FW	巴西ブラジル	钻石ダイヤモンド	射门力上升
157	ラウフ(劳尔)	FP	FW	西班牙	厄尔尼诺エルニニョ	技术面确实上升
158	ルンガK(鲁梅尼格)	FP	FW	德国ドイツ	欧洲先生ミスターヨーロッパ	技术面确实上升
159	レツカー(莱因克尔)	FP	FW	英格兰イングランド	干净先生Mr.クリン	FW能力确实上升
160	ロマン(罗马里奥)	FP	FW	巴西ブラジル	恶童	身体能力、精神力共同上升
161	ロゼイ(保罗·罗西)	FP	FW	意大利イタリア	パンビーノ デル オロ	对FW必不可少的技术能力上升
162	ロナルド(罗纳尔多)	FP	FW	巴西ブラジル	现象フェノメナ	得分力上升
163	河本鬼茂	FP	FW	日本	世界之得分王	进攻能力大幅度上升
164	境浩正	FP	FW	日本	零战士ゼロファイター	没有提高必要的能力
165	立浪重則	FP	FW	日本	场地之侍フィールドの侍	FW能力确实上升
166	东条英虎	FP	FW	日本	完美打击者パーフェクトストライカー	射门力上升
167	那智清隆	FP	FW	日本	疾风	射门力上升
168	アバルカ(阿内尔卡)	GP	FW	法国フランス	SUPER-NICSスーパーニック	射门等技术部分上升
169	アリ(亨利)	GP	FW	法国フランス	冷酷之王キング オブ クール	进攻能力大幅度上升
170	インザラ(菲利普·英礼吉)	GP	FW	意大利イタリア	进球前的闪电ゴール前の稲妻	进攻能力大幅度上升
171	ヴァラ(沃勒尔)	GP	FW	德国ドイツ	狐	关键时刻超常发挥
172	ウストラ(维阿)	GP	FW	利比里亚リベリア	利比里亚的怪人リベリアの怪人	判断力等对FW必要的精神面上升
173	エスコバ(雷科巴)	GP	FW	乌拉圭ウルグアイ	チノ	射门力上升
174	エムバ(姆博马)	GP	FW	喀麦隆カメルーン	黑豹	增加比赛的稳定性
175	オツフェルス(奥维马斯)	GP	FW	荷兰オランダ	智缺	智缺
176	ガニヤ	GP	FW	智缺	智缺	智缺
177	カーネル(科威尔)	GP	FW	澳大利亚オーストラリア	智缺	智缺
178	オルトナー(奥特加)	GP	FW	阿根廷アルゼンチン	突刺ドリブラー	射门等技术部分上升
179	カルマンズ(瑟勒芒斯)	GP	FW	比利时ベルギー	红色重型轰炸机	射门力上升
180	クラムフェルト(克鲁维特)	GP	FW	荷兰オランダ	荷兰之屋オランダの屋	判断力等对FW必要的精神面上升
181	ザモラ(萨莫拉)	GP	FW	智利チリ	直升飞机ヘリコプター	对FW必不可少的技术力上升
182	ザラチヨ(萨拉斯)	GP	FW	智利チリ	L 斗牛士エル マタドール	关键时刻超常发挥
183	シエラ(阿兰·希勒)	GP	FW	英格兰イングランド	进球猎手ゴールハンター	进攻能力大幅度上升
184	シャフチエンコ(舍甫琴科)	GP	FW	乌克兰ウクライナ	智缺	智缺
185	シンドラー(辛德拉)	GP	FW	奥地利オーストリア	纸之男	技术面确实上升
186	ズーラ(席勒)	GP	FW	德国ドイツ	太つちよ	决定力上升
187	トゥット(托蒂)	GP	FW	意大利イタリア	王子プリンチペ	射门等技术部分上升
188	ビヤコフ(比埃尔霍夫)	GP	FW	德国ドイツ	天空的支配者	射门力上升
189	フォンテン(方丹)	GP	FW	法国フランス	进球王ゴールキング	技术面确实上升
190	マンティリ(曼奇尼)	GP	FW	意大利イタリア	智缺	智缺
191	モレナ(莫雷诺)	GP	FW	智缺	智缺	智缺
192	ラビチエッチ(萨维切维奇)	GP	FW	南斯拉夫ユーゴスラビア	天才ジェニオ	对FW必要的内側部分上升
193	リベ(里瓦)	GP	FW	意大利イタリア	サルデーニヤの太陽	对FW必不可少的技术能力上升
194	ロブレSC(克劳迪·洛佩斯)	GP	FW	阿根廷アルゼンチン	ピオボ	进攻能力大幅度上升
195	阿见达哉	GP	FW	日本	场地之侍フィールド侍	射门力上升
196	倉元清隆	GP	FW	日本	亚细亚的炮台アジアの砲台	射门等技术部分上升
197	杉下龙次	GP	FW	日本	流氓暴れん坊	FW能力确实上升
198	广川奨	GP	FW	日本	攻击领袖攻击番長	射门等技术部分上升
199	松井貴俊	GP	FW	日本	亚细亚的火箭炮アジアのバズーカ砲	进攻能力大幅度上升

全部球探资料一览

名称	出生地	毎年契約金	国内	海外	擅长交渉	荒重 和成	爱知県	8000万	B	D	国内 DF
野野垣 胜大	福岡県	2 亿 400 万	SS	B	国内 FW	生駒 浩	熊本县	5600 万	B	E	国内全部选手
织田 泰人	栃木县	1 亿 8400 万	SS	B	国内 GK	余呉田 舜	鹿児島县	4800 万	B	E	国内 MF
近内 崇司	長野県	1 亿 8400 万	SS	B	国内 FW	秋居 润也	广岛县	4400 万	B	E	国内全部选手
汤木 笃则	京都府	1 亿 7600 万	SS	B	国内全部选手	コカス	希腊	1 亿 4000 万	C	B	海外 FW
齐木 治郎	岐阜县	1 亿 7600 万	SS	B	国内 GK	ルングベリ-	瑞典	1 亿 3600 万	D	B	海外 MF
松尾 克弘	石川县	1 亿 6800 万	SS	B	国内 FW	ラバルテ	厄瓜多尔	1 亿 2800 万	D	B	海外全部选手
飞名 正次郎	山梨县	1 亿 5200 万	SS	B	国内 MF	ネミック	罗马尼亚	1 亿 2000 万	D	B	海外 MF
仓又 胜义	宫崎县	1 亿 7600 万	SS	C	国内 MF	リ-レオン	中国台湾	1 亿 400 万	D	B	海外 MF
仁多见 大	爱知県	1 亿 6800 万	SS	C	国内 GK	クア-リ	北爱尔兰	8800 万	D	B	海外 MF
儿玉 享	佐贺县	1 亿 6400 万	SS	C	国内 MF	セルベテス	葡萄牙	8800 万	D	B	海外 MF
横谷 裕	神奈川県	1 亿 5600 万	SS	C	国内 DF	コズルニク	捷克	8800 万	D	B	海外 FW
真谷 干雄	奈良县	1 亿 4800 万	SS	C	国内全部选手	シエンレン	中国澳门	8400 万	D	B	海外全部选手
植村 隆行	山形県	1 亿 4800 万	SS	C	国内 FW	フアハブ	沙特阿拉伯	8400 万	D	B	海外 GK
大塔 雅史	和歌山县	1 亿 3600 万	SS	C	国内 MF	サイトフ	俄罗斯	8400 万	D	B	海外 FW
鮎川 圭介	滋贺县	1 亿 1600 万	SS	C	国内全部选手	ウルニシエフ	乌克兰	8000 万	D	B	海外 MF
井谷 敏广	大阪府	1 亿 1200 万	SS	C	国内 MF	ウグレシチ	波斯尼亚	8000 万	D	B	海外 MF
西板 健三	新潟県	1 亿 1200 万	SS	C	国内 DF	フリードマン	以色列	7600 万	D	B	海外 MF
坊西 智弘	大阪府	1 亿 5200 万	SS	D	国内 GK	フオングラン	荷兰	7200 万	D	B	海外全部选手
福良 贤治	群馬県	1 亿 2400 万	SS	D	国内 DF	アザム	科威特	6800 万	D	B	海外 FW
井端 守道	岩手县	1 亿 2400 万	SS	D	国内 MF	スナボシ	马来西亚	9600 万	E	B	海外 DF
神部 嵩光	富城县	1 亿 1200 万	SS	D	国内 DF	ソルダノビッチ	克罗地亚	8800 万	E	B	海外 MF
屋代 淳一	沖縄県	1 亿	SS	D	国内全部选手	エミテマル	UAE	8400 万	E	B	海外 MF
河崎 俊三	复岛县	5200 万	SS	E	国内全部选手	ヤグディン	哈萨克斯坦	7600 万	E	B	海外 GK
高石 克典	岛根县	4800 万	SS	E	国内全部选手	クワンブ	南非	6800 万	E	B	海外全部选手
ブラウヴァ	巴西	2 亿 7200 万	A	SS	海外 MF	マ-ビンス	牙买加	6800 万	E	B	海外 MF
ビノック	英格兰	2 亿 4000 万	A	SS	海外 FW	シュリバン	埃及	6400 万	E	B	海外 DF
ヴィクトル	阿根廷	2 亿 3200 万	A	SS	海外全部选手	スニヤンホ	北朝鲜	6400 万	E	B	海外 DF
バラクタ	哥伦比亚	2 亿 400 万	A	SS	海外 GK	ヴンコヤ	尼日利亚	4400 万	E	B	海外 MF
テイリー-ウッド	苏格兰	1 亿 6000 万	B	SS	海外 DF	シャリド	卡塔尔	4400 万	E	B	海外 FW
バンデカイエ	比利时	1 亿 6000 万	B	SS	海外 DF	ビネヤ	波利维亚	4000 万	E	B	海外 MF
ベルメンタ	葡萄牙	1 亿 5600 万	B	SS	海外 FW	ウオンナタニ	新加坡	4000 万	E	B	海外 GK
ローザベルヘル	荷兰	1 亿 5200 万	B	SS	海外 MF	品田 尚幸	岐阜县	8000 万	C	E	国内 MF
フィクス	德国	1 亿 9600 万	C	SS	海外 GK	龙 亮一	山口县	6000 万	C	E	国内 FW
シエルベルグ	澳大利亚	1 亿 7200 万	C	SS	海外 DF	鈴江 至	冈山县	5200 万	C	E	国内 DF
サグスリク	丹麦	1 亿 6800 万	C	SS	海外 MF	岡场 美佐男	岩手县	4000 万	C	E	国内 MF
エスメラ	葡萄牙	1 亿 5200 万	C	SS	海外 MF	江波 静夫	奈良县	6000 万	C	D	国内 DF
ヘルモルナー	丹麦	1 亿 4800 万	C	SS	海外 MF	ランスカウト	澳大利亚	1 亿 1600 万	D	C	海外 FW
シーラン	爱尔兰	1 亿 4800 万	C	SS	海外 MF	デイラ	尼日利亚	1 亿 1200 万	D	C	海外 MF
バイベル	澳大利亚	1 亿 3200 万	C	SS	海外 DF	トラツチ	波兰	8800 万	D	C	海外 DF
アンヘル	西班牙	1 亿 3200 万	C	SS	海外 FW	マハジ	伊拉克	8800 万	D	C	海外 MF
ギュル	匈牙利	1 亿 400 万	D	SS	海外 DF	ル-チエ	阿曼	8400 万	D	C	海外 FW
セガラ	墨西哥	1 亿 2000 万	D	SS	海外 MF	ラタム	摩洛哥	8400 万	D	C	海外 MF
リゲイロ	葡萄牙	1 亿 2000 万	D	SS	海外 MF	ホルネバー	德国	7200 万	D	C	海外 GK
セオロ	乌拉圭	1 亿 1600 万	D	SS	海外 FW	アルジジ	伊拉克	7200 万	D	C	海外全部选手
ブルニカ	罗马尼亚	9600 万	D	SS	海外 MF	アルコダ	西班牙	5600 万	D	C	海外全部选手
ブラストン	爱尔兰	9600 万	D	SS	海外 MF	ムレレカ	南非	1 亿 800 万	E	C	海外 FW
ナザル	厄瓜多尔	8800 万	D	SS	海外全部选手	ロレンス	阿根廷	7600 万	E	C	海外 MF
椎木 祐章	福岛县	1 亿 5200 万	S	C	国内 DF	シヤナメス	加纳	7600 万	E	C	海外 FW
野坂 益弘	富山县	1 亿 1600 万	S	C	国内 MF	ゴデフ	澳大利亚	7200 万	E	C	海外全部选手
吉野 英树	富城县	9600 万	S	D	国内 GK	ファティ	塔吉克	6400 万	E	C	海外 GK
田之上 卓也	静岡県	8400 万	S	D	国内 GK	ワナチヤク	中国台湾	6000 万	E	C	海外 MF
パレイニ	阿根廷	2 亿 4800 万	A	S	海外 DF	キンメル	塞内加尔	5600 万	E	C	海外 MF
バレク	法国	1 亿 6000 万	B	S	海外 FW	モルダニ	伊朗	4800 万	E	C	海外 FW
トドロフ	保加利亚	1 亿 9200 万	C	S	海外 FW	アクヤハニ	伊朗	4800 万	E	C	海外 FW
レクランド	挪威	1 亿 7200 万	C	S	海外 FW	テデエフ	乌克兰	4800 万	E	C	海外 FW
スド-ンユ-	韩国	1 亿 6000 万	C	S	海外 FW	スニヤンホ	北朝鲜	4400 万	E	C	海外全部选手
バルエ-ソ	巴拉圭	1 亿 4000 万	C	S	海外 GK	リンケイ	中国	3200 万	E	C	海外全部选手
イスタル	匈牙利	1 亿 2000 万	D	S	海外 DF	アブタルヤル	UAE	3200 万	E	C	海外全部选手
クライセン	挪威	1 亿	D	S	海外 FW	スレイマグル	土耳其	3200 万	E	C	海外 FW
ギマラネス	巴西	2 亿 4800 万	A	A	海外 DF	ヴツティ-ス	牙买加	6800 万	F	C	海外 FW
島田 孝义	埼玉县	1 亿 800 万	A	C	国内 GK	バスビゼ	赞比亚	5600 万	F	C	海外 DF
富城 靖	和歌山县	9600 万	A	D	国内 FW	スバタ	哥斯达黎加	5200 万	F	C	海外 FW
东濠 清隆	東京都	9200 万	A	D	国内 MF	チェルニコフ	乌兹别克	6000 万	D	D	海外 MF
荒巻 勤	香川县	8000 万	A	D	国内 DF	スタンゲ	法国	4800 万	D	D	国内 MF
三田村 大吉	茨城县	7200 万	A	D	国内 DF	根仓 幸秀	青森县	7200 万	D	E	国内 MF
土江 俊二	富山县	7200 万	A	D	国内 MF	坪田 佑三	兵库县	6000 万	D	E	国内全部选手
东岛 雅之	高知县	7600 万	A	E	国内全部选手	成场 润一	沖縄県	3600 万	D	E	国内 DF
カルツェン	比利时	1 亿 2800 万	B	A	海外 DF	サバラ	土耳其	8400 万	E	D	海外 FW
ヴァルネット	德国	1 亿 6400 万	C	A	海外 DF	ラガス-ナ	哥斯达黎加	6800 万	E	D	海外 FW
スネク	斯洛伐克	1 亿 2400 万	C	A	海外全部选手	セルテイカ	埃及	6400 万	E	D	海外 DF
レコノビッチ	南斯拉夫	1 亿 2000 万	C	A	海外 MF	マライアン	印尼	6000 万	E	D	海外全部选手
ショ-ヘリ	瑞典	1 亿 4400 万	D	A	海外 FW	カンヤリ	喀麦隆	4800 万	E	D	海外全部选手
ガステロ	秘魯	1 亿 600 万	D	A	海外 DF	バーマー	英格兰	4400 万	E	D	海外全部选手
オアイアン	加拿大	1 亿 400 万	D	A	海外全部选手	サルタニ	摩洛哥	3600 万	E	D	海外 MF
メリジ	意大利	8800 万	D	A	海外 DF	アムシャウニ	卡塔尔	5200 万	F	D	海外 FW
ビリニ	克罗地亚	8000 万	E	A	海外 MF	バハメシュ	津马布韦	4000 万	F	D	海外 DF
サラタ	沙特阿拉伯	5200 万	E	A	海外 GK	サルタニ	摩洛哥	3600 万	E	D	海外 MF
メリガー	瑞士	5200 万	E	A	海外 FW	ジュニ	突尼斯	3200 万	E	D	海外 DF
叶室 洋介	山口县	1 亿 800 万	B	D	国内 GK	ケ-チヨルホ	北朝鲜	3200 万	F	E	海外 GK

恶性变异 hack

流程攻略

Vd.2

贞本义行×伊藤和典×真下耕一

文/APE

游戏开始
↓
事件后出现桌面
↓
登陆进入 The World
↓
水之都マク・アヌ,发生与ブラックローズ对话的事件
↓
二人前往 ⊖ 服务器“選ばれし 绝望の 虚无”
↓
在地下迷宫的最深处与バルムンク对话
↓
由于暂时不能前进,返回ドーナ・ロリヤック
↓
NPC 商人出现,交换 vol1 的“法之书”与“绝对之书”
↓
退出,返回桌面,收到アウラ和匿名的邮件
↓
阅读匿名的邮件从而进入 ⊖ 服务器的“空疏なる 因縁の 深渊”
↓
一人进入后,发生与ブラックローズ对话的事件,随后和リヨース与ヘルバ对话
↓
事件结束后返回桌面,收到リヨース寄来的邮件,阅读后便可前往 ⊕ 服务器
↓
BBS 上有ステハニー-R 发的帖子

在 ⊕ “疏ましき 逆袭の 阳鬼”捉迷藏,得到关键道具ゴブキャップA
↓
BBS 上有ジョヌ-R 发的帖子
↓
在 ⊕ “疏ましき 逆袭の 使い魔”捉迷藏,得到关键道具ゴブメールA,从カオスゲート向 ⊕ 服务器移动
↓
和住在武器店的リヨース见面,接受今后行动方针的指示
↓
在 BBS 上调查プロテクトエリア的词语
↓
登陆后ミア与エルク登场
↓
根据 BBS 上的帖子前往トレーディング大会的会场
↓
在地下迷宫的最深处得到爱のアーチェリー
↓
在トレーディング大会中取得成功后,得到レイチエルの成员地址
↓
根据 BBS 上的提示去找ニューク免丸
↓
在地下迷宫的最深处与ニューク免丸合作打倒 BOSS
↓
得到ニューク免丸的成员地址
↓
和ミア、エルク一起前往 ⊕ “哀切なる 邪眼の 未亡人”
↓
在地下迷宫的最深处打倒 BOSS 后,返回カルミナ・ガデリカ
↓
在 BBS 上有プロテクトエリア的情报
↓
前往 ⊕ “名もなき 希求者の 风野”
↓
在地下迷宫的最深处进行 BOSS 战,シエラタン登场
↓
事件发生后,返回カルミナ・ガデリカ

阅读月长石的邮件,得到月长石的成员地址
↓
登陆后リヨース出现,发生事件,收到リヨース的邮件
↓
和月长石一起前往 ⊕ “底知れぬ 大笑いの 造岩物质”
↓
将地下迷宫内的敌人全部打倒,返回カルミナ・ガデリカ
↓
根据リヨース的邮件前往 ⊕ “苏生する 惑乱の 裁き”
↓
在地下迷宫的 B1F 和 B2F 遇到イニス
↓
在地下迷宫的最深处进行 BOSS 战
↓
返回カルミナ・ガデリカ引发事件
↓
返回到桌面,有主人公的独白
↓
收到アウラ寄来的邮件
↓
登陆,ミストラル登场
↓
和ミストラル进入 ⊕ “容赦なき 嘆きの 灶”
↓
在地下迷宫的最深处打倒 BOSS
↓
事件过后,返回カルミナ・ガデリカ
↓
调查 BBS 上チャンR 的帖子
↓
在 ⊕ “疏ましき 逆袭の 香り”捉迷藏,得到ゴブグローブA
↓
调查 BBS 上アルベルトR 的帖子
↓
在 ⊕ “疏ましき 逆袭の 新事実”捉迷藏,得到ゴブブーツA
↓
マロー-通过 BBS 被叫了出来,一同前往 ⊕ “にじり寄る 沉默の 足音”
↓



进入地下迷宫时遇到マロー
 ↓
 在地下迷宫的最深处打倒 BOSS, 之后得到マロー的成员地址
 ↓
 阅读なつめ发来的邮件后查看 BBS, 前往△“底知れぬ 绝望の 足音”
 ↓
 在地下迷宫的最深处进行 BOSS 战, 然后返回カルミナ・ガデリカ
 ↓
 阅读砂嵐三十郎发来的邮件, 一起去△“ほろ苦き 沸血の 砂地獄”
 ↓
 在アイテム神像部屋得到新魔神刀, 将其交给砂嵐三十郎
 ↓
 阅读びろし发来的邮件, 一起去△“姿なき 骚灵の 圣域”
 ↓
 在最深处引发事件
 ↓
 阅读ブラックローズ新发来的邮件
 ↓
 见到黄昏の碑文のスレッド, 登陆后遇到ブラックローズ
 ↓
 看了 BBS 上很久以前的帖子后, 前往○“拒绝する 忘却の 咒纹使い”
 ↓
 进入地下迷宫, A-20 登场
 ↓
 取得アイテム神像部屋の宝箱, 遇到ミミル
 ↓
 前往△“隠されし 禁断の 圣域”, 进入圣堂, 引发事件
 ↓
 看リングダ的邮件, 前往△“灭びゆく 狂乱の 魔境”
 ↓

在迷宫的最深处引发事件后, 返回カルミナ・ガデリカ
 ↓
 阅读ブラックローズ新发来的邮件, 前往△“まばゆき 贤者の 极北”
 ↓
 在地下迷宫的最深处发生事件
 ↓
 阅读ワイズマン发来的邮件, 前往△“花开く 约束の 散歩道”
 ↓
 在迷宫的 B3F 打倒 BOSS, 得到スパークブレイド
 ↓
 返回カルミナ・ガデリカ, 发生事件
 ↓
 再度前往△“まばゆき 贤者の 极北”
 ↓
 在地下迷宫的最深处发生事件, 得到ワイズマン的成员地址
 ↓
 从ワイズマン的邮件当中得到有关黄昏の碑文与ネットスラム的情报
 ↓
 查看 BBS, 前往△“散逸する 化石の 道标”
 ↓
 在地下迷宫的最深处发生事件
 ↓
 返回カルミナ・ガデリカ引发事件
 ↓
 前往△“脉动する 最悪の 中心核”
 ↓
 在地下迷宫的 B1F 当中遵从咒语的话前进
 ↓
 在迷宫的最深处发生事件
 ↓
 在ネットスラム与全员对话引发事件
 ↓
BOSS 战后→ENDING



↓
 调查 BBS 上マルチナR 的帖子
 ↓
 在△“疏ましき 逆袭の 门”捉迷藏, 得到小鬼の表彰状
 ↓
 阅读バンダイ@ 内山田发来的邮件, 前往△“ほろ苦き 梦幻の 镜像世界”
 ↓
 在最深处打倒 BOSS
 ↓
ENDING

WORD LIST

△ 服务器

△ 萌え立つ 过剩しの 碧野 Lv.1 木属性
 △ 隠されし 禁断の 圣域 Lv.6 水属性
 △ 疏ましき 金色の 阳鬼 Lv.1 木属性
 △ 茫漠たる 骚灵の 沙海 Lv.3 火属性
 △ 闭ざされし 忘却の 双丘 Lv.10 木属性
 △ 露见せる 原初の 试合石 Lv.1 火属性
 △ 心なき 过食の 巡礼 Lv.4 地属性
 △ 果てなき 大罪の 累壁 Lv.7 地属性
 △ 疏ましき 金色の 使い魔 Lv.6 火属性
 △ 激怒する 情热の 旋律 Lv.7 火属性
 △ 丰穰なる 微笑の 菌丝 Lv.14 木属性
 △ 疏ましき 金色の 香り Lv.10 水属性
 △ 忌まわしき 破坏者の 远雷 Lv.12 火属性
 △ 鼻曲がる 沸血の 处刑场 Lv.16 木属性
 △ 疏ましき 金色の 新事实 Lv.14 地属性
 △ 埋もれし 异教の 热砂 Lv.22 火属性
 △ 孤立せる 沉默の 大盖 Lv.22 水属性
 △ 忌まわしき 谁がための 巨人 Lv.30 水属性
 △ 疏ましき 金色の 门 Lv.23 木属性

△ 恼ましき 彼女の 残留思念 Lv.3 火属性
 △ 忌まわしき 脏器売りの 处刑场 Lv.14 木属性

○ 服务器

○ 静穏なる 永远的 白魔 Lv.13 水属性
 ○ 柔らかなき 孤高の 三色すみれ Lv.14 木属性
 ○ 咒われし 失意の 乐园 Lv.20 暗属性
 ○ 瓦解せる 刹那の 螺旋 Lv.18 地属性
 ○ 美しき 谁がための 宝珠 Lv.19 木属性
 ○ 大いなる 最果ての 沃土 Lv.23 暗属性
 ○ 選ばれし 绝望の 虚无 Lv.28 地属性
 ○ 空疎なる 因縁の 深渊 Lv.13 木属性
 ○ 拒绝する 忘却の 咒纹使い Lv.38 木属性
 ○ ほろ苦き 梦幻の 镜像世界 Lv.50 火属性
 ○ 犬踊る 情热の 三色すみれ Lv.19 地属性

△ 服务器

△ 瓦解せる 异教の 遗迹群 Lv.32 地属性
 △ 光なき 最果ての 死地 Lv.30 火属性
 △ 疏ましき 逆袭の 阳鬼 Lv.30 火属性
 △ 哀切なる 邪眼の 未亡人 Lv.30 水属性
 △ 静穏なる 忘却の 水芭蕉 Lv.35 火属性

△ 疏ましき 逆袭の 使い魔 Lv.30 暗属性
 △ 名もなき 希求者の 风野 Lv.32 木属性
 △ 底知れぬ 大笑いの 造岩物质 Lv.35 火属性
 △ 苏生する 惑乱の 裁き Lv.34 火属性
 △ 容赦なき 嘆きの 灶 Lv.35 火属性
 △ 疏ましき 逆袭の 香り Lv.35 水属性
 △ にじり寄る 沉默の 足音 Lv.38 水属性
 △ 姿なき 骚灵の 圣域 Lv.40 暗属性
 △ ほろ苦き 沸血の 砂地獄 Lv.39 火属性
 △ 底知れぬ 绝望の 足音 Lv.39 木属性
 △ 疏ましき 逆袭の 新事实 Lv.38 火属性
 △ 灭びゆく 狂乱の 魔境 Lv.38 木属性
 △ まばゆき 贤者の 极北 Lv.42 水属性
 △ 花开く 约束の 散歩道 Lv.44 木属性
 △ 散逸する 化石の 道标 Lv.46 火属性
 △ 脉动する 最悪の 中心核 Lv.48 火属性
 △ 疏ましき 逆袭の 门 Lv.42 水属性
 △ 移り気な 堂堂巡りの 回廊 Lv.38 水属性
 △ 底知れぬ 魂の 万华镜 Lv.43 火属性
 △ 光なき 不可侵の 追迹群 Lv.47 木属性

Samurai Evolution オウコク 桜 鬼 ガイストTM

机种:GBA 厂商:ENIX 类型:RPG
发售日:2002年9月20日 价格:5980日元

武士进化

樱国灵魂

人类与天上人的常年无休止的争斗，使得本已动荡不安的那个樱之国——日本，逐渐走向了崩溃的边缘。

在混乱的樱国当中，一个秘密的组织悄悄地诞生了。

“丛云(ムラクモ)”，真的要像无边无际的云那样，笼罩整个世界吗？

一个神秘的少女无数次地出现在主

人公的梦境之中，他们在那里频频相遇，然后离别……

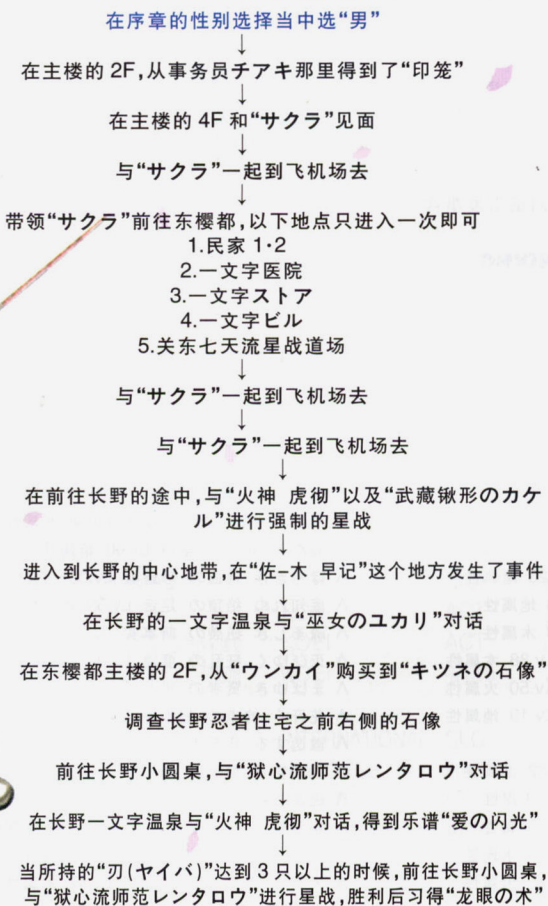
无畏的少年和少女为追查“丛云”的真相而展开广阔的冒险，二人共同朝着一个目标前进！

操作说明

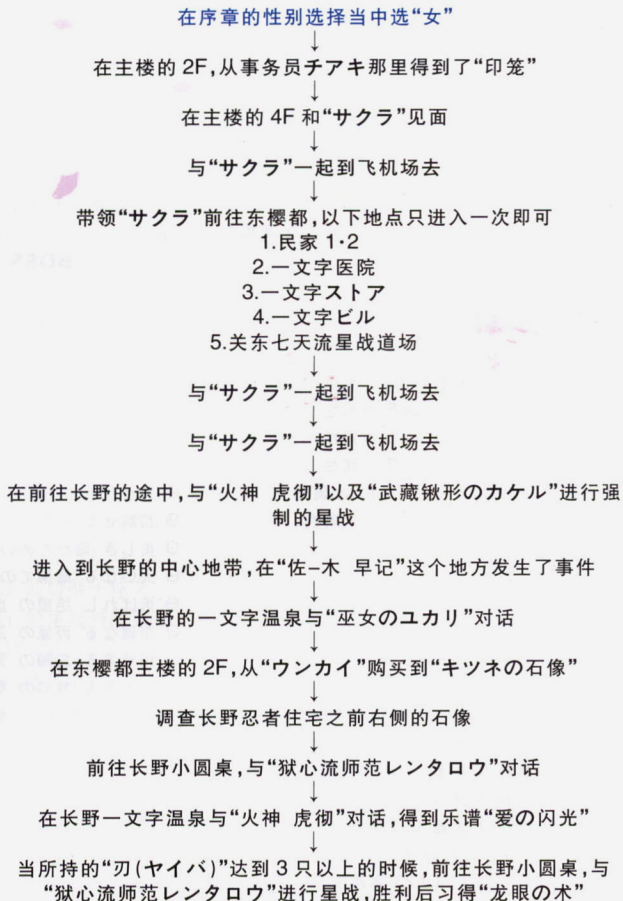
左右两侧的说明分别对应在地图当中的操作和在菜单当中的操作

- 十字键——角色的移动/光标的移动
- A 键——对话、调查、决定/选择项目的决定
- B 键——加速、取消/取消
- L 键——未使用/切换
- R 键——未使用/切换
- START 键——打开印笼的菜单/未使用
- SELECT 键——未使用/未使用

正宗篇流程 CHART



辉夜篇流程 CHART



↓

在去往仙台的途中,遇到“冒险野郎ガイ”进行强制星战

↓

前往仙台小圆桌,与“月影流师范ジウベエ”对话

↓

在仙台长野方面的入口附近与“火神 虎彻”对话,获悉“奥义书”的制作方法

↓

在长野·仙台反正之道场的隐藏房间中作成“奥义书”

↓

前往仙台小圆桌,与“月影流师范ジウベエ”进行星战,胜利后习得“龙腕の术”

↓

在去往青森的途中,调查宝箱,与“一文字 一”进行强制星战

↓

进入青森后,与丛云陆军“トドロキ”进行强制星战

↓

在前往青叶の御柱の途中,与“火神 虎彻”进行强制星战

↓

目标是前进到青叶の御柱的最上部,途中遭遇大量丛云陆军“トドロキ”以及“邪眼のオボロ”进行强制星战

↓

携带有信赖度 80 以上的ヤイバ前去青森小圆桌,与“宙条流师范ツッコ”进行星战,胜利后习得“水龙の术”

↓

前往札幌

↓

以习得 3 首以上的歌唱术的状态前往札幌小圆桌,与“札幌キャンパス流师范 DJクラック”进行星战,胜利后习得“龙爪の术”

↓

前往札幌の教会最上部的途中,遭遇大量丛云空军“イナズマ”,进行强制星战

↓

去往札幌の教会的礼拜堂

↓

从札幌一文字飞机场去往名古屋

↓

在游戏中心(ゲームセンター)的タムタム机上得到 100 枚以上的徽章

↓

前往名古屋小圆桌与“神童流师范エツジ”进行星战,胜利后习得“龙飞の术”

↓

前往东樱都的途中,在名古屋神童流星战道场前与“红莲の勇姬”进行强制星战

↓

前往东樱都地下街的最下层,在途中与大量丛云陆军“トドロキ”、丛云空军“イナズマ”、丛云海军“タツマキ”遭遇,强制星战;在最下层,与被洗脑的辉夜进行强制星战

↓

从东樱都地下街最下层的青い鸟居前去宙樱都的大圆桌,在那里与秘密结社“丛云(ムラクモ)”的总帅“丛云のアキラ”决战!!

