

全彩印大型游戏月刊

总第 21 期

2000 年 8 月号

游戏机

实用技术

Practical Techniques For Games

DC 防线终被攻破
拳皇 2000 将成绝响?
最终幻想 IX 日本发售特报
KONAMI 在上海设立分公司
新闻聚焦: 等待黎明

拳皇 2000 特报

最终幻想 IX 攻略第一波

机战 α 攻略完结篇

隐藏机体、人物全公开

J 联盟 WE2000

阿空卡瓜雪岭危机流程攻略

王者传说 (上):

拳皇系列回顾

本期赠送合金弹头 3 大幅海报

定价: 人民币 12 元

ISSN 1008-0600

08



9 771008 060006





Happy Birthday U-L-A-L-A!!



社长 / 总编: 司马
 常务副社长: 马力
 编辑部主任: 王义

责任编辑: 李杰
 编辑: 郑翔 杨晶
 李海祥 高晓兰
 客座主持: 黎俊义 阿丹
 吴松 方剑峰
 张元凯 张志强

美术总监: 顾咏梅
 电脑制作: 杨云 罗正泽

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8月10日
 定价: 人民币 12 元

各地书商订购请致电: 013609325110

目 录

content

游戏情报站

DC 防线终被突破	2
与 PS2 兼容的街机基板	3
SNK 全面撤退	4
新闻聚焦	
等待黎明	7

特快专递

我的暑假	8
------	---

前线阻击

终极地带	10
格兰蒂亚 2	12
勇者斗恶龙 7	14
SD 高达 G 世纪 F	16
洛克人 X5	18
洛克人大作战	19
洛克人 X · 电子使命	19
BLADE ARTS	20

幻想水浒外传 VOL.1	21
拳皇 2000 特报	29

本期特稿

王者传说 (上)	24
----------	----

攻略透解

最终幻想 IX	31
J 联盟 WE2000	36
阿空卡瓜雪岭危机	38
超级机器人大战 α	48
游戏黄金眼	22
读编往来	82
玩友自由谈	86
玩友沙龙	88
星之心画廊	90
新新人类 GEAR	92
游戏排行榜	94
秘技门 & 金手指尖	96

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	DREAMCAST (世嘉梦工场)
PS	PLAY STATION (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
PS2	PLAY STATION2

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

索引

PS	勇者斗恶龙 7	8
BASHI BASHI SPECIAL3	最终幻想 IX	23, 31, 96
BLADE ARTS	PS2	
DDR3	死或生 2	96
FEAR EFFECT	终极地带	10
J 联盟 WE2000	DC	
SD 高达 G 世纪 F	格兰蒂亚 2	12
艾尔德之门	街霸 III · 3RD	22
阿空卡瓜雪岭危机	武装飞鸟 2	96
超级机器人大战 α	NGPC	
	洛克人大作战	19
超时空要塞 PLUS	GB	
街霸 EX2 PLUS	合金装备 · 幽灵通天塔	96
洛克人 X5	洛克人 · 电子使命	19
女神异闻录 2 · 罪	ARC	
我的暑假	拳皇 2000	26

重要新闻

DC 防线终被攻破!

DC一直以不能盗版成为游戏界的一个坚强的战士。但是继PS2盗版出现之后,这个战士也还是倒下了!因为DC盗版终于推出,并有愈演愈烈之势!据称DC盗版的原理非常的简单,首先将一张盗版商提供的“引导碟”放入光驱中,让DC读取碟中的保护程序使DC误以为有一张正版碟放入了机器,然后按盗版商的程序屏幕上会出现换碟提示,因为引导碟已经给了DC一个指令,所以这时打开机盖也不会RESET,打开机盖后放入盗版碟就可以玩盗版的游戏了。由于盗版用的并不是GD-ROM而是CD-ROM,所以在盗版一些容量大的游戏时会把一些背景音乐之类的文件删去。而且有一些游戏现在还是不能成功的盗版。



换碟提示



成功后的画面

在SEGA正要大力开拓亚太地区市场的时候,盗版将成为打击SEGA积极性的重重一棒。

在SEGA正要大力开拓亚太地区市场的时候,盗版将成为打击SEGA积极性的重重一棒。

SEGA对DC盗版有了回应!

面对愈演愈烈的DC盗版,SEGA已经有了回应。SEGA首先承认DC在硬件和软件方面存在漏洞,给了盗版者可乘之机,但是他们会在以后的游戏中作改进。SEGA的发言人Charles Bellfield说“据我们所知,现在这个问题已经解决了。我们已经对开发工具进行了改进以去掉盗版的可能。”

软件

《笑傲江湖》有可能出PS2版!

昱泉国际总经理曾表示正在计划推出《笑傲江湖》的韩文版、日文版、网络版及PS2版。但由于移植到电视游戏机平台上会大大增加成本,至少要多投入新台币1亿元,所以对于PS2版还只是在考虑中而已。相信很多人都很期待在PS2上玩到中文游戏吧!



《灵魂能力2》不会出DC版!

NAMCO格斗游戏《灵魂能力》的续作《灵魂能力2》将不会出DC版。此作的街机版也不会NAOMI基板上开发,而是采用SCE的“PS2机能互换”街机基板PS2A来开发。

虽然DC版的《灵魂能力》获得一致好评,并且得到《FAMI通》的40分满分,但是它的全球销量不过是100万套,与NAMCO 200万套的预期相比少了一半。NAMCO为此对DC失去信心,因此第2集会是在PS2A上开发。所以《灵魂能力2》移植到PS2上的可能性非常大。

另外,《MR. DRILLER 2》也将会在PS2A上开发。

北美PS2版和日本DC版的《DOA2》均会增加新要素!

北美PS2版《DOA2》将会大幅强化!

当北美版的PS2即将发售的时候,TECMO也正在为全新的北美PS2版《DOA2》忙碌着。据来自TECMO的消息称,北美PS2版《DOA2》将不会和日本PS2版一模一样,它会是一个全新的制作,预计在今年四季度推出,而名字也会改为《Dead or Alive 2: HARDCORE》。

TECMO北美市场经理John Inada表示,这不是日本PS2版或者北美DC版的简单移植。首席开发小组“Team Ninja”

会对《DOA2: HARDCORE》重新制作,制作对象包括新的图像引擎、游戏模式、新的舞台、新的服装,以及大量的隐藏要素。而这一全新的图像引擎有望解决日版中的一些问题。另外,添加到CINEMA MODE中的全新movie也是工作的重点,以期更完整的交待人物的故事。

日本DC版《DOA2》即将于9月28日推出,并会增加北美DC版所没有的新要素!

TECMO表示将会在日本DC版的《DOA2》中添加新的要素。这些新要素包括新的舞台,新的服饰,甚至还有新角色!虽然日版相对于美版《DOA2》会取消联网对战功能,但还是值得期待的。

PS2版《beatmania II DX 3rd style》会以DVD做载体

KONAMI的PS2版《beatmania II DX 3rd style》将会以DVD-ROM作为游戏的载体。这是因为游戏收录的歌曲多达70首,CD-ROM的容量相比之下就捉襟见肘了。

此作还会增加新模式“LIGHT 7”,用以对应全新的《bm》7键控制器。

《永恒的阿卡迪亚》发售日确定

近来DC上将要发售的RPG游戏越来越多,其中包括SEGA的两个重量级作品——《PHANTASY STAR ONLINE》和《永恒的阿卡迪亚》,其中《永恒的阿卡迪亚》发售日已定在了9月14日。看来玩家再过不久就能玩到这一游戏了。



DC版《恐龙危机》发售日确定!

CAPCOM公布说《恐龙危机》将会在9月6日发售。而DC版的《恐龙危机》看上去更像它的PC版,与PS版的差别较大,画面当然是漂亮得多。相信很多爱好《恐龙危机》的DC机主会给CAPCOM捧场的。

《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM 2000》又多增加两个人物

CAPCOM公布《龙虎之拳》的阪崎良和《街霸ZERO》的春日野樱将会出现



在《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM 2000》中,请大家注意游戏中的人物,CAPCOM的人物由SNK的森气楼绘制,而SNK的人物将由CAPCOM的西村绘制。

韩国著名电脑游戏《西风狂诗曲》将移植DC!

韩国SOFTMAX开发的电脑RPG大作《西风狂诗曲》将会移植到DC上,日版将由FALCOM负责发行。《西风狂诗曲》是韩国少有的畅销之作,在韩国少有销量超过5000套的游戏,而且也有中文版在大陆发行。



《RUNE JADE》延期

由HUDSON开发的DC上第一个网络RPG《RUNE JADE》，由于制作上的问题正式宣布延期。



由于这是DC上的第一个网络RPG，所以此作备受关注。游戏本定于7月27日发售，但HUDSON的发言人称，由于这是一个网络游戏，之前在家用机从未有过，所以在开发方面是一切从零开始的，现在要在系统等方面做更多的测试，希望把游戏做得完善一些。

现在游戏已经延至8月24日发售，不过这个日期也还只是暂定而已。看来是否能在8月24日还是得视乎游戏的开发进度。

CAPCOM与彩京再次合作

CAPCOM与彩京两家公司正在合作开发《GUNSPIKE》，对于这个游戏我们已在6月号向大家介绍过了。现在传来消息说两家公司将再次合作开发另一个街机游戏。两家公司都曾开发过以“19”为名的射击游戏，如CAPCOM的《1942》、《1943》、《1943改》、《1941》和《19XX》，彩京的《STRIKER 1945》系列和《STRIKE 1999》，所以这一次他们合作的新的《19》系列，游戏名暂定为《1944》。游戏的将在CP II机板上开发，所以肯定还是一个2D画面的游戏。



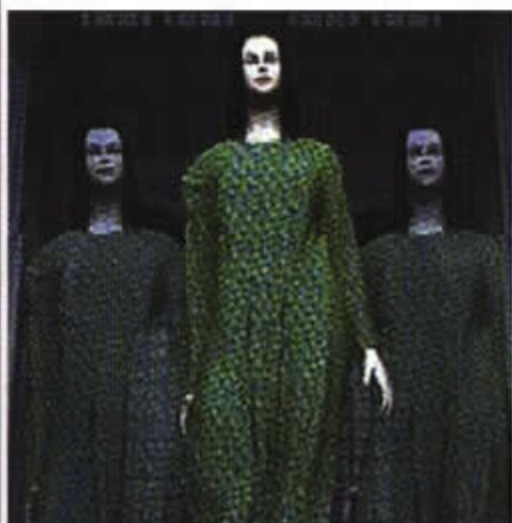
《首都高BATTLE2》有BUG?

刚推出不久的DC赛车游戏《首都高BATTLE2》被玩家发现有BUG！而开发商GENKI也正式确认了这一点并在其网页上讲明解决的方法。

当玩家把正在进行游戏的一个级别中的赛车全部卖掉后，游戏会提问是否“End Ouset”，如果这时候选了“NO”，系统就会Reset并回到DC的菜单画面，这样一来就会因为没有记录而前功尽弃。

GENKI提供的解决方案是，在回答时选“YES”，然后游戏会问玩家是否存储，在存储之后重新开始游戏，再把记录载入即可。

其实这个BUG也并不算是致命之伤，只不过要避免出问题操作上会麻烦一些而已。



PS2的新用途

日本东洋纺开发了一个PS2的应用软件《DRESSING·SIM》。这款软件的用途是做时装设计。由于PS2的机能足够强大，使得这款软件可以模拟出人体的细节及动态，所以时装设计师可以使用这个软件来观察设计中的时装穿在人身上的效果。此外这款软件还可以对纸样、体型、布料等参数进行细微的调整，对于设计师来说实在是非常方便。

可以说这款软件只是一个开端，以后会有更多的应用型软件在游戏主机上开发。这一点对于游戏主机的销售和游戏软件的推销都会起到积极的作用。因为更多的应用类软件会吸引更多的非玩家购买游戏主机，而游戏主机销量的扩大自然对游戏软件的销售有帮助。

可以说这款游戏只是一个开端，以后会有更多的应用型软件在游戏主机上开发。这一点对于游戏主机的销售和游戏软件的推销都会起到积极的作用。因为更多的应用类软件会吸引更多的非玩家购买游戏主机，而游戏主机销量的扩大自然对游戏软件的销售有帮助。

硬件

PS2的32M记忆卡正在开发中

虽然PS2的8M记忆卡比PS的要大得多，但是PS2游戏的记录需要的空间都很大，所以对于玩家来讲，8M空间还是太小了。有见于此，香港有多家周边设备开发商在着手进行32M记忆卡的开发工作，不过距离量产的日期还有一段时间，但是绝对值得等待！

与PS2兼容的街机基板！

一位SCE开发人员透露了这款与PS2兼容的街机基板。基板的开发代号是“PS2A” (PlayStation2 Arcade)，SCE从1999年12月就开始着手开发，预计今年7月底会提供给游戏厂商进行游戏开发。目前CAPCOM、KONAMI、SNK、NAMCO、JALECO、TAITO等厂商都表示对此款基板感兴趣。

PS2的豪华音箱

著名的电脑硬件厂商CREATIVE MEDIA最近推出了一套名为“DESKTOP THEATRE PLAYWORKS”的组合音箱。这个PLAYWORKS一套有5个音箱，分别是两个前置音箱，两个后置音箱和一个中置音箱。这5个音箱由光纤连接，不论是玩游戏还是看DVD都会带来绝佳的音响效果。因为对应DOLBY DIGITAL 5.1 CHANNEL的PS2游戏还未推出，所以暂时只有看DVD才能充分发挥这套音箱的威力。



SCE公布PS2硬盘、打印机及便携式PS!

SCE6月8日的发表会上公布了新的PSone主机及PS2的专用硬盘。新的PSone主机功能将和PS没有什么两样，只是体积比PS小了1/3左右，规格为193×38×144mm。另外，专用的液晶显示也会推出，而且可以对应SONY将推出的手机，通过手机上网能够下载游戏资料。PSone和《FF IX》一样在7月7日发售，售价15000日元。



PS2的硬盘外形和PS2非常的像，放在一起看上去很和谐。这款硬盘是通过PS2的PC CARD接口和主机连接的，它的主要作用是游戏的存储，上网时数据的存储，播放DVD时的缓存等等。

SCE日前还公布了对应PS2的打印机，此款打印机由EPSON负责生产。



今夏DC硬件频出

SEGA开设的网上商店将会在今年夏天推出一系列新硬件。首先7月会推出全黑的DC (SUPER BLACK MODEL)，限定发售100部，欲购者需抽签，售价21000日元。8月将会推出特别版蓝色、粉红、白



色的VMS, 售价2800日元。9月将会有黑版及金属银的控制器及VMS推出, 售价2800日元。

Game Boy Color 又添新色彩

任天堂将在8月5日开始发售一款透明的海蓝色 Game Boy Color, 但是这次的发售活动仅限在日本的Game TSUTAYA 连锁店, 这款机型的售价和普通版的一样, 都是6800日元。这款机型还有一大特点是对应的游戏有一定的次数限制。

事件

《FF IX》发售日秋叶原出奇的平静



晚上只有一个人在等候

根据传统, 大作游戏或热门硬件发售的前一晚, 秋叶原一定会有人在彻夜排队。记得当初《FF VIII》和PS2的发售日就像节日一样热闹。在《FF IX》发售的前一晚秋叶原也应该会有很多人在排队吧!



7月7日7点发卖开始

出乎意料的是深夜时这条著名的电气街与平常的日子一样, 非常的平静。能看到的只有“7.7 7:00发卖开始”这样一条布告, 原来想像中的队伍却根本没有出现。在其他的大型电玩店前也同样没有什么人影。不过在 Sofmap 还是有3个年轻人在等候, 但是其中两人是为了PSone 而来的, 只有一个是为了买《FF IX》专门从千叶县赶来。这个年轻人说:“朋友们在便利商店预订了, 而我很想看到像祭典一样的热闹情景, 所以就没有预订。”另外两位想买PSone的年轻人中有一个已经在便利商店预订了《FF IX》。



Yodobashi Camera Game & Music 馆前排队的人较多

看来便利商店和网络购物的发展就是秋叶原平静的原因了。

发售日的当天, 新宿西口的 Yodobashi Camera Game & Music 馆是9点才开始营业的, 但是在早上7点钟左右已经有大约50人在排队等候了。同一时间, 在新宿车站附近, 东口的 Yodobashi Camera 站前店只有6个人在排队。在秋叶原, LAOX The Computer Game 馆和 Softmap 都是7点开始发售的, 发售情况很顺利, 没有以前的热闹和混乱。



发售很顺利的进行

《最终幻想IX》不会有日本攻略?

一向以来, 每逢游戏大作推出, 日本就会推出大量由不同的出版社制作的攻略本。可是这一次 SQUARE 宣布不会也不允许推出攻略。所以《最终幻想IX》在日本既不会有攻略单行本, 也不会有杂志连载攻略。不过, SQUARE 称网络攻略不在此限, 另外官方的《FF IX Ultimania》会在10月才推出。这意味着日本玩家想看攻略的话就只能上网或者等到10月了。

这一个限制将不会影响本杂志的攻略, 在这一期我们先推出最详细的系统解析和第一、二张碟的流程, 在下一期大家会看到《FF IX》的详细攻略。

《FF IX》的原声大碟8月推出

《最终幻想》是一个高品质的大作RPG, 怎么也不会没有音乐碟。SQUARE 表示《FF IX》的音乐大碟将于8月30日推出, 4张CD, 3689日元。在这4张碟中收录了植松伸夫作曲的110首歌曲, 其中包括主题曲《MELODIES OF LIFE》及《Galway 之空》, 而且《MELODIES OF LIFE》的乐谱和负责人

设天野喜孝的原画集都会附在包装中。

另外, SQUARE 还会在8月2日推出《FF IX》主题曲的单曲CD。其中包括主题曲的日语版、英语版及乐曲演奏版。

KONAMI 在上海设立分公司, 准备开发中文游戏!

KONAMI 已经获得政府许可在上海开设分公司“KONAMI SOFTWARE 上海”, 中文名为“科乐美软件上海有限公司”。公司的董事长是北上一三先生, 初期投资达200万美元, 制作人员暂时为80人, 今后将增至200人。作为KONAMI的第二间海外分公司, 科乐美上海有限公司将于10月1日正式展开业务, 公司除了负责游戏的销售以外, 还会开发中文游戏, 是继美国之后KONAMI的第二个海外家用机软件开发公司。这对国内玩家来说, 可真是一大喜讯!

SNK 全面撤退! 《拳皇2000》竟成绝响?

近期的一个重大新闻相信应该是SNK从欧美及香港市场撤出。继而日本SNK的发言人又宣布说SNK将会停止发展PS及DC市场, 并会集中发展NGPC及某次世代主机的市场。相信发言人所说的是SCE的PS2, 因为有传言说SCE将会为NGPC开发游戏, 也许这是一项交易吧!



至于SNK会有这一次重大行动, 很可能是因为它已被日本的一家弹子机公司收购。这一点也使得开发《拳皇》系列的大量员工离职, 其中还包括了《拳皇》之父。《拳皇》系列真的要划上句号了吗? 如果深受广大格斗玩家喜爱的《拳皇》系列从此中止的话, 将是格斗游戏领域的一大损失。不过很不幸的是SNK真的已经表明, 该公司在《拳皇2000》推出之后, 将不再开发此系列游戏。

不过, 令人感到安慰的是, 传闻CAPCOM将会成立一家以开发2D游戏为主的新公司, 而这家新公司的大部分成员都是来自SNK的开发部门。SNK也决定要把《拳皇》、《侍魂》和《饿狼传说》的游戏开发权授予这家新公司。因此, 《拳皇》系列应该还不至于会至此中止。

然而几日后CAPCOM又正式的否认会接收SNK的员工成立新公司。所以, 格斗迷的最爱可能真的要面临中止开发的命运了。事情到底会怎样发展请留意下期的情报站, 我们会追踪报道此事。

微软收购游戏公司 BUNGIE

虽然距离X-BOX的发售还有好长一段时间, 但是微软已经在为X-BOX的游戏支持作努力。凭着它的财大气粗, 收购一些游戏公司就成了一个增强X-BOX游戏支持的最快捷的方法。近日微软宣布成功收购了著名的电脑游戏开发公司BUNGIE SOFT。这家公司不但开发电脑游戏, 也制作少量的家用机游戏, 其中有《MYTH》、《HALO》、《ONI》。不过BUNGIE SOFT的大股东TAKE TWO INTERACTIVE 虽然同意把旗下的BUNGIE SOFT 卖给微软, 但是要求拿回《MYTH》和《ONI》和版权。《ONI》虽然正在开发PS2版, 但是以后的续作将只是X-BOX机的专利了。

相信微软为了培养X-BOX的势力会再收购其他的游戏公司, 因为它实在是太有财力了!

SONY 有 1100 亿日元赤字

SONY 公布了本会计年第一期(4月~6月)的财政情况, 结果是出现了1100亿日元的赤字。不过这1100亿的赤字并不是因为PS及PS2的表现不佳而造成的, 其主要原因是SONY

为电影部门投入了高达950亿日元的广告费。这1100亿日元的赤字使得SONY的年度末(2000年3月31日)赢利预算从原来的1200亿日元变为100亿日元。

SONY宣布欧洲的PS2预订计划

在8月14日,英国的玩家可以在家里舒舒服服的预订他们的PS2。每一个零售商都会调整自己的库存量以为本地玩家预作保留。玩家要做的就只是打个电话了。这个预订行动会以一个电话中心为枢纽通过在线订购和E-Mail来实现。



SCEE的销售主管说“我们的目标是尽可能快地把PS2送到玩家手中。我们认为通过这个系统,在达到这一目标的同时,也可以给我们的零售商伙伴一个同一水平的竞争环境,并且他们会因此而得到回报。至于我们的玩家,他们得到的是公平的PS2预订解决方案。”

PS2的开发难度将会降低

PS2的游戏开发难度较高已经是业界的一个公开话题,为了扭转这一颓势,SCE公布说会在9月推出PS2专用的3D特效资料库。这个资料库可以使软件开发者的开发难度降低,开发时间缩短。另外,SCE还会推出一个PS2图形芯片的演算加强装置。有了这两项措施,相信会使游戏开发商对开发PS2的游戏更有信心。

SQUARE和SNK没有出现在东京游戏展2000秋的名单上

CESA(Computer Entertainment Software)举行了记者会,向外界公布了将于9月22-24日在幕张MESSE举行“东京游戏展2000秋”,并公布展会的一些详情。其中有一件事引起了众人的注意,在CESA所公布的参展游戏厂商名单中竟然找不到有SQUARE和SNK!难道他们不参加这次的盛会吗?



CESA的发言人解释说:“厂商名单上没有SQUARE的名字,并不代表SQUARE决定不参加这次的游戏展。”根据以前的经验,的确有一些厂商在展览前的一段短时间内决定参展。

亚洲娱乐展2000于7月12日举行

一年一度的亚洲娱乐展(ASIAN AMUSEMENT EXPO '00)于7月12日举行。在这次展会上各种奖品机将占大部分,但CAPCOM将会展出万众期待的《CAPCOM VS. SNK MILLENIUM FIGHT 2000》和一个与彩京合作的游戏。KONAMI会展出《Punch Mania北斗之拳 新Ver.》、《Dance Maniax》等新作。预计其他的厂商也会有新作品展出。

DC芯片专利事件终于解决

RAMBUS公司控告DC芯片制造商日立侵权一事日前终于有了结果,因为日立决定以付出专利费10亿美元给RAMBUS的代价与其各解。至此DC终于脱离了不能在北美销售的危机。但是10亿美元毕竟不是一个小数目,日立和SEGA为此也受到了很大的损伤吧!

任天堂召开股东大会

任天堂在6月29日召开了股东代表大会。这次会议的主要内容是宣布人事变动。首先董事的人数会增加,但任期缩

短成一年(在日本公司里,每位员工都有可能藉由努力被提拔为董事)。其次,任天堂总公司将会增加会长一职。这个职位可能是为现任社长山内溥的接班人而设立的。因为山内溥已经担任社长51年了,并且将在后年退休。不过,任天堂在会场上请外界对这个新增加的职位不要有其他的联想。

日本SEGA公司将改名

Sega Japan于6月29日在东京举行股东代表大会。在会上除了向公司的股东们做了财务预测和对发展目标进行说明之外,还正式宣布要将公司的正式名称从以前的SEGA ENTERPRISE更改为SEGA。正式的更名将从10月开始。

根据SEGA方面的解释,这是因为公司的高层决定要让公司的名称能够和注册商标吻合。这次更名是SEGA成立以来的第二次了。有小道消息指出,SEGA之所以决定要改名,是因为听取了日本著名算命师的建议。

SQUARE有9亿6000万日元的损失!

虽然《FF IX》在发售前预订数就达到了100多万,销售情况看好,但是SQUARE这段时间还是会面对9亿6000万日元的损失。

日前SQUARE在日本举行股东大会,在大会上公布了去年的损失超过9亿6000万日元,其中的6亿6000万是终止某些PS游戏续集的开发造成的,另有3亿日元是支付员工离职的费用损失的。发言人公布说去年SQUARE的营业额达414亿日元,利润是26亿日元,预计2001年3月前的营业额将达到910亿日元,利润是60亿日元。在会上还公布说《FF IX》的预订数在17天内就达到了100万的目标,预计销量将达350万套。

40多款X-BOX游戏正在开发

尽管微软因为反托拉斯法案而身陷危机,但这一切对它进军家用机领域好像毫无影响。目前微软特别表示X-BOX仍然会在2001年秋季上市。

其实微软的X-BOX现在已经有40多款对应的游戏正在开发,相信在主机发售时一定会有大量的软件支持。曾在E3上展出并获得好评的《机甲争霸战4》的X-BOX版也正在开发中,凭现在公布的X-BOX的机能,这款游戏的X-BOX版会比它的PC版更加华丽流畅。

Eidos会被收购!

以《古墓丽影》系列而广为人知的游戏开发商EIDOS因为财政问题有可能被收购。据金融时报的消息,Electronic Arts正在和Eidos就收购一事进行非正式的谈判。其实微软、Ubi、Infogrames、Havas Interactive等公司都对Eidos很有兴趣,所以EA并不是惟一一个有可能收购Eidos的公司。然而,最新的消息说EIDOS的高层已决定了买家,它既不是EA也不是微软,而是一家叫做ROY ROGERS的公司。不过在正式公布之前,事情还是有可能改变的。

任天堂打击盗版

6月30日任天堂宣称他们已经把一个香港的盗版公司Apollo Ltd.彻底请出了市场。

香港警察突袭了阿波罗公司的办公室并在公共场所销毁了价值5万美元的盗版产品。

任天堂一位反盗版部门的主管Jodi Daugherty说:“这次

的行动是任天堂与国际上日渐猖獗的盗版行为做坚决斗争的一个例子。这些不法活动不会被简单地容忍，任天堂会做在自己权利范围内的任何事，以此来保护自己的业务和消费者。”

日本警方在几日内对网上的盗版活动也给予了打击。据称有超过上百个任天堂的ROM在网上被非法提供，数名犯罪嫌疑人已被逮捕。相信警方正监视着更多有嫌疑盗版提供者，并有可能做出更进一步的行动。

FROM SOFTWARE 与一网络游戏公司合并!

著名游戏厂商 FROM SOFTWARE 在 6 月 29 日与网络游戏开发公司 DWANGO 合并组成了新的公司。新公司的名字是“FROM NETWORKS”。公司的注册资金为 1 亿日元，由两间公司各出一半。至于新公司的社长，则由 FROM SOFTWARE 的社长神直利担任。新公司的发展方向会以电脑的网络游戏为主，暂时还没有家用机网络游戏的开发计划。



FROM SOFTWARE 开发的最新大作《装甲核心 2》

“PLAYSTATION AWARDS 2000”获奖名单公布

SCE 于近日公布了“PLAYSTATION AWARDS 2000”的得奖名单。这个奖主要是用于表彰一些已推出并取得不俗销量的 PS 游戏。与往年不同的是今年加入了 PS2 的游戏。

特别奖项

- 最佳大奖 《Ridge Racer V》 NAMCO
- 最佳画面奖 《Ridge Racer V》 NAMCO
- 最佳音效奖 《Ridge Racer V》 NAMCO
- 最佳编程奖 《Ridge Racer V》 NAMCO
- 最佳角色奖 《到哪里都在一起》 SCE
- 最佳剧情奖 《女神侧身像》 ENIX

白金奖

- (销量超过 100 万)
- 《Dance Dance Revolution》 KONAMI
- 《Dance Dance Revolution 2nd ReMix》 KONAMI
- 《Beatmania》 KONAMI
- 《Gran Turismo 2》 SCE
- 《我们的高尔夫球 2》 SCE
- 《BIOHAZARD 3: Last Escape》 CAPCOM

金奖

- (销量超过 50 万)
- 《圣剑传说》 SQUARE
- 《SIMPLE 1500 SERIES VOL.10 THE BILLIARDS》 D3 PUBLISHER
- 《恐龙危机》 CAPCOM
- 《超时空之轮》 SQUARE
- 《实况 POWERFUL 职业棒球 '99 开幕版》 KONAMI
- 《实况 WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 4》 KONAMI
- 《游戏王 DUAL MONSTERS~封印的记忆~》 KONAMI
- 《Beatmania Append 3rd Mix》 KONAMI
- 《到哪里都在一起》 SCE
- 《古惑狼赛车》 SCE
- 《SD 高达 G 世纪 -0》 BANDAI
- 《机动战士高达基连之野望：自护之系谱》 BANDAI

- 《多鲁尼哥大冒险 2》 CHUN SOFT
- 《DERBY STALLION 99》 ASCII
- 《女神侧身像》 ENIX
- 《桃太郎电铁 V》 HUDSON
- PLAYSTATION 2 金奖
(销量超过 50 万)
- 《Ridge Racer V》 NAMCO
- PLAYSTATION 2 银奖
(销量超过 30 万)
- 《决战》 KOEI
- 《铁拳 TT》 NAMCO
- 《死或生 2》 TECMO



近期重要游戏发售日期

PLAY STATION

- 7月19日 《DIGIMON WORLD RPG》 BANDAI
- 7月19日 《古墓丽影 IV 最终发现》 AVG CAPCOM
- 7月19日 《实况 POWERFUL 职业棒球 2000 开幕版》 SPT KONAMI
- 8月3日 《SD GUNDAM CGENERATION-F》 SLG BANDAI
- 8月3日 《人鱼之烙印》 AVG NEC INTERCHANNEL
- 8月3日 《STREET BOARDERS 2》 SPT MICRO CABIN
- 8月24日 《WORLD SOCCER 实况 WINNING ELEVEN 2000 U-23 奖牌之挑战》 SPT KONAMI
- 8月24日 《心跳回忆 2 Substory Dancing Summer Vacation》 AVG KONAMI
- 8月26日 《勇者斗恶龙 VII 伊甸的战士们》 RPG ENIX
- 8月下旬 《FAVORITE DEAR 纯白的预言者》 AVG NEC INTERCHANNEL
- 9月7日 《BEATMANIA APPEND GOTTA MIX 2-GOING GLOBAL》 ETC KONAMI
- 9月14日 《恐龙危机 2》 AVG CAPCOM
- 9月21日 《幻想水浒外传 VOL.1 哈尔摩尼亚的剑士》 AVG KONAMI

PLAY STATION 2

- 7月27日 《装甲核心 2》 ACT FROM SOFTWARE
- 7月27日 《DREAM AUDITION》 ETC JALECO
- 8月3日 《实况 WORLD SOCCER 2000》 SPT KONAMI
- 8月3日 《魔术师奥凡》 ACT 角川书店
- 8月3日 《真·三国无双》 ACT KOEI

DREAMCAST

- 7月19日 《古墓丽影 IV 最终发现》 AVG CAPCOM
- 7月27日 《ZUSAHVASER》 RAC REAL VISION
- 7月27日 《青涩宝贝 2》 AVG NEC INTERCHANNEL
- 8月3日 《GRANDIA I》 RPG GAME ARTS
- 8月3日 《F355 CHALLENGE》 RAC SEGA
- 8月10日 《SPAWN-IN THE DEMON'S HAND》 ACT CAPCOM
- 8月24日 《RUNE JADE》 RPG HUDSON
- 9月6日 《恐龙危机》 AVG CAPCOM
- 9月8日 《CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM 2000》 FIG CAPCOM
- 9月14日 《永恒的阿卡迪亚》 RPG SEGA
- 9月21日 《樱大战 2- 求你别死去》 AVG SEGA
- 9月28日 《死或生 2》 FIG TECMO

GAME BOY COLOR

- 7月13日 《游戏王 III ~三圣战神降临~》 TAB KONAMI
- 7月28日 《樱大战 GB·花组入队》 AVG MEDIA FACTORY
- 8月3日 《DANCE DANCE REVOLUTION GB》 ETC KONAMI
- 8月4日 《ZUKU ZUKU HEROES》 RPG MEDIA FACTORY
- 8月23日 《滚动卡比》 ACT 任天堂
- 8月25日 《新世纪少年战史~麻雀补完计划~》 TAB KING RECORD

NINTENDO 64

- 7月21日 《玛莉网球 64》 SPT 任天堂
- 8月11日 《玛莉的故事》 RPG 任天堂

等待黎明



中国的游戏机市场可以说是非常庞大的，可是对于游戏机的软硬件厂商来说又是可望而不可及的，因为他们在这个庞大的市场上拿不到什么利润。这个原因大家也都知道，全是盗版惹的祸，正版根本没有市场！正因为如此，中文游戏对于我们来说是一个遥远的期待。不过只要有大型的游戏公司肯放弃初期的收益来开拓中国市场，就是中国家用机市场的黎明！我一直期待着这一天。

两件大事

就在6月，业内有两件大事是大家非常关注的：一是PS2的盗版出现，二是DC的盗版出现！

PS2的盗版并没有引起什么太大的反响，或者说PS2盗版所引起的反响已经轻而易举地被紧随其后的DC盗版带给我们的震撼所冲淡。的确如此，PS2的盗版出现在我的心里并没有造成什么大的冲击，在编辑部也没有什么热烈的讨论，因为我们早就有这个心理准备，而且是坚信盗版会在PS2发售不久之后出现，这无奈的信心来源于DVD盗版的繁荣。我想对于DVD的技术，盗版商肯定已经琢磨透了。

然而坚强的“正版堡垒战士”DC所使用的是并不通用的CD-ROM而是特殊的GD-ROM，容量比CD-ROM高出50%，这给盗版商制造了很大的难度。不仅如此，世嘉还在DC的内部加入了防复制系统。所以在DC推出后的一年半时间里都没有DC的盗版光盘出现过。

不幸的是，就在6月下旬，DC的盗版光盘竟一窝蜂地出现在中国的各大城市，而且种类和数量正在激增。现在几乎所有的大作游戏都已经被盗版，其中包括《莎X》、《维罗尼X》、《拳X99进化版》、《灵魂XX》、《漫画XX对XXX》等。就连最新的《JET X RADIO》也很快地推出了盗版，可以想见盗版商的效率是多么的高。这一切令人感到盗版商像在打一场突袭战一样有步骤和计划。人们在这场攻势前有哭有笑，完全抵挡不住。

盗版的情况

盗版商推出的盗版使用方法也算是相当的简单。其具体操作是：先将盗版商的引导盘放入DC，画面上会出现换盘的提示，然后打开机盖，再把盗版游戏光盘放入就可以了。游戏的效果基本上与正版没有什么区别，只是因为盗版用的是CD-ROM，所以读盘慢并且有些大容量游戏的部分数据被删掉以便放在一张CD光盘上。

在互联网上，DC的盗版情况已经糟到无以复加的地步了，因为已经有专门的网站将解密的DC游戏制成ROM文件在网上免费提供，只要下载下来刻成CD光盘并配合盗版引导盘就可以在DC上玩了。这一切意味着DC的盗版将迅速地占领市场并且使正版软件陷入濒死的滞销状态。神话真的就这样破灭了？战士就这样倒了？DC一直以不能盗版而成为业界的神话，可是这次神话的破灭将带来怎样的后果呢？

DC盗版对国内玩家的影响

自从1998年11月20日DC推出之日到现在的一年零7个月的时间里，DC作为世嘉苦心经营的翻身希望，已经形成了健全有力的消费市场。DC上丰富的游戏软件和主机适中的价位一步步把DC推到玩家的手中。可是国内玩家来说，拥有最多的还是PS，DC只是很少一部分人才拥有。大家都不喜欢DC或DC上的游戏吗？当然都不是！这个答案不用我说，其实人人都心知肚明。那就是DC没有盗版游戏！对于一个只有正版游戏的主机，在中国这块“贫穷”的土地上是找不到什么普及的希望。DC主机的物美价廉不是玩家心里所想的，适合他们的软件价格才是真正的问题所在。

DC盗版对国内零售商的影响

现在的DC是水涨船高，一个星期的时间里价格从1500左右涨到了1800左右！商家可能都乐得合不拢嘴了。现在各地的游戏机硬件零售商都已经开始加量进货和调高售价，这么好的商机他们

是不会错过的。

对世嘉的影响

尽管世嘉连续3年亏损，但是他对于游戏机网络化的发展方针是坚定不移的。最近，世嘉与日本最大的网络公司CSK宣布合作，CSK将对这一项目投入50亿日元的资金以期建成一个拥有4000台服务器的网络中心以提供高速的网络游戏对战服务。而DC的销量在这个项目中当然的占了很重要的位置。于是有媒体不负责任的猜测说盗版的产生是世嘉为了网络事业的发展而进行的计划。不过他们没有注意到在盗版未出之前DC凭借本身的实力已开始升高销量，特别是欧美地区的销量有很不错的业绩。值得提醒的是，通过世嘉的苦心经营，DC500多万的销量和丰富的游戏软件所形成的市场是盗版者眼中的一块肥肉！这样好的一个“可能的”盗版市场是见利忘义的盗版商一直垂涎的。以DC的这个销量和软件的数量质量来看，世嘉不用搞什么阴谋，而盗版商却绝不会放过。

世嘉的回应

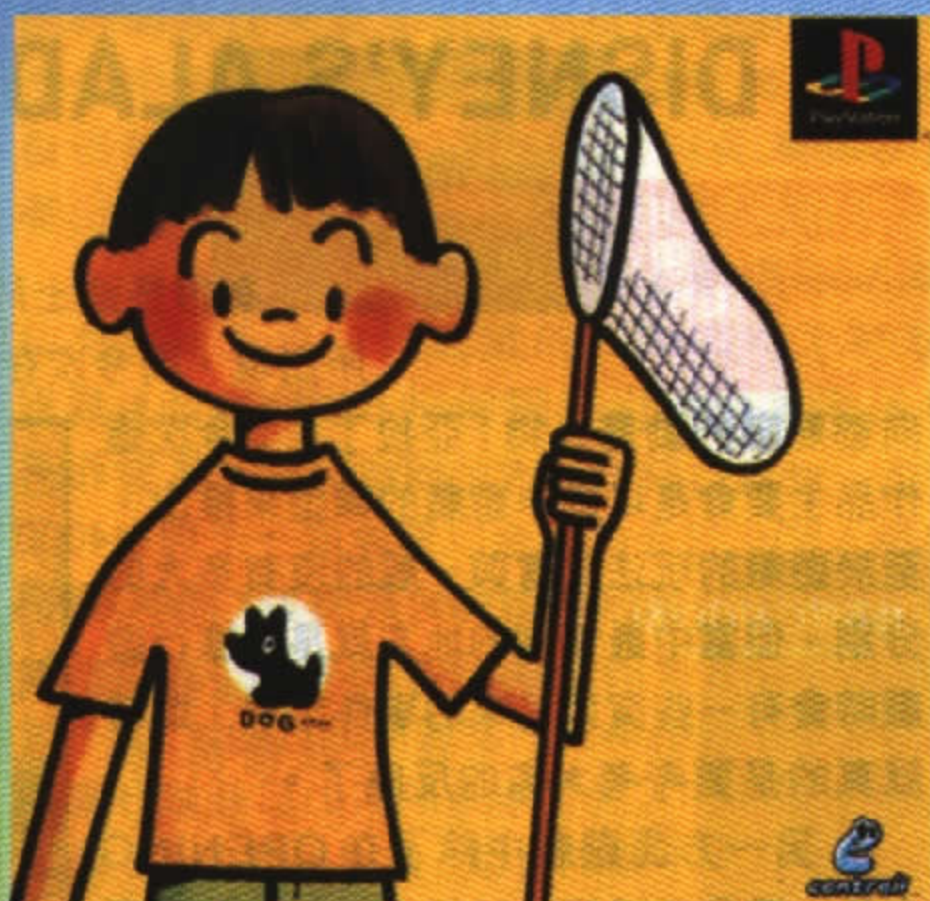
近日，世嘉表示在6月底的时候，世嘉就已经知道有一些盗版游戏上市了，并且确认其中部分可以正常使用。对此世嘉明确表示，世嘉不会对盗版游戏对DC主机造成损坏负任何责任。另一方面，世嘉也在积极研究对抗盗版的方法，可能会从硬件方面做更多的加密防护。世嘉还声明将会采取法律行动来保护自身的权益，并且联合了日本几家游戏公司对支持盗版的一些网站采取法律行动。看来世嘉是誓要将正版进行到底了！

对于世嘉的对策有人说并不会有多大的收效，关键是提高玩家的素质。但是这个关键不符合国情啊！我要提醒的一点是我们的国情是国民收入低且玩家大多无独立的经济能力，大部分的玩家都不会主动拒绝玩最新最好的游戏而只付少少的10元钱。在这种情况下如何提高玩家的素质？能提高吗？即便提高了又如何？没有钱的人如何实质性地支持正版？中国的玩家里，有识之士大有人在，大家都很想支持正版。可是，开发商之所以叫做开发“商”，他是要盈利的公司，不是慈善机构。所以支持正版与付出大量金钱是同样的意思，空喊绝没有用。我们看到大量电脑游戏的正版中文版只卖到几十元钱而已，但是家用游戏机的正版软件动辄5、6百大元，谁去支持，能有多少人支持？我知道，有心无力是很多玩家的无奈。

毁掉世嘉？！

这几年一直在亏损的世嘉在上一个财政年度亏了428亿日元，这已是连续第三年赤字，虽然近日公布说本年度将会有50亿日元的赢利，但这50亿日元的利润不是轻易得到的。这是世嘉在削减了人事和DC的广告等几个方面的费用后才勉强得到的预算。这次的盗版很明显将会影响到世嘉的收益。更加严重的是会动摇世嘉对亚太地区的信心。本来我对世嘉在中国的开拓寄予厚望，SEGA.COM.ASIA的成立让我看到了希望。可是突如其来的盗版毁了世嘉在中国的希望也毁了我对SEGA的希望。我还能奢望世嘉为中国这个庞大的市场做些什么？我还能看到中国游戏市场的规范化繁荣吗？要等到哪一天呢？

说到这里我想起了一个笑话。英格兰、阿根廷、日本、中国四个国家的人去上帝那儿问他们的足球队何时能（再）捧世界杯。英格兰和阿根廷得到了满意的答复，欢天喜地地走了。日本人得到的答复是：“再等50年，不过你这辈子看不到了。”当中国人问及此事时，上帝却哭了起来，他伤心地说：“我看不到了！”我想问一问上帝我们的游戏机市场何时会迎来中文游戏的春天？希望上帝不会哭着回答我吧！不过令人欣慰的是又有一丝曙光出现在我的眼前，那是KONAMI将在上海成立分公司！KONAMI来了，他有勇气来开拓中国市场，我为中文游戏欢呼。这是我苦苦等待的黎明吗？



无论是机迷或是非机迷,都来尝试一下

“我的暑假”

PS SCEI CD-ROM
 游戏类型: AVG 发售日: 已发售

本游戏适合所有年龄层,所有类型(机迷、非机迷)的玩家。如果你是游戏新手,一时还无法适应动作游戏、格斗游戏对你的操作要求,RPG、SLG又不是那么的容易上手,来试试《我的暑假》吧;如果你已是游戏老鸟,你也可以放下打打杀杀的正义之战,来体会一下这款游戏的清凉感觉。



本游戏的大致背景为:“我”,小波古,是一个小学三年级生(9岁),暑假爸爸将我送到住在乡村的叔父空野家,让我告别城市的混凝土森林,在暑假的一个月时间内感受真正的田园生活。

主要人物介绍



空野优作(40岁):陶瓷艺术家,平易近人,小波古的许多道具都是由他制作的。
 薰(41岁):家庭主妇,性格直爽,每天都做各式美味佳肴给波古和家人吃。
 诗(8岁):小学二年级生,经常看电视的她总会说一些惹大伙发笑的电视广告词语。
 萌(15岁):初中三年级生,情窦初开的她正在为初恋而烦恼。

每天的时间都过得很快,小波古不可能在一天中做太多的事情,不过没关系,共有31天的时间足够让你享受游戏的所有乐趣。除了自己的活动以外,会有许多的剧情穿插进来,让小波古的暑假生活更加的充实。

生活时间表

06:00	起床
06:30	做操
07:00	早饭
08:00	自由活动
17:00	晚饭
19:00	自由活动
22:00	睡觉

在游戏中你将:

看到: 首先这个游戏的画面非常的美(不是华丽),美得有它自己的个性,整体有一种温馨、舒畅的意味,乡村那小河流,绿树、蝴蝶,尤其是经过夕阳的光茫渲染的那种景色,真是无法形容。由上田三根子所设计的可爱角色本身就充满了童趣。



听到: 各种细致的音效,(环境音),如清晨的鸟叫声,白天知了没完没了的叫声,其它的鸡叫,牛叫,水流声,还有不得不提的人物配音,每个人物的配音都是选取了最有代表性的声音来配音,千万不要快跳过了可爱的童声配音,那可是一大卖点。

吃到:?? (不是你,是小波古)每天都可以吃到阿姨做的好吃的饭菜,每次晚饭后,如果你找她聊天,她就会向你唠叨一下今天做的是什么样的饭。另外,冰箱里有牛奶和麦茶喝,你甚至还可以去尝尝花的露水(“据说”很甜),不知为什么小波古钓到的鱼并不煮来吃。



玩到: 这也是小波古的重头戏,八月份的31天,你可以进行各种各样的活动,但主要的活动是捕虫、钓鱼、虫相扑、放风筝。

1. 捕虫

这是最早可以开始进行的活动,第一天叔父就会送给小波古整套捕虫的工具(放在自己房间的桌上)。不同的昆虫,有不同的生活习性,在不同的地方出现,稀少品种的昆虫则要看一定的运气,在一楼的客厅有一本关于稀少品种昆虫的图





鉴, 在那里可以了解到这些昆虫的出现地点。捕捉的昆虫还要看捉到的是否够大, 大的型号会标有 "BIG" 字样, 超大的型号则标有王冠的图案, 而稀少的品种很醒目地标有 "稀少"。捉到的昆虫可以做成标本, 不过只能在自己的房间里做。如图

2. 钓鱼

获得方法, 在第三天的早晨叔父会送给小波古鱼竿, 就放在屋子左边的小仓库里 (之前是没有的)。之后到小河边, 水池旁按○键就可以拿起鱼竿悠闲地钓鱼了。当鱼儿靠近时, 震动手柄就会震动, 这时赶快按○键就可以钓到鱼了。当游戏发展到一定程度, 你就会看见一只传说中的大鱼 (有播放CG动画), 然后到晚饭时间叔父就会答应帮你制作钓大鱼的特制饵, 材料就是



门口那只狗的毛, 拔一根吧, 第二天可以到叔父的工房去请叔父给你做特制的饵, 赶快去钓那只大鱼吧, 不过大鱼并不是每次都出现, 你只须来回切换场景, 直至大鱼出现为止。



3. 虫相扑

虫相扑就要费些神了, 能进行虫相扑的虫子只能是甲虫, 捉甲虫的前提条件就是要先砍倒初始地图最上方的那棵树, 拿斧头的地方也是在小仓库, 要在剧情发展到一定程度时才会有, 之后就可以去砍那棵树, 不过一天只能砍一点, 砍四天之后树就会倒下, 通往一大



块新场景的通路就打开了, 树倒了以后, (千万别去动那个不远处的蜂巢, 否则……) 当天吃晚饭的时候就会发生剧情, 然后就可以到厨房的柜子那找到砂糖水, 取得砂糖水后, 你可以到新地方的那棵大树调查, 如果没有甲虫就可以选择是踢一下树还是放上砂糖水, 踢树有可能马上就有甲虫出现, 而放上砂糖则要在清晨或黄昏时会有较大概率获得甲虫。捉到了甲虫后就可以到大桥下的秘密基地进行虫相扑了, 另外, 在相扑时, 与对手交战前, 在自己的甲虫上按△键可以提高自己甲虫的怒气, 但是不要按太多下, 因为这样反而会减低自己甲虫的体力。



4. 放风筝

这与刚开始地图的最左端的蜂巢密切相关, 捅蜂巢的方法是先装上捕虫网, 再走到离蜂巢尽量近的地方 (大约有半个版面) 按○键, 主角就会冒险上前捅蜂巢, 遗憾的是这也是一天只能捅一次, 大约四天以后, 蜂巢就会被捅下来 (注意: 以后这里会再有一个新的小蜂巢, 不会影响你的行程, 但你如果主动去惹它们的话……)。哇, 这可更是一片新的世外桃源, 这里有两个可抓甲虫的树木, 一个可钓鱼的水



池, 一处可以放风筝的山崖, 还有其它……, 到山崖逛过了以后, 当晚吃饭时 (又是这种时候), 经过一番交谈, 叔父准备为小波古制作风筝, 第二天, 小波古到客厅中的书柜调查, 选择阅读 "风筝" 图鉴, 就会发现图鉴上会多出一个叔父的小人头图标, 将手指移到人头上按○键, 就是决定了要制作这种风筝, 再到叔父的工房处找他, 他便开始为你制作风筝, 不这又要花两天的时间, 拿到风筝以后在山崖上的任意地方按○键都可以开始放风筝, 放风筝时, 按○键为放长风筝的线, 按×键为缩短, 按△键就是确认是否退出。



5. 剧情

游戏中会有许多的有趣的剧情发生, 有些剧情需要主角去引发, 而有些剧情则是随时间的经过自然发生的。各种剧情中, 有轻松有趣的搞笑的剧情, 也有讲述、展现烦恼的剧情, 当然了, 整个游戏还是以搞笑的剧情为主。游戏从第二天开始可以为朝颜 (牵牛花) 浇水, 如果坚持每天浇水的话, 大约过12、3天, 牵牛花就会开放, 第三天会有阿姨和叔父让你去帮忙摘玉米的剧情, 第四天诗会带你去参观, 然后有西瓜盗贼……



其它

游戏中有一两个不大不小的缺点: 一些美丽的大场景, 角色就会显得特别的小, 可问题不在这里, 大的场景上一般也只是你必须经过的一段路程而已, 这样要走十秒或十秒以上的通道, 刚开始几次还会让人觉得漂亮, 可是再多走几次就开始让人有些厌烦, 可是没办法, 你必须经过, 否则你无法到其它地方去, 还有当场景如果是侧面视角展现时, 那么你八成是无法正确判断这只昆虫所出现的确切位置, 看似在眼前的一只昆虫, 可你怎么捉也捉不到。

总结

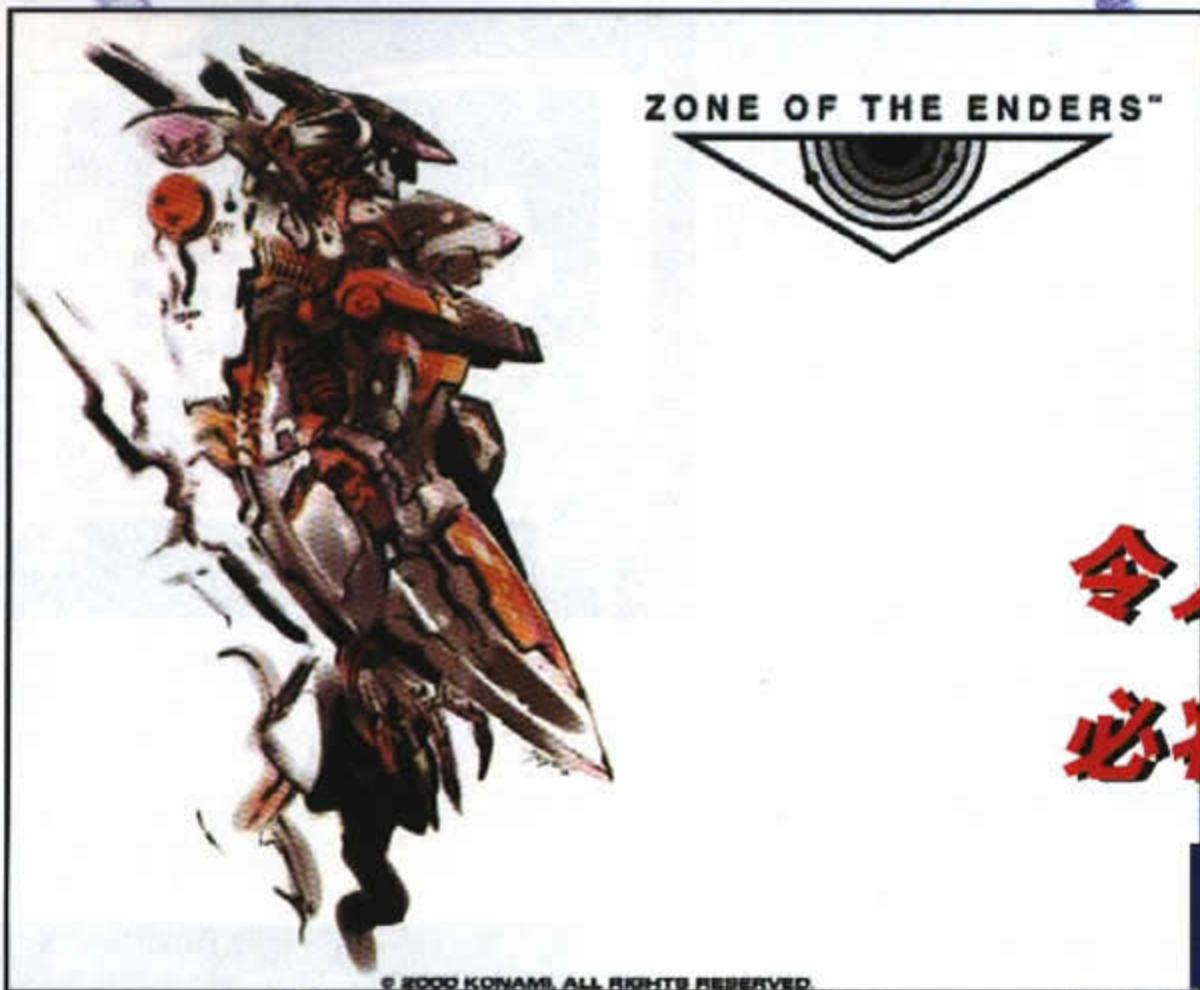
从创意、画面、音乐、剧情、游戏性各个方面来说, 《我的暑假》都可以算是一款制作精良的游戏, 对这样的游戏, 不由的令人联想到其它——众所周知, 索尼的 SCEI 杀入游戏界的一大创举就是能够吸引相当多的非机迷玩家的加入, 这其中除了 SCEI 精心制作的面向普通玩家的众多广告以外, 也有 SCEI 大力提携 (即可能是自己制作也可能是用财力支援一些小但有创作力的公司去制作, 并负责他们作品的发行。) 而制作出来的主要是面向非机迷的游戏, 而这类型的游戏除了非机迷喜欢以外, 机迷方面也有一定的市场, 而 PS 现在



噢! 这是叔父家种的西瓜吗。



在日本的一统江山, SCEI 在这方面的努力起相当关键的作用, 早期 SCEI 有节奏游戏《叭啦啦叭啦啦》等, 这两年被 KONAMI 的跳舞游戏抢尽了风头, 但 SCEI 绝没有松懈这方面的努力, 不断有各种作品的推出, 这次的《我的暑假》就是他们的心力之作。



终极地带

令人震惊的超豪华制作阵容!!
必将成为名作!!

PS2

KONAMI

DVD-ROM

游戏类型: ACT

发售日: 未定

小岛秀夫



KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN的取缔役(日本的取缔役就是指董事)副社长,作为一个非常有个性的游戏制作人,小岛秀夫不断地取得突出的成

绩,在世界上也越来越受关注,过去的作品有《POLICENAUTE》(《宇宙骑警》)、《合金装备》系列,亦是《心跳回忆》系列的监督, E3展上PS2版的《合金装备 索立德2》更是令全世界都的合金装备迷振奋,而具有全明星制作阵容的小岛的这部作品在PS2的强在功能支持下也必将造就一大批新的FANS.

→ 主角的机体的两翼长了出来,向对手突进.



→ 注意看杰夫帝的身后,机械构造,酷!



→ 近处的类似蟹饼的东西就是对手发出的远程追踪武器.



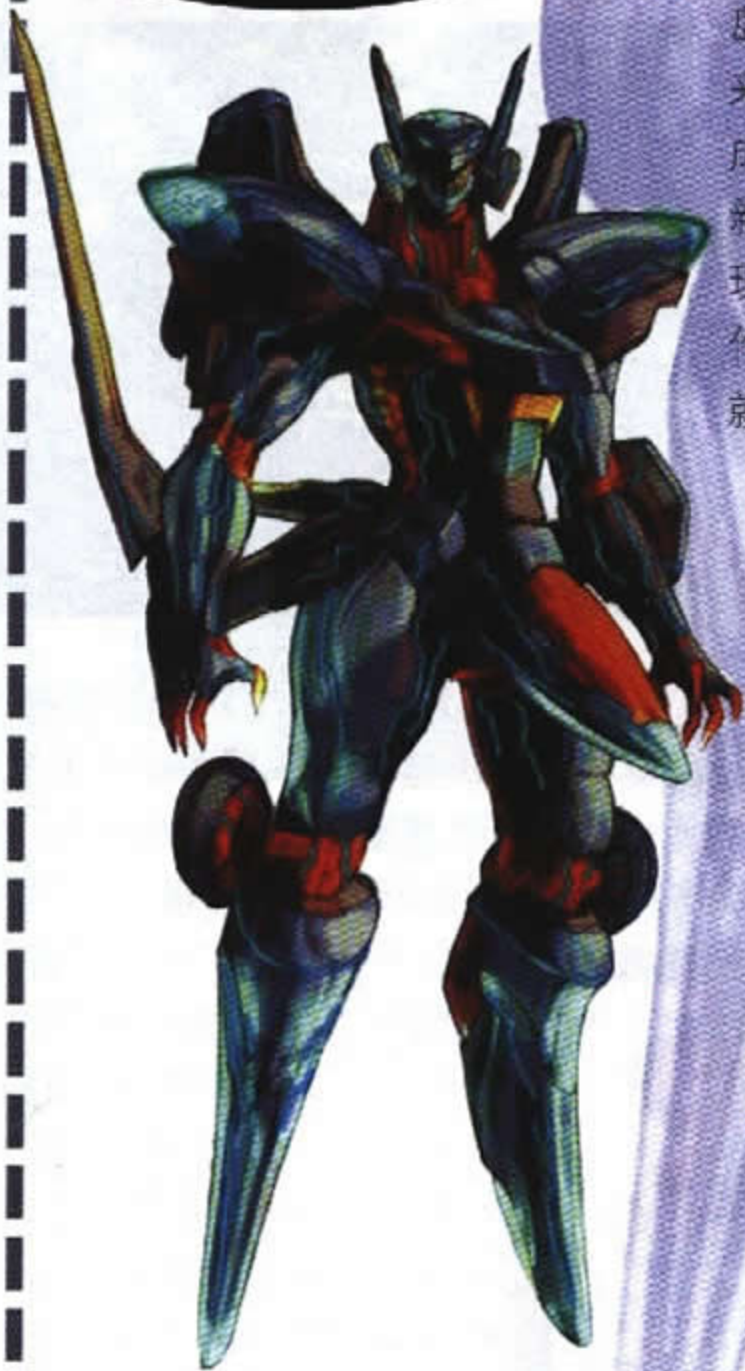
→ 杰夫帝的神秘力量发动.



