Tot.55

◆荒野兵器 3 ◆光明之魂 ◆古惑狼 GBA ◆ VR 战士 4 ◆鬼武者 2

游戏机实用技术

10
2002 年 5 月 B
TV GAME 半月刊

让攻略风暴来得更猛烈些吧！

《樱大战 4》，来自巴黎的情意
《机战 IMPACT》精要分析第二篇
《封印之剑》攻略完结篇
《露娜传说》攻略始动
《异度传说》绝赞连载中

特稿

青山依旧在
——从光荣到 KOEI
《生化危机》
迷你特辑 PART.5

GBA 版《球会》正式亮相
《铁拳 4》三岛一八完全攻略
《装甲核心 3》入门简介
超级巨作《星之海洋 3》震撼新情报

GDC 名家演讲精彩放送
游戏的未来会是怎样？
PlayStation3 震撼公布！

NAMCO 今年 5 月开始重组

ISSN 1008-0600
10

本期赠送全彩黄金珍藏别册

www.plumbook.cn

真情回馈

沈阳·小陆游戏机专营店

www.microgame.com.cn

店庆六周年之际，向支持小陆的老朋友回馈“贵宾卡”，向新朋友介绍“会员卡”，持有贵宾卡和会员卡的朋友在小陆或小陆各地加盟店购物享有“批发特惠价”。

各位新老朋友索卡具体办法请参看店内海报或登录本网站新闻查询。老朋友索取“贵宾卡”时间为2002年6月1日～2002年7月1日，会员卡可随时办理。

参考价 2500元

GBA 电视转换器
参考价 550元

参考价 700元

原配置参考价 2350元

参考价 520元

参考价 1830元

合作诚招

本店诚招各地分销商，要求分销商具有一定的市场调研开拓能力，有独立的经济资本和诚实守信的品质，不具备以上要求请勿来电。诚招电话：

(0)13609892121

PS II原版碟图：（附参考价）

太X 520元

足球5完美版 430元

燃烧战车 400元

王国之心 430元

店庆之际，向各地玩友推荐小陆各地加盟店，欢迎各位朋友光顾。本店对各加盟店中带有“陆”贴的产品质量负责，如您对各店的带有“陆”贴的产品质疑或服务不满意，请拨打投诉电话：13940412118。

大连开发区	收获大厦电子城	腾达电玩	孙　波
吉林	大东门东侧100米	鑫源游戏专卖	关明浩
本溪	东明步行街	新鹏游戏专卖	李世鹏
营口	隆组美对面	圣龙电玩	孟凡勇
苏家屯	华园商场		郭　凯
铁岭	龙首市场	大菜鸟游戏专卖	张洪亮
松源	宁江区	超人游戏专营店	方大伟
凌源	市百货大楼	海天游戏世界	李树超

批发部：沈阳市五爱市场东区（金城大厦酒店斜对面）745档、746档
电话／传真：024-24141448　批发专线：(0) 13609892121
邮购部：沈阳市铁西区南八中路78号（汇款地址）　邮编：110023　收款人：陆红疆
电话／传真：024-25850632　投诉电话：(0) 13940412118

宏龍 GAME

本店宗旨：价廉物美

いらっしゃいませ!! 欢迎光临

专业游戏贩售店

NINTENDO GAMECUBE　XBOX

阿龍的店

上海首家现场改机

真正の Plug&Play

传说中の完美直读

当月报价

本店软硬件 BAA© VER.Shanshai
与日本完全同步（香港行货）
欢迎零售、预定、邮购

PS2(全配 支持全区DVD)	2030元
NGC(全配)	1750元
Q(全配 可看DVD)	2800元
PSone(全配)	650元
XBOX(全配)	2380元(限定版2900元)
GBA(送GBA游戏卡一盘)	550元
GBA正版卡带(拳王、铁拳等)特价160元!!	

各种主机专业维修

预约

100%免引导 MESSIAH 登场!!

货物种类繁多，欢迎来电查询

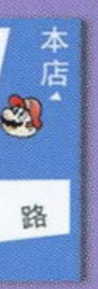
年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

TEL-021-63872721

店址：上海市黄浦区浙江南路151号

店长：鲍晓龙(^ ^)

邮编：200002



特别定价：2XXX元(原主机+芯片)“弥赛亚”

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

contents

目录

Tot.55

Tot.55 2002-05-16

2 游戏情报站 SOUL&GOUKI
2 我们是冠军!
3 PlayStation BB 计划公开
3 NAMCO 实行重组
4 极速软件情报
7 新作发售表
8 PlayStation3 公布
9 GDC 名家演讲精彩放送
11 至爱排行榜 ACE 飞行员
12 特稿
12 青山依旧在——从光荣到 koei
15 前线狙击 GOUKI
15 龙之怒
16 梦幻之星在线 1 章 &2 章
17 机动战士高达 基连的野望
18 星之海洋 3 直到时间的尽头
20 GENKIDO ADVANCE
20 J 联盟创造球会 ADVANCE
21 特快专递 GOUKI
21 生化危机迷你特辑 PART.5
24 装甲核心 3
25 黄金眼 GOUKI
26 游戏立方 多边形
32 攻略透解 慕容非
32 《樱大战 4》剧情攻略
40 超级机器人大战 IMPACT
42 《异度传说》小说攻略
49 露娜传说
51 火焰之纹章 封印之剑
61 画廊 紫枫
63 研究中心 纱迦
63 《荒野兵器进化版 3》最后补遗
64 鬼武者 2
65 古惑狼（GBA）超级研究
66 铁拳 ZONE
68 VF 道场
69 《光明之魂》初步研究
70 天籁之音
72 火热秘技
73 游戏动漫园 D・S&SOUL
75 玩友自由谈 GOUKI
77 读编往来 纱迦
封面 《王国之心》索拉与凯丽
封底 《恶狼传说》特瑞・博加德

索 引

GAME INDEX

ARC
龙之怒 15
DC
樱大战 4 恋爱吧，少女 32
机动战士高达 联邦对吉翁 DX 25
GBA
古惑狼（GBA） 65
索尼克 ADVANCE 72
光明之魂 69
火焰之纹章 封印之剑 51
露娜传说 25、49
GENKIDO ADVANCE 20
J 联盟创造球会 ADVANCE 20
NGC
生化危机 21
梦幻之星在线 1 章 &2 章 16
PS
CAPCOM VS SNK 千禧之战 2000 PRO 25
来自 TV 动画 ONE PIECE 伟大的战斗! 72
基连的野望 吉翁之系谱 72
PS2
机动战士高达基连的野望 17
星之海洋 3 直到时间的尽头 18
荒野兵器 进化版 3 63、72
鬼武者 2 64
超级机器人大战 IMPACT 40
铁拳 4 66
VR 战士 4 68
王国之心 72
装甲核心 3 24、25
《异度传说》 42
小甜甜的舞蹈节拍 72

郑重声明

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

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 EMAIL 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔
一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明
编 委：翟 雷 栾 东 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊
主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
发 行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email:ptfg@21cn.com
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
广 告 代 理：北京圣德龙广告有限公司
出 版 日 期：2002 年 5 月 16 日
定 价：人民币 8.80 元

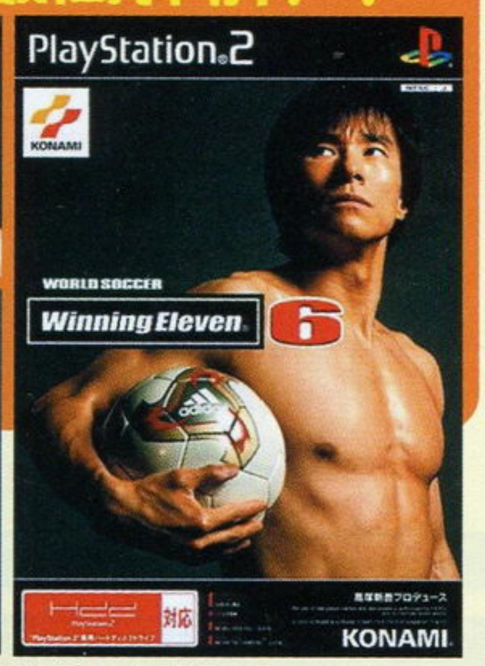
www.pumbook.cn

游戏情报站

GAME NEWS STATION

紧急速报！《WE6》获得足球游戏史上《FAMI通》最高评价！！

本刊截稿前得到的最新消息：将于4月25日发售的最强足球游戏《世界足球胜利11人6》获得了日刊权威杂志《FAMI通》36分的超高评价。这样，《WE6》也成为了足球游戏史上获得《FAMI通》最高评价的作品！无愧于KONAMI“NO.1 SOCCER GAME！”（最棒的足球游戏！）的宣言！其余两款作品，PS上的《世界足球 胜利11人2002》以及GBA上的《WE》也分别获得了不俗评价！



国家队首次进入世界杯……

世界杯首次来到亚洲……

4月25日，《WE6》、《WE2002》、《WE for GBA》——最强足球游戏推出……

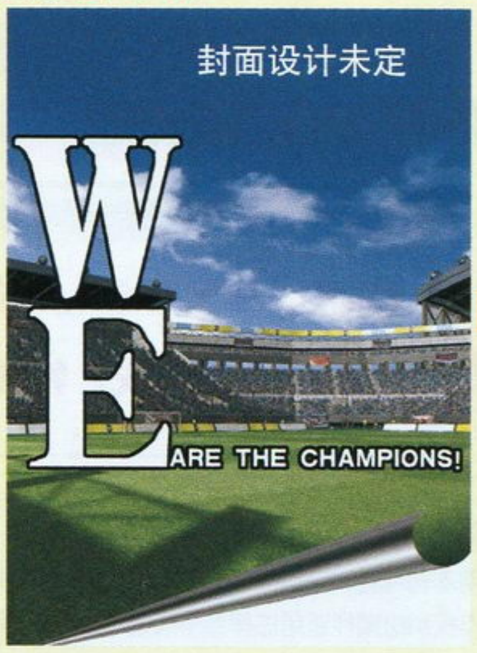
世界杯离我们越来越近！

作为球迷+玩家的你会怎样度过这个充满激情与挑战的韩日之夏？除了每天激动人心的世界杯转播，3款各个平台上的最强足球游戏：《WE6》、《WE2002》与《WE for GBA》无疑将会成为你预演、重现甚至改变世界杯进程的最佳选择！

最佳选择！

本刊经过长时间的精心准备，计划将于5月中旬推出VCD**《我们是冠军！》（《WE ARE THE CHAMPIONS!》）**，将为玩家带来最全面的关于最强足球游戏《WE6》的影音介绍！**并且，VCD还将特别收录由北京知名音乐人卢小旭及多位职业音乐人特别为广大的《WE》FANS们制作的原创歌曲——《真正的冠军》！**八大艺术之一的音乐与“第九大艺术”游戏——我们的原创音乐与我们最爱的《WE》的完美结合！！

VCD还将附赠大32K厚达128页全彩印的《〈WE〉完全解析宝典》（暂名），**收录了PS2版的《WE6》、PS版的《WE2002》以及GBA版的《WE》全部登场球队详细解说，包括球员真实英文名、球队阵容解析以及推荐战术；当然，这3款足球游戏的权威操作系统解析、MASTER LEAGUE最强研究以及所有隐藏要素也都将包括其中！除此之外，附赠宝典内还将有“2002韩日世界杯完全对战指南”供球迷玩家永久记录下世界杯的全部64场比赛比分；《来自第一运动的呼唤——足球系列游戏专题回顾》一文将会带你回顾足球游戏走过的二十多年的点点滴滴，对于各个机种上的注目足球游戏均有精彩评述！**请密切关注本刊下期杂志关于《我们是冠军！》的追加报道！



这样一套令人振奋的VCD+附赠宝典的《WE》FANS们不可错过的珍藏级组合，**定价同样令人惊喜——12元！我们有诚意，我们更有实力！**

活梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

特报 SCOOP

SCE的网络产品——PlayStation BB
以PS2为核心的网络计划即将展开

所谓的“PlayStation BB”就是利用PS2和家中的电视接上网络的宽带网络服务，BB是宽带网BROAD-BAND的简称。PlayStation BB将由SCE（索尼电脑娱乐）联合各网络服务供应商，展开关于游戏、音乐及电影的下载服务。要享受PlayStation BB服务，用户必须具有：PS2主机一台、PlayStation BB套装、连网线及网络接入器。其中PlayStation BB套装主要包括如下内容：PlayStation BB浏览器（双碟装）、PS2专用确盘、PS2专用网络接入器。

目前日本各大网络服务商已经陆续加入了PlayStation BB的服务阵营。PlayStation BB是否将开创前所未有的网络服务方式呢？请大家拭目以待。

事件 EVENT

NAMCO近年来业绩不佳
5月1日起NAMCO公司实行重组

在3月29日所举行的NAMCO股东大会上，作出了公司重组的决定，同时也将进行重大人事方面的变动。新组织、新人事将于5月1日起来实行。

新组织方面，新的NAMCO将更注重效率的提高。业务方面，新NAMCO将会彻底强化家用机业务，同时开始参与网络事业和移动电话相关事业，也将正式进入弹钢珠机市场。

▲中村雅哉由原来的会长兼社长转为会长。

人事方面，中村雅哉担任会长（原会长兼社长）、高木九四郎担任社长（原副社长兼经营战略部长）、猿川昭义担任副社长（原销售部经理），其他人事方面的变动在此不多列举。

近年来，NAMCO流年不利，的确在业绩方面有所滑坡，而且公司内部对格斗巨作《铁拳4》在日本的销量不如以往似乎也有了“心理准备”，希望这次内部大换血能让新生的NAMCO再次腾飞，也希望《铁拳4》能在更主要的市场——欧美等地获得好成绩。

特报 SCOOP

《光环》销量突破百万
日版发售在即，体验会召开

微软近日宣布，与XBOX同时发售的FPS（主视点射击）游戏《光环：战斗进化》在北美地区的销量已经成功突破了百万大关。

《光环：战斗进化》将于4月25日于日本发售，日本玩家的口味与北美玩家的口味有很大的差别，不知《光环：战斗进化》在日本将会有怎样的前途。不过日本方面的宣传活动并没有落下，近日召开的体验会上，日版的制作人田寺诗乃小姐对游戏进行了说明，她谈到《光环》特色在于3点，其一是故事性和硬派的科幻设定；其二是数量众多的特色武器，及能乘坐的各种乘物，可以让玩家享受自由度高、策略性高的射击战斗；其三就是《光环》具有的多人游戏模式。

◆担任《光环》制作的田寺诗乃小姐，想不到日版制作人是这样一位美女，注意她穿的是“光环T恤”哦。微软的宣传手段确实厉害。（笑）

特报 SCOOP

重量级网络游戏《无尽的任务》PS2版公布
与PC完全不同的新作，2003年推出

Sony Online Entertainment表示，在PC上非常成功的网络游戏《无尽的任务》（Ever Quest）将推出全新的PS2版，PS2版的名称为《EverQuest Online Adventures》。

《无尽的任务》是美国极为热门的网络游戏，并且

▲原PC版的标题画面。

被公认为是3DMMORPG（3D多人在线角色扮演游戏——Massive Multiplay Online RPG）的先行者。

目前《无尽的任务》在全世界已经拥有40万收费会员，相较之另一款网络RPG，EA的《创世纪在线》（Ultima Online）的24万名会员可就相当值得骄傲了。不过比起网络游戏最发达的韩国，这些可能都不算什么，因为由韩国NC Interactive所出品的MMORPG《Lineage》据说已经拥有了200万名游戏者（由分布于全国各地的电脑房所统计的帐号数）。

这样，在北美地区，除了还未发售的《最终幻想XI》之外，喜爱网络游戏的玩家们又多了一个新的选择。PS2版的《无尽的任务》将会追加9座PC版所没有的原创都市，并且还会针对PC版的种种不足加以改善。游戏同时支持窄带以及宽带网络，将会在5月份的E3展上首次展出，发售日为2003年春。

▲PS2版初期开发画面

特报 SCOOP

耐克告SEGA侵权一案了结
SEGA公司和耐克公司和解

本刊曾于总第52期杂志“游戏情报站”中刊登耐克告SEGA侵权一案的报道。事情的起因是SEGA的新运动游戏《NBA 2K2》（PS2）的电视广告被耐克起诉在创意及场面方面抄袭耐克公司的经典广告《FROZEN MOMENT》。

4月初，这场官司很快就得以和解。SEGA方面除了支付双方的诉讼费外，还将以耐克的名义捐50000美元给波特兰市（位于美国俄勒冈州）及孟菲斯市（美国田纳西州）的“Boys & Girls Clubs”（男孩与女孩俱乐部），另外，SEGA必须发表正式的官方道歉声明。

特报 SCOOP

《MGS2》全球出货量突破500万
KONAMI业绩再攀高调

KONAMI最近修正了他们至2002年3月份期间的财政业绩预算，由原来预计的86亿3千万日元调高到了90亿日元，增幅达到了4.3%。这次调高业绩预算主要是因为《MGS2》自去年11月发售以来一直保持着相当良好的销售势头，到今年3月11日《MGS2》在欧洲推出并在该地区的累计出货量达到了200万套后，《MGS2》的全球出货量已成功突破了500万套。

特报 SCOOP

任天堂2002财政年度生产计划公开
预计今年NGC将生产1400万台

4月10日，任天堂宣布了2002财政年度的生产计划，目标将是上一财政年度的3倍——1400万台。截止2002年3月底，2001财政年度NGC全球出货量达到450万套的目标已经顺利达成，由于今年NGC上将有数款大作排队推出，再加上5月3日欧版NGC的推出，使得任天堂相信今年NGC的全球销量将达到约1400万台，另外，任天堂在我国所设的NGC制造厂将于2002年6月正式运作、日元国际汇率的降低等都是促成任天堂定下这个大目标的原因。

同时，任天堂还宣布将会在5月的E3展上公布一系列重头游戏，其中就包括《阳光马里奥》、《萨尔达传说》、《银河战士》、《马里奥赛车》以及《星际火狐大冒险 恐龙行星》，2002年内任天堂本公司就有14款软件准备发售，预计NGC游戏产量达到4200万套。

而GBA的产量则定于2000万台，比上一个财政年度略高，同时计划生产6300万套GBA软件。数量相当惊人，也可见GBA市场之大。

www.plumbook.cn

特报 SCOOP

TECMO的E3大手笔
令FC老玩家感动的作品即将公布

“《死或生》系列”的开发者板垣伴信于近日接受了XBOX官方杂志的访问，在访问中提到了有关《死或生4》以及《忍者龙剑传》最新作的开发消息。板垣伴信首先对美国玩家对《死或生3》的支持表示了感谢，其后就谈到将于5月的E3展上展出XBOX版的《忍者龙剑传》以及一款以《死或生》中的女性角色为主角的新游戏。关于前者的开发消息已经传出来很久了，板垣解释说由于目前制作小组正在进行各方面的测试工作，因此，游戏的各种要素均没有确定下来；后者则是一款类型神秘的游戏，板垣只表示在游戏中出场的角色将有可能在《死或生4》中继续出场！看来FAN们留意了。

▲《忍者龙剑传Ⅱ》的通关画面，感动吗？

特报 SCOOP

MONOLITHSOFT社长接受媒体访问
PS2《异度传说 二章》正在开发中

近日《异度传说》开发商MONOLITHSOFT公司的社长杉浦博英接受了媒体的采访，谈到了诸多他个人独特的游戏理念，同时也透露了MONOLITHSOFT公司新作的情报。杉浦博英是一位游戏界的老手，他曾经在ASKII、KONAMI、WARP及SQUARE等著名游戏公司任职。《异度传说》在日本的首期销量虽然未如人们预料中的理想，但目前也已经达到了近40万套的销量。

——《异度传说》已经发售了，那么MONOLITHSOFT有什么计划中的游戏制作中吗？

杉浦：我们已经开始投入了《异度传说 二章》的制作。相信FANS都期待着这部续作吧。（笑）另外我们还有另一部作品也在开发中……

——原来除了《异度传说 二章》之后还有新的作品啊！到目前为止，杉浦先生已经负责过数款游戏的制作了，那么请问对杉浦先生来说，在游戏制作中，最重要的是什么？

杉浦：嗯，是用户的需求、开发者的理想、以及成本预算。

——这几个要素想兼得实在是很难啊，总是会此消彼长。不过《异度传说》却在这几点之间找到了一个很好的平衡点。改变一下话题吧，杉浦先生认为今后的游戏界会流行什么样的游戏呢？

杉浦：是在线游戏，不过非在线游戏也同样流行。非在线游戏方面，首先是那些操作轻松、能够很容易获得快乐的游戏会很流行，比如《鬼武者》和《真·三国无双》就属于这种类型的游戏；其次就以角色魅力为卖点的游戏，如永远不灭的高达。最后，最近我觉得比较酷的游戏是《动物之森+》，这是一款玩了以后就让人很想和别人进行交流的好游戏。

——原来这样，最后一个问题，见识过“《异度传说》系列”的人都知道这是一部受到过各种作品及人物影响的游戏。那么对杉浦先生来说，给予自己最大影响的作品和人物是谁呢？

杉浦氏：当然是《银河英雄传说》！在人物方面就是坂本龙马。我很受他的生活态度的影响。

（编注：《银河英雄传说》为日本90年代初最高人气的科幻小说之一，田中芳树著；坂本龙马为日本明治维新时的历史人物，促成了推翻幕府的势力的萨摩藩与长州藩的联盟，为明治维新的成功奠定了基础。）

事件 EVENT

光荣大力推进网络游戏进程
PS2版《信长之野望 ONLINE》新情报公布

4月17日，光荣公司公布了网络游戏《信长之野望 ONLINE》的正式情报。《信长之野望ONLINE》属于MMORPG（多人参加型在线RPG），预定将于2002年秋发售。SCEI社长久多良木健也到场助威，他说到“将对网络游戏给予最大限度的支持”。

▲光荣公司的小全家福。左数第三位就是《三国志》之父SHIBUSHAWA KOU，正中央的女士就是董事会会长襟川惠子。

PS2版《信长之野望 ONLINE》将是网络专用游戏，玩家可以从7种职业中选定自己的职业，并在一个架空的世界中游戏。游戏的运行需要玩家配备“PlayStation BB Unit”，不但可以在宽带条件下玩，一般的窄带网络下也可以进行游戏，游戏于今年夏天开始在部分玩家中进行测试。看来PS2网络游戏的世界越来越丰富了。

事件 EVENT

2002年东京游戏展将于9月20日举行
上月景正：“不想让TGS展输给E3展”

日本CESA协会目前公布了“东京游戏展2002”召开的时间，东京游戏展现在已经改为了一年一次，今年的展会定于9月20日～9月22日举行，地点仍然是在东京幕张国际会展中心。预先购票只要1000日元，当日购票则要1200日元，小学生以下的参观者免费。

从今年的东京游戏展开始，CESA将与日经BP社共同举办，日经BP社将负责展会从企划到宣传的一系列工作。CESA会长上月景正谈到：“现在的东京游戏展可以说是输给了E3展，我将为了把世界的目光再吸引到东京来而努力。”

今年的展会将会注重当今游戏界的热点，充分利用会场里的光纤网络设备，最好地展示网络游戏。合办者日经BP社甚至将2002年称之为“在线游戏元年”。今年TGS展的目标是吸引15万人入场参观。

▲CESA会长上月景正，也就是KONAMI的社长。

事件 EVENT

《卧虎藏龙》与各家游戏公司合作
将在PS2、XBOX、GB等平台制作相关游戏

去年签下知名电影和小说《卧虎藏龙》全球游戏版权的皇统光碟，于3月26日在新闻发布会上宣布与8家游戏业者合作，《卧虎藏龙》即将在包括PS2、XBOX、GB等各大游戏平台上现身。今年《卧虎藏龙》游戏将掀起一阵武侠旋风，在游戏中将全球的玩家带到《卧虎藏龙》的江湖世界中。GB版RPG《卧虎藏龙》已于2002年2月份上市，由高远科技有限公司制作、发行，游戏中加入了电影及小说中所没有的特殊剧情。

软件 SOFT WARE

极速软件情报

《JOJO冒险奇遇5》新画面公布

CAPCOM日前再次公开了超人气漫画《JOJO冒险奇遇5》的最新游戏画面。游戏标题中的“5”指的并不是游戏的第五作，而是指改编自同名漫画的

www.plumbook.cn

第五部。主角为乔尔诺·乔班纳，有着迪奥血统的意大利青年。从公布的游戏画面上我们可以看到，CAPCOM运用TOON RENDERING技术将漫画原作的神髓表现得淋漓尽致，静止画面颇有一种漫画彩页的感觉。目前游戏的具体操作方式还不得而知，游戏预计将在夏季推出。

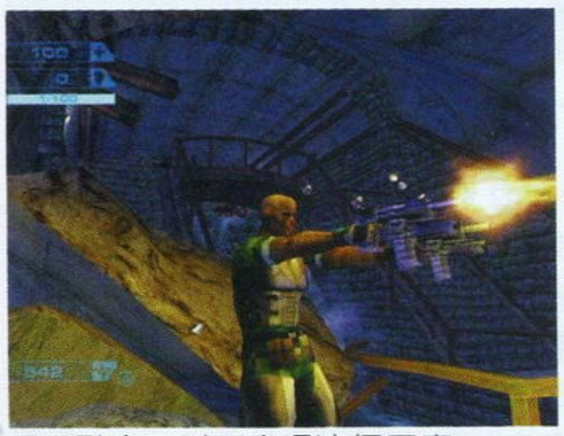
▲在原作中布加拉提的替身能在任何物体上“种植拉链”，游戏里会如何表达呢？

■《灵魂能力II》——VOLDO登场！

在前两作中以诡异的招式、怪异的打扮而著称的VOLDO登场！虽然怪异，但其实VOLDO在日本玩家中具有很高的人气。从公布的画面上看VOLDO的变化并不是很大，一身打扮依然那么怪异，相信他仍然与前作一样，背面攻击与正面攻击一样擅长。

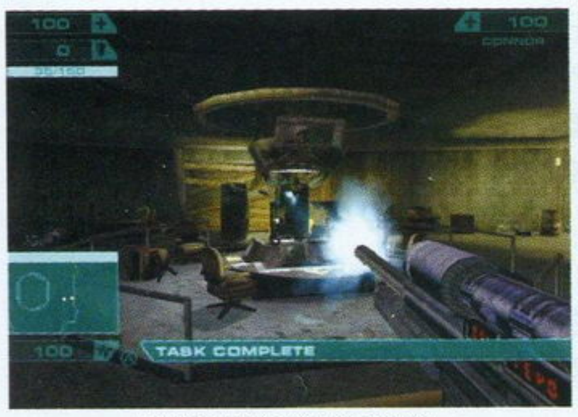
▲怪异的动作，但可以轻松地躲过对方的横砍。

■《终结者》：I AM BACK!



INFOGRAMES公司日前首度公开了改编自著名电影《终结者》的《终结者 Dawn of Fate》的开发画面。从画面上看，游戏画面效果相当惊人，而且游戏类型为动作射击类游戏，游戏兼顾了时下流行的第三人称视点的动作游戏模式和第一人称视角的射击模式，可谓是融合了时下众多流行因素。

INFOGRAMES表示，《终结者 Dawn of Fate》将会是一款在剧情上原创的游戏，只是延用了电影版的世界观。游戏将会推出PS2、NGC以及XBOX版，预计5月份推出。除此之外，根据电影《终结者2》以及筹拍中的《终结者3》改编的游戏也将会陆续推出。



▲连主观视角模式也不放过……

▲画面的光源处理特效极好。

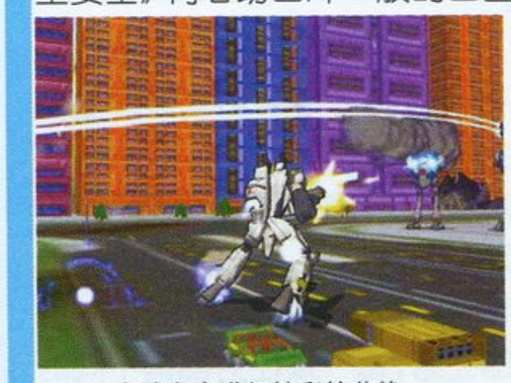
■NAMCO公布新街机赛车游戏

美国NAMCO日前公布了一款街机体感赛车游戏《ATV TRACK》。玩家能够骑着四轮越野摩托，在各种赛道上展开竞速。游戏的机台相当有魄力，拟真度极高。游戏的舞台也是千变万化，非常丰富。

■《超时空要塞》新作画面

由美国TDK Mediactive公司开发的射击游戏《超时空要塞》（美版名为《Robotech》）近日再次公布了部分最新游戏画面。游戏的正式名称为《Robotech:Battlecry》，可以看到通过TOON RENDERING技术来表现的《超时空要塞》有着动画片一般的画面质感，在表现激烈的空战场面时的确别有一番风味，将炮弹横飞的场面很好地再现了出来。

▲万弹齐发是《超时空要塞》的特色之一。



▲在城市中进行精彩的巷战。

游戏将会推出PS2、XBOX、NGC及GBA版，NGC版会在秋天率先推出。另外，GBA也将发售另一款《超时空要塞》游戏，名称为《Robotech:The Macross Saga》。

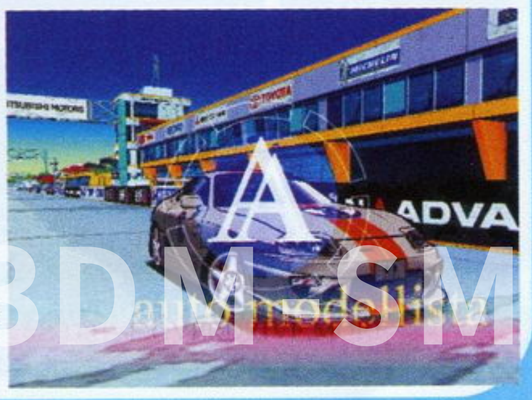
■SCEI新作《监视者》登场

PS时期，SCEI负责发行、Production I.G公司负责制作的“やるドラ”系列游戏作了3部，获得了相当好的口牌。如今该系列在PS2上的全新进化型游戏《监视者》将于4月25日发售。“やるドラ”系列游戏都是以“实时动画”与游戏的融合为卖点的，利用PS2的高性能，游戏不但在动画素质上有很大的提高，还在各方面进行极具创意的尝试。

所谓的监视者，就是指游戏的进行中，画面会实时显示出6个监视器，玩家就是要在6个监视器进行切换，从而进行推理。游戏将会在限定的时间内，彻底考验玩家的判断力、推理力、反射神经、斗志甚至运气，只有充分利用这几项能力，才能解开游戏中的谜题，让游戏进一步发展。

■CAPCOM赛车游戏将与著名的AVEX公司合作

CAPCOM预定于2002年发售的网络赛车游戏《auto modellista》的制作宣布将与日本AVEX公司合作。《auto modellista》将加入“vj&theater”模式，而AVEX公司将提供旗下艺人“LAB-4”的乐曲给该模式。“vj&theater”模式是



◆游戏画面相当出众，冠以网络赛车游戏之名的它会带给游戏界什么样的变化呢？

www.plumbook.cn

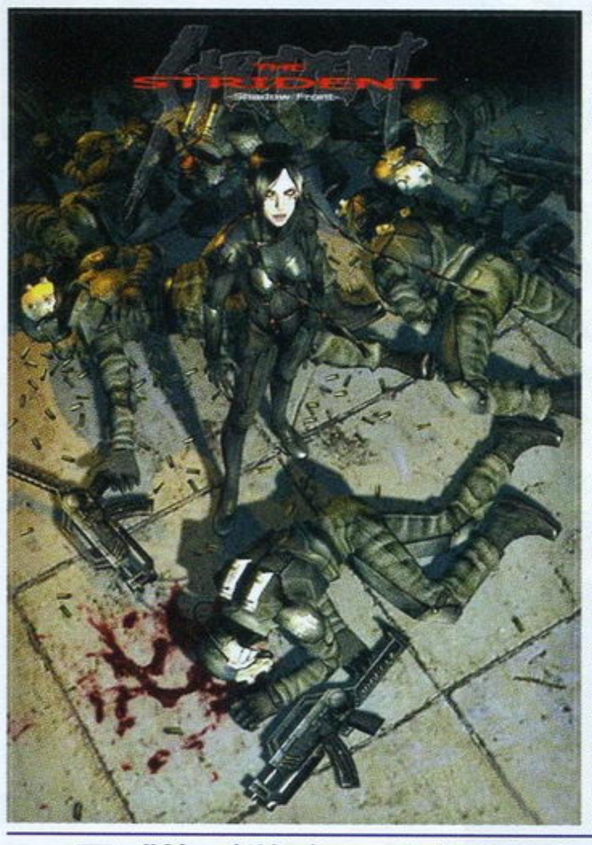
游戏中玩家赛车过程的重放(REPLAY)，但CAPCOM又加入了闪光等特效，并将其编辑加工，加入背景音乐，使其极具的欣赏性。

CAPCOM近年在游戏中总会与日本演艺界进行一定程度的合作，如大红大紫的“《鬼武者》系列”，相信这次的合作又为演艺界与游戏界的联姻写下了一笔。

▲发表会上少不了礼仪小姐。图中中间的两位就是LAB-4乐队的其中两人。

■引人注目的XBOX动作游戏《Strident》新情报

曾于本刊总第41期杂志介绍过的XBOX动作游戏《Strident》各位读者一直都印象深刻。目前制作方Phantagram终于又有进一步的情报公布。游戏的故事设定在未来极为残酷的第三次世界大战之后，这时地球的环境被破坏、资源极度溃乏，各地还不断发生局部冲突。联合国因此而设立了一个被称之为FIST的特警部队来维持一定的和平。但在一次任务中，其中一队FIST特警突然失踪了，6个月后，终于有了位逃脱的幸存者，这时才得知有家格斗生化人研究所的存在……



游戏是动作类型，因此主角将会在游戏中拳打脚踢，飞檐走壁。目前Phantagram公司计划会设计20项左右的任务，每一项任务都有不同的主题，如一些任务需要“潜伏进入”，每关任务开始也会有任务的简介，一些任务还会和由电脑控制的伙伴进行合作。这方面听起来就有些像PS上的人气游戏《虹吸战士》(SYPHON FILTER)，如果真是这样的话，那游戏就更是吸引人了。

■《枪下游魂3 恐龙危机》最新情报

CAPCOM的光枪射击游戏第三作《枪下游魂3 恐龙危机》又有有新情报更新，这一次公开了两位主角的原画。男主角马克来自二战时代，因为时空混乱而进入另一个空间；而女主角波拉则来自《恐龙危机2》，在《恐龙危机2》中原为男主角狄兰女儿的她这一次将在此作中担任更重要的角色。除了这两名角色之外，CAPCOM表示还会有一名神秘角色会给予两位主角一些忠告，根据手头得到的情报，这名神秘角色正是《恐龙危机2》中的主角狄兰，不知在《恐龙危机2》中未完的故事是否会在此作中有让人完满的交待呢？

图为公开的人物设定原画，由著名的插画师森气楼绘制。

■超华丽二维格斗游戏《罪恶装备XX》测试结束

超级华丽的人气二维格斗游戏《罪恶装备XX》已经于4月13日～14日顺利结束了街头测试活动。这已经是《罪恶装备XX》的第二次街头测试活动，尽管如此，活动还是吸引了大批二维格斗游戏爱好者前来游玩。经过两次测试之后，《罪恶装备XX》制作组将针对测试中玩家所给的意见及所出现的问题对游戏进行微调，并将于5月份正式推出作品。游戏中带有开场动画，并且还有让人耳目一新的石渡太辅的插画穿插于游戏之中。

■难得的可双打正统动作游戏《RAGINGBLESS ～降魔默示录》

由PCCW Japan开发的动作游戏《RAGINGBLESS ～降魔默示录 ～将于6月6日发售，游戏是PS2版。本作是一款3D动作游戏，故事发生在一个剑与魔法的世界，不过真正吸引人的是，游戏进行方法为正统的清版过关型，而且可以双打。另外游戏中可以选择的人物竟然和一些二维格斗游戏一样，达到二十几名。

PCCW Japan公司大家并不陌生，本刊也曾报道过香港第二大富商“小超人”李泽楷收购了日本知名的游戏软件商Jaleco公司，Jaleco的新名字就是PCCW Japan。当年Jaleco曾开发过数款脍炙人口的清版型动作游戏，因此今天的PCCW Japan的这款新动作游戏可谓是宝刀未老，希望能带给玩家纯正的动作游戏的快乐。

短消息

◆OVERWORKS表示，PS2版与NGC版的《永恒的阿卡迪亚》的发售日分别是2003年3月及2002年底。目前尚不得而知是否会加入新的要素。《永恒的阿卡迪亚》原为OVERWORKS在DC上推出的超经典RPG，但无奈销量并不理想，希望PS2版及NGC版的发售能让这款优秀的RPG得到更多玩家的认可。

◆《王国之心》美版的发售日已经确定为2002年10月14日。迪士尼在世界动画史上有着无比重要的影响力，再加上有史以来，面向儿童的游戏市场从来都是极大的（看看《口袋妖怪》效应吧）。所以集合了诸多迪士尼角色的大手笔制作《王国之心》在美国将会取得什么样的成绩就非常令人关注。

◆Dark Aura Entertainment公司目前已经从New Line Cinema公司获得拍摄《寂静岭》电影的授权，并且提前开始了影片的准备工作。拍摄组还没有完全确定剧本和导演，不过他们表示电影将主要取材于《寂静岭》一代。

◆由于微软的XBOX价格偏高，所以微软决定将XBOX的生产基地向成本更低的地方转移，中国台湾省的Acer公司已经与微软签下合约，Acer公司将成为XBOX的第二制作者。PS2方面，SONY的PS2至今为止都只在日本国内生产，但目前SONY的PS部门发言人称，SONY已和中国台湾省的一家制造商签下合约，将在中国大陆生产PS2。看来，不论是PS2、XBOX还是NGC，都选择在中国设厂生产来降低主机的成本，这算不算是英雄所见略同呢？

◆KONAMI的RPG大作《幻想水浒传III》(PS2)已经确定了发售日——7月11日。

◆KONAMI表示，“《METAL GEAR》系列”的生父小岛秀夫将会担任NGC新作《ECLIPSE》的制作工作。目前有关此作的一切具体内容均不明，只知道游戏将于2004年推出，题材是父子之间的冒险。不知已为人父的小岛秀夫会为NGC带来怎样的一款游戏？

www.plumbook.cn

新作发售表

绿色 字体：新增 游戏
粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

4月					
4月25日	《克罗诺亚沙滩排球 最强球队决定战！》	《クロノアビーチバレー 最强チーム决定战！》	SPG	NAMCO	4800日元
4月25日	《世界足球 胜利11人 2002》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 2002》	SPG	KONAMI	6800日元
5月					
5月16日	《足球小将 翼 新的传说・序章》	《キャプテン翼 ～新たなる传说・序章～》	ETC	KONAMI	5800日元
5月16日	《爆烈足球》	《爆烈サッカー》	SPG	TECMO	5800日元
5月16日	《火爆足球2002》	《ダイナマイトサッカー2002》	SPG	I'MAX	5800日元
5月30日	《勇者斗恶龙怪物篇 1・2 星降之勇者与牧场的伙伴们》	《ドラゴンクエモンスタスト1・2星降りの勇者と牧场の仲间たち》	RPG	ENIX	5200日元
5月30日	《棋魂 平安幻想异闻录》	《ヒカルの基 ～平安安幻想异闻录～》	AVG	KONAMI	5800日元
春季预定	《名侦探柯南 最强的拍档》	《名侦探コナン 最高の相棒》	AVG	BANDAI	5800日元
发售日未定	《真・女神转生if……》	《真・女神转生if……》	RPG	ATLUS	价格未定
发售日未定	《青春的光辉》	《フレンズ～青春の辉き》	AVG	NEC INTERCHANNEL	6800日元

PLAYSTATION2

4月					
4月25日	《机甲武装G 破坏 第三次格拉蒂亚大战》	《机甲武装G ブレーカ 第三次クラウデイア大战》	SLG	SUNRISE	6800日元
4月25日	《混沌时代 下一代 失落的友情》	《ジエレーション オフ カオス ネクスト失われし绊》	RPG	IDEA FACTORY	6800日元
4月25日	《混沌时代 下一代 失落的友情 动画DVD同捆版》	《ジエレーション オフ カオス ネクスト失われし绊 アニメDVD同捆版》	RPG	IDEAFACTORY	6800日元
4月25日	《监视者》	《SURVEILLANT》	AVG	SCEI	5800日元
4月25日	《世界足球 胜利11人6》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 6》	SPG	KONAMI	6800日元
4月25日	《绝体绝命都市》	《绝体绝命都市》	AVG	IREM	6800日元
4月25日	《机甲兵团 J-凤凰 爆裂战术》	《机甲兵团 J-PHENIX BRUST TACTIC》	SLG	TAKARA	5800日元
4月25日	《机甲兵团 J-凤凰 爆裂战术 限定版》	《机甲兵团 J-PHENIX BRUST TACTIC LIMITED EDITION》	SLG	TAKARA	9800日元
5月					
5月2日	《2002国际足联世界杯》	《2002FIFA WORLD CUP》	SPG	EA SQUARE	6800日元
5月2日	《机动战士高达 基连的野望吉翁独立战争记》	《机动战士ガンダム ギレンの野望～ジオン独立战争记》	SLG	BANDAI	6800日元
5月3日	《血腥咆哮3》(HUDSON THE BEST)	《BLOODY ROAR 3》(HUDSON THE BEST)	FTG	HUDSON	3800日元
5月16日	《DDRMAX DDR 6th Mix》	《DDRMAX DDR 6th Mix》	MUG	KONAMI	5800日元
5月16日	《最终幻想XI》	《FINAL FANTASY XI》	RPG	SQUARE	7800日元
5月16日	《实况世界足球2002》	《实况WORLD SOCCER 2002》	SPG	KONAMI	6800日元
5月23日	《戏剧性的足球游戏 成为日本代表选手！》	《ドラマディックサッカーゲーム日本代表选手になろう！》	SLG	ENIX	6800日元
5月23日	《NBA2K2》	《NBA2K2》	SPG	SEGA	6800日元
5月30日	《FIFA世界杯 这样你就是教练了！》	《プロジェクトFIFAワールドカップ それなら君が监督！》	SLG	EA SQUARE	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

4月					
4月25日	《世界足球 胜利11人》	《WORLD SOCCER WINNING ELEVEN》	SPG	KONAMI	5800日元
4月26日	《洛克人ZERO》	《ROCKMAN ZERO》	ACT	CAPCOM	4800日元
4月26日	《头文字D 另一个舞台》	《头文字D ANOTHER STAGE》	RAC	SAMMY	5800日元
4月26日	《ADVANCE GT2》	《ADVANCE GT2》	RAC	MTO	4800日元
5月					
5月2日	《阵形足球2002》	《フォーメーションサッカー2002》	SPG	SPIKE	5800日元
5月2日	《KONAMI怀旧街机游戏合集》	《コナミア ケ ドゲ ムコレクション》	ETC	KONAMI	4800日元
5月未定	《BLACK/MATRIX ZERO》	《BLACK/MATRIX ZERO》	RPG	NEC INTERCHANNEL	5800日元

NINTENDO GAME CUBE

4月					
4月25日	《血腥咆哮 终极版》	《BLOODY ROAR EXTREME》	FTG	HUDSON	6800日元
4月25日	《RUNE》	《RUNE》	RPG	FROM SOFTWARE	6800日元
5月					
5月2日	《2002国际足联世界杯》	《2002FIFA WORLD CUP》	SPG	EA SQUARE	5800日元
5月30日	《疯狂出租车》	《CRAZY TAXI》	RAC	SEGA	4800日元

DREAMCAST

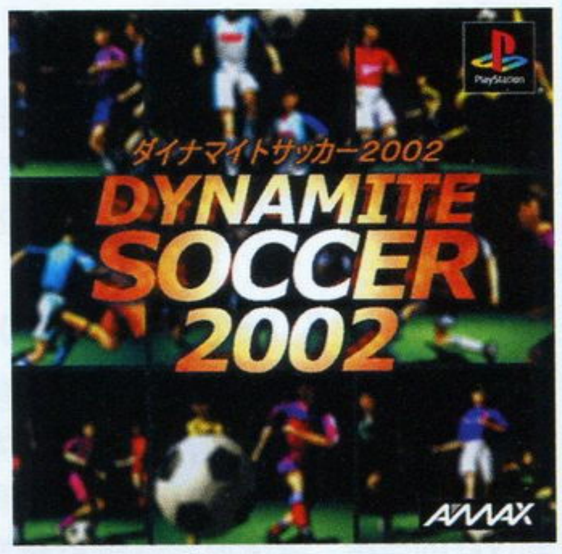
发售日未定	《格斗之王2000》	《THE KING OF FIGHTERS 2000》	FTG	PLAYMORE	5800日元

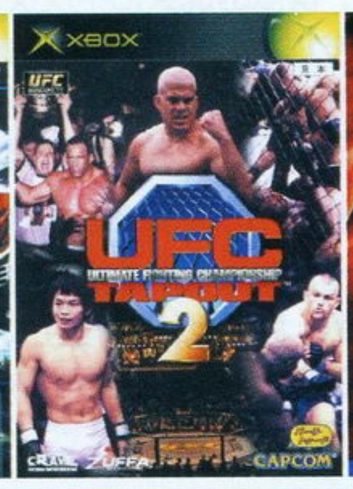
XBOX

4月					
4月25日	《光环》	《HALO》	FPS	Mircosoft	6800日元
5月					
5月2日	《2002国际足联世界杯》	《2002FIFA WORLD CUP》	SPG	EA SQUARE	5800日元
5月2日	《神秘岛III迷途》	《ミストIIIエグザイル》	AVG	MEDIA QUEST	6800日元
5月24日	《实况世界足球2002》	《实况WORLD SOCCER 2002》	SPG	KONAMI	6800日元

