全彩印大型游戏月刊

总第17期

2000年4月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

本刊特别报道：

直击PS2

PS2速报：三天售出98万部

史上第三个满分游戏在PS上出现

SQUARE：FFIX、X、XI齐公布

家用版KOF99加入新角色

机战α：剧情初体验

VAGRANT STORY 完全攻略手册

生化危机·代号：维罗尼卡小说攻略

女神侧身像完美指南

本期赠送维罗尼卡大幅海报

定价：人民币12元

ISSN 1008-0600

04

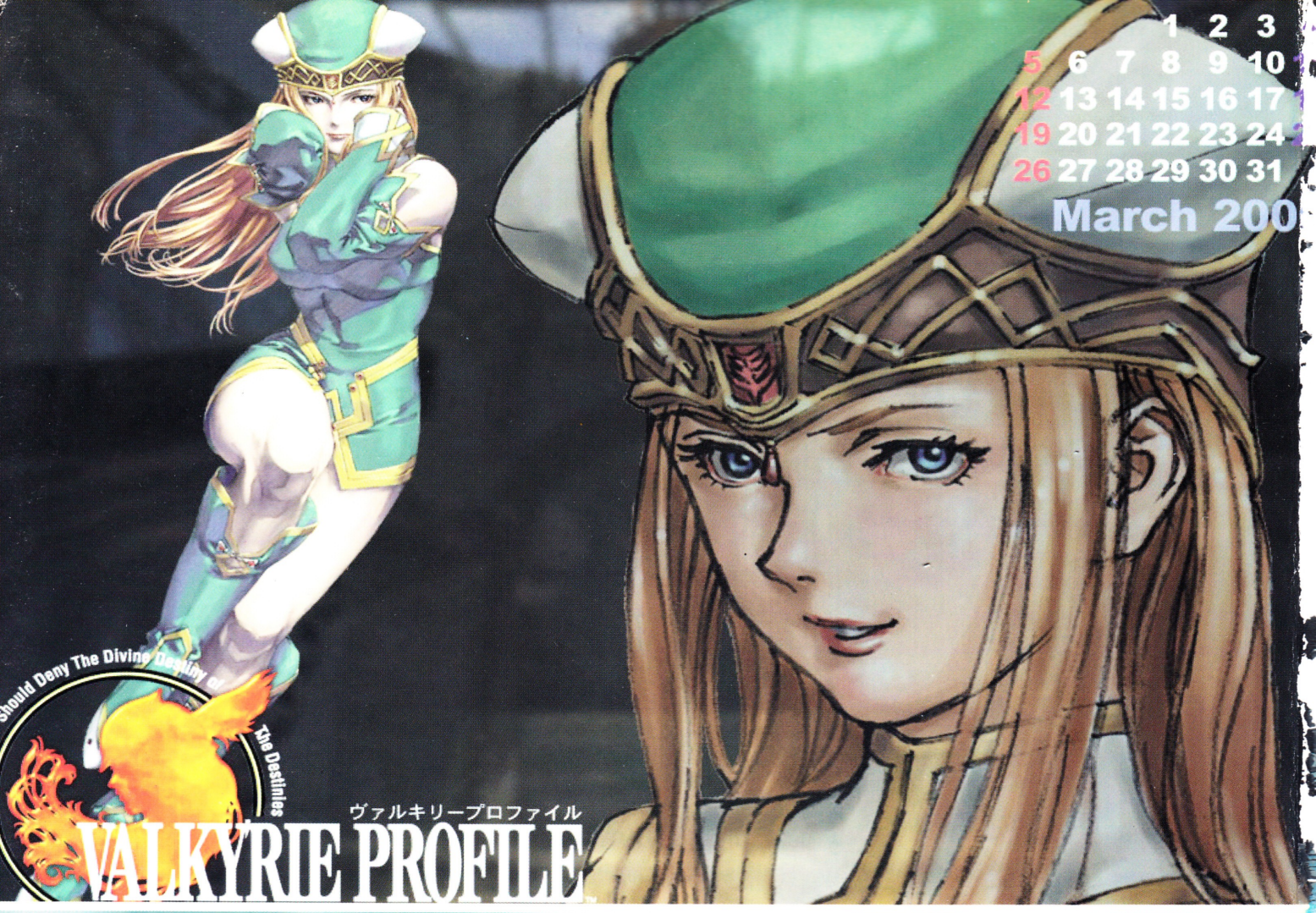
9 771008 060006

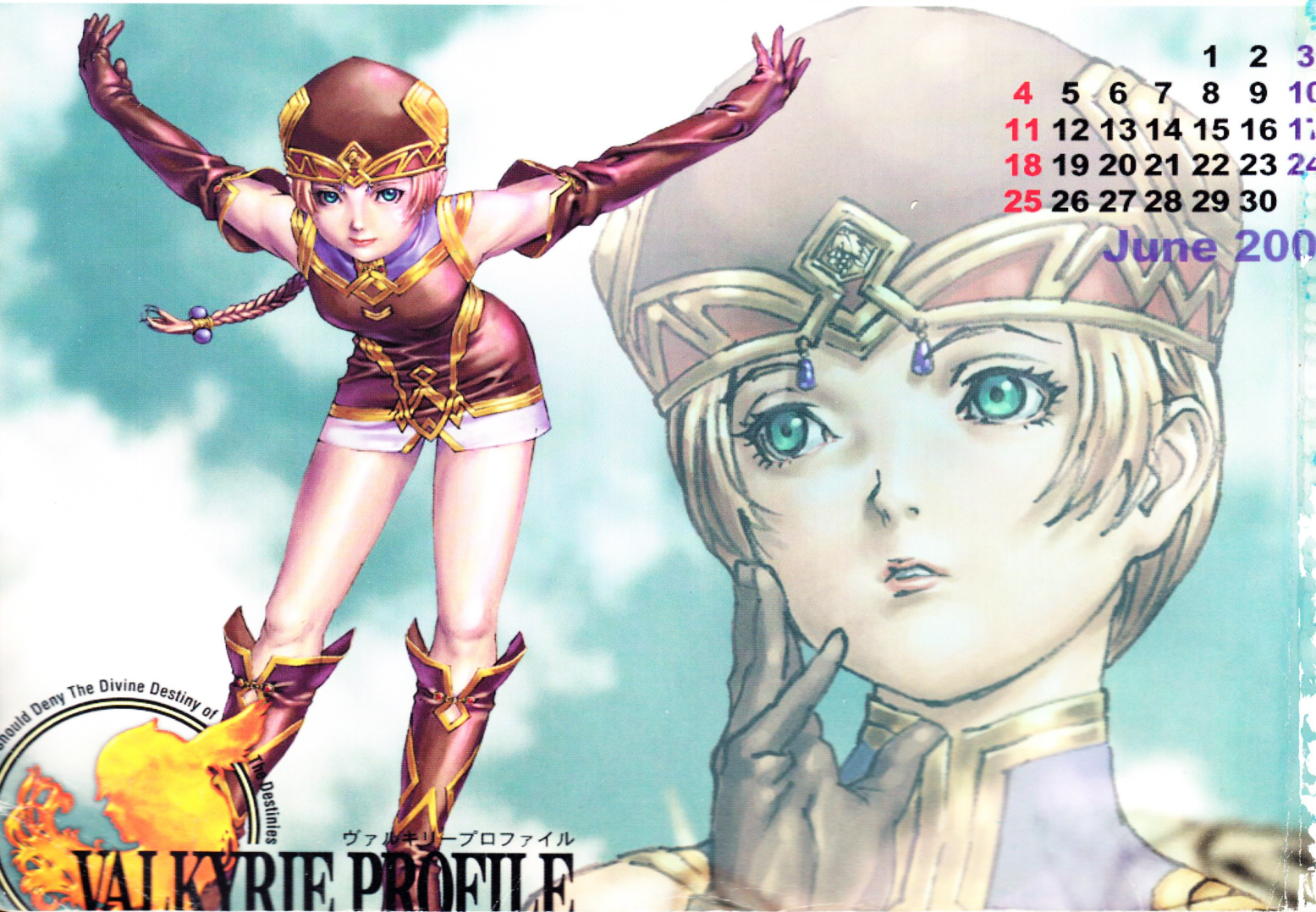
制作者：Daraku_angel[3DM-SMV]

免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。

制作时间：2011-12-31

Canon CanoScan LiDE 110


1 2 3
5 6 7 8 9 10
12 13 14 15 16 17
19 20 21 22 23 24
26 27 28 29 30 31
March 200
Should Deny The Divine Destiny of
The Destinies
ヴァルキリープロファイル
VALKYRIE PROFILE


1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
June 200
Should Deny The Divine Destiny of
The Destinies
ヴァルキリープロファイル
VALKYRIE PROFILE

社长／总编：司　马
常务副社长：马　力
编辑部主任：王　义

责任编辑：蔡建华
编　　辑：郑　翔　杨　晶
　　李海祥　高晓兰
客座主持：阿　丹

美术总监：马如骁
电脑制作：顾咏梅　张　玫

编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话（传真）：0931-8668378 8659190 8496387
E-Mail:gamedep@public.szptt.net.cn

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137／TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

主管单位：甘肃省科学技术协会
主办单位：兰州祥云电子信息有限公司
出版单位：《游戏机实用技术》杂志社

印　　刷：广州丰彩彩印有限公司
发　　行：兰州市邮政局
出版日期：2000年4月10日
定　　价：人民币12元

各地书商订购请致电：013609325110

VOL.17

content

PlayStation 2 特集 2
PlayStation 2 游戏特集 4
PlayStation 新闻特集 7

游戏情报站

《FF9》到《FF11》与PlayOnline计划的公布 13
《漂泊的故事(VAGRANT STORY)》得到满分 13
MICROSOFT的家庭用游戏主机"X-BOX"正式发表 13
《莎木 二章》将大量采用广东话 14
《胜利十一人4》获日本奥林匹克委员会颁发感谢状 14
《机械人大战α》再度延期 14
《生化危机代号维罗尼卡》前四天销量称冠 15

前线狙击

ETERNAL RING(永恒之戒) 18
实况世界足球2000 20
STEPPING SELECTION 21
Primal Image 22
NBA 2K 23
龙之战士4 24
街霸EX3 25
GRANDIA II（格兰蒂亚II） 28
机械人大战α 31
DDR 3rd mix 32
THE KING OF FIGHTERS' 99进化版 32
BIOHAZARD 0(生化危机0) 34

攻略透解

BIOHAZARD CODE:VERONICA(生化危机 代号：维罗尼卡) 36
VALKYRIE PROFILE(女神侧身像) 48
CHASE THE EXPRESS(极速危机) 60
BIOHAZARD GUN SURVIVOR(生化危机 生存者) 62
VAGRANT STORY(漂泊的故事) 68

读编往来 78
二手天地 81
论尽江湖——玩友自由谈 82
游戏黄金眼 84
玩友沙龙 87
新新人类 GEAR 88
秘技门 90
金手指尖 91
星之心画廊 92
游戏排行榜 94
游戏发售大观园 96

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST(世嘉梦工场)
PS	索尼游戏站
SS	世嘉土星
SFC	超级任天堂
NG	NEO.GEO
N64	任天堂64
GB	GAMEBOY
GBC	GAMEBOY COLOR
WS	WONDER SWAN(神奇天鹅)
NGP	NEO GEO POCKET
NGPC	NEO GEO POCKET COLOR
MD	世嘉5代
FC	任天堂

游戏类型

STG	射击类
ACT	动作过关类
FIG	格斗类
SPT	体育类
AVG	冒险解谜类
SLG	策略模拟类
RPG	角色扮演类
A-RPG	动作角色扮演类
S-RPG	战略角色扮演类
RAC	赛车竞速类
TAB	桌面类
PUZ	方块类
MUG	音乐类
ETC	其他类

主要游戏公司

SEGA	世嘉	德间书店	
NINTENDO	任天堂	TAITO	泰托
KONAMI	柯纳米	BANDAI	百代
CAPCOM	卡普空	SUNSOFT	太阳软件
NAMCO	南梦宫	BANPRESTO	班普瑞斯特
SQUARE	史克威尔	WARP	三荣书屋
ASCII	阿斯克	KOEI	光荣
ATLUS	阿特拉斯	HUDSON	哈德森
TAKARA	塔卡拉	ENIX	艾尼克斯
DATEEAST	东方数据	CHUN SOFT	春之软件
SCEI	索尼电子娱乐	GAME ARTS	游戏艺术
角川书店			

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本刊负责调换。

Play Station 2特集

PlayStation 2

START

直击PS2

最新·最快·最全！

→实用技术全力制作

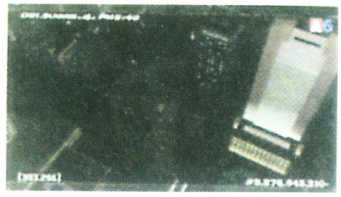
PRESENT BY PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES

决战

SLG DVD-ROM KOEI 3月4日、6800日圆

此次随着PS2一同发售的游戏中有一款是由KOEI制作的战略重头游戏《决战》，《决战》最大的一个卖点就是多边形即时演算的战争画面。本次《决战》游戏里面将会出现历史上曾经出现过的大多数历史人物，并且《决战》是使用REAL TIME(真实时间)系统的，整个游戏给人的感觉就是：真实！相信这个游戏会成为继《三国》系列之后，KOEI带给大家的又一个经典之作。

A6

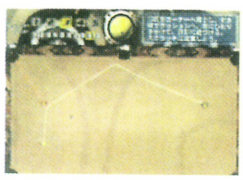


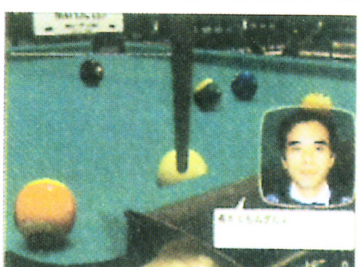
SLG、CD-ROM、アートディソゲ、3月4日、6800日圆

喜欢玩SLG的朋友，一定都对这一款游戏记忆深刻。在本作之中加入了很多新的元素，并且这次《A6》最大的改变就是游戏不再是一次从头玩到尾，而是分为许多不同的关卡。玩家仍然扮演一个铁路公司的老板，为了城市的更加繁华(同时也是为了自己的口袋更加繁荣)，玩家必须不停地进行发展，直到你的所在的城市发达起来(同时也让你的口袋发达起来)。值得一提的是，游戏的自然光源制作得实在是太好了！

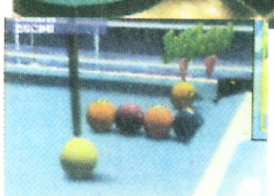
撞球

SPT CD-ROM アスク、3月4日、5800日圆

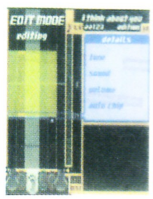




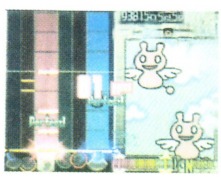
アスク制作的《撞球》使用了大量的多边形，游戏的真实程度令人咋舌！单单《撞球》的游戏画面就已经是无可挑剔了。另外《撞球》之中还有许多撞球界的名人登场，相信这是一个令众球迷们雀跃的消息。除了这些以外，游戏还提供了三种级别的难度，分别对应不同水平的玩者们。(很体贴的设计呀！)



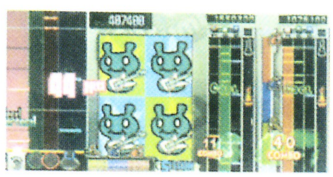
DrumMania

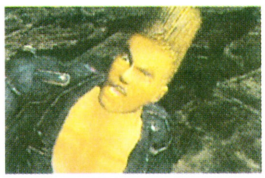


MUS CD-ROM KONAMI 3月4日、OPEN



KONAMI现在似乎对音乐类游戏特别感兴趣，接连推出了几款跳舞和吉他等游戏，这次推出的DRUM MANIA就是KONAMI在PS2上面推出的一款打击乐类型的游戏。这款游戏有一个很特别的地方，就是它还能够连接KONAMI以前曾经推出的吉他型手柄来合奏。游戏还支持16:9的电视(是不是很爽啊？)。另外游戏的原版包装里还附送一个专用的游戏控制器，怎么样？心动了吗？行动吧！





ACT、CD-ROM、NAMCO、3月30日、6800日圆

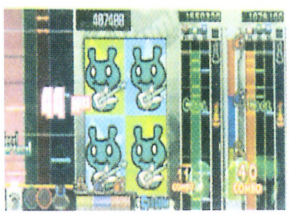
喜欢格斗游戏的朋友们相信对这款由NAMCO推出的3D格斗游戏都不会陌生。如今，由NAMCO在PS2上面制作的《TEKKEN TAG》终于要出台了。相对于街机而言，PS2上《TEKKEN》的画面似乎要更加漂亮，而且还增加了不少新的模式以供PS2的玩家来选择，比如说TIME ATTACK、PRACTICE、ARCADE、TEAM BATTLE、SURVIVAL等等。另外它还支持多达四个人同时进行游戏。如何？GO FIGHT!

DRIVING EMOTION TYPE-S

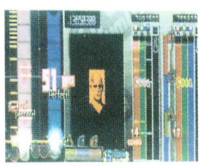
RAC、CD-ROM、SQUARE、3月16日、6800日圆

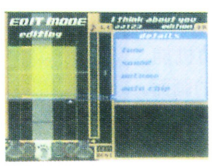
SQUARE真是越来越像霸主了，就连RAC类别的游戏市场都要插上一脚。这一款DRIVING EMOTTON TYPE-S就是SQUARE在PS2上制作的第一款赛车游戏，好像这也是SQUARE所制作的第一款赛车游戏。游戏中出现的赛车都是现实世界中的名车，令你眼花缭乱，而且游戏中的赛道都制作得十分认真。对于各位车迷朋友来说，不失为一款值得期待的佳作。

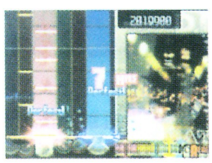
ACT、DVD-ROM、TECMO、3月30日、6800日圆



与TEKKEN在同一天时间内推出的游戏还有这一款DEAD OR ALIVE2——曾经在PS和SS大出风头的三维对战游戏，现今即将登陆PS2！此款游戏的PS2版同样支持四人对战模式(这好像已经成为一种时尚了？)，游戏的画面与街机版的相比，根本没有什么区别，似乎还要更好一些。不过不知道游戏在操作性与角色的动作方面的表现如何呢？让我们拭目以待吧！

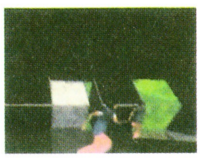


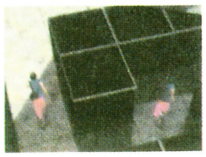




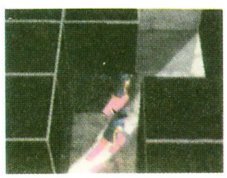
I.Q REMIX+ -INTELLIGENT QUBE-

PUZ、DVD-ROM、SCEI、3月23日、5800日圆





这也是一款游戏的续作，应该还有很多玩家记得它的前身——I.Q REMIX+。新作的玩法与上一代差不了多少，相信玩过上一代的玩家都没有多大的问题。不过，新作仍然会加入许多新的要素来增加游戏的趣味性，例如增加了双人合作模式等等。I.Q REMIX+ -INTELLIGENT QUBE-还有不少带着强烈动感的冲击画面，使得画面非常丰富。相信各位喜欢它的玩家对此新作应该会十分满意的。



PlayStation 2 游戏特集

FANTAVISION

SCE、PUZ、3月9日、5800日圆

一款PUZZLE类的GAME，不过比较特别的是FANTAVISION不再是堆砌一个个的方块，而是通过制作的一个个烟花来夺得高分。同一种颜色的烟花在空中会发生连环爆炸，连环爆炸的次数越多，玩者所得的分数就越高。

我与魔王

SCE、RPG、预定春天、价格未定

这是一款由SCE制作的风格另类的RPG，目前所知道的关于它的消息还不是很多，只知道里面所有的角色都是阴阳怪气的(不然怎么叫做风格另类呢？)。

UNISON

TECMO、ACT、预定夏天、价格未定

一款讲述演艺界生活的ACT游戏，游戏的背景以演艺界为主，玩者操作的主角为了成为一个出色的艺人而要通过不断的考验，直到达到目标为止。

DARK CLOUD

SCE、RPG、预定冬天、价格未定

这是一款集合了RPG和SLG元素的游戏。在游戏中玩者可以通过自己不同的行动来改变游戏的进程，游戏背景也可以根据玩者的不同喜好来改变。说不定玩家还可以改变游戏中所发生的故事呢！

AMERICAN ACADE

アストロル、TAB、3月16日、5800日圆

一款很讲究真实性的弹子游戏(现在连这个也要讲究真实？)，游戏中一共收录了十多部不同风格的弹子机，而且每一部弹子机的关卡都不相同。喜欢这类游戏的玩者可要留意啦！

ROAD START ROFI 2000

タイタスツマハツ、RAC、预定夏天、价格未定

PS2上面的一款赛车游戏，不过和其他同类型的游戏不同的地方是这一款游戏里面的赛车都是敞篷跑车。因为是敞篷跑车的关系，车里面人的一举一动都能够看得很清楚。

花、太阳、雨

ASC Ⅱ、AVG、预定冬天、价格未定

很怪的一款AVG游戏，由制作《SILVER》的原班人马制作。游戏内容有一点像《12点零1分》。在游戏中时间总是不停循环着同一天。游戏故事中的主角为了揭开谜底，去与游戏中不同的角色接触。另外，游戏中不同的选择会导致不同的分支出现。

SPKASH DIVE

SCE、ACT、预定夏天、价格未定

到目前为止，厂方还没有公布关于此游戏的详细资料，只知道这一款游戏的玩法有些类似于《AQUA ZONG》。

GOLF PARADISE

ティーアンドイーソフト、SPT、3月23日

又一款通过MOTION CAPTURE(动态捕捉)制作的游戏，不过却是关于高尔夫的。游戏有着丰富的场景，为了表达“真实”这个概念，ティーアンドイーソフト居然不惜用了如此大的阵仗，看来这一款游戏确实值得高尔夫的爱好者一试。

ALL STAR PRO WRESTLING

(SQUARE、ACT、预定2000年、价格未定

这一款摔角游戏制作得十分真实。不仅仅是因为游戏中的人物是在真实世界中都有的，而且人物的动作都是通过MOTION CAPTURE(动态捕捉)技术制作的，绝对“真实”。

GT2000

SCE、RAC、发售日未定、5800日圆

曾经在PS上很有名气的《GT赛车》如今也在PS 2上有了最新的续篇，当然游戏画面质素自然高了很多。SCE目前还没有公布关于在《GT2000》中登场的汽车的任何资料。基本上，游戏会延续曾在PS上面备受好评的操作系统。

POPOLOCROIS物语

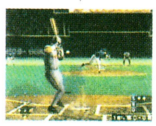
SCE、RPG、预定2000年冬天、价格未定

相信大家对《(波波罗斯物语》系列都已经很熟悉了，这一次SCE又在PS2上推出了它的续作。游戏画面仍是2D的形式，而游戏的故事情节会紧接着上一代的结尾来发展。

剧空间PRO野球

SQUARE、SPT、3月30日、6800日圆

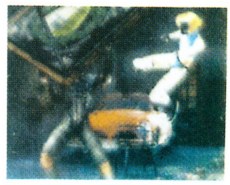
又是SQUARE的制作，这次是体育类型的游戏，看来它离霸主的地位已经越来越近了。这款游戏使用了所有真实的角色姓名，而且游戏中的所有场景都是现实之中真正存在的。看SQUARE，厉害吧！



BOUNSER

SQUARE、ACT、预定2000年、价格未定

制作《TOBAL》的原班人马在PS 2上制作的一款格斗游戏，关于游戏的详细情况目前还不明。



RAISERITE

ACE、ACT、预定夏天、价格未定

SCE在PS 2上制作的一款动作游戏，游戏故事发生在一个虚拟的地上乐园里。游戏活用了PS 2的强劲机能，想来一定会有令人惊叹的画面。其他方面目前还情况不明。

1 ON 1 GOVERNMENT

ツョルタツ、SPT、发售日未定

PS上同名游戏的PS2版续作，游戏方式仍然是1 ON 1(一对一)，至于其他方面，目前厂商尚未公布。

PS 2发售当天早上情况速报

2000年3月4日早上7:00东京著名的电器街秋叶原两大游戏店SOFMAP和LOAX GAME馆正式开始营业，PS 2争夺战也正式宣告开始。和1998年11月时DC发售的情况相比，有关商店在应付从各地涌来的人潮方面显得有经验得多。像LOAX GAME馆将地下一楼、二楼、三楼都改成了卖PS2的COUNTER。

其实从2000年3月4日凌晨开始，秋叶原就到处充塞着排队的人潮、采访媒体的记者和摄影师。在秋叶原的大型商场前，很多人从3月2日下午就开始排队，快到发售时间时队伍已经排得非常长了，一直排到附近的公园里。有的店家临时指定在3月4日凌晨12点开始，只有在特别划出来的地区排队才能购买PS 2，这顿时使得场面大乱，原本排队的近一千人纷纷拥挤着要抢到指定位置的前面去；有的店家甚至因为排队的人太多而请来了警察帮忙维持现场秩序。还有一家大型批发销售店前，在凌晨0:30时已经聚集了800多人的排队。排队等待的人中还有从日本琦玉县乘坐最后一班电车到这里并排在最后面的学生，和乘坐凌晨一点最后一班电车到这里的玩家，甚至还有一些乘飞机从北美和欧洲来的游戏迷。现场的气氛非常热烈。而许多的小型商店早都挂出了"本店PS 2已全部预定完毕"的牌子。

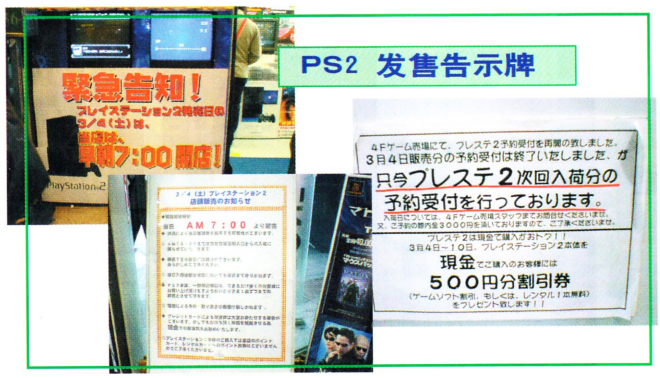
大约在早晨7:30左右，SEIC的社长久多良木健亲自来到秋叶原视察PS 2的销售情况。他手持着一部数码相机，颇有兴致地拍摄LOAX GAME馆外的人群。从他在视察过程中一直脸带笑容来看，他对这次的销售情况还是相当满意的。

过了8:00点以后，一些比较小的店铺已经贴出告示，通知还在排队的人群，他们的PS 2已经全部卖完了。就算是大到像SOFMAP和LOAX这样的大型店铺也已经有某些游戏软件和配件出现缺货的现象。这才只是PS 2发售后的短短一个小时，不知那些排了很长时间队的人们买不到PS 2会怎么想？

让我们再来看一看东京的情况，东京的街头，群众已经几乎陷入疯狂，就拿东京新宿区其中的一个零售店来说，有大约600多个焦急的玩家在商店外使劲向前挤，以便能占到一个好位置。现场一片混乱，需要警察来维持秩序。

出现这样情况的原因是谁都不知道到底能投入市场多少部PS 2，而很多人又非常想在第一天就买到PS 2，这样一来大家都很怕自己去晚了买不到，所以就拼命挤啦！

接下来再来看一看出售PS 2主机的商店的情况。第一批PS 2主机是由卡车装着运到零售店的。秋叶原街上的好几家



PS2 发售告示牌

从很早就开始排队和耐心等待着的人们

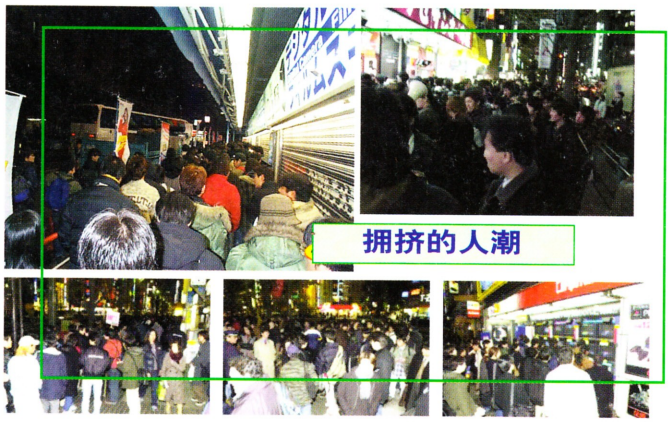
商店在PS 2主机没运来之前就腾出了地方。一家商店整面墙都摆满了PS 2游戏软件，而每家游戏店都贴满了PS 2的宣传资料。日本的电视节目已被PS 2的广告所覆盖，各大报纸的头条也是PS 2的消息。

目前已得知日本PS 2专卖店为了保证让每个排队的人都能买到PS 2，而限制每人只能买一台。

PS 2主机发售第一天出现这样的盛况真是让人吃惊，折服于游戏的魅力之下。PS 2的发售已在游戏史上写下了非常光彩的一笔，树立了一个新的里程碑。

另有消息称，中国第一个拥有PS 2主机的是南京的周小波先生。(图片欠奉)

下面是发售当日的一些图片。



拥挤的人潮

忙碌的工作人员

正在购买PS2

其他相关图片

世界上第一位拥有PS 2主机的日本的"YAMAGISHI"(山岸)先生

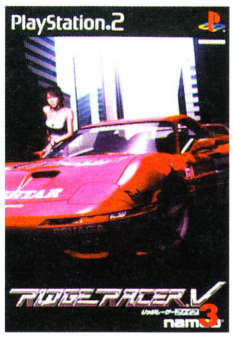
买到PS2的人是多么高兴呀!

有关游戏软件的发售处，你能看出是些什么游戏吗?

满面笑容的久多良木健先生

PS 2的包装

PS 2主机的正式包装盒以蓝色为主色调，印有“PS 2和Play Station 2”字样，主机外形没有印在包装盒上。还有一些PS 2游戏的包装，如NAMCO的《山脊赛车5(RIDGE RACER V)》的包装盒背后，会印有部分资料，像“对应哪些控制器”、“游玩人数”和“对应记忆卡所需的容量”(PS 2的记忆卡并非以“空格”表示，而是以“KB”为单位)等。



1.2. 《STEPPING SELECTION(青春舞步)》外包装的封面《山脊赛车5》的包装封面
3.4. 《山脊赛车5》外包装的封面和封底
5.6. 《决战》外包装的封面和封底
7. 《街霸 EX3》外包装的封面
8.9. 《A6列车》外包装的封面和封底

以蓝色为主的PS2包装盒

可使用特定的网络订购PS2

由SCE开设的网络销售公司“PlayStation.com Japan”已于2000年2月1日正式成立，并从2月18日起开始正式营业。目前参与合作的便利店和软件销售公司包括7-11、DigiCube、TSUTAYA等；游戏厂商为KONAMI、NAMCO、KOEI、CAPCOM、ENIX、BANDAI等。厂方现已采取了减价的手段以吸引更多的玩家上网订购PS2及其相关产品，各款产品的减幅由数百日元到1000日元不等。部分产品的售价如下。

产品	本来售价(日元)	通过PSCOM购买的售价(日元)	产品	本来售价(日元)	通过PSCOM购买的售价(日元)
PS2主机	39800	38800	PS 2横向座架	1000	900
S端子cable	3000	2700	山脊赛车 V	6800	5980
AV cable	1000	900	街霸 EX3	6800	5980
PS 2纵向座架	1500	1350	专用8M记忆卡	3500	3150
			DUAL SHOCK 2	3500	3150

PS 2能对应PS现有的所有作品吗?

“PS 2能兼容现在的PS游戏”本来是一大卖点，可是现在PS 2在读取部分PS游戏时，可能会出现一些问题。对此SCE对PS 2对应PS的兼容问题作出了解释。SCE指出，现在有超过2600款PS作品已成功通过厂方的测试，不过由于部分厂商

在编写程式时没有依照SCE的规定，所以暂时还有20款游戏未能成功通过测试，出现的问题虽然不算太严重，不过厂方还是提醒玩家在进行这些游戏时，应尽量避免使用PS 2。

出现问题的20款游戏中的15款的名称和问题情况如下：

编号	游戏名称	厂商	推出日期	用PS 2读取所产生的问题
1	NOT TREASURE HUNTER	ACTI-ART	1996-12-20	在读取记忆卡资料时，会突然跳到GAME OVER画面
2	GRADIUS DELUXE PACK	KONAMI	1996-3-29	游戏进行时会有延迟的情况出现
3	IDOL PROMOTION-YUMIE SUZUKI	ALLUMER	1996-5-31	转换第2张光碟后，在标题画面会有杂音出现
4	东亚PLAN SHOOTING BATTLE	BANPRESTO	1996-8-30	进行“究极TIGER”和“TWIN COBRA”会有延迟情况出现
5	王室之秘宝-TENSION	VIP	1996-9-27	迷宫内将无法显示地图
6	WING COMMANDER III	EA SQUARE	1996-9-13	播放动画会突然变黑，之后画面会静止不动
7	GALLOP RACER	TECMO	1996-9-27	完成赛事后，比赛结果画面不会显示马的名字及记录等情报
8	音乐创造-演奏2	ASC II	1998-3-12	利用留声机播放音乐对记忆卡里的音乐资料无法被读取
9	MONSTER FARM	TECMO	1997-7-24	连线对战的赛事结果画面会静止不动
10	DRAGON BEAT-LEGEND OF PINBALL	MAP JAPAN	1997-11-27	开始游戏后，画面会静止不动
11	进击！海贼	ARTDINK	1998-12-3	击倒海盗船所获得的战利品，其战利品的说明画面会静止不动
12	钓道溪流湖边	OZ CLUB	1999-1-28	选择OPTION指令后将没有画面显示
13	VIRTUA PACHI SLOT V	MAP JAPAN	1999-9-2	BGM及音效不能正常运作
14	VIRTUA PACHI SLOT EX	MAP JAPAN	1999-10-21	BGM及音效不能正常运作
15	今夜千雨箱2000	TV TOKYO	2000-1-13	画面切换或读碟时，画面可能静止不动

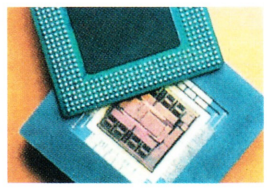
部分原定与主机同日推出的PS 2游戏延迟发售

部分延迟发售的游戏为：由T&E Soft推出的《GOLF PARADISE》，其发售日期由2000年3月4日推迟到2000年3月23日；由TAKARA推出的《EX BILIARD》和由ASTROLL推出的《AMERICAN ARCADE》，其发售日期由2000年3月4日推迟到2000年3月16日；定于2000年3月16日发售的作品还包括SCE的《I.Q.REMIX +》、SQUARE的《TYPE-S》和SQUARE EA的《SNOWBOARD SUPER CROSS》；KONOMI的《实况WORLD SOCCER 2000》；KONAMI《实况WORLD SOCCER 2000》则由2000年3月4日改为“在2000年春季内推出”。

《生化危机4》将会推出PS 2版本

虽然《生化危机3》以“最后的脱逃”为副标题，但是这并不证明它是《生化危机》系列的最后一集，因为从商业角度考虑，CAPCOM是不太可能放弃那么受欢迎的游戏的。不久前CAPCOM的开发本部部长冈本吉起就提到《生化4》已开始正式开发的消息，并且如果一切顺利，可能会在2000年年底推出。另据称《生化系列》的开发者三上真司已内定新的作品将会以PS 2为开发平台。

PS 2晶片荣获殊荣。



2000年1月27日微处理器协会颁给SONY与东芝共同开发的“Emotion Engine”（即PS 2的中央处理器）“最佳微处理器”奖，获奖原因是其设计和功能都非常杰出。同时获奖的还有“IBM PowerPC 405GP”。

PS.com站点被非法“入侵”了

2000年3月3号，日本PlayStation.com站点被非法“入侵”了，非法进入者接触了一些在网上定货的消费者的私人资料。虽然进入者都得到了几个用户的名字、地址和电话号码，不过这些用户的信用卡信息未被窃取。

日本PlayStation.com站点为此召开了记者发布会向消费者道歉，并向消费者保证已对PlayStation站点的安全系统进行了评估提升以防止类似事件的再次发生。

PS2进口将受限制?

日本PS官方站点Nikkei Online在2000年3月1日指出：国际外贸法规定如果没有获得贸易商业部批准，则索尼PS2和PS2记忆卡不得运往国外。并指出其中一个可能的原因是索尼公司应用在PS2记忆卡中的特殊加密技术Magic Gate。关于这一点在由SCEI所公布的PS 2外盒和小卖店说明书上都写得很清楚：PS 2主机以及专用8M记忆卡，除非得到通产大臣（相当于经济部长）许可否则禁止带出日本国。这是第一次对游戏主机有这种出口限制。这样一来，将PS2运往国外将是法律禁止的行为。现在仍不知这一消息是否会对PS2未来的出口产生影响。

但是另一方面，2000年3月4日，SCE在公司网页上又发布了一则消息，大致意思如下：

1、PS 2主机的设计对应于日本地区的安全规格，国外不同于日本电压规格的可能导致PS 2损坏。

2、PS 2主机以及PS 2专用记忆卡属于“国外汇款及国外贸易法”规定中的输出规定制品，是禁止带出国外的。除非经过通产大臣同意，或主机加上记忆卡价格不超过5万日元否则不可以带出国。

SCE决定终止PS2专用8M记忆卡的出货

2000年3月5日从SCE传出要终止8M记忆卡出货的消息。原因是这种记忆卡（零售）经常出现存储数据被破坏的情况。另外，SCE还未公布新的记忆卡（除BUG后）何时发售。

第二天，也就是2000年3月6日，SCEI在某网站的访问中澄清此事件，指出目前PS 2记忆卡的确尚未出货，但并不是因为不良率，而只是因为生产不足的问题。同时SCE也表示这种问题会在3月中旬得到缓解。其后SCEI在公布有关PS 2销售量的公文内也写到，目前PS 2专用记忆卡因为零件不足导致延迟10天出货，预定在3月15日开始供应。至于PS 2记忆卡不良之事，SCEI认为只是个别现象，并不能代表整体。

PS 2的DVD播放功能发生了问题!

PS 2的DVD播放功能在一连串的测试之下，发现在播放日本制式“2”的DVD时，画面会发生“时亮时暗”的现象。

另据日本日前已经公布的一个消息：为了防止盗版，有关方面已打算在所有发售的DVD碟上添加一种新的保护程式。因为这个原因，不少DVD PLAYER生产商已暂停生产新型号的DVD PLAYER。如果这次测试的结果属实的话，对于PS 2可非常不利，因为主力在日本推广的PS 2如果不能对应设有新保护程式的DVD碟，那么PS 2原有的卖点就会变成一项弱点。

PS 2 “抢”着玩

PS 2在日本上市后大受欢迎，轰动程度历史罕见，但也因此造成了一些负面效应。以下是来自日本的两则消息。

在2000年3月4日PS 2发售的同时，也发生了PS 2被抢劫的事件。一名日本琦玉县的中学生，在中午骑自行车回家时，被两名骑着摩托车的青年抢走了刚买的PS 2。

2000年3月5日下午，长崎市一位小学六年级女学生抱着一台刚买到的PS 2，在经过桥上时被一名青年男性从背后接近，抢走PS 2。幸好附近有一位路经此地的男士见义勇为追上这名歹徒并夺回PS 2交还给小女孩。不过歹徒未被拿获。

PS 2 发售 3 天已卖出 98 万部

根据SONY方面的资料，PS 2自2000年3月4日面市后，3天内已一共卖出98万部。

这个数字是5年前第一代PS推出时总销量的10倍。在这98万部PS 2主机中，大约有4成(约38万部)是经SONY新开设的网上商店Playstation.com售出的。

对于这次未能照原定计划在2000年3月4日PS 2发售当日发货100万部PS 2主机，SONY方面解释这是由于记忆卡的生产进度未能依照原定计划所致，记忆卡的发货日也将会因此而延期到3月底。

该公司还表示到2000年3月7日为止，已售出一百三十多万套PS2游戏软件。

另外在PS2发售的周末期间，DVD影碟的销售也呈旺盛态势。

PS 2 软件提前送到消费者手中

Playstation.com出现了管理上的失误，原本预定2000年3月9日才会发售的SCE软件《Fantavision》，有一些竟在2000年3月6日就送到预约者家中。因为此事曾风传“用ps.com预约比发售当天去小卖店买还要早两天得到软件。”

对于此事，SCEI对外发言表示，在PS.COM网站上预约《Fantavision》软件的消费者，大约有240位在3月6日就收到了这款原本预计在9日才推出的软件。发生这样的事并非SCEI有意的，这是因为管理上的失误所造成的，以后将绝不会有类似情况发生。

PlayStation2 软件的销售排行榜

经过初步的统计，截止到2000年3月8日，PS 2游戏软件的销售排行榜如下：

1. Ridge Racer V(山脊赛车)
2. 决战 Kessen
3. 街霸EX3
4. Drum Mania(打鼓机)
5. Eternal Ring(永恒之戒)

PS 2 将会支持使用携带电话的无线上网服务

SCE的社长日前对媒体表示：PS 2将会支持使用携带电话的无线上网服务。据估计此项服务将在PS 2的有线电视上网服务开始前提供。因为无线上网是网络的发展趋势，所以索尼公司对这项计划的重视程度要比对有线电视上网服务的高。

《FAMI 通》公布对六款 PS 2 游戏的评价

PS2游戏陆续推出，在强大的机能下，画面自然惊人，但这就未必能代表一切，游戏好玩与否才是重点。日本权威游戏杂志《FAMI通》日前对六款PS 2游戏作了评分，详情请看下表(每位评审员可给的最高分是10分)。

游戏名称	四个得分				总分
山脊赛车V	9	10	8	8	35
决战Kessen	9	8	7	8	32
Stepping Selection (青春舞步)	7	9	8	8	32
街霸EX3	9	8	8	7	32
Drum Mania(打鼓机)	7	7	8	8	30
Fantavision	8	7	8	8	31

英国地区出现了 PS2 30 万日圆的天价

Sony的新主机PS 2发售之后，在世界各地都出现了抢购风潮。并且在日本以外的地区，都出现了不合理的报价。

PS 2在日本的订价是39800日圆，但是在大部分的日本以外地区，要价都在5万日圆以上。而英国地区甚至出现了30万日圆的天价。

Intel 副总裁给 PS 2 的声势“小泼了一点冷水”

Intel副总裁Patrick P. Gelsinger日前在一个记者会上表示PS 2的联网机能将不会被大众接受。

他说：“说PS 2是一部机能强大的家用电视游戏机的确无可厚非，但Sony开发PS 2时其中一个着眼点是其上网机能，不过可惜现在全世界已有无数人利用个人电脑上网，这将会是一个很大的差别。”

Gelsinger又表示，今后仍然乐意为家用电视游戏机提供LSI(Large Scale Integration)的技术支援。

《FAMI 通》PS2 首期进入殿堂的游戏

《RIDGE RACER V(山脊赛车5)》
厂商：NAMCO　　类型：RAC
得分：9/10/8/8 共35分／白金殿堂
《决战》
厂商：KOEI　　类型：SLG
得分：9/8/7/8 共32分／金殿堂
《STREET FIGHTER EX3(街霸EX3)》
厂商：CAPCOM　　类型：FTG
得分：9/8/8/7 共32分／金殿堂
《STEPPING SELECTION(跳舞游戏)》
厂商：JELECO　　类型：ACT
得分：7/9/8/8 共32分／金殿堂
《青春鼓王》
厂商：KONAMI　　类型：ACT
得分：7/7/8/8 共30分／银殿堂
《FANTAVISION(焰火游戏)》
厂商：SCEI　　类型：ETC
得分：8/7/8/8 共31分／银殿堂

可从网上下载 PS 2 游戏

目前，有关厂商已宣布发展PS 2网上下载游戏计划，到时大家只要通过电子商贸付款后，就能从网上下载PS 2游戏。这个下载游戏系统，将在2001年2月左右推出。另据厂方表示，目前一款较大游戏的容量一般是650MB，而下载一个大容量的游戏大约需要1到2个小时，下载较小的游戏则大约需要20min左右。

《铁拳 TAG TOURNAMENT》的专用摇杆

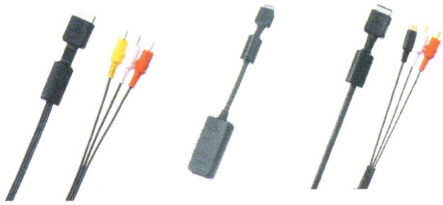
为了对应PS2的《铁拳 TAG TOURNAMENT》，HORI电机(著名的游戏周边公司)推出了专用摇杆“铁拳TAG STICK”。此摇杆和软件一同在2000-3-30发售，价格为：3，980日元，同时附送《铁拳TT》中20名角色的出招表和连续技攻略本。

NAMCO 创办一家教导 PS 2 软件开发的补习班

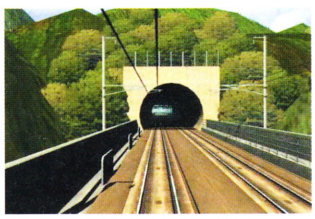
由于PS 2的软件开发工作较为繁复，因此NAMCO将和

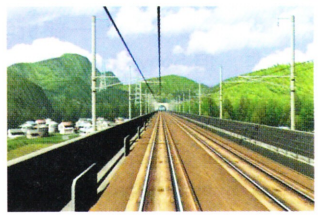
DigitalHollywoodInc合作创办一家以教导PS 2软件开发为主的补习班。将对有兴趣参加的开发商进行为期6个月的训练。课程的费用是100万日元，只收取15名学生。

PS 2配件图片



PS 2《A6列车》游戏画面





PS 2《死或生2》游戏画面

以下是《山脊赛车V》的6款新车型的资料。

Toreador

制造商：Danver
引擎：6D-GE
引擎制造商：Danver
引擎型号：V8 SOHC Turbo
车长：15.26 ft
车宽：6.2 ft
车高：4.1 ft
车重：2910.1 lbs
最大转速：7000

最大输出功率：383ps/5350rpm
最大扭矩：47.0 kg-m/3700 rpm
最高时速：185.2 mph
档数：4 档

Fiaro

制造商：Kamata
引擎：KA-30FR
引擎制造商：Kamata
引擎型号：6 cylinder DOHC
车长：14.8 ft
车宽：6.03 ft
车高：3.97 ft
车重：2314.9 lbs
最高转速：7200

最大输出功率：351 ps/6400 rpm
最大扭矩：31.7 kg-m/4100 rpm
最高时速：171.5 mph
档数：5 档

Solare

制造商：Rivelta
引擎：R4CT
引擎制造商：Rivelta
引擎型号：12-cylinder DOHC
车长：14.6 ft
车宽：6.89 ft
车高：3.84 ft
车重：2469.2 lbs
最高转速：8800

最大输出功率：435 ps/7800 rpm
最大扭矩：34.5 kg-m/6200 rpm
最高时速：199.5 mph
档数：6 档

Fortune

制造商：Kamata
引擎：Ka-18FT
引擎制造商：Kamata
引擎型号：4-cylinder DOHC
车长：12.8 ft
车宽：5.74 ft
车高:4.12 ft
车重：1940.1 lbs
最高转速：9000
最大输出功率：281 ps/8000 rpm

最大扭矩：20.7 kg-m/7500 rpm
最高时速：149 mph
档数：5 档

E.O.

制造商：Himmel
引擎：HM36DRST
引擎制造商：Himmel
引擎型号：6 cylinder SOHC
车长：15.03 ft
车宽：6.5 ft
车高：4 ft
车重：2072.3 lbs
最高转速：8100

最大输出功率：479ps/6200 rpm
最大扭矩：40.7kg-m/4500 rpm
最高时速：208.2 mph
档数：5 档

Mercurio

制造商：Rivelta
引擎：R16C
引擎制造商：Rivelta
引擎型号：V6 DOHC
车长：14.6 ft
车宽：6.3 ft
车高：3.8 ft
车重:2336.9 lbs
最高转速：8200

最大输出功率：405 ps/5500 rpm
最大扭矩：46.8 kg-m/4000 rpm
最高时速：174.6 mph
档数：6 档

操控设置：

L1——换高档(手动换档时有效)　□——刹车
R1——换低档(手动换档时有效)　×——加速(游戏中)/取消(菜单)
L2——左视点　○——确认(菜单)
R2——右视点　△——切换摄影机视角
方向键或模拟摇杆(左)——方向控制/选择菜单项

《FF9》到《FF11》与PlayOnline计划的公布

在“Square Millennium(史克威尔千禧)”发布会中，著名游戏厂商Square一口气宣布了其人气RPG系列《Final Fantasy(太空战士)》的三款新作，分别为其系列的第9第10和第11集。

PlayOnline是应用在PS 2主机上的综合通讯软件，这种软件将可用在多种不同类型的联网机器上，并可提供E-MAIL、网上对话、下载歌曲(关于这一点SCE已与Avex达成协议，将会在网上通过PS 2以下载的形式出售最新的歌曲；并有免费歌曲供玩家下载)、漫画和取得最新的音乐及体育消息等功能。并可用PS2来浏览一般网页。目前暂定在2001年内，PlayOnline便会与PS2的联网机器一起上市。PlayOnline的商务交易核心是由Digicube负责提供的(事实上现在Digicube正在出版一本名为《PlayOnline》的游戏杂志)。

这次公布的《FF9》中的故事时间是在中世纪，玩家可组成4人的队伍进行游戏。目前《FF9》的基本部分和CG动画部分已全部完成，正在做内容上的调整。这次还在发表会上公开了一些CG MOVIE。2000年3月6日，SQUARE的铃木副社长发表了《FF9》延期的消息，正式的发售日预定于2000年的7月。

《FF10》目前仍处于开发状态，不过其程序的基本部分已经完成。这一集将对应网络功能“PLAY ONLINE”，而不在联网时则仍然会是一般的RPG游戏。《FF10》中内含“PLAYONLINE”的浏览器程序，玩家可通过网络获得限定的人物角色或在线的原创剧情等，也可以在PLAYONLINE上找到官方的攻略和情报。本作预定2001年春发售。

《FF11》也同时在会上发布，与《FF10》不同的是，这款游戏是一个纯粹的网络游戏，其副标题为“ONLINE ANOTHER WORLD”(在线的另一个世界)。目前这款游戏仍只是处于准备阶段，正在构想初步的框架。另据SQUARE副社长坂口博信表示，《FF11》将会在2001年夏季同日推出美、日版本，也会同期推出PS2及电脑版本。该厂暂定其网络对战费用为每3分钟100日元，其他情况则有待进一步消息。此外，由于厂方认为《FF11》是一款世界性的网上对战作品，所以游戏中的各个指令将会有共通的图案，以减低语言障碍，不过服务器则仍以日语为基本语言，只有在特定的部分才会同时显示英语。另外，SQUARE还表示除《太空战士》系列外，还有两款游戏也在开发中。

《漂泊的故事(VAGRANT STORY)》得到满分

已推出的SQUARE冒险作品《VAGRANT STORY》(PS)，被日本著名游戏杂志《FAMI通》评为“40/40分”，并列为“白金殿堂”游戏。至此，在近期内已有三款作品被该杂志评为“完美40分”，前两款得到满分的游戏分别为DC机上的《SOUL CALIBUR》和N64机上的《萨尔达传说－时之笛》。

MICROSOFT的家庭用游戏主机“X-BOX”正式发表

近日MICROSOFT宣布他们采用最先进的CPU(600MHZ的AMD最新型处理器)、带有DVD播放功能、能高速联接INTERNET的新型主机“X-BOX(开发名)”将于2001年9月发售！

这款新主机采用了全世界普及率最高的WINDOWS操作系统作为其主要的操作系统。该主机同时内置了大容量的硬盘。

MICROSOFT现已邀请了一些知名的游戏厂商为其开发及发行游戏。现已知道的厂商有：ENIX、CAPCOM、KOEI、KONAMI、NAMCO等7大游戏厂商。

另有传闻说微软将采用Nvidia的产品做为X-BOX的图形加速卡。这项传闻使Nvidia的股票在科技股市场(Nasdaq)上涨至75.5。

关于共同开发X-BOX的问题 微软与世嘉交涉决裂

据日本有关方面消息，微软曾与其合作伙伴世嘉商讨有关共同开发X-BOX事宜，不过最后在2000年3月6日谈判破裂。WINDOWS操作系统的版权费用和让X-BOX兼容DC的额外成本是使双方不能走到一起的主因。不过，今后世嘉可能会以OEM方式替微软生产X-BOX。

DC生产有危机

DC晶片被控侵犯版权

和SONY在PS 2记忆卡上合作的美国公司RAMBUS，宣布将会控告日立(Hitachi)侵犯该公司在记忆卡及CPU Processor(中央处理器)上的专利权。Rambus要求日立马上停止生产这些产品，并且必须支付罚款。被点到名的日本产品包括DRAM、SH-3、SH-4、SH-5等等，其中的SH-4正是DC所采用的CPU。所以如果日立败诉的话，SEGA将没有制造DC所需的CPU。不过这类官司通常都需要一年以上的时间才能结案，因此SEGA应该可以趁这段时间储备足够的SH-4晶片。

KONAMI将在2000年发表100款游戏！

从KONAMI内部透露的消息称：KONAMI在2000内将有100款软件发表！大致情况如下：

PS：41款

PS 2：25款(包括《METAL GEAR2(燃烧战车2)》、《SILENT HILL 2(寂静岭2)》)等

N64：3款；DC：5款；GB：26款。

《半条命(HALF LIFE)》移植DC

从资料中得知，开发商SIERRA将会在DC上推出著名电

脑游戏《HALF LIFE》，游戏的推出日期预定为今年的夏季。此作品的电脑版十分受欢迎，到目前为止已经有150万的销量。在这次的DC版中，游戏将会比电脑版的更好，因为DC版本身除了会使用更多的多边形来进行游戏的构图之外，同时也会使用更多的光源技术以及特殊效果，使得游戏的质素更加尽善尽美，另一方面将要推出的DC版还会有一个新增加的单人任务模式，这样游戏的变化就更大。

DC版《古墓丽影 Ⅳ》游戏画面公开

自从世嘉公布将会推出DC开始，一直就有传闻说将会推出DC版本的《古墓丽影》。不过SCE与Eidos签下了合约，规定《古墓丽影》系列只能够推出PS版。直到不久以前，世嘉和Eidos一起发表声明，宣布将会推出DC版本的《古墓丽影》。一直受到冒险游戏迷欢迎的著名游戏《古墓丽影》已推出过6集，而最新的一集已暂定在2000年3月推出，游戏的别名将会是《THE LAST REVELATION》。在这一集中，会仍然着重解谜以及迷宫的要素，也仍然以埃及为故事的背景。这一集的特色是在游戏开始时玩者必须进入一个TRAINING LEVEL，在这里主要是交代劳拉的过去和角色的操作，玩者必须将此完成才可以正式进入游戏。

《超级机械人大战a》再度延期

BANPRESTO宣布《超级机械人大战α》延期至2000年春季发售，这已经是第三次宣布延期了。机战迷们也许要到五月份才能玩到这个游戏了。

世嘉扩大电子邮件服务

日前美国世嘉公司宣布和世界最大的电子邮件公司之一的POPMAIL合作，向POPMAIL的客户发放世嘉的游戏电子报，以使能有更多的人可以得到有关世嘉和DC的资料，来进一步加强他们在网络上的影响力。POPMAIL公司也希望能通过这次合作，来进一步拓展他们的服务，延伸到他们以前没有触及的家用游戏娱乐市场。而世嘉本身也开始提供sega.com的电子邮箱，扩展他们为欧美地区DC用户的服务范围。

世嘉荣膺日本最大网络供应商

负责DC网络服务的"CSK总合研究所"和世嘉的子公司"ISAO"宣布，目前日本使用DC网络服务的人数已经超过50万。(另据消息：目前使用DC主机上网的用户美国有28万人，欧洲有20万人。)由于日本原来的网络人口并不多，所以当DC机主利用主机上网时，多会选用世嘉提供的ISP服务。就目前来说，世嘉已经成为日本最大的网络供应商，而且随着DC主机在市场上的继续发售，预期将会有更多人利用DC上网，世嘉与其他ISP的距离也会越拉越远，这样就使得世嘉在网络生意上拥有举足轻重的地位。同时世嘉公司已经开始他进攻中国市场的第一步：收购香港昌明控股。

为了给用户提供更好的服务，ISAO将会提供一套能够使聊天室内的谈话内容"干净"的系统，使用户可以在一个更安全、健康的环境下使用网络服务。正如大川功会长所言，看来世嘉的将来在很大程度上真的是偏重网络多于电视游戏。

《莎木 二章》将大量采用广东话

目前正在开发中的《莎木 二章》，其最新消息是在游戏中将会有不少的广东话对白。日前世嘉日本代表AM2登出了招聘广告，其中有个职位的条件是必须要懂得读和写广东话。《莎木 二章》因为游戏的背景是在香港，因此为求真实性，在游戏中将会有大量的广东话会话(下方配有日文字幕)，对香港及广东地区的玩者而言，这实在是个好消息。《莎木 二章》预定在6月推出。

《胜利十一人 4》获日本奥林匹克委员会颁发感谢状

2000年2月24日，KONAMI的人气足球游戏《胜利十一人 4》获日本奥林匹克委员会颁发感谢状，以表扬其带动足球及为运动事业所作出的贡献。

日本奥林匹克协会的发言人表示："数十万人在这个游戏中体会到运动的可贵和精彩之处，这对于致力促进日本运动员的个人发展，和提倡和平友好的奥林匹克运动精神作出了非常大的贡献。"

"第4届日本Game大赏"候选作品公布

"大赏"候选的作品包括从1999年1月1日到1999年12月31日在日本国内发售的所有机种游戏在内。共有七个部门奖和"大奖·优秀奖"，以下是入围"大奖·优秀奖"的20款候选游戏：