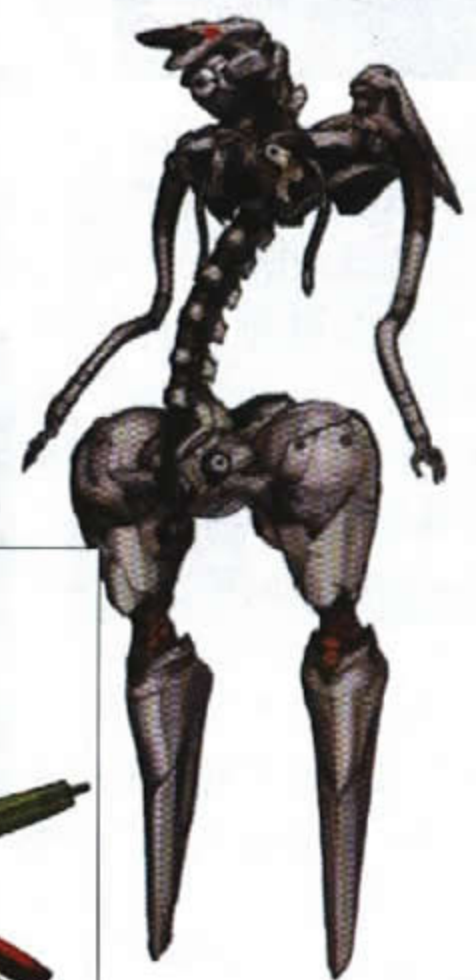
新川洋司

PS版的《合金装备 索立德》在全球获得辉煌成就的同时,小岛秀夫的个人风格与新川洋司独特角色设计、机械设计风格结合起来产生了该游戏独有的完美的氛围,这也是令每一个玩过的人都成为《合金装备 索立德》的忠实拥护者的决定性因素之一.同时新川洋司的名字和他的独特才能也开始为更多的人所认知和认同.现在继《合金装备 索立德2》之后,小岛流与新川流又有新的合作,这次的“新生儿”《Z.O.E》正是由新川担任其机械设计!现在就让我们见识一下新川在《Z.O.E》中的独特机械设计.

↓ 暴风,比杰夫帝大十倍的巨型机器,其超重火力可以轻易地摧毁一座城市.



↑ 杰夫帝,极为神秘的机体,隐藏着各种能力和武器.



↑ 拉普达,造型奇特的机体,两手都备有激光剑.

← 涅斯·薇奥拉所乘坐的全身红色的机体,与杰夫帝体型相当.



冈村宪明

KONAMI 的精英制作人之人，曾参与《心跳回忆》系列的制作，现在在《Z.O.E》中担任剧本制作及监督。

西村诚芳

日本动画界的知名人士，曾参与过多部动画名作的制作，如：在《机动警察》、《机动武斗传G高达》、《机动战士高达V》、《机动战士高达W》、《机动新世纪高达X》中担任作画监督，现在加入到《Z.O.E》的全明星制作阵营来担任角色的设计，令人期待！下面让我们来看看目前公布的三个角色。



男主角“里昂”

女主角“塞尔薇斯”

故事

22世纪，人类的移民已经扩展到了火星，并开始向太阳系其他地区进行探索，希望能找到新的能源。我们的主角就在木星的卫星轨道上的一颗叫做“ANTILLA（安的拉）”的殖民卫星上——他叫LEO STENBUCK（里昂），年仅14岁，人们把这些住在世界的终极（END OF THE WORLD）的人称之为“终极人”（ENDERS）。故事的开端是主角在伙伴的鼓动下到联合国太空军队的军工厂去偷窃废弃物。与此同时，在火星上的一个狂热的军事政权Z.O.E（ZONE OF ENDERS）突然采取了军事行动占领了安的拉殖民卫星，凶残的Z.O.E在里昂的面前杀死了他的所有同伴，为此他深深自责不能拯救他们……因缘际会之下，他发现了殖民卫星被劫持的真正原因及并乘上了关系全人类生存的关键——神秘的人形机械兵器（ORBIAL FRAME）——“JEHUTY”（杰夫帝）……

角色

Leo Stenbuck（里昂）是住在太空殖民卫星安的拉上的14岁性格内向的少年，现在驾驶着杰夫帝与Z.O.E军事组织对抗。

Celvice Klein（塞尔薇斯）是游戏中的女英雄（也是14岁），她本来是自愿为ANTILIA上的孤儿工作的，变故发生后便和里昂并肩作战。

Viola（薇奥拉，22岁）是里昂的对手，Z.O.E军队的一个机师，她驾驶着人型机器人NEITH（涅斯）并总是战斗于最前线，然而她却是一心想要战死在战场上……

游戏特点介绍

→ 杰夫帝正在做从天空聚气状元气弹，Z.O.E真是日本文化的小集合。



↑ 比主角机体大数倍的体器人向主角发射攻击范围极大的激光炮。

首先游戏是360度全三维的（PS2的游戏当然要全三维的）动作类游戏，但目前公布的动画主要是一对一的战斗。游戏集成了许多动画、游戏的吸引人的要素，机器人在三维空间中战斗，有近距离的格斗战——激光剑的对拼；中距离使用的机枪，火力弱但快速、密集；远距离的制导导弹等等，有各种让人热血沸腾的爆破场面；还有各种必杀技(?)的设定。游戏将非常重视剧情，复杂的人物关系及完整的世界观设定，这些将会和游戏中的战斗紧密地融合为一体，剧情是由相当多的CG动画来交待，角色们也将以CG造型来演出，并且动作和表情都极为传神逼真，在主题音乐方面，《Z.O.E》将会和《合金装备 索立德》一样，有极为蕴意深刻的音乐。





发售前紧急续报

8月3日,《格兰蒂亚II》就要发售了,那令人激动、感动、冲动的冒险故事又将展开。继前期介绍过后,本期将为大家介绍《格兰蒂亚II》发售前的最新情报。LET'S GO,一起进入“格兰蒂亚”的世界,去感受那独具特色的魅力吧!



格兰蒂亚 II

DC

GAME ARTS

GD-ROM X 2

游戏类型 RPG

发售日 2000年8月3日



无表情的冷面偶人——迪奥

新的角色

迪奥

年龄: 不详(超过一万岁!)

身高: 153cm

体重: 41kg

迪奥(ディオ)是万年前神魔战争时被制造出来的自动偶人,尽管外貌是一个可爱的少女,其实是一个毫无感情,只知道执行命令的机械人。虽然迪奥无法做出自己的判断,但却喜欢处处模仿别人,或许她也想去理解人类的世界吧?

米洛菲斯

年龄: 22岁

身高: 179cm

体重: 67kg

英俊的外表,超人的智慧,高超的剑术,强力的魔法,拥有这一切的就是神秘之男——米洛菲斯(メルフィス)。听起来是不是有些像前作的缪林大佐,但实际上他却是一个喜欢奇异的服饰,有着疯狂的性格,以破坏为乐的魔战士,与外表冷漠,内心狂热的缪林大佐截然不同,唯一相同的就是:他们都是主角的“劲敌”!



破坏之魔人

——米洛菲斯

新的冒险



现实主义者隆度

《格兰蒂亚》最动人之处就是那无拘无束的冒险生涯。现在,新主角隆度即将开始新的冒险。不过,前作主角杰斯汀是一个热血冒险少年,为着理想就踏上了旅途;而隆度却是一个极度现实的魔物猎人,为了钱(?)才接受冒险的任务。但是,有一点可以肯定:他们都是被命运选中的人!

乐于助人艾莉娜



英雄(?)救美



接受任务

以拯救苦难为教义的古兰尼斯教会雇用了隆度,要求他去保护在驱邪仪式中担任见习神官的艾莉娜。虽然隆度对教会、神魔这些东西不感兴趣,但既然是个赚钱机会,也只好接受了。结果,仪式举行当天真的发生了事故,艾莉娜不仅驱邪失败,而且还被恶魔力量附体。为了解除她身中的魔法,两人开始了最初的冒险。



仪式失败后,艾莉娜陷入深深的自责中



豪爽剽悍的玛列克



狭路相逢——和玛列克不打不相识



温文有礼的诺雁



与长着大黑翅膀的美莉娜不期而遇



热情奔放的美莉娜

欺负女孩子？！



信念不同，发生了争吵



为了越过大裂谷，大家各抒己见



乘上飞行船，飞越大裂谷



神魔战争中留下的大地伤痕——古兰尼斯大裂谷

在共同的冒险中，性格各不相同的年轻人和勇士将要面临同样的命运，会发生很多冲突，在互相碰撞中互相谅解、互相帮助、渐渐成长……最后，他们的人生会发生什么样的改变呢？

新的魅力

A、大幅提升的画面

无需多言，只要看看下面这组画面，就明白画面素质的进化程度了。

《格兰蒂亚》PS版

《格兰蒂亚II》



咆哮、咆哮！难道不停奔跑是冒险家生就的命运吗？

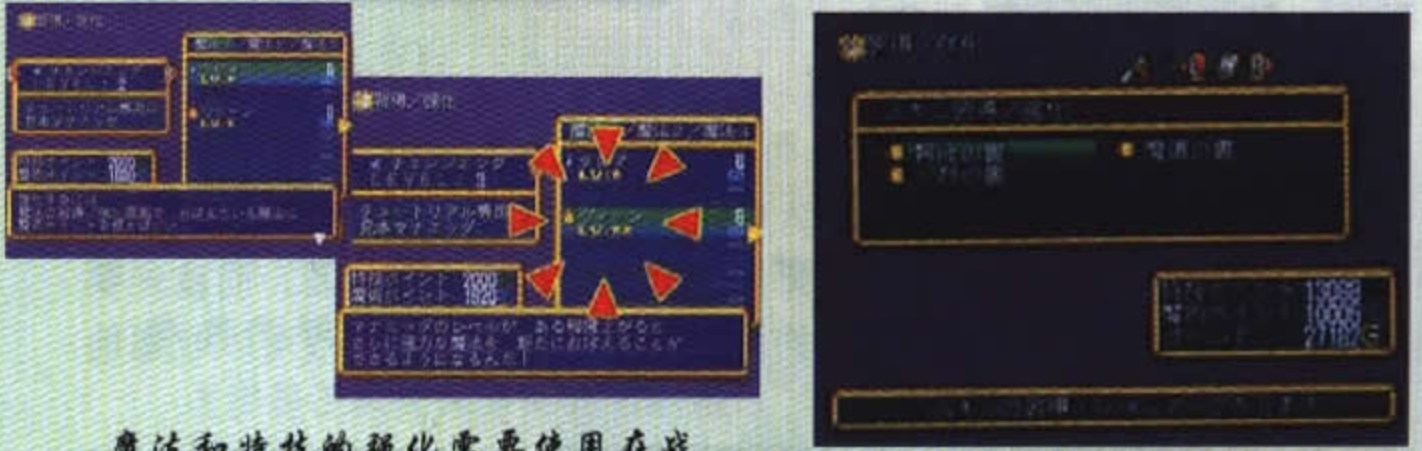
B、改良了的战斗系统

“ULTIMATE ACTION BATTLE”是前作特有的战斗系统，通过画面有下方IP GUAGE来表示敌我双方的行动时机和动向。《格兰蒂亚II》继承了这一系统，并有所改良。



“狂喜乱舞”等战斗模式” 仍然有“正堂堂”

C、进化了的技能系统



魔法和特技的强化需要使用在战斗中取得的魔法POINT和特技POINT 学习武器的技能需要取得各种书物

D、令人眼花缭乱的魔法

前作中魔法就很有特色，这次由于DC的强大机能，使得魔法更具魄力。 《格兰蒂亚》PS版



勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们



PS	ENIX	CD-ROM
	游戏类型: RPG	发售日: 2000年8月26日

长久的期待就要结束? 8月26日一定要发售啊!

在《勇者斗恶龙VII》中有各种各样的收集活动。除了我们上一期说过的收集怪物和以前提到过的“收集”村民以外还要到很多的地方去收集石板。收集不但使人有明确的目标，而且不断的给人以成就感。看着自己的收藏品一天天多起来，自豪感当然就油然而生了。正因为如此，即使这些收集活动并不影响游戏的通关，ENIX还是尽可能给予玩家更多的收集活动，以期增加游戏的耐玩度和趣味性。

金币大王

在《勇者斗恶龙》系列中，金币大王一向都是一个重要人物。这一集中金币大王依然会登场的，他很喜欢收集金币，而且手里有很多宝贵的道具。所以嘛……只要在冒险的过程中注意收集金币，然后找到金币大王和交换就可以得到一些珍贵的道具了!



这就是金币大王



金币大王的城堡

在金币大王的城堡里收集了很多有关金币的书，在城堡的地下就是藏书的书房了，如果想要收集金币就最好来这儿看看专业书籍。在《勇VII》中调查书柜就可以看书了，而读过书以后就会得到一些信息，对游戏很有帮助。有的时候读书还会产生一些令人意想不到的事。



游戏中有很多不同的地形，而我们曾为大家介绍过，不同的怪物是生活在不同的环境里的。在这些火山、大河、森林、洞窟可以找到各种不同的怪物。一般来说玩家当然要把它们收集起来放到公园，而首先要做的是为公园建成一个怪物喜欢的地理环境，所以，说游戏可以收集地形也不为过。



岩浆四溢的地方 山中秘窟 一个上不能下不得的地方!

可以建一座桥到以前不能到达的地方



不能过去! 建成一座桥! 发现新大陆!

在游戏中可以收集神奇的石板

在游戏中，有很多不可思议的石板分布在各地。收集到这些石板之后可以把它们都放到一个突立的怪石处，当石板全部收集齐之后会发生什么呢? 暂时就不得而知了。



发现怪石 四处打听 找到石板

一个村庄的诞生

我们以前曾提到过游戏的移民系统，这一次就对这个系统再用一个实例来讲解。

要想创造出属于自己的村庄，就要先找到一个“SIM爷爷”，他会教你如何做的，虽然我现在也告诉你，但是我不是“SIM”，所以如果你还是不能立即建造自己的村庄的话去找“SIM爷爷”吧!



一个村庄的诞生过程



找到“SIM爷爷”，然后 有了一些移民后回来 再过些日子来看已
找一个好山好水的地方。 看看，但是只有一个帐篷。 经有人开始建木房子了!



多“收集”了一 再来看时就有自豪 到房子里看一看，天!
些村民，再回来看到房 感了，竟然有了不少的房 这么豪华!
子的主体已经好了。 子，而且连道路都铺好了!

怪物能力解说



每个怪物的能力值分为五个部分，用一个图来表示。
HP: 怪物未受攻击时正常的HP值，也就是它HP值的上限。
MP: 怪物MP值的上限。
速度: 怪物的速度与主角及战友的速度之间的大小决定了战斗时谁先出手。
攻击力: 就是表示怪物攻击的强弱。
守备力: 表示怪物对物理攻击的抵抗力。



可以移民到自己村庄的人来自各行各业，有商人，战士，神父，舞蹈家等等。请四处努力游说，“收集”自己喜欢的村民。

这次再为大家介绍几种怪物

青瓜怪

必须防备它那可以催眠的舞蹈，最好一上来就干掉它。



仙人球怪

它因为满身是刺，所以攻击和守备力都很高，是一个劲敌。



史莱姆

经典的史莱姆总是会出现在《DQ》中，它的各项值都不高，除非是很多只一起上，不然就没什么可怕的。



厚唇怪

它的嘴唇非常的厚，而大嘴巴里有一条长得惊人的舌头，它舔到你的话会让你动不了的。



魔道猫

它的魔法很厉害，对我方的HP值有很大的威胁，一定要用尽全力尽快解决。



四个小矮人

它们是由勇士、魔法师、牧师、战士组成的战斗小队。别看它们人多，其实并不难对付。



艾斯丹特岛

在《勇者斗恶龙VII》的地图里，有一个艾斯丹特岛并未被记载在上面。在这个岛的南面是一个渔村，在岛的西面是艾斯丹特城堡，渔村是主角的家，而城堡是统治艾斯丹特岛的班斯国王的住所。



主人公的家



360度的旋转是游戏的一大改进



亚美度之船



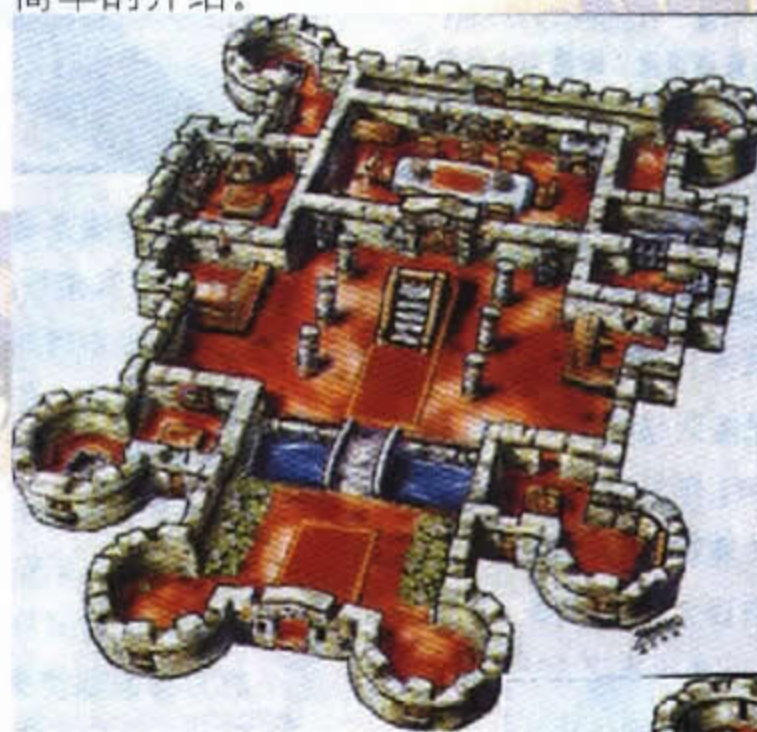
在岛西的艾斯丹特城堡四周的城镇很漂亮也很繁华，在这里可以打听到很多的消息。



和以前一样，在教堂可以记录游戏，还可以治疗中毒和麻痹等异常状态。

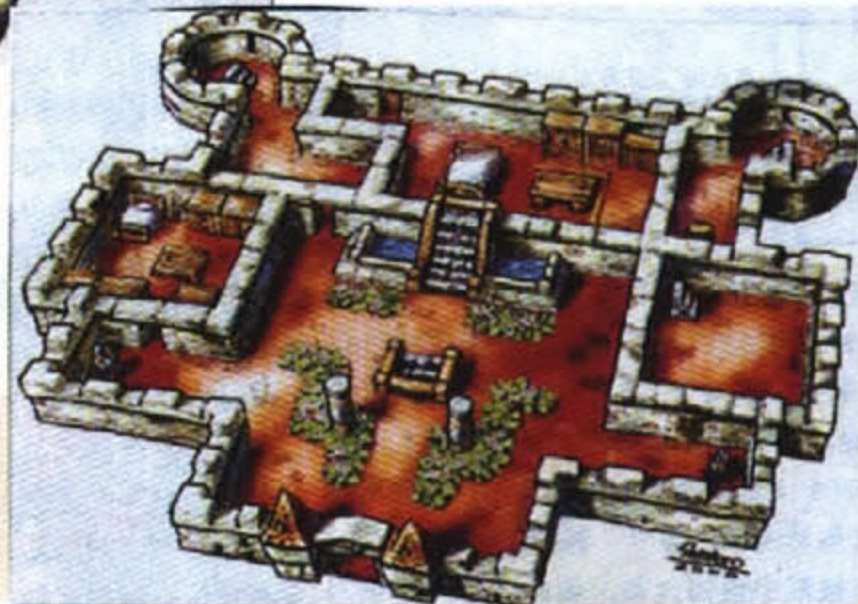
艾斯丹特城堡

艾斯丹特城堡是游戏初期大家冒险的地方，所以这一次先对它进行简单的介绍。



艾斯丹特城堡一楼

一楼是餐厅、银行、道具屋的处所。



艾斯丹特城堡二楼

二楼是国王和王子的寝室。



艾斯丹特城堡三楼

这个“王之间”是国王与大臣开会的地方

道具屋

在艾斯丹特城内有道具屋，可以在这里买一些道具。每一种道具最多可以买9个。以下是这个道具屋的价格表：

棍棒	10G
竹枪	50G
旅服	70G
皮盾	70G
解毒草	10G



宴桌之间

这里是王族用来款待宾客的地方，长长的餐桌很有气派。



御用膳房

这儿可是为王族的人做饭的地方，只有少数人可以享用。



GOLD 银行

在这里存钱是以1000G为单位的，有了它可就方便多了。



王子寝室

在游戏中会和主角一起冒险的基化王子的住处。



SD GUNDAM GGENERATION-F

SD高达G世纪-F

最近PS快成了机器人的舞台了！《超级机器人大战α》的热度还没有完全过去，我们又听到《SD GUNDAM GGENERATION-F》在高歌：“你方唱罢我登场！机器人世界真热闹！”

这个经典《SD GUNDAM》游戏的新一集已决定在8月3日发售了。

内容超级丰富！

这个由BANDAI制作的《SD GUNDAM》系列可以说是集成了最多高达作品的一款游戏。在3张CD-ROM的内容中涉及到38部各种形式的高达作品，包括游戏、电影、小说、漫画等，可以说内容是相当的丰富！以下为这38部作品的列表。



GGENERATION-F 涉及作品列表

《机动战士GUNDAM》	电视
《机动战士GUNDAM I》	电影
《机动战士GUNDAM II-悲哀的战士编-》	电影
《机动战士GUNDAM III-在宇宙中相逢-》	电影
《机动战士GUNDAM 0080 口袋里的战争》	OVA
《机动战士GUNDAM 外传系列》	游戏(SS)
《机动战士GUNDAM 第08MS小队》	OVA
《机动战士GUNDAM 外传-殖民卫星落下之地-》	DC游戏
《机动战士GUNDAM 0083 星尘回忆》	OVA/电影
《机动战士 Z GUNDAM》	电视
《联邦先锋战》	小说
《机动战士 ZZ GUNDAM》	电视
《机动战士GUNDAM DOUBLE FAKE》	漫画
《机动战士GUNDAM 逆袭的夏亚》	电影/小说
《机动战士GUNDAM 闪光的哈萨维》	小说
《机动战士GUNDAM F90》	漫画
《机动战士GUNDAM Silhouette Formula F91》	漫画
《机动战士GUNDAM F91》	电影
《机动战士CROSS-BONE GUNDAM》	漫画
《机动战士V GUNDAM》	电视
《机动武斗传 G GUNDAM》	电视
《新机动战记 GUNDAM W》	电视
《新机动战记 GUNDAM W-永恒的华尔兹-》	OVA
《新机动战记 GUNDAM W BATTLE FIELD OF PACIFIST》	漫画
《新机动战记 GUNDAM W G-UNIT》	漫画
《机动新世纪 GUNDAM X》	电视

PS

BANDAI

4CD-ROM

游戏类型 SLG

发售日 2000年8月3日

《TURN-A GUNDAM》	电视
《模型狂四郎》	漫画
《MOBILE SUIT VERIATION》	模型
《MS-X》	模型
《MS GENERATION》	漫画
《机动战士 GUNDAM CROSS DIMENSION》	游戏 (GB)
《GUNDAM THE BATTLER》	游戏 (PS)
《机动战士 GUNDAM 杰尼之野望》	游戏 (PS/SS)
《SD GUNDAM GGENERATION》	游戏 (PS)
《SD GUNDAM GGENERATION-0》	游戏 (PS)
《SD GUNDAM WORLD 胶囊战士 SCRAMBLE WARS》	游戏 (FC)
《GUNDAM TACTICS》	游戏 (PC)

新的原创机体

游戏中登场的机体将达到1000部以上！当然这些机体是取材于各个不同的作品，而新的原创机体也会出现在这一集中。比如将会出现在V GUNDAM故事部分当中的新·史班吾和Z GUNDAM故事中的关连机体基布兰改。



新·史班吾

背景：机动战士 V GUNDAM

所属：赞斯加路

说明：由赞斯加路开发的试作机，装备有米洛夫斯基粒子发生器，能加速至亚光速，拥有发动“光之翼”的能力。



基布兰改

背景：机动战士Z GUNDAM

所属：加拉巴

说明：以一击必杀为目的开发的MS，没有近身搏斗的武器，不能变形。在挪威的一个加拉巴的基地中一共生产了20部这样的机体。



卡碧尼量产型

集成了爱美号和卡碧尼特点于一身的原创机体，装有浮游炮和其他不同的强大武器。



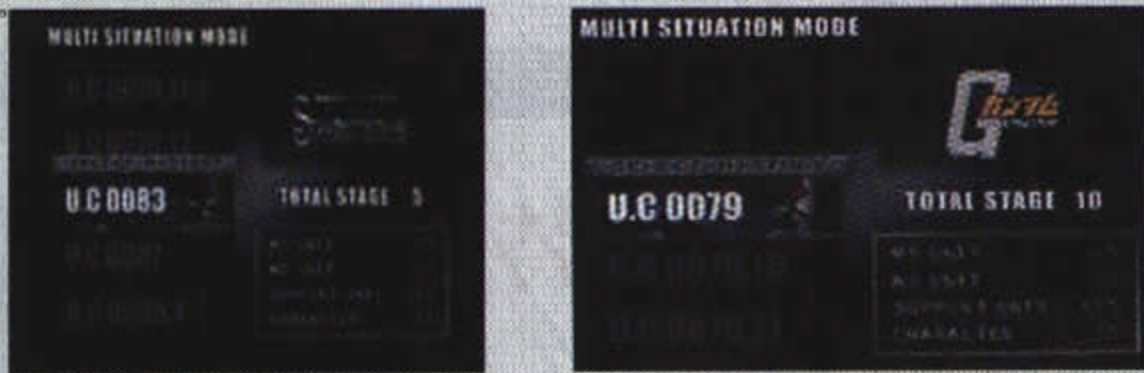
魔鬼高达 Jr.

这是能利用DC细胞自我再生的恶魔高达在本作中的原创 Jr. 型。

新的游戏模式

这一新作会增加几个新的游戏模式。比如原来的“SITUATION MODE”会变成“MULTI-SITUATION MODE”，还有可用作单机机体育成的“GUNDAM FIGHT MODE”和部队育成的“BATTLE MATCH MODE”，还有一个就是以完成任务为目标的“MISSIONABLE MODE”。这几个模式对于增加游戏的可玩性是有效果的。

这次的“MULTI-SITUATION”模式与以往的最大不同就是玩家可以自行决定从哪任何一部作品的剧情开始游戏。比如你可以从阿姆罗和夏亚的最后一战开始，也可以从神高达与恶魔高达的决战开始，立即重温经典情节。



“GUNDAM FIGHT MODE”就是两个或两个以上的高达在地上地下、太空或水中一起厮杀。玩家可以自行选择敌我两方出战人员和决战场。在战斗中得胜的话可以得到特别的配件，而这些配件可以用到正常的故事模式中强化机体。这其实相当于游戏给出了一个单独的育成系统，这一点很显然会受到大家的欢迎。

“BATTLE MATCH MODE”这种对战模式最多可以供四个不同的势力参战，并可以自行决定由电脑控制还是玩家自己控制。



新的战斗系统

本作会给高达迷一个“MD SYSTEM”。这个系统允许玩家控制无人驾驶的MS（名为“MOBILE DOLL”，即MD），只要为这个机体上装一个名为“MD SYSTEM”的装置就可以在战斗时向它下达命令。除了可以运用不同的战略以外，还可以让它们一起对敌人发动攻击。这就是所谓的合作攻击。更重要的一点是这些无人驾驶机体将敌人击倒后得到的经验值会转给指挥它们的机体。运用这一点可以迅速地培养出一个驾驶员。



高呼万岁！

让《SD GUNDAM》迷高呼万岁的是可以使用《SD GUNDAM GGENERATION-0》的存档记录。很爽吧！不但重要的驾驶员可以再用，以前的资金也会保留。而且如果将以前的记录载入的话，可以得到一笔钱作为不能传送前作机体的补偿。以前的努力没有白费，大家是不是有飞来横财的感觉？不过你要是已经把记录给删了……



一张超值附加碟！

游戏其实一共有4张CD，其中的三张是游戏的内容，剩下的一张是WS版的原创机体设计资料、MOVIE及PS2上GUNDAM游戏的MOVIE，还有BANPRESTO其他游戏的试玩版。



地图兵器

一般说来每一款高达游戏都会有地图兵器，它的好处就是一次打击一堆敌人。在这一集中，地图兵器被强化了，击中的话对敌方的损害会比以前的大，并且会有一些震撼性的过场动画。



合理安排职务

玩家可以把角色安排到舰桥的不同岗位，而不同的岗位对机师的能力增长有不同的效果。玩家应该根据这一点来合理的安排职务，以达到事半功倍的效果。

岗位	增长快的能力值
舰长	指挥值
通讯员	通信能力值
舵手	操舵能力值
机械技师	整備能力值
客席提督	魅力值

エリス・クロード	
指挥值	5
通信能力	5
操舵能力	1
魅力值	1
指挥值	2
魅力值	15
通信能力	3
操舵能力	2
整備能力	2

EX 0-480 伍長D
PPS-900 普通
TYPE ニュータイプ

豪华限定版

BANDAI决定推出一个豪华限定版。这个限定版有一本资料设定集，印上各部MS的月历，一个透明的RX-78-2模型。





ROCKMAN X 的疯狂出击

喜欢动作游戏的达人级玩家一定不会忘记《洛克人》给他们带来的欢乐，ROCKMAN 是 CAPCOM 的招牌人物之一，CAPCOM 更不余力地不断开发 ROCKMAN 的新作。这里要介绍的是 PS 版的最新一代正统洛克 X 的续集——《洛克人 X5》，离上一集《洛克人 X4》整整隔了三年。



ROCKMAN X5

PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型: ACT 发售日: 2000年10月	

故事

又是那个邪恶的威利博士要毁灭地球，不过这一次是使一个太空中的卫星撞向地球，而 ROCKMAN X 和 ZERO 两人必须在 48 小时内阻止敌人阴谋的得逞!!!



这是选人画面，好酷的 ROCKMAN X 和 ZERO!

选择要攻击的版面吧，图中的 24 就表示 24 小时后太空卫星就要撞到地球，好紧张。



这集也有很考验人（历代）的水下的场景，大家注意看左下角的东西，那会是什么特殊能力吗？

2. 《洛克人X》（一至五代）系列区别于《洛克人》

（一到八代）系列主要是因为 X 具有以下的特点。A. X 系列的主角不叫洛克人而叫做洛克人 X（因为还有另一个主角 ZERO）。B. ROCKMAN X 可以攀爬墙壁，在掉进陷阱的瞬间总能神奇地攀住屏幕最下方的墙壁，起死回生。C. X 系列的 ROCKMAN X 可以冲刺 (DASH)，还可以做一些超远的跳跃。D. 每个版面都有隐藏一定数量的强化芯片，ROCKMAN X 费尽千辛万苦得到新的芯片后，不但能力得到提升，外形也变得更酷，这也是最让人喜欢、兴奋的一项要素。

特点

1. 之所以称这一作为正统的续集，是因为在 3 维游戏泛滥的今天，《洛克人 X5》仍然是以全二维画面来表现整个游戏。



ZERO 正在冲刺，看看 ZERO 脚下所带出的烟尘，华丽、细致。DASH 也是 ROCKMAN X 的特点之一。



哇！洛克人的蓄力大攻击，好大的“冲击波”！

4. 其它，《X5》与以往的 X 系列也会有许多不同，如这一作的一些 BOSS 好象还有级数的设定。以往每一作新的《X》的登场主角 X 和 ZERO 都会有新动作的追加，而《X5》中据说会根据角色的不同加入“蹲下”、“抓览绳”等新动作……《洛克人》系列的爱好者们，沸腾你的热血吧！



大型机械脑袋的BOSS攻击范围这么大，死角在哪里？



和以前一样，打BOSS就要过这道不归门，看，BOSS就隐藏在背景那儿。

3. 分支剧情：这一代也引入了分支剧情系统，完成游戏时间的长短将会直接影响到结局的类型!!



洛克人X正在攀爬墙壁，可怕的是墙壁正在下落！没有难度就不是洛克人了。



洛克人X似乎正在使用一种类似盾牌的武器，另外这次的X表示不再像以前一样是格数。

洛克人大作战

ROCKMAN BATTLE FIGHTERS

NGP

CAPCOM

卡带

游戏类型: ACT 发售日: 2000年7月6日



NGP版的洛克人是街机版95年的《ROCKMAN POWER BATTLE》(洛克人大作战)和96年的《ROCKMAN 2 POWER BATTLE》(洛克人大作战2)的合体。



玩家可以六个关卡中自由选择一个,以一对一的形式和来自《ROCKMAN》系列(从一代到七代)里的各路头目进行对决,同其它的洛克人游戏一样,每打败一个头目,就能获得一项新的武器,将所有可选择的关卡打通之后,就会进入隐藏的最后关数。



布鲁斯
洛克人的兄长(?)，行踪极为神秘,在以往的系列中,布鲁斯亦正亦邪,让人捉摸不透。



洛克人
为了打败邪恶的威利博士而制作的充满正义感的英雄,CAPCOM的招牌角色,你喜欢他吗?



霍帝
威利博士仿造洛克人而制作的战斗用机器人,同样带有一只机械狗,他的程序已被输入“消灭洛克人”的指令。

特别之处

在NGP上登场的洛克人,自然会充分利用到NGP的功能,玩家可以利用NGP的通讯功能和朋友交换数据,完全集齐所有36个头目数据(打败BOSS之后随机获得BOSS的数据)的目标。



洛克人X 电子使命



GB

CAPCOM

卡带

游戏类型: ACT 发售日: 2000年10月

GB上的新洛克人系列与NGP的有一个类似的地方,即《电子使命》也是和以前的两部作品有直接的联系,与之有关的两部作品是超级任天堂上的《洛克人X》和《洛克人X2》,不过GB版的洛克人X并不是简单的追加,而是组合起来,让《电子使命》兼具《X》各《X2》的特点,又是一个单独的游戏。

故事



由于一个叫作泰克诺的黑客入侵了这个星球的主电脑,引起了可能毁灭一切的全世界的混乱,而控制这一切的唯一希望就落在了洛克人X的身上。



ROCKMAN X 的武器

按照目前的情报,可知我们的英雄可以得到以下的特别武器: X-Buster (初始武器) S-Ice (冷冻弹) E-Spark (闪光弹) R-Shield (护盾) S-Tornado (旋风弹) R-Burner (燃烧弹) S-Shot (散弹) M-Mine (地雷弹) S-Foil (三向弹)



充分利用敌人的特点,才能通过考验。

游戏的其它特点

GB版的《洛克人X电子使命》总的看来像一个强化版的FC的《洛克人》,因此画面的素质是相当高的,而且和超任版相比,动作完全没有删减,照样能冲刺,攀登,坐上机械装甲将敌人击得粉碎等等。



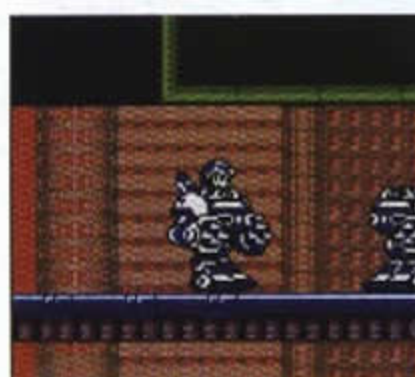
移动平台,洛克人系列的经典的



攀登,然后跳到中间平台,可是左边又有一个敌人把守。



陷阱的两边居然都有敌人把守,难度的体现啊



洛克人坐上机械装甲,这下威力倍增了。



GB上也能同屏出现这么多活动块。

ENIX+ 结城信辉 + 著名声优 =

BLADE ARTS

PS	ENIX	CD-ROM
	游戏类型: RPG	发售日: 未定



ENIX

ENIX 是绝对不甘沉默的, 虽然《勇者斗恶龙7》历经数年仍然难产, 但ENIX一直没有停止过其它游戏的制作, 前两年的《星海传说2》, 去年底的《北欧女神传说》都有是ENIX的大作, 现在又有一款令人期待的作品在PS上登场(各位PS机主大呼万岁了)。



主角除了通常使用的大剑以外, 也会有其它各式武器, 如双刃剑。



著名声优

众所周知, 有配音的游戏更让人有投入感, 而这次ENIX将会邀请著名的声优, 令BLADE ARTS再增一个大买点, 不过目前暂时未知具体为哪些声优。

剧情画面, 主角与一位“扫把头”发生了冲突。



结城信辉

大家也许对结城信辉早就有所认识, 作为著名的插画师, 早已涉足游戏界, 如土星上的《龙之力量2》就是他做的角色设计, 去年更担任了《穿越时空》(《CHRONO CROSS》)的角色设计, 如今又再度参与游戏角色设计, 为大家带来他那独特的画风。



BLADE ARTS

该游戏的故事是讲述该世界在大海上发生了一次大地震, 地震过后, 海的中央出现了一座火山性的礁岛, 而小岛附近的国家派出了一支调查队去小岛调查, 调查队发现岛上有一处古代遗迹, 但之后调查队便音讯全无, 为了找回失踪的调查队, 该国派出了第二调查队(怎么好象是生化危机1代的故事), 而其中我们的主角——有宝物猎人之称的狮堂就在其中。那么古代遗迹中有些什么呢? 主角有什么样的遭遇, 什么样的技能呢? ENIX正锐意制作中……



以寡敌众, 这也是本游戏的特色之一, 主角肯定有攻击多人的必杀技。

游戏特点

1 首先游戏中战斗会有许多的格斗游戏的成分, 但主角通常要以寡敌众, 游戏也因此会采用一种锁定系统, 这个系统最早是由任天堂的《萨尔达 时之笛》中首先采用的, 另外游戏也对应PS的摇杆, 令操纵更加的灵活。

超巨大的守护兽, 必须迅速找出弱点才有生存的可能, 注意左上角的剑形能量槽。



2 ENIX将在游戏人物塑造中采用多关节的技术, 令人物的动作更加流畅, 自然。
3 采用“POINT LIGHT”(点光源)的光源处理方式, 令画面呈现更加细致、真实的效果。

另外, 游戏将会系列化, 这是ENIX新系列PE III(?)的第一部!



狮堂零, 主角, 父亲是考古学家, 而继承了父亲遗志的他, 他是世界上顶级的宝物猎人, 为了拯救失踪了的调查队而加入第二调查队。



布莉特兰蒂斯, 对遗迹, 历史颇有研究的女冒险家, 而她加入第二调查队的原因除了对遗迹本身感兴趣外, 更是因为第一调查队的队长是她的父亲……



伊露姆, 谜之少女, 为在冒险中受了伤的主角疗伤还为众人带路, 但从岛上的迹象来看, 似乎不应该会有人类的存在……



中村, 第二调查队的负责人, 他来自一个特工组织, 他的任务是救出第一队的失踪人员及在遗迹中继续探索。

幻想水浒外传

Vol.1

哈尔摩尼亚的剑士

PS

KONAMI

CD-ROM

游戏类型: AVG

发售日: 2000年秋季



大家注意到游戏的名字中有一个“Vol.1”吗?这是因为《幻想水浒外传》还会有“Vol.2”。这次的《幻想水浒外传》将分为《Vol.1》和《Vol.2》两集。在《Vol.1》的故事又会分成4章,每一章都是以新主角拿修为主的,而《Vol.2》已经预定在明年春季发售。



著名的RPG大作《幻想水浒传》在推出了第二集后, KONAMI又奉献给各位FANS一个AVG的《幻想水浒外传》。本作的故事是与《幻想水浒传II》的故事是同时发生的,只不过主角换成了另一个人。这次的主角名叫拿修·拉托耶(ナッシュ・ラトキエ),他是另一个国家的公民,因此立场会与《幻想水浒传II》的主角不同。



故事依然细腻感人



西娜发生了什么事呢?

游戏的登场角色

因为本作故事的时间设定与《幻想水浒传II》相同,所以《幻II》中的几个主角也会登场,但却不是所有的人物都会出现。之所以不把所有《幻II》的人物都放进来,其中的原因是不想冲淡主角拿修的重要性。暂时知道《幻II》中的祖儿、奈奈美、西娜、奴加等会在这一作中登场。至于其他的角色以及第一集中的人物,可能会在游戏中短暂的出现一下,不会起主要作用。当然,作为新的一集,《外传》中也会有新的原创角色登场。



新作中会有新角色



拿修和西娜背靠背坐着



游戏中汇集了《幻想水浒传》I、II中的人气角色

拿修

主角拿修是一个哈尔摩尼亚神圣国的剑士,为了调查27种真纹章中的“真实的纹章”而展开冒险旅程。

西娜

因为得到月之纹章的力量而变成夜魔的她,是苍月之村的长老。她的外表上看起来像一个十几岁的少女,但是实际年龄竟是841岁!



登场





画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏性	■	■	■	■	■	■	■	■	■

紫枫
《街霸》系列的辉煌就不用多说了，但进入罗马数字“III”，其在国内的人气度就如同断了线的风筝一样，与《KOF》系列的火爆形成了鲜明对比。这一切可以说是因为 CPS III 这块 CAPCOM 的 2D 王牌基板的普及率不高所造成的。自去年底的《SF III · W》之后，CAPCOM 终于将《SF》系列的最新作搬上了 DC，移植度方面不用担心，绝对 120%。新增的编辑系统可以让你拥有一个属于你自己的《SF III · 3rd》。乐趣无穷的“BLOCKING”不知你是否能很快适应？如果你还没有真正接触过《SF III》，现在是时候了。

评分：**10分**

D·S
太精彩了！这款以史上最高移植度登场 DC 的 CAPCOM 作品果然没有令人失望。在 DC 专用 VGA 连接 21 寸纯平彩显的最佳配置下，完全可以足不出户享受到真正意义上的街机作品。说到这款游戏本身，在“拳皇”当道的今天，由 CAPCOM 自行开发设计的最强 2D 基板 CPS III，因为价格以及加密等原因在我国并不十分流行，但是这并不等于它的游戏性不好。相反，那种格斗战拳拳到肉，心理战细腻缜密的特点完全可以说是当今格斗游戏的典范！强烈推荐！

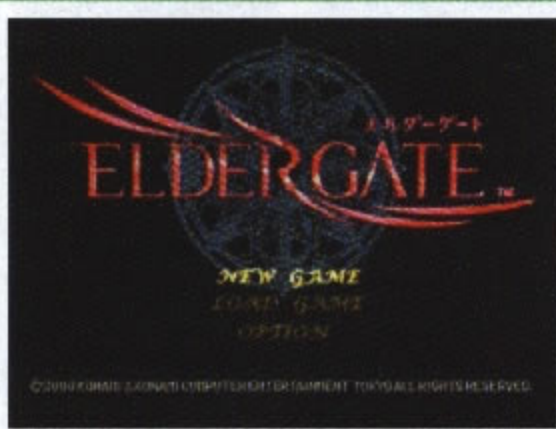
评分：**8分**

GOUKI
比起《KOF》系列要求的高速运动战中对于复杂连技的纯熟应用，《街霸》系列，特别是以正统的罗马数字为序号的系列作品，则更讲究防守的技巧以及心理战。这些要素在此作中体现的尤为明显。例如简化的“LEAP ATTACK”以及重新调整的“BLOCKING”就是最好的证明。以守为攻，这四个字说起来容易，做起来就难了。在此作中新增的一个等级评定系统也大大刺激了部分以高手自居的《街霸》FANS 的心。如果在一场战斗中没能完全利用到《街霸 III · 3rd》诸多特性，就算 PERFECT 对手也不会得到太高评价的。有挑战。

评分：**9分**

街头霸王 III · 三度冲击 - 未来之战

CAPCOM/DC/STREET FIGHTER III · 3rd STRIKER - FIGHT FOR THE FUTURE/2DFTG/2000-6-29/ 对应网络对战 / 系列第三作之第三版 / 街机移植



画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏性	■	■	■	■	■	■	■	■	■

无忌
“KONAMI 制作的 RPG，水准一定不会低吧。”带着这样的想法，我满怀期待的将游戏碟放入 PS 中。“哇，片头动画真不赖啊！”此时的我，已经激动万分，准备“浴血奋战”了。但十分钟后，我开始烦躁不安。二十分钟后，我便关机取碟，上床睡觉了。说实在话，以 KONAMI 的实力，作出这样的游戏，真是不应该！画面粗糙不说，情节也很沉闷。系统和战斗界面有些类似《幻想水游传》，但 3D 绘制的人物在行走和战斗时给人的感觉十分不爽，动作生硬，节奏极慢。在地图上行走时遇敌率又高……总之，不玩也罢。

评分：**6分**

邪魔天使
公允的说，游戏的画面并不像当初预想的那样好，稍显粗糙了一些。游戏的一大卖点是随机地图，这的确给人很新鲜的感觉。只是在增加游戏的吸引力方面并不能起太大的作用。可以说这只是一款普通的 RPG 游戏，不过不失。喜欢的玩友可以买来玩一玩，就好像多看一个水准一般电视剧，不会有什么损失的。同时也可以从中得到一些乐趣。

评分：**6分**

SOUL
KONAMI 公司虽然在各类型游戏上全面开花，但并非真正全能。常常也会有让人们大跌眼镜的“失败”作品。这一次的艾尔德之门开篇动画素质极高，角色设计和宣传用的插画也不错。但游戏本身却让人不敢恭维。战斗节奏慢，敌人种类少，人物动作无力。还有一些不尽人意的设定，如开始新的一章后，你之前所升的段数全部泡汤……其它方面则均属中等。不过一个《艾尔德之门》并不能说明 KONAMI 喜欢粗制滥造，这只能说明日渐庞大的 KONAMI 旗下的游戏制作组多，作品也因此难免良莠不齐。

评分：**6分**

艾尔德之门

KONAMI/PS/ELDERGATE/RPG/2000-6-22/ 对应振动手柄 / 原创



画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏性	■	■	■	■	■	■	■	■	■

GOUKI
真正的“游戏”应该就是这样的了。没有暴力，血腥，也没有什么厚重的世界观。沉重的命运，有的只是高兴而且认真的投入游戏当中，就算是画面简单同样也能乐在其中。对于这样一个迷你游戏大集会，几乎所有人都可以在其中找到自己感兴趣的，而且简单的操作，清楚的说明，友善的界面让这个没有无法进行下去的阻碍——除了 GAME OVER。如果真的 GAME OVER，趁着现场的“混乱”，狂按 START 键，放心，身边所有注意力高度集中的朋友们是不会察觉的。

评分：**7分**

EYES
一款绝对令你轻松，笑到肚子痛的游戏。这已经是 KONAMI 推出的第三作了。由于前两作的不俗销量，该作更是卖力制作。其中有多达 58 款的小游戏，简单的操作，轻松的构思，夸张的画面，搞笑的场景和令人喷饭的配音，使得我工作后的疲劳，现实中的压力和不快随着笑一扫而空，给玩家带来快乐，这就是游戏的真谛。

评分：**8分**

D·S
再次证明了“简单而有趣”是游戏性基础的道理。暑假将至，广大玩家们一定会有更多的时间同更多的朋友一起玩游戏。如果想要在短时间提高游戏气氛，建议玩一玩这款游戏。因为它不但可以用手柄来玩，还可以用跳舞毯来玩，并且支持 3 人同时玩游戏。想一想 3 人在一起有的用手有的用脚，手脚并用的场面一定非常有趣！

评分：**7分**

BASHI BASHI SPECIAL3 · 迈向冠军

KONAMI/BASHI BASHI SPECIAL3 · STEP CHAMP/PS/ETC/2000-6-29/ 对应 KONAMI 跳舞毯，振动手柄，手柄分插 / 3P / 系列第三作



画面	■	■	■	■	■	■	■	■	■
音效	■	■	■	■	■	■	■	■	■
系统	■	■	■	■	■	■	■	■	■
游戏性	■	■	■	■	■	■	■	■	■

无忌
一个好游戏！一个好玩的游戏！说它好是因为题材新颖，内容轻松，画面清新，音乐动听，给人一种耳目一新的感觉。说它好玩是因为这游戏的游戏性也不错，操作简单，界面亲切，小游戏令人兴趣盎然。采集昆虫标本，钓鱼，放烟花，放风筝……在淡淡的回忆中，“我”好像就这样度过了一个暑假。如果说动辄战火纷飞，你争我夺是时下流行的游戏设定，那么“我”更愿意“生活”在游戏中那门前有小河，身后有青山的“世外桃源”中。如果说“背负沉重宿命，随时准备拯救世界”是时下流行的主角特征，那么“我”更愿意做那个无忧无虑，愉快地度过暑假的少年。

评分：**8分**

邪魔天使
这才是游戏！个人的看法是，这个游戏具有“游戏”的真髓。它让我感受到美好的生活，让我放松，让我向往，让我融入快乐中忘记烦恼。游戏的 CG 做的很棒，人物形象可爱，故事也轻松。发售时正值暑假开始，所以在假期中玩这个游戏再好不过了。玩过以后，你一定想找一个游戏中的地方过一个真正开心难忘的暑假。诚意推荐！

评分：**8分**

EYES
如果你是一个老玩家，如果你对千篇一律的勇者史诗感到厌烦，可以试一试。它会给你清新的感觉，一如夏日的凉风。如果你是一个新游戏迷，如果你想看游戏多姿多彩的一面，别光盯着那些名作，游戏的世界中，名气并不是唯一。如果你是游戏开发人员或将来有志于此，好好研究一下吧。也许你会明白为什么要做游戏，如何做游戏，游戏会给你带来什么。

评分：**8分**

我的暑假

SCEI/PS/AVG/2000-6-29/ 对应振动手柄 / 原创

注：15分或以下：垃圾 GAME 16-20分：不过不失 21-25分：热血推荐 26-30分：黄金珍藏

黄金珍藏

不过不失

热血推荐

热血推荐



王者传说(上)

——“格斗之王”系列回顾



从《KOF' 94》到《KOF' 99》，不知不觉中，“格斗之王”系列已伴着我们走过了六个春秋。六年中，不少格斗迷都是在“格斗之王”的熏陶下成长起来的，对“格斗之王”系列怀有深厚的感情，并希望对其有更深入的了解。那么，值此《KOF' 2000》即将推出之际，让我们回过头来重温旧梦，看一看“格斗之王”的成长之路。

一、历代作品回顾

故事背景

1994年，世界各地的武术家都收到了一份写着“KOF”的邀请书，邀请他们参加“THE KING OF FIGHTERS”大赛，决定出世界的“格斗之王”，上面的署名是一个神秘的“R”字。虽然没有人知道“R”是何方神圣，但接受挑战是武术家的天职，所以谁也没有推辞。

比赛是以组队战的形式展开的，而决赛场地竟然是在一艘航空母舰上。“R”就是这艘航母的主人，真名叫卢卡尔，他举办这届“KOF”大赛的目的居然是搜集强者的铜像——真人制成的铜像！

幸好，来自日本的青年格斗家草雉京和他的队友们击败了卢卡尔，而卢卡尔也和航母一起自爆，伴随他的野心消失在海中……

游戏分析

1994年，街机厅里还是《街霸》的天下。SNK在此时却推出了《KOF' 94》，并且相当成功，在日本还造成了轰动，其风头一时无俩（虽然当年在我国此机会不多，但玩过此游戏的玩家一定会感受到其魅力）。因为许多玩家在《KOF' 94》身上，找到了前所未有的乐趣。

1. 《KOF' 94》首创了新颖的队伍战斗模式，每队由三人组成。玩家选择了一个队伍后，还可以由自己决定出场顺序，大大增强了游戏的



我闪，我再闪！

战略性，因为许多人正是通过角色间的相互克制来取得胜利的。以至于在街机厅中，常常可以看到两个对手在选择出场顺序时谁也不肯先选的景象。并且，能一下子同时使用三名不同的角色，也使玩家们得到了不同程度的满足，更何况使用队伍战斗，还能感受一下团队精神呢！

2. 在战术系统方面，《KOF' 94》引入了“超必杀技”、“蓄气”（气槽蓄满后，攻击力会增加，并可发动超必杀技）、“闪避”等概念，其中的“闪避”在2D格斗游戏中可谓一大创新，使单纯的平面战斗具有了空间感，但又不像SNK的另一格斗名作《饿狼传说》的多线战斗系统那么夸张。而且由于“闪避”的引入，使得格斗时的战术变化丰富了许多，并由此衍生出了一些新的攻防体系，因此深受玩家的好评。印象中，具有类似“闪避”系统的2D格斗游戏，除了SNK的另外两作：《侍魂》系列和《饿狼传说》系列外，并无其他。

3. 《KOF' 94》中最吸引玩家的，无疑是在这个游戏中可以使用众多名作中的人气角色。许多格斗迷，在玩不同的格斗游戏时，常常会产生到底是“饿狼”战士强还是“龙虎”格斗家狠的疑问，而《KOF' 94》的出现，给玩家们提供了解决疑问的机会。在这个游戏中，汇集了SNK历代名作中的人物，虽然各人物间的平衡性都作了调整，但已经大大满足了大家的好奇心。这种设定，在当时可谓空前绝后，导致许多后来者纷纷仿效，如SEGA的《VR战士VS格斗之蛇》、CAPCOM的《××VS××》系列以及将该创意发挥至极限的《CAPCOM VS SNK》，实现了玩家们“关公打秦琼”的梦想，也许就是《KOF' 94》的最大魅力所在吧！



梦幻对决，饿狼 VS 龙虎

故事背景



最后，草雉京终于接触到了阴谋的中心——卢卡尔仍然是本届大赛的幕后黑手，但他的目的似乎已有所改变。正当草雉京要将卢卡尔再次打败时，一个神秘的敌人出现在他的面前，竟然是他的父亲——草雉柴舟。原来上届比赛中，草雉柴舟被卢卡尔打败，





与其一起沉入了海里。但没死的卢卡尔将他救起并洗了脑，使得草雉柴舟成为了他的部下。知道详情后的草雉京非常愤怒，但无奈之下也只有将父亲打败。而此时的卢卡尔身上突然涌现一股强大的力量，变成了一具杀人机器。尽管最后卢卡尔

自己也被这股暗黑力量吞没，但力量的异常强大使大家为之心悸，接触到这股暗黑力量的八神庵甚至疯狂起来……力量的源泉来自何方？本届大赛的真正目的又是什么呢？



游戏分析



《KOF '94》取得成功后，SNK不失时机的在一年后开发了继作《KOF '95》，结果当然是继续大受欢迎。实际上《KOF '95》应算是《KOF '94》的强化完美版，在系统、设定等各方面都作了大幅度的强化和改善。

1. 将固定的“队伍”选择系统强化为自由组合“队伍”系统。即玩家可以根据自己的兴趣和需要，随意选取三个人物来组合成队伍。由于人物多达24人，组合方式千变万化（根据出场顺序的不同共有12144种变化，比起前作的42种变化多得多），使得游戏的战略性再度大幅增强，也让玩家的选择欲望得到了进一步的满足。其后SEGA的《VR战士3TB》、NAMCO的《铁拳TT》、CAPCOM的《××VS××》系列在队伍选择方面都或多或少的受到其影响。



2. 在继承了《KOF '94》的



精彩的超必杀

“闪避”、“蓄气”、“超必杀”系统的同时，《KOF '95》在战术系统上也有不少强化和创新，例如在格斗游戏中首创了“大、小跳跃”系统。笔者甚至还记得，有一次在玩《KOF '95》时，无意中把手柄猛地斜上一推，结果是笔者的八神庵立即从屏幕的一端跳到了另一端正在发波的罗伯特面前，于是屏幕中的两人和屏幕外的两人一齐手忙脚乱、不知所措……有了这次经验后，大跳就成了笔者的“绝招”，用来奇袭常常能收到不俗的效果。另外，《KOF '95》新增的“COUNTER”系统也十分可怕，该系统有些类似于防御反击系统，但威力更甚。只要防御了对手的一连串攻击后，就可以立即在防御状态下无硬直地CANCEL必杀技，给毫无防备的对手一记重创，在气槽MAX的状态下甚至可以在防御中直接CANCEL超必杀技。此外，《KOF '95》还强化了“闪避攻击”，在闪避后按任一攻击键即可发出，并有无敌时间，击中后还可以CANCEL必杀技。玩过《KOF '95》的人一定不会忘记草雉京“闪避攻击”后那恐怖的“七十五式改”无限连击吧？而2D格斗游戏的无限连击技（BUG技？）似



草雉京无限连击

乎也自此而始。总之，《KOF '95》不仅继承了《KOF '94》的独特系统和玩法，而且将其发扬光大，使格斗迷们在2D格斗领域（当时国内似乎也没有3D游戏），除《街霸》外有了新的选择，那独特的战略战术，略显生涩而又实实在在的命中感至今为许多玩家所怀念。而伴随着以《KOF '95》为代表的一批优秀2D格斗游戏的问世，SNK隐隐具有了和CAPCOM分庭抗礼的实力。



空中杂技

故事背景

尽管卢卡尔被消灭了，但1996年的“KOF”大赛依然如期举行。由于幕后支持的财团实力雄厚，所以这一届大赛将会在全世界范围内举行。

而主角草雉京在比赛前被一个神秘人物袭击，几乎无法参赛。

为了寻找这个神秘人，他又一次踏上了“KOF”之旅，在那里与八神庵再度相遇，两人的宿命之战似乎不可避免了。但他们并不知道，一股力量在背后操纵着他们的命运。



宿命的对决！草雉 VS 八神

决赛之后，主办者神乐千鹤（真名是八咫千鹤）亲自出场测试胜利者的实力，并揭示了举办这届大赛的原因。原来，1800年前被封印的“大蛇”（OROCHI）一族即将复活，将

给人类带来毁灭性的灾难，从前卢卡尔得到的“暗黑力量”就是来自“大蛇”，引导草雉京和八神庵参赛的人也来自“大蛇”一族。最后，神乐千鹤要求胜利者帮助她再次封印“大蛇”一族。就在此时，“大蛇”八杰集的牧师暴风之高尼兹突然出现，破坏了会场，还要阻止格斗家们的行动。但自古邪不胜正，一番苦战之后，高尼兹被消灭了。但是，强者们与“大蛇”一族的战斗才刚刚开始……



游戏分析

SNK是一个不断求新求变的公司，这一点充分反映在其作品上。当“格斗之王”系列出至第三作《KOF '96》时，呈现在玩家面前的是一个除了人设以外，其他几乎全新的作品。

1. 从《KOF '95》到《KOF '96》，整个系统上产生了巨大的变化，最主要的一点就是取消了以往系列中的“闪避”系统（只有大门五郎和克拉克继承了“传统”），取而代之的是“前后紧急回避”。“紧急回避”中有无敌时间，用来发动奇袭和地面攻击，效果极佳！因而导致游戏的节奏骤然加快。并且，SNK还大幅度的改变了人物角色的招式，尤其是主角草雉京，与《94》、《95》相比简直判若两人，不过这也使草雉京这





怒发冲冠

还引入了“防御崩坏”系统（即承受连续攻击至一定程度时，防御状态会被破坏）。这些改变使得游戏的战术变化更加丰富，而战斗风格变得更加崇尚进攻，进攻的方式也因此而多样化起来。快速前冲中攻击、紧急防御后攻击、小跳攻击、大跳攻击、逆向攻击、破坏防御后攻击……系统的改变和多样化的进攻方式使“格斗之王”系列从此彻底走出了“波来波往加升龙击落”的固有格斗模式。并且，《KOF'96》的队员会根据好感度和兴趣而决定是否为队友做出“援护攻击”。



草雉京，对女士礼貌些！

3、或许是强调进攻的缘故，《KOF'96》中将“超重击”设置得非常强，判定奇大，威力奇高，导致许多玩家舍弃必杀技不用，而以“小跳加超重击”为主要攻击手段。并且，从此作起，“格斗之王”系列的必杀技指令开始步入正轨，取消了从前那些繁杂无比的输入方法。尤其是超必杀技的指令，都采用了前后半圈、后前半圈或前半圈两次、后半圈