自从香港发售了行货版的PS2以及游戏之后，PS2游戏的售价就一直在跌。SCE官方已经宣布，所有定价为6800日元的游戏的香港行货版的售价都会统一下调1000日元，即是以5800日元的价格（再按照汇率兑换为港币）发售！国内的玩家是否也注意到你手中的《铁拳4》、《机战IMPACT》、《荒野兵器3rd》等游戏说明书中加插了精美的“中文说明纸”（因为只有一页）呢？《铁拳4》的说明书更是完全繁体中文化的哦！价格方面，所有行货游戏的售价都在380～450之间，虽然还没有达到许多玩家的心理承受底线，不过比起早几年的正版PS、PS2、DC游戏来说，实在是好了很多。

5月份的PS2有两款“超长游戏时间”的游戏发售，一款是《机动战士高达 基连的野望吉翁独立战争记》，将于5月2日发售的《机动战士高达 基连的野望吉翁独立战争记》相信是FANS们等了很久的一部作品，这款游戏的游戏时间必定会和它的游戏名称一样长（笑）；5月16日的《最终幻想XI》对于SQUARE以及PS2来说意义可谓非比寻常，各大游戏厂商也在等着看SQUARE的表现，盘算着自己手中正在开发的网络游戏的前景。《最终幻想XI》，PS2网络游戏的方向标。





www.plumbook.cn

整理、编辑：SOUL　翻译、协力编辑：九枝柳

游戏的未来将会怎样？PlayStation3公布！

Playstation3的正体是“Cell+Linux+Grid+自律演算”

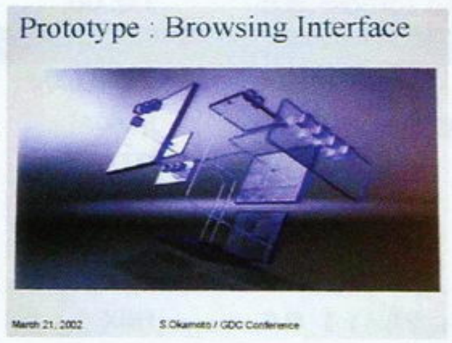
是的，PS的第三代终于正式公布了性能。所公开的实际数据再次让人惊讶得哑口无言。那么这到底是不是仅仅为一个构想呢？它真的可以实现吗？请看本篇文章的详细解析！

另，由于这次消息的公布是在“游戏开发者会议”上公布的，所以数据方面较为专业化，尽管我们在编辑的时候已经尽量让文章变更加通俗易懂，但以下的文章在所难免还是会有些生涩。不过以下所涉及的数据可是未来技术的发展趋势，希望大家都能看得懂。

▲冈本伸一为SCEI常务兼CTO。

●浮出水面的新世代PlayStation

PS3的性能指标是在“游戏开发者会议”（GDC）上由SCEI常务兼CTO冈本伸一在关键演讲中宣布的。



▲未来PS3的界面？

PS3预计将会有如下要素：

1.SCEI、IBM及东芝共同开发的新的中央处理器Cell

2.采用分布式计算概念“Grid Computing”

3.采用自律型计算机能（Autonomic Computing）

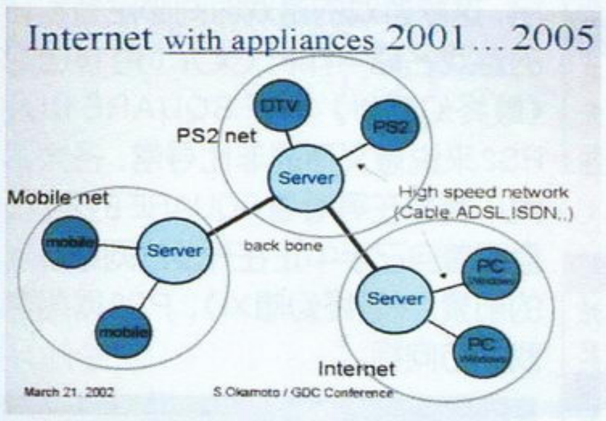
4.操作系统仍然是基于Linux的

5.有崭新的人机交互界面

6.具有从像PS型那样的终端到搭载数万个Cell的服务器的扩展性能

*分布演算系统：就是通过使用网络分布处理，可以实现家用机不能实现的1000倍性能。

*自律演算：电脑具有同人体一样的自行进行管理（自律）的机能，亦称之为自主型演算。



▲PS2网络、手机网络与互联网的关系。

如果此设想能实现的话，第三代的PS将不会被硬件的局限束缚，理论上可以得到无限的机能。而且原来那种硬件加软件的游戏概念将会消失，将实现“The Network is Playstation”（网络就是PS）的理念。

Cell不仅仅只是家庭中的一台游戏主机，它还是一个网络终端，会受到分布在网络上的操作系统的管理。即是说使用家庭中的PS3玩游戏，处理相应数据和演算的并不只是这一台主机，而是整个网络的一部分。所以说PS3可以获得不被PS3这个主机盒子性能束缚的高性能。

●目标是PS2机能的1000倍

冈本在演说中提到PS2的性能是PS的300倍。但是发售PS2以后，根据游戏开发者会议的反馈，在第三代主机中需要在模拟部分提高性能。就是说第三代主机要能达到即时演算出与CG同样素质的画面和模拟世界的性能，而达到这样的目标，就需要PS3的机能为PS2的1000倍。

如何达到这个1000倍的性能呢？根据摩尔法则（编注：计算机芯片界流行并通用的一条规律——在不增加任何成本的情况下，芯片处理能力每18个月翻一番），要达到1000倍的性能至少要15～20年。也就是说以同等成本达到1000倍的性能要到2020年。但是现在SCEI宣扬的理念是“同时并行处理”，也就是说通过多台机器同时进行并行处理从而达到1000倍性能的目标。

●再次被强调与IBM的关系

GScube是一款由SCEI和IBM合作开发的基于的PS2的结构演算机器，他们因此而积累了关于同步并行处理的一些经验。现在他们将把PS2逐渐带入作为具有分布演算系统的互联网。但是为了实现下一步的突破——让即时演算在分布演算系统中进行，还要等待宽带的普及。到时候登场的是就是Cell。

Cell是以分布演算为前提而设计的宽带网时代的处理器。SCEI与IBM提出了这个设计概念，再与东芝合作共同正式开始了开发。现在美国德克萨斯州奥斯丁市的IBM据点已经率先开始了研究工作。另外冈本也暗示Cell不仅会被SCEI采用，也会在IBM等其他机器上登场。

●自律型演算也被加入到PS3中

在Cell及其分布式操作系统的基本构造里，几乎可以断言一定包含自律演算的机能。

然后，冈本还提到PS2使用Linux操作系统的目的之一就是为了研究即时分布环境。要完全实现分布的环境，操作系统的作用和概念也会发生变化。分布操作系统会分布于网络上的机器，可以将与网络连接的电脑群当作一台电脑使用。这样就有了两种等级的操作系统，一级是负责管理网络运行的操作系统，一级是只管理其中一个终端硬件的操作系统。

PS3能实现怎样的游戏——对整个世界的模拟

●自律功能的设想

在逐渐明朗的PS3的分布环境上，到底能实现怎样的游戏和娱乐方式呢？

一个词概括的话就是“虚拟世界”。人物的对话，游戏世界的气氛都变成现实状态，可以自律地行动，与玩家自然地接触。即是模拟和人工智能方面都是实时进行。

在GDC上，冈本常务演示了一段动画。小岛上的女孩的周围，鱼和鸟自然而且流畅地相映成趣。这段动画的要点在于各自的自律系统在相互接触。比如女孩子会根据动物的移动而自由地转头和舒展身体。

虽然这是非常原始的演示，但通过面向此方向的分布演算技术，也许会产生无限的可能性。首先游戏中的人不会像演示中的木头人一样，而是像电影中的真人那样自然地行动。比如说风吹草动这样自然界的平凡现象也会出现在游戏中。这就是所谓的现实世界的模拟。

▲冈本伸一在GDC上讲解PS3时所用到的示范映像。不在于游戏的画面素质如何，而在于这段影像中的人物、动物、环境等，都是通过自律型引擎来进行互动。

●谁是NPC？

这样一来在大型网络RPG中，你碰到的意气相投的其他玩家也许就是电脑AI控制的NPC也说不定呢。玩家无法判断谁是真正的人、谁是NPC。这是因为游戏中的NPC将会通过人类与AI判别测试，被认为是一个人类。如果这是一个“《心跳回忆》系列”中的游戏，你也许就能和人工智能的女孩子（男孩子）约会。而且在大型网络RPG中，由于所有东西都是自律的，NPC甚至会自行建造新的街道，城市。

未来，模拟的现实化不仅仅会局限于网络游戏中，今后几乎所有的游戏类型都能发挥模拟和高智能AI的效果。

虽说模拟这一概念并不新鲜，但现在的目标是如何缩短真正实现这个目标所需的时间。现在的要点就是将处理工作分布于多台主机这一构想。

●游戏开发的潮流转向AI和模拟

新世代游戏主机所追求和焦点不在于图像，而是这以上的东西——模拟和AI。当然，把新世代主机的3D图像水平提高到CG的水平自不待言，不过在这之上的模拟和AI才是胜负的关键。现在的游戏机还在炫耀3D机能，但3年后也许就不再流行了。

www.plumbook.cn

其实这也是现今的一个潮流。在GDC上观众随处可以听到类似的论调。比如说软件的开发商——英国Frontier Development的创立者David Braben在他的演讲中也提到今后5年的游戏开发方向也是以模拟和AI为主。

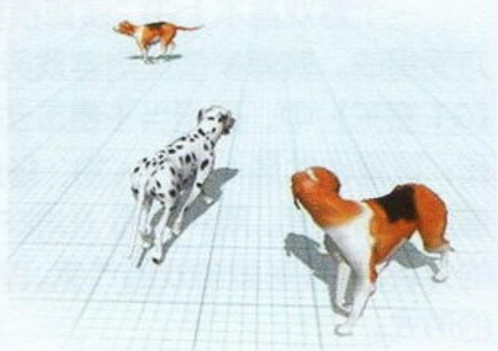
Braben提到现在的游戏业正处于科技热时代，这和1920年代的电影产业差不多，当时电影业刚发展，更需要的就是在技术方面的突破。但以后的游戏业将向故事的内容充实和情感的表达方面发展。即是说面对玩家各种各样的动作，AI必须做到像真人一样回应还带有相应的表情。

让游戏中的世界达到真正的模拟，那么到底怎样才算是真正的虚拟现实呢。首先，游戏中人物的语言将不能由声优事先录制完成，这就需要有能自动生成对话的声音模拟系统，而且还要有让游戏中的人物能自然对应玩家的话来生成对话的系统，最后还要有基于面部活动技术的微妙表情的模拟，以及身体姿势的模拟。

另外说不定还需要能模拟人类心理的技术。比如讲话稍微有变，NPC会变得不耐烦然后声音会相应变化。有多个NPC的话，也许还需要模拟人与人之间的关系。也就是说各个自律系统如果不具备社交能力的话，就不能真正达到以假乱真的程度。

●第三代PlayStation的信息就是模拟

当然模拟真正开始的话是有无限可能性的，恐怕模拟中介硬件不普及的话，也许很多地方都无法适用。不过在冒险和RPG游戏中已经开始有了声音模拟和手势的模拟。即使是这样也是相当庞大的工程，但仅仅只靠几个姿势，猛一看也像真人一样。



▲PS3的主题之一就是模拟，上图是由Braben进行的关于模拟的演示。模拟的是3只狗的行动，3只狗在演示中会一边望着对方，一边保持一定的距离。

Braben在演讲中做了有三条狗的模拟演示。三条狗来回移动，互相对视或者保持着一定距离，每条狗都自然地互相反应。这样一来充分表现出如同真狗一样的动作和姿势。

进行世界的模拟的话，光靠普通电脑的计算能力是不行的，这就需要构成PS3理念的具有网络计算能力的Cell技术。

GDC名家演讲精彩放送

针对游戏开发者的“Game Developers Conference”（游戏开发者会议）于3月19日至3月23日在位于美国加利福尼亚州圣胡塞市的麦肯那瑞会议中心隆重开幕。

▲会场的正门，来自全世界的游戏精英都会聚集在这里。

GDC，正如其名，是以游戏开发者之间的讨论会议为主轴的大型会议活动。这类讨论会议网罗诸如编程、音乐、管理等与游戏开发相关的内容，是对于每个游戏开发者来说不可或缺的获取新知识的机会。尽管这是一个面对游戏开发者的讨论，但还是会有一些知名游戏商选择在这时发表新产品，如微软总裁比尔盖茨曾在2年前的GDC演讲上宣布Xbox的具体式样，也包括这次的PS3的公布。今年GDC从3月19日开始有5天会议期，展示期从3月21日开始，有3天时间。

SCEA副社长吉田修平关于今后游戏开发和市场的全球化的演讲

■革新类的游戏将扩大游戏市场

吉田指出，到目前为止PS2上的游戏大多是前作的后续篇，几乎全是炒冷饭例子。他担心这样会阻碍游戏市场的扩大与发展。

吉田修平

回顾80年代后半至90年代中期这段时间，面向16位机的游戏虽然在画面上有了突破，可是炒8位机冷饭的游戏却占了绝大多数。唯一的例外也许就是《街头霸王2》，它开创了一个崭新的游戏类型——格斗游戏。

与此相对，在PS、SS、N64等32/64位机的时代，革新类的游戏增多了。比如音乐游戏等。值得注意的是《马里奥64》这样的游戏虽然在名称上是续作，但在操作、系统等方面都进行了革新。

那么对比各个时代游戏机销售量来看：8位机转向16位机的时代后，游戏机的销售数量增加了2100万台，在32/64位机的时代，这个数字达到了5300万台。可以看到，游戏的革新能够扩大游戏市场。

现在虽说已经到了128位机的时代，可是游戏软件的情况却和8位机转到16位机的时代如出一辙。这样下去，也许就会有很多玩家抱着“游戏和以前没区别”的心情远离游戏。

最后吉田指出，要打破这个僵局，应该更加注重游戏的革新而不是规模。应该做到能让玩家感到“这样的游戏我是第一次见到”和“为了玩这个游戏买主机”这才是对游戏开发者最大的肯定，应该朝这个方面努力。

Hardware penetration (Sept.'01)

	Japan	US/Euro	Total	
NES	19	43	62	
Genesis	4	31	34	
SNES	17	32	49	
Total 16bit	21	63	83	+21
Saturn	6	9	15	
PlayStation	19	69	88	
N64	6	27	33	
Ttl 32/64bit	31	105	136	+53

▲游戏市场统计的表格！32位/64位机时代，具有创新意识的游戏较多，游戏市场也被扩大了。

■现在的游戏一定要面向全球市场进行开发

现在的游戏开发向投入加大的方向发展，风险增大了，就更应该向全球市场方面发展。这是因为如此开发出来的游戏，相比只针对特定地区开发的游戏会产生更高的效益和利润。下面是以吉田担任PRODUCER的“《古惑狼》系列”为例所做的讲解。

▲国际化角色设计路线（由左图的设计改为了右图的设计）。

“《古惑狼》系列”是由美国的Naughty Dog小组开发的。吉田的小组负责对这系列游戏进行本土化。不过美国的游戏很少在日本取得成功，即仅仅将文字变成日语是很难取得成功的。实际上，当时某日本著名游戏杂志社主编曾断言此角色不会在日本取得成功。于是吉田在将该系列本地化的时候修改了游戏系统。

首先，游戏难度降低，而且会出现提示。然后，在每关后会表示游戏完成度，这样一来提高了玩家的兴趣。

再者，在市场战略方面，通过在广告中播放原创主题歌，出版原创漫画，分发10张的试玩版等等手段，成功地使广大玩家认同了这个游戏。通过这样的本地化战略和市场战略，该游戏卖出了比预想好很多的90万套。续作在成功借鉴前作的经验后亦取得不俗的成绩。

从这个例子可以看到，在国际市场成功的秘诀在于依靠面向国际市场的开发小组。比方说，面对日本市场的时候，如果没有来自日本方面的意见，肯定不会成功。这类工程必须在初期就开始调查市场，创造符合该市场的人物形象和游戏系统。然后，在游戏开发期间举行各种活动聚集人气，在销售之前调整好一切事项。

最后，吉田做了总结，指出开发小组一定要重视开发续作之前来自玩家的反馈。这样既可以保证续作能占据市场，也能保证获得更好的成绩。

“《GT赛车》系列”的制作人山内一典关于游戏设计方法的演讲

■游戏设计中平衡性很重要

山内一典

山内在制作“《GT赛车》系列”之前曾制作过两代《Motor Toon Grand Prix》(MTG)。《MTG》是以卡通形式的动作为特征的PS初期游戏。在《MTG》里，基本上是怎样操作车就怎样动。“《GT赛车》系列”加强了对车自身性质的表现，强调真实性。即这两个系列之间存在着很大的意识转换。

以这种理念制作的《GT赛车》一代于1997年问世。此作对于山内本人来

www.plumbook.cn

说，根本没有想到会成为大作，

当时只是抱着“只要能挤进赛车系列游戏中便可以”的想法来制作。据说他本人感到相当意外。可是，《GT赛车》的成功，一定与当时精心策划的游戏设计方向分不开。

一个游戏基本上由“演算模型”、“数据”、“用户界面”、“评价标准”四个方面组成。演算模型决定游戏风格和自由度范围，是其中最重要的因素，在《GT赛车》中，这相当于赛车动作的物理建模，即赛车以什么样的方式被操作；数据也就是一般的人物、场景等要素，在《GT赛车》中相当于赛车和赛道的丰富程度。用户界面（USER INTERFACE）决定玩家所能感觉到的游戏的外表，直接影响游戏的气氛。评价标准是为将数字上的模拟模型转变成娱乐的形式。

山内指出，在制作游戏的时候，要好好考虑这4个因素之间的平衡，在考虑扩张或者压缩某一方面时，要有一定的限度。比如说，不考虑全盘的平衡性，一味大量地增加数据（赛车的数据）的制作人不是一个好的制作人。山内在说这番话时，也有些告诫自己的意思。

■游戏制作是工程化的连锁工作

由于主机硬件的能力有限，怎样合理分配这有限的硬件性能是游戏制作过程中最有挑战性和成就感的事情。在“《GT赛车》系列”中，不可能将每个细节都做到完美，比如背景不会随着日光的变化而变化、同时出场的赛车不能超过6台等等，都是合理分配系统资源后的结果。也就是说，“《GT赛车》系列”注重于玩家操纵的赛车动作的细致模拟，与此无直接联系的部分就相应进行了资源压缩。

▲《GT》的开发画面，画面显示着各种数据，游戏就是这样进行细部调整的。

在制作游戏的时候，必须考虑诸多因素：从提出计划到接近完成的时间内业界会出现多少新的技术；利用新的技术可以增加多少可用的主机硬件资源，如何利用这新增加的资源等等。

游戏制作的重点其实不在于考虑想做出什么，而应该考虑该怎样更好地实现它。以这样的姿态对待游戏制作，能提高游戏的质量和素质。

不过，当游戏质量不能得到保证的时候，就要考虑该游戏是否还有再继续开发的价值、潜力，并在此之上继续尝试硬件资源的再分配，如果还不行就要考虑放弃。这样看来，游戏制作真是一件很浩大的工程。

另外，山内在“《GT赛车》系列”中为了表现车的个性定下了两个原则：第一是尽量不修改从汽车厂商处得到的第一手资料；第二是不管多么细致的方面，只要是与车的构造有关，都要尽量加到车的物理建模上。

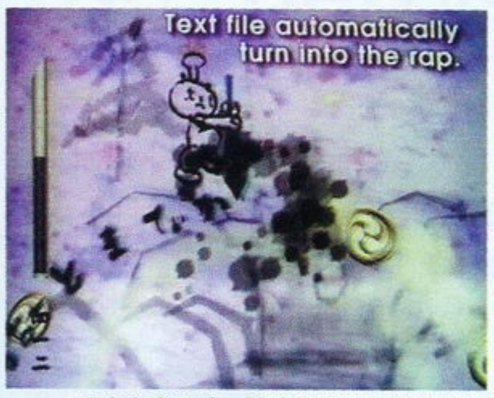
但是，要为了追求更高的细致度而去体验游戏中所有收录车型的实际操作是不可能的，这不仅仅因为车的数量，还因为每个车型的可调整部件数也很多。所以游戏制作中基本上没有使用如此的调试方法。尽管如此，由于原封不动地采用了从厂商处得到的数据，所以游戏中车的举动还是几乎和实际运作相同，没有大的问题。另外，山内一典还提到，在制作《GT1》的时候，车子的建模最短只花了1天，《GT3》时最少的时候却也要20天以上！

制作人松浦雅也关于后续作开发想法的演讲

以“《啪啦啪啦啪》系列”制作人闻名的音乐组合七音社的松浦。在这次会议他以自己领头的《啪啦啪啦啪2》的开发为例，对游戏后续作开发的技巧和要点进行演讲。

松浦雅也

他最先介绍了开发《啪》之前四处演出的“PSY-S”乐队的故事。“PSY-S”的原则是：做什么都可以，就是决不再做相同的事。所以每次演出都给人全新的感觉。但另一方面，有人批评他们没有一贯性，不知道他们想干什么。虽然有这样的说法，但对松浦自己来说，在“PSY-S”乐队的经历是非常快乐的。

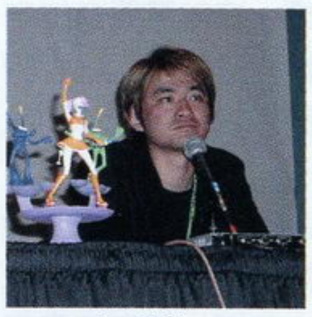


▲这次会议中，松浦也公布了他正在开发的《Bib Ribbon》的续编《モジブリボン》。游戏会将玩家所输入的文字实时演算为RAP音乐。画面是水墨画风格的。

他接着指出，现在的游戏业界缺乏上述的创新性、柔软性。比如，大家可以很容易根据前作判断出续作的一些情况，这正是缺乏柔软性的结果。而松浦称，当他进行续作的开发时，不再考虑前作，致力于跳出这个束缚。也就是说《啪》2代不是以一代为前提，而是以尝试创新为主题。仅仅对卖得好的前作进行技术上的升级后做出的续作，在销售上也许会取得成功，但缺乏创新性。

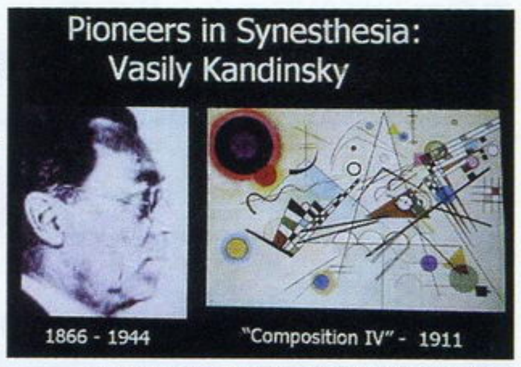
水口哲也谈游戏性及《Rez》的开发

开发了另类人气射击游戏《Rez》的水口哲也谈到引起他制作该游戏的契机是，某天他突然想到：如果把射击游戏引到音乐游戏中来不是很有趣吗？


水口哲也

为了实现这个构想，经过一番研究后，得到如下结论：当玩家感受到力量、强度同时与声音合拍的时候，能体会到快乐。于是这便成了《Rez》的构筑思想。

水口接着提出了作为《Rez》的关键词“Synesthesia”。这个词的意思是“共感”，就是指当某种感官受到刺激后，人会有受到其他实际上不存在的感官刺激的错觉。比方说某人看画时却感觉听到了声音。《Rez》正是充满了这种特点的游戏。水口说《Rez》是把类似在音乐俱乐部和音乐现场演出的音乐和光线刺激的感觉置换到射击游戏中，使玩家在玩游戏的时候可以体会到上述感官刺激。



▲会上水口介绍了倡导共感的先锋Vasily Kandinsky先生，《Rez》的开发代号“K Project”中的“K”就是来自Kandinsky的第一个字母。

水口最后说到，未来他也想和大家一起尽力做出前无古人的刺激性游戏。

Amusement Vision的名越稔洋

■解谜型游戏的难度设计的技巧

名越以《Super Monkey Ball》为例介绍解谜和桌上型游戏的难度设计的技巧。在《Super Monkey Ball》中有很多要素可以调整难度。包括关卡的大小、形状、陷阱、终点等4方面左右着游戏的难度。

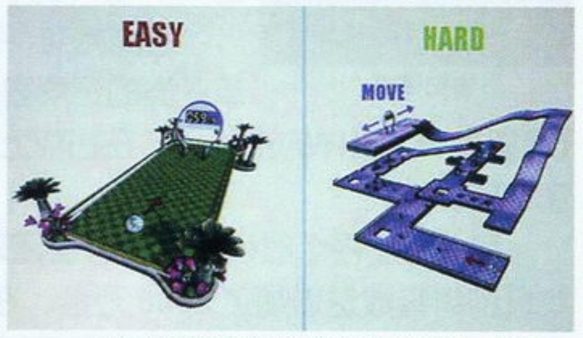
比如说，在该游戏中，关卡面积很大、途中没有任何阻碍、终点固定不动、这就是最简单的关卡；反之，关卡面积小、途中有多种陷阱、终点不停地移动，这种关卡就是最难的。但是，在面积大的关卡中，球不容易掉下，如果这时又设定时间限制的话，难度就开始上升了。

名越稔洋

通过这样各种规则的组合，可以设计出几乎无限的不同关卡。也就是说，如果正确地设置了各种左右难度的要素，就会使游戏的设计变得很简单。反过来说，如果在这阶段草草了事的话，后面的工作就会很吃力。因此名越认为，难度设定中最重要的就是正确地分析出哪些是左右难度的要素。

■所谓“记号学”

在赛车游戏中，玩家只看路上的风景如何就能知道哪里该拐弯，这样不通过显性、直接的表现方式就能触动玩家的本能的思想，就是被名越采用的所谓“记号学”。



▲以《超级猴球》为例进行的解说，真是非常直观。看来一个小小的益智类游戏就足以考验一个游戏制作者了。

记号学，就是使用符号化的组合操作来给予人的印象。比如说在赛车游戏中，直线赛道之后往往会布置大多数玩家都不能转好的弯道。在这样的场合中，如果将直线赛道的周围配上等间隔的路边树，而在快到弯道时将树的间隔减少到原来的一半，这样一来，即使是第一次玩该赛道的玩家，成功转弯的几率也会大大增加。或者是在转弯之前的路旁设上一列飞驰中的列车，这也可以达到近似效果。

现在的各种主机，画质音质提高了，手柄也配有了振动机能，这就可以应用到更高程度的记号学了。当然，前例中如果在弯道前设置大路牌指示前面有弯道的话，确实可以提醒玩家，但未免太露骨了。尽量避免露骨的表现，通过细小部分的差别来调整玩家的行动，这就是名越理想的难度设计。

www.plumbook.cn

至爱排行榜

ACE飞行员主持

日本游戏最新销量排行榜 TOP 20

2002年4月1日～4月7日

排名	游戏名称	厂商	机种	类型	发售日	销量	累计
1	装甲核心3 NEW!	FROMSOFTWARE	PS2	STG	2002-04-04	11万5096套	累计11万5096套
2	王国之心	SQUARE	PS2	RPG	2002-03-28	10万8189套	累计52万4099套
3	超级机器人大战IMPACT	BANPRESTO	PS2	S·RPG	2002-03-28	6万3757套	累计45万8265套
4	铁拳4	NAMCO	PS2	FTG	2002-03-28	4万7879套	累计22万9407套
5	来自TV动画 ONE PIECE 伟大的格斗！2	BANDAI	PS	FTG	2002-03-20	4万5762套	累计33万3413套
6	火焰之纹章 封印之剑	任天堂	GBA	S·RPG	2002-03-29	4万3020套	累计14万4820套
7	信长之野望 岚世记 NEW!	光荣	PS2	SLG	2002-04-04	3万2761套	累计3万2761套
8	力量职业棒球 口袋版4	KONAMI	GBA	SPG	2002-03-20	2万2938套	累计13万8288套
9	THE BASEBALL 2002	KONAMI	PS2	SPT	2002-03-28	1万6228套	累计3万9610套
10	J联盟 创造职业球会2002	SEGA	PS2	SLG	2002-03-07	1万5826套	累计42万0321套
11	鬼武者2	CAPCOM	PS2	A·AVG	2002-03-07	1万4987套	累计89万8258套
12	生化危机	CAPCOM	NGC	AVG	2002-03-22	1万4644套	累计14万9088套
13	实况棒球2002 春	KONAMI	PS	SPT	2002-03-14	1万2126套	累计5万5301套
14	咣当巨人	任天堂	NGC	ACT	2002-03-14	9730套	累计8万7420套
15	实战柏青哥 必胜大法！Sammy's Collection NEW!	SAMMY	PS2	SLG	2002-04-04	9311套	累计9311套
16	洛克人 EXE2	CAPCOM	GBA	RPG	2001-12-14	8920套	累计31万2980套
17	提督的决断IV	光荣	PS2	SLG	2002-03-28	7852套	累计2万3727套
18	动物之森+	任天堂	NGC	ETC	2001-12-14	7625套	累计41万6465套
19	涂鸦王国	TAITO	PS2	SLG	2002-03-20	7369套	累计6万5766套
20	超级马里奥ADVANCE 2	任天堂	GBA	ACT	2001-12-14	7367套	累计51万5935套

作为FROMSOFTWARE的王牌游戏，《装甲核心3》已经是该系列在PS2上的第三部作品，发售3天销量达到了11万套，占首批出货量的70%，这个数字与前作《装甲核心 另一个年代》基本持平。可以说现在该系列已经有了一批固定玩家，而且这个数字有扩大的趋势。为3月PS2游戏狂潮划上休止符的3大劲作分别排名2至4位，从排名先后顺序就可以看出市场对这3款游戏的考核成绩。仅仅二十来万的销售成绩对于NAMCO的王牌游戏来说，这次《铁拳4》没能及格。相比之下，众多动画明星加盟的《王国之心》表现可以说相当出色。虽然国内有很多玩家抱怨《机战IMPACT》，但是游戏依然卖得不错，史上最强——109话的巨大诱惑，机战迷们只有乖乖掏腰包。《生化危机》本次落到了第12，至今累计14万余套的销量和日刊39分的高度评价形成了巨大的反差。

日本最新主机销量排行榜

2002年3月25日～2002年3月31日

机种	一周贩卖台数	年度累计台数	市场占有率
PS2	10万1325台	128万1420台	51.5%
GBA	5万7230台	81万4105台	29.1%
NGC	2万1312台	36万3245台	10.8%
XBOX	5157台	19万0092台	2.6%
PSone	6339台	9万6621台	3.2%
GBC	3040台	5万4763台	1.5%
WSC	2310台	4万8577台	1.2%

在日本，PS2现在基本上可以保持每周近10万台的销量，占游戏市场总销量的50%，江山牢固。本以为《生化危机》的推出能够刺激日本市场NGC的销量，但市场效应却是微乎其微，到现在我们还没有看到NGC的反攻势头。最近我又玩了好几款XBOX的游戏，感觉画面效果真的很不错，其中的《DOUBLE S.T.E.E.L 》给我的印象非常深刻，游戏某些场景效果令人惊讶。虽然XBOX机能强劲，但是现在每周仅仅几千台的惨淡销量使得很多厂商对日版XBOX都失去了信心，数款软件纷纷又移植回PS2。

经典游戏怀旧排行榜 TOP10

1998年12月28～1999年12月26日

名次	游戏名称	类型	厂商	机种	销量
1	最终幻想VIII	RPG	SQUARE	PS	350万1807套
2	生化危机 3	AVG	CAPCOM	PS	133万9022套
3	任天堂全明星大乱斗	FTG	任天堂	N64	130万8124套
4	GT赛车 2	RAC	SCEI	PS	114万5514套
5	Dance Dance Revolution	MUC	KONAMI	PS	100万5441套
6	德比赛马99	ECT	ASCII	PS	79万8944套
7	大众高尔夫 2	SPG	SCEI	PS	78万2874套
8	实况棒球 99 开幕版	SPG	KONAMI	PS	75万1864套
9	圣剑传说 玛娜传奇	A·RPG	SQUARE	PS	70万6342套
10	恐龙危机	AVG	CAPCOM	PS	67万6703套

希望大家看了这个“旧作排行榜”后，能够有一种将尘封已久的“老经典”拿出来玩玩的冲动。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：特约撰稿人 DARKBABY

青山依旧在——从光荣到KOEI

日本栃木县足利市今福町是昔日足利尊氏、直义兄弟举兵的古风之地，襟川阳一出身于当地的纤维染料世家。在他就学的时代家境尚属富足，除了酷好阅读历史方面的书籍并遍历家乡周遭的名胜古迹外，阳一还迷上了当时欧美方兴未艾的时髦玩意儿——沙盘游戏。

在没有电脑的年代里，沙盘游戏就是军事、历史爱好者们聊以解闷的大型玩具，由于价格动辄高达数十万日元，所以称得上是贵族消费品！在用砂石、黏土等材料人工模拟的大川山谷间密集排列着各色的兵马，襟川阳一整日里排演着列国历史上著名的大型战役，无论是伯奔尼撒战役或是关原决战……每每为历史的瞬息变换和朝代更替长吁短叹不已，偶然自我意识改变一下战争的轨迹却又不禁为之抚掌大笑。在庆应大学商学部就读时，历史系老师对这位能随口背诵中国纪元年号的学生颇感惊异，阳一在那时候又迷恋上吉川英治、司马辽太郎等现代作家的历史小说……

无忧无虑的大学生时代很快结束了。1977年因为纺织纤维业整体不景气导致世代经营的染料屋被迫倒闭，1978年7月时值28岁的襟川阳一为重振家业开设了名为“光荣”的染料贩卖会社，手下只有一名伙计仅能勉强维持着运作。虽然生意一直没有什么大起色，生性豁达的阳一倒也并不为此而苦闷，为生计在全国各地奔波往返时仍不忘随身携带着他心爱的历史书籍。

次年春季的一段美满婚姻彻底改变了襟川阳一和他那家寒酸的染料贩卖会社“光荣”的命运。惠子的娘家与襟川氏乃通家之好，她本人聪明贤淑与丈夫堪称琴瑟和谐，在阳一生日那天惠子赠送了在当时弥足珍贵的礼物——一台MZ-80C电脑。阳一很快迷恋上了新的玩具，过人的才智使他仅用一周时间就初步掌握了BASIC语言，利用电脑进行业务管理的同时不断提高相关素质。通过深入了解，襟川阳一发现了电脑的无限扩展性，在很大程度上几乎就是一台“超级沙盘游戏”，学生时代那种对历史的憧憬之心不禁又再度复燃。

1980年“光荣”的经营方向开始转为电脑器材贩卖和游戏软件的开发制作。1981年共推出了4款独立制作的电脑游戏，其中的《投资游戏》和《川中岛合战》的销售都突破了5000套，令人刮目相看！（在当时日本的电脑普及率相当低的情况下这个销售数字值得大书特书）《川中岛合战》是已知的日本乃至亚洲第一款历史题材的SLG游戏，玩家扮演武田信玄指挥着手下骑兵、弓兵、步兵等战斗部队与大举来犯的“越后之龙”上杉谦信部队殊死作战，地图和兵力配置方面完全忠实于典籍的记载，玩家也可以扮演一下颠覆历史的角色。1982年日本国内早期的RPG游戏《ドラゴン＆プリンセス》（《地底大冒险》）发售，这款软件大量吸收了当时欧美流行的AD&D桌面游戏的要素，玩家操作的勇者在深邃的地底迷宫和恐怖阴暗的古堡废墟间往来探险，为获得公主的芳心和大量的财宝而孜孜不倦……亲自主持制作的襟川阳一利用当时电脑技术能够实现的简单音效就完美烘托出了那种中世纪独特的晦暗气氛。《诺曼底登陆作战》、《投资必胜策略》、《狭长地带》等早期的光荣经典作品几乎都是由社长襟川阳一亲自操刀的，这在日本游戏业界也并不多见。正是由于社长对游戏和历史的独特见解奠定了光荣20年的发展道路。

惠子夫人的功绩甚至还远在乃夫之上，襟川阳一不顾家族成员的一致反对放弃日薄西山的染料贩卖祖业转向电脑产业的大胆举措是深受了惠子的影响所致。光荣最初的游戏产品畅销也充分显示了惠子高明的商业技巧，她以光荣的常务董事身分游走于众多客户间，凭借着姣好的容貌和得体的谈吐深得同行信赖。出于商业炒作的考虑，惠子故意隐藏了其夫是光荣主要游戏策划人的身分，杜撰了一个名为シブサワ.コウ(KOU SHIBUSAWA)的神秘游戏制作人，故意留下了一些蛛丝马迹让玩家去加以猜测，直到20年后光荣的PS2大作《决战》发表时KOU SHIBUSAWA就是社长襟川阳一的传闻才得到了确证。通过塑造知名游戏制作人的形象来提升其产品的商业价值这是现在一般游戏大厂商使用的惯技，而在上世纪80年代初一个青年女子就能有如此想法不能不让人由衷佩服她过人的才智。为了加速资金的周转，惠子夫人还在日本各地开设了大量的电脑产品专卖店和电脑知识培训教室，很多后来的新生代业界著名制作人就是在光荣的电脑培训课堂里获得了启蒙教育。

1983年开始，光荣的主营业务完全转向了专业游戏软件的开发销售，这年3月诞生了一个堪称里程碑的伟大作品——《信长之野望》的初代，该作品的出现确立了光荣在SLG游戏制作领域无可争议的霸主地位。至今仍拥有大量支持者的《信长之野望》不但是光荣第一部系列作品，同时也见证了会社20年来兴衰起落的过程。我们透过当时PC主机相当有限的机能，对这部初代作品体现的丰富内涵和古典风格的画面、音乐不得不大加赞叹，当玩家扮演着风云儿织田信长挥兵统一日本列岛时是否真切体会到了制作人襟川阳一在学生时代起就对历史怀有的那份珍贵的虔诚之心？初代《信长之野望》成为了光荣第一款突破一万套的游戏产品，其受欢迎程度连襟川夫妇也大呼意外。

这位就是传说中的KOU SHIBUSAWA先生。

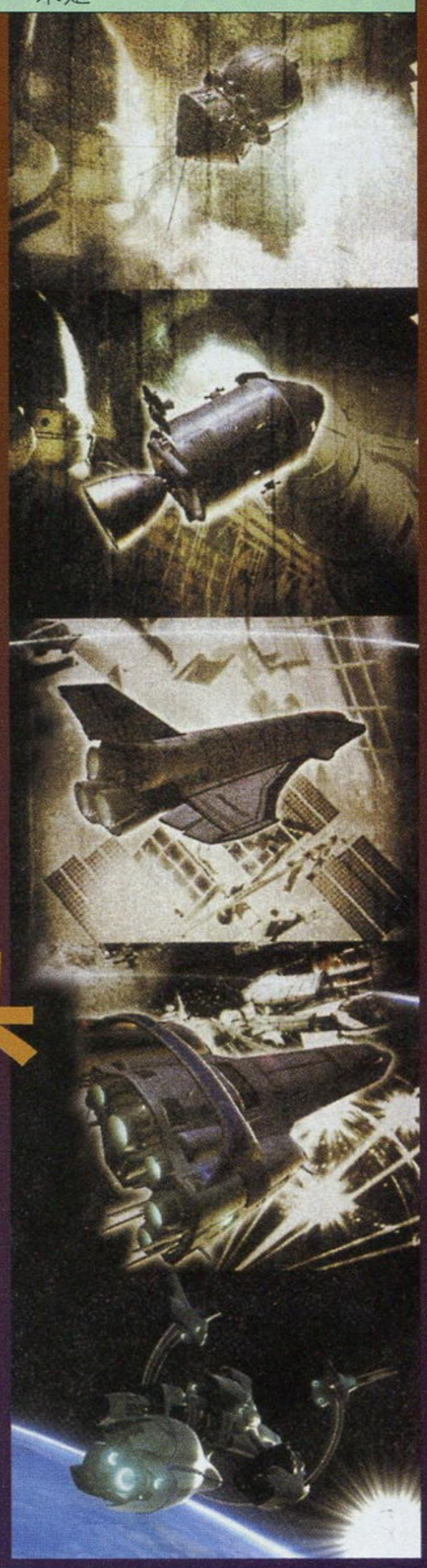
1983年对光荣绝对是值得纪念的一年！10月趣味SLG游戏《ホイホイ》获得了旺文社《电脑游戏排行榜》授予的有最佳游戏殊荣、《信长之野望》则被读者评选为最有创意大赏。11月对应NEC新型电脑PC－8801的游戏《迷宫》(《ダンジョン》)在SOFT BANK出版的权威杂志《WEELKY SOFT BANK》连续8周排行首位。这一系列的辉煌成绩使光荣这家典型的夫妻老婆店从当时浩若星辰的电脑游戏作坊中脱颖而出，1984年10月为便于拓展业务会社本部迁往横滨市港北区日吉本町，从业员工也达到了50人以上（在1980年前后由于电脑技术尚处于萌芽阶段往往只需要一个或几个人就能从事游戏制作了，比如GAME ARTS的宫路武兄弟、CHUNSOFT的中村光一等都是典型的范例，以光荣1984年时50人的规模已经属于相当可观了）。

与《信长之野望》同样长期支撑光荣大厦的另一根支柱《三国志》于1985年12月13日完成。这部根据中国历史改编的SLG游戏跨出了日本国门风靡整个东南亚华人区。比较NAMCO稍后在任天堂FC主机发售的《三国志 霸王之大陆》，《三国志》在趣味性和上手度等方面可能稍稍逊色，但《三国志

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

PS2	ENIX/tri-Ace	RPG	1人
	发售未定		未定
DVD-ROM	未定		



星之海洋3 直到时间的尽头

说到《星之海洋》大家就会想到超任末期容量高达48M的两大传说之一（另外一个是NAMCO的ARPG招牌作“《传说》系列”），想到PS上让人反复琢磨、反复研究的2代。现在，阿修罗就来为大家介绍一下系列最新作的开发情况，大家请准备好纸巾，随时擦干口水，不要把杂志弄脏了……

“Till the End of Time”的真意是……

我先来说一下游戏的副标题吧！这个副标题直译过来就是：“直到时间的尽头”，很有诗意的样子，那么它的真意到底是什么呢？本作的开发者トライエース公司的代表人五反田先生是这么解释的：“这句话是情歌当中经常被使用的常用语，因为‘时间是没有尽头的’这是大家都知道的事实，所以反过来说，这句话的意思就是‘永远……’！”但是究竟作为副标题有什么含义呢？“还是秘密”就是官方的回答！

故事的背景是……

故事发生在人类已经探索完了三分之一银河的未来，具体来说就是宇宙历772年，也就是前作的400年之后。主角菲特和研究纹章遗传学的父母为了度假，来到了被称为“宇宙乐园”的海达星球。这个星球是在银河连邦管理下的保养星球，保留了原始的风光，景色十分美丽。本来这次旅行是一次家庭出行，但是和菲特青梅竹马的伙伴索菲娅也一定要和菲特一起去才行，于是一行人就这样踏上了前往海达星球的宇宙飞船。在前面等待他们的究竟是什么呢……

神秘的事件……

来到海达的菲特和索菲娅四处游玩，去了著名的观光胜地，菲特还玩了自己最喜爱的虚拟格斗游戏，真是一个美好的假期。但是一声巨大的爆炸声发出的时候，这个假期就宣告结束了！美丽的星球遭到所属不明的宇宙军团的袭击，植物园受到蹂躏、建筑物漂亮的玻璃饰品全被破坏，乐园不再……面对各种怪物，无助的人们只能够躲进避难设施中。究竟在这个让人度假的美丽星球上会发生什么事情呢？

关键词的意思是……

银河连邦

以进行外宇宙探索为目的的地球连邦为中心的组织，是银河规模的连合。到目前为止，已经有很多行星加入了银河连邦，其规模在银河系内是没有其它组织能与之相比的。连邦对探索完了的银河领域拥有压倒性的支配权。

虚拟格斗（ファイトシミュレータ）

使用了先进的立体映像和重力操作的技术，可以让人产生真实的战斗感觉的虚拟格斗程序，是现代格斗游戏的进化版。主角菲特对于用这个程式进行格斗训练有浓厚的兴趣，一有空闲就会去玩。

纹章遗传学

一直到前作，纹章术都没有严格的体系，这一次总算作为现实存在的学问

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

登场了，可能是因为从前作已经经过了400年的缘故吧。在前作中，纹章术是作为“魔法”一样的事物存在的，那么纹章遗传学应该也是与之相关的学问吧。而主角菲特的父母就是这个领域的权威，那么关于它的详情，游戏中一定会说清楚的。