游戏名称	机种	厂商
FINAL FANTASY Ⅷ(太空战士)	PS	SQUARE
VALKYRIE PROFILE(女神侧身像)	PS	ENIX
BIOHAZARD 3(生化危机3)	PS	CAPCOM
GRAN TURISMO 2(GT赛车2)	PS	SCEI
CHRONO CROSS(超时空之轮)	PS	SQUARE
SEAMAN - 禁断之宠物	DC	SEGA/VIVARIUM
莎木 一章 横须贺	DC	SEGA
SPACE CHANNEL 5	DC	SEGA
SOUL CALIBUR(灵魂能力)	DC	NAMCO
DERBY STALLION 99	PS	ASCII
Dance Dance Revolution	PS	KONAMI
心跳回忆 2	PS	KONAMI
到处也在一起	PS	SCEI
Dragon Quest(杜鲁尼哥大冒险 2)	PS	CHUNSOFT
Donkey Kong 64(大金刚64)	N64	任天堂
任天堂全明星大乱斗 SMASH BROTHERS	N64	任天堂
口袋妖怪金·银	GBC	任天堂
MARIO PARTY 2	N64	任天堂
桃太郎电铁 V	PS	HUDSON
WILD ARMS 2nd IGNITION	PS	SCEI

《生化危机代号：维罗尼卡》前四天销量称冠

已在2月3日发售的《生化危机代号:维罗尼卡》前四天(2月3日-2月6日)的销量达到377，000多张，这个数字完全打破所有DC游戏销量的记录，其销售情况比DC大作《莎木一章》还要好。

《METAL SLUG X》五月才出击

在街机上很有人气的横向卷轴动作射击游戏《METAL SLUG X》宣布延期，将会由原定的3月30日推迟到5月25日才能发售，目前关于这款游戏的其他情况尚不明了。

东西半球两大巨头发展合作关系

继EA与SQUARE后，CAPCOM和Eidos interactive也开始发展合作关系。它们将会分别为对方发行其软件，也就是说，以后CAPCOM将会为Edios发行日版《古墓丽影》系列及其他由Edios制作的游戏软件，而美版的《生化》和《街霸》系列，则将会由Edios负责发行。据Edios总裁Mike McGarvey表示，他们很高兴能够与CAPCOM合作，更相信这个关系会保持下去。而CAPCOM的《生化危机：枪下游魂》以及《生化危机代号维罗尼卡》，则将会是CAPCOM与Edios的首次合作。

SEGA和TAKARA都推出机械狗

SONY在1999年推出的机械狗AIBO，一推出便掀起热潮，炒价之高令人吃惊。在这之后，TAKARA也推出多款同类机器人，其中包括机器猫和可帮忙主人测量血压的机器人。

而SEGA也不甘示弱，其旗下所属的SEGA TOYS也宣布推出同类型的机械狗，名为"POO-CHI"，其名字的来源为：

P-Partner(伙伴)
OO-2000
C-Communication(沟通)
H-Heartful(真诚的)
I-Interactive(互动)

"POO-CHI"的眼睛是由LED构成的，可变换六种眼神，鼻子具备光源感应，耳朵也具备音源感应，呼叫它的话它会回应。定价为2980日元。可有6种颜色供买者选择。将在2000年4月1日上市，销售目标为一年内100万只。

任天堂1999年日本10大卖座游戏

任天堂的N64在日本只有400多万的销量，N64游戏也推出的不多，可是日前任天堂公布的1999年该公司十大卖座游戏，却显示其实出任天堂的游戏卖得不错。以下是这10款游戏的名单：

名次	游戏名称	主机	销售数量	发售日
1	口袋妖怪金·银	GBC	410万	1999年11月
2	任天堂全明星大乱斗	N64	133万	1999年1月
3	口袋妖怪弹子机	GBC	65万	1999年4月
4	大金刚64	N64	55万	1999年12月
4	口袋妖怪SNAP	N64	55万	1999年3月
4	玛丽奥高尔夫64	N64	55万	1999年6月
7	口袋妖怪竞技场2	N64	50万	1999年4月
8	Mario Party 2	N64	45万	1999年12月
9	玛丽奥高尔夫GB	GBC	35万	1999年8月
10	皇家骑士64	N64	25万	1999年7月

KONAMI营业额提升

2000年3月KONAMI财务结算时比起去年预测的营业额提高了2%，为1265亿日元（约13亿美元），纯利润增加了14.3%，为160亿日元（约1.7亿美元）。其利润上涨的原因，是在亚洲地区的街机音乐游戏的持续热卖(如《DDR》、《吉他机》等）和GB卡片游戏《游戏王》的热卖。

DC主机鼠标将要推出了

据悉世嘉公司已计划面向DC主机用户推出一种鼠标设备。虽然具体的发售日期尚未宣布，不过估计在六月左右，和DC主机专用数字相机"梦眼"同期推出。

D2原声CD内含MAC机病毒

D2的游戏厂商WARP日前发表声明，表示DC游戏《D2》的原声大碟"D2 REMIXES"，感染了一种专门能破坏MAC机的电脑病毒。当使用者把CD放入CD-ROM时，病毒便会侵入并破坏电脑内的重要资料。WARP方面还表示，很有可能所有第一批的"D2 REMIXES"中都含有此病毒。

ARUZE又收购游戏公司

弹珠公司ARUZE刚刚把SNK收购为子公司，现在再次表示，该公司已经成功将SIGMA公司纳入集团体系内。SIGMA的主要业务是在街机市场和游乐园的经营和街机的开发、行销。

世嘉将提供灾害模拟器给防灾中心

日本世嘉公司表示该公司已经决定要义务性地赞助日本京都市(kyoto)的市民防灾中心。该公司将提供三种灾害模拟器(体感式电玩)给该防灾中心。包括《京都大地震》(用作地震模拟)、《防范土石流》和《勇敢救火员》(用作火灾模拟)。其中，《勇敢救火员》是世嘉在去年所发售的大型电玩游戏。另外两种模拟器则是特地为京都市的市民防灾中心开发的。不过以后可能也会摆设在世嘉经营的游乐园里。

任天堂投资连锁便利商店

任天堂宣布将给长期以来的合作伙伴，连锁便利商店LAWSON投资。这样一来，LAWSON便成为了任天堂软硬体销售的据点，同时世嘉也可利用LAWSON在全国有7000分店的优势开展电子网络商务活动。其以后的电子网络销售途径为：一是消费者可利用网络直接购物，而任天堂收到订单后便将货品运到离消费者住处最近的LAWSON让消费者付钱取货；二是让消费者利用信用卡直接通过网络付款。目前，对于所提供的在网络上销售的软件是什么，任天堂则表示"现在详细情况仍未定。我们预计会挑选适合在网络上销售的商品"。

电玩已成为大学科系之一

美国加州大学(UC)的Erwin分校发布新闻稿表示将提供一个专攻电玩工业的科系"Interdisciplinary Gaming Studies Program(学术性游戏研究学)"。这个科系的主要内容是研究电玩工业的市场结构、影响力和对社会的影响。电玩这个有着数百亿美元市场价值的工业在过去一直被日本以外的地区所忽视、甚至于轻视。但是随着近年来家用主机的逐渐普及，电玩工业的影响力也逐年增加，大有成为市场主流之一之势。在此衷心希望内地的电玩工业也能得到大众的认可与重视。

SNK 宣布开发 DC 新游戏

SNK公司在2000年3月7日宣布为世嘉DC主机平台开发一款暂名为《Cool Cool Toon》的新游戏。该公司已在其站点上发布了这一游戏的概念图。有关这一游戏进一步的情况目前尚不清楚。

千禧热舞动京城

2000年2月20日北京莱利娱乐公司和《中国游戏机杂志》出版社在北京海淀区双安商场五层的莱利游乐场联合举办了"好运2000年，跳好迪斯科，请您游美国跳舞机大奖赛"总决赛。

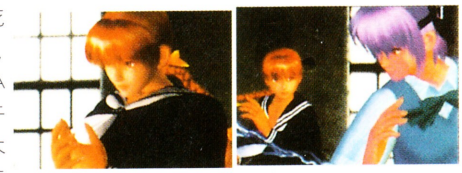
这次大赛的初赛是从1999年12月20日开始的，初赛的300人中有60人进入了复赛，最后有17人进入总决赛。由于都是经过选拔后的高手，所以比赛格外的精彩激烈。比赛历时两小时，最后北京某中高二年级女生李亚暄，以其青春健康的形象，娴熟优雅的舞步和极富创意的舞台表演折服了评委和观众，夺得了桂冠。她和另一位获得一等奖的参赛选手段晨飞将得到美国莱利公司担保，并受邀免费到洛杉矶参观美国莱利公司。二等奖得主王小萌、洪羽立和三等奖得主孔亮、刘溪洋、许晓波则将分别获得免费到日本和香港参观的机会。

这次的大赛不但得到了日本游戏机生产厂家的支持，邀请到海外行业代表作为评委，而且邀请了国际、国内娱乐界的知名人士作为嘉宾。在比赛当天还特邀了首都部分媒体的记者，其中包括中央电视台少儿部和文体部的两位记者。希望这次比赛的成功举办能吸引更多的人加入到游戏爱好者的行列中来。

中文 GB 数码怪兽系列第二弹正式登场！

由国人自行研发的中文GB数码怪兽游戏新的一集《数码怪兽之地狱大冒险》，已由福建省博腾电子技术有限公司推出。相比上一款游戏而言，新作在系统方面做了很大改进，使之更具有游戏性；游戏角色则与上集基本相同。

DC 日版《死或生 2》



在PS 2版《死或生 2》确定之后，为了不引起SEGA的反弹，Tecmo终于也发表了日本Dreamcast版的《死或生 2》，发售时间是在今年的五月。而北美版的DC《死或生 2》则会在3月10日推出。有传说之前TECMO一直不证实会推出PS 2的《死或生 2》，是为了避免DC北美版的《死或生 2》销售情况受影响。

CAPCOM 大作《恐龙危机》将推出 PC 版

日本软件开发商Media Kite宣布已经取得CAPCOM的授权，将把PS上的动作冒险游戏《Dino Crisis(恐龙危机)》移植到电脑上。电脑版的恐龙危机将是加强版，会有许多新增要素。比如，榴弹枪的子弹数目可以调成无限制等。而且在PS版中属于隐藏游戏的"Operation Wipeout"在电脑版游戏一开始时就可以选择。此游戏已预定在5月1日推出日文版。

《私立 JUSTICE 学园 2》图片公开

新的立体格斗游戏《私立JUSTICE学园2》(暂称)是由CAPCOM以NAOMI基板开发的，现已公开其有关人设的一些图片，不过其他的一些像游戏画面及游戏系统等情况就有待于进一步的消息。现在只能从图片中看出游戏中的人物仍将以多边形来表现，而其多边形的使用数量要比上集更多，使得人物的造型更加圆滑。

《Munch oddysee》公开全新画面

2000年2月16日，Oddworld公司发表了首只在PS 2上推出的动作游戏，此游戏名为《Munch oddysee》。游戏会有一些解谜的要素，其故事背景主要以虚幻的世纪为主。由于有着PS 2的强大机能支持，游戏的画面非常华丽。

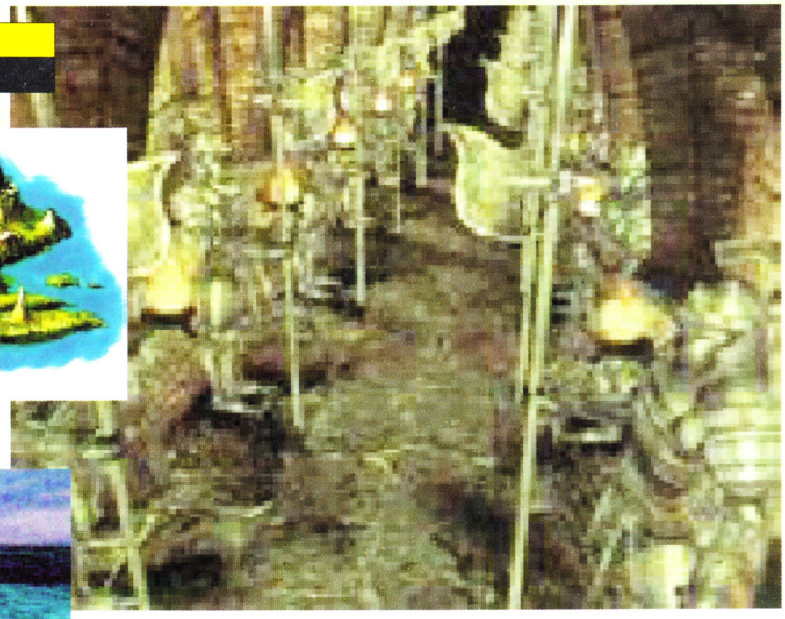
游戏快递

ETERNAL RING(永恒之戒)	18
实况世界足球2000	20
STEPPING SELECTION	21
Primal Image	22
NBA 2K	23
龙之战士4	24
街霸EX3	25
GRANDIA Ⅱ(格兰蒂亚Ⅱ)	28
机械人大战α	31
DDR 3rd mix	32
THE KING OF FIGHTERS' 99进化版	32
BIOHAZARD 0(生化危机0)	34

ETERNAL RING

自从PS 2宣布推出后，很多玩友都在热切期待着这部主机。随着主机在3月4日的推出，多个对应的游戏也会随着主机在同日发售，其中的一个就是《ETERNAL RING(永恒之剑)》。这款游戏的画面漂亮得令人难以置信。游戏是由以制造同类型游戏而闻名的FORM SOFTWARE负责制作的，相信游戏的质素也会比较高。

PS2 | FROM SOFTWARE | CD-ROM
游戏类型：RPG | 发售日期：未定

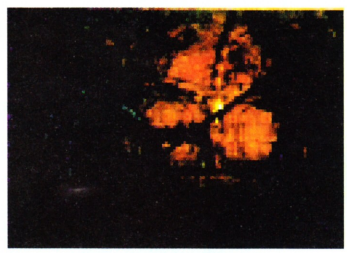


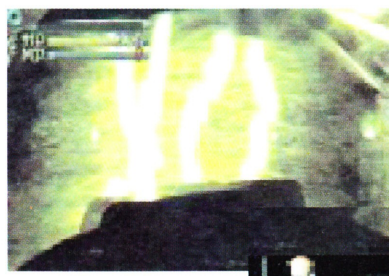
故事简介

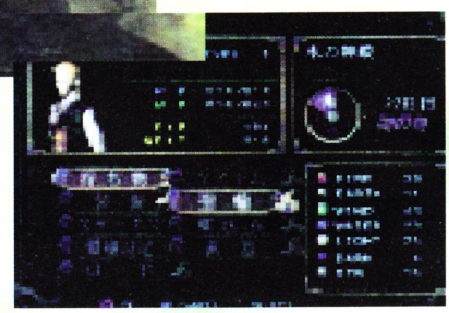
游戏的主角KAIN MORGAN，是一名希尔加利亚国王的近卫队成员。有一天他的父亲，也就是近卫队队长GRIAMU MORGAN，被国王派遣到一个名为“不归之岛”的地方调查。这个岛很可怕，据说到那里去的人没有一个能活着回来，真的是“名副其实”。KAIN得知这件事之后，立刻前往码头并说服其中的一名渔民，向着“不归之岛”进发……。在那个被有着魔法的龙统治的岛上会发生什么呢？

提升了战略性

相比较而言，PS 2的多边形数目比PS的多，而且其处理机能也比PS强得多，所以一些不能在PS上做到的，例如和大量敌人战斗等。PS 2不光能够做到，而且还能很流畅地表现出来。这样一来，玩者在多人战斗中将要学会利用不少技巧，要根据不同的场合来运用适当的战斗方法。例如当角色被敌人包围时，玩者应该先用魔法将后排的敌人封印，之后再利用魔法提升角色的防御力来抵挡前排敌人的攻击。

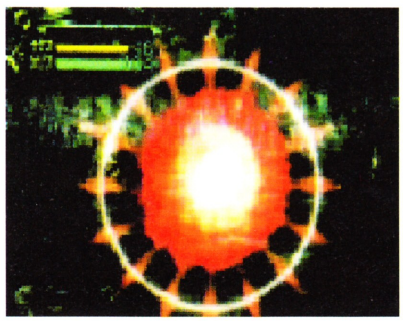






游戏系统

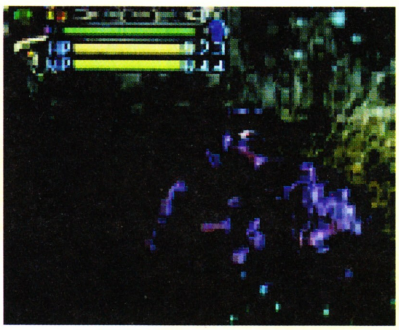
游戏中的主角会有不同的属性能力，每种戒指对主角的属性都会有所影响。在游戏MANU画面中的右上角会显示计时器，这样就表明时间在这款游戏中会比较重要，而且有些EVENT是要在某些时段才会出现的。



几种怪物

火炎巨人

这种怪物有强健的身躯，并拥有强力的魔法，在远距离攻击时喜欢使用魔法，近距离攻击时则使用火炎(它的口中可以吐出火炎)和斧头攻击。



独眼水牛

这是一种由人类演变而成的水牛生物，其魔法力量能使人体发生变化。它只有一只眼睛，拥有强劲的麻痹魔法。身躯巨大、笨重，移动速度很慢。

田鼠

这也是一种魔法生物。在尾巴的一端有一个发放魔力的壶，这个魔力之壶可以发出火炎魔法攻击。这些老鼠不具的主动攻击性，常处于被动和防御的状态，不过当它反击时，还是非常厉害的。

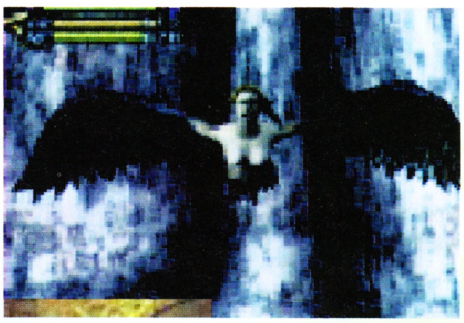
雪人

这是一种栖息在冰雪地带的生物。有很强的腕力，常投掷坚固的大雪块来攻击敌人。这种怪物原本是人类，因为取得它所居住的岛的魔力而变成恐怖的雪人。

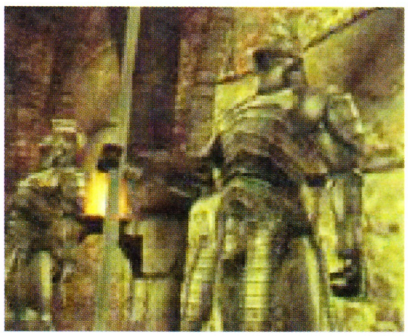
哈比鸟

这是一种两腕变成双翼的人形怪物，它的双翼不但可以刮起风来攻击敌人，还可以发出奇妙的声音来迷惑人类。

戒指的必备元素 -- 魔法石



在游戏中玩者得利用戒指发出魔法攻击敌人，随着魔法的不断运用，角色的能力值会随之而提升。要想成为强者，就得取得强力的戒指。但在哪儿可以取得戒指呢？在进行冒险旅程时，可以在不同的地方拾到大量的戒指，但如果想要取得强力的戒指，就必须要合成。合成戒指需要有一种名叫“魔法石”的物质，这是合成戒指必备的原素。只要玩者在战斗中将敌人击倒，这些魔法石便会出现。魔法石共分水、火、土、风、光、暗六种属性，每种属性还分为不同的种类，对应不同的搭配方法，会有多于一百种戒指。配合得当的话，还可获得一些珍贵的戒指。



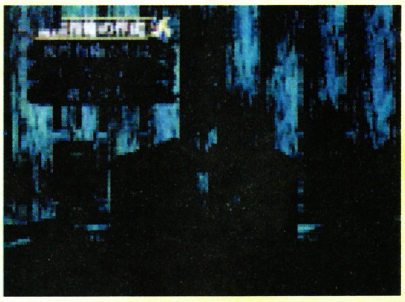
制造戒指

在玩者收集了一定数目的魔法石后，就可以开始制造戒指了。

戒指的合成过程

1“忘却之祭坛”出现

主角只要去“守护智慧的人”那儿，合成用的石座便会突然出现(共有六个)，放入适当的材料。



2 选择要合成的戒指种类

要制作魔法戒指，或是制作属性戒指，都可以在此选择，每种戒指所需的魔法石会有所不同。

3 选择使用的魔法石和戒指

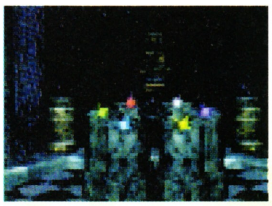
要把主要材料合成魔法戒指，除了必须要 2-6 个魔法石外，还需要戒指。

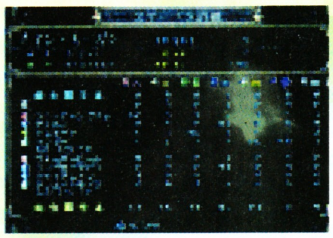
4 制作属性戒指

使用魔法石可直接制作属性戒指。

5 魔法石集中在一起

合成开始后，放置的材料会发光，然后融合在一起，戒指也会产生变化。

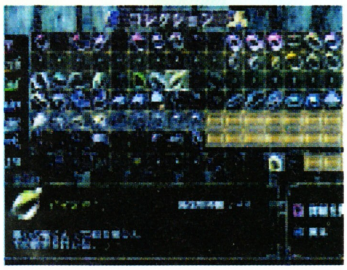




6 完成戒指

因为已经制作成了魔法戒指，材料和原先的戒指将会消失。

用相同的魔法石，但是改变配置魔法石的位置，也可得到不同的戒指。



WORLD SOCCER 2000

PS2 | KONAMI | DVD-ROM
游戏类型：SPT | 发售日期：未定

由KONAMI的两个分部KCET与KCEO制作的"胜利十一人"系列及"完美前锋"系列在PS与N64上都获得了巨大的成功。这次为PS2负责足球游戏开发的KECO(KONAMI大阪)在SFC、N64上的"实况世界足球"系列在全世界都有着非常高的评价。前一段时间在PS上推出的N64同名移植作"完美前锋"由于PS的机能限制及"胜利十一人"风头太劲的缘故几乎没有激起什么波澜。不过相信此作也只是让PS的玩家过渡到这款《WORLD SOCCER 2000》打基础而已。现在就让我们看看这个号称"足球游戏最强开发部"的KCEO在主流机种PS2上(将来式)的这款"究极"足球游戏吧!

1 超真实的感觉

以PS2的机能来制作，绝对可以把真实的足球比赛的"实况"完美地体现出来。KCEO的"MAJOR-A"小组的目标正是希望可以制作一款更为震撼的足球作品。为了令"实况"更加真实，制作小组十分细心地制作每一个环节，球员的动作、观众的反应都会细致的表现出来。甚至观众会在场外大喊球星的绰号等，真是令人感动!

2 日本代表队实名登场

游戏照例得到了JFA(日本足协)与JOC(日本奥委会)的认可，在游戏中日本代表队及日本奥运代表队中的球员将会以实名登场。如日本的"国宝"级人物中田英寿、新秀小野伸二等都会一一出现在游戏之中。

3 登场国家达100个

在PS版WE4中登场的队伍达53支，这此次在《WORLD SOCCER 2000》中最基本可供选择的队伍就达100队之多。中国、中国香港也在其中。

4 面部表情的细致设定

此次的《WORLD SOCCER 2000》借助PS2的机能将每一位球员的细致部分都制作得十分仔细，利用其高解析度的特点，各个球员头发的飘动(!)、面部表情(!!)都会一一显示在游戏当中。而且球员在不同状态时的情况也会显现在画面中。

5 育成模式

此作加入了在N64上大受好评的"SUCCESS MODE"，玩者可以在这个模式中育成一位属于自己球员。通过不断的训练将这名球员培育成为世界顶级的球员，而这一名由自己培育出来的球员可以在其它的对战模式中使用，大大增加了游戏的耐玩度。

6 新赛事

由于游戏获得了JOC的认可，因此今年足坛的重要赛事之一奥运会足球赛也会出现在游戏中。阿Q精神其实同样适用于游戏，选用中国队参加奥运会吧!

7 真实的球场环境

既然是"实况"，在球场背景方面也不会马马虎虎，球场外的球迷不单会挥舞心爱球队的国旗，还会制造人浪及在场边挂起多张不同的横幅支持不同的球星，而PS版WE4中在比赛过程中不会出现的"幽灵裁判"也会出现在比赛当中(包括边裁)，与真实的球赛无异。

PS2 | JALECO | DVD-ROM
游戏类型：MUG | 发售日期：3月4日

STEPPING SELECTION

当KONAMI推出《DDR》不久，JALECO公司也推出了一部跳舞机，而且找来大量出名的外国跳舞歌曲作号召，但是游戏的反应一般。这次JALECO公司决定在PS 2上推出家用版，不知情况会不会好转。

游戏模式

游戏中的歌曲是由70年代到90年代的外国流行跳舞歌曲组成的，当中有很出名的歌手STEPS、Briteny Spears和Backstreet Boys等。游戏共有四个模式，分别是Standard Mode；难度高的Challenge Mode；歌曲结束时自动计算等级的License Mode和自由选择映像的Movie Mode。难易度分为六种，分别是适合初学者的EASY；难度一般的NORMAL；和有些难度的HARD；迈向高手阶段的HEAT；已成高手的NEXT和超级舞王的HYPER。

操作方法

此游戏的操作方法十分简单：在画面上会出现左右两条线及一些红、蓝、黄的颜色点，而当圆圈移动到跟颜色点重叠的时候，玩者便要踏相应的键。在玩Timing song的时候，电脑会根据玩者的水平而上下移动颜色点，这样无形中就大大增加游戏的难度。另外，在完成License Mode中的Movie Mode时，还会出现一些隐藏模式。

原装MTV

STEPS

在此游戏中有很多原唱音乐和原装MTV。

知名乐队和歌手简介

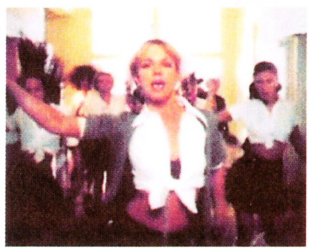
曾经和8000人一起跳的STEPS名曲“*5,6,7,8”是此游戏中的热门歌曲。

收录曲目

第一张碟	第二张碟
*5,6,7,8/STEPS	Dschinghis Khan
No Limit	Santa Maria
Hello Mr. Monkey	*SCATMAN/SCATMAN JOHN
Girls Just Want To Have Fun	The Neverending Story
You Can't Hurry Love	Try Me
*The Galaxy Express 999/	Take me higher
Surfin' U.S.A.	TORA TORA TORA
Saturday night	Eat you up
Footloose	Night of fire
My sharona	Sky High
Maniac	Seventies
Ghost busters	*baby one more time/Britery Spears
*Love's gota hold on my heart/STEPS	*Larger than life/

Britney Spears

年仅17岁的她已是全美最受欢迎的偶像女歌手，在游戏中的MTV是相当出色的一只。



Backstreet Boys

这是一只广受欢迎的乐队组合，他们在去年推出的“Millennium”大碟，创下了4400万只的销售量。

Primal Image

PS2 | ATLUS | DVD-ROM
游戏类型：ETC | 发售日期：预计3月

随着3D技术的不断进步，在电脑上出现的3D虚拟人物越来越多，造型也越来越逼真了。

《Primal Image》是ATLUS公司在PS 2推出的以3D人物为题材的游戏，利用了PS 2的机能，使人物的表情、动作更具真实感。

游戏大部分的资源都用在了画面质素方面，相比较其他注重游戏性的游戏而言，这款游戏更注重玩家的视觉效果，其中的每个镜头都以CG显示，属于那种欣赏性的游戏。

游戏的两个基本模式简介

Memory Mode(记忆模式)

选好角色后，便能看到角色在各种背景中做出的不同的动作和姿势。游戏时为了能拍到角色最迷人的一刻，就要很好地调整视点角度。这样就好像摄影师捕捉拍摄模特儿最引人入胜的时刻。因为游戏会限制每次所拍的相片数量，所以大家一定要注意不要把底片全用光啦！玩家在拍下照片后，该照片会被评分，分数以bit来计算，bit越高分数越高。分数达到一定程度以后就可以玩到Posing Mode了。

Posing Mode(表演模式)

取得足够的bit以后就可以选择Posing Mode来玩了。在Posing Mode中玩家可以自由调整角色的发音、面部感情等的设定，还可以自由设计背景，例如放置桌椅等类的物件来布置空间。最重要是玩家可以要求角色做出指定的动作，你喜欢她的左手提起，便可调整左手的位置、角度，喜欢她手拿道具，便给她指定道具。不过要注意，如果玩家要求的动作太怪的话，角色会显示出不满的表情，当然啦，都是那么漂亮的小姐，怎么好太难为她们呢！讲了这么多游戏模式的话，其实简单来讲，游戏的目的就是要你尽可能地拍到美丽的照片啦！怎么样，有没有兴趣试一试呢！

三位角色简介

YUKI TERAI

这个角色是由一名漫画家设计出来的。设定为未来17年后的人类外貌。这位小姐平常比较喜欢欣赏音乐，喜欢的音乐类型则多以爵士乐为主。她看起来是位典型的天真、纯洁的女性。

ANNA

ANNA是个微型人形(当然她在游戏内不会是微型的)，她的三围只有8.5-5.5-8.5cm，身高也只有16.5cm，是不是很小呢，不过她还是满可爱的，是不是呀！她平常很喜欢跳舞，关于这一点，你能看得出来吗？

NON

这是一位18岁的少女，最爱到处购物，是个活泼、开朗的少女。她的生日是2月14日情人节(喜欢吗？情人节出生的少女！)，可能是因为这个缘故，她只会送巧克力给她所喜欢的男性(挺特别的)。

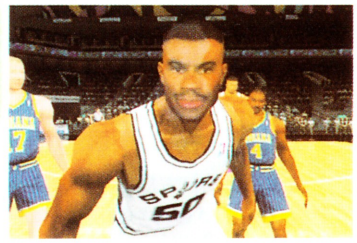
NBA 2K

休斯顿火箭队的 HAKEEM OLAJUWON(奥拉朱旺)

DC | SEGA | GD-ROM

游戏类型：SPT　　发售日期：预计 3 月

其实在美国，《NBA 2K》已在去年年底正式发售，而且还得到极好的成绩，在2000年之前已售出超过五十万张，因此游戏会在日本推出也是顺理成章的事。



圣安东尼奥马刺队的 DAVID ROBINSON(大卫·罗宾逊)

迈阿密热队的 TIM HARDWAY(蒂姆·哈达威)

超逼真登场球员

游戏以“NBA”作为名称，导入了美国职业篮球赛的资料，登场的 29 只劲旅和球员的名字都是都是真实的。

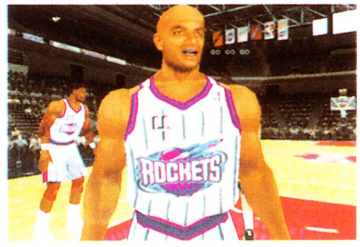
除了名字与真人一样之外，每个球员的样子和身材全部依据 NBA 球员的真实资料制作。通过 DC 的机能，甚至可以把球员进球时的兴奋表情，或是受伤时痛苦的样子也忠实地表现出来。每个球员的动作也是开发人员参考了无数比赛片段而制作出来的。玩者在游戏时大可尽情欣赏奥尼尔那劲力十足的灌篮镜头、布莱恩特出神入化的控球技术和马刺队的大卫·罗宾逊和邓肯固若金汤的联合防守。

游戏模式简介

游戏有多个模式，包括完全参照 1999 – 2000 年度赛季常规赛程编成的常规赛模式等。其中的球员创造模式可以让玩者创造自己心目中的球员，像魔术师约翰逊、迈克.乔丹等已退休的著名球星，也可让他们作为新人加入来年的赛季。另外玩者也可以自由地与各队交换球员，随时依照现实来更新资料。

游戏设定中最大的特色，就是在比赛规则方面有更细致的设定，从现在国际比赛惯用的规则，到 NBA 专用规则，玩者都可以自行设定，以配合不同的需要。

萨克拉门托国王队的 CHRIS WEBBER(克里斯·韦伯)



休斯顿火箭队的 CHARLES BARKLEY(查尔斯·巴克利)

ブレスオブファイアIV
BREATH OF FIRE IV

PS | CAPCOM | CD-ROM
游戏类型：RPG | 发售日期：未定

龙之战士4

风龙

游戏中有条龙的名字为风龙拉奥。样子十分像鲸鱼，身体全长2km，能够在云端飞行的龙。是东大陆的飞翼族。奥依狄亚人的始祖，它是能够从天而降的交通工具，也被崇拜为神的使者。

故事的序幕

休战的一年后……

整个世界由泥之海隔着，大陆被分为东西两部分。西大陆有一个巨大国家，名为“科奥帝国”，东大陆的大部分国家联盟而成“东方联合国”（东侧联合）。由于两者发生了长时间的战争，两军也开始感到非常疲惫，所以双方达成协议，签署和平条约。

休战一年后，漫长的战争使很多人失散了。东大陆奥依狄亚的公主爱妮娜，她战争时曾到前线作战，突然失去了消息，所以国王派了搜索部队到前线找寻。可是找也找不着，于是爱妮娜的妹妹妮娜，使展开了搜索姐姐的旅程。在这个旅程中，妮娜将会遇到很多同伴……

第一幕

龙与妮娜的相遇

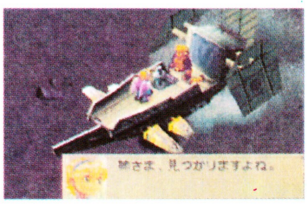
妮娜有天在街道的洞中，与迷途的少年龙相遇，由于龙失去了记忆，所以妮娜十分关心他，把他送往附近的市镇。

第二幕

与朋友一起搜索爱妮娜

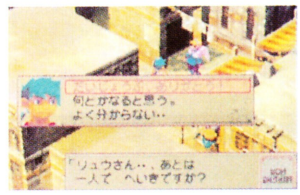
爱妮娜自幼被古尼尔养长大，所以妮娜便要展开搜索姐姐之旅，在冒险之路里，妮娜分别会遇上龙、王者、西亚斯等人，在故事后段会遇到更多有个性的同伴。

在查巴村里，主角们是会遇到一位穿着铠甲的人，而且以后还会和他一起冒险。



会话中分支选择

龙之战士4中，只要选择不同的会话答案，便会出现大量分支，只要选择不同的会话答案，便会出现大量分支，下面的图案便是妮娜反龙送往市镇的对话了，选择的答案不同，将会对日后的故事产生影响。



龙将会乘坐这艘砂船

由于东大陆中央广大的沙漠，所以沙漠之船便发明出来。船的摩打封有一种特别“魔力”，整个船身由轻巧的木材组合而成，可以在空中浮游。推进力与帆船一样，帆可以阴挡风势。整艘船很巨大，全长20km。这种船是横游戏沙漠的必需品。用十字键可以操控它。

新角色

科奥帝国定的将军

约姆

科奥帝国里其中一名将军，他是一位能够自由操纵魔法的老伯，可以召唤出很多凶恶的魔物。他虽然十分邪恶，不过他也是一位非常尽责的军人，只要收到命令，一定听命而行。在游戏里，不知道他为什么要去捉拿科奥鲁。

神皇的服从者

昂古

能够说出人类的语言的不明生物。称呼科奥鲁为“神皇”，一直守护在他的身边，而且完全驯服。

科奥帝国军中队长

兰之

他出生在势力极大的贵族世家，在军队内是一位优秀分子。因为位高权重、高高在上，所以长期以来形成一种以自我为中心，非常骄傲的性格。他对人民非常残暴，由此而与主角之间形成一种对立关系。

西大陆科奥帝国的第一代皇帝

科奥鲁

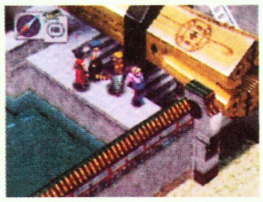
现在，正在统治西大陆科奥帝国的始祖，拥有超越常人的力量，也是使西大陆达成统一的英雄人物。数百年后，他的预言得到应验了，他从沉睡中醒来，看起来仍很年轻。在他的心中有一种深不可测的力量。

西大陆的景观

西大陆的国家和城镇，是由军事力强大的奥帝国统治着，但是皇帝科奥鲁死后，皇位空置后，由教导科奥鲁的教主管治整个地域，大陆因此继续被支配。整个西大陆也有强烈的中国色彩。

独自发展的文化小都市 亚斯他拿（アスタナ）

被科奥帝国统治的地方，但此小都市却是独自发展出来的。在都市的中央，有一座被咒语封印的巨大炮台，名为“咒炮”。



水道桥

此桥是横越一个水塘，是一处供给人民饮水的地方，所以人民称此桥为“水道桥”。此桥是由石造成的，其外形的构思是根据中世纪的建筑物。

湖上之村

这是一个浮游在水面的村庄，村民以捕鱼为业，过着简朴的生活。虽然周围也是蓝色的湖水，却可乘着船到处往来。

农村

在农村里，有很多纵横交错的水路，也有广阔的农田。虽然生活水准很低，人们却能过着平凡幸福的生活。

STREET FIGHTER EX3

PS2 | CAPCOM | DVD-ROM

游戏类型：FIG　　发售日期：3月4日

春丽可出升龙拳??

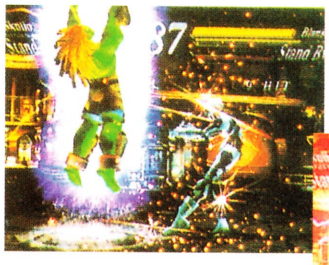
《街霸》这个游戏系列已经推出了好几年了，仍然是那么受欢迎，新作也不断推出。现在，一改2D平面格斗作风的EX系列也要推出第三代了。在PS 2上推出的《EX 3》，相信也会增加PS 2的销量吧！不过令人想不到的是，《EX3》会是在PS 2上推出后，再移植到街机上。由于这新的一集是在PS 2上开发的，所以比起前作来，人物的MODELING和TEXTURE效果得到了明显强化，而背景则采用FULL PLAYGON构成。

ORIGINAL MODE

这是本作最基本的单人游戏模式。玩者在选择了一个角色之后，便要为了打倒宿敌域加而不断地战斗。这个模式有2个特点。第1个特点是有不同的战斗形式，除了基本的1对1战斗之外，也有2对2的双人战，还有一对复数的战斗。第2个特点是，打倒了的敌人会加入我方。在战斗后可以选择要不要他加入。最多可以选择3个人作为同伴。什么时候要什么人，也可以自由选择。

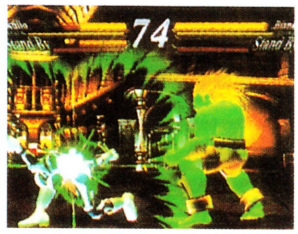
CHARACTER EDIT MODE

这一集的新增角色ACE不只是个新增的角色，同时也象征了这个新增模式。因为玩者可以随自己的喜好培育ACE。玩者可以控制他，进行不同的修行。当通过了修行之后，便可以得



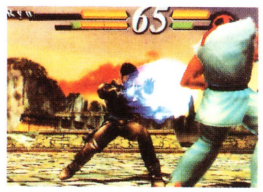
到经验值。用这些经验值，可以换取不同的必杀技。当然了，在这里培育了的ACE可以在其他模式中使用。要学波动拳还是手刀？悉听尊便。在游戏中，玩者最初可以选的人物有隆、肯、春丽、古列、桑吉夫、达尔希姆、布兰卡、HOKUTO、D.DARK、SKULLOMANIA、JACK、

SHARON、NANASE、BALROG、SAKURA。大家还可以选自己喜爱的人物去修行，学一些别人的必杀技，并在其他模式中使用，也就是说大家可以用RYU使用苏联佬绝技；春丽出升龙拳，甚至SAKURA放电。(挺好玩的，是吗？)



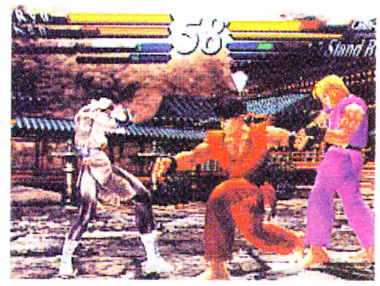
TRAINING MODE

这是家用机不可缺少的模式。在这种模式中玩者可以练习使用不同的攻击技和连续技。当然，究极必杀技和各种新增机能也一定要好好练习。



ARENA MODE

ARENA的意思是斗技场。其实这就相当于以往的VS MODE。不过不只是1对1，连2对2，1对多数和队制赛等战斗模式也可以自由选择。当然，是要和朋友合作，还是和电脑合作，就要看你自己的了。



新增系

统介绍

TOUCH SYSTEM

这是一个在多人对战时十分重要的系统，当输入指令后同组角色便会换入，而原先使用的角色便会返回场中，如果换人时间恰当，便能让角色交替换入并作出攻击，形成“攻击—交接—攻击”，毫无间隙的连续技使对方不能防御，如果玩者能够选择合适的角色出战，可以使用的连续技将会是无限的多，变化也无穷无尽，绝对是胜利的关键。

MEMENTARY COMBO

这个系统是在角色使出必杀技并击中对手的瞬间，如果玩者按下相应的按钮，角色便会使出相应的必杀技。虽然这个系统非常的方便不过也不简单，因为输入指令的时间需要非常的准确，就算是连发手柄也不能百分之百地使出来。

EMOTIONAL FLOW

当在进行多人对战时，如果同伴被对方击倒，本方就会陷于劣势，要反败为

胜将会非常的困难，而这个系统就是根据这个情况而设计的。游戏时陷于劣势的一方，其超必杀技能量计的数目会由原来的三个增加到六个，这样一来能够使1用超必杀技的次数就有所增加，反败为胜的机会也就相应提升了。让人感兴趣的是，在游戏中将会有一个能够

让十名角色一起进行战斗的模式。

CRITICAL PARADE

这个系统要在多人对战时才能使用出来，发动条件是需要消耗TAG两名角色各自两个LEVEL SUPER COMBO GAUGE能源(总共四个

LEVEL SUPER COMBO GAUGE能源)，发动以后同伴角色便会在场中出现，而玩者的超必杀技能量计会进入倒数的状态，在这段时间内玩者

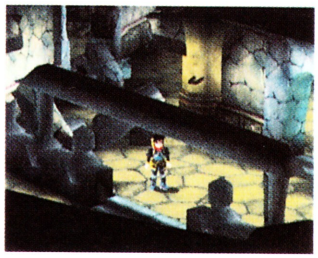
可以任意使出SUPER COMBO或METEOR COMBO。

HARD ATTACK

在《EX》系列中，有一种能够将对手的防御击溃的特殊技GUARD BREAK，在这一集中这项特殊技则衍生成了这个HARD ATTACK。简单来说，这是一种不能蹲下防御的中段技，其与GUARD BREAK最大的分别的就是，不需要消耗任何SUPER COMBO GAUGE能源。

DC | GAME ARTS | GD-ROM
游戏类型：RPG | 发售日期：未定

1997年12月18日推出的，曾被誉为是SS上最出色的RPG游戏《格兰蒂亚》终于推出了DC版。

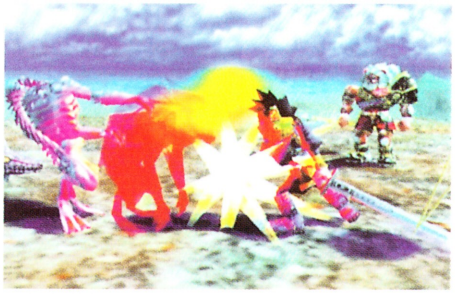


故事

银色的白光时代终结，天神克拉拿斯与恶魔华尔玛大战之后的一万年，世界因为长年的战争，进入了红色的黄昏时代。战争虽然结束了，可是战争所造成的伤痕仍然随处可见，世界上一个名叫“修利申(シュリーセン)大陆”的地方因为受到“古拉那库里夫(グラナクリフ)”力量的保护，人们过着快乐的生活。不过因为天空中仍然盘距着化身成第二月亮的恶魔“华尔玛”，它一直在静静地监视着整个世界，善良的人们仍然面临着危机

神魔大战

所谓的神魔大战，是神“古兰尼斯(グラナク)”与恶魔“霍路玛(ヴァルマー)”之间的战争，这场战争后，世界不但受到万劫不复的创伤，还给人们心中留下不能磨灭的阴影。而由此所造成的地面上长达数公里，深不见底的大裂痕，布满在世界各地，把世界分为多个地带，由于人类无法通过，因此发展出不同的文化背景。



就在受到战争创伤的人们还没有走出贫困时，灾难再一次降临，象征恶魔的黑色月亮又升起了。人们为了消除内心的恐惧，除了祈求神的保护外，只有求助于天神教会的神官。

游戏的背景与前作一样，都以多边形制作，当然因为技术上的进步，画面质素比上集进步多了。游戏的气氛营造贯彻上集传统，这样使得一个充满危险的童话世界活现在诸位眼前。为使游戏中的人物更接近真人，人物的动作数目也有所增加。另外，在游戏进行时，摄影角度会自动变更，增加了游戏的电影感。迷宫中的地图制作得也一丝不苟。

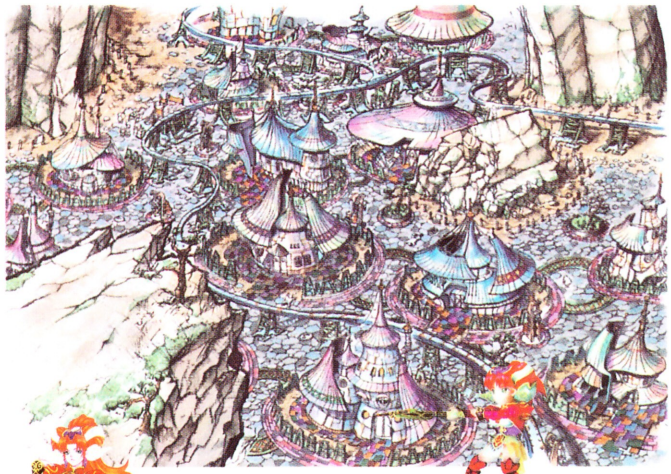
角色介绍

隆度(LEWD)
年龄　17岁
身高　176cm
体重　64kg

游戏的主角，职业为魔物猎人，自称“GEO　HOUND”，是个以消灭怪兽维持生计的十七岁少年。由于从小到大勤练剑技，他拥有无上剑术，因此才能在魔物猎人这一行立足，不过，生平懒散的他不爱工作，因此也经常受到同伴“鹰”的责骂。他空有一身好剑术，对工作却欠缺热诚，是个没有梦想的现实主义者。故事开始时奉CARBO(ガーボ)村的古兰尼斯教会之命，保护教会见习神官少女艾莉娜，从此隆度的命运发生了极大的变化。

鹰(SKY)

是只能够明白人类的语言的鹰，同时是主角的搭档。听得懂人话，拥有自己的思想，两年前巧遇隆度，开始对人类产生兴趣，从此与隆度一起冒险，可能因为本身年近四十的关系，对隆度非常苛刻。



美莉娜

年龄　约17
身高　163cm
体重　53kg

美丽的谜之少女，从外表推断大约十七岁。她拥有一头漂亮的红色长发，不过发型就有些古里古怪的。其性格反复无常，情绪比较起伏不定，一点点不如意都会大发雷霆。不过她很喜欢小动物。

诺雁

年龄　13
性别　男
身高　145cm
体重　37kg

一个年仅13岁的少年，为了找寻一件东西开始他的旅程，金色的头发令人留下深刻印象，性格方面与一般小孩不同，没有了天真烂漫的一面，为人有礼，所以与所有同伴都能合得来。

玛列克

年龄　约30岁
身高　193cm
体重　113kg

拥有野兽力量及人类思想的兽人，依赖大自然生存。出外冒险的目的是要找寻破坏自己村庄的凶手。不喜欢理论，一切凭他那野兽般的直觉。他性格豪爽，食量也大，不过这种豪爽的性格，有时会为同伴带来一点点不便。他看似凶恶，其实也是有着善良的一面。

艾莉娜

年龄　17
身高　158cm
体重　45kg

她是古兰尼斯教会的见习神官。她性格和善，喜欢帮助别人，从小喜欢唱歌，也喜欢以歌声感化别人，也因此拥有“古兰尼斯的歌姬”的美称。

战斗系统继承

除了场景依然采用FULL POLYGON构成之外，这次基本战斗系统也继承第一集采用的“INITIATIVE GAUGE(敌我双方的行动时间顺序REAL TIME表示)”以保留战斗中最大的战略性。第一集中360°自由改变视点的系统也依然存在，而场景在移动的时候，还配备两种视点可以选择。冒险队伍最多由四人组成，而且可以选择两位女性主角以外的人物作为同伴，而且人物在市镇内移动时可选择两种不同的视点。游戏的战斗系统将会和上集

有点近似，同样采用IP计系统，使战斗更具战略性。玩者在玩游戏时会根据作出的不同行动而需要不同时间的真实时间制系统，需要利用这个特

点设定出各种战略，这样就不只是输入指定这么简单了。新的一集中的招式与魔法的学习系统也会经过改良，相信会使游戏的进行更加流畅。

已公开的部分游戏画面

从部分画面来看，新一集游戏的色彩运用仍充满上集的感觉。人物全部由动画变成全多边形制作，随着视点流畅地转动，使得人物与背景的搭配更为和谐。此外由于DC的机能比SS要高，所以游戏画面的细致程度会大大提高，不论是一草一木、室内的各种陈设还是迷宫中墙壁上的石纹等都可看得一清二楚。

强劲的幕后阵容

为了配合新的世界观和新的故事风格，厂方特别起用了漫画家“庚勇次”负责设计人物。配乐部分则与上集一样由“岩垂德行”负责，岩垂先生会为游戏创作全新的乐曲，但仍不失《格兰蒂亚》的风格。

PS | BANPRESTO | CD-ROM
游戏类型：SLG | 发售日期：再次推迟

スーパーロボット大戦α

虽然新的一集机战的每一关所需要的时间比起以前的系列要短，不过其路线的复杂程度有了很大的提升还加入了新的系统。

初段故事介绍

SUPER ROBOT系路线

第一话 · 钢铁之机仓

地点是东城学园，主角在放学时突然被兜甲儿叫住，原来修罗男爵正率领机械兽袭击城区，就在修罗男爵击坠了的运输船中，藏着主角的专用机体“轰格殊二式”，为了阻止修罗男爵的恶行，主角立即登上轰格殊二式，与兜甲儿的朋友号一起向敌人作出反击。

第二话 · 铁甲万能侠绝体绝命

在光子力研究所，突然有四头机械兽出现展开突袭，弓静文的爱美神及波士的大铁牛唯有作出必死的反击。就在千钧一发之际，兜甲儿和主角及时赶到，钢之城的铁甲万能侠和轰格殊二式立刻出击。

第三话 · GETTER队出击

在新早乙女研究所，机械恐龙突然不断出现并发起攻击，三一万能侠虽然厉害也不禁吃不消。就在这时，主角及兜甲儿等人正从附近经过，感觉到邪恶的气息后，众人即前往新早乙女研究所出手相助。

SUPER REAL ROBOT魂之战

加入了很多全新原素。战略画面上会以全新的立体画面来表达。在以往的机战系列中，游戏的战略画面都是以平面的视点来表达，但是在这次的作品中却会一改以往的作风。游戏会以立体视点来进行战略画面，并且每部机体都会得以全身往那样只有机体的头部表的临场感大为增加而且场地显。另外在进入战斗画面机体，只会有一到两个的动作出现，但在这集中，机体的动作会十分细致，并很有连贯性，使得画面可以更为丰富精彩。

表示，不会像以示，使得游戏时的高低感更为明后，比较以往的

熟练度

这一集中新增角色的能力数值，会以角色出场的次数、攻击的次数以及击落机体的数目来计算，当熟练度到达某一个数值时就可以使出那角色相对的特殊能力，至于特殊能力的资料如下：

名称	功效
天才	战斗时所得到的经验值会是平常的 1.5 倍
社长	战斗时所得到的资金会是平常的 1.5 倍
SP 回复	每一回合后，精神力会得到一定值的回复
勇者	接近己方的机体时，会对机体使出 HP 的回复
集中力	精神力的消耗会是平常的 80%

射程补正

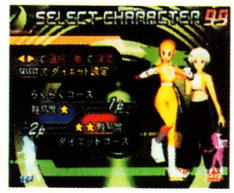
在这一次的作品中，射程的攻击会有中距离和远距离之分，当然射程越近命中率就会越高另外在反击时己方机体的命中率及攻击力都会有所下降。

精神指令追加

在这一集中的精神指令除了会保留过往的指令外，还会有五个全新的精神指令，如下

名称	效果
奇袭	加速、必中、热血及完全闪避同时拥有
期待	指定己方某一机体的精神力回复 50
大激励	己方全数机体的气力上升 10
舍身	机体一回合力攻击力会增加 4.5 倍，命中率 100%，但回避率降到 0%
狙击	中距离和远距离的射程会增加两格

DDR 3rd MIX



PS | KONAMI | CD-ROM
游戏类型：MUG | 发售日期：未定

自从KONAMI制作DDR以来，现在已不知推出了多少个版本了，可真正有所创新的却没几个。不过这次在PS上制作的《3RD MIX》却增加了不少新的要素。作为一款带有健身性质的游戏(至少大多数家长们是这么认为的)，KONAMI这次在其游戏之中加入了卡路里的消费计算器，将得分数变成了卡路里的消耗量，这样一来，其健身的意义就更强了(也更有理由去玩了)。游戏中还收录了从刚推出到现在所有版本中的歌曲，再加上原创的新歌曲共50首，可以说是收录歌曲最全的《DDR》了。

DC | SNK | GD-ROM
游戏类型：FTG | 发售日期 3-30-2000

从街机版的《KOF99》移植的DC版《THE KING OF FIGHT 99 EVOLUTION》(简称“拳皇99进化版”)，由于是原版的移植进化版，因此备受瞩目。

这次在拳皇99进化版中增加了几个街机版中没有的角色，由人气漫画家森气楼特别为他(她)们绘制新的造型，不用说肯定是一些酷哥靓女啦。不过可惜的是这些新加入的角色都只能做援助攻击而已，所以被称为特别援助角色(EXTRA STRIKER)。目前已经确定的特别援助角色有特别版的草雉京、雅典娜、比利等人。

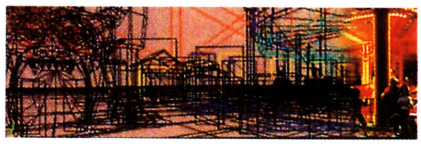
新角色介绍

在这款新作中还加入了两名新角色，分别是保镖SEIS(塞斯)和女拳手VANESA(范尼莎)。在DC版游戏中，他们也会以特别援助角色的身份出现。不过据不确定消息说，SEIS和VANESA还会出现在KOF的最新一作《KOF2000》中。到时候，相信大家就能够见识到他们的真正实力了。

SEIS(声优：中村秀利)

VANESA(声优：南香)

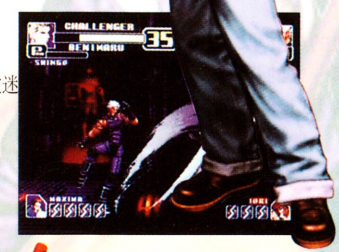
另外，DC版的《拳皇99进化版》中的背景都是经过重新制作的全新3D背景，并且还加入了一些DC版独有的、绝对是街机上没有的新背景，这下子拥有DC机的朋友该偷着乐了吧！



特别援助角色介绍

麻宫雅典娜

格斗模式: 超能力+中国拳法
出生日期: 3月14日
年龄: 18岁
出身地: 日本
血型: B
身高: 163cm
体重: 49kg
趣味: 星座占卜
喜欢的食物: 樱桃大福、樱花大福
擅长的运动: 曲棍球
重要的东西: PETER RABBIT的茶具、歌迷的来信
讨厌的东西: 牛油



草稚京

格斗模式: 草稚流古武术+我流 拳法
出生日期: 12月7日
年龄: 20岁
出身地: 日本
血型: RH-B
身高: 181cm
体重: 50kg
趣味: 作诗
擅长的运动: 冰上曲棍球
重要的东西: 摩托车、女友(雪)
讨厌的东西: 努力

比利

格斗模式: 棍术
出生日期: 12月25日
年龄: 28岁
出身地: 英国
血型: B
身高: 179cm
体重: 77kg
趣味: 洗涤
喜欢的食物: 蛋料理
擅长的运动: 撑杆跳
重要的人: 妹妹
讨厌的东西: 命令

神乐千鹤

格斗模式: 神乐流古武术
出生日期: 6月26日
年龄: 22岁
出身地: 日本
血型: AB
身高: 169cm
体重: 52kg
趣味: 睡觉、比赛摩托车
喜欢的食物: 辣的东西
擅长的运动: 比赛摩托车
重要的东西: 饲养的文鸟
讨厌的东西: 无理的事

大门五郎

格斗模式: 柔道+我流格斗术
出生日期: 5月5日
年龄: 29岁
出身地: 日本
血型: A
身高: 204cm
体重: 138kg
趣味: 接近大自然
喜欢的食物: 麦面
擅长的运动: 柔道
重要的东西: 大木屐
讨厌的东西: 精密机械

山崎龙二

格斗模式: 我流喧哗空手
出生日期: 8月18日
年龄: 33岁
出身地: 日本
血型: A
身高: 192cm
体重: 96kg
趣味: 收集匕首
喜欢的食物: 马刺身
擅长的运动: 没有
重要的东西: 所有和自己利益有关的
讨厌的东西: 劳动

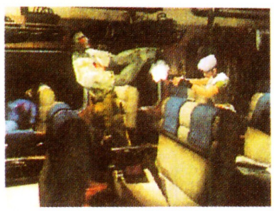
BIOHAZARD 0

N64	CAPCOM	卡带
	游戏类型：AVG	发售日期：未定

《生化》系列的最新作品在N64上登场

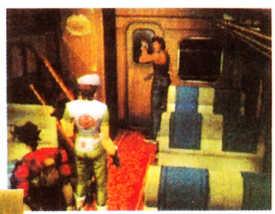
在《生化危机0》中将没有道具箱？？？

《生化》系列自推出以来一直都深受玩家们的喜爱，现在又将会在N64上推出一款全新作品，暂名为《生化危机0》。



在新的一集中，故事的发生时间比第一集的还要早，不知大家是否还记得在第一集的开端？在第一集的一开始主角JILL等人要调查离奇失踪的S.T.A.R.，那么究竟在JILL等人到达古堡调查之前，S.T.A.R.部队发生了什么事，丧尸在最初又是怎样诞生的呢？这一系列的谜题在这一集中都会为大家一一解开。如果大家按照故事内的设定时间去计算的话，这一集可以说是生化系列的序章故事。这一集游戏将会以列车为主要的故事场景，而且在这一集中出现的丧尸的能力是《生化》系列游戏中最强的。