摔投无限（赖技？）

两次加一攻击键的输入方法（吉斯的斗气风暴除外）。不仅如此，《KOF'96》的必杀技还可以提前输入。这使得连续技比以前更容易使出，并诞生了不少新的连续技。爽快的连续技加上快节奏的攻防转换，以及进攻进攻再进攻的战斗风格，使《KOF'96》在街机厅中大红大紫，而“格斗之王”系列的地位也自此超越了《侍魂》、《饿狼传说》等兄弟作品，成为SNK的看家之宝。



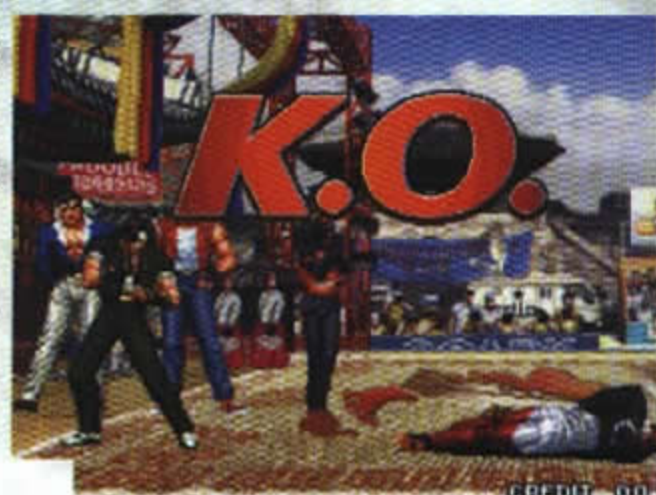
故事背景

看到格斗比赛很受欢迎，几间大型企业联合起来举办了1997年的“KOF”大赛，但对去年大赛上发生的情况却秘而不宣。而“大蛇”八杰集剩下的几人也不约而同的在本届大会出现。

原来，1800年前，日本的出云国有个传说：须佐之男为保护奇稻田姬，杀死了八岐大蛇。但实际上“大蛇”一族是拥有超能力的恐怖一族，以破坏为乐。拥有三神器（草雉剑，八尺之曲玉，八咫镜）的草雉、八尺琼、八咫家族将其封印。但后来八尺琼妄想得到

“大蛇”之力，解放了“大蛇”八杰集，与“大蛇”签下了“血之盟约”，并改名八神。从此草雉家族与八神族结下了深仇。

而“KOF”大赛中，“大蛇”八杰集中的七枷社、克里斯收集了格斗



“大蛇”四天王之七枷社

家们的精神力，并掳去草雉京的女友雪（奇稻田姬转世）作为祭品，令“大蛇”复活了，世界陷入了恐怖之中。然而，不甘受命运摆布的草雉京和八神庵居然齐心协力，将“大蛇”再度封印，而他们自己也伴随着“大蛇”一起消失了……

“大蛇”一起消失了……

游戏分析

虽然《KOF'96》大受欢迎，但毕竟与《KOF'95》在系统上区别太大，导致许多《KOF'95》的拥趸强烈不满。因此，为了调和众口，SNK便推出了《KOF'97》——一个可称之为前作系统大集合的作品。



1、《KOF'97》最鲜明的特点，就是提供了两种不同的系统操作模式给玩家选择。一种是《KOF'96》的系统改良版——“ADVANCE MODE”，一种是以《KOF'94》的系统为基础的“EXTRA MODE”。这样一来，喜欢《KOF'96》的玩家和钟爱《94》、《95》的机迷就可以各取所需，自得其乐了。不过两种模式放在一起后，大家就发现了其中的差别：“ADVANCE MODE”节奏较快，注重进攻，“EXTRA MODE”讲究后发制人，利于防守。两种操作模式虽然各有特点，但最终还是“ADVANCE MODE”占了上风，被大多数玩家认可了。想来格斗游戏迷的血液中都有崇尚进攻的基因吧！在一个游戏中同时具备两种操作模式，似乎也是格斗游戏史上的首创，应算得上前无古人，而后来者可能也只有其兄弟《KOF'98》、近亲《月华之剑士》以及还未出的《CAPCOM VS SNK》了。

2、《KOF'97》另一个鲜明特点就是其出众的连续技设定。一直以来，“格斗之王”系列的指令输入都有可以省略的特点，在《KOF'97》中这一特点被强化到了无以复加的地步。例如，要输入前转半圈的指令，只需输入了左斜下、前，系统就会默认为输入正确。在这样方便的指令输入条件下，连续技的难度大为降低，再加上SNK调整了《KOF'97》中的攻



中了特瑞的无限连技，就会体会到“一失足成千古恨”的滋味

击和受攻击判定，使得连续技的种类也变得更加丰富多彩，结果是《KOF'97》中诞生了“无数”易出易连的连续技，让追求爽快的玩家们大呼过瘾。说到连续技，不能不提《KOF'97》中特有的“挥空”连击，即某些人物在使用一些特定招式时，如果对手中招后被吹飞或处于硬直状态的话，只需用普通技空出一招，并立即CANCEL某些平时不可能连得上的招



罗伯特的乱舞

数，然后就会发现这些招数居然连上了！这不知是SNK有意而为还是BUG的设置，使得《KOF'97》中原已极为丰富的“连续技餐桌”上又添了一道“大菜”，并由此而产生了不少无限连续技，例如特瑞的无限“POWER CHANGE”、山崎龙二的无限“踢沙”、草雉京的无限“七十五式改”等。这些无限技看似爽快，实则

在一定程度上已经破坏了游戏的平衡性。因此，在对战时常常可以看到禁用特瑞之类的规定。

3、在提倡进攻和连续技的同时，《KOF'97》也没有忘记攻守平衡和攻防转换的节奏感。在《KOF'96》中，气槽蓄满后可进行防御中的前后紧急回避，从而调整状态，利于反击。《KOF'97》的“ADVANCE MODE”继承了这一设定，并新加入了可以在防御中立即反击，从而破坏对手的攻势，转入攻击的设定——“GUARD CANCEL”吹飞攻击（防御中重拳重腿同按）。此系统有点类似《95》的“COUNTER”系统，虽然威力较小，还要耗一层气（“ADVANCE MODE”中气槽可蓄三层，蓄满一层后爆掉可增加攻击力和发动“MAXIMUM 超必杀技”，各人物之间会根据好感度的不同，而决定是否给队友传气或加气），但更易使出，十分具有战术价值。正是由于该系统的加入，使攻防转换更加快速，攻守双方瞬间就会异地而处，让高速对战中的玩家充分体会到了格斗的乐趣。而《KOF'97》也因其近乎狂野的连续技和改进了的系统获得了更多玩家的心，成为系列中最受欢迎的作品之一，至今仍在街机厅里热度不减。



平衡性真好



SNK 全明星大乱斗！

好的故事背景的情况下，SNK干脆以“梦之战斗永不会结束”为副标题，推出了没有故事背景的《KOF'98》，并因此而可以将一些本不可能再次出场战斗的人物汇集在一起，且人数多达50人，真正实现了“梦之战斗”！

故事背景

从《KOF'94》起，“格斗之王”的故事便围绕“大蛇”一族展开，到《KOF'97》已告一段落，“大蛇”一族的故事彻底完结了。在没有更好的故事背景的情况下，SNK干脆以“梦之战斗永不会结束”为副标题，推出了没有故事背景的《KOF'98》，并因此而



战士归来

游戏分析

《KOF'98》与《KOF'97》的关系，就像《95》与《94》，看起来似乎区别不大，实际上在各方面都作了强化和改善，使基于《KOF'97》的系统进化到了近乎完美的境界。

1、《KOF'98》依然采用了同时提供“ADVANCE MODE”和“EXTRA MODE”这两种操作模式的做法，但在平衡性上作了进一步的调整，主要表现在引入了“优势系统”方面，即当



我电、电、电

首名队员失败后，令第二、第三名队员更具优势的系统。在“ADVANCE MODE”中每一名队员退场时，下一名队员就可以多蓄一层气，使大家能够畅快的使用气槽攻击；在“EXTRA MODE”中每一名队员退场时，下一名队员的蓄气槽就会短一些，让大家可以更快的蓄满气槽，待机而动。并且，在“ADVANCE MODE”中将《KOF'97》根据好感度决定是否传气改良为“情绪变化系统”——只要在选择出场顺序时按住“START”键，就会发现所选人物旁会出现一个小头像，有黄色“开心”状、白色“普通”状和红色“不爽”状。这些小头像代表了人物的情绪状态，如果是黄色的话，就会在退场时给队友多传一层气；如果是白色的话，就只会在退场时将自己的气传给队友；如果是红色的话，在退场时甚至会减掉一层气再传给队友，而每一位人物每天的情绪都会不一样，心情好的话，连八神庵和草雉京都会亲密合作，让玩家在组队时选择更加自由。



白色的话，就只会在退场时将自己的气传给队友；如果是红色的话，在退场时甚至会减掉一层气再传给队友，而每一位人物每天的情绪都会不一样，心情好的话，连八神庵和草雉京都会亲密合作，让玩家在组队时选择更加自由。



书里没有这一招呀！



你来我往！

2、《KOF'98》的另一个独具特色之处就是“轮盘选人”系统，也就是玩家选人时，如果将光标移至“？”处按选择，电脑便会随机选出三个人物让玩家使用，而且每次战斗胜利后，电脑都会重新选择人物。这个系统的设立，可以令玩家在一次游戏中使用众多不同的人物，既大大满足了玩家的“支配欲”，又对玩家的技术水平和人物熟悉程度提出了极大的挑战，如果对战中使用“轮盘选人”战胜了对手，心中的自豪感也会成倍增加。当然，没有十足把握的话，也可以选了一、二名自己擅长的人物后再由电脑随机选人。



炒菜？

3、《KOF'98》不仅改善了《KOF'97》的系统，而且调整了攻防的判定，撤消了大部分招式的省略指令，使《KOF'97》中许多“威力无穷”的连续技在《KOF'98》中都已无法再现，连续技的难度也有所增加，虽然爽快感似乎不如《KOF'97》，但却充分照顾了整个游戏的平衡性，即使人物多达50名，也没有出现太“令人难堪”的角色。（“谁说的，大门五郎就太令我难堪了！”EYES终于跳了出来）而且《KOF'98》将历代作品的系统改良和提升到了一个几乎完美的境界，玩起来给人一种很“正”的感觉，再加上人物是历代以来最多的，因此，《KOF'98》可以说是一个集大成的作品。而“格斗之王”系列中，笔者也最喜欢这一作！



故事背景

“大蛇”一族的故事结束后，1999年的“KOF”大赛如往常一样举行，只是这次故事的主角换成了神秘组织“N.E.S.T.S”的成员K'DASH，赛制也换成了

四人一组的“STRIKER”制，而主办者就是“N.E.S.T.S”的干部库里扎利德(KRIZALID)。他的目的是通过“KOF”大赛收集格斗家们的资料，然后将



这些战斗资料输送给“克隆”草雉京(估计“N.E.S.T.S”在历届“KOF”大赛上都收集了草雉京的细胞资料)，解放他们的战斗力，然后在全世界制造大规模恐怖活动。但是事与愿违，大赛的胜利者K'将库里扎利德打倒了，并且不愿再被“N.E.S.T.S”利用，与同伴马西玛(MAXIMA)

一同叛逃了。而在此之前库里扎利德一直认为K'是自己的复制品，直到倒下那一刻，他终于明白，自己才是K'的复制品……

不过1999年的“KOF”大赛有一个很奇怪的地方，草雉京、八神庵本已和大



蛇一起被封印在异次元空间，为什么会出现在本届大会中，而且在联手消灭大蛇后为什么还继续斗个不亦乐乎呢？

游戏分析

SNK 似乎深深知道

“富不过三代”的道理，在《KOF'96》开创了“格斗之王”新风格，《KOF'97》结束了“大蛇的故事”，《KOF'98》攀升了系统“最高峰”之后，《KOF'99》挟全新的故事、全新的主角、全新的系统闪亮登场，给大家造成的冲击不亚于《96》出道之时。

1.《KOF'99》最引人注目的新增要素就是“STRIKER”系统。在这一集中，玩家选择的人物由三人增加到四人，但出场队员仍是三人，第四名队员即是“STRIKER”。“STRIKER”在战斗中充当援护角色，



“STRIKER”的援护攻击

被玩家呼出后，各个“STRIKER”会作出不同的援护攻击，且许多“STRIKER”攻击命中后，玩家还可以进行追打。结果围绕“STRIKER”系统，《KOF'99》



又增添了许多战术变化和连续技，整个游戏也因此而给人一种耳目一新的感觉。(值得一提的是，CAPCOM的《x x VS x x》系列也有类似的系统，最近的《MARVEL VS CAPCOM2》的“VARIABLE ASSIST”系统虽然与“STRIKER”系统还有许多不同，但在运用上却有异曲同工之妙。)

2.《KOF'99》中另一个显著的特点就是蓄满三层气槽后，每个人都可以启动两种隐藏的能力模式“COUNTER”模式(同时按下A、B、C键)和“ARMOR”模式(同时按下B、C、D键)。



“COUNTER”模式发动

“COUNTER”模式启动后，在限定时间内可以随意发出超必杀技，并且由于必杀技性能的改变，可以使出必杀技CANCEL超必杀技的超级连续技(虽然在普通战斗模式下也存在一些必杀技接超必杀技的连续技，但后者都是利用了吹飞状态或必杀技的特性的限定技，与前者存在着本质上的不同)。“ARMOR”模式启动后，在限定时间内防御任何招式都不会削减体力，就算被对手击中也不会有“受创硬直”，可以立即展开反击(除非对手使用“DOWN”攻击)，常常被玩家用来施行“苦肉计”。有趣的是，这两种模式相比较，仍然是一个利于进攻，一个利于防守，而大多数玩家仍然喜欢选用进攻为主的“COUNTER”模式。



“ARMOR”模式发动

3.《KOF'99》还有一个与前作明显不同之处：闪避移动系统。实际上该系统是紧急回避系统的改进，变化之处在于使用后闪避移动时，会急退后突然向前急进。虽然这种变化令许多老玩家一时难以适应，但大家发现了它“适于奇袭，方便进攻”的优点后，血液里都洋溢着进攻激情的“格斗之王”迷们很快便接受了这一变化，并且演变出不少新的战术。正是由于“STRIKER”系统、“COUNTER”和“ARMOR”模式以及闪避移动系统等新要素的加入，使“格斗之王”系列丰富多彩的战术体系上再度锦上添花，《KOF'99》也因此成为系列中战术变化最多的一作。所以，机厅中《99》高手们的对决，也是最令人眼花缭乱的。



闪避移动



最大的屈辱!

请期待王者传说(下)，它将为大家彻底剖析“格斗之王”系列的所有隐藏秘密、奇怪现象、花边新闻……

回顾历史展望未来

THE KING OF FIGHTERS 2000



一年一度的格斗盛会开赛在即，格斗迷们一定急不可耐了吧？今年比赛的规则有变化吗？又有哪几位新英雄会登场？比赛的背后还有隐情吗？别急，看了这次的赛前预告，一切问题都会迎刃而解！

故事背景

1999年KOF大会后，谜之组织“N.E.S.T.S”的阴谋败露了，然后整个组织就像“人间蒸发”了一样，消失得无影无踪，是否还在暗地里活动就不为人知了。一年后，世界范围内突然发生了一系列的恐怖事件，恐怖分子的身份却始终是个谜。而秘密佣兵部队长官哈迪兰则认为这一切都是失踪已久的K'和马西玛(MAXIMA)所干的，因此便派人追踪他们……

与此同时，新一届“THE KING OF FIGHTERS”大赛开幕了，世界各地的武术家们纷纷活跃起来，期盼着一展身手。但叫人惊讶的是，“K'”和“MAXIMA”仍然是受邀队伍之一！而沉默已久的“N.E.S.T.S”也有了活动的迹象！！这究竟是怎么一回事呢？难道这一届“KOF”大赛仍然逃不脱幕后黑手的控制吗？！

角色介绍

本次大赛的出场阵容为34人，四人一组八个队外加两名EDIT角色，下面就为大家介绍主角队和5名新人物。



麟 新人物，与二阶堂红丸同属一队，使用独特的暗杀拳，据说是中国的秘密暗杀组织“飞贼”的成员，属于忍者类的速度型人物，年龄不详，行动诡异。

塞斯(SETH) 红丸队的另一位新人物，擅长使用护身术，曾以“EXTRA STRIKER”的身份和凡妮莎一起出现在DC版的《KOF'99》中，这次参加“KOF”大赛据说和麟有关。



四条雏子 女性格斗家队的新人物，是个年仅16岁的少女，而使用的格斗术竟然是相扑(？！)。出身于名门的她，为了设立学校的“相扑部”而参加了“KOF”大赛。



凡妮莎(VANESSA) 擅长拳击术的30岁少妇，与K'和马西玛分在一个队，为什么参加“KOF”大赛还是一个谜。



雷蒙(RAMON) 使用墨西哥摔角技的新人物，年龄为25岁，喜欢使用华丽的空中攻击，和凡妮莎一起同属于主角队。



K' 本作的主角，使继草薙京和八神庵后又一个可以操纵火焰力量的人，一年前背叛“N.E.S.T.S”组织后便失踪了，可是本届“KOF”大赛开始时，K'突然再次登场，不能不叫人有所怀疑。

马西玛(MAXIMA) 使用被改造过的躯体进行战斗的“人间兵器”，与K'一起在一年前背叛“N.E.S.T.S”组织后不知去向，“KOF”开赛后两人又同时出现，目的何在不得而知。

系统解析

基本系统仍然延续上集の設定，蓄气槽、STRIKER标志依然健在，整个游戏应算作《KOF'99》的强化改良版。



真吾闪过特瑞的攻击

是否延续了《KOF'99》的“闪避移动”系统。

(似乎与上集一样，蓄满三层气槽后可以发动“COUNTER”或“ARMOR”模式。)



STRIKER使用。而这些“STRIKER专用角色”将会是SNK历代经典人物的集合。

陈国汉的ANOTHER STRIKER，就是金家藩的儿子金东煥。八神庵的ANOTHER STRIKER就是薇丝和玛卓。

▶ ACTIVE STRIKER

前作的“STRIKER”系统，只有在玩家控制的角色移动、攻击、站立的状态下才可以呼唤STRIKER。而这次的ACTIVE STRIKER，将会提供更大的自由度——玩家控制的角色甚至可以在非站立状态下呼唤STRIKER(跳跃、被吹飞、倒地)，就连将对手投出去时也能呼唤STRIKER进行攻击，不过要消耗一层气槽。



就连将对手投出去时也能呼唤STRIKER进行攻击，不过要消耗一层气槽。



金在攻击中呼唤 STRIKER

▶ MAX 超必杀技的变更

前作中MAX超必杀技必须在体力槽闪红，至少有一条气槽的情况下才可发动。这次，只要蓄满三条气槽，MAX超必杀技就可以发动了。



超必杀技与MAX超必杀技

▶ 挑衅的改良

“格斗之王”系列中，只要按START键就可以向对手挑衅，不过除了“摆酷”之外毫无用途不大(《95》、《96》中可减对方的气)。但这次会非常有用。因为这次每使用一次挑衅，就



《99》挑衅画面



不知道《KOF'2000》是



《2000》挑衅画面

会减掉一层气槽，而增加一次使用STRIKER的机会。

游戏分析

虽然还没有玩到这个游戏，但通过SNK发布的资料，笔者对《KOF'2000》已经有了一定了解。

新人物的加入是系列每一代必不可少的要素，而且人物的身份设定千奇百怪，不拘一格，但写实风格的人物外形设定又给人一种在生活中似曾相识的感觉，这次的凡妮莎和塞斯尤其如此，似乎SNK想告诉大家：行行都出格斗家。不过四条维子的设定就有些让人无法接受(出生名门的十



六岁少女，会喜欢相扑?!)，麟就更不要提了(都2000年了，中国还有这样的人物?)。

系统方面，SNK则遵循传统：新系统面世后，下一作的系统不会有太大的改变，而会对前作的系统进行强化和改善，然后新系统会再次推出。《94》、《95》如此，《97》、

《98》也是如此(《96》可视为革命性的过渡产品)，这次从《99》到《2000》还是如此。首先，《2000》保留了可称之为《99》象征的STRIKER系统，并对其进行了强化和改善，呼唤STRIKER的条件变得更加自由，居然可以在空中呼唤、投掷后呼唤，那么理论上无限连技会更多。



《99》闪避移动

《99》的战术变化本来已经非常丰富，想来《2000》派生出的攻防战术会让格斗迷们更加大呼过瘾。而《99》中毁誉参半的“闪避移动”系统可能会有所改变，不知道是回归“紧急回避”系统还是会加入新的要素。



《2000》出场画面

至于挑衅也能增加STRIKER使用机会，则可能是SNK为了进一步增强STRIKER系统所作出的创新。不过，笔者最担心的还是作品的速度感和攻防判定，希望机能已到尽头的MVS不要让《2000》失去系列最大的特点——爽快感!

最后的“格斗之王”

自从SNK被收购后，这家备受瞩目的格斗游戏大厂就新闻不断，最近居然有消息指出SNK将不再制作“格斗之王”系列，尽管无论是厂家还是玩家都不会希望此事成真，但空穴来风，总会有其理由。尤其是最近SNK八十多名制作2D格斗游戏的职员相继离职，更加证实了此事。虽然又有传闻说CAPCOM已经收留了这批职员，并将成立一家新公司专门推出“格斗之王”、“饿狼传说”系列的新作品，但这个消息实在令人啼笑皆非(CAPCOM制作的《KOF》?)，更何况CAPCOM已公开否认这件事。看来，即使《KOF'2000》不是最后的“格斗之王”，也有可能是最后的正统“格斗之王”!请大家好好期待吧!



FINAL FANTASY IX™

ファイナルファンタジーⅨ

文: EYES

PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型: RPG	发售日: 7月7日



真諦

誰かを助けるのに理由があるかい?

帮助别人需要理由吗?



哀傷

生きてるってこと証明できなければ死んでしまっているのと同じなのかなあ

...你能证明自己的存在吗? 也许我们并不存在...



迷律

人の為に生きることは真に自分の為なのか 教えて欲しい 何のために人は生きるのか...

请告诉我, 生存真的只是为了自己吗? 有人是为了别人而生存的吗?



求道

好きなことやってて悪いアルか!! たまには叱って欲しいアルよ...

率性而行, 无论对错随别人去说...

任侠好义的少年盗贼, 要去诱拐公主; 向往自由的美丽公主, 借机脱离王宫。为什么他会由盗贼变成她的勇者? 为什么她不愿留在豪庭华院而去周游世界? 肥胖丑陋的女王, 要杀害自己的女儿? 忠诚古板的骑士, 委实忠义难全? 古怪精灵的小魔道士, 武艺高强的女龙骑士, 他们从哪儿来, 又将到哪里去?

许许多多的谜团, 纠缠不清; 各色各样的人物, 难辨善恶; 史诗般宏大场景, 梦幻一样的《FF9》。一切, 从你手中握的手柄开始.....

系统详细解析

《FF9》之所以会换人设, 会换游戏风格, 有一个原因, 恐怕是因为《FF8》的系统和游戏性不被相当的老玩家所认可吧。而《FF9》之所以不会有官方攻略(这是日本厂商宣布), 恐怕也是因为SQUARE对自己改换风格后的《FF9》很有信心, 希望藉此给玩家更自由的游戏空间, 更快乐的游戏时光。但是, 对大陆的不少玩家而言, 语言的不通, 文化的差异, 比较复杂的系统和曲折的情节将成为游戏的阻碍。故此, EYES先为大家解析《FF9》的系统。

也许你已是一个游戏高手, 能轻松地玩转《FF9》, 但你可能并没有完全了解《FF9》所有精心制作的系统, 请耐心地阅读下面的文章, 你一定能发现一点什么, 这将增加《FF9》所带给你的乐趣。当然如果你对《FF》系列还不太了解, 那么就让下面的系统解析成为你“初心者之家”吧。

键的功能

先从简单的开始吧! 在城镇和游戏场景中, 用方向键可控制角色上、下、左、右移动; “△”键为调菜单; 按“□”键可与他人进行卡片游戏; “○”键为调查、对话, 在选择时为“肯定”键; 按“X”键在行走时可加快移动速度, 在选择时为“否定”键; “START”键是暂停游戏; 按“SELECT”时会显示一个手形标志, 而在选择时按“SELECT”, 会显示对选项的注解。



純真

「王女らしくてではなく、本心で自分を確かめたいの...」

我宁愿不做女王, 只要能拥有自我... ..可是...



彷徨

思い続けることの辛さより忘れられることが怖いのじゃ...

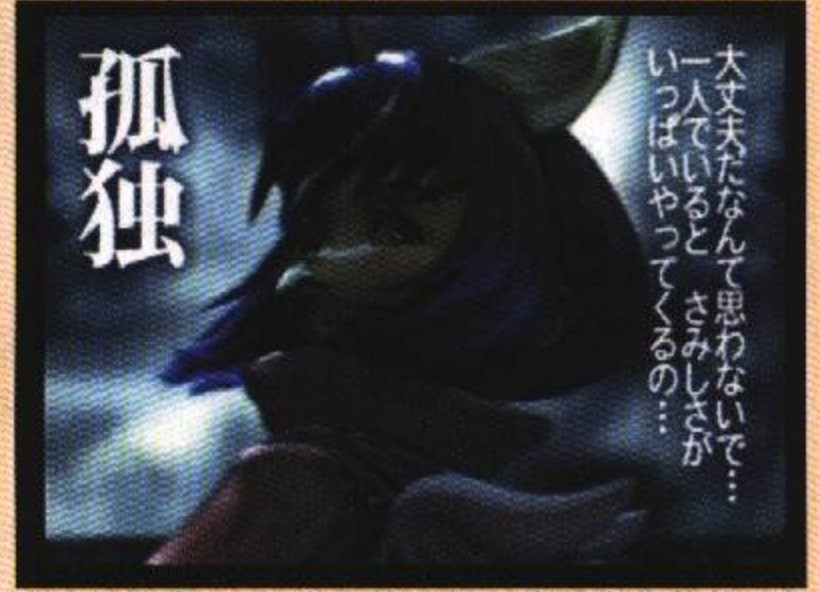
比起保留这份记忆所受的痛苦, 忘却更可怕...



過信

自分が何をしたいか 何が出来たのか 今その答えを出せというのか...

自己想要做什么, 能做什么, 把握现在就能找到答案...



孤独

大丈夫たなんて思わないで... 一人だとさみしさがいっぱいやつてくるの...

别认为没事... 一个人的时候, 痛苦会将你的心灵完全占据...

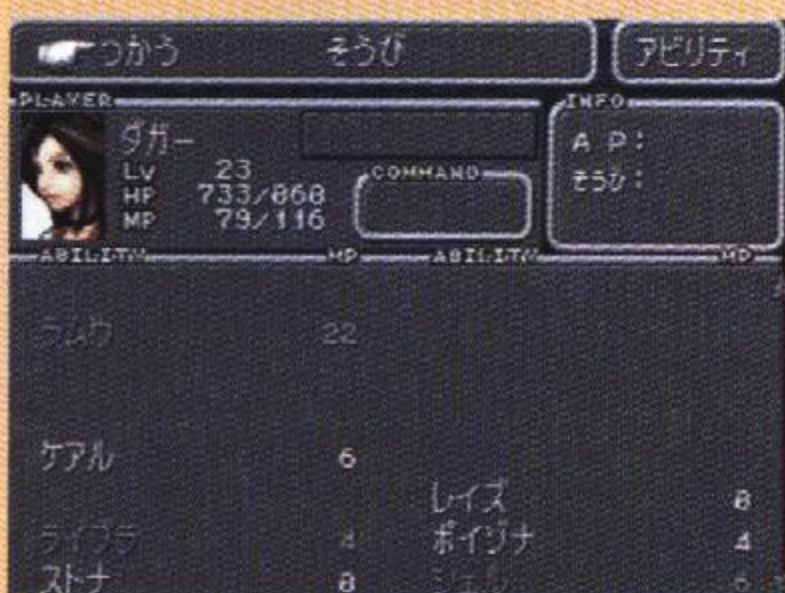
而在大地图中，多了几个键可使用。“R1”键和“L1”键可用来转动视角，“R2”键可转换视点，“L2”键则是用来“固定视角”。当主角在大地图上奔跑时视角会发生游移，此时按“L2”可使视角固定。在大地图上按“SELECT”键，可显示小地图，再按一下则显示大地图；按“□”键可召唤飞天猪，可进行搭帐篷休息“テント”和记录。

菜单

除战斗外，在任何可自由行动的地方按“△”键，都可调出菜单（在各个菜单中L1和R1为快速换页键）。其右边有一选项栏，共有七个选项。

第一项“アイテム”为道具栏。进入以后，其中还分“つかう”（使用道具），“せいとん”（整理道具）和“だいじなもの”（重要道具）。

第二项“アビリティ”是能力栏。进入后有“つかう”和“そうび”两个选项。其中“つかう”是使用能力（注意：石化、沉默时不能使用），而“そうび”是装备魔石才可以使用的能力（魔石是指角色HP旁边的蓝色水晶，水晶旁的数值表示该角色所拥有的魔石力。其最大值会随角色升级而增加。）



这两种能力都是随武器和防具而来，学会后不装备该武器和防具也可以使用（学会是指该能力的AP值MAX，出现三颗金星。）

不同之处在于，“つかう”中的能力一经学会，无需别的条件就可以使用，但会耗费角色的MP，而“そうび”中的能力学会后，会保留在角色身上，要使用时，必须在该选项

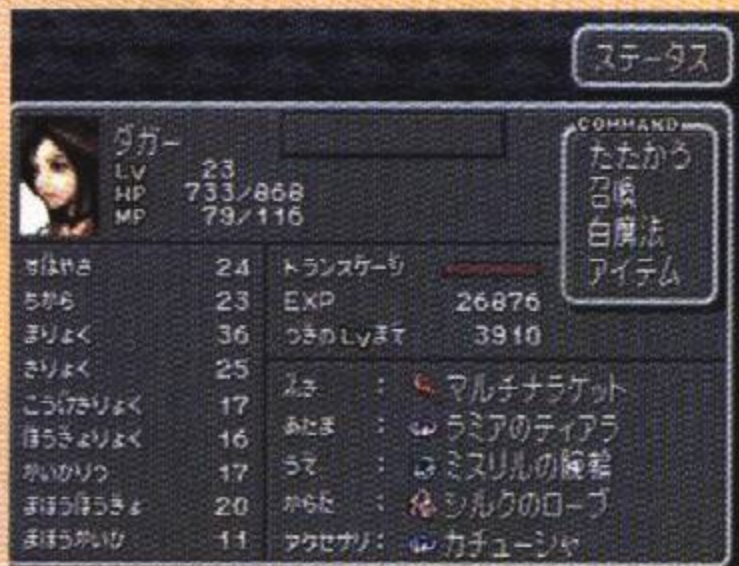
中，给该能力装备魔力石。（如图）

第三项“そうび”是装备栏，可以在这一选项中为角色换装备和武器。进入后有几个小选项，“そうび”是手动装备，“さいきょう”是自动装备最强组合的武器和防具，“はずす”是卸下防具和武器。由于本作中防具和武器有附带特技和魔法，所以建议玩家手动装备，从而可以练习各种魔法，不会漏掉某些较差防具上的魔法和特技。

另外，第二项“アビリティ”和第三项“そうび”可以通过按“□”键相互切换，而按“L1”键和“R1”键可以更换角色。

第四项“ステータス”是状态栏，在这一项中可查阅角色的基础能力值。（如图）其头像左下方一栏依次为：すばやさ（素早）、ちから（力）、まりよく（魔力）、きりよく（气力）、ぶつりこうげき（物理攻击力）、ぶつりぼうぎよ（物理防御力）、

ぶつりかいひ（物理回避率）、まほうぼうぎよ（魔法防御）和まほうかいひ（魔法回避）。右下方第一栏依次为：トランスゲージ（变身槽）、EXP（角色获得的总经验值）、つぎLVまで（角色下次升级所需经验值）。右下方第二栏依次为：ぶき（武器）、あたま（头）、うで（腕）、からだ（身躯）、アクセサリ（饰物）。此时按“○”键可以确认角色所学能力的情况。



第五项“たいけい”是队伍阵形，可以通过按下“○”键确定人物，再按一下“○”键就可以换前列后列，配合上、下方向键可换位置。

第六项“カード”是卡片，按“○”键进入该选项后，左边下边两项数值从左到右依次为卡片总数和种类数，右边上方的“クレクターレベル”是指玩家搜集卡片的级数。

最后一项“コンフィグ”，是游戏系统设定。

第1项“サウンド”是立体声和单声道选择，左边为立体声，右边为单声道。

第2项“コントローラ”是设定手柄键位，左边为正常配置，右边

是自己设定。

第3项“カーソルきおく”是光标记忆，左边的是不记忆，右边的是记忆。关于光标记忆方法如下：在该选项中选择记忆，那么在战斗第一轮角色的行动指令确定后，到第二轮，角色的行动光标会自动到达第一轮选定的指令处（只限在一场战斗中）。这个设定有一个好处，便于玩家在打BOSS时，无需为找一个魔法而浪费时间，因为后期魔法很多（不过如果你在第4项“ATB”中不选真实时间，就是另一码事了）。

第4项“ATB”是指战斗时决定角色行动的时间系统。左边的是战斗时采用真实时间，在该选项下，玩家选魔法和道具时，时间槽照样增加，敌人也不会等待；右边的则是在战斗中，选魔法和道具时时间槽停止。

第5项“バトルカメラ”战斗时视角，选左边的战斗时会自动转动视角，右边的则固定视角。

第6项“キャラクターそうき”是角色操纵。左边的为正常状况，全由1P手柄控制。选右边的，再按“○”键进入，可以用左右键来决定战斗时各个角色是由1P或2P操作，这样就可以和朋友一起配合作战了。

第7项“つうじょういどう”是选择通常移动时为走或跑。选左时为走，选右时为跑。如果选右，在游戏时，不用按“X”键也可以跑。

第8项“バトルスピード”是战斗速度。从左到右速度由慢到普通到快。

第9项“フィールドメッセージ”是信息显示速度。从左到右速度越来越快。

第10项“HEREアイコン”是指在城镇或场景中，是否在角色头上出现帮助确认位置的手形光标。选“ON”是出现，选“OFF”为不出现。

第11项“ウインドウカラ”是改变界面颜色。左为灰色，右为FF传统的蓝色。

第12项“ターゲットウインドウ”是指战斗时行为的选择目标，是否自动用窗口表示。选左边是自动表示；右边是手动表示，在战斗时要按“L2”键才会显示。

第13项“バイブレーション”是振动手柄的开启与否。ON是开，OFF是关。

战斗系统

第一项“たたかう”是物理攻击。这里要指出的是，前列与后列对物理攻击有不同的影响。前列是后列物理攻击效果的一倍，同样受到物理伤害也是后列的一倍。此外，选择时按左右键会出现“チェンジ”和“ぼうぎよ”。“チェンジ”表示移动，即前列换后列，或后列换前列，而“ぼうぎよ”表示防御。

第二项是个人的特殊能力，象主角是偷盗，而比比是黑魔法。

第三项同样是个人的特殊能力。

第四项是使用道具。

此外，要注意的是：

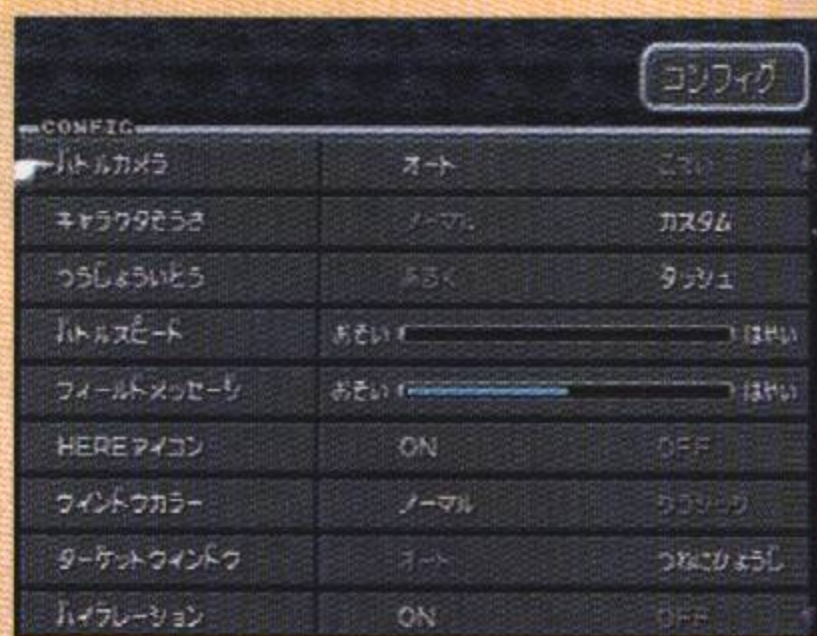
1 魔法攻击的效果和伤害与位置的前、后列无关。

2 战斗时按“SELECT”键，可出现注释；按住“□”键不放，可以消去菜单（专心欣赏战斗画面）。另外，战斗时，决定键“○”是有连发功能的，如果你已经胸有成竹，大可按住“○”键，以最快的速度战斗。

3 战斗中，当我方有两个或两个以上角色时间槽满时，可以用“△”键切换角色，改变行动的先后顺序。

4 战斗时，当我方使用某些单体魔法时，用“L1”键或“R1”键可变为全体魔法。如白魔法中的回复体力魔法，浮空魔法和大部分黑魔法。

5 战斗中，同时按住“L1”键和“R1”键，就是逃跑，但速度很慢，也比较难成功。不过用主角的特技（不耗MP的那一项，倒是马到成功，而且还能得钱）。



6 在确定了指令，要选择指令的实施对象时，按下L2键可以切换被选对象是否用菜单来表示，这也是相当有用的一项功能，可以根据需要随时改变，SQUARE真是想得周到。

变身系统

受到攻击后变身槽就会增长，但是要注意的是受到同伴的攻击，变身槽是不会增长的；另外在战斗过程中如果不幸成为“ゾンビ”（丧尸）状态，那么之前你所蓄的变身槽值会降低为——零！



ACTIVE TIME EVENT 系统

这是一个新系统，当屏幕左下角出现“ACTIVE TIME EVENT”的字样时，按“SELECT”键进入，可以用“○”键选择事件，观察此时伙伴正在干什么。这个系统的作用似乎只是有助于玩家了解剧情和伙伴的心事，有助于玩家推动剧情。另外，“ACTIVE TIME EVENT”的字样有蓝色和灰色两种，蓝色是可选择进行，灰色是强制进行。

“莫古网络”系统

在游戏的世界中，到处都有莫古（モーグリ）——飞天猪的存在。他们有一种书信传递系统，玩家在这种系统中充当邮递员的角色，为他们送信。有什么好处，现在发展到的剧情还不得而知，也许最后会给你个召唤兽之类的。所以，尽力帮他们吧，反正你也不损失什么。

“！”和“？”

在城镇和固定场景中，玩家控制角色移动时，有时角色的头上会出现“！”和“？”，这时可让角色停在該处，并按“○”键，就会找到金钱、道具或触动开关。因为许多道具会藏在阴暗的角落里，所以每到一处，一定要像老鼠一样去墙角梯下逛一逛，有不少好东西哦！而在大地图中，如果在森林旁移动时看到“！”或“？”，就说明这个森林里有村庄，按“○”键即可进入。

合成屋

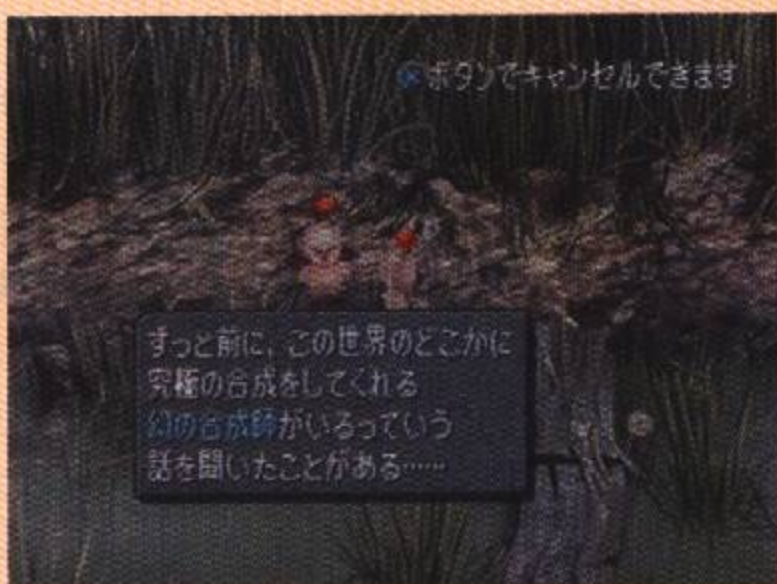
在以往的《FF》系列游戏中（《FF8》除外），武器和防具往往是最不值钱的。每到一个地方，都会买得人手一套，以至到了游戏后期，不得不留下究极武器和防具，除此之外的统统卖掉（为了使道具栏不再混乱不堪，也为了作战时找道具方便）。不过这一作就不用如此了！

因为有了“合成屋”系统，这个系统其实有一部分吸取了《FF8》的武器改造系统，

不过大多数地方又不相同。比起前面的系列作品，它显得更自由。使得该作中武器和防具的种类大大增加。

一般在城镇和村庄会有合成屋，但也不是每个地方都有。在合成屋中，玩家可以用两件道具合成一件新的道具，但要付一定的钱。由于不知道所合成的新道具会否有新能力，是否能进一步合成，所以，理论上说，有新道具是肯定要合成的。此外，由于缺少某一件道具，还有可能导致许多道具无法开发。所以，玩家如果看到自己没有的道具，最好是将其买下。

而且在游戏的后期，还会有“幻的合成师”，说不定究极武器就是在他那儿合成的喔！



状态和属性

在游戏中，战斗时会出现各种各样的状态，大约有27种之多。其中有些状态在战斗后即可恢复，象混乱、睡眠、ストップ（时间停止）等；而有些在战斗后无法自行恢复，必须通过道具或魔法治疗才能恢复，象沉默、迷惑等。另外，还有八种有益状态，象隐身（バニッシュ）、魔法反射（リフレク）、浮空（レビテト）等。

还有几种较特别的状态，如“フリーズ”——冷冻状态（角色全身变蓝），这时如果受到物理攻击，就会立即“战斗不能”；“ゾンビ”——丧尸状态，如果对中了丧尸状态的同伴使用回复魔法，反而会降低同伴的HP。

游戏中共有8种属性，分别是火、冷、雷、土、水、风、圣、暗，如果能充分利用属性系统进行战斗的话，战斗将变得更加有趣。其中火对冷属性敌人和アンデッド有特效；冷除了对火属性敌人，龙族有特效以外，还对コンチュウ、巨大的敌人有特效；雷对水边的敌人有特效；土对飞行的敌人没有效果；水对火属性敌人有特效；风对飞行的敌人有特效；圣对暗属性敌人和 有特效；暗对圣属性敌人有特效。此外还有无属性的攻击。

由于时间和篇幅有限，这次只能为大家介绍这些。不过在游戏中有一个“ク族の沼”，那儿有两个飞天猪，号称“《FF9》系统达人”，我告诉大家这些，不少是从他们那学来的，而且还有许多没学到。玩家可自行前往钻研，有什么心得，记得用“莫古网络”系统给我来信哦！

写在流程前的话：以EYES看来，《FF9》绝对是一个要花很多时间的游戏。不是说它要很多时间才能爆机，而是其中秘密很多。希望玩家能每到一处，不探索到100%不轻易离开，这样对于游戏后面的进程将有绝大帮助，也有助提高游戏的完成度。（这也是游戏的乐趣所在，不要告诉我你只是为了要通关才玩这个游戏的。）

《FF9》流程攻略

烛火摇曳的木屋中，盗贼团的首领正在宣布行动的任务——绑架公主嘉妮特（ガーネット）！

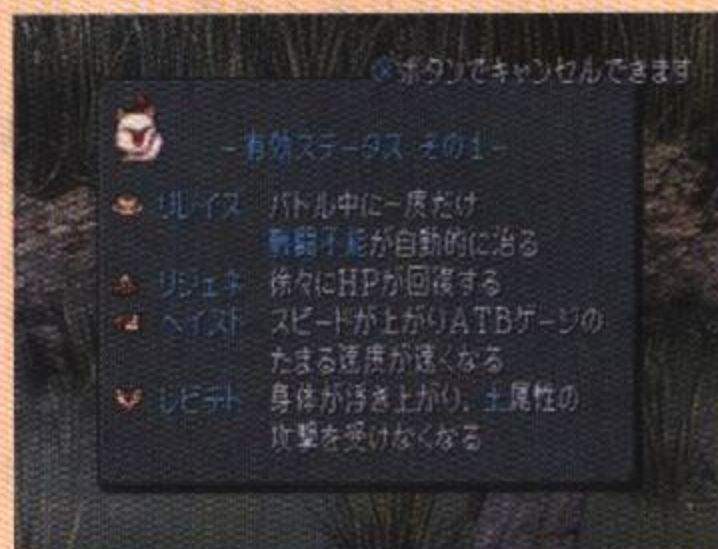
アレクサンドリア城

几天后，盗贼团乘着剧场艇来到了亚力山迪亚城，上演由名著改编而成的话剧《想变成你的小鸟》。小魔道士比比（ビビ）也想去观戏，可惜一路逛来，卡片倒是捡了不少，就是买不到票。还好在广场左下角的巷子中，比比遇到了鼠人族的帕克，两人偷了一架梯子，爬进了王都剧场。



卖力演完了打鬥场面，主角吉坦（ジタン）和盗贼团伙伴布兰克（ブランク）打晕了两个卫兵，混进了王宫。四处乱转之际，巧遇了乔装的公主，她正准备溜出宫去。看到布兰克认出了自己，嘉妮特一溜烟的跑了出去。得知公主溜出王宫，王国骑士斯泰拿（スタイナー）受命找回公主。在王宫外广场的了望塔上，斯泰拿发现了公主，但渴望自由的公主展现出杂技演员的潜质，飞身而下。（随后的主角倒没什么，有尾巴平衡。可怜斯泰拿长得牛高马大，一头栽进了一家木棚。）你追我赶，回到了台上，公主即兴发挥，上演了一出《殉情记》。此时，被卫兵发现的比比逃上台来，混乱中公主暴露了身份。众人逃上了剧场艇，虽然在炮火中连受重创，最后还是逃出了王城。

注：广场处有三个跳皮筋的孩子，主角可参加游戏。跳50次以上可



获得“仙人掌”(7代、8代均有出现)卡片。

魔の森

剧场艇坠落在魔之森旁，为了找回失踪的公主和比比，吉坦夜入魔之森。两次打败怪物后，它放出毒雾，仓皇逃走。为了解毒，众人回到剧场艇。当吉坦准备再闯魔之森时，首领出来阻拦。击败首领后，吉坦等人再次回到魔之森。遭遇BOSS后发生战斗，危险关头布兰克赶来相助，终于救出了公主。此时，魔之森突然大变，大量魔物出现。众人夺路狂奔，但跑在最后的布兰克还是被石化了。

冰の洞窟

怀着悲伤，大家离开魔之森，行进在这块终年被“雾”笼罩的大陆。这时可爱的飞天猪出现，并给了吉坦一支笛子，用它可以在旷野中随时召唤飞天猪。随后，拥有回复和召唤魔法的公主也加入了队伍。走了不远，就来到了冰的洞窟。久居深宫的公主看到这冰的世界，喜笑颜开。众人走走停停，来到一处岔路。先进左边，帮飞天猪解了冻，然后走右边，打败了前来追捕公主的黑魔道士，众人走出了洞窟。出洞前公主为了不暴露身份，决定改名叫妲嘉(ダガー)。



注：接近出口的岔路(如图)，一定要先走左边，否则BOSS战就只有吉坦一个人，不出意外必会GAME OVER。

边境の村ダリ

出了冰洞，可到“物见山”。(不过现在不是到这儿的时候)一路行来，到了边境小村。休息了一晚后，大家分头行动。吉坦在村子上方的磨坊旁听到比比的呼救，于是和公主一起进了磨坊里铁盖下的地道。在地道里的一个木箱中，吉坦找到了比比，救了他出来。当三人从一个木桶出来时，遇见了斯泰拿，也和追捕公主的黑魔道士发生了战斗。打倒了黑魔道士后，伙伴们登上了旁边的飞空艇。飞行中，阴魂不散的黑魔道士又来了。打败了他后，他还驾着一架小船亡命冲来。躲过追逐，飞空艇来到了宁多布隆城(リンドブルム城)。

リンドブルム城

终于到了雄伟的宁多布隆城，公主报明了自己的身份，在大公的带领下来到城主面前。公主暂时住在宫里，而吉坦等人要到城里四处逛逛，在酒吧，吉坦遇见了女龙骑士芙瑞亚(フライヤ)，她依旧是那样忧郁。

第二天，吉坦四处逛了逛，听说即将开始狩猎祭，同时也找到不少好东西。最后来到王城，听到一阵优美的歌声，上到顶楼，发现原来是公主唱的。(和白鸽一起的嘉妮特，显得非常美丽。)



狩猎祭开始了，吉坦和比比都参加了比赛。经过一番奔波，吉坦得到了第一，完成了与公主的约定。狩猎祭结束了，吉坦受到嘉奖。这时邻国布鲁梅西亚(ブルメシア)派人来求救，原来公主老妈派兵进攻他们。身为布鲁梅西亚公民的芙瑞亚当然要回去救援，而吉坦也决定要帮手。公主提出同去，但被拒绝，于是她在食物里下了药。当大家醒来，公主和斯泰拿已经离开了，看来公主想靠自己的力量阻止战争。吉坦等人立刻动身前往布鲁梅西亚。

注 1 在狩猎祭中先前往剧场区，再去工业区，最后去商业区，要拿第一应该不难。

2 在リンドブルム城旁，有一个“ク族の沼”，里面的两个飞天猪可以教你下一步要去哪儿。

ギザマルーク

の洞窟

要去布鲁梅西亚，必须穿过ギザマルークの洞窟。在洞窟中会找到一些解封之铃(ヘル)，用它们可以打开那些有封印的门。进了最后的一扇门，就可以与BOSS一战了。



注：最后一个解封之铃是在(如图)飞天猪那儿拿到的。另外，“!”所示的藤是可以爬上去的，但上面是死路，而且敌人很强，不去为妙。

国境の南ゲート

此时，公主和斯泰拿已经来到了国境南边的关所，向路人打听之后，从一个士兵手上得到了通行证(ゲートパス)。过了关所，乘上火车……

青的王都ブルメシア

再看吉坦这边，终于来到布鲁梅西亚，可迎接他们的是一片废墟。在左侧二楼可找到一个解封之铃，用它可以打开右侧封印的门。在如图所示处，左边门内有芙瑞亚的专用武器，右边门里是纪录点，中间的路直通BOSS战地点。由于主角们能力不足，不敌有“百人斩”之称的帝国女将军维多丽克丝(ベアトリクス)。瓢泼大雨中，主角们倒在地上，眼看着谜之男骑龙而去……(别看了，换碟)



眠らない街トレノ

火车到了中转站，公主和斯泰拿下来转车，在这儿遇见了盗贼团的人。这时火车来了，公主和斯泰拿上了车，发现盗贼团的马卡斯(マーカス)也在车上，原来他要去找“白金之针”救变成石像的布兰克，公主便决定顺路帮他一把。途中，黑魔道士再次来袭，击退他后，火车开到了终点。从右边的关所出去，不多远就来到不眠之街トレノ。在酒馆和马卡斯说话，就会出发去找“白金之针”。于是乘船来到合成屋后门并溜了进去，发现公主以前的宫廷教师就是老板。他告诉公主“白金之针”在城里的古塔上(原来去塔门是不开的)，这时再去就可以进入了。进了古塔，公主的宫廷教师已经在那儿了，并给了“白金之针”。公主回忆起以前的情景，最后决定回王宫。

注：在这儿有拍卖所(可以参加)和一个收藏店(可以用重要道具中的星宫道具换到钱)，在游戏的后期这两个地方肯定会有好东西。

古根の道ガルガン・ルー



宫廷教师告诉公主，古塔之下有一条地道直通亚力山迪亚城，而且可以利用一种野生大虫子代步。先去打开铁栅栏，然后扳动机关放出大虫子，利用它吃东西的时间，爬进吊篮。大虫子带着公主三人前进，半路遇到一条大蛇。打败大蛇后，三人终于回到了亚力山迪亚城。不过刚一进去，就落入陷阱，被抓住了。

注：先开外侧的机关，可以打开栅栏，然后开上方的机关，最后开下方的机关。

クレイラの街

雨停了，吉坦他们也恢复过来，决定去克雷拉的街找撤退的国王。其实克雷拉的街在一颗大树中，中间还有流沙，机关。虽然有些麻烦，不过对盗贼出身的吉坦是小菜一碟，跳过流沙漩涡后，到达了的街市。芙瑞亚去晋见落难国王，吉坦就在街市里翻箱倒柜，充当了一下“破烂王”。突然，有个卫兵冲过吉坦的身边，嘴里还喊着：“怪物！”吉坦赶到事发地点，和赶来的芙瑞亚一起打倒了怪物，救出了小王子。国王为了感谢众勇士，设了宴席。宴席上，弹奏的琴弦突然断了，不祥的预感笼罩在众人的心头。



- 注：1 在（如图）处开动机关，就可以拿到旁边的宝箱。
2 听到卫兵喊有怪物后，一路向下来到村口就可以找到BOSS。

亚力山迪亚城

此时的公主被带到女王面前，当公主问母亲为什么要发动战争时，谜之男有出现了。他用魔法是公主昏了过去，还无耻的抱住了她，吉坦要是看到这一幕，会吐血吗？公主被女王手下的魔法弄臣带去进行仪式，为的是把她的召唤能力抽取出来……（看样子，女王不是被恶魔附身，就是后妈。）

クレイラの街

当伙伴们离开时，一路遇到女王军队的攻击，原来她们利用每隔500年克雷拉的风沙就会停一次的良机，前来进攻。吉坦等人回到街市，一路保护村民来到大殿，危机时刻芙瑞亚以前的男友也出现了，并保护众人进了大殿。突然，帝国女将军维多丽克丝出现在大殿，还抢走了琴上的宝石。在众人的勉励下，伙伴们冲了出去要夺回宝石，但还是给她溜了。于是众人尾随而去……

- 注：在维多丽克丝抢走宝石后，不要马上出大殿，和每个村民对话可得到不少好东西。



飞空艇上

女王释放召唤兽奥丁的力量，击毁了克雷拉之街。上了飞空艇的吉坦等人偷听到女王决定：处决公主！于是决定一定要救出公主。

亚力山迪亚城

在地牢里，斯泰拿和马卡斯被关在一个铁笼里，高挂在空中。他们想出了摇摆的办法，终于逃出生天。两人出了地牢，遇上了吉坦一伙，斯泰拿带着吉坦前往王宫，而马卡斯则去找出路。来到初遇公主的地方，进门后发现了密道。在密道的尽头，打倒BOSS后，找到了长睡不醒的公主。（难道要吉坦的吻，才能让她苏醒？可惜没这选择。）出了密道，又出现在众人面前，之后吉坦等人再次不敌。不过，残暴的女王，长眠的公主，正义的吉坦和友情的伙伴让维多丽克丝女醒悟，她救醒了公主，并留下独力对付赶来的女王。逃出的途中，斯泰拿担心她独木难支，回去助阵。（不过，我看他醉翁之意不在酒。）得到盗贼团中伙伴的帮助，吉坦等人顺利逃出。



- 注：在公主的房间里，调查紫色的灯，就能找到密道。

古根の道ガルガソ・ルー

又回到了古老地道，又碰到了大蛇。不过打倒它后，它还在后面追赶，以至“大虫”号地铁出轨。而此刻的亚力山迪亚城中，女王正吩咐两个杀手追杀吉坦他们……

大地の裂け目

众人醒来，发现这里实在是世外桃源。不过有一老者三番两次出现，打搅赏景。要不是最后他献上召唤兽的力量，吉坦肯定会扁得他满地找

牙。

- 注：在该处找到老头五次，就可得到饰物ベリドット，装备后可习得召唤兽能力。

リンドブルム城

女王拥有召唤兽后，更是恣意妄为，兵临宁多布隆城下。当吉坦和公主赶到城外，正看到召唤兽摧毁民房的一幕。进了城里，得知一切的背后，似乎是谜之男库加（クジャ）在搞鬼。而库加是从雾之大陆以外的地方来的。为了探求究竟，吉坦等人决定前往未知世界。于是城主捧出皱巴巴的“国宝”——世界地图。



ク族の沼

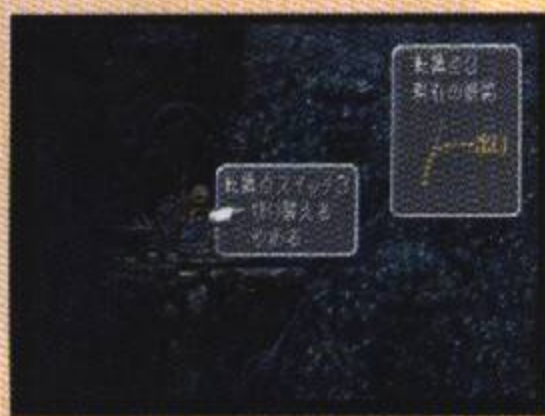
听说ク族之沼中的废弃采矿场可以通向别的大陆，吉坦等人便来到这里。看到胖厨子半天都抓不到一只青蛙，吉坦便帮他抓了一只。好人有好报，厨子古纳（クイナ）自报家门，加入了队伍。在他的带领下，众人找到了废弃的采矿场。

- 注：古纳加入后，从族长的房里出来

往右即可发现采矿场。

忘れられた道

进入被遗忘的坑道，不知是否触动了开关，一辆战车冲了出来撵着众人狂奔。好不容易摆脱追赶，又碰见了两杀手中的那个女的。因为有帅哥吉坦，杀手未出狠招，反被我方击败。进了坑道深处，历经了N次倒车，终于再见蓝天。



注：先去上方的岔路，在1号转换点利用机关改变路线，可来到2号转换点。在2号转换点利用机关改变路线，可从下方的岔路到达4号转换点。而在4号转换点利用机关可来到一出水潭边。利用藤可爬上3号转换点（如图），转动机关后，即可从水潭右边到达3号路线的乘“车”地，从而离开。离开前最好把路线走全，避免少拿了道具。

山吹く里

外侧的大陆，这里的天空没有浓“雾”。四处打量了一下，来到金色的通道。进去以后，居然看到了一个黑魔道士，比比连忙赶了过去。可惜黑魔道士走得很快，一转眼就出了村。一问才知道，附近有一个黑魔道士村。为了探求比比的身世，大家休息了一晚，第二天就出发前往。

大秘密：黑魔道士村在一片大森林中（如图）。在这片森林中会随机遇上一种敌人（如图）。第一次遇见它会问第1个问题，第二次遇见则会问第2个问题，以此类推。玩家可通过攻击“○”和“×”来回答对或错（攻击“○”表示对，攻击“×”表示错），如果答对会有1000块钱（第4问以后有2000块），答错则没有。而且每次答对后，它会告知你回答问题的正解率。EYES个人认为这里有名堂，估计回答对的问题达到一定的数目，会有珍贵道具。到截稿时为止，本人共回答过5个问题。另外可告诉大家的是，它提问的顺序是随机的。以下是五个问题及答案。

- 1 《君の小鸟になりたい》はエイフォン卿の作である？（攻击“×”）
- 2 第15次リンドブルム战役は1600年である？（攻击“×”）
- 3 剧场艇ブリマビスタは、オルベルタ造船所で作られた？（攻击“×”）
- 4 チョコボの森はリンドブルムと南ゲートの間にある？（攻击“○”）
- 5 リンドブルムのエアキャブは1日24時間运行してる？（攻击“○”）

希望有玩家能解开这个谜题，并将剩下的问题及答案提供过来，更欢迎玩家来稿揭晓别的秘密，以方便别的玩友。另外，下期的《ff9》攻略将会更详细，更全面，涉及更多的方位，并且攻略肯定会一期终结。（狗皮膏药卖了一大堆，到底是否货真价实？敬请期待！）



J 联盟实况

WINNING ELEVEN 2000

PS KCET CD-ROM
 游戏类型: SPG 发售日: 6月29日



PART.1 重要日文翻译

游戏难度 やさしい(容易) ふつう(普通)
 むずかしい(困难)
 フォーマーション中
 メンバーチェンジ 更换球员
 キッカーセレクト 选择罚球队员
 キャプテンセレクト 选择队长
 フォーマーション 换阵型
 作战 战术设定
 フォーマーションコピー 储存设定好的阵型
 作战设定中
 ノーマル NORMAL 无战术
 センターアタック CENTER ATTACK 中央突破战术
 ライトサイドアタック LEFT SIDE ATTACK 左路突破战术
 レフトサイドアタック RIGHT SIDE ATTACK 右路突破战术
 アザーサイドアタック THE OTHER SIDE ATTACK 另一边突破战术
 チェンジサイド CHANGE SIDE 交叉换位
 CBオーバーラップ CB OVERLAP 中后卫上前助攻
 ゾーンプレス ZONE PRESS 区域压迫
 カウンターアタック COUNTER ATTACK 防守反击战术
 オフサイドトラップ OFFSIDE TRAP 造越位

PART.2 球员能力解说

OFFENSE 综合攻击力(高于16为攻击球员)
 DEFENCE 综合防守能力(低于16为防守球员)
 BODY BALANCE 在身体对抗中保持平衡的能力
 STAMINA 耐力
 SPEED 奔跑速度
 ACCELERATION 加速的能力
 RESPONSE 反应能力
 JUMP POWER 垂直跳跃的能力
 HEAD ACCURACY 头球精确度
 TECHNIQUE 技术,如停球,传球过人的机率
 PASS ACCURACY 传球的精确度
 SHOOT POWER 射门力量
 SHOOT ACCURACY 射门的精确度
 DRIBBLE 盘球的能力
 CURVE 传,射球时球的弧度掌握
 AGGRESSIVE 比赛时的积极性,进取心

终于推出了!经过几个不眠之夜,终于将所有奖杯全部搜集齐,看着“MASTER CUP”模式,真想立刻就玩到将在8月份推出的《实况WE OLYMPIC 2000·U23的挑战》(暂名)。对于这个《J-WE2000》,首先可以肯定的告诉大家,如果抛开里面那些J联赛队,游戏本身与《WE4》相比的确是要更进一步,虽然没有当时从《FINAL.VER》到《WE4》那样的感觉,但是游戏中的一切变化都在告诉我们:真实的足球游戏离我们已不远了。其次是关于这款游戏的攻略问题,前面已经说过8月份将出此作的国际版,因此这款《J-WE2000》对于我们来说,不过是一个从《WE4》到《WE OLYMPIC2000》之间的过渡而已,在近两期中GOUKI将会为众《WE》FANS献上关于此作的一些新要素解说、攻防战术的变化等,为了8月份全情投入《WE OLYMPIC2000》做好一切准备。

WE LOVE SOCCER FOREVER!

PART.3 游戏模式

マッチモード MATCH MODE 普通比赛模式,一场完,可设定加时,点球。
 リーゲモード LEAGUE MODE 联赛模式,可在J1与J2中选择一个进行。
 カップモード CUP MODE 杯赛模式,分为山崎纳比斯杯与地区杯。
 スペシャルマッチ SPECIAL MATCH 明星赛模式,分为JOMOCUP(日本全明星对外援全明星)、J1东西全明星赛、J2东西全明星赛。
 トレーニングモード TRIANNING MODE 训练模式。
 ゲームオプション GAME OPTION 游戏设定,分为记忆卡管理,键位设定,声音设定,屏幕位置调整,鉴赏模式(欣赏得到的奖杯及比赛的REPLAY重放),EDIT模式(自组全明星,制作球员,球员的转会,删除制作的球员,储存做好的球员)

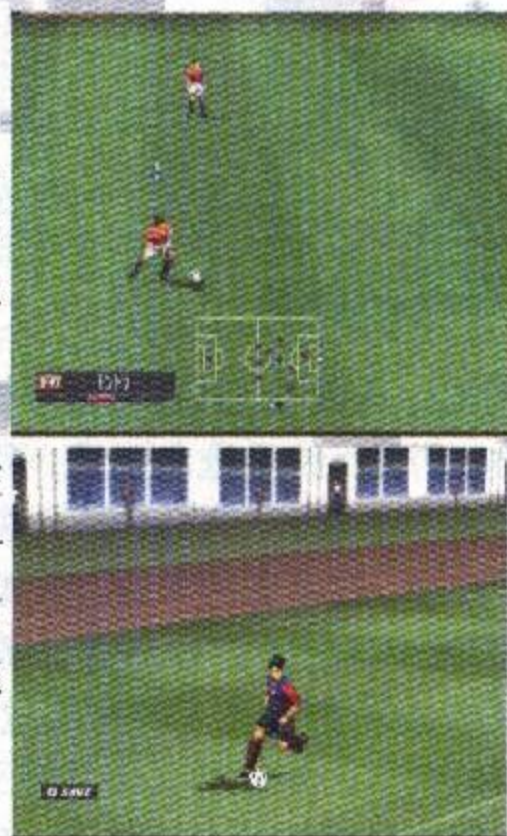
PART.4 新要素、新变化解说

急停转身

在《WE4》本已有此设定,但是由于操作方法过于麻烦,不太实用。在此作中简化到了究极的程度,只需在加速过程中按反方向键即可,动作流畅,一气呵成,在边路进攻中做出这样的动作不但实用,而且很有成就感。

加速带球时转向

喜欢一直按住加速键带球狂奔的朋友们要注意了,在《WE4》中罗纳尔多从边路突破,带球狂奔直扑禁区,只须一直按住方向键与加速键即可,但在此作中队员在带球加速跑时



只要想往两侧跑,球员就会自动在触球时将球拨向那一侧,然后再次起动,加速。因此尽管冈野雅行的速度有19,想在边路硬往禁区里冲,还是有难度的。

RESPONSE

队员能力表中新增的一项,对于来球的判断,补射的意识等比赛时的突发情况都有影响,在双方拼抢时反应值高的一方从“硬直”到恢复的时间也会快很多,在此作中如果你断下对方前锋的球,还想像《WE4》那样立刻转身从对方的身边跑过,那你可要小心了。



如图,11号队员跳起顶从边路传来的球,没顶到,球打在后卫的身上弹到刚落地的11号队员身旁,反应值还不错的他立刻凌空射门,GOAL。

假射扣球(□+×)的变化

在《WE4》中,如果在边路使用此招,球员多半会将球往边路扣,防守队员即使被晃倒,还是有时间爬起来与你面对面。而在此作中在边路扣球,球员会将球往禁区方向扣,进入了禁区后,再次使用“□+×”,球员则会聪明的将球扣向与底线相反的方向,造成射

日本J联赛的赛事规则与计分方法: J1的16支队伍分成两个阶段打双循环,共30场比赛,最后两位降入J2。两个阶段的冠军最后争夺总冠军,如果两个阶段的冠军为同一支球队,则那支球队自动成为总冠军。计分方法为: 在90分钟内胜一场为3分,加时赛中获胜为2分,加时采用全球制胜, J2的11支队伍要打四个循环,共40场比赛,前两名升入J1,计分方法不变。



门的角。这样突破后入球的机率更会大大提高。在中路时“□+×”的作用也较《WE4》更为明显，面对守门员此招也仍适用，不过在此作中不少守门员都是那种“龟缩门前”型，请注意时机的把握。

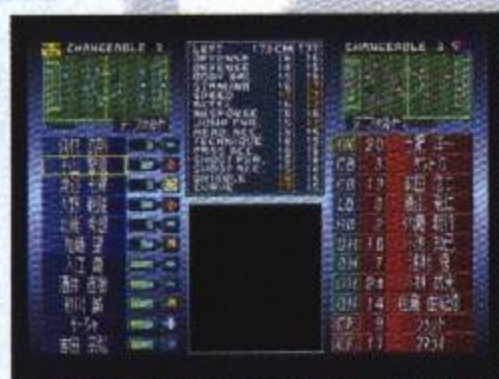
犯规

对于犯规的吹罚更加严厉，看来足球游戏也要受国际足联的影响。背后的铲球至少会是一张黄牌，而在对方身后防守时乱出脚也会造成犯规的。此作中的另一大变化就是守门员在扑单刀球时也会犯规，更真实了。黄牌哟！



受伤

终于加入了这个设定，想当初KCEO在SFC上的《PERFECT ELEVEN MEN》上就有这个设定了，搞不懂KCET葫芦里卖的什么药？如果铲倒一名队员，裁判哨响判罚，而那个倒霉的队员



还没有在这个过程中爬起来，那么……多半就会看到红十字了。普通的比赛倒也没什么，将那名队员换下去就得了，而在联赛中这个设定的“作用”就很明显了，你会在以后5、6场比赛中都会看到那名队员的状态是“红十字”。不过也对，罗纳尔多不也要休养大半年吗？

PART.5 隐藏要素

夺得杯赛模式中的山崎纳比斯杯的冠军后，可在MATCH MODE中选用全明星队。

MASTER CUP：在鉴赏模式中大家一定又看到了那个没有名字的奖杯空格？这一次终于可以知道它的出现及获得方法了。



将所有杯赛、联赛完成后，在GAME OPTION选项下面便会出现一个新的“MASTER CUP”模式。夺得联赛冠军的队伍将会有资格与七支超级俱乐部进行比赛，分两个小组，三场小组赛后，各组的头名争夺冠军，第二名争夺一个无聊的第三。夺冠之后就可以在MATCH MODE中任意选用这七支著名的俱乐部队了。七支俱乐部分别是曼联、阿森纳、巴塞罗那、AC米兰、罗马、尤文图斯、达伽马，采用的均是最新阵容，大家大可以把它当作《WE OLYMPIC2000》的体验版来玩，努力吧。



WINNING ELEVEN4 不实用技术

《WE》最“速成”的……

《WE4》正宗续作《世界足球·实况 WINNING ELEVEN2000》将于8月登场，到了那时大家一定要记得留下《WE4》的SAVE啊！因为《WE2000》绝对也会提供“WE4 LOAD”选项的，有将队员名改为英文的玩家就不用麻烦的再为《WE2000》上的罗纳尔多改名了。不过最近仍有不少玩家来信询问“如何‘调’出《WE4》队员的英文名”，这个……天下没有免费的午餐，手动改名吧！《WE2000》推出之后GOUKI还是会为大家献上最新的队员名单的。不过在等待之余，“自己动手，丰衣足食”，也是一个不错的办法呢！于是，GOUKI便推出了这个只要对拼音有了解的人就能学会的——

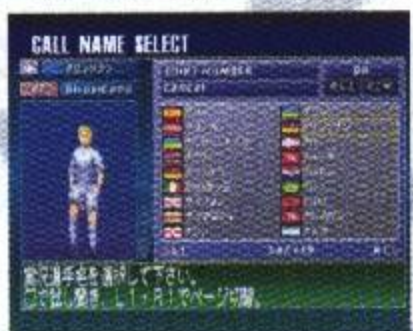
片假名教程！

片假名是什么？

日语的字母叫假名，每个假名都有两种写法，一种叫平假名，另一种叫片假名。片假名一般只用来标记外来语和某些特殊的语汇，那些诸如“罗纳尔多”、“欧文”、“李金羽”之类的“外来语”到了日本，就会用片假名来表示了，明白了为什么只介绍片假名的原因了吧！我们的目标是——没有蛀牙！（“牙”字拖长音），噢，对不起，应是——只有片假名！（“片”字拖长音）

接下来就直接是片假名的发音了！（s的发音为“su”，同中文“司”）

ア	イ	ウ	エ	オ	ガ	ギ	グ	ゲ	ゴ
a	i	u	e	o	ga	gi	gu	ge	go
カ	キ	ク	ケ	コ	ザ	ジ	ズ	ゼ	ゾ
ka	ki	ku	ke	ko	za	ji	zu	ze	zo
サ	シ	ス	セ	ソ	ダ	ジ	ヂ	デ	ド
sa	shi	su	se	so	da	ji	ji	de	do
タ	チ	ツ	テ	ト	バ	ビ	ブ	ベ	ボ
ta	chi	tsu	te	to	ba	bi	bu	be	bo
ナ	ニ	ヌ	ネ	ノ	パ	ピ	プ	ペ	ポ
na	ni	nu	ne	no	pa	pi	pu	pe	po
ハ	ヒ	フ	ヘ	ホ					
ha	hi	fu	he	ho					
マ	ミ	ム	メ	モ					
ma	mi	mu	me	mo					
ヤ	ユ	ヨ							
ya	yu	yo							
ラ	リ	ル	レ	ロ					
ra	ri	ru	re	ro					
ワ	ウ	ヲ							
wa	wu	wo							



然后是使用方法！

很简单，照着拼就行了。比如ゼ (ze) エ (e) イ (i) ア (a) ス (su) = 则埃一牙司 = 泽埃利亚斯、ク (ku) ラ (ra) リ (ri) フ (fu) = 库拉李夫 = 克鲁伊夫、ヨ (yo) ル (ru) ク (ku) = 优鲁库 = 约克。记住：日本人的英文发音一向不怎么的，并且片假名中没有发“尔”的音，一律用“ル”来代替（明白“ロナルド”就是“罗纳尔多”了吧！）；而“-”则是表示长音的意思。不要怀疑自己的判断力，联系球员所属球会、位置，剩下的便是寻找正确的英文名字输入进去，OK。

按照上面的方法，95%的球员都可以轻松辨认，另外在读写时还有一些特例，如拗音等，但对简单的读写影响不大，就不一一指出了。如果还有球员无法辨认，写信给我吧。



ACONCAGUA

阿空卡瓜雪岭危机

Aconcagua... El Centinela Blanco

Sobre sus pendientes inhumanas, donde frecuentemente los extremos se unen, el comienzo y el

PS

SCEI

CD-ROM X 2

游戏类型: AVG

发售日: 2000年6月1日

故事概要

南美中部小国默鲁扎(メルーザ), 这是一个饱受军政府独裁统治镇压的国家, 自由被恐怖所替代, 这里的人民生活 在监视、逮捕、拷问、暗杀甚至是集体屠杀的铁血政策之下。Pachamama, 默鲁扎第一任总统的女儿, 为了将国家的人民从水深火热之中解救出来, 积极倡导自由与和平, 誓要推翻军政府的残酷统治。人民拥戴她, 称她为默鲁扎的“自由女神”。



在默鲁扎独立纪念日前一天, Pachamama乘飞机出发, 准备参加第二天在首都举行的盛大的庆祝活动, 发表演说。飞机在飞行途中竟发生大爆炸, 这个从飞机中部引发的爆炸明显是人为造成的……飞机坠落到位于阿根廷与智利交界处的南美最高峰——ACONCAGUA

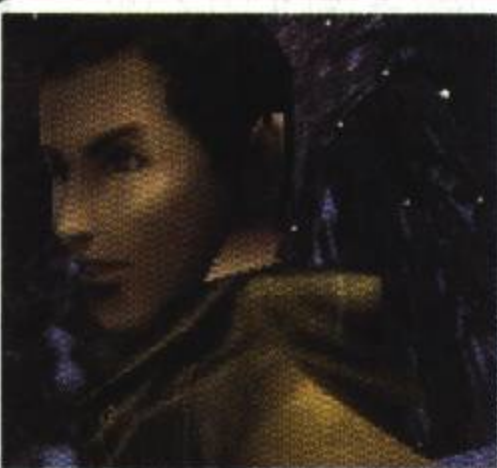


大雪山上。大难不死的除了Pachamama, 还有随同采访的日本记者KATON以及其他三名乘客。面对这块人类的极限地, 他们能够从危机中逃生吗?

ACONCAGUA 属于安第斯山脉, 海拔6,959米, 终年积雪, 有“白色哨兵”之称。人类不易生存!



登场的五名主要角色



Katon

日本记者, 为了采访Pachamama而遇上了这次空难。在工作之余他是一个很不错的业余登山爱好者, 擅长使用绳子与登山手套征服绝岭。

Pachamama

默鲁扎第一任总统的女儿, 可以说空难的起因也源于她特殊的领袖身份。自信而且坚强, 由于是南美人因此懂得西班牙语。



Steve

美国人, 身份是美国一家公司里的机械工程人员, 对机械电子方面有很丰富的知识。但他是一个胆小鬼, 对待事物的看法总是很悲观, 容易陷入绝望之中。

Julia

自称身份是记者。面对困境总是显得很冷静, 随身携带着小刀, 擅长近身格斗以及运用小刀。



Lopez

自称身份为美国商人, 在游戏中段才会加入。身材高大, 强壮。能够推运其他四个人无法推运的物件。

操作方法

游戏采用了不常用的浮标指向移动的方法, 刚开始可能不太适应。另外浮标的移动可用ANALOG摇杆来掌握。

△键: 呼出道具栏

○键: 确定调查目标及呼出道具栏后确定使用

R1&L1: 替换可控制的角色

SEGMENT 1

飞机坠落到 ACONCAGUA 之后，Katon 从雪地上爬了起来，身边只有一具尸体。在尸体另一边的红色背包里找到了“登山手套”，利用它爬上了一旁的山崖。在山崖上 Katon 找到了他的



同事——摄影师 Nakayama (ナカヤマ, 中山)。只是 Nakayama 已经奄奄一息了。与 Nakayama 绝别后与倒在一旁的男子对话，但对方讲西班牙语，只懂英语的 Katon 无法与他沟通。找到了 Pachamama 之后，两人用英语交



手套を
手に入れた



使いますか?

YES NO



Ah! Esta llave

流。Pachamama 与 Katon 认为这次空难是人为造成的。接着两人一同去搜索其他的生还者。切换控制 Pachamama 与刚才那位讲西班牙语的男子对话，那名男子在死前交给她一把钥匙。



カギを
手に入れた

Pachamama 来到右方尽头处，在这里有一个锁住的箱子，利用刚得到的钥匙打开它，得到“灭火器”。之后 Pachamama 与 Katon 来到一个被在大火堵住的通道，使用灭火器扑灭大火，通过这个通道。(SAVE)



SEGMENT 2

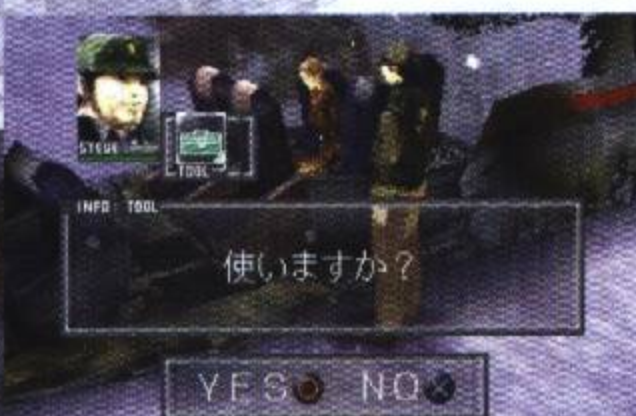


どうして、こんなことに!
なんで、俺がこんな目にあらんのだ!

通过通道来到雪山的更深处，看见 Steve 垂头丧气的坐在地上。上前与他交谈，Steve 原以为是拯救队，结果让他大失所望。在另一边的飞机机舱的残骸中发现 Julia，但她的双脚被座椅压住，动弹不得。Katon 在残骸对面发现了一条新的通路，但积满了雪。Katon 强行通过。(如果用 Pachamama 或 Steve 是无法通过的，反而会损失体力) 在通路另一边发现了一面国旗与一个行李箱，还有一长段绕在残



これこれ! これだよ!
俺のスーツケース!



使いますか?

YES NO

骸上的绳子。行李箱无法打开，绳子也无法取下来，只有返回。与

Steve 和 Pachamama 交谈，告诉他们那边的情况。Steve 过去后发现那个行李箱是自己的，打开之后得到一套工具。而 Pachamama 站在那面国旗旁，若有所思。原来那正是默鲁扎的国旗。Steve 回到 Julia



飛行機の機首だ!



メルーザ人民連合旗
私たちの理想の象徴

那里，使用刚拿到的工具与 Katon 一起挪开座椅，救出 Julia。四人一致认为必须先找到通信器材联络到拯救队前来救助。Julia 用小刀取下了那一长段绕在残骸上的

绳子。而 Katon 在右边尽头处的崖边向下望，发现那里竟是飞机机头的残骸! 于是叫众人来到右边尽头崖边，Julia 将绳子交给 Katon，Katon 在崖边的石头上使用绳子，众人便可从这里爬下去。

(SAVE)



まず、俺が先に降りて
この下が安全かどうか、確認する

SEGMENT 3

众人爬下去后来到了飞机机头的残骸。一旁更有受伤倒地的 Pachamama 的贴身保镖马艾鲁 (マヌエル)，Pachamama 与他对话，发现他流血不止，生命垂危。需要一些东西为他包扎止血。



このスーツなら、じゅうぶんは布を
切り取ることができそうだわ



パ、パチャママ……

Julia 走到另一边的机身残骸，用小刀将飞机座椅的椅面切下来弄成布条为马艾鲁包扎。Steve 想打开进入机头的门，但由于门把被冻住无法打开。而 Katon 在机头一侧找到了一个“袋子” (エチケ

ット袋)，在机头右侧发现那里有一个地方在不断地滴油，用袋子接了一些油 (オイル)，将油泼在门上，Julia 用打火机点燃油，终



使いますか?

YES NO

于将冻住的门把解冻，可以进入了。

(注：除了 Julia 使用小刀与打火机的剧情外，其他事件可由任意一名角色完成。)

(SAVE)

SEGMENT 4



Pachamama 进入驾驶室，发现机长还活着。从他那里了解到飞机是从中部爆炸的，这就更加肯定了

Pachamama 与 Katon 的看法。Pachamama 试图通过飞机的无线电与拯救队联系，结果发现无线电没有电力支持，无法接通。而这时 Katon 隐隐约约地听到从远处传来的直升机轰鸣的声音。

Steve 欣喜的认为是拯救队来了，而 Katon 却觉得有些可疑。拯救队来得也太早太快了……马艾鲁看到飞来的直升机后顿觉不妙，那直升机上竟有一名士兵向他们扫射，当场打死了正在雪地中央大声呼救的机长。Katon 与 Steve 躲得及时，又逃过一劫。原来那直升机上的竟是默鲁扎的政府军！直升机不断的在 Katon 他



们头顶上盘旋。Steve 提议让 Pachamama 与政府军谈判，也许还有一线生机。但无线电没有电源，根本无法与政府军通话。Katon 猜测既然机头在这里，那么电源箱也一定不远，于是众人向另一侧的山谷进发，寻找电源。终于，Katon 在一个山崖顶上找到了电源箱，立即交给 Steve，Steve 返回机头处将电源箱装到了机头左侧部分，再进入机舱内打开了无线电。但由于现在身处南美，语言不通，无法理解对方的意思，只有让 Pachamama 来与其交涉。(SAVE)



们头顶上盘旋。Steve 提议让 Pachamama 与政府军谈判，也许还有一线生机。但无线电没有电源，根本无法与政府军通话。Katon 猜测既然机头在这里，那么电源箱也一定不远，于是众人向另一侧的山谷进发，寻找电源。终于，Katon 在一个山崖顶上找到了电源箱，立即交给 Steve，Steve 返回机头处将电源箱装到了机头左侧部分，再进入机舱内打开了无线电。但由于现在身处南美，语言不通，无法理解对方的意思，只有让 Pachamama 来与其交涉。(SAVE)



言不通，无法理解对方的意思，只有让 Pachamama 来与其交涉。(SAVE)



SEGMENT 5

Pachamama 与政府军似乎已经谈妥，从直升机上放下一根绳索，滑下一名士兵，Pachamama 一人站在下面等着与他面对面的交涉。Katon 等人则在后面的岩石处静静观察。Pachamama 回过头来轻轻地摇了摇头……似乎是“别过来”的意思，众人正在议论之时，那名从直升机上降下来的士兵缓缓地举起了左手……直升机上的另一名士兵立即开枪向 Katon 那边射击！原来这竟是一个政府军的圈套！



Pachamama 大声质问那名士兵为何不守信用，但那名士兵并不理会，伸手想抓住 Pachamama，Pachamama 转身就跑，那士兵毫不犹豫的举枪向 Pachamama 的背后瞄准……枪声响了，倒下的却是那名士兵，原来是马艾鲁



及时开枪救了 Pachamama。马艾鲁又向着直升机连开数枪，可惜因为是手枪的关系并没有给直升机造成什么伤害，机身只是震了几下，从机舱内掉下一根雪橇棍。

直升机并未飞远，仍在附近盘旋。Katon 在山谷里两个山崖的中间找到了那根雪橇棍，再利用登山手

套爬上中间的山崖，用雪橇棍得到了救生艇（救命ボート）。而 Julia 在山崖的另一边找到了飞机的另一部分残骸，而盘旋的直升机放下的绳索并未收回，仍然垂在直升机下方，Katon 与 Julia 商量一番，决定好好利用一下地形的优势。Katon 爬上中间的山崖，居高临下观察直升机的行动。Julia 则在山崖下方飞机的残骸部分等待时机。在直升机的绳索与残骸重合的那一刻迅速将绳索绕在上面（先靠近残骸，等到绳索靠近残骸时将浮标指向绳索，成功的话会出现“1”，再按○键即可），使直升机不能自由移动。这时在山崖上的 Katon 迅速将手中的充气救生艇抛向直升机……直升机失去平衡能力，坠毁山谷。另一边马艾鲁已经支持不住，在 Pachamama 的怀里永远的闭上了双眼……

套爬上中间的山崖，用雪橇棍得到了救生艇（救命ボート）。而 Julia 在山崖的另一边找到了飞机的另一部分残骸，而盘旋的直升机放下的绳索并未收回，仍然垂在直升机下方，Katon 与 Julia 商量一番，决定好好利用一下地形的优势。Katon 爬上中间的山崖，居高临下观察直升机的行动。Julia 则在山崖下方飞机的残骸部分等待时机。在直升机的绳索与残骸重合的那一刻迅速将绳索绕在上面（先靠近残骸，等到绳索靠近残骸时将浮标指向绳索，成功的话会出现“1”，再按○键即可），使直升机不能自由移动。这时在山崖上的 Katon 迅速将手中的充气救生艇抛向直升机……直升机失去平衡能力，坠毁山谷。另一边马艾鲁已经支持不住，在 Pachamama 的怀里永远的闭上了双眼……



(SAVE)



SEGMENT 6



马艾鲁永远的留在了 ACONCAGUA, Pachamama 亲手埋葬了马艾鲁。这时 Steve 跳出来指责 Pachamama, 认为这一切都是她造成的。甚至说出“交出Pachamama对大家都有好处”的话。Katon 等人并不认同 Steve 的观点, Julia 认为就算是将Pachamama交出去, 大家作为目击者也是死路一条。只有齐心协力才能离开这里。众人正在计划下一步的行动时又飞来了一架政府军的直升机, 众人刚刚舒缓的神经再次紧绷起来。Katon 走入右面的通道, 发现前面的山崖有一道很大的裂缝, 正在观察之时从

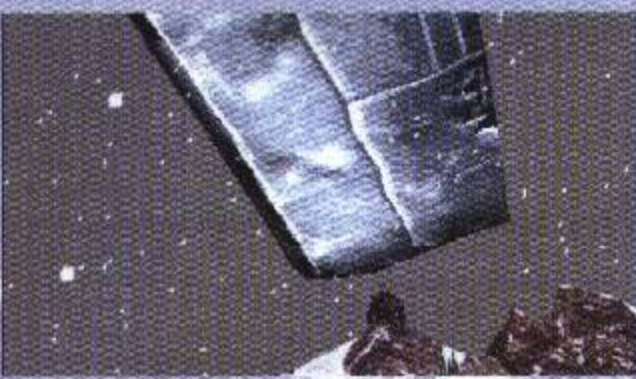
身后传来一个陌生男子的声音, 那名男子自称是美国商人Lopez, 也是空难的生还者。现在逃生的队伍越来越大, 已增加到5人, 但逃生的机会却似乎越来越小……众人从右边山崖绕到崖顶, 那里直直的插着一个大



机翼, 看样子只要推倒那个机翼就能搭出一条通向另一山崖的桥。但Katon等人怎么也推不动, 而Lopez却轻松的将这件事完成了——看来他不光是个大个子, 更是个臂力惊人的家伙。 (SAVE)

SEGMENT 7

众人通过了用机翼搭成的桥后, 为了不让政府军有机会追上他们, Lopez 又顺手将机翼推到了崖底。来到另一座山崖后, Steve 在左边的崖壁边找到一个箱子, 用工具打开之后得到一瓶“酸素”, 与



与此同时Julia在右边发现了一个持枪的哨兵, 只有解决掉他才有可能通过这里, Julia悄悄靠近那哨兵, 趁他不备一刀结果了他。(自动抽出



刀后选择使用刀) 干掉哨兵后Julia回去告诉众人, 看着Julia转眼之间杀死一个人, 众人似乎都有很多感慨……而 Steve 与 Lopez 则因为



Julia杀人“太过老练”而对Julia的真实身份起了疑心……再往前进时发现又有一名哨兵守在一个角落里,

而且身边也没有什么可以躲藏的地方。不过一旁有一个可以爬上去的高崖, Katon 爬上去后发现下面就是哨兵站的位置, 并且哨兵身旁有一堆正在燃烧着的飞机残骸, 似乎可以利用一下? 从高崖上下来, 与 Steve 对话, Steve 将“酸素”交给了Katon, Katon再次



爬上高崖, 在另一边将酸素抛向燃烧着的残骸, 大爆炸将哨兵炸飞, 又解决一个。Katon 爬下山崖后继续向右, 在不远处找一个军用帐篷, 里面有一捆绳子。在帐篷的左边又有一个可以爬上去的高崖, 爬上去之后Katon发现这个高崖连着一个巨大的机翼, 机翼下站着一个拿步话机的哨兵, 只要拿到这个步话机就意味着能够更快离开这座噩梦雪山。但这次没有酸素可用, 在爬上来的崖边找到一块大石头, Katon将绳子绑在石头上, 将绳子放了下去, 把Julia弄了上来, 接下来…… (SAVE)



扣去不少体力。这时可以到另一条通道在一具尸体旁找到一个回复剂补充体力。之后众人在哨兵站岗的位置找到了一份军事地图, 从这份地图上 Julia 得知附近有一所通讯站, 而且守卫松懈, 可以尝试潜入。而 Lopez 看到 Julia 竟然如此熟悉专业的军事地图, 再次心生疑心, 并质问Julia的身份, 最后还是

SEGMENT 8



Julia 从机翼残骸上飞跃下去一刀解决了那名士兵, 拿到了步话机。Steve 修好后却发现步话机的信号太微弱, 只能同军方联络。Pachamama接过步话机冒充士兵与政府军对话, 得知不久之后政府军将到达这里!

众人继续向右行, 发现路口又有一个哨兵守着, 在离哨兵不远处有一层没有山崖支撑着的厚厚积雪……Katon 决定冒一次险, 绕到哨兵对面的山崖上故意



让哨兵发现, 哨兵会往前走几步再开枪, 连续三次哨兵就会踩到那层没有支撑的“空心雪”, 下场可想而知。不过经过三次赌命般的冒险, Katon 也被

扣去不少体力。这时可以到另一条通道在一具尸体旁找到一个回复剂补充体力。之后众人在哨兵站岗的位置找到了一份军事



地图, 从这份地图上 Julia 得知附近有一所通讯站, 而且守卫松懈, 可以尝试潜入。而 Lopez 看到 Julia 竟然如此熟悉专业的军事地图, 再次心生疑心, 并质问Julia的身份, 最后还是

Pachamama 为 Julia 解了围, Julia 到达右边通路尽头处发现一名士兵, 这时需要如同《MGS》一般, 在那名士兵折返后先躲到更靠近士兵的一块大石头后, 等待合适时机干掉他。 (SAVE)



SEGMENT 9



Julia 等到士兵再次转过身时一刀解决了他，不想从身后又出现一名士兵，而 Julia 竟然冲过去抢在士兵开枪之前干掉了他！但那士兵临死前仍然扣动了扳机，枪声惊动了山下巡逻的一队政府军，迅速地朝枪声方向跑来，根据 Steve 的计算，他们只需两分钟就能到达，换句话说，Katon 他们摆脱困境的时间只有两分钟……Katon 在一旁的军用帐篷里又找到一瓶“酸素”，之后返回刚才他拿到回复剂的地方，从那里

的斜坡上去，找到一个燃烧着的飞机残骸，在残骸前使用酸素，引发的大爆炸造成雪崩，将正在上山的那队政府军卷下山崖。



(SAVE)

SEGMENT 10

众人发现通讯站就在不远处，Julia 决定先独自前去调查一番，她的举动越发引起 Lopez 的怀疑，Lopez 再次质问起 Julia 来……

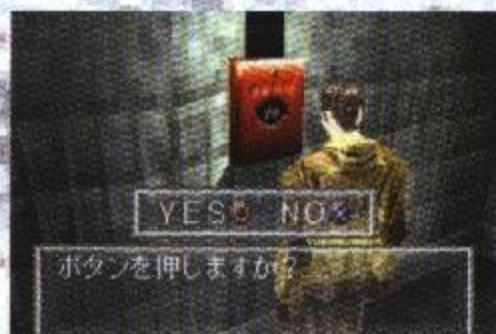
在干掉了一名士兵后，众人来到了通讯站，Julia 发现入口处有一名士兵守卫，而那名士兵周围并没有可以隐蔽的地方，但在通讯站的另一侧发现了一条可以上屋顶的梯子，Julia 爬上去后来到与入口平行的那一侧，从士兵头顶上飞跃下来，干掉了士兵。入口处有一个密码锁，这可是 Julia 无法用小刀就能解决的，还是 Steve 来做吧。



(SAVE)

SEGMENT 11

Steve 解开了密码锁后，众人围在门前，迟疑着是否进去。Julia 主张进入夺得通信机，而 Lopez 则担心里面可能有危险。



Katon 与 Julia 一同进入了通讯站。

Katon 发现通信室的门是锁着的，而透过窗户看到只有通讯员一个人在里面——如何引诱他出来呢？在另一间仓库房里 Katon 发



现了一个报警装置，他立刻想到了个好主意……

Katon 先让 Julia 进入厕所里，接着他就按响了警报，通信室里的通讯员透过监视器什么也没有发现，以为只是报警器的误操作，便起身出



门关掉位于厕所旁边的报警器电源，这时 Julia 从厕所里冲了出来（——……），用刀架住了通讯员。（在厕所小便器附近等到通讯员接近后选择使用刀）终于可以进入通信室了。(SAVE)



SEGMENT 12



Katon 等人……Steve 走到通信机前操作，但是发现必须先输入一个密码才能使用，可是密码是什么呢？Pachamama 从“寝室”里找到



众人将通讯员绑了起来，可他什么也不肯说，只告诉 Pachamama 空难的确是政府军所为，而现在则在计划着杀掉

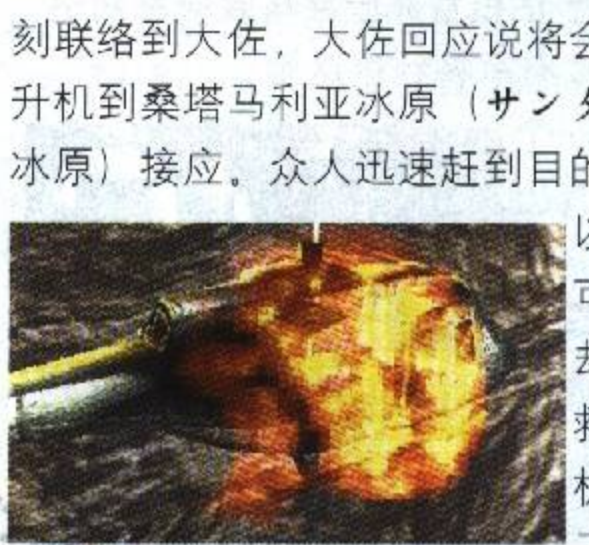


一本日记，上面反复提到一个女人的名字……将这本日记上的名字交给 Steve（与他对话即可），果然接通了通信机，但是麻烦又来了：信号不能发出去……

Katon 拿起桌上的钥匙，出了通信站，爬上刚才 Julia 到过的那个二楼平台，



那里还有一个电力室是可以利用手中的钥匙进入的。先关掉天线的电源，之后利用“登山手套”从通信站左侧的山崖那里爬下去，将天线的方向调整至东南（南东）方向。之后返回电力室，打开电源。这时 Steve 那边就可以正常的发送信息了，Pachamama 立



刻联络到大佐，大佐回应说将会派出直升机到桑塔马利亚冰原（サンタマリア冰原）接应。众人迅速赶到目的地，本以为终于可获救，却目睹了救援直升机被火箭炮击落的惨景，希望又破灭了。

(SAVE)

DISC1 完

SEGMENT 13



こちらに向かって来るぞ!
とにかく、逃げるんだ!

直升机被击落，而敌兵也从山脚下赶了过来。众人从一旁的斜坡逃走，来到一条矿山前的山路。Julia找到一桶汽油在桥上点燃，以阻止追兵的前进。再向前行，发现有个路牌，指明向左是下山的路，而向右则是进入矿山。当然是先向左行了，不过还没走多远众人便发现前面被巨石挡住，无法前进，只有折回，在矿山周围分头调查。Pachamama沿着通向右边的铁轨来到一间木头搭建的小



ということは、あの施設での通信を
傍受されていたんじゃないか

屋，从桌上的日记得知这座矿山还有另一崖下通道。在一旁还有一个医药箱，可以派体力低的角色到这里进行回复。最后在柜子里找到一瓶“机械油”，就可以



機械油を
手に入れた



离开了。出门后往回走，拐到右边一辆报废的卡车旁，在车头那里使用“机械油”，可从车内拉出一条长绳。Steve从这条长绳爬下，在一个已损坏的采矿车旁使用自己随身所带的“工具”，取得“车轮”。



(SAVE)

SEGMENT 14

Steve刚拿到“车轮”，就发现政府军已到达刚才他们经过的那座桥上，追上他们只是时间问题。Steve爬上山崖将情况告诉众人，危机将



だいたい、ナイフ一本で
人を簡単に殺すジャーナリストが

已……Katon阻止了这场争执，毕竟现在逃命要紧。

Katon在铁轨的尽头找到一个翻倒的矿车，没有轮子，立刻叫来Steve，安上他刚得到的“车轮”，再由身强力壮的Lopez将矿车扶了起来。Steve在来的途中发现一个被折断控制杆的铁轨扳道器，在对面不远处还有一根摇摇晃晃的



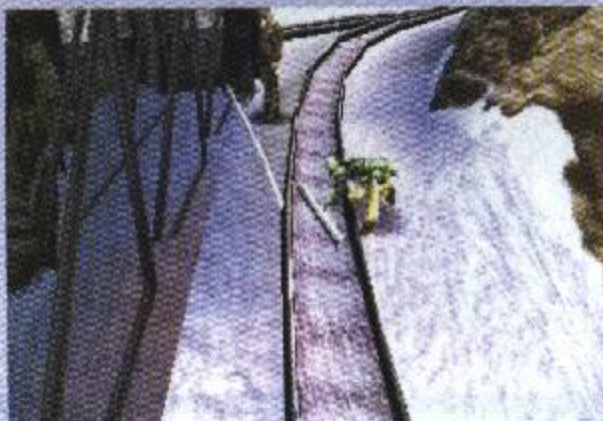
至。Steve却在这时一个劲地说着“Julia是奸细”这样的话，而且对于Julia的身份再一次公开质疑。Julia则解释自己不过是用最简单有效的方法求生存而已。



使いますか?

YES NO

铁棒，于是在Lopez扶起了矿车后便让Lopez将那根铁棒折弯在铁轨上（与Lopez对话，之后控制Lopez去调查铁棒即可），同时Steve将另一个扳道器的控制杆扳向左，在矿车旁的Katon推动矿车，矿车由于斜坡的作用



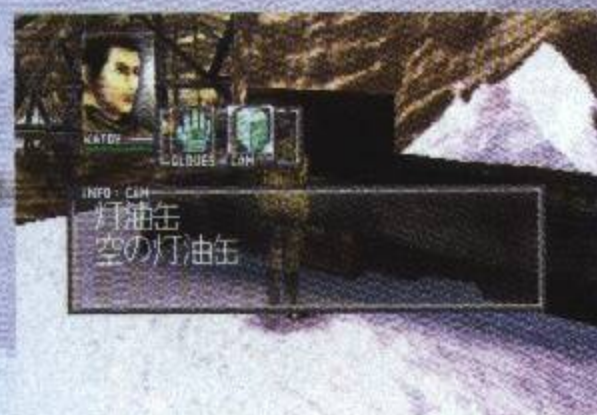
飞驰而下，将倒在铁轨上的铁棒碾断后停在了铁轨另一端的尽头处。Steve拾起铁棒，用他的工具将铁棒装在那个被折断控制杆的扳道器上，但仍然无法扳动。Pachamama将刚才剩下的的一些“机械油”倒入扳道器，

终于将控制杆扳向右边。Lopez再将矿车推回原来的起点，再将矿车推动，由于扳道器的作用，矿车直撞向封着的矿洞大门。



(SAVE)

SEGMENT 15



灯油缶
空の灯油缶

矿车顺利的将矿洞大门撞开，众人正准备继续前进，这时Pachamama从手中的步话机中得知政府军很快便会扑灭桥上的大火的消息，为了不再有后顾之忧，Katon决定利用矿车里剩下的一点炸药将大桥炸断。Lopez在矿洞的架子上找到一个空的灯油罐，交给了Katon，Katon回到那辆报废的卡车旁，利用空的灯油罐装了一些车内剩下的汽油，这时传来政府军将火扑灭的坏消息，只有一分钟的时间去完成剩下的事情：再回到矿洞口，把汽油浇在洞口边被冻住的



ライター
ライター専用のオイル缶

扳道器上，再由Julia用打火机点燃，终于可以扳动扳道器了，最后Lopez将矿车用力推了出去，矿车急速冲向大桥，成功将大桥炸断，



政府军全部掉至桥下。

虽然又解决了一批追兵，但是，Pachamama是否能够赶上明日于默鲁扎首都举行的独立日庆典呢？ (SAVE)



「大炎はほぼ鎮火しました！」



…そうね、独立記念日までにも
もどらなければ、意味がないの

SEGMENT 16

Steve 对于目前既没什么装备又没食品的现状感到相当绝望，在一旁不断地喋喋不休，而 Pachamama 显然是受到 Steve 的影响，再加上担心自己如果赶不上独立日的庆典，那么默鲁扎有可能再度爆发内战，自己的努力也就白费了……正在 Pachamama 对前景感到绝望之际，Katon 的一句



“People need you, Pachamama” 的话使她重新振作起来，为了默鲁扎的人民，也为了自己，不能放弃任何生存下去的希望。

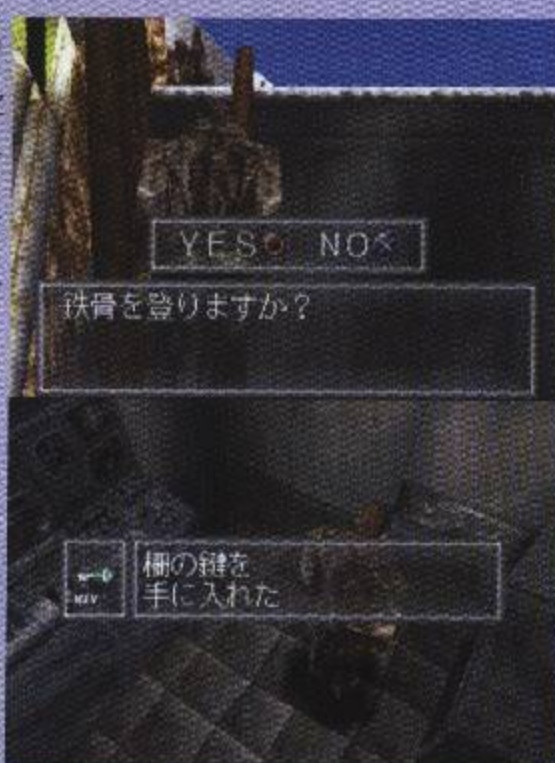
众人继续前行，不久面前出现一座吊桥，吊桥破旧的样子让众人无法相信可以顺利通过。Katon 决定自己先试着走过去，结果刚走到吊桥中部，众人所担心的事情还是发生了，年久失修的吊桥由于绳子禁不住负荷而断掉，还好 Katon 及时



抓住了吊桥的木板，爬了上去，到达对面，不过，看样子其余四个人是无法用吊桥走过来了。

Katon 独自向前走，进入不远处的屋子，找到了一箱“汽油”。爬上二楼，在二楼平台上找到一个运输小物品用的吊

箱装置，将吊箱从对面的矿洞里拉出来，把“汽油”放了进去，另一边 Lopez 来到右侧的一间小屋外，这间屋有左、右两扇门，左边的门可以进入，有一个发动机样的装置，但没有燃料。右边的门则被锁住，Lopez 绕到屋子的最右边通过窗户往屋里看，发现这间屋是有一个天窗的，于是他再绕到左侧，将屋旁竖着的钢条推向屋子，使之形成一个可以往上爬的斜梯，爬上屋顶后从天窗进入屋内，找到一把钥匙“栅之键”，出门，使用“栅之键”打开小屋左边的矿洞铁栏，不过矿洞里太黑，只有 Julia 可以进入。（使用打火机）进入矿洞，往里走，可看到一个运输用的吊箱，这个吊箱正是连接 Katon 那一侧的，Julia 将吊箱拉过来，得到“汽油”。



有了汽油这样的燃料，当然是进入小屋左边门将汽油倒入发动机了，再让 Steve 过来对发动机里进行一番调节，之后再回到右边的房间时，开启电源，矿洞里的照明系统终于可以使用了。Steve 进入矿洞，向右前进，可发现一个水泵，使用水泵将水抽去，再让 Julia 过去，深处仍然没有灯，Julia 使用打火机继续向前，在尽头处找到了个装有炸药（ガンリタンク）的箱子。

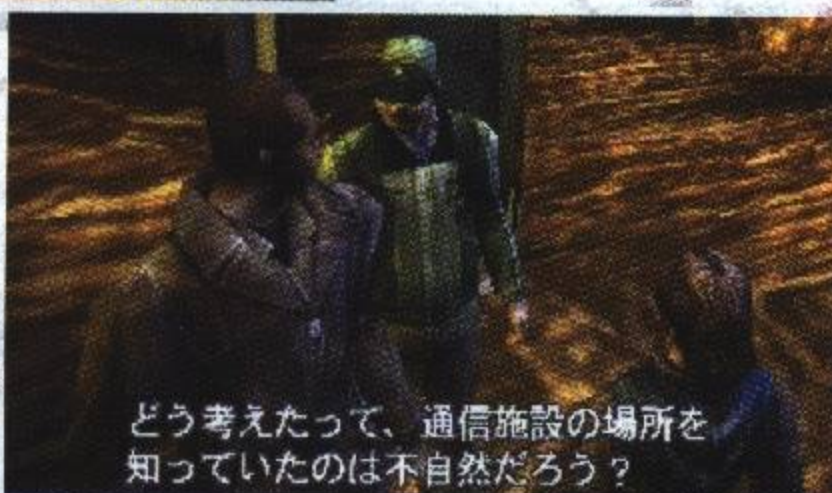
(SAVE)

SEGMENT 17



Julia 刚刚拿到炸药，准备往回走，刚走到洞口处上方塌下大量的石头，将洞口封住。在外面的 Pachamama 听到巨响后连忙赶过去，又叫来 Steve 与 Lopez 过来帮忙，想不到 Steve 在这个时

候还在计较 Julia 的身份问题，似乎将 Julia 为大家所做的事情都抛在脑后，说出“Forget her”如此过分的话，一旁的 Lopez 也顺着 Steve 的意思，不肯帮忙。



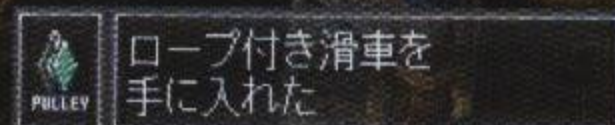
Pachamama 又气又急，决定自己去想办法，Lopez 见状也有些于心不忍，决定帮忙。

由于矿洞内左边的通路的石头塌了下来，可以通过了，Pachamama 在里面找到了“滑轮”和“手斧”，将“手斧”放入



另一边洞口的吊箱，另一边的 Katon 将吊箱拉了过去，得到“手斧”。之后 Pachamama 出了矿洞，在小屋右边发现了个升降机，但因为没滑轮状的装置无法使用。

Pachamama 想将手中的“滑轮”装上去，无奈自己个子太矮无法装上，叫来 Lopez，将滑轮交给他，这才将滑轮装了上去。Katon 拿到“手斧”后回到断了的吊桥处，在一旁的崖壁上使用“手斧”便可以到达另一边，Pachamama 告诉 Katon 刚



才发生的情况，Katon 来到升降机处，利用“登山手套”爬了下去，找到了 Julia。

(SAVE)

SEGMENT 18

Katon 找到 Julia 后，爬回地面，众人一起用绳子将 Julia 拉了出来。Lopez 直接向 Julia 询问她的身份问题，而 Katon 也认为既然大家一起出生入死，也没有什么不能说的。Julia 这才缓缓说出自己的真实身份，竟是美国中情局 (CIA) 派来确保 Pachamama 安全到达默鲁扎首都的特工。



在小屋旁的岩石处使用“炸药”，炸药爆炸，但是仍然没有能够完全将岩石炸开。另一边，Steve 进入矿洞，来到 Pachamama 刚才取得“手斧”的地方，想操作运输带，但是发现运输带的电力供应有些不太正常，Julia



Julia 与 Katon 对话，将炸药与打火机交给 Katon，让他到对面炸开一条通路。Katon 利用“手斧”再次回到断桥另一边，



前没走多远，迎面走来一名受伤的游击队队员，Pachamama 同他对话得知政府军就在前面不远处的村子里，残杀村民无数……说完就因失血过多而死去。

(SAVE)

SEGMENT 19

众人走到村子外，由于从刚才死去的游击队员口中已经得知村子里停有直升机，想要以最快的速度到达默鲁扎，直升机是最好的选择。村口有一名政府军士兵把守，还是由 Julia 负责解决，但是继续前进之后 Julia 发现村子里有不少政府军士兵在里面，无法再用小刀来解决一切了。Katon 爬上入口处的崖壁，从另一边爬了下去，在途中还看到一名士兵站在火堆旁。爬下去后在旁边的帐篷里找到了“酸素”，故技重施，利用“酸素”炸死了那个倒霉鬼。这时与他相对的另一名士兵就可以由 Julia 去暗杀了。解决后 Julia 在士兵守卫的帐篷里发现了“大槌”与“医药箱”。另一边在崖壁上的 Katon 发现了一个裂痕的拱形石桥，而桥



下正是几名政府军士兵站岗的位置……从 Julia 那里得到“大槌”，再爬上崖壁，使用“大槌”将那个有裂痕的拱形石桥锤垮，将桥下的士兵砸死。之后原路返回，将“大槌”交给 Lopez，由 Lopez 利用“大槌”将那些巨石锤开，弄出一条通路。(SAVE)



SEGMENT 20

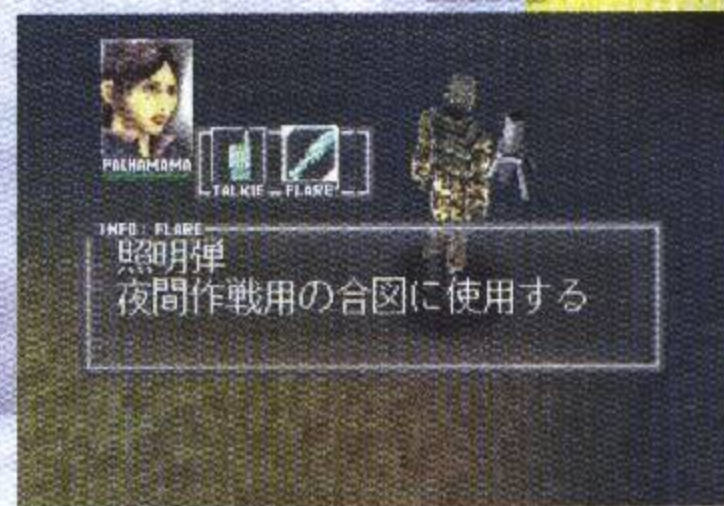
政府军将村子里士兵被杀的情况认作是游击队“有计划”的行动，于是请求援军前来协助。众人来到政府军的营地，Katon 向左前行，发现前面有大量士兵守卫，想直接

通过似乎不太可能，但一旁的崖壁可以爬上去，Katon 爬上去后由另一边下来，躲过一名士兵之后在帐篷里发现一套政府军的军服，将军服带回到众人前，军服是小号的，只有 Julia 与 Pachamama 才

能穿，而 Pachamama 又懂得西班牙语，能与政府军交流，于是 Pachamama 在考虑再三后决定入虎口冒一次险。Katon 将军服交给



是请求援军前来协助。众人来到政府军的营地，Katon 向左前行，发现前面有大量士兵守卫，想直接



Pachamama，Pachamama 在帐篷里换上军服，进入政府军营地，在与士兵对话后得知请求援军的信号是发射信号弹，接着她又在那名士兵身后的第二名士兵那里得到“信号弹”，继续向前走，通过军用货车旁的通道，在帐篷旁找到信号弹发射器，于是 Pachamama 将信号弹发射出去。

(SAVE)

SEGMENT 21



よう、見回りの方はどうだい？
こっちは退屈でいやになっちゃうよ



おいおい、このトラック
火薬やら銃弾が、満載されてる

法引爆，Pachamama与对面正在抽烟的士兵对话，与他换防，之后到信号弹发射器旁的帐篷里找到了“电球”，交给Steve。Steve完成引爆装置，在车门前使用自己的工具箱，打开车门，开车冲向政府军营地内部，在撞向营地

信号弹发出后，驻守在营地的政府军撤出去大部分，只留下几名士兵留守。Pachamama与军用货车旁的士兵对话，与他换防，这样其他人就可以从她的眼皮底下安全通过。Steve检查军用货车的货物，竟是炸药！这样一来便有可能将剩下的政府军消灭掉！Lopez问Steve有什么可帮忙的，Steve让Lopez到最右边尽头，找到一个装满汽油的桶，把它扛到Steve那里，交给Steve，Steve发现没有电线，无



おおっりやあああああ！

之前及时跳离货车。货车撞向营地，发生大爆炸，大爆炸引来的游击队击退了幸存的政府军，队长与Pachamama交谈后，将直升机借给Pachamama，以尽快到达默鲁扎。正当众人上



電球を
手に入れた



使いますか？

YES NO X



パチャママ！ よくぞご集事で...