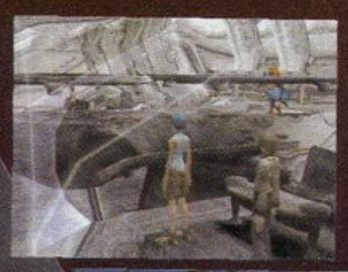
现在公布的人物是……

フェイト・ラインゴッド

Fate・Linegod，菲特・莱因歌德

性别：男
年龄：19岁
身高：177cm
体重：67kg
种族：地球人
武器：剑

本作的主人公，是有着美丽的蓝色头发的地球人。父母是整个银河连邦赫赫有名的纹章遗传学者莱因歌德夫妻。而菲特本人现在正在バークタイン（巴库坦）科学高等学院进行纹章科学的学习。学习很努力，但是其实是一个喜欢体育和游戏的人。个性多少有点顽固，但是基本上是个严肃诚实的好孩子，也会帮助有困难的人，是很善良的少年。



ソフィア・エスティード

Sophia・Esteed，索菲娅・艾斯提德

性别：女
年龄：17岁
身高：160cm
体重：49kg
种族：地球人
武器：杖・纹章术

主角菲特青梅竹马的伙伴，在地球的巴库坦高中读书的17岁少女。索菲娅对菲特的感情就像对兄长的崇拜一样，和菲特的父母莱因歌德夫妻的关系也很好，所以这次强行要求和菲特一家一起去海达星球度假。索菲娅很小气，自己得不到的东西最好别人也别想得到（汗），大概就是老百姓所说的那种充满忌妒心的妹妹吧！但是在外人面前，索菲娅总是装出可爱的笑容，所以大家都很喜欢她，是个表里不一的小女生（性格真差）。

性别：女
年龄：14岁
身高：132cm
体重：32kg
种族：贝鲁贝伊兹人
武器：腕轮

スフレ・ロセッティ

Souffle・Rossetti，苏芙蕾・罗塞蒂

可爱的贝鲁贝伊兹人少女，有美丽的褐色皮肤和银白色头发，对自己的美貌十分有自信，相信今后“一定会变成一个大美人”。苏芙蕾是在全宇宙进行巡回演出的旅行艺人团“罗塞蒂团”的舞女（汗，是跳舞的女孩子，不要想歪了）。这一点从她的打扮上就可看出来了：手腕上带着漂亮的腕轮，上面还系着红色的绸布，走起路来也都用轻盈的舞步。虽然年纪不大，嘴巴倒很厉害，不过性格却十分开朗活泼。

游戏的系统是……

凭借PS2的强大能力，游戏不光继承了系列实时战斗的一贯特色，这一次的战斗会变成全3D的形式，可以表现出更强的战斗感觉。游戏的遇敌方式也作了很大改动，由原来的“踩地雷”变成了在地图上可以看见敌人，从而产生了“逃避怪物”和“周边警戒”等多种状态，比原来的作品更具动感。

已经确定会出现的新要素就是战斗中的“Guts”槽，从目前它的表现方式来看，这个槽采用的是百分制计数，而且由“Guts”的本意“根性、勇气”来看，这个系统应该是类似气槽的东西，集满后就可使用不同于消耗MP的魔法的特殊技巧。

系列的特色系统之一是“感情值”，游戏中的各种事件会影响主角和伙伴之间的友好度，而友好度的高低会在战斗的时候表现出来，显然友好度越高伙伴对主角的支援也就越积极，反之当主角陷于危难的时候伙伴也可能见死不救。本作是否会采用这个重要的系统尚不得而知。

在前作中大受好评的另外一个系统就是“プライベートアクション”（Private Action，私人行动）。所谓私人行动就是伙伴们不会像一般RPG一样始终和主角在一起，而是会按照自己的意愿做自己喜欢的事，从而可以引发不同的事件。这个系统是否会在本作中被再次起用尚未确定，“就是采用的话，大概也和原来的形式有很大区别”，这就是开发者的原话。

后记

从PS到PS2，硬件的机能可以说是一种飞跃，游戏的表现效果也上升了很多。对于作为“《星海传说》系列”最新一作的本游戏，开发者的目标是做出“既有新的东西又有有趣的东西”、“RPG中的RPG”、充满“超大作”感觉的东西。看了这次的介绍，不知道各位有没有感觉到他们所想要的效果呢？当然，目前开发的进度是65%，这一次放出的画面也只不过是开发中的效果，距离发售时实际的效果可能还有很大的差距，也就是说，如果你不满意，它还能够改进，如果你很满意，那么到时候你会更满意！那么，就让我们共同期待能够陶醉在PS2上的“星之海洋”中吧……

www.plumbook.cn

文：LIKY

GBA	Napstream	ACT	1人
	预定2002年7月推出		—
卡带	—		

GEKIDO ADVANGCE

刚看到游戏的画面时，我都吓了一跳，还以为是CAPCOM推出的《快打旋风》最新作呢，后来细看才知道，这个游戏竟然是一家名叫Napstream的意大利游戏公司所开发的，他们在2000年就开发过PS版的同名作——《Gekido: Kintaro's Revenge》，那是一款3D的动作过关游戏，爽快的战斗深受玩家好评，现在他们便在GBA上重新制作2D版《GEKIDO》了。从画面看来，游戏的素质的确不俗。

游戏是类似于《FINAL FIGHT》那样的横版动作过关游戏，大家要控制主人公哲夫将迎面而来的敌人一一击倒。可以看出主人公的动作相当丰富，而且人物形象巨大，很有迫力，相信这是一款极具爽快感的游戏。

无论主角还是敌人，描绘都很细致。

这是必杀技吗？好像威力挺大的。

A.I. 会随时提高的敌人

这个游戏有个最大的特点就是敌人的A.I. 会根据你的打法而提升，比如说你这次玩的时候用一种打法对付某种敌人非常有效，但是你下次再碰到他的时候，同样的打法可能就不再有效，他已经根据你的打法相应地改变了行动方式。这样的设定似乎让游戏的难度上升了一个档次，相信对玩家也是一个挑战。

冒险要素

游戏并不会一味地进行战斗，随着游戏的进行，主人公还要进入村庄发生剧情，例如与村民对话，收集情报，这样还会使隐藏的舞台出现。另外，游戏中还设置了许多小谜题，打斗之余还必须动脑筋解决这些谜题才能让游戏继续，所以这个游戏绝不是普通的动作游戏那么简单哦！

这里好像是一个日式小镇，主人公在与一女孩对话。

画面中有一小女孩，主人公要保护她吗？

游戏中的人物形象都充满日本漫画风味，实在不敢相信这是一个欧美公司推出的游戏。

GBA	SEGA	SLG	1人
	未定		自带记忆功能
卡带	—		

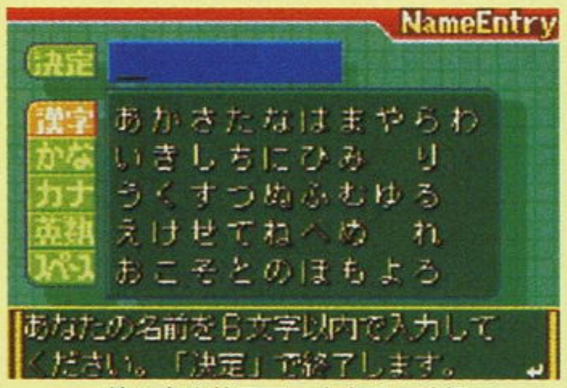
J联盟创造职业球会 AVDANCE

身为俱乐部的总经理，来经营俱乐部、培养球员的SLG游戏，听到这里大家应该知道什么游戏了吧？对！那就是“《创造球会》系列”。现在此系列的最新作竟然会在GBA上面登场，一定会让许多人吃惊不已，让我们来看看《球会》到了掌机上会变成什么样吧！

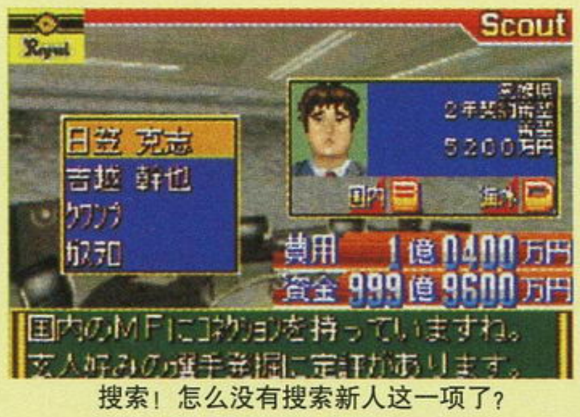
GBA版的《球会》同以前系列作一样，游戏中J联盟的球队全部都以实名登场，当然GBA版所独有的新要素也是少不了的。

变更点——只能选择实际的俱乐部

这次的《球会》并不能选择原创的球队，即只能选择J联盟中已有的实名球队，但是，可以任意选择J1联赛或J2联赛的球队，或许这样对于那些喜欢某支实名球队的玩家来说可能会有更高的投入度吧！

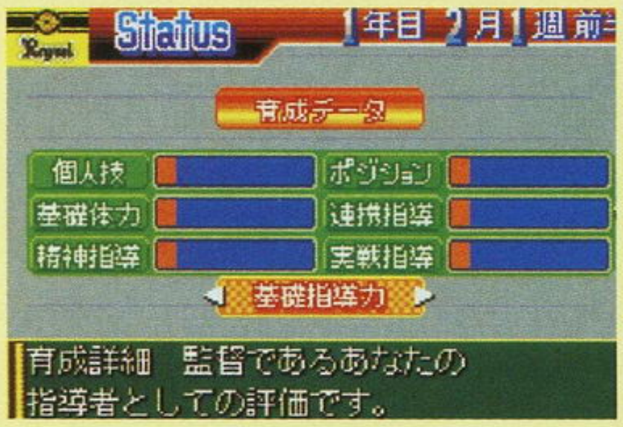


输入名字的画面，也有汉字选择哦！

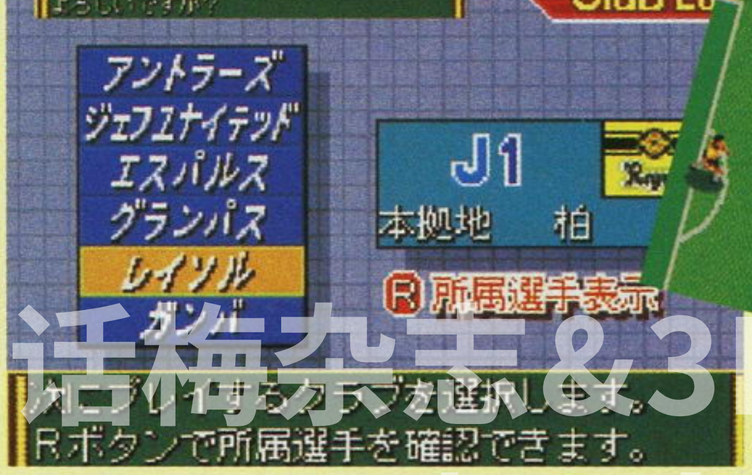


搜索！怎么没有搜索新人这一项了？

游戏最重要的部分就是育成球员，平时要不断训练来提高队员的能力值，而队员训练的效果与聘用教练的能力相关。



这是教练的状态画面，除了“基础指导力”外难道还有什么特殊能力？



最初就可以选择J1的队伍了！

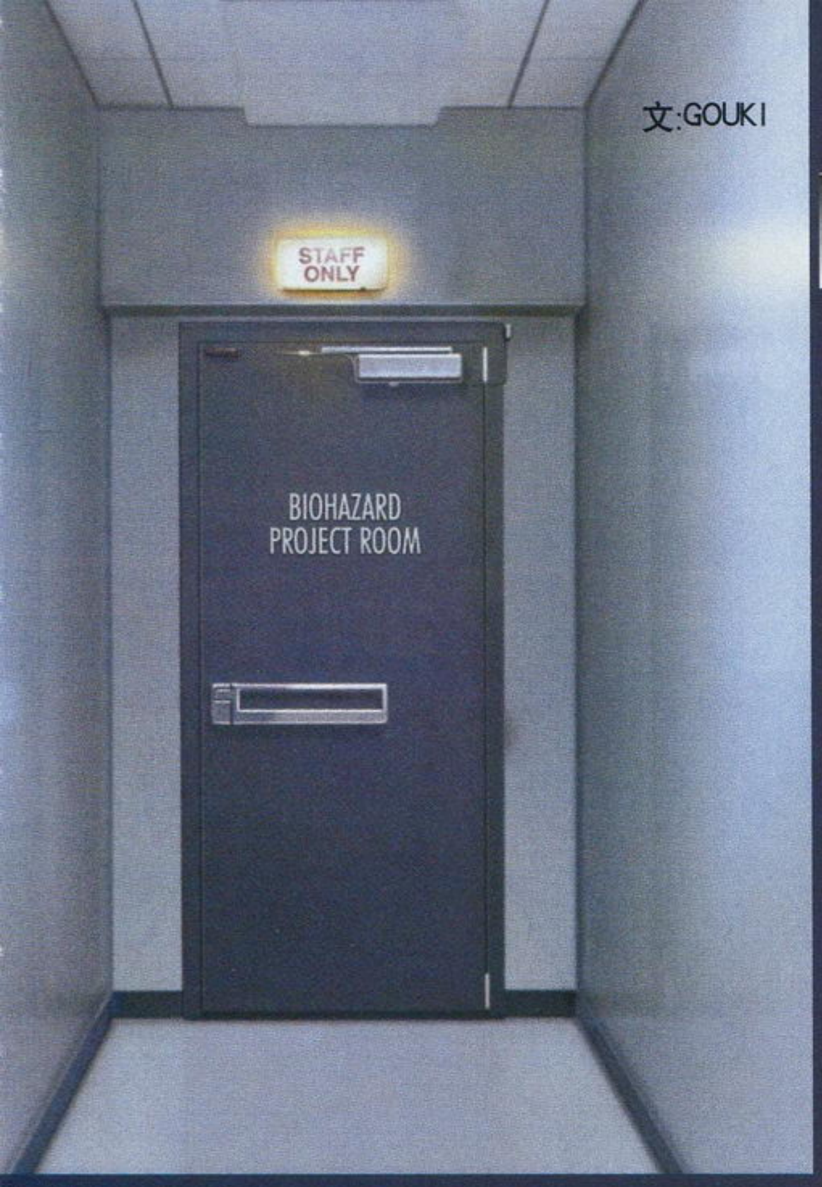
这应该是比赛的简略画面，好想看到详细比赛画面，不知道是怎样的效果。

适梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

《生化危机》迷你特辑 PART.5

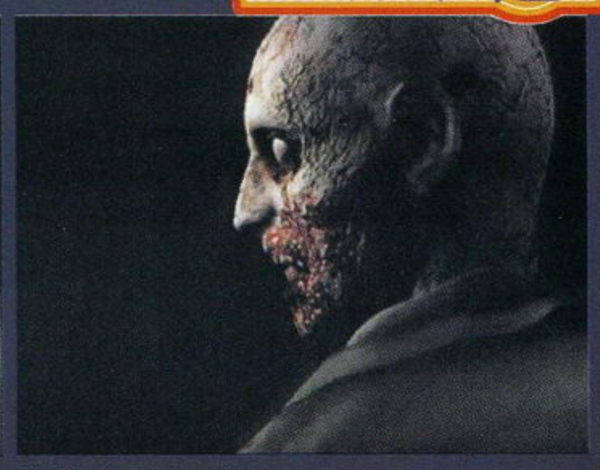
特快专递

文:GOUKI



《生化危机》开发部门入口

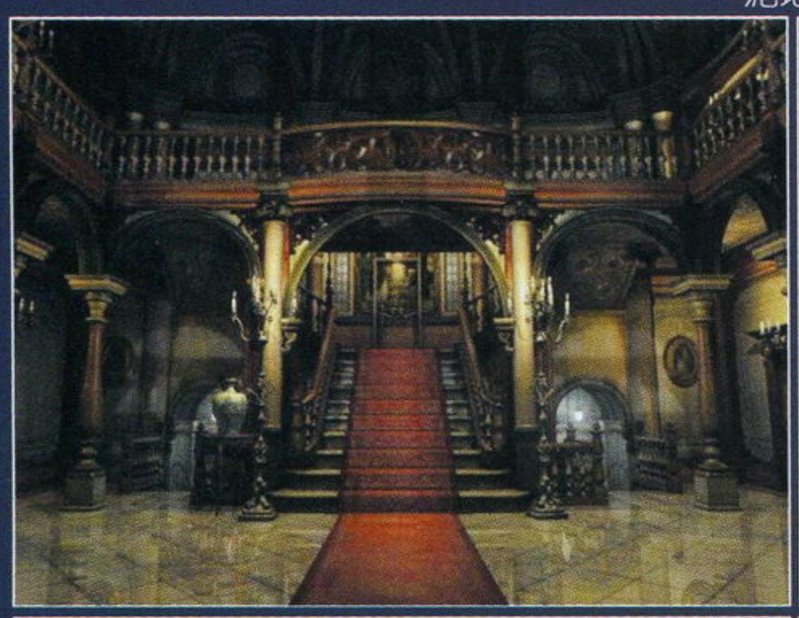
游戏画面

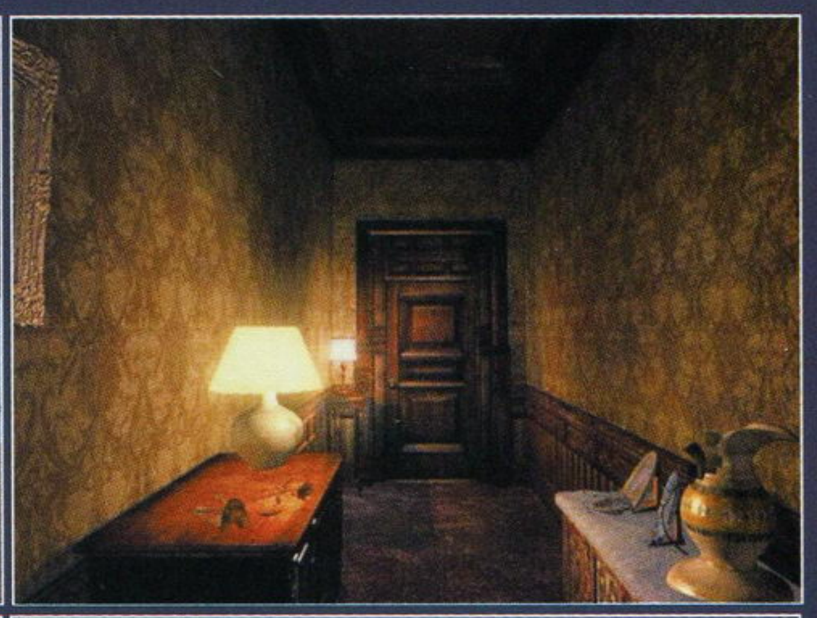


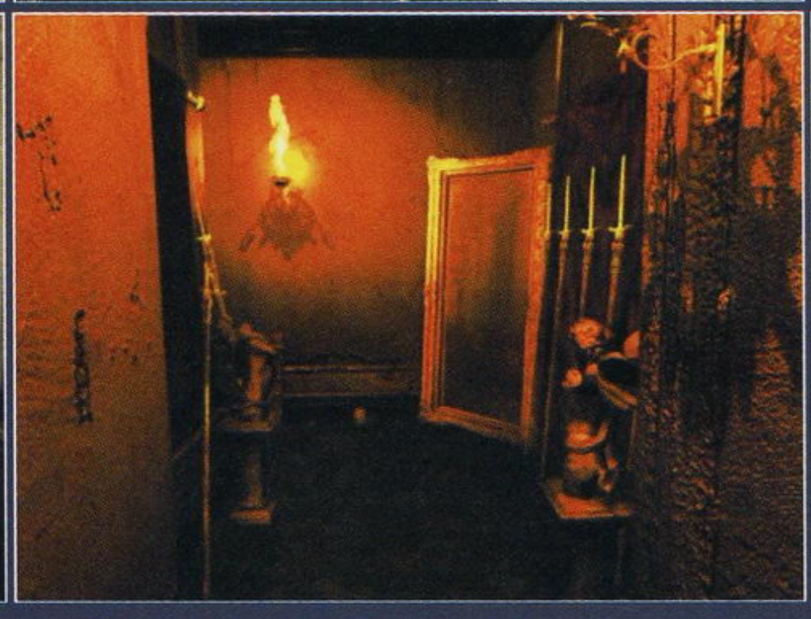
经典重现！丧尸的回眸一笑！

这个场面不知出现在多少玩家的噩梦中（笑）？6年前的这一幕可是吓坏了不少人的。在新生版中，这一幕在经过了“强化”之后完整地在游戏中再现了。发生的时间、地点均没有变化。

游戏画面素质绝对业界最高！其实无论是通过图片还是有损压缩的影像都是无法还原游戏画面的实际效果的！只有真正一睹实际的游戏画面之后，你才能够体会到画面带给你的震撼有多强——你会觉得《生化危机2》、《生化危机3》的CG也不过如此？是的，游戏中的洋馆的每一个角落都让你感觉是那么真实可信！以至于在游戏中不断提醒自己“你是在玩游戏，不是在看CG动画！”以免忘记了操作。即时的光影绝对令临场感大增，人的影子投射在墙上、桌上以及不规则的物件上都有不同的形态，并且还会随着烛光微微抖动；走过水坑会微微溅起小水花、趟过齐胸深的下水道时周围水的反应则让人有一种浑身湿漉漉的感觉，在研究所内大水槽与鲨鱼缠斗时整个场面就是水、水、水，白花花的水……洋馆、森林、研究所以及庭园的环境刻画一如系列之风格，华丽而又真实，有点受潮的木质家具和地板、冰冷的钢铁架、透明的玻璃器皿、坚硬的大理石地面等等环境要素给人非常强烈的“质感”，仿佛触手可及似的。在洋馆探索时偶尔还会有闪电出现，在那刺眼的白光出现的一瞬间整个大厅的画面就好像是底片曝光过度一样，也深深地印在了你的脑海里。在原创的森林场景以及庭园中，昏暗的路灯、随风轻轻拂动沙沙做响的树枝和杂草丛、树影斑驳的地面、锈迹斑斑的围栏、倒映着克里斯（吉尔）倒影的小水洼、湿滑的泥地……老天，如果我这是在做梦，千万别叫醒我……







通过近几期的“迷你特辑”里高密度的角色介绍文章以及3AB合刊附送的VCD，大家应该对新生版的主角们在游戏中的表现有了一个初步的认识。是的，由大量多边形（HI-POLYGON）组成的主角们实在是无可挑剔！从脸部表情到手表再至皮带上的小饰物都描绘得相当仔细，甚至还可以看到角色们微微喘气的样子。角色们的动作也是经过重新制作的，举一个最简单的例子：原地不动转身的时候，角色们终于不再是像前几作那样以两脚间为圆心，一只脚为半径直挺挺地在那里画圆了，而是慢慢地挪动脚步、侧移身体。在被丧尸袭击时。如果角度合适，你也能够看到吉尔、克里斯紧皱眉头、奋力反抗的表情，实在是细致入微！感动！

说到丧尸，作为“《生化危机》系列”永远的主角，当然也不能少了它们的精彩演出了。（在重新制作丧尸这一环节时，制作小组为了能够制作出丧尸身上那种脏兮兮、满是血垢的感觉，还特地让模特穿上破衣服、粘上泥土、再泼上人造血浆来制造气氛，探讨制作的方法，可谓敬业精神十足！）看得出制作人员们在制造丧尸时花的心血比制作主角们还要多！突出的白眼球、张开的血盆大口、粘在头上或身上不知是自己的还是别人的毛发、满是污血的破衣服、脸上一块一块好像快掉下来的腐肉……感觉比《生化危机》电影版中的那些人扮的丧尸要强太多了。

音乐与音效

一直以来《生化危机》的音乐与音效就是非常让人放心的部分。不少玩家应该都还记得《生化危机2》中存盘点里那段舒缓优美的配乐，让人心绪宁静。“《生化危机》系列”的配乐都有十足的电影风格，其中也借鉴了不少其他同类影视作品的曲风，例如《X档案》（找来几集《X档案》认真欣赏，你会发现里面的音乐风格与《生化危机》的确是非常接近的），以低音大提琴来制造压抑的气氛、在出现诡异的情况或是主人公发现线索时则以单音符的钢琴声作为背景音乐，更显紧张。新生版的存盘点音乐延用了PS版原作存盘点的音乐，在绝对安全的环境下也多了一些怀旧的气息。游戏绝大多数情况下是音效声多于音乐声的，音效的表现可以用“无可挑剔”来形容。毕竟在前几作中，这一部分就已经非常不错了，角色走在不同材质的地面上会有相应的音效。风声、雨声、丧尸的低吼声与突如其来的雷声交织着，声声入耳。

诺梅学志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

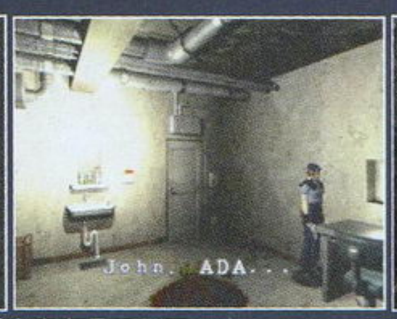
谜题与剧情

流程方面果然发生了很大的变化，除前文中提到的新增的森林场景外，洋馆的后花园以及洋馆左侧部分都是新增的场景。新场景的出现则代表着谜题数量的增加，在游戏的最初阶段就已经为玩家们指明了基本的过关思路——需要找到4个不同的面具，而不至于让人从一开始就陷入手足无措的境地。

老谜题的旧酒新瓶也是一个重要的改变，比如原作中最经典的按年龄排序的“画谜”在此作中就改成了通过一幅特定画的提示将代表着头饰、颈饰和手镯的3组画变为相应的颜色；“JOHN与ADA”这个经典谜题在此作中也有了一些小小的变化。此外，多数谜题也采用增加必须道具或是提高复杂程度的方法来给玩家制造难度。有几个谜题的确是比较有意思的，比如吹响狗笛将丧尸犬“召唤”到特定区域再将其打倒取得重要道具，翻来覆去调查已经入手的道具获得更多的情报或是新的道具（类似于《维罗尼卡》中调查手提箱）等等。并且，在游戏中也存在着一些与发展主线剧情无关的谜题，比如麦林手枪的取得、MO光碟的取得等等，但若是不将这些谜题一一解开，你有可能会陷入弹尽粮绝或是无法达成完美结局的窘境。

ADA……JOHN，估计当初没有人会想到ADA会在2代中登场。

PS版的同一画面，可以看出实在是强化了不少。

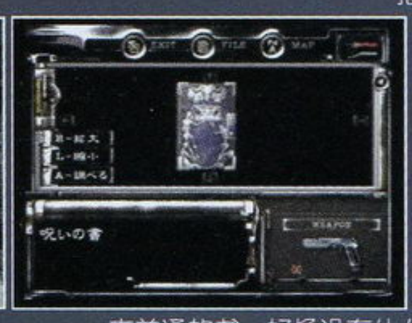


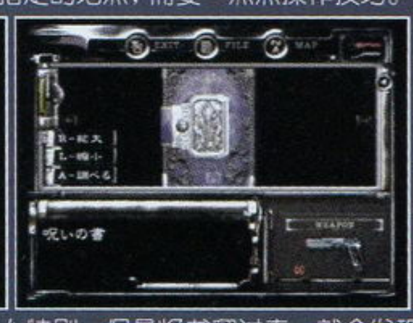
这个也是新谜题，将石像推入指定的地点，需要一点点操作技巧。

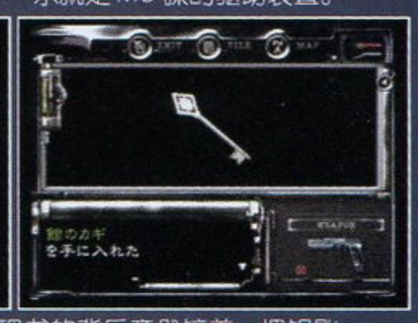
不要怀疑，这个像NGC的东东就是MO碟的驱动装置。

吉尔面向的就是新增的区域了，在PS版中这一面是完全封闭的。右边倒下的尸体就是Bravo小队队员肯尼思。

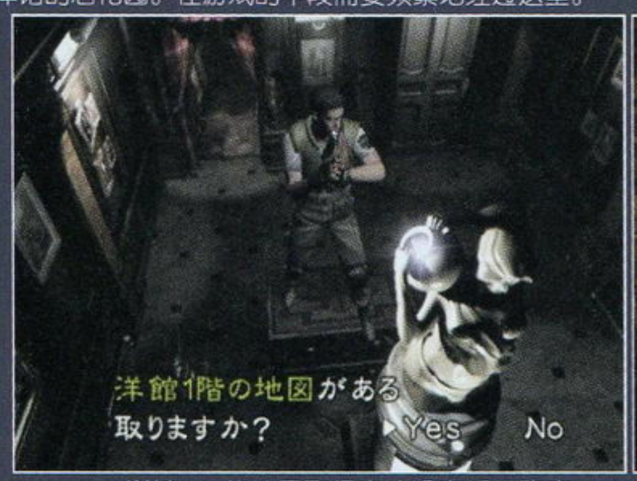
洋馆大厅一楼半中央与《维罗尼卡》一样多了一扇门，这扇门通向的是洋馆的后花园。在游戏的中段需要频繁地经过这里。







一本普通的书，好像没有什么特别，但是将书翻过来，就会发现书的背后竟然镶着一把钥匙！



洋馆1F的地图取得方法没有任何改变，这也算是最经典的谜题之一了。

这个就是新增的需要4个面具的谜题的一部分。场景也是新增的。

画谜变得比以前稍微简单了一些。

剧情方面，主线剧情当然不会有什么大的变化，游戏的初期一切给人的感觉都那么熟悉——当然，新增的洋馆左侧区域除外。不过，剧情发展到吉尔（克里斯）遇上受伤的理查德时，就有些变化了——一直关注着我们的“特辑”的读者一定知道在新生版中理查德是不会像PS版那样“医治无效死亡”的（当然，这个变化也不是绝对的，如果你故意在为理查德找血清的时候拖延时间，理查德还是会死，而接下来的剧情也会发生一些变化，下文将会详细说明），在吉尔篇中，理查德在“大蛇”扑向吉尔之际奋不顾身地推开了吉尔，自己却葬身蛇腹，为吉尔留下了一把可装填10发子弹的霰弹枪；在克里斯篇中，（倒霉的）理查德则是将克里斯从大鲨鱼的利齿下推开，自己成为了大鲨鱼的点心，为克里斯留下一把可装填10发子弹的霰弹枪。

嗯……其实，理查德的死并不是最重要的，最重要的是如果成功找到血清及时救活理查德，理查德会给吉尔／克里斯无线电通讯器（还记得吗，理查德给吉尔／克里斯的那个绿色的装置），那么巴瑞（克里斯篇是威斯克）就会在吉尔／克里斯前往森林之前为吉尔／克里斯提供非常有用的情报：在森林深处的小木屋中，有一个用枪也打不死的怪物！

用枪也打不死的怪物？

是的！

《威斯克报告书II》的最大疑问终于在森林的小木屋中有了答案！

为了避免被指责为“Spoiler”（意思详见上一期的“小编寄语”），GOUKI不得不在上一期的“特辑”中的《威斯克报告书II》第五部分的解说文字中“掩人耳目”了一把，在“女性实验体”的交待上卖了个关子：在经过了为期3天的生命反应停止确定的测试之后，“女性实验体”被运到什么地方去了呢？

答案其实就在新生版中！

在森林的小木屋中，吉尔／克里斯遇上了比丧尸更加可怕的敌人，“它”只是勉强能够看得出是个“人形”，弓着背、低垂的双手被牢牢铐住，背上的却长着一只……眼睛！（G病毒的症状！）小木屋中有椅子、有还在燃烧着的炉火、铺得还算整齐干净的床单——看样子应该是一个正常人的家？不过实在没有办法把这个小木屋与“它”联系起来……随着吉尔／克里斯的调查越来越深入，“它”才得以真相大白——“它”是“她”。当然，以吉尔／克里斯的观点来看，因为他们不可能看到《威斯克报告书II》（笑），所以只会认为“她”不过是安布雷拉所属阿克雷研究所的一个实验的牺牲品。而“她”真正曲折而又悲惨的经历，也许只有威斯克和我们能够了解吧！

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“虽然说吸收了‘Nemesis’的‘她’稍微恢复了一点点智能，但这直接导致她作出奇怪的行动……这些行动逐渐升级，到现在‘她’会撕掉‘其他女性’的脸皮，然后覆盖在自己脸上。”（摘自《威斯克报告书II》第五部分）

以上就是关于“她”在《威斯克报告书II》中的最后描述，这至少证明了“她”是在恢复了部分智力之后才被“送走”的——在受尽同类的折磨之后，恐怕谁都会对其他人抱有深深的恨意吧！通过新生版中吉尔与克里斯找到的“她”的日记，我们可以充分体会到“她”从实验之前对家人的怀念到实验之后对生存的渴望，最后绝望。她与她母亲同时被安布雷拉公司于1967年10月开始进行t病毒的实验，她母亲被注射的是“A样本”，她被注射的是“B样本”，结果A样本遭到安布雷拉研究员的否决，她的母亲也遭到了“破弃”的处理。一直忍受着对母亲的思念的她在发现母亲已经“不再是我认识的那个人了”的时候，惟一能够做的事情就是拼命强迫自己记住母亲的容貌——这也解释了她为什么会在恢复部分智能后做出“撕掉‘其他女性’的脸皮，然后覆盖在自己脸上”的疯狂举动。在游戏中，当她看到自己母亲的棺材被打开之后，就立刻停止了对吉尔／克里斯的进攻，发出了含糊的悲鸣声“妈妈”便跳下了山崖，为自己悲惨的命运画上了休止符……

如果要评选“《生化危机》系列”最悲惨的女配角，相信非安布雷拉公司的牺牲品·女性实验体莉莎·特雷沃（Lisa Trevor）莫属了。

女性实验体作为本作新增的重要角色，她还担负着“刽子手”的重任。

吉尔篇

吉尔爬下铁梯，却一眼看见了巴瑞神神秘秘地在一口棺材（就是女性实验体母亲杰西卡·特雷沃的棺材）上调查着什么。巴瑞查觉到身后有人，猛地转身，当他看清了身后的人的同时，却下意识地将手中的左轮手枪悄悄地藏到背后。不过，这个细小的动作并没能逃过吉尔的眼睛。经过之前在山洞内巴瑞的不辞而别之后，吉尔已经对巴瑞有了戒心……

“吉尔……你还活着……”显然巴瑞对吉尔的出现感到吃惊。“吉尔，你知道吗，我刚才真的是很担心你啊……我……”巴瑞低着头支支吾吾地说着，忽然将左轮手枪从身后抽了出来。吉尔早有防备，一闪身躲过了枪口，趁巴瑞慌乱之际一把将枪夺了过来，取得了主动权！

“等一下，吉尔，冷静点，我可以解释……”巴瑞摊开双手，一步步后退。

“少来这一套！”吉尔用枪指着巴瑞。

这时山洞另一侧的出口处再次传来了镣铐与地面摩擦的声音——那个打不死的怪物又出现了！不知何故这一次这个怪物显得特别愤怒（原因想来只有一个：竟然有人想来打扰我母亲的坟墓？），从身体里伸出了长长的触手乱舞着。已经领教过一次这怪物威力的吉尔一下子愣住了，巴瑞冲着吉尔说道：“现在没时间说这个了，吉尔，先把枪给我！”

吉尔是否相信巴瑞完全由玩家来决定，而这个决定也将直接影响最后的结局。

（分歧一：相信巴瑞的话，把枪交给巴瑞）

已经容不得吉尔再考虑什么了，吉尔还是凭着直觉相信了巴瑞，将枪交还给了他。在两人的合力之下，怪物终于被打落山崖（如果吉尔能够成功打开棺材，效果也是一样的）。但巴瑞并不相信那怪物会这么轻易就被干掉，他提出还要在这里确认一下，吉尔则乘升降机回到了地面。

（分歧二：不相信巴瑞的话）

“我才不会相信你的鬼话！”吉尔仍然用枪指着巴瑞。怪物一步步地逼近，吉尔不得不切换瞄准的目标，正准备开枪时却被那怪物的触手击中，摔倒在地上，枪也甩落在一边。怪物又慢慢逼近巴瑞，巴瑞想去捡地上的手枪，却被那怪物挥舞的双臂击中，惨叫着落入崖底！“巴瑞！”目睹了这一切的吉尔只有一人与怪物周旋。在解决掉怪物后，吉尔在地上捡起了巴瑞遗落下来的全家福照片，背面写着“送给亲爱的爸爸——莫伊娜和霍莉。”

克里斯篇的情况与吉尔篇差不多，只不过巴瑞变成了威斯克。威斯克要求克里斯与他一起对付怪物（没有选项），如果克里斯只顾自己的话威斯克就会被怪物打下山崖（当然这不影响威斯克最后在实验室里出现），反之与威斯克合力打倒怪物，威斯克则会说出巴瑞的台词。

下一期“特辑”将会针对新生版的ENDING、战斗部分以及怪物进行详细解说。此外，还有神秘的“特别篇”等待着诸位！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NO.9 复活！ ARMORED CORE3 装甲核心3

文：WINTERFALL

近未来时代，异色世界观，巨大地底都市，操作自己设计的“REAL系”人形机甲参加规模不等的战斗，完成各式各样的任务……《ARMORED CORE3》，就是这样一款引人入胜的游戏！在日本，“《AC》系列”的每一作都能有稳定而又可观的首周销量以及总销量，这足以说明《AC》的魅力之大，耐玩性之高了。如果你喜欢SF、喜欢ROBOT、喜欢动作游戏又或者喜欢策略游戏，那就一定不能错过《AC》！下面，就请随在下一起进入这个神奇的世界吧……

RAVEN

所有的一切都在“管理”之下井井有条，除了一个例外，它的名字，是“RAVEN”……

故事发生在地面世界被破坏殆尽的未来，在几乎毁灭世界的大战中幸存下来的人们，齐聚在一个地下城市生活，“为了世界的繁荣与延续”——通称“管理者”的组织，严格地控制了整个地下世界的运作。在这个秩序的世界里，以自己的意志而战的自由佣兵——RAVEN是一个异数的存在。而玩家所扮演的，正是一个新人RAVEN了……

PS2	FROM SOFTWARE	3DACT	1～4人
	2002年4月4日发售		95KB
DVD-ROM	对应DS2、USB鼠标、iLINK连线对战		

GARAGE

为了顺利执行不同的任务，打倒不同的敌人，就需要进行细致而有针对性的战前机体整备——这一极富策略性的要素，是“《AC》系列”最有趣也最具代表性的特色。而机体的整备工作，就是在GARAGE中所完成的。在《AC3》中，把SHOP也一并整合到了GARAGE中，感觉上更方便了。而GARGAE还有测试机体的作用。可以说，彻底掌握了GARAGE，才能算是真正跨过了《AC》的门槛。

ASSEMBLY，装配，也就是AC的换装指令。而一部AC，是由以下14个部件所组成的：

名称	作用	重要参数／解说
HEAD	AC的中枢，协调机体部件的运作	Com type：电脑等级，以rough为最差，detailed为最好； Radar func：瞄准的补正，provided自然比none好
CORE	AC的躯干	Option slots：关系到optional parts的装备可能数
ARMS	手臂，分为普通腕和武装腕两种	（普通）recoil control：后坐力抑制性能，关系到arm unit的连射和机体的稳定； （武装）不能装备arm unit，但本身拥有攻击力，推荐不想放弃back unit的轻装机使用
LEGS	决定机体类型	Moving speed：移动性能；turning speed：转向性能.
BOOSTER	推进器	Boost power：推进力
FCS	雷达、瞄准器，影响瞄准范围和速度	Maximum lock：最大锁定数；Lock tme：瞄准速度； Weapon sight（ST普通、WS广域、ND狭幅、LW上下增强、SW左右增强）； Lock type（multi复数锁定、single单体锁定）
GENERATOR	发动机，提供动力	Red zone：燃料警报区，数值越小越好；Calorific value：发热量，同样越小越好
RADIATOR	冷却机	Cooling：通常时冷却量；Forced cooling：紧急状态（比如遭到攻击）冷却量
INSIDE	内装辅助兵器	基本数值同主力兵器（双肩、双手）
EXTENSION	机体的扩展功能	有一部分设备需要用R3启动才会作用且需要消耗燃料（比如强化装甲）
BACK UNIT R（L）	双肩兵器，大威力、大后坐力	普通、逆足、悬浮型机体使用榴弹和重机枪需要蹲下； Ammo type：energy即是能量兵器，solid即是实弹兵器
ARM UNIT R	射击兵器为主	Attack power：攻击力；Number of ammo：残弹；Range：射程
ARM UNIT L	格斗兵器为主	（盾）Shield converage：盾牌防御面积

而机体的整体数值则主要有：

1. CORE WP，上半身所有部件重量和，上限是CORE的MAXIMUM WEIGHT

2. LEGS WP，全身重量和，上限是LEGS的MAXIMUM WEIGHT

3. AP，即是一般意义上的HP，所有部件的ARMOR POINT之和

3. EP，所有部件的ENERGY DRAW之和，上限是发动机的ENERGY OUTPUT

4. MAXIMUM CHARGE，能量槽，由发动机性能决定

OPTIONAL PARTS，机体强化“芯片”的设置，容量根据CORE的OP槽而定。

SHOP，购入机体部件和OP。

MISSION

整备完毕之后自然就要执行任务啦，任务的种类从拆／装炸弹、破坏／防卫基地、突袭／守护输送队到RAVEN考试、AC测试无所不包，所以正确的顺序一般来说应该是“看任务简报→制定策略→换装→出击”比较好。另外，《AC3》在进行任务的时候还能邀请僚机一同出战，虽然要花钱，但有时候会收到出意想不到的效果哦！最后，千万记得节省弹药和尽可能少受伤、多杀敌（汗……），因为弹药和机体修理绝对不是免费的……

MAIL

似乎是RAVEN和客户联络的惟一（？）方法，除了能在其中得到最新动态之外，根据任务的表现以及ARENA的排位，还会收到厂商赞助的新型部件呢。

ARENA

作战方式：1 ON 1；作战领域：自选；装备：无限制；弹药：免费供应；修理：同样免费！

终于来到了“《AC》系列”最为激动人心的部分——斗技场！即使再怎么小心谨慎也好，执行任务过程中必然会消耗弹药、机体受损，特别换装了强劲的装备之后，补给费用也会跟着一起水涨船高，这时候，最佳的赚钱方法就是ARENA！

ARENA战基本上采用挑战赛的形式，一开始玩家的RAVEN排名最末，必须一个一个打倒上一排位的RAVEN才能晋级，为了适度微调MISSION和ARENA的关系，《AC3》中还特别设置了门槛，只有在MISSION中表现优异，RAVEN RANK上升才能向更高级别的ARENA进发。（和RAVEN RANK相对应的，ARENA也分为A～E五个级别）

ARENA作为“《AC》系列”的另一大招牌特色，支持者相当多，甚至有很大一部分《AC》玩家认为，只有能在ARENA中纵横自如才算是真正的《AC》高手。而《AC3》中ARENA的复归让人不禁梦回《AC MASTER OF ARENA》的年代，成为NO.9（那部资料片中最强劲的RAVEN）一样的斗技场之王！应该是所有《AC》玩家的追求……

SYSTEM

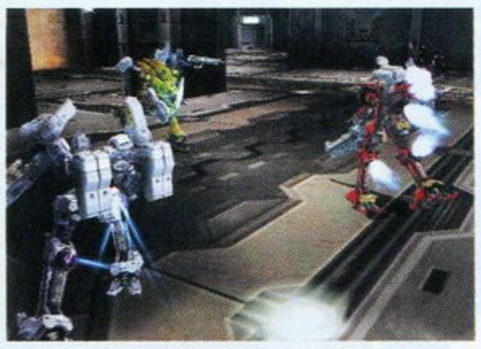
1. 虽然游戏中有重量限制，但其实超重出击是完全没有关系的，只不过速度和灵敏会下降而已。不过如果把超重部分的武器卸下的话，仍然能够恢复正常。这样一来，即使是轻装机体也能带着大型兵器出战并且遭遇强敌也可以回复到速度战本色。（抛弃多余武器便可）

2. 卸下武器的操作方法：R1、R2、L1、L2同时按下再按三角就能卸除当前装备的武器，至于左右的盾和剑，则使用这4个键加上圆圈来卸下。注意，武器一旦卸下，便不能再次拾起装备。

3. 进入GARAGE，可以按R1、L1来切换机体，更准确地说是机体配置方案，一共有3套，中后期资金无忧的情况下使用还是比较方便的。

4. ENERGY兵器虽然也有残弹限制，但是弹药是完全免费的，在MISSION中多多使用吧！

www.plumbook.cn



装甲核心3

画面
音效
系统
机体设计

PS2/FROM SOFTWARE/DVD-ROM/ARMORED CORE 3/3DACT/2002-04-04/1～4人/95KB/对应DS2、USB鼠标、iLINK连线对战/系列第4作

热血推荐

SOUL

一直都很注意该系列作品的发展，《AC》吸引自己的，是游戏中华丽的图像与良好的操作感的完美结合。《AC》中的操作其实也与其它类似的机器人模拟ACT大致相同，但初玩者可能都需要一定的上手时间。斗技场与任务是游戏进行的两种基本模式，本作让两者各有特色而又相辅相成。还不可不提系列作一直以来都在加强的对战模式，对战模式并不是游戏的附属模式，它可以和单人模式一样充满乐趣。很希望有更多的人能够阅读一下“特快专递”中的入门文章，以此来领略一下《AC》的魅力。