主角——REBECCA



大家从图中所看到的，身穿白色军服的女军人就是本集中的主角——REBECCA。她是RACCOON市警察S.T.A.R.知识渊博，尤其不过现在就不知道她

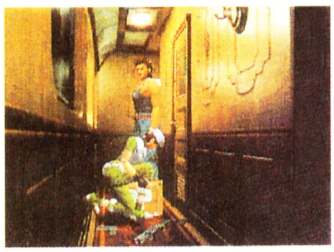
TEAM的其中一员，擅长化学实验和物质混合。是不是还具有什么特殊能力。

会有男主角登场吗

目前还不确定在游戏中有没有男主角，不过照《生化》危机系列的惯例来看，还是应该有男主角登场的。至于他会像《生化3》一样在一些特定的剧情时才出现，还是可以在游戏开始时就能选择，则现在还没有进一步的消息公开。

手臂上有纹身的男子会不会就是这一集的男主角呢？

《生化》系列故事流程



《生化》系列从推出到现在，包括这款最新的作品《生化0》，一共有六部(不包括电脑版和N64上的复刻版)，它们的背景其实是一样的，不同之处是发生在同一背景下不同时间段的一段一段的故事。

BIOHAZARD 0

1997年7月23日，离奇事件首次发生，RACCOON市警察专门应付特殊工作的部队S.T.A.R.TEAM开始着手调查此事，但最后全队离奇失踪。

BIOHAZARD

1997年7月24日，为了调查离奇失踪的S.T.A.R.部队，JILL带领另一支特殊部队开始行动，最后却来到一个古堡中与丧尸展开战斗。

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(前半部)

1997年9月28日，RACCOON市遭到丧尸的严重破坏，因此当JILL完结古堡一事后便离开S.T.A.R.TEAM作进一步的调查。

BIOHAZARD 2

1997年9月29日，RACCOON市遭受到丧尸不断地破坏，该市的警察LEON被迫展开行动。

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE(后半部)

1997年10月中旬，RACCOON市已经变得像废墟一样，到处只看得见丧尸，JILL只好作最后的逃亡。

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

1997年11月7日，当RACCOON市陷入一片混乱之际，一架直升机降落在一家工厂里，从直升机里面出来的少年就为寻回失去的记忆而与丧尸展开战斗。

BIOHAZARD CODE: Veronica

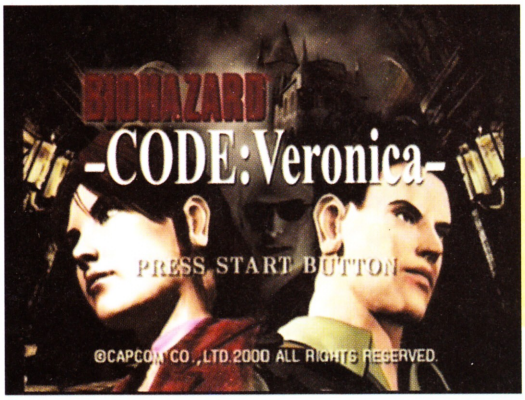
1997年12月31日，为了追寻哥哥CHRIS的下落，CLAIRE单枪匹马潜入研究所中，不幸被捕，当她醒来的时候，发现自己置身在一个荒岛上的监狱里……(关于《维罗尼卡》的故事情节请大家关注本刊这期的“攻略透解”栏目。)

另外要告诉大家的是：据《生化危机》之父“冈本吉起”日前称，在《生化危机0》中将没有道具箱，原因是四次元的道具箱跟故事有点不协调。(本小编对这一点充满了疑问：没有了道具箱，游戏系统将会作怎样的改进呢？游戏难度会不会很高呢？)

攻略透解

BIOHAZARD CODE:VERONICA(生化危机代号：维罗尼卡)	36
VALKYRIE PROFILE(女神侧身像)	48
CHASE THE EXPRESS(极速危机)	60
BIOHAZARD GUN SURVIVOR(生存者)	62
VAGRANT STORY(漂泊的故事)	68

BIO HAZARD · CODE:VERONICA



DC | CAPCOM | GD-ROMx2

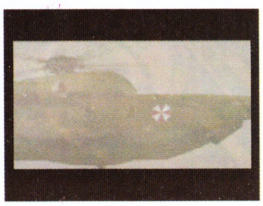
游戏类型：AVG　　发售日：02-03-2000

作为一个生化迷，你不想去了解生化系列最新作完整的故事情节吗？什么？你没有DC？还是那句话，若是生化的超级FANS，单单为了这款游戏而购入DC也是值得的！此次的"VERONICA"可是DC专用游戏啊！这款包含了UMBRELLA重大秘密的"VERONICA"是历作中剧本最出彩的一部：UMBERLLA的创立是为了什么？传闻中出现的与UMBRELLA敌对的另一生化公司是否真的存在？"生化系列"的第二个"爱情EVENT"的结果又是怎样？那位神秘的金枪少年又是……游戏末尾是否照例埋下续作的伏笔呢？无论你是否拥有DC，现在你已经不会漏掉这部"生化"系列最精彩的一作了！

位于美国中西部的小城镇"RACCOON CITY"由于跨国企业UMBRELLA制药泄漏的T-病毒而导致了令人震惊的悲剧，在新任警官LEON·S·KENNEDY、小女孩SHERRY

与为找寻哥哥而来的CLAIRE·REDFIELD及S.T.A.R.S.成员JILL·VALENTIAN与雇佣军人CALOS的先后脱逃之后在政府的导弹攻击下化为废墟，但，这并不代表事情就已经告一段落……

三个月后……



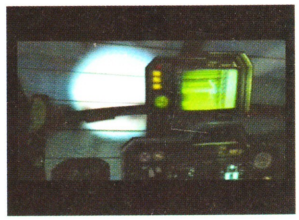
夜，两部有UMBRELLA制药标志的直升机高速飞向海面上的一个小岛。镜头转向机舱内：

"从今日起，你就是编号WKD4496，欢迎来到你的'新家'。"一名军人解开了CLAIRE的手铐，不等她转过身来便用枪杆在她脑后重重一击。CLAIRE倒在了地上……CLAIRE！？她不是应该去欧洲找哥哥CHRIS的吗？

"CLAIRE·REDFIELD，十日前潜入我部巴黎研究所被捕获，相信她是为了找寻哥哥，S.T.A.R.S.成员CHRIS·REDFIELD而来的。"

CLAIRE渐渐想起了十日前的情景……

UMBRELLA制药巴黎分部，只身潜入此处的CLAIRE被两名军人在大楼内的通道上追赶着，而大楼外的武装直升机竟不顾两名军人的死活动用机枪向楼内扫射！CLAIRE及时折入另一条通道而逃过这一劫，那两名军人成了替死鬼。不过直升机并未因为视线受阻而放弃，更使用热感应探知仪向CLAIRE瞄准射击，CLAIRE跳入通道尽头的房间，却发现里面有数十名军人一步步逼来……无奈中CLAIRE只有举手投降，这时CLAIRE忽然发现那些军人身后有大量的易燃气罐！（GOUKI语：BH史上最精彩的一幕出现了！）：CLAIRE将手中的手枪滑落，在手枪即将落在地上的一瞬间



CLAIRE立刻伏身

接住、瞄准、开火……

爆炸使那些士兵受到了重创，正当CLAIRE起身之时，一把枪从后面指住了她：

DON'T MOVE……

尽管CLAIRE已经迅速做出了反应立刻转身同样用枪对准了他，

但是CLAIRE

似乎已经不能再支持下去了……

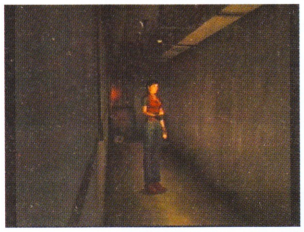
不知昏迷了多久，CLAIRE被一阵阵炸弹爆炸的震动弄醒，发现周围漆黑一片，电力供应似乎有点问题？CLAIRE站起身来，努力辨认了自己身处的环境，才发现自己原来被关在牢房里。这时门外传来脚步声，门开了，进来了一个人。

正式开始游戏后，首先CLAIRE必须装备打火机才能发生下面的剧情：

CLAIRE发现牢门外的那个人正是当日与她持枪对峙的那名黑人，那黑人一言不发的打开了牢门，缓缓的走到了对面的椅子上坐了下去，看样子似乎受了很严重的伤。黑人拿出一个白色的瓶子，掂量了一下，忽然恼怒的"太好了！"一声将那瓶子摔在了地上，

"走吧，去哪里都可以，这里被毁了，不知是什么特种部队竟将我

们这里给完全毁了！”CLAIRE似乎有些不太明白：“你说什么？”



“你可以离开了，不过反正你也逃不出这个岛了。”

“那么你呢？”

“你不用管我！”

CLAIRE出了牢房，首先调查了一下那黑人扔在地上的瓶子，原来是用来放止血剂用的，不过已经空了。CLAIRE在拿了“手枪子弹”及一份“绿色药草”之后跑到黑人面前，发现黑人的腹部受了伤，血并未止住。然后CLAIRE阅读了桌子上的一份囚犯名单，CLAIRE正是最后的一个，而负责押送她的正是这位黑人，UMBRELLA巴黎分部第三警卫部部长蒙特利哥·芬·拉巴鲁。在拿了桌上的一把“格斗刀”之后便可以出门离开了。

进入“囚犯管理室前通道”之后，会有一个打字机及一个色带供CLAIRE使用，当然也别忘了打字机桌下面的一份“手枪子弹”。沿着通道便可以看到一个向上的长长的楼梯，CLAIRE毫不犹豫的踏上了第一级、第二级……寂静的楼道里似乎只听得到自己的心跳声，这一次CLAIRE又将会面对怎样的BIO HAZARD呢？

出了“囚犯管理室前通道”便来到了坟场，CLAIRE发现了一辆翻倒的大卡车，似乎车内司机的尸体旁有点什么东西，但没办法拿出来，只有作罢。还没走多远那卡车忽然发生大爆炸，车内的一个箱子掉了出来，但由于被大火包围着看来也没办法拿出来。而这时坟场里爬出了许多丧尸，CLAIRE由于只有一把小刀在手，看来只有选择逃走了。

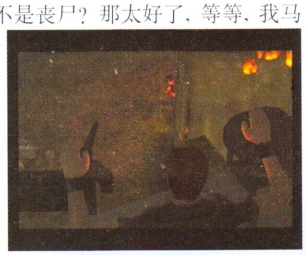
从坟场来到“守卫塔前广场”，忽然守卫塔上的射灯打开，有人用塔上的机枪向CLAIRE射击！CLAIRE只有躲在木箱后面，更发现了面前竟有一把手枪！CLAIRE捡起枪看准机会飞扑出去打坏了射灯，

又对准塔上的机枪的方向开了几枪，

“嗨！等等，不要开枪了！”那人乱了方寸。

“你是什么人？”

“什么？不是丧尸？那太好了，等等，我马上下来！”



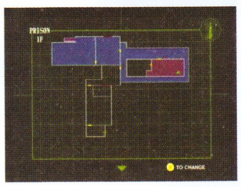
从高台上跳下来一名年轻人，CLAIRE仍用枪指着他，那名年轻人说道：“对不起，我以为又是丧尸出现了。”那年轻人想用手拨开CLAIRE的枪，这样更让CLAIRE起了戒心，“别动！再动我便开枪！”

“不要这样恼怒嘛！我叫STEVE，是被捉来这个监狱的，你呢？你不会是UMBRELLA的人吧！”

“不，我叫CLAIRE，CLAIRE·REDFIELD。”

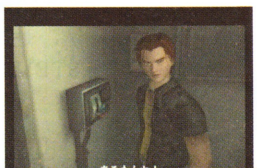
“CLAIRE？好名字，我会记住的。噢，这里似乎有一个机场，等我找到了这个机场便能同这个该死的地方说再见了，好吧，再见。”

CLAIRE见STEVE要走，想叫住他，可话刚一出口STEVE便做出一个“不要这样”的手势，“不要跟来，女人会很麻烦的！”说完便头也不回的走了。



看来CLAIRE也没有再说下去的必要了，这时CLAIRE刚才拾到的那把枪可以装备起来了，此时“守卫塔广场”只有一个门可以再进入，另一个则似乎需要一个刻有鹰的牌子才可进入。

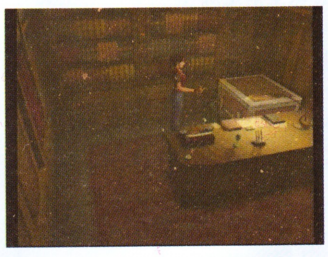
从“囚人栋前通路”进入“囚人栋集会室”，会拿到监狱1F的地图，之后入“囚人栋寝室”拿到M-100P，这将成为游戏初期的主力武器。然后出“囚人栋集会室”沿着通路来到“断头前广场”，入“作业室”，



在这里需要注意的是一台安检用的金属探知器，在入“监视室”前必须将身上所有金属物品放入保管箱中，否则将不能进入“监视室”。入监视室后CLAIRE发现STEVE正在看有关UMBRELLA记录的关于哥哥CHRIS的资料，CLAIRE坚信哥哥会来救她并联络到LEON让他告诉CHRIS自己的位置，而这一举动似乎让STEVE有点恼怒，话语之间透出了对亲人的强烈的不信任。这是为什么呢？

STEVE走后CLAIRE调查电脑桌会得到一个金属的“鹰之纹章”，这显然与“守卫塔广场”的那个打不开的门有联系。但又不能通过金属探知器的检查，CLAIRE将“鹰之纹章”放入“作业室”的3D SCANNER中，机器对“鹰之纹章”进行了扫描，看来还得有一个配合旁边的“3D制作机”的道具才可。CLAIRE回到“断头台前广场”，将卷闸门打开，一番战斗后别在卷闸门内及断头台上发现了“灭火器”和“南京锭的钥匙”。利用“南京锭的钥匙”打开入“断头台前广场”旁的铁门以缩短从“囚人栋前通路”至“断头台前广场”的距离，之后回到坟场使用灭火器灭掉卡车周围的火，取得一个箱子，在状态画面中选择“调查”后会发现箱子有一个开关，打开后取得“特殊合金TG-01”，通过说明文件可以知道这个合金是金属探知器不能探测到的特殊合金。于是CLAIRE迅速回到“作业室”在3D制作机上使用“TG-01”，得到了与“鹰之纹章”相同的特殊合金版，之后回到“守卫塔前广场”在那个打不开的门前使用这块特殊合金，便可进入塔内了。在这里特别要提醒的是在离开“作业室”时千万记得把入口处金属探知器保管箱中的道具全拿上，否则……

进入塔内，CLAIRE上楼梯来到了“连接通道”，这里通向“公邸”和“军事训练所”两个地方。向前直走来到了公邸，CLAIRE首先走到左边蓝色房门的洗脸室，找到一个需要用小钥匙打开的手提箱。而在那里竟然有许多吸血蝙蝠向CLAIRE进行攻击！但当CLAIRE举起打火机



那些蝙蝠却不敢靠近过来：原来这些蝙蝠怕火光！CLAIRE放心地在里面做调查，找到了一个急救喷雾剂、一份手枪子弹和一个看起来和在坟场拿到的差不多的箱子，

CLAIRE想同样以“调查”的方式来打开箱子却发现这个箱子是上了锁的！之后CLAIRE回到大厅调查电脑，发现这台电脑是打开大厅另一个房间的关键，但由于电脑需要输入ID卡号而只有作罢。之后在上二楼进入“秘书室”，这里面有打字机以及“异次元空间箱”。在整理了一番道具之后CLAIRE发现秘书室桌上放着一本“秘书日记”。另外通往“执务室”的门前的柜子下有什么在闪闪发光？推开柜子会发现一张“ID卡”，调查这张卡会发现这张卡的背后印有一排数字：NTC0394。CLAIRE记下这组数字回到楼下大厅电脑处输入，终于打开了大厅的另一个房间。

FILE —

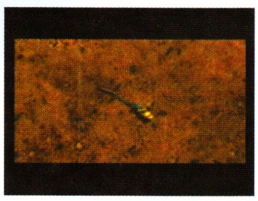
秘书日记

我在ALFRED阁下身边工作到今年已经是第四个年头了，但是就算是为他工作了四年，他还是对我毫不信任。直到现在，ALFRED仍然禁止我出入他的私邸，据说住在那山上ALFRED阁下的私邸里的，是他的孪生妹妹ALXIA，而我也只是偶然的几次在ALFRED阁下的私邸的窗边看见站着一个人影，大概那个人就是传闻中很美丽的ALXIA吧！我有一次曾向ALFRED阁下提起这个传闻，而ALFRED阁下表现得非常的愤怒，他是一个连自己身边的亲信与不会相信的人。如果再问下去，我想我一定性命不保。

让我不明白的只是：为什么ALFRED一定要将他和ALXIA的私生活隐藏起来呢？真是不可思议

罗伯特·道森

进入“会议室前走廊”，这条走廊上共有三个房门，但也是暂时只有一个可以进去。其它两个房间经过调查后会发现分别需要金或是银的纹章才能打开。惟一能够进入的只有“映写室”，在室内墙壁的四周陈列了很多的武器，但惟一特殊的便是其中还有一只金色的蚂蚁的模型。CLAIRE按下了这个模型下面的一个按键，房间暗了下来，投射幕上出现了一段短片：一个金发的男孩与一个同样金发的女孩，男孩将手中的活蜻蜓的翅膀一片一片的撕下来后将躯体作为蚂蚁的食物，而那女孩则似乎是颇有兴趣的观察着这一切，蜻蜓被蚂蚁撕咬分食却又动弹不得，然而这两个小孩竟相视而笑……短片结束后，投射幕前面的一个陈列柜忽然向后移，露出一个暗门。进入之后CLAIRE发现了一个似乎是轮船上用的“操纵舵”，而房间尽头的墙壁上挂着一对漂亮的金色LUGER手枪，看上去正是“秘书室”里的那道门所必需的吧！CLAIRE拿下这对枪之后房间入口的陈列柜立刻回到了原来的位置堵住了门口，而室内也冒出大量的热气，CLAIRE的直觉告诉自己应该马上把枪放回原处。放回枪后，房间门也再度打开。CLAIRE对这个机关也没什么办法，只有离开了。回到大厅门口处，CLAIRE正要推门出去，却听见一阵惨叫，



“CLAIRE，救我呀！”是STEVE的声音，CLAIRE立刻在公邸内找寻起来，在进入刚才的那个“放映室”后发现刚才CLAIRE遇到的机关再度打开，看来STEVE可没有CLAIRE那样聪明，他没有把枪放回原处。CLAIRE通过投射幕后的监视器发现STEVE正在里面挣扎，而监视器一旁的操作盘上写着：当成对的东西集合起来，我的愤怒才会停息。经过调查后发现上面有六个图案，但成对的图案就只有“手枪”（C）与“麦林手枪”（E）两种，选择了这两个图案之后按确定便可将STEVE救出来。STEVE气喘吁吁的跑出来，CLAIRE一眼便看见他手上的那对金色LUGER手枪，

“我很需要你手上的东西，把它给我吧！”CLAIRE说道。

STEVE“别开玩笑了，这东西是我自己辛辛苦苦找来的，你若是想要它，就拿其它更厉害的武器来和我交换吧！”

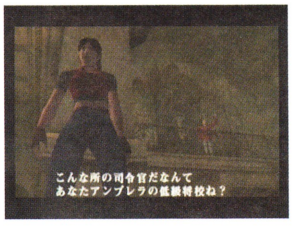
想不到STEVE居然会这样回答，CLAIRE一时愣住了，STEVE向CLAIRE得意的说了声再见之后便离开了。CLAIRE的“WAIT”（BH系列最经典的台词）也没有留住他。

回到大厅，一条细细的红线慢慢地对准了CLAIRE眉心，（让人不由地想起了合金装备里MERYEL那一段，GOUKI的心头一紧）似乎是女性的第六感在起作用，CLAIRE在最后关头发现这条由阻击步枪上射出的致命的红外线，在子弹击中的一瞬间躲了过去！而偷袭CLAIRE的神秘红衣人似乎认识CLAIRE：“CLAIRE，一定就是你把那群人引到这里，我的基地全都被你毁了！”而CLAIRE并不明白那个红衣人的意

思，也不明白他到底是什么人：“你是谁？我跟本就不知道你在说什么？”那红衣人表现得

非常愤怒：“你是为了引那些人来到这里才潜入这个基地的吧！”“你到底在说什么？！你又是谁？”“我是ALFRED·ASHFORD，这个基地的司令！”

“这种地方的司令？看来你一定是UMBRELLA的低级将领吧！”红衣人显然被CLAIRE的这句话所激怒了：“你太没礼貌了！我们ASHFORD家族可是世界闻名的名门望族，我的祖父更是UMBRELLA的创始人之一！”说到这里，这位司令官似乎已经陶醉在自己的话



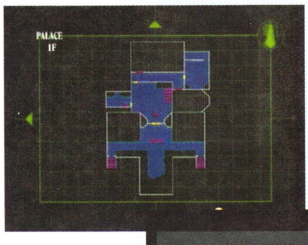
语之中了，更将手中的阻击步枪垂了下来：“说吧！告诉我为什么要攻击我的基地？”“攻击？”

“你一来到这里，我的基地便受到了那群人的袭击，一定是将这里的位置通知他们的！”ALFRED一边说着一边走下楼梯，CLAIRE只有躲在大厅柱子的的另一侧，继续与ALFRED周旋：“我不知道你指的是什么，我再说一次，不知道。”“SHUT UP！你们的人将我的基地破坏，弄得T病毒泄漏，现在到处是丧尸和怪物，到底是什么人雇佣你？”原来除了UMBRELLA外还有人对这些病毒充满兴趣，只是这又与

CLAIRE何干呢？ALFRED又向柱子上射了一枪，CLAIRE及时躲过。ALFRED见

一时也奈何不了CLAIRE，只有作罢，“算了，反正你也逃不出这个岛，就让你的小命多活一点时间吧！”

ALFRED离开后，CLAIRE了觉得也没有继续待在这里的必要，于是通过“公邸前庭”沿着右边的通道来到“公邸停



泊所”，在楼梯下得到了“公邸地图”之后到码头前的操作台前使用在公邸得到的“操纵舵”，转动“操纵舵”之后竟从水底升起一艘潜水艇来！进入潜水艇CLAIRE得到了珍贵道具“SIDE BAG”，装备道具栏格数升为10格。推动潜水艇里的手掣，CLAIRE来到了一幢似乎是建筑在水底里的建筑，直接来到“运输机停留所”，但是将升降台移过来之后发现并不能完全启动它，而且控制台上看上去似乎需要安放什么东西。CLAIRE将在公邸前得到的“海军之证”装在上面，没什么反应，似乎还需要两块类似的东东。看来这里暂时没什么用处。回到“待合室”，入右边的门来到“铁桥”，CLAIRE在桥下发现停着一辆大型的运输机，也许这就是STEVE所说的那个可用来脱逃的飞机场吧！经过铁桥来到“集荷室”，CLAIRE在“集荷室2F”利用机械臂移开挡住1F升降台开关的铁箱，开动开关将升降台升了起来，在升降台上得到了“BIO HAZARD卡”，调查升降台左侧的铁门，也是锁住的，也

没有新房间可进入了，CLAIRE便按原路返回潜艇，乘潜艇回到了岸上。

返回“公邸前庭”后，通过“连接通道”进入右边的小门来到“训练场”，这时

CLAIRE会遇到一只巨大的沙虫，由于现在也没有什么武器能对付它，最好是躲过它直接进入“训练所”。从训练所的正门来到“警备室前走廊”，这里分别可通向“警备室”、“储物柜室”及“2F准备室”。

CLAIRE首先来到“2F准备室”，在桌上CLAIRE终于找到了“弓弩”，这样之前找到的大量“弓箭”总算是有用武之地了。另外从桌上的一份备忘录中得知进入“准备室”里另一个房间“生物实验室”的密码就在“生物实验室”里挂的一幅“人骨之画”上。CLAIRE看到备忘录后的第一反应当然便是想透过准备室的玻璃去看看那幅画上的密码了，忽然眼前出现骇人的一幕：一个身穿白色工作服的人向着面前的那块玻璃狂拍，显然是受到了什么东西的攻击，而CLAIRE也没有办法打破这块特殊玻璃，只有看着那人被一只“手”

抓了过去，而血就像喷泉一样喷了出来，顿时染红了整块玻璃。看来这里不能久留，CLAIRE决定迅速离开这里，然而当CLAIRE刚一离开“准备室”，训练所内却响起一阵广播：

“已确认发生BIO HAZARD，污染程度3，防疫闸门将会降下，请工作人员赶快离开。”

这样的场面在RACCOON CITY时CLAIRE就已领教过，在防疫闸门关住之前及时离开了2F，回到“警备室前走廊”。接下来CLAIRE来到“储物室柜室，”取得了几份“弓

箭”之后进入“储物柜室”内的“桑拿室”，CLAIRE看到浴池里似乎有什么东西在闪光，

自然下去调查一番，但因为送水口一直开着，看不清水下的情况（为什么不用手去摸？），而自动排水装置也坏掉了。不过好在CLAIRE在池边找到了手动排水器。排掉池内水后在池里找到了一把“附有小铁片的钥匙”。

返回“警备室前走廊”，这一次该进入“警备室”了。在“警备室”的复印机上取得了训练所地图，而内室里则有一个保险柜，使用在浴池里得到的“附有小铁片的钥匙”打开保险柜之后发现了一盒“火药”，与“弓箭”组合之后会得到威力远胜于弓箭的“火药箭”。

离开“警备室”回到“警备室前走廊”，CLAIRE利用在“集荷室”得到的“BIO HAZARD”卡打开了通往“广场”的闸门，刚刚进入广场，ALFRED再次使用阻击步枪对CLAIRE进行偷袭，CLAIRE也再次（照例？）躲过，子弹击中了一旁的油桶发生了爆炸，还好没有对CLAIRE造成什么伤害！由于ALFRED站在高处，因此也没有可能瞄准他，CLAIRE只有选择迅速跑上一旁的楼梯以缩短与ALFRED的距离。当CLAIRE到达二楼楼梯口时，ALFRED已从一旁的门逃走了。CLAIRE来到之前ALFRED用来瞄准她的高台，发现一边通向“司令室”的门被反锁着，惟有进入另一边的门，来到“北面走廊”。这走廊尽头有分别通往“休息室”与“仓库”，CLAIRE当然首先选择进入“休息室”休整一番了，在“休息室”里CLAIRE可以记录和整理道具，更在沙发上发现了重要道具“止血剂”，有了这个东西不就可以为替蒙特利哥止血了吗？

出了“休息室”，CLAIRE正准备进入“仓库”做一番调查之后便回监狱为蒙特利哥止血的时候，“北面走廊”的闸门不知为何突然降下，这一次CLAIRE可没有上次那么幸运，只是，这个闸门为什么会无缘无故的……这时候，挂在墙上的扬声器里传来了ALFRED恶心的声音：

“欢迎你，CLAIRE，前面是个斗兽场，那可是我为你特别准备的地方，玩得开心点，不过一不小心可是会死掉的，可不要让我失望哟！”

既然事已至此，CLAIRE也没什么更好的办法，只有硬着头皮进入仓库，仓库里十分安静，似乎没有什么危险，在2F的尽头更是找到了一对“半自动机枪M-10”，只是没有子弹……但在仓库1F的箱子上放着一份子弹，CLAIRE正准备走向通往下层的楼梯，这时2F的一个不太引人注意的铁闸门突然打开，伸出了一只“手”，这不是在生物实验室里杀死那个向CLAIRE求救的人的那只“手”吗？CLAIRE顿时紧张了起来，装备上了刚才取得的“火药箭”，严阵以待。出现在CLAIRE面前的怪物是一只CLAIRE以前从未见过的独臂怪物，虽说只有一支“手臂”，但这手臂可以自由地伸缩，因此攻击范围可以说是非常的广，而且一旦被那“手”抓住，那后果……利用手中的“火药箭”向那怪物连射几箭便可干掉它，但如果CLAIRE并未装备弓箭，那……草药总有得带吧！解决这个怪物之后，1F的门便会打开，开门进入仓库的另一个房间里，竟然这时又跳出一个刚才的那个单臂怪，CLAIRE还未做出什么反应就被那怪物一下抓住了头！（GOUKI：不要啊……）就在CLAIRE眼看快支持不住的时候，忽然一个人

破窗而入

如同《骇客帝国》般的镜头旋转大特写：原来是STEVE！

STEVE，手持一对金枪（没错，就是那对金色LUGER手枪！）在落地之前便已向那怪物连射数枪，那怪物被击中后想后退避开，STEVE落地后第一时间便观察CLAIRE的伤势，而对于那怪物的再度靠近则是头也不转再射两枪，之后

起身

继续射击，再次把怪物逼到墙边

一脚把怪物踢得贴墙

瞄准怪物的胸口

补了最后一枪！（酷，酷，实在是太……）

干掉那个怪物后，显然STEVE也有些自我陶醉：“哈哈哈，感觉好极了，CLAIRE姐姐，你的骑士登场了！”

CLAIRE这时才发现STEVE手中拿着的那对金枪，“你就真是想做骑士了，不过无论怎样我还是很感谢你的。”

“怎么样，没有我和你在一起你还是不行吧？”STEVE显然不知道CLAIRE的“业绩”，继续得意。

“那么，请收下这个吧！”CLAIRE将那对没子弹的M-10给了STEVE。

“这不是机枪吗？给我？”STEVE不太相信在这种地方会有这种收获。

“当然，不过你得用你手中的那对枪和我交换。”CLAIRE提出了条件。

“OK，OK。”一边是一对手枪，一边是一对轻机枪，STEVE自然是选择了后者。

拿到机枪后，

STEVE更兴奋了："实在是太好了，我觉得这对机枪很衬我！"STEVE迫不及待的想试枪，才发现自己中了CLAIRE的计：枪里面根本没有弹匣！CLAIRE在后面也忍不住笑了起来。

"没子弹，CLAIRE，你骗我！"STEVE像个孩子一样大叫起来。

"你的子弹在那里。"CLAIRE指了指旁边的大箱子上方，"不过你得给我做人梯，我上去拿。"

"真是的……"

尽管STEVE有些不满，但还是乖乖地趴了下来让CLAIRE踩在背上去取那子弹。在CLAIRE踩上去的时候还是发了牢骚：

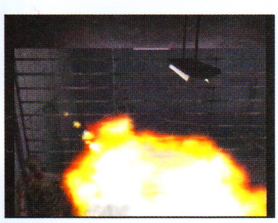
"噢，看不出你可真重，快点！"（看到这一幕，GOUKI不由的想到了BH2中LEON为ADA搭人梯的那一段情节。ADA……你在哪里？）

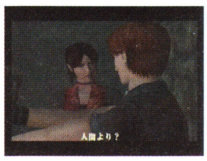
CLAIRE取得子弹后交给了STEVE，她俩所处的地方却忽然下降，原来她们正处在一个大型的货柜升降机上。这时又传来了ALFRED那阴阳怪气的声音：

"看来骑士已经出现了，那么就让你们见识一下更恐惧的地狱吧！"原来ALFRED一直都在监视着她们。

升降机一直降到了"升降机场"。而STEVE似乎急于试试这对M-10的威力如何，"轮到我表演了，你在这里等我吧，CLAIRE。让我去试试这对家伙！"

从这时开始游戏会暂时由STEVE来进行。STEVE首先来到的是"地下通道A"，这里会碰到几只HP比较高的警卫丧尸，不过由于STEVE手中的那对M-10，因此应该不是什么问题。另外还可射中房间内的燃料桶发生爆炸来消灭丧尸。"地下通道A"还可通向"备品仓





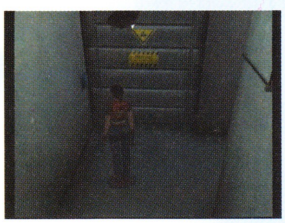
库"，但里面除了丧尸可为STEVE试枪外没有什么太大的作用。来到"地下通道B"后STEVE上楼梯进入"南面下水道"，此时CLAIRE才刚刚跟过来。

"果然这里是个很麻烦的地方，不过，现在已经被我清理干净了。"STEVE得意的扬了扬手的枪，接着说道："你现在知道我是信得过的吧！这对家伙始终还是比人类要可靠的多。"

CLAIRE有点不明白："比人类？"

CLAIRE觉得STEVE这话有点不对劲，但STEVE似乎并不想与CLAIRE讨论这个问题，转身打算离开，这一次CLAIRE及时的叫住了他：

"STEVE，为什么你会被捉到这里来？你的家人……父母呢？"



"闭嘴！你少问这些麻烦的事！"这话明显刺激了STEVE，更举起机枪朝远处乱扫。

"STEVE……"CLAIRE望着STEVE，不知该说什么才好。

"不用介意，走吧！"STEVE头也不回的朝通道尽头的电梯走去，究竟STEVE有着什么样的过去呢？

CLAIRE与STEVE乘着电梯来到训练所2F的"司令室"，但闸门关着无法进去，CLAIRE只有跟着STEVE来到"车房2F"，刚走到2F转角的地方脚下的木板

忽然断裂，俩人一起掉下车房1F，CLAIRE更是被木板压住脚而一时间也动弹不得。就在STEVE想过来帮CLAIRE的时候，

CLAIRE："STEVE，小心后面！"

STEVE转过头去，原来是一只丧尸在慢慢朝俩人逼了过来，区区一只丧尸而已，对于STEVE来说根本就算不了什么，但STEVE看见丧尸的样子后却并没有开枪，反而一步

一步向后退，"不，不要，我做不到，不要过来呀！"STEVE哀求般的喊道，甚至闭上了双眼！CLAIRE不明白STEVE又怎么了，"STEVE！……"那丧尸被CLAIRE的喊声吸引，转向了更靠近自己的CLAIRE，伏下身去正向着无抵抗能力的CLAIRE……STEVE因CLAIRE的喊声而睁开双眼，看到眼

前的一幕，也终于做了决定……

"爸爸！！！"

STEVE疯了一般的举起枪对准那丧尸狂射，直到最后一颗子弹射完，仍然一直失神的站在那里扣动着扳机……

CLAIRE："STEVE……"

"爸爸……爸爸……"冷静下来的STEVE

跪了下来，缓缓地向CLAIRE说出了他的身世……

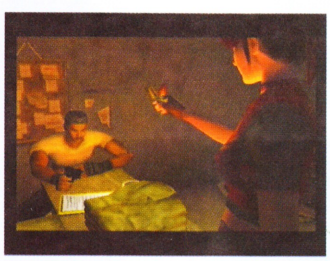
“我的爸爸原是UMBRELLA的职员，但因他出卖公司的情报的事被人揭发，结果我妈妈被杀，爸爸和我则被带到了这里……”STEVE似乎一下子变得成熟了许多，毕竟，亲人死在自己的枪下，这样的打击不是每个人都能够承受的。

CLAIRE也找不出什么话来安慰STEVE，“你就陪你爸爸待一会儿吧……”

（可怜的STEVE……）

换回操作CLAIRE。CLAIRE在1F车房调查一番，只找到了一份手枪子弹；之后便开通向“车房横通道”的门，“车房横通道”分别可通向“升降机”和“情景模拟室”。首先来到“情景模拟室”，在那里除了可以记录外还找到一块“鹰之板”。看起来应该是之前ALFRED偷袭CLAIRE的那个高台上及监狱“断头台前广场”的机关所需要的东西。于是CLAIRE便决定回到监狱“断头台前广场”去使用这个“鹰之板。首先回到“车房”，通过“战车前通道”打开了通往“停车场”的门锁，这时沙虫也再次从地底钻出来对CLAIRE进行袭击，这时如果弹药充足的话不妨与沙虫一战，否则对后面的情节也会产生微妙的影响。

经“连接通道”及“守卫塔之桥”CLAIRE回到了监狱，这时CLAIRE想起自己曾在训练所里找到了“止血剂”，于是CLAIRE决定再回牢房一趟，将止血剂交给受伤的蒙特利哥。回到“囚犯管理室”，这里的电力供应仍然没有恢复，CLAIRE只有用打火机照明。蒙特利哥感觉到有人的接近，本能地拿起手枪对准CLAIRE，当看清是CLAIRE时才松了口气。



“你还在这个岛上吗？”蒙特利哥问道。

CLAIRE走到桌前，将止血剂放在了桌上。

蒙特利哥：“止血剂？是你找到的？真是非常感谢你。”

CLAIRE又将打火机放在桌上，“让我替你止血吧！”CLAIRE说道。

蒙特利哥：“谢了，不过还是让我一个人来做，你还是赶快离开这个岛吧！”

既然是这样，CLAIRE也没有多说什么，不过由于牢房的电力中断，蒙特利哥想自己看见都很难，于是CLAIRE指了指桌上的打火机：“你拿着这个吧！这是我哥哥送给我的东西。”蒙特利哥为了感谢CLAIRE，送给了她一把“开锁工具”，这个道具CLAIRE是再熟悉不过了的，有了它，许多小锁用它来打开，更可以用以打开现在手中那个上了锁的箱子。因此回来一趟还是很值得的。

告别了蒙特利哥之后，CLAIRE来到“守卫塔前广场”旁边的“断头台”，在那里使用了“鹰之板”之后出现了一道暗门，经这扇门来到了“作业室前通路”，这里可通往“监视室”外的那扇被箱子堵住的门。推开箱子进去后可利用里面打字机记录，更重要的是能避过“金属探知仪”得到在安检箱里放置的弹药及回复药品。

利用门外的道具箱整理一番后CLAIRE沿着“作业室前通路”的另一扇门来到了“医务室”。在“医务室”里面的房间CLAIRE找到了一份“解剖医生之手记”，上面的内容真是……通过这份“手记”CLAIRE还知道了这里应该还有一条通向B1F的秘道，入口的“钥匙”在解剖医生手里。但这个医生在哪里呢？在“手记”旁边有一具非常精巧的人体模型，但右眼球却被人拿了下来。

FILE —

解剖医生之手记

在我的心中有一个恶魔，有时我也无法压抑住那恶魔所引起的强烈冲动……

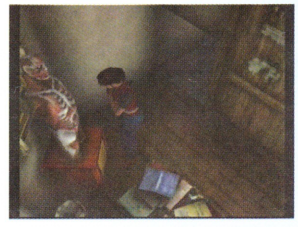
那是一种残酷的仪式……与恶魔一起欣赏其他痛苦的表情……那悲鸣……那不断的抽痉……不断的哀号……然后是死去的沉寂……

ALFRED大人很欣赏仪式时的我，将仪式所需的药品、研究的设备及拷问的道具都准备好了。我不能辜负ALFRED对我厚意，特别是那只属于ALFRED大人和我的“圣域”……医务室有地下室的事情是绝对不能让别其他人知道的。我所保管的那条开启地下室的钥匙是一直带在身边的。我想就算是被别人看见了“那东西”，他们也不会想到“那东西”是进入地下室的钥匙吧！

因为一旦失去了ALFRED大的的信任，我的人生也将会落下帷幕……

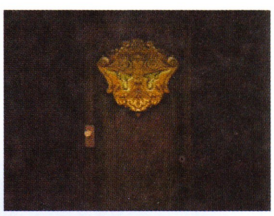
从“医务室”来到“行刑室”，离开“医务室”时床上的尸袋似乎有点动静，但CLAIRE并未察觉到。在“行刑室”CLAIRE再次找到了一个手提箱，用“开锁工具”打开之后发现是一套“手枪零件”，与CLAIRE原来的那把M93R手枪组合起来就使手枪有了三连射的功能。（这也是CLAIRE再熟悉不过的道具了）

回到“医务室”，CLAIRE发现那个黑色的尸袋不见了！却有一只穿着白袍的丧尸在吃另一具丧尸的肉。当它人们发现了CLAIRE这个更新鲜的目标时便朝CLAIRE这边补过来，击倒这两具丧尸后CLAIRE在白袍丧尸身上找到了一枚“玻璃眼球”……那个人体模型上不是正好差一个左眼球吗？将“玻璃眼球”拿到人体模型前使用，模型对面便出现了一条向下的秘道：看来就是“手记”中提到的那条秘道没错了！CLAIRE下楼梯来到“拷门室前通路”，在这里会遇到一群蝙蝠，由于这时CLAIRE已经把打火机送给了蒙特利哥，因此最好选择逃走吧！来到“拷问室”，这里设置了各种各样的拷问工具，而房间的中央还放置了一个座位，看来是供ALFRED在拷问犯人时坐下来慢慢欣赏用的……变



态的人！下拷问室的楼梯来到“毒气室”，这里有很多的石像，其中一个石像的手上更拿着一柄“生锈剑”，CLAIRE将这把剑取了下来，房间门的突然自动锁上（就知道会是这样！），中央一个手持大盾的石像升起，地面更开始冒出毒气，难道又得把这石剑插回去？CLAIRE注意到中央升起的那个石像有一个横着的石杆，于是便以逆时针的方向来利用这根石杆转动石像，

果然毒气迅速散去了，而原来那拿着“生锈剑”的石像后出现了一个有打暗格的铁像，将那把“生锈剑”插入暗格打开铁像得到了“钢琴卷轴”，而刚才关上的门也再度开启，看来是时候离开了。CLAIRE检查了一下身上的装备：接下来应该到“公邸”2F的秘书室去用那对“金色LUGER手枪”打开那扇门了。



回到“公邸”，使用“金色LUGER手枪”找开了“秘书室”里的那扇门，进入“执物室”，在办公桌上CLAIRE找到了一张便条：“第一行左右、第二行左、第三行右、第四行右右右，必须中途不作RESET连续地操作。”办公桌另一边则放着一台电脑，启动电脑后CLAIRE首先看到了在“放映室”里看到的那段恶心的短片。短片过后房间火炉边的一个音乐盒亮起了灯，而电脑这时却要求CLAIRE输入一个4位密码。看来那张便条的话绝对是提示了，但似乎不能用于手边的这台电脑上？CLAIRE开动了火炉旁边的那个音乐盒，发现这上面分别有左右两个按键，于是CLAIRE便按便条上的话操作，先“左、右”一次得到一个数字，然后再“左”一次得到一个数字……四次输入后便得到了密码“1971”，在电脑上输入这组密码后音乐盒后面便会现（又一个）秘道。CLAIRE进入秘道，沿着一条长长的通道向前走，CLAIRE隐约觉得远处的小山上似乎有幢巨大的建筑，也许那个就是ALFRED在日记里提到的私邸吧！

到达“私邸”，CLAIRE首先会来到“庭园”，这里似乎已经被荒废了了许久，石柱上爬满了青苔。真正让CLAIRE心中惊肉跳的是这里有少的“独臂怪”。登上楼梯由私邸的大门进入“大堂”。大堂的“客厅”里除了一些专业性非常强的书籍外便是一些无法理喻的怪异的装饰品，足见这里主人的有着可怕的嗜好……回到大堂，由楼梯上2F，来到“2F走廊”时，CLAIRE听到了一男一女对话的声音……

“振作起来，哥哥，对付那样的女人为何会束手无策呢？”

CLAIRE偷偷走到窗边，发现房内有一个女性的身影……难道她就是那个一直住在这里的ALXIA吗？

“哥哥你可是担负了重振ASHFORD兴旺的重任啊！”

“我明白的，ALXIA，我一定会用这双手将失去的荣华拿回来，之后让你成为光荣的ASHFORD家族的主人！”

“那么之后就交给我吧！哥哥，我会将那两人处理掉的……什么人！？谁站在走廊上？”

由于CLAIRE过于靠近窗，险些就被ALXIA发现，还好她及时拐进走廊通道转弯的位置……“发生了什么事？ALXIA？”

“没什么，看来只是我的心理作用，哥哥，我们出发吧！”

等到房间里静下来后，CLAIRE进入了“ALXIA寝室”，在这里CLAIRE又听到了在“放映室”里听到手柄那首曲子，原来在房间里放着一个音乐盒，在盖子上写着：“当红色女王与蓝色之王一起回到约定的地方时，道路便会打开。”CLAIRE关上了音乐盒，在身后的床上找到了一条“银之键”，不过取得“银之键”之后，床便再度下降，而想从床边的梯子上爬上

去又发现梯口是关上的。CLAIRE只有离开“ALXIA寝室”，来到走廊另一头的“ALFRED寝室”，基本上“ALFRED寝室”与“ALXIA寝室”的设计是差不多的，不同的只是音乐盒里的唱片被取了出来，而在音乐盒表面还有和“ALXIA寝室”那个音乐盒相同的一个奇怪的凹槽，相信应该是放入什么东西进去才对。于是CLAIRE留意了一下这两个凹槽的形状之后，沿路返回了公邸之中。

回到公邸后CLAIRE用手中的“银之键”找开了通往“赌场酒吧”的门，在这间房里的钢琴处使用在“私邸”处得到的“钢琴转轴”，钢琴再次奏出那首熟悉的曲子，同时房间内老虎

机下的盖子打开，CLAIRE在那里得到了一个“蚁王装饰品”，从这东西的外形来看，应是用来安装在私邸寝室的音乐盒盖上的。

出“赌场酒吧”后CLAIRE又用“银之键”打开了公邸1F的“会议室”，在“会议室”击倒两个“独臂怪”之后CLAIRE在房间尽头主席的位置找到了“HUNK报告书”，（CLAIRE当然不会知道HUNK与“第四生存者”之间有什么关系），不过从报告书上看这位HUNK也是这里的训练所里训练出来的。另外在会议室中央的地毯上CLAIRE找到了另一块“鹰之板”，应该是可以用到训练所2F广场高台那里的的机关上的。

FILE —

HUNK报告书

ALFRED·ASHFORD大人：

今日16 32，由UMBRELLA运输基地送来的大型B.O.W.套囊已经安全抵达了。除了在运输时的严密监控，到达之后我们也检查过规定的108条项目，完全合格。现在正以冷冻状态来作保存。

不过一向只执行特殊任务的我们为何这次要担任这样一个运送冷冻套囊的工作呢？

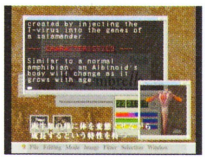
虽说是高度的机密，但是在运输这种任务上，如果我们不能在一定程度上知道关于此次任务的一些内容，是很难保证安全的。如果是有着潜在的危险那就更是必要了。因此希望在今后布置这种任务时能够提供足够的情报。

真是怀念在这个军事训练所渡过的日子。

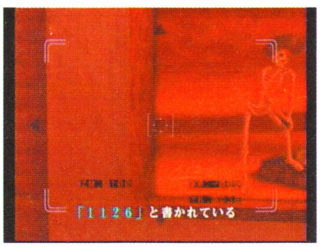
我们将会于今日23：00起参与下一个任务。

UMBRELLA特殊工作部队队员：
HUNK

CLAIRE来到“训练所”2F广场高台的机关处使用“鹰之板”，得到了一张“纹章卡”。但是一旁通往“司令室”的门却始终是关着的。经“战车前通道”乘1F的升降机来到2F，利用“纹章卡”将原来不能打开的闸门打开，进去后在下层的荧幕前得到了一枚“陆军之证”，而通过荧幕可观察到“生物实验室”，CLAIRE透过监视器观察生物实验室的情况，利用摄影机的放大功能终于看清了那幅“人骨之画”左下角的那组数字：1126。就在这时生物实验室的换气程序也终于完成，终于可以进入那个实验室了。



CLAIRE打开通往“广场”的门，再沿1F的楼梯爬进B1F的“地下通道B”，利用“纹章卡”打开了闸门后便可来到“地下通道A”，在“地下通道A”开启了另一个原来打不开的闸门，在闸门后找到了“榴弹发射器”（终于得到这个东东了）。



接下来CLAIRE来到“生物实验室”门前，输入密码“1126”后便可进入“生物实验室”了，一进去CLAIRE便看到了那个穿白色工作服的人的尸体……惨不忍睹。在这里得到了一份“硫酸弹”之后取下了那幅“人骨之画”，这时房间内的培养容器内突然跳一只奇怪的生物，而且房间里又再度响起了警报：

“已确认发生生化危机，污染程度3，防疫闸门将会降下，请工作人员立即离开。”

同样的事居然可以在一个人身上发生两次，CLAIRE再次及时离开，不过这一次的脱逃会有一种会放电的生物袭击CLAIRE，时间迫人，不要还击，专心逃走为上策。

取得“人骨之画”离开“生物实验室”，CLAIRE来到“情景模拟室”，将“人骨之画”挂在墙上，另一面墙壁降下出现了一个训练所的情景模拟模型，只是在模型上的“战车前通道”的位置上找不到那辆坦克的模型。在模型上找到了一把“黄金之键”，而一旁的记念版则写着：

祝贺训练所的建成！ 12月8日 ALFRED·ASHFORD

既然得到了“金色之键”，那么在“公邸”里那最后一个“油画之间”也可以进入了。CLAIRE回到“公邸”进入“油画之间”，发现这里放满了油画，在房间中央更是有一幅少年时的ALFRED的巨幅画像。调查这幅画便可找到一份“家主继承之祝词”，而那幅油画下则写道：追寻ASHFORD的历史，那么真正的家主便会出现。CLAIRE按照一定的顺序按动房间里其它六幅画，最后再按动中央那幅巨幅油画，那油画便会转动，露出了ASHFORD第一代主人VERONICA的画像，画像前方则放了一个“陶器之壶”，拿到手后没发现有什么特别，但是当使用“调查”一项从壶的正上方做调查时却发现了壶内藏了另一个与在“赌场酒吧”里得到的“蚁王装饰品”一样的“女王蚁装饰品”。

FILE—

家主继承之祝词

ALFRED大人:

这次您继承ASHFORD家族成为新的家主，我衷心的感到欢喜。

附上的是按照ASHFORD家的惯例，作为祝贺品而送上的陶器之壶。

这个惯例，是由我们兼备美貌与智慧的ASHFORD家的创始者VERONICA，当时的管家为记念做了一套金色茶杯送给她而作为开始的。

为第二代家主STALIN大人以及STALIN大人的儿子，第三代家主THOMAS大人工作的人一样，我人制作了和VERNICA大人同样的物品赠献给他们。之后家主的宝座传到了THOMAS孪生兄弟ARTHUR大人……

从ARTHUR大人传到了您的爷爷AIHOOD，也是我们ASHFORD家的全盛时期。而UMBRELLA这间制药公司也是AIHOOD大人创立的。不过，当AIHOOD大人死后，你的父亲ALEXANDER继承为家主的时候开始，光荣的ASHFORD便渐渐开始没落。

祈望在你的领导下能令ASHFORD家就如同这个陶壶一样有着永远的光辉。

ASHFORD家管家: SEIGER · HAMAN

“蚁王”与“女王蚁”分别入手后，CLAIRE回到ALFRED私邸，直接入大堂上2F来到“ALXIA寝室”。

将“女王蚁”安装到音乐盒的盖子上，这时盒盖再度打开，CLAIRE取得了里面的“音乐盒盘”（唱片），将这个“音乐盒盘”装到ALFRED寝室里的音乐盒中，终于在床边出现了一条向上的梯子。CLAIRE登上梯子来到了“玩具房”，在一张椅子上找到了一只“银蜻蜓”，调查后发现这“银蜻蜓”的翅膀是可以拆下来的。(也许这对兄妹认为这样做是一种……“享受”？)

将没有翅膀的“银蜻蜓”插入墙壁上的巨蚁口部的孔，玩具房中央的旋转木马开始转动，接通了一条可以再往上的铁梯。爬上这架铁梯来到“读书房”，CLAIRE在左边的梯子旁找到了一则很旧的“新闻剪报”:

“天才少女，10岁就在著名大学以首名毕业！国际企业UMBRELLA制药聘用此少女作为主任研究员！”

看来这名“天才少女”应是跟ASHFORD家族有关了，难道是ALXIA?

除了这则新闻剪报，CLAIRE还在右边的柜子上发现了一份“ALFRED告白手记”，从这份手记的内容上看，ALFRED似乎对自己的妹妹不仅仅只是有着亲情而已……

在“手记”下面还发现了一个“空军之证”。这样，CLAIRE便得到了“海、陆、空”三证了。

FILE—

ALFRED的告白手记

ALXIA，我美貌与智慧并重的妹妹，

我的一切。

只要是ALXIA所希望的事，我不论任何困难也会克服，就是要赌上性命也会达到目的。

为了ALXIA，我必须尽快重振在父亲ALEXANDER那一辈没落了的ASHFORD家族，我要与ALXIA一起将ASHFORD家族的荣光取回来。

当重振家庭后，我会建一座只有高贵人的宫殿，ALXIA是不可以给那些下贱的人观赏到的。我要将我的一生都献给我所爱的ALXIA。ALXIA就如同女王蚁一样君临这个世界，由我来侍奉她。这，就是我的梦想，是对我的ALXIA爱的证明。

ALXIA，我是为你而生于这个世界上的。

废物们，你们俯首在ALXIA与我的脚下的日子很快便会来到。

献给所爱的ALXIA

ALFRED · ASHFORD

CLAIRE回到“ALFRED寝室”，正当她打算出门离开的时候ALXIA却突然出现在她的背后!

“CLAIRE · REDFIELD，你的死期到了！”

CLAIRE猛转过身来，看见ALXIA端着一杆长枪一步步走近CLAIRE，她是怎么出现在这个房间里的?