↓

结束后选择“そして……”,在与“エス”的强制星战获胜后,“エス”会成为同伴,如果失败对方就不会成为同伴。可是“エス”被放置在宙樱都一文字医院的 2F,虽然成为了同伴,可行动却受到了限制。

↓

前往宙樱都大圆桌

↓

到宙樱の御柱的最上层去

↓

降落到宙樱の御柱的 3F

↓

前往宙樱の御柱的最上层,与“樱守のトキオ”和“クロウ【绝望のサクラ】”进行最终决战!!!

·若输给“クロウ”则通向→BAD END1

·若打倒“サクラ(ヤイバ)”则通向→BAD END2

·若打倒“クロウ(侍)”则通向→HAPPY END

↓

在去往仙台的途中,遇到“冒险野郎ガイ”进行强制星战

↓

前往仙台小圆桌,与“月影流师范ジウベエ”对话

↓

在仙台长野方面的入口附近与“火神 虎彻”对话,获悉“奥义书”的制作方法

↓

在长野·仙台反正之道场的隐藏房间中作成“奥义书”(学没学会都不要紧)

↓

前往仙台小圆桌,与“月影流师范ジウベエ”进行星战,胜利后习得“龙腕の术”

↓

在去往青森的途中,调查宝箱,与“一文字 一”进行强制星战

↓

进入青森后,与丛云陆军“トドロキ”进行强制星战

↓

在前往青叶の御柱の途中,与“火神 虎彻”进行强制星战

↓

目标是前进到青叶の御柱的最上部,途中遭遇大量丛云陆军“トドロキ”以及“邪眼のオボロ”进行强制星战

↓

携带有信赖度 80 以上的ヤイバ前去青森小圆桌,与“宙条流师范ツッコ”进行星战,胜利后习得“水龙の术”

↓

前往札幌

↓

以习得 3 首以上的歌唱术的状态前往札幌小圆桌,与“札幌キャンパス流师范 DJクラック”进行星战,胜利后习得“龙爪の术”

↓

前往札幌の教会最上部的途中,遭遇大量丛云空军“イナズマ”,进行强制星战

↓

去往札幌の教会的礼拜堂

↓

从札幌一文字飞机场去往名古屋

↓

在游戏中心(ゲームセンター)的タムタム机上得到 100 枚以上的徽章

↓

前往名古屋小圆桌与“神童流师范エツジ”进行星战,胜利后习得“龙飞の术”

↓

前往东樱都的途中,在名古屋神童流星战道场前与“漆黑の村正”进行强制星战

↓

前往东樱都地下街的最下层,在途中与大量丛云陆军“トドロキ”、丛云空军“イナズマ”、丛云海军“タツマキ”遭遇,强制星战;在最下层,与被洗脑的正宗进行强制星战

↓

从东樱都地下街最下层的青い鸟居前去宙樱都的大圆桌,在那里与秘密结社“丛云(ムラクモ)”的总帅“丛云のアキラ”决战!!

↓

结束后选择“そして……”,在与“エス”的强制星战获胜后,“エス”会成为同伴,如果失败对方就不会成为同伴。可是“エス”被放置在宙樱都一文字医院的 2F,虽然成为了同伴,可行动却受到了限制。

↓

前往宙樱都大圆桌

↓

到宙樱の御柱的最上层去

↓

降落到宙樱の御柱的 3F

↓

前往宙樱の御柱的最上层,与“樱守のトキオ”和“クロウ【绝望のサクラ】”进行最终决战!!!

·若输给“クロウ”则通向→BAD END1

·若打倒“サクラ(ヤイバ)”则通向→BAD END2

·若打倒“クロウ(侍)”则通向→HAPPY END





传说中的超级战士们

DRAGON BALL Z

机种:GB/GBC 厂商:BANDAI 类型:RPG 发售日:2002年8月 媒体:卡带

说起《七龙珠》来,恐怕在现在的年轻人当中应该算是无人不知无人不晓了,如此受欢迎的一部漫画作品,其商业价值需要体现在各个方面。不光是漫画,动画、海报、玩具、游戏……只要能沾一点龙珠的边儿,什么东西都会变得大受好评。

在游戏方面,“龙珠”系列几乎可以说是占据了全部的机种,只要有游戏机的地方,到处都能见到龙珠的身影,其普及率不亚于汉语在全球的使用率。时代在前进,龙珠的步伐也未停止,除了进军PS2之外,她还要在目前全世界销售量最大的掌机之上绽放最后的光芒,这一就是我们现在给大家介绍的《龙珠Z-传说的超级战士们》。

游戏依然忠实地再现了漫画原著的内容,从悟空与拉蒂兹同归于尽时开始,历经对贝吉塔战、对基纽特种部队战、对弗利萨战、对人造人战、对沙鲁战以及对魔人布欧战等全部主要战斗,覆盖了悟空成年后的全部战斗经历,共分为30个章节以及两章番外篇。

游戏采用的类型为角色扮演,基本流程为“自由行动→剧情→卡片战斗→自由行动→剧情”,在完成全部30章的游戏之后还会追加新的游戏模式。此外,如果进行二周目的游戏,更可以使用原先作为敌人的角色以及得到更强力的卡片,从而使本作最大的魅力集中体现在收集齐全部的角色和全部的卡片之上。利用GB/GBC的通信功能,还可实现和朋友对战或交换卡片的互动乐趣。

基本系统解说

当剧情发展到进行战斗的时刻,或是当你控制角色自由行动时按下START键后,都会进入系统画面,这里有6个选项。

- 一、角色(キャラクター)

查看角色的能力、状态,为角色设定“LIMIT技”,把战斗后获得的经验值分配到角色的各项能力上。
- 二、卡套(デッキ)

可放置20张卡片,由玩家自行分配,战斗时按顺序从中抽出卡片供使用。
- 三、编成(へんせい)

设定出战的角色及形态(例如变成超级赛亚人),如果战斗要求组队战,则需要编成两名出战角色。
- 四、列表(リスト)

查看已获得卡片的资料,共有125张。
- 五、记录(セーブ)

保存游戏进度。
- 六、关闭(とじる)

关闭本系统菜单,返回地图画面,或进入战斗。

战斗系统解说

采用回合制指令结合卡片的方式进行战斗,每回合都有“攻击”和“防守”两个部分,故我方轮流进行攻击和防御,由速度较快的一方先行攻击。防守之时只要使用卡片便会消耗画面右下角显示的CC数(CARD COST),必须有足够的CC数方可使用卡片,否则卡片的选项为不可选的黑灰色,每回合系统会自动增加3点CC。所有的卡片共分5种,具体情况如下:

- 指令卡——通常按卡片,在规定时间内输入按键即可。
- 打击卡——发动物理攻击的卡片,连续拳连续脚都是攻击技。
- 光线卡——发动气功攻击的卡片,如龟波气功和魔闪光等。
- 防御卡——对方进行攻击时,我方可选用其应对。
- 辅助卡——类型及效果最多,可以增加防御力、攻击力、速度

等,也可降低对方的能力。

当我方处于攻击状态时,有四个选项,L——代表LIMIT技,“气合”之后若CC数足够方可选用;J——代表选取卡片投入战斗,除防御卡之外的四种卡片均可使用;B——基本选项,有“指令技”和“气合(きあため)”两项;C——查看角色状态及交换上场角色。

当我方处于防守状态时,有三个选项,L——依然可在“气合”状态下选用LIMIT技;J——只能选用防御卡和辅助卡;B——有“防御(ぼうぎょ)”和“移动(いどう)”两个选项,可根据敌人将要发动的招数提前移动到相对有利的防御位置。防御位置共有四个,分别位于:角色的初始位置、角色的上方、右方和右上方,各位置均有利有弊——

初始位置:增加8点防御,减少受光线技的8点伤害
 角色上方:增加8点防御,减少受打击技的8点伤害
 角色右方:增加8点攻击,减少受光线技的8点伤害
 角色右上方:增加8点攻击,减少受打击技的8点伤害

如果不幸牺牲可以接关,尚不致有重大损失,而且有些角色的获得正需要这个条件。打败敌人后即可获得卡片和经验值,在刚开始的一周目当中,每打败一个对手都可以在系统给出的3张卡片当中选择一张,能够获得卡片会根据你的卡套偏重打击技还是光线技而略有不同。在进行二周目的游戏时,打败对手便有4张卡片可供选择。另外如果得到了足够的经验值,角色便会升级,可以到系统菜单当中选第一项再选第二项来为角色提升能力。

全章节完全攻略

弗利萨篇

第1章 师傅是大魔王! 悟饭艰苦的修行
 我方:少年悟饭/敌方:短笛(ピッコロ)
 开始控制悟饭,和右上的短笛对话,取得卡片001,再次对话,按START键打开菜单,调查卡片并记录。再次对话,地图左侧会出现一个胶囊,调查胶囊回答问题,选第一项得002卡片。返回与短笛对话,出现两个胶囊,调查左边的选第一项,得005卡片,下边的选第一项得008卡片。再与短笛对话,又出现两个胶囊,中间的选第二项得121,右下方的选第二项得119。最后和短笛对话,选第一项、第二项,进入战斗。获得卡:侧重光线005,084,087/侧重打击008,086,087

第2章 赛亚人的威猛! 悟饭决死之战
 少年悟饭/小林/那巴(ナツパ)
 直接进入战斗,那巴的攻击以打击技为主,防御时最好移动到空中。对方气合后会发动046和048卡片的攻击,必须要用121来防御。
 获得卡:012,019,121/012,019,121

第3章 超越极限的战斗! 悟空对贝吉塔
 悟空/贝吉塔(ベジータ)
 战斗前系统自动增加一张002,注意战斗中贝吉塔气合及003后便会使用030和006,且出030的几率较大,需用121和125对付。
 获得卡:008,024,124/005,024,124

第4章 奇迹出现! 赛亚人孙悟空
 少年悟饭/小林/悟空/贝吉塔

在地图上和左下方的弥次郎兵卫对话,然后调查右方的凹陷,再与弥次郎对话可得121或084。与小林对话,选第一项和他共同行动,选第二项立即进入战斗。贝吉塔会用030及021,由于是光线技,最好留在地面作战,同时将125设为LIMIT技,看到贝吉塔气合就准备使用125。
 获得卡:085,117,125/085,118,125

第5章 飞出宇宙! 希望的那美克星
 少年悟饭/小林/古尔多(グルド)

在那美克星上,调查左上方的屋子,取得088卡,调查右边小岛右侧的树会找到龙珠,自动和那美克星人对话,选第一项获得117或118,选第二项获得124或121。古尔多在初期会使用051降低我方速度,后期气合发动049,需用125回避。
 获得卡:007,012,020/006,087,096

第6章 猛攻利库姆! 可怕的强敌
 少年悟饭/小林/利库姆(リクーム)
 初期利库姆会气合并连续使出054和055,在空中使用121是最佳的防御法,守住第一轮攻势之后便可用088来回复生命并反击。
 获得卡:021,087,117/012,089,107

第7章 红与蓝的光球! 吉斯与巴特的压迫
 少年悟饭/小林/悟空/吉斯/巴特
 小心吉斯气合后会发动056或合体技057,用125可安全避开,先打败吉斯即可免去再发动合体技的后顾之忧,然后便可专心对付巴特。
 获得卡:019,023,089/019,023,101

第8章 直接对决! 基纽队长登场
 少年悟饭/小林/贝吉塔/基纽/吉斯
 调查地图左上方的胶囊飞船可得120和107卡,调查飞船右下方的山可得125,调查弗利萨飞船上方的凹陷可找到7颗龙珠。与小林对话,选第一项贝吉塔出现,对话后进入战斗。对方两人以光线技为主,基纽(悟空)还会使用013,吉斯则会连续发动056,最好将125设为LIMIT技。
 获得卡:013,016,021/021,025,084

第9章 揭开决战序幕! 要击倒你
 少年悟饭/短笛/小林/悟空/弗利萨(フリーザ)
 短笛在战斗前加入,同时获得005,007两张卡。弗利萨的光线技和打击技都很强,而且会用117提高光线技的攻击力,需用125回避及用088回复HP。
 获得卡:017,024,106/015,106,107

第10章 我是胜利的一方! 弗利萨最终决战
 悟空/弗利萨
 调查地图下方的湖可得123或122,调查左下方的石堆可得097或096,与左上方的布尔玛对话可得083或124,选第一项进入战斗。弗利萨变为最终形态,生命和速度大幅提升,气合后会使用光线和打击两种大招,最好用121来防御。
 获得卡:089,107,123/016,087,089

沙鲁篇

第11章 逼近的命运之日! 改变未来的战斗
 少年悟饭/短笛/悟空

和地图左方的短笛对话,需要找出他藏身的位置,分别调查左下方的凹陷、左下角、右下角以及上方小路的尽头,发现短笛四次之后即可令其加入,同时获得011或010。与琪琪对话可得101或106,与悟空对话选第一项可得003,之后进入战斗。悟空重复使用“气合→013”的战斗模式,后期会用024,威力巨大,最好在此之前打败他。
 获得卡:026,086,119/026,099,117

第12章 没有生命的兵器! 恐怖的人造人出现
 少年悟饭/短笛/小林/悟空/19号

与地图左上和右上的人对话,然后饺子和布尔玛便会出现在下方,和布尔玛对话可得097,和饺子对话可得118,最后和弥次郎谈话可得086,进入战斗。因为19号会使用076吸收光线技,故应以打击技来对付他,注意对方会在不气合的情

况下发动064,小心回避。

获得卡:085,096,097/096,104,107

第13章 20号不敢的笑容 格罗博士的秘密

少年悟饭、短笛、小林、贝吉塔/20号

有两种进入战斗的方法:1.调查上方的凹陷发现天津饭,可得085,随后进入战斗;2.与所有人对话后返回开始的位置,可得122或100,之后进入战斗。20号也会076,所以还要用打击技进攻,注意20号会在气合后发动064。

获得卡:016,018,088/015,017,088

第14章 不祥的预感!新的恐怖影子

短笛/沙鲁

开始时自动获得113,调查左下角的沙鲁,选第一项立即进入战斗。沙鲁会随时发动013和017,必须准备125卡!

获得卡:012,118,122/018,085,118

第15章 超破坏兵器!向悟空压迫的人造人

短笛/17号

17号在气合之后很容易发动071,需用124防御,另外17号还有两张045,能完全回避光线技。

获得卡:010,013,021/006,011,025

第16章 悟空与悟饭——英雄父亲的修行

少年悟饭、悟空/16号、18号

调查地图左下的壶可得104卡,调查中央建筑物背后多次可得087或117,025或013,与悟空对话进入战斗。悟空父子与人造人16、18号进行组队战,注意16号使用068之后便会发动069,必须用125回避。18号在气合后多数会发动074,只需用悟空的019便可化解。

获得卡:026,101,107/026,101,113

第17章 沙鲁的挑战者们!拉开决战的序幕

悟空/沙鲁(セル)第2形态

沙鲁的LIMIT技有017和077,气合后多数会用017和013,需准备125回避。

获得卡:027,028,031/027,028,031

第18章 愤怒的悟饭!觉醒的力量

少年悟饭、短笛、小林、悟空、贝吉塔、青年特兰克斯/小沙鲁

小沙鲁使用必杀技和LIMIT技的模式与17章中的沙鲁一模一样,注意它有3张019,避免用打击技攻击,用连发光线技即可打败它。

获得卡:016,017,020/006,016,021

第19章 最强的继承者——他的名字叫悟饭

少年悟饭、短笛、小林、悟空、贝吉塔、青年特兰克斯/沙鲁完全体

基本上和17章的沙鲁没有什么区别,只是多了2张016,会不断补充体力,所以应当尽快解决。

获得卡:013,121,124/013,121,124

全角色获得方法

角色名称前面的编号对应卡片的适用范围,后面的括号内为角色的不同形态,之后为获得角色的条件。

- 01 少年悟饭(普通) 游戏开始即可使用
- 02 少年悟饭(超级赛亚人) 到第17章可用
- 03 少年悟饭(超级赛亚人2) 到第18章可用
- 04 短笛(大魔王) 在番外篇1当中使用青年特兰克斯一次性打败17号和18号(不接关),可在二周目当中使用
- 05 短笛(普通) 到第9章可用
- 06 短笛(神仙) 第1章中的问题全部答对,在第11章的地图上被发现即可在第14章中使用/在第14章接关一次以上即可使用/到第15章接关一次以上即可使用
- 07 小林 到第2章可用
- 08 悟空(普通) 到第3章可用
- 09 悟空(超级赛亚人) 到第10章可用
- 10 悟空(超级赛亚人2) 到第23章可用
- 11 悟空(超级赛亚人3) 获得少年悟饭(超级赛亚人2)、贝吉塔(破坏王子)、悟天(超级赛亚人)和少年特兰克斯(超级赛亚人)之后,到第30章使用
- 12 贝吉塔(普通) 在第2、3章中用任一角色不接关将其打倒,从第4到7章用默认角色不接关将其打倒,到第8章可用13 贝吉塔(超级赛亚人) 第11章中用少年悟饭打败悟空,第12章在地图上与布尔玛对话并选用悟空将19号打倒,到第13章可用/在第17章当中接关数少于10次并获得青年特兰克斯,到第17章可用
- 14 贝吉塔(破坏王子) 在第23章中接关一次以上,到第24章使用
- 15 青年悟饭(超级赛亚人) 到第21章可用
- 16 青年悟饭(超级赛亚人2) 到第27章中选用青年悟饭(超级赛亚人)不接关打倒邪恶布欧,到第28章使用
- 17 青年悟饭(最强战士) 到第27章可用

第20章 悟空交给悟饭——延续父亲的魂

少年悟饭、短笛、小林、贝吉塔/沙鲁完全体

沙鲁气合之后会连续发动强力打击技和光线技,应使用121来防御,并准备088回复生命。

获得卡:035,114,125/034,114,125

番外篇1 另一侧的终结 守护我们的未来

青年特兰克斯/17号、18号

在有青年特兰克斯的情况下,在第20章中用贝吉塔打倒沙鲁(可接关),之后便可进入番外篇。地图上可以找到098,用来对付人造人。不接关时是一打一,接关后则只有17号。

番外篇2 为了未来的和平——特兰克斯最后之战

任务是消灭沙鲁,沙鲁气合后会使用003,之后会用013,只需看准时机用125回避即可轻松获胜。

布欧篇

第21章——悟天/青年悟饭

调查地图左方可找到短笛,获得012,调查右下角找到比迪莉,可得109,与悟天对话,选第一项进入战斗。悟饭的攻击模式为“气合→指令技→LIMIT技”,最好将125准备好。

获得卡:038,089,107/038,089,106

第22章——悟天/少年特兰克斯

特兰克斯气合后会平均使用打击技和光线技,需用121来防御,然后用038反击,小心特兰克斯的打击技比光线技要强,如果使用了104后就更加强了。

获得卡:003,035,090/003,090,102

第23章——悟空/贝吉塔破坏王子

和地图上除贝吉塔外的所有人对话,再与界王神对话可得091和027。贝吉塔除了指令技之外,气合后几乎只会使用光线技,甚至还有可能连续发动两次光线技,建议把125设为LIMIT技或多备几张。

获得卡:087,102,117/091,114,120

第24章——贝吉塔/布欧

在右下方调查短笛和小林,回到左上方与比迪莉对话,可得118或039,最后与少年特兰克斯对话,进入战斗。布欧会集中使用079,016等辅助卡,应尽早储存CC,发动必杀技打倒布欧。

获得卡:010,013,094/025,096,105

第25章——悟天、少年特兰克斯/青年特兰克斯

调查左上方的壶,选“いいえ”可得103,调查左下方的壶,顺序选“いいえ→うごかさない”可得108或091,与特兰克斯对话进入战斗。连续发动013等强力光线技即可轻松获胜。

获得卡:039,097,105/037,097,109

第26章——短笛、悟天克斯/邪恶布欧

对方的光线技和打击技都很强,尤其是081,最好准备

18 青年特兰克斯(普通) 在第14章中与特兰克斯对话三次以上,并在第16章取得卡片“104 特兰克斯之剑”,可在第17-19章中使用

19 青年特兰克斯(超级赛亚人) 获得青年特兰克斯后,可在第17章中使用

20 悟天(普通) 到第22章可用

21 悟天(超级赛亚人) 第22章中用悟天打败少年特兰克斯,到第25章使用

22 少年特兰克斯(普通) 第22章中被悟天打败后即可使用

23 少年特兰克斯(超级赛亚人) 第22章中用悟天打败少年特兰克斯并完成了番外篇后,到第25章使用

24 悟天克斯(超级赛亚人) 二周目后,获得悟天和少年特兰克斯,在第22章中用悟天打倒少年特兰克斯,通关后可使用

25 悟天克斯(超级赛亚人3) 获得悟天(超级赛亚人)、少年特兰克斯(超级赛亚人)和悟天克斯(超级赛亚人)后即可使用

26 悟空贝吉塔(超级赛亚人) 二周目后,获得小林、短笛、贝吉塔、青年特兰克斯、悟天、少年特兰克斯以及悟天克斯,通关后便可使用

27 那巴 二周目后,在第2章中任选一人不接关将其打败即可在战斗后使用

28 古尔多 二周目后,在第5章选用小林不接关将其打败即可在战斗后使用

29 利库姆 二周目后,在第6章选用悟空(普通)不接关将其打败即可在战斗后使用

30 吉斯 二周目后,在第7章选用悟空(普通)不接关将其打败即可在战斗后使用

31 巴特 二周目后,在第7章选用悟空(普通)不接关将其打败即可在战斗后使用

32 基纽 二周目后,首先获得古尔多、利库姆、吉斯、巴特和贝吉塔(普通),在第8章选择悟空以外的角色不接关打倒基纽,可在战斗后使用/二周目后,在第11章中选用基纽不接关打倒悟空,战斗后便可使用和悟空交换了身体的基纽

33 弗利萨 二周目后,先获得基纽特种部队的5人,选用青年

124和121来防御,反击时建议用013。

获得卡:091,114,118/103,108,121

第27章——短笛、青年悟饭、悟天、少年特兰克斯/邪恶布欧

与26章的布欧没什么区别,攻击模式基本为“气合→指令技→LIMIT技(光线技)”,使用125便可轻松回避,注意其053可以防御所有光线技。

获得卡:093,095,103/091,093,095

第28章——青年悟饭/悟天克斯布欧

调查地图左下方深处的凹陷发现撒旦,到右方与小狗对话,返回与撒旦对话可得090。到右上方与悟天对话,获得110,与丹迪对话选第一项进入战斗。布欧的两招LIMIT技都是光线技,使用125可轻松回避,如果布欧气合后使用指令技,那个回合一定会使用光线技。

获得卡:038,105,121/034,114,115

第29章——悟空贝吉塔/悟饭布欧

敌人的攻击模式一般为“气合→指令技→LIMIT技”,偶尔会用105提升力量,建议快速储存大量CC,用辅助卡提高攻击力,用连发必杀技打倒对方。战斗结束后进入布欧体内,到各处调查球体解救同伴,在右方的球体可得091。救出所有同伴后回到起点,与贝吉塔谈话可得109或090。

获得卡:011,106,110/013,106,112

第30章——悟空、贝吉塔/布欧极恶形态

此役中布欧并没有固定的行动模式,其打击威力较大,最好用121防御并用辅助卡提高自身能力。

获得卡:004,045,048/004,045,046

二周目新增要素一览

当全部30章完成之后,返回标题画面时会增加几种模式,如果重新进行故事模式,其内容也会有少许不同。首先,所有的敌人都比一周目时强,例如一周目的布欧(极恶形态)的能力是“生命131,力量26,气22,速度21”,二周目时便会变成“生命149,力量26,气25,速度21”。

通关时取得的角色和卡片都会被保留下来,并可在各模式当中使用,之后不管完成几周目,角色和卡片都会被继承下来。目指——全角色、卡片收集!

BATTLE MODE是新加的模式,可使用任何角色与电脑对战,获胜后依然可以得到卡片。如果能够在这一周目取得“10连胜”,还能得到极其珍贵的卡片。

通关后还可利用GB的联机功能与朋友对战或是交换卡片,互通有无及切磋战斗力,其乐融融。

本作最大的魅力在于可以在二周目收集原本属于敌方的角色,前提是达成一定的条件,获得的角色可以在任何一种模式中任意使用,全部的角色(包括各种进化形态在内)共有48个,想要集齐可得费番功夫呢。

特兰克斯或基纽特种部队中的一人不接关打倒弗利萨,战斗后即可使用

34 16号 二周目后,在第16章任选一人将其打倒,之后便可使用

35 17号 二周目后,在第15章用20号不接关将其打倒,之后便可使用/二周目后,在番外篇1中用19号和20号不接关打倒对手,战斗后可用

36 18号 二周目后,在第16章用小林将其打倒,之后便可使用/二周目后,在番外篇1中用19号和20号不接关打倒对手,战斗后可用

37 19号 二周目后,在第12章用贝吉塔(超级赛亚人)不接关将其打倒,之后便可使用

38 20号 二周目后,在第13章用19号不接关将其打倒,之后便可使用

39 沙鲁(普通) 二周目后,在第14章用短笛(普通)或短笛(神仙)不接关将其打倒,之后便可使用

40 沙鲁(第2形态) 二周目后,在第15章用沙鲁(普通)不接关将其打倒,之后便可使用

41 沙鲁(完全体) 二周目后,在第16章用沙鲁(第2形态)不接关打倒对手,之后便可使用

42 小沙鲁 二周目后,在第18章用沙鲁(第2形态)不接关将其打倒,之后便可使用

43 布欧(普通) 二周目后,在第24章用悟天或少年特兰克斯不接关打倒对手,之后便可使用

44 布欧(邪恶) 二周目后,在第26章用布欧(普通)不接关将其打倒,之后便可使用

45 布欧(悟天克斯) 二周目后,在第28章用悟天克斯(超级赛亚人)不接关将其打倒,之后便可使用

46 布欧(悟饭) 二周目后,先取得布欧(悟天克斯),在第29章用青年悟饭不接关将其打倒,之后便可使用

47 布欧(极恶形态) 二周目后,先取得布欧(悟饭),在第30章用贝吉塔或布欧(普通)不接关将其打倒,之后便可使用

48 弗利萨(悟空) 不详



热血

节日回家探亲，表弟在欣赏《勇敢的心》，片中那几场大规模战争出现的时候，可以清晰感到这位小伙子的心在颤动。那是我熟悉的一种颤动……

之后和他闲聊，话题自然是古代战争为主。刚上中学的小伙子出口闭口就是什么“十字军、骑士团、英格兰长弓”，如数家珍。尝试和他交流一些我国古代的经典战役时，听到的只是不屑——“打得什么乱七八糟的，看起来就没意思……”影视作品的影响力没想到会达到如此地步！

没有和他进行什么争辩。史实方面，他的历史老师会讲述祖先刻在史书上的辉煌；而影视作品上，我只有立刻回家给他取来了日本的《天与地》。

晚上接到了表弟的电话，言语中听出他对影片中战争场面的欣赏。没有过多的解释，只是自信地对他说：“那些只是我们祖宗的一点皮毛而已，你再等几年看吧……”

西汉末年，群雄纷争。人中吕布，马中赤兔，纵横驰骋无人敌！

而当今，温侯不在，即无胭脂鲁又少方天戟。临渊慕鱼，不如退而结网。

鬼武者

DRAGON

SHIN · SANGOKUMUSOU
真·三国无双

猛将传

全四十一位武将初始能力公布

对于“无双”爱好者来说，大家都会发现很多武将的具体数值设定都不一样。没错，下面公布所有武将的最初始能力值。第一行蓝色的是攻击所属能力，攻(攻击力)、马攻(骑马攻击力)、无(无双值长短)、弓(弓箭攻击力)。第二行绿色是防御所属能力，防(防御力)、马防(骑马防御力)、体(体力值长短)、弓(弓箭防御力)。第三行是基础能力，走(跑动)、跳(跳跃)、横(横移动)。而每名武将下面附送的“华丽连击”是可以获得很高评价的连击推荐。表中 C* 代表攻击方法，例如 C1 表示△、C2 是□△、C3 就是□□△。



赵云

攻 3 马攻 3 无 5 弓 3
防 4 马防 3 体 2 弓 3
走 3 跳 4 横 3

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6 (追加入力)→无双乱舞(98)



关羽

攻 4 马攻 4 无 2 弓 4
防 3 马防 1 体 3 弓 1
走 2 跳 2 横 2

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常 5→无双乱舞(72)



张飞

攻 4 马攻 4 无 2 弓 4
防 2 马防 2 体 4 弓 2
走 1 跳 2 横 2

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常 5→无双乱舞(72)



马超

攻 4 马攻 5 无 2 弓 2
防 3 马防 5 体 3 弓 1
走 4 跳 4 横 4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常 5→无双乱舞(72)



黄忠

攻 4 马攻 2 无 2 弓 5
防 2 马防 2 体 3 弓 3
走 2 跳 3 横 3

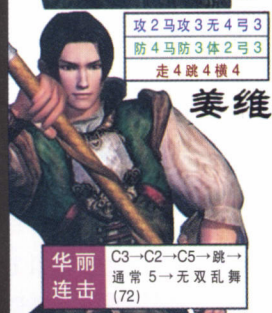
华丽连击 走攻击→C2→C5→跳→通常 5→无双乱舞(74)



魏延

攻 4 马攻 4 无 2 弓 4
防 3 马防 1 体 4 弓 1
走 3 跳 3 横 3

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6→无双乱舞(98)



姜维

攻 2 马攻 3 无 4 弓 3
防 4 马防 3 体 2 弓 3
走 4 跳 4 横 4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常 5→无双乱舞(72)



庞统

攻 1 马攻 1 无 5 弓 1
防 5 马防 5 体 1 弓 5
走 3 跳 3 横 3

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6→无双乱舞(86)



诸葛亮

攻 1 马攻 1 无 5 弓 1
防 5 马防 5 体 1 弓 5
走 4 跳 3 横 3

华丽连击 C3→C2→跳→C4→无双乱舞(62)



刘备

攻 3 马攻 3 无 4 弓 3
防 4 马防 3 体 2 弓 2
走 3 跳 3 横 3

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常 5→无双乱舞(72)



夏侯敦

攻 3 马攻 3 无 4 弓 4
防 4 马防 2 体 2 弓 1
走 4 跳 4 横 4

华丽连击 走攻击→C2→C5→跳→通常 5→无双乱舞(74)



典韦

攻 4 马攻 2 无 2 弓 2
防 3 马防 2 体 3 弓 4
走 1 跳 1 横 1

华丽连击 C3→C5→跳→通常 5→C2→无双乱舞(72)



张合

攻 1 马攻 1 无 5 弓 2
防 5 马防 4 体 1 弓 4
走 5 跳 5 横 4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6 (追加入力)→无双乱舞(98)



许褚

攻 5 马攻 3 无 1 弓 3
防 1 马防 2 体 5 弓 2
走 1 跳 1 横 1

华丽连击 C3→C2→C5→C6→无双乱舞(70)



夏侯渊

攻 4 马攻 3 无 3 弓 5
防 3 马防 2 体 3 弓 1
走 2 跳 2 横 2

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6 (追加入力)→无双乱舞(98)



张辽

攻 3 马攻 3 无 3 弓 4
防 3 马防 2 体 3 弓 2
走 3 跳 3 横 3

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6→无双乱舞(86)



徐晃

攻3马攻3无3弓4
防3马防2体3弓2
走3跳3横3

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常5→无双乱舞(72)



甄姬

攻1马攻2无5弓3
防5马防4体1弓3
走4跳4横4

华丽连击 C3→C5→C2→跳→通常5→无双乱舞(88)



司马懿

攻1马攻1无5弓1
防5马防5体1弓5
走2跳2横3

华丽连击 C3→C5→C2→跳→通常5→无双乱舞(72)



曹操

攻2马攻3无4弓3
防4马防2体2弓3
走4跳4横4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6(追加入力)→无双乱舞(98)



周瑜

攻2马攻2无4弓2
防4马防4体2弓3
走4跳5横4

华丽连击 走攻击→C5→C2→无双乱舞→跳→C6(88)



孙尚香

攻1马攻2无5弓3
防5马防4体1弓3
走5跳5横5

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6(追加入力)→无双乱舞(98)



黄盖

攻4马攻3无2弓3
防3马防3体3弓2
走2跳2横2

华丽连击 C3→C2→跳→C5→C6→无双乱舞(86)



太史慈

攻4马攻4无2弓2
防3马防1体4弓4
走2跳2横2

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6(追加入力)→无双乱舞(98)



甘宁

攻4马攻2无3弓4
防3马防4体3弓1
走4跳4横4

华丽连击 走攻击→C2→C5→跳→通常5→无双乱舞(88)



陆逊

攻2马攻2无5弓2
防4马防4体1弓3
走5跳5横5

华丽连击 走攻击→C2→C5→跳→通常5→无双乱舞(74)



吕蒙

攻3马攻3无3弓3
防3马防3体3弓3
走4跳4横4

华丽连击 C3→C5→跳→通常5→无双乱舞(63)



木乔

攻2马攻2无4弓2
防4马防4体2弓3
走4跳4横4

华丽连击 走攻击→C2→跳→C5→通常5→无双乱舞(76)



小乔

攻1马攻2无5弓2
防5马防4体1弓4
走4跳4横4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6(78)



孙坚

攻3马攻3无3弓3
防3马防2体3弓2
走4跳2横4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常5→无双乱舞(72)



孙策

攻4马攻4无3弓4
防3马防2体3弓1
走4跳4横4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6→无双乱舞(88)



孙权

攻3马攻2无4弓2
防4马防3体2弓3
走3跳3横3

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常5→无双乱舞(72)



张角

攻2马攻2无4弓2
防5马防4体2弓3
走3跳2横3

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6→无双乱舞(89)



貂蝉

攻1马攻2无5弓2
防5马防3体1弓4
走5跳5横4

华丽连击 走攻击→C2→跳→通常5→C5→CD(82)



吕布

攻5马攻4无2弓4
防3马防5体5弓4
走5跳5横4


华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6→无双乱舞(88)



董卓

攻4马攻3无1弓3
防2马防2体4弓2
走2跳2横2

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常5→无双乱舞(72)



袁绍

攻2马攻3无4弓3
防4马防3体2弓3
走3跳2横2

华丽连击 C3→C2→C5→跳→通常5→无双乱舞(72)



孟获

攻5马攻4无1弓3
防1马防1体5弓2
走1跳1横1

华丽连击 C6→无双乱舞(50)



祝融

攻3马攻4无3弓4
防3马防1体3弓1
走4跳4横4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6→无双乱舞(86)



伏羲

攻4马攻3无3弓3
防3马防3体3弓3
走2跳2横2

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6(追加入力)→无双乱舞(98)



女娲

攻1马攻2无4弓2
防5马防4体2弓4
走4跳4横4

华丽连击 C3→C2→C5→跳→C6(追加入力)→无双乱舞(98)

猛犸传角色特别事件一览

貂蝉剧本之虎牢关

伏兵出现→接近曹操军团初期出现的位置→颜良队出现
袁绍的愚弄→袁绍以外的部队击破并接近袁绍军→袁绍以外部队撤退
特别关照→当貂蝉和吕布接近的时候→无特殊效果
关羽 VS. 吕布→华雄败走, 吕布接近关羽→无特殊效果

貂蝉剧本之官渡之战

猛将吕布 1→吕布与史涣接触→史涣败走
猛将吕布 2→吕布与曹仁接触→曹仁败走
狙击董卓→敌侵入董卓所在地→董卓失踪

貂蝉剧本之合肥之战

挑衅→吕布接近吕蒙→吕布单骑突击
伏兵 1→一定时间经过→太史慈军出现
伏兵 2→一定时间经过→诸葛亮军出现
伏兵 3→一定时间经过→陆逊军出现

貂蝉剧本之定军山之战

伏兵 1→诸葛亮军团接近后一段时间→关羽军出现
伏兵 2→一定时间经过→赵云、张飞军出现
黄忠 VS. 吕布→吕布与黄忠的接近→无特殊效果

貂蝉剧本之夷陵之战

敌增援 1→一定时间经过→赵云军出现
敌增援 2→一定时间经过→黄权军出现
敌增援 3→一定时间经过→魏延军出现
敌增援 4→一定时间经过→诸葛亮军出现
伏兵→石兵八阵图进入→雷铜军出现
火计准备→高顺生存且一定时间经过→无特殊效果
火计→高顺生存且“火计准备”一定时间后→敌士气下降

貂蝉剧本之赤壁之战

船隔离→李儒生存、董卓军士气下降→连接的船移动

貂蝉剧本之貂蝉千里行

追击→吕布接近貂蝉→无特殊效果

吕布剧本之宛城之战

吕布 VS. 张飞→吕布接近张飞→无特殊效果
吕布 VS. 关羽→吕布接近关羽→无特殊效果
董卓逃亡开始→接近董卓→董卓向指定地前进
董卓逃亡成功→董卓指定地接近→胜利

吕布剧本之长坂之战

强强对话→吕布接近当阳桥上的张飞→无特殊效果
刘备军退却开始→张飞击破→刘备退却开始
敌增援出现→张飞击破→关羽军出现

吕布剧本之合肥新城包围战

我方援军→一定时间经过→徐荣军到达
东门开放→吕蒙击破→东门通过可能
西门开放→甘宁击破→西门通过可能
孙策军移动→只剩孙策军→孙策军中央移动
董卓剧本之山贼讨伐战

中央门开放→副头领全灭→可向中央位置移动
头领出现→中央部分进入→典韦军出现
许褚出现→典韦军接近→许褚军出现

董卓剧本之潼关之战

马超退却→马超军潼关通过一定时间后→马超潼关内退却
通名报姓→马超退却事件后再次接近马超→无特殊效果
敌援军出现→一定时间经过→张飞军出现

董卓剧本之五丈原之战

敌增援出现 1→一定时间经过→马超军出现
敌增援出现 2→一定时间经过→张飞军出现, 副将张苞
敌增援出现 3→游戏开始 7 分 30 秒以内樊稠败走→关羽军出现
我方援军→游戏开始 7 分 30 秒以内樊稠生存→援军到达
投石部队消灭→庞统击破→投石部队停止
将星坠落→敌一定大将倒→无特殊效果

董卓剧本之赤壁之战

李儒火计→李儒生存且董卓军士气下降→火计成功、敌我方共两只部队消灭
灾难之风→火计成功后一定时间经过→全部队士气低下
敌增援出现 1→一定时间经过→张飞、关羽军出现
敌增援出现 2→一定时间经过→典韦、夏侯敦出现

袁绍剧本之虎牢关之战

指挥失控→吕布击破→曹操军士气低下
曹操抗命→指挥失控一定时间后→曹操军被消灭

袁绍剧本之官渡之战

曹操失踪→城内侵入→曹操军失踪
曹操发现→兵粮库逐一侵入后→曹操军发现

袁绍剧本之樊城之战

敌援军出现→一定时间经过→吕蒙军出现
水攻阻止→关平击破→水攻事件不再发动
张合救援失败→敌水攻开始→张合军被消灭

袁绍剧本之合肥之战

挑衅→张合与吕蒙接近→张合单骑突击
伏兵 1→一定时间经过→韩当军出现
伏兵 2→一定时间经过→凌统、鲁肃军出现

袁绍剧本之街亭之战

伏兵 1→一定时间经过→张辽军出现
伏兵 2→一定时间经过→徐晃军出现
连携回复→张辽击破→张合军士气上升

袁绍剧本之五丈原之战

敌援军→一定时间经过→曹丕军出现
我方援军→一定时间经过→袁尚军出现
曹、袁对决→曹操接近→无特殊效果

张角剧本之汝南之战

伏兵→接近曹操后一段时间→曹仁、曹洪军出现

张角剧本之集落救出战

伏兵→全副头领击破→头领军出现

张角剧本之长坂之战

敌本阵出现→一定时间经过→袁绍、刘备、张合军出现
刘备说得→刘备接近→刘备军撤退
黄巾军援军→一定时间经过→民脱出可能

张角剧本之刘表奇袭战

落石→一定时间经过→张角军受损
落石返→落石事件后→刘表军受损
伏兵→一定时间经过→副良军出现

张角剧本之赤壁之战

蜀援军→一定时间经过→刘备、赵云军出现
袁绍援军→一定时间经过→袁绍军出现
魏援军→一定时间经过→曹操、夏侯敦军出现
魏→张梁生存并一定时间经过→无特殊效果
船移动→风事件后一定时间经过→船移动, 我军士气上升

张角剧本之夷陵之战

伏兵 1→一定时间经过→沙摩柯军出现
伏兵 2→一定时间经过→马良军出现
伏兵 3→一定时间经过→黄权军出现
伏兵 4→石兵八阵图进入→吴兰军出现
开门→雷铜击破→马鞍山开
敌增援→马鞍山进入一定时间后→诸葛亮出现

张角剧本之南蛮之战

藤甲之炎→兀突骨接近→兀突骨消灭
敌增援→一定时间经过→诸葛亮军出现
和解→孟获击破→胜利

孟获剧本之南蛮之战

伏兵→诸葛亮接近→马谡、廖化军出现
孟获 VS. 诸葛亮→诸葛亮接近→无特殊效果

孟获剧本之成都压制战

伏兵→一定时间经过→赵云、庞统军出现
伪南蛮 1→诸葛亮生存并一定时间以后→伪南蛮军出现

伪南蛮 2→伪南蛮 1 出现一定时间以后→伪南蛮军出现
混乱→伏兵事件以后→木鹿大王、兀突骨军对敌
撤退→混乱后对敌胜利方接近→胜利方撤退

孟获剧本之长坂之战

敌全部队退却→诸葛亮接近→刘备全军退却开始
伏兵 1→敌全部队退却一定时间后→王平、高翔、李恢军出现
伏兵 2→伏兵 1 出现一定时间后→李严、孟达、关兴、张翼军出现

孟获剧本之夷陵之战

伏兵 1→一定时间经过→诸葛亮军出现
伏兵 2→一定时间经过→陆逊军出现
伏兵 3→一定时间经过→诸葛亮军出现
陆逊军躁动→陆逊军出现一定时间后→无特殊效果
火计→陆逊军躁动后一定时间经过→我方全军士气上升
敌全军士气上升

孟获剧本之吴郡攻略战

开门→游戏开始后→中央、东门开
开门→陆逊倒→东门开
伏兵→MAP 左下岩进入→太史慈军出现

孟获剧本之合肥新城包围战

东门开→张合击破→东门通过可能
西门开→夏侯恩击破→西门通过可能
伏兵 1→从南大门到 MAP 中央→敌伏兵出现
伏兵 2→一定时间经过→程昱军出现

孟获剧本之汝南之战

伏兵→MAP 中央进入→吕布军出现
落石→MAP 右侧山坡进入→落石发生
火矢部队→周瑜接近→火矢弓箭部队出现

祝融剧本之南蛮之战

(等同于孟获剧本)

祝融剧本之吴水军击退战

敌增援→MAP 右下船接近→敌增援增加
敌援军→一定时间经过→鲁肃军出现

祝融剧本之赤壁之战

甄姬 VS. 祝融→祝融接近甄姬→无特殊效果
北上→一定时间经过→舰队开始移动
误会→甄姬击破→无特殊效果

祝融剧本之虎牢关之战

城门紧闭→一定时间经过→孟获军改方向、张辽士气上升
汜水关开门→汜水关前广场接近→汜水关通过可能
虎牢关开门→李儒击破→虎牢关通过可能

貂蝉对祝融→祝融接近貂蝉→无特殊效果

祝融剧本之石亭谋略战

伏兵 1→MAP 下部广场接近→凌统、蒋钦、董袭军出现
伏兵 2→MAP 中央接近→朱然军出现
西岩伏兵→一定时间经过→甘宁军出现
东岩伏兵→一定时间经过→孙尚香军出现
伏兵 3→MAP 上部接近→周泰、鲁肃军出现
合流→中央接近→与孟获军合流

祝融剧本之合肥之战

伏兵 1→一定时间经过→吕蒙军出现
伏兵 2→一定时间经过→朱然、韩当、朱桓军出现
伏兵 3→一定时间经过→孙尚香军出现
伏兵 4→一定时间经过→大乔军出现
孟获救援→孟获祝融接近→无特殊效果

祝融剧本之合肥新城包围战

敌援军→一定时间经过→MAP 最下部增援
亡妻→貂蝉、小乔、甄姬倒→吕布、周瑜、曹丕士气上升
亡夫→周瑜、曹丕倒→小乔、甄姬士气上升
夫妇对决→孟获+祝融接近吕布+貂蝉→无特殊效果

天地创造

总有一种回忆让我们无法忘记

那是一种什么样的温馨?是不是在看了五色斑斓的CG,听过了绕梁不绝的BGM,尝过了种种新鲜的类型之后,拿起古旧的手柄,看着有些凌乱的色块,听着有些刺耳的简单音效,也会在不知不觉中露出会心的笑容?

那是一种什么样的感动?是不是手边就算放着几千大洋的PS2,放着难得一见的xbox,放着贵族一般的NGC,也会翻遍internet,如大海捞针般去找那十几年前的游戏ROM,然后被那简单的一段开头曲惹得两眼发湿?

想起像小偷一样半夜摸起来打开电视将音量关到最小。然后心惊胆战地操纵着电视里面的小人同样心惊胆战地跳来跳去;就算小心,小人还没有跳过去;就算小心,还是被老妈抓到。

想起为了让老爸心甘情愿地掏钱买游戏机,一学期没有和暗暗喜欢的女孩子说话,死拼死守,终于在期末考试中挤进了年级前五名;游戏机到手了,可那个女孩子忘了自己的名字。

想起为了借GB玩一晚上而给那个班上的富翁抄了整整一个星期的作业;想起整整一个暑假都在研究《忍者龙剑传III》,终于修炼到不失血通关;想起……

现今游戏界太浮躁,也太商业化,很少有一个游戏能够让玩家认真真地在电视机前仔细研究一阵子。我们今天做的这个专题,目的就在于回忆那些曾给我们无数美好回忆的东西,他们在不知名的角落依然熠熠生光。我们回过头去,被那团光刺痛了眼睛;我们慢慢走近,被那团光烤热了双手。

总有一种温暖在我们心头徘徊,总有一种回忆让我们无法忘记;就从我们的“天地创造”开始,进入我们的回归之旅。

laser



by Laser

在我遥远的回忆中,总有那么一个小人,一把大胡子,戴着不合时宜的帽子,跳来跳去,在水管中穿行,为了美丽的公主打倒妖魔鬼怪。超级玛丽,不得不说的故事。

关于这个游戏,真的是不想再说了。所有的颂歌,都被人传唱得天长地久;所有的功勋,那些数字是那么的真实。然而却还是要说,毕竟,超级玛丽这个游戏,在一定时期内的中国,已经成为了电子游戏的代名词。超级玛丽,不得不说的故事。

那时候真的是很小,就像 15 寸黑白电视的屏幕。那时候不知道有 S 端子,不知道有 RGB,甚至电视后面都没有 AV 的插孔,只好用两个夹子将 AV 输出线夹在电视的外置天线上。然后,那个小人便出现了,一脸的笑。

超级玛丽,不得不说的故事。

那时候真的是很幼稚,就像现在老人们对电子游戏的看法。那时候不知道什么是任天堂,不知道什么是宫本茂,甚至不知道那个小人原来叫做马里奥。只是知道他吃一个蘑菇就会变大,吃一朵花就可以发火球。超级玛丽,不得不说的故事。

于是便缠着妈妈要吃蘑菇,单纯地以为可以像那个小人一样快快长大。然而在问道可不可以把奶奶的夜来香吃掉时,换来的却是一巴掌。

于是蘑菇没有吃多少,自己也慢慢地变大了。渐渐地知道了任天堂不是任何人都可去的天堂的意思,渐渐地知道了长着大胡子的马里奥原来是出自从来不留胡子的宫本茂手下。

后来玩得游戏便多了,从在街机厅里面厮混,到用一个月替抄作业的代价换来的 MD 一个星期持有,再到从小时候的玩伴手里坑蒙拐骗到的 SS 加 VF2,再到三个人攒了两个月的零花钱买下的 SFC 加磁碟机,再到 PS,再到 DC……最后,我成了游戏杂志的编辑。

所了解的关于电子游戏的知识越多,就越来越对超级玛丽这个游戏感到敬佩。罩在大胡子马里奥头上的光环没有随着时间的流逝而渐渐暗淡,反而愈加的闪亮。

“1985 年发布的《超级玛丽》(Super Mario Bros.)与以往的平台游戏相比有着许多创新之处,例如,游戏场景是横向移动而不是限制在一个单独的屏幕内……砖块里还藏有硬币,有时还可以加入;有些砖块是隐形的,你只有凭借直觉加上不断的试验才能确定它们的位置;游戏中还有一些特殊场景,让玩家可以跳过部分关卡。总之,《超级玛丽》是想象力和创造力的完美结合,在随后几年内成为了众多平台游戏效仿的典范。迄今为止《超级玛丽》在全球各地共售出 4000 多万份,许多人之所以购买 FC 就是为了玩这个游戏。”



超级玛丽

其实就算把所有华丽的辞藻堆积起来,都不能表现这个游戏的万一。因为,超级玛丽就是电子游戏的代名词,那时如此,现在,还是如此。

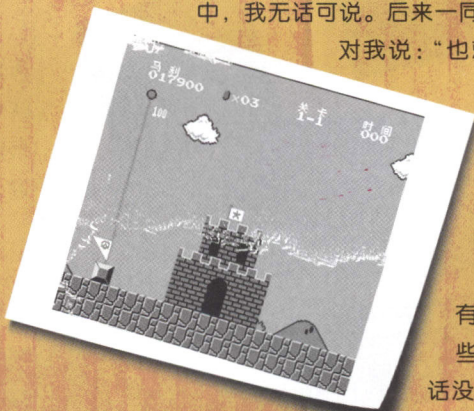
那时的音乐,和现在的各大游戏一比,可以算是噪音;那时的画面,现在看起来就是闹眼的条纹和杂乱的色块。大胡子马里奥不会发出低沉悦耳的噪音,过关了也没有美丽的动画来欣赏。然而他就是强,强得一塌糊涂,强得让人哑口无言。游戏的定律,放在超级玛丽的面前,变得软弱无力。因为超级玛丽本身,就是最开始的定律。

我刚干电子游戏杂志编辑不久,就有那么一段游戏录像在网上流传,就是超级玛丽的。好像是日本人录的,似乎也只有日本人才干得出这种事。刚把录像下载下来的时候,还有点颇不以为然:超级玛丽么,还能玩出什么花儿来。但是到了模拟器上把录像放出来的时候,我是彻底的惊呆了。不光是我,还有一些是已经做了五年编辑的老油条,同样的惊呆了。画面中的大胡子一直在加速跑,没有一秒钟是放开了 B 键的,速度快得让我怀疑自己的眼睛。就算是这样,每小关过后的“爬杆加分”都能轻轻松松地拿到 5000 分。程序简直是烂熟于心,什么地方有什么怪物是什么地形了如指掌。大跳和小跳的掌握已经到了出神入化的程度,还不时表演一下“梯云纵”这种我从来没有见到过的超高难度技巧。我从来不知道,一个游戏居然还可以这么玩;我从来不知道,一个游戏居然还可以钻研到这么深。能够把超级玛丽练到如此程度,除了与生俱来的天才因素外,没有几年的功夫是绝对不可能的。而且这几年的游戏时间,都是在超级玛丽一个人身上度过的——这对于一个玩家,至少是我来说,是不可想象的。然而超级玛丽就会有这样的魔力和魅力,去驱使一个人将如此多的游戏时间投入其中,我无话可说。后来一同看了录像的 DRAGON

对我说:“也就是超级玛丽能够这么

么玩吧,你知道这是因为什么么?”我困惑地摇摇头。DRAGON 接着又说:“这说明这个游戏太完美了,一点漏洞都没有给玩家留下。现在那些游戏……”DRAGON

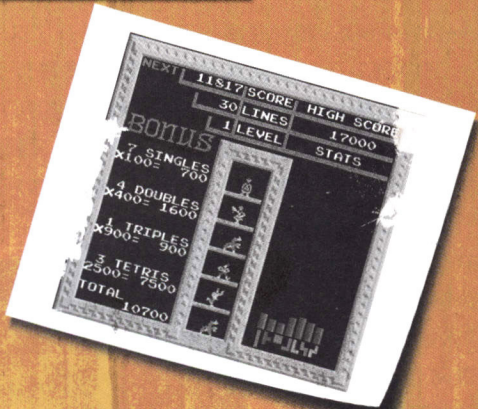
话没有说完,剩下的东西想了很久,有一天才豁然



留给我自己去思量。我再看一个游戏的时候,看到的不再是华丽的外包装,我已经学会去看包装里面内在的东西。十几年前,一个叫做超级玛丽的游戏叫我知道了什么是游戏怎么去玩游戏;十几年后,一段超级玛丽的录像又让我知道了什么是真正的游戏怎么去真正的玩游戏。

我感谢他。

电子游戏发展到今天，从某种意义上说是已经成为了 RPG、SLG、AVG 的天下，华丽的色彩充斥其间，精致的 CG 贯穿始终。可是我们仍然可以从这些流行的游戏新品中



看到以往老游戏的影子，不管游戏的形式如何变化，其核心内容依然是游戏的可玩性。这一个本质直接导致了游戏文化在不同的载体（也就是形式）中延伸和发展。游戏是软件行业的一个延伸，也是一个不同于母体的特例。游戏的软件特性和在追求可玩性这一永恒主题下，在这些年不断变化着其形式：从 ACT 到 RPG，从 RPG 再到 SLG、再到 AVG……然而万变不离其宗，游戏依然有其流行期，但是经典仍然是经典。

它们永远存在于我们心中。总有一些人，总有一些喜欢缅怀过去的玩家，他们铭记这些开启人类游戏文化的鼻祖，我们在这里再次开启一道古老而陈旧的大门，以此献给每一位曾经沧海的老玩家与向往历史的新玩家。

先来问一个简单的问题：游戏史上销量最高的游戏是什么？移植平台最多的游戏又是什么？传播面积最广、影响力最大、在游戏史上有着最深远意义的游戏又是什么？你可能会说是宫本茂的钻水管大叔，也有可能说风靡全世界令无数青年男女痴迷的最终幻想……错了。答案是——俄罗斯方块。

当苏联的游戏制作人 Alex Pajitnov 将这个看起来简简单单的游戏制作完成时，他满意地舒一口气，在手边的躺椅上沉沉地睡过去了。然而在当时，他并没有意识到这个游戏将会给整个游戏业带来什么样的变革，就在这一刻起，他用几个多边形就搭建起了整个世界，就在这一刻起，简单开始化为经典，平凡开始步入辉煌。如果评价一个国家的综合实力是根据俄罗斯方块而不是原子弹的话，那么苏联便早已经赢得了冷战的胜利。苏联用谜题游戏征服了整个世界——这是时至今日都说得通的一个真理。当初世界上最大的社会主义国家现在已经烟消云散，而苏联人 Alex Pajitnov 用方块搭建起的世界却还在你我的手边，你我的心中，屹立不倒。

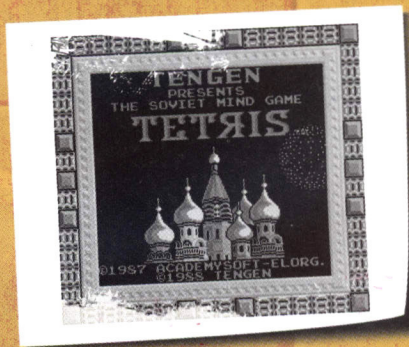
究其历史，俄罗斯方块虽然最早还是出现在 PC 机上，而我国的玩家基本上都是通过红白机了解、喜欢上它的。俄罗斯方块的英文名字“Tetris”是从英文“Tetra”变化而来，在游戏过程中，当方块填满一层的话这层就会被消去，这是众所周知的规则。消去一层的话叫做“Single”，同时消去两层的话叫做“Double”，同时消去三层的话叫做“Triple”，同时消去四层的话就叫做“Tetris”

了。在游戏中能够得到 Tetris，就是最高的一次性得分，也就是玩家们追求的目标，这也就是俄罗斯方块英文名字的具体含义。

就算在今天，也没有任何一个游戏能够达到俄罗斯方块所有拥有的“无穷变化及无穷游戏时间”的标准；就算在今天，也没有任何一个游戏能够像俄罗斯方块那样遍布世界的每个角落，老少皆宜。没有人去写它的同人小说，因为本就无从可写；没有人去为它谱写颂歌，因为一切就摆在眼前，平凡而又辉煌，缥缈而又真实。当我们因为某个游戏的华丽程度而惊讶不已的时候，当我们因为某个游戏的博大精深而啧啧赞叹的时候，我们还会不会记起，为了等一个红色长条方块而手心微微发湿的美好时光？俄罗斯方块，诞生在电子游戏发展之初，却一直展在最高的塔尖，直至今日。古大师说：“要做到手中无刀，心中亦无刀才是最高境界。”金大师也说：“没有剑招，也就无从可破。”俄罗斯方块没有情节，没有系统，甚至连音乐背景都可以没有，这，就是最高境界，无人能敌，无人可破。

想起一件事，就是那时候玩游戏时太专著，以至于忘了洗碗。老妈在不得已替而行之之后，电视机又被我占住没法看连续剧，就有些无聊地坐在我身边看我玩。到最后我实在不好意思了，就问老妈是不是也来试试看。老妈的热情是高的，可惜试了几个游戏都玩不来，到最后终于在俄罗斯方块上上了手，从此一发不可收拾。后来我上了大学，游戏机便归了老妈，天天看完电视之后必玩俄罗斯方块，执著程度和水平上升之快让我这个半专业人士瞠目结舌。

还有那么一件事，应该发生在我初中的时候。当时有一座商场做促销，奖品是一台全新的山地车，条件是玩俄罗斯方块，在屏幕上用各种方块砌成“王中王”三个字，而且必须是现场表演。当时确实觉得不以为然，认为这么简单的事情谁都可以做到，更何况我这个俄罗斯方块高手，这家商场这次一定是亏大了。于是便在家里面的游戏机上试了几次，都没有成功。当时缺乏耐心，就那么作罢了，可是依旧还是觉得这件事不是很难，商场的山地车是被人拿定了。到后来长大了才意识到这件事情的难度，排除作弊的可能性，能够达到商场的要求，恐怕和让小学生做一百套高数卷子并且都是满分的难度差不多。在嘲笑当年自己的幼稚之外，忽然想到那个商场的负责人也应该是和我差不多的货色，奖品才是一辆不到千元的山地车，在我看来是那整座商场还差不多。



by 星辰

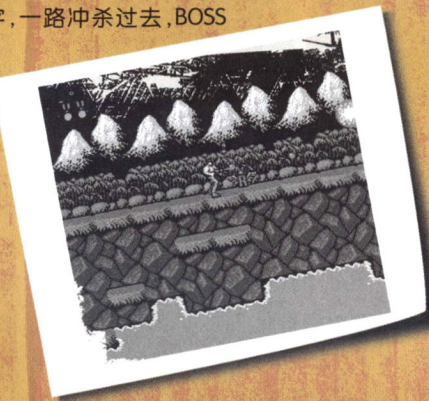
我,星辰。不,请从现在起称呼我为比尔上尉,热血斗魂与游击战术的完美结合体,拥有“魂斗罗”称号的史上最强战士,为了拯救全人类,为了对抗外星人的进攻,我孤身一人来到了外星人的秘密基地与他们决一死战!本来与我同行的还有laser,对于现在他叫做兰斯少尉,我借口他的头发太长,在跳跃时会挡住视线,而将他留在了总部。其实我是讨厌外行人与我争夺有限的武器支援,我只用“S枪”,这个外星人都知道。我临别时并没有留下什么豪言壮语,也没有盛大的欢送仪式,除了兰斯的一句诅咒话语:“你要是能完成任务,我请你吃牛肉大餐!”我的脸上露出一丝不易察觉的微笑:“等着吧,我还有秘密武器没有使用呢!”

直升飞机又象往常一样,把我扔在地上就仓皇飞走。望着越来越小的飞机,我不屑地比出中指:“我靠!你丫别忘了等会来接我!~”已经记不清楚这是第几次对抗外星人了,虽然这几年我一直在休养,但是面对这条已经走过了无数次的道路,我还是有充分的信心!我慢慢地将E888塞在耳朵里,来点音乐渲染一下气氛吧!随着熟悉的旋律响起,我端起那把陈旧的四连发自动步枪昂首迈入了战场……

STAGE1:一切都是这么的熟悉,我闭着眼睛从天上打下一把“M枪”,先凑合着用吧!敌人的出现依然没有新意,我甚至可以在敌人刚露出一个头时就将他击毙。一路过关斩将,跳过两座自爆的大桥,我可爱的“S枪”就要来了,果然时间一秒都不差,击落、换枪、开火,哈哈,我现在已经是天下无敌了……眼前突然一片血红,我中弹了?这不可能!原来是炮台,我本来应该消灭它的,没想到他竟然苟活到现在。不过,我并没丧失机会,从踉跄跌倒就从哪爬起来,唯一可惜的是失去了一把“S枪”。“投降吧!没有S枪,你只不过是送死!”“简直是笑话!我抱着一颗平常心,手拿一杆自动步枪,照样走南闯北,吃香的喝辣的……”我在手臂上写下“谨慎”二字,一路冲杀过去,BOSS

的弱点并没有变化,我用第二把散弹很轻易就把它做掉了,不过在走向过关隧道时,我的心里涌起了一种莫名的不安。

STAGE2:对于拿着散弹枪的我来说,这一关与其说是战斗,不如说是一场屠杀。在我的手下,至今还没有出现能够抵挡两发子弹同时扫射的人。不过空旷的场景使我感觉子弹的射击速度有所不足,再加上我一贯的恶习,喜欢在无人时摸摸电门,更将射速降低至临界点,有鉴于此,我特意补充了一个“R弹”,并用卧姿击破了数个像我袭来的滚筒炸药。BOSS的攻击死角依然没有任何变动,我站在正中间,一边悠闲地刁着烟,一边慢慢扣动扳机,



一分钟后,BOSS和它丑陋的子弹彻底离开了这个世界。

STAGE3:虽然我有些许恐高症,虽然最近关节炎又发作了,不过在“S枪”强大的威力面前,所有敌人如灰飞般湮灭。我不停地向上,再向上,终于来到了BOSS面前。“我靠,这么多年了,怎么还是一幅骷髅嘴脸,拜托你整个容先!”大骷髅二话不说,从两个长长的臂膀中吐出两个八卦球向我攻来。“太慢了!这样的动作只能碰到我的影子!”我一个潇洒的前空翻避过八卦球,瞬间将它送入地狱。



STAGE4:“对魂斗罗使用相同的招数是不管用的!”一个几乎克隆的关卡实在提不起我的兴趣,我例行公式般一路冲杀至BOSS处,再点燃一根烟,以一秒一次的速度扣动扳机……在BOSS爆炸的瞬间我对它说:“别以为你穿上两件马甲我就不认识你了!”

STAGE5:从基地出来,迎接我的是漫天大雪。这样的情景也好久没有看过了呢。等等!我突然发现了一件不对劲的地方:“下雪?为什么会下着大雪?难道说……”我想起了临行前兰斯那带着嘲弄的眼神,突然间我醒悟过来“该死,这个是传说中带有水下八关的256K日文原版!为什么之前没有人通知我?!”一股寒意从脚下升起,对于这样的任务,我可没有自信能够独自完成。信心的崩溃意味着危机的降临。果然没有走两步我就被一记冷枪击中……就如同恶性循环,失败如潮水般接连涌来。在被装甲车钉在版边之后,我检查了一下装备,情况极为不妙,如果再被击中,就真的要GAMEOVER了,事到如今我已经没有选择的余地,我拿出一块记录着特殊符号的芯片,“希望这个还没有失效!”

上上下下左右左右BA……成功了!30次机会!(广告时间:本指令适用于所有KONAMI知名游戏,如《心跳回忆》、《实况足球》等。数量有限,预购从速。咨询电话:12345678,隔壁的张大妈叫一声)上帝总算还站在我这边!信心又一点点增长,我捏紧了满是汗水的双手,就当是从头开始,大干一场吧!……

STAGE6~7:被激光烧烤三次,卒;被大猩猩踢中两次,飞盘砸中一次,立扑;被铁爪击中三次,崩;被炸弹击中两次,陨。

STAGE8:一路艰辛,终于来到了目的地,外星基地。被满天飞舞的无柄蒲公英搞得焦头烂额的我赤红着双眼来到BOSS面前,巨大的卵巢边四张大嘴不断地吐出外星生物,“撕丫国嘴!!”我咆哮着冲了过去……

熟悉的旋律终于在耳边响起,我乘着直升飞机离开了爆炸中的基地。对讲机那边响起了兰斯的声音:“没想到你居然办到了!”我咬牙切齿地说道:“记住!你欠我一顿牛肉大餐!”

沙罗曼蛇

by CLOUD

还记得上小学三年级的时候，只能在××工人文化宫和××电影院两个地方才可以见到大型的机台，里面多是些大蜜蜂、警察抓小偷和赛车之类的当时看上去非常不错游戏，玩的时候不用投币，直接将RMB交给看管机台的老板，他就会帮你从投币口那里拨动相应的次数，之后便可开始了。我是那种家里从不给零花钱的孩子，因此每每有空到机台前玩耍，都只有看着其他孩子幸福地玩着而自己干流口水的份儿。于是乎不甘心起来，每天向妈妈要一毛、两毛的“零食钱”（那时算是多的），然后同样看着小朋友们买糖稀吃买沙枣吃而自己却依然干流着口水攒钱。

放暑假了，没想到学校却发了一种类似电影票的纸券，应该是让我们放假期间到文化宫看电影用的，有好事者却将其用做大型游戏机的代金券，早早地就花光了它，我也受此启发，终于可以一偿夙愿，原先积攒下来的钱由此却又得以省了下来。

进入四年级，××电影院的大型游戏旁边突然多出了两张桌子，上面摆出了一彩色一黑白两台电视，旁边还各配有一个红白相间用两条线连着两个方块的塑料盒子，后来我才知道，那东西叫FAMILY COMPUTER，是任天堂公司出的家用游戏机。最初在那里只有两盘黑色的卡带可以玩，一盘是“魂斗罗”，另一盘叫做“沙罗曼蛇”，我从此踏入了玩家的行列——乖乖地给老板付钱，然后坐下来慢慢享受三毛钱/小时带来的乐趣，那年，是1988年。

“沙罗曼蛇”是横版和纵版相结合并且带有一定升级系统的飞行射击游戏，刚推出的时候就有了美版和日版的分别，日版的英文名是“SALAMANDER”，就是我最早玩到的那种，而美版则叫做“LIFEFORCE”，应该是后来D版普及之后，市面上能够见到的最多同时也是玩家们玩到最多的版本。其实早在1986年，KONAMI公司就推出过一款名为《宇宙巡航舰》的横版飞行射击游戏，英文名为“GRADIUS”，通过杀死连续的或特定的敌人获得能量块，再将能量块积攒到一定数量即可进行武器的加载和改造加强，这个系统在射击游戏中可说是相当吸引人，也使得游戏更加富于变化，唯一美中不足的是，“宇宙巡航舰”的一代实在是太难了，以至于至今我都没有见过最终BOSS的模样。

“沙罗曼蛇”是在《宇宙巡航舰》的基础上推出的改良型游戏，画面更加精美的同时，难度也做出了相应的降低，同时吸收了街机射击游戏的特色，增加了纵向关卡的设计，极大地加强了游戏的可玩性。我就是从“沙罗曼蛇”的枪林弹雨之中热切地爱上了射击游戏，盯着满屏幕飞舞的敌人和子弹（就现在而言，数目简直少得可怜），躲闪并且还反击……天啊！我的眼花了！！天啊！我的眼近视了……从那时起，我带上了眼镜。

玩沙罗曼蛇的时候，大多数的敌人和子

弹都可以躲得过去，如果挂上影子以后（我们把那种吃了六块能量块之后变出的能发子弹的蓝色光点叫做“影子”），射击的面积就会变得更大，因此可以避免很多危险的出现。最大的敌人往往是屏幕边框突然伸出的石墙或者火柱，一旦撞将上去，后果……其实撞墙并不可怕，可怕的是撞完墙之后，之前辛辛苦苦费尽力气吃的能量块和变出的武器就全部烟消云散了，如果你有一架僚机与你一同作战，运气好的话，你的“影子”兴许还会被他挂在自己的身上，也算是“肥水不流外人田”吧。

如是在街机厅（业务用机）和游戏室（家用机）当中徘徊了数年，我长大了，家人经不住我的不断请求和始终保持第一的学习成绩的压力，终于为我买了自己的FC，同时也拥有了数量众多的黄壳卡带（受国情所限），我终于能在家中痛痛快快地玩游戏了。从当年那32开本的名为《电子游戏一点通》的早期攻略手册上面查到了沙罗曼蛇的



秘技，竟然是和魂斗罗一样的“↑、↑、↓、↓、

←、→、←、→、B、A”

能让飞机变为30架，极大地降低

了游戏的难度，从而也造

就了当时便十分BT的除了打关

底BOSS就一弹不发的

打法。也是从这时开始，几乎每一款KONAMI的游戏都被人为地

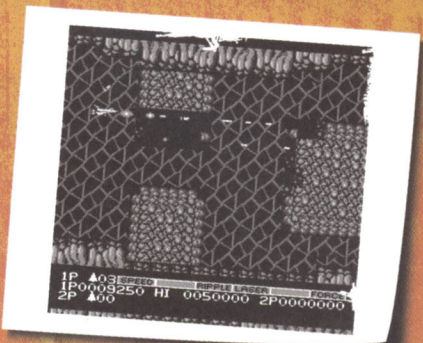
加入了这个被后人们称作是经典秘技的“↑、↑、↓、

↓、←、→、←、→、B、A”，也造成了让我们玩家到手一款游戏，不管是谁做的，都要试一试上述秘技的“恶习”，仅此而言，沙罗曼蛇的确功不可没。

步入九十年代，随着硬件技术的提高，越来越多的高档街机如雨春笋般涌现在大街小巷当中，无数的射击、动作乃至新形态的2D格斗游戏都仿佛在一夜间陈列在了我们的面前，其中尤以射击游戏为甚，可以用“海了去”这个词来形容其种类数量。所有游戏的画面都可说是美侖美奂，其中敌人和子弹的数目也不知增加了多少倍，只要一个不小心就会被它们的海洋所淹没。看到这些，我突然间失去了感觉，再没了想要玩下去的冲动，虽然当中不乏精品，但始终就是难以接受，我又想起了我的沙罗曼蛇，也许简简单单才是真的道理永远都是对的。

尽管老套，尽管俗气，尽管泛滥，可依然不能阻止我们对于射击游戏的喜爱更上层楼。在之后的岁月里，我买了所有的家用主机，甚至还动过去买一台街机摆在家的念头，我也玩了很多很多的射击游戏，虽说是各有各的好，可当真静下来的时候，想要找沙罗曼蛇出来再回顾当年的感觉，才发现，FC早已被扔在了老家的书柜顶上接土去了……

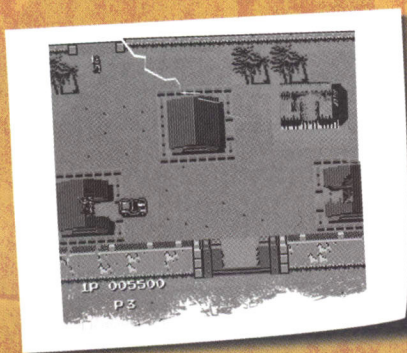
感谢互联网，感谢模拟器。



有两辆军用吉普车，一辆绿，一辆橙。他们肩并肩，驰骋在炮火纷飞的战场上。一面要和万恶的敌人作战，一面还要担任解救队友的任务。在战斗中，他们渐渐的长大了，一开始的手雷，变成了导弹，又变成的四处开花的超级导弹。终于，他们历尽千辛万苦，迎来了最后的敌人……呵呵，不知道大家看了我上面一段稍微有些BT的介绍，能不能猜出我说的是什么游戏？那些和我差不多岁数的玩家一定会脱口而出：“赤色要塞！”

没错，我说的就是“老八强”最受欢迎的游戏之一——赤色要塞。

看来有必要说明一下“老八强”这个名词的由来了。当时是FC横行的年代，但也还不是几年后烂了市场的时候。主机和卡带都不是很便宜，一般收入的家庭也消费不起，“合卡”这种东西便应运而生。D版商一般是把几个著名的游戏合在一起变成一盘卡，总体上降低了成本。虽然这样说，但是我还记得最著名的“二合一”——魂斗罗2+双截龙2在我们那边的价格一度是450大元，谁家能够有那么一盘，简直就是大富之家了。等到后来，就出了最著名也是最持久的“八合一”，上面收录了八个256k的经典FC游戏，也就是我们说的老八强。关于“老八强”正确的组合方式，由于年代久远确实有些记不清了，具体有哪八个游戏真的是众说纷纭。但是有几个游戏所有人都认同，如魂斗罗、如沙罗曼蛇、如绿色兵团……还有就是我们刚刚说过的——赤色要塞。等到后来合卡泛滥，出到几千合一以至几万合一，FC卡带市场已经完全混乱了。这是后话，我们暂且不谈，我们还是把话题说回到赤色要塞上面来。

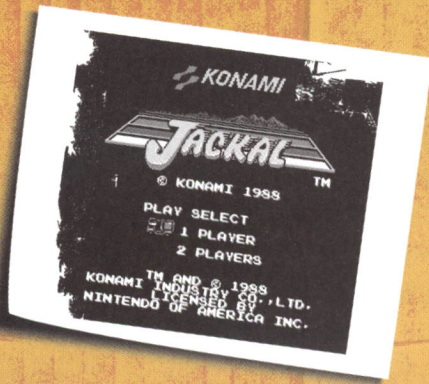


在老八强纵横的时候，FC已经渐渐地占领市场，虽然模样千奇百怪名字花样百出，但是剥了壳大家是一样的，一般的家庭也都会有那么一台。中国的玩家已经经历了“爱的小屋”、“马戏团”等游戏的洗礼，眼睛开始望向更高一个层次了。“老八强”就是那时候谈得最多的游戏卡，赤色要塞也是那时候给人印象最深的游戏之一。

游戏的整体难度应该算是很高的，没有相当的熟练性和快速的反应神经的话，想要在游戏规定的接关次数内通关的话是相当困难的。但是每关的平衡性做的相当之好，难度渐渐增长，没有任何给人感到突兀的地方。而且系统也很不错，机枪是一直向前发射（街机版中的机枪射击方向就让我感到很别扭，不知道是因为太习惯FC版的方式了还是别的什么），感觉很方便。导弹为四个阶段成长，每救出一个“亮人”就会增长一段，到了最后就是梦

幻般的“四花炮”，导弹落地后分四个方向暴开，攻击面积相当大，用起来极爽。但是作为最低级手榴弹也不是一无是处，由于是呈抛物线向前扔，所以就可以越过一些子弹和导弹穿不过的墙壁和沙包，起到意想不到的效果。我就有一个哥们打死不加导弹，就用手榴弹一直打，我就乐得在后面一边救人一边加我的“四花炮”了。

KONAMI出品，在当时我们就没有意识到这个这六个英文字母串在一起代表着什么含义。那时候脑袋中没有什么厂商的概念，什么好玩就玩什么，所以说在脑海中有残留印象的都是游戏性相当强的游戏。没有宏大的故事，没有华丽的背景，没有悠扬的主题曲，也没有缜密的系统设定。只有一句话——好玩就行，赤色要塞就是其中佼佼者。当我在做这个专题的时候，因为已经记不住“老八强”具体是什么，就询问在编辑部的DRAGON星辰CLOUD以及线上的一些朋友，他们几乎都是在第一个就说出了“赤色要塞”的名字，由此可见该游戏的影响程度之深。能够像赤色要塞一样能够让玩家老老实实在电视机前，过瘾地玩上一会儿笑一阵的游戏，在现在这个五彩斑斓的游戏世界中，简直是少之又少了。



还记得为了抢人（也就是解救俘虏，可以加分），两辆吉普在坏掉的小屋前大失风度地挤成一团，结果被从后摸上来的敌兵一枪打了个“对倒三六条”，绿莹莹的小兵散了一地，快乐地挥着手。

还记得第一次费尽千辛万苦在只剩一条命的艰苦条件下在千钧一发之机将最后一关的超级坦克斩于马下，那种兴奋、那种快乐，那种充满胸膛之间的满足感，绝对不是简简单单能够说得清的。

就算再好玩的游戏，也有渐渐被忘记的那一天，赤色要塞也是这样。虽然到现在我还是不明白赤色要塞这个词到底有什么含义，还是什么含义都没有只是延抄了港台那边的古怪翻译。但我还是不能接受他正式的名称——JACKAL这个英文字符串，毕竟，赤色要塞这四个字所包含的东西，已经远远超出了它本身所能代表的含义。赤色要塞，两辆吉普车，一绿一橙，奔驰在我的少年时光。

如果说有一天，能够让我们翻开日本的游戏教科书，相信赤色要塞不会在其中留下什么名字。但是它在我国国内玩家心目中的地位是无法取代的，有两辆又会开枪又会发炮的小车陪伴而过的少年时光是多么的庆幸。我们拿起轻轻的手柄，说一句：真的很好玩哦。这就足够了。

松鼠大作战

by laser

每到独自深夜,肚子开始对上一餐的质量表示强烈不满的时候,便习惯抓起手边的电话拨一个号码:

“风总不是还在忙吧?那点小事儿交给手下办就好啦……下来意思一下?”

电话那边一如既往的沉默了一会,接着使用严肃且沉痛的语气询问:“……不会又是串串吧?”(串串:又名串串香,成都街头比较流行的一种类似于火锅的小吃)

“这个……这个……风总您要知道我们这边也是有压力的啦,现在做什么都不好做的啊……”

于是电话那边的风力便开始愤怒了,声音开始激昂起来:“我一秒钟几十万上下你让我和你去吃十多块钱的串串?”

“甭废话!你丫到底下不下来?”

“等……等……你总得让我穿裤子吧?”

五分钟后,滚滚烧开的红油锅中便灼热了两颗赤诚青年的心了。用竹签指点江山,以油碟激昂文字,实在是爽哉啊。

“然后去哪里耍?”著名编辑风力的嘴唇斩斩有光。

“老地点,老样子。”非著名编辑 laser 的额角隐约见汗。

“毛,你就直接说去我家打游戏不就得了么。”

“这样说起来比较亲切。”

去风力家是为了玩一些老的游戏,用我的话说就是:能让自己变得年轻一点。

一开始净是玩街机游戏来的,像什么街霸一代、美少女战士这些现在看起来有些恶搞的游戏,今天打来打去也没什么意思。当风力又发出一式威力强大的“升龙拳”一举挽回颓势时,我叹口气:“咱换点新鲜的吧……”

“换什么?”

“你不是有 FC 模拟器么?找点那上的游戏来玩。”

“你娃想锤子哦,FC 游戏有什么好玩的。”风力又开始疯狂蹂躏自己的键盘。

“别急别急,我记得有一个特别好玩的游戏,两只松鼠跳来跳去,举箱子来回砸,叫什么来的……”一些遥远的回忆在我的脑海中渐渐清晰起来。

“松鼠大作战!”风力和我同时想了起来,异口同声喊了出来。四只眼镜片在显示器的闪映下晶晶放光,双手紧紧握在一起,眼角不由得流下了激动的泪水:“同志啊!可找到组织了!”

松鼠大作战,第一次接触到它的时候已经离现在太遥远了,遥远得让我记不清一些东西。我记不住那是一盘合卡还是一盘单卡,也忘记了这盘卡是属于我的还是属于我的那些狐朋狗友,只是还记得电视机里面有两只快乐的小松鼠,在笔筒、灯管间跳来跳去,举起又抛出各种箱子,对付那些稀奇古怪的敌人——机器老鼠、玩具狗、马蜂……电视机外面的我们,笑疼了肚子,笑出了眼泪。

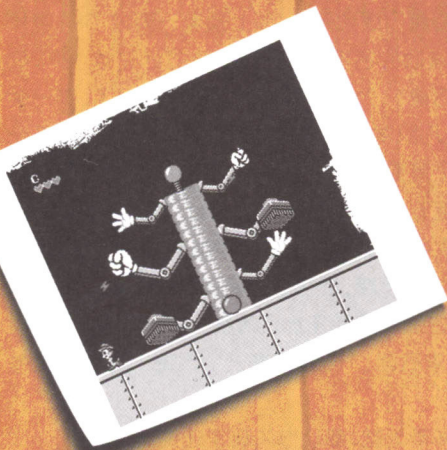
当时的我似乎是还很小,但是也应该已经在上初中,那时候的电子游戏是个新鲜事物,那时候没有电子游戏杂志给我们介绍游戏,所以我并不知道这个游戏开头中出现的“THE WALT DISNEY COMPANY”以及“CAPCOM”以及“NINTENDO”所代表的含义有多大,我只是单纯地在玩、单纯地在笑,快乐得像一只松鼠。

这是一个为多人准备的游戏。虽然一个人玩也不错,但是快乐这种东西,与朋友们一同分享的话,就会成倍的增加。两只松鼠打打闹闹,一会我把你举过头顶让你动弹不得,一会你扔个箱子把我砸得满头金星;每次过关之后谁能拿到奖励就看谁的行动快心眼多,为了抢一个奖励大打出手结果谁也没吃到……这种快乐,这种游戏的快乐,很久没有体会到了。

记得那时候费尽千辛万苦才把大旗插遍整个江山(游戏的整体难度说起来不是很高,但是平衡性着实不错),可爱的小松鼠将花束抛给美丽的小姑娘,航天飞船飞向遥远的宇宙——本来以为故事就到此完结了,那个带伸缩开关的一关着实折磨得我够呛,没想到峰回路转,飞船从天上下来,才发现柳暗花明又三关!当时汗就从额头上流下来了。看来现在就是动作游戏苦手的我,病根儿就是从那个时候落下的。然后又是一番苦战,终于把那条坐在办公桌后面乱弹烟灰的老猫“砸您到飞起”——通关了。真的是很奇怪,通关之后的心情却有那么一点点失落,那种感觉,怎么也说不清。后来

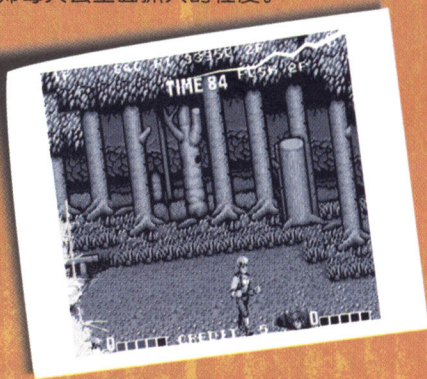
就猛练这个游戏,从一次不接关到一命不死,再到一颗心不掉,看着自己手中的小松鼠在百万军中取上将首级如探囊取物(汗……有些夸张了),我放下手柄挠了挠头——也该换个游戏了。

后来这盘卡被我交换了出去(那时候谁都不富裕,卡的交换使用率相当之高),在无数不知名的手中辗转反侧,终于没了下落。而我也要考高中,家里的那台 FC 也被塞到了床下,渐渐落满尘埃。



我记得那时候街机厅还是个新鲜物事，转遍整个城市没有几家，还不至于瞩目到让老师每天去里面抓人的程度。

这些游戏厅大多属于公家，要么是电影院，要么是招待所，看游戏厅的中年妇女懒懒的，坐在小木桌前悠闲地喝茶，看报纸。打游戏的大多是成年人，满不在乎地买上一大把的币，一个接一个地扔到机器里。他们技术大多



很臭，一会就全部死掉了，他们就低声咒骂两句，使劲摇几下摇杆以做发泄，然后便急匆匆地走掉了。

那时候我们小学旁边就有那么一家，是铁路局招待所开的。那时候也没有学校周边 n 百米不得有街机厅的规定，头发花白的老师也全然不知道世上有电子游戏这种东西的存在，于是学校，我，街机厅，三者相得益彰。一上完课便急急地往那个方向赶，沉甸甸的书包一下一下砸在后背上，有那么一点痛。推开沉重的木门，快要下山的太阳从宽敞的窗户将光射进来，照在脚下的地板上，扬起一阵尘灰。我怯怯走到小木桌前，小心翼翼地递上汗湿的两张五角钱，中年妇女还在看报纸，只是腾出一只手，拉开抽屉，将我那好不容易才攒到的一元钱扫了进去，随后扔出三个游戏币。一元三个，游戏币躺在木桌上映着夕阳，精亮。

很让我奇怪的是，那是我开始游戏生涯的第一个游戏厅，而在我印象中它却似乎和我现在想到看到的游戏厅大不一样。记得那里的机器很少，人好像也不是很多，于是显得屋子很空旷。没有人抽烟，也没有人喧闹，只是偶尔爆发出一阵哄笑，可能是又有哪个喜欢吹牛皮的家伙不小心挂掉了。

那时候玩游戏的大哥哥（应该是中学生吧）都很和蔼，看到我们几个小不点在后面挤挤喳喳的看，便回过身笑：“要不，你们来？”我们马上一个个红了脸：“我们连绿鬼都打不到呢，哥哥能打到大老板呢，还是哥哥打吧。”大哥哥又笑笑，接着打，结果被大老板用子弹打死了。他还是笑，摸了摸我们的头，转身走掉了。

那是一个动作游戏，所有的动作和过程在我的脑海里依然精确无比，十多年后我依然可以丝毫不差地哼出他的主旋律，两名主角威猛的一招一式偶尔还会在手脚间涌动——这个游戏叫做《双截龙》，第一个吃掉我游戏币的游戏，也是第一个让我痴迷到不想上课的游戏。

即使从现在来看，《双截龙》也有着相当的可赞之处。虽然是简单的音源，但那令人热血沸腾的音乐绝对已经超越了当时硬件的理解程度；虽然只有简单的三个按键跳拳脚（在当时却是很少见的），但是每两种组合都有相应的招式，而且酷劲十足，当然，

那时候还没有“酷”这个流行词汇的出现；肘击、扬拳、头撞、连环腿、膝撞、飞脚、倒飞脚……如此招数众多的动作游戏就算是放到现在也是很少见；拳拳到肉的感觉配合着相当有爆破力的音效……这一切足以使我们这些文弱书生痴迷不已了。

一起来的有五个人，而摇杆却只有两个，那只好猜拳决定了。幸运，我赢了。于是将早已沾满手汗的游戏币郑重其事的投进投币口，随之而来的“当啷”一声效果音在当时的在我看来是世界上最动听的声音。车库的卷门缓缓开启，头上顶着一闪闪“1P”字样的蓝人（那时候不知道他的名字）和并肩作战的好兄弟“2P”红人（操纵他的是我的后桌），为了心爱的女人踏上征程了。第一关是黑鬼，小意思，连环几肘就可以搞定；第二关是小拳王，也没什么难度；第三关的两个黄鬼稍微有些棘手；第四关的绿鬼也不是什么厉害角色；等到第五关通过重重机关，踏上了最终决战的红地毯，和幕后主使的大老板及手下众多喽罗面对面时，就有点手忙脚乱了。终于还是学艺不精，倒在了大老板的枪下。

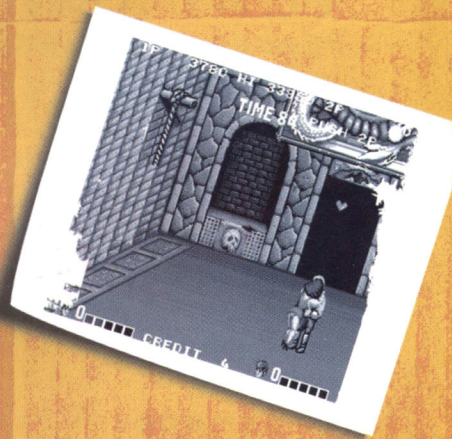
抹一抹头上已经接近淋漓的汗水，再搓一搓掌心叹一口气，用近乎于哀求的口气求后面：“再让我来一个币吧，你看我就差一点儿就过啦！”

“不行！我都等多半天啦，都让你先玩了还说什么？”

只好悻悻地把位置让出来，一边看伙伴再次开始不知开始过多少次的征程，一边还心有不甘的出谋划策：“出肘！肘死他！”“笨蛋，用飞脚啊！”……

后来偶然间想起，游戏里面“肘”是威力最大的招式，良好利用敌人倒下再站起的间歇完全可以一直将其“肘死”（这招被后来的我们视为不齿，在游戏过程中禁用），这可能是最早的“无限连击”吧。

游戏中的敌人无论大鬼小鬼，都可以用一个类似于蹲下的姿势来回避主角的攻击，在这个时间内所有攻击无效，同上，这有可能是最早的“无敌时间”或“闪身”吧。



终于，大家的币都没有了，却都在机器前徘徊着流连。有时候就会等到又有别人买了币去玩，便又凑上前去看热闹、出主意，或啧啧称赞或不以为然。终于，看厅的中年妇女看看表，放下报纸，抚一抚膝盖上的瓜子壳，站起身来：

“下班了下班了，关门了，明天再来！”

我们便轰的一声跑出门去，夕阳还没有完全落下去，一大团火烧云挂在西边，有些灿烂。

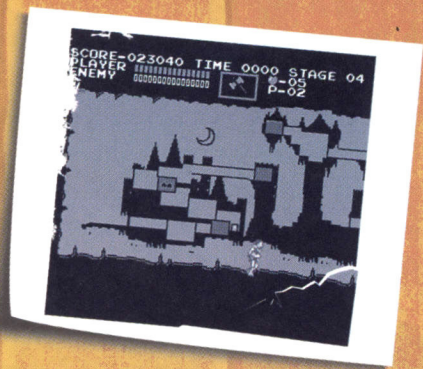
恶魔城

by DRAGON

一下子回忆起来的话，满脑子全是“死神”做BOSS那关——当年曾经困惑我很久很久的关卡。

我承认，打生下来到现在，我一直算是动作游戏“苦手”的典型。

在我小时候，也就是FC昌盛的时代，我个人认为的那些高难度动作游戏，现今只有《恶魔城》一代我彻底完成了。不过那也是



有一段小故事的，听我慢慢道来——

小学家里没有FC，接触电子游戏完全是靠有一个不错的朋友。每当节假日都去他家里玩游戏机，其父曾在日本大学教书多年，游戏机是其父归国带回的礼物。现在回想起来，我俩当年玩游戏机那么长时间而没有受到他家长阻拦的原因，很可能就是其父多年在日本生活中耳濡目染的结果。

到后来，我手头有了FC。那时候就像很多老玩家回忆的一样，有些疯狂地扑在了游戏上。当然，周围的朋友们也都如此，在大家讨论游戏的时候，我发现很多游戏不是因为难度过大难以通关，而是我确实水平不够。那时候谁服谁呀，自己总是以为苦练不够，于是投入更大精力于其中，但结果基本没有让我满意的，这其中就包括《恶魔城》。

当年的我，就死活招不过死神，什么“十字架”、“圣水”……能使得招儿都使了，还是不行。当时我都可以在死神前面的所有地方不减血呢！但等到见到他就真和见到死神一样……没辙了又！

东边不亮，西边亮，试了一星期还没结果的办法就是——改行！于是乎一段时间后，其它类型就是我擅长的舞台了。这一感觉一直保留了下来，以至于到我高中疯狂玩SFC的时代，都没有动摇过：“我不擅长动作游戏！”这一想法。

高二暑假，一天大雨滂沱，SFC和MD昨晚被同学借走，我无事可做的情况下，鬼使神差地拿出了FC。既然雨还要下很久，那就随便找个游戏消磨消磨……把《恶魔城》插在了FC上，因为我想起了当年的遗憾。

跳、挥鞭、蹲、十字架……很容易很容易我又到了死神面前，没有当年那种心跳加快的感觉、没有手柄和手之间湿湿的现象，就是这样，死神去了……

有意思，很有意思。不是因为年龄的增长而使得反应变快了，

我发育早熟，六年级的时候就 and 现在一样高了。也不是因为我一直在锤炼动作游戏，当年决定放弃动作游戏以后，就一直没有碰过中等难度以上的。那是什么原因呢？

答案应该只有一个，心态。确实，小时候心态不成熟，再加上那时候一玩儿《恶魔城》就赌着气，结果自然不言而喻了。

一个小小的经验，这是我在电子游戏生涯中，切身感悟到的诸多道理中的一个，也是第一个。虽然耗费了整整8年多的时间，不过一旦是自己获得的，就完全是自己的了。以我的性格而言，这比言传身教要有效果的多。

很抱歉，在这里和读者们说这个。本来应该对游戏多说一些，但真的，一提到《恶魔城》就有很多感触又浮了出来。写本文以前，又用模拟器玩了一遍。这个对我来说很特别的游戏，每次玩的时候都会有不同的感受。刚才玩的时候突然想到，对于都是多年玩龄的同路人来说，你们有没有属于自己的《恶魔城》呢？

再拿出来“走”一遍吧……



其实有时候，我也曾有别的想法。当年玩不过去的时候，是不是可以先把游戏放一放，做点别的事情。当然，《恶魔城》我放了8年以后解决了。但如果我一直没有放弃呢？答案很难说，很可能再付出一会儿，就达到目的了，当然，也可能很长时间还是没结果，并陷入彻底的迷茫。

现在我觉得重要的不在于你是否坚持到底，最重要的是自我感觉的把握。如果选择相信自己的判断，就必须坚定，不为一切所动摇。只有在坚定的基础上，你才能到终点见到自己获得的是胜利还是经验！动摇一旦出现，最后你获得的无论是什么，就都不是100%了。

这就是我心中真正的《恶魔城》，他已经不再是什么经典游戏了。对于还在成长的我们来说，自我经历过的一些，会变成对自己影响很大，并具有特殊意义的东西。而相对玩游戏多一些的我，一些游戏自然而然成为成长道路上的标识了。

早年的 CAPCOM, 是一个倾尽全力于业务用机(街机)的厂商, 在家用机方面由 FC 一统天下的那个时代, 她利用自己的 CPS1 基板将整个街机市场炒得红红火火, 到处是一片热闹景象, 也由此诞生了一批制作精良的无论从画面还是操作性都独步海内的游戏。

《圆桌骑士》于 1991 年面世, 游戏的故事背景取材于亚瑟王(Arthur)统一英伦三岛成立大不列颠及北爱尔兰联合王国前身的传说。亚瑟天赋异禀, 自幼在魔法师梅林的教导下茁壮成长为, 在轻松拔出石中剑后成为了一代君主。后来被梅林告知, 需找到圣杯才可以消除世上的一切混乱和灾难, 于是亚瑟王带领着手下的两员猛将——蓝斯洛特(Lancelot)和帕西瓦尔(Perceval)一同踏上了寻找圣杯的旅程……

说起圆桌骑士的来历, 的确是和亚瑟王有着莫大的关系。早在亚瑟尚未出生之际, 魔法师梅林为了纪念耶稣基督最后的晚餐而制作了一张直径达 18 英尺(约合 5.5 米)的圆桌, 之后将圆桌送给了亚瑟的父亲——尤瑟·潘得拉贡。后来, 圆桌辗转落入了卡梅里德的利奥德格伦国王手中, 并将其作为女儿桂尼维尔公主和亚瑟结婚的嫁妆送给了亚瑟。至此, 这张原本就应当属于亚瑟的圆桌才算回到了主人身边。

亚瑟王为了使麾下的骑士们在就座时免于尊卑高下之争, 启用了这张圆桌, 他和骑士们一同坐在圆桌的周围, 以表示对大家平等对待。只有全英格兰最英勇的骑士才可以获得坐在圆桌周围的荣誉, 也只有他们才有资格被称为“圆桌骑士”。桌子的旁边始终空着一个席位, 并被命名为“危险席”, 这个位子专门留给取得圣杯的英雄的, 同时也就是等待着加哈拉——那位寻找圣杯并最后结束亚瑟王国奇迹的圣法骑士的到来。

亚瑟王的传说虽然过于神化, 但是圆桌骑士却是一种真实的存在, 而他们当年所围坐的那张圆桌也一直留存至今。如果你有

幸到英国去, 便可在温切斯特城的某个大厅当中看到陈设在那里的所谓的亚瑟王的圆桌, 该桌应该是 13 世纪的产物, 被重新漆成亨利七世统治时期的绿色和白色。于是, 在现代

文明的演绎之下, 圆桌便成了民主与平等的象征, 仍然被保留在一些国家的议会或是联合国的会议大厅当中。

故事虽然简单且老套, 可是游戏却凭借着这个采自传说的剧本再加上在当时日本游戏界尚未被广泛采用的升级系统而大获好评, 而且这种热度竟然一直持续到了 21 世纪的今天, 一个存活了长达 11 年之久的街机游戏, 现在看来不能不说是一种奇迹了。

感谢当年那些“伟大”的 D 版商们, 正是有了他们, 才可以让还在上初中的我们几乎是在第一时间内, 就算不是第一时间, 也在同一年内玩到了这款具有极佳品质的街机游戏。那时, 凡是能听见“嚎油根”的街机厅内, 几乎也都可以听到“圆桌骑士”们的刀枪剑戟斧钺钩叉碰撞在一起时的叮当声, 其受欢迎程度不敢说万人空巷, 也可算得上是尽人皆知了。

如同一个新生事物被人接受需要一定的过程和时间一样, 如果刚刚接触这类对于动作技术要求十分过硬的游戏, 相信大多数人也会和在下一样的“麻爪(方言, 形容不知所措)”, 《圆桌骑士》确实一下子难倒了众多打惯了“街霸”的格斗“高手”们。不过随着时间的推移和日复一日的练习, 众多看似不能解决的难题都迎刃而解, 从街机厅里走出的玩家们也越来越多地挂上了被通关所感染上的喜悦笑容, 不过这些人当中, 没有我的身影。更多的人靠的还是雄厚的财力, 生生用人民币换游戏币再换角色生命的办法将游戏打穿, 然后笑着看机厅老板一脸戚容地关掉主机的电源, 再打开(那时的 D 版街机就是这样了, 如果通关就只能硬关电源, 否则就不能继续下一轮的游戏)。能够一币通关的达人, 在我去过的众多机厅当中, 只见过一个, 当数凤毛麟角。

游戏的操纵部分看似简单, 只有一个摇杆和两个

按键, 摇杆控制角色的移动而按键分别

对应攻击和跳跃, 可

是众多复杂

的动作却被

融入了简单

的按键当中。比

比较有特色的一

点就是——按

下攻击键的一瞬间

之后再迅速拉“后

(即与角色面孔朝

向相反的方向)”便可令角色做出

用刀剑防御的动作, 当敌人从正面攻击时, 角色会自动弹开对手的进攻且使自身获得短暂的无敌时间, 这个特点在对 BOSS 战时变得尤为重要, 可以回避很多对方施展的防御不能技。不过, 这个防御的时间很短, 大约只有 1~1.5 秒, 如果运用不当, 反而会被硬直时间误了“卿卿性命”。

我自负也是从 86 年开始玩游戏的, 多少见过些世面, 可是对于圆桌骑士却总是缘铿一面, 没有做到一币通关, 虽然遗憾, 可也为自己能够在当时那种拮据的经济条件的限制下得到的成绩而感到一丝骄傲。我擅使帕西瓦尔, 那个斧手, 虽然从人物介绍来看, 他的速度不如蓝斯洛特, 可是实际走起路来, 帕西瓦尔的速度却并不比蓝斯洛特慢, 相反, 他还要比蓝斯洛特要快那么一点点, 再加上如果连推两下前他还会快速奔跑的特性, 使得帕西瓦尔成为了三个角色当中速度最快的人。如果能力表上五星的力量真的属于帕西瓦尔, 那么三者当中最强的就非他莫数了。利用速度快的这个特点, 可以让帕西瓦尔抢在所有人的前面吃掉大多数的分数和升级道具, 从而获得最快的升级速度, 进一步提升人物的防御及攻击能力。

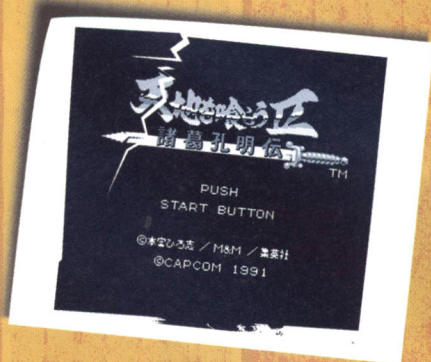
即便是现在的北京和天津, 稍微大一点的合法街机厅里, 依然会看到《圆桌骑士》的身影, 也许她的画面相对现在的大多数游戏已经落后了, 可是现在的游戏却未必能够提供她至今仍然不倒的游戏性。从开始接触到到现在, 11 年过去了, 只要我有时间, 我都会到那个机台前面, 投入攥在掌心当中沾满了汗水和热力的那一枚硬币, 去不断地完成当年的梦想。不出家门的时候, 网络和模拟器就成为了我宣泄情感的工具, 我可以投入无数的虚拟游戏币, 根本不去考虑什么防御, 什么躲闪, 反正命总是够用的, 只要痛快就行了, 可是却失去了那种寻梦的感觉, 也许是另一种遗憾罢。



让我们将时间退回到 FC 时代,在以《魂斗罗》、《超级玛丽》等动作游戏为代表的第一波强大攻势下,昔日的霸王雅达利溃不成军,迅速退出了市场;当 FC 牢牢控制了市场之后,新一批被称为“文字游戏”的 RPG、SLG 作品进入了国内玩家眼中,一场新的游戏革命蓄势待发……走在革命最前沿的并不是如今我们已经耳熟能详的《最终幻想》或者《勇者斗恶龙》,而是以古典名著《三国演义》为蓝本的三国系列游戏,毕竟对于一个熟悉事物的接受能力是要远远强于架空事物的。当时主要有三个三国系列游戏:光荣的正统 SLG《三国志》系列、NAMCO 的《霸王的大陆》和 CAPCOM 的三国野史类 RPG《吞食天地》。

CAPCOM 并不是一个擅长制作 RPG 的厂商,除了《吞食天地》系列,恐怕也只有《龙战士》为大家所熟知。《龙战士》最早登场于 SFC,与《吞食天地》相比较只能算作小弟。在整个辉煌的 FC 时代,CAPCOM 单凭一款《吞食天地》就撑起了整条 RPG 生产线。与《吞食天地》系列的成功相对应的是它在辉煌时期的激流勇退,CAPCOM 在制作完《吞食天地》系列第二作《诸葛孔明传》之后选择了退出 RPG 市场,而以《吞食天地》中的人物形象制作了街机动作游戏,其中最受欢迎的就是街机上极成功的《赤壁之战》,也就是说,如果没有当年的《吞食天地》,很可能就不会有今天的《赤壁之战》。退出 RPG 市场,除了商业运作的原因之外,恐怕还和它成功的因素或多或少的存在关系。《吞食天地》成功的最大关键在于以非常受大众欢迎的文学作品为蓝本(在日本也拥有数量众多的三国 FANS),清新稚趣的风格和正史野史混杂一身的故事情节,使得它成为一款拥有独特魅力的小品休闲级 RPG 游戏。但是,以文学作品为基础,同时又是 RPG 类型,这就注定了它在情节上的局限性,对于 RPG 游戏而言,没有新鲜情节加入无疑是致命的。所以,CAPCOM 选择了激流勇退,转向对情节要求不高的动作游戏,事实证明,这是非常正确的选择。

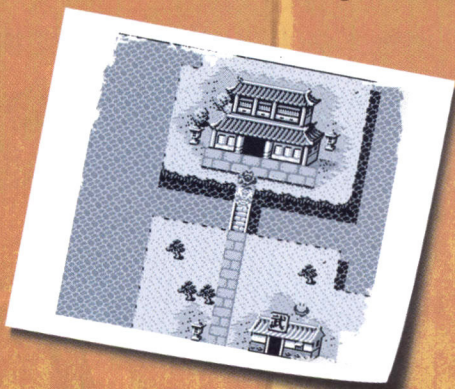
谈了这么多和《吞食天地》相关的东西,下面是应该谈谈游戏本身了。



严格来说,《吞食天地》是一款比较正统化的 RPG 游戏,并没有太多另类的系统,熟悉 RPG 的玩家可以轻松上手。不过以三国为背景还是使它

拥有一些其他 RPG 游戏所没有的,独特的中国特色。首先,游戏中有一项和行军打仗息息相关的军粮设定,在大地图中进行活动时都需要消耗军粮,如果没有军粮就会不停地减少士兵数,这里的士兵数实际上也就是一般 RPG 中的 HP。其次,通常 RPG 中都具有的魔法设定在这里变化为了战场上使用的计策,在使用计策的时候必须预先设定一名知力高的武将为军师,并且使用计策会消耗武将的策略点,而且计策的成功与否与武将的知力有密切的关系。因此在这里,武将的知力实际上就是魔法力,而策略点则是 MP 值。其三,游戏的战斗系统有别于普通 RPG,战斗时最多可有五名武将同时参战,按照从上至下的顺序基本可以理解为由部队的头

和尾,作为先锋的武将最容易受到攻击,因此通常由武力和带兵数最高的武将担当。而最尾的武将则受到攻击的机会最少,所以通常安排高知力的武将坐镇,使用策略发动攻击。在《吞食天地 II》中 CAPCOM



将这种阵型设定又更加充实了,在战斗中我方武将可以排出各种阵型参加战斗,每种阵型都拥有特定的功用:鹤翼阵:攻击力上升防御力下降;冲方阵:防御力上升但敌人先攻击;白马阵:速度上升;鱼鳞阵:敌策略成功率半减;锋矢阵:攻防上升但两翼武将攻击下降防御上升;一文字阵:速度上升防御下降;背水阵:攻上升防半减但在水边才能使用;静寂阵:回避敌人攻击;八卦之阵:设定生门武将,攻击生门以外武将无效。

这种设定使得战斗中的策略性远远超出了普通的 RPG 游戏,经常会出现敌我双方在战斗中变换阵型以求可以克制对手的情况,这样的感觉似乎只有在 SLG 游戏中才可以体验到。现在还能清楚的记得最常用的战术就是先用白马阵抢先攻击,然后在僵持战中换用奇门八卦阵控制局势。

除了上面这些非常有特色的系统设定外,还有不少情节亦牢牢印在星辰的脑中:

记忆的碎片 1: 疯狂调查。在游戏的每个城池中几乎都存在一个隐藏地点,在那上面调查就可以得到宝贵的道具,于是每当来到一个新的城池,都要对它进行一次地毯式搜索。在《吞食天地 I》中,来到被大火焚烧之后的洛阳城寻找传说中的七星宝刀,在花费了半个多小时后终于如愿找到,然后在战斗中用宝刀笼络到第一猛将吕布,没料到这厮在得到宝刀不久后居然携宝私逃,反骨小人!

记忆的碎片 2: 公式打法。《吞食天地 I》中所有对话都是采用假名,看不到一个汉字,对于不懂日文的星辰来说无异于天书,当碰到有情节无法进行的情况时,只好寄出破关公式:1 与所有 NPC 对话,2 调查所有地点,3 依次访问所有可以去的地点,4 如果以上方法都无效,那么重复执行第 1 步操作。可是就算这样还是有两个地方令星辰头大不已:三顾茅庐:无论怎么对话和调查,孔明就是不醒来,差点在心里将诸葛亮的祖宗十八代全都问候了一遍。营救刘彰:与刘彰只有一门之隔,却空有五虎上将在手,怎么也无法破门而入,郁闷!!

记忆的碎片 3: 司马懿的诅咒。游戏最后阶段与司马懿决战却总是中了他的诅咒全军覆没。虽然胜率率败但仍然屡败屡战,简直是天妒英才!后来得到某位高人指点后才知道原来破解的方法是“上上下下左右上下”,我 faint! 不过之后在玩二代的时候,司马懿同样的诡计无法奏效了,哼!对圣斗士使用同样的招数是不管用的。

记忆的碎片 4: 复制道具。《吞食天地 II》中有一个大 BUG,可以无限复制道具,该密集流传范围之广不亚于经典的“上上下下左右左右 BA”。如果将袁绍的介绍信多复制几份并在长沙城的王座前使用,吕布会加入到队伍中,三姓家奴啊!小强强!

统千军万马驰骋疆场，攻城拔寨无往而不胜；
 单一人一骑纵横敌阵，砍旗夺槊取敌首如探囊；
 要不就静坐中军之帐，品茶抚琴运筹帷幄之中；
 ……



没和别人交流过，反正我小时候曾有一段时间这么浮想联翩来着，不知道大家是不是和我有共同点啊。不过在我心理躁动的时候，正好有一剂良药可以安抚我，那就是《霸王大陆》。

对于我个人来说，光荣虽然是本人最爱的历史游戏公司，但对我影响深远的却是 NAMCO 当年在 FC 上的《霸王大陆》。可能是当年，在众多日本游戏里能出现一个是中国历史，而且还是大家众所周知的朝代，确实可以受到极高的待遇。

反正我就是从我的游戏“前辈”那里听说的本作，而且我至今还清晰的记得他形容这款游戏时神采飞扬的神态。具体的话已经记不住了，但我记得当时的感受，我听得都心痒痒死了。赶快向“前辈”恳求，让他可以把游戏借我。但是前辈表情严肃的很，他说对于一个连日文里“是”都不认识的小孩子来说，怎么能把那么复杂的全日文的游戏借给他呢？那简直就是“玷污”！至于是不是“玷污”，我真记不得了，反正就是那意思。

第一次借卡失败了，于是乎快快地走了。回到家中那简直就是茶不思饭不想了，整天介琢磨呀，这“三国”得是个什么样子呀？！

你别说，当时的想像力之丰富，估计现在自己都没那水平了！不说别的，就单单说战争，当时我躺在床上就凭空跟哪想呀……当时想像的战争场景，现在的 PS2 都达不到呢！我就不具体说出来丢人了。反正最后我下决心是要碰碰这款游戏了。

“前辈”那里借不到，就去同学中问问。嘿，你猜怎么着？当时我那年代，这游戏卡还很贵呢，后来大家常见的 **合 1 的大黄卡还没有呢。所以，我同学也都是只听说过，没见过。

唉哟，那以后就神了！因为有同学说，那游戏不单单可以一个人玩，还可以多人游戏，几个人带几个不同的国家……我的天哪，三国时代有多少诸侯豪杰呀……得，从这开始，我们这帮有 FC 的

小家伙可炸了锅了。什么今儿你要选刘备了，明儿他说袁绍好使了……反正就跟马上所有人就可以一起玩这个游戏一样。

在平时的胡扯中，我也讲述过“前辈”曾对我叙述的话。当然，那岁数的小子说话没准，我是口沫横飞地狠狠吹了一下。具体说什么，我还都记得一些，但我记得更清楚的是，当时我说完后大家就都惊了！所以我就不在这里详述了。

自此后，经常有些小伙伴就在一起讨论关于游戏的一些事情。理论上理解呀，就是大家都准备在游戏到手以后一起玩，而三国时代之凶险，咱们也都或多或少有些了解，所以都怕“热身活动”没有准备好。更有甚者，有人已经在下面偷偷联盟了，准备到时候一起“扫荡中原”。

日子一天天过去了，游戏还是没有出现。厌烦的大家开始商量怎么能玩到游戏！攒零花钱凑在一起买，在我小那時候基本不可能，我每星期连 0.5 元都没有呢。最后结果是我去向“前辈”借。

“前辈”家里没变样，我想要的也没得到。“前辈”还是那套话！

不过最后看我诚恳的很，“前辈”从抽屉深处取出一手抄本。好家伙，足足几十页厚！“前辈”严肃地说：“你要是不懂日文，就根本玩不了！这是游戏里所有命令、人物、计策……的日语中文对照表，拿回去先背熟了！”

看来我们道行还是不深，怎么就忘了游戏全是日文的！于是我们又开始了长时间的准备活动，期间还不乏对应手抄本上的指令，自我演练一下。

最后遗憾的是，我们没过几个月就迎来了考试。后来我又搬家了，而新游戏和新朋友也让我忘了《霸王大陆》。而第一次真正



在游戏机上看到本作，那还是 PS 在 1998 年推出复刻版的时候。

别说我坑你，我说得是真的。

在我年少的时候，《霸王大陆》确实是我浮想联翩的基石。很多时候当夜晚来临，躺在床上，一幕幕我脑海中的《霸王大陆》就会浮现出来。虽然有时候他们各不相同。

但，正是因为《霸王大陆》的存在，正是因为这个名字……

心跳回忆

对于生化危机这个系列来说,似乎再多华丽的辞藻也不能够描述其中的万一。我们不想再谈它的成功之处,那么多活生生的数据摆在那里。我们也不想再谈它的神来之笔,那些东西依然印在我们的脑海中,挥之不去。

在“BH0”即将推出的前夕,我们做了一个大胆的尝试,就是把历代生化危机的故事,包括“维罗尼卡”和“枪之危机”,用一个完整的时间轴串起来,写一个故事。并且邀请了生化系列的达人——暗星来执笔,希望大家能够喜欢,也算是对“BH0”的一个迎接吧。

laser

生化危机

序章

昏暗的房间内被浓烈的药味笼罩着,无数药剂以及存放着老鼠尸体的几个笼子摆放在屋子的各个角落,给人一种十分凌乱的感觉。

爱德华全神贯注的盯着实验笼中的小白鼠,生怕漏过任何一个微小的细节。

虽然全身肌肉都已腐烂脱落,但令人惊愕的是,在经历了数十次足以令其丧命的试验后,这只老鼠依然存活着,只不过行动略微变得迟缓了些而已。

他吁了一口气,兴奋的将目光移向站在对面的青年。

“看吧,奥斯威尔。”爱德华的声音由于过度的激动而变得有些颤抖,他拿起身边的试管,“我们发现了不得了的东西呢!就像这只老鼠一样,所有注射过这种古代病毒的生物都会出现类似的特征:肉体腐烂,意识丧失,以及……超强的生命力!我们会出名的,奥斯威尔!”

“镇定一下,爱德华。”

被称为奥斯威尔的青年轻轻按住同伴的肩膀,冷静的说道,“答应我,不要对任何人谈起我们的发现,好吗?”看到对方诧异的表情,他接过试管并递到爱德华的面前。

“仔细想想,如果这个发现被报告上去,对我们会有什么好处呢?大人物们一定会将功劳归于他们名下,而你我只会分得一点残羹而已。你希望这样吗,爱德华?不!那些老家伙不会意识到,我们的发现足以改变人类和这个世界!”他盯着爱德华的眼睛,继续说道,“将一切交给我吧,你只需要继续专心研究便可以了。我们对这种病毒的了解还是过于浅薄,而能解开所有谜团的,只有你那天才的大脑。相信我,爱德华,只要你我联手,亚西福德家族和斯宾塞家族将会撼动整个世界的!”

“……就按你说的办吧,奥斯威尔。”沉默了许久后,爱德华低声说道,“你的判断从没错过,但愿这次也不会例外……”

“那当然。”奥斯威尔的嘴角露出一丝不易察觉的笑容,“下面,就为我们可爱的始祖病毒起个好名字吧。”

“暴君(Tyrant)。”爱德华脱口说道,连他都诧异自己的反应之快。这是几天前他亲眼看到注射了病毒的老鼠狂暴的对同类展开攻击时,第一个跃入脑中的单词。

“不错的名字嘛。”奥斯威尔耸耸肩,看着手中的试管微笑着说道,“以后请多关照了,T病毒……”

数年后,亚西福德家族的第六代继承人爱德华与青年贵族奥斯威尔·斯宾塞创立了名为安布雷拉(UMBRELLA)的制药公司,以掩饰他们对T病毒的研究活动,并在数年内使其迅速扩张为世界性的超大型企业。

这是发生在20世纪中期的事情。
一切的一切自此开始……



生化危机

生化危机

第一章

震耳欲聋的雷声过后，闪电又一次将漆黑的夜空照成惨白。在这偌大的洋馆中，钟摆不紧不慢的用“滴哒”的声音使幸存者的神经越绷越紧。令人毛骨悚然的呻吟声若隐若现，难以忍受的恶臭更是充斥着洋馆的每个空间。那是尸体的臭味……

吉尔·瓦伦丁下意识的握紧了手中的枪，警惕的观察着周围的一切。在离她不远的地上，躺着一具几分钟前刚被她击毙的丧尸犬。

回想起几小时前在森林里与这种怪物初遇时的情形，吉尔还是无法原谅自己当时的失态。佛斯特就在不远的地方被活活撕成碎片，而自己却被这幕惨剧吓得全身僵直，就连枪内的子弹打光了仍浑然不觉的不断扣动着扳机，眼睁睁的看着丧尸犬向她扑来。如果不是克里斯和威斯克的迅速行动，自己此时大概也不会好端端的站在这洋馆中了。

当一个多月前听同事谈起阿克雷山的居民发现类似狗的怪物时，吉尔还并没有太在意，但之后在那里接连发生的多起惨剧震动了整个警局。被发现的数名遇害者均是浑身血肉模糊，被啃咬过的痕迹极为明显。

为了避免市民的恐慌，警方封锁了消息以及阿克雷山的登山路线。7月23日，布莱恩·艾隆斯局长命令 S.T.A.R.S. (特种战略营救部队) 的 Bravo 小队前往阿克雷山的森林地带，进行调查及搜索遇害者的双重工作。

但没过多久，Bravo 小队便完全同总部失去了联络。没有人知道他们究竟发生了什么意外，但 S.T.A.R.S. 的所有成员都隐约有了不祥的预感。

一天后，也就是今天，S.T.A.R.S. 队长阿尔伯特·威斯克亲自率领 Alpha 小队抵达阿克雷山，希望能够找到 Bravo 小队的踪迹。

几个小时后的夜晚，他们搭乘的直升机在山上森林地带发现了 Bravo 小队坠毁的直升机，但当降下调查时，却遭到了数只狗状怪物的疯狂攻击。小队的佛斯特当场惨死，胆小的布拉德眼见此状竟抛下同伴驾机逃跑。在威斯克的指示下，幸存的四人撤退到了附近的一所大洋馆内。

可是，那却是另一个恶梦的开始。

无比漫长的恶梦……

吉尔用力摇了摇头，想要把这些杂念赶出脑外。

现在可不是回忆及懊恼的时候。她对自己说道。可是，那些景象却不自觉的又浮现在眼前。

在逃进洋馆之后，吉尔才发现站立在大厅内的只有巴瑞、威斯克和她自己三人，而刚才还在身旁的搭档克里斯却不见了。洋馆内灯火通明，可是却没有任何人存在的迹象，出奇的寂静。

静得让人恐怖……

当听到餐厅方向传来的枪声后，吉尔和巴瑞前去调查情况，而威斯克则留在大厅确保安全。可餐厅走廊尽头处响起的奇怪声音，却使吉尔的心跳异常加速起来。她深吸了一口气，一步一步的走向了声音传来的那个地方。

走过拐角，映入眼帘的是一个背向着她蹲在地上，似乎正在咀嚼什么东西的男人，扑鼻而来的浓烈血腥味几乎让吉尔呕吐出来。她突然感到一股寒流从脚底涌起，贴着皮肤往上升起直至发梢。还没等她开口，一个东西突然滚落到她脚边。

那是一个已经被啃掉了半边骨肉的人头！！

吉尔惊呼了一声，向后急退两步，却撞到了背后的墙上。那男人似乎听到了背后的动静，缓缓将头转了过来。完全腐烂，血肉模糊的面孔，在如此近的距离内，吉尔甚至能看到他脸部腐肉内蠕动的蛆虫。

丧尸……

巴瑞眼疾手快，连开数枪将丧尸的脑袋轰的粉碎，可当他们匆忙返回大厅时，却发现威斯克也失去了踪影。在这空旷寂静的空间内，就连他们的呼吸声都变得如此渗人。

两人面面相觑，突如其来的恐怖及压迫感一时让他们手足无措，虽然是 S.T.A.R.S. 的精英分子，但当意识到对手是那种非现实性的怪物时，战栗感依然瞬间间传遍了他们的全身，几乎渗透进骨髓内。

吉尔不自觉的打了个冷战。

“分头调查吧。另外，记住威斯克的嘱咐，不要离开这间洋馆。”短暂的沉默后，巴瑞提出了这个建议。

距离那时已经过了 40 分钟，可吉尔依然没有发现克里斯和威斯克的踪影。

“咚~咚~”

整点的钟声长久回荡在洋馆中。

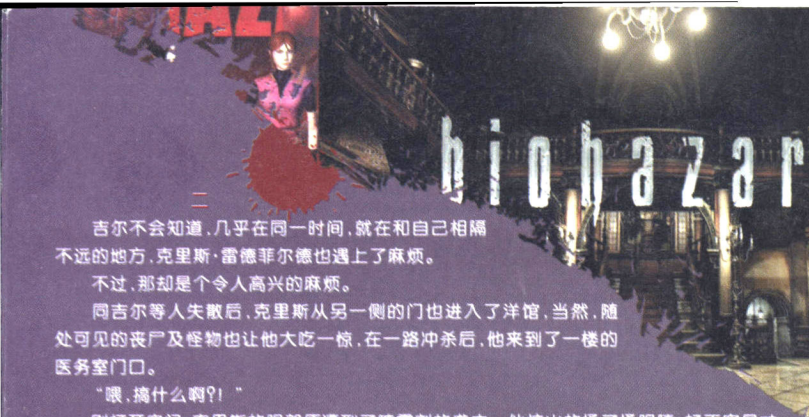
“克里斯~！”她忍不住又一次高声呼喊道。可回应她的，却同前几次一样是不远处传来的低吼及蹒跚的脚步声。

吉尔看着另一侧向自己逼近的丧尸，举枪瞄准了它的头部。

“来吧，甜心。”她轻声自语道。

“砰！！”血肉飞溅。





二

吉尔不会知道，几乎在同一时间，就在和自己相隔不远的地方，克里斯·雷德菲尔德也遇上了麻烦。

不过，那却是个令人高兴的麻烦。

同吉尔等人失散后，克里斯从另一侧的门也进入了洋馆，当然，随处可见的丧尸及怪物也让他大吃一惊，在一路冲杀后，他来到了一楼的医务室门口。

“喂，搞什么啊？”

刚打开房门，克里斯的眼部便遭到了喷雾剂的袭击。他恼火的揉了揉眼睛，好不容易才让刺痛感略为减轻了一些。当睁开双眼后，他看见的是一位身着 S.T.A.R.S. 队服的短发少女。

少女看着克里斯，激动的几乎要哭出声来。

瑞贝卡·查姆柏斯。克里斯的脑中浮现出了这个名字。不久之前 S.T.A.R.S. 的副队长，也就是 Bravo 小队的队长恩里克曾向他提起过刚被调来担任救护员的可爱大学生。

克里斯长吐了一口气，脸上露出了久违的笑容。之前在洋馆中发现的佛斯特和肯尼斯的尸体曾让他悲观的认为 Bravo 小队已全军覆没，而瑞贝卡总算又让他看到了一丝希望。

但不久之后，这点希望又黯淡了下来。

在二楼走廊中，克里斯与瑞贝卡发现了因中剧毒而濒死的理查德——Bravo 小队的联络员，虽然克里斯依瑞贝卡所言从医务室取得了血清，但这仍然没能挽回理查德的性命。

克里斯在从理查德的身上找到两个对讲机后，将他的尸体轻轻放到地上，站起来对瑞贝卡说道：“调查的事情就交给我吧。瑞贝卡，你回医务室去，千万不要轻举妄动。”

瑞贝卡刚想反驳，但当看到克里斯严厉的眼神后只得不服气的撇了撇嘴，点头答应了他。

克里斯清楚的知道，这是少女第一次执行任务，而在这危机四伏的洋馆内，如果遇到危险的话，就算自己也不敢保证她的安全，相比之下，让她独自待在房间内反而更好一些，附近的丧尸基本上已被他收拾得差不多了，应该不会有太大的危险。

将一个对讲机交给瑞贝卡后，克里斯继续展开了调查。而在进程中令他吃惊的是，在这间房子里的怪物并不仅仅是狗和丧尸。

巨大的蜘蛛，巨大的蟒蛇，巨大的食人植物。克里斯有时甚至怀疑自己是否处在梦中，但伤口不断传来的痛感毫不留情的打消了他的侥幸心理。而在各种怪物中最让他心有余悸的，还是眼前正向自己猛扑过来的暗绿色人状怪物。

克里斯一个侧滚翻，使怪物的利爪攻击落到了墙壁上，而那堵七八厘米厚的墙竟然被击穿了一个大洞！他迅速起身，用枪瞄准了怪物。发觉攻击落空后，怪物发出了愤怒的嚎叫，转身又一次向克里斯扑了过来。但它看到的，是黑洞洞的枪口。

就连火力强大的霰弹枪也必须耗费三四发子弹才能将其击毙，更让克里斯头疼的是，这种怪物已经充斥了整间洋馆。

至于怪物的名字——Hunter，则是他不久之后在一份档案中才知道的。

“超过半数的研究员已感染了 T 病毒后而死亡，同时据报告指出，此事件中几乎其余所有的幸存者也都出现了被 T 病毒感染的先兆。”

“所内实验物种有极大可能已陷入失控状态，预计伤亡将进一步扩大。但与其相比，研究数据更为重要，必须采取行动以避免研究成果被公开。据信市政府将派出警察及 S.T.A.R.S. 进入干涉，强烈呼吁针对此事采取相关的应对措施。”

这是克里斯从洋馆的地下研究所发现的一份报告书。而在此前，他还找到了另外几封研究员的遗书。其实说遗书其实不太妥当，因为这些研究员仍然活着。不过他们已经变成了另一种生命形式——丧尸……

值得一提的是，在这些遗书中有一封是名叫约翰的主任研究员写给其女友的，而现在的克里斯，当然不可能知道女子的名字——艾达究竟意味着什么。

在经过数小时的搜索后，克里斯的脑中已经整理出了这起事件的两个重要关键词。

B.O.W (有机生物兵器)、T 病毒。

而无论是 B.O.W 还是 T 病毒，连接起它们的最关键词只有一个——安布雷拉。所有的生物研究都出自这个表面上从事普通制药的集团之手。各方面的资料都告诉了克里斯这一点。

这个超大型跨国制药集团的经济影响力就像天罗地网般覆盖着世界的每个角落，其分公司也控制着浣熊市——这个俄勒冈州小镇的经济命脉，就算说它是城市的实际主宰也不为过。可却极少有人知道走私军火以及开发生物兵器才是他们的真正工作。

在查看资料时，克里斯突然产生了一种好象有人站在自己身后的感觉。他猛然转身，但就在那一瞬间，枪托重重击在了他的后脑上。

在失去知觉之前，克里斯看清了袭击者的脸。

那是一张熟悉的面孔，虽然很少有人见过他摘下墨镜的样子。

S.T.A.R.S. 的队长——威斯克……

三

“哦-!!”

吉尔在地下研究所内的走廊上拼命的跑着，在她身后挥舞着利爪紧追不舍的是三只狂吼着的 Hunter。在走廊尽头处，识别门逼得吉尔停下了脚步，她急忙将从研究员尸体上发现的 ID 卡划过检测器，可亮起的却是表示错误信息的红灯。

吉尔的额头上渗出点汗珠，紧张的几乎将要窒息过去。走廊另一头，Hunter 的急促脚步声也越来越近。

“求你了，快开吧！”吉尔一次又一次将卡划过检测器，不断向面前的铁门哀求着，可那红色的灯光却让她的心不断的沉入深渊。

“哦-!!”

心跳回忆

吉尔猛然转头，Hunter 已经拐过了最后一个拐角，正在慢慢的向她逼近。就在她几乎绝望之时，检测器突然发出了清脆的“叮咚”声。

绿色的灯光亮起，铁门向两边分开，此时三只 Hunter 也突然同时飞奔了过来。吉尔赶紧跑进房内，按下了内侧的闭门键。突然，一只爪子从即将关闭的门缝中伸了进来，想要硬将门拨开。吉尔急忙向那只爪连开数枪，伴随着一声惨叫，爪子立即缩了回去，两扇门终于合拢。

Hunter 的怒吼以及利爪划过铁门的吱啦声不住传入吉尔的耳中，但吉尔知道，自己已经又一次逃过了一劫。背倚着墙角，她慢慢滑坐到地上大口喘着气，听着自己的心脏像鼓似的怦怦跳动着。

“这是第几次了？”她在心底算了一下，然后得出了“五”这个数字。等呼吸稳定下来后，沮丧感又一次涌上了她的心头。

二十分钟前，副队长恩里克在自己面前咽下了最后的一口气。拥有强烈正义感的他一向是队内最受拥戴的人物，可现在她也已经变成了一具尸体。而且，凶手并不是丧尸或其他怪物。

而是人类。

在地下坑道相遇时，恩里克好象有什么重要的话想要告诉自己。但不知从何处射来的子弹贯穿了他的心脏。

“背叛者。”

他挣扎着留下的只有这句话。

背叛者？吉尔一直在苦苦思索话中的含义，最后她得出的是一个最不愿意得出的结论——S.T.A.R.S. 内出现了叛徒。

如果一天前有人这样对她说的话，她还会对此嗤之以鼻。但这几小时内发生的一切却让她的大脑变得一片混乱。威斯克的诡秘行动；巴瑞在不久面对自己时慌乱的样子；就连搭档克里斯，现在的吉尔也不敢对其抱以完全的信任。

虽然已经远离洋馆大厅，但吉尔仿佛仍听到那“嗒嗒”的钟摆声在自己耳边回响，扰的她心烦意躁。

“为什么会变成这样……”

吉尔摇了摇头，竟有些讨厌起现在的自己来，几小时前她还相信队内的所有成员亲密无间，可现在她竟然有些恐惧与威斯克等人碰面。在这被充斥着死亡与恐怖的环境下，吉尔被空前的孤独无助压抑的喘不过气来，有时她甚至动过开枪自杀的念头。

她叹了口气，站起身来茫然的环视着这个房间，吸引她注意力的，是一台幻灯机。

当将旁边的幻灯片放进去之后，对面的白色挂布上开始连续投射出图像。

前面的几张是关于各种怪物的档案，在其图像旁边，还详细记载了它们的特征、攻击方式等资料。不过，最后一张幻灯片的内容与前面截然不同。

那是几个身着白大褂的人的合影，在照片下面写着一行字——生物兵器研究机关·开发小组。而在照片最右侧的那个人，竟然就是威斯克！

看完研究员留下的资料，吉尔决定前往实验室，希望从那里能得到更多的情报。就在她抵达电梯前时，突然传来一声呼唤，声音响起的同时，吉尔也迅速举枪回身，将枪口对准了身后的那个人。

看到对方是巴瑞后，吉尔迟疑了一下，还是放下了枪，将自己对威斯克的怀疑告诉了他，但巴瑞的反应却不如她想象的强烈，这令她略感诧异。

两人乘电梯来到了实验室，打开门后，首先映入吉尔眼帘的便是另一侧背对着自己正在操作电脑的威斯克，而在他身旁的巨大容器里，赫然站立着一个高达三米的怪物。

吉尔刚想上前质问威斯克，但一件意想不到的事情让其停住了脚步。

她缓缓将头扭向一边，用难以置信的目光看着自己的队友。

在身旁将枪指向自己的，是巴瑞。

四

很小的时候我就一直在想——人类生活在这世上究竟是为了什么？

为了帮



助他人？为了照顾家庭？为了将世界建设得更美好？

只有白痴才会相信那些鬼话。为了自己而活，这才是永恒的真理。

但如果想要随心所欲的生存在这世上，就必须得到一种东西——权力。

也许你可以一拳击碎四五六块砖头，但那只不过是蛮力而已。即使你的身体再强壮，也比不上别人手中的一把枪。

也许你拥有可以买到任何东西的大笔钱财，可如果你所处的国家政权突然被推翻的话，那些钞票与废纸又有何异？

而只有权力、金钱和力量三方的完美统一，才是我所向往的完美人生。

当知道安布雷拉的实力及真正的“事业”后，我便下定决心要在那里出人头地，而资本便是令我引以为傲的化学知识。

可这世界上，有着一名为“天才”的存在。

当二十年前和威廉·巴肯在安布雷拉的干部培训所共处了几天后，我便知道自己在研究员这个领域永远不可能超越他了。那时他只有 16 岁，比我还小两岁，但却拥有我所无法企及的才能。

也就是在那时起，我的思想开始起了变化。在阿克雷研究所工作了 13 年之后，巴肯开始了对 G 病毒的研究，而我调往情报部门的申请也在那时得到了批准。被总部安插到浣熊市警局的 S.T.A.R.S. 后，我利用自己的职位之便将许多机密资料传给了安布雷拉，不过，他们不可能知道我的最终目标是什么。

在想出那个计划之后，我一直在耐心等待着时机的到来，这一等就是三年。

5 月 11 日，阿克雷研究所的 T 病毒意外泄漏，在洋馆外发生多起 B.O.W. 杀人事件。两个月后，安布雷拉在第一个指令“禁止 S.T.A.R.S. 介入”失败时，将新的指令传给了我……

“将 S.T.A.R.S. 引入洋馆，全部除掉。同时将当时的情况详细汇报，作为 B.O.W. 的实战实验数据参考。”

对这起病毒扩散事故我一直很怀疑，斯宾塞这个家伙好像是有意识让其发生的似的，但我没有时间去仔细考虑，因为……时机……到了！

阿尔伯特·威斯克睁开了眼睛。

长久的追忆后，他的思绪再次回到了现实中。在他侧面营养槽内被称为 Tyrant 的巨大怪物，便是以 T 病毒命名的安布雷拉最强生物兵器。

二十年前第一次遇上威廉时，威斯克就明白了，在安布雷拉没有任何机会成功。既然如此，选择投身于他们的敌对企业便是最好的选择。至于送给新雇主的礼物，就是眼前的这只 Tyrant 及其战斗数据。

威斯克低下头，看了一眼手中的针管。那里面是威廉送给他的病毒，按照他的说法，这种病毒的强大效果能够使被注射者一度陷入假死状态，而更重要的是，注射者不久之后便会带着超人的能力重返人间。

他将针头刺入了手臂的静脉，缓缓的将药剂注射到自己体内。

为了能够顺利的脱离安布雷拉而投身那个公司，让他们认为自己已经死了比较好。而解决了这件事后，还有最后一个障碍——S.T.A.R.S.。偶然了解到自己身份的恩里克在不久之前已经被自己干掉，而幸存的那几个人也将在今天消失。

这时，威斯克听见屋外传来了两个熟悉的声音——是吉尔和巴瑞。

到现在为止，所有的一切完全按照他编写的剧本在进展。控制巴瑞出奇的简单，对于像他这样正义感强烈、家庭至上的男子来说，只需要“你家人的性命就全看你的表现了”这一句话就可以了。

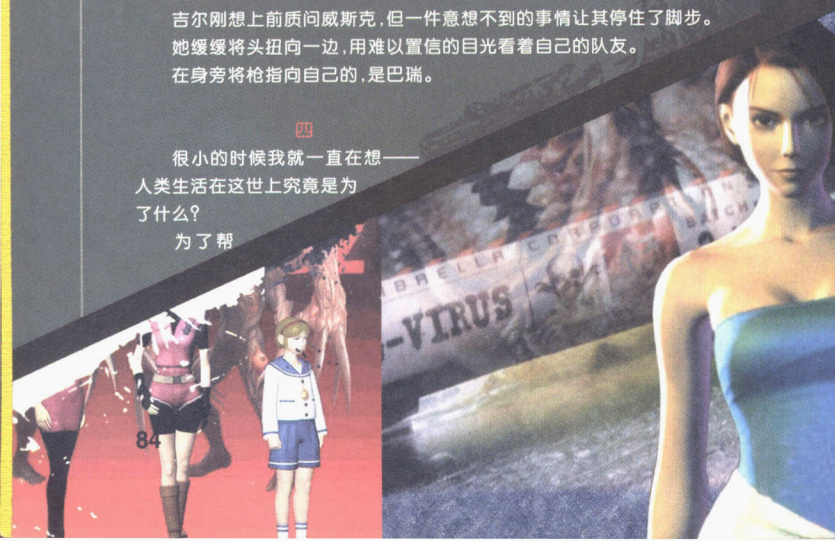
望着将枪指向吉尔的巴瑞，以及吉尔脸上又惊又怒的表情，威斯克露出了少有的微笑。在命令巴瑞离开这里后，实验室内只剩下了他和吉尔两人。

“安布雷拉的走狗！竟然卑鄙的利用无辜的人……混帐家伙！”明白了一切后，吉尔怒斥道。

“安布雷拉？不，我还有其他目的，你以为他们可以主宰一切吗？”威斯克冷冷说道，“看吧，这科学的奇迹！”他按下了控制营养槽的按键，培养液渐渐退去后，Tyrant 的真正形态清楚的出现在了吉尔和他的面前。

庞大的身躯，狰狞的面孔、巨大的利爪，突出在体外跳动着的……

威斯克转过身来，将枪口对准了吉尔。





“知道吗？吉尔，其实我不想和你说再见的。”

枪声过后，鲜血从胸部的伤口缓缓流出，但中弹的那个人，却并不是吉尔……

威斯克倒在了地上。屋门处的巴瑞收枪后走向吉尔，内疚的说道：“原谅我，我只是不希望家人受到伤害。”

“巴瑞，错的不是你。而是威斯克和安布雷拉！他们……”突然，吉尔的表情僵住了。几步远的地方，威斯克挣扎着爬起来，按了解除控制的按钮。

Tyrant 的手臂动了。

轻易的击碎玻璃后，Tyrant 走出了营养槽，狂暴的用一爪便将威斯克的身体贯穿，并像对待垃圾一样将其扔在地上。

“太早了一点……”嘴角涌出大量鲜血的威斯克喃喃说道。

此时，刚才注射的病毒开始发挥了作用，他抽搐了几下后，停止了呼吸。

五

经过一番几乎耗尽所有弹药的苦战，Tyrant 在一声怒吼后终于倒在了地上。吉尔此时累得几乎要虚脱过去，刚才被 Tyrant 击昏的巴瑞也恢复了知觉，并将关押克里斯的地点告诉了吉尔。但正在庆幸死里逃生的两人都没有注意到一件事情——威斯克的尸体已经不见了踪影。

在打开禁闭室的电子锁后，吉尔终于再一次见到了克里斯，而收到克里斯求救信息的瑞贝卡也来到了这里。这时对讲机中传来了布拉德的声音，这个胆小鬼现在就驾机盘旋在研究所上空。

为了消灭残余的怪物以及防止病毒的蔓延，克里斯启动了动力室的起爆装置，而后到楼顶发射了指示飞机降落的信号弹。可就在此时，一件意想不到的事情发生了。

Tyrant 竟然冲破天花板跃上了楼顶，并挥舞着那两只利爪向克里斯发出狂怒的吼叫。

克里斯没有丝毫犹豫，迅速抬臂向其连开数枪。但 Tyrant 只是略微缓了一下，接着又以惊人的速度凶猛的向他扑来。克里斯急忙侧身躲避，胸前差一点便被利爪抓的血肉模糊。

此时，吉尔他们在听到楼顶的响动后也赶了上来。瑞贝卡在看到 Tyrant 的形状后不禁惊呼了一声。

“别过来！”克里斯向吉尔吼道，“快逃，我们的武器制服不了它！”突然，克里斯感到背后传来凌厉的风声，他迅速将头低下，避开了致命的一击，但整个身体却被 Tyrant 撞得飞起，霰弹枪也掉落在地上。

“克里斯！”吉尔惊呼一声就想冲上前去。突然，一个东西从盘旋在空中的直升机上扔了下来。

“用那个！”布拉德大声喊道。那是一支火箭筒，S.T.A.R.S. 被批准携带的最强武器。

克里斯一个侧翻从地上爬了起来，两三步赶到火箭筒处将其抄起，瞄准了正猛扑向自己的 Tyrant。

“再见了。”克里斯冷冷说着，扣动了扳机。

一声巨响后，仿似电影慢镜头般，Tyrant 的血肉碎块静静飞散在半空……

天近黄昏，落日的余辉染红了整片苍穹。

慢慢升空的直升机内，两位一夜没合眼的女士早已沉入了梦乡，而巴瑞还在把玩着自己的爱枪。只有克里斯的脸上看不到一点喜悦的表情。因为他知道，这一切还远远没有结束。

不过那时的他也没有料到，这个恶梦，竟然会如此的漫长。

血红的夕阳与震耳欲聋的爆炸声下，直升机向着浣熊市的方向飞去。

第二章

1998年9月26日，距离“洋馆事件”已经过去了两个月。

而如今的浣熊市，已经彻底变为了地狱之城。

前几日充斥着整个城镇的市民惨叫声已基本听不到了，取而代之的是无数丧尸觅食时的低吼与利齿撕咬肉体的声音。

高大的男性丧尸疯狂的扑向恐惧的金发少女，浑然忘记了那正是自己心爱的未婚妻。

抱着布娃娃蜷缩在墙角的小女孩看着一步步逼向自己的面目狰狞的父

亲，害怕得一边哇哇大哭一边不住呼喊着妈妈的名字。

自从9月23日T病毒感染到市区之后，类似的惨剧便每分钟都在城市的不同角落发生。而这一切，原本是完全可以避免的。

从洋馆逃回来后，克里斯等人立即便向艾隆斯局长汇报了所有的情况，但他不仅对此置若罔闻，反而极力对公众隐瞒真相，S.T.A.R.S.的装备也在他的命令下毫无理由的被大幅度削弱。

7月25日，有报告说许多奇怪生物从居民家中出现并游荡在城内，可艾隆斯在搜索行动结束后却宣称没有异常情况发生。

8月29日下午5:43，艾隆斯宣布全市进行隔离检疫，而就在几个小时后，警方也第一次承认了丧尸的存在，可那已经太晚了。

9月26日，集结了所有力量的警方在暴雨中同蜂拥而至的丧尸展开了殊死的搏斗，UBCS（安布雷拉生化危机对策部队）也以解救市民的名义加入到战斗中，但他们的下场，却注定了是一出悲剧……

阴沉的天幕，倾泻的暴雨，倒塌的建筑，血肉模糊的尸体。

这个城市，已经完了……

9月28日，夜。商业街依然如往日一样灯火通明，但它所迎来的顾客，却不会对那些珍贵的衣服首饰多看一眼。它们所需要的，只是活人的血肉而已。

吉尔侧身避开扑向自己的丧尸，然后一枪将它的脑袋打得稀烂，但这条街上仍有数只丧尸向她步步逼近。而此时，街道的另一侧又传来了那令人毛骨悚然的吼声。

“S.T.A.R.S.……”

一听到这个声音，吉尔没有丝毫犹豫，在连开两枪将一只丧尸逼退后，立即跑进街道尽头的那间餐厅。就在其推门而入的一瞬间，一发火箭弹突然从她身后飞过，将电线杆的上端轰得粉碎。

街道另一侧的那只身穿黑色长袍的高大怪物垂下手中的火箭筒，那个单词又一次在它嘴边响起。

“S.T.A.R.S.……”

在这城市里的原S.T.A.R.S. 队员只有自己一个了。至少吉尔是这么认为的。

8月5日，由于警方仍迟迟不对安布雷拉展开调查，洋馆事件中幸存的五名S.T.A.R.S.队员愤然召开新闻发布会，克里斯向新闻界公开了安布雷拉从事的人体实验及生物兵器制造活动，并尖锐的指出有间谍正潜藏在浣熊市警界中。此后，克里斯等人宣布辞职，开始进行个人调查。

8月24日，克里斯向FBI提出的报告得到了回应，发来的传真证实了他们的怀疑——艾隆斯也是安布雷拉养的一条狗。当天，克里斯和巴瑞在得到了新种“G病毒”的情报后前往欧洲调查，瑞贝卡下落不明，而吉尔则决定留在这里继续调查市内隐藏的地下研究所。但她没想到的是，T病毒的传染速度竟是如此之快。

到9月26日时，警局的通信线路在丧尸的攻击下被完全破坏，浣熊市同外界彻底失去了联络。

两天后，也就是1998年9月28日，吉尔开始了她的最终逃亡。

至于S.T.A.R.S.的另一位队员布拉德……

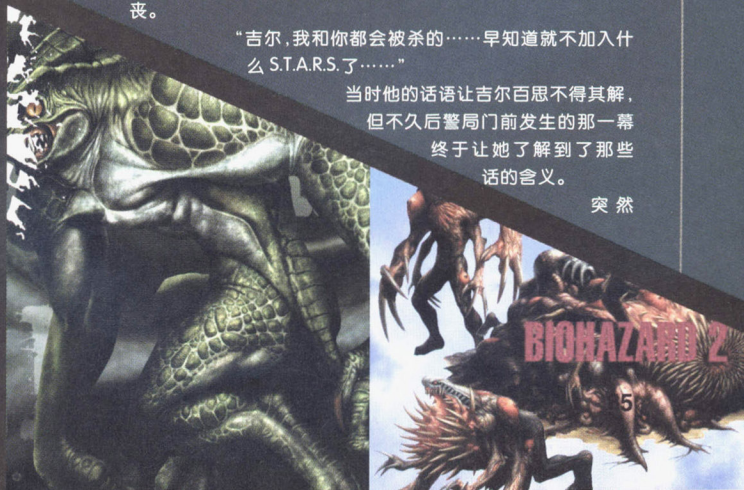
他死了，就在吉尔的面前。

几个小时前吉尔在酒吧与布拉德相遇时，他的样子显得十分惊恐及沮丧。

“吉尔，我和你都会被杀的……早知道就不加入什么S.T.A.R.S.了……”

当时他的话语让吉尔百思不得其解，但不久后警局门前发生的那一幕终于让她了解到了那些话的含义。

突然



出现的

黑袍怪物在

吉尔身前一把抓起拼

命想要逃窜的布拉德，随着

女子的惊呼，蠕动的粗大触手毫不留

情的刺穿了他的头部。布拉德在剧烈颤抖了几

秒钟后便一动不动了，怪物将他的尸体扔到一旁，转

过身来一步一步的逼向吉尔。没有嘴唇，只露出一对利齿的

口部发出了仿佛来自地狱的吼声——“S.T.A.R.S.……”

吉尔被这一幕惊呆了，直到怪物即将攻击到她时方才清醒过来，拼命向警局内跑去。怪物狂吼一声，也以高速对其紧追不舍。而在大门前，细雨将布拉德的尸体上不断流出的鲜血漫延到四面八方，地面不久便被染上了一层红色……

这是吉尔与“追踪者”的初遇。

无论将它击倒多少次，它都会在不久后再度复活并疯狂的攻击吉尔。这只怪物是安布雷拉派来将 S.T.A.R.S. 灭口的。吉尔已经基本确定了这一点，一方面它是它不断喊出的那个单词，另一方面则是由于它背上人工安置的那把火箭筒。

因为怎样也无法消灭它，吉尔只得借助自己对警局地形熟悉的优势，和它玩起了捉迷藏的游戏。而当她来到二楼的 S.T.A.R.S. 办公室时，室内的通信器突然收到一个青年男子断断续续的话语。

“混帐……队伍……被包围了……附近没有幸存者……我是卡罗斯……请尽快支援。”

但就在这时，追踪者再度出现，吉尔边打边逃出警局，最后躲到了新闻大厦旁的餐厅内。

一进门吉尔便敏锐的感受到，身处在这房间内的并不只有自己。

“什么人？”吉尔厉声喝道。

“喂喂，冷静点，我可不是丧尸。”一个身穿战斗服的青年从厨房走了出来，“我是 UBSC 的卡罗斯，小姐你呢？”

看到是人类后，吉尔放下了枪，继续警惕的问道：“我是 S.T.A.R.S. 的吉尔·瓦伦丁。你是安布雷拉的人？”

“当然，我们是为了拯救市民而来到这儿的。”卡罗斯耸了耸肩，“可没想到情况会这么糟……”

“别开玩笑！”吉尔盯着他的眼睛，不满的说道，“我要知道的是安布雷拉派你们来的真正理由。”

“拯救市民啊。”

“你别太过分，搞成现在这种样子的不正是安布雷拉吗！”

“喂喂，我只是个雇佣兵而已啊。佣兵又怎么会向狗解释让它叼飞盘回来的原因呢？”卡罗斯摊开双手，自嘲而又无奈的说道，“不过，拯救市民确实是我们收到的指令，如果你相信的话便到电车总站和我们会合吧。”

说完之后，卡罗斯转身离去。而吉尔在再三思量后，也只好接受了他的提议，向车站的方向走去。

一路上摆脱了丧尸、Hunter、追踪者以及超大型沙虫的袭击后，吉尔来到了车站。并在电车中找到了三名身着 UBSC 队服的雇佣兵：因重伤而昏迷不醒的米歇尔；一头白发、冷漠孤傲的尼古拉以及卡罗斯。

虽然尼古拉对吉尔颇不以为然，但在经过卡罗斯的劝说后，他还是勉强认同了队友的话，开始向吉尔讲解逃亡战略。

钟楼——当在那里使大钟发出响声时，救援难民的直升机便会赶来。但因大火已将通往那里的道路隔绝，所以必须借助这列电车作为移动要塞冲破障碍，可现在最棘手的问题是：启动列车的装置已被破坏了。

商议之后，除动弹不得的米歇尔外，其余三人决定分头寻找修复用的设备。但当不久之后吉尔进入制药公司营业所时，却看到了尼古拉枪杀一名 UBSC 同伴的一幕。

“他已经开始丧尸化了，反正早晚要杀，在变成丧尸前打死他还可以节约几发子弹。”



面对吉尔的责问，尼古拉擦了擦溅在手上的血迹，冷冷的说道。

吉尔瞪了他一眼，打开另一扇门找到了最后一样启动电车必需的物品。但此时外面突然响起的尼古拉的惨叫声让她吃了一惊，当她赶去时，看到的只是数只破窗而入的丧尸，而尼古拉已经失去了踪影。

“不用再等尼古拉了……”

回到电车后，吉尔向早已等候在那里的卡罗斯低声说道。

“是吗……”卡罗斯明白了这句话的含义，他默默的接过吉尔手中的工具，走进了驾驶室。

一番修理后，电车终于再次成功启动。但两人的喜悦，却被车厢内米歇尔的惨叫声打断。

追踪者竟然来到了车厢内！身负重伤的米歇尔大声命令吉尔退回到驾驶室后，疯狂的用冲锋枪向敌人展开扫射，可追踪者对此不避不闪，反而一击就将他打飞到车厢尽头。看着那条蠕动着的手逼近自己，米歇尔盯着追踪者，从腰间掏出手雷拉下了信管，脸上露出了最后的微笑……

巨响过后，车厢尾部粉身碎骨，追踪者被爆炸的气浪掀出了车外。可电车的刹车系统也因此失灵。眼看即将和前方的建筑相撞，卡罗斯和吉尔只得选择了跳车。但幸运的是，吉尔没有受到任何伤害，而且，这里正是他们想要到达的钟楼。

楼的顶层，在吉尔开动机关后，巨大的钟摆敲击声回荡在浣熊市上空。不久之后，直升机的轰鸣声也在天空的尽头响起。

“终于……结束了……”

吉尔飞奔到花园处，看着即将降下的直升机，心底突然感到空前的放松与宁静，欣慰的笑容也浮现在了脸上。

可这笑容，却仅仅持续了两秒钟……

一枚火箭呼啸着飞向直升机，随之而即是震耳欲聋的爆炸声。“不！！！！！”看着直升机的残骸从天空坠落，愤怒的吉尔猛然回首望向钟楼的顶端。

漆黑的夜空下，追踪者站立在巨大钟表表盘前，邪恶的瞪着地上的吉尔。

战斗展开，赶来助战的卡罗斯被击昏在地，而吉尔的肩部也不慎被追踪者的触手刺中。她强忍着剧痛，用最后一颗子弹打倒了这个不死的恶魔。

吉尔刚想赶到卡罗斯身旁，但突如其来的眩晕感让她几乎跌倒。刚才被触手刺穿的地方就像被千万只蚂蚁啃咬一般麻痒无比。

“中毒了……我也会……变成丧尸吗？”

吉尔·瓦伦丁倒退了两步后摔倒在地，失去了知觉。

此时，卡罗斯也醒了过来，他踉踉跄跄的走到吉尔身前，跪在地上拼命的摇晃着她想令其清醒过来。

“吉尔！吉尔！不要死啊！！”

女子紧闭的双眸没有一点反应。

“吉尔——！！！”

不远处的天空中，渐渐响起了低沉的雷声……

三

9月29日，夜，浣熊市警局一层办公室。

“致利昂·S·肯尼迪

恭喜你分派来浣熊市警局，从今天起我们这些前辈警员会好好照顾你的，好好期待吧。

浣熊市警局全体同仁”

利昂将欢迎书重新放回桌上，又不自觉的看了一眼刚刚死在自己身旁的黑人警官，脸上露出了无奈的苦笑。

本来在知道将会来这里工作之后，利昂已经决定要在这里长期工作下去，而且也一早便想该如何与同事们处好关系，可是现在这些都已失去了意义。那些本来应该被他称为同事的人几乎全都已变成了丧尸，现在正游荡在警局内贪婪的搜寻着它们渴求的活人血肉。就连前不久曾帮助过利昂的黑人警官几分钟前也在他的面前丧尸化，而利昂也只得忍痛亲手开枪结束了他的痛苦。

“不知克蕾尔现在怎么样了……”





他的眼前又浮现出棕发少女的身影。不久前在餐厅与克蕾尔初次相遇时,她正被丧尸逼得步步后退,多亏自己及时出现才救了她一命。从交谈中利昂得知,她也和自己一样是刚来到浣熊市的,而目的则是为了寻找在警局工作的哥哥——克里斯·雷德菲尔德。

虽然运输车爆炸所导致的火海使他们被迫分开,但不久之后,利昂在两人约好相见的地点——警局的S.T.A.R.S.办公室又一次见到了克蕾尔。在将自己刚刚发现的克里斯的日记及一个对讲机交给她后,两人又分头开始了对警局的搜索。

利昂摸了摸腰间。还好,经过刚才的几场战斗后,对讲机仍安然无恙的别在那里。

“过一会儿联络一下克蕾尔,看看她有什么发现吧。”

这样想着,利昂从椅子上站了起来。在出门之前,他忍不住又将目光向地上的那具尸体投去。

他叫什么名字?

如果没有这场大惨剧发生的话,这位黑人警官也许会成为自己的搭档,也许会是自己的上司,但现在,他仅仅只是一具尸体而已,而自己甚至连他的名字都不知道。几个小时与其相遇时没有询问他的姓名,直到很久以后利昂仍在后悔自己那时的疏忽,这是他心底永远也无法消除的遗憾……

利昂走到尸体前,默默的向他敬了个礼,转身走出了房间。

留在这个城已经没有任何意义了。利昂这样想道,但身为警察的责任感还是让他不断的在警局内搜寻着,希望能够找到幸存者,并同克蕾尔一同逃离这里。

在几小时的战斗中,刺鼻的血腥味与尸臭味始终弥漫在警局中,浓郁得让人直欲作呕。但利昂已经克服了最初见到丧尸时的恐惧心理。它们的生命力虽然顽强,可缓慢的移动速度及单调的攻击手段使得它们并不足为惧,只要不是被多只围攻的话,利昂有充分的自信可以凭借从局内弹药库得到的装备轻松击倒它们。真正让他提心吊胆的,还是那种全身皮肤脱落,行动迅速,拥有利爪及如长矛一般锐利舌头的怪物——舔食者,万幸的是它们的数量并不多。

警局内的大部分地方都已留下了利昂的足迹,但他仍没有发现幸存者的身影。在各地迎接他的,都是丧尸和舔食者而已。正当利昂打算放弃之时,却意外的在地下停车场处遇见了一位幸存者。

说是遇见其实并不太恰当,用“被发现”来描述也许更合适一些。

当自己脚边的地面突然被人开枪射击的话,大概没有多少人会无动于衷吧,利昂当然也不例外。他回过身来向子弹射来的方向望去。在他不远处,站立着一位大约20岁左右,身穿暗红色上衣的黑发女子。

女子放下了指向利昂的手枪,走上前来抱歉的说道:“对不起,我看见你身上穿着制服,所以便错把你当成丧尸了。”

“稍等一下,你是谁?”利昂警惕的问道,“为什么会出现在这儿?”

“艾达·王。”女子说出了自己的名字,“我在寻找我的男朋友。他叫约翰,原来是在安布雷拉芝加哥分社工作的,但自从六个月前调到这里后我便同他失去了联系。听说一个叫本恩的自由记者在这方面的消息很灵通,可他因为某些原因被关进了警局的拘留所。所以我才来这里希望能从他口中得知约翰的消息。你呢?”

“利昂·肯尼迪,新来报到的警员。”利昂说道,“艾达小姐,这里现在很危险,还是由我陪你一同去找那个记者吧。”

艾达犹豫了一下,然后点了点头。

根据利昂手中的地图,两人没花多少时间便来到了拘留所。而本恩正懒洋洋的躺在拘禁室的床上呼呼大睡着。

被利昂叫醒后,本恩不情愿的从床上爬了下来。

隔着铁栏来到两人面前。但听到艾达的疑问

后,他很不耐烦的以“就算知道也不

会告诉你的”这句话便想结束

这次交谈。

“……总

之,你

S.T.A.R.S

先出来再说吧。钥匙在哪里?”

虽然对他的态度很不满,但利昂还是强忍住心头的怒火,尽量以平静的语气说道。

“在这儿,不过我可不想出去。”本恩拍了拍自己的裤子口袋,里面传来了钥匙撞击的声音。看到利昂疑惑的表情,他解释道:“比起充满丧尸的外面,这里反而更安全,更何况……”

突然,一阵从未听过的恐怖怒吼撼动着整个警局,几乎将他们的耳膜震破,利昂和艾达都被吓了一跳,紧张的看着四周。而本恩则好象早就已经习惯了这种声音。

“刚才那是什么?”利昂惊问道。

“……就是因为这样我才不会出去。”本恩又说道,“你们快走吧,不然会让他发现这里的。”

看到他的态度坚决,利昂只得和艾达暂时离开了拘留室。但不久之后,因为放心不下本恩,两人又一次来到了拘留室。可他们发现的,却只是满身鲜血、瘫倒在地濒死的本恩。

看到利昂后,本恩用最后的力气将手中的文件交给了他。

“这里面……写着局长的真面目。”

说完这句话后,本恩突然拼命扼住自己的脖子,浑身剧烈颤抖着,眼珠几乎要瞪出来。而更令人震惊的事情发生在利昂和艾达的眼前,一只大虫子竟撕裂本恩的身体跑了出来,大量的鲜血随之喷溅在墙壁和地面。两人都被这一幕惊呆了,一时竟无法作出任何反应,眼睁睁看着虫子窜出拘留室。

利昂深吸了一口气,迫使自己的情绪稍微镇定下来,同艾达一同开始翻阅那些文件。从中他也惊异的得知了艾隆斯局长同安布雷拉勾结的真相,而G病毒以及威廉这个名字也第一次出现在他的眼前。

看完之后,艾达转身向门外走去。

“我要去地下制药工厂,也许约翰会在那里……”

甩下这句话后,她便跑了出去,利昂虽大声喊叫也未能阻止。无奈之下,他只得先用对讲机向克蕾尔约定在下水道会面,然后向艾达离开的方向追了过去。

几分钟后,利昂在通往下水道处理厂前的房间内同刚才那只虫子的成长形态开始了战斗。

这是他与G病毒生物的初次交锋。

四

“听到了吗,克蕾尔?我一会儿会进入下水道的,你也跟着来吧。”

“知道了。”

克蕾尔一边奔跑躲避着谜之绿袍怪物的攻击一边回答道。她认准对方一次挥臂的硬直时间,毫不犹豫的将子弹送入了它的口中。

看到对方惨叫一声倒在地上一动不动后,克蕾尔擦了擦额头上的汗,重新将子弹装满。当然,她是不会知道怪物的名字——Tyrant,以及它是被安布雷拉派来执行夺取G病毒的任务的。

“怎么会碰到这种倒霉事?”自从来到浣熊市之后,克蕾尔气恼的问自己这个问题已经不止十次了。本来是想给哥哥来个突然袭击让他惊奇一下的,可现在被袭击的却成了自己。要不是哥哥曾教过她战斗技巧的话,在这个城市她早就应该死了数十次了。

原本克蕾尔打算见到哥哥后一定要和他吵一架的,谁让他不早些告诉自己这里发生的事情。但哥哥日记的最后一句话,却让她心中的不满顷刻间便烟消云散。

“因为不想妹妹也陷入危险中,所以我没有和她联系。原谅我,克蕾尔。”

“还是老样子啊,总喜欢一个人承担一切。”克蕾尔嘴里埋怨的小声嘟囔着,但脸上却露出了笑容。她环视了一下周围的情景,确认已经没有危险后,走到通路左侧尽头的门轻轻敲了几下,柔声说道:“没事了,出来吧,雪莉。”

门开了,一个金色短发的小女孩从屋内走了出来。

和里昂一样，克蕾尔此时也通过 FBI 给哥哥发来的传真和其他资料得知了艾隆斯的面目以及 G 病毒的存在。而且，她更是已经和艾隆斯直接碰过面了。

那是两个小时发生的事情。当时偶然进入局长室的克蕾尔刚好碰见了艾隆斯。局长室内挂满了各种动物的标本。而艾隆斯面前的写字桌上，竟然摆放着一个金发女子的尸体。

“她是市长的女儿，我本来是想保护她的。可是很遗憾，如果不杀了她的话，不久后她就会变成丧尸了。”艾隆斯这样解释道，他看着仍然美丽的市长女儿，眼中放射出贪婪的光芒，“看看，多么完美的躯体啊。太可惜了……”

一派胡言！克蕾尔一眼就看穿了这其中的漏洞，女子的皮肤非常白皙光滑，丝毫没有被感染的迹象，而她身上也很明显的只有枪伤。克蕾尔强忍住心头的怒火，狠狠瞪了他一眼后转身从另一侧走了出去。

当时克蕾尔的心情极为糟糕，但几分钟与雪莉的相遇马上便驱散了她脸上的阴云。其实 40 分钟前在 S.T.A.R.S. 办公室的门前她就看见了雪莉，可这个金发的小女孩那时一看见她立即转头就跑。但不同的是，克蕾尔这次并没有让她逃掉。

“冷静点，我不是丧尸。”看到雪莉拼命挣扎的样子，克蕾尔说道。

雪莉静了下来，抬头惊讶的看着克蕾尔几秒钟后，突然伏在她的胸前哭了起来。

“好了，已经没事了……”克蕾尔抚摸着她的头发，柔声说道。

从交谈中，克蕾尔得知了关于雪莉的一些事情。她的父母都在安布雷拉的制药厂工作。不久前妈妈打电话告诉她外面很危险，并让她先一个人到警局来避难。

这些本来很平常，但接下来的一句话引起了克蕾尔的关注。

“我不想去外面，我看见了，有一只比丧尸还可怕的怪物正在到处找我呀！”雪莉跪在克蕾尔的怀里，怯生生的说道，“可是……我好像听到爸爸正在呼唤着我，他一定是被怪物袭击了，我要去救爸爸！”

“和我一起走吧，雪莉，姐姐会保护你的。”

就这样，克蕾尔与雪莉一同开始了行动。在从警局内搜索了一段时间后，两人又一次来到了局长室，而此时艾隆斯已经不知去向了。克蕾尔偶然触动了一下办公桌后面墙上的暗格，房间内的一条暗道便出现在两人之前。

“我去调查一下，在这里等我好吗，雪莉？”

看到雪莉点头之后，克蕾尔进入了暗道，并通过通路尽头的升降机来到了一间好似屠房的地方，在那里，艾隆斯持枪出现了。

“没有人能逃离这个镇，我会将所有的人全部干掉的！”在这间充满血腥味的房间内，他的面孔显得格外狰狞，“可恶的安布雷拉竟然将我的城镇搞成这样，这就是对一直以来帮助他们的我的回报吗？”

“你果然和安布雷拉勾结，那么你也应该知道 G 病毒吧？”

“当然知道，那是威廉·巴肯的艺术品啊。”

“威廉？”克蕾尔不解的问道。

“他的女儿也在这里，好像是叫雪莉吧……”他话锋一转，脸上露出了邪恶的笑容：“再告诉你一件有趣的事吧，‘G’已经在警局内了，没有人能够阻止他了，你和我都要死在这里！”

就在艾隆斯将要开枪的一瞬间，他身旁的地洞内突然伸出一只巨爪将其抓了下去。一阵撕心裂肺的惨叫声后，艾隆斯又被抛了上来。

不过，只有血肉模糊的上半身而已。

而当克蕾尔由梯子爬到地洞下后，在那里等待着她的，正是“G”的第一形态。

当然，克蕾尔现在还不知道这个怪物以前的名字。

威廉·巴肯——G 病毒

的创造者，雪莉

的父亲。



五

三十多年前，一个小男孩在美国诞生了。

从很小的时候起，男孩就显露出了他的非凡才能。他不喜欢学校，因为他觉得那里教的东西太过浅薄幼稚。教师们对他也从来不敢说什么，因为他们清楚自己的知识已远远落后于这个未成年的男孩。

他是真正的天才。即使是最嫉妒他的人也不得不承认这一点。

但面对周围人的赞誉，男孩却感到很孤独。几年后，他被一所名牌大学破格录取，并成为了那里有史以来最年轻的学生。可即使是这里最出色的教师，面对他提出的问题仍是哑口无言。

打消男孩退学念头的是，校实验室内号称全美最先进的设备。没有那些东西，他无法进行自己最喜爱的遗传研究。可在一年后，就连这里的设备也不能满足他的实验需要了。

不过，男孩并没有作出任何举动，因为他隐约感觉到，从很久以前就有一个庞大而又神秘的组织在密切注意着他，而他也有种预感，只有在那里，他的才华才能够毫无顾忌的发挥出来。

终于，他等到了那一天。

“我们董事长非常希望您毕业后能来我们这里工作，这是他给您的邀请信。”

站在他面前的隶属于安布雷拉情报部的男子毕恭毕敬的说道。

男孩毫不犹豫的接受了邀请，并很快完成了剩余的学分而毕业。而那时，他只有 16 岁而已。

进入安布雷拉后，男孩同另外一个同事被派往阿克雷研究所担任主任研究员，在那里，他为自己所能利用的设备及实验材料而欣喜若狂，而完全没有理会公司研究病毒及开发生物兵器究竟是何用意。对于他而言，只要能进行自己的研究就可以了。

时光流逝，一晃眼十七年便过去了，男孩也已成为了男人。他与同为研究员的艾妮蒂恋爱结婚，并生下了一个可爱的女儿。在这期间内，除了那个远在南极研究所的年仅十岁的小女孩，也就是亚西福德家族的继承人阿蕾克西娅被斯宾塞董事长任命为主任研究员的事件曾极大伤害过他的自尊心外，一切研究都十分的顺利。而且，他更是做出了令自己最为骄傲的东西。

G 病毒。

那是他从一次意外的失败人体试验中发现并加工制成的最高艺术品。为此，他离开了阿克雷研究所，在浣熊市地下继续对 G 病毒进行研究。1998 年 9 月，G 病毒终于成功完成，但此时男人却犯了一个最大的错误：他过于沉迷于自己的创造物，以至于不想将它交给任何人。可他面对的，却是强大的安布雷拉……

一阵机枪扫射后，男人在地下研究室内倒在了血泊中，安布雷拉特种部队成员趁机夺走了 G 病毒。

万念俱灰的男人挣扎着用最后的力气将 G 病毒注射到了自己体内，G 之怪物自此诞生。

而下水道内的老鼠，则将研究室内 T 病毒试管被打碎后流出的液体散播至整个城市。不久之后，恶梦便笼罩了这里。

至于已变为怪物的男人，他现在剩下的只是在其他生物体内产下胚胎增加同伴的本能。

“雪莉、艾妮蒂，对不起……”

这是威廉·巴肯在丧失人性前浮现在脑中的最后话语……

TO BE CONTINUED

文/LightLucifer





最终幻想

最近我家附近搬来一个古怪的家伙,谣传是“游戏天地”的某编辑,也曾骗过我的稿费,原来叫真克里斯现在叫风力的,离得很近。从我的家门口过去他的家门口,是二百米,从他的家门口过来我的家门口,也是二百米。

于是就养成了一个不良习惯:每到独自深夜,就要跑到他那边去打游戏。

说起这玩游戏,风氏陋居家徒四壁,连ps都不曾有一台,只有一台还说得过去的电脑天天饱受风氏的摧残。然而坐拥PS2、NGC、X-BOX 各大主机的自己却不知道犯了哪股邪劲,天天晚上摸到这儿来玩那些早就应该被人忘记得干干净净的古董级游戏。

第一天玩得是FC上的《松鼠大作战》,以前一命不死的敏捷不知道丢到哪里去了,再加上两个人互相使坏,居然连最后三关的面都没有见到。

第二天玩得是ARC上的《STREET FIGHT 2》,风编辑被我用红人经典的“一波一升”战术打得鼻青脸肿,于是

他开始埋怨键盘操作不灵,然后又说街霸是垃圾。

第三天玩得是ARC上的《双截龙》,听到那陌生而又熟悉的主旋律响起,两个人的手指都在颤抖了。这一次是通了关的,当然也是接了N多的币。

模拟器我也有,ROM我也可以想DOWN就DOWN,但是我还是喜欢大半夜地摸上来,两个人一起有说有笑,边打边闹,在屏幕里把对方扔来扔去,或是不注意时猛踢上几脚,毕竟,这是我想找到的游戏的感觉。

我也赞叹于“FFX”的宏伟华丽,我也惊讶于“BH0”细致天成。但是,我也愿意和朋友挤在屏幕前,为一把FC手柄抢得不亦乐乎,然后去享受那个时代带给这个时代的欢乐,毕竟,这也是我想找到的游戏的感觉。

今天晚上,还来玩什么呢?不如试试曾经让我大费脑筋的《忍者龙剑传II~黄泉方舟》吧……

DEAD OR ALIVE

讲述机战 BOSS 自己的故事

(接上期)果然,片刻之后,凭借着逆A高达“月之蝶”产生的扭曲空间,这些手上还滴着我部下鲜血的正义使者们威风凛凛地出现在我们面前。

说不得,只有动手了。

岂料敌人看来并没有马上战斗的打算,他们一字排开,不知要搞些什么名堂,看得我一头雾水。

半晌,阿姆罗打破了沉默,只见他的U高达先上前走了一步,不过似乎唯恐被我偷袭,又连忙转身穿上HWS装甲,这才坦然地重又上前指着我怒斥:“SQUALL-LH,你可知自己犯下的罪行吗?”

??

“好,既然你装傻,那我就不妨把你的劣迹在大家面前重新揭露一次,也免得你做冤死鬼!……”

随着他史诗般长篇大论的不断进行,我开始懂了,敢情这就是机战系列一贯的“最终指责”啊?了解。看他这么激动的样子,毕竟人家也是机战的老前辈了,随便打断前辈说话多不礼貌的说……得,忍着吧。

“……综上所述,你死有余辜!呼、呼……”唐僧的演讲终于气喘吁吁地结束了。

慢走,不送了,身体没累坏吧?喝口水吗?

岂料这只是个开始,阿姆罗还未下完台,早有安藤正树一跃上前。我开始有了车轮战的准备。

“你现在已经无处可逃了,觉悟吧!”

我觉悟了又能怎样?你们就不杀我了吗?

兜甲儿:“把世界的和平还给我们,恶魔!”

恶人先告状啊你?要是没有你们捣乱世界早就和平了。

流龙马:“可恶,武藏的仇我们今天一定要报!”

有无搞错?是那家伙自爆好不好?要算账找教他的希罗算去。

花园丽:“把正常的卡缪还给我!5555”

你要是看见西罗克是怎么死的就知道卡缪那小子已经是很占便宜了。

真嗣:“不能逃避……不能逃避……”

……谁把这精神病带走?拜托了

哥奥:“竟然无视南极条约使用核弹,卑鄙!”

喂喂喂,核弹可是你们联邦造的哎,我只是废物利用而已。

座间翔:“我再重复一遍,把这个世界的和平……”

这个世界关你鸟事?

巴尼:“SQUALL-LH先生,自古以来还是识时务者为俊杰呀,您不妨考虑考虑。”

叛徒!还有脸和我说话?!

一条辉:“为了重讨明美对我的欢心与信任,消灭你!”

小两口吵架回家吵去。

光:“以勇者雷汀的名义,我要打倒你!”

好吧,那我也以我爷爷金田一耕助的名义起誓!我不认识你。

健一:“说,为什么要企图毁灭世界?”

大哥,本来好好的世界已被你们毁灭了。

希罗:“……………”

要自爆去一边爆去,炸伤人别找我。

藤原忍:“嗷呜!为了我们超兽战队的名誉!我们要……嗷呜!”

喂,动物园吗?很抱歉打扰你们,这里出了点小麻烦,请速派些工作人员过来,对,要带麻醉枪的那种,尽快。

捷多:“呀呼——有好戏看喽!”

(手上青筋毕现)我不想扁人,你给我走开。

伍索:“其实,战友与敌人只有一线之隔而已,如果你肯投降……”

好你一个一线之隔!你自己说的话自己记着,一会儿开打要是你不对自己人动手我就第一个宰了你!

卡洛德:“哇,好棒的机体!虽说样式土了些,但材料还真不赖!这次不赚翻才怪。”

(汗)……………

罗兰:“你记好,孔子的中心思想是个仁,仁的表现是:己欲利人,己欲答人,己所欲它勿施于人……”

行了行了,我快崩溃了。

随着这些得寸进尺家伙的步步进逼,渐渐地,我觉得自己理智的防线开始崩溃。虽然我一向以好耐性在朋友中闻名,但人类的忍耐力毕竟是有限的,我的大脑开始麻木,手脚开始痉挛,脸上不断滴着冷汗。神啊,难道这就是最终BOSS的宿命吗?早知是这样,当初我悔不该……

突然,一架五大三粗的机体出现在我面前,我抬头望去,原来是泰坦3,这家伙大概是为了显示其独有的魄力,特意来到我面前向我挑衅的。此时的我已经接近崩溃的边缘,早已听不清这一连串念叨咒语的日语了。

破岚万丈:“叽里咕噜土路特备!哇啦西卡泰~坦~THREE!啊……”

万丈的惨叫声使我恢复了意识,我的右拳不知何时已经挥到了我左侧,肩骨险些脱臼。我揉了揉发痛的肩膀,忽然奇怪地发现,面前那庞大的泰坦3突然间消失得无影无踪,四周寂静无声,只是在无尽的星空中似乎多了颗隐隐发光的新星。

事后,据我方目击者白河愁回忆,当泰坦3边摇头晃脑地念叨着边将指头伸到我鼻尖时,我那记标准的右钩拳堪称职业水准,令他永生难忘。

几秒钟后,敌人们才将张大了的嘴巴合拢,哄地一声乱成一团。

“啊,破岚君!!!”

“趁人不备加以偷袭,果然是卑鄙的家伙!”

“**的,还管他什么江湖道义!兄弟们一起上!刹了这厮!!!”

“等等,大家要冷静,一切都是他的阴谋,他手中一定有什么秘密武器……”

……………

面对着这些七嘴八舌的鸭子们,我闭目冷笑,缓缓抽出了肩上的激光剑,将能量调到最大,令人胆寒的嗡嗡声渐渐响起,算是对他们的回答。

他们也如临大敌纷纷拔出了兵器。

我将剑横在胸前,嘴角轻蔑的微笑依旧,只见我的座机缓缓伸出右手手指,向他们轻轻

地摆了一摆,继而向内侧弯弯,表足了对敌人的藐视。

随着兜甲儿的一声怒喝,敌军如潮水般涌来。我清啸一声,亦率众杀入敌阵。一时间,杀声震天,地动山摇,空气中无处不弥漫着激光灼烧的气味。在光束交织成的激光网中,我穿梭其中,努力寻找着每一个敌人,挥剑,斩下,收剑,这一系列的机械动作逐渐让我开始麻木。我的耳中,已经被敌人和部下的惨叫声充满,我的眼中,是接踵而来的MS——那些曾经让我为之崇拜、感动万分,而现在却要取我性命而后快的MS;我的脑中,只留有去思考如何去闪躲、如何找到下一个目标、如何去斩击等等事情的余地,别无它念。

当我清醒过来时,自己已身处战场的正中央,仍然站立着的己方部队,只剩下我一人。

在部下们的残骸里,并没有见到白河愁的破坏神,大概这个老奸巨猾的家伙又在挨了几下之后逃跑了吧?管他呢,反正我自始至终就没有对他抱过指望。现在,需要让我面对的事实是:我一个人,要面对剩下的所有敌人。

基本上没有受到重创的敌人渐渐把我包围在了圆圈的中心,在包围我的人中,我看到了许多曾经在我手下被击毁的机体,可恶的“复活”。

激光剑的能源快要用尽了,弹匣内的残弹也少得可怜,现在的我,只凭着座机特有的两个能力(HP、EN大回复)勉强苟延残喘着,我抬起头,显出最后的尊严,用剑指着那个在一旁悠然自得,驾驶着超绝美形之合体机的年轻主角,发出了最后的呐喊。

“先生,这场我们之间的战争,就由你我二人的决战来结束吧!”

然而,出乎我意料的是,他哧地发出一声轻笑。

“有没有搞错?恶魔先生?我为什么要和你决斗?有这种必要吗?”他的嘴角轻蔑地撇着,“哎呀呀,不好意思,我忘记了呢,你似乎已经用过自己所有的精神来回复了。看看你身边的这些英雄,他们待会儿的总攻击将会不可避免地置你于死地。需要轻松完成的事情为什么非要转弯抹角地去花大力气?就为了所谓的“骑士精神”?呵呵,你这垂死的家伙还真的很爱幻想呢。”

“是呀是呀,嘻嘻。”坐在他身旁的恋人似乎将我曾饶过他们二人性命的恩德忘到脑后,笑吟吟地附和道。

我默默地低下了头,对于这样的人,还有什么好说的呢?

“这个恶魔已经没有斗志和力量了,大伙儿快趁这个机会一鼓作气干掉他!”主角恶狠狠地做了个斩的手势。

霎时间,无数的导弹、激光,齐声呼啸着向我飞来。我使出最后的力量防御着这股来自四面八方的总攻击,然而却无济于事,他们配合上“热血”与“魂”后的力量实在是太强大了。

机体剧烈的震荡让我几欲作呕,随着一声巨响,电力供应装置失灵,舱内一片昏暗。唯一隐隐发着红光的,是依靠备用电源勉强维持着生存电能的主显示屏,只见它不停地闪烁着,跳动着模糊的字符:

右臂被完全破坏,已关闭该部分所有回路!
能源舱失灵,无法使用光束武器!
头部显示器被破坏,修复不能!
驾驶舱二级损坏,氧气泄露中!
……………

我半眯着被鲜血模糊的左眼,将手放到右侧一个标有“DANGER”的按钮上,是自爆吗?刚登上这部机体的我不得而知,然而,无论怎样,这是我仅存的唯一的武器与机会了。胜负,只系在按下时机的那一瞬间。

敌人嬉笑的脚步慢慢逼近了,从数量上判断,应该是全体敌人上前来对奄奄一息的我进行羞辱吧?机舱内所剩无几的氧气开始令我的呼吸变得困难起来,然而我始终忍耐着,忍耐着,直到他们接近我的那一刻——

“咣!”一发导弹突如其来地击中了我所處的驾驶舱,彻底断绝了我的希望。

爆炸的冲击波使我的眼前一片昏暗,自己的身体,突然由沉重不堪变得轻如鸿毛,直直升入无穷无际的星空中。我死了吗?可能吧。有趣的是,看来死亡似乎也不是那么恐怖呢,这种感觉……好舒服……………

“干掉他了吗?”一个声音在耳边响起。

???