ACE飞行员

在画面细节表现有较大程度提高，本作的游戏系统主要继承前作，但也加入了不少新元素。其中最值得称道的就是游戏中的装备解除系统。玩家可以在对战中途随时卸下武器，交给队友后进入轻量化状态，这样机动性能会提升不少。不要小看这点变化，本作战略性很大程度就体现在这个系统中。本作完善的改造机体系统是前作的数倍，那些喜欢研究各种装备特性的玩家可以从中找到玩RPG的乐趣。利用iLINK可实现多台PS2联机作战是本作乐趣的极至，只可惜……

多边形

比起同为机器人模拟ACT游戏的《武装鹫狮》，《AC》具有自己独特的世界观和系列作独有的特色。系列作能发展到《AC3》，与制作者严谨的制作态度有关，从各项符合现代人机械审美观的机械设计，到微妙的游戏平衡性，都无可挑剔。系列作到了PS2时代，其所打造的CG动画一直就是最棒的，精彩绝伦的动画总能让玩家血脉贲发，让游戏更具吸引力。虽然有人说制作商应该注意的是游戏本身才对，但多边形认为让一个好游戏配上好的动画，让游戏锦上添花，这有什么不好？

露娜 传说

画面
音效
系统
剧情

GBA/GAMEARTS&MEDIARINGS/LUNAR LEGEND/RPG/2002-04-12/1人/对应通信对战

热血推荐

LIKY

作为传统的RPG，此作在剧情上着墨很深，情节曲折和感人是最吸引人的亮点，游戏时心情会一直随着主角们的冒险而起伏，开心，伤感，再加上那些表情丰富、性格特征各异的角色，给人留下深刻印象。游戏音乐给人一种轻松舒适的感觉，画面表现也算中上。战斗系统非常简单传统，人物动作非常流畅，使用必杀技的时候表现也颇具迫力，有的魔法画面算得上华丽了，最有趣的是有些招式非常搞笑，让人看了忍俊不止。无论你以前有没有接触过这个系列，喜欢RPG的话都可以试试此作。

阿修罗

号称“感动了一百万人”的RPG果然非比寻常，剧情方面十分精彩，绝对有让人反复回味的魅力。游戏中加入了很多新的要素，不光有画面和系统的变化，就连部分剧情也做了更改，基本上可以说是一个完全重新制作的版本，就算是玩过以前作品的老玩家也可以找到新的乐趣！因为机能的限制和卡带的容量问题，原作中大受好评的动画部分被删去了，取而代之的是每段动画里最精华的一张CG图片，这些图片从GBA的角度来看都是非常精美的！游戏最大的毛病就是通关后的隐藏要素太少，这样就少了反复游戏的乐趣。

慕容非

以男女主人公之间的爱为主题的大人气RPG。游戏首次出现是在以前的MD-CD机上，那时无数玩家为游戏中男女主人公那纯洁的爱情所感动，也因此SEGA多了一大批簇拥。后来MD的同名作被移植到SS及PS，一款游戏能有如此人气真是无敌了。这次在GBA上推出《露娜》的改良版，一样是在一片欢呼声中发售，老玩家们一直念念不忘露娜那甜美的歌声。GBA上的《露娜》内容和其他版本的大致相同，加入了一些新的要素和迷宫。作为一个正统RPG的爱好者是不能错过这款好游戏的。

机动战士高达 联邦对吉翁DX

画面
音效
系统
FANS向程度

DC/GD-ROM X2/BANDAI/机动战士ガンダム 连邦VS.ジオンDX/ACT/2002-04-11/1～2人/街机同名作品移植

热血推荐

SOUL

可算是开创街机业先河的多人高达机器人对战游戏，至今仍在街机界保持极高的人气度。除了有高达本身超强吸引力之外，CAPCOM能将游戏画面做得如此出色，游戏性与原作能进行如此完美的结合也是关键所在。虽然游戏先行移植到PS2，但对只拥有DC的玩家来说，《联邦对吉翁DX》仍有非同一般的吸引力。虽然在家用机上不方便对战，但游戏本身其实同样很适合进行一些单人游戏模式的，家用机版更是增加了大量适合单人玩的游戏模式。希望CAPCOM与BANDAI能合作推出更多由动画改编的游戏。

D·S

在DC已经鲜有新作推出的现状下，能够玩到如此出色的游戏已经是一件令人满意的事了。由于同时收录了街机原作和改良版本《DX》共2张碟，使得这款游戏的收藏价值倍增。游戏画面令人相当满意，一些特效处理比起PS2版更加出色，但最大的遗憾是缺少了类似PS2版的“任务模式”，单人进行游戏的话可能很快就会感到疲劳，缺乏对战的刺激性。与其他高达题材的动作类游戏相比，该游戏操作简单爽快，更强调集团作战的战术性和单机操作的技术性，强烈推荐给喜欢动作类游戏的高达迷！

纱迦

街机知名大作的DC移植版，只可惜推出的时间太晚，比PS2版足足晚了4个月。虽然本作的PS2狂卖六十多万套，但时过境迁，再加上DC已入土，因此本作销量惨淡。但对于国内广大正苦于无米下炊的DC玩家来说无疑是雪中送炭，而且本作由CAPCOM领衔制作，游戏品质绝对一流。不过毕竟DC的机能不如PS2，而且开发人员对于两个版本的制作态度肯定也会有一些区别，所以在某些细节上的表现还是不如PS2版。此外游戏的最大乐趣在于网络对战，通过网络可以实现4人对战，对于国内玩家可能就遥远了一点。

CAPCOM VS SNK 千禧之战2000 PRO

画面
音效
系统
玩过DC版的人的接受度

PS/CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO/FTG/2002-04-18/1～2人/DC版移植

不过不失

GOUKI

向低一级的平台移植游戏一直都是CAPCOM的拿手好戏，这一点在此作上再次体现无疑。由于机能的差距使得PS版无论在画面、读盘时间、人物动作数量上都要逊于DC版。但就PS版本的2D对战游戏的标准来看，的确是一款不折不扣的好游戏。CAPCOM与SNK双方的名角色是卖点，操作感100%移植以及强制调节角色平衡性的RATIO系统是这款游戏获得认同的关键。令双方厂商的FANS们感动的特别对决开场也完整地保留了下来。惟一让人有些无法接受的可能就是游戏的读盘时间过长，但对于没有接触过DC版本的玩家来说似乎并不是问题。

纱迦

在二代推出半年之际在一个已经逐渐退出历史舞台的主机上推出前作，实乃不折不扣的炒冷饭之作。不过尽管此种做法有些让人不齿，但游戏品质不错。只是由于PS机能的局限性，玩过DC版的玩家一下子就能够察觉出来。尤其让人难以忍受的是读盘时间，仿佛又回到了当年玩PS版《KOF97》的年代，实在令人烦燥不已，不过开发人员已经做了最大的努力，我们不能对其横加指责，何况最关键的游戏性依然保留，可以说是“未具其形但已具其神”。

D·S

没想到CAPCOM还记得把这个游戏移植给PS，虽然已经是尽可能地活用了PS主机的2D机能，但无奈比起DC版来还是有很大差距。由于是“《CVS》系列”的初代作品改良版，登场角色的平衡性还算能够令人满意，可是强调指令输入的准确性这一点导致游戏的爽快度大幅下降，许多连续技对指令输入的苛刻要求达到了令人发指的地步，一般玩家很难上手。游戏的模式非常丰富，包括角色的颜色搭配设计、原画欣赏等具有一定收藏意义的要素。总之该游戏对于那些只有PS而没有DC的玩家还是值得一试的。

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 5156912

GAME 3

游戏立方

VOL.013 栏目主持：多边形

汹涌的3月游戏大潮就这样过去了，可能太快了，仿佛一点印记都没有留下。虽然至今我们爆机无数，但每当我们看到一些经典游戏的ENDING画面时，总会情不自禁地说：“当年我玩这个游戏……”。为了帮助各位重拾那些星星点点，散落在脑海中记忆的片断，从本期开始，多边形会将诸多经典老游戏的ENDING画面精选出来，呈现在各位面前，希望大家能够喜欢，如有意见和建议，或者什么好点子赶快来信给我哦。让所有游戏的ENDING在“游戏立方”集合吧！

①听说PS2的50000型是廉价版，会不会有偷工减料的情况？②网络游戏有没有爆机这一说法？③帮我鉴定一下我的PS2记忆卡好吗？④怎样选购PS2电源？ 广东 欧睿君

①关于PS2要推出50000型廉价版仅仅是传闻而已，并没有得到SONY的证实。现在可以肯定的是SONY已经将大批PS2生产线搬到了台湾，以后生产PS2的成本将会比现在低很多。即使SONY要推出廉价版PS2，相信质量还是有保证的，就如同当初PSone推出时很多人都怀疑它的质量一样，到现在PSone已经被普遍接受了。②网络游戏最大特点就是人与人之间交流而产生的乐趣，根本就不存在传统意义上的爆机。至于你询问的《生化危机》网络版暂时还没有什么最新情报。③没想到你和我有一个共同点就是先买碟后买机，坚定信心走到底。你寄来的记忆卡包装我已经看了，是正宗的PS2记忆卡，放心使用好啦。④如果你想买PS2硬盘，我推荐你购买日版PS2。因为现在行货版PS2还没有宣布对应的硬盘规格。选择外接电源同样很重要，推荐你购买一款可调变压器，200元左右，电压大小可任意调节，以后的主机或游戏周边都用得着。

最后祝你早日购入称心如意的PS2。

《恐龙危机3》确切的发售日是什么？PS版《CAPCOM VS. SNK PRO》是否真的会推出？ 吉林 白玉龙

虽然CAPCOM很早就宣布《恐龙危机3》将是XBOX独占的游戏，但是至今仅公布了一张宣传海报而已。5月E3展上CAPCOM将公布游戏的最新消息，值得留意。PS版《CAPCOM VS. SNK PRO》已于4月18日推出，但游戏在日本评价不高。

《莎木II》限定版中赠送的《VF4》特典共有多少张，有什么内容？D版有吗？我买了二十来张DC碟，七八张都读不出来，WHY？河南 崔征

《VF4》特典仅一张，主要是街机版《VF4》最早几段宣传影像，并收录SS版《VR kids》结尾CG以及游戏各代音乐等。由于无法实现动画全屏幕播放，我感觉很遗憾。这张特典早就被D出来单买了，包装有好几个版本。你DC读不出碟，多数情况说明这个碟质量很有问题，只有找找其他版本试试，所以玩游戏有时候的确是一件辛苦的事情（^_^）。

有4M的PS2记忆卡吗？何时PS2会再降价？ 山东 任杰

现在市面上出现的4MPS2记忆卡都是组装货，我没有实际测试过，所以不敢保证其质量。原装PS2记忆卡均为8M，基本上可以满足玩家的需要，至于这种4M记忆卡不推荐购买。很多玩家都来信询问PS2何时能降价，关于PS2会继续降价的传闻也很多，然而这一切都没有得到SCEI官方的证实。最有希望得到PS2再次降价确切定论的是5月的E3展，届时SCEI会宣布一系列计划。

GUNCON2是否对应VGA BOX？《异度传说》是否有D版？广东 Andy

GUNCON2不能对应VGA BOX，由于《异度传说》容量巨大，至今还没有D版。

多边形，如果有《VF4》和《铁拳4》，你会选哪一个？广西 邱城

虽然我一直是《铁拳》忠实的支持者，但是这次我跑票了，选择了《VR4》，这一点当初连我自己都没有想到。由于《铁拳4》的系统改变太大，一时间我非常不适应，再加上我感觉《铁拳4》攻防转换变化过于单一、生硬，所以我并没有第一时间购入《铁拳4》。我原本是《VF》的门外汉，可能是由于玩了多年《铁拳》之后突然想换换胃口的缘故吧，所以第一时间购入了《VF4》。经过这几个月的练习已经被《VF4》深深吸引。《VF》和《铁拳》的争论在玩家中间由来已久，可以说是仁者见仁，智者见智。现在《铁拳4》已经成为编辑部的同乐游戏，有兴致，人人都可露一手。而《VF》的命运就惨点儿，只有ACE飞行员和GOUKI不时地和我较量一番。从这一点就可以看出《VF》和《铁拳》是两个风格截然不同的游戏，你能说谁更好吗？

人一多就热闹。

我最近在玩《Jet Set Radio》美版时，突然听见里面有中文啊！不知道多边形注意到没有？上海 赵玉

这一点我早就注意到了，只是今天看到你的来信又再度唤起我的回忆。其实现在很多游戏，特别是美版游戏都会出现中国场景甚至中文语音，这让我们欣喜的同时也替某些游戏厂商对中国浅薄的认识表示遗憾。记得在《大头拳击2》中有一句极为清晰的中文语音：“击败你是我最高的荣誉”，堪称经典。有兴趣的玩家可以去试试。

《Rez》怎么玩？这个游戏有什么意义？五六年后PS2是否会和今天PS一样的价钱？南京 张少飞

这个游戏感觉是有点儿特别。主要是按住锁定键的话可以连续锁定，放开按键后就是向已经锁定好的病毒发射激光（最多能锁定8个目标），锁定多个目标的时候，音效和背景也会发生变化。游戏强调的是锁定多个敌人后产生的这种变化强烈的节奏感，随着游戏进入高潮部分，游戏的音乐也开始进入高潮，赏心悦目爽耳的感觉也由此产生。五六年后的PS2相信也会同PS一样便宜，甚至更便宜，但是那时候你还会对PS2感兴趣吗？

我的PSone不能正确读取音乐游戏，怎么回事？哈尔滨 曲狄

我不清楚你的PSone是何时购入的，但据我所知现在市面上许多PSone都是翻新的二手货，读碟能力普遍偏低，那些音乐游戏更是需要频繁的读碟，万一碟片质量不好，PSone就很有可能读不出来。惟一解决的办法就是调节光头的功率或者更换好光头。如果你只想听音乐CD的话，可以先进入CD界面，然后再放入CD就可以读出来。

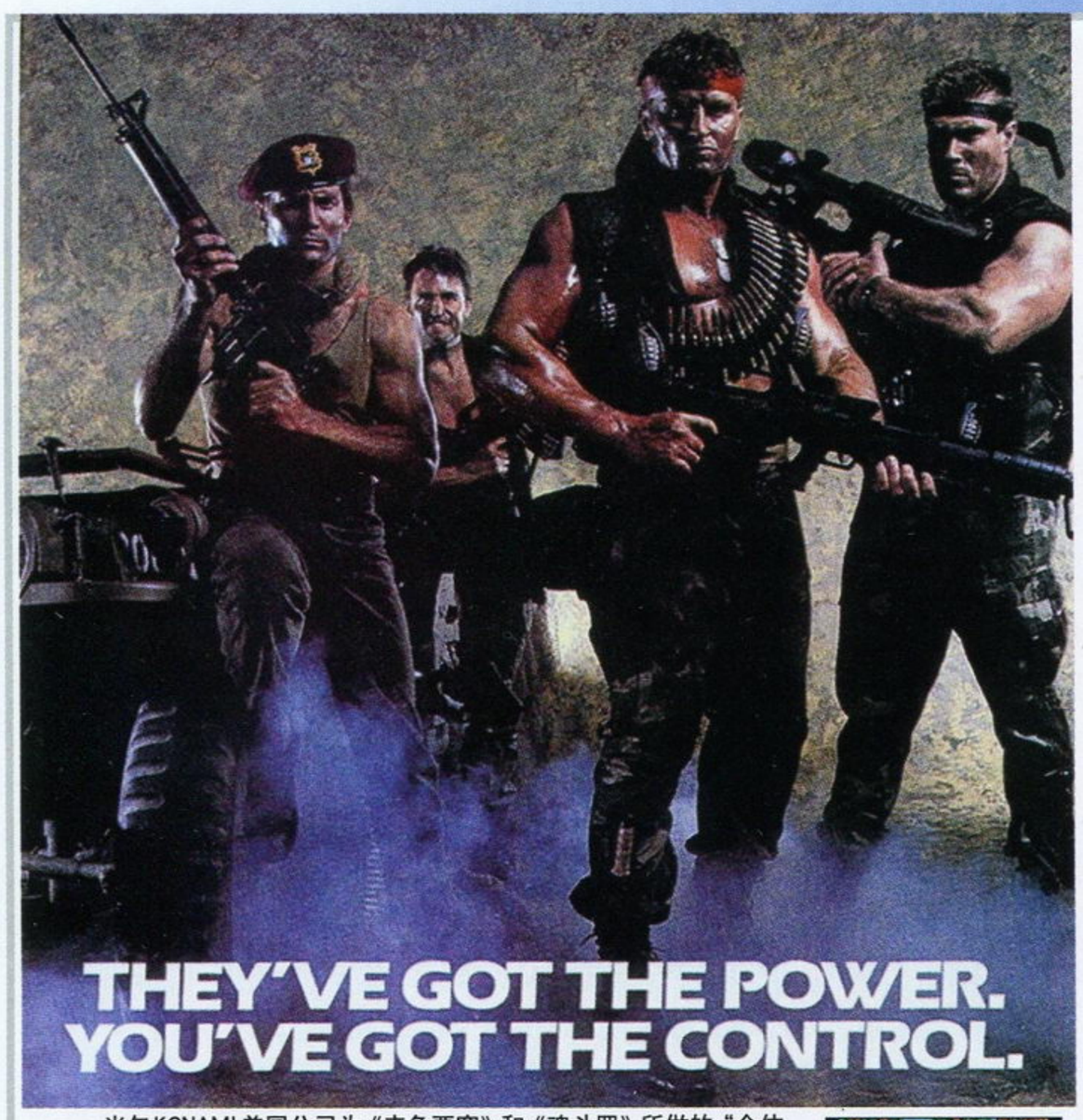
听说GBA安装一个专用天线就可以收看电视节目，可有此事？《樱大战4》中大神是否有3代那样的隐藏必杀技？ 河南 朱鑫民

请各位玩家不要相信这类虚假广告，虽然当今科技日新月异，但是用GBA收看电视节目现在还没有实现，至少现在没有任何硬件厂商做过类似产品。有关《樱大战4》大神的隐藏必杀技，我们并没有试验出来，官方现在还没有公布有关资料。如果日后得知某些隐藏要素我们会第一时间告诉各位读者。

《KOF97》中八神的鬼步到底怎样输入？ 汕头 曾金胜

在没有气点的情况下，八神屑风完成后输入“反摇再向前按住拳键不动”（就是输入“八酒杯指令+按着键不动”）。成功后八神会像鬼一样飘向对方，速度够快的话可以屑风-鬼步-鬼步……无限连。可以试着在后闪避时提前输入进行练习。

话梅奇
www.plumbook.com



当年KONAMI美国公司为《赤色要塞》和《魂斗罗》所做的“合体海报”，这几位壮哥的COSPLAY堪称世界级水平。

《格兰蒂亚II》中最后那个EGG在那里？ 广东 叶永生

在《格兰蒂亚II》最后一个部分，玩家可以驾驶一艘小船来到一个从来没有出现过的小岛上。这个小岛就是用来给玩家练级的。小岛可分为3个区域，最后一个区域的敌人极为强悍，在那里玩家就可以取得最后一个EGG。我觉得这个EGG都是一些辅助属性的魔法，并没有太大的价值，倒是挑战强敌比较有趣。

PS2今后是否会大量制作中文游戏？DC真的要推出《KOF2000》吗？广州 崔国峰

SCEI的确表示过，对港台地区游戏市场比较重视，也会推出一些中文游戏，但是好像都不是什么太知名的作品，大多都是SCEI自己原创的一些不知名的作品。确有此事，但是DC版《KOF2000》确切发售日未定。

为什么我把《鬼泣》EASY爆机后并没有出现隐藏模式？广东 吴佳胜

如果想打出《鬼泣》的隐藏模式，就必须用NORMAL以上难度通关才可以。《鬼泣》最终难度为Dante Must Die，必须用NORMAL通关才可以。我觉得这个难度根本就不是人能玩的，但是通关后就可使用无限魔人。

MEGA-CD版的《忍者外传》相信没有几个人玩过吧？

GB版《萨尔达传说 时空之章》LV.8 迷宫BOSS第四形态该如何对付？广州 莫国俊

对付第四形态，在BOSS放出一个铁球的时候，要装备好威力手套赶快上去把另一个铁球拉下来，拉到极限以后再放开，铁球就会砸到BOSS。3次以后，BOSS就爆了。最后得到“星之回忆”（ほしのきおく）。

《机战α》的龙虎王怎样入手？《FF X》泰达的最强武器怎样获得？广西 苏承玉

《机战α》中选择超级系，按照剧情发展自然就可以得到龙虎王，到时候你想不要都不成啊。在《FF X》中，通过4项陆行鸟的训练后，去ナギ平原西北部最上方的一条小路，泰达就可以取得插在路上的最强武器。

GBA的充电器老板告诉我可以边充电边玩，真的吗？江西 张雪涛

GBA的确可以边充电边玩，编辑部里LIKY就是用GP充电电池玩GBA的，但要小心，因为网上已经有了烧机的先例。充电电池电流远没有干电池稳定，在充电时玩更是危险。（这也正是GBA说明书上警告不能使用充电电池的原因）组装充电器还请充完电后再玩。

《魔法假日》中主人公如何修得其他属性的魔法？《黄金太阳》的结局是“to be continued……”到底怎么回事？广东 李沛霖

如果想得到《魔法假日》主人公其他属性的魔法就必须通过联机模式进行游戏才能获得。当我完成《黄金太阳》后看到的剧情是THE END，至于你说的“to be continued……”的情况不得而知了。其实《黄金太阳》的剧情本身就是不完整的，希望能够在二代给我们一个满意的答案。

DVD游戏光盘（PS2）容量有多大，《铁拳TT》中图片模式如何打开？四川 刘亮

由于DVD光盘有单面单层、单面双层、双面单层等的多种规格，所以依照规格的不同，会有不同的容量，因此根据容量的不同可将DVD分成四种规格，分别是DVD-5、DVD-9、DVD-10与DVD-18。目前市面上一般PS2专用DVD都是DVD-5，而PS2的RPG大作《异度传说》由于容量巨大，所以首次采用了DVD-9的碟片。DVD-10和DVD-18则要过一段时间才会大量上市。因为后者(双层DVD)涉及到碟片换面的工作，而且容量也太大，毕竟目前还很少有这么大的容量需求。

欲知规格请见下表：

盘片类型	直径	面数／层数	容量	播放时间
CD-ROM	12厘米	单面	650MB	最多74分钟音频
DVD-5	12厘米	单面单层	4.7GB	超过2小时视频
DVD-9	12厘米	单面双层	8.5GB	大约4小时视频
DVD-10	12厘米	双面单层	9.4GB	大约4.5小时视频
DVD-18	12厘米	双面双层	17GB	超过8小时视频

在《铁拳TT》游戏中途只要按下暂停键就会出现一个保存图片选项，这样就可以将当前图片保存在记忆卡中，然后你进入游戏的图片模式就可以随时观看图片了。

VIDEO SYSTEM还在做游戏吗？《四国战机》是否有推出续作的可能？

现在根本已经没有任何关于VIDEO SYSTEM的消息了，由于公司游戏人才大量流失（多数投奔彩京），导致VIDEO SYSTEM每况愈下。我尝试了半天也没有找到任何关于VIDEO SYSTEM近况资料，实在抱歉了。现在玩家斤记得住的恐怕就只有“《四国战机》系列”了，游戏即使推出续作很可能也不是由VIDEO SYSTEM来开发了。

《天诛·忍凯旋》有何秘技？都问了N遍了。太仓市 朱熙丹

多边形一直认为《天诛》这款游戏难度的确太低，所以看到你多次来信提问我都没有回答，没想到你这样执着，深深感动了我。OK，接招吧，你！

HP100%回复：

游戏中暂停，输入L1、R1、右、下、左、上即可加满生命了，且使用次数无限。

任意选关：

在任务选择画面按住“△”键后，输入L1、R1、左、下、右、上、下、上、左、右。

携带宝物的数量变为30：

在忍具选择画面按住“△”键后，输入L1、R1、右、下、左、上。

可以多带一种宝物：

在忍具选择画面按住“△”键后，输入L1、R1、上、右、下、左。

可以使用全部特殊忍具：

在忍具选择画面按住“□”键后，输入L1、R1、左、下、右、上。

《鬼武者》是否会推出PC版？PS版《BH2》如何打出隐藏模式？ 广东省 覃李捷

至今CAPCOM还没有宣布《鬼武者》要推出PC版，倒是《维罗尼卡》要在PC上推出，预计今年年内推出。

在结束《生化危机2》后，游戏会对你在游戏中的表现给出评分。评出的等级共有S、A、B、C、D5级，影响等级的因素有3点：通关所需时间（越短越好），存盘次数（越少越好），急救瓶的使用（越少越好），下面详细列出。游戏总共分5个等级，满分300分，其中分3个部分。1．时间：满分100分，在2小时30分内（每多1小时扣10分）；2．色带使用：满分100分，每用一次扣5分；3．急救喷剂：满分100分，每用一次扣10分，使用7次以上为0分。如使用隐藏武器则扣50分，击倒敌人数目与分数无关。

评分标准如下：SRank：300至270；ARank：269至200；BRank：199至145；CRank：144至100；DRank：99至0。

二、隐藏武器：

半自动步枪的出现条件：完成Normal模式的后关时未使用急救剂，并获得等级A以上的评分。

格林机关枪的出现条件：完成Normal模式的后关时未使用色带，并获得等级A以上的评分。

火箭发射器的出现条件：完成Normal模式的前或后关，并在2．5小时内获得等级A以上的评分。

三、特殊钥匙取得法：

从游戏开始之后，不取得任何武器或弹药直接前往警署，这样在警署隧道正门前就可以遇到变成丧尸的特别搜救行动小组队员BRAD，干掉他后就能得到特殊钥匙，用这把钥匙可以开启警署底楼赌室（Dark Room）中的铁柜，里面有不同的服装。若选择利昂进行游戏，则可以选择两套全新装束，若选择克莱尔进行游戏，可获得一套新衣服和一把射速更快的手枪。

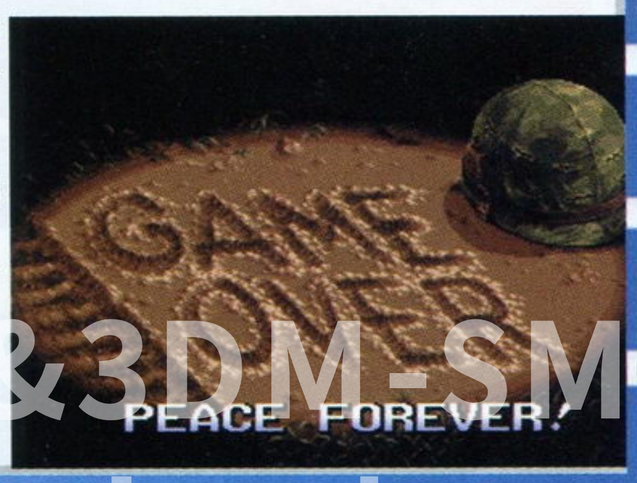
四、隐藏模式：

只要完成一次前关和后关的游戏后，就可以得到Extreme Battle模式，这样可以选择4个角色进行一种冲关式的动作游戏。

五、隐藏人物：

第四幸存者的出现条件：完成Normal模式的后关时获得等级S的评分。

豆腐的出现条件：在已经获得第四幸存者的情况下，完成前关和后关的过程3次。



我们祈祷世界永远和平！

&3DM-SMV

www.plumbook.cn

用GBA听mp3不是梦！

文：LIKY

一度在网上流传的《骇客帝国》GBA版预告片 长约6分钟，容量是64Mb，效果不俗。

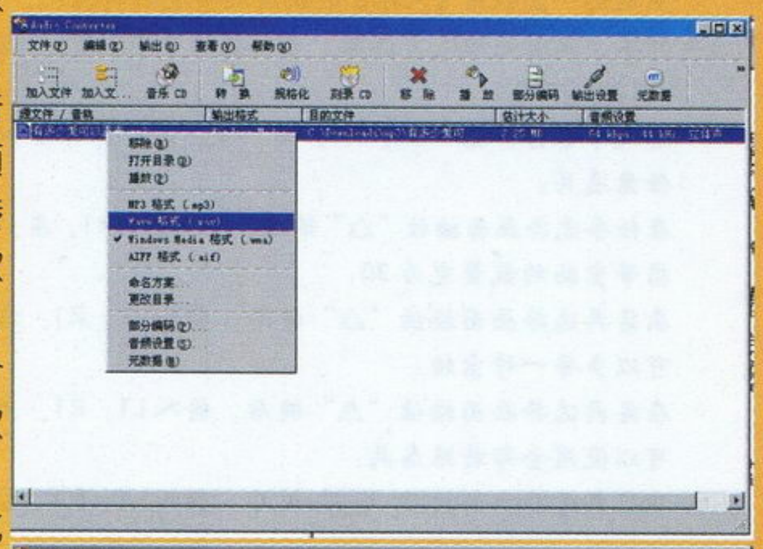
平时较多接触GBA模拟器的玩家或许知道，现在用GBA除了能玩游戏外，还能干很多事情，例如看电子小说，浏览图片，模拟FC游戏，甚至播放AVI格式的小影片（那两段《ICE AGE》和《骇客帝国》的小预告片相信很多人都看过吧），现在的GBA都快成为一个功能强大的PDA了。但是，一定有不少人都这样想过：如果能用GBA听MP3那就好了。现在告诉大家，的确有这么一个软件，可以将MP3制作成GBA的ROM，用GBA听MP3不再是梦想。

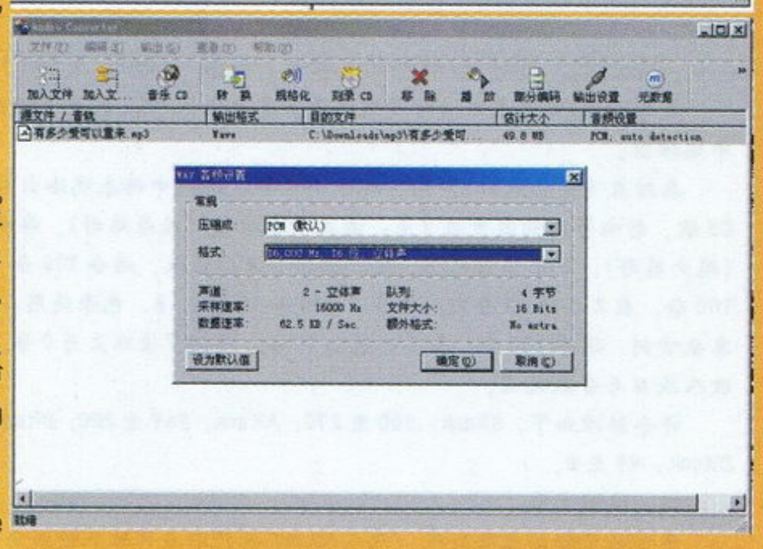
MusicPlayer Advance V.2

这个软件名叫MusicPlayer Advance（以下简称MPA），目前最新版本是V.2版，大家可以到这里下载到它的制作软件Mpawrite(292K)：http://storm.prohosting.com/gbl/roms/mplayer.zip

由于这个软件是外国模拟器高手编出来的，使用界面及说明文件都是E文，恐怕大家在使用过程中会遇到一些麻烦，所以下面LIKY就来给大家提供一点帮助，教大家如何使用这个软件将MP3变成GBA的ROM。

在开始之前还必须进行一个重要步骤，那就是准备一个音乐格式的转换软件，因为Mpawrite不能直接将MP3转成ROM，它只支持WAV格式的音乐文件，所以我们还必须用其他的工具将MP3转成WAV格式。这种转换软件有很多，像豪杰解霸、WINAMP2.77都附带这个功能，LIKY使用的转换软件是Audio Converter4.0（这里可以下载到汉化版：http://sd.onlinedown.net/AudioConverter.htm



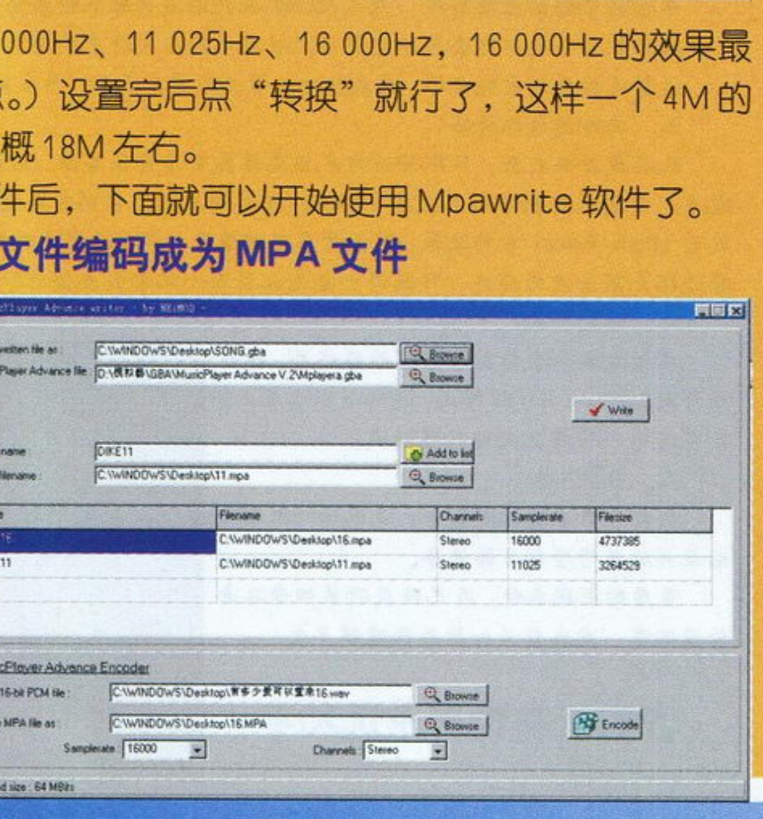


转WAV文件时一定要注意规格，首先打开一个MP3文件，在“输出”那个菜单选择WAVE格式，然后在“输出设置”中将格式设置成16 000Hz、16位、立体声。(Mpawrite支持3种采样频率，即8 000Hz、11 025Hz、16 000Hz，16 000Hz的效果最好，但文件也稍微大一点。）设置完后点“转换”就行了，这样一个4M的MP3文件转成WAV后大概18M左右。

成功转出了WAV文件后，下面就可以开始使用Mpawrite软件了。

第一步是将WAV文件编码成为MPA文件

如右图那两个下拉菜单左边是选择采样频率的，右边是单声道或立体声。所以对应地左边选16 000，右边选STEREO。然后在Raw 16-bit PCM file那一栏填wav文件的路径，（注意默认的文件类型为*.PCA的，必须改为全部类型才能找到WAV文件。）下面Save MPA file as是输出MPA文件的路径，设定好后按右边的Encode转换，成功后会出现“DONE”窗口。18M的WAV文件转成MPA文件后又缩小为4M左右。



第二步是将MPA文件添加到歌曲列表中

在Song filename一栏填上刚才那个MPA文件的路径，在Song name填上歌的名字（最好用英文，如果用中文在GBA中只会显示乱码），填好后点Add to list，这样这首歌就会被添加到列表中。

重复以上第一步和第二步可以将多首歌添加到列表中。

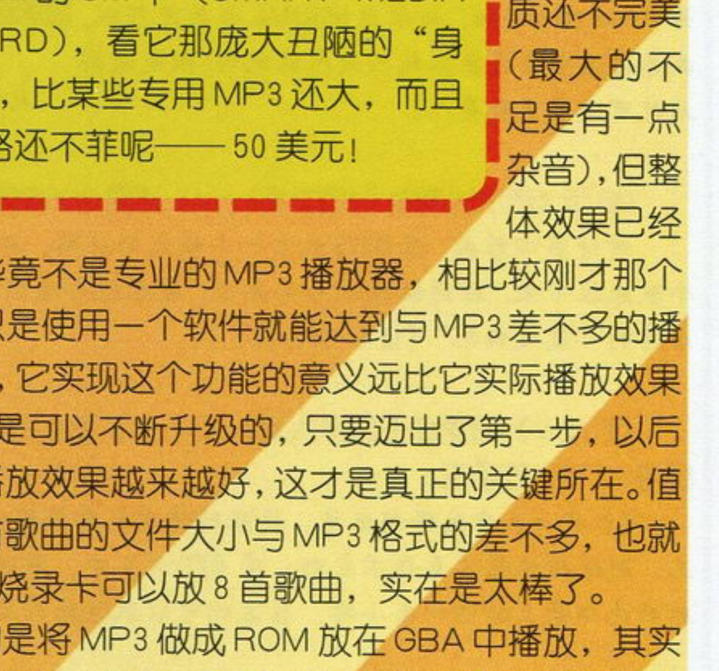
第三步是将列表中的MPA文件转换成GBA的ROM

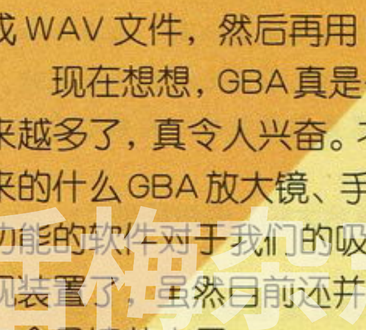
在软件的压缩包里有个叫Mplayera.gba的文件，把它的路径填到MusicPlayer Advance file一栏，第一行是要保存的ROM文件路径，起个名，例如SONG。填好之后点右边的Write，成功后会出现“DONE”窗口，这样就生成了一个名叫SONG.GBA的文件，大功告成了。

赶快将它烧录到GBA烧录卡里面试试效果。（用模拟器也可以，推荐VBA0.9a。）

这就是MPA的运行画面，控制方法也非常简单

A	播放
B	回到歌曲开头
上／下	选择歌曲
左／右	选择重复播放（Repeat）或是乱序播放（Shuffle）
SELECT	确定重复播放（Repeat）或是乱序播放（Shuffle）
START	暂停
L	锁定模式（按A＋B＋SELECT＋START解除锁定）
R	睡眠模式（设定好时间，时间到时自动断电）





这是香港产的一个让GBA播放MP3的周边配件，名叫GBA MP3 ADAPTER，使用的32M至128M的SM卡（SMART MEDIA CARD），看它那庞大丑陋的“身躯”，比某些专用MP3还大，而且价格还不菲呢——50美元！

试听之后感觉如何？还不错吧！虽然音质还不完美（最大的不足是有一点杂音），但整体效果已经很让人满意了，想想，GBA毕竟不是专业的MP3播放器，相比较刚才那个巨大的外接MP3配件，现在只是使用一个软件就能达到与MP3差不多的播放效果已经很不错了。可以说，它实现这个功能的意义远比它实际播放效果的意义要大得多，因为，软件是可以不断升级的，只要迈出了第一步，以后不断地发展和完善一定会使播放效果越来越好，这才是真正的关键所在。值得一提的是这个软件制成一首歌曲的文件大小与MP3格式的差不多，也就3～4M，用256Mb（32M）的烧录卡可以放8首歌曲，实在是太棒了。

最后说一下，上面介绍的是将MP3做成ROM放在GBA中播放，其实也可以将CD音轨做成ROM让GBA播放，只要用转换软件将CD音轨转换成WAV文件，然后再用Mpawrite转换就行。

现在想想，GBA真是一个小怪物，除了有好玩的游戏，它能干的事情越来越多了，真令人兴奋。不怕做不到，只怕想不到，比起那些挖空心思做出来的什么GBA放大镜、手柄等无聊的周边配件，这类让GBA拥有更多扩张功能的软件对于我们的吸引力绝对要大得多，现在越来越期待GBA上的电视装置了，虽然目前还并没有见到这样的装置，但相信在GBA上收看电视不会是镜花水月。

www.plumbook.com

流金岁月

GAMEST游戏大赏12年(PART.2)

谨以此文献给在街机厅中消逝的似水年华

由于各方面原因，上期的流金岁月没能和大家见面。这期纱迦加倍偿还，为大家报道第二回和第三回的GAMEST大赏。

● GAMEST大赏 1988

★GAMEST大赏　《宇宙巡航机Ⅱ》(GRADIUS Ⅱ)
★最佳画面赏　《世界末日》(LOST WORLD)
★最佳角色赏　《ベラボーマン》(《超绝伦人ベラボーマン》)
★最佳射击赏　《宇宙巡航机Ⅱ》(GRADIUS Ⅱ)
★玩家挑战赏　《最后的忍道》

在1988年推出的街机游戏中，使用大型筐体的作品明显减少，相对地各种类型的优良作品纷纷出笼。其中的代表作就是KONAMI的正统射击游戏《宇宙巡航机Ⅱ》。与一代相比之下，续作无论是绘图、音效还是难度方面均有非常优良的表现。顺便说一句，当时的射击游戏是无法原地接关的。不像现在的射击游戏，只要你有钱不停地投币，再难的游戏也能通关。因此当时如果有高手现场表演的话，周围往往会围满了人，那种崇拜的眼神几乎可以把人给陶醉致死。

说到《宇宙巡航机》就不可不提《沙罗曼蛇》。因为这两个游戏确实有很多相似之处，再加上《沙罗曼蛇》当年是纵横中国的老四强之一，因此在国内《宇宙巡航机》的知名度远远不如《沙罗曼蛇》。事实上如果不算复刻版、REMIX版的话，真正的“《沙罗曼蛇》系列”只有两作。

国人对《世界末日》的印象恐怕还是以MD版为主。

除了《宇宙巡航机》外，获得1988年GAMEST大赏第二名及最佳画面赏的《世界末日》也是一款非常出色的作品。《世界末日》使用了CAPCOM新基板CPS，游戏中主人公拥有按键360度旋转的攻击方式，再加上充满魄力的头目角色设定，确实非常吸引人。而得到最佳角色头衔的ベラボーマン，是个手、脚、头都能伸长的奇特人物，不过当时进口的机板甚少，相信知道的人不会太多。

在日本成为经典角色的ベラボーマン，有多少人认识呢？

1988年是电玩突飞猛进的一年，这一年在FC上诞生了无数经典游戏。而街机上也有不少经典之作诞生，其中给纱迦印象最深的莫过于IREM大作《最后的忍道》，当年无论怎么修炼也无法将其翻版。由于本游戏难度实在太高，因此最后还获得了GAMEST的“玩家挑战赏”，其难度可见一斑。衷心希望4月IREM的《绝体绝命都市》能够取得好成绩。

IREM经典代表作《最后的忍道》

● GAMEST大赏 1989

★GAMEST大赏　《俄罗斯方块》(TETRIS)
★最佳动作游戏赏　《出击飞龙》(ストライダー飞龙)
★最佳画面赏　《太空战斗机Ⅱ》(DARIUS Ⅱ)
★最佳演出赏　《出击飞龙》(ストライダー飞龙)
★最佳角色赏　ワルキューレ(《ワルキューレの传说》)

关于《俄罗斯方块》实在不想再作过多的讨论，相信只要是稍有玩龄的玩家都会知道。之前从没有人想过会有这种类型的游戏出现，规则既简单，又可充分享受单纯的爽快感与运用脑力的成就感，因此它就成功了。如果再仔细回想一下，早期的游戏类型其实比现在丰富多了，或许是当时的硬件性能不够发达，于是游戏设计者比较偏重于对游戏性的思考及新类型的开发吧！

←《俄罗斯方块》的对象上至七八十岁的老人，下至五六岁的小孩子，真是“黄发垂髫并怡然自乐”。

1989年，在《俄罗斯方块》的无敌魅力下仍能吸引玩家目光的作品首推NAMCO的《北欧女神传说》(ワルキューレの传说)。主人公VALKYRIE是北欧神话中登场的角色，相信玩过ENIX《女神侧身像》的读者已经颇有心得了。特别值得一提的是这个游戏是由FC版移植到街机上的，印象中这样的作品实在不多。移植后游戏类型由RPG转为ACT，凭借SYSTEM Ⅱ基板的强大功能，游戏的画面非常美丽，从而一举夺得了最佳角色赏和GAMEST大赏的第二名。CAPCOM的《出击飞龙》(ストライダー飞龙)也是该年度的经典作品，只要用简单的操作，就可让主角飞龙进行跳跃、回转、攀壁等复杂的动作，而且游戏也颇具难度，最后获得本届GAMEST大赏的最佳演出赏。

▲街机的成功也捧红了主角VALKYRIE，NAMCO依靠画册、模型等周边狠赚一笔。

▲《战区88》与《美国海军》不论画面还是系统都极为相似，就连纱迦都有些分不清。

射击游戏方面，《战区88》靠着难易适中的平衡性与极高的完成度获得射击游戏大赏。相反去年夺魁的《DARIUS》的续编《DARIUS Ⅱ》虽然画面略胜一筹，但由于难度偏高的关系，无法得到所有玩家的青睐，只能屈居第二。

除了上述的几款游戏外，1989年最值得各位注意的是业界首次推出了多边形赛车游戏《WINNING RUN》，再加上NAMCO研发的这款游戏使用了大型筐体，使不少人都已经预感到游戏业即将出现重大变革。

←↑港台地区给了《DARIUS Ⅱ》一个贴切的译名——《怪鱼传说》。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