了直升机，都以为结束了这场噩梦之际，Lopez不知从哪里弄了把枪，杀死了飞行员之后又劫持了Pachamama，叫Julia驾驶直升机飞往政府军基地！原来真正的奸细竟是Lopez！

(SAVE)



...そうでもあるし
そうでないとも、言えるな

SEGMENT 22

直升机飞抵政府军基地，Katon、Steve与Julia被关进牢房，而Pachamama则不知被Lopez关到什么地方。

Katon观察了一下牢房，发现牢门左边的墙壁有裂缝，使用“登山手套”爬上去，躲在墙的夹角处，守卫突然发现牢房里看不到人，打开牢门入内察看，被Katon一拳打昏。Katon离开牢房后，发现Lopez身穿军服从更衣室离开，但更衣室门前有士兵守卫，无法进入，只有进入左面通道的门，来到仓库。在仓库内Katon又发现一处墙壁有裂痕，使用“登山手套”爬上去，通过通风口来到火药库。在火药库的桌上找到Julia的打火机与小刀，之后在调查木箱上方的报警器。从火药库离开，在通道尽头处左面终于找到一扇没有锁上的门，进入“宿直室”



ロベス！！
軍装だが間違いない！

在“宿直室”里找到了Steve的工具箱，在工具箱旁Katon找到一本日记，中间有少量可以阅读的英文单词，从这些英文单词中了解到很快这里将会进行



防火演习。之后Katon离开宿直室，沿着火药库门前的通道前进，发现墙上有一个红色的报警器，于是Katon返回火药库，在火灾报警器前使用Julia的打火机，警报拉响，基地内的士兵立即向规定的集合地暂时集合。Katon迅速离开火药库，从刚才有士兵守卫的通道（通道处有木箱）处通过，来到更衣室。在更衣室的桌上得到“基地内部之IC卡”，与此同时，伪火警解除。Katon离开更衣室，躲过士兵的视线，从火药库处原路返回牢房，使用IC卡将Julia与Steve放出来，顺便将本属于他们的道具还给他们。Julia拿回刀后，将回到有木箱的通道处守卫的士兵杀死，再让Steve到火药库对面的控制室门前，使用工具打开门进入控制室。在室内的控制台上，Steve按下右边的按钮，将升降机的门打开，

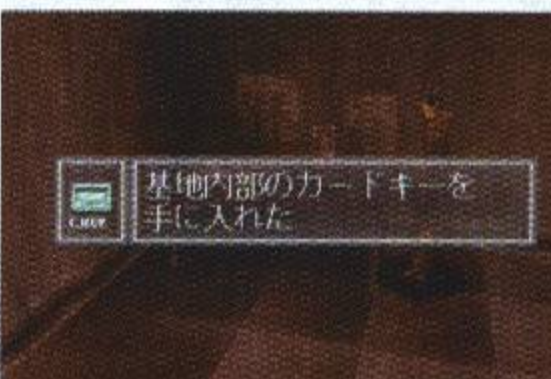


手袋
登山用手袋



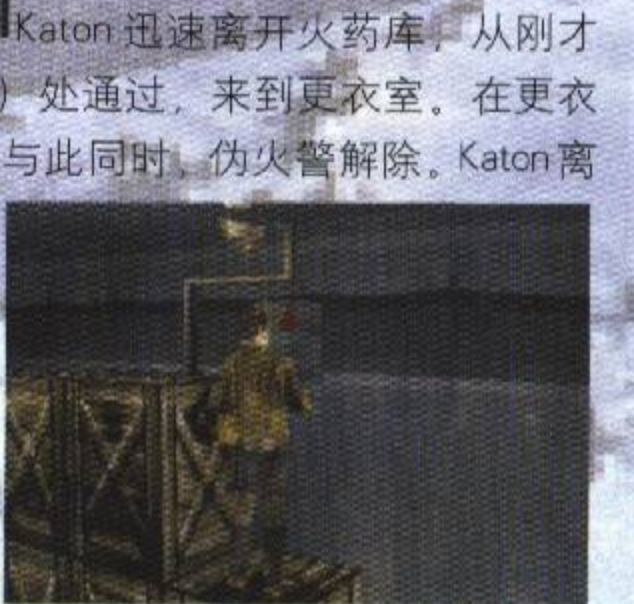
点検、非常ベル、訓練、動作確認？
今から防災訓練でもやるのか？
まずいで、急がないと

升降机位于“宿直室”的对面，Steve将门打开后，Katon与Julia在门关上之前及时进入。在升降机内，正当Katon与Julia不知是上还是下的时候，Steve通过升降机上的扩音器告知Pachamama在最高层。(SAVE)



基地内部のカードキーを
手に入れた

防火演习。之后Katon离开宿直室，沿着火药库门前的通道前进，发现墙上有一个红色的报警器，于是Katon返回火药库，在火灾报警器前使用Julia的打火机，警报拉响，基地内的士兵立即向规定的集合地暂时集合。Katon迅速离开火药库，从刚才有士兵守卫的通道（通道处有木箱）处通过，来到更衣室。在更衣室的桌上得到“基地内部之IC卡”，与此同时，伪火警解除。Katon离开更衣室，躲过士兵的视线，从火药库处原路返回牢房，使用IC卡将Julia与Steve放出来，顺便将本属于他们的道具还给他们。Julia拿回刀后，将回到有木箱的通道处守卫的士兵杀死，再让Steve到火药库对面的控制室门前，使用工具打开门进入控制室。在室内的控制台上，Steve按下右边的按钮，将升降机的门打开，



升降机位于“宿直室”的对面，Steve将门打开后，Katon与Julia在门关上之前及时进入。在升降机内，正当Katon与Julia不知是上还是下的时候，Steve通过升降机上的扩音器告知Pachamama在最高层。(SAVE)

SEGMENT 23

Katon与Julia到达最高层，这时监视器将他们的行动全部摄录下来……另一边的Steve可以立即调查控制台中央，关掉监视器。Julia走入旁边的“制御室”，但室内没有电力供应，只有暂时使用打火机照明。Steve再调查控制台右上方的屏幕，便可打开制御室的电源。Julia调查制御室内的电流控制台，而Katon则在另一边的墙壁上找到一个可以爬进去的通风口。从通风口爬入来到食堂，出食堂，进入一旁的“资料室”，在资料室中找到一个“急救箱”和一些政府军的极密资料。从资料室出来，在右边发现有一块通高压电的电流板，此时另一边的Julia可以



发挥作用了，在推下电流切换杆后Katon经过两次Julia那边的切换来到一扇门前，从门里传来Pachamama与Lopez的对话声，Lopez告诉Pachamama，他加入政府军是为了消灭游击队，似乎这个原因背后还有隐情？Pachamama不肯告诉

Lopez游击队的所在地，就在Lopez举起枪瞄向Pachamama之际，Katon冲了进去，Lopez惊讶于Katon为何能逃出来，不过仍然很冷静的关掉通道上的闸门，Katon在无路可逃的情况下一边避开Lopez的射击一边将Lopez引向电流板上。（靠近Lopez，等到他说出“WAIT”后再往回跑）Julia及时接通电流，终于将Lopez击倒。Katon在找到Pachamama后与Julia一起回到升降机前，进入后Steve通过扩音器告诉Katon他们应该先到天台，在天台有直升机可供离开。但升降机电源在上升中被Lopez关上，他竟然没有死！升降机内，Julia使用打火机调查按钮附近，发现有些文字，但却是西班牙语，只有求助于Pachamama，Pachamama在读懂后得知升降机天井上有一个紧急出口，Katon调查了上方的天井，便使用“登山手套”爬了上去。在爬出升降机后，来到通道尽头，找到“消防水带”，在升降机门口使用，可将Julia与Pachamama拉出来，之后从这间房里惟一的一扇门走出去，就来到天台了。



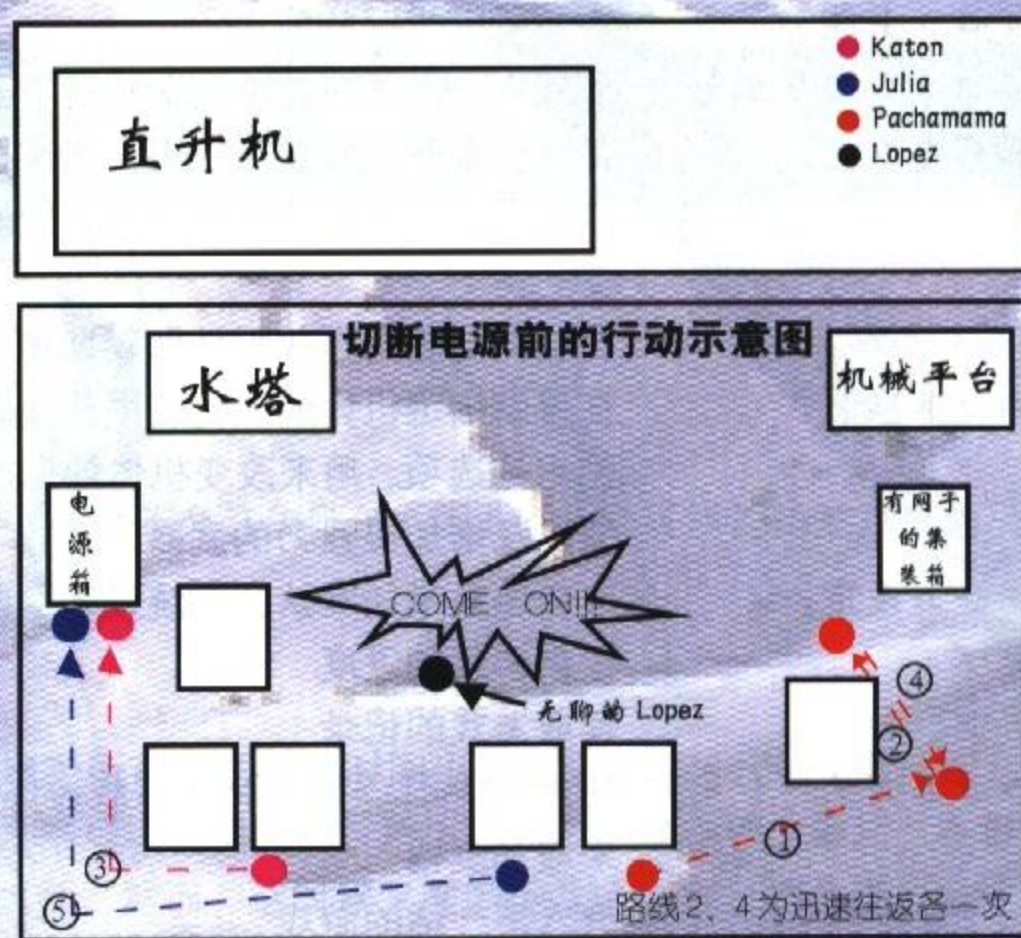
(SAVE)

SEGMENT 24

Katon等人来到天台，一眼便看见了停在不远处的直升机，而这时Lopez却乘另一部升降机来到天台，手持一把冲锋枪，一脸杀气。语无伦次的说出自己投靠政府军的原因：原来在三年前Lopez的家人因为游击队的行动而导致家破人亡，因此他极度憎恨游击队，于是加入了政府军，开始了复仇的行动。而他与Pachamama本没有什么深仇大恨，只是他看到Pachamama认识游击队队长，便决定利用Pachamama消灭游击队。他再次向Pachamama问有关游击队的事情，Pachamama什么也不肯说，Lopez愤怒至极，决定将他们全部杀光。

Lopez站在天台中央，而Katon、Julia与Pachamama则躲在集装箱后面，Katon看到不远处有一个电力控制板，相信将电力供应弄断Lopez想发现他们就不是那么容易了。但Lopez端着冲锋枪可不是吃素的，Pachamama决定吸引他的注意力，以便让Katon顺利到达电力控制板，先向右跑，让Lopez发现，然后在Lopez开火之前折回，而Katon此时可乘机一直跑到左边的电力控制板处，却发现电力控制板上没有开关！Pachamama只有再次吸引Lopez的注意力，让Julia跑过去，Julia用小刀切断了电源，电力中断后，天台一片漆黑，Katon乘机跑到Pachamama那边，找到一个绑有网的集装箱，将网取下，回到电力控制板处，爬上一旁的储水库，Lopez正站在水库下，Katon用网将Lopez罩住，随即跳下去，打掉Lopez的枪，Lopez虽然被罩住，但他很快便摆脱出来，将Katon打倒在地，更掐住Katon的脖子，Julia捡起枪，却因为太黑而无法瞄准……正在这时Steve上了天台，Julia忙叫他去直升机旁的电力控制板处恢复电源，Steve跑到电力控制板处，使用工具恢复了电源，照明系统重新打开，而这也是Lopez最后一次看到亮

光……Julia干脆利落地将Lopez击倒在地，众人向着直升机跑去，Lopez在死前引爆了基地自爆装置……（多老套的手法）只有三分钟的时间！Katon爬上右上方的机械平台，使用吊车搬动钢条在直升机平台与天台之间架起一座“桥”，Pachamama与Julia迅速通过，轮到Katon时“桥”下火光冲天，无法通过，Katon聪明的利用左边储水塔里漏出来的水将自己浑身弄湿，从桥上从容不迫地走了过去（酷！），众人上了直升机，在基地大爆炸前一刻成功脱逃！



END

直升机飞到默鲁扎首都的独立纪念广场时，大批的民众与政府军正处于对峙中，大规模的内乱似乎不可避免？当人们看到Pachamama从直升机走下时，纷纷欢呼起来，拥向Pachamama，完全不理睬另一边的政府军。而政府军的部分士兵也开始动摇起来，留下枪跑了过去一起欢呼，一起歌颂“自由女神”。默鲁扎终于从黑暗中走了出来，人民迎来了希望。

不久之后的大选，Pachamama当选为总统，她在ACONCAGUA的经历，被Katon以文字记载下来成为一段传奇，人们不会忘记在南美有一位领导人民追求自由的“自由女神”……



后记

游戏难度不高，但谜题的设计个人认为是非常有特色的，至少是目前来说“最符合现实”的谜题设计，仿佛都可以再次重现一般。但是游戏进入后半段后，谜题就不那么可信了，如Katon与Lopez对决那一幕，Julia是如何知道Lopez刚好踩上电流板呢？而且那一幕Katon躲Lopez的子弹也真是酷得可以，够狠！Katon要么改名为Neo，要么Lopez就是超级近视——距离两米不到居然就打不中？完成游戏后不禁自问：如果自己遇上这样的情况又会怎样呢？如果没有Katon登山的特技，恐怕多半连Nakayama也见不到。如果没有Steve，就不能救出Julia，没有Julia，那跟本就是……如果玩者在中途GAME OVER，会看到一句此游戏最想表达的一句话：

ONE PERSON COULD NOT SURVIVE EITHER!

超级机器人大战α 完全攻略



PS	BANPRESTO	CD-ROM
	游戏类型: SLG	发售日: 5月25日

《超级机器人大战α》前期攻略补完计划

D·S在这里首先向全国的广大机战迷致以十二万分的道歉。由于上一期准备的不够充分，导致攻略中的部分内容产生了一些偏差，并且在制作这期的攻略时又得到了许多新的资料。有鉴于此，在开始这期的完全攻略以前，我们将这些资料重新整理，以供参阅。

游戏基础知识

战斗后的基地视窗解说(7月号53页)

ユニット能力	查看机体的能力以及改造情况
ユニット改造	对机体进行十阶段的改造
武器改造	对武器进行十阶段的改造。当出现将某武器强化至最高等级时，可能会出现新武器，并在投入开发资金后，可以继续强化这种新武器
パイロット能力	查看驾驶机师的能力
パイロットのりかえ	改变同一系的机体的驾驶机师
妖精のりかえ	圣战士系专用的选项，用来选择妖精协助的机师，即在战斗中使用两人份的精神指令
強化パーツ	在机体上装备强化配件和辅助道具
ユニット換装	在得到指定机体的强化装甲部件后才可以使用的选项，用来改变机体的形态和能力值以及增加更强力的武器
システム設定	改变游戏最初默认的系统设定
セーブ	记录游戏的进度
ロード	读取游戏的记录
ポケットステーション	使用POCKET STATION来下载迷你游戏，用来增加金钱
次のマップへ	进入下一话的游戏

游戏中全能力解说(7月号53页)

机师特殊技能一览表

底力	当机体的HP下降至1/8以下时便会发动，攻击时命中率会增加30%，会心一击率增加50%，防御时回避率增加50%
カッツ	“底力”的强化版。当机体的HP下降至1/4以下时便会发动，攻击时命中率会增加50%，会心一击率增加50%，防御时回避率增加50%
勇者	拥有此项特殊能力的机师在战斗中将所乘坐的机体在同己方机体相邻的位置选择“待机”，可以提升驾驶着他相邻机体的机师的气力
两回行动	当机师的等级达到一定的水平时，便会学得。作用是在一回合内行动两次。

机体特殊技能一览表(以下所有同防御有关的机体特殊能力在发动时，所抵消攻击力是指经攻击力计算方程式计算后，对造成机体的实际的伤害值。另外所谓激光类武器是指射击系武器名称后加“B”字的那一类。)

グラビティ・ウォール	拥有此特殊技能的机体，会使攻击力在1500以下的全属性攻击无效化。气力在120以上时发动，消耗EN5点
グラビティ・テリトリー	拥有此特殊技能的机体，会使攻击力在2000以下的全属性攻击无效化。气力在120以上时发动，消耗EN5点
イメーシャルキャンセラー	拥有此特殊技能的机体，会使攻击力在2500以下的全属性攻击减轻。气力在130以上时发动，消耗EN5点
ピンポイントバリアー	拥有此特殊技能的机体，会使攻击力在1800以下的全属性攻击无效化。气力在110以上时发动，消耗EN5点
念动フィールド	拥有此特殊技能的机体，会使攻击力在1800以下的全属性攻击无效化。气力在110以上时发动，消耗EN5点
マジンパワー	铁甲万能侠系的特殊能力。只要机师的气力在130以上时就可以发动，使攻击的威力上升到1.25倍
AT フィールド	EVA系列机体和使徒的专用特殊能力，会使4000以下的全属性攻击无效化。气力在100以上时发动
オーラバリア	圣战士系机体的特殊能力，会使3000以下的激光类武器的攻击无效化。气力在105以上时发动，消耗EN5点
1フィールド(v)	v高达独有的特殊能力，机体会吸收攻击力2500以下的激光类武器的攻击，就是超过吸收能力的攻击也会减轻2500点的损伤，消耗EN10点
S2 机关	初号机独有的特殊能力，在后期故事中取得，得到后可以不用接驳电缆，自由行动。

强化部件一览表(7月号54页)

1フィールド发生装置	使激光类武器攻击力减少2000，消耗EN10点
対ビームコーティング	使激光类武器攻击力减少1500，消耗EN5点
イメーシャルキャンセラー	在2500点以下的全属性攻击均无效(装甲值的换算也计算在内)，气力值达130时发动。

消耗EN5点

ピンポイントバリアー 在1800点以下的全属性攻击均无效(装甲值的换算也计算在内),气力值达110时发动,消耗EN5点

关于会心一击率的计算(7月号55页)

会心一击率=己方技量-敌方技量+武器会心一击率补正
如果己方技量小于敌方技量,那么会心一击率均等于0.01。

关于《超级机器人大战α》攻略流程表的补正(7月号59页)

在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”后选择“エンジェル・ハイロウを追う”的路线,可以进入分歧剧情第五十八话“胜者と败者に祝福を”;而在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”后选择“アクシズに向かう”的路线则进入另一个分歧剧情第五十八话“神の国への诱惑”,并不是象上期流程表中所划分的超级系和真实系的两条固有路线。

另外在共同剧情第六十五话“ギア・オブ・デスティニー”后,会出现三条分歧结局路线。它们分别是:第六十六话“绝望の宴は今から始まる”和第六十七话“この星の明日のために”(需要熟练度较高);第六十六话“人类に逃げ場なし”和第六十七话“钢の魂”(需要熟练度较低);以及第六十六话“全能なる调停者”和第六十七话“ツト新生”(具体条件不明)。

新要素

同时拥有“奇迹”这项精神指令的男女主角生日及血型组合(7月号56页)

组合1

男主角 4月16日 O型 女主角 7月18日 A型

组合2

男主角 10月20日 O型 女主角 5月21日 AB型

组合3

男主角 9月3日 O型 女主角 11月11日 B型

关于前期攻略中熟练度的补遗

·在共同剧情第十四话“父との约束”中,如果能在第五回合之内,即我方增援出现前把所有的敌人打倒的话,便可以增加1点熟练度。

·在真实系第十八话“ゼータの鼓动”中,在战斗前的选项里选择“ファを出击させない”便可以增加1点熟练度。

·在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”中,不是在4回合内打倒使徒,而是在3回合内打倒使徒才可以增加1点熟练度。

·在选择“极东地区に残る”路线后,第二十一话“兽を超え、人を超え、いてよ神の战士”中可以增加熟练度的方法还有两点。如果把韦莉达(ウイレタ)的机体エゼキエル打倒可以增加1点熟练度,并且把查比洛(ツヤビロ)的机体アボジモーター打倒也可以增加1点熟练度。

根据熟练度的大小而取得的强化部件和资金

·在分歧剧情第十一话“白いモビルスーツ”中,如果熟练度在5以下时过关,可以自动取得强化部件ハイブリッドアーマー和对ビームコーティング;反之,可以取得资金20000元。

·在分歧剧情第十一话“ガンダム强夺”中,如果熟练度在5以下时过关,可以自动取得强化部件アボジモーター和对ビームコーティング;反之,可以取得资金20000元。

·在超级系第十八话“红い稻妻、空飞ぶマジッガーZ”战斗前的选项中,如果选择“グルンガスト贰式の整備を頼む”的话,过关后自动取得强化部件超合金Z和ブースター,而如果选择“グルンガスト贰式の整備を断る”的话,可以取得资金10000元。

·在真实系第十八话“ゼータの鼓动”中,如果熟练度在7以上时过关,可以自动取得资金10000元。

·在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”中,如果熟练度在9以下时过关,可以自动取得资金50000元。

超级机器人大战α完全攻略第二章

第二十五话 シャーキン恶魔の戦い

故事简介

由于煞京(ツァーキン)经过多次的失败,已经令其父王非常不满,所以这次的出击是不允许失败的。因此,此话可以说是煞京的最后一战。不过不用担心,驾驶强力的机器人——铁甲万能侠2号的剑铁也会再次出场增援。

战术要点

此战开始时,只有勇者雷登和神宫寺,以及丽会登场。幸好铁甲万能侠2号和维纳斯A也在同一时间出现,战斗即告开始。第三回合,我方增援就会出场,同时驾驶神龙高达的超强力角色——张五飞也会出现。由于此话中他是不可“说得”的,所以可以放心攻击他。最后,在将煞京驾驶的ガンテ击坠后,巨大化煞京就会出现。此时需要使用超级机器人用最强攻击将他击坠。然而,这时候又有新的敌人出现,她是来自旦拜渊洞的嘉拉利亚(ガリラア)。而在一旁的座间翔(ツョウ)只要“说得”她,就可不用作战安全过版。

CHECK POINT

在击坠巨大化煞京后,座间翔(ツョウ)可以用“说得”嘉拉利亚(ガリラア),之后自动过关。

敌方部队表

机体	数量	机师	等级	芯片	机体	数量	机师	等级	芯片
ガンテ	1	ツァーキン	29		ツェンロンガンダム	1	张五飞	30	
ジャラガ	3	人工知能改	27		巨大ツァーキン	1	ツァーキン	29	リペアキットS
アルンス	3	人工知能改	27						
グッオスβⅢ	4	人工知能	26						
ジガール	1	人工知能改	27						
オペリウス	1	人工知能改	27						
ドローメ	6	人工知能改	22						



SUPER 系流程攻略(接上期)

第二十一话 圣战士们 (圣战士们)

注: 在上一话选“EVA二号机输送舰队と合流する”就进入如下路径。

母舰在航行中, 遭遇不明力量而发生空间转移, 来到了地下世界。在与地下世界的一伙势力进行谈判时, 这帮家伙竟然想扣留谈判使者(哎呀, 两军交战, 不斩来使。何况我们还没交战呢?), 多亏座间翔和他的伙伴及时出现, 救我们回到母舰。一看暴露了真面目, 敌人就对我方发动了疯狂进攻。打就打呗! 这年头, 谁怕谁?

获得芯片
 マグネットコーティング
 マグネットコーティング

驾驶员
 パーン
 トッド

要点:

- 1 如果你在前面的关中Lv练的比较低, 这一话就有些难度了, 因为敌人全部是圣战士系的。
- 2 该话中出现的托度(トッド)以后是可以说得的, 条件是必须在该话中让座间翔与托度发生战斗。
- 3 敌方母舰ウイル・ウィブスのHP实在太多, 皮又够厚, 且HP降至一半以下便会逃跑, 注意将其HP降至一半左右时, 让攻击力高的机体对其一击必杀。
- 4 用座间翔攻击托度, 可增加熟练度1点。
- 5 在这里提醒大家一下, SRX队的教官イングラム是奸细, 以后会背叛, 所以不可让他耗EXP, 不过在此之前, 我就一直让他坐冷板凳, 不是有先见之明, 而是他太帅, 少爷我看不顺眼。



第二十二话 艾莉的灵力 (エレの灵力)

从座间翔的口中, 众人得知地上世界的战争对地下世界也产生了影响。为了探寻究竟, 大家决定去找拥有灵力的艾莉公主。在前往她住处的途中, 遇上了敌人的阻击, 于是一场突破战展开。

获得芯片 无

要点:

- 1 在这一话里, 切不可攻击托度(トッド), 连反击都不行。一定要做到拳来防御, 腿来回避, 否则以后就无法说得他了。
- 2 这一话中, 4回合内过版, 就可提升熟练度2点, 6回合内则可得1点。所以在这话前, 最好给队员装备些提升移动力的芯片。



第二十三话 ナ之国的女王 (ナの国の女王)

经过爱莉的解释, 原来是一头雾水的我似乎明白了一点。原来地下世界的主神奥拉似乎也知道了地上世界的动荡, 她将找出她选定的圣战士并赐予力量, 去维护世界的和平, 而这个救世主就是座间翔。(没搞错吧, 他也能当圣战士? 救世主是我才对!) 带着一丝对奥拉的不满, 我带队离开了爱莉公主的住处。归途中遇见我们的敌人, 他们正准备攻击一艘落单的军舰, 不必犹豫, 该是让奥拉看看谁是真正的救世主的时候了。

获得芯片
 バイオセンサー
 サイコフレーム

驾驶员
 シュージイ
 ショット

要点:

- 1 作战前有一选项, 选第二项让她退却, 可增加熟练度1点。
- 2 第一回合, 托度(トッド)就会登场, 这一话没有限制, 可以干掉他了。
- 3 第二回合, 座间翔会自动换得新机体——翼霸(ビルバイツ)。
- 4 被援助的军舰一移到版图最下边, 该话就自动结束, 所以要抓紧时间赚取资金和经验值。



第二十四话 奥拉之路 (オーラロード)

修理中的母舰终于可以起航了, 就在大家以为可以松口气的时候, 敌人再度出现。由于主角和阿姆罗等人还没回来, 舰队不能开走, 留守人员只好全部出击, 保卫母舰。

获得芯片
 アボジモーター

驾驶员
 パーン

要点:

- 1 第三回合敌方增援登场, 在第七回合驾バストール机的ガラリア出现。
- 2 在ガラリア出现前, 全灭敌军, 过版后可增加熟练度1点。

3 ガラリア一出现，该话即告结束。

第二十五话 东京上空

ガラリア所释放的能量破开了时空，将众人带回了地上世界。当ガラリア目睹了恐龙帝国对地上世界的恣意蹂躏，在座间翔的说服下，放弃了报仇，回到了地下世界。而座间翔则留了下来，为和平而战。

获得芯片	驾驶员
プロメラントタンク	ブロッケン
ハイブリッドアーマー	あしゆら
対ビームコーティング	カ多鲁 (カトル)
高性能レーダー	多诺华 (トロウ)

要点:

- 1 说得ガラリア后可增加熟练度1点。
- 2 对多洛华二人，这一话不可说得，注意速战速决。



第二十六话 红色的EVA战狮 (红いエヴァンゲリオン)

此刻，分流的两对人马会师了，SBX的三位驾驶也加入了队伍。受到Nerv的命令，舰队前去与运输舰队会合。

获得芯片	驾驶员
プロメラントタンク	シュタイナー
リペアキット	バーニイ
ハイブリッドアーマー	ラル
ミノフスキークラフト	过关后自动取得

要点:

- 1 战斗前有选择，选先和运送EVA二号机的部队会合（先にEVA二号机运输舰队と合流する），就会先对付使徒，再对付泰斯坦的部队；而选先和宇宙的部队会合（先にリーンホーJと合流する），就会先对付泰斯坦的部队，再对付使徒。要注意的是选（先にEVA二号机运输舰队と合流する），可以增加1点熟练度。

- 2 三回合内用明日香打倒第6使徒，可增加1点熟练度。
- 3 ハモン乘坐的战舰ザンジバル受到攻击就会让全员撤退，一定要在最后一击必杀它才行。

第二十一话 HONG KONG CITY (ホンコン・シティ)

在二十话结束时选择第一项——「リガ・ミリティアと接触し、宇宙へ行く」，就进入如下路径。舰队在香港遇到了泰斯坦势力的攻击，为了避免市民遭到伤害，舰队一方面派机体应战，一方面准备8回合之后升空。

获得芯片	驾驶员
ブースター	ブラン

要点:

- 1 该话开始时，露（ファ）会寻找卡缪，此时主角选「发进用カタバルト附近を捜す」，就可以找到卡缪，发现卡缪感应到凤并驾机前往。过版后增加熟练度1点。
- 2 该话共有8回合，要全灭敌人，就必须开始时让主角直奔敌方BOSS而去。
- 3 卡缪会在第三回合登场，而凤则会在第四回合登场。只要用卡缪攻击凤，在下一回合就可说得一次，在下一回合再说得一次，凤就会离开。



第二十二话 高达往星之海 (ガンダム・星の海へ)

为了能适应以后的宇宙作战，主角们开始了在宇宙中的练习，而这时，自护军突然出现。自护军的舰队长官シーマ看到主角驾驶的格伦加斯托二号，立刻下令对格伦加斯托二号攻击，妄想夺取这架机体。战斗一触即发。

获得芯片	驾驶员
チョバムアーマー	ゴッドワールド
バイオセンサー	クロノクル
リペアキットS	シーマ

要点:

- 1 战斗前有一选择，在此选第二项「训练に出る」，过版后可增加熟练度1点。
- 2 第三回合敌人第一批援军登场，第三回合结束敌人第二批援军登场。
- 3 敌方最后登场的シーマ如果被击爆，敌人会全军撤退。所以别太早打爆她。



第二十三话 ZZ高达出动! (始动ダブルゼータ)

战斗结束，丽儿（ルー）告诉大家，她驾的コアファイターZZ实际上是ZZ高达的一部分。就在大家前往机体室，想一睹ZZ高达的风采时，捷多竟偷偷开走了コアファイターZZ，于是卡缪立刻驾机拦阻。捷多一出母舰，迎面碰上了玛士文带队的新自护部队，战幕拉开。

获得芯片
リペアキット
マグネシトコーティング

驾驶员
キヤラ
マシユマー

要点:

1 战斗一开始，立刻让捷多回航，在三回合内回到母舰，这样就可过版后增加熟练度1点；如果超过三回合，熟练度就会爆跌3点。小心第二回合捷多回到母舰后，会立刻驾ZZ高达出击，过关后别忘了给他改EN。



第二十四话 所罗门的恶梦 (ソロモンの悪夢)

捷多回到母舰上，如果不是卡缪力保，差点被背判军法处分。感到卡缪对自己的赏识，捷多留了下来，担任ZZ高达的驾驶员。而这时，有消息说GP-02出现，科与主角便一起前去查探。当他们赶过去，驾GP-02的卡多刚用核弹摧毁了大批的联邦军舰。这种无视国际公约（不准在宇宙使用核武器），极其残酷的行为激起了科的愤怒，于是科奋不顾身地冲了上去，向GP-02攻击。

获得芯片
アポジモーター

驾驶员
カ多(ガドー) リペアキット
グエミー

要点:

1 如果在前面练过科的话，此时应该有27或28Lv的实力，且有了精神指令“热血”。只要打爆卡多驾驶的GP-02，过版后可增加熟练度1点。（当然，科的最强AT1700的武器在这一话前要改一下。）
2 第二回合，敌方增援登场。第三回合，我军登场。

3 值得一提的是驾バウ机的グエミー，能力较强，要小心。



第二十五话 CORSS BON VANGUARD (クロスボーン・バンガード)

此刻，浩瀚宇宙中一个人类的殖民星上，一队MS突然出现在西布克（シーラック）面前，并劫走了他的女朋友塞茜莉（セシリー）。西布克四处张望，发现了一架战机，于是毫不犹豫的坐了上去。

获得芯片
高性能レーダー
バイオセンサー

驾驶员
ドレル
イリア

要点:

1 开始时能控制的只有比路捷（ビルギッド），控制他向左下方跑，只要他被打爆，就会GAME OVER。
2 当另外三架机被打爆时，西布克就会驾F-91登场。用西布克攻击一下ドレル，他就会撤退，会增加熟练度1点。
3 第三回合开始时，ゼクス和ノイズ会作为援军登场。第三回合敌方援军登场；第四回合我方援军登场，而ゼクス和ノイズ则撤退。



第二十六话 海里来的怪人 (海からのマレビット)

此刻的阿格玛，舰队正护送EVA的二号机准备前往NERV总部。途中，遭到第六使徒来自海里的攻击，于是再次展开对使徒的战斗。

获得芯片
プロメラントタンク
リペアキット
ハイブリッドアーマー

驾驶员
シュタイナー
バーニイ
ラル

要点:

1 打倒使徒或敌方第二回合，另一批敌人会出现。而第三回合，我方上了宇宙的部队也回来了。
2 ハモン乘坐的战舰ザンジバル受到攻击就会让全员撤退，一定要在最后一击必杀它才行。
3 三回合内用明日香打倒第6使徒，可增加1点熟练度。

第二十七话 机器，开动! (マシン展开)

三支部队会合，前往目的地南澳大利亚岛。航行途中，座间翔发现地下异世界的军队和艾莉公主的部队都被转移到地上来了，只不过地点不同罢了。而我方战舰附近的マーケサズ诸岛，正有战斗发生，为了辨明敌友，战舰向该处进发。

获得芯片
チョコラムアーマー

驾驶员
ガラミテイ



プロメラントタンク
リペアキット
サイコフレーム

ニエット
ダー
ビショット

要点:

1 在战斗前的选项中,选择前往南亚大利亚岛(南アタリア島に向かう),可增加1点熟练度;相反如果选择往马基斯诸岛(マーケサズ諸島に向かう),则会降2点熟练度。

2 把ビショット驾驶的母舰ゲア・ガリング打爆的话,可以增加1点熟练度。要注意的是它的HP降到一半以下时就会撤退,要打死它,最好要在这一话之前把座间翔奥拉大斩的攻击力改到4000以上,改满就更好了。



第二十八话 EOT之岛 (EOTの島)



再次遇见正树,一问才知道,他从上一次急急忙忙离开,到现在还没找到DC总部。(超级路痴?)现在遇上了救星,他也就赖在舰上不走了。

历经艰辛,终于来到这个又名EOTの島の南亚大利亚岛,原来这次来这儿,是为了给EVA机装上可在宇宙作战的S型装备。正在大家忙碌时,使徒再次来袭。

获得芯片无

要点:

1 初期我方只有EVA初号机、二号机、零号机·改和两艘战舰。如果用凌波丽的EVA零号机打倒使徒,可增加1点熟练度;用Bright驾驶的战舰リーンホース Jr.打倒使徒,可增加2点熟练度。

第二十九话 心中的思念,象看不见的利刃 (心に念じる見えない刃)

由于使徒的自我再生能力,我方只好暂时撤退。而来到EOT岛DC总部的SRX队和主角,他们的机体都得到了强化。路上碰到了响亮牙第二——正树,他又迷路了。他告诫主角要提防伊古拉姆,显然对他有所怀疑,但也拿不出什么证据,为“路痴”指完路,传来讯息,极东基地发生新机体被夺事件。于是主角、龙正和雷前去附近地区侦察。

获得芯片无

要点:

1 这一话不可击落敌方的机体,否则会降熟练度。

2 用主角攻击恋人的机体两次,可以说得(不一定是两次,有时是三次,有时又不行),并使得她和伊鲁姆(イルム)撤退;用主角攻击恋人一次,再攻击伊鲁姆(イルム)一次,也可使他们撤退。这两种方法对后面的剧情没有影响。

3 该话结束后,会有选项。(如图)选第一项“EVA二体……”,进入《瞬间、心、かさねて》,选第二项“力押……”,进入《精灵凭依》。



第三十话 瞬间、心的重叠 (瞬间、心、かさねて)

主角等人回到主舰,发现R-3的驾驶员彩(アヤ)已经来了,并正式成为隆巴那队的一员。看到龙正和她的热烈交谈,主角又想起了恋人。而这时,对付使徒的方法也想出来了,那就是用两部EVA同时击倒甲、乙使徒,使之无法再生。于是为了使两个驾驶员真嗣和明日香配合默契,两人便住在一起展开特训,开始还闹了一些小矛盾,但在加持等人的努力下,两人互相对对方有了一定的了解,并取得了真正的默契。

获得芯片无

要点:

1 在第一回合内把使徒击倒,可增加2点熟练度;第二回合内把使徒击倒,可增加1点熟练度。

2 该话结束后会有选项(如图),选第一项“弾丸を打ち落とす”,会进入《ヌービー・トラップ》,选“弾丸をEVAで受け止める”,会进入《奇迹の价值ば》。



第三十一话 BOOBY・TRAP (ブービー・トラップ)

消灭了使徒,大家正忙着作MACROSS飞向宇宙的准备,收到新自护统帅基连(ギレン)的电讯。他威胁我方在3小时内投降,否则就用大陨石マス・ドライパー撞向MACROSS。为了解除危机,舰长决定用变形成枪形态的R-GUN把陨石击碎。

获得芯片无

要点:

1 开始时,敌人出现在我军后方,战至中途,会有两批援军,一批出现在我方右侧,一批出现在下方。

2 在战斗结束后,选保护MACROSS(マクロスを护卫する),可增加1点熟练度。



第三十二话 COUNT·DOWN (カウソト・ダウン)

正在接近的其实不是陨石，而是大批的异星人部队。虽然第一波攻势受阻，但后面的敌人数之不尽。由于市民基本上都上了MACROSS，舰长决定起飞，离开大气圈。而隆巴纳队则负起保护MACROSS起飞的任务。

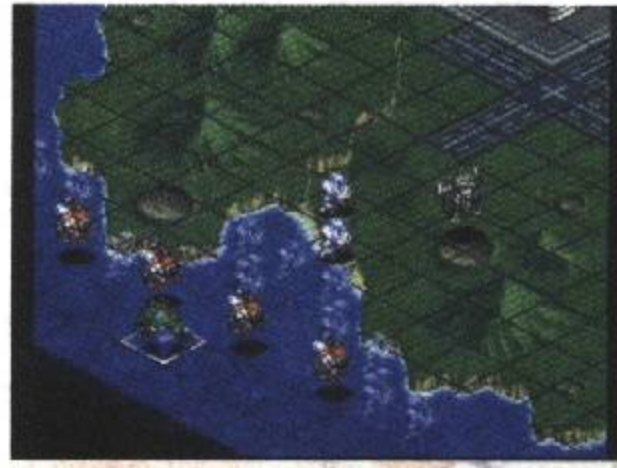
获得芯片无

要点：

1 上一话的选择不同，出场的机体也会不同。选保护MACROSS (マクロスを护卫する)，隆巴纳队会出战。第三回合，希罗和迪奥会登场，但很快离开。

第六回合，卡多鲁、多洛华和五飞登场，卡多鲁和多洛华会协助我方，而五飞会和希罗一样离开。选“マクロスの后方へ回る”，得不到熟练度，而且隆巴纳队不参战。第三回合，希罗和迪奥登场增援。第四回合，卡多鲁、多洛华和五飞登场，这时可以用卡多鲁向五飞进行说得。

2 把敌方战舰スヴィアール・サラソ击毁，可增加1点熟练度。



第三十三话 TRANSFORMATION (トランス・フォーメーション)

MACROSS成功的用超时空航行逃脱出敌人的包围圈，但航行的路径没掌握好，竟来到了冥王星附近，而隆巴纳队也被带到了这里。因为这种航行的系统坏了，只能用普通的速度飞回地球。不过，韦基利战斗机小队也加入了隆巴纳队。就在大家观看太空美景时，异星人又来打搅我们了。

获得芯片无

要点：

1 在战斗中选择5回合后变形 (5分後にトランス・フォーメーション) 可以增加1点熟练度。

2 把ブリタイ驾驶的母舰ブリタイ击毁，可增加3点熟练度。这里要获得这3点熟练度，在开始时就要选定突击队，选攻击力高的SUPER系机体，一开始就直奔ブリタイ而去。对这几架机体，最好装备提高移动力的芯片，有“激励”的话就用。



第三十四话 隐藏的杀意 (隠された杀意)

击退了异星人的进攻后，由于电波的干扰，舰队与地球的联络仍然无法恢复。开会讨论后，大家一致认为：异星人似乎是为了侦察驾驶员的特殊能力，如奥拉力量，念动力而来。

与此同时，MACROSS上开办了电视台，并要举行MACROSS小姐选举。这似乎为背井离乡的居民和连续征战的军事人员带来了一丝轻松。但此刻，彩、龙正和雷却无法放松，因为他们即将要进行SRX的合体测试。

获得芯片 机师
アボジモーター シャビロ
ハロ イングアム

要点：

1 敌人只有两架机体，开始时不动。第3回合，伊古拉姆露出真面目，击毁了R-3，成为我方的敌人。第4回合，敌方出现援军，原来的两架机体便会开始向屏幕上方撤退。而到第5回合，我方援军登场。第6回合，发生电磁侠V字斩失效事件，战斗强行结束。

2 击毁伊古拉姆 (イングアム) 驾驶的机体R-GUN パワード，可增加熟练度2点。这2点熟练度是不容放过的，因为要想在最后获得SRX的究极武器——“天上天下一击必杀炮” (改满攻击力为7500)，这里就必须打倒R-GUN パワード。这样才能回收R-GUN パワード，为以后的四机合体做好准备。



第三十五话 SATURN·FIGHT (サタン・ファイト)

伊古拉姆的背叛使得彩很受打击，于是超兽战队的沙罗便去安慰她。此刻，外星人因为多次在MACROSS旁听到音波信号 (其实是林明美的歌声) 而无法战斗，又派了部队前来侦察。侦察部队直接对MACROSS发动了进攻，战士们不得不放弃观看首届MACROSS小姐——林明美的演唱会，投入战斗。

获得芯片无

要点：

1 第三回合，敌方会出现增援并且会有几架机体进入MACROSS，此时会有选项。如果选择追捕入侵者 (マクロスに侵入した敌を追う)，会增加1点熟练度，并结束战斗。

2 在第二回合结束前全灭第一批敌军，可增加1点熟练度。



第三十六话 林·明美 (リ・ミンメイ)

由于战斗中有敌人进入MACROSS，为了不让敌人伤害市民，一条辉不顾早濑未沙的命令，回到主舰内消灭敌人。而我方的其他同伴也在干掉了外部的敌人之后赶回来增援。

获得芯片无



要点:

- 1 如果不能在三回合内到达，会下降3点熟练度。因此在这一话之前，最好给一条辉装上增加移动力的强化芯片。
- 2 一条辉到达指定地点后，就会消失，由卡多鲁驾沙漠高达改代替。过两个回合后，我方援军登场。

第三十七话 木星船团 (ジュピトリアン)

消灭了侵入的敌人后，众人找到了被封闭在一个气密舱内的一条辉和明美，他们因此由相识到产生了微妙的感情。而此时，附近的木星船团 (ジュピトリアン) 发来了信号，邀请MACROSS 前去补给，而实际上是想抢夺MACROSS，于是战斗开始。

获得芯片	机师
1フィールド发生装置	クシロ
バイオセンサー	クロノクル
ハイブリッドアーマー	カテジナ



要点:

- 1 该话不可让敌方任一机体到达版面右边，否则就会GAME OVER。最好把我方机体一字排开，并将移动力和攻击力高的几架战机作为机动部队，防止有敌机由边缘漏网。
- 2 第1回合，敌方增援登场后，莎拉 (サラ) 撤退。而敌方增援中的琉妮 (リウーネ) 可用正树说得使之撤退。
- 3 当加迪尊娜 (カテジナ) 攻击乌索时会出选项，选不攻击她 (カイエジナを击たない)，可增加1点熟练度。

第三十八话 帝国女王 (帝国の女王)



MACROSS 虽然成功突围，但舰长和早濑未沙却成了对方的人质。为了营救他们，队员发起救援行动。

获得芯片	机师
サイコフレーム	カテジナ

要点:

- 1 第二回合，敌人登场。如果上一关说得过琉妮 (リウーネ) 的话，第三回合她就会加入我方，并告知舰长和未沙的地点。
- 2 第四回合，希罗和多洛华会驾着WING高达及重武装高达登场，但不受玩家控制。这里可用迪奥说得希罗，卡多鲁说得多洛华，并且各增加1点熟练度。
- 3 用龙正 (リュウセイ) 向尼比 (レビ) 驾的ジュデッカ攻击两次，她就会撤退。并且可增加1点熟练度。

第三十九话 迈向终结的前奏 (终末への前奏曲)

救援行动成功，MACROSS 离开土星圈。格纳库内，龙正与卡缪正讨论刚才作战时，尼比 (レビ) 向龙正发出的求救信号，这情景与当初凤和卡缪的情况很相似。看来尼比也被人控制，于是龙正决定帮她脱离这种状况。

而此刻，一条辉接到明美的电话。两人见面后，为了让明美开心，一条辉便带她尝试宇宙飞行的乐趣。

获得芯片无

要点:

- 1 开始时，我方只有典子三人和一艘主舰，辉驾的训练机则基本上没有攻击力。
 - 2 第二回合，主角和韦基利小队作为援军登场；第六回合，另一帮外星人将早濑未沙抓去，于是主角和韦基利小队包括一条辉前去追击。
 - 3 第七回合，主舰队员登场。
- 第四十话至第四十一话属共同剧情 (见前面 REAL 系路线)



第四十二话 JUPITER GHOST (ジュピター・ゴースト)

在上一话结束时，(如图) 选“グラス・ガラッ”就进入这条路线。

隆巴纳队兵分三路，对各势力进行游说。主角加入茜拉 (シーラ) 公主一组，前往月面基地。在这儿我方可得到不少好东东，象带装甲的V高达。而乌索 (ウッソ) 还遇到了分开多年的母亲。希罗则暂时离开队伍，去调查木星船团的殖民星作战计划。

听基地说，附近总有不明舰队出现，于是决定派出机体查探。

获得芯片	机师
バイオセンサー	カテジナ
高性能レーダー	ビビニーデン
対ビームコーティング	クロノクル
アポジモーター	イク



要点:

- 1 五回合后，敌人会撤退。而如果将クロノクル打倒，敌人也会撤退。
- 2 打倒クロノクル，可增加1点熟练度。

第四十三话 在宇宙开放的妖花（宇宙にさく妖花）

打退了敌人后，发现宇宙第3区域和基地失去了联系，于是舰队全速向该地区进发。前进途中，我方发现了死亡先锋的队伍（就是劫走西布克女朋友塞茜莉セシリー的那伙人）。由于母舰速度较慢，难以追上，于是西布克和主角几个驾着移动力较高的机体先走一步。

获得芯片	机师
サイコフレーム	ザビーネ
ミノフスキークラフト	カロツゾ

要点:

- 1 在战斗前的选择时，选择让西布克先行（シーブック達を先行させる），可增加1点熟练度。
- 2 在战斗中，可让西布克说得塞茜莉（セシリー），并使之加入。
- 3 第二回合，铁面人登场。要注意的是他驾的机体有防光线攻击的护罩I FIELD，所以最好用实弹攻击。第三回合，五飞登场协助我方。



第四十四话 被称作ZERO的高达（ZEROと呼ばれたガンダム）

阻止了死亡先锋的计划，塞茜莉也加入了我方，但宇宙并不因此而安宁。第7区域传来了出现神秘高达的消息，众人认为很有可能是希罗他们。为了让他们与我方联合对抗异星人，舰队便前往该区域。

获得芯片无

要点:

- 1 该话中希罗和多洛华会作为敌人登场，但不会主动攻击我方。第三回合，失去理性的卡多鲁（カトル）会驾着零式WING高达登场，可用主角进行说得，并结束该话。如不说得，他会向希罗和多洛华移去，并发起进攻。当他打倒多洛华，该话也会结束。
- 2 用主角向卡多鲁进行说得后，可增加1点熟练度。而如果击毁卡多鲁的零式WING高达，则会使熟练度下降2点。



第四十五话 强袭、阻止界限点

战斗结束，多洛华下落不明，希罗则继续留在月神2号上帮助莉莉娜（リリーナ）。而此时传来了令人震惊的消息，卡多（ガトー）准备用废弃的殖民星撞向地球，实行所谓的星尘作战计划。而现在只有14个小时去阻止这一切了，于是科和卡多这两个有着宿命关系的人再次面对面。

获得芯片	机师
チョバムアーマー	カリウス
ハイブリッドアーマー	ケレイ
プロメラントタンクS	ガトー

要点:

- 1 开始时只有迪奥的新死神高达和五飞的新双龙高达，第二回合，我方援军登场；第三回合，斯曼蒂队登场，但发生一段情节后又会撤退。
- 2 只要攻击卡多（ガトー），就会自动发生情节：卡多会比科先一步进入殖民星，发生0083那段事件，而且增加1点熟练度。



第四十二话 亚古捷斯来的使者（アクシズかの使者）

选“リーソホース Jr. 队”进入这条路线。

主角和阿姆罗等人一起前往亚古捷斯，途中得到来自奥干的补给，其中包括阿姆罗的v高达。继续航行，探测到木星船团的大型舰队。为了防止他们和新自护联合，决定派机体牵制他们。

获得芯片	机师
バイオセンサー	サラ
プロメラントタンクS	ルベ
チョバムアーマー	プロッホ

要点:

- 1 要想拿到v高达的强化版——HWS v高达，首先要走这条路线：在这一话战斗前的选择中（如图），必须选第一项“チェーンとの約束を覚えている”；然后在第五十话结束后的分歧中选择“ラー・カイラム队”路线。过了五十三话《所罗门攻略战》，熟练度在55以上即可获得。



- 2 第四回合，哈曼会登场并提议举行会议。无论同意与否，都会强行结束战斗。而如果选择继续战斗，则会降5点熟练度。
- 3 在战斗结束前，击毁シロッコ的旗舰ジュピトリス，可增加1点熟练度。

第四十三话 波蕾与亚古捷斯 (プルとアクシズと)

三方面首脑来到亚古捷斯进行谈判，我方的代表就是过去的夏亚，现在的科特罗。但由于意见的分歧，和谈不欢而散。而哈曼则表面上继续和夏亚、捷多进行另一轮交涉，实则不放行。担心哥哥捷多的莲娜 (リイナ) 和伙伴偷偷的来到了亚古捷斯。而闲着无聊的捷多遇到了一个小姑娘璞露 (プル)，两人成了好朋友。最后两人决定回到母舰，而母舰上营救人质的阳动作战此时也开始了。

获得芯片	机师
プロメラントタンク	イリア
アポジモーター	グレミー
ハイブリッドアーマー	ラカソ
プロメラントタンク	キヤラ

要点:

- 1 开始时我方分成诱敌部队和潜入部队，不同的是潜入部队第二回合出现。第三回合，捷多和璞露登场。第三回合后，璞露会变成敌方，但只要用捷多说得即会加入。
- 2 熟练度不同，捷多驾驶的机子也不同，40以下会驾驶ドーベソウルフ出场，而熟练度在40以上则会驾シヤア専用ザク出场。
- 3 在潜入部队进入亚古捷斯之前，全灭敌军，可增加1点熟练度。



第四十四话 莲娜的血 (リイナの血)

回到母舰的捷多得知妹妹莲娜为了救自己去了亚古捷斯，十分担心，便决定再回亚古捷斯，而璞露也跟他一起前往。亚古捷斯上，夏亚正与哈曼谈论地球的安危和外星人的威胁。当哈曼得知有人入侵，立刻亲自带兵迎击。哈曼离开后，夏亚的旧相识娜拉 (ナナイ) 释放了被关押的人质和夏亚，并把研制出的沙扎比 (サザビー) 交给了夏亚。夏亚等人离开的路上，又遇上了前来的莲娜，于是里应外合，准备撤离。

获得芯片	机师
ハロ	ハマーン
対ビームコーティング	マシユマー
リペアキット	ニー
プロメラントタンク	ラソス

要点:

- 1 可用克莉斯 (クリス) 说得巴尼 (バーニイ)，但他不会马上加入。不过可增加1点熟练度。
- 2 当我方机体到达街市时，会发生敌人挟持莲娜事件，而夏亚、波蕾和光也会登场，之后胜利条件会变成逃出亚古捷斯。
- 3 可用夏亚说得哈曼一次，但她不会加入。(在这一作中，如果达成所有说得哈曼的条件，在66话，她会以援护形态参战，但不受控制。)
- 4 17回合内过关，可增加2点熟练度，18回合内过关，可增加1点熟练度。
- 5 全灭敌军过关，会下降5点熟练度。



第四十五话 漆黑天使来临 (漆黑の天使来たり)

因为莲娜的失踪，捷多意志消沉，受到璞露的鼓励才恢复了斗志。与此同时，拥有念动力的主角、龙正和身处亚古捷斯的哈曼都感到一股强大的迫力逼近。

主舰在航行时，突然遭遇了グレミー带队的敌军舰队。而且不久，由哈曼带队的亚古捷斯追兵也赶上了主舰，于是战斗开始。

获得芯片	机师
サイコフレーム	レズソ
ミノフスキークラフト	グレミー

要点:

- 1 第三回合，哈曼带队登场。同时，伊古拉姆 (イソグアム) 会驾着其自行开发的黑色究极人型兵器登场。不过他们的目标都是グレミー，不会攻击我方。用主角和SRX队员攻击伊古拉姆，会出现对话，而他的HP下降至2/3就会撤退。
- 2 哈曼在这一话中没有说得条件，而且打倒也没有芯片。
- 3 6回合内把主舰移到地图东端过关，可增加2点熟练度，8回合内则可增加1点。



第四十六话 龙与虎 (龙と虎)

继续航行中的舰队收到电讯，说主角的后续机已进入完成阶段，让主角前往领取。于是主角立刻动身，前往国际警察机构支部。而此时，大作正在该支部，希望能将铁甲人作进一步强化，但负责人为了防止大作受伤，却要封印铁甲人。主角来到基地后，正在和开发人员讨论后续机的问题，突然警报响起，敌人来袭。

获得芯片	机师
超合金Z	あしゆら
超合金ニューZ	セルパソテス
プロメラントタンクS	ブロッケン

要点:

- 1 在这一话中，伊鲁姆（イルム）和主角的恋人会以友军的方式登场。
- 2 第二回合，龙王机虎王机出现，并自动发生打倒恋人和主角的事件。

最后合体为极其强劲的龙虎王。不过龙虎王不继承原来机体的改造，必须重新改造。

第四十七话至第五十话属共同剧情（见后面 REAL 系路线）

第五十一话 达加鲁之日（ダカールの日）

注：在五十话结束后的选项中（如图），选第二项“ラー・カイラム队”就进入如下路线。

SRX 合体击退了伊古拉姆（イグナム），但同时也发现，由于设计上的不足，SRX 只能合体十次。为了解决外星人对地球造成的危机，隆巴那对再次兵分三路，去团结纷争不休的各个势力。

主角加入了ラー・カイラム队这一组，前往地球联邦军在达加鲁的议事厅，准备由公主莉莉娜发表演说。而科特罗则准备公开自己的身份，以夏亚的身份面对所有的人。此时，又有一股追击的敌人接近，我方只得应战。

获得芯片	机师
ブースター	ジェリド
ブースター	マウアー
プロメラントタンクS	ヤザン
リペアキットS	ガディ

要点:

- 1 战斗前的选择中（如图），选择以夏亚的身份回应（シヤアとして応える），可增加1点熟练度。

- 2 第2回合，主角及其恋人会登场。

- 3 如果在前面第二十一话《HONG KONG CITY》中说得过凤的话，在这里再让卡缪说得她一次，然后击毁她的重高达（サイコガンダム），过关后凤就会加入。

第五十二话 VIBRATION（バイブレーション）

夏亚的演说非常成功，一部分的泰坦斯势力已经开始瓦解。而此时，即将与ラー・カイラム队会合的MACROSS 受到敌人袭击，于是，ラー・カイラム队紧急出动。

获得芯片	机师
サイコフレーム	グレミー
サイコフレーム	ギユネイ
プロメラントタンクS	レズン
ハイブリッドアーマー	ラカソ
高性能レーダー	マ=クベ

要点:

- 1 这一话中可以用夏亚说得珂丝（クエス），她会马上加入。而璞露兹则必须用捷多和璞露来攻击她，发生对话，才能在后面的关里说得。发生对话后，就可以击落她了。

第五十三话 所罗门攻略（ソロモン攻略）

解除了MACROSS 的危机，舰长提议乘机进攻因夏亚的演说而军心涣散的新自护军，夺回所罗门要塞。而对璞露而言，在战场上看到自己的复制人，并与之战斗的心情是难以言传的，于是捷多向她保证，一定会救回璞露兹。不知不觉间，舰队来到了要塞前，为了打击敌人的士气，最终决定：强攻所罗门要塞！

获得芯片	机师
リペアキットS	ラル
リペアキットS	コンスゴソ
リペアキット	マツシユ
リペアキット	オルテガ
リペアキット	ガイア
1フィールド发生装置	ドズル（其机体变为魔霸时）
プロメラントタンクS	过关后自动获得

要点:



- 1 战斗前的选择时 (如图), 选第二项“マクロス强行突破作战を採用する”, 可增加1点熟练度。
- 2 在选第二项“マクロス强行突破作战を採用する”的情况下, 顺利把MACROSS 移动到所罗门, 就会过关, 并增加1点熟练度。
- 3 如果把ドズル打倒, 他会驾魔霸再次登场, 这时把MACROSS 移动到所罗门, 也不会过关了, 必须把ドズル打倒才行。而魔霸的HP 降到一半以下时, 他会HP 全恢复, 且强化防御力, 不过只有这一次。
- 4 在开始的三回合内, 把12架リック・ドムII 全灭, 可以增加1点熟练度。
- 5 战斗结束后, HWS v 高达入手。



第五十四话 少女们的战场 (女たちの战场)

在所罗门补给了物资和新机体后, 众人得知月球轨道外出现了外星人制造的圆盘型要塞——天使之轮。但为了彻底清除新自护军, MACROSS 还是直接向新自护的老窝亚巴奥古 (ア・バオア・クー) 开去。途中, MACROSS 遭遇木星船团的舰队。原来与外星人勾结的木星船团, 为了利用天使之轮控制全人类, 就派出部队引诱隆巴那队前往新自护的卫星大炮, 妄想既阻止卫星大炮毁灭地球, 又打击隆巴那队。

获得芯片	机师
サイコフレーム	フアラ
リペアキットS	シーマ
アポジモーター	カテジナ
メガブースター	レベ

要点:

- 1 用卡兹 (カツ) 可以对莎拉 (サラ) 进行说得, 但不会使她马上加入。另外可增加1点熟练度。
- 2 把尼比 (リビ) 驾的ジュデッカ击毁, 可增加1点熟练度。要注意的是她的HP 降到一半以下就会撤退。
- 3 在战斗结束后的选择中 (如图), 选第一项很重要的伙伴 (大切な仲間だから), 可增加1点熟练度。



第五十五话 超越风暴 (駆け抜ける嵐)



战斗结束, 为了清除新自护的最后王牌, 众人决定还是先顺路干掉卫星大炮, 拔掉这把悬在地球人类头上的达摩克利斯之剑。而这一次的作战将分三个小队, 梯队式进攻, 务求在最快的时间内, 突入卫星大炮。

获得芯片	机师
対ビームコーティング	ガト

要点:

- 1 开始只有9架机体出战, 第三回合, 我方可出4架, 第五回合, 我方可再出4架。

第五十一话 玻璃的王国 (ガラスの王国)

注: 在五十话结束的选项中, 选第一项“グラス・ガラン队”, 就进入如下路线。

主角加入茜拉公主的一队, 前往萨克王国请莉莉娜去达加鲁发表演说。见到莉莉娜后说明来意, 提倡完全和平主义的她一口就答应了。于是由我方担任护卫, 准备起行。但此刻, 敌人来袭的警报再次响起。

获得芯片	机师
ハイブリッドアーマー	ベン
ハイブリッドアーマー	ブラン
サイコフレーム	ヒロ

要点:

- 1 第三回合, 地图下方会出现大量无人驾驶的高达MK-II。第四回合, 正树登场增援。第五回合, 希罗会作为敌方登场。
- 2 在希罗登场前, 全灭高达MK-II, 可增加1点熟练度。另外如果在希罗 (ヒロ) 登场前美利安多 (ミリアルド) 仍然生存便可以再增加1点熟练度。要注意的是这些高达MK-II 只会往我方基地移动, 不会主动攻击我方机体。因此要想全灭他们, 最好让有强力地图武器的机体事先前往该区域。



第五十二话 王国崩溃

敌人用调虎离山之计抓走了莉莉娜, 使得我们原来的计划落空。而被击落的希罗恢复了神智, 决定协助我们救回她。劫走莉莉娜的木星船团的目的是为了利用她的完全和平主义, 进而通过天使之轮控制全人类。现在劫走了女王, 他们又想借此群龙无首之际, 攻占萨克王国。

获得芯片	机师
リペアキット	イク
リペアキット	ゴズ
リペアキット	レンダ



ブースター
アポジモーター

ピビニーデン
クロノクル

要点:

- 1 第三回合, 会有选择, 选放弃基地 (基地を放弃、脱出をする), 可增加1点熟练度。
- 2 选放弃基地, 第四回合多洛华会驾重武装高达 CUSTOM 登场援助我方; 如选另一项继续战斗, 则不会登场。
- 3 选放弃基地后, 胜利条件会发生变更。在此后的4回合内, 到达指定的版图边缘过关, 可增加2点熟练度; 5回合内完成则增加1点熟练度。



第五十三话 CROSS・FIGHT (クロス・ファイト)

众人及时脱出, 而多洛华也恢复了记忆, 加入了队伍。收到夏亚成功的进行了演说的消息后, 众人决定先与哥拉奥队 (ゴラオン队) 会合。而此时, 运送物资前来的运输机受到敌人的攻击, 运输机发来讯号, 让



希罗、迪奥、卡多鲁和五飞四名驾驶员快速前往。
获得芯片
机师
プロメラントタンクSビシヨット

要点:

- 1 保护Dr.J以外的运输机不被击落, 过关后可增加熟练度。保护两架可增加2点, 保护一架可增加1点。另外, 如果保护三架运输机无事过关, 可以得到メガブースター和超合金Z各一个, 且获得金钱30000。
- 2 击毁ビシヨット驾驶的战舰ゲア・ガリング, 可增加1点熟练度。要注意的是, ビシヨットのHP降到一半以下, 就会撤退。

第五十四话 异乡人的回归 (异邦人たちの归还)

战斗结束后, 从凌 (リン) 那儿得知地下世界的杜尼克一派就在附近。为了地下世界的和平, 大家便决定先解决这个问题。
获得芯片无

要点:

1 第二回合, 杜尼克带队登场。第三回合, 白河愁 (シユウ) 登场, 并劝告双方停战。这时会出现选项 (如图), 选第一项同意杜尼克的条件 (ドレイクの申し出に应じる), 可增加3点熟练度, 并结束战斗; 如果选第二项不同意



杜尼克的条件 (ドレイクの申し出に应じない), 就会继续战斗。而当第六回合白河愁到达指定地点, 战斗就结束, 如果消灭了所有敌人, 熟练都会下降10点, 而没灭完的话, 会增加1点熟练度。

2 战斗结束后, 只要熟练度在45以上, 安藤正树就会学得一招新格斗必杀技——乱舞的太刀。

第五十五话 女王莉莉娜 (女王リリーナ)