“我们终于见面了，CLAIRE……不过，这也是最后一次见面了。我是ALXIA · ASHFORD，我要代我哥哥将你杀掉！”

ALXIA话刚一说完，便向CLAIRE开了一枪，CLAIRE以令人吃惊的反应及时伏下闪过，靠在了桌边，这时ALXIA又上了一发子弹，再次瞄准了CLAIRE，而此时CLAIRE也再没有能力闪避了……

“W—H—A—T‘S MATTER？”STEVE破门而入令ALXIA不得不调转枪头对付STEVE，STEVE只是被子弹擦伤，他立刻开枪还击，ALXIA在挨了一枪后转身就跑……原来这个房间里墙壁上的那个浮雕是个暗门！STEVE起身想去追，但看来刚才ALXIA的一枪已使他的手臂受伤了。

“你没事吗？”CLAIRE对于再救她一命的STEVE非常关心。

“没事，只是一点点皮外伤而已，CLAIRE，去追！”

就这样俩人也通对那个暗门进入“ALXIA寝室”，不过并没有找到ALXIA，但在音乐盒上CLAIRE发现了一个金色的假发……正当CLAIRE想拿起假发，ALFRED突然从床顶跳

了下来，STEVE干净利落的一脚把ALFRED踹倒，ALFRED扶着化妆台站了起来，转过头一下子看见了镜子里的自己……

“怎么会是这样？怎么会……这样？”ALFRED突然激动的冲出了房间。

STEVE：“我真是不明白，这到底是怎么回事？”

CLAIRE：“根本在一开始就没有什么ALXIA！”

“这么说你的意思是那家伙有双重人格？”STEVE有些糊涂了。

想想看，那ALFRED也确实是化了妆，加上房间内的假发，很明显刚才向CLAIRE袭击的“ALXIA”是ALFRED假扮的，不过那么真正的ALXIA又在哪里呢？难道这只是存在于ALFRED心中的一个……幻影？

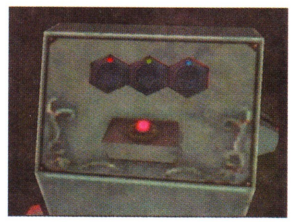
就在STEVE与CLAIRE迷惑时，广播声打破了沉寂：“自爆装置已开动。”

STEVE：“那家伙想连同这个基地一起将我们干掉！”

CLAIRE：“我们快点去机场吧！”

于是两人立刻回到了“公邸”，在秘书室CLAIRE拿上了另外的“空军之证”与“陆军之证”，出了公邸，这时天空出现了三架大型运输机，看来是这人监狱里的生还者听到了广播之后纷纷开始“最终脱逃”。

利用潜水艇，CLAIRE再次来到运输机的停泊处，在升降台控制处装上“空军之证”与“陆军之证”后终于可以乘升降台进入运输机内，但似乎又遇上了点麻烦，原来是飞机被前面的那座通向“货仓”的铁桥挡住了而无法起飞，CLAIRE拿起机仓内的“操作把手”回到飞机外通过“铁桥”来到“货仓”，上2F来到铁桥的上层，使用“操作把手”将铁桥升了起来。飞机可以起飞了，不过再次现一个问题：CLAIRE只有另找一条回飞机的路了。于是CLAIRE通过升至2F的铁桥来到“待合室2F”，在那里取得了“空港之键”，回到402仓库打开那里的大型运输机闸门，来到“升降机前通道”，里面放着道具箱和打字机。在解开了一个小迷题后CLAIRE进入升降机里，这时自爆倒数已到了最后的5分钟，镜头转向ALFRED那一边：“我不会让你逃掉的，CLAIRE·REDFIELD，你会知道和我作对会有什么样的下场的！”ALFRED说完按动了手边的一个按钮，一个巨大的冷冻槽升起，上面写着“T－078”，而里面装着的……竟然是TYRANT！



CLAIRE乘升降机来到了训练场的“停车场”，CLAIRE出门来到“联络通道”，正当CLAIRE准备上楼梯进入“庭园”的时候，油罐发生爆炸，CLAIRE被震倒在地上，而大火更将后面的路封住。CLAIRE站了起来，面前的铁丝网被只大手撕破：TYRANT看来已经找到了它的目标了。

这一战是不能后退的。好在TYRANT的移动速度很慢，只要CLAIRE拥有足够的火力，击败它没有问题的。TYRANT倒下后CLAIRE踏着它的身体走了过去，再次利用潜水艇来到运输机上，这时时间已经所剩无几了……

STEVE：“你终于来了，CLAIRE，我很担心你。”

CLAIRE：“没时间了，快起飞吧！

STEVE：“OK！LET‘S GO，终于可以离开这个该死的小岛了。”

终于，飞机飞离了小岛，（事情似乎又再一次告一段落了？）

STEVE：“成功了，终于逃掉了！”

CLAIRE：“我们终于又获得自由了！”

两人四目相投，STEVE竟有些不好意思……

“CLAIRE，对不起，我常常有些自以为是，给你添了不少的麻烦……如果你能和你的哥哥重聚那该有多好！虽然现在我是孤单一人……”

不知为什么，CLAIRE每次面对STEVE都有点“话到

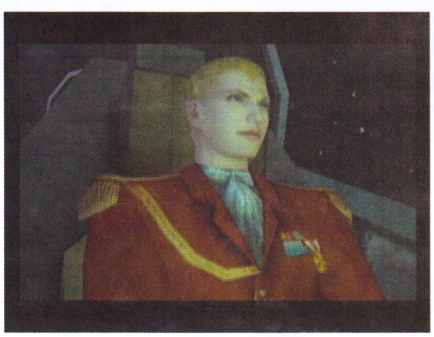
嘴边又咽下”的感觉：“STEVE……”

“噢，话又说回来，接下来我们去哪里好呢？无论你想去哪里，我都会送你去的。”STEVE也感到气氛有点压抑，及时转了话题。

“现在的话去夏威夷正是时候呢！”CLAIRE很快有了好提议。

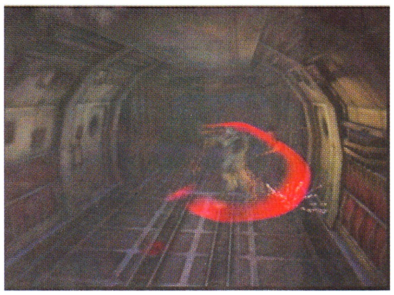
“就这样决定吧！”

正当两人谈得兴起的时候，不死心的ALFRED跑到战车前通道按动坦克上的隐藏的机关进入坦克下的秘道：



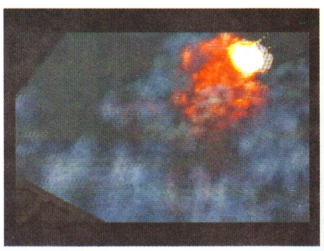
“游戏还未结束，我要让你们知道我真正的可怕！”ALFRED打开了秘道内的闸门，里面停放着两部垂直升降的战斗机，ALFRED乘上其中一部，去追击CLAIRE……

CLAIRE这边，虽然ALFRED还未追上她们，但飞机本身却出了麻烦，在飞行途中忽



然发生剧烈的震动，飞机的警报灯也响起，STEVE去检查仪表盘，才发现飞机后面的货仓门打开了。

CLAIRE决定到飞机库仓手动关掉仓门，当她来到仓门，发现货仓里站着的居然是……刚才被CLAIRE打倒的TYRANT！先不考虑这TYRANT到底是怎么上来的，（也许是学“生存者”中结尾处Hypnos-T那招）反正这一战是免不了的了。这次的TYRANT似乎是由于身体已经完全“解冻”的缘故行动速度、攻击范围都增强许多，玩者必须小心应付。而且最后也不能靠单纯以火力解决问题，TYRANT在CLAIRE的攻击下行动变慢的时候就要利用货仓内的弹射货物的装置将TYRANT打下飞机！



在艰难的战胜TYRANT之后CLAIRE关上了仓门回到机舱内，

STEVE：“发生了什么事？”

CLAIRE：“没什么，只不过是一只大甲虫在作怪而已……”

终于排除险情了，飞机恢复了平衡，就在

CLAIRE与STEVE都松了一气的时候，飞机操作系统又失灵了！（CLAIRE总算知道什么叫“一波未平，一波又起”了）

CLAIRE“怎么了？STEVE？”

STEVE：“我也不知道，飞机自行改变了航线！变成自动驾驶了！”

这时飞机上的喇叭里传来ALFRED的声音：

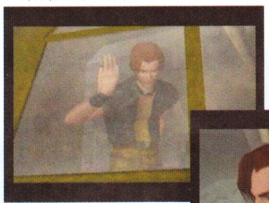
“实在是抱歉，我

不能让你们那么顺利的逃走的！”（这也叫“顺利”？）

CLAIRE与STEVE对此也是一点办法也没有，飞机按着固定的航线飞向目的地，倦透了的两人索性肩靠肩的坐在地上睡着了……也不知飞了多久，先醒过来的STEVE看着身边的CLAIRE，看着她的神态着了迷，情不自禁地吻

向CLAIRE……然而这时CLAIRE似乎快要醒来了（失望？）STEVE连忙站起来伸了一个懒腰靠在窗边装作一幅若无其事的样子，为了表现得更“自然”点将头转向窗外，不过当他望向窗外时，却被眼前的景象惊呆了……

“这，这是哪里？”STEVE跑到仪表前看现在的位置，“南纬82度17分……”，STEVE惊叫起来，醒来的CLAIRE也望出窗外，只见四周是白茫茫的一片……



“这里是，是南极呀……”

TO BE CONTINUED……

PS | ENIX | CD-ROMX2
游戏类型: RPG | 发售日: 12-22-1999

VALKYRLE PROFILE
女神侧身像

嗨！大家好，这回是我第一次做攻略，如果有疏漏之处，请各位多提意见，痛加鞭策，让小弟健康快乐的成长起来。

因为《女神侧身像》非常的有特色，故事模式和迷宫模式划分非常明显，而且在故事模式几乎没有我们插手的余地，大部分的问题是发生在迷宫中的，所以我的眼光也是集中在那些难缠的谜题上的。但考虑到本游戏的故事背景所起的巨大作用，我亦将主要的故事介绍登在后面。另外还附了一些有关道具和魔法的表格，希望能对大家的攻关起一点作用，也希望这样的攻略形式能为大家接受。下面正式开始。

序章

中国的神话是面对森严的阶级制度而追求自由，印度的神话是佛教哲学的体现；阿拉伯的神话是在严酷的生存环境中产生的对美好生活的幻想；而北欧神话，却只是悲壮——但却是如此悲壮的美丽。

在一个落花漫舞随风卷的日子，华露基莉(ヴァルキリー)慢慢向着远方的城堡走去。应奥丁的召唤，为了Aesir神族的稳定，她将要去往下界，寻求勇者的适合人选，向神界传送，以加强Aesir族的力量，应付那一个不得不来的黄昏，一个众神的黄昏。

基本操作方法

在世界地图画面时:

方向键：上下左右方向移动
○键：地名的表示/进入地点
X键：加速/退出地名表示
△键：系统画面表示
□键：固定视点用
START键：精神集中开始
SELECT键：地图模式切换
L1键：左旋转
R1键：右旋转

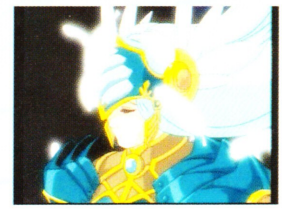
在迷宫和村庄中:

方向键：跑步或行走
○键：挥剑/拿东西，投掷/推拉物体/交谈；“↓+○”:开宝箱/取宝物

X键：跳跃/把举着的物体安全放下；“↓+X”：滑铲
△键：系统画面表示
□键：冰晶攻击
L1键：回忆过去对话
R1键：地图表示

系统画面中:

方向键：项目选择
○键：决定
X键：取消
△键：详细介绍
□键：返回前一个项目
L1键：回忆过去对话
R1键：加快对话速度
START键：休息



高级技巧教程:

一、要了解冰晶在连续射击三次后就会爆炸的特性，爆炸后的冰晶会形成冰雾，在空中漂浮一段时间。利用这个特点，可以在某些不能一下跳到的地方，先在头顶找一块可以凝固冰晶的地方，连续射击三次造出冰雾，等冰雾下降到可以跳上时，用它作垫脚板，就可以上去了。通常要和在地上用冰晶垫脚结合来用。

二、后期经常要用冰晶来反射光线，在有些角度要求刁钻的地方，利用冰雾会在空中向下移动的特点，想办法把光线射到雾上去，就可以轻松的扫过大片地方，这样就不用辛苦地来找折射点了。

三、可以在某些高度不足以跳跃的地方用冰晶爆炸的冲击力来把自己冲到想去的地方。

四、每收得一个同伴，带他到发生事件的地点，通常会得到一些不错的道具。

五、多用魔法师的连击次数多的魔法和华露基莉的多发弓箭攻击（九发），可以容易地使出终极技。

系统简介:

スキル（skill):

1、习得

进入后，出现四种技巧的习得界面，这些技巧的学习需要消耗人物右方的技能点数，有些技巧可以升级，但就要更多的点数了。

以下是四种技巧的简介:

A. Reaction Skill——反应；每回合开始随特技等级概率发生。

B. Support Skill——应援；类似召唤。

C. Attack Skill——强攻；有附加效果的攻击技。

D. Status Skill——状态；种类丰富，不仅可以加强战斗能力，还可以获得一些职业技能，后期的天界人才要求得具

有某些特殊技能，因此也要注意学习。

2、SET UP

A、B、C内的技巧习得后还必须在这里装上，才能发挥作用。

3、人物特性

同样是消耗人物技能点，目的是增加人物的勇者适性值，方便他早日升天。只要注意括号内的系数影响便可以了。

道具使用：略

道具生成：消耗MP制造必需品，MP类似于工资，看您的工作表现，奥丁大人每章结束时会酌情发放。

パーティー（PARTY）：队伍，可以调整人物战斗阵形，也可分配经验宝珠得经验值给要升级的人物。

特技：战斗中所用的招式，和魔法师的魔法。

装备：古老的动词。

神界传送：在大地图上输送人才去天上，规则一般是从你看着最没用的送，当然，有人要反着干，也只有由他。

ステータス(STATUS)：可以看高介和侧身像。

环境设定：字幕速度，音量，颜色……

データ处理：纪录，提纪录。

战斗系统是本游戏最大的优点，要记住各人从按键到攻击生效的时间（亦包括从所站位置奔跑到敌人身边的时间），合理安排每个人物出击顺序和间隔时间，每次攻击都会使左下的技量表上升，若其后出现间隔，计量表便会下降，而我们的目标就是使技量表冲到一百——然后就可以迸发您的华丽了。（不过，请时刻记住，鞭尸真的不是好人做的事呢！）

本攻略以（HARD)模式为主。

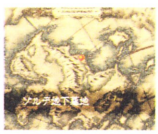
第零章

第一次按START冥想，目标是アルトリア村，公主杰拉德和阿瑞泽的故事，变为怪物的公主被阿瑞泽杀死，随后灵魂加入我方作战。

{START}——アルトリア山岳遗迹

进入后向右前进，第一扇门暂时不必进去，先向右去取得“铁格子的键”回头开门前进，注意用晶石射击在墙上造阶梯，洞窟左方一间只有两个怪物的房间可以用晶石向上攀登，取得“TREASURE SEARCH”右近后先行向下去砍断一根石柱，回头向上向右可以见到一个记忆点。BOSS：エルダーヴァンパイア就在右上方的门内了。战利品中的“宝剑グソムガウデイ” 对以后出现的“尸龙”有持效，所以冒险取了吧！（青色箱子的宝物如果不交给奥丁，信赖度下降五点。）

第一章



{START}——クレルモソフェラソ村

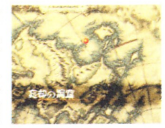
拉里（ラウリィ)和米利雅的离别。收得后，带他去约会的地点，可取得“战乙女的项链”。

{START}——佐得（ゾルデ)地下墓地

废弃的墓地中，先向右跳下取得SKILL“アタック・パワー”后再去其它的地方，左方某处须用“下+跳”方便是BOSS：ドロウシャーマン×2、ト・エイプマン。打败BOSS后的“青一定要取得，因为它可以令角色升级时CP。上方有一宝箱，先跳着在宝箱所在形成落脚处，可取得“マジック・パワー”。

{START}——ラッセン村

剑士佩利拉斯（ベリナス)和它的倭族奴隶阿沙加去奴隶市场买新的奴隶，虽然阿沙加认为被佩利拉斯买下的奴隶会幸福，但是她仍然说了一句话，“并不喜欢人的买卖——我只要看见便觉得讨厌”。她去，是做翻译。当晚，阿沙加被老吸血鬼エルダーヴァンパイア杀死，佩利拉斯换魂相救。



{START}——忘却の洞窟

变化不定。（若NORMAL\EASY模式，此前会有“凶祸の森”此迷宫用火魔法很有效。）

第二章

{START}芽赐臧⑷鹪笳　直和壮烈的自杀后，我们接纳了他。（其后带上阿瑞泽回他房间，他会取出一把宝剑，ドラゴン・スィヤー)

{START}——アルトリア村可以收得罗法（ロウファ)。

{START}——サレルノ实验场迹

一路上有红、黄、蓝三色的树藤挡路，必须先找到一个弥漫着红色沼气的水潭，使自己带上红雾，然后去取得浓酸，到红色树藤处杀掉树藤，迅速赶到左方某处女性尸体处拿香水，取浓酸将上方的蓝树杀掉，立刻去红树左方屋子去染黄气，沿蓝树所在路前进，水池前须向上爬（先在右方换上红气)绕过。见BOSSハルピュイア（弱点/炎毒)。

{START}——ネルソフ湿地带

基本上向左就可以。BOSS：トラゴンゾンビ（弱点/炎雷圣)。

{START}——忘却の洞窟。

{START}——会随机收得同伴，我是遇到了一只人鱼梦琉，其后带她回海边还可以得到玉琉璃的碎片。一段深情的故事，随着那名叫赋之的少年望海的目光，至此流传。

{START}——倭国少女阿依自幼失明，其兄基恩为寻药而死，后阿依加入。此时若到ゼルヴァ村，可以看到一个宿命的相逢……

第三章

{START}——海蓝

那那美是家中的养女，因为没有血缘，在继承护神刀“龙仙”的过程中，将身体让给了家族亲女的鬼魂，来到我的身边。将来回神社，就可以得到护神刀“龙仙”。

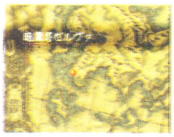
{START}——ローム丘陵のカラクリ屋敷

这是间很有日本味道的大房子。进入某扇门以后，你将可以按SELECT键看地图，目标是到达最右列中间的房间。从开始的房间下，右，右，右，上，左，左，上，上，右，右，下，下，右，见到BOSS：キマイラ。

{START}——カミール村

卡西路（カシエル)和赛尼亚冒险到这里，看到满村的被石化的人，他们找到遗迹中，发现什么封印被一个已被石化的小孩子解开了，这时，怪物出现伤了他，他在生命和石化解药之间选择了药，于是，他死。赛尼亚默默的将他埋葬在洞窟中。带着卡西路进入洞窟，迷宫中有许多柱子，要用冷冻光冻结再用剑砍才能通过，(有些地方，要用多次反射方能通过，见图)。战胜BOSSクレータ－デーモン后可得到“黄金の鸡”，有了它之后每过一个CHAPTER可以得到几枚黄金的卵，这种道具可以提升角色的状态。

{START}——ブラムス城



目的是要在4分钟内找到“不死者の王”ブラムス，超过时间城便会消失。最后可选择交战和免战。这两选择都会影响结局。

我是逃掉了，为了使我的主角们最后能有情人终成眷属。

第四章

{START}——ヴィルノア

接受爱米（エイミ）的灵魂。

{START}——暗黑塔ゼルヴァ

有生命的建筑，大家以前见过没？先要找到一个心脏，一刀砍下去，他会痛，使得挡路的肉柱都收缩起来。继续前进，还有一颗心要砍。BOSSヘルサーヴァント是一个很多蛇头的乱恶心的球。

{START}——クレルモンフェラン

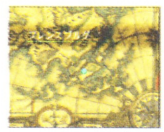
收到一个很难看的人。

{START}——サッカス浸食洞

关键是在砍断水中的花以后要迅速跳上去，最后到了一个漩涡那儿跳下去，用冰晶破坏对面的球的引力，就可以痛揍那个破坏生态环境的怪物了。

{START}——レザード・ヴァレスの塔

在“フメンズブルク”，一个名叫理查德的魔术师抓到一个精灵少女，开始他创造神的梦想，没有人注意到，他已经破译了失传的古代文字。罗琳达(ロレンタ)在黑猫的指引下来到她丈夫的身边，却被其所化的妖物杀害了。进入塔中，最后通过中间的电梯到达BOSS处。理查德的目的是引华露基莉到来，将其纳入用精灵所制的“器”中，华露基莉愤怒地击毁了容器，却发现其中的人竟有着和自己别无二致的容颜……



提醒：本关一定要找到“配列变换的宝珠”。

{START}—ブラムス城目的是要在4分钟内找到“不死者の王”ブラムス，超过时间城便会消失。最后可选择交战和免战。这两选择都会影响结局。

我是逃掉了，为了使我的主角们最后能有情人终成眷属。

第五章

{START}——フレンスブルク

梅尔迪娜（メルティーナ)成为同伴，她在灵魂浮游的时候，身躯被理查德以魔法冰冻致死。

{START}——ジェラベルン

路西奥（ルシオ)死亡。大帅哥终于入手。

在玲兰草原上，华露基莉好奇地问：“那位姑娘真的那么像我吗?”

路西奥：“真的，在我看到你的那一刹那，我真以为是她……”

“若不是当初我要她来这儿，她也不会那样。”

华露基莉：“……”

落日下，她摘去头盔，现出惊人艳丽的容颜，路西奥情难自已，轻轻吻上那动人的秀发……

这时满天飞舞的玲兰，似在讲着一个动人的爱情故事。

{START}——アークダインの遗迹

有记忆点的地方是不是不好上(看看附图吧！BOSS所在水晶的后面可是有宝物的，不要忘了拿。)

{START}——海蓝

诗帆入伍。

{START}——炎の城塞

向上挥剑可以躲过天降火舌，在低矮得无法跳过的地方，站在边缘，背对要到的方向，向下放三次冰晶，就过了。最后用屋子里的小壶去接落下的火，就可见到BOSS。

{START}——忘却の洞窟

第六章

{START}——亡失都市ディバン

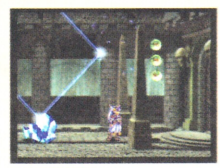
不管机器人，向左回城，时空转移以后，出城向一民家二楼妇人打听到秘室的信息，进城向上在书柜前调查，取得王冠去机器人处，再进城。打破记忆点上方的玻璃就可见到BOSS。

{START}——クレルモンフェラン

女扮男装的战士基露（ジェイル)加入。

{START}——アークダインの遗迹

古烈（グレイ）加入，唉，钢铁中的孤独啊!



{START}——水中神殿

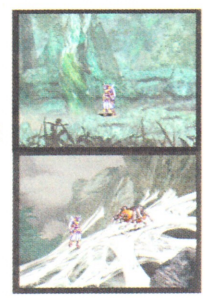
重点：

先去有两只螃蟹的地方把一块石门拉出来；

回有齿轮的地方，把左边拉到最低；

去刚才的石门后，敲那颗珠子到跳起时看到天花板在最低的位置为止；

绕到天花板上的门里；



从岸上举着冰晶走到水中对准机关投过去；

从迅速合起的门拼命向上跳；实在不行的话，就带一块冰晶下去，进门后扔下冰晶立即往上跳，就可以上去了。后面用冰晶反射光线，要上下兼施，甚至要用冰晶形成的雾气来反射。

BOSS：レイス。

第七章

{START}——海蓝

使苏芳成为同伴。

{START}——アークダインの遗迹

与瑞塞拉（リセリア)发生战斗后使之成为同伴。

{START}——精灵の森

修复炎咒之珠。

在南边得到“凉阴之霞”、东北得到“银丝”、中央得到“金之烛台”，再去西北打一只石化兽，取得“魅了之羽”，送给妖精。出迷宫后再进入，到大雾之处，按“下、左、下”找BOSS。

{START}——ヴィルノア

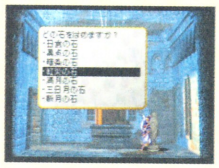
又一个难看的家伙。巴德拉古（バドラッグ）

{START}——古代坟墓アメンティ

先取得蓝玉，把冰晶放在托板上骗机关。

在有四个门和许多三角板的地方，想办法从上面落到右上角的门里。

可以打大头像的下巴。



避开浮游像（被捉后敲墙上的石像），如果实在是身手太差，疏于锻炼，那就装备上“タイマー”再试吧！哈哈！

{START}——忘却の洞窟

第八章

{START}——奉龙殿

玩塔罗牌吗？

拿到石头的时候也要记住画像代表的数字。

简单地说，就是要按照皇帝——战车——命运之轮——被倒吊的人——死神——塔——世界——愚者——这样的顺序进门。

日食——满月；黑点——新月；三日月——暗条；按相对空间调整对应机关。

走动的像：第1个，跟着走，第二个，能躲则躲；第三个，在走廊中间做一个大冰晶，站在上面，它冲过来时就跳，这样反复三四次它就睡了，然后再去调查它。

结束后加诺扎（ガノッサ)加入。

{START}——天空城

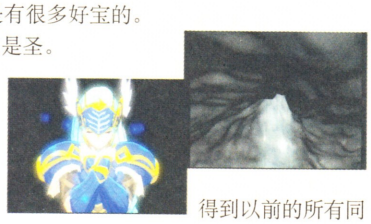
向下走，爬铁链，斩蝴蝶。宝箱回头再开。

{START}——アリアンロッドの迷宮

绝对高科技了。

没耐心的话，10→3→5→7→6→11→17→25，有加减乘除的。不过这迷宫可是有很多好宝的。

BOSS：ダークロード，弱点是圣。



以下随分支不同，会有不同。

正常：

ヨッンハイム宫殿

回到天界参加圣战，可以得到以前的所有同伴。

在迷宫中要将赤、青两种火焰混合，这样就可以得到紫苑的炎，就可以打开通路了，在取得炼狱之炎后一定要快速向右走，因为火炎会很快消失。

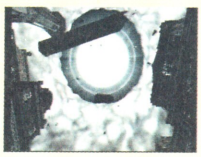
反常派(best ending):

与怪兽和雷神大战，后来恢复天上人间，并与路西奥长相厮守。这正是小生所走的路呀！

玲兰的草原

因为路西奥在天上用水镜传书送来的一只耳环，华露基莉忆起了前生的事情，在普拉绮娜死于玲兰之毒以后，她的灵魂被命运三女神中的蕾那丝寄居，成为被奥丁选中的华露基莉。但奥丁和芙雷亦早已预防普拉绮娜的觉醒，当他们发觉华露基莉不稳定的现象之后，立刻派蕾那丝的姐姐阿瑞代替了普拉绮娜体内的蕾那丝。普拉绮娜的灵魂化为碎裂的光球在玲兰草原中无助地漂游。

阿瑞泽和梅尔迪娜面对骤然陌生的华露基莉，拒绝了她的支配。当阿瑞决定用方才的耳环把他们打死之时，普拉绮娜用自己残存的精神化解了她的攻击，但却使自己的魂魄片片飞散。眼前普拉绮娜的灵魂化为碎裂的光球在玲兰草原中无助地漂游。阿瑞泽和梅尔迪娜听到理查德的声音，让梅尔迪娜用结界冻结起普拉绮娜的灵魂碎片再想办法。原来理查德一直以来都在暗恋着命运女神华露莉。

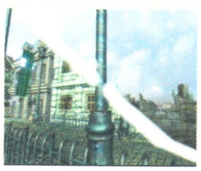


最后的决定，是用基德研究室中的人工生命体和普拉绮娜的灵魂融合。但由于这样的融合并不稳定，所以还要去夺回普拉绮娜原来的身体。

由于命运三女神的小妹斯路美莉亚还被不死者之王所囚禁着，所以大家推测阿瑞此刻一定是去ブラムス城救她的妹妹。

当赶到ブラムス城后，在不死者之王的帮助下，终于夺回了普拉绮娜的身体。在梅尔迪娜和理查德协力之下，终于把普拉绮娜的飞散的灵魂逼回了她的身体中，华露基莉重生。

迷惘的华露基莉来到玲兰草原寻找路西奥所送的另一只耳环。但却总是找不到，华露基莉为了自己不能对路西奥的爱有所回应而感到前所未有的悲伤，在当初分别的地方，举首问苍天。

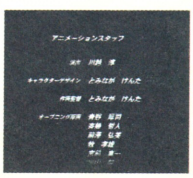


雷神洛奇带着龙宝玉来到ヴァン神族宫殿，消灭了首领舒路多和整个ヴァン神族。又回到アース神族将奥丁杀死。

华露基莉回到神界，发现洛奇的反乱，决定加入战斗。

アスガルド丘陵

在杀死两只甚是难缠的怪兽后，来到洛奇面前，激战之后，洛奇用龙宝玉把神人两界尽皆毁坏，华露基莉因为自身的结界而没有受伤，并且身上发出圣洁的光芒，羽毛化作光球飘下到世界，使世界恢复到毁坏之前的模样。



结局，华露基莉终于可以再见到路西奥，在一起。

进入本结局所需条件:

1.第二章不进入玲兰草原。

2.第三章不进入ブラムス城。

3.在第四章结束之前去铃兰の草原、ジェラバルン和ブラムス城。在ブラムス城中不要与不死者の王战斗(选择“思いとどまる”)。

4.在レザード・ヴァレスの塔中要打败レザート・ウァレス。

5.在第四章结束前必须将ニーベルンゲン的指环从装备上取下。

6.第五章令メルティーナ和ルシオ成为同 j伴。

7.在第五章结束前将ルシオ送上神界。

8.第六章结束时如封印值低于30，就可以看到神界ルシオ的事件。
减少封印值的方法如下：
1、去神界时不装备ニーベルンゲンの指环：－2
2、收得同伴(不装指环)：－2
3、第一次去铃兰の草原：－15
4、在第二至五章之间去ジェラバルン：－15
5、不与不死者の王ブラムス战斗：－15
6、打败レザード・ヴァレス：－15
7、令ルシオ成为同伴：－18
但每把一名同伴送往神界就会使封印值＋12。
据说还有一种结局，可惜时间紧迫，未能得见。

附1：

迷宫中所得道具一览表

章节　迷宫名　道具名

第零章
アルトリア山岳遗迹:
铁格子の键
天空の瞳
エンジェル・キュリオ
セボリー　クリス晶石
ベラドンナ
エレメント・セプター
ジギタリス
ファイア・ランス
植物の种子
不老不死の书
植物の种子
トレジャー・サーチ
植物の种子
ラピス晶石
封印の小箱
宝剑グリム・ガウディ

第一章
ゾルデ地下基地
ショート・ボウ
ファイア・ランス
アボイド
ブロード・ソード
天空の瞳
ック・パワー
エレメント・セプター
マジック・パワー
クールダンセル
祸の森(EASY NORMAL)
空の瞳
レア・クリスタル
レメント・セプター×2
クストリームガード
死鸟の羽
アイシクル・エッジ
ラピス晶石

第二章
龙宫洞窟(EASY NORMAL)
天空の瞳
クリス晶石
植物の种子
ロング・ソード
セボリー
スランティング・レイン
トリカブト
エレメント・セプター
ラピス晶石×2
バーン・ストーム
ヘラドンナ
ショート・スピア
クール・ダンセル
黑枪“鬼哭天使”
名刀“绯莲”

サレルノ实验场迹
スランティング・レイン
强酸
香水
アイシクル・エッジ
天空の瞳
エレメント・セプター
红莲の宝珠
圣杯
圣皇后のティアラ
名剑フェイム・フェイン

ネルソフ湿地带:
シャドウー・サーヴァント×2
キュア・コンディション
ショート・スピア
チャージ
ホーリィ・クリスタル
ウェイト・リアクション
天空の瞳
エレメント・セプター
ホーリィ・クリスタル
クリス晶石
名剑フレア・バゼラード
ドライアドの树皮
碑文の欠片

第三章
ゴーラ教团本部(EASY NORMAL)
天空の瞳
ガッツ
ミスリル矿石
レデュース・パワー
クリス晶石
アデプト・イリュージョン
フェアリィ・リング
ボイズン・チェック
ラピス晶石
エーテル・セプター
ダリスの香炉
ガーゴイルの像
地下洞窟（カミール村)
バスタード・ソード
ディフェンド
名剑フレア・バゼラード
ドラゴン・スレイヤー
レデュース・ガード
天空の瞳

ブラムス城
名剑フレア・バゼラード
キュアー・ブラムス
名剑ムーン・ファルクス
ユニコーンの角
オーディナリィ・シェイプ
植物の种子
ボルト酒
ビースト・スレイヤー
スロー
コンボ・カウンター
ヘラドンナ
ラピス晶石
ミスリル矿石
ウォー・ハンマー
ストーン・トウチ
セボリー

ローム丘陵のカラクソ屋敷
天空の瞳
アデプト・イリュージョン
ガッツ
昂魔の镜
幻衣ミラージュ・ローブ

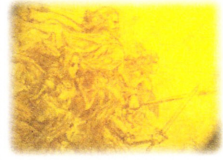
ウォー・ハンマー
トリック・ステップ
苍剑グラン・スティング
黄金の鸡

第四章
サッカス漫食洞
天空の瞳
ストライクエッジ
名剑フレア・バゼラード
幸せのコイン
生命の腕轮
レザード・ヴァレスの塔
ウォー・ハンマー
ベラドンナ
天空の瞳
クール・ダンセル
ラピス晶石
スプラッシュ
不老不死の书
アサ教典
ダンシング・ソード
黄水晶×2
バスタード・ソード
アイシクル・エッジ
配列变换の宝珠
タイマー・リング
エーテル・セプター
オーディナリィ・シェイプ
卑金属

第五章
アークダインの遗迹
猛禽の爪
レデュース・パワー×2
スタンマジック
ランサー
エーテルセプター
レデュース・ガード
ダーク
ベラドンナ
天空の瞳
レジスト・マジック
スタン・チェック
植物の种子
エストック
ダークネスアロー
ラピス晶石
レジスト・ダメージ
エーテル・セプター
クリス晶石
マイティ・チェック
セボリー
レデュース・ガード
スター・ガード
圣杖アドヴェンティア
圣衣ブリタニア・ガーブ

炎の城塞
シャドウ・サーヴァント
天空の瞳
エストック
ダーク・セイヴァー
ゲールパウダー
ストーン・トウチ
ランサー
红莲の宝珠
红莲剑インフェルナス
ミトラの圣水
久远の灯火

第七章
精灵の森
天空の瞳
ルーション・ハンマー
タイマーリング
ブリベント・ソーサリー
キュア・ブラムス
圣衣シルフ・レッド
ワジール・レイピア
ラピス晶石
金の卵*2
イグニート
ジャベリン
ブリベント・ソーサリー
レデュース・パワー
炎咒之珠



暗黑塔ゼルヴァ
天空の瞳
ボイズン・ブロウ
オート・アイテム
ウォー・ハンマー
バスタード・ソード
ヒット
マンドレイク
メイジスレイヤー
圣遗物
ノイズ・アロー
ライトニングボルト
ボイズン・ブロウ
植物の种子
ラピス晶石
名剑フレア・バゼラード
セボリー 透化药x2
红莲の宝珠
苏生秘法书
圣剑ロスト・セラフィ
蛇矛バシリスク

第六章
亡失都市ディバン
クロス・エアレイド
コンセントレーション
エーテルセプター
名剑ルインズ・フェイト
ベラドンナ
ボルト酒
エヴォーク・フェザー
エストック
リフレクト・ソーサリー
首の无い人形
トリプル・ディストレス
天空の瞳
ダーク・セイヴァー
ランサー
吼枪ドラグーン・タイラント
虹色の冠
水中神殿
天空の瞳
イグニート・ジャベリン
ダーク
エンジェルキュリオ
ラピス晶石
スイッチ
ブリズミック・ミサイル
名剑・ルインズ・フェイト
フットマンズ・アクス
チャージ
红莲の宝珠
镜铠リフレックス
裂刀ファーウェル
银河の霞

古代坟墓アメンティ
青い宝石
ミスリル・ブレート
ストーン・チェック
铁矿石
ルーシェン・ハンマー
ユニコーンの角
クロス・エアレイド
ミスリル矿石
卑金属
红莲の宝珠
せまってくる像
レジストマジック
名ルインズ・フェイト
エヴォーク・フェザー
红莲の宝珠
ラピス晶石
バジリスクのうろこ
ガードレインフォース
レイヴンスレイヤー
クイズ
エーテルセプター
赤い宝石
天空の瞳
亡王の反面
アンブロシア
红水晶のオルゴール
バシリスクの腕轮
圣酒リシュブール

第八章
奉龙殿
ラピス晶石*2
天空の瞳
ワジール・レイピア
ボルト酒
クリス晶石
ガードレインフォース
エーテルセプター
バーン・ストーム
ルーシェン・ハンマー
クールダンセル
イグニート・ジャベリン
セボリー
天空の瞳
ブリズミック・ミサイル
シールド・クリティカル
ドラゴンスレイヤー
マイトレインフォース
スペルレインフォース
紅炎の石
ダイナソア
神さびた砂时计
ドラグーン・フェイス
操咒兵设计图面
アリアンロッドの迷宮
魔枪エターナル・フォルツ
紅莲の宝珠
妖剑クロムレア
天空の瞳
魔杖アポカリプス
闪弓フォウル・スレイヤー
雷光剑シェドザード
贤者ソロンの秘文书
圣杖ユニコーンズ・ホーン

ヨッンハイム宫殿
メンタル・リアクション
フリーズ・チェック
ジギタリス*4
天空の瞳
スカーレット・エッジ
ノーブルエリクサー*2
炼狱の炎
植物の种子*2
フレア・クリスタル*3
エーテルセプター
魔剑レヴァンテイン
天空城
红莲の宝珠
ワジール・レイピア
植物の种子
シールド・クリティカル
ゲールパウダー 天空の瞳
クリス晶石
リフレクト・ソーサリー
コンセントレーション
ルーシェン・ハンマー
生命の秘药
ゲールパウダー
闪刀シルヴァンス －
钢弓ベルセルク・アロー
アトレイシアの竖琴
圣铠アレフ・ストレイン

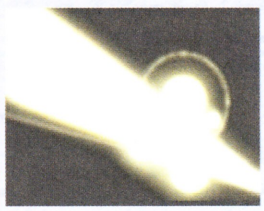
附 2:

神界对勇者的要求:

章节	要求	所需习得的技能
第一章	勇者适性值40以上	
第二章	勇者适性值50	屈强な战士 Tactics, Leadership, Identify
第三章	勇者适性值65	弓兵Find Trap , Survival
第四章	勇者适性值80	交涉上手な勇者Trick , Demon Int , Hear Noise
第五章	勇者适性值90	歌捷、游泳得意 March , Attack Pow , Resist Damege , Defend
第六章	勇者适性值100	勇敢、魔术师、Monster Int , Hit、剑士
第七章	勇者适性值110	炎咒の珠修复、高等级的魔术师、Undead Int , Avoid , Resist Magic
第八章	勇者适性值120	勇者适性值高的勇者 勇敢、March, Fight, Counter, Leadership , Formatio

附 3:

神界的赠品:

章节	在神界与女神见面后所得到的赠物	随机的赠品
第一章	エレメント・セプター ファイア・ランス クール・ダンセル ウェイト・リアクション オーディナィ・シェイブ コンボ・カウンター	ライトニング・エッジ 轰招雷の剑 エレメンタル・エッジ スピニング・スピア スプリーム・クロス ボウホーリィ・ブレアー
第二章	エレメント・セプター ライトニング・ボルト シャドウ・サーヴァント スプラッシュ キュア・プラムススロー エクストリーム・ガード 青灰色の首饰	
第三章	エレメント・セプター アイシクル・エッジ バーン・ストーム ダークネス・アロー リフレクト・ソーサリー オート・アイテム 名剑フェイム・フェイン 圣杯	レディアンス・ソード 天驱风の剑 イグニート・ソード ハート・ピアース クレセント・アロー アクセプター・ロッド
第四章	エーテル・セプター クロス・エアレイド レジスト・ダメージ エヴォーク・フェザー 生命の腕轮 スペル・レインフォース コンセントレーション 幸せのコイン	
第五章	エーテル・セプター ガード・レインフォース ポイズン・ブロウ 圣杖アドヴェンティア ストーン・トウチ	スカーレット・フォージ 夜叉鬼の剑 ヴァイオレット・フォージ セント・ハルバード シャイニィ・ラブチャー
	スター・ガード	アブソリュー
第六章	エーテル・セプター ダーク・セイヴァー ブリズミック・ミサイル ブリベント・ソーサリー 炼金术の书 转换の杖	
第七章	エーテル・セプター ゲニート・ジャベリン シールド・クリティカル マイト・レインフォース	魔剑グラムアイスヴゴフィン 天业云の剑バハムート・ティア アーク・ウィンド ノーブル・ディザイア ラスト・アベンジャ

附 4:

隐藏迷宫中的宝物:

区域	宝物	用红莲宝珠得到的宝物
第一区域	金の卵 ×3 スペル・レインフォース マイト・レインフォース ファイア・ランス 生成の珠 マイティ・チェック	魔弓レイザー・フォーテル エターナリィ・ガープ －
第二区域	金の卵 ×6 神剑グランス・リヴァイバー" ポイズン・ブロウ エターナリィ・ガープ ×2 レデュース・ガード バーン・ストーム クール・ダンセル マイティ・チェック スカウト・オープ －	レザード・ヴァレス(BOSS)"HP/100000/ 灵剑 "草雉" 圣杖ミスティック・ワイザー －
第三区域	金の卵 ×3 シールド・クリティカル エターナリィ・ガープ ライトニング・ボルト アイシクル・エッジ － ブラッディ・ダスター ブラムス(BOSS)" HP/172000/ 魔弓レイザー・フォーテル" フレイ(BOSS)"HP/300000" BOSS: ガブリエ・セレスタ "HP/800000"	金の卵 神枪イセリアル・デヴァイド 圣杖ミリオン・テラー 金の卵 魔剑アクター・ネファリウス
第四区域	金の卵 ラピス晶石 转换の杖 クリス晶石	魔剑ダインスレイヴ 透器エーテル・レイザー

附 5:

人物背景介绍:

普拉绮娜

在一个幽静的树林中，少女普拉绮娜正坐在小溪边看着静静的溪水发呆，当她惊觉天色已晚，立刻提起身边的水桶起步回家。她一路上正为自己的迟到会招母亲责骂而担忧，这样到了家门前，她撞到了从家中出来的黑衣男人的身上，于是她又挨了母亲的巴掌，更被责令立刻回屋思过。

夜晚。

她的窗子被一个叫路西奥的少年打开，而他便拉着普拉绮娜叫她赶快逃走。

两人在幽暗的森林中奔走，不觉来到一个开满美丽花朵的山谷，路西奥解释他的理由，因为他听说普拉绮娜的母亲要把她卖掉，并用他姐姐的例子作证。普拉绮娜终于相信，却更加悲伤。

当路西奥发现满地的花朵都是剧毒的玲兰时，普拉绮娜却中毒已深。她早已失去了活的欲望，竟觉得死在这儿是一种幸福。

鲁西奥自责带普拉绮娜逃走是错误的选择，拥着普拉绮娜的尸体，在遍地玲兰中，泪流满面。

谢拉德

剑士阿瑞泽在接受皇帝的赏赐时，感慨无数的生命所换来的竟是这样一个虚幻的名誉，忽然挥剑把雕像击碎。

这个举动激起了公主杰拉德，她随之策划了一系列的报复。

谢拉德的第一步是先假扮成一个普通的城市少女安绮拉，并假装要委托一名剑士做事。于是就约见阿瑞泽于"南国饭店"，席间安绮拉认为所上之菜中有一道菜尚未煮熟，并因此和老板大吵，后疯狂饮酒，当场醉倒。

安绮拉醒来后立刻离开，但她说的梦话已经把一切都泄漏了，阿瑞泽暗笑其是天真女孩。

翌日，阿瑞泽受一神秘女子委托运送一件货物，并要与另一名冒险者巴德纳克合作，阿瑞泽中计答应。

途中皇家卫士赶到，从箱中发现公主。但公主已被喂下恶魔之粉，成为怪物正在杀害士兵。巴德纳克逃走，阿瑞泽应战，

战乙女华露基莉前来助战，随后接受了杰拉德的灵魂。

拉里

弓兵拉里和米利雅深深相爱，拉里出战前夕，两人于经常相见的树海中定下婚约。

命运总是让少男少女的梦想片片碎裂，米利雅再次见到的已是棺木中长眠的拉里……

失去所爱的人，坚强的人会更坚强，懦弱的人会更懦弱。

战乙女华露基莉帮助拉里以虚假的身躯去见米利雅，鼓励她勇敢的生活下去，拉里也为成为天界的勇者而努力。

佩利拉斯

剑士佩利拉斯带着倭国奴隶阿沙加去买新的奴隶，一路上，阿萨加沉默不语，在河边，她摘了一朵花，她很厌恶奴隶市场。却又不能改变现实，就如同花的被摘，不能反抗。

小时候，阿萨加被佩利拉斯的父亲骂的时候，吓得大哭。佩利拉斯便是拿了一枝花逗她……

回忆中来到奴隶市场却空手而归。

佩利拉斯想着父亲、妻子、管家的一一去世开始怀疑命运的意义。

“命运?妻子和管家玛利雅的死是命运吗?”

“那么我的父亲和战友在战场上战死，也是命运吗?”

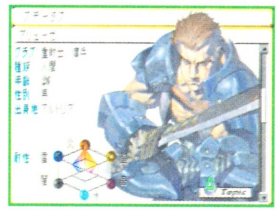
“现在的我也是命运的赐予吗?”

“阿沙加，难道也是命运?”

夜晚，佩利拉斯被一只鬼魂惊醒，华露基莉出现把鬼魂消灭，并告诉他这屋子已被不死者诅咒了，阿萨加也有危险，但他们赶到的时候，阿萨加已被一只老吸血鬼杀死。

佩利拉斯为了他所爱的人能幸福，决定用自己的魂去换得阿萨加的生命。

阿瑞泽



在面临着无数兵士的围攻时，他没有退缩，在皇帝的面前时，他没有屈服，在怪物的威胁时，他没有畏惧，可是，当生身的父亲也不再理解自己的时候，他却再也无心去抗争，唯有一死。

一死而已。

罗法

阿瑞泽的弟弟罗依，因为公主绑架案的疑凶已死，他也被牵连而入狱，这时，阿瑞泽的好友罗法坚信他不会做出那样的事情。并开始为救罗依而到处设法。他委托了卡西路和赛尼亚，赛尼亚清楚的知道现在去救人是送死，劝罗法等待。

罗法沉默，赛尼亚哭着说为了贯彻正义或是理想而送死是件毫无疑义的事。

罗法想起了他的好朋友阿瑞泽，肯定的说一定有会这样做的人。

于是罗法孤身一人去到狱中救罗依。

“父亲，很感激你为我命名为LAW”，罗法去世前的最后一句话。

梦琉

少年渔夫赋之正和其父在大海中捕鱼，忽然听到少女的呼救声。于是梦琉被救上了船，一场禁断的爱就这样悄悄的开始……

梦琉问起有关传说中可以实现梦想的秘宝“玉琉璃”的事，赋之父亲反应冷淡。突然，船身出现剧烈的震动，海上出现了一个巨大的漩涡，就是渔夫们所流传的“大涡”在不远处出现。

码头上，赋之梦琉又谈起“玉琉璃”的事情。

赋之说“我相信有玉琉璃的！”

“父亲已经长大了，所以他已经失去了少年的梦想。”

梦琉问赋之若有一天他得到了“玉琉璃”会有什么样的愿望。原来赋之的愿望只是想把家中的破船换一艘新的。

回赋之家后，梦琉说出她的目的是寻找她的父亲——项璃遵将军。

数年前，倭国曾爆发大战，战争因人类为寻“玉琉璃”而与人鱼族结怨而起。战争中项将军坠入海中。当他奇迹般的生还后，竟然像换了一个人，奔忙于双方的和解工作中，后因病而死。

赋之次日告诉梦琉，周围没有姓项的人。不必再找了。

梦琉失望的跑开。赋之怕她自杀，追到海边，发现梦琉是人鱼和人的混血儿。

“我想和父亲见面，可这不是最大的愿望。”

“我的母亲因为生下了我而死去，她受全族的歧视，所以，那时，周族的人都没有悲伤过，连我自己也没有哭。”

“我很想哭，可我不敢哭出来……”

“我一直希望有一天能在父亲的怀里，大声的哭出来。”

梦琉朝着海上的“大涡”游去，赋之大叫。

还是那片海岸，还是那个少年，还是那无尽的悲伤。岁岁年年。

阿衣

她是自幼失明的少女。多年前，她的哥哥为了使她的眼睛恢复光明，到各地去寻找灵药，却一直没有回来。

阿衣冒着大雨做她每天都做的事——去神社为哥哥祈福。

华露基莉到了所谓的鬼的藏身洞窟。

鬼被杀之后，出现的是阿衣的哥哥的身形。

鬼的产生是由于人内心的欲望。

被黑暗蒙蔽的眼睛终于被治愈，而她哥哥的灵魂也得到了解脱。

路西奥

小偷古莉亚因为华露基莉的银发使她想起路西奥对普拉绮娜的痴情，嫉妒之下，朝她扔了一颗石子。

这件事促成路西奥和华露基莉的相逢。

由于住在平民街，在政府扫荡盗贼的过程中被杀。路西奥死亡后，华露基莉问他在人间还有什么牵挂，路西奥提出想到玲兰的草原去看一看。

在玲兰草原上，华露基莉好奇地问：“那位姑娘真的那么像我吗”

路西奥：“真的，当我看到你，那一刹那，我真以为是她……”

“若不是当初我要她来这儿，她也不会那样。”

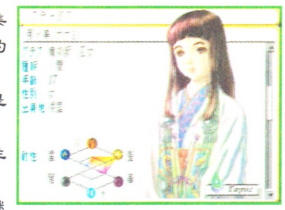
华露基莉：“……”

落日下，她摘去头盔，现出惊人艳丽的容颜，路西奥情难自已，轻轻吻上那动人的发香……

满天玲兰飞舞。

那那美

巫术世家，昂后神社。



家族的传承仪式将要举行了，那那美刚从床上起来，养父来到了房中，问她的身体是否已不碍事。

“是呀，父亲大人，让您为我担心真是太对不起了。”

“是吗?那真是太好了，不过还是要注意休息啊。”

“不用了，我有将昂后神社的御力继承的使命的，请不要担心我了，父亲。”

那那美在到神社进行仪式之前，去到庙宇中祈福。

“美那代，我将要去继承本应属于你的力量了，为了报答父亲和母亲多年来的养育之恩，我一定会倾尽全力去做，请你保佑我吧。”

养母：“她去了吗?”

养父：“嗯。”

养母：“为什么你要让她去，你明知道仪式开始之后她会面临什么样的危险，你忘了吗?”，“不行的，她没有真正的血缘，没有可能继承那种力量的。”

养父：“我早已把她当作自己的亲身女儿了。”

“血缘真是那么重要吗?我定要继承到这种力量来证明世上还有更重要的东西存在！”

在昂后神社，那那美成功的取到了护神刀“龙仙”，却已精疲力竭，倒在了父母的怀中。

那那美在祭坛上看到了美那代的魂灵，那是父亲的亲身女儿，她飘到那那美的身上开始吸取她的力量，当华露基莉赶到制止它的时候，那那美做出了决定。

就让所有的事情在这里结束吧。

那那美：“其实我也不想就这样死去，然而……我能感受到美那代的痛苦，除了这样再没有方法去减低她的痛苦……”

美那代终于借那那美的身体还魂，结束了多年的痛苦。

卡西路

罗法去世后，卡西路和赛尼亚继续冒险，来到了卡米尔村，映入眼帘的是满地大大小小的石像，全村的人都被石化了，恐怖的气氛弥漫在全村。

本来被石化的人还是可以救回的，可是，这儿的人在被石化后竟又被击碎，已是完全没救了的。这亦证明惨祸并非出于一般的怪物，它拥有智慧！

两人穿过墓地，来到一个地下遗迹，在遗迹入口卡西路捡起一把巨大的剑，剑上刻着古代的文字。

“集积了苍穹的辉煌而锻造的剑，GRAN·STING，我，在此将绝对的邪恶封印……”

两人进入遗迹寻求答案。

他们终于找到了石化的解药，并来到一块巨大的石碑前，竟然发现了一个完整的石化的孩子，卡西路明白了事情的原委，应该是小孩子无意中拔掉宝剑解开了封印，解放了邪恶的妖物。造成这场悲剧。

两人正准备把小孩子带出村子施救的时候，背后传来妖异的声音：“我本来是准备一百年后才将那少女弄醒的，以作为我的谢礼。她是否很幸运?”

一瞬间，怪物的枪贯穿了卡西路的身体，他在晕倒前只想着保护好那瓶石化的解药……恍惚中，华露基莉接住了药瓶，她给了卡西路两个选择，保住性命，或是保住解药，他选择那一个？

赛尼亚跪在卡西路的身边，发现药品完好无缺，她把孩子带到安全的地方后救活了她，可是，连失三个好友，使得这位坚强的女子也流下了泪。

她对那孩子说："悲哀的并非只有你，不要再哭，坚强的活下去，不然卡西路在天上也会不高兴。"

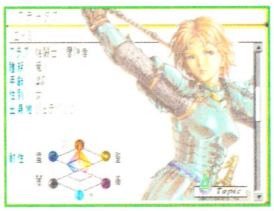
赛尼亚把她对卡西路的思念寄托在他的剑中，把剑插在英雄的墓前。

只有爱，是石化不了的。

艾米

她正在被人用酷刑拷问"龙之宝玉"的下落，事实上，传说中的"龙之宝玉"并不存在人的世界，但拷问者却认为拥有龙族血统的艾米会知道宝玉的下落，并屡次加重刑罚。

拷问人离去后，华露基莉出现在艾米身边，问她与其如此受苦，为何不干脆死去，她还对生存抱着一线希望。



数日后，艾米终于被杀。

"想不到死的感觉比我想的还要轻松，还可以为神界做事。"

"其实，人生前只是因为有肉体的感觉，才会对生恋恋不舍，一旦脱离肉体，自然会轻松。"

杰克瑞那斯

这是勇敢的人聚集的地方，胆小懦弱的人不可以来的，古达说着上前打了杰克瑞那斯一拳。

"我，是不会逃走的。"

当他从屋中出来的时候，一开门就撞到了门前的小孩，这小孩明知是杰克瑞那斯不对，还是向他道歉，杰克瑞那斯无言以对。

一夜，杰克瑞那斯独自在城中散步，忽然看到一个黑衣人，他大喝一声，挥动武器上前，黑衣人慌忙逃掉，留下一卷机密之书。

"被偷取的机密之书已经找回。"

"那里面的内容……？"

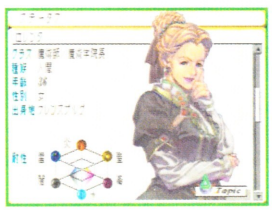
"没有，只是拾回这封机密之书的是杰克瑞那斯。"

召见中，杰克瑞那斯被暗箭所杀。

罗琳达

一天，理查德带着他创造的合成生物虏夺了一名精灵少女。

在一个舞会上，罗琳达收到学生们的生日祝福。



回家的路上，她的后面出现了一只黑猫，一直跟随她到家门前，她怀疑这猫是不是迷路了，而这猫竟然说起话来："今天是我亲爱的老师的生日，我本来想和你亲自见面的，在小猫的带领下，请赐一见。理查德。"

罗琳达来到理查德之塔，发现丈夫倒在地上，愤怒的问理查德为什么把报复牵涉到无关的人。

"报复？难道我会因为你把我赶出校门，就因而报复？"

理查德说了一番话后，对地上罗琳达的丈夫叫了一声"死吧"便用转移方阵消失。

罗琳达扶起她的丈夫，但他的身体忽然开始发出阵阵的光。

"我的身体怎么了？"

"对不起！我虽然是学院的教授，可现在什么也帮不了！"

"罗琳达！快杀了我！"

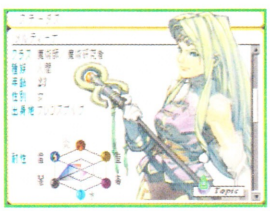
"我不会那样做，无论你会怎样，我认识如此爱你。"

罗琳达的丈夫终于成为一只怪物，把她扼死在手中。临死前，她还是那么的爱他。

梅尔迪娜

罗琳达的学生，是魔法学院的天才学生。年纪虽小，却已修成利用身体转移的究极咒文。

她得知罗琳达的死讯后，丝毫没有情绪的波动，回到实验室后，还说出一些对死者颇为不敬的话。



是不是智慧到了那种程度，人的感情就会泯灭的？

梅尔迪娜进入保护装置后，以灵魂出窍的方式去到理查德之塔参观，并对理查德在古文字破译方面的成就发出阵阵赞叹声。

在培植实验室中，她看到培养器中浸着的精灵，认出那是传说中的人工生命体。

"哇，那家伙居然也会对少女感兴趣的吗？竟可以做出这种东西来。不过说起来，连这种细微的部分也能做的这么精细，也真是很厉害啊。"

她甩甩头，起斥理查德："该死的，你这变态狂，竟然让我这样的清纯少女来看这些东西……！！"

她在塔中看了一会后，回到宿舍，这是理查德出现，向其商借结晶化的人工生命体。

梅尔迪娜提出要以"比利斯多"的资料作为交换，那是人间界和神界的唯一连接点，她的目的是到奥丁所居的世界树去看一看。

理查德告知世界树的位置在精灵的村落中，接着他提起主神奥丁的事情。

"奥丁原本是神界中最弱的神，他为何会成为众神之王？梅尔迪娜你竟一点也没也没有怀疑吗？"

"人类是不完整的存在，而神，本身已是完全体，因此是不会成长的，但奥丁就不同，他是人和精灵的深种，他有人类的血，因此也有人类的成长能力，所以最后他超过了所有的神，登上众神之王的宝座。"

"神的灵魂与人的灵魂有相似的存在，奥丁的产生，证明将人的灵魂与精灵的身体融合是可能的事。"

"如果我的灵魂能融入人工生命的体内，我就可以成为神。"

说罢，理查德用转移方阵离开了。

梅尔迪娜又用灵魂方式出游，听到空中传来理查德的声音，"梅尔迪娜，我除了想成为神之外，还有另外一个目的，如果把神的精神封印在人工生命之内，我就有实力向神挑战，把所爱的女神据为己有，岂非像梦般美丽？"

理查德潜入梅尔迪娜的房间，念起冰冻咒文，将梅尔迪娜的身体冻死。

"你的存在，对我而言可是一件很危险的事，但，我竟做出这样背叛朋友的事……"他关着离开。

华露基莉出现。

"要跟我一起走吗？有我们的协助，你要研究世界树，也没有问题了。"

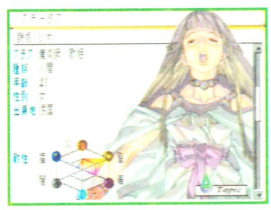
"好吧，只有这样了。"

诗帆

海蓝的战争还在持续，堡国出生双目失明的歌姬，诗帆，唱着祝福的歌，把一批批的战士送上战场，却遭到战士亲人的责备。

在平民的眼中，诗帆，是死神。

而在战士们的心里，她是希望的女神。



一天，诗帆跟着战士们上了战场，登台高歌，鼓舞士气。

敌国武士的声音，"听到吗？那阵阵传来的歌声使得那些士兵成为无顾生死的勇士。，只要那名歌姬存在，我们就很难取胜。"

但诗帆停止了歌声。

海蓝士兵对她拳打脚踢，但敌国的武士们已经掩杀过来，没有了歌，海蓝士兵很快全军覆没。

敌国武士苏芳问诗帆为何停止歌声。

"有生以来，我就背负着成为歌姬的命运，可是，一直以来，神都没有给我光明，只有疲累，非常疲累的活着，一直希望神的眷顾的我，是否是一个很低贱的女人？"

放弃了一切，放弃了歌姬的生命，诗帆希望苏芳的剑能帮她死去，但苏芳放下了剑，他做不到。

他抱着诗帆回到营地，决定要照顾这个可怜女子。

但随着上司突然的刀光，诗帆命殒。

基露

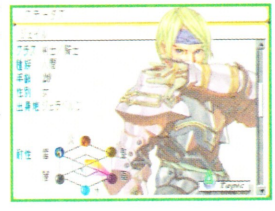
一个下午，基露的秘密被骑士团长发现了。

骑士团长范恩烦恼的对苦苦哀求的基露说，真是难以置信，我还以为你只是个子较小而已，但你竟然……

原来范恩的发现就是基露其实是个女人。

在基露的哀求下，范恩终于答应保守秘密，并且协助他实施她的报仇计划，杀马古那斯。

范恩对基露的感情日渐加深，但基露却对自己的所为感到了怀疑。终于对范恩说了实话。



"我只是想利用你完成报仇计划的，或许，如果你不是骑士团长的话，我就不会找到你……"

"我、我真的是一个卑鄙的女人！"

范恩没有改变承诺。

出征仪式之前。

“马古那斯会和士兵们一起进行祝福的仪式。机会就此一次。”

“听说他信奉邪神，不知是不是真的?”

正当两人的剑要刺到马古那斯的身上时，一道无形的墙挡住了他们。

这时一个女性魔族出现，击出一道紫光，范恩和其他的士兵都倒地不起。

和魔族交谈时，中了诱惑之咒的范恩已用剑刺穿了基露的身体。魔族逃走后，范恩恢复了知觉，抱着基露，让她振作。

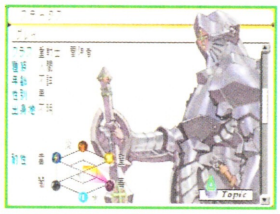
但一切都已太迟。

基露的手无力的垂下。

范恩大吼着向马古那斯冲去。

古烈

赛尼亚失去了心爱的恋人，失去了身边的朋友，她决定去完成他们未竟的使命，去打倒重战士古烈。



她在森林中走了很久，暮色降临，前面的路一片漆黑。她便暂停下来，升起一堆篝火，准备休息。

她又想起过去的同伴们。

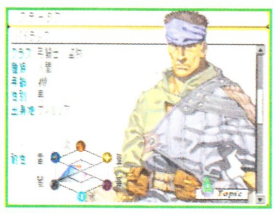
赛尼亚终于来到满身铁甲的古烈面前，但她却还是不能狠心杀死这昔日的同伴。

奇怪的是，古烈对着赛尼压说了一声对不起之后，就消失得无影无踪，只剩下一副冰冷的漆黑铁甲。

对于过去的错误，他早已在内心负疚太久，此时已无需再说什么，他自己放弃了曾经用同伴的生命换来的生命。

巴德拉克

巴德拉克从公主绑架事件中逃回来之后，回到了盗贼工会开始过去的生活。



一天晚上，巴德拉克被人追杀，暗杀者从上方击中他的头部，原来就是当初的委托人。

临死前，巴德拉克回忆起过去的种种，当他弥留之际，看到了自天而降的华露基莉，立刻开心起来，因他知道华露基莉是把人的魂接到神界去的女神，但华露基莉的回答却狠狠打击了他，因为照他往日的作为来看，他是应该下去地狱的。

巴德拉克赶紧分辩：“等等呀，我总有拒绝到地狱的权利吧，不管怎样，让我想想吗！”

“好吧，你这一生有作过好事吗?”

巴德拉克情急之下，把他往日“谋财害命”、“协助绑架”、“国家间谍”、“贩卖偷盗物品”、“拐卖女人”的事迹全部招了出来，华露基莉大叹他是个对社会没有贡献的人。

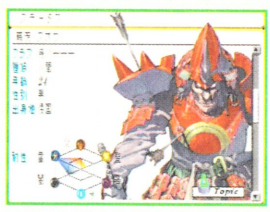
还好最后总算让他想起了一件有贡献的事来，那是他在为奴隶商人护卫的时候，曾经救过一个被贩卖的七岁小女孩，并把她送到了孤儿院去。

这件事也为他赢得了到神界去的权利。

苏芳

战争中还有美丽和污秽之分吗?

诗帆死后，苏芳就在思考着这个问题。战争的理由到底是什么?

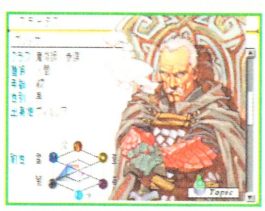


这时军队接到情报，要到一个埋伏着士兵的村子去进行攻击。攻击过后，苏芳看着满目疮痍的村子，第一次感到对所谓正义的怀疑。

这时他发现一名男子正全身发抖的举着钢刀，试图保护身后的家人，苏芳在和男子的对峙中，看到后面的手无寸铁的老幼妇孺的样子，斗志动摇了。

我是杀人的机器吗?

苏芳意外的被对手杀死，在军中引起震动。



加诺丸

在奉龙殿被杀死后成为同伴。

赋之

见梦琉的故事。

附 6:

魔法一览表:

攻击魔法

属性	种类	CT	对象	EN	HIT数
炎	ファイア・ランス	3	単	40	2
	カラミティブラスト	5	全	20	5
	バーン・ストーンム	2	単／全	50	1
	イフリートキャレス	5	全	50	1
冰	クール・ダンセル	5	単	45	3
	アブンリュートセロ	5	全	64	3
	アイヅクル・エッヅ	5	単／全	15	3
	デルタストライク	5	全	50	3
雷	ブリズミヅク・ミセィル	10	単	50	5
	グラビティプレス	10	全	48	3
	ライトニング・ボルト	9	単／全	24	3
	ブルーティッシュボルト	9	全	52	4
毒	ストーン・トゥチ	3	単	5	1
	クルネージアンセム	5	全	48	3
	ポイズン・ブロウ	3	単／全	5	1
	ペトロディスラプション	5	全	51	3
光	ィクニート・ジャベリン	3	単	25	5
	セラフイツクロースセイト	5	全	21	3
	ケロス・エアレイド	6	単／全	30	3
	セレスティアルスター	6	全	70	7
暗	ダーク・セイヴァー	3	単	25	5
	ファイナルチェルオ	5	全	50	1
	シャドウ・セーヴァント	5	単／全	未知	3
	メテオスウォーム	6	全	50	7

回复	名称	CT	对象	效果
辅助	キュア・プラムス	5	我方／全	回复80%的DME
	オーディナィ・シエイプ	1	我方／单	异常状态回复
	エヴォク・フェザー	5	我方／单	从行动不能状态复活并回复30%的DME
	マイト・レインフォース	3	我方／全	物理攻击1.5倍，10回合有效
	スペル・レインフォース	3	我方／全	魔法攻击1.5倍，10回合有效
	ガード・レインフォース	3	我方／全	防御力1.5倍，10回合有效
	リフレクト・ソーセリー	8	我方／全	魔法反射，3回合有效
	レデュース・パワー	1	敌方／单	降攻击力，效果随敌人抵抗力而变化，5回合有效
	レデュース・ガード	1	敌方／单	降防御力，效果随敌人抵抗力而变化，5回合有效
	シールド・クリティカル	6	敌方／全	封住特殊攻击，3回合有效
	プリベント・ソーセリー	6	敌方／全	封住咒文，5回合有

附7:

道具变换用途表:

注意: レザード・ヴァレスの塔取得的配列变换宝珠，可以装备，配合下列道具，可以造出强劲武器。

NORMAL MODE: 黑梦塔中取得的“妖精的瓶结”，用配列变换的宝珠变为“オリハルコン”。

HARD MODE: 暗黑塔中取得的“苏生秘法书”，用配列变换的宝珠变为“オリハルコン”。

再把“オリハルコン”变换为“上级配列变换的宝珠”，就可以进行下表中的变换了。

名称	生成MP	MP变换	原子配列变换	配置变换	上级配列变换	效果
エリグサー	15	7				恢复50%的DME
バニッシュ	10	5				恢复毒、气绝、冻结、麻痹状态
エニオン・ブラム	100	50				复活，恢复50%的DME
ブライム・エリグサー	300	150				恢复99%的DME
ブライム・バニッシュ	120	60				恢复石化、诅咒状态
ノーブル・エリグサー	1200	600				恢复全员DME的99%
ノーブル・バニッシュ	300	150				全员异常状态恢复
マイト・ポーション	18	9				基本的攻击力上升50%
リキュール・ポーション	26	13				两回合内预防状态异常
セキュア・ポーション	20	10				两回合内预防气绝
ルシッド・ポーション	600	300				五回合内透明化
チャージ・ブレイク	360	180				以DME换取CT值
コンボ・ポーション	150	75				终结技时连击数加5
透过药		2	ルシッド・ポーション	ルシッド・ポーション	ルシッド・ポーション	
ホルト酒			シャドウ・クリスタル	シャドウ・クリスタル		
圣なゐ卡		150				STR、INT、AGL、DEX上升
ミトラの圣水		5000				给不死者约10万的伤害
マテリアル・ポーション						DBE最大值上升一百
生命的秘药		25	クリス晶石	アイシクル・カード		
スキル・ポーション						CP上升20
圣水		25	ラピス晶石	ブレイズ・カード		
圣酒リシュプール		17250				
スペクタクルズ	2	1				探测敌人的能力和弱点
オリハルコン	100000	50000			上级配列变换的宝珠	
アンブロシア		2500				DME最大值上升6000
クリス晶石			マリス・サーチ		スカーレッド・エッジ	CP上升20
ラピス晶石			エネミ・サーチ		ラスト・トライアル	MP上升200

黄水晶			クリス晶石	ラピス晶石	
铁矿石		黑珍珠之粉	エナジー・リング	活性珠	
ミスリル矿石		ヒール・ピアス	ヒール・リング	ラーニング・リング	
卑金属		黑珍珠之粉	クラック・リング	幻视珠	
グールパウダー	2	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル		
植物的种子	2	エリゲサー	ブライム・バニッシュ	ノーブル・エリゲサー	
ベラトンア	1	コンボ・ポーション	コンボ・ポーション	コンボ・ポーション	
ジギリタス	3	エニオン・プラム	エニオン・プラム	エニオン・プラム	
セポルー	4	バニッシュ	ブライム・エリゲサー	ノーブル・バニッシュ	
トリカブト	5	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル		
マンドレイク	1	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル		
セージ		バニッシュ	ブライム・エリゲサー	ノーブル・バニッシュ	
天空之瞳	1000				显示迷宫中所有地图
铁格子之键					
羽饰りの怀中时计					回到战斗开始状态
神さびた沙时计	12500				回到过去某时间
黑珍珠之粉		スキル・ポーション	スキル・ポーション	マテリアル・ポーション	
海鲜肉		バニッシュ	ブライム・エリゲサー	ノーブル・バニッシュ	
羽毛		エリゲサー	ブライム・バニッシュ	ノーブル・エリゲサ	
兽之牙		ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル		
兽肉		エリゲサー	ブライム・バニッシュ	ノーブル・エリゲサー	
猛禽之爪		ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル		
バジリクスのうらこ		エニオン・プラム	エニオン・プラム	エニオン・プラム	
首の无い人形	5	スカウト・オーブ	ヘイスト・リング	生成之珠	
ユニコーンの角			圣杖ユニコーンズ	ホーン	
金之卵	4000	生命之腕轮			RANDOM 参数上升
ダリス之香炉	3000	昂魔之镜			全员的 DME 最大值上升 100
折れた剑		ブロード・ソード	バスタード・ソード	グレアー・ソード	
折れた裙		グレヴ	ウォー・ハンマー	闪裙クリムゾン・エヴジ	
坏れた弓		ロング・ボウ	ラビッド・ボウ	クレインクイン・クロスボウ	
血の染みついたドレス					
炼金术之书	300				战后所得魔晶石增加
不老不死之书	5		ラピス晶石	アイシクル・ソード	
圣遗物	10		クリス晶石	アイシクル・ソード	
アサ教典	5	ラピス晶石			
フレア・ジェム	5	アイス・ジェム	アイス・ジェム	アイス・クリスタル	炎属性攻击
アイス・ジェム	5	フレア・ジェム	フレア・ジェム	フレア・クリスタル	冰属性攻击
サンダー・ジェム	5	ポイズン・ジェム	ポイズン・ジェム	ポイズン・クリスタル	雷属性攻击
ポイズン・ジェム	5	サンダー・ジェム	サンダー・ジェム	サンダー・クリスタル	毒属性攻击
ホーリィ・ジェム	5	シャドウ・ジェム	シャドウ・ジェム	シャドウ・クリスタル	圣属性攻击
シャドウ・ジェム	5	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・ジェム	ホーリィ・クリスタル	暗属性攻击
フレア・クリスタル	20	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	アイス・クリスタル	炎属性全体攻击
アイス・クリスタル	20	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	フレア・クリスタル	冰属性全体攻击
サンダー・クリスタル	20	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	ポイズン・クリスタル	雷属性全体攻击
ポイズン・クリスタル	20	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	サンダー・クリスタル	毒属性全体攻击
ホーリィ・クリスタル	20	シャドウ・クリスタル	シャドウ・クリスタル	シャドウ・クリスタル	圣属性全体攻击
シャドウ・クリスタル	20	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	ホーリィ・クリスタル	暗属性全体攻击

部分神器转换表

神器	效果
封印之小箱	全员恢复DME99%
宝剑グリム・ガウディ	CT-1
碑文の欠片	发现陷阱
圣杯	升级时DME最大值加300
幻衣ミラージュ・ローブ	回避力极高的袍子
昂魔の镜	魔法攻击加倍奉还

隐藏关情报:

游戏结束看完字幕后，多等一会，看到类似标题画面的图案后，再开机，会发现多了一个{SERAPHIC GATE}，这时就可以进入隐藏迷宫，这个迷宫中的最后BOSS就是星之海洋里的昂翼天使(到底是同一个制作组嘛)，HP足足有240万，要打败她就不是件容易的事了，只有看运气了。而且，如果是用HARD难度完成游戏，那在这个迷宫中，就可以收得女神フレイ、不死者の王・ブラムス和尸灵师レザード・ヴァレス。

打败昂翼天使后的奖励:

第1次，トライ・エンブレム 。

第2-9次，谜の书物1~8 。

第10次，咎人の剑“神を斩获せし者”。攻击力为20000。

第11次以后获得的物品与10一样。

附：红莲の宝珠取得地点(HARD模式)

第二章：サレルノ实验场迹

第四章：暗黑塔ゼルヴァ

第五章：炎の城塞

第六章：水中神殿

第七章：古代坟墓アメンティ×2

第八章：天空城

第八章：アリアンロットの迷宫

谢谢各位玩友的支持，lonely dragon做完了攻略，也该歇歇了，下次再见！

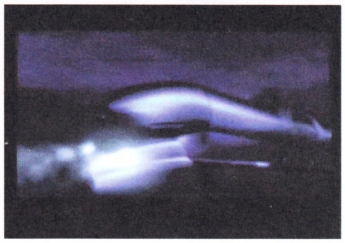
Fin

PS | SCEI/TYO | CD-ROM X2
游戏类型：AVG | 发售日：1-27-2000

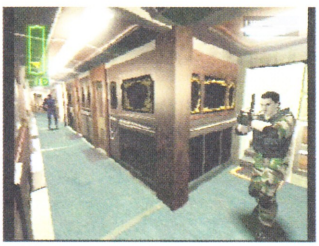
CHASE THE EXPRESS

“暴走潜龙”GAME版！

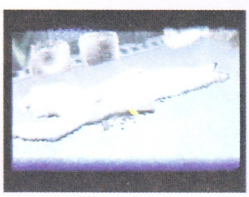
完美结局流程攻略



MOVIE 过后**JACK** 在车厢顶打死三名敌人之后从**11** 号车的铁梯口爬下去进入11号车厢内部，在10号车厢的1F的房间里取得白色的电掣，



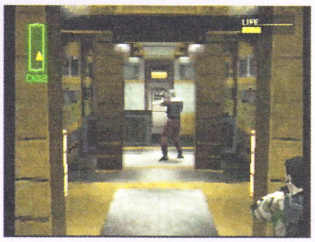
之后回到11号车厢2F的酒吧尽头处使用白色手掣，这时会有两名敌人突然跑来对JACK展开攻击，解决这两名敌人之后回1F的冷藏室内在厨师的尸体旁取得VIP金卡，在10号车厢2F处使用VIP金卡打开门锁，入2F尽头房间取得纸条，调查后得知VIP室密码为1742，开启VIP室后救出大使（发生EVENT），在士兵尸体上得到蓝色卡，



回**11** 号车厢**1F** 在**1F** 与**12** 号车厢连接处使用蓝卡，打开12号门入口之后上12号车厢2F，在动力室拾到DISC之后在2F电脑处使用打开12RO1室的被锁住的门。（在电脑处输入12RO1），进入12R01室之后发生与CHRISTIAN的EVENT，在12R01室的换卡机前使用蓝卡之后得到可进入13号车厢的新卡。下1F使用新卡入13号车厢，上13号车厢2F在浴室里放掉盆里的水得到“特殊钥匙”。在2F的密码门前输入列车的开车日期1224之后打开密码门，救出大使的夫人及女儿，发生EVENT后在击退敌人让大使夫人及女儿安全离开，这时CHRISTIAN来电报告大使失踪的消息，JACK立刻赶回10车厢2F的VIP室，发现大使失踪，秘书MASON也受了轻伤。为了找回大使JACK从11号车厢的2F铁梯口处回到车顶，走到9号车顶上在红灯处使用“特殊钥匙”得以进入9号车厢内部。在9号车

厢内部1F尽头房间遇见受伤的同事BILLY，从他那里得知了阻止核弹发射的办法后在BILLY身旁得到了工具“起子”。在导弹放置间使用起子，解除之后立刻离开这个房间（会发生大爆炸），至8号车厢，上2F的情报管制室。在关闭了导弹发射钮之后JACK受命利用8号车厢尽头的重机枪攻击盘旋在列车外的敌人的武装直升机。

解决掉几架敌人的直升机后JACK回到9号车厢，找到了BILLY与CHRISTIAN，得到一张红卡，利用这张红卡通过7号车厢到达6号车厢，由于此时6号车厢的电力供应还未恢复，因此JACK首先得打开1F中部



的电闸，之后来到位于2F的医务室，发生EVENT后得知受伤的BILLY的血型为B型Rh+，在地图左侧2F的实验室里得到了输血包的基础液，回到医务室对面的药品室在人工血液制造机前使用基础液按照BILLY的血型配制血包，在为BILLY输血之后得到GR卡。下1F武器库使用GR卡，里面得到TNT炸弹、防弹衣、红外线眼镜。回到医务室给BILLY防弹衣（如果不给BILLY将得不到最佳结局），整理装备之后从武器库的通风口爬入2F，上6号车车顶，跳至另一辆列车上进入列车与BOSS一战。胜利后获得了微型胶卷A、弓弩及W卡。但由于JACK目前所在的列车即将冲向一座断桥，因此必须想办法让两辆列车匀速行驶。（MINI游戏，失败便立即GAME OVER）成功回到另一辆列车上后进入4号车厢的中央主电脑室，利用4、5号车厢连接出口到达5号车厢。进入毒气室（必须有一个补血剂带在身上），打开电源迅速离开。上2F打开毒气室的通风开关，回到毒气室，发现有毒气体已经被散掉，并在这里得到一个挂钩。通过毒气室后乘升降机上升，组合弓弩与挂钩后使用，爬过电流网，得到IC CHIP。与CHIRSTIAN通话后回医务室，从恐怖份子手中救下CHRISTIAN后DISC-1便完结了。

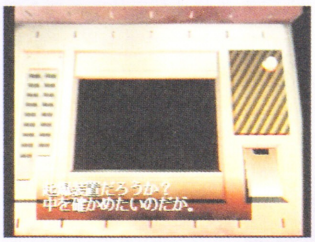
在救下CHRISTIAN后俩人决定分头行动（别忘了拾起房间里的G卡）。恐怖份子首脑BORIS约JACK在12号车厢决斗，JACK从9号车厢2F爬上车顶，在击败了手持喷火枪的BOSS之后通过11号车厢内部来到12车厢2F的作战会议室，打倒BORIS!（此前若给了BILLY防弹衣，BILLY就不会死）在BORIS的尸体旁找到了

银色烟盒及一个金属板。在回到4号车厢主电脑室之前JACK在10号车厢2F的VIP室浴室墙上的空格上使用金属板，出现一个密道，进去后得到了光碟A及一份关于此次大使此行真正目的文件。之后回到4号车厢，在2F密码门使用G卡，进入后取得BLK卡。同时一张给JACK的便条上还写着“如果你担心CHRISTIAN的话，就到3号车厢来吧！”用BLK卡进入3号车厢，在升降机前的房间内取得“小钥匙”后乘升降机来到2F，却发现CHRISTIAN被MASON挟持，原来这一切的幕后策划者正是这位跟随大使多年的第一秘书MASON!

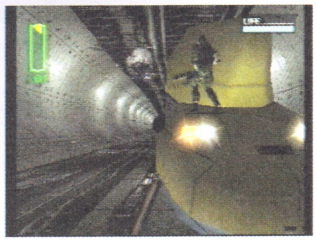
JACK将IC CHIP将给MASON之后MASON却想反悔，正在这时一旁的防护服（！？）猛扑向MASON，原来是大使先生！MASON趁乱再次挟持CHRISTIAN逃走。在救回大使先生后大使先生带着JACK回到4号车2F的VIP沙龙室，取得“机密光碟”后交给JACK，告诉MASON有可能利用16号车厢的直升机逃走。JACK当然是立刻去追了，路过6号车时进入武

器库使用在3号车得到的“小钥匙”得到关键武器“ASSAULT RIFLE及子弹，之后上9号车顶与第三个BOSS决战！他使用的是冲击枪，因此JACK只有使有具有远程攻击力的ASSAULT RIFLE还击。击败BOSS后在其尸体旁得到了“微型胶卷C”。来到16号车，MASON提出用JACK手中的机密光碟与CHRISTIAN做交换，JACK当然是将在10号车密室里得到的“光碟A”交给MASON。这一次MASON没有食言，放了CHRISTIAN。JACK望着防弹玻璃后MASON兴奋得变了形的脸……

用身后箱子里的钥匙解开CHRISTIAN的手铐后又取得了“光碟B”，回4号车主电脑室将B光碟交给BILLY后整列车的门便全部打开了。JACK到2号车厢，发现了三个核弹引爆装置！旁边有一个内窥镜及一个钳子。按照由里至外的顺序，分别剪断第一个装置的白、红、蓝；第二个装置的红、白、黄；第三个装置的红、黑、绿共九根电线，便可阻止核弹的毁灭性大爆炸。（以上迷题的提示实际上就在三张微型胶卷的底片上）。正当JACK以为事情完结的时候，耳机里传来列车失控的消息。而要让列车停下来的惟一办法便是到车头外解除列车的自动装置。通过2号车2F时会取得榴弹炮（与ASSAULT RIFLE组合后使用）。进入控制室

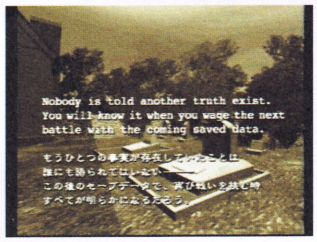


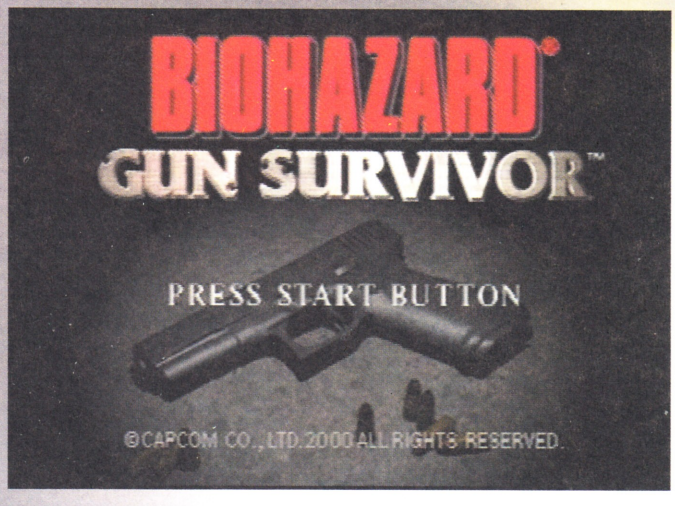
JACK在控制台上的一份说明书上得知分开列车头与车厢的方法，JACK亦毅然按动开关分开了列车头与车厢的连接！在列车头外JACK找到了最后的装置，面对那些奇怪的图案JACK想到了他在BORIS身上取得的银色烟盒上的句子：红色的广场、黑色的月亮、蓝色的星星。由于这个迷题是随机出现图案的，能否成功就只有看玩者的反应了。在解除了最后的装置后便是与MASON驾驶的直升机做最后的一战了，JACK只要使用榴弹炮击中直升机4次便可看到THE BEST ENDING了！



后记 终于完成了CHASE THE EXPRESS，像这样的一个结合了生化危机与合金装备（恰好是GOUKI最喜欢的两个游戏）风格的东东GOUKI刚开始还是觉得“挺不错”的。但是到了游戏的后半期，JACK要频频往返于列车的车头车尾让GOUKI有些受不了，加上读盘也不是很快，如果不是为了这个完美结局流程GOUKI都有点玩不下去了。关于这个游戏是否存在分支，GOUKI可以肯定的说：有！比如最后时刻JACK若不分开车头与车厢的连接那么就不会发生最后与直升机的一战，再如BILLY的DEAD OR ALIVE也是掌握在JACK手中的。最终结局呢就只见过两个，分别是A和B。

结局A即是“完美结局”，完成后便可得到一个“剧本S”的新记录。





PS | CAPCOM | CD-ROM
游戏类型：STG　　发售日：01-22-2000

WHO AM I ?

——《生化危机—GUN SURVIVOR》 解析

《BIO HAZARD—GUN SURVIVOR》(以下简称GS)是CAPCOM的又一款创新力作，开发人员的大胆构思令每一个生化迷都能从中得到不同的乐趣。虽说GS是一款枪版的动作类游戏，但是CAPCOM为它加入的解谜和AVG的成分都是其他游戏所没有的，尤其是GS首创的“持枪动作”(不知道应该怎么叫那种系统，暂且就这样叫吧！)，真是“怎一个‘酷’字了得！”。(老编：有完没完？说正题！)好吧，不多说废话了，我们这就开始进入GS那迷人的世界吧！

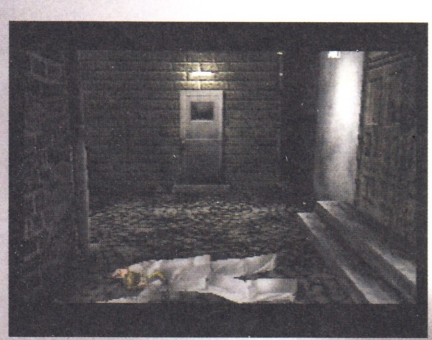
为了方便叙述，我会将每一段场景作为一个章节，以使玩家们都能根据自己的喜好来完成不同的分支剧情。

OK, HERE WE GO！！

攻略流程：

第一章．大街

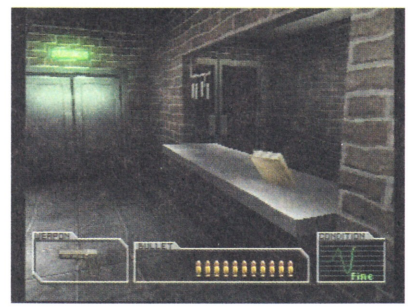
失去记忆的男主角从地上爬了起来，径直穿过左边的那道门来到了大街上面。在前面的尸体身上检查了一会儿就碰上了在游戏里面的第一个敌人，解决它之后可以得到一把钥匙。利用这一把钥匙可以打开大街上面的三道门，它们按顺序分别是：教堂、餐厅、电影院。主角在经过一番考虑之后，毅然踏步向前开始了他的艰险历程。(三道门是三个分支，进入任何一道门都可以。)



第二章A．教堂

进入教堂后会碰见两个丧尸，解决掉它们之后走到大厅里面，会看见一左一右两道门。进入右边的门(左边的门进不去)，在里面会找到一把钥匙和一个不知道是干什么的东西(其实这是一个发条转动器)。这时就可以用刚才找到的钥匙进入左边的那扇门。在左边的那扇门里有一条长长的走道，走道尽头的那扇门又是一扇打不开的“死门”，这时只有进入走道上面的那扇门了。在这个颇似游戏室的房子里面拿到了一本好像是教堂里面的人写的日记和一棵药草。出来后走到走道拐角的大钟面前，用发条转动器启动大钟后会出现一个地道，在下面可以得到另一把钥匙。上来后对着走道尽头的那个门一试，果然OK!

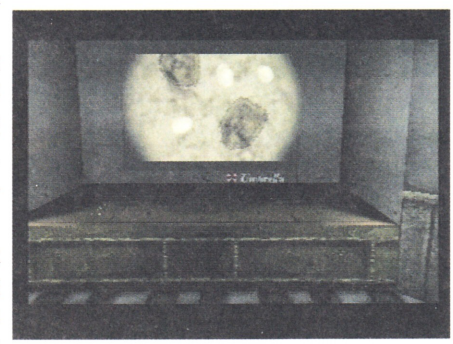
第二章B．餐厅



在餐厅里面干掉三个丧尸之后，在后面会拿到一本餐厅老板的日记。进入餐厅外面的那扇门(同样，里面的那扇门你进不去)，拿到药草和一把钥匙(当然，还有几个“老朋友”里面在等你！)。这时再进入餐厅后面的那扇门，打死四个丧尸之后从后门走出去。

第二章C．电影院

电影院和教堂一样也有两层，在一楼拿到药草之后上到二楼的放映厅。里面有一台35mm的放映机，走到后面，在胶片架上面找到一盘印有“UMBRELLA”字样的胶片和一篇书面报告(在放映机的旁边)。打开放映机后再下到一楼(小心中途的乌鸦)，进入楼梯旁边的观众厅，在台上拿到电影院后门的钥匙之后从电影院的后门出去(就是刚才拿药草的旁边)，结束第二章C。



第三章．公用电话

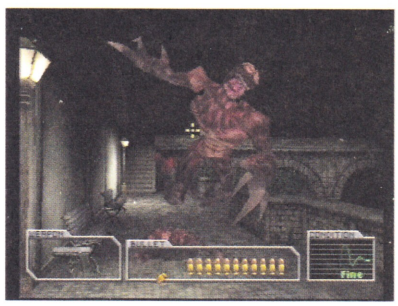
刚一出门，就听见道路一旁的公用电话不停地在响，清除掉挡道的恶狗之后拿起电话却只听到忙音。放下电话，从电话亭旁边的楼梯下去，在下面可以找到一把“损坏钥匙”和一棵药草(另外你还能够找到两个比较难缠的“捕食者”)。直接从对面的楼梯上去之后，主角接到了第二个公用电话，挂断电话之后男主角再次面临三个选择(分支)游戏

机中心、医院和图书馆。

第四章 A．游戏机中心

在游戏机中心里面你会碰到一群看似特种兵的军人(相信你也看了这里的一段MOVIE了)，干掉他们后，进入右边的门里面拿到游戏机中心左边门里面的钥匙(好像整个流程都是这个样子的？)。进入左边的门里面，很不巧的遇上了几个士兵，正在这千钧一发的时候，从游戏机中心旁边的图书馆里传出来的几声枪声帮了主角的忙(不过那个人打的好像不光是士兵……)。拿到一根铁棍之后，从旁边的楼梯下去之后，可以得到一瓶急救喷雾器，再往里面就是往下水道的路了……(顺便可以得到一把手枪"C")

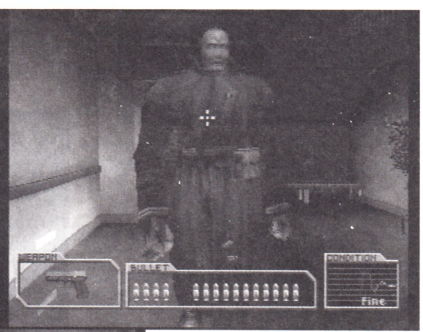
第四章 B．图书馆



一进入图书馆就可以看见一个老人，他一边说着"Don't kill me！"一边跑进了图书馆楼梯右侧的门里。由于打不开那一扇门，只好从楼梯上去。在二楼拿到一棵药草之后进入正对着楼梯的那个门里，却被那个老头摆了一道！干掉里面的那个猎杀者，拿起里面的那把手枪"D"，从原路杀将出去！再次来到一楼，进入那个老头刚才进去的门里(小心楼下两只不知怎么来的恶狗)。在这个房间里面可以得到一份UMBRELLA的绝密档案，再进入边上的那个门。进入门里，拿起旁边的铁棍，看见里面的那个门了吗？OK，1、2、3，冲啊！

第四章 C．医院

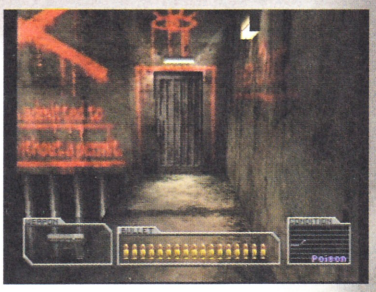
在某个神秘人的监视之下，主角来到了医院里。从唯一的那一扇门进去，再到右边的扫描室里拿到蓝色的药草。清除一切敌对分子之后，打开角落里那台电脑(扫描仪的开关)，从打开的扫描器的平台上面得到一把钥匙(当然是这样……)。离开房间，到对面的房间里拿到药草和一份病历，穿过房间之后，上楼！二楼的房间被



走廊一分为二，在走廊的右边三间房间可以得到一些药草和一瓶急救喷雾器，再左边拿到手枪"B"和铁棍，打开升降机的电源之后就可以上电梯了，一切成功！噢，对了，等一下，再上电梯之前还有一件麻烦事在等着你呢"TYRANTX1"，认识它吧！解决问题之后进入电梯，在地下室的那道铁门之后就是下水道的入口了，兄弟们，加油啊！

第五章．下水道A段

在下水道的一头有一扇被涂得很夸张的门，作为GS的主角，自然是要进去检查一番的啦！(注意，由于三个分支的出口位置不同，所以玩家一定要一直从入口开始向前走。老编语：废话！)进门之后先拿到霰弹枪的弹药，再到贴满相片的那张桌子前拿到管理人的日记(这里有一段剧情，留到后面再说吧)。接下来自然就是要追上那个小男孩(只不过是跟着小男孩的路线走而已，你不要妄想能够追上他)。



第六章．天堂和地狱

出了下水道就到了监狱"PARADISE"(中文意思为'天堂')，右边的门是死的，所以你只有进左边的那一个门(某编语：唉，我就知道又是这样)。在左边的那一个门里面，可以拿到监狱长的日记和对面单人囚房的钥匙。出了左边的那一个门，在右边的门里面拿到绳索。走进左边的囚房，一番搜索之后找到一张可能是那些死囚的日记，接着从囚房尽头的门出去。出了这个门，左边是一个通往下水道的楼梯，而右边尽头的门则是通往了望塔的路(另外在通往了望塔的门前面一点有一个澡堂，里面可有来福枪哦！)。何去何从，就看你的了。

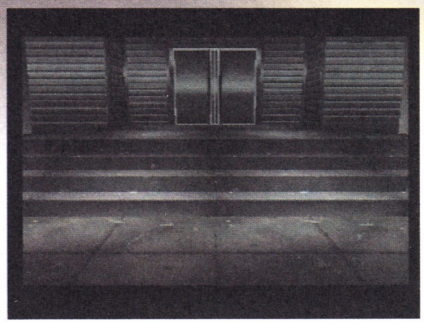
第七章 A．下水道B段

从"PARADISE"左边出口的楼梯下来，捡过药草后开门进去，打死两只飞蛾后，顺手再带上药草从旁边的出口(洞口！？)下去。来到下水道，经过一番蜿蜒曲折总算到了前往UMBRELLA大楼的前面的前面(！？)。正准备上去的时候却出来了两只大鳄鱼(没错，是两只！)，坚持！打死它们就可以过去了。

第七章 B．杂巷

走出监狱，打死恶狗，拿上药草，直奔了望塔(某编语：你不累吗？)。通过了望塔，主角会碰上另一个TYRANT，怎么办？努力吧！来到一个大仓库之后会有一群士兵在大门里面狙击你，这一分支并没有什么难点，只要注意一下那些成群结队的士兵，同时注意收集各种弹药就行了。顺便说一声，在后面你还会

碰上另一个TYRANT，还是那句话：看着办吧！UMBRELLA就在眼前了！



第七章C.俱乐部

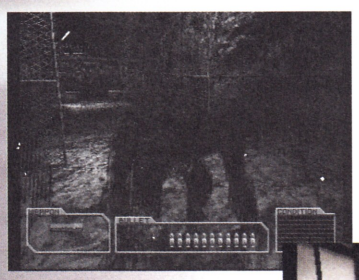
从了望塔的另一边下来，会有一个TYRANT在等着你(似乎它总是和你过不去)。干掉它之后便一直前行来到俱乐部里面，上二楼打败另一个TYRANT之后去取得一楼大堂的钥匙，下楼之后还要对付第三个TYRANT(不然怎么说人多力量大呢，看来连怪物们都知道这个道理)。一切干完之后，就开门走吧！

第八章.UMBRELLA大楼

总算到了UMBRELLA大楼前了，经过一番痛苦的回忆之后，主角总算跨进了这个噩梦的制造所——UMBRELLA！解决掉大门口的几个敌人，从废墟后面的门进去，穿过一群丧尸爬上电梯来到13楼(这里可以拾到一棵药草)。在13楼，一出电梯就有两个舔食者(也可能是别的什么)，干掉它们就进入电梯前面的那个门。在剧情之后会有一个TYRANT冲出来，对付完它后(现在应该已经没有什么很大的问题了吧？)，就可以拿起桌子底下的“UMBRELLA”电子钥匙和那本日记出门了。利用电子钥匙打开里面的那个门，解决里面恭候多时的丧尸们。进入这个房间里面的那个门，就会引发剧情了。(剧情之后)拿到那本记录，从后面出去，先拿到角落里的药草，接着进电梯(电梯启动之后又会有一个TYRANT“破墙而入”，没问题，干掉它吧！)再次回到1楼。记得一定要先把电子锁关上，否则……下楼来到停车场，(小心！内有恶狗)角落里面有一把榴弹枪，从另一面的门出去之后就可以离开这个可怕的地方了。

第九章.追踪

剧情之后一直向前走，清除一切拦截者，从尽头的梯子爬上去就到了那个小男孩的家了。进屋之后，左边的门里面有一棵药草(另外还有一个丧尸)，从右边的门进去之后便会再次引发一段剧情。剧情之后，可以先拿到桌子上面的一本日记，然后端好枪走出房子。(出去之后你就知道为什么要端好枪了)。激战之后从丧尸进来的那边走出去，一路前行有一个通往缆车站的楼梯。来到缆车站后，绕过恶狗，打死破门而出的捕杀者之后进入里面的那个门。打开里面的缆车开关(注意，这时会有两只舔食者突然进来！)，再从原路折回。进入缆车(你不会不知道缆车停在哪里吧？)，发生剧情。下缆车之后又是一路直行，(中间又有一个TYRANT，不要紧，咱不怕！)在路的尽头有三条通往山顶的路(三条分支)，由近到远依次是：悬崖小路、碳坑和山道，自己选择吧。

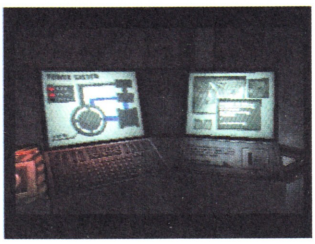


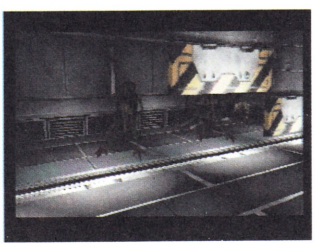
第十章.通道

不管你选择哪一条路，都只需要一直向前走就行了。这三条路唯一的不同之处就是路上的拦截者：在悬崖小路上对付你的是四个TYRANT(哼哼！)在碳坑上面会有一群捕杀者和舔食者在等着你；而在山道上面的就是那些像大猩猩一样的士兵(其实我觉得最难对付的应该是他们)。走完分支之后，解决一群“小动物”(你不觉得吗？)之后就可以进工场了。

第十一章.工场一楼

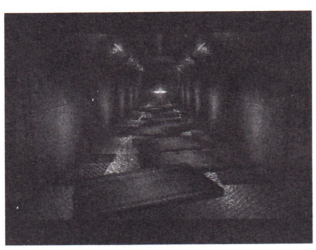
一进来你就会碰到两个TYRANT，干掉它们！(往死里打！)在最里面的房间可以拿到一把麦林手枪，打开里面的开关，然后就可以去搭乘入口对面尽头的升降机了(某编语：废话！)。一进房间里面，打死四个没有皮肤的丧尸后进入右边的那个门(当然，左边的门你进去之后也没有用，里面只有一台没有软盘就不能起动的电脑而已。你去右边找吧！呵呵！)。一进门就可以先进走廊左边的门里面，拿起里面的弹药就直接向前行。进入最里面的房间你可以拿到一张电脑启动软盘和一份日记(当然，不是让你白拿的)，沿原路折回。进入刚才左边的那个门(还记得那台电脑吗？)，启动电脑之后，干掉才跑出来的丧尸之后，出门！再次进入右边的那个门，看见那个发光的电子锁了吗，那还不赶快上！从打开的墙壁后面的那具尸体身上取得ID卡(有劳动才会有收获，先劳动吧！)。OK！现在进电梯，俺们上！





第十二章.工场二楼

打死前面的食人“小草”，向前直行，GO、GO、GO！来到TYRANT培养室，会有一个TYRANT出来跟你单挑，这对你来说应该不成问题吧？接着向前走，下一个剧情结束之前一定要准备好枪，OK，FIRE！又是剧情！剧情之后接着走向正对着你的那个门，一直向前走。进入走廊尽头的房间，打开后，一进入口就可以看到的那台电脑(里面还有一份麦林枪的弹药)，然后打开走廊上的那个电子开关，从旁边打开的墙进去(唉，人嘛！总有碰到拦截者的时候！)。然后来到尽头的房间，发现在那个实验体的对面电脑上有一把钥匙和一份资料。拿过之后就出门吧！跟下来的就是剧情了。打死最终BOSS之后，嗨，又是剧情！从剧情结束时的房间对面的那个门出去，你就可以到达地下车站了。



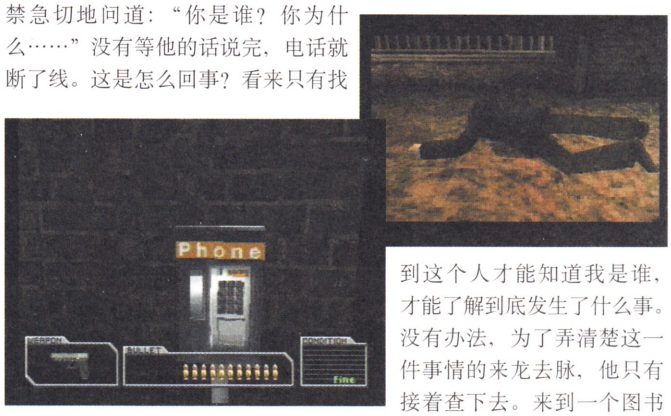
第十三章.结局

进入地下车站，先打开右边尽头的列车开关(当你回头时可要当心点)，不要纠缠，快闪！上车之后就是剧情了。下车之后向右拐，一路狂奔到直升机平台，剧情！当一阵血战过后(真是“血战”！要注意：BOSS被你再一次打倒之后，还会再次变身！)，这个世界终于清静了！

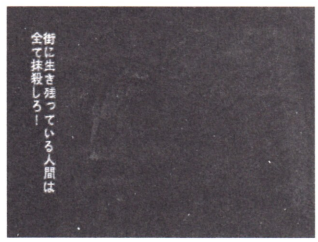
故事情节：

刚刚清醒过来的他什么也想不起来了，甚至于连自己的名字都已经成为了心中的一个谜。除了手中的一把枪——他只有一切靠自己了。从躺在巷子口的那个白衣男子身上，他

找到了一个刻有“亚克·汤姆逊”的名牌，同时也看到了一件非常可怕的事情：这里到处都有丧尸！他靠着手上的那把枪，干掉围着他的丧尸后，来到一个公用电话亭，在电话中有一个恐怖的声音不断地在说着：“凶手，你是凶手……温森特！”“温森特”？难道我叫温森特？可是他又是谁呢？他为什么说我是凶手？这些疑问不停在脑海里盘旋着，他不禁急切地问道：“你是谁？你为什么……”没有等他的话说完，电话就断了线。这是怎么回事？看来只有找



到这个人才能知道我是谁，才能了解到底发生了什么事。没有办法，为了弄清楚这一件事情的来龙去脉，他只有接着查下去。来到一个图书馆，他总算遇到了今天的第一个活人——一位老者。可那个老者却只是不停的指责他：“温森特！这些都是你的错！都是你造成的！”就在这时，空中传来了一阵直升机行驶时的噪音，那个老者突然惊慌了起来：“都是你，温森特，是你让‘他们’派出了这些‘清道夫’，这里就要被‘他们’夷为平地了！”说完，那个老者便匆匆离开了这里。‘清道夫’、‘他们’？什么意思？他百思不得其解，抬头看去，只见那架直升机一直停在昏暗的天空中，从直升机上放下来许多条绳索，一个个全副武装的士兵从绳索上面滑了下来。他们难道就是那个老者说的‘清道夫’？顾不得多想，必须在这些‘清道夫’们到来以前离开这里。想到这里，他立刻隐没于黑暗之中。可是，他没有想到，他的行动早已经被一个不知名的男人在监视着，“什么？直升机？难道是那些‘清道夫’？不，计划一定不能改变。哼！你逃不掉的……”



他一路来到下水道，“奇怪，在这里怎么会有一个房间？”带着这样的疑问，他打开了房间的门。这是一个很普通的房间(当然，如果在下水道里也算普通的话)，在桌子上面有一个本子，上面写着“管理人安迪日记”。他随手打开日记本一看，里面居然有一张他自己的相片，联想起日记中的内容，原来他真的就是“温森特”。“不，不会的，我没有，天哪！这究竟是怎么一回事？”正在这时，房间的门被打开了，一个穿着黄衣服的少年走了进来。“你是谁？”他冲上去，抓住那个少年就问。“请别杀我！我什么都不知道！请放过我吧！我绝对不会对别人说出你的事情的！”说完，那个少年说完便挣脱了他的手，逃离了这里。“等一等！”没有人回答。四处死一般的沉静，从门口吹进来的冷风令他不禁打了一个冷颤，头脑也清醒了许多。“不行，我得追上去向他问个清楚！”

穿过下水道，温森特来到了一个名为“天堂”的监狱。在监狱里面他发现了许多少年的尸体，同时也从一路上收集的各种日记及资料中得知这个监狱原来是一个专门提供活体实验的场所。这是一个极其秘密的实验，甚至连医院里的病人也是实验的对象，实验室的地点就在后山上的一个工场里面，这个实验的幕后指使者是一家名叫“UMBRELLA”的公司，而这家公司在这个小岛的分部司令官就是温森特！可是在不久之前不知道发生了什么事情，人们不知因为什么原因都变成了丧尸，就连那些动物都难以幸免，整个小岛变成了一个人间地狱。“究竟这个UMBRELLA有什么阴谋？”温森特决定去UMBRELLA的大楼里面查个究竟，同时他也隐隐觉得自己的失忆与这件事情有着某种关联，“对，一定得弄清楚！”

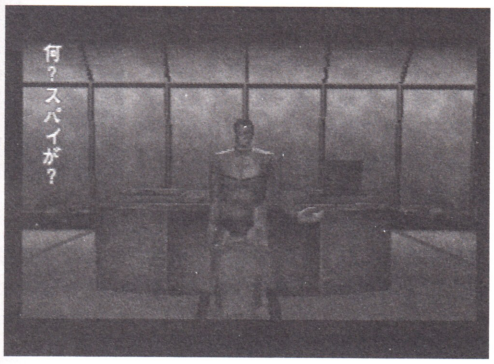
UMBRELLA大楼内一片杂乱，温森特刚刚上到大楼的13层时，突然听到一阵话语：“温森特！是我啊，我是你的母亲！听我的话吧，离开UMBRELLA这个地方……”“母亲！？”他浑身一阵颤

抖，立刻冲了过去，谁知道原来只是一个小女孩坐在那里播放着一卷录音带。可是小女孩对他却十分害怕，想立即离开这里却被他一把抓住了，“啊！放开我！放手！”小女孩拼命挣扎着。“别害怕，我不会伤害你的，你刚才听的是什么录音带？”“我不知道啊！我只是等得无聊极了才放它来听一听的，是哥哥叫我留在这里的。放开我啊！”“放开她！”正在这个时候，刚才那个穿着黄衣服的男孩子拿着一根铁棒冲了过来“莉莉，别靠近他！快跑！”就在温森特一愣的同时，那个男孩子已经拉着莉莉的手跑到了门口，“等一等，我不会伤害你们的！”“哼！你这个骗子！就想骗我放下铁棒，我才不上当呢！”“我知道你总以为我是一个杀人凶手，可是我并不……”没有等他说完，那个男孩子早已经和他妹妹跑掉了。

温森特冲出来的时候已经没有了两个小孩的踪影了。他不知不觉走到一所很普通的房子前面，外面满是丧尸，“他们不会在这所房子里吧？”想到这里，他打开门走了进去。果然，温森特找到了独自躲在柜子里的莉莉。“别害怕！我是不会伤害你的。你哥哥上哪儿去了？”莉莉哭泣着答到：“请你一定要救救我哥哥，他说他要去工场里找逃离这里的方法，可是那里全部都是怪物，你要是不救我哥哥的话，他就死定了！求求你了！”听到这里，温森特心里不禁也一

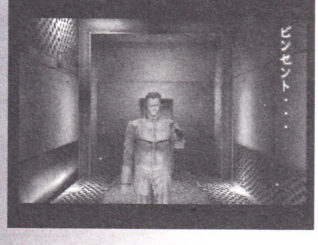
阵紧缩，“我答应你，但别再哭了，好不好？我可能曾经是一个坏人，但那是过去的事，现在的我不会再做那些事情了。你先躲在这儿，我去找你的哥哥，然后再来接你！”“嗯！”接着他在旁边看见的日记里得知，莉莉的哥哥原来叫做洛特。“我发誓！一定要救出这两个孩子来赎罪！一定！”看到这些，他不禁在心中作了这样的决定。

来到工场里面时，温森特才意识到自己原来做的事情有多么的惨无人道“难道这些可怕的怪物都是我制造出来的？”突然，一声惨叫从对面的门里面传了出来。“洛特！”意识到不妙，温森特马上冲进门去。眼前，一只怪物正扑向洛特，当洛特就要被推倒时，温森特冲上去一把抓住了他，经过一场激战，怪物总算倒地了，洛特也得救了。“非常对不起啊，请你原谅我！”洛特诚恳地说：“你在说什么，这不是你的错，我温森特才是整件事情的元凶！”“什么？”洛特很诧异的看着他“温森特？你是一个侦探，你是亚克·汤姆逊！”原来，这个小岛上面没有人知道亚克的真实身份。上次亚克在下水道里向从没见过温森特的安迪套取情报时，曾谎称自己是温森特，可是谁想到他骗过了安迪，却被在一旁的洛特告发给了温森特。“这么说，我是亚克，不是温森特？”按捺不住内心的激动，亚克在心里不住地狂呼：“我是亚克！我不是温森特！我不是恶魔！”就在这时，电脑里面传出来了自行毁灭通知，亚克急忙向洛特问道：“洛特，你知道哪里有出路吗？”“地下有一列地铁是通往外面直升机的机场的。”“好，你去接你的妹妹，过一会儿我去那里找你们！”



独自从出口离开后，亚克的记忆渐渐地恢复了。原来当时正当亚克潜进UMBRELLA大楼的司令官室收集证据时，被温森特发现，纠缠之间胸口的名牌被温森特抓走，所以他才会被别人和自己误认为是温森特。“原来那个白衣人才是温森特！”亚克心里想着，“对啊，我全想起来了，是好朋友里昂拜托我来调查UMBRELLA！”就在亚克即将脱离这里的时候，背后传来一声枪响，亚克回过头一看，原来……原来什么呢？（小编语，这里是游戏中最后的一个分支，你要想知道详情的话，就要耐心地看看下文喽，嘿嘿！）

1. 亚克惊异地看着眼前的这个男人：“温森特！？”原来他并没有死！“哼，如果不是你的话，我早已经完成我的任务了，而且现在UMBRELLA也早就把我带离这个鬼地方了！可是，你偏偏要在这个时候来，我的一切都被你给搅和了！一切都完了！你要血债血偿！”然而，就在这时……（→总结局）



2. 一个矮胖的老者走到了面前，他正是亚克在图书馆里遇到的那个人，“安迪！”原来这个老者就是安迪·格兰特。“温森特，你这个该死的，我要杀了你！”“我是亚克，不是温森特，他已经死了！”“骗子！你根本就是温森特，你这个魔鬼，去死吧……”突然，一只巨爪穿过了安迪的身体……（→总结局）

3. 眼前出现了一个穿着黑色特种部队衣服的人，而他正是“清道夫”的首领。他举着枪，慢慢地说道：“你的行动现在要到此为止了。”“你是UMBRELLA派来消灭这里一切证据的‘清道夫’？”“我没有时间回答你的问题，我早已经启动了这里的自爆系统，数分钟之后，你就会和这个小岛一块儿化为灰烬了！再见了！亚克，呃……”，在这个谁也没有想到的时候，Hypnos-T在这个黒衣人的背后伸出了它的武器……（→总结局）

总结局：一声巨响之后，一切都结束了，亚克驾驶着直升机，带着两个孩子，离开了这个噩梦一般的地方……

“睡一觉吧，孩子们，等你们醒来之后一切都会好的。我保证！”

“是的，我保证……”

游戏解析：

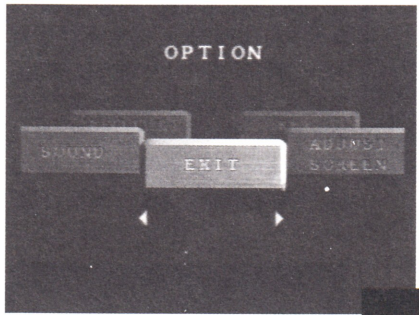
一、操作方式：

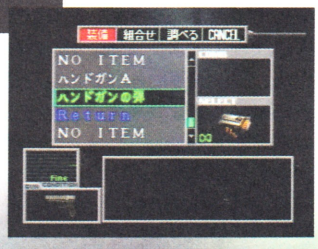
这款游戏可以使用光线枪（GUNCON）或手柄（CONTROLLER）来操控。不过一般来说，手柄要比光线枪容易上手，但是使用光线枪来玩GS会让人更加投入。这里紫枫要告诉众玩家关于这款游戏操作上需要注意的一些地方。

游戏中分为持枪状态和射击状态两种 当主角处于持枪状态时，可以调查和拾取道具；处于射击状态时……（诸位，关于这点就不用我多说了吧！不过，在这里我还是要罗嗦一句 在游戏中，只有手枪子弹是无限的。）

以下分别是游戏中光线枪和手柄的使用方法。

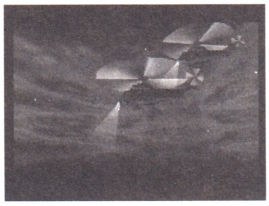
使用光线枪时，当将光线枪指向屏幕时就是射击状态。此时光线枪上面的A键为左转，B键是向右转。另外只要连续按A键或B键两次，光线枪便会进行自动瞄准（自动瞄准的优先顺序为：离玩家最近的敌人→此场景中的道具→此场景中的门）。当将光线枪指向屏幕之外时便切换成了持枪状态。在这时光线枪上A键和B键的作用仍然不变（左转和右转），而扳机的作用就大不相同了：扣一下扳机并按住不放就是前进，快速扣两下并按住不放是后退，如果在前进时再按一次扳机并且按住





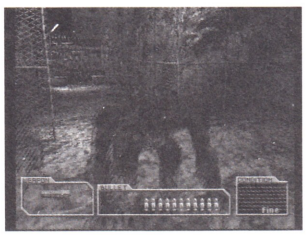
不放的话就是向前跑了。另外，扣住扳机的同时按住A键和B键会弹出玩家的设定画面。如果同时按住A键和B键，则弹出游戏的状态画面。

使用手柄的时候，两种不同的状态是通过R1键的按住与否来决定的。按住R1键的时候是射击状态，十字键控制画面中准星的移动，○键射击，X键是取消，L1键进行自动瞄准(同光线枪)。当松开R1键的时候，角色便进入了持枪状态。此时十字键负责前后移动和左右转向，移动时按住X键就是跑动，○键是决定，X键是取消。另外SELECT和START键分别是切换到设定画面和状态画面(在使用振动手柄的时候，左STICK(摇杆)和十字键一样使用，右STICK是切换到状态画面)。



二、游戏分支:

生化危机GS在游戏的攻关过程中有很多分支，看起来好像互相之间都没有什么关联，而且容易给人一种纷乱繁杂的感觉。其实GS的流程分支是有规律的，一般都是由一个地点开始发生三个分支情节，选择任何一种后，一直会进行到下一个分支情节的会合点，进行一段游戏之后会再次碰到另一个分支点……也就是说，虽然整个游戏一共有15个分支，但都是以三个为一组的。而GS在最后的分支中会有三段不同的结局，其中的区别就是出现的反面人物不同，但是最后的分支不由玩家掌握。其实不同的结局人物的出现条件是由玩家在游戏中选择的不同分支所引发的。下面就是不同结局人物出现的分支选择。



温森特：第一分支(自选)——医院——俱乐部——悬崖小路

黑衣人(特种部队司令官)第一分支(自选)——游戏机中心——杂巷——山道

安迪：第一分支(自选)——图书馆——下水道B段——碳坑

三、内幕

说句老实话，紫枫觉得《生化危机GUN SURVIVOR》还是比较简单的，至少它决不能算是一个很难的游戏。有许多玩家可能都早已经把它打穿了。所以在这一篇GS解析里面，只有一个很简单的游戏流程攻略，其他的篇幅则用来介绍游戏的故事情节。因为紫枫认为许多玩家(尤其是生化迷们)应该是对故事情节的兴趣大过对游戏攻关的兴趣的。所以在这一节里，我将会继续向大家透露GS的一些内幕和人物的介绍，请大家继续捧场!

人物:

亚克——本作的主角。全名是Ark·Tompson，是里昂(BH2中的男主角)的好友。在里昂从浣熊市成功脱逃之后便请求亚克帮他调查UMBRELLA公司。亚克在调查温森特的时候不幸被发现，一番激战后失去了记忆，结果醒来之后却误以为自己是温森特，经过不断调查之后才弄清了事情的真相。

温森特——全名是Vincent·Goldman，是UMBRELLA公司在这个小岛上的分部司令官，主要负责UMBRELLA公司在这个小岛上对T病毒等的进一步研究。其人心狠手辣，对任何生命都不放在眼里。这一次的事件除了与主角有关以外，还有很大一部分原因是因为他的下属向

UMBRELLA总部检举他的种种劣行。

洛特&莉莉——他们的父亲是UMBRELLA的研究员，却从来都不理会洛特和莉莉。在这种环境下长大的洛特渐渐学会了“只有强者才能生存”的道理。在这次的事件中，他们的双亲相继死了，而洛特唯一信任的人就只有他的妹妹了。

安迪——全名是Andy·Holland，不久前才被UMBRELLA聘请到这个小岛来上班。可是不知为什么，他的工作室却是在下水道里，而且据说他到来以前曾经背负多种罪行。他认为这次的事件全都是温森特(其实是亚克)一手造成的，因此对亚克恨之入骨，一直在等待杀死亚克的机会。

UT特种部队——全名为Under Taker，又被称为“清道夫”(Umbrella Trashsweeper)，简称UT。是UMBRELLA所培养(制造?)的一只极其危险的特种(生化)部队，他们的职责就是清除一切不利于组织(UMBRELLA)的证人、证据和地点。这一次他们就是为了消灭掉这个小岛上所有关于UMBRELLA公司的不利证据的(就是毁掉这个小岛)。据说浣熊市在毁灭的时候曾有人见过这个部队的成员，不过可惜的是那个可能是唯一见过UT的人现在已经失踪了……

Hypnos-T——UMBRELLA制造的终极生化兵器，是TYRANT的改良型，实力超出一般人的想象。它对环境有着不可思议的适应能力，能对不同的环境和不同的敌人作出自我细胞快速繁殖的进化，既是遇强则强。但是由于还在没有完成的实验阶段，能力没有得到完善。它最终还是死于亚克的枪下，是GS里面的最终BOSS。

事件背景:

几个月前，在美国一个名叫浣熊市的地方，发生了一件非常恐怖的事件：城市里面到处流传着一种可以将人变成怪物的T病毒，整个浣熊市的居民无一幸免。虽然这件事情已经平息了下来，但是这件悲剧的制造者——UMBRELLA公司却仍然在其他的地方进行着这方面的秘密实验。在一个远离大陆的小岛上面，UMBRELLA公司建立了一个新的分部，这个岛上大多数的人都是UMBRELLA的员工。他们继续在这个小岛上面研究能够把人变成不死怪物的病毒。为了这个研究，他们从世界各个地方捉来青少年来供他们作实验。因为UMBRELLA的研究员发现在年轻人的大脑里面会分泌一种能够改造Hypnos-T的物质，但是这种物质只有在人感到极其恐惧的时候才会分泌出来，所以他们不断地从世界各地运送青少年到这个小岛上进行物质提取和Hypnos-T的培养。这里的司令官温森特是一个十分残酷的人，为了更多地提取这一种物质，他将这些世界各地的青少年的头颅直接切开，使其在极度惊恐之下分泌出大量他们所需要的物质。不久，由于一次集体出逃事件，他的下属决定向总部报告这些事情，但是却将这件事越闹越大，直到亚克的到来……

再见了各位同好，本丧尸杀手要歇一歇了，(到梦中大战丧尸去也!)哈!哈!在一阵狂笑声中，床板已背在身上啦!(此乃一编辑部常用之俗语。词语解释 背床板就是睡觉的意思。答题完毕，加满分10分)

——编者语

《漂泊的故事》是PS上第一个被日本权威杂志评为满分的游戏。虽然有《塞尔达传说》和《灵魂力量》珠玉于前，但该作在史克威尔的精心制作下，以曲折动人的情节和高难度的系统取胜，也算得上不负盛名。对于该游戏，无尽最感兴趣的是其中的方块谜题，可谓又爱又恨，并戏称其为“史上最强三维仓库番”。

好，玩家们，就请随着这篇攻略一起去尼莫德进行一次大冒险吧！（对了，千万别忘了要随身携带弓箭这种武器，尤其是游戏后半部分。否则要兴机重来的时候，可别怪我。）

PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：02-16-2000

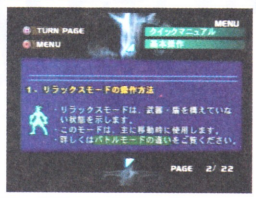
《漂泊的故事》系统篇

一、操作方法

方向键	移动
○键	转换为攻击模式，发动攻击及战斗特技。
X键	转换为普通模式，开门、开宝箱、移动物体。
△键	开启指令视窗，发动战斗特技。
□键	跳跃，发动战斗特技。

二、身体状态显示

画面左下角有一人物肖像，各部位受伤后均有不同颜色显示，当受伤达最坏状况时，会出现如下影响：

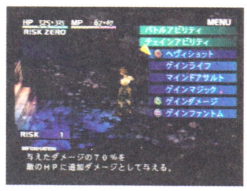


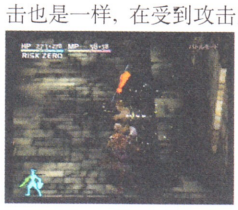
右腕	通常攻击力下降50%
左腕	回避率下降50%
头	不能使用魔法
身体	RISK POINT 增加速度快一倍
脚	移动速度下降50%

三、战斗系统：

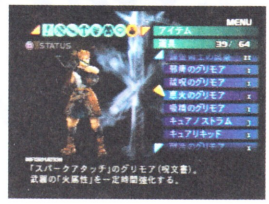
1. 按○键使角色处于战斗准备状态，再按一次○键则会出现攻击范围锁定敌人，此时可以攻击敌人。

2. 当觉醒了战斗特技后，便可以将其设定到○、□、△三个键上（只能设定三种）。战斗特技分为攻击特技和反击特技。当攻击敌人时，命中的瞬间连续按下○→□→△→……便可以发动设定好的攻击特技，并形成连击，理论上可以无限连击。反击也是一样，在受到攻击的瞬间按键即可。（开启Menu中的バトルアビリティ，便可以设定战斗特技，上项为攻击特技，下项为反击特技）。另外，攻击敌人和被攻击时，命中的瞬间受攻击对象会出现一个“！”，此时按键较易成功。





3. 虽然理论上可无限连击，但游戏中有一个RISK系统限制这一点。每当击中敌人时，RISK POINT便会增加，命中率和防御力就会下降，RISK POINT达到一定程度，则几乎不会击中敌人，但RISK POINT越高，魔法效果就越大，会心一击出现的几率也会增大。



4. 游戏中会获得一些带有グリモア字尾的道具，使用后便可学会相应的魔法，有些魔法是通关必不可少的，如开启宝箱的魔法。

5. 只要经常成功发动连击，便可慢慢学会新的战斗特技。

6. 用不同的武器打倒敌人，达到一定数量后，便可修得该武器的必杀技，但发动时需消耗HP。

7.游戏中的怪物分为六个种族HUMAN、DRAGON、BEAST、PHANTOM、UNDEAD和EVIL。武器对不同的种族具有不同效果，某一武器打倒同一类敌人较多的时候，将会对此类敌人产生特效。

四、道具

1、本游戏的谜题，多半是方块形式来出现的。所谓的方块，是指迷宫中有些可移动的正方形物体，共有六种，分别是可推动和破坏的箱子、可搬起和破坏的木箱、只能推动的岩石、只能推动但次数有限的岩石、推动后一直向前滑动的岩石以及磁性岩石。迷宫中往往要借助这些方块来达到目的。

2、武具有耐久值（DP值），攻击或防御该值均会下降。需及时拿到武器工房修理。武器还有PP值，PP值越高，攻击力越高。击倒敌人时，PP值便会增加，但处于战斗状态时，PP值会不断减少，因此不战斗时便应将武器收好。另外，武具上装备不同的秘石便可获得附加能力。

3、“刻印”和“键”都是开启门的关键道具，要注意获得及使用。

4、箱子分为宝箱和储物箱，利用储物箱可将多拿的道具储存，并可在工房的储物箱取出，用来合成或组合武具。

五、工房

在武器工房内，刀刃（ブレード）、铠甲（アーマー）、盾（シールド）三项防具可进行组合，合成新的武具，还可把所持的刀刃跟刀柄组合成新的武器，并可修理武具。不同的工房会提供不同的材料。

六、陷阱

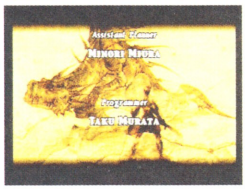
迷宫内隐藏着各种陷阱，大部分是属性攻击和状态异常的陷阱，但也有HP恢复的陷阱。

七、自动绘制地图系统

本游戏有个体贴玩家的设定，就是自动绘制地图功能，不仅在主画面上有简易地图显示，

还可打开地图菜单，查看走过的地图全貌。因此，本攻略就不提供游戏地图了，玩家有什么疑问，经常打开地图菜单看看，应该可以迎刃而解。

《漂泊的故事》剧情攻略篇



尼莫德（レアモンデ）本是拥有二千多年历史的古城，大魔导士梅伦嘉伯（メレンカンブ）在这里创建繁荣的魔法文明，号称魔都。一场大地震后，历史进程在这里停滞了。尼莫德成了魔物横行，灵魂四处漂泊的废墟。

二十五年后，尼莫德附近的华伦帝亚王国（バレンテイア王国）兴起了三股势力。他们是由法王厅直属的圣印骑士团（Grimson Blade）和王国议会直属的治安维持骑士团 V K P（Valendia Knights of the Peace），以及邪恶组织梅伦嘉伯教。三股势力互相牵制，都对尼莫德留下的魔法遗产虎视眈眈。

序章

这天，梅伦嘉伯教占据了贸易都市古利拿特（ダレイテンドゲ）的拜特巴（パルドパル）公爵宅邸，VKP的重罪处理班（Riskbreaker）负责人艾斯尼尔（アツユレイ）受命调查。当他抵达公爵宅邸时，发现圣印骑士团在团长罗美奥（ロメオ）的带领下已捷足先登，他只好悄悄潜入。

在找到邪教组织的首领斯特尼（ミドニー）时，发现他们正在寻找公爵的行踪，似乎想获得一件重要的东西。艾斯尼尔悄然现身，并用弓箭射中了斯特尼的心脏。但斯特尼居然奇迹般地死而复生，并招来一头飞龙与艾斯尼尔相斗，自己隐身而去，其手下哈迪（ハーデイン）也趁机劫走了公爵的儿子卓舒亚（ジョツユア）。

ワイン贮藏库

在情报员卡露的指引下，艾斯尼尔追踪至尼莫德，并独自进入了贮藏库。而此时圣印骑士团在罗美奥的命令下，已先行进入了魔都。斯特尼趁机假扮成罗美奥，向圣印骑士团下令阻击艾斯尼尔。

在迷宫深处，艾斯尼尔被眼前的幻像所迷惑，幻像中的一个小男孩叫

他爸爸，难道我们的主人公记忆里埋藏着什么秘密吗？打倒Boss后，艾斯尼尔再度见到斯特尼，竟发现卡露已落

入他们手中。斯特尼以读心术打开了艾斯尼尔被封印的记忆，使他看到了埋在记忆深处中妻儿被杀的情景，并回复了部分战斗能力。

攻略重点：

1. 在贵族部屋，要凭借木箱在三秒内跳上机关所在并拉动杠杆就能打开大门。

2. Boss牛头怪弱点：头部、火属性。种族：BEAST。战术：近身攻击。

3. Boss恶魔铠甲弱点：腹部、神圣攻击。种族：EVIL。战术：腹部虽是弱点，但命中率很低，可攻击其胸部。

地下墓地

地下墓地中机关重重，需小心翼翼地前进。在这个迷宫里艾斯尼尔会找到第一个工房。玩家们，赶快修理好武具，合成更好的防具吧！

在迷宫深处打倒了两只蜥蜴战士后，可获得“リリーの刻印”，艾斯尼尔用他打开了通向地下教会的门，此时，艾斯尼尔身后奇怪地出现了哈迪的身影，原来哈迪正用特殊能力在远处观察他。

攻略难点

1. 在母ガ亡ぎ子を抱いた通路，在1min内打倒里面的幽灵，殉教者达に祈りを捧げた墓地的门锁将打开，建议玩家装备弓。

2. 迫害された者达の广键的谜题如图：

3. Boss蜥蜴战士的弱点：风属性，贯穿系。种族：DRAGON。战术：与两者拉开距离，集中攻击其中一只。

地下教会

地下教会里，哈迪因为艾斯尼尔的强大和逃亡生涯的危险，而不断向斯特尼抱怨，斯特尼却说一切都在他的预定中。并念咒语召唤魔物，以阻挡艾斯尼尔。此时，被劫持至此的卡露试着去看透斯特尼的真实想法，因为她具有和斯特尼相同的能力——读心术。但出现在她眼前的却是一个男孩的影像，还对他说：“我想救爸爸。”这男孩很像拜特巴公爵的儿子卓舒亚。

正在迷宫里奋斗的艾斯尼尔此时也似乎感受到了卡露的呼唤，一路追踪而来。在打败了巨石怪和火龙后，艾斯尼尔推开地下教会的大门，扑面而来的耀眼阳光和沁入心脾的清亮钟声，仿佛在迎接刚走出阴暗迷宫的他。这里是市街地西部。

攻略难点：

1.在神官达の幽闭寄宿舍里有另一个出口，只要从右边的柜子上向左跳，便能到达炼金属的资料室，可获得一个宝箱。

2.打倒Boss巨石怪后，位于廊下的浮石便能够移动。

3.Boss巨石怪弱点：身体，风属性，打击类。种族：EVIL。战术：绕到它身后，待他头上符号消失后再攻击。

4.Boss火龙弱点：头。种族：DRAGON。战术：一开始直扑到它怀中，武器要装备辉龙石。

不死传说

在市街地西部的一角，圣印骑士团的队长多艾尔（デユエイン）因为一个小队被全灭而怒斥部下。对于部下连死者的尸体都找不到这一点更是大发雷霆。

此时此刻，艾斯尼尔在ティコラス川却看见了惊人的另一幕：多艾尔的弟弟，圣印骑士队长古尼姆（ダリシム）杀死一名梅伦嘉伯教徒之后，该教徒的身体竟化作点点光球消失了。迎面而来的罗美奥和他的情侣沙曼莎（サマンサ）也看到了这一情景。罗美奥认为这一现象

是魔都的魔力所致。被魔力入侵而无法驾驭的人死后将无法升天，灵魂与死尸相结合变成“不死”的丧尸，是“不完全的死”，而罗美奥的目的在于“真正的不死”。

在暗中听到这番话后，艾斯尼尔若有所思，分神之际被多艾尔发现。激战之后，多艾尔被打倒了，艾斯尼尔获得了圣印骑士团之键，并用它来到废坑第一层，而一位身穿红衣的神秘男子也接踵而至。

攻略重点：

Boss 多艾尔弱点：脚，物理攻击。种族：HUMAN。战术：打倒两名骑士后，再对付他，武器装备枭雄石。

透视之力

艾斯尼尔把废坑内的三只Boss消灭后，正要离开废坑，继续追踪斯多尼之旅时，头忽然间剧痛起来。但头痛过后，他却能够看见卡露所见到的一切：斯多尼正命令哈迪用特殊能力观察远处的情况，哈迪因为看到艾斯尼尔越来越强大而感到恐惧，并再次与斯多尼争执起来。斯多尼用冷酷的眼神制止了哈迪，命令他将卡露带到大圣堂去，自己也转身离去。在他的背影里，卡露再次读出了那个酷似卓苏亚的男孩身影。孤独的男孩仿佛在喃喃自语：“希望能去死。”

看到这一切的艾斯尼尔，不禁担心卡露会遇到什么不测，便加快脚步追踪而去。也许我们的主人公自己也没有意识到，在和斯多尼安排下的魔物一次又一次的战斗后，魔都的魔力已渐渐渗入他的体内，许多技能就如同这次的透视能力一样，渐渐地在他的身上苏醒了。

而那位神秘的红衣男子，再次出现在艾斯尼尔的身后，似乎一路跟踪着他，此人是谁？目的何在呢？

攻略难点：

1. 在劳动者休息的场所中，有一个宝箱需要用解锁魔法“アンロック”来打开。

2. 通过希望的坑道时，时间不能超过15sec。

3. 深く多くを求めた通路的门需要在以后的情节中取得白银之键后才能打开。

4. Boss龙的弱点：尾部，物理攻击，打击系。种族：DRAGON。战术 开始后就直扑到它怀中，以免遭受重大打击。由于其弱点尾部较难攻击到，改为攻击头部也可，武器不要忘了装备辉龙石。

5. Boss 火之灵弱点：左手，水属性。种族：PHANTOM。战术 武器装备ウンティーネ碧玉，最好能够装备反击特技フアイアブルーフ

6. Boss 兽战士弱点：身体，切断系。种族：BEAST。战术：用辅助魔法减低Boss的能力，同时提高自己的攻击力。

支配力量

艾斯尼尔从废坑中出来后来到市街地西部的另一面。在ピレポシノト外壁通り，他发现了斯特尼的行踪，便躲在墙角暗中监视。这时候，罗美奥和沙曼莎也来到这里，并发现了一些被风化了的古代文字。由这些梅伦嘉伯时代的文字，两人谈到了大魔道士梅伦嘉伯遗留下的究极魔法ゲラソ·ゲリモア。罗美奥称若取得了它，就可以成为世界盟主。斯特尼此时现身而出，以讥笑的口吻声称决不会让罗美奥取得究极魔法。并讥笑教会和法王厅是利用信仰作麻醉剂来迷惑人民。正当斯特尼想用读心术来催眠沙曼莎的时候，罗美奥及时制止了他，并以形同鬼魅的瞬间分身剑向隔着一扇铁闸的斯特尼攻击。虽然一击不中，斯特尼亦受惊而去。

艾斯尼尔听到他们的交谈后，继续向地下街西部进发，一路斩妖除魔，并在地底的鱼市场打倒了Boss大螃蟹。

攻略难点：

1、在这里有许多门要等以后取得白银之键或黑铁之键才能打开。

2、Boss大螃蟹的弱点：风属性　种族：BEAST

战术：武器上装备シルフの黄玉，防具上装备ウシティーネの碧玉，并注意用魔法将它的攻击力降低即可。

羽虫之森

从地下街返回地面，艾斯尼尔只觉得满天都是雪花在轻舞飞扬，仔细一看才发现那是羽虫在飞舞，前面是一座遍布羽虫的森林。此时，艾斯尼尔的头再度疼痛起来，然后便发觉这一次可以看到沙曼莎能看到的一切：沙曼莎和同伴尼丝（ニーチ）正在市街地东部寻找前进的通道，但各处都已被刻印封锁，队伍根本无法前进，圣印骑士团白白地损失了六七十名士兵，地下街的不死怪物却因为灵魂找到寄宿的肉体而增加了许多。这一切使得沙曼莎无法掩饰心中的恐惧。

“学会支配恐惧吧，不然会被魔力吞噬！”罗美奥的突然出现使沙曼莎颇感欣慰。两人谈到斯特尼不顾一切地不断召唤一些连自己都无法控制的魔物时，沙曼莎对此颇为惊奇，认为斯特尼是在自暴自弃。就在此刻，罗美奥察觉到艾斯尼尔的精神侵入了沙曼莎的体内，立即打了沙曼莎一记耳光，将艾斯尼尔赶了出来。

意识恢复过来的艾斯尼尔，脸上的伤痕与沙曼莎被打后的情形一模一样。为何会如此？艾斯尼尔自己也茫然不知。

恍惚之际，那位一直跟踪着他的神秘人物现身了。这个红衣男子自称詹恩（シャン），也是VKP的Riskbreaker。他说艾斯尼尔之所以能够透过别人的双眼看事物，是因为接触魔都的魔力后拥有了捕获别人的身体波长，并取而代之的能力。看到艾斯尼尔颇含敌意，詹恩主动表示友好：“是上司叫我跟着你的，我是你的拍档。”

“Riskbreaker都是孤独的狼”，艾斯尼尔冷冷的拒绝了他。看到艾斯尼尔反应冷淡，詹恩便用尼莫德的事来吸引他的兴趣。他称尼莫德实际上是魔力的天然牧场，大魔导师梅伦嘉伯建立魔都，就是为了吸引人们前来，让魔力寄宿和成长。甚至二十五年前的那场大地震，都是为了获得更多的亡灵和肉体而人为发动的。

现在魔力已经到了收获的时节，各方面的势力涌入魔都，就是为这笔魔法遗产而来。在这场纷

争里，艾斯尼尔代表议会方面的利益。艾斯尼尔对他的话半信半疑，警告詹恩不要再跟着他之后，便飘然而去，羽虫在他身后翻飞，好像在追随着他身上那股越来越浓的魔力气息。

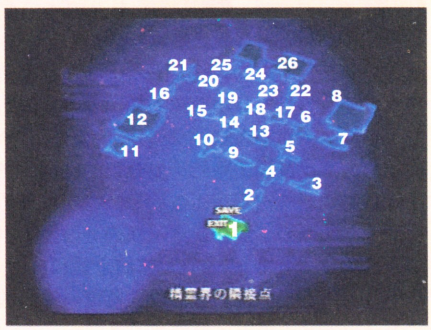
艾斯尼尔走后，一心要为哥哥多艾尔报仇的古利姆也带着圣印骑士团赶到了羽虫之森。他和詹恩相互很熟悉，似乎圣印骑士团和詹恩已达成某种默契。打过招呼后，古利姆进入羽虫之森，继续追击艾斯尼尔，詹恩也转身离去。

与此同时，艾斯尼尔正在迷雾重重的羽虫之森内找寻前进的道路。当他披荆斩棘，来到大自然に恐怖した路时，出现在眼前的是斯特尼与古利姆对峙的一幕，古利姆显然不是对手，却不甘服输，使出了超过自己魔力界限的召唤术，结果被魔力吞噬。但被魔力支配的他却变得更强了，不仅成功的召唤出恶魔武士，还向艾斯尼尔发动了疯狂的攻击。奇怪的是斯特尼居然出手帮助艾斯尼尔。两人联手自然非同小可，终于将魔化的古利姆和恶魔武士打败。

攻略难点：

1. 生还を望んだ广场的Boss土龙必须要打倒，才能继续前进。

2. 羽虫之森内道路曲折，往往会瞬间移动至别处，因此要利用好自动绘地图的功能，确认方向。下面提供最短路线：1 → 2 → 4 → 5 → 6 → 7 → 8 → 17 → 22 → 26 → 25 → 20 → 21 → 16 → 12



3. Boss土龙弱点：风，尾部。种族：DRAGON。战术：对付龙族的老方法了，就是手持装备辉龙石的武器直扑到它的怀里，要小心它的尾部攻击，如能善用反击特技最好不过。

4.Boss恶魔武士弱点:腹部,风。种族：EVIL

5.Boss古利姆弱点：土。种族：HUMAN。

战术：由于斯特尼在旁协助，因此应集中力量对付较弱的古利姆，让斯特尼帮忙恢复。另外千万不要出手攻击斯特尼，否则他会撤出战场。

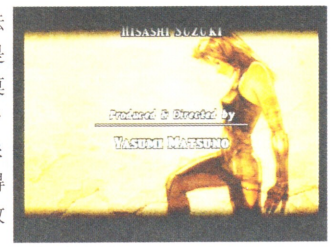
真实的过去

战斗结束后，斯特尼向艾斯尼尔证实了魔力牧场的存在，并指出议会和法王厅就是二十五年前尼莫德大地震的幕后指使。看到艾斯尼尔将信将疑，斯特尼转过话题，说要带他去看真实的过去。不由分说，艾斯尼尔便又被带回到妻儿被杀前的一幕：蓝天白云，绿草碧树，一家人在碧绿的草原上温馨的野餐。但这一切只会令艾斯尼尔觉得痛苦。便要求斯特尼停止。斯特尼却叫他看清楚真实的情况。艾斯尼尔无奈只好看下去——当自己的妻子去取水的时候，一名盗贼将妻子杀死了。那盗贼的相貌越来越清晰，竟然是艾斯尼尔自己。不容他怀疑，斯特尼源源不绝的说了下去："你执行暗杀任务时被这一家人看见，上司命令你杀人灭口，可是善良的一面却令你从此陷入罪恶感中。VKP于是将你洗脑：你变成了那无辜的男人，眼看着妻儿被杀害。失去妻儿的痛苦使你加入了Riskbreaker。并对一切犯罪疾恶如仇。这就是你被重新植入的记忆。"艾斯尼尔无论如何不愿相信这一切，斯特尼继续道："最好的证明就是你那数一数二的杀人技，这种技术只有在暗杀部队中才能学到，与你来尼莫德后学到的秘术毫不相干。"

"是假的！"艾斯尼尔一边向斯特尼攻击，一边吼道："为什么要告诉我这些？"

斯特尼闪过攻击，慢慢隐去，空中传来一句话："想知道真实的话就继续跟着我来吧，艾斯尼尔。"

带着挥之不去的痛苦和疑问，艾斯尼尔的追踪之旅又开始了。从羽虫之森出来，艾斯尼尔穿过外壁的南侧来到レアモンデ砦。当他步入战いの憩いの广场时，发现罗美奥与沙曼莎也到了这里，他们经过调查古代文字，确认这条街已经有两千多年的历史。即使经过风化和地震，但是整条街的外貌从未改变，就如同巨大的魔法阵一般。在街的中央，罗美奥甚至感受到大圣堂就在很近的地方。詹恩这时现身而出，原来他与罗美奥确有合作关系，他证实了所谓的究极魔法グラソ・グリモア就是这座魔法阵，也就是说整个尼莫德就是グラソ・グリモア。要获得这个魔力牧场的魔力，就必须找到开启牧场机能的'键'。谈到这里，罗美奥厉声质问詹恩："为何现在才告诉我？是否想背叛我？"詹恩并没有回答，实际上他也对魔法遗产怀有野心，与罗美奥合作不过是相互利用而已。正当两人剑拔弩张之际，艾斯尼尔再度与沙曼莎的波长连接，却被察觉了，罗美奥只好与詹恩分别离去。艾斯尼尔随后跟来，推开门时，才发觉中计，罗美奥和詹恩竟同时闪了出来。在下令除掉艾斯尼尔后，罗美奥先行离开了。两个Riskbreaker之间展开了一场生死搏斗。结果自然是邪不胜正，我们的主人公再次取得了胜利。詹恩对自己的失败懊悔不已，还说艾斯尼尔虽然丧失了记忆，但身体的杀人技仍然没有退步。"杀人技？"艾斯尼尔非常震惊，隐约间感到某种恐惧。果然，詹恩下面的话让他震惊不已，詹恩称他与艾斯尼尔本来是一对拍档，在那个夏天，他们奉命将所有作战时的目击者解决……恍惚之间，艾斯尼尔的意识又回到了那个风和日丽的夏天，看到了自己抛下血淋淋的屠刀的一幕……斯特尼说的话是对的：人为了心安理得而向自己说谎话。



攻略难点：

1.レアモンデ砦有8个被封印的房间,和一个宝箱现在都不能打开。

2.Boss詹恩的弱点:风。种族：HUMAN。战术：武器装备枭雄石，并使用魔法降低他的攻击力，中了他的必杀技后要及时回复。

幻像与真实

决心不再欺骗自己的艾斯尼尔离开レアモンデ砦，来到市街地南部，经アルアノ通り进入カサバス家再从外壁的东侧进入地下街西部的另一面。在地震混乱的广场打败Boss空间幽灵后，一路前进来到废坑第二层,在暗音中的食事场,再次打败一条巨龙后,艾斯尼尔忽然听到了卡露的呼唤,意识再次与卡露联结，看到了大圣堂发生的一切:刚睡醒的卡露被哈迪带往大圣堂,哈迪还说所有通向大圣堂的路都已被刻印封闭。哈迪的旁边还有公爵的儿子卓舒亚。卡露惊奇的发现，卓舒亚的相貌与从斯特尼身上读出来的男孩子影像几乎

一模一样。于是卡露以读心术向哈迪质问：“你们为什么要占据公爵宅邸？回答我！”虽然哈迪不愿意回答，但他心中的影像依然将真实情况说了出来。原来拜特巴公爵是华伦帝亚公国暗之历史的掌管人，二十五年前开始养育魔力牧场，不久前，公爵患了绝症，临死前很后悔自己做过的事，便想将这条魔力之街消灭。但公爵正是这条街的“键”之继承者，也就是拥有グラソ・グリモア真正力量的人。如果街消灭了，虽然受诅咒的梅伦嘉伯之血脉会被斩断，但公爵自己也将陷入万劫不复之地——不完全的死。“我们不会让他这么做，我们会继承下去，斯特尼……”哈迪的影像说到这里忽然停住了，原来是哈迪发现了卡露在使用读心术，便用剑刺伤自己的腿以痛楚来阻止自己的心再被阅读，并对卡露说读心术以及自身拥有的观察远处情况的能力都是“负的力量”，是魔力的作用。

看到了这一切的艾斯尼尔，开始明白自己为何能进入别人的意识。但为什么魔力会选中了他呢？

攻略难点：

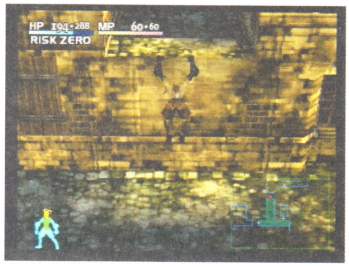
1、废坑第二层盗贼达的空间是进去就无法返回的，只有装备弓箭，射破右上方的箱子，才能继续向上走。

2、Boss 空间幽灵弱点：物理。种族：PHANTOM。战术：装备魔防能力高的防具，并装上モーロッケの黒玉来应战，由于武器对该Boss命中率很低，应攻击命中率较高的手臂。

3、Boss 巨龙弱点：物理。种族：DRAGON。战术：老办法！

魔之入侵

艾斯尼尔在魔力的指引下，继续向大圣堂进发。离开废坑第二层来到崩坏的商店街，再从亡き人か运ばれた地下道进入市街地东部，在シサスラス的丘公园，以黄铜之键开门进入地下街东部，打败了两名Boss后，再来到外壁的北侧，并进入



地下街东部的另一面。由于从卡露的意识里得知，所有通往大圣堂的路都被封印封锁着，因此艾斯尼尔必须收集所有的刻印。当拿到最后的刻印时，艾斯尼尔在农作物の价值を决ぁた阶段遇上了一男一女两名圣印骑士，奇怪的是古利姆的尸体也在这儿。见到艾斯尼尔，两人异常激动，口口声声说要为古利姆报仇，艾斯尼尔忙开门退避，但男骑士迪加（ティカ）似乎会瞬间移动，竟在前面堵住了他，和女骑士前后夹击艾斯尼尔，打败其中一位后，两人一起遁去。为了查清古利姆尸体神秘转移的真相，艾斯尼尔再次回到农作物の价值を决ぁた阶段，却发现迪加和尼丝仍然在那儿守护着古利姆的尸体。但可怕的事情发生了，早已经死在羽虫森林内的古利姆竟然活动了起来。原来，尼莫德魔力牧场已充满了亡灵，被魔力支配而无法升天的古利姆无法找到新的肉体，只好与自己的死尸结合成了丧尸。街中亡灵的悲鸣使古利姆发狂，他以惊人的速度和跳跃力越过迪加和尼丝，向街中逃去。为了拯救好友，迪加和尼丝也追了上去。亡灵的悲鸣一阵阵传来，仿佛在呼唤新的魔力继承人来解救他们。艾斯尼尔再度踏上了征途。

攻略难点：

1、地下街西部地下的生物に惊りた通路有一处断壁，必须持有弓箭才能通过。

2、要拿到所有刻印，必须在地下街西部，地下街东部，市街地东部这几处地方反复探索。玩家要记得用打倒Boss堕天使后得到的转移魔法：テレポート。

3、Boss 堕天使弱点：神圣。种族：EVIL。战术：武器装备破魔石。以神圣魔法攻击。由于他会隐身，因此要不时开启攻击范围来锁定他。

4、Boss 邪灵铠甲弱点：神圣。种族：EVIL。战术：用魔法降低他的攻击力，同时封印他的魔法，武器装备破魔石，必要时加强防具能力。

5、Boss 迪加和尼丝弱点：神圣。种族：HUMAN。战术：这两个人只要其中一个战败便会退却，考虑到位置关系应选择迪加集中攻击。

ライムストーン搬运沟

从地下街西部的太阳を望んだ街道进入，用黑铁之键打开门。艾斯尼尔来到了ライムストーン搬运沟。与此同时，罗美奥已率领圣印骑士团来到了大圣堂前。趁着圣印骑士们忙着进入大圣堂的时机，与罗美奥同行的詹恩悄悄的走入了キルティア神殿，他有什么图谋呢？

而艾斯尼尔此时仍然在阴暗的迷宫里奋斗。在圣地を梦见た广间打倒Boss邪水灵后，艾斯尼尔的冒险旅程将要面临更大的挑战！（实际上面临挑战的是玩家们，因为游戏从这里开始，难度陡然增加，可称为PUZZLE和A.RPG的混合体。）

当我们的艾斯尼尔正越过重重陷阱，闯过道道难关的时候，身处大圣堂内的哈迪和卡露、卓舒亚正等着斯特尼回来。卡露望着天花板上的一个刻印发愣，因为她发现这个刻印和斯特尼背上的刻印很相似。而卓舒亚安静的坐在一旁，不哭也不闹。哈迪走上前去，温和地问他：“你觉得饿吗？”不知为什么？一路上哈迪都很关照卓舒亚，好像照顾小弟弟一样。看到哈迪的温柔举动，卡露不自觉地又使用了读心术。哈迪的影像再次出现，开始诉说自己的身世：当年因参与武器非法买卖而被治罪，在当权者的引诱下，又出卖了同伴。这一切都是因为要照顾自己病重的弟弟，必须有足够的金钱和自由，但诺言并未实现，他仍然被投入监狱。等到逃狱出来，才知道弟弟已经病死了。

“即使你加入梅伦嘉伯教，向社会报复，你的弟弟也不会回来了。”卡露情不自禁地对哈迪喊道。看到卡露又阅读自己的心，哈迪很恼火，叫她住口。但卡露仍然称哈迪的行为是弱者的举动。哈迪又气又急，正欲动手教训卡露，

一支不知从哪儿飞来的箭射中了他，原来罗美奥已经赶到了大圣堂。

攻略难点：

1、打倒Boss邪水灵后，在矿物を运ンダ坑道有两条歧路，建议走左边，不仅可以拿一宝箱，梦见た者达が登った部屋的方块谜题也将变得较易解开，只需将两块同颜色的磁铁石重叠即可。

2、在魔舞う物质の坑道中，两块限制滚动的岩石无用，跳上浮石，于最低点用弓箭破坏对岸箱子，再从最低点起跳到对岸。

3.在“心ない者たちの坑道”中先将两个蓝色的滑块重叠，然后将白色的限滚岩石推开，令箱子能移动至蓝色滑块前。其余如图：

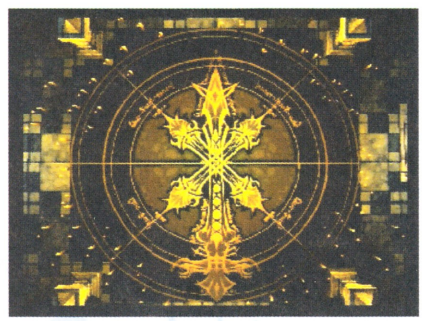
4、Boss邪水灵弱点：火。种族：PHANTOM。战术：以火属性魔法和反击特技アクアウォード作为攻防体系，必要时使用フロストガード加强水属性防御。

5、Boss兽面人弱点：物理。种族：BEAST。战术:由于他的速度快，攻击力高，应先用魔法降低他的能力，必要时以ルフトガード提高风属性防御。

6、Boss水龙弱点：物理，火。种族：DRAGON。战术：仍然是老方法，不过也可用スパクアダシチ加强武器威力。

血涂之罪

在艾斯尼尔离开ライムストーン搬运沟的同时,罗美奥正在大圣堂内拷问受伤的哈迪,要他说出开启尼莫德魔力牧场的“键”之所在。尽管年幼的卓舒亚对他的行径非常愤怒，罗美奥依然心硬如铁。而哈迪却震惊于身为圣印骑士团长的罗美奥竟然拥有和斯特尼一般的魔力。迷迷糊糊中，哈迪看见斯特尼就站在眼前，并对他说尼莫德的魔力继承仪式就要开始了。哈迪又惊又喜，连忙问道“‘血涂之罪’的‘键’已经拿到了吗？它可是魔力继承者的证明，持有者可以用灵魂来换取自由使用魔力的力量。现在亡灵已经充满了这条街，魔力已到收获的时刻。时间不多了，快让我看看‘键’”。在斯特尼面前，哈迪不自觉的将自己对“血涂之罪”所知道的一切都说了出来。但斯特尼的形象渐渐隐去，站在他面前的依然是罗美奥。获知了“血涂之罪”秘密的罗美奥，根据异端审问时代的逆之封印，推断大圣堂天花板上的刻印就是“血涂之罪”的“键”，而斯特尼背上的纹身与这个刻印一模一样，说明他已经获得了“键”。想通这一切的罗美奥把剑刺入了哈迪的胸膛，而哈迪正想去抱抱卓舒亚……卓舒亚伤心地哭了起来……



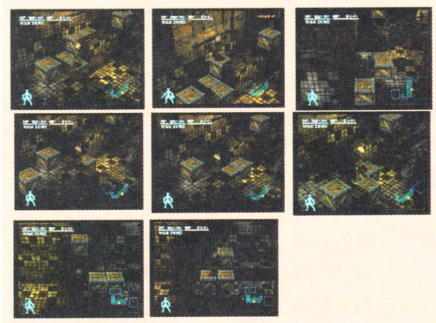
另一方面，在キルテイア神殿，斯特尼正回忆着年幼时的事。年幼的他，长得和卓舒亚一模一样。每当父亲回来的时候，他总是跑过去迎接，非常开心。而他的父亲，就是拜特巴公爵。这时，斯特尼察觉了哈迪的不幸，而心怀鬼胎的詹恩出现在身后。刹那间，儿时的温情、失去朋友的悲伤都化作了针锋相对的较量。面对来势汹汹的詹恩，斯特尼半真半假地说要把艾斯尼尔选为魔力的继承者。一心染指魔法遗产的詹恩气急败坏地诬蔑艾斯尼尔是精神软弱并且假充正义的人。斯特尼嘲笑他说：“这已足够，至少他不会将魔力用于恶的一面，像你这样的人是不会从我身上得到什么的。”詹恩气得把斯特尼打倒在地。正在这时，艾斯尼尔也赶到了这里，却被詹恩暗中偷袭，昏倒在地上。此时的詹恩原形毕露，威逼斯特尼将他选为魔力继承者。然而斯特尼并不服从，詹恩便一刀斩断了斯特尼的一只手臂。但具有不死之身的斯特尼对此似乎毫无反应，还将断臂完整无缺地接好。詹恩心中暗惊，更发现手中的武器也变成了斯特尼的断臂，慌忙扔掉。这时他不禁害怕起来，面对着不断逼近的斯特尼不住后退。当退到墙边时，墙边的石像竟像有了生命一样动了起来，一剑劈死了詹恩。接着，斯特尼便对苏醒过来的艾斯尼尔说道“这条街的力量都交给你！跟着我来吧！就在尼莫德的最高点！”艾斯尼尔却答道：“这些东西我都不要，我只想知道卡露他们在哪儿！”

“跟我来的话，也许能救回失去的妻子！再相见时你会感激我的！”斯特尼说完，飘然离去。而留下来的艾斯尼尔则要对付那有生命的石像。

攻略难点：

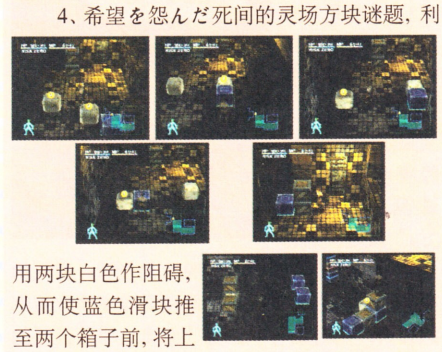
1、暗が生まれた圣地，只要从墙边起跳，便能到达对面。

2、暗を受け人てた者的场的方块谜题，关键是将从左到右数第二个箱子向上面的凹槽推下。其余如图。



3、在绝望を悔げた古代の礼拜室获得白银之键后，可用转移魔法去各处打开原先打不开的门，将会获得许多有用的道具。

4、希望を怨んだ死间的灵场方块谜题，利用两块白色作阻碍，从而使蓝色滑块推至两个箱子前，将上方的箱子推到蓝色滑块上，便可以跳到对面。

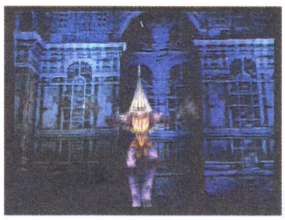


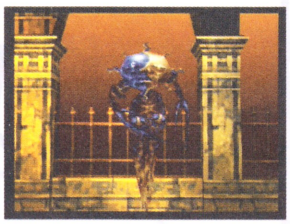
5、Boss野牛怪弱点：物理，头部。种族 BEAST。战术：尽量保持近身战，同时用魔法降低敌人的能力，并且此时玩家应已拥有几套对各种族有特效的武具，要及时装备。

6、Boss四手神像弱点：物理。种族 HUMAN。

大圣堂

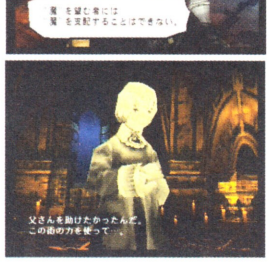
打败神像后，艾斯尼尔终于来到了冒险的终点——位于尼莫德中央的大圣堂。大圣堂各处都利用浮石来升降，艾斯尼尔必须在一阶至三阶之间反复来回，将各处的Boss都打败，才能解除所有浮石的封印，到达大圣堂的第四阶。





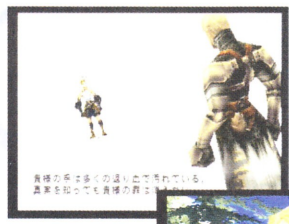
正当艾斯尼尔在一至三阶间努力的时候，斯特尼来到大圣堂第四阶，见到了濒死的哈迪，还有卡露和卓舒亚。自然也少不了那位急于继承魔力的罗美奥。罗美奥得意洋洋地宣布，取得魔之力量后，要以独裁的手段把这个腐败的世界进行清洗，建立新的价值观……就在这时候，斯特尼用特殊能力将从窗外进来的沙曼莎制住了，并趁罗美奥分神之际，用转移魔法把哈迪和卡露等人送了出去，背后却挨了罗美奥的一剑。

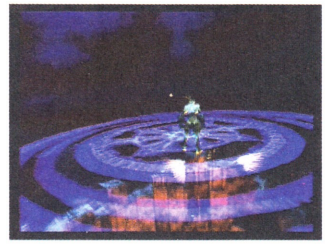
当历经千辛万苦的艾斯尼尔终于来到大圣堂第五阶的时候，看见奄奄一息的斯特尼躺在烛光之间，背上的纹身已被人削去，流血不止……“究竟发生了什么事？卡露他们呢？”艾斯尼尔焦急地问道。斯特尼嘴角露出一丝苦笑“你来迟了，艾斯尼尔，不过我已经将卡露他们传送到安全的地方。”接着，斯特尼慢慢的讲出了整个事件的来龙去脉。濒死的拜特巴公爵想用自己的生命和灵魂来换取魔都的毁灭，同时也可以让受“血涂之罪”诅咒的梅伦嘉伯的血脉断绝。但从小倍受宠爱的斯特尼，却不忍心让父亲的灵魂蒙垢，便继承了“血涂之罪”。在见到艾斯尼尔之后，他便下了决心让艾斯尼尔继承这条街的魔力，并一路引导艾斯尼尔来到此处。



最后，斯特尼拜托艾斯尼尔消灭罗美奥，因为越想拥有魔力的人，越容易被魔力所吞噬，要在魔力毁灭一切之前将他除掉。就在斯特尼拜托艾斯尼尔的时候，夺取了“血涂之罪”的罗美奥正在顶层举行继承仪式，可怜的沙曼莎被当做了仪式的祭品。而罗美奥居然不知廉耻地称这是为爱而牺牲。但利欲熏心的人始终无法驾驭魔力，在一阵电闪雷鸣后，罗美奥被魔力吞噬，变成一个魔人。

又来迟了一步的艾斯尼尔立即与魔化了的罗美奥展开战斗，尽管罗美奥十分强大，但自进入尼莫德后就一直在成长的艾斯尼尔却毫不畏惧。剑啸声中，雷光影里，罗美奥终于倒下了。此时，四周变得一片空白，艾斯尼尔发现自己置身于记忆的次元空间中，记忆中，被自己杀害的一家之主，也就是另一个自己以及罗美奥不住的诱惑他，让他放弃一切，与魔为伍。艾斯尼尔坚定了心智，并不为其所动：“你们都是魔吧，快点滚开。”顿时眼前一亮，艾斯尼尔又回到了和妻儿相聚的那个夏日，妻子迪亚(ティア)和儿子玛古(マーゴ)正在等他。“欢迎你回来，艾斯尼尔！虽然只是在你记忆中短暂的存在，但我们已经觉得很幸福，因为得到了你一生的爱。”迪亚对他说。尽管艾斯尼尔有点不知所措，但迪亚仍然深情地吻了他一下，说道“不要被别人的话语所迷惑，我爱你，艾斯尼尔。”说罢，便和玛古一起慢慢消失了。战胜了心头魔障的艾斯尼尔这时听到了一个声音：“回来吧，你的故事还未完结”，便又回到了现实中。在一个巨大的魔法阵上，罗美奥化作了一个如神一般的怪物，但经过了无数考验的艾斯尼尔决不会功亏一篑，苦战之后，元凶伏法了。





攻略难点：

1、进入大圣堂前，应先去ギルギシ家去取得妖精的羽，然后大圣堂里的许多地方就可以轻易跳过。其中方块谜题解法：先将右上边的箱子射破，将左上边蓝色滑块推下，再跳上右边的柜子，将柜子上蓝色滑块推下，再射破左下边的箱子。将右下边的蓝色滑块向右推，再向前推。将左边的蓝色滑块向上推，再将上方柜子的蓝色滑块向左推下即可。

2、光与暗激战之间，应先跳到对面的门前，再向左跳，将摇杆拉下，以通向第四阶。

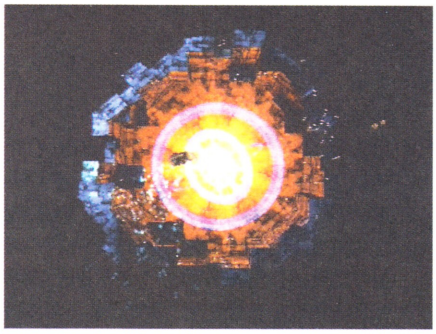
3、在大圣堂二阶狂气の旋律に台せ踊った部屋方块谜题：先把铁箱推下，从而与蓝色滑块成一直线，然后把处于低位的蓝色滑块推至铁箱旁，这时两个滑块与铁箱平排成一直线。之后把处于高位的蓝色滑块推至尽头，这样就可以用它作脚踏通过那儿。

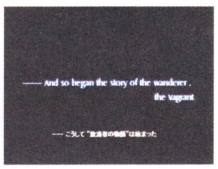
4、Boss罗美奥形态一弱点：物理。种族：EVIL。战术：武器和防具都装备破魔石，如果他用魔法降低你的能力就立刻用辅助魔法恢复，武器上装备长兵器为好。

5、Boss罗美奥形态二弱点：物理。种族：EVIL。战术：由于是连续作战，应该立即恢复体力，应常使用魔法インパリネスペル，以免被一击必死。由于Boss速度极快，不要追击他，当离得远时装备弓箭，离得近时装备单手武器和盾。武器和防具都要装备破魔石。

尾声

失去魔力的尼莫德开始崩溃，地下街的怪物们惊慌失措，正和丧尸古利姆战斗的迪加让尼丝先行离去，他决心和好友同归于尽，艾斯尼尔抱着斯特尼慢慢离开，背上的“血涂之罪”的刻印证明，他已成为新的继承者……，而卡路和哈迪已逃出了魔都。在曙光的投影中，卡露挂念着艾斯尼尔的安危，而哈迪的生命在晨曦里慢慢消失，被他当小弟弟般





照顾的卓舒亚伤心地哭着……

一个星期后，艾斯尼尔幻化成斯特尼的模样，前去探望病重垂危的拜特巴公爵。父子相拥中，公爵用短剑刺进了斯特尼的身体，因为他最大的心愿就是把会带来意想不到灾难的魔都和充满野心的儿子在自己死前一起毁灭。作完这一切后，斯特尼的形象渐渐消失，公爵也安然逝去了……

在街中，艾斯尼尔静静的望着公爵宅邸，并幻化成卡露的模样避过了守卫，慢慢地消失在街角……

《漂泊的故事》现在才真正开始。

心得篇

1、遇见工房应及时修理武具。但不要随意组合武具，最好是专练一套较好的武具，到后期威力会很大。

2、普及战术：选择好攻击目标后，在右下角可以看见敌人的属性和类型，立即装备上相应的武器和防具，战斗中可以根据实际情况更换武器。

3.必杀技一览表

武器	必杀技名称	消耗 HP	攻击类型	属性	效果
短刀	号条弹	25	打击系	--	集中一点向敌人打击
	影缝い	40	打击系	暗黑	给于敌人伤害的同时追加麻痹效果
	ダブルファング	50	贯通系	--	在同一处部位连续作追击
剑	裂帛双重突	25	贯通系	--	向敌人作超音速攻击
	黑斩破	40	切断系	--	给予敌人伤害的同时追加毒效果
	樱花舞	55	切断系	水	将毒冷气集中于剑处，向敌人作一刀两断
长剑	坏人弹	25	贯通系	--	以剑的波动向敌人攻击
	雷电轰爆波	40	切断系	风	给予敌人伤害的同时追加麻痹效果
	飞燕斩	55	切断系	--	向敌人作上下的双重效果
斧头或槌	ミストラルエッヅ	25	打击系	--	放出真空之刃向敌人作出攻击
	冰牙疾风烈	40	打击系	风	给予敌人伤害的同时追加麻木效果
	マンティスレア	55	切断系	--	以强烈的冲刺扣敌人的 MP
重斧头	ベアクラッシュ	25	打击系	--	从斧中发出闪光向敌人攻击
	炼狱魔人斩	40	打击系	--	给予敌人伤害同时追加诅咒效果
	破钢秘点	55	打击系	--	以强烈的打击令敌人防具受损
杖	爆炎打	25	打击系	火	利用爆烈的火药向敌人攻击
	リスクラブレイク	40	贯通系	--	以强烈突刺给予敌人伤害同时减低 RISK 值
	ヘウイタスト	55	打击系	土	令到周围的元素固定直至给予敌人伤害
重锤	ボーンクラッシュ	25	打击系	--	放出猛烈冲击波向敌人攻击
	迅雷爆裂打	40	打击系	风	给予敌人伤害同时追加麻痹效果
	轮焰杀	55	打击系	火	给予敌人伤害同时追加火属性伤害
枪	ルインハーツ	25	贯通系	--	把斗气集中在枪的尖端向敌人攻击
	アサルトスフィア	40	贯通系	风	给予敌人伤害同时令敌人武器和防具性能下降
	ギガデンペスト	50	贯通系	--	以强力的风暴令敌人防具受损
弓	狱炎烈散弹	25	贯通系	暗黑 & 火	以集合地狱火炎之箭向敌人攻击
	谓伏烈光弹	40	贯通系	神圣 & 风	以集合天界之雷向敌人攻击
	デツドスクリーム	55	贯通系	暗黑 & 土	以集合魔鬼之力之箭向敌人攻击
赤手空拳	红莲掌	25	打击系	物理	把周围的斗气集中于掌上向敌人攻击
	眩晕脚	40	打击系	物理	给予敌人伤害同时追加麻痹效果
	紫磨金波	55	打击系	物理 & 神圣	利用神圣之力给予暗属性的敌人致命之击

4、战斗特技表:

攻击特技:

ABILITY 名称	RISK	效果
ヘヴィショット	1	以给与敌人伤害值的70%作追加一击
ゲインライフ	2	以给与敌人伤害值的30%作回复HP值
マインドアサルト	1	以给与敌人伤害值的30%减少敌人MP值
ゲインマジック	2	以给与敌人伤害值的30%作回复MP值
レイジングレイク	1	以自己被扣掉的HP的20%向敌人作追加一击
インセインエイク	1	以自己被扣掉的MP的20%向敌人MP作追加一击
ゲインダメージ	2	以给与敌人伤害值的40%作追加一击,同时恢复武器的DP值
クリムゾンイド	2	以给与敌人伤害值的100%作追加一击,同时增加武器的PP值
ゲインファントム	1	以敌人HP值的10%作追加一击,同时增加武器的PP值
ファントムペイン	3	以武器所蓄积的全部PP值作追加一击
パラライズパルス	3	追加麻痹效果
ナミングクロウ	3	追加麻木效果
グルネスパインド	3	追加沉默效果
スネークヴェノム	3	追加毒效果

反击特技:

ABILITY 名称	RISK	效果
セルフリカバリー	1	恢复麻痹及麻木状态
マジックスナッチ	6	以敌人使用魔法值的50%恢复自己的MP
マジックリフレク	2	反弹被魔法攻击的40%令敌人受伤,自己伤害不减轻
ダメージリフレク	2	反弹被魔法以外攻击的40%令敌人受伤,自己伤害不减轻
レジストマジック	4	抵消被魔法攻击的20%,令自己的伤害减轻
レジストダメージ	4	抵消被魔法以外攻击的20%,令自己的伤害减轻
インパクトガード	4	抵消被物理攻击的50%,令自己的伤害减轻
エアブレイク	4	抵消风属性攻击的50%,令自己的伤害减轻
ファイアブルーフ	4	抵消火属性攻击的50%,令自己的伤害减轻
アースコソソル	4	抵消土属性攻击的50%,令自己的伤害减轻
アクアウォード	4	抵消水属性攻击的50%,令自己的伤害减轻
フィーンドガード	4	抵消圣属性攻击的50%,令自己的伤害减轻
デモンスケイル	4	抵消暗属性攻击的50%,令自己的伤害减轻

5.魔法一览表

攻击魔法

魔法名称	消费MP	使用对象	属性	效果	修得道具
ソリッドショック	25	单体部位	物理	以冲击波向敌人攻击	烈波のグリモア
ライトニングボウ	25	单体部位	风	以雷之箭向敌人攻击	雷矢のグリモア
ファイアボール	25	单体部位	火	以炎之弹向敌人攻击	炎弾のグリモア
ヴァルカンランス	25	单体部位	土	以火山弹向敌人攻击	地龙のグリモア
アクアブラスト	25	单体部位	水	以冷气向敌人攻击	水刃のグリモア
スピリットサージ	28	单体部位	神圣	放出光之精灵向敌人攻击	闪光のグリモア
デスラプトペイン	28	单体部位	暗黑	以苦痛之咒向敌人攻击	苦咒のグリモア
イクソシズム	22	复数	神圣	消灭不死系敌人	除灵のグリモア
パニッシュ	25	复数	暗黑	禁断即死魔法不死系敌人无效	虚空のグリモア
イクスプロジョン	36	复数部位	物理	在指定场所发生大爆炸	爆裂のグリモア
サンダーバースト	36	复数部位	风	向对象落下大量雷电	雷空のグリモア
フレイムスフィア	36	复数部位	火	在对象的空间内制造超高温火炎	炎锁のグリモア
ガイアストライク	36	复数部位	土	在对象的空间内把重力上升	磁踊のグリモア
アヴァランチ	36	复数部位	水	在对象的空间内制造绝对零度	瀑布のグリモア
ラディウス	38	复数部位	神圣	集合神圣波向敌人攻击	舞光のグリモア
メテオインパクト	38	复数部位	暗黑	从天空呼出陨石向敌人攻击	天破のグリモア
ドレインハート	12	单体部位	暗黑	把对方的HP变成自己的东西	吸精のグリモア
ドレインマインド	2	单体部位	暗黑	把对方的MP变成自己的东西	吸魔のグリモア

回复魔法

魔法名称	消费MP	使用对象	属性	效果	修得道具
ヒール	5	单体	神圣	回复HP	生命のグリモア
リストレイション	3	单体	神圣	解除麻痹状态	软化のグリモア
アンチドーテ	3	单体	神圣	解除毒状态	解毒のグリモア
ブレッシング	17	单体	神圣	解除诅咒状态	祓咒のグリモア
クリアランス	15	单体	神圣	解除所有状态	净化のグリモア
ジェネラスヒール	20	单体	神圣	HP慢慢地回复	命脉のグリモア

辅助魔法

魔法名称	消费MP	使用对象	属性	效果	修得道具
ハーキュリアン	12	单体	神圣	一定时间增加对象的力量	强壳のグリモア
ミゼラブルボディ	7	单体	暗黑	一定时间减低对象的力量	弱骸のグリモア
インライテン	12	单体	神圣	一定时间增加对象的知力	さい理のグリモア
フィブルマインド	7	单体	暗黑	一定时间减低对象的知力	惑乱のグリモア
インビジレイト	12	单体	神圣	一定时间增加对象的速度	俊敏のグリモア
レイズーポーンクウ	7	单体	暗黑	一定时间减低对象的速度	钝化のグリモア
プロテクト	15	单体	神圣	一定时间增加对象的武器防御性能	优锐のグリモア
アンプロテクト	7	单体	暗黑	一定时间减低对象的武器防御性能	钝磨のグリモア
サイレンドスペル	7	单体	神圣	一定时间对象不能使用魔法	封咒のグリモア
インバリドスプル	21	单体	神圣	令所受的魔法伤害一回无效	耐魔のグリモア
スタンクラウド	7	单体	暗黑	令对象麻痹	邪痹のグリモア
ポイズンミスト	11	单体	暗黑	令对象中毒	邪毒のグリモア
カース	17	单体	暗黑	诅咒对象	诅咒のグリモア
フィクセイト	6	复数移动平台	神圣	令平台停止移动	停空のグリモア
ディスペル	10	单体	神圣	所受魔法无效	解魔のグリモア
アンロック	3	单体宝箱	神圣	打开被锁的宝箱，risk越高成功率越高	解锭のグリモア
マーク	6	复数陷阱	神圣	确认地图上的陷阱	刻印のグリモア
アナライシス	5	单体	神圣	分析对象资料，risk越高成功率越高	解析のグリモア
ルフトアタッチ	10	单体	风	一定时间内武器加上风属性	惠空のグリモア
スパークアタッチ	10	单体	火	一定时间内武器加上火属性	惠火のグリモア
ソイルアタッチ	10	单体	土	一定时间内武器加上土属性	惠土のグリモア
フロストアタッチ	10	单体	水	一定时间内武器加上水属性	惠水のグリモア
ルフトガード	9	单体	风	一定时间内武器加上风属性	耐风のグリモア
スパークガード	9	单体	火	一定时间内武器加上火属性	耐火のグリモア
ソイルガード	9	单体	土	一定时间内武器加上土属性	耐土のグリモア
フロストガード	9	单体	水	一定时间内武器加上水属性	耐水のグリモア
カース	17	单体	暗黑	诅咒对象	诅咒のグリモア
フィクセイト	6	复数移动平台	神圣	令平台停止移动	停空のグリモア
ディスペル	10	单体	神圣	所受魔法无效化	解魔のグリモア
アンロック	3	单体宝箱	神圣	打开被锁的宝箱，risk越高成功率越高	解锭のグリモア
マーク	6	复数陷阱	神圣	确认地图上的陷阱	刻印のグリモア
アナライシス	5	单体	神圣	分析对象资料，risk越高成功率越高	解析のグリモア

属性魔法

魔法名称	消费MP	使用对象	属性	效果	修得道具
ルフトアタッチ	10	单体	风	一定时间内武器加上风属性	惠空のグリモア
スパークアタッチ	10	单体	火	一定时间内武器加上火属性	惠火のグリモア
ソイルアタッチ	10	单体	土	一定时间内武器加上土属性	惠土のグリモア
フロストアタッチ	10	单体	水	一定时间内武器加上水属性	惠水のグリモア
ルフトガード	9	单体	风	一定时间内武器加上风属性	耐风のグリモア
スパークガード	9	单体	火	一定时间内武器加上火属性	耐火のグリモア
ソイルガード	9	单体	土	一定时间内武器加上土属性	耐土のグリモア
フロストガード	9	单体	水	一定时间内武器加上水属性	耐水のグリモア

A、攻击技组合:

(1)、ゲインファントム+ファントムペイン+ヘヴィショット（最强攻击技）

(2)、グルネスパインド+パラライズパルス（最赖攻击技）

(3)、レイジングレイク+インセインエイク+クリムゾンイド（七伤拳）

B、防御类特技:

推荐魔法类反击技，可减轻伤害，但如不能熟练掌握不如不用。

6、完成一次游戏后，以原纪录再开始新游戏。便可保持原有的能力、武器、防具和魔法。另外，“血涂られた圣印的封印”也会打开，还可获得“黄金之键”。

7、隐藏迷宫进入方法:

得到ピラカンサの刻印后，可以到アイアンメイデンLV1的カルドロン，把门打开，便可来到一个新的迷宫。从而获得许多有用的道具及珍贵道具“宝箱的键”和一些刻印。那么，レアモンデ砦里的8个被封印的房间,和那个不能打开的宝箱现在都可以打开了。利用宝箱之键还可以把其他打不开的宝箱打开。

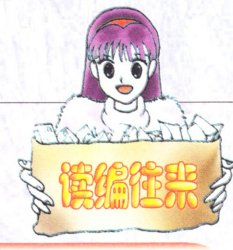
8.钥匙一览:

名称	入手方法
黄铜の键	在“羽虫之森”“生还を望んだ广间”中把“アースドタゴン”击倒。
黑铁の键	在“地下街东部”“武器が违法に运び出ざわた广间”的宝箱中。
白银の键	在“祈鲁狄亚神殿”“绝望を悔に古代礼拜室”的宝箱中。
黄金の键	从“避难通路”到达“地下街西部”，藏在“崩坏した商店街”的宝箱中。
白钢の键	在“羽虫之森东部”“大自然を确认し广场”把“ダマスクスクラッ”打倒。
赤铁の键	在“忘わらわたを坑道”“罪にを服した骑士のアトリユ”的宝箱中。
圣印骑士团の键	在“市街地西部”“ティコラス川”中把“テユエイソ”击倒。
宝箱の键	在“アイアンメイデンLV1”“スパニッツユ·ティコラー”把“ワイバーソナイト”击倒。

玩家之窗

读编往来	78
二手天地	81
论尽江湖——玩友自由谈	82
游戏黄金眼	84
玩友沙龙	87
新新人类 GEAR	88
秘技门	90
金手指尖	91
星之心画廊	92
游戏排行榜	94
游戏发售大观园	96

读编往来



本期主持人：邪魔天使

小编发言

哈哈！本期的读编往来就是我邪魔天使主持啦！请大家多多来信，多多批评。

应读者们的要求，本期登出“维罗尼卡”的“超级”剧情攻略。因为PS2终于在3月4日发售，我们这期对PS2做了很多介绍，相信大家在业界最强大的主机火热发售之时，也想多知道一些PS2方面的信息吧！

有些读者来信说，对于他们提出的建议和意见看不到我们的反应。其实，我们是非常重视读者意见的，并正在照着读者们的建议改进工作，只是一直限于时间和精力，不可能在一两期内就改进全部的不足之处。而且有些栏目的改动因为有杂志发行和回收调查表这样的时间延迟，所以不能立即见效(比如“玩友沙龙”就是这样的栏目)。希望读者朋友们多多支持栏目的改动，并给出你们的建议。还有就是对某些栏目的评价是褒贬不一的，只有暂且保留，以观后效(“玩友沙龙”就是这样的栏目)。要是几期以后这个栏目还是没有起色，我们就会对它开刀了！所以请大家赶快来参加“玩友沙龙”呀！不然它就要被枪毙了！(有的读者朋友说我们没有广告，我这不就为我主持的“玩友沙龙”打了广告了？哈哈)另外，从这一期开始“女生常谈”栏目不再继续了，这不单是责编和众小编的决定，也是我斗智斗勇争取的结果。欲知详情如何，请喝口茶，喘口气，再揉一揉眼睛，接着往下看，谜底就在这几页……

下面请紫枫发言吧，他已经迫不及待了！

“大家好，我是新人紫枫，还望多多关照！”

“又是老一套！能不能换一换啊！”

“不理他，我们接着说。从现在开始，我会接手LEO的一部分工作……”

“哼！在画廊和二手天地就说过了。全是该报废的话！”

“希望大家能对我多提些建议，让我把各个栏目办得更好……”

“哈哈哈，我就说他全是废话吧！”

“请大家稍等。”

一阵拳脚声响起……

“好了，就说这么多。祝大家打机快乐！”

踏过邪魔天使的身体走下台。

大家好，我是LEO，请稍等一会儿，我要为邪魔天使包扎一下……

我们先让邪魔天使下台去休息，我有一些话要对大家说一说。算起来，LEO差不多为大家服务一年了。正所谓人有悲欢离合，月有阴晴圆缺，LEO虽然很舍不得，但现在因为工作所需，LEO不得不先离开各位读者一段时间了。LEO以后将转为一个幕后工作的角色，每期对一些新闻热点和业界大事作出一些评述，或者是写一些科普类的文章。虽然以后和各位读者见面的机会少了，但LEO一样会为办好这本杂志而尽心尽力的。LEO在这时候也不想多说什么，在为大家服务的近一年时间里，LEO所做的工作得到了大部分读者的认同，LEO对此感到很欣慰。另外在这一年里面，LEO时时刻刻得到靖亭同志的大力帮助，在这里LEO要对靖亭同志致以最崇高的敬意和最真挚的谢意！当然，后来加入的GOUKI、邪魔天使也给了LEO很大的帮助，在此LEO也深深地感谢他们(当然还要感谢已经离去的小P)。同时也要感谢帅哥、梅姑娘、玫姑娘、KO平等幕后英雄(老编：“LEO你单单忘了我？大胆！！！来人啊！把LEO拖下去砍了！！”)。啊！这一切当然是在老编的英明领导之下才能做到的，最最应该感谢的是我们的老编才对！老编万岁、万岁、万万岁！(老编：“LEO你又在对读者胡说了！来人啊！”GOUKI和天使：“喳！”老编：“把LEO拖进来再砍一次！！”)但愿大家以后继续支持《游戏机实用技术》，继续支持我们的工作……

上一期的杂志是创刊以来最受好评的，LEO要对《游戏机实用技术》的各位读者们大声地说一声“谢谢”！承蒙众读者厚爱，我们一定要力争做到最好！事物是一直发展的，我们这本杂志也不例外。正像LEO以前挂在嘴边的话一样，我们的杂志在不久的将来还会变得更好的！靖亭、GOUKI、天使等等众编的努力使我相信这一点、帅哥、玫姑娘等等的辛勤汗水也使我相信这一点、而广大读者的支持更使得LEO相信这一点！！！谢谢，谢谢。接下来请EYES谈谈感想吧！在PS2发售的日子里他突然变得多愁善感了。

EYES:

PS2终于发售了！其机能与PS相比提升了数倍。这几年来，家用游戏机主机种类之多，淘汰之快，令人咋舌。难道游戏机最终也要步入电脑的快速升级之路吗？想想以前的主机，每一种都给我留下不同的感觉，酸、甜、苦、辣，种种情思一时间涌上心头，付诸纸上，与众多读者朋友共勉。(仅代表个人意见)。

FC——人鬼情未了(虽已寿终正寝，仍令许多玩家魂牵梦萦)

MD——不了情(虽然MD无奈地离去，无数玩家依然对SEGA情有独钟)

SFC——阳光灿烂的日子(至少一代人随着它第一次步入游戏天堂)

SS——新不了情(尽管SS再度失败，还是有许多玩家对SEGA痴心不改)

PS——没事偷着乐

GB——小鬼当家

N64——西楚霸王(在欧美市场称雄，最终能逃脱霸王别姬的命运吗？)

DC——站直喽，别趴下！(为了市场的良性发展，SEGA你得顶住！)

PS2——明日帝国

X—BOX——鬼子来了

众编物语

紫枫历险记　紫枫

这是一个值得载入史册的故事(邪魔天使：别信他的，不过就是站桩么，想当年我练武那会儿，嘿嘿……紫枫正对我怒目而视呢！)，恐怕我这一辈子都不会忘记。这一天，紫枫接到编辑部的通知书，兴奋之下就马上定好了火车票准备出发。出发的当天，紫枫踌躇满志，对着一大票送行的亲朋好友立下了奋发图强的誓言，然后就直奔火车站。可是，由于对朋友们的信誓旦旦过于冗长，结果竟误了火车！^_*无奈之下，紫枫只好乘坐当晚的一趟普快。可怕的是，上了火车才知道买的是一张站票！！当时紫枫心里只有两个字：完了！在22个小时35分钟零14秒的煎熬之后，紫枫总算是到达了终点站。不过站了这么长时间的马步，紫枫已经完全没有力气再去寻找编辑部了。难不成就在这儿乞讨为生吗？也许做乞丐也能功成名就？(在火车上受折磨的时间过长，导致神志不清，已经开始胡思乱想了！)然而就在这个时候，两位像人又像鬼的帅哥(帅哥两字是邪魔天使利用做主持的职务之便加上的。)来到紫枫的面前：“你就是紫枫吧！我们是GOUKI和邪魔天使。听说你要来，我们在这儿等你一个上午了！”听到这几句话，紫枫先前的豪言壮语早已扔到了九霄云外，只剩下满脸泪水，哽咽着说出了下车后的第一句话：“亲人哪！”

道高一尺　魔高一丈　　EYES

这两天没事，我和LONELY DRAGON一起去附近机厅打机。LONELY DRAGON看见一台SIDE POCKET，立刻买了一个币奔了过去。当我玩了一圈回来，只见他身边围了许多人，他在里边很是得意，不停地揉鼻子(此人有极强表现欲，且有一得意就揉鼻子的习惯)。一看，原来他在最后一关控制分数，故意不爆机，在那儿磨时间。我看了一会儿，糗了他几句，先走了。

当晚，LONELY DRAGON十点多才回来。我看着他那发红的鼻子问：“爆机了没有？”他说：“没——有！老板赶走了围观的人，苦着脸陪我一个人直到机厅关门，最后还得退我一个币。足足九个半小时，爽！

爱就一个字，我只说一次……喔——呜！”(忘了歌词他就干脆改狼嚎了)

次日中午，他兴冲冲地出去，十分钟后，又一脸不忿地回来了。

“有人向你学习，把机子霸了？”

“没有，老板把那台机子给撤了！”

雨一直下　Lonely Dragon

这雨已经下了一个多星期了，还在挥挥洒洒地下着。

来到编辑部后，见到许多的游戏高手。我在做完攻略后，找到了一个可以放松自己的休闲活动，那就是看无忌玩那个被我们称为史上最强三维仓库番的《VAGRANT STORY》。每次听到他发出忍无可忍的惨叫声时，我就会有一种很快乐很舒服的感觉。我知道这样的情形表明我正日渐地不善良了，可是我还是会有那种感觉。唉！难道人是一定要堕落的吗？

这两天无忌的脸色越来越差，嗓门越来越大。我劝他说：“注意身体呀！虽然只有两天就要交稿了，可也不能拿身体开玩笑吧！”但每次他都不给我好脸色。真是好人难做啊！

现在我看到外面阴沉的天，就会想到无忌和仓库番。雨啊，下吧！

雨，终于停了　无忌

这雨已经下了一个多星期了，还在挥挥洒洒地下着。

一连数日，无忌都在阴暗的地下迷宫里奋斗，虽然斩魔无数、屠龙多条（对面Lonely Dragon射来阴森森的目光），但那些乱七八糟的破箱子已把无忌搞得焦头烂额，实在没有成就感可言。出了迷宫，还要面对这阴沉沉的天，冷冰冰的雨，以及Lonely Dragon那张幸灾乐祸的脸。有时候，真觉得自己还不如作一只搬仓鼠算了。(Lonely Dragon，你是在那儿窃笑吗？）

还好，今天雨终于停了。虽然，迷宫里的箱子还是一样的难推，LONELY DRAGON幸灾乐祸的笑声依然令人讨厌，但出得迷宫，沐浴在暖洋洋的阳光里，阴郁的心情便一扫而空，就连Lonely Dragon那令人讨厌的笑声也不再那么刺耳了。(Lonely Dragon：你说什么？你去死！）

于是，编辑部里上演真人版勇者斗恶龙7……（老编：阳光灿烂的日子里，年轻人真是精力充沛呀！）

上帝的声音

我终于下定决心了！明天就去邮局订阅《游戏机实用技术》。原因很简单！今天我市书摊进了《游戏机实用技术》的第3期！！！天哪！那第二期呢？因为第1期有两个不同的地址而不敢汇款的我，这次按第3期上的地址汇款了！接下来是赞美：彩图！！！太好了！我一定要把它剪下来，放入个人的珍藏柜中。喜欢唯美的我，一看见贵刊就毫不犹豫地买下，因为我知道贵刊一定有我喜欢的彩图，一定不会令我失望。我绝对信任你们的眼光！少少有些不满的是 海报有折线！没办法，拿去扫描吧！我打开海报，无可奈何地叹气。对画面追求完美的我，是绝对不能忍受人物的脸上出现什么折线、皱纹的。但海报只能是折叠的，没办法，少数服从多数么。哎……（长叹）

建议1:贵刊的海报选材真正是湿水棉花——没得弹！这是我购买贵刊的最大动机，而不是什么游戏攻略（因为我早已退出江湖了）。但每一期的精美海报还是太少了！我建议你们推出精美图片及海报的光碟，可以让我在电脑上看。免得我每一期都要拿去扫描处理。说真的，我宁愿出高价买你们的图片碟！如果你们肯出版的话，我出500元买一张！真的，相信我！我不是开玩笑，你们卖500元一张我也肯买，因为我太需要了。

建议2:你们为什么不肯代卖游戏周边产品呢？香港的《游戏志》不也是卖书兼且卖游戏及周边产品的？而且还帮顾客预订游戏呢。你们知道哪儿有卖，提供一些信息也好哇，免得我白吞口水。

建议3:希望能推出一个由玩家自己给游戏打分的栏目，而不是由几个小编说了算。

建议4:既然有画廊，为什么不能增加一个文学爱好者自由发挥想像力的栏目呢？至少我身边就有一个玩家正努力创作一篇这种类型的文章，内容是叙述SS名作《武装雄师》在北非的作战。

黎超华　广西梧州市

编复：很多的读者来信鼓励我们，同时也提了很多的建议，让我们工作起来有了干劲和方向。真的很谢谢大家的支持。对于海报的折痕，说老实话，我们实在是没有办法呀！不可能不折的！至于光碟嘛，我们暂时还没有这样的计划，请原谅。如果以后杂志发展得更好了，我们会代理游戏产品的，也会出光碟的，一步步来好了。只要我们努力工作，又有读者朋友们支持，我想这一天就不远了。关于给游戏打分的栏目我们会考虑的，也许改变“黄金眼”栏目，也许另做新的栏目，请大家也给些建议吧。至于你朋友所写的文章可以投稿给我们的“玩友自由谈”栏目。

“寄生前夜2”的流程攻略与游戏地图分开放，使得玩者要翻来翻去。如对应放，不是更好？

陈英杰　江苏锡山市

编复：陈英杰读者所言极是。上一期PE2的地图是最后才加上的，由于时间问题才未能一一对应。PE3绝对不会出现这样的情况的！（主编：什么？还要等到PE3？我扣……）

“女生常谈”、“玩友沙龙”这两个栏目对于大部分玩家都没有用。虽然贵刊在听取大量玩家意见后所作的改变是大家都见到的，但是希望今后能做得更好些。在攻略方面，对于某些超大作的游戏出小说式的攻略，如莎木、PE2等。最后当然是希望贵刊越办越好！！噢！差点忘了：为什么自从1月以后，我就在杂志上找不到下面这些句子（指读者调查表中请读者们针对游戏写的话）的刊登呢？？

余志成　广东省东莞市

编复：很多读者对“女生常谈”、“玩友沙龙”这两个栏目表示不满，我们对此认真的检讨过。不过意见不是非常统一。主要是因为也有一部分读者说这两个栏目好。不过这一次我们统一了意见，我们会把“女生常谈”栏目取消，并对“玩友沙龙”作大的改动。请读者朋友们多多支持我们栏目的改革，并继续提出意见。只有这样，我们的杂志才能向着大家希望的方向发展。对余志成读者所给的表扬，我要说一声“谢谢”。你的话让我的体力值和士气值都回复了。太神了！继续夸吧！（老编大吼：“注意形象！要谦虚谨慎，戒骄戒躁，不要只看成绩。忘了韩愈对你说过：‘谦受益，满招损’吗？”“……没，没有呀！他没对我说过，他不认识我呢！只是你上个月对我说过三十几次而已。”“……那就是他让我转告你的！”“……啊！那，那，我，……”）至于小说式攻略，我们会做的，请放心。因为我个人就很喜欢小说攻略。这期比较像小说的维罗尼卡攻略由GOUKI执笔，他才疏学浅，初学乍练，如有不到之处请您多多包涵。大家有钱的捧个钱场（多买几本我们的杂志），没钱的捧个人场（多帮我们四处吹嘘一番）。好了，现在就请GOUKI上场来为大家练上一套“自创猴拳”。大家鼓掌！“嘭！”啊！谁？谁踹我？没人理我？好（咬牙切齿状）！（当天晚上发生了集体丢鞋事件，概因本天使要查验到底是哪只鞋底的花纹和屁股上的一样！）先不管是谁踹了我，关键是大家这一期就可以在“排行榜”栏目中看到读者们写在调查表上的点评了。前几期之所以没有刊登，是因为实在没有时间和版面。这一次情况好转了，一是有新同事加入，分担了一部分工作，所以就有了一些时间。二是我将“女生常谈”栏目的主持送到“维罗尼卡”世界中去转了一圈。她现在每天晚上做噩梦，而白天就神思恍惚，再也做不了“女生常谈”了！哈哈哈！于是我的排行榜就多了一页出来，有地方登读者点评了！

第3期来得很早，是不是贵刊收到过恐吓信？不管怎样，这期杂志非常不错。我有个朋友捧着此物在WC呆了45分钟，结果有二：一是朋友大赞：“看这书会让人废寝忘食。”二是朋友半小时内都走不动路。另外,强烈要求贵刊出全彩典藏本。还有,再好的东西也有点毛病。总觉得它太大了，不易上课时作案。(本段纯属胡说)

何剑　广西桂林市

编复：本刊从未收到过什么恐吓信，只有让

人面红耳赤的批评信。我们很多方面让读者朋友们不满意，每一期杂志上都有这样那样的失误，心里很不好受。何剑读者对杂志这样夸奖可真是不敢当（够谦虚了吧！不过也的确是真心话，因为自己觉得很多地方都不令人满意。）至于杂志过大，不易在上课时作案这个问题，我要向社长打个报告，请他想办法让杂志……再大一些！下面我要代表杂志社郑重声明：①阅读本刊若达到45分钟，请休息10分钟；②本刊纸张不适合做厕纸，为保护您的健康，请勿带入WC；③本刊非教科书，不适合在课堂阅读，请勿带入课堂，以免产生不愉快之后果。呵呵，这个声明大家明不明白呢？

“经典图片回放”--炒炒冷饭。

王建锋　　江苏省常熟市

编复：炒冷饭又容易又赚钱，可是会有多少读者支持呢？况且该奉献给读者的精品，我们都尽量放在杂志里了。

DC游戏介绍的太少，应多登一些DC游戏的攻略。

孙智明　　上海市

编复：DC上的确有不少的好游戏。就我个人而言，就非常的喜欢DC。可是，现在国内玩家拥有最多的还是PS，有DC的玩家相对来说并不多。但是随着DC的普及，我们会多介绍DC游戏的。这一期又登了一个DC上的《维罗尼卡》，你满意吗？

我是你们杂志的忠实读者，在玩《WINNING ELEVEN4》中遇到一些很棘手的问题：怎样创造并修改球员，并将他放到冠军联赛里去？还有就是在玩联赛时发现2个同样的球员，请问如何才能买到2个R·CARLOS？这种怎样才能形成呢？

宇文静　　江西南昌

编复：①在OPTION中的EDIT模式中选择“PLAYER EDIT”中“NEW PREPARATION”便可以按照提示来创造球员了。不过很遗憾的是自己创造的球员是无法加入到冠军联赛里去的。

②实际上这是游戏里的一个BUG，并且一向追求真实的GOUKI也不太认同这种购买相同球员的做法：太假！一般来说玩家自己是不能按照自己的意愿任意购买两个相同的球员的。首先得买走其它俱乐部的明星球员，如先买走皇马的西多夫，皇马会立即购入与西多夫能力相当的球员，也许（注意了，是“也许”）皇马会购入克多地亚的博班，但是买来的博班的国籍却标明属于“欧洲全明星”，而克罗地亚队的“真·博班”却仍然是白体字说明还可以购买。这样一来就可形成一个队里两名博班的情况了（见图）。同理可证，两个卡洛斯也不是没有可能。但就需要你的“L&S”大法以及耐心了。（重申：GOUKI不赞成这样的玩法！）

来信向LEO索取樱大战2的攻略，但是没有得到回复。

张新宇　　黑龙江

编复：这个问题紫枫已经在画廊和二手天地中说明了。因为LEO的离开，许多读者的来信及要求都没有得到及时的回复，以后紫枫会多多注意这方面的问题的。不过樱大战2的攻略我们编辑部暂时没有，希望张新宇及其同学能够原谅！

你们可不可以把“游戏机”三个字改成别的什么？像“软件实用技术”或者“光盘实用技术”什么的。因为我们的爸爸妈妈看到“游戏机”三个字就过敏。或者干脆把“游戏机”三个字改成英语(因为父母不一定搞得懂)。

高天　　上海市

编复：现阶段中国的大部分家长和老师对于游戏的态度达到了“谈游色变”的地步，好像游戏真是什么洪水猛兽。自从游戏发明以来，就是人类放松和寻求快乐的方式。随着科技的进步，游戏的方式和内容当然会向前发展。从以前弹玻璃球，跳皮筋发展到现在的TV和电脑游戏以及风靡一时的跳舞机，其实都是游戏，只是形式在变化而已。我们可以问一问父母各老师，他们小时候玩些什么游戏，爱不爱玩。我们现在和他们当年是一样的，只是游戏的方式不一样而已。现在，在美国、日本这些发达国家，游戏已经和电影电视一样，是大众娱乐休闲的首选之一了。若从这一点来说，游戏作为人们的娱乐方式，应该和电影电视一样被等同视之。不过，一方面家长和老师不应该把游戏机一棒子打死；另一方面，玩家玩游戏也要有节制，不能影响工作和学习。很多时候家长和老师反对玩游戏是因为玩家玩游戏的时间过长，以至于影响了学习。所以，有的时候大家也应该想一想自己这方面的问题。至于你提到的改刊名嘛，因为注册的时候就是这个名字，所以不大可能改的。请高天读者谅解吧！

第16期上最畅销榜机种一栏的最后四个变成了游戏类别。还有期待榜的第5个和最后一个也犯了同样的错误。

姚旭　　北京

编复：确实如此！谢谢姚旭读者的批评。我们的工作的确做得还不够仔细。我们现在正在抓文字校对的工作，相信以后这样的错误会越来越少的。

内容如“生化危机”一样惊险；色彩如“FF8”一样艳丽；价格如“废纸”一样便宜。

袁誉杰　　贵州省贵阳市

编复：呵呵。袁誉杰读者的希望是好的，可是要是和“废纸”一样便宜的话，只有两个结果：一、众小编全部饿死；二、《游戏机实用技术》变成《游戏机广告艺术》。

“油细鸡”食用技术——我喜欢！希望增加国内的电子游戏排行榜。

余威　　广西省南宁市

编复：哈！余威读者的联想真是绝了！要是我们的杂志真的改成这个名字，那可真是刺激！不但可以解决刚才高天读者的烦恼，还可以扩大杂志的发行量！说不定高天的妈妈真会买来给高天做“油细鸡”呢！到时候我们还可以收到各位家庭主妇和厨师订阅杂志的汇款呢！至于排行榜我们一直在做，就在杂志的后面。

急切地想得到更多的人认可，无可厚非，但不要浮躁。也许是一见倾心，所以对你们的要求过于严格。总体上“贵”刊是所有杂志（同类）中最高档的（当然也高价）。可是排版方面过于零乱。本来我买书是为了休闲娱“目”，不曾想“贵”刊却令我头晕眼花。我感觉好像是老编总想一次给完所有的爱。但却是“酒未醉人先上头”了。老子说：“图难于其易，为大于其细。天下难事必作于易，天下大事必作于细。”所以脚踏实地，思变图新，终可成大器！

刘剑虹　　湖北省洪湖市

编复：对于刘剑虹读者的劝喻我们都能接受，在此深表感谢。尤其是引用的老子的话，真是非常的好，我们都会以此自勉的。

《游戏机实用技术》总第16期抽奖名单：（共计30名）

陈英杰	江苏锡山市	范围	重庆市	韩晓波	上海市
沈元勋	广东省广州市	陈一铜	广西桂林	张亮	山东省青岛市
罗丹	云南省昆明市	师海坤	贵州省贵阳市	冯峰	上海市
范峰	广西壮族自治区桂林市	王晓宏	上海市	邱军	湖南省株洲市
陈汝康	广西柳州市	陈竹	辽宁省鞍山市	李凯	辽宁省大连市
金君	云南昆明市	曹锐	重庆市	冼静	广西省柳州市
李响	华中理工	苏胜	辽宁省大连市	成佳辉	上海市
万小博	贵州	李钢	辽宁省大连市	刘仁彬	广西省柳州市
张宇飞	广东省广州市	宋立志	四川省成都市	李楠	北京市
张虎	湖北省钟祥市	屠锐	黑龙江省大庆市	楼巍	浙江省永康市

二手天地

快来瞧一瞧，看一看啦啊！这里是由我紫枫所主持的新·二手天地！各位尽管多多捧场，不必忌讳，我们这里虽然换了主人，但是我们的服务宗旨是永远不变的。紫枫知道我们的读者中有截然不同的两种意见，一种认为二手天地不应该再办下去了，认为它既浪费页码又没有多大用处，而还有很多读者却是十分热情的写信给LEO，让他努力把这个栏目办好(虽然LEO已经不在了，而且看到这些信的人是我)。不过请关心这个栏目的朋友们放心吧，二手天地仍然会继续办下去，而且紫枫也一定会努力的把他办好！各位读者朋友，请继续捧场！！

由于这一段时间写信来要求我们二手天地做中介的读者有很多，对于这一个方面的问题，紫枫想在这里告诉大家，二手天地是玩家与玩家之间的交流，我们杂志社不会参与其中的任何一桩交易，请玩家们多多见谅！

(P.S.二手天地中的每一条消息皆由玩家自愿提供，本社不对任何一条消息的可靠性负责。)

紫枫

联系地址：江西省南昌市里洲小区4栋3单元101户

联系人：严俊　邮编：330009　电话：0791-6613228

出售： 原装白土星一台，八成新，含、双手柄、3M加速卡、VR光枪和光盘60余张，共售500元(免邮费)

联系地址：长春市南岭大街38号长春第一光学仪器厂工会

杜卫航(转)杜柯新　邮编：130022　电话：(0431)5603039

联系时间：平时19:00以后，周末17:00以后播打电话

出售： 1. 原装第一版荧光GB一台，配件齐全，八成新，共380元；另有24in1(32M，饿狼、96等均为动作游戏)和29in1(64M，口袋黄、超魔神英雄传2、电铁R、二次大战中文版等均有记忆)，两盒共售170元；(免邮费)

2. PlayStation(7501型)，带电源、振动受柄两副(原装)、原装记忆IC一块、金手指(最新带书)、跳舞垫一块、一百款游戏，使用时间不超过150小时，全套售价1500元；(免邮费)

3. 金田一(15张)、柯南(剧场版和TV版)(16张)，6元一张。GTO(电视剧)全套(12张)一共60元。(免邮费)

求购： PDA一部(九成新，带包装)，250元以下。

联系地址：江苏省宜兴市茶东新村19栋306室

联系人：蔡建文　邮编：214200

出售： 1. SONY GX652随声听，带原装线控、原装充电电池一个和原装耳机一副，八成新，售价500元；(免邮费)

2. 原装透明彩色GB，随即附送全套配件(包括皮套及手柄)售价400元；(免邮费)

3. 原装PlayStation(7000型)，随机附送电源、原装手柄(两个)、金手指和原装碟(两张)，七成新，售价800元；(免邮费)

4. 另有PS原装可视记忆卡一块，几乎全新，售价250元。(免邮费)

联系地址：陕西省咸阳市彩管二厂维加组(本市玩友请直接拨打电13008448301)

联系人：柴君　邮编：712021　电话：(0910)3252402

出售： 1. PlayStation(7000型)，配件全(含手柄两个、变压器、AV线、制转、台式摇杆、PS专用光线枪、原装记忆卡及组装记忆卡各两个，另加20余款游戏，售价：900元左右；(免邮费)

2. 彩色GB一台，九成新，带三盘卡(一盘彩卡)以及GB特辑和GB专用挎包，售价580元。(免邮费)

联系地址：湖南省株洲市十三中29班

联系人：邱军　邮编：412000　电话：(0733)8337917(每周六上午)

出售： 1. DC机一台(全套，九成新)带拳皇99，售价1200元；

2. GBC一台，配件全，附带12盘卡，售价600元；

3. MD机一台，附带3盘卡(梦战2代、大航海2代和大富翁中文版)，售价120元；

4. VCD的影碟50多张(有金田一、柯南及圣传等)，售价150元；

5. 金田一与98拳皇漫画各一套，售价金田一30元、98拳皇40元。

以上邮费全免！

求购： NGP手掌机(600元)，SFC主机与磁碟机(400元)。

联系地址：吉林省吉林市延安街龙江小区1号楼4-12号

联系人：公关　邮编：132001

出售： 1. PlayStation(7501型)九成新，配件全(还包括金手指、电影卡、兰色和粉色透明振动手柄各一只、15格记忆卡两块及40张游戏碟，售价1300元；(免邮费)

2. 世嘉土星，八成新，含主机、电源、AV线和双手柄，售价300元。(免邮费)

联系地址：广西平果县城北街38号联系人：班强　邮编：531400

出售： 1. 九成新GB普机(万信厚机)，配件全，另外还含两盒游戏卡(32in1&8in1)，共售250元正；(免邮费)

2. 八成新16BIT超任主机+32M博士磁碟机，配件全，另送30片磁碟节目，共售500元正；(免邮费)

3. 八成新白土星32位光碟游戏机，配件全，另含VR光枪两支和13张游戏碟(有3张是正版)，售价500元正。(免邮费)

求购： Intel赛扬300A(要求包超450)和赛扬366(要求包超550)CPU各一枚，PC-100 32M或64M内存条各一条，K6-2/300以上多媒体PC一台(不含显示器)，价格在1800元以内。

联系地址：广西省桂林市铁西二号小区七栋第一单元6楼2屋

联系人：金镇镐　邮编：541200　电话：(0773)3838615

出售： 原装土星一台(使用两个月)，配件全，另外还包括4M加速卡和20张碟，以及一张正版碟(魔法骑士，带说明书)，共700元，若再加上PS跳舞毯和4张光盘，则共计780元。有意者请于晚上7:30或星期六、日来电话。

求购： 原装DC机(新旧不论，能玩就行)，价格在1000以内或用以上物品交换DC单机一台。

联系地址：江苏省常熟市田娘里26号

联系人：李飞　邮编：215500　电话：(0520)2780962

求购： PS主机一台(7501最佳)。要求：附电源、双手柄、记忆卡(最好有两个)、AV线以及部分优秀的游戏软件，九成新，价格在700-750

联系地址：哈尔滨市南岗区吉林街41号收发室转

联系人：赵海鹏　邮编：150001　电话：013500807993

出售： 1. 松下SL-VP35便携式VCD机一台，九成新，N-P双制，兼容包括DVCD的所有影碟，带无线遥控器一只，售价：1000元；

2. 爱华PX-370超薄线控随声听，随机带锂电池一个，以及充电器、外加式电池盒一个和长腰皮套一个，本机可连续播放20小时，售价：400元

求购： 1. PS机D版老游戏《D之食卓》3CD，要求无划痕、无透点；

2. 日本名牌可录式MD随声听一部，要求九成新，包括说明书(日、英文皆可)，机器表面不许有划痕，如能带盘更好。

我与DreamCast

文／张元凯

不能不承认，在没有接触DreamCast之前，我曾是一位中毒极深的D版碟使用者。但是在我拥有DC之后，我才渐渐发现它的好处。它让我意识到玩正版游戏的价值，以及游戏之外的感动。这一切的变化使我深信使用正版将是每一位中国玩家成为真正的玩家，与世界电玩融合的必经之路。

激起购买DC欲望的是各媒体的报道(当然以杂志为主)，并且我有幸在深圳工作，接触港台的游戏杂志较多，看过上面的报道之后，对一个自诩为超级玩家的我来说，震动可谓不小。但真正让我掏出钱来的还是那一款名叫《SOUL CALIBUR》的DC软件，当时真的感到这款游戏做的无懈可击，另外我也是一个FTG超级FANS，就这样，我投入了DC的怀抱。

游戏入手后，不知怎的对这款游戏爱惜有加，每日休闲的时光差不都是和它一起渡过的。除了它的游戏性不逊于任何一款FTG游戏之外，它还使我在玩的时候总有一种莫名的感动。这一点是在玩一些游戏性很强的D版碟时所无法感觉到的。最初想来可能是MONEY在做怪吧，可是时间一长，才发现并不是这么一回事。那其实是一种珍视游戏开发人员劳动成果的心情。在进入游戏之后悉心体会时我有了一种超出游戏的对娱乐本身的投入感。借助手指的操作，通过屏幕的表现，深植于内心深处与制作者的共鸣产生了！笔者不才，也许这就是游戏者玩游戏时的最高境界吧！

随着DC在12月份的大作不断，就自己的经济能力不能每款喜爱的软件都拥有。但也正因为如此，每次购买新软件时就更加精选细挑，仔细盘算。这种游戏之外的期待之情，让我生活得更加充实，更加有目标，工作时也更加敬业负责。于是每次在夜深人静的时候，拿起DC手柄，我总为自己当时选择了DC而感到自豪。

看一看中国家用游戏市场的现状，虽然D版的存在会推高主机的销量，但谁不知道主机是卖一部赔一部？游戏机生产商主要收入的来源就是软件。D版的泛滥，不但使正版的销量大减，还会间接推高正版的售价，令正版游戏高不可攀，实际上使D版更嚣张了。因为DC使用了独特的GD-ROM，使得众D版商一时无计可施，当玩家们习惯购买正版游戏后，市场就会形成一个健康的气候，结果对大家都是有益无害的。

末了，我要说我为拥有DC和仅有的三款DC软件而感到骄傲！！

编语:张元凯玩友的这篇文章写在PS2发售之前。事实上早在DC的“盗版不能”的情况下(不过听说情况已有了改变？)GOUKI便在担心主机在我国的普及程度会有多高？PS、SS以至于早一点的SFC能够在国内如此普及，难道D版没有起很大的作用吗？从那时便注定会以悲惨ENDING收场的“邦X”到现在赤裸裸的无所不在的D版碟，SFC、PS、SS普及了，玩友们对于游戏的激情得到了满足，但慢慢失去的却是一代人的价值观。一张饱含着游戏制作人心血汗水的结晶竟被连10元也不到的“卖”出去(也许这根本就算不上是卖)，也许现在新一代伴随着D版成长的玩友会感到十分平常甚至是理所当然，也就有了对数百元的正版游戏的“好奇”甚至是惊讶:凭什么这么“贵”？问起这个问题，回答只有一个:它是正版。WIN98为什么在国内要卖1998RMB？反正是不会有多少人买，198和1998，其实没什么区别。第二版的序列号满街都是，会有人去问一问这个全球最畅销的操作平台的价钱吗？没有。如果到了PS2、DC不能被盗版的那一天，做为一个玩家，能够面对玩不到新游戏的现实吗？

SQUARE想干什么？

文／LEO

近一段时间，业界不断传出SQUARE即将加入DC的消息。这次SQUARE一反常态地并没有作出否定的言论，这让广大的DC玩家相信这个谣言将变成现实。甚至在1月份的时候，SEGA的股票还因这个谣言而狂涨了十几个百分点。DC的玩家们因此而欣喜若狂，以为SQUARE将是自NAMCO加入DC后的又一DC强助。FF10、FM4、PE3，这些让人想起来就激动的游戏将在DC上发售？这可真是想想都令人兴奋的事情呵……可SQUARE将在什么时候宣布加入DC的消息呢？无论从各个方面来看，1月29号的SQUARE千僖发布会都是最好的时机了。这是因为近段时间SQUARE的财政状况并不理想，出现了财政赤字，垛这个财政年度又即将结束了，在情在理，SQUARE都应该在这个时候宣布加入DC的消息。于是，DC的玩家们就非常期待1月29日的到来……

终于，1月29日到来了。

的确，SQUARE在这天给了大家很多的惊讶。SQUARE一口气公布了FF系列的三个游戏——FF9、FF10、FF11！！！

但，这一天不是DC玩家的节日，反而却成为了SONY爱好者的狂欢节。

面对SQUARE公布的资料，就算是SQUARE的狂热爱好者也会感到惊讶。虽然这些已经是不可改变的事实，但SQUARE一次公布三个FF新作品还是让人感到不可思议。FF9是PS上的作品是在所有人的预料中的了，可SQUARE一次公布两个PS2上的FF作品还是让绝大多数人大跌眼镜。如果说PS上的FF9只是让PS的寿命延长，并不会对DC在日本的销售有太大的影响的话，那2001年春天和夏天紧接而来的FF10和FF11却一定会让DC在日本的销售蒙上一层阴影。尤其是那矛头直指《莎木》的网络版FF11，如果它真能象SQUARE发言人所说的那样成为“PS2上的莎木”的话，那无疑是《莎木》以后将要发售的第二、第三章的一个强大的敌人！SQUARE这样的大动作目的何在？难道它仅仅是为了赚钱吗？以下LEO将试着为大家分析一下这次SQUARE发布会的意义。

第一，SQUARE肯定是为了巩固自己在游戏软件方面的老大位置才这样做的。99年，SQUARE虽然出了象FF8、超时空之轮2这样很成功的超大作，可是也出了不少象生化战士(CYBERORG)、横滨极速传说这样的平庸之作。SQUARE在99年力求创新，但却屡屡搬了石头砸自己的脚。沙加开拓者2、前线任务3、寄生前夜2和圣剑传说－玛娜传奇这几个大作续篇的销量都并不理想(指达不到SQUARE自己的销售预测)，而FF9因为DQ7而延期更是使SQUARE的赤字更加严重。SQUARE很需要推出几个大作来改变这种局面。一次公布同一系列游戏的三代作品是不可思议的，但SQUARE这样做了。因为它只剩下FF系列这棵一代比一代卖得好的摇钱树了。而矛头直指《莎木》的“网络版FF”又是SQUARE的一着妙棋。众所周知，《莎木》的创意是无与伦比的，只是因为时间和技术的限制才使得它略有缺点。而SQUARE这时参考《莎木》的构思，针对已经发售的《莎木一章》里的缺点，以本公司强大的技术力再加上PS2的强大机能和FF系列的金字招牌做出来的“网络FF”，理论上是能超越《莎木》的。尽管这样SQUARE会有抄袭的嫌疑，但SQUARE怎么样都不能允许SEGA把“FREE”这个类型的游戏发展壮大。因为虽然“FREE”目前只是RPG的变种，但游戏的初衷就是模拟现实，而莎木则把这个初衷发挥到了一个新的高度，这样下去，这个新生儿迟早会超过它的兄长——正统RPG的。SQUARE很深刻地认识到了这一点，所以它不惜一切也要尽早发展自己的这一类型的游戏，免得以后更为成熟的支持多任网络的《莎木》二、三章出来，它再想掺一脚就难了。(这里面还有一个背景:近几年来日本玩家票选最受欢迎的游戏软件

公司，虽然SQUARE保持第一，而SEGA从来都是第二，但SEGA和SQUARE所得的票数却越来越接近)所以SQUARE不能让SEGA超过它，否则它失去了在业界呼风唤雨的能力，就只能回到以前SFC时代的只能听命于硬件厂商的境地。

其二，SQUARE这次实际上也是它尝试加入电子商务市场的第一步。据经济学家预言，到2002年全球网络电子商务的规模将达到3000亿美元！这么庞大的潜在市场，SQUARE自然也想分一杯羹。而SQUARE在发布会里所发表的"网络版FF以后将能让大家在网上购物、消费和娱乐"的言论，则很明白地表示了这一点。以FF的吸引力，吸引近千万的用户是不成问题的，而这近千万用户的钱包里可是有着数不清的钱！玩家买一个游戏软件对于软件公司来说终究只有一次的收入，但如果能让他们一直在网络上购物、消费的话，那可是一个取之不尽的金矿！单单就做网站的本事来说，SQUARE是无法和雅虎、搜狐这些专业网站的软件工程师们相比的，不会也不大可能去和这些很成熟、很全面的网站竞争客户。但如果要SQUARE做一个网上的虚拟世界让玩家们在里面消费，SQUARE还是游刃有余的。况且就算这次SQUARE失败了，起码它也能学习到很多宝贵的经验，这对它以后再做更新一代的"网络FF"是大有裨益的。SQUARE这次的最大目的，可能就在于此。

第三，这也表明了SQUARE在目前仍然看好SONY的PS2，至少是非常看好PS2在日本的发展前景。虽然DC在欧美大收旺场，而且连夺几个大奖，但自从PS2公布以来，DC在日本的日子就一天比一天难过。与在北美仅仅用了3个半月就卖了150万台的惊人业绩相比，在日本DC到现在才刚破200万大关，而且在玩家中的影响远远不如还未发售的PS2。更何况PS2在日本的预订数已经远远突破了DC发售前的预订数？在PS2即将发售的现在，SQUARE公布了在PS2上的FF10和FF11，而且其发售日只差半年，这证明了SQUARE仍然是全力支持SONY的(同时也说明了软件商从来都是以利益为先的)，可能根本就没有加入DC的计划。看来SQUARE这次想和SONY来个"强强联手"，不让SEGA和任天堂再有翻身的机会。如果这次SONY真的能让PS2成为象电脑一样的生活必需品，那很可能以后用户们上网的时候看到的就是"SQUARE SOFT"的标记了。这也就是SQUARE的"最终幻想"了。

SQUARE一石二鸟的计划能成功吗？SEGA和任天堂又是否会任由太空战士们在PS2上继续冒险呢？请读者继续留意本刊的后续报道。

街霸老土了？

上海／江磊

时势造英雄，适者生存；无论是人还是物，只有在适合其存在的环境下才可以找到生存空间。经常玩格斗游戏的玩友们对于KOF系列与街霸系列相信是非常熟悉的。这两大系列每每有新作推出必在日本引起不小的轰动，基本上可以说是不分上下。而在大陆则出现了一个极盛、一个极衰的奇怪现象。为什么呢？主要是生存环境的不公平造成的。一台CPS Ⅱ或CPS Ⅲ基版的价格相对SNK的MVS基板来说是很昂贵的。更别说是D版的MVS了。而以大陆大部分的机厅的规模和经营模式相比日本的大型机厅更只是小巫见大巫了。因此，格斗之王XX的标语随处可见，而街霸特别是其新作则逐渐被人遗忘。设想一下，谁会花大量人力物力在一个不能经常玩到的游戏上呢？(就算是成了高打，也没地方表演)而最好的例子便是SEGA的VF3这个街机业的老怪物(在排行榜上粘了四年还不下来，真不知道它是吃什么长大的)，因其在中国的普及量不大，还是人丁不旺吗？更何况街霸了。因此，在环境因素造成了街霸被冷落，而说其是老土，我的回答只能是"不"。

其次，我从人物设定这个角度来分析两在系列游戏。我们应很清楚SNK和CAPCOM走的是完全不同的风格。KOF最大特点是有大量的COOL哥靓妹充实着。随便从中选一个出来完全能成为青春偶像级的人物。而街霸的最大特点便是朴实无华，让人一看便知这帮人是一群格斗家，在他们身上的设定一般无太大噱头：从中我们可以发现SNK迎合了青少年的心理：偶像，要漂亮、要COOL、不拘一格。因此这类设定自然在青少年中大受欢迎。而CAPCOM则主要为了表达一种街霸是做给广大格斗迷的主题。我们试想一下如果把八神和京拿出KOF这个大背景，谁会认为他们是武艺高超的格斗家呢？相反隆给人的第一印象便是他是位饱经风霜的格斗家。所以说如果从人物设定这方面来看街霸是否老土——我的回答还是不。因为那种设定不"老土"，而是为了体现一种传统——格斗家应有格斗家的着装和气质。

另外我想谈的便是一直在广大玩友之中引起争论的两大系列的系统。我的确承认KOF的系统绝对有其超前性，无论是组队、前冲、疾退、大小跳、格挡等的确为传统的格斗系统提供了新鲜血液，其后的大量格斗游戏也不得不学习这些系统。而街霸，传统对战游戏的开山始祖，其系统可以说是很完善了，但以现在的眼光来看街霸Ⅱ，的确是老土了些，战斗时单调了些，但经过近十年的发展，街霸Ⅱ不断改变完善，其进步有目共睹。不过我一直对回避系统持保留意见，虽然KOF95的回避系统完全可以说是完美的创造，其对战时战略性和紧张感的加强是不言而喻的。如果街霸加上回避系统，我们还可以说这是"街霸"吗？而KOF96开始延用的那种回避系统我是不敢恭维:远没有KOF95的合理。如果哪个人认为用向着攻击方向冲着或滚着过去的方法便能躲开攻击的话那我真的是无话可说了。也因为这样我们也会经常看到对战时双方滚过来穿过去的无聊画面。所以说如果从系统方面来看两在游戏各有长处，想从系统方面来分出两大游戏的优势，还是很难得出结论的。

最后，我是想从我们玩家心理方面来谈一下玩这两个游戏时不同的感觉。在KOF里，我们经常看到的是高打们痛快淋漓连续技和超杀K.O了对方，而以悬殊实力赢得胜利后那种成就感是不用多说的了。相对的，街霸在对战过程中玩家大都以较为朴实的招术进行攻坚战，整个过程中较为沉稳，但也体现了一种心理战，当对方在你的攻势的逼迫下露出破绽后，立刻抓住机会用一组有一击必杀威力的连招将其打败，那快感也非常爽的。(街霸Ⅲ尤为明显)不过这胜利大都给旁人的感觉只有"这家伙玩得不错"。因此这两种完全不同的心理环境造成了玩家们最终选择了容易让人满足的KOF系列了。但我认为街霸所体现的则是我们常说的格斗的"道"，(虽然不如VF3)。本人经常参加一些不同的格斗术训练，在不断对练过程中，了解到对战中所用的招式要尽量避免破绽过大，一招就是一招。一旦对方露出破绽就要给出必杀一击。而在玩KOF时便很难找到这种感觉。但是街霸特别是传统街霸系列的那种特有的心理战使我有了这种感觉。所以如果单从格斗之"道"这角度看，我是绝对站在街霸这一边，而单从游戏性出发，两个游戏我都爱不释手。

综上所述，街霸绝没有"老土"，它只是在一些客观因素作用下相对被人冷漠了。但近年来我经常看到一些玩友很不客观的评论这两个游戏，他们只是依据一时之喜好做出非常偏激的论断。如果能够深入研究一下街霸系列，我相信各位玩友一定能得到新的感觉，并能找回当初玩街霸时的那种兴奋。

江磊玩友的来稿写得很好，从各个角度分析了SNK的KOF和CAPCOM的街霸两个系列的不同之处，更从一个全新的角度——"道"上分析了CAPCOM的街霸带给他的感受。我非常能理解江磊玩友的看法，因为游戏越来越趋向于一种文化范畴。从KOF人物设计的成功，可以看出SNK对时下年轻人中流行的时尚和文化了如指掌；从街霸的人物，格斗的系统，可以看出CAPCOM想要体现的"道"，是表现出真正的格斗家，讲求的是格斗中的一击必杀和心理战。再看看别的游戏，莫不如此，而随着游戏的发展，人们从中所能感受的会越来越多！感谢江磊的来信，期待您的再次光临。也欢迎更多的玩友来信发表自己的看法。

以上刊登的内容纯属作者个人的观点，不代表本刊立场。

机动战士高达·基连的野望·吉恩的系谱 / BANDAI / PS / 2CD / SLG / 系列派生作品 / 2-10-2000

无忌: 当年在土星上就玩过这个游戏，壮绝宏大的一年战争使我这个高达迷至今难忘。如今该游戏在片头、系统、剧情、画面等各方面都作了强化，在PS上重新推出，实在是令我喜出望外。喜欢高达和战棋游戏的朋友们，让我们在历代高达的英姿里再次接受战火的洗礼吧!

评分: 9分

LONELY DRAGON: 看片头时就有些很怀旧的感觉，进入到游戏中时又发现确实有些宏大的样子，从财政预决算到战略外交、武器开发的一系列决定都可以自己来下。如果你有足够的耐心和时间来投入这个游戏的话，相信就可以享受到挽狂澜于即倒扶大厦于将倾的成就感了，不过战斗画面很一般。

评分: 7分

EYES: 这是一款由BANDAI公司推出的SLG，片头的动画不由让我联想到以前看的卡通片《太空堡垒》。怀旧的风格，源远流长的情节，精美的动画，还有相当的战略性和耐玩度，足以使机器人大战一类游戏的Fans激动不已。但如果您对指令繁琐的SLG类游戏比较感冒的话，最好不要轻易尝试，走开为妙。

评分: 8分

NBA 重扣手5 KONAMI / PS / NBA POWER DUNKERS5 / SPT / 系列第五作 / 对应振动手柄 / 1-27-2000

邪魔天使: 我比较喜欢篮球，对这款KONAMI的NBA重扣手还是抱有好感的。它虽然画面并不讨好，可是扣篮比赛还是很有特点的。另外值得一提的是队员都用了真名。要是很看重画面的玩家就不要考虑它了。如果想在游戏中找一下扣篮的痛快感觉，就试一下它吧! 此外，它的三分球比赛就不太让我喜欢，我最喜欢的是全明星赛。游戏的操控很简单，难度也不高，我总是可以带领东部队赢得比赛。怎一个"爽"字了得!

评分: 7.5分

GOUKI: 一不留神就让KONAMI的"重扣手"系列出到了第五作，KONAMI的体育作品如今在家用机里跟本就是品质的保证。在新的一作里加入的"扣篮赛"让向来只看NBA实况转播的GOUKI也在上面花了不少时间。不过相比起KONAMI另一个实况系列"WINNING ELEVEN"，那……WE4还是GOUKI的最爱。

评分: 8分

EYES: 以体育类游戏雄霸业界的KONAMI公司果然出手不凡。推出的这款游戏汇集了当今NBA大多数明星的资料，动作逼真，操作手感良好，加上大量火爆的赛况数码影像，即便是爱玩足球而从不玩篮球游戏的本小编也过了一把瘾。虽以74：18被狂灌，但出现这个搞笑的分数也没什么，"失败乃成功之母"。

评分: 7分

出击飞龙1&2 CAPCOM / PS / STRIDER NINYU1&2 / ACT / 街机移植+MD版复刻 / 对应振动手柄 / 2-24-2000

GOUKI: CAPCOM一直以来在2D清版动作GAME上都有着绝对的"权威"地位，想想现在机厅里仍然还有"三国志"的机台便是最好的例证。但在此类GAME的移植，特别是对PS上的移植却是一直不能让人满意。这次经典名作"飞龙"系列大串烧也算是终于让PS上有了KONAMI的"月下夜想曲"之后的第二个高峰，CAPCOM动作游戏特有的"击中感"也很完美的体现了出来。

评分: 8分

邪魔天使: 可以说，这是一个相当有水准的动作游戏。画面很漂亮，人物和背景的设计都让人满意。不光是主角的形象非常的酷，就连敌人也很"有型"。再说游戏的操控性也是一流，配合上恰当的地形设计，让我玩得大呼过瘾! 游戏的每一关都不是很长，所以读盘速度较快。另外要指出的是，这个飞龙1&2还是2要好玩的多，以上评价都是针对2来说的。

评分: 9分

LONELY DRAGON: 恶魔城的感觉是优雅，这只"飞龙"就让人觉得豪快，看着自己在飞机间纵横自如，真是像梦一样。让我又回到第一次读黄易后热血沸腾的感觉。游戏中很多地方让人感动，反重力的操作感觉，南极的小企鹅和猛犸象，都给我前所未有的深刻印象，读盘也极快。

评分: 9分

PAX CORPUS CRYO / PS / PAX CORPUS / 3DACT / 对应振动手柄 / 美版游戏

邪魔天使: 这是一个第三视角的动作游戏。背景是未来的世界，人设也是前卫的打扮。但画面方面并不算好。怪物的设计让人一点都不明白，经常看不懂到底那是些什么。操控方面就让我咬牙切齿，一点也不好使，根本不能很好的控制女主角行动。急得我赶紧换上飞龙2来舒缓一下心情，要不然真得憋死! 还有一个缺点就是读碟很慢。这实在是个一无是处的游戏。不过这当然是跟生化来比较得出的结论，这一点要请大家注意了。

评分: 6分

靖亭: 烦，真烦!AVG泛滥成灾。对这样的一个游戏，本人实在不敢恭维。游戏的视点很怪幸好精彩的AVG数目不少，就不在这里浪费时间了。

评分: 4.5分

EYES: 未来的社会，未来的科技，未来的女英雄。本来是个好题材，可是进入游戏后，变形的人物动作，不自然的视角，加上乏味的情节，实在让我无心留连。看着女主角慢悠悠地走来逛去，又走不到位置，我只能引吭高歌——掐死你的温柔。为您的腰包着想，奉劝各位三思(试)而行(掏钱)!

评分: 3分

混沌的心　TAITO／PS／CHAOS BREAK／AVG／原创／对应振动手柄、PDA／1-27-2000

邪魔天使：做为《CHAOS HEAT》的续集，这个游戏并不比前作有大的进步。从画面上讲，感觉只是一般，稍嫌粗糙了点。游戏的音乐亦无可圈可点之处。游戏的操作很简单，玩生化的朋友都能很快上手。而且，游戏的故事和进行方式都是生化模式，毫无创意。玩者所要做的就是四处杀怪物，然后在科学家的尸体上拿些东西。简单，无聊是我对这个游戏的看法。

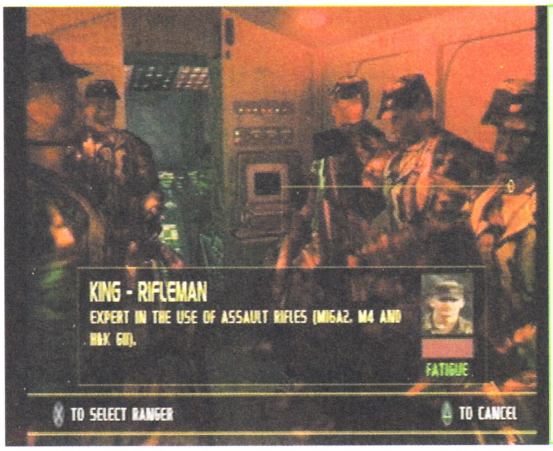
评分：6分

无忌：又一个“生化LIKE”游戏，全多边形的画面在PS上显得有些力不从心，还不如土星上二维CG贴图的《深海恐惧》。不过游戏的手感不错，紧急回避动作加上可连发的重武器让人颇觉爽快，只是无忌有点不明白，那个叫MITUKI女孩子拿着两挺机关炮，动作怎么还这么灵活呢？

评分：7.5分

靖亭：总的来说还是个不错的游戏。吸收了不少同种游戏的优点和新意，如紧急回避，双手持枪等。但是由于制作上的EXP不足，创意不够，难度上把握不准，无法成为同类游戏中的上乘之作。希望明天会更好。

评分：7分



特种部队：绿色贝雷帽　TALONSOFT／PS／SPEC.OPS、GREEN BERETS／即时战略+ACT／对应振动手柄／美版

紫枫：一款电脑同名游戏的PS移植版，使用第三人称视点，由玩家控制一个四人组的小分队去完成各种各样的任务，在电脑上的反响还算可以，不过移植到PS上面的效果却远不如PC上面来得好。毕竟是老美做的游戏，其操作方式令好多人都不大习惯。《绿色贝雷帽》在PS上面的情况就像当年的TOMB一样，也从另一方面说明了东西方游戏理念的巨大差异。

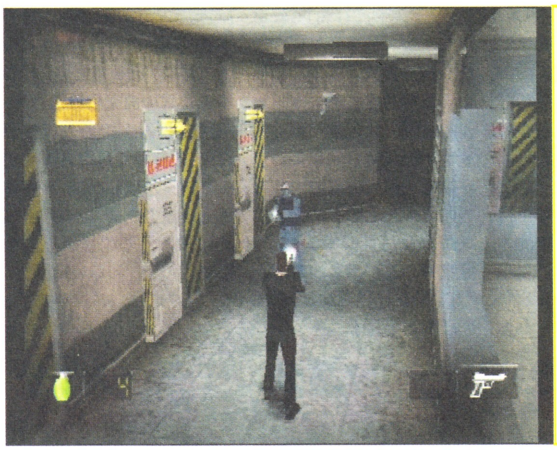
评分：6.5分

GOUKI：之所以给这个游戏5分，实在是因为第一眼看到它时还以为是那个PC上有名的《隐藏与危险》，真正玩起来才发现跟本就不是那么一回事，操作方式让GOUKI研究了老半天也没有弄明白，跟着就莫明其妙的被敌人发现，跟着就在毫无还手之力的情况下被打死，难道美版游戏都得做成这样那些老美才觉得“值得一玩”吗？

评分：5分

无忌：亲切的片头，让我想起了《野鹅敢死队》，超高的难度，让我望而却步。不过特种兵们持枪行动的动作倒挺逼真，让我过了一把瘾。但是游戏的射击判定和索敌系统都太奇怪了，我没跑几步就GAME OVER了。粗线条的美版游戏我还是适应不了。

评分：6分



虎胆龙威三部曲2·拉斯维加斯　FOX INTERATIVE&NSPACE／PS／TRILOGY2·VIVA LSA VEGAS／3DACT／对应振动手柄、鼠标、光枪／系列第二作／美版

GOUKI：此款作品的上一作实在是够烂，GOUKI只试了五分钟便没有继续下去了。但现在出到了第二作，没办法，谁让“BRUCE·WILLIS IS MY HERO”呢？刚开始是抱着能看到WILLIS的造型的目的去玩的，怎知一上手之后才发现此作实在是进步不少，故事也是原创的，在片头更能听以WILLIS那独特的声音！不错的游戏性6分+WILLIS的号召力2分=8分。

评分：8分

紫枫：标准的美版暴力游戏，不过却甩出来了一张名星牌：布鲁斯·威利斯！游戏中画面的切换做得很流畅，不过人物的动作略嫌生硬，操作感上面没有把握得很好。不过游戏继承了前作的多种游戏模式（飙车、第一人称视点的枪战等等），另外还增加了一种游戏模式：人质解救。让你能同时体会多种游戏风格，再加上紫枫的偶像BRUCE，给7.5分不错了！

评分：7.5分

无忌：冲着布鲁斯·威利斯的大名我才勉强尝试了下这个游戏，心中还带着对美版游戏的成见。谁知一试之下，我对美版游戏的成见，竟然……加深了！生硬的操作感是美版游戏的招牌菜了，僵硬的人物运作实在是无法与布鲁斯·威利斯矫健的身手相提并论；游戏的射击判定也很模糊，无论是中枪还击中敌人都让人摸不着头脑，一些暴力的场面更是少儿不宜。因此，无忌极力不推荐这款游戏。

评分：6分

堕天使降临ENIX／PS／KAIKAN PHRASE DATENSHI KOURIN／MUG／动画作品改编／2P／2-20-2000

GOUKI：ENIX的这款作品让GOUKI想起了另一款由ENIX发行的“纵情跳跃”。但在如今节拍游戏泛滥而又KONAMI独霸的时代，此作已不会造成当时“纵情跳跃”所带来的轰动了。原作的动画GOUKI没看过，所以不太明白情节，不过片头的感觉还可以，人设也不错，而且歌非常好听。

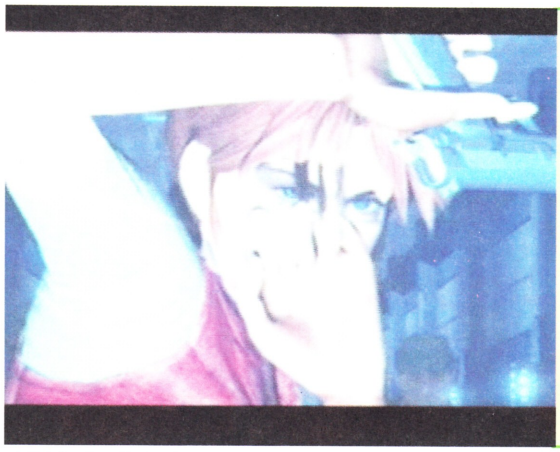
评分：7分

紫枫：ENIX现在真不知道是怎么了，连续制作的几款游戏都不怎么样，原本以为这个“堕天使降临”会给他挽回一点点面子，但是……可能是因为ENIX不希望看到本该由他兴起的“DANCE”热就这样被其他公司给抢走，而制作了这样一款“打击类”的GAME，可惜……紫枫不喜欢！给6分还是看在无忌兄的面子上面呢！

评分：6分

无忌：阴暗颓废的城市，放浪不羁的少年，游戏的片头动画恰如其名：堕天使降临。进入游戏，简单的操作让人乐不可支。虽然无忌不是很喜欢另类的音乐，也玩了个昏天黑地，但玩久了就觉得有些单调。不过，在精美的过场动画中，看着自己的乐队一天一天的成长，也是一种享受。

评分：7.5分



GOUKI:拥有DC的玩友实在是没有理由不购入这个游戏！而没有DC的玩友为了这个游戏而购入DC也是非常值得的。作为生化系列关于UMBRELLA公司的最后一作，CAPCOM可算是有了一个很好的交待，并且按“惯例”在游戏的末尾为下一作做了铺垫……只是BH4的开发平台是……PS2啊！也许下一作CAPCOM会交待LEON与ADA的故事了。

评分：10分

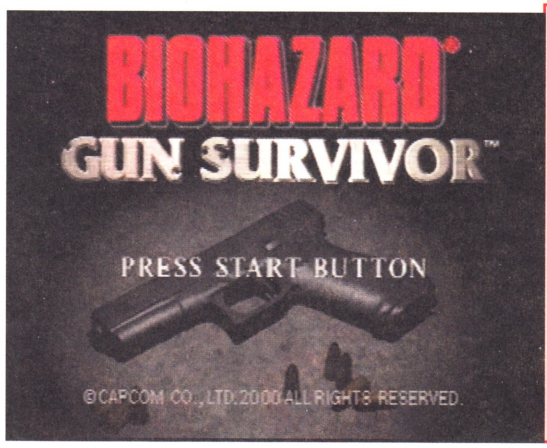
紫枫：紫枫实在是拿不出一个能够适合它的词了，无论是它的片头CG、故事情节还是它的游戏画面都是生化系列里面登峰造极的。说它仅仅是DC上面又一个经典之作绝对已经是贬低它了。不过紫枫只给它9.9分，因为BH系列下一集的平台是PS2！好象CAPCOM就是不让你心里一次痛快到底，不过如果什么时候PS2上的BH4出来了，紫枫还是会第一个冲上去的！ ^_^

评分：9.9分

无忌：超动感CG，克莱尔射击油桶的镜头让我想起《喋血双雄》中的一幕；超感人情节，斯蒂夫举枪射击父亲时的呐喊让人觉得撕心裂肺；超精彩的剧情，游戏后半部CHRIS的登场让人重温1代时的感动。超……哦，还有超美丽的女主角，真是羡慕斯蒂夫啊！

评分：9.5分

生化危机 代号:维罗尼卡 CAPCOM/DC/2GD/BH CODE:VERONICA/AVG/系列第四作、第六版本/对应振动手柄、VGABOX/2-3-2000



GOUKI：事实上玩此作的动力刚开始完全在于“需要了解BH全系列的故事”，相信不少玩者的动力也是如此（或是因为“是生化危机的游戏”）。但GOUKI拿上光枪之后就放不下了，不单是因为此作不能记录（笑），更因为还体验到一份从未有过的紧张感，GOUKI强烈推荐使用光枪进行此游戏！

评分：7.5分

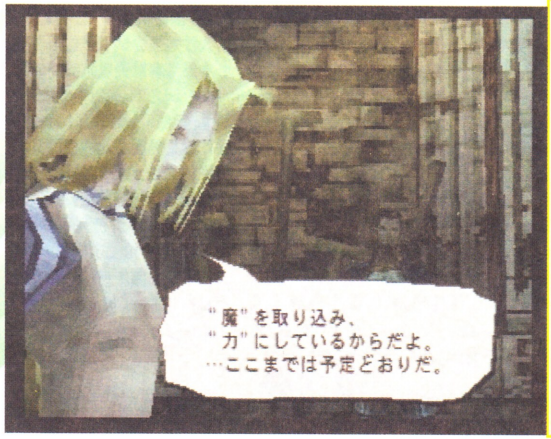
EYES：尽管DC出了“代号维罗尼卡”，不过没有DC的玩友大可不必烦恼，“生存者”同样是一款生化系列中的好作品。截然不同于生化2、生化3的视角给人以全新的感受。刚进入游戏，颇感视角和操作不畅，几分钟后立刻找到了新的乐趣：躲避丧尸如同赛车游戏的超车，很爽。建议无光枪者先玩一下“极品飞车”，就能找对感觉。

评分：8.5分

紫枫：不管你是《生化》迷还是《鬼屋》迷，你都应该玩一玩这一个BH系列中的另类游戏。虽然GS在生化系列中只能算是一个外传级的小品游戏（整个游戏的长度只有一个小时左右），不过紫枫认为每一个对动作游戏感兴趣的玩家都应该来玩一玩，绝对应该！（另外说一句，其实紫枫拿枪的样子蛮帅的 ^_*）

评分：8.5分

生化危机 生存者 CAPCOM/PS/BH GUN SURVIVOR/3DSTG/系列派生作品/对应振动手柄、NAMCO光枪/1-27-2000



紫枫：从客观上来说这一款游戏还是非常不错的：精美的CG、宏大的背景、曲折的剧情和还算不错的操作感都是这款游戏很吸引人的地方。但是也许是日本的一些权威杂志对它的评价太好了，让人抱着很大的期望来看待它，也可能是紫枫的期望太大了吧，总觉得这一款游戏有那么一点差强人意的地方。至于到底是哪里，紫枫自己也说不上来。如果你知道的话，告诉紫枫吧！ ^O^

评分：7.5分

无忌：精致的CG和PS级多边形画面，复杂的系统在游戏中差强人意的表现，以及令人烦躁的迷宫和难度不均衡的谜题，这就是《漂泊的故事》给我留下的印象。也许是希望越大失望越大，日本权威杂志上40分的评分实在是令我对其要求太高了。但我对SQUARE的敬意在“太7”后就已经开始打折，如今已所剩无几了。

评分：7.5分

LONELY DRAGON：被日本评为40分的游戏，有点像寄生前夜，系统很复杂。我很不喜欢其中的人物设定，对于摇摇晃晃的多边形人像也很讨厌。故事背景好像最终幻想战略版一样恢弘壮阔，但总体感觉还是挺压抑，也许是我还没有深入了解调查研究的缘故吧。

评分：7.5分

漂泊的故事 SQUARE/PS/VAGRANT STORY/AVG/原创/对应振动手柄/2-10-2000

紫枫：“除了片头CG，其他一无是处！”这是紫枫第二眼看到这款游戏时说的话。其实紫枫在第一眼看到这一款游戏时心里对它的印象还是很不错的，但是一进入游戏之后给人的感觉就是“这是一款‘合金装备’的拙劣仿冒品”，虽然这样说难免有一点过分。其实它也不是真的就那么不好，至少游戏剧情还是很过瘾的。

评分：6分

邪魔天使：画面并不算漂亮，凑合而已。故事和我以前看过的一个电影很相像。就是说一个大人物的专列被劫持，主角就要表现一下个人英雄主义。游戏的系统是生化模式，很易上手。至于可玩性却不太高，迷题很简单，人物非常模糊，让人提不起兴趣。而且游戏中不停的读碟，烦也烦死了，更不要说投入的玩了。

评分：7分

GOUKI：其实GOUKI一向对SCEI制作的游戏都抱有好感的。这也是当初看过游戏剧情介绍后便决定做这个游戏攻略的原因。但进入游戏后才发现原来这个游戏是由做那个GOUKI极端不喜欢的“大卡车艺术传”的TYO来制作的。发行部份才由SCEI负责，好在这个东东还不算太让GOUKI“难过”，只是游戏中不太好瞄准，常常出现JACK与敌人面碰面谁也打不到谁的情况。玩不到“VERONICA”的朋友试试这款游戏也算是一种补偿吧！

评分：7分

极速危机 TYO制作、SCEI发行/PS/2CD/CHASE THE EXPRESS/AVG/原创/对应振动手柄/1-27-2000

天使浅唱

□ / 邪魔天使**主持**

“妈妈救我！有好多个哥哥弟弟要请我吃东西，我真的吃不消了！”

“啊！原来你这么受欢迎呀！他们请你吃什么呢？”

“101 个臭鸡蛋，530 个烂柿子，70 多块西瓜皮……”

“啊！！！”

我苦啊！

要求取消“玩友沙龙”的读者个个都对此栏目深恶痛绝，并历数其非，以证明它从这个世界消失的必要性。而我也不止一次的问自己，是不是取消掉这个栏目算了？但是每一期都会有大量的入会资料夹杂在表示抗议的“读者调查表”中。而且和抗议一样，这些玩友的入会要求都是“强烈的”。这让我不能不感动于他们的热情而继续保留了这个栏目。不管是强烈的抗议还是强烈的要求，全都是读者对我的命令。吾尝闻“一国三公吾谁是从”的感叹。可是在我面前的仅仅是两种不同意见，我就已经要仰天长叹“吾谁是从”了。

对于抗议的声浪，我很能理解。大家说的都很有道理，也很有条理 我要是视而不见就是没有天理，所以绝不会置之不理。可是呢，我也不能丢下那么多已经参加和将要参加“玩友沙龙”的读者呀！怎样才能让大家都满意呢？我想得大脑都要变浆糊了，迫不得已只好再用大拇指想，不得要领时又用大脚趾想，再想不通就用大腿想，继而用大肠想……真是大大的思考了一番！终于，哈哈！终于让我用大肠想到啦！哈哈哈！之所以有人说我“满腹经纶”(一片嘘声？不理它！)，看来是了解我的学问都在肚子里呢！

于是我决定:一、不取消“玩友沙龙”；二、必需改变“玩友沙龙”！详情请看公告牌。

玩友沙龙公告牌

一、“玩友沙龙”即将改版！改版后的“玩友沙龙”以展现玩友的个人风采，反映玩友的游戏生活和游戏心得为主要任务。具体内容为:

“我的传说”——发生在自己身上的，关于游戏的故事。要求真实，有感染力。字数不得超过一千字。至于这个传说的名字，如果你名叫赵大宝它就是“大宝的传说”了。

“某氏秘技”——不见于报刊杂志的游戏心得和独家秘技。如果你叫张八神，这就是“张氏秘技”或“八神秘技”！过瘾吧？

“光辉形象”——要求本人 5 寸以上彩照，最好是某游戏中人物的扮相！改版后刊登的照片会比以前的大很多呢！

“个人资料”——包括姓名、别名、性别、生日、拥有的游戏机、最喜欢的游戏和游戏类型、其它爱好、通信方式、致全国玩友的话、GAME 真言……(个人资料的项目允许增减)

来信的内容必须包括“个人资料”、“光辉形像”及“我的传说”和“某氏秘技”中的一项(也可以二者兼备)。另外，已被刊登过的玩友仍然可以来信，如果文章的确够酷的话，我还是会刊登在沙龙里的，并且还为你加上一颗星。若能混上个两三星的高级会员可就风光了！因为“玩友沙龙”的内容不再是征友信息了，而是要尽显个人风采，反映国内玩家的“光辉思想”和玩游戏的“伟大历程”。所以说只要努力，你就可以成为玩家中的明星！如果是沙龙中的会员向“玩友自由谈”等栏目投稿并被刊登的话也可以加一颗星的。沙龙会员在向其它栏目投稿时，请注明是哪一期的第几号会员。这样才能确保我为你加星进级。

正式的改版从总第十九期开始。每一期将有一到三名玩友的资料被刊登，比起以前少得多了！所以，竞争会很激烈的。请大家踊跃参加，大胆发言吧！作文写得不好的要赶快去请教语文老师啦！

二、沙龙会员资料变动。1999 年 9 月号总第 10 期的 43 号刘博玩友因通信地址变动，现更改如下:125003 辽宁省葫芦岛市锌厂电大 99(二)班。

我上期说“只要有哪个女玩家肯来信入会，就一定能得到‘最佳女会员’的称号。因为对这个称号来说太少竞争了。”现在，我知道我错了！因为这一期一下子就有好几个女玩家要求入会！至于谁是“最佳女会员”呢？请大家自己评论吧！

另外，有两位玩友，李萍和居骏，没有在资料中给出邮政编码。很遗憾，我不能把你们的资料登出来了。请各位以后要注意把个人资料写全啊！

编号：000092
姓名：白梨
性别：女
生日：1980 年 11 月 9 日
爱好：电玩、绘画、手工、电脑
友情赠言:我有一份祝福，愿有晚风吹去。带着祝福千缕，送到您的心头。
地址：吉林省长春市万福街 36-2 号 107 室
邮编：130000

编号：000093
姓名：宇文静
性别：女
生日：2 月 19 日
年龄：19 岁
爱好：跳舞机、足球 PS 系列
友情赠言：希望你我有缘，成为知心朋友。
地址：江西省南昌市洪都集团 7 区 8 栋 1 楼 7 号
邮编：330024

编号：000094
姓名：刘 甜
别名：sheep
性别：女
生日：1982 年 5 月
拥有主机：PS
最喜欢游戏类型：SLG(心
其他爱好：学英语、游泳
友情赠言：我愿结交天下的玩友，如果愿意和我做朋友的话，我一定回信。
地址：北京市宣武区育新街 75 号楼 203 室
邮编：100054
GAME 真言：即使不当一个有名的人，也要当一个有名的玩家！

编号：000095
姓名：陈思广
性别：男
生日：1982 年 6 月 12 日
爱好：足球、游戏
GAME 真言：我爱游戏就像爱我自己一样！
地址：河北省邯郸市建材街 33(或邯郸市第三中学高一五班)
邮编：056001

编号：000096
姓名：徐焰
性别：男
生日：1983 年 1 月 13 日
拥有主机：PS、MD、GB
最喜欢游戏类型：SPT、SLG
爱好：电玩、篮球
GAME 真言：玩游戏是人生一大乐趣，但不能一直享受游戏的乐趣。
地址：上海市北京西路 820 号 303 室
邮编：200041
电话：021-62710603

编号：000097
姓名：沈明浩
性别：男
生日：8 月 24 日
年龄：17 岁
爱好：幻想、电玩、看书
GAME 真言：玩好游戏是最好的娱乐，看好杂志是最好的享受。
地址：杭州市湖墅北路 167 号北单元 503 室
邮编：310005

全新的玩友沙龙是您展现个人风采的舞台！

新新人类 GEAR

栏目主持人：靖亭

英语版POKEMON TRADING CARD化石系列STARTER、BOOSTER

新的一辑英语版POKEMON CARD卡片游戏和附加的BOOSTER已同时推出了。STARTER每盒内有60张卡、一个POKEMON钱币、十个损伤计和说明书，BOOSTER每包有十一张卡，出现特别卡的机率为1/33。

有趣可爱的街霸Q版人形

这一套四款的街霸Q版人物模型除了造型有趣之外，制作得也十分精细。模型的双手、腰部都能动，而且隆的发带、豪鬼的佛珠、春丽的头巾等都可以取下来，得非常逼真。

《CHRONO CROSS（超时空之轮）》人物陶瓷摆设

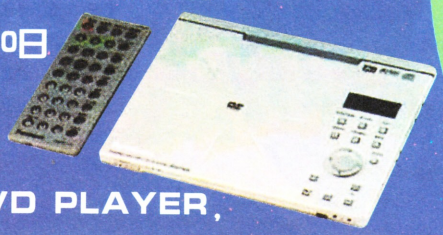
这是这款游戏第一次被立体化，推出的这款以女主角洁多为造型的陶瓷摆设，造型生动、作工精细，再现了人设结城信辉笔下的人物形象。

最轻巧的DVD播放机

型号：PANASONIC DVD-PV55

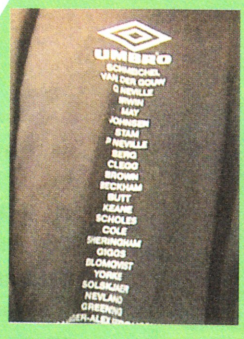
发售日期：2000年3月10日

定价：58000日元



这是PANASONIC（松下）最新的手提DVD PLAYER，是目前世界上最轻巧的型号。比起之前PIONEER（先锋）推出的那款外壳透明的手提DVD还要轻、还要小。

曼联三冠王纪念T恤衫



如果你是曼联队的球迷，那么这一期介绍的曼联队得到三冠王的纪念T恤衫一定会得到你的青睐。这款纪念T恤衫最为特别的地方是在背面印有上一年度夺冠功臣的名单。

As long as you love us !

如梦似幻的《莎木》女主角人物模型

由荒木健太郎担任人设的游戏《莎木》自推出到现在已经有一段日子了。现在厂商推出了这一款游戏女主角的模型，其服饰是依照游戏而制作的。这款模型作工很精细，就连眼睛、眉毛这样细微的地方也做得非常生动。

荒木健太郎的个人小档案

1965年出生，身兼漫画师和Multi Modeler两职，在电击Hobby里有连载漫画《オレはどおすればいいんだぁ》。

《VALKYRIE PROFILE（女神侧身像）》ORIGINAL SOUND TRA

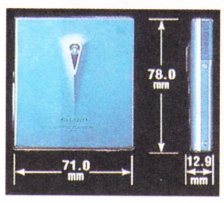
发行：ENIX
发售日：2000年2月17日
售价：3500日元
编号：FSCA 10118
《VALKYRIE PROFILE（女神侧身像）》是一款近期在PS上推出的故事性强、颇有游戏性的RPG游戏。这款游戏还入选了“CESA日本GAME大赏”。现在游戏的SOUND TRACK也已推出，其中收录了游戏的所有音乐。

《DEAD OR ALIVE 2（死或生2）》ORIGINAL SOUND TRACK

发行：TECMO
发售日：2000年1月17日
售价：2000日元
编号：KWCD-1001
《死或生2》在街机上已经推出一段日子了，并且游戏也分别决定移植到PS 2和DC上了。在游戏的移植版本还没推出时，为大家介绍这款游戏的SOUNDTRACK，其中收录了所有的游戏音乐。

这是全球限量发售2000个的“机器猫”布娃娃，在它的脚底还有编号，在这里靖亭要问问大家知不知道机器猫已经有30岁了呢？
定价：9800日元

手提MD-PLAYER
生产厂商：SHARP
型号：ST55
定价：35000日元



将在2000年2月21日正式发售的SHARP手提MD-PLAYER是目前世界上最轻、最薄的型号，机身厚度只有12.9mm，最长播放时间可以长达56个小时。MD采用内置式充电，只要将机身放在专用的充电架上就可以充电和放电。机身的特大发光LED在充电时可作充电指示。SHARP的录音MD还可输入平假名和汉字歌名。这一型号的MD-ST55虽然不能输入歌曲名称，却可以在遥控器的显示屏上看到平假名以及汉字的歌名。

V 拉力标赛 2

INFOGRAME/PS/V-RALLY CHAMPIONSHIP2/ 美版

隐藏效果和赛车 PASSWORD

在这款游戏中有隐藏车和一些奇怪的特殊效果，例如车子可以不着地凌空行驶。诸位玩友不知道有没有兴趣一试呢?

得到隐藏赛车和使用特殊效果的方法是：在罗马字名称输入画面中输入特定名称。以下是 8 个名称及其效果。

需要输入的名称	效果
LDN	车的 Power 变为平常的两倍
BLAKK	所有 WRC 系的车颜色变为黑色
FLY	车子凌空行驶
CBLC	1 号隐藏货车出现
CBLCA	2 号隐藏货车出现
CBLCB	3 号隐藏货车出现
CBLCC	4 号隐藏货车出现
CBLCD	5 号隐藏货车出现

修道院之谜

SACNOTH&SNK/PS/4CD/Koudelka/S · RPG 原创 / 对应振动手柄 /12-16-1999

最强武器和隐藏道具的取得方法

取得隐藏道具的方法是在特定时间存储，而且存储时所拥有的道具数量要是 10、21、32、43，存储的时间如下表。(右面的说明一项，表明如果在存储的时候有该道具在身，就会增加该道具一件。)

存储时间	所得道具	说明
01:11:11	ベッシーのゆびわ	リング在身
02:22:22	オゲデンのシヤツ	ラグ在身
03:33:33	くろねこのえさ	ドライフーズ在身
04:44:44	シャルのえほん	ファイアバイブル在身
05:55:55	タマコスじる	エリキシル在身
10:10:10	オゲデンのオノ	アクス的基本装备道具
11:11:11	ガーゴイルキラー	ソード的基本装备道具
22:22:22	ロジャーの杖	ラソバー的基本装备道具

最强之剑“サクノス”取得方法

不知玩家到没到过中庭 · 正门前，如果到过一定会见到一个男性像，初时调查没有任何发现，但只要到圣堂 · 新廊把超级强敌ガーゴイル击倒，再回到中庭 · 正门前男性像，便会取得最强之剑“サクノス”，此剑的性能如下：

STR:70-72 LUC:0 VIT:0 DEX:23-25 AGL:8-10 PIE:0 INT:0 MND:0

火热秘技 ABC...

数码暴龙

BANDAI/PS/DIGIMON WORLD/ETC/移植作品 / 对应振动手柄

公开强劲怪兽密码

当玩者在游戏中进入基哥湿地区(ゲッコ一湿地)中的 KING'S ROOM(トノサマの间)时，只要连续进入两次，便可以找到一个神奇的壶(トノサマゲコモンの壶)。然后玩者可以将一些密码输入壶内，如果壶对应那些密码的话，便会制造出一些强劲的怪兽，并送给玩者。需要输入的密码可参照下表，这样就取得大约 10 种强劲怪兽。

出现怪兽	密码
ムゲンドラモン	MGNDRA
ギガドラモン	GAIGADR
メタルエテモン	MTRETE
ジジモン	JI2MON
ライラノ师匠	SHISYO
パンジヤモン	PANJYA
ブラキモン	BURAKI
ヴァンデモン	VANDEM
ホウオウモン	HOUOUM
ヘラクルカブテルモン	H-KABU

STREET FIGHTER EX2 PLUS

CAPCOM/PS/STREET FIGHTER EX2 PLUS/3DFTG/ 系列第五版本 /12-22-1999

上一期我们曾为大家介绍过有关这款游戏的秘技，不过内容并不完整，这一期我们就接着为大家介绍，作一补充。

追加强敌 VEGA 司令Ⅱ号

玩者只要依照下列次序及条件，便可以遇上比维加(VEGA/ベガ)强得多的维加Ⅱ号。成功的话，维加便会与另一个维加合体成为维加Ⅱ号，还会追加BOUNS STAGE 但失败的话，则只会出现 BAD ENDING。

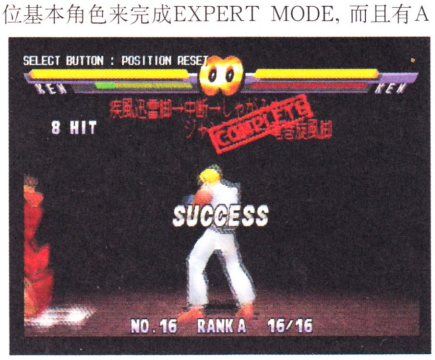
1、不能续关

2、一个回合也不能输(包括对维加司令一战在内)

3、达成SHADOW或KAIR的乱入挑战条件(即在第三战以最少两次用 EXCEL 或 METEOR COMBO 打败对手)

4、在对维加一战时，必须要在第一回合以 SUPER COMBO、EXCEL 或 METEOR COMBO 将他击倒。

另外，玩者只要在 TRIAL 模式中，以 24 位基本角色来完成EXPERT MODE，而且有A级以上，便可追加 MANIAC MODE；而在 36 分钟内完成24位基本角色的EXPERT MODE，就可在 MANIA MODE 中，按 START 来暂停游戏，追加 SAMPLE 项目，由电脑示范那些练习的难题。



SUMMON NIGHT

BANPRESTO/PS/SUMMON NIGHT/S · RPG/ 原创

两个隐藏要素

先在 BANPRESTO 的标题画面按 ↑ +X，成功的话游戏标题字样就会变成绿色，之后再选择“NEW GAME”时，输入包括“じ”及“ず”的隐藏名字，便会增加初期经验值及金钱。

特别主角名字

名字	效果
エルゴの王(おう)	取得全部召唤兽
バンプレ石(せき)	取得 30 个全属性的 SUMMON NIGHT石
しゅる	取得 10000 元
ひろかず	取得 5000 经验值

跳看文字的方法

在每个事件发生的地方名字表示的时候，按紧 SELETE 键，然后按□、○、X、△，接着在对话画面中，便可按X跳看文字。

漂泊的故事

SQUARE/PS/Vagrant Story/RPG/原创作品/对应振动手柄/2-10-2000

无限段
D0087196 A642
800794AC 0018
D0087196 A642
800794AE 1000
SPEED CODE
D001F8BC FFE9
8001FE8C 0001
主角 HP999
9011F258 03E7
主角 MP999
9011F25C 03E7
武器 DP 不减
D0080A3E 0067
80080A3E 0060
防具 DP 不减
D0080ACA 0064
80080ACA 0060
HP 不减
D0088EA2 2442
80088EA0 0000
MP 不减
D008602A 00E9
8008602A 00E0
RISK 为零
3011F260 0000
D0008528 0000
8011F260 0000
E005E230 0004
80060044 0200
80060048 0200
8006004A 0200
8006004C 0200
80060054 0200
80060056 0200
HP 现在值 999
8011F258 03E7
HP 最大值 999
8011F25A 270F
MP 现在值 999
8011F25C 03E7
MP 最大值 999
8011F25E 03E7
地图全开
B0220002 0000
8005FFD0 FFFF
全称号取得
9005FE98 FFFF
全图鉴
B0150001 0000
3005FF34 00FF
游戏时间归零不增(00:00:00:)
D004267E 0062
80042682 ACA0
8006106C 0000
8006106E 0000
金钱
80113654 0000
行动、跳跃力、攻击雷达范围
E011F234 FBA4
3011F273 0035
8011F278 1A1A
8011F27A 1A1A
STRENGTH
装备
8011F262 270F
人物
8011F264 270F
INTELLIGENCE
装备
8011F266 270F
人物
8011F268 270F
AGILITY
装备
8011F26A 270F
人物
8011F26C 270F
按住 R2.HP/MP 回复加快
D005E230 0002
800E8C78 0000
在单一武器必杀技画面按下 L1.
战后各种武器(刀/大剑/长剑/斧/弓/枪/锤)必杀技全获得
E005E230 0004
80060044 0200
80060048 0200
8006004A 0200
8006004C 0200
80060054 0200
80060056 0200

极速危机

TYO 制作、SCEI 发行/PS/CHASE THE EXPRESS/AVG/对应振动手柄/原创作品/2CD/1-27-2000

无敌
80010402 1000
体力不减
D0064958 0003
80064958 0001
弹药不减
D007D722 24C6
8007D720 0000
爆弹不减
D008CE06 2463
8008CE04 0000
一击即死
D00A07FC 0009
800A07FC 0001
无限 ITEM
3001045C 00FF

机动战士高达·基连的野望·吉恩的系谱

BANDAI/PS/2CD/机动战士ガンダムギレンの野望ジオンの系谱/SLG/系列派生作品/对应振动手柄/2-10-2000

游戏高速化
D0031C26 1444
80031C24 0001
总资金最多
801ED174 967F
801ED174 0098
总资源最多
801ED178 967F
801ED17A 0098
全开发的兵器剩一回合
D00D4272 9242
800D4270 0000
D00D4272 9242
800D4272 0000
外交最高
D007837E 1440
8007837C 0001
基础技术 LEVEL20
301ED156 0014
MS 技术 LEVEL20
301ED157 0014
MA 技术 LEVEL20
301ED157 0014
敌性技术 LEVEL20
301ED159 0014
基础技术 EXP
301ED15A 0064
MA 技术 EXP
301ED15C 0064
敌性技术 EXP
301ED15D 0064
一回谍报能力最大
D007FFA6 1440
8007FFA4 0001
开发只需 1 回合
D00D427C A042
800D427C 0001
D00D427E 0002
800D427E 2014
拥有所有机体
B0FF0002 0000
801FC554 0106

另外需要注意的是，改完以后，一定要记得先存档并且关掉金手指再玩。

(旁白：灯光！音乐！！舞台！！！OK！ACTION！！)

各位读者朋友们，新年好！LEO由于一些个人原因离开了编辑部，所以从现在开始，曾经所有由LEO所负责的栏目都由我——紫枫来全权代理，希望广大的读者朋友们能够像以前支持LEO那样来支持我。谢谢(双手抱于胸前做作揖状)！主编大人刚刚把画廊和另外几个栏目的钥匙交给我，而对现在的情况紫枫都还不是很熟悉，还望大家能够多多来信给我。无论是信件还是画稿，紫枫都会很仔细地阅读的，紫枫保证！欢迎各位读者给紫枫发电子邮件，紫枫会尽快给以回复，至于回信的速度嘛……你试一试不就知道了？

(紫枫的E-MAIL地址是：PURPLE_MAPLE@CMMAIL.COM)

另外我还想在此向大家重申一下对画廊投稿的有关规定：

1、稿件幅面：A4或A3，欢迎磁盘稿件。邮寄时请尽量不要折叠画稿，以免影响扫描质量。

2、来稿要求为彩色，并请尽量不要用蜡笔绘制。

3、稿件背面请写明姓名(如想刊登笔名请注明)、画稿名称、联系地址和邮编。

请朋友们一定记住以上的规则，否则到时你可不要怪紫枫无情啊！切记！切记！！这一期就有些非常不错的作品就是不合要求而被打入“冷宫”的，哎！可惜！可惜！

这一个月的画稿都非常的有水准，不知是不是大家都知道我紫枫是第一次来而特地给我捧场的啊？HA-HA-HA(邪魔天使：“哎呀，不好啦！紫枫一个人在那儿笑晕过去了！”一阵抢救过后……)不管是不是捧我紫枫的场，紫枫都是非常的高兴，希望你们能够继续保持下去，谢谢啦！^_^

还有一件事情紫枫想告诉大家：本廊准备从下一期开始刊登优秀的电脑画稿，而且从下一期开始本廊会一次评选出两个大赏，即手绘稿大赏和电脑稿大赏，稿酬多多，各位道友可要努力啊！

另外，广西柳州的刘毅、辽宁开原的姜晓强、还有山东淄博的侯健等等……你们的画稿都十分的优秀，可都不大合要求，希望你们下一次能够寄来符合要求的更好的画稿。柳州的刘毅，你的黑白劳拉画得太那个什么了，紫枫非常的喜欢，不过……希望下一次能见到它的彩色版！还有青岛电子学校的于志，你的磁盘已经收到，但是已经损坏了，下次请注意使用专用磁盘包装邮寄。

对了，在最后紫枫还要再提醒大家注意一下：请在投稿的时候一定要写清楚自己的联络方式。不然的话，你们如果收不到稿费可不要怪紫枫啊！

OK！说了这么半天的正经事，大家可能都蠢蠢欲动了吧？那么(四下望了望)，打开画廊的门——LET'S GO！

《无题》

我相信不用我多说这一张怎么、怎么的了吧。如此精美的画面是紫枫最欣赏的(当然，不是说只要画面复杂紫枫就喜欢^_^)。无论是男女主角的表情还是背景中的那些修饰，都无不说明了作者的仔细和认真。所以嘛，大赏呢，“给你了！” 江西景德镇 沈耀文 ♥♥♥♥

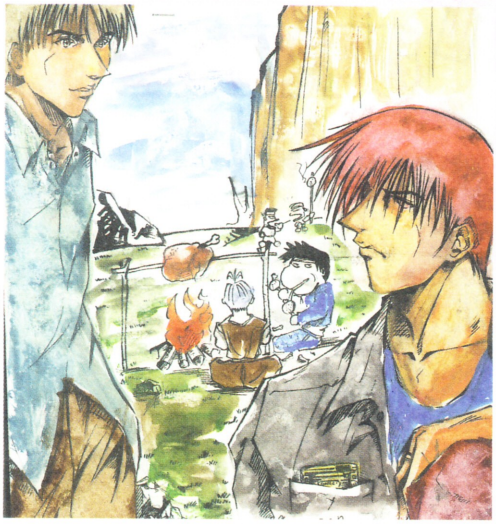
《无题》

如果我没有记错的话，曹静朋友应该是本廊的老主顾了，那让我们看看这一次的画稿如何 哇，好大的老虎！哇，好深的山洞！哇，好漂亮的项链！哇……咳、咳，当然，撇开性别不谈的话——好俊的人！

淮南 曹静 ♥♥

《心目中的她》

这张画稿的气氛烘托得很好，凌波丽如果真的愿意打扮成这个样子的话，相信真嗣就不会头痛了。呃，对了，凌波丽旁边的那个秤是为了说明她是天秤座的吗？(另外，你的自画像也蛮可爱的！但你为什么要取“章鱼”这个笔名呢？^_^) 上海闸北区 章鱼 ♥♥♥

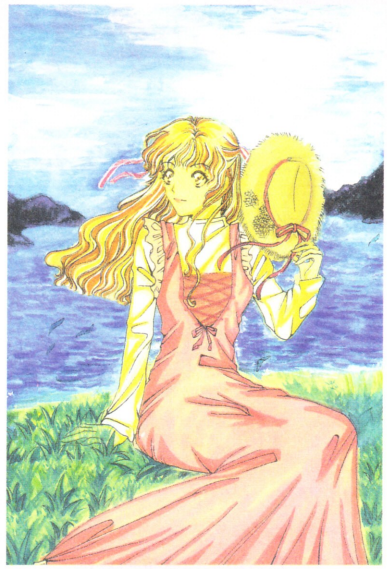


《无题》

画稿的人物形象勾勒一级棒！紫枫非常喜欢他们的鼻子和嘴巴，不过你还要多多练习上色的技巧，另外你能告诉我这画上左边的那个人是谁吗？:-） 上海市 沈桦 ♥♥

《无题》

（偷偷告诉你一个消息：这一张是我们编辑部的责编最喜欢的一张，她强烈要求我们把它登出来。）而且紫枫也十分喜欢你这种清爽的画风，不过我无论怎么放，也不能把我的手放成像画面上的那种样子。下次要注意喽！ 上海远方 ♥♥



《莎木》

很不错啊，二维版本的芭月凉看起来也相当的不错嘛！不过在人物动作的把握上还需下一点工夫，希望在以后的杂志上还能够常常看见你的画稿。 浙江宁波 殷苏东 ♥♥

《无题》

真是那个美啊！可以说这一张画稿是这一期所有稿件里面意境最美的，以至于GOUKI一直在边上说："啊！我愿做这张画里的繁星……"（我晕） 北京市 千佳(北京梦幻创作组) ♥♥♥

《布鲁·玛丽》

你的布鲁·玛丽是紫枫挑选出来的第一张画稿呢，偷着乐吧！画稿非常的不错,给人的整体感觉是带有一种迪斯尼的漫画风格，尤其是你的色彩搭配和阴影处理得都相当不错！你说对吧？（"跟谁说呢你？"某编辑后第一语。） 广东惠阳 丁强 ♥♥♥

《镜子内外》

枫！？我喜欢！不知你更喜欢镜子哪一边的枫呢？我个人倒是比较喜欢里面的那个(紫色的枫嘛！)。你的另外一张也很不错哟！:-） 北京市 张爽(活跳尸阿爽) ♥♥

游戏机实用技术 Practical Techniques ForGames

最HIT排行榜

主持人：邪魔天使

这一次我们排行榜栏目也有所改变，请读者来信谈一谈自己的看法，使本栏目能进一步符合大家的期望，越办越好。

最喜欢的游戏：

1	1	淆	生化危机3·最后脱逃	226票	CAPCOM/PS/BIO HAZARD3·LAST ESCAPE/AVG/系列第三作/对应振动手柄/1999-9-22
2	2	淆	最终幻想Ⅷ	169票	SQUARE/PS/4CD/FINAL FANTASYⅧ/RPG/系列第八作/对应振动手柄、PDA/1999-2-11
3	10	↑	寄生前夜2	145票	SQUARE/PS/2CD/PARASITE EVE2AVG/系列第二作/对应振动手柄/1999-12-16
4	4	淆	实况WINNING ELEVEN4	125票	KONAMI/PS/WORLD SOCCER·实况WINNNING ELEVEN4/SPT/系列第四作/对应振动手柄/1999-9-2
5	3	↓	生化危机2	81票	CAPCOM/PS/2CD/BIO HAZARD2/AVG/系列第二作/1998-1-29
6	新	↑	莎木 一章 横须贺	69票	SEGA/DC/4GD/SHEMUE/FREE/原创/对应DC一切周边/1999-12-29
7	9	↑	超时空之轮	67票	SQUARE/PS/2CD/CHRONO CROSS/RPG/系列第二作/对应振动手柄/1999-11-18
8	5	↓	合金装备·索利得	60票	KONAMI/PS/3CD/METAL GEAR·SOLID INTEGRAL/ACT/系列第三作之第二版/对应振动手柄、PDA/1999-6-24
9	新	↑	口袋妖怪（金）	48票	NINTENDO/GB/MONSTER POCKET·GOLDEN/RPG/系列第四作/1999-11-25
10	新	↑	龙骑士传说	36票	SCEI/PS/4CD/THE LEGEND OF DRAGOON/RPG/原创/对应振动手柄/1999-12-2

EYES榜评

一看排行榜又是PS当家，实在为SEGA和NINTENDO悲哀。尽管PS已是日暮西山，但是依旧在榜上“笑傲江湖”，难怪会有“夕阳无限好”一说。其实想一想PS在中国市场的占有率，也就释然了。不过SEGA和NINTENDO还是有游戏入榜的，这也让人稍感安慰。因为这多多少少体现了一点儿多样性。多一些选择对玩家绝对是好事情。另外，榜上的10款游戏中有5个RPG，占据了半壁江山，充分展示了其永恒的魅力；AVG这个游戏家族中的新贵则表现出极强的实力，自成一派；SPT类的WE4是中国伤心球迷的“撒气筒”；口袋妖怪为NINTENDO挽回了些许颜面；而莎木一章刚刚发售不久，取得如此成绩，不能不令人刮目相看。但愿SEGA开发的FREE不会像MD、SS那样，只成为一个拓荒者。

最喜欢的街机游戏：

1	1	淆	KOF’99	234票	SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS’99/2DFTG/系列第六作
2	3	↑	KOF’97	174票	SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS’97/2DFTG/系列第四作
3	2	↓	KOF’98	133票	SNK/MVS/THE KING OF FIGHTERS’98/2DFTG/系列第五作
4	4	淆	合金弹头2	125票	SNK/MVS/METAL SLUG2/2DSTG/系列第二作
5	5	淆	DDR	121票	KONAMI/基板不明/DANCE DANCE REVOLUTION/MUG
6	7	↑	STRIKER 1945Ⅱ	79票	PSYIKO/基板不明/STRIKER 1945Ⅱ/2DSTG
7	6	↓	铁拳3	65票	NAMCO/SYSTEM-12/TEKKEN3/3DFTG
8	新	↑	合金弹头X	57票	SNK/MVS/METAL SLUG X/2DSTG
9	9	淆	侍魂之斩红郎无双剑	48票	SNK/MVS/SAMURAI SPIRITS·斩红郎无双剑/2DFTG
10	10	淆	三国战记	44票	IGS/基板不明/2DACT/4P

无忌榜评

假如SNK把公司本部和事业重心转移到中国大陆，也许就不会被别人兼并啦！看一看咱们的街机排行榜就能知道：10款游戏里，SNK占了6款。拳皇是年年岁岁花相似，岁岁年年名不同。“99”自恃新贵，当然雄居榜首；而“97”凭着网上学来的鬼步，悄悄绕到了“98”之前。合金弹头2稳坐第四之余，还有能力去拉孪生兄弟“X”一把，竟然把我最喜欢的街霸ZERO3都挤了下去。唉……CAPCOM在家用机方面非常得意，生化危机出了一代又一代，不过却难免收之东隅，失之桑榆，在街机榜上连榜尾的位置都坐不了！听说现在连老头都在电视机前跳舞，难怪DDR这种另类游戏可以高居第五名。而在遍布格斗游戏的街机厅里，只有1945Ⅱ在维护着射击游戏最后的尊严。第九位又是SNK的老古董，只不过是侍魂二世祖“霸王丸地狱变”换作了三代老大叔“斩红郎无双剑”。而三国战记连续数期在榜尾挣扎也反映了国产游戏的现状：潜力与无奈共存。

最期待的游戏：

1	1	淆	勇者斗恶龙Ⅶ	282票	ENIX/PS/2CD/DRAGON QUESTⅦ/RPG/系列第七作/发售日未定
2	2	淆	最终幻想Ⅸ	185票	SQUARE/PS/CD枚数未定/FINAL FANTASYⅨ/发售日未定
3	5	↑	超级机器人大战α	69票	BANPRESTO/PS/SUPER ROBOT WARα/SRPG/3月预定
4	7	↑	SNK VS CAPCOM	40票	CAPCOM/DC/SNK VS CAPCOM/2DFTG/发售日未定
5	8	↑	鬼武者	36票	CAPCOM/PS2/鬼武者/AVG/预定2000年夏
6	4	↓	樱大战3·巴黎在燃烧	33票	SEGA/DC/GD枚数未定/SAKURA WAR3/SLG+AVG/发售日未定
7	新	↑	KOF’99	32票	SNK/PS/KOF’99 EVLUTION/2DFTG/预定发售日3-30-2000
8	新	↑	山脊赛车V	28票	NAMCO/PS2/RIDGE RACE V/RAC/预定发售日3-4-20000
9	6	↓	生化危机4（暂名）	28票	CAPCOM/PS2/媒体未定/BIO HAZARD4/AVG/发售日未定
10	新	↑	KOF’2000	27票	SNK/基板未定/KOF’2000/2DFTG/2000年内发售

EYES榜评

我是一个无知少年，机缘巧合，杀死一条恶龙。从此人们称我为勇者，期盼我的来临，可我却更喜欢流浪，修行。漂泊之际，在PS大陆，遇上了史考尔的接班人。他说自己剑技太差，想跟我一起修行，我接受了。当我们来到日本，阿姆罗驾着ν-高达出现在面前，他让我们代他驾机赶去巴黎。驾着ν-高达，我们飞经大坂，露天体育馆内，SNK与CAPCOM两位著名相扑运动员正在比赛，裁判竟是身着黑紧身衣的鬼武者。好不容易，飞降在艾菲尔铁塔上，神武改正和一些不明机体厮杀，城里火光冲天。帮大神解决了敌人，告别了花组，我们为了检验修行成果，报名参加了KOF99。冠军的将获得一辆山脊赛车V型，大家正杀得热火朝天，第四次生化危机发生了。不知谁喊了一句“明年KOF2000大会上见”，众人作鸟兽散。

最喜欢人物榜

1	1	淆	八神庵	131 票	SNK／拳皇／森气娄
2	3	↑	斯科尔·莱昂哈特	89 票	SQUARE／最终幻想Ⅷ／野村哲也
3	7	↑	草雉京	68 票	SNK／拳皇／森气娄
4	2	↓	吉尔·瓦伦蒂安	65 票	CAPCOM／生化危机
5	5	淆	不知火舞	64 票	SNK／格斗之王／森气娄
6	8	↑	阿亚·布瑞亚	63 票	SQUARE／寄生前夜／野村哲也
7	10	↑	莉诺亚·哈迪丽	60 票	SQUARE／最终幻想Ⅷ／野村哲也
8	6	↓	藤崎诗织	46 票	KONAMI／心跳回忆
9	新	↑	真宫寺·樱	35 票	SEGA／樱大战／广井王子
10	新	↑	索立德·斯内克	28 票	ONAMI/METAL GEAR／新川洋司

邪魔天使榜评

我想八神已经真的成神了。每一期他都高居榜首，真服了他了！而这一次斯科尔上升了一位，挤下了吉尔。可怜的吉尔一下子就降到了第四位，不知生化枪版和维罗尼卡的推出能否让生化的人物再多两位上榜？这期人物榜最让我高兴的是第三名的位子由我喜欢的草雉京坐了。哈哈！真是与有荣焉！至于上一期排名第四的特瑞这一次已不知所踪了，但是与特瑞一样同属饿狼、拳皇两个游戏的不知火舞却还是在第五名的位置。她难到是想做不知火“五”吗？让我们看看她下一期还能不能在第五名的位子上跳舞吧！看看整个人物榜中各游戏厂商所占的份额就能知道，在游戏人物的造型设计和宣传推广方面，SNK如果自认第二的话，没人能称第一。对这一点，不用本人多说，国内玩家一定也深有同感吧！至于SQUARE，他绝对是第二个制造明星的高手。你看阿亚和莉诺亚又从上一期的第8和第10名回升到这一期的第6和第7名了。即便在众多好游戏不断推出的情况下，她们依然可以深深地吸引玩家，真是不简单！可以说SQUARE凭借曲折动人的情节，绚丽多姿的画面已经把人物形象深深地烙在了玩家的脑海中，使人历久难忘。这一期人物榜变化还是比较大的，但是却没有什么新作的人物上榜，想来是因为一些新游戏的普及尚需时日吧！希望DC和PS2能在中国普及，希望正版的价格可以降下来，希望中国自己的游戏人物上榜，希望……

日本游戏排行榜

1	世嘉GT 特别认证版	SEGA	DC
2	机动战士高达 杰尼之野望~自护之系谱	BANDAI	PS
3	GALLOP RACER 2000	TECMO	PS
4	口袋妖怪金银	任天堂	GB
5	漂泊的故事	SQUARE	PS
6	生化危机 代号：维罗尼卡	CAPCOM	DC
7	大金刚GB	任天堂	GB
8	AZITO3	BANPRESTO	PS
9	生化危机 枪下游魂	CAPCOM	PS
10	DDR 第二次混音DC版	KONAMI	DC

玩友榜评

生化危机代号维罗尼卡，希望你是能抗击PS2的梦幻之作！

陈庆　安徽省安庆市

DQ7——超级难产儿！产后也可能是畸形。

陈立群　浙江省杭州市

不知火舞，冬天了，穿这么少不冷吗？

黎海涛　广东省化州市

莎木中的男主角一定收了邦迪公司的钱！要不然为什么脸上总贴着邦迪？（根据众小编的仔细观察，应该不是邦迪牌啦！）

杨鹤　辽宁省沈阳市

椎拳崇可以作“狗不理”包子的形象代言人。

郑雨丹　广东省深圳市

Jill：劳驾，厕所在哪？丧尸：对不起，老板忘设计了。

张新宇　黑龙江省齐齐哈尔市

最终幻想八，业界把它夸，我们都来打，老史靠它发。

徐进　上海市

“刊头设计”征稿启事

《游戏机实用技术》创刊已经一年多了。杂志是在无数热心读者的关心和支持下成长起来的。在此向大家致以深深的谢意。为了把杂志办得更好，给读者提供更多优质的游戏类资讯，我们需要热情读者们更多的支持。大家的每一个批评和每一条建议，都促使我们不断地修正杂志的内容和结构，使之更符合读者的要求，真正成为玩友们手中一本“实用”的游戏杂志。请大家拿出热情和天才的建议来塑造自己心目中理想的全彩印大型游戏月刊吧！

为了让一个更具有玩友们特色、更具年轻人的朝气、更富于现代气息的杂志封面出现在读者面前，现在本刊向全国的读者朋友们征集刊头设计。来吧！就从封面开始，让《游戏机实用技术》展现出你的风采！

来稿要求如下：

1.必须保留“游戏机实用技术”、“全彩印大型游戏月刊”、“×年×月号”和“总第×期”四个部分，并注意将“游戏机”三个字重点突出。

2.手绘或电脑制作均可。手绘稿件规格：A4（与杂志等大）；电脑制作的稿件请不要合层（最好为PSD格式），用MO储存文件，PC和MAC格式的文件均可，并请寄彩喷打样稿一份。

3.作品请寄往本刊编辑部

邮寄地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社

邮政编码：730000

若刊头设计被选用，将获赠今后10年的《游戏机实用技术》

为了我们大家的刊物，行动吧！

期待您的来稿！

游戏发售大观园

Play Station

[2000 年 3 月]

2 日		
超级 1500 系列 THE GAME MAKER	SUCCESS	SLG
超级 1500 系列 STAR SWEEP	SUCCESS	PUZ
超级 1500 系列 TOWER DREAM	SUCCESS	PUZ
超级 1500 系列 旋转 MUCHO	SUCCESS	ACT
4 日		
TORTED FISHING 矶钓	SETA	SPT
PERTED FISHING BASS 钓鱼	SETA	SPT
9 日		
驾驶者 DRIVER	SPIKE	RAC
16 日		
想见你…你的微笑在我的心中(you smiles in my heart)	KONAMI	SLG
23 日		
格斗之王’99 进化版(EVLUTION)	SNK	2DFTG
世界竞技场 4 (WORLD STADIUM4)	NAMCO	SPT
怪物农场战斗卡片(MONSTER FARMER BATTLE CARD)	TECMO	TAB
3 月内		
在遥远的时空中	KOEI	不明
FIFA2000 欧洲足球联赛(EUROPRA LEAGUE SOCCER)	E·A SQUARE	SPG
RPG 创作室 4	ASC II	ETC
圣战士 DUNBINE - 圣戈士传说 -	BANDAI	SRPG
主题公园 THEME PARK WORLD	E·A SQUARE	SLG
为你而坚强	CD BROSE	SLG
夏色剑术小町	NEC INTERCHANNEL	SLG
INTINITY	KID	AVG
决定! 英雄学园! !	CSC MEDIA ART	SLG
WORLD NEVER·ISLAND	RIVERHILL SOFT	SLG
BASS LANDING2	ASC II	SLG

[2000 年 4 月]

6 日		
BEST WING 同级生麻雀	J WING	TAB
虚纪月夜 月夜野奇谭	加贺 TECH	AVG
13 日		
镭电危机 RAY CRISES	TAITO	STG
TINY BULLET	SCEI	ACT
20 日		
洛克人 DASH2 EPISODE2 庞大的遗产	CAPCOM	ARPG

Play Station

[2000 年 3 月]

4 日		
EX 桌球	TAKARA	TAB
撞球 BILLIARDS MASTER2	ASK	TAB
DURMMINA 打鼓机(暂称)	KONAMI	ACT
实况世界足球 2000(WORLD SOCCER2000)	KONAMI	SPG
山脊赛车 V(RIDGE RACER V)	namco	RAC
决战	koei	SLG
EVERGRACE	FROM SOFTWARE	RPG
SKY SURFER	IDEA FACTROY	SPT
ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	RPG
A 列车 6	ARTDING	SLG

Dreamcast

[2000 年 3 月]

2 日		
VR 战警 2 VR COP.2	SEGA	3DSTG
16 日		
PUZZLE BUBBLE4	CYBER FRONT	PUZ
23 日		
保安员 8 - 第二个战斗 - VIGILANTE8 - SECOND BATTLE -	SYSCOM ENTERTAINMENT	RAC
30 日		
格斗之王’99 进化版	SNK	2DFTG
3 月内		
RAYMAN 海盗船之逃亡(暂名)	UBI SOFT	ACT

[2000 年 4 月]

4 月内		
TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	SLG
游戏高夫夫路线资料集	BOOM UP	ETC

GAMEBOY

[2000 年 3 月]

17 日		
RPG 创作室 GB	ASC II	ETC
23 日		
RAYMAN 黑暗先生的陷井	UBI SOFT	ACT
30 日		
世界足球 2000	KONAMI	SPT
3 月内		
瓦里奥的世界 3 WARIO LAND 3	Nintendo	ACT
赛尔达传说 不可思议之果实 - 力之章 -	Nintendo	ARPG
名侦探柯南 奇岩岛秘宝传说	BANPRESTO	AVG
叮铛 MEMORIES	EPOCH	ACT
MACROSS7	EPOCH	STG

[2000 年 4 月]

14 日		
金鱼物语	CULTURE BRIAN	AVG
27 日		
合金装备 GHOST BABEL	KONAMI	AVG
4 月内		
口袋妖怪 X(暂名)	NINTENDO	RPG

NINTENDO 64

[2000 年 3 月]

3 月内		
实况力量职业棒球 2000	KONAMI	SPT
TOP GEAR HYPER BIKE	KECMO	RAC
赛尔达传说外传	Nintendo	ARPG
星之卡比 64	Nintendo	ACT

NEO GEO POCKET

[2000 年 3 月]

3 月内		
DYNAMITE SLUGGER	SNK	不详
传说之皇家骑士团外传	SNK	SRPG
METAL SLUG 第二个任务	SNK	STG
世界联赛棒球	SNK	SPT

WONDER SWAN

2000 年 3 月

4 日		
螺旋 被诅咒的 SIMULATION	OMEGA MICOT	ETC
9 日		
兰古瑞萨千禧版 ws	BANDAI	SPRG
16 日		
奇妙网球	BEC	SPT
30 日		
超时空要塞 真爱的歌	RAYUP	AVG
3 月内		
超级机器人大战 COMPACT2 第一部: 地上激动篇	BANPRESTO	SRPG

2000 年 4 月

6 日		
三国史 2	KOEI	SLG
4 月内		
口袋战士	BANDAI	FTG
THREE RING	BANDAI	AVG
TRUMP COLLECTION2	BOTTOM UP	ACT
圣剑传说 2	SQUARE	ARPG
最终纪想	SQUARE	RPG

又要加人啦!

您认为我们刊物里还有很多不应该有的失误和还能改进的地方吗?

您觉得自己能把我们的刊物变得更贴近读者吗?

您认为自己是一个对各类型游戏都有研究的骨灰级玩家吗?

您对自己为玩友们服务充满了信心吗?

您愿意加入我们的编辑部吗?

如果您有以上想法，那就请您速将个人资料、简历，连同一篇1500字左右的游戏方面文章，寄甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》编辑部收，本刊期待您的加入。

（懂日语、电脑及中文输入法者优先）

直接汇款从杂志社订阅 游戏机实用技术 Practical Techniques For Games

1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊.本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。汇款请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编:730000，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)

2. 直接从杂志社订阅本刊者，可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共50本，先汇款先获赠，赠完为止。)

3.订阅《游戏机实用技术》，有机会节省300元!只要您订阅《游戏机实用技术》全年12期，并选择信诺立SIN NETS®为您的虚拟主机提供商，您就可以得到一个免费国内域名、10个3兆电子信箱及相应的免费服务，同时享受信诺立为您提供的750元/年/30兆的虚拟主机优惠价。

咨询电话：(010)68178500-07

大奖多多　等你拿

凡从去年8月到今年7月期间，从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会：

一等奖一名：　将获赠DREAMCAST主机一部

二等奖五名：　将各获赠GAMEBOY掌上游戏机一部

三等奖五十名：　将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦!

游戏机实用技术杂志社

地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000

电话：(0931)8659190　8668378　传真：(0931)8496387

制作者：Daraku_angel[3DM-SMV]

免责声明，杂志内容源于互联网和个人收藏，内容版权归原杂志社所有。下载后请在24是之内删除，请支持原版。

制作时间：2011-12-31

Canon　CanoScan LiDE 110