时下有一个流行的名词，就是“代言人”，各位玩家也一定不会陌生。因为我们正处在一个视觉为先的时代，人们更喜欢用感官去认识这个世界，人们似乎更相信直觉。靓丽、青春、活力更是年轻人追求的主题。与其用高额薪金聘请一位形象代言人替自己做宣传，还不如自己亲手打造一位青春永驻的虚拟偶像。日本游戏厂商NAMCO好像早就领悟到“美女”的妙用，早年一款《山脊赛车》打造了游戏史上一代“RACER QUEEN”——永濑丽子，使得该系列深入人心。可能某一天大家会淡忘了《山脊赛车》每一条赛道的弯道技巧，但是永濑丽子青春可爱的形象却永驻心头，甚至很多非玩家也记住了这位可爱的MM，从而变成NAMCO一种无形资产。随着去年12月20日，PS2版摩托车游戏《MOTO GP2》的推出，NAMCO又将一位“新人”吉乃ひとみ推到的各位玩家面前。为什么多边形这次要专门为大家介绍吉乃ひとみ呢？原因有3点，其一，自从吉乃ひとみ由《MOTO GP2》出道至今短短不到半年时间，频频上镜，现在已全权代表NAMCO，成为其体育游戏形象代言人，曝光率实在太高，难怪NAMCO还特意为这位千金开设了专门的网页，相信今后各位还会经常和她打交道，所以不认识不行。其二，吉乃ひとみ外形和日本当红玉女田中丽奈极为相似，光凭这一点大家也应该注意了吧。其三，为大家介绍几款游戏，扩充一下知识面。

这是《ALPINE RACER3》官方游戏宣传海报，是不是很有CHRISTMAS的味道？

吉乃ひとみ小档案

生日：1983年9月6日
年龄：18岁
身高：162cm
血型：A型
兴趣：观看体育节目、自行车运动和购物。
特长：体育全能、画画和做饺子。

到现在为止吉乃ひとみ共担任了4个游戏的代言人，分别是《MOTO GP2》、《SMASH COURT》、《ALPINE RACER3》以及新近于4月18日推出的《热力职业棒球2002》，全部都是PS2上的体育游戏。别小看吉乃ひとみ，她可不是一个中看不中用的绣花枕头，如果选用秘技或者达到某种条件的话，在《SMASH COURT》玩家还可以让吉乃ひとみ参加比赛噢。

吉乃ひとみ神似田中丽奈，相信大家都会同意吧！

感受赛车百分百

赛车游戏可以说是我最喜爱的游戏类型。虽然随着硬件的不断提升，家用赛车游戏的画面已经完全可以与街机厅中的大型体感赛车游戏相媲美，甚至超过街机，但是那份投入感始终无法同街机相提并论。原因很简单，因为在家中很难实现街机上的操作环境。其实很早多边形就考虑购买一套大名鼎鼎的PS2专用游戏方向盘——GT FORCE，但由于该周边售价较昂贵，本人又没有实际试玩过，所以心中没底，迟迟没有痛下决心。没想到邪魔天使快刀斩乱麻，于4月上旬购入一套GT FORCE，这下多边形可玩了个够。以下就是多边形三个多星期来对GT FORCE的一些玩后体验。希望本文能够对有意了解或购买GT FORCE的玩家有所帮助。

GT FORCE

装备齐全，往前冲！

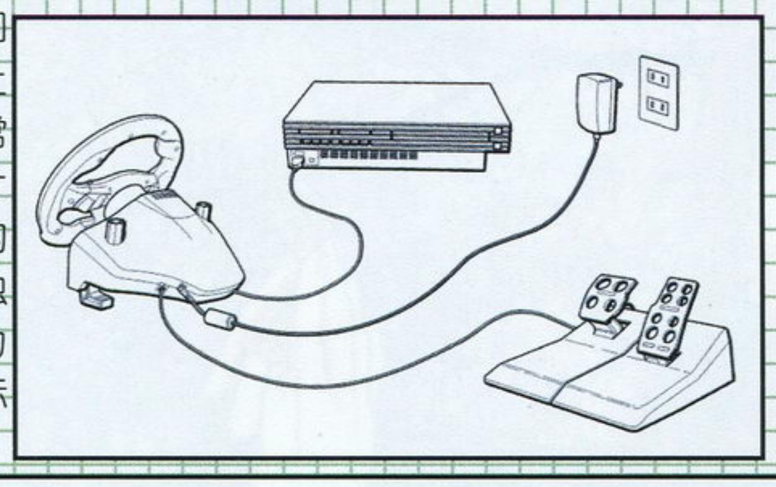
从外观、按键说起

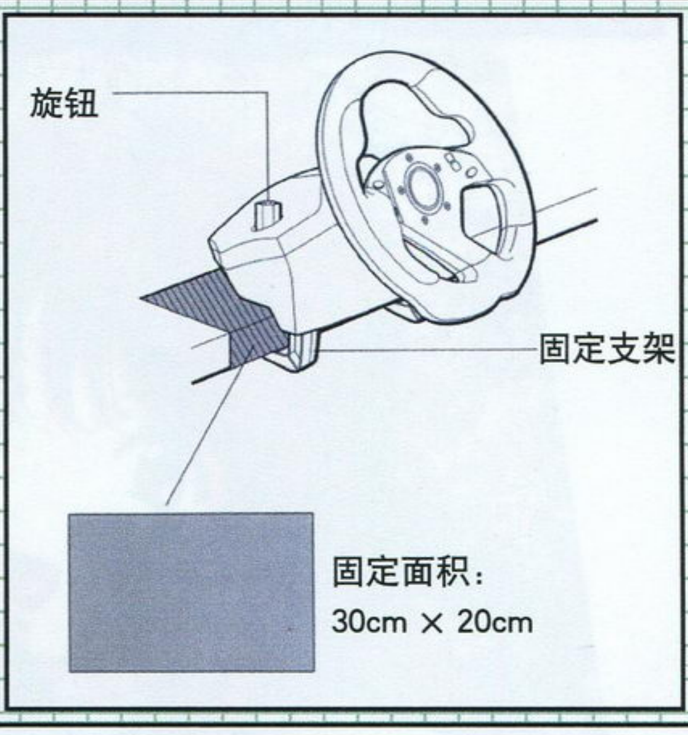
原本以为加上一个踏板后，GT FORCE一套装备会很重，实际上一套GT FORCE相当轻便，拿起来丝毫没有负重的感觉。因为GT FORCE采用与真实赛车相同尺寸的10英寸赛车方向盘，所以会比普及轿车的方向盘小很多。方向盘的构造也同样按照人体工学设计，把握时的手感一流。GT FORCE方向盘上共有6个按键，分别是正面的X、Y、A、B4个按键，这相当于PS2手柄上的△、○、□、X，而方向盘背面还有L、R两个按键，一般对应游戏中的手动换档功能。正因为这样的设计，GT FORCE并没有摇杆换档，这一点比较遗憾。如果算上独立出来的踏板的话，那GT FORCE共有8个按键。总的来说GT FORCE外观设计比较时尚，做工比较精细，流线的外形很符合当今的潮流。

www.plumbook.cn

找个好桌子很重要

买回GT FORCE碰到的第一个问题就是安装。背后两个巨大的塑料螺丝是用来固定的，所以桌子厚度在2～3厘米之间最为适应。不但要考虑桌子的厚度，而且还要考虑桌子的高度。这还不算完，我们还要考虑一个放置踏板的合适位置，如果双脚不能自然舒展踩着踏板，我想谁都不能坐上5分钟。可以说购买GT FORCE前必须先瞅准家里有没有合适的桌子，不然买回来玩得也不舒服，我们总不能将GT FORCE放在大腿上玩吧。GT FORCE采用USB连接方式，即插即用，非常方便。有关GT FORCE与PS2的连接方法请看相关图片便可一目了然，惟一值得注意的一点就是，如果想让你的GT FORCE产生力回馈（FEEDBACK）效果，需要单独提供电源支持，而且那个小变压器所需的电压一般为110V，所以玩家在插变压器时一定要看清楚变压器上标明的电压规格，切记！切记！





让你的赛车游戏升级的利器

一切准备就绪之后，我们就可来感受一下GT FORCE的真正魅力了。测试游戏当然首选PS2最强赛车游戏《GT赛车3 A- 规格》，Logicool推出GT FORCE也正是为了对应这款游戏。打开PS2电源后，主机会自动提示找到GT FORCE，方向盘会自动左右摇摆一次表示已经接通，看到这个情景感觉好极了。在游戏的OPTION中，玩家可以调节GT FORCE力回馈级别、操控方式等设置。力回馈技术是由Immersion公司专利的I-Force 2.0，利用独特的线传动技术表达各种震动方式。使用GT FORCE最初、也是最多的体会就是力回馈带来的真实驾驶感觉和那种前所未有的投入感觉。根据路面情况，车体状况以及行驶角度等不同情况，把握方向盘行驶时的震动感会截然不同，这些都由GT FORCE通过手臂传递到我们的大脑，从而真切感受驾驶时一切细微变化。在平坦的柏油路面上这种震动感觉可能不会太明显，但是进入沙石等特殊路面后，震动效果就截然不同。当轮胎与路面产生一定角度时，会产生一定的扭力，根据赛车行驶速度和入弯角度的不同，扭力大小也会不同，这些效果都直接反映到GT FORCE上，特别是在拉力赛中，我们经常需要用力控制方向盘，保持赛车正确的行驶路线，这种感受与街机上的赛车游戏非常相似，玩赛车游戏不就是需要这种感觉吗？由于利用方向盘进行控制，玩家可以对赛车入弯角度、行驶路线做出更加精确的控制，玩家甚至可以让车辆保持一种特定的角度划过弯道，这些都是用手柄很难做到的。

GT FORCE的踏板负责赛车的油门和刹车。虽然踏板很轻，但是和地面接触得非常平稳，只要你不是个赛车游戏的门外汉或者是过于激动的人，一般踏板是不会滑动的。该踏板也可分为多个力量级别，油门踩得深或浅都会改变赛车行驶速度，这点刹车也完全相同，虽然手柄同样有这个功能，但是踏板更容易掌握和控制，这些都可以大大提高比赛的成绩。因为有了踏板，平时用手柄玩赛车时那闲置在一旁的双脚终于派上了用场。这样一来，玩赛车游戏成了手、脑、脚并用的全身运动，不投入才怪呢。

GT FORCE另外的优点

《GT赛车3 A- 规格》本身就是一款极其优秀的赛车游戏，但多边形怀疑除了观看华丽的画面之外，有多少人能够真正深入地去玩，去体会这款游戏。游戏本身内容很庞大，许多赛道都有一定难度，这导致很多玩家失败后都会有挫折感，不想再去尝试，这样隐藏赛车，赛道都无法出现。如果配上一套GT FORCE，不但使得驾驶乐趣倍增，而且比赛成绩会有明显的提高。以前多边形用手柄玩《GT赛车3 A- 规格》每次不到1小时，用了GT FORCE后单位游戏时间明显增长一倍以上，而且有一种常玩常新的感觉，更使得GT FORCE物超所值。自从有了GT FORCE，我对《GT赛车3 A- 规格》又有了全新的认识，它不愧是日刊评定的39分白金大作。现在几乎所有《GT赛车3 A- 规格》以后推出的PS2赛车游戏都对应GT FORCE。今后如《山脊赛车VI》、《AUTO MODELLISTA》以及SEGA今年重头街机游戏《头文字D ARCADE STAGE》这些优秀的赛车游戏都会在PS2上推出，GT FORCE不怕英雄无用武之地。其实只要装配上GT FORCE一些“很烂”的赛车游戏都会散发出一定的余热。

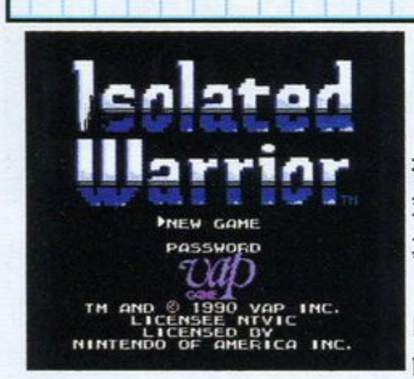
如果说到GT FORCE的缺点的话，那就是回中效果不明显。另外它很可能导致你以后再也不想用手柄玩任何赛车游戏了。

天驹二代样图

有关资料

GT FORCE是台湾Logitech（罗技）电子替日本SONY制造的产品，本身其实就是市面上早已发售的力回馈天驹二代方向盘（Wingman Formula Force GP），只不过GT FORCE的握把为蓝色，而力回馈天驹二代为红色。在售价上，由于GT FORCE为进口货，而力回馈天驹算是国产货，所以价差约为100元（力回馈天驹二代约为750元），两者对应《GT赛车3 A- 规格》的效果完全相同，玩家可以自行选择。

首批PS2专用GT FORCE上印着的是Gran Turismo字样，后来出品的GT FORCE字样则变成简单的“GT FORCE”，两者功能完全一样。



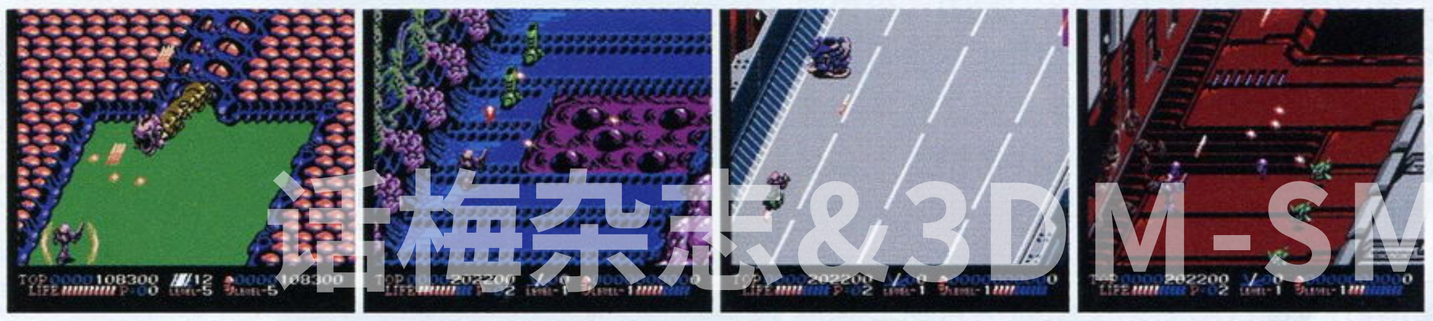
怀旧长廊

美版名：Isolated Warrior
日版名：MAX Warrior（惑星戒严令）
中文名：孤独战士

不败的战士！**孤独战士**！！

也许……国内能玩到这个游戏的人并不多，也许……这个号称“《魂斗罗》6代”的射击游戏永远都盖不过魂斗罗的锋芒，不过当时还是有很多人折服于这游戏下。以1990年的游戏制作实力来说，《孤独战士》算是一款很不错的射击游戏。游戏是俯视45度角强制卷轴游戏，游戏中所有的BGM都不错，有股欧美重金属摇滚乐的味道，和《超级玛利》、《影子传说》等早期FC游戏的电子化音乐比，《孤独战士》的配乐算是丰富了许多，像架子鼓，电吉他等模拟音效均可细心听出，有点接近MD《怒之铁拳》的味道吧。

《孤独战士》剧情上是说地球被外星人攻占，而孤独的战士马克斯单枪匹马、义无返顾地反击外星人的故事。游戏中无不影射出孤独、自由、胆识、正义……马克斯一共要历经6个游戏场景，分别为废墟、河堤、森林、公路、基地、飞船。假如玩家有幸能坚持到2周目的话，将能发现隐藏的第7关——总部。本身作为一款“3D感极强”的游戏就已经很难得了，而游戏中速度感极强的第2关河堤、第4关公路更是将FC的机能完全展现出来。幸好在GBA上“POCKET NEC”能够完美模拟当年许多FC的名作，有条件的玩家可以自己试着利用烧录卡在GBA上玩玩《孤独战士》这款游戏，重拾当年征战的感觉。



海梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.ch

文：D·S

DC	SEGA	S·AVG	1人
GD-ROM	2002年3月21日发售		9格
	对应振动包、VGA		

樱大战4 剧情攻略

VOL.2 完全保存版

第二幕　来自巴黎的情意

烛台的意义

经过了这一次的光武二式暴走的事件，大神回到指挥员室，发现米田和加山正讨论这个问题。虽然大神率领花组队员确实击败了巨型魔操机兵西米卡，然而在战斗现场却未能发现其残骸，只剩下一个西米卡的能面（从事日本能乐剧表演的演员所戴的面具），这似乎跟它是如何出现或消失的金色蒸气有些关系。从加山的口中也得知在这个能面上采样到了那种金粉，而且金粉内还残留着妖力的反应，相信这就是令蒸气机械暴走的原因。从月组的调查结果可以了解到金色的蒸气除了可以使蒸气机械暴走，还有令灵力变成零的特性。大神他们在这一次的战斗当中，光武二式突然不受控制就是这个原因，花组当中灵力相对较低的红兰也因此不能阻止光武二式的暴走。目前要使光武二式不受金色蒸气影响，相信只有不让金粉渗入到蒸气机关内了，眼下暂行的办法便只能使用过滤器等部件。既然如此，米田便命令大神和加山继续从能面和金粉两个方面去调查这件事。

离开指挥员室，加山告诫大神为了不让给花组队员的排练剧目带来情绪上的负担，在事件还没有彻底调查清楚之前不适合将这些告诉她们，大神也表示点头同意。加山很清楚这次事件与能面的很多牵连，便将早已准备好的能乐剧演出的门票交给大神，以便让大神在调查这次神秘事件的同时也能与花组队员去放松一下。

接过能乐剧演出的门票之后，大神便趁着这段空闲时间去看一下花组队员们排练的情况。在舞台上，饰演冉阿让的玛利亚正与饰演米里哀主教的织姬排练到馈赠银烛台的那一幕，而这正是原作故事中使冉阿让从此洗心革面的重要剧情组成部分。

织姬："好吧，冉阿让。请把这个银烛台也带去。"

玛利亚："为什么，米里哀主教？是我偷了教会的银货的！还让你受了伤！为什么你又说要给我银烛台呢？"

织姬："冉阿让，我相信你的未来会是光明磊落的。我原谅你，你以前所做过的罪行，在此一笔勾销。这样不好吗？冉阿让，宽恕别人的罪行……为了

www.plumbooks.cn

别人而生存着吧。这也正是我所求，为了这个信念，我可以在所不惜。”

玛利亚：“米里哀主教……谢谢……”

神崎堇：“冉阿让接受了米里哀主教的救济，改过自新……不错的场面啊。不过，虽是说指点迷津，但也用了物质来引导呀。”

桐岛完奈：“嗯，确实如此。不过比起单用说教，这样才会比较有效果吧。而且银烛台的真正价值在于每次看见烛台都会想起主教吧。”

神崎堇：“如果是中尉，又会怎样做呢？虽然是让人改过自新，但也要以给予物质的方式吗？”

大神：“我还是会想到给予物质的。只要这样能够达到让人改过自新的目的，那就没什么关系。”

神崎堇：“说起来，的确是这样的呢。如果人那光明的一生是可以买到的话，那么这一柄银烛台，还算是很便宜的了。嗯，不过毕竟是接受了物质，所以说到改过自新，还是会觉得有些羞耻……”

桐岛完奈：“那是因为你是有钱人呀。你可以试着站在冉阿让的立场上进行考虑。冉阿让甚至贫穷到连面包这样的食物都难以得到。如果收到那种高价的东西，对他一定有很大的影响。”

雷尼：“人的情义……是建立在物质基础之上的。银烛台就是米里哀主教情义的物质化。冉阿让所收到的并不是银烛台，而是米里哀主教的情义。我明白了……因为我也从爱丽丝那里收到花冠。”

艾莉丝：“嗯，爱丽丝可是因为认为雷尼是很重要的人才做的花冠哟。”

大神：“原来是这样……那柄烛台，与其说是物质，不如称之为主教的情义。接受了主教的情义的冉阿让由此而得知宽恕别人的重要性……”

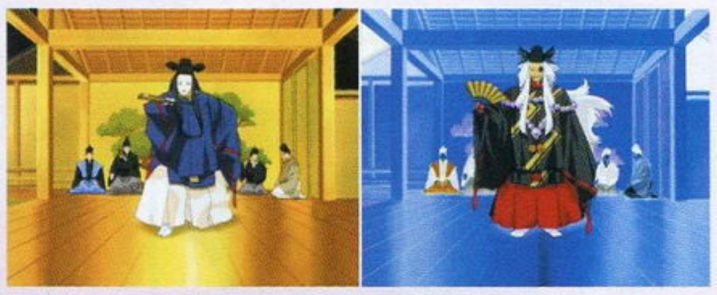
对于赠送银烛台使冉阿让产生悔改之意的这一段，每个花组队员均抱着不同的意见，不过大家却都认同银烛台是把米里哀主教将自己的心意凭借着有形的物件表达出来，让善意的教诲和真诚的心意永远都伴随在冉阿让的身边。看到这里，大神也不禁想到了自己作为花组队长的责任，究竟如何将自己的心意准确地传达给每一个花组的队员呢？也许以前一直都在寻找最佳的途径，但却只能称得上是一种探索，应该还有更好的方法才对。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
支配人室	被米田问到制止光武暴走的方法	任何选项	——
舞台	被堇问到使别人悔改的事情	我会给予物质（物をあたえると思よ）	堇↑

能乐剧与面谱

排练完毕，大神带领花组队员一起去观赏能乐剧的表演。在花组当中，原来有很多队员从来也没有接触过能乐剧的，就连出生在日本仙台的樱也是第一次看，所以显得特别紧张。这次观赏的能乐剧节目是“高砂”。这是一套结婚仪式时所用，为祈求夫妇双方能够永远相爱的舞蹈。对于大神选择了“高砂”，跟大神感情最好的她自然害羞地问到为何会选择该剧目，看来她也对结婚的话题非常感兴趣。其实大神纯粹是为了舞台演出作参考，为了排练出令自己满意的舞台剧把握演员的心理活动，可没有料到与各队员谈到结婚的事情后，她们无不误会了大神的本意，一厢情愿地认为这是大神求婚的表示，所以跟大神感情最好的她有如此反映也是很正常的事。大神现在已经是骑虎难下了，但也只好将错就错，反正现在澄清事实无疑于“找死”，就让时间去冲淡一切吧，可是大神怎么也没想到加山这个“超级牛皮糖”竟然找来的是“高砂”演出的门票，这不是把自己往火坑里推嘛，够狠啊！

能乐剧的表演快要开始了，室内的光线逐渐暗淡下来，除了舞台上的设施在灯光的照耀下非常显眼之外，客席已经被黑暗所笼罩。花组当中的艾莉丝的心情也渐渐由兴奋变成恐惧，而且更有一种不安的感觉，在一旁爱搞恶作剧的织姬还不时用阴阳怪气的声音来吓唬艾莉丝。在大神的开导之下，终于使艾莉丝的心情平静下来，此时能乐剧也终于开始了。正当带着面具的能乐师表演着幽玄诡异的舞蹈时，大神恍惚之间发现台上还有一个穿着能乐师服饰的人影，虽然同样都是身着能乐演出服，但是跟台上正表演着的能乐师则截然不同，一种极度压抑的气氛感染着大神所有的感官，而一直坐在大神旁边的艾莉丝似乎也看到了相同的幻象。



能乐剧表演结束之后，玛利亚提议大家一同前去欣赏能乐面谱，而艾莉丝则希望尽早回到帝剧，不过经大神的说服，还是同意跟大家一起前往。在陈列着各类能乐面谱的房间内，大神顺手拿起了一个能面，经博学多才的玛利亚的解释后得知，“能”原来专指神的舞蹈，而现在则通过由人演绎出来的神的舞蹈去镇定游离在人世间的神灵。对于能乐师可将人界和神界连通的特殊作用，使大神再次想起那个可疑的人影以及上次战斗中魔操机兵西卡米消失后所留下来的能面，而玛利亚也认同能面和金色蒸气之间必定有着某种神秘的联系。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
能乐堂前	对于选择观看“高砂”的理由	对结婚感兴趣（结婚に趣味があってね）	帝都恋人↑↑
能乐堂	艾莉丝害怕鬼怪出现	不会出现鬼怪的（オバケなんて出ないよ）	艾莉丝↑↑
能乐堂	大神烦恼的事	任何一个选项	——

巴黎的恋人

回到帝剧，玛利亚提议晚饭之后再继续排练。在大家纷纷离开之后，高村椿突然跑来告诉大神有客人在食堂等候。对大神来说，有客人特意前来拜访实在是一件稀有的事情。（D·S：是啊，其中的原因就不用解释了吧V-V）大神问椿那位客人究竟是谁，她却偷偷地微笑着告诉大神这是秘密。没有办法，还是自己亲自去接待吧。

来到食堂，发现这里空无一人。真是奇怪，究竟是什么样的客人，连见面还如此神秘呢？正当大神胡乱猜想的时候，一个熟悉的声音突然从背后传来。怎么？原来是她！神秘的客人原来就是巴黎华击团的副队长，也就是与大神在巴黎期间一起共患难，迎来和平并向他作出爱的表白的女孩。人的一生当中，真正可以称得上见面的机会并不多，很多时候不是缺乏激情，就是已经淡忘了对方。而今天，不论对大神还是对她来说都可以称为“真正的见面”。半年的时间只是人生短暂的瞬间，可是当酝酿了半年的感情在这一瞬间迸发出来的时候，才发现彼此的心灵是如此需要得到安慰。自从大神离开巴黎，她便日夜想念着大神，有时甚至茶饭不思，在寒夜里打开窗户回忆着与他在一起的日子对她来说也是一件幸福的事。其实就算她不说什么，大神也能从她的表情当中解读到她对自己的思念，而自己又何尝不是这样呢？尽管帝都·花组中的恋人对自己也非常好，可是总觉得自己的心有一半已经留在了巴黎，大神不想做一个花心的男人，可是巴黎的她对自己爱得那么直接，一丝一毫的回避看来不过是自

&3DM-SM
www.plumbook.cn

欺欺人的虚伪谎言罢了。在确认自己的真爱之前，也许能够做到的仅仅是维系这份难得的感情，虽然会觉得对她不公平，对自己还太任性，可是在没有找到比真正的男子汉还差了些什么之前，大神也不知道答案究竟是什么。当她问起大神是否还记得两人之间的承诺时，大神最终还是选择了自己从心底也觉得有些水分的回答。不是不希望坚强面对，而是不愿意看到她难过的神情。“即使坦白心胸，应该也不是这一刻。”这是大神在回应她的问题时心中默默念叨的一句话。

正当两人交谈的时候，晚饭的时间也到了，花组队员们都赶到食堂共进晚餐。可是她们都没有想到巴黎华击团的副队长会突然出现在帝都，作为大神的帝都恋人，她觉得多少有些古怪在里面。迫于礼节，先不找大神谈话，还是听听再说。晚饭间，虽然不可避免地还是上演了恋人的吃醋事件，但这让大神更加确定要早些表白自己的心意，不仅是对她，更是对自己的感情负责。谈话即将结束的时候，巴黎华击团的副队长突然表示自己除了是同大神见面之外，原来也受巴黎华击团总司令古兰·玛和迫水大使的委托，将信件交给米田司令。

经由大神带路来到米田所在的指挥员室，她便将信件转交给了米田。原来这次帝都所发生的突发事件，就连远在巴黎的迫水大使也已经知道了，而且更认为这次事件应该跟银座的土地有着密切的关系。既然被称为“铁壁的迫水”的他有这样的看法，米田也相信从埋藏在日本桥地下的《银座文书》应该能找到这次事件的线索。说到日本桥地下，也就是太正十二年出现的敌人黑之巢会的根据地，而被控制的主谋天海也是在那里被打倒的。谈到《银座文书》的内容，其中记载了银座的兴建发展史，如果仅仅调查蒸气机械经常在银座地区暴走的表面现象不太明智的话，那么调查银座发展史说不定能找到有价值的线索，为解决这次事件多少提供一些帮助。

谈论过对暴走事件的看法，也应该是时候让远渡而来的她好好休息一下了，由于帝剧内并未设置客房，所以她只好到枫的房间里暂住。而在指挥员室外，大神意外地撞见了前来偷听的花组队员，这其中当然包括好奇心旺盛的樱、堇和完奈，看到大神感觉比较尴尬的她们自然找个借口一阵风似地跑开了……

注：剧情根据第一幕所选择的巴黎华击团副队长，来决定在食堂同大神见面的人选。在没有做选择的情况下，前来探望大神的巴黎·花组队员会强制设定为艾莉嘉。

艾莉嘉来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
食堂	还记得把艾莉嘉当作恋人的承诺吗	当然没忘记了 （もちろん、忘れてないさ）	艾莉嘉↑↑
食堂	对与艾莉嘉在同一屋檐下的解释	曾有一次在我的房间中…… （一度だけ、俺の部屋に……）	艾莉嘉↑

古妮西露来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
食堂	关于作巴露米娜家夫婿的承诺	当然是考虑过了 （もちろん、考えているよ）	古妮西露↑↑
食堂	古妮西露提出决斗的要求	古妮西露，住手吧 （グリシーヌ、やめるんだ！）	——
		两个人都要加油 （二人とも、がんばれよ！）	古妮西露↑玛利亚↓

※如果帝都恋人是玛利亚的情况下，选择第二个选项时则樱的好感度下降。

哥古妮戈来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
食堂	哥古妮戈希望到大神的房间看一看	带她到房间去 （部屋に连れていく）	哥古妮戈↑↑
食堂	哥古妮戈认为自己是大神的妻子	就是这样 （そういうことなんだ！）	哥古妮戈↑↑

罗比莉雅来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
食堂	罗比莉雅要取回大神偷去的心	没理由还给你 （返すわけにはいかなんだ）	罗比莉雅↑↑
食堂	罗比莉雅带大神回巴黎	我不能去巴黎 （巴里には行かないよ）	帝都恋人↑
		不回答	罗比莉雅↑↑

花火来到帝都

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
食堂	花火希望能跟大神共渡未来	我的未来是花火的 （俺の未来は花火くんのものだよ）	花火↑↑
食堂	花火介绍双亲给大神认识	身为花火的恋人 （花火くんの恋人として……）	花火↑↑帝都恋人↓↓
		不回答	——

没有选择巴黎花组副队长的情况下

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
食堂	问及艾莉嘉来帝都的原因	巴黎发生了什么事情吗 （巴里で事件でも起きたのかい？）	艾莉嘉↑

远方的同伴

看看窗外已经夜深了，大神回想今天去看能乐剧和巴黎华击团副队长的到来，的确是发生了很多事情。此时，从门外传来了敲门声，原来前来找大神的是在事务局工作并身兼风组队员身份的藤井霞。她告诉大神收到了巴黎华击团总司令古兰·玛的通信，并希望他马上前去地下的作战指令室接受通信。来到作战指令室，在接通了信号之后大神终于在屏幕上看到了尊敬的古兰·玛，从她那里得知原来红兰凭借搜索帝都铁塔收到的电波信号，终于成功地解决了帝都范围内通讯恶劣的问题。对于帝都银座所发生的事件，在巴黎的古兰·玛也非常在意，通过迫水大使所作的解释，了解到银座自身其实是一个巨大的封印，目的是用来镇压一位男人的怨灵。古兰·玛和大神虽然身隔万里，不过仍然对他和帝都发生的事件非常关心，并向大神表示如果有什么不测的事情发生，随时都可以发出指令。只要听到大神的出击命令，巴黎华击团不论身在何方都仍然会前来支援的。跟古兰·玛谈了一会儿，美露和丝竟然也出现在屏幕上，知道巴黎华击团副队长去帝都的丝，似乎也很希望亲自到帝都去看看，不过因为有工作缠身而不能远行，但在通信完全恢复的情况下随时都可以和大神交谈，这总算也是一种安慰吧。

眼下大神虽然已经知道了银座是一个用来镇压怨灵所建造的封印都市，不过一天没有取得银座文书，一天也不能对这次蒸气机械暴走事件的原因过早下结论，现在只好等待加山取得银座文书的好消息了。转眼间又到了剧场内夜间巡逻的时间了，大神打算利用这段时间好好整理一下思绪，并看望一下从巴黎远道而来的她。

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
作战指令室	跟古兰·玛谈话	任何选项	——
作战指令室	对巴黎花组随时能够前来协助的看法	任何选项	——
作战指令室	丝也希望到帝都看看	任何选项	——

自由行动时间

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
樱的房间	一起去看樱花吧	的确日本较好 （确かに日本らしくていいね）	樱↑
※樱的好感度在高位（前3位）时，选择第2个选项会大增好感度；相反则大减。			
堇的房间	要跟XX作个了断	让我参加好吗 （俺も参加していいかい？）	堇↑↑
玛利亚的房间	担心堇、织姬她们惹事	告诉两人注意点 （二人に注意しておくよ）	玛利亚↑
※玛利亚的好感度在高位时，选择第3个选项会大增好感度；相反则不变。			
艾莉丝的房间	艾莉丝希望到巴黎	大家一起搬到巴黎住 （みんなで巴里に引っ越そうか）	艾莉丝↑↑
红兰的房间	给巴黎花组成员的礼物	不回答	——
※红兰的好感度在高位时，选择任何选项都会增加好感度（选第3个选项时大增）；相反则下降。			
完奈的房间	教授什么给巴黎花组成员	任何选项	完奈↑
※包含隐藏好感度上升。选择第1个选项导致艾莉嘉和哥古妮戈好感度上升；选择第2个选项艾莉嘉、古妮西露、罗比莉雅好感度上升；选择第3个选项花火好感度上升。			
织姬的房间	在镜子前审视自己的样子	在限定时间经过一半之前选择“很高兴” （うれしいんだからしかたないよ！）	织姬↑巴黎恋人↑↑
		不回答	织姬↑↑

古梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

雷尼的房间	对副队长离开巴黎感到不妥	因为有 TEAM WORK 所以没问题 （チームワークがめるから大丈夫）	雷尼↑
接应室	艾莉嘉希望帮助有困难的人	我也来帮忙 （俺も人助けを手传うよ）	艾莉嘉↑
	古妮西露感到寂寞	不是有我在吗 （俺がいるじゃないか）	古妮西露↑
	哥古妮戈希望在帝都游玩	去游乐场怎么样 （游园地はどうだい？）	哥古妮戈↑
		我喜欢去的地方 （俺の好きなところでよければ）	哥古妮戈↑
	与罗比莉雅一起在深夜外出	过一会儿的话…… （ちょっとだけなら……）	罗比莉雅↑
	花火对帝都感到十分怀念	这就是帝都的美好之处 （それが帝都のいいところだよ）	花火↑
		因为花火是日本人 （花火くんが日本人だかまだよ）	花火↑

※在自由行动时间中，帝都恋人会在露台出现，而不是房间中；在接应室出现的女孩则为巴黎恋人。

恋人的选择

当大神完成今天的巡逻后，便准备回自己的房间休息。可是他万万也没有想到，跟自己感情最好的帝都恋人竟然等候在房间内许久了，看到大神到来，她很害羞地低下了头。看到此情此景，大神似乎已经预感到要发生危机了，接着从她嘴里讲出的每一句话都是关于其对结婚的意见与看法，平实而感人的言语直刺大神的心窝，本来这些话应该一字不差甜蜜地封存在大神的脑海中，可这是她误会了大神的本意，以为当初大神和她谈论结婚的话题便是大神求婚的告白，此次才特意前来回应大神的承诺。今天从见到巴黎华击团副队长的那一刻起，大神便已经预料到必须尽快对自己的感情归属作一个明确的了断，今晚从她那里得到的讯息更坚定了自己的想法。可是就在此时，突然有人敲门，从声音上可以判断出是巴黎华击团的副队长。啊，MY GOD！大神好像被电击一般浑身麻痹起来，就算是已经要下决心了，老天也不至于要自己这么快作出决断吧！看到大神有些紧张，身为帝都恋人的她也显得有点不知所措，眼下看来只能藏匿在大神的衣柜当中，大神建议她最好等到巴黎华击团副队长走后再出来。

当大神将房门打开，早已等待得有点不耐烦的她似乎已经察觉到刚才房间内有人同大神谈话。在万般无奈的情况下，大神只好违心地说了谎。第一次来到大神的房间内的她对什么都有点好奇，可是当注视到大神迷离的眼神时，她显露出一个甜美的微笑。完了，难道又是爱的告白！从小生活在巴黎的她当然不会回避自己对感情的渴望，特别是与自己真正经历过风雨的恋人。她的告白简短而缠绵，温柔中带着丝丝忠贞不渝的勇敢，这让大神内心深处大男子主义包裹下的虚伪根本无所遁形，当“让我们两人一起生活下去”这句话传到大神的耳朵中时，刚才的谎言和话到嘴边的辩解都显得那么苍白无力。“好了，告诉她自己真心所爱的人吧。”大神平静地打定了主意，顿时感到轻松了不少……

当她离开之后，一直躲在衣柜中的帝都恋人早已将刚才两人的对话听得一清二楚，直视大神的双眼，似乎不必说明什么她已经得到最诚恳的答案……

D·S小注：如果玩家在发展这一段剧情时还没有确定自己的选择，可以参看下面的表格。但要是男子汉的话可不应该说谎啊！

※根据不同的选项，帝都恋人会出现信任和妒忌两种情况，而对话的内容也会完全不同。

艾莉嘉为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
听到柜中有声音	是猫吧（ネコだよ！）	帝都恋人↑
两个人一起去寻找居所	我们一起去寻找吧（ああ、二人で一绪に探そう）	艾莉嘉↑↑

※选择第1或第3个选项的情况下，帝都恋人产生妒忌。

古妮西露为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
听到柜中有声音	输入中等或中上力度	帝都恋人↑
两人患难与共	明白了（わかつた、一绪に步もう）	古妮西露↑↑

※选择第1个选项或不回答的情况下，帝都恋人产生妒忌。

哥古妮戈为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
听到柜中有声音	是地震吧（地震…かな？）	——
成为大神的亲人	当然了（ああ、もちろんだよ）	哥古妮戈↑↑

※选择第1或第3个选项的情况下，帝都恋人产生妒忌。

罗比莉雅为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增加 / 效果
听到柜中有声音	不回答	罗比莉雅↑
两人成为好搭档	明白了（わかつた…いいたろう）	罗比莉雅↑↑

※选择第1个、第3个选项或不回答的情况下，帝都恋人产生妒忌。

花火为巴黎恋人的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
听到柜中有声音	在限定时间经过一半之前选择“受了伤”（ゲガをしていて…）	花火↑
是否曾担心过花火	不回答	花火↑
	总是很担心（ああ、いつも心配していたよ）	花火↑↑

※选择第1个选项的情况下，帝都恋人产生妒忌。

樱产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
刚才的那番话是真的吗	樱对我更重要（俺はさくらくんの方が大切だよ）	樱↑

堇产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
可否作一下解释	堇对我更重要（俺はすみれくんの方が大切だよ）	堇↑

玛利亚产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
队长……刚才的那番话	玛利亚对我更重要（俺はマリアの方が大切だよ）	玛利亚↑

艾莉丝产生妒忌情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
大神哥哥，请说明此事	艾莉丝对我更重要（俺はアイリスの方が大切だよ）	艾莉丝↑

红兰产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
谈了很多事情呢	红兰对我更重要（俺は红兰の方が大切だよ）	红兰↑

完奈产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
队长……对不起	完奈对我更重要（俺はカンナくんの方が大切だよ）	完奈↑

织姬产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
这是怎么一回事	织姬对我更重要（俺は织姬の方が大切だよ）	织姬↑

雷尼产生妒忌的情况下

谈话内容	最佳对答	好感度增减 / 效果
那么我先走了	雷尼对我更重要（俺はレニの方が大切だよ）	雷尼↑

※如果没有发生帝都恋人的妒忌事件，则好感度无条件上升。

三笠战舰暴走

午夜时分，已经作为能源供给装置的三笠正被神秘的声音所召唤，这种迹象似乎预示着将会有大事件发生，而那个召唤三笠的人身穿的不就是能乐师的服装吗？

翌日，花组队员一如既往地继续排练舞台剧《悲惨世界》。首先由樱、完奈和艾莉丝演绎德纳第夫妇虐待寄养在酒店的珂赛特的那一幕，接着便由堇和玛利亚表演芳汀对冉阿让讲出为孩子而不辞劳苦拼命工作的那一段舞台戏。对于出生在神崎财团这个富有世家的堇而言，由于父亲和母亲不停地为了工作而忽视了自己，所以堇从很小的时候便失去了父母的关爱。然而现在她所释演的芳汀却恰恰认为金钱能够给女儿带来幸福，对于这一点饱受其害的堇当然不能接受了，正由于这种心理上的变化导致堇在表演这一幕的时候出现了罕有的脱戏。看到大神前来观看排练，堇希望身担综合演出一职的大神能够允许她修改部分台词，在这方面花组的队员们对于如何诠释双亲的爱均抱着不同的意见。

就在练习的过程中，集合的紧急警报突然响起，火速赶往作战指令室，才发现在大帝国剧场前出现了大量的魔操机兵，似乎敌人的目标就是摧毁这个剧场。经过米田司令的一番说明，得知除了剧场外聚集了数量众多的魔操机兵外，当中的首领还不停地喷射出金色的蒸气，情况十分危急。就在大神准备下

达出击命令的时候，从作战指令室外传来了剧烈的震动，原来深埋在地下的大型空中战舰三笠也出现了暴走的现象，而且更从其蒸气机关用吸气口排出了大量金色的蒸气。由于三笠为帝都的各处蒸气机械设施提供蒸气能源，所以金色蒸气的蔓延速度便非常惊人，从大屏幕上的显示来看，蒸气机械暴走的事件正接二连三地在帝都各处扩散开来。

一方面帝剧外出现进行破坏的魔操机兵，另一方面还要阻止三笠的暴走，花组正面临左右为难的局面。在大神正在想办法解决之际，米田司令决定亲自前去阻止三笠的暴走，再怎样说三笠也是米田亲自负责设计建造的，所以这次的暴走事件希望由自己来解决。当然只有米田一个人前往三笠机关室等同于自杀，因此玛利亚便提议把花组分为两队，由红兰、艾莉丝、织姬和雷尼担当米田的护卫，而剩下来的大神、樱、堇、完奈和自己则负责迎击剧场外的魔操机兵。然而这样分组的话，地面上的战斗力将出现不均衡的现象，未必能够应付强大的魔操机兵和敌方首领。就在众人都感到有点伤脑筋的时候，从巴黎传来了令人兴奋的消息，原来古兰·玛早已将巴黎华击团副队长的光武F2以及应付金色蒸气用的过滤器秘密运送到帝都，这样一来我方便不会处于劣势，帝国华击团·花组和巴黎华击团副队长终于可以在大神的指挥下进行作战了！

位置	谈话内容	最佳对答	好感度增减／效果
舞台	堇希望能改编台词	明白了 （れかつた、まかせるよ）	堇↑
		XX有什么看法 （XXはどう思う）	巴黎恋人↑
作战指令室	米田司令前去阻止三笠暴走	任何选项	——
作战指令室	出击命令	帝国华击团·花组出击 （帝国华击团·花组、出击せよ！）	全员↑
		三笠交给司令了 （米田司令、ミカサはまかせます！）	全员↑
		XX准备好了吗 （XX、准备はいいか！）	巴黎恋人↑

※XX为巴黎恋人的名字。

战斗部分（上）

在银座的街道上，飞驰而来的巨大魔操机兵白式（ハクシキ）已经来到帝剧前，虽然设置了能防御物理攻击和灵力侵入的帝剧防御壁，但在敌人白式面前简直不堪一击，它的威力比起花组以前面对的强敌有过之而无不及。就在白式准备向无防备的帝剧发动最后的攻击时，大神的光武二式及时出现，飞起一脚阻止了正在聚集能量进行攻击的白式。经过枫的详细分析之后，终于明白敌人首领是凭借着银座中心区4个方位所设置的结界而得以增强接近5倍的力量，所以只要能够把所有的结界破坏，敌人首领的力量便会回落到普通的水平上，既然了解了首领的弱点，那么作战便马上展开。

在这场战斗中，得到结界之力的首领白式的攻击力虽然不算太强，但是防御力之高即使是必杀技也只能对它损伤甚微，因此有必要先行破坏4个金结界。最有效的方法便是由拥有长距离必杀技的樱和玛利亚分别应付街道左右两边的金结界。接着便是版图上方的结界，由于该处设置有3个直线射程攻击的炮台并且威力不弱，可是由于位置相对集中，所以由堇使用必杀技便可以轻松对付，当然还可以派巴黎华击团副队长负责掩护。

米田的决意

当大神率领花组的地上部队消灭第一个金结界的时候，收到米田的通信知道他已开始前往三笠的机关室。到了消灭第二个结界的时候，从红兰那里得知米田因蒸气泄露而被困在机关室，而且室内的温度已经超过了一般水平，没有光武保护的米田随时有生命危险。此时，终于收到从米田那里传来的信号，虽然他暂时平安无事，不过再这样下去的话性命可能不保。米田对于大神和众花组队员要求他离开机关部一事始终抱着坚持反对的态度，并坚定地回答道："这个我不能做到了。如果我离开的话，那么由谁去阻止三笠的暴走呢？难道你们忘了自己的任务了吗！三笠继续暴走下去的话，不仅你们，就连整个帝都也会被消灭的！我即使如何危险也无所谓……只要你们……以及帝都没事的话便足够了！对我来说，你们能继续生存下去才是最重要的事情！"

对于花组队员们来说，米田司令同样也是最重要的人，由于他们的父母不在自己的身边或早已过世，米田一直以来都是花组队员最可信赖的亲人。米田对花组队员的照顾是大神所不能代替的，那是像亲生父亲一样的关怀与慈爱。正是因为米田做出的榜样，才使得帝国华击团无论在生活中或战斗中始终都团结得像一家人一样。这一点米田当然也知道，而且更疼爱大家如同己出，试问亲人保护子女还需要什么理由吗？抱着必死决心阻止三笠暴走的米田，最终还是被大家那份希望亲人回来团聚的期盼所感动，使他更加明确生存下去的真正意义，如果说大神是促进花组团结的根基的话，米田便是培育花组成长的土壤，虽然平时显得默默无闻，但是那种无形的教诲就像一位严厉的父亲在叱责自己的子女，这对于花组的每一个人都不能不算是一种鞭策。现在是大家回报米田司令的时候了，给他一份生存下去勇气，无疑也为自己在战斗中获胜平添了一份坚强的信念，这种心灵的交流正是花组取得最终胜利的神奇力量。