“没有,但离死也不远了,HP仅剩10而已,不愧是阿姆罗前辈的‘手加减’。”另一个声音回答道。

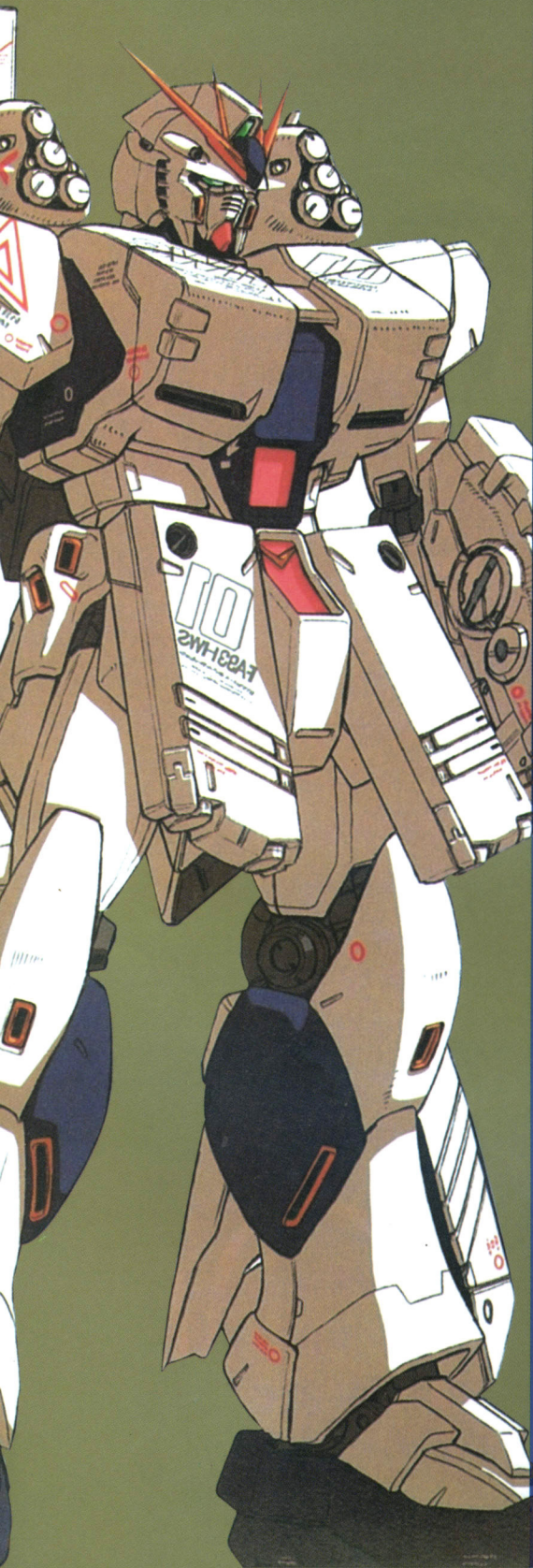
我……还活着?

“就是么,一下搞定也未免太便宜他了。大家娱乐一下吧,最后一击,大家划拳决定如何?”

可恶的混蛋们……可是这身体……动不了啊……左臂似乎断掉了,唯一能动的只有右手而已……怎么办?……

“好啦,好啦,我有个提议。”主角的声音依然阴险无比,“就让一直没升级过的波士(兜甲儿的小跟班)来这个必杀一击吧。”





“可是……可是前辈，我才1级哎，会不会打不到？”波士显得有些惴惴不安，“而且，这个魔鬼还没有死呢，万一他突然……”

“安啦安啦。”主角拍拍他的肩，“怕什么，他这副模样要是还能动我头给你。就是嘛，拿出点男人气概来……好，波士终于下决心了。大家鼓掌！”

眼看着这个该死的小圆球在掌声中渐渐逼近我，而我却连自杀来免去这个污辱也做不到，实在令人胆寒。我唯一能做的就是：吃力地逐渐缩短自己的右手与那个标有“DANGER”按钮的距离。

“OK，大家不妨打个赌吧。波士这一下能升到多少级？”主角又想出了个绝妙的点子。

“我赌40,5万块！”

“哪能这么低？我押55，‘ハロ’一片！”

“48！珍藏版‘明美的人偶’！”

……………

在阵阵的鼓噪声中，波士终于发动了他的必杀飞拳。

“受死吧！恶魔!!!”——这个圆球开始飞速向我滚来。

然而，就在他即将接触到我的座机那一刹那，波士的显示屏上出现了我惨白的面容，尽管嘴角和额头还汩汩流着鲜血，但我的招牌式微笑却依然那样潇洒依旧。

“游戏，结束。”微笑的我努力摆出希罗的POSE，按下了这个赌上全部命运的按钮。

一道巨大的激光束从天而降，将我全身笼罩，耀眼的白光晃得我无法睁眼分辨任何东西。看来这个最终地图武器果然是不到最后不能启用的玉石俱焚之利器呢，在这团光束中，我将长久以来一直紧绷的神经放松下来，无牵无挂地闭上了双眼，这样的死法，的确蛮适合我的。

然而，当我再度睁开眼睛时，见到的却不是死神，而是在我面前瑟瑟发抖的主角。在他回身为适才那场赌局筹备余兴节目时，他的队友们已经全部化为星际中的尘埃了。而我的四周则出现了一层愈来愈淡的蓝色薄膜，看来是它所创造的中和空间保护了我。哼，设计这台机体的家伙倒还真不简单呢。

“你……做了些什么？！”他颤声问道。

“用你的话来回答就是，‘有这个必要吗？’”我轻蔑的声音从座机中传出，机体那本来已经黯淡的双眼猛然间再次发出莹莹的红色，仿佛死神的目光。

我撕开薄膜，昂首走了出来。整个战场上，只剩下我们二人而已。哦，不对，算上那个副驾驶舱里的女人应该是三个人才对。这场最后的

较量，也并不仅仅是男人之间的决战，而是虚伪正义与魅力邪恶的生死之搏。

“刚才，承蒙关照了。”我的语气也开始充满挖苦，以此来好好回敬这家伙适才对我的侮辱，“局势似乎对您有些不妙了呢，我亲爱的先生。”

“胡扯！少、少装腔作势！你……你这HP只剩10的家伙凭什么胡吹大气？！”

“HP只剩10？哦，你在说这个啊？”我指指头顶的能源格，“不好意思，忘了跟你说明一件事情，正如你的人物属性是‘勇者’一样，我的属性则为‘SP回复’，它意味着什么你懂吗？”

在主角充满恐惧的目光中，我用几轮攒下的SP用“根性”补充了30%的HP。

右臂复原；

显示器恢复正常使用；

驾驶舱的生命指标重新回到安全刻度，我终于又呼吸到了新鲜的氧气；

SP复归为零，但我并不介意，因为它对我已经没有意义了。对付眼前这个如同蚂蚁般的角色，以目前的力量已经足够。

“哎呀呀，拜托不要那样看着我嘛，要怪只能怪你自己的情报搜集得不够啊。何况，难道你忘记了吗？拜你们先前的毒打所赐，兼阿姆罗前辈的最后一击，加上保护罩未完全有效前那地图兵器对我HP-1的损害，我的气力已经是150满了哦，最终BOSS机体满足这个条件后会出现什么情况难道你也忘记了吗？唉，真是没记性的小孩子，好好看着，只用说的我怕你会记不住哦。”

我的座机霎时间放射出万丈夺目的银色光芒。

“最终凭依”发动：

间无；

实体攻击无效；

运动性增加200；

装甲增加2000；

驾驶员所有能力上升至999；

限界无限；

所有武器攻击力提升至9999，无视敌方装甲，射程范围无限；

驾驶员自动使用精神：奇迹。

“想必这次阁下插翅也难飞了吧？”我手中的激光剑不断变幻着七彩光芒，“还记得曾经在查布罗发生的事情吗？不不不，你大概不会记得了——对于你种人而言。放心好了，同样的错误我不会犯两次的。”

刷刷刷，我将剑甩了几个POSE，冷声道：“这次，一切都结束了。”

“哈哈！”他竟然大笑起来。

“怕到笑了吗？接下来就是求饶吧，我早知……”

“哼哼，谢谢你这次的表演。”他打断我的猜测，脸上恐惧的神色转瞬一扫而光，换了一副胸有成竹的表情。难不成他疯掉了？或是……这其中有什么阴谋？

“BOSS 先生，谢谢这个时间你给我上的生动一课，以后我会注意的。”

“以后？你认为自己还可能有以后了吗？”我冷笑着，然而，他轻松自如的表情使我开始有着最坏的预感。

“我刚才不是说了吗？是‘这个时间’，在别的时间里，你还会有这个机会？我倒真想试试看，呵呵——哈哈！——”他仰天大笑起来。

别的时间？他到底在说些什么？莫非他还留有什么秘密武器？……

等等，秘密武器！难道是属下曾经跟我提过的那个？记得我当时有着一种说不出的熟悉感觉，却因为哈曼的出现而被打断。现在重新看来，这个武器……莫非……就是……？……!!!

一个噩梦般的念头在我的脑海中电光石火地一掠而过，我蓦地拔出剑向他冲去，没有 POSE，也没有台词，因为我知道，已经没有时间了。

对方也明显悉破了我的意图，只见他收起笑容，将双拳空握在胸前，念念有词。周围的气氛顿时变得古怪起来。

见鬼，已经太晚了？

不，绝不！

我能行！！

我赶得及!!!

时间的流逝，仿佛凝固在了空气中。

抽剑的动作花去了 1/10 秒的时间，从启速到冲至他面前则用了 1/8 秒，1/10 秒耽误在分离后的恋人机出现在面前阻挡了去路时的惊讶上，双手持剑将其一刀两断后则花去了将近半秒，1/6 秒从浓烟中钻出，左手挡住他黔驴技穷的一击并划破了他的驾驶舱盖造成了我 1/4 秒的停顿，然而，当我拼尽全力将光剑迅疾如电地刺向他的时候，终究晚了一步，他已经完成了那个动作——左右手拇、食、中指同时按下的动作——一个机战迷熟悉到不能再熟悉的操作。

SELECT+START+L1+R1+L2+R2。

他蓦地消失在空气里，所有机体的残骸也在一瞬间消失得无影无踪。天空渐渐地黑暗起来，笼罩了绝望的我。我将剑扔在地上，仰天长叹，宛若当年在乌江自刎的项羽。

一行日文出现在黑暗的天空中，那是每个机战迷都懂得的日文：

资料读取中，请勿插拔记忆卡……

一阵莫名的困意笼罩着我，我再次昏迷了过去。

是人的声音……好吵……他们……究竟在说些什么？

“干掉他了吗？”一个声音在耳边响起。

???

“没有，但离死也不远了，HP 仅剩 10 而已，不愧是阿姆罗前辈的‘手加减’。”另一个声音回答道。

好……耳熟……

“就是么，一下搞定也未免太便宜他了。大家娱乐一下吧，最后一击，大家划拳决定如何？”

难道……不会是真的……？

“等等！”主角正义凛然的怒喝在人群中响起，“怎么能这样侮辱一个伤重的骑士，你们实在是太不像话了！”

人群安静了下来，但开始窃窃私语。

“而且，你们不会知道，这台恶魔机体上，还隐藏着一个巨大的秘密呢。”他顿了顿，继而笑嘻嘻地问道，“没错吧，BOSS 先生？”

“你……”忘记左臂已经骨折的我触及痛处，几乎晕死过去。

“希罗！将两个芯片槽都加上高性能照准雷达！一会儿由你负责动手。”主角生怕我说出不该说的话，一脸严肃地动员着，“剩下的所有人随我向外撤离，一会儿可能要有大爆炸，大家小心！！”

……面对这样的无赖，我的确也没什么好说的了。

最后一架机体消失在我的视野中。

唯一停留在我上空的，是希罗的 WING ZERO。

这个处刑手缓缓地将两支超大型激光枪合拢在一起，冰冷的枪管在夜空中闪烁着冰冷的寒光——这是他的一贯动作。但对我这个行将就木的人来说，实在是有些浪费了。

WING ZERO 的显示屏上，出现了“目标，锁定”的字样。

当瞄住我的准星渐渐映现在希罗的瞳孔中时，他闭上了双眼。

我也闭上眼睛，准备迎接永恒的死亡。

忽然，我的通讯器里传来了希罗的口讯。

“……您有什么遗言吗？”

本想顺口回答“没有了”的我低头想了想，反问他：

“你相信上帝吗？”

“……………??”

我笑了，缓缓地说道：

“至少我是相信……不，是确信上帝的存在的。可是，身为最终 BOSS 的我死后该去的地方……却应该是地狱……所以，我……”

呼吸愈来愈吃力的我开始剧烈地咳嗽起来。

“……您究竟……想说些什么？”

我直起身来，抹去嘴角的血痕，面对着显示屏上他那困惑不解的表情，微笑着说：“我只是……想请您给一个人传个话，可以吗？这是我唯一的、也是最后的请求。”

“可以，那个人是谁？”

“上帝。”

“???”

“没错，是上帝。”我平静地点点头，“如果你见到他，请替我转达这句话：‘曾经有一份真诚的契约放在我的面前，我没有去珍惜，现在回想起来却又后悔莫及。如果，上天能给我一个重新来过的机会，我一定会选择成为主角——哪怕只是他身边的仆从；如果，让我在这份契约上加一个期限，那么，我希望是，一万年。”

“……就这些，没了？”

“是的，没了。”我闭上眼睛轻轻颌首。

“怪人……”希罗喃喃着，将目光重新移回瞄准镜。

在临死前，我挣扎着——打算摆出施瓦辛格在《终结者 2》中摆出的那个永恒的 POSE，可惜却连这动动手的力气也失去了，只得抱以苦笑。

眼前的情景，使我想起了在查布罗海滩旁企图处决主角时的情景，奇怪的是，我丝毫没有后悔的心情，或许，我就是这么一个相信宿命的男人罢？不过，现在回想起来，当时的海滩，真的好美好美……

一切的一切，在这里或许就是个结束。

希罗扣在扳机上的食指渐渐地收紧了。

“吱~！”

激光束那独特的声音我听过无数次，但却第一次感到它竟然是如此的无情。

在光束彻底包围我的身躯之时，我忽然感到一丝遗憾。

我想自己这次无法看到翱翔的海鸥了。

GAME OVER or COMPLETE?



国庆长假终于过去了(请原谅我用了终于这个词),这七天的日子,过得可真是……糜烂啊(请再次原谅我用了糜烂这个词)。想 DRAGON、CLOUD、星辰等人未等 30 号华灯初上,便一个个溜得无影无踪——DRAGON 说是回北京闷头睡大觉,CLOUD 说是回天津大吃螃蟹,星辰则说是回宜昌会狐朋狗友——就留下 laser 一个人孤苦伶仃独守空房了。

我本来是要回家孝敬父母的(不要起哄,我说的是真的),可是老爹老妈却要去东北同学会,便打消了念头。然后又打算去重庆溜达一圈,可一看兜里的资源实在是有限,又懒病发作,便只得作罢。结果七天里天天日夜不分,早晨从晚上开始。每次都是玩游戏、上网、看 DVD 到凌晨四五点才睡觉,睡到太阳快下山再起床。然后洗脸刷牙去吃饭,一天几乎就是那么一顿,七天加起来连十顿饭都没有……糜烂,真是糜烂。结果等到他们几个油光满面精神十足的回到成都,看到的却是双目赤红面黄肌瘦的我。55555 可怜的假期,可怜的我。

闲话不说了,还是回到碎语这个栏目上来。自从上期碎语恢复到本来职能后,读者的来信也渐渐的多了起来。我当然希望“读者来信如雪花般从全国各地四面八方飞来”,但希望本就是无所谓无所谓的,作为一个创刊仅半年的杂志拥有那么多的读者来信却也是不现实的。而我们又是那么的希望读者们和我们进行最大限度的交流,所以希望读者们多多给我们来信,通过我们双方一起的努力,把游戏日办得越来越好。再次提醒大家,我们的联系地址是:

四川省成都市营门口路明光商厦 502
“游戏日”编辑部收 邮编 610036

如果是 E-mail 的话就直接给 laser, 地址是: lizhuo@cbigroup.com

另外本刊诚征读者来稿,无论是心得、秘技,还是小说、杂谈,无论篇幅,只要是好东西,本刊一律接纳。一经采用,稿费从优。欢迎读者朋友们踊跃来稿,联系地址同上。



游戏日的小编们:

你们好啊!我是在今年 10 月 1 日认识贵刊的。当时,我去连邦买正版的《魔兽争霸 3》时,看见贵刊,于是我就拿起来,翻了几页,马上就被书上的精彩内容给吸引住了,特别是小说攻略,比现在市面上卖的几本同类杂志还要好。

10 月 1 日这一期上的《寄生前夜 2》的小说攻略真是雪中送炭啊!因为我以前玩这款游戏时,正愁自己看不懂日文啊!而现在……(真感动! 555555)

请问你们,贵刊上哪一期有《龙骑士传说》、《零:复活》、《影牢》(以上 PS 类型)、《合金装备 2》、《异度传说》、《零计划》(女主角是深红的那款游戏啊!)、《保镖》、《鬼武者》、《鬼武者 2》(以上 PS2 类型)的小说攻略啊?(我想补定啊!)嘻,不好意思,写得太多啦!不过,请看在我从 11 月份起,每月必买贵刊的份上,请告诉我吧!

还有,提两点建议:

1. 可否随刊赠送一些海报呢?我买了之后,总觉得好像有那么一点空荡荡的感觉啊!

2. 可否把书页由 96 页增加到 100 页呢?

祝:《游戏日》越办越好!

各位小编身体健康!万事如意!

福州七中/高三(2)班/马俊

呵呵,听到马俊 dd 这么说,心里不由得真是高兴啊。毕竟我们做东西就是为了服务广大的电玩爱好者,能够让读者们有“雪中送炭”的感觉,那就是我们的努力得到了回报,是我们的幸福啊。关于你问哪里有那些小说攻略,我向你仔细解释一下吧:

《游戏日》现阶段是以实用性为出发点,所以每期的攻略都是重头。而攻略又分三种:第一种是在市面上新出的游戏,而且可以称得上是经典、大作的,我们则在最短时间内推出攻略,并且基本上是小小说剧情攻略,力图让大多数不熟悉日文的玩家不但能通关,也能领略到游戏的精



髓。这种游戏的攻略收录在每期的“大战略”中;像上期的《BLACK MATRIX ZERO》、《真·三国无双 2 猛将传》,上上期的《超级机器人大战 R》、上上上期的《黄金太阳 2》和《幻想水浒传 3》、上上上上……(舌头打卷儿了);第二种也是在市面上新出的游戏,但经典与可玩程度不如上一种游戏,想这种游戏我们一般只推出一到一次的流程攻略,让玩家能够在最短时间内打穿游戏,这种游戏的攻略也收录在每期的“大战略”中,像上上期的《JOJO 奇妙冒险》,上上上……(不要再玩了啦);最后一种的就是属于那种时间比较久远但是仍能在玩家心里留下不可磨灭印象的老经典游戏,像这种游戏我们一般是找到比较有实力的作者来写小说攻略,重点在于诠释情节而不是攻关方法——毕竟这些游戏大家也不是通了一遍的吧。这种游戏的攻略收录在每期的“心跳回忆”中,像上期的……(这是在找骂了)。而你所说的那些游戏,似乎都不是太符合我们的要求。说是太老吧,还不是很老,一年前刚做过的就没什么回顾的必要了吧;要是当成新游戏来做攻略,那可真是在找骂了。这样吧,你把你的邮箱地址告诉我,

我在 CLOUD 的仓库里面翻一翻，看能不能找到以前他做的电子版邮给你，就当成是对你给我们的支持之回报吧，呵呵。

另外，关于你的建议，送海报的事情我们正在积极运作之中，相信不久之后就

能够让包括你在内的广大读者大大惊喜的。而加页数的问题，100 和 96 相差很多么？（开始扳手指头算）我们可是内页无一页广告的啊……页数是会增加的，而且要增加的话也不只是这么一点点——但

不是现在。所以说还是那句老话：请大家慢慢等待吧，我们会给你们惊喜的。

最后，我也代表编辑部祝你天天愉快，学业玩业双丰收！（流汗）



半年了，也没好好和大家介绍一下我们。正好趁此机会——

GD 小编众生相

DRAGON

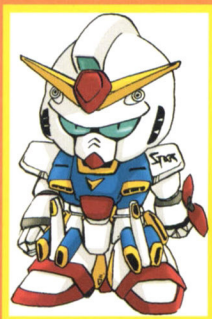
种族：龙族
职业：战士
身高：270cm
体重：400kg
HP：999
MP：0



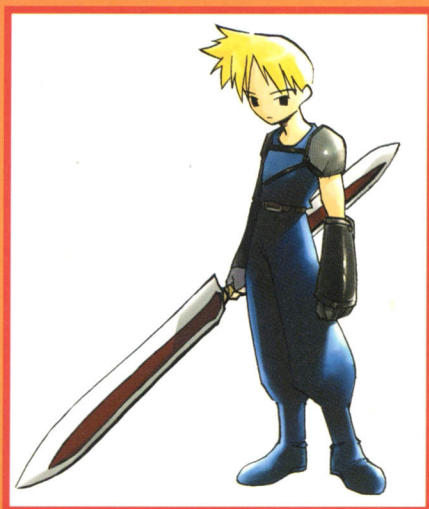
编辑部纪录，经常是蓬头垢面穿着几个星期都没有洗的衣服睡眼惺忪地出现在办公室。忘性极大，还十分愿意与别人打赌，每赌必输，编辑部所有人都将能与其打赌视为一件乐事。由于是灌水魔出身，在网上出现频率相当高，各大游戏论坛都能发现其诡异的身影。

星辰

种族：半机械生命体
职业：赏金猎人
身高：200cm 左右
体重：230kg 左右
HP：874
MP：111



特技：format、重装系统、拔网线
武器：螺丝刀（用起来得心应手）
个人简介：由于自身有一半是机械构成，因此对一切和“机械”有关的字眼和事务都保持相当高的敏锐性。而另一半的肉体部分则对“牛”这种动物不知为何有着刻骨仇恨——其每餐必点牛肉，无来由的执著使人感到恐怖。对讴歌其家族光荣史的长篇史书——《超级机器人大战》系列，每一章每一节均倒背如流。对编辑部内几台可怜的电脑有着独特的偏爱，“没用了，格了重装吧”是其口头禅。



MP：501

特技：修改、快速通关、DOWNLOAD
武器：FPE+FlashGet（不定期更新版本）
个人简介：作为编辑部唯一的一名人类，所有的行动和情感都能被外界划为“正常”这一范畴之内。唯一的缺陷就是对游戏修改有着近乎于疯狂的热爱，无论是 TV GAME 还是 PC GAME，无论是 RPG 还是 AVG，其都有着不可抑制的修改冲动，金手指和 FPE 是其手下不可或缺的两员爱将。光速通关游戏是之不传之密，完成不可能完成的任务是其拿手好戏——游戏通关速度令人不敢相信自己的眼睛。

图/LING

laser

种族：精灵
职业：游侠
身高：标准身高
体重：标准体重
HP：365
MP：255



特技：灌水、吵架、逃跑
武器：键盘（因为只拿得动这个）
个人简介：拥有与其种族极不相称的懒散和迟钝，精灵一族优雅与敏捷的优良传统在其身上败坏殆尽。保持连续不理发的编

CLOUD

种族：人类
职业：吟游诗人
身高：170cm 上下
体重：70kg 上下
HP：277





AUTO MODELLISTA 是 CAPCOM 公司推出的赛车游戏，

其真正魅力在于 ONLINE 比赛……很遗憾，目前我们很多很多玩家还没有条件享受到这一待遇。不过近期还是有很多玩家询问该游戏的一些问题，可见仅仅是单机模式就有如此吸引力。来来，我们就一些读者的问题进行一下汇总答复——

1. 游戏中汽车驱动简称

4WD 就是发动机前置的四轮驱动——我们经常在游戏中驾驶的赛车就是此车型
FF 就是发动机前置前轮驱动——拉力类游戏中总是感觉驾驶很“活”的车型
FR 就是发动机前置后轮驱动——大街上普通的汽车可都是如此的车型
MR 就是发动机中置后轮驱动——靠发动机重量来取得驾驶更多的平衡感
RR 就是发动机后置的四轮驱动——踩刹车并打方向最易导致高速转圈的车型

2. 汽车调试简单办法

进入 TUNE CAR 里面，之后选择 EASY TUNE-UP。这时候电脑会提出问题。

第一问题：赛道的类型。

你可以选择你马上要进行比赛的赛道名称或者干脆选择平均型 (AVERAGE)。

第二问题：加速与极速的平衡。

你可以选择加速重视 (ACCELE) 或者极速重视 (MAX-SPEED)。

第三问题：抓地和漂移的平衡。

你可以选择轮胎着地面大 (就是抓地 GRIP) 或着地面小 (漂移 DRIFT)。

3. 手动改车的项目说明

轮胎 (タイヤ)

轮胎的牌子问题不太重要，一般来说都很不错，BRIDGESTONE 各能力较为平均，而 DUNLOP 则适合那些喜欢抓地牢固的玩家。调试轮胎中 Sports Radial 是雨天专用，Semi Slick 是潮湿路面用，Slick 是公路专用。

刹车 (ブレーキ)

熟悉赛车配置的玩家一般都使用 ENDLESS 这一品牌。而刹车的前后调节要看车型和玩家善用的甩尾形式来定。汽车驱动形式决定刹车调节，前驱动一般都需要刹车调节大并设置于前刹车。

悬挂 (サスペンションキット)

避震器的设置决定跑车驾驶中的稳定性。Soft 适合山路和多弯赛道，Medium 街道专用，Hard 是正式跑道用。

排档 (ファイナルギア)

很重要的调节，直接影响到比赛中的实际成绩。当赛道是弯道居多的时候，加速重视是很关键的，而要靠最高速冲刺决定成绩的赛道则调节到极速重视。

排气 (マフラー)

这里的调节决定着赛车的发动机马力发挥。Street 适合山路和多弯道，Semi Racing 平均型，Racing 是极速重视。

涡轮 (タービンキット)

有涡轮增压的才有此选项，Bolt 是多回转弯道的专用，Middle 是均衡，Full 属于极速表现最好的。

引擎 (エンジンチューン)

这是随着等级的提高而逐一获得的，没有什么别的获得方法。

轻量

特殊金属材料制成的车身，也是随着等级提升获得，但最后一种只有完成最高难度才有。



我是一名《游戏日》的忠诚读者，最近刚买了 PS2，迷上了光荣的《真·三国无双 2 猛将传》。可是这个游戏的总体难度十分高，不知道有没有金手指和相关的隐藏要素？

广西/北海/吕小强

使用《三国志战记》中的吕布

将猛将传中 7 人的无双模式全部打通，用最难度玩自由或无双模式的赤壁之战 (董卓军)，不能用吕布和无双护卫兵，进入战斗后吕布便会以《三国志战记》当中的服装登场，敌兵为白色兵，战斗胜利后可以获得。于选人画面当中选中吕布，按 R2 或 L2，再按 ← 或 → 即可使用换装的吕布。

使用《三国志战记》中的孙尚香

全 41 人武勋 99999 (MAX 大将军)，得到全武器 & 全道具 (不包括护卫兵) 即可选用，选中孙尚香，按 R2 或 L2，再按 ←

或 → 即可使用换装的孙尚香。(本条秘技未经测试)

武将的另一套服装

选择武将时，按下 L2+R2 键，所有的武将都会换穿另一套服装，并不是传闻当中的什么“黑暗吕布或黑暗吕蒙”等黑暗武将，只是换了身衣服而已。

金手指码

必须码 1	全武将等级为大将军
EC84EBC0 1456E79B	7CC01160 142DE7A3
1P&2P HP 不减	3C978328 1456E7A5
9C8B6F60 B8ADE5A9	3CC013E8 1456E7A6
1P&2P 无双值不减	全武将武勋最大
9C8B6FE0 B8AEE5C7	7CC0115C 142DE7A3
弓箭 99 支	3C9809C3 1456E7A5
9C8B6E78 3857E788	【护卫兵】
9C8B6E7C B8B7E575	☆蜀护卫队
全角色第四武器入手	等级 MAX
8CB2BDD8 1456E4ED	1CC02754 0D4BDCA5
3CC01DD0 1456E7A5	等级 MAX
全角色第五武器入手	3CC02759 1456E7A8
8CB2C1B8 1456E4ED	武勋 MAX
3CC021A8 1456E7A5	1CC02764 1455692C
全部第四及第五武器	☆魏护卫队
9CB62450 0C53A3A5	等级 MAX
9C9AB328 204EE7C4	1CC027BC 0D4BDCA5
9C9AB32C 274EED55	等级 MAX
9C9AB330 204DE7BE	3CC027C1 1456E7A8
9C9AB334 272D4D3D	武勋 MAX
9C9AB338 8F4CE7A5	1CC027CC 1455692C
9C9AB33C AF2CE7A5	☆吴护卫队
9C9AB340 8F4BE405	等级 MAX
9C9AB344 AF2BE4ED	1CC02724 0D4BDCA5
9C9AB348 372DE7A1	等级 MAX
9C9AB34C 374EE7A1	3CC02629 1456E7A8
9C9AB350 37D2E7A6	武勋 MAX
9C9AB354 2BD1E712	1CC02634 1455692C
9C9AB358 07B6B014	☆近卫队
9C9AB360 15F6E79D	等级 MAX
必须码 2	1CC0268C 0D4BDCA5
EC84EBB8 143C983C	等级 MAX
全状态提升道具入手	3CC02691 1456E7A8
1CC01528 0455D7A5	武勋 MAX
1CC0152C 2053F3A7	1CC0269C 1455692C
1CC01530 2C59DBA1	全武将等级最高
1CC01534 2C57FFA3	9C8D58EC 0C53ABA5
1CC01538 2C4DFF9D	9C9A9228 14DCFE70F
1CC0153C 084BDB9F	9C9A922C 14565933
4CC01540 1456DB99	9C9A9230 1455692C
4CC01556 145607AE	9C9A9328 204EE7BE
1CC0155C 103BDBAF	9C9A932C 274E61BD
全特殊道具入手	9C9A9330 204DE79C
4CC0153E 1456E79A	9C9A9334 8F2CD6A5
1CC01544 144FE79B	9C9A9338 872BD6A1
1CC01548 1445E7B5	9C9A933C 8F2DD69D
1CC0154C 1443E7B7	9C9A9340 3852E7BE
1CC01550 1449E7B1	9C9A9344 AF4CE7A5
1CC01554 1447E7B3	9C9A9348 B74BE7A1
4CC01558 1456E7AD	9C9A934C AF4DE799
1CC01560 1441E7A9	9C9A9350 B356E7B5
1CC01564 143FE7AB	9C9A9354 37D2B00C
1CC01568 1435E7C5	9C9A9358 374EE7AD
1CC0156C 1433E7C7	9C9A9360 07D6B00D
1CC01570 1439E7C1	9C9A9368 15F6E79D
1CC01574 1437E7C3	

DEVELOPER



一本引领你走向程序世界的杂志

一本合广大软件开发人员口味的杂志
一个与软件开发人员交流的平台

一部提升专业软件开发人员水平的引擎
一步编程Fans通向软件开发人员的阶梯



订阅全年杂志的读者

赠

正版软件一套和
四期《电脑商情报—家用电脑》
四期《电脑商情报—游戏天地》
任选其一

订阅杂志的读者朋友请把订阅回执单寄给我们，注明在《电脑商情报—家用电脑》和《电脑商情报—游戏天地》中选择哪一个，我们会在来年随刊将赠品寄出。

订阅半年杂志的读者

赠

四期《电脑商情报—家用电脑》
四期《电脑商情报—游戏天地》
任选其一