为了解除卫星大炮和天使之轮的威胁, 一行人又马不停蹄的赶往宇宙, 去与布拉度的队伍会合。航行途中, 收到EXELION发出的求救信号, 于是舰队火速前往。

获得芯片
高性能照准器
对ビームコーティング
ブースター
リペアキットS

机师
ガルーダ
オレアナ
ヤザン
ガデイ

要点:

1 开始时EXELION的HP不满, 最好用精神指令“根性”或“信赖”回复一下。到气力值有130时, EXELION就可发动防护罩“イメージシャルキャンセラー”, 那时基本上没人能打得了。



第五十五话至第五十七话属共同剧情（见后面 REAL 系路线）

第五十八话 无论胜利或是失败，祝福你们（胜者と败者に祝福を）

注：在五十七话结束后的选择中（如图），选第二项“エンジェル・ハイロウ追う”就进入如下路线。

队伍一分为二，主角加入的这一队追击天使之轮和木星船团。随着它们，舰队来到了极东基地附近。由于天使之轮坠落产生的震动引起海啸，危及极东基地，指挥官决定放弃基地。为了基地成员顺利撤退，我方处于警戒状态，而敌人果然前来袭击。

获得芯片	机师
リペアキット S	タシロ
高性能レーダー	クロノクル
ハロ	カテジナ
バイオセンサー	ドロシー
リペアキット S	ミリアルド
メガブースター	トレーズ



要点：

1 这关有一个赚钱方法。就是在决定出场的人物时让五飞出击，然后在战斗时让我方队员待机，消灭主动前来攻击的所有敌人，并用五飞的精神指令“挑拨”使得カテジナ前来，干掉她之后，不做任何命令，之后每回合会增加金钱。

第五十九话 起码也要象个人（せめて・人間らしく）

战斗结束，女王莉莉娜被救了出来。这时，突然收到 Nerv 的电报，命令葛城美里把 EVA 机和机师带回总部。回到 Nerv 总部后，葛城得知 EVA5 号到 13 号机已经开始生产，觉得很奇怪。而正当明日香为自己同调值下降烦恼时，警报响了起来。

获得芯片无

要点：

- 1 在战斗前的选项中，如果选“出击する機会をうかがう”可增加 1 点熟练度。
- 2 击毁ユゼース驾驶的アンティノラ，可增加 1 点熟练度。



第六十话 最后的死 / 使者（最後のシ者）

此时在 Nerv 总部，第五个适格者已经来了。这个叫渚薰的少年和碇真嗣相处的非常融洽，还送给真嗣一块金属。当真嗣把他介绍给龙巴纳队时，魔神皇帝有奇怪的反应。当有所怀疑的葛城美里还在调查他的来历的时候，他启动了无人驾驶的二号机。原来他就是最后的使徒。

获得芯片无

要点：

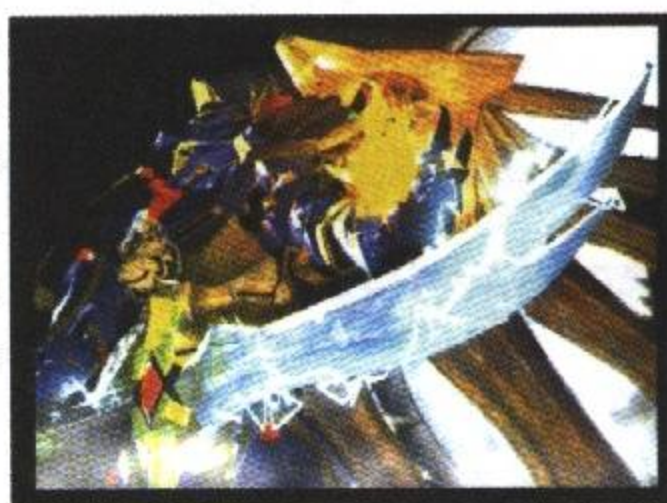
- 1 用主角打倒渚薰，可增加 1 点熟练度。



补丁

由于后面的情节属共同剧情，所以在此不再重复。不过因为龙虎王是由男女主角共同驾驶，所以超级系的结局画面与真实系还是略有不同的。此外，剧情中有一些选项并不影响熟练度，也不影响当时的剧情。但是否会影响隐藏角色加入的呢？是否会影响男女主角的信赖度呢？（啊？我居然联想到《圣灵机》

这样的育成游戏，真是抱歉，抱歉。）最后要说的是，笔者通关时熟练度是 85。由于路线的关系，熟练度最多可以达到 90 以上，但是肯定游戏中还有一些熟练度未能取得。不知道熟练度最高可以达到多少，可以达到 100 吗？神州大地，必有藏龙卧虎之辈，还希望高手能解我疑惑。



真实机器人系(接上期)

第二十九话 黒い超斗士

故事简介

由于我方想尽了所有的方法，也想不出把第七使徒完全消灭的方案，所以只好暂时撤退。而来到ETO岛DC本部的SRX队员和我，在机体上又得到了适当的强化，而R-1和我的专用机则追加了新的武器。另外，身为SRX队训练官的伊古拉姆对龙正和我的念动力成长有很大的期待，但这一切似乎都说明他和T-LINK的开发者哥巴扎斯(コバヤシ)博士都怀着什么诡计似的。在路上，恰巧遇到迷失方向的安藤正树，他告诉我和龙正两人要小心伊古拉姆。过后，收到来自极东支部基地发生了新型机体被抢夺的消息。为了清楚地调查此事，伊古拉姆便连同龙正、雷和我一同到附近的水域作侦察。

战术指南

在此话中共有两个目标。一是避免熟练度的下降，二是“说得”主角的恋人。在战斗中，只要使主角和其恋人对战两次后，就可以由主角对其进行“说得”。切记不可将主角恋人驾驶的座机击落，并且如果主角跟其恋人对战一次后，再向伊鲁姆(イルム)攻击的话，他们就会撤退。

CHECK POINT

在战斗中，只要使主角和其恋人对战两次后，就可以使主角对其进行“说得”。

熟练度：在此战中，如果将伊鲁姆和主角恋人的座机其中任一架击落的话，就会减少1点熟练度。

选择“力押しで使徒を倒す作战を選ぶ”

第三十话 精灵凭依

故事简介

自从驾驶R-3的彩(アヤ)回到SRX小队，并正式成为隆巴纳队的一员后，我便立志要令我的恋人回复清醒，可是她现在身处何方呢？另一方面，葛城美里似乎已经想到了对付第七使徒的方法，与此同时安藤正树为还不能发挥风之魔装机神萨巴斯塔真正的实力而忧心重重……

战术指南

关于对付第七使徒的方法就是在同一回合内将其消灭即可。之后会出现由韦莉达率领的一群异星人军队，而此时，由安藤正树驾驶的萨巴斯塔也终于得到了“精灵凭依”这项机体的特殊能力。

熟练度：如果能在3回合内将第七使徒击倒就可以增加两点熟练度，4回合内击倒则增加1点熟练度。

选择“弾丸をEVAで受け止めろ”

第三十一话 奇迹の价值は

故事简介

经过一番努力，终于把第七使徒消灭，MACROSS也继续进行飞往宇宙的准备工作。就在此时，收到从新自护总帅基连(ギレン)那里传来的信号，他命令我方在3小时内完全解除武装，可是我方怎会如此容易屈服。因此基连便打算利用巨大陨石MASS·DRIVER撞向MACROSS。为了解除这次的危机，MACROSS的舰长克洛巴便决定利用三部EVA机同时使用AT FIELD将其反弹，并且马上响起灾难警报让附近的人们到MACROSS内避难。

另一方面，在街市上，一条辉被前辈福卡(フォッカー)发现，并希望他乘上韦基利战机为消除迎面而来的危机出一份力，辉则欣然接受。此时葛城美里和真嗣他们已经作好了战斗准备。

战术指南

此战初期我方只有三架EVA出场，而MACROSS中的フォッカー小队会在第四回合登场增援，第五回合一条辉就会出现。由于敌方机体为数众多并且体积细小，建议第六回合派出一些机体运动性较高，同时命中率又较高的机师出战。

熟练度：在战斗结束后的选项中，选择保护MACROSS(マクロスを护卫する)的话就可以增加1点熟练度。

第三十二话 スペース・フォールド

故事简介

原来基连所说的巨大陨石只不过是一大群外星人的部队。虽然把第一波的敌人完全消灭，但是后面还有数之不尽的敌人接近该岛，因此舰长克



洛巴便决定立刻脱离大气圈。由于距离引擎启动还有一段时间，因此布拉度和其他的同伴便担负起保护 MACROSS 的任务，直至其可以出发为止。

战术指南

根据上一话战斗后选项的不同，在此战中我方最初出场的机体也会有所不同。如果选择在 MACROSS 后方巡视 (マクロスの後方へ回る) 的话，最初只有 MACROSS 和韦基利战队出击；而选择保护 MACROSS (マクロスを护卫する) 的话，就会追加三部战舰和主队成员，不过起初一条辉营救林明美的事件是一样的。只要将敌人全灭或者保护 MACROSS 直至第九个回合，便可过关。

CHECK POINT

当选择在 MACROSS 后方巡视 (マクロスの後方へ回る) 的时候，到了第六回合，卡多鲁、多洛华和张五飞就会出场。这时，只要用卡多鲁“说得”张五飞，即可使其成为同伴。

熟练度：如果能把敌方的战舰 **スヴァール・サラン** 击坠便可以增加 1 点熟练度。

第三十三话 アームド・アタック

故事简介

MACROSS 终于成功突破了敌人的包围，逃过一劫。而命令攻击 MACROSS 的异星人舰长布利泰 (ブリタイ) 知道地上的部队失败后，竟然不再继续侵略地球，而是去追查 MACROSS 的行踪，究竟他们有什么目的？

另一方面，克洛巴舰长原本打算利用时空转移法使 MACROSS 移至地球附近的，可是由于时空坐标出现了偏差，而使他们转移到了冥王星附近的宇宙空间。在航行期间，队长福卡发觉队员一条辉失踪，于是便告知所有的人到处寻找他和应该跟他在一起的林明美。就在舰长检查 MACROSS 内部机能的状况时，突然探测到一大群异星人舰队正向着我方驶来。

战术指南

此战的胜利条件是保护 MACROSS，所以一定要在机体分派上仔细考虑才行。到了第三回合，会出现选项。如果选择 3 分钟后变形 (3 分後にトランス・フォーメーション) 的话，MACROSS 会在 3 回合后发炮，记得千万不要将我方机体移动至主舰的前方，否则在 3 回合后就会化作炮灰。如果选择 5 分钟后变形 (5 分後にトランス・フォーメーション) 的话，5 回合后 MACROSS 会使用戴顿斯攻击 (アームド・アタック)。另外如果向敌军的母舰 **ブリタイ** 攻击的话，当其 HP 为零时，它会作一次完全回复，之后便可以将其击毁。

熟练度：在战斗中的选项中，如果选择 5 分钟后变形 (5 分後にトランス・フォーメーション) 的话就可以增加 1 点的熟练度。

把由布利泰 (ブリタイ) 指挥的母舰 **ブリタイ** 击毁可以增加 3 点熟练度。

第三十四话 天敌との遭遇

故事简介

把异星人的舰队击退后，舰长再次尝试与地球方面联络，但是似乎受到了异星人的干扰而不能通讯，那么只好跟同样在宇宙航行中的 SDF 的第零旗舰联络。另一方面，一条辉和林明美因被废墟围困，只好在漫长的等待中用交谈来打发时间，也正因此而令两人之间产生了感情。就在两人心灰意冷之时，乱打乱撞的迪奥打通了墙壁，两人也因此而获救。

在战舰 EXELION 号 (エクセリオン) 之内，典子 (ノリコ) 因为对于自己的驾驶技术不精，害怕牵连姐姐而使得无精打采，幸好在 SDF 的成员勇 (イサム) 的鼓励下恢复信心。就在此时，宇宙怪兽再次出现……

战术指南

根据战斗前的选项的不同，我方的机体数目和敌人的分布也会有所分别。如果选择前去参战 (应战する) 的话则一开始便有五部机体出击，敌人会在地图上方出现。如果选择不参战 (应战しない) 的话一开始只有四部机体出击，敌人则在地图下方出现，而驾驶 VF-19 的勇会在第二回合以增援的身份出现。到了第三回合，MACROSS 和我方主队便会出场增援。

熟练度：在战斗前的选项中，如果选择不参战 (应战しない) 的话可以增加 1 点熟练度。

第三十五话 イングラムの真意

故事简介

由于 EXELION 号终于脱离了危机，两位战舰的舰长便互相把己方的遭遇和现时形式告诉对方。而 EXELION 号的女子战斗队员们也正式加入隆巴纳队成为同伴。经过一轮的商讨后，众人认为艾洛基达异星人时常来地球侦察的目的就是来自于机体的驾驶者所发出的那股不可思议的力量，如圣战士的奥拉力或者是 SRX 队员、光以及我的念动力。而此时在旁听的伊古拉姆则似乎有点古怪。会后，伊古拉姆叫彩到他的房间，并向她说准备进行 SRX 合体的测试，虽然彩还是没有信心，不过也只好依照命令去做。

另一方面，当一条辉得知明美准备参加 MACROSS 小姐的选举后，显得十分不开心，但是口头上只表示出是因为自己最近意志比较消沉。



战术指南

虽然此战最初的敌人只有两位，不过他们却不会作出任何攻击。使用驾驶R-1的龙正(リュウセイ)向尼比(レビ)攻击便会出现对话。到了第三回合，伊古拉姆便会露出其真面目，之后会发生他将R-3击毁的事件。而随着第四回合敌方的增援再次出现，他们便开始逃走。是否击毁伊古拉姆的R-GUNパーツ，关系到我方能否回收该机体(切记！一定要将其击毁。否则到了游戏的后期，SRX合体将无法拥有此游戏中的最强武器“天上天下一击必杀炮”)。第五回合，我方增援终于赶到。当发生V型电磁侠的天空剑V字斩失效的事件后，战斗便自动结束。

熟练度：将伊古拉姆(イングラム)的机体R-GUNパーツ击毁可以增加2点熟练度。

取得强化部件 持有的敌人

アポジモーター ツヤピロ

ハロ イングラム

第三十六话 ミス・マクロス

故事简介

一直扮演着SRX小队训练官角色的伊古拉姆竟然是艾洛基达异星人，并且作出背叛的行为。受此事打击最大的是SRX队的成员彩，因为她是非常信任伊古拉姆的。不过经过兽战机队的结城沙罗的安慰后，心情已经平静了不少。

另一方面，为了庆祝电视台成立而举行的MACROSS小姐选举正顺利地进行。就在举行决赛的当日，隆巴纳队的众人一同前去会场目睹林明美的风采之时，一条辉却收到了敌人正在接近的消息……



战术指南

根据战斗前的选项的不同，我方的出场机体和敌人的数量也会有所分别。如果回应呼唤(呼び出しに应ずる)的话，会由一条辉一人独立对付5部敌方机体。如果选择对呼唤置之不理(呼び出しを无视する)的话，则由我方的主队对16部敌方机体。由于此战的胜利条件为保护演唱会会场，所以在战斗力分布上要仔细考虑。

熟练度：如果回应呼唤(呼び出しに应ずる)的话，便可以增加1点熟练度。

选择对呼唤置之不理(呼び出しを无视する)的话，只要在5回合内，即敌方第二次增援出现前把敌人全部消灭也可以增加1点熟练度。



第三十七话 木星からの逃亡者

故事简介

把侵入MACROSS的敌人消灭后，一条辉也得知了明美真的被选为MACROSS小姐的消息，但他看来一点也不高兴。而刚才曾经协助击倒敌人的迪奥和卡多鲁被舰上的众人质问他们的真正目的时，他们说其实自己是为了殖民星的和平而战，现在异星人来袭当前，他们也答应一起为和平而出一份力。过后，克洛巴舰长提议跟木星船团(ジュピトリアン)结盟，虽然部分人仍然反对，但这也是现时唯一的办法，于是MACROSS便向木星圈进发。

来到木星圈后，正准备向木星船团通信，但突然收到在附近出现大型物体的反应。经过辨认后证实是DC开发的机体，为了确认是谁驾驶着这部失去音讯的机体，主舰便派出部队看个究竟。

战术指南

战斗前会有两个选项给选择。如果选择协助琉妮(ヴァルツォーネRを助ける)的话则跟地图版面上已有的敌人战斗，尼比会在敌人全灭后出现。而选择撤离这个宇宙区域(この宙域から撤退する)的话，尼比会马上带领一大群手下出现。

熟练度：在战斗画面的选项中，如选择撤离这个宇宙区域(この宙域から撤退する)的话，便可以增加1点熟练度。如选择协助琉妮(ヴァルツォーネRを助ける)的话，在4回合内把敌人全灭同样可以增加1点熟练度。

使用龙正(リュウセイ)向尼比(レビ)攻击两次后，使她逃走可以增加1点熟练度。

取得强化部件 持有的敌人

サイコフレーム カテジナ

ハイブリッドアーマー ブロッホ

バイオセンサー ルベ

フィールド発生装置 クロノクル



第三十八话 人类を導く者

故事简介

从刚才救回来的琉妮口中得知，她的父亲仍然是下落不明，以及艾洛基达异星人和木星船团互相合作准备向地球发动大规模的侵略行动。由于事态严重，必须快些回到地球。

另一方面，在MACROSS内成为大众偶像的林明美正在拍摄外景，刚巧遇上一条辉和隆巴纳队的众人。身为明美唐表哥兼经纪人的林介生却表明自己不喜欢军人，似乎他是不希望辉和明美两人交往。过后，在司令部突然感觉到舰内发



生了强烈的震动，原来敌人再一次侵入到MACROSS的内部……

战术指南

此战的任务是阻止敌军到达都市的出口，由于最初我方没有任何戒备，所以只有潜伏在舰内的希罗和多洛华协助迎击敌人。到了第三回合，我方援军就会出现。

取得强化部件 持有的敌人
リペアキット イク



第三十九话 ファースト・コンタクト

故事简介

把侵入的部队消灭后，本以为事件就此结束，不过跟着敌方部队一起来到的沙拉，却以母亲非常希望见到女儿的名义，把乌索的好朋友莎迪娜(ツマクティ)带到木星船团处。另一方面，希罗和多洛华也愿意协助我方为打倒危害和平的份子而战，同时从他们那里得知木星船团正准备使用超大型战舰侵占地球。

与此同时，正在和早濑未沙交谈的一条辉突然接到了林明美打来的电话，她希望在这难得的假期里尽量多见辉几次。而一条辉为了能够使林明美重新恢复往日的笑容，便决定带她体会畅游宇宙的飞行乐趣。

战术指南

由于最初一条辉驾驶的是训练机，所以可以说几乎没有战斗力。到第二回合，由前辈福卡(フォッカー)所带领的韦基利小队和我就会出场作出增援。而第三回合，敌人会因剧情而自动撤退。

熟练度：3回合内，如果能把カムジンの机体グラージ击毁便可以增加2点熟练度。

取得强化部件 持有的敌人
ブースター カムジン



共同剧情第四十话 ビッグ・エスケープ

故事简介

先前被巨型异星人捉去的一条辉等人，之后跟踪而至福卡和我，以及其他人都都不能幸免地被捉去了，而异星人的代表布利泰向他们质问为何男人和女人在一起生活就很少互相展开战斗等许多奇怪的问题。可能是由于福卡太多嘴的关系，使异星人要求我们这些人示范接吻是怎么一回事，最后一条辉和林明美担当了男女主角。过后，幸而女性异星人向男性异星人展开攻击，因此使我们有机会取回战机逃离此地，而此时布利泰便发出命令消灭入侵的敌人。

战术指南

根据战斗前的选项的不同，我方的出场机体的数量会有所分别。如果选由一条辉接吻(辉ガキスすゐ)的话，我方只会有四部机体出战，而如果选择由林介生接吻(カイフンガキスすゐ)的话则我方有五部机体。为了忠实原作的情节，建议选择前者。此战的胜利条件是6回合内逃离敌方要塞，所以在开战前应有所考虑。

熟练度：利用马克斯(マックス)击毁米娜(ミリア)的座机可以增加1点熟练度。

取得强化部件 持有的敌人
メガブースター ミリア
ミンメイ人形 ザンスカール兵



共同剧情第四十一话 バイバイ・マルス

故事简介

虽然我们成功脱离男性外星人的所在地，但始终还未能救回林明美。一条辉也因为此事而便得心情沉重，不过跟未沙谈话过后已经好了很多，并决心亲手把林明美救回来。另一方面，MACROSS已经来到火星附近，为了补给所需的物资，便决定先降落到火星。到达火星圈后，从火星基地收到了不明来历的求救信号。为了安全起见，舰长决定先派遣人员到该处打探情报。除此之外，还探测到一班敌人正在接近这个基地。在MACROSS进行补给的期间，由布拉度所带领的隆巴纳队便担负起保护的任务。

战术指南

根据战斗前的选项的不同，敌方的出场机体的数量会有所分别。如果选择未沙前往基地(未沙を基地へ行かせゐ)的话，最初登场的敌人有12名。而如果选择不让未沙前往基地(未沙を基地へ行かせない)的话敌人共有18名。由于到了第二回合，胜利条件变成不让敌人入侵基地的关系，所以最好把队伍分成进攻敌人和保护基地两队。到了第六回合，破岚万丈就会驾驶泰坦3出场。当把所有的敌人消灭或过了第8回合后，便会进入下一话。

熟练度：在战斗前的选项中，选择不让未沙前往基地(未沙を基地へ行かせない)可以增加1点熟练度。

把カムジンの机体タラージ击毁可以增加1点熟练度。

取得强化部件 持有的敌人 取得强化部件 持有的敌人
チョバムアーマー カムジン ミンメイ人形 リガード兵



选择“コラオン队”

第四十二话 父よ地球は近い



故事简介

终于成功地补给完所需的物资，并且脱离火星圈。从刚才出战作增援的破岚万丈那里取得了各项情报后，克洛巴舰长便决定把隆巴纳队分成三队人马分头到敌对的各大势力处进行协商。

当我选择了加入艾莉女王这组队伍后，大家一起回到地球。从破岚财阀的管家时田那里得知现在的地球圈内的状况并不理想，于是便决定先回极东基地查明情况，之后再作打算。在航行的途中，当两大超电磁侠队正在考虑如何对付铠斗士的时候，突然主舰探测到1部机械军团的机体正在高速接近，于是我方队员便驾机出外看个究竟。

战术指南

由于我方暂时对铠斗士还毫无办法，所以在此战中可以专心消灭其他敌人。注意在第四回合敌军会有增援出现，将敌人全灭后即可过关。

熟练度：在4回合内，把ジャンギヤルの机体スカールーク击毁可以增加1点熟练度。

同样在4回合内，把哈尼路(ハインル)的机体スカールーク击毁可以增加1点熟练度。

取得强化部件	持有的敌人
1フィールド发生装置	ハインル
ミノフスキークラフト	ドニズール
高性能照准器	ガルーダ



第四十三话 静止した暗の中で

故事简介

由于刚健一最初怀疑在敌机内的是否真的是自己的父亲，所以错过了解救父亲的机会，导致父亲再次被敌人捉去。不过收到由父亲传送过来的增强超电磁力的设计图，这也算是不幸中之大幸。

回到极东基地后，被告之地球圈的现状。此时三架EVA机受命前往NERV，我方主舰也自然协同前往。原来破岚万丈跟NERV的碓司令一直以来都有来往，究竟他们是什么关系？而碓司令所说的人类补完计划又是怎么一回事？正在此时，使徒再次来袭，并且使整个NERV总部停止了电源供应，因此由我方的同伴暂时代替EVA的驾驶员们作战。

战术指南

此战中的第九使徒并不强，我方大可放心进攻。第四回合，剑铁也他们会出场增援。到了第五回合，三部EVA终于可以起动，而且还追加了新的强力武器。之后，由托度(トッド)率领的第三势力会登场作战。

CHECK POINT

在此战中，可以使用座间翔(ショウ)“说得”托度(トッド)，但是他暂时还不会加入。当然要满足之前的所需条件(选择“EVA贰号机输送舰队と合流する”路线后二十一话至二十三话)，请参看前文。

熟练度：在3回合内将第九使徒消灭可以增加2点熟练度，而在4回合内消灭则增加1点熟练度。

用座间翔“说得”托度可以增加1点熟练度。

取得强化部件	持有的敌人
プロメラントタンクS	トッド
プロメラントタンクS	バーン



第四十四话 赤い发の女

故事简介

把第九使徒消灭后，大家也开始感觉到从地底世界来到地上世界的杜尼克军的进攻越来越猛。而另一方面，杜尼克军正在商讨如何侵占地球，以及关于异星人进行侵略地球时的对策。之后他们决定马上向极东基地展开一连串的进攻行动。

与此同时，艾莉女王感应到一股邪恶的奥拉力量逐渐迫近。原来这股力量就夹杂在前来入侵极东基地的杜尼克军中。为了保护基地，我方成员再次出战。

战术指南

在此战中，到了敌方行动的第三回合，泰坦斯的军队会出现，并要求接手极东基地。如果选择把基地交出(ティターンズに基地を明け渡す)的话，泰坦斯军会自动撤退，并在下一回合会出现一位神秘的黑骑士协助我方。如果选择不把基地交出(ティターンズに基地を明け渡さない)的话，在下一回合中，超力电磁侠和V型电磁侠就会出场增援。



熟练度：如果选择把基地交出(ティターンズに基地を明け渡す)的话可以增加1点熟练度。

取得强化部件	持有的敌人
ブースター	ニュージイ
サイコフレーム	ショシト
バイオセンサー	ジェリル(巨大化)
対ビームコーティング	ヤザン



第四十五话 神か、悪魔か……

故事简介

把极东基地的危机解除后，从弓教授那里收到有关早乙女研究所发生了谜之大爆炸的事件，事件的起因相信是跟三一光线和新型机体有关。为了查明究竟，我方便前往早乙女研究所。而在NERV的总部，他们正担心着这次的爆发是否会影响在研究所不远处所进行的EVA3号机起动实验。

在EVA3号机起动实验室内，由于第十三使徒的侵入而使EVA3号机暴走，并且向着早乙女研究所的方向进发……

战术指南

此战由于只有两部EVA参战，并且碓真嗣的气力仅有50。所以难度较大，建议之前对零号机·改的武器进行强化。到了第二回合会出现选项，如果选择跟使徒战斗(使徒バルディエルと戦う)的话，只要把使徒的HP削减至一半以下，就会发生真·盖塔使用超强400倍的三一光线净化使徒的事件，并且在数话之后，更会发生零原东治驾驶EVA3号机加入的事件。如果选择不跟使徒战斗(使徒バルディエルと戦えない)，则只会发生真·盖塔净化使徒的事件。



熟练度：如果选择不跟使徒战斗(使徒バルディエルと戦えない)的话可以增加2点熟练度。

第四十六话 第三の力

故事简介

随着战斗逐渐地白热化，我突然收到了一则消息。消息称由我驾驶的最新型专用ヒュシケバインMK II的后继机已经进入完成阶段，并且可以前往北京领取。而在国际警察机构北京支部那里，白河愁等人正商讨着最新式机体的动力问题。原来该机体的动力源是以外星人的技术基准制造出来的，所以仍然存在着一一定未知的问题。

在我跟安西博士谈论关于龙王机和虎王机的缘由的时候，突然敌人来袭，于是我便驾驶ヒュシケバインMK II出战。

战术指南

在此战中，当女主角驾驶的グルンガスト貳式被虎王机击毁后，主角就会在被龙王机击中后改乘最新型的ヒュシケバインMK III出战。全灭敌人后即可过关。而ヒュシケバインMK III专用的两套装甲会在数话后因主角的熟练度而决定是否取得。

取得强化部件	持有的敌人
超合金Z	グルンガス
超合金ニューZ	セルバンテス
プロメラントタンクS	プロシケン



共同剧情第四十七话 男の戦い

故事简介

我终于取得了新型的机体，并且和我的女友再次见面。本来一切一切都非常如意，可惜我的女友却失去了同我在一起时的记忆，而只剩下当SRX队员时的记忆。虽然如此，但我也希望跟她一起为和平的未来而战。另一方面，在NERV的总部，碓真嗣对于父亲起用他的同学零原东治来当EVA驾驶员一事表现得十分愤怒，在跟他的爸爸倾谈过后，他决定以后不再驾驶EVA初号机。之后当真嗣正在跟美里谈论着今后的去向时，使徒再次来袭，究竟碓真嗣会选择袖手旁观还是继续作战呢？

战术指南

如果在“神か、悪魔か……”的那一话中，发生了将因第十三使徒侵入而暴走的EVA3号机的HP削减至一半以下的事件后，那么在此战最初会有驾驶EVA3号机的零原东治出战的情节。因为在第四回合，即伊古拉姆出现之前，任何攻击都对第十四使徒无效，所以开始时我方机体只需占据有利的地形便可。在第五回合碓真嗣就会驾驶EVA初号机出场。如果玩家舍得40000大元的话，只要使初号机被第十四使徒击毁，之后就会发生暴走的初号机吃掉第十四使徒而取得S2机关的原作情节。由于取得S2机关的初号机在今后的战斗中，不会在行动上再受到电源缆线的限制，所以还是相当值得的。当然如果先前在初号机上加装了强化芯片“テムニレイの回路”就只需付10元的修理费了！！(D·S: 哇哈哈哈哈……)



共同剧情第四十八话 谁がために钟は踊る

故事简介

当取得了S2机关后，碓真嗣也被溶入了初号机之核中，无法脱身。最后，在众人真心的呼唤下，真嗣经过漫长的思索，终于重新觉醒，以自己的力量摆脱了束缚，回到大家身边。

之后，全体成员在极东基地再次会合，彼此交谈各自的经历。最后白河愁竟然说出向艾洛基达异星人投降这等令人丧气的话，大家自然决不同意，一定要奋战到底。在战略会议上，核心的问题就是将地球圈的势力团结起来对抗外来的异星人，而这样必须要有两位关键人物肯合作才行。其中一位是莉莉娜，而另一位是科特罗。过后，从EXELION号(エクセリオン)传来消息，巨型机器人钢巴斯塔已经进入完成阶段，于是典子等3人便马上返回EXELION号，而我方则负责护航的任务。

战术指南

由于我方出击的都是一些分离后的小机体，战斗力和防御力都差强人意，作战时一定要千万小心。只要到了第六回合便可以自动过关。
熟练度：在5回合内把地图上的敌人全部消灭可以增加1点熟练度。

共同剧情第四十九话 进路に光明、退路に绝望

故事简介

典子等三人终于成功回到EXELION号之内，由于钢巴斯塔只可供两人乘坐，所以田代舰长便向オオタ询问乘坐的人选。原来オオタ早已预定是由典子和霞两人驾驶，听到此事的蓉格心中非常不快。过后霞向オオタ询问让典子乘坐钢巴斯塔是否会有问题，但在谈话间オオタ始终是对典子充满了信心。为了能在战斗时充分发挥驾驶者的技术，田代舰长准许在这个宇宙空间进行实习训练。当确定了附近没有敌人的反应后，训练也正式展开。

战术指南

此战根据熟练度的高低在最初出场练习的机体会有所不同。如果熟练度在50以下的话便是由勇(イサム)与加鲁特(ガルド)作对垒，而且更可以把加鲁特的座机击毁。如果熟练度在50以上的话便是由典子和蓉格做练习。到了第二回合，敌军突然出现，我方的胜利条件会变成使EXELION号到达此版图的西端。而在第四回合，典子会驾驶钢巴斯塔出战。建议之前将敌人吸引到EXELION号周围，当钢巴斯塔出现后，使用地图武器攻击，可以赚取大量的经验值(见图：狂升19级)。

熟练度：在分歧剧情第三十话“瞬间、心、かさねて”或者分歧剧情第三十话“精灵凭衣”后选择“弾丸を打ち落とす”这条路线，然后在此话中使用勇(イサム)在1回合内把敌人全灭可以增加2点熟练度，2回合则增加1点。另外把加鲁特(ガルド)的座机击毁可以再增加1点熟练度。

取得强化部件	持有的敌人
高性能レーダー	ミリア
アンドロメダ烧キ	过关后自动取得

共同剧情第五十话 ヴァリアブル・フォーメーション

故事简介

战后田代舰长便跟オオタ谈论宇宙怪兽一事，认为它们的目的并不只侵占地球那么简单，而是要把所有拥有智慧的生物消灭，看来事态发展得越来越严重。

在另一方面的隆巴纳队，美利安多(ミリアルド)驾驶着曾经令卡多鲁一度失去人性的零式WING高达接见布拉度等人，他希望我方能为提倡完全和平主义的莉莉娜出一份力，对抗已经集结在该国家附近的泰坦斯势力。除此之外还收到从达加鲁(ダカール)那里传来的消息，泰坦斯准备为外星人的侵略发表联邦政府总统就职的演说，于是科特罗便想到借此突入达加鲁的所在地，向全世界的首脑说明事态的严重性，希望发动众人团结一致的力量。

战术指南

在此战中，第三回合伊古拉姆再次出现。之后就会发生龙正的R-1被其击倒的事件，而就在这千钧一发的时刻，龙正的念动力大暴走，同时SRX的其他成员也达到了与龙正身心合一的境界，终于完成了SRX的合体。也就是指SUPER ROBOT X-TYPE 这架究极机体！另外要击坠伊古拉姆的座机的话，要注意其会在HP(HP 40000)下降1/3后自动撤退。而杜尼克(ドレイク)的主舰会在HP(HP 45600)下降1/2后自动撤退。

CHECK POINT

在此战中，可以利用尼西(ニー)“说得”莉露(リムル)，使其成为同伴。先前的条件是在共同剧情“第二十七话マズン展开”中，用圣战士部队中的任何一人击毁ゲアガリング。

熟练度：把伊古拉姆的机体アストラナガン击毁可以增加3点熟练度。
把杜尼克的主舰ウイル・ウィブス击毁可以增加1点熟练度。



取得强化部件	持有的敌人
ハイブリッドアーマー	ミュージイ
バイオセンサー	黒騎士
プロメラントタンクS	ツヨット
リペアキットS	ピツヨット
アポジモーター	トッド
サイコフレーム	ドレイク
イメージラルキャンセラー	イングラム



选择“ゴラオン队”

第五十一话 あしゆら男爵、散る

故事简介

SRX终于合体成功并把伊古拉姆击退，虽然如此，但是由于动力源的出力问题，SRX只能再次合体十次。之后为了将在地球圈的人团结起来，布拉度便决定再次把隆巴纳队分为三个小队，分头去收拾地球圈内所引起的纷争。

在“ゴラオン队”这一方面，由于科特罗在达加鲁演说的成功，令泰坦斯失去了原有的立场，因此暗黑大将军便趁此机会再一次策划对极东基地进行攻击。在作战准备的间隙，修罗男爵竟然擅自把最强壮的机械兽偷走。原来他准备以生命为赌注向隆巴纳队作最后的挑战……

战术指南

在此战中，如果将明日香派出场的话，会发生明日香不能控制EVA贰号机的事件。从敌方的第二回合开始，大量的敌方援军会陆续出现。因此要小心保护极东基地。到了第五回合，主角和其恋人，以及草间大作和银铃会一起出场增援。

熟练度：在4回合内将阿修罗男爵的座机击毁可以增加2点熟练度。

CHECK POINT

如果曾经在第四十五话“神か、悪魔か……”中完成了把使徒的HP削减一半的条件，在此战开始前便可以取得由零原东治驾驶的EVA3号机。

取得强化部件	持有的敌人
超合金Z	あしゆら男爵

第五十二话 魔神皇帝

故事简介

由于修罗男爵战死，比鲁博士为了不白费修罗男爵的一番苦劳，便决定马上派出机械兽作再次进攻。另外我方从密探村雨那里收到了消息，得知曾经被BF团夺去的新铁甲万能侠量产型设计图似乎已经落入比鲁博士之手。鉴于最近出现有人大量收买超合金NEW Z的情况，难道说比鲁博士的秘密武器就是量产型新铁甲万能侠？

回到光子力研究所的兜甲儿，得知弓教授已经为铁甲万能侠制造了动力源出力加强20倍的装置。而最近在研究所附近时常发生不稳定的地震，其震源来自第十七格纳库内，难道这与兜甲儿的爷爷所制造的铁甲万能侠有关？与此同时，兜甲儿好象与什么东西产生了强大的共鸣……

战术指南

此战初期是由驾驶魔神皇帝的兜甲儿独自迎战9架量产型新铁甲万能侠。第四回合，真·盖塔就会出战。到了第7回合，我方增援就会出现，全灭敌人后便可过关。

熟练度：在战斗中的选项里，如果选择拖延时间(何たあ時間を稼ぐしかわえ)的话可以增加1点熟练度。

取得强化部件	持有的敌人
超合金ニエーZ	ヘル
リペアキットS	ブロッケン
ハイブリッドアーマー	ゴーゴン



第五十三话 地球を賭けた一骑讨ち

故事简介

在勇者雷登的神秘基地中，由于在雷登的思维系统中记录了那些宇宙怪兽来自何方的数据，因此光便决定以T-LINK系统来探测雷登内部思维系统中的深层意识。当接驳了T-LINK后，光成功地与雷登作对话，得知那些宇宙怪兽的真正目的就是消灭宇宙中一切拥有智慧的生物。之后，光又学到了起两种新武器的方法。但是由于光使用念动力过度的缘故，需要休息一段时间。

另一方面，我方外出巡逻的部队遇到了由哈尼路(ハイネル)所带领的机械部队，而他更向刚健一发出了单挑



的宣言，于是他俩便展开了生死之战。

战术指南

由于此战初期我方的全部机体均被分离成若干小机体，暂时不能合体，所以在战斗中一定要倍加小心。到了第四回合，勇者雷登和其他同伴就会出场增援。与此同时，敌方的首脑级人物ガルダ也会突然出现。将敌方全灭后，就会出现选项。如果选择让哈尼路逃走(ハイネル达を見逃す)的话战斗就会自动结束，而如果选择同哈尼路战斗(ハイネル达と戦う)的话，就还需要继续战斗。



CHECK POINT

在战斗开始时，如果选择让除刚健一以外的我方队员攻击哈尼路的话，便会使熟练度下降10点。将敌方全灭后，如果选择同哈尼路战斗(ハイネル达と戦う)的话，也会使熟练度下降10点。熟练度：将敌方全灭后，如果选择让哈尼路逃走(ハイネル达を見逃す)的话，可以增加3点熟练度。

取得强化部件	持有的敌人
メガブースター	ハイネル
対ビームコーティング	ドニズール
サイコフレーム	ガルダ



第五十四话 思い出を未来へ

故事简介

尽管哈尼路是我方的敌人，但似乎是他们的母星受到艾洛基达外星人的支配才会听从命令向地球进攻。虽然这样，可是跟他们的战斗暂时也不能避免。过后，收到了有关布拉度舰长和克洛巴舰长已经成功夺取战略要塞所罗门的消息，但是新自护却打算利用强劲的卫星大炮向地球攻击。另一方面在月球轨道外也出现了由木星船团所带来的巨大神秘物体，所以看来目前的形势仍不容乐观。于是只好尽快会合我方所有的战斗力向他们作正面的交锋，而准备飞往宇宙的地点就是日本的冲绳基地。

来到冲绳基地后，距离前往宇宙大概还有12小时，因此典子便希望前往她以前就读的学校领取一直未能取得的毕业证书，而其他的女性队员则打算前往附近的海滩玩耍。



战术指南

由于此战登场的敌人都拥有很厚的装甲，所以在前期准备时，应该将我方的强力武器进一步强化。将版图上的敌人全灭后，就会出现超强力的敌人ギルギルガN。注意把它消灭后，它就会变身成为メカギルギルガN，集中力量就可将其一举击毁。

取得强化部件	持有的敌人
超合金Z	ゴーゴン
超合金ニューZ	メカギルギルガN



第五十五话 父の胸の中で泣け!

故事简介

在哈尼路那一方面，虽然他们准备跟拉迪加的旗舰会合，但仍然不忘跟刚健一的宿命决斗，并打算再一次来个了断。由艾莉女王指挥的战舰哥拉奥成功上升到宇宙后，便准备跟布拉度等人再次会合，商讨对付新自护和天使之轮的策略。在航行的途中，典子希望流龙马把使用斧头的心得传授给她，而流龙马也欣然同意了她的要求。就在练习的过程中，恰好给他们遇上了哈尼路的军队，由于得到大家的协助，刚健一便决定乘此机会救回自己的父亲。



战术指南

此战并没有什么难点，只要在攻击前留意己方机体的装甲便可。最后有一点要说明的是千万不要将哈尼路驾驶的机体击毁，只要使用驾驶V型电磁侠的刚健一邻接在哈尼路驾驶的机体旁边，就可以救回刚健一的父亲，同时也可令全部敌人撤退。

取得强化部件	持有的敌人
アポジモーター	ヤンギヤル



共同剧情第五十六话 ジオンの幻像

故事简介

在星际广播中，莉莉娜和美利安多竟然以木星船团大使的名义，向地球人发出和平主义的宣言，此举等于说是木星船团要统治地球。不过大家也知道莉莉娜是被迫的，为了尽快地解决地球的危机，于是我方的三队人马便马上会合商



讨对策。会合后，经过一轮的研究，最终决定先将对地球构成严重威胁的新自护的最终武器——卫星大炮击毁，而木星船团的天使之轮那方面则交给其他的部队作暂时的牵制。把任务的内容说明后，行动便正式展开。

战术指南

由于此战最初的胜利条件是在四回合内到达卫星大炮之上，所以应派出一些移动力高，攻击力高的机体出战，而在卫星大炮上的璞露兹(ブルツ)可以由捷多(ジユドー)“说得”，但是仍然要将其机体击毁后方可使之加入我方成为同伴。另外到了第五回合或者第六回合，由基莉亚(キツリア)带领的部队就会出场增援。当再下一回合时，她便会向我方作出停战的协定。如果答应就可以马上过关；相反则必须将敌人全灭才可过关。

CHECK POINT:

在卫星大炮上的璞露兹(ブルツ)可以由捷多(ジユドー)“说得”，之前则必须满足在第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”选择“ラー・カイラム队”的路线；第五十二话“バイブレーション”让璞露(ブル)和捷多(ジユドー)分别去“说得”璞露兹(ブルツ)。

熟练度：在四回合内使我方机体到达卫星大炮之上可以增加1点熟练度。

如果选择接受停战协定(停战协定を受け入る)的话可以增加5点熟练度。

取得强化部件 持有的敌人

ハイブリッドアーマー ラカソ

プロメラントタンク ギユネイ

バイオセンサー ツヤリア

サイコフレーム グレミー

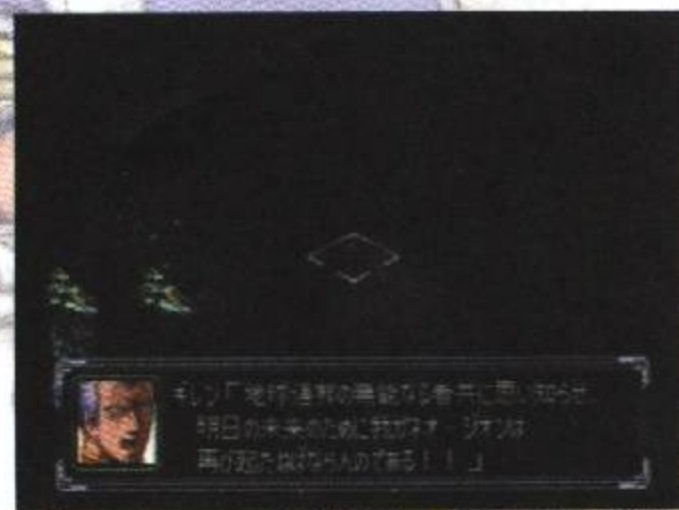
超合金Z ブロッケソ

超合金ニューZ ヘル

メガブースター イレン

リペアキット レズン

サイコフレーム キツィア



共同剧情第五十七话 天使の轮の上で

故事简介

当接受了基莉亚的提议后，科特罗便按照约定同基莉亚会面。最后敌我双方都认为大敌当前，不便互相厮杀，并以此达成停战协定。



之后，MACROSS便向天使之轮的方向进发。而在木星船团那一方面，斯洛哥(ツロッコ)竟然见到艾洛基达异星人第7舰队的副司令尤席斯(ユーゼス)在此出现，原来他并不信任斯洛哥，所以来此作监察。过后天使之轮终于发动了，虽然是很微弱的精神波，却已经使在第3宇宙区域的人们开始睡眠并发生退化。之后大家从白河愁所给的建议中了解到，由我方的龙正和我同样发出念动力来“中和”敌方精神波的辐射是一条可行之路。虽然可能成功率不会太高，但是为了大家着想，我还是愿意一试。而此时乌索和希罗为了救回莎迪娜和莉莉娜，竟然擅自驾机出战。

战术指南

由于此战是同木星船团的生死战，所以千万不可掉以轻心。值得一提的是斯洛哥会在由他指挥的战舰(HP 55400)的HP下降1/20时连同其部下撤退，因此要想击毁它，就必须使用一击必杀的武器攻击才可。另外，如果以希罗进入中枢部位的话会发生他用激光枪射向天使之轮入口的事件。

熟练度：在战斗前的选项中，选择接纳作战战术(作战を引き受ける)的话可以增加2点熟练度；而选择不接纳作战战术(作战を引き受けない)的话可以增加1点熟练度。

由乌索(ウソン)或者希罗(ヒイロ)到达天使之轮的中枢处可以增加1点熟练度。

把由斯洛哥指挥的旗舰ユビトリス击毁可以增加2点熟练度。

取得强化部件 持有的敌人

プロメラントタンクS イク

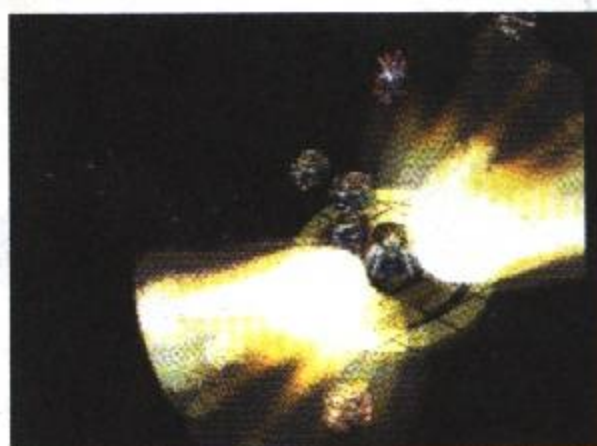
1フィールド发生装置 タツロ

高性能照准器 ファラ

アポジモーター クロノクル

アポジモーター カテヅナ

ミノフスキードライブ ツロッコ



第五十八话 神の国への诱惑

故事简介

虽然乌索和希罗成功进入天使之轮内部，但由于多利斯的阻挠，令他们不能把莎迪娜和莉莉娜救回。而天使之轮也因为机能问题开始从轨道上落下，似乎掉落在地球只是时间上的问题。另一方面，以哈曼为首的一群新自护军也趁此机会开始行动。为了完全解决两方面的危机，我方便决定再次分为两队出击。而一心为异星人卖力的查比洛(ツヤピロ)为了向隆巴纳队还以颜色，于是准备向我方进军阿古捷斯的队伍袭击。

战术指南



事实上由于此战只有4回合的关系，所以我方出击前应该给机体装备增加移动力的强化芯片，一举全灭敌人。

熟练度：使用主角向韦莉达(ヴェレッタ)攻击的话可以增加1点熟练度。

使用龙正(リュウセイ)向韦莉达(ヴェレッタ)攻击的话可以增加1点熟练度。

使用安藤正树(マサキ)向韦莉达(ヴェレッタ)攻击的话可以增加1点熟练度。

使用藤原忍向查比洛(ツヤビロ)攻击的话可以增加1点熟练度。



第五十九话 クロス・ターゲット

故事简介

艾洛基达异星人指派查比洛设下圈套而将沙罗、彩、琉妮以及我的女友捉去，其最终目的是夺取我和龙正等拥有强大念动力的人作为样本以及安藤正树的风之魔装机神的主电脑，而在下一步的作战中尤席斯(ユーゼス)便派出尼比(レビ)去负责。



战术指南

根据战斗前的选项不同，最初我方机体和敌方机体的配置和数量均会有所不同，如果选择阻止忍他们(忍达を止めろ)的话，最初主角不会出击，敌人也会较少，而选择不阻止忍他们(忍达を止めない)则主角便会跟同他们一起出击，但是敌人的数量会较多。另外此战最初的胜利条件是“说得”原本是我方女机师，之后以尤席斯为首一大群敌人就会出现，如果想击毁尤席斯的座机的话，就需要在我方行动的回合将其歼灭。

熟练度：在战斗前的选项中，如果选择阻止忍他们(忍达を止めろ)的话便可以增加1点熟练度。

把尤席斯(ユーゼス)的机体アンライノラ击毁可以增加1点熟练度。

第六十话 战士、再び……

故事简介

当把我方的同伴救出后，也同时将敌方的将领尼比带到我方阵营。原来尼比同我的女友有着相同的遭遇，她是受到尤席斯的控制才驾驶机体出战，而现在则完全没有了以前战斗时的记忆。

另一方面，哈曼(ハマーン)虽然作好了战斗准备，但迟迟还未向我方进攻，似乎是有心等待我方先出击。当她得知隆巴纳队渐渐接近后，便打算自己亲自出马迎战，而在她出击前竟然吩咐巴尼当自己战败时便向我方宣告投降，并且把莲娜交给捷多照顾，这是否意味着她已经预见到自己的失败呢？

战术指南

此战最初只有驾驶ZZ高达的捷多出战，但是好在他的能力非常高，并且气力是120，所以并不需要担心。到了第三回合，我方增援就会出场，将敌人全灭后，即可过关。

CHECK POINT:

如果曾经在第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースJR队”路线，第四十二话“アクシズからの使者”中选择同意停战协议，之后第四十四话“リイナの血”中用科特罗(クワトロ)“说得”哈曼(ハマーン)。第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”的路线，最后在第五十一话“ダカールの日”中选择“以夏亚的身份回应”(ツヤアとして応える)。在第六十话“战士、再び……”中再次使用科特罗对其进行“说得”，并且使用捷多(ゾウド)击毁哈曼的座机，在第六十六话中“绝望の宴は今から始まる”中，哈曼会以我方援军的身份登场。

此战完结后，巴尼就会加入我方。但是需要达成先前的条件：在第二十六话“懐いエヴァンゲリン”或者第二十六话“海からのマレピト”时，让克莉斯(クリス)和巴尼(バーニイ)发生战斗，并且第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースルート”这条路线，之后第四十四话“リイナの血”中用克莉斯“说得”巴尼便可。

熟练度：使用捷多向哈曼攻击一次可以增加1点熟练度。

取得强化部件	持有的敌人
リペアキットS	マツユマー
プロメラントタンクS	キヤラ
バイオセンサー	イリア
ハロ	ハマーン



共同剧情第六十一话 运命の矢

故事简介

当两方面的队伍再次会合后，碓真嗣为失去了渚薰这样的朋友而感到惋惜，怎么也打不起精神，于是大家便纷纷来安慰他。此时一条辉也非常担心落在异星人手中的林明美的处境，幸好得到了早濑未沙的鼓励。之后田代舰长便连同大家分析现在的形式，由于只剩下异星人的军队和宇宙怪兽两大势力，所以最后决定以哥贝岛(コンベイ)为据点，同敌人进行最后的决战。

与此同时，MACROSS司令部探测到在月球附近将会出现一群女性巨型异星人。由于她们的位置距离很近，所以暂时担任韦基利小队队长的马克斯(マックス)便同战友一起出击。



战术指南

此话的战斗并不困难，只需注意是否将米娜(ミリア)驾驶的机体一击击毁。如果第四十话“ビッグ・エスケープ”中，使用马克斯击毁米娜的座机，在此话中，再次使用马克斯将其一击击毁，就会在过关后自动使其成为同伴。而当使其机体的HP降至一半以下后，米娜就会自动撤退，而马克斯也会尾随而去，并在下一话的战斗中作为援军出现。两者的区别只在于加入成为同伴后外形的不同。

CHECK POINT:

使米娜成为同伴，方法见上文。

如果在先前的分歧路线第三十四话“隠された杀意”或者第三十五话“イングラムの真意”中的任何一话，击毁由伊古拉姆驾驶R-GUN，此话过关后，韦莉达(ヴェレッタ)就会连同修理好后的R-GUN出现在我方阵营。这样就可以使其和原有的SPX合体，得到此游戏中的最强武器——天上天下一击必杀炮!

如果在战斗前的选项中选择韦基利小队先行(バルキリー小队を先行させる)的话，当熟练度达到一定的水平，就可以得到两部隐藏机体デストロイド・モンスター和VF-1J强力装甲形态。

熟练度：如果在战斗前的选项中选择隆巴纳队先行(ロンドニベル队を先行させる)的话可以增加1点熟练度。之后在战斗中如果9回合内将敌人全灭可以增加3点熟练度，10回合内增加2点，11回合内增加1点。

共同剧情第六十二话 爱・おぼえていますか(前篇)

故事简介

就在跟女性巨型外星人的战斗中，突然听到林明美的歌声，而使她们全军撤退。之后出现的由布利泰率领的部分男性巨型外星人军队却发出了和平交涉的宣言。最后克洛巴舰长便对此事进行了演说，而被巨型外星人捉去的林明美则回到舰上向众人解释刚才的歌声是从古代外星人流传的金属片上翻译过来的，但可惜却没有记录此歌的歌词。她希望借助此歌能为宇宙带来和平，难道碓真嗣从渚薰那里取得的金属片就是那首歌的歌词?

与此同时，碓真嗣因为收到了回NERV的命令，只好先行离去，而在他离开前，则把从渚薰那里取得的金属片交给了卡多鲁。当卡多鲁同早濑未沙研究后证实那上面记载的就是歌词后，便马上召集有关的人士开始进行翻译的工作。此时女性巨型外星人的大军也已到来，因此我方只好出战拖延时间直到那首歌完成为止。

战术指南

此战的胜利条件就是在10回合内阻止敌机突破防卫线。因为此战中敌方共有三次增援，所以还是以防守战术为佳。当然可以派几架运动性高，武器攻击力高的机体冲入敌阵，赚取经验值和金钱。

熟练度：把ラプラミズの机体ラプラミズ旗舰击毁可以增加1点熟练度。

在10回合内把所有的敌人全部消灭的话还可以增加1点熟练度。

爱・おぼえていますか(后篇)

故事简介

虽然我方很努力的作战，但是所消灭的敌人只占敌全军的1%，而且其余的联邦军队却正在向哥贝岛进发的途中，无法支援我们。并且在歌曲和歌词还没有最终完成的时候，林明美却突然失踪，所以我方只好再次拖延时间以便完成目前这些棘手的工作。一条辉在知道此事后便孤身一人去寻找林明美，与此同时，男性巨型外星人和女性巨型外星人一起出动全军以决战的姿态向我方发起进攻。就在这千钧一发的时刻，一条辉终于找到了林明美，在听取了辉的一番肺腑之言后，明美也终于明白为了所有努力过的人们，她也应该出一份力来唱“可有记起爱”这首歌。

战术指南

由于在林明美歌声的作用下，敌方除了首领哥鲁(ポドルザー)以外，全体军士的气力都只有50，而我方出场机师的气力则有150，所以此战可以说是TOO EASY!

取得强化部件 持有的敌人
 ミンメイ人形 ゼントラン兵

共同剧情第六十三话 終わりの始まり

故事简介

几经努力，我方终于战胜了以哥鲁为首的强大外星人舰队。另一方面，在NERV本部，众人都为最后的使徒是人类形态一事而讨论着。将所有的使徒消灭后，现在的NERV已经完全没有了利用价值并被迫解散。而SEELE那一方面，对于宇宙怪兽正在迫近一事，开始命令碓司令准备向唯一是莉莉斯分身的EVA初号机进行方舟计划，但是碓司令却似乎还有其他的计划。与此同时，葛城美里由于得到加持良治的告密，在碓司令的办公地点发现了第2次冲击的真意，而所有一切关于渚薰、那首歌、巨型外星人军、艾洛基达外星人，还有宇宙怪兽等也能同其联系起来。此时，在司令部传来了警报，原来是从世界各地的5部MAGI电脑打算入侵NERV的MAGI主电脑，借此控制其运作，最后幸好伊吹能把入侵的程式压制。不过看来SEELE的第二轮侵占NERV的行动似乎很快便再次展开。



共同剧情第六十四话 Air

故事简介

SEELE终于向NERV发动了侵占的行动，而远在宇宙的我方主队虽然收到了有关的消息，但却因为联邦政府发出了禁止隆巴纳队和SDF的出击命令，否则便使用N2航空爆雷来攻击哥贝岛，因此不能轻举妄动，而部分队员如流龙马等则准备无视命令出发作增援。

在NERV本部，由于敌人已经入侵到基地的内部，并且他们的目的似乎是EVA的驾驶员，所以便将还未恢复意识的明日香连同贰号机放入湖底。与此同时，葛城美里也前去碓真嗣的所在地营救他。而另一方面，部分效力于SEELE的原泰坦斯部队发现了EVA贰号机，在危急的关头，明日香似乎听到了妈妈的声音而恢复了斗志向他们发起了猛攻。当把所有的敌人消灭后，SEELE最后的杀手锏EVA量产机终于登场……

此时，葛城美里终于找到了碓真嗣，但他却没有了乘坐EVA的勇气。但是经过受重伤的美里的一番说教，并向他献出关怀的一吻后，碓真嗣终于鼓足勇气重新驾驶EVA初号机跟EVA量产机作战。

战术指南

此战分为两个部分，最初因为明日香的气力已经达到150，所以可以说是毫无难度。而当EVA量产机登场后，就需要先将其移动到电源大厦，把电缆线接上再作战斗。将EVA量产机全部击毁后，它们会重新复活。之后EVA初号机同我方增援就会登场，全灭敌人后即可过关。



共同剧情第六十五话 ギア・オブ・デステニー

故事简介

把入侵的敌人和EVA量产机全部消灭后，碓真嗣和明日香也恢复了清醒，这也算是不幸中的大幸。过后，冬月便向众人宣布由现在起正式解散NERV本部，剩下的部员则转属SDF，对各NERV工作人员来说，这也是最好的处理方法。

在艾洛基达外星人的第7号旗舰那一方面，首先派出先头部队加达鲁和哈尼路前往MACROSS处进行攻击，借此减弱我方的意志，两人为了祖国星球的命运，只好接受命令。而回看哥贝岛的情况，为了不让在MACROSS内的市民继续受牵连，克洛巴舰长决定把舰内全部市民迁移到月面基地。当MACROSS来到月面基地并开始了迁移市民的工作时，艾洛基达外星人的监察军连同加达鲁和哈尼路的部队突然杀到，恰好隆巴纳队不在此处，究竟MACROSS

的命运将会如何？

战术指南

此战是超力电磁侠和V型电磁侠跟哈尼路和加鲁达作最后决战的一关，由于隆巴纳队不在月球基地上，所以最初只有伊鲁姆和巴武藏两部机体保护不能行动的MACROSS。到了第二回合，超力电磁侠和V型电磁侠会出场作增援，但此时建议还是以保护MACROSS为主。第四回合我方增援就会在版图下方出现。全灭敌人后即可过关。

CHECK POINT:

在共同剧情第二十话“决战，第2新东京市”后选择选择“极东地区に残る”这条路线。在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“コラオン队”的路线。在第五十三话“地球を賭けた一骑讨ち”中选择“让哈尼路逃走”(ハイネルを見逃す)。第五十五话“父の胸の中で泣け!”中让V型电磁侠和哈尼路乘坐的机体邻接战斗后发生特殊事件。在共同剧情第六十五话“ギア・オブ・デステニー”中先将ミーア击毁，再让V型电磁侠向哈尼路乘坐的机体攻击，当发生对话情节后，将其击毁，那么就可以使用刚健一可以“说得”驾驶守护神ゴードルの哈尼路。在共同剧情第六十六话“绝望の宴は今から始まる”中ハイネル会驾驶守护神ゴードル作为援军参战。

熟练度：把ミーア驾驶的机体デモン击毁的话可以增加1点熟练度。

使用刚健一可以“说得”驾驶守护神ゴードルの哈尼路成为同伴可以增加1点熟练度。

共同剧情第六十六话 绝望の宴は今から始まる(熟练度高时)

共同剧情第六十六话 人类に逃げ場なし(熟练度低时)

故事简介

当成功地解决从MACROSS上迁移市民时遇到的危机后，从EXELION号处收到了宇宙怪兽集团正在接近的消息，推断它们的数量数以亿计，并且以地球作为最终目标。得知这个消息后，大家就决定以我方现有的力量来解决地球的危机。当布拉度向众人说明了此次战斗的困难性后，大家为了作好豁出性命的准备，便先后向自己的亲人做最后的通信。就在大家作准备之际，EXELION号受到巨大物体转移的影响而震动起来，原来是艾洛基达外星人的旗舰就在附近出现，于是我方只好作出迎战的准备。

战术指南

基本上“绝望の宴は今から始まる”和“人类に逃げ場なし”这两话的战斗部分是完全相同的(只是因为主角熟练度的不同而使这两话的题目不同)。不同之处在于后者因为已经讲述钢巴斯塔向宇宙怪兽聚集的中心点进发，所以没有了钢巴斯塔和EXELION号出战的情节。



说到此战的内容，只有一个字“拼”！敌方大部分都是头有脸的人物，所以我方机体之间的协作保护就显得十分重要。当把敌人的数量击毁至十部以下时，就会出现两部超强的宇宙怪兽(但只限“绝望の宴は今から始まる”这一话中才有)，如果把斯洛哥打倒后，他就会驾驶THE・O和其手下出现，需要注意。另外此时如果使用卡缪(カミーユ)向他作出攻击的话，会有卡缪发动“奇迹”的精神指令打倒他的事件，过后卡缪也因此而失去常性，离开队伍就此消失。不过如果此战中凤(フォウ)也有出场，卡缪就会没事。

共同剧情第六十七话 この星の明日のために 前篇(熟练度高时)

故事简介

把木星船团最后的残余份子斯洛哥等人消灭后，探测到艾洛基达外星人的旗舰已经离开了这片宇宙区域，因此便可以继续商讨对付宇宙怪兽的事宜。最后太田提出了一个惊人的建议，就是先把无人驾驶的EXELION号送到敌人聚集的中心部，以时空转移装置的引擎当作退缩炉并使它爆炸，借此制造人工黑洞把大部分的敌人吸进去。虽然这会使我方失去这部强力的战舰，但是也没有其他的方法。尽管此方案的成功率只有1%左右，最终大家还是同意了太田的建议。

担任此次行动护卫的就是驾驶钢巴斯塔1号和2号的典子和霞，为了人类的未来，她们甘愿冒此危险(D・S：好伟大的两位女性机师，真令我感动！！虽然情节非常老套)，向大家告别后两人便起程出发！



战术指南

由于最初只有驾驶钢巴斯塔1号和2号的典子和霞可以行动，所以需要格外小心对付敌人。当到了第四回合，终于可以合体成钢巴斯塔。与此同时，此战的胜利条件会变成使EXELION号移动到指定的地点。第五回合，白河愁便会带领我方主队出场增援，将敌人全灭或者使EXELION号移动到指定的地点即可过关。

共同剧情第六十七话 この星の明日のために 中篇(熟练度高时)

共同剧情第六十七话 钢の魂 前篇(熟练度低时)

故事简介

成功突破宇宙怪兽的守卫点，EXELION号终于来到宇宙怪兽聚集的中心地带——雷王星宇宙区域。为了地球的未来，大家义无反顾地向着敌人冲去。而就在雷王星宇宙区域的最中心地点，也就是EXELION号需要到达的地点，尤席斯突然在那里出现(在“この星の明日のために”那一话出现)。原来这里有他所希望完成的那个通往异世界之门系统(CROSSGATE・PARADIGM・SYSTEM)的所有材料，并且他打算借此机会打开异世界之门，派遣宇宙怪兽到那个世界。为了阻止他的野心，大家便同他进行生死一战。

战术指南

此战没有什么特别的战术，只需将EXELION号移动到指定的地点，期间会出现大量的HP很高的宇宙怪兽出场增援。建议使用拥有强力地图武器的机体出战，以此杀出一条通路。当完成此条件后，就需要在五回合之内将所有机体撤离这个区域即可过关。

共同剧情第六十七话 この星の明日のために 后篇(熟练度高时)

共同剧情第六十七话 钢の魂 后篇(熟练度低时)

故事简介

把EXELION号成功运送到宇宙怪兽聚集的中心地点后，由于田代舰长和副长决定跟EXELION号共存亡，因此不打算离开战舰。故大家怀着沉重的心情离开爆炸地点。就在MACROSS准备打算回程离开此区域时，突然舰身受到了强大的震荡，并且发生了空间转移的异常现象。最后，MACROSS被转移到一个不安定的封闭空间内，原来此事是艾洛基达外星人舰长拉迪卡(ラオデキヤ)一手策划，从他的口中得知异世界之门已经完成，为了阻止这个打算统一宇宙的野心男，我方便开始了真真正正的最后一战。

几经努力，终于把拉迪卡打倒。但是此时尤席斯再次出现，原来我方刚才打倒的只是尤席斯所操控的傀儡人造人，是用他们帝国的遗传工程学所制造的，用来实验人类极限潜能的人型实验品。与此同时，四部量产化的ズフィルード(在“钢の魂”中只有两架)也会出现，还有SRX队员的死敌伊古拉姆。就这样，一场与真正的幕后黑手之战也随之展开。



战术指南

最初登场的拉迪卡就拥有150点的气力，以及对我方机体一击必杀的能力，所以我方机体在攻击时要倍加小心。当他的机体的HP下降1/4后，就会全回复一次，并且这样的情况总共会出现4次。建议使用强力的超级机器人对其一击必杀，将他消灭后，其他“杂鱼”会自动撤退。之后驾驶ゾエデッカ(HP 65000)的尤席斯，一起连同四部量产化的ズフィルード(在“钢の魂”中只有两架)出现，另外还有SRX队员的死敌伊古拉姆。因为尤席斯总共会作5次全回复，所以建议使用“脱力”这项精神指令将其150点的气力降至最低，并且将使用最强武器的机师的气力升至150点，然后对其一击必杀。之后其他敌人也会同样撤退。最后就请大家慢慢欣赏结局画面。在此战中，可以使用龙正(リュウセイ)对伊古拉姆(イングナム)进行“说得”，使其成为同伴，一同进行最终的决战。



超级机器人大战系列作品究极研究

哇！此栏目承蒙广大机战迷的赏识，就D·S目前所收到的“问题”信件的数量来说，完全可以用“大丰收”来形容。鉴于此次截稿时间的限制，本人将会在下期刊登这些问题，所以请那些自诩为“铁杆”《超级机器人大战》系列作品的FANS密切注意这个栏目，发挥你的“第七感小宇宙”的极限潜能，完成这些“MISSION IMPOSSIBLE”！我们的奖品还是《超级机器人大战α》的大幅海报！！

另外，D·S在此次的研究所里会刊登出就目前所得到的《超级机器人大战α》资料中所有隐藏机体的入手方法，以及由我们的“机战怪杰”EYES独门精心炮制的《超级机器人大战α》机密作战心得研究，万望大家喜欢，因为其中有一个《超级机器人大战α》中的超级BUG，借此可以在短时间内赚取大量金钱，绝对酷毙！还有就是关于隐藏人物和可“说得”人物的加入方法，此次我们也会详细的刊登出来。

最后，D·S想说一句题外话，那就是可能大部分读者已经接触过相当数量的电玩杂志，最初还非常热情地向杂志社编辑部投稿或是提建议，可是在大多时候都会石沉大海，从此便得对此杂志异常冷漠，只会去阅读，而少有参与。在这里，D·S再次向广大衷心热爱电玩的读者说明，你们所有的来稿和来信，我们都认真地看过，研究过，并且就最有代表性的信件由相应的编辑亲笔回信（虽然信的内容可能会非常简单）。记住，千万不要让自己热爱电玩的心冷下来，因为不论在任何时候我们都是你们最好的朋友，我们之间的距离只是时空上的距离，我们的心会永远在一起！！

《超级机器人大战α》隐藏机体入手方法

G-3高达

超级机器人系

1.在第四话“ジオン再臨”中，选择“接受驾驶命令”（申し出を受け入れる）。

2.在第九话“嵐を呼ぶ者”中，选择“前往查布罗”（ツァブロー）。

3.在进入第十话“アムロ再び”之前，熟练度在6点以上。

真实机器人系

1.在第二话“黒いガンダム”中，选择“ブリーフィングルームへ行く”。

2.在第九话“未知なる炎い”中，选择“前往查布罗”（ツァブロー）。

3.在进入第十话“アムロ再び”之前，熟练度在6点以上。

高达 GP-02 试作机

1.在超级系第九话“嵐を呼ぶ者”或者真实系第九话“未知なる炎い”后选择前往南亚特利岛（南アタリア）。

2.在第十一话“ガンダム強奪”中使用驾驶GP-01的科（コウ）将卡多（ガトー）驾驶的GP-02试作机的HP削减到50%以下。

3.在第十二话“野望の男”中将卡多驾驶的GP-02试作机击毁。

4.在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“リガミ・リディアと接触し、宇宙へ行く”这条路线。

5.在第二十四话“ソロモンの悪夢”中将卡多驾驶的GP-02试作机击毁。

6.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。

7.在第五十三话“ソロモン攻略戦”中选择“マクロスで强行突入”并且在敌人没有被全灭的情况下让マクロス进入所罗门要塞。在此话战斗完结之后就可以得到。

トールギスIII



1.在第十三话“少女が見た流星”或者第十三话“翼を持ったガンダム”中，选择“ゼクスを肯定する”。

2.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“グラン・グラン队”这条路线。

3.在第五十一话“カラスの王国”中让美利安多（ミリアルド）和希罗（ヒイロ）

4.在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”后选择“エンゼル・ハイロウを追う”的路线。

5.在第五十八话“胜者と敗者に祝福を”中让希罗（ヒイロ）将ミリアルド驾驶的トールギスIII击毁。

6.在共同剧情第六十五话“ギア・オブ・デスティニー”时ミリアルド会驾驶トールギスIII增援我方，之后就可以取得。

Z II高达



1.必须选择真实机器人系。
2.在第十八话“ゼータの鼓動”作战前选择“フアを出撃させない”。

3.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースJR队”这条路线。

4.在进行第四十二话“アクシズからの使者”时自动取得。

5.熟练度：在取得前30点以上。

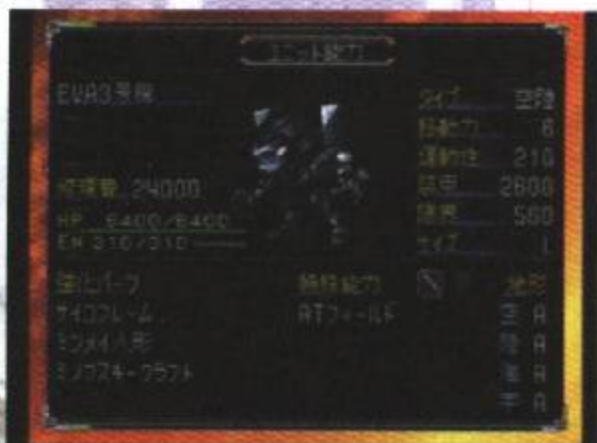
EVA3号机

1.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“コラオン队”这条路线。

2.在第四十五话“神か、悪魔か……”中，到了第二回合会出现选项，选择跟使徒战斗（使徒バルディエルと戦う）。

3.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后再次选择“コラオン队”这条路线。

4.在第五十一话“あしゆら男爵、散る”战斗开始前便可以取得由零原东治驾驶的EVA3号机。



全装甲 ZZ 高达

1.在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”后选择“アクシズへ向かう”这条路线。

2.在第六十话“战士、再び……”中自动由捷多驾驶此机加入战斗。

3.熟练度：在取得前45点以上。

サザビー

1.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースJR队”这条路线。

2.在第四十四话“リイナの血”中自动由科特罗驾驶此机加入战斗。

ドーベン・ウルフ

1.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースJR队”这条路线。

2.在第四十三话“ブルとアクシズと”自动取得。

3.熟练度：在取得前不到40点。

クェス専用ヤクト・ドーガ

1.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カ



イラム队”这条路线。

2.在第五十二话“バイブレーション”中让科特罗(クワトロ)“说得”克斯(クェス)后得到。

ツァア専用红色ザク

1.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースJR队”这条路线。

2.在第四十三话“プルとアクシズと”自动取得。

3.熟练度:在取得前超过40点。



キューベレイMK-II(赤)

1.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。

2.在第五十二话“バイブレーション”中让璞露(プル)和捷多(ジュード)顺序“说得”璞露兹(プルツ)。

3.在共同剧情第五十六话“ジオンの幻像”中让捷多(ジュード)再次“说得”璞露兹(プルツ),然后将其机体击毁,过关后就可以得到。

v高达HWS装甲型

1.在第九话“未知なる炎い”后选择前往查布罗(ツァブロー)的路线。

2.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースJR队”这条路线。

3.在第四十二话“アクシズからの使者”战斗之前的事件中,当チェーン问阿姆罗(アムロ)问题时,选择“チェーンとの約束を覚えていゐ”这个答案。

4.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。

5.在第五十三话“ソロモン攻略戦”后自动取得。

6.熟练度:在取得前超过45点。



ビギナギナ

1.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“グラン・ガラン队”这条路线。

2.在第四十三话“宇宙に櫻く妖花”中让西布克(シーブック)“说得”塞西莉即可取得。

F90V

1.在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“リガミ・リディアと接触し、宇宙へ行く”这条路线。

2.在第二十五话“クロスボーン・パンガート”中让西布克(シーブック)攻击ドレル。

3.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“グラン・ガラン队”这条路线。

4.在第四十三话“宇宙に櫻く妖花”中选择“シーブックを先に行かせない”,并且不“说得”塞西莉(セツリー),将其击落。但是不要击毁ドレル和ザビーネの座机。这样就可以在过关后取得。

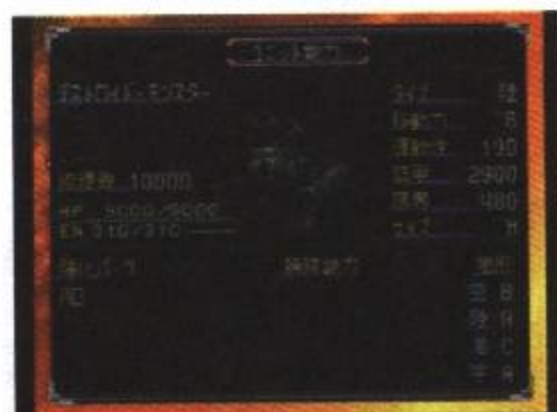
5.熟练度:在取得前30点以上。

デストロイド・モンスター

1.在共同剧情第六十一话“命运の矢”战斗前的选项中选择韦基利小队先行(バルキリー小队を先行させぬ),过关后自动取得。

VF-1J アーマードバルキリー

1.在共同剧情第六十一话“命运の矢”战斗前的选项中选择韦基利小队先行(バルキリー小队を先行させぬ),过关后自动取得。



VF-1J(S)(赤)

1.在共同剧情第四十话“ビッグ・エスケープ”中,让马克斯(マックス)把米娜(ミリア)的座机击毁。

2.在共同剧情第六十一话“命运の矢”战斗中让马克斯(マックス)把米娜(ミリア)的座机击毁。在以后的战斗中由缩小的米娜(ミリア)驾驶,自动加入。

クアドラン・ロー(青)

1.在共同剧情第四十话“ビッグ・エスケープ”中,让马克斯(マックス)把米娜(ミリア)的座机击毁。

2.在共同剧情第六十一话“命运の矢”战斗中,使用马克斯(マックス)把米娜(ミリア)的座机的HP削减到一半以下,发生特殊情节。在以后的战斗中由巨大化的马克斯驾驶,自动加入。

守护神ゴードル

1.在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“极东地区に残る”这条路线。

2.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“コラオン队”的路线。

3.在第五十三话“地球を賭けた一骑讨ち”中选择“让哈尼路逃走(ハイネルを見逃す)。”

4.第五十五话“父の胸の中で泣け!”中让V型电磁侠和哈尼路乘坐的机体邻接战斗后发生特殊事件。

5.在共同剧情第六十五话“ギア・オブ・デステニー”中先将ミリア击毁,再让V型电磁侠向哈尼路乘坐的机体攻击。当发生对话情节后,将其击毁,那么就可以使用刚健一可以“说得”驾驶守护神ゴードルの哈尼路。

6.在共同剧情第六十六话“绝望の宴は今から始まる”中,ハイネル会驾驶守护神ゴードル作为援军参战。

量产型ダイファイター(超级系)/量产型ダイタンク(真实系)

1.在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“リガミ・リディアと接触し、宇宙へ行く”这条路线。

2.在第二十一话“ホンゴン・シテイ”战斗前选择“格纳库附近を捜す”。在战斗中的第二回合作为援军登场。

グルンガスト改(真实系)/ヒュッケバインEX(超级系)

1.在真实机器人系第二十九话“黒い超斗士”或者超级机器人系第二十九话“心に念じる、见えない刃”中,让主角先和イルム发生战斗,再和主角的恋人发生战斗,最后再同イルム发生战斗。

2.在超级机器人系第四十六话“龙と虎”或者真实机器人系第四十六话“第三の力”中,战斗结束后イルム依然生存。

3.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“コラオン队”这条路线。

4.在第五十二话“魔神皇帝”中选择“とにかく攻击あるのみだ”。

5.在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”中选择“作战を引き受けない”。

6.在共同剧情第六十六话“绝望の宴は今から始まる”中,就会正式取得。





迷彩ビルバイン

1. 在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“EVA贰号机输送舰队と合流すぬ”。
2. 在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“コラオン队”这条路线。
3. 在第四十三话“静止した暗の中で”

中让座间翔(ショウ)把パーンの座机击毁。

4. 在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“グラン・ガラン队”这条路线。
5. 在第五十三话“クロス・ターゲット”后取得。
6. 熟练度: 取得前45点以上。

隐藏武器和道具

萨巴斯塔(サイバスター)的新武器: 乱舞的太刀

1. 在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“グラン・ガラン队”这条路线。
2. 在第五十四话“异邦人たちの归还”中习得。
3. 熟练度: 取得前52点以上。

钢巴斯塔(ガンバスター)追加的两种新武器

1. 在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“コラオン队”的路线。
2. 在第五十五话“父の胸の中で泣け!”中习得バスターホームラン和バスターマホークブーメラン这两招。

S2 机关

1. 共同剧情第四十七话“男の戦い”中, 让初号机被第十四使徒击毁后自动取得。

真实系主角的两套装甲(取得所需的熟练度不明)

- ヒュッケバインガンナー
- ヒュッケバインボクサー

V2 高达的两套装甲(取得所需的熟练度不明)

- V2 アサルトガンダム
- V2 バスターガンダム
- V2 アサルトバスターガンダム

隐藏人物及其专用机体加入方法

托度(トッド)

1. 在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“EVA贰号机输送舰队と合流すぬ”。
2. 在第二十一话“圣战士们”和第二十三话“ナの国の女王”这两话中让座间翔(ショウ)和托度发生战斗。
3. 在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“コラオン队”这条路线。
4. 在第四十三话“静止した暗の中で”中让座间翔(ショウ)“说得”托度。
5. 在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“グラン・ガラン队”这条路线。
6. 在第五十四话“异邦人たちの归还”中选择“申し出に应じない”, 然后让座间翔(ショウ)再次“说得”托度, 过关后即可加入。另外此话后熟练度在35点以下, 可以得到机体比亚利斯(ピアレス); 如果熟练度在35点以上, 则可得到机体拉尼古(ライネック)和托度专用登霸(ダンバイン)。



加拉莉亚(ガラリア)

1. 在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“EVA贰号机输送舰队と合流すぬ”。
2. 在第二十五话“东京上空”中让座间翔(ショウ)“说得”加拉莉亚。
3. 在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“コラオン队”这条路线。
4. 在第四十四话“赤い髪の女”中加拉莉亚就会驾驶其专用机体巴斯度鲁(バストール)加入。



巴尼(バーニー)

1. 在第二十六话“红いエヴァンゲリオン”或者第二十六话“海からのマレビト”中让克莉斯(クリス)和バーニー发生战斗。
2. 在第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースJR”这条路线。
3. 在第四十四话“リイナの血”中用克莉斯“说得”巴尼。
4. 在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”后选择“アクシズに向かう”。
5. 在第六十话“战士、再び……”后自动加入, 另外可以得到机体扎古改。



韦莉达(ヴェレッタ)

1. 在分歧剧情第三十四话“隠された杀意”或者第三十五话“イングラムの真意”中让龙正(リュウセイ)跟伊古拉姆进行战斗, 然后可以使用任何人将其座机击落。
2. 在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”后选择“アクシズに向かう”。
3. 在第五十九话“クロス・ターゲット”没有让龙正“说得”尼比(レビ)。
4. 如果在共同剧情第六十一话“命运の矢”前熟练度在40以上, 那么此时韦莉达(ヴェレッタ)就会驾驶R-GUN加入。



尼比(レビ)

1. 在超级系第九话“嵐を呼ぶ者”或者真实系第九话“未知なる炎い”后选择前往南亚达利岛(南アタリア)。
2. 在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“リガミ・リディアと接触し、宇宙へ行く”这条路线。
3. 在分歧剧情第三十四话“隠された杀意”或者第三十五话“イングラムの真意”中让龙正(リュウセイ)跟伊古拉姆进行战斗, 然后可以使用任何人将其座机击落, 并且使用龙正(リュウセイ)和尼比战斗。
4. 在分歧剧情第三十八话“帝国の女王”中让龙正(リュウセイ)和尼比战斗两次; 或者在分歧剧情第三十七话“木星からの逃亡者”中让龙正(リュウセイ)和尼比战斗两次。
5. 在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。
6. 在第五十四话“女たちの战场”战斗中让龙正(リュウセイ)“说得”尼比。
7. 在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”后选择“アクシズに向かう”。
8. 在第五十九话“クロス・ターゲット”让龙正“说得”尼比(熟练度达到55以上)。
9. 在共同剧情第六十一话“命运の矢”过关后驾驶R-GUN加入。
10. 熟练度: 加入前在55点以上。

璞露(プル)

1. 在第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リーンホースJR”这条路线。



2.在第四十三话“ブルとアクシズと”中让捷多(ジユドー)“说得”璞露兹。

璞露兹(ブルツ)

1.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。

2.在第五十二话“バイブレーション”中让璞露兹(ブル)和捷多(ジユドー)顺序“说得”璞露兹(ブルツ)。

3.在共同剧情第五十六话“ジオンの幻像”中让捷多(ジユドー)再次“说得”璞露兹(ブルツ)，然后将其机体击毁，过关后就可以加入。



凤(フォウ)

1.在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“リガミ・リディアと接触し、宇宙へ行く”这条路线。

2.在第二十一话“ホンゴン・シティ”中让卡缪(カミーユ)“说得”凤(フォウ)两次。

3.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。

4.在第五十一话“ダカールの日”中，科特罗(クワトロ)还没有到达会议堂前，让卡缪(カミーユ)“说得”凤(フォウ)，然后亲自击落她的座机，过关后加入。



塞西莉(セツリー)

1.在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“グラン・ガラン队”这条路线。如果选择其他路线，在共同剧情第四十七话“男の戦い”后自动加入。

2.当在共同剧情第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“グラン・ガラン队”这条路线，那么在第四十三话“宇宙に櫻く妖花”中让西布克(シーブック)“说得”塞西莉，即可成为同伴。



哈曼(ハマーン)

1.在第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リオンホースJR”这条路线。

2.在第四十二话“アクシズからの使者”中选择同意停战协议。

3.在第四十四话“リイナの血”中用科特罗(クワトロ)“说得”哈曼(ハマーン)。

4.在第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”的路线。

5.在第五十一话“ダカールの日”中选择“以夏亚的身份回应(ツァアとして応えぬ)。”

6.在第六十话“战士、再び……”中再次使用科特罗对其进行“说得”，并且让卡缪(カミーユ)同哈曼战斗，最后使用捷多(ジユドー)击毁哈曼的座机。

7.在第六十六话中“绝望の宴は今から始まる”中，哈曼会驾驶卡碧尼(キュベレイ)以我方援军的身份登场。

爱玛(エマ)

1.在真实机器人系第四话“死神と呼ばれたG”中让卡缪(カミーユ)“说得”她；在超级机器人系中她自动加入。



卡多(ガト)和凯力(ケリイ)

1.在超级系第九话“嵐を呼ぶ者”或者真实系第九话“未知なる炎”后选择前往南亚达利岛(南アタリア)。

2.在第十一话“ガンダム強奪”中使用驾驶GP-01的科(コウ)将卡多(ガト)驾驶的GP-02试作机的HP削减到50%以下。

3.在第十二话“野望の男”中将卡多驾驶的GP-02试作机击毁。

4.在共同剧情第二十话“决战、第2新东京市”后选择“リガミ・リディアと接触し、宇宙へ行く”这条路线。

5.在第二十四话“ソロモンの悪夢”中将卡多驾驶的GP-02试作机击毁。

6.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选

择“ラー・カイラム队”这条路线。

7.在第五十五话“駆け抜ける嵐”中让科“说得”卡多。

8.在第六十六话中“绝望の宴は今から始まる”中，卡多和凯力会同哈曼一起以我方援军的身份登场，同时驾驶隐藏机体劳斯路(ノイエ・ジュール)和华路华洛(ヴァル・ヴァロ)战斗。



樱野マリ

1.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。

2.在第五十三话“ソロモン攻略戦”中作为增援登场(熟练度40点)或者在第五十五话“駆け抜ける嵐”后自动加入(熟练度50点)。



克斯(クエス)

1.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。

2.在第五十二话“バイブレーション”中让科特罗(クワトロ)“说得”克斯(クエス)后加入。



莉露(リル)

1.在共同剧情第二十七话“マジン展开”中让ニー、ショウ、マーベル、キーン中的任何一人攻击敌方母舰。

2.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”中让ニー“说得”莉露，她就会加入成为同伴。

主角的恋人

1.在真实机器人系第二十九话“黒い超斗士”或者超级机器人系第二十九话“心に念じる、见えない刃”中让主角和其恋人发生两次战斗，之后由主角“说得”。

2.在超级机器人系第四十六话“龙と虎”或者真实机器人系第四十六话“第三の力”后加入。



莎拉(サラ)

1.在第四十一话“バイバイ・マルス”后选择“リオンホースJR”这条路线。

2.在第四十二话“アクシズからの使者”中让卡兹(カッツ)被莎拉攻击一次。

3.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“ラー・カイラム队”这条路线。

4.在第五十四话“女たちの战场”中让卡兹“说得”她。

5.在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”中再次让卡兹“说得”她，之后她就会加入。



米娜(ミリア)

1.在共同剧情第四十话“ビッグ・エスケープ”中，让马克斯(マックス)把米娜(ミリア)的座机击毁。

2.在共同剧情第六十一话“运命の矢”战斗中让马克斯(マックス)把米娜(ミリア)的座机击毁(影响到以缩小化形态加入)；或者使用马克斯(マックス)把米娜(ミリア)的座机的HP削减到一半以下，发生特殊情节(影响到以巨大化形态加入)。

3.在共同剧情第六十二话“愛おぼえていますか”中自动加入。



伊古拉姆(イングラム)

1.在分歧剧情第三十四话“隠された杀意”或者第三十五话“イングラムの真意”中让龙正(リュウセイ)和主角分别跟伊古拉姆进行战斗。

2.在共同剧情第六十七话“この星の明日のために”中使用龙正(リュウセイ)对伊古拉姆(イングラム)进行“说得”，使其成为同伴，一同进行最终的决战。



伊尔姆(イルム)

1.在真实机器人系第二十九话“黒い超斗士”或者超级机器人系第二十九话“心に念じる、见えない刃”中，让主角先和イルム发生战斗，再和主角的恋人发生战斗，最后

再同イルム发生战斗。

2.在超级机器人系第四十六话“龙と虎”或者真实机器人系第四十六话“第三の力”中，战斗结束后イルム依然生存。

3.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“コラオン队”这条路线。

4.在第五十二话“魔神皇帝”中选择“とにかく攻击あゐのみだ”。

5.在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”中选择“作战を引き受けない”。

6.在共同剧情第六十六话“绝望の宴は今から始まる”中，就会正式加入。

美利安多(ミリアルド)

1.在第十三话“少女が見た流星”或者第十三话“翼を持ったガンダム”中，选择“ゼクスを肯定する”。

2.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“グラン・ガラン队”这条路线。

3.在第五十一话“カラスの王国”中让美利安多(ミリアルド)和希罗(ヒイロ)战斗。

4.在共同剧情第五十七话“天使の轮の上で”后选择“エンジェル・ハイロウを追う”的路线。

5.在第五十八话“胜者と敗者に祝福を”中让希罗(ヒイロ)将ミリアルド驾驶的トルギスⅢ击毁。

6.在共同剧情第六十五话“ギア・オブ・デスティニー”时ミリアルド会驾驶トルギスⅢ增援我方，之后就可以加入。



哈尼路(ハイネル)

1.在共同剧情第二十话“决战：第2新东京市”后选择“极东地区に残る”这条路线。

2.在共同剧情第五十话“ヴァリアブル・フォーメーション”后选择“コラオン队”的路线。

3.在第五十三话“地球を賭けた一骑讨ち”中选择“让哈尼路逃走(ハイネルを見逃す)”。

4.第五十五话“父の胸の中で泣け!”中让V型电磁侠和哈尼路乘坐的机体邻接战斗后发生特殊事件。

5.在共同剧情第六十五话“ギア・オブ・デスティニー”中先将ミリアア击毁，再让V型电磁侠向哈尼路乘坐的机体攻击，当发生对话情节后，将其击毁，那么就可以使用刚健一可以“说得”驾驶守护神ゴードルの哈尼路。

6.在共同剧情第六十六话“绝望の宴は今から始まる”中，ハイネル会驾驶守护神ゴードル作为援军加入。

希罗(ヒイロ)/迪奥(デュオ)/多洛华(トロワ)/卡多鲁(カドム)/



张五飞

由于使这些W高达五少年加入的方法在攻略中有详细的说明，再加上真实系和超级系的加入方法有很大不同，所以这里在省略过去。

《机战α》攻略心得

文 eyes

大陆有多少机战迷? 我不知道，不过一定不少。至今为止《机战》系列出了不下十几作，每有新作，必为FANS带来惊喜。新角色、新特技、新要素，在保证其连续性的基础上不断创新。正是这种风格，抓住老玩家不说，还引来了新朋友。

《机战α》也是如此，并不因为它是以往系列的一次回顾而草草出手，相反画面进步，系统精细，隐藏要素增加，实在是机战迷2000年收

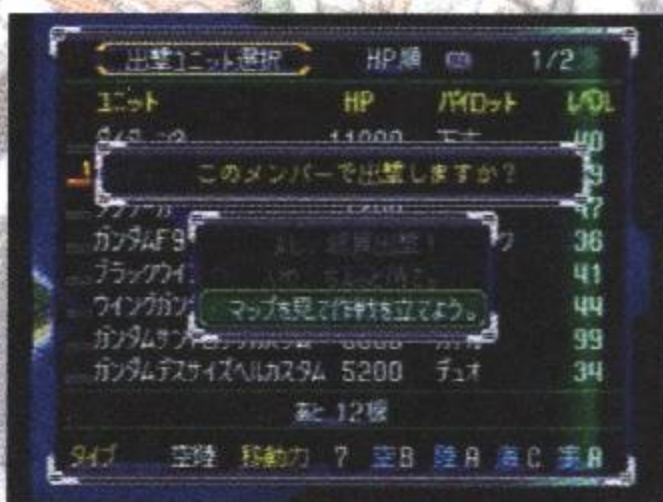
到的第一份大礼!

熟练度

熟练度在《机战α》中属原创要素，有的玩家可能对此不太适应。从现在汇总的资料看，它左右了游戏的难易，隐藏人物和机体的获得，以及最终的结局。为了找全隐藏机体和人物，相信不少朋友对此颇感烦恼。其实，熟练度在游戏中的获得也不是太难，一般分如下两种情况：

一 对原作情节的了解程度。有些关系到熟练度的选择，如果你对原作有了解的话，就知道是原作情节，只要按情节上的选，准没错。

二 战棋类游戏的战术能力。有的关卡需要你几回合内完成，一般是越少越好。如何合理地分配芯片，如何尽可能多地获得EXP，如何移动，总之对你的战术能力提出一个小挑战。此外，有一题外话：在出击时确定了人员后，可选第三项（如图），看机体出击时的位置。改变位置只需改变选机体时的顺序，这样就可以比较方便的将移动力弱的机体放在前方而节约时间。



虽然看上去熟练度的作用很大，实际上隐藏机体的取得条件并不要求熟练度有多高，所以熟练度的作用是否仅止于此还有待大家的研究。不过有一点可以肯定，它是厂商作出来为了使得游戏更具可玩性的。（当然，肯定会有朋友认为它没起到这种作用。但如果真是这样的话，那只能说明眼镜厂的想法是好的，可惜力不从心。）

击坠数

在第三次和第四次机战中出现过的击坠数，这一次又有了新的内涵。

一 机师的击坠数达到50架以上，他（她）出击时的气力就会变为105。在他的特殊技能旁边的两个小图标中的星星会亮。（如图）

二 击坠数的最大秘密就是可以增加角色的射击值和格斗值。玩家一定都记得开始时，主角的射击值与格斗值，均为139。而每长一级，其射击值和格斗值加一，技量值和反应值加一，命中和回避加二，照理说，其射击值和格斗值永远一样，但实际并不是这样。Why? 这就是击坠敌人数目和击坠时使用武器的不同所造成的。现在经过验证，用格斗系武器击坠四架敌机，可增加格斗值1点，用射击系武器击坠四架敌机，也可增加射击值1点；而用格斗系武器攻击并命中敌人，但没击毁，累计20次也可增加格斗值一点；射击系武器亦然。至于地图武器也是分射击和格斗的（注意武器前的标志，准星为射击，拳头为格斗），用地图武器击坠敌机则需20架才加一点格斗值或射击值，所以从增加机师能力角度来说，最好不用地图武器。但从资金方面来说，地图武器又是宝。要技能还是要金钱，熊掌和鱼，真是左右为难啊！

看到这里，有的人会说，如果这样，理论上不是可以在第一关就让主角的格斗或射击加到999?（只要不辞辛苦，愿意反复重打）别妄想了！在一关中Game Over后再重打时，除级数，EXP和资金不减外，击坠数和熟练度都会恢复原来的样子。（因为我试过，嘿嘿……）实在有够狠！

不过有了这次的击坠数设定，确为本作增色不少，玩家可以重点培养几名角色，让他们强上加强，其效果相当不错哦！

角色的培养

谈到角色的培养，当然要先说主角了。在以往的《机战》系列中，从第四次开始就可以设定主角了。但主角的能力似乎有些欠缺，充其量只是一员大将，但在这一作就不一样了，绝对是军中的统帅。无论真实系还是超级系，只要注意培养，拿到究极机体以后，对任何BOSS，用一

个“魂”都可以一击必杀。如果有“舍身”的话，那更不用提了。

在这一作中，流龙马在开始时还是不错的，但由于没有“魂”，到了后期，对有些BOSS就不能一击必杀了。不过由于神隼人有“再动”，还是值得一练，但不宜重点培养。

本作中，座间翔到65级就可以达到圣战士9级，攻击力绝对不容忽视，加上技量也很高，绝对是重点培养对象。笔者在最后一话，有四个人能将最终BOSS一击必杀。其中座间翔150气力时，加个“魂”，一记奥拉大斩将气力100的BOSS消去68000的HP。

藤原忍在《机战F》中因其精神指令不佳，成为大多数人的弃将，不过在这一作中有了很大的变化。首先是司马亮有了“努力”，练级方便；另外他们有野性化，当气力130以上就发动，攻击力为原来的1.2倍；加上他的四个驾驶员都有“气合”，加气力很方便；而断空光牙剑改满又有6300的攻击力，实乃“猛将兄”也。虽然对最终BOSS达不到一击必杀的效果，但中后期的大多数BOSS对他来说，基本上是小菜一碟。

比较有趣的是超时空要塞中的人物柿崎了，他居然有“舍身”，用他的最强武器反应弹加个“舍身”也能打倒最终BOSS，实在让我大跌眼镜。

还有一点就是本作中，阿姆罗和夏亚的NEW TYPE能力居然下降了，都只有8级，倒是卡缪和捷多是9级。难道是年纪大了，能力下降？另外一个9级的是哈曼，绝对是新人类中的NO.1，无论何种数值均强于卡缪和捷多，当然也强过夏亚。唉！夏亚的“气管炎”可不轻哦！

笔者在此推荐一些强力机师。射击系的有捷多，希罗和乌索，这三个人本身实力强劲，而且他们的专机实力也很强。另外，阿姆罗的HWS-v高达非常强，而卡缪也是绝佳的人选。

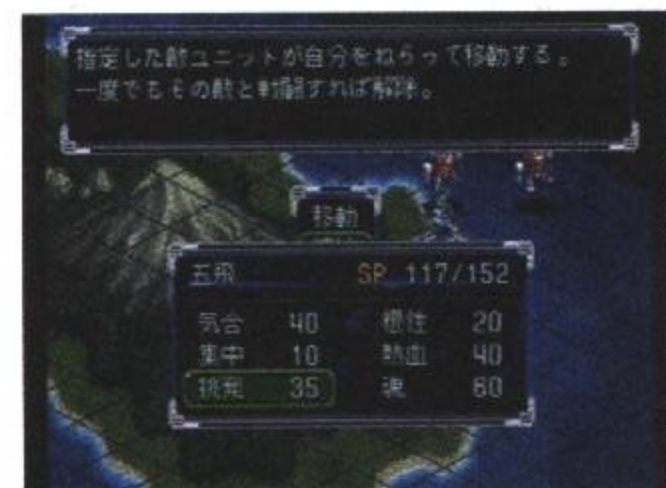
格斗系的有藤原忍和座间翔两员大将，当然开始就登场的流龙马和后来登场的典子（刚巴斯塔的驾驶员）也值得一练。

辅助系的有大铁牛（有脱力），茜拉公主（她和副驾驶都有激励和期待），神宫寺丽（有激励和复活），弓静文（有激励）也值得一练。另外，素质差不多的机师，有“努力”的优先培养。

可曾记得钱

《超时空要塞》的爱好者一定都知道《可曾记得爱》这首歌，而《机战》的Fans则个个都会唱《可曾记得钱》。歌词大意（历代机战的赚钱方法）是找到一关敌人多，一遍一遍反复磨。为了改满“逆鳞断”，GAME OVER不嫌多。

不过在这一次《机战α》中有一个骗钱大法，就是在第58话



出撃ユニット選択	HP順	2/4
エニット	HP	パイロット レベル
チキスマック	6500	ジャック 34
ビリス	6500	リムル 40
トラス	6000	ナイフ 40
メイトアーク	6000	マーベット 26
タイアム	5900	まやが 99
1.アイトロクンタムカスタム	5800	五飛 44
ガンダムヘビ-アムカスタム	5700	トコフ 43
機師DTYPE-2	5700	機師 49
総計 5機		
タイプ	陸	移動力 6 空A 陸A 海B 宇A

“无论胜者或是败者，祝福你们”中，可以每过一回合，增加资金80万。具体方法如下：

- 一 在选择出击机师时，派驾驶神龙高达的张五飞出场。
- 二 出击之后，不要移动。敌人会有一批主动来攻击我方，我方击



毁这些敌机。待敌机出现增援后，让张五飞对驾敌人旗舰“アドラステア”的タシロ使用“挑拨”。将旗舰击毁后，我方仍然不移动，而敌人也不移动，于是每过一回合，增加资金80万。

三 这显然是一BUG，不知道是不是眼镜厂故意

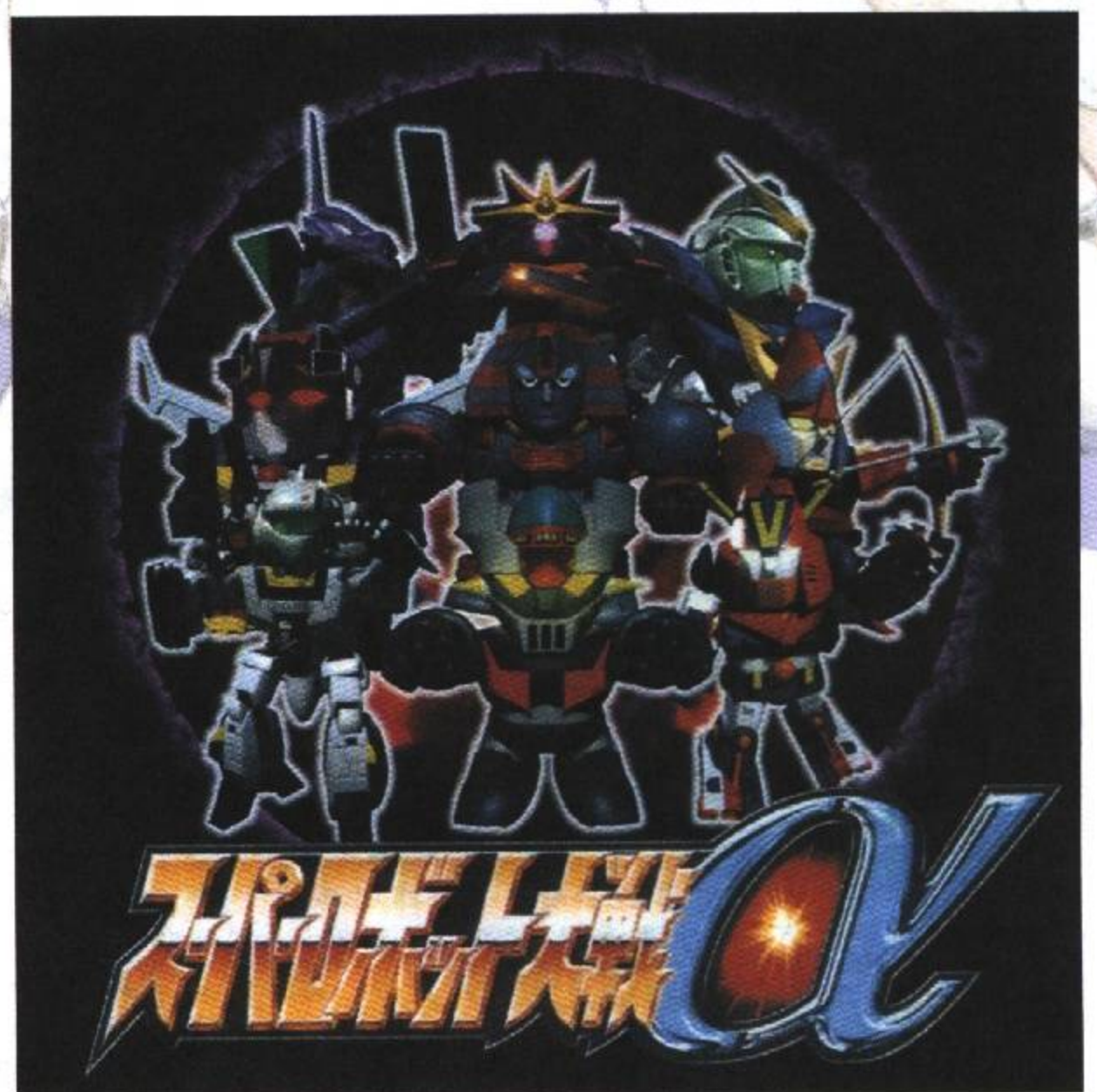
留下的。（哼！他也不知道钱是如何难赚呀！）

另外，在这一话之前，如果你缺钱的话，可以用老方法，也可以用初号机挣钱。方法是：用地图武器将初号机打暴走，然后再加“幸运”把它击毁。不过在出击时，一定要给初号机装上“テムニレイ”的回路，这样每话可多得40000。

完成了攻略，EYES把上面一些小心得奉送给大家，还望此道高手能不吝赐教，更希望你们把自己的一些心得、高招拿出来，与所有的机战迷共享。

后记

终于完成了加入编辑部以来最艰辛的工作，整整56页的《超级机器人大大战α》全攻略。这两个月“炼狱”式的打机兼制作，使D·S终于筑就了一项“特殊能力”，那就是象“钢铁”一般顽强的熬夜斗志，在本人的个人能力表里简称“熬夜”，LV达到9级，这可是在《超级机器人大大战α》没有出现过的隐藏特殊能力啊！当然光靠D·S个人的能力也是不行的，负责超级机器人系的EYES也同样非常辛苦，相信在可以休息的日子里，他要做的第一件事就是去眼镜店配新的眼镜。虽然《超级机器人大大战α》的攻略暂时告于段落，但是“超级机器人大大战系列作品究极研究”这个栏目还会继续下去，解答玩家的问题并且刊登玩家打机时在任何方面“惊心动魄”的心得，希望广大机战迷踊跃投稿，积极参与，让我们一起办好这个栏目！



读编往来

自从杂志社开展“美少女游戏人物大赏”活动以来，读者调查表的“回笼率”骤增，《读编往来》的工作量同时骤增。可怜这一期《读编往来》正好轮到无忌主持……虽说为读者服务应无怨无悔，无忌仍然要对大家说一句话：吾未见好德者如好色者也！（臭鸡蛋满天飞舞……）

言归正传！对本期杂志大家都还满意吗？《机战α》的超完全攻略对大家是否有帮助？《FF IX》挺好玩吧？本期是小编们为大家送上的第一份暑期礼物，如果大家有什么想法和要求，还是要多寄读者调查表来，多提意见多交流，小编们才能更好地为大家服务。（哈哈，下期《读编》不是我做喽！）

由于大家反响强烈、问题多多，问题篇再度扩版！
由于版面紧张，《游戏动漫园》暂停一期！
第二份暑期礼物会给大家更多的惊喜，请期待！
祝所有过暑假和不过暑假的朋友们，暑期愉快！



来！轻松一“夏”

小编寄语

“精神”食粮 SOUL



哇！又有读者来信了！一大摞的信件，转眼被众编饿虎扑羊瓜分完毕。一封封热情洋溢的读者来信，是对众编的“期待”（全小编精神力回馐），是“爱”（全员体力全回馐），是“大激励×5”（发誓努力工作，报效读者），是“幸运”（工资提升一倍？！），更是“奇迹”（有了你们，每天都会发生奇迹，我们将战无不胜），因此谢谢大家的“精神”支援，还望大家继续支持，使属于大家的杂志社，“EN”永不枯竭！（老编：来人哪，把这个“超机大战 GAME 中毒”的家伙拖下去……）

这期的排行榜有我 SOUL 协力，加入了许多读者的“油细鸡食用感受”，一定要看喔！

梦话 D·S

最近不论是在 PS、DC 还是 GB 上都大作不断，看来我们的广大玩家在千禧年的暑假有得玩了！

终于把《机战α》的攻略完成了，希望广大机战迷们能够喜欢！

6月号中的特稿《樱花飞舞时》受到了广大读者的好评，D·S 非常开心，希望你们继续支持我！

看过了《IS》的最终结局，个人感觉还是不错的，值得反复品味！

老牌另类摇滚乐队“SONIC YOUTH”终于推出了新专辑《NYC Ghosts & Flowers》，真是太精彩了！D·S 听完再听，听完再听，越听越有趣，越听越享受！



夏日梦 邪魔天使

最近很想找个凉快的地方吃西瓜。当然，去夏威夷也是不错的选择。只不过在既没钱也没时间的现在只有做做梦了。其实在附近找一片没人的草地，在风和日丽的下午躺在树阴下，什么也不想，只是惬意的做个梦，就完全比得上夏威夷度假了。不要以为我是在用阿 Q 的精神胜利法来安慰自己，我是真的这样想。并且推荐大家也都这样试一试，这才是人生的享受。在暑假这样有时间的时候，玩一玩《我的暑假》然后在草地上梦一回，你会找到暑假的真趣。

史上最短盟约 EYES

近来在编辑部里，《HALF LIFE》小小地火了一把。工作之余，常有

数人联网对战。EYES 自问手拙，得以“旁观者清”。进入游戏，你就得问问自己——生存还是毁灭？身处局中，不是打倒对手，就是自家 GAME OVER。于是有人以攻为守，肩扛火箭筒四处游荡；有人置身黑暗，架起狙击枪，不时打出一记流弹；更有人守于“宝地”，单等别人前来补充 HP 和装甲时突然发难。而最搞笑的一幕是：GOUKI 守于一“宝地”，为了 HP 和装甲，D·S 与邪魔天使前仆后继，但纷纷壮烈。最后两人信誓旦旦，定下盟约，同时发动强攻，GOUKI 双拳难敌四手，终于倒下。但就在他倒下的一刹那，D·S 和邪魔天使为了独霸“宝地”，同时调转枪口，杀作一团。于是史上最短盟约在没有任何实际利益冲突的情况下被撕毁——历时仅 2 分钟。

GOUKI 语录

- 大连王军玩友，《F·COMPO》我也没有凑齐呢，现在 D 版 COMIC 质量太差，还是等一等吧。
- 98 年以来法国队的运气可就真是好得不能再好了……
- 看了《M2》与《上海正午》，说实话，这两部片子的水准都在 GOUKI 的预料之……下。
- 哈里森·福特终于接拍了《印第安娜·琼斯》的第四部，极度期待之中……
- 《WORLD SOCCER 2000》居然从 7 月 19 延到 8 月发行，KCEO 想干什么？
- 《机战》攻略告一段落，GOUKI 也可以对耳中的棉花团说 BYE-BYE 了……
- 《FF IX》音乐真不错，原声 CD 什么时候出呢？

“PURPLE MAPLE”

“紫枫”——“紫”（purple），接近黑色；往往代表一种感性上的神秘、性感，是许多人都非常喜欢的一种颜色，我亦不例外；“枫”（maple），枫树：一种浅棕色的树木，叶扁平；每当心情到了极好或极差的时候，我便开始幻想漫步于一片紫色的枫树林中。在我最喜欢的颜色的包围中，天空中的白云或星星会一路陪伴着我，踏着已然落地、渐枯的枫叶，嗅一下大地上那浓厚的植物所特有的气息，无论是什么样的心情的人，在这种情况下，都会渐渐平静下来的吧。虽然我从来没有到过枫树林，也根本没有看到过有紫色的枫树叶，但心中始终会对它保留着一份幻想，时常能够使我从烦躁而又现实的生活中跳出来，冷静看待身边的事物，慢慢整理自己的心境。所以我是“紫枫”（purple maple），不但是我自己心中的，也希望成为你们心中的“紫枫”。

上帝的声音

来！提点意见！



游戏攻略应以当今中国流行的机种为主 (ARC、PS、GB 等), 虽然 DC 和 PS2 在中国多少也有几台, 但不普及, 还是 PS 玩家为主, DC 和 PS2 的游戏碟几百元一张, 并没有多少人玩得起, 而且 PS2 还不向中国出口, 市面上的 PS2 少则 5000 元, 多则 6000 余元。对中国玩家来讲, 还是一个梦。DC 和 PS2 的游戏适当的介绍一下就行了。

—重庆 王正刚

提出几点建议如下:

1. 不只是本期, 前几期也有如此的现象: “前线狙击”中的游戏名称不用中文译名, 却用英文表示, 难道要消费者去店里和 BOSS 练口语?

2. 数了数本期的“前线狙击”, 共 13 篇游戏, 其中 6 篇 PS, 6 篇 DC, 1 篇 PS2。只有一篇 PS2 的作品, 得确是做得好, 毕竟我国拥有 PS2 的读者实在是茫茫大海中的一根针。但是, 严格的说, DC 拥有者的数量已经可以与 PS 拥有者的数量抗衡了吗? 完全不可能。毕竟 PS 还是绝对的主流 (限大陆地区), 我们这些拥有 PS 的玩家不希望每月购买的杂志上看到大量篇幅的有关其他机种软件的文章, 望重视。

—上海 侯杰

编复: 天下大势, 顺之则昌, 逆之则亡, 小编们当然不敢逆势而行, 本期各机种的游戏比例已有调整, 但 DC 和 PS2 的机主也不要灰心, 为了天下未来的大势, 我们一定会对 DC 和 PS2 的游戏作“适当的”介绍。另外, 中文译名的问题, 我们已经尽量在做。毕竟, 译名要做到“信、达、雅”不是一件容易的事。

本期虽好, 但我最最最希望的是下期、下期都登日文、教日文, 这也可能是广大读者的心声, 价格加 1、2 元无所谓。以后的攻略最好全面一点 (尽量吧!), 最好预告一些下期内容。以前的游戏金手指最好也登。

—广西容县 覃小刚

编复: “日文教室”正在酝酿中, 请期待 (义务教育, 决不加价)。攻略嘛, 正如你说的那样, 我们会“尽量”全面。至于下期内容, 现在就为大家预告: 《FF9》超大攻略将会成为大家暑期的大餐; 《女神异闻录·罪》的攻略将为女神迷们带来酷暑中的一丝清凉; 《ZOS》系列实用技术继续出击; “王者传说 (下)”将彻底刷新《格斗之王》的世界……是不是有点做广告的嫌疑? 不管怎样, “将最好的奉献给读者”才是我们的真实想法。还有金手指, 只要读者要求我们会登, 所以小刚你要求的《SD 高达 4 世纪》的金手指, 我们已在问题篇中给出。

迟啊, 迟啊, 迟! 直到 18 期才认识“你”。要不是在班上与朋友交谈时听到贵刊名字, 恐怕连 18 期也错过了……拿到贵刊, 翻了翻, 没有广告! ? 眼花? 再翻, 真的没有, 哈哈…… (狂笑一分钟, 因第一标准完全达到)。细看后才发觉, 贵刊虽然以全彩、无广告在全国横行 (有些夸大), 但决非良久之策, 而内涵与某“广告”《软件》还有差距。为了看到一本更好的杂志, 也提一些小意见: 新闻里龙蛇混杂, 前线狙击和特快专递无太大区别, 黄金眼还是有眼病, 特稿时好时坏, 攻略马马虎虎, 读编往来太少。以上为两期观点, 请笑纳。最后希望杂志越办越好, OVER。

—重庆 周翔

编复: 谢谢支持! 谢谢鼓励! 也谢谢批评! 实际上“特快专递”介绍的是一些刚发售的新游戏, “前线狙击”则是为大家提供未发售游戏的最新情报, 本期的“特快专递”和“前线狙击”已有一些区别, 希望大家喜欢, 周君提出的其他意见, 我们也正在努力改进中。大家对栏目设置和杂志质量还有什么意见, 还请继续赐教, 因为读者提出的意见, 是杂志成长必须的养分, 我们一定会好好吸收。

HELLO, PTG (杂志别名?)! 今天是我第一次购买你们的杂志。当

我第一眼, 很仔细地观察“她”时, “HOO! 好美!”再看时已是在床上。这本杂志印刷精美, 内容丰富, 时效性、时尚感都不错。难道想成为中国 NO.1 的“TV GAME BOSS”不成? ! 那就先打倒《××××软件》(现在的 BOSS)、《游戏××》(闯关族必备) 再说! 开玩笑, 别介意! 说实话, 你们已经做得很“OK”了, 请加上卷首语吧! 下一步就交给我们读者吧! GOOD LUCK!

—乌鲁木齐 付超

编复: 哇! 付超你果然有超能力呀! 一眼就看穿了小编们的“野望”, 不如你做“军师”, 帮助我们成为“TV GAME BOSS”吧! 其实这也是开玩笑, 说实话, 我们的杂志正处于“成长期”, 做得还很不够, 我们不求其它, 只求在这个“成长过程”中, 始终有你们 (亲爱的读者们) 的陪伴! “一路上有你, 苦一点也愿意……” (台下晕倒一片)

希望可以看见一些老游戏的攻略, 可以在每期附加, 也可以出一本增刊, 建议有以下游戏: 1、《最终幻想》系列 2、《生化危机》系列 3、《恶魔城》系列 4、《心跳回忆》系列 5、《寄生前夜》系列 6、《兰古瑞萨》系列 7、《格兰蒂亚》8、《樱花大战》系列 9、《光明力量》系列……

—甘肃天水 刘少 (音: 昆)

旋贵刊已经做得很好了…… (此处略去 ×× 字)。只不过杂志不应只拘泥于最新游戏的介绍, 至少应像《××志》那样有个怀旧专栏, 对 MD、SFC、SS 上的一些老经典的隐藏信息作些介绍, 毕竟中国还是 8 位机和 16 位机最多。最后, 盼望有更多像《世嘉 X 档案》那样的栏目, 只有任天堂和 SEGA 的节目是最合适我们这些玩家的。

—中南民族学院 黄冰

编复: 少 (音: 昆), 你的名字真有个性, 我们的字库里都没有啊! 对于经典游戏攻略和怀旧栏目, 小编们早有想法, 但版面有限, 众口难调, 以何种形式推出还在策划中。另外, 黄冰你喜欢的《永恒的阿卡迪亚》已定于 9 月 14 日推出, 《莎木 2》则未定, 估计是今冬。

对于一个玩友来说一本好的游戏杂志, 不但要有精致精美的彩页, 能体现游戏丰富内涵的文章, 还要有性格鲜明的个性。一句话我们需要的是充满个性化的游戏杂志, 而不是这本杂志仿一篇攻略, 那本杂志克隆一个栏目的“合成杂志”。最后送诸位编辑们一句话, “改革尚未成功, 小编仍需努力”。

—广西来宾 彭群雁

对于贵刊的改版, 在下是又惊又喜, 还有些忧虑不安……看来贵刊开始向全面发展了, 还是只为了扩大读者范围, 真的这样, 在下确实要保守的提一些意见了:

1. 如果, 贵刊的改版还只在试行草案阶段, 在下认为是否可以慢慢的让读者适应一些新栏目, 不要一下子跳出个“××××园”之类的东西, 而且还占用了这么多版面, 真会吓一跳, 俗话说: 人吓人, 吓死人……

2. 若贵刊真要改版, 我认为应让一些栏目下岗, 或重新分配。如果盲目增加栏目, 我怕贵刊迟早得“营养过剩”及“营养结构不合理”等恶疾……所以, 在下提出诸如取消或隔期登载“新新人类”的建议 (“好小子, 有胆色! 啊哈哈……”紫枫暴走……)

3. 乘贵刊改版之际, 我认为可以减版, 把贵刊变得薄一些, 轻一点, 价格也就自然下来了 (10 元怎样, 够方便的)。栏目交替出现, 实现半月刊就不是太大的问题了……

—浙江上虞 龚政

编复: 看着彭玩友这些言词犀利的话语, 小编们都有一种汗流浃背的感觉。确实, “改革尚未成功, 小编仍需努力”, 相信大家已经注意到, 这几期杂志有一些变化, 但如何变得更好, 仅有小编还不够, 还需要大家的鞭策和提醒。因此, 我们衷心感谢龚政的建议, 并且, 小编们希望大家多多支持, 多提建议, 套用一句广告上的话, 就是“我们一起来努力”!

玩友妙语

我的佛心能承受你们细小的过失。(在最不喜欢的栏目和文章处填“无”的理由)

—昆明 杨成

曾经有一本优秀的杂志摆在我面前，我没有珍惜(当时一翻不咋样，没注意，“你说什么!”，无忌拔出宝剑……)，现在才后悔莫及(20期太“拽”了)。人世间最大的痛苦莫过于此，如果上天给我一个再来一次的机会，我会对书店老板说三个字：我要买!如果硬要在这份执著上加个期限，我希望是：N万年!(“咣当”一声，无忌宝剑落地，感动得涕泪交加)

—福建三明 林正

此杂志之好在于无广告，请坚持五万年不变……(哇，现在的读者可真酷，开口就是几万年!)

—珠海 张国威

先有E3的激动，后有对中国游戏业的兴叹。看完本期后，吾の心犹如漂泊于天空的羽毛，不知归于何处……不胜泣哉!(对本期杂志的看法)

—北京 罗嘉

我发现，我越来越离不开《油细鸡》了……(看来小编们还是转行开熟食店算了!)

—广西梧州 江晨曦

众编结婚了吗?有子吗?是男是女?女孩多大?愿嫁人吗?能嫁我吗?(诚心可鉴!小编有女儿的话，一定嫁给你。只不过小编们现在要努力寻妻生女，麻烦再等上二十年!)

—南京 于回



来，读一下!

问题篇

来，提个问题



- 1.《机战》中“限界”为何物?
- 2.《机战》在看人物资料时，有的数据会现红色，为何?

—浙江乐清 尚育政

编复:

1.“限界”是一机体数据，表示该机体所能发挥的最高能力。

2.此问题与上个问题密切相关，因为机体的作战能力是由驾驶员的能力和机体本身能力共同决定的。以《机战α》的座间翔为例，他在39级时回避能力为246，那么在人物资料中就会看到其回避数值为[246+135(机体运动性)]，如果两者相加得出的数值超过了限界值，数据便会显示红色，超过限界的部分不计入能力值。

1.《最终幻想Ⅷ》改造斯考尔的终极武器所需的道具和物品在那些怪物身上才能拿到，他们大多在哪些地方出现?

—广西贺州 刘建超

编复:主角最终武器(最终必杀技)的获取方法:

1.最难找的“波动弹”:在飞空艇进攻过月之落多拉(ルナテイクバンドラ)之后，返回艾斯塔天空都市(エスタ)，就能在城中找到一个人形的小黑影，上前调查就会与其发生战斗，这是曾在电波塔上出现过的BOSS“エルヴィオレ”，轻松地击败它以后，就可以得到“エネルギー一结晶”，再利用召唤兽的弹药精制能力，将结晶转化为“波动弹”，如果还不够数量，只要切换一下版面回来，就又可以打这只怪物了(无限只)。

2.“アダマントイン”:这个道具不难找，如果这个道具没有，就用召唤兽的卡片变化能力(カード变化)，将珍贵的召唤兽卡片“ディアポロス”转化为所需要的“アダマントイン”。

3.“龙の牙”:更是一个容易得到的道具，如果这个道具也没有，就到地狱岛(“ガルバディア，地狱一番に近い岛”)去打怪物碰碰运气吧。

1.《口袋妖怪》中如何获得NO.151号和NO.251号精灵，分别在那个版本中?

2.《超机大战F完结篇》中如何说得哈曼(ハマーン)?

—福建 福州 赵彦彬

编复:

1. A: 集齐001—150、152—250号精灵，再加上27只201号精灵(包括发光201)，并得到无限道具(拿齐道具后，去找博士，所有道具都会变为无限)，去任何一个山洞，都可找到151号。B: 游戏时间必须少于50小时，集齐001—250号小精灵，并得到无限道具。达到上述条件后，将246号和132号放在饲养屋内，便可得到251号精灵。以上方法《口袋妖怪》金、银版都适用。

2. 如果在《超机大战F》中没有说得过她，那么，在第37话“アックスの攻防”，就须用柯特罗(クワトロ)说得她两次，然后在67话后选DC路线，并于第72话“虚构的偶像”中再用柯特罗说得她一次，她就会在第75话“ゲブル・フエイク”加入。

1. DC的VGA-BOX是否对应所有游戏?对应什么有名的游戏?

2. 亚洲版的DC有否右下侧的扩充槽? (加“猫”的位置)

—西北大学 姚宇琨

编复:

1. 不完全对应。《索尼克大冒险》、《莎木》、《疯狂出租车》、《电脑战机》、《格兰蒂亚II》等许多好游戏对应VGA-BOX，家有彩显的话，买VGA-BOX绝对超值。

2. 目前还没有。

1.《星海传说》中怎样使暗之昂翼天使出现?

—江苏吴县 陆小晔

编复:打败光之昂翼天使后，可得到道具“白银のトランペット”，如果“演奏”这一技能达到十级，演奏“白银のトランペット”后，暗之昂翼天使便会出现。

1. 现在一套完整的PS2主机应有那些配件?除10000型外还有别的型号吗?

2. 如果为了《莎木》买DC值吗?

3. “PDA”的全称是什么?

—杭州 顾理达

编复:

1. 应包括一个“DUALSHOCK2”手柄，一根AV线，一张8M记忆卡及一张工具碟。还有15000型，不过据说已不可以看全区DVD(转贝记忆卡资料也不行)。

2. 如果你喜欢《莎木》就值，SEES就为了《球会3》买了DC。

3. 全称是“PERSONAL DIGITAL ASSISTANT”，意思是“个人数据助理”。

1.《超时空之轮》如何收齐所有仲間?

2.《合金装备·索立德》如何取得照相机?

—长春 崔育峰

编复:

1. 不知道你指的是《CHRONO CROSS》还是《CHRONO TRIGGER》。但两个游戏都有多个结局，只完成一遍是无法取得所有仲间的。取得方法也较复杂，无法一一列出，具体情况请参考本刊1999年12期、2000年1期、2期。

2. SNAKE被抓住后，博士会把Lv.6的通行卡送入牢房中。从牢房逃出后，进入医疗室找回自己的东西，然后就可以去各处开启以前未能开启的门。在武器库最底部的右侧墙壁(就是要打第一个BOSS前的门口的右边)是可以用电炸开的(不信敲敲看)，之后就可以找到照相机(CAMERA)。

1.《寂静岭》中,通往学校之路上最后那扇门的三把钥匙如何拿到?

—沈阳 刘全祥

编复: 门边有一地图,上面有三个红色标记,代表三把钥匙的位置,即警车的后箱内、院子的篮球架下、门前的信箱内。

1. DC的D版到底有否?
2. DC的64音源是否好过PS2的48音源?
3. 为何PS2的画面与DC没有很大区别,锯齿却多过DC?

—天津 吴兵

编复:

1. 已有,不过是CD-ROM而非GD-ROM。(本刊反对盗版)
2. 除非使用高级“发烧”设备,否则两者区别不大。
3. PS2刚刚出道,DC已发展了一年半,而PS2的锯齿是与其画面构成方式有关的,用高清晰度电视的话就会发现PS2和DC的画面没什么区别。

1. 在PS工作时,能否直接将记忆卡插入记忆插槽?
2. 如何区分长线短线光头?哪个好?
3. 既然PS2已经发售,PS的寿命还有多长?

—上海 范云飞

编复:

1. 最好不要带电插拔。
2. 长短线光头的区别在于数据排线的长短,并且长线光头显得更蓝。长线光头比短线光头好。
3. 由于PS2能够兼容PS游戏,并且PS上还有《永恒传说》、《神来》、《恐龙危机2》……等大作未出,因此PS至少也可以支持到明年。

1. 有没有《SD高达G世纪》的金手指?

—广西容县 覃小刚

编复: 因为太多,只能提供一部分,现列于下。

无限金钱

8012D5A0 9677

8012D5A2 0098

所有舰内所有MS HP无限

80400014 0000

80128590 7777

所有资料

816E0001 00000000

3012D680 0001



有问题尽管放马过来!

1. 最近有传闻KONAMI要出2D版恶魔城在PS上,是真是假?
2. 为何国内只有GB的游戏汉化而没有PS的呢?

—大庆 崔勇

编复:

1. 没听说过。
2. GB的汉化游戏大多是盗版厂商自行汉化的,PS游戏由于容量比GB游戏大得多,技术也相对复杂,要汉化的话需要相当的实力和金钱,因此较少人做。不过PS上还是有一些中文游戏的,例如战略游戏《秦始皇》、《三国志V》和“台湾版”《DDR》等等。

1. 是不是有“NTSC\V\C”标志的PS,“NTSC\J”标志的正版PS碟都读不出?
2. PS有没有D版?
3. 我的PS连有些D版的PS碟都读不出,会不会是二手货?或D版?

—上海 韩如婷

编复:

1. 读不出正版PS碟的原因应该是PS装了改机芯片,不过一些老正版碟应能读出,有时用金手指也可以读一些正版碟。
2. 目前还没有厂商仿冒PS,但有不良商人将二手翻新或新机换旧光头出售。
3. 如果该机是新买不久的话,就有可能是翻新机,如果是因为长期读D版碟而导致光头损坏的话,就只有换光头。

1. PS会否成为第二个“GB”,成为游戏界常青树,继写SONY神话?
2. PS《幻想传说》中莫利亚坑道通往第十一层入口在那儿?洞口小兵告诉我在第九层,但我找了半天都没找到。
3. 请告知《第四次机器人大战》无限金钱金手指密码。

—苏州 曹鑫刚

编复:

1. 虽然SONY宣称要推出便携型的PS——“PSone”,但其两倍于GB的体积以及不能使用电池的特点,注定了它并不“便携”,况且PS与GB的游戏理念和消费群落也不尽相同,因此小编认为PS不会成为第二个“GB”。

2. 相信你已经得到时空魔剑,如果光之精灵和海盜遗宝都已找到(也可不找),就应该去常暗之町,在宿屋中休息一夜,会有情节发生,第二天去西北面的山岬入口,会看到大魔王城出现,用时空魔剑进入后再出来,去莫利亚坑道第九层即可发现入口。

3. 无限金钱密码如下:

8019B9D6 9677

8019B9D8 0098

1.《格兰蒂亚》A盘在进入热带风情的村落后(崇拜青蛙的民族),在由遗迹坐船回来后,与村长交谈后如何发展情节?

—沈阳工业大学 李星谛

编复: 去剑士卡顿的家乡戴托村(两月之山旁的村庄)找长老,即可继续发展情节。

1. 请详细介绍一下PS2出现盗版的情况;
2. 一些DC大作是否有移植电脑的计划?如:《莎木》、《维罗尼卡》等;
3. 使用了PS模拟器是否仍需PS碟(正版、D版)

—四川 向曦

编复:

1. PS2读D碟需加改机芯片及飞盘,请不要轻易尝试。
2. 目前没有。
3. 当然需要!(两种都可,但是请使用正版)



去夏威夷度假喽!

《游戏机实用技术》总第21期抽奖名单:(共计30名)

邯郸	韩冰	江苏锡山	曹峰	广东茂名	张志
华东理工大学	李阳阳	上海	施佳伟	杭州	朱玮
成都	申知佑	唐山	郑昊	贵阳	陈恩益
广东惠州	陈晓春	天津	吴兵	上海	张泉东
江苏昆山	姜维	吉林大学	邱曦伟	北京	阎鹏
北京	周昀	上海	吴俊	青岛	刘根
大连	杨迪	广东南海	陈泰攀	上海	方琦
重庆	肖遵宇	武汉	鲁枫	南昌	郭亮
银川	周小龙	河北工业大学	杜龙义	大庆石油学院	戚喻晓
江苏南通	吴晓剑	武汉	杨金龙	石家庄	王鑫

驳

《PS2 必胜》

文: 恐龙

从本期起《梦开始的地方》归入《玩友自由谈》。《梦开始的地方》将会和《论尽江湖》一起作为《玩友自由谈》之下的小单元，为玩友服务。

气愤，实在是气愤，看了第6期《游戏机实用技术》中《PS2 必胜》一文，心里除了气愤，还是气愤。

很明显的，该文是写在PS2发售前的。“世界万物没有绝对”这一点是谁都知道的，一个还没有诞生的东西你凭什么说她必胜？凭什么美其名曰：“理智使然！”作者还信誓旦旦的从市场营销，主机性能，消费群体各个方面论证PS2必胜的道理。说句不好听的话，你这叫“胡言乱语”。为什么？因为从文章的内容来看，作者显然不是DC玩家，甚或有可能连DC都没有见过！因为在次世代之战中SS已落败的情况下，仍有SS玩家大嚷着SS的种种好处，那么在DC已售出500万台以上的优势下，有哪个玩家会说DC必输？试问在作者极少或根本未玩过DC、PS2、每秒1亿多边形的X-BOX以及神秘的DOLPHIN时，仅仅凭国内几本电玩杂志的介绍和同学间的妄加猜测，怎么有资格说PS2必胜？说白了，你不是索尼的狂热支持者是什么！

作者文中提到：“PS2带上了兼容PS的功能……比起一些短视行为不知高明多少……如此细心周到。”看到这里，我不禁想起了辩论赛上经常出现的狡辩——“大家都知道1+1是等于3的，那么两个1+1相加不是明摆着等于6吗？”可问题出在1+1是否等于3上面。是的，DC为了降低成本不兼容SS游戏是短视行为，PS2兼容PS很高明。那么这样看来PS2真的有胜算了吗？我要提醒你的是，DC如此做未必就是短视，PS2的兼容PS也未必可以算是高明。在PS2兼容PS游戏的作用上，对开发商确有很大帮助，但对玩家起的作用作者却完全搞错了。往日为什么会花几千日元买软件呢？不就是为了拿PS机玩嘛。PS玩家有几个会用PS2玩PS游戏？PS2的这项功能纯粹是照顾初买PS2的非PS玩家。作者连作用对象都未搞清楚何谈“高明”？

且看下文：“一部主机是否获得成功，很大程度上取决于机能如何”。后面又写到：“不过，无论机能多么强劲……游戏性如何也许才是新世代主机之争的最终取胜之道。”这不是前后矛盾吗？也罢，比就比吧！首先让我们看一下DC与PS2的性能差别：每秒500万多边形对每秒2000万多边形。这恐怕是性能的主要差别吧！强大4倍的差别是一个什么样的概念？难道说PS2上的克莱尔要比DC上的克莱尔圆滑、漂亮、清晰4倍？错！至少现在不是如此。任何一台主机在开发商手中都有一个摸索的过程。DC是1998年11月出的，比PS2早出了近一年半。对软件开发商来说，对DC的机能比对PS2摸得更透吧！PS2的2000万多边形只发挥了一两成时，DC的500万多边形却已发挥了大半。找个游戏来比较一下就再清楚不过了。TECMO出的《DOA2》恰好在两台主机上都有。可是玩家们和游戏界权威人士的评价却很出人意料也正在意料之中——GD-ROM版《DOA2》的画面比DVD-ROM版的漂亮，至少人物更圆滑，且没有棱角。这是为什么呢？相信主要是晚出一年半的PS2的性能未被TECMO摸透的原因。讲到这里我又不得不谈一下PS2游戏的开发难度问题。据报道，《生化危机》的制作人三上真司先生分开表示对PS2软件的开发难度不满，而且《恐龙危机》也因此改回PS版。大公司的制作人尚觉如此，那么那些小软件开发商不是没得混了！

PS2另有一个性能卖点是播放DVD。不过我觉得那算不了什么，至少我将来绝对是用DVD播放机看DVD的。（这点纯属个人看法，应该说PS2直播DVD这一点还是不错的）而回头看看4月份免费赠送的DC软件《DREAMPASSPORT3》上的功能——打可视电话，下载MD、PC-E游戏等，哪一条不令人心动？还有那块即将推出的具有MP3播放功能的VMS……PS2也有各种网络计划，不过与DC现有的100多万网民相比似乎迟了一

点？随着时间的推移，DC的周边设备相继推出，这怎么能说“居然SEGA让我等玩家再一次失望”呢？

而SEGA在欧美所作的DC广告自然有她的道理。难道放着诺大的PS市场不争去争尚未出世的PS2？在业界竞争中一再把人家未推向市场的商品作为竞争对手岂不让人笑话？（还是那句老话：人家辛辛苦苦作出的决定必然有她的道理，要不然你一个中国玩友断然否定他的决策，那不如叫你去当总裁了！）

在此总结一下可知：机能在新时代战争中绝对不是主机的最大卖点。（要不然每秒1亿多边形的X-BOX不是赢定了？还有DOLPHIN在推出时为了面子至少性能不会比PS2差）

接下来再看看游戏的游戏性，作者谈到“世嘉和任天堂的确是游戏NO.1，但PS成功的原因在于他把游戏性的内涵延伸了……而这些，恰恰是世与任没有做到的。PS的成功经验，索尼不会搬到PS2上。”那么我想问一下有好的经验世嘉难道不会用在DC上？看一看现在DC上的作品，哪一个游戏性不高？剧情感人的《莎木》，100万人上网对战的《10SIX》，销量上百万份的《疯狂出租车》，史上第三个满分游戏《灵魂能力》，超另类巨作《人面鱼》，在99秋TGS上大受欢迎的高创意音乐游戏《宇宙第五频道》，即将推出的《SNK VS. CAPCOM》等等举不胜举的精品。再看看现在500多万的玩友，可以说笼络非玩家群SEGA已经做到了，现在需要的只是做得更好！说游戏性高，我敢说现在的DC是绝对对无机能比的。说游戏性低我倒是知道过去任天堂极力杜绝的索尼开放式营销政策导致了大批劣质游戏的出现。玩家们不玩还没什么，商家赚不回成本倒是真的。“只要具备相当品质……”也只是说说而已吧！假如《DOA2》算是暴力游戏的话那PS上那些断头断手的游戏又算是什么呢？

可以这么说一句，现在SEGA在DC上的游戏个个精品，她不仅成功借鉴了索尼“笼络非玩家群”这一营销经验，更杜绝了SS、PS软件市场混乱不堪的局面。SEGA正在走一条健康而又稳定的发展道路。姑且不说新世代战争谁胜谁负，至少PS2、X-BOX、DOLPHIN软件开发必走DC此路，再求个开放式政策是必输无疑！

说到开发游戏我还想谈一下史氏情结，似乎大家都很喜欢史克威尔公司？说句难听的话我觉得她也没啥了不起。特别是只给索尼做游戏这一点很令人恶心。就说《FF8》吧！说画面《寂静岭》、《恶魔城X》不知比你强几倍，说剧情，ADA、STEVE的死更令我感动，而音乐也不见得好到哪里去。我想问一下看不懂日文的中国玩友们“你们到底在玩什么？”以前业界曾有一句话：“没有SEGA的EA还是EA，而没了EA的SEGA就不是SEGA了！”我想说的是SEGA正在走自己的道路，没有你EA史氏现在不是照样发展？君不见DC软件中有多少是SEGA自己开发的？汤川专务的一句“振作起来啊！”道出了SEGA的尊严。软件总是人开发出来的，难道自己就不能开发出好玩的作品吗？任天堂也曾风光一时，她做的游戏绝对好玩吧！可今天却没落到了这种地步，那种有了大牌软件商支持就万事大吉的想法是绝对错误的。

回望一下前几年的次世代之战，在同等价格上SS在性能及消费群上输给了PS。但现在不同了，DC的500多万玩家，100多万网民不容忽视，低价格高娱乐性是其卖点，而PS2刚刚起步，网络计划也正走向成熟的一步，坚实的营销基础及高性能也不容小觑。而X-BOX更想以便宜100美元、5倍性能去挑战PS2，而任天堂更把未来的游戏定位在便携性上……四国纷争的烟火已经燃起，各家都有各家的法宝，谁胜谁负搞不好真要过四五年才知道。不过有一点可以肯定的是：在PS2发售前说出“PS2

必胜”这句话是极不理智的……

(注:我是个穷DC玩家,所以写这篇文章是从SEGA方面的角度来反驳的,PS2、X-BOX、DOLPHIN其实真的各有所长,文章中有不妥及过激语言之处还望见谅,老实说新世代战争的结果我预测不了,可中国的游戏前途我却担心得很,在有的地方连温饱都解决不了的中国开发游戏,玩游戏本身就是一种超前消费,我的预测为:中国游戏市场20年内进入不了健康稳定的局势,50年内游戏性超不过日本。理智使然……见谅!)

编:

正如你文中提到,在PS2发售之前,就说PS2必胜是片面的。这一点和你文中的一些论据都是正确的,但你说“DC游戏个个都是精品”,似乎偏激了一点。(下一期,等着别人说“气愤,实在是气愤,看了第8期《游戏机实用技术》中‘驳《PS2必胜》’一文,心里除了气愤,还是气愤。”)

其实在这里要说一下,登《PS2必胜》一文,并非一定认同有情的观点。因为每个人的着眼点不同,喜好不同,而且由于条件所限,一个玩友的观点不可能像专家那样正确无误。而之所以要登这样一篇注定会引起争议的文章,一是希望能引起反响,认同也好,反对也罢;二是希望玩友们能看到有情在文章最后的话——“在那天,PS2的胜利将不仅仅是索尼的胜利,它将成为整个游戏界的胜利:游戏将不再是少数人的娱乐,不再是玩物丧志的代名词,不再是某些人眼中轻蔑的一闪……在那时,‘游戏’将不仅仅是游戏!”



你买碟了吗?



还我们一片蓝天

我们为什么玩RPG?

文:何文山

游戏,已经玩了这么多年,当这已成为一种生活习惯时,我不禁问自己:为什么?玩过的RPG中或多或少有些相似之处,我想,变化的时代中,这些不变的东西也许就是我们心灵上依赖它的原因吧。

选择今天

当游戏的情节发展到结局时,我们的主人公往往会面临一个选择:一是破坏现有的世界,创造一个神统治的,安全平和的世界;二是维持现状,维持这个人类主宰的,混乱甚至肮脏的世界。结果无一例外的,我们的主人公选择了后者(因此免不了与Boss恶战一番)。为什么?因为前者虽然看起来很美,但那是个一成不变,呆板僵化的世界;而后者现在看起来也许有许多缺点和错误,但这是个充满生气,充满希望的世界。我想每个年青人都有一种想用自己的双手来改变着个世界的冲动吧。于是我们的主人公兴致勃勃地做掉了Boss,而神也只得再一次感叹:为什么人类总是这么愚蠢,无知,贪婪……

今天的世界有时确实令人感到厌烦,无奈,但这个世界上总有那么一些东西,当你面临失去时,你感到它的可贵。这也就是为什么我们热爱生活,珍惜生命的原因。所以我们选择了现实,选择了今天,希望用自己的双手开辟一个弱者也能生存的世界,啊!错了,应该是开辟一个美丽新世界(《剑心》中毒),因为用心去体会的话,这个世界是真实的。《国际歌》中唱道:“从来没有什么神仙皇帝,从来没有什么救世主,全靠我们自己。”于是,游戏中的Boss们一个个的倒在了主角血腥的屠刀下……

失忆少年

我们的主角一开始总是失去记忆,然后在旅途中不断回忆起过去的片段,最后终于水落石出,真相大白。然而往往在这个过程中,我们的主角也越来越神经质,最后总免不了暴走这一宿命(笑)。因为真相往往是残酷的,我们想知道的有时并不是我们要知道的。

这时回想起来,一开始那个失忆少年虽然懵懵懂懂,但似乎是幸福的多。现实的人生也是如此,刚出生的我们都是失忆少年,阅历的丰富,知识的增长固然可喜,但随之而来的副作用就是成长的烦恼。当我们洞

悉一切,参透人生时,谁又不怀念那个年少无知的自己呢?有时我觉得我们就好象一个无意中撞见了凶杀案的路人,被人用枪指着头说:“你知道的太多了!”这也许可以解释我们为什么爱玩游戏:我想每个热爱游戏(还有Anime,Comic……)的人都有一颗拒绝长大的心,无论我们的年龄,职业,周遭的环境如何,无论平时我们在别人面前是如何显得成熟稳重,甚至圆滑世故,但一拿起手柄,我们马上变回那个绝对真实的自我。现实的生活尽管不再允许我们幼稚无知,但在游戏中我们都乐此不疲地扮演着那个失忆的少年,那个失忆的少年在世界地图上飞奔着,漫无目的,但他的脚步自由,轻快……

爱是一切

在游戏中爱是一切,爱是一切奇迹发生的根源(根性+加速+热血+必中……)。一句“你,请不要死”,就能召唤来凤凰的尾巴把我们的主角从死亡线上拉回来(作为医学生的我,汗颜……);一句“我喜欢现在的这个世界,我喜欢有你存在的这个世界”,就让我们的主角毫不犹豫地扛刀杀向Boss,哪怕Boss的HP还是个问号;只要我们可爱的女主角抛出一个经典的微笑,我们的男主角就会闯入民居,翻箱倒柜,捕杀野生动物,欺负史莱姆,风餐露宿,80天环游世界……就连游戏中的反派一旦被爱神之箭射中,行为也会失态。

正是爱情的美好造就了这个世界的美好,我们珍惜今天的这个世界,或多或少是因为对这个世界的爱情还有一份憧憬吧。游戏中那些美好的爱情故事,那些幸福的爱情伴侣,寄托了我们多少对爱情的希望与期待。只可惜由此带来的副作用(造成现实生活中择偶取向的严重偏差)往往更让人负手长吟,扼腕叹息……(笑)

为什么我们玩RPG?因为我们通过它重新看待世界,重新发现自己。我们在这个喧嚣的城市中为自己划出一块应允之地(Promised Land)休憩自己的身心。用心体会自己玩过的每一个游戏的人,都是无畏的勇者,而超越了游戏所构筑的梦幻的人,也就超越了自我。

编:看了何文山的文章,你想过同样的问题吗?为什么玩游戏,玩ACT、玩AVG、玩SLG……多想想,那么登这篇文章的用心也就达到了。

体 验 修 改

文：
陸
湘
斌

岁月流逝，伴随着游戏的进步我渐渐的长大。游戏已是我在平常生活中的第二大休闲项目。(NO.1是FOOTBALL)从风靡一时的FC一直玩到现在的PS，游戏也从以前简单的ACT发展到现在五花八门的类型。当然，有了这么多游戏，受益的肯定会是我们广大的玩家朋友喽，毕竟能有很多优秀的游戏给我们选择了。

随着科学技术的突飞猛进，游戏软件已从老式的卡带发展到CD，甚至DVD。然而一部值得一玩的游戏往往动不动就是几张CD，排除厂商的商业意识，那就是说游戏的容量正在越做越大。按照正比的关系，要玩通游戏嘛，自然就会花掉大量时间。对于我们这一级的玩家来说，现在可不能只顾着玩啦，学业、工作、生计等一大堆的问题还等着自己去处理，时间宝贵啊！玩玩像《WE4》、《GT2》、《KOF》系列的休闲游戏，还可以不计较是否通关，但是RPG和AVG就不同啦。大量的CG动画和结局，都是我们这群同道中人苦苦追求的东东，为了一个变态BOSS而在那苦苦练级，消耗自己的光阴，何苦呢？“亲爱的同志，让我们来修改它吧！”

说到对游戏的修改，我最初只是用一些诸如PCTOOLS、FPE类的工具对一些个人电脑上的游戏解剖。自从本人从SFC转投PS门下以后，修改游戏也成为我一大钻研课题，金手指当然也就成了我克敌致胜的法宝。用它放放精彩的CG，没银子时调调“铁”，遇到可恶的BOSS也能好好蹂躏它一回，还有，它还能玩GB呢，真爽吧？我至今搞坏了4个金手指。(PS的)但是仅仅吃透它70%左右的性能。

说到这，有人肯定会问，这么改不就破坏原先的游戏乐趣了吗？其实不然，何为游戏乐趣？STG、ACT、AVG等当然无需改什么，但是RPG呢？我用十几个小时打通《龙骑士传说》，跟用50个小时打通，还不是同样的情节，同样的结局；如果你不懂日文，还不是照样狂按O键。当你好辛苦打掉某一BOSS，正在四处寻觅SAVE地点时，意外的事情发生啦。(如断电，被KO什么的)那是多么可怕的事情啊！当然，改也要知足，改一点想要的东东就好啦。合理利用自己手中的资源，何乐而不为呢？用用金手指改改游戏，并没有降低游戏的乐趣。

亲爱的同志，改革开放都十多年啦，为何还要封闭自己？想开一点吧，尝试一下，说不定它能给你带来惊喜呢。

让我们共同珍惜一下自己宝贵而有限的游戏时间吧！

编：

正如上文所说，对于那些学龄玩友来说，适当用一点金手指改一改游戏(RPG、SLG)，是节约了时间；不过如果什么都用金手指，就会失去不少的游戏乐趣。可见，任何事物都有两面性。所以尽管有不少朋友来信要求取消“金手指”，但我们还得保留。

但EYES还是想敬告玩友：用金手指，损害主机健康。

梦开始的地方

表里如一的梦

文：王玄里

我从一九八七年三岁时，就开始在游戏这“一棵树上吊死”了。现在，只要我出现在本城某游戏室里，总可以向别人指手划脚，直至他们信服为止。但我却感到，自己从来就十分不入流。为什么呢？听听我的遭遇吧。

一九九九年的春天，《FF8》出世了。作为经典大作，更作为我最喜欢的系列游戏，我毫不犹豫地停下手中一切活儿将之优先打穿。爆机后，感想非常之深：史克威尔的游戏画面实在太华丽了！照这种势头发展下去，恐怕电影院将成为国家重点保护单位喽。更令人惊叹的是该作的思想内容和启示意义：主角斯科尔铲除了魔女，拯救了世界，这固然是俗套的伟大；伊迪亚为了世界的未来而甘愿成为魔女的继承者，却让我更是震撼。在普通的游戏里，从来也只听说过某某人为了征服或统治世界，与恶魔定下契约，出卖自己的灵魂，而像伊迪亚这样干的还是头一个，其目的还是拯救世界。这不由让我想起《英雄儿女》里的经典台词“为了祖国，向我开炮！”另外，斯科尔的冷静、自制以及“不愿背上别人的思想包袱”的那种自信也让我心折。

可是，当我走进一家机厅，听到的竟是这样的话——“太他×酷了！我要是能像斯科尔那样帅，那样能打就好了，看谁到时还怕我！”“你不知道吗？有卖斯科尔的衣裤！穿上它，再来个POSE，绝对拽！”……

听到这样的话，我终于忍不住了“是啊！还可以在脑门上来道刀疤。”

于是一场恶斗……

我很无奈，想起了过去。从《FF1》到《FF6》，不变的主题就是正义和爱心才能拯救世界，这一点是在玩《FF2》时令我刻骨铭心的。敏

武、约瑟夫、理查德、天龙、哥顿、菲因国王以及人民……他们都为了正义和世界的和平显出了自己的生命。他们并不拥有酷死人的外表，服饰或是动作，可他们的精神却是同样的崇高。几名主人公也不过是些农民，朴素平凡。连最后世界恢复了和平，他们也只说了句“新的生活才刚刚开始……”便平静地离去了。

我崇尚正义，所以我不入流；

我崇尚和平，所以我不入流；

我崇尚奉献，所以我不入流；

我崇尚平凡，所以我不入流！

我很落伍，对时尚潮流影后歌王一概不知。但我有我的梦，为周围的人们做点儿好事，尽管它是微不足道；为中国的电玩业努上自己的一把力，尽管可能招人耻笑。但我们的有些同胞们呢？他们玩游戏只是“梦见”自己打扮得很帅！？

这岂不是正中了中国鬼子文化侵略的圈套？

这岂不是重蹈六十年代“垮掉的一代”的覆辙？

这些人不懂游戏，他们不懂游戏的内涵，只知道华丽的外表和幻象！

这并非游戏的错。《FF8》就是典型的表里如一的精品，时尚化前卫化华丽无比又富有内涵，可《FF9》为什么要回归初代的梦幻风格呢？还不是因为真正的玩家都认为内涵更重！

中国游戏界还很幼小脆弱，它需要我们一步一步从头做起。但我们需要表里如一的梦，哪怕它很丑，内涵也一如孩子般稚嫩。

孩子有长大的一天！只要我们努力、勤力、尽力，梦想必会成真……

邪魔高歌

好！有一位直言的女玩友写来了自己的“光辉历程”。相信有不少像她一样的女玩家也是顶着压力玩游戏的！说起来，这也算是一个沉重的话题了。男女不平等的情况几千年来就一直存在，但是在开明、平等的现代中国来说，女孩子在游戏方面所受的不平等限制应该取消了！所以，大家可以写信给这位陈玮玩友，给她一些鼓励，给她一些建议，再给一些秘技，还给一些……压力！？因为游戏和学习两手都要抓，两手都要硬！只有学习好了才会得到父母的支持，而且学好英日语对打机的帮助是非常大的。

《玩友沙龙》特别话题征稿 我的《FF》情结

本期新会员

- 会员编号: 000107
- 姓名: 陈玮
- 别名: Quain Cruise
- 性别: 女
- 年龄: 17
- 生日: 83年3月9日
- 爱好: 打机、胡思乱想、跳DDR
- 致全国玩友的话: 像爱你自己一样地爱游戏吧!
- GAME 真言: 打机打机, 至高无上!
- 通信地址: 重庆市江津中学高01级9班
- 邮编: 402260
- 最喜欢的游戏: 《恐龙危机》
- 印象最深的游戏: 《最终幻想VII》
- 最喜爱的游戏类型: AVG



梦开始的地方

长久以来，一直想把自己在电玩这条路上的点点滴滴与大家一起分享，却苦于不知如何说起，现在《玩友沙龙》既然给了这样一个难得的机会，我也就斗胆在这里献丑了。

其实我正式接触电玩的时间很短，确切日子已经记不太清了，大概是在99年3月底吧，算算到现在也不过一年多而已（但如果算上小时候和哥哥一起打《魂斗罗》的时间，那可是十多年了哦！）

记忆中，儿时的我就与大家不太一样，用现在时髦的话一讲，那就是“另类”！女孩子喜欢的我都不喜欢，家中从来没有洋娃娃、橡皮筋之类的东西。直到现在，我一条长裙也没有，到了夏天从来都是穿着短裙短裤蹦来蹦去，相反的，男生爱干的，大都能让我感兴趣。或许，这也为我后来的“电玩生涯”埋上了伏笔。

接触游戏其实好偶然。当时《WE3》火得不得了，全班的男生都趋之若鹜。哎，这么好玩的事本小姐怎么会袖手旁观呢？于是拉住我班自称对电玩还有点研究的小Z，要他帮我扫扫盲。一说起心爱的电玩，他可是滔滔不绝，连忙告诉我现在的游戏种类好多，最主要的就是RPG、AVG、SLG、STG、RAC……主机又分为PS、DC、SS、SFC、N64等十多个种类。天！你知道，对于我这样一个连PS手柄都没见过的游戏白痴来说，这是一件多么复杂的事情。当时的我完全是晕头转向，不知所云。小Z见我一脸茫然的样子，终于发现这种无意义的对话是种浪费时间的事情。他对我说：“好了，干脆你直接到电子游戏室来，我教你打！”这下子我可兴奋了，天天掰着手指头算还有多久到周日，好和小Z一起去见识见识。

等待的时光总是过得特别的慢，好不容易才捱到了星期天，马不停蹄来到目的地，迫不及待地叫小Z快点开始。不一会儿，电视上就出现了一位酷哥。真的好帅耶！至今我还记得当时见到他的震撼。我保证，如果现实生活中有这样一个人的话，就算历经千辛万苦，也一定要把他“搞”到手。（噢？怎么这么多烂蕃茄和臭鸡蛋。我逃！）接下来，我就完全陶醉在美丽的画面中而无法自拔了，不知什么时候才清醒过来。后来，从小Z的口中得知，那就是SQUARE的巨作《FF8》中一段男女主角共舞的经典CG，而那位让我神魂颠倒的帅哥就是游戏男主角SQUALL。当天，我飞奔到书局买了一本《FF8公式攻略本》，拿回家中狠K，晚上就冲到游戏室想好好体验一下《FF8》那神奇的世界。没想到我这次“游戏处女行”还造成了一场不小的风波……

原来那晚我去打机时，碰到了小Z，他要上晚自习，到了学校立即召集弟兄们：“陈玮打《FF8》上瘾了，现在正在”奋斗“呢！”接着还口沫横飞地说边比划个不停，搞得我第二天上学时被同学惊讶的目光盯得全身发毛。好讨厌，哪见过一个男生这样三八外加大嘴巴的，真是软弱无能少节操。可怜的我，真是“遇人不淑”啊……

大概是性别的缘故，进出游戏厅总有一些异样的眼光投到我身上，或许在绝大多数人眼中，玩游戏是男生的专利，一个女生混在他们里面，怎么样都让人觉得有点“那个”。开始，的确是顶着不少压力，但在我的心中，有一个坚定的信念：为什么男生能干的我就不能干，本小姐就是不信这个邪！也许是我坚定的毅力感动了上苍，大家对于我这个女玩家，也渐渐地由原来的惊异变成了认可，有的甚至还稍带几分赞许呢！啊！真是让人陶醉呀！（天，这么“酸臭”的话居然都说得出口，我吐！）

不知过了多少个不眠之夜，找了多少资料，终于，终于，我终于打穿我的第一部PS游戏。这其中的感觉真是无法用笔墨来形容，谁能想像我这样一个游戏白痴能将这样一部史诗般宏伟的RPG从头到尾地打穿呢？我想在其中，兴趣应该是最大的动力吧！不过真正的动力其实是为了看帅哥啦……SQUALL真的很帅呀！至于那个美女莉诺娅，我对她倒有点不满，谁叫她和SQUALL那么好！（噢？怎么又是一个烂蕃茄！）不管带着多少不舍，多少依恋，还是得对《FF8》说再见了，（注意，不是永别哦！）因为时光不会停下来，同志的革命足迹不要继续前进！

后来断断续续地接触了不少的游戏，像《生化危机II》、《生化危机III》、《枪神I》、《枪神II》、《寄生前夜II》、《恐龙危机》等等。当然，为了每次能够尽快了解最新的业界动态及最快爆机，每月我都要省下口粮钱买杂志，害得我无故瘦了好几斤！（典型的得了便宜还卖乖！）不知什么时候，全年级都知道9班有个爱打PS的女生。（好啊，我出名了！）走在路上也常常接受别人的“注目礼”。也许是有着学校播音员的身份吧，好多不认识的人都在碰到我的时候带着不怀好意的笑容问道：“哎，最近又在‘敲’什么游戏？”弄得我尴尬地站在那里支支吾吾：“呃，呃，这个问题……”

——谨以此文和天下曾经爱过和现在爱着电玩的广大玩家共勉！

星之心画廊



栏目主持：紫枫

咳……

自从上次紫枫放出要“请本廊的老主顾吃饭”的风声之后，立刻就得到了回应，看来这次想不算数都不成了……（请客吃饭是你自己说出来的，别指望编辑部会给你报帐！——老编一旁语）OK！想吃饭的举手，啊，这么多……（“啊，紫枫从台下溜了，抓住他……”）

上个星期有读者来信说“‘心之星画廊’里面女人味太浓，没有一点阳刚之气，长此以往，狼（同廊）将不狼也！”看到这些，紫枫只想对广大男读者们说：“各位老少爷们，加把劲呀，咱怎能就这样被‘另一半’给超过呢？要知道，‘男人也得顶半边天’啊……”

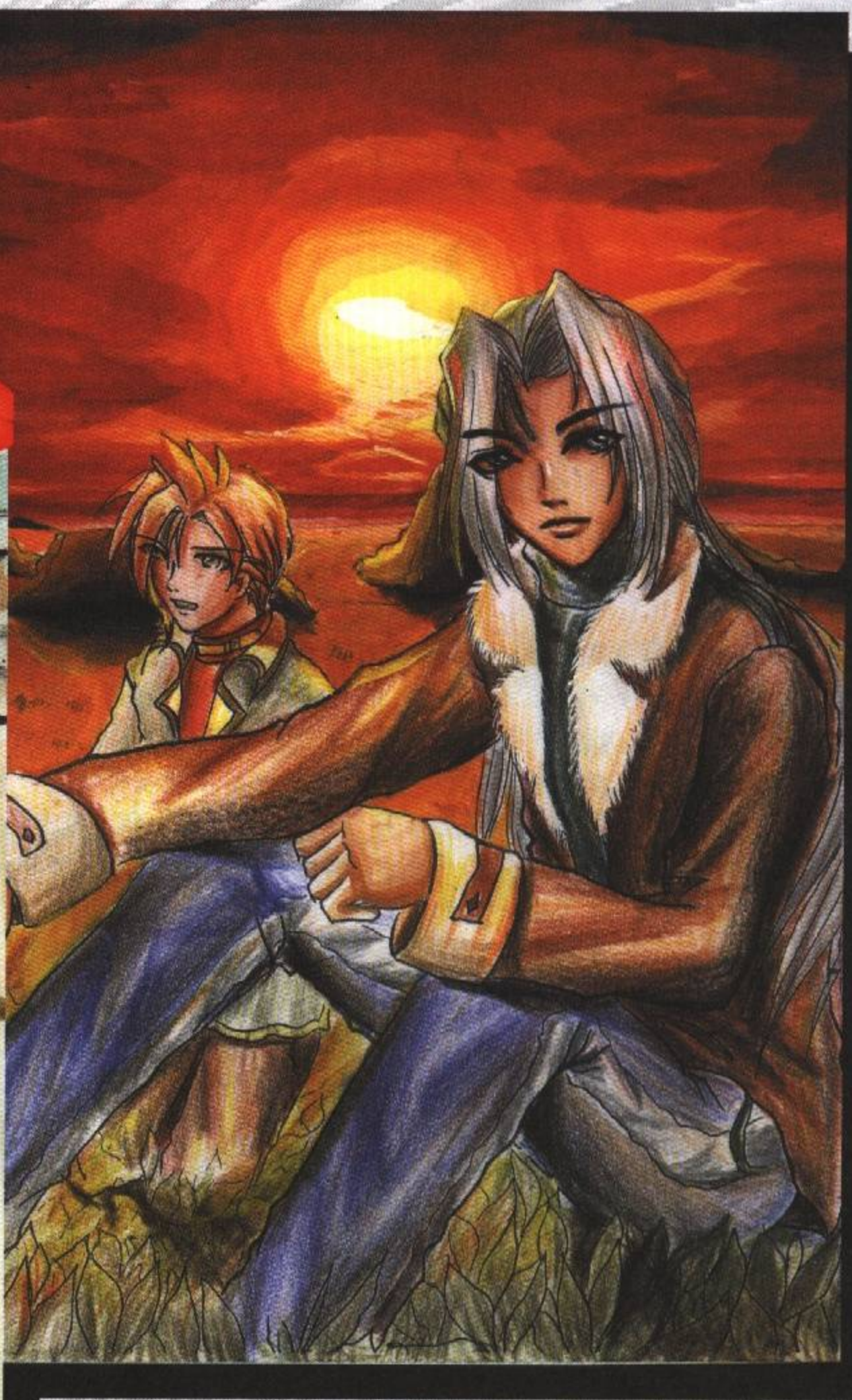
这次“小编画像”的征集活动中，除了上期刊登过的以外，还有一些不错的稿件，下次会将它们刊登出来，但是并不参加评选，“小编画像”的征集结果将会在下期公布，敬请期待！

最优胜女主角

《FF9》

本期画廊最优胜女主角!!! 不过那个魔道士比比好像瘦了一些,是么?

♥♥♥♥ 上海 QianJia



最优胜男主角

《夕阳之下》

本期的两大最佳主角，皆出自《FF》系列，看来 SQUARE 真是蛮得人心的……下次尝试着画点“小四格”怎么样？

♥♥♥♥ 北京 活跳尸阿爽



《无题》

多边形构成的色到了你的笔下竟然如此妩媚，厉害！厉害！！
♥♥♥上海 江玉璘

《草雉 & 八神——强强联合》

草雉：小神，不如别打了，我们合作过千禧年吧！
八神：嗯……反正2000界《拳皇》也没我们的份了。
(其实在《2000》中他们两个还是会出场的——紫语)
♥♥ 广西 阿书 (是阿书吧……)



《草雉京》

很有个人风格的一款作品，你的其他几张也都很不错，不知你对《街霸》的兴趣怎么样？
♥♥♥上海 周嘉博

《魔界美神——杰洛士》

……说实话，如果不是你在画稿的背后注明，我还真的不知道画面上的这个人是谁^_……
♥♥♥上海 远方



《风中的影子》

嗯，我闻到青青草地的气息了……这样飘逸的画面上面少了男主角怎么行？不过，你能够先告诉我她是谁吗？
♥♥♥江苏 方明



<http://ultramarine.yeah.net>
Artwork created with FangMing
2000 Blue Moon Art Studio. All rights reserved.

新新人类 GEAR

PART A. 《手办篇》续

W-ZERO的正面相，是不是很“英俊”、很“COOL”？



W-ZERO进入大气层时的状态，很有型吧！



它手上所持的能辉枪可以发射威力强大的能辉炮！



随W-ZERO还附送有机师克里斯的模型。



各位喜欢高达系列的朋友们一定不会不认识这款手办吧。这次介绍的PROJECT GUNDAM ZETA是一件巨大的超仿真模型。单单从画面上就可以看出来作品的复杂构造，它一共是由950件配件组合而成的，比例为1:60，无论是从其外型还是作品的精细程度来看，都不失为一款绝佳的收藏品。



除了PGZ外，本次介绍的还有一款高达手办，即是以《新机动战记W》中的主角WING GUNDAM ZERO为原型的Q版W-ZERO，各位高达迷们一定不会错过的吧！

大家对《BIO HAZARD》系列应该都很熟悉了吧？这次推出的就是《BH-VERONICA》版本的CHRIS和TYRANT，其中CHRIS手持火箭炮的样子真是让人热血沸腾啊！

这次的TYRANT还附送了一对张开双手的部件

前两天我看到了这么一段话：“现在整个东亚的流行趋势大多都是由日本先风行起来，然后再传至台湾，接着便会由台湾流入香港，等它再由香港传到大陆的时候，这个东东早已经不曾流行了……”

确实，现在内地流行的东西有大多数是香港那边半年前就已经流行起来的，而到这边之后却只剩下我们“一头热”而已。说了这么多，其实只是想告诉你：“《GEAR》本身的目的就是要将国外‘游戏新人类’一族的流行趋势在同一时间传达给我们国内的每一个玩家。”

一句话——“流行的，就是你现在看到的！”



这是PG系列之一，不止具有游戏中的Hatch Open结构，而且由于变形构造的关系，还具有关闭结构，变形版只露出头部、胸部及小腿外侧的身体部位。当然，它还具有内部机械部件，可以自由摘除装甲部件。



最终版本的TYRANT，似乎又让人体会到了当初的紧张感觉



能够作 360° 旋转的尾巴哦!



BN-1

能够辨别人类 8 种动作、多达 50 种不同表情的“聪明猫”!

人间 DOG BABY

它可是具有学习功能的电子狗呢，同时还会发脾气……不过这一切都需要你来教给它!



哎呀! 可爱死啦~我也想要!



Wander Vogue

呃……这种另类的宠物不知道有没有人会喜欢呢?

PART B.

电子宠物篇

自从第一只电子狗面市以来,各种不同的电子宠物相继应运而生,而且其制作技术越来越进步,简直比活生生的宠物还要“好玩”(这个人……),同时不用为了其饮食起居而头疼,相信在不远的将来,这些可爱的小东西都会相继进入内地市场,到时便可真的是热闹了,呵呵……

这次展示给各位朋友的是现在日本地区比较热门的几款电子宠物,如果其中有你感兴趣的类型的话,就一定注意了,说不定哪一天你就能够在咱们大陆买到它们了!

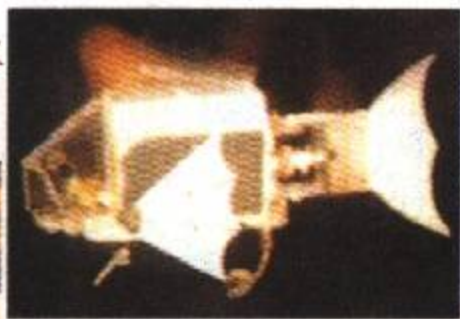
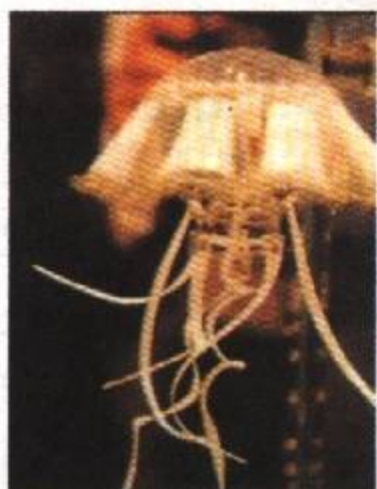
“说句老实话,我好想要 i-Cybie 和 BN-1 啊!!”

“不准误导读者!”

“是、是、是……下次不敢了!……”

电子鱼和电子水母

它们可是会在水里游泳的!!!



i-Cybie

懂得避开障碍物和辨认声音的方向,会对熟悉的声音作出相应反应,“i-Cybie!紫枫的最爱!!”



Chat Bird

一看就知是电子小鸟啦……



栏目主持：邪魔天使

这一次最喜欢游戏榜的前5位都没有变化，看来大作的实力是不容低估的。5月25日发售的《机战α》在6月份也还没有造成太大的影响，不过在7月号的调查表上我已经看到《机战α》被许多读者填在最喜欢榜上了。这一次《心跳2》卷土重来占据了第6位，龙骑士也重新上榜，充分说明这两个游戏是耐玩的一类。

在最新期待榜上，《最终幻想IX》的票数第2位的两倍多，可见《最终幻想》对大家的吸引力是多么大。可能是因为E3上展出了《恐龙危机2》并且宣布改回到PS上开发，这一次《恐龙危机2》在期待榜上一出现就坐上第5位，这该是让三上真司感到欣慰的事了。

最近DC的盗版已经成功推出了好几个游戏，连带DC主机的销售量也上升了，如果世嘉不能有效的控制这种情况，我们的排行榜上DC游戏会越来越多了。对此我心里不知是喜是忧，或许说是喜忧参半吧！

我们的最喜欢街机游戏榜从这期开始就已经取消了，以后大家要是很喜欢街机上的某款游戏，就把它填在最喜欢游戏榜吧！因为街机榜的变化不是很大，来来去去就是那么几个游戏在榜上，而且完全可以和最喜欢游戏榜合并，所以决定把它取消以缓解版面紧张的问题。

最喜欢游戏榜

(选票以6月30日前收到的6月号调查表为准)

游戏画面	本周名次	上周名次	名次变动	游戏名称	本周票数
	1	1	—	《最终幻想VIII》 SQUARE/PS/4CD/FINAL FANTASY VIII/RPG/系列第八作/对应振动手柄、PDA/1999年2月11日	287 票
	2	2	—	《生化危机3·最后脱逃》 CAPCOM/PS/BIO HAZARD3·LAST ESCAPE/AVG/系列第三作/对应振动手柄/1999年9月22日	188 票
	3	3	—	《世界足球·实况胜利十一人4》 KONAMI/PS/WORLD SOCCER·实况 WINNING ELEVEN4/SPT/系列第四作/对应振动手柄/1999年9月2日	147 票
	4	4	—	《寄生前夜2》 SQUARE/PS/2CD/PARASITE EVE2/AVG/系列第二作/对应振动手柄/1999年12月16日	112 票
	5	5	—	《生化危机 代号维罗尼卡》 CAPCOM/DC/BIOHAZARD CODE VERONICA/AVG/系列第四作/对应振动/2000年2月3日	68 票
	6	再	↑	《心跳回忆2》 KONAMI/PS/TOKIMEKI MEMORIAL 2/SLG/系列第二作/对应振动手柄/1999年11月25日	66 票
	7	8	↑	《莎木 一章 横须贺》 SEGA/DC/4GD/SHEMUE/FREE/原创/1999年12月29日	63 票
	8	再	↑	《龙骑士传说》 SCE/PS/THE LEGEND OF DRAGOON/RPG/原创/对应振动手柄/1999年12月2日	55 票
	9	9	—	《口袋妖怪金·银》 NINTENDO/GB/MONSTER POCKET·GOLDEN/RPG/系列第四作/1999年11月25日	43 票
	10	新	↑	《龙战士IV》 CAPCOM/PS/BREATH OF FIRE IV/RPG/系列第四作/对应振动手柄/2000年4月27日	41 票

最喜欢人物榜 (选票以6月30日前收到的6月号调查表为准)

1	2	↑	八神庵	196票	SNK/《拳皇》/森气楼
2	3	↑	斯科尔·莱昂哈特	191票	SQUARE/《最终幻想VII》/野村哲也
3	1	↑	阿亚·布瑞亚	144票	SQUARE/《寄生前夜》/野村哲也
4	4	—	莉诺亚·哈迪丽	134票	SQUARE/《最终幻想VII》/野村哲也
5	5	—	吉尔·瓦伦蒂安	133票	CAPCOM/《生化危机1》及《生化危机3》
6	7	↑	草雉京	90票	SNK/《拳皇》/森气楼
7	再	↑	藤崎诗织	74票	KONAMI/《心跳回忆》
8	8	—	不知火舞	58票	SNK/《拳皇》/森气楼
9	再	↑	真宫寺樱	46票	SEGA/《樱花大战》/藤岛康介
10	9	↓	克莱尔	43票	CAPCOM/《生化危机2》及《生化危机:代号维罗尼卡》



第一名

第二名



第三名

日本硬件销量榜

(6月12日至6月18日数据)

位次	机种	销量
1	PS2	68548
2	GBC	19102
3	POS	15973
4	DC	4172
5	WS	3814
6	N64	2595
7	NGP	1415
8	PS	218



北美游戏销量榜

1	《Perfect Dark》	N64
2	《Pokemon Trading Card》	GBC
3	《Legend of Mana》	PS
4	《Warioland 3》	GBC
5	《Pokemon Stadium》	N64
6	《WWF Smackdown!》	PS
7	《Tony Hawk Pro Skater》	N64
8	《Spec Ops》	PS
9	《Syphon Filter 2》	PS
10	《Excitebike 64》	N64



日本销量榜 (以GAMEJAPAN 6月30日资料为准)

统计时间为: 26/06/2000 - 2/07/2000

本周	上周	机种	游戏	类型	厂商	发售日	本周销量	累计销量
1	新	PS	《PERSONA 2 罚》	RPG	ATLUS	2000年6月29日	106563	106563
2	新	PS2	《SCANDAL》	AVG	SCE	2000年6月29日	71368	713683
3	新	PS	《J LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 2000》	SPT	KONAMI	2000年6月29日	60277	60277
4	新	PS	《基连之野望 自护之系谱》	SLG	BANDAI	2000年6月29日	54158	54158
5	新	DC	《Street Fighter III 3rd》	FTG	CAPCOM	2000年6月29日	44501	44501
6	新	DC	《Jet Set Radio》	ACT	SEGA	2000年6月29日	39949	39949
7	新	PS	《仙界大战 - 仙界传 封神演义 - 》	ARPG	BANDAI	2000年6月29日	37655	37655
8	新	PS	《Pocket Digimon World》	RPG	BANDAI	2000年6月29日	34363	34363
9	3	PS	《我的暑假》	AVG	SCE	2000年6月22日	30610	64374
10	2	N64	《EXCITE BIKE 64》	RAC	任天堂	2000年6月23日	27657	81091



“油细鸡”食用感受

《FF IX》即将发售了! My fantasy will go on!

——贵州 邓楚炫

对于《PR V》，除了锯齿，我什么都爱。

——宁夏 周小龙

《口袋金银》玩多了，只要在游戏中看到非人类角色，我都有一种捕捉的冲动。

——四川 邱自强

《牧场物语》让我想起小时候玩过家家的情景!

——四川 黄谦

《FF VII》是惟一一部全家都喜欢的游戏。

——上海 傅艺溪

梦中的我不是斯科尔就是八神庵，不是拥着莉诺亚就是无情地拆散草雉京和雪。

——吉林 王岩

《生化危机》是其他游戏的最大危机!

——辽宁 穆继宏

斯科尔的武器比他的人还俊!

——黑龙江 孙宇

《生化危机3》不是吓得我不敢睡觉，而是迷得我不想睡觉。

——山东 周川

能通过高三的体育会考多亏了《DDR》!

为了能玩懂《莎木2》，我正在练习粤语听力。

——北京 杨晓明

国家队训练课应该加入玩《实况足球4》这一项目。

——重庆 范俊

未来的数学是:《FF IX》+面包+可口可乐+时间=爽。

——青海 尹鹏

冲着《FF IX》的面子也要多喝几口可口可乐!

——四川 蔡丹

有一个关于《铁拳3》的问题:为什么我可以被别人打在天上下不来?

——山东 朱磊

天野君做的人设插图和角色模型的差别可不是一点点哦!

——江苏 徐欣

斯科尔的性格真像我，莉诺亚只是爱乌及屋而已。

——山东 石晓磊

看《FF8》的片头时，我老妈说:“张信哲穿一身黑皮装还挺好看嘛!”

——江苏 胡凯

“拳力”在此，谁敢让“皇帝”下榜! (评《拳皇9》)

——河北 翟TS 03

最期待的游戏榜

(选票以6月30日前收到的6月号调查表为准)

1	1	—	《最终幻想IX》	415票
SQUARE/PS/4CD/FINAL FANTASY IX /RPG/2000年7月7日				
2	2	—	《勇者斗恶龙VII》	186票
ENIX/PS/2CD/Dragon Quest VII /RPG/系列第七作/2000年8月26日				
3	4	↓	《生化危机4》	136票
CAPCOM/PS2/BIOHAZARD 4/AVG/发售日未定				
4	5	↑	《莎木·二章》(暂名)	84票
SEGA/DC/SHENMUE·VOL2/FREE/发售日未定				
5	新	↑	《恐龙危机2》	83票
CAPCOM/PS/DINO CRISIS 2/AVG/2000年9月13日				
6	9	↑	《樱大战3·巴黎在燃烧》	81票
SEGA/DC/GD 枚数未定/SAKURA WAR3/SLG+AVG/2000年秋				
7	6	↓	《拳皇'2000》	76票
SNK/仍然使用MVS基板/KOF'2000/2DFTG/2000年7月21日				
8	新	↑	《合金弹头X》	73票
SNK/PS/METAL SLUG X/ACT/2000年7月23日				
9	8	↓	《实况足球2000》(PS2)	49票
KONAMI/PS2/WORLD SOCCER 2000/SPG/4P/2000年8月31日				
10	新	↑	《WE2000》	44票
KONAMI/PS/J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN 2000/SPT/2000年6月29日				

© 2000 SQUARE
 COMPUTER GRAPHICS WORKS © 2000 SQUARE / SQUARE VIRTUAL WORKS

China International Electronic Entertainment Expo

时间: 二零零零年十一月三日至十一月六日

地址: 中国广东深圳市高新技术成果交易会展览中心

主办单位:

中国电子商会、深圳市经济发展局

承办单位:

中国国际电子娱乐展组委会
深圳市六方展览策划有限公司

特邀承办单位:

深圳金智塔电脑软件有限公司

协办单位:

深圳万智源电脑软件有限公司
《游戏机实用技术》杂志社
中国游戏机杂志社

支持单位:

东美电子股份有限公司

支持媒体:

《电子娱乐》
《东方电子娱乐网》
《电子游戏与电脑游戏》
《游戏世界》
《中国游戏机》
《电玩通讯》

展品范围:

1. 各类游戏软件
2. 各类游戏机及周边配套产品;
3. 游艺器材、电动游戏玩具、游戏玩偶及纪念品等;



组委会将通过以下各种方式, 多渠道地组织好参观人员, 保证本届展会的展览效果。

- 国际互联网知名网站推介
- 专业媒体广告
- 电视台、电台及报刊广告
- 邀请函、请柬、参观卡免费派送
- 新闻发布会、推介会
- 展览会会刊

首届 CIEEE'2000

China E3

中国国际电子娱乐展览会组委会
深圳市六方展览策划有限公司

中国·广东·深圳市深南大道6007号创展中心1318-20 邮政编码: 518040

电话: 0086 - 755 - 3867300 (十六线)

传真: 0086 - 755 - 3867307 3867302

E-mail: IEIG@IEIG.com

官方主题网站 <http://www.gameking.net.cn/e3expo>

协办网站 <http://www.wangame.com/e3expo>

欢迎通过E-mail网上报名

本广告图片解释权属于开发商、生产商





THE KING OF FIGHTERS

SNK

95

TM