成功说服米田，剩下的就是阻止金色蒸气继续蔓延，最佳的方法当然就是消灭眼前喷出金色蒸气的元凶——巨大魔操机兵白式了。

由于大神和完奈对敌单体的攻击力较高，可以负责对付白式。建议接近白式之后，向完奈使用保护指令，这样一来即使白式使用必杀技，也不可能对大神号和完奈号造成伤害。版图下方的金结界可以交给任何一个队员处理，不去破坏的话以现有的战斗力也足以将白式的HP在一回合之内减至一半以下，这样便自动完成了上半部分的战斗。

谈话出现条件	最佳对答	好感度增减／效果
战斗开始	把结界破坏就可以了 （结界を坏せばいいんだな）	玛利亚↑完奈↑
	只好先协助司令 （米田司令を助けるしかない）	完奈↑堇↓
跟艾莉嘉相邻	在后方支援 （后方で援护だ！）	艾莉嘉↑
跟古妮西露相邻	在前方作战 （前に出て战ってくれ！）	古妮西露↑
	让它看一看巴黎花组的实力 （巴黎华击团の力、见せてやれ！）	古妮西露↑
跟哥古妮戈相邻	为大家援护 （みんなの援护を赖む！）	哥古妮戈↑
跟罗比莉雅相邻	作为前锋的战斗就拜托了 （先阵はまかせたぞ）	罗比莉雅↑
	准备花红 （の用意しておくよ）	罗比莉雅↑
跟花火相邻	在后方支援 （后方支援を赖むよ）	花火↑
	跟你一起战斗很幸福 （君と战えて、俺も幸せだよ）	花火↑
破坏结界之后与完奈邻接	那当然了 （あたりまえだろ）	完奈↑

WWW.PLUMBOOK.CN

从巴黎而来的曙光

经过一番努力，终于成功地把白式击倒，然而这只使得它再次陷入疯狂状态，不停地喷出金色蒸气。此次的金色蒸气浓度明显比以往更高，即使光武二式已经装备的过滤器也无法抗拒。在一片金色蒸气弥漫的过程中，原本被消灭的蒸鬼们再次出现，而大神他们驾驶的光武二式也开始出现失控，难道大家的努力就此白费？

目前的情况对花组来说的确非常不妙，但巴黎华击团的副队长并没有放弃，因为她不希望在异国的土地上尝到失败的滋味，更不希望大神对自己的信赖产生偏差。“不是还有巴黎华击团他们大家吗？”这是她心底最想说出来的话。可是谈到巴黎花组的队员，她们现在身处巴黎，又怎么可能前来救援呢？但是巴黎华击团副队长仍然希望大神能够下达让她们出击的命令。当大神发出让巴黎华击团出击的指令后，竟然从天上传来了巴黎花组队员们的声音，难道真的有奇迹吗？

原来巴黎华击团早已做好了一切准备，预感到帝都将面临巨大危机的古兰·玛在同大神出击之前的通话后，便来到巴黎华击团·凯旋门支部准备援助工作，打算借助改良后的加农炮手枪把巴黎花组的其他队员连同她们的光武F2装填到火箭弹中，并准确发射到帝都银座的上空。在美露和丝精确无误的操作下，加农炮手枪已经调整好发射的角度，装填上4发火箭弹，古兰·玛亲自扣动了发射的扳机，随着4声巨大的轰鸣，4颗满载希望之光的火箭弹划破了巴黎星光灿烂的夜空。目送着火箭弹消失在视野中，无论丝和美露还是古兰·玛，以及所有巴黎华击团的人都默默祷告大神他们取得胜利！

火箭弹沿着预定的轨道到达日本上空，当进行了最后一阶段的火箭助推之后，4个搭载装置便进入了大气层，距离帝都银座越来越近，决定胜负的筹码已经压在了大神这一边。当巴黎华击团的4架光武F2极其潇洒地K.O. 了那些复活的蒸鬼之后，艾莉嘉透过她那股蕴藏的强大灵力，化作光辉闪耀的曙光女神，蕴涵着神圣之力的大十字架完全笼罩在银座的中心街区，使得所有受到黄金蒸气感染的光武二式再次回复状态。得到了巴黎华击团的协助，即使面对任何敌人也不会产生畏惧了，当大神向巴黎华击团发出消灭其他街区残余的蒸鬼的命令后，便率领着最初的地上部队再次向首领白式展开攻击！

战斗部分（下）

下半部分战斗中的首领白式虽然攻击力较强，不过防御力始终比较低，只要不停地使用必杀技的话，在一至两个回合必定可以打倒它。除了白式附近的蒸鬼可以借助必杀技随便收拾之外，其他在较远距离的蒸鬼可以视而不见，集中对付白式便可，自始至终都可以选择“火”属性的队长指令。

谈话出现事件	最佳对答	好感度增减 / 效果
巴黎华击团出击	任何力度	——
下达命令	任何选项	——

正义之力

在帝都花组和巴黎花组的亲密合作下，终于成功地击破了敌方首领白式。然而战斗还没有结束，只剩下上半部分的白式竟然还是顽强地爬了起来，并抽出光刀将此时疏忽大意的大神所驾驶的大神号的左脚部件完全破坏，疯狂地准备进行最后的反扑。与此同时，从白式上半部分的金色蒸气聚集装置中喷射出大量的金色蒸气，由于是超高浓度的金色蒸气，再加上过滤器的有效使用时间已过的关系，所有队员的灵力都相继变成零，大神看着数据显示屏幕上的灵力计纷纷降为最低点的时候，只能凭借本能的最后一点灵力，大神决定豁出一切阻止疯狂的白式！“米田、帝都花组的队员还有赶来营救的巴黎花组的队员，你们都是好样的，如果不能完成最后的一击，我根本不佩当好这个队长！”大神凭借着最后的胜利信念，将刚才散落在地上的推进器再次装备上，集合着大家所有的期待，愤怒的大神驾驶着残缺的光武二式奋勇地向白式冲去！

在急速接近目标的过程中，白式的攻击丝毫没有停止，虽然机体背部左边的推进器和机体头部护盖被击碎，但仍然阻止不了大神拯救帝都的一颗决心。终于成功地贴近了这个万恶的机械魔鬼，伴随着大神歇斯底里的愤怒吼叫，将两支锋利的战刀刺入了白式的体内，接着大神跳出驾驶仓，拔出指挥刀用尽全身的力量狠狠地插进了白式脆弱的头部……在一阵强光的包围中，剧烈的爆炸不可避免，虽然首领白式被消灭了，但众人更担心的是大神的安危。

在花组队员不安的祷告之中，一个人影正慢慢地从火光中出现，那个人影不是别人，他就是成功消灭白式拯救帝都于水火之中的队长大神一郎！火光映照着大神英俊的脸庞，这个年仅24岁的青年中尉又再一次完成了不可能完成的任务，执着的正义感就像此时他背后熊熊燃烧的烈火，一刻都不会熄灭！另一方面，在帝剧地下阻止三笠暴走的米田成功地完成了任务，没有辜负大家的一致心愿，眼下这一切都意味着此次突发事件终于得到圆满解决。

过后，玛利亚和堇向大神提议《悲惨世界》早上那一段两人演绎的部分还维持原先的剧本台词吧。因为经过米田舍身为保护花组队员生命做出奉献的这份关爱，使她们两人认识到父母和子女之间的感受其实是相同的，不同的仅仅只是表现的方式而已，现在的堇已经完全有信心依照剧本来表现出对子女的关怀，其实父母的爱即使不需要语言，也应该感受得到。

最后的最后，13名花组成员和大神的胜利POSE为此次事件划上了最圆满的句号。

待续…… 敬请期待 第三幕 与她在生死之间

帝都悠长的一天

相信“樱大战FANS”看到这次攻略的时候，早已通关多时了，可是鉴于攻略的制作周期与杂志流通时间的限制，不可能第一时间为大家奉献上完全攻略。此次为了弥补那些已经爆机的玩家的“损失”，特别将原定在最后刊登出来的《樱大战4》中的隐藏模式“帝都悠长的一天”提前推出，希望其中公布的秘密可以满足FANS“饥渴”的需求。

“《樱大战》系列”的其中一个特色，就是在游戏通关一次之后，将进度记录储存在系统记录当中便会追加隐藏的模式。《樱大战4》中的“帝都悠长的一天”同样是要求玩家爆机一次之后才会出现的。在这个模式当中，玩家不但可以玩到剧情发展中的MINI游戏“樱大战麻雀”，还可以随时回味故事中出现的图片、动画以及背景音乐等，可谓非常丰富！另外，由于“樱大战麻雀”等MINI游戏的成绩是不会自动记录的，因此不要忘记在获得新的役牌之后，回到自己的房间进行记录啊！

当完成所有女主角的故事之后，便会追加一张CG。

可以随时欣赏精美的CG图片。

每次完成一位女主角的结局之后都会增加其签名，并可以在菜单画面显示她的半身像。

在爆机一次之后，可以在设定中选择加快字幕的显示速度。

大帝国剧场二层平面图 秘密01

帝都的一天从这里开始

01. 图书室（花火と话す／和花火谈话）

完成花火的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

02. 楼梯（クイズをする／进行谜题游戏）

和蔷薇组进行连续10题的问答游戏。不过和前作不同，胜利后可以到枫的房间挑战“百问组手”。

03. 屋根里部屋（米田と话す／和米田谈话）

可以观赏曾经在游戏中出现过的4段动画，包括“光武二式出击”、“巴黎华击团出击”、“强夺三笠战舰”以及“恋爱吧，少女”。

04. かえでの部屋／枫的房间（かえでと话す／和枫谈话）

完成蔷薇组的问题之后可挑战“百问组手”，全部完成之后可以观看全部游戏封面写真，另外还可以查看曾经在游戏中出现的CG图片。这是FANS必定要面对的挑战，D·S全部百问2小时内完成！

05. 大神の部屋／大神的房间（日记をつける／编写日记）

每次开始或结束该模式的地方，可以在这里记录。

06. 游戏室（ロベリアと话す／和罗比莉雅谈话）

完成罗比莉雅的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

07. 雷尼の部屋／雷尼的房间（レニと话す／和雷尼谈话）

完成雷尼的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

08. さくらの部屋／樱的房间（さくらと话す／和樱谈话）

完成樱的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

09. カンナの部屋／完奈的房间（カンナと话す／和完奈谈话）

完成完奈的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

10. 织姬の部屋／织姬的房间（织姬と话す／和织姬谈话）

完成织姬的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

11. マリアの部屋／玛利亚的房间（マリアと话す／和玛利亚谈话）

完成玛利亚的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

12. アイリスの部屋／艾莉丝的房间（アイリスと话す／和艾莉丝谈话）

完成艾莉丝的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

13. 红兰の部屋／红兰的房间（红兰と话す／和红兰谈话）

完成红兰的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

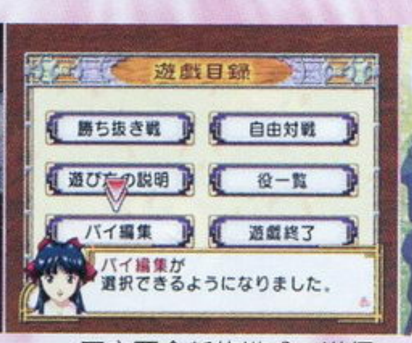
14. すみれの部屋／堇的房间（すみれと话す／和堇谈话）

完成堇的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

15. サロン／接应室（さくら大战ジャン）

迷你游戏“樱大战麻雀”基本玩法和一般麻将游戏没有什么分别，但是却可以发动必杀技。（不同人物的必杀技特性不同）参加团体赛（胜き抜つ战）时，连续和5名花组成员对战，胜出之后便会开启自由编辑牌章的“パイ编集”和与13位女主角自由对战的“自由对战”模式。当胜过13位女主角之后，便要再和12位配角对战，全部胜出的话可以得到一张CG图片。另外只要组合出所有隐藏的役牌，便可以再得到一张特殊CG图片。有关隐藏役牌的搭配，请参看下表。

得到新役牌的话会有“初”字表示。



开启两个新的模式，进行下一轮挑战。

开启全部隐藏役牌之后可以得到这张CG。

16. 二阶舞台（音乐を听く／欣赏音乐）

爆机之后，可以在这里自由选择欣赏游戏中曾经出现过的86首BGM。

17. 大阶段踊り场／楼梯间的跳舞场（コクリコと话す／和哥古妮戈谈话）

完成哥古妮戈的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

18. ホール／大堂（グリシーヌと话す／和古妮西露谈话）

完成古妮西露的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

19. テラス／露台（エリカと话す／和艾莉嘉谈话）

完成艾莉嘉的故事之后，可以在这里重温有关她的EVENT插画。

20. 月组队长加山

会随机出现，并替大神改变背景BGM。

隐藏役牌一览表 秘密02

1000分

演目《爱ゆえに》（舞台剧《因为爱》）

樱×3、玛利亚×3

演目《西游记》（舞台剧《西游记》）

堇×3、完奈×3

演目《つぱさ》（舞台剧《翼》）

艾莉丝×3、红兰×3

演目《青い鸟》（舞台剧《青色小鸟》）

艾莉丝×3、雷尼×3

演目《あぁ、无情》（舞台剧《悲惨世界》）

艾莉丝×3、红兰×3

星组

织姬×3、雷尼×3

ルーブル潜入（潜入布鲁美术馆）

艾莉嘉×3、罗比莉雅×3

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

オランジュリー潜入（潜入奥兰久利美术馆）
古妮西露×3、哥古妮戈×3
巴里て一番暑い夏（巴黎最热的夏天）
哥古妮戈×3、罗比莉雅×3
巴里の日本人（巴黎的日本人）
花火×3、加山×3
シャノワール司会コンビ（夏诺瓦尔的司仪搭档）
美露×3、丝×3
花形スタァVSトップスタァ（花形明星VS顶尖明星）
樱×3、堇×3
芸者ガールズ（少女舞蹈者们）
樱×3、红兰×3
高飞车お娘样（强硬的女皇们）
堇×3、织姬×3
丽しの男役（美丽的男演员）
玛利亚×3、完奈×3
华丽なるマジックショー（华丽的魔法表演）
艾莉丝×3、哥古妮戈×3
マラカス&ギター（摇滚和吉他）
艾莉嘉×3、加山×3
亲友（好朋友）
古妮西露×3、花火×3
お果子大好き！（最喜欢糖果！）
艾莉嘉×3、丝×3
メムの憧れの人（美露憧憬的人）
古妮西露×3、美露×3
ネクタイピン（领带夹事件）
美露×3、大神×3
司会の名コンビ？（司仪的名组合？）
丝×3、大神×3
学友（同学）
加山×3、大神×3

1500分

ダブルヒロイン（双女主角）
樱×3、艾莉嘉×3
优雅なティータイム（优雅的下午茶时间）
堇×3、古妮西露×3
プリティキッズ（可爱的小孩）
艾莉丝×3、哥古妮戈×3
ピアニスト（钢琴家）
织姬×3、古妮西露×3
银色の发（银色头发）
雷尼×3、罗比莉雅×3
料理上手？（料理高手？）
堇×3、艾莉嘉×3
日本のお娘さま（日本的千金小姐们）
堇×3、花火×3
回复ならおまかせください！（回复的话便依靠我吧！）
艾莉丝×3、艾莉嘉×3
メガネ队员（眼睛队员）
红兰×3、罗比莉雅×3
猛兽使い（猛兽使者）
完奈×3、哥古妮戈×3
夏の风物诗（夏之风物诗）
雷尼×3、花火×3
帝剧スタッフ（帝剧工作人员）
大神×3、帝剧三人娘×3
男の园（男人的花园）
大神×3、蔷薇组×3

2500分

演目《リア王》三姐妹（舞台剧《李尔王》三姐妹）
樱×3、堇×3、织姬×3
嬉し恥ずかし夏休み【温泉】（既开心又害羞的暑假【温泉】）
樱×3、玛利亚×3、大神×3
嬉し恥ずかし夏休み【山登】（既开心又害羞的暑假【爬山】）
完奈×3、红兰×3、织姬×3
嬉し恥ずかし夏休み【海水浴】（既开心又害羞的暑假【游泳】）
堇×3、艾莉丝×3、雷尼×3
サンテ行务所潜入（山地行务所潜入）
艾莉嘉×3、古妮西露×3、哥古妮戈×3
メイド三姐妹？（仆人三姐妹？）
艾莉嘉×3、哥古妮戈×3、大神×3
大骚ぎ！春の大事件（大骚动！春天里的大事件）
艾莉嘉×3、美露×3、丝×3
さあ，カジノへ！（去赌场吧！）
罗比莉雅×3、美露×3、丝×3
シャノワール观光（夏诺瓦尔观光团）
美露×3、丝×3、加山×3
シャノワールスタッフ（夏诺瓦尔工作人员）
美露×3、丝×3、大神×3
深川邸探索（深川屋府探索团）
堇×3、完奈×3、大神×3
帝剧古株组（帝剧古树组）
堇×3、玛利亚×3、完奈×3
帝剧转勤组（帝剧掉队组）
红兰×3、织姬×3、雷尼×3
巴里华击团スカウト组（巴黎华击团短裙组）
哥古妮戈×3、罗比莉雅×3、花火×3
光は东方より（东方之光）
樱×3、堇×3、艾莉丝×3
巴里华击团特别コーチ（巴黎华击团特别教练组）
玛利亚×3、红兰×3、完奈×3

4000分

ノートルダム潜入！（潜入圣母院！）
织姬×3、雷尼×3、加山×3
ヨーロッパ名门贵族（欧洲名门贵族）
艾莉丝×3、织姬×3、古妮西露×3
花组プロンド三人娘（花组金发三人娘）
玛利亚×3、艾莉丝×3、古妮西露×3
花组黑发三人娘
樱×3、织姬×3、花火×3
花组ちびっこ三人娘（花组迷你三人娘）
艾莉丝×3、雷尼×3、哥古妮戈×3
花组大和なでしこ三人娘（花组日式和服三人娘）
樱×3、堇×3、花火×3
花组男役三人娘（花组男角色三人娘）
玛利亚×3、完奈×3、雷尼×3
花组身长トップ3（花组身材最高3人组）
玛利亚×3、完奈×3、罗比莉雅×3
剑豪
樱×3、加山×3、大神×3
读书好き（喜欢读书）
玛利亚×3、花火×3、美露×3
トラブルメーカーズ（捣乱份子）
艾莉丝×3、红兰×3、艾莉嘉×3
てんてこ舞い（手舞足蹈队）
织姬×3、古妮西露×3、花火×3

更多秘密留待下期公布……

www.plumbook.cn

文：D·S、慕容非

超级机器人大战IMPACT

PS2	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2002年3月28日发售		380KB
DVD-ROM	对应DUAL SHOCK 2		

精要分析第二篇

机师特殊技能一览表

エュータイプ/强化人间	LV越高，回避率及命中率上升。LV7和LV9时浮游兵器射程均增加一格。
防御	可使用刀剑劈砍实弹类武器并懂得护盾防御，LV影响劈砍实弹类武器的发动率和护盾耐久值。
カウンター（COUNTER）	发动COUNTER的技能。LV影响使用次数。
底力	发动后命中＋8、回避＋8、装甲耐久值增加5%以及CRITICAL＋8。会随之增加。LV数值会使修正值增加并减低发动要求。
援护攻击	发动援护攻击的技能。LV影响使用次数。
援护防御	发动援护防御的技能。LV影响使用次数。
统率	发动同时援护攻击的技能。LV影响使用次数。
念动力	每回合开始时精神值SP回复20%。
圣战士	LV每升高一段，回避＋3，ハイパーオーラ斩的攻击力增加100。与オーラバリア的防御耐久值一样在LV1时增加100，LV2时增加200，以后每提升一段增加50。
超能力	使武器攻击力上升。超能力在LV1时增加100，LV2时增加200，以后每提升一段增加50。
野性化	气力达到130，发动之后攻击力上升为原来的1.2倍。
先手必胜	气力120以上发动，可以无限使用COUNTER。
强运	击毁敌机时获得1.5倍的资金。
集中力	使用精神指令消耗的SP值只有原来的80%。
斗争心	出击时的气力为105，但只提升主驾驶员的气力值。
精神力＋?	该角色的SP值上涨相应的数值。
命中率＋?	该角色的命中率上涨相应的数值。
回避率＋?	该角色的回避率上涨相应的数值。
忍者	乘坐黑狮子、凤雷鹰、爆雷以及飞影的必要能力，可增加命中、回避和CRITICAL为该等级数值×2的奖励。
反骨心	当机体HP低于50%的情况下自动发动，命中增加30，装甲耐久值增加200，受攻击时机师气力增加2点。
ナノマシン处理	搭乘エステバリス系机体的必要能力。
顽固一彻	当机体HP低于50%的情况下自动发动，装甲耐久值增加300，命中增加20，受攻击时机师气力增加2点。
がんばり星	机师气力达到120以上时，每回合一开始自动达到与使用“努力”精神指令相同的效果。
预知能力	机师气力达到110以上时，每回合一开始自动达到与使用“必闪”精神指令相同的效果。
逆切れ	每次受到敌人攻击时，气力值增加2点。
逆恨み	和敌方特定的敌人相遇时，攻击力变为原来的1.5倍。但是否为与特定敌人战斗时发动还未确定。

机体特殊能力一览表

合体	如某机体能够和其他具有相同属性机体合体的话，就可以使用
分离	已经在合体状态下的机体可以通过指令分离成若干机体
变形	改变机体的形态
マツハスペシャル或分身	机师气力在130以上时发动，敌方攻击有50%的可能无效化。
オープンゲット	机师气力在120以上时发动，敌方攻击有25%的可能无效化。
HP回复	机体每回合开始时自动回复HP的特殊能力。HP回复（小）会回复最大HP的10%，而HP回复(大)则会回复最大HP的30%
EN回复	机体每回合开始时自动回复EN的特殊能力。EN回复（小）会回复最大HP的10%，而EN回复(大)则会回复最大HP的30%
ビームコート	机体会吸收激光类武器的攻击，就是超过吸收能力的攻击也会减轻700点的损伤，消耗EN5点
Iフィールド	机体会吸收激光类武器的攻击，就是超过吸收能力的攻击也会减轻850点的损伤，消耗EN10点
Iフィールド（υ）	机体会吸收激光类武器的攻击，就是超过吸收能力的攻击也会减轻900点的损伤，消耗EN10点
オーラバリア	机师气力110以上发动。使对机体伤害值在1500以下的攻击（伤害数值受圣战士LV修正的影响）完全无效化。消费EN10点。EN不足的情况下无法发动。对近身战无效。
ディストーションフィールド	使光类武器的伤害值减少1500，使重力系武器的伤害值减少2000，其他种类武器攻击的伤害值减少1000。消费EN20点。EN不足的情况下无法发动。
要重力波ビーム	不在NADESICO主舰重力波ビーム范围内，每次行动耗费5点EN。当EN为0时，包括攻击、移动、防御与回避等一切行动都不能进行，敌方的所有攻击命中率变为100%。在主舰的重力波ビーム范围内，每回合回复该机体EN最大值。
重力波ビーム	NADESICO主舰的专有能力，为拥有“要重力波ビーム”这项特殊能力的机体回复EN。
修理装置	具有“修理能力”的机体。
补给装置	具有“补给能力”的机体。

过关后根据所消耗的回合数取得不同的特技

5回合以内	集中力
6回合以内	精神力+15
7回合以内	回避率+15
8回合以内	命中率+20
9回合以内	特殊技能Lv+1
10回合以内	斗争心
11回合以内	クリティカル+25
12回合以内	底力
13回合以后	精神力+5、命中率+10、回避率+10、クリティカル+15

第二部隐藏人物加入条件与隐藏机体入手方法（未完全版）

アイザム・ザ・サード（シャザーラ）加入和ダンガイオー追加武器スパイラルナックル

第2部第三篇在コロニー带让ダンガイオー和アイザム・ザ・サード战斗后说得，然后当アイザム・ザ・サード的HP降到7860以下时再说得。如果ダンガイオー把アイザム・ザ・サード击破，就可以追加新的武器スパイラルナックル，两者不可同时获得。

ダンクーガ的追加武器アグレッシブビースト

第1部ダンクーガ去宇宙前将武器改造一段以上，这样在第2部第四篇就可以追加新武器アグレッシブビースト。

キュベレイMK－II（ブルツー）加入

第2部第五篇，在ルナツー内部让ジュドー先说得一次，然后在她的座机HP降到4840以下时ジュドー再说得她一次。

ジンギマークII（キナ、コロン）加入

在第2部第五篇废弃コロニー带让ロム说得，之后在第2部第六篇最后一话将ラスト和ディオンドラ击坠后ロム再说得。

プル加入

第1部第三篇的中央アジア砂漠地带将レイカ、ビユーテイ、トツポ击倒后等我方增援万丈出现，将ピラミッド击破后再将プル击破，在第2部时会加入。

ライネック

第1部第四篇A路线（第20话）在ドレイク城将バーン击破后取得宝箱便可。

ジム・キャノンII

第1部最后一话在ブラッディI出现地点西南面将墙壁破坏得到。

リック・ディアス

在第2部第二篇サツキミドリ2号コロニー出口处门后的宝箱内。

ヴァル・ヴァロ

第2部第四篇フォン・ブラウン将ケリィ击破后的宝箱中。

ジェガン

第2部第五篇ルナツー内部出口附近隐藏房间的宝箱内。

Xバリス改或ZII

第2部第六篇メガノイド空间那一关，将其选为第一话得到Xバリス改，选为最后一话得到ZII，但两者却不可同时得到。

百式改

第2部第六篇在ソロモン内部的宝箱中，注意百式改不能继承百式的改造。

更正：上期有4关的熟练度没有公布，见下：

STAGE4　ファイヤー・オン（科学要塞研究所）
熟练度：在5回合之内打倒所有敌人
STAGE15　仆は仆、君はミーレヌ（中央アジア沙漠地区）
熟练度：在5回合之内破坏版图上的3座金字塔
STAGE16　异变（ジャブロー）
熟练度：击倒东方不败
STAGE25　大将军ガルーダの悲剧（新火山空洞）
熟练度：由葵豹马击倒ガルーダ
STAGE28　梦の欠片（カワサキシティ）
熟练度：6个回合之内击倒所有敌人
STAGE32　导かれるものたち（ジャブロー南部）
熟练度：击倒ベルゼーン・リヒカイル
STAGE33　激动の地上を制するもの（ジャブロー内部）
熟练度：20回合内敌人全灭

◆ノリス加入

在第四章的“岚の中で辉いて”中，アイナ加入之后，由她和巴尼（バーニイ）说得ノリス，他便会驾驶グフカンダム加入。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

基本角色精神指令一览表

顔	姓名	精神指令	特殊技能	性格
	葉月	加速、信頼、突撃、激励、熱血、再動	統率、援護攻撃、援護防御	普通
	忍	加速、熱血、突撃、ド根性、奇襲、気合	野生化、防御	超強気
	沙羅	信頼、気合、集中、熱血、激励、愛	野生化	超強気
	亮	てかげん、威圧、鉄壁、気合、見切り、祝福	野生化	強気
	雅人	努力、かく乱、必中、ひらめき、幸運、補給	野生化	弱気
	ジョウ	ド根性、集中、熱血、気合、奇襲、覚醒	忍者、反骨心、援護攻撃	強気
	マイク	努力、集中、熱血、突撃、狙撃、補給	忍者、援護攻撃、援護防御	普通
	レニー	加速、必中、ひらめき、熱血、幸運、愛	忍者、援護攻撃、援護防御	普通
	ロミナ	信頼、脱力、献身、幸運、奇襲、愛	がんばり屋、援護攻撃、援護防御	普通
	シロー	愛、突撃、狙撃、熱血、集中、魂	統率、防御、援護攻撃、援護防御	普通
	クリス	ひらめき、信頼、集中、熱血、祝福、復活	防御、援護攻撃、援護防御	弱気
	バーニィ	自爆、奇襲、ド根性、ひらめき、狙撃、魂	強運、防御、援護攻撃、援護防御	弱気
	カミーユ	集中、ひらめき、熱血、気合、威圧、突撃	ニュータイプ、防御、援護攻撃	強気
	ファ	信頼、幸運、ひらめき、献身、激励、補給	ニュータイプ、防御、援護防御	弱気
	ロザミィ	加速、集中、ひらめき、かく乱、熱血、脱力	強化人間、防御、援護攻撃	普通
	アムロ	てかげん、加速、集中、熱血、誘爆、奇跡	ニュータイプ、統率、防御、援護攻撃	普通
	アレンビー	加速、気合、必中、熱血、集中、応援	底力、援護攻撃	強気
	ドモン	ド根性、加速、気合、熱血、見切り、愛	明鏡止水、底力、闘争心	超強気
	ガラリア	加速、ド根性、気合、集中、熱血、覚醒	聖戦士、防御、援護攻撃、援護防御	強気
	ショウ	加速、てかげん、集中、ひらめき、熱血、気合	聖戦士、防御、援護攻撃、援護防御	普通
	チャム	幸運、応援、信頼、激励、祝福、復活	——	強気
	甲児	ド根性、鉄壁、必中、熱血、気合、加速	底力、援護攻撃、援護防御	強気
	さやか	信頼、必中、ひらめき、祝福、熱血、補給	援護防御	普通
	ハヤト	加速、ひらめき、かく乱、集中、奇跡、愛	先手必勝、援護攻撃、援護防御	強気
	ベンケイ	ド根性、気合、鉄壁、熱血、幸運、激励	底力、援護攻撃	強気
	リョウ	努力、根性、熱血、必中、気合、見切り	底力、援護防御	強気
	洸	ひらめき、必中、熱血、気合、突撃、覚醒	念動力、防御、援護攻撃、援護防御	強気
	神宮寺	加速、狙撃、熱血、必中、突撃、自爆	底力、援護攻撃、援護防御	強気
	マリ	偵察、信頼、愛、幸運、献身、再動	がんばり屋	普通
	麗	加速、集中、ひらめき、祝福、覚醒、復活	予知能力	普通
	キョウスケ	加速、突撃、集中、熱血、見切り、奇跡	先手必勝、援護攻撃、援護防御	強気

顔	姓名	精神指令	特殊技能	性格
	コウ	努力、突撃、熱血、集中、覚醒、魂	防御、援護攻撃、援護防御	普通
	バニング	誘爆、てかげん、熱血、集中、激励、魂	統率、防御、援護攻撃、援護防御	普通
	エマ	加速、集中、信頼、熱血、祝福、突撃	防御、援護攻撃、援護防御	強気
	クワトロ	加速、集中、狙撃、誘爆、熱血、奇跡	ニュータイプ、防御、援護攻撃	強気
	エル	ひらめき、幸運、必中、熱血、ド根性、覚醒	ニュータイプ、防御、援護攻撃	普通
	ルー	加速、集中、狙撃、熱血、幸運、激励	ニュータイプ、防御、援護攻撃	強気
	ブライト	信頼、激励、突撃、必中、熱血、誘爆	統率、援護攻撃、援護防御	普通
	宇宙太	必中、根性、てかげん、ひらめき、鉄壁、奇跡	——	強気
	勝平	ド根性、加速、狙撃、熱血、気合、幸運	底力、援護攻撃、援護防御	強気
	恵子	偵察、かく乱、信頼、献身、祝福、自爆	——	普通
	ボス	自爆、ド根性、気合、熱血、必中、ひらめき	底力、援護攻撃、援護防御	強気
	ジュン	努力、必中、ひらめき、激励、熱血、献身	援護攻撃	強気
	鉄也	加速、努力、必中、熱血、ひらめき、突撃	統率、頑固一徹、援護攻撃	強気
	デューク	てかげん、必中、熱血、鉄壁、激励、魂	統率、援護攻撃、援護防御	普通
	マリア	加速、応援、幸運、必中、熱血、鼓舞	予知能力、援護攻撃、援護防御	普通
	ジム	信頼、根性、応援、祝福、激励、補給	援護攻撃、援護防御	普通
	ジェット	加速、突撃、集中、熱血、見切り、魂	防御、援護攻撃、カウンター	強気
	レイナ	激励、祝福、献身、ひらめき、愛、復活	がんばり屋、援護防御	弱気
	ドリル	ド根性、気合、熱血、必中、ひらめき、脱力	底力、援護攻撃、援護防御	普通
	ロム	鼓舞、気合、集中、熱血、見切り、魂	先手必勝、統率、防御	強気
	エクセレン	脱力、狙撃、集中、熱血、突撃、覚醒	精神統一、援護攻撃、援護防御	強気
	ユリカ	脱力、応援、かく乱、信頼、鼓舞、愛	統率、逆切れ	強気
	ジュン	根性、ド根性、信頼、愛、突撃、誘爆	ナノマシン処理	強気
	ルリ	偵察、かく乱、てかげん、ひらめき、狙撃、信頼	——	普通
	メグミ	応援、努力、加速、愛、信頼、激励	——	普通
	ミナト	加速、ひらめき、信頼、献身、愛、復活	——	普通
	アキト	熱血、幸運、集中、ひらめき、突撃、覚醒	ナノマシン処理、援護攻撃、援護防御	普通
	ガイ	熱血、気合、ド根性、鉄壁、必中、誘爆	ナノマシン処理、援護攻撃	超強気
	リョーコ	気合、熱血、集中、ひらめき、ド根性、激励	ナノマシン処理、反骨心、援護攻撃	普通
	ヒカル	幸運、集中、応援、かく乱、熱血、奇襲	ナノマシン処理、強運、援護防御	普通
	イズミ	てかげん、脱力、狙撃、熱血、ひらめき、必中	ナノマシン処理、カウンター	普通

第二部 “宇宙激震篇”流程表及熟练度获得条件

STAGE34　出击
熟练度：击破マシュマー

第一章　“侵略篇”

STAGE35　破坏者の胁威（地球近海）
熟练度：击破ブッチャー
STAGE36　月からの战士（月近海・暗礁空域）
熟练度：在エル到来前将初期敌人全灭
STAGE37　卷き起これ岚・正义の拳法（宇宙・コロニー带）
熟练度：ゴーマン击坠
STAGE38　苍い心の访问者（地球近海）
熟练度：一回合击倒敌人3机
STAGE39　奇迹を呼ぶ咒文（バリア卫星近海）
熟练度：击破デビルガンダム

第二章　“侵略者篇”

STAGE40　怒りの魔神（サツキミドリコロニー）
熟练度：在ナデシコ到来前敌全灭
STAGE41　狙われた青い星（地球近海1）
熟练度：击破ギル
STAGE42　Zの鼓动、再び（地球近海2）
熟练度：援军到达前将敌人全灭
STAGE43　环（ストーンサークル1）
熟练度：击破アルフィミィ或在アルフィミィ出现前击破8部敌机
STAGE44　いつかお前が“歌う诗”（火星极冠ネルガル研究施设）
熟练度：击破メガボーク・コロン

第三章　“暗跃篇”

STAGE45　泪のスパイラルナックル（コロニー带）
熟练度：让ロール击破シャザーラ
STAGE46　孤独の战士（ディラド近海1）
熟练度：3回合内击破5部敌机
STAGE47　温めの“冷たい方程式”（近海）
熟练度：击破グローバイン
STAGE48　2つのプロジェクト（废コロニー上）
熟练度：3回合内击破8部敌机
STAGE49　恶梦・再来（ソロモン宙域）
熟练度：击破ガドー

第四章　“星屑作战篇”

STAGE50　たとえ我が命つきるとも（フォンブラウン）
熟练度：击倒ジクラ
STAGE51　ジェットよ、双杀剑を破れ（巨石群）
熟练度：3回合内击破グローバイン
STAGE52　ディラド、觉醒（ディラド近海）
熟练度：3回合内击破アベル
STAGE53　新たなる侵略の手（ゼダンの门内部）
熟练度：击破ダンゲル
STAGE54　炼金术师の想い（月近海）
熟练度：击破アルフィミィ
STAGE55　乐园の归还（フォン・ブラウン）
熟练度：在地方机体少于12以前击破ガドー

第五章　“コロニー夺还篇”

STAGE56　策谋の宙域（アナハイム）
熟练度：击破マシュマー
STAGE57　燃えて走れ、姊弟战士（废弃コロニー）
熟练度：第五回合前击破デビルサターン
STAGE58　魔神转生（ディラド近海）
熟练度：击破シャピロ
STAGE59　动き出す幽鬼たち（ルナツー内部）
熟练度：击破ジェリド
STAGE60　常暗の国　（ストーンサークル2）
熟练度：8回合内敌全灭
STAGE61　绝望の宇宙に（星の屑コロニー上）
熟练度：击破ガドー

第六章　“地球圈混乱篇”

STAGE62　明日への勇气（ネルガル月面ドッグ）
熟练度：3回合内击破元一朗
STAGE63　悠久なる风（フロンティアコロニーI）
熟练度：击破カロッゾ
STAGE64　探求者（ソロモン内部）
熟练度：击破アルフィミィ
STAGE65　坏灭双曲线（グリプスII内部）
熟练度：击破シャピロ
STAGE66　コロスは杀せない（メガノイド空间）
熟练度：击破コロス
STAGE67　激震する宇宙に（地球近海・ディラド星）
熟练度：击破アルフィミィ

第三部　“银河决战篇”待续……

禁転載 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

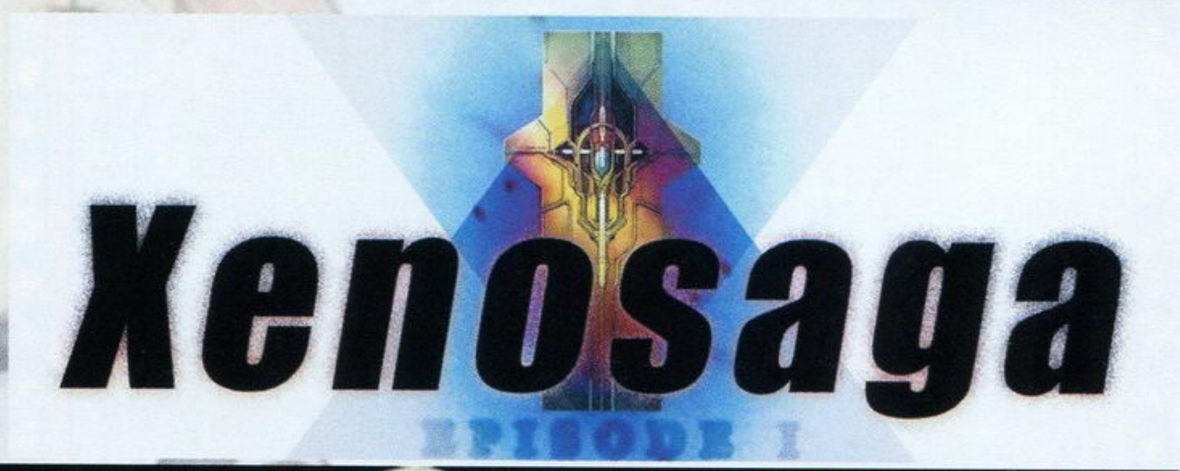
文：慕容非 协力：Silence

《异度传说》小说攻略

PS2	NAMCO	RPG	1人
	2002年2月28日		165KB
DVD-ROM	对应PS2专用硬盘		

最近攻略的速度有点慢了下来，原因在于游戏已经进入中后期，情节高潮此起彼伏，没有什么地方能够删改，为此希望喜欢这款游戏的朋友能仔细翻阅，你会发现这个游戏会带给你很多……很多……

最后有热心读者罗嘉写来的评论，写得很好，大家也可以先看那篇评论，再看小说攻略，心境会有很大不同的。



一道强光照亮了整个宇宙，在那光芒中グノーシス灰飞烟灭，然后那些光芒又再度回到了KOS-MOS的体内，而KOS-MOS的眼睛也变回了红色……

“怎么赢得那么轻松？”舰长马休斯看到这一幕觉得非常不可思议。

阿林也觉得不可思议：“主任……刚才那是……我们的幻觉吗？”

“竟然把グノーシス吸收了……我不记得有这样的武器装备，到底是……”

“行了，反正我们已经把グノーシス击退了，就不用再想那么多了。”

正当所有人都在庆祝胜利的时候，只有希恩一人在想：我还是不了解KOS-MOS，凯前辈，这是你的愿望吗？这是KOS-MOS真正的能力吗？

画面转到在小行星プレロマ。

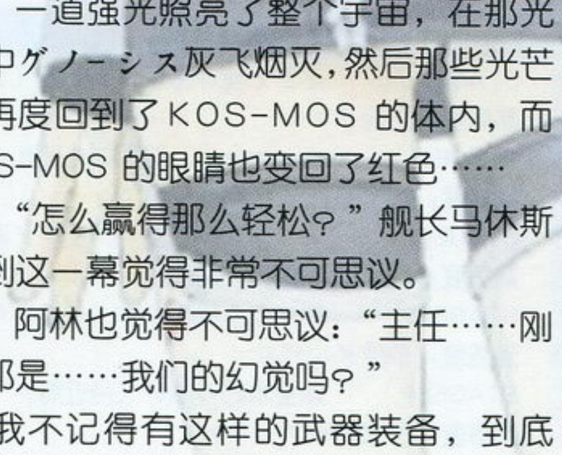
士兵向马古利斯司令报告道：“刚才安德鲁中佐的S.M.S.识别信号消失了。”这个消息等于说安德鲁已经死了。

马古利斯听了后一点反应都没有，连眉毛也没皱一下……

“那U.M.N.呢？”

“从亚空间移动的路线推断，在位置2100－783。”

“知道了……”



在战舰デュランダル上，エルサ的船员们都来到舰桥向救他们的Jr.道谢。

拉奥斯：“真是谢谢了。”

Jr.：“这个以后再说吧，现在电脑有点问题，先把这个解决。”

阿林觉得很奇怪：“你们认识？”

“老大，他是我们的老板啊！”马休斯连忙回答，“对了老板，他们是我在路上救来的客人，他们想去第二ミルチア，现在该怎么办？”

“再怎么说他们也算是客人，我看我们先回ファウンデーション财团修理，以现在的情况是到不了第二ミルチア的。”

希恩一听便惊讶地说：“ファウンデーション财团！银河十大财团之一的ファウンデーション财团？那你不就是……”

Jr.：“这没什么的啦，只不过是做一点小生意而已。”

阿林看他们聊得那么起劲，醋坛子又翻了：“主任，不可以和那些人有关系的，上面知道了就会……”

话没说完Jr.就立马封住了阿林的嘴巴：“喂！老兄，我听到了，要不要我把你扔到太空去？”

“啊！不用了，对不起！”

卡奥斯也来凑热闹了：“不错的提议，就这么办吧！”

说到这阿林的腿都软了，Jr.一看笑着说：“别当真了，说笑而已。”

就这样，战舰デュランダル载着一片欢声笑语踏上了返回ファウンデーション财团的道路。然而不祥的白色从漆黑的宇宙中显出了身影……

凌乱的梦境不断围困着Jr，眼中闪耀着爆炸的火光，世界全然是一片战争的创痕。空旷的地面，那只猫，那只幼小的生灵躺在地面上，象征着一切死亡的标符。

“该南！该南！”一个人影从上空掉落了下来，重重地落在地面，将那只项圈上着刻有“该南”二字的猫所在的位置替代。一瞬之间，对这名字呼唤的对象却变成了另一个人，另一个面容和Jr相似却有一头黑发的男子。

“该南（ガイナーン）！不要放弃！马上就会结束的。”深蓝色的瞳孔中得到的回应只有死一般的沉寂。背后一片光芒万丈，“阿尔贝特！”Jr 嘶声叫着这个名字。

从梦中醒来，方才的激动迷乱仍然在耳边回荡。手心中鲜红的编号“666”，像是永远磨灭不了的耻辱标记，刺痛着 Jr. 的眼。

（编注：“该南”是神给摩西的应许之地，圣经里作“迦南”）

翌日。

隔离格纳库极其深邃的幽暗将众人慢慢吞入，在他们面前，ゾハル拟似体在两边排开，带着封印记号的表面一如刻满箴言的世界之柱，令他们惘然而崇敬。

“这里的，都是些什么呀？像是要封印着什么东西……”M.O.M.O. 的声音在这广间里回荡。

希恩：“这么大的箱子……桥左右各有6个，正面还有一个……总共有13个。”

齐格：“好像每一个箱体上都标着名字。”

希恩：“西门（彼得）、安德烈、大小雅各、约翰、腓力、巴多罗买、多马、马太、达太、西门、犹大（圣经中十二使徒）……最后的是，‘玛利亚的孩子’……‘玛利亚的孩子’，好像在哪听说过。”

“一看就知道这里是放置货品的地方。这些……”Jr. 指着那些拟似体，“全部都是拟似体。包括刚才回收的那个全部都封印起来了。”

希恩：“为什么ゾハル会在这里？”

Jr.：“啊。只不过是我们生意的范围比较广罢了。在这个时代中，谁都无法逃避开与ゲノ－シス作战的问题。对于联邦而言，这一些也都是适时的准备。”

M.O.M.O. ：“这条路的尽头是什么房间？”

Jr. 沉默片刻。“……看到了心情不会好的。”

M.O.M.O. 眨着眼：“看到了就会心情不好呀？”

Jr. 侧过头去，没有人看得清此刻他的表情，“算了吧，最好还是不要进去。”

