

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第11期 6月A

特别企划

斗强之梦 格斗与竞技

新作介绍

新约圣剑传说

今年最值得期待的GBA大作

半熟英雄对3D

2D对3D的爆笑大对决

蚊2

到夏威夷体验当蚊子的感觉吧

反恐精英

超人气FPS登陆Xbox

LOVE HINA 美妙的奇遇

赤松健人气漫画推出PS2版

头文字D SPECIAL STAGE

大人气漫画+超人气街机的完美结合

攻略透解

召唤之夜 铸剑物语完全攻略

第2次机战α 剧情检阅

分裂细胞详细攻略

GBA双大作完全收藏攻略

火焰之纹章 烈火之剑

恶魔城 晓月圆舞曲

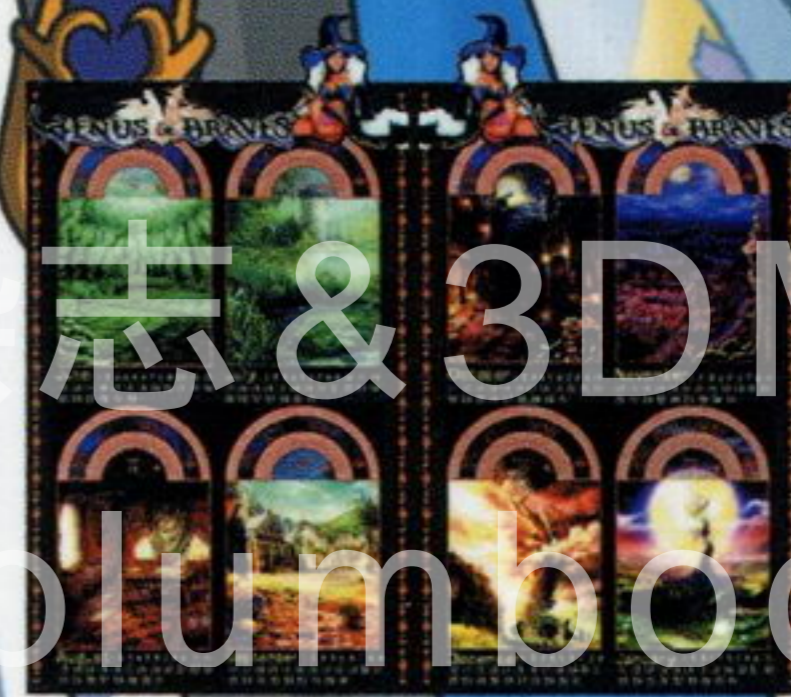
紧急速报

小岛秀夫+宫本茂首次合作! 潜龙谍影最新作于2003登场!

ISSN 1008-0600



本期赠送精美年历以及
Gamehalo精彩VCD





魔力宝贝向外挂说不！

你玩游戏，还是游戏玩你？

★ 绿色网游 新世界

杜绝外挂、骗子、盗号的
绿色网游新世界活动即将
开始，还不快快加入？
详情请参阅网星
<http://www.joypark.com.cn>
绿色网游新世界活动专区。

©2001,2002 DWANGO/SQUARE ENIX 新出音管[2001]544号
©2002 DWANGO/ZENER WORKS/SQUARE ENIX 电出字01-2001-215
©2001-2003 SQUARE ENIX/SOFTSTAR ISBN 7-900086-65-X/L31

魔力宝贝 3.0

话梅杂志 & 3DM-SMV



游戏索引 GAME INDEX

GBA

恶魔城 晓月圆舞曲	13 48
HUNTER × HUNTER 朋友大作战	81
火焰之纹章 烈火之剑	12 66
火影忍者 NARUTO	34
洛克人 ZERO2	12
牧场物语 矿石镇的伙伴们	13
汤姆·克兰西的分裂细胞	12 84
我们的太阳	15
瓦里奥制造	90
新约圣剑传说	18
战国革命外传	33
召唤之夜 铸剑物语	13 44

MOVIE

千与千寻	42
------	----

NGC

红侠乔伊	26
灵魂能力 II	90
RUNE II	104

PS2

.hack// 绝对包围 Vol.4	12
半熟英雄对 3D	22
DDRMAX2 7thMIX	13 35 90
第2次超级机器人大战α	58
灵魂能力 II	90
LOVE HINA 美妙的奇遇	24
世界足球胜利十一人6 最终进化版	88
天诛叁	90
头文字D SPECIAL STAGE	16
蚊2 夏威夷之旅	17
真·三国无双3	90
最终幻想 X-2	90

Xbox

反恐精英	27
灵魂能力 II	90
血腥咆哮终极版	20

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权),对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容,本刊不予承担任何责任。

2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件,作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件,本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3. 凡向本刊投稿的稿件,在反应期内(以书信方式投稿的,反应期为60日,起始时间以邮戳为准;以Email或其他网络方式投稿的,反应期为30日,起始时间以本刊收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投,如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失,由投稿人承担一切法律责任。

焦点

期待 E3 —— E3 前瞻续 2
来提前享受 E3 所带来的震撼吧!

游戏情报站

维万迪正式确认将出售游戏部门	4	NGC 《潜龙谍影: 季蛇》正式公布	6
SEGA 取消与 SAMMY 的合并计划	6	新作短波	9

至爱排行榜

11

黄金眼

12

特别企划

斗强之梦 28
格斗与竞技

前线狙击

我们的太阳	15	半熟英雄对 3D	22
头文字 D SPECIAL STAGE	16	LOVE HINA 美妙的奇遇	24
蚊2 夏威夷之旅	17	红侠乔伊	26
新约圣剑传说	18	反恐精英	27
血腥咆哮终极版	20		

特快专递

战国革命外传	33	DDRMAX2 7thMIX	35
火影忍者 NARUTO	34		

游戏立方

视频端子工作原理	36	胜负町	40
AV 潮流新品介绍	37	邪魔院	41
问题小卖部	39	映画馆	42

攻略透解

召唤之夜 铸剑物语	44
恶魔城 Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记	48
第2次超级机器人大战α 剧情简介	58
火焰之纹章 烈火之剑	66
HUNTER × HUNTER 朋友大作战	81
汤姆·克兰西的分裂细胞	84

研究中心

世界足球胜利十一人6 最终进化版	88	火热秘技	90
------------------	----	------	----

互动信箱

91

游戏动漫园

92

星之心画廊

94

自由谈

96

读编往来

100

游戏光环

99

推荐

RUNE II 104
新型卡片 A·RPG 再降临!

郑重声明

未经本刊同意或授权,任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容,一经发现,本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定,向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。本刊如有印装质量问题,请将原杂志寄回编辑部,由本部负责调换。

总顾问:李子奇
社长/总编:司马杨晶
常务副社长:马力
编辑部主任:王义
执行主编:郑翔

责任编辑:王梓
一编室主任:高晓兰
二编室主任:徐瑞金
市场部主任:宋宜明

编委:陈汝康 董磊
冯蔚晓 李昌奇
黎振基 刘志凌
钱维量 吴淦
许满俊

主 办:甘肃省科学技术协会
出 版:游戏机实用技术杂志社
印 刷:北京华联印刷有限公司
国际标准刊号:ISSN 1008-0600
国内统一刊号:CN62-1137/TN
发 行:兰州市邮政局
邮 发 代 号:54-98

编 辑:《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址:兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮 政 编 码:730000
电 话:0931-8668378 8659190
传 真:0931-8496387
Email:ucg@ucg.com.cn

广告总代理:北京东方天海广告有限公司
广告总监:刘方
联系电话:010-84090297 020-37588660
广告邮箱:ad@ucg.com.cn
广告许可证:甘工商广字:6200004000011
出版日期:2003年6月1日
定 价:人民币9.80元

期待 E3 —— E3 前瞻续

全球最大规模的电子娱乐展会 E3, 即将于 5 月 14~16 日举行了, 比起往年, 各游戏商对参展的准备更充分了, 而我们——《游戏机实用技术》对展会的报道也比往年有更充分的准备, 我们会将最新鲜、最火辣的游戏情报以最快的速度传递到各位上帝手中。对于 E3 的报道我们并不只限于 E3 展会期间, 为了让大家提前享受到 E3 所带来的震撼, 我们推出了这篇《期待 E3 —— E3 前瞻续》。

注意, 以下情报由最近的传言及正式的官方消息总结而成。因版面安排问题及厂商所公布程度所限等原因, 这里所列出的并不是厂商所有的参展作品, 另外上一期《E3 前瞻》文章中已经介绍过的作品这里也不再列出。

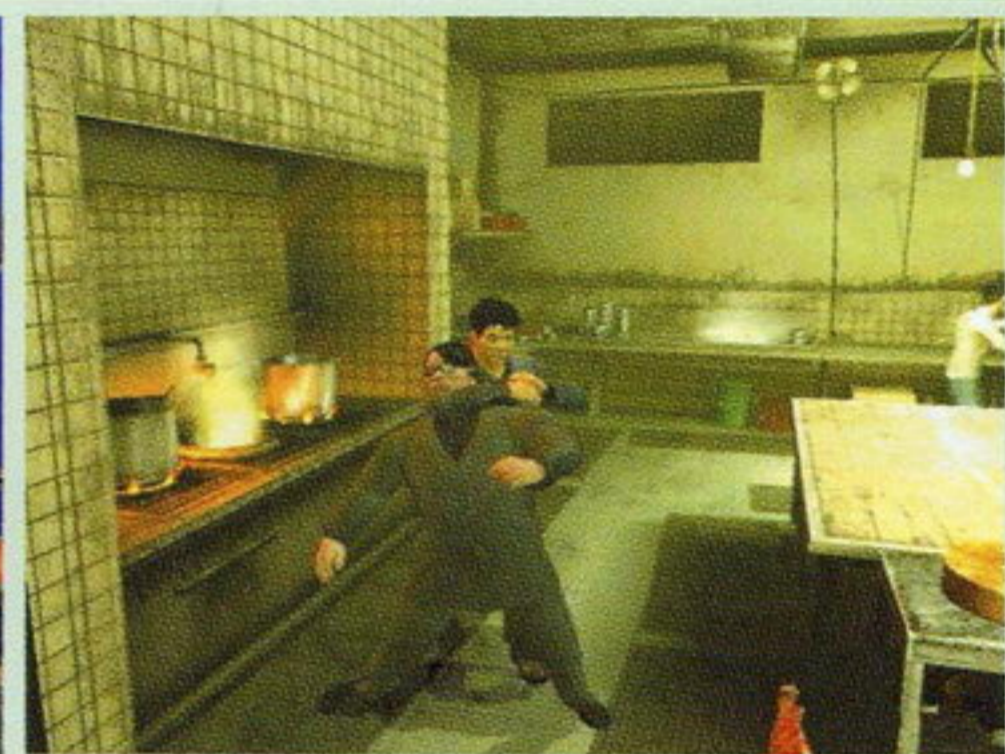


新闻公布会举办时间表

5月12日(星期一)		
SQUARE	13:30~17:00	期待《王国之心2》的公布。
微软	18:30~20:30	作为硬件商之一, 为了显出实力, 自然会举行大规模的新闻会。
5月13日(星期二)		
SCEA	09:00~10:30	SCEA 会在会上首次公开 PS3 吗?
任天堂	11:30~12:30	任天堂今年的反击策略将在会上公布。
THQ	19:30~21:30	THQ 也是北美的游戏大厂了。
KONAMI	时间未定	新《恶魔城》及新《忍者龟》大家等很久了吧?
诺基亚	时间未定	N-Gage 将在会上做进一步的宣布。
5月14日(星期三)		
SAMMY	09:15	SAMMY 将举行《七武士》的公布会, 已故电影大师黑泽明之孙黑泽久男也将登场。
CAPCOM	11:00	将召开 PS2 版《生化危机在线》(美版暂名为《Resident Evil Outbreak》) 的公布会
NAMCO	14:45	将在美国公布与 Todd McFarlane 展开合作的情况。
诺基亚	时间未定	举行一个 N-Gage 的 PARTY。
Infinium	时间未定	新主机“幻影”将在会上展示, “无限工作室”(Infinium Labs) 真的能够提供我们近乎于无限的游戏吗?

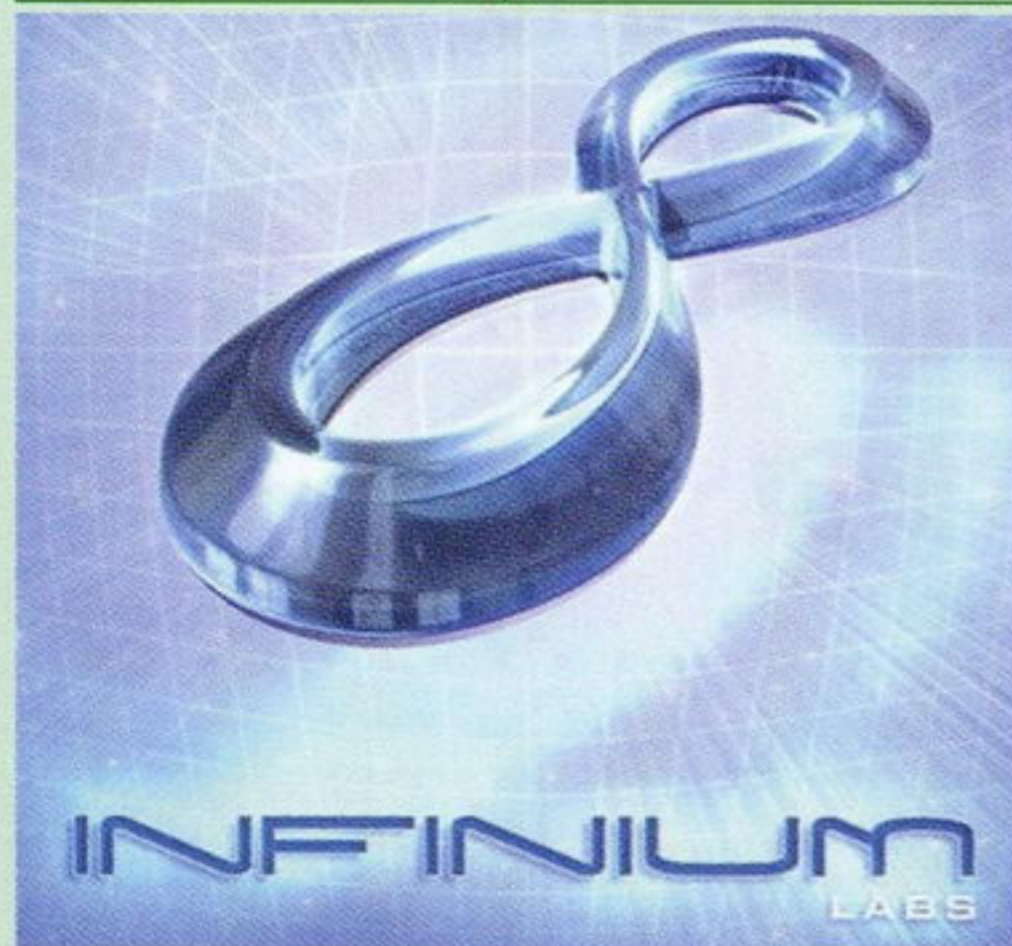
将于 E3 曝光, 作品是由来自新西兰的“LOST BOY”小组制作。这款超大作的名称可能是《KIN》, 也可能是《KILL ZONE》, 还未最后决定。传闻还说, SCE 内部人士将这款游戏称之为“光环杀手”, 目标直指微软的《光环》, 传闻是否属实, 还等 E3 揭晓。

PS2	荣誉之战	由李连杰主演的动作游戏。
PS2	NICO	《ICO》开发小组的最新作, 应该就是《ICO》的续作。
PS2	SIREN	以恐怖为卖点的新作。
PS2	Downhill Domination	由 Incog 和 SCEA 共同开发的作品。
PS2	幽灵捕手	又一款由 SCE 在欧洲的剑桥工作室开发的作品。
PS2	Twisted Metal Black Online	著名的“Twisted Metal”系列的网络游戏版。
PS2	狗的生活	一款以狗为主题的休闲型游戏。
PS2	Kin	SCE 自己的 FPS 游戏, 真的会成为扛鼎之作吗?

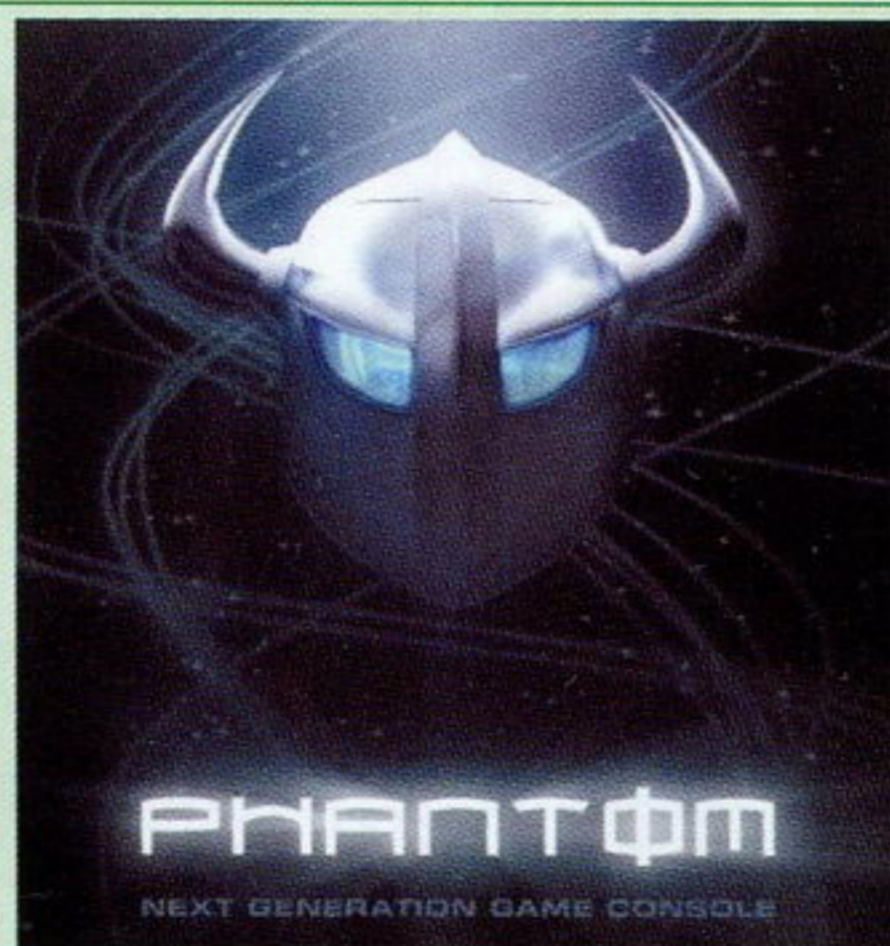


▲《瑞奇与叮当2》具有很广阔的场景。

▲主演是李连杰! 可以在游戏中用太极拳吗?



▲这就是“无限工作室”的标志。



▲幻影主机的标志也出台了。

SCEA

SCE 也将有自己的王牌 FPS?

FPS 的流行由来已久, 近年来更是愈演愈烈, Xbox 平台上有扛鼎之作《光环》, NGC 上有顶级的《银河战士 PRIME》, 这两款 FPS 都是第一方厂商(即硬件商)自己负责制作的游戏, SCE 方面却没有第一方制作的 FPS, 据说为了打破这个局面, SCE 方面也投入巨资秘密开发一款超大型 FPS 游戏, 游戏



▲以宠物狗为题材, 很生活化。



▲备受期待的《ICO》续集首度公开了画面。

任天堂

NGC	瓦里奥世界	本作可是由大名鼎鼎的 TREASURE 公司负责开发的, 《瓦里奥世界》会因此而成为一款全新的作品吗?
NGC	银河战士 PRIME2	去年北美最受关注的家用机 FPS 游戏, 现在又将推出续作了。
NGC	星球大战: 侠盗中队 3	由 FACTOR5 开发, “《星球大战: 侠盗中队》系列”已经成为任氏主机上的经典系统作品了。
NGC	潜龙谍影: 李蛇	单就小岛秀夫与宫本茂两人的名头就让《潜龙谍影: 李蛇》成为非成功不可的作品。
NGC	最终幻想 水晶编年史	任天堂展台也是会展出这款重头作品的。
NGC	塞尔达传说新作	非卡通渲染风格的 NGC 版《塞尔达》新作可能在开发中, 这也是宫本茂在今年的 DICE 会议上透露的。但不一定参 E3 展, 因为宫本茂曾提到可能会在任天堂自己的展会“SPACE WORLD”上展出。
GBA	塞尔达传说新作	CAPCOM 将开发 GBA 版《塞尔达》新作是已经是经确认的消息了。
GBA	新约圣剑传说	另一款在任天堂展台中的 SQUARE ENIX 作品。



▲卡比真是太可爱了。



▲瓦里奥……也很可爱啊。

微软

Xbox	反恐精英	本期的“前线狙击”栏目已有详细报道了。
Xbox	天空 2	是滑雪板游戏《天空》的续作。

SEGA

多平台	索尼克英雄	系列作拥有 3000 万套销量的《索尼克》终于确定将推出全新作了，这次对应的是所有台式游戏平台。最新的《索尼克》会是什么形态的呢？
PS2	DORORO	SEGA 以日本漫画之父手冢治虫的作品为题材的游戏终于公布了，不过这次不是《铁臂阿童木》，而一部名为《どろろ》的漫画，类型为 ACT，主角名为“百鬼丸”。
PS2	Kunoichi 忍	相对于前作的《Shinobi 忍》，本作《Kunoichi 忍》是以女忍者为主角的动作游戏。时代背景与前作相同。
PS2	电脑战机 VIRTUAL ON 战神	日本方面即将于 5 月 29 日发售。
NGC	索尼克大冒险 豪华版	移植自第一作《索尼克大冒险》的作品。
NGC	PSO 第三章：卡片革命	想不到《梦幻之星在线》(PSO) 的卡片游戏版就被直接命名为“第三章”，从提前公布的画面可以看出该作具有很高的素质。
Xbox	SEGA GT ONLINE	SEGA 也开始支持微软的 Xbox Live 了，对于赛车游戏来说，在线玩是非常有意义的。
GBA	索尼克 战斗	GBA 上的原创对战游戏，可以选用《索尼克》游戏中的众多角色。
GBA	索尼克 弹珠台聚会	是一款全新的弹珠台游戏，除了《索尼克》中的角色以外，还会有《Nights》等游戏的角色登场。



▲令人感动的游戏画面素质。



▲既然以《PSO》为名，那就一定可以在线玩的。



▲《猎头者 2 偿还》终于确定了正式标题名，也在 E3 之前就公布了一些游戏画面。



▲《Vectorman》原是 1995 年 SEGA 开发的 MD 上的游戏，共出过两作，画面素质超高。

NAMCO

PS2/NGC	I-Ninja	NAMCO 以“忍者”为名的新作，会是什么类型的呢？
PS2/NGC	R: Racing Evolution	久违了，NAMCO 的招牌游戏“《山脊赛车》”系列新作，这次真的可以公布了吗？
PS2	再生侠	NAMCO+Todd McFarlane，国内越来越多的人开始认识再生侠，喜欢再生侠。
PS2	化解危机 3	想不到这么快 NAMCO 的新街机招牌光枪游戏就要移植 PS2 了，要知道，二代的 PS2 版与街机版相隔了 3 年以上。

维万迪

全平台	荷比人	这里的荷比人当然是《指环王》中那些可爱的人种了。
PS2/NGC/Xbox	古惑狼 火爆赛车	本期“新作短波”中已经有相关介绍。
PS2/NGC/Xbox	吸血鬼杀手 Buffy 2	由美国流行的电视剧集《吸血鬼杀手 Buffy》改编的游戏。
PS2/Xbox/GBA	WILD SPEED	由电影《WILD SPEED》改编的游戏，开发者是与 UBI 关系密切的元气公司。
PS2/Xbox	指环王：艾森加的背叛	《指环王》游戏化的版权并没有被 EA 买断，该作就是由 UBI 出品的《指环王》相关游戏。
NGC/Xbox	METAL ARMS	一款以机器人为主角的第三人称动作射击游戏。

CAPCOM

PS2	洛克人 X 7	随着发售日的邻近，有关《洛克人 X7》的信息越来越多了，这款全新形态的《洛克人》游戏将让所有的《洛克人》FANS 疯狂。
NGC	杀手 7	当时的“CAPCOM 五连发”游戏之一，据悉还只会展出影像。
NGC	Gotcha Force	一款新作品，类型为 3D 动作射击游戏，共有 100 名以上角色登场。
Xbox	铁骑 ONLINE	将对应网络的新《铁骑》，由 CAPCOM 的第四开发部开发。《铁骑 ONLINE》可以进行 5 对 5 的大对战，但不知是否还一定要对应那超大的控制器。
Xbox	Pro Cast Sports Fishing	以职业钓鱼运动为题材的游戏。
Xbox	Group S Challenge	出自 CAPCOM 之手的另一款赛车游戏。
GBA	米老鼠与米丽的魔法冒险 2	又是 CAPCOM 与迪士尼合作的《米老鼠》新作。
GBA	阿拉丁	在本期的“新作短波”中已有介绍。



▲《马克西莫 2》画面公布！可以看出同屏出现的敌人更多了，但更重要的是，本作的画面比一作酷多了。

KONAMI

小岛秀夫最近在美国媒体的一次访谈中透露，E3 将会公布《MGS3》，但该作的最终标题名可能不会是之前曾流传的《MGS3：爱国者》。另有传言称《MGS3》早在 2002 年 1 月就已经开发了，还有当初小岛曾经提到过的《MGS ONLINE》到底如何了呢？不管怎样，E3 上《MGS》必会再次抢尽风头。

PS2	潜龙谍影 3	《潜龙谍影 3》(MGS3) 终于要公布了，本作会是一个全新的故事架构吗？SNAKE 还将继续登场吗？
PS2	COOL GIRLS	去年 E3 就已经展示过的作品，被称为女性版《MGS》
PS2	Todd McFarlane'S MONSTER	以托德·麦法兰所设计的怪兽为卖点的一款冒险游戏。



▲欧美杂志率先公布的新《恶魔城》画面，新《恶魔城》真的就是这样的画面吗？



▲同样是由欧美杂志率先公开的游戏画面，游戏还是可以双人玩的啊，期待！

EA

全平台	哈利·波特	以往几作《哈利·波特》总销量达到 1000 万套。
PS2/NGC/Xbox	SSX3	超人气的滑雪板游戏终于公布了系列第三作。
PS2/NGC/Xbox	指环王：国王归来	这次我们又可以在电影放映之前就看到新《指环王》的样子了。
PS2/NGC/Xbox	荣誉勋章：日出	家用机 FPS 游戏中的经典之作，E3 上将有更多的情报公开。
PS2/NGC/Xbox	Madden NFL 2004	EA 的摇钱树美式足球游戏，去年单单 PS2 版《Madden NFL 2003》就有 200 万套以上的销量。

UBI

全平台	蝙蝠侠：Rise of Sin Tzu	UBI 又有新的《蝙蝠侠》游戏。
全平台	Beyond Good and Evil	《雷曼》之父将给我们带来一个怎样的完全新作呢？
PS2/NGC/Xbox	波斯王子：时之砂	之前虽然已经公布过一些场景画面，但游戏的真正形态还保持神秘。
PS2/NGC/Xbox	XIII	UBI 的卡通渲染 FPS 游戏，已经开发了很长时间了，但仍要到 9 月 10 日才推出。
PS2/GBA	卧虎藏龙	也是很早以前就公布的游戏了，北美发售日定为 8 月 20 日。
Xbox	汤姆克兰西的幽灵行动新作	强调真实的 FPS 游戏。
Xbox	汤姆克兰西的彩虹六号	同样是一款强调真实，以汤姆克兰西命名的游戏。

事件

EVENT

维万迪正式确认将出售游戏部门 暴雪及雪乐山究竟花落谁家

一直以来,维万迪环球公司(Vivendi Universal)将出售旗下游戏部门的传闻就不绝于耳,现在维万迪的CEO让·勒内·富尔图(Jean Rene Fourtou)终于正式确认了这条消息。法国综合型企业维万迪环球将出售旗下各部门的传言自2002年以来就出现了,原因可以从2003年3月所公布的维万迪环球2002年的财务状况中看出:维万迪环球2002年净亏损创新高,达到了233亿欧元,比2001年的136亿欧元的亏损额还高,其亏损额之高创法国历史之最。各经济分析家早在2002年就纷纷预言:维万迪只有依靠出售旗下的某些部门来度过难关。

在维万迪今年的计划中曾提到,到2004年底为止,将会通过出售资产来获得16亿欧元(约17亿美元)的可调配资金,而要达成这个目标,出售维万迪的游戏部门就是环节之一。

那么未来维万迪的游戏部门将会出售给谁呢?尤其是Blizzard(暴雪娱乐)及Sierra(雪乐山),他们的去向是广大玩家所关心的。目前据报道共有6家公司对维万迪的游戏部门感兴趣,但具体是哪6家公司还未公布,美国最大的游戏商EA及全球最大的PC软件商微软都很有可能是买家之一。最近据美国的道·琼斯在线报道,以开发“《横行霸道》系列”闻名的Take-Two也

开始表示出对维万迪游戏部门的兴趣,并可能会出价10亿美元,但这一消息同样未得到双方的确认。

中52%为原创作品,30%为授权作品,18%为代理作品。从维万迪游戏2002财年发布的作品表中可以看出,其中一半为家用机游戏,一半为PC游戏,维万迪的收入56%来自PC游戏,44%来自家用机游戏;而维万迪的收入63%来自北美市场,27%来自欧洲市场,10%来自亚洲市场。

VUG 近年来的主要成绩介绍:

2000年6月暴雪娱乐发售《暗黑破坏神2》,至今已销售超过570万套;2001年11月雪乐山推出《地球帝国》(Empire Earth)至今已销售超过100万套;雪乐山的《半条命》及其资料片(包括《反恐精英》)至今已售出超过300万份;由环球互动推出的“《古惑狼》系列”已经在全球售出了超过240万套,其中《Crash Bandicoot: Wrath of Cortex》已经在全球售出了90万套;环球互动发售的“《小龙斯派罗》系列”至今已经售出了110万套,其中《Spyro: Season of Ice》在全球售出了70万套;暴雪娱乐的战网(battle.net)入选2002年吉尼斯世界纪录,成为世界上最大的一个免费在线游戏系统,共有近1000万名活动账号。

注:“《古惑狼》系列”及“《小龙斯派罗》系列”原为SCE发行的作品,之后才由环球互动买断版权,而以上相关销量数据只包括环球互动自己所发行的作品的总销量数。



▲暴雪重新参入家用机的大作《星际争霸:幽灵》,如果暴雪被其他游戏商买下,会因此而开发更多面向家用机的游戏吗?

VIVENDI UNIVERSAL

背景资料:什么是维万迪环球?

维万迪环球是一家法国巨型综合企业,该公司所涉及的行业包括电话、出版、电视电影、音乐、游戏及互联网等等。电子游戏部门“Vivendi Universal Games”(维万迪环球游戏,简称“VUG”)是维万迪旗下的分部之一。维万迪环球最早成立于1853年,当时还是通过皇帝的法令而成立的,维万迪环球的原名是Compagnie Générale des Eaux(简称CGE),即法国通用电器公司。1998年,该集团才正式更名为维万迪环球。

维万迪环球游戏(VUG):现在VUG已经是全球第二大PC游戏制造商,VUG的游戏子公司中较为大众熟悉的有Blizzard Entertainment(暴雪娱乐)、Sierra Entertainment(雪乐山娱乐)及Universal Interactive(环球互动),这3家子公司都位于北美。在全球电子游戏市场中,VUG是第六大游戏商,占有约5%的市场份额。另据统计,VUG目前拥有约380款游戏,其

特报

SCOOP

微软CEO谈Xbox的成绩
对Xbox所取得成绩感到满意

在最近的“Windows Server 2003”产品发布会上,微软公司CEO Steve Ballmer在接受记者采访时表示,目前对Xbox的发展现状及成长势头感到满意。

记者提问:“对Xbox的发展是否满意?” Steve Ballmer表示:“满意,Xbox目前已经取得了业界第二位的成绩,而且还在不断地成长。”当记者提到现在的Xbox实际并没有盈利时,Steve Ballmer以当年微软公司的“WINDOWS”软件为例,谈到:“WINDOWS最早发售时是1983年,但最终WINDOW获得盈利时却是1991年。我们也无法确认Xbox什么时候可以盈利,但可以肯定的是,大部分经营项目都需要经过长期的忍耐之后才能有所收获。”

特报

SCOOP

CAPCOM上财年195亿日元赤字
今财年将取消18款游戏的开发

CAPCOM于4月18日公布了2002财年的成绩,CAPCOM当期的最终损益为195亿日元赤字,为此CAPCOM决定下一财年期间取消18款作品的开发,其中有10款为GBA软件,CAPCOM原定2003财年总共开发100款作品。CAPCOM上财年业绩不佳主要是因为旗下数款作品未能达到原来预想的销量,主要几款软件的销量情况如下:

平台	游戏名	实际销量	计划销量	计划完成度
PS2	鬼泣2	140万套	166万套	84%
PS2	钟楼惊魂3	25万套	45万套	56%
GC	生化危机0	112万套	142万套	79%
GBA	洛克人EXE2	85万套	50万套	170%



事件

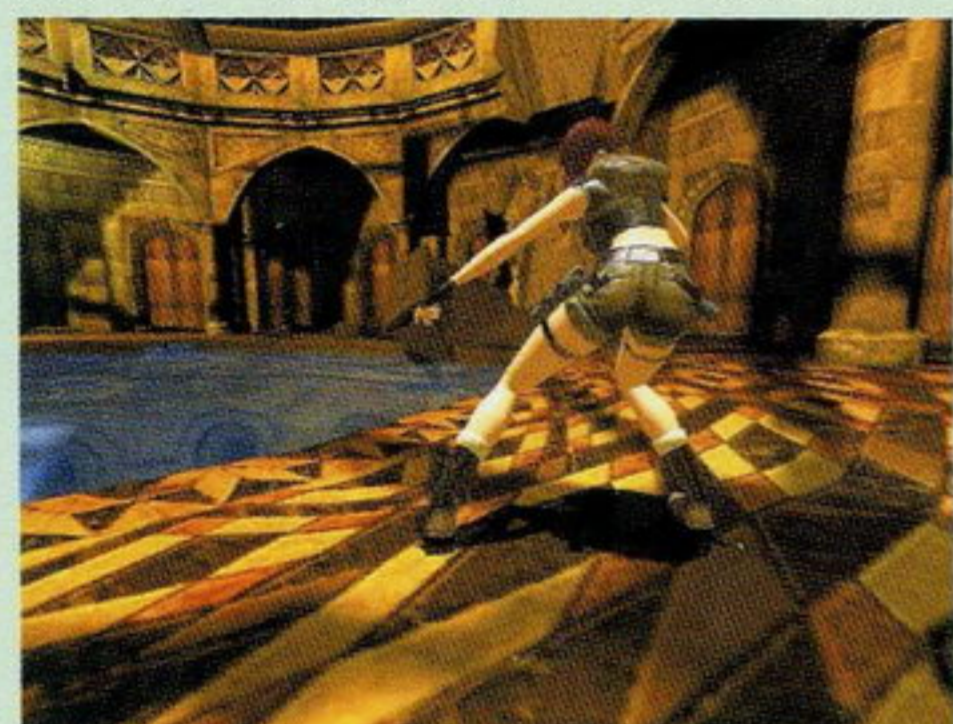
EVENT

《古墓丽影》电影公布在即 新作游戏却要再次延期

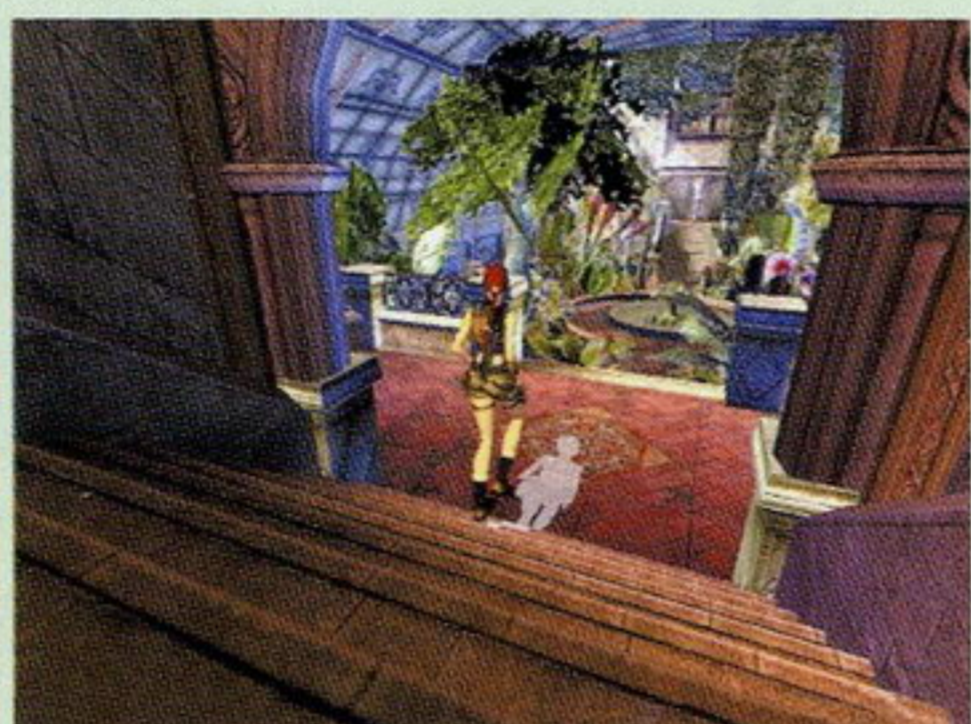
5月2日, CORE宣布原定将于6月10日发售的《古墓丽影: 黑暗天使》(Tomb Raider: The Angel of Darkness) 再度延期到2003年第四季度, 这已经是CORE又一次临近发售日之际才宣布延期, 最早公布的发售日是去年12月, 然后改为2月, 接着又改为6月, 现在又跳票了一次, 而且每跳一次延期的时间就更长了一些。前所未有的难产型《古墓丽影》是否因此而让游戏素质更上一层楼呢? 2003年第四季度人们真的就可以玩到全新的《古墓丽影》吗?

拥有优秀画面效果的《古墓丽影: 黑暗天使》目前只对应PS2及PC平台, 另外本作还请到了世界知名的伦敦交响乐团(London Symphony Orchestra) 参与演奏本作的游戏音乐, 令人关注。

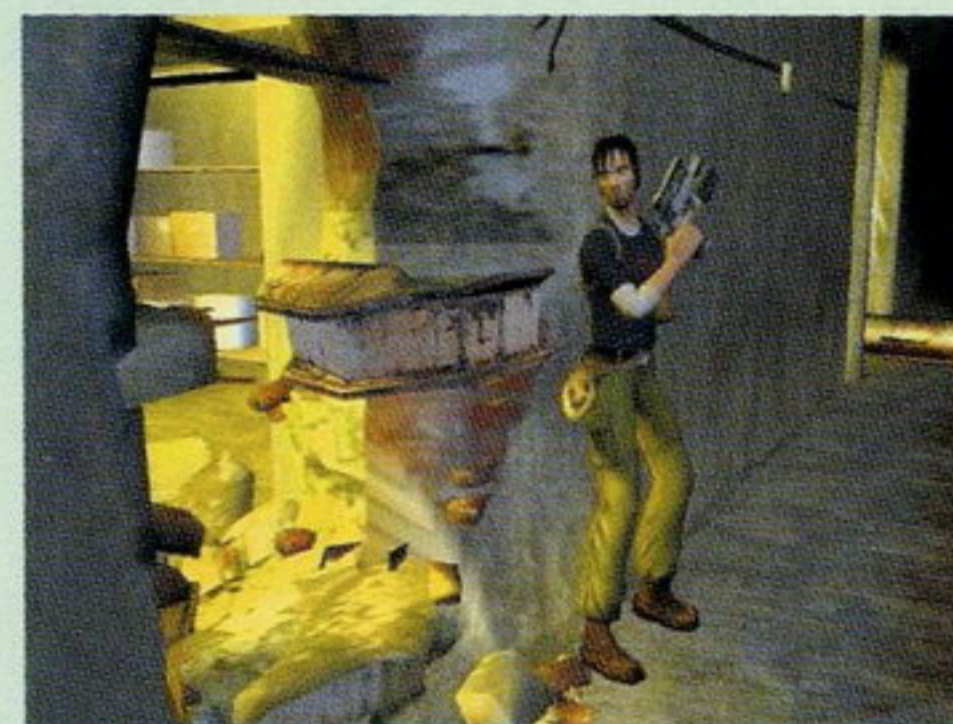
自第一作《古墓丽影》问世以来, “《古墓丽影》系列” 已经在全球售出了共3000万套游戏, 虽然《古墓丽影》在几乎所有的平台均登场过, 而这一成绩也足以证明《古墓丽影》绝非一款炒作出来的名作。因此为了让《古墓丽影: 黑暗天使》真正成为一款全新的游戏, 而不只是一款画面更漂亮的老《古墓丽影》, 开发组CORE的制作人开始对新作精雕细琢, 除了增加一名新角色外, 新作中还加入了RPG要素及AVG要素。



▲劳拉的新探险什么时候才能开始?



▲场景为冰天雪地, 飞雪的效果不俗。



▲新加入的男性角色, 名为 Kurtis。



▲神秘的室内花园, 隐藏着什么秘密吗?

相对于游戏的一延再延, 第二部《古墓丽影》电影却已经蓄势待发了。《古墓丽影 生命的摇篮》(Tomb Raider: The Cradle of Life) 已经确定将于2003年7月25日首映, 值得注意的是, 执导本片的可是大导演简·德·邦特(Jan de Bont)。他出生于荷兰, 1994年的《生死时速》、1996年的《龙卷风暴》这两部席卷全球的电影都出自他的手笔, 他也是2002年《少数派报告》的制片人, 因此有充分的理由相信, 这部新《古墓丽影》将比第一部更为精彩。第一部《古墓丽影》于2001年公映, 最终在全球一共取得了2.75亿美元票房收入, 可以说是相当成功了。第二部的主演仍为安吉丽娜·朱莉(Angelina Jolie), 《古墓丽影》是她目前为止所参演的最成功的一部电影。



▲《古墓丽影 生命的摇篮》海报中劳拉一身不同于传统服饰的装扮。

硬件

HARDWARE

NGC 又将有新周边发售 任天堂尝试不同的娱乐方式

4月30日, 任天堂宣布将发售新的NGC周边“e卡读取器+”(CARD-e READER+)及“SD卡接驳器”(SD CARD ADAPTER)。“e卡读取器+”将于6月27日发售, 售价为4800日元; “SD卡接驳器”于7月18日发售, 售价未定。

“e卡读取器+”是原来就已经发售的读卡器“e卡读取器”(2001年12月发售)的加强型号, 它可以读取那些打印了特制号码的卡片, 也可以用来在NGC与GBA之间传递游戏数据。目前预定对应该周边的有《动物之森e+》及《口袋妖怪战斗卡e+》两套卡。通过卡片及读卡器, 玩家就可以在游戏中得到一些新的角色或是新的道具了。



▲原来的“e卡读取器”。



▲“SD卡接驳器”与SD卡。

“SD卡接驳器”是能够使用市面上流通的SD内存闪卡的周边, 通过SD卡, NGC就可以和PC进行数据的交换了, 比如说任天堂在网上公布一些某游戏的资料, 玩家下载后通过SD卡传到NGC就可以在游戏中玩到新要素了。目前第一款对应该周边的游戏是将于6月27日发售的《动物之森e+》, 该作允许玩家将游戏进行中所拍到的照片及一些数据传送到PC。

事件

EVENT

女艺人状告SEGA “相似盗用” SEGA 被索赔75万美元

据近日的一期美国《滚石》(Rolling Stone) 杂志报道, 美国女歌手 Lady Miss Kier 提出诉讼状告美国 SEGA 公司, 理由是 SEGA 的《太空频道5》中的主角乌拉拉(Ulala) 形象与这位女歌手相似。原告方提出了很多乌拉拉身上的特征与 Lady Miss Kier 相似的地方, 从乌拉拉的化妆、高跟鞋直到乌拉拉的迷你裙、小背包等等, 并认为这属于一种“相似盗用”、不公平竞争、不正当获利等等, 诉讼也指出, “Ulala” 这个名字也在一定程度上侵犯了她的注册商标“Ooh La La”。Lady Miss Kier 要求 SEGA 为此赔偿损失费75万美元以上。另据 Lady Miss Kier 方面称, 当年 SEGA 曾决定以16000美元的价格购买她的名字、肖像及歌曲的授权, 但遭到她的拒绝。



▲Lady Miss Kier 在欧洲单独发展。

SEGA 在去年初也曾因类似的侵权理由被 NIKE 公司告上法庭, 当时 NIKE 指控 SEGA 的《NBA 2K2》的电视广告抄袭由迈克尔·乔丹主演的广告《Frozen Moment》, 最后双方庭外和解。

相关资料: Lady Miss Kier 是何许人也?

Lady Miss Kier 原于是于1986年成立的纽约三人团体 Deee-Lite (欢娱合唱团) 的主唱, 九十年代初是他们将纽约俱乐部的舞曲文化带到主流音乐的时期, 但1996年后, 成立10年的欢娱合唱团就此成为历史名词。之后主唱 Lady Miss Kier 在欧洲单独发展。

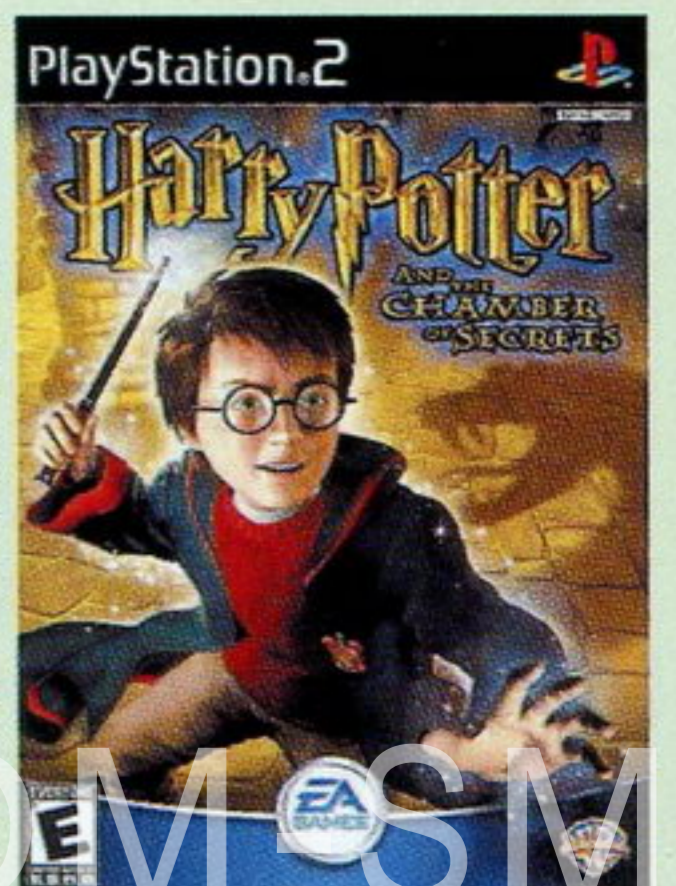
特报

SCOOP

UBI与EA 去年大作成绩公布 欧美游戏市场果然一路高歌

5月初, 欧美游戏大厂 UBI 及 EA 都公布了旗下游戏大作的实际销量。EA 方面, “《哈利·波特》系列” 及 “《虚拟人生》系列” 的总销量都超过了1000万套, 而 “《荣誉勋章》系列”、“《FIFA》系列” 及 “《MADDEN NFL》系列” 也超过了500万套, 另外还有22款游戏销量达到了100万套。EA 在上一财年(2002年4月1日~2003年3月31日) 中一共获得了25亿美元的收入, 比前一财年的17亿美元增加了44%。

UBI 方面, UBI 原计划在上一财年的第四季度销售600万套软件, 最后销出了700万套软件, 其中各版本《分裂细胞》销量之和为360万套, 而《幽灵行动》的销量为180万套, 《雷曼3》的销量为100万套。



事件
EVENT

SONY 上财年成绩公布 游戏部门盈利增加 35.9%

4月24日, SONY集团结束了对上一财年(2002年4月1日~2003年3月31日)的盘点, 并公布了他们在上一财年中所取得的成绩。其中SONY的游戏部门SCE的成绩也得以公布。

SCE上一财年共获得9550亿日元的销售额, 这个数字比前年减少了4.9%, 不过SCE的营业利润却达到了1127亿日元, 比前年增加了35.9%。在硬件的出货量方面, 上一财年PS2在全世界一共出货了2252万台, 比前年多了445万台; PSone则仍然出货了678万台, 只比前年度少出货62万台, 硬件方面所取得的成绩主要来自欧美方面。而在软件的出货量方面, PS2软件一共出货了1亿8990万套, 比前年度增加了6810万套; PS软件一共出货了6100万套, 比前年减少了3000万套。

可以说, SCE在2002财政年度取得了相当好的成绩, 无愧为当今游戏市场上的霸主。预计SCE在2003财政年度仍将保持大盈利的势头, PS2的软件销售数量会进一步大幅增加, 而PS2主机的销售数也会回落到2000万台左右, 虽然这不会影响SCE的最终盈利, 但随着SCE对PS2后续机种投资的增加, 2003财政年度SCE的最终盈利还是有可能下降。



特报
SCOOP

小岛秀夫与宫本茂合力打造之作 NGC《潜龙谍影: 孪蛇》正式公布

5月1日, KONAMI及任天堂于当日正式公布了一些有关NGC版《MGS》游戏的情报, 首先是游戏的标题名正式确定为《METAL GEAR SOLID: TWIN SNAKE》(潜龙谍影孪蛇), 其次是本作的游戏故事并非原创, 主线剧情来自超经典的《MGS》第一作, 但在游戏画面及游戏的动作系统方面则会采用与《MGS2》类似的形式, 也就是说, 《潜龙谍影 孪蛇》(以下简称《MGS: TS》)将是一款《MGS》的故事配上《MGS2》的画面及操作的作品。



但《MGS: TS》绝对不是简单的《MGS》+《MGS2》, 因为本作监督是由KONAMI的小岛秀夫及任天堂的宫本茂共同担任的, 这两位游戏界天皇级人物的联手将给《MGS: TS》带来什么? 实在是令人期待。另外本作的实际开发工作并不是由KONAMI公司负责的, 而是由任天堂的第二方软件商(即与硬件商有密切合作关系的软件商) Silicon Knights(硅骑士)负责的, 硅骑士就是去年获得了数项大奖的NGC游戏《永恒的黑暗》的开发者。

天才的游戏设计师、年轻的KCEJ副总裁小岛秀夫表示: “能与我的游戏设计导师——宫本茂合作, 还能把《MGS》给一些新的玩家体验, 这让我感到非常激动。” “游戏之神” 宫本茂则谈到: “小岛先生和我前一段时间就已经讨论过这个计划了, 想不到我们之间的想法这么合拍。我想正是这种对创造游戏的激情的分享让我们能够有机会为NGC制作一款特别的《Metal Gear》。”

游戏的发售日方面, 欧美地区2003年底就会发售该作, 而日本的发售日则定于2004年初。本作还将在E3 2003的KONAMI展台及任天堂的展台上展出, 至于本作最终会不会实现与GBA的连动, 目前还不得而知。

事件
EVENT

SEGA 取消与SAMMY的合并计划 超过2年的相爱能否有圆美结局

4月期间游戏界最令人震撼的一条新闻就是“NAMCO宣布向SEGA提出合并”。身为游戏界最引人注目的其中两家大公司, 他们的一举一动都将影响整个业界未来的走向。最近双方的合并一事又有新的发展。

5月1日, NAMCO向SEGA方面提出, 希望能在5月9日之前得到对NAMCO合并建议的最终答案。NAMCO方面还指出, NAMCO在提出合并建议之后已经有约半个月时间了, 所以SEGA方面应该会有一个明确的答案了, “现在正是两公司倾尽全力摆脱困境的时期, 因此应该尽早明确双方的意图。”目前SEGA方面也的确没有太多时间思考了, 因5月下旬就是原定的SEGA与SAMMY鉴定合并协议的时间。



▲早在2001年, NAMCO与SEGA的合作就已经引起了很大的轰动, 至今已经有2年时间了。

据悉, 掌握SEGA将与谁合并的关键就在于SEGA的股东CSK集团, CSK集团当初让SEGA宣布与SAMMY合并就是为了为了让SEGA低迷的股价能有所回升, 但实际上自2月SEGA宣布与SAMMY的合并计划以后, 股价反而又有下跌, 倒是自NAMCO公开向SEGA提出合并的申请之后, SEGA的股价有了上升。另外在SEGA的一些中层干部对SEGA选择与SAMMY合并有强硬的反对声音, 主要原因就是SEGA与SAMMY所处的行业有很大的分别。

截稿前紧急速报, 5月8日上午, 在SEGA所举行的董事会议上做出了一项决议, 决定取消原定将于10月1日完成的与SAMMY的合并, 不过还未最终明确是否将与NAMCO合并。根据目前的情况, SEGA与NAMCO合并的几率非常高, 看来日本又一家梦之游戏商即将诞生!



▲从游戏玩家的角度来说, NAMCO与SEGA的合并也是他们所期待的。

特报
SCOOP

《龙珠Z》魅力无法抵挡 游戏新作销量再创佳绩

近日, 在欧美地区发行最新的“《龙珠Z》系列”的INFOGRAMES宣布, PS2版《龙珠Z》游戏及GBA版“《龙珠Z》系列”游戏一共售出了350万套, 可以说《龙珠Z》游戏的销售取得了完全成功。其实这几款《龙珠Z》游戏在素质上来说并非上品, 《龙珠Z》游戏的大成功主要还是说明了《龙珠Z》动画在全球引发的疯狂热潮所带来的市场价值之大。虽说这两年《龙珠Z》只是在欧美地区引发热潮, 但PS2《龙珠Z》在已经很萧条的日本市场上同样售出了约55万套, 可见《龙珠》在日本人心目中的地位。

另外值得注意的是, 目前欧美人也开始越来越能接受一些具有东方审美观的卡通动画了, 《口袋妖怪》动画、《游戏王》动画及《龙珠Z》的成功都能说明一定问题。说不定在不远的将来, 欧美人所制作的一些游戏也不再像以前那么黑暗、那么暴力了。



▲不朽之作——《DRAGON BALL》。

另外值得注意的是, 目前欧美人也开始越来越能接受一些具有东方审美观的卡通动画了, 《口袋妖怪》动画、《游戏王》动画及《龙珠Z》的成功都能说明一定问题。说不定在不远的将来, 欧美人所制作的一些游戏也不再像以前那么黑暗、那么暴力了。

另外值得注意的是, 目前欧美人也开始越来越能接受一些具有东方审美观的卡通动画了, 《口袋妖怪》动画、《游戏王》动画及《龙珠Z》的成功都能说明一定问题。说不定在不远的将来, 欧美人所制作的一些游戏也不再像以前那么黑暗、那么暴力了。

事件

EVENT

NAMCO与Todd McFarlane展开合作 新《再生侠》游戏正在开发中

4月23日, NAMCO宣布将与Todd McFarlane Productions (以下简称TMP)合作, 互相提供旗下所拥有的角色形象版权。NAMCO的美国子公司



▲美国当今的超人气漫画《再生侠》每个月出版一本, 到目前为止, 《再生侠》漫画已经在全球范围内售出了1亿5000万册。图为2003年4月发售的总第124集封面。《再生侠》另有译名《闪灵悍将》

NAMCO HOMETECH将开发一款名为《再生侠》(SPAWN)的动作冒险游戏, 而TMP的集团公司将会生产《灵魂能力II》的相关人物模型(可动手办)。

新《再生侠》游戏会在NGC、Xbox及PS2上登场, 而且会参展今年的E3。造成这次合作的原因是, NAMCO“《灵魂能力》系列”的作者本身就是Todd McFarlane的FAN, 而Todd McFarlane则对“《灵魂能力》系列”的人物造型有很高的评价。NAMCO与TMP的第一次合作是在刚于3月28日发售的家用机版《灵魂能力II》中, Todd McFarlane亲自设计了一位名为Necrid(奈克瑞德)的角色, 该角色是《灵魂能力II》家用版全机种共通的原创角色, 另外Xbox版《灵魂能力II》还独有再生侠(由Todd McFarlane创造的漫画人物)这个角色。



▲NAMCO HOMETECH的《再生侠》游戏画面, 《再生侠》漫画中的超酷枪械描写在游戏中将有很大的发挥余地。



▲动作冒险游戏是很讨人喜欢的一种游戏类型, 但其中的精品少之又少, 相信以NAMCO的实力, 必能给我们带来一款精品《再生侠》游戏。

NAMCO的技术水平绝对是一流的, 随着现在NAMCO对开发全球化游戏的重视, NAMCO已决定再度增加美国子公司NAMCO HOMETECH的开发力, NAMCO HOMETECH曾于2002年制作《脱狱潜龙》(Dead to Rights), 该作就已经取得了不俗的成绩, 因此也让人们期待具有更强的开发力的NAMCO HOMETECH将如何在游戏中发挥再生侠的角色魅力。

相关资料: Todd McFarlane 是谁?

Todd McFarlane (托德·麦法兰)可以说是当今美国漫画界的第一人了, 他于1961年在加拿大出生。早年曾先后在MARVEL漫画公司、DC漫画公司中任职, 当过主笔, 所涉及的著名漫画包括《变形侠医》、《蜘蛛侠》及《蝙蝠侠》等。1990年他与其他6人创办了“IMAGE”漫画公司, 并于1992年成功创造了“再生侠”这个漫画人物, 《再生侠》漫画登场的第一年, 就取得了170万本的销量。



▲当今美国漫画界的第一人 Todd McFarlane。

现在Todd McFarlane拥有3家属于自己的公司, 一家是“TODD McFARLANE PRODUCTIONS”(简称TMP), 这家公司主要负责发行《再生侠》等漫画; 另一家是1994年成立的玩具公司McFarlane Toys, 其所设计、生产的角色玩偶及模型以细致见长, 栩栩如生的模型成为许多读者、玩家们的珍藏品, 现在McFarlane Toys已经成为了世界上最大最有名的玩具制造商之一了, McFarlane Toys也生产与游戏相关的模型, 包括《MGS》、《MGS2》、《鬼武者2》, 同样是款款精美; 第三家公司是TODD McFARLANE ENTERTAINMENT, 主要负责相关的动画、电影、音乐影像及电子游戏的开发, 《再生侠》电影版于1997年公映, 第二部电影《再生侠2》目前仍处于前期准备中。

TMP并非第一次与日本游戏商合作开发《再生侠》游戏, 1999年, CAPCOM就曾开发过名为《SPAWN: IN THE DEMON'S HAND》的优秀作品, 当时同步推出了街机版及DC版。进入2003年以来, Todd McFarlane与电子游戏有了更多的合作, 除了与NAMCO的两次合作以外, KONAMI也将发行一款由Todd McFarlane负责怪物设计的游戏, 名为《Todd McFarlane's Monster》。



▲McFarlane Toys所制作模型的质量可以说是世界最高水平的。图为《MGS》中的Snake可动手办。

特报

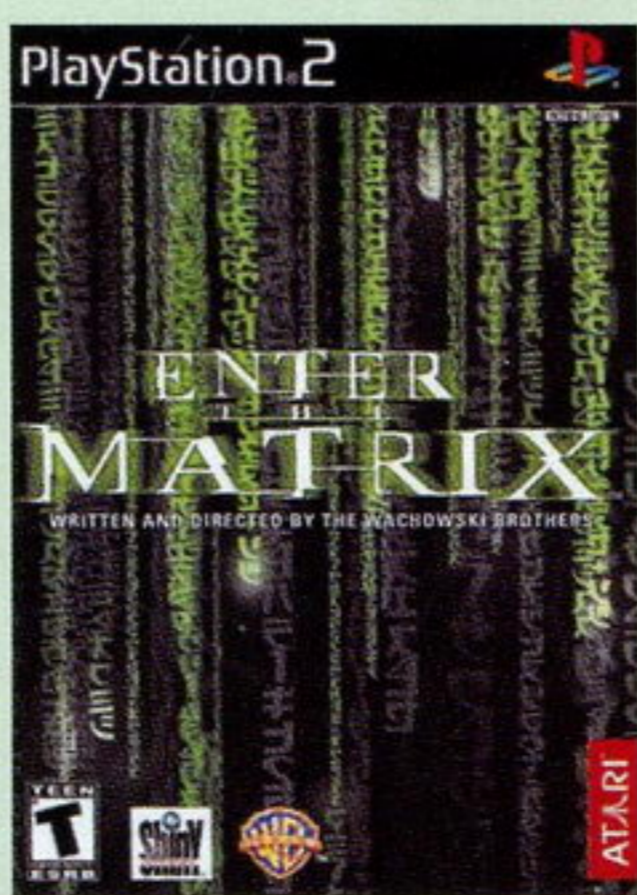
SCOOP

《身临矩阵》取得爆发性人气 游戏未发售, 预定已达400万套

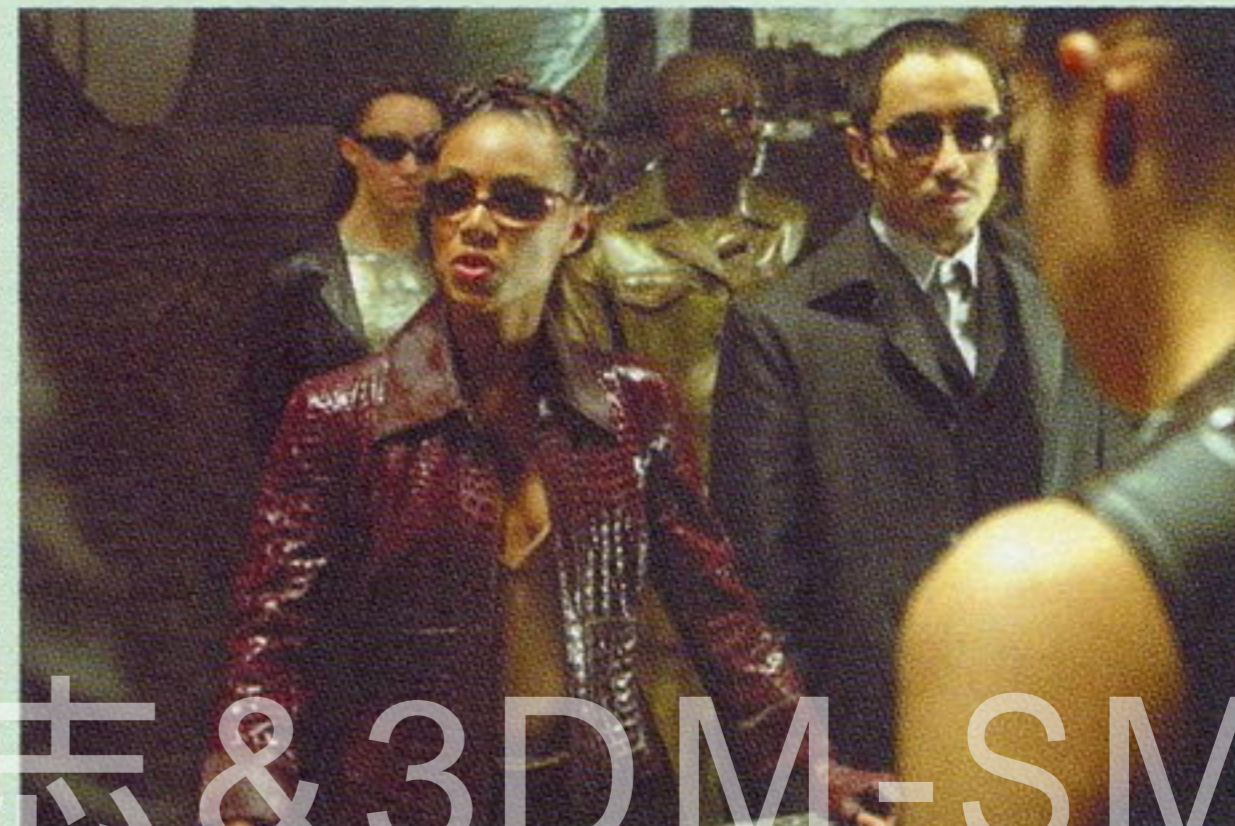
将于5月15日发售的《身临矩阵》(ENTER THE MATRIX)到5月6日为止, 预定的数量已经超过了400万套! 这真是令人匪夷所思的数字。《身临矩阵》是与同时于5月15日在美国公映的《骇客帝国2: 重装上阵》世界观一致的有重要关联的游戏, 而不是简单的电影改编游戏。

游戏的剧本及制作指导都由《骇客帝国》三部曲电影的导演兼编剧沃卓斯基兄弟(Andy Wachowski和Larry Wachowski)亲手完成, 如今游戏未发售就取得这样的成绩, 《骇客帝国》电影本身的人气是一方面, 但极有诚意的游戏制作方法是否对时下的其他电影改编游戏有所启发呢?

本作的具体开发工作是由Shiny Entertainment负责的, Shiny在制作该作之前就以动作射击游戏《MDK》而闻名, 《MDK》因爽快的游戏感令人印象深刻。这次制作《身临矩阵》, Shiny将会在游戏中使用最早来自电影的“360度回转”及“子弹时间”等特效, 以前也有一些厂商在游戏中使用这些特效, 但这一次, 可就是正统的本家“360度回转”及“子弹时间”特效了。注意400万套的预定量最终还是会和游戏的实际销量有出入的, 因为有史为证。如1998年北美的N64《塞尔达 时之笛》有500万套预定量, 最后的实际销量为354万套; 2002年7月发售的PC游戏《魔兽争霸3》全球预定量为450万套, 到2003年初销量才突破了200万套; 而2002年10月北美发售的《GTA: 罪恶都市》当时号称预定量为400万套, 到2003年3月为止, 销量约500万套。不管怎样, 《身临矩阵》能有400万套的预定量就说明它已经成功了。



游戏中的主角妮泊(中)及幽灵(右二)都是实际在电影中登场的角色。



▲游戏中的主角妮泊(中)及幽灵(右二)都是实际在电影中登场的角色。

▲“MATRIX是什么? 你无从知道, 也无法解释, 除非你亲身经历, 亲眼目睹……”

事件
EVENT

SNK 重新进入美国市场
E3 展 SNK 将展示新作



最近, PLAYMORE 公司在美国重新以 SNK 这个品牌成立了一家软件公司, 全名为“SNK NEOGEO USA”, SNK 虽然已经倒闭, 但 SNK 这个品牌依然在日本及亚洲地区活跃着, 当然, 这都是在韩国公司 PLAYMORE 的监管之下的, SNK 原公司的一切版权也都归 PLAYMORE 管理。当年的 SNK 早已在美国设立过名为“SNK Entertainment”分公司, 但 2000 年 6 月 SNK Entertainment 就宣告终结。

重新复活的美国 SNK 目前主要负责 SNK 及 PLAYMORE 近年作品在美国的发售工作, 因为自《格斗之王 99》以来, SNK 的其他作品就未曾在美国市场发售过。今年的 E3 展上, 美国 SNK 还将会展出可以试玩的新作《合金弹头 Advance》, 而 PLAYMORE 今年的大作《SNK vs. CAPCOM》也会在 E3 上展示。美国 SNK 方面的高层还表示, 《侍魂 对决》及《3D 版合金弹头》也终于可以公开露面了。

日本方面, PLAYMORE 又积极地更新了一些新情报。《SNK vs. CAPCOM》除了 1 个月前所公布的 6 名角色以外, 近日终于又公布了一批新的角色, 目前的角色数已经达到 16 名了, 来自 SNK《侍魂》中的色及来自 CAPCOM 街机游戏《WarZard》的



TABASA 都是让人感觉比较意外的新加入角色。新的角色阵容如下图。至于最终会采用什么样的游戏方式, 总共会有多少名角色登场, 都未公布。

另外备受期待的《合金弹头 5》已经确定还是在 MVS 基板上推出, 但目前也只是公布了一个游戏标题及部分角色插画, 除此之外就没有其他情报公布了。



特报
SCOOP

日本知名游戏杂志巡礼

为了让从更多的角度了解游戏、了解世界, 这一次我们对两种日本著名游戏杂志作一些简单介绍。目前日本市场上最具知名度的综合游戏情报杂志为《FAMI 通》及《DORIMAGA》等, 其余大多为针对某机种的游戏杂志。其中《DORIMAGA》前几年的名称为《DREAMCAST MAGAZINE》, 只介绍 DC 相关游戏, DC 停产后, 更名为现在的名字, 并转为介绍全机种游戏。

《FAMI 通》(周刊)

2003 年 4 月 25 日号 总第 749 期

本期总结了目前日本及日本以外的所有游戏颁奖会。日本以外的有: ①“互动成就奖”(Interactive Achievement Awards), 由美国互动艺术与科学学院(AIAS)主办, 2~3 月公布; ②“游戏开发者选择奖”(GAME DEVELOPERS CHOICE AWARDS), 由国际游戏开发者协会(IGDA)主办, 2~3 月公布; ③“E3 大奖”, 由美国游戏评论家奖委员会主办, 5~6 月公布; ④“ECTS(欧洲家电制品展)奖”, 由欧洲 CMP 主办, 8~9 月公布。日本的游戏奖包括: ①“文化厅媒体艺术祭”, 由日本文化厅、CG-ARTS 协会及日本经济新闻社合办, 12 月公布; ②“数码作品大奖赛”(Digital Contents Grand Prix), 年底公布; ③“CESA 游戏奖”, 由日本电脑娱乐协会主办, 10~11 月公布; ④“PlayStation 奖”, 由索尼电脑娱乐(SCE)主办, 6 月公布; ⑤“AMD 奖”, 由数码媒体协会主办, 1 月公布。



《DORIMAGA》(双周刊)

2003 年 5 月 9 日号 总第 380 期

由于《DORIMAGA》杂志原来就是以深入介绍 SEGA 主机的相关游戏而闻名的, 现在虽然已经改为综合型杂志了, 但该杂志对 SEGA 的游戏仍有更为深入的报道。本期更是独家率先介绍了 SEGA 的最新作品:《VR 战士》原始作将会推出 PS2 移植版, 名为《VR 战士 进化版》, 画面及系统仍保持第一作原来的特点, 但却会加入在《VR 战士 4 进化版》所出现的所有角色, 当然了, 这些角色都会以多边形“原形毕露”的形态亮相。此外, 备受关注的 SEGA-AGES 系统作品也将于 8 月起正式发售, 8 月有《Vol.1 梦幻之星》、《Vol.2 摩罗哥 GP》及《Vol.3 幻想地带》3 款作品发售, 其中全新制作的《梦幻之星》还具有初回特典版; 9 月预定将发售完全 3D 化的《战斧》及《太空哈利》两作。而每期都会在《DORIMAGA》上作游戏介绍的人气偶像小向美奈子这次向读者介绍的是《N.U.D.E.@》, 广井王子与小向美奈子一起公布了一些《N.U.D.E.@》的制作秘闻。



短信息 MESSAGE EXPRESS

■在最近的一次 KONAMI 的商谈会上, KONAMI 公布了最新的《WE》街机游戏——《WINNING ELEVEN 2003》, 本作与以往作品最大的区别就在于, 新版将对应网络要素, 可以实现远距离之间的对战及排名。
■4 月 30 日, 任天堂宣布将一改以往只在日本京都市设置游戏开发所的习惯, 将会在日本东京市设置新的游戏开发所。据称任天堂这一举动是为了要振兴目前处于较疲软状态的 NGC 主机的软件阵容。
■4 月 30 日, BANDAI 公布, PS2 的《.hack》系列”在日美两地的出货量已经超过了 100

万套, 取得了不俗的成绩, 目前日本方面《.hack》全系列共 4 部已经全部发售完毕, 而美国方面则配合由 2 月 11 日起所放映的相应电视动画发售了《.hack》系列的第一作《.hack// 感染扩大 Vol.1》(美版名为《.hack// INFECTION part.1》), 同样有不错的销量。
■ATLUS 日前决定正式在中国推出“打印俱乐部”(即街头的照片+贴纸机)的街机娱乐服务, 首个展开该街机服务的是上海徐家汇的“PIKAPIKA”店铺, 并已于 4 月 15 日就开始了。另外从 5 月下旬以后, ATLUS

还将在天津市的西青经济开发区成立“ATLUS(天津)电子有限公司”。据 ATLUS 调查, 目前中国方面虽然娱乐业街机不多, 但对照相的关注程度却要高于日本, 而约从两年前起, 就有一些韩国及中国制造的照片贴纸机出现在街头, 但这些只相当于日本处于初期阶段的机器, 因此 ATLUS 就决定以更高的画质及机能的机器在中国正式推出, ATLUS 还表示, 要在中国也创造出“打印俱乐部”文化。
■任天堂最近公布了上一财年的最终成绩, 结果是任天堂利润比前一财年减少了 38%,

主要原因是 NGC 的销量只达到了原来预计的六成, 原来的预定销量数为 1000 万台。任天堂软件方面的销量为 4500 万套, 比原来预计的 5500 万套整整少了 1000 万套。
■为了进一步鼓励第三方软件商为任天堂的 NGC 主机开发游戏, 任天堂于 4 月 10 日宣布将降低授权金的收取标准。任天堂方面认为, 现在很多热门软件都是由一些独立的发行商发行的, 为了与这些独立发行商有更好的关系, 任天堂决定降低所收的软件授权金, 因为“谁也不知道下一个热门游戏会来自哪一家公司。”

新作短波 NEW GAMES EXPRESS

指环王：国王归来

多平台 | EA | ACT | 未定

4月25日, EA宣布《指环王：国王归来》游戏将于今秋登场, 并公开了几幅游戏画面。《指环王》电影的第三部, 也就是最后一部将会于2003年底在美国上映, 与去年的第二部相同, 相关的游戏在电影上映之前登场。

《指环王：国王归来》的游戏玩法将和前作《指环王：双塔奇兵》类似, 相信这是一个令人高兴的消息, 要知道, 去年《指环王：双塔奇兵》的台式机版与GBA版游戏都具有相当高的游戏素质, 本刊也分别给予了很高的评价。最让人兴奋的是, 前作所不具备的合作游戏模式终于在本作加入, 玩家可以在游戏里的“中土世界”与好朋友并肩作战了! 在可以选择的角色方面, 除了阿拉贡、刚多尔夫、莱格拉斯、吉姆利以外, 佛罗多及山姆也可以选用。每位角色同样都具有独有的特殊动作及技巧。目前EA的《指环王：国王归来》预定将在PS2、NGC、Xbox、PC及GBA上登场。



▲首次公布的画面以刚多尔夫为主, 刚多尔夫已经在中土世界战斗了几千年, 但仍然宝“杖”未老。

古惑狼 火爆赛车

多平台 | VUG | RAC | 2003年第四季度



▲这样的赛道……让人想起《索尼克》了。

“《古惑狼》系列”的版权拥有者维万迪环球游戏最近公布了一款全新的《古惑狼赛车》游戏, 名为——《Crash Nitro Kart》(古惑狼 火爆赛车)。因为“《古惑狼》系列”的版权已不再是属于SCE的, 因此本作仍与前作一样是对应多平台的, 届时PS2、Xbox及NGC上都可以见到该作身影。游戏的开发组为Vicarious Visions, 发售日预定为2003年第四季度。在赛道及场景方面, 《古惑狼 火爆赛车》将会有17条赛道, 分别设置在丛林、火山、未来城市及太空站这4个不同的场景之中。另外这类赛车游戏最讲究的就是多人游戏的乐趣, 《古惑狼 火爆赛车》就预定将最多可以对应8人同时游戏, 相信8人同时游戏的场面一定非常有趣。

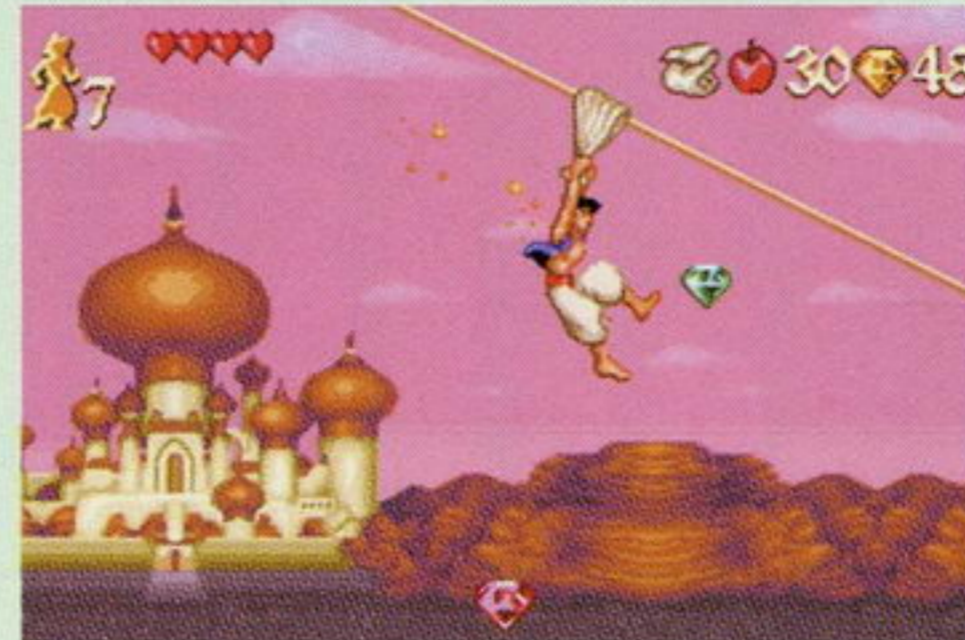


▲赛道变化非常丰富, 就在这里相互“陷害”吧。 ▲果然画面风格的感觉还是很“古惑狼”。

阿拉丁

GBA | CAPCOM | ACT | 2003年8月

游戏是由迪士尼曾席卷全球的动画电影《阿拉丁》改编的, 动画电影《阿拉丁》于1992年底在美国上映, 是迪士尼第31部经典动画。相关游戏曾于1993年11月26日发售过SFC版, 这次的GBA版就是移植自SFC版的。由于是动作游戏天皇CAPCOM负责制作, 因此《阿拉丁》一方面能够再现迪士尼动画人物所特有的动感, 一方面又融入了CAPCOM游戏才具有的那种流畅手感, SFC版《阿拉丁》早在当时就被认为是难得的动画电影与游戏结合的经典之作, 现在重新移植GBA版, 相信会使更多的玩家见识到《阿拉丁》的魅力, 而当年已经玩过SFC版的玩家也可以借此机会怀旧。



▲快乐的少年阿拉丁。



▲本作开发时是CAPCOM在SFC时代的黄金期。



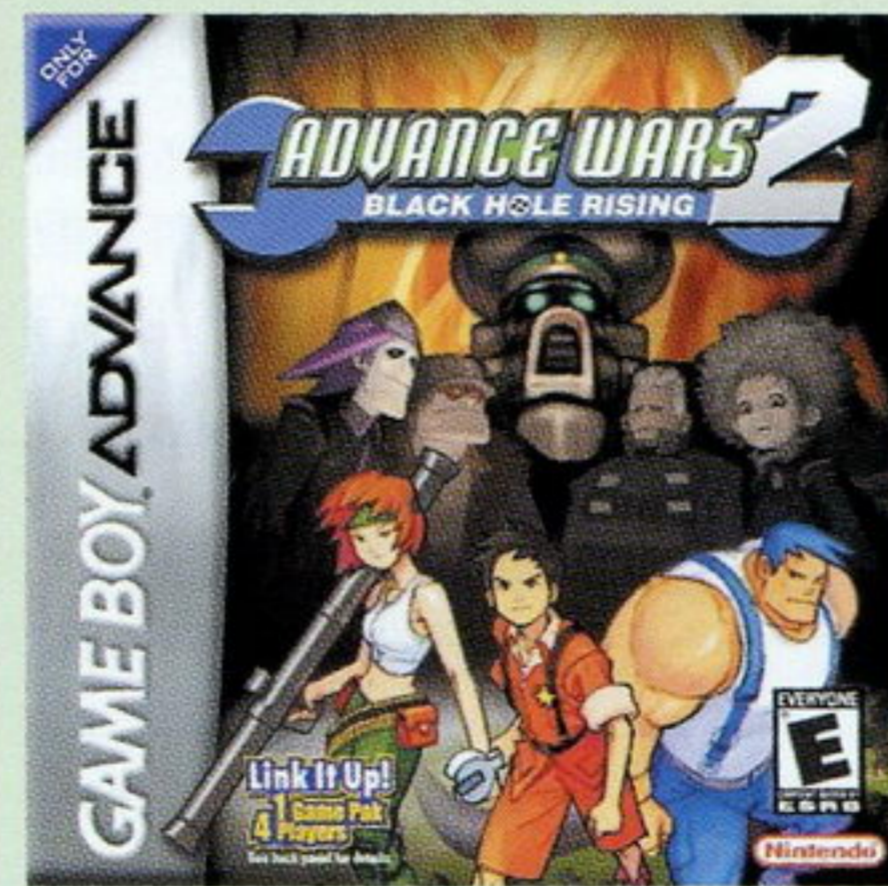
▲宝藏永远是神话故事中最吸引人的题材之一。



▲阿拉丁及他的宠物猴阿布联合起来对付坏蛋。

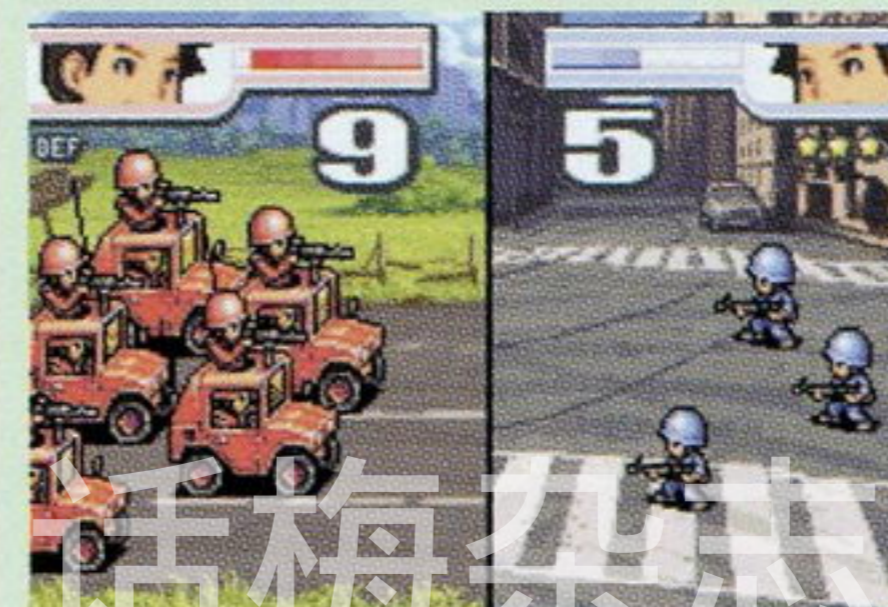
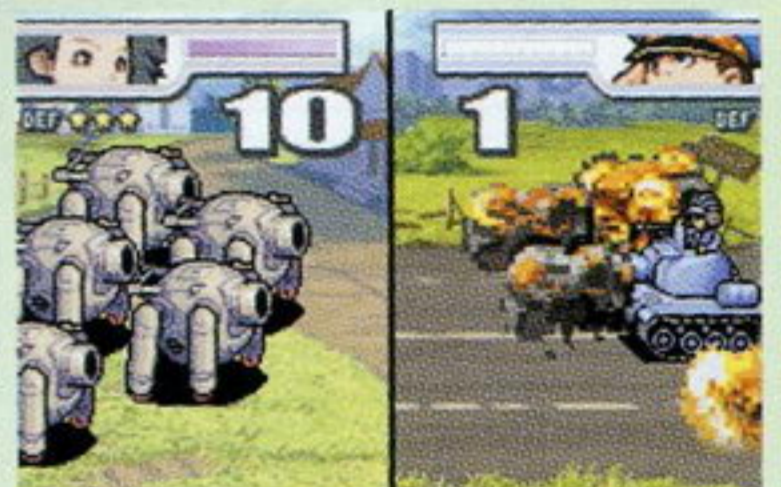
超级大战争2 黑洞现身

GBA | 任天堂 | SLG | 2003年6月23日



《超级大战争》第一作发售至今已经有1年半的时间了, 《超级大战争》曾被评为“年度最佳掌上游戏”, 不过令人费解的是, 这么优秀的日式游戏却没有发售日版, 如今续作《超级大战争2 黑洞现身》(Advance Wars 2: Black Hole Rising)已决定将于2003年6月23日发售了, 售价34.99美元。本作在前作的基础上再度进化, 增加更多的兵种, 而且增加了一个地图编辑模式, 玩家可以设计自己的战斗场地。与前作一样, 本作仍可以对应一卡4人玩, 可以相当方便地进行多人游戏了。

由任天堂亲自打造的回合制战棋游戏《超级大战争》第一作发售至今已经有1年半的时间了, 《超级大战争》曾被评为“年度最佳掌上游戏”, 不过令人费解的是, 这么优秀的日式游戏却没有发售日版, 如今续作《超级大战争2 黑洞现身》



▲战斗画面的设定在有些地方类似《梦幻模拟战》。



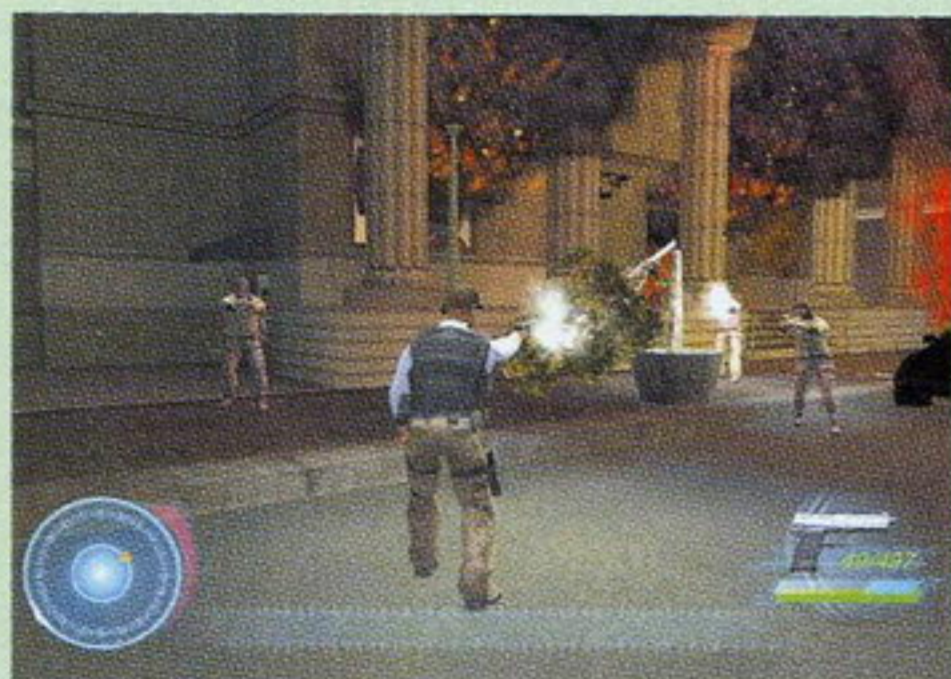
▲标准的战棋类游戏的地图画面。

虹吸战士 最后关头

PS2 | SCEA | ACT | 2004年2月

SCE 超大作《Syphon Filter The Omega Strain》(暂译《虹吸战士 最后关头》)已于1个月前公布了,但当时主要还只是介绍了一些网络要素,不过没关系,通过这次的新情报,大家应该就能看到《虹吸战士 最后关头》的全貌了。

本刊总第78期曾提到加百利·罗根已经不再是主角,但仍将出现在游戏中。在本作的故事中,罗根已经是一个特工部队的队长,他将率领这支队伍揭开虹吸病毒的真正秘密,并调查出让原始病毒变异的人。玩家则可以扮演一名



▲在城市街头的正面火拼,这时最好使用重武器。



▲穿上防暴装甲服与恶势力战斗。

罗根手下的精英特工。本作的其他主要特征如下:

●游戏共有17大关,各关分别设置在全球不同的地点,玩家将穿越国界与恐怖分子及特种部队战斗。如到也门狙击恐怖分子战斗、到东京铲除黑帮、到伊尔库次克(俄国中南部城市)追踪Spetznaz(前苏联特种武装部队)等等。



▲画面中是女性特工,注意前方可是直升飞机啊。



▲在室内行动,是在执行潜入型任务吧。

●共有超过100种以上的武器及高科技器具供玩家使用。

●既可以单机进行游戏,也可以通过网络与其他3名玩家共同挑战敌人。

●可以通过耳机、话筒套装与队友联络或讨论战略。

野蛮武力

Xbox | 微软 | ACT | 2003年5月27日



▲肌肉男、重型武器、外星球,该有的都有了,接下来就看游戏性了。

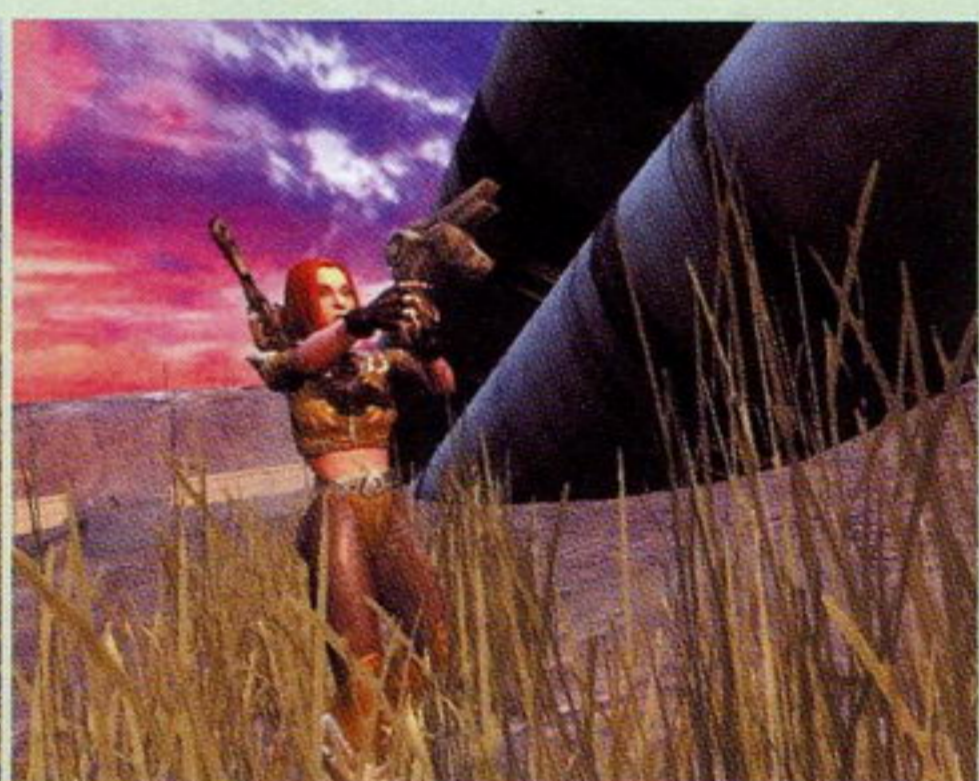
《野蛮武力》(Brute Force)是继《光环》之后微软又一款精心打造的游戏,不过与《光环》不同的是,《野蛮武力》并非一款主观视点射击游戏,而是一款第三人称视点的动作游戏。“野蛮武力”是游戏中玩家所控制的特种部队的代号,由4名性格各异的佣兵所组成,每个成员都有自己的特长,Tex能使用爆弹、Flint能自动锁定、Hawk会隐身、Brutus具有超常的视力。游戏很强调小组作战的策略性,因此玩家只有充分利用这4名佣兵的特长才能完成各

项极具挑战性的任务。

《野蛮武力》和《光环》一样很注重故事背景的设置,游戏中每关的间隔还将穿插众多精心制作的CG动画来交待剧情。还有一点与《光环》十分相似,游戏提供多人合作模式,玩家可以和朋友们一起完成任务,玩过《光环》多人合作模式的玩家都知道,多人游戏和单人游戏相比具有完全不同的游戏乐趣。目前《野蛮武力》在美国地区提供了试玩,已经试玩过的玩家均表示游戏不但具有优秀的画面效果,还具有很优秀的操作系统。《野蛮武力》即将于5月27日在美国发售,另外根据以前所得到的情报,《野蛮武力》已经预定将会中文化,这更令人期待了。



▲游戏画面相当优秀,至少是对得起Xbox机能的。



▲身轻如燕的女主角,充分发挥队员特长才有乐趣。

马里奥赛车 双重冲击

NGC | 任天堂 | RAC | 未定



《马里奥赛车》是开创强调轻松愉快的赛车游戏的先河,SFC版及N64版每作都取得的数百万套的销量也证明了这类游戏的魅力所在,现在《马里奥赛车》终于决定推出NGC版了。美版名称定为《马里奥赛车 双重冲击》(Mario Kart: Double Dash,以下简称《DD》)。《DD》引入了很多全新的要素,其中最大的创新就是每辆赛车都可以乘坐两个车手,一人专门负责驾驶,一人专门负责使用各种道具,这一要素将让《DD》玩起来有更多的变化,也更加有趣。而为广大玩家所熟悉的任天堂游戏角色同样会在游戏中闪亮登场。另外本作还将有众多以往未曾在“《马里奥塞

车》系列”中出现过的新角色加入,目前已经确定了16个角色,大家耳熟能详的马里奥、路易、桃子公主、耀西都在其中,此外还有儿童马里奥、儿童路易等有趣的角色登场。



▲哎呀,马里奥兄弟竟然拿着龟壳来对付咱龟兄弟。



▲带桃子公主去兜风,但街上有人破坏他们的“约会”。



▲有了双人车,现在二对二对战变得更有意思了。



▲桃子公主对我们的大金刚爷俩有什么“企图”?

至爱排行榜

栏目主持: D·S

距离上半年游戏软件商战的结束只有两个月的时间了,而目前从5月与6月的游戏发售表上看也实在找不出什么更震撼的游戏大作,所以基本上上半年的整体游戏软件销售形式已经可以看得很清楚了。大多数游戏品质良好的作品在销售上都因为被笼罩在《真·三国无双3》与《最终幻想X-2》的阴影下而难以有所作为,其中最明显的例子就是NAMCO的《刀魂II》,但从日本平均每年只购入四五款游戏的大多数游戏消费群体的客观情况来看,这种残酷的现实也是在所难免的结果。在硬件方面,WSC的黯然退出与GBASP的成功发售再次确立了任天堂在掌机市场上的霸主地位,而家用游戏主机的销量排行位置则基本没有变化,Xbox每周惨淡的软硬件销量大大加速了其退出日本游戏市场的可能。

在4月底的这个星期中,《天诛叁》以12.2万的销量取得排行榜冠军位置,店头消化率达到75%左右,可谓非常理想。比起2000年11月发售的前作,首周销量整整提升了1.25倍左右!《火焰纹章 烈火之剑》比GBA上的前一作在首周销量上要少8000多套,但这点差距几乎可以忽略不计了。而游戏的容量却整整提升了一倍,可以说是国内近期喜欢S·RPG玩家的首选了。其他新作在销量上则与预期中的基本持平。



▲4月24日SME在PS2上推出了由R.C.T旗下当红的4位少女为卖点的动态写真集系列,图中为她们在发售促销握手会上与支持者见面的情景。

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年4月14日~2003年4月20日

1位 PS2 最终幻想XI 吉拉特的幻影 扩张资料碟
SQUARE ENIX ■ RPG ■ 2003-04-17 ■ 9万3760套 ◆ 累计9万3760套



作为PS2网络游戏先锋的《最终幻想XI》,在奠定了20多万的玩家层的基础上,为了延长游戏的寿命并赚取更多的网络服务费而推出这款资料碟,的确取得了不俗的销售成绩。而国内的玩家考虑到一次性的高额投入与语言问题,问津者寥寥无几。

2位 GBA 勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心
ENIX ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 3万3372套 ◆ 累计40万4811套



根据目前每周稳定的销售量,看来“勇者与恶龙之间的战斗”会一直进行下去吧!尽管在角色设计与怪物的创新上,鸟山明已经实在想不出什么新点子了,但游戏这种综合型的艺术表现形式却可以通过其他环节来进行弥补,这也是游戏的魅力之一吧!

3位 PS2 火热! 职业棒球 2003
NAMCO ■ SPG ■ 2003-04-03 ■ 3万3605套 ◆ 累计15万8333套



出色的游戏品质让这款游戏已经停留在排行榜前3名的位置3周的时间了,这的确是有些让NAMCO料想不到的结果。与日本SPG类游戏销量第一的“《WE》系列”相比,在以棒球为主题的游戏,“《实况力量职业棒球》系列”和“《火热!》系列”堪称双雄!

4	第2次超级机器人大战α (含限定版)	BANPRESTO ■ PS2 ■ S·RPG ■ 2003-03-27 ■ 2万4852套 ◆ 累计43万8982套
5	瓦里奥制造	任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 2万4460套 ◆ 累计23万5339套
6	游戏王对战怪兽国际版 世界扩张特辑 NEW!	KONAMI ■ GBA ■ ETC ■ 2003-04-17 ■ 2万4100套 ◆ 累计2万4100套
7	牧场物语 矿石镇的伙伴们 NEW!	VICTOR ■ GBA ■ SLG ■ 2003-04-17 ■ 2万3880套 ◆ 累计2万3880套
8	火影忍者 激斗忍者大战!	TOMY ■ NGC ■ FTG ■ 2003-04-11 ■ 1万9400套 ◆ 累计6万7933套
9	太鼓的达人 咚! 春祭新曲集	NAMCO ■ PS2 ■ ETC ■ 2003-03-27 ■ 1万6293套 ◆ 累计18万6394套
10	GALAXY ANGEL NEW!	BROCCOLI ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-04-17 ■ 1万5733套 ◆ 累计1万5733套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年4月21日~2003年4月27日

1位 PS2 天诛叁
FROM SOFTWARE ■ ACT ■ 2003-04-24 ■ 12万2156套 ◆ 累计12万2156套



潜入、偷袭、暗杀、正义这些词汇几乎涵盖了这个世界观。作为真正忍者题材的游戏,游戏中的独创特色非常多,多变的玩法也是保持该系列游戏生命力的关键因素。在大幅提升画面素质的情况下,前期的体验版铺货与造势活动都对游戏的销量有所帮助。

2位 GBA 火焰之纹章 烈火之剑
任天堂 ■ S·RPG ■ 2003-04-25 ■ 9万3880套 ◆ 累计9万3880套



始终有10万左右铁杆FANS追捧的系列最新作首周销量基本上已经达到预定目标。游戏的整体难度比起前作有所下降,而对于初学者非常宝贵的教学模式也是该系列降低门槛限制的具体表现。游戏的品质有保证,它在排行榜上会停留更久吧。

3位 GBA 召唤之夜 铸剑物语
BANPRESTO ■ A·RPG ■ 2003-04-25 ■ 2万8832套 ◆ 累计2万8832套



以清新的画面风格与新颖的系统要素而赢得了一部分玩家的青睐,再加上BANPRESTO出色的软件促销手段使得它进入了排行榜三甲之内,并且为近年来数量越来越少的A·RPG家族增添了新丁。但限于人气度有限,销量上看来只能昙花一现了。

4	勇者斗恶龙 怪兽篇 旅团之心	ENIX ■ GBA ■ RPG ■ 2003-03-29 ■ 2万7545套 ◆ 累计43万2356套
5	GIFTPIA NEW!	任天堂 ■ NGC ■ RPG ■ 2003-04-25 ■ 2万2900套 ◆ 累计2万2900套
6	瓦里奥制造	任天堂 ■ GBA ■ ETC ■ 2003-03-21 ■ 2万2240套 ◆ 累计25万7579套
7	火热! 职业棒球 2003	NAMCO ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-04-03 ■ 2万1986套 ◆ 累计18万0319套
8	第2次超级机器人大战α (含限定版)	BANPRESTO ■ PS2 ■ S·RPG ■ 2003-03-27 ■ 1万6185套 ◆ 累计45万5167套
9	到哪里都在一起 我的画本 NEW!	SCEI ■ PS2 ■ ETC ■ 2003-04-24 ■ 1万6076套 ◆ 累计1万6076套
10	THE 便利店3 占领那个城镇吧 NEW!	HLASTER ■ PS2 ■ SLG ■ 2003-04-24 ■ 1万3887套 ◆ 累计1万3887套

10 梅尔东



.HACK VOL.4 绝对包围

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■

剧情的完成度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



星夜



“《.hack》系列”的完结篇。在系统方面稍有改进，增加最强的数据导出特技，同时也为喜欢收集的玩家准备了“物品收集”这一新活动，但不能直接查询获得物品的情报而给人鸡肋的感觉。在剧情方面也有了个结果，虽然不觉得特别震撼，但还是有不少新意的。昂、司、楚良等《.hack// SIGN》中的角色加入使得本作有特别的吸引力，当然还有神秘的赫尔巴和久违了的奥尔加，再次一起冒险吧！

纱迦



人气系列的最终回，目前系列4作的总销量已经突破100万，这正是游戏品质的最好写照！某些只听说过的人误以为游戏只是单纯地根据TV版动画改编而成的，实际上游戏的剧情与OVA、TV版动画大不相同，而这三者的互动紧密相连，堪称ACG史上经典范例。系列的每一作发售，厂商都会根据玩家的意见进行修改，使得游戏的系统越来越趋于完善，这些诚意不得不让人脱帽致敬。

邪魔天使

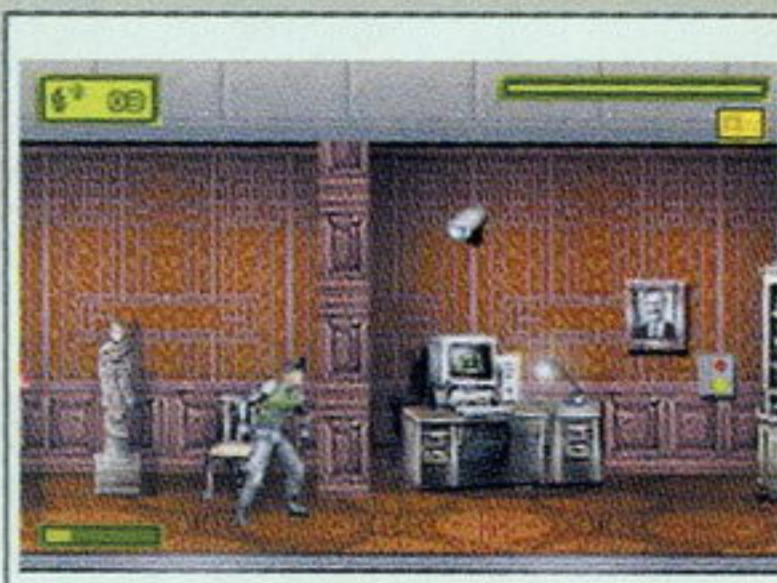
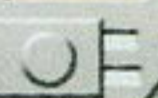
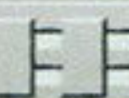


如今可以说是网络的时代。现实与网络，网络依赖性，都已经成为了社会问题，以此为契机的《.hack》开创了虚拟网络游戏的新篇章。其实为了更好地体会游戏的内容应该是游戏与OVA一起联动，游戏是各个角色在网络中的情况，而OVA是他们现实中的生活。已经习惯了BANDAI这种动画、游戏的联动行为，完结篇的到来虽然给游戏画上了一个句号，但不禁想到BANDAI是否会出这个游戏的网络版呢？

总分：**23**

热血推荐

PS2 DVD-ROM ■ BANDAI ■ .hack//绝对包围 Vol.4 ■ A · RPG ■ 2003-04-10 ■ 683K



分裂细胞

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■

难度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



GOUKI



画面给人的感觉好极了，萨姆的动作相对掌机来说也算丰富，很多在家用机版中的动作也都能在这个版本中重现，比如从高空坠下把人踩晕等等。2D场景的间谍游戏做起来的确不是太容易，但本作很好地设计了各种机关道具来弥补这一点，键位的设置也比想象中要出色很多，非常顺手。游戏的难度是循序渐进的，并且也有训练关卡的存在，对动作游戏苦手的玩家也能够在本作获得乐趣，大力推荐！

SOUL



的确是实现了当时厂商所许下的“台式机版所有的内容GBA版上也会有的”承诺，当然这些内容都进行了一定程度的改头换面，以适应GBA平台。游戏的操作手感不俗，萨姆的各种动作都很流畅，另外由于改成了横卷轴的2D游戏，因此游戏玩起来要顺畅、舒心得多，至少SOUL更喜欢这种形式。游戏的完成并不是一味的打打杀杀，而是要让玩家动一番脑筋的。很值得一提的是该游戏的音乐，制作得相当棒！

LIKY

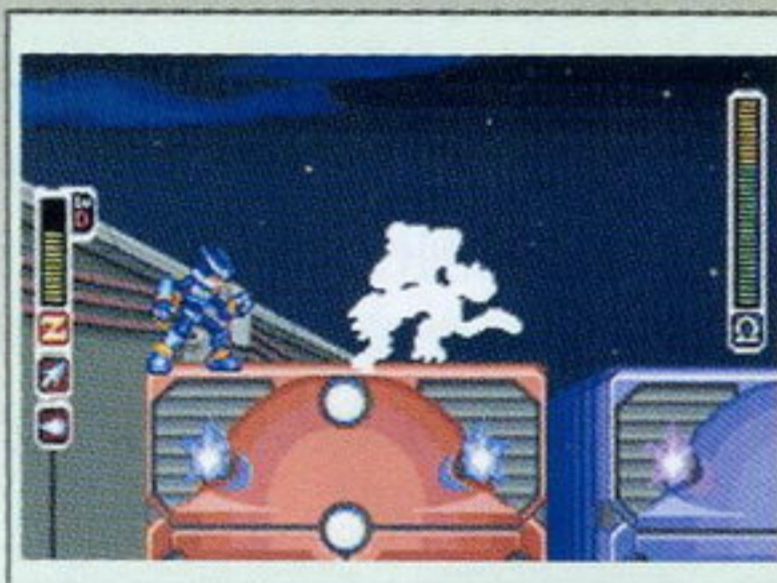
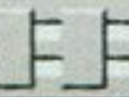


原来的Xbox版就是以画面细腻真实而著称，到了GBA上看得出厂商在尽力保持这个特点，场景的描绘突出写实的风格，人物的动作也表现得很细致。游戏虽然变成2D动作，但是精髓仍然没有变，仍然是突出了“潜入”和“隐秘作战”的思想，与敌人硬拼是毫无意义的，很多时候你都必须充分利用手头的各种装备来神不知鬼不觉地完成任任务，那种小心翼翼外加胆战心惊的感觉很不错，而游戏的不足在于变化太少。

总分：**23**

热血推荐

GBA 卡带 (64M) ■ Ubi Soft ■ Tom Clancy's Splinter Cell ■ ACT ■ 2003-04-28 ■ 1~2人 ■ 对应通信对战线 ■ 自带记忆功能



洛克人ZERO2

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■

难度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



阿修罗



原以为新加入的一些系统会让本作的难度有所降低以适应大部分玩家，没想到一上手才发现，比起前作这一代更加“令人发指”！称号系统的变化更加丰富，不过似乎还是没有多大用处；因为关卡部分难度较高，所以要想一次取得高评价也极度困难；偏偏种种隐藏要素的取得都必须获得A或者S级的评价才行，这使得玩家不得不经常RESET。《洛克人》的确都是FANS向的，不是对自己的水平有自信就不用挑战了。

LIKY



这的确是一款相当优秀的动作游戏，但是它的难度实在太高了，难得会让你玩到失去信心，这不能不说是游戏最大的遗憾。系统上可以说无可挑剔，在继承了前作的精灵、武器熟练度等成功经验的基础上又加入了极富魅力的换装系统以及丰富的必杀技，使得游戏的动作性变得比以往丰富得多，而游戏优秀的手感又保证了玩家能够充分体会到这些动作技巧的独特乐趣，CAPCOM从来都没有在操作感上让我们失望。

SOUL

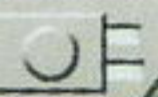
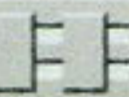


系统比前作更加完善，加入了换装要素后游戏更变得丰富多彩了。虽然难度高可能会让游戏丧失部分玩家的支持，但“《ZERO》系列”仍然继承了“《X》系列”的硬派风格，在游戏难度上毫不含糊。但值得注意的是，这里的游戏难度是很讲究技巧性的游戏难度，而不是一味地在敌我能力数值上做文章，只要玩家掌握了技巧和规律，就可以克敌制胜。再次向CAPCOM动作游戏的手感脱帽。

总分：**25**

热血推荐

GBA 卡带 (64M) ■ CAPCOM ■ ROCKMAN ZERO2 ■ ACT ■ 2003-05-02 ■ 1~2人 ■ 对应通信对战线 ■ 自带记忆功能 ■ 4800日元



火焰之纹章 烈火之剑

画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■

难度

■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



星夜



发生在前作之前20年的故事，但是并没有像我担心的那样变成了资料片，而是在各方面都有了一定的进步。更多的支援对话、更加鲜明的人物、更友好的系统、更复杂的隐藏要素、更自由的难度和主角选择，这些都是能够让人沉醉其中的要素。新的军师系统提高了玩家的参与程度，琳篇的“新手指南”使得初次接触本系列的玩家也能够快速上手，而熟悉操作的老玩家则能通过和前作的联机来直接选择别的主角。

邪魔天使



感动！没想到在《封印之剑》发售的一年后就能玩到《火纹》，不得不佩服制作人的速度。从游戏公布那天小邪就开始密切关注，人物设定明显不像《封印》那么“萝莉”和“正太”，而新增加的职业也都是魅力非凡。游戏在系统方面做得非常细致，虽说对开始琳篇的“教学”有些微词，不过这对一些初次接触“《纹章》系列”的玩家来说还是很有用的，情节方面比《封印》饱满，人物个性非常突出，赞！

LIKY



以前的《纹章》每推出一作都能给人巨大惊喜，那都是任天堂数年磨一剑的心血，我们总能够在新作中找到与前作大不相同的改进之处，从而获得全新的感动，然而这次呢？“故事发生在前作20年前”轻易地就为游戏的不思进取找到了一个理由，因为剧情紧密相关所以就堂而皇之地套用了前作的系统，掰着指头都能数出来的几点改进全都是不关痛痒的东西……牢骚要发，游戏还得照玩，毕竟它是《纹章》。

总分：**26**

热血推荐

GBA 卡带 (128M) ■ NINTENDO ■ ファイア エブレム 烈火の剣 ■ S · RPG ■ 2003-04-25 ■ 1~4人 ■ 对应通信对战线 ■ 自带记忆功能 ■ 4800日元



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



恶魔城Catsylvania 晓月圆舞曲

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

魂的丰富度



LIK Y



很久都没有一款游戏能让我玩得晚上不想睡觉了，很久都没有一款游戏能让我在玩的时候情不自禁地说“爽啊”。(笑)本作的系统实在是令人沉迷，一百多种敌人有一百多种魂，每一种都有不同的能力，为收集齐这些能力就能够让人花上很长时间，这比以往敌人身上只会掉道具要有吸引力得多。音乐方面的进化也是非常明显的，很多曲子都让人百听不厌，而人物动作也显得更加细腻，感觉主角很会“耍酷”啊。

邪魔天使



自从《月下》以来，《恶魔城》就没有带给我过什么激动，不过这次的《晓月》真的是让人激动不已，小岛文美那唯美的画风依旧是吸引人眼球的东西，再加上这次音乐做得很优秀，视、听这两项就给人玩下去的欲望。游戏的武器之丰富，种类之繁多简直到了令人高兴得发狂的地步，阳电子炮、隆基诺斯之枪，现代与古代的武器并存，魂收集也让人欲罢不能，不得不拜一个。

阿修罗

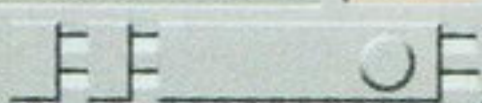


诚意！这就是KONAMI的诚意！本作的制作水准完全超越了《白夜》，不论是在画面、音乐、操作还是系统上都是如此。可以这么说，如果这是一款家用机上的游戏，凭借超大的容量，其成就绝对可以超过《月下夜想曲》。虽然你也可以说本作的战魂系统只是一种换汤不换药的改良版，但是你绝对不可以否认这个系统使得游戏的自由度大幅度提升，也使得游戏方式变化更多。鉴于此，给个高分，顺便期待PS2版！

总分：
28

黄金珍藏

GBA卡带 (64M) ■KONAMI■キャッスルヴァニア~晓月圆舞曲~■ACT■2003-05-08■1~2人■对应通信对战线■自带记忆功能■4800日元



召唤之夜 铸剑物语

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

打造武器的乐趣



LIK Y



本作在很多方面都能看出“《传说》系列”的影子，无论是地图上的人物造型还是战斗方式都让人似曾相识，不过要认为此作完全照抄《传说》那就大错而特错了，游戏有着自己鲜明的特色，铸造武器——迷宫探险——发展情节构成了游戏的主要流程，看起来有点单调，但却能够吸引人不断玩下去，不光是因为战斗的爽快，还有打造出新武器时的那份惊喜也是最吸引人的地方，是一款非常有创意的游戏。

邪魔天使



玩过PS上面的S·RPG《召唤之夜》后觉得这个游戏是小品游戏中的精品，不过当GBA版公布是款A·RPG时还真的是吓了一跳，不禁想，难道又是一个“挂名”的家伙？不过当拿到游戏时，觉得这个游戏又让我吃了一惊。游戏的关键就在“铸剑”上，当深入游戏之后，我想大家都会陷在打造武器上不能自拔，当收集了N个难找的好材料之后，铸造一把强大的剑，那种成就感是不能用语言来形容的，强烈推荐！

阿修罗

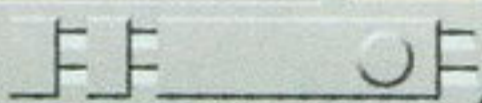


让人瞠目结舌的一款游戏，绝对可以列入GBA原创游戏的精品殿堂。人设方面，虽然比较低龄化，但是比较符合阿修罗的个人口味；画面方面，在目前为止的GBA游戏中都可以算是超一流的，半透明的光影效果运用得非常出色，而且不会有马赛克；音乐方面虽然不是很出彩，但是算十分耐听。最值得一提的是系统，用自己创造的武器战斗是很有成就感的，而召唤魔法也颇具特色。场景略显单调，本篇难度太低！

总分：
25

热血推荐

GBA卡带 (64M) ■BANPRESTO■サモンナイト クラフトソード物語A・RPG■2003-04-25■1~2人■对应通信对战线■自带记忆功能■4800日元



DDRMAX2 7thMIX

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

隐藏要素丰富度



GOUKI



游戏的基本玩法当然不会发生太大的变化，使用手柄玩的乐趣也是相当高的。难度的提升是比较明显的，至少相对于《DDR3》来说是提升了不少。可选择的曲目非常之多，游戏提供给玩家的模式也是比较丰富的。通过积累点数来开启新模式的设计有效地延长了玩家的游戏时间，值得一赞。游戏依然保留了能够计算所耗热量的“瘦身模式”，非常有趣，正在积极“瘦身”的玩家可以直接上跳舞毯试试这款游戏。

胜负师



除了保留前作中受到玩家好评的模式外，更增添了不少体贴的提示与设定。游戏画面有明显的提高，背景MOVIE还运用了卡通渲染技术，有不少的视觉冲击力；游戏难度颇高，特别是CHALLENGE模式几近苛刻；隐藏要素极为丰富，曲目数量及质量也比较令人满意。本作可谓《DDR》发展的终极形态，尽管现在音乐游戏人气低迷，但用来听听音乐、活动活动手指还是可以。

D·S

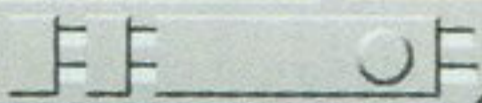


冷饭！我不知道现在还继续推出该系列游戏的真正用意何在？为了给流行音乐提供一个空间，还是为玩家熟悉最新的舞步而又再赚一次钱？也许玩游戏之前根本就不应该考虑这么多问题，但游戏本身的创新实在不能令人恭维。整体上而言，游戏的难度是全系列中最高的，而且还可以在设定中调整游戏的难度，就一般的初学者而言，几乎要反复适应上半个月左右的时间才能渐渐进入状态吧。

总分：
22

热血推荐

PS2 DVD-ROM ■KONAMI■DDRMAX2 7thMIX ■MUG■2003-04-24■1~2人■85KB以上



牧场物语 矿古镇的伙伴们

画面	■■■■■
音效	■■■■■
系统	■■■■■

事件的丰富度



LIK Y



虽然时间设定在PS版的几年后，但游戏看起来却与PS版几乎一样，熟悉的角色和熟悉的场所让玩过PS版的人倍感亲切。游戏玩法还是一如既往的重复加重重复的重复，重复耕地、播种、收获，饲养……时间长了难免感到枯燥，这也是该系列一贯的“软肋”，不过厂商也一直在尽力改进，比如这次就增加了更多的事件，更多小游戏，玩家可以挖矿，可以做料理，可以电视购物，牧场生活显得更加丰富起来。

邪魔天使



耕作的快乐，当一个农民乐趣，体验辛勤劳作后收获时的喜悦，这就是游戏给我的感觉。在经历了众多大作RPG的轰炸后，该游戏可以说带来了一股清新之风。人物依旧可爱，主人公依旧是身上不知如何装下那么多锄头、镰刀。(笑)这次的《牧场物语》给人更“生活”的感觉，不管是日常的劳作还是平时的休闲，让人觉得就像在现实中一样。如果你被其他游戏压得透不过气来的话，可以玩一下本作轻轻松松。

D·S



多机种制霸让这套系列游戏对于各年龄层的玩家而言都有接触到的机会。作为首次在GBA上登场的系列新作，别看容量只有小小的64M，但游戏的长度与系统要素却一点也不比家用机版缩水。游戏中最吸引人的地方在于和女神结婚，为了这个目标基本上要将游戏中的各要素的完成度全部达到95%左右才能够满足条件，实在值得挑战啊！此外游戏的画面风格清新，BGM旋律优美，适合玩家用来放松与休闲。

总分：
22

热血推荐

GBA卡带 (64M) ■VICTOR■牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち■SLG■2003-04-18■1~2人■对应通信对战线■自带记忆功能■4800日元



文：星夜

等待

一直对“《星之海洋》系列”那爽快的战斗系统和独特的物品作成系统情有独钟，1998年的《星之海洋2》我就曾经玩了很多次，那种挑战昂翼天使以及最终BOSS时战斗的紧张感令人记忆犹新，每次重玩对续作的期待度就升高一些……

其实《星之海洋3》早在PS2刚发售时就已经宣布在制作了，然而过了一年又一年，等到的却是不断的延期。好在同时也不断有新的消息放出：人物、故事背景、战斗系统等等，虽然觉得变动太大而怕失去系列的特色，可是2002年东京电玩展时展出的宣传影像打消了我的疑虑，期待度也随之满点！但是正当众多FANS等待着《星之海洋3》VS《宿命传说2》这样的双雄会时，ENIX却再次宣布延期到2003年春……

幸好《星之海洋3》没有再次延期，2003年2月27日，我终于玩到了这款等了几年的游戏！

疑虑

然而刚开始玩就听到了不好的消息，这次的《星之海洋3》居然与部分老型号PS2有兼容性问题，有些10000、18000等较早型号的PS2可能会在一些战斗后死机！听到这个消息不禁心中一凉，不过看来情况并不严重，在我自己的37000型上是一点问题没有。

即使如此初期的印象并不太好，男女主角的人设都不是我喜欢的、开始绕了将近30分钟才遇到第一个记录点、经过长达1小时的初期剧情后才来到了第一个可以自由战斗的地方……之后又是新的烦恼：必杀技改为长按键而不是前代的LR键，开始老是按不习惯；打倒敌人获得的钱少得可怜，连基本的回复药品都买不起；打第一个BOSS前的迷宫就大得可怕，中途不得不两次回村子休息以补充体力和记录，我当初一直在怀疑是不是我走错了（笑）；三个人战斗不太适应，有点象当初从《最终幻想VI》到《最终幻想VII》过渡时的感觉；MP为0就战斗不能、很多必杀技要消费HP等等也需要一些时间来熟悉和接受……

喜爱

不过随着游戏的深入，这些疑虑也随之成为过去：新加入的克里夫和奈露显然个性就鲜明了很多，小罗杰和阿鲁贝尔更是让人印象深

游戏时间 超过150小时



星之海洋3 直到时间的尽头

PS2

ENIX/tri-Ace

RPG

1人

2003年2月27日发售

200KB以上

DVD-ROM

只对应DS2，对应硬盘

7800日元

刻；必杀技的新出法熟练之后战斗的连贯性和操作手感明显提升了一个档次；金钱方面有特定的手段来弥补，例如找贵族赚钱之类的，在后期一次战斗获得数百万的金钱也不奇怪；与大迷宫对应的是全新的地图遇敌系统和一定逃跑成功的体贴设定，同时多利用地图就能够在迷宫中轻松前进；三人战斗时只需用L1、R1便可快速切换操作对象，相当方便；MP的新设定则带来了全新的MP攻击与防御概念，后期很多战斗都是围绕着这个来做文章的。熟悉这些后，我已经喜欢上这个游戏了，当然，它还有很多让我兴奋的地方，例如战斗系统。

作为系列核心的战斗系统得到了进一步强化，就连最基本的普通攻击也多了很多。本作普通攻击是利用远近轻重这4种不同组合来对应不同的动作，其实际效果大相径庭，甚至每个人的4种普通攻击都互不相同。例如菲特的远处重攻击是前冲后的浮空攻击、阿鲁贝尔的远程攻击为滑行连续斩、奈露的远程重攻击则是跳在空中进行突击等等，配合起来更是有非常多的方法。此外Guts的引入使得这次的战斗更多了实时的感觉，进而成为了战术的重要组成部分，

此外特别值得一提的本作的剧情，“《星之海洋》系列”向来剧情不太出众，但是这次还是很有吸引力的，用峰回路转来形容并不为过。而且还有很多分支的小情节，即使通关且完成了隐藏迷宫，也仍然

有很多事情值得仔细推敲，例如那只在对话中出现的技术王国、它与FD人的关系等等。

进化

相比前作，这次的《星之海洋3》在很多方面有了明显的进化，借助硬件性能的大幅度提升，在演出效果方面做得相当出色！对应16:9、对应480p、对应杜比5.1声道甚至更高，实际效果也相当不错。此外多种设置方式也使得拥有不同硬件的玩家都能获得较好的效果，例如在办公室玩时，为了不影响他人，平时我玩就会将声音设置改为对应耳塞。

战斗时仍然继承了系列一贯的流畅感觉，而华丽和爽快则更创新高！后期必杀技如“里·樱花炸光”、“イセリアル・ブラスト”、“メテオスオーム”等等的表演先不提，只是初期战斗中同伴们的普通攻击打出的配合就已经可以说是赏心悦目，例如浮空后的连续追打等等。战斗成功地更进一步向3D方向进化，而每次战斗需要的大量数据却并不影响游戏那快速的读盘速度，在没安装到硬盘的情况下就已经让玩家相当满意。

全新的战斗收集显然要比之前的声音收集要好得多，参与性、难度、挑战性、对战略战术的要求，这些都使得玩家们沉迷其中。而收集战斗中的一些项目又使得玩家不得不提升对战斗的整体感觉，用更好的战术方案来达成目标，而这样又能体会到更多战斗的乐趣。很多玩家会通关后继续提升难度来进行新游戏，这其中也少不

了战斗收集的重要作用。

其实正因为有了这些进化，而同时又能留下自己的特色和精华，所以在我的心目中《星之海洋3》要远远好于《宿命传说2》，后者与数年前的《永恒传说》相比起来并没有什么质的改进，这也是让我比较失望的，也许这次NGC上的《仙乐传说》会给我一个惊喜吧。

遗憾

虽然对于这款《星之海洋3》我相当满意，但是还是有些小小的遗憾。经过多次延期后仍然有不少BUG，这是不太应该的，某些地方（如斗技场）可能会丢失战斗收集记录这点也是相当麻烦的。而BUG多似乎也是tri-Ace的传统（笑），例如前作中恐怖的“声音LOAD”，而BUG在另外一款大作《女神侧身像》中也不鲜见。战斗时感觉同伴的AI有些下降，例如女主角索菲娅，即使你选择了“只进行回复”，她也同样会参与进攻，只是在我方HP很低时才使用回复纹章术，而这时候往往已经迟了。没有飞行器是非常不方便的设定，偏偏本作中不单迷宫大，平原的地图同样大，就连进城后有时候都还要切换几次屏幕才能到另外一端的出口……如果说初期还有些探索的感觉的话，到了后期就变成了机械地跑路，个人认为这是没有什么必要的。特别是游戏中又经常要求来回跑，这样很容易使人烦躁。

由于多次延期和出现了BUG，再加上与之发售日相近的游戏很多，其中包括大热卖的《真·三国无双3》和《最终幻想X-2》这两款百万大作，使得《星之海洋3》的销量受到了一定的影响。而目前60万左右的销量虽然没有达到预期目标，但也还算过得去，相比之下，《真·女神转生III》、《维那斯与布雷斯》、《灵魂能力2》这样一些叫好不叫座的名作名单还在不断延伸……

在《星之海洋3》发售之后，tri-Ace并没有公布下一步要制作的游戏，但无论是《星之海洋4》还是《女神侧身像2》都是值得期待的，也许等待也是一种幸福吧！（笑）

前线狙击

GBA	KONAMI	A·RPG	1~4人
卡带 (128M)	预定 2003 年 7 月 17 日 发售	对应通信对战线	自带记忆功能
			4980 日元

我们的太阳

太陽アクションRPG

我们的太阳

小岛先生的创新作品《我们的太阳》又有新消息啦！游戏标题中的“ボク”在游戏中另指魔王的下仆——僵尸的统称，所以关系这个名字的具体含义还是要等KONAMI的后续报告了。从名字上就开始玩花样，呵呵，这款游戏还真是有些特别啊。感光器，这个游戏的新奇设定也集中了众多玩家的目光，虽说现在已知道这东西对太阳枪的能量有影响，但天知道还有什么其他用途，要知道，这个游戏可是经常让人大跌眼镜的小岛秀夫的作品啊，让我们拭目以待！

让阳光与时间成为我们的同伴 吸血鬼猎人，现在出发！

故事的主人公是吸血鬼猎人！

游戏发生在一个被吸血鬼所支配的世界，而玩家扮演的就是一名吸血鬼猎人，而吸血鬼猎人开始冒险之旅的目的自然是消灭那些邪恶的吸血鬼啦。旅行途中我们的主人公自然不是孤单一人，一个小小的天鼓（天鼓在日本神话中指雷）将与你同行，天鼓是太阳的使者，他会在旅途中指引还不成熟的主人公，是个值得信赖的伙伴。



▲吸血鬼猎人强哥与天鼓一起开始向吸血鬼的巢穴进发。

POINT 游戏时间段对游戏也有影响



▲▼清晨与夜晚，即使是相同的敌方，出现的敌人也不一样。



卡带中不仅有感光器还有时钟，本作中时间被划分为早上、下午、夜晚3个时间段，玩的时候根据时间段的不同，游戏的发展也有各种各样的变化。比如迷宫中白天出现的敌人晚上就不会出现，反之，晚上出现的敌人白天就不会出现。另外，出太阳的时候迷宫的天窗还会射进阳光，阳光照耀的地方敌人就不能接近，这样就可以先考虑好迷宫的构造，然后决定该什么时候去比较好。



到屋外收集阳光

之前我们说过，游戏卡带内藏感知阳光的感光器，将感光器对着太阳的话，卡带就会吸收太阳光。顺便说一下，荧光灯的光可是没用的哦。



◀画面右下方的槽表示所吸收的阳光的量。
▼上方是太阳枪的能量槽，下方是表示阳光量的槽，如果太阳槽为0那么太阳枪就不会有能量的。



有阳光的时候

当太阳槽里面存有阳光时，就可以使用太阳枪击退敌人。每使用一次太阳枪，太阳枪能量槽就会减少，当太阳枪能量槽为0时，将感光器对着阳光，槽就会慢慢恢复。如果对着太阳光玩的话，那就会体会到连续杀敌的快感了。



▲在能够使用太阳枪时不要犹豫，向敌人出没的迷宫前进吧！

没有阳光的时候

没有阳光的话，太阳槽与太阳枪能量槽都不会蓄存，这就无法攻击，这时就可以用躲在隐秘地带或敲打墙壁吸引敌人，然后再乘机逃走的方法。（这个不是《MGS》吗？）



▲悄悄地前进，这也是游戏的乐趣之一啊。

关于游戏的内容

之前介绍了这么多卡带的情况，那关于游戏内容是怎么样的呢？别急，这就为你慢慢道来。这里介绍的是游戏序盘的情节，不要以为这个游戏的特点只是在卡带，游戏内容本身也很棒哦！

1 与太阳使者天鼓的相会

游戏开始后，不久就会遇到一个谜之生物，他自称是太阳的使者“天鼓”。强哥称他为“太阳仔”（继承太阳意志的小孩），他叫强哥去打倒吸血鬼。就这样，强哥与天鼓的冒险之旅拉开了帷幕。

序盘的讲解，以便理解游戏系统。



3 迷宫中充满了紧张感

在吸血鬼居住的迷宫里，到处充斥着机关与敌人。当太阳枪里有能量时就用太阳枪来消灭敌人吧，没有的话就只能靠潜入了，所以还是在有阳光的情况下比较安全，在迷宫中可不要迷路了，当心突然出现的以前从没见过强大怪物。

2 打败BOSS的装置“核驱动器”

强哥为了打倒吸血鬼开始向迷宫进发，途中天鼓召唤出一个巨大的装置——“核驱动器”，是用来净化吸血鬼的仪器。因为强哥使用的太阳枪不能完全杀死吸血鬼，所以就必须要将潜伏在迷宫深处的吸血鬼带到这个核驱动器这里来将其完全净化。

这个圆形阵就是核驱动器，如果没有阳光就不能启动它。



4 用核驱动器将吸血鬼净化

在有阳光照射的时候，将棺材拖到核驱动器的正中，装置就会启动。为了让狂暴的吸血鬼镇定下来就要好好利用核驱动器和太阳枪与之进行战斗，只有打倒了吸血鬼才能将游戏继续下去。

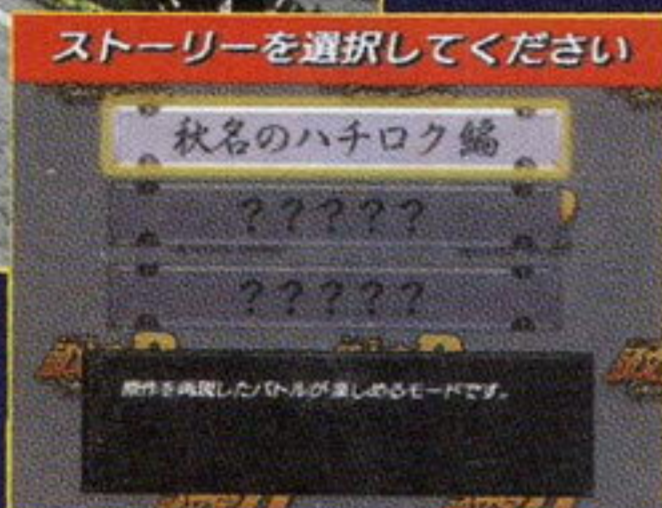
前线狙击

头文字D

头文字D Special Stage



公路最强传说从这里开始



爽快的甩尾加上人气的角色，这就是动画《头文字D》给我们留下的印象，如今它即将在PS2发售，想必一定是动画迷和赛车游戏迷的一个喜讯。在日本和香港，街机版的《头文字D Arcade Stage》极具人气，而且经常举办一些大型的比赛，可见此游戏绝非抢动画FANS钱之作。究竟成为游戏后会变成什么样呢？请大家密切留意。



公路最强传说再现!

头文字D 的故事

《头文字D》的主人公是高中生藤原拓海，由于家中是经营豆腐店生意，为确保豆腐可以安全送到客人手中，在老爸地狱式的特训（每天晚上驾驶AE86在秋名的山道上以最快的速度驾驶，而且还不能让车头的那杯水漏掉一滴）之下，拓海的车技已经到达超越常人的境界。由于每晚都在秋田飙车被一些人看见，所以被誉为“传说中的秋田86”之名，也因此引起了很多高手的注意而想尽办法挑战这部传说中的86。故事就是由此而展开的……



▲要让一杯水不漏完的情况下完成道路，想必谁也没有尝试过吧。

追加街机版的人气模式——“公道最速传说模式”



在这个模式中可以从31辆车之中选择一辆跟路上的其他车辆进行比赛（像《首都高BATTLE》那样）。比赛胜利后得到的点数可以购买新的零件对自己的爱车进行大改造，是一个充满挑战性的模式，同时也是改造迷们的福音。

绝对忠实原作的阵容

游戏中出现的30个角色全部都是由动画版中的声优们配音。此外除了有配合比赛的刺激音乐之外，本作还沿用了动画版中大受欢迎的主题曲——《MOVE》，充满激情的主题曲再加上激烈的比赛。确保本作成为本年度最强的RAC游戏之一。

トランスミッションを選択してください



▲在原作中没有的AT型86

PS2	SEGA	RAC	1人
DVD-ROM	预定2003年6月26日发售		记忆容量未定
	对应GT FORCE		6800日元

跟动画完全一样的故事!

想体现动画中藤原拓海“甩尾”的乐趣，故事模式可以满足你的欲望。模式中一共11个舞台30场以上的战斗，每一个关卡的剧情都跟动画版中一样。譬如第一关是要不让杯子中的水全部漏光把豆腐安全送到客人手中。而比赛以外的剧情是以原作漫画形式来过渡，想必是《头文字D》FANS们的最佳杀手武器。



▲在第五话中出现开车打小差的池谷前辈，大家还记得吗？



▲WATANABE公司开发的AE86原形，涂上颜色再加上“藤原豆腐店”5个字就变成了秋田86。

▲在比赛之前熟悉道路情况非常重要。



话梅杂志 & 3DM-SMV
SEGA在近期遇到了很多麻烦，再加上游戏销量不好，令很多玩家对SEGA开始抱有怀疑的心态，希望它能以这款游戏挽回一些声誉吧。

前线狙击

PS2

DVD-ROM

SCE

预定 2003 年夏发售

ACT

1人

记忆容量未定

售价未定

深夜，周围的环境漆黑一片，伸手不见五指。我在沉重的空气中飞翔，寻找下一个猎物。前方地面升起一柱蓝色的浓烟，散发出一种奇怪的臭味。这种味道真是让我作呕，我只有改变我的飞行方向。在我的前方，一个身影出现了。白嫩的皮肤、曼妙的身材，这个女人的血液一定很美味吧！我舔了舔嘴唇，舌头上还残留着上一个猎物的血渣，咸咸的，那个欧吉桑的味道真是让人失望呀！我下定决心，这次一定要好好干一次！我鼓足力气向那个姐姐冲了过去。突然，我的耳边传来一阵凌厉的风声，一个黑影笼罩了我。在我来得及反应并闪开之前，我已经失去了知觉……

“你个死蚊子！老娘守了大半夜就是为了打死你！啊——这下可以睡个安稳觉了……”

夏威夷之旅



也许你没有玩过，但是我想你一定听说过！有这么一款游戏，在游戏中你将扮演一只蚊子，竭尽全力地躲开人类的攻击，并且拼命吸他们的血！这就是SCE出品的《蚊》。这款风格独特的游戏一经推出立刻获得了广大玩家的好评，开发续作的呼声也一浪高过一浪。这不，今天阿修罗为大家介绍的就是《蚊2》！

STORY

大家从游戏的副标题也可以看出来，这次的游戏舞台将会是美丽的度假胜地——夏威夷。事情的起源是这样的，主人公（蚊）的猎物山田一家因为在购物时中了大奖，得到了去夏威夷旅行的机会。而祖祖辈



辈生活在山田家中、已经习惯了山田一家血液的主人公为了保证自己的饮食习惯不被破坏，决定和他们一起去夏威夷。在一个不熟悉的地方做熟悉的事，这对主人公来说可是一个相当大的尝试，于是他躲在山田家的行李箱中也来到了夏威夷……

辈生活在山田家中、已经习惯了山田一家血液的主人公为了保证自己的饮食习惯不被破坏，决定和他们一起去夏威夷。在一个不熟悉的地方做熟悉的事，这对主人公来说可是一个相当大的尝试，于是他躲在山田家的行李箱中也来到了夏威夷……

主角

既然故事如此设定，那么山田一家人自然是游戏中必不可少的人物了。这次他们刚刚抵达火奴鲁鲁，在时差的影响下动作会比较迟钝，所以吸起血来比较容易！不过可不要大意了！山田一家寄宿在当地的一个叫做布朗的家庭中，如果这两个家庭合力对付主人公的话那也不是说笑的！还好，四海之内皆兄蚊！美国风的夏威夷蚊也会登场协助主人公哦！夏威夷蚊和主人公这只在山田家长大的日本蚊自然会有一番国际性的“蚊”化交流，而且玩家还可以操纵夏威夷蚊进行一些特别的剧情。到底会是怎么样的内容则只有继续期待 SCE 的新情报了！

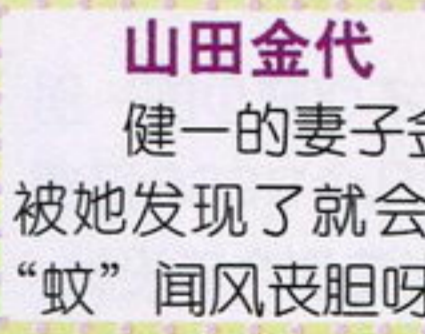


猎物



山田健一

这次山田老大追加了新武器：杀虫喷雾剂和蚊香，这下他的实力可谓大增，用英文说就是“MosKiller”（蚊虫杀手）！造型方面还是那副典型的日本家居男人相……



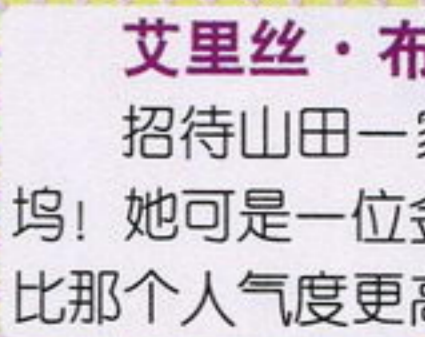
山田金代

健一的妻子金代也是一个不容忽视的强敌。主人公一旦被她发现了就会被她穷追不舍，那种凌厉的攻势真是令“蚊”闻风丧胆呀！



山田丽奈

丽奈是健一和金代的女儿，是美女哟！不过不知道到了夏威夷她美丽的优势还在不在……听说她的身材发育得更好了……



艾丽丝·布朗

招待山田一家人的布朗家的长女，目标是进军好莱坞！她可是一金发碧眼的美人姐姐哟，不知道和丽奈相比那个人气度更高呢？



等等

这个有着恐怖眼神的欧巴桑和威猛的肌肉男到底是谁？



系统

游戏的基本操作和前作区别不大，不过新加入的系统将使得游戏乐趣更大！



Free Drink

前作中玩家必须要操纵主人公在特定的地点吸血才行，而到了本作中则没有了这个限制，玩家可以随时随地在自己喜欢的地方吸血哦！

Battle

不用说也知道，人类都是很讨厌吸血的蚊子的！所以一旦主人公被人类发现了就会被他们追踪，他们总是企图消灭主人公。而单薄的主人公实在没有太多实力去对付他们，唯一的反击手段就是攻击人类的“放松点”。只要成功击中这些放松点，人类的反“蚊”情绪就会缓解了！



壶



本作中还新增了“壶”的概念。无论是在吸血的时候还是在战斗的时候，找到人体上的“壶”进行攻击的话效果都会更加显著。



新約 聖劍伝説

新約聖劍传说

自2月A的杂志上给大家介绍介绍了《新約聖劍传说》的情报后,这几个月一直都没有给大家带来游戏的新情报,大家可没有忘了这款大作吧。不久前游戏的官方网站上提供一段影像下载,等我们兴奋地拖下来一看大呼上当——还以为是一段游戏影像,结果却是一段仙人掌君的宣传广告,没有一点游戏画面,SQUARE实在是会吊人胃口啊!不过它这次总算又公布了不少新情报,大家看过之后一定会更加期待此作了。

前线狙击

GBA	SQUARE	A·RPG	1~2人
	预定 2003 年夏发售		自带记忆功能
	容量未定	对应通信对战线	价格未定

不同的主人公 不同的视点



这次游戏最大的改进就是可以选择不同的主人公进行冒险,男主角(HERO)是古兰斯公国的剑斗士,女主角(HEROINE)则是“玛娜一族”的少女,玩家可以随意选择其中一个来开始游戏,没有选择的角色会作为同伴登场,在游戏中随着剧情的发展同伴会给你提供帮助。而且,同一个场所也会因为主人公的不同使得事件内容发生变化。



▲开始要决定男女主人公,你会选择哪一个呢?



▲游戏初期,女主角来找一名叫“博加德”的人。



▲可以给主角改名,男主角的默认名字为“英雄”。



▲另一个视点,男主角到小屋来拜访一名剑士,难道他就是女主角所要找的人?

仙人掌君



▲仙人掌君也是在PS版《圣剑传说 玛娜传奇》中登场的角色,他会帮玩家写日记,不过在GBA版中他又会干上什么差事呢?目前还不明朗。

客串角色

在以前的介绍中就跟大家提到过,活跃在《圣剑传说 玛娜传奇》中的兔子商人尼基塔也会在游戏中登场,现在已经判明,尼基塔在游戏中干的还是他的老本行——商人,玩家可以在他那里购买各种道具,而尼基塔也会在各地旅行,玩家可以在许多地方见到他的身影。

兔子商人尼基塔

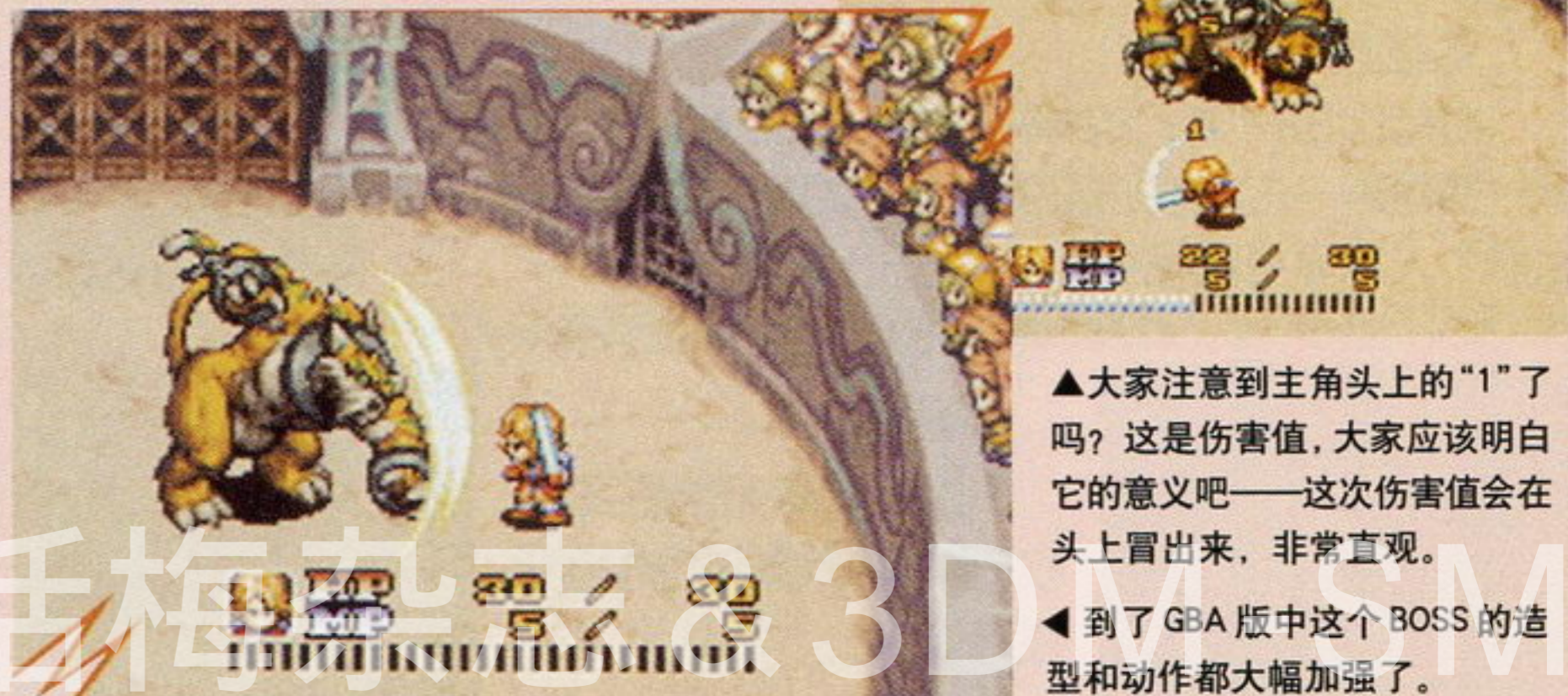


大幅强化的BOSS战



◀原作中游戏就是从这一场BOSS战开始的。

BOSS战是游戏不可缺少的一部分,原来GB版中的几个BOSS这次都会大幅强化,不光造型全新设计,攻击方式也会增加很多,而且游戏中还会有新增加的BOSS出现。



▲大家注意到主角头上的“1”了吗?这是伤害值,大家应该明白它的意义吧——这次伤害值会在头上冒出来,非常直观。

◀到了GBA版中这个BOSS的造型和动作都大幅加强了。

剧情有了新的变化

还记得GB版的开场吗？从王宫逃出来的主角无意中听到了影子骑士与部下的谈话，得知他们要寻找一名少女作为打开瀑布上“玛娜神殿”的钥匙，被发现秘密的影子骑士残忍地将主角推下悬崖……但是这次在GBA版的开场中剧情似乎有了新的变化，从主角的话语中我们可以看到，主角的双亲在5年前被影子骑士所害，而他现在是来报仇的。



▲▶主角与影子骑士的对峙，剧情与以前完全不同了。主角：“五年前是你杀了我的父母！”影子骑士：“放马过来吧！你根本不是我的对手！”



シャドウナイト「マナのきのひみつをしったじょういかにあけぬかくごしろ！」

▲就在这个悬崖主角被影子骑士推下，还好大难不死啊。



シャドウナイト「斬りかかってこい。お前に、俺は倒せん！」

反派角色登场



▲在公国的演说上，影子骑士将国家的堕落归咎于“玛娜之力”。



▲影子骑士口中所说的“邪教徒女孩”就是指身为“玛娜一族”的女主角。



影子骑士

影子骑士是古兰斯公国的王子，年纪轻轻就已经成为公国的领导者，是一位思想极端的家伙，为了追求自己的理想不惜违背自然法则来对抗万物之源“玛娜”，为了建造一个不依靠“玛娜”之力而存在的国家，开始想方设法迫害“玛娜一族”的人，把他们指认为“邪教徒”，女主角就是被他追杀的一人。

和同伴一起战斗

在GB版中主角会得到许多同伴的帮助，共同战斗，GBA版当然会继承这一点，那能否利用联机线来实现双人合作冒险呢？相信这是很多玩家关心的一个问题，虽然目前官方对这一点还保持保密态度，但我们大胆猜想这是非常有可能的，官方公布的游戏人数为“1~2人”，“对应通信对战线”，这应该能说明不少问题了，这款游戏没有多少收集要素，所以通信交换道具什么的不太可能，惟一可能的就是2人联机合作冒险了。



▲男女主角在合力对付吸血鬼BOSS，女主角这次可是会使用武器的哦。



▲如果没有记错，这个地方就是与女主角失散的王宫，至少这个蝙蝠BOSS能说明这一点。

▶可以看到同伴的状态显示在右上角，而女主角手上拿的好像是杖。



便利的环状菜单

在《圣剑传说2》中开始引入的“环状菜单”表示方法这次也沿用到了《新约圣剑传说》中，各项指令都用小图标来表示，并排列成圆环状，选择起来更加直观和便利。而且对于强调动作性的本作来说，采用这种简洁直观的菜单能够很大程度上保证游戏的流畅性，玩家不需要像以前那样频繁地进入菜单画面进行选择，直接在地图画面打开“环状菜单”就可以了。



▲菜单的各个选项都是用小图标来表示，看起来一目了然。

SFC版《圣剑传说2》



▲道具的图标就是“糖果”，不过其他几项效果还不明朗，看来只有等以后的情报了。



▲“道具”菜单里面又有4个子选项，也是用“环状”来表示。



血腥咆哮 终极版

Xbox DVD-ROM	HUDSON	FTG	1~2人
	2003年7月17日发售		硬盘记忆
	对应周边未定		6800日元

进入次时代后，随着《铁拳》、《VR战士》、《斗神传》的大获成功，3DFTG这一新兴的游戏类型突然大行其道。各大厂商借此契机拼命推出自己的3DFTG。一时间从街机到家用机，到处都是刀光剑影、拳来脚往，好不壮观！不过从今天看来，能够经得起时间考验的作品实在是少之又少，除了街机双雄NAMCO、SEGA尚有少数作品幸存外，就只有TECMO的《死或生》和HUDSON的《血腥咆哮》了。“《血腥咆哮》系列”最大的特色就在于登场的角色都拥有变身为野兽的特殊能力，因此在国内也被称为“兽化格斗”。眼下《血腥咆哮》系列的最新作即将在Xbox版上登场，身为本系列FAN的纱迦自然是于公于私都要向大家热血推荐一番了！

《血腥咆哮》的历史

《血腥咆哮》タイロンの阴谋

ARC: 1997年 PS: 1997年11月6日

自古以来在世界各地一直流传着关于兽人的传说，其实就在我们身边也有兽人的存在，只是你不知道罢了。由于兽人拥有超越常人的力量，跨国集团タイロン打起了兽人的主意，它从世界各地抓来了很多兽人进行生化研究。被抓的兽人在大神吾勇的组织下联合起来，经过一番激烈的斗争终于粉碎了タイロンの阴谋。

此作是本系列的第一作，凭借其新奇的创意和不俗的人设在日本一炮走红，同年发售的PS版狂销40万套，一举奠定了它在3DFTG界的地位。游戏共有8位角色可供选择，但其中的GREG、FOX、MITSUKO3位角色在就没有在后续作品中出现过了。

《血腥咆哮2》兽人开放战线

ARC: 1999 PS: 1999年1月28日

在兽人们的合作下，タイロンの阴谋被挫败了，タイロン也因此而解散。但经过这一事件后，全世界都得知了兽人的存在。各大国为了掌握兽人变身的奥秘而开始公布通

缉兽人，新的灾难降临到了兽人们的头上。不屈的兽人联合起来组成了反抗组织“兽人开放战线”，公开与人类决裂，地球陷入恐慌之中……

继前作大获成功后，续作于两年后登场。本作中可供选择的角色数增至9名，虽然只比前作多了1名，但几位新角色如蝙蝠女珍妮、猫女宇理子设计得极为成功。系统方面六合轮式、六合凤轮式的加入更是点睛之笔。

《血腥咆哮3》召唤死亡的纹章

ARC: 2001年 PS2: 2001年3月1日

在艾莉斯等兽人的努力下，人类社会终于接受了兽人，兽人开放战线也失去了存在的意义而宣告解散。人类和兽人和平共处了一段时间后，在部分兽人身上突然出现了一个奇特纹章标记，拥有这个纹章的兽人便拥有了超兽化的强大力量，但超兽化的兽人却往往会因此而猝死，兽人界顿时陷入混乱中……

尽管开发平台改为了PS2，但《血腥咆哮3》却远远没有给人耳目一新的感觉，因此遭到了滑铁卢。有趣的是由于初版中的一个BUG，事隔多月后反而引起了玩家抢购的狂潮，现在初版已经完全绝迹，本作也因此被称为“神赐的礼物”。

《血腥咆哮终极版》兽人王国

NGC: 2002年3月20日 Xbox: 2003年7月17日

在兽人们的不懈努力下，兽人们终于拥有了自己的国家——兽人王国。不过《血腥咆哮》的故事并没有结束。由于兽人王国刚刚建国，国力异常空虚，因此只能靠向他国输出兽人雇佣军来赚取经费。这显然与兽人们的初衷背道而驰，而且这也引起了世界各国对兽人王国的强烈不满。在这种背景下召开的兽人大会又有什么目的呢？

Xbox版和NGC版《血腥咆哮终极版》的内容其实是大致相同的，不过和NGC版比起来，游戏的画面有了明显提高。另外游戏的系统也有较大改进，此外不排除有新角色加入的可能性。让我们一起期待它的降临吧！

YUGO 狼

超兽化能力一览
 ◇对手硬直时间延长
 ◇全部普通技都可以取消

ALICE 兔

超兽化能力一览
 ◇踢技攻击力提升且有崩坏效果
 ◇对手硬直时间延长

GADO 狮

超兽化能力一览
 ◇全部攻击带防御崩坏效果
 ◇全部普通技都可以取消

MARVEL 豹

超兽化能力一览
 ◇全部攻击带反击判定
 ◇全部普通技都可以取消

CRONOS 企鹅

超兽化能力一览
 ◇变身为凤凰
 ◇速度增加1.2倍
 ◇全部普通技都可以取消

FANG 狼

超兽化能力一览
 ◇对手的硬直时间延长
 ◇全部普通技都可以取消

BAKURYU 鼯鼠

超兽化能力一览
 ◇对手防御也会损失体力
 ◇全部普通技都可以取消

GANESHA 象

超兽化能力一览
 ◇受到攻击也不会停止动作
 ◇全部普通技都可以取消

兽化

兽化是游戏中的魅力所在，兽化后角色会变成相应的野兽，原有的招式大大加强，同时会增加一些技巧，还可以使用被称为“BEAST DRIVE”的超必杀技。“血腥咆哮”系列的超必杀技一向都是游戏的最大噱头，画面之华丽绝对可以令人目瞪口呆。你可以不玩，但不可以不看！兽化后还可以慢慢回复体力，这也是反败为胜的重要因素。



全模式介绍

“血腥咆哮”系列的模式恐怕是3DFTG里最多的了，除了司空见惯的街机模式、对战模式、时间挑战模式、生存模式、练习模式、组队战模式、MOVIE欣赏模式、音乐欣赏模式、观战模式外，还有以下模式：



KIDS: 在此模式中角色都变得有如Q版一般，挨打的时候还会哭泣，非常搞笑。

BIG HEADS: 在此模式中角色的头会变得有如斗大，也是一个搞笑的模式。

BIG ARMS: 在此模式中角色的拳头会变大，玩起来有如《大头拳击》一样，打中后人的音效也非常猥琐。

超兽化

这是从《血腥咆哮3》才出现的新系统，超兽化后的角色会损失大量体力，但角色可以因此获得超强的能力，绝对是“物有所值”！超兽化后不但招式的判定、威力进一步加强，而且还拥有很多特性，如全部技巧带有防御崩坏效果、全部技巧可以取消、高速移动等等，部分角色还有对应的超级超必杀技，具有一发逆转的威力！

进化度

和前作（PS2版《血腥咆哮3》）比起来，本作的进化是非常明显的。首先就是人设变得更加漂亮了，一些细小的设定也发生了变化，如“小白兔”冢神艾莉斯正式改姓为野野村，这也更加符合剧情的设定。另外角色的招式也进行了重新的调整，新招的加入与旧招的改动都是不可避免的。除此之外，本作的系统还有以下改进：

1. G投的出招方法改为→+G；
2. 战斗中可以破坏墙壁，RING OUT算败北；
3. 可以在兽化后进行超兽化，也可以直接超兽化；
4. 超兽化时会损失体力，气量表未满时也可超兽化，但损失的体力更多；
5. 超兽化结束后变回人时气量表不会消失（在前作中超兽化结束后气量表会消失，下一局才恢复）。



关于新角色 FANG.....

这次在《血腥咆哮终极版》中新登场的角色FANG可是大有来头的，他是在日本《月刊少年JUMP》上连载的漫画《ザファング BLOODY ROAR》的主人公。这部漫画的作者是丸山トモヲ，是一部受到HUDSON认可的漫画。FANG的原名叫月神雄牙，武艺设定类似游戏的主人公YUGO，变身后也是变为狼，不过身为隐藏人物的他，实力当然要更强一些。



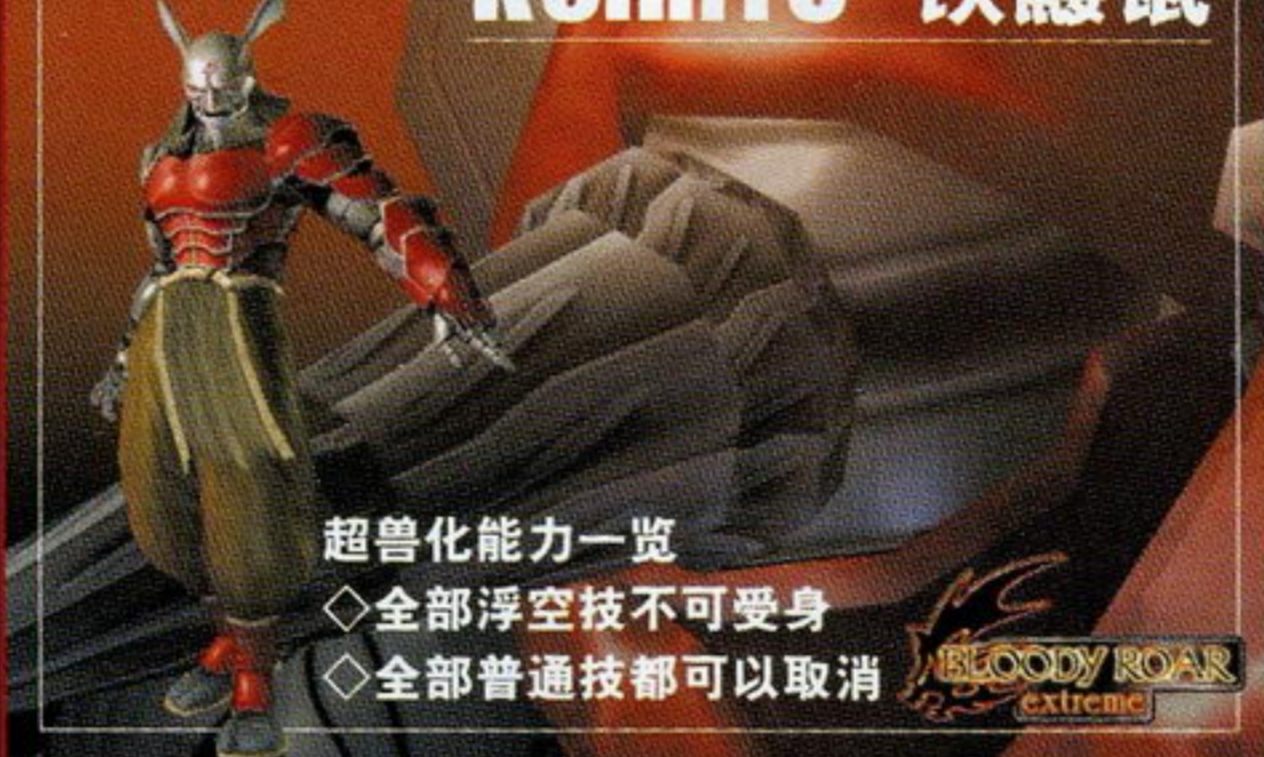
URIK O 猫



超兽化能力一览

- ◇全部攻击带反击判定
- ◇敌防御无视

KOHRYU 铁鼯鼠



超兽化能力一览

- ◇全部浮空技不可受身
- ◇全部普通技都可以取消

LONG 虎



超兽化能力一览

- ◇全部攻击带反击判定
- ◇对手的硬直时间延长

JENNY 蝙蝠



超兽化能力一览

- ◇对手所受的伤害会被部分吸收
- ◇全部浮空技不可受身

SHENLONG 虎



超兽化能力一览

- ◇轻防具有重防的效果
- ◇全部普通技都可以取消

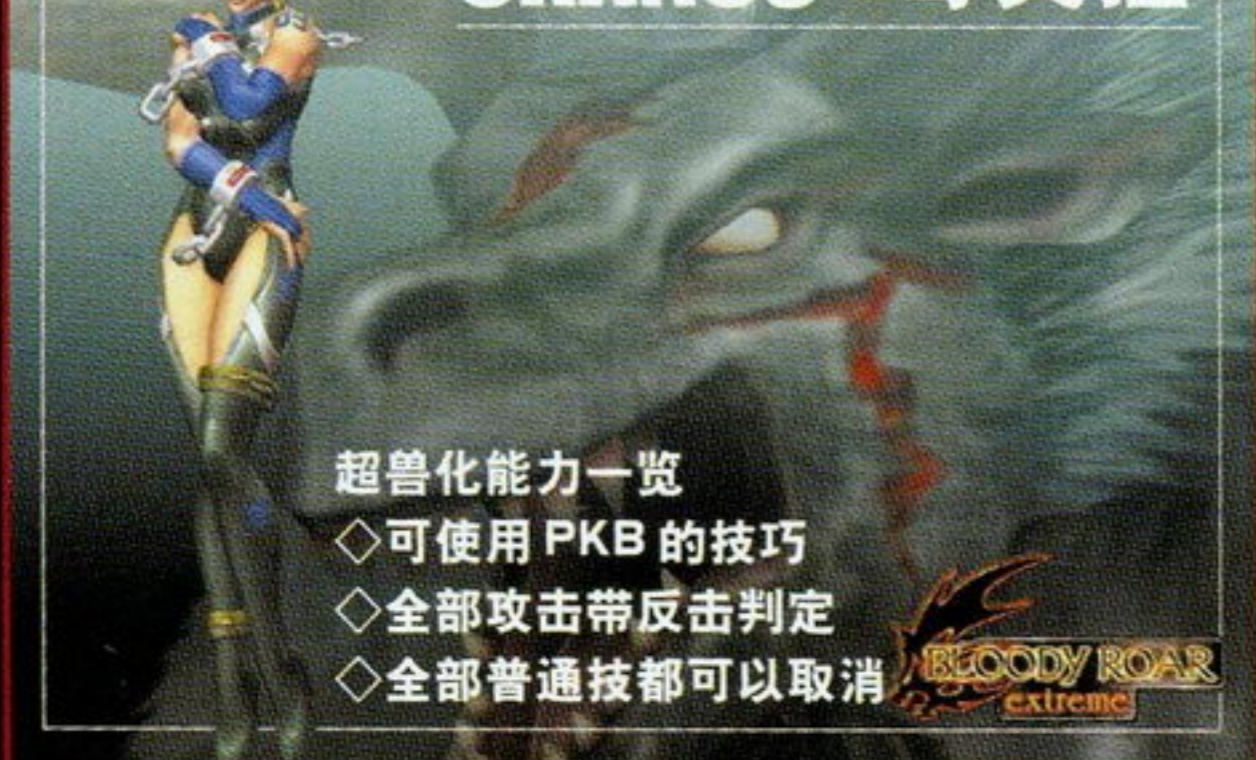
STUN 昆虫



超兽化能力一览

- ◇高速移动
- ◇轻防也有重防的效果

URANUS 奇美拉



超兽化能力一览

- ◇可使用PKB的技巧
- ◇全部攻击带反击判定
- ◇全部普通技都可以取消

BUSUZIMA 变色龙



超兽化能力一览

- ◇本体消失
- ◇全部普通技都可以取消

XION ?



超兽化能力一览

- ◇对手防御也要掉血
- ◇全部攻击多段判定

话梅杂志 & 3DM-SMV

前线狙击



PS2	SQUARE ENIX	S·RPG	1人
DVD-ROM	预定 2003年6月26日发售	《7大附录 半熟英雄对3D 特大号》8800 日元	记忆要求未定 6800 日元

对于这款恶搞到极点、BT到极点的游戏，我对它的兴趣是越来越浓。那些具有个性“容姿”的角色都具有“致命”的“杀伤力”；另外，那些外形奇特、搞笑的蛋兽也是让人忍俊不禁，看到这些稀奇古怪的家伙，不禁想看看他们在游戏中到底有什么样的表现。有的蛋兽的造型还是向玩家征集来的，在里面我可以看见青蛙、BT地躺在碗里的大叔，真的是对这些玩家的想象力佩服得五体投地啊。好了，现在就让我们一起进入《半熟英雄对3D》这个光怪陆离的世界吧。

战斗的说明

呵呵，作为一款S·RPG，其战斗肯定是最富魅力的地方，想想《梦幻模拟战》的兵种相克，《火焰之纹章》的武器相克，这些都成为了游戏的特色。那《半熟英雄》呢？这次由于改成了3D的战斗画面，战斗行军就可以向纵深方向发展了，不过像原来那样的平面战斗相信还是会保留的吧，一切都只能等游戏发售之后大家才能去慢慢体会了。



3种战斗类型

《半熟英雄对3D》中的战斗根据战斗的场所大致可以分成3种。一种是在地图上与敌人相遇进入战斗的“野战”，一种是自军攻打敌方城池的“攻城战”，第三种就是受到敌人攻击时进行的“防卫战”。听这些战斗的名字想必喜欢玩模拟游戏的玩家一定很熟悉吧，当遭遇到什么战斗，应该用什么阵形，采用什么战术，这些都是考验玩家的地方。

1 野战

当在地图画面上移动时，与敌方派出的侵略部队相接触，就会进行战斗。不过要注意的一点就是，如果在地图上进行的战斗次数过多的话，我方的士兵就会显得很疲惫，这样对以后的战斗就很不不利，所以在进攻的时候一定要考虑好路线再出兵。



2 攻城战

顾名思义，攻城战就是派遣我方军队向敌方城池发动进攻的战斗。发生攻城战后，如果我方军队将敌方的将军以及士兵全部击倒的话，就能够攻破敌方的城池了，而且攻破的敌方城池就会成为我方的据点，收入也会增加，向通关也近了一步。



阵形可是相当重要的

被俗称为“叮当响”的肉弹战，根据率领军队的将军不同，士兵所站的队列是不同的。在肉弹战中我方军队与敌方军队都会有阵形的，阵形的类型分了3种，这3种阵形是相互克制的，就像“剪刀石头布”的关系。3种阵形的名字也是巨猥琐，分别为“轰轰”“喀喀”“啪啪啦啦”。呵呵，看到这些阵形的名字是不是觉得真的是在“剪刀石头布”？不错，你猜对了！如果掌握了这3种阵形的关系，对战斗就很有利啦。

仔细考虑好阵形
让战斗向有利方向发展



▲“喀喀”开始向“啪啪啦啦”突进！这是对我方军队有利的情况。另外，相同阵形的场合，是没有强弱之分的。



危机时刻的召唤蛋兽

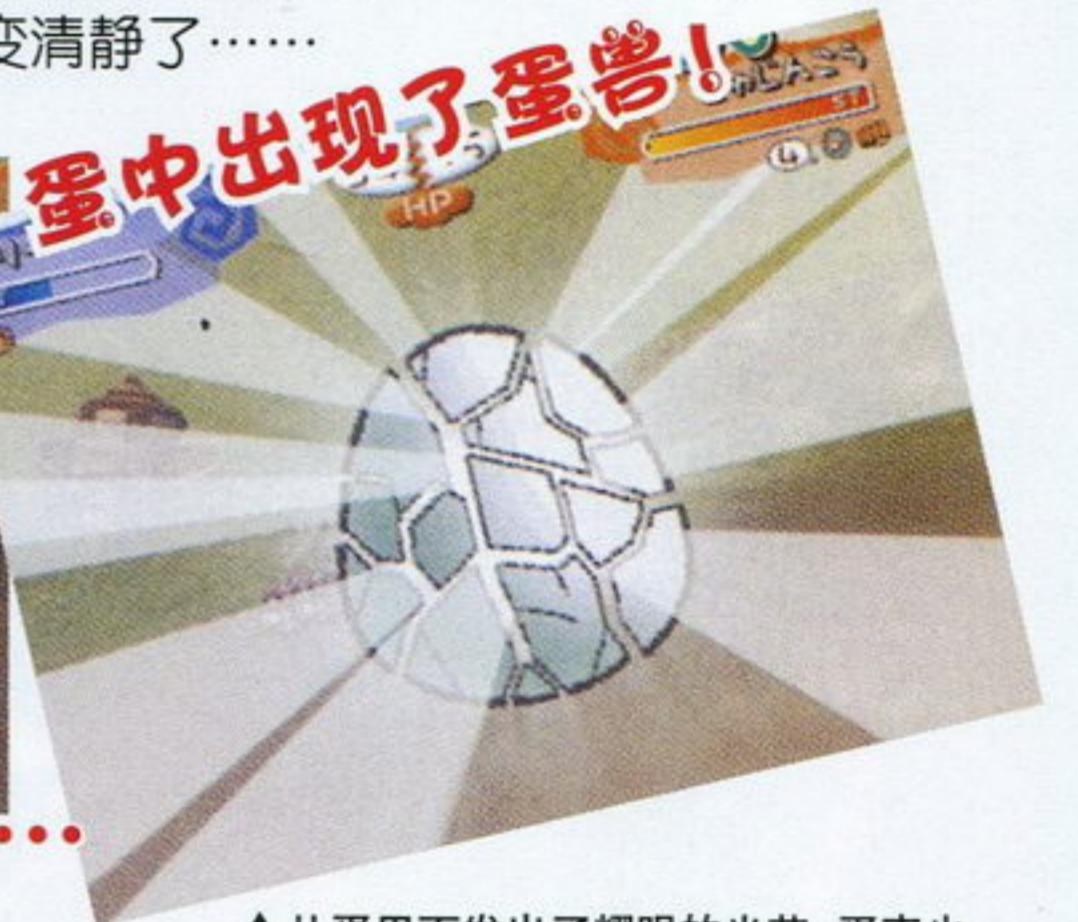
说到《半熟英雄》还是要看这些蛋兽的表演啊，真不敢想象如果战斗中没出现蛋兽会是什么情形，没有蛋兽那就不是《半熟英雄》啦！当与敌军交战陷入不利局面的时候，或者是有利的情形，如果你想追求刺激可以采用召唤蛋兽，不管是危机时刻的救助还是闲着无聊的消遣，蛋兽召唤一定不会让你失望。当召唤了蛋兽之后，肉弹战就会变成指令选择的战斗，在指令战斗中是能选择技巧的，必杀一出整个世界就变清静了……



▲首先打开菜单，然后选择“蛋”。



▲南瓜人出现，大家跳起了召唤舞，怎么都把屁股露出来了……



▲从蛋里面发出了耀眼的光芒，蛋壳也开始裂开，蛋兽马上就要诞生了！

3 防卫战

迎击攻向我方据点的敌军，这就是防卫战。跟攻城战相对的，如果在防卫战中输掉的话，己方的城池就会被敌方占领，而且也会失去守护这个城的将军。在濒死的时候可以使用“绝技”，不过这东西命中率不是太高，似乎很没用的样子……



如果选择“退却”……

在攻城战或者是野战中陷入濒死状态的话，就会出现“退却”的选项，选择之后就会退兵。但是，当选择了退却之后，将军的HP就会只剩下四分之一，气力也会大幅度下降。所以各位玩家不要动不动就往敌人堆里面扎，当心后悔莫及。



D.M-S.M

有用的，没用的（？）蛋兽大登场！

如果在战斗菜单中选择了“蛋”这个指令，将军与士兵就会围着蛋开始跳召唤舞。召唤舞一跳，闪闪发光的蛋兽就诞生了，不过在蛋壳破碎前是不会知道到底会出现什么蛋兽的。

（难道出现哪种蛋兽是随机的？）现在官方又有一些新的蛋兽造型公布，现在就让我们来看看他们到底都长成什么样子吧。

蛋兽 机械蛋

机械骑士

某科学家开发的强力战斗机械，据传闻在某处有人在操纵他。



屋台

看上去像是一个摆摊的，不过里面可是装满了机械武器，利用烟突加农炮和椅子导弹攻击敌人。



加农姐妹

美貌与强大兼备的美女机械人，其攻击方式是胸部放出加农炮。



蛋兽

恶魔蛋



贝诺姆



对好男人很“苦手”，其“唔呢”叫声极为奇特，用强力的“嘎嘎”体当攻击。

弥生

看上去像一位温文尔雅、楚楚可怜的大家闺秀，但是在那笑容背面却隐藏着无限的邪恶本性……



鲁西法尔

原本是天使，因为堕落而被打入地狱，用4支翅膀掀起龙卷风进行攻击。



新角色大公开

虽说是新角色，不过有的角色其实在前作中就登场了，不过对于大部分玩家而言那都是十几年前

的事情了，不知道还记不记得这些角色的名字以及相貌。当然，这些角色在《半熟英雄对3D》中都会有一些变化的，到时候就看玩家们能否认出来了。

本·姑·娘 ♥ 骷髅男爵



前一次介绍的“本·姑·娘♥”，由于受到了诅咒，所以失去了其个性的容姿。（？）这个形象……还真是个美少女呢。不过真的是她吗？真令人不敢相信。



3D军团中最初面对的敌人就是这位骷髅男爵，他还有一个名字叫“骨头魔术师”，是一个能自由操作3D动作的可怕家伙，他的直接攻击就是以自己的身体作武器来进攻。

元先生

随着一声喇叭响，这位元先生就出现了，除了卖给玩家“王牌”以外，这次应该会有更多强力道具卖出的。



南瓜人

在战斗中召唤蛋兽时不可缺少的谜之祈祷师，不过他也可以作为蛋兽登场，但这次好像一家人都出来了……他似乎幸福地生活在洞窟里面。



有线伯爵

3D军团中的强敌，他身体是由金属铠甲组成的，运用有线技术进行活动，他擅长从很高的地方发起全体攻击，说话是大阪口音。



前线狙击 LOVE HINA 美妙的奇遇

PS2	KONAMI	AVG	1人
DVD-ROM	预定 2003 年 5 月发售		记忆容量未定
	只对应 DS2		4800 日元

更新系统, 加入恋爱要素的新作

曾经风靡一时的超人气搞笑同居型少年漫画《LOVE HINA》(港台版翻译作《纯情房东俏房客》)在连载完结之后, 如今在PS2上以原创故事为卖点, 再次与玩家见面! 史上超弱(?)的男一号——浦岛景太郎与6位美少女的故事将如何发展呢? 请所有对这款游戏感兴趣的玩家继续往下阅读吧!

尽管KONAMI在PS上推出过两款《LOVE HINA》的相关游戏,



あわわわわはれっ?
私、助かったの?
うぐぐぐ……

▲游戏的美工小组有一半全部来自于《LOVE HINA》TV动画版的制作班底, 熟悉的画风, 精彩的搞笑情节将令玩家目不暇接!



但采用AVG这种类型制作新作还是头一次。为了区别于传统的美少女恋爱育成游戏, 并忠实再现原作漫画中那些超爆笑的情节, 制作人员大胆地加入了崭新的游戏系统, 必定会引起FANS新一轮的狂热!



灵活运用两个类比摇杆的注目系统

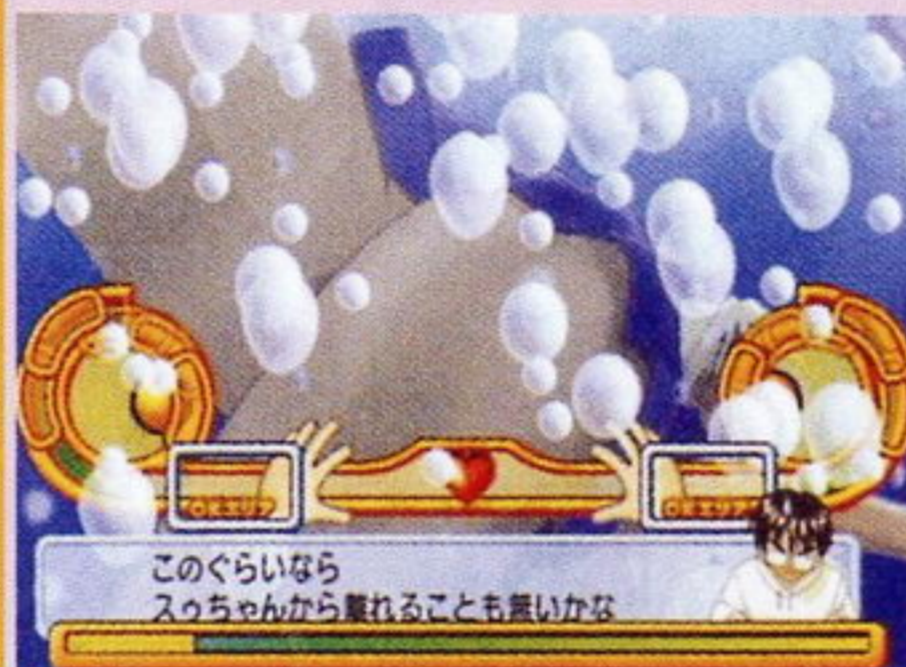
不但要同时使用手柄上的类比摇杆, 而且还要像发出“咔嚓咔嚓”的声音那样左右摆动, 或者像发出“咕噜咕噜”的声音那样来回转动。这种根据事件内容的不同而采用不同操作方法的新系统——“超咔嚓咕噜”登场了! 现在先来介绍一下几种操作方法。

1 “咔嚓咔嚓” ACTION

被追赶或者要追赶女孩子的时候一般会用到, 此时要根据画面上指定的方向(一般是要求输入“上”或“下”)而拨动类比摇杆, 要在限定时间内令能量槽蓄满, 注意动作一定要快。



もっと走れっ!



2 “咕噜咕噜” ACTION

在游泳池或泡温泉等场合中出现, 此时要根据画面上指定的方向(即360度全角中的某个角度)不停地转动类比摇杆, 也同样要在限定时间内令能量槽蓄满。



3 “瞬间” ACTION

要捉住什么东西或者做紧急回避之类的动作的情况下使用。要在一瞬间做出与指定方向相同的操作, 对反射神经的要求非常高。

4 “平衡” ACTION

要支撑某些东西或者要熬过令人不安的剧情时使用。要使左右摇摆的心型标志在限定时间之内始终稳定在方框当中。

从以上的4种操作方式中可以看出, 游戏非常强调突发事件和玩家操作之间的互动与统一。而如果不能很好地完成这些操作的话, 相信游戏的完成度就不会太高, 乃至一些隐藏事件可能根本无法看到了。



1 成瀬川奈留

她跟景太郎的关系已经好到经常打架了, 而且她也发现自己被景太郎那种傻傻地为感情不惜一切的性格深深地吸引住了。

4 卡欧拉·苏

因为景太郎很像苏留在祖国的哥哥, 所以这位天真的小女孩对景太郎有种特殊的好感。(准确地说是她喜欢黏着景太郎吧)

2 青山素子

作为秘剑神鸣流的继承者, 从性格上来讲是好胜心强的传统女性。她异常讨厌软弱的男人, 而景太郎正好成为她的批斗对象。

5 乙姬睦美

虽然还不了解她的真正心意, 但是她也不讨厌景太郎。不过好像没有打算把景太郎当作谈恋爱的对象。

3 前原忍

因为自身有着浓厚的仰慕兄长的情感, 使她单恋着景太郎。但景太郎感觉迟钝, 所以没有发现她真实的想法。

6 绀野美津

雏田庄的“领导者”。虽然经常用性感身材愚弄景太郎, 但是基本上她还是支持景太郎与奈留的。

学习与休息部分简介

游戏中设定的时间为距离秋季东京大学模拟考试开始还有2周，玩家所扮演的主角浦岛景太郎需要在这段时间之内提高自身的成绩，并且处理好与各位女孩子之间的关系。而每天将被划分成为“学习”与“休息”两个部分，而两者之间是轮流进行的，要想得到GOOD ENDING，看来玩家必须“两手抓，两手都要硬”啊！



学习PART 为了考上东大而不不懈努力!

进入学习部分之后，玩家必须首先选择要学的科目，接着在学习的过程中玩家可以通过科目之间的搭配组合来获得不同的学习成果。一般来讲，随着学习时间不断延长，集中力就会下降，这一点可以通过科目的安排来调整。而为了取得更好的成绩，还必须注意理解力的问题，这同将集中力维持在一定程度以内有着密切的关系。

▶学习之前先选择科目。不同科目之间的组合将影响集中力产生很大变化。学习部分仍然有操作指示。玩家此时连续按键的话可以提升理解力。



▲随着考试时间的迫近而拼命K书!

起床(朝) AUTO
预备校(朝) AUTO
归宅(朝) AUTO
休息(昼)
学习(昼)
休息(夜)
学习(夜)
就寝(夜)

休息PART 在雏田庄内展开搜索行动，为追求心上人饱受欺凌!

在休息部分中，玩家要直接利用画面上的手型游标为景太郎决定移动的目的地。如果发现某个地方出现女孩子走动或者停留在那里的话，可以利用游标移动到该女孩子身上主动发生对话情节。

移动场所的选择

左图中为休息部分标准的移动中的地图画面，此时决定想要去的场所，用手型游标指向那个地点，如果发现女孩子的话要积极地跟她对话。



与6位美少女之间零距离的接触
将在雏田庄中变成现实!

任何时候都充满了惊心动魄的突发事件

在即时触发事件的过程中，如果想见到像右图中那样的画面就一定要成功通过迷你游戏的考验。



令人目不转睛的事件

一个接一个的养眼事件绝对有种让你不想放下手柄的感觉。



行动的选择影响内容的变化

无论作出怎样的选择，看来都将引发好感度的变化。



发生事件

跟出现在3楼的苏对话的话，就连这种跳楼事件也会发生吗?

初回限定版登场!

这种取材自漫画的相关游戏基本上赚的就是原作FANS的钱，而理所当然的这款游戏也会有限定版推出了!而对于那些经常在贫困线上挣扎的FANS来讲，这次的初回限定版仅仅比普通版贵1000日元，实在很超值啊!至于限定版中有什么好东东呢?原来是变幻卡片!每套变幻卡片都包括一张普通卡和一张透明卡，将两者合在一起的话是突发事件的画面，而去掉透明卡，就是养眼画面咯!哈哈，很恶趣味的的设计吧!



▲初回限定版的外包装，注意推荐年龄在15岁以上哦!

前线狙击

V-JOE

红侠乔伊



让人感到眼花缭乱的本作终于定于6月12日推出了!超炫的画面、极度恶搞的语音还有60帧动感十足的画面……本作吸引人的地方真是一天一夜也说不完啊。本期的Gamehalo将会收录最新的游戏动画,大家可以参照本文配合动画一起欣赏,全面体会鬼才神谷英树那令人惊讶的创造力。

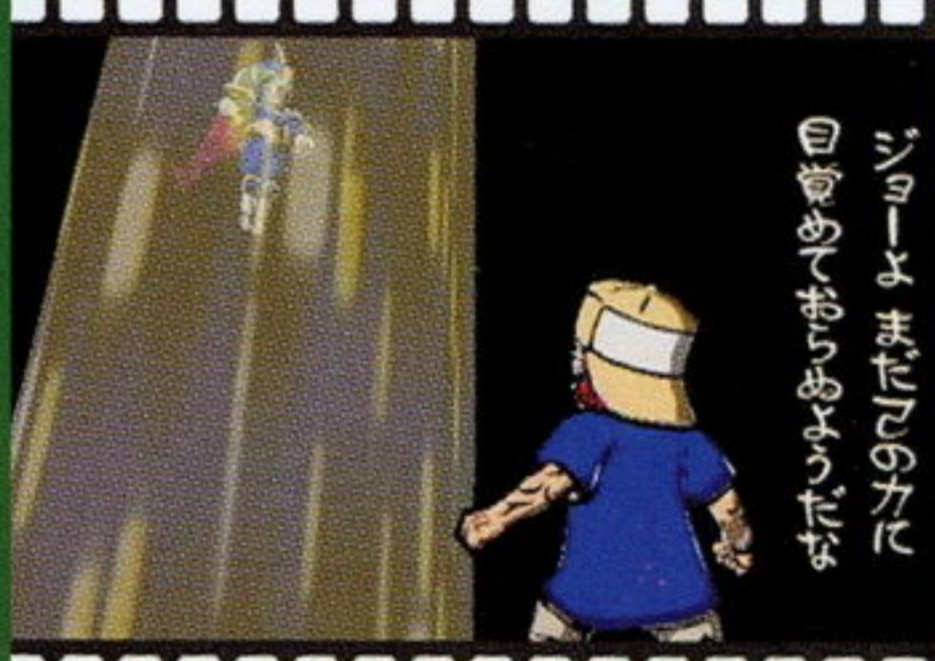
NGC	CAPCOM	ACT	1人
特制DVD-ROM	2003年6月12日发售		记忆容量未定
			6800日元

蓝上尉 (CAPTAIN BLUE)

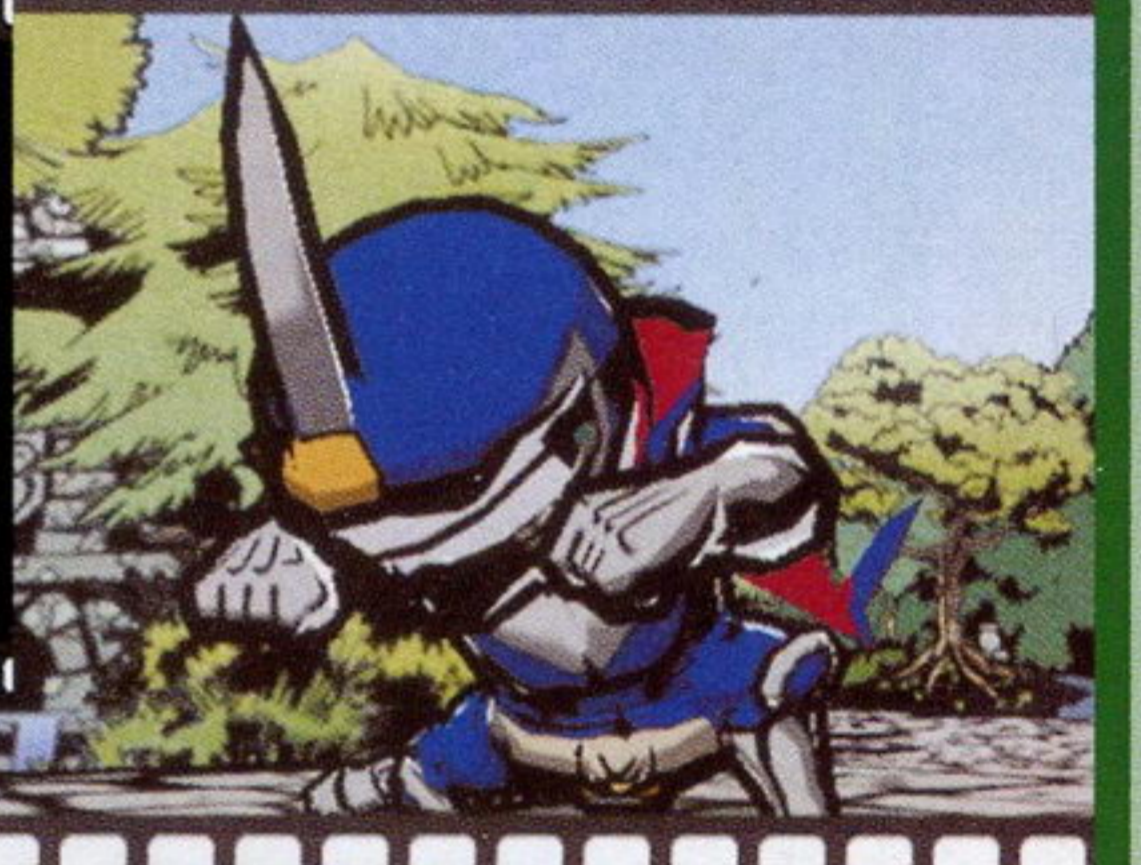
HENSHIN-A-GO-GO-BABY!



虽然看上去是一个发了福的小老头,但他对于乔伊来说却是非常崇拜的银幕大英雄!不幸的是乔伊目睹了他被影子军团完败的场面,难道英雄真有迟暮的那一天?在游戏中蓝上尉会担任“游戏向导”的角色,在初期指导玩家如何进行游戏。



▲“觉醒吧乔伊,你有着做英雄的潜质!”蓝上尉像一个救世主一样浮在空中召唤着乔伊——这也是无数英雄片所惯用的桥段了?

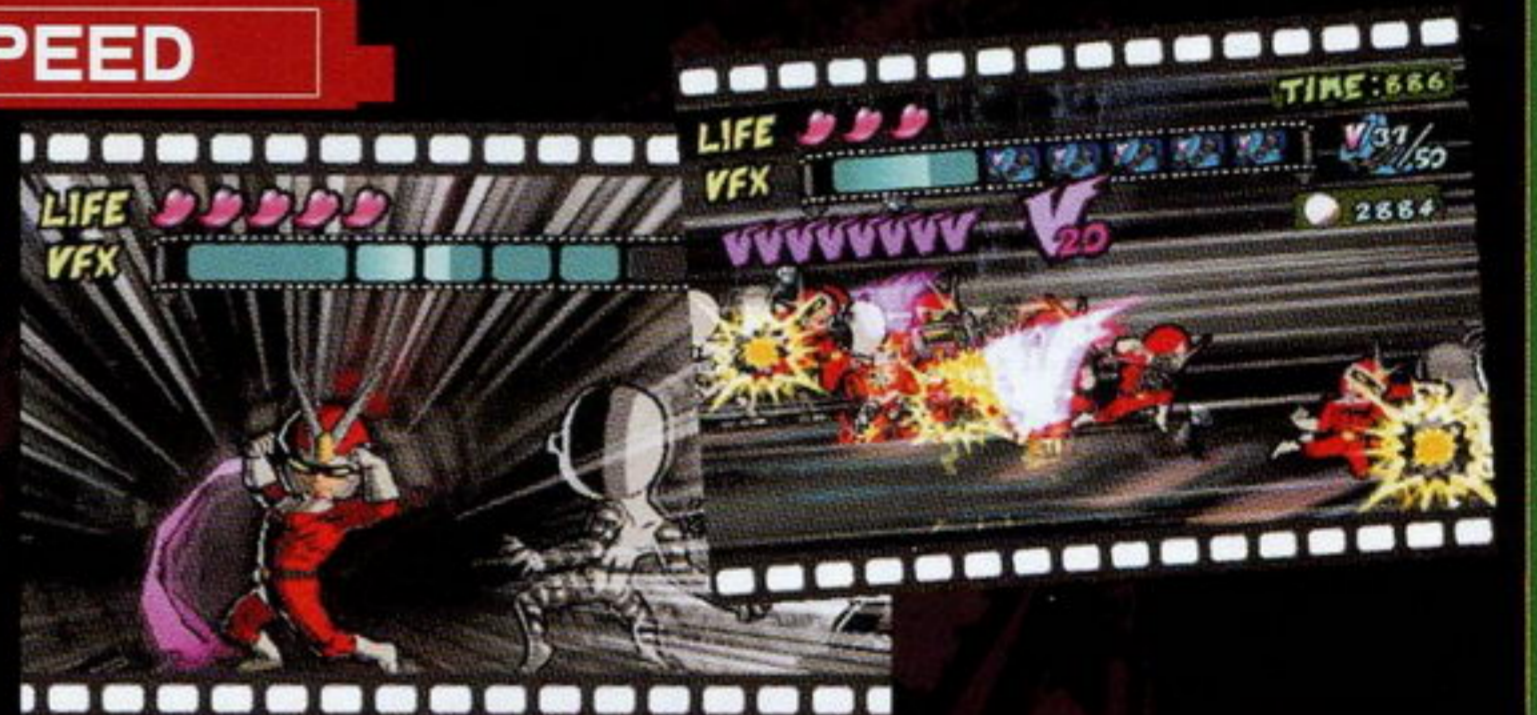


真人版乔伊?

神谷英树给本作的类型定义是“VFX·ACT”。VFX技术我们在前几期介绍《鬼武者3》时已经提到过,在这里就不重复了。在实际的游戏中大家会看到乔伊的体力值是以一格一格的“心”来表示的,在体力值栏的下面就是VFX槽,根据目前得到的情报,乔伊共有3种VFX能力,它们分别是MAX SPEED、ZOOM IN以及SLOW。现在就让我们来看看这3种VFX能力在游戏中所起到的作用。

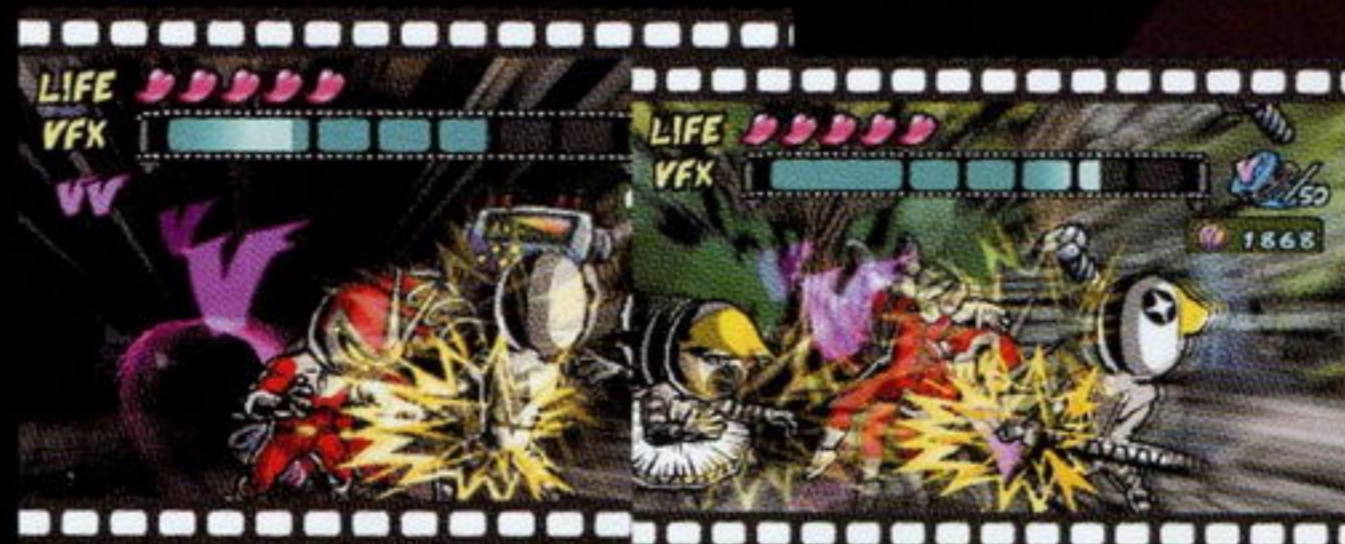
MAX SPEED

这个技巧发动之后,乔伊的动作会变得异常迅猛,动作频率是敌人的数倍以上。往往敌人在还没有回过神来的时候乔伊那正义“还我LP(注:老婆)拳”就迎面打过来啦!



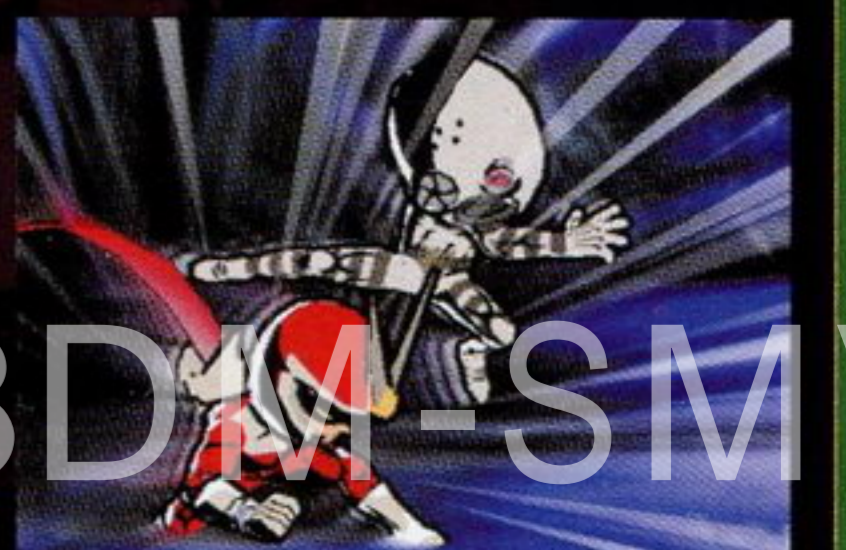
SLOW

从名字上看是与MAX SPEED完全相反的技巧?其实不然。MAX SPEED是针对乔伊而言的,而这个SLOW则是针对敌人而言的。发动这个技巧之后,乔伊会进入类似于《骇客帝国》那样的“BULLETE TIME”,敌人的动作在乔伊的眼中就像是逐格播放的慢动作一样,一招一式都看得清清楚楚,这样乔伊就有充分的时间来考虑下一步该如何应对了!



ZOOM IN

顾名思义,就是指画面的局部放大。这就意味着在战斗的过程中你会欣赏到“炸裂”、“大魄力”的画面!一般来说,ZOOM IN与SLOW是混合在一起使用的,想想看,乔伊一拳命中敌人的时候画面放大、变慢,让你欣赏动作的每一个细节,是不是很激动人心呢?

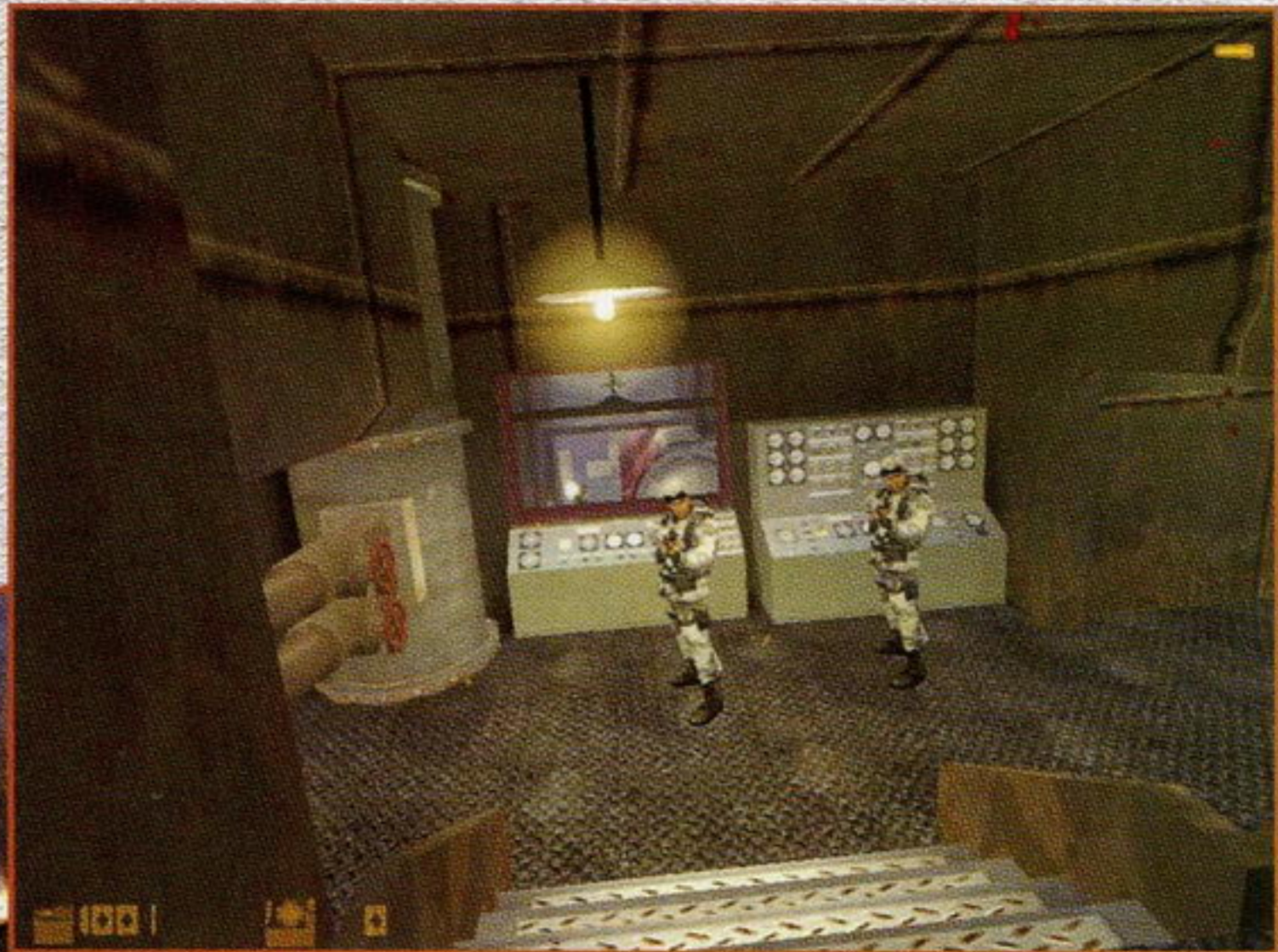


前线狙击

反恐精英

Xbox	Microsoft	FPS	1人/多人
	预定 2003 年冬发售		记忆容量未定
	DVD-ROM	对应 480P 显示, 对应 Xbox Live	售价未定

早在2002年的E3展之前，微软就宣称Xbox上将要诞生一款名气很大的第一人称射击游戏，而且这款游戏将要对应Xbox Live Service。在2002年的E3展上，这款游戏被确定为PC平台最具人气的第一人称射击游戏：《反恐精英》。TV GAME FANS可能未必会对这款游戏有太多的憧憬，其实泰坦对这款游戏也不很在行，不过玩不转归玩不转，我们仍然要承认这是一部值得FPS爱好者去体验的好作品。《反恐精英》本是《半条命》(《Half Life》)的一部资料片，游戏中玩家扮演恐怖主义分子或者反恐警察去同敌方进行殊死枪战；恐怖主义者的任务是埋炸弹或者绑架人质等等，而警方则需要解除炸弹以及营救人质。《反恐精英》适合组队联机作战，其流程非常简洁明了，属于游戏可玩性至上的典型美国作品。经过不断的进化，《反恐精英》拥有近乎完美的平衡性，对玩家的操作能力和所谓“巷战战略思想”也有较高的要求，成为PC平台FPS游戏爱好者的最爱。



▲很有魄力的过场动画，在大家对Xbox的机能司空见惯时，一些改良后的似曾相识场景依然能让老玩家感到欣喜。想当年，“dust2”这个地图为学生宿舍增添了多少乐趣……将来一定要在Xbox上重温才好。

关于游戏本身的消息

如今Valve发布了本作Xbox版本的最新画面。本作会移植PC版本《反恐精英》的设定和武器，另外还会借鉴目前在设计中的PC新作《反恐精英：零点危机》的部分内容，比如关卡和任务。熟悉从前PC版本《反恐精英》的玩家一定会对游戏在不同配置下(尤其是显卡配置)的表现差异甚感头痛，这种硬件差异造成的游戏运行问题在Xbox上将会得到完美的解决，而Xbox版本的《反恐精英》也将会使用改良的图像引擎，使画面更加清晰；更令人期待的是本作对应480p扫描方式和5.1声道环绕立体声效果——你将可能通过声音来判断敌人的位置！当然，本作如同最初公布时宣称的那样，将会对应Xbox Live网络服务系统，支持互联网联机对战哦！游戏由微软亲自代理发售，而发售日就在今年冬天，让我们一起期待吧。



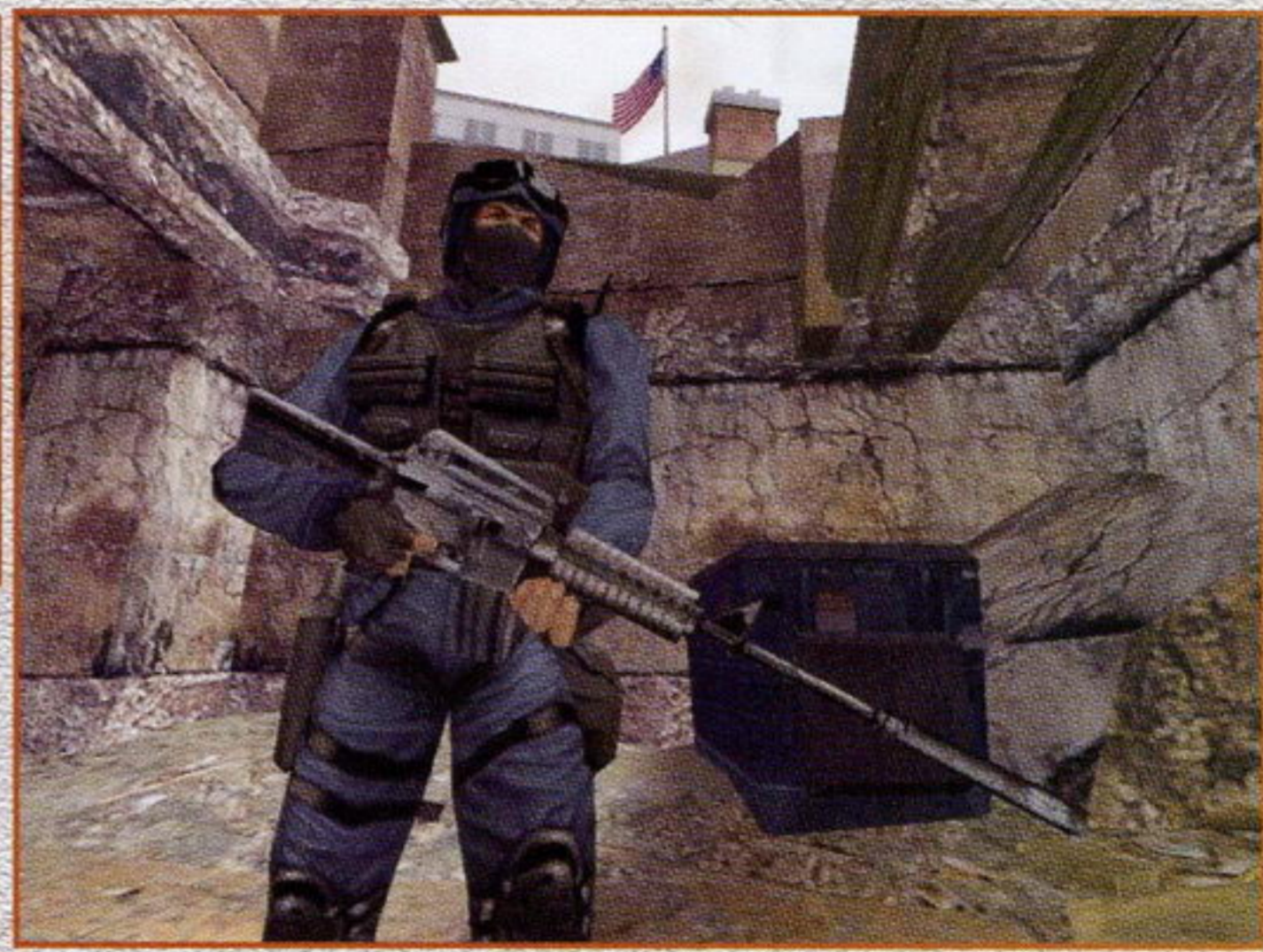
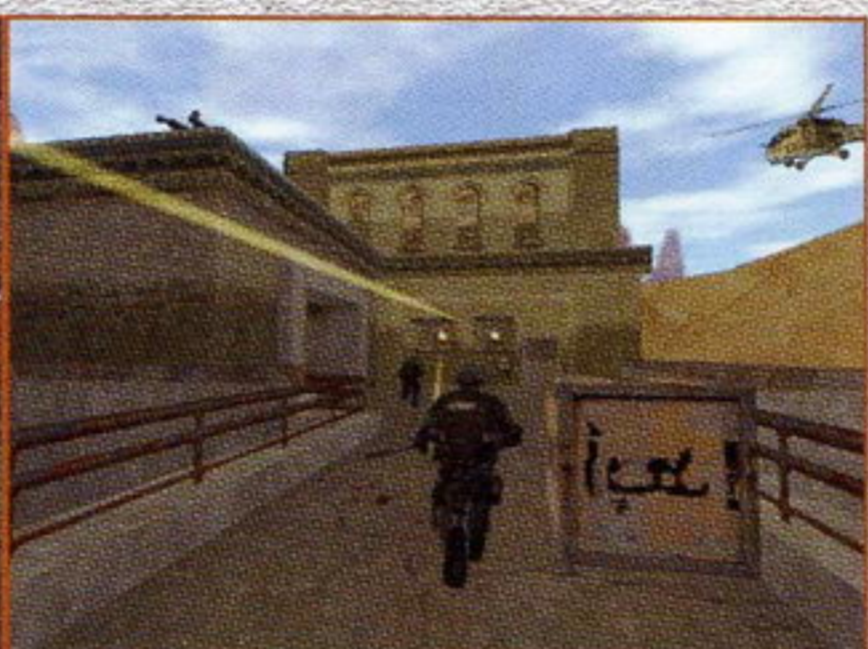
▲这种可以发射黄色光束的武器是？惭愧啊，PC的1.4版本中似乎没有见过。也许是《反恐精英 零点危机》中新增的武器，也许本作独有的？



◀这把武器如果到时候不尝试使用一下，那游戏算是白玩了吧，呵呵……看看这位恐怖分子拿着这把长刀的样子……有没有发现多边形都用在了人和刀身上，再看看地面的样子……你说这里会不会很滑(笑)？



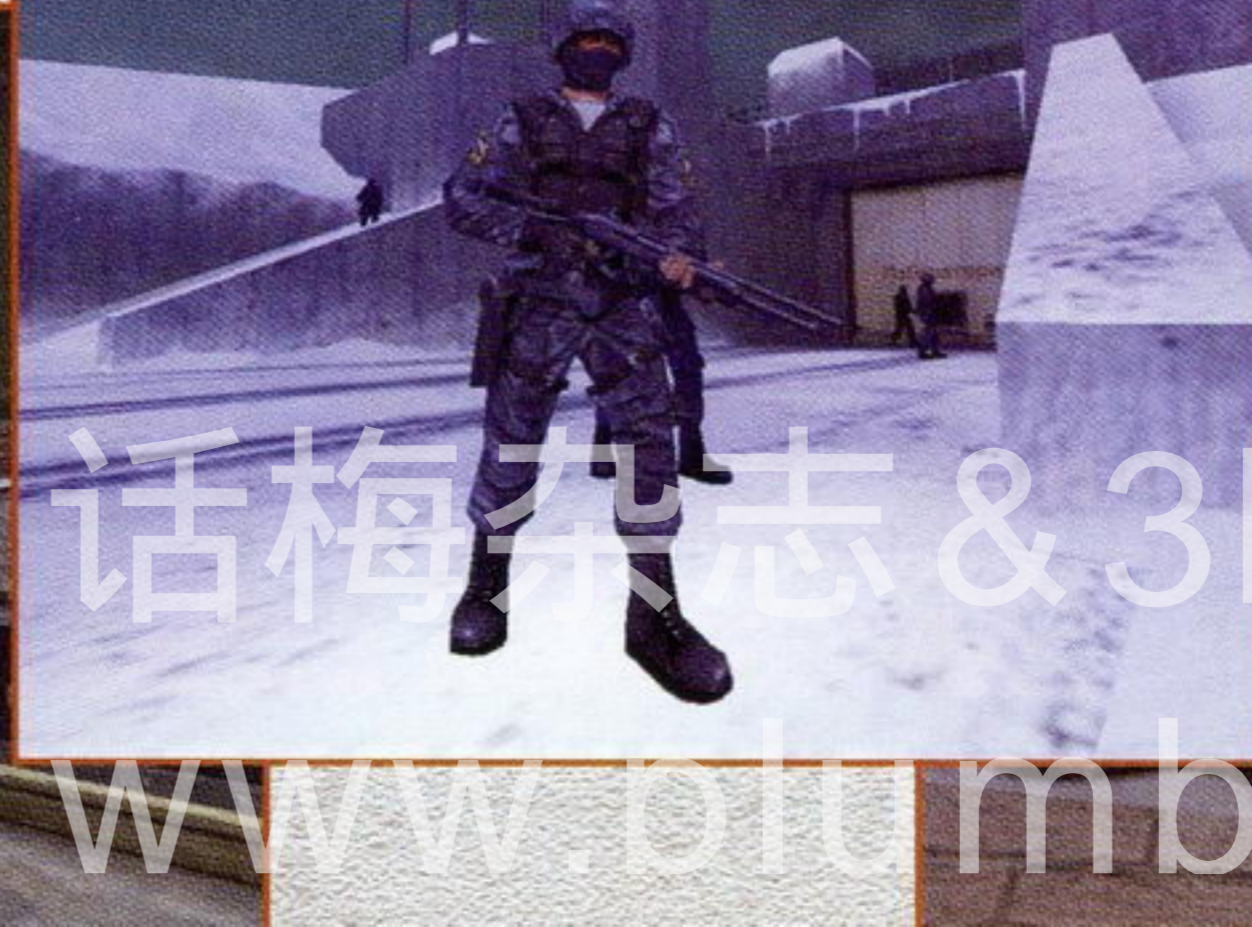
▼室内和室外的近距离作战。如果没有合理的掩护手段是难以取胜的。当然地图设计也要恰到好处，不能偏袒任何一方。这一点看似简单，事实上就不是很容易做到了……



▲M16？美国国旗？这……这会是什么地方呢？好像地形越复杂杀机也就越重。



◀冰天雪地下的护卫，感觉好神圣啊……要干掉他真是于心不忍，但他这么站在光天化日之下岂不是找K？什么？我打不中？这是谁说的？汗……谁这么了解我？



特别企划

写这样的文章是一个痛苦而又快乐的过程。在开篇千字之后，就已发现与原先的创作思路大相径庭。最后，数千字资料堆砌被舍弃，留下的只是几个理性的标题，一堆感性的词句。一年前，当自己还只是一个小职员的时候，从来没有想过能在自己钟爱的电玩杂志上写下这么多一直以来都想表达的东西，既然已经过了“男儿当打之年”，那么这样一篇前所未有的“特别企划”可能正是自己斗强梦最好的延续。感谢大家的捧场，衷心祝愿各位美梦成真。



斗强之梦——格斗与竞技



竞技时代，格斗浅谈

“格斗”一词在《辞海》中的解释为——搏斗，互相殴击。经历隋唐朝代更迭的史学家李百药（公元565年~648年）的著作《北齐书·杜弼传》中有云：“弼率所领亲兵格斗，终莫肯从。”这应该是“格斗”最早的用法了吧？而“竞”字意指比赛、争逐，东汉经学家郑玄（公元127年~200年）笺：“竞，逐也。”相当精炼。关于“竞技”，比较正统的解释为具有竞赛特点及较高技术要求的项目的通称。

格斗自人类文明诞生后经历了不同的发展时期，从一开始狩猎之类的原始生存用途，逐渐转向争夺地盘、保卫家园等战争用途过渡。尽管格斗与军队之间总有着千丝万缕的联系，但在冷兵器时代之后，格斗在战争中已经不再占有主导地位，人们对于格斗技的理解也从群体转向个人。在文学作品中东方的武侠、西方的剑客便是对于高超格斗技巧掌握者一种理想化的诠释，尽管在很大程度上进行了艺术夸张，但人们依然把这些作品中拥有神技的武者形象放在了一定的精神位置上，以至于此类作品中有不少经典广为流传，可以说是雅俗共赏。



当然，格斗发展至今，更多体现的是其在体育方面的用途。现代体育中众多的比赛项目与格斗相关的确有不少，比如武术、拳击、散打、摔跤、空手道、跆拳道、柔道、相扑……这也使格斗与现代竞技之间的联系更为紧密。

竞技的一大特点就在于各个项目都有严格的比赛规则，参与竞赛的选手都需要经过系统的身体训练及技战术训练，从这一点来说格斗十分符合竞技的特征。不过由于格斗本身具有一定的民族性，各国或地区往往有其特殊的格斗流派及技法习



惯，以跆拳道为例便有南朝鲜跆拳道、北朝鲜跆拳道之分，其技击重点等多方面的差异都是比较明显的。不同的流派，不同的特点，不同的规则……在现实中不同格斗技之间正式的比试是相当罕见的，所以“哪种武术流派最强”经常成为人们闲暇时谈论的话题，不同技巧之间碰撞出的火花也极易吸引众人的目光。20世纪70年代出生的玩家应该对《霍元甲》及李小龙的影片中主人公力敌外国大力士的几场戏记忆犹新吧，不同格斗技之间的较量除了热血沸腾之外还多了几分民族激情；而2000年及2001年，两次“中国功夫VS美国职业拳击争霸赛”也曾被炒得沸沸扬扬，尽管比赛的观赏性差强人意，但由于中国功夫（其实是散打）的大获全胜，依然令这两次商业活动在国内取得了不小的成功。

说到观赏性，这又是格斗具备的一个特征。古罗马时代，角斗士之间的相互搏杀是为了赢得生存的权利，他们的格斗行为只是贵族们的娱乐方式，这种以血腥残暴所营造出来的观赏性是野蛮与不仁道的，受到的只能是历史的批驳。而现代竞技格斗在很多方面已经相当完善，是一种在相对公平及安全的环境下相互对抗的活动，所体现的是选手之间力量、技巧、战术、心理素质等各方面的较量，是人类对于自身极限的挑战。除了对抗激烈程度所带来的影响外，两强相遇，本身就拥有很多不确定因素，给予观众更多的悬念，刺激其观赏欲望。而任何成熟的格斗流派中都有的一些极具表演性的高难度华丽技巧，这些技巧的存在也成为观众的兴奋点，在比赛中也时常起到画龙点睛的作用。

人类拥有原始的争斗本能，在文明社会及平时时期体现出来的可能就是竞争意识。对于格斗，尽管有很多人向往，但格斗技艺的修行需要良好的身体素质，严格、系统的训练及坚韧不拔的毅力，并非所有人都能掌握一二，即便只是强身健体的太极拳。这可能就是我们为什么总会对习武之人另眼相看的主要原因吧。那么，“能够表现出竞技特征，拥有公平、公正的环境，可以使用不同的格斗流派，具有高度观赏性”的虚拟世界是否存在呢？可以这么说，科技的发展及电子娱乐的出现圆了普通人的梦想。

EVOLUTION 2002

美国格斗游戏大赛 精美海报欣赏



话梅杂志 & SDM-SMV



格斗游戏，虚拟竞技

电子游戏的诞生时间虽然只有短短数十年，但是凭借其独特的魅力征服了数以亿计的爱好者。在其发展过程中，格斗游戏这一分支描下了浓重的一笔。在这里就不谈FC时代格斗游戏的雏形《街头小子》和《功夫》这两部作品了，因为在这样的游戏中我们并不能看到竞技的基本特征，就算是1987年CAPCOM在街机上推出的初代《街头霸王》，尽管已经有了不少创新和尝试，但仍然离竞技很远，无法展现人与人之间的相互对抗。1991年，具有划时代意义的里程碑式的作品《街头霸王II》诞生，标志着游戏史上FTG时代的到来。尽管是12年前的作品，《街头霸王II》也已经被人们称为“古典格斗游戏”，但是正因为本作在商业上的带动作用，使格斗游戏朝着日趋完善的方向发展，而在这个十多年的过程中，FTG也已经具备了接近于竞技项目的条件：



▲街机名作初代《街头霸王》

一、对抗性

众所周知，在FTG热潮未至的年代，STG与ACT占据了街机游戏的绝对主流地位，射击或动作类游戏更多体现的是“人、机对战”，它给予玩家的是一种挑战固有程式的乐趣，得分或坚持时间等具象化的数字是成就感的主要来源。而从《街霸II》开始至今的大多数格斗游戏强调的是“人、人交流”，通过人与人之间的对抗来体现游戏本身所要表达的内核，而玩家则是通过对于游戏系统的不断认识以及技艺的不断精进而获得精神愉悦的。当然，在不了解对战的乐趣时，还是会有玩家将通关、得分作为游戏的目标，不过与打倒时而弱智、时而无赖的AI相比，和同类之间争锋相对更具真实感，才更易让人将情绪融入游戏之中。现在还将通关拿来炫耀的格斗玩家可谓屈指可数，而格斗游戏的发展趋势也正是创造更优异的对战环境，而非制造更高等级的AI。

二、公平性

说到格斗游戏，我们第一时间想到的是什么呢？1P、2P两个角色，一左一右两根体力槽，体力槽中间是时间，3局2胜或是5局3胜……印象中似乎格斗游戏就应该是这样的。事实上，任何事物只要有一定时间的发展积累，便会有一些规律可循。那些著名的格斗游戏系列尽管在不断地改变、进化，但游戏中很多经典设定并没有删除，像《街霸》的6按键、《KOF》的回避、《VF》的按键防御、《铁拳》的4按键和十连技等等。当然，随着基板及主机的更新换代以及厂商技术力的发展，我们在不同系列的新作中总能看到不同程度的变化，系统中也往往会有全新的要素存在。不过，任何一个游戏都有其固有的系统，这个系统除了OPTION中的设定外，并不具备很大扩展性，对战双方所处的基本环境是等同的，在系统规定的制约下最大限度地表现玩家自身的素养。公平的对战条件所体现出的便是现代竞技精神中最为重要的一点——费厄泼赖。

三、观赏性

格斗游戏与其他类型的游戏亦有相似之处，其观赏性首先来源于画面。事实上，FTG的发展与科技发展密不可分，《街霸II》、《街霸III》、《GGX》、《魂之力量》、《铁拳TT》、《VR战士4》……这些优秀的FTG作品使用的几乎都是当时游戏界顶尖的图形技术、CG技术甚至是动作捕捉技术，而优秀的人设，各种招式华丽的演出效果也同样需要通过高超的技术力来实现。“外表”的进化满足了玩家不断变化的欣赏口味，而格斗游戏本身拥有的特点，如激烈的对抗、性格各异的人物、不同格斗流派间的碰撞以及强烈的代入感都会对玩家产生不可比拟的吸引力，因此很多FTG爱好者也愿意在观赏精彩的对战上花费时间和精力。

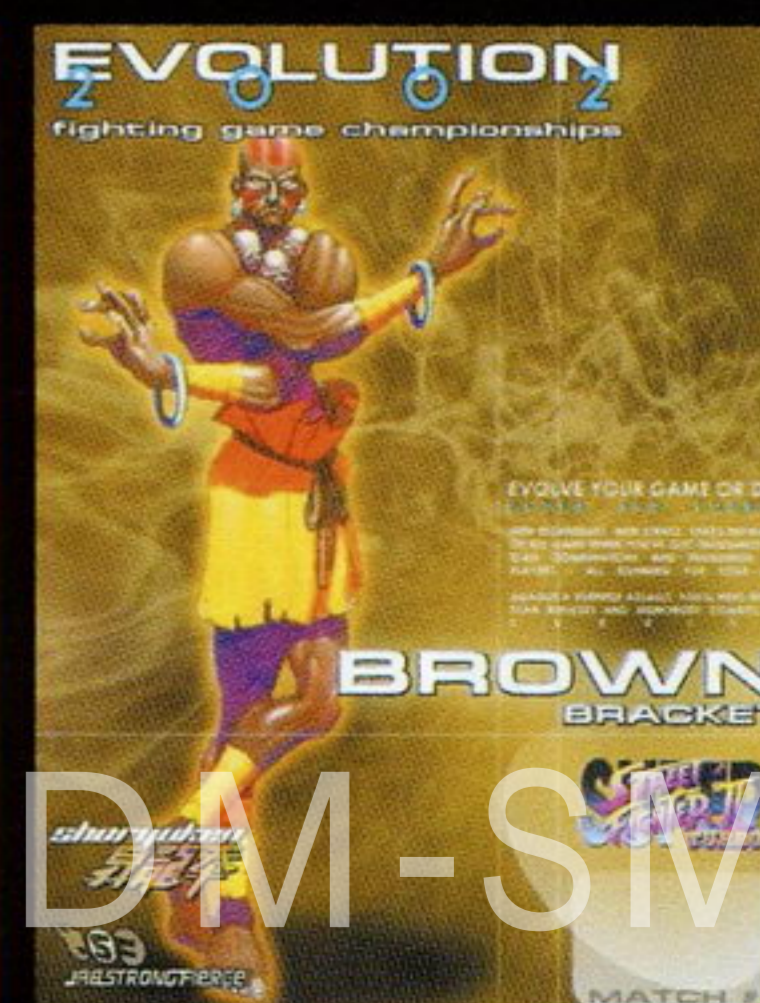
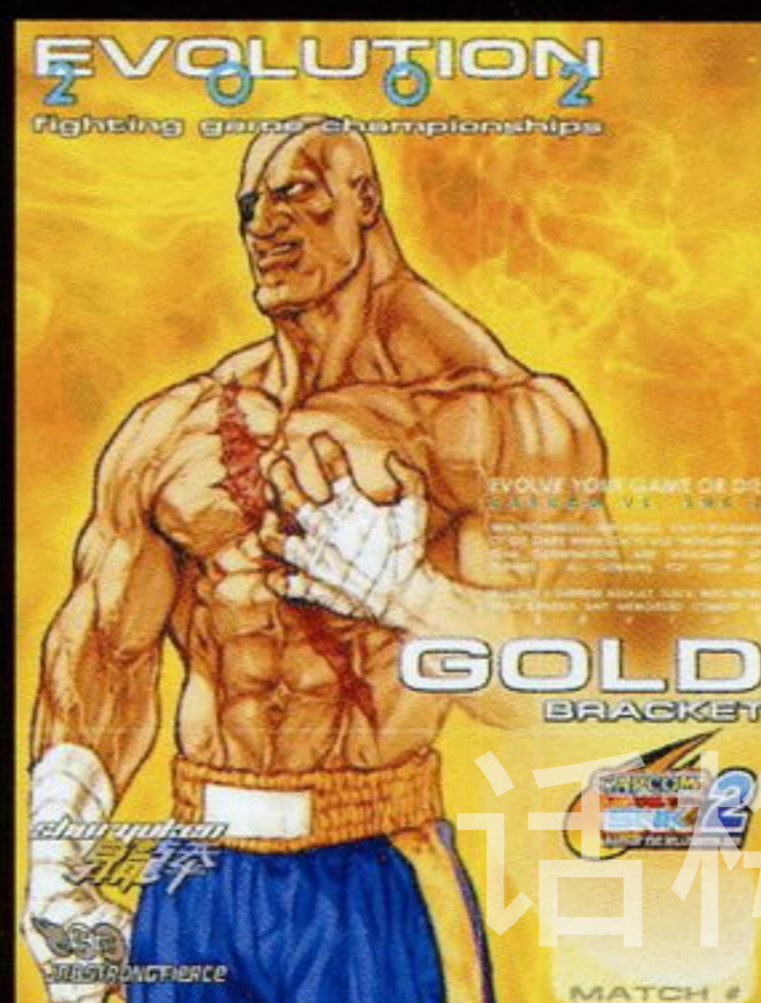
不过，仅凭这3点便能将众人眼中难登大雅之堂的格斗游戏上升到竞技高度来审视吗？对FTG“苦手”的泰坦就曾说过：“格斗游戏的对抗性远不及对弈。”说到公平的话，角色实力的不均、系统设计的疏漏以及BUG的存在，在格斗游戏中屡见不鲜。而观赏性这种东西又好像浮云一样，对于那些对FTG并不感冒的玩家来说，也不会为游戏华丽的画面或玩者精彩的表演所打动……

从个人的理解来看，格斗游戏的对抗性不光取决于游戏本身，玩游戏的人才是主导。一款格斗游戏自面市以后经过一段时间，玩家对于系统的理解，对角色性能的熟悉，都会促使技术、战术的发展与成熟，随着高手的不断涌现，会从根本上改变FTG的对抗程度。晋朝诗人张华在《博物志》中语：“尧造围棋以教子丹朱。”自然，格斗游戏作为青少年流行文化中的极小的一部分与有着数千年历史的围棋之间还是不具可比性的。（就算是给泰坦一点面子吧）格斗游戏的平衡性一直是厂商所追求和探索的，系列新作的诞生、新角色的加入、角色性能的变化、招式判定的修正、基本系统的改变以及改良版本的推出都有利于格斗游戏平衡性的提高，而《街霸3.3》、《KOF98》、《铁拳4》、《VF4》等作品的平衡性也为玩家津津乐道。公平本就有其相对性，就算是现代竞技体育中还是会因为种种原因出现“不公现象”，这同样需要时间来逐步完善。至于观赏性……刚开始接触格斗游戏，我便固执地认为：“在所有的游戏类型当中，格斗游戏是最能吸引观众，同样也是最需要观众的！”观赏性的高低取决于观众的水平，因为在格斗游戏中，能够表现观赏性的并不仅仅是匪夷所思的连续技或是华丽的超必杀，相互的牵制、小技巧的运用、瞬间的反应、攻防的转换甚至只是精准的操作都可能是观众所期望看到的，但是这就需要观众对于游戏本身有一定的了解，了解程度越深，所获得的信息也就越多，这与能够取得的观赏性是成正比的。所谓“内行看门道，外行看热闹。”在观看某项竞技运动时，对运动的规则、历史、选手等情况了解得越多，越能从中获得乐趣。从这一点来讲，格斗游戏与竞技也是相通的。

既然FTG具备这么多接近竞技的特点，那么是否也存在类似竞技的活动呢？这就不得不提及格斗游戏比赛了。



▲集对抗性、平衡性、观赏性于一身的《街头霸王III三度冲击》





强者国度，格斗比赛

1991年,《街霸II》取得了巨大的成功,街机厂商似乎已经找到了新的经济增长点。以CAPCOM及SNK为首,数年间推出了不少传世之作。1993年,《VR战士》的诞生有着极为重要的意义,SEGA以当时尖端的多边形技术及独具匠心的制作理念开创了FTG历史的新纪元,而经历了漫长沉沦的老牌街机厂商NAMCO也因为个性鲜明的“《铁拳》系列”而再度崛起。与CAPCOM、SNK在2D格斗界一样,NAMCO和SEGA在3D格斗界也呈现出强有力的竞争态势。(TECMO和SAMMY只能算是近期崛起的格斗新贵)因为这几个厂商制作实力的保证,使格斗游戏界佳作不断,在投币率决定一切的日本街机业,迅速发展的FTG也在一时间成为大型业务用机中的霸主。通常情况下,一种事物兴起后大量的同类仿造品就会陆续推出,急速膨胀的发展极有可能导致整个群体在短时间内衰退甚至毁灭。“格斗游戏热潮”的泡沫表象并没有引起中小厂商的重视,依然进行着盲目的重复投入。在FTG当道的年代,一年会有近80个格斗游戏被制造出来,其中不乏粗制滥造的低成本不良品;而格斗大厂为了能够抢夺市场份额,新作、续作的推出频率也明显加快,街机产业出现了畸形发展的趋势,市场的高饱和度造成了厂商及店铺的收益大幅下降,日本经济的总体衰退也加速了FTG的没落。尽管近年《VF4》把握机遇,风光无限,但FTG市场早已不是百家争鸣、火热爆棚了。

在格斗游戏近十年的兴衰过程中,格斗游戏比赛成为一道独特的风景线,贯穿于FTG的发展之中,比赛从某种意义上来说也在一定程度上推进了FTG的兴、延缓了FTG的衰。自20世纪90年代中期开始,CAPCOM就曾多次举办全国性的大型赛事,由于CAPCOM格斗在当时有很高的流行程度,在日本青少年中有着广泛的影响,再加上2D格斗始祖厂商在业界的号召力,每次比赛均能举办得十分成功,其中又以1998年举行的《街霸ZERO3》全国大会最具规模,参加人数竟然达到了10231人!比赛历时数月,经过地区大会的层层筛选,最终,关东区亚军梅原大吾在8月总决赛中表现神勇,击败了曾在地区大会中打败过自己的夺冠大热门——大贯晋也而获得了全日本冠军;同年11月由CAPCOM出资,年轻的梅原前往美国,又将《街霸ZERO3》全美冠军Aixe Valle斩于马下,成为CAPCOM官方认可的世界冠军,成就了一段格斗游戏比赛史上的佳话。

由游戏开发厂商主办、在某个时机举行的游戏比赛一般都有其商业战略



目的。游戏发售初期,厂商会出于宣传目的,举行一些比赛,但经常只是展会上的余兴节目,规模往往都不大,参赛者的整体

水平也比较低。在游戏发售一段时间后(一般在半年以上)组织的比赛一般都会大张旗鼓,厂商会投入较多的人力物力,通常会邀请相关媒体报道甚至是协办,这样的比赛规模较大,参加人数较多,而且因为游戏在市面上已经

出现了一段时间,选手中会有水平拔群的高手存在。扩大游戏的影响、巩固市场应该是此类比赛的用意所在,比如《铁拳4》的“斗神杯”以及《VF4》的“格斗新世纪”均是如此。举行一些经典旧作的比赛也不罕见,不过通常厂商会选择当年人气较高、至今仍有死忠、群众基础较好的游戏作为比赛项目,这样的比赛对恢复旧作人气的作用可能并不大,但对于提高厂商声誉、树立良好形象还是有一定帮助的,《街霸II X》至今还是很多大型比赛的传统项目,也可以看出它在CAPCOM的玩家心目中的地位)在新作发售前也可以以这种方式吸引玩家的视线。这样的比赛参加人数并不会太多,(一般在200人以下)由于游戏在市面上已经存在了较长的时间,所以玩家对于游戏本身已经相当了解,上级玩家也普遍存在,选手的平均水平会相当高,这样的比赛对于系列的FANS来说可能会更具意义。

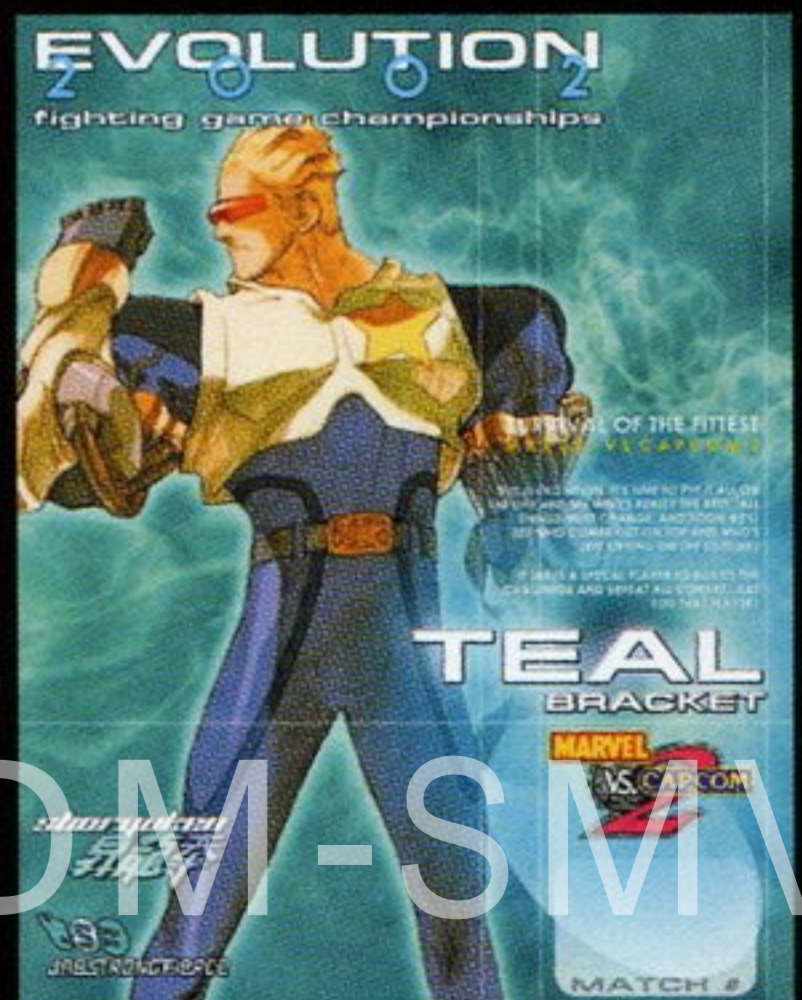
我们经常所说的“官方比赛”并不仅指厂商主办的赛事,具有一定影响力的媒体举办的比赛也可以冠以“官方”二字。FTG作为一种能取得高收益的街机游戏类型,其人气低迷对相关媒体也会造成很大的影响,以举办FTG比赛的方式提升媒体影响力的做法比较常见。日本街机杂志《ARCADIA》(与ARCADE谐音,意为“世外桃源”)就曾主办过不少高水平的格斗大会,其中包括2000年11月举行的“CAPCOM格斗日美大对决”,这次比赛向全世界展示了日美两大玩家阵营在CAPCOM格斗游戏方面的最强实力。美国方面由CAPCOM格斗游戏专题网站“升龙拳”组织派出了由Alex Valle、John Choi等全美高手组成的7人战队,在《SFT》、《SFZ3》、《SF3.3》、《MVC2》4个项目上向强大的日本队发起挑战,最后仅在《MVC2》上占得便宜。两国玩家对于“日美对决”反响热烈,这次比赛的成功举办给《ARCADIA》杂志很大的信心,在举办格斗比赛方面不遗余力,但在之后组织的以《SF3.3》为项目的“GAMEST杯”上受到了很大的挫折。2002年秋,《ARCADIA》主编猿渡雅史做了一个大胆的决定,杂志将组织举办以“地上最大的斗技场”、“前所未闻的格斗大会”为宣传口号的综合格斗大会——斗剧,并专门成立了“斗剧事務局”。

热潮已经退去的格斗游戏只剩下了一些真正的高手,就算只是把100日元硬币投下去的玩家也很了不起了。我极不愿意再听到“(格斗游戏)热潮已经终结”的论调,更加不想看到格斗游戏就此沉沦下去。这次的“斗剧”我一定要再次掀起战斗的风潮。

——猿渡雅史

“斗剧”预赛自2002年12月开始,共历时两个多月,2003年3月22日、23日两天举行了决赛,比赛共分7个项目:个人战有《CVS2》、《SOUL CALIBUR II》、《KOF2002》,团体战有《SF II X》、《SF3.3》、《GGXX》、《VF4EVO》。由于全国众多街机店铺的支持,斗剧的规模可谓空前,并因为个人战项目和《SF II X》团体战均有海外选手在决赛中登场而显得更为国际化。“斗剧”这样的赛事对于没落的格斗游戏的确具备积极的影响,但是否具有更为深远的意义呢?这或许需要时间来证明。

官方组织的大型比赛总能成为玩家们讨论的话题,但就数量而言就屈指可数了,真正令格斗游戏比赛方兴未艾的还是那些非官方的赛事。网络时代的到来对于传统游戏的巨大冲击并不是这里所要讨论的内容,就网络的迅猛发展对于非官方团体组织游戏比赛提供了很多便利来说,具有一定的正面意义。过去的所谓非官方比赛通常由街机厅或民间小团体组织,对于比赛基本情况的宣传可以说是组织者最头疼的事了,信息传播受阻使参赛者的数量和覆盖面受到了



话梅杂志 & 3DM-SMV

相当大的影响。而专题网站、论坛的开设使这种情况有了很大改观，玩家除了有了更多的交流机会外，组织聚会与比赛也比原先方便得多。现在在日本，不少具有一定规模的街机店铺也拥有自己的网页，用于发布比赛消息相当迅捷，而店铺举办的赛事中也不乏精品，像GAME-NEWTON在2002年11月10日举办的Cooperation cup vol.2（第二届《SF3.3》5对5组队比赛）虽然参加队伍不过13支，但水平之高、场面之精彩在《SF3.3》比赛中绝属上乘；GAME-NEWTON也协办过《SF3.3》日本全国大会G-UP比赛，取得了相当不俗的反响。

热衷于联络玩家、组织比赛的专题格斗网站于近年在全世界范围如雨后春笋，层出不穷，个人或民间组织自发制作相关网页已经不像前几年那么困难，他们的存在给复兴FTG文化以希望。这里就不得不提到在美国、加拿大乃至欧洲都颇具声名的CAPCOM格斗专题网站“升龙拳”（shoryuken.com）。由“升龙拳”组织的一年一度的“B系列”比赛（2002年正式更名为Evolution）可以说是北美格斗游戏界的盛会，赛事汇集了全美FTG的一流好手，并有加拿大、日本等地的选手参加，比赛内容以CAPCOM作品为主，项目相当全面，比赛规模也在逐年扩大，以组织者的话说就是“随着Evolution的日益壮大，它很有潜力成为最大的SF舞台！”在日本之外，这样一股民间力量的存在也是绝不容忽视的。“升龙拳”实际上走的是一条半官方的道路，它的成功并非事出偶然，不过其成长过程中也经历过不少挫折，对于后来者提供了相当宝贵的经验。（今后有机会会为大家详细介绍）

成功举办格斗游戏比赛对于厂商、媒体、店铺、网站、团体来说可以达到推广、宣传、扩大影响力甚至是盈利的目的，但是比赛的存在对于玩家又有什么积极的意义呢？前面已经说到FTG与其他游戏类型最大的区别就在于游戏



的核心体现更多的是人与人的对抗，而不是人对程序的挑战。大家所熟悉的《诗·商颂·长发》中便有“不竞不綀（綀意为“急躁”）”的说法，心理素质有时比熟练的技法更为重要。与竞技比赛一样，格斗游戏也是对战双方“力、技、智、拳、魂”的综合较量，FTG因此也被称之为“强者的

游戏”。有对抗自然就有交流，玩家之间的交流也是FTG发展的必要因素。应该指出的是很多格斗玩家因为在比较狭窄的空间中活动，能够交流的志同道合的朋友通常都很少，独来独往者亦有之；在小范围内战绩优异的玩家很容易出现孤傲、自满、目中无人、敌视其他玩家等不可取的心理状态；而FTG玩家不管在什么时期都只能算是少数群体，缺乏认同感也是经常会出现的困惑。在这种情况下，对于水平的提高以及游戏乐趣的延伸都是很不利，在街机产业越不发达、玩家越分散的地区越能体会到这一点。而FTG比赛的出现提供给玩家一个展示自己的舞台，在这个舞台上同样可以用来验证实力、拓展视野、结交新朋友、体验不同的技战术、感受热烈的现场气氛，探讨、争论、切磋，信息的传达在比赛过程中高度浓缩。交流能够带来技术水平和战术素养的整体提高，毕竟“高手是不可能独立存在的！”可以这么说，一个组织成熟、举办成功的赛会可以留给玩家很多东西，撇开比赛录像的传播对于玩家在技术打法晋级方面的帮助，就精神层面来讲，也有很多值得回味的地方。

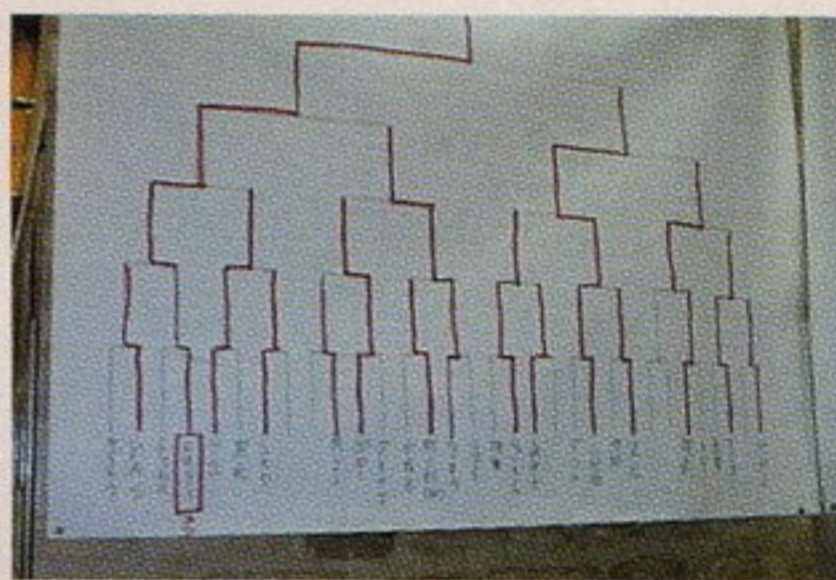
对于格斗游戏比赛的理性认识中比赛规则应该是相当重要的一个环节，因

为规则的完善也正是比赛整体的完善。FTG比赛规则的制定并不像想象中那么简单，要考虑很多方面。首先是比赛项目的确定，然后就是某项目的具体设定，比如是3局2胜还是5局3胜，游戏速度、每局时间及伤害度等其他设定也应该有严格的规定，而且使用角色、游戏BUG等方面的限制也要事先说清楚。1998年7月，在拉斯维加斯举行了USFGC（美国格斗游戏冠军赛），最主要的项目是《SF3.2》，但在比赛中选手因为在是否可以选用真·豪鬼的问题发生了争执，最后赛会组织者让选手们投票决定，场面一度陷入混乱；RC（滚动取消）是《CVS2》中的著名BUG，因为使用难度极高而很容易被人忽视，不过在斗剧的《CVS2》比赛中为了体现公平原则，还是明令禁止使用RC；2000年韩国《铁拳TT》联赛中使用“小鸡打法”（消极后退打法）胜利会被判无效……这些例子足以说明问题。另外，使用角色、模式、组队战时队员出场顺序是否能更换等细节也不可忽略。



▲美国B5比赛现场

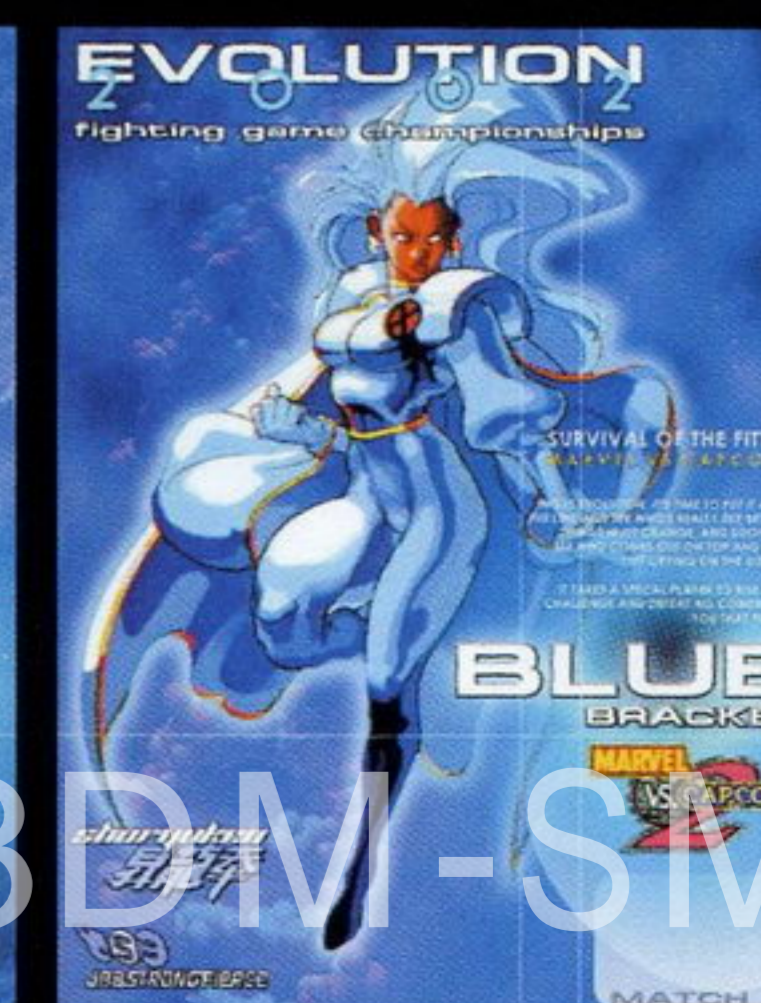
赛制是规则中重要的组成部分，多方的探索与实践使原本单调的赛制也得到了发展。古老的纯淘汰制现在一般也会以复合赛制替代，用设种子选手、分组、单循环积分等方法增加比赛的精彩程度，不同阶段的比赛增加局数设置可减少偶然性，“败者复活战”（每小组第二进行比试争夺最后的出现权）的出现也使竞争更为激烈。组队战在近年也十分流行，欧美以2对2居多，而日本更多的是3对3和5对5的组队战，这基本上是以选手数来决定的。个体的发挥、对同伴的信任、相互间的鼓励以及战术的运用，组队战具有的独特魅力与个人战是完全不同的，玩家对于组队战的热衷其实也是重视团队精神的良好体现。一些街机店铺及网站会以固定赛制组织联赛（排位赛），以每周一次比赛的频率居多。另外，民间赛事中还有不少十分特别的赛制，比如去年10月的港台《CVS2》对抗赛就采用了十分诡异的“棒球规则”，两人人马有攻方、守方之分，守方一人接受攻方所有人的挑战，攻方胜者上垒，负者出局，到达本垒方可得分……可谓别出心裁。不过像“格斗新世纪II”这样需要通过店铺预选、地区预选、全国大会几个阶段、历时数月、参加人数上万的超大型赛事恐怕也只有淘汰制最合适吧。



▲G-UP比赛对战表

比赛的组织其实也可以视为规则制定的一部分，因为比赛时间、场地、赛程计划、参加人数、观众控制、安全措施及经费预算等都会直接影响到比赛的正常进行，从这一点来说周密的组织工作是比赛成功的前提条件，这与比赛规则的意义是十分相似的。再以“斗剧”为例，在它的大会入场费标价处就注明了“5岁以下儿童免费，但需要成人陪同”；大会细则中对出现停电等事故时也列出了详细的处理办法；而会场中也为选手及COSPLAYER准备了更衣室，组织者的细致入微值得称道。事实上，规则及组织工作的系统化也使格斗比赛向现代竞技的方向迈进了一大步。

格斗游戏给予玩家成为强者的梦想，格斗游戏比赛则是创造强者的国度。只要梦想不灭，那么这个理想之国也将永存！





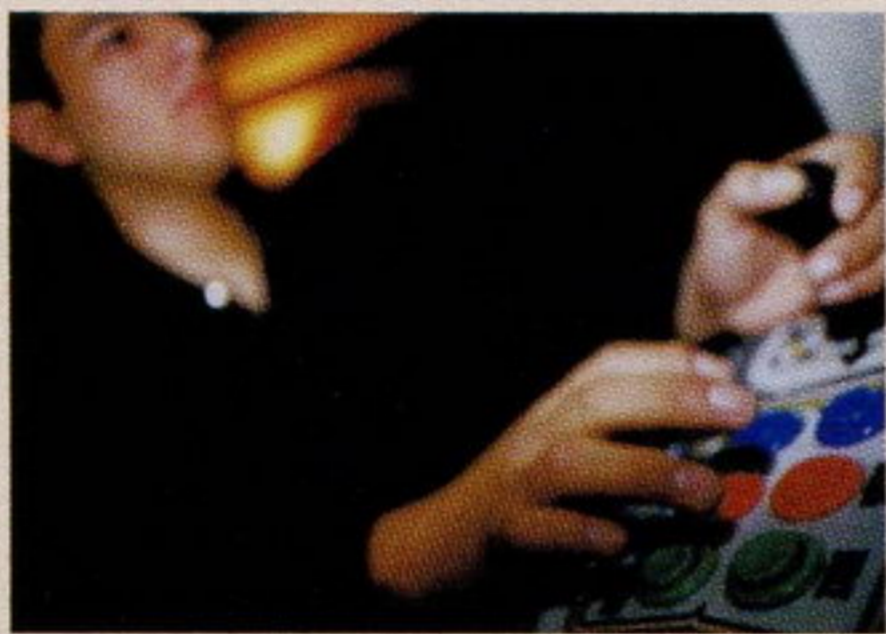
写在最后，斗强之梦

由于纱迦及UCG御用画师的诱导，大家可能已把胜负师当成一个整天咬着棒棒糖玩迷你游戏的家伙，其实我和很多“生于七零年代”的老玩家一样，对于格斗游戏、对于CAPCOM，拥有的是一份特别的情感。格斗游戏是一个胜负的世界，沈君山先生在《“匹夫而为异国师，一着而为天下法”——序吴清源先生〈天外有天〉》中曾说过：“善胜负者曰人称之为胜负师。”这其实也正是在下名字的由来。在近十年的FTG求道生涯中，一些所见所闻对胜负师来说具有特殊的意义。



▲年轻的梅原大吾

2001年，一个偶然的机会，我观看了2000年CAPCOM格斗游戏日美对决的部分精彩对局，也第一次见识到了梅原大吾的高超技艺，之后对这位屡次夺得官方大赛冠军的CAPCOM格斗达人特别注意，甚至刻意模仿他的打法。不过在2002年之后，梅原的成绩一路下滑，在很多大会的决赛圈里已经看不到他的身影，当年战无不胜的他已经失去了昔日的光芒。之后，他有意朝《罪恶装备》系列发展，但日本的《GGXX》高手林立，在《GGXX》全国大会上，梅原在第二轮便惨遭淘汰。回想起1998年《SFZ3》全国大会梅原捧杯时女主持人眼中激动的泪水，不免感叹事过境迁。上海格斗高手赵华有一套受《7 莫尔莫斯骑兵团》启发得来的理论：“格斗玩家的黄金期一般在18~25岁，我把它叫做‘男儿当打之年’，过了这个时期就会走下坡路，而且退化会相当明显。当然这之中也有早熟、晚熟之分，不过只有极少数玩家能在30岁、40岁还能保持良好的竞技状态。”事实上，新老交替本就是自然规律，这一点与体育竞技又是何其相似？一场格斗对战只是短短几分钟，但对于玩家的体力、集中力、应变能力都是极大的考验，除了身体方面的原因，年少时的锐气与冲击力在进入衰退期的玩家身上也会逐渐消失，缺少了“竞”的欲望又怎能全面体现“技”呢？这次的“斗剧”大会上，日本玩家看到了一个熟悉的身影，那是一个身材高大的美国男子，他就是当年梅原大吾的劲敌，身经百战的Alex Valle。已过而立之年的Alex在这次比赛中表现平平，但他在大会上发表了自己的引退宣言：“……今后我会以不同的方式为格斗游戏做出自己的贡献……”如果没有他的存在，美国CAPCOM格斗界可能还只是一潭死水，这样的老玩家有资格获得所有人的尊敬。



▲年轻的Alex Valle

25——这个年龄对于自己意味着什么？是放弃还是新生……一个值得思索的问题。

2001年6月，在上海的一家网吧里，胜负师第一次接亲身接触到了格斗

游戏比赛。这是一个《街霸》的主题聚会，在网吧的一个角落里，一台DC、两个摇杆、几张椅子、30来号人挤成一团，艰苦的条件下选手和观众却乐在其中，热烈的现场气氛令人久久难以忘怀。近年来，在国内除了香港和台湾，我们几乎看不到所谓的“官方格斗比赛”，而街机厅或商家的宣传型比赛也越来越少，毕竟格斗游戏早已风光不在，举办比赛的商业价值已经没有了往日的吸引力，所谓的格斗游戏比赛更多的是这种网站或小团体的聚会。这里要对各类聚会的组织者表示敬意，因为他们大多只是普通玩家，在组织方面付出了很多努力，不计报酬地工作，甚至还要承担各种费用。正因为有这些热血、热情、热心的玩家，格斗游戏比赛才不会在中国大陆绝迹。不过参赛人数过少、整体水平不高的比赛占的比例太大也使玩家对于聚会型比赛有着不同的看法。其实完全不必以规模论英雄，1997年2月，美国“B2”格斗大赛只有49人参加，但依然对美国格斗游戏比赛的发展有着积极的意义。只要能够达到加强交流、增进团结的目的，一切表象都可以看得轻一些。

第一次听说韩国《铁拳TT》全国联赛也是在2001年。2000年，韩国政府加大游戏业投入，除了PC游戏，商家对于TV游戏和街机也越来越重视。当时《铁拳TT》在韩国青少年中十分流行，媒体与商家联合打造了这个大规模的赛事，在跨年的全国巡回赛中，重要的场次都通过电视台在黄金时段播放，也正是这次比赛之后，韩国的《铁拳》水平全面超越了日本，在全世界范围具有领先地位。更不可思议的是几位铁拳一流高手一年的收入都在上万美元，而他们每天做的事只是“玩”《铁拳》。“游戏职业化”在韩国并不是新鲜事，只要能在各种的电子竞技比赛中获得好成绩，优秀的玩家便能通过商家的赞助及比赛奖金把游戏当成一种职业，而商家培养高水平的玩家也是对自身的一种商业宣传，这其实与球队和赞助商的关系是一样的。职业玩家和运动员一样需要进行刻苦的训练，一样要奔赴各地参加比赛，到了一定年纪或出现竞技状态难以恢复的情况一样会退役，而被新生力量取而代之。当游戏职业化达到一定程度时，也就真正成为了现代竞技的一部分了。在中国，游戏职业化才刚刚起步，而且只限于少数PC游戏，没落的格斗游戏在漫长的职业化道路上几乎没有任何生存的土壤。比起官方比赛，“职业化”可能才是FTG玩家永远无法醒来的梦吧！



▲小晶(右)在日本

今年3月，“格斗新世纪II”《VF4EVO》全日本大赛中上海高手小晶闯入500强，他的精彩表现令不少中国玩家备受鼓舞，这可能是中国FTG玩家走出国门，与国际接轨的第一步。保留一点点的痴心妄想，只希望下次再出现“斗剧”这种规模的格斗比赛时，能有“海外团体”中国队的加入；而在电子游戏成为奥运会项目（哪怕只是表演项目）的那一天，中国队也能为国争光。在全文即将结束时，这样的期盼突然变得很强烈。

斗——强——之——梦——成为格斗强者的梦到底离我们有多远，或许在虚拟格斗与电子竞技中能够找到答案。

感谢街霸中文网 (www.sftchina.com) 提供部分资料



话梅网 www.plumboc.com

www.plumboc.com

特快专递

GBA	KONAMI	A·RPG	1~4人
	2003年2月27日发售		自带记忆功能
	卡带(64M)	对应通信对战线	4800日元



KONAMI在GBA上有不少原创作品，除却《恶魔城 晓夜圆舞曲》这样的大作，一些看似小品级的游戏也有可圈可点之处，比如这款《战国革命外传》便是如此，游戏虽说是A·RPG，但实际上根本没有解谜要素，只需从一个版面来到另一个版面，不停斩杀敌人便可，游戏又是传统的俯视视角，这一点颇似GBA版的《鬼眼狂刀》。不过因为游戏有经验值、有升级、有购买武器装备及法术的设置，所以还是略带“生硬”地把这款游戏划入了动作RPG的行列。不过这样的设定似乎更适合掌机游戏的要求，就让我们来看看本作到底有什么独特之处吧！



©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Studios

スタートボタンを押してね

基本操作

游戏分为两种操作方式，但实际差别并不大，大家可以体验一下后按习惯来选择。

初心者型		上级者型	
A	攻击 / 决定	A	攻击 / 决定
B	防御 / 取消	B	防御 / 取消
A+B	法术	A+B	法术
L	武器切换	L	武器切换
R+ 方向	前冲	R	法术切换
SELECT	法术切换	同方向 × 2	前冲
START	菜单	START	菜单

游戏流程

《战国革命外传》的游戏流程是关卡制的，以日本战国地图划分成数个区域（大关卡），每个区域分为若干个小关。在一个区域内，小关卡的攻略顺序可以自由选择，在通过所有的小关卡后，会取得解除封印的勾玉，便能进入原本无法进入的BOSS关，打败BOSS后便可进入下一个区域，通过的关卡依然可以重复挑战。在经过一个或两个区域后，便可以购买更强大的武器及更高级别的法术。（在地图画面装备）另外，游戏一开始可以选择男女主角进行游戏，但两人只是长得不一样，能力、装备、成长率及游戏流程等均相同。



法术解说

在使用法术时瞬间无敌，但会消费气力值。取得打倒敌人后随机出现的葫芦以及升级时可回复气力。

法术共分4大类：

(1) 红色为攻击系，其中又分为火、冰、雷、地4个属性。火系法术是向周围放射贯通型火球；冰系法术可将敌人冻结；雷系法术对单体有追尾效果；地系法术是全屏地震攻击。



(2) 青色为回复系，由于没有使用道具，回复系法术的存在就显得十分重要了。

(3) 绿色为辅助系，其中又分速度上升、攻击力上升及全身无敌3种效果的法术，辅助效果有时间限制。

(4) 黑色为召唤系，不过只有“忍者之术”一种，在第3个区域的剧情中得到，可以召唤忍者——猿飞佐助帮忙打10秒钟，效果不太理想。

除了黑色之外，每种法术均有3个级别，高级别法术的气力消费及效果均会增加，法术随游戏进程可逐项购入。法术品种虽然不少，但战斗时只能携带3种，所以还是有所取舍的。一般来说，带一个回复、一个地属性再随便加一个辅助（胜负师喜欢硬拼，所以带“无敌”）就OK了。

武器性能

刀 可以进行四连斩（连按A键），并能在最后一击时取消“前冲”，前冲会变成“追击”，可以接近敌人，更易形成连技。蓄力攻击（按住A键一定时间后放开）为突进斩，距离长，但威力不大，不过之后还可以接“追击”。刀的攻击频率高，攻击范围为扇形，在被围攻时比较有优势，不过由于攻击距离太短，在很多场合都会处于劣势。



枪 攻击距离比刀长一倍，但只有三连击，最后一下后取消输入“前冲”会使出强劲的突刺攻击，如能把敌人推至角落就能形成十几二十连击，对杂兵一击必杀，但对飞行系怪物及BOSS无效。蓄力攻击为旋风斩，可将敌人弹开，被夹击时可用于脱身。枪的攻击为直线（三连击最后一下为扇形），对侧面来的敌人比较“苦手”。



弓 远距离攻击武器，攻击频率低。虽然没有“前冲”追加技，但蓄力攻击十分犀利，是弓箭的高速连射，只是连射时不能移动，易受攻击而中断。不同的弓附加特性也不同，比起其他两种武器，弓更具变化。当然，近战时弓很难对敌人进行有效的打击，所以在杂兵战中用处不大，但在对BOSS战中往往能发挥意想不到的功效。



特 购买或在战场上得到的装备有不少是同名的，只是名称的最后会加一个代表“特性”的颜色。

武器	铠甲
赤	攻击力高
青	脚力高
绿	防御高
黑	连击时间长 气力消费

（见左表）要特别指出的是弓除了基本特性外还有独有的附加特性：赤为贯通型、青为速射型、绿为反射型、黑为延迟型，除了反射型没有什么特别效果，其他特性均可顾名思义。



评价系统

由于游戏的难度较低，场景重复又比较多，玩久了难免有些枯燥，不过评价系统的存在使游戏更具趣味性。过关评价分为下、中、上、特上四种，评定标准为最大连击数、敌击破数、所要时间3项，其中最大连击数尤为重要！但只用普通方法，连击数破100也不容易。这里谈一点经验，那就是“枪震战术”（自命名）：连续使用地系法术，再配合枪的突刺攻击制造高连击数。地术攻击全屏，延续时间长，攻击回数8次，一个地震通常可以打二



格付け	所要時間	敵撃破数	最大連撃数	戦闘結果
特上	1分3分	177件	1000連撃	勝利

三十连击，接近敌人时追加突刺攻击，敌人离自己远就马上再用地震。使用威力小、耗气少的低级地术效果较好。由于葫芦的出现概率并不低，不必太担心气力不足，不过还是不宜装备耗费气力攻击的黑色武器。“枪震”越到游戏后期越能体现威力，一个场景甚至可以从头连到尾，要达到系统上限“九九九连击”也并非难事。另外，连击数高，所获的金钱也会大幅增长。

特快专递

GBA 卡带 (64M)	TOMY	ACT	1人
	2003年5月1日发售		自带记忆功能 4800日元

火影忍者 NARUTO 忍术全开!最强忍者大集结



由漫画改编的游戏总是摆脱不了“FANS向”的宿命，能反映出原著多少的精髓便成了评判这类游戏最重要的标准。本作从这一点来看算是合格——3个不同的角色，形形色色的BOSS加上无处不在的后援团，算是将原著的角色来了个一网打尽，而这些角色在游戏里的演出——就那些让人眼花缭乱的必杀技和时不时发出的人语应该也能让FANS满意。抛开原著不谈，作为一个动作游戏，本作手感系统画面音乐隐藏要素关卡设计也都在比较高的水平上，尤其是对忍者速度感的把握，可以说有独到之处。虽然这段时间热力ACT大作频频登场，但是当你受不了《洛克人》的折磨或是厌倦了《恶魔城》的生涯的时候，本作或许能够给你带来一丝清凉的快乐。

操作说明

- A键：跳跃
- B键：攻击
- 按住B键：必杀技攻击，按蓄力时间有等级、威力和完成与否的分别
- R键：忍具
- 按住R键：特殊忍具（4种遁书）
- ：前冲，可以冲上特殊的墙壁

普通忍具介绍

- 手里剑：最初就拥有的飞行道具。
- 千本：威力低下，但是可以两方向攻击，对付动物很不错。
- クナイ(苦无)：大威力飞行道具。

角色必杀技介绍

每位角色都有4个等级必杀技，其中除了第4个外其他3个都是开始即拥有。使用必杀技时按住B键，消耗查克拉槽，同时气槽上涨，按气槽颜色分为未完成（红色，下记为A）与完成版（黄色，下记为B）。必杀技蓄力中完全无敌，但会被敌人的必杀暂时中断。

漩涡鸣人 (ナルト)

- Lv1 色诱之术**
 - A：自己变身为泳装美女，范围攻击。
 - B：分身变出五个泳装美女，也就是所谓的后宫术……全屏攻击。
 - 注：对大部分BOSS和女性敌人无效。
- Lv2 影分身之术**
 - A：变出一个失败的……算是分身吧。
 - B：出现五个分身，放出大量手里剑攻击。
- Lv3 鸣人连弹**
 - A：放出……
 - B：突进乱舞攻击。
- Lv4 九尾变身**
 - A：九尾出现，补充HP。
 - B：九尾出现，补充HP加大威力突进攻击。



宇智波佐助 (サスケ)

- Lv1 多重手里剑**
 - A：向前方放出两个手里剑。
 - B：放出4个手里剑。
- Lv2 火遁·豪火球之术**
 - A：向前喷出火焰。
 - B：向前喷出火焰并伴随火球飞出。
- Lv3 火遁·凤仙火之术**
 - A：向四周发射一圈火球。
 - B：向四周发射火球，持续两周。
- Lv4 狮子连弹**
 - A：突进乱舞攻击。
 - B：威力加强的突击乱舞攻击



卡卡西 (カカシ) (隐藏角色，用鸣人和佐助各通关一次后出现)

- Lv1 成人小说**
 - A：拿出一本成人小说，自娱自乐……
 - B：同上，但是伴随全屏攻击和HP回复……
 - 注：对大部分BOSS、动物和女人有效……等一下，居然对女性有效……
- Lv2 千年杀**
 - A：隐身突进攻击。
 - B：A的威力加强。
- Lv3 召唤之术**
 - A：召唤一只小狗……
 - B：群狗乱舞。
- Lv4 雷切**
 - A：蓄力大威力攻击，只有手有攻击力。
 - B：同上，但全屏雷电都有判定。



模式介绍

游戏开始拥有ストーリー和フリー两个模式。前者是主游戏模式，整个游戏中有100个木之叶（前面六章每版7个，第七章每版8个），同时在游戏一些隐秘的角落会出现漫画角色给予回复道具或1UP的事件，而フリー模式便可以反复挑战已经通过的关卡来收集木之叶和特殊事件。通关后如果使用通关角色再度进入ストーリー模式的话关卡的颜色和难度都会变化，并且在这个HardMode里最终章的BOSS也会改变。另外，通关后还会出现ビジュアル（原画）模式，可以看到剧情和特殊事件里出现的角色的原画，如果收集齐100个木之叶还会出现サウンド（音乐）模式，里面可以自由选听游戏里的音乐、人语、音效。



- 对付第一章A版BOSS木叶丸&惠比寿，鸣人的Lv1B可以一击必杀，卡卡西的Lv1B可以吸引惠比寿。
- 对付第四章BOSS犬冢牙&赤丸，鸣人的Lv3A有特效……狗鼻子的悲哀……
- 第六章BOSS前左边的秘室可以得到Lv4忍术秘传。
- 第七章BOSS再不斩(NORMAL)，卡卡西学会雷切后对他使用Lv3B威力绝大。

特集专道

PS2	KONAMI	MUG	1~2人
DVD-ROM	2003年4月24日发售	对应专用控制器	85KB以上
			6800日元



KONAMI的“DDR”系列可谓家喻户晓，(在国内可能更多的人把它叫做“跳舞机”)它便是引发20世纪末音乐游戏狂潮的“罪魁祸首”。正因为《DDR》的出现使MUG不再是曲高和寡，为更多人所接受。“跳舞机”虽说早已走向没落，但KONAMI并没有完全放弃《DDR》的市场，在PS2上先后推出了两款正统的移植作品，这款《DDR/MAX2》正是系列最新作。除保留了前作中受到玩家好评的系统与模式外，又新增了很多体贴的设置，曲目超过70首，隐藏要素也多得令人发指，可以说是《DDR》的“终极形态”。



GAME MODE

在GAME MODE中除了3种基本玩法SINGLE(单人)、VERSUS(双人)、DOUBLE(一人两边)外，还设有4种基本难度，分别为LIGHT、STANDARD、HEAVY、CHALLENGE，前3种难度可谓循序渐进，同一首曲子在箭头密度、变化度、跳跃度、踩踏度等方面都会有很大的变化。

值得一提的是CHALLENGE模式，它不但拥有NONSTOP的特点——也就是一次游戏由5首或5首以上的曲子组成，两首曲子中间不停顿，连击数累加——还有独特的计分方式，以全部曲目的箭头总数确定每踩中一个箭头所获得的百分率。CHALLENGE最特别的地方还是原本的气槽变成了电池形状，电池中有3格电，只要有一个箭头没有踩出连击(也就是GREAT以下的准确度评价)就会扣一格电，也就是说只要4次没踩准就GAME OVER，尽管完成一首曲子会回复两格电，但条件还是相当苛刻的。



DIET MODE

大受好评的减肥模式也得以保留，这可是KONAMI SPORTS CLUB推荐的哦！开始的基本设置很简单，先在WEIGHT栏中输入自己的体重，因为对于很多人来说体重是保密的，所以设定完以后体重数据就会被★号遮住；MENU中可以设定运动标准，选择消耗卡路里或单纯的时间，下方的GOAL可以设定具体的目标，(消耗大卡数及运动时间长短)游戏中达成目标就会有提示；COURSE是用来确定减肥方针的，分为3种激烈程度。然后就可以进入选曲画面，实施自我的健康计划！运动时间和消耗热量是可以累计查看的，但需要95KB的记忆容量。如果减肥效果不明显，可以有针对性地提高运动强度。进行此模式时，需要一块DDR专用跳舞毯及持之以恒的决心，二者缺一不可。



隐藏要素

本作的隐藏要素十分丰富，但在出现方法方面难以走捷径。与街机版的“筐体POINT”一样，在每次游戏之后都会根据游戏难度及评价获得一定的点数，当点数达到标准时就可以开启新的隐藏要素。每次游戏结束，都会看到下一个隐藏要素出现所需点数的提示画面，并能在标题主菜单中的INFORMATION中查询，十分方便。游戏初期会获得不少追加曲目，而后期更多获得的是CHALLENGE模式中不同主题的曲组，而最终出现的是难度高得不可思议的传说中的ENDLESS MODE。在追加曲目中不乏《DDR》及BEMANI其他音乐游戏系列中的经典曲目或混音版本，KONAMI音乐游戏的FANS应该更有亲切感吧！



EDIT MODE

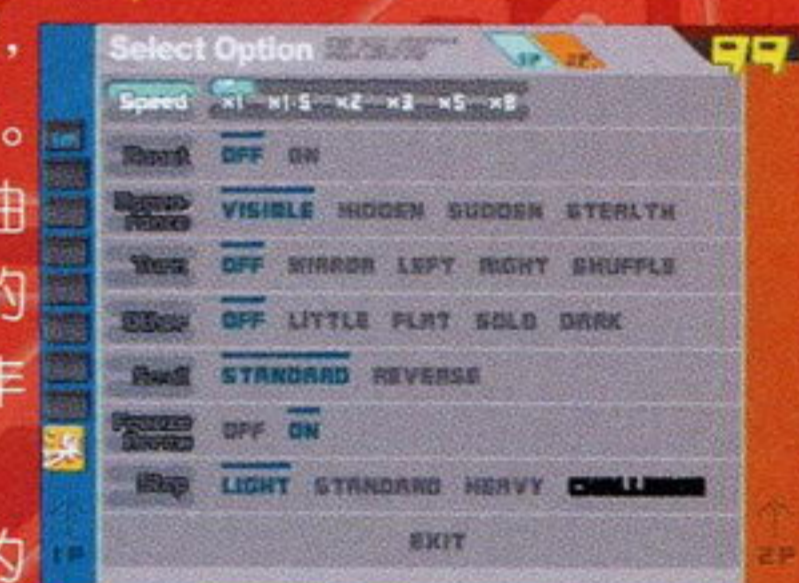
编辑模式常被玩家所忽视，但实际上这是个很有趣的模式，编辑操作也远没有想象中那么复杂。除去那些复杂而又体贴的功能不谈，选择想要编辑的曲目，进入编辑画面后按左，便可在原有的足谱上进行更改编辑。此时的操作比较直观，△、×、□、○分别代表上、下、左、右方向的箭头；L1为切换4分符、8分符和16分符的箭头；按住R1可以快速移动编辑所在小节；L2为定义块操作；R2可调出块操作菜单，有复制、粘贴、剪切、取消、删除、反转等选项；START键为播放键，可以测试当前编辑的足谱；SELECT调出的Sequence Menu则是相关的一些其他设定。至于其他的设定，有兴趣玩家可以慢慢研究。编辑完毕，测试完成后就可以将曲子SAVE下来，每个曲子大约需要300KB的记忆容量。玩自己编辑的曲子，这应该算是真正的DIY吧！



Select Option

在选定曲目后按住或连点○键，就会出现这样一个看似复杂的菜单。(CHALLENGE模式中没有)这种曲子中的附加设置是“BEMANI系列”的经典设定，只是这次的花样更为丰富，使游戏更富于变化：

- (1) Speed: 箭头的速度，分为6个级别，从普通速度至8倍速不等。
- (2) Boost: 调成ON时箭头会由慢到快作喷射状移动。
- (3) Appearance: 箭头的出现方式，VISIBLE为普通方式，HIDDEN为箭头移动至后半段消失，SUDDEN为箭头在后半段才会出现，STEALTH为完全隐形。
- (4) Turn: 调节后原来的足谱会发生变化。MIRROR为所有的箭头左右交换，LEFT为所有箭头左转90度，RIGHT为所有箭头右转90度，SHUFFLE为所有箭头随机变化。
- (5) Other: 在LITTLE、FLAT、SOLO和DARK这4项中似乎只有DARK比较明显，可令判定位置的箭头提示消失，其他选择意味不明，似乎不会影响难度。
- (6) Scroll: 设定卷轴方向，STANDARD为普通的向上卷轴，REVERSE为向下卷轴，也就是说箭头不是上升而是落下。
- (7) Freeze Arrow: 固定类箭头的开关，调成OFF时那些需要长按的箭头就会变成普通箭头。
- (8) Step: 调节曲子的基本难度，在选曲时也可以按↑↑及↓↓来调节，不过无法选择CHALLENGE难度。





Email To: game3@ucg.com.cn

自上期“游戏立方”中增加了“胜负町”与“邪魔院”这两个版块以来，受到了不少读者的好评，谢谢大家的支持！而多边形在这里要说的就是这两个版块虽然是由两位固定的小编胜负师与邪魔天使完成的，但也同样欢迎广大读者的热情参与，您想了解街机游戏或者是日语方面的任何问题，都可以及时和我们取得联系。

VOL.037
栏目主持：多边形

视频端子工作原理解析

随着新型的视频播放机和电视机的大量上市，玩家接触到的视频信号输出、输入端子的种类也越来越多。由于一些新型视频端子并不为玩家所熟悉，就带来了在器材选购和使用上的迷茫和疑惑。本文将对目前出现在DVD机、数字机顶盒和高清晰度卫星接收机以及电视机上的视频端子逐一介绍。



1、RF 射频端子

RF 射频端子是最早在电视机上出现的，原意为无线电射频 (Radio Frequency)，这种端子虽然历史悠久，对其外形和结构人人熟悉，但并不一定都了解它的特点。实际上，RF 射频端子是一种高频信号连接端子。由于电视的视频信号和音频信号需要通过发射进行远距离传播，故此必须使用高频信号。而高频调制时两种信号是混合的，最后解调出来信号质量大大下降。因此，RF 射频端子连接的电视机的最终图像效果，质量最差。因此，用户在使用视频播放器材如游戏机、录像机、DVD机与电视机连接时，如果电视机不是最老式的只有RF接口的那种，一定不要用RF射频端子，而要用AV端子或其他更高档的端子。

2、复合视频 V 端子

指的是一般玩家所说的AV端子中对Video (视频) 端子的全称，它是声/画分离的视频端子，只对图像信号进行传输，而音频信号通过另外的端子连接。最常见的是被称作AV端子的接口组，它是由三个独立的RCA插头 (又叫莲花接口 RCA Jack) 组成的，其中的V接口连接复合视频信号，为黄色插口；L接口连接左声道声音信号，为白色插口；R接口连接右声道声音信号，为红色插口。这种复合视频信号没有经过RF射频信号那些调制、放大、检波、解调等过程，信号保真度相对较高，一般可达350至450线。

3、S 端子

相对于普通视频端子来说，被称为超级视频端子 (Super Video)，也就是S端子名称的来源。S端子使用专用的连接线制造，便宜的20元左右，进口却可能达到200多元一根。其结构独特，插头为4针，总线为1根，但包括了5路。由于S端子传输的视频信号保真度比AV端子更高，所以用S端子连接到的视频设备，其水平清晰度可达400至480线。

4、分量色差端子

由于游戏机或中高档DVD机都可以使用分量色差端子线输出信号，因此也是近年来使用最广泛的一种线材。所谓分量是指视频三基色RGB中的任何一种基色，它们各为复合色彩中的一个组成部分。而色差的概念是分量基色去掉亮度信号后的信号差，即：红色差为R-Y，绿色差为G-Y，蓝色差为B-Y。但为何色差端子不用3个色差，而只有两个色差呢？因为Y\R\G\B这4个量有一个数学关系，当有了亮度信号Y、红色差R-Y和蓝色差B-Y这三个量后，就可以从数学上求出还原后的Y、R、G、B 4个量，省去G-Y绿色差有利于减少电路。一般配上高质量的电视机，通过分量色差端子还原的图像水平清晰度可达600线。

5、三基色 RGB 端子

三基色RGB端子的情况比分量色差端子要复杂些。因为它既有模拟的，又有数字的；既有分离接口的，又有组合接口的；既有几口的，也有十几口的。三基色RGB端子，是比分量色差端子效果更好的连接端子。在视频播放机中直接将图像信号转化为独立的RGB三种基色，并直接通过RGB端子输入电视机或显示器中作为显像管的激发信号。由于省去了许多转换来处理电路连接格式的转化，因此可以令图像得到比分量色差连接格式更高的保真度，获得最佳的图像效果。

6、VGA 和 SVGA 端子

VGA这个英文缩写经常碰到，但主要用在两种场合。人们最早接触的多的还是电视机上，或其他机子的一个装置，即VGA可变增益放大器，通过VGA能增减信号的增益，以求获得稳定的、接近标准强度的信号。VGA另一个频频出现的地方，就是计算机硬件系统中了。VGA实际上是计算机系统显示器的一种常用类型，其解像度为640X480P。而SVGA即SuperVGA，即增强型或超级型VGA显示器，它的分辨率提高了约一个扩展槽，将计算机上的文字、表格和图形通过电缆输给显示器，它的分辨率提高了约一倍，即1024X768P。标准的VGA和SVGA插口都是15针的专用插口，VGA和SVGA的插口和电缆并没有区别，只不过是传输的信号规格不一样。

7、数字视频 D 端子

D端子即Digital (数字) 的意思，是目前最前卫的视频接口端子。它虽然在结构上与RGB数字端子和SVGA端子有相似或相同的地方，但它并不属于RGB端子或SVGA端子，它采用了类似计算机的多针D型插接头，用来直接传输数字图像信号，根据传输数字信号的规格不同，D端子已经形成了一个系列的型号。目前有D1、D2、D3、D4、D5，系列序号越高，传输数据的规格越高。

目前，带有D端子的电视机，以国外品牌高档电视机居多，如三洋、东芝、松下等公司的产品。目前已知道的应用到电视机上的最高规格是D4端子。利用它可以连接高清晰度DVD机、数字摄像机、数码相机等的高质量图像信号，也可以连接机顶盒收看720P逐行扫描的和1080i隔行扫描的数字高清晰度电视图像。今后，将应用到D5端子，可以用来连接更高规格的1080P的逐行扫描图像。



▲ Sharp LC-30HV3 是屏幕尺寸大小为30寸TFT的液晶显示电视机，不到40,000元的售价的确是AV发烧友与游戏爱好者的首选产品。包括D4端子2组、RGB输入1组、S端子2组、天线输入1组、AV输入4组和耳机输出1组。灯管寿命超过60,000小时。

AV潮流新品介绍

品名	液晶投影机	
爱称	CASUAL THEATER	
型号	TH-AE200	TH-AE300
价格	公开售价	公开售价
发售日	2002年10月1日	2002年10月15日

基于“以简单方式就能欣赏到迫力大画面”的概念，松下电器产业(株)于去年10月1日和10月15日推出了深受用户好评的液晶投影机TH-AE200的后续机种TH-AE200和性能更好的TH-AE300。

TH-AE200作为“TH-AE100”的后续型号，提高了其基本性能。首先将“影视模式功能”从原来的3种模式增加为6种模式，可以按输入的节目来源进行模式切换。以往产品中已经配备的模式包括：可以原汁原味欣赏电影画面的“电影模式1”；欣赏电视节目的“普通模式”；像游戏等需要在明亮的环境下进行娱乐的“动态模式”3种。新产品中追加的3种模式：能够以高清晰画质投射电影画面的“电影模式2”，适合观看体育现场直播画面的“体育模式”和适合欣赏演唱会等音乐节目的“音乐模式”。另外，可以使用D4端子与RCA Pin端子两路系统来输入分量信号。产品还附带可以发光的遥控器，便于在光线暗的房间中进行操作。跟TH-AE100相同，产品亮度为700ANSI流明，液晶分辨率为858×484。TH-AE200配备了短焦点镜头，在约2.5m的投影距离下可以投射80英寸的大画面。

TH-AE300是比TH-AE200高档的型号，其亮度为800ANSI流明，对比度800比1。该产品采用松下电器独立开发的“Smooth Screen技术”，通过在屏幕上无缝投射像素，让画面上的黑色液晶像素格子不再明显，以得到更为圆滑的画面。此外，该产品包括与TH-AE200同样的6个影视模式，其调节功能可以设置共294种画质。该产品配有用来播放高质量电影节目的I/P转换功能——“Digital Cinema Reality”和用来补偿上下左右方向的梯形失真的功能，此外还带有DVD-I端子。



TH-AE200 的特点

一、高对比度 700:1，搭载6映像模式，实现高品位映像

1. 新光学系统、搭载新映像处理回路

搭载倍受好评的525P WIDE液晶板的光学系统，目的是使画面更高画质化、从而到达对比度700:1。而且搭载新开发的映像处理回路，包括progressive信号(在国内PS2玩家中被广泛接受的《铁拳4》就对应这种信号输出)在内的interlace信号，使画质会更好。

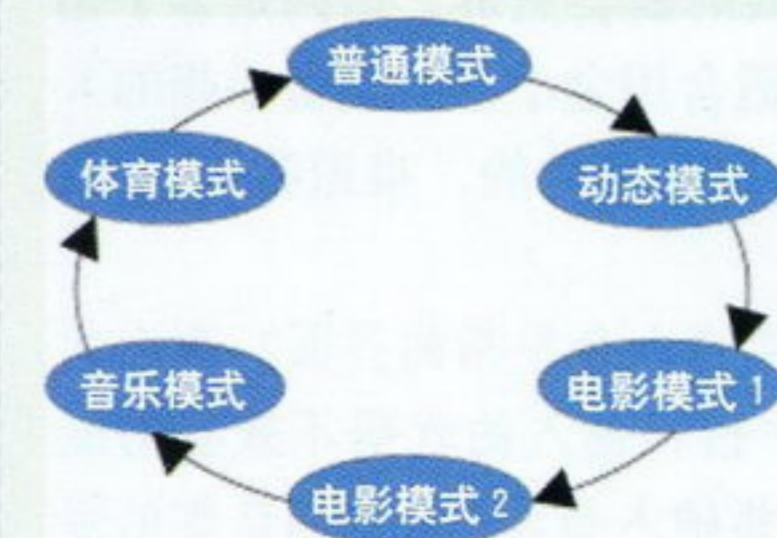


▲ 525P WIDE 液晶板的显示效果

▲ 普通的液晶电视的显示效果

2. 搭载6种映像模式，可以欣赏到高品位映像片源

针对电影和音乐、运动等的每个映像片源，可以在6种映像模式中找到最适合的映像表现。



二、新开发的遥控器、搭载D4端子

1. 装备D4端子等的丰富端子群

分量输入、D4端子和RCA Pin端子2系统的输入。这样就能给投影机的输入DVD和

BS DIGITAL等的高品位映像，用信号切换选择其他映像。而且除分量外还装备了S端子、PC (RGB) 输入端子。

2. 新开发的遥控器

附带可以发光的遥控器，便于在光线暗的房间中进行操作。

3. 业界最静音水平，静音化28dB

装备了冷却系统，使妨碍映画鉴赏的风扇噪音降低、实现业界最静音

的28dB。

4. 配备了短焦点镜头，可以在15平方米空间实现80寸的大画面

三、搭载SD卡SLOT，提出了各种大画面的享受方案

装备了SD卡SLOT，可以用SD记录的数码相机拍摄的静止画(JPEG)和数码相机等摄影的动画(MPEG4)再生出迫力的大画面、在家庭内提出了各种大画面的享受方案。



▲ SD记忆卡
外接端口部分

▲ 数码
摄像机 ▲ 数码
照相机

注：TH-AE300不仅具备上述TH-AE200的全部功能，还搭载了960×540的高解像度液晶板，实现高精度的映像的再生。高对比度800:1。另外采用“Smooth Screen技术”以得到更为圆滑的映像，并可以设置共294种画质，加入色温度的微调整机能。

主要性能规格表

型号	TH-AE200	TH-AE300
显示板	0.7" 液晶板 (16:9)	0.7" 液晶板 (16:9)
解像度	858 × 484	960 × 540
灯泡	120W UHM	
明亮度	700ANSI 流明	800ANSI 流明
对比度	700:1	800:1
对应信号 Video	NTSC, NTSC4.43, PAL, PAL-N, PAL-M, PAL60, SECAM	
RGB fH	30-70kHz	
RGB fV	50-87kHz	
YPbPr	525i(480i)625i(576i)525p(480p)750p(720p)1125i(1080i)	
喇叭	2W 单声道	
端子 Video in	1系统 RCA pin	
端子 S-Video in	1系统 4pin DIN	
端子 RGB 1 in	1系统 D-sub HD15p	
端子 YPbPr in	1系统 RCA pin	
端子 Audio in	1系统(L,R) RCA pin	
端子 D 端子 in	1系统 D4	
端子 DVI-D in	1系统 DVI-D 24pin	
SD 记忆卡	对应 DCF 规格标准的静止画 DATA、MPEG4 标准的动画 DATA (声音 G726 标准)	
电源	AC100V	
消费电力	180W (待机时 0.5W)	
外形尺寸	W280 × H80 × D269mm	
重量	2.9kg	

近期任天堂游戏周边硬件一览

GBA用新卡片读取器发表

任天堂会社近日发表 GBA 用新型卡片读取器“CARD e READER+”，该读取器比原来的型号追加可利用 GC、GBA 联机线

通讯的机能，并加大闪存容量至1Mbit，预定于6月27日发卖，定价4800日元，同时发卖对应游戏《动物之森 e+》，目前开发中的对应卡片如上图。

卡片	发卖日
动物之森卡片 e+	6月27日
口袋妖怪战斗卡片 e+	6月27日
GAME&WATCH 卡片 e+ (预定名)	未定
马里奥聚会卡片 e+ (预定名)	未定

NGC 专用力回馈方向盘“Speed Force”诞生



由美国罗技公司(Logitech)开发设计的NGC专用力回馈方向盘“Speed Force”近日已经公开发表，并预定于夏季在日本游戏市场上发售。为了宣传这款产品，罗技公司决定在即将于美国洛杉矶会展中心举办的“E3 2003 (Electronic Entertainment Expo 2003)”上会公开让玩家试玩。而第一批对应的游戏是《马里奥赛车 GC》与《F-ZERO GC》。

NGC 用 SD 记录卡接续器发表

任天堂会社近日发表 GC 用新周边 SD 记录卡接续器“SD CARD ADAPTER”，此周边使 GC 能够利用 SD 记录卡进行记录，并可再借助 PC 利用 Email 传送游戏记录，利用 INTERNET 下载游戏记录等，大小 35.0mm × 7.0mm × 55.0mm，预定于7月18日发卖，第1弹对应游戏为将于6月27日发卖的《动物之森 e+》，可传送游戏记录及拍摄的游戏画面。

帝剧与宝冢

文：孙欧东

说到《樱大战》中的帝国大剧场(以下简称帝剧)我想《樱大战》的FANS应该再清楚不过了吧?但是说到其原型宝冢(“土”旁加“冢”)歌舞剧团我想知道的人就不多了吧?下面我就为大家介绍一下宝冢。



在日本,“宝冢”是一个家喻户晓的名字,许多日本人把能看上宝冢歌舞作为人生最骄傲的事情。宝冢以她的所在地宝冢县命名,是由日本商界和政界的重要人物小林一三在1914年组织建立的,当时的宝冢只管演奏音乐,她的与众不同就是所有成员都是女性,一时火爆。可是10年后小林一三发现观众人数开始下降,于是他立刻派人去当时的艺术之都巴黎取经,从此光是演奏的宝冢变成了又唱又跳,和服变成了性感洋装,超短裙和大腿舞在当时保守的日本社会引起了轩然大波。1927年新剧《梦巴黎》宣告了宝冢歌舞剧时代的到来。为了吸引更多的观众来偏远的宝冢看戏,小林一三专门修了一条从大坂到宝冢的铁路。



与世界其他歌舞剧团相比,宝冢最著名的一点就是她的“全女班”,帝剧原来也是,不过后来来了个大帅哥兼超级花花公子的卖票小工。

宝冢成立至今已经有89年历史了,有“花”、“月”、“雪”、“星”、“宙”5个组。“花”组以舞蹈为主,“月”组擅长戏剧,“雪”组擅长日本戏,“星”组技能全面,“宙”组特征是演员较年轻,身材较高,充满活力,每个组70人,每年都有世界巡演。帝剧里可是只有“花”组演戏,别的都是辅助工作。

宝冢名气之所以这么大,是因为自宝冢毕业后,成为演艺界的明星的可能非常大,例如日本早期著名的电影演员春日野干代、天津乙女,以及主演过《失乐园》的黑木瞳,在电视剧《阿信》中扮演老年阿信的乙羽幸子,最

近在《千年之恋——源氏物语》反串男主角光源氏的天海佑希,参演过推理剧《古畑任三郎》的大地真央等。当然还可以成为政商界名人,比如曾任小泉内阁国土交通大臣的扇千景和任国会议员的松明等。就算成不了名人,因为宝冢的课程提高女性内涵,培养宗旨是“美丽、端庄、纯洁”,所以凡是宝冢毕业的女生就等于贴上了“高尚”的标签,嫁人的档次顿时提高了不少,嫁入名门的几率更高,所以就算是宝冢的学费再高,不少日本家庭仍然热衷于将女儿送进宝冢。怪不得大神努力了4代还没搞到一个女孩,原来大家都是在拿他解闷……



在宝冢最容易成名的是男角,称“男役”,因为动辄要背几十斤重的羽毛金属戏服,所以“男役”培养对象通常是那些身材高大,声音浑厚的女孩,说来桐岛和玛利亚应该就算是“男役”了。宝冢的每台戏均以“男役”为中心,一场戏下来,“首席男役”风度翩翩、高大威猛的形象就深刻印在观众心里,她们表现的比男人还男人的风度迷倒了无数女性,通常首席“男役”会有一大批迷恋“他”的FANS,多数为30岁的家庭妇女(汗……)。这些FANS收集“他”的照片、杂志,为“他”捧场,“他”演到哪里就跟到哪里,特别痴情的FANS还会终身追随。像20世纪90年代最著名的“男役”天海佑希,就有FANS疯狂到要为“他”生孩子。怪不得在樱大战里玛利亚会是队长,连大神第一次看到穿男装的玛利亚也会自叹不如,哎……相比之下桐岛就惨多了,虽修炼了强健体魄却只能和神崎董吵吵架。

因为宝冢剧团的演员都必须未婚女子,如果结婚就必须退团,那么多美丽的未婚少女聚集,而且一半的少女还要扮演男性,80多年以来,“男役”终生独身的比率又非常之高,于是外界对于“宝冢”也产生许多的猜测,比如演男角的女性会导致全面男性化,甚至首席男角与女角的暧昧关系与同性恋传闻也不绝于耳。难道这也是大神追女不成的原因之一?最有说服力的就是巴黎来的雷尼了。(狂汗)



看来RED公司应该学习KONAMI做个面向女性玩家的《樱大战》主角预定为玛利亚和藤枝JJ。

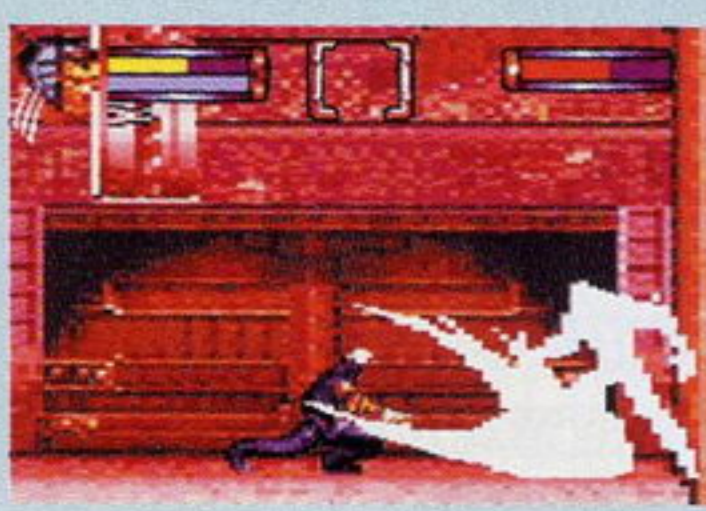
(编注:宝冢歌舞剧团最近一次访华演出是在2002年9月13日至15日于上海大剧院,尽管票价不菲,不过演出还是相当成功的,物有所值嘛!)

友情GAME推荐

X战警2 金刚狼的复仇

文：LIKY

《X战警2：金刚狼的复仇》于5月在全球公映,但是GBA版的游戏却在4月16日已经推出,这年头,由电影改编而来的游戏先于电影推出似乎已经成了一种风尚,比如前段时间的《指环王 双塔》等,相信这也正是游戏厂商和电影制造商所达成的默契,在如今这个游戏产业越来越发达的时代,电影的宣传已经不再拘泥于剧照和预告片等形式,同名游戏的先期推出往往能够达到更好的宣传效果。而对于游戏而言,先期推出往往会透露大量原作剧情,也会吸引更多人的关注,所以这也是一种双赢的局面。不过,游戏要想达到好的宣传效果,其本身的素质可不能太差,这道理不说也明白。而这里给大家推荐的这款GBA版《X战警2》素质就相当不错,这是一款爽快的横版卷轴动作游戏,玩家操纵的主角不仅可以施展拳脚暴打敌人,也能用他特有的“钢爪”来斩杀对方,连续使用“钢爪”后主角会进入“狂暴化”状态,攻击力和攻击范围都会大幅提升。在游戏中按L键能够随时切换“有爪”和“无爪”状态,两种状态各有优劣,“有爪”攻击范围广,而“无爪”时可以慢慢回复体力。随着游戏的进行,主角还会获得各种能力,比如第一关可以获得“奔跑”的能力,而在第二关可以获得“攀墙”,第三关可以获得“滑铲”等,使得游戏的技巧性慢慢加强。游戏最大的一个优点就是操作感相当棒,人物的动作也非常流畅自然,控制主角无论是打斗、奔跑还是攀爬都丝毫没有生涩的感觉,作为一款美版游戏来说这是非常难得的。近段时间GBA上的动作游戏大作不断,《恶魔城》、《洛克人ZERO2》都是备受瞩目的作品,不过在这里还是向大家推荐这款游戏,相信它的素质不会让你们失望,而看过电影的玩家就更加不要错过了。



本人想购入《第2次机战α》(Z版),请问普通版里面除了碟外,还有什么?听说有一只特典DVD,是吗?(广州 OSCAR)

本人想购入《第2次机战α》(Z版),请问普通版里面除了碟外,还有什么?听说有一只特典DVD,是吗?(广州 OSCAR)

多边形:《第2次机战α》正版中并没有特别的东西,而所谓的特典DVD是要在日本店头预定才能得到的初回特典,碟中收录了一些历代《机战》的影像、图片及文字资料,有一定的收藏价值。只是数量十分有限,在国内几乎看不到。

在下新买的一套金手指(一张光盘一张卡的那种),每次到启动游戏时就会黑屏。请问是金手指不行还是我的PS2不适合用金手指?卖金手指的人说这个金手指是适合所有机种的,难道我被JS骗了?(邹紫荆)

多边形:能够正常进入金手指的界面?那么启动不了应该就是金手指和输入的代码不兼容的原因,或者是某些金手指输入错误,请先确认你的金手指碟的版本。

多哥:在PS2《忍》中,画廊模式里的画是根据什么条件增加的呀?望指教。(北京 荆明)

多边形:这个您算是问对人了。画廊模式中的画与收集的“胧”币数量有关。

问题小卖部



小弟我前天才入手了《FF X-2》(还有YUNA记忆卡和支架,所以心情特好),但在游戏时发现有几个问题:

①盒中有一份中文说明书,这是港版的吗?还有,口形和声音对不上,声音结束了但嘴还在动的情况不少啊!差了有0.5秒,正版也有问题?不明白!②游戏中我已入手了斩骑王,但只有佩恩可以看到熟练度,我不知道如何用。换装盘上装不上去啊?③关于“小猫抓抓”,我也已入手(原以为要花上我1小时的,没想到20分钟就搞定了),但说明中说什么能力没有引发,那么这时装备上有用吗?④UCG攻略上说在发展到3话时才给那个什么什么屋的100000,那么他会逃跑。那我在第2话买了他100000元的东西之后在第3话他还会逃跑吗?不好意思,一下子问了那么多。

多边形:①有中文说明书当然就是行货版了。口形与声音有时确实存在对不上的问题,这一点没有《FF X》做得好,就算正版也是这样。②因为斩骑王是佩恩的专有特殊换装啊,尤娜与琉库有自己的专有特殊换装的。如果想换上特殊换装,就先要在战斗中将换装盘的衣服全部换完,然后按L1键调出换装盘,再按R1,你就会发现换装盘的上衣服标记变成了特殊换装的标记,再按下O键就可以换成特殊服装了。③“小猫爪爪”要在角色濒死的时候(也就是黄血的时候)才会发动,伤害与回复强制性为9999,配合枪手的连射特技可以达到最佳效果。④在Slv.1和Slv.2时买到100000元他就不会跳飞空艇跑人,这时他卖的东西都是打一折的超低价。如果你有耐心的话可以用才才ア力屋与旁边的海佩罗族的老板来回买卖东西赚差价,捞他几个百万,不过这是很花时间的。另外,进入第3章后他还是会的。



▲港版(左)与日版(右)盘盒背面比较

关于邮购的友情提示

可爱多,救命啊!今天(4月24日下午)我到邮电局去汇款购买我渴望已久的NGC,可是由于是第一次邮购,不知道该怎么填写汇款单,忘记在附言那栏写上要购买的东西,不知道这会不会导致……我的钱变成无效款,也就是对方可以不把我邮购的东西汇过来?别吓我啊!我的钱是存了2年多的啊!5555555555……虽然我汇完款后马上打电话给对方(也就是在你们杂志上做广告的某游戏店),对方给我的回答是四五天后就可以收到,可是我还有点怕……1700多块钱啊!(stephen-0717)



多边形:“可爱多”?这个称呼有创意!既然你已经和对方打过电话,那就不存在“无效款”这样的事,而且之后也没有再次收到你的来信,相信现在应该已经雨过天晴了吧。那些想以邮购方式购买主机、软件或周边的玩家,请注意收看以下几点相关事项:

(1) 邮购前最好能先根据广告打电话询问一下游戏店,确认所需物品的价格,如果邮购的是主机的话,还要问清型号、配置等,以免收到货品后感到不称心,要求退换的话将是一件非常麻烦的事;

(2) 填写汇款单时请务必逐项仔细填写,书写清晰规范,并记得认真核对,如果有不明白的地方就问一下邮局的工作人员,千万不要想当然;



(3) 如果金额较大,汇款后数天内就和游戏店再联系确认一下,以保周全;

(4) 还有就是妥善保管好原始凭证,以防万一,要是真的遇到以次充好、偷梁换柱、杳无音讯等欺诈行为也请保持冷静,尽快向当地执法机关举报,并提供相关证据,以法律武器维护自身利益。

总觉得Xbox的手柄手感不佳,能否通过转接器使用PS2的手柄?其效果如何?售价大约又是几何?Xbox有没有官方认证的周边外设?诸如键盘,鼠标,VGABOX等。(阿凯)

多边形:其实有不少玩家都提出了这个问题。现在很多游戏店都已经有了Xbox的手柄转接器卖了,价格应该在50元以下。因为PS2手柄的按键个数并不比Xbox手柄少,所以效果还是可以的。胜负师甚至还用他的《铁拳4》专用摇杆来玩Xbox游戏呢!Xbox的周边比较多,有官方的有非官方的,我们将在今后为大家一一介绍。

问多兄两个问题:①本人买了个VGABOX连接到电脑的显示器上玩PS2,感觉很一般,没有电视机上玩效果好,有什么办法可以提高?②我在玩“真353”这个游戏的时候,经常停顿或是好像看慢镜头一样,这是怎么一回事啊?应该如何解决?(JACKY)

多边形:①PS2到现在为止还没有官方发卖的VGABOX,市面上的所谓PS2专用VGABOX只算得上是一些“同人”作品,效果自然不尽人意。如果没有特殊需要,还是老老实实用电视玩PS2吧。②这就是传说中的“拖慢”现象了。拖慢是因为主机机能或厂商的技术力不足等多方面原因造成的,通常会在同屏显示复杂场景、多个角色或华丽特效时出现。拖慢是“《真·三国无双》系列”的老问题了,你应该没有玩过《真·三国无双2》吧?“真352”的拖慢才叫严重呢,相比之下“真353”已经有了不小的改进。如果装有PS2硬盘,可以在一定程度上减少拖慢现象的发生频率,但PS2硬盘的价格……自己权衡一下吧。

我想问多哥有关几个GBA SP的问题。GBA SP的照明灯容易坏吗?万一坏了该怎么办?GBA SP能兼容GB卡吗?(胡志)

多边形:任天堂的掌机一般都很结实耐用,而且GBA SP在设计上也考虑到了照明灯的安全问题,如果不是刻意破坏,一般是不会出现毁灭性的损伤的。真有万一的话……那就当它是折叠式的GBA

用吧!(汗)SP可以兼容GB卡带。

最新一辑《掌机王》入手,看到有关SP的报道,说白色限定版SP会掉色?朔料不就是白色的吗(像白色的GBA一样)?难道银色的SP却不会掉色?请多哥帮一下忙,回答一下我吧,我想购入SP,但是不能忍受我的爱机掉色(Finely)

多边形:据编辑部几位掌机玩家调查求证,银色的SP与白色限定版SP的表面只是镀上了相应的颜色,并不是材质本身的颜色,在这种情况下用久了的确是会出现不同程度的掉色现象。而蓝色和黑色SP用的材料与银色、白色不同,所以基本上不会出现掉色现象。要说漂亮的确是银色更具金属感,更显时尚魅力,但是美……是要付出代价的。

多哥:《FF X-2》一次爆机能够拿到所有的换装盘和100%剧情吗?(bule ice)

多边形:从理论上说是不可能的,因为游戏中有几个分支,会影响拿到换装盘的种类,剧情完成度也是如此。多提一句,一次通关最高剧情完成度是97%。

客气话就不多说了,小弟有几个《星海3》的问题请教一二:①在战斗中按下R2键,会交替出现“AUTO”及“MANUAL”是什么意思?②6种作战指令除了最后一项的“待机”外,我觉得作用都差不多,能具体说一下它们各自的作用吗?③完成的地图如果拿去卖了,“味方全员的移动速度+5”的效果还保留吗?

最后说一句:《星海3》真的是一个好游戏。(四川成都 王辉)

多边形:掌声有请星夜。(哗……)

①这个是指战斗时是否自动调整攻击对象,AUTO自动调整,MANUAL则可以手动调整,需要用□键来切换。②这几项的确差别不大,所以在当初的攻略中也没有特别说明。③是指拿到的1/100バーニイ和1/60バーニイ吧,这两个东西都有“全员移动速度+5”的效果,但是拿到多个效果是不能叠加的,每样保留一个,剩下的卖掉吧!

胜负町 日本主流格斗游戏角色使用率

以下的数据统计来自日本专业街机杂志与全国众多店铺共同举办的综合格斗盛会“斗剧”杯，而且统计的是通过预选的选手所使用角色的分布情况，可以说是在一定程度上代表了游戏中角色实力的排名情况。由于斗剧杯是今年3月才刚刚结束的，也可以从一个侧面看出日本格斗玩家最近在哪些游戏上的流行战法，对于国内的格斗爱好者或许会有些参考作用。

STREET FIGHTER III X (街头霸王 III X)

角色使用率

1	隆	17%
2	古烈	11%
3	肯	8%
4	维加	8%
5	春丽 / 桑吉尔夫 / 巴洛克 / S·沙盖特	8%
...
LAST1	S·肯	1%
LAST1	S·春丽	1%
LAST1	沙盖特	1%
LAST1	迪杰	1%
LAST1	飞龙	1%

隆的波动拳使用时间短，牵制力强，波升的配合可以发挥强大的威力，而且真空波动拳具有紧急回避、逆转狙击和削减安定等效果以至于隆的表现十分活跃。但波动拳不是对所有的角色都管用，譬如对达尔锡姆这样的长手长腿就很容易陷入苦战。

虽然古烈的必杀技只有两种，但是多彩的通常技与特殊技弥补了这方面的不足，而且有不少对空性能优越的对空技，总的来说是一个易守难攻的角色。

虽然肯的波动拳性能比起隆要差不少，但是对于不能使用飞行道具的角色来说还是可以掌握主导权的。而且使用肯的乐趣也并不比降低，所以使用率也位居三甲。

巴洛克凭着他那攻击距离长的爪子和实用的滑翔攻击独步天下，相信很多玩家都拿他没办法。在危急的时候还可以连续使用强力的飞跃巴塞罗那攻击，是个很难缠的角色。

在使用率中等的角色中M·拜森是引人注目的角色之一。在没有飞行道具的情况下也能用他那强力的突进技对对手展开狂攻。他的超必杀技——疯狂野牛攻击使用率也十分高。



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE (街头霸王 III 三度冲击)

角色使用率

1	肯	16%
2	春丽	14%
3	阴	14%
4	犹利安	13%
5	达德利	8%
...
LAST1	息吹	2%
LAST1	艾琳娜	2%
LAST1	雨果	2%
LAST1	诚	2%
LAST1	隆	2%



不但SA槽很短，而且可以令对手防不胜防的幻影阵使阴在游戏中具有压倒性的地位，他与万能型的肯及具有强力SA攻击的春丽可以称得上是《SF3.3》中的三强角色。

如果非要在这个三强之中进行实力比较的话，阴对肯为4：6、肯对春丽为4：6、春丽对云也为4：6，相对平衡。为了减少在团体战中使用不在行的角色，频繁地使用一两个相同角色的情况是非常多的。最近在日本喜欢使用比较稳定的阴的玩家开始增加，而使用春丽的人相对减少了。可能最近使用春丽的克星——奥罗和达德利的玩家多了吧。

紧接着他们三个的就是犹利安，气槽满了以后就可以使用强力的SA3，镜子超杀的各种变化可以开展多彩的攻击方式。是一个典型的气槽依赖型角色。

阳的防御力比较低，但雷击蹴有很不错的牵制作用，而星影圆舞的高级技法与安定性超强的转身穿弓腿均不能小看，战术方面可以根据对战节奏来随机应变。

使用诚和奥罗通过预选的人很少，不过能够形成二择的唐草及难以防御的夜行魂连系技巧也能起到一发逆转的功效。

再看看其他角色，雨果的机动力低，但因为有比较高的攻击力和防御力，拥有令高级角色也难以招架的爆发力。达德利和Q虽然也拥有很强的爆发力，但是这两个角色的能力实在太极端了，稳定性方面稍差。息吹的防御力偏低，隆欠缺逆转败局的绝活，胜率自然难以保证。想引发出12的潜在能力是一件苦差，再加上有奥罗和犹利安这两个天敌的存在，战斗就变得更加辛苦了。豪鬼虽然基本能力高，但防御力和气绝耐久值低下，在大会上通常难有做为。

说艾利克斯和艾琳娜是对应型角色一点都不过分，因为他们难应付的角色实在太多。就算在团体战中把他们放在哪个位置也会对胜败起到一定的影响。



VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION (VR战士4 进化版)

角色使用率

1	结城晶	16%
2	影丸	15%
3	陈洛	8%
3	LION	8%
5	JACKY	7%
...
LAST4	SARAH	4%
LAST4	VANESSA	4%
LAST3	瞬帝	3%
LAST1	JEFFRY	2%
LAST1	日守刚	2%

在《VF4EVO》中结城晶的实力已经重新回到了最强者的行列，刚刚结束的“格斗新世纪II”大会也证明了这一点，除了“大霸王”南アキラ、“豪杰”大须晶，濑琉豪、シューティング等选手也都是使用晶的代表人物。而影丸因其丰富的战术，以及能够体现自我个性的打法而被广泛使用，养老影、キャサ夫都是大家十分熟悉的影丸高手。陈洛以超强的爆发力而稳居第三位，只是在大会中陈洛的表现只能算是差强人意。另外，在“无冠帝王”、“VR之神”ちび太的带领下，LION也一举突入使用率前三位。不过ちび太虽然拥有压倒性的实力但每次大会都不能胜出，实在是相当困惑啊！而JACKY在《VF4EVO》中也有不俗的表现，拜人及“凤凰”拿破仑也为JACKY争得了一席之地。

从日本几个大型比赛来看，使用率低的角色在决赛阶段并非毫无作为，为那些坚持使用弱势角色的玩家表示敬意，因为他们的存在使比赛场面变得更加丰富多彩。





邪魔天使与他愉快的伙伴们

皆 (みな) さん、こんにちは、邪魔天使 (じゃまてんし) です。
复活之后的第二弹!

不知道以上一期那样的形式大家是不是满意，如果大家有什么意见和建议就向邪魔我提出来，我一定会尽量满足大家的要求。さあああて、今回 (こんかい) の授業 (じゅぎょう) 行 (い) きましょう! (好，就让我们开始今天的课程吧!)

上次讲了判断句，可能大家觉得有些简单，但万丈高楼平地起，打好基础才是关键哪。上次的判断句的句型是“Aは(が)Bです”(体言+は+体言+です)，而另一种形式是“Aは(が)C”。这个C是用言，也就是说一般是动词、形容词、形容词动词，比如“花很美”就是“花が美しい”。

张郃：“私(わたし)はなんと美しいでしょう。”(我是多么美啊!)

寒，张公子，不要随随便便就蹦出来，这是会吓死人的，上次的帐还没算呢！不过刚才张公子那句话倒还可以拿来当例子。这句话其实是个感叹句，“なんと……でしょう”就是句型，翻译出来就是“多么……啊！”这个句型是个常用句型，请大家记住了。

还有时间？好，让我再来讲一个。中文、英文我都说“主、谓、宾”，而日语却是“主、宾、谓”。在日语中宾语要求后续宾格助词“を”，这个假名发音同“お”(o)。句型就是“……を……”，比如读书，就是“本(ほん)を読(よ)む”。前面加个主语“我”就是“私は本を読む”。这种谓语后置也正是日语的魅力所在，因为对方在没有听到你说的最后一个词之前是不知道你最后到底是要表达什么意思的，你大可在最后来个否定或是听说，这种情况真的是能让对方抓狂啊。(笑)

豆知识

日本料理

木质建筑，纸糊的拉门，宣纸灯笼，精制的小碗，这些东西相信在很多日本电视剧与小说中都出现过。日本人在吃方面是很有讲究的，他们追求的是一种回归自然的境界，所以很多食物都是生吃，也许刚才还是在水里游着的鱼，



在几分钟后就已经成为了人们口中的美味。日本料理中最具代表性的当然是刺身、寿司、天妇罗。刺身是新鲜海鱼做的生鱼片，吃的时候蘸上酱油与生鸡蛋，另外还有让国人极不适应的辛辣刺鼻的芥末。不过不要以为日本人天天都可以吃到刺身这玩意儿，这东西可是很贵的，一条鲷鱼做的刺身可是相当于一台PS2的价格啊。寿司是放有生鱼片的米饭团，蘸醋食用，也是最常见日本料理。天妇罗其实就是糊上面炸的虾子，不过虾子可以换成蔬菜的根、茎、叶或是一些水果和菌类，食用时蘸上天妇罗汁，不要以为这天妇罗汁是什么新鲜玩意儿，说白了就是酱油。



了就是酱油。

日本人做料理很追求原汁原味，清淡、低脂肪、低热量是其特点。他们很少放盐、辣椒之类的味道比较重的调料，酱油是他们最常用的调味品。

在日本，最有名的中华料理就要属麻婆豆腐了，这道成都的著名料理在日本已经是深入人心，不过其味道到了日本可是大变样，麻辣味全无，想当年邪魔的外教吃到正宗的麻婆豆腐时激动得脸颊泛红光，不住点头，双眼泛着泪光，看来东西还是原味的好啊。(不排除被麻得说不出话来可能性……)



▲感谢成都ct提供此图。

词汇

- 日本料理：にほんりょうり (日本料理)
- 中华料理：ちゅうかりょうり (中国料理)
- 定食：ていしょく (套餐)
- 刺身：さしみ (生鱼片)
- 寿司：すし (寿司)
- 天麸罗 (天妇罗)：てんぷら (天妇罗)
- 鯛：たい (鲷鱼)
- 调味料：ちょうみりょう (调味品)
- 山葵：わさび (芥末)
- 酱油：しょうゆ (酱油)
- お酢：おす (醋)
- 麻婆豆腐：マーボーとうふ (麻婆豆腐)
- 塩：しお (盐)
- 唐辛子：とうがらし (辣椒)
- 花ショウ：かしょう (花椒)
- 胡ショウ：こしょう (胡椒)
- 味の素：あじのもと (味精)



经典游戏台词欣赏

“冰上的贵公子”、“无尽的华尔兹”，被各位玩家誉为《真·三国无双2》五虎将之一的张公子，其举手投足之间自带一份优雅，文质彬彬的措辞自有一种吸引人的气质，威力强大的孔雀虹，最快的移动速度，无怪乎有不少女性玩家都喜欢用他。街亭一战更是充分体现了其唯美的个性，不愧是“《真·三》系列”中最有性格的角色！

真·三国无双2

兵士：物見からの報告！蜀軍の主力が布陣を終えた、との事です。(探子来报！蜀军的主力已经布阵完毕。)

张郃：敵の陣形は美しかったですか？
(敌人的阵形美不美啊?)



兵士：は？はあ……、普通といったところですが……(啊？啊……普普通通吧。)

张郃：皆さん、敵の凡庸な布陣を優雅で切り裂く、これこそ戦の美学です。さあ、華麗に舞いなさい！(大家听好，我们要用优雅的阵形去攻破敌人平庸的阵形，这才是作战的美学。来吧，让我们华丽地进攻!)

真·三国无双3

兵士：山上の敵は渴きで醜く苦しんでいます！(山上的敌人因为饥渴正在丑陋地苦战中。)

张郃：そうですね。布陣は花。花は水に欠かせぬもの。



行きますよ、皆さん。優雅に、典雅に、美しく！(是吗？布阵如花，花是不能缺少水分的。大家去吧！优雅地、典雅地、美丽地进攻!)



词汇

- 物見：ものみ (参观、侦察、瞭望台)
- 報告：ほうこく (报告)
- 蜀軍：しょくぐん (蜀军)
- 主力：しゅりょく (主力)
- 布陣：ふじん (布阵)
- 終える：おえる (完结)
- 敵：てき (敌人)
- 陣形：じんけい (阵形)
- 美しい：うつくしい (美丽)

- 普通：ふつう (普通)
- 凡庸：ほんよう (平庸)
- 优雅：ゆうが (优雅)
- 切り裂く：きりさく (切开)
- 戦：いくさ (战斗)
- 美学：びがく (美学)
- 山上：さんじょう (山上)
- 渴く：かわく (口渴)
- 醜い：みにくい (丑陋)
- 欠かす：かかす (欠缺)
- 典雅：てんが (典雅)



Spirited Away 千与千寻

- 影片性质：动画故事片
- 产地：日本
- 导演：宫崎骏
- 推荐理由：丰富的想象和动人的情节
- 推荐年龄：全年龄
- 推荐度：★★★★☆
- 与游戏相关度：☆☆☆☆☆
- 改编游戏的可能性：★★☆☆☆

[本片获得过的主要荣誉]

- 第75届奥斯卡最佳动画长片奖
- 第25届日本电影金像奖最佳影片
- 第52届柏林国际电影节金熊奖

引言

当你从目录上看到这个新增的栏目并翻到这一页时，会不会很吃惊地发觉“映画馆”原来是一个电影栏目呢？

我想这样的栏目一定会有一些读者喜欢，而另一些读者会不以为然吧（笑）。游戏和电影本来就互通之处，如今电子游戏的表现形式也越来越多地引用到电影手法。在日本著名电玩杂志《ファミ通》上，每期都有一些页面分配给近期上映的值得关注的电影，而我们也希望能为国内的游戏迷介绍一些有益处的好片子。今后大家会在这个栏目中看到一些新、老电影的介绍，这些电影都是值得游戏迷观看的。我们会写明推荐该片子的理由、推荐程度和电影的看点。当然了，由于我们毕竟不是电影专业杂志，所以对影片的深入评论可能会较少涉及，主要还是希望起到“推荐欣赏”的目的。

我们推荐的电影会包括欧美影片和亚洲影片，其中部分电影很可能是动画片，与游戏也未必有什么直接关系，只是借此为游戏迷丰富一下业余的娱乐生活。这个栏目的扩展部分将会介绍一些更复杂的影片，并出现在今后的《游戏·人》之中；当然了，本栏目在推介新片时还会有收录在Gamehalo之中的影像配合。

好，引言就不多写了，下面请看本期推荐的电影：日本动画片《千与千寻》。



影片简介

文：泰坦

你看，泰坦其实也不用在这里正经八百地写出这部片子的简介。这部电影理所当然地获得了太多的荣誉，如果你到现在还对《千与千寻》所讲述的故事不甚了了，那你一定是一个对动画片兴趣不大的人，即便如此，我们仍然推荐你去欣赏一下这部宫崎骏大师继《幽灵公主》之后再次惊世骇俗的大作。

《千与千寻》制作了大约两年，2001年7月在日本上映，获得了极大的成功，并取得日本电影史上最高的票房收入：300亿日元。倒是本片在制作过程中，不断有漫画迷们给宫崎骏大师写信，“鼓励”他“努力创作”，发挥水准，“虽然《幽灵公主》曾取得很大成功”，“无论如何您也要继续努力画下去”等等。结果在影片放映前，宫崎骏自己也按耐不住，独自去神社求签，得到的签语却是“残花旧枝头重放”……

关于如何在茫然和迷惑中鼓起勇气生存甚至于求助自己的亲朋好友，这部片子给了我们很好的答案。千寻本来是一个娇气、任性的女孩子，当然她并没有富家子弟的坏习惯，在看似肤浅的性情中也隐藏了坚强、执着和善良。她为了营救父母而努力吃苦工作，为了好友（只能这样说吧，小千寻才11岁……）小白而奋不顾身地冒险，同时千寻也是一个处处讲事理的孩子，她在影片中的成长过程虽然离奇，却很容易让我们联想到现实。

嵌入在电影之中的思想很多，但泰坦现在没必要也没有本事深入讨论。简单来说，在惊诧于宫崎骏大师丰富的想象力和细腻清新的绘画风格，沉醉于精美的童话意境时，我们也跟随影片中的小主角再次体会到平时挂在口边的做人应有的品德，比如忍耐、诚实、尊敬、勇敢、遵守诺言……我想看过这部片子的小孩子们一定可以从小千寻真切感人的经历中学到这一切。除此之外，影片还有很多隐喻，比如说宫崎骏一直关注的环境问题。河神（被浴场当作腐烂神）的身体中令人作呕的垃圾场会不会令那些骄傲无知不懂得珍惜环境的现代人心生寒意呢？小白本身也是一条被填平的河流，无家可归的他最后沦为汤婆婆的弟子……其实在日本的神道教中，江河湖海皆有神灵，“对环境的污染必然会遭受到神灵报应”这种传言也是民间广为流传的。

当然，这部影片没有什么宏大的主旨，你不用去拯救世界，不用承担什么奇耻大辱，也不用担心什么军事阴谋，在两个小时的时间里你只要用心体会一个非常普通的女孩子荒诞奇妙而又再现实不过的冒险经历，这一系列冒险就是为了让贪吃的父母重新变成人，让心爱的小白能平安无恙。

事实上，正是《千与千寻》这样的电影，体现人性善良和表达乐观坚强的影片，在日美通常都很吃得开，希望有一天国内也会流行起这样优秀的影片吧。



画面欣赏



● 误入神界

为什么小千寻不愿意跟随父母走进隧道去探险呢？也许她并不是一个好奇的女孩。不过胆子小应该占到50%的原因吧（笑）。在这里你还看不出小千寻的父母“贪心”的性格，但千寻执意不肯进入奇怪的隧道也为故事的发展埋下了伏笔。在现实中一个隧道的另一端，是神灵休息沐浴的地方……这样的童话思想也符合宫崎骏的风格。



● 贪吃的父母

千寻对父母的贪吃反感之极，而父母却无动于衷，只顾尽情大吃大喝。岂知这些都是供奉给神灵享用的食物……情节虽然有些夸张，我们还是会联系到现实中的琐事，比如大家都能做到面对突如其来诱惑不动心吗？此刻小千寻的表情（很有日本女生的那种味道）也被刻画得惟妙惟肖。

每杂志 & 3

Spirited Away 千与千寻

第75届奥斯卡最佳动画长片
第25届日本电影金像奖最佳影片
第52届柏林国际电影节金熊奖



●奇迹发生了!

在神浴油屋外的桥上，千寻遇到了汤婆婆的徒弟小白。小白对千寻说，这个地方可不是她能来的，小白要千寻在天黑之前立刻离开。可是千寻回到那个“餐馆”时却发现父母已经变成了猪……

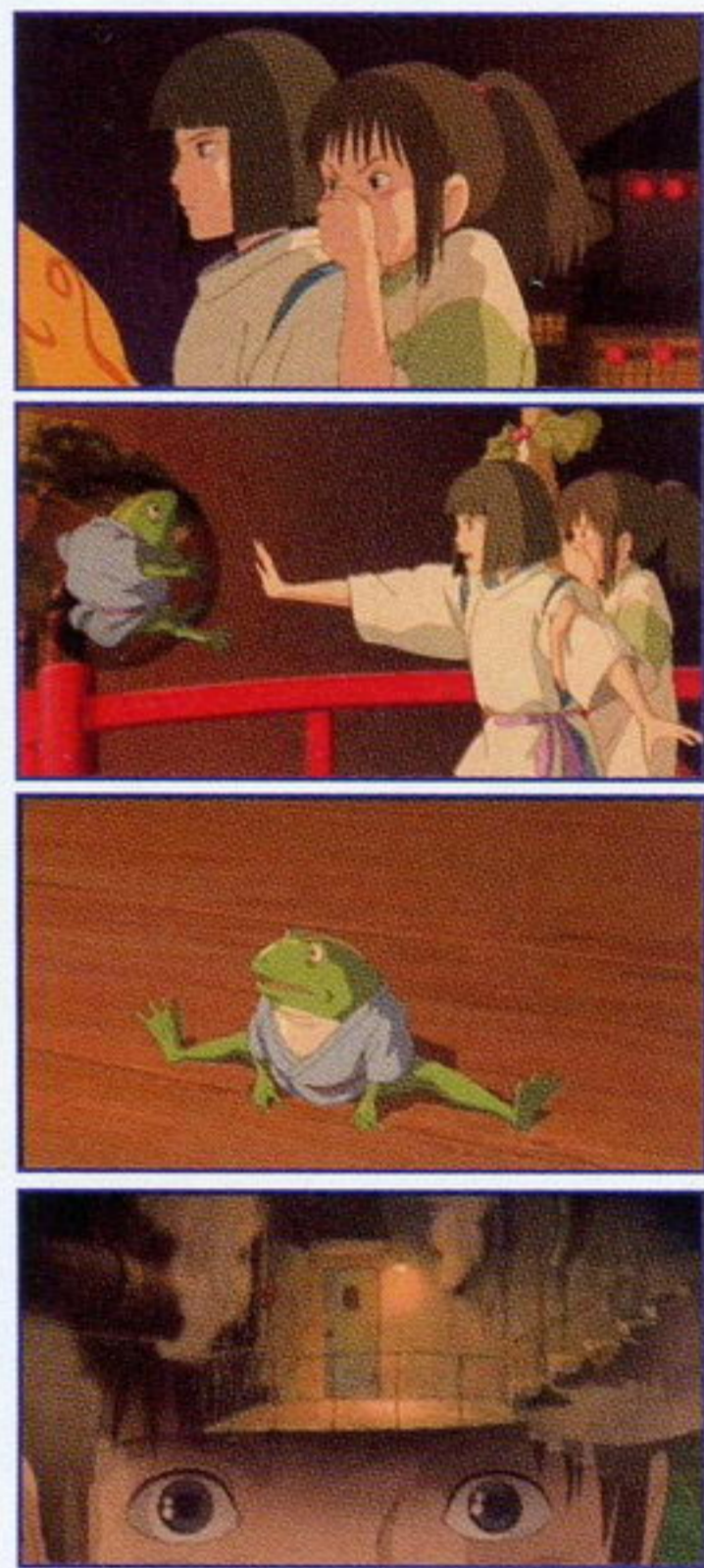
●与小白相识

天色已晚，神灵开始出现，此时小溪涨满了水，小千寻已经无法回家了。正当无助之时，小白赶来劝慰，他给千寻吃了一粒奇妙的药丸，才保住千寻作为人类的身体……而千寻在这个世界里的冒险也从这儿开始。



●进入油屋

由于青蛙出来捣乱，千寻在过桥时没有摒住呼吸，结果被神界的居民发觉了人类的气味。小白告诉千寻，在这个世界里，没有工作的人会被汤婆婆变成动物，于是他指点千寻去找锅炉爷爷寻求帮助。



●锅炉爷爷

千寻终于找到了锅炉爷爷，可是那里人满为患，千寻的到来让那些搬运煤块的煤屎们发生了集体大罢工，这可气坏了锅炉爷爷，不过他还是委托小玲将千寻带到汤婆婆那里签约，这样就可以在这个浴场里拥有一份“合法”的工作。

●邪恶的汤婆婆

汤婆婆本来不愿意给千寻任何工作，无奈自己的小宝宝在要紧时刻哭嚷起来，汤婆婆不想千寻继续吵闹，于是就给了她一份打扫浴缸的工作，但汤婆婆也夺走了千寻的名字，只准她叫“千”。如果不是小白的药丸，被夺走名字的千寻就不会再有凡人的记忆了。



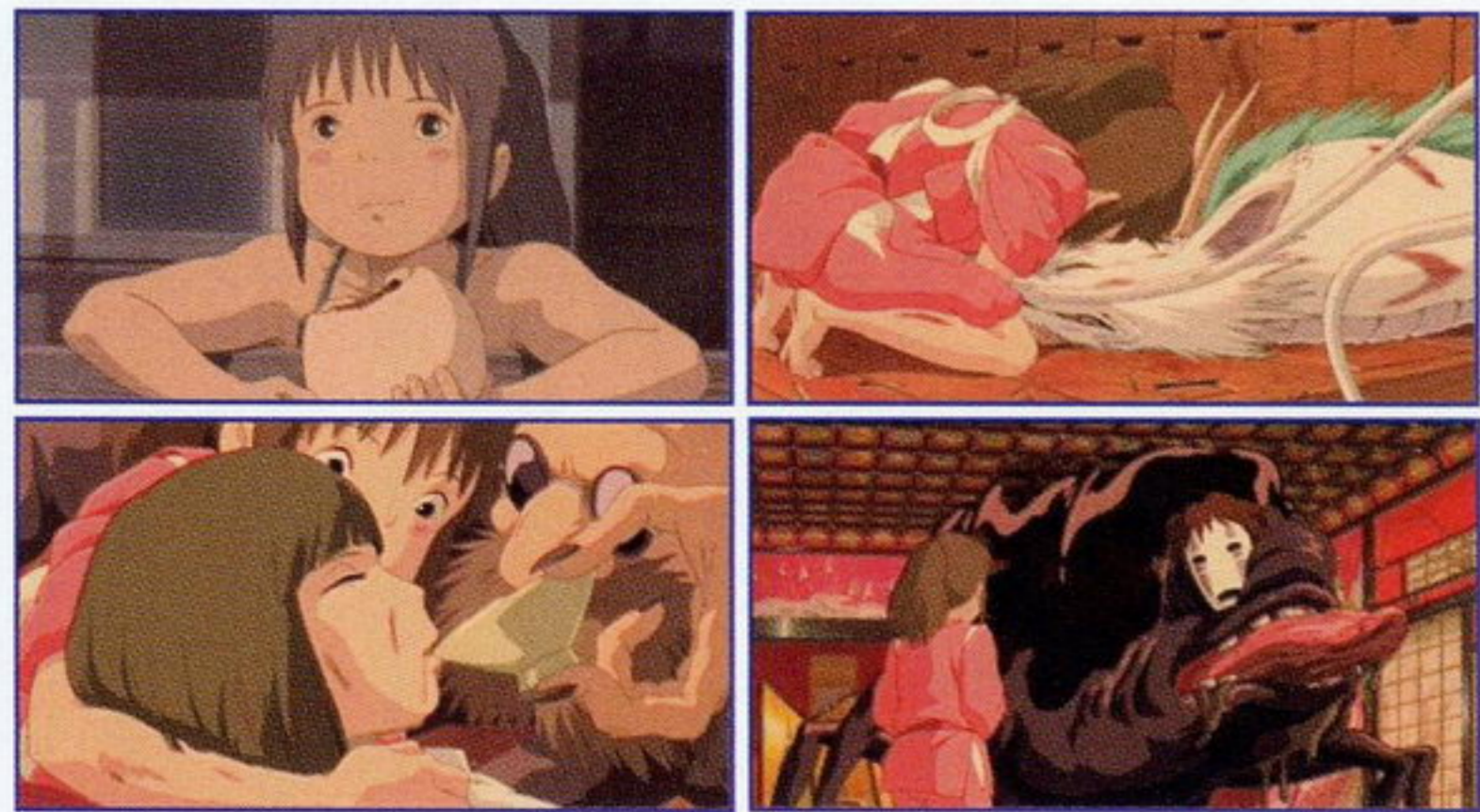
●被污染的河神

河神由于受到污染，浑身散发着难以忍受的恶臭，而汤婆婆居然把为河神洗浴的任务交给了千寻。千寻使用药浴将河神清洗干净，从河神的身体中居然倾倒出了一个垃圾场，破铜烂铁，废旧自行车……污染环境后果的可怕在此尽显无遗。清洗之后河神送给千寻一颗神奇的宝珠。



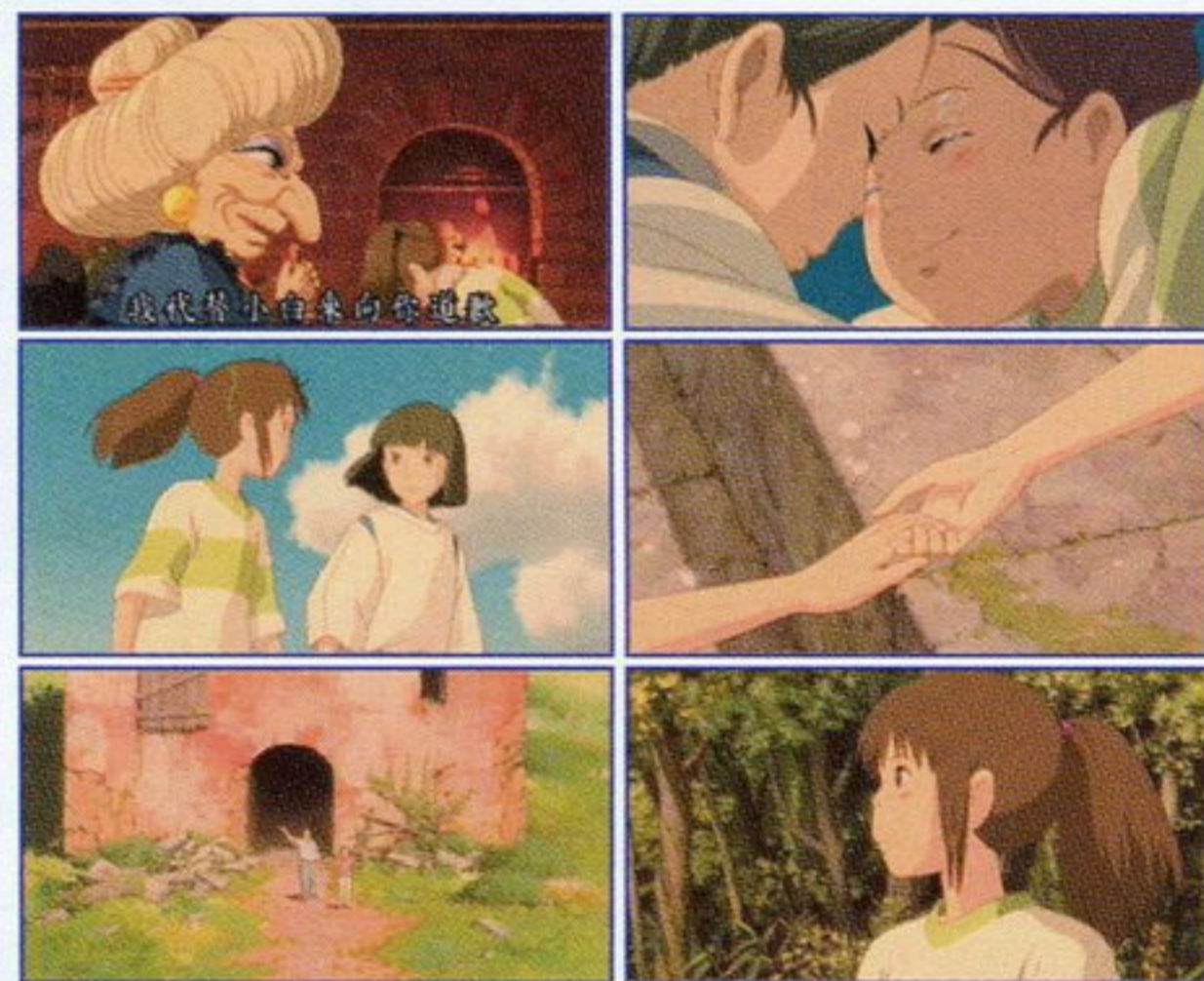
●与小白的友情

在小千寻感到痛苦和茫然的时候，小白瞒着汤婆婆带她去探望了已经变成猪的父母，千寻委屈地许诺说自己一定会努力工作，让父母重新变回人……在伤心之际，小白为千寻带来了她进入油屋时穿戴的衣物和一些食物，小千寻感动地哭了起来。



●小白受伤之后

为河神清洗之后，千寻总算能够饱餐一顿，却发现化身为龙的小白受了重伤。此时受到污染的无面人也开始在油屋放纵，千寻将从河神那里得到的宝珠给无面人吞下，帮助他恢复原状，而自己则赶去向汤婆婆求助。她随后得知，小白只不过是受汤婆婆利用的爪牙，而小白之所以受到攻击是因为他偷走了汤婆婆的姊妹——钱婆婆的一枚珍贵印章。

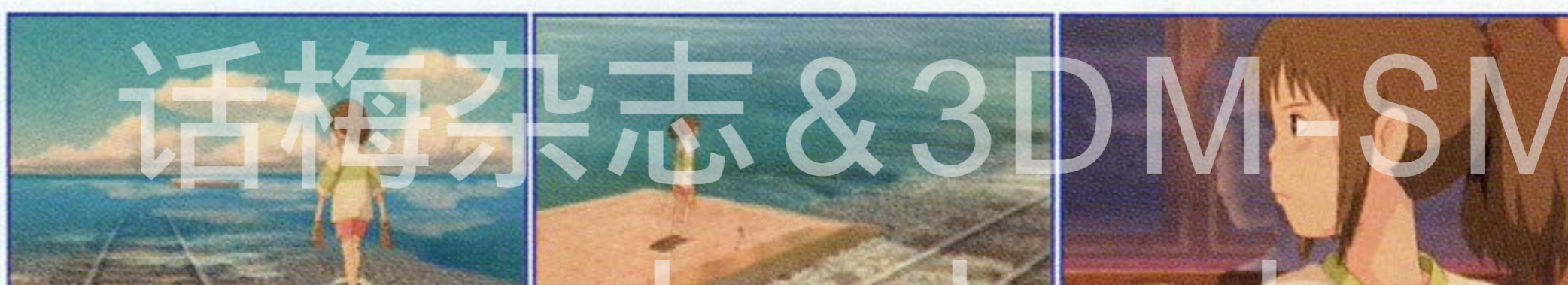


●结局

钱婆婆原谅了小白，小白本来是千寻故乡里一条被填平的河流。而汤婆婆最后也不得不遵守诺言将千寻的父母重新变为人类。分别的时刻终于到来，小白向千寻保证今后一定有机会再见。千寻依依不舍地离开了油屋，而变回人形的父母却并不记得曾经发生的事情。一切都似乎很平常，但小千寻会一直记得那段离奇又动人的经历。

●单程车站

小千寻从锅炉爷爷那里拿到一张收藏了四十年的单程车票，乘坐火车离开油屋去寻找钱婆婆，归还那枚印章，也希望钱婆婆能够原谅小白。这个建立在大海浅滩上的单程车站应该算是泰坦见过的最美丽的火车站。



话梅杂志 & 3DM-SM

GBA 卡带 (64M)	BANPRESTO	A · RPG	1~2人
	2002年4月26日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		4800日元

召唤之夜 铸剑物语



攻略透解

主菜单

装备: 给主角装备武器, 主角能装备3件武器和1件辅助装备。

辅助装备: 给护卫兽装备魔法或道具(アイテム), 最多装备4个。

アイテム: 查看道具, 可以选择使用或丢弃。

魔法: 查看护卫兽领悟的魔法, 其中回复HP的魔法可以直接使用。

武器: 查看已经打出的武器。

ステータス: 查看主角状态。

リスト: 列表, 其中包括秘传列表、事件道具列表和召唤兽(也就是敌人)图鉴3项。

中断セーブ: 游戏中断, 除了战斗外随时都可以进行, 中断存档只能读取一次。

COMMAND	STATUS
0 装备	Lv 86
補助装備	HP 455/3662
アイテム	MONEY 63929b
魔法	MATERIAL
武器	696 717
ステータス	8945 720
リスト	WEAPON 65
中断セーブ	ITEM 135
PLACE	EVENT ITEM 18
中央工城1階	PLAY TIME 25:43:53

打造武器

打造武器需要消耗材料, 基本材料有4种, 在画面上方分别用黄、蓝、红、绿4种颜色的图标来表示, 另外还有一个黑色的图标是魔矿石, 打造带有属性的武器时就需要用到它。材料也是通过打造来得到, 玩家要在迷宫中收集各种道具, 回来后先把这些道具打造成材料, 然后再利用这些材料打造武器。

MATERIAL	WEAPON
707-14 538-10 916	20 刚断刀 x 1
614-95 8402-71	01 刚出剑 x 1
	INFORMATION
	ホーリィバスター を入手!
AGL:???? ZU 小道具 x 0	
DUR:???? 25 ホーリィバスター x 1	
TEC:????	
	INFORMATION
????????	

打造武器必须要先得到“秘传”, 一般都是从武器店老板布隆(ブロン)那里学得, 当然还有其他方法。通过秘传打造出的武器都不带属性, 加入魔矿石后再次打造就能打造出一件新的带有属性的武器。(比如你已经打造出01号剑, 如果再次选择打造01号剑系统就会问你是否加入魔矿石, 如果选择“是”就可以打造出新的武器。)

每件武器都有5个数值, 如下:

武器	数值
ATK	攻击力
DEF	防御力
AGL	速度
DUR	耐久度
TEC	熟练度

WEAPON	数值
爆炎剣	x 1
鬼烈剣	x 1
烈水剣	x 1
セントブレイド	x 1
ヘルフレア	x 1
ハンドアックス	x 1
パンドアックス	x 1
INFORMATION	
セントブレイドに炎エレメント追加	

耐久度是一个非常重要的数值, 这关系到战斗中武器槽的消耗速度。战斗中如果武器槽减为0, 武器就会损坏。装备的所有武器都损坏了, 你就只能

用最烂的锤子来对付敌人了。

武器的熟练度会随着你使用次数的增加而上升, 熟练度上升后武器的能力也有所提升。不同的武器熟练度的上限也不同, 比如最初的那把剑熟练度能达到255, 而一般的剑只能达到100。

战斗基本操作

→→ / ←←	冲刺
↓↓	后小跳跃
A	攻击
B	使用护卫兽指令
L	切换武器
R	切换护卫兽指令
START	暂停



护卫兽指令在画面左下方用5个小图标来表示, 第一个为“防御”, 可无限次使用, 而后面4个都有使用次数的限制, 按R键能够顺序切换。画面右下方由5个小圆点, 表示一场战斗只能使用5次护卫兽指令(不包括“防御”)。画面下方红色的是HP槽, 绿色的是武器耐久槽。

★即时防御

防御对手攻击时, 如果你的防御力够高, 主角头上会出现“ガード”字样, 这表示完全防御了对手的攻击, 不会损失HP, 但如果防御力不够时再怎么防御也会损失HP, 不过有一种技巧可以让你在很低的防御力下也能完全防御对手攻击, 这便是即时防御。这类似于格斗游戏中的技巧, 如果在敌人攻击



到自己前的一瞬间按下防御键，主角头上就会必定出现“ガード”字样，无论多么厉害的攻击也能完全防御（某些特定的不能防御的招式除外）。对付某些会连续攻击的敌人你不妨试试这个技巧，看着头上冒出一串“ガード”字样，你会感受到《街霸III》中连续BLOCKING的味道。

武器解说

剑

A是斩，↓+A是刺，都可以连续3次攻击，攻击力和攻击速度都算中等，但每次只能打中一个敌人。



斧

攻击力高，可以将对手打飞，但是速度慢，按住A键可以蓄力攻击，↓+A可以对空。



枪

没有连续攻击，只能一下下刺，攻击距离远，而且可以同时刺中多个敌人。↓+A是对空攻击，同时按↑+A则是旋转攻击，按住A可蓄力攻击。



拳套

攻击力最低，攻击距离也最短，但是速度最快，可以连续5次攻击，属于非常爽快的武器，↓+A是勾拳，能够挑空体积较小的敌人。



钻头

可以连续2段攻击，攻击后硬直较长。↓+A可以连续攻击敌人(6下)，不过攻击力较小。按住A可以蓄力攻击，而↑+A可以攻击头上的敌人。



流程攻略

开幕式

被老妈叫醒后得知今天是锻圣锦标赛的开幕式，到二楼右上方的柜子中拿到“参加票”，下楼后从老妈那里得到父亲的护身符，然后带上摩托艇(ウクター)便可出门了。

进入中央工城前会遇到银匠合首领布隆(ブロン)，他要主角参加完大会到他的工房来一下。(注：匠合是一个锻造师的组织，这个城市里有金匠合和银匠合两大组织，金匠合的首领是リボデイ，而银匠合的首领则是布隆，主角所属的是银匠合。)

进入中央工城的二楼参加大会，从主持大会的3位锻圣口中得知，剑之都原有的7位锻圣有的过世，有的失踪，现在只剩下他们3人，为了补充锻圣人选才召开这次大会，谁要有能力战胜所有的对手就有资格成为新的锻圣，而比赛方法就是在迷宫采集材料，然后打造出自己的武器，并与对手展开对决。这里大家可以了解到，主角的父亲真铁(シンテツ)曾经就是7位锻圣中的一人——黑铁的锻圣，他在3年前过世了。

银匠合

大会过后回到布隆那里，他已经请来了召唤师为主角召唤护卫兽，此时回答3个问题便能得到护卫兽，具体参看上面“护卫兽的选择”(下面的攻略是以火属性的拉修ラショウ为同伴的情况)。有了护卫兽后便可随时按SELECT与之交谈，获得下一步的提示。在工房的2楼也有了属于主角的工房，以后打造武器便在这里进行了，旁边的床可以回复体力。

从布隆那里得到300元后去道具店(向左过桥后第一家)买材料，却发现材料被一名女孩全部买走。回到布隆那里得知女孩叫萨娜蕾(サナレ)，是个非常要强的女孩。随后从布隆那里得到锤子，总算有了一把武器，这样便可进入地下迷宫采集材料了。

护卫兽的选择

在游戏初期参加完大会开幕式后，回到打造屋，武器店老板布隆(ブロン)会问你3个问题，根据你不同的回答来决定护卫兽。护卫兽共4种，属性分别是雷、风、火、水，决定后不能更改。不同的护卫兽同伴领悟的魔法不同，而且也会决定哪类武器能够加入魔矿石打造。



ザンテック

雷属性，问题选择1-1-1或2-2-1，可以给剑、枪和钻头加魔矿石。



クッチェイ

风属性，问题选择1-2-2或2-2-2，可以给剑、斧和拳套加魔矿石。



シュガレット

水属性，问题选择1-2-1或2-1-2，可以给剑、枪和拳套加魔矿石。



ラショウ

火属性，问题选择1-1-2或2-1-1，可以给剑、斧和钻头加魔矿石。

从中央工城的一楼进入地下迷宫，遇到萨娜蕾，她会问你3个问题，全部选择第二项就会得到一个材料道具(マッチ箱)。选第二项就是顺着她的话来夸她，这样她便会高兴，真幼稚啊！前行不久在海中展望台会再次遇到她，她继续往迷宫深层走去，而主角拿到铁矿石便可返回了。

回到工房将铁矿石打造成材料，然后打造出剑，这时会有人来送对战通知，布隆也会让主角再挑选一个秘传。(マッチ箱不要打造，送给城市一层的一对夫妇可以到秘传。)

到中央工城1楼参加比赛，取得胜利后这一天过去，可以选择与哪个同伴聊天散步，随着以后登场角色的增多可选择的对象也会增多，可以通过这些对话来了解更多的剧情。

金匠合的阴影

跟随布隆去旺斯(ヴァンス)镇卖武器，到左上方的海港乘船，到达旺斯镇将“匠合的荷物”送到武器店便完成任务。回到剑之都遇到一个叫那修门特(ナシユメント)的陌生人要买10把剑(アイアンセイバー)，报酬丰厚，接受下来吧。

到地下迷宫采集材料，B4F遇到萨娜蕾。继续深入到B8F，有两个隐藏房间，里面可以找到足够的材料。

打造好10把剑后到港口交给那修门特，回来时遇到金匠合的瓦利拉(ヴァリラ)，非常狂妄的小子。回到工房得到对战通知2，此后从萨娜蕾那里了解到那修门特是金匠合的人，金匠合低价收购年轻锻造师打造的不成熟武器，然后挂着剑之都武器的名头出售，极大地影响了剑之都的名声。于是主角决定找那修门特要回武器(选择“だつたら取り返さなくちゃ”)。



在海港再次遇到瓦利拉，与他对战，胜利后要回剑。此后便可去中央工城参加比赛。

迷路的女孩

布隆的侄女拉吉(ラジィ)去了地下迷宫一直未归，主角决定去寻找。在B11F会看到一个地洞，跳下去后得到一个女子的提示，用锤子砸左上方裂开的地面，在下面遇到拉吉。出门后打败挡路的蜘蛛，却发现此路不通，只好返回，幸好萨娜蕾赶来救助，顺利回到地面。

得到对战通知3后去参加比赛，战胜对手拉吉。此后还要再去找寻她一次，进入中央工城3楼，从右边的活动墙壁进入其中，躲开巡视的守卫达到4楼，在花丛中找到她。

萨库罗的特训

一大早便有人送来对战通知4，对手是双胞胎姐妹哈里奥(ハリオ)和海里奥(ヘリオ)。从布隆那里得到新的秘传，继续去迷宫收集材料，不过深入到B11F发现不能通行了，一个神秘女子提醒他们，要去找青玉的锻圣萨库罗(サクロ)要钥匙才行。



在剑之都2层右上方的房子里找到萨库罗，接受他的特训。在2层的两个民家分别找到“喜欢枪的锻造师”和“喜欢斧头的锻造师”，得到“特训的材料1”和“特训的材料2”，再回到萨库罗那里得到新的秘传，回工房打造出勺子(おたま)。之后萨库罗要你去买料理材料，在水池左上方找到那个人买到材料(スパイスセット)，再回到萨库罗那里，他便会教你做咖喱(一直选第一项就行)。做好后到中央工城的2楼，送给萨库罗后便能得到地下迷宫钥匙2。这样便可继续深入迷宫到B18F，收集材料后回来打造出新武器“グラディエイト”，然后参加比赛。

父亲的传说

萨库罗到工房来告知主角获得了准决赛的参加权，而布隆也给主角新的秘传。打造出新武器“铁斩刀”后，回到自己家，母亲要主角送一样东西给中央工城3层的一个人。进入3层左上方的门找到那个老人，他要主角去寻找“龙牙矿”，并交给地下迷宫钥匙3。

进入迷宫时会得到召唤兽图鉴。这次需要到B23F打败BOSS，不要直接传送到B18F，那样走不到下面，必须从B12F左边的门进去才能达到B23F。打败BOSS后得到“龙牙矿”，返回B12F从那个神秘女子那里得到“西宝之剑”。回去剑之都3层找老人，却发现他被一群德古雷亚(デグレア)士兵围住，选择第一项与这些士兵开战，救下老人，后得知他的身分——7锻圣的师傅林道(リンドウ)先生。回家后将“西宝之剑”交给母亲。

大漩涡

和拉吉一起到港口，发现一个失去记忆的青年，从他那里得知海上突然出现了一个大漩涡，过往船只都被打翻。回去找布隆借船，开始他死也不同意，不过当拉修骗他说是主角的母亲找他借时，他忙不迭地答应了。

进入船舱后调查舵就会起航，在靠近漩涡的时候会展开BOSS战，打败这只怪鱼后到达鲁基斯塔岛(ルギスタ)，发现这里已经被德古雷亚兵占领了。从旁边的小道潜入村子，不想还是被士兵发现了，被他们带到了一只大螃蟹那里，原来大漩涡就是这只螃蟹弄出来的，开战。这个BOSS防御力和HP都很高，一定要装备使武器不损坏的魔法。胜利后从村长那里得到“东宝之剑”，回家交给母亲。

地震之谜

剑之都频频发生地震，主角决定去3层找林道师傅打听情报。原来地震是因为火山内部产生异常的缘故，林道师傅要主角跟随翡翠的锻圣武雷库萨(ウレクサ)一起去调查一番。再去找布隆借船，随后在去港口的路上主角遇到一个神秘女子，她提醒主角要



当心武雷库萨。

乘船到达卡古罗(カグロ)火山，突然被武雷库萨打晕，被人救起后进入火山内部(救你的人是《召唤之夜》1代的主角)，中途会与手下败将チェベス战斗一次。在B2F会看到武雷库萨和琥珀的锻圣鲁贝特(ルベータ)在密谋，没想到这两个锻圣都堕落了，在B5F终于追上武雷库萨，战胜他后继续深入，在B7F找到BOSS，干掉它后得到“北宝之剑”，回家后将剑交给母亲。

武雷库萨姐弟

受拉吉的邀请一起去旺斯镇，到达后先去武器店完成委托，之后得知武雷库萨姐弟已经搬到这里，去左边山丘上的屋子拜访武雷库萨的姐姐鲁玛丽(ルマリ)，得知了一些水晶的锻圣迪拉姆(テュラム)的消息。

回到剑之都把卖武器的钱交给布隆后，再去萨库罗的家，之后再次乘船达到旺斯镇，与鲁玛丽交谈后得知一些武雷库萨的事情。

山丘上挡路的士兵已经不在，进入灯塔内部。在5F不慎被德古雷亚士兵抓住，不过在牢房里意外地遇到了水晶的锻圣迪拉姆，看他从密道脱出后也照着他的方法顺利脱离牢房，继续深入，不久会看到迪拉姆和武雷库萨，战胜武雷库萨后那个神秘女子再次登场，此时终于得知她的身分，原来她也是一名锻圣，名叫科琳(コウレン)。从灯塔出来后便可回家了。

米拉那岩

萨库罗要主角接受更大的考验，要带他去米拉那(ミラーナ)岩，那里是德古雷亚的要塞。此时萨库罗会交给主角地下迷宫钥匙4，所以可以先去迷宫转转，准备好之后去港口找萨库罗一起出航，航行中会遇上德古雷亚的巡视船，选择第一项是游泳过去，第二项是直接开战。

到达岛上后，一直登上最高层，打败士兵后从左边的管子滑下来。这时会遇到锻圣鲁贝特，战胜他后会连续与第二个BOSS开战，所以要小心。第二个BOSS是炎之圣灵的碎片，实力相当强。

准决赛

起床后有人送来了对战通知5，对手是萨娜蕾，而萨娜蕾也送来了地下迷宫5的钥匙。来到布隆那里看到萨娜蕾打造出了一件极强的武器，主角开始担心比赛能否胜过她。布隆告知如果有了真铁的铁锤有可能战胜她，回到家询问母亲，得知铁锤在林道师傅那里，找到林道师傅后又得知铁锤在萨库罗那里。在中央工城的3楼找到萨库罗，得到铁锤，拿到铁锤的主角突然领悟到父亲的意志，决定要靠自己的武器来战胜对手。

准备好之后参加准决赛，战胜萨娜蕾。出来后发现萨娜蕾神情古怪，她要借主角武器一看，随后带着武器飘进了地下迷宫。

科琳叫主角到林道师傅那里详谈，得知地下迷宫的炎之圣灵パリスタバリス已经觉醒，因为3年前被主角的父亲所封印，所以它对人类怀有仇恨，要毁掉剑之都，而频发的地震就是它觉醒的征兆。

最终战

主角想去地下迷宫去寻找萨娜蕾，但是林道师傅执意要主角参加大会，这是为了让大会吸引剑之都村民的注意，不让他们得知炎之圣灵觉醒而引起恐慌。

得到对战通知后得知对手是瓦利拉，只要战胜他就能成为锻圣。这时候出现分支：

1. 去地下迷宫寻找萨娜蕾。
2. 专心准备比赛。

如果选择第一项，主角会去地下迷宫寻找萨娜蕾；而选择第二项，最后的效果与选择第一项时一样，只不过会发生一段小插曲——主角决定准备比赛，但是内心中还是很犹豫，“如果父亲是我会怎样做呢？”带着这个疑问主角回到家，在母亲的启发下终于找到了答案——“你父亲是绝对不会在别人需要帮助的时候袖手旁观！”于是主角决定去地下迷宫寻找萨娜蕾。

进入迷宫前遇到了瓦利拉，听说主角要放弃与他的比赛他显得异常愤怒，不过无论他如何激将和讽刺，主角已经打定主意要去救人。

地下迷宫的入口已被封锁，那个门卫遵照林道师傅的命令坚决不让开，不过他提示说地下迷宫还有一个入口在中央工城中，可以去2楼找一个每句话后



ごめん、ヴァリラ...
僕はサナレをさがしに行くよ

面都要说“なのですよ”的人。在2楼找到那个黄头发的家伙，一番询问得知入口就在3楼锻圣的房间。在3楼小心地潜入中央的房间，惊奇地发现拉吉先一步溜了进来，不过这个入口被布隆（ブロン）和金匠合BOSSリポディー一起守卫着。在主角的执意要求下，两人终于放行。

B45F有传送装置，B46F有记录点。在B47F遇到受伤的萨库罗，而本应该死去的武雷库萨就在他面前，原来他被炎之圣灵所控制，战胜他后便解救了他。

萨库罗告知，萨娜蕾也被炎之圣灵所控制，以此来引诱主角的到来。随后萨库罗带着武雷库萨回去。

在B50F终于见到了炎之圣灵パリスタパリス，战斗展开后却发现根本伤害不了它。一段时间后瓦利拉赶来，而萨拉蕾恢复了一些意志，交给瓦利拉召唤之夜石，此时主角突然晕倒。

醒来时发现已在床上，面前是冰之圣灵キュハイラ。它告诉主角要伤害炎之圣灵必须打造出一件特殊的武器，这件武器需要注入护卫兽的魂。

此时出现分支，选择第一项“考える時間をください”（考虑考虑）剧情还会有所发展（后叙），而选择第二项“……決めました”（决定了）就会将护卫兽拉修的魂注入武器中，这样冰之圣灵就会成为新同伴，再次面对最终



BOSS，武器终于可以对它造成伤害，BOSS的攻击方式很少，应该能轻易解决。看它嘴巴冒烟时要立刻躲到它嘴巴下面，这样吐火便伤不了你。

失败后的BOSS利用萨娜蕾一心想战胜主角的心情变身为更强的形态，这个形态就厉害多了，攻击方式有4、5种，而且有一招是嘴里放激光，极难躲开，只有通过跳跃来减少伤害。

分支2：当时如果选择第一项“考虑考虑”，之后再次与冰之圣灵对话时，它会再问是否决定好，此时又会出现选项，第一项是交出魂，选择后结果与上面一样，而选择第二项是不交出魂，这样冰之圣灵会提出第二方案，那便是利用4把宝剑打造出新的武器（有3把在母亲那里，还有一把在它那里）。此时主角要回家找母亲拿到3把剑，然后返回冰之圣灵处打造武器，打造完成后发现冰之圣灵将自己的魂注入到武器中。之后会再次挑战最终BOSS，取胜后，萨娜蕾和冰之圣灵都平安地恢复原状，穿机。

穿机后的秘密

★收冰之圣灵

回到迷宫49层冰之圣灵キュハイラ那里，可以让它成为新的护卫兽，而它加入后便可以给所有的武器加魔矿石。

★特别御前试合

在王宫里可以参加特别的“御前试合”，每次1000元。只要连续战胜8个对手便能获得奖品，奖品会根据所用时间来决定，用时越短奖品越好，其中包括各种秘传。这8战的对手分别是チェベス、ケノン、ラジイ、ハリオ、ルベータ、サナレ、ウレクサ、ヴァリラ，如果能在战斗中破坏对手的武器就有可能得到对手武器的秘传作为最后的奖品，当然用时还必须尽量短。要破坏对手的武器最好用斧子或者钻头，需要注意的是，这些战斗中如果自己的武器损坏，比赛就会立即算输，另外，战斗中可以随时逃跑，但是逃走也算输。



★100层地下迷宫

在穿机画面就可以看到地下50层的那扇门解除了封印，玩家可以继续深

入50层以下，而最深的地方能够到达100层。其中，在58、68、78、88、98有记录点，在50、56、66、76、86、96有传送点。

在60层有一个螃蟹BOSS（メタルスレッジ），HP很高，记得装备武器不损坏的魔法（バリアウエポン），跟它保持一个身位的距离，用枪一下一下地戳它，这样可以打得它不会还手。胜利后得到新的秘传——兽牙的钻头。

在70层会出现一个鱼型BOSS（青怪鱼），算是以前在大漩涡中那个BOSS的强化版，攻击方式也完全一样，最好用火属性的武器来对付它。

在100层玩家会遇到这个迷宫的最终隐藏BOSS——青炎の麒麟，不过它的造型、攻击方式都与火山中遇到的那个BOSS完全一样，只是能力大幅强化了。这个BOSS虽然攻击力极高，但是攻击方式却很单调，很容易避开它的攻击，看它的头缩回去就立刻向反方向冲刺，它要放落石就防御，熟练后基本不会费多少HP，对付它的最大的难点在于自己武器的耐久度能否撑那么久，因为这个BOSS的HP高得离谱，所以一定要用攻击力和耐久度都高的武器，另外一定要让护卫兽装备令武器短时间不损坏的魔法，这样才有可能打败它。当然自己的等级最好也能有七八十级，否则还是去练级吧。



战胜这个BOSS后会得到新的秘传（セイントブレイド），另外它身后还有6个宝箱，都是相当珍贵的东西，其中一个“天枪”的秘传。

最后说明一点，这些BOSS被打败后如果再次进入迷宫它们又会出现。

魔法一览表

名称	效果	护卫兽
ウエボンフレア	一定时间武器附加火属性	ラショウ初期魔法、シユガレット Lv37
ウエボンウインド	一定时间武器附加风属性	ラショウ Lv25、シユガレット Lv31
ウエボンスパーク	一定时间武器附加雷属性	ザンテック初期魔法、ラショウ Lv34、シユガレット Lv25
ウエボンアクア	一定时间武器附加水属性	シユガレット初期魔法、ラショウ Lv37
フレアバースト	正前方火属性攻击	ラショウ Lv4、シユガレット Lv34、ザンテック Lv12
ウインドストーム	正前方风属性攻击	ラショウ Lv12、シユガレット Lv19
スパークチェーン	正前方雷属性攻击	ラショウ Lv16、シユガレット Lv16、ザンテック Lv4
アクアトルネード	正前方水属性攻击	シユガレット Lv4、ラショウ Lv31
スベルヒール	回复HP	ラショウ Lv6、シユガレット Lv6、ザンテック Lv6
アストラガード	一定时间防御力上升	ラショウ Lv9、シユガレット Lv9、ザンテック Lv9
クイックムーブ	一定时间速度上升	ラショウ Lv15、シユガレット Lv15
バリアウエボン	一定时间武器不会损坏	ラショウ Lv22、シユガレット Lv22
フレアボルケーノ	全体火属性攻击	ラショウ Lv40
ギガハリケーン	全体风属性攻击	クッティ Lv40
メガボルテージ	全体雷属性攻击	ザンテック
ラビッツバースト	全体水属性攻击	シユガレット Lv40
テラアイスバーク	全体冰属性攻击	キュハイラ





恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲 曲谱小记

系统解说

菜单说明

SOUL SET	在此选择装备的攻击型、守护型和效果性3种战魂
EQUIP	在此选择装备的武器、防具和饰品
ITEM USE	在此使用各种道具
ABILITY	在此确认6种特殊能力
SLEEP	中断游戏(BOSS战时不可)
CONFIG	改变游戏中的按键设置
ENEMY	在此查阅遇到过的敌人的资料

状态说明

HP	Hit Point, 角色的体力。可以通过使用道具回复	
MP	Magic Point, 角色的精神力。可以通过使用道具回复, 随着时间流逝也会自动回复, 还可以通过从蜡烛等物体中打出的心回复	
STR	力, 影响角色的攻击力	
CON	身体的强壮度, 影响角色的防御力	
INT	智慧, 影响魔法的攻击力	
LCK	运气, 影响道具和战魂的出现几率	GOOD 通常状况
ATT	武器的攻击力	POISOM 中毒, 角色的各种能力在此状态下会降低, 一定时间(或者使用解毒剂)后恢复正常
DEF	角色的防御力	CURSE 诅咒, MP会迅速减少, 但是武器和战魂能力则照常使用(使用战魂时必须拥有足够的MP), 一定时间(或者使用解咒药水)后恢复正常
STATUS	角色身体状况	STONE 石化, 无法自由行动, 石化中受到攻击伤害加倍, 连打按键可以回复



操作说明

十字键	角色移动
十字键下	下蹲
十字键下+A键	跳到下一层
十字键上+B键	使用攻击型战魂的能力(事先设定的红色战魂)
Start键	菜单界面
Select键	地图检索
R键	发动守护型战魂的能力(事先设定好的蓝色战魂)
L键	部分特殊能力需要用到
A键	跳跃(根据按键时间长短可以改变滞空时间和跳跃距离)
B键	使用装备的武器进行攻击



演奏开始

2035年的日本, 某个天气晴朗的早晨。

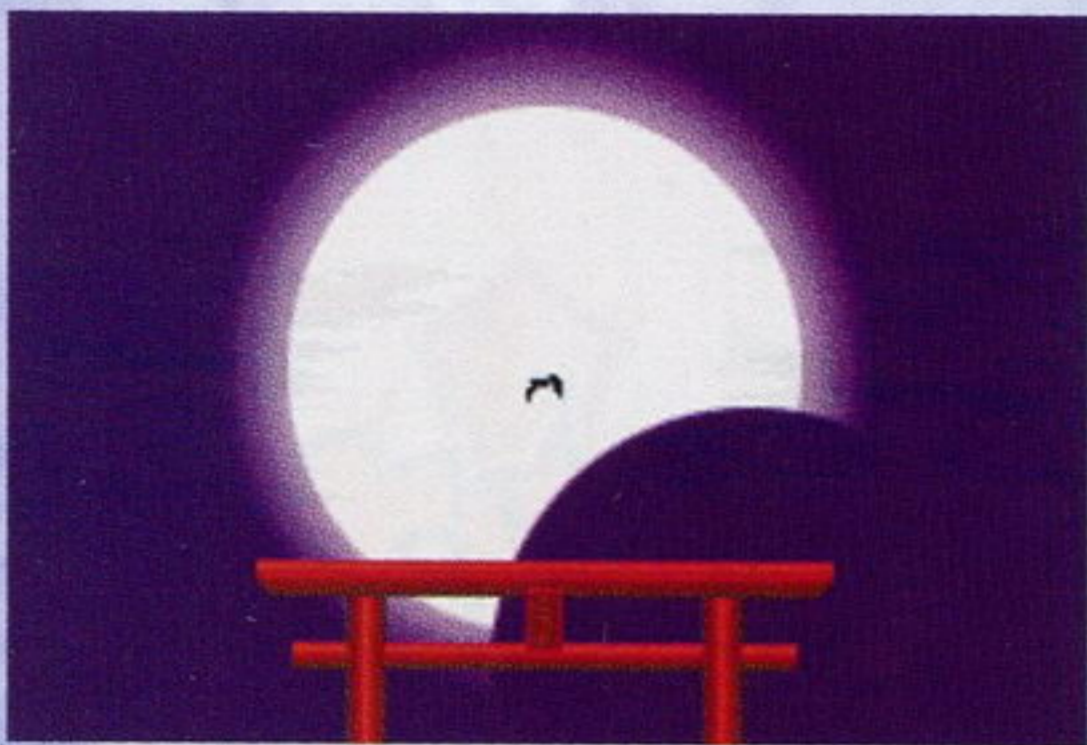
阳光透过没有拉上窗帘的玻璃窗照在躺在床上的少年身上。太阳的温度和窗外的鸟鸣声将少年从睡梦中唤醒过来。

“糟了!” 少年扭头看了看闹钟, 突然大叫了起来, “都这么迟了! 再不快点就赶不上日全食了!” 他迅速地从床上跳下, 胡乱地搞了一下个人卫生, 随手拿过一件大衣就冲出了家门。

这个少年叫做来须苍真, 18岁, 是个普通的高中生。今天他和同班同学, 同时也是从小青梅竹马的好伙伴白马弥那约好了, 一起到弥那家所在的白马神社观看21世纪的第一次日全食。但是不知道什么原因, 本来一向很守时的苍真今天却睡过了头……

“这种好天气真的会发生日全食吗?” 苍真一边沿着白马神社长长的台阶往上走, 一边抬头观看天色。从目前的情况来看, 虽然离日食还有几分钟, 但是太阳还是那么明亮, 对于从来没有看过日食的苍真来说还是有点不可思议——虽然书本上说这是正常的。

苍真的目光移到了山顶的鸟居上, 他忽然觉得很奇怪: 平时很快就可以走完的台阶今天怎么显得特别漫长……这个时候, 天色开始变暗了。苍真抬头一看, 太阳的一角已经变黑了! “快跑! 别让弥那久等了!” 苍真开始向山顶狂奔起来。鸟居似乎越来越远, 马上就要到神社了。但是……苍真的脚步却突然变得沉重了起来, 他脑中响起了一片轰鸣, 很快就失去了意识……



没过多长时间, 太阳上的阴影已经占据了它面积的一大半。天色变得相当昏暗, 被阴影遮住的那一部分太阳也变成了奇特的暗红色, 仿佛意味着不吉祥的事情即将发生。空气中散布着悲伤和恐怖的气氛, 究竟这一次的日全食有着什么样的意味呢?

“唔——啊、啊——” 苍真摸了摸自己的脑门, 现在他的大脑中还是一片空白, 丝毫不知道出了什么事。“啊, 太好了! 好像醒过来了!” 一个熟悉的声音在苍真的耳边响起, 他睁开眼睛, 眼前正是白马弥那的脸孔。原来他的头正靠在弥那的膝盖上, 看来在刚才他昏迷的时候都是弥那在照顾他。

苍真用右臂支起自己的上半身, 以感谢的目光注射着弥那。然而他很快就感觉到了有什么地方不对: 弥那背后是一堵由巨大城砖砌成的高墙, 下半部的墙壁上长满了青苔, 不过似乎已经干死了不少, 有的地方已经剥落, 青一块灰一块地显得相当古旧; 城墙上还有一扇巨大的木制城门, 上边镶着加固用的金属, 不过已经锈迹斑斑了, 城门的木材也腐烂不少, 似乎摇摇欲坠的样子……白马神社里面怎么会出这种城墙? 苍真用力撑住地面立起身来, 才发现这里的地上铺满了巨大的青砖, 和由鹅卵石组成的神社地面也完全不同!

“这里是……” 苍真完全糊涂了, 他不明白这是不是因为自己还没有完全清醒而产生的幻觉, 只能用询问的眼神望着弥那, “我怎么会……”

“总算醒过来吗? 看样子还蛮精神的嘛!” 一个从没有听过的声音从苍真背后传来, 他立刻机警地转过身来。在一些骑士雕像的中间, 苍真看到了一个穿着黑色西装的男人。这个男人留着黑色的长发, 说着流利的日语, 看起来应该是日本人没错, 不过他那出类拔萃的俊美面容和身上散发出来的独特气质却让他更像一位中世纪的欧洲贵族。苍真不知道自己为什么会有这种想法, 但是当他看到这个男人的时候就突然有一种很熟悉的感觉, 尤其是和他那深邃的、似乎能够看穿自己内心的眼神相对视的时候。

“说什么呢!” 虽然有着特殊的感受, 但是苍真对于随便在别人背后出现并且打断别人对话的人总是很不客气的, 何况在现在这样一种情况下, 所以语气也十分冲, “你这家伙到底是谁人?”

“哎……” 身旁的弥那小声地对苍真说, “苍真君, 这个人叫做有角先生、有角幻也……”

叫作有角的男人似乎并不介意苍真的语气, 继续自己的话题: “称呼罢了, 随便怎么样都行! 现在我想知道的事还得你们来回答!” “哪儿跟哪儿呀!” 这种颐指气使的语气让苍真很不舒服。有角幻也则自顾自一字一顿地提出问题: “为什么到这里来?”

这个问题苍真倒是很乐意回答: “什么为什么, 我和弥那只不过……” 突然, 苍真想到了那些奇怪的地方, 说到底自己也还没有搞清楚呢, 只能反问道: “呃……这到底是个什么鬼地方呀?”



“这里吗？”有角扫视了一下四周，很平静地说道，“这里是德拉古拉的城堡。”苍真对于这种胡说八道的回答简直忍无可忍了：“什么乱七八糟的，德拉古拉城？你不是还想说我们现在是在欧洲吧？”不过接下来有角的回答更让苍真的下巴掉到了地上：“不，是在日食里！”

沉默了一阵后，苍真终于爆发了：“在日食里面？够了吧，开玩笑也要适可而止吧！”弥那紧紧地扯住苍真的袖子，用恳求的语气说道：“苍真！请认真听吧，他说的都是真的……”看着弥那严肃的表情，苍真只能压抑住心中的不满和怒气，用尽量平静的语气对有角说：“这到底是怎么回事，给我说明一下吧！”



有角脸上露出了一个奇怪的表情，也不知道是高兴还是嘲笑。“其实是……”然而他话说了一半突然停了下来，警惕地观察着周围，“敌人吗？”果真，从有角背后的城堡废墟中冲出来一群骷髅兵！除了拿着破盾牌、锈铁剑，穿着破烂铠甲的一群人类骨架外，空中还飞着两只手持长矛的奇怪骨架。这些飞行骷髅背后有蝙蝠般的翅膀，头上长着角，屁股上还有尾巴，明显不是人类的骨骼！苍真被眼前出现的一切给惊呆了，这些怪物只能在二三十年前的特技电影中才看到，没想到现在却如同活物一般出现在自己面前，而且还张牙舞爪地朝着自己冲了过来。他完全不知道自己应该怎么办了！

突然，耳旁弥那的一声惨叫将苍真从惊愕中唤醒了过来。原来有两个骷髅士兵从小路绕到了苍真的背后，弥那看到以后立刻昏了过去。正在苍真不知道应该如何应对这种情形的时候，有角幻也

大喝了一声。只见他浑身散发出一种血红色的斗气，强大的气劲立刻四散开来，那些原本就是由碎骨头拼成的怪物经不住斗气的侵袭，当场就化为了飞灰。然而敌人实在太多，一只飞在空中的有翼骷髅躲过了斗气的攻击，它将目标锁定为倒在地上的弥那，就要开始发动攻击了！

“糟了！”有角虽然厉害，但是距离实在太远了，他只能冲着就在弥那身边的苍真叫道：“那个女孩就由你来保护吧！”听到这句话，本来心中还有些惊恐的苍真镇定了下来。他明白，现在只有靠自己的力量才能拯救米娜、拯救自己，怎么样也不能死在这种鬼地方呀！有了必死决心的苍真这下什么都不怕了，他照着冲过来的骷髅脑门就是一记老拳：“嘿呀！不管你是什么，给我消失吧！”这一拳的力道可真不小，拳劲加上骷髅自己的冲力使得它破烂的脊椎骨不堪重负，当场断裂。没有了中轴的骨头们噼里啪啦地落在了地上，脏兮兮的，似乎刚从坟墓中挖出来一般，一点也看不出它们曾经是一个可怕怪物的一部分。

然而，似乎事情没有这么简单就结束。在骨头散开的一瞬间，一团赤红如火的东西飞了出来。它在空中划了一个弧线，然后以迅雷不及掩耳之势击中了对自己已经取得了战斗胜利还没有反应过来的苍真。



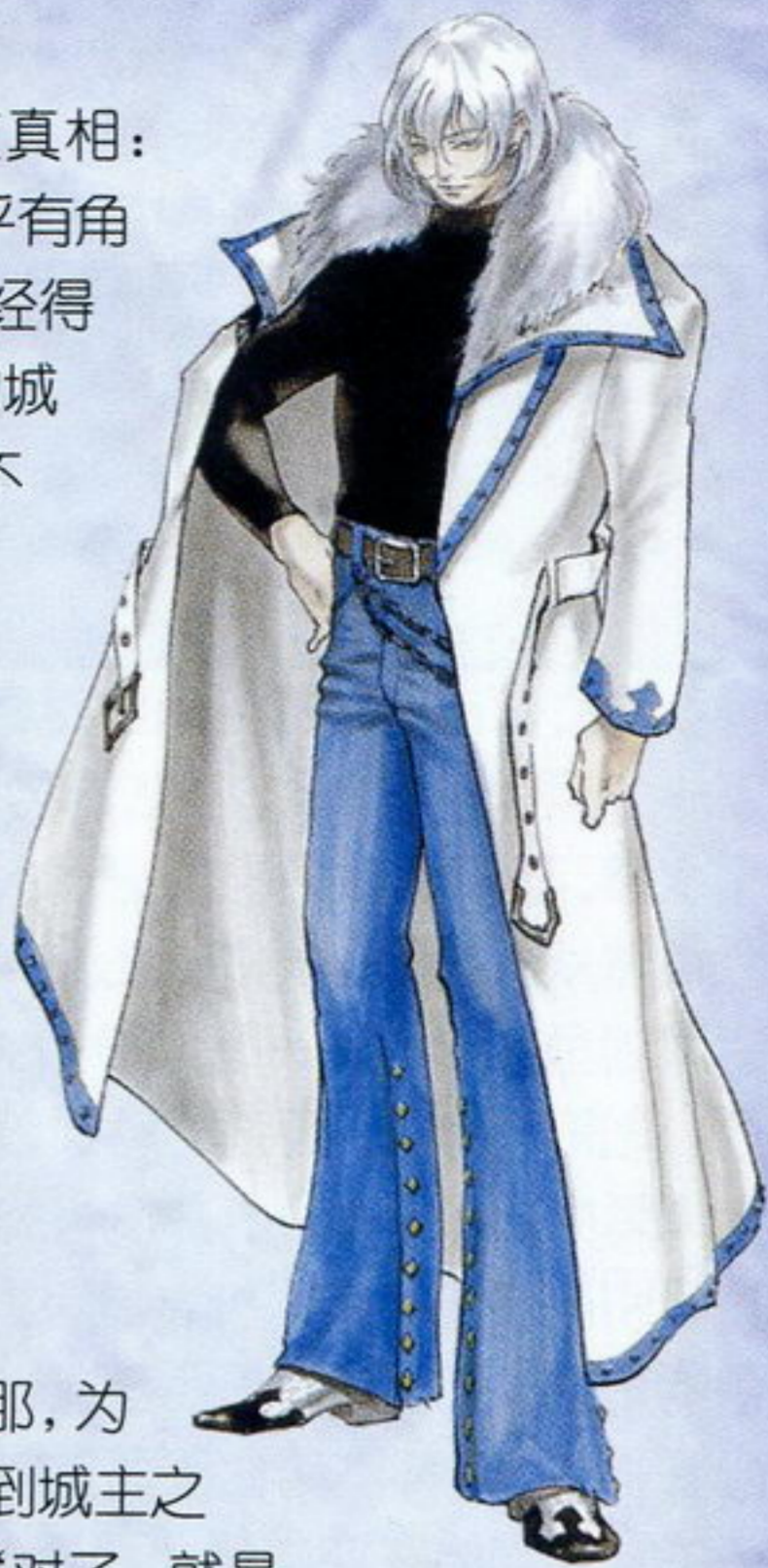
刺痛！异物进入身体的刺痛感使得苍真不得不弯下腰，通过蜷曲身体来缓解痛苦。接下来，苍真的身体就经历了一次神奇的变化：那团神秘的异物在进入他的身体以后沿着他的血管走遍了全身，最后停留在了苍真的脑部，随后很快分解成无数的微粒子散布到苍真的全身。这一过程不过五六秒的时间，随着粒子的散布，刺痛感消失了，取而代之的是一种神秘的力量感，让苍真觉得自己从来没有这么充实过。

“这、刚才的到底是什么东西？”虽然很清楚自己身体内的变化，但是苍真对于这种变化的起因却丝毫不了解，一切对他来说都太突然了！有角幻也目睹了刚才的一切，他似乎很清楚这现象代表着什么：“果真，觉醒了……”“到、到底是怎么一回事？”苍真需要一个答案。而答案很快就从有角的口中说了出来：“刚才进入你身体内的那个东西，就是被你打倒的怪物的魂！而你，拥有

将这怪物之魂化为己用的力量！”

虽然大致了解了，可是苍真还是不知道真相：“为、为什么，我会有这种力量……”不过似乎有角并不想回答这个问题，他对苍真说：“在你已经得到了这种力量以后，你就必须前往这座城堡的城主之间！”“这一切究竟是为了什么？”“你不想和那个女孩一起回到原来的世界吗？”有角明显在回避问题。“那是当然的，当然想回去啦！”“那样的话就去城主之间。到了那里就什么都明白了！”苍真想了想，似乎自己别无选择，但是：“难道就这样把弥那安置在这种鬼地方？”有角做了一个手势，继续说道：“你就不用担心她的事了，我会在这里张开结界，魔物们是绝对无法攻击这里的！”说到这里，有角顿了一顿，“不过，凡人如果长期在这座城堡呆下去，那就只有死路一条！”

听到这里，苍真已经忍耐不住了，为了弥那，为了弄清楚力量的真相，看来自己不得不尽快赶到城主之间了。看着已经决定出发的苍真，有角说道：“对了，就是这种决心！记住，能够帮助这个女孩的，只有你一个人而已！”“那么你要干些什么？”“我在这座城里也有些不得不做的工作……”有角再次岔开了话题，“时间不多了，快行动吧！”苍真看了看躺在地上昏迷不醒的弥那，看了看神秘的男人有角幻也，暗自下定了决心：既然不知道前途如何，那么就只有先尽力干才是！他向有角挥了挥手，算是告别，也算是感谢，然后就向刚才走出过怪物的大门那一边前进了……



荒城回廊 Castle Corridor



大门后面除了一个长长的走廊以外什么也没有。走廊似乎是围着城堡的正体建造的，可能是为了阻止入侵者才这样设计的吧。鬼才会进攻这个地方，苍真心里面一边嘀咕一边沿着走廊前进，希望找到进入城堡内部的大门。这个走廊原本是封闭式的，不过现在靠近外侧的砖墙已经倒塌了不少，从破洞可以看到外面的魔城庭院。不过那里面长满了杂草，一点美感也看不出来。在城墙外面的天空上挂着一个巨大的红色天体，是月亮还是太阳也不清楚，至于为什么日食里面会有这种景象，就算苍真想破了脑壳也是得不出答案的！

走廊很长，墙壁没有倒塌的地方就会变得很暗。不过还好，不知道是谁在墙上装了一些烛台，虽然火光没有电灯灯光强，但是总算是有了光源了。苍真在这摇曳的烛光中摸索着前进，不过他总是觉得这个走廊里的味道很怪……突然，他听到了一些奇怪的声音。苍真停下脚步，回头看看身后，远处一片黑暗，但是没有什么活动的影子，前面的道路也是如此，连刚才的怪声也突然消失了。“实在太诡异了！”苍真心里默念。对于一个普通高中生来说，突然经历这些怪事总有些不适应，毕竟游乐园的鬼屋冒险和这个相比实在差得太远了。

正当他想继续前进的时候，前面不远处的地面突然隆起了几个包。然后几具尸体从土包中钻了出来，一股高度腐烂的恶臭立刻充斥了走廊。“僵尸！”苍真脑中立刻想起了这个词，自从他得到了吸收怪物灵魂的能力以后，他似乎对于这些怪物变得十分了解了，只要看到就能够知道他们的一切……“吼……啊……啊啊……”这些僵尸用已经腐烂不堪的声带发出了让人极不舒服的叫声，然后举起已经可以看见白骨的双手（如果那还可以被称为手的话）向苍真一步一步逼近。腐烂的肉块不时从它们身上掉落在地上，而他们脚上浓稠并且发出阵阵恶臭的血浆则在地面上划出了数道暗红色的痕迹……

见此情形，苍真不由得后退了几步，考虑是不是应该寻找另外的道路。不过他很快就发现自己的身后也出现了僵尸，并且越来越多。“真是没办法，只有硬着头皮上了！”给自己打了气以后，苍真握住手中唯一的武器——一把普通的匕首，摆好冲刺的架势，然后一鼓作气向身前的僵尸冲过去。那些僵尸不知道是不是没有大脑，反正反应非常迟钝，因为肌肉腐烂而扭曲变形的脸上的

那对瞳孔扩散的无神双眼愣愣地看着冲过来的苍真，丝毫没有闪避的意识。在它们就要和苍真相撞的时候，苍真身形一晃，从僵尸的身边闪了过去，还顺便在其中一个僵尸的身上深深地划了一道……

攻略要点 Walkthrough Hint

一开始的流程十分简单，只要沿着道路不停地往前走就可以了，路上也没有什么强敌。在走廊中点处有通向地下水域的大门，不过目前只能在里面得到一个回复体力的食物。在走廊中点可以得到第一个能力型战魂，学会急退的能力（按L键）。在这个地方还有游戏的第一个存盘点，因为马上会有一个骷髅BOSS，所以可以考虑在附近练级。

通过僵尸背后的门来到走廊中点，苍真沿着台阶朝右边前进。这次他看到了一个巨大的喷水池，不过因为没有人管理，从喷水池流出的水已经蓄成了一个水潭，而水的颜色也和地下水域里一样漆黑，给人一种不祥的感觉，总觉得会突然从水面下钻出些什么……水池中央竖立着一尊美丽的大理石雕像：在活泼的鱼儿中间，一位妙龄少女用手中的水罐向外洒水。如果不是在这种地方，苍真可能会称赞它的美丽，可现在的他只想快点找到出路。雕像下面有一个华丽的烛台，烛台内并没有燃烧蜡烛，但是却发出了神秘的银色光芒。这光芒吸引住了苍真的眼神，他凑过去一看，原来烛台的玻璃罩内悬空放着一团银色的东西，正是这个东西在发光。这个发光物体有节奏地跳动着，仿佛人类的心脏一般。这种跳动让苍真觉得十分舒服，他轻轻地打开了玻璃罩。失去了拘束的发光物体在空中转了两转，突然飞向了苍真，停在了他的面前。苍真好奇地将手伸向这个物体，一阵闪光之后，物体融入了苍真的体内。苍真突然明白了，这个物体也是一种魂，名字叫做守墓者！魂的粒子分散到了苍真的体内，看来他可以使用新的能力了。

就在这时，黑色的水潭中突然发出几声巨响。苍真扭头一看，只见周围站着几只长得很像鱼类的生物，还有一些正在从水池中往外爬……正在苍真思考它们是不是半鱼人的时候，怪鱼们从嘴里向他吐出一些液体。远远闻到了这些液体的腥味，苍真觉得还是不要接触它们的好，于是迅速地往后一退，这也是守墓者的魂给他带来的新能力——急退。避免不必要的战斗才是上上之举，苍真心里为自己列出这条名言，立刻离开了水潭。不过似乎半鱼人们并没有追踪过来，大概它们只是不喜欢生人吧？

在水潭的这一边也有一个台阶，不过苍真看到了一个小房间，决定先进去看一个究竟。房间很小，也很暗。不过在房间里却有一尊高大而庄严的圣母像，圣母交叠的双手间有一团发出温和的红色光芒的火焰，火光将小房间照得通明。雕像的脚下凌乱地堆放着一些杂物，上面还明显地沾着血迹。苍真仔细地观察着这尊圣母像，说它是圣母像却又不大像，因为雕像的面孔看起来十分悲伤，虽然圣母玛丽亚的雕像一向都是很慈悲的造型，但是这种悲伤的表情倒是很少见；而且照理来说在背离上帝的恶魔城中出现圣母像也不大可能，虽然据说德拉古拉伯爵以前也是个虔诚的基督徒……仰头看着这尊姑且被称为圣母像的雕像，苍真的内心突然变得异常平静。他总觉得这尊雕像的面容在那里见过，让人觉得很熟悉很亲切。“大概是德拉古拉的亲人吧？”苍真心里这么想，“不过这尊雕像真的好美，真让人舍不得离开这里！”当然他不会真的这么做的，因为还有人在等着他回去拯救！

在圣母像前做了祷告、整理完行装的苍真继续着他的冒险。没走多久，一扇发着蓝色光芒的门封闭住了去路，已经见怪不怪的苍真想都没想就推门冲了进去。然后他就看到了一只巨大的骷髅拦在了走廊的中间。这只骷髅实在太大了，完全封住了道路，让苍真无法继续前进，而那蓝色的门也被莫名其妙地反锁了……“不得不出手了！”无奈的苍真只能豁出去了。不过大骷髅的行动力实在太差，而狭窄的走廊更限制了它的移动，所以它只能靠偶尔挥动手中的大骨头或者从嘴里喷出火焰弹来攻击苍真，但是这又怎么能够成功呢？苍真用刚才在台阶那里捡到的那把短剑照着它的大脑门一顿猛砍，很快就把它解决了！骷髅是干掉了，不过苍真的体力也消耗了不少。在骷髅倒下的地方，一个黑色的、发着亮光的宝珠出现了。苍真走过去用脚一踢，宝珠裂了开来，一阵绿色的光芒包围了苍真，疲劳立刻完全消除了！看来这东西还能恢复体力呢！

攻略要点 Walkthrough Hint

打完第一个BOSS以后有一个存盘点。因为上方塔楼外壁有一个距离较远的平台暂时无法到达，所以应该先往下走。在水渠附近可以得到守护型战魂——飞轮。装备以后，在跳跃中按住R键可以浮空较长时间，这样就可以通过上方的平台了。在水渠的入口处附近有一个隐藏房间。监视之眼的战魂能力是看穿隐藏房间的入口，很有用，但出现几率较低。

跳过外壁的平台以后就从外壁进入了恶魔城的内部。比起外面的环境，城堡内部要好很多了。虽然因为长时间没有打扫，地面和墙壁上都积了蛮厚的灰，而且房间里的装饰品也坏了不少，但是还是可以看出来当年这些房间的奢华之处。不过和这些房间不相称的就是那些恶心的怪物了，苍真一路砍杀，除了辛苦和得到新的能力以外，觉得实在无聊得紧。不过经过这一段时间的战斗，苍真觉得自己的战斗能力提升了不少，对付这些怪物轻松了许多，也没有了一开始的恐惧感，甚至还反过来觉得这些怪物很可怜……“大概在这种地方呆得长了连我也变得有些疯狂了吧！”他自我解嘲地想着。

在进入一个房间的时候苍真愣了一下，因为这个房间内没有怪物，却站着一个西装革履的外国男人。

苍真好奇地靠近他，而他也注意到了苍真的到来：“啊，早上好！”真奇怪，这外国人日语说得真好，苍真心里这么嘀咕着，嘴上却回应着对方：“呃，早，早上好！你……你是人类？”男人笑了起来：“放心吧！我叫格拉汉姆，格拉汉姆·琼斯，人们称我为……宗教家！”“啊，我叫苍真，来须苍真！”苍真心里十分开心，总算看到一个人了！格拉汉姆仔细地打量了一下苍真，问道：“你不是这个神社的人吧，怎么会到这个地方来了？”“我也不是很清楚……我从神社的鸟居那里经过，等我明白过来的时候就已经在这里了！”“原来如此，我明白了……”不知道为什么，格拉汉姆说这句话的时候苍真感觉他好像松了一口气……



苍真考虑了一下，问道：“呃，我可以问您一个问题吗？”对方倒是很干脆：“啊，没有关系，尽管问吧！”苍真的问题已经放在心里很久了，只是一直没有人来回答：“这里真的是所谓德拉古拉的城堡吗？”“没错！”“可是德拉古拉城堡不是应该在欧洲的什么地方吗？”“理论是应当如此！不过，真的恶魔城就不一定了，两者是不一样的！”“‘真的’……恶魔城？”虽然得到了回答，但是苍真的脑子更糊涂了！“不错，这件事在里世界是相当有名的！你，相不相信吸血鬼是存在的？”“哎？德拉古拉是吸血鬼这样的传闻不是幻想故事里才有的、编造出来的东西吗？”格拉汉姆摇了摇头，看上去似乎有点不屑：“不，那都是真的！不过教会方面从来都将这些消息对外面封锁住，自己私底下很秘密地处理它们，还把这些视为最高机密……”他停了一下继续说道：“德拉古拉伯爵，从很久以前开始，已经复活了无数次……每当人们忘记了自己的信仰，开始追求混沌和破坏的时候……”苍真听到这里皱起了眉头：“这个……难道您是说这一次也是因为伯爵的复活？”格拉汉姆笑了起来：“不，德拉古拉在1999年的时候就已经被毁灭了！”

“你也应该知道诺查丹玛斯关于1999年的大预言吧？”格拉汉姆继续说道。“呃，是讲恐怖的大王，是吧？”“不错！其实那说的就是德拉古拉！那一年伯爵如预言一般如期复活了……”这倒是第一次听说，苍真心想，看来恐怖大王指的是世界大战什么的只不过小市民们一厢情愿的想法罢了。格拉汉姆还在继续自己的演说：“但是，预知了他复活的吸血鬼猎人们却将他完全地毁灭！他们将作为伯爵魔力象征的这座恶魔城封印在了日食中，结束了他不断轮回的生命……”“那么，这里就是当年的日食了……”苍真总算摸清楚了一点头绪。“不错！不过故事还没有结束！还有别的预言存在！”格拉汉姆话锋一转，这让苍真又一次感到了意外。“‘2035年，恶魔城将迎来它的新主人，此人将继承伯爵的全部力量’，这就是那个预言。”看起来格拉汉姆对这段话十分熟悉，已经可以随口道来了。“2035年……就是今年？”苍真失声叫了出来。“不错，你说对了，就是现在！”格拉汉姆看了看表，抬头说道，“话说得太长了，我必须走了。你的问题我已经回答了，没事了吧？”正在想心事的苍真愣了一会儿才说：“啊，没别的事了，多谢您了！”“好的，那么我就告辞了！在这个地方你可要自己注意呀！”格拉汉姆很有风度地向苍真挥了挥手，转身离开了。“格拉汉姆先生也要保重呀！”苍真看着对方的背影消失在房间的另一边，好久才想起来自己也必须赶快行动才是。

礼拜堂 Chapel

房间的另外一扇门通向一个新的区域，那就是礼拜堂。与之前的那些房间相比，这里少了一份奢华，不过却多了几分庄严肃穆的气氛。当然，和之前的地点没什么区别的地方就是这个区域也到处是残垣断壁，到处落满了厚厚的灰尘。肉眼依稀可以分辨出空中漂浮着一些幽灵，虽然他们的面容忽隐忽现，看



得并不真切，但是也可以大致感觉到这些幽灵的内心充满了悲伤和痛苦。是因为灵魂被拘束无法解脱而感到悲伤，还是因为生前记忆的折磨而感到痛苦，苍真不由得开始对这些幽灵们产生了同情心。放下这些徘徊的幽灵，苍真悄悄地离开顶楼。从靠近外壁的旋转式扶梯往下走，一扇巨大的铁门出现在了苍真的面前。门上隐隐泛出淡蓝色的光芒，有了前面的经验，苍真大约清楚了，门后的房间里一定有什么东西。于是他回到上方的圣母像房间略微休息了一下，待体力恢复了以后才来到铁门的面前。深深地吸了一口气以后，苍真一下推开了大门……

一阵洪亮而庄严的管风琴的乐声传了出来，随之出现在苍真面前的是巨大的礼拜堂正厅。厅外的光线透过五彩斑斓的彩画玻璃照射在地面上，偌大的大厅里除了密集却空无一人的长椅和没有人演奏却自己发出声音的巨大管风琴以外就什么也没有了。因为一直以来苍真都被迫处于一种紧张的状态中，所以一看到这种让人身心都可以放松的景象，他一下失去了戒备之心，就连身后的大门自动关上了也没有注意到……苍真沿着长椅间的走道向管风琴走去，心中在想：“到底是什么人会在这里祈祷呢？难道恶魔城的怪物们也信奉上帝？或者是伯爵会在这里放松心情、回忆往事？”想着想着，他也不由得为自己这种替古人担心的想法笑了起来。

然而，在管风琴的乐声中突然出现了一个不和谐音：“啊呜——”苍真一回头就看见一只异形的怪物从天花板上扑了下来。说它异形是因为你绝对不会在现实世界中看到这样的生物：雄狮一般的身体上长着巨大的蝙蝠翅膀和蝎子尾巴。“刺尾狮！”苍真立刻想到了奇幻小说中关于“Manticore”的描述。可是接下来这个著名的怪物就不再给他思考其他东西的时间了。刺尾狮一个猛扑，却被苍真看准机会向旁边闪了开去。不过似乎对方早料到了这一招，蝎尾横着就划了过来，苍真立刻发动了守墓者的能力向后急退，但是还是稍微慢了一点，左手背上被划开了一个小伤口。虽然不是什么大伤，不过没有感到疼痛这一点却让苍真感到很不对劲，接下来的麻木感证明了他心中的疑问：“有毒！”这个时候，苍真体内所吸收的僵尸的战魂发挥了功效：在中毒状态下能力提升！毒性没有让苍真倒下却增长了他的力量，这一点显然出乎了刺尾狮的预料，它只能警惕地缓缓移动脚步，趁机放出一些火焰弹。而苍真这时也没有了什么顾虑，他右手一伸，释放出骨塔的能力——火焰喷射。刺尾狮对于人类能够用出这种招式显然也没有心理准备，完全被骨塔的火焰笼罩了。它的毛发和皮肤散发出一种蛋白质被烧焦的臭味，没一会儿就变成了一堆焦炭倒在了地上。

攻略要点 Walkthrough Hint

礼拜堂的BOSS刺尾狮如果已经取得了僵尸和骨塔的战魂会非常好对付。礼拜堂顶楼就有不少骨塔，这种实用的战魂还是早日取得的好。打完BOSS往下方的红色木门前进，可以进入藏书库。藏书库里的奇怪机关门需要背对着它用急退的能力进入，里面有一把攻击距离很长的鞭剑。藏书库的BOSS巨铠行动迟缓，只要看准它的出招动作及时避开就可以了。获胜后可以得到二段跳的能力。

恶魔城藏书库 Study

正如这个区域的名字一样，藏书库里到处都是巨大的书橱，苍真倒是不知道这么多的书对于魔城中的妖魔们来说有些什么用。不过看到这里新出现的敌人见习小魔女以后，苍真大致明白了，魔城中不光有那些没头脑的怪物，还有不少是具有高度智慧的生命体。他开始觉得探索这样的城堡也是一件蛮有趣的事，不过这并没有让他忘掉自己的使命，只不过紧张的冒险之旅会因此而变得轻松一些罢了。

藏书库里除了书多以外，大起大落的地形也很多。可能当初建造人的意思是以梯子来进行工作吧，但是到了现在所有的梯子都不见了踪影，只能苦着苍真费尽九牛二虎之力上下攀爬了。当他走进一间较小的书房的时候，一个穿着红色战袍的金发女子正站在房间的中央。看到苍真走进房间，女子立刻发问道：“啊，你就是苍真君，没错吧？”从说话的方式来看，她确实是一个人类，不过这个问题让苍真觉得很意外：“说得没错！不过，你是……”女人笑了起来：“哎呀，真是对不起！我是洋子·贝尔南德斯，是教会的人！”听到这里，苍真眉头一挑：“为什么教会的人会知道我的事？”“我想你应该知道阿鲁卡（Aluca）……”洋子话说了一半突然停了下来，然后又继续说道，“我的意思是角（Arikado），有角幻也这个人吧？”古怪的女人，大概是因为日语还不熟练吧，苍真心想，然后回答道：“啊，我见过他！可是……”“是他告诉我关于你的事的！”洋子解释道，“他说如果你有什么困难我一定要尽量帮你！”

这真让苍真感到吃惊，那个怪人有角居然会这么做，他不由得脱口而出：“那个有角说的？真是不可思议呀！”洋子闻言大笑了起来：“那个家伙看上去很冷淡的样子，其实是一个相当善良的人呢！”

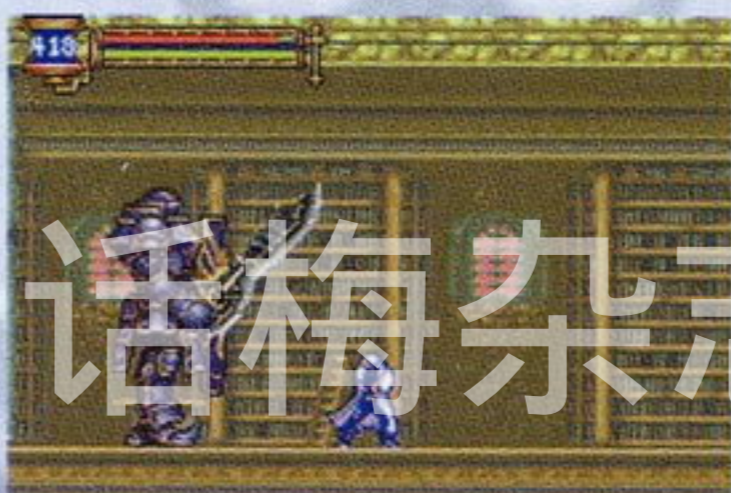
然后，她正色说道：“而且，他这么关注你可能是因为你一样拥有暗黑的力量吧……”“你说什么？我的力量……是暗黑的力量？”这种说法很显然让苍真非常惊讶。不过洋子的反应更惊讶：“什么，你还不知道？”“不，有角说过我可以使用魔物的力量，可是那难道是暗黑的力量？”苍真真的觉得自己很无辜。洋子用手拍了拍脑门，看上去有点无奈：“啊，我好像说了什么不应该说的话……算了，既然都说出来了，那么就干脆全告诉你吧！”苍真站直了身体来迎接事情的真相。“基本上，你这种控制魔物的能力的力量，是一种支配之力……”“支配魔物？”苍真粗暴地打断了洋子的话，“我可从来没有过这种想法！”洋子对于被打断并不介意，很显然她很理解苍真现在的心情，于是她继续说道：“这种支配之力就如同你的呼吸一般自然，所以你是察觉不到的！而且，虽然它被称为‘暗黑的力量’，但绝对不意味着就是邪恶的力量。基本上它和武器是一样的，是善是恶完全取决于使用它的人！”“这样说的话我也安心多了！”苍真松了一口气，“自从得到这种力量以来，我逐渐觉得我不再是以前的那个来须苍真了……”洋子语重心长地说道：“你就是你哟！绝对不会变成其他的什么东西！不要怀疑自己，一定要相信自己，这才是最重要的！”苍真露出了笑容：“我想现在我明白了！谢谢你，洋子！”洋子也笑了起来：“哈，我可不习惯被别人感谢哟！”

“啊，对了！你认不认识一个叫做格拉汉姆的男人？”洋子突然话题一转，苍真愣了一下，然后说道：“格拉汉姆先生？前不久我刚刚遇到了他……”听到苍真这么说，洋子表情一下子严肃了起来，认真地说道：“你一定要小心那个人！我认为他有可能继承德拉古拉的力量！”“不会吧？”苍真眼睛睁得溜圆，“他看起来不像坏人呀！”“你也太容易被骗了！我有一句忠告！”洋子的语气变得更加强硬了，“绝对不要被那个人的外貌给欺骗了！所谓知人知面不知心，你根本不知道格拉汉姆是一个什么样的人！在了解他的本性之前绝对不要轻信他！”一阵话语让苍真不由得语塞：“知、知道了！”洋子满意地点了点头，然后神色焦急地说道：“不行，我必须去追他了！再见了！”说完她也不等苍真向她告别就飞快地转身离开了……

苍真愣了半天，回忆着刚才和洋子的对话，又想起了先前和格拉汉姆见面的情形。他还是不相信格拉汉姆就是那个企图继承伯爵力量的坏人，虽然看起来洋子也不是会骗人的样子，但是事情还是当面问清楚的好。想到这里，苍真决定继续前进，探明一切。

在藏书库底层苍真又发现了一道蓝光门。“又要打吗？”苍真吐了一口气，“反正也没有别的路了，干吧！”他用力踢开了大门，想给对方一个下马威。“呜啊！”不过失声叫出的却是他自己。只见一间不是特别大的房间中矗立着一套手持巨剑的铠甲，它的头几乎顶到了这间书房的天花板！这是到目前为止苍真见过的最大的敌人了！不过，这件巨铠静静地立在房间中央，一动也不动，没有丝毫生气。“该不会只是装饰品吧？”苍真自言自语道，同时小心地接近这铠甲。“好像真的不会动耶！”过了很长时间以后他垂下了手中的鞭剑，靠近铠甲开心地说：“哈，还真的只是装饰品呀！”就在他说这话的时候，“喀哒”一声，铠甲手中原原本指向地面的巨剑竖了起来，而铠甲的左脚也向前迈了一步！

“天哪！”苍真立刻一个急退跳了开去，“搞什么呀！会动的？”果真，这铠甲不是简单的装饰品，它迈着沉重的脚步向苍真逼来。苍真挥动鞭剑向它打去，但是却打在了它左手拿着的巨大盾牌上，发出了金属相撞的刺耳声。“好像不起作用呀！被防住了？”苍真皱起了眉头。这个时候巨铠慢慢地举起了那柄剑，然后突然向下一挥。在看到它挥剑动作的时候苍真就已经用急退离开了它的攻击范围，自然不会受到伤害！不过它这一剑的威力实在不小，书房地面被巨剑劈开了一道裂缝，地面被劈裂时还飞出了不少



碎石。苍真吐了吐舌头，心想绝对不能被这把剑砍中！巨剑似乎嵌在了地面上，巨铠似乎用了不小的力气才把它拔了出来，而且还被拔剑时的离心力带动着后退了好几步。“……”看到这个情形，苍真思索了起来，“好像它的膝关节不是很灵活……”不错，移动力低正是对手的弱点！看准了这一点的苍真集中全力攻击巨铠的膝关节部分，而对方那缓慢的出招根本无法伤害到他。一下、两下，苍真狠狠地打着。终于，在不知道打了多少下以后，巨铠的膝关节脱落了！巨大的身体失去了支撑物以后整个向下一沉，瘫倒在地上。在一阵震耳欲聋的金属碰撞声结束以后，地上就只有一堆废铜烂铁了！

“呼……”苍真看着这些废铁块出了一口气，轻松地说道，“真是太水了！完全和你的大块头不相配嘛！”他注意到了房间另一面的出口，于是跨过废铁堆，走了过去。一进门一个高大的身影又把他下了一跳，定睛一看才发现原来是一个穿着军装的光头壮汉：“喂，小孩子家家的，到这种地方来干什么？”壮汉抢先问道。苍真一听很不开心，回嘴道：“小孩？你还真是没礼貌呢，‘老头子’！”“啊哈哈！”光头听到苍真的回答大笑了起来，“哎呀，是我失敬了！我叫铁锤，是军队派我到这里来的！”看到对方不像是坏人，苍真也笑了：“你好，我叫来须苍真！”铁锤（大概是外号吧，苍真这么想）看了看四周，对苍真说：“我原来以为我只是要调查一下一个神社罢了，没想到不知怎么就跑到这个城堡里来了……”他摸着自己的光头若有所思地自言自语道：“你们没想到会出这种问题吧，那么我就继续了吧？”“嗯？”苍真显然没有理解铁锤的意思。铁锤满脸堆笑地对苍真解释

道：“这个神社里似乎聚集了一些不知道要干些什么的奇怪家伙，我想他们一定会是很好的顾客，所以我决定开一个商店！”“啊？”苍真突然觉得自己面对的是一个怪人，只能用话语搪塞过去，“对你来说大概很合适吧……”铁锤笑得更开心了，把自己的计划全部说出来了：“在这城堡里到处都是武器，而且看起来城门口也没有敌人……这么说把商店开在那里一定会很不错的！”想到开心处他拍了拍苍真的肩膀，笑着说道：“你小子要是来光顾我的话我就卖便宜一点给你！那么我出发了，哇哈哈……”说完，铁锤就大笑着离开了。苍真擦了擦头上的汗，心中不由说道：“商店？真是搞不明白这个家伙整天在想些什么！”



攻略要点 Walkthrough Hint

打完 BOSS 可以得到地狱鸦 Malphas 的二段跳能力。有了二段跳，加上飞铠的滑翔能力，就可以到礼拜堂的高处去了。那里有一个传送点，使用以后会从荒城回廊的小阁楼上出现。那里离城门口非常近，过去看的话会发现弥那已经醒了，和她对话可以得知关于白马神社的情报，苍真也因此得知了1999年的大致情况。以后再和弥那对话就可以恢复体力，还能够了解到一些有关恶魔城秘密的情报。铁锤在城门口开了一个商店，有武器、防具、地图和药品出售，随着游戏的进行商品种类也会增多。

舞蹈馆 Dancing Hall

苍真想到以前在荒城回廊还有一些地方因为太高而没有去过，现在有了二段跳以后应该没问题了，于是决定再去调查一下。果然，在某个塔楼的外壁上攀爬了一段时间以后，他找到了通向新区域的大门，而等待他的则是舞蹈馆……

进入舞蹈馆以后就是一个长长的走廊，天花板上挂着的无数盏玻璃吊灯把走廊映得特别光亮。走廊的两旁还有不少红木的大门，苍真试了一试，似乎都被封死了，根本无法打开。于是他只好沿着走廊前进，但是很快就被一个人挡住了去路。

“嗯？真怪……为什么我感到你的身上有着暗黑的力量？你到底是谁？”对方很不客气地问道。苍真仔细地打量了一下这个人，是一个50多岁的外国男人，头发是棕黑色的，还留着中欧风情的胡子，身上穿的衣服似乎也十分古典，总之感觉不像是现代人。“在打听别人的名字之前应该报上自己的姓名，这是应当有的礼仪吧？”苍真毫不示弱地反击道。男人笑了笑：“你说得不错！不过我无法告诉你我的名字，人们都叫我‘J’！”苍真眉头一皱：“都叫你‘J’？你是不想说出自己的本名吧？你是杀手还是罪犯？”J摇了摇头，回答

道：“不，我失忆了！有人告诉我我卷入了1999年的某个大事件中，出了意外。当我被送到医院醒过来的时候就变成了这样，关于名字和过去，什么都不记得了……”“原来如此，我明白了！啊，我叫我须苍真！”“你的暗黑力量……”J又提出了尖锐的问题，看到苍真并没有很激烈的反应他继续说道，“是与生俱来的吗？”苍真摇头道：“其实我自己也不清楚……反正我是到这城堡来了以后才发现它的存在的……”“原来如此，看来是我误会了……”J似乎送了一口气。

“那么J先生你是为什么来这城堡的呢？”苍真开始了自己的提问。“叫我J就可以了！”J解释道，“我是因为一听到德拉古拉这个名字就感到非常恐怖，于是按照预言到这里来察看一下……而且，我还有一种直觉，到这里来我的记忆就能够恢复了！”他顿了一顿，继续说道：“事实和我预料的一样，自从我来了这里以后，我已经想起了不少事情！”苍真想到了刚才J的话，插嘴道：“说到1999年，说不定真的和德拉古拉有什么关系呢！”J点头表示赞同这个看法：“大概就是如此了！而且，从我拥有退魔之力这一点来看就更加确定了……”“J也是退魔士？”这让苍真想起了洋子。“也可以这么说吧！不过我现在只是为了自己而战！”J这样回答说，然后他向苍真告别道：“看来我必须行动了！我想我们还会再见的！”苍真点了点头：“是的，那么就再会吧！”

大概已经习惯了见到各种人，也习惯了他们自顾自离开吧，对于J的离开苍真并没有什么失落感。不过，当他看到J的时候就觉得自己的血在沸腾，到底J是一个什么样的人呢，自己会不会也和他有什么关系呢？带着这些疑问，苍真也向舞蹈馆的深处出发了。

按说这么华丽的舞蹈馆应该是贵族们聚会的地方，但是现在这里却已经被各种怪物们给占据了……丑陋的面容和恶心的体臭都完全破坏了气氛，除了偶尔出现的舞蹈着的贵族幽灵们和已经变成了骷髅的侍应生，这里再也找不到舞蹈馆的感觉了。主体建筑部分除了怪物还是怪物，根本就没有什么可以注意的地方。不过苍真却在无意中发现了一个通向地下的通道。这里似乎是一个储藏库，大概是为以前舞蹈馆的宴会准备食物的地方。大房间里的墙壁上挂着一些动物的尸体，而地上则到处走动着一手持厨刀的怪物，刀上沾满粘稠的血浆，还在一个劲地往下滴……苍真估计这些怪物就是厨师了，不过也不知道它们原来就长得这样还是后来被魔力所变化的……



这个地带充满了雾气，让苍真看不大清楚眼前的景象，只能一步一步小心前进。在一间较大的房间里，苍真发现迷雾中有一个巨大的黑影，靠近一看，原来是一个巨大的泥造巨像兵！它的身体比先前碰到的巨铠还要高大，看到它的全身以后苍真才想起来，迷雾甚至让他忽视了这个房间的大门也在闪着蓝光！虽然准备不是很充分，不过幸运的是，这巨像兵的机动力和先前的巨铠一样差，身经百战的苍真自然能够轻松地看破他的攻击方式了！没多久它也变成了一对普通的泥块……在里面的房间，苍真又找到了一个银色的魂之容器，这回的战魂是骷髅的火花，有了这个能力苍真就能够使用滑铲了！

想起来在舞蹈馆中有一个低矮通道，苍真立刻出发，他觉得会有新的地点在等待他去探索……

攻略要点 Walkthrough Hint

打到BOSS巨像兵以后可以得到滑铲的能力。反复进出得到这个战魂的房间就会发现有时候地上会出现一个奇怪的生物ツチノコ（土之子），它的战魂能力是买东西的时候打八折，一定要入手呀！

幻梦宫 Inner Quarters

果真不出苍真所料，低矮通道的背后就是一个新的区域的大门。通过这扇门以后，他来到了幻梦宫。

一出门，一个打扮成女仆模样的美貌少女就冲苍真施了一个很古典的礼仪，然后用甜美的



嗓音说道：“欢迎光临！”苍真一时没有反应过来，支吾着说：“呃，对不起！请问这里是……”话没有说完，只见少女突然摆了一个东方武术的架势，一个回旋踢就朝苍真打了过来……“呜啊——”苍真赶紧往旁边一闪，在和少女擦肩而过的时候，苍真终于看清楚了：少女的嘴角一直咧到了耳朵边上，张开的大嘴里露出了白森森的虎牙和如同血液一般鲜红的舌头……“珀尔塞福涅！”他脑海中闪过一个名字。居然把一个魔物看成了少女，苍真觉得自己还不够成熟。于是下一瞬间他就用剑在珀尔塞福涅背上狠狠地砍了下去。看着倒在地上的魔物，苍真心里说：“在这个鬼地方，如果我不杀死你们，那么就会被你们杀死……可是我还有要守护的人，还有人在等我回去，所以我绝对不能死在这里！”

长长的阶梯总算走完了，苍真似乎来到了一个宴客的大厅，进入以前他注意到大门的蓝色光辉，大概又要硬干一场了吧？大厅的中央放着几张华丽的沙发和茶几，而沙发上坐着一个穿着贵族服装的女人……准确地说是一个穿着贵族服装的没有头的女人！那么她的头在什么地方呢？苍真的目光向房间四周扫过去，他发现房间周围的酒柜上并没有放着名酒，而是陈列着无数神态各异的人头！而几个酒柜中间熊熊燃烧着的壁炉上方则放着另外3个头：一个少妇、一个老婆婆和一个怪物……突然，一阵怪笑声传进了苍真的耳朵。然后他就看到壁炉上的那个少妇的头颅自己飞了起来，飞向了沙发上的身体。而那身体上也伸出一些血红色的触手，触手刺入了头颅当中，将它强行安放在了身体上，这样一个“美貌”的少妇就“复活”了！

“怪物！”苍真心中骂道，这种草菅人命，随意玩弄人类生命的魔物是绝对不能饶恕的。他握紧了手中的武器，以绝伦的速度对着怪物就是一顿猛攻，不过武器都招呼在了怪物的身体上，丝毫没有伤害到那头颅，苍真可不想和怪物一样对死者不敬！怪物毫无还手的机会，一会儿就瘫在地上不能动弹了。但是，这个时候少妇的头颅突然脱离了身体，而壁炉上的老婆婆的头则被怪物接了上去。换了新头的怪物就像变成了另外一个人一样，居然用起了魔法！它不断在房间里面和苍真绕圈子，然后趁机发出闪电或者火焰魔法。但是这些都已经难不倒苍真了。魔法的最大缺点就是需要吟唱时间，苍真利用这个空隙靠近了怪物的身边，然后又是一顿暴风骤雨般的攻击，再次击倒了怪物。不过就如同预料中一般，这次怪物换回了它真正的头颅，也就是壁炉上陈列的最后一个头颅，而它的攻击方式也完全改变：攀爬在天花板上用长舌头进行攻击，或者吐出一些带有毒性的口水。虽然怪物的速度很快，但是苍真最后还是击倒了它！在这一瞬间，房间内所有的头颅都化成了灰烬……“这下死者们也该安息了吧！”苍真心里祷告道。



攻略要点 Walkthrough Hint

BOSS战击败猎头者可以得到新的战魂，这个魂会随着苍真收集的战魂的数量的增多来提升他的能力，相当实用！在幻梦宫屋顶上有一个魂之容器，里面是金色的效果型战魂——温蒂妮，效果是使苍真可以在水面行走。在荒城回廊，最早得到飞靴战魂的地点附近，利用温蒂妮的水上漂和地狱鸦的二段跳可以到达新的地点——忘却的庭园（Floating Garden）。这里面的房间入口有点古怪，不断进出可能会到达不同的地方。在其中一个与众不同的房间里有一只跳来跳去的骷髅，把它打倒以后，可以得到能力型战魂——骷髅踢手，有了这个能力在二段踢以后苍真也可以使用飞踢攻击（下+A键）了！从庭园还能够找到时钟塔的入口。

时钟塔 Clock Tower

通过忘却的庭园来到时钟塔以后，没走几步苍真就遇到了格拉汉姆。他双手插在裤袋中，很悠闲地看着苍真说：“啊，又见面了！看起来你没什么大碍，那真是再好不过了！”看到他的样子，苍真完全无法赞同先前洋子说的话，于是说：“我也很高兴再次遇见您，格拉汉姆先生……呃，不知道能不能问您一个问题？”格拉汉姆耸了耸肩膀：“没问题，说吧！”苍真迟疑了一下，问道：“有人……说您将会继承德拉古拉的力量……”格拉汉姆“哼”了一声，反问苍真：“我想一定是那个教会的女人告诉你的吧？”“这不是真的吧？”苍真的回答等于默认了格拉汉姆的说法。格拉汉姆很有风度地笑了起来：“说‘继承’什么的当然是不对的！”“果真只是误会吧！”苍真不知为什么，觉得自己松了一口气。然而格拉汉姆继续说道：“我自己就出生在德拉古拉被毁灭的那一天……所以简单说来，我自己就是德拉古拉，而不是别的什么玩意儿，所以也就谈不上‘继承’了！”

“您不是开玩笑吧？”苍真的声音有些颤抖，显然格拉汉姆的话给了他很大的打击，“您是那么和蔼，对我也很友善……怎么会？”格拉汉姆用一种嘲

笑的口气回答了苍真的这个问题：“那只是因为我并不认为以你的力量会给我的计划带来什么威胁罢了！”突然，格拉汉姆停了下来，眯起眼睛仔细地打量着苍真，问了一个问题：“说起来你居然能够自己跑到这种地方来……我感到你的身上有一种力量……告诉我，你觉醒了什么样的力量？”他的气势压迫着苍真，逼得苍真不得不回答：“……是支配之力……”“什么？”听到答案以后，格拉汉姆突然变得非常紧张，大声叫了起来，“不可能！就凭你一个小毛孩儿……绝对不可能！”苍真对于他过激的反应也十分吃惊，只见他搓着自己的双手自言自语道：“不行，我不能呆在这里了！我必须尽快赶到王座那里……”然后格拉汉姆抬起头，用凶恶的眼神等着苍真，恶狠狠地说道：“你叫苍真，是吧？你的想法完全错了！我不会让你支配这座城堡的！”说完他就转身跑开了。只留下苍真一个人呆在原地不知所措：“这到底是怎么一回事呀？”

想了半天也没想出结果的苍真决定继续前进，他走过连接忘却的庭园和時計塔空中回廊，进入了時計塔的内部。到了里面他才清楚这里为什么会叫作時計塔：建筑物内部充满了各种大大小小的齿轮，驱动着恶魔城顶部的那个巨大的时钟不停运作。不过因为齿轮在不停地转动，而且周围的墙壁上还有不少尖刺，所以苍真不得不小心行动，否则就会被划伤了……

在内部的一个喷水口那里，苍真看到了洋子。“嗨！苍真！”洋子热情地招呼道。苍真如同见了救星一般，想立刻问清楚情况：“嗨，洋子！我刚才遇见了格拉汉姆……”没想到洋子比他还要着急，听到格拉汉姆的名字以后声音立刻提高了8个分贝：“真的吗？他往哪边去了？”“好像说是要去王座之间……”洋子点了点头：“果然不出我所料，在王座之间一定有什么重要的东西！”两个人沉默了一会儿以后，苍真突然说：“对不起，洋子！”“怎么突然这么说？”“我看错了格拉汉姆，他并不是我想的那种人……”苍真看起来真的十分懊悔，“他对我那么和善只不过是因我没有力量……”“我都明白……”洋子安慰道。苍真继续说：“不过当我说出我的力量以后，那家伙的态度就完全转变了！”“在他看来这座恶魔城中所有的东西都是他的！”“是吗？所以才会有那种表情吧……”苍真明白了一点。而洋子却显得十分开心：“不过那样不也很好吗？”苍真对于洋子的话并没有完全理解，于是洋子解释说：“他把你是为自己的敌人，那么现在就完全是我的同志咯！”“是吗？”苍真自己也搞不清楚。“怎么？”洋子凑过来用一种压迫感十足的眼神看着苍真说，“难不成你不想和我站在同一战线上？”苍真连忙摆手解释：“不是不是！我可不是这意思！”“啊哈哈……”洋子突然笑了起来，“看你的样子，没想到和你开玩笑这么有趣！”

不过，很快她又恢复了严肃的神情：“不过现在可不是开玩笑的时候……你的出现对于格拉汉姆来说造成了一种莫名的焦虑，这下就有机会了！”苍真对于洋子的计划一点概念都没有，只能问道：“是什么机会呢？”“他是一个相当狡猾的人，到目前为止我们都没办法逮住他……”说着，洋子看了看苍真，“到目前为止我还没有看到有什么人能够让他变得如此焦虑……”“而我做到了……”苍真接着洋子的话说，“他现在被我的事情所困扰，失去了往日的头脑！”“完全正确！”洋子点头道：“所以我们就有绝佳的机会把他抓住了！啊，我要赶快行动了！再见！”洋子也急匆匆地离开了。虽然还不知道自己在教会和格拉汉姆的斗争中到底算是一个什么地位，苍真还是觉得自己也应该做点什么。“如果让格拉汉姆继承了伯爵的力量，大概我和弥那就永远回不去我们自己的世界了吧……”心里这样想着，苍真也决定继续自己的行动。

攻略要点 Walkthrough Hint

在时钟塔最顶层会遇到BOSS死神，第一个形态必须攻击他手中的镰刀，而第二个形态则要攻击死神的本体，并结合滑铲和二段跳进行回避。对于死神放出的小镰刀，可以用魔女的战魂反弹飞行道具。之后可以得到死神的战魂和效果型战魂六首海妖，它可以使苍真在水中自由行动。接下来应该前往地下水域。可以通过时钟塔下方的传送之间（需要潜水）回到荒城回廊，从那里去地下水域是最近的！



地下水域 Underground Reservoir

有了六首海妖的潜水能力，苍真若无其事地进入了地下水域的内部。没想到那黑色的水面下居然也藏了这么多魔物，苍真可不喜欢这些面目可憎的魔物，所以他尽量避开各种战斗，只要能找到新的出路，早日到达王座之间就好了！

正在苍真埋头一路往前冲的时候，他看到一幕骇人的景象：格拉汉姆将一把短剑插进了洋子的胸口！苍真不由得大叫：“洋子！”格拉汉姆听到声音，

回过头来。他的脸上早就没有了苍真第一次见到他时的那种风度，取而代之的是一种近似疯狂的表情，他若无其事地看着短剑上不断往下滴的鲜血说道：“我讨厌被打断！”说完居然凭空消失了！管不了那么多了，苍真立刻冲到洋子面前，将她扶了起来，伤口似乎很深，鲜血还在不停地往外流。苍真一边试着帮洋子止血，一边高呼：“洋子！你没事吧？你说话呀！”洋子吃力得睁开眼睛，很痛苦地说道：“谢谢你……救了我……”“格拉汉姆那个混蛋，他究竟干了些什么！”苍真不明白为什么洋子反而会被看似手无缚鸡之力的格拉汉姆伤到。“呃啊！”洋子看上去非常辛苦，她努力支撑着说道，“他吸收了……这座城堡的力量……变得非常厉害了……我的行动……失败了……”“够了！”流血还没有完全止住，苍真阻止她继续往下说，“别再多说话了！”“小心……他！千万不……不要做傻事！”洋子说完这句话就晕了过去。“洋子！”苍真吓了一跳，仔细地检查了一下她的身体状况，原来只是因为流血过多晕了过去，还没有死。

“我失策了！”背后传来一个熟悉的声音，苍真扭头一看，原来有角幻也，他不知道什么时候出现了。他向两人走过来，一边走一边愧疚地说：“我低估了那个人所得到的力量……”苍真站起身来喝斥他：“别光在哪里说空话，洋子该怎么办？”有角果断地说道：“你走！后面的事由我来处理！”“可是我不能就这么丢下洋子不管！他可是我的朋友呀！”“别再担心她了！你还有更重要的事要做！”苍真现在觉得非常生气，这个男人告诉自己应该到城主之间去，但是却又不说清楚为什么，而现在又出了这种状况。他大声质问有角：“格拉汉姆也要死要活地要赶去城主之间！到底那里面有些什么东西！你们到底还瞒着我什么？”“我不能说！”有角的嘴还是那么硬，“但是你必须赶到城主之间去！如果你不去的话，不要说洋子了，就连弥那也逃不过这次灾难！她们的命运都掌握在你的手中！”“妈的！”苍真一时心急，连粗口都说了出来。“我非常不喜欢你的态度！”他沉默了一会儿，继续说道，“不过我不认为你在说谎！虽然这样会让我感觉好像是一个被你操纵着的木偶，但是我还是会去做的！”他看了看地上昏迷的洋子，继续说道：“不过一旦我们逃出了这座鬼城堡，我希望你会对这一切给我一个合理的解释！”“我答应你！现在赶快行动吧！”

苍真就这么离开了房间，虽然说是赶快行动，但是他还是没有很多头绪，只能在地下水域四处搜寻。

攻略要点 Walkthrough Hint



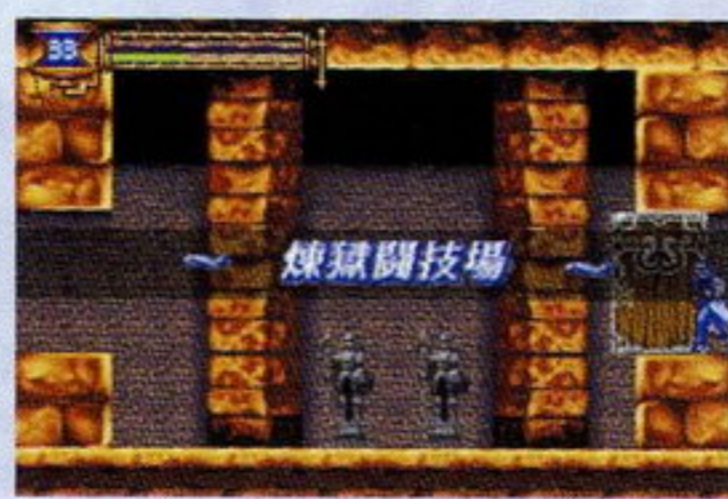
在地下水域的深处，可以找到通向**地下深殿 (Underground Cemetery)**的大门。这里不是必来的区域，但是这里有一个BOSS，也就是系列中曾经出现多次的Legion。它的HP比较多，需要打持久战，不过它的移动方式十分简单。如果先把它4个肉块

打掉再杀死它就可以得到它的魂，能力是发射激光。在深殿最深处可以找到一个能力型战魂，这样就可以从幻梦宫奇怪的兔子那里通过了。那个兔子的战魂能力是暂停时间，也是必得的能力。



炼狱斗技場 The Arena

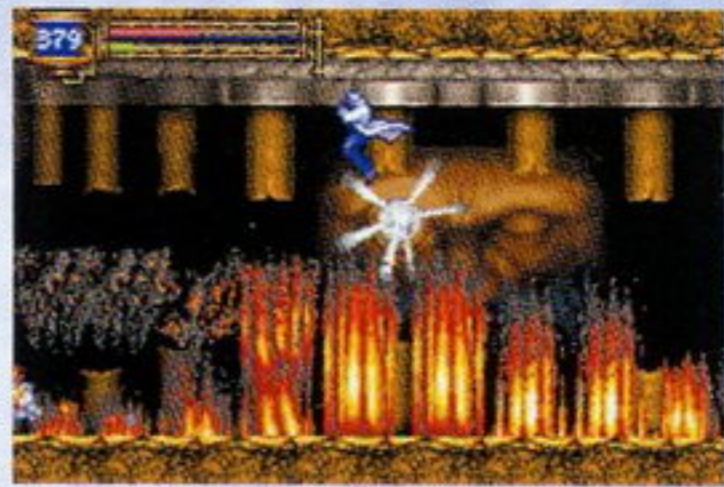
从地下水域往左边走，苍真很快进入了斗技场的区域。当然，在这个地方苍真也发现了蓝色大门。他推开房门，发现这是一个很开阔的大厅。四周有很多很粗的支柱，但是不知道什么原因已经断掉了不少根。大厅十分昏暗，看不清楚柱子的外面到底有些什么。正在苍真观察环境的时候，他听到了一阵嘈杂的扑棱翅膀的声音，原来栖息在这里的蝙蝠因为苍真的到来而被惊动，正在四处飞散。突然那些蝙蝠飞到一处，红光一闪，一只比苍真还要高大的巨蝙蝠出现了。“不会是让我打这种东西吧？”苍真心里很不情愿地说。



大蝙蝠吱吱地叫个不停，在大厅上空不断盘旋，似乎不敢下来攻击苍真。突然，苍真耳边响起了一阵风声，一只大手从柱子外边黑暗中伸了出来。大手一把抓住了那只倒霉的大蝙蝠，把它捏成了肉泥。蝙蝠的血肉当场洒到了地面上。苍真仔细一看，只见另外一只巨手也伸了出来，而两只巨手的中间，透过柱子断裂的部分，苍真可以看到一个睁开了左眼的巨人的脑袋！“来了个更狠的！”苍真懊悔地说道，“早知道就打那只蝙蝠好了！”

巨人发出一阵怪笑，挥舞着两只大手来抓苍真，大概是想把他当作晚餐吧……虽然这个巨人只能使用两只手来进行攻击，但是它的手实在太大，使得

苍真不得不小心地用二段跳或者滑铲来回避，好几次还不小心被它的大手撞倒，身上一阵酸痛。看起来这个巨人皮糙肉厚，普通武器对它根本造成不了伤害，苍真在观察了半天以后决定攻击巨人睁开的左眼！果真，这就是它的弱点，在狠狠地扎了几刀以后，巨人发出了痛苦的怒吼，接着睁开了右眼。这只右眼不断向外喷出火焰，将整个房间的地面都烧了起来。苍真只拥有二段跳来回避这种攻击。最后，他看准时机，用刚才在斗技场得到的神剑刺入了这右眼之中。巨人的吼声中现在只剩下了痛苦，它缩回了双手，捂住两眼退回了黑暗之中……



“可真难对付呀！”苍真擦了擦额头的汗，心里说道。他注意到这个房间的一角还有一个小门，于是决定过去看看个究竟。房间里没有什么华丽的装饰，但是一个蓝色的魂之容器吸引了苍真的注意力。“大蝙蝠……”苍真吸收了战魂以后自言自语道，“看样子我可以用它变成蝙蝠飞行……那么这样就可以去一些新的地方了！我得早点找到去王座之间的路呀！”苍真转身离开这个房间，他觉得自己必须加快行动速度了！

一出房门，苍真就看到J单膝跪在战场的中央，双手抱头，似乎很痛苦的样子。“J，你怎么了？”苍真关心地问道，“看起来你不舒服……”“不、不用担心……”J冲着苍真摆了摆手，“刚、刚才，我的记忆突然全部恢复了……”看到苍真吃惊的样子，J缓缓站起身来说道：“看来是你使用暗黑力量的战斗使得我的记忆恢复的！结果真如我所料，我果然和德拉古拉有着很深的渊源……”苍真点了点头：“我想也是！”“我的本名叫作尤里乌斯·贝尔蒙特！”J，现在我们应该称他为尤里乌斯了，解释着自己的过去，“是从很久以前就不断与德拉古拉进行宿命之战的吸血鬼猎人一族的末裔！”苍真睁大了眼睛：“那么说，1999年消灭了伯爵的人就是……”“不错，就是我！”尤里乌斯证明了苍真的猜测，“当然，凭我一个人的力量是绝对做不到，还有很多人在背后支持我！”苍真推理道：“那么，如果德拉古拉真的如同预言一般复活了……”“我就必须把他消灭！”尤里乌斯很严肃地回答道，“这就是我的宿命！”

“那么你有没有遇到过那个叫做格拉汉姆的人？”“格拉汉姆？”尤里乌斯想了想，“啊，是那个宗教家吧？我刚才倒是遇见了他。不光他一看到我就扭头跑掉了……”“他告诉我，他就是德拉古拉！”苍真把自己知道的都告诉了尤里乌斯。尤里乌斯沉思道：“嗯，我的确感到他体内蕴藏着德拉古拉的力量……但我还是很难相信那个家伙就是德拉古拉……”说这话的时候，尤里乌斯看了苍真两眼，然后接着说道：“我认为……唉，算了！只不过是推测罢了……”苍真对他的话感到很奇怪，而尤里乌斯则继续说道：“假设他就是德拉古拉吧，我现在还是没办法杀死他的！”“怎么回事？”“我需要武器！”苍真觉得更奇怪了，这个城堡里不是到处都有武器吗，为什么他还说需要武器。接下来尤里乌斯就解答了他的疑问：“是我们一族世代相传的圣鞭，叫‘吸血鬼杀手’！1999年的时候，我为了把德拉古拉的灵魂和他的魔力分离开，将它和这座恶魔城一起封印在了日食里。”“那么它现在就在城堡的某处了？”“不错，我还清楚地记得它的确切位置！现在我就要去把它取回来”“那你要小心了！”苍真向他告别。“希望我的推测不是真的！啊，再见了！”尤里乌斯说了一句奇怪的话就走了。

攻略要点 Walkthrough Hint

斗技场其中3个房间中有不少机关，不过都不是很复杂：那个大铅球只要在它垂直的时候给它点推力就可以使它晃动的幅度增大，最后就能打开墙壁了；而传送带更是简单，只要踩下机关就能够改变它的运转方向；剩下来的那个十字机关比较有趣，只要按照十字灯的提示输入方向就可以顺利通过了。这3个房间的最里面都藏着珍贵的道具，苍真的装备因此又上了一个档次。巨人BOSS比较麻烦，两个大拳头比较难躲，可以考虑用一些大范围攻击的战魂；在它开始用右眼发射火焰的时候，可以用梅度莎之首的魂停在空中直接攻击。胜利后可以得到它的魂以及变成蝙蝠飞行的能力。

恶魔城最上阶 Top Floor

攻略要点 Walkthrough Hint

得到大蝙蝠的变身能力以后，就可以去挑战最终BOSS了，不过为了达成Good Ending还必须做一些事。地下水域深处有一个大瀑布，平时无法进入。不过使用了水上漂和魔种（魔兽、恶魔亦可）变身的的能力以后，从房间另外一边开始冲刺就



话梅杂志 & 3DM-SMV

可以突破水流的屏障。瀑布的后面是不可侵洞窟 (Forbidden Area)，在这里的隐藏房间里，可以找到一把超强的光之神剑，是很实用的武器。

在城门口，弥那向苍真转告了有角提供的关于记载了伯爵力量的秘密的古文书的情报。3本古文书分别在幻梦宫（需要先击败地下深殿的BOSS积尸器）、地下水城和藏书库。书上记载的伯爵力量的秘密就是：第一之魂是来自炎狱的恶魔，第二之魂是蝙蝠之王，第三之魂是美丽的梦魔。分别指的是炎魔（フレイムデーモン，在地下水城）、大蝙蝠（おおこうもり）和魅魔（サキエバス，在斗技场）的战魂。带着这3个魂去城主之间进行BOSS战，胜利后就可以进入混沌。

在最上阶一个有钢铁巨像兵的房间内，打破右侧的墙壁可以找到隐藏房间，里面有最后的能力型战魂——跳空狮鹫，在跳跃中按L键就可以使用高跳了。

幻梦宫和時計塔中间还有一座大塔楼，那就是恶魔城的主体——恶魔城最上阶，城主之间就位于那个地方。一路朝最上阶顶部前进，苍真看到了一套持剑铠甲拦在一道门前。他对这铠甲似乎产生了兴趣，向走过去仔细看看。没想到一靠近铠甲就举起了手中原本拦在门前的剑，仿佛为苍真让路一般。苍真也感觉到了，这门后面就是他一直在寻找的地点……

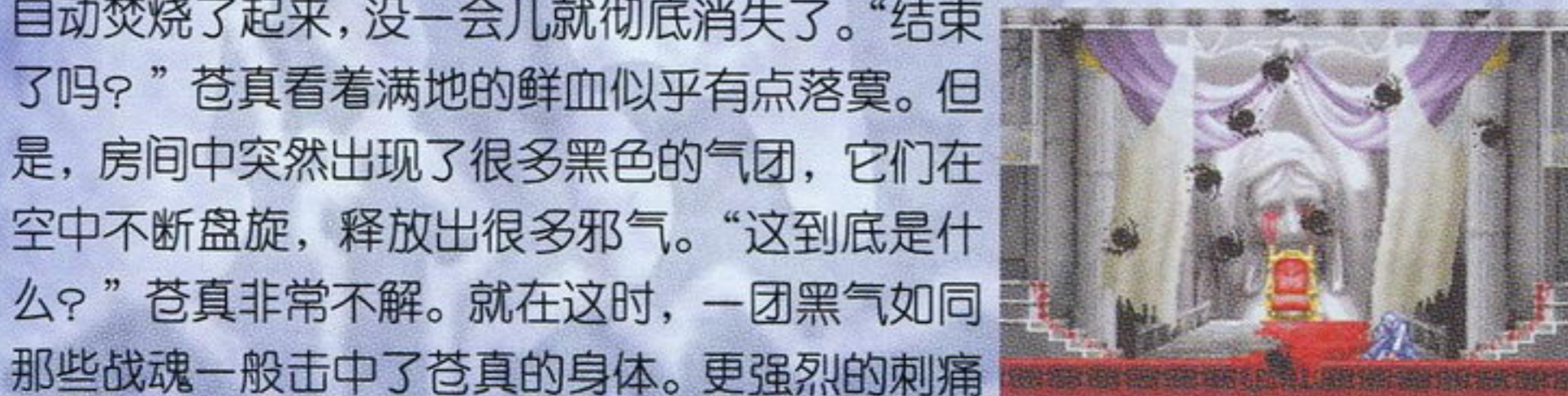
总算来到了城主之间，推开蓝色的大门，一番诡异的景象出现在苍真的面前：从王座背后的圣母雕像的双眼中不断涌出鲜血，将整个房间的地面都染了个通红，完全掩盖了原来的华丽风情；格拉汉姆身上闪动着异样的红色斗气，漂浮在房间正中央的半空之中，用一种嘲笑的眼神盯着苍真。“你来得太迟了，苍真！”他的语气十分猖狂，“德拉古拉的力量已经完全在我的掌握之中了！”苍真向前走了两步，用力说道：“我根本不关心什么德拉古拉的力量，我的目的只不过是要从这个鬼地方离开罢了！”“以我现在的力量，我可轻松地把你们送出去……”苍真还以为这个家伙真的要发善心，但是他接着又说了这样的话，“可是，在你来这儿的过程中，你占据了只有我才能拥有的东西，那就是支配我的下仆们的力量！你觉得我会原谅你吗？”格拉汉姆露出可怕的表情，大声吼道：“不！绝对不可饶恕！”苍真无奈地摆了摆手：“如果我知道怎么做，我可把这种力量还给你，就是现在、就在这里！”格拉汉姆摇摇头说：“就算你把它还给了我，你还是翻了偷窃之罪！难道你不明白吗？既然你犯了罪就应当受到惩罚，这是理所应当的！”“你这个自私的混蛋！”苍真对于格拉汉姆这种不可理喻的逻辑实在是忍无可忍了！格拉汉姆的表情变得更加凶残，他恶狠狠地高声说道：“你的罪状就是从本大人这里偷走了你不应该拥有的东西！所以，本大人在此宣判你的死刑！”“无耻！”苍真现在只能想到这个形容词了。格拉汉姆似乎很满意这个评价，自顾自继续说道：“作为城主的本大人将亲自对你施罚，这可是特例哦！”



话音刚落，格拉汉姆就开始了猛烈的攻击。他的身体仿佛变成了一个巨大的炮管，火球、火焰弹不断地向外射出，而且他还不断地用瞬间移动在房间里面四处出现，企图扰乱苍真的注意力。不过他的破绽十分明显，苍真很快就看破了他的攻击方式，每当他用瞬间移动的时候就事先埋伏在他出现的地方，只要他一现身就照着他的脑袋猛击。没几个回合，格拉汉姆就支持不住了。

“怎么会这样？”他对苍真的强大感到很吃惊，“你不应该拥有魔王的力量！我怎么会输给你？”“你说什么？魔王之力？”苍真不知道格拉汉姆的话意味着什么。“我才是德拉古拉！”格拉汉姆发疯似地吼道，“绝对不会是你！”说完这句话，他鼓动了全身的力量，很多鲜血从他体内喷射出来，空中形成了一个血雾团。然后一个巨大的魔物出现在血雾当中。这个魔物就像两个连体的女恶魔，但是却缺少了下半身。格拉汉姆位于魔物的中轴部分，被一些流淌着鲜血的内脏包了起来，而他的眼中则放出了恶毒的目光。“擒贼先擒王，射人先射马！”苍真的直觉告诉他，必须直接攻击格拉汉姆的本体才行。不过魔物巨大的双手和头顶不断发射魔力冲击波的魔环给他造成了不少麻烦。但是，最后他还是成功地将光之剑刺入了格拉汉姆的胸膛。

“哇——”魔物中央的格拉汉姆吐出了一口浓黑的血液，痛苦地大叫：“怎么会这样？难道说我不是德拉古拉吗？”话没说完，他的身体还有那个魔物就自动焚烧了起来，没一会儿就彻底消失了。“结束了吗？”苍真看着满地的鲜血似乎有点落寞。但是，房间中突然出现了很多黑色的气团，它们在空气中不断盘旋，释放出很多邪气。“这到底是什么？”苍真非常不解。就在这时，一团黑气如同那些战魂一般击中了苍真的身体。更强烈的刺痛



感传到了苍真的脑中，他痛苦地大叫：“什么东西？我的身体里到底钻进了什么东西？”然而，这叫声似乎吸引了更多的黑气，整个房间中的黑色气团都开始向苍真进行攻击。“住、住手！”苍真无助地大叫，“快住手呀！”黑气的压力和体内的疼痛感让苍真整个人都瘫倒在了地上，动弹不得……

慢慢地，痛感消失了……苍真双手撑地，缓缓地在地上站起身来。“现在我全明白了……原来，我……”他抬起头来，同时自言自语道。这、这还是苍真吗？不仅说话的语气，就连外貌都发生了变化：原本整齐的银发变成了凌乱的卷发，黑色的瞳孔中也放出鲜血一般的红光……他一字一顿地说完了下半句话：“原来，我才是德拉古拉！”“真是个好笑的笑话！出来吧，有角！我知道你在那里！”苍真对着城主之间通向里屋的大门说道。果真，从那门后面走出来的正是有角。“你为什么非要让我觉醒过来？”苍真向有角质问道，“我原来那个样子不是很好吗？”有角淡淡地回答：“不错，如果你不来这座城堡的话……”“那么为什么要让我来？”“德拉古拉的魔力和你的灵魂，两者原本就是一体的。”有角开始论述自己的观点，“所以不管我们做什么，这两个总有一天还是会再次聚在一起的。既然一定会发生，那么还不如在我能够发挥我的力量的地方先把你唤醒！”“你到底是什么意思，我不明白！”“现在你已经和那魔力融为一体了，所以一定会有一种巨大的邪恶意志进入你的身体……”苍真点了点头：“不错，从我打到格拉汉姆开始，才一会儿工夫它就变得非常强大了！我几乎用尽了我所有的力量才没被它吞噬……”有角继续说道：“一旦你吸收了它的全部，它的力量也就变成了你的力量！可是，那就和以前没什么两样了，你会再次变成邪恶的伯爵，背负上魔王的宿命。我不希望这种事情再次发生！”苍真闭上眼睛说：“我也不想！”



听到这里，有角点了点头，说道：“我理解！所以我选择这种危险的方式！”“危险……的方式？”有角继续解释：“德拉古拉灵魂中的邪恶来自于那些追求混沌和破坏的人们，所以必须把他的灵魂和影响他的混沌之源分离开来！”苍真对于这个想法很感兴趣：“可是，真的能够做到吗？”“这座恶魔城是德拉古拉魔力的产物，是一个精神的世界。”他停了一停，认真地说道，“所以我认为，那邪恶之源的混沌也存在于这个城中的某处……”然后，有角看着苍真说道：“有一个地方，那里只有作为德拉古拉觉醒了的你才能去。混沌就在那个地方！”“我会去的！可是到了那里我又该怎么办呢？”有角闭上眼睛，颇有深度地说道：“你必须靠你自己的力量取得胜利！”他再次用目光注视着苍真：“你已经成功地来到了王座这里，我相信你会成功的！”“只要能让我变回原来的我……”苍真坚决地说道，“我一定会做到的！”有角对苍真说：“我会用我的力量控制这个房间，这样邪恶意志流入你身体内的速度就会减慢！快去吧！”苍真点了点头，对有角说：“知道了！多谢你的帮助……”不过这个时候有角已经闭上眼睛，看来控制邪恶的意志果真需要很大的精力，苍真必须加快速度了！

混沌 Chaotic Realm

攻略要点 Walkthrough Hint

混沌的入口就在忘却的庭园里那扇黑气门的后面，不过一进入就会先和尤里乌斯进行交战。如果MP足够的话，可以试着用魔神变身进行闪避和攻击；在他放出巨大十字架的时候可以用幻梦宫兔子的魂暂停时间，这样可以减轻十字架的吸力。之后进入混沌，那里是恶魔城各部分的结合体，没有地图，也不会计算入地图完成度。



“站住！”突然一个声音从背后传来，苍真停了下来，转身一看，原来是尤里乌斯。尤里乌斯跑到苍真的面前，仔细地观察了一下苍真，然后叹了一口气：“果真就是你！我可真不愿意相信啊！”苍真低下了头：“不错，我就是德拉古拉！但是，我和你想象中的那个家伙是不一样的！”尤里乌斯摇了摇头，从腰中解下圣鞭，说道：“必须不惜一切代价消灭德拉古拉！这是我的宿命！”“住手！”苍真叫道，“我可不想和你打！”“别说废话了！来吧！”尤里乌斯舞动着圣鞭向苍真冲去。



不愧吸血鬼猎人的后代，虽然尤里乌斯已经是55岁的人了，他的战斗能力却绝对是一流的，甚至比格拉汉姆变成的魔物还要难缠！除了伤害力绝大的圣鞭以外，尤里乌斯还不时扔出各种除魔圣具，对于已经成为了德拉古拉的苍真来说，这些都是很厉害的武器。当然，苍真现在的实力也已经超过了常人所

能理解的概念，最后他还是将尤里乌斯打倒了。

“住手！”苍真吼道，“我已经受够了！”“为、为什么，为什么你不杀了我？”尤里乌斯疑惑地看着苍真。“你并没有对我用全力，我知道的！贝尔蒙特……不，应该说圣鞭的力量绝对不会就这么简单的……”苍真盯着尤里乌斯的眼睛说。和苍真对视了一会儿，尤里乌斯说道：“在和你战斗的时候，我感到了邪恶的灵魂，但是除此之外，还有苍真的灵魂……那是你自己的力量，这一点就已经足够让我住手了！”

苍真沉默了一会儿，似乎下了很大决心一般，对尤里乌斯说道：“我想要你帮一个忙！我马上就要去和自己的命运进行战斗了……如果我输了这场战斗，就会化身成魔王君临这个世界……到时候，请你一定要杀了我！”尤里乌斯盯着苍真看了半天，明白苍真的确正处于命运的交叉路口，但是自己却无法助他一臂之力，他只能回答：“我会的……我发誓！”苍真笑了笑：“多谢！这样我就可以安心地战斗了！”尤里乌斯冲着他做了一个胜利的手势，笑着说道：“再见，我的朋友！别让我再用这圣鞭和你战斗！我相信你！”苍真转身，挥了挥手表示告别，然后继续向前方走去。

最里面的房间中有一个祭坛，祭坛的上方有一个类似太阳的光圈。苍真靠近祭坛以后，光圈逐渐被黑暗笼罩，仿佛日食一般……这个时候周围的景象突然变得非常扭曲。等一切恢复平静的时候，苍真就已经置身于混沌之中了。

这是一个没有颜色、破败的地方，很多地方都似曾相识。这是德拉古拉内心的黑暗所制造的空间，所以也是恶魔城各部分空间的集合体。混沌中虽然充满了强大的敌人，但是道路却不很复杂。苍真沿着路一个劲往前走，很快就到达了混沌中最黑暗的部分。

“终于到了……”苍真心里想，“我一个人真的可以切断德拉古拉的灵魂和混沌的联系吗？”在这如同宇宙初生般的无尽黑暗面前，即使是苍真也不由得感到一阵空虚。就在这时，他的脑海中想起一个熟悉的声音，是弥那：“你不是一个人！”“幻觉吗？”弥那当然不可能出现在这里了。然而声音再度响起：“还留在城堡里的人把力量集中在了一起，这样我们就可以和你说话了！”“那么也就是说……大家都知道我就是德拉古拉了？”苍真不知道这究竟是好事还是坏事。“是的，有角先生把一切都跟我们说了！”弥那继续说道。苍真摇了摇头：“我想现在大家都一定非常怕我了吧？”

“不，一点也不！”弥那用强烈的语气否认了苍真的想法，“最初我们的确很震惊！但是大家都相信你会成功的！现在我就把大家要说的话告诉你！”“你还会光顾我的店子吧？”这声音一听就知道是铁锤，“我会一直等着你的！”接下来是洋子：“早上好，苍真！我听说关于你的事了……就像我以前告诉你的，你就是你，别让那个家伙赢了哟！”“你可是打赢了我的人……可别让我失望呀！”这是尤里乌斯的声音。“这是你最后的机会了，也是我们的……”有角最后也出现了，“我期待着你的表现……”“大家……大家都在为我打气！”苍真十分感动，他本来以为自己会被大家当成怪物的。“你一定会成功的！”弥那用很有力的语调说着，“因为你是我信任的人哟！”“弥那……”苍真感到心中充满了力量，就算是混沌也一定可以打败，他高声叫道，“好，看我的！”

苍真踏入了黑暗的深处，周围的空间再次起了惊人的变化：黑暗消失了，取而代之的是无数可憎的面容，那就是混沌中那些追求破坏和黑暗的心吧……一个头顶上长着3个人类身体的魔物出现了，这就是德拉古拉邪恶意志的根源，宿命的对决开始了。三位一体的混沌身上散发出强大的力量，苍真体内曾经吸收的战魂都被夺走了。现在的苍真真的如同有角所说的一样，只能“依靠自己的力量”与混沌对决了。虽然没有了魔物灵魂的帮助，但是苍真的内心却充满了力量，那是伙伴们的信任！他找寻机会躲过混沌的攻击，同时消灭了混沌身上的3个肉身，而被夺走的战魂也在混沌被破坏后回到了苍真的身上……

但是战斗并没有结束，刚才苍真打败的只不过是混沌的表象，真正的核心才刚刚显露出来。围绕着混沌核心的是无数肉质的网状结构物，四周的眼睛监视着苍真的行动，每当他要攻击核心的时候就会迅速闪避。所以苍真决定先破坏这些眼睛。当然任务绝对不会这么轻松的，混沌核心不时释放出一些会吸收苍真体力的光球、尖刺和恶心的触手，让苍真不得不防止两面的合击。不过最后苍真还是做到了，失去了眼睛的混沌核心完全暴露在苍真的剑下……放手干吧，德拉古拉的魔王宿命就要结束了！为了自

己，为了弥那，为了大家，苍真高举光之剑，对准核心用劲地劈了下去……

原本不断闪动妖异红光的核心逐渐变成了冰冷的黑色，然后就像破碎的水晶球一般裂成了无数的碎片。失去了邪恶之源的恶魔城不停地震动，化为了宇宙的粉尘消失在了日食的阴影之中。黑暗消失了，迎来的是无尽的光明……

“太好了！”是洋子的声音，“你成功了！恭喜你！我又接到了新的任务，必须走了！当我最初听说你就是德拉古拉的时候，我真的吃了一惊！你知道的，那时我也刚从昏迷中醒来……但是仔细想想，却没有那么糟，哈哈！……我会永远记住你的力量和你的勇气的！而且，我还要感谢你救了我的命！谢谢……你就像我的弟弟一样，和你在一起我非常开心！希望能和你再见！那么，我走了……”

“喂，你今后可一定要好好照顾我的生意呀！”铁锤还是那副样子，“经过这次事件，我终于找到内心深处的东西，我根本不喜欢战斗。我想我很快就会退伍了，我要开一家真正的商店。答应我一定要来哦，我会给你优惠的！”

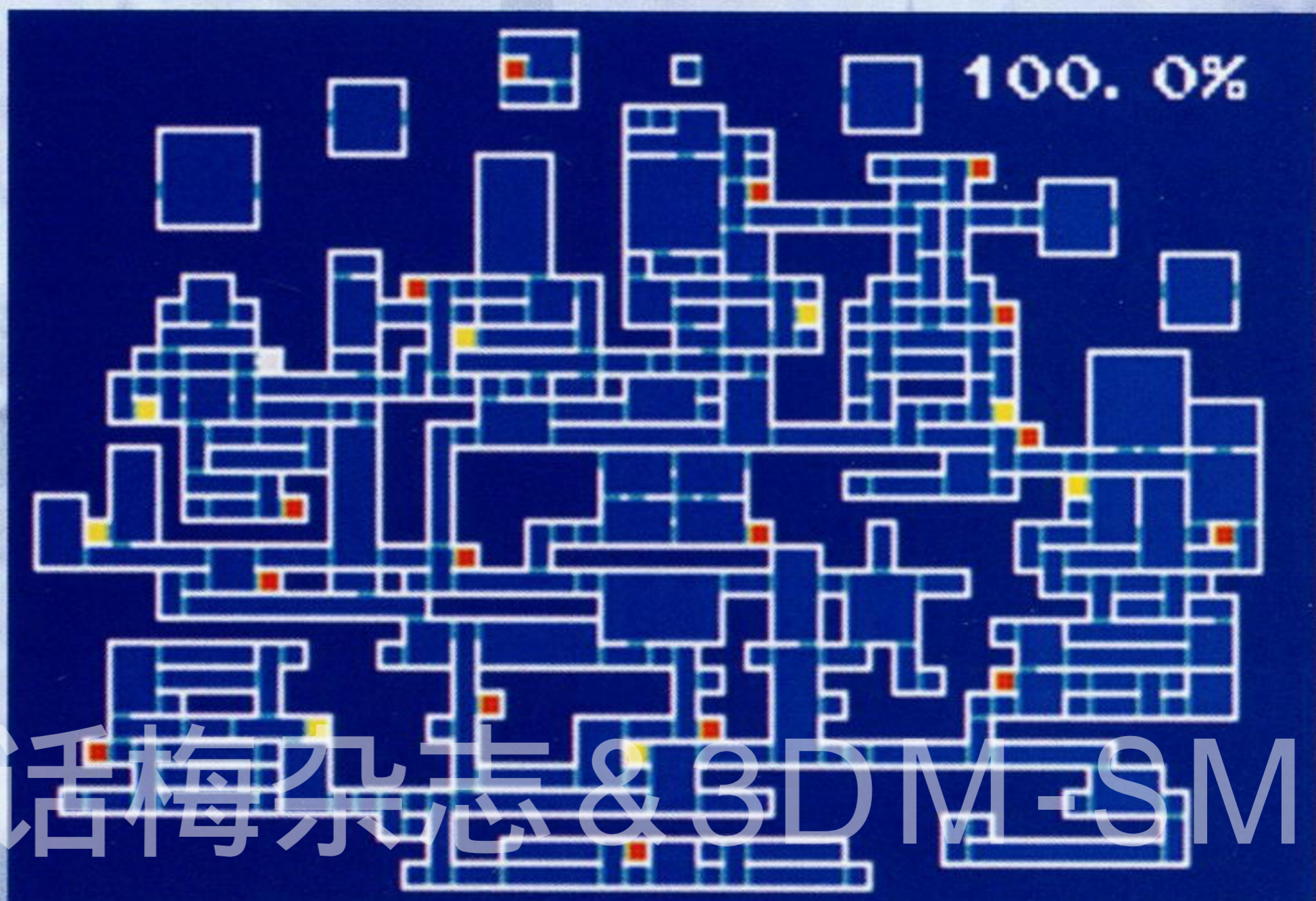
“很漂亮的一仗！”尤里乌斯的声音也还是那么有力，“我们从恶魔城里出来的时候，我感觉到圣鞭的力量正在逐渐变弱。我不是很清楚这到底意味着什么，不过看起来我会有很长一段时间可以休假了！再会了，但愿我们还有机会聚在一起！”

有角幻也每次都是最后出现的：“你所走过的路是最挑战性的一条，不过你做得很好！不过，善与恶是相对的，因为神必须是善良的，所以邪恶这种东西也一定会继续存在下去……今后，说不定还会有人重蹈德拉古拉的覆辙，背负上暗黑的宿命，那个时候也许我们会再见面的。别了！以我母亲的名义，我对你表示衷心的感谢！”

“醒过来！醒过来！”这是弥那吗？为什么她的声音不像其他人那样虚无缥缈呢？苍真的脑海中现在只有一片光芒，不知道现在自己身在什么地方。“醒过来！快醒过来呀！苍真！”这的确是弥那的声音，苍真睁开双眼，发现自己的头正靠在弥那的膝盖上，就像他们刚到恶魔城的时候一样，不过现在他们正在白马神社的鸟居底下。“太好了，你终于醒过来了！”弥那看到苍真恢复了意识，高兴得眼泪都哭了出来！苍真回忆了一下之前的事，对弥那说：“我听到了你们的声音，又是你们救了我！”“又？”弥那眼泪还没有擦干的脸上露出了疑惑的表情。苍真点头说道：“没有你们，我是没办法赢得最后的决战的！是你们充满力量的话语让我取得了胜利！”弥那点了点头：“不过真是太好了！苍真还是原来的样子！”苍真摇了摇头，认真地说道：“但是你必须记住，我体内沉睡着魔王德拉古拉的力量，虽然那不是邪恶的，但是它绝对改变了我！”弥那把头靠在苍真的肩膀上，温柔地说：“没关系！如果再发生什么的时候，大家都会立刻赶来帮助你的！”苍真点头说：“不错！我想他们会的！快看，日食结束了！”

苍真用手指向悬挂在高空的太阳。遮蔽日光的阴影正在逐渐消失，天空又恢复了往日的明亮。

今天的天气可真不错啊…… **Fin**



注：如果在城主之间和格拉汉姆战斗的时候不装备古文书上提示的3种战魂，就会进入Normal Ending，苍真和弥那最后回到了自己的世界，但是所有的谜题都没有解开。

注意事项

游戏中选择“SLEEP”选项可以随时随地中断（BOSS战时不可），不过一旦再次读取这个进度（会在原存档的下方出现一个标志），该中断档就会消失。不过游戏中3个存档的中断档是分开的，读取某个存档（或者中断档）并不会影响另两个中断档的保存。

游戏中玩家可以自行备份存档（最多两个备份档）。不过需要注意的是，备份后的存档和原存档的战魂数据是共用的。如果利用通信交换将某个存档中只有一个的战魂传给了别的玩家，那么另外一个存档中的这个战魂也会消失。这样设计的原因就是为了防止利用备份功能产生的作弊行为。

通关一次以后开始新游戏可以选择HARD难度，有的道具只有在HARD模式下才会出现。

通关一次以后，在开始新游戏的时候输入“JULIUS”，就可以使用尤里乌斯·贝尔蒙特进行游戏。尤里乌斯的基本操作和苍真相同，不同的部分将列在下表中。

L键 + 方向键左 / 右	向左侧或者右侧进行完全无敌的瞬间转移
R键	切换副武器的种类
Start键	无用（连暂停功能也没有）

通关存档的上方会出现一个蝙蝠标记，在选择存档的时候按上光标移动到这个标志上，就可以开始二周目。二周目会继承上次通关时的金钱、道具、战魂和地图，游戏的时间也会累计。战魂部分，那些在游戏中只有一个的特殊战魂（主要指通过魂之容器得到的）不会保留。需要注意的是，选择二周目的时候会覆盖原来的通关记录，希望保留的玩家可以先备份。

达成Good Ending以后，标题画面出现第3个选项“SPECIAL”。当中可以选择BOSS RUSH模式和声音鉴赏模式。BOSS RUSH模式和《白夜》中的非常类似，也是连续挑战游戏中的各个BOSS。不过这一次主角的能力不再是固定的了，在开始挑战之前需要选择某个存档中主角数据（必须是通关存档），在这个模式里主角可以自由使用各种战魂，不过在道具方面则只能使用固定的几种。这个模式的挑战成绩也会被记录在该通关存档中，而且会根据玩家的突破速度给与奖励，一些隐藏的超级珍稀道具一定要在这个模式中才能够得到。所以要想取得优秀的成绩一定要先在正式游戏中将主角培养地相当厉害，还必须取得强力的战魂才行。



全怪物、战魂列表

战魂分为攻击型（BULLET TYPE）、守护型（GARDIAN TYPE）、效果型（ENCHANT TYPE）和能力型（ABILITY TYPE）4种，下表中分别用B、G、E和A表示。

编号	名称	中文名	战魂类型及能力
01	こうもり	蝙蝠	B 身体周围发出环状超声波
02	ゾンビ	僵尸	E 中毒状态下能力提升
03	スケルトン	骷髅	B 向斜上方扔出骨头
04	はんぎょじん	半鱼人	B 向前方发射水枪
05	アクッサーマー	斧兵铠甲	B 向斜上方扔出斧头
06	スカリアーチャー	骷髅箭手	B 向前方射出魔法弓箭
07	ビーピングアイ	监视之眼	E 显示可以破坏的墙壁
08	キラーフイッシュ	食人鱼	B 在水中放出食人鱼攻击对手（岸上无效）
09	ほねばしら	骨塔	G 火焰喷射
10	ブルークロウ	蓝鸦	B 放出蓝鸦攻击敌人
11	ブエル	五脚狮	G 在身体周围产生护身的火焰
12	ホワイトドラゴン	白龙	E CON值上升1级
13	ゾンビアーミー	僵尸军人	B 向前方扔出手榴弹
14	スケルトンナイト	骷髅骑士	E STR值上升1级
15	ゴースト	幽灵	B 召唤两个自动追尾的幽灵进行攻击
16	セイレーン	塞壬	B 发出诅咒敌人的歌声
17	ミニデビル	小恶魔	B 产生数道真空刃攻击敌人
18	ドウルガー	食人魔	B 向前方直线扔出短剑
19	ロックアーマー	投石铠甲	B 向斜上方扔出石块
20	ビッグゴースト	巨灵	G 全身覆盖防御结界
21	ウイングスケルトン	飞翼骷髅	B 向前方抛物线扔出魔力长枪
22	ミノタウロス	米诺陶洛斯	E STR值上升2级
23	まじよみらい	见习魔女	B 放出高速奔跑的猫
24	アルケニー	女郎蜘蛛	B 放出限制敌人行动的蜘蛛丝
25	のみ男	跳蚤人	B 放出一个跳蚤人
26	エビルブッチャー	邪魔厨师	B 向前方直线扔出匕首
27	ケツアルクアトル	太古蛇神	E CON值上升2级
28	エクトプラズム	缚灵	E 诅咒攻击无效
29	カトブレバス	石牛怪	G 从手中喷出石化气体
30	ゴーストダンサー	鬼舞者	E LCK值上升1级
31	スケルトンボーイ	骷髅侍者	B 扔出能够吸引敌人注意力的咖喱
32	キラードール	杀人玩偶	B 放出能够吸引敌人注意力的玩偶
33	ゾンビソルジャー	僵尸战士	E 受到攻击吹飞时用跳跃受身
34	がしゃどくろ	卧骷髅	G 召唤卧骷髅在背后进行援护
35	ウッドゴーレム	木造巨像兵	E MP恢复速度加快
36	ツチノコ	土之子	E 购买道具时可以打8折
37	プロセルピナ	珀尔塞福涅	G 用魔导器吸收敌人的体力
38	リリス	利利斯	E INT值上升2级
39	ネメシス	狩魔天使	B 一时隐身
40	キョウマ	镜魔	B 一时无敌
41	クロノメイジ	时空魔术师	B 时间静止
42	ヴァルキリー	女武神	B 向斜上方进行攻击
43	まじよ	魔女	G 产生反弹飞行道具的护盾
44	カーリー	破坏魔神	G 变身成魔神进行突进攻击
45	アルタイル	魔鹫	B 召唤魔鹫攻击
46	レッドクロウ	血乌鸦	E INT值上升1级
47	コクトリス	蛇鸡兽	B 发射石化光线
48	デッドトルーパー	亡灵骑士	E 可以用攻击型战魂能力取消普通的站立攻击
49	デビル	魔鬼	G 变身成恶魔进行突进攻击
50	インプ	小魔怪	G 召唤使魔“小魔怪”
51	ワーウルフ	狼人	B 向前方打出魔力喷泉
52	ゴルゴン	石化牛	E CON值上升3级
53	ディスクアーマー	飞轮铠甲	B 扔出圆盘攻击敌人
54	ゴレーム	巨像兵	E STR值上升3级
55	マンティコア	刺尾狮	G 变身成魔兽进行突进攻击
56	グレムレン	淘气精	E LCK值上升2级

编号	名称	中文名	战魂类型及能力
57	ハービー	人面鸟	B 发射羽毛进行攻击
58	メデイウサヘッド	梅度莎之首	G 可以停在空中
59	ボンバーアーマー	炸弹铠甲	B 扔出攻击力很高的炸弹
60	かみにりにんぎょう	雷击人偶	B 向前方发射雷束
61	グレートアーマー	巨铠	G STR变成原来的1.2倍
62	ウネ	妖草	B 在地面上设置地雷
63	ジャイアントワーム	大蠕虫	E 站立不动的时候缓缓恢复HP
64	ニードルス	爆海胆	B 在空中安放定时爆炸的机雷
65	マンイーター	食人魔虫	B 发射圈状激光
66	フィッシュヘッド	魔鱼头	B 发射火焰弹
67	ナイトメア	梦魔	B 召唤梦魔进行攻击
68	トリトン	河伯	E STR值上升4级
69	スライム	粘液怪	B 扔出粘液怪进行攻击
70	ビッグゴーレム	大型巨像兵	G 召唤大型巨像兵进行援护
71	ドリアード	树精	B 发射种子吸收敌人的体力
72	ボイゾンワーム	毒虫	E 毒攻击无效
73	アークデーモン	大恶魔	E 受到攻击增加MP
74	カイナッツォ	牛鬼	G 召唤牛鬼进行援护
75	リッパ	飞刀鬼	B 向前方直线发射血匕首进行攻击
76	ワージャガー	豹人	B 拳风攻击
77	ユコバック	灯鬼	B 在空中放火
78	アルナ・ウネ	吸血妖花	G 召唤吸血妖花回复体力
79	ビフロン	墓地亡灵	B 发射地行火焰
80	マンドラゴラ	曼陀罗骷髅	B 召唤曼陀罗进行范围攻击
81	フレッシュゴーレム	肉身巨像兵	E 吃坏掉的食物不会受到伤害
82	スカイフィッシュ	空鱼	G LCK和STR值瞬间上升
83	デッドクルセイダー	骷髅卫兵	E CON值上升4级
84	スケルトンキッカー	骷髅踢手	A 二段跳以后可以使用飞踢
85	ワータイガー	虎人	B 升龙拳
86	キラーマント	暗杀斗篷	B 将敌人的HP和MP进行调换（对钢铁巨像兵特效）
87	マッドマン	泥浆人	B 扔出泥团
88	ガーゴイル	石像鬼	E 石化攻击无效
89	レッドミノタウロス	血色米诺陶	B 召唤巨大的战斧进行范围攻击
90	スケルトンビーマー	骷髅激光师	B 发射激光
91	アラストール	剑魔	G 召唤使魔“剑魔”
92	スカルミニオーネ	毒爪恶鬼	B 用毒爪进行攻击
93	ビッグがいこつ	大骸骨	B 用巨大的头盔骨进行攻击
94	グラディエーター	角斗士	B 扔出车轮
95	バエル	狡魔	E INT值上升3级
96	サキユパス	魅魔	E 普通攻击可以吸收HP
97	ミミック	拟形怪	E 受到攻击增加金钱
98	ストラス	魔鸵鸟	E INT值上升4级
99	エリニユス	复仇女神	E 获得经验值1.2倍
100	ルビカンテ	怒鬼	E HP上限提升
101	バジリスク	蛇蜥兽	E 防御力上升而攻击力下降
102	アイアンゴーレム	钢铁巨像兵	E 受到重创不会被吹飞
103	デーモンロード	恶魔头领	B 放出贯通效果的陨石
104	ファイナルガード	究极卫兵	G 防御攻击
105	フレイムデーモン	炎魔	B 发射3发强力火焰弹
106	シャドウナイト	影子骑士	G 召唤影武者进行援护攻击
107	コレクター	猎头者	E 各项能力上升（程度随着收集的战魂数量而增大）
108	しにがみ	死神	G 召唤死神的镰刀阵进行攻击
109	レギオン	积尸器	B 召唤激光炮
110	パロール	邪眼魔神	B 强力拳击
111	ユリウス	尤里乌斯	-
112	グラハム	格拉汉姆	-

攻略透解

PS2

BANPRESTO

S·RPG

1人

2003年3月27日发售

262KB以上

DVD-ROM

对应专用控制器

7980日元

第2次超级机器人大战α



剧情简介

综述

新西历 188 年。

在经历了前次巴鲁马战役和为了防止重力波冲击而实行的依西斯计划后，地球圈取得了短暂的和平。而在此时为了应付随时都可能会发生的战事，得到了重组后的地球连邦军，大大加强了战斗力。先是在地球侧结成了以大量超级机器人为主的“太空魔龙队”，紧接着又设立了连邦政府直属的秘密防卫组织——“Gutsy Galaxy Guard”(通称为 GGG)。

在宇宙方面，前次大战中战功显赫的朗德·贝尔队则负责对“新吉翁”的残党和一切连邦敌对势力进行监视。再者，在巴鲁马战役后结成的战争防范组织“消灭者”则在火星建立了与外星人进行接触的基地。

接受了前次大战的教训，人类不再只是安于现状的战后重建，而是着眼于加强战力，以抵御很可能将要发生的战事上。

但是……只要有生命的存在就有争斗，一场新的战乱就在这样一个紧张的气氛下慢慢地拉开了序幕。

新吉翁，木星帝国的蠢蠢欲动和外星三帝国的进攻使得宇宙方面的战事再起。而在地球方面，各种地下势力的复苏和外星机械生命体“佐达”的出现都使世界各地充满了恐慌与不安。另外在地球上出现的外宇宙的能量体“陨石能源”和一座名为“奥露法”的外星遗迹也因为战乱的开始慢慢地成为了各个势力的焦点。地球侧的太空魔龙队和 GGG 一次次击退了企图进攻地面的各种地下势力和已经正式对地球宣战的外星三帝国。而在宇宙，由前次大战中活跃过的贝拉·罗德率领着战士们对抗着复活了的新吉翁与一直对地球虎视眈眈的木星帝国。经过了一场场激烈的战斗，两支正义的部队终于成功会师，并一起向着在大阪浮上的恐龙帝国最终要塞发起了猛攻。

在大阪，借着 GGG 的秘密武器——空间扭曲锁和盖塔队成员巴武藏牺牲，机器人军团再一次打倒了恐龙帝国。紧接着机器人军团又迅速击败了邪魔大王国，而邪魔大王国的女王西米卡却利用自己最后的法力将传说中邪魔大帝唤醒了，但令人吃惊的却是，邪魔大帝的正体竟然是米凯尼帝国的暗之帝王。

在击退了来袭极东支部的巴姆星人后，2年前被破岚万丈消灭的机械化人类再次出现了。一时冲动的破岚万丈决定要独自追击机械化人类，但是当他

中了机械化人类的陷阱后，他才知道他之前的决定是多么愚蠢与冲动。也正是在这个时候，原 SRX 小队的队长威丽塔和一名自称为雷切尔的神秘男子驾驶着两架强大的比修盖因特 MK III 加入到了机器人军团中。

来到了宇宙上的机器人军团会合了朗德·贝尔队。并与新吉翁展开了一连串的激战，但是在阻止陨石落下的战斗中却遭到了惨败，最终



陨石落到了拉萨……自陨石落下以后，世界各地的局势变得异常混乱，一直潜伏在地下的米凯尼帝国也趁机招降了恐龙帝国与邪魔大王国的残党向地面上发动了总攻。在日本极东支部的一场血战中，战士们击倒了米凯尼帝国七大军团的统率者——暗黑大将军，但此时，被封印了的两大魔神——真·盖塔与魔神皇帝却出现在了

机器人军团的面前，而控制着它们的则是被暗之帝王复活了的地狱博士，他现在的名字则是地狱大元帅。在神秘的三架兽形机器人的帮助下，真·盖塔与魔神皇帝摆脱了地狱大元帅的控制，机器人军团这才击退了地狱大元帅。击退了对地面发起疯狂进攻的米凯尼帝国，机器人军团成功地阻止了暗黑组织“多古加”想要占领“奥露法”的计划，并且在觉醒了最高阶段“陨石能源”的战国魔神小队的帮助下——一举摧毁了一直在暗中活跃的暗黑组织“多古加”。不甘心失败的暗黑组织“多古加”首领，内克内罗斯在临死之时放出了数颗核弹，准备一举毁掉地球上的各大城市，正在这千钧一发之际，多古加三将军出现与机器人军团一起破坏了核弹，因为对他们来说地球也是十分重要的。当结束了地球侧的一些战斗，正当机器人军团要前往宇宙之时，原本和大家在一起的失忆少女依露依却突然失踪了……

在宇宙中机器人军团解放了小行星巴姆，打倒了企图称霸全宇宙的塞拉星的暗黑大帝，但这只是暂时的胜利，接下来还有着更加残酷的战斗等着他们。决战的时刻到了，地球方面，机器人军团要面对的是统治了米凯尼帝国的暗之帝王和来自外星的佐达人，还有那死灰复燃的机械化人类。而在宇宙方面他们要面对的则是曾经一起出生入死的战友，现在新吉翁的总帅——夏亚·阿兹纳布鲁和实力强大的木星帝国。

就在一切的战斗都结束之时，一直帮助过机器人军团的三架兽形机器人和它们的主人一起出现在众人的面前。原来依露依就是兽形机器人的主人，正当众人能为再见到依露依而感到高兴之时，依露依所来的目的却让众人本已放松了的心再次紧张了起来。依露依是古代人造神所选中的代言人，而依露依此行的目的则是要传达人造神的意旨：要将人类完全封闭在这最后的乐园——地球中，并且还要清除一切地球之外的生命。不能接受这一切的众人，为了自己的理想和人类的未来不得不与人造神展开了决战。

在决战的最后依露依终于清醒了过来，她否定了人造神的独善，最终以自己的生命换取了人造神的毁灭……战斗后众人都陷入了悲伤之中，但是他们都明白，依露依用生命换来的这美好和平的未来还是要由他们来亲手保护的。



曾伽篇

“在那个时候，我就决定了……”

“为了人类的未来，我们将要在地球摇篮内一直长眠。为了使人类在数千甚至是数万年还能继续生存在这地球上。”

“……不要再多说了，索菲娅·奈德博士。我将会化作你的剑，守护着你和这地球摇篮。这是我授与自己的新使命。”

“多谢……但愿当我们再次醒来时，世界上充满着光与希望。”

就这样连邦军少佐，曾伽·索博鲁托和他新的“剑”——古伦加斯特叁式一起长眠在了这地球摇篮中。但是命运总是讽刺的，地球摇篮的中枢系统梅依加斯所发出警报响彻了本应是死一般寂静的地球摇篮。不知不觉中，地球摇篮已慢慢地浮出了地面，曾伽与他的古伦加斯特叁式也被强制射出了地球摇篮。

“这里是……为何古伦加斯特叁式的驾驶舱会在这里？”正当曾伽陷入不解之时，一个动听但充满了高傲与得意的女声让他明白了眼前所发生的一切。“还有一个留下了呀……”

“摇篮中核部，大破，梅依加斯系统停止！难道说，奈德博士和伊古纳德他们全都……”

了解了现状后，曾伽面对着那个高傲与得意的名为库库露的女性愤怒地大声喊出了自己的名字：“听好了！吾名为曾伽！曾伽·索博鲁托！”

“吾为恶斩之剑！”

库库露的座机玛卡露卡那强大的力量就算是古伦加斯特叁式也无法与其抗衡，两者虽然只是交战了两个回合，古伦加斯特叁式已处于了下风。但面对这一切，曾伽却丝毫没有危机感，因为他自己心里明白，现在的古伦加斯特叁式还没有发挥出真正的力量。

“只有使用那个……回答我呀，梅依加斯，授于叁式那新的力量吧！”

在曾伽大喊之后，地球摇篮中响起回答声：“听着吗？曾伽。”

听到地球摇篮中的回答声，曾伽大吃一惊！

“的确是你的声音，看来是听到了……”

“那现在授与你新的力量。”

“了解！”

地球摇篮中传来的声音刚消失，只见一道青光从地球摇篮中射出，飞到了古伦加斯特叁式的手中，烟雾散去，手舞巨剑的古伦加斯特叁式已出现在库库露的面前。

“一意专心！”随着曾伽一声大喝，古伦加斯特叁式以极速在瞬间内冲到了玛卡露卡的面前。

“斩舰刀！一文字斩！”

音起刀落！古伦加斯特叁式手中的那把越来越大的巨剑已将玛卡露卡的影子切成了两断，而本体虽然躲开了足以毙命的一击，但也受到了极大的伤害。

“……那是什么剑！”一直得意高傲的库库露首次露出了吃惊与恐慌的表情

“这就是叁式斩舰刀……没有我斩不断的东西！”一击完毕后的，曾伽以他那低沉浑厚的声音答道。

正在这时，库库露的盟军地下势力米凯尼帝国的超人将军尤利西扎率军赶到了此地。面对着现在这种情况，恼羞成怒的库库露驾着玛卡露卡冲到了正在地球摇篮中的索菲娅的面前。

“这就是伤到我应得的报应！”

一声巨响……库库露只留下了一句话就离开了此地。

“曾伽·索博鲁托……我一定会送你去黄泉路的，所以，在此之前，你一定把命给我留住！”

眼看着仇人的离去，满腔怒火的曾伽与赶来支援的太空魔龙队一起将留下来的米凯尼帝国的部队消灭掉了

战斗结束后，曾伽只是对太空魔龙队说了一句：“十分感谢。”便一个人向着库库露撤离的方向追了过去。

一个复仇的男人追击着一名悲运的女子，这一段传奇却又凄美的故事开始了。

经过了数次的交战与追击，曾伽终于将库库露逼到了绝路，但正当曾伽将要挥起那把叁式斩舰刀将眼前的这个仇人切成两段之时，古伦加斯特叁式竟然因为马不停蹄的追击而导致了机能停止。

在没有办法之下，曾伽只有眼看着库库露逃走，但是正因为这样，曾伽也

可以冷静下来考虑一下关于这个叫做库库露的女人的事。

“那个女人是邪魔大王国的战士，但是奇怪的是她与其他邪魔大王国的人有着很大的区别，她仿佛也是在一种强大的信念与目的的驱动下战斗。那个女人到底是什么人……”

本来只是抱着想要修整一下古伦加斯特叁式而加入太空魔龙队的曾伽在得知了地球圈现状之后，立刻就明白了自己现在最应该做的不是复仇，而是要用自己手中的剑去救助那些处在战火中的人们。

少女依露依是曾伽在日本近海的一场战斗中救出来的，她失去了一切有关以前的记忆，更记不得自己有哪些家人，出于这几种原因太空魔龙队将其收留了下来。慢慢地她和队中的伙伴成为了朋友，有说有笑，但每到她看到曾伽时那眼神就出奇的异样，而对于小孩子一向苦手的曾伽却也给予了依露依不同于以往对别人的关心与关注。

经过了数场战斗，曾伽终于再次与库库露相遇，虽然库库露一直执着地与曾伽一决高下，但此时的曾伽面对库库露已是再无复仇之心了。

“我的复仇之剑已在那个时候折断了，现在的我是一把守护人们和平的剑！对！吾为恶斩之剑！”

曾伽这样的表现，给了库库露很大的震撼，虽然这样但是心中的那份执念和做为战士的尊严还是驱使着她与曾伽进行了决斗。

再次败给了曾伽的库库露，被震怒的邪魔大王国女王西米卡送给了米凯尼帝国做为手下。当然了，也连同着库库露在地球摇篮中所带回来的“东西”。为了自己一族的再兴，库库露只有忍耐西米卡等人对她的羞辱，一个人来到了地牢。而在地牢中关押着的就是当时库库露袭击地球摇篮所抓来的索菲娅·奈德博士。

库库露——古代日本一个有着极度文明的国家的公主，但是因为邪魔大王国的入侵她的家被毁灭了，库库露则因为自身有着高超的巫女法力而被邪魔大王国女王西米卡收为己用，而性格高傲的库库露之所以会向自己的仇人西米卡俯首称臣，是因为西米卡以能复活库库露的家人为条件，就这样为了能够实现自己的悲愿，库库露只有忍辱负重地做起了西米卡的走狗……

静静的海岸上，曾伽与五飞、铁也，三人站在高台上遥望着远方。

“看见了吗？”站在中间的曾伽用低沉的声音缓缓地说着。

“没有……没看到……”五飞、铁也同声说道。

正当其他人们认定三人正陶醉在那武者修行的意境中时，三人已经走了过来，一问之下才知他们三人竟然是为了寻找不见了的和泉娜娜才……借着这个轻松的气氛，一直想要感谢曾伽救了自己的依露依走了上前，略有些害羞地小声和曾伽交谈了起来。

“不怕我吗？”看着依露依略有些缓和的表情曾伽问道。

“嗯，因为曾伽少佐一直都在保护着我们。”

“哼……小孩子还是不要用那样的称呼好。”曾伽显然不喜欢依露依称自己为少佐。

就这样，为了该如何称呼曾伽大家又展开了讨论。因为曾伽还不到30岁，所以最后大家还是没有叫他大叔而是按照他自己的想法称呼他为“大将”。

一直在地下静观事变的米凯尼帝国在成功地使得他们的暗之帝王复活后，便要开始对他们称霸地上最大的阻碍——曾伽等人展开攻击了，在得知了曾伽等人将要离开地面前往宇宙之事后，阿高斯参谋与高冈大公决定了准备利用邪魔大王国的残部们来完成这一任务。当然，高冈大公对于邪魔大王国的残部们开出来的条件也是足以使他们拼上全力来完成此任务，那就是将女王西米卡复活。虽然万般的无奈，但也只有西米卡的复活才能换取父母的自由，深知这一点的库库露只有再次向曾伽发起了挑战。

自从来到了米凯尼帝国之后，库库露总是常常到牢房来与索菲娅交谈。虽然在表面上她还是装作一副得意的表情，但心思缜密的索菲娅还是多少看出了她的心思……

“你不是邪魔大王国的人吧……那你为什么要为了西米卡而战呢？”面对





感觉我们之间很相似。”

“胡说！我是黄泉的巫女！怎会与你这样的人类相似！”

“……”

库库露的一声厉喝打破了刚刚那略有些伤感的气氛，望着库库露离去的身影，索菲娅心中充满了不安与悲伤。

与此同时在 GGG 的总部，前 SRX 小队的队长威丽塔带着一台名为 doubleG 的机体来到了此处，而这台 doubleG 则与之前的古伦加斯特等系列的机体略有不同，更加注重的是装甲防御（本身就是个防御性机体）

当太空魔龙队消灭了第 1 波来犯之敌将要前往宇宙之时，库库露突然出现在了众人面前，而也是此刻曾伽已驾驶着古伦加斯特叁式冲了出来。在已经植入了再生性金属的玛卡露卡面前古伦加斯特叁式已显得无力了，斩舰刀被击飞，叁式也遭到了毁灭性的破坏！虽然已是这样但决心要守护众人的曾伽还是以自身最后的一丝力量封住了玛卡露卡的动作，这才使得太空魔龙队得以成功飞向宇宙。看着太空魔龙队顺利离去，恼羞成怒的库库露又给了古伦加斯特叁式一记致命的打击。万事已休，古伦加斯特叁式已经丧失了一切行动的能力。看着这一切的大河长官在不得已之下只有冒险将在格纳库中的 doubleG 发射了出去，但是发射的时间最少也要有 60 秒，而谁可以拖住这 60 秒呢？

“这里交给我了。”

随着话音落下，一阵黑色的旋风已来到了古伦加斯特叁式的身旁，夺目的黑光射进了曾伽的眼里，这黑光对他来说即感到熟悉又感到震撼。

“前进吧！龙卷！”瞬间一闪，那一机黑色的比修盖因特已用手中的光剑震开了玛卡露卡。

“黑色的机体！那个纹章！”

“哼……我的名字是雷切尔·法因修梅卡。好久不见了，我的挚友呀。”

“雷切尔！你是艾尔扎……”

“这个声音，这种雷厉风行的行事作风，这黑色的机体、这纹章，一定是他了，那个我最好的友人，我最尊敬的对手。”看到了眼前的一切，曾伽只是苦笑了一下。

那漫长的 60 秒终于过去了，曾伽也换乘上了新的座机 doubleG。

“doubleG？”对于这个名字略感奇怪的曾伽看了一下一旁的雷切尔。

“ダイナミック・ゼネラル・ガディーアン 就是这机体的名字。”

“ダイナミック・ゼネラル・ガディーアン……不行！不能叫这样的名字！”

“啊？”对于曾伽的反应，这次倒是雷切尔吃了一惊。

“对，就给予它这个名字吧……ダイ・ゼン・ガー（大曾伽）！”

在场的所有人都对曾伽如此简化名称而感到吃惊（巨汗），虽然换上了新机体，但危机却没有散去，机体竟然无法做攻击，内藏的一切武器都不能使用。不过曾伽不愧为真正的武人，在这种没有任何武器的情况下曾伽仍然有着可以战斗的方法，那就是只要有那把叁式斩舰刀！正当曾伽话音刚落，那架黑色的比修盖因特已化做了一阵黑色的龙卷将叁式斩舰刀抛到了大曾伽的手中。

“接受着我的魂吧！大曾伽！不！武神装攻·大曾伽！”

一阵电闪雷鸣，大曾伽全身所散发出来的斗气震撼了在场的所有人，武神装攻——大曾伽与植入了再生性金属的玛卡露卡的一场战斗开始了。以绝对的威力，曾伽再次战胜了库库露。面对着再次的失败，库库露不禁感叹一个人的复仇之念竟能有如此大的力量，但曾伽却否定了库库露的说法。

“我说过了，现在的我已不是为了复仇而挥剑……是为了和战友们一起将这个世界从破坏和混乱中拯救出来而战！对！吾为恶断之剑！”

理解了曾伽力量之源的库库露离开了此地。看着离去的库库露曾伽什么也没有说，只是在心中默默念着：“那家伙和我一样？”

战斗结束后的 GGG 总部中，当众人要修理一下大曾伽中的那些不可使用

的武器时却被曾伽一口否决。

“少佐，那一切内藏的武器不使用可以吗？”

“没有关系！”

“那ダイナミック・ナックル和ゼネラル・フラスター？”

“不要了。”

“我是这样想的，加上 G・インパクトステーク和ネオ・チャクラム・シューター。”

“不用了。”

“那这样的话，难道说？”

“是的！我只用这把叁式斩舰刀就足够了！”

众人大汗……一旁的雷切尔也在那笑着说道：“哼，这家伙从教导团的时代就一直没变化呀。”准备好了一切后，要赶去和太空魔龙队会合时，曾伽找到了“考古学的权威”安西艾莉博士请她帮忙查一下有关于库库露的事情……

“这是最后的机会了？”面对着高冈大公那冷酷无情的面孔，库库露的心情已经复杂到了极点。正如高冈大公所说在邪魔大王国的所有人中，就要数库库露本人想让西米卡女王复活的愿望最为强烈，已得知了库库露过去的高冈大公则以此来要挟库库露，让她以必死之念战斗。在这种进退两难的地步之下深知自己不太可能战胜曾伽的库库露在彷徨之中来到了地牢。

“要去了啊，为了和他的决斗……”

“我将曾伽·索博鲁托击倒后，会再回到这里的！而那个时候也就是人类的未来与希望破灭之时。”

看了看库库露那坚定的表情，索菲娅什么也没说，只是以面带伤感的表情看着她。

“我不能失败，因为我与你们一样有着要保护的人，就算是将生命赌上，我也要完成这一使命，完成这一场最后的决斗。”

“……”

“在我和你刚认识的那天起……”

“！”

“我就在想如果说我们是在同一个时代出生，很有可能我们会成为很好的朋友……”

“哼……因为是很相似的两个人吧。”

两人平静的对视了片刻，库库露便拿出了一面铜镜。

“索菲娅·奈德，这个你留着……”

“这是？”

“我的国家自古相传下来的镜子。可以封印力量并且守护持有者的镜子。”

“但是……如此重要的东西为何要交给我？”

“我只是放在你这里，我一定会回来将它取走的。我一定会将曾伽·索博鲁托打倒的！”

“……”

在太空魔龙队中，曾伽已经从原邪魔大王国将军勇的口中得知了库库露的一切。战斗开始他正要出击之时，感到有强烈危机感的依露依来到了他的面前。

“曾伽……不要去……不要去战斗……那个想要取你性命的女人……”

“是库库露呀……”

“曾伽！求你了！不要去！”

“依露依，不要担心，我一定会回来的。因为，我是守护你们的剑！”

“！”

“依露依在这儿等我回来。对了，再帮我冲一杯热咖啡，记住，要黑色的。”看着依露依露出了微笑，曾伽也安心地与雷切尔一起出战了。

静静的宇宙上这一对宿命的男女展开了最后的决战。

“就是因为库库露的一击才拉开了我战斗的序幕！”

“曾伽，来吧！堂堂正正决一胜负吧！”

电光火石的几回合过去了，刚刚还是响声四起的宇宙又回到了起初的平静。此时在大曾伽的面前玛卡露卡已不支地倒地了……

“……你胜了，来吧，给我最后一击吧……”

“……”

“怎么了？冥府是我的故乡……现在就让我回到那里吧。”

“我们之间的决斗已经结束了。邪魔大王国的战士库库露也已经在我的斩舰刀之下散去了。”

话梅杂志 & SDM SMV

“……”

“现在，在我面前的是古代王国的王女，库库露……”

“！”

“走吧，不要再次出现在我的面前了。”

“你……可怜我？”

“否。这是对于一个和我一样只是自己一个人活着的战士所表达的敬意。”

“为什么！是我杀了你的同胞们！是我杀了索菲娅·奈德呀！”

“……就算是这样我要说的也是和现在一样，我已经没有和你战斗的理由了。”

“……”

“库库露呀，从现在开始你要为了自己而活下去，不要再被过去所束缚住了……为了你的未来而活下去。”

“曾伽……你……”

突然间，之前曾出现过的奇怪的兽型机甲出现在了二人的面前，它所锁定的目标则是受了重伤的玛卡露卡……当曾伽刚反应过来想要上前挡住那一击时一切都已晚了……玛卡露卡已经受到了毁灭性的破坏……

“哼哼……就这样落幕了……”受了重伤的库库露用最后的力量缓缓的说道。

“库库露！快脱出！”

“不了……已经来不及了……”

“库库露！”

“听着……曾伽·索博鲁托……”

“！”

“你的主人，索菲娅还活着……”

“什么！”

“那个女人还活着……你的索菲娅·奈德……”

“库库露！”

“啊……看……见……了……我的故乡……那美丽的花，那山间清澈的山泉，父亲、母亲，库库露这就要回到你们的身边了……”

一声巨响，那个坚强的生命在宇宙中散去了，静静的宇宙空间中顿时充满了伤感……

“为什么！为什么就这样死去！刚刚用自己的双手开拓了新的未来的库库露！为何！？”

“啊啊啊啊啊啊啊啊啊啊！”

静静的宇宙空间中除了那伤感，剩下的就只有曾伽那悲愤的绝叫了。

同时刻，在米凯尼帝国的地牢中，索菲娅手中的镜子破碎了……

明白了一切的索菲娅泪水从她那美丽的双眸中流了出来。

“库库露……你回去了吧……你的故乡……”

战争结束了……从库库露袭击地球摇篮那一起直到最后依露依以自己的生命换取了人造神的毁灭。曾伽的这场宿命之旅终于走完了，在得知索菲娅·奈德博士凭借当时库库露所给她的镜子逃了出来后，他那一颗一直悬着的心终于放了下来，站在草原上，感受着迎面吹来的风，他望着远方……

“库库露、依露依，你们用生命换来的和平，我会用我自己的生命与这把叁式斩舰刀来守护的。我曾伽一定不会让你们的悲剧再次上演，我以恶斩之剑的名起誓！”

楠叶篇

在那场被称为“巴鲁马战役”的战争结束后，超机人龙虎王的驾驶员水叶楠叶与布利德两人离开了战场回到了现实生活。正所谓命运之线是斩不断的……在他们还正在快乐幸福地享受着和平生活所带来的快乐时，一场更大的灾难正在慢慢地逼近他们。

一个十分平静的午后，街上的一切都好像往常一样，平平静静，人们都在这平静中快乐地各自做着自己的事情。一阵自远方响起的雷声却打破了这一平静，正是这一声巨响使得那位平凡但又传奇的少女再次踏上了她命运的旅途。

雷声愈来愈大，楠叶的精神也紧张了起来，因为对她来说这种强大的波动以前带给她很深的印象。随着雷声响彻天空，一条青色之龙出现在她的面前。

“龙王机！”楠叶不假思索地喊出了这条青龙的名字。此时在她面前的龙

王机毫无当年那傲视四方的霸气，已是遍体鳞伤。正当楠叶惊讶之时，又是一阵雷鸣，那本应是全身银白的虎王机却以一身漆黑之姿出现在了龙王机的面前。

“逃不了了……龙王机。”伴随着这一阴深的声音，虎王机以迅雷不及掩耳之势攻向了已是遍体鳞伤的龙王机。不敌虎王机那猛烈的攻势，龙王机被击倒在地。看着这一切，虎王机中那阴深的声音又再次响起了：“龙王机呀……记起超人机的使命吧，和我一起回到主人那里吧！”

在这个危急的时刻，连邦政府秘密防卫组织GGG的波鲁弗克与狮子王凯赶到了此地，为了保护龙王机而与强大的虎王机展开了战斗，而关心龙王机的楠叶则在一旁紧张地看着这场战斗。

因为米凯尼帝国的来到，虎王机的驾驶员只留下了一句：“龙王机呀，不要忘了超人机的使命。”便离开了此地，而在一旁的楠叶却在一旁心里默默的念道：“……那个在虎王机中的不是布利德吧……”

战斗结束后，为了救助已经接近濒死的龙王机只得将其送往GGG，担心着龙王机的楠叶自然也一同前往GGG。

得知龙王机被救助的消息后，楠叶也放下了心头大石，但当甲儿问起有关布利德的下落时，楠叶的心情又再次紧张了起来，因为布利德已经有一段时间没有和她取得联系了，难道说那个黑色的虎王机中的是……少女那不思议的旅途已经慢慢的开始了。

在GGG的帮助下龙王机得以和一些古伦加斯特的组件合层起来变成了龙人机，从罗博特博士口中也得知了他在3天前还见到过布利德的这一消息，楠叶终于能安心参与GGG。

日本近海上的一场战斗中，龙人机与一名有着危险的少女产生了共鸣，感觉到这一切的楠叶没有多去想什么，本着救人重要，她驾着龙人机奋不顾身地从将要倒塌的大楼下救出了那名少女。但是奇怪的是当龙人机接近那名少女时，那名少女却显的十分恐惧，直到一阵强大的念力刺入少女和楠叶的脑中，少女这才冷静了下来。

“我一直都在等着你们……”

奇怪于少女言行的楠叶此时已变得十分吃惊。

“请让我和你们一起吧。”

少女的话语再次使得楠叶吃了一惊，她的心中产生了稍许的不安。“为何刚才还对于龙人机那样害怕，现在却……”

那少女名叫依露依，从表面的现象来看她是失去了所有的记忆并且家人也已都不在了，GGG的人们很高兴地接纳了她，当然楠叶也十分高兴自己又有了一个朋友，但依露依在之前遇到龙人机所表现出的异常，楠叶还是记忆犹新的。

事情的真相终于解开了，在楠叶面前出现的黑色虎王机的驾驶员正是下落不明的布利德，而他之所以这样做的原因正是要将楠叶和龙王机一起带到超人机的主人那里。

“和我一起来吧……楠叶，还有龙人机……”

面对着自己的心上人，楠叶的心思已被打乱，正当她有如着了魔一样要与布利德一起离开时，依露依的一声大喊，触动了布利德的意念力，精神受到攻击的布利德只得驾着虎王机离开了此地。这时在一旁的楠叶已经像一个精神受到严重打击的病人那样瘫坐在龙人机中，口中还不停地念道。

“布利德，你为何会……”

坚强的楠叶为了不让大家担心强忍住痛苦，微笑着如以前那样说着：“虽然布利德与以往略有些不同，但是能看到他平安，我就放心了……”当大家散去之时，一个人坐在沙发上的楠叶却哭了起来。虽然表面上看去楠叶是个坚强成熟的女孩子，但是她的内心也是很脆弱的……

“楠叶……”依露依坐到了楠叶的身旁。

“不要哭了……楠叶……”

“对，对不起，我没事的……真的……”楠叶一边擦着泪水，一边试图笑着来面对依露依。

“说起来，也算是你救了我？你为何会那样。”整理一下心情的楠叶笑着问依露依。

“不知道……但是我讨厌楠叶被带走……”

“为什么呢？”

“因为，那个时候是楠叶救了我。”

“依露依，让你担心，真对不起，我没事的。”

看着一直关心自己的依露依，楠叶终于露出了会心的笑容，但是那一片笼



罩在她心头的暗云却一直都没有散去。

以前的种种都在布利德的眼前浮过，就像往事一样。

“就这样我和黑色的虎王一起来到了主人这里，但主人到底是什么人？”正在思虑之时，一个略带些机械化的声音在布利德的耳边响起了。

“不要怀疑，我地球的守护者，你就是我强力意念的继承者，我所选中的人。”

“全都是为了守护地球……”随着那声音，布利德的口中也在默默的念着……

当楠叶等人被外星波阿扎帝国的贝鲁刚将军的催眠装置攻击之时，虎王机再次出现在了他们的面前，这次随着虎王机一起来的还有三架奇怪的兽形机甲。就在一瞬间，三架兽形机甲之一的鸟型机甲就破坏掉了贝鲁刚的催眠装置。危机解除了，而当楠叶想再多看布利德一眼之前，他已和三架兽形机甲一起离开了。

就在楠叶等人击退了复活的机械化生命体之时，在月面的冯布郎市，原SRX小队的威丽塔队长正与一名名叫雷切尔·法因修梅卡的人带着几台新型的机体向着GGG赶来。

从安西艾莉博士口中得知了有关于布利德与那三架兽形机甲的事情后，楠叶大为震惊。

“布利德与那些兽形机甲是为了保护地球？”

“另外，我认为布利德口中所说的主人不是那些兽形机甲，而是在它们幕后有某个生命的存在。”

“那是……”

“很有可能他和你一样也是强力的念动力者，我们所称之为的サイコドライバー。”

听了安西博士的一番话后，楠叶更加坚定了自己要将布利德救回来的决心。

舰队向宇宙进发的准备工作开始了，就在那将要出发的前70秒，黑色的虎王机出现了，为了能掩护大家成功地到达宇宙，楠叶驾着龙人机冲了出去，挡在了虎王机的面前。

决心要唤回布利德的楠叶与虎王机展开了激战，但实力终究还是相差太大，龙人机最终还是被虎王机牢牢抓住了。

“快！接受我的意念吧！”已经疯狂的布利德大声叫喊道。

“快来我的主人这里吧，否则的话，你就死在这里吧！”

“讨厌！讨厌这种事！”

“！”

“因为，布利德君总是不守约定！那时你说过了要和龙王机、虎王机一起来迎接我！”

“！”

“这样的话，这样的话，最讨厌了！”

“……闭嘴！”显得十分头痛的布利德大声吼道。

正在这危急的时刻，一阵黑色的旋风将虎王机重重地震到了一边。

“那是！MK III！R类型与L类型！”

“没事吧？楠叶。”

“威丽塔小姐！”

“对不起呀，来迟了。”看到楠叶平安无事，威丽塔露出了欣慰的笑容。

“快一点将虎王机的T·LINK系统破坏掉吧！”

“！”

听了威丽塔的话，楠叶的斗志又燃烧了起来。

终于在楠叶的努力下虎王机停止了下來，但此时布利德的脑波却受到了强烈的冲击。当楠叶在不知如何是好之时，三架兽形机

甲之一的猛兽型机甲出现了！与此同时，楠叶也终于感受到了那个一直在背后控制着布利德的强大力量。

“我是地球的守护者，你就是我强力意念的继承者，我所选中的人。”

“强力意念！那，我的力量？”

“众多的剑，集结在我的手下，为了保护这个星球。”

“我的力量是为了汝等而存在，我的力量是为了守护这个星球而存在。”

楠叶遭到那个猛兽型机甲的强力攻击。只是一击，龙人机已受到了毁灭性的打击，而在一旁两架比修盖因特也被那股强大的念动力所束缚住了。已经近乎被完全破坏的龙人机不断地遭受着强烈攻击，而就算是这样，在场的所有人都也只能将此看在眼里痛在心中，因为这个时候没有一架可以作战的机体能行动一步，不！只有那架受了伤的虎王机可以……

“啊啊啊啊啊啊！”看着楠叶痛苦的表情，布利德驾着虎王机扑向了猛兽型机甲。那个声音再次在布利德耳边响起，但此时的布利德再没有被其迷惑，而是坚定地恢复了自我。

“正好，在这里让你这家伙好好看看超人机的真正力量！自太古时期一直守护着人们的龙与虎的力量！”

“楠叶！”

“是！”

两个年轻人的心思相交，青龙与白虎再次共现，天空顿时电闪雷鸣，法气四动，在一阵法光的照耀下，传说中的超人机龙虎王与虎龙王再次降临在这个世上。

凭借着龙虎王压倒性的战斗力，楠叶成功地击退了猛兽型机甲。之后他们二人便与威丽塔、雷切尔一起与大家会合了。见到了布利德，大家都十分高兴，同时也为楠叶的心愿达成而感到欣慰，可能是因为太过于兴奋，母性大发的楠叶将要展露一下她得意的“制药技术”。正当她要请众人喝她作的营养液之时，早已知道事情不妙的布利德便急忙将营养液一把夺了过来尽数饮下……

“这个……营养液……的确是……营养满点呀……”

说完了这话后布利德便立刻晕倒了过去……

一场场的战斗过去了，主舰内又再次充满了温馨与平和的气氛，就在这时从一定程度上来说比敌人还恐怖的“楠叶营养液”再次“袭击”了大家，接受了上次教训的布利德这次可没有再抢着把那东西吃光，而是借着和依露依呼吸一下空气（这可是在宇宙上呀，众人大汗）为由逃离了此地。不解布利德他们为何急忙离去的健一和希罗等人很高兴地吃下了营养液，但结果却是……只见众人纷纷晕倒在地。见到这样状况，对料理很在行的雷切尔马上准确地说出了“楠叶营养液”中所用的材料，并叮嘱她还要慢慢地提高自己的水平呀。（说起来还是当年的英格拉姆少佐厉害，喝了楠叶的营养液还能挺的住……）

在新吉翁的一场战斗结束后，布利德与楠叶留在战场上，因为他们感觉到了那股强力的波动已慢慢地向他们接近了。果然，兽型机甲中的鱼形机甲和那股强力的波动一起出现在了二人的面前。

在与那股强力的波动的对话中，布利德与楠叶终于了解到了关于超人机的一切。

“龙王机和虎王机打倒了自己的同胞雀王机和武王机后从吾的手中离去。不要再次反叛我了，回到我这里吧，四神的超人机啊……”

在听到了那些简直无法相信的话之后，二人的决心产生了动摇。

“我是地球的守护者，汝等为何要怀疑我？”

正在楠叶犹豫不决之时，布利德大声地对那股强力的波动喊道

“我相信虎王机和龙王机！我相信一起经过了数场大战的它们！打倒了自己同伴而离开了你那里，这到底是为了什么！”

“超人机从太古时代起就是为了守护人界而存在，它的宿命就是将百邪驱



灭，你难道不是百邪之一吗？”

响应了布利德的话语，龙虎王也对强力波动咆哮了起来。

“对！你不是超人机的主人，你是要将人界毁灭掉的百邪！”

龙虎王再次击退了那一直追杀着自己的兽型机甲，虽然经过了此次战斗后，布利德与楠叶二人更加感到了自己身上宿命感的沉重，但也是因为此次战斗使得他们二人了解了事情的真相，更加坚定了自己的决心。

人类心中的光芒与勇气终于为这一场残酷且长久的战争画上了句号，万物回春，大地充满了一片生机，人们的心中也充满了对于美好未来的渴望。此时的楠叶与布利德两人也放下了长久以来悬着的心，自由地呼吸着来之不易的充满着和平气息的空气。

“对，你们的战斗结束了。”随着这一众人熟悉的声音的来到，三架兽型机甲和已经变为完全体的依露依出现在了大家的面前。听完依露依的一番话，众人深深地感受到了他们的战斗还没有结束，这最终的一场与神的战斗将要开始了。

“龙王破山剑！天魔降伏斩！”一声巨响之后，人造神完全停止了机能，依露依也清醒了过来，最终她为了救助她所喜欢的人下定了决心与人造神同归于尽。舍不得依露依的楠叶驾着龙虎王冲了出来，在救出了依露依后，为了能彻底毁灭掉人造神，龙虎王将三人用法力传送了出来，而自己决心留在此地引爆人造神。看着已远去的三人，青色龙王与白色虎王仿佛是在那儿笑着一样与人造神一起化作了白光……

战后，楠叶与布利德准备带着依露依前往迪斯拉研究所工作，虽然那天龙虎王在他们的面前消失掉了，但在这三个年轻人的心中仍然还是坚持着这一信念：“当有一天人类再遇到危机时，那无敌的龙与虎必定会再次出现在我们的面前！”

阿拉多篇

刚刚成为驾驶员的阿拉多与塞奥拉二人被分配到了原泰坦斯的亚扎大尉手下。见到了亚扎后，性格略有些散漫的阿拉多因为未能及时对亚扎大尉敬礼而被一向很崇拜泰坦斯的塞奥拉大骂了一顿。报告完毕后，得知了二人是斯克鲁出身的亚扎只是轻微苦笑了一下。斯克鲁是当年泰坦斯培养驾驶员的场所，而如今泰坦斯已不存在了，在这样的情况下斯克鲁出身的二人却被分配到了原泰坦斯王牌战士的手下，这多少也算的上是一种讽刺与缘分了。

“我一直都以继承加米托夫·海曼殿下的遗志，为了重建泰坦斯而奋斗着！”塞奥拉的语气略显的激动。

“过去的那些遗物，怎么样都可以了。”

对于亚扎的话语，塞奥拉感到了十分的吃惊。

“过去的遗物？”

“是的，在这泰坦斯已经被朗德·贝尔毁灭的今天，的确是可以这样说了。”

“……我知道了，我绝不会放过朗德·贝尔……”

一番交谈后，亚扎下达了出击了命令，菜鸟阿拉多的处女战就在这样的情况下开始了。

虽然初战面对的就是朗德·贝尔队的王牌卡缪等人，但因为亚扎出色的判断与指挥，阿拉多等人还是很轻松地获得了胜利，而在被击沉的敌主舰中却发现了在上次大战中朗德·贝尔队使用过的比修盖因特MK III。深知此机体危险性的亚扎便将它交由了阿拉多来驾驶。“死神机体比修盖因特”之名虽然只是一个菜鸟的阿拉多也早有耳闻，可能是身为一名驾驶员的独有性格吧，阿拉多最后还是不顾塞奥拉的强烈反对驾上了这架死神机体比修盖因特MK III。

在1号殖民卫星的附近，阿拉多等人袭击了载有一架极具危险性机体的飞马级的扬陆舰，而那架极巨危险性的机体就是前次大战中的GP02。战斗中新吉翁的部队突然出现，使得载有GP02的阿露比昂舰很快就撤离了此区域，失去追击目标的亚扎等人也只好击退了吉翁的部队，再次展开了对猎物的搜查。在与朗德·贝尔的再次战斗中阿拉多为了保护塞奥拉而被击坠，但所幸的是阿拉多被击落了他的希罗所救，而得救了的塞奥拉则随着亚扎等人一起撤走了，至此这一对嬉笑怒骂的小恋人已是天各一边了。在紧接着发生的战斗中为了保护殖民卫星上的人物不受“杀人兵器”哈克的袭击经过强烈思想斗争的阿拉多决定加入了朗德·贝尔队，从此这一名菜鸟驾驶员就慢慢地走上了成为王牌机师之路。

在和木星帝国交战过后的朗德·贝尔队又来到了1号殖民卫星补充物资，



但正在阿拉多与托比亚与开着GP02的蒙西亚对练之时，亚扎等人又出现了并抢走了GP02，看到这一场景的朗德·贝尔队的人们不禁在一旁感叹夺取GP02这一幕到底要上演多少次（笑）。战斗中途，一架白色的机体冲出了1号殖民卫星，而这架新型机体“隼”的驾驶员便是一直以为阿拉多战死并向朗德·贝尔队复仇的塞奥拉……

第1次来到地球的阿拉多在日本近海的一场战斗中救助了一名叫做依露依的小女孩，性格开朗的阿拉多很快就和她成为了好朋友，考虑到依露依没有亲人，朗德·贝尔队便允许她留在了主舰上。

经过了在地面上的一系列战斗，阿拉多等人又回到了宇宙上，正在阿拉多负责在空间轨道上侦查时却遇到了那架由塞奥拉驾驶的“隼”。因为无线电无法通信，阿拉多只得驾着座机冲到了塞奥拉的身边。见到阿拉多还活着塞奥拉高兴得连眼泪都流了下来，阿拉多也一面安慰她一面劝说她与他一起加入朗德·贝尔队，听到这里死心眼的塞奥拉勃然大怒，举枪便射向阿拉多，并说阿拉多是被人朗德·贝尔的人精神控制住了。正当阿拉多陷入这百口难辩之时，亚扎率部队出现在了二人的面前并将阿拉多打成了重伤。

“去吧！百舌之刺！”

一阵白色的旋风瞬间和一架比修盖因特MK III出现在了亚扎的面前并将其从阿拉多的身边驱走。

“快！快趁这个时候驾上这百舌之鸟！”

“！”

换乘了百舌鸟的阿拉多出现在了亚扎等人面前，并与同时赶来的前SRX小队的队长威丽塔一起与亚扎等人展开了战斗。

虽然能够驾上新形机阿拉多感到十分的高兴，但是没能够在战斗中说得塞奥拉也使得阿拉多的心头蒙上了一层阴影。看出阿拉多心事的朗德·贝尔队的各位也都纷纷表示了要帮阿拉多一起说服塞奥拉，而阿拉多也从帮助过自己的神秘男子雷切尔那里得知了百舌鸟与隼只有二者合一才能发挥最强的战斗力……另一方面，亚扎因为不想过早失去塞奥拉这枚棋子而将其软禁了起来，以免她叛逃。

投靠了新吉翁的亚扎等人接到了命令，要对朗德·贝尔队进行袭击，而为了对付朗德·贝尔队，亚扎看了看那部GP02和软禁的塞奥拉想出了一条十分阴险的诡计。

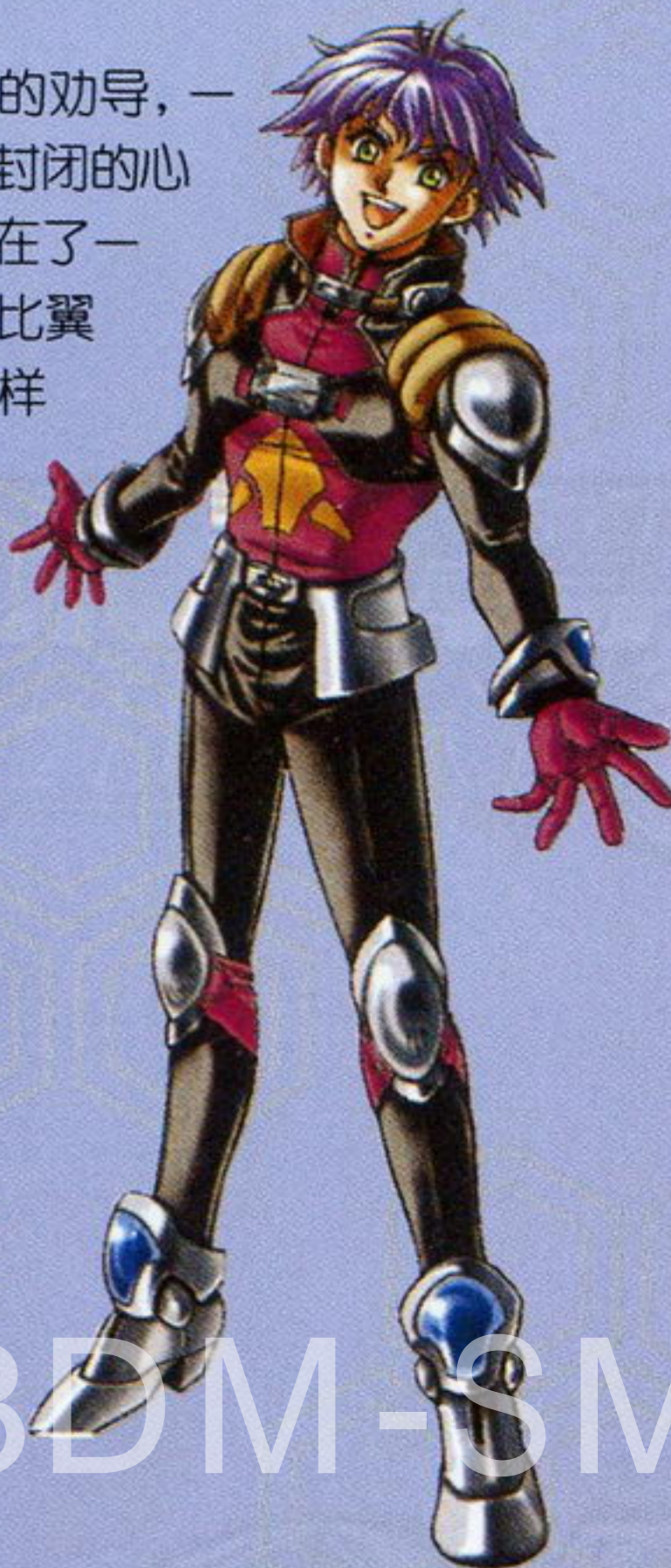
在击退了新吉翁阳动部队的阿拉多等人的面前，塞奥拉再次出现了，但是很奇怪的是塞奥拉已没有以前的气势，而是神情十分怪异地说要投降。正当众人半信半疑之时，塞奥拉突然间大叫了起来：“大家快逃！”这时，亚扎驾着GP02出现在了众人的面前，而已亚扎现在所处的角度一旦在那发射了核弹，便会……

凭借着阿拉多的真情与朗德·贝尔队众人的劝导，一直觉得自己已无处可去的塞奥拉终于打开了封闭的心扉，抛开了过去的种种恩怨，与阿拉多携手站在了一起，终于百舌与隼这对夫妻鸟，又可以再一次比翼双飞了。同时威丽塔也告之了阿拉多两人要怎样才能发挥出百舌与隼的真正实力。

勇猛的双雕划破那无尽的黑暗，在百舌与隼的连携攻击之下亚扎的阴谋破灭了。

那没有争斗的日子、在荒野把花束……战争结束了，阿拉多为了救助要与人造神同归于尽的依露依与百舌鸟一起消失在了那神逝去的光中。而相信着他还没有死的塞奥拉则一个人悲伤的驾着隼去履行自己和阿拉多之间的约定，救助那些在战争中失散了的原斯克鲁的孩子们。

还是那个静静的海岸，一个紫发的少年与一个金发的小女孩在那里嬉笑着，蓝发的少年看了看身旁那架已破旧的百舌鸟再看了看那位金发的小女孩：“百舌呀，和我一起去完成和塞奥拉的约定吧，对吧，依露依！”



艾比丝篇

原DC 会社的机体试飞员艾比丝·道格拉斯与她的好友高仓鹑在DC 会社解体后做起了为宇宙航路保镖的工作。这次她们接到的任务是将一件神秘的大型物件送到L1 宙域，据说到那里后会有接收人出来接收。当两人乘着运输机到达了指定地点后，却发现自己已被宇宙海盗们包围了。一阵猛烈的炮火过后，运输机被炸毁了，但在炸裂的火光中却飞出了一道银色的流星。

“这架机体……是DC的加里昂？不，虽然相似却不一样……ALTE，阿露迪利昂，那是这架机体的名字？”

“没错，正如所见，这就是DC的战斗人形机甲，操作方面没有问题吧？”

“嗯……那该怎样做？”

“当然是战斗了！”看着犹豫不决的艾比丝，高仓大声说道。

“战斗？”

“对方可是动真格的，你难道想在此被击落？”

“……”

“我可不想，现在的我什么也还没有做，我可不想死。”高仓的语气越来越重。

“……”

“艾比丝！”

“知道了，那就干吧！”

虽然曾经是优秀驾驶员的艾比丝，但在此次战斗中的表现却不尽人意，精神总是无法集中，情绪也无法冷静下来，使得战斗一时之间陷入了僵局。不过因为贝拉·罗娜与金杜克的及时赶到，才使得艾比丝二人脱离了险境。

登上了刚刚俘获的新战舰，贝拉·罗娜便向艾比丝二人提出了加入的邀请，想要艾比丝二人加入他们一起对抗木星帝国和新吉翁。听了贝拉的话后，艾比丝竟然没有征求高仓的意见便决定了要帮助贝拉·罗娜。

“你真的想好了吗？”对于一贯都非常低调的艾比丝竟然做出了这样的决定高仓大为不解。

“啊……”

艾比丝入神地望着那台银色的阿露迪利昂答道。

午夜梦回，那梦魇又再次出现在了艾比丝的脑海中。“失败了狗，没有再次挑战的勇气。”，这些话语又一次刺穿了艾比丝的心。被恶梦惊醒了的艾比丝，看了看一直在自己身边照顾着自己的高仓。

“又梦到那个了吧……”

“……”

“艾比丝呀……自从那个事故发生后，也已经有一年多了，忘掉它吧。”

“不要这样安慰我，现在我这样的状态最了解我的应该还是你呀，鹑。”

“艾比丝……”

“没用的了……我已经……”

“不要这么早就绝望，艾比丝，还早着呢！”

“鹑……”

“不要忘记，我会一直在你的身后支持你的，艾比丝……”

“……”

看着高仓关切的眼神，艾比丝的心神安定了许多，但是那个梦魇却一直……

随着梦魇一次次的搔扰，艾比丝的情绪与心态也变得十分暴躁与多疑。甚至在高仓向众人说明关于阿露迪利昂这架机体的来历，她竟然对众人大发雷霆，也就是这时，一架所属不明的机体正向她与高仓逼来。

“鹑！出击吧！”

“艾比丝！对手可是正体不明的超高速机体呀！”

根本没将高仓的话听到耳里的艾比丝一边跑向阿露迪利昂一边狠狠地说道：“论速度的

话，没有机体可以比得上阿露迪利昂！”

看到艾比丝如此的坚定，高仓也只得点了点头坚定地说：“知道了，我们出击也能给大家争取些时间！”

终于那架正体不明的超高速机体出现在了艾比丝的面前，但是它的正体却让求战心切的艾比丝大吃了一惊。

“这是……”

“那个机体，难道说是？”

“终于找到你了，阿露迪利昂！”

从那架红色的机体中传出了一个女性的声音。

“阿露迪利昂的驾驶员听着，我是贝里昂的驾驶员斯蕾·芙雷斯迪。这架阿露迪利昂归我的兄长法利奥·芙雷斯迪所有，识相的就快些将其交给我。”

“斯蕾·芙雷斯迪，第1位的斯蕾……”这个传进艾比丝耳中的女声仿佛将艾比丝带到了那个还在DC 会社的年代。

而得知了是自己原同事的高仓则兴奋地打开了通讯器。

“斯蕾，听到了吗？这里是原TD 计划所属的高仓鹑。”

“系统开发小组的高仓主任！”听到了高仓的声音斯蕾感到十分的吃惊

“是的呀，好久不见了呀，斯蕾。”

在得知了是艾比丝等人的原同事后，众人放松了警惕，而在交谈当中斯蕾却说不认识那个叫艾比丝的女人，现在在她面前的艾比丝只是一个因为在一年前的训练飞行的事故中失误而离开了DC 的丧家之犬。对于斯蕾如此的辱骂，艾比丝无言以对，只能默默低下了头。

“够了！斯蕾！不要说了！艾比丝她……”

“那个女人只是一个将TD 计划和我兄长以及她自己的梦想抛弃了的胆小鬼！”

斯蕾的情绪变得越来越激动。

“那样的女人凭什么驾驶兄长遗留下来的阿露迪利昂！”

“遗留？法利奥？法利奥·芙雷斯迪他怎么了？”

“兄长已不在这个世上了……”

听到了这一恶耗的艾比丝顿感全身无力，整个人就像呆住了一样。而已是十分激动的斯蕾则在一旁大叫着让艾比丝交出阿露迪利昂。但是艾比丝却拒绝了斯蕾的要求，见艾比丝不肯交出阿露迪利昂，已是满腔怒火的斯蕾便向艾比丝发起了挑衅，并说如果艾比丝不交出阿露迪利昂便只有死。

“阿露迪利昂是我的……我谁都不会给！”

听到艾比丝这样说，斯蕾冷笑道：“哼……只是第4位的你想和第1位的我战斗？”

“那当然了！”艾比丝的眼中再次燃起了杀气重重的火光。

两架姐妹机在大气层面上的决斗结束了，虽然斯蕾略胜但因为两机都已快进入大气层，斯蕾只得放弃了最后一击而离去。而单独降落到地球的艾比丝则因为内心的矛盾，一个人哭着跑向了海岸。看着艾比丝这样，高仓只有将这一切事件的始末都告诉了大家。

“那时，我负责的就是TD 计划，艾比丝也是在那接受作为驾驶员候补生的训练。当时的测试驾驶员斯蕾是第1位，而艾比丝则是第4位，这就是她们口中一位和四位了。因为这样斯蕾就成为了TD 计划中最优秀的驾驶员，也成为了即将完成的机体最有力的驾驶员候补。虽然她和艾比丝之间如同竞争对手一样，但两人未曾发生过不愉快，而艾比丝也一直把斯蕾当作要超越的目标，一直努力、努力、再努力。因为能成为穿梭于恒星之间的驾驶员在宇宙间自由的飞翔是她的梦想，这也一直是她努力的动力——艾比丝就是这样的人了。就在TD 计划试作机完成的那天，驾驶员候补生们就开始了一遍遍的连日训练飞行，也就在那一天，艾比丝所乘坐的机体在空中发生了大爆炸，可能是机体强度的问题吧，但直接的原因则是因为艾比丝操作的失误。艾比丝能从那样的爆炸中活下来也算是奇迹了，但是从此之后在艾比丝的心中就蒙上了阴影，最后她不顾法利奥·芙雷斯迪的劝阻离开了DC，而我也为了能帮她实现在宇宙间飞翔的梦也跟着她离开了DC……那被称为姐妹机的阿露迪利昂与贝卡利昂也都是由法利奥开发的……我在半年前得知了法利奥的死讯后，便想着要如何帮艾比丝恢复过来，当我再次得到了这架阿露迪利昂后便想出了一个能让艾比丝重拾自我的方法。”



望着那静静的海面，高仓将一直憋在自己心中的话全说了出来。

寝室中艾比丝的怒鸣打破了一直以来的平静。“为什么！为什么不把法利奥的死讯告诉我！”愤怒的艾比丝打了在一旁安慰着她的高仓一耳光。

“给我滚……给我滚出去！不要让我再见到你！”已是泪流满面的艾比丝背对着高仓厉声喊道。

“！”
听到这里，也已是泪流满面的高仓走了上前狠狠的也打了艾比丝一个耳光。

“鸫……”
“你这种以为只有自己受伤的心理，也该适可而止了！”

在艾比丝的印象中一直都是十分文静的高仓第一次真正生气了。

“失去了法利奥，不是只有你一个人悲伤！”

“鸫……”

“……”

“听着，艾比丝，的确法利奥曾说过让我帮助你，但是我帮助你也是我自己的意志，这不是假的……”

面对着高仓，无地自容的艾比丝跪在了地上。一个人在那里哭诉着自己心中的一切一切……

在日本近海的一场战斗中，艾比丝与同时降落到地球上来的斯蕾再次相遇，而为了能够保护刚刚获救的小女孩依露依，艾比丝超越自我战胜了斯蕾。战斗后因为考虑到依露依无家可归，贝拉等人就决定将她留在主舰上了。

来到了地球上的斯蕾在得到了神秘男子雷切尔的帮助下将贝卡利昂整备一新，得知了斯蕾的一切，雷切尔试着用日本神话的典故来开导斯蕾，但是斯蕾还是执意要将阿露迪利昂从艾比丝手上夺回来。

在依露依的激励下，艾比丝的心头再次燃起了那飞向宇宙的梦想，而此时外星机械生命佐达出现在“打上的基地”。在与佐达们的战斗中，斯蕾突然出现在了艾比丝的面前，斯蕾见无法与艾比丝决斗，便直接攻向了正在准备飞向宇宙的主舰，就在这千钧一发之际阿露迪利昂挡在了贝卡利昂的面前。在艾比丝的掩护下主舰终于成功地向宇宙进发。拒绝了前来帮助自己的鸟形机甲，艾比丝下定了决心要超越自我与斯蕾决战！

超越了自我的艾比丝终于解开了阿露迪利昂的最终封印发挥出了它的最终力量。在击退了斯蕾之后，艾比丝心头那一直笼罩着的阴影终于散去了，现在在她面前的宇宙已经不再是以前那灰色毫无生气的宇宙，而是充满了希望与挑战的宇宙。

“斯蕾你还是没有抛开以前的束缚……”

月面都市中，神秘男子雷切尔联系到了原SRX队的队长威丽塔并请她帮助自己一个“小忙”。

“知道了，那要我如何帮你呀？”

“帮助我将两颗星斗重新指向那通往银河之道上去。”

在宇宙里的一场战斗中，击退了新吉翁军的舰队后，艾比丝因机体需要检修而留了下来，而此时斯蕾也驾着贝卡利昂出现在了艾比丝的面前。

“首先十分感谢你接受我的挑战。”斯蕾十分平静地说着。

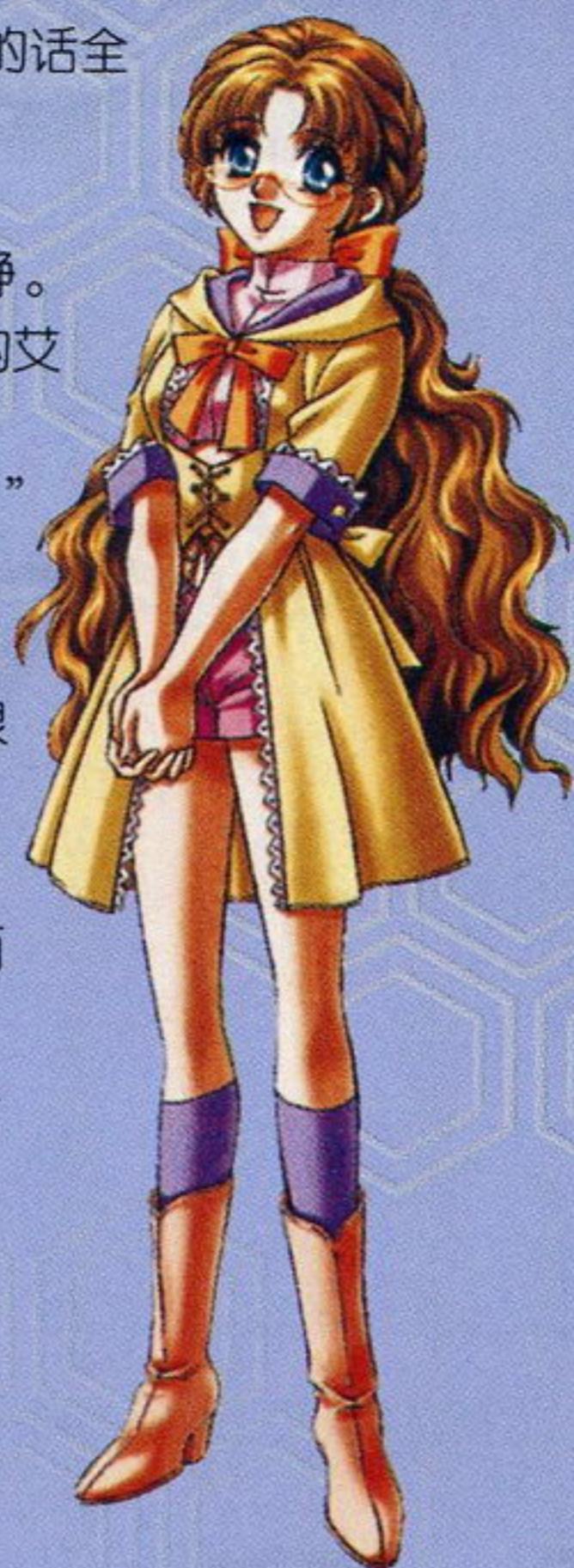
“不要道谢，和你决斗也是我一直以来想要做的。”此时的艾比丝已能坦然地面对斯蕾了。

看着这种情况高仓则是十分吃惊，因为她面前出现的已不是前一阵子的艾比丝与斯蕾，也不是一年前的艾比丝与斯蕾，而是两个成熟的优秀驾驶员。

“决战之前，我想问你一下，艾比丝你需要阿露迪利昂的理由是什么？”

“当然是为了能够在银河之间飞翔，但是在这之前我一定会为了保护我们的地球而战的。那我反问一下，斯蕾，你又是为了什么呢？”

“为了什么……在TD计划那个时候我是为了能够使哥哥高兴而去努力争取第1位的……失去了哥哥后，TD计划又解散了，而那时我所追求就是将



77系列完成，但我却做不到。说句不客气的话，我十分嫉妒能继承哥哥的梦想的你……现在我已失去全部，剩下的也只是那最后的一个执念……打倒你……艾比丝！”

“斯蕾……”

“这次的决战与哥哥没有关系！而是我赌上了自身的荣誉要将你这个我一生中最大的竞争对手打败的一场战斗！”

艾比丝笑了笑。

“斯蕾，你终于说出自己的心理话了呀。”

“什么？”

听到这里高仓也高兴地说着。

“你已经从过去的束缚中走了出来，你已不是一个被兄长的灵魂所凭依的亡灵了，而是做为一个名叫斯蕾·芙雷斯迪的人活活生生的存在着了！”

“来吧，斯蕾。进行这场最初也是最后的一场比试吧。我赢了的话，你可要听我的呀。”艾比丝高兴地对斯蕾说道。

“那好呀，不过我要是赢了的话……那时候再说吧！”

随着那首“流星、夜む切り裂いて”再次的响起，红色的流星与银色的流星在那茫茫的银河中展开了追逐！

“来吧！艾比丝！”

“不要输呀！斯蕾！就这样，让我们一起来实现法利奥的梦吧！”

虽然这是场激烈的战斗，但在两人脸上总是挂着满足的笑容，因为她们知道现在自己所面对的不是敌人也不是对手，而是一个和自己有着同理想与梦想的同伴、亲人。一道道的闪光在银河中闪动着，那是带给人们奔向梦想的动力！

比试结束了，斯蕾最终还是输给了艾比丝。

“斯蕾这可是我们说好了的呀，我赢了的话，你可要听我的呀。”

“那好，听你的就是了。”

见斯蕾如此表示，艾比丝的心中彻底得到了解脱，十分兴奋对斯蕾说道：“我请求你，请将法利奥的梦继续下去。”

“艾比丝！”

“你难道不想在银河间飞翔了吗？”艾比丝再次追问。

“那当然不是了！”斯蕾坚定地答道。

“对了，斯蕾不要失掉自己的梦想呀。”

“不是为了法利奥！而是为了自己来和我们一起编织自己的梦吧！”高仓也高兴地说着。

“艾比丝，鸫……”斯蕾又恢复了之前充满朝气的面容。

就在这个时候，新吉翁的希玛·格拉贺率部队赶到了此处。深知这样下去会有危险的斯蕾让艾比丝二人逃走，自己在此顶住。事到如今，见两人的心意已相通的高仓终于说出了阿露迪利昂与贝卡利昂的最终秘密。

“你们二人同时输入HYPER77。”

照着高仓的所说阿露迪利昂与贝卡利昂一起加速到了极限并肩的飞行着。

“来吧！鸫、斯蕾！”

“了解！”

“贝利奥斯阵形，开始！”

苍茫的宇宙中红色的流星与银色的流星交会在了一起，一道道的光在三人的眼前闪过，此时的她们仿佛已经超越光速的速度看到了光的轨迹！

在一道道闪光过后，那架完全可以超越光速的神话般的机体诞生了，它就是TD计划的结晶——海贝利昂！

在雷切尔与威丽塔的帮助下，艾比丝三人驾着海贝利昂击退了敌人。

“两颗星斗终于交织在一起了，你在天国看到这一幕也能欣慰了吧，我的友人，法利奥·芙雷斯迪。”看着群星汇成的太阳神海贝利昂，雷切尔微微地笑了笑。

最后的决战中，依露依以自己的生命换取了人造神的毁灭，一阵闪光之后，艾比丝见到了在时间的狭间中等着她的依露依。该是笑着道别的时候了，艾比丝拉着依露依的小手对她说：“不要忘记我呀，我也不会忘记你的……”依露依笑了，光也散去了，只剩下艾比丝一人站在那岸上，她望着天空，脸上露出了欣慰的笑容。

终于在大家的祝福下，艾比丝、斯蕾、高仓鸫这三个抱着同样的梦想的女子驾驶着那群星汇成的太阳神海贝利昂，向着她们向往着的无限银河飞去……

攻略透解

GBA	NINTENDO	S·RPG	1~4人
卡带 (128M)	2003年4月25日发售	对应 GBA 通信对战线	自带记忆功能
			4800 日元

火焰之纹章 烈火之剑

完美攻略



距离前作刚过一年，这次的《烈火之剑》又再度杀到，想来各位“火迷”们都已经奋战多时了吧，下面就让我星夜来带大家深入这宏大的火焰世界！

系统详解

由于本作整体系统与前作《封印之剑》相差不大，因此一些没有变化的这里就不再重复介绍，前线中多次提及的人物等也不再重复，重点放在本作的新增要素上。下面就来让我们看看《烈火之剑》多了哪些新鲜东西吧！

军师

在本作中玩家将化身为游戏中的军师来指导同伴们作战，在琳篇开始可以自行改动军师的相关设定，至于军师的属性则是由月份和血型决定的，具体如右表。

诞生月	A 型	B 型	O 型	AB 型
1月	冰	风	炎	冰
2月	风	炎	雷	理
3月	冰	风	理	雷
4月	理	炎	雷	冰
5月	光	雷	炎	风
6月	雷	理	风	炎
7月	理	风	冰	雷
8月	风	暗	炎	理
9月	炎	冰	理	雷
10月	冰	理	风	炎
11月	理	雷	冰	冰
12月	雷	炎	风	光

军师虽然不能自己上战场战斗，不过随着军师（玩家）指挥同伴们战斗的结果不同而会有相应的评价，这样不仅会影响通关后的总评价，还会使得战场内同属性的我方角色命中、回避+军师评价星数%。

新手帮助

这次的《烈火之剑》特别强调了对初学者的体贴教学，可以说整个琳篇就是一次长篇教学，即使你从来没有接触过“《火焰之纹章》系列”，仔细看提示也能快速上手。不过对于老手来说，10关的半强制行动的确是很让人不高兴的，这也可以通过和《封印之剑》通信来直接进入艾利伍德篇。

此外还有攻略占卜，在艾利伍德篇14章之后新加入的老婆婆会占卜下一战的大致情况，包括天气、敌人、说得等等，但是都是用比较含糊的话来暗指的，需要仔细看才能了解。后期还可以占卜相性，这样就可以明了哪些同伴间可以发生支援关系，更方便培养。

系统小变化

1. 在过关后的编成画面也可以使用物品（转职道具和加能力的道具等等）
2. 增加了天气对移动力的影响，另外还可以砍倒古木来搭桥。

3. 首次出现增加成长率的道具 **フェアのしずく**，其效果为除体格、移动外其他7项能力值成长率+5%。

4. 这作也有着三飞马的三角攻击哦！参见右图。

5. 敌人身上有时有可以掉落物品，此时颜色显示为绿色，打倒他即可获得。此外可以通过改变敌人物品栏



的顺序来改变绿色的物品。例如让敌人换武器、让敌人把绿色的伤药用完等等。

6. 增加了胜负记录，在每个人的状态画面都可以看到进行的战斗次数与胜利次数，这些也会影响通关后的总评价。

7. 瞬杀！这是新职业“刺客”的特殊技能，其效果为即死攻击，即使伤害值为0也会有效，当然发动概率比较低……提升必杀率的话会有助于瞬杀发动几率的提高，因此最好装备必杀剑之类的武器。需要注意的是刺客虽然还能开门和打开宝箱，但是已经没有偷盗敌人物品的能力。

8. 输送队加入后每章会询问是否出战，如果出战且过关时生存的话会升一级，到20就可以由无法移动的帐篷转职为可以到处跑的马车了。需要注意如果输送队被打倒的话存放在输送队的物资会全部丢失，因此一定要做好输送队的防卫工作。



分支路线与特别说明

1. 23章（海篇24）A/B：エリウッド、ヘクトル、リン3个LV总合50以下进入路线A（下雾的那关），总合等于50或50以上进入路线B（不下雾的那关）。另外因为进入的不同也会影响到27关BOSS的不同。

2. 25章（海篇27）A/B：エルク、ルセア、セーラ、ブリシラ四人所取得的EXP总合大于或等于バートル、ドルカス、ギイ、レイヴァン进入25A（BOSS是个司祭），反之的话进入25B（BOSS是个杀手）。

3. 在海克托鲁篇第19章外传中如果满足条件可以进入第19章异传！具体要求是リン篇时ニルスLV7以上且记录续接到ヘクトル篇，19章外传击倒キシユナ，然后就可以进入外传的外传了。这和难度无关，和继承封印的记录无关。

4. 剑圣加雷尔（カレル）的加入随着路线不同是不一样的，在艾利伍德篇25A中，加雷尔出现条件是将右图中三个位置的三个魔法系上位敌人击倒其中两个。海克托鲁篇27A还是一样的，只是敌人种类换了换，加雷尔出现条件也是将同样的三个位置的三个上位敌人击倒其中两个。艾利伍德篇的25B和海克托鲁篇27B加雷尔的出现则是这关中开门的次数达到4次（不是开了4扇门），不满足条件的出现的就是勇者哈恩。



与《封印之剑》联动!

本作可以和前作《封印之剑》进行通信,首先需要的有《烈火之剑》和《封印之剑》的卡带,其中《封印之剑》卡带中要有通关的存档。当然,两台GBA和联机线也是必需的,具体步骤如下:

1.先关掉两台GBA的电源,《烈火之剑》作为通信的1P。

2.1P的GBA连接联机线的小头,2P的GBA连接联机线的大头。

3.打开1P的电源,然后按住2P的GBA的SELECT和START键打开电源,这时候2P的屏幕上只会出GAMEBOY标志,而暂时不会出现下面的NINTENDO字样。

4.1P进入《烈火之剑》后,在目录画面选择“エクストラ”,再选择最后一项“读取《封印之剑》的记录”。

5.这时1P的屏幕上会有正在读取字样,如果通信正常的话,2P的屏幕上现在就会出现NINTENDO字样,并且会有音效,注意这时候一定不能断电!

6.1P的屏幕上现在会出现《封印之剑》的存档,选择一个通关存档就可以了。

7.通信完成后屏幕上会有完成提示,此时关闭两机的电源就完成了整个通信过程。

另外还可以和任天堂最新的店头演示Demo碟进行联动,由于国内几乎没有实现条件,这里也就不多说了。

联动后的变化

- 1.可以直接选择艾利伍德篇。
- 2.选择艾利伍德篇时会问是否让军师参战,如果选择“否”军师就不会出现了;如果选择“是”的话就和琳篇开始一样可以自行设定军师的各项资料,不过琳篇军师是一定会加入的。

需要注意的是如果不打琳篇的话,那么他们后来加入时等级是基础值,而且19章异传的进入条件中包含继承琳篇的记录。

- 3.通关时还可以看到追加剧情(15年后的一段剧情,罗伊和莉莉娜初次见面)。

通关后的隐藏要素

1.琳篇通关后可以选择Normal难度的艾利伍德篇,此外エクストラ中出现音乐欣赏模式(サウンドルーム),可欣赏的音乐会随着游戏的完成度而增加,共有96首。欣赏音乐时会随机用一幅游戏的插画作为背景,此时按R键便可查看这幅完整的插画。



2.艾利伍德篇通关后可以选择琳、艾利伍德篇的Hard难度,此外还可以选择Normal难度的海克托鲁篇。此外在エクストラ出现战绩履历和支援对话,可以直接观看完成过了的支援对话。注意在通关评价中,如果对某个角色使用了成长率上升的药(アファのしずく),评论的角色就会变成那个角色。至于艾利伍德最后和谁结婚,就要看他、妮妮安、费奥拉中谁的支援到A。

- 3.海克托鲁篇通关后可以选择Hard难度的海克托鲁篇。

难度变化

- 1.Hard难度时敌人的能力和AI提升。
- 2.琳篇选择Hard难度时不会再有提示,当然也不会强制行动,这样终于可以把那个“骑士之证”抢过来用了。(笑)
- 3.Hard难度下敌人身上的物品会有变化,而后文的攻略是针对Normal难度写的,因此在Hard难度下还是要经常查看敌人情报。
- 4.Hard难度下也不会再出现“攻略占卜”。

计算公式

攻击力 = 力(或魔力) + 装备武器威力 + 武器相克修正 + 支援效果

命中率 = (武器命中率 + 技 × 2 + 运 ÷ 2) + 支援效果 + 武器相克修正%

物理防御力 = 防 + 支援效果 + 地形效果%

魔法防御力 = 魔防 + 道具效果 + 支援效果 + 地形效果%

伤害值 = 攻击力 - 防御力 / 魔力 - 魔防 (必杀伤害 × 3)

必杀率 = 武器的必杀率 + (技 ÷ 2) + 支援效果 + 必杀修正率

影响必杀修正率的有剑圣修正15%,狂战士修正15%,此外武器熟练度达成S时增加5%必杀和5%的命中,但是每个人只有一项武器熟练度能到S,达到S之后其余的武器熟练度最多就只能到A。

必杀伤害值 = 伤害值 × 3

杖命中率 = 30 + (魔力 - 魔防) × 5 + 技 - 目标对象距离 × 2%

回避率 = (攻速 × 2) + 运 + 支援效果 + 地形效果%

必杀回避率 = 运 + 支援效果

追击发生条件: 自身攻击 - 对手攻速 ≥ 4

当武器重量小于体格时, 攻速 = 速度

当武器重量大于体格时, 攻速 = 速度 - (武器重量 - 体格)

武器相克修正 = 攻击力 + 1, 命中率 + 15%

バスター系武器修正 = 攻击力 + 2, 命中率 + 30%

系统设定

1.战斗动画有4种设定:“1”是背景为地图画面,“2”是完全显现背景画面,“オフ”为关掉战斗画面,“个别”是自己从“1”、“2”、“オフ”中选择。

2.ゲームスピード:全单位移动速度的设定。“ふつう”为普通,“はやい”为快速。

3.メッセージスピード:会话等信息表示的速度。“おそい”为慢,“ふつう”为普通,“はやい”为快,“最速”为最快。

4.地形ウィンドウ:地图画面上,表示光标所在位置地形资料的显示。

5.ユニットウィンドウ:表示当光标移动到角色身上时所显示的角色资料。“パネル”为有人物头像、姓名与HP槽,“フキダシ”为只显示人物姓名与HP量,“オフ”为关闭资料显示。

6.战斗情报ウィンドウ:设定攻击敌人时所表示的敌我双方资料的情况。“简略”为简单显示战斗情况,“详细”为详细显示敌我双方情况,“オフ”为关闭资料显示。

7.クリア目的表示:表示所在章节的过关条件。“オン”为开启,“オフ”为关闭。

8.操作说明ウィンドウ:表示游戏进行中所显示的游戏规则或操作方法。“オン”为开启,“オフ”为关闭。

9.字幕ヘルプ:交换道具或救出同伴的时候,地图画面下方所显示的说明文。“オン”为开启,“オフ”为关闭。

10.カートカーソル:我方军队行动开始时,光标自动移到主人公身上。“オン”为开启,“オフ”为关闭(光标停在上一个回合所在的位置)。

11.BGM:游戏中的背景音乐。“オン”为开启,“オフ”为关闭。

12.效果音:游戏中的效果音。“オン”为开启,“オフ”为关闭。

13.ウィンドウパネル:在4种颜色中选择各个视窗的背景颜色。

支援效果表

注:以下单位为%,具体的支援成长情况我们会在以后的研究中继续探讨。

属性	级别	攻击	防御	命中	必杀	回避	必杀回避
炎	A	1.5	0	7.5	7.5	7.5	0
	B	1	0	5	5	5	0
	C	0.5	0	2.5	2.5	2.5	0
风	A	1.5	0	7.5	7.5	0	7.5
	B	1	0	5	5	0	5
	C	0.5	0	2.5	2.5	0	2.5
冰	A	0	1.5	7.5	0	7.5	7.5
	B	0	1	5	0	5	5
	C	0	0.5	2.5	0	2.5	2.5
雷	A	0	1.5	0	7.5	7.5	7.5
	B	0	1	0	5	5	5
	C	0	0.5	0	2.5	2.5	2.5
理	A	1.5	1.5	0	0	7.5	7.5
	B	1	1	0	0	5	5
	C	0.5	0.5	0	0	2.5	2.5
光	A	1.5	1.5	7.5	7.5	0	0
	B	1	1	5	5	0	0
	C	0.5	0.5	2.5	2.5	0	0
暗	A	0	0	7.5	7.5	7.5	7.5
	B	0	0	5	5	5	5
	C	0	0	2.5	2.5	2.5	2.5

全主角剧情攻略

琳(リン)篇

序章:草原の少女(草原的少女)

在萨卡草原旅行的主角因体力不支而晕倒在地,但所幸被路过此地一名叫做琳的罗鲁卡族少女救起。正当两人进行交谈之际,贝伦边境的一些山贼闯进了村子里,为了保护村人们琳一个人提着剑冲了出去。

胜利条件: 门制压

BOSS: バツタ

加入同伴:

リン(开始时)

游戏的第一关也就是对部分系统的讲解,初次接触此系列的玩家最好认真的学一下。

第1章:运命の足音(命运的脚步声)

旅行到了自由都市布鲁卡鲁的琳二人在那里遇到了从利基亚而来的两名骑士——塞恩与肯特。一番交谈后,十分讨厌塞恩的琳扬长而去,但却在市外遇到了以琳为暗杀对象的杀手们,正在此时塞恩与肯特冲了出来与琳一起对抗袭来的敌人。

胜利条件: 敌全灭

BOSS: ズグ

加入同伴:

セイン(开始时)

ケント(开始时)

与上关一样,这关也只是让玩家了解一下各种系统,因为敌人全是用斧的,所以就按系统提示的那样使用剑攻击吧。

战斗结束后,两位骑士这才表明了自己的身份与来此的目的,原来琳是利基亚地区基阿兰城伯爵的外孙女,而此次这两位骑士不远万里的来到萨卡草原就是奉了基阿兰城伯爵的命令将琳带回到他的身边。



第2章:精灵の剣(精灵之剑)

在布鲁卡鲁的郊外有一个小祭坛,自古以来这里都是萨卡人眼中的圣地,据说路人们路经此地都会在此祈祷精灵们的加护。当然了正巧路过此处的琳一行也不例外地走向了祭坛。

胜利条件: 王座制压

BOSS: グラス

敌人还是一些斧头兵,用剑可以轻松的击破,破坏墙壁后便可进入祭坛。BOSS能力一般,很容易对付。

击退了攻击祭坛的一些恶棍后,为了感谢琳等人长老特别批准琳触摸精灵之剑マーニ・カテイ以祈祷旅行平安。就在刚刚触摸到マーニ・カテイ时奇迹发生了,这把剑选琳做了它的主人,就这样拿着マーニ・カテイ的琳开始了她命运的旅途。

第3章:小さな傭兵团(小小傭兵团)

一路西行的琳等人,来了一座被已近被毁掉了的小村子,在这个村子中琳也遇到了自己的好友依利亚的飞马骑士芙萝莉娜。为了打倒在此横行一时的山贼,琳等人拔出了剑。

胜利条件: 敌全灭

BOSS: ミガル

可得物品:

2000G(访问左上民家)

加入同伴:

フロリーナ(开始时)

ウィル(地图左下的村庄访问)

一开始时由琳强制访问村子会使弓手维鲁(ウィル)加入。敌人中还是斧兵占多数,有两队弓兵新加入,飞马骑士要特别地小心以免不测。起初先由飞马骑士访问左上民家,之后就可安心地开始战斗了,战斗方面两个骑士还是要用剑作为主攻武器,BOSS的攻击力较大,争取在一个回合内干掉他吧。右下有武器店可以在那购入一些铁系的基本武器。

问过了芙萝莉娜后,琳才得知芙萝莉娜是到过了萨卡但见不到她才寻到此处的。见到了可爱少女,塞恩又再次地走了上来要和芙萝莉娜搭腔,但是他万万没想的却是他的一系列举动竟然惊吓到了芙萝莉娜。一番交谈后,琳、塞恩、肯特还有主角再加上刚刚加入的维鲁和芙萝莉娜一起组成了小小的傭兵团——琳蒂丝傭兵团。

第4章:生业の影で(在生业的阴影下)

再接着向西行,琳等人见天色已晚便准备在一座古寨中歇脚。来到古寨中琳发现了一名叫做娜塔丽的女性,交谈中琳得知了她因为患有腿疾不能长时间行走便停留在了此地,而她这次出来是为寻找那为了给她治腿病而出外工作的丈夫。正说到这里,古寨的四周已被之前所击退的山贼一伙所包围了。

胜利条件: 娜塔丽生存7回合

BOSS: カージガ

加入同伴:

ドルカス(用リン与之对话)

敌增援:

3-7回合 佣兵×1(地图右上角)

3-7回合 山贼×1(地图左下角)

生存战就以防守为主,利用一下地形的优点,两位骑士顶住正门,弓手在他们身后配合攻击,琳则在说得了德鲁卡斯(ドルカス)后就赶到左边防御住破墙而入的敌人。在琳说得德鲁卡斯并消灭两个斧兵后,剩下的一个飞马飞过去守住右门。如果能力可以的话也可试着全灭敌人。(在左下角和右上角每回合会分别出现斧兵和剑士的增援)

第5章:国境を越えて(穿越国境)

终于来到了利基亚和贝伦国境线的琳等人刚刚要越过国境,不死心的山贼们又追了上来。与此同时一个修女与一个少年魔导师也遭到了山贼们的袭击,在不得已的情况下他们二人便与琳等人一起与山贼们战斗起来。

胜利条件: 敌全灭

BOSS: バグ

加入同伴:

セーラ(开始时)

エルク(开始时)

因为地形的原因,骑兵的行动力多少受到了一定的限制,不过好在这关的敌人很弱,再加上有两位新加入的魔法系人物,此关的难度更是变低了。这关也有武器店,在经过了连续几场战斗的现在若有消耗就在此补充一下吧。如果是Hard模式非强制对话的话,一定要记得让琳和塞拉对话,否则她就不会加入了。

脱险离去了的修女塞拉在得知了琳是贵族后又跑了回来要求加入琳的傭兵团,而在一旁一直看着的艾鲁克则只有连连的摇摇头,就这样琳蒂丝傭兵团又增添了两名成员。

第6章:誇り高き血(骄傲的血统)

终于回到了故乡的琳第一站来到了阿拉菲侯爵的领地,而在这表面上一片祥和的城镇中却隐藏着重重的杀机。

胜利条件: 特定机关解除

BOSS: プール

可得物品:

とびらのかぎ(我方初始位置右边的民家)

天使の衣(市内的第一个宝箱)

アーマーキラ(最右上角房间内的宝箱)

加入同伴:

ラス(开始时)

マシユ(地图左上的村庄访问)

先按照系统提示将新加入的拉斯(ラス)站到一个机关点上,再利用盗贼的开门打开右下方的门同时启动两处的机关,BOSS就会出现,而BOSS那里就是过关所需要启动的机关。地图最右边的一扇门里是一个宝箱。这关的敌人以剑系和枪系武器为主,所以我方的两个骑士要配以枪来做攻击,新加入的拉斯十分强大,可以独挡一面。因为BOSS是重甲系所以一般武器很难对其奏效,不想消耗过多就要琳使用マーニ・カテイ攻击或是艾鲁克使用魔法攻击。

与阿拉菲侯爵的护卫拉斯一起击退了要暗杀琳的刺客们,便由拉斯带领见到了阿拉菲侯爵。阿拉菲侯爵因为自身十分讨厌萨卡人,而不想帮助有着浓厚萨卡血统的琳对付屡次要暗杀她的兰古雷公爵,见阿拉菲侯爵不愿帮助还对萨卡人出言不逊,琳十分生气的带着塞恩与肯特离开了此地,而得知了阿拉菲侯爵对萨卡人有偏见的拉斯也一气之下离开了此地加入到了琳的傭兵团中。



第7章:旅の姉弟(旅行的姐弟)

离开了阿拉菲侯爵的领地,琳一行向着基阿兰赶去,但是在途中琳在路经一个小村子时却遇到了一名被一群神秘黑衣人追杀的小男孩——尼尔斯,为了保护尼尔斯,琳等人和见习修道士露塞亚一起与这群黑衣人展开了战斗。

胜利条件: BOSS击破

BOSS: ハイッツ

可得物品:

せいすい(右上的村子)

加入同伴:

ニルス(开始时)

ルセア(开始时)

外传进入条件: 15回合内过关并选“进入外传”。

这关开始终于可以进行配置了,敌方首次出现魔法系的人员,我方还是不要用战士与骑士们与其硬拼了,因为飞马骑士和刚刚加入的露塞亚(ルセア)魔防较高,还是由他们去对付为好,两名骑士在这一关还是使剑比较好些。右上的村子要尽快去访问,免得被山贼破坏了。本关开始出现道具屋,药品不足了可以去那里补充一下。至于BOSS则交由使光系魔法的露塞亚对付吧。最后要注意的就是善用可以使角色再动的尼尔斯(ニルス),争取15回合过关。

击退了神秘黑衣人们后,琳一行跟随着尼尔斯来到了关押尼尔斯姐姐的小城,但是四处都找遍了也没有发现尼尔斯姐姐的下落,就在这时一名红发的男子抱着一名银发的少女出现在了大家的眼前,而这位红发的男子就是菲雷家的公子艾利乌德,那位银发少女则就是尼尔斯的姐姐妮妮安。

第7章外传:黒い影(黑色的影子)

为了夺回被黑衣人们夺去的妮妮安的指轮,琳一行一路南行追击到了一座破旧的古城。而此时在那座古城一位艳丽的紫发女性(美丽的乌鲁斯拉姐姐初登场!)对行动失败的手下贝阿多下达了最后的命令,命令他们在天亮之前抓回妮妮安姐弟,否则的话等她再见到贝阿多等人时

就是他们的死期。

胜利条件: 敌全灭

BOSS: ベアード

可得物品:

ハンマー (宝箱中)

敌增援:

3回合开始 士兵×1 (右边的地下出口)

4回合以后 黑魔道士×1 魔道士×1 (BOSS身旁)

敌人队伍的兵种很杂乱,所以我方要针对使用不同武器的敌人下手攻击,而几个魔法师还是交给飞马骑士处理为好。一些可以破坏墙壁进入的地方最好就不要浪费盗贼手中不多的盗贼钥匙了。敌人队中也有盗贼,他会去抢附近的宝箱,这点也多加注意,另外就是敌盗贼身上的盗贼钥匙一定要偷过来。至于BOSS,使用枪系武器和魔法可轻松解决。

从服毒自尽的贝阿多手里夺回了指轮的琳一行感到了追杀妮妮安姐弟的人们不单单只是些山贼,而是一个训练十分有素的暗杀集团……

第8章: 谋略の渦 (策略的旋涡)

终于来到了基阿兰领地的琳一行人在野外遇到了兰古雷公爵派来暗杀琳的部队,而在部队中就有兰古雷公爵特意为了对付琳一行人而安排的特殊兵器。

胜利条件: 敌全灭

BOSS: ヨーギ

可得物品:

ランスバスター (右上的村子)

敌增援:

3回合开始 士兵×2 (左下的两个休息点)

此章マシユ不能出击,起初先用拉斯去访问村庄,再由骑兵等机动力强的部队快速地将站在弩车上的弓兵突击掉。在将弩车上的弓兵干掉之前,飞马骑士还是不要向前飞得太快了。敌方的魔法师还是可以让修道士与飞马骑士来对付,占领了弩车后,如果有兴趣的话也可让我方的弓兵站上去使用。BOSS因为武器的缘故让琳使用第6章得到的アーマーキラ来攻击可以轻松将其解决。

从刚刚收集完情报回来的马修口中,琳得知了自己的外祖父的身体情况已经越来越不乐观,同时独揽大权的侯弟兰古雷公爵也已正式对外宣称琳是假冒的公女,而塞恩与肯特也是与假冒的公女串通一气的叛徒。

第9章: 悲しき再会 (悲哀的再会)

得知琳已回到了基阿兰领地,兰古雷公爵急忙以为了对付假的公女为由,四处派人向利基亚各领求助,深知自己不可能与全利基亚为敌,琳只得前往菲雷求助只有过一面之缘的艾利乌德。通过艾利乌德的从中调解,利基亚地区其他四领都表示了将不再干涉有关基阿兰领的事。告别了艾利乌德的琳也做好准备向着基阿兰领地进发了。

胜利条件: 城门制压

BOSS: イーグラ

可得物品:

たいまつ (我军初始位置上方的村子)

加入同伴:

ワレス (开始时)

敌增援:

1-3回合 山贼×2 弓手×1 S骑士×1 士兵×1

(地图各地点)

敌人初期配置不多且分散,但是每回合都会出现不少的援军,这一点在行进时要多加注意。因为在第3回合时会有雾,所以先拿到村子中的火把是上策。起雾后会看不清前进的路,而最好的解决方法就是使用刚得到的火把或是利用盗贼的高视野当“探照灯”。新加入的瓦里斯(ワレス)因为一开场就会转职(汗……强制的)所以可将他的武器全卸下来,放在前面当做一面铁盾来慢慢地前进。BOSS能力较高,建议用琳使用マーニ・カティ做攻击。

第10章: 遙かなる草原 (遥远的草原)

琳一行人的旅行终于到达了终点,在基阿兰城下琳与兰古雷公爵展开了一场最后的血战。

胜利条件: 城门制压

BOSS: ラングレン

可得物品:

エナジーリング (访问村庄)

敌增援:

3-5回合 S骑士×1 (城旁边的休息点)

第一部的最后一战了,因为总的来说第一部的难度不高,所以这一关打起来也不是很难。敌队伍中弓手不少,飞马骑士在行动时要特别地小心。在第3回合时会发生降雨,此时地图上的各单位行动力都会减低很多,到了5回合就会停止降雨,而在第9回合又会再降雨,10回合停止降雨,15回合降雨再开,16回合再停止。初始位置地图最左边的一座山上的山贼会破坏村庄,注意一下。敌援军会在第5回合到第10回合之间出现。具体这关的快速打法就是利用晴天时快速行军,遇到雨天就先停了做一下恢复。BOSS攻防十分高,让琳配合着各种魔法攻击与尼尔斯的再动使用マーニ・カティ来打败他吧!如果你的天马和琳的实力足够高,那么也可以让天马带上琳,利用再动后直接飞到下方降下。这样天马可以去访问右方的村庄,琳则可以直接下去制压城池,这样4回合即可结束战斗,只是前提是天马能够躲过对方弓箭手的攻击。(笑)

见到了外祖父后琳决定带着身患重疾的外祖父一起去

那美丽而广阔的萨卡大草原生活,在那里散步听音乐,来调解外祖父的身心。终于到了要分别的时候了,琳迪斯佣兵团各位也都各自离去寻找自己新的生活了,而主角也在此与琳告别踏上了自己新的旅途。

后记: 第二部就是指1年后以艾利乌德为主角的冒险,而在第一部中登场的人物也都会再次出现。这样的话在第一部中如有人物阵亡也只是记作撤退。至于第二部中的部分人物能力则会继承第一部的。



Fate
2003-5-8



▲本文中的三副插画由火花天龙剑会员 fate 绘制

艾利伍德 (エリウッド) 篇

第11章 旅の始まり (旅行开始)

在基阿兰之乱的一年后,也就是艾利布大陆新历980年,菲雷的侯爵艾路巴特及其下属在外神秘失踪。一个月后,艾路巴特的长子,被称为红发之公子的艾利伍德告别了母亲(艾利伍德的母亲长得很像前作的布鲁妮娅……)为了找寻失踪的父亲,开始了漫长的旅程……

胜利条件: 门制压

BOSS: グロズメイ

可得物品:

龍のたて (左上角的村庄内)

加入同伴:

エリウッド (开始时)

ロウエン (开始时)

マークス (开始时)

レベッカ (开始时)

ドルカス (我军第二回合时加入)

バートル (我军第二回合时加入)

我方的出场人员中照例有已经转职的圣骑士一名——马克斯(マークス),玩过前作的朋友对他一定不会陌生吧,忠实的老马总是给人极其安全的感觉。而主角艾利伍德登场能力也很不错,加上专用武器西洋剑,本关是完全可以独当一面的(可惜速度方面略低了些,还无法追击山贼,要注意)另外,马克斯的部下,另一名骑士罗汶(ロウエン)也会有不错的表现。而村长的女儿,弓箭手瑞贝卡(レベッカ)能力较弱,暂时只能用来捡捡漏。

开始先解决掉上方最靠近我方的一名山贼(建议把马克斯的钢剑交给主角,以节省星级剑的耐久)。第二回合,地图右上方会有两名同伴加入,他们是上部出现过的德鲁卡斯(ドルカス)以及巴特鲁(バートル),职业均为战士,其中德鲁卡斯身上带着エナジーリング。清光附近的敌人之后,向西边BOSS所在地前进,途中会有道具店,但只出售伤药,鉴于初期我方缺少回复系角色,不妨买一些带在身上应急。对付盘踞在制压点附近的敌人不可操之过急,慢慢引诱过来然后各个击破。至于BOSS,能力其实和杂兵差不多,可用瑞贝卡和罗汶先上去“蹭”他的HP,再让艾利伍德用专用剑就可以很快解决他。

第12章 比翼の友 (比肩之友)

前往桑塔鲁斯打探父亲下落的艾利伍德,在旅行途中遇到了山贼们的袭击……

胜利条件: 敌全灭

BOSS: ザガン

可得物品:

秘伝の書 (开始时的村庄内)

加入同伴:

ヘクトル (我军第4回合时加入)

オズイン (我军第4回合时加入)

先把最下方的休息点占据,同时派人访问一下上面的村庄,下回合等右边的那名山贼过来并反击掉他。接着,让弓箭手和骑士把拦路的佣兵干掉,右边的山路比较难走且敌人数量较多,不必主动过去,BOSS会连同手下一起攻过来的。第4回合开始时,海克托鲁(ヘクトル)和奥金(オズイン)会作为我方增援出现在地图最上方,以他们的能力加上武器相克,对付附近的敌人绰绰有余,我军主力可以放心应付东面的敌人。作战时让骑士封着路,艾利伍德站在中央的休息点上,等着反击那些冲过来的斧头和佣兵,弓箭手在后面补上一箭就能很轻松地把杂兵解决。BOSS除了攻击力高点也没什么特别的,让主角上去和他单挑吧。过关前不妨到武器店补给一下,另外过版后赛拉(セーラ)和马修(マシユ)也会加入队伍。

和死党海克托鲁见面了的艾利伍德十分高兴,而豪爽的海克托鲁在得知了艾利伍德此行的目的后,他毫不犹豫地决定了帮助他找寻艾路巴特。

第13章 真实を求めて (寻求真实)

好不容易击退了山贼来到了桑塔鲁斯城,艾利伍德万

万没有想到领主海尔曼已遭人毒手。而在桑塔鲁斯城外等着要伏击他们的那伙山贼中,一名刚加入的剑士似乎和马修有着某种联系……

胜利条件: 城门制压

BOSS: ボイズ

可得物品:

フレイボム (中央村庄)

たいまつ (左上村庄)

加入同伴:

セーラ (开始时)

マシユ (开始时)

ギイ (マシユ 说得)

敌增援:

3-5 回合 山贼×1 (桥左边的休息点)

5-7 回合 弓箭手×1、士兵×1 (桥右边的休息点)

外传进入条件: 访问过地图左上方的村庄,得到遗失的火把。

本关的难点是说得敌方的剑士吉(ギイ),说得他的角色是盗贼马修。由于他使用的是必杀之剑,且速度很快,和他正面交手的话可是很痛苦的事(让人想起了前作的路特加,怎么每次都是这样——),所以比较保险的办法是让马修利用移动力的优势,一口气冲过去说得他(如图所示)。



不让他有出手的机会,不然的话你就只能让马克斯卸掉武器引他过来了。左上方的村子敌人会去破坏,要尽早访问,砍倒古木就会架起桥梁顺利通行。除此之外,本关的几个休息点出现的敌方增援也比较讨厌,耐心点对付吧。守城的BOSS攻、防都比较高,让海克托鲁用专用斧去砍他会比较有效。

第13章外传 行商人マリナス (行商人马里纳斯)

艾利伍德途经基阿兰的一个小村落,夜晚,正在谈笑风生的众人忽然听见一声惨叫,原来是一名商人正遭到山贼们的袭击……

胜利条件: 马里纳斯生存7回合

BOSS: ブゾン

本章的目的就是坚守,好在马里纳斯开始所处的位置非常好,且他不会移动,只要一上来就把上方的两座桥占住,敌人就无法攻击他了。虽然山贼们会千方百计把那些古木砍倒,然后从各个方向涌过来,不过只要把全部4个入口守死,他们也奈何不了你,正所谓一夫当关,万夫莫开啊,当然还需留意几个游牧民的间接攻击,及时回复HP。另外,访问右上角的村庄可以得到5000金子,可以派马克斯前往。过版后,马里纳斯就会加入队伍,他可是我方不可缺少的运输队啊,以后的物资存放可就全倚仗他了。(前作的万年不死男,本作依旧活跃——)

第14章 うごめく者たち (蠢蠢欲动的家伙们)

得知父亲的失踪可能与拉乌斯侯达林有关这一消息后,艾利伍德立刻前往调查,此时,匆忙应战的达林派出他的儿子艾利克去艾利伍德阵前交涉,没想到双方谈判破裂,气急败坏的艾利克声称要让艾利伍德知道他的精锐骑士团的厉害……

胜利条件: 敌全灭

BOSS: エリック

可得物品: てつの大剣 (北方的村庄内)

加入同伴:

マリナス (开始时) (进入过13章外传,本章加入,未进入16章加入)

エルク (セーラ或プリシラ说得)

プリシラ (地图左下方访问或过版后未访问村庄,队伍中エルク已说得,自动加入)

敌增援:

3 回合 海贼×1 (下方的休息点)

5 回合 山贼×2 (西北方的山中)

7 回合 海贼×2 (右下方的两个休息点)

本关开始前,会有一位占卜婆ハンナ加入队伍,以后在进入准备画面时多出了“评价と占い”这个选项,可以看到对于你攻关过程的各种评价,包括“战いの评价”、“军师の评价”以及“攻略占い”,而其中的“攻略占い”是需要花费50块钱的,可以得到一些关于本次作战的情报。想省这50块钱的话,可以占卜之后再读取记录。

另外,从本章起,在选择战斗开始之后,还会让你选择是否让马里纳斯出击,他的用途基本和前作差不多,不过实在没想到,他在转成马车前竟然是一顶帐篷——,今后只要他坚持到过版仍生存,就会提升一级LV。

本章的敌人大多使用枪系武器,因此几位用斧头的同伴会非常活跃,借此机会好好提升一下海克托鲁的等级吧。上部出现过的魔道士艾露珂(エルク)一开始就会以NPC的身份出现在画面最上方,他可是我方急需的魔法系人物,赶紧让塞拉去和他对话吧,他的身上还带着女神のぞう。要小心敌方骑士的高机动性,前进时计算好移动步数。下方的休息处会出现趁火打劫的海贼,别让他毁了南边的村子,再有就是第5回合开始会有一段时间的降雨。击倒城外的那个BOSS可以得到银枪(其实蛮同情这个被遗弃的家伙的)。

第15章 キアランの公女 (基阿兰的公女)

数日没有拉乌斯军的动向,众人正感奇怪,忽然得到基阿兰城陷落的消息,担心哈乌塞侯爵及其孙女琳安危的艾利伍德急忙率军前往救援……

胜利条件: 门制压

BOSS: バウカー

可得物品:

赤の宝玉 (西边的村庄内)

つらぬきのやり (南边的村庄内)

ホースキラ (下方一佣兵身上)

サンダー (上方一魔道士身上)

加入同伴:

リン (开始时) ウイル (开始时) ケント (开始时) セイン (开始时) フロリーナ (开始时)

敌增援:

3-5 回合 山贼×1 (北方的山中)

5-7 回合 佣兵×1 S骑士×1 (右上方的休息点)

6 回合 山贼×1 (地图右下角)

10 回合 S骑士×2 (之前击倒BOSS则不会出现,地图左上角)

这是艾利伍德和女主角琳合流的一章,开始时,天马骑士芙萝莉娜(フロリーナ)会冒死赶到艾利伍德身边。本关的敌人非常多,尤其是那些不时出现的增援部队非常让人头疼,多利用中央的森林地形与之周旋,及时地回复HP是持续作战的保证,魔道士和弓箭手的间接攻击可以很好地减少不必要的消耗。女主角附近的敌人相对要弱很多,火速上去支援主力吧。BOSS的能力不错(魔防竟然有11,可恶),且武器可间接攻击,还是让海克托鲁去对付。

第16章 謎の行方 (谜一般的行踪)

和琳成功汇合后的艾利伍德火速冲进基阿兰城内营救哈乌塞侯爵。

胜利条件: 王座制压

BOSS: ベルナルド

可得物品:

英雄の证、アンロック、騎士の勳章、ごんの剣 (宝箱中得到)

话梅杂志 3DM-SMY

大铁锤(敌方一重甲持有)

加入同伴:

マリナス(开始时)(未进入过13章外传,本章加入。)

レイヴァン(プリシラ说得)

ルセア(レイヴァン说得)

敌增援:

8-11回合 S骑士×2(地图左下角)

9-13回合 暗魔道士×1(中央的房间内)

外传进入条件:只要有一个绿色NPC生存(ルセア不算在内)就可进入外传

室内战,盗贼是一定要出场的,另外神官骑士普莉希拉本关也要带上,至于其他人员,挑强的上吧。敌人以弓箭手居多,且分布较为集中。人员不要分散,在我方行动时一鼓作气冲上去可以很快把他们消灭,至于重甲系的敌人,由于有太多针对他们的特效武器,会显得不堪一击。第7回合时,右边的牢门会打开,里面的NPC士兵会冲出来,请务必在那之前派普莉希拉说得敌方的佣兵雷万(レイヴァン),否则他可是会毫不客气地大开杀戒,而且他也是本关惟一可以令露塞亚(ルセア)加入的人物。成功说得两名同伴之后,上方的重甲基本没什么威胁,BOSS虽然是高位职业,但能力一般。需要注意的是如果本关输送队出击的话,由于输送队无法移动而且左下角会出现敌人的援军,因此一定要在下方留下人员来保护他。

本关如能保证至少一名キアラン士兵生存则可以进入十六章外传,而生存的数量将影响到过关后得到的宝物(1名得到フレイボム,2名得到光の结界,全部生存则得到赤の宝玉)。如果想多保住几个NPC的性命,最好找人把他们救出,否则很容易被弓箭手射死的。

虽然夺回了基阿兰城,但哈乌塞侯爵已是命在旦夕,从海克托鲁手下的密探蕾拉口中得知了原来这一切都是贝伦国的一个庞大暗杀组织——黑之牙在暗中操纵,而杀死哈乌塞侯爵的神秘男子艾非迪尔就是黑之牙组织中的一员。

第16章外传 港町バドン(港镇巴顿)

从海克托鲁手下的密探蕾拉处得知了父亲可能被困在利基亚南边魔岛,艾利乌德为了得到去魔岛的船只来到了港町巴顿,试图与这里的海贼们交涉……

胜利条件:完成特定会话

BOSS:ファース

可得物品:

ランスバスター、スリーブ、短弓、デビルアクス(访问村庄得到)

加入同伴:

カナス(酒场左边的村庄访问)

敌增援:

3回合 圣骑士ダミアン、S骑士×2、神官骑士×1(地图左下方)

比较特别的一章,不过敌人实力非常强劲,因为他们手中很多使用的是银制或必杀系的武器,一不留神就会被他们K掉,还是小心点。访问上面的一个村庄,暗魔道士卡那斯(カナス)会加入队伍,他可是个十分好用的角色。第3回合,左下方出现敌人援军,最好优先干掉为首的那个拿必杀剑的圣骑士。左边的那个叫达茨(ダーツ)的海贼可不要杀了,以后他是会加入的。注意本关的胜利条件是BOSS对话,全部扫清这里的敌人后,接着让任意一名我方角色和敌人BOSS法加斯(ファース)对话即可过关,但千万不要攻击他,不然下回合可是会GAME OVER的,而且他的实力非常恐怖,还是少惹为妙。另外,本关首次出现了斗技场,权衡一下自身的实力再决定是否进去吧。

第17章 海贼船(海盗船)

得到了法加斯的帮助之后,艾利乌德一行驾着船驶向了魔之岛,但在途中却遭到了黑之牙的伏击。

胜利条件:特定生存(主角生存11回合或敌BOSS的击破)

BOSS:ゾルダム

可得物品:

赤の宝玉、长柄刀、导きの指轮、せいすい(击倒敌人取得)はやての羽(需从BOSS身上偷得)

敌增援:

3回合 佣兵×1、剑士×1(右边的船上)

5回合 暗魔道士×2(左边的船上)

8回合 佣兵×2、剑士×1、暗魔道士×1(下方出现的船上)

9回合 佣兵×2、天马骑士×2(地图最下方)

10回合 佣兵×1、剑士×1(右边的船上)

本章的敌人大部份是暗魔道士和佣兵,虽然数量不少,但能力很差,最好是用强力同伴封死连接船只的几条木板,逐个击破他们。修道士露塞亚魔防很高,加上武器相克,是对付暗魔道士的最佳人选。甲板上的两扇门是商店,缺少物资的话不妨去补给一下。击破敌人BOSS并非什么难事,用物理攻击可以很轻易干掉他,不过在那之前记得让小偷偷他身上的はやての羽给偷过来。本章务必要速战速决,因为敌方会不断地出现增援,时间一长就会非常麻烦。

第18章 魔の岛(魔之岛)

终于到达了魔之岛的艾利乌德一行在岸边的森林中发现了身份暴露而被杀的蕾拉的尸体。也正在此时,黑之牙中强力的战士“飞鹰”乌哈依出现在他们的前面。

胜利条件:BOSS击破

BOSS:ウハイ

可得物品:

リザイア(敌暗魔道士身上)

トーチ(敌盗贼身上持有)

长弓(敌游牧民身上)

オリオンの矢(BOSS身上)

加入同伴:

ダーツ(开始时加入)(16章外传中不能杀死)

フィオーラ(フロリーナ说得)

敌增援:

3回合 佣兵×1、剑士×1(右边的船上)

5回合 暗魔道士×2(左边的船上)

8回合 佣兵×2、剑士×1、暗魔道士×1(下方出现的船上)

9回合 佣兵×2、天马骑士×2(地图最下方)

10回合 佣兵×1、剑士×1(右边的船上)

外传进入条件:18章15回合以内过关

一开始,16章外传出现过的海贼达茨(ダーツ)就会加入我方。右侧的桥对面有一名正欲逃窜的盗贼,他的身上有照明用的トーチ,一定不要让他逃掉。本关的敌人能力也不是很强,只是因为大雾弥漫,他们经常从暗处出现来攻击,所以前进时务必放慢脚步,以免不必要的伤亡,尤其是小心敌方骑士和游牧民的偷袭。第4回合结束后,左上方会出现一名飞马骑士菲奥拉(フィオーラ),可以用芙蓉莉娜说得她。在右下角的地方找到BOSS乌哈依(ウハイ),他的职业是前作中非常拉风的游牧骑兵,各项能力都很强,且弓箭两用,要趁他装备弓箭时冲上去,用特效武器一口气将其解决,击倒他可以得到オリオンの矢。

第18章外传 魔封じの者(封魔者)

在乌哈依临死前的指引下,艾利乌德一行沿小路向着龙之门前进,但在途中却又遭到早已在此伏击的黑之牙的袭击。

胜利条件:门制压

BOSS:アイオン

可得物品:

女神のぞう(访问右下的遗迹)

敌增援:

9回合 魔道士×2(右上角的两个休息处)

主力部队向西边前行时敌方的飞马骑士会从我军的背后绕过来,不过数量少得可怜,留下弓箭手和魔法师断后吧。中央的那些重装甲和魔道士也挡不住我军的去路,本章比较特别的地方只有第4回合在制压点附近出现的一名魔封者基修那(キツユナ),他没有任何攻击力,但是却有制造魔法结界等特殊能力,在结界范围内敌我双方都不能使用魔法,甚至还包括各种杖。

能使用魔法,甚至还包括各种杖。

不过此时他的出现反倒帮了我方的忙,敌人立刻变得不堪一击,尤其是那个BOSS,偏偏就是个魔法师,之前我还在担心怎么应付他的远程雷魔法呢,现在倒好,我方可以大摇大摆地走到他面前,随便派个人鱼肉他。因此这一版的后半部分会使得异常轻松。要注意的是,一旦攻击了那名魔封者,下回合他就会离去,反而对我方不利,况且他周围那些等级很高的护卫是不会移动的,所以大可不必理会他们,直接击败BOSS过版就行了。另外要注意的是此关的BOSS在困难模式中会持有シルバーカード。

虽然在战斗的中途出现了神秘的封魔者,但是艾利乌德一行还是打倒了敌人继续前进。那个封魔者的身份的确让艾利乌德等人感到十分奇怪,但想到父亲的安危,艾利乌德还是马上前往龙之门。

第19章 龙之门

艾利乌德一行终于来到了乌哈依所说的古代遗迹——龙之门,此时妮妮安感受到了极其恐怖的力量,原来是艾非迪尔,他趁众人不备掳走了妮妮安,接着艾利乌德又得知了失踪的艾路巴特卿也被困在此处,为了救出父亲和妮妮安,一场恶战在所难免……

胜利条件:王座制压

BOSS:アイオン

可得物品:

宝箱中可以得到的物品有:ルナ、青の宝玉、Mシールド、导きの指轮、ゆうしゃの弓(宝箱中)

ハルベルト(城外BOSS身上)

ショートスピア(敌人身上)

アーマーキラ(敌人身上)

加入同伴:

ラガルト(エリウッド、リン均可说得)

敌增援:

5回合 狙击手×2、战士×1 魔道士×1 佣兵×1(地图上的数个阶梯)

6回合 狙击手×1、战士×1(右下角的阶梯)

7回合 盗贼×1(右侧的阶梯)

9-11回合 飞马骑士×2(地图左下角)

20、22、24回合 魔道士×2(地图左上角,击倒BOSS则不出现)

21、23、25回合 重甲×2(击倒BOSS则不出现,地图左上方)

整体上并不是很难的一关,但需要注意的地方很多:首先,第2回合左上角出现的盗贼拉加尔特(ラガルト)用艾利伍德或是琳都可以说得,因此不必担心他偷走宝箱里的物品;其次,第7回合,右侧的阶梯处会有一敌方盗贼出现,他的身上有进入秘密商店必需的会员卡(メンバーカード),务必要偷过来;再者,本章就是有秘密商店的(现偷现用^^),而且有两个,它们的具体位置如图所示:



▲第一个隐藏商店

▲第二个隐藏商店

图中魔道士艾露珂所站的位置就是秘密商店,其中右下角的商店里出售的是各种必杀系武器,资金允许的话,不妨多买一些来使用。

本章的敌人没有什么特别的,但中期会在各处出现一些增援部队,要加以提防。至于BOSS就是第十五章丢下儿子自己逃走的那个家伙,这种人就不必和他客气了吧……

众人来到神殿内部,见到了失踪的艾路巴特卿,与此

同时，奈鲁卡鲁（ネルガル）借助妮妮安的力量打开了龙之门，唤醒了太古之龙，正在万分危急之时，尼尔斯突然出现，扰乱了妮妮安的意志，使得龙暴走，众人急忙逃离，而倒霉的艾非迪尔却因此陪上了性命，和龙一起消失了。妮妮安终于清醒过来，然而，气急败坏的奈鲁卡鲁却试图杀死尼尔斯，没想到艾路巴特挺身而出，挡住了致命的一击。意外地失去了最爱的父亲，艾利乌德在万分悲痛和无奈之下，含泪离开了这座魔岛……

第20章 新たなる決意（新的决意）

艾利乌德一行在港町巴顿落脚，众人刚刚安慰完因父亲之死久久不能释怀的艾利乌德，不想深夜却遭到了来自黑之牙的追杀……

胜利条件：BOSS 击破

BOSS：オレグ

可得物品：

レスト（左侧上民家）

光の结界（左侧下民家）

ドラゴンキラ（右侧下民家）

天空のムチ（右侧下民家）

シャイン（敌人身上）

加入同伴：

ニニアン（开始时）

本关妮妮安会正式加入战斗，她的职业是舞娘，职业技能“踊”的作用是使已经行动过的同伴再行动，她身上佩戴的ニニスの守护可以使用，作用是一回合内使我方一名同伴的物理、魔法防御力大幅度提升，不过耐久只有15，要节省使用。敌人会趁着夜色从暗处出来偷袭，好在他们的等级很低，实力不是很强，即使是新出现的龙骑士也只不过是肉脚罢了，只要队伍不太分散就不会有什么危险，地图上还有个远程箭台，也可以利用一下。BOSS身上的英雄之证别忘了偷过来。还有就是本章也是有斗技场的。

第21章 二つの絆（两个羁绊）

艾利乌德来到了奥斯迪亚边境，在那里他和海克托鲁一起，帮助乌泽鲁侯爵对付原拉乌斯侯爵所雇佣的佣兵团，而在这个佣兵团竟然还有着从贝伦国龙骑士团脱走的龙骑士。

胜利条件：尼尔斯 11 回合生存或敌 BOSS 的击破

BOSS：ユバンズ

可得物品：

ゆうしゃのおの（宝箱内）

10000GOLD（宝箱内）

騎士の勳章（敌人身上）

スレンドスピア（敌 BOSS 持有）

加入同伴：

イサドラ（开始时）

ヒース（エリウッド、ヘクトル、リン均可说得）

ラス（リン说得）

敌增援：

3 回合 战士×2（地图下方）

4 回合 弓箭手×1、游牧民×1、重甲×2、修道士×2（地图下方）

5 回合 天马骑士×1、弓箭手×1、龙骑士×1、战士×1（地图下方）

8 回合 魔道士×1、弓箭手×1、天马骑士×1（地图左下方）；魔道士×1、游牧民×1、龙骑士×1（地图右下方）

9 回合 魔道士×1、天马骑士×1（地图左下方）；魔道士×1、龙骑士×1（地图右下方）

本关的任务就是守护昏迷的尼尔斯 11 回合，好在这关的NPC够多，防守不成问题，尽量采取积极主动的战略多多杀敌吧，击破BOSS也并非什么难事。一开始，女骑士伊萨多拉（イサドラ）就会加入队伍，她的身上带着珍贵的宝物天使之衣；第二回合，右上方出现游牧民拉斯率领的NPC援军，让琳去说得他吧，另外，敌方的飞龙骑士希斯（ヒース）也是可以加入我方的，能说得他的人是三个主角。赶紧开启左下房间里的两只宝箱，拿走里面的物品，接着要做的就是慢慢清除敌人不断出现的增援，和那些NPC抢经验了，放心，BOSS是不会主动出击的，把他

留到最后一回合再干掉吧，因为打倒他就过版了。基本没什么难度，只要稍加注意，不要让两边的敌弓箭手利用远程箭车来攻击你就可以了。

本章有秘密商店，地址是左上方柱子的左边。

第22章 生きた伝説（活生生的传说）

根据海克托鲁的兄长乌泽鲁侯爵的指示，众人为了寻找他所说的活生生的传说，来到了南方的人间地狱那巴塔沙漠……

胜利条件：敌全灭

BOSS：ジャスミン、ポール

可得物品：

沙漠中的几件宝物

導きの指輪（BOSS 身上）

加入同伴：

ホークアイ（エリウッド说得）

敌增援：

3 回合 龙骑士×2（地图左方）

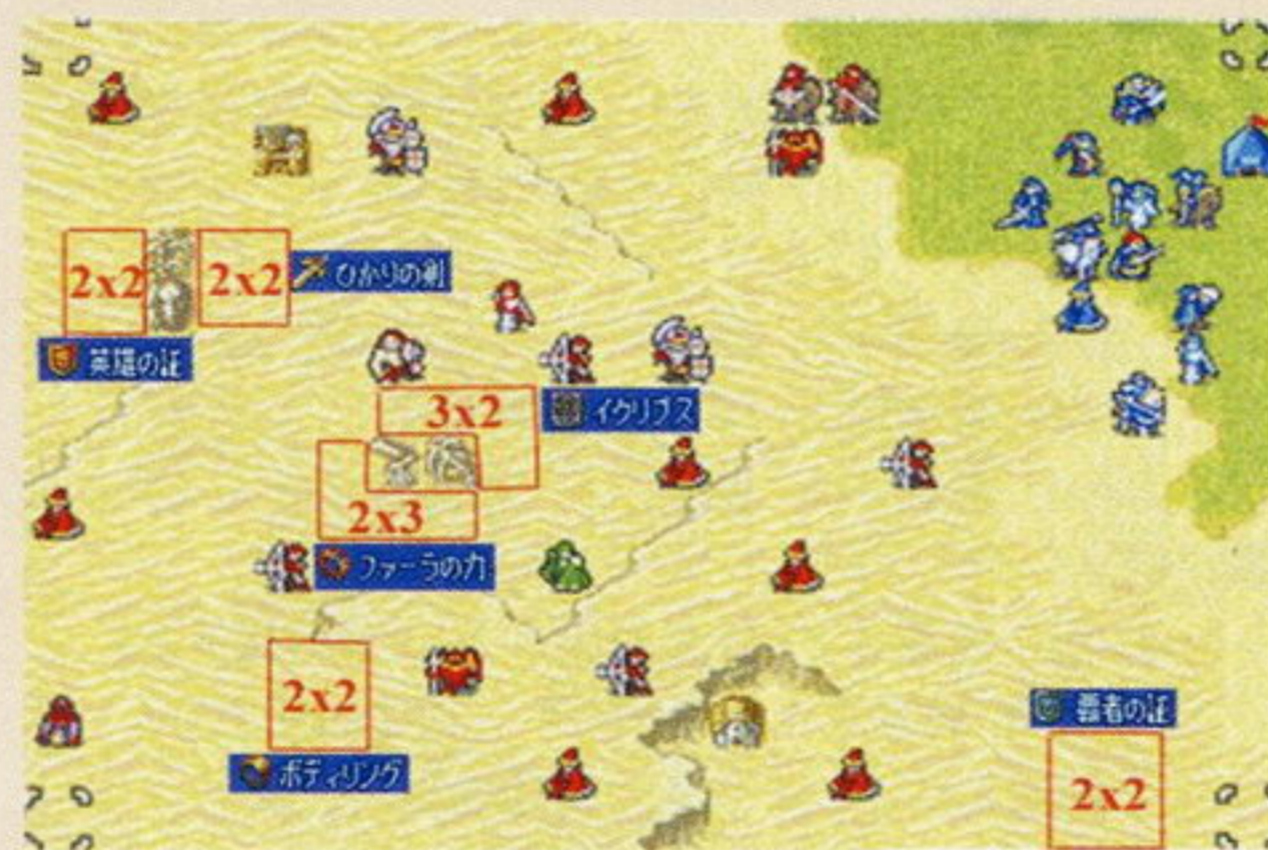
5 回合 魔道士×1、龙骑士×2（地图左方）

6 回合 魔道士×1（左上方的休息处）

7-9 回合 暗魔道士×2（地图左方）

外传进入条件：ホークアイ加入队伍

不用说，本章是飞行部队活跃的场景，再有就是，看到沙漠就想到了……什么？寻宝？嘿，不管怎样先把两个盗贼带上再说。事实上本关的确有很多隐藏宝物（和前作的理想乡一关比较类似），它们的具体位置并不固定，而是在某一个特定的区域内出现，并且和前作类似，只有盗贼到达那个区域才会 100% 出现宝物（其他角色和自身的 LUCK 值有关），等不及了吧？那么就让我们来看看宝物的具体位置吧。



要注意的是，即使知道了宝物的具体位置，要拿齐所有的宝物也不是件容易的事，原因就在于本章出场的贤者帕恩特（パント）会疯狂地攻击敌人，他的能力很高，除BOSS外的小兵都会被秒杀，所以一定要抓紧时间。此外，敌方的BOSS加斯曼（ジャスミン）身上有一枚导きの指輪，别忘了偷过来，而访问右下方的民家可以看到前作的珐。

莉娜（火花某会员）对付帕恩特的方法：

フィオーラ轻轻地飞到パント的身边，羞涩地说：“让我抱抱好吗？”

パント仰天长叹：“师傅！您的在天之灵显灵了！我终于……”（ルイズ怒吼：在这周目我还没死呢！）

正当パントYY之际，只见フィオーラ用枪杆挑着パント的腰带，飞到了新人ホークアイ旁边。

“ホークアイ，那个抢经验的家伙我抓来了，抱紧他然后去和マリナス聊天吧……”

パント：000(口吐白沫……)

第22章外传 創られし命（被制造的生命）

跟随着鹰眼和帕恩特，艾利乌德来到了地下的神殿。在这里艾利乌德除了再次见到了魔封者基修那，还见到了一些和基修那给人感觉一样的“生命体”。

胜利条件：敌全灭

BOSS：キツユナ

可得物品：

バサーク（右下角的宝箱内）

ぎんの大剣（左下角的宝箱内）

秘伝の書（中央房间内的狙击手占据的宝箱内）

アファのしずく（过版后得到）

敌增援：

开启中央的门扉后 重甲×1、佣兵×1、狙击手×1、战士×1（右侧的房间）

这一章的路线很复杂，多处地方需要破坏墙壁和开门才能前进所以要有耐心，另外，建议派上两名盗贼或者带上前面得到的宝箱钥匙，不然是会浪费大量回合数的。一开始，我方部队就被分成两股，分别朝左边和下方前进，而地图的中央，18章外传时曾经出现的那名魔封者基修那（キツユナ）本章会再次登场，因此魔法系的单位基本上派不上什么用场。敌人虽然大多是高位职业，不过数量不多，且分布很散，威胁不是很大，但由于地形的关系，还是要留意他们的隔墙偷袭。一路穿墙入室，当开启了魔封者面前的那扇门时，他和门里的其他敌人一起突然消失（当然，他制造的结果也会跟着消失），接着从右边窜出4名敌人，他们拿的全部是银制武器，且击倒后就能获得，真是意外的收获。本章没有其他的BOSS和增援，可以放心过版。注意最后增援的也有可能是4个魔法系敌人，可参考后面海克托鲁篇本章的攻略。

众人来到了那巴塔的神殿内部，见到了传说中的八神将之一的大贤者阿特斯，从他口中得知了一些关于人龙战争的历史，并了解到奈鲁卡鲁想要使传说的龙复活的野心，在他的指引下，为了找寻能够对抗奈鲁卡鲁的古代超魔法的力量，艾利乌德等人毅然决定前往大陆最强的军事国家贝伦，寻找那里传说的封印之神殿……

第23章 四牙袭来 A（四牙袭来）

在艾特鲁利亚的魔道军将帕恩特夫妻的陪同下艾利乌德一行来到了贝伦王国，而另一方面黑之牙的上层也派出了黑之牙中最强的号称为“四牙”的战士来对付艾利乌德一行人。来到了贝伦王国，因为正赶上最近是王子塞菲鲁的成人式，帕恩特夫妻提前离去进皇宫参见贝莱妮王妃了。而留在原地的艾利乌德一行人却遇上了“四牙”中最强的罗依德。

胜利条件：BOSS 击破

BOSS：ロイド

可得物品：

地の刻印（右下的村庄）

サイレス（右上的村庄）

加入同伴：

ワレス（リン、セイン、ケント、フロリーナ、ウィル均可说得）

敌增援：

5 回合 修道士×1（左下方的休息处）

7-10 回合 修道士×1、剑士×1（城附近的休息处）

8 回合 修道士×1、剑士×1（地图左下角）

又是大雾弥漫的一关，而且会有来自上方的敌人远程弓箭的骚扰，很讨厌的说。上部出现过的将军瓦雷斯（ワレス）本关开始会以NPC的身份出现在画面右下方，他的能力不错，还带着回复药，应该没有什么危险（右边的一个弓箭手身上有オリオンの矢），主力部队可以专心对付左侧的敌人，大多是修道士和剑士，右侧的山里会飞出数名龙骑士，用弓箭招呼他们吧。清光了杂兵，让女主角琳去和瓦雷斯对话，可令他加入。本章最麻烦的就是BOSS四牙之一的“白狼”罗依德（ロイド），他的职业是剑圣，前作令人闻风丧胆的剑圣，虽然这次在必杀率方面略有削弱，但能力仍旧高得吓人，正面交手无异于送死，还是老老实实地隔空攻击，慢慢“磨”死他吧（还好他不会移动，要不然的话……）

本关也是有秘密商店的，位置就在城的左下、森中（左上）的上面，里面出售的是一些特效武器。

根本没尽全力交战的罗依德在得知了艾利乌德等人并非像自己的后母索妮娅所说的那样，便与艾利乌德等人休战了。等艾利乌德等人离去后，奈鲁卡鲁的侧近利姆斯蒂拉（又一个PL姐姐）出现在了她的面前，将他化成了精神能源——“艾吉鲁”。

另外帕恩特夫妻也从王宫归来，对艾利乌德说出了贝莱妮王妃拜托寻找这几天丢失的国宝“炎之纹章”的事情，而刚好王子成人式就要来临，对于这样的事情艾利乌德毫

不犹豫的就答应了下来。

第23章 四牙袭来B (四牙袭来)

在艾特鲁利亚的魔道军将帕恩特夫妻的陪同下艾利乌德一行来到了贝伦王国,而另一方面黑之牙的上层也派出了黑之牙最强的号称为“四牙”的战士来对付艾利乌德一行人。来到了贝伦王国,因为正赶上最近是王子塞菲鲁的成人式,帕恩特夫妻提前离去进皇宫参见贝莱妮王妃了。而留在原地的艾利乌德一行人却遇上了“四牙”中的莱纳斯。

胜利条件: BOSS 击破

BOSS: ライナス

可得物品:

地の刻印 (右下角的民家)

オリオンの矢 (左上方靠下的民家)

サイレス (左上角的民家)

加入同伴:

ガイッ (ダーツ说得)

敌增援:

5回合 海贼×3 (地图最右端)

6回合 佣兵×4 (地图上方); 龙骑士×2 (右上角)

10、14、18回合 龙骑士×2 (右下方水域中)

12、16回合 龙骑士×2 (地图右上角)

这版的地图有一半是水域,前期的战斗主要集中在左侧的陆地部分,不过中央小岛上的远程弓兵以及龙骑士还是很麻烦的,最好尽早派飞行部队消灭掉,另外最右下角的民家有一名使远程魔法的贤者把守,找机会把他干掉吧。敌方的该茨(ガイッ)是可以和海贼达茨说得的,他在本关还是很有用的。第二波是一起涌来的佣兵、骑士以及游牧民,数量不少,需小心应付。当然,如果我方有多名同伴已转职的话,会打得比较轻松。本关的敌方增援不少,且大多是移动力高的龙骑士,要注意保护好能力较差的同伴,以免被他们突击。右上角的BOSS是四牙之一的“狂犬”莱纳斯(ライナス),职业是勇者,非常强悍的家伙,但和罗依德一样不能移动(不过装备有射程1-2的武器),利用武器相克加上魔法攻击可以很快解决他。

和二十三章A路线一样,本章也有秘密商店,位置就在右侧一小岛上的森林处:



虽然战败了,但是得知了艾利乌德等人并非像自己的后母索妮娅所说的那样的莱纳斯便放弃了与艾利乌德等人作战。等艾利乌德等人离去后,奈鲁卡鲁的侧近利姆斯蒂拉(又一个PL姐姐)出现在了他的面前将他化成了精神能源——“艾吉鲁”。

另外帕恩特夫妻也从王宫归来,对艾利乌德说出了贝莱妮王妃拜托寻找这几天丢失的国宝“炎之纹章”的事情,而恰巧王子成人式就要来临,对于这样的事情艾利乌德毫不犹豫的就答应了下来。

第24章 届かぬ手、届かぬ心 (触摸不到的手,传达不到的心)

偷偷地潜入到贝伦王宫后,艾利乌德一行亲眼目睹了贝伦国王如何羞辱王子塞菲鲁,甚至贝伦国王还向黑之牙的索妮娅下达了随时可以杀掉王子的命令。

胜利条件: 主人公生存11回合

BOSS: ヴァイダ

可得物品:

ハマーン (左下的村庄访问)

加入同伴:

バント (开始时)

ルイズ (开始时)

敌增援:

7-9回合 龙骑士×4 (东北方的山中)

本章一开始,帕恩特和他的妻子露依斯(ルイズ)就会加入我方(两人之间已然是A级支援,不愧是夫妻啊),并且帕恩特会交给艾利伍德一枚天之刻印,这是可以让ロード职业的主角们转职的神奇物品(琳可转职为グレイロード,弓系武器使用可能;海克托鲁可转职为グレートロード,剑系武器使用可能;而艾利伍德却不能使用。)一上来的几个回合几乎没有什么难度,敌人的数量很少,再加上帕恩特的远程回复杖,要守住易如反掌,但从第7回合起,东北方的山中会出现龙骑士增援,这时就要保护好使用剑的艾利伍德和琳了,尤其是琳,由于防御的成长很低,这个时候就比较危险,而此时海克托鲁就显得格外活跃了,超高的攻、防水准,加上武器相克,再拿把勇者之斧,那些龙骑士根本不堪一击。不过要注意,别进入左上方那个女龙骑统帅瓦依达(ヴァイダ)的攻击范围,她可不是什么好惹的角色,况且日后她是会加入我方的,所以本关大可不必自找麻烦(老实说,她长得实在不怎么样)。还有就是别忘了让人访问左下方的村庄,在那可以遇到乌露斯拉姐姐,她会交给你珍贵的ハマーン(修理之杖)。

第25章 暗の白い花A(黑暗的白花)

一路追击黑之牙的艾利乌德等人来到了一座长年积雪的山中,在那里他们发现了黑之牙的总部,也得知了黑之牙的下一个暗杀目标就是要杀死王子塞菲鲁。正要前去救助塞菲鲁王子艾利乌德等人却因为被人发现,与索妮娅手下的司祭凯尼斯展开了激战。

胜利条件: 王座制压

BOSS: ケネス

可得物品:

魔よけ、青の宝玉、導きの指輪(宝箱中)

加入同伴:

カレル (第9回合终了时已击破城内的司祭,左下角的贤者,左上角的德鲁依这三个敌人中的两个的情况下出现,エリウッド、リン说得。)

ハーケン (第9回合终了后未达成カレル的出现条件下出现,エリウッド、ヘクトル、イサドラ、マーカス、ロウエン、オズイン均可说得他)

敌增援:

3-4回合: 每回合龙骑士×2 (左方入口)

5回合: 魔道士×1 修道士×1 (右下楼梯)

7回合: 龙骑士×2 (左下,我方初始位置), 魔道士×1 修道士×1 (右下楼梯), 巫师×1 (上方楼梯)

9回合: 盗贼×1 (左方入口), 魔道士×1 (上方楼梯)

10回合: 不满足カレル出现条件则ハーケン出现 (左方入口)

漫天大雪,我方移动力大减,不过在建筑物内移动不受限制。一定要注意敌方带远程魔法的魔道士和司祭,他们会优先打击我方较弱的角色。特别要注意第7回合出现在我方后方的龙骑士,他们会偷袭运输队。敌方盗贼于第9回合出现,不要让他偷了宝箱。BOSS凯尼斯(ケネス)的实力不弱,而且拿着高必杀率的光系魔法,抓住其物理防御不高的弱点迅速将其打倒。

第25章 暗の白い花B(黑暗的白花)

一路追击黑之牙的艾利乌德等人来到了一座长年积雪的山中,在那里他们发现了黑之牙的总部,也得知了黑之牙的下一个暗杀目标就是要杀死王子塞菲鲁。正要前去救助塞菲鲁王子的艾利乌德等人却因为被人发现,与索妮娅手下的杀手西尔梅展开了激战。

胜利条件: 王座制压

BOSS: ジュルメ

可得物品:

魔よけ、白の宝玉、サンダー・ストーム、英雄の証(宝箱中)

加入同伴:

カレル (第9回合终了后开门次数达到4次或以上,能说得人物同25A)

ハーケン (未达成カレル的出现条件下出现,能说得人物同25A)

敌增援:

6回合: 飞马骑士×2 (地图右下)

7回合: 龙骑将 龙骑士×2 (地图左上)

9回合: 未达成カレル的出现条件下 ハーケン (地图右下); 游牧骑兵 游牧民×2 (地图右上)

13回合: 圣骑士 S骑士×2 (地图右上)

14回合: 龙骑将 龙骑士×2 (地图左上)

18回合: 圣骑士 S骑士×2 (地图右上)

这条路线与A路线其实差不多,要收得カレル就要行动迅速点,在9回合内开四次门以上。其中3-6回合是停雪,好好利用能事半功倍。想要ハーケン就可以悠悠哉哉地先收拾周边的敌人,不用死赶活赶地向前冲。而敌人的实力也强不到哪里去,只要跟ジュルメ战斗时不要派幸运低的角色,以免被瞬杀就行了。

第26章 夜明け前の攻防(黎明前的攻防)

最终去暗杀塞菲鲁的妮诺还是没有下手杀死眼前这位善良的王子,而同去的四牙之一的贾法尔也因为有感于妮诺的善良而没有按照索妮娅的命令杀死妮诺和塞菲鲁,两人正准备离去之时四牙之一的乌露斯拉来到了此地。见贾法尔与妮诺未能完成任务,乌露斯拉只得无奈地亲自动手,并要处决掉背叛组织的贾法尔与妮诺。同时刻为了保护塞菲鲁,艾利乌德一行已潜入了王宫。

胜利条件: 塞菲鲁生存15回合

BOSS: ウルスラ

可得物品:

勇者の槍、ブーツ(左方宝箱)

デルフィの守り、レスキュー(右方宝箱)

加入同伴:

ニノ (エリウッド、ヘクトル、リン均可说得)

敌增援:

暗黑中的各处

外传进入条件: ニノ与ジャファル生存,且之间对话

又是被黑幕笼罩的一关,敌方初始配置无法确认,火把必备。敌方战力集中在地图左侧,注意初期人员位置配置。敌方盗贼移动相当迅速,若我方不够快的话右边的宝箱一般都会被抢走,要注意。塞菲鲁(ゼフィール)倒不用太过担心,一般是死不了的,贾法尔(ジャファル)虽然被大批敌人包围,但其本身实力相当强悍,基本也无生命之忧,只要注意在限定时间内说得妮诺(ニノ)并且让妮诺与贾法尔对话即可。BOSS乌露斯拉(ウルスラ)作为“黑之牙”的“四牙”之一,实力不容小视,注意她的位置是左下角并且带着远程雷魔法,虽然其速度很快,不过装备了远程魔法后攻速大减,抓住这一点迅速将其击倒(如果不杀她过关则可以看到一段特殊情节,不过结局都是被异化成“艾吉鲁”,可怜这样的漂亮JJ……。)右下角的一个敌方司祭身上有转职道具“天空のムチ”,打倒后获得。15回合后自动过关。

终于天亮了,王子塞菲鲁也脱离了险境,为了感谢艾利乌德救了自己的儿子与取回了炎之纹章,贝莱妮王妃送给了艾利乌德一个天之刻印和前往封印之神殿的通行证。而在另一方面,任务失败的乌露斯拉则被利姆斯蒂拉异化成“艾吉鲁”。

第26章外传 决別の夜(诀别之夜)

脱离了险境的妮诺不相信自己的母亲竟然想要杀害自己,不顾贾法尔的劝阻来到了水之神殿。在那里索妮娅刚刚将黑之牙的首领布林塔杀死化做了“艾吉鲁”。终于,从索妮娅的口中妮诺得知了自己的真正身世……

胜利条件: 王座制压

BOSS: ソーニヤ

可得物品:

はやての羽(中央宝箱) ノスフェラード、トオルの怒り、リカバー(右上宝箱)

加入同伴:

ジャファル (开始时)

敌增援:

2回合: 天马骑士×1 骑士×1 海贼×1 (上方偏左)

3回合: 天马骑士×1 骑士×1 海贼×1 (上方偏左), 骑士×2 游牧民×1 (左上)

8回合: 骑士×1 游牧民×1 (左下), 佣兵×1 (下方偏左)

9回合: 骑士×1 游牧民×1 (左下)

10回合: 天马骑士×1 骑士×1 海贼×1 (上方偏左), 盗贼×1 龙骑士×1 (上方偏右), 骑士×1 游牧民×1 (左下)

11回合: 盗贼×1 龙骑士×1 (上方偏右)

12-13回合: 每回合巫师×1 游牧民×1 (右下), 海贼×2 (下方)

本关妮诺和贾法尔是强制出击,虽然是外传,但本关确实比较麻烦,连接各个浮台的通路会逐渐开启,而原来的路也会消失,所以我方角色一不小心很容易被困在水中。战斗的空间也比较狭小,而敌人包括援军偏偏又有一大堆……尽量让强力角色开道吧,同时要注意敌人龙骑士的偷袭。20多个回合后所有通路都会开启,这样可以比较自由地行动了,注意通往右上角三个宝箱的路要第30回合才会打开。中央浮台上的司祭拿着混乱杖,要小心,一旦被混乱要迅速用レスト杖治疗。同时那家伙身上还有天使の衣,只能靠偷窃得到。左下的魔道士有远程魔法,一定要先干掉。BOSS依然很强,还拿着远程魔法,不过因为远程魔法太重了,还是用老战术:先进入其攻击范围挨一下她的远程魔法,然后再用速度较高的角色围殴灭之。击倒她后得到盗贼的转职道具“暗の契约书”。

第27章 运命の歯車 (命运的齿轮)

因为屡次的失败,索妮娅被早已不耐烦且已认为她没有利用价值的奈鲁卡鲁异化成了“艾吉鲁”。而在此时,已赶到封印之神殿的艾利乌德与仅存的黑之牙势力在此进行了大决战。

胜利条件: 敌全灭

BOSS: ロイド (23B通过的情况下) ライナス (23A通过的情况下)

可得物品:

ワープ (访问村庄)

加入同伴:

ヴァイダ (エリウッド说得)

敌增援:

2-6回合: 每回合圣骑士×1 骑士×1 游牧民×1 (上方处点), 将军×1 重甲骑士×2 (中央处点), 勇者×1, 剑士×1 佣兵×1 (左下处点)

8回合: ヴァイダ龙骑将, 龙骑士×2 (右下)

9-12回合: 龙骑士×3 (右下)

本关是一场大战役,开始之前一定要仔细配置部队和物品。敌人的数量非常的多,而且还有第2到第6回合每回合9个援兵的增援,一定要有充分的心理准备。注意敌方的远程发射机,是我方飞兵的一大威胁,一定要让飞兵带上防弓箭特效的饰物。敌方的重甲部队会主攻中央的山谷,带上特效武器会相当轻松。左边的村庄里可以得到转移杖,不要忘记了。第8回合维达会带着龙骑士从后方偷袭,用艾利乌德可以说得维达,不过还要注意之后的一堆增援的龙骑士。BOSS不论是哪个实力都是异常强大,用琳等较强的剑士系角色收拾他吧。

战斗结束后,在居住于封印之神殿中的八神将之一暗之贤者普拉米蒙德的帮助下,艾利乌德获得了新的力量,并且普拉米蒙德也在阿特斯的劝说下解开了神将器的封印。就在艾利乌德等人为了能和奈鲁卡鲁对抗的力量而高兴之时妮妮安却被奈鲁卡鲁抓走了。

第28章 勇者ローラン (勇者罗兰)

为了能够救回被奈鲁卡鲁抓走的妮妮安,在大贤者阿特斯的指引下,艾利乌德前往了当年勇者罗兰存放“烈火之剑”的山洞,希望能够得到“烈火之剑”,以它的力量打倒奈鲁卡鲁。

胜利条件: 特定地点到达

BOSS: ゲオルク

非常简单的一关,本关开始前艾利乌德转职为领主骑士。限定出战5人,在没有到达BOSS所在区域前其余4人是和艾利乌德分开的,不过拦路的敌人基本都是些废柴,对付他们应该是不费什么力气的。BOSS没什么可说的,惟一要注意的就是进入他的攻击区域时他会冲过来攻击,小心狂战士的必杀率吧。他的武器是特殊的斧子トマホーク,有2格射程。

拿到了“烈火之剑”的艾利乌德在走出山洞时,却遭到了一条来历不明的冰龙的袭击,下意识间艾利乌德挥动“烈火之剑”杀死了那条冰龙。

正当艾利乌德不解此龙的来历之时,一阵狂笑过后,奈鲁卡鲁来到了此处并说出了令人震惊的真相——“那条冰龙就是妮妮安”,得知了真相的艾利乌德抱着死去的妮妮安失声痛哭……

第29章 悠久の黄砂 (悠久的黄沙)

终于大贤者还是说出了有关于他与奈鲁卡鲁之间的一些事情:“500年前我与他在那巴塔沙漠相遇,我们彼此都为着能找到和自己志趣相同的友人而感到高兴。

终于我们找到了传说中的理想之乡,那个龙与人和平生活的地方,我们便在那里定居了下来。

可是随着时间久了,奈鲁卡鲁他开始研习那被禁断的魔术,就是夺取“艾吉鲁”创造“人造生命体”的魔术,起初他只是拿动物做试验可后来慢慢的他竟以村人来做试验。不得已之下我只有和村人联合起来一起将他杀死,但是没想到,他竟没有死,竟然还想到了利用“龙之门”来唤醒龙族以达到自己所追求的力量的高峰。”

胜利条件: 王座坚守 11回合

BOSS: デニング

可得物品:

ボディリング (左下宝箱)

白の宝玉 (中间宝箱)

龙の盾 (左上的宝箱)

敌增援:

3回合 盗贼×1 骑士×2 (下方入口)

4回合 盗贼×1 (下方入口)

5回合 盗贼×1 骑士×2 狙击手×2 (下方入口)

6回合 剑士×2 ((下方入口)), 重甲骑士×2 (右方入口)

外传进入条件: NPC オステシア兵有一个或以上生存。

要点: 难度较低的一关,敌方以弓箭手为主力,我方的飞兵自然要注意。还有就是注意抢到宝箱,因为这一关只有11回合限制,不要让敌方盗贼钻到空子,BOSS职业是弓兵,利用其直接攻击能力等于零的弱点轻松解决。

这一关也是有隐藏商店的见下图:



第29章外传 战支度 (战斗准备)

为了能够做好充分的准备前往魔之岛,艾利乌德决定在出击之前先补充一些物资。

胜利条件: 物资补给

无敌人,完全用来买东西或者打竞技场的一关,开始得到30000G,可以在商店里尽情采购,这也是最后一次购物机会了,大量购入银系武器和必杀系武器吧,5回合后自动过关。

第30章 背水の戦い (背水一战)

最后的决战开始了,艾利乌德登上了魔之岛最先要面对的就是奈鲁卡鲁所创造的最强人造生命体——莉姆丝蒂拉。

胜利条件: 门制压

BOSS: リムスデラ

可得物品:

魔よけ (访问右下方遗迹)

セチの祈り (访问中央遗迹)

加入同伴:

ニルス (开始时加入)

レナート (11回合内访问地图左上方遗迹)

敌增援:

我方推进到一定距离时: 骑士×2 圣骑士×1 (中央)

我方推进到一定距离时: 山贼×2 蛮族×1 (左上)

我方推进到一定距离时: 游牧骑兵×2 (右下)

我方推进到一定距离时: 重甲骑士×4 将军×1 (右上)

6回合 山贼×1 (右边山上)

7回合 山贼×1 (右边山上)

8回合 飞鹰骑士×1 (左上)

9回合 飞鹰骑士×2 (左上), 山贼×1 (上方), 游牧骑兵×2 (右下)

10回合 游牧骑兵×2 (右下), 山贼×1 (上方)

11-12回合 每回合龙骑士×2 龙骑将×1 (右边山上), 骑士×2 圣骑士×1 (左上)

15-16回合 每回合重甲骑士×4 将军×1 (右上)

不算很难的一关,但敌方援军相当多,尤其从第6回合起地图各角落连续不断出现援兵,一定要有充分的心理准备。注意敌方的远程发射机,其射程长达15格,优先灭之。尼尔斯在本关开始时加入,他能力很弱,注意不要让他进入敌远程发射机的射程内。抓紧时间访问左上遗迹使雷那多加入,他带着大范围补血杖。注意看守遗迹的一个敌方司祭拿着远程光魔法。

作为奈鲁卡鲁所创造的最强的人造生命体,BOSS莉姆丝蒂拉(リムスデラ)的实力无可挑剔,好在她没有远程魔法,可以从容应战,由于她的防御力很高,尽量使用高必杀率的武器对付吧,打倒她后得到强力理系魔法フィンフル。

另外这一关也是有隐藏商店的见下图。



终章 光 (光)

在进入龙之门前大贤者阿特斯带来了神将器天雷之斧,至高之光,烈火之剑,业火之理与神剑“ソールカティ”,装备万全的艾利乌德一行冲进了龙之门。龙之门中奈鲁卡鲁利用了之前收集的“艾吉鲁”制作了8个最强战士的人偶,为了打倒奈鲁卡鲁,为了解救这8位战士的灵魂,艾利乌德举起了烈火之剑。

前关

胜利条件: BOSS 击破

BOSS: ネルガル

敌增援:

上方房间的门打开后一回合 德鲁依×2 (地图上方), 将军×3 (地图下方)

本关开始,PT老头大贤者阿特斯加入,并给三位主角带来了强力的神将器。三位主角及尼尔斯强制出战。感觉是玩过的所有FE作品中,最像“最终章”的最终章了,

两侧的六个房间会相继打开，“黑之牙”的BOSS都已被奈鲁卡鲁（ネルガル）异化成了“艾吉鲁”，各项数值都已经达到或者接近职业上限，再加上各自拥有的特殊武器，实力异常强大。乌哈依近战能力为零，用强力剑圣或者勇者可以轻松解决，打倒他得到最强的弓。凯尼斯虽然拥有特殊的强力光魔法ルーチェ，但不进入他的攻击范围他是不会行动的，但要注意他身边拿着远程雷魔法的贤者和拿着最强暗魔法的德鲁依。对布林塔和达林注意武器的相克，打倒他们得到最强斧ハシリコス和最强枪レークスハスター，西尔梅拿着古代剑，注意站在二格攻击范围内可以避开其瞬杀术，乌露斯拉有最强理魔法ギガスカリバー，好在其速度不算快，打倒她得到最强理魔法。罗伊德速度有30，莱纳斯拿着二次攻击的勇者之剑，且两个家伙之间有A级支援，和其近战几乎没什么胜算，尽量使用间接攻击吧，打倒罗伊德可得最强剑リガルブレイド。话说回来，打到这里很有点像《系谱》的终章打十二魔将的感觉，不过感觉《系谱》的终章要简单多了。击倒八个BOSS后，中央大门打开，和奈鲁卡鲁的决战展开了，虽然这家伙的职业是“灾难的招致者”，不过打完之前的8个家伙后，已经感觉不出他有点厉害了，顺便说一句，老头的“至高之光”对其有特效。

8位战士的灵魂终于得到了解放，一切的原凶奈鲁卡鲁也化做了灰烬。但一切还未结束，此时的龙之门已得到了相当的能量而打开了，三条太古的火龙也从其中走了出来。

后关：

面对着三条太古的火龙就算是大贤者阿特斯也无能为力，正在束手无策之时暗之贤者普拉米蒙德出现在此地并以八神将之力将妮妮安复活。在妮妮安的帮助下，两条太古的火龙回到了龙之门中，而剩下的一条则需要由艾利乌德来打败它。

胜利条件：BOSS 击破

BOSS：太古的火龙

没什么好说了，火龙速度奇快，炎之吐息射程3，防御无视强制伤害37，命中强制100%，HP大约110的样子，防御超高，不用对龙特效的神将器几乎砍不了它的血，所以三位拥有神器的主角和拿着两件神器的大贤者自然是主攻，之后再让尼尔斯吹笛子再动，基本可以一回合将其解决。如果没有的话，那么下回合火龙的攻击再加上周围柱子上敌人的远程魔法，要想全身而退就比较困难了……

一切都结束了，大贤者阿特斯完成了最后的使命离开了人世，尼尔斯与妮妮安与众人告别回到龙界，龙之门也再次被封印了，各个战士也纷纷的回到了自己的生活中。一年后，艾利乌德正式的接任菲雷的领主。

15年后

艾利乌德带着儿子罗依来拜会了海克托鲁。只有5岁的罗依与海克托鲁的女儿莉莉娜十分投缘，一起结伴玩耍去了，在一旁的艾利乌德则与海克托鲁一起谈论起最近贝伦王国王子塞菲鲁先死后生并杀死了国王继承王位一事，想起了大贤者阿特斯临终前的话，艾利乌德与海克托鲁都感觉到了一份不安……

贝伦王宫藏书库中

男：“你为了什么而唤醒魔龙？”

塞菲鲁：“什么人！”

男：“龙……”

后记：如果在游戏中和妮妮安的支援达到了A的话，她便会留下来和艾利乌德结婚，琳和费奥拉也是如此。

海克托鲁（ヘクトル）篇

第11章：もう一つの旅立ち（另一个旅程）

菲雷侯爵失踪的消息在大陆内流传一个月了，各种猜测也随之而来。而身为利基亚同盟盟主的奥斯迪亚侯爵却一直没有表示，可他的弟弟海克托鲁这个菲雷侯爵儿子艾利乌德的好友却耐不住了。在兄长不许出兵的情况下海克托鲁找到了马修，要他跟自己单独去跟艾利乌德合流。这时，出现了一些不速之客。

胜利条件：BOSS 击破

BOSS：ワイアー

加入同伴：

ヘクトル（开始时）

マッシュ（开始时）

这是习惯性的试练章，我方虽然只有两人，但是敌方都很弱，只要注意HP的回复的话，就不会有任何问题。战略方面有三条路线选择，一条是上方打破墙，这样敌人最少，挡路的只有两个；一条是下方盗贼开门，敌人相对较多，路上会有5名；还有就是全部敌人都歼灭。假如不为了战略评价建议将敌人全灭以得到更多经验。敌BOSS在左下角，用海克托鲁（ヘクトル）的专用武器可以轻易打败。

成功击破维亚的两人继续前进，而奥斯迪亚侯爵对此并没有什么表示，只是叫来医师医病并命令奥辛去保护海克托鲁。

第12章：比翼の友（比肩的朋友）

从奥斯迪亚出发的海克托鲁全速向南与艾利乌德合流。这时遇到了奉命来保护他的奥辛以及塞拉。此时前方发生了战斗，他马上意识到是艾利乌德军，对于拦路的家伙他也就毫不留情地打倒以求迅速见到艾利乌德……

胜利条件：敌全灭

BOSS：ザガン

加入同伴：

エリウッド（开始时）

マーク（开始时）

レベッカ（开始时）

ロウエン（开始时）

ドルカス（开始时）

バートル（开始时）

オズイン（开始时）

セーラ（开始时）

本章敌人有12个，我方则加入不少同伴，包括主角之一的艾利乌德（エリウッド）。村子的秘传的书是一定要拿的宝贝。而现在我方军费仍然为零，必须先卖掉上章获得的赤の宝玉才有资金购买物品。由于已经有回复系的同伴，道具屋的“きずぐすり”就不必买了，武器就最好买些备用。我方分为两队，左下的实力强大，无需担心。左上虽然有塞拉（セーラ），但前进方向有弓手以及飞过来的天马，作为敌方重点攻击对象的她反而本身有相当程度的危险。保险的做法是不要冒进，等待下方的同伴支援。

重逢的艾利乌德与海克托鲁向彼此讲述了最近自己的境遇。介绍过同伴后，海克托鲁对贝伦的暗杀集团黑之牙表示担忧，而主角也成为了海克托鲁军的军师。由于仍然没有侯爵的消息，一行人继续向着桑塔鲁斯领前进。

第13章：真实を求めて（寻求真实）

城中，桑塔鲁斯城的领主海尔曼对于加害艾利乌德有不同的意见，黑之牙的艾非迪尔最后向“已经没有价值”的海尔曼下手。与此同时，到达城外的海克托鲁遇到了自称掌握了侯爵下落的波斯。而在那伙蠢蠢欲动的山贼中，一位新加入的剑士自言自语时似乎透露出与马修有什么关系。

胜利条件：门制压

BOSS：ポイズ

加入同伴：ギイ マッシュ 说得

外传进入条件：访问MAP左上角村庄，得到商人遗失的火把。过关后可选“进入外传”。



似乎同样面临两线作战的选择，左方打掉古树架桥推进可以一路无惊无险，但同时右边的村子就会被山贼破坏而得不到フレイボム。为了进入外传，可以采用两线前进。3-7回合敌人会出现增援，而增援只有一个是在左方，因而下方的部队必须为主力，同时利用右下的森林等地形与敌人周旋。敌方的剑士吉（ギイ）可以由马修（マッシュ）说得，而吉到了第5回合后会主动出击，到时马修可以在他六格以外的范围等待他过来再对话，以防遭到他攻击。敌BOSS可以利用海克托鲁、艾利乌德专用武器的对重甲特效轮流对付，或者先由马克斯（マークス）攻击，他们再补上一刀了结。

战斗过程中境况凄凉的撒卡人吉在马修的劝说下决定跟随海克托鲁军。胜利后，艾利乌德在城中发现了奄奄一息的海尔曼，海尔曼对不能保护艾利乌德的父亲而感到抱歉，最后在死前透露拉乌斯领的达林与该事件以及黑之牙都有关。安排好海尔曼的后事后，海克托鲁军连夜踏上征途。

第13章外传：行商人マリナス（行商人马里纳斯）

为了解除心中关于达林侯爵是否与事件有关的疑惑而出发的一行人路过基阿兰的一个小村时，天已经全黑，艾利乌德与海克托鲁两个老朋友便决定先扎营过夜。安排工作交给马克斯后，两人提起一年前遇到过的基阿兰侯的孙女琳，海克托鲁嘲笑艾利乌德分明是个色鬼，还为他没时间去会见这个美人而觉得“可惜”。正在谈笑的时候，听到一声惨叫，原来一个商人被山贼袭击了。众人自然不能见死不救，保护这位商人的战斗开始。

胜利条件：马里纳斯生存7回合

BOSS：ブゾン

本关单纯过关并不难，只要把几个路口堵死就可以了。提供一种这关堵路口的有效办法：在桥上我方布置一位角色，再在他后面排上塞拉之类的敌方必打角色，引诱弓骑来打塞拉，之后撤走塞拉，由于敌人较多，一般会排在弓骑后边，弓骑此时就会处于攻击不能状态而不行动，后面的敌人也攻击不到。这样只要我方不攻击就可安全地堵住这个路口。但这样一来，就拿不到村子的5000G以及敌BOSS的经验。并且不打倒BOSS敌方就会有援军，压力不少。而由于破坏村子的敌人是在右下方开路上去的，所以可以一开始用两三个主力快速前进访问后回归。而左上角的敌BOSS实力较强，并且不会主动出击，要击倒他拿经验的话，就必须在访问村子后再分兵，保护马里纳斯（マリナス）、击倒BOSS两队分头行事。当然，也有



▲火花 最后的使者的通关评价。

在最后3回合由马卡斯一人直冲单挑BOSS的简单办法，就是觉得有点浪费经验。

无奈的山贼终于撤退，商人马里纳斯得知救自己的是名门公子后，十分高兴。当海克托鲁提及希望加入一个能管理后勤的同伴时，马里纳斯毫不犹豫地推荐自己，并说能为他们效劳是平生的愿望。



第14章：うごめく者たち（蠢蠢欲动的家伙们）

根据奥斯迪亚遍布各地的密探的情报，艾路巴特侯爵的失踪跟达林不无关系。而当达林得到艾利乌德军快到达拉乌斯的消息时，只好慌慌张张地向艾非迪尔求救，经过讨论，决定由他的儿子艾利克对付艾利乌德，并且派人向奥斯迪亚方交涉。艾利克来与艾利乌德谈判，面对艾利乌德的质问他无言以对，情急之下说出了其实他一直以来就对艾利乌德摆出来的那副善人面孔看不顺眼，见到突然出现的海克托鲁后艾利克更是狠下心来声称要让他们试试“精锐骑士团”的厉害。正要开战，一位自称是旅行占卜师的老太婆要求随军而行，并表示以后可以花费一定的金钱换取她的关于战场的占卜情报。上方的村子，村人对一个魔法师的求助无奈地说，不敢违抗达林的命令，只能抱歉让她离开。而左下的村子，村民劝说反抗达林的芙莉西拉尽快离开，芙莉西拉似乎也觉得无路可走了。

胜利条件：敌全灭

BOSS：エリック

加入同伴：

エルク（セーラ说得）

ブリシラ（地图左下方访问或过版后未访问村庄，队伍中エルク已说得，自动加入）

マリナス（开始时）（进入过13章外传，本章加入，未进入17章加入）

现在开始，运输队只要出击（帐篷状态）并存活，过关后就可以升级，并且以后可以转职成马车。但未转职之前他是不能移动、更不能攻击的，所以要注意防范敌人尤其是后方出现的增援对他的偷袭。回到本章，现在首要的任务是令艾露珂（エルク），芙莉西拉（ブリシラ）成为同伴，后方的两个枪兵留一名战士对付就够了。首先由两个同伴清除通往上方村子的敌人，塞拉过去说得艾露珂，之后立即跟随大部队向左下移动，不放心的话可以跟随艾露珂回后方与之前留下的战士一起歼灭第5回合出现的天马骑士。由于地图中部空间比较大，在敌方的骑兵渗透下可能有危险，而且只要艾利克（エリック）不死，敌人于2、3、5回合均有增援，所以最好一起到左下利用村子旁边的狭小通道防止敌人突击，而且访问村子后加入的芙莉西拉是回复系角色，比较安全。注意5-7回合会下雨，而第5回合艾利克请求增援无效后，敌方便会开始主动出击。艾利克的银枪是可入手的道具，尽可能用最少的战斗击倒他比较好。而现在武器应该不太充足，在武器屋，道具屋补充一下是必要的。

艾利克被俘虏后，马上猜出父亲是在艾非迪尔的影响下才放弃自己逃走的。在艾利乌德的劝说下终于说出了事情的真相……之后，艾利乌德决定为了证明父亲的无辜而努力。

第15章：舞い降りる钩爪（飞降的钩爪）

打败了艾利克的海克托鲁安心地在城内休整，却突然接到了被达林的由巴滋佣兵团奇袭的报告，只好仓促应战保护王座。

胜利条件：王座坚守7回合

BOSS：シレン

入手道具：

ぎんのおの、ライブ

保护王座不被敌人制压是本关的任务，但似乎更重要的是为了获得道具。打倒本章BOSS可以获得道具，而这个BOSS是带两样武器的，要注意的是，打倒他入手的只能是第二个即当时不被他装备的那一样，而他手上有钢弓与长弓两种。要哪一样武器完全由我们决定，比如要长弓就在打倒他之前引诱他使用钢弓。另外，敌方的可爱盗贼又向我们送上盗贼钥匙，这样的大礼不能不收，加上要开宝箱获得道具，基本上马修不但要出击而且没有多少空余回合，阻碍他前进的道路或是被敌人挡住也必须考虑。一出来我方右边的同伴如果没有骑兵的话几乎必定会遭受敌BOSS的攻击，只要确保没有死亡即可。可以考虑将骑兵安排到那方，开始就向中部移动即可，这样敌BOSS就不会过来攻击。上方开门进来的敌人由一个两个步兵系同伴对付就够了，其他的人全部向下掩护右边的同伴，不然在敌人一气冲击之下很可能有损失。而只要顶住第1回合，后面就比较简单了。虽然从第3回合开始敌人增援不断，但已不足为惧。留两个人守王座，马修偷到盗贼钥匙后去开宝箱，大部队掩杀过去搞定BOSS就世界清静了。

战后恼火的海克托鲁还是没能弄清艾非迪尔的真面目，这时，邻边的基阿兰遭受了偷袭……

第16章：キアランの公女（基阿兰的公女）

5日之内都没发觉拉乌斯军有什么动静的两人正感到奇怪，奥辛来报基阿兰城陷落，哈乌塞侯爵与侯爵孙女琳生死未卜，于是众人马上出发救援。逃出城外的琳一行人记起艾利乌德他们便由芙罗莉娜与我方联络，刚好赶到的大军立即进行基阿兰城夺还战。

胜利条件：门制压

BOSS：パウカー

加入同伴：

リン（开始时）

ウイル（开始时）

ケント（开始时）

セイン（开始时）

フロリーナ（开始时）

本章几乎无技巧可言，不过此章以后难度将会加大。一开始全军向中部集中，由于敌人有令人讨厌的远程武器，不但新加入的天马不能胡乱行动，其他角色也尽量站在树木上以提高回避。作为另一个重点打击对象的回复系角色，受到攻击的话可以考虑吃伤药，这样可以由剩下一名给其他同伴回复。另外要提醒一下，本作的弓箭车是在平地移动的，计算距离时别忘了考虑。中部敌人消灭得差不多时，敌方上面的增援也快出现了，这时要注意第10至13回合后出现的增援是在后方出现的，如果马里纳斯出击的话，务必要在10回合内结束战斗或留同伴在后方保护。那里增援的敌人是就算完全塞住出口，也会有一个敌人跑出来，而且实力不算弱，所以可能的话，还是采取10回合内过关的好。此外本章的对话不少，因而既要收集完对话，又要十回合过关则推进速度必须非常快，对付BOSS能用特效武器就用吧，以免浪费回合。

艰苦的战斗结束了，琳表示祖父是站在艾利乌德一方的。而失败的达林想要放弃的念头却被艾非迪尔轻易地抹杀了，还提出了一个更大胆的建议……

第17章：謎の行方（谜一般的行踪）

救出琳后，众人为了营救哈乌塞侯爵迅速冲入城内展开战斗。

胜利条件：王座制压

BOSS：ベルナルド

加入同伴：

マリナス（开始时）（未进入过13章外传，本章加入。）

レイヴァン（ブリシラ说得）

ルセア（レイヴァン说得）

外传进入条件：只要有一个绿色NPC生存（ルセア不算在内）就可进入外传

战斗：为了得到道具与仲間，盗贼与芙莉西拉一定要出击。雷万第4回合会主动出击，要小心避免与他的不必要战斗。而第6回合敌方会有盗贼在中部的房间出现，所以行动不能慢，要防止道具被其捷足先登。另外监牢的门如果不管的话，第7回合就会被基阿兰兵自己打开。而在第8回合起敌人会在左下方出现援军，需及早做好准备保护马里纳斯与NPC。同时第9回合中部的房间会有黑魔法师出现，对逃走中的NPC有威胁。除了说得的雷万外，琳也可以与露塞亚（ルセア）对话，而且说得前与说得后内容会略有不同。敌BOSS攻击防御还可以，但对于久经战阵的我们实在没什么威胁，早点送他归西收工好了。过关后三个NPC的生存情况会有不同的道具奖赏，

NPC生存数：3人：赤の宝玉，2人：光の结界，1人：フレイボム

制压了王座的众人只发现了斑斑的血迹，这时奥斯迪亚的密探蕾拉送上了不幸的消息……

第17章外传：港町パドン（港镇巴顿）

得到了蕾拉的情报后，海克托鲁决定前往利基亚南边的魔岛调查，便在大陆的港町巴顿寻找去魔岛的船，然而除了海贼外没有人敢去魔岛。找到海贼后，他们提出了送我方去魔岛的条件……

胜利条件：完成特定会话

BOSS：ファース

加入同伴：

カナス 酒场左边的村庄访问

本章战斗事实上是防守为主，第二回合敌方行动时BOSS就会出现并立刻冲过来，由于一旦此时与他近距离战斗就会刚好到达海贼开始冲锋的距离界限，所以可以先不管他，利用狭窄的地形逼使其一个一个上来，再予以三面包围歼灭。当消灭他这个物防魔防都高的麻烦人物以及他部下后，上方跟着他下来的海贼也应该都完了。这时就可以来到民居旁刚好可以令海贼冲锋的地方继续利用狭窄地形等他们上来送死。之后就可以收集道具，注意斗技场上方的达茨（ダーツ）以后可以加入，不要把他杀了。有兴趣的也可以去斗技场玩玩，只不过里面的对手实力经常会强得离奇，而且一旦战败就死了，尤其对于用GBA的朋友，进去之前要三思。一切妥当之后就可以与法加斯（ファース）对话结束本章，严重提醒，千万不要有与他一较高下的想法，否则与他战斗后就等着GAME OVER吧，如果之前已经在斗技场混了很长时间的话，到时只怕哭都哭不出来。

面对依约来到的众人，法加斯很爽快地说，大海的男人一定会遵守约定，就这样大伙上了海贼船向魔岛进发。

第18章：海贼船（海盗船）

船航行在大海中，而海克托鲁的不祥预感突然越发强烈了，在与琳谈心时，突然出现了一位少女与追杀她的海贼船，而我方的船也被雷穿了船底……

胜利条件：主角生存11回合或敌BOSS的击破

BOSS：ゾルダム

本章又是防御作战，由于敌方弓兵少而魔法师多，加上地形限制，天马骑士将会非常活跃。初始敌人不算多，可以马上向敌BOSS进攻。留一半同伴守着右方的入口，其他人迅速向BOSS方面前进，由于第五回合的增援是在左方的船出现的，如果当时还没有打倒BOSS就可能对左方前进的同伴造成威胁，所以可以在第四回合结束时派两个同伴站在两个阶段上使他们出不来。BOSS身上有速+2的药，打倒他之前一定要先把药偷过来。与他战斗时注意ルナ这个魔法虽然本身没有攻击力，但却是有无视防御的特效，而且命中很高，BOSS本身12的魔力不算低，所以不可看到他攻击“低”就麻痹大意。另外，本章只要打倒BOSS也算胜利，在收拾他之前记得把击倒后可以获得道具的那些敌人（尤其是BOSS旁那个有转职道具的魔法师）全收拾掉。

战斗结束，失去记忆的妮妮安说起她从前年起就被黑之牙追杀的事，得知了一切的艾利乌德决定保护她。终于到达魔岛，面对众人的是一片陌生的茫茫林海。

第19章：魔の島（魔之岛）

岛上的黑之牙面对海克托鲁军的到来,又想出了新的毒计,而刚想把情报向海克托鲁报告的蕾拉被艾非迪尔发觉,最后惨遭毒手。登上魔岛的海克托鲁很快发现了被害的蕾拉的遗体,与此同时,乌哈依出现了。

胜利条件: 敌 BOSS 击破

敌 BOSS: ウハイ

加入同伴:

ダーツ 开始时加入 (16 章外传中不能杀死)

フィオーラ フロリーナ 说得

外传进入条件: 19 章 15 回合以内过关

本章由于敌人不是全部都主动攻击,虽然人数不少,但还是比较容易。3 至 5 回合会有增援,而 5 回合天马三姐妹中的フィオーラ就会出现,可以由其妹フロリーナ说得。这时候敌人就已经没有增援了,而 BOSS 不攻击他的话只会站着不动,攻击武器射程内的我方,所以……完全可以慢慢消灭他的部下再去右下以人数优势安心的打倒他。

被打败的乌哈依对我们的实力颇为赞赏,临死前说出了前往龙之门的道路,而海克托鲁则发誓要为蕾拉报仇。

第 19 章外传: 魔封じの者 (魔封者)

根据乌哈依的遗言,前进的海克托鲁中途发现了周围有敌人出现,只得再次展开战斗。

胜利条件: 门制压

敌 BOSS: アイオン

无需多说,本章完全是冲锋章。敌人在背后的增援第九回合才出现,那时大概早已过关了,而且实力很弱,一个同伴就足以搞定。不过第三回合敌人行动时门右上方会出现一名魔封者——基修那(キツユナ),在他周围 10 格范围内部分敌我魔法与杖都不能使用,够狠的,不过这样アイオン也用不了魔法,令人头痛的远程魔法可以无视了,分明是降低本章难度。搞定 BOSS 后可以制压过关了,有兴趣打基修那捞经验的话,最好先把四个基修那未走前不会移动的モルフ都清理了再集中人员攻击他。因为一旦与他发生战斗(包括催眠他——),下一回合他就会离开,要打倒他只能在一回合内完成。

胜利后,众人都对魔封者的神奇能力惊叹不已,不过现在不是讨论的时候,大伙继续向龙之门进发。

特别版

第十九章异传: 時の垣间(时间的狭缝)

这是来到魔之岛的第 7 天,海克托鲁一行终于突破了敌人的重重阻挠,抵达了龙之门。见天色已晚,众人都已劳累,海克托鲁决定在决战之前在此作最后的休息。但也就是在这个时候,妮妮安却像是被什么吸引着一般渐渐走向了那黑暗的丛林中……

“你们在这里等着我,这个袋子中有食物和水,足够维持 10 天的。”一个黑衣的男子对站在自己面前的两个孩子温柔的说道。

“爸爸要去哪里?”两孩子中的姐姐用她那充满稚气的声音问道。

听了孩子的话,黑衣男子闭上了眼睛,脸上带着悲伤的表情:“爸爸要去把艾依娜露……妈妈接回来……”边说着男子的眼角已泛出了泪花……

“妈妈……在哪?”

男子站起了身摸着女儿的头:“妈妈是被那些坏家伙们带走了,去了好远好远的地方,我不去的话是不能将妈妈找回来的……在这里等爸爸十天,如果爸爸没有回来的话,你就带着弟弟向那个方向去。你是个聪明的孩子,路还记得吧?”男子指了指正前方的龙之门。

“爸爸……”

“爸……爸……不要走……”

看着连说话都还不流畅的儿子,男子低下了头,泪水终于还是涌了出来……

“好孩子……乖,在这里等爸爸回来……”

望着男子离去的背影,姐弟俩相互抱着眼中充满着期待与不安。

“……”

不知为何,穿过了这片片林海妮妮安望着眼前这一

栋洋馆,脑海中竟会突然出现了以上的这一幕幕画面。正当妮妮安陷入沉思中时,琳与海克托鲁以及艾利乌德也为了寻找妮妮安来到了此地。还是细心的琳一眼就看了出来,在这里妮妮安好像记起了什么东西似的……正当三人决定试试能否在此帮妮妮安寻回记忆的时候,一名年轻的德鲁依悄然地来到了四人的身旁,并用他那优雅而缓慢的声音与四人交谈了起来。

“啊……”

没想到在这竟然能遇到活人的海克托鲁见状便迫不及待地扯着嗓门问道:“你是住在这栋洋馆里的人?”

“不……我也只是个旅行者,森林中走累了在此歇歇脚而已。致于这栋洋馆,据我所知是很长时间没人居住了……”

“这样啊,那我们就一起在这休息吧,不介意吧!”海克托鲁虽然有些受不了这个德鲁依那听起来略有些别扭的声音,但还是很友好的向他提出了邀请。

“好呀,没关系。”

在那名德鲁依的带领下,众人进入了洋馆之中。洋馆中的阴气十分之重,仿佛在这空间中总有着一些灵魂在此悲鸣着叹息着。很明显,海克托鲁一行对这里的气氛十分不习惯。见状,那名德鲁依便笑着的说起了有关于这栋洋馆的事情。

“在人龙之战之时,这里是一位暗之魔道士所居住的地方。在这里有着十分多的古文书,而我就是被这些知识所吸引来到这里的。不过,据说想要掌握这些知识,必须付出很大的代价。”

“代价?”艾利乌德对于这位德鲁依的话十分不解。

“是的……这就是研习暗之魔道之人的宿命。他们必须先将自己溶入到黑暗中去,而为了探求最深层的黑暗,就必须抛弃作为人类的一切。为了获得强大的力量而失去自我这就是所谓的代价。”

那名德鲁依的话语越来越激动了起来。

“传闻,当年八神将之一的普拉米蒙德就是为了追求暗之魔道的最高境界而将自己的一切都溶入了黑暗之中,就连感情与记忆也都失去了……但!就是因为这样,他才获得了可以将龙打倒的强大力量!”

听了这一番话后的艾利乌德表示十分难以理解这种价值观。

“将所有的一切用来换取力量,这的确不是任何人都能办到的。但是!我可以做到!嗯?你好像是菲雷的艾利乌德公子呀?”

那名德鲁依透过破损了天花板射进来的光仔细地看了看站在自己身后的艾利乌德。

“!”

“你难道是!”

突然间那名德鲁依狂笑了起来,脸上顿时泛起了一股重重杀气。

“乌哈依与艾奥死了,你们现在也已经十分疲惫了,这真是一个决好的机会呀……处决菲雷公子艾利乌德这一任务就由我迪奥德鲁来完成吧!在这之后,我便可以在此慢慢的研习这些古文书了!”

狂笑着的迪奥德鲁以魔法瞬间地离开了海克托鲁等人,与此同时在海克托鲁等人的身边也已布满了黑之牙的人……

一场激战过后,海克托鲁等人来到了洋馆的内部,在那里他们见到了一幅古画,画中是一个男人和一条龙很和睦地在一起相处着。稍歇了片刻,感觉在此长居无用的海克托鲁便催促大家快一些起程了。离开此地之时,妮妮安还是忍不住地多看了这栋洋馆一眼,因为在她的心中总感觉自己要在此等着一个十分重要的东西……

人去楼空,经历了千年的洋馆再一次静了下来,但就像是神的安排一样,一位身穿黑衣,高大且遮着半边脸的男人来到了此地,看着眼前的一切,他那双锐利且饱经沧桑的眼仿佛超越了时空看到了一些这里以前所生过的事情。

“啊……这里是我以前住过的地方呀。人龙之战的时候,我曾在这里修行过……嗯?感觉我好像有一个十分重要的东西留在了这里……啊!头又开始痛了……够了!不

想了!现在的我最重要的就是打开龙之门获得力量,获得那可以战胜一切的力量!力量……”

随着一阵阴风,那名男子也离去了,洋馆又再一次的回到了千年的寂静中,或许曾经在这里发生的一切就是再过千年也不会有人知道。或许……或许……那名黑衣男子与他那两个孩子的故事只能永远的留在这时间的狭缝之中……

人为了什么而奋斗?为了自己心中最重要的东西。

人心中最重要的东西的是什么?因每人的价值观不同而决定。

那么当人忘记了自己心中最重要的东西时会怎样?

人不应该忘记自己心中最重要的东西……

第 20 章: 龙之门 (龙之门)

一到达龙之门妮妮安就觉得有危险,果然艾非迪尔出现把她虏走了。而这次阻挡我们的就是达林,龙之门祭坛前的侯爵见到妮妮安并得知儿子已经来的消息后刚想行动,却被贾法尔先下了手……

胜利条件: 王座制压

BOSS: ダーレン

加入同伴:

ラガルト (エリウッド、リン 均可说得)

战斗: 本章中右下角的原黑之牙成员拉加尔特(ラガルト)可以由海克托鲁或琳说得,所以他开宝箱可以不用理会。而敌人增援虽然多,但由于地形影响,对马里纳斯威胁不大,只要两名同伴留在后方,半路上再留一名就足够了。实际的战略可以先让一半同伴前进,反正通路狭窄,多了也没用,殿后的清理后方的敌人,尤其那个拿银弓的狙击手要“重点关照”。之后利用中部那一点空地引诱カムラン过来造成局部人员优势来歼灭他那人。接下来战斗方面就没什么要注意的了,不过记得要把第 2 回合在右下方出现的盗贼的メンバーカード偷过来,这个可是关系到进入秘密商店的超重要道具,本章有两个秘密商店(具体位置同艾利乌德篇),不过卖的东西都不是极品,建议留下钱以后再买转职道具。

打倒了达林这个临死前还想着统治世界的傻瓜后,海克托鲁三人快速冲到祭坛前。这时终于见到了奄奄一息的艾路巴特,父子相见艾路巴特却叫艾利乌德快点救妮妮安。但召唤远古魔龙的仪式似乎已经无法阻止,幸好尼尔斯的出现唤醒了妮妮安,在龙实体化之前逃了出来。相反,来不及逃走的艾非迪尔与龙一起消失了。正当众人以为安全时奈鲁卡鲁出现并企图杀害尼尔斯,紧急关头艾路巴特用自己的身体挡住了这一击……



第 21 章: 新たなる决意 (新的决意)

伤心的艾利乌德在同伴的安慰下回到了港町巴顿,而尼尔斯也向大家说出了许多有关这件事的幕后原因。晚上大家正谈心,意外地又有敌人出现了。

胜利条件: 敌 BOSS 击破

BOSS: オレグ

加入同伴:

ニニアン (开始时)

开始时妮妮安终于加入,她的职业是舞娘,职业技能“踊”的作用是使已经行动过的同伴再行动,她身上佩带的ニニスの守护可以使用,作用是一回合内使使用对象变为守备状态,但要消耗“ニニスの守护”的耐久度,这个道具的耐久才 15——,所以,虽然在守备状态中物防、魔

防都+10，但仍然成了可有可无的鸡肋。提醒一下的是，假如有新的状态，守备状态就会消失，比如有守备状态的一旦中毒，就意味着守备状态没有了。至于本章实在非常简单，倒是敌人的毒系武器有点骚扰的效果，其他的不足为虑，加上这次我方有弓箭车可用，敌人的实力很弱而且会主动出击，在强大的我军面前简直如同飞蛾扑火，连龙骑士的实力也上不了台面，只要记得在打倒BOSS之前把他身上的英雄の证偷过来并小心他的高必杀武器就行了。最后要说的是本章武器屋、道具屋不少，也有斗技扬，可以好好利用以准备面对今后的真正考验。

战斗后艾利乌德振作了起来，决定要为大陆的和平而战，并提议向奥斯迪亚侯乌泽鲁报告发生的一系列的事。

第22章：二つの絆（两个羁绊）

到达奥斯迪亚，大家正在说话的时候，尼尔斯突然昏倒。就在这时，敌人向我们发动了进攻。

胜利条件：尼尔斯11回合生存或敌BOSS的击破

BOSS：ユバンズ

加入同伴：

イサドラ（开始时）

ヒース（エリウッド、ヘクトル、リン均可说得）

ラス（リン说得）

本章也是打倒BOSS就算胜利了，不过重点在于说得同伴，敌方中的希斯（ヒース）可以说得，而他一开始就会冲过来，所以我方最好不要急于前进，在中部等他，第3回合来到了再说得他；而第2回合在右上出现的拉斯（ラス）只能由琳说得，所以可以留下她殿后。其他同伴在中部集中，然后留下五六个跟NPC抢经验，盗贼去开宝箱，大部队直接冲向敌BOSS即可。中途注意下方那个暗魔法师用的是会吸血的魔法。而对方一名骑士身上有骑士の勋章，不要忘了偷过来。由于敌增援不少，不想练级的就干脆打倒BOSS过关吧。最后要说的是这关也有秘密商店（具体位置同艾利乌德篇），卖的大都是杖，有兴趣可以看看。

战斗结束，终于见到乌泽鲁。说明了经过后，大家都对大陆各国的现状感到忧心。而乌泽鲁则提示海克托鲁一行前往南方的人间地狱那巴塔沙漠。

第23章：生きた传说（活生生的传说）

根据乌泽鲁的寻找所谓的“活生生的传说”的指示，众人来到巴塔沙漠。而这时，似乎不少人也因为各种原因来到了这个危险地方。

胜利条件：敌全灭

BOSS：ジャスミン、ポール

加入同伴：

ホークアイ（エリウッド说得）

外传进入条件：ホークアイ加入队伍

本章的真正目的是寻宝（具体位置同艾利乌德篇），所以，真正的敌人也就变成帕恩特（パント）了——，因为他对于这章的敌人来说太强了，很可能我们还没有拿完宝物，敌人就被他扫清过关了。所以，强烈建议海克托鲁跟他对话后找个人把他“捕获”，免得可怜的敌人全被“秒”了。而第2回合出现的鹰眼（ホークアイ）可由海克托鲁说得，这也是进入外传的条件。而后出现的一些龙骑、暗魔法师等增援对盗贼会有些威胁，所以注意让天马骑士跟在盗贼后面保护。而访问民家可以见到《封印》里的那位龙人少女珐。

战斗结束，鹰眼问起帕恩特找到了“活生生的传说”没有时，帕恩特很愉快地说找到了。而在茫茫沙海中的海克托鲁突然陷进沙内，紧接着琳、艾利乌德等等也陷了进去……

第23章外传：创られし命（被制造的生命）

昏暗的地底下，魔封者——基修那的脑海里浮现出了一些记忆的片断，而这时进入到这里的海克托鲁一行人马上感受到了这股不寻常的气。

胜利条件：敌全灭

BOSS：キシユナ

本章中由于基修那封魔的能力覆盖范围很大，所以魔法系就尽量不要出击了（提醒，像ひかりの剣之类的间接

攻击虽然与魔法差不多，但却可以在封魔范围内使用，即不算魔法攻击）。可以的话，最好能带上一些伤药，因为敌人数量虽然不是很多，但都是上位职业，而回复系的同伴只能在四个角的一些范围可以使用杖，不是太方便。一路冲到中间的门前，这时会有分支。只要攻击基修那或开中间的门他都会跟那些护卫立刻飞走并留下四个敌增援，而且所有的门和可以打破的墙都会开了。而两种方法留下的敌增援是不同的，前者留下魔法系，后者留下物理系。由于这些增援的武器都可以通过打倒他们得到，实际上就是让我们选取武器。具体的武器如下，魔法系：エルファイア、リザイア、シャイン、リガバー；物理系：ぎんのやり、ぎんのおの、ぎんの弓、ぎんの剣。如果想要的是魔法系，那么本章有个快一点过关的办法：由回复系的同伴在封魔范围外用睡眠杖之类的对キツユナ使用。这样他也会立刻走，而他走了门跟破墙都会开，所以可以使过关快很多。这样做要注意小心敌人的远程魔法以及在全灭敌人前拿到宝箱内的道具。

这里的“气”终于恢复了正常，而众人也见到了活了1000年的大贤者阿特斯与帕恩特公爵夫妇。最后阿特斯送了アファのしずく给我们。接到了去封印的神殿的指示的众人回到了艾利乌德的家中，并拜见了他母亲，随后便启程前往贝伦。



第24章：四牙袭来A（四牙袭来）

根据アトスの指导众人装扮成平民到达了大陆最强的军事国家贝伦。而帕恩特夫妇决定先行离开参见贝妮王妃。而此时，四牙中的罗依德接到了击败海克托鲁的任务。

胜利条件：BOSS击破

加入同伴：ワレス（リン说得）

BOSS：ロイド

本章到处都被雾所笼罩，最好至少有一名盗贼出击以扩大视野。瓦雷斯（ワレス）在右上方，可以用リン说得。一开始敌人的数量并不多，但前10回合都会有不少的增援在左方、上方、和中间的回复点出现。而且罗依德（ロイド）实力强大并且周围有弓箭车，如果不是自身能力极强，采取硬攻的方法会非常危险。较好的战略有两种：一种是适合想练斗技扬的，同伴集中在斗技扬周围，慢慢练的同时原地消灭冲过来的敌人；另一种是一开始就全体向右方转移，那里敌人不多，而且有两架弓箭车可以当炮台，顺便拿道具与说得同伴。利用那边通路比较狭窄的优势消灭过来的敌人，来到右上方时，基本上BOSS旁的杂兵也清扫得差不多了。这个时候用强力的同伴一口气把冲过来的罗依德磨死过关，之前访问民家可以见到妮诺（ニノ），不过这时候她还不能加入。此关的隐藏商店位置同艾利乌德篇。

打败罗依德后，他对我方也颇为佩服，知道乌哈依曾帮助我们之后便离去了。海克托鲁对黑之牙也有了更深一层的认识。而这时，罗依德突然被索妮妮暗中下手……另外从王宫归来的帕恩特夫妻也对艾利乌德说出了贝妮王妃拜托寻找刚巧在王子成人式就要来临的这几天丢失的国宝“炎之纹章”的事情，对于这样的事情艾利乌德毫不犹豫地就答应了下来。

第24章：四牙袭来B（四牙袭来）

根据阿特斯的指导众人装扮成平民到达了大陆最强的军事国家贝伦。而帕恩特夫妇决定先行离开参见贝妮王妃。而此时，四牙中的莱纳斯接到了击败海克托鲁的任务。

胜利条件：BOSS击破

加入同伴：ガイッ（ダーッ说得）

BOSS：ライナス

战斗：这条路线没有了令人烦恼的雾，不过难度未必会下降。湖上的飞龙骑士除了中间三个都是主动的，要小心保护弱小的同伴，或者直接用弓箭车把他们打下来。海贼上来时可以轻松打倒，但BOSS旁的贤者有远程魔法，是比较麻烦的人物，最好用天马骑士引出来再歼灭。真正的考验是在第5回合敌人出现增援开始的，尤其第6回合在上方出现的佣兵与右上出现的飞龙骑士对我军后方较弱部队颇有威胁。最后是BOSS与其旁边的勇者，最好天马在下方远程攻击BOSS后大部队再冲上去。本路线同样可以在民家见到妮诺，还可以见到某个熟悉面孔。从得到的道具与秘密商店所卖物品来说，这条路线比较好，而且没有雾在战略调动上可以有把握得多。此关的隐藏商店位置同艾利乌德篇。

打败莱纳斯后，他对我方也颇为佩服，知道乌哈依曾帮助我们之后便离去了。海克托鲁对黑之牙也有了更深一层的认识。而这时，莱纳斯突然被索妮妮暗中下手……另外从王宫归来的帕恩特夫妻也对艾利乌德说出了贝妮王妃拜托寻找刚巧在王子成人式就要来临的这几天丢失的国宝“炎之纹章”的事情，对于这样的事情艾利乌德毫不犹豫地就答应了下来。

第25章：狂える兽（疯狂的野兽）

顽固地坚持自己的判断的海克托鲁向南边的沼泽地前进。而在那儿的牢房里，索妮妮放出了有着怪物之称的原贝伦的公爵哈斯卡尔……刚刚到达的沼泽地的一行人立刻发觉已陷入重围之中，海克托鲁果断地决定占据三个据点。

胜利条件：分别到达三个据点

加入同伴：ファリナ（所持金20000G以上雇用）

BOSS：パスカル

可得道具：

天空のムチ

先说得天马老大的加入，第5回合她会在右下角出现，然后自己去找海克托鲁，询问是否愿意以20000G的价钱雇用她，选是消耗20000G加入，如果当时没有足够的钱，她会给你一次去弄20000G的机会。弄到了跟她对话即可选择是否雇用，假如对话时没有20000G以上，则她就不会再等而走了，所以在弄到20000G之前别贪好玩选对话。回到战斗部分，这一章敌人的数量多得恐怖，全是因为源源不断的敌援兵多如牛毛，就算打倒BOSS仍然会出现，直到第8回合才停止。幸好增援实力不算强，不然真的很麻烦。具体战略方面最安全的做法是先由几个同伴去把左边的海贼们歼灭，占领这个据点。剩下的同伴除了天马外利用我方刚出来时那一条小路的狭窄地形慢慢歼灭敌人，注意做肉盾的那位同伴回避不够的话，最好武器带少一点，以免出现在敌方回合杀敌过多而亡的悲剧。而天马则去访问右边的村子以防被后面出来的海贼破坏掉。耐心地消灭这些敌人后，就可以大反攻，到了这个地步只要注意几个弓箭车与右上据点的司祭的远程光魔法就行了。

总算占据了三个据点的众人松了一口气，根据艾利乌德的提案继续踏上前往王宫的征程。

第26章：届かぬ手、届かぬ心（触摸不到的手，传达不到的心）

终于到达了王宫，大伙也见到了年轻的塞菲鲁王子（个人觉得跟封印的样子好像差很多——）和他的王妹基内维娅。然后，终于发现炎之纹章被盗是国王与索妮妮搞的鬼。而这时在城外，黑之牙又意图把将妮妮安姐抓起来。

胜利条件：主人公生存11回合

BOSS：ヴァイダ

加入同伴：パント、ルイーズ

如果之前每章让运输队出击，则本章就可以转职成马车而能够移动了，消除了我方一大安全隐患。本章过关要熬上11回合，可以想象必定又是增援大军滚滚而来。初期

敌人数量不算多，三部分同伴可以轻松合流，记得由天马去左下角村子拿ハマーンの杖（给这根杖的那位居然是……汗——），不然第六回合起左下也会有敌增援出现，面对这些飞龙，到时要拿就麻烦一点了。同伴合流后最好找一个边角聚集起来，这样不至于四面受敌，保护弱小同伴会容易得多。不然以飞龙的良好移动力，在四面包围的情况下要全方位的保护同伴不太现实。最后要说的是，本章武器屋有必杀系的武器出售，有钱可以多买点。但它处于瓦依达（ヴァイダ）的攻击范围之内，被她手上那跟枪攻击一下可不是闹着玩的，而瓦依达以后可以说得，又不能事先把她打倒，所以最安全的方法是最后一个回合由妮妮安给飞马一个守备状态，飞马装备最轻的枪或剑再飞上去买。

瓦依达全力向我方进攻，无奈始终未见地面部队支援，最后只得撤退。这时大家决定追踪向南离去的黑之牙部队。

第27章：暗の白い花A（黑暗的白花）

利用琳的追踪本领，众人终于找到了一处冰雪覆盖的高山内的古城。镜头转向，索妮娅对瓦依达的失败颇为不满，而瓦依达则表示要再用一次机会证明自己的实力。来到这里的众人这时发现了索妮娅暗杀塞菲鲁王子的阴谋……

胜利条件：王座制压

加入同伴：

カレル（加入条件请参看“系统篇”エリウッド、リン说得）

ハーケン（第9回合终于后未达成カレル的出现条件下出现，エリウッド、ヘクトル、イサドラ、マークス、ロウエン、オズイン均可说得）

BOSS：ケネス

漫天大雪，我方移动力大减，不过在建筑物内移动不受限制。一定要注意敌方带远程魔法的魔道士和司祭，他们会优先打击我方较弱的角色。特别要注意第7回合出现在我方后方的龙骑士，他们会偷袭运输队。敌方盗贼于第9回合出现，不要让他偷了宝箱。BOSS凯尼斯（ケネス）的实力不弱，而且拿着高必杀率的光系魔法，抓住其物理防御不高的弱点迅速将其打倒。

胜利后的同伴为救王子急速向王宫迈进，而另一方面，索妮娅要求贾法尔将妮诺当作暗杀王子的替罪羊，原来妮诺只是她捡回来的孤儿。

第27章：暗の白い花B（黑暗的白花）

利用琳的追踪本领，众人终于追到了一座被冰雪覆盖的高山内的古城中。镜头转向，索妮娅对瓦依达的失败颇为不满，而瓦依达则表示要用再一次机会证明自己的实力。来到这里的众人这时发现了索妮娅暗杀塞菲鲁王子的阴谋……

胜利条件：敌全灭

加入同伴：

カレル 第9回合终于后开门次数达到4次或以上，能说人物同25A

ハーケン 未达成カレル的出现条件下出现，能说人物同27A。

BOSS：ジュルメ

具体的战斗，本章一开始是下雪状态，3-6回合停雪，7-9回合下雪（之后继续下3回合停4回合地循环）。由于下雪状态最多只能移动3格，对于想收加雷尔（カレル）的朋友就必须行动迅速，最大限度地利用3-6回合是其中的关键，较好的开门路线是从左至右下一路开过去，中途的敌人、敌增援与宝箱可以分出同伴处理或以后再理会，到了第10回合刚好在那边说得加雷尔。而对于想收哈肯（ハーケン）的就轻松多了，完全可以利用地形慢慢推进无惊无险地过关。最后要小心BOSS的瞬杀特技，幸运低的同伴最好还是别上。

胜利后的同伴为救王子急速向王宫迈进，而另一方面，索妮娅要求贾法尔将妮诺作为暗杀王子的替罪羊，原来妮诺只是她捡回来的孤儿。

第28章：夜明け前の攻防（黎明前的攻防）

接受了暗杀命令的二人到达王子房间外面，听到了王子关于希望家庭和和睦的祈祷，妮诺内心动摇了。听了妮诺的话，贾法尔最后决定带她离开，而此时乌鲁斯拉出现在他们的前面，知道塞菲鲁未死后便要他们将二人处死。

胜利条件：塞菲鲁生存15回合

BOSS：ウルスラ

加入同伴：ニノ（ヘクトル或リン说得）

外传进入条件：ニノ与ジャファル生存且ニノ加入

一开始便要为说得两个同伴而努力，贾法尔（ジャファル）实力不弱而且带着完全回复HP的药，而妮诺身边只有一个修道士，基本上暂时没什么危险。但从第4回合起敌人的增援特技将会再次发动，所以也不能太拖拉。而在右下角经过时，要小心乌鲁斯拉（ウルスラ）的远程魔法。说得妮诺并且让她跟贾法尔对话后，就可以考虑是否要击败右下角的乌鲁斯拉，打败她的话，增援就不会再出现，安全一些。但是，嗯，强烈建议大家还是不要理会她的好。反正敌人上来也就拿来练级，守在房门前就万事无忧，权当加加经验评价也不错。

终于天亮了，王子塞菲鲁也脱离了险境，为了感谢艾利乌德救了自己的儿子与取回了炎之纹章，贝莱妮王妃送给了艾利乌德天之刻印和前往封印之神殿的通行书。而在另一方面，任务失败的乌鲁斯拉则被利姆斯蒂拉异化成“艾吉鲁”。

第28章外传：决別の夜（诀别之夜）

与海克托鲁冰释了旧怨的贾法尔加入了我方，然而在一个夜晚，他带上了妮诺悄悄地离开。这一幕刚好被看到了，面对着艾利乌德的劝告，海克托鲁关于蕾拉的心结终于解开，并确定追上去救助两人。黑之牙本部，面对着首领的质疑，索妮娅毫不留情地将之杀掉。这一幕被一个手下看见，正逃走的时候，妮诺与贾法尔来到，而妮诺也从索妮娅口中得知自己的身世，紧要关头大伙终于赶到……

胜利条件：王座制压

加入同伴：ジャファル

BOSS：ソーニヤ

这一章跟封印的某章有点像。运输队本章是不能出击的，所以去开宝箱的同伴身上一定要留有道具空位。天马必定要出击，不但要迅速清理有各种状态杖、远程魔法的敌人，而且要带盗贼去开宝箱，如果想快速通关的话还要带海克托鲁到制压点的那个陆地上。在索妮娅（ソーニヤ）未死的情况下通路变化为每5回合一次，第二次变化就可以到达王座了。不过在这种令人不快的地方，可能的话还是快点过关吧，敌增援的源源不断还是非常讨厌的。在找索妮娅麻烦之前小心她的远程魔法之后飞龙的突击，实力不足的人最好还是不要过来了。

经过这一次战斗，妮诺似乎成熟了不少，并主动要求跟我们一起行动。而对于贾法尔，海克托鲁仍然有点不快，并警告其别作出对不起艾利乌德的事。

第29章：命运の歯車（命运的齿轮）

得到了王妃帮助的一行人快速向封印神殿前进，而这次挡在他们前面的是罗依德（或莱纳斯），妮诺想去搭话时被贾法尔觉察出杀气太重而制止了。

胜利条件：敌全灭

BOSS：ロイド（或ライナス）

加入同伴：ヴァイダ（ヘクトル说得）

本章的BOSS跟之前的路线选择有关，不过两者也差不多，实力都经过大幅加强，不过也有个弱点：本章BOSS所持魔法剑的攻击力是力的一半加武器攻击力，也就是说，BOSS的攻击力就会大大下降，随便几个魔法师围着对付他都不会有太大的问题，只是注意命中率不要太低。而我方若拉加尔特出击的话，与BOSS对话会增加不少，毕竟是曾经的同伴嘛。至于敌人的数量可谓空前庞大，一出来就是43个，而且只要我方前进到一定路程敌人就会有增援，在各个回复点以及右下角出现，一共出现5次（同样打倒BOSS仍然会出来——），数量总计足有近百，比起第25章有过之而无不及。在这种压力下，一开始部队应立即向上或向左转移，或者直接由三个同伴把最后一列的后三个空位全部占了，否则一旦敌人的飞龙增援出现，将

会对我军的后方起到很大的扰乱作用。接下来可以考虑是利用桥的狭窄通道死守到敌人增援消耗得差不多还是全军突击直接占据回复点使其出不来，具体的战略就要依个人的喜好以及部队实力来衡量了，经过大量战斗的锻炼，战术上的废话就不再多说。而瓦依达会在我军任一同伴到达神殿附近的下一回合在右下方出现，可以由海克托鲁说得。战斗过程中最好派一名天马抽空去左下角拿ワープ，这个可是历代最好用的道具之一，而且是第三十一章进入秘密商店的必要道具。最后要说的是，左上方的三名狙击手其中一个带着“导きの指轮”，可不要忘了偷过来。

面对着一个一个离去的同伴，妮诺无法抑制自己心中的痛苦，而贾法尔也只能默默地安慰她。这时大贤者阿特斯来到了神殿，并带大家去见普拉米蒙德。神将器的封印终于解除，然而奈鲁卡鲁却出现并带走了妮妮安。为了解救大家决定先去取得神将器，而海克托鲁也获得了新的力量。

第30章：狂战士テュルバン（狂战士提尔巴恩）

天雷之斧是具有巨大杀伤力的神将器，海克托鲁顺利到达西方三岛上以接受试练。

胜利条件：特定地点到达

BOSS：カイル

可得道具：

ヴォルフパイル、せいすい、とつこうやく

战斗：本章虽然只能有三人出击，但敌人除了BOSS强一点之外其它的都很弱，无需担心。可惜本作的传送并不能送至任意地点，而有范围限制，否则直接将海克托鲁传到BOSS旁过关就快多了。本章只要注意某些地方会喷出毒雾就行，看到墙上有点红色的凹点就不要站在其旁边，其他的也没什么，带一个回复系的同伴与开宝箱的盗贼就行了（艾利乌德出场的话会跟军师有对话）。宝箱除了右上的ヴォルフパイル，せいすいととつこうやく，其他没什么实用的东西不要也罢。但据点旁那一名战士身上也有ヴォルフパイル，一定要打倒他取得。

到达据点的海克托鲁意外地发现了八神将之一的狂战士“提尔巴恩”，并顺利通过试练。之后，艾利乌德也同样通过试练。这时，一条飞龙飞来，幸好艾利乌德在烈火之剑的引导下很快的击倒了它。然而，奈鲁卡鲁出现在面前并说出了她就是妮妮安的真相……



第31章：悠久の黄砂（悠久的黄沙）

妮妮安死了，在奈鲁卡鲁的笑声回荡中，一行人在海克托鲁的提议下回奥斯迪亚休息。但是到达了奥斯迪亚之后海克托鲁却发现兄长已经病逝了。也就在这时阿特斯对众人说起了他与奈鲁卡鲁在500年前之间所发生的事情。

胜利条件：王座坚守11回合

BOSS：デニング

外传进入条件：NPCオスティア兵有一个或以上生存

战斗：本章如果瓦依达出击的话，艾利乌德与她有对话选项（但她对艾利乌德没有），只是选了什么事都不会发生就是，估计是老任的一个失误吧。本章敌人的增援大军从第2回合开始出现，所用武器全部都是毒系，虽然实力不强，但中毒也够不爽的。讨厌的话就拉大队把BOSS打倒，那样增援就停止了，落得清静。本作中再次出现了对剑士特效的武器，而本章右下角那位狙击手身上就有一把，记得打倒他抢过来，拿来收藏也不错的。而战斗方面

毫无争议首先要解决的是那些拿着封魔杖、睡眠杖的敌人。由于右方弓箭手不少，没有带护身符的天马就不要在那边太张狂了，直接到中间挡住敌人的来路，等到其他同伴搞定左右方的敌人后就留几个守王座或直接站了右上那两个台阶，大部队冲下去搞定BOSS。如此一来就等着11回合到来就行了，只要小心如果第6回合还没有打倒BOSS时第7回合右端就会出现有远程暗魔法的敌人。此关的隐藏商店位置同艾利乌德篇。

援军终于到达，各人都去为接下来的真正战斗作准备了。

第31章外传：战支度（战斗准备）

准备最后之战之前，众人都认为要有充足的后勤支援，于是，我们得到了30000G专门用来买武器道具的资金。

胜利条件：物资补给……5回合后必胜

加入同伴：

カアラ（バトル转职成ウォーリア且LV5以上时出现，バトル说得（必须挡下对方1回合攻击）

这个是……买东西的一章……一开始会获得30000G……各位有兴趣就买多一些吧——。而バトル转职后并在LV5以上的的话进入斗技场可以收得カアラ，前提是必须能挡下对方一击。

补给完毕，海克托鲁特意回王宫向兄长作最后的告别。而奈鲁卡鲁也终于开始召唤龙了。

第32章：背水の戦い（背水一战）

继承了兄长遗志的海克托鲁正式向魔岛进发，决战的日子快到了。经过劝告，尼尔斯最终决定要为改变命运而战斗到底。这次出现的敌人是所谓的奈鲁卡鲁最高杰作利姆斯蒂拉。

胜利条件：城门制压

BOSS：リムステラ

加入同伴：レナート（11回合内左上遗迹访问）

外传进入条件：20回合内过关

战斗一开始尼尔斯就带来了海贼头送的地的刻印，而访问右下遗迹可以见到前作的索菲娅（ソフィーヤ）并且得到魔よけ。回到战斗部分，不愧是倒数第二章，难度不少，除了BOSS实力强大外，埋伏增援等等数量惊人。我方任一同伴向上、右上、右走一定距离，就分别有弓骑、重甲、枪骑、山贼等埋伏出现，尤其是弓骑，天马一旦冲得太快就可能变成马蜂窝。增援方面从第3回合起至少要第35回合才结束，所以要想完全歼灭实在没有太大必要。而由于山贼的存在，遗迹受到威胁，要想全部保住就必须兵分三路全速进军，中部与右下的遗迹在前4回合没有访问或打倒破坏的山贼就没了，左上方的也只能撑到第8回合。但无可否认的是，假如我方实力不够，分成三队前进只是羊入虎口。尤其是中部与上部敌人有远程魔法，加上埋伏，估计之前没专门培养过一些同伴的话，十有八九会

遭到损伤。面对这种状况，真不行就只有全军突进以求保住左上的遗迹，再在上方去BOSS处，毕竟它有同伴加入，其余两座就只能放弃了。倘若三面进军并成功的话，上方的同伴直接冲向BOSS，右下与中部的最好集合在一堆狙击手前面的森林里，再配合上方的同伴一口气冲上去消灭敌人。因为那儿有三四架以上的弓箭车外加一个有远程魔法的贤者，有加回避的地形优势会安全很多。而这时我方就处于BOSS的远程攻击之下，BOSS的魔法攻击力高达37，我方较弱的同伴要小心。终于要直接面对BOSS了，她的物防与魔防奇高，尽量想尽一切办法提升必杀率来对付她。本章的秘密商店在右上角向左一格，有转职道具与远程回复杖等出售，可以看看自己是否需要。

利姆斯蒂拉面对自己的失败只能苦笑一下，哀叹自己毕竟不是真正的人类……艰苦的战斗告一段落，尼尔斯也说起了一千年前的人龙战争以及多年来与妮妮安一起流浪并遇上艾利乌德父子的事。

第32章外传：生の价值（生存的价值）

在海克托鲁等人快到达龙之门时，突然发现了有些不寻常的感觉，魔封者又出现了。只是，大家隐隐感觉到他的悲哀气息。

胜利条件：BOSS击破

BOSS：キツユナ

可得道具：

ルーンソード、リザーブ

战斗：本章地图比较狭小，魔法系不用出来了，回复也只带一些伤药算了。虽然敌人数量不多，但都是高级职业，所持武器也不错，所以尽可能带己方的精英出战吧。敌人每回合都会有两个增援出现，而一旦打开中间的门就会再多两个增援。而传送进去的话，虽然门会马上开，但增援除了多出的两个外还会再多出现四个。所以同伴实力不足就不要进去冒险的好。

终于打倒了基修那，可大家都在奇怪为什么他一直在这种地方，而尼尔斯却说他是这里悲哀地不断呼唤着奈鲁卡鲁。

终章：光（光）

最后的决战终于来临，而大贤者阿特斯在带来四把神将器，一把琳的专用武器的同时，也加入了我们的阵容。面对到来的众人，奈鲁卡鲁居然利用了之前收集的“艾吉鲁”制作了8个最强战士的人偶。

胜利条件：BOSS击破

BOSS：ネルガル

加入同伴：アトス

战斗：敌人的强大在本章体现得淋漓尽致，如果说第32章是虚惊，那么本章就是噩梦。第一个出来的是左上的凯尼斯与右下的乌哈依，对付乌哈依可以一出来就用一名移动高，实力高的同伴冲到他面前攻击，那么他行动时会

退后到角落攻击，他的手下也同样退后。这样下一回合就可以进去压着他攻击，再由另一名同伴挤住上面他的敌人，只要第二名同伴不倒那两个狙击手，乌哈依就会被夹着攻击不了，而第一名同伴就慢慢折磨死他吧，当然这两个同伴要有差不多无视那个狙击手攻击的实力。不然乌哈依没磨死反而被对方的狙击手磨死就太讽刺了。而左上的贤者有令人讨厌的远程魔法，还好现在我方的实力来说，这种程度的命中率威胁不大。但对于凯尼斯就只能是死磕了，反正到了这种地步，多说也无意义，一切都要以实力说话。自己不开门的话，第3回合就是中间的布林塔与达林；第5回合就是左下的乌露斯拉、西尔梅与右上的罗依德、莱纳斯。没什么话说了，努力吧。

当所有过去的老朋友都含笑九泉时，万恶之源奈鲁卡鲁终于出现了。虽然他强大，但经历了刚才苦战的我们还会怕他吗？

奈鲁卡鲁倒下了，可是，三个更可怕的敌人出现了。而普拉米蒙德及时出现，并使妮妮安复活。在妮妮安的帮助下，两条太古的火龙回到了龙之门中，而剩下的一条则需要由艾利乌德来打败它。在众人的努力下，没有打不败的敌人……

之后与龙的战斗则与艾利乌德篇一样，而海克托鲁的结局则也会因为与某一女性的支援达到一定程度而产生变化，比如说和飞马骑士芙罗莉娜的结局。

后记：因为海克托鲁篇与艾利乌德篇大致上相同，所以在章节中敌增援和物品取得也就不再写了，其实这些东西也在攻略中提到了。因为艾利乌德篇与海克托鲁篇是由星尘、梅拉斯、AZXC三位分别撰写的，所以在对剧情的诠释与各章的攻略上都多多少少的有些不同，这也是为什么海克托鲁篇中的一些与艾利乌德篇相同的章节再由不同的笔者再写一遍，为的就是让玩家们多多开拓思路，不仅仅的只限于一种打法，多多吸收一些别人的观点与方法，进而总结出属于自己的打法。



星夜：攻略到此就暂告一段落，在以后的杂志中，我们会继续对游戏进行深入的研究，此外还有支援对话解析等独特内容，可不要错过哦！

成长率表

名字	HP	力	技	速	运	守	魔防
エリウッド	80%	45%	50%	40%	45%	30%	35%
マークス	65%	30%	50%	25%	30%	15%	35%
ロウエン	90%	30%	30%	30%	50%	40%	30%
レベッカ	60%	40%	50%	60%	50%	15%	30%
ドルカス	85%	50%	35%	40%	30%	30%	25%
バトル	80%	60%	40%	20%	45%	25%	15%
ヘクトル	90%	60%	45%	35%	30%	50%	25%
オズイン	90%	40%	30%	30%	35%	55%	30%
セーラ	50%	50%	30%	40%	60%	15%	55%
マシユー	75%	30%	40%	70%	50%	25%	20%
ギイ	75%	30%	50%	70%	45%	15%	25%
マリナス	120%	0%	90%	90%	100%	30%	15%
エルク	65%	40%	40%	50%	30%	20%	40%
ブリシラ	45%	40%	50%	40%	65%	15%	50%
リン	70%	40%	60%	60%	55%	20%	30%
セイン	80%	60%	35%	40%	35%	20%	20%
ケント	85%	40%	50%	45%	20%	25%	25%
フロリーナ	60%	40%	50%	55%	50%	15%	35%
ウィル	75%	50%	50%	40%	40%	20%	25%
レイヴァン	85%	55%	40%	45%	35%	25%	15%
ルセア	55%	60%	50%	40%	20%	10%	60%
カナス	70%	45%	40%	35%	25%	25%	45%

名字	HP	力	技	速	运	守	魔防
ダーツ	70%	65%	20%	60%	35%	20%	15%
フィオーラ	70%	35%	60%	50%	30%	20%	50%
ラガルト	60%	25%	45%	60%	60%	25%	25%
ニニアン	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%
イサドラ	75%	30%	35%	50%	45%	20%	25%
ヒース	80%	50%	50%	45%	20%	30%	20%
ラス	80%	50%	40%	50%	30%	10%	25%
ホークアイ	50%	40%	30%	25%	40%	20%	35%
ワレス	70%	45%	40%	20%	30%	35%	35%
バント	50%	30%	20%	40%	40%	30%	35%
ルイーーズ	60%	40%	40%	40%	30%	20%	30%
カレル	70%	30%	50%	50%	30%	10%	15%
ハーケン	85%	50%	30%	40%	40%	20%	20%
ニノ	55%	50%	55%	60%	45%	15%	50%
ジャフアル	65%	15%	40%	35%	20%	30%	30%
ヴァイダ	60%	45%	25%	40%	30%	25%	15%
ニルス	85%	5%	5%	70%	80%	30%	70%
レナート	60%	40%	30%	35%	15%	20%	40%
アトス	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
ファリナ	75%	50%	40%	45%	30%	25%	45%
カアラ	60%	25%	45%	55%	40%	10%	20%
ガイッ	85%	50%	30%	40%	40%	20%	20%

攻略透解

GBA	KONAMI	HPG	1人
	2003年4月24日发售		自带记忆功能
卡带 (128M)			4800 日元

一起去成为最高的猎人吧!



HUNTER X HUNTER

~朋友大作战~

基本操作

- A** 确定 / 调查 / 对话 / 菜单
- B** 取消 / 加速跑
- L** 菜单
- R** 快速道具栏

图标说明

	道具：使用道具		储存：储存游戏进度
	挖掘（采集）：可以对地面进行挖掘，在面前如果是可以采集的花，指令图标就会变成采集。（在有×的土地上进行挖掘，经常都会挖出一些历史文物并陈列在博物馆中，其中也有个小技巧，就是×的深度比较清晰的一般没有东西可挖，知道这一点就可以避免很多无用功。）		
	覆盖（拿取）：把地毯和草皮等装饰铺在地面上（或者拿取）		
	状态：观看状态栏		装备：更换身上的装饰
	收信：查看收到的信		写信：写信给朋友（真人发音）
	编制CD：用拥有的乐器和自己写的歌词编制CD（还可以选择人物唱）		
	下一栏菜单：选择下一栏菜单		

战斗系统

所谓的战斗其实只是一些迷你游戏，本作的迷你游戏都相对简单，毕竟是个轻松的游戏，以下介绍全部游戏的玩法。

落石回避

游戏中第一次出现的迷你游戏，也是全部游戏中最难的一个。虽然只是控制角色左右回避掉下来的落石，但是落石的速度极快，一不留神就会被压中。

蜘蛛（蝙蝠）大战

游戏玩法很简单，也没有什么难度，只要玩家控制人物的方向与飞来的怪物方向一致，电脑便会攻击。

音乐辨手

只要对应画面左边的颜色音乐按键，在按照左上角音乐出现的顺序便可轻松取胜，途中没有时间限制。

钓鱼

不要以为有把鱼竿就可以横行无忌，要钓鱼赚钱也是很讲求技巧的。整个钓鱼游戏分两个步骤，第一是要在鱼浮的顶部沉到水面（浮上来时不算）的一瞬间按下A键，鱼上钩之后画面上就会出现一条能量槽，只要按住A键使能量到达顶点便可把鱼拉近，但是也不能保持力量爆满的状态太久，因为这样会令线断掉，要保持拉0.5秒放开一下A键就可以成功钓到。

狩猎

在地图中行走会遇到随机出现的幻兽，对其使用弓箭后便会进入迷你游戏。游戏中要充分利用角度和力度将幻兽击倒，难度也不是很高。

《HUNTER X HUNTER》（以下称猎人）这部游戏在日本和国内有极高的评价现在动画已经播放到OVA2，而这款游戏是讲述动画故事4年后的事情。你扮演一个职业的猎人，为了要帮助其他好朋友踏上了旅途。这回的攻略主要是针对故事流程而写的，所以其中有一些隐藏的要素还没有达成。不再多说，让我们来开始进行这次的冒险吧。

系统说明

基本上除了完成帮助朋友的事件之外，还要把游戏世界中打扫得干干净净才能完美，以下要介绍几种最常用的打扫工具。

- 扫把（ほうき）用来扫干净地面上的垃圾，如普通的3色方块和落叶。
- 拖把（モップ）拖掉墙上的粘帖和涂鸦。
- 磨擦道具（磨き道具）擦掉物品上的污垢，如发黄的路灯、装满的垃圾桶和发霉的箱子等。
- 修理工具（修理工具）修理坏掉的路灯、花丛和瓶罐等。
- 除此之外还有些赚钱工具，下面来介绍两种。
- 鱼竿（釣り竿）可以在位于パーツビック村左上方的钓鱼场钓鱼以赚取金钱。
- 弓箭（弓矢）可以捕捉世界中随机出现的幻兽，并变卖到主角家西方的幻兽园。

游戏流程

游戏一开始要输入姓名、性别、生日和血型，然后在选择念能力的轮盘中抽出自己的念能力（其实没有什么影响，只会对某些对话和支线情节中有变化，随便选择就可以）。在无数次START+SELECT+L+R之后，终于转到了我想要的具现化系。进入游戏之后，先跟下面的哥哥说话，他会告诉你因为主角是新搬来的，所以给了一根扫把要他清除地面的垃圾（地上呈红、蓝、绿颜色的小块，以及落叶都是垃圾，做弟弟就是要给老哥欺负）。没办法，为了得到称号，硬着头皮把周围和镇里的垃圾都扫完吧。在这里，你可以看到很多古怪的东西，譬如地上摆着个铁桶、屋子里的积水、有时候还会看见一些隐藏在树下的古怪动物，但是去调查却没有反应。这些疑问还是到后期去解决吧。（只有一根扫把你还想做出什么事）在城里除了能买一些东西譬如买些音色来创作自己的音乐、装饰装备等之外，还能到下面的理发店里面换一个自己喜欢的发型和颜色，无聊的话更可以买些种子来种或者乱摆一些盆栽，没有钱也不要紧，因为世界上有借金这种东西。

小刚和奇路亚篇

把垃圾清理得差不多的时候，会在港口见到小刚和奇路亚。原来主角与小刚是小时候的好朋友（动画里哪有这种东西），正在畅谈之际，之前送小刚和奇路亚去接受猎人试练的船长突然出现并告诉众人パーツビック村有宝物，而且小刚的父亲以前也在那寻找灭绝的幻兽，知道这事的小刚一口答应就去，而船长也答应让他们免费坐船去パーツビック村。小刚问主角要不要去，去的话就到码头找他们。笔者选择了和小刚他们去。在船上吵闹一翻之后，在房间中选择休息，醒来的时候就到了目的地——パーツビック村。

虎×道×阴阳道



来到岛上，众人决定先收集情报。在街上走了一走，发现这里也有不少垃圾，还是全部清理掉吧。小刚提议到左上角粉红色的屋子看看，发现没有情报后，奇路亚提议到中间蓝色的屋调查，还是没有什么情报。正当众人忧虑之际，西索竟然打电话给小刚，告诉小刚去白虎道里找找看（都不知道发生了什么事）。一直向左边走，小刚发现了缘日（8月4日）的活动，同样是吵闹一翻之后（小孩就是小孩……），也开始寻找白虎道。转了几圈后没有什么线索，倒是见到了很多垃圾，顺便清理掉吧。返回村中遇到一个醉汉，小刚立刻想到了喝醉的人很像老虎，然后再推理下去得出要去西边的方向这个结论（其中还结合了中国的五行理论，真是佩服作者）。最后决定向西边进发，刚踏出村的西边出口就发现一个很像金字塔的山丘，选择“ヒラミッドみたいだ”之后众人决定去寻找入口。回到村再向上方走，在最顶层中间位置用挖掘会发现一个入口，不用多说，跳进去吧。

潜入×陷阱×金字塔

进到里面走下两层，突然发生落石，这时，第一场战斗（迷你游戏落石）开始了，虽然有点难度，不论成功或者失败，都不会GAME OVER。再继续去右下方的入口，遇到吸血蝙蝠并发生战斗，要打倒它们实在容易。走上楼梯没有什么发现，再回到刚才落石那一层右上方有蓝色门的房间，进去里面发现裂缝里传出叫声，小刚一拳把墙壁打破后（果然是强化系）有条幼龙走了出来，而且更奇怪的是幼龙拥有跟库罗比卡一样的红眼睛。在一轮制作员名单之后，小刚决定把幼龙放生，其他人都没有意见，幼龙就这样飞走了。

回到家中，那个当你是工人的哥哥又给你一个拖把要你吧墙上的涂鸦给清洁掉。从此以后见到墙上有粘贴和涂鸦都可以清理掉了。这个时候收到一封E-MAIL，赶快打开来看看吧。原来是小刚和奇路亚寄来的信件，打开一看，里面全部都是猎人文字，看不明白，虽然有真人发声，但是……两人还分别送了一支鱼竿和一快滑板给你（可惜不能踩）。正所谓有来有往，给两个人都回一封信吧（不回也无所谓，不影响流程），信中还带语音的呢（这个真的是GBA游戏吗）。

尼奥里欧篇

在城中游荡会在一条小巷里见到尼奥里欧。跟他到了茶店里，他会以为你还没有修得念能力而作长篇大论的演说（其实自己只懂毛皮）。在两人临别前，一个老婆婆突然出现并告诉尼奥里欧パービック村有宝物，并告知那个宝物拥有可以治疗所有病的能力。然后尼奥里欧就会跟你说如果想去的话就去上面的车站找他。反正没事做，跟着他去吧。选择乘坐不同的的交通工具会出现不同的故事，笔者选择坐特急（反正都是免费，快的好）。



追迹×库罗比卡×朱雀沼

一下车就见到库罗比卡向上方走去（如果选择坐长途巴士的话便是“清流×钓鱼人×青龙”），一直跟着他绕了一个大圈之后（这时可以去村子的左上方钓鱼，加油吧，借钱的生活已经成为过去了），到了一片沼泽地，由于尼奥里欧说话太大声结果还是被他发现了。虽然尼奥里欧很热情地请求库罗比卡一起寻找宝物，但还是遭到库罗比卡的拒绝（好酷，我喜欢）一个人走了。但是尼奥里欧也是一个顽固的人，不要脸地跟了过去（主角说：“别看着我，不关我事，我是无辜的”）。然后见到库罗比卡跟一个老头不知道在说什么，就去了金字塔形状的山丘那边。来到山丘又要寻找洞口，这次的位置不是在最上面了，而是在第二层的右边位置。

尼奥里欧×迷路者×龙

在和上次幼龙出现的相同房间里，幼龙会再度出现，而尼奥里欧最后把幼龙带回自己的治疗所进行研究。再次回到家里，这时可以到屋子后面采一些花到别的地方种（无聊之下还买了一些乐器和音色灌制了一张CD，小刚主唱的《千言万语》）。

奏敌客家族三月篇



去上面跟票务员说话，他会问你想不想参加以暗杀出名的奏敌客家族（奇路亚的家）观光团，当然选是啦，再跟巴士小姐说话后立刻出发。到达正门时有30分钟的休息时间，跟管理员再三对话之后他会跟你说如果能在掰手中赢了他的话就可以让主角跟家族的人见面。不用说，又要玩迷你游戏（音乐掰手）了。胜出后管理员也没有食言让主角去会见奇路亚的父亲希路巴。主角主动要求希路巴让他修炼，但是毕竟是奏敌客家族，希路巴要主角通过考试才能允许。而所谓的考试就是要去パービック村找一样东西，这时主角要选择与奇路亚的两个哥哥中的一人同行，虽然看起来大哥依米鲁比较强，但是手段太残忍，笔者最后还是选择了胖胖傻傻的二哥三月。

西索×提示×网络

因为三月的疯狂购物，来到パービック村已经是夜晚了，没办法只好先住宿。进到房间三月立刻打开电脑收集情报，选择“ヒソカの秘密の小部屋”之后（如果你选择“ヒソカのひそかな冒险”的话他会说你的电脑已经感染病毒而自动关机……），电脑中的西索就会叫你到北边的山上寻找。睡醒后立刻出发，从村的右上出口出去一直向左上方行走，到达顶部（有间小屋那里）的时候，三月发现山的形状很怪，之后又打开电脑进行推理，最后得出的结论还是在那座金字塔形的山丘上。从山上下来时见到有位大叔，三月决定去打问一下，得知原来那座山丘是一个古坟，不用多说，又要找洞口挖了。这次的洞口位置在第一层中间靠右的位置。

团子×吃得太多？×金字塔

这次一下来就见到幼龙，想不到三月竟然认为他不是宝物，没理会它去其它地方找。再次来到蓝色门的房间，想不到那条幼龙居然跟上来（送到嘴边的一块



肉），找不到其他东西就只有把他带回去。回到奏敌客家族后，希路巴说你也有资格成为一个暗杀者并对你进行训练。

奏敌客家族依米鲁篇

回到家里还是去找票务员说话，他还是问你去不去奏敌客家族观光，然后发生跟上次一模一样的事情之后，这次看来一定要跟大哥依米鲁去了。在上飞空艇之前，依米鲁的爷爷打电话来告诉他有暗杀生意要去做，依米鲁叫主角自己一个人先去（晕……）。

西索×提示×真谎言？

依米鲁来到时已经是夜晚，而且还要露宿……电话再次响起（不是吧，还有生意），原来是西索打来的电话给依米鲁提示要到北边的山探索，等天亮后出发。同样是来到有间小屋的山顶上，然后在一遍解说之后，得出的结论还是那座山丘。这次的洞口在第二层的中间偏左的位置。

蜘蛛×念×让我领教你一下你的本事

刚下来走了一会，就遇到一只100米的蜘蛛，这时候迷你游戏开始了。玩法跟之前打蝙蝠一样，也是只要面向四面而来的蜘蛛便会自动展开攻击，相当容易。不用说这次还是要去那间房间，一进去就见到幼龙站在那里，把他捉回去之后跟上次一样得到了暗杀者修炼的资格。

去到港口那边见到西索，跟他说话他会问你想不想见幻影旅团的团长，然后他又说方法只有一个，就是成为旅团的一员，还说如果可以打倒他的话他就把4号团员之位让给主角，但是他又说如果保证自己不杀死团长的话就白送给他，那么便宜的事难道还要想吗（选择“条件を受け入れる”）。

废墟×蜘蛛×全员集合

来到废墟，团长库洛洛不在乎你是怎么样打倒西索的，然后叫你从4个团员中挑选一个人到パービック村找一样东西。暗杀型的马慈、可爱炸弹小滴、力量型的乌伯京和头脑型的嘉鲁纳古。由于这次事件以后要发生四次，所以也不再重复。以后如果在港口中见不到西索，他就会在票务员右边出现。

乌伯京篇

来到村子，暴力的乌伯京想用武力寻找出宝物的下落，无奈转了一圈什么也没发现。气急之下抓了一个老头来问，才知道宝物的下落



是在武玄山。

儿子？×父亲？×乌伯京

来到山顶发现什么都没有，突然一个缩小版的乌伯京哭着跑了上来，还喊着乌伯京做父亲，发生了一场闹剧之后还是知道了宝物在山丘上。来到山丘，本以为又要拼命地把入口挖出来，谁知道乌伯京一拳就把洞口打出来了（无语中……）。

蝙蝠×迷宫×金字塔

走了一个来回之后就发现幼龙，完成！

小滴篇

重复一次刚才的事之后，跟小滴去村的第二层。小滴觉得分别去问实在太麻烦，于是就使用她的吸尘器把所有人都吸了过来。最后一个老头在恐惧中告诉她在武玄山出现过怪物。

小滴×吸尘器×金字塔

在山顶上仍然是没有发现什么，这个时候还是西索打电话来给你提示。发生了一段爆笑的剧情之后，小滴终于知道宝物就在金字塔形状的山丘上，洞口在底层的右边。

蝙蝠×吸尘器×金字塔

同样是会遇到吸血蝙蝠，由于小滴的吸尘器是不能吸掉生物的，所以还是要让主角来玩迷你游戏。再一次把幼龙带走之后，小滴篇完。

马慈篇

一来到村中马慈就想找旅馆（村2层左边）洗澡，他进去之后还要等一个小时在这里集合，大家都知道应该怎么做吧。回来后还是接到了西索的电话，这次他是要马慈去问一个能看见港口的山丘上站在喷水池前面拿着花束的男子。那个地方就是之前发生缘日活动的山上。



提示×花束×女人的预感

去到山上果然是有个男子拿着花束在等，仔细一看原来是西索，原来他是想送花给马慈（看过动画版的人都知道他们俩有着不平凡的关系），马慈肯定不领情，但是西索也老实地告诉她应该去西边的道路。一出来就看到了小刚和奇路亚二人好像在找什么，马慈利用他擅长的念之线绑在小刚身上对他们进行跟踪。

追迹×斗气×念之线

跟着他们俩上了山丘，挖开在第一层中间的洞口，

JUMP! 蝙蝠×盗掘×金字塔

没有事情发生，直接去那间房间就可以遇到龙。

嘉鲁纳古篇

选择嘉鲁纳古，有他在应该比较容易解决问题。到达村子之后，嘉鲁纳古要去收集情报，叫主角一个小时后在这里集合。在外面转了一转之后，回来果然见到了嘉鲁纳古在等。在二人都毫无头绪的情况下，嘉鲁纳古惟有用他那个可以控制他人的手机对一个村民使用，在对那个村民询问后（被控制的感觉真不好），得出宝物就在武玄山，最后还要村民带路去。



运×携带×带路

跟着村民到达武玄山的山顶后，嘉鲁纳古也解放了那个村民（旅团中最仁慈的人就是不同）。突然手机响起，果然又是西索打来的。说了一些提示之后，得知宝物就在山丘上。这次的洞口就在底层的左边位置。

蝙蝠×斗气×金字塔

刚走下一层，又要玩对付蝙蝠的迷你游戏了，完成之后同样进入有蓝门的房间，这次的幼龙会跳到你面前（被捉得多了，连自己都麻木了）。数月之后，主角竟然要求与团长决斗，但是没有下文……（白让人期待一场）在镇中游荡了一下就会收到其他朋友寄来的信件，其中会得到修理工具和磨擦工具，有了它们之后就可以取得修理猎人和能干猎人的称号。

库罗比卡篇

跟主角家下方的版图中绿色头发的男子说话，他会告诉你刚才有个很酷的金色头发男子去了西边的遗址。去到一看原来是库罗比卡，他请求你帮忙挖掘这个遗址里面重要的东西。在里面库罗比卡提议如果两个人走失的话就唱歌找回对方，还说唱歌也是修得猎人的重要环节……右边的路怎么走都只是在兜圈，还是老实地跟着库罗比卡去左边吧。最后在一张墙壁上面写着在パーツピック村里有一只跟库罗比卡拥有相同红眼睛的怪物。库罗比卡问你跟不跟他一起去，选第一项去。接着发生了库罗比卡被找来当电影主角事件之后，再去车站找他出发去パーツピック村。

沼泽×老人×四神相应

来到村中，库罗比卡提议先买一张地图，到右上方红色的书店里买了一张地图后，库罗比卡运用他的锁链在地图上寻找那个生物的线索。情报越多的地方锁链就摇得越厉害，指到那个沼泽的时候反应很强烈。赶过去见到一个老人，正要准备走去问他的时候发现背后有人跟踪。转身一看原来是尼奥里欧，发生了一场吵架之后（怎么这个场景那么熟），库罗比卡还是没有让他一起来。走过去跟老人说话得知这个沼泽叫“朱雀沼”，然后再经过推论得出答案就是在那个金字塔形的山丘，洞口在第三层的左边。

落石×负伤×治疗的公指之锁

一进有蓝色门的房间立刻发生落石，再次用你的反应去挑战吧。玩完迷你游戏之后幼龙也破洞而出让你抓，最后库罗比卡把龙给了你照顾。



十老头篇

主角被十老头组织雇佣，要连同阴兽们一起去捉パーツピック村的幻兽，并说喝了幻兽的血可以不老不死（西游记？）。

阴兽×十老头×搭档

来到村中大家分头找线索，到下方见到小刚和奇路亚，阴兽中的山狗问你是不是要以他们为目标，选第一项是（其实可以选择不是，因为在其他地方会见到库罗比卡其他人同样可以进行跟踪，但是结果还是一样的）。逛了几圈之后，山狗等人用手机通知你去山丘集中。



宝物×小毛贼×时来运转

主角和4个阴兽隐藏在山丘的树林中，一见到小刚他们俩同幼龙经过立刻跳了出来，本以为可以用武力来抢，谁知反被他们打倒了。回去见过十老头之后没有下文了。

游戏的故事流程基本就是这些，还有一些隐藏的要素和称号收集还得要靠大家慢慢去发掘。



写在最后的废话



游戏本身其实也算是一个动画忠实FANS之作，因为当中会出现很多动画中曾经出现的角色。虽然大多都是在游戏出现过一两次（客串），但是也能给游戏增添不少色彩。游戏的故事是完全原创的，况且如果真的经历了4年的话，小刚他们的实力应该也不会如此不堪。比较吸引人的还是声音方面，本作不但保留了原动画声优的配音，而且还出现了真人发音这个很难出现在GBA上的系统（当时PS上这样的游戏也不多，何况是GBA），实在是令人振奋不已。相信以后的GBA游戏也会多向这一方面发展，让掌机玩家更能感受手上的乐趣。总而言之，如果你拥有GBA，在短期内又没有什么大作而想杀杀时间的情况下，这款游戏还是不错的选择。顺带一提，这东西的原作漫画很不错，近来的情节更有峰回路转之势，主角们和旅团的众人也很出彩。各位玩家如果有兴趣，可以去找来看看，绝对不会让你失望的。

Tom Clancy's SPLINTER CELL™

攻略透解

《分裂细胞》的背景时间设定为2005年，主角是前苏联的乔治亚洲的“分裂政府”。可能你从其他报道中已经得知，在这部游戏中玩家扮演的是一个名叫山姆·费歇尔的人，是国家安全局(NSA, National Security Agency)中的一名成员。这个组织是以现实生活中的美国安全中心为模板，其工作就是确保本国的情报数据的安全，并破译其它国家的情报数据。在游戏中，国家安全局还起着—个先发制人的作用，即派遣一名全副武装的精英士兵去收集敌人的信息。费歇尔就是这样的精英士兵，他受命潜入乔治亚洲的首府第比利斯，调查两名中央情报局官员神秘失踪的案件。到达目的地之后，他将会揭露 Nikoladze 总统的阴谋——收集核武器用来对付美国。Nikoladze 是一个新崛起的分裂党派的领导人。在游戏的初期，费歇尔将会发现这一阴谋的种种蛛丝马迹，比如说在阿塞拜疆发起的有预谋的大屠杀。如果这种侵略的范围进一步扩大，很有可能导致第三次世界大战。因此，保卫世界和平的重担落在了你的身上，费歇尔的主要任务就是潜入高加索山脉，谨慎地处理好这个地区中出现的混乱局面。

汤姆·克兰西的分裂细胞

GBA

卡带 (64M)

UBI Soft

2003年4月28日发售

ACT

1人

自带记忆功能

29.99 美元

菜单解说

VISION: 当前所戴的眼镜，分为 NORMAL (普通)、NIGHT VISION (夜视) 和 THERMALS (热能) 3种，并不是随时都能使用，是根据任务的需要才可以选择。

WEAPON: 当前所持的武器，分为 PISTOL (手枪)、SMOKE GRENADE (烟雾手雷) 和 SC-20K (狙击枪) 3种。

ABORT MISSION: 放弃当前任务，退回任务选择界面。

在物品栏按 L 键可进入 MISSION OBJECTIVES (任务栏)，这里会列出本关需要完成任务的大体说明，一般每关都是 3 个任务，已完成的任务前面会有“x”显示。



界面解说

1. 游戏的主画面，所有游戏的即时信息，包括主角敌人等都在这里显示；
2. 体力 (HP) 计量槽，满的时候是绿色，会随着减少而变为黄色、红色，为 0 时主角死亡；

3. 当前所持通行证等级，游戏中有很多需要通行证才能打开的门，随着卡的等级升高卡的颜色也会有红、黄、绿的变化；

4. 当前装备武器及弹数，手枪子弹上限是 15 发，手雷是 3 枚；



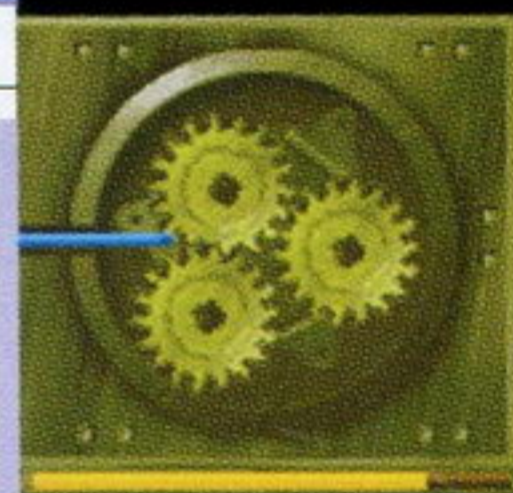
5. 生命探测指示器，可以感知附近敌人的存在及距离，会随着敌人的靠近而变色，是两大有效预警手段之一。

基本操作			
	L		切换空手和武器
A		START	调出菜单
B		SELECT	切换武器

开机关

拆除自控机枪(有时限，超时未成功机枪会爆炸，损 1/2 的 HP)

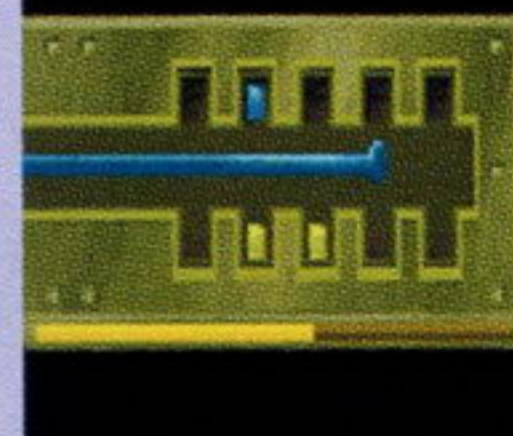
A 键: 快速连按直至将 3 个齿轮都捅脱位。



开门锁(有时限，超时未成功则会拉响警报)

十字键左/右: 按一次则将工具向左/右方移动一格。

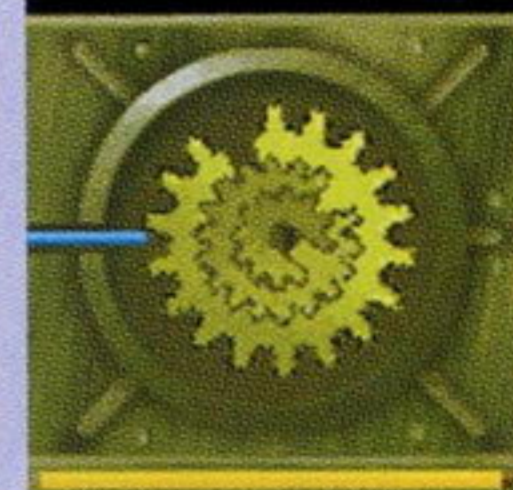
十字键上/下: 触碰上/下方的锁簧，注意要碰蓝色的才有效。



开保险箱(有时限，超时未成功则会拉响警报)

十字键右/A 键: 伸出工具卡住齿轮，注意要先将齿轮的缺口转过来对准才可以。

L/R 键: 逆时针/顺时针转动齿轮。



武器装备系统简介

手肘攻击: 空手时按 B 键使用，攻击距离极近，需要配合奔跑和跳跃使用，在敌人背后使用一击即倒，在被敌人发现的状态下需要 2~3 击。

PISTOL (手枪): 装备麻醉弹，直线攻击，距离远，可在蹲下和双臂悬挂时使用，站立开枪一发可制敌，如果蹲下开枪或者被敌人发现的情况下可能需要 2 发。

SMOKE GRENADE (烟雾手雷): 说是烟雾弹,其实里面装有催泪和麻醉气体,可在蹲下和双臂悬挂时使用,出手前可用L键选择投掷角度/力度或者取消投掷,扔出后产生的烟雾可使一定范围内的敌人昏迷,烟雾能持续大约10秒,注意在第1颗的作用消失之前不能扔出第2颗。



SC-20K (狙击枪): Xbox版中的终极武器,功能繁多,不过在这里的作用就是狙击枪而已。操作方法:
 十字键: 移动准星/狙击镜
 R键: 打开/关闭狙击镜
 A键: 按住后配合十字键可以快速移动准星/狙击镜
 B键: 开枪,必须要在狙击镜打开的情况下才可以
 本来准星移动得就很慢,如果打开了狙击镜就更是慢,所以要尽量把准星

放准位置最好打开镜就可以直接开枪,然后立刻关上镜将准星直接移向下一个不幸的目标。

STICKY CAMERA (粘性照相机): 这件装备并不在物品栏里,而是可以随时按住R键呼出。这件装备可是说是Fisher的“鹰眼”,因为它配合十字键的移动可以看到主角周围数个屏幕的景象,结合生命指示探测器使用可以有效地到达知己知彼的目的,使自己立于不败之地。

NIGHT VISION GOGGLE (夜视眼镜): 正如其名,戴上它能在漆黑一片的条件中看清楚周围的情况,虽然四周看起来都是绿色的,但是并不影响行动。



THERMALS GOGGLE (热力眼镜): 能捕捉四周物体散发出的辐射能,并以光谱的形式表现出来,戴上它能轻易看见平时用肉眼无法看到的激光束和地雷。

流程攻略

Mission 1: Training

本关都是用来熟悉基本操作了,在前面已经讲过了,应该问题不大,注意有个隔着箱子扔手雷的地方,其中有个靶子需要将雷先扔到箱子上借助反弹再过去。

Mission 2: T'BLILISI

任务目的

1. 通过这座建筑
2. 取回文件
3. 找到Blaustein的黑盒子

任务简报:

“Fisher,我们需要你搜查乔治亚州的首府T'BLILISI,寻找2名失踪的CIA特工,William Robert Blaustein和Alice Madison。”



刚一上来所在的大楼里有很多着火的地方,注意跑过去就会塌的地面以及不时爆炸出的火焰。到了电梯间跳过去抓住缆绳后先到下面一层,注意需要四肢悬挂才能过去的管子。在惟一的一间屋子找到一个黑色的保险箱拿到文件以后回到电梯间,跳到最底层就可以出去了。

出门后会首次遇到警卫,只要趁他们转身的时候给用手肘击打他们就行了,注意千万不要用跑动接近他们。开了门锁又是一栋大楼,里面人不少,不过统统都是背向你站着的。打开一道带锁的门进去以后在右边尽头找到了那个书架。

Mission 3: Police Station

任务目的

1. 进入警察局
2. 找到电脑“Morgue”
3. 登录保安系统

任务简报:

“跟着黑盒子发出的信号去Blaustein最后活动的地点,看看是什么人摘去了他的皮下信号发生器。通过潜入警戒区你应该就推断出谁应该对此事负责。”



开始后躲开两个监视器放倒尽头的守卫获得红色的通行卡进入警察局,这里有许多警卫会从窗户里向走廊看,并且不能被攻击,只能弯着腰躲开他们的视线。警卫多了不少,注意合理利用藏身的地方。坐了几次电梯后,在四楼的一间房里找到那台名叫“Morgue”的电脑。

到了五楼先去左边,找到一台电脑关掉灯,这样警卫和监视器都不起作用了,带上夜视镜行动。坐电梯到六楼进入惟一的房间,控制保安系统的电脑就在眼前了。

Mission 4: Defense Ministry

任务目的

1. 进入国防部
2. 安装激光麦克风
3. 登录Nikoladze的电脑

任务简报:

“Fisher,跟踪Vyacheslav Grinko,看看Nikoladze在阿塞拜疆都干了些什么事情。”

同样要注意不可被攻击的警卫,不过其中一间房间可以进去,放倒里面的人后拿到红色的通行卡。遇到两边都有门的地方走右边,碰到两个在一起的人用手雷解决,打开前面的保险箱拿到绿色卡。回到两边有门的房间,顺着左边尽头的电梯就能到Grinko的办公室。

关掉灯后解决守在电梯门口的两个警卫,进去后就是Nikoladze的办公室。

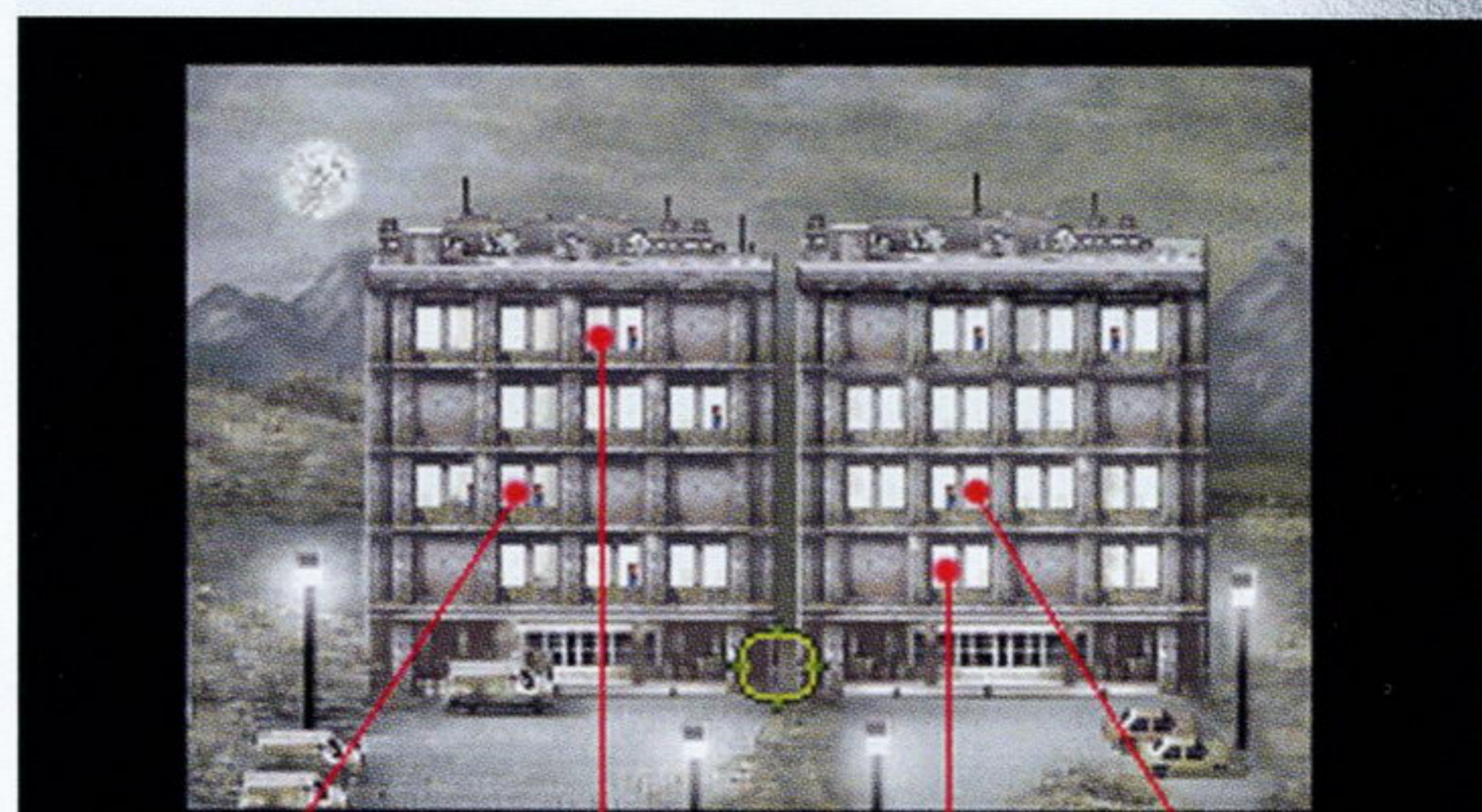
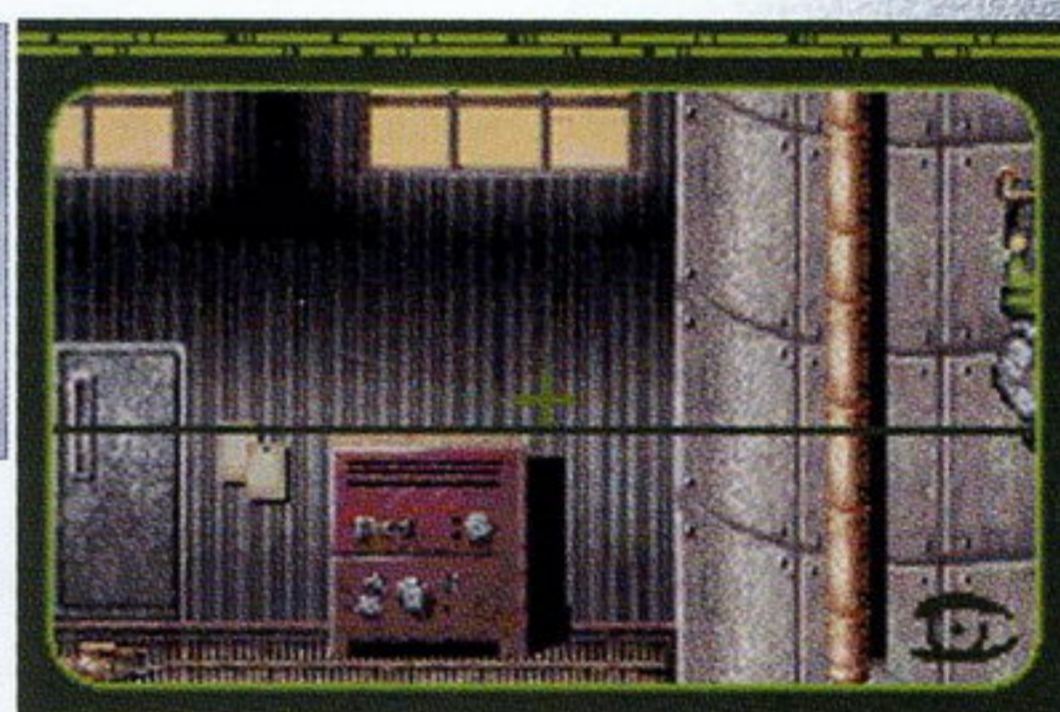
Mission 5: CIA

任务目的

1. 通过楼顶进入中央情报局
2. 找到Mitchell Dougherty的办公桌
3. 拍一些首脑官员的照片

任务简报:

“CIA内部的某人正在向乔治亚人泄露信息,如果我们能将最后的目标锁定在Nikoladze身上,我们需要知道是谁泄露的信息,信息数据是什么。”



照片1 照片3 照片4 照片2



一直向右走，从地上的水泥桩子上放绳子下去，注意只能向下走而不能向上，所以要谨慎。等屋子里面的人走开时再下去。到底后能找到一扇打开的窗户，从这里进去。这里有数量繁多的监视器和特工，结合利用藏身点、粘性照相机和生命探测指示器，步步为营，将他们逐个搞定。在2楼右边第一间屋子躲开监视器放倒里面的人拿到了红卡，进了需要红卡的屋子，连续用手雷解决那两个聊天的守卫，关掉灯再解决两个，打开旁边保险箱拿到黄卡，进入到了需要黄卡的房间，前面是一间装饰华丽的书房，这就是 Mitchell Dougherty 的办公室了。

放倒一个特工拿到绿卡以后，来到了楼顶，来到楼顶准备拍照。

“OK, Fisher, 左边那两个穿蓝西装的家伙，取个好景。”

Stage 8: Caspian Oil Refinery

任务目的

1. 达到主平台
2. 找到雇佣兵的技术人员
3. 找到停机坪并离开

任务简报:

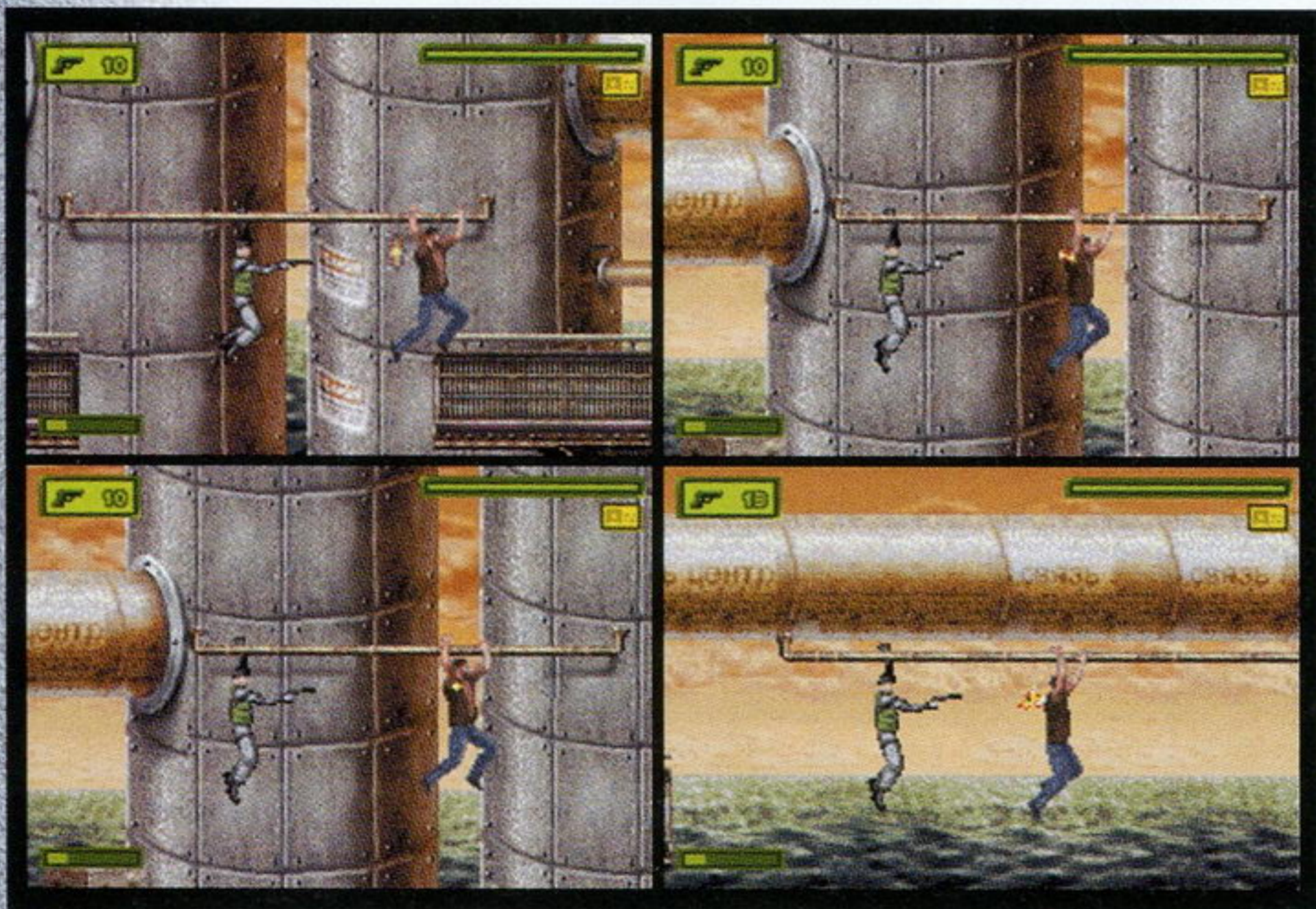
“北约的军队正打算对阿塞拜疆的乔治亚州的大部分指挥官进行武力威胁，我们有情报说其中有一名指挥官躲藏在里海的海上钻井平台中，他们在那里通过一个安全的网络和州长官邸进行数据交换。”

“北约的军队已经行动了，你要争取抢在他们之前先拿到数据，否则就灰飞烟灭了。”

用边沿悬挂绕开挡路的油罐，再往前走的路上会被火截断，跳到在左下方的平台上继续前进。进入地下通道后先去右边爬上梯子打开保险柜拿到红卡，绕到机枪背后拆掉它再下去，用手雷摆平两个聊天的家伙，再拆掉一台机枪后，从一个保险柜里找到黄卡。

刚出需要黄卡的门，一个家伙看见你转身就跑，看来他就是要找的Piotr了。你在平地上也就比他跑得快一点点，不过他能让你更快地从管子上跃下来，所以看来只能在吊在管子上时掏枪打他，到了平地上再去追他了。挨了你4枪之后，他终于老实了。

最后往上去停机坪就没什么难度了，就是注意要给最后2个守卫留一颗手雷。



4个开枪的地点

Mission 7: Shipyard

任务目的

1. 找到潜艇的控制室
2. 切断卫星信号
3. 从船坞逃出

任务简报:

“Fisher, 看来你要做一些数据获取工作，我们需要从KOLA半岛的一系列中继站开始追踪直到Kombayn Nikoladze本人。在Oktyabr, 信号的中继是通过一艘在水下的潜艇完成的，想办法让潜艇浮起来并登录它的通讯系统。”

吊在管子上，等卫兵走到下面的时候松手可以踩晕他们，用这样的方法拿到红卡以后要用悬挂射击搞定前面那个站在箱子上的守卫。进入需要红卡的房

间，爬上梯子，解决守卫后发现了控制终端，在台子上用手雷解决下面两个聊天的之后进入船坞的仓库。进入潜艇爬上某个梯子之后，用悬挂射击解决了守卫，他身后的保险箱是空的，在这里用蹲下枪把右边那个背向他蹲着的守卫做掉，通过地洞来到另一边，在屋子里拿到了黄卡，进入需要黄卡的门，看到前面有一台大型终端，这个应该就是用来切断卫星信号的。刚一切断信号就被告知潜艇正在下沉，果然一进入前面的屋子水位就会上涨，这里向左跑的时候操作一定要精确，路上还要踩晕了一个守卫拿到绿卡。注意到垂直向上的舷梯以后一定要立即爬上梯子，因为这里水涨得特别快。

Mission 8: Nuclear Plant

任务目的

1. 触发警报
2. 找到中央电脑
3. 进入发电厂

任务简报:

“Fisher, 你需要触发一个超温警报才能消除Nadezhda的背景电噪，这样我们才能跟踪卫星中继锁定Nikoladze。”

这里的场面和在国防部外面差不多，都是需要蹲下用矮墙掩护自己就行了，再向里一层的2个守卫都很麻烦，牺牲2颗手雷解决他们。

进入了核电厂的一层，虽然这里的门窗大开，但是因为里面都是研究人员，经常低下头去摆弄仪器，所以可以连跑带跳地一路冲过去。进入内部后在底层的屋子摆平守卫，拿到红卡。进入需要卡的屋子，找到终端，拉响了警报，等头顶上的监视器转到右边的时候，稍微向左移动，然后用手雷搞定左边的2名守卫。

进入到发电机组房之后，这里的大部分守卫好象都有运动神经官能障碍，全都傻呆呆地站在原地不会动，只好又浪费了几颗子弹，不过那颗给最下层右边守卫的子弹值回了价钱，因为他身上有黄卡。到最左边找到了需要黄卡的门。拆掉机枪到达底层，打开中间上锁的门，能发现中央电脑。

锅炉房里的管道蜿蜒曲折，排气口也到处都是，喷出来蒸汽估计能直接人我蒸熟，这里就可考验基本移动技巧的组合了，到了尽头的门需要的绿卡就在下边的一个保险柜里，还有一架机枪和一名卫兵，一并解决了吧。

Mission 9: Abattoir 1

任务目的

1. 摧毁通讯天线
2. 救出所有人质
3. 消灭Grinko

任务简报:

“Fisher, Nikoladze正在计划一次让被俘的美国士兵公开谴责美国的网络直播，看起来他劫持了飞龙将军作为交易的筹码，并打算用武器和核原料从Zadezhda那里换取保护，你要阻止这次直播，这样我们才有希望打破他们的联盟。”

这次又是在天顶上，一直向前跑很容易地找到并解决了天线后，又会遇到用绳索下降，有了上次的经验之后这次的行动就容易了一些。落地之后才发现这里的卫兵比CIA还要多，地形也更复杂，经常需要用边沿悬挂侧移才能避开视线，不过同时也要被小心下层的士兵发现，很快就发现了一扇打开的窗户。

进去后遇到肉类加工机，跳起抓住钩子，立刻掏出枪将身后已经挂上的猪肉打掉，在手上的钩子脱落前跳过去。拆掉2架机枪后到了下一层。

这就是关押人质的地下室了，这里有很多成对的守卫，如果没有手雷的话只好用子弹一个一个慢慢解决吧了。先干掉中间房间的守卫，拿到了手雷后救出人质，再去左右两边的房间里，一进入房间就立刻向右边抛出手雷，并跳到左边的箱子上躲避守卫的视线，又救出了两名人质，其中一名会给你黄卡。

进入需要黄卡的屋子，再向前走地上出现了一个大坑，会看到有激光束保护的管子，看准机会后沿着管子一气滑下去，躲开下面的机枪和绞肉机，进入底层的房间，解救出最后一名人质的同时拿到了绿卡。出来以后在门口的终端关掉激光束才能回去。

没费什么力气就通过大楼的外



面来到了上层，刚架好枪，就发现对面停车场里跑出来2个狙击手，他们的枪法也太糟糕了，要瞄准半天才开枪，这点工夫够你给他们头上添N个窟窿的了。注意不要让屏幕下面跑出的穿西装的人上车。打死了3个以后，Grinko本人终于忍不住跑了出来，怎么，也想试试自己的运气？看见了吧，今天不是你买彩票的日子。

Mission 10: Abattoir 2

任务目的

1. 找到州长的录音带
2. 找到“方舟”的钥匙
3. 消灭 Nikoladze

任务简报:

“Nikoladze 为了一种叫“方舟”的武器（我们只知道名字）回到了 Abattoir，我们想知道那东西到底是什么，并且要不惜一切代价阻止 Nikoladze 拿到它。”

经过刚才一番折腾，这里的警备也几乎可以用水泄不通来形容了，一上来就要用2颗手雷和1颗子弹才清理干净，刚进入大楼1层先去左边用枪了解决守卫后从电梯上到2层，再解决2名士兵拿到红卡，进入需要卡的门，避开红外线进入到中间上锁的门里，在这里的终端中发现了总统的录音带。

出门后继续向右，出去后在第一道上锁的门内补给一下弹药，再向前走发现了2个在监视器掩护下的卫兵，解决起来太麻烦了，跃上头顶上的管子躲开监视器，不要理会他们2个，径直向右边那个守卫跃过去。在最右边的守卫身上得到黄卡。

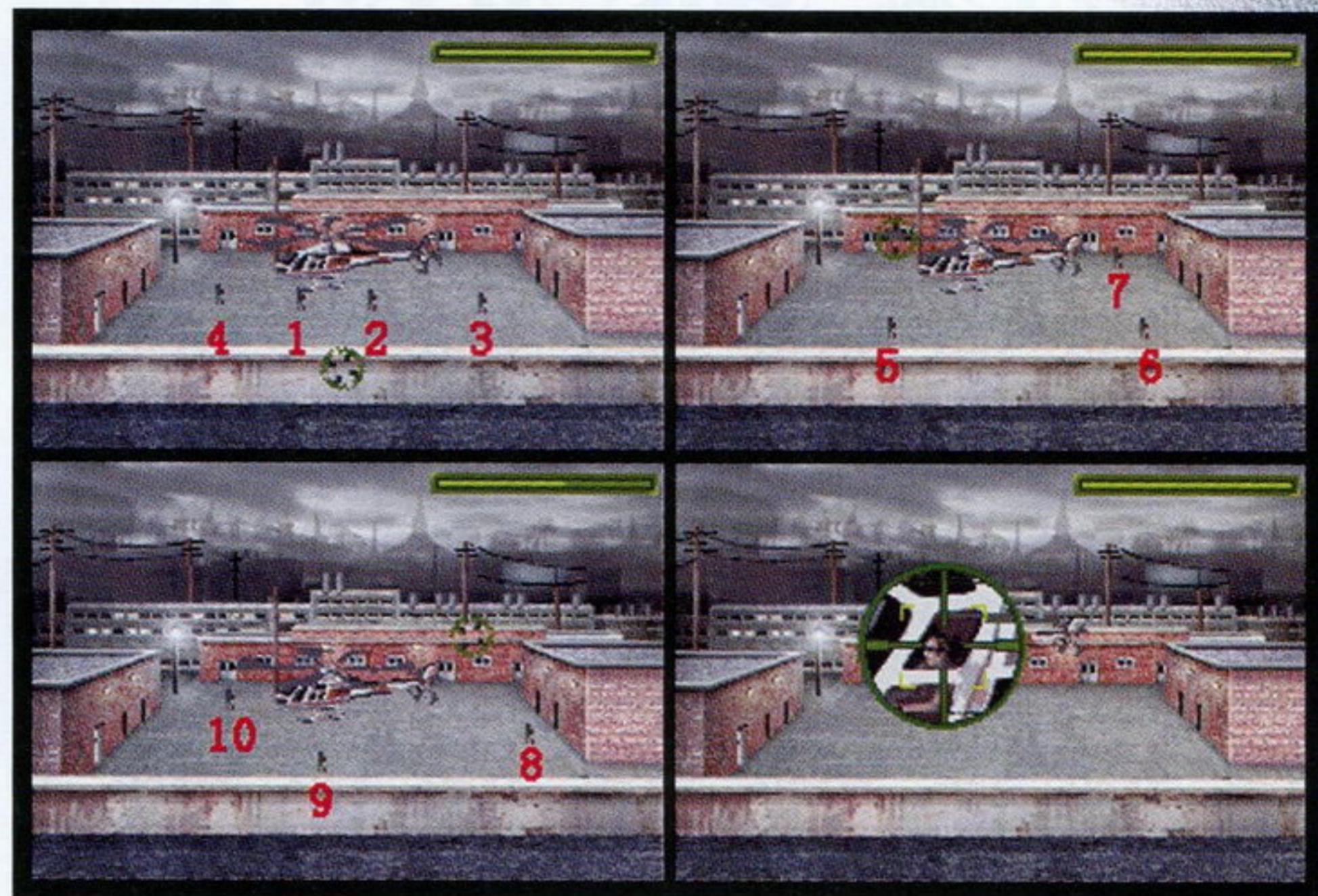
继续前行，碰到了一台由2名士兵和2台监视器保护的终端，解决后操作终端可以将旁边第2次需要黄卡的屋子里的红外线关掉，这样就可以拿到保险箱里的弹药了。费尽周折，终于在最上层第2个上锁的屋子里发现了那个黑色的保险箱，避开红外线以后拿到了钥匙。出门后前面的那个守卫身上有绿卡，但是左



右都有机枪保护着，只好一一拆除之后再拿走了。

拿到钥匙后才知道 Nikoladze 要逃跑，看来那家伙还不接受 Grinko 的教训，那就让他好好理解“前车之鉴”的意思。前面是绞肉机大阵和林立的机枪群，不过这些已经不能阻挡地狱的大门向他逼近了。注意中途有2架机枪是必须拆除的，解决了 Nikoladze 最后几个死忠之后，到达了楼顶。

呵呵，看来 Nikoladze 就是和 Grinko 身份不一样，逃生的工具也升级为直升飞机了，不过在你看来都没有区别。什么？一下出来了3个狙击手？虽然枪法还是那么烂，可是人毕竟还是多，快速准确地移动准星，最好是开镜以后就能直接开枪。瞄准敌人头部，这样可以才能保证一击毙命。记住每个人出来的顺序，一个一个打。直升飞机开始启动的时候开着镜是追不上它移动速度的，把镜放在飞机上面，守株待兔。击中飞行员3枪后 MISSION COMPLETE。



任务评价和奖励要素

在游戏中每完成一项任务后，游戏都会对玩家在游戏中的表现做一个评价，并以“Total Success Rate”（总成功率，以下简称为 TSR）的形式表现出来。

其中包括该任务所用时间、打开的保险箱数量、所用子弹数目（手雷不计入在内）以及拉响警报的次数。要想获得高评价就必须用时短（每个任务的标准不一样）、打开多的保险箱、尽量不用子弹、不拉响警报。经过笔者多次验证发现每使用5发子弹评价降低5%，5发以内对评价无影响，放空枪也算弹数，手雷不算，保险箱则是少开一个减



5%，时间方面每关的要求都不同。那么 TSR 究竟有什么实际用途呢？大家可能注意到了，在任务选择菜单中，10个 Core Mission（核心任务）的下面还有10个空位，这些就是游戏的 Bonus Mission（奖励任务），一开始都是被 Lock 的，后5个需要和 NGC 版联动并在 NGC 上完成任务才可以打开，具体的这里就不赘述了，要打开前5个玩家就必须在游戏中达成一定的条件才可以，具体的条件只要把光标移动到该任务上按 A 键就可以看到，按顺序分别是：

1. 任务1~5（开始的 Training 不算）TSR 全部在 60% 以上；
2. 任务1~5 TSR 全部到达 100%；
3. 打开游戏中所有的保险柜；
4. 任务6~9 TSR 全部在 60% 以上；
5. 任务6~9 TSR 全部达到 100%

其中1、3、4的条件是很容易达成的，2和5就需要玩家对游戏非常熟悉才能打出来了，笔者花了4天也未达成（T_T），相信玩家中肯定能有达成的高人。

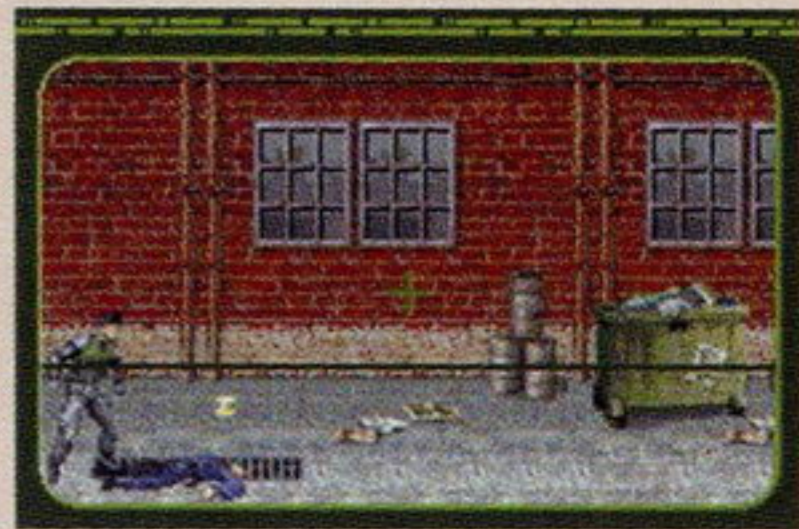
心得

说了这么半天主角的本领，也该谈谈敌人的 AI 了，虽然这里的敌人智能没有 Xbox 版里的那样变态，但也还说得过去。所有敌人都能在你刚刚进入他们视野（一个屏幕远）的时候立刻发现你，只要你们之间没有障碍物，并且水平高度差得不是很大。另外跑动也会发出很大的声响，所以千万不要用跑动来接近敌人，想要追移动的敌人应该在离他很远的距离时跑动，追到一个特定距离时起跳，这样还能保证一定的移动速度，落地以后再改成行走，而这个特定距离，需要玩家在一次次实践中才能掌握好。与 Xbox 版不同，大部分敌人看到自己的同伴晕倒后并不会作出反应，除非亲眼看到同伴倒地。游戏中真正麻烦的是要躲避的各种监控手段，例如监视器和背景上的卫兵（不能放倒的那种），一旦被发现会立刻拉响警报导致 Game Over，最好的情况也是本关完成度下降，被一般警卫发现后未清理干净就进入别的房间后果相同。还有就是主角的 HP 看起来很长，可实际上根本不经几下打，一般的攻击最多也就能挨2下，要是碰到机枪的话有可能瞬间毙命。

综上所述，游戏的制作人希望玩家玩这个游戏的时候是尽量以“潜行”的方式，不到万不得已的时候不要惊动任何人，尽量用手肘进行攻击。当然，要达成这个目标，要花很大的功夫练习才行，初期肯定是战战兢兢小心翼翼蹑手蹑脚，一旦熟练以后就可以达到静若处子动如脱兔电光火石如入无人之境（有

些夸张，不过那感觉确实很好）。不过在游戏中有些敌人确实很难解决，尤其是后期，这时就要用上我独门的“木叶微尘”了！

所谓“木叶微尘”，其实指的是忍法遁术的最高境界，此招一出，整个人就如同大树中的一片树叶，空气中的一粒尘埃一样无所觅形，玩笑归玩笑，这里我要说的意思是怎样让敌人忽视你的存在，就算是和你面对面站着！首先，先要确定目标敌人是会移动的，不是那种站在原地不会动的守卫，其次就是要确定目标周围的干扰因素不要太多，比如监视器和其他守卫。具体使用方法是：当目标背离你走动的时候跟在他后面，当他马上就要转身的时候立刻打开粘性照相机（按住 R 键），并迅速将视野放到别的地方，离你自己越远越好，在平常的时候，目标一转身就应该发现你并开始攻击，可是这时你会发现他居然无视你的存在从你的身边走过去了！手千万不要松开 R 键，直到你估计目标已经走到背向你的时候，松开键，用手肘放倒他。由于整个过程中自己不能移动，所以才要求周围的干扰因素不能太多。其实这个 BUG 最大的用处还是在于敌人向你走来的时候你又无处藏身时，打开照相机，直到他转身走开时，再按上面的方法使用一次就可以了，手快的玩家配合生命探测指示器使用可以达到神出鬼没的境界。注意，在蹲下的状态下会失效，并且对监视器不起作用。



研究中心

RESEARCH CENTER

PS2

KONAMI

SPG

1~8人

2002年12月12日发售

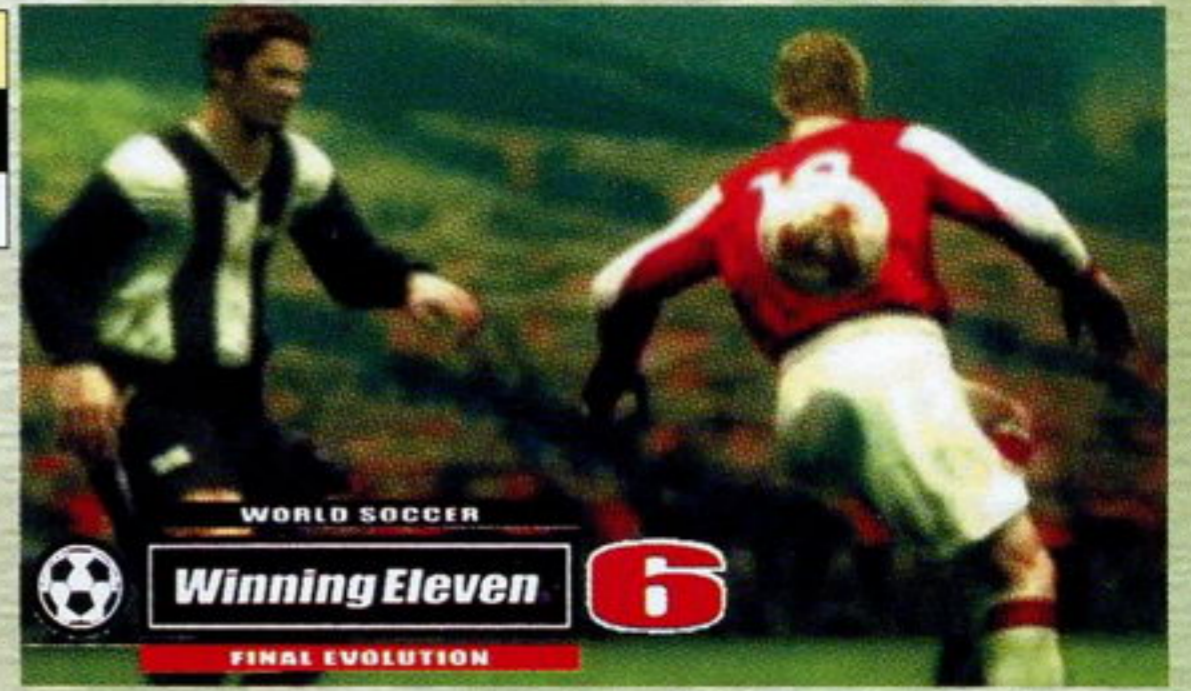
832KB以上

CD-ROM

对应PS2 BB套件,手柄分插器

6800日元

前腰，司令塔，OH，一支球队进攻体系的灵魂。进攻，很大程度上是足球的魅力所在。而我们在为《WE》中一针见血的传球、眼花缭乱的突破、行云流水的配合、酣畅淋漓的进球而陶醉的时候，请不要忘记了，我们身边的那一个人……



世界足球 胜利十一人6 最终进化版

一 优秀人才，放眼天下

欧洲部分：

葡萄牙那两位艺术家的过人速度是美中不足。菲戈是典型的“突破型前腰”。脚法优雅细腻，总能在狭小的空间内把球控制自如。至于鲁伊·科斯塔，我将其称之为“控制型前腰”。他是欧洲大陆范围内，唯一可以与法国的齐达内相媲美的“控制型前腰”。虽然其能力并没有齐达内全面，但是突破与脚外侧控球的特殊能力使他常常在某些情况能够有出人意料的处理球。

法国的皮雷斯，他在位置适性方面比起鲁伊和齐达内都更胜一筹。此外他的速度也很高，是“突破型前腰”和“边路攻击手”的上佳选择。而另一位俱乐部球员法国的吉诺拉则消失在《WE》历史的车轮中了。

而《WE》世界第一前腰呼声最高的，就是这一位，法国的齐达内。

他是“控制型前腰”的佼佼者，能力全面且传球方面是其最强项。他的控球不是为了直接突破，而是为了通过控制球，为自己或是同伴创造机会。其强壮的身体（身高185cm，体格第五类）就是为了好好把球护住而生的。用一句话来形容他给我的感觉就是——稳定精确的超级OH。

如果是“突破型前腰”的话，在欧洲大陆，德国的绍尔是个中翘楚，他过人后的加速不错，过人精度和速度也都还可以。弱点在于突破后的护球力方面。个人觉得，利用他的突破威胁，制造任意球机会才是运用他的好办法。因为他的任意球处理（特别是中、近距离）也是德国的必杀之一。新一代德国核心巴拉克和“永远的伤兵”戴斯勒，虽然OH只是其第二和第三适性。但是如果在绍尔不能上场的情况下，他们绝对有能力客串此位置。因为他们的第一位置上都有很不错的替补：哈曼和施耐德。至于拉米劳，我觉得还是利用其身体和体力方面的优势，担任DH比较好一点。

《WE6》中传球指标与齐达内、鲁伊、贝隆有得一拼的德国球员埃芬博格也消失在《WE6FE》的名单中了。许多的老将因为退役或转去一些中小俱乐部继续发挥余热，而消失在《WE》中。但他们的身影是不会在我们的视线中消逝的。

意大利的首席OH托蒂，个人认为是仅次于里瓦尔多的“射门型前腰”。在《WE》里，德尔·皮耶罗在他的面前只是一个并不全面的瘸子，传闻托蒂很喜爱玩《WE》，更从中获得了一些灵感。大家还记得在2000年欧洲杯半决赛荷兰对意大利最后点球决战的时候吗？托蒂罚出了一记或许在全世界点球的历史上都相当美妙的点球。传说在罚这个点球之前，托蒂告诉内斯塔说他准备使用灵感来自《WE》的“勺子”点球射法，内斯塔吓得不敢吭声。而队长马尔蒂尼则冲他就是一句：“你疯啦！”后来，点球进了，托蒂与托尔多助意大利完成了这一场永载史册的伟大比赛。这个赛季他的罗马队战绩不佳，不知道他会不会打打《WE》来想想原因呢。俱乐部球员佐拉、迪·卡尼奥则在过人速度与绝

对速度方面严重不足。不过，莫菲奥是值得我们关注的另一个俱乐部球员，传球方面和任意球处理很可观，不过身体方面是他的最大限制。新秀卡萨诺则还未成气候。

英国的斯科尔斯也是“射门型前腰”在欧洲大陆的代表性球员。但是其在《WE6FE》中的射门力度却被削弱了，精度和射门技术我个人认为还是合适的，但很多人包括我在内都认为他的射门力度至少也应该有90或以上。世界第一足球偶像贝克汉姆就更不用说了，他的OH是第二适性。也符合他现在的过渡趋势。他的任意球处理仍然是世界前腰中第一的，噢不是，应该是世界第一。但因为其在长传和传中方面的绝高造诣，相信一般打法都是会将其安排在边路，也适合发挥其SH的第一适性。听说在KCET内部为了研究贝克汉姆的长传技术，任意球技术等等，所编辑出来的参考资料足足有一本书那么厚了，完全可以拿去训练一个球员……

西班牙的司令塔球员贝莱隆，个人感觉他是《WE》中制作得最为贴近真实的球员之一。他的各项数据虽然不高，但使用起来却是十分的顺手，给人的感觉就如鲁伊一般。Pass and run是西班牙足球的特点。他们追求的是Best Pass and Best Run。在此之中，贝莱隆就是负责把传与跑连接起来的西班牙司令塔。

捷克的天才少年罗西基，老枪博格，正值当打之年的内德维德以及可以客串OH的波波斯基……捷克可以说在《WE》中拥有丝毫不亚于世界一流球队的中场。唯一的缺憾就是队中的DH队员能力较差，只能把内德维德调回中盘底部担任DH来保护卫线。建议用双DH设置，内德维德的进攻箭头向前，同时防守箭头也向后。另一位就全力主守吧。

北欧的传统三强中，挪威缺乏优秀的OH球员，怀念以前《WE2000》中穿黄球鞋的麦克米兰。而丹麦单纯从位置的属性上来看，唯一具备司令塔特技的OH约根森数值实在也差强人意。但是接下来我们就要谈到《WE》中的一个现象：

具备Passer或司令塔特技的前锋能够使反击提速？毫无疑问托马森是这一方面的典型人物。（当然同类型的在《WE》现役球员中也还有佐拉，雷科巴和里瓦尔多等）如果前锋拥有司令塔特技的话，是否能够提高反击时的进攻速度，或许这也涉及到打法等方面的问题，但是在反击时的很多策应工作恰好是由前锋来完成的。也就是说基本上在《WE》里在由守转攻的形势初步形成的时候，前锋队员的后撤接应是非常重要的。而拥有司令塔特技的球员在控球时，大家仔细



观察一下，他在处理球方面是不是比一般队员有更多的选择。原因是司令塔特技能够提高周围选手的前插意识，所以和现实踢球一样，要多把球交给那些有组织能力的前场队员去处理。而反击时第一时间传给拥有司令塔特技的前场球员如托马森，中场那些进攻意识比较强，攻击性比较高的队员前插会特别积极。具体例子就好比丹麦的两翼格伦夏尔和罗梅达尔，格伦夏尔的攻击性为83前插更为明显些。这样的话，我们是否能够做到更有针对性地去安排球队的反击侧重点呢，期待大家进一步的讨论。另外这里也可以涉及到一个育成球员的育成方向问题，是否要为自己的育成前锋加上Passer或司令塔特技呢？我个人觉得在条件允许的情况下，还是应该加上去的。先加射手，位置感，一对一射门，然后就是Passer或司令塔了。

而《WE6FE》的瑞典在这一方面则显得更为强大：更为恐怖的后上杀手永贝里和我一直非常喜欢的拉尔森。永贝里在瑞典队的领袖OH地位无人能撼，他是瑞典未来的主心骨。我期待他在下一届世界杯的表现，2002世界杯他虽然受伤病困扰没有打上多少比赛，但是在对阵尼日利亚的时候过人突破后直传拉尔森的那一球，还是十分精彩的。在《WE》中，我想KCET是力图再现昔日瑞典双雄的风采吧……因为拉尔森已经从国家队退役了，相信《WE6FE》将会是瑞典三剑客的谢幕之作。怀念瑞典三剑客（肯尼·安德森，永贝里，拉尔森）最为鼎盛强大的《WE2000》时代。谈到这里，相信大家对于日本队员为何每个人都拥有如此多的特技这个问题，会有所启发吧。举个例子，日本队几乎是后卫属性有CB的球员就肯定拥有盯人和DF LINE统率的特技。（除了中田浩二和服部年宏，他们没有DF LINE统率，但是却拥有更令人眼红的Passer！）

特技对于一个球员的影响虽然并不是绝对的，毕竟还有数据这样的自身条件所在，但拥有相应的特技却是启动某些相应因素的前提所在。

而ML联赛的育成球员模式里，25点Points才能换一颗特技星星。我相信是对这一说法的一个很好的补充说明。

俄罗斯的天才球员莫斯托沃伊可谓是大器晚成。其在传球，任意球处理与射门方面都有着不错的能力。难能可贵的是他还有CH的位置属性。但连携与头球方面是其弱项。（与默认阵形配合相得益彰）和现实一样，他在《WE》的俄罗斯国家队里，也是无法替代的人物。拖后前锋的帝托夫同样也可以担任OH的位置。个人觉得，俄罗斯的阵形是《WE》里新设定的阵形里，最为成功的阵形之一。它充分发挥了那几个核心球员的作用，使得他们能够各施所长。它有资格成为《WE》的经典阵形之一。

乌克兰的无所属球员雷布罗夫和土耳其的光头球星哈桑·萨斯的身价真是水涨船高啊。这两位也是第二和第三适性为OH的球员。同为乌克兰的胡辛也算是一个称职的前腰。土耳其近年来人才辈出，埃姆雷、巴斯

图尔克都是值得我们期待的球员。而奥坎在《WE》里则表现得老而弥坚。来自斯洛文尼亚的扎霍维奇的实力毋须怀疑，足以入选《WE》世界十大前腰之列。但是头球、体力和连携是其弱项。另外，来自波黑的萨里哈米季奇也算是个合格的突破型前腰。克罗地亚在关键位置上仍然还是老枪打天下，普罗辛内斯基是一个优点与缺点同样明显的OH。

非洲部分：

现在我们来到了神秘的非洲大陆，尼日利亚的奥克查看起来似乎也属于“控制型”，但因为其启动速度超强和绝高的技术、过人突破能力，所以我将他归为“突破型前腰”的类别。同样类别的还有喀麦隆的奥莱姆贝，不过他在中路位置的表现有点令人失望，个人觉得还是安排他去扯边比较适合。与奥莱姆贝同样来自喀麦隆的劳伦总算没让人失望，身体方面的数据在跑不死之余，还算有个Passer特技。但以上人员普遍连携存在绝大问题。看您的个人能力了。

摩洛哥的哈吉老当益壮，《WE》非洲四大前腰之一。各方面的数据平均，该有的特技都有了。不过我总觉得他和姆博马两人好久都没露面了，但为什么能力还是如此之强呢？《WE》是否存在着一些不为人知的制作标准呢。我个人觉得，《WE》的制作标准很大一部分是向世界杯看齐的。哈吉在1998年世界杯上的神奇表现相信很多球迷至今都历历在目吧。而姆博马是否就真的是因为曾经在J联赛效力过，《WE》就把他的数据一直居高不下呢？这点我持保留意见。当然两人都是非常有力量的选手，毕竟如果把两人的数据调低了的话，那么摩洛哥和喀麦隆在《WE》中的号召力和使用率也将锐减。似乎也并不符合百花齐放的真理吧。

南非的福琼、塞内加尔的法迪加与老哈吉和奥克查一起并称为非洲OH之四大天王。综合比较来看，似乎还是老哈吉更为全面一些，姜还是老的辣啊。法迪加是值得期待的选手，相信他以后定会加盟四大联赛的顶级俱乐部，到那个时候他的表现就更能《WE》制定数据提供令人信服的证据了。除了世界杯外，我们还要看球员在长时间的联赛中的表现。毕竟稳定持续地保持在一个较高的水平线上，数据才不至于频繁波动，而失去公信力。

亚洲与大洋洲方面：

日本的中田和小野与俱乐部中的中田与小野，这四位选手（大汗）的实力在亚洲区的确是首屈一指的。中国是最为缺乏特技的国家之一，而相对来说数据全白版的韩国尹晶涣和伊朗老将巴盖里都还有一个司令塔的特技。日本真的是特技人材最为丰富的国家，具体原因上面已经说过了。毕竟《WE》是日本推出的游戏，而日本足球近年来的进步也是十分明显的，在国际足坛的地位日益提高。中国足球要走的路，任重道远啊。我相信一步一个脚印地走下去，中国队日后肯定还会有所作为的。我们在《WE》中的目标和现实里的都一样，超越日本，韩国，伊朗，沙特，我们要成为亚洲第一……

澳大利亚并没有令人值得信赖的OH。虽然科威尔司职前锋，但现实要求他必须多回撤拿球。虽然没有司令塔等特技，但我们可以通过进攻箭头来弥补一些遗憾。

美洲部分：

个人认为，其实现役的最强前腰，还有至少两位可以与齐达内争雄。他们都在我们接下来要去的南美大陆。他们分别是：

乌拉圭的雷克巴，完美的“突破型前腰”，突破实力在全《WE》系列球员里也是数一数二的。其余的能力也很强，属于传，控，盘，射的全面型球员。另一位则是众望所归的巴西人里瓦尔多，他一个人就可以担当起“射门型前腰”这一个称号。个人觉得，这个在上一代球员普拉蒂尼之后已经失传已久的称号，如今绝对可以在他的身上找得到。几乎已经是完美的数据能

力，相信刚看到里瓦尔多的人都会感到相当吃惊。里瓦的射门堪称一绝，其擅长的下坠反弹球绝技，也被《WE》所借鉴。虽然在《WE6》的时候，两人难分伯仲。但是在《WE6FE》中，里瓦尔多已经稍胜雷科巴一筹。作为一个第一属性为前锋的球员，雷科巴的射术还未够资格进入《WE》的顶级行列。在射门技术（个人觉得这是表现在普通动作与射门的连接速率上以及处理困难状况的射门等几方面）这一个比较关键的数据上，他还要继续磨练啊。如果要我用一句话来评价里瓦的话，那就是——射术极端精湛的超级OH。

小罗纳尔多突破过人很不错，但相对于前辈里瓦来说，很多方面都仍需磨练。至少在传球的造诣上，他还比不上替补的儒尼奥尔·保莱斯塔。如果小罗想要成为一个像里瓦尔多那样的球员的话，那他起码在《WE7》里要具备Passer的特技。我看好他的发展前景，希望不要被过多的足球之外的事情干扰了他的未来。多特蒙德的阿莫鲁索的能力与位置适性也决定了其可以客串双前腰之一，然后通过箭头安排其有效地后插上。在《WE6FE》中，由于巴西队第五次在世界杯上凯旋而归，而贵为全队灵魂的里瓦因为其出色的表现，突破了其在《WE6》的数据水平，在《WE》中已经站到了和齐达内一样的高度上了。我想到了《WE》X代的时候，这两个人也会像贝利和马拉多纳那样，成为传说中的神。法国和巴西元老绝对的如虎添翼！

接下来是阿根廷的时间，贝隆在传球方面可以与齐达内、鲁伊一拼高下，但是在过人方面则逊色一筹。然而我觉得他在《WE》中的感觉其实更近似于鲁伊，只不过他控制和涵盖的区域比鲁伊更为广阔。从中盘的底部开始分球，然后后插上，或在禁区附近强力射门，或插入禁区作为接应点，贝隆是一个相当有特点的球员。如果要我用一句话来形容他的话，那就是Half OH half DH, But not CH。更为难得是他的防守能力，使阿根廷中盘底部的攻守不至于失去平衡。而奥特加则是在南美仅逊于雷克巴的“突破型前腰”。一个个性与特点都十分鲜明的OH。但是其致命弱点在于突破后的护球力，他的身体平衡、身高和体格明显在应付欧洲强力后卫的贴身逼抢时稍微显得有点吃力。效力于摩纳哥的加拉多老了，身体的各项硬指标基本比不上年青人。另一位在现实世界呼声很高的新秀球员艾马尔，其综合了贝隆与奥特加的特点，更为全面。但是在过人突破方面与几位世界范围内的超一流老大哥相比仍显不足，其弱点与奥特加如出一辙。

为什么里克尔梅没有能够入选国家队呢？真的非常非常替他惋惜。曾经有这么一个传说，想去欣赏艺术足球的话。你可以去海布里等待博格坎普，来伯纳乌欣赏齐达内，去圣西罗体会鲁伊·科斯塔，来糖果盒享受里克尔梅。如今从糖果盒到诺坎帕，里克尔梅并没有变，他还在坚守着传统OH的阵地，或许在未来的日子里战友已经不多了。但我仍相信只要罗米能够克服这次的困境，传统OH的技术型踢法就不会失传。在《WE》里，他的能力足以进入世界前腰球员的前十位，在未来的日子里甚至是可以与那几个超一流的球员并肩而立的，实在是非常全面，只是任意球处理稍弱。个人觉得，他是目前这个世界上最为接近齐达内的境界的人了。或许假以时日，他会超过齐达内的。我有那么一种预感……

秘鲁的索拉诺、帕拉西奥斯，智利与巴拉圭的两个阿库纳、墨西哥的布兰克，帕伦西亚，哥伦比亚的阿里斯蒂巴尔等都是《WE》中准一流的前腰。

看来，美洲大陆的确是一个盛产天才前腰的地方。无论是数量还是质量都是如此之高。一方水土养一方人，果然是有什么样的足球土壤，就有什么样的足球人材。

二 一个好前腰所应该具备的

一个好的前腰应该具备传球、过人、射门、技术、



意识、身体平衡这几个大项的数值能力。（当然任意球脚法也好就更完美了）

特殊能力则应该具备司令塔或传球的基本技能，自然司令塔是更为合适的技能。此外，关于进攻的技能当然是越多越好。包括两足假动作，盘球者，直接处理，脚外侧，空切等等能力。不过大家可能会很容易就忽略了连携这一数值。司令塔可以提高周围选手的前插意识，而高的连携力，根据说明书的解释和游戏里的体会就是“数值越高的选手越能与周围的选手形成良好的走位空切与传球接应的形势”。（简单点说就是传跑接应点的问题，是否对得上点）而持有司令塔技能的球员拿球时，能够增强我方球员的攻击意识。拥有传球者技能的球员则是传空档的成功率高，能够与有空切技能（即“飞出”技能）的球员形成有效的配合。

以上的传跑基础是什么？就是连携力。这是为什么我一直认为在《WE6》里齐达内比里瓦尔多要强的理由，无他。因为在相同的处理形势，齐达内的选择方法比里瓦尔多要，一旦被逼入实在是无法突破的境地时，里瓦尔多也只好靠自己的个人能力强突硬闯，但齐达内则可以寻求与周围队友的配合。哪样的成功率更高，相信大家心中都有数。

三 现役之OH最强十一人

接下来是我所评选的《WE6FE》最强的十一个前腰（不评十个而评十一个是为了顺口和配合游戏嘛。也因为优秀前腰实在够多。）以下入选球员第一位置属性均为OH。（到时候别问我为什么雷科巴没入选。）

1. 齐达内
1. 里瓦尔多
3. 鲁伊·科斯塔
4. 托蒂
5. 菲戈
6. 贝隆
7. 里克尔梅
8. 绍尔
9. 哈吉
10. 皮雷斯
11. 奥科查



由于只是十一个人的缘故，很多有实力的选手没有入选。但这并不妨碍我们记住他们的名字和使用他们征战我们的《WE》之旅。

总结

其实所谓最强前腰，都只是在自己的战术风格内所适用的最强而已。但一些实在是公认的就除外了。根据自己的打法特点去选择适合自己的前腰和球队，才是最关键的事情。多去尝试不同的球员和队伍，这样才能找到您心目中的最强。

火热秘技

Ps2 灵魂能力 II

Ngc 灵魂能力 II

XBOX 灵魂能力 II

小秘密

在观看角色个人档案的VOICE模式中,按L或R键可以观看为这名角色配音的声优名称。

(纱迦:大家一定都想知道在剑匠模式中把角色练到满级会有什么好处吧!答案是没有什么好处。顺便说一句,升至最后一级所需的经验值之多,实在是令人发指。)

Ps2 天诛叁 日版

全部任务

选择任务画面时依次输入L1、R1、L2、R2、←、□、L3、R3。

恢复体力

在游戏中暂停后依次输入←、→、↑、↓、□、□、□。

全部角色

在标题画面时依次输入L1、R2、L2、R1、←、→、L3、R3。

所有忍具

在选择忍具画面时按住L1+R1不放,依次输入↓、□、□、→、□、□、↑、□、□、←、□、□。

忍具无限

在选择忍具画面时按住L2+R2不放,依次输入□、□、□、→、↓、←、↑。

多国语言模式

在标题画面时依次输入↓、□、↑、□、→、□、←、□。

隐藏任务

在标题画面时依次输入L1、↓、R1、↑、L2、←、R2、→,会出现力丸的特别任务;依次输入↑、↓、→、←、×、×、×,会出现DEMO MISSION。

全人物+全关卡

在选择任务画面时依次输入L3、R3、L2、R2、L1、R1(如不成功,则输入R3、L3、R2、L2、R1、L1)。

加分

在游戏中暂停后按住2P手柄的L1、R1不放,依次输入←、←、→、→。

查看分数和时间

在游戏中暂停后用2P手柄依次输入←、←、→、→。

特殊能力开关

在游戏中暂停后按住L1+L2不放,依次输入↑、↑、↓、↓,然后放开L1+L2,依次输入□、□、R1、R2。

北京 evolution

Ps2 真·三国无双 3

刘璋降伏事件

自从公布了《真·三国无双3》的全结局达成条件后,就有一些读者来信询问成都制压战中的刘璋降伏事件如何发生,因为这是蜀传拿到第4个结局的必要条件。既然无双众有难,身为无双总帅的纱迦自然不能坐视不理。

成都降伏战的刘璋降伏事件发生必须满足以下3个条件:

1. 成都城正门开门事件不能发生。
2. 敌武将(含援军)全部击破。
3. 刘备军全武将生存。
4. 李严捕获事件发生。

当玩家第一次玩到此关时,会出现以马超为首的西凉军团。将马超收服后再在无双模式中遇到此关时,西凉军团的首领会变为庞德,在自由模式中则固定为马超。西凉军团的首领究竟是马超还是庞德,与刘璋降伏事件有密切关系。如果是马超的话,只要击败他就会造成成都城正门开门事件,因此一定要将其留到最后;如果是庞德的话,随便什么时候击破都没有关系。

当玩家靠近成都城时,西凉军团就会出现。如果此时刘璋军除刘璋、刘循外还残有其他敌将,成都正门就会打开。也就是说,一定要尽快干掉除刘循、刘璋外的其他敌将,当出现“刘璋降伏の气配”事件后再接近成都城门。接下来打败西凉军团就可以了。

(纱迦:顺便说一句,用不同的武将打败马超时,所说的台词都不一样。)

Ps2 DDRMAX2 7thMIX

隐藏模式 ENDLESS MODE

除了不停地游戏直至取得足够的“筐体POINT”外,还有两种方法可以令ENDLESS模式提前出现。

1. 在“激”难度下任意一首曲子(自己编辑的曲子不算)达到AAA评价;
2. 在“鬼”难度中完成18个主题的曲组。

只要完成其中任何一个条件便可令其出现,但这恐怕比取得足够“筐体POINT”的笨办法要难得多吧!

(纱迦:感谢胜负师友情提供。)

Ps2 最终幻想 X -2

银河天震

在5月A杂志中已经提到了银河天震是惟一能打出99999的招式,但当时未详细说明如何才能打出99999,在此特别说明一下。用银河天震打出99999的方法有两种:第一种方法是连击。大家都知道,连击时攻击力会上升,如果大家的基础攻击力在3万左右,用银河天震数连之下就能达到99999。建议使用盗贼进行连击,这样比较简单;第二种方法是不要逃跑,只要你一次都不逃跑,银河天震的攻击力就会变为固定99999。但只要一逃跑,攻击力就会变为普通攻击的数倍。当你重头开始游戏时,逃跑次数会从0开始累计。

当你装备了濒死时必打99999的道具小猫抓抓后,在濒死状态下使用银河天震,攻击力的算法比较特殊。如果你从不逃跑,那么攻击力将变成99999;如果你曾经逃跑过,那么攻击力就会变成9999;如果你的攻击力已经突破界限,则攻击力又会变为银河天震的实际攻击力(即普通攻击的数倍)。

(纱迦:个人感觉还是小猫抓抓更加厉害,不过用没逃跑过的银河天震打地下100层的BOSS托雷马简直是……)

GBA 瓦里奥制造

JUMP FOREVER

完成ジミ-(青)剧情后,会出现名为“JUMP FOREVER”的隐藏迷你游戏。在此迷你游戏中,取得50点以上的成绩,摇绳的人就会变为忍者姐妹;如果能够取得100点以上的成绩,就能够自由选择BGM。

隐藏游戏出现法

《瓦里奥制造》的桌面怎么会有

那么多空呢?应该是完美的啊。经过研究我发现了除了《掌机王》介绍过的以外的2个隐藏游戏。一个是打苍蝇进化版,另一个是西部牛仔的进化版。方法:只要把红、黄JIMMY都打到30就行了!

沈阳 梁元国

(纱迦:像这种秘技是很容易发现的,不过一样会有稿费哦!请大家玩游戏时多留意一下吧!)

Ps2 天诛叁 日版

必须码

ECB3DCE4 1456E79B

残金 99999999

1D165C5C 17E9C70C

全角色全奥义习得

3D165C6C 1456E7A6

3D165C7C 1456E7A6

3D165C8C 1456E7A6

3D165C9C 1456E7A6

3D165CAC 1456E7A6

3D165CBC 1456E7A6

3D165CCC 1456E7A6

3D165CDC 1456E7A6

3D165CEC 1456E7A6

3D165C1C 1456E7A6

3D165F2C 1456E7A6

3D165F3C 1456E7A6

3D165F4C 1456E7A6

3D165F5C 1456E7A6

3D165F6C 1456E7A6

3D165F7C 1456E7A6

3D165F8C 1456E7A6

3D165F9C 1456E7A6

3D165FCC 1456E7A6

3D165FDC 1456E7A6

3D165FEC 1456E7A6

3D165FFC 1456E7A6

3D165F0C 1456E7A6

3D165F1C 1456E7A6

全关卡通过

(PS2PAR Ver1.6以下适用)

7D165C61 144CE7A1

39948629 1456E7A5

3D165C01 1456E7A2

7D165C10 144CE7A1

39948629 1456E7A5

7D165FC1 1458E7A1

39948629 1456E7A5

全对战地图选择可能

3D165E81 1456E7A5

3D165E91 1456E7A5

3D165EA1 1456E7A5

3D165EB1 1456E7A5

3D165EC1 1456E7A5

为杂志出谋划策

互动信箱

办好属于大家的游戏杂志

本期求教

1. 您认为本期杂志中质量最差的是什么？质量最高的是什么？
2. 您认为哪个小编的制作最不认真？
2. 您对增加了语音的 Gamehalo 有什么看法？

针对以上问题发来您的意见即有机会获得本期互动信箱为热心读者准备的谢礼

本期谢礼



1名

GBA

STARS 成员
瑞贝卡军用
手表



1名

28名



生化危机
发售日大幅海报

本期礼品由新达人游戏俱乐部 www.ndr99.com 提供

互动信箱参与方法

- A. 除了回答本期调查提问,来信提出意见和建议的或者投稿的读者都有机会获得本期的礼品。
- B. 写普通信件和发 Email 都有均等的机会获得礼品。
- C. 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码,最好能留下电话号码,以方便我们发放礼品。
- D. 来信请寄:兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000
- E. Email 请发至: ucg@ucg.com.cn

5A 互动信箱送礼名单

获得礼品 GBA 的两位读者

江苏省徐州市复兴北路兴华街沛屯宿舍 褚强
贵州省安顺市西秀区育才路 1 号附 14 号 黄鹤

获得礼品游戏主题 T 恤的 25 位读者

武汉市 金欣	汉中市 李志	北京市 屈元举	泉州市 张文龙
肇庆市 许亦飞	深圳市 李程	天津市 王健	温州市 尤文亮
邢台市 王智坤	成都市 汤涛	北京市 孙铭嘉	厦门市 王俊杰
上海市 徐凯运	涿州市 张伟	宣州市 梁恺	呼和浩特市 奥亚翰
清远市 钟成	太原市 李宇	昆明市 郑海峰	武汉市 徐臻
七台河 于岳	大连市 彭晓一	重庆市 穆欣庆	松滋市 罗茉莉
			北京市 刘伟

读者对 5A 的意见

文章质量最差的

太原马涛: 本期中最不喜欢的是《经典 FTG 主角形象杂谈》,可能因为本人不太喜欢 FTG 这一类型,而且其中没有什么发人深省的内容。不过“自由谈”这个栏目很好,像前几期的那个《JCO》就很好。

珠海刘水华: 我不喜欢“自由谈”里讲 FTG 游戏主角形象的文章。虽然我也是格斗迷,但拿角色的形象来谈,对我来说实在无聊,所以这篇文章我看也懒得看。

宿迁曹静宜: 这期我讨厌的文章是自由谈中的《经典 FTG 主角形象杂谈》,真的很没意思!还不如登几篇玩游戏后的小感触之类的文章更讨人喜欢。

小编: 读者的意见又集中在“自由谈”的文章上,看来众口难调之际,我们对文章质量和长度的控制还是做得不好。

正如曹静宜读者建议的,加入一些玩游戏后的感想类的文章可能会更讨人喜欢,所以近期我们正在大力鼓励玩游戏后的“玩后感”一类的文章,这期就又有类似文章。在此再次替 GOUKI 向各位征集此类稿件,请大家玩游戏后不吝赐稿啊!

本期光盘中不满的

徐州褚强: 最近几期都加入了特别策划,我认为这极不可取,除了选择的素材不符合一部分人的口味,而且太占容量,倒不如多添几首 MV。

高州张景赞: 这期的 Gamehalo 制作得还不错,但是内容好像少了很多啊!上几期的“前线狙击”介绍很多新游戏啊,这期只有两款,好像有点缩水了。

玉林辛秀东: Gamehalo 中《鬼武者》的大特辑占了大半的时间,还有,很少看到 GBA 的内容。

哈尔滨杨北睿: 本期的《鬼武者》时间特别长,声音特别小,字幕小而快,看不清也来不及看。

小编: 以上是一些比较有代表性的不满意见。从中可以看出虽然加入的“特辑”类内容得到不少读者的欢迎,但是因为这几期“特别”内容占时间“特别”长,所以让一些读者感到内容不够丰富,这一点我们今后会注意的,而且已经开始策划一些短小有趣的内容,GBA 的内容也会有的。

字幕不好依然是读者反映较集中的问题,本期的 Gamehalo 中加入了讲解的语音,相信有不少对字幕不满的读者会稍稍息怒的。我们希望能恰到好处地运用语音解说和字幕说明,这也需要读者的意见来指导,请大家多多来信。

对特别企划的意见

长春富宁: 说句心里话,泰坦写的特别企划有些看不懂,但很长知识,希望下次写得通俗些。

高州张景赞: 我想质量最差的文章是泰坦写的《传统棋类游戏初探——简单人工智能》,一开始还有些意思,看到一半时已有不耐烦的感觉,最后还是看完了。看完了这篇文章的一刹那,我发觉原来自己是浪费了十几分钟,实在是太无聊了。

武汉金欣: 非常喜欢。这样的文章正适合我的胃口,但是对于一些低龄玩家恐怕就有些难懂了。

封丹林海威: 大体看来还是挺不错的。另外希望你们做一个“吉祥物大串烧”,把作为各厂商的吉祥物的象征游戏人物一一罗列,当然还要有文字阐述它对该厂商的意义、贡献什么的。

小编: 这期的特别企划很多读者看不进去,觉得枯燥和难以理解,甚至将其列入了本期最差文章。也许将之精简列入“游戏立方”小作介绍会更易令大家接受吧。

另外要特别感谢大家给我们提出很多“特别企划”的创意,我们会努力去做的。还有就是一些热心读者已经成为了“互动信箱”的常客,每次都寄来厚厚的信件和一大堆的感想与意见,让我们特别感动。有大家的支持我们会一直进步的。

对当期杂志最失望的

潮州王晓楠: 最令我失望的是剧情攻略太多,占用了一大堆页数,看起来又枯燥无味。

肇庆蔡鸿深: 觉得最让我生气和失望的内容就是这次《第 2 次超级机器人大战 α》的攻略太不详细了。应该像 D·S 和 SOUL 合作的《α 外传》那样,系统介绍、机师资料和主线流程是必要的,更要对每一话作出分析。我也知道《第 2 次》的剧情、关卡庞大,但制作成《α 外传》攻略的样子才是实用与收藏价值并存的。

阳江陈明建: 本期最失望的要数“黄金眼”,我比较喜欢那种三人的小点评,但本期却少了一页。

梅州周正发: 对于《勇者斗恶龙 怪兽篇》的攻略做成流程攻略很失望!应该有一些道具介绍和隐藏情节及迷宫的资料吧!还有就是那个信息条里有错误。开发厂商竟然不是 ENIX 而是 SEGA。

小编: 其实很多读者喜欢看剧情攻略和小说攻略,但剧情攻略让读者看来“枯燥无味”就是我们要特别警惕的了。对于文章的文采和趣味性,是我们近来要努力的方向。

不少“机战 FANS”最失望的就是这次《第 2 次超级机器人大战 α》的攻略不够详细。对这个问题的反映是比较集中的。攻略的详略和形式一直是我们小心处理的部分,但仍然会不时地引起部分读者的不满。像这次的《第 2 次超级机器人大战 α》的攻略是简略了些,但要像蔡鸿深读者要求的那样,那一期实在是没有更多的页数和时间。一般遇上这样的情况,我们会在下一期给出补遗或研究的。

5 周年互动欢乐庆抽奖活动截止日期后延通知

为响应政府防治非典型肺炎的号召,很多读者在近期不便如常出门购买杂志。为了给大家一个公平参与本次活动的机会,现经研究决定将本次活动寄回印花的截止日顺延至 6 月 15 日。只要大家将集齐的印花连同本次活动的问题回答在 6 月 15 日前(包括 6 月 15 日)寄出,即有资格参加抽奖。寄出日以读者当地邮局的邮戳为准。请大家相互转告。而最终抽奖活动将在公证处监督下于 6 月底举行。获奖名单随即公布。

温馨提醒 1 没有购买到前几期的读者可以向杂志社邮购。2B3A 合刊定价 19.6 元,其余都是 9.8 元。请按定价邮购,不用另加邮费。邮购的读者务必要在汇款单上注明自己邮购的期数和数量,最好留下自己的电话号码或其他的联系方式以便于联系。邮购地址是:兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社,邮编是: 730000。

温馨提醒 2 本次活动所提的 3 个问题只是想向大家做一个调查,对大家的回答不计对错,只要您写出自己的看法即可,请各位参与活动的读者不必为答对还是答错而担心。

游戏动漫园

GAME & A.C. GARDEN

栏目主持: D·S & 阿修罗

七濑葵

对于很多认识七濑葵的读者来说,差不多都是从欣赏过她绘画的SNK格斗游戏《侍魂》的原创插画开始的,但其实在日本她真正为广大漫画爱好者所熟悉的是从她绘制了另一家著名格斗游戏厂商CAPCOM的《街头霸王II》的同人志而起的。接着她为《饿狼传说》画过插画,之后才是《侍魂》。当然,她绘画《侍魂》插画而赢得的人气度与赞誉是绝对超过前两部作品的。虽然《侍魂》的角色设计并不是她,但大家均公认七濑葵所画的《侍魂》中的女孩子是最可爱的,甚至在日本同人志界,有种“侍魂=七濑葵”的说法。



OVA《侍魂2 阿斯拉斩魔传》的插画,也是曝光率非常高的一幅作品。无论是构图上色还是人物表情都刻画得十分精彩。



为美少女世界增添亮色的魔法师

之后的日子里,她暂时放下原本漫画家的工作,将主要精力投入到绘画插画以及担当OVA或者游戏的人物设定工作中,并取得了相当不俗的成绩。她的插画范围非常广,除了推出小说插画和画集之外,还为在日本非常风靡的卡片游戏系列绘制了大量的美少女插画,同时期也为《G'S MAGAZINE》绘画封面。而如今她再次回到她的老本行工作中,在日本老牌动画杂志《NEW TYPE》上继续连载中篇漫画《ANGEL/DUST》的续作《ANGEL/DUST NEO》,此外还定期地在《ULTRA JUMP》上创作一些短篇漫画作品并偶尔为其绘画封面。

另外,值得一提的是七濑葵近年来在画风上的转变。如果一直留意七濑葵作品的读者应该不难发现,就是原本使用COPIC MARKER以及水彩为主的七濑葵,已经转变为以电脑画(CG)为主了,而人物也逐渐变得更加“幼齿”了,完全紧随日本美少女文化的潮流。究竟这种转变是否合理,那则是仁者见仁,智者见智的问题了,这次刊登出来的插画,电脑CG的比例并不大。



▲好多幼齿的小MM,七濑葵看来也是流行美少女界的弄潮儿啊!



▲漫画《ANGEL/DUST》的插画,用色相当考究,视觉效果很棒。

▲电脑版的娜可露露和莉姆露露是不是很可爱啊?



▲小说的封面插图被选为卡片游戏中的插画。

▼黑白稿也是七濑葵的强项之一,他笔下的娜可露露是笔者的最爱啊!



七濑葵小档案

资料

6月12日出生, A型血, 山口县出生。

作品

《ANGEL/DUST》
《ANGEL/DUST NEO》
《气象精灵记》
《SERAPHIM CALL》
《侍魂2 阿斯拉斩魔传》
《EITHEA》等



▲大量的原创作品使七濑葵的艺术事业达到巅峰!



飞越生离、飞越死别、飞越巅峰!

文：幽静森林

当科技允许人类进行光速和空间折叠飞行时，人类的历史随即进入了宇宙大航海时代；当我们向这些新时代的哥伦布、麦哲伦们挥手告别时，我们可曾知晓，他们心中隐含的巨大痛苦？

高屋典子就是这样从一个旁观者开始成为这些先驱中的一员的。

怀着幼时对父亲的崇拜，她立志也要成为一名宇航员，奔赴星海。然而首次宇航任务——探索不明飞行物体，留给她的却是幻梦的破灭：父亲的死亡在这艘仍以接近光速飞行的宇航舰残骸里被确认了；留给我们这些旁观者的则是对这种宇航飞行方式直观的认识：晚了十二秒，仅仅是因为退出光速飞行晚了十二秒，在正常空间里，六个月的时间已悄悄溜过。六个月啊，地上的人们一如往常地工作、学习、恋爱……六个月，已发生了太多的故事，产生了多少的悲喜。然而对高屋典子来说，只多过了十二秒！她如何能带着尚未整理的心情，面对这个飞速流动的世界呢？……

在接下来为期数月的正式航宇飞行结束，回到地球后，年仅十七岁的她拿到了宇航学校的毕业证书。当她还有种“赚到了”的窃喜时，从她身边经过的成年女性将她拉回了现实：她昔日的同窗好友现在已是一个三岁孩童的母亲了，而她自己的身份证也注明，她已经二十七岁了！在正常的时空里，十年已成往昔。望着已成陌生的人和事，高屋典子第一次明白了她父亲当年所要承受的孤独和寂寞。

新的航宇任务又下达了。然而这次，就连高屋典子的姐姐，一向坚强的天野霞也退缩了。不，她并不害怕死亡，已跨越过亿万星海的人决不会将死放在心上。她所挂记的，是留在地球的“那个人”：她希望能成为那人的妻子，为他料理家务，为他生儿育女，与其厮守一生……但是，辐射病使他只剩下六个月的生命。而这次任务，按正常时间算，需要半年。“我不能再前进了！……他，他就要死了！”对着虚空，天野霞无助地哭喊着。冰冷的宇宙，吸收了所有的声音。不管是人类还是时间，在它的面前都显得太过微不足道。但也许是神都为之动容，他终于支持到了天野霞的归来。三天后，去世。

一晃十五年过去了。在这段时间里，高屋典子好友的女儿也已经出落成了十八岁的大姑娘，而宇宙中的高屋典子仍在时间与空间的狭缝中穿梭，至今未满十八岁。这次，留在地球的天野霞将再次出发，与妹妹会合，开始新的征途。带着典子好友“请务必在我女儿有生之年回来”的嘱托，带着关爱她的人

们所折成的象征吉祥的千纸鹤，她消失在星海……

她们终究未能回来。地球上，人类仍在不断地重复着生存与死亡，一代又一代；她们的故事，也早已成为了遥远的传说。但是，只要我们人类还生存在地球上，只要我们还能继续仰望天空，我们会继续等下去，直到“那一天”的到来——到时，我们会用一整片大陆上的灯光汇成“欢迎归来”的字样。因为，这是献给归来游子最好的礼物；是一个永远延续下去的约定！

后记：

《飞越巅峰！》是能让我看时热泪盈眶，看后心潮澎湃的三部动画片之一。说实话，为什么会这样我也不十分清楚，只能说是种“只可意会，不可言传”的感觉。

纵览全片，人类与所谓“宇宙怪兽”间的战争是明线，也是辅线；而以高屋典子、天野霞姐妹为首的宇航员们在新大航海时代的背景下所展现出的勇气与一往无前的气概虽是暗线，却才是整个故事的主线。

在这个时代，“天上一日，人间数载”已不是神话，但也远不是传说中的如此浪漫：生于这一背景下的宇航员们，必须面对每次归来时的人事皆非，必须承受同亲人、朋友们生离死别的巨大痛苦。这种痛苦，我们还可以从相似题材的经典科幻小说《时间机器》和《飞向半人马星座》中体会到，相信《飞越巅峰！》的主创人员也借鉴了不少类似题材科幻小说的情节。然而，如果整个故事仅是沉溺于这种希腊悲剧式的情节当中，它也许可以赚人的眼泪，却不足以打动人。真正能使人产生共鸣的，既不是《飞向半人马星座》结尾时的逃避现实（作者令宇航员们逆时间而行，回到了他们出发时的那一刻），也不是《时间机器》结尾面对世界末日的绝望与无助，而是弥漫于全片的乐观向上的精神。不管遭遇到什么样的困难、面对如何的痛苦，主角们始终坚信可以依靠人类自己的力量渡过难关。

在全片结尾，整整经过了一万两千年的岁月，她们才回到地球。座舱内的千纸鹤仍然象是昨天折成的一般，但千纸鹤的主人们早已不在世上，整个地球一片漆黑，人类似乎已经灭亡。然而此时，灯光亮起，不仅仅是她们姐妹，相信每一个看见那排大字的观众都会从初时的绝望转为悲喜交加，难以自己；最后一集的黑白片之谜也在此时破解：过去的一幕幕都是发生在一万两千年前的“故事”，而一个充满希望的、崭新的未来，才刚刚开始！

哀伤的挽歌

文：salomekuroro

该怎么说呢，把《Cowboybepop》列为迄今为止我所看过的动画中最杰出的作品之一，应该是无需迟疑了。它属于很奇妙的一种东西，刚开始会很有点不耐烦，而后就完全被那种高级幽默的品位吸引，除此之外，还有对世人的独特诠释和淡淡的哀愁的气质，是我以前从来没有接触过的。

基本上，组成《CB》的所有要素都属于一流水准。画面没有偷工减料，无谓的静止很少，人物的表情亦相当细腻真实；剧情是非常有韵味的那种，虽然大多数时候每集都只是一个独立的故事，但一点也不显单薄，即使如“冰箱事件”那样娱乐性比较强的也有令人回味再三的魅力；人设和声优我个人是比较喜欢，除了几位主角，比查斯及库廉朱丽叶等人都能给人留下深刻印象，这对以短剧情为主的片子而言殊为不易。而BGM和OST，每一个有点音乐品位的人应该都会喜欢，（哈哈，有变着法儿夸自己的嫌疑）充满自由与率性，还有淡淡忧伤的爵士，恰到好处地衬托着本作的剧情，真正的相得益彰。



但是，只是这些而已吗？骨子里吸引着我的，到底是什么呢？

当东都在巨大的游乐玩具下消失了声响的一刹那，心里好像有种什么东西在变化着；在夕阳下默默离去的埃特，将找寻到什么，还有，将失去什么呢？关于菲和维特松本的那一话，我至少被要

了三回，这种感觉很像看道格拉斯的《心理游戏》，猜测，建立在常识之上，被颠覆又被拾起，但最后《心理游戏》给出了答案，而在《Cowboybepop》戏谑式的叙述与刻画中，真与假，完全消失了边界。

《CB》的特别就在于它将整体与细节的魅力都发挥到了极致，是细节的精彩构成了整体的精彩，但只有一种灵魂贯穿了始终，那种灵魂是《CB》独一无二的精神——对美的展现。

但那不是传统的美。传统的美建立在公认的道德基础之上，而在CB中，赏金猎人（还有红龙）显然不是受人尊敬的职业。朱丽叶是一种美，是一种理想国式的温柔乡；库廉也有一种美，是对友谊和信任的执著美；埃特也有种奇特的美，一种举世无双的天才和令人怜爱的天真无邪。《CB》中每个人都独特，而其中的一些，身上会有那种可以感动人的力量。

或者是对美的消逝的哀叹。

但对于含蓄的哀叹，库廉那一话的结尾，如山歌般充满野性的音乐，还有老人似真亦幻的话，“战士的眼泪”，正是对库廉执著的哀恸吧。有时候是你都察觉不到的赞赏或哀叹。比如关于牛仔安迪的那一话，初看之下实在是十三透顶，再想想，不光是史派克可爱得很，就连除了添乱还是添乱的安迪，多少也有些可爱之处。

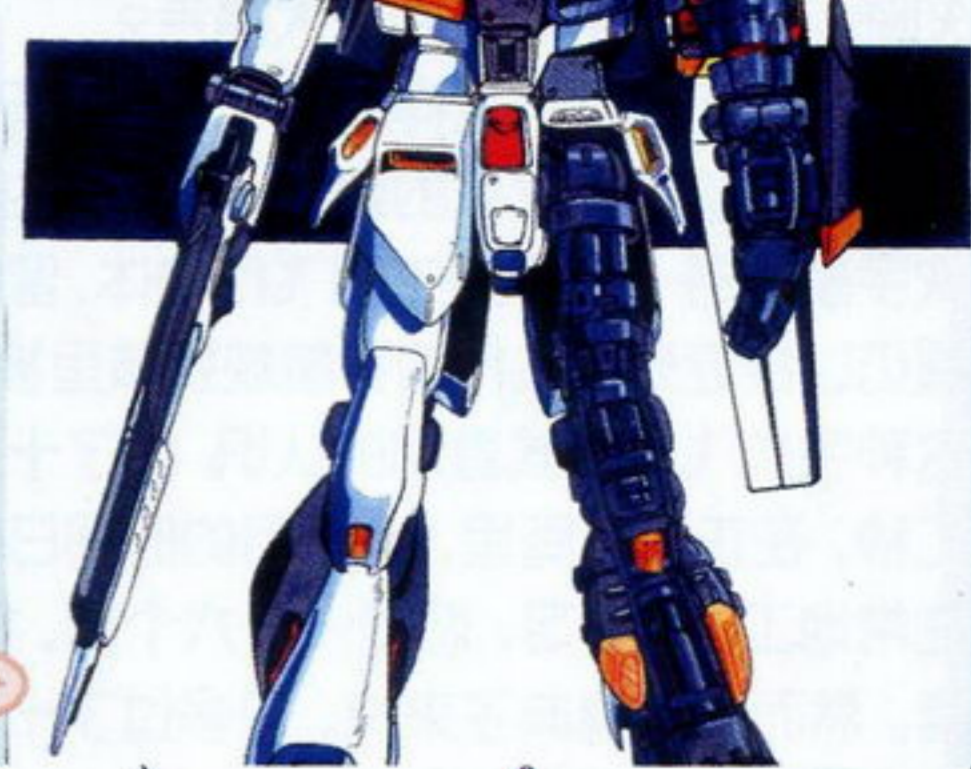
正因为有许多美，也有许多美的毁灭，所以看似轻松幽默的《CB》是一出悲剧也说不定，它唱的哀伤挽歌，被听懂了多少呢？



告诉大家一个好消息，紫枫我就要回家成亲咯！LP在家里也等得很心急呢！^^
所以这两期的画廊我就不能亲自坐镇了，特地邀请阿修罗代替一下廊主的位置，
下任紫枫很快就到，请大家还是要继续支持我们的画廊哪！



MOBILE SUI
GUNDAM
CHAR'S
COLOR
ATTACH



看到这张画，突然想起了《魔神Z》的片头……如果机体的姿势再舒展一些就好了！

紫枫兄走得好急呀！记着给我们这帮兄弟多带点喜糖哟！
近期阿修罗就是画廊廊主了！（紫枫：第三任紫枫就快到了，你只是代理的！
来，把这两个字写到脸上去！）大家只要有画就尽管寄过来！只要你够劲，俺就帮你登！至于征稿的说明……大家注意画廊的左下角，按照那上面的要求即可。

油画版的春丽阿姨……很有特色哦！这种画风让我想起了XXX和XXXX……（抱歉，少女漫画看得比较少，叫不出多少名字……）另外，作者的名字很有台剧情嘛！（开玩笑啦……）

天津市·陈艳荣



上海市·黄成玉



安徽省·徐剑

花丛中的莉阿拉。第一眼看上去的感觉非常不错，不过仔细看一下的话就会发现有不少细节的地方还需要改进，五官的结构、下巴、肩膀，还有……下次希望看到更漂亮的图啊！



四川省·刘飞

羽毛、锁链、未系紧的拉链、忧郁的眼神，还有那稀疏的胡渣子……（怎么好像台词窜了？）现在好像不光少女漫画喜欢这个调调，就连一些少年漫画也有此倾向啊……



上海市·小溪

……天使？这个姐姐到底是哪位呀？人物的左肩好像有点问题哟！怎么今天画廊里面都是一些女孩子呀？紫枫可是有家小的人……

南京市·blue

M.O.M.O.，还有羽毛……人物的脸部描绘得还不错，不过腰部以下的姿势就感觉有点怪了！继续努力哟！



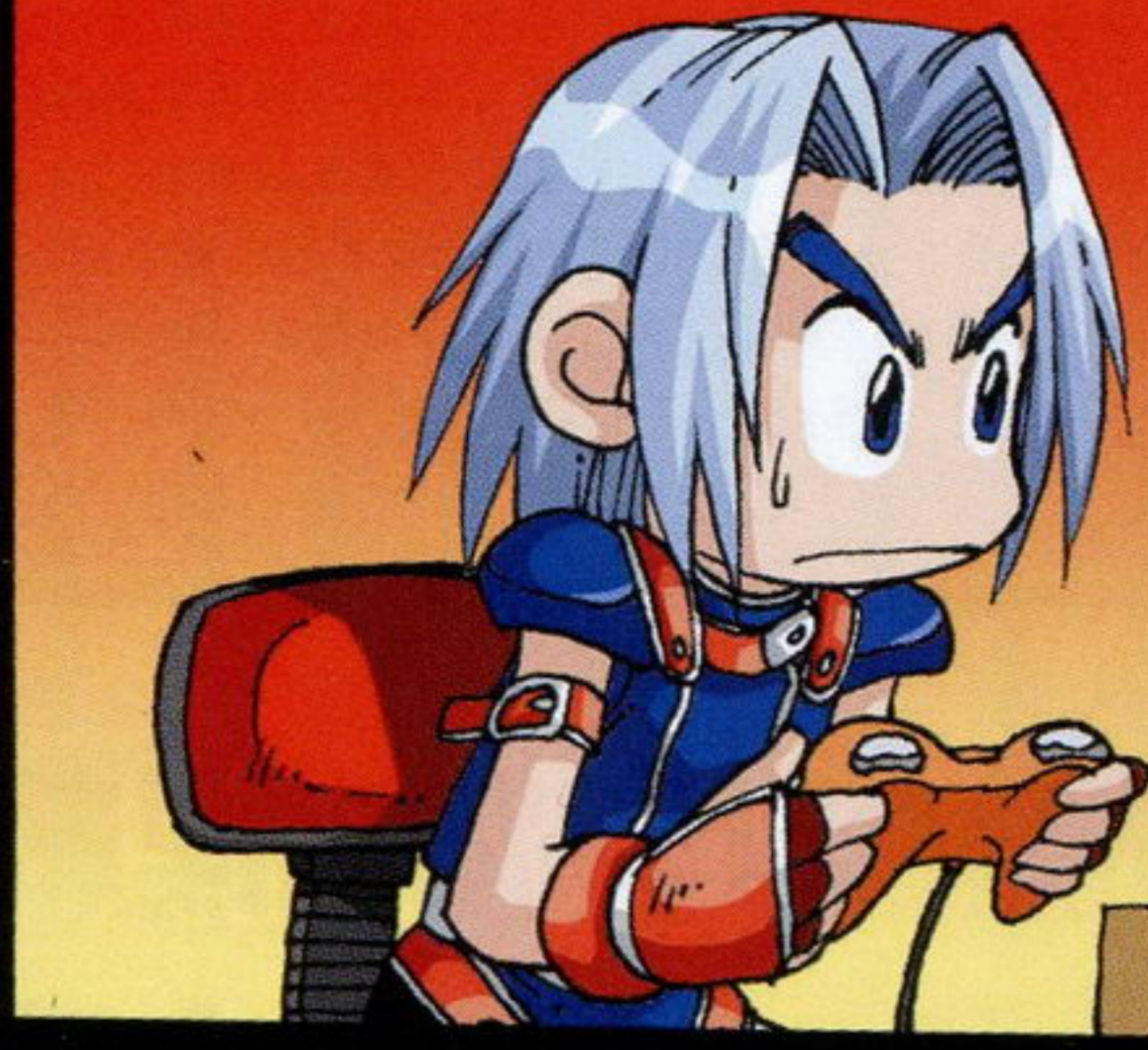
重庆市·韦彬



又是凡妮莎，不行了！阿修罗，快给我拿纸来！再流鼻血我就没力气回家了……画稿上的MSXIII是笔名吗？居然用这个家伙的名字，难道作者也是一位墨镜酷哥？

征稿小说明：画廊面向广大玩友征集单页故事稿以及单幅稿。对于那些创意、画技尚未达到要求的单页故事画稿，紫枫会酌情缩小刊登在画廊左手页。

此外：1. 务必在画稿背后留下详细联系地址（电子投稿也一样在信中写清楚地址）2. 画稿大小推荐尺寸为杂志标准大小，即21cm x 27cm，长宽变化请保持在10cm内。3. 题材尽量与游戏有关，尤为欢迎四格式的漫画。4. 作品刊登后会先收到样刊一本，稿费为40~100元不等，在作品刊登后的一个月内寄出。欢迎大家踊跃投稿！



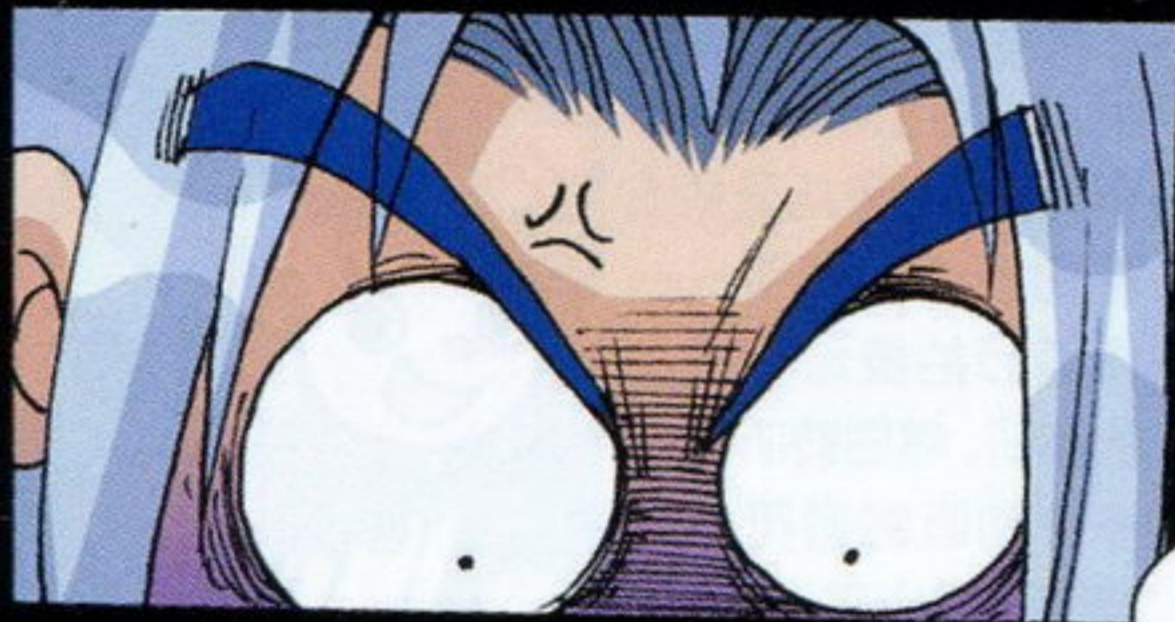
中场休息，
喝口水。



一不小心……
碰!!



磅!



是这里啦!

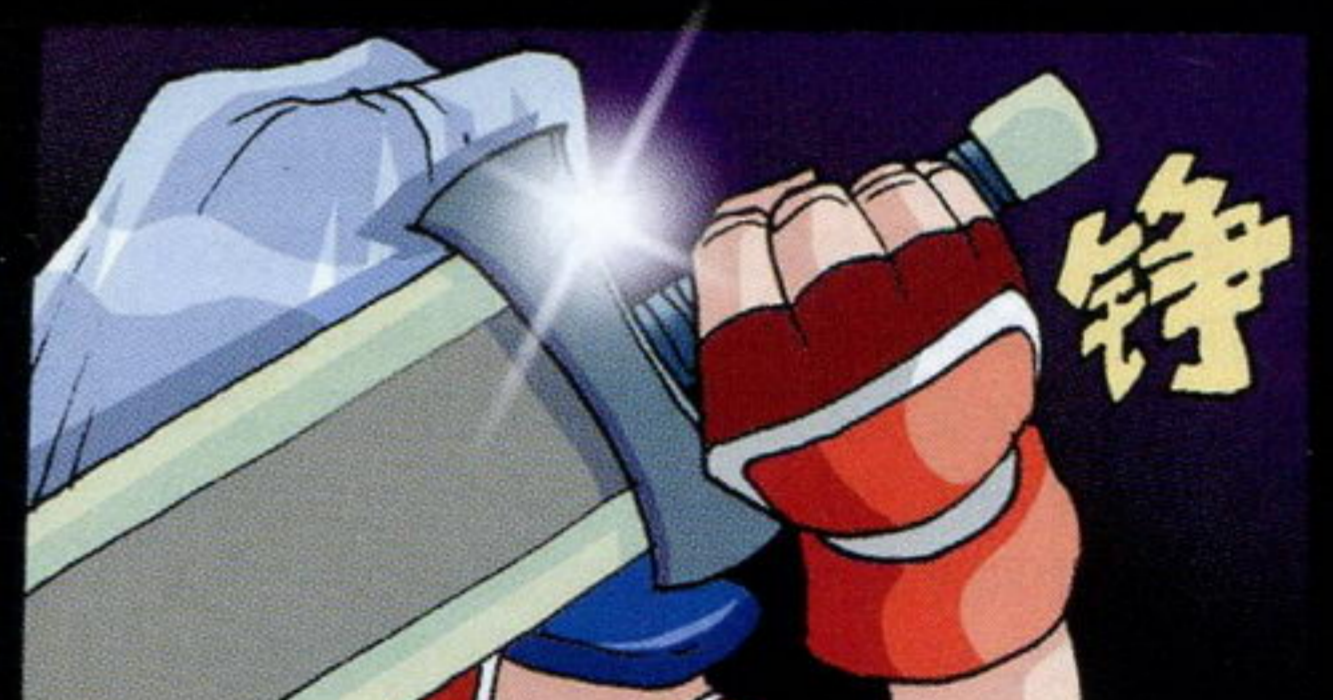
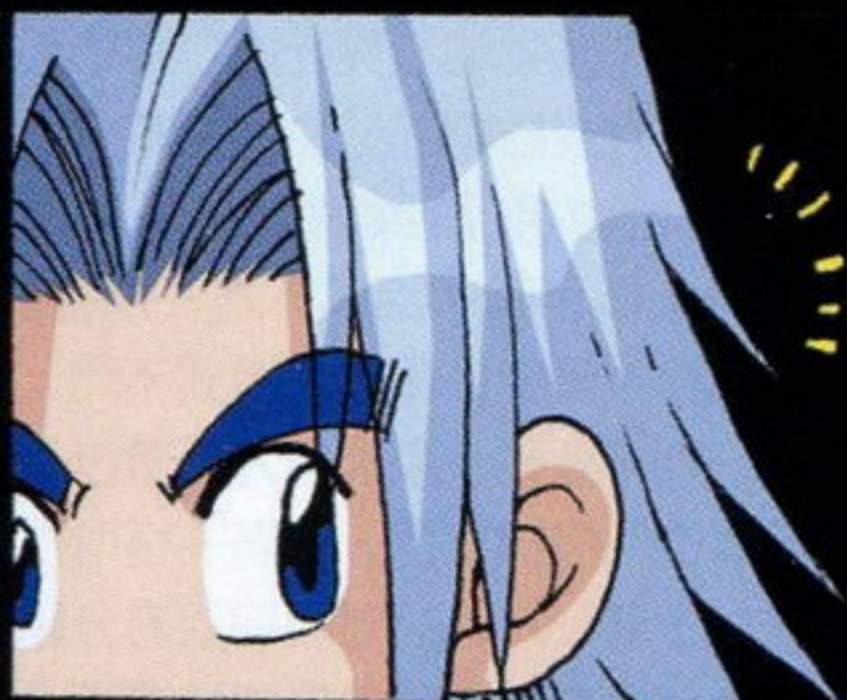


欢迎光临!

老板，我想买个杯子。



5555...
我心爱的
杯子
.....
我对不
起你...



碎



糟了，GAME 中毒
症又犯了……

碎!!



呵呵……老板
不好意思，一
时错手……我……
我会赔偿的。

啊——今天
怎么这么
倒霉啊!!



本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

自由谈

主持: GOUKI

忽然有一天和一个撰稿人谈到了黄金眼 REVIEW 的问题,他问我向黄金眼 REVIEW 投稿有没有什么要求。其实整个黄金眼栏目都只是针对编辑部的小编开放的,而 REVIEW 这个环节则是对一些比较有名气的游戏的一次总结性陈述,让玩家能够更加全面地了解这款游戏的优缺点究竟在哪里,而玩过了该款游戏的玩家也能够了解小编的观点是否与自己有不谋而合之处。事实上现在“自由谈”里每一篇评论游戏的文章,都可以看成是“玩家们的 REVIEW”,如果诸位对你所喜欢、不喜欢的游戏有话要说,不如就到“自由谈”来做客吧。

体现音乐游戏的极意——《POP'N MUSIC 7》评析

文: 姚舜禹

PS2	KONAMI	SPG	1~2人
DVD-ROM	2003年11月21日发售		80KB
	只对应DS2		6800日元

中几作没有买到,现已成为心中的一大遗憾。就在前几天,笔者终于买到PS2版的《POP'N MUSIC 7》,激动之余打开尘封已久的PS2,终于和那些久违的角色们再次相会了,紧接着惊喜地发现这7代与前作相比变化巨大——所有的界面、系统全部焕然一新,特别是一些新要素的加入令本作比起以往来要好玩数倍!对于这么好的游戏笔者自然不敢独享,先将自己的一点体会写出来,希望更多的朋友加入《POP'N MUSIC》的大家庭,体会游戏与音乐的完美结合!

儿是技艺娴熟的吉他手,一会儿又成为钢琴演奏家,一会儿又变成富有激情的鼓手——伴随节拍按动手柄上的按钮,然后聆听着每一个动听的音符从音响中迸发出来,对于音乐爱好者来说,还有什么能比这种享受更加快乐的呢?

一 多到令人咋舌的曲目种类

作为音乐游戏的最大卖点,里面的曲子自然是要放在首位。不难看到, KONAMI 制作的音乐游戏特点非常鲜明,其中《DDR》以 DISCO、舞曲为主;《狂热节拍》或《吉他高手》等以摇滚、DJ 音乐为主;那么《POP'N MUSIC》呢,不客气地说,这个系列则是将世界上所有存在的并且大众化的音乐种类加以囊括,特别是当今流行曲种几乎全可以在游戏中找到,像以流行歌曲(POP,其中分支很多,比如带有日本风格就叫做 J-POP 等,游戏中此类歌曲最多,在此不便详细列举)为主题的《happy music》、《月に行ったミルク》等很多;以摇滚、重金属摇滚(ROCK、HEAVY ROCK 等)为主题的《电气人形》、《be a chest be ach》、《go on stopping》,以演唱会、现场音乐(RADIO、WAVE)为主题的《BITTER SWEET SAMBA》;以电子乐为主题的《80'POPS》、《Dimanche》,以日本演歌为主题的《江户花映雪》;以中国古典风格为主题的《加油!元气猿》、《the claw & the Dragon》;以动画风格(ANIMI)为主题的《宇宙战舰ヤマト》,以说唱(RAP)为主题的《纯爱サレソタ》;以北欧风格为主题的《カモミール・パスルーム》、《赤い碟》;以古典交响乐为主题的《CLASSIC 6》、以拉丁曲风格为主题的《cque pas a hacer?》以布鲁斯、节奏布鲁斯(BLUE、R&B)为主题的《翔べない天使》;以爵士乐(JAZZ)为主题的《Betty boo》;以迪斯科为主题的《DISCO HOUSE》,以儿童歌曲为主题的《はじめのチエウ》等等,不胜枚举。

别看笔者列举了这么多曲目,其实游戏中曲子的数量要多得多!而且很多都是叫不上来的名词术语,所以笔者就不在这里现眼了(笑)。这些歌曲光一首一首的试听,笔者就花了差不多一个下午的时间!感觉每一首歌曲都极富有代表性,似乎是耳熟能详又让人浮想联翩,不亚于上了一堂世界音乐的课,仿佛沉浸在音乐的殿堂。更为重要的是,这些音乐都是由自己亲手弹奏出来的,在《POP'N MUSIC》中,玩者一

对战模式是本作最大的亮点之一(笔者不敢确定6代里是不是就已经加入了,但5代里是一定没有)。一直以来,“《POP'N MUSIC》系列”就没有对战模式,至多是几个人一起来拍机台,尽管大家同乐却缺少一份竞争的乐趣。看着《DDR》的双人翩翩起舞;《吉他》的双人联袂演奏,也许制作者觉得差不多也该给《POP'N MUSIC》加个双人模式了。这个对战模式非常的有趣,不难看出制作者的独具匠心。首先仍然是选曲,不同的是进入对战后画面分割为两部分,两玩家一个控制一边,键位也相应的缩减到只有3个键。有人要说那难度不是太低了吗?当然不是,别看键少,但大面积的下落也够人受的;和普通模式不同,对战模式只计算分数,分高者胜,原来作为衡量过关分数的生命表变为类似于气槽的东西,每满一格可以向对方发起一次攻击,最高LV5,在对战前双方分别要摇一台老虎机,如果分数高的话就就能够换来更多的气槽;在使用时画面下方会出现一个小画面,你的角色会向对方角色仍出棒球或是手里剑,对方要赶紧按键把它们打回去,然后由攻方继续打,而如果某一方没打回去的话那就要遭殃了,多种多样的干扰方式接踵而至,——比如音符会突然以飞速落下;或是自动消失;或是变成一些奇怪的东西等等,因此对战双方不仅要看着上面的音符,还要提防下面的攻击。俗话说“一心不可二用”,这种情形下即便是再高的高手,也会因为无法顾及两面而漏洞百出,一时间对战双方都会手忙脚乱,那场面是又热闹又好看。可以说,对战模式的加入极大地提高了游戏的可玩性,将音乐和游戏的结合提高到了一个新的高度,可谓是画龙点睛之笔。

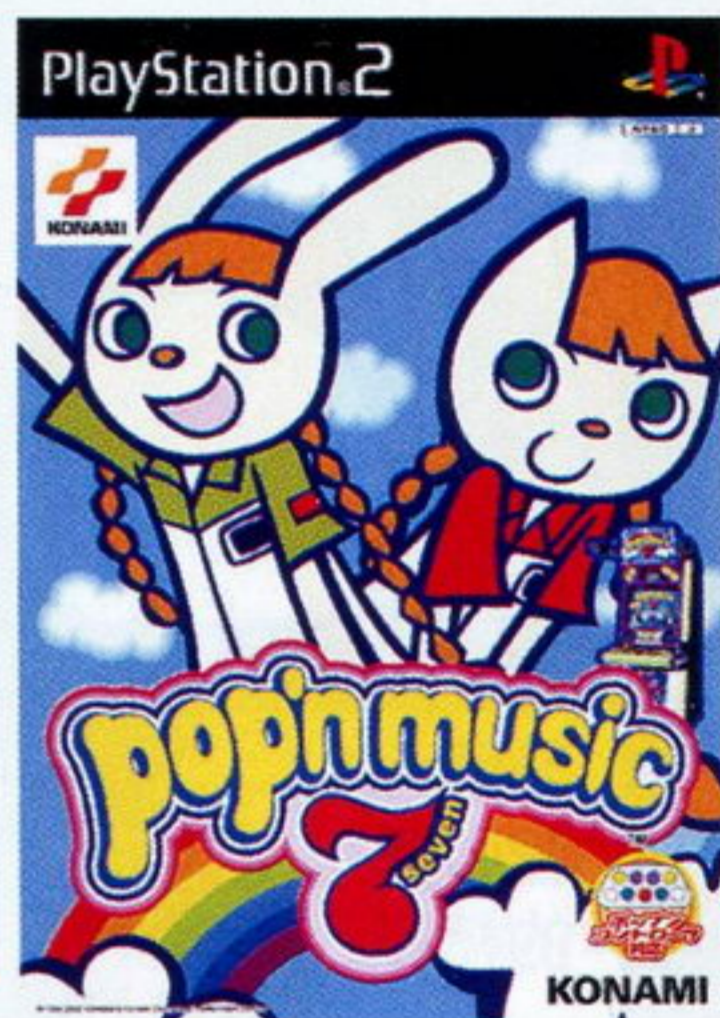
二 新的对战模式乐趣无穷

除对战外还有一些新的模式,比如可以4个人对战的“联赛模式”,可以收集资料的“剧情模式”等等,但都没有对战模式来得有趣,这里不难看出制作者在游戏中尝试了很多新的东西,力求让玩家获得最大的乐趣。



如果说到音乐游戏,各位玩友首先会想到什么?可能是曾经风靡大江南北,令男女老少都跃跃欲试的《DDR》,也可能是声光绚丽多彩,音乐狂野另类的《狂热节拍》或是《吉他高手》。可能不少人都有这样的印象,在一些大型的街机厅中,往往被围得水泄不通、人头攒动的地方就是这些音乐游戏的所在,里面是几位造型前卫的高手在表演着令人炫目的技艺,以眼花缭乱的节奏舞动着双手或是双脚,强烈地吸引着观众的目光,并不时引来阵阵喝彩声。在很多人眼中,诸如《DDR》、《狂热节拍》等游戏都是高难度的象征,如果没有足够的体力与技巧就上去玩,浪费几个代币是小事,就怕别人那种嘲笑的目光,那是足以灭绝一个人的自尊的。因此,许多喜爱音乐游戏而又碍于情面的玩家只能停留在欣赏的角度,对于那种和音乐融为一体、尽情游戏的乐趣则很少能够体会到,不得不说不是一件非常遗憾的事。

那么,就没有一款任何年龄、性别的人都适合的音乐游戏吗?当然不是, KONAMI 是一个具有超强市场洞察力的怪物厂商,他不会错过任何一个有潜力的游戏市场。因此,对于“非玩家”一族, KONAMI 开发了《POP'N MUSIC》(流行音乐)系列,这个系列旨在以好听流行的乐曲、简单的操作以及亲切可爱的界面为主题,令玩者非常轻松地体验自己弹奏歌曲的乐趣。自从《POP'N MUSIC》一诞生便吸引了广大的音乐游戏爱好者,成为日本各大街机厅不可缺少的一员, KONAMI 也不断为其制作续作,至今为止,这个系列在街机已经出到第8代,家用机出到第7代,可见其生命力之强。笔者从见到《POP'N MUSIC》的第一作开始就一直喜欢它,并且下决心要把此系列的游戏收集全,由于国内游戏渠道并不是很理想,因此有其



三 亲切可爱的文化氛围

《POP'N MUSIC》之所以吸引人还有一个原因，那就是其中人物形象设计得非常可爱，人物都是3头身的卡通形象，字体也都是圆滚滚的，可以说是一个可爱至极的世界。比起那些动不动就用骷髅、怪兽为主题的DJ音乐游戏来说，《POP'N MUSIC》显然更受人们的欢迎，作为主角的那两只小兔子（原型据说是日本著名歌唱组合“帕妃”）也时常出现在各种场合。前文说过，本系列所面对的是“非专业”一派的玩家，这样具有亲和力的形象加上易上手的难度，游戏中又是那些脍炙人口的曲子，如此可爱的游戏想不受欢迎都难。因此经常在《POP'N MUSIC》机台前，

既有技艺高超的高手在表演，也有不常玩游戏的人或是女孩们在快乐地拍打着按钮，总之无论任何人都能在《POP'N MUSIC》的世界里找到属于自己的乐趣，制作者巧妙地利用游戏这一形式将许多高深、专业的音乐轻松地表现出来，营造了一个如此轻松愉快的文化氛围，令广大玩家不仅在游戏中得到了紧张刺激的感受，同时也深受音乐的感染和熏陶，如此一来表现音乐与游戏的作品，在当今众多的音乐游戏中当属佼佼者。

如果你喜爱音乐；如果你喜爱游戏；如果恰好两者你都喜欢，那么恭喜，有一款叫做《POP'N MUSIC》的游戏，很适合你。



甄姬历史研究报告

文：死毙德

如果没有KOEI的“真·三国无双”系列的话，恐怕我们很多人的三国细胞到现在都还没有完全觉醒。比如这个我马上要说到甄姬，在家喻户晓的《三国演义》里面，这位姐姐只不过才露了那么小小的一脸而已，以致不少人在看完全书之后对她完全没有印象。但是，随着“真·三国无双”系列在大江南北的不懈推广，出自KOEI人设师谏访原宽幸笔下的那个曾经很难让人记住的甄姬，一下子就红遍各地，再伴随今次《真·三国无双3》中新造型的推出，人气就更是高居不下了。

而我下面所要提到的，则是一个实实在在存在于中国历史中的甄姬。

在研究开始之前，请先过目这么一段：

黄初三年，余朝京师，还济洛川。古人有言：“斯水之神，名曰宓妃。”感宋玉对楚王神女之事，遂作斯赋。

上文中提到的“宓妃”，按照普遍说法，正是甄姬。而这段汉赋，则是曹植《洛神赋》的前序。中国诗词史上大名鼎鼎的《洛神赋》中那个让曹植还有后世多少人为之魂牵梦萦甚至抓狂兴叹的洛神——其实就是甄姬。

甄姬，原名甄宓，魏文昭甄皇后，文帝曹丕的正室。明帝母，汉太保甄邨后，中山无极人。在《三国演义》中初登场于第三十三回的“曹丕乘乱纳甄氏，郭嘉遗迹定辽东”……刚才谈到的甄姬的故里，是现今河北省定县，居住在此附近的FANS可以前去考证考证追溯追溯。

现在我们就先从甄姬的家世开始说起。她的父亲是当时的上蔡令甄逸，甄逸与其妻常山张氏育有三男五女，甄姬为次女，生于汉光和五年十二月丁酉日（个人推算为公元182年阴历的12月24日）。甄姬三岁时父亲去世，但是甄家仍旧是盘踞当地的大家族，家境“巨富”。在陈寿《三国志》的《文昭甄皇后传》中曾经非常重点的提到甄姬出生时的一件奇事：张氏生产前每晚做梦都梦见“一仙人手持玉如意，立于其侧”，而等到“临产之时，见仙人入房，以王衣盖体，遂生甄宓”。之后相士刘良给甄姬以及甄家的其他孩子看相算命时，直指甄姬说：“此女贵乃不可言。”八岁时，家门外“有立骑马戏者，家人诸姊皆上阁观之”，惟独甄姬没有去，姐妹们都觉得奇怪，而她的回答则是：“此岂女子之所观邪？”话听到这里，大概觉得甄姬是一个很守传统的女性，对于马戏之类的活动完全没有兴趣，认为这不是女人能看的。但是，在《文昭甄皇后传》后面却还写到了另外一件事：甄姬九岁时，非常喜欢读书写字，且“视字辄识”，还经常用她哥哥的笔

砚，于是哥哥便责怪她应该去多做些针线活之类的女工，并且还读读书写字对于女人来说是没用的。可是，甄姬却回答：“闻古者贤女，未有不学前世成败，以为己诫。不知书，何由见之？”意思是，凡是古时候的贤女，没有一个不是从前世的成败中吸取经验以为诫，不去读书，又能学到什么？由此可见，她持有的是很少被当时的传统女性所接受的劝学思想，不能不说是民主进步啊……后来，天下战乱，又加上饥荒，家乡的百姓都将金银珠宝等家财变卖，而甄家家境“巨富，尽收买藏之”，而此时甄姬却对母亲说现在乱世，倘若多买宝物则是“取祸乱之端”，劝母亲应该将家中余粮分赠“亲族邻里，广为恩惠”，大家听后“举家皆称其贤”。十四岁的时候，她的二哥去世，向平日对待嫂子十分严厉的母亲劝谏，希望母亲可以“待之当如妇，爱之宜如女”，最后母亲被她的一番话感动得痛哭。至此，甄姬姐姐的人品我们已经可以看得很清楚了。

至于《三国演义》中的三十三回，相信很多人都在感受了《真·三国无双2》中甄姬的女王气质之后又去回顾了一遍……虽然实质写到甄姬的内容也才100字不到……相比之下《三国志》的《文昭甄皇后传》史料就详实多了。曹丕和甄姬的初会，在正史上是于曹操大破邺城之后，曹丕先来到袁绍府，看见袁绍之妻刘氏正与另一女子共坐皇堂之上相拥而泣，曹丕便上前询问，得知是袁熙之妻甄宓；这段在《三国演义》中被写成曹丕看见两人之后“拔剑欲斩之”，却“忽见满目红光”（寒），便仔细盘问，最后光问还不行，还要将她拉到身边仔细看。而至于看到的结果却到是一致的，在历史上都被公认为“玉肌花貌，倾国之色”、“颜色非凡，姿貌绝伦”……

毕竟汉代是以瘦为美，所以想来大概就和谏访原宽幸的人设差不多。之后，一说是曹操了解曹丕的心意，当即决定让他迎娶；另一说就是曹操本来是要责备曹丕先进入袁绍府，结果刘夫人跑出来感谢曹操，说曹丕不杀她们便是有恩于袁家，便要将甄姬献给曹丕，让她“为世子拾箕帚”。反正不管怎么说，曹操和曹丕对甄姬都是很满意的，曹丕纳入甄姬也是顺理成章的事情。而且后来他们的感情也还不错，“有宠，生明帝及东乡公主”——曹丕为了她甚至还把原先的任氏赶走了，当时甄姬还为任氏说好话，让曹丕“愿重留意”，结果曹丕当然是没听进去，赶走就是赶走了。甄姬在曹家的时候还颇得曹操之妻——武宣皇后的赏识，称赞她是“真孝妇也”，而在这次《真·三国无双3》的人物事典中也重点提到了这“贤妇”二字。不过嘛，曹丕在废献称帝之后就变心了。山阳公献了两个女儿给他，其中的郭氏很得曹丕之心，曹丕便对她宠

爱有加。甄姬姐姐当然就很失意了，所以“有怨言”。我说有怨言嘛那叫正常啊！说明人家甄姬姐姐很爱你嘛！但是……曹丕听到却很不爽，甚至“大怒”，第二年六月，便联合郭氏给甄姬随便加了个罪名，又给了一丈白绫，赐死。死后就葬于邺城，因所谓“圣闻周达曰昭，德明有功曰昭。昭者，光明之至，盛久而不昧者也”，所以赐谥号为文昭皇后。

但是，在《魏史》里面，这一段却是截然相反的另一说法。说当时有司奏建长秋宫，曹丕玺书要将甄姬接来，甄姬却上表了这么一席话：“妾闻先代之兴，所以脩国久长，垂祚后嗣，无不由于后妃焉。故必审选其人，以兴内教。令践阼之初，诚宜登进贤淑，统理六宫。妾自省愚陋，不任染盛之事，加以寝疾，敢守微志。”意思就是称自己“愚陋”，根本不能担负起教育子嗣和统理六宫的重责，而这又关系到国家的长兴，所以希望曹丕能够另寻正室人选。之后又以自己最近身体有病为由推脱，不愿意去长秋宫。曹丕听后还是再三玺书劝说甄姬，并且“言甚恳切”，但甄姬还是没有来。所以，曹丕决定亲自迎接，可是因为那时候是盛夏，只能等秋凉之后再去。但是没有过多久，甄姬病情加重，最后“夏六月丁卯，崩于邺”。曹丕听闻“哀痛咨嗟”，并且当即“策赠皇后玺绶”。满口胡话地说曹丕立新正室是出于甄姬的意愿，而且甄姬竟然是病死的，死后曹丕还异常悲痛……这个《魏史》呢，是曹丕文帝在位时主持编纂的史书，谁又敢把整个事件的真相写进去。所以后来陈寿才说：“春秋之义，内大恶讳，小恶不书。文帝之不立甄氏，及加杀害，事有明审。魏史若以为大恶邪，则宜隐而不言，若谓为小恶邪，则不应假为之辞，而崇饰虚文乃至于是，异乎所闻于旧史。”

不过甄姬的儿子明帝曹睿却是了解事实真相的，他继位不久，后母郭氏驾崩，曹睿便将甄姬改葬朝阳陵，之后又下令将文昭庙与帝王后妃的七座祖庙修建在一起，“永着不毁之典，以播圣善之风”。

景初末年，还在皇宫外院为甄姬建了观庙，并且“名其里曰渭阳里，以追思母氏”。

以上是正史，情节自然比较平实，大家可能觉得



志 & 3DM-SM

没什么特别轰轰烈烈的，那下面我们来看看野史，嘿嘿……

野史里面关于曹丕和甄姬的故事就复杂了，这里便还要再牵扯进来一个人，那就是曹植。

在谈野史之前，再来说一下曹植的那篇《洛神赋》。虽然《洛神赋》主要说的是曹植与洛神，但是却一直在暗示宓妃——也就是甄姬作为洛神的存在。其实这是很正常的，因为在涉及曹植的正史中便有记载曹植对甄姬一直很爱慕。但是甄姬对曹植究竟有没有意思就很难说了，不过至少从《文昭甄皇后传》中可以明白地看出，甄姬姐姐其实是喜欢曹丕的，要不然她又怎么会因为被曹丕冷落而失意并且有怨言呢。至于《洛神赋》所写到的曹植与洛神的相见，其实说的是甄姬死后托梦给曹植的情景，不过估计那也只是曹植因为甄姬的死过度伤心所以单方面做的梦罢了。在民间流传的一些说法里面，曹植、曹丕和甄姬从小就认识，算是童年时期的玩伴。大家都知道的，这种青梅竹马两小无猜的关系是最复杂的，小孩子乱下些承诺，长大可是要惹祸的……后来甄姬嫁给曹丕了，某人心里面能好受么。而将这种民间流传下来的故事，在情节方面渲染到极至的便是非常著名的京剧《洛神》了，从这两个人的相会开始直到甄姬死后托梦。梅兰芳就曾经在京剧《洛神》中出演洛神宓妃。但是有鉴于这个甄姬的形象和游戏里的落差太大……所以就不

贴剧照上来瞻仰了。

最近又听说还有电视剧版的《洛神》，而且是蔡少芬主演的。

接下来……相传曹丕赐死甄姬以及杀死曹植的原因就是震怒于二人的关系。由于正史中带来一个说法就是甄姬和曹丕的婚事是由袁绍之妻刘夫人为了报答曹家的不杀之恩而和曹操定下的，所以民间才认为甄姬只是寄人篱下听其任之，而和曹丕之间不存在感情，因为甄姬真正喜欢的是曹植……咳，还有一个袁熙呢，可怕的四角关系……这样一来，原本涉及国家、野心等复杂政治因素的曹丕与曹植之间的宫闱斗争就一下子变成全是因为甄姬的关系了。于是，甄姬的死也有了另外一种解释：她和曹植之间与其说是爱的真切，不如说只是各自心怀爱慕，甄姬心中还是愿意和曹丕在一起的——毕竟这种生来就有帝王气质的武将要比文弱的诗人好太多了。但是曹丕纳郭氏等所作所为又让她对曹丕失去了信心，而曹丕又天生有着和他父亲一样的疑心，无中生有的认为甄姬和曹植“余情未了”，所以才将她赐死。在京剧《洛神》中，故事的大概内容也就是这么编排的。其中甄姬和曹植在一起的时候也不过只是评了一回诗，送了一个枕头，关系发展缓慢且朦胧……而曹丕则成了大逆不道的阴险之人，最后赐死甄姬竟然还是逼她投水。说到这个甄姬被赐死的方式，历史上记载的也是多种多样，赐一丈白绫

那算是标准死法了，还有说是赐毒酒的，还有就是《洛神》里面演到的投水。不过历史这东西很难讲，那些民间流传下来的说法未必就不是真实的，其实我倒是宁愿相信曹丕只是因为误解了甄姬和曹植的感情才使出如此手段……

最后再说回游戏，《真·三国无双2》时期，不论PS2版还是Xbox版的开场中甄姬和曹操都是“相映成趣”，也难免让那些不太知晓历史的玩家以为他们俩之间存在某些暧昧关系……不过这也没办法，好歹曹操也算是甄姬的公公，联系也是必然的。但是……这次《真·三国无双3》中的离谱程度竟然变本加厉了！活活地把甄姬和新加入的曹仁硬凑成一对（具体参见CG中的“朝雾”和编辑中的“助太刀”）！曹仁只是曹操的从弟，和甄姬能扯上哪门子关系啊。

更要命的是，这曹仁长得也太……那什么了……

我说，曹丕你这家伙如果再不《真·三国无双4》中现身的话，到时候甄姬姐姐不被人怀疑也难了……不过等等，难道——这就是曹丕将她赐死的真相？

咳，闲话不多说了，就让我们尽情地期待在《真·三国无双4》中出现曹丕和袁熙的身影一起来横刀夺爱吧！

NINTENDO'S BIG "M"

文：genki

NGC	NINTENDO/SILICON KNIGHTS	AVG	1人
特制DVD-ROM	2002年10月25日发售		15格
			6800日元

一旦她找到新的一页，新的一章也就开始了。主人公也将发生变化，从罗马帝国时代的百夫长Pious Augustus到一战记者Peter

《永恒黑暗》(以下简称ED)是NGC上第一个贴上天堂商标的“M”级游戏，(编注：M即指MATURE，18岁以上的成人级别游戏，会含有大量的出血场面或者意识不良的场面)也是我拥有NGC后惟一一个自己购入的游戏(其它的如《生化危机》、《生化危机0》和《阳光马里奥》，都是向同学借来玩的)。它到底有什么独特的魅力，竟然使NINTENDO愿意跟BIG“M”联系起来呢？以下是本人的一些看法。

准确地说，任天堂只是ED的发行商，真正的开发商是它在美国的一家第三方厂商——SILICON KNIGHTS。ED其实早在N64时期就已经在开发了，但随着NGC的推出，ED自然而然就变成了GC上的游戏了。通过发行ED，任天堂正极力向玩家展示着它在游戏开发方向上的转变，以期吸引更多的成年玩家来买NGC，扩大NGC在各年龄层玩家中的影响力。

ED的整个故事情节是非常复杂的，我也只能浅尝辄止，大略地介绍一下：游戏一开始，玩家要扮演的是一个20多岁的年轻女大学生Alex Roivas，她刚得到祖父离奇被人谋杀在罗德岛祖屋里的消息，回家之后，她就开始调查了。在不经意的搜查中，她发现了永恒黑暗之卷(Tome of Eternal Darkness)。这是一本有着神秘力量的书，里面不但有祖父的死因，更隐藏着一个巨大的秘密。

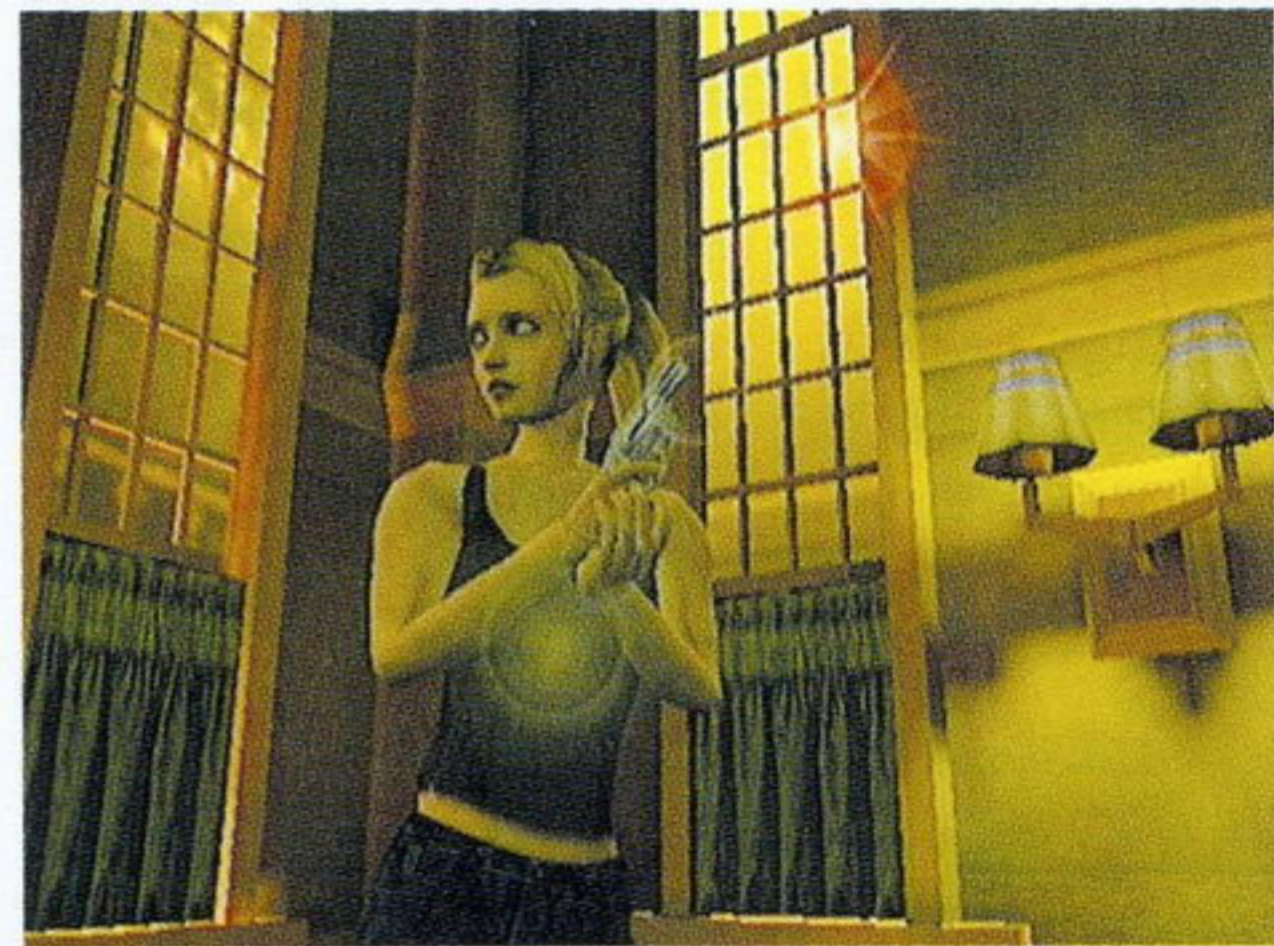
为了使游戏剧情继续发展，Alex必须找到散落在祖屋其他地方的书页。

Jacob，玩家一共要扮演12个角色。不同的角色拥有不同的特征，有些体格比较强壮，有些移动速度快，还有些则拥有更多的魔法。操纵不同的角色完成不同的任务，所包含的乐趣真的只有玩过之后才能体会。

好的游戏离不开良好的操作性。自从玩过《生化危机》和《寂静岭2》后，我开始猜想以后再也没有别的游戏的操作性能比它们更好的了。但我错了。实际上，再也没有比操作ED里的角色更轻松的了。玩家并不是从角色的视角，而是从自身的角度来操作角色。刚开始时，玩家可能感到有违常理，但正因为这个设定的存在使游戏的操作更趋自然。并且，角色在移动时无丝毫机械感，看上去显得很平滑。

战斗也是ED的一个亮点。SILICON KNIGHTS成功引入了一套完美的锁敌系统——使用右扳机按键再加方向键来锁定敌人的特定部分，甚至包括头部。这就意味着玩家能把敌人的头砍下来，或是砍掉敌人的手臂，使敌人丧失攻击的能力。这套系统既适用于混战中，在有枪时也管用。但使用枪时，玩家应该谨慎行事，不是因为缺少弹药，而是再装填弹药是件麻烦事。玩家可以随时按一下“Z”键来RELOAD，或在弹药用完时按“B”键。在战斗中可千万不要出现“RELOAD”的情况，因为这将花费好一会儿的时间。当然，这也可以理解为真实化，迫使玩家在战斗中采取某些策略。

造成敌人伤害的另一种方式就是魔法的使用。尽管初看有点复杂，但玩家很快就会习惯成自然的。玩家打倒特定敌人后能得到RUNE，用它来组成咒符(Spell)。为了辨别RUNE，玩家需要找到CODEX，里面含有咒符的名字、属性及其组成方法。随着游戏的进展，RUNE的组合方式也将增多，除了基本的治疗

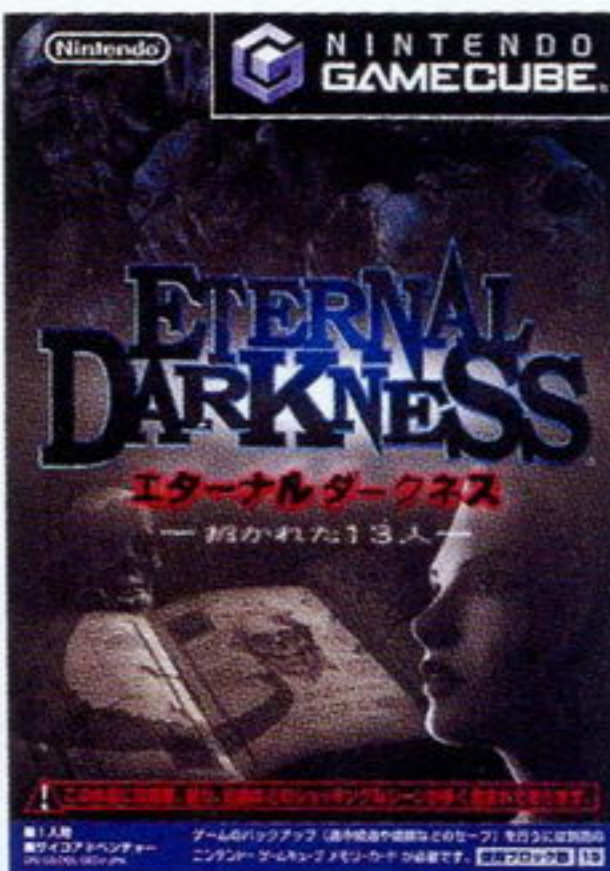


和魔法咒符外，玩家还可以得到具有攻击属性的咒符，其威力也是不断加强的。玩家惟一需要谨记的是在施放咒符时，角色必须是静止不动的。

毫无疑问，ED中最值得谈论的就是所谓的健康效果“SANITY EFFECTS”。每一个角色都有其自身的健康槽。当被敌人发现，或是进入一个满是敌人的房间时，健康槽就会下降。有两种方法可以恢复健康槽：使用治疗咒符或是杀死敌人后表演一个“FINISHING MOVE”。随着健康槽的逐渐下降，角色就会慢慢产生幻觉。游戏视角会变得混乱，在黑暗的角落里可能传来一阵哭泣声，鲜血会从天花板上滴下来，尽管这些幻觉并不会造成实际的物理伤害，但的确是够恐怖的了。

从画面效果来讲，ED同样是令人印象深刻的。尽管它不是GC上最好的(在我看来，《生化危机》才是真正的NO.1)，但也是名列前茅的。考虑到整个ED游戏是在高帧下，并支持逐行扫描的基础上进行的，我们玩家也实在不能抱怨什么了。至于游戏音效嘛，玩家不要忘了ED是支持Dolby Pro-Logic II，充分利用这一设定，ED阴森恐怖的游戏气氛立马呈现在玩家眼前——这就是恐惧。ED追求的是自始至终一种整体的恐惧，而不是突然有条疯狗打破窗子，跳进来带给玩家的紧张。这种恐惧是挥之不去的，极具压抑性的，尤其玩家一个人在夜里玩时最能感受到。

ED是一个当之无愧“M”级游戏，我不禁为任天堂的这种“大胆”喝彩。山内虽走，任天堂还在。愿任天堂在新的世纪里成为一个真正的游戏天堂。



精彩内容导视

VCD 使用说明

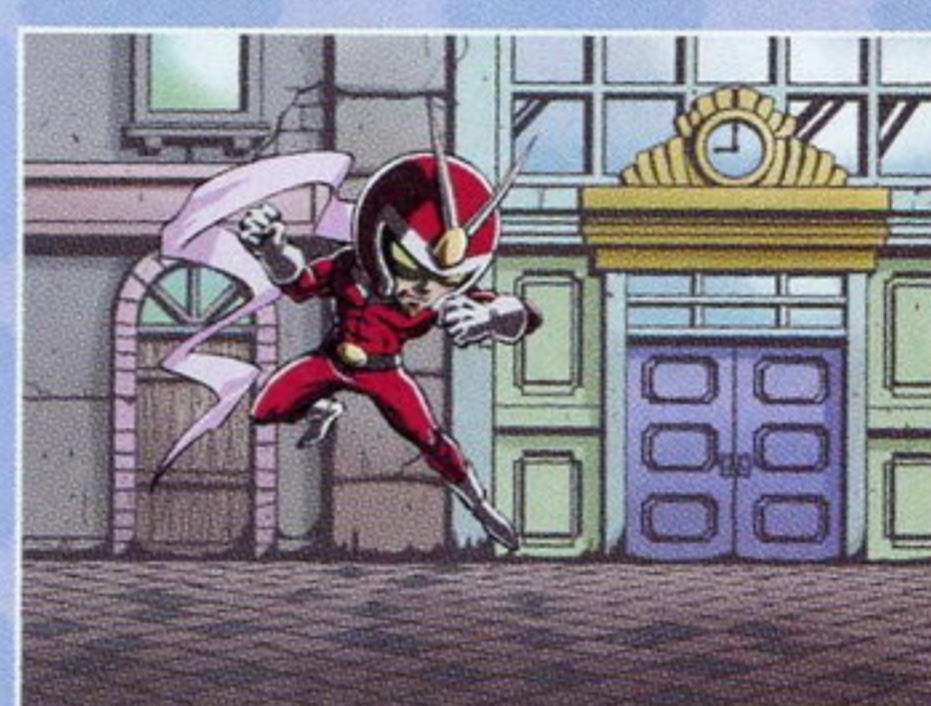
本光盘内的影像格式为VCD2.0, 可用VCD播放机以及电脑的相关播放软件播放; 主菜单出现后可通过按摇控器上的相应按键选择自己想看的栏目; 在影像的播放中按返回(RETURN)键可回到菜单画面。

小编首次亲自上阵献声!



前线狙击

红侠乔伊
恐龙危机3



《红侠乔伊》与《恐龙危机3》都是今年夏季CAPCOM在NGC以及Xbox上的重头大作, 想提前领略这两款新作的独特魅力吗?

特快专递

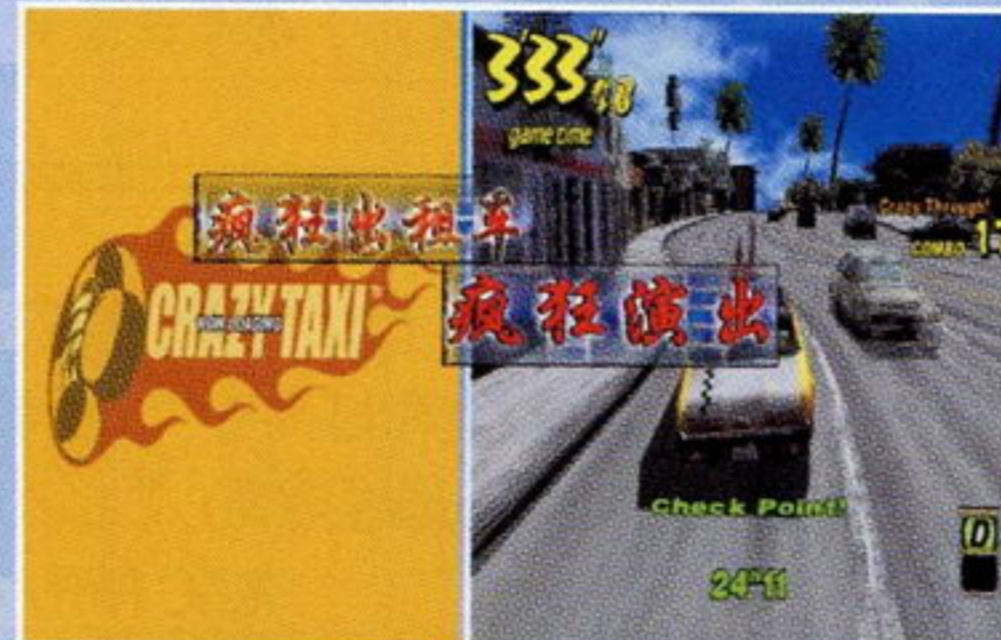
天诛参
第二次超级机器人大战α



最专业的忍者游戏《天诛参》片头动画欣赏! 接下来的就是由阿修罗为你进行热血解说的《第2次SRW α》!

热血最强

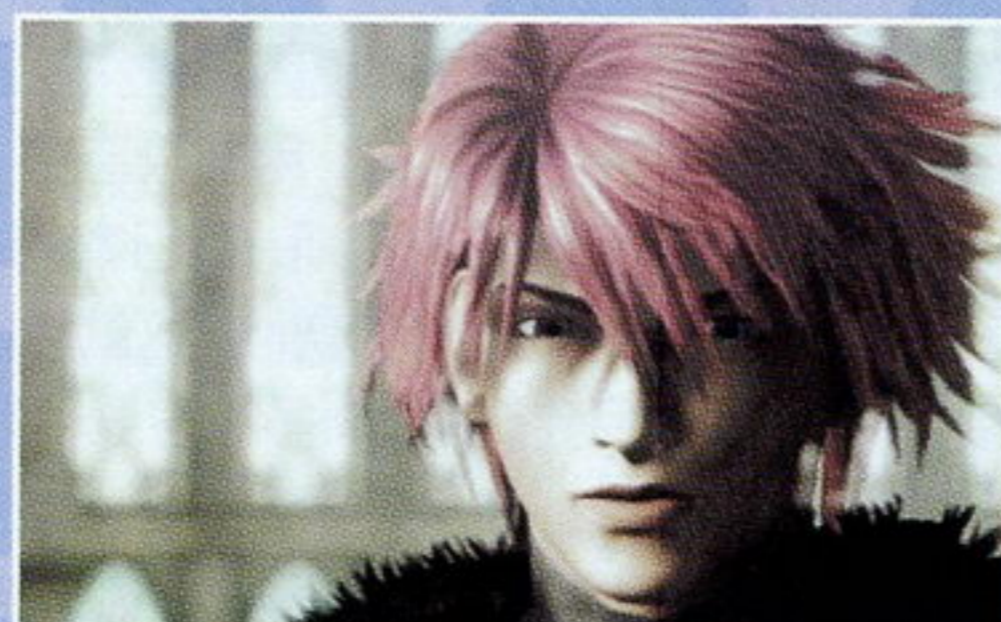
疯狂出租车
VR战士4进化版
打击者1999



打击者
1999
高手教学

演示者: STG俱乐部 小邱邱
(美版名为1945III)

热血最强阵容空前! 胜负师亲自解说的《疯狂出租车》保证原汁原味!



由人气声优押尾学演唱的《混沌军势》主题曲《FLY》MV欣赏, FANS当然不可错过。





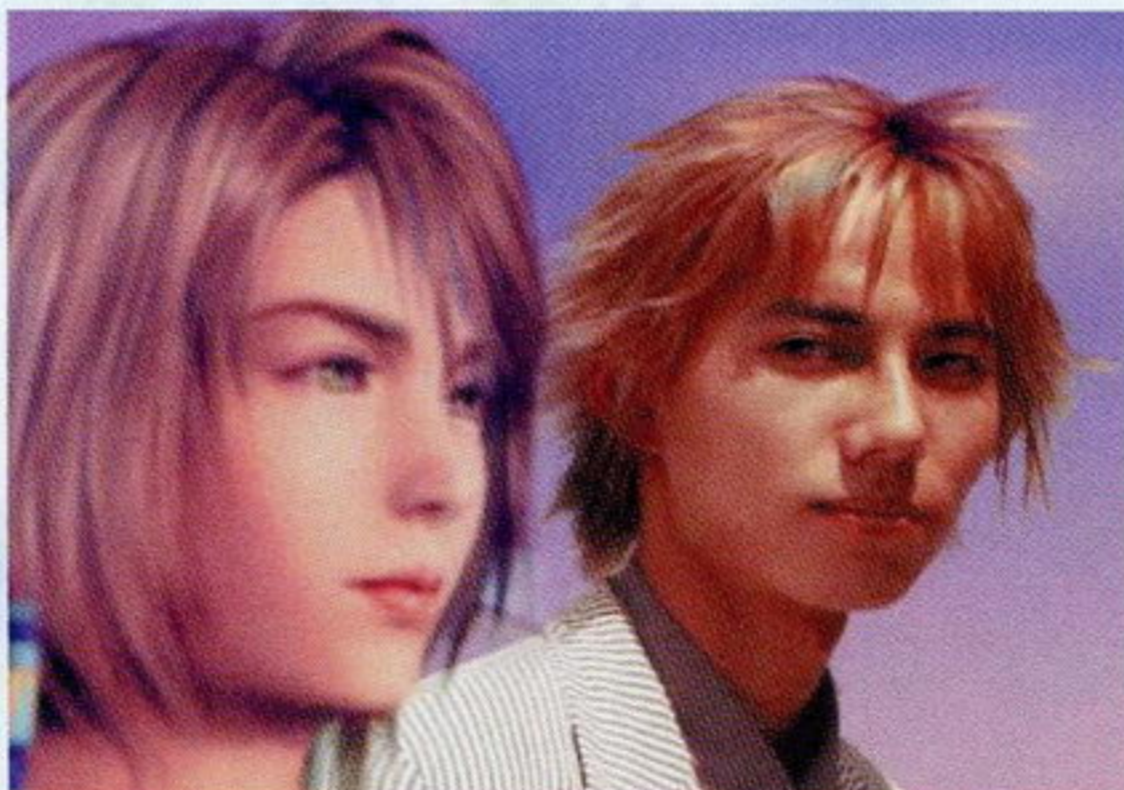
读编往来

WELCOME

◇本期再次加页了,而且纸质还是一如既往地采用优质铜版纸,希望大家继续支持!

◇这次的五一节除了当天放假一天外,其他时间都是在办公室里度过的。不过就算放假,大家也没地方可去,而且近期游戏不少,GBA上更有多款大作,给大家带来了巨大的工作动力。

◇本来计划这期回顾光荣的PS经典大作《少年兵团》(又名:《佣兵传》),但由于《恶魔城 晓月圆舞曲》突然提前发售,所以只好临时做出调整,将《少年兵团》的版面让给了《恶魔城 晓月圆舞曲》,请大家体谅。



◇星之心画廊主持人暂时易主,改由阿修罗隐身主持,原紫枫已经离开我们回家成亲去了,不过大家也不要太伤感了,新人马上就到,一定会给大家更多的欢喜。

◇鉴于编辑部内LIKY和泰坦两大偷拍狂人的活动日益猖獗,再加上广大读者也对此二人的活动表示出了不同程度的关注,从下期开始“读编往来”决定增设一个栏目,此栏目预定由泰坦和LIKY二人交替主持,名称暂定为“泰坦的工作室”和“LIKY的画册”,大家敬请期待!

读编往来通信地址:兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000 Email: ucg@ucg.com.cn

各位编辑,你们好!

我是一名医生。很奇怪吧。其实早就想给你们写信,但一直未能成行。

今天,我报了名参加抗非典。回到家看到书桌上的《游戏机实用技术》,突然想起如果进了隔离病区就看不到它了,真有点舍不得。

我是你们的忠实读者,虽然我拿医师证已有几年了,但我仍然热爱游戏,贵刊一直是我工作之余的精神放松剂。工作后,特别是作为一名医生,我没有太多的时间来开动我的PS2和GBA。但是看到你们彻夜奋战做出来的精美杂志,我常常会被感动。谢谢你们,谢谢厉害的GOUKI、优雅的D·S、时尚的LIKY、幽默的纱迦、搞笑的邪魔天使、超人的星夜、忙忙的胜负师、勤奋的紫枫、海量的多边形、新新的泰坦……(当然,还有我很喜欢的以前的ACE飞行员、慕容非。)从你们的字里行间,让我感到你们是一个相当和睦的大家庭,真想和你们一起玩啊!现在,可以说是“国难当头”,救死扶伤是我的工作。我想可能暂时看不到你们的作品了,虽然遗憾,但我相信我们一定会战胜非典,我一定还能在我的窗头小灯下面手捧《游戏机实用技术》,感受你们的辛劳成果!

最后,我想再说一次:谢谢你们,谢谢陪伴我的“游戏机”!愿小编们身体健康,远离非典!

韩震

太阳之所以伟大,在于它永远消耗自己,照亮别人。每次看新闻得知广大医务工作者冒着生命危险奋斗在第一线时,就有难以言喻的感动。因为有你们在,我们才能感到无比的安心。我想一切都会好起来的,我们会一直为你们的健康祷告。我们为我们的读者中有您这样的人而感到自豪,我想每一位《游戏机实用技术》的读者都会为此而感到骄傲的。在此,我代表全体读者向奋战在抗非典第一线上的英雄们致敬!

游戏机实用技术的编辑们,大家好!

呵呵,我是“游戏机”的忠实读者哦。当我知道世上还有“游戏机”这本杂志后(呵呵),我对贵刊的购买就一直没有断过,这是我给贵刊的第一封信(内心ドキドキ),我很喜欢这本杂志。她给我的感觉是很有活力,很有朝气。在第78期上,星夜说因为操作失误导致《星海3》的截图一去不复返,我看到后也很痛心,因为我同样遭受过这种打击。我写这封信是为了给星夜介绍一个硬盘数据恢复软件,它的名字叫RECOVER4ALL,即RECOVER FOR ALL啦!它使用起来非常简单,需要注意的是如果误删以后再向硬盘写数据的话,就不太好恢复了,最好是误删以后马上恢复。可能我这封信对于那些《星海3》的图片是有些晚了,但一定要试试。(星夜语:555,早说嘛,害人家又打了一遍的说……)但亡羊补牢嘛,以后星夜,还有大家就不会再受这种打击了,呵呵。最后,祝大家工作顺利!

爱你们的 绫波虹虹

呵呵,星夜的真实身份其实是编辑部内的电脑达人,你介绍过的这种软件他也知道。不过问题在于星夜一秒钟几十万字节上下,《星海3》的图被删了以后早就已经覆盖了N遍了,所以已经没救了。虽然你没帮上忙,但非常感谢你对我们的关心。有了读者的支持,星夜就算再打十遍《星海3》也心甘情愿。(星夜吐血中……)

游戏趣事

今日和朋友(顺便提一下,他管青魔道士叫“头上缠袜子的哥们”)连《FFTA》时无意间看到他监狱里有好几十个人,顿时无语。他只说了一句话:“嘛都别说啦!都是眼泪呀!”

北京 伟伟

鸡毛信

各位编辑:

你们好,五一劳动节快乐。感谢你们的努力工作,可是在大家百忙之中,大概也有些疏漏之处,我刚买到杂志便回家观看,不知为什么,感觉没有以前精彩。一本刊物的好坏,是由爱这本刊物的Fans们来评价的,在杂志昂首阔步的今天,我的意见虽有些不适时宜,可还是不想憋在心里,如有得罪,请各位编辑见谅。创新是一个企业的生存之道,用在杂志身上也一样适用。不过我们杂志已经随刊赠送了VCD,何必要出DVD版呢?我们每月有两期,可日本的大作发行量并不密集,软件商们也会挑选不同于其他公司的大作发行时间来发行自己的软件,这就意味着一个月两张VCD完全够用。一个大作的片头最多不过3分钟左右,一个月我们有1G多的容量,你说够还是不够呢?

王帆

你的意见很好,我在此只登出了一部分意见。有些读者看过上期封底的DVD广告后,以为我们杂志即将改为赠送DVD,其实这只是一个误解。我们所说的GameHalo DVD是独立出来单独发行的,预计5月下旬左右上市。具体内容请见广告。我们的杂志目前还没有改赠DVD的计划,请没有条件观赏DVD的朋友放心。



北京张钊：最想说的还是我的意见：拜托以后办抽奖活动不要把印花印在书上！我痛恨剪书！看着心爱的UCG变得残缺，罪过啊罪过！还有一个老生常谈的问题：光盘何时加入语音啊？边看图像边看字幕——噩梦！希望和各位小编大人成为朋友！呵呵。

你的意见很好，不过如果把印花独立出来不印在杂志上的话，恐怕有些不法书贩会把书中所夹的

印花全部据为己有，然后把责任全推到杂志头上，所以是万万不行的。至于说到语音，不知你对这期GameHalo中的语音满意吗？

THE FAN OF UCG·舟舟：我一晚突发奇想，想将《PS2专辑》的各个栏目分为两大块！方便查阅。一部分叫“游戏”，里面是游戏攻略和心得以及新作介绍；另一部分叫“机”，当然是PS2的硬件和机型汇总！这样就融合了“游戏”与“机”，称得上是“游戏机PS2专辑”了。可能创意过时，但我想出来时还是自鸣得意了许久呢！哈哈！家住北京的我，现在由于非典的肆虐，所以想买游戏几乎是不可能的……机店大部分都关门！而我还是那种“5无玩家”（没有4大主机加日本亲戚），只有PSone。我每天夜里都会玩上一把《女神侧身像》和《机战》，可最不幸的是，本人素无RPG细胞，至今除几款ACT、FTG以EASY难度打穿外，再无其他战绩……连最爱的《机战α》也是4个最终话的存档，说来实在惭愧。

PS2专辑目前正在有条不紊地进行中，你可以看看本期的广告。我们会不断地更新这个广告，把PS2专辑的内容逐步透露给大家。请大家密切关注！

长沙朱晓明：我是一个从未接触过PS2、NGC、Xbox的电游迷，不是因为经济的原因，而是当初买电脑时，同样也是冲着电脑游戏的魅力去的，但买来后许多游戏都不如我想象中的优秀，失望大过惊喜，加上学习紧张，所以一直都没买其他主机。不过，从“油细鸡”创刊到现在，我算是一个忠实的“饭”了，你们的杂志上介绍的游戏和登出的那些美图都让我无限憧憬，也让我无数次在心中构想那将是一款多么好玩的游戏，这种感受让我乐此不疲。说实在的，就算不游戏的读者，肯定也会被“油细鸡”精彩丰富的内容所吸引，就拿我们系的许多男生来说，平时我买了“油细鸡”他们都抢着看，有个小子还最爱把攻略当故事看，他们可都没任何主机哦！我们都会一如既往地支持你们！

在我们的读者中，有很多读者都是没有PS2、NGC、Xbox的“三无人员”，这也是我们大力开展经典回顾栏目的原因。我们要坚信，面包会有有的！

23nbahcg：今天闲来无事在上WC时看了“游戏机”2003年1月A，里面写了SONY的一些东西，又看到里面有介绍DC/DV的，于是俺突发其想：SONY=“游戏机”，“游戏机”会不会做到和SONY一样呢？大家都在说SONY对游戏机的定义并不是单单只能玩游戏，它把游戏机做成一个家用娱乐的终端，我想“游戏机”会不会把这本书做成一本让我们年轻人都喜欢看的、一本集游戏、娱乐、科技、经济、社会等于一身的书呢？我想如果要说的话，就要做得向SONY一样成功，祝你们好运！还有要注意身体啊！

这个……我们只能为你的超前卫意识致敬了。目前对于我们杂志来说，还是不宜好高骛远，踏踏实实地把每一步做好才是正路。当然，我们也会做一些尝试的。

为读编交流立下赫赫战功的电子邮箱ptfg@21cn.com终于要退出历史舞台了，以后大家要发Email的话请认准以下地址，如果不准确的话将延缓小编们回复的速度。

给杂志提意见和建议、给“互动信箱”、给“读编往来”及其他业务的电子邮件请发至：ucg@ucg.com.cn

询问邮购事宜、给广告部的电子邮件请发至：ad@ucg.com.cn

给“游戏立方”栏目的电子邮件请发至：game3@ucg.com.cn

给“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”投稿的电子邮件请发至：guide@ucg.com.cn

给“特稿”和“自由谈”栏目的电子邮件请发至：tt@ucg.com.cn

给“星之心画廊”和“游戏动漫园”的电子邮件请发至：gallery@ucg.com.cn

给“GameHalo”的电子邮件请发至：gamehalo@ucg.com.cn

给《掌机王》的电子邮件请发至：pocket@ucg.com.cn

给《游戏·人》的电子邮件请发至：gamer@ucg.com.cn

另外要强调的是，有时候我们会发Email要求读者回信确认内容或地址，请大家回复时最好在标题中写明回复的原因，比如你是某篇稿件的作者等等。

天水FAN李鹏：我是“游戏鸡”的一名“小饭”，虽然与“游戏鸡”接触时间不算很长（也就一年多一点点），但是无奈爱鸡之心甚深（别误会啊，我可不是色狼），于是一不留神便发现其身上的一点瑕疵，希望它能早日完美。首先是纸张问题。“游戏鸡”的纸张的确很好，但是表面似乎过于光滑，以致在阳光下阅读会产生镜面反射，不便阅读。如长时间受此蹂躏，定会导致头晕目眩、视力减退、食欲不振等严重不良后果。望能引起诸位“鞭棘”的重视，为了广大读者的身心健康尽快解决此问题。

其实我们《游戏机实用技术》一向都采用的是优质纸张，大家一比便知，无论是加页还是改版，都不曾变过。由于说到在阳光下阅读会产生镜面反射，劝大家还是不要这样看书。小学生守则上就明确写着“不要在阳光和直射下看书”，请大家爱护自己的眼睛。

浏阳李胜：请问纱迦，PS2专辑怎么最近不见动静了？是不是流产了？我一个人急不要紧，我是为全中国的PS2玩家着急啊！你们可千万不要说什么又要推迟啊！否则我就不活了！

别急别急，这期就有PS2专辑的最新消息，你可以去看看这期的介绍。由于这是全国第一本PS2专辑，因此一定要保证高质量，为此众小编正在加班加点地奋战。以后每期都会有振奋人心的消息不断放出来，敬请期待！在此无双总帅纱迦先向喜爱《真·三国无双》的玩友透露几点消息，这次在PS2专辑上的《真·三国无双》部分除了为新手准备的攻略外，还附赠各种独家秘闻和珍贵图像，绝对是FANS必看的珍贵内容！此外还有……不好，SOUL在后面盯着呢！要想知道还有什么内容，请关注下期杂志。

安徽朱国冬：偶4月7日星期日下午在家无聊看电视，发现CCTV10正在放讨论游戏的节目，于是兴趣大增，津津有味地看了起来。主持人和嘉宾一问一答说了许多关于游戏方面的知识，从任天堂的红白机一直谈到现在，谈到了游戏的画面、音乐、游戏性等，还有网络游戏。心里正在为中国开始对游戏这一娱乐和商业化的产物转变观念而高兴时，就发现了一些错误，哎……

现在国内舆论对游戏的看法确实已经出现了一些变化。CCTV5每周都有相关节目，而地方台的行动更早，相信大家对此都已经非常熟悉了。这确实是一个大快人心的好现象啊！至于说错误嘛，当然是难免的，毕竟这才刚刚起步，不能以职业玩家的标准去衡量。从无到有是质变，从差到好则是量变，质变当然大于量变喽！

樱花绚烂的春天迎来了“游戏机”的五周年。时间总是过得很快，五年说长也长，说短也短，五年是杂志艰苦创业的五年，是成长的五年。每当有风的时候，总是会想起，五年前买第一本“游戏机”回家的时候忽然刮大风，下雨，把“游戏机”藏在怀里，自己淋透了，而“游戏机”却没事，不禁会心一笑。岁月的变迁改变不了什么，但自己的心情依旧，飘飘荡荡在游戏中是梦的日子，是无拘无束的飘飘岁月，祝“游戏机”五周年快乐！

——福建QZ之不可思议的浪人 黄欣

情非得已GBA版

作者：广东吴俊龙

难以忘记初次见你，	只怕我自己已经爱上你，
一台迷人的掌机，	但却真的是得不到你，
在我脑海里你的游戏数也数不清，	所以只能远远看着你，
用我的双手去试玩你，	爱你一定要有很多MONEY，
真的使我透不过气。	只怕我只能以后得到你，
你的先进，我想得到你，	也许有一天储够MONEY，
可是我不够钱也不能买你，	想你就能够使我开心，
WU HOO HOO……	爱你也是我情非得已……

邮购信息

目前杂志社现有以下几期杂志可供邮购：

总第52~54期、总第56~59期、总第61~62期、总第64~66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76~80期，定价9.8元；总第73&74期，定价19.6元；《游戏·人》第一辑，定价16元；《游戏·人》第二辑，定价12元；《掌机王》第二辑、《掌机王》第四辑，定价16元。

邮购地址是 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。有邮购事宜有疑问的读者，可以发Email至ad@ucg.com.cn。

古有罗严塔尔的日本留学生活，今有二愣子的加拿大留学生活。看过这篇文章后，纱迦的感觉就是：游戏无国界，各位读者你们认为呢？

枫树下的游戏



▲美版NGC游戏的包装就是比日版要大一些。

话说当年二愣子(我的网名)西天取经到了加拿大，第一次走进游戏店的时候不免口吐白沫，眼睛斗鸡，晕厥倒地，因为在国内的时候实在没有见过此等场面。满目的游戏和主机犹如千军万马杀将而来，又如一美女用挑逗的眼神向你放电，随后，二愣子再将大把大把的钞票转化为游戏及主机，幸福地躺在美女怀里。好了，言归正传，今天我是想向大家介绍加拿大游戏的点点滴滴！首先我来进行一个对比：

★运作方式

众所周知，国内的游戏及主机充斥着每一个角落，从省到市再到县，处处可见，处处可买！时常见到(包括自己)一些人围坐在柜台前，寻



▲和日本一样，PS2游戏还是占了绝大多数。

找着一切可以利用的资源。商家们采取的都是一种自我营销的方式，统一从几个比较大的游戏总店进货，然后分销再分销，或者直接卖给我们这些饥渴的穷学生及广大劳动人民；虽说在同地的售价上基本差别不大，但和外地相比就可以看出差距。尤其是Z版的价钱，往往相差上百，而且在一些小城市很难寻觅。中国不存在正规的二手店，而且一般BOSS很黑，导致二手业不景气！

加拿大的游戏体系完全不同于国内。加拿大的个体营销商基本上找不到，也许一个城市就那么一个，这是有原因的！他们是由游戏公司统一发货到一些大型的电玩连锁店，再由连锁店进行销售。除了连锁店以外，游戏公司还发货给一些出名的连锁电器商店，诸如Future Shop, London Drugs等，还有玩具店Toy&Us。令人惊奇的就是连沃尔玛这样的超市中也有电玩的一席之地，而且都是在电器专场中单独分出几个大柜台进行销售。在售价上完全统一，并且由游戏公司进行统一降价。降价是根据游戏的受欢迎程度以及已发售时间的长短来决定，象《鬼武者》这样的大作已经降到了30加元，折合人民币为170左右！在游戏发售时间上也是统一的，这点很象日本。当然，想要在日版游戏上市的当天就玩到美版是不可能的，如果是大作的相

差时间会短一些，但决不低于3个月。二手店在加拿大很火，有正规管理、合理的价格，所以很受欢迎！

★游戏类型

国内的情况我就不介绍了，大家知道的比我还多！加拿大的游戏还是普遍以运动及追求快感的游戏为主。往往10个游戏摆上货架，有7个都是这内游戏，试玩机上的也都是。最令人不爽的



▲Xbox的N种手柄让人大开眼界。

就是摔角，但老外就是喜欢，一群人指手画脚。RPG类型的游戏也多，但不像国内那样到了泛滥成灾的地步，代理商一般都会引进一些大作，像“《FF》系列”自然必不可少，也是RPG中最受欢迎的。我仍然记得美版发售时出现排队买《FF X》的场面，三天内一直脱销，我到第四天才买到。但我也见到过有一傻老外拿《FF X》到商店退货，说不会玩，还大骂一通。体育类游戏中卖的最好的就是《东尼霍克》，给人的感觉就好像每台主机都配备了一款。他们都玩一些不动脑的游戏，简单刺激就行，绝对不会出现有人将一款RPG打穿N遍的情况，就更不要说对游戏进行了研究了。说到体育类，足球当然少不了，但“《WE》系列”在加拿大没有代理，跟他们说《WE》就好像对牛弹琴，《FIFA》才是真理，残念……

在加拿大也有很大一部分人喜欢日式游戏，比如RPG之类的游戏。这种人一般分布在游戏



▲这么多GBA卡带堆在一起，真是壮观。

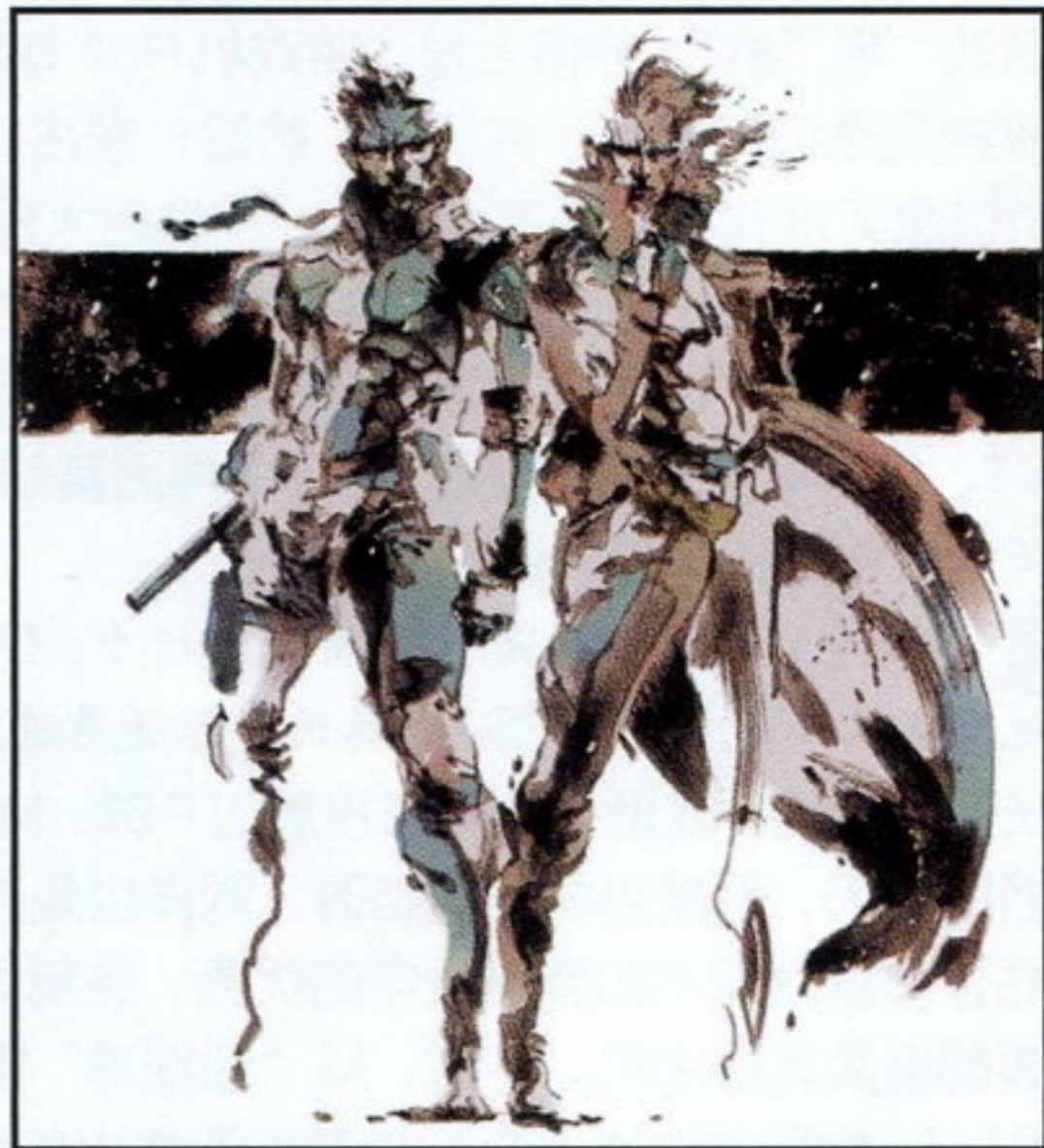
店里，他们既是售货员，也是游戏迷，有时候还会跟你聊一些有趣的的游戏问题！（大部分问题比较傻）在加拿大，人们对游戏的概念仅仅是娱乐而已，对TV GAME以及PC GAME的感觉都差不多，有点只要能玩就好的感觉。年龄层也以年轻人为主！

好了，以上就是加拿大游戏的点点滴滴啦，希望大家能从中了解到一些异国风情！

下期预告

关注E3! 新作劲作海量公布!

《MGS》两作联发



《MGS 双蛇》

《MGS3》



《忍》续作 《KUNOICHI 忍》



《死或生 ONLINE》

《WE7》即将公布! 机战系列完全回顾

Gamehal

将收录大量E3 最新游戏影像 绝对绝对不容错过!

据部分读者反映，我刊5月B赠送的《最终幻想X-2》音乐CD出现不能正常播放的现象。我们迅速同光盘厂共同进行了查证，随即发现确有部分光盘在压制过程中成为不良品。为了保证广大读者的利益，光盘厂将负责对有问题的光盘进行免费调换。现在开始登记购买到问题光盘的读者的详细地址，请通过如下方式之一告知您的详细通讯地址、真实姓名和邮政编码。

受理电话 0931-8668378

受理邮件 ucg@ucg.com.cn

受理传真 0931-8496387

受理时间 2003年5月6日至5月20日

通知

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！

LIKY

◆右眼总是感觉不适，视物模糊，上星期去医院检查，医生告知眼睛没有什么毛病，不过在检查视力时发现双眼的视力都下降极大，令我心惊不已。唉！每天面对电脑显示屏十几个小时，对眼睛损伤真的很大，就算每天都滴“润洁”都管不了多大用，再看着编辑部的同事们个个眼镜高挂，看来这也算是职业病了。在此也提醒

玩家，打机时要注意休息，千万要保护好好自己的眼睛，不是玩笑。

◆趁着五一难得的一天假和几位同事去爬山，在山顶上享受着清凉的山风，眺望着远处秀丽的风景，那感觉实在太美妙了。



胜负师

★Gamehalo终于进入了“有声时代”，不知道大家对于我的……这个这个……我们的第一次配音打多少分呢？首次献声的阿修罗果然是播音的好材料，希望他日后能向更高的目标奋进！

☆应广大读者要求，接上级领导指示，《游戏机实用技术》终于又加页了！再度加页虽然使小编们的工作更加繁忙，但也使大家有了更大的发挥空间，对“胜负师”有什么要求和想法的读者请多来信。

★《游戏·人》第三辑积极准备中，近期就会有新情报公布了。有意投稿的朋友还请抓紧时间哦！

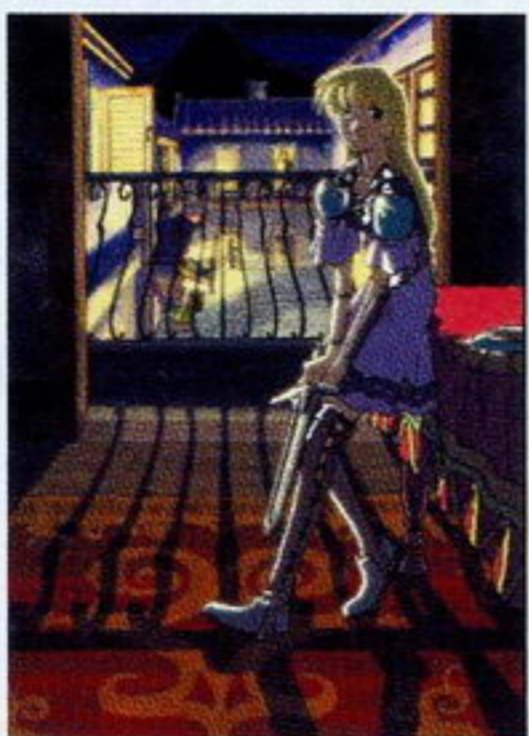


▲胜负师本期桌面

纱迦

下定决心要将有关“刀魂”的书籍全部弄到手，在本周DC版的公式设定集入手后，本来以为大业将成，没想到经高人指点来到某个网站，才发现自己那点收藏实在只是沧海一粟。最令人发指的就是居然每位角色都有一本小说，当即晕厥。不过期待已久的《鲁多拉的秘宝》CD竟然奇迹般地入手，实在太高兴了！

本月最大心愿：希望SEGA能与SAMMY正式合并！TRANSCENDING HISTORY AND THE WORLD, A TALE OF SOUL AND SWORD, ETERNALLY RETOLD...



邪魔天使

◆现在《WE7》的情况渐渐浮出水面，只希望里面偶们的PIPPA能够能力大增！

◆购书计划疯狂持续中，已经到了一发不可收拾的地步。

◆《烈火》真是太好玩了！下一次编一个全熟女或全大叔的队伍！

◆《晓月圆舞曲》里居然有绿川大人配音！但偶为什么就没听出来呢？

◆本期流行语：つまらない奴だな。



阿修罗

《恶魔城》！《Castlevania》！《晓月圆舞曲》万岁！这一次的作品真是太出色了，各方面都超越了前作，剧情方面也相当吸引人，使得这个系列达到了一个新的高度！就个人来看，IGA当初开创“《Castlevania》系列”第二舞台的构思已经实现了！现在阿修罗就期待着E3上公布的PS2版新《Castlevania》了！能在今年内上市的话就更好了！

本期光盘中阿修罗“献声”的《SRW α II》的影像，大家一定要去看呀！不过因为阿修罗是第一次在大庭广众之下“暴露”自己，有点紧张！大家听完了可不许笑哦！

《塞尔达传说 时之笛·里》居然被模拟？这的确让阿修罗吃了一惊。不过原来这个游戏也就是任天堂用自己的模拟器制作的，所以被模拟也在情理之中……不过好像效果比在NGC上玩还要好……



泰坦

◆最近看到这样一个故事：有个小男孩的姐姐生了病，需要他提供自己的血液来救治。医生半开玩笑地征求孩子自己的意见，小男孩犹豫了片刻就答应了——当然由于他答应得不够爽快，没有得到家人的夸奖。随后，姐姐清醒过来，小男孩把自己的玩具变形鸡蛋送给了她，然后开始落泪，他一面哭一面问

医生：我什么时候才会死啊？医生大惊，曰：你怎么会死呢？后来大家才搞明白，原来小男孩当初误以为要把全身的血液都输给姐姐……

◆E3倒计时……老史要是想在本财年内发售《FF12》，现在该露点消息了。

◆《游戏·人》第三辑制作中。



D.S

You never see the tears that she's about to cry instead she turns her head to hide them.

You never see the times she stills away to her secret closet to pray instead she invites you in to just talk.

You never see the aches in her heart when her children rebel instead she gives them more patience and love.

You never see any of these things and she doesn't want you to

After all, she's only "a mother."

祝老妈“母亲节快乐”！



多边形

◆世嘉官方消息，《SHINOBI 忍》的续作——《KUNOICHI 忍》将成为E3盛会的参展游戏之一，不过现在公布资料相当少，在欧美游戏网站上也只有少量图片更新，到底这个女忍者能不能给忍者游戏带来新意呢？全力期待E3！

◆《天诛叁》的音乐深得我心，OST也即将推出，希望在日本的老同学能帮我尽快搞定。

◆因为版面扩充，游戏立方里多了几个新板块，虽然主持人都不同，不过给这几个新栏目的电子邮件请发到游戏立方的专用信箱(game3@ucg.com.cn)里来。



星夜

☆近来和邪魔天使、纱迦一起请朋友在日本代买了不少好东西，例如《烈火之剑》+预约特典、《圣战之系谱》官方典藏本、《FF VII 国际版》等等，这几个可都是我和邪魔各买了一份的哦！特别是《圣战之系谱》的典藏本，时隔7年终于能够入手，而其内容也无愧于五星级的评价！看的时候感动得几乎要落泪，而更多打算买的书被列入长长的购入名单中……

☆这次的《烈火之剑》还是有不少新意的，也增加了不少对玩家很体贴的设定，例如查看支援对话等，没有玩过这一系列的可以尝试从本作开始，会很容易上手的哦！



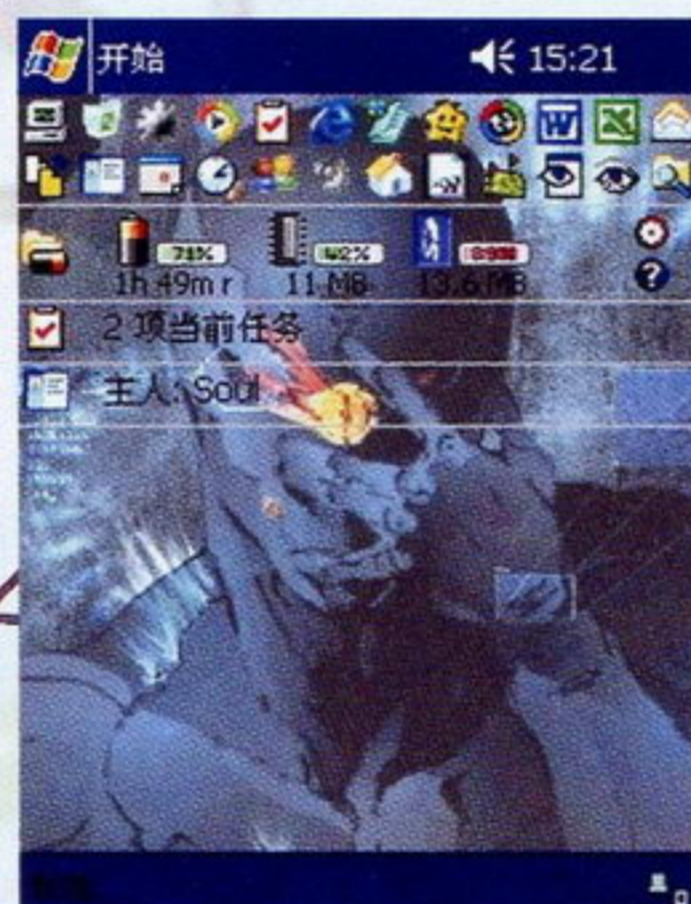
SOUL

★到一家数码影院以60大元的票价看了《指环王2 双塔奇兵》。为了达到看到真正震撼的感觉，SOUL憋了5个月不看“伪DVD版”（其实还是“偷看”了20分钟），还特地选了一家数码影院去看……哎，怎么数码影院里放的不是数码版？而且总体说来，SOUL个人感觉《1》还是比《2》精彩……不管怎么说在电影院中观看电影的效果还是要比最强的DVD好上几十倍啊，只不过，觉得这次60元的票价……

★PDA已经入手1个月，目前使用感受报告1——显示效果非常满意，的确不同凡

想；实现了手写中文输入功能、英汉英英及日英英日电子词典功能、MP3功能、影像播放功能（这方面较弱）、观看电子书功能；体积的确够小，现在SOUL习惯把它直接塞在口袋中。（图为目前SOUL的PDA桌面）

★今年好莱坞电影黄金季好多超级好电影啊！怎么感觉以往几年就没有这么多好电影呢？是因为自己兴趣发生了变化？还是因为今年好莱坞的电影的确比前几年精彩？



GOUKI

■[电影醒目！]《双塔》果然精彩！LOR的FANS实在是没有理由放弃在电影院欣赏的机会！[电影醒目！]

■[MGS REMAKE 醒目！]截止到写这一期小编寄语的时候自己还没有想到底该如何翻译“THE TWIN SNAKES”，这名字也太难翻译了吧？[MGS REMAKE 醒目！]

■[MGS3 醒目！]已经确定在E3上展出了！相对于《THE TWIN SNAKES》，《MGS3》无论是故事、画面、系统都是非常令人期待的！HUNGRY FOR SOME SNAKE？这又是什么意思？现在已经稍微掌握了一些有关《MGS3》的资料，下期一定给你惊喜！

■[天气醒目！]因为天气以及其他方面的原因，已经有两个星期没有踢球了，这两天就一直下雨，倒也不是不停，只是每天半夜就来一场大雨，搞什么嘛。[天气醒目！]

■[DVD 醒目！]Gamehalo DVD的制作已进入尾声，预定5月下旬发售！[DVD 醒目！]

■趁着休息去了一个不知名的小岛，观看了著名的海上日出，感觉好极了！



游戏机
推荐
Our Choice

RUNE

科尔丁之键的秘密

文：邪魔天使

NGC 特制8cmDVD-ROM	FROM SOFTWARE	A·RPG	1~2人
	预定2003年5月23日发售		3格
	-		6800日元

FROM SOFTWARE 开创的新型卡片A·RPG《RUNE II》就要在5月发售了，虽说距该游戏公布以来，已经过了有半年之久，不过漫长的等待还是值得的。从FROM SOFTWARE 公布的新情报我们可以看出，该游戏倾注了制作者大量的心血。不管是从画面还是从卡片的数量以及精美程度上，我们都可以看到比起前作有了长足的进步。将卡片融入A·RPG，这不得不说是项全新的挑战，从前作上看，FROM SOFTWARE 是成功的，希望这次又有新的突破，给各位玩家带来新的惊喜。

用语集

原始“键”

据说封印着诸神的力量，这个魔道具在世界上只有一个。

复制“键”

格尔丁工匠开发出来的复制产品，虽然其力量比不过原始“键”，但还是可以操纵一些怪兽。

卡片

呼唤召唤兽的媒介。召唤兽是神创造的出来的生命，一般只有神才能操纵，但是持有“键”的人可以在一定时间内使用卡片召唤出召唤兽。

利姆

利姆与李

从温暖的暖炉火焰中诞生的精灵，性格活泼，好奇心旺盛，话多。只要它对某人有意思，就会一直跟着他（她）。



李

当人类因为恐惧而流出眼泪时，那些眼泪汇聚在一起，李就诞生了。性格胆小，虽说不怎么接近别人，但其实很想成为他人的朋友。不爱说话，不过有时还是会帮助别人的。



楔子

在阿加鲁大陆上流传着一种魔道具，据说谁拥有了那种魔道具，不仅可以操纵异形的生物，就连神也可以随意支配！那个魔道具被称为“键”是统治这个大陆独一无二的人——女王——代代相传的宝物。

大陆统一之后的200年，其间发生了若干次的战乱，但每次都是靠女王运用“键”的力量将战乱平息，指引这个世界向和平的方向发展。不知不觉，战争从这世界上消失了，人们抱以敬畏的心情崇拜着女王。虽然女王已经延续了几代，但人们的崇敬之心从未有削弱过。

但是，和平再次宣告结束。以精通机械和工艺品而闻名的科尔丁工匠们终于开发成功了人工制造的“键”。虽然那是在模仿“键”的基础上而做出的仿制品，但多多少少能操纵除人类以外的怪兽。就这样，拥有了“键之力”的科尔丁开始利用武力向周围的国家发动了侵略战争。

终于，热衷于扩张自己领土的格尔丁收到了女王的亲笔信件“如果再将战争持续下去，格尔丁将会受到神的惩罚。”

收到这封信之后，虽然格尔丁有所收敛，但格尔丁还是在整备军队，没有人认为，这种和平将会永远的持续下去……



召唤兽

神所创造出来的生命，生活在世界的各地，虽然他们有时会袭击人类，但其本意并不是为了消灭人类。魔法石是他们的生命之源。

魔法石

生命的象征，由许多自然物产生出来的东西，召唤兽能够用这种魔法石作为其维持生命能量的来源。

机械召唤兽

由格尔丁制造，拥有自我思考意识的能行动的机械。



话梅杂志 & 3DM-SMIV

www.plumbok.cn

各种各样的新要素

战略性更强

本作中许多地方都在前作的基础上进行了改良,加入了更多的新系统,卡片的种类也是大幅度增加,可以说在游戏的各个方面都POWER UP!新要素的增加,势必会让游戏更富乐趣性,前作中没有体会到的乐趣这次都能实现。由于卡片的增加,在组合自己手上的卡片时就更更要仔细考虑;在战斗方面,战略性也就加强了,击退敌人的方法不只是一种,多种多样的卡片组合就会形成多种战法。

POINT 1 卡片倍增至236种



▲召唤兽波隆德鲁, 召唤之后再按键就会发出爆炸效果伤害敌人。

这次的卡片数量可以说是大大增加,新加入了机属性的卡片,使得战斗时的战略变化更加丰富。另外,一些新增加的卡片中,有的召唤兽可以在被召唤之后根据玩家的操作,发动各种技巧,这也是一个大的进步。



POINT 2 与索尔一起战斗

前作中主人公自始至终都是孤军奋战,而本作中作为同伴的索尔会与玩家一起战斗,索尔是一个剑术高超的剑士,有了他在,相信战斗会变得容易一点吧。

▶与索尔一起打倒敌方召唤兽。



莉兹

索尔

拉塞尔

维克多尔

马克伊 8 世

登场人物

同伴

敌对关系

本作主人公,小的时候遭抛弃,被维克多尔抚养长大。持有被称为“键”的魔道具,能够随意操纵魔物。

盗贼团“蝶之眼”的团员,剑术高超,作为“蝶之眼”的关键人物异常活跃。

居住在卡迪斯镇的学者,其祖先很早就研究潜伏在大陆各地的红色妖精“利姆”的情况。

盗贼团“蝶之眼”的团长,无意中捡到了莉兹,并将她作为盗贼抚养成人。

格尔丁地方的领主,他率领骑士团准备剿灭“蝶之眼”。

POINT 3 在地图上也可以使用卡片

前作中只有在遇敌时,并切入战斗画面后才能使用卡片。而本作中,已经取消了战斗区域的概念,只要是在地图上,随时都可以使用卡片。看到敌人后可以设置陷阱,还可以变身成特定的召唤兽解除机关或跳过障碍。



利用变化型卡片突破难走的地形

◀变身成鸟人,就可到对岸蓝龙那里去了。

▶如果敌人没有发现玩家,这时就可以设置陷阱了。

设置机关击倒敌人

POINT 4 魄力满点的战斗画面

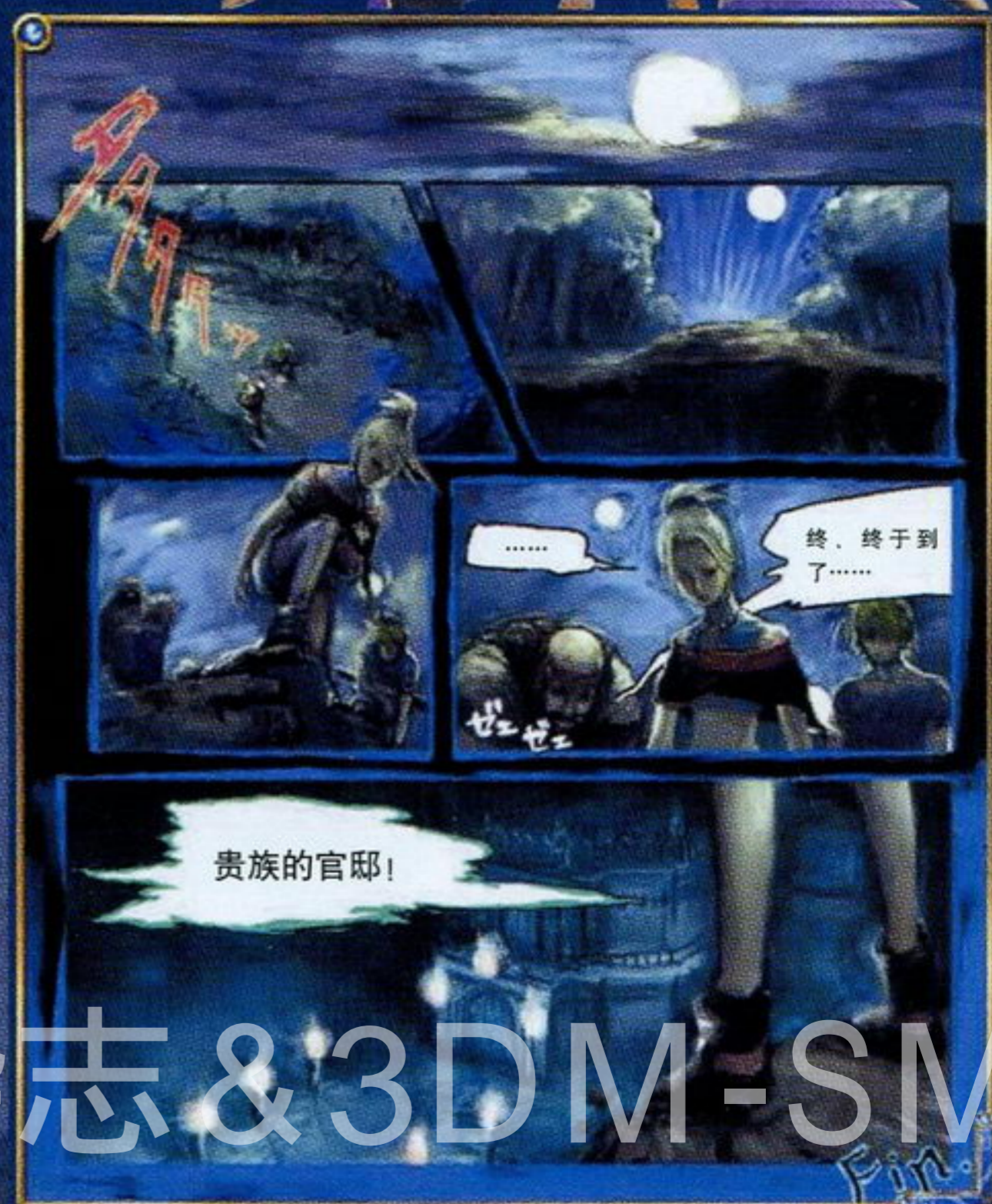
本作中的战斗比起前作也有大幅度的提高,玩家介入战斗的要素也增加了,动作性也增强了,由于有了新的卡片以及卡片能力,相信战斗会更加白热化。

适时选择技巧



◀与前作相比,画面效果大幅度提升,战斗时更加有魄力。

▶哈刚与混沌骑士向主人公冲过来,召唤召唤兽准备应战!



PS2 专辑

(暂名)

关于PS2的一切在此集结!



SPECIAL

- 久远 光与波的记忆
- 独家《最终幻想 X-2》小说
- 你确信你真的会玩PS2吗?
- PS2 硬件、机能权威剖析
- ???????? 秘
- ???????? 秘
- ???????? 秘
- ???????? 秘

原创攻略

- 《格兰蒂亚 X》全攻略
- 《心跳回忆 3》全攻略
- ???????? 秘
- ???????? 秘
- ???????? 秘
- ???????? 秘

加强版攻略

- 《鬼武者 2》加强版
- 《真·三国无双 2》+ 独家秘闻
- ???????? 秘
- ???????? 秘
- ???????? 秘
- ???????? 秘

修正版攻略

- 《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》修正版
- 《最终幻想 X》全版本完全攻略
- ???????? 秘
- ???????? 秘
- ???????? 秘
- ???????? 秘

诚意之作

信心保证

《游戏机实用技术》编辑部制作

话梅杂志 & 3DM-SMV

www.plumbook.cn

碟中碟 DIGIDEA

wotoo 网图 www.wotoo.com

实况足球的历史时刻
实况足球的历史时刻

WORLD SOCCER
Winning Eleven 6
FINAL EVOLUTION

由于“非典”，比赛时间可能更改，请注意WWW.WINNING11.COM.CN

《足球游戏志》创刊杯全国实况足球大赛 即将拉开战幕

2003.6

来自全国8个地区的实况高手

北京 天津 上海 重庆
武汉 广州 厦门 香港
哪个地区**实力最强**?

谜底将在7月揭晓!

现正式寻求**赛事赞助**
及各地**赛事代理**

八个赛区的预选赛赛事代理

代理单位可:

1. 冠名代表队名称，比如北京XXX队。(XXX是代理赛事公司的名称)
2. 赛事代理公司将会出现在后续广告的大赛赛事协办单位中。
3. 免费获得《足球游戏志》连续两期一个整版广告。
4. 获得决赛当天场地的广告位。

主办：北京碟中碟软件科技发展有限公司
完全实况文化交流有限公司

协办：北京网图计算机信息技术有限公司

媒体支持：《游戏机实用技术》杂志
PConline 游戏版
ENET硅谷动力游戏版

创·刊·杯
FOOTBALL GAME MAGAZINE

足球游戏志

具体报名事宜请登陆 WWW.WINNING11.COM.CN 查询
欢迎除以上指定的八个地区外的其他地区加盟全国实况足球大赛
具体请打垂询电话：【010】88467200-2026

碟中碟 DIGIDEA

北京碟中碟软件科技发展有限公司
咨询电话：010-88467040/88467080/88467054/88467098 网站：www.digidea.net www.every.com.cn
技术支持：E-mail: service@digidea.net 地址：北京市海淀区西四环北路63号锦雅大厦北座三层

话梅杂志 & 3DM-SM

货真价实
心动的价格
完善的售后服务

青岛鑫鑫电玩游戏专卖

外地玩友到本店购物
可获赠礼品一份!

(全国唯一一家会员制游戏专卖店)



- 本店专业批发、维修、邮购，热情服务、真诚待客!
- 本店游戏机、配件齐全，价格低，欢迎到本店选购，外地可电询
- 本店面向全国对换，并面向全国高价回收各种游戏机
- 凡在本店购物均送会员卡壹张，可享受优惠
(购任何主机，终身维修，游戏免费更换);
- 外地玩友可邮购，款到当天发货。

PS2 30001 型	1800 元(送记忆卡、手柄、AV 线、电源线、5 张游戏 + 直读)
PS2 39001 型	1900 元(送记忆卡、手柄、AV 线、电源线、5 张游戏 + 直读)
PSone 机 101 型	500 元(送手柄、电源、AV 线、5 张游戏)
PSone 机 102 型	530 元(送手柄、电源、AV 线、5 张游戏)
PSone 机 103 型	550 元(送手柄、电源、AV 线、5 张游戏)
DC 机 日版	550 元(送手柄、电源、AV 线、5 张游戏)
DC 机 欧版	500 元(送手柄、电源、AV 线、5 张游戏)
Xbox 机 日产	1900 元(送手柄、AV 线、电源线 + 直读)
NGC 机 日产	1350 元(原装手柄、AV 线、电源)
GBA SP 日产	900 元
GBA SP 港产	880 元
GBA 日产	550 元(送原装膜)
GBA 国产	520 元(送原装膜)
GB 彩机	400 元 全套 500 元(送卡、电源)
GB 薄机	220 元 全套 300 元(送卡、电源)
世嘉掌机	400 元(送卡、电源、AV 线、手柄)

终身维修

GB 换 → GBA 换 → 土星换
→ PS → DC → PS2(本
店面向全国换机, 外地
玩友送会员卡一张)

胶州路	聊城路
交通局	大红灯笼练歌房
鑫鑫电玩★	
即墨路小商品批发市场	

本店 GB, GBA 卡千余种, 价格低, 卡可免费换, 请电询!

地址: 青岛市市北区聊城路 31 号乙 邮编: 266011
电话: 0532-2808708、13001667378 联系人: 阎向阳

NEW NEW NEW

编号: B-014 名称: 忍
编号: B-015 名称: 高达(吉翁)
编号: B-016 名称: 生化危机

(统一定价) 非会员: 36 元/顶 会员价: 32 元/顶

NEW

编号: I-012
名称: 生化危机 7 周年纪念宝盒套装
(精美生化铁盒内含 STARS 警徽及纪念光盘)

非会员: 35 元/套 会员价: 29 元/套

NEW

编号: I-010 名称: STARS 队员—巴里军用手表
非会员: 580 元/块

编号: I-011 名称: STARS 队员—瑞贝卡军用手表
会员价: 493 元/块

达人游戏俱乐部

WWW.NDR99.COM

地址: 深圳市新闻路 1 号
中电信息大厦 1321 室
深圳市竹子林 040-012 信箱
联系电话: 0755-82947454
传真: 0755-82947453
短信服务中心: 13510554994

NEW NEW NEW NEW

编号: A-022 名称: 最终幻想 X 珍藏版
编号: A-023 名称: 合金装备官方 T 恤
编号: A-021 名称: 胜利 11 人
编号: A-018 名称: 生化危机 5 周年

(统一定价) 非会员: 55 元/件 会员价: 48 元/件 以上 T 恤均有 M、L、XL 号可以选择。黑色 T 恤将于 6 月 1 日后发售。

NEW NEW

编号: H-001 H-002 名称: FFX-2, FFX 信纸
(每套四种图案, 40 张, 单购信纸 2 套起邮)

编号: L-010 名称: 真魂斗罗精美纸模型

非会员: 6.5 元/套 会员价: 5.5 元/套 非会员: 30 元/套 会员价: 25 元/套

加入会员及详细汇款指南, 请访问我们的网站:
www.ndr99.com
或查看《游戏机实用技术》2003 年第 8 期(4 月 B) 98 页。

查询您购买的产品是否发出, 欢迎使用我们网站的查询系统, 或发 E-mail 到 ndr@ndr99.com 查询。

汇款时请注明您要购买的商品的编号、尺寸、颜色、数量, 并一定要写上您的联系电话、会员卡号。
M 尺码合适身高 < 165cm
L 尺码合适身高 165-175cm
XL 尺码合适身高 175cm
注: 体型较胖者选择大号服装为宜
XXL 尺码可以订做, 每件衣服加收订做费 10 元, 请注明加大 XXL。

如果想了解更多更详细的产品信息, 欢迎访问我们的网站:
<http://www.ndr99.com>
售后服务:
如果收到产品后尺寸不合适, 或者存在质量问题, 可在一周内凭原包装退回更换。

汇款请寄: 深圳市竹子林 040-012 信箱 收款人: 李青竹

上海超时代 毛毛电玩专卖

¥1980

¥495

¥1780

¥1380

¥850

¥490

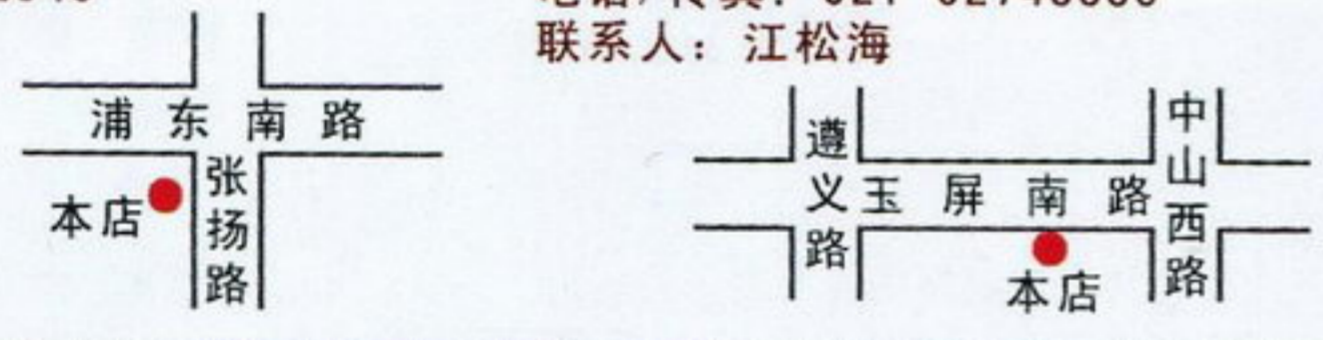
256M ¥680
128M ¥480

本店专业维修各种游戏主机, 改机, 立等可取!

回收各种游戏机主机 正版盘以旧换新

浦东店: 上海市浦东新区张扬路423号 (富杰商行内, 靠八佰伴旁)
电话: 021-58772543
联系人: 毛建武

长宁店: 上海市长宁区玉屏南路59号 (丙)
邮编: 200051
电话/传真: 021-62748885
联系人: 江松海



杭州次世代

本店在暑假期间, 7月20日举行实况足球大赛

足球大赛

具体内容及比赛规则等, 请来电查询!
广告刊出即可报名参加!

本店推出会员制 (详情见店内海报或来电查询)

本店主要经营项目

各类游戏主机及配件
VCD、DVD、正版游戏节目齐全
各类原装进口、国产模型及手办

总店地址: 杭州市定安路22号
电话/传真: 0571-87806884
手机: 13003623745 张雄波
邮编: 310009
E-mail: csdboss@sohu.com

分店地址: 杭州市环城西路79号
联系人: 王小姐
电话: 0571-85957054

友情加盟店

杭州市曙光路省音乐厅对面 电话: (0571) 85909141 沈斌
杭州市沈塘桥路9号 电话: (0571) 88079310 王小姐
衢州市长华街48号 电话: (0570) 3047156 余海荣
杭州市临平东湖路经建房产5号 电话: (0571) 86103179 蒋先生

江阴次世代电玩专卖店

凡来本店购买主机 (GBA) 除外, 凭当天车票, 可报销车费30元

NEW

PS2 39000型 (限定版粉、银、蓝三色)	2200元
PS2 39000型	1800元
PS2 39001型	1700元
PS2 39006型	1750元
PS2 30001型	1450元
XBOX 港版	1880元
日版	1850元
NGC Q	2600元
普通	1380元
银色	1450元
GBA SP (限定版)	1880元
GBA SP	850元
GBA	5XX元
PSONE	560元

NGC: GBA转接器 480元 (可在NGC上玩GBA卡)
PS2: 7.2真彩16: 9大液晶、无残影 750元
XG-FLASH 128M 450元
EZ-FLASH 128M 480元

次世代电玩带你走入游戏新时代

NGC原版游戏		GBA卡	
生化危机1	380元	勇者斗恶龙	50元
生化危机0	380元	马利1代	27元
阳光马利奥	395元	马利2、3代	28元
超战斗封神	350元	马利赛车	28元
萨尔达传说	350元	真女神转生	50元
萨尔达传说 (限定版)	585元	召唤之夜	50元
梦幻之星 (连网卡)	630元	正邪幻想曲	48元
实况最终版	430元	VR-3	92元
		游戏王7代	88元
		索尼克2	88元
		机战0中文版	52元
		机战R中文版	52元

本店回收、贴膜各类主机。买PS2、X-BOX、NGC、GBASP主机送会员卡一张 (价值50元)。另有大量DVD动画片出售。

总店地址: 江苏省江阴市暨阳商城1区高巷路103号 邮编: 214400
公交线: (1、11、12) 高巷路口下, 联系人: 缪毅 电话: 0510-6892853
分店地址: 江阴市人民中路137号二楼南菁电脑城B4-4 邮编: 214400
公交线: (1、2、11、19、20) 中医院下 联系人: 王雷 电话: 0510-6874702
邮购部: 江阴市人民中路137号二楼南菁电脑城B4-4
邮资: 主机一律30元, 卡带一律10元 市区内可免费送货上门

本店提醒大家请务必写清地址、邮编, 款汇出后请速与我店联系, 谢谢合作

上海游戏王 电玩专卖

乔致迁禧

新址: 上海市重庆南路308号 (近建国中路、卢湾区文化馆底楼)
电话: 021-54653948 54653949
联系人: 葛先生 邮编: 200025

本店以诚为本、薄利多销、新址开业期间, 各类主机特价中!
★本店开展邮购业务, 热忱欢迎全国各地玩家惠顾及来电垂询!

凭此广告购主机加送, 价值50元的物品 (任选) 掌机除外

PSII 39000 (春季限定三色版)	2250元	NGC Q	2650元
PSII 39000 (普通版)	1900元	NGC 普通色	1380元
PSII 39006	1850元	NGC 银色	1460元
PSII 39004	1800元	DC	560元
PSII 39001	1750元	PSone	530元
PSII 39001 (翻新机)	1500元	GBA	520元
X-BOX 港版 (标配)	2000元	GBA-SP	850元
X-BOX 日版 (标配+遥控器)	1900元	EZ Flash	460元
X-BOX 美版 (标配)	1780元		

承诺: 本店所售各类主机若有质量问题, 30天包退包换, 365天保修, 终身维修!

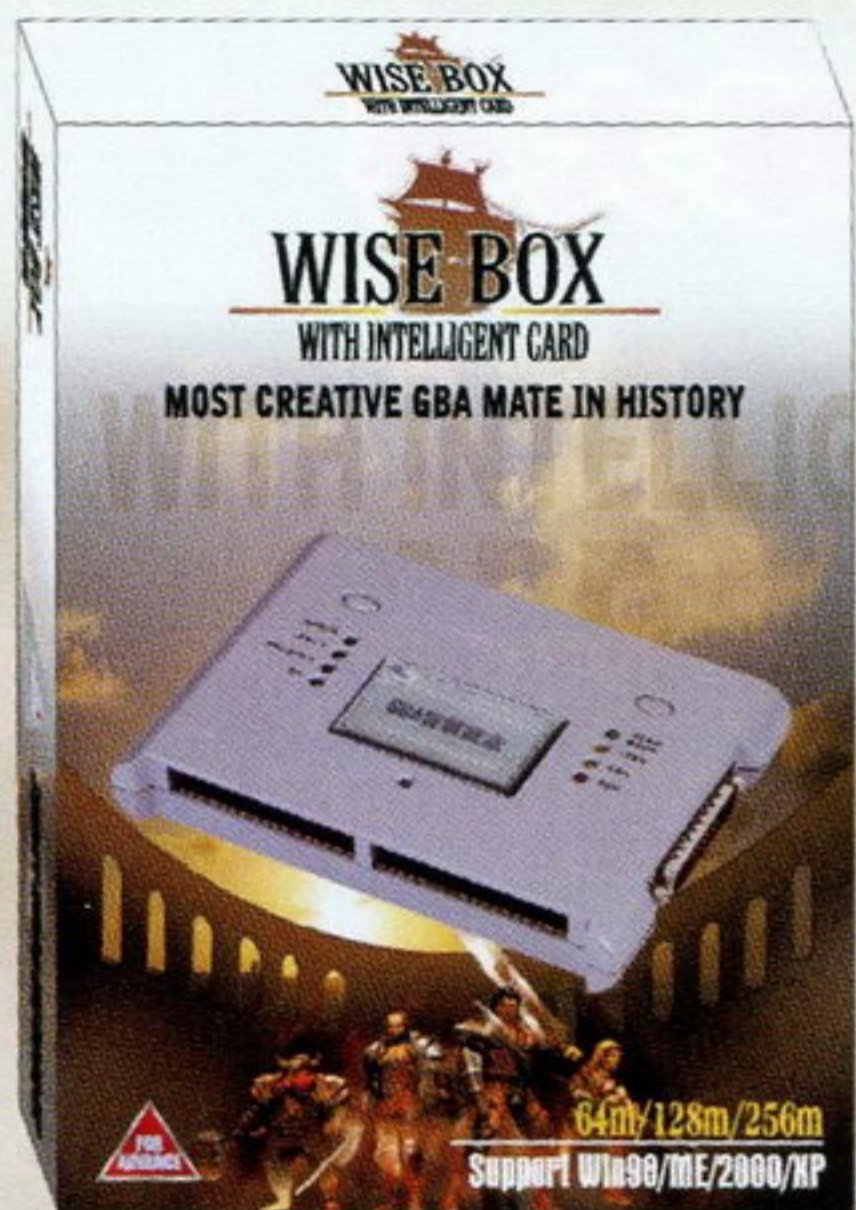
★十年以上维修经验, 现场维修各类主机, 改机立等可取。
★免费清洗主机光头
★高价回收各类主机并可以旧换新

连锁店地址: 上海市黄浦区黄家网路178号 电话: 021-63671540 联系人: 施小姐



史上最低价之GBA伴侣

智慧双宝



WISE卡

更新资讯请关注: www.newwise.com

市场零售价

- 网上下载器 + 64兆卡 (一套) 售 188 元
- 网上下载器 + 128兆卡 (一套) 售 248 元
- 64兆卡 售 80 元
- 128兆卡 售 145 元
- 卡对卡烧录机 批发 95 元 (供店家使用)

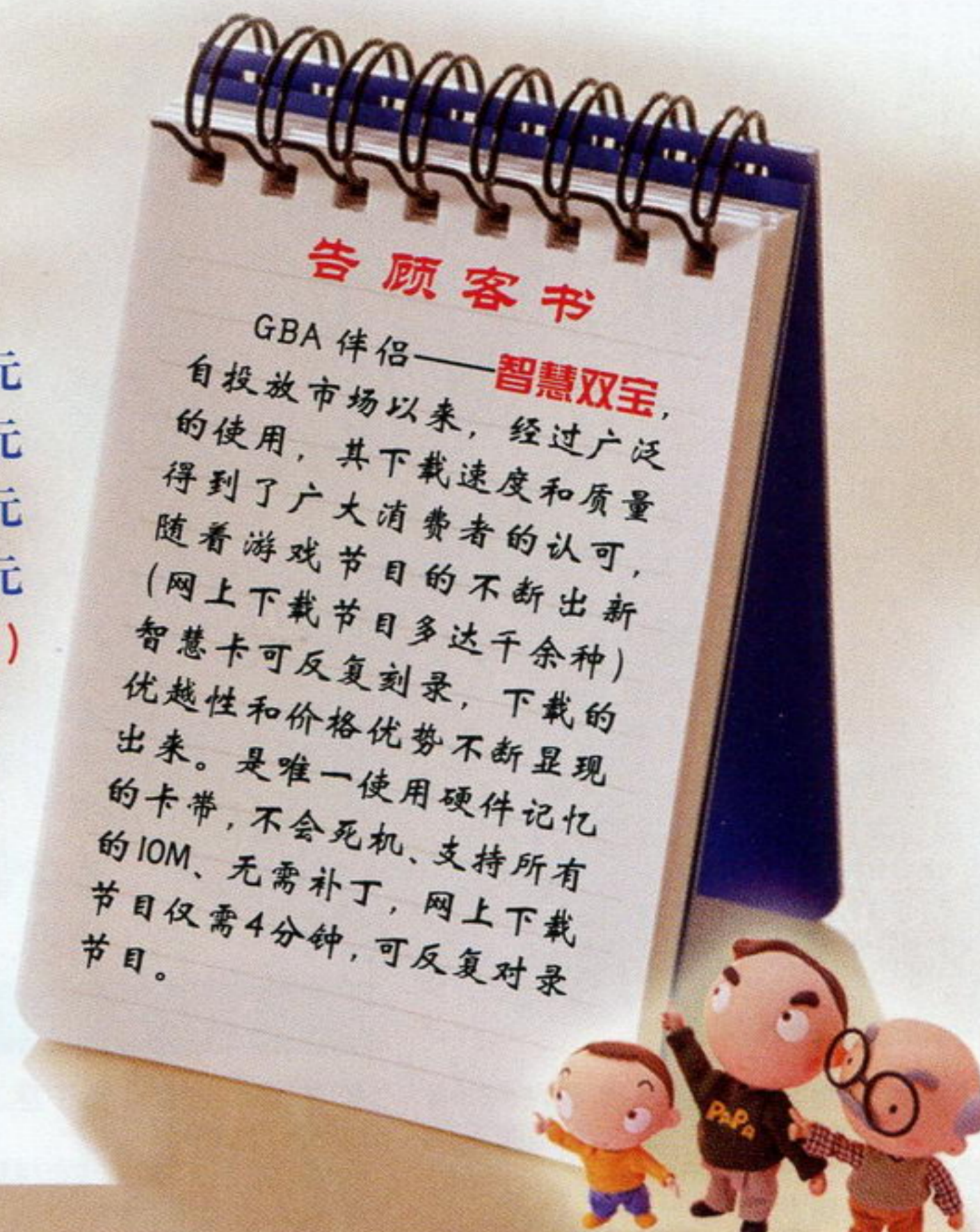
声明

凡全国各地经销商需经厂家授权

深圳新慧福电子厂

欢迎全国各省市地区经销商前来批发!

联系人: 刘生 13003123469



经销商
 上海西康路 1505 号 1 楼 25 档 电话: 021-62779909 邮编: 200062 欢迎邮购!
 浦东洪山路 190 号 (洪山店)
 上海市普陀区新村路 429 号甲
 南京新世界鼓楼专卖店中央路 33 号
 杭州今日游戏专卖杭州中山北路 419 号

手机: 13901626651 (陆先生) 河北邯郸市针织厂批发市场西厅 008 号柜台
 电话: 021-66116659 (李先生) 贵州遵义市红花岗区金银新村金银井巷 10 号
 电话: 025-3227953 (颜先生) 南昌市福山下商城 69 号
 电话: 0571-86093989 (董先生) 洛阳市涧西区景华路与郑州路交叉口风云电玩

电话: 0310-3228728 (范涛)
 电话: 0852-8253670 (周应)
 手机: 13607098130 (徐翔)
 电话: 0379-4237791 (杜宝仁)

沈阳·小陆游戏机专营店

店庆七周年

- ▶ 七年老店, 屹立沈城, 凭的是“钻石般人品, 钻石般商品”。是您无需现场改机, 无需左挑右选, 无需顾虑重重也可信赖的名店。
- ▶ 拥有小陆贵宾卡是游戏玩家尊贵的象征。本店贵宾在小陆各店均享有“特惠价”。
- ▶ 本店售出商品一律带红色或蓝色的“陆”字、“Lu”的易碎贴! 并“标”有售出日期, 购买顾客认清标志和日期, 30天内可放心购买。
- ▶ 本店为“GBA Link”烧录器的辽宁总代理, “64M”售198元/套; “128M”售266元/套。本店是深圳“技佳1+1电脑游戏机”辽沈地区总代理, 该机具有VCD、MP3、CD功能并真正兼容32位游戏, 仅售550元, 邮费50元。
- ▶ 本店诚招各地分销商! 欢迎查询小陆“分销商条例”。电话: 13609892121
- ▶ 本店维修技术精湛, 维修力量雄厚。维修各种疑难杂症, 经验丰富, 各种机型均可改机。

各主机配件价格以网站当日报价为准, 欢迎浏览本店网站: <http://www.microgame.com.cn>

Xbox(原装手柄+AV线+电源线+原装遥控器)日版、港版	2050元	原装 NGC → GBA 连接器(能在 NGC 上玩 GBA 卡)	450元
PS2 39001 机(纯原装平头短螺丝手柄+AV线+电源线)兼容 D9 游戏	1950元 邮费 50元	6寸真彩高清晰小电视全制式	780元
NGC(原装手柄+AV线+原装直流电源)	1350元 邮费 50元	7寸便携式数码视盘影碟一体机, 高清晰	1480元
GBA-SP 掌机(纯原厂锂离子电)	950元 邮费 30元	各种主机均可安装直读 PS2 180元/台, Xbox 20元/台	
GBA 机(原厂碱性电)	550元	PS2 原装正版美塞亚 II 直读安装 售 480元	

<p>动画 DVD 售价 8 元 / 张, 十张以上 6 元 / 张, 邮费一律 10 元</p> <p>1CD 天使禁猎区 最后的吸血鬼 暗黑破坏神 超能力者 变形金刚电影版 战斗妖精雪风 街霸 七都市物语 剑心追忆篇 金田一 杀戮之碧岩岛 吸血鬼人 D 终极格斗大赛 无尽华尔兹 星霜篇 生徒会执行部 机动战舰(剧场) 不可思议游戏水光传 圣传 天国之门 最游记(剧场) 灌篮高手(剧场) 人狼 库洛(剧场)</p>	<p>海贼王电影 龙珠-神龙传说 F91 十二国记 樱花活动写真集 孔雀王 怪医秦博士 犬夜叉(剧场) 有记起爱 安达充-风之迷 白色猎人(剧场版) 吸血姬(剧场) 飞越巅峰 大都会 攻克机动队(剧场) 超时空 20 周年纪念 海贼王珍岛 人鱼之伤 樱桃小丸子 柯南-瞳孔暗杀者 柯南-怪盗基德 柯南-引爆摩天楼 柯南-1200 万人质事件 柯南-世纪末的魔术师 柯南-黑暗组织杀人机 柯南-来自天国的倒计时 柯南-情人节真相</p>	<p>柯南-20 年后杀机 马沙反击 柯南-犯罪造物 五星物语 0083(剧场) 海洋物语</p> <p>2CD JOJO 奇妙冒险 机动警察 OVA 新白雪姬传说 机动警察(电影) 0080 推理之绊 万有引力 TV 版 守护月天 青葱宝贝 闪灵二人组 强殖装甲 圣斗士(剧场全集) 电影少女 海贼王 TV 版 不思议 OVA 延续篇 完美爱情 菜菜子解体诊断书 电击作战 拜托老师</p>	<p>地球少女 超重神</p> <p>3CD 机动战舰 TV 版 青龙篇 百兽战队 天地无用魉皇鬼 星界纹章 海贼王 I 部 美少女战士 欢心 TV 版 暗之末裔 秀逗 J 部 海皇篇 星之海洋 I 部 星之海洋 II 部 高达 I 部 罗德岛 I 部 罗德岛 II 部 樱通信 封印物语 秀逗 II 部 游戏 II 部 赏金猎人 魔法战士李维 海贼王 III 部</p>	<p>魔术师奥凡 I 部 魔术师奥凡 II 部 梦幻妖子 秀逗 III 部 魔法提琴手 魂狩 高达 08MS 小队 海贼王 IV 版 朱朱篇 攻克机动队 TV 版</p> <p>4CD 黑街二人组 Lack 守护者 剑风传说 柯南 TV 版 I 部 天地无用 GXP 城市猎人 III 部 惊爆危机 樱花大战 TV 版 城市猎人 IV 版 妹妹公主 TV 版 小小雪精灵 乱马 IV 部 游戏 I 部</p>	<p>新世纪 EVA TV 版 铁甲机 魔装机神 X 战记 TV 版 鲁邦三世 TV 版 游戏王 III 部 鬼眼狂刀 TV 版 城市猎人 II 部 翼神传说</p> <p>5CD 中风怪盗 TV 版 TO TV 版 高达 X 圣斗士冥王篇 冒险少女娜汀亚 宇宙骑士 TV 版 高达 G 北欧篇 新世纪 GPX 赛车 TV 版 星界战队 I, II 部 变形金刚 TV 版 浪客剑心 TV 版(12CD) 通灵王 TV 版 猎人 TV 版 幽游白书 TV 版(12CD) 圣斗士十二宫 编辑 TV 版</p>	<p>魔法骑士 TV 版 乱马 TV 版 II 部 烈火之炎 TV 版 枪神 高达 Z TV 版 科学忍者队 II 部 乱马 TV 版 III 部 橙路 TV 版 倒戈高达 TV 版 机动天使 TV 版 高达 Seed 逮捕 TV 版</p> <p>6CD 高达 ZZ TV 版 棋魂 TV 版 圣石王 TV 版 大夜叉(16CD) 库洛魔法师 TV 版 城市猎人 TV 版 变形金刚 TV 版 浪客剑心 TV 版(12CD) 通灵王 TV 版 猎人 TV 版 幽游白书 TV 版(12CD) 圣斗士十二宫 编辑 TV 版</p>
---	---	--	--	--	---	---

以下店为我店特约分店: 吉林鑫源电玩 本溪新鹏电玩 松源超人电玩 大连开发区腾达电玩 邮购部: 沈阳市铁西区南八中路 78 号(汇款地址) 邮编: 110023 收款人: 陆红疆 电话/传真: 024-25850632 投诉电话: (0) 13940412118

批发部: 沈阳市五爱市场东区(原金城大厦酒店斜对面)745 档、746 档 电话/传真: 024-24141448 批发专线: (0)13609892121

本公司把真实可信的价格做到最低

北京嘉兴游戏机经营店

嘉兴精品模型中心 6.9-7.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品

游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号

模型中心热线电话：010-64035610 电话/传真：010-64031591

邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初先生 邮编：100010

GBA价格 540元 (日本原装颜色不限)



EZ GBA烧录卡128~256M 烧录器 890~680元

微软 X-BOX、日版+直读(热卖中)

- 索尼原装 PS2 39000型春夏限定机 2330元/邮资50元
索尼原装 PS2 30000型(原装电磁振动手柄, 原机AV线, 电源线, 保修半年) 1960元/邮资50元
索尼原装 PS2 30001/30004(原装电池手柄, 原机AV线, 电源线, 完美直读, 保修半年) 电询/邮资50元
世嘉原装 DC-美版(原装手柄, 振动器, AV线, 110V-240V电源, 56K调制解调器, 保修半年) 580元/邮资40元
索尼原装 PS2 39001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2050元/邮资50元
索尼原装 PS2 39002型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 1920元/邮资50元
索尼原装 PS2 30007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 1930元/邮资50元
索尼原装 PS2 35000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2000元/邮资50元
索尼原装 PS2 35001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2150元/邮资50元
以上主机均有第一次开机画面, 原厂封条
微软 Xbox(日版)+直读 1780元
索尼 PS one(原装振动手柄+AV线+电源) 580元/邮资30元
任天堂原装 128位 NGC(原装电磁振动手柄+AV线+电源) 1430元/邮资30元

原装主机

配件大全

攻略大全

DC原装光头 140元, 原装PS I光头 170元, 原装PS2光头 280元 (外省客户请电询) 邮费10元

NGC正版碟

本店现场加装GBA夜光板, 原装330元, 组装190元
新一代日本原装哈罗已到! (可对应3种语言)

Table with columns: GBA卡大全, GAB卡免邮费, listing various game cards and their prices.



日本索尼PSII专卖店

上海静安游戏2000普陀玩虫游戏店

注: 本店因市政动迁现已迁至南京西路上海电视台对面的花鸟市场。新地址: 上海市市西静安区凤阳路633号C3乙(大田路凤阳路口) 电话: 021-62179924 13002128661 联系人: 冷将 邮编: 200041 招商银行卡: 0021 21140908 持卡人: 冷浩 邮购地址: 上海市普陀区兰溪路92号甲 邮编: 200041 电话: 021-62546892 13003271873 联系人: 陈卫

PSII系列, X-BOX系列, PSone系列, GBA系列, DC系列, EZ-FLASH, MD系列. Detailed list of products and prices.

★推出租借NGC主机加软件(任选)加记录卡, 特惠价150元。★高价回收旧主机、古董机、以旧换新, 高价回收“变形金刚”原装玩具。★产品15天保换, 1年保调, 终身保修。★本公司现已推出超任卡带清仓大甩卖, 欢迎各位任天堂收藏爱好者来看看! (品种上百种) ★本公司大量收购GBA主机和GBC主机, 收购价在400元左右, 看成色而定。

游戏2000(静安店) 地址: 上海市市西静安区凤阳路633号C3乙(大田路凤阳路口) 电话: 021-62179924 13002128661 联系人: 冷将 邮编: 200041 公交线路: 20, 112, 23, 15, 21, 37, 939, 19. 地铁2号线石门路站下车
上海玩虫游戏店(普陀店) 地址: 上海市普陀区兰溪路92号甲 邮编: 200062 电话: 021-62546892 13003271873 联系人: 陈卫 公交线路: 94, 44, 837, 63, 143, 876(花溪路下车), 轻轨(曹阳路下车)



上海瑞通玩具

想知道更多的产品请点击我们的网站: WWW.RTPLAYER.COM

游戏天地 模型世界

WE ARE NEWTYPE



红色II代哈罗已到货!

请点击: WWW.RTPLAYER.COM 让我们一起进入缤纷的高达世界

邮购地址: 上海市市西长宁区天山路 698 号
(近古北路) 上海瑞通玩具
邮政编码: 200336 电话: 021-62747631
收款人: 凌伟荣 营业时间: 10:00-20:00
公 交: 71 72 74 54 69 808 829 855
856 820 141 251 941 沪江线

PS2 正版游戏

鬼泣 2	480/10	实况 6 最终版 (二手)	350/10
王国之心最终版	450/10	合金装备 2 实体	370/10
无尽沙加	410/10	宿命传说 2	420/10
心跳回忆 3	360/10	梦境历险	80/10
维纳斯与布鲁斯	430/10	灵魂能力 2	410/10
高达 DX	380/10	皇牌空战 4 (二手)	330/10
波波罗斯物语	120/10	王国之心最终版(二手)	350/10
罪恶格斗 X(二手)	200/10	寂静岭 2 日版 (二手)	180/10
心跳回忆 3(二手)	180/10	感染扩大 V.1 (二手)	220/10
保镖 (二手)	100/10	真三国无双 2 (二手)	280/10
GT3 (二手)	220/10	山脊赛车 (二手)	100/10
决战 2(二手)	220/10	合金装备 2 (二手)	180/10
死或生 2(二手)	180/10	王国之心日版 (二手)	300/10
声控足球 (二手)	80/10	实况足球 5(二手)	80/10
第 2 次机器人大战 α	480/10	第 2 次机器人大战 α 限定版	590/10
星之海洋 3	410/10	第 2 次机器人大战 α 日版加特典	630/10
樱大战 浓情之澜	470/10		
三国无双 3	480/10		
最终幻想 X-2	430/10		
VR 战士 4 进化版	380/10		
妖精战士 精灵的黄昏	价未定		
天诛 3	价未定		



樱花大战 浓情之澜 (初回限定版) 价: 800RMB



回收各类游戏主机和正版游戏

专业维修

NGC 正版游戏

生化危机 0	370/10	塞尔达传说风之杖	250/10
生化危机 1	420/10	塞尔达特典	250/10
生化危机 2	370/10	实况足球 6 最终版	480/10
生化危机 3	370/10	灵魂能力 2	480/10
星际火狐	430/10	梦幻之星在线	430/10
沙滩排球	450/10	永恒的阿卡迪亚	450/10
索尼克 2	430/10		
大乱斗	450/10		
实况 2002	430/10		
银河战士	470/10		
玛里奥聚会 4	430/10		
阳光玛里奥	430/10		



塞尔达传说风之杖加特典 价: 500/10

GBA 正版游戏

拳皇 EXE	180/10	足球经理	180/10
洛克人 EXE	150/10	天使之翼	150/10
拿破仑	150/10	航空管制官	150/10
白夜协奏曲	360/10	机器人大战 α	350/10
黄金太阳 2	380/10	光明之魂	360/10
机器猫	150/10	机器人大战原创世纪	390/10
GT 赛车	180/10	烈火之剑	390/10



GBA SP 价: 9xx

特价 DC 正版游戏

往北去	28/10	高达战线	38/10	索尼克 2 限定版	50/10
电车 GO2	28/10	午夜凶铃	260/10	仲夏夜之梦	95/10
刀魂	38/10	死或生 2	180/10	莎木 2 限定版	280/10
NBA2K1	260/10	樱花大战 3	88/10	机器人大战 α	48/10
海豚	50/10	格兰帝亚 2	38/10	D 之食卓 2	88/10
VR 战士 2	50/10	梦幻之星	50/10	梦游美国	50/10
VR 战士 3	50/10	太空 5 频道	50/10		

XBOX 正版游戏

死或生 3	300/10	灵魂能力 2	480/10
铁甲飞龙	460/10		
三国无双 2	420/10		
合金装备 2 实体	400/10		
沙滩排球	410/10		

来瑞通购物 放心 100%

上海智力苑电玩超市

本店所售 PS2 主机均有索尼原厂封条, 第一次开机画面, 现场改机。售后 30 天内如有质量问题包退、包换, 一年保修, 终身维修。(买主机 送大礼)



原配 1400 元

2800 元



原配 1680(可现场改装)

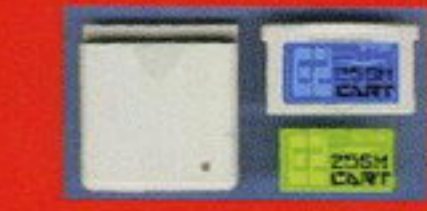


原配 560 元



史上 "39001" 最完美的直读 IC M-chip 加强版, "39000" 型完美直读 IC MH-seven 可直接打任何游戏 (包括 D9) 游戏

PS2 5000 型主机现已发售!



EZ-FLASH 上海指定销售商
128MB 350 元 256MB 700 元

现已发售 GBASP



850 元 原配 5xx 元



特价 295 元 GBA 电视机

GBA 主机+改装+背光灯+人工=800 元
背光灯批发请来, 并诚征全国各地代理商!
批发专线: 13003196945 13003196927
GBA 背光灯, 屏幕现场加装发光板, 亮度超高, 被窝精品(夜间可作照明用), 背光灯加人工

198 元

PS2 39000 型 限定版已发售



1900 元 梦想成真的价格

1200 元



现场改装

- PS2 主机全套(39001 型)主机+AV 线+原装震动手柄+直读 IC=1580 元
- PS2 主机全套(30001 型翻新机) 主机+AV 线+原装震动手柄+直读 IC "美赛亚" =1550 元
- PS2 主机全套(30001 型全兼容极品机)主机+AV 线+原装震动手柄+直读 IC "美赛亚" =2300 元



新店地址:

上海市西藏北路 197 号
电话: 021-56901799
罗小姐



PS2 台湾珍藏版游戏 特点: 原封装内有中文说明书, 节目内容不会死机, 不伤光头。欢迎外地客户前来批发或邮购!

真·三国无双 (中文版)	机动战士高达战记	绝对致命都市	魂斗罗 DVD
真·三国无双 2 (日文版)	机器人大战 IMPACT	幻想水浒传 3	实况 6 最终版 DVD
真·三国无双 2 (中文版)	封神演义 2	头文字 D	鬼武者 1
真·三国无双 2 猛将传	卡片召唤师 2	三角洲特种部队 3	真·三国无双 3
侍	盟军敢死队 2	刀锋战士 2	ZOE2
武装雄师	生化危机维罗尼克	保镖	SNK 对街霸
实况 6 (中文版)	寂静岭最期之诗	统墓	天诛叁
GP 摩托车 2	极品飞车	化解危机 2	刀魂 II
潜水艇	JOJO 奇妙冒险	式神之城	太空战士 X-2
太湖立志 4	沉默杀手 2	古惑狼 4	妖精战士 4
VR 战士 4	超·战斗封神	感染扩大 2	机器人大战 2
降龙默示录	七龙珠	恐龙危机 3	VR 战士 4 最终版
MAXIMO (马克西姆)	宿命传说 2	皇牌空战 4	星海传说 3
铁拳 TT	世嘉网球	漫画英雄 VS CAPCOM	音乐指挥家
R5	忍者突袭	捉猴记 2	怒首领峰
牧场物语 3	鬼泣	偷车贼 3	钢铁咆哮
血腥咆哮 3	GT3	偷车贼 4	混沌军势
狙击手 2	王国之心	恐龙猎人	寂静岭 3
狙击手 3	鬼武者 2	燃烧战车	分裂细胞
真·魂斗罗	真·魂斗罗	燃烧战车 实体 D9	摩托 GP3
大战略 1941	真·魂斗罗	最终幻想 10	
特鲁尼克大冒险 3	特鲁尼克大冒险 3	忍	
机动战士高达	荣誉勋章	指环王双塔 (中文版)	

大量高价回收 GB 超薄机和 GBC 彩机

投诉热线: 021-66830188

本公司有专业的维修部和维修技师, 帮您解决任何主机的疑难杂症, 立等可取。

地址: 上海市汾西路 652 号 邮编: 200435
公交: 46 路、95 路、865 路、110 路、551 路、206 路
912 路、527 路均可到达)火车站南广场可直达本店
批发、邮购请与本店联系
电话: 021-56884803 传真: 021-66830188
收款人: 孙建伟 营业时间: 9:00-21:00

分店地址
普陀店: 上海市岚皋路 113 号(公交 865 路、40 路、112 路、909 路、747 路和平新村下轻轨镇坪路站下) 电话: 021-52900732 联系人: 孙小姐
静安店: 上海市新闻路 906 号(公交: 19 路、136 路、36 路、15 路、21 路均可到达) 电话: 021-62536579 联系人: 奇奇
愚园店: 上海市愚园路 18 号(公交 824 路、15 路、20 路、21 路、830 路、94 路、地铁 2 号线静安寺站下) 电话: 021-62485683 联系人: 孙小姐
芷江店: 上海市西藏北路 917 号 电话: 021-56901799



PS2 台湾珍藏版优点
不伤光头, 不会死机, 真心珍藏
零售价 25 元
上百种游戏供选择, 游戏不断增加中……

凡在智力苑购买任何主机的玩友(GBA 除外), 本店车票报销 50 元, 各连锁店报销 20 元(另外赠送精美卡通扑克, 可任品种)。

This is
Gamehal

DVD

游戏机实用技术

敬请期待



超音画品质!
做足120分钟!

100个PlayStation硬件&游戏广告

带你回顾PlayStation**九**年发展历程

《最终幻想X-2》**全CG+真**ENDING

编辑部小编**严格挑选**的24个游戏预告片

5月

下旬上市

真正的DVD菜单, 真正的DVD享受!