“真是范围广阔的财团呀。”希恩的话打破了这个僵局，“就比方这座航行舰的武装，就算是一般的战术强袭舰也是比不上的呀。你们究竟是……”

“只不过是原来隶属于政府的一个机关而已。”Jr. 的回答仍然是那样的模糊，令人很难琢磨清楚，他还不想让外人知道，“好吧。既然你们想看就请吧。”

门缓缓转开，显出那些盛满防腐液的容器，僵硬的躯体，变异的表面，希恩不由叫出了声。

“早就劝过你们不要看的。”Jr. 的双眼也不觉变得悲哀起来，“这些都是人类感染上ゲノ－シス的变异体。”

“变异体……好像听说过。”齐格对着那恐怖的躯体，“大部分的情况下，被ゲノ－シス感染上都会像现在这样白化的。”

Jr.：“也许还有这样珍稀的品种。我们将她称呼为‘贝蒂’，看上去确实非常的可怕。不过虽然是这样，还是不想用编号或代称来称呼她，因为只有死人才会……”

M.O.M.O. ：“是女的吗？”

Jr.：“我们最后见到她时可以确定是个女孩子。”

齐格：“把人类变作ゲノ－シス……那些家伙的整体还是无法确认吗？”

谁也不曾看到，在他们谈论变异体时，希恩的脸色会变得那么难看，仿佛同时触及了她什么不堪回首的过去一样。

Jr.：“我们捕获的ゲノ－シス标本还有很多，但到目前为止还是无法找到可供解明这些家伙正体的参考。现在只能确认他们的构成物质，你们知道吗？”

齐格：“不。”

Jr.：“NaCl……也就是盐。构成他们半透明体组织的主要成分是水和钠离子。但是如此简单的物质为什么会构成眼前的这种形态却无法解释。和它们接触过的人类无一例外的ゲノ－シス化已经成为事实，也有其他人认为这是一种新的病毒，或者是来自于其他次元的生物。至今为止各种说法玉石混淆，谁也得不出定论来。”

一阵不适强烈地冲击着希恩，可怖的影子，令自己难受的感觉，不想拾起的记忆在面前如电光般闪回。

“真的，没有例外吗？”

Jr. 显然没有发现希恩的反常。“没有。至少据我所知都是这样的。现在判断最有可能的还是来自其他次元的生物，本体一定还有我们不了解的地方。但是，他们对人类抱有敌意是完全可以确认的。”

希恩恍若有思：“对人类抱有敌意的存在物，本来就不会少……”

阿林发现了希恩的不对，“主任，怎么了？脸色这样难看。”

希恩却只是掩饰而已，“没什么，没……是从什么时候开始发生这种事的呢？”

Jr.：“未通过正式记载的据说几百年前就已经有所发生。然而，自从那个事件之后，ゲノ－シス正式跃上了历史的舞台。”

希恩：“那个事件……”

Jr.：“ミルチア纷争。仅仅是出于某个男人的野心，就这样打开了不该打开的门。ヨアキム·ミズラヒ，将前所未有的灾难从这个世界中解放出来……”

“ヨアキム·ミズラヒ！”希恩显得无比惊诧，“世所罕见的科学家，创立U-TIC 机关的始祖？”

Jr. 的嘴角露＊出了鄙夷：“是一个狂人。因为难以抑制住对ゲノ－シス的好奇心，而将它们召唤了出来。”

“狂人……”M.O.M.O. 不解的语气其他人同样没有注意到。

Jr.：“ファウンデ－ション基金会（ファウンデ－ション的前身）正是在这一事件发生后通过迁都的第二ミルチア政府所设立的，为的就是查明事件的真相和研究对策。这也是我们本来的任务，然而经过数年的和平之后，特别是对ゾハル的管理使基金会的维持变得异常困难，所以转向了财团化，之后的一部分民营附属商业为基金会赚来了大笔的资金……”

每一个人都在听着Jr. 的话，唯独M.O.M.O. 一个人慢慢走向门外，地上的影子往前蜿蜒着，却在片刻之后静止了下来，“爸爸……不会是那样的人……”

因为 M.O.M.O. 的走失，希恩必须去找她。线路很简单，坐区域通道车去パークエリア就可以了。

公园之内，灯光媚影的夜色披拂着孤单的 M.O.M.O. ，她捧着那类似萤火虫一般的清洁用纳米机械，轻声对它们倾诉道：“你们是怎么想的呢……狂人ヨアキム·ミズラヒ……爸爸真的是那种人吗？像我们这样，被爸爸创造出来的レアリアン也会是有害的东西吗？”

纳米机械自顾飞走，留下一点荧光在 M.O.M.O. 的眼里，还是没有谁回

答她这个问题。

“M.O.M.O. ，怎么会一个人在这里的？怎么了？”希恩和KOS-MOS 走了过来。

“希恩。”M.O.M.O. 抬起头来，忧伤的神色反而现出一丝淡然来，“M.O.M.O.，是ヨアキム·ミズラヒ创造出来的。”

希恩在边上坐下：“嗯，而且他所提倡的百式レアリァン计划也对联邦做出了贡献。”

M.O.M.O. 又低下头去：“希恩……M.O.M.O. 不认为爸爸是个坏人。”一阵沉默，“不过，现在我自己也说不清楚什么。”

“自我同一性的扩散……这永远是一个难解的问题呀。”

希恩抬头看着那些萤火虫，“这座航行舰上配备了很好的环境虫呀。‘Environmental bug’，保障封闭空间清洁的纳米机械。这个就是ミズラヒ博士的……不，是科学历史之中很有贡献的发明呀。这些小家伙，正是为了造福这个世界而被人工制造出来的，就和你们レアリァン的创造是一个道理。虽然和人类相比，从诞生至今还没有太漫长的历史，但是也一样是这个世界全体构成中非常重要的要素呀。我对于一般认为ミズラヒ博士是危险人物的看法一直抱有疑问，环境虫就是一个很好的例子。而且在我读过博士有关レアリァン的著作中感到了非常深刻的思想。”

“现在对ゲノーシス技术的发展，事实上也有赖于ミズラヒ博士遗留下来的ゲノーシス基础研究。”这时KOS-MOS 也跟了过来。

“说得好呀，KOS-MOS 。”希恩对KOS-MOS 表示了赞许，“现在的反应真是不错。感情的共鸣，这是构成人类关系的重要因素。”

KOS-MOS：“经过判断，我认为现在是有必要促进人与人之间关系圆滑化的场面。能够产生作用我感到非常荣幸。”

KOS-MOS 的话令M.O.M.O. 掩嘴笑了出来：“KOS-MOS 真是个有趣的人呀。”

希恩也不禁微笑了起来：“确实是一个不太容易听话的孩子。”

然而片刻之后，M.O.M.O. 的情绪又低落了下来。

“还一直没有见过爸爸呢。不过，到现在为止还一直能想起在M.O.M.O. 出生时，耳边留下的爸爸温柔的声音。只要多做好事，M.O.M.O. 就会变成真正的人类。虽然有点模糊，可我一直都记着。”

希恩：“是啊。多么美好的回忆呀。”

两人一同看向星空，任群星在无言里闪烁，思绪各自飘摇。

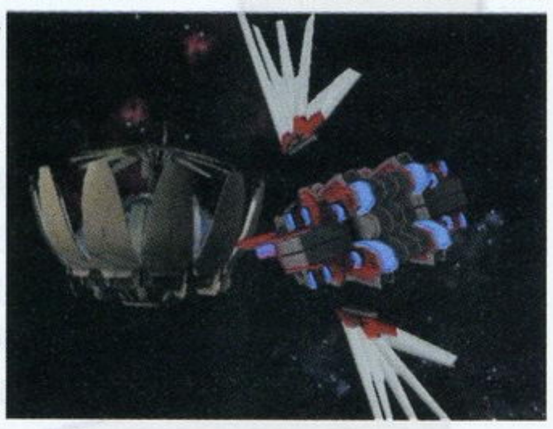
“主任！告诉你一个好消息！”阿林跑了过来，“这艘航行舰在ファウンデーションへ财团总部着陆后，就能够去第二ミルチア了。”

KOS-MOS：“这么说来，我们马上就要到第二ミルチア了。”

阿林：“是啊。不过因为エルザ还在修理，船长的心情可不怎么好。”

希恩：“毕竟发生了那么多事嘛。不过一到了ミルチア，也许心情就不会那么糟了。”

阿林：“可不是吗。只是单纯的偶然呀，我想以前搭乘的航行船已经不错了，不过エルザ的设备却更加完整。就算是遭遇ゲノーシス，这艘飞船的装备也……对了，去过休息室了，竟然还配备有迷你酒吧和各种娱乐设施呢！”



阿林手舞足蹈的样子令希恩不由摸头：“什么跟什么呀。这都是在勾引你口袋里的现金呐……”

エルザ慢慢驶入ファウンデーションへ财团总部，瑰丽的建筑令得希恩等人都一时为之惊叹。入港之后，迎面走来三位迎客者。当前一人满头黑发，但相貌居然与Jr. 有几分相似。

“该南·库铠！”齐格一下子认出了面前这位大人物。“ファウンデーションへ财团总部的代表理事。”

“Jr. 君。”在希恩眼里，似乎又见到了一个Jr. 。

但该南随即便很有礼貌地向希恩打着招呼。“初次见面。欢迎来到ファウンデーションへ。”

伸出手时可以清楚的见到标为“669”的编号，越发让人怀疑这位理事和Jr. 有着怎样特殊的关系。

该南似乎永远是这样彬彬有礼：“大部分的事情已经从马修斯船长和卡奥斯那里听说了，一切没有问题。”

“是，是的。”希恩抬头看向这个从未见过的男子时，双眼似乎有些朦胧，自然更不会注意到边上用更朦胧的目光看着她的阿林，“承蒙照顾，多多打扰了。对不起，我在没见过的人面前总有些失礼……”

希恩伸出手去，但该南却已走向了M.O.M.O. 那边。“你就是M.O.M.O. 吧。我从接触小委员会ユリ·ミズラヒ博士那里听说的。一定会把你安全的送到ミルチア。”

M.O.M.O. ：“是，从妈妈那里……请帮忙，一定要让我见到妈妈。”

该南：“可惜她一直都很忙。”

M.O.M.O. ：“是吗？总是不能见到她吗……如果接到了她的通信，请一定要让M.O.M.O. 知道。”

该南：“好。一定。”

该南离去之前眼中似乎别有不一般的内容。走入办公室时，他边思考边说道：“那个叫KOS-MOS 的，能力真是不一般呀。完全和以前见过的试作型不同，甚至能和拟似体发生共鸣，产生希尔贝特力场。本来听说原型曾经受损，但现在看来根本还有不为人所知的事实。另外，那个KOS-MOS 的管理者，叫希恩的，看来也并不简单。”

Jr. 腿架在办公桌上：“但相对于我们的能力而言，只不过是一个普通的人类而已。”

该南：“不能排除并非普通人的可能性。”

Jr.：“是吗？看起来不过就是一个普通的女孩子罢了。不过，她似乎知道有关‘那个计划’最高机密的一些情况。”

该南转过身去。“是ゾハル计划？”

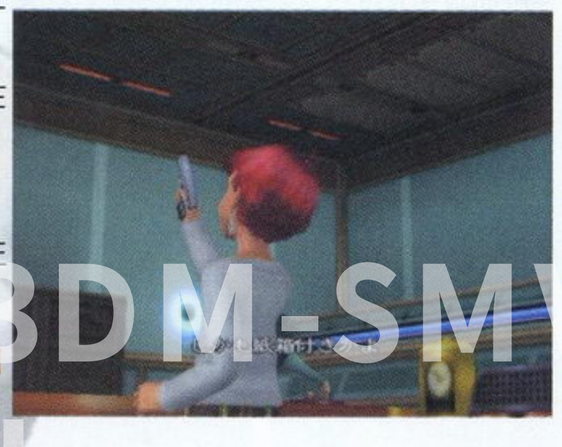
Jr.：“对ミズラヒ的事也谈了不少呢。”

该南：“我注意到那个叫M.O.M.O. 的小女孩了，从她的眼睛来看怎么也不像是一个狂人的女儿呀。不过也许是对我们了解ミズラヒ最能产生作用的一个途径吧，始终可以见到受‘那个’的一部分影响，这个女孩是レアリァン，也许会有记忆未被刷除的可能性。”

Jr.：“她所具有的ミズラヒ影像只是一个虚像，不过也有保留的价值。”

该南看着窗外片刻：“你可以约他们去沙滩散散心，也让那个小女孩心情变得好一些。”

Jr. 正要往外走时，该南却递给他一个黑匣子，里面放置着一把做工精致的古董手枪，令Jr. 这个古代武器收集狂万分兴奋：“你不会有什么企图吧。”



该南：“没什么。只是对你最近工作表现的嘉奖而已。”

Jr.：“简直多余。”

该南：“不要拿来乱射呀。比我的年纪都大，应该做出点长者的样子了吧。”

希恩先要回到自己的房间休息，房间

3DM-SM

在居住エリア。然后要去ドックエリア和同伴汇合去海滨，但ドックエリア不能直接到达，要去其他エリア中转才行。

在海滨。

换上了泳装的大家正在自在地玩耍着，惟独只有希恩坐在一边，摆弄着微型电脑，却不由回忆起了以前在研究所里的事。

“她也一样是有心的。”恋人凯文的容颜在回忆中清晰如新，“你应该为此感到高兴吧。”

希恩一脸兴奋的样子：“看，KOS-MOS 的精神活动！”

凯文：“还存在着让她十分感兴趣的现象呢。只是还有些微弱。不过有点接近于意识了……”

希恩：“是吗。那绝对有继续观察的价值呀。”

凯文：“KOS-MOS 的素子构造忠实再现了人脑的结构，因此并非没有这样的可能。”

回到现实的希恩依然用掌上电脑检阅着 KOS-MOS 的资料。

“和 M.O.M.O. 之间发生的共鸣，那时发生的精神深层领域下的波形一直都处在平衡线形状态下呀，看不出什么……”

“在干吗呢，主任。”阿林走了过来，“到海滩来也一直盯着屏幕。”

“就是嘛。”M.O.M.O. 也来到了座椅旁，“还想和希恩一块玩的呢。咦？这不是 KOS-MOS 吗？真是好复杂呀。”

希恩：“是啊。就算是我们未从黑匣子中解析出来的部分也多着呢。”

M.O.M.O. ：“黑匣子？”

阿林：“是的。不过一直都在一点点，一点点地解析。不过又和‘以前的情况’有些接近了。就像对 KOS-NOS 所熟知的凯前辈那样。”

“对了，阿林君。”希恩似乎不经意地打断了话题，“Jr. 君和该南好像存在着亲缘关系呢，看起来就象是年龄差异的兄弟一样。”

阿林：“听说是用世袭下来的样本克隆而出的。”

M.O.M.O. ：“我不认为他们是克隆兄弟。基因组配列有很微妙的不同。”

希恩：“真了不起，M.O.M.O. 连这些都懂得呀。”

M.O.M.O. ：“因为 M.O.M.O. 是观测用百式レアリァン呀。不过这样的情况和兄弟也不算有太大的差异，差不多也是同样的构造。”

希恩：“碱基配列只要有 0.1% 的差异就完全是另一个人了，究竟谁才会是隐性基因的拥有者呢？”

阿林打断了他们的对话。闻声而来的 Jr. 向他们展示了海滩所具有的人工天气调节系统，只是拿出一个简单的遥控器，一按之下万里晴空就立刻雷声滚滚。电光之中，希恩却痛苦地蹲在了地上，不停的重复着“讨厌雷”这三个字。

“希恩。”一边的卡奥斯看着痛苦不堪的希恩，眼中流露出别人所无法具有的深层忧虑。

在屋内，该南正和一人通话。

“好像一直都很忙的样子，海尔玛代表（ヘルマ－）。”

皮肤黝黑的海尔玛：“啊，漆黑（ニグレト）。你又在干什么呢？”

该南似乎相当讨厌这个称呼。“我不太想听到这个称呼。”

海尔玛：“失礼了。可能是还没有适应该南这个名字吧。”

该南：“快说吧。有什么事。”

海尔玛：“经过判断。你们在前往这里的途中背上了微妙的负荷——联邦巡洋舰ヴォクリンデ上重要而不可丢失的的货物‘拟似体’。那是十二个器，和 U-TIC 机关的记录完全一致。”

该南：“是的。和先前的行星消失事件中的那个比较接近，U-TIC 机关在其后制造的全部放置在了那里。当然除了那个原型。”

海尔玛：“这当然是不可能的。制造出那些东西的那个人‘已经不在这个世界’了。”

该南：“是这样。还有一件事，他们同时带着接触小委员会的百式观测器。”

海尔玛：“难道你想把她送去吗？76小时前，将他们置于你们自己的货船严密保护下，你所特有的能力是能够借助磁力引发偶发要素。所谓偶然在必然中产生，有位智者是这么说的。现在对 U-TIC 机关的动向已经有所知晓。你们也最好做好警备工作。U.M.N. 管理局也许会插手这件事，现在已经探查到有大规模的舰队移动。”

该南：“真是贤明呀。十之八九如果我们手中没有拟似体的话，目的恐怕就是为了抢夺旧ミルチア封印的原型吧。也就是，‘ウ·ドゥ’。他们的最终目的是什么还无法完全判明，但绝对不能让那个东西再一次觉醒，无论如何都不能。”

海尔玛：“了解。在你们到达之前会做好准备的。很高兴能再次见到你。”

希恩要从海滨回住所，期间可以去第26、27区的街道找宝物和购买装备，因为下面有很多艰苦的战斗等着。接着去デュランダル的ドックエリア，在エルザ内部找到阿林。

小行星プレロマ。马古利斯司令正在和一位博士通话。

博士：“出力为 50806LPP，还不足规定值的 3%。当然也不可能打开通往 LostJerusalem 的门。要继续探索门的所在。都说过多少次了，拟似体是不可缺少的设施。可你们就是不重视，把那么珍贵的遗产都遗失了。剩下的部件拼凑在一起实际的效果何止是五十步和百步的区别！ミズラヒ他们在没有原体的情况下能够达到那么高的成就！”

马古利斯：“实际上是那个狂人远远胜过你们吧？我只不过说的是客观实际。”

博士：“从某种观点看，那个人，在这个宇宙中根本不存在能出其右者”

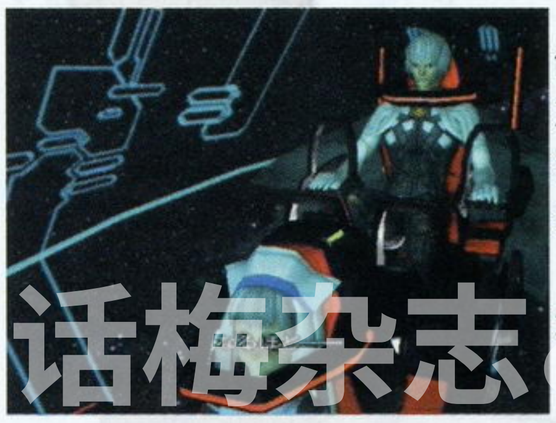
马古利斯：“就这样吧，总帅还等着回音呢。发动 401 计划。”

博士：“401 计划吗？多少有些牵强吧？”

马古利斯：“ミズラヒ的百式已经交给了海尔玛的手下。已经闭锁的旧ミルチア宙域在 U.M.N 转移柱的解除 CODE 记录也已经消去了，只剩下那个还在。可不能再遗失了。Y 资料也好ミルチア也好，都是一样的重要。他就只为了这个。”

博士：“我可不喜欢，那个男的，和ミズラヒ的眼睛一样，和你也一样。”

马古利斯：“那，就等你的好消息了。”



这时，“总帅”联络到了。马古利斯向他报告直接的状况。所谓的总帅就是在巨大的白色机甲中的白发青年。马古利斯请求总帅动用ネビリム的歌声阻止ファウンデーション和第二ミルチア政府接触。

屏幕那端的男子并不表示反对，也欢迎马古利斯到他那里去做客。

马古利斯回答：“我可没有你那样的

话梅杂志
www.plum

恶趣味。”

这反而令那男子愈发开心。

通讯结束后马古利斯的助手贝蕾格莉：“阿尔贝特——U.R.T.V ，生命循环法产生的怪物——生命循环的变异体经常会出现精神上不安定的情况。那个安得鲁也是这样。你不担心他会突然——”

马古利斯：“这个不用担心，时间是无法束缚他的，他的兴趣只在那个レアリァン上。”

贝蕾格莉：“真的要使用ネビリム的歌声么？”

马古利斯：“你有没有听说过，那歌声——会使一切变得疯狂。”

莲花座一般的ファウンデーション继续在空间航行。他们请求第二ミルチア的入港许可。这时 Jr. 在沙龙前找到了 M.O.M.O. 。

Jr.：“到了ミルチア的话大家就要分开了。我还是第一次和レアリァン这么投缘，所以请收下这个，护身符。”

M.O.M.O. ：“好漂亮！这是什么？”

Jr.：“很久以前铁枪的弹壳，看，那上面刻着祝福的咒语——Go ahead, make my day。”

M.O.M.O. ：“谢谢！这么贵重的东西！”

Jr.：“稍等。”他掏出一串金链，集中精神在双手中，发出一团金色的光芒。金光散去，那弹壳竟然已经穿在了金链上。他交给 M.O.M.O. 戴在手腕上，大小正合适。M.O.M.O. 被他的法术惊呆了……

与此同时，前来迎接ファウンデーション的却并不是友好的入港申请，而是——联邦舰队！

在联邦议事堂，银河联邦的各位代表们正通过超光速通信开会，屏幕上出现了联邦舰队ヴォクリンデ遇难时的情景，但奇怪的是，攻击方居然变成了ファウンデーション的巨大战舰デュランダル！是谁把デュランダル攻击U-TIC 机关战舰的录像合成变成了这个？代表们却被这个假象所蒙骗，认为ファウンデーション背叛了联邦。殊不知这正是U-TIC 机关安插在议会内部的奸细做下的好事。联邦的其他成员一直对ファウンデーション利用原来ミルチア纷争的特权独占ゾハル不满，现在一并爆发出来，连接触小委员会代表ユリ・ミズラヒ的意见也加以否定。

联邦军队正式对ファウンデーション发出解除武装的投降宣告。希恩等人看到屏幕上デュランダル攻击ヴォクリンデ的录像惊呆了！他们是ヴォクリンデ的幸存者，可以证明ヴォクリンデ是被ゲノーシス攻击的呀？但是这可以被认为是幸存者和ファウンデーション同谋，不足以证明。除非……

联邦舰队的拉碧丝·罗曼（ラビス・ローマン）大尉已经接管了ファウンデーション，她带领该南前往押解地点，却中途掏出了联络盒，是海尔马代表！原来海尔马代表一直怀疑联邦议会中有U-TIC 机关的奸细，罗曼大尉就是他派遣入军队中潜伏的内应，该南只要配合她的行动就可以了。这时，VECTOR 的 CEO 突然向海尔马发来了 EPR 通信。

Mr. 威尔海姆（ヴィルヘルム），单单从相貌上怎么也看不出如此年轻的他是怎样当上上届枢机院议长的。

威尔海姆的旗舰曙光正在向ミルチア进发，他认为现在的状况是U-TIC 机关在背后组织的阴谋，他们的目的只有一个，那就是沉睡在ミルチア的ゾハル原体以及“ウ·ドゥ”。决不能让它再度觉醒。他授权给第二ミルチア政府使用 KOS-MOS 以利于调查。毕竟离ゾハル计划的实际运作也还有一段时间，而且这也是VECTOR 第二开发局收集 KOS-MOS 实体数据的好机会。

临时禁闭室，大伙也在讨论这次的事件。罗曼大尉也向他们表明了身分，在这各方斡旋的短短几小时里，必须找到无懈可击的证据证明ファウンデーション的清白。ヴォクリンデ黑匣子中的纪录和联邦得到的录像在时间轴上是一致的，U-UIC 机关的战斗资料由于 Jr. 的“西部片表演”也遗失了。デュランダル自身的交战记录不能证实自己的清白。而且那都是泛用资料库，存在被修改的可能。只有被加以公认的 3A 级别保护的资料才能有足够的证明效果。可要到哪里去找相当于联邦政府 MOTHER FRAME 和 U.M.N. 的操作系统那样级别的东西呢？

希恩猛地想起：“有的！ KOS-MOS ！”但是要复制KOS-MOS 的记录必须要有本社和联邦政府两个秘匙才行。除非潜入エンセフェロン模式的假想体验和 KOS-MOS 进行接触而取得复制资料。但在这个没有潜入设备的地方又要怎样做呢？只能使用调整槽的简易潜入指令模块，即使这违反了本社的第一规定。除此之外，没有别的办法。罗曼大尉要他们假作潜逃现场，打伤自己和卫兵，立刻出发前往エルザ的 KOS-MOS 调整室。潜入的希恩连旁边的 Jr. 等人的意识也都一起拉进了エンセフェロン的假想之中。

从被关押的房间逃出，来到ドックエリア，由于エルザ门口有卫兵把守，为此从下方的楼梯绕圈来到エルザ的甲板上，打开舱盖后进入。

希恩睁开眼睛一看，眼前的不是KOS-MOS，而是一座破烂不堪的大厦。

“不会吧……”

天空中响起了阵阵雷声，突然周围的景物变成了一个公园，而希恩发现小时候的自己正坐在秋千上玩耍。正当希恩的眼神要和她对上时，小希恩叫着爸爸走开了。

“爸爸……”希恩不敢相信自己的耳朵，她回头一看，已经在记忆中模糊的父亲的影像，现在竟活生生地出现在眼前。

“希恩，来，我们回家吧。”

小希恩：“不去妈妈那里吗？”

“……今天去不了，明天吧。”

然后父女两人牵着手向远处走去……

“不行！不可以！”惊愕了半天的希恩终于开口了，“不能去那边！”

突然一个声音从希恩身后传来：“没错，这就是你和父亲生活的最后一天。”

希恩回头一看，是那个一直出现在希恩梦中的那个女孩。

“我等你很久了，我有很多事要告诉你。”

画面转向 Jr. 那边……

Jr.、M.O.M.O. 和齐格三个人来到了一个满是狼藉的城市中，天上飘着不祥色彩的云朵，巡逻飞机也在天上来回盘旋。这时远处传来了阵阵脚步声，三人马上找到了一个隐蔽的地方。

“不可能！”Jr. 看着远处走来的一队少年说，“怎么会这样！”

M.O.M.O. 关心地问道：“Jr. 先生……”

M.O.M.O. 没有再问下去，因为 Jr. 现在所表现的眼神十分可怕。

“……那是U- レトロヴァイラス。”

齐格：“这么说来这些并不是幻觉，这

舌梅杂志&3

是哪儿？你应该知道的。”

Jr. 什么也没说……

“喂。”

“别问那么多！”

M.O.M.O. 被这句话吓倒在地上，因为现在的 Jr. 言语中充满了杀气。

“我只是想知道我们在哪。”

“哦。这些不是幻觉，我们在我的记忆中。这里是ミルチア……14 年前的。”

说完这些 Jr. 便一人跑开去追刚才那群少年了。

齐格和M.O.M.O. 很快便追了上去，原因是齐格说：“在这种情况下一定要群体行动。”

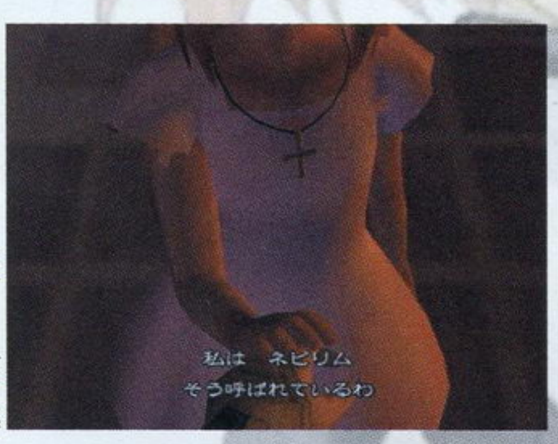
画面回到希恩那边。

“你……一直……在等我？”

这时卡奥斯和阿林出现了。

“主任，这是哪？”阿林问。

还没等希恩回答阿林，那个少女抓住希恩的手说：“我的名字叫娜菲莉姆（ネビリム），这个名字从我刚存在时就有了。”（编注：又是一句莫名其妙的话，等以后查阅资料后再加以说明。）



画面再度转向 Jr.，一幅骇人的场面展现在 M.O.M.O. 等人眼前……

“可恶，一个接一个地受到污染……”有一个少年拿着枪一个一个击倒了自己的同伴，嘴里不停地喊，“赤（ルベド）！你在哪里！赤——”

Jr. 看着那个黑发少年说：“该……南……”

那个黑发少年正是14年前的该南，这时 Jr. 的意识又来到一个大厦内部，这个地方和他在梦中见过的地方一摸一样。该南正倒在地上，而另外一个白发少年好像有什么超能力，向着该南走去……

Jr.：“该南！”

正当白发少年要下手时 Jr. 的意识又回到了街上。

M.O.M.O. 抚着 Jr. 的肩关心的说：“没什么事……吧。”

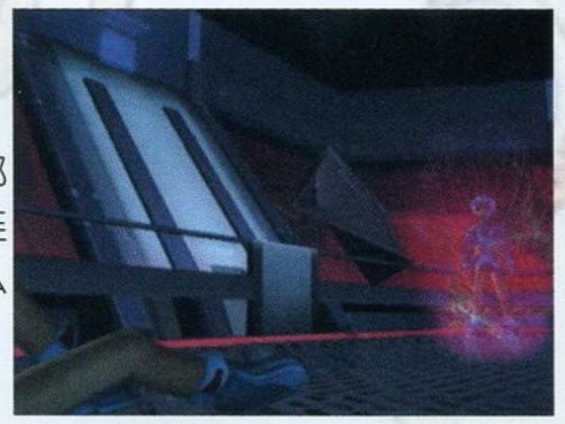
Jr. 冷冷地说：“没什么。”

M.O.M.O. ：“Jr. ……你……”

Jr.：“不是跟你说没事了吗！”

Jr. 这句话深深刺痛了M.O.M.O. 那纯真的心，Jr. 说完后发现自己事态，连忙说：“对……对不起，可恶！我们怎么会来这里。”

……



（未完待续）

编注：上一次的攻略中有一句话的涵义很是深奥，阿非在查找资料后总算得知了那句话的涵义。

那句话的原文是“伤みほ私を満たしてくれますか”，中文翻译为“伤痛能满足我吗？”（上次有一点失误，对不起-_-b ）看上去没什么意思，实际上暗示了KOS-MOS 内心的痛楚……从心理学上来分析，这种情况称为“SELF-MUTILATE”，

说明KOS-MOS 有自残的倾向；从精神学来说是“尼氏自残症候群Lesch-Nyhan Syndrome”，借以伤害自己来获得自我或他人的认同与注意。如果这里的“伤痛”是指肉体上的伤痛，那对于战斗用机器人KOS-MOS 来说根本就没什么特别之处，这里是指KOS-MOS 内心的创伤。KOS-MOS 本身并不喜欢战斗，这点在游戏后期会体现出来，但身为对グノーシス战斗专用的KOS-MOS 来说，战斗就是命令，也是她的工作，然而别人却把KOS-MOS 当作是战斗用的“工具”，对KOS-MOS 惟一眷顾的地方就是KOS-MOS 能战斗。“想让自己和人一样”、“想成为人”这两点是游戏中所有合成人（M.O.M.O. 等人）与高智能机器人（KOS-MOS）的共同愿望，KOS-MOS 知道自己不能成为人类，但她的内心希望得到别人的认可和关怀，KOS-MOS 能有这样的想法和希恩、凯的研究开发是息息相关的。KOS-MOS 为了在人类面前吸引他们的注意力，经常做一些极为危险的事情，比如在エルサ的船尾和无数グノーシス战斗，还有后面在天之车不顾自己的性命搭救希恩，还有在最后为了调整エルサ进入大气层时的角度进入大气层等，都能看出KOS-MOS 内心的空虚。

ウ・ドゥ、666、669 和 U- レトロヴァイラス的说明

游戏中该南、Jr.、娜菲莉姆等人多次提到了“ウ・ドゥ”这个词，游戏后期KOS-MOS 与ウ・ドゥ交战时表示ウ・ドゥ具有绝对的力量，不是普通力量所能打倒的。而惟一能击败ウ・ドゥ的力量就是U- レトロヴァイラス。U- レトロヴァイラス是指Jr. 在KOS-MOS 的エンセフェロン假想中见到的少年兵团。从Jr. 和该南间的关系来看，他们应该是U- レトロヴァイラス的队员，也就是说他们拥有对抗ウ・ドゥ的能力。大家也应该注意到Jr. 和该南手上 666 与 669 的红色数字吧，在《新约圣经》中有一段是这么写的：

它又叫众人，无论大小、贫富、自主的、为奴的，都在左右手上或在额上受一个印记。除了那受印记、有了兽名或有兽名数目的，都不得做买卖。在这里有智慧：凡有聪明的，可以计算兽的数目；因为这是人的数目，它的数目是六百六十六。（启事录：第十四章 16 － 18 节）

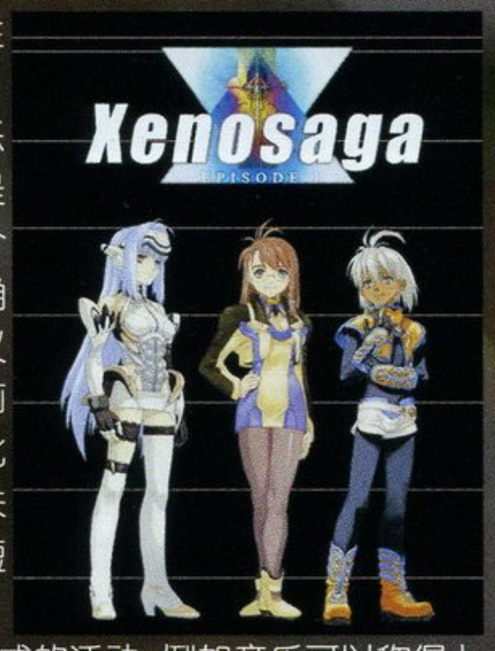
如果按照经文所说的话，那么右手写有666的Jr. 就是“恶魔”，而Jr. 又是U- レトロヴァイラス的成员，U- レトロヴァイラス又有对抗ウ·ドゥ的能力。在《圣经》中“上帝”和“撒旦”是绝对对立的，那么ウ·ドゥ的身分就是“上帝”或者是“神”……

话梅杂志&3DM-SMS
www.plumbook.cn

真正的乐园是失去的乐园
——评《XENOSAGA》

文：罗嘉

不是所有的ＲＰＧ游戏都可以被称为“史诗”，然而高桥哲哉和他的《XENOSAGA》却绝对不只是“史诗”。在这部优秀而深奥的游戏里，你可以找到你想找到的一切：科技、神学、宗教、生命以及围绕宇宙本身的各种谜团……



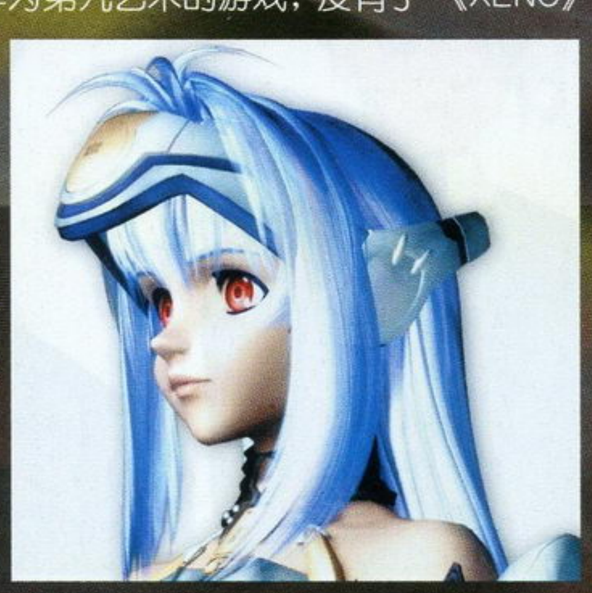
美国好莱坞的内部人士曾经说过：“娱乐公司本身是生产快乐的工厂，制作者关心的是消费者口袋里的钱，至于其间偶尔生产出的个别艺术品，那纯属意外！”也许庵野痞子的确将这种商业得发臭的理论在原本就是存在主义大行其道的日本发扬光大得过了头，靠在动画中大肆引进宗教和神学而一举成名；但若如此看待已经被摆上神坛的“《XENO》系列”就未免有失偏颇，虽然由于其第一章由于流程过短已经被人指责有骗钱之嫌。

创作本身是在一定的时空内进行设计形式的活动，例如音乐可以称得上是时间的艺术，而建筑则是空间的艺术。那么《XENOSAGA》中的世界又是怎样的时空呢？从前作起，即便有语言的障碍，我们都或多或少能感觉到背景的庞大和气势的宏伟。在本作中，随着画面与系统的升级，这种感觉变得越发强烈。

高桥的剧本是一个奇迹，而且该作由硬派厂商NAMCO制作本身更是质量的保证。即使不更换厂商，SQUARE也有资金投入制作，可是依照该公司近来那种华丽但飘忽的风格，要想完美再现高桥那厚重的剧本几乎是不可能的事情，好在制作组很明智地投入了ＮＡＭＣＯ的怀抱。对于NAMCO近来财务状况的窘境，大家也都心里有数，所以对于过短的剧情，对比相对较低的制作经费，我们应该原谅NAMCO的任性……

作品本身是人思维的结果，而创作却是真理的发生。作为一部游戏，《XENOSAGA》显然背负了太沉重的东西，一方面是游戏的特性和游戏者的满足感，以及完美的画面和音乐所营造的艺术的巅峰；另一方面是后现代主义和存在主义，乃至整个西方宗教哲学世界观引起的理性之彷徨。甚至可以说，“《XENO》系列”是游戏史上设定最为复杂、背景最为深奥、剧情最为庞杂的游戏。因之，它也遭到了许多人的质疑。

这不由令我想起有人用来形容高级时装的话语：一场奢华的梦。也许高级时装由于它的高成本和专业性现在已经走向末落，但没有了它的巴黎，又怎能称为巴黎？既然第八艺术如此，那么作为第九艺术的游戏，没有了“《XENO》系列”这种立于金字塔顶端的明珠，又怎能让整个艺术体系在思想上达到登堂入室的境界？



在游戏中，对宗教神学和科技做了同等而重要的描述，这在SF题材中是很少见的。无论是尼采还是后来作为马克思哲学思想的直接来源、集德国古典哲学于大成的黑格尔哲学，都有所表现。按照蒂利希的文化神学观，宗教是整个人类精神的底层，而宗教信仰所探究的则是人类精神生活中终极的、无限的和无条件的方面。“与宗教相比，科学能为寻找上帝提供一条更为切实的途径。”在本作深奥的世界观面前，又表现了人造人和人类的一种微妙关系，这是随着科技发展人们普遍能够想到又很现实的问题。再看游戏中高度发达的科技和炫目的星际大战，谁敢保证那不是人类的明天？

高桥能够理解科学家和神学家眼中不同的世界，这本身就是一件不简单的事情，但他首先是艺术家，而《XENOSAGA》首先是一部游戏。U-TIC组织、VECTOR公司……剧情的精彩与背后未解的谜团充分显示了剧本在故事方面的精彩。“《XENO》系列”的魅力来自各个方面，这或许就是前作一直为ＦＡＮＳ乐道的原因。《XENOSAGA》第一部所描述的事情只不过是历史的一瞬间，而这个庞大的世界本身也是根本就不存在的，作为纯粹的游戏，有多少人能够静思作品的真谛？没有人能完全了解这个游戏，这虚拟的世界和人物的各种真理与爱恨情仇，也许只属于高桥哲哉本人，再加上前作的成功、玩家的期望，这一切都将成为作为一部游戏走向辉煌的巨大障碍；除非“《XENO》系列”能在其它方面有所作为（动画并不很成功）。正象一句名言所说的那样：真正的乐园是失去的乐园。

以量子物理学为代表的现代物理正对精神越来越倾向肯定，感知世界不仅需要知识，这决不是什么唯心唯物的问题。在进行游戏的时候，我脑中曾经记忆的两个问题突然闪现出来：Is knowledge the same as justified ture belief？ Perception is the source of all our knowledge about the external world, is it？而这两个问题，正是剑桥大学哲学系的新生一入学就要试图回答的问题。

或许我们不应该将一个游戏抬到如此高的高度，但“XENO”的确是游戏中的例外。从被炒上1400RMB的限定版到玩家的疯狂研究无不能看出游戏对爱好者彻底征服。对于将吾辈玩于股掌之间的高桥大神，除了尊敬之外就是要告诫大神千万不要在科技和宗教中迷失了自我，我们还等着续作呢……

最后，引用奥托评价施莱尔马赫的名著《论宗教》中所说的一段话对高桥和他的《XENOSAGA》作结：“他想表明的是，人并非完全限于知识与行为，人与其环境——世界、存在、人类、事件——的关系也并非穷尽于对环境的纯知觉或影响。他力图证实，假如一个人是以一种深切的感情，像直觉和情感，来经验周围世界的；又假如一个人由于感受到世界的永恒本质而被深深打动，以致激起诸种情感，像虔诚、畏惧、崇敬，那么，这样一种情感状态便比知识与行为还要有价值得多。”仅此而已。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

露娜传说

LUNAR LEGEND ルナ~レジェンド~

GBA	GameArts/MediaRings	RPG	1人
卡带	2002年4月12日发售		自带记忆功能
	对应通信对战线		

提起RPG，除了《DQ》、《FF》外，最能让人产生共鸣的就是《露娜》了！这款号称“感动了数百万人”的游戏已经成为了经典之作，无论是在日本还是在中国，甚至是在欧美，都有无数的人至今还在反复回味。如今，月之女神终于降临GBA了，究竟是惊喜还是失望，Fans要拭目以待了。

系统简介

基本操作

十字键	角色移动／光标移动
A键	对话／调查／确定
B键	菜单／取消
L、R键	翻页
Select键	无用
Start键	进入游戏
New Game	**开始新游戏**
Load Game	**从存档开始游戏**

Option 选项模式：

BGM　选听背景音乐（通关一次后开启）

SE　选听效果音（通关一次后开启）

CARD　集换卡模式：

カードをみる　观看游戏中收集的卡片

こうかんする　交换游戏中收集的卡片

GALLERY　图鉴模式，观看剧情CG图片

地图画面中B键可以呼出菜单，第一项是系统，进入后从左到右分别是存档（读档、回到标题画面）、道具、那鲁的魔法和战术／阵形设定；其他项是各个角色，从左到右分别是状态、道具、技巧和装备。战斗模式，从左到右，分别是自动战斗、战术战斗、指令战斗和逃跑。自动战斗完全交由电脑负责，战术战斗则根据事先设定的方法战斗，指令战斗要玩家下达各项具体命令。指令战斗的各个选项从左到右分别是攻击、技巧、道具、防御和逃跑。战斗中角色名字下的Arts Gauge集满后，就可以在技巧最后一项选择超杀，不消耗MP。

序言

一束光芒从天空上闪亮的青色之星飞舞着降临地面，那是不同于春天的阳光却和它有着相似温暖的光芒。

然后……

在被荒凉而死寂的大地所覆盖的星球上，“绿”诞生了！那是生命之芽！

寒冷干燥的风变成了温和的凉风，干涸的大地得到了滋润。

女神阿尔蒂娜，她就是赋予这个星球“露娜”以生命的气息、引导众生的善良女神。

而接受阿尔蒂娜恩惠的人们，借助魔法得到了平稳安定的生活，于是他们把阿尔蒂娜作为至高神，诚心地祈祷和为她奉祭 。

有的人能够在别人的心中留下自己的名字；也有的人谁也不知道他叫什么，但是却能够保持着自己小小的幸福度过一生……

尽管所走的道路不同，人们却在有生之年都努力地活着！

就这样，每天都有新的故事被记录在这个星球的历史上。

今晚所说的故事，也是其中的一个……

是在悠久的时间长河的那方，在现在无法分辨真假的女神之塔的真相还为人熟知的遥远的过去的故事……

文：阿修罗

天空有着闪亮的青色星球的神秘世界“露娜”……

这个世界接受了女神阿尔蒂娜的恩泽，就像空气和水那样，充满了大地和大气的魔法之力。

君临这个世界顶点的，正是守护着女神阿尔蒂娜的龙之一族，它们是地水火风的精灵之王，也是魔法具现化的存在！

而驾御龙族、守护世界、被称为“龙之使者”的人，则是经过了重重龙的试炼才被挑选出来的精英人物……

小说攻略初回限定版

不知从何时起，“冒险之旅”这个词就缠绕在我的心头，无法舍弃……为了守护女神阿尔蒂娜而战的英雄——“龙之使者”达因（ダイン），他也曾经矗立在这样的风中，梦想着去到遥远的尘世中冒险吧……那么，也许什么时候我也可以开始旅行，目标就是那流云飞翔的终点……

少年注视了龙之使者的墓碑很久，想把那柄剑拔出来，但是最后还是失败了。就在这时，从村子方向传来了喊声：“是阿莱斯（アレス）吧？”一只长着翅膀叫做那鲁（ナル）的猫飞到了少年的面前催阿莱斯快去和露娜（ルーナ）练习合奏。接着，一个叫做拉姆斯（ラムス）的胖小子跑到了两人的面前告诉两人，从魔法都市韦恩来了一个魔法使，要大家都到女神像前面集合，现在只缺阿莱斯和露娜，要阿莱斯快一点找到露娜一起过去。

村子里果然空无一人，看来大家真的已经集合好了。两个人四处搜索，在村子东边山泉的入口那里听到了美丽的歌声，这是露娜在唱歌。于是两人来到了山泉边。阿莱斯的脚步声打断了少女的歌唱，简单地向露娜说明一下情况后，三个人跑着走向了村子。

出了山泉，跨过小桥，一直往南走就到了女神像，真的有好多人呢！女神像前有一个看样子很酷的少年，原来他就是那个魔法使，叫做那修·鲁马克（ナッシュ）。看到所谓的魔法师是个少年，那鲁很失望，他原本以为是个长着胡须的老头子。自恃身份尊贵的那修认为打断别人说话是乡下人才会干的事，这样的言语差点让那鲁和他打了起来。这时候，阿莱斯的母亲走上前道歉，并且询问那修来到山中小村布鲁古（ブルグ）的原因。那修想找一个很了解达因冒险故事的人做自己的向导，而阿莱斯对这个提议很感兴趣。那修是为了成为新的龙之使者接受白龙的试炼而来的，他的目的地是白龙神殿所在的奇异之森（ゴートの森）。

大家都离开了，剩下阿莱斯几个人在讨论这件事。拉姆斯听说是去白龙神殿立刻很兴奋，因为据说达因在那里找到了龙之钻石。对于冒险的事，那鲁也十分赞成。露娜对大家不顾安全的决定很不满意。那鲁说安全方面有魔法使保证，拉姆斯也表示可以提供奇异之森的地图。听取了大家的意见，阿莱斯决定开始冒险之旅，而露娜因为担心也决定加入队伍。在女神像上方的大屋（就是拉姆斯的家）里，大家找到了地图，然后又在村子里的商店补充了一些装备。准备就绪后，找到了在村口等待的那修，冒险就这样开始了！

村子的南边就是奇异之森，森林里充满了迷雾和魔物。在入口，那鲁用了激将法让那修第一个冲进森林里，然后大家一起进入了这个神奇的地方。一路上，大家斩杀了一些魔物顺利前进，还发现了一些刻着奇怪文字的石碑。走过一座小桥后，阿莱斯提议休息，已经很疲劳的那修却想掩饰这点，但是在大家的劝说下还是决定休息。这当中那鲁和那修又互相讽刺，但是还是被露娜给强行分开了！

经过一夜的休息，大家的力量都完全恢复了，今天一定可以找到白龙神殿的所在。很快大家来到了一块刻有阿尔蒂娜女神雕像的石壁前，却再也找不到路了！然而按照地图这里应该是一条通路！正在大家互相争执的时候，露娜提议试一下之前在石碑上看到的文字：“捧ぐべきもの”、“我が前に示せ”、“実りの月”，那有可能是开门所需要的密码组合。经过研究，正确的组合是3、1、2。原来密码的意思是要在石壁前演奏收获祭上奉献给女神阿尔蒂娜的赞歌。

www.plumbook.cn

露娜和阿莱斯合作演奏了这首歌之后，随着一阵震动，巨大的石壁消失在众人的面前，道路终于出现了！里面就是传说的白龙神殿，大家按耐住急切的心情，走了进去……

然而目光所及之处，并没有半点神殿的影子，所有的只是清澈的湖水和残垣断壁。那修对这样的结果也不知道到底是失望还是愤怒。“总之还是先四处调查一下吧！”阿莱斯倒是很失望的样子。四处搜索似乎也没有什么结果，不过看起来露娜的脸色不是很好，但是她却说没有什么；其他两人也感到很奇怪、很气愤。和大家对话结束后，调查最上方的岸边时，阿莱斯发现水底有一些石板，而且刻着一些奇怪的文字，和森林里的那些完全不同。于是阿莱斯立刻召集大家过来观看。但是那修说那些是很古老的文字，必须回韦恩借助古书才能够解读。

这个时候露娜突然读出了这些文字的意义：“你们是冒险者吗？你们有着正义的心吗？你们不害怕龙的试炼要继续前进吗？那样的话就高唱守护女神阿尔蒂娜的神圣白龙的名字！然后神殿的大门就会开启！”虽然大家都对露娜能看懂这些古文字感到很奇怪，甚至连露娜自己也觉得很不可思议，但是首要的事情还是试验一下这个方法是否正确！而神圣白龙的名字之前已经从村子里的老人那里听说过了，就是：“ファイディ！”

阿莱斯喊出白龙的名字后，湖中果然出现了一条通路，里面就是白龙神殿。大家走了进去，发现里面十分寒冷。再往里走，那修感应到了强大的魔力，说明这里正是大家苦苦寻找的白龙神殿。在最深处，传说的白龙法伊迪出现在众人的面前。白龙对于面前的人类都是少年似乎有点吃惊，尤其是当听到露娜的名字的时候……那修向白龙说出了自己来接受试炼、成为龙之使者的目的，而阿莱斯也出人意料地向白龙提出了同样的要求。露娜和那鲁表明自己只是等待阿莱斯完成试炼，而当白龙听说拉姆斯的目的只不过是龙之钻石的时候则显得非常奇怪。

接着龙之试炼就开始了！白龙开始了和阿莱斯、那修的心灵的对话。白龙想听的是两人想要成为龙之使者的真实目的。原来阿莱斯真实的目的并不是简单的变得像达因达人那样强大，他的真实的目的是守护（选择守护对象：“大切なを人”和“この世界に生きる みんなを”，意思分别是“最喜欢的人”和“世界上所有活着的人”），白龙又问用龙之使者的力量来做这件事的必要性，要再次回答（选择：“はい，仆は强くなりたい”和“分かりません”，意思分别是“是的，我想变强”和“我也不清楚”）。与此同时，那修也在经受着白龙的考验。向白龙表白了心声之后，白龙告诉阿莱斯龙之使者的使命和宿命，要阿莱斯做好迎接未来的准备。阿莱斯的决心使得他通过了白龙的试炼，但是他还需要通过青龙、黑龙和赤龙的试炼才能够成为真正的龙之使者，但是其他三个龙神的位置连白龙自己也不清楚，探索三龙也是试炼的一个部分。临走的时候，白龙给了阿莱斯一颗龙之钻石，让他交给拉姆斯，而同时也给了阿莱斯一个龙之指轮。

离开白龙神殿后，一行人径直回到了村中。在村口，阿莱斯似乎有什么心事，但是拉姆斯却认为他是太累了，提议到女神像那里去祈祷一下。女神像的力量果然强大，大家的力量完全回复了过来！之后，那修说还要调查其他三龙的所在，就向大家告别，自己离开了，而拉姆斯也要回去想办法高价把龙之钻石卖出去。剩下阿莱斯三个人也很累了，就回家休息吧。村子最北面的房子就是家了。

两日后，布鲁古村的收获祭上，阿莱斯的洋笛和露娜的歌声让村民大饱耳福。然而演出结束后，阿莱斯却一个人悄悄地走掉了。不用说，他肯定又去达因的墓地了！露娜来到墓地，看到阿莱斯正在吹奏洋笛，于是她坐在墓旁的树边静静地听着。阿莱斯吹了一会儿就停了下来。“从这里收获祭的声音一点都听不到呢！”露娜说道。“嗯！”阿莱斯还是心事重重的样子。“你是在想剩下的龙之试炼的事情吧？想离开这个小岛探索其他的神龙，像达因大人那样冒险，是吧？”阿莱斯无言。露娜很担心：“阿莱斯一点也不害怕吗？虽然说是冒险之旅，但是前路有什么一点都不知道呀！”“……我很害怕！但是，比起害怕还有更多让人激动、想都想不出来的东西在等待着我……我想用我自己的眼睛看看达因大人曾经看过的东西！”阿莱斯的脸上放出了光采。露娜看着这样的阿莱斯说道：“想成为龙之使者吧……”“嗯！”“那就是阿莱斯的梦想吧？”虽然露娜看起来很为阿莱斯高兴的样子，心里却很伤心：“男孩子的心呀……”但是这是不能表露出来的，她还是装作很开心地说道：“啊！不要辜负了达因大人呀！”“哎？”“冒险的话，会遇到各种各样的危险；但是在这里，有我为你向阿尔蒂娜女神祈祷，保佑你平安无事！”“谢谢你，露娜！”“什么时候出发？”“明天早晨，越快越好！”“这么着急？妈妈那里怎么办？”“临走的时候我会留下纸条的！要不然我想妈妈会不让我走的！我只和那鲁说过，而且他要和我一起旅行！”“……”

明天，会是一个好天气吧……

第二天，村口。阿莱斯、那鲁向露娜告别。目送阿莱斯他们离开的露娜一转身就看见养母跑了过来。养母把一个包裹交给露娜，让露娜把这个包裹带给阿莱斯，并且和阿莱斯一起去冒险，毕竟阿莱斯和露娜都是她一手养大的，阿莱斯的心思当妈的可以理解，露娜心里的想法做母亲的也完全清楚。

奇异之森里，阿莱斯还没走多远就碰到了拉姆斯。他因为在村子里找不到高价收购龙之钻石的买主，决定去麦利比亚（メリビア）碰碰运气，于是偷偷从家里跑了出来，想到正好和阿莱斯同路，就加入了队伍。往南走，没走多远就听到了露娜的声音。阿莱斯正向询问露娜追来的原因，一群怪物围了上来。还好一个头戴红色贝蕾帽的大叔出来帮大家解了围。大叔了解了众人的目的后告诉大家，出外旅行、了解世界是不分男女的，每个人都有这样的权利，而作为男生，保护女生则是必须要做的事情。临走之前，大叔告诉大家，他的名字叫做莱克·伯格达（レイク），是一个四处漂泊的旅行者。

离开奇异之森后，南方就是港口小镇赛斯（サイス）。但是本来应该很热闹的小镇今天却显得特别安静。没走多远，碰见一位大婶，她告诉大家，镇上来了一群海贼，占领了定期船。这样就无法去麦利比亚了，而且大婶还说海贼抓住了一个韦恩的魔法使，根据描述看来就是那修，那么这次一定要解决掉海贼才能继续我们的冒险了！

听说海贼们都在酒吧喝酒，于是众人来到那里，正好海贼们刚刚离开。于是大家走进酒吧，里面除了老板空无一人，了解了情报后众人决定去营救那修，而老板受到了感动，让大家去宿屋的老板泰特（ツェット）那里，可以得到一些帮助。在港口附近的船宿，找到老板泰特说明情况后，大家就开始讨论混进船上的方法。最后决定按照露娜的方法，三个人躲在酒桶中，以送酒为名，由泰特和罗伊（酒吧老板）运送上船。但是，在实施过程中出了意外，海贼们并不让两人上船，却直接将酒桶踢了上去。但是不管怎么说，总归是成功上来了，不过现在没有了两位老板的帮忙，一切只能靠自己了。船上不时有海贼走过，被发现的话就要发生战斗。在桅杆那里，大家发现了被倒吊在上面的那修，他还在不停地羞辱海贼，真是精力充沛呀！刚把那修放下来，就被海盗船长发现了，一场战斗在所难免。

战斗结束了，赛斯又恢复了往日的热闹，而众人也被大家当成了英雄。终于到了出行的时间，前途中有多少未知的事情在等待着大家。怀着忐忑的心情，阿莱斯无法入睡。甲板上，吹着有着独特味道的海风，看着蔚蓝的大海，阿莱斯感慨万千。这个夜晚，似乎大家都满怀心事，连那鲁都是如此。两人谈论着未来的日子，突然听到了熟悉的歌声，原来是露娜在歌唱。蔚蓝的月轮下，露娜显得分外动人。看着这种宛如图画的景色，阿莱斯坚定地说道：

“我们的冒险这就开始了！”

（待续……）

今后等待众人的是未知的命运……

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

火焰之纹章　封印之剑

GBA	NINTENDO	S・RPG	1～4人
	2002年3月29日		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		

继《多拉基亚776》以来，FE再次出现了分支路线与外传的概念。当然，大家想要进入这些章节还是需要满足一定的条件的。

不同的分支章节中，收得的同伴与武器、道具都不同，而在外传中还能得到传说中的八神器，这些武器对那些强大的龙族有特效，能给予极大的伤害。最最关键的一点：收集所有八神器是进入隐藏关23～25章的关键，请大家不要忽视外传的存在啊。

分支路线

分支的章节	条件	不同路线收得的同伴
第10、11章A	访问第9章MAP右上，左边的那个村庄。	ララム、エキドナ
第10、11章B	访问第9章MAP右上，右边的那个村庄。	エルフィン、バアトル
第17～20、20章外传A	シャニー所获得的经验值累计高于ス一所获得的经验值累计（非现有LV的合计）。经验值相同时再以破敌数为准。	ユーノ
第17～20、20章外传B	与17-20章外传A路线的方法相反。	ダヤン

注：关于17章开始的分支路线，众人说法不一，所有的资料几乎都不能信任……笔者曾泡在日本网站的BBS与揭示板上问来问去，也没有人能回答出个准确无误的说法。在经过了N次实验后（特别感谢希罗的帮助），现将最值得相信的资料写出，理论上是不会有问题了，但如果真的有问题出现，欢迎给我们发信。

外传

外传章节	进入条件	得到的神器
第8章外传（烈火の剑）	リリーナ生存情况下过关。	デュランダル（剑）
第12章外传（天雷の斧）	20回合内过关。	アルマーズ（斧）
第14章外传（业火の理）	ソフィーヤ生存情况下，在沙暴停止前过关（即25回合内）。	フォルブレイズ（理魔法）
第16章外传（至高の光）	ダグラス生存情况下过关（进入外传后他才会加入）。	アーリアル（光魔法）
第20章外传A（疾风の弓）	スー、シン、ダヤン等人生存（加入情况下），20回合内过关。	ミュルグレ（弓）
第20章外传B（冰雪の枪）	ユーノ、ゼロット等人生存（加入情况下），25回合内过关。	マルテ（枪）
第21章外传（默示の暗）	ミレディ、ツァイス生存（加入情况下），30回合内过关。	アポカリプス（暗魔法）

支援效果修正表

计算方法：C级修正为支援双方的属性修正值相加，B级修正为C级修正乘以2，A级修正为C级修正乘以3，计算后的结果向下取整（如2.5取2）。

C级各种属性修正数据：

属性	攻	防	命	必	回	必回
炎	0.5	0	2.5	2.5	2.5	0
冰	0	0.5	2.5	0	2.5	2.5
风	0.5	0	2.5	2.5	0	2.5
雷	0	0.5	0	2.5	2.5	2.5
理	0.5	0.5	0	0	2.5	2.5
光	0.5	0.5	2.5	2.5	0	0
暗	0	0	2.5	2.5	2.5	2.5

文：火花天龙剑　编：LIKY

举个例子：

属性	攻	防	命	必	回	必回
雷暗C计算修正	0	0.5	2.5	5	5	5
雷暗C实际修正	0	0	2	5	5	5
雷暗B计算修正	0	1	5	10	10	10
雷暗B实际修正	0	1	5	10	10	10

但是不得不说明一下：任何角色的支援LV合计只能上升5次！也就是说哪怕像主角这样的人能与再多的护卫（如第一章的众人）、MM（如天马、魔道军将、女主角、索菲亚等）之间形成支援，但他的支援LV也只能升5次。5次过后就不能再上升或者与别人形成新的支援关系了……（这是我个人最最最不满的地方——谁不想看到通关后的主角有4个老婆啊……）

（特别感谢666与最后使者）

★同伴加入补充

每通关一次，在挑战模式里就会新增加一位强力的同伴。具体都有哪些同伴呢？让我透露一点点吧：男女主角的父亲与贝伦国王。全部同伴一共要通关9次才能收完。至于其他还有哪些同伴么……就留给大家自己探索吧。

详细地图攻略完结篇

由于版面关系只有减少剧本内容，请大家原谅。

第10章A　抗争的人们

西方三岛分别是罗伊他们现在所在的菲贝鲁尼亚（フィベルニア）岛，位于南部的卡莱德尼亚岛（カレドニア）和位于东北的迪亚（ディア）岛，这三个岛中都拥有丰富的矿藏，开采活动也很盛行，其中最大的就要数菲贝鲁尼亚岛北端的艾布拉库姆（エブラクム）矿山了。为了多收集一下关于强盗们的情报，罗伊一行人开始向那里进发。途中需要经过一座山城，罗伊派出使者向城主诺德（ノード）请求放行，但是诺德却……

同伴加入：ギース——ロイ**说得**

ゴンザレス——リリーナ**说得**

物品：访问村庄——ソードバスター**（克剑的斧）过关后**——ドラゴンキラー**（屠龙剑）**

要点：1. ギース与ゴンザレス分别会在第4、6回合登场，请男女主角各自做好说得准备。

2. 我方的弓箭手也能使用MAP上的投石器，大家可以好好利用。

3. 5～13回合左边的砦出现海贼，14～19回合下方的砦出现斧战士。

4. BOSS ノード的武器是“リザイア”（通俗一点就是“吸血魔法”），若没有十足的把握，可以使用魔杖“Mシールド”增加魔防后再进行攻击。

在牢中，一行人救出了一位漂亮的女孩。她苦苦哀求罗伊去救那些饱受欺压的在矿山拼死工作的人们。虽然罗伊等人无法相信在这个相对和平的国家中会出现这样的事情，但……

第11章A　西方的勇者

在山城中听到的反抗军少女拉拉姆（ララム）所说的话，在罗伊他们听来简直有点不可思议，罗伊立即写信向塞西莉亚（セシリア）询问艾特鲁利亚的贵族在艾布拉库姆矿山是不是非常横行霸道、欺压百姓。同时，为了帮助矿山的人们，一行人决定向艾布拉库姆进发。

www.plumbook.cn

编：SOUL、慕容非

"你们的科学不是已经把我研究得很透彻了吗"

三岛一八完全攻略

文：赵华　协力：aya_h

20年前一八并不知道自己拥有什么样的潜能，直到被三岛平八打下山崖后才体会到自己恶魔化基因的存在，而这些基因正是平八所一直想得到的，也是平八对一八惟一的"父子之情"。在这样的境遇下造就了一八的性格：不相信任何人，残酷、冷漠和孤独。所有的这一切都反映在他的格斗风格上，并且在明知是圈套的情况下，复活后的一八还是参加了第四届铁拳格斗大会……

招式分析

1. 闪光烈拳（LP LP RP）：这招是在《铁拳TT》中的主力技，判定前二发上段，第三发中段，出招速度极快，无论是牵制还是还击都是必不可少的重要技巧。在《铁拳4》中判定略有改变，第三发必须快速输入才可连续击中，因为第三发如被防住会有一定程度的硬直，所以闪光烈拳在《铁拳4》中更多地使用在反击对手出招硬直和墙壁连击中。

2. 鬼哭连拳（LP RP RP）：是和闪光烈拳出招速度相同的招式，攻击力略高，但由于第三发判定为上段，并且即使击中也不能令对手倒地，不便于进一步压迫和追击，所以不建议使用。

3. 风神拳（→☆↓↘ RP）："《铁拳》系列"的招牌技，近乎无理的攻击判定和速度，浮空后的大伤血追击都使风神拳无疑成为三岛家族甚至"《铁拳》系列"的最强招式。可能是在《铁拳TT》里过分强了吧，在《铁拳4》中一八的风神拳判定有一定程度削弱，由特殊中段改为完全上段，并且需打中对手出招才能令其浮空。

（编注：关于特殊中段判定，是指一些即可以蹲防，又可以站防的招式判定，这样的招式与上段攻击的区别在于，上段攻击可以下蹲避过，有利于反击；而对手进行特殊中段攻击时，己方下蹲后虽然会防住对方的攻击，但也会被对方的攻击弹开一定的距离，不利于反击。在PS2版《铁拳4》练习模式中，特殊中段显示的是绿色外框的"MIDDLE"。）

4. 最速风神拳（→☆↓↘ RP）：使用的重点在于最后的3和RP要同时输入，特征是成功后身体会有闪电包围，普通情况命中对后可造成浮空效果，靠墙时更可追加施以对地攻击。是反击对手硬直和进攻的重要技巧，三岛一八的练习者要熟练掌握。（编注：最速风神拳要在六分之一秒内输入指令）

5. 雷神拳（→☆↓↘ LP）：攻击力相当高的单发中段技巧，发动中可完全回避上段攻击，但出招速度较慢，防住后会有硬直，虽然有后续的变化雷神中段脚（→*↓3LP LK）和雷神下段脚（→☆↓↘LP RK），但由于第一下很容易被防住，防住后对手可用左拳点击并浮空，所以最好还是用于空中连续技中。

6. 奈落（→☆↓↘ RK RK）：二发攻击的下段技，是打破对手一味站防的有效手段。但被防住的硬直是很大的，尽量不要过多使用。而一般奈落扫一发后再接倒地追打技↓RK（震击）的攻击力要比奈落二发高些，也相对较安全。

7. 迅雷脚（→☆↓↘ LK）：《铁拳4》一八新技，单发上段远距离攻击，基本上用于奇袭，实用价值不大。

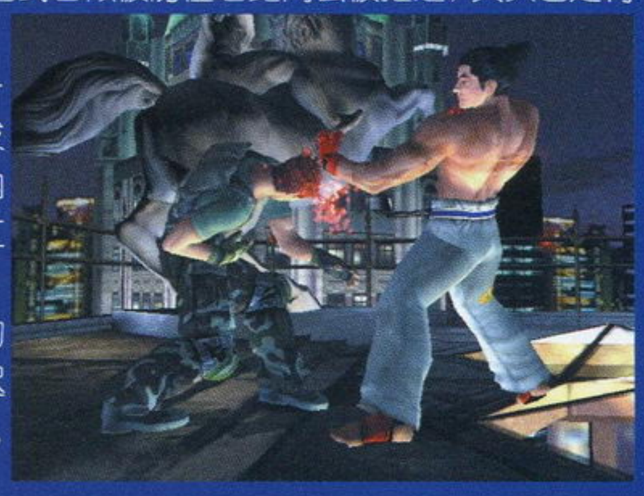
8. 雾足风神拳（→☆↘ RP）：一八的几个指令的简易出法。同样有最速判定，指令相对于风神拳简单，相似的还有雾足雷神拳（→☆↘LP），雾足奈落（→☆↘RK RK）。

9. 忌怨拳（↘ RP）：出招较快，指令简单，对手出招时打中对手还可令其晕厥，可用于一八的一些普通技巧后的补位，在对手倒下后横移动再用忌怨拳很容易造成COUNTER（COUNTER定义见上期"铁拳ZONE"），这招在对付背向中的对手也有奇效。

10. 魔神拳（站立途中RP）：三岛一八在《铁拳4》中的可怕很大程度上是出自这招，近距离命中后直接令对手产生晕厥状态，并且无法像前作那样按住"前"来恢复，其后可以施以各种凶狠的连续打击，基本上是半条血。主要在下蹲避开对手上段攻击和防住对手下段大招后，但也要注意不要过分依赖于魔神拳，被防住后硬直时间很长。

（编注：一些招式COUNTER将对手至晕厥状态可以按方向键的前来恢复！这类招数最典型的是风间仁的罗刹门第一发。）

11. 踵切（↘ RK RK）：二发中段技巧，速度快。常用于对手出现攻击硬直时还击，踵切第二发可延迟输入，这个招式看似被防住后距离会被推远，其实也是有硬直的。



（编注：所谓的延迟输入，就是一套固有的连续技中，后一发与前一发使用的间隔时间可以在一定的时间内自行控制。最典型的例子也是风间仁的罗刹门。）

12. 踵落（站立途中RK RK）：动作和踵切完全一样，第二发不可延迟输入，比起同样作为反击用的魔神拳，踵落出招速度更快，是主力还击技。

13. 六腑凶鸣拳（↘ LP →RP）：《铁拳4》新技，第一发命中下蹲的对手后第二发不可防御，被防住后完全无硬直，是近距离非常实用的中段攻击，可经常使用。

14. 双管炮（站立途中LP RP）：这个技巧在性能上比《铁拳TT》有所削弱，必须在COUNTER中才能命中第二发，不能作为主力中段技使用了。

15. 心中突（→RP）：强力单发中段技，被防住后还可推开对手，可惜出招慢，多用于空中连续技中或中距离靠近对手二择。

（编注：二择是《铁拳》游戏中常出现的一种情况，就是在对手的紧逼下，对手的下一招可能是中段攻击，也可能是下段攻击，这时己方就必须揣测对方心理并在站防和蹲防之间做一个选择。）

16. 魔神闪焦凶鸣拳（→LP+RP →RP）：远距离二发中段技巧，《铁拳4》新技，弥补了《铁拳TT》中魔神闪焦拳被防住硬直长的不足，但要注意的是这招太容易被横移动避过了，要小心使用。

17. 闪烈脚（←RK）：上段技，距离奇短，具体作用于中距离打对手出招，以COUNTER命中后，后接的雷神拳中段脚是确定可以追击上的，这个新技用于对付STEVE、布莱恩这种移动出招的进攻类型有奇效。

18. 腿碎（↙ RK）：下段攻击，攻击距离比你想象中要远，虽然出招较慢，但在对付一味站防的对手时比奈落效果好，特点是被防住后对手的任何站立途中技均无法还击，比较安全。

19. 头盖落（←LP）：快速中段技巧，反击命中对手后可追加对地攻击，也是《铁拳4》新技中比较实用的。

20. 右踵落（→RK）：很强的技巧，虽然出招不快，但却是近距离给对手二择的重要中段技，击中下蹲的对手后，踵切二发、忌怨拳、风神拳，都是确定追击的，在靠墙时，右踵落→最速风神拳→震击，会是非常狠的连续技。这招的超强之处就在于即使被对手防住不仅无硬直更可获得比对手先制行动的优势。可以继续前冲给对手强力二择或出最速风神拳来防止对手还手。右踵落由于对出招时机掌握要求较高，所以属于高级者的使用技巧。

21. 骸斩拳（横移动中LP+RP）：《铁拳4》新增的强力技，在出招瞬间上段无敌，且由于是在横移动中发出，所以回避性能较好，击中后破碎蹴（RK LK）是确定追击。要注意由于这招是纯上段判定，不要频繁使用。

22. 魔神烈冲拳（←LK LP RK LP）：连续四发的新技，后两发有一定的隐蔽性，击中后可追击雷神中段脚，不过这也和十连技一样属于熟悉后就发挥不了什么用处的招数。

特殊步伐

由《铁拳TT》引申出来的三岛一八特殊步伐"风神步"，指令为"→☆↓↘☆→ →☆↓↘☆→……"的快速输入，最后一下→用来取消原有动作，表现为一八的连续低头向前快速移动，出现低头次数越多，难度越大。在风神步伐中可转化为风神拳或奈落，踵切等攻击技巧。但要熟练掌握和使用是要经过长期练习的，韩国的职业选手目前为止最高纪录可达到每秒8次之多！由于风神步的难度偏高，在中国国内还很少有人能真正熟练运用，很大程度上限制了国人使用三岛一八进阶成

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

为高级者。希望随着《铁拳4》PS2版在中国的普及，能有更多的玩家练习成功。

实用连续技

风神拳反击命中后：站立RK（极简单，威力却不小）

LP RP 六腑凶鸣拳（连击虽多，伤血却还不如站立右脚，但结合墙壁效果比较好）

最速风神拳 踵切

最速风神拳 LP 风神拳

雷神拳中段脚（第一下风神要最速，收招瞬间输入下一招）

LK LP 六腑凶鸣拳（有一定难度）

LP LP 雷神中段脚（很难，威力最高，第一下风神为雾足最速风神比较好）

魔神拳近距离命中：忌怨拳 LK LP 六腑凶鸣拳（没什么难度，较实用，忌怨拳改为魔神拳威力更高）

LP RP 雷神中段脚（威力较高，但要注意距离不能太远）

最速风神拳 最速风神拳 踵切

最速风神拳 雷神中段脚（比较难，需多练习，基本上成功一次这局也就差不多了）

（编注：魔神拳远距离命中对手不会造成对手晕厥状态。）

忌怨拳反击命中：LK LP 六腑凶鸣拳

↑ RK RK（螺旋袭刃脚）踵切

风神步中站立RK LP 心中突

另：魔神拳如在侧面近距离击中对手，再次出魔神拳可同样造成对手站立晕厥状态，其后的风神拳→雷神拳中段脚的追击，总合起来威力令人不寒而栗！

墙壁连技

三岛一八的墙壁技属于全人物中最强的了，无论从正面或是侧面将对手推至墙壁或障碍物，均可接闪光烈拳（正面推，侧面推，背后推使对手防御不能的时间帧数是不同的），其后接站立右脚或是心中突都很强，或是接头盖落将对手击倒在地，接下来趁对手起身继续施以推墙连技或使用右踵落，如对手不起身就可以用震击追打。不过最狠的莫过于在闪光烈拳后追击雷神拳了。不过对出招时间要求比较严格，相对将对手背向状态推至墙壁后接心中突，接雷神拳就比较容易了，并且威力很大，但这样的机会实在是不多啊。

下段裁后追击技巧

基本上踵切，忌怨拳、六腑凶鸣拳是确定命中的，也可靠近墙边时突袭将对手推向墙壁再施以壁技。

三岛一八的攻击战术基本应围绕风神步展开，并且要能够在风神步中演变出风神拳等攻击技巧和防御，配合左右连拳，闪光烈拳等快速上段技逼迫住对手，在对手注重防御时上前施以二择（中段、下段或投技），不要过于频繁出魔神拳，多以踵落为还击手段。近距离横移后的闪光烈拳很强，在对手出现出招硬直时也应及时使用闪光烈拳还击。远距离就不要随意出招了，一八的打法就是快速地逼近对手近身肉搏，将对手压得喘不过气来，特别是靠近墙壁时，随时可用准确的攻击和壁技将对手推向死亡的坟墓，这就和他的性格一样，所有的招式不带任何狡诈和心计，直接有效的打击。《铁拳4》中的三岛一八可能并不是最强的，但绝对是最具气势和凶猛的，这恐怕也是不少人爱用他的原因吧！^^

全角色隐藏招（上）

文：SOUL

所谓的隐藏招，指的是在PS2版中出招表没有登出来的一些技巧。其实以下所述也主要是固有技所带出来的变化。

编者本来还想列出一个所有特殊投技的拆解方法，但转念一想，其实一般的拆解方法都是在LP、RP及LP+RP三者进行选择的，所以拆这些投技大家只要在练习模式中选择防御练习子模式，就可以很容易得知如何拆解。所以编者决定不罗列那些投技的解法，只介绍部分较特别的，如本期马杜克的坐骑技，以节省版面。

KUMA

下蹲状态↘LP+RP为前翻滚，翻滚之后输入LK+RK进入伏击状态。起身途中LP+RP LP+RP后输入→会进入伏击状态。仰面脚朝对方倒下按↓LP+RP后，可以接左右拳连打及右左拳连打。←→RP+LK使用后如果按住RP+LK蓄力，则变为防御不能技，攻击力为120！伏击状态（LK+RK）时按→→为前滚，前滚后按LK+RK则返回伏击状态。另外，防御不能技红返可算是《铁拳》中的最强攻击力的招式，攻击力为200……

YOSHIMITSU

千觉（↓LK+RK ☆）中，按住LK+RK后，吉光就可以向任意方向移动。黄泉驱以反击命中后，按↓LK+RK可以进入特殊静坐状态回复体力。流雪（横移动中RK）后LK+RK进入无想，回复体力。吉光刃（LP+RK）没有攻击力，除了可以中断对手的连续攻击，主要是可以学到对方的招式，只要在对手招式的判定出现期间用出吉光刃，就可以学到对手所用的招式（大部分招都可以学，一次只能学一招，按LP+RK使出）。鬼蓟（↘LP LP LP LP），后3下可以延迟输入。

JULIA

JULIA很多招式都可以延迟输入，大家可以在练习模式多试一试。其中斩捶落肘（站立途中RP RP），第二下可以延迟输入的时间特别长。疾步崩肘（下蹲时输入↘RP）的出法也可以是→→→RP，不过离对方要有一定的距离。

凌晓雨

前旋扫腿（下蹲时↘RK RK），如果只出第一发，就会自动进入凤凰构。摆步碎壁（←LP+RP摆步后LP+RP）可以按←←取消，取消后自动进入背向。腾空摆脚（凤凰构中↑RK RK）如果只用第一发，使出后按住↑就可以立即变为背向。

马杜克

前LK+RK发出后的一定时间内，下蹲拳对他无效。蹲下状态LP+RP，命中后按←可以转为投技，但要求JUST FRAME输入。

坐骑后按LP及RP为普通打击，这时对方可以按相反的RP及LP来解；如果对手以RP+RK及LP+LK来解的话，就可以立刻解除坐骑状态。坐骑后马杜克也可以用LP+RP及RP+RK来打击，这时如果对手正好用RP+RK及LP+LK来拆解，马杜克就会转为关节技攻击，但如果对手这时只是用RP及LP来拆解，马杜克打完这一下后就解除坐骑状态。

雷武龙

瓶醉（蛇构中LP+LK或龙构中LP）使出过程中，按LP+RP后可以直接转为醉步，并且立刻回复10点体力，不过瓶醉本身的攻击力由原来的33减为23。蛇突双击（LP LP）后，按住→会直接进入蛇构。刃落（←RK）后 按住→会直接进入鹤构。醉虎击（←←LP）后按住→进入醉步。旋风连脚（LK后快速按下RK）后，按住↑就可以再接着出两发，另外，中途如果按住↓的话，就可以直接倒在地上。后扫燕舞（1RK RK），如果只出第一发，按住↓或↑就可以进入蛇构。蛇双拳（→LP+RP）后按住→进入鹤构、按住↑或↓进入豹构。蛇掌击（横移动中LP）后按住→进入虎构，按住↑或↓进入龙构。醉连拳（横移动中RP RP或醉步中RP RP）后按住→进入醉步。醉步（→LK+RK），如果配合对方的上中段拳头攻击来使出，就可以变为拆解对方的攻击。除了可以在横移动中按LP+RK直接进入蛇构以外，→RP+LK、横移动中按RP+LK也可以直接进入蛇构。脚对着对方伏寝时，按LK RK为伏寝扫腿，但如果伏寝扫腿后迅速输入LK，就会转为扫燕舞。虚饮（醉步中LP+RP）每次回复体力10。蛇突连击（蛇构中RP RP RP）中第一发或第二发后按住→进入龙构，第三发之后按住→进入豹构。龙牙蛇突连击（龙构中RK LP RP RP）后按住→进入鹤构。龙炮（龙构中RP）或 龙牙（龙构中LP+RP）后按住→进入虎构。豹扫腿（豹构中LK）后输入←进入妃睡鸟。

李超狼

LP RP后输入→☆后可使出雾足。LR RP RK中RK可以延迟输入，如果第三发不是延迟输入，则第三发后输入LK就可以进入Hitman架式。↓RK RK RK RK第4发后输入LK可进入Hitman架式。左横移中RK后输入LK可以进入Hitman架式；同样右横移中LK样后输入RK也可以进入Hitman架式。←RK后输入LK可以进入Hitman架式。←←RK后输入LK可以进入Hitman架式。←LK后输入RK可以进入Hitman架式。←LP LP RP中第二发后输入LK+RK可以进入Hitman架式；第二发后输入→☆则可使出雾足。横移动中RP后输入→☆可使出雾足。→LK LK LK后两发必须为JUST FRAME（见上期“铁拳ZONE”）才能发出。←LK LK RK最后一发也是JUST FRAME时才能发出。Hitman架式LP RK后输入LK可以进入Hitman架式。一☆雾足后输入←☆为后闪。

（注：花郎与三岛一八没有隐藏技）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：上海　小晶 VF

影丸 KAGE（上）

KAGE是一位喜欢打麻将的忍者，也是笔者最喜欢的角色之一，但是要用好KAGE却不容易，虽然KAGE拥有《VF4》中最快的速度（最高的速度能力值14点，其次的角色为12，高一个等级），可是其攻击力也是最弱的（与PAI垫底，最低的力量值8点，最高为WOLF和JEFFRY为13）。要用好KAGE，除了防守能力要求很高外，进攻上要利用各种不同攻击方向的半旋技、封堵技，配合适当的闪躲（包括向后），投技方面更是要多方向变化使用，这样才能基本把KAGE的优点发挥出来。作为一名忍者，所需要的不仅仅是高超的武艺，更是一种对胜利的执著，哪怕是不择手段的……不论怎样，忍者就是忍者，成功、胜利是其惟一的任务、宿命。使用KAGE的玩家，除了在普通的预读对手行动的同时，更要对对手当时的心理状态进行准确的捕捉，就这一点来说作为KAGE尤为重要，因为KAGE毕竟属于弱攻击力的角色，相对强攻击力的角色而言，任何一时的失误都将造成难以挽回的结果，笔者认为KAGE还是一个求稳的角色。

主力技解说：

→P：近距离作战的主力技之一，最大优点就是发生时间快14帧，Normal HIT也没有不利，大可放心使用。→P长按进入十文字构后可衍生出多种进攻套路。

↘P：看似动作缓慢，却有着打破几乎所有上段技的判定，就连LUA的上段旋腿也不例外，被防御后破绽极小，但此时处于不利状态，就看你怎么守了，可位移，可点P，但是如果单一采取防守的话，因为此技第一时间是蹲下状态，会被抓下段投。不过这样的几率很小，你要是这时点P的话，对手就COUNTER了。此技是半旋技，如果对手朝你背部方向位移的话依然会中招哦，空中连技请见本文最后内容。

↓K+G：历史悠久的主力技，一击倒地，较强的中断判定，威力也不小。此技也是半旋技，对手只有朝你背部方向位移时才会位移成功，这一点正好和以上的↘P相反，所以运用这两招的变化来打击位移的对手很有效，不过投技反击确认。可用于空连，意义不大。

↓P+K：非常实用的中段技，KAGE的重要主力技，击中对手后，对手会出现仰首动作，此时可以做出很多的变化，如：用使用各种半旋技、中段技、投技、后退半步打击下段或者再次使用↓P+K，非COUNTER的情况下完成↓P+KK等，连接招式是很不确认的。

→P+K/ →P+K P+K：速度较快的中段攻击（第二下为上段），但是近距离很可能会被↓P点掉，一般可用于打击受身，或者接在↓P+K后面，不过是直线攻击，很容易被对手位移躲避。也可单出第一下，之后做变化，如：投，↓P、↓P+K、↘P打击上段等等，很好的连携起始技。

PP←P/↙PP←P：第一招击中后，即3下全中，但是之后的连携都是不确认的，就要看玩家的变化了，也可稍慢的甚至直接的出完之后的连携K，这样难得用一次还是可以起到不错的效果的，但是千万不要常用啊。PP←P/↙PP←P后的连携K是投技反击确认的。通常情况下，对手中了PP←P/↙PP←P后，很可能会↓P，破解方法如下：在双方足位为八字时，使用↓P+K可以击溃对手，而此时要是足位为顺钩时（平行步状态），用肘打可击溃对手。这点对于初学玩家来说有点难，在激烈战斗中靠临时的目押来判断足位的话，那就更有难度了。不过在先前起始技PP←P/↙PP←P前记住双方的足位状态，这样对之后的判断是相当有帮助的。

PP←P/↙PP←P会使己方脚步发生相反的变化，如：PP←P/↙PP←P前双方足位是八字，那么PP←P/↙PP←P之后己方脚步发生变化，双发足位就变成了顺钩。这样的话，对于判断的准确性就有很大的帮助吧……不过这些要在实战中熟练使用还是相当有难度的。而且仅仅是针对对方用2P反击而已。此技虽然速度很快（PP←P/↙PP←P），但攻击判定是上上上，中途被点了↓P后就COUNTER了，不是很有把握的话还是少用为好。哦！好像听上去还是有些繁琐……没关系，慢慢适应就好了。（注意：以上说的↓P+K与肘打击溃↓P的判定只适合PP←P/↙PP←P后，如在其他情况下使用还将涉及到距离问题，会有所变化）保险起见的话，也可在PP←P/↙PP←P之后点↓P，这样破绽很小，但同时造成的优势也就微弱得多。当饭吃的话……嘿嘿……

←K/←KK：新招数，动作还很漂亮呢！判定也很厉害，居然可以打掉肘打，不过遇到膝盖类攻击会很惨。一般情况下千万不要出完←KKK啊，因为破绽太大了，那就不是单一的投技反击确认的问题了。←K是半旋技，背部位移不可，非COUNTER的话←KK第二下不确认。但破绽很小，虽然是处于不利状态，但是由于←KK后仍然有最后一下K的固定连携，对手也不敢轻举妄动，大可放心，有时候这样的情况（←KK被对手成功防御），反而会引导对手出大招，←K或←KK打完后，处于背对对手状态，不过破绽极小，按G即可回身。

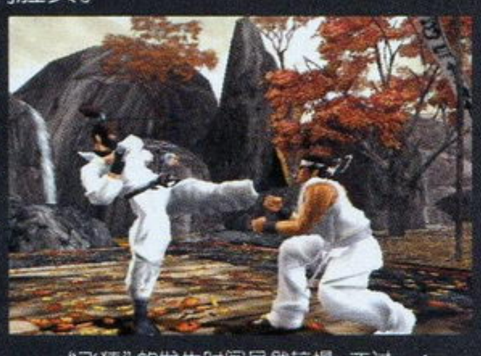
基本连携可以这么打：←K被对手防住了，可按PKG（非P+K+G哦）回身这是要是点到对手，多半就是COUNTER了，可这时就可迅速的第一时间用投。或者回过身来继续使用中段，一般此时对手的第一反应是防御或者位移←K后第二下K，一旦发现你没有出此固有连携，多半会采取另外的措施，如位移，或者蹲一蹲，可毕竟这是第二反应了，对你来说这是个很好的机会，再次使用中段技很可能会成功（有时干脆再←K）。遇上亡命之徒（打的很搏的玩家，不顾之后的固有连携，第一时间出招的那种）的话那就没办法了，如果第一下←K击中对手的话可用P+K回身（中段），或者P类回身，这样很快，对手也将被你克制住。但是要是←K被防的话，就不是这样了，这时如果不出←KK固有连携，就是对手有利了，这时最好还是再按一下K，COUNTER击中对手后，对手会浮空，接下去可连↓K。一旦发现对手开始在意起←KK的第二下K时，那么接下去就有充分的时间进行连携变化了。所以使用这招对对手的心理状态了解很重要。此技的变化相当相当的丰富，根据战局的变化应该及时的调整相应的连携，并且在对付保守派或者亡命派（俗称卖肉派）的时候，打法也是截然不同的。

↗K+G：安月踬是也……笔者对此技深有感触阿，并不是喜欢此技，而是笔者的朋友青枫AKIRA就是安月踬王子……安月踬可直接打击下段攻击，而且击中后加上连技的威力，损血很多！被打中的话相当郁闷的，就防住了也没什么破绽，而且对手要是这时采取中上段攻击的话大都会被你的↓P点掉然后造成COUNTER，相当不利的。要是互点↓P的话，多半会大家两败俱伤，互相点中。这时你可以连续使用2次……呵呵呵呵。有时候安月踬不仅仅可以用在↓P后、打击对手下段起身技时，还可运用在自己HP消耗待尽时，对手如果像用下段攻击的话，则会偷鸡不成…… 在不确认的情况下瞄准对手使用投技，或者成功逃脱对手压制追击技（如JEFFRY或WOLF的压制追击）的时候都可以用哦。此技的速度较慢，只能难得用用，特别是当面对如WOLF或者AKIRA、AOI等有反掉此技能力的角色，更是如此。

影丸之奥义——十文字构

在Ver.C中大幅强化了KAGE的十文字构，这已经成为KAGE玩家的必修课题之一，能否将十文字构融会贯通地运用到实战中，足以影响胜负。

十文字中↓K：很好用，虽然有破绽，但是动作很爽，而且下段全旋技位移不可，可与十文字中K+G配合使用，在Ver.C中，K+G击中后，对手直接踉跄倒地，可连十文字中PKK。若对手侧滚受身的话，就用十文字P+K，可造成背面取。要么干脆按G收掉，用↘K+G里水车等，威力也很大。



“飞猿”的发生时间虽然较慢，不过躲避下段招式的能力非常强。

十文字的P+K：可反很多中上段招数，如肘打、P、上段K等等，Ver.C中打中后踉跄倒地，P+K如果长按的话，可以结束十文字动作，（如下图）接下去推荐连↘K+G或者↖K+G。但是此技膝盖反不掉，会被顶得老高。

十文字中P+K+G：可反中段踢，包括对手头对着你、面部朝上的那个直线的中段起身踢（就是AKIRA普通中段起身的动作），也可反。但是笔者觉得实用意义不大，要是我看见十文字就不用起身踢了。

十文字的生成方法有很多，不仅仅是普通状态中↓P+K+G、P+K，还可肘打蓄力，螺旋蓄力（←P长按）都可。如何灵活多变的进入十文字构足可以看出一位KAGE玩家的水平。

今天就先到这吧，以上都是KAGE较初级的攻略，由于1页的容量不可能完美地介绍KAGE，以后有机会再向大家介绍一些更加深奥的忍术，呵呵。

弧延落——影丸最强连技产生技

连续技推荐：	备注
←P+G- ↘↘→K- ↓P+K- ↙PKG- K+G	中量级、次重量级限定
←P+G- ↘↘ →K-PG- ←P-↘↘ →K	中量级限定
←P+G- ↘↘ →K-PG- ↙PP ←PK	
←P+G- ↓P+K- ←PK-PG- ↓P+KK	轻量级适合
↘P-PG- ↓P+K- → ↓↘P	轻量级适合
↘P-PG- ↓P+K- ↓P+KK	轻量级适合

←P+G- ↘↘ →K-PG- ↙PKG- →K+G- → ↓↘ P　　中量级限定

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn