Tot.77 25万元巨额抽奖活动还剩2期！

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第8期 4月B

春季4大攻略特辑

最终幻想X-2
全任务完整攻略+完美结局达成法！

樱大战 浓情之澜
全角色中盛攻略 目标：好感度最高！

天诛叁
超详实忍法皆佳攻略

世界传说 召唤士之血统
一期完详细攻略

前线狙击

火焰之纹章 烈火之剑

荣誉勋章 日出

灵魂能力II

变形金刚

研究中心

真·三国无双3 全武器入手法

星之海洋3 绝对权威研究

真·女神转生III 究极研究

特别企划

星光闪耀
全面透视娱乐圈艺人参与电子游戏制作的现象

惊爆消息

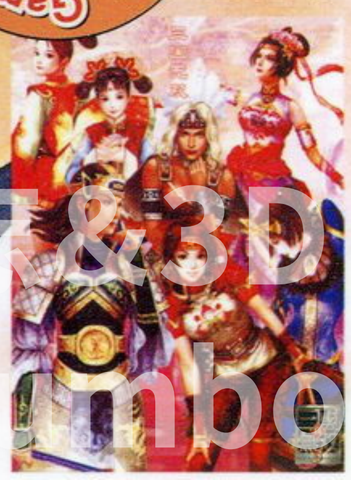
鬼武者3·鬼武者 无赖传
同时公布！金城武与让·雷诺联合出演！

Gamehalo 4月B

最终幻想X-2全CG欣赏

上海CVS2大赛特辑

光环中文版精彩影像



本期赠送精美游戏海报以及“Gamehalo”精彩VCD

ISSN 1008-0600
08
9 771008 060006

话梅糖&3DM-SM
www.plumbook.cn

深圳华城新机地

专营：原装游戏、原装主机、原装配件，最新最快最全！

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围也最具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店，总部设在香港，在日本、美国以及欧洲均有采购点，具有价格优势，货源有绝对的保证。能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品。货品的价格同行业最低，“快！全！廉！”是新机地经营的法宝！比广州市场的价格更具优势，品种更全。并且，新机地还拥有完善的售后服务体系，能够向广大客户提供优质的技术与信息支持，绝无后顾之忧。

主流机种的主流意识！
最新最全的PS2周边尽在新机地！

全国最具规模的深圳华城新机地AV&GAME店，现有4家分店，游戏AV器材精品应有尽有。现已展开游戏及AV器材的批发、邮购业务，欢迎来人来函洽谈查询。

- 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）
- 电话：0755-25198828（查询电话） 0755-82286364
- 传真：0755-25198828
- 联系人：杨宇红（26338933 手机：13802233900）

收款人：耿杰
交通银行太平洋卡号：
60142811319431508

本店长期展开游戏AV器材精品的批发业务，欢迎有志于在本行业发展的同仁联系我们！

“Tiny Bee”枪型手柄，《最终幻想》FANS用来玩《FFX-2》的绝佳装备！此外还有《FFX-2》记忆卡、《FFX-2》纵置支架、“5.1 3D SOUND SYSTEM”迷你音响。

《最终幻想X-2》大量周边火速上市！
《FFX》双D9版本剧情CG动画DVD！

新机地书店电话：
0755-25192481
手机：13538212402
联系人：陈洁贞

限定版——真FANS的选择

《真·三国无双3》限定版、《樱大战 浓情之澜》限定版、《鬼泣2》但丁纸人偶限定版、《ZOE2》限定版、《魔界战记》限定版、《第二次超级机器人大战α》限定版、《妖精战士 精灵的黄昏》限定版、《VF4E》以及《灵魂能力Ⅱ》原装大摇杆全部现货供应！

最强装备！XRGB2！

Xbox LIVE套装+《PSO》有售！

无论XBOX、PS2还是NGC一律通吃的XRGB2堪称发烧友的最强装备。此外最新的影音产品都对应该装备！可以在PC上尽情地享受游戏与电影的乐趣！

NGC主机及周边系列

4种颜色的NGC主机（紫、橙、黑、银白）、松下版可播放DVD的“Q”、各个级别的信号输出端子（AV/S/色差/D端子）、最新游戏软件（《塞尔达传说 风之杖》+预约特典）！

Xbox主机及周边系列

从最初的Xbox透明机壳限定版主机到最新的《铁甲飞龙ORTA》限定版主机、各个级别的信号输出端子（AV/S/色差）、DVD播放套件、最新游戏软件（《DOA极限沙滩排球》）应有尽有！

《生化危机》FANS的首选

S.T.A.R.S.专用配枪M92F特价发售！

浣熊市S.T.A.R.S.成员专用的大型手枪武士之刃（SAMURAI EDGE）现已到货！1：1的真实比例，质感异常出色，绝对是《生化》铁杆FANS的珍藏之物！

GAMEBOY PLAYER登场！

能够让你在NGC上玩GBA游戏的官方产品！现在已经推出！此外还有HORI专门为此推出的手柄！

情人节发售的纯白色GBASP+《FFTA》+原装攻略，绝对是掌机一族的珍品！SQUARE参入GBA的第一弹，试问怎能错过？

新机地书店：特价发售最新日本、港台原装漫画、动画D9 DVD《HUNTER X HUNTER》、《高达SEED》、《圣斗士 冥界篇》、《攻克机动队》、《鬼眼狂刀》、《ONE PIECE》、《棋魂》、《超时空要塞》系列、《乔乔奇妙冒险》等等新作。快与我们的陈小姐联系吧！

海梅杂志&
www.plumbook.cn

游戏机实用技术
总第77期 2003年第8期
TV GAME 半月刊 2003年4月15刊

CONTENTS

焦点
鬼武者3 ·· 2
金城武再次担纲《鬼武者》！让·雷诺成为谜之第二主角！

游戏情报站
《FFX-2》首批出货量180万 ···· 5
游戏界的"奥斯卡奖"颁布 ····· 5
《SNK VS. CAPCOM》终于亮相 ·· 7
新作发售表 ················· 8

前线狙击
舞之刃 闪光 ··········· 19
牧场物语 矿石镇的同伴们 ···· 20
变形金刚 ··········· 22
火焰之纹章 烈火之剑 ······ 24
灵魂能力 II ············ 26

特别企划
星光闪耀 ·· 10
全面透视娱乐圈艺人参与电子游戏制作的现象

特快专递
VR战士4进化版 ········· 27
功夫大乱斗 ············ 31
秋之回忆 ············· 32

攻略透解
樱大战 浓情之澜 ·························· 37
天诛叁 ·································· 47
最终幻想X-2 ····························· 53
世界传说 召唤士之血统 ···················· 63

研究中心
真·三国无双3 ·········· 67
星之海洋3 ············ 70
幻想水浒传 II ·········· 74
真·女神转生III ·········· 78
火热秘技 ·············· 81

游戏立方
PS2常见视频端子效果比较 初级篇 ·· 33
《最终幻想X-2》金曲卡拉OK ···· 34
模拟通告 ·············· 35
问题小卖部 ············ 36

至爱排行榜 9
黄金眼 16
自由谈 93
游戏动漫园 82
星之心画廊 84
读编往来 88
互动信箱 92
游戏光环 96

推荐
荣誉勋章 日出 ································· 86
重现残酷的太平洋战争——家用机最强FPS游戏即将诞生！

游戏索引
GAME INDEX

GBA
GT ADVANCE 3 ·········· 81
格斗之王EX ·········· 81
火焰之纹章 烈火之剑 ·········· 24
口袋妖怪 红宝石·蓝宝石 ·········· 81
龙战士 ·········· 81
牧场物语 矿石镇的同伴们 ·········· 20
舞之刃 闪光 ·········· 19
塞尔达传说 众神的三角力量 ·········· 81
世界传说 召唤士之血统 ·········· 16 63
索尼克ADVANCE 2 ·········· 81
瓦里奥制造 ·········· 17
网球王子2003 COOLBLUE ·········· 81
网球王子2003 PASSIONRED ·········· 81

NGC
灵魂能力 II ·········· 26

PS
幻想水浒传 II ·········· 74

PS2
变形金刚 ·········· 22
鬼武者3 ·········· 2
鬼武者 无赖传 ·········· 4
幻想水浒传 II ·········· 78
灵魂能力 II ·········· 26
秋之回忆 ·········· 32
荣誉勋章 日出 ·········· 86
天诛叁 ·········· 17 47
VR战士4进化版 ·········· 16 27
无尽沙加 ·········· 18
星之海洋3 ·········· 70 81
妖精战士 精灵的黄昏 ·········· 17
樱大战 浓情之澜 ·········· 37
印弟安那·琼斯与皇陵 ·········· 16
真·三国无双3 ·········· 67
最终幻想X-2 ·········· 16 53 81

Xbox
功夫大乱斗 ·········· 17 31
灵魂能力 II ·········· 26

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。

郑重声明

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

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

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

责任编辑：王梓 杨晶
助理责编：李昌奇
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 曾勇 刘志凌 钱维量 韦波 吴淦 任多佳 陈汝康 王超 康磊 许潇俊 冯蔚骁

主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
ptfg@21cn.com

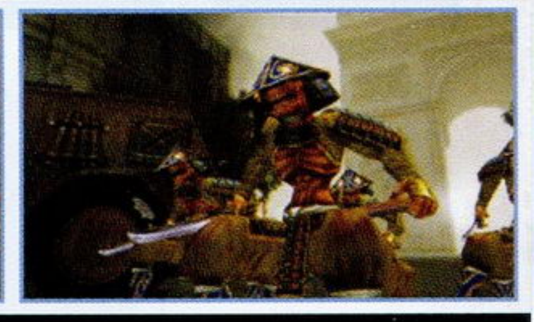
广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘方
联系电话：010-84036022 84036023
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003年4月16日
定价：人民币9.80元

鬼武者归来！金城武再次扭转《鬼武者》！这个杀手不太冷！让·雷诺成为谜之第二主角！

PS2	CAPCOM	ACT	1人
	预定2004年3月14日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		价格未定

在经过了长达一年心焦的等待之后，3月10日，CAPCOM终于公布了《鬼武者3》的细节。

使用“明星脸”已经成为了“《鬼武者》系列”在宣传造势时的一大卖点：初代的金城武，二代的松田优作。那么，作为系列完结篇的“3”又会起用哪位明星呢？其实，从发表会的大标题“《鬼武者3》制作发表会 Return”中的“Return”我们就可以窥探一二了——没错，刚刚主演了大人气电影《回归者》(Returner) 的大帅哥金城武将再次成为《鬼武者3》的男主角——我们的鬼武者又回来了！



如果说金城武的“回归”令人惊喜，那接下来公布的“让·雷诺成为游戏的第二主角”这个消息则就好像是“韩国击败了意大利”那样的令人难以置信，但却又是真实发生的——当我们看到以让·雷诺为原型塑造的第二主角雅克·布朗(Jacque Blan）与明智左马介并肩站在巴黎凯旋门下迎击幻魔的时候……

故事大纲

天正十年，在大火燃烧的本能寺内，有一个男人正在浴血奋战……

这个男人，就是拥有“鬼之笼手”的鬼武者——明智左马介。

他面对的敌人，并不是幻魔，而是拥有可怕野心的织田信长！

最后的决战，终于到来了吗？

2004年，一群幻魔突然出现在巴黎的街头

转瞬之间街道就变成了血腥的地狱……

在地狱中拼命搏杀的那个男人，

他的名字叫雅克·布朗。

这两个不向命运屈服的男人会遇上怎样的挑战呢？

激战正在展开，是将一切都了结的时候了……

明智左马介　雅克·布朗

系列第一作的主人公，因为前往稻叶山城营救雪姬而成为“鬼武者”，并了解了信长与幻魔缔结契约的秘密。在随后著名的本能寺之变中，他与信长的决战终于来临了……

法国陆军军人，奋起反抗幻魔入侵的又一个“鬼武者”。擅长使用的自然是枪械一类的武器。

制作人的话 稻船敬二：前两作的片头CG都非常出色，这一次我们会更加努力的！我们可是在把片头CG当成一部微型电影来制作的哦！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

回归

《鬼武者》2001年1月27日发售

原是以PS为平台开发的作品，后来为了追求更高的素质而将开发平台转移到了PS2上。这也是CAPCOM首次邀请艺人参与游戏的制作。担任“客座制作人”的金城武不光是游戏主角明智左马介的原型模特，还针对游戏的内容提出了自己的看法。本作基本上可以看成是《生化危机》的剑客版，保持了CAPCOM的A·AVG的一贯的严谨细致的风格。游戏的OPENING CG获得了当年美国互动媒体艺术协会的大奖，同时本作也是PS2上首个出货量突破百万的游戏。

《鬼武者2》2002年3月7日发售

这一次的主角是以已故著名性格男星松田优作为原型的柳生十兵卫。故事与前作并无太大关联。游戏的素质较前作可以说是全面大幅度提升，在强化了前作的种种要素之外，游戏还提供了更多的可以操作的新角色以及新的“品物交换”系统。游戏的流程也有所增加，多分支多结局的设定也进一步增加了游戏的耐玩度。丰富的隐藏要素也显示了本作的完成度之高。事实上本作并不止“松田优作”这一个卖点，游戏的主题曲《俄罗斯轮盘》由在日本摇滚界教父级的人物布袋寅泰演唱，表现力十足。

画面完全3D化！

前两作一直都是使用的“《生化危机》式”的2D背景，虽然有部分动画背景加入其中，但是让人感觉人物与场景的互动以及镜头的表现力仍然稍显不足。而在本作中，无论是角色还是背景，都将实现完全的3D化！就像《维罗尼卡》，就像《鬼泣》那样，在游戏进行时我们能够不断地欣赏到极具迫力的特写镜头以及令人赏心悦目的场面了。

▲完全由多边形构成的本能寺，熊熊烈焰就是信长的归宿。

首度采用双主角！

虽然在《鬼武者》以及《鬼武者2》中提供给玩家使用的角色都不止一名，但是名正言顺的“双主角”却还是在本作中被首次提出！双主角则意味着两位主角在剧情上的相对独立性以及在使用性能上的相对互补性。在经历了一个幻想味道十足的《鬼武者2》之后，这一次的《鬼武者3》给人的感觉是“变本加厉”，干脆直接打到了未来——就现实而言，《鬼武者3》的确将于2004年发售，这倒是与游戏的其中一个时代背景相吻合，但是与另一个时代背景——天正十年（公元1582年）那相差得就不止十万八千里了……一个什么样的故事才能容纳得下年龄相差四百多岁的两位主角呢？除了时空转移这个怎么翻炒都不嫌腻味的题材之外，似乎也找不到更好的理由了。从此次公布的影像以及画面中我们可以得知，明智左马介与雅克·布朗会在各自的时代中共同进退，换而言之明智左马介有机会一睹巴黎凯旋门的雄伟壮丽，雅克·布朗也能够感受一下日本战国时代的民风民貌——写到这里忽然想到一个问题：两位主角间的语言问题怎么解决？显然不能指望明智左马介懂法语，而法国陆军军人出身的雅克·布朗似乎也没有理由会日语……

目前关于详细的剧情以及游戏系统的变更CAPCOM自然是不肯透露一个字。但是从发表会公开的影像来看，我们还是能够得到一些有用的情报的。首先，由于出现了左马介与雅克在对方时代战斗的场面，因此可以判断本作肯定存在着某种能够令时空转换的装置，而大量的幻魔之所以能够入侵现代的法国，相信也与这个有着直接的联系，更有可能与信长有关！其次，雅克的手臂上也戴着与左马介相同的“鬼之笼手”！那么雅克又是如何得到的呢？相信这会成为游戏初期的一个重要序幕；再次，在影像中雅克曾经一把揪住左马介的衣领，似乎是两人发生了争执，难道雅克是被迫进入左马介那个时代的吗？最后一点，也是最值得注意的一点，那就是本次公开的影像竟然没有女性角色！系列前两作对于女性角色的塑造都非常成功，难道在未来长达一年的宣传期里还会有一个女性角色作为卖点再次引起轰动吗？很有可能。

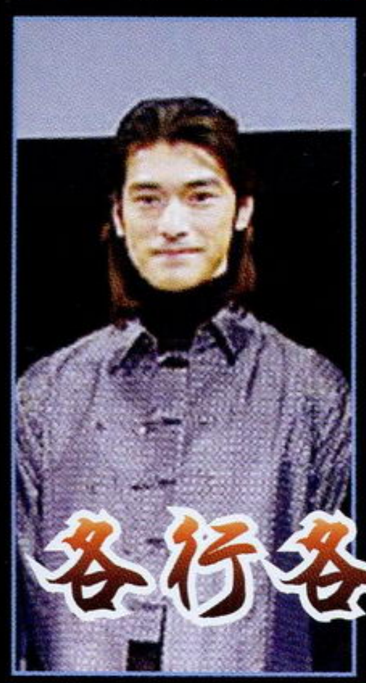
制作人的话

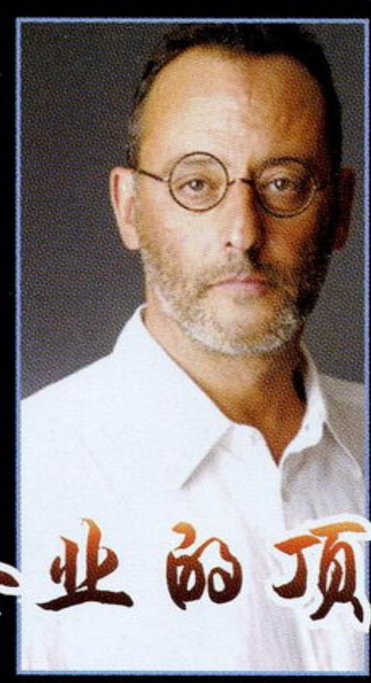
仓泽干隆：《鬼武者》尝试了同时进行6个演员的动作捕捉，《鬼武者2》则将马的动作也列入了动作捕捉的范围，那么第三作我们会迎接什么样的挑战呢？现在容许我卖个关子，到时候就会让你大吃一惊！

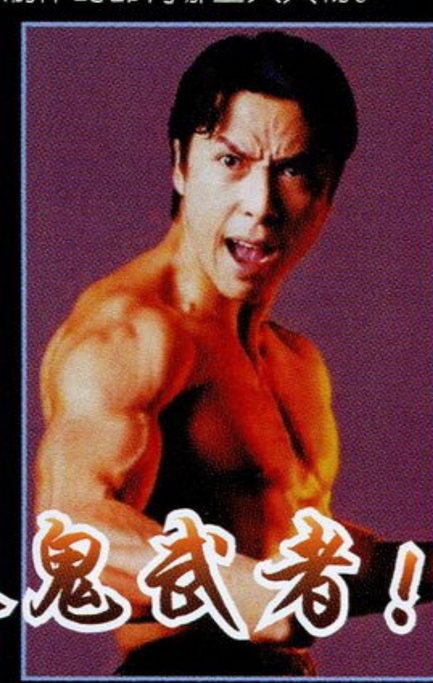
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

强大的制作班底，空前的大“卡司”！

从第一作到第三作，游戏的素质越来越高，游戏制作的班底也在“三级跳”。让我们来看看这一次参与本作制作的都有哪些大人物。







各行各业的顶尖人物精心打造最强之鬼武者！

主演◆金城武

1973年出生于中国台湾省。在参与了王家卫的影片《重庆森林》之后，其演技获得了广泛的好评。随后前往日本发展，在出演了几部电视剧以及广告之后，人气急升。最新的代表作是去年夏季公映的《回归者》，剧集则是《黄金保龄球》。现长期居住在日本。

主演◆让·雷诺

他的名字也许没有他那张非常有特色的脸容易让人记住——凡是看过了《这个杀手不太冷》的朋友都不会忘记那个总记挂着自己的那两盆草的杀手吧？今年已经54岁的他在世界范围内都有着非常好的观众缘。前年还与广末凉子合演了《青介刑警》。其他代表作还有《碟中谍》等等。

制作人◆稻船敬二

CAPCOM第二开发部的部长，在1987年进入CAPCOM，最初的工作是替“《洛克人》系列”设计角色。在转为游戏制作人之后充分发挥了他的领导与协调才能，现在是“《洛克人》系列”全部作品的总制作人。在进入了PS2时代之后，大受好评的“《鬼武者》系列”就成为了他的又一代表作。

CG制作人◆仓泽千隆

毕业于日本大学艺术学部电影专业。现在就职于著名的CG制作公司ROBOT。仓泽无论是TV动画、CG、电视广告还是OVA、剧场版动画等都有相当出色的作品问世。他也是“《鬼武者》系列”一直以来的CG制作人。其他代表作还有电影《寄生前夜》、《生化危机0》以及《钟楼3》中的CG场面。

CG导演◆山崎贵

毕业于阿佐佐美术专门学校，是近来在日本当红的新锐导演之一。以擅长在影片中使用VFX技术（注）而闻名。VFX技术的首次运用是在山崎贵的《打机王》中。他的最新作品正是由金城武主演的科幻电影《回归者》，这部电影在日本获得了极大的成功，哥伦比亚·三星电影公司也决定将这部电影向全世界推广。

CG动作导演◆甄子丹

这位相信就不用太多的介绍了吧？甄子丹以深厚的武术基础以及独特的表演风格而成为耀眼的动作明星，在全世界都有众多的FANS，并凭借《铁猴子》成功打入了好莱坞。在酷酷的《刀锋战士2》里有他，成龙大哥的《上海骑士》里有他，在国内创造票房神话的《英雄》里面也有他。现在他正在筹拍一部由自己导演的电影新作。

注：VFX(Visual Special Effects)技术是以传统SFX（Special Effect）技术与数码化特殊效果结合而成，将CGI(Computer Generation Image)三次元CG与DIP(Digital Image Processor)二次元实际影像混合使用，创造出比以往更加逼真传神的特技场面。

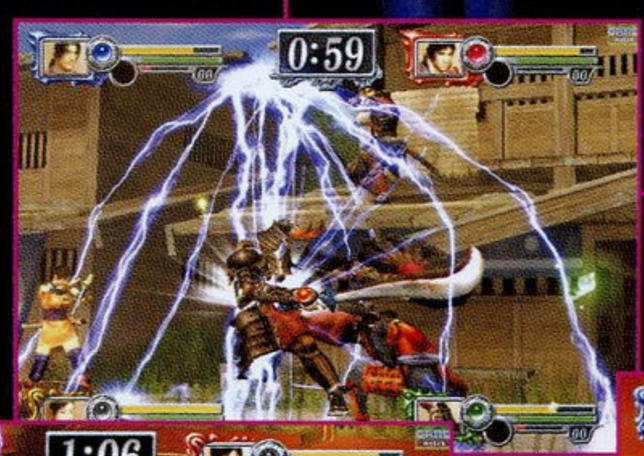
与《鬼武者3》同时公开的还有这款《鬼武者 无赖传》。CAPCOM官方将其游戏类型定义为“多人对战”，简单来说就是类似于《能量宝石》或者《任天堂全明星大乱斗》那样的作品。能够支持最多4名玩家同屏对战。出场的角色自然就是《鬼武者》以及《鬼武者2》的主人公们以及部分幻魔，可以看成是一款“《鬼武者》FANS向”的游戏。当然，基于CAPCOM这间格斗大厂的招牌，游戏的品质还是有保证的。想不想试一下左马介和十兵卫谁更厉害？

▲4位《鬼武者3》的主要制作人现场试玩《鬼武者无赖传》。不用说金城武选用的肯定是左马介了，听说最后左马介干掉了十兵卫。（笑）

PS2	CAPCOM	ACT	1～4人
	预定2003年11月发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应手柄分插器		价格未定

▲两作主角间的对决！

▼场景也是基于原作的，非常有代入感。



▲可以看到招式的特效比起《鬼武者2》来说也毫不逊色。而四人乱斗的感觉也不是《鬼武者》能够比的。

▲两位巾帼的对决！枫和小谷，你更支持哪一位呢？

制作人的话 金城武：很高兴这次明智左马介能够“复活”！（笑）希望到时候《鬼武者3》有更多的人喜欢！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站 GAME NEWS STATION

事件 EVENT 《FFX-2》首批出货量180万 SQUARE今财年成功摆脱赤字

3月13日是万众瞩目的SQUARE超大作RPG《最终幻想X-2》（《FFX-2》）的发售日，为了照顾焦急的玩家的心情，一部分游戏零售店还将开店的时间由原来的早上7点提前到早上6点30分。尽管如此，各游戏零售店开店前还是排起了等待购买游戏的玩家长龙。位于涩谷的一家TSUTAYA连锁店中，SQUARE社长和田洋一、ENIX社长本多圭司及主题歌演唱者幸田来未出席了《FFX-2》的发售会。幸田来未还在现场一展歌喉，演唱了《FFX-2》的主题歌。和田洋一在发售现场透露，《FFX-2》的首批出货量为180万套，今年的销售目标为200万套。

▲与第一位购入游戏的玩家合影纪念，这位玩家（左二）是从前夜的12点起就到游戏店前等候的。

▲等待《FFX-2》发售的玩家队伍，可以看出这其中青少年玩家占绝对多数。

3月20日，SQUARE对即将到来的2003年3月期财政年度（2002年3月～2003年3月）结算的结果做出了新的预测，不过3月底的结算期即将到来，因此SQUARE的这次预测基本上也就相当于实际成绩的提前报道了。SQUARE预测总损益将由原来的48亿日元黑字提升到115亿日元黑字，上一财政年度SQUARE是166亿日元的赤字；在总销售额方面，SQUARE预测这一财政年度将达到380亿日元，超出前期327亿日元的4%。SQUARE今年取得好成绩的原因就是《FFX-2》的热销及北美方面《王国之心》的热销。在软件的销售数方面，SQUARE社长和田洋一指出原预测可以售出850万套软件，现在修正为1000万套，这方面最大的原因是北美《王国之心》原来只预计会售出45万套，但现在这个数字已经达到150万套，另还预测《FFX-2》将会在3月底达到200万套出货量，因为日本方面《FFX-2》的销量在4天内就达到了154万套。和田洋一还称今年之内就会将《FFX-2》放在欧洲及北美市场发售。

事件 EVENT 两款全新《索尼克》游戏将公布 《索尼克X》动画正式发表会举行

3月18日SEGA举行发表会，公布将从4月6日开始放映由SEGA参与制作的动画片《索尼克X》，这是SEGA第一次正式涉及动画的制作。SEGA香山哲也出席了发表会，他表示，《索尼克X》对SEGA来说是很一项重要的计划，未来《索尼克X》还会在全世界播放，日本方面《索尼克X》于4月开播，而欧美及亚洲方面将于今年秋天开始放映。索尼克之父中裕司表示，自1991年第一作《索尼克》发售以来，自己就很希望将《索尼克》制作成动画，索尼克的魅力在于"速度感"及"酷"，而这次的动画就做出了这两个要素。

▲索尼克之父中裕司今年将大展拳脚。

在索尼克的相关游戏方面，除了已经公布的两款索尼克游戏（GBA《索尼克 弹珠台聚会》及NGC《索尼克大冒险DX》）以外，今年E3展上还将展出两款全新的索尼克游戏，"游戏及动画一同出击的2003将是索尼克年"，中裕司这样说道。

▲SEGA方面希望《索尼克X》能像当年的《口袋妖怪》动画一样掀起热潮。

硬件 HARDWARE Xbox即将增添彩色伴侣 5种全新彩色透明手柄任你选

一般情况下玩家在购买游戏主机后，都会另外购入1个或多个手柄，因此游戏手柄是游戏硬件销售的一个重要环节。近日，微软展开了一项调查，让玩家从5款新的Xbox彩色透明手柄中选择他们所喜欢的颜色，微软将会按照调查的结果来生产这些彩色透明手柄。

▲如果是你的话，你喜欢哪种颜色的手柄？

特报 SCOOP 《真·三国无双3》一路热销 百万出货量达成只用了9天

3月11日，光荣宣布《真·三国无双3》（2月27日）发售9日之后就达到了100万套的出货量，而前作《真·三国无双2》达成100万出货量花了约1年的时间。到3月16日为止，日本方面《真·三国无双3》的实际销量就已经达到了93万套，很可能3月底就达成100万套的销售量。"《真·三国无双》系列"所带来的新游戏理念得到了玩家的认可，从第一作到第三作，一作比一作热销。光荣表示今后将会更加注重将游戏向日本国外推销，目前已经决定3月下旬就推出《真·三国无双3》的美版。

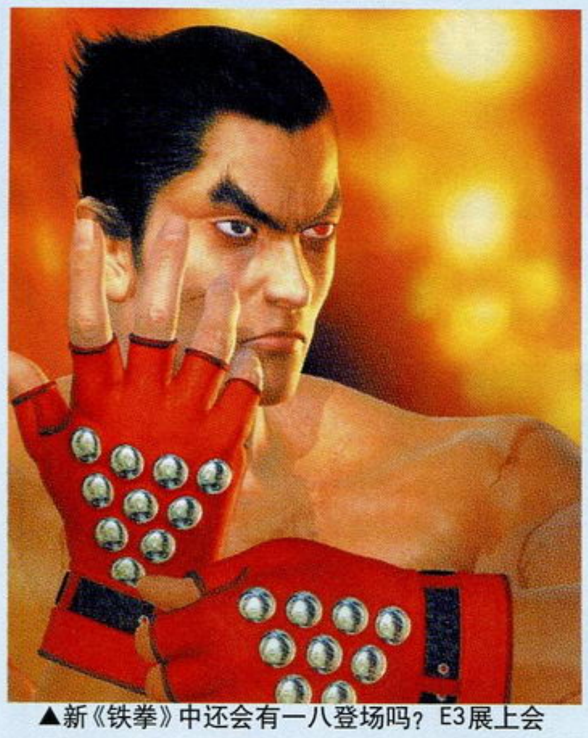
事件 EVENT 游戏界的"奥斯卡奖"公布 铃木裕入2002年度"名人堂"

在2月27日到28日所举行的D.I.C.E.峰会上，SEGA的代表性制作者铃木裕入选了2002年度的"名人堂"。美国的互动艺术与科学学院（The Academy of Interactive Arts & Sciences，即AIAS）所主持的D.I.C.E.峰会（Design Innovate Communicate Entertain Summit，即设计、创新、通信、娱乐峰会）是一个较封闭的组织，学院的成员必须是游戏开发者，而要加入组织就要有其他成员的推荐。AIAS与电影界主持"奥斯卡奖"的AMPAS同属学院级组织，因此AIAS每年的"互动成就奖"就是游戏界的"奥斯卡奖"。

▲铃木裕入选"互动成就奖"中的"名人堂"。

www.plumbook.cn

特报 SCOOP NAMCO紧急招聘游戏制作人 暗示《铁拳》新作正制作中

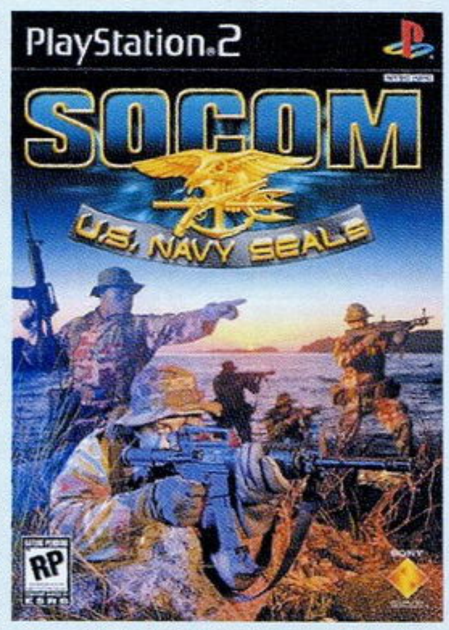

▲新《铁拳》中还会有一八登场吗？E3展上会展出新《铁拳》吗？令人期待。

3月14日，NAMCO宣布紧急招聘游戏制作人，紧急招聘的部门为“铁拳制作组”及“皇牌空战制作组”。也就是说NAMCO除了正在制作《皇牌空战5》以外，“《铁拳》系列”的新作也正在制作中，这是NAMCO第一次暗示《铁拳》新作正在制作中。由于是紧急招聘，所以要招聘的员工要求是有工作经验的制作人，以便招聘后立即从事游戏的开发工作。

在所招聘的职位中，“铁拳制作组”的空缺职位有游戏总设计师、角色设计师、动作设计师、画面效果设计师及界面设计师。而“皇牌空战制作组”的空缺职位有背景画面设计师、物体画面设计师、画面效果设计师、界面设计师及画面制作助理。

特报 SCOOP PS2网络套件在美国热销 家用机网络化热潮风行

3月中旬SCE宣布到目前为止美国的PS2用网络连接器的出货量为56万套，同时SCE决定到4月底为止达成PS2用网络连接器出货量100万套的目标，而也就是接下来几周之内SCE将会出货44万套PS2用网络连接器。要注意的是，PS2用网络连接器是单独的网络连接器，并不包括PS2用硬盘等其他配件。3月北美市场将会有数款对应网络游戏功能的PS2游戏推出，包括《MY STREET》、《MIDNIGHT CLUB 2》、《Amplitude》、《auto modellista》等作品，而且在北美一些商店购买SCE的网络RPG《永恒的使命 在线冒险》时还会附赠PS2用网络连接器。



▲《海豹突出队》很大一部分乐趣就是通过网络与朋友同乐得来的。

▲CAPCOM的《auto modellista》具有很强的网络要素，但在日本成绩不佳不知能否在美国挽回败局。

另外，PS2对应网络的首发游戏《SOCOM》（《海豹突出队》，2002年8月发售）最近终于达成了百万销量。虽然美国游戏市场近年来欣欣向荣，达到百万销量的作品相当多，但《SOCOM》毕竟是一款对应PS2网络游戏功能的作品，达到百万销量具有更高的意义。据统计，30%的《SOCOM》玩家是以上网方式进行游戏的。

软件 SOFTWARE《辐射：钢铁兄弟》家用机版公布 双人合作模式令人心动不已

《辐射》（《Fallout》）是PC上著名的RPG，其独特的末日世界观及游戏性吸引了一大批爱好者，相较之PC上的其他游戏，《辐射》其实本身就与TV游戏的定位很相似，也很容易移植到家用游戏平台上。不过这次《辐射：钢铁兄弟》（《Fallout：Brotherhood of Steel》）却并非移植版，而是全新制作的作品。本作由维万迪发行，Interplay开发，发售日暂定于2003年10月，游戏类型被定为“第三人称动作冒险游戏”，将具有比PC版更多的动作及格斗要素，而策略要素及RPG要素仍将保持系列作一贯的优秀传统。

软件 SOFTWARE《恐惧反应：地狱》新画面公布 新感觉冒险游戏将于2003年内展开

由EIDOS发行，Kronos Digital Entertainment开发的“《恐惧反应》系列”（FEAR EFFECT）具有独特的冒险感觉，前两作的最大特色就是游戏动画与冒险过程的完美结合，再加上《生化》式的冒险过程、巧妙而又有难度的谜题，前两作《恐惧反应》赢得了许多玩家的青睐。如今该系列来到PS2平台，在以DVD为媒体以后，新作将会呈现给大家怎样一个优秀的动画及游戏画面呢？这次PS2的新作中，前两作大家所熟悉的主角都再次登场了，包括女主角HANA及RAIN，而第一作登场的两位男主角Deke及Glas也会再次登场。

▲本作的游戏场景仍然是多姿多彩的。

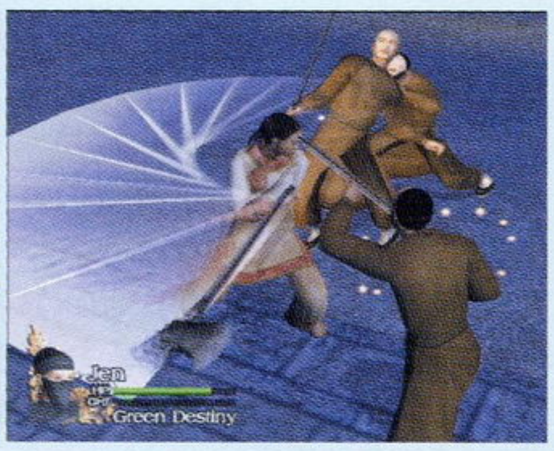
▲动画画面一停下来就直接是游戏场景。

▲玩家仍可以操作身姿骄健的HANA。

▲匪夷所思的剧情将带给玩家一个奇妙的冒险过程。

软件 SOFTWARE《卧虎藏龙》新画面公布 8月李慕白将展开新冒险

《卧虎藏龙》（《Crouching Tiger Hidden Dragon》）是近年来惟一一部完全由华人拍摄、在美国市场大受好评，并获得优秀票房成绩的电影。2000年7月《卧虎藏龙》在美国上映，最后的票房收入到了1亿2806万美元，2001年3月还拿下了4项奥斯卡大奖。而这款《卧虎藏龙》也于2002年E3展就公布了，现在终于又公开了新的游戏画面。本作的游戏类型为动作类，原作中李慕白等4位主角都可以在游戏中选用。游戏的开发工作由日本元气负责，Ubi Soft负责发行，除了PS2版以外，《卧虎藏龙》也将在Xbox上发售，目前发售日定于2003年8月。



软件 SOFTWARE GBA《幻想传说》移植版画面公布 “《传说》系列”第一作再复活

早在去年NAMCO宣布加入任天堂主机的游戏开发阵容时，就宣布将推出GBA《幻想传说》（《TALES OF PHANTASIA》）移植版，现在该作终于得以正式公布了，可以看出本作的画面与原来的SFC版类似，而原SFC版的一些语音也被完整地移植到GBA版上。目前NAMCO将本作的发售日定于6月。《幻想传说》SFC版于1995年12月发售，1998年12月大幅加强后移植到PS，这次的GBA版是该作的第二次移植。

www.plumbook.cn

软件 SOFTWARE 《SNK VS. CAPCOM》终于亮相 PLAYMORE再有令人关注的新作公布

受万众格斗爱好者关注的格斗游戏《SNK VS. CAPCOM》终于正式亮相了，标题名正式确定为《SNK VS. CAPCOM CHAOS》(暂译《SVC 大乱斗》)。可以看到宣传画上的人物角色是以两家2D格斗游戏名家的代表人物，SNK方面是不知火舞、八神庵及草薙京，CAPCOM方面是隆、春丽、肯，宣传画上人设的风格带有很浓的《格斗之王2001》或是《格斗之王2002》味道。目前PLAYMORE已经将该作的发售时间定为今年夏天，但不知今年的《格斗之王2003》将会于什么时候登场。自PLAYMORE接过原SNK的游戏产权以来，其所开发的《格斗之王2001》及《格斗之王2002》都可以说是相当成功的，因此这款备受瞩目的《SNK VS. CAPCOM CHAOS》也更令人期待了。

除了《SNK VS. CAPCOM》以外，PLAYMORE还公布了其他几款新作品，包括一批新的日版廉价游戏，即《格斗之王97》(PS)及《格斗之王98》(PS)，这两款作品都售价为1980日元，定于3月27日发售；而《侍魂 斩红郎无双剑》及《侍魂 天草降临》都将于2003年4月24日发售，售价同样为1980日元。值得注意的是，这两款《侍魂》作品的封面是为这次廉价版特别描绘的。

"《合金弹头》系列"今年不但会在PS2上推出移植版的《合头弹头3》(4月24日)、在GBA上推出《合头弹头 生存任务》，还确定将会在街机上推出系列最新作《合头弹头5》，具体的发售日还未定。

软件 SOFTWARE 《罪恶装备》新作再接再厉推出 "最华丽的2D格斗游戏"再度进化

SAMMY的街机格斗游戏《罪恶装备XX》在不断获得好评以后，毫不放松地又将推出最新作《罪恶装备XX #RELOAD》了，目前该作已经完成了实机测试，正式确定将于2003年3月下旬推出。《罪恶装备XX #RELOAD》是于2002年5月推出的《罪恶装备XX》的加强版，除了会增加一位名为"机械凯"的新角色以外，已有的角色都会进行一定的修改，以让这款"最华丽的2D格斗游戏"再进行进一步进化。

▲"机械凯"的身体可以分离。

▲从膝盖射出导弹，属于对空技。

▲"机械凯"眼中可以射出激光束。

软件 SOFTWARE 《最终幻想 水晶编年史》发售日确定 前所未有形态的《FF》年内登场

SQRARE参入任天堂主机开发阵容后就公布了这款《最终幻想 水晶编年史》(《FFCC》)，目前SQUARE终于确认本作的具体发售日定于2003年7月18日，也就是暑假期间。《FFCC》是一款全新形态的RPG，这也是《FF》史上大胆革新的一作，在经过《FFX-2》的热销后，人们都对SQUARE暑假期间这款登陆于NGC的《FF》充满期待。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■两款重要的中文游戏《宿命传说2》及《樱花大战 浓情之澜》发售日又有了新的改动。其中《宿命传说2》发售日延期至5月中，而《樱花大战 浓情之澜》的发售日暂定于6月。

■在美国《福布斯》杂志最新一次富翁排行榜显示，任天堂原社长山内溥的私人净资产为14亿美元，排世界最富有者排行榜的第303位。

■Xbox的首款百万大作《光环》续作《光环2》的发售日一直是Xbox玩家关注的焦点，目前制作组BUNGIE宣布《光环2》的发售日绝对不会在2003年，他们现在的目标是2004年第一季度，微软方面也同意BUNGIE为追求游戏品质而将Xbox的首席大作延期的要求。《光环2》已确定将参加今年5月的E3展，而第一作《光环》在去年圣诞期间继续热卖，目前在美国销量已达200万套。

■3月12日，Polyphony的总裁兼"《GT》系列"制作人山内一典接受媒体访问透露了《GT4》的一些细节，"《GT4》将会具有很多网络游戏要素"，"一些在《GT3》中无法实现的要素将在本作中实现"，"我们想在《GT4》中充分发掘模拟方面的深度"，"游戏系统完全被重新设计了"，"我们以前就考虑过在游戏中加入让汽车损坏的要素，汽车制造商那方面却有人认为这样会有损他们汽车的形象，但现在汽车制造商们想通了"。

■3月21日英国连锁零售店Argos表示，他们在前一周降低了NGC的价格进行销售以后，NGC的销量有了大幅提高。Argos将包括了一款游戏及一块记忆卡的NGC套件的价格定于78.99英镑(折合人民币约为1024元)，上周六(3月15日)NGC的销量达到了惊人的5000套，而平时这个数字仅为100套。

■《樱大战4》(2002年3月21日)的音乐集《樱大战4 恋爱吧，少女 全曲集檄！帝最终章》获得了日本金唱片大奖中的"年度动画音乐专辑"，原则上日本金唱片大奖是在所有百万销量的音乐碟中进行评选的，如果该类唱片没有达到百万销量的，就选取该类唱片中销量最大的音乐碟作为大奖得主，而《樱大战4》的专辑就属于后一种情况。3月12日的颁奖会上广井王子、田中公平、大场规胜及香山哲等关键人物都到场观看了颁奖过程。

■3月21日，ATLUS宣布他们将2003财政年度(2002年3月～2003年3月)的纯盈利预测从原来的11亿日元降低到3亿日元，原因是他们的家用游戏部门销售未能达到原来预测的水平。其中GBA的《真・女神转生 恶魔混血儿 光之书／暗之书》原预计销售24万套，但实际只卖了8万套，而PS2的《真・女神转生III》原预计销售35万套，但到目前为止只销售了27万套。

■3月17日，NAMCO宣布将会从4月1日起启用新的人事制度，新制度将会从原来只重视成果的方式转换到兼顾重视"过程"方式，这是NAMCO自2002年4月进行的第二次改革的进程之一。

■据悉，由于前作销量不错，NAMCO已经开始制作《脱狱潜龙》(《Dead To Rights》)的续集，目前暂名为《脱狱潜龙2》(未来将会加入副标题名)，发售日则可能定于2004秋。

■韩国产掌机GP32最近随着掌机装灯的热潮，也于3月6日宣布将会从4月5日起推出为GP32安装灯光的服务。

■最近日本游戏杂志《FAMI通》发表了一篇关于中国游戏市场的文章。文章表明日本国内的软件商最有兴趣进入的亚洲市场就是中国大陆，理由就是"中国大陆隐藏着巨大的市场"。任天堂方面表示：将会于2003年内进入大陆市场，并把经营重心放在一些收入较高的大城市中。SCE方面表示：除了会通过政府部门的协助以外，还会通过软硬件方面的管理来打击盗版。

■3月中旬，SQUARE又开始大打招聘广告，表示目前SQUARE开始正式按计划进行运作，目前已经有好几项游戏大作的计划开始实行，而为了进行这些计划SQUARE公开招收可以立即投入工作的游戏制作者。

■据悉，从SQUARE内部得来的情报，《王国之心2》目前正顺利开发中。

■《阿童木》的新动画片即将于2003年4月起在日本播放，相关游戏即将推出。

■Eidos于3月公布了数款2003年的大作阵容，其中包括《灵魂吸收者3》(《Soul Reaver 3》)。

■3月20日，日本微软Xbox部门宣布将从原来200位员工中裁员34人，因为到目前为止Xbox在日本的销量仅为近40万台，裁员是为了改善收益情况，所裁的员工主要是一些负责销售工作的。Xbox在日本的首批出货量是25万台，但经过约1年后成绩却几乎停滞不前，日本方面PS2的出货量已达到1000万台。

■3月20日，KONAMI将原来2003年3月期的财政年度结算时会有115亿日元黑字的预测修正为270亿日元赤字。原因是健身业务(FITNESS)的无形固定资产贬值，因此而产生465亿日元的损失。KONAMI预计本期的总销售额为2450亿日元。

■任天堂最近公布了一系列美版关键软件的发售日：NGC版《瓦里奥世界》及《马里奥高尔夫》将分别于6月23日及7月28日发售，与SEGA合作的《F-ZERO GC》将于8月25日发售，GBA上的《大金刚之国》将于6月9日发售，备受美国玩家期待的《GBA大战略2》将定于6月23日发售。

www.plumbook.cn

新作发售表磯

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24日	侍魂 斩红郎无双剑 (PSone Boks)	サムライスピリッツ 斩红郎无双剑 (PSone Books)	FTG	PLAYMORE	1980日元
4月24日	侍魂 天草降临SPECIAL (PSone Boks)	サムライスピリッツ 天草降临SPECIAL (PSone Books)	FTG	PLAYMORE	1980日元
4月24日	洛克人 (PSone Books)	ロックマン (PSone Books)	ACT	CAPCOM	1800日元
4月24日	洛克人2 威利博士之谜 (PSone Books)	ロックマン2 Dr.ワイリーの谜 (PSone Books)	ACT	CAPCOM	1800日元
5月					
5月1日	From TV animation ONEPIECE 海之梦	From TV animation ONEPIECE オーシャンズドリーム	ACT	BANDAI	5800日元

PLAYSTATION2

4月					
4月3日	恐怖惊魂夜2 监狱岛的儿歌 (PS2 the Best)	かまいたちの夜2 监狱岛の呗 (PS2 the Best)	AVG	CHUNSOFT	3000日元
4月3日	异度传说 一章 力的意志 (PS2 the Best)	ゼノサカ エピソード 力への意志 (PS2 the Best)	RPG	NAMCO	2980日元
4月3日	铁拳4 (PS2 the Best)	铁拳4 (PS2 the Best)	FTG	NAMCO	2980日元
4月10日	怒首领蜂 大往生	怒首领蜂 大往生	STG	ARIKA	5800日元
4月10日	.hack//绝对包围 Vol.4	.hack//绝对包围 Vol.4	RPG	BANDAI	5800日元
4月17日	最终幻想XI吉拉特的幻影 全套装2003	ファイナルファンタジーXIジラートの幻影 オールインワンパック2003	RPG	SQUARE	7800日元
4月17日	最终幻想XI吉拉特的幻影 扩张资料碟	ファイナルファンタジーXIジラートの幻影 扩张データディスク	RPG	SQUARE	3980日元
4月24日	**天诛 叁**	**天诛 叁**	**ACT**	**FROM SOFTWARE**	**6800日元**
4月24日	**G-taste麻雀**	**G-taste麻雀**	**ETC**	**彩京**	**6800日元**
4月24日	**G-taste麻雀（手办同捆版）**	**G-taste麻雀（フィギュア同捆版）**	**ETC**	**彩京**	**7800日元**
4月24日	合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	PLAYMORE	6800日元
5月					
5月1日	NBA街道2 灌篮天国	NBA2ダンク天国	SPG	EA	6800日元
5月15日	人型电脑天使心 只是芝的人	ちょびっツ ちいだけの人	AVG	BROCCOLI	6800日元
5月22日	纯情房东俏房客 美妙的奇遇	ラブひな ご～じゃ～すチラッとハプニング!	AVG	KONAMI	4800日元
5月22日	纯情房东俏房客 美妙的奇遇 初回限定版	ラブひな ご～じゃ～すチラッとハプニング! 初回限定版	AVG	KONAMI	5800日元
5月29日	最终兵器彼女	最终兵器彼女	AVG	KONAMI	6800日元
5月29日	最终兵器彼女 限定版	最终兵器彼女 限定版	AVG	KONAMI	6800日元
5月29日	电脑战机	电脑战机バーチャロン マーズ	ACT	SEGA	6800日元
5月	此花3 虚假影子的背后	此花3 伪りの影の向こうに	AVG	SUCCESS	6800日元

DREAMCAST

5月					
5月29日	公主日记 旋转的苹果亭千夜一夜	プリンセス ホリデー 转がるりんご亭千夜一夜	AVG	ALCHEMIST	6800日元
5月29日	公主日记 旋转的苹果亭千夜一夜 限定版	プリンセス ホリデー 转がるりんご亭千夜一夜 限定版	AVG	ALCHEMIST	7800日元
5月29日	Cafe · LittleWish	Cafe · LittleWish	AVG	PRINCESSSOFT	6800日元

GAMEBOY ADVANCE

4月					
4月18日	ZOIDS SAGA II	ゾイドサーガII	RPG	TOMMY	4800日元
4月18日	牧场物语 米内拉尔镇的同伴们	牧场物语 ミネラルタウンのなかまたち	RPG	Victor Interactive	4800日元
4月24日	HUNTER × HUNTER 朋友大作战!	HUNTER × HUNTER 友达大作战!!	ACT	KONAMI	4800日元
4月25日	RPG工具ADVANCE	RPGツクール アドバンス	ETC	ENTERBRAIN	5800日元
4月25日	**火焰之纹章 烈火之剑**	**ファイアーエムブレイム 烈火の剑**	**S・RPG**	**NINTENDO**	**4800日元**
4月25日	**召唤之夜 铸剑物语**	**サモンナイト クラフトソード物语**	**A・RPG**	**BANPRESTO**	**4800日元**
5月					
5月8日	**恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲**	**キャッスルヴァニア 晓月の圆舞曲**	**A・RPG**	**KONAMI**	**4800日元**
5月23日	火腿太郎4 虹色大行进	とっとハム太郎4 にじいろ大行进でちゅ	ETC	NINTENDO	价格未定

NINTENDO GAME CUBE

4月					
4月25日	GT cube	GT cube	RAC	M・T・O	6800日元
4月25日	GIFTPIA	GIFTPIA	RPG	NINTENDO	5800日元
5月	F-ZERO GC（暂名）	F-ZERO GC（假题）	RAC	NINTENDO	价格未定
5月	家庭运动场2003	ファミリースタジアム2003	SPG	NAMCO	价格未定

XBOX

4月					
4月10日	野蛮擂台	ザ・ワイルド・リングス	FTG	SUCCESS	6800日元
4月24日	信长麻雀	信长麻雀	TAB	E-FRONTIER	6800日元
4月24日	大战略VII	大战略VII	SLG	COOLKIDS	6800日元
4月24日	N.U.D.E@Natural Ultimate Digital Experiment	N.U.D.E@NNatural Ultimate Digital Experiment	ETC	MICROSOFT	6800日元
5月					
5月5日	EX-CHASER	EX-CHASER	ACT	IDEAFATORY	6800日元
5月5月	C.A.T 机械特攻队	C.A.T サイバーアタックチーム	ACT	MEDIX	6800日元

随着3月13日《最终幻想X-2》、3月27日《灵魂能力II》、《第二次超级机器人大战α》的发卖，春季的大作热潮开始降温，软件市场也进入到一个相对的淡季。不过期间还是不时有吸引人眼球和购买欲的作品，比如即将在4月25日发售的GBA软件《火焰之纹章 烈火之剑》。在这个大作不是很多的时候推出，对此游戏而言好处自不用说，而且该系列始终都有一批忠实的FANS，再加上前作的良好口碑，相信取得好成绩是板上钉钉的事。曾经在PS上推出的S·RPG"《召唤之夜》系列"这次以A·RPG的形式在GBA上推出，从目前公布的内容上来看，该游戏应该有不俗的表现。而GBA上的《牧场物语》更是在大作狂潮后献给各位玩家的一款清馨的休闲之作，在神经紧张了近一个月后，偶尔玩玩这种充满童话风格的游戏，也是一种松弛松弛的好方法。不难看出，在PS2游戏的狂潮后，GBA以其丰富的软件阵容占据了4月的大部分市场，也充分体现出了这些软件商的精明之处。

不过不知道5月份的《恶魔城Castlevania 晓月圆舞曲》的表现如何，虽说该游戏在中国和欧美有极高的人气，但在日本却略显不足，希望这款充满了新要素的《恶魔城》能够在日本重振系列的雄风，取得好销量。

曾经是街机上名作的《G-taste麻雀》也终于将发售日定了下来，虽说有些游戏内容PS2版会删掉，但相信也会加入家用机版的一些新要素。而限定版中的人偶更是高人气角色神无月舞，相信死忠们都会乖乖掏钱吧。(^_^)

www.plumbook.cn

栏目主持：D·S

至爱排行榜

除去《FF X -2》、《星海3》和《真三3》这些原本预想中就很畅销的游戏外，本月最大的黑马相信非BANDAI的《龙珠》莫属，目前超过50万的销量再次证明了其作为最畅销的"动漫游戏"的霸主地位！

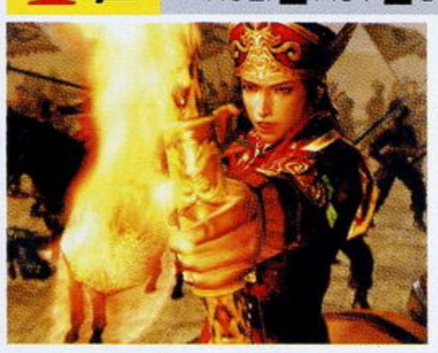
3月 CHECK POINT

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年3月3日～2003年3月9日

1位 PS2 真三国无双3（含限定版）

KOEI ■ ACT ■ 2003-02-27 ■ 18万0189套◆累计84万9605套



出货量已经超过100万，在日本已经形成新的"三国热潮"。游戏的操作舒畅而又容易上手，特别是每当扫到一片敌军时的那种爽快感的确能够让如今生活在快节奏生活中的人们获得难得的放松，满足心中那饥渴的杀戮欲望。（笑）

2位 PS2 星之海洋3 直到时间的尽头

ENIX ■ RPG ■ 2003-02-27 ■ 6万3392套◆累计41万2963套

尽管目前还有许多因素困绕着这款游戏取得更好的销售成绩，但游戏本身的素质却吸引了许多RPG玩家的目光。因为游戏上手相对比较困难，所以要多花些时间才能琢磨出其中的滋味来。游戏的隐藏迷宫相当变态，极具挑战性。

3位 PS2 混沌军势

CAPCOM ■ ACT ■ 2003-03-06 ■ 5万0623套◆累计5万0623套

步入2003年的CAPCOM的日子总是不太好过，原本认为大卖的《鬼泣2》也只停留在了不到50万销量的尴尬境地。以"偶像牌"出击的本作尽管曾经举行过盛大的制作发表会，但在如今酷哥泛滥的冒险游戏中它已经模糊了自身的定位。

4	街道BATTLE	元气 ■ PS2 ■ RAC ■ 2003-02-27 ■ 3万1627套◆累计8万5098套
5	洛克人EXE 传送 NEW!	CAPCOM ■ NGC ■ ACT ■ 2003-03-06 ■ 2万7824套◆累计2万7824套
6	斗技场之王 NEW!	SPIKE ■ PS2 ■ SPG ■ 2003-03-06 ■ 2万6957套◆累计2万6957套
7	龙珠Z	BANDAI ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-02-13 ■ 2万3427套◆累计49万3237套
8	最终幻想战略版ADVANCE（含同捆版）	SQUARE ■ GBA ■ S·RPG ■ 2003-02-14 ■ 2万1767套◆累计34万6211套
9	樱大战 浓情之澜（含限定版）	SEGA ■ PS2 ■ S·AVG ■ 2003-02-27 ■ 2万1304套◆累计16万3655套
10	口袋妖怪 蓝宝石	任天堂 ■ GBA ■ RPG ■ 2002-11-21 ■ 1万5467套◆累计204万5412套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年3月10日～2003年3月16日

1位 PS2 最终幻想X-2

SQUARE ■ RPG ■ 2003-03-13 ■ 154万3494套◆累计154万3494套

只因它是《FF》！无法想象在一个只有中国人口近1/8的国度里在4天的时间内竟然销售了150万张相同内容的游戏，可能日本人的体内本来就缺少一种叫做"FF"的元素，每当看到富含这种"营养"的游戏上市就情不自禁地掏出了银子。

2位 GBA 塞尔达传说 众神的三角力量&4支剑

NINTENDO ■ A·RPG ■ 2003-03-14 ■ 10万5100套◆累计10万5100套

由于先前推出了NGC版的《塞尔达传说风之杖》的关系，因此游戏的销量还是比较理想的。在机能已经到达极限的GBA上想要发掘什么新的闪光点看来已经不可能了，惟独把游戏的乐趣提升才是大卖热卖的重要因素。4人组队当属妙笔！

3位 PS2 真三国无双3（含限定版）

KOEI ■ ACT ■ 2003-02-27 ■ 8万6087套◆累计93万5692套

KOEI的高层们可能做梦也没有想到在PS2上出现了公司历史上首款百万销量的系列大作！趾高气扬地挺进实际销售量突破100万的日子已经指日可待了，即便有些负面的声音总是不绝于耳，但游戏市场竞争的残酷又怎是局外人能想象的呢？

4	VR战士4进化版 NEW!	SEGA ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-03-13 ■ 5万7402套◆累计5万7402套
5	星之海洋3 直到时间的尽头	ENIX ■ PS2 ■ RPG ■ 2003-02-27 ■ 2万0765套◆累计43万3728套
6	最终幻想战略版ADVANCE	SQUARE ■ GBA ■ S·RPG ■ 2003-02-14 ■ 1万9725套◆累计36万5936套
7	街道BATTLE	元气 ■ PS2 ■ RAC ■ 2003-02-27 ■ 1万9053套◆累计10万4151套
8	太鼓的达人	NAMCO ■ PS ■ ETC ■ 2002-10-24 ■ 1万8955套◆累计47万4026套
9	龙珠Z	BANDAI ■ PS2 ■ FTG ■ 2003-02-13 ■ 1万7504套◆累计51万0741套
10	混沌军势	CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-03-06 ■ 1万5097套◆累计6万5720套

中国TV GAME销量排行榜

2003年2月18日～2003年3月18日

PS2月间游戏销量

1	真三国无双3（含限定版）	KOEI ■ ACT ■ 2003-02-27 ◆月间累计408套
2	星之海洋3 直到时间的尽头	ENIX ■ RPG ■ 2003-02-27 ◆月间累计273套
3	樱大战 浓情之澜	SEGA ■ S·AVG ■ 2003-02-27 ◆月间累计104套

NGC月间游戏销量

1	塞尔达传说 风之杖	任天堂 ■ A·RPG ■ 2002-12-13 ◆月间累计147套
2	生化危机0	CAPCOM ■ AVG ■ 2002-11-21 ◆月间累计89套
3	生化危机	CAPCOM ■ AVG ■ 2002-03-22 ◆月间累计34套

Xbox月间游戏销量

1	DOA极限沙滩排球	TECMO ■ ACT ■ 2003-01-23 ◆月间累计176套
2	死或生3	TECMO ■ FTG ■ 2002-01-22 ◆月间累计34套
3	光环（中文版）	微软 ■ FPS ■ 2003-02-20 ◆月间累计23套

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

文：SOUL

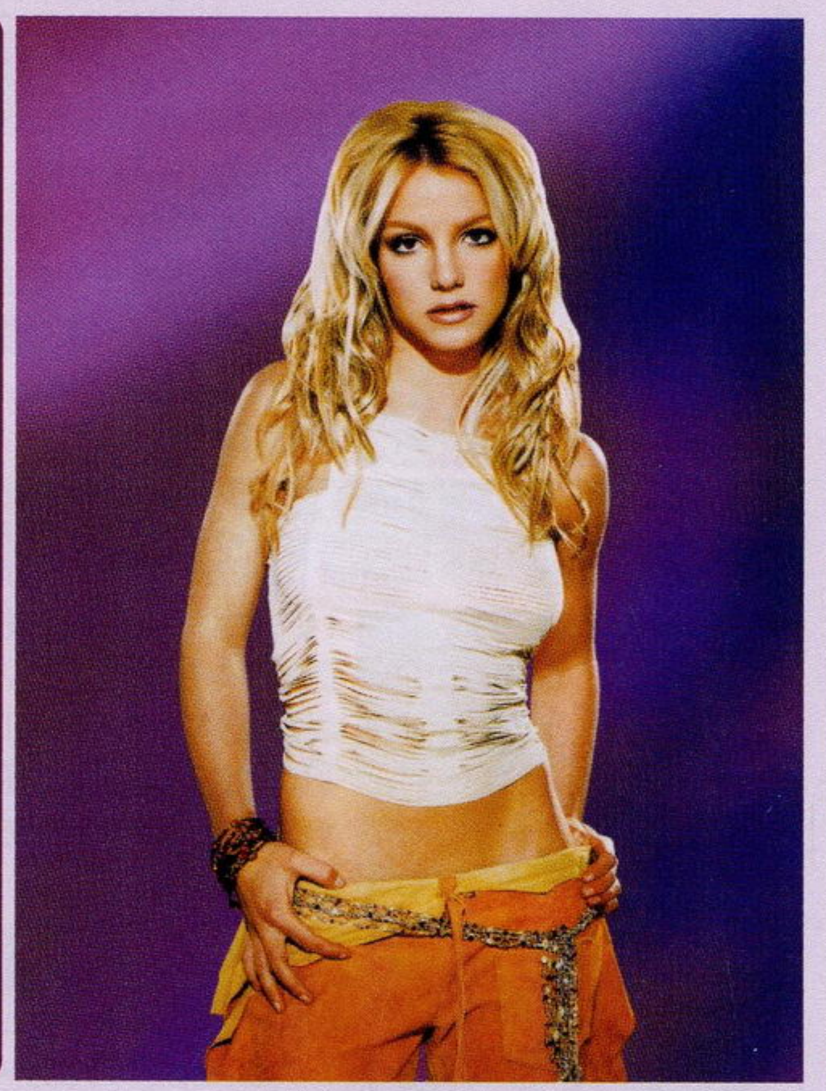
星光闪耀——艺人与游戏

特别企划 全面透视娱乐圈艺人参与电子游戏制作的现象！

娱乐界人士参与电子游戏制作当然不是什么新鲜事，游戏本来就是一项集大成的娱乐方式，所以在商机的驱使下，娱乐界人士不会错过这种增加自己曝光率的新方式。电子游戏产生初期，由于画面及音乐的表现能力较为原始，再加上电子游戏的影响还不够大，所以鲜有艺人涉及电子游戏。但当电子游戏进入到以光盘为存储媒体的时代，电子游戏的表现能力在短短的几年内不断飙升，尤其是3D多边形技术及动作捕捉技术（MOTION CAPTURE）的引入，让艺人的形象在游戏中出现变得更为容易，再加上电子游戏已经成长为与电影业同样重要的产业，艺人与游戏的结合日益频繁。

接下来SOUL将列举与电子游戏“有染”的娱乐圈艺人，所选择的基本上就是影响力较大或是在国内知名度较高的艺人，另外按照艺人参与形式的不同，分为了“献相类”、“献声类”、“广告宣传类”及“多方参与类”4个部分。

（注：以下游戏一般不涉及由电影直接改编的游戏及PC游戏。）



★献相类★

所谓献相，也就是艺人为游戏提供自己的形象了，其实也完全可以直接说让演员成为游戏中的主演。要让游戏中的角色一方面做出逼真的动作，一方面又要让这些动作由玩家自由操作，就只能依靠动作捕捉技术。做动作捕捉的难度绝不亚于一般的在摄影机之前的表演，对艺人的演技水平甚至有更高的要求。

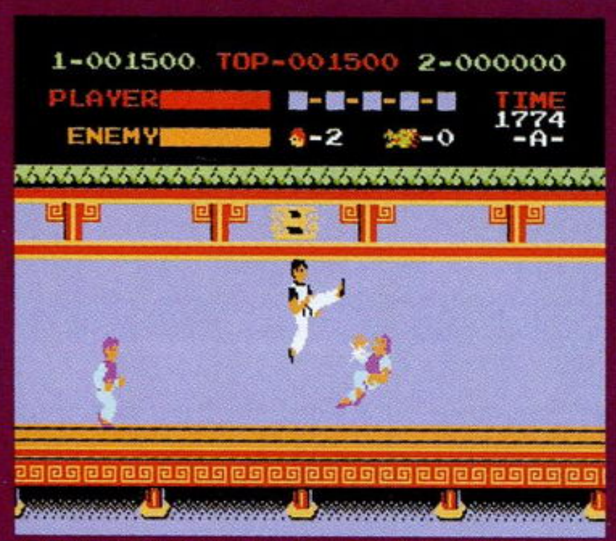
成龙

原名陈港生，1954年出生，是继李小龙之后在第二位具有全球知名度的功夫巨星。以成龙为主题的游戏不少，当年任天堂就在FC上推出过一款《成龙踢馆》（《Spartan X》）游戏，该游戏其实是以成龙1984年的电影《快餐车》（《Wheels On Meals》，别名《Spartan X》）而改编的。近年专门为成龙而制作的游戏就是2000年1月的《成龙 特技王》（《Jackie Chan's Stuntmaster》），游戏中的人物虽是Q版形象，但一举手一投足活脱脱的成龙味，因为游戏大量运用了动作捕捉技术。NAMCO的《铁拳》中雷武龙一角虽然并未宣称原型来自成龙，但这也是公开的秘密了，尤其是《铁拳3》中的雷武龙形象，与成龙简直就是一个模子刻出来的，雷武龙在游戏中的职业为刑警，而成龙最具代表性的影片之一就是“《警察故事》系列”。

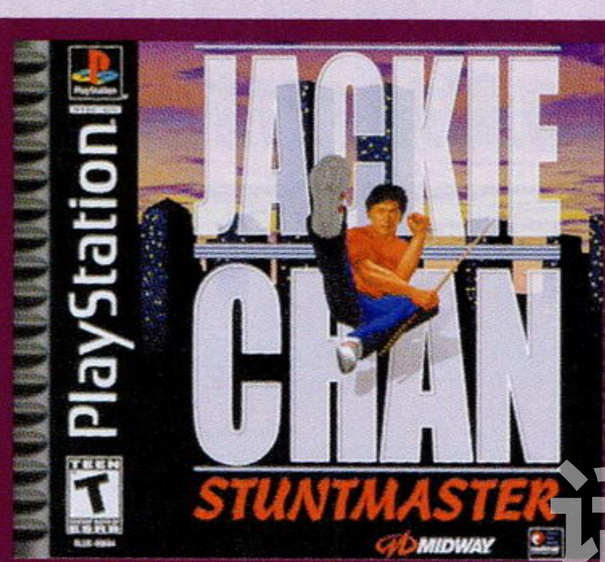
由于成龙的功夫电影在美国孩子中也相当有市场，美国甚至上映了以成龙为主角的动画片，而以该动画为题材制作的GBA游戏《成龙大冒险》（《Jackie Chan Adventures》）于2001年11月就上市了，目前《成龙大冒险》的PS2版还在制作中，发售日未定。

布鲁斯·威利斯

虽然好莱坞几大动作巨星史泰龙、施瓦辛格、哈里森·福特等等都曾进入过游戏，但那些游戏基本上都是直接由电影改编的，真正为明星量身订做游戏的也只有布鲁斯·威利斯的《启示录》（《Apocalypse》，1998年10月），该游戏有些类似《魂斗罗》的感觉，还充分利用到了双摇杆及振动的功能，是一款相当不错的游戏，游戏过程中穿插了大量CG动画，玩起来就好像是另一部由布鲁斯·威利斯主演的科幻电影。作为好莱坞首席动作男星之一，出生于1955年的布鲁斯·威利斯是人到中年才开始走红的，近年来更是人气不断高涨，期待能再有以这位酷爷为主演的游戏出现。

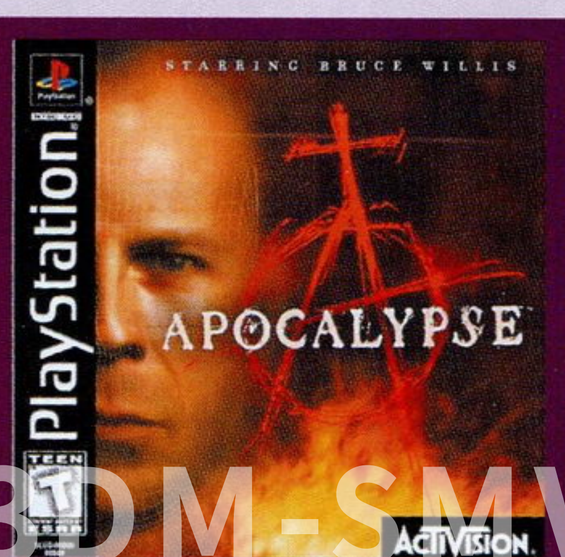


▲游戏改编自电影《快餐车》，你看过了电影了吗？



▲《成龙 特技王》是一款很值得一玩的游戏。

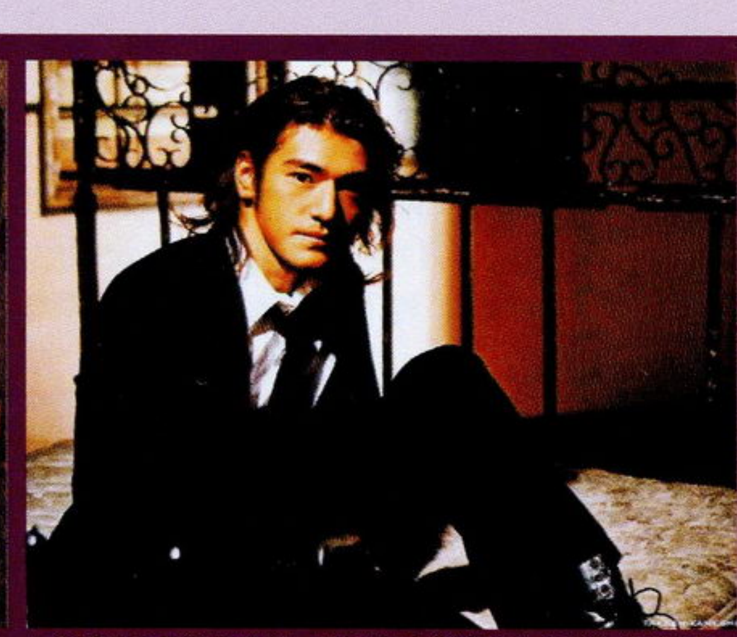
▲《成龙大冒险》动画片是美式风格的。

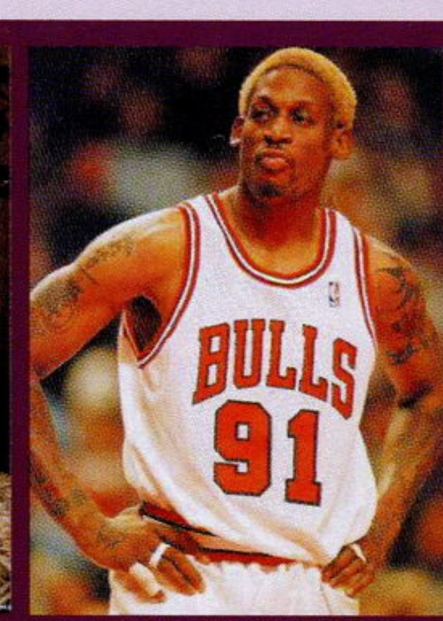


▲游戏中可以听到布鲁斯·威利斯率性的语音。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲不愧是中华武术代言人，李连杰动作就是如此优美。


▲金城武也是游戏玩家，不知他对“《鬼泣》系列”评价如何。



▲大虫罗德曼甚至还玩过摔角比赛。

▲藤原纪香是2002世界杯的亲善大使。

金城武

《鬼武者》的全明星制作阵容可以说轰动了整个业界，其中在日本红得发紫的金城武所扮演的主角明智左马介最为醒目，因为金城武俊朗而又充满男子气的面孔实在是很合适做一个“偶像派”游戏角色，再加上金城武原本就是一位游戏好手，最喜欢的游戏为《生化危机2》，所以金城武也为游戏的制作提供了一些“微薄”之力，这更令《鬼武者》令人期待。果然，《鬼武者》于2001年1月发售之后，很快就成为PS2上的首款百万大作。

时隔两年，正当人们为“《鬼武者》系列”的第3作迟迟不公布而议论纷纷之时，CAPCOM突然就公布了《鬼武者3》的制作情况及阵容（详见本期“焦点”），金城武再度担任主角既让人感到是人心所向，也让人感到惊喜，要知道《鬼武者3》的主演花落谁家一直就是玩家们猜测的焦点。也许是艺人的国际号召力不同，虽然《鬼武者》在国际上风光无限，但整体游戏素质更上一层楼的《鬼武者2》在日本国外却未能再续辉煌，因此这次重新启用金城武不仅仅是因为剧情的需要，也是市场的需要。值得注意的是香港艺人兼武术家甄子丹在《鬼武者3》中担任了动作指导，将让金城武等人的武打动作更到位、更洒脱。而在全球范围内都具有知名度的法国男星让·雷诺担任《鬼武者3》的另一位主角的消息也的确是令人意料不到。两位主角都具有国际地位，那么这次《鬼武者3》在角色魅力上绝对是无挑剔了。

藤原纪香

藤原纪香1971年出生，1992年成为日本小姐冠军并出道，出道以来一直都以健康、性感的形象示人，也是日本的广告女王（以她为主角的电视商品广告数不胜数）。2002年8月以藤原纪香的形象为卖点的游戏《密涅瓦计划》发售，除了提供人物形象以外，藤原纪香本人也参加了游戏的策划，但游戏本身的素质并不是太优秀，尽管如此，《密涅瓦计划》还是因为藤原纪香的魅力而卖出了相当数量。

罗德曼

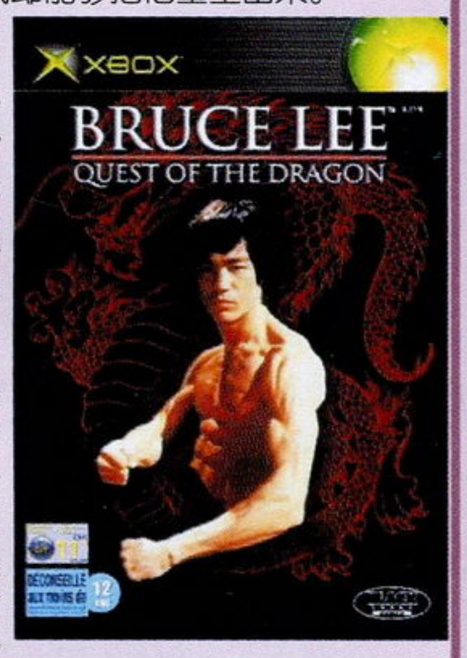
有着NBA篮板王、大虫、坏小子等称号的罗德曼是个特例，首先是TECMO以他的形象为基础制作了ZACK这个角色，到《死或生3》彻底打响了国际知名度后，才开始正式邀请罗德曼为《死或生X》的ZACK一角配音。但罗德曼算不算是个艺人呢？他原来只是一位NBA的球员啊，其实当今体育比赛节目早已被默认为大众娱乐的一种，更何况罗德曼确实主演过一两部电影，因此罗德曼也是一位与游戏有染的艺人。

李连杰

李连杰可谓中华武术代言人，17岁时他就已经是全国武术比赛五连冠！1963年李连杰出生于北京，1982年主演划时代的武侠电影《少林寺》让他从此走上电影之路。近年来李连杰进入了国际舞台，这成为他参与游戏制作的契机。李连杰参与制作的游戏是于2002年公布的《荣誉之战》（《Rise To Honor》），他担任主角的动作捕捉模特及配音。与一般的香港动作电影一样，游戏中李连杰的动作也有动作导演，而且还是他的老搭档——香港著名武术指导、电影导演元奎。精雕细琢必出精品，如果再算上2003年的话，《荣誉之战》的制作组已经努力工作了4年了，相信2003年秋《荣誉之战》必将火爆全球。

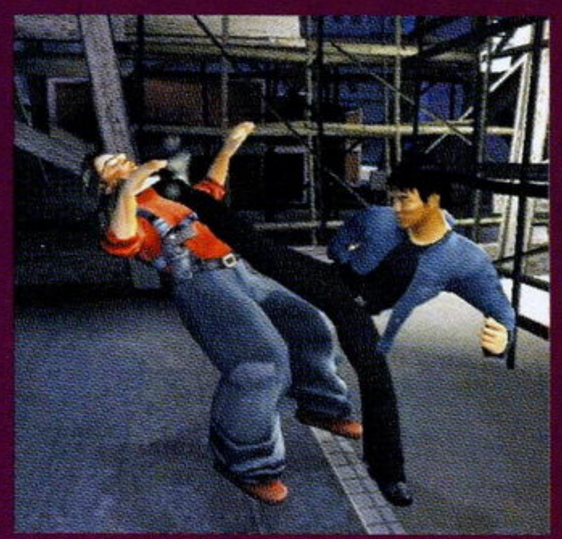
让已故的演员当游戏主演

让已故的著名演员出来做主演？这种事恐怕只有电子游戏才能够真正实现吧，不过演员的魅力要达到英年早逝之后仍为人们津津乐道的程度才行啊，这里最典型的就是李小龙（Bruce Lee）了，另外还有近年因《鬼武者2》而再度引人注目的松田优作，CAPCOM王牌制作人稻船敬二说过：“他已经过世多年，想在电视和电影中再睹他的风采几乎是不可能的事情，但是游戏却能够把他重塑出来。”



以李小龙为人物形象的游戏层出不穷，几乎所有著名的格斗游戏都会有一位以李小龙为原型的人物角色，直接以李小龙为主角的动作游戏也不在少数，只是游戏质量都不大高。去年就有一款Xbox上的《Quest of the Dragon》（2002年7月），但糟糕的游戏品质只能说是完全浪费了李小龙这个招牌。2003年3月还将有一款名为《Bruce Lee：Return of the Legend》的GBA游戏推出，游戏类型仍为ACT，由维万迪（Vivendi Universal）发行，大家可要留意检测一下这款游戏，看是否对得起“李小龙”这个名字。

著名演员通过游戏而复活的第二位，是同样英年早逝的日本个性派演员松田优作（1950～1989年），CAPCOM的经典之作《鬼武者2》正是以他为主演的，超个性派的松田优作在游戏中所展现出的角色魅力丝毫不逊于前作的金诚武，但不受欧美人的认可也是无奈何的事。


▲《荣誉之战》制作的时间越长越让人期待。

▲李连杰：“动作捕捉实现了电影中无法实现的东西。”

▲藤原纪香提供《密涅瓦计划》人物形象。

▲金城武的鬼武者造型已经深入人心。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

★献声类★

歌手以提供歌声的方式涉及游戏是最常见的一种娱乐界与游戏界结合的方式了。在日本，不管是电影、电视剧，还是电视节目、广播节目、广告，都会附上一首主题歌，因此主题歌迅速“泛滥”到电子游戏再正常不过了。说到日本流行歌曲，有人说很媚俗，其实SOUL认为既然是大众音乐，好听、悦耳、流行就足够了，无须刻意追求太多。SS、PS时代，歌手为游戏献唱现象渐多，到了新世代游戏机（PS2等主机）真正流行的现在，大牌歌手演唱游戏主题歌已经呈“司空见惯”的现状了。

小柳由纪

由于《真·三国无双2》取得了令整个业界都瞠目结舌的好成绩，因此制作《真·三国无双3》时所要请的歌手也更大牌了，小柳由纪为日本一线实力派歌手，1982年出生，1999年出道，她可比前作的歌手一青窈有更高的知名度。小柳由纪不但唱功了得，同时游戏也玩得不少，更是“《真·三国无双》系列”的爱好者，所有的《真·三国无双》她都玩过。小柳由纪目前最喜欢的角色是周瑜。《真·三国无双3》主题歌《CROSS COLORS》就是小柳根据她自己对游戏的印象而写的歌词，各玩家通关之后可以细细体会。

MISIA

这次《星之海洋3》顺应潮流也请了大牌歌手为游戏演唱主题歌。MISIA（米希亚）1978年出生，1998年出道，她被喻为日本R&B女王，拥有5个八度音域、深厚的肺活量，浑然天成宛如黑人灵魂歌手的嗓子，使她能将歌曲的情感作百分之百释放，因此MISIA高亢的声线配上恢宏的交响乐伴奏让《星之海洋3》主题歌《忘记该如何飞的小鸟》完美体现游戏中宏伟的世界观。

宇多田光

2002年宇多田光为SQUARE畅销全球的A·RPG《王国之心》创作并演唱主题歌《光》，这是宇多田光具有纪念意义的第10张单曲，歌曲是专门为游戏而创作的，歌名《光》就取自她的名字。宇多田光为美籍日裔创作型超实力派天才歌手，1983年纽约出生，1998年出道，专辑《First Love》的销量已创下近1000万张的销售纪录，刷新日本音乐史纪录，她的歌曲也都由自己作词、作曲。有天皇巨星级歌手提供主题歌，这也是《王国之心》创下全球300万出货量成绩的保证之一。《王国之心》美版的主题歌《Simple And Clean》并非只是将《光》的歌词改为英文，而是全新混音的版本，充分显示了宇多田光的音乐实力。

B'z

《心跳回忆 Girl's Side》（PS2，2002年6月）是一款面向女性玩家的恋爱游戏，因此游戏的主题歌演唱者也选择了对少女们有“杀伤力”的日本流行音乐常青树B'z，B'z是实力派加偶像派二人组合，于1988年就出道，其唱腔狂野奔放，充满男性魅力。游戏中B'z提供的不但有开场主题歌《SIGNAL》，还包括结尾曲《美しき世界》。

仓木麻衣

NAMCO的“传说系列”一向都有邀请歌手演唱主题歌的惯例，《宿命传说2》（PS2，2002年11月）请到了更大牌的仓木麻衣。仓木麻衣1982年出生，小时候看了Michael Jackson的电影之后深受影响而开始喜欢音乐，1999年出道，2000年的首张专辑《Delicious way》卖了400万张，创下当年女性歌手、个人专辑和首张专辑最高销量的三冠王纪录，被认为是21世纪日本歌坛新天后。仓木麻衣为《宿命传说2》演唱的主题曲为《key to my heart》，她的歌曲基本上是自己作词，《key to my heart》同样如此。

ZARD

于1991年出道的ZARD是日本最具神秘感的一支乐队，他们自1993年起就宣布不再进行公开演出，主唱坂井泉水也极为低调，几乎不为乐队做什么宣传。ZARD的情歌悦耳动听，正如泉水一般清澈，因此KONAMI邀请ZARD为格调清新的恋爱名作《心跳回忆3》（PS2，2001年12月）演唱主题歌《Seven Rainbow》可谓般配得很。

DEEN

DEEN 1997年为NAMCO的《宿命传说》演唱主题歌《梦であるように》（《如梦一般》），其独具个性的磁性嗓音与《宿命传说》高素质的开场CG动画完美地结合在一起，给人以极高的享受，DEEN的歌相当耐听。DEEN是一个3人组合乐队（原为4人），最早成立于1993年，由主唱池森秀、键盘手山根公路及吉他手田川伸治组成，DEEN在日本至今仍长盛不衰。

王菲

王菲是大家耳熟能详的亚洲歌后级人物了。1998年情人节推出的《最终幻想VIII》（《FFVIII》）的主题歌《EYES ON ME》就是由王菲与SQUARE的植松伸夫合作完成的，王菲精湛的唱功让以爱情为主题的《FFVIII》更具有浪漫色彩，从影响力来说，《FFVIII》主题歌远胜于《FFIX》及《FFX》的主题歌，《EYES ON ME》以单曲形式在日本推出时，就在日本唱片市场蝉联第1名达8星期之久。

名歌手为游戏献唱的例子还有非常多，如《永恒传说》、《保镖》、《鬼武者2》、《PIKMIN》、《阿耳戈斯战士》、《龙战士V》、《最终幻想战略版ADVANCE》等等，在此不一一列举。

▲DEEN2003年又将推出新专辑。

▲仓木麻衣一向也较少公开露面。

▲王菲2002年正式签约SONY唱片。

▲去年小柳由纪与美国著名R&B组合“BOYZ II MEN”合作推出一张全英文的专辑《Intimacy》。

▲B'z也曾演唱过多首动画片歌曲。

▲MISIA的首张专辑销售突破253万张。

▲宇多田光出生在一个音乐世家。

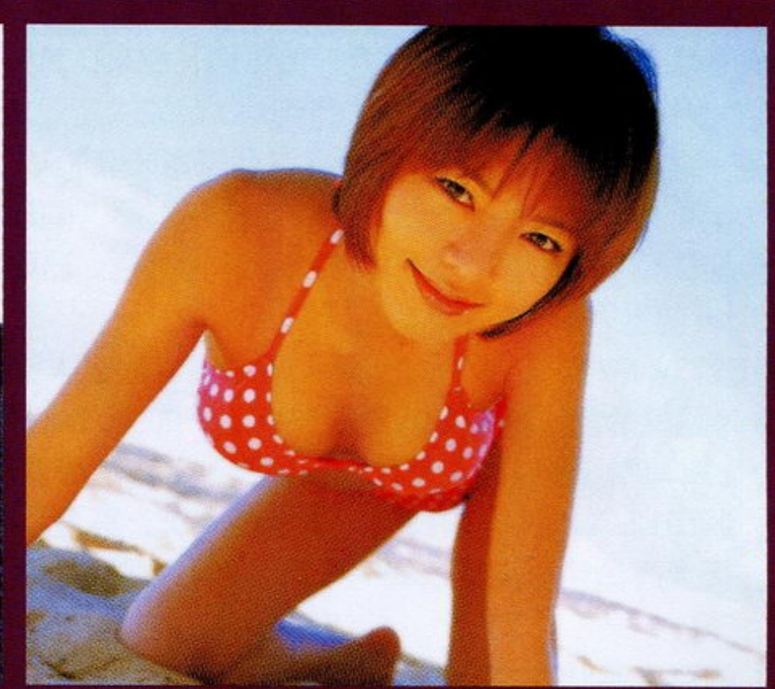
▲ZARD的神秘反而成为最有力的宣传手段。

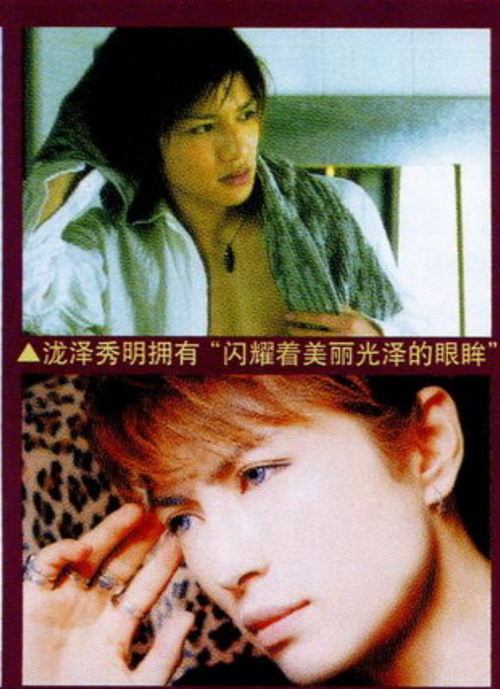
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

★广告宣传类★

艺人专程为游戏去做一些宣传工作，这样的业界合作方法例子虽然不是很多，但也出现过一段很长的时间了。尤其是在游戏天国的日本，各种游戏的电视广告非常繁多，玩家光是观看广告就可以了解到许多游戏信息。另外日本的电视广告一般被简称为CM，而同一商品的CM都有同时拍摄多套的习惯，之后商家再于不同的时间播放，如在游戏发售之前和游戏发售之后放映不同的广告，对于玩家来说，就是直接看这些广告也是一种享受啊。

▲SMAP 跳舞、演戏、唱歌及综艺节目演出等样样精通，他们的唱片专辑总销量已超过 2000 万张。


▲甜美而又亲切的笑容一直是释由美子的“必杀技”。


▲泷泽秀明拥有“闪耀着美丽光泽的眼眸”。

▲GACKT 拥有中性美。

▲乙叶在 TGS2002 的展馆附近。

▲释由美子版夏亚。

▲《FFX》广告画面中的泷泽秀明。

▲小池荣子化身邦女郎。

▲铃木杏在广告中的表演可圈可点。

SMAP

SMAP 是日本第一男子组合，由 5 位成员组成，每位成员都是超一流的全能艺人，他们是木村拓哉、中居正广、香取慎吾、稻垣吾郎及草彅刚，其中木村拓哉更是被称之为万人迷。SMAP 于 80 年代出道时还只是少年组合，但 90 年代开始一直保持大红特红的人气，说他们是日本“国民级男子组合”也不为过。2000 年《勇者斗恶龙 VII》（《DQVIII》）发售前，就邀请 SMAP 拍过两则广告，一则播放于当年 5 月，另一则播放于临近发售前的 8 月，广告制作得非常逗趣，因为 SMAP 5 个大男人的身体在广告中被换成小学生的身体，并在学校教室内交流对《DQVIII》的期待之情。“国民级男子组合”为“国民级 RPG”做宣称，因此《DQVII》在日本狂销 400 万并成为 PS 史上最高销量软件是有理由的。

SMAP 除了为《DQVII》拍过广告以外，1994 年还曾为任天堂的超大作 RPG《MOTHER2》（SFC）拍摄过广告，广告效果同样非常显著，《MOTHER2》的热销与 SMAP 的广告效应不无关系。

小池荣子

1998 年出道的小池荣子同样是一名偶像派艺人，其骄人的身材让她频繁出现于日本各杂志的封面。今年 1 月，EA 为《007 夜火》（PS2）的日版举行发表会，会上小池荣子身着邦女郎装扮到场为游戏造势，并透露自己还是游戏中一位日本邦女郎的声优，要为游戏提供一种给人以既强壮又性感的女性的配音。而小池荣子本人声称自己从小就已经是一位游戏玩家了，因为小池荣子家里就是开游戏店的。

Gackt

日本歌坛美形王子 Gackt 同样拥有一副绝好的面容。2001 年底《潜龙谍影 2》（《MGS2》）日版在日本发售前期，小岛秀夫亲自点名要由 Gackt 来担任电视广告的男主角，当时人们问小岛选 Gackt 为广告主角的原因时，他解释说：“太具体不能说，不过 Gackt 君是定位于中性感觉的，一方面给人很漂亮的印象，一方面又具有那种男性的较强壮的感觉。”虽然小岛还是没有直接说出原因，但现在大家都知道，原因就是因为 Gackt 的俊美与《MGS2》中的第二主角雷电定位相同，至于广告中 Gackt 赤裸形象的原因……玩过《MGS2》的话就一定会知道答案的。Gackt 担任主演的《MGS2》共有 3 套，分别于游戏发售前后上映。

泷泽秀明

泷泽秀明生于 1982 年，偶像派艺人，出道以来人气不断上升，其俊美的面孔让人印象深刻，早在日剧《新闻女郎》就出演其中的个性少年，后又于 1999 年在《魔女的条件》中扮演男主角黑泽光，《魔女的条件》热潮席卷了全亚洲，泷泽秀明也一时风头无二。2001 年，如日中天的泷泽秀明出演了超级巨作 RPG《最终幻想 X》的 CM，人们发现，原来泷泽秀明和游戏中的主角泰达也很相似。

释由美子

偶像派艺人释由美子生于 1978 年，长相清纯的她出道初期是一名泳装少女，之后逐步扩宽演艺方式，现在忙于拍摄电视剧及广告。释由美子曾担任过 SQUARE 的经典 RPG《寄生前夜 2》的形象代言人，释由美子美丽的面容也与游戏中美丽的阿雅非常相似，而且释由美子与游戏角色阿雅同样都非常性感，也许 SQUARE 早在策划初期就想到要用释由美子做形象代言人。去年 11 月，《SD 高达 G 世纪 NEO》发售的前一天，BANDAI 请来了释由美子来做 COSPLAY 比赛的嘉宾，身着高达动画中的人气角色夏亚的红色制服的释由美子更显得分外亮丽。

铃木杏

女艺人铃木杏出生于 1987 年，才 15 岁的她，虽然还是一名中学生，但 8 岁起她就出道了，活跃于电视剧、电影及广告中，去年她与金城武合拍电影《回归者》，展现了不俗的演技，人气急升的她 2 月初受 ENIX 之邀拍摄了《星之海洋 3》广告，广告展现了铃木杏的魅力笑容（铃木杏获选日本 2002 年度最佳笑容奖）。

乙叶

偶像艺人乙叶生于 1981 年，出道数年来一直都与游戏有不解之缘。2002 年乙叶为 KONAMI 的 PS2 游戏《GetBackers 夺还屋》做宣传，不但拍摄了相关的 CM，2002 年 9 月在东京游戏展 2002（TGS2002）上，KONAMI 还邀请了乙叶来到展台现场为游戏造势。乙叶也是游戏中的角色水城夏实的声优。

除了《GetBackers 夺还屋》，2001 年乙叶还是 CAPCOM 的动作力作《鬼泣》的形象代言人。乙叶不但拍摄了《鬼泣》的 CM，也拍摄了《鬼泣》的平面宣传广告，一时更让《鬼泣》成为人们关注的焦点。

www.plumbook.cn

★多方参与类★

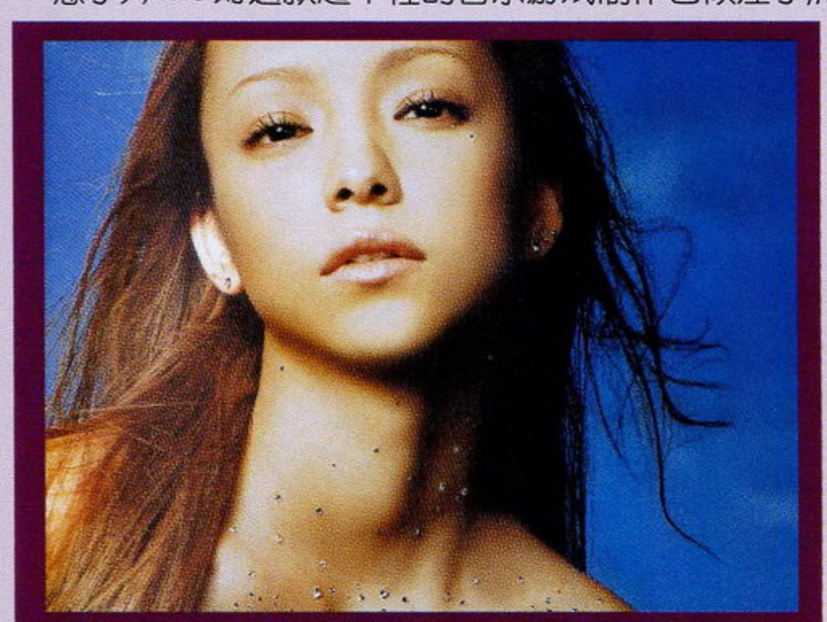
娱乐界很多艺人是全才型的，他们唱歌、跳舞、演戏样样精通，这样的艺人参与游戏制作时花样也就多了一些，提供形象是当然的，但除了形象这层外壳以外，他们还为游戏提供歌声、舞蹈等艺术表演，甚至也负责游戏的宣传工作，也就是以上几种类型的综合。

MICHAEL JACKSON

The King Of Pop!流行音乐天王麦克尔·杰克逊（MJ），关于他，SOUL其实“吹嘘”已久了。（笑）虽然MJ的很多流行歌曲都很适合于游戏素材，但与MJ有关的游戏其实不多。1990年8月，取材于MJ的音乐电影《Moonwalker》（国内译名《月球漫步者》或《外星战将》）的街机游戏《Michael Jackson's Moonwalker》由SEGA制作并发行，同年还有MD版推出，两款作品虽然完全不同，但都具有不俗的素质，其中街机版尤为优秀，还可以支持4人同时游戏，是一款无愧于SEGA街机业老大形象的好游戏。

而曾在北美风行一时的搞笑拳击游戏《Ready 2 Rumble：Round 2》（《大头拳击2》，PS2版2000年10月发售）还以MJ为隐藏角色，所采用的形象是MJ于90年代中期的造型。说起来《Ready 2 Rumble：Round 2》中所出现的真人角色可以说是游戏史上最具重头性的一款游戏，除了流行天王MJ以外，还有NBA的头号中锋——鲨鱼奥尼尔，甚至还有前美国总统克林顿及第一夫人希拉里！这么多大牌角色出现在这样一个搞笑拳击游戏，做出各种令人捧腹的打斗动作，倒也让人不得不服啊。

MJ最近一次现身游戏是SEGA的音乐游戏《太空频道5 第二集》（《Space Channel 5 Part 2》，DC版2002年2月发售，美版PS2版将于2003年7月8日发售，错过的玩家要注意了），MJ对这款超个性的音乐游戏制作也倾注了热情，不但提供了自己的人物形象，还亲自为游戏提供自己的配音，还对游戏中的音乐提出了一定的建议。MJ许多经典的、让人看了就不禁尖叫的舞蹈动作都可以在《太空频道5 第二集》中见到。当然玩家在第一作《太空频道5》（DC版1999年12月，PS2版也于2002年推出欧版及日版）中同样可以见到MJ，只不过比起第二作，MJ的“戏份”要少些。


▲安室奈美惠复出后一直都很努力。

▲当今日本乐坛由滨崎步与宇多田光两位歌手轮番占据天王宝座。

小甜甜布兰尼

《布兰尼热舞》（《BRITNEY'S DANCE BEAT》，PS2）是以当今美国美少女第一人布兰尼·斯皮尔斯（Britney Spears）为卖点，于2002年5月推出的舞蹈游戏，与安室奈美惠的音乐游戏类似，游戏中的布兰尼以3D形象登场，采用了现在流行的音乐节奏游戏的游戏方式，玩起来令人感觉饶有兴味，布兰尼的经典歌曲，如《Stronger》及《Oops！I Did it Again》等作都可以在游戏中听到。《布兰尼热舞》共推出了PS2、GBA及PC 3个版本，当然GBA版使用的就是2D技术了。本作的制作者为当年为ENIX制作《BUST A MOVE2》的制作组，游戏也结合了《BUST A MOVE2》及《DDR》两款节奏音乐游戏的特点。

安室奈美惠

安室奈美惠是1995～1997年时期的日本流行歌后，当时她与小室哲哉的名字同样响彻日本及亚洲，以她为主题的音乐游戏《Digital Dance MIX Vol.1》（SS，SEGA）于1997年1月登场，那时正值安室奈美惠的巅峰时期，因此游戏的推出恰逢其时。游戏当时就采用了多边形技术及动作捕捉技术来展现安室奈美惠的舞姿，这样玩家就可以以不同的角度来欣赏舞蹈。

滨崎步

当今日本流行天后、头号女歌手滨崎步早就与游戏有不解之缘，1998年他就曾为PS上广井王子监督的作品《THOUSAND ARMS》（1998年12月，PS）献唱主题歌《Depend on you》及结尾曲《Two of us》。2001年12月还有专门以她为主题的PS2音乐游戏《A VISUAL MIX》（双DVD）发售。该作以能够任意调整音乐影像的观看角度为卖点，游戏收录了滨崎步7首热门歌曲，如《evolution》、《vogue》等 。同样由SONY音乐公司制作的类似音乐游戏还有ZONE的《WONDER ZONE》。这两作都号称有可以360度旋转视角的实拍影像，玩家可以根据自己的意愿任意选择所要观看的角度。为了实现360度视角，影像在拍摄之初就使用了十几部摄影机从不同角度拍摄，然后再经过加工将这些影像合起来，最后玩家就可以任意旋转视角了。这样的手法最早出现于超经典动作科幻电影《骇客帝国》中。

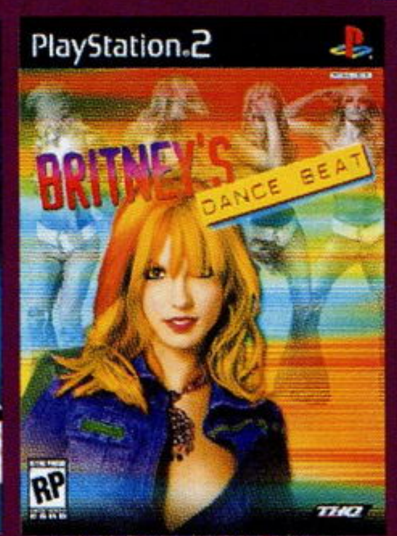
关于真人影像游戏

真人影像游戏也就是实拍型游戏，一般来说这类游戏是属于AVG类的，其中最著名的就是CHUNSOFT的《街》了，不过这里我们要说的是几部有著名艺人出演的实拍型游戏。首先是ENIX于1998年11月推出的4CD装的大容量实拍影像型AVG《欧亚快车杀人事件》，ENIX将这种游戏定义为“互动剧场”，游戏中登场的美少女角色阵容极为庞大，有夏本加奈子、深田恭子、马渊英里何、佐藤仁美、新山千春、加藤爱、中岛礼香及东山麻美等等美少女。2000年4月，ENIX在PS2上推出了“互动剧场”系列的第二作《0 STORY》，除了同样有前作的夏本加奈子、深田恭子、加藤爱、中岛礼香等人出场以外，还新增了数位偶像美少女登场，而且使用了两张DVD的大容量，号称全电影、全语音。2001年7月，ENIX又“变本加厉”地推出了4张DVD容量的“互动剧场”第三作《the FEAR》。

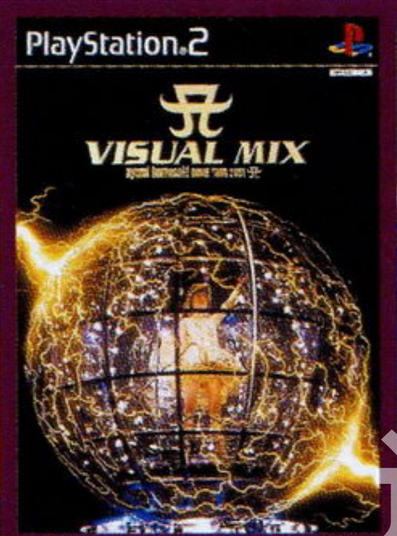
在《the FEAR》发售之前的一次发表会上，ENIX就宣布将会随后于2001年内推出另一部以科幻为主题的实拍型游戏《LEVEL DIVE》，主角包括小池荣子、周防玲子、三津谷叶子、大谷みつほ及曲山えり等人，据称当时画面拍摄工作已经完成，就只剩下游戏的制作部分了，但不知为何《LEVEL DIVE》从此就杳无音讯。到了2002年，TAITO公司宣布将推出一款名为《战斗女王》（《COMBAT QUEEN》2002年8月）的游戏，主演实拍影像的正是小池荣子等人，留心的人会发现，其实《战斗女王》中的实拍画面与1年前公布的《LEVEL DIVE》的实拍画面相同，看来，ENIX的《LEVEL DIVE》是真正无疾而终了，原来的实拍影像被TAITO制成了后来的《战斗女王》。

SEGA也曾于2001年4月推出过一款实拍型AVG，名为《es》（DC），所邀请的演员阵容也相当豪华，主角分别为三上博史及释由美子，演员的演出十分精彩，游戏性也制作得相当到位，这让本作成为近年来较优秀的一款实拍型AVG。

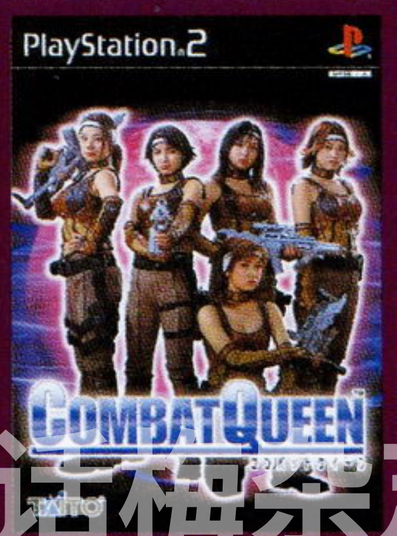
▲MJ出《历史》专辑时期的造型。



▲布兰尼的《布兰尼热舞》。



▲滨崎步的《A VISUAL MIX》。



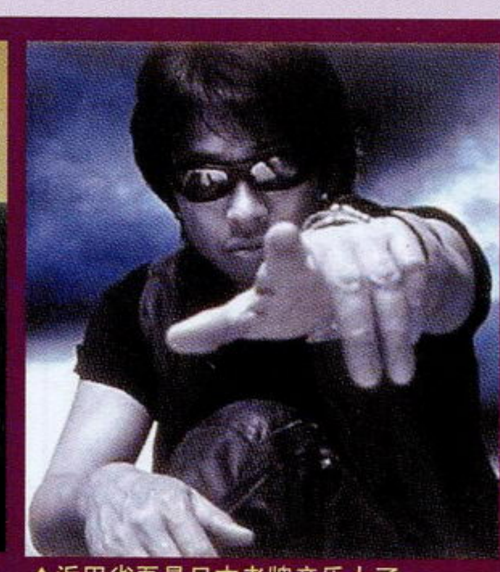
▲小池荣子等人的《战斗女王》。

▲夏本加奈子当年是与安达佑实一起演出《没有家的女孩2》出道的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

▲押尾学操着一口流利的英语。

▲彩虹乐队1999年同一时间发售《Ark》和《Ray》两张专辑。


▲浜田省吾是日本老牌音乐人了。

▲ZONE的崛起与独具创意的定位有关。

押尾学

近年来最积极集合各界名人来制作游戏的公司当属CAPCOM了，《鬼武者》每一作都邀请各界名流参与制作，而《混沌军势》（《CHAOS LEGION》，2003年3月）同样请到了4位日本娱乐界的艺人直接担任游戏中的主演，包括押尾学、海东健、市川由衣及りょう。游戏的主题歌《FLY》则由押尾学演唱，《FLY》单曲于3月31日发售。

彩虹乐队

日本超人气摇滚乐队彩虹乐队（即L'Arc～en～Ciel，原为法文，意指彩虹）成立于1991年，其影响力之大，甚至具有代表日本音乐的地位。虽然彩虹乐队的衣着化妆与日本其它视觉系乐队一样夸张，但他们的音乐风格不像其他视觉系乐队那么黑暗、颓废，相反他们的歌词倒是充满了阳光的感觉，以此为特色，彩虹乐队在新人辈出的日本乐坛屹立不倒。2000年7月，SONY推出了以彩虹乐队为主题的PS游戏《激突 トマラルク》，彩虹乐队全面参与了游戏的制作，他们甚至参加了游戏的策划，游戏类型也很特别，居然是"人类赛车类"，游戏中不但可以听到彩虹乐队的音乐，也可以看到彩虹乐队的各个魅力成员以非常可爱的Q版形象登场。另外2001年彩虹乐队还为SQUARE划时代的CG电影《最终幻想》演唱主题曲《Spirit dreams inside》，彩虹乐队也算是与游戏很有缘了。《Spirit dreams inside》的音乐影像（MV）是以电影《最终幻想》的CG技术制成的，还未曾欣赏过的人千万不要错过！

幸田来未

也许因为《EYES ON ME》的成功，SQUARE认为还是请在国际上有知名度的歌手来演唱主题歌比较好，因此《王国之心》及《最终幻想X-2》（《FFX-2》）的主题歌邀请了英日文唱功俱佳的宇多田光及幸田来未演唱。

幸田来未出生于1982年，2000年在美国出道，之后幸田来未在日本发展并迅速窜红。她的嗓音以成熟内敛为特色，兼带一分性感，配合这次与系列作有很大不同的《FFX-2》，幸田来未的歌声有了很大的发挥余地。《FFX-2》中的两首主题歌《real Emotion》与《千言万语》曲风迥然不同，一首热情奔放，一首温婉柔情，却被幸田来未完美地演绎出来。除了主题歌以外，游戏CG动画中尤娜的舞姿就是以幸田来未做动作捕捉演员的，游戏中的歌姬"Ienne"（琳）这个角色是以幸田来未为原型制作的，该角色的配音自然也由幸田来未负责。3月13日《FFX-2》发售当天，幸田来未也还来到了现场为游戏的发售造势。

SONY音乐推出的PS2音乐影像软件系列

所谓的"PS2音乐影像软件"（PS2 MUSIC VISUAL SOFT），就是类似《A visual mix》及《WONDER ZONE》那样的PS2专用的音乐影像软件。虽然同样以音乐影像为卖点，但与以传统的录相带及DVD不同的是，PS2音乐影像软件可以通过手柄控制来做出互动，可360度观看影像就是其中一项代表性的特征。

PS2音乐影像软件到目前为止一共推出过3款，第一作是早安少女组的《太空维纳斯》（即《SPACE VENUS》，2001年1月），第二作为滨崎步的《A visual mix》（2001年12月），第三作就是ZONE的《WONER ZONE》（2002年10月）了。

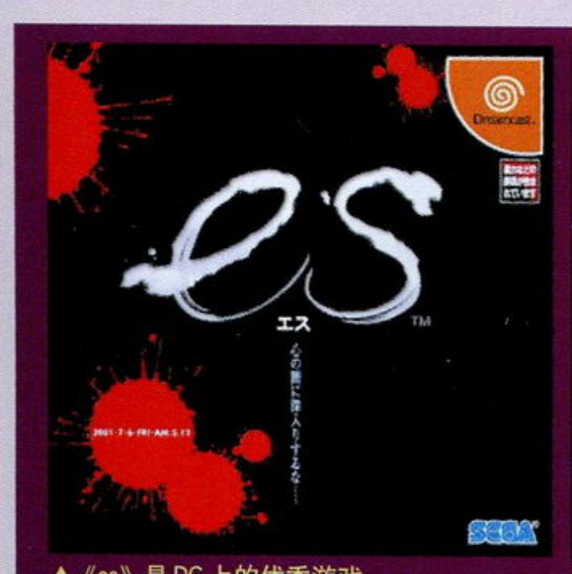
2003年3月19日，SONY音乐还将推出一款以浜田省吾的音乐为主题的音乐游戏——《OVER THE MONOCHROME RAINBOW featuring SHOGO HAMADA》（《跨越单色彩虹 浜田省吾主演》）。浜田省吾是一位日本老牌音乐人了，黑色墨镜就简直是他个人的注册商标。他生于1952年，1976年出道，1982开始名为"ON THE ROAD"的巡回演出，此后他每次进行巡回演出，都以"ON THE ROAD"为名。与其他PS2音乐影像软件不同，本作加入了由著名的PRODUCTION I.G（《攻壳机动队》制作组）所制作的动画，游戏中浜田省吾将做出演唱会表演，并以此来对付外星生命体。而游戏中也带有两段可以360度观看的浜田省吾音乐影像，保持了"PS2 MUSIC VISUAL SOFT"一贯的特征。

不是艺人的名人

除了前文提到的《Ready 2 Rumble：Round 2》有许多名人以外，也有其他一些不是艺人的名人参与过游戏制作。如日本美女职业围棋高手梅泽由香里四段（她也是漫画《棋魂》的监督）主持Xbox游戏《梅泽由香里の围棋セミナー》（《梅泽由香里的围棋研讨会》）、"《高桥名人的冒险岛》系列"以当年的电玩名人高桥利幸为角色形象、在《莎木》中出现的SEGA高层汤川专务、KONAMI招牌足球游戏《WE》的形象代言人中山雅史等等。

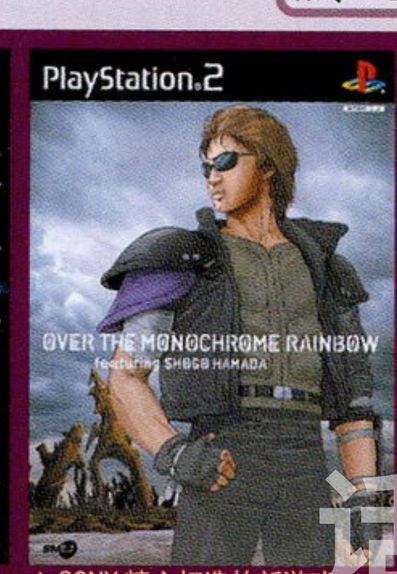
通过以上检阅，可以发现，日本方面娱乐界艺人与游戏合作的例子比比皆是，而反观欧美方面，娱乐界艺人参与游戏制作的现象就要少得多。但是艺人参与电子游戏制作的趋势必定会愈演愈烈的。如EA《指环王 双塔》的制作就请来了电影中的所有主角为游戏专门制作动作捕捉。再加上微软加入电子游戏界，微软必定会使出浑身解数展开宣传攻势，这一点看一看微软一些发表会上群星云集的场面就可以略知一二了，当初微软在日本发售Xbox之时，就邀请了原日本首席摇滚乐队X-JAPAN的主唱YOSHIKI来捧场。

电子游戏是互动的艺术，电子游戏也是集大成的艺术，因此八大艺术——绘画、雕塑、建筑、音乐、戏剧、文学、舞蹈、电影，所有的艺术形式都能在游戏中得以淋漓尽致地展现，也因此就有了音乐、电影等各方面人才参与游戏制作的现象。好好享受游戏吧！



▲《es》是DC上的优秀游戏。

▲早安少女组的《太空维纳斯》。



▲SONY精心打造的新游戏。

▲彩虹乐队出演的游戏。

▲幸田来未在《FFX-2》发售当日到场造势。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

黄金眼

代表“编辑推荐”

VR战士4进化版

画面
音效
系统
移植度

GOUKI

除了对战模式的那一点点小缺憾之外，本作几乎可以称得上是完美无缺。当然，前提条件是还得配上一个街机摇杆。游戏的移植度非常之高，画面的缩水情况比前作好了很多，读盘时间大大缩短，太棒了。本作是以街机版的B版为蓝本，在角色的平衡性上有了很大的改善。QUEST比起前作的组手来说更加耐玩，乐趣也大大超过后者。CPU AI的强化也是显而易见的。《VF》FANS绝对不可错过！

胜负师

本作角色的变更点丰常多，并不是简单地增加新招，包括判定、动作细节都要重新熟悉。新增的QUEST模式是游戏中的一大亮点，使单人游戏的乐趣再度提升。详尽复杂的练习模式对于“初心者”来说简直是一本《VF4EVO》的电子教科书。画面及读取速度的确有明显提升，不过因为读取问题使得对战时不能调用2P记忆中的个性化人物实在是一大败笔。

多边形

近年来街机游戏向家用主机移植的巅峰之作。抛开机能限制不谈，各方面水准令人叫绝。为了让游戏更适合在家中进行，AM2花了很大的气力，每位认真体会游戏的玩家都能感受到SEGA的诚意。模拟“全国格斗大赛”的QUEST模式，其内容之丰富完全可以成为格斗游戏家用移植的范本，值得所有厂商学习、借鉴。本来游戏几近完美，可能为了保证读盘速度，竟然取消了2P资料读取对战功能，令人费解。

总分：27

黄金珍藏

PS2■SEGA-AM2■VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION■2003-03-13■FTG■1～2人■至少167KB■对应街机摇杆

最终幻想X-2

画面
音效
系统
耐玩度

纱迦

在游戏发售前曾一度对本作的品质持怀疑态度，但上手之后才发现自己错了，而且错得很厉害。作为非正统系列中的作品，游戏有很多设定都与传统的“《FF》系列”截然不同，新采用的任务制、多分支设定非常成功，虽然出场的角色和场景与前作基本一致，但由于系统的完全革新，使得游戏的玩法焕然一新，个人感觉有不少地方要胜过前作，只是音乐有些让人失望。玩过前作的玩家一定要玩本作，否则这将是你终生的遗憾！

邪魔天使

第一个正统续篇的推出，《FF》史上翻开了新的篇章。剧情紧接前作，虽说看到穿着比较保守的尤娜变得如此性感有点不适应，不过就创意方面还是值得称道的。本作中我觉得最大的亮点就是隐藏要素和迷你游戏，特别是迷你游戏，动手、动脑、考眼力。虽然难度不是很高，但有时遇到一个坎时还是让人抓狂，而通过之后的成就感是不能用语言来形容的。以任务的形式进行游戏颇具新意，史氏求新求变之心可见一斑。

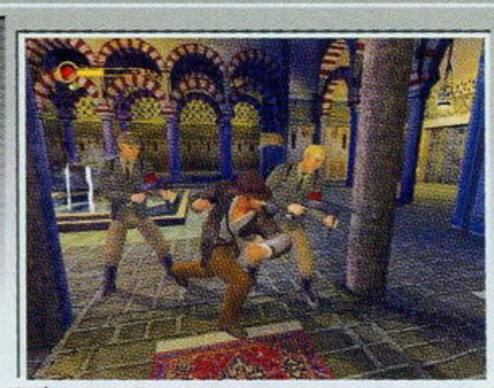
胜负师

作为一款外传性质的延伸作品，本作虽然与《FFX》有着千丝万缕的联系，但其变化之大的确令人吃惊！画面素质的提高几乎达到了PS2的极限，CG动画的精美就不用多说了，而回归的ATB战斗加职业系统给游戏增加了更多变数，任务制的流程令游戏具有更高的自由度，丰富有趣的迷你游戏也是《FFX-2》的魅力所在。值得一提的是，“《FF》系列”中终于出现了有二周目的作品，这大大增加了耐玩度。

总分：29

黄金珍藏

PS2■SQUARE■FINAL FANTASY X-2■2003-03-13■RPG■434KB■对应专用控制器



印第安那·琼斯与皇陵

画面
音效
系统
难度

GOUKI

可以称得上是男性版的《古墓丽影》，虽然琼斯博士的动作没有劳拉那么丰富，但身手却一点也不比劳拉差。本作的故事虽然是原创的，但是还原电影特色的程度还是非常高的，无论是在阴森的古墓中还是在华丽的城堡中探险都有着非常强的《夺宝奇兵》式的风格。谜题的设计也比较有创意。与敌人以及猛兽的战斗是本作比较薄弱的环节，战斗的节奏把握得不太好，操作上的些许不便也增加了游戏的难度。

阿修罗

跨平台的作品有一个缺点就是各版本之间的区别不是很大，本作的画面如果放在PS2上就算不错，但是同Xbox上其他游戏相比就没有很大的亮点了。这个系列能够和《古墓丽影》一较高下，在于它的谜题还比较巧妙，而且琼斯用的鞭子魅力也比较高，当然在操作手感方面还要略逊一筹。游戏中有多种武器，但是似乎最实用的还是琼斯的一双老拳，往往能够化险为夷。被人打时帽子会掉在地上，这点比较搞笑

LIKY

在《古墓丽影》的热潮渐渐淡去的今天突然又蹦出这么一款风格类似的游戏，再加上题材来自于著名的影片，这都是让人玩下去的理由。游戏仍然很强调操作技巧，稍有不慎就会丧命。人物的面部刻画十分传神，让我们又想起来那个活跃在电影中的英雄。解谜仍然是游戏最大的戏份，不过在那些看起来差不多一样的场景里走来走去总让我觉得头晕，而且许多场景没有背景音乐也让人觉得不太舒服。

总分：23

热血推荐

Xbox■LUCASARTS■INDIANA JONES&EMPEROR'S TOMB■2003-02-25■ACT

世界传说 召唤士之血统

画面
音效
系统
职业丰富度

LIKY

游戏可以说是“剑与魔法”版的《大战略》，但是大量的登场角色以及丰富的转职要素要比《大战略》更胜一筹。游戏在“D&D”的规则中又套上了传说的世界观，让几名《幻想传说》的人气主角纷纷出场“客串”，的确能吸引不少FANS的注意力。系统方面有很高的研究乐趣，特别是转职方面，两百多种职业要想全部打出不是一件容易的事情。但是剧情则幼稚得一塌糊涂，老套的魔王破坏世界，最终被主角阻止。

阿修罗

如果说这是一款GBC游戏，那么或许可以给它稍微高一点的得分，但是作为一款冠以“《传说》系列”最新作名头的作品来说就让人有点气愤了！游戏怎么看怎么像前两年在GBC上推出的《Pocket King》，除了战斗画面加入了一些GBA硬件自带的基本特效以外根本就没有很大改变，《传说》之名只是用来帮助推销游戏的！作为一款战术模拟游戏，本作的素质极其一般，惟一的亮点就是召唤兽和传说的角色。

星夜

首次作为S·RPG出现的“《传说》系列”最新作的表现并不能让人满意，除了能够召唤《幻想传说》的主角们之外，我们看不到多少地方和原系列类似。在战斗画面中，不少近身攻击看上去一片马赛克，严重影响效果，而地图画面的颜色看起来也不是很舒服。不过本作也有着自己的特色，多达数百种的职业使得游戏的主要乐趣已经不在战斗，而在于收集更多特别的职业，想获得大天使等特殊职业可不是那么容易的呢。

总分：20

不过不失

GBA■64M■NAMCO■テイルズ オブ ザ ワールド ～サモナーズ リネージ～■2003-03-07■RPG

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

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

妖精战士 精灵的黄昏

画面
音效
系统
难度

总分：21

不过不失

星夜

“《妖精战士》系列”向来被看作SCE的王牌RPG，尤以PS上的2代让人津津乐道。本作采用了双主角的设定，以此来交互推动剧情的进展。战斗方式有些类似《龙战士Ⅴ》，方向性的设定使得战斗更加多变，一场小小的战斗都能够体现玩家的战术思路。特殊能力可自由习得，可针对不同的的状况来做出自己的选择。不过游戏整体感觉稍感阴暗，选择在几个大作的夹缝中发售也使得销量令人担心。

纱迦

个人感觉游戏的世界观比前几作要灰暗一点，不过故事的丰富性秉承了系列的一贯特点，事件相当多。情节浅显易懂，但没有淡化几位角色的个性。战斗的战略性大大增加，而且平衡性也非常好，不过就是一场战斗拖的时间比较长，有点拖沓的感觉，角色的移动如果更有速度感一些就更有魄力了。这一次的《妖精战士》在战斗移动时个人感觉很像《龙战士Ⅴ》，这也许是SCE向其他厂商学习的结果吧。

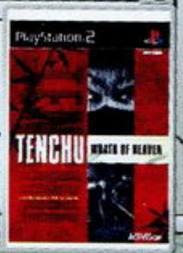
邪魔天使

作为SCE原创RPG之一，该系列一直都有不错的口碑，与SCE另一个RPG系列《WILD ARMS》并称双璧。本作作为最新作，在表现形式上采用了敌对的双主人公交互式进行的方式，虽说这种在以前的《龙战士4》中已经出现过，不过还是可以体会到游戏的新颖之处。战斗还是采用SLG的方式，因此根据玩家自身想法或习惯的不同，可以演变出多种多样的战法。光与影的主题表现得很不错，不过CG就有点……

PS2■SCEI■アークザラッド 精灵の黄昏■2003-03-20■RPG■至少166KB

天诛叁

画面
音效
系统
关卡设计



总分：25

热血推荐

GOUKI

无论是音乐还是游戏时的感觉本作都很有初代的风格，令人非常怀念。不同的角色不同的流程，每一个关卡的多项任务，再加上新引入的新技习得系统，让本作的耐玩度远胜系列前作。画面是本作的一大进化要素，让人更愿意长时间投入其中。每个任务的多种完成方法是本作最吸引人的地方，令流程不再单调。关卡的设计也是集系列之大成，双人配合模式也让人感觉到一丝惊喜，就是分屏的画面太小了。

多边形

只要认真体会就可发现，游戏在很多方面都与系列前几款作品存在着细微的差别。这种差别很难说是进步还是退步。个人感觉本作在关卡设计上有了质的飞跃，某些关卡设计之精致可以用巧夺天工来形容，好多年都没有看到这样出色的设计了。加上更加流畅的操作，使得忍杀更加得心应手，游戏魅力一览无余。可是我也隐隐约约感觉那种《天诛》初代的独特意境在渐渐流失，至于少了什么我也难以用文字表达。

阿修罗

依旧是那两名忍者（当然没算上那个隐藏的大光头咯，笑），依旧是代天施罚的忍杀，不同的是流畅圆滑的画面！这一次再也不会因为马赛克的问题而让自己的眼睛和判断力失误了。画面虽然算不上出色，但是已经很让FANS感动了。新增的多种潜行动作和特技让这款游戏更加符合忍者的气氛，以前的一些繁琐操作也因而得到了简化。地图面积变大，秘道暴多，每到一个新场景都要转很长时间才能完全掌握地形。

PS2■ACTIVISION■TENCHU 3■2003-03-04（欧版）■ACT■至少40KB■1～2人

功夫大乱斗

画面
音效
系统
恶搞度

总分：22

热血推荐

GOUKI

从风格上看是非常标准的美式游戏，但主角却是一群打扮各异的忍者，仅这一点就够搞笑了。将拍电影做特技这个普通人很难接触到的行业重新演绎成轻松有趣的ACT以及迷你游戏。游戏给人很“热闹”的感觉，玩家要按照导演的要求完成固定的场景并尽可能地取得高分评价，可以即时控制的ZOOM IN、ZOOM OUT很有魄力。本作的缺点在于战斗时显得比较混乱，技巧性还需要加强。

紫枫

紫枫是无意中买到这款游戏的，回到宿舍后一玩就是好几个小时。想不到Xbox上也有此类“亲朋好友休闲同乐型”游戏。游戏中出色的画面以及搞笑的表演让人玩得捧腹大笑。关卡数量繁多，可选角色也多达9个，虽然基本出招大同小异，但每个角色的功夫都有自己的特性，所以显得相当耐玩。在假期叫上几个好友，边吃着薯条喝着可乐来玩这款游戏，一定是件快乐的事情。各位Xbox玩家一定不要犹豫哦！

LIKY

与《特技人》类似，这也是一款以拍电影为主题的游戏，不过游戏充满了“恶搞”的要素，一个个本身造型就非常奇特的忍者为了完成规定的镜头，在各种匪夷所思的场景里面做着各种惊险动作，搞笑的场景、搞笑的动作、搞笑的语言经常让人玩得捧腹大笑。游戏的花样不少，随着场景的变化游戏方式也会发生相应变化，所以玩起来一点也不觉得沉闷，而且因为加入了评价的要素，容易让人陷入其中不断研究。

Xbox■微软■KUNG FU CHAOS■2003-02-26■ACT■1～4人

瓦里奥制造

画面
音效
系统
对玩家反应的要求

总分：25

热血推荐

LIKY

想不到游戏会如此有趣，一玩上居然就停不了手了。虽然都是不起眼的小游戏，但任天堂巧妙地进行了再加工，通过巧妙的剪辑让这些“弱智”的小游戏化腐朽为神奇，我认为游戏最成功的一点就是“快”。迷你游戏因为比较简单，时间一长就会让人感到单调，而该作的迷你游戏限定你在5秒钟之内就必须做出反应，而且一个接一个地来，紧张的节奏让人透不过气，一会就“中毒”了。

阿修罗

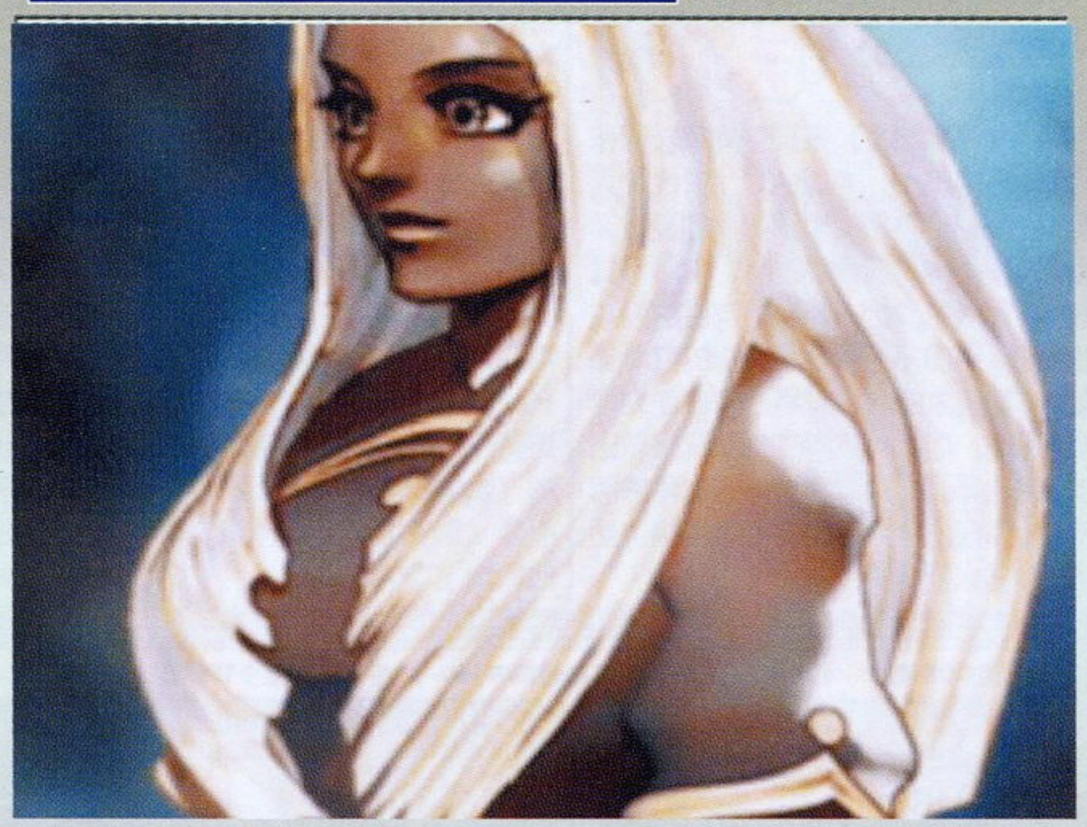
最初很期待，但是当得知本作为小游戏合集以后就变得比较失望，不过实际拿到游戏以后评价又稍微提高了一些，这就是阿修罗对游戏感觉的变化过程。虽然本作中的小游戏都很短，但是数量却非常多，总数在220种以上；而且小游戏类型丰富，除了考验反应速度和判断能力以外，还有考验观察能力。纯粹是休闲的作品，没事的时候可以拿出来玩玩，却不可以长时间游玩，那样反而达不到休闲的效果了。

D·S

简单、有趣、搞笑就是这款游戏全部的魔力！再也不必为过关条件而头疼，再也不必为无聊的练级而苦恼，只需要运用你的反应能力和基本IQ就可以轻松应付。就像广告语所说的“5秒钟的刺激”那样，任何人都可以随时体会到这最适合在手掌机上玩的游戏。游戏的模式很丰富，几个迷你游戏可以自由选择。音效部分做得很成功，仅仅是听到这些BGM就有一种惹人发笑的感觉，近期掌机游戏首选！

GBA■64M■NINTENDO■MADE IN WARIO■ETC■2003-03-21

www.plumbook.cn



无尽沙加

PS2	SQUARE	RPG	1人
	2002年12月19日发售		261KB
DVD-ROM	只对应DS2手柄，对应硬盘		6800日元

文：星夜

历史

“《沙加》系列”向来以独特的系统和高自由度在RPG中独树一帜，长期以来也成就了响亮的名声。最初在GB上的“《沙加 魔界塔士》系列”就已经创造过百万销量佳绩，移师超任之后的“《浪漫沙加》系列”更是大放异彩！《浪漫沙加2》被誉为史诗般宏大的RPG，并且开创了悟得技等《沙加》的招牌系统；《浪漫沙加3》则是以高自由度、高游戏性至今仍为人津津乐道，两者在销量上也顺利超越百万大关，后者甚至超过150万！这期间SQUARE也是光芒四射，凭借众多名作占据当时第三方软件厂商的第一位，《浪漫沙加》的瞩目程度也仅次于《FF》，这可算是“《沙加》系列”最辉煌的时刻。

随着SQUARE加盟SONY的PS，新的续作《沙加开拓者》也和《FFT》一起成为SQUARE前期出击的大作。不过在PS上登场的《沙加开拓者》两作整体上受重视程度却远不如“《浪漫沙加》系列”。既有《沙加开拓者》首创的连携技、《沙加开拓者2》的水彩画风和精彩故事受到广泛好评，同时另外一些系统却又为人垢病，销量也下滑到80万左右。此时的SQUARE却正是春风得意，《异度装甲》、《寄生前夜》等新作不断，《沙加》的地位也随之悄然滑落……

转眼已经是PS2的时代了，《沙加》的续作却迟迟没有消息，制作人河津秋敏则自组会社“Game Designers Studio”，成为SQUARE和任天堂之间的缓冲。此时有不少流言说《沙加》最新作将在NGC上开发，但一直没有官方说法……身为本系列FAN的我自然也对此颇为关注，然而世事难料，在SQUARE正式宣布和任天堂合作，并将开发《FFCC》和《FFTA》等大作之后，PS2上的《沙加》最新作《无尽沙加》也正式公开！

随着相关消息的逐步公开，众多FANS的期望值也随之急剧升高，小林智美小姐的画风依然唯美，新的画面效果惊人，战斗音乐激动人心，一切在2002年的东京电玩展似乎达到了顶峰。光彩夺目的《无尽沙加》在当时看来只有《星之海洋3》能够与之抗衡，而随着《星之海洋3》突然宣布延期，年底的商战《无尽沙加》似乎早已胜券在握……

现实

等到2002年12月19日，《无尽沙加》正式发售，拿到之后才让人感觉似乎有些不妥……一个移动方式当即吓退了一批玩家，接下来的进程更是让大多数人叫苦连天。那么究竟是什么地方出了问题呢？

这次的《无尽沙加》最难让人接受的无疑是迷宫内部的移动和遇敌，完全模仿TRPG（桌上类RPG）的后果是失去了众多自身的特色。例如由独特的地图可见式遇敌变成平庸的随机踩地雷式遇敌系统，方便的随时记录系统变成了加了众多限制的中断记录系统，更不用说100%撤退成功这样的设定。这使得《沙加》一贯的自由式战斗变得很容易让人烦躁，原本那种灵活摆脱众多盘踞的敌人、在BOSS前记录后顺利击倒对方的成就感早已无影无踪。迷宫中的行动只是人偶一格格跳动，RPG的冒险与代入感大大削弱，精心绘制的静态图片却只能让人感觉回到平面的时代，甚至直至任务完成都无法对迷宫有个整体的印象……此外迷宫无法自由前往，只能在完成任务的过程中进入，而任务完成后无法再次进行，这给悟得高级技能带来了不小的麻烦，历代最大的乐趣——悟得技——在本代中因而再难有那种吸引力了……

如果只是单纯模仿TRPG的移动也就算了，连各项动作也要来个轮盘赌……如果说在TRPG中使用骰子来确定事件概率是因为规则和条件所限，那么在游戏中大可将这个判断过程交给游戏程序在后台来完成，只需直接显示不同的结果便是。而实际上《无尽沙加》中却是什么事情都要自己去赌这个运气和手眼配合，开宝箱要，过河要，翻越障碍物要，到了实际战斗还是按轮盘……也许将随时记录系统改为中断记录系统是为了阻止读取记录来破坏概率，那么将原本确定的事情改为一堆轮盘是不是也会被看成是延长游戏时间的花招呢？

战斗系统方面，人员的轮盘制是不错的创新，虽然这导致了原本战斗后HP自动全回复的经典设定有了改变，但同时也带来了更自由的战术组合和更有战略性的参战人员安排。这是本作的亮点之一，然而连战斗都是轮盘是难以让人接受的。一般来说，初期还有兴趣去尝试自己的手感，不过在每个迷宫要按数百次轮盘之后，更多时候我们只想一直确定下去……刚悟得的技想用却用不出来，对于后期好不容易悟得的LV4、5的究级技来说更是让人非常不爽，由此导致那些华丽的连携技最终也只是流星的一瞬……千辛万苦才悟得又所为何来呢？付出却难以得到回报，这样的事情当然无法长久持续下去，从而导致大量玩家中途放弃。

苦果

转眼已经3个月过去了，《无尽沙加》也为自己的匆忙上马、抛弃自己特色的创新付出了代价：原本百万级的作品已经萎缩成40万，而且其中部分还是因为系列的名声而第一时间购买的，不少店铺因为积压过多而不得不削价出售……更严重的是给整个系列带来了不小的负面影响，也为将来的发展抹上了一层灰色。然而本作也还没有到被称为“垃圾”的地步，我们仍然能够在其中找到众多亮点，例如精美独特的CG与背景、全新的技能盘系统、创造珍稀装备的改造屋等等。7位主角的故事也各具特色，其中文特、阿米克、卡什等人都因为各自不同的设定而在游戏进程中有着各自的侧重点：文特的运屋经营、阿米克的物品收集、卡什的诅咒世界。又如麦斯剧情中的搞笑场面、茱迪的孩子气等，使得完成多主人公的剧情并不是单纯的重复。而这些亮点，无论是技能盘、改造屋还是多主角的特色分明，都是继承和发扬了“《沙加》系列”最大的特点——高自由度，这样才更容易被人接受。这也从一个侧面指明了系列将来的发展方向：保持自身的特色，并且将之发扬光大，这才是从众多作品中脱颖而出的保障。同是创新，《星之海洋3》对自己核心的战斗系统的大胆革新和进化却博得广泛好评，其中得失值得深思。

另外值得特别提起的是本作的音乐保持了系列一贯的高水准，非常动听，不过主题曲“天翔ける翼”只能在7人全部通关时才能听到，非常不方便呢！好在现在《无尽沙加》的两张CD已经发售，感兴趣的朋友不妨一试。说来我对《无尽沙加》限定版中的CD和小林智美的画集垂涎已久，只是商家始终不松口，至今未能入手……

新生

现在说这些虽然意义不大，然而我仍然在期待着《沙加》的下一作，期待着新的感动和兴奋。忘不了那灯泡亮起时的激动、也忘不了收购所有对手后的自得，更忘不了面对最终BOSS时的热血……

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）82286364 25156912

www.plumbook.cn

文：LIKY

舞之刃 闪光

拿起手中的武器，舞出你的节奏

使用武器和着节奏舞出华丽的招式，这便是游戏的名称“舞之刃”的由来。这是一款重视爽快感和演出效果的动作游戏，不需要你掌握复杂的操作，只用简单地按键组合就能打出各种华丽的招式。5位漂亮的女剑士，手拿不同的武器，为了各自的目的走到一起，共同斩妖除魔。

GBA	MTO	ACT	1人
	预定2003年3月28日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	–		4800日元

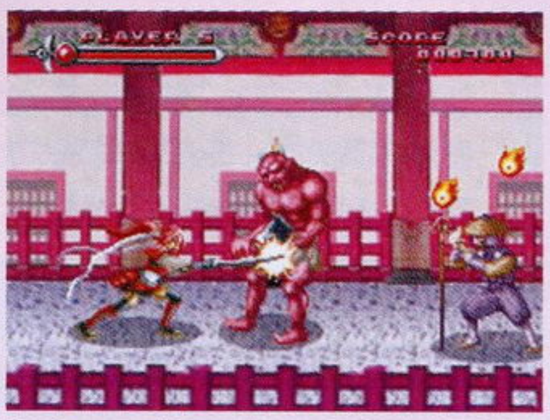
▲人物形象巨大，攻击招式华丽。

此作与多年前的动作版《美少女战士》倒有几分相似，同样是5位美少女作主角，同样是标准的横版卷轴的动作类游戏，不同的是这次的5位主角使用的是冷兵器，故事舞台也处于一个剑与魔法的时代。

节奏COMBO

和着轻快的节奏，按下不同的按键组合，舞出各种华丽的连续技，这便是游戏独特的系统——“节奏COMBO”。比如说配合节奏顺序按下BAABBBA就能发动下面的一套连续技，特别是最后一击还会附加属性攻击。

▲雷属性COMBO：集中一点的大伤害攻击。



游戏共有5大关，每一大关又分为4个小关，场景各有特点。而敌人的造型也很丰富，穿着厚厚铠甲的中世纪武士，手拿魔杖身穿长袍的魔法师，还有各种腐尸怪物等等，玩家需要将他们一一斩杀。在某些舞台也会出现一些小谜题需要玩家来解决，比如解开某些机关，在限定时间内打倒所有敌人等等。

▲炎属性COMBO：大范围的全体攻击。

▲冰属性COMBO：前方直线攻击。

值得一提的是，游戏请来几位著名声优为5名女主角配音，这在GBA游戏中可是不多见的哦，到时候玩家能够在游戏中感受到这5名角色丰富的性格魅力，令你的投入感大增。

▲武器挥向敌人带起一道刀光。

楠 响子
国籍：日本
武器：日本刀
年龄：17岁
声优：かかずゆみ

铃丽
国籍：中国
武器：双龙煌焰刀
年龄：19岁
声优：山口真弓

克莱尔·卢登多夫
国籍：德国
武器：花剑
年龄：21岁
声优：川上とも子

露西尔
国籍：不明
武器：双手剑
年龄：16岁
声优：泽城みゆき

咪咪
国籍：不明
武器：战斧
年龄：12岁
声优：田村ゆかり

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

前线狙击

牧場物語 矿石镇的同伴们

GBA	VICTOR	SLG	1～2人
	预定2003年4月18日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线、NGC-GBA专用联机线		4800日元

GBA版的《牧场物语》终于确定了发售日：4月18日，与当初预定的“2002年冬季发售”的目标相差还不算太远，FANS可以安心，不过与GBA版可进行联动、并预定与GBA版同时发售的NGC版《牧场物语》现在却传来延期发售的消息，而且官方也没有公布具体延期到什么时候，发售日写的是“预定2003年内”，不知道是不是发现了什么重大BUG之类的。好了，不说NGC版的事了，没有它GBA版照样能玩，还是来看看GBA版的精彩内容吧。

体验牧场的快乐生活！锁定发售日4月18日！

独自经营一家牧场，打理牧场的一切事物，种植农作物，饲养家畜，与小镇村民不断交往，搞好关系，这便是《牧场物语》的大致内容，也是该系列一贯的游戏方式。玩家在游戏中能够体会到田间劳作的艰辛，体会到作物丰收的喜悦，体会到邻里之间的友情，甚至还能体会到恋爱的心动感觉。

种植作物

牧场生活的最基本工作就是种植农作物，在荒芜的土地上整理出平整的耕土（除去杂草、碎石、木桩），然后洒上种子，每天浇水，直到收获。收获的作物要装进出荷箱，等着拿去卖。

▲播种之前要用锄头进行松土，整理出耕地。

▲在整理好的耕地上进行播种，种子在小镇的杂货店里可以买到。

▲作物终于成熟了，现在是收获的时候，将作物放进出荷箱吧。

根据季节种植

种植作物要讲究季节，如果季节不对，播下去的种子是不会发芽的，在游戏中一定要注意，目前已经公布的作物有下面几种：（大家也顺便来学点日语吧）

春季

いちご	草莓
かぶ	芜菁／萝卜
きゃべつ	卷心菜
きゅうり	黄瓜
じゃがいも	马铃薯
トイフラワー	玩具花
ムーンドロブ草	月糖草

▲种了这么一大片农作物，中间的怎么浇水呢？

夏季

かぼちゃ	南瓜
たまねぎ	洋葱
とうもろこし	玉米
トマト	西红柿
パイナップル	菠萝
ピンクキャット草	粉红猫草

秋季

さつまいも	地瓜
なす	茄子
にんじん	胡萝卜
ピーマン	圆辣椒
ほうれんそう	菠菜
マジックレッド草	魔法红草

饲养家畜

牧场里出现的动物有牛、羊、鸡、马、狗5种，其中牛、羊、鸡3种需要玩家来饲养。牛每天能产牛奶，羊能产羊毛，鸡能生蛋。玩家每天要给它们喂饲料，给牛羊刷毛、带它们散步，好好照顾它们，下雨天千万不要把它们扔在外面。

▲鸡的价格便宜，每天会生蛋，蛋还可以孵出小鸡。有一种生金蛋的金鸡，相信是玩家梦寐以求的吧。

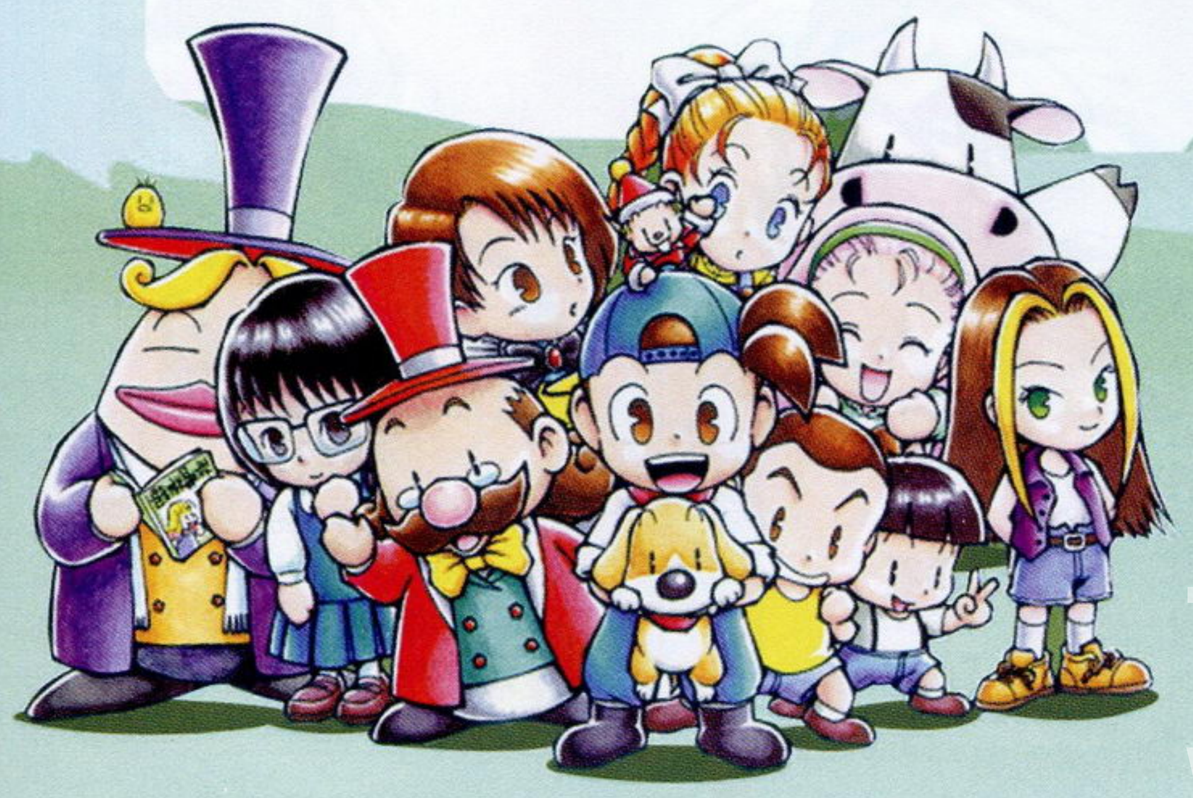
▲牛的饲养是最麻烦的，从小牛长到中牛再长到大牛需要相当长的时间，只有大牛才能产牛奶，不过牛奶是很值钱的。

▲饲养羊的目的就是为了剪羊毛，后期应该还能买到加工羊毛的机器，加工后的产品能卖到更高的价钱。

与NGC版的联动

以前就提到过，GBA版能够与NGC版的《牧场物语 奇妙人生》进行联动，联动后GBA版主人公可以到NGC版的小镇上去做客。这次给大家介绍一个名叫“露”的大婶，她在邻村的“遗忘谷”开了一家旅馆，方便过往行人，玩家可以去她那里购买料理材料。

▲与NGC版联动后出现的新角色。



种植牧草

饲养动物的饲料可以由自己来种植，那就是牧草。牧草的种子播种下去后不需要浇水也会自动生长，一段时间后直接收割就行了。而且收割也很方便，收割的牧草会自动装进牧草箱里。

◀牧草一般都是大片种植的，收割后过一段时间又会长出来。

▶动物也要先去购买才能饲养，牛和羊都很贵哦。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

制作料理

玩家这次可以来制作料理哦，做出来的料理可以作为礼物送给朋友，增加友好度。料理的材料可以去买，也可以用自己田里种的农作物。另外，做料理还必须要有料理工具以及厨房。工具可以在小镇上买到，而厨房必须花钱建造。根据以往的传统，自己的家可以进行扩建，而厨房就是扩建的内容之一。

▲自己家里有了厨房后做料理就方便了，灶台上的锅碗瓢盆一应俱全。

开始制作

选择好合适的材料和工具后就可开始制作了。料理的方法需要去向别人学习。料理的种类超过100种之多哦，要全部学会可不是一件容易的事。

送礼

制作好的料理就可以拿去送人了，可以增加友好度哦，看这个女孩高兴的样子，好感度大幅POWER UP。

丰富多彩的事件

小镇上的生活是丰富多彩的，村民们经常会组织一些庆祝活动，主人公都有机会参加哦。而村民们也都有各自的生活，主人公与他们交往时也会发生各种事件，了解他们的忧伤，分享他们的快乐。

悠闲的牧场生活！

骑马溜达

得到小马驹后只需要好好照顾它一段时间就能与它成为朋友，然后就可骑上它到处溜达了。

悲伤的事……

牧场生活并不全都是快乐，动物病死了，卡塔心情沉重。

我心爱的牛啊！

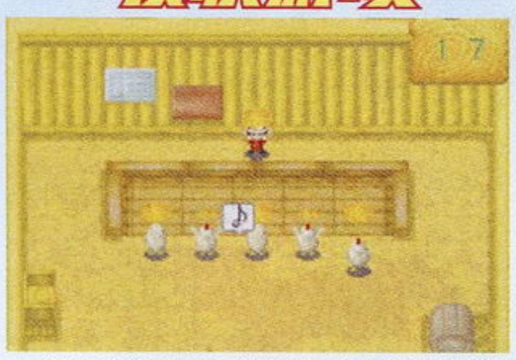
钓鱼

海边、河流、湖、泉等地方都可以进行钓鱼，本作鱼的种类超过50种。

小妖精

在这么广大的牧场，主人公一个人又要种植作物，又要饲养动物，实在是辛苦啊，还好还好，在前几作中总在帮助主人公的小妖精们这次同样会登场。这个小妖精平时都住在教会中的，如果主人公平时注意与他们搞好关系、送一些礼物给他们就能和他们成为朋友，然后他们就会帮你打理牧场的事务。而且，平时与他们玩玩迷你游戏还能提高他们的办事能力，做起事来会更有效率。

收获游戏


▲这是收获的迷你小游戏，需要连续按键来拔萝卜，可以培养小妖精的收获能力。

◀7个小妖精的性格各不相同，所以行动方式也不相同。

▶主角在参加小妖精们的茶会，很有趣哦。

照顾动物

▲给鸡喂饲料的小游戏，在规定的时间内要给鸡喂一定数量的饲料，可以培养小妖精照顾动物的能力。

小狗，加油！

赛马

春季和秋季小镇上会举行赛马会，不要忘了参加啊。

狗叼飞盘

夏季在海边会举行狗叼飞盘的比赛，把自己养的小狗带来参赛吧。

斗鸡

斗鸡是小镇的传统项目，玩家可要挑一只最强的鸡来参赛哦。比赛时玩家可以通过按键来给自己的鸡加油。

女朋友

游戏中有不少小女生登场哦，她们都可以成为你追求的目标，也就是说她们都有可能成为你的恋人，就看你自己的手段如何了。

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

TRANSFORMERS 变形金刚

汽车人，变形！

坚决对抗邪恶、维护宇宙和平的正义战士

PS2	TAKARA	ACT	人数未定
	预定 2003 年秋季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		价格未定

文：LIKY

相信只要年龄在20岁以上的玩家听到“变形金刚”这个词一定会倍感亲切。的确，十几年前的那部动画片带给了我们太多的回忆和感动，我现在还清晰地记得和小学同学一起端坐在电视机前等待节目开始的情景。而因为对游戏的热爱，我曾不止一次地在想，如果《变形金刚》被改编成游戏那将是一个多么美妙的事情，我甚至还与很多朋友一起讨论过这个游戏最好做成什么类型，然后有什么样什么样的设定……当然，这一切都是一个美好的梦想而已，我始终没有玩到过这样的游戏，但是在今天，这个梦想实现了……

擎天柱

汽车人的首领，具有非凡的领导才能，带领汽车人一次又一次地阻止了霸天虎的破坏活动。武器是经过钛师傅改造的激光炮，攻击效果可以和威震天的聚合炮媲美。变形成集装箱卡车，内置防御炮塔和小滚珠。

变形

爵士

爵士是擎天柱最得力的助手，凭借着特有的冷静和智慧总能轻易地完成任务。除了手中的太阳能光子枪，肩部装备的全光谱发射器和180分贝的立体声扬声器都是他独一无二的武器。

变形

▲游戏完美再现了动画片中擎天住的英姿。

千斤顶

千斤顶是汽车人的智囊，醉心于科学研究（大家应该还记得他开发出来的机器恐龙吧）。肩部的榴弹发射装置可以发出干扰波，给对手的行动造成极大障碍。在游戏中，千斤顶是给同伴进行治疗和修复的好帮手，是最有力的后勤力量。

变形

游戏类型是……

对于《变形金刚》这么一部在玩家心中享有崇高地位的动画作品，TAKARA又会把它做成怎样的一款游戏呢？相信这是所有玩家的最为关心的问题。根据目前的情报看来，游戏与热门的高达游戏《吉翁前线》非常相似。玩家控制一名角色，带上两名NPC同伴组成小队一同出战，遭遇到敌人就会立刻展开战斗。战斗方式完全采用手动操纵，远距离的射击，近距离的格斗，全部根据玩家的操作来实现。所以这是一款纯正的ACT游戏。

▲选择爵士和千斤顶作为随行同伴。

▲选择擎天柱作为主将。最初的武器竟然只有手枪！

▲战斗就此展开。可以看到画面上方有3条槽，除了红色的HP槽和蓝色的EP槽，中间那条黄色槽的用途目前还不明朗。

变形金刚与TAKARA

可能很多人接触变形金刚就是从那部著名的美国动画片来的，的确，这是一部历史上最成功的商业动画片。但是，变形金刚的诞生却与TAKARA有着莫大的关系，最初的变形金刚其实是1983年TAKARA公司推出的变身车机器人DIAKRON。在1984年，美国孩之宝(HASBRO)公司将TAKARA公司旗下的机器人玩具形象采用后，联合了美国著名的漫画公司——MARVEL COMICS推出了全新的变形金刚玩具以及动画，这才是我们中国玩家熟悉的变形金刚——TRANSFORMERS。

▲年幼时的我，不知多少回梦想着能拥有这样的一个玩具。

◀留给无数玩家珍贵回忆的《变形金刚》动画片。

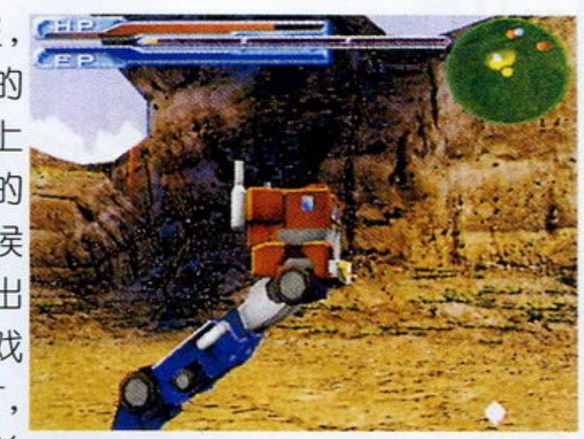
话梅杂志 www.plumbook.cn

热血，感动——开场动画

精致的CG造型，绚丽的声光效果，看着眼前不断闪过的画面，我在问自己：这就是原来那个变形金刚吗？已经进化到这个地步了吗？简直已经找不到言语来形容自己的激动了。第一次以全3D造型出现的变形金刚，那种金属特有的质感，那份棱角分明的冷酷在我们眼前体现得淋漓尽致（威震天那份冷峻和邪恶尤其让人印象深刻），而他们的变形画面更是帅呆了，我们又听到了那个熟悉的变形音效。不过其中有一段挺搞笑的，擎天柱躲避敌人攻击竟然来了一个《骇客帝国》中的经典镜头——镜头360度旋转。（强）

在这段长约2分钟的影像中，我们不光看到了擎天柱与威震天的经典对决，还看到两位二代首领的碰撞，最后游戏的标题“TRANSFORMERS”就是在补天士和惊破天的两拳对击中“撞”出来的，气势十足。这里先给大家作个预告吧，下一期的Gamehalo中你们就会看到这段精彩影像了。

100个以上的角色



▲擎天柱变形，忠实再现了原作的每一个细节。

根据厂商公布的情报，游戏中将会有100个以上的角色登场，这个数目基本上已经包括了所有有名有姓的角色了，不知道大家到时候见到他们时还能一个个认出来否？值得一提的是，游戏的制作小组是WINKY SOFT，大家应该还没有忘记他们曾参与制作过“《机战》系列”吧，在机器人的外形处理上他们有着独到的经验。所以在游戏中我们也可看到，变形金刚的造型既保留了原作的风格，又充满了3D造型特有的硬派和张力。

左图是短兵相接的战斗，千斤顶在使用投掷技。据说还有超必杀技，发动方式为拳键加脚键齐按。

霸天虎，进攻！

疯狂掠夺能源、企图支配全宇宙的邪恶军团

早在400万年前的塞伯特恩星球上，霸天虎与汽车人的战争就已经开始了。霸天虎就像一群贪婪的野兽，不择手段地进行着能量掠夺活动，曾经美丽的绿色行星塞伯特恩也因此饱受摧残导致能源枯竭，于是霸天虎开始把目标转向了宇宙。而在一次与汽车人的战斗中，他们与汽车人的宇宙飞船双双坠落到地球，并且沉睡了400万年。然而，重新苏醒过来的霸天虎并没有改掉他们的邪恶本性，开始在地球展开了新的能源掠夺战……

声波

声波是威震天最忠实的部下，他是一位出色的谍报家，可以接收任何波段的广播，肩上的火炮可以发射出干扰电波以及作为收集信号的终端。
在动画片里曾有一段声波与录音机的精彩对决，相信大家都还有印象吧，不知道在游戏中能否重现呢？

变形

红蜘蛛一直妄图取代威震天的领导地位，不过其幼稚的阴谋论使他从来没有成功过。变形后成为F-15战斗机，拥有霸天虎中最快的飞行速度。

红蜘蛛

变形

威震天

霸天虎的首领，不光拥有强大的力量，还有狡猾的头脑。变形后的形态是手枪Walther-P38。（一直都不能理解他为什么能一下变那么小）

变形

虽然霸天虎是作为反派势力登场，但相信在某些玩家心中，他们有着不低于汽车人的地位，不可否认，有时候反派角色的性格魅力会更吸引人。一定有人在问，能否选择霸天虎进行游戏呢？对于这一点，我也想知道啊！（笑）厂商目前还没有公布进一步的情报，我们只有慢慢等待了。

▶游戏中的威震天绝对是个强大的敌人，他将率领着他的手下给汽车人制造很多麻烦。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GBA	NINTENDO	S・RPG	人数未定
	预定 2003 年 4 月 25 日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	对应通信对战线		4800 日元

文：邪魔天使

FIREEMBLEM

ファイアーエムブレム

烈火の剣

火焰之纹章 烈火之剑

当各位读者拿到这本杂志的时候，相信离游戏的发售日已经不到一个月了吧。确实，这款《火焰之纹章 烈火之剑》（以下简称《烈火之剑》）公布得非常突然。不过突然归突然，其受注目的程度是有目共睹的，在最新的期待榜 TOP30 中从 25 位一下子就跳到 13 位，《纹章》的人气可见一斑。随着主角的公布，任天堂陆陆续续地也公布了游戏中的其他角色；不过在系统方面，还是没有看到角色是否拥有个人特技。（估计不会有了……）希望任天堂在游戏发售之前公布更多的消息吧。

面向初心者的简单亲切设定

任天堂公布：即使是初次接触“《纹章》系列”的玩家也可以放心地玩，最新作中，玩家在进行游戏的同时自然地会了解到游戏的世界观和系统。由此我们可以看出，本作的难度不会非常高，或者有可能出现简单模式，不过对于“纹章迷”而言，还是希望难度高一点吧。

同伴角色的台词大幅度增加

具有个性的角色一直都是“《纹章》系列”值得每个玩家津津乐道的话题。游戏中的事件场景大都都是通过人物的对话来表现的，通过这些对话，我们可以知道这个角色的性格、此时的心情以及与别人的人际关系的详细情况。比如，有的角色表面上是同伴，但暗地里还潜藏的背叛的意外的一面，这些场景都会经过精心的描绘。本作的对话与前作相比有相当大幅度的增加，因此，各位玩家会有更加接近这个角色的感觉，对故事情节而言更有投入感。

◀ 由于角色台词的大量增加，这些角色就更有接近玩家的感觉，同时给游戏进程也增添了不少乐趣。

▶“你应该说过你会威胁艾利乌德的话！”看来这位身着长袍的神秘男人有什么企图……

地图上天气以及其变化

再也不像传统的《纹章》那样，每一关都是万里晴空的天气。在本作中，天气是随时变化的，有时会下起瓢泼大雨，有时又开始降雪。各位可不要以为这只是为了好看而增添的一些调味品，天气的变化可是会影响到各个战斗单位的移动力哟。而且不管是我方还是敌方，都会受到天气的影响，即所有在地图上的行动单位的移动力都会有变化。由于此要素的增加，那就需要玩家看准时机计算好行动的步数，有效地打击敌人了，相信有的职业会擅长在雨天或雪天作战吧。

▲战斗中下起了大雨，如何有效地行军，这就需要作为军师的玩家来好好计算了。（图中那个带盾的骑士，其职业令人怀疑。）

每一关都会有不同的通关条件

每一关随着关卡设定的不同，过关条件也随之变化。比如有的关卡是“一定回合数内防御自军据点”，有的是“玉座制压”等。（相信“玉座制压”与“敌全灭”的这两个通关条件是最多的）由于各自的通关条件不同，所以玩家要采取的攻略方法也不一，如何找到最合适的攻略方法就要看玩家自己了。如何调整战略部署，这也是“《纹章》系列”的魅力之一。

▲这一关的通关条件是“玉座制压”，相信此通关条件是最常见的，运用各个职业不同的能力与特技巧妙的夺取吧。

话梅杂志&SMV
www.plumbook.cn

4位新角色大公开！

Rabaca 瑞贝卡

利基亚地方，菲雷与斯坦卢斯的边境附近村庄中村长的女儿。为了感谢拯救了自己村庄的艾利乌德，答应与他同行。事实上，瑞贝卡与艾利乌德同行也是为了寻找离家出走的哥哥。

▲瑞贝卡的职业是弓箭手，作为后防支援型单位应该很活跃。（只是希望本作中弓箭手能强一些）

◀由于瑞贝卡是弓箭手，当然不能用近距离攻击啦。

▲瑞贝卡的攻击力虽然低，但是却能打到远距离的敌人，更是飞行系的克星。

Sain 赛因

侍奉利基亚诸侯之一，基阿兰侯爵的骑士。性格比较轻浮，很讨女性的喜欢，不过不要小看了其战斗实力，一旦战斗起来他可是很强的哟。战场上乘坐马匹用剑与枪将敌人华丽地击退，这次他到撒卡的原因是作为使者去探访15年前与撒卡人私奔的侯爵女儿。

▶赛因的初级职业是S骑士，力、守备、技在很高的水准。不用说，高级职业肯定是圣骑士。

马上进攻 华丽的一太刀！

▲平原上的战斗，而且又有树林作掩护，这对骑士而言是再有利不过了。

Hector 海克特鲁

拥有利基亚地方最大的领地、奥斯特利亚侯爵家现任侯爵乌泽尔的弟弟，与艾利乌德从小就是很要好的朋友，虽然性格有些粗暴，不过却是个开朗的家伙。

◀海克托尔与寻找父亲的艾利乌德合流了，从此就与艾利乌德一起行动，他的职业是领主。

▲海克特鲁跳起来用巨大的斧头攻击，那把斧头难道是他的专用武器？

Dorcas 多鲁卡斯

多鲁卡斯居住在贝伦王国边境的一座贫困村庄，由于妻子的腿脚不方便，为了赚取医疗费，他不得不加入了山贼团。虽然话很少，表情也很酷，但确是个性格沉稳温柔爱护家人的男人。手握巨斧，一看就是攻击力成长高，而速度与技巧成长较低的战士，其强大的物理攻击值得期待。

◀由于多鲁卡斯的职业是战士，其体格数值自然就高了。（搬运工诞生了……）

新职业 使用光之魔法的新职业修道士登场！

各种各样的职业已经成为了“《纹章》系列”标志之一，职业不同其能力上限也不一样，同时对战术的安排就起了关键性的作用。本作中现在明确的新职业——修道士终于露出了它的庐山真面目！其特点就是虽然是下级职业，但却可以使用光魔法，那么它的上级职业又是什么呢？很值得期待哦。除此之外还有什么新职业呢？虽然现在还没有明确，但考虑到系列的惯例以及故事容量巨大，应该会有更多的职业。

梅花书屋&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：阿修罗

灵魂能力2

GPX	NAMCO	3DFTG	1～2人
	预定2003年2月27日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应专用摇杆		6800日元

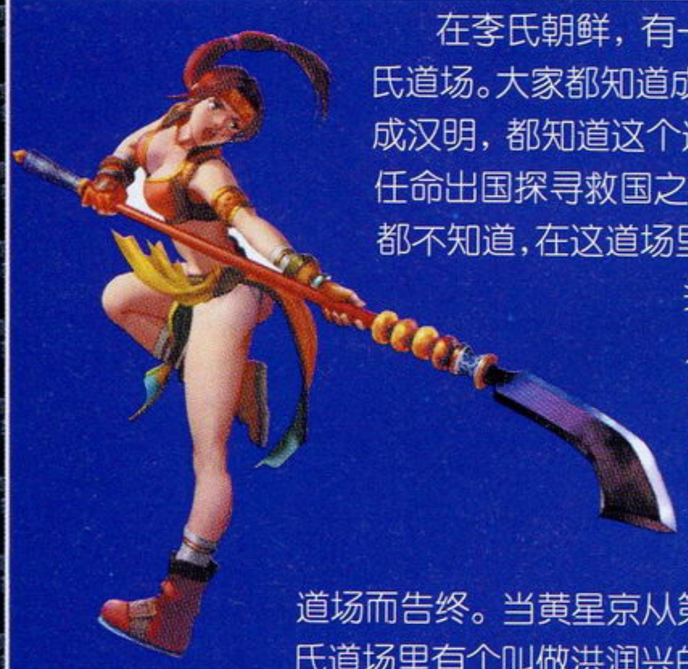
注：G=NGC　P=PS2　X=Xbox

发售前最终报道

2月14日情人节这一天，厂商公布了为家用机版原创的4名新角色和专用的剑匠模式，引起了巨大的轰动。在之后的一个月中，原街机版中的3名TIME RELEASE隐藏角色被证实也会出现在家用机版，不过这是理所当然的！3月14日是所谓的白色情人节，这一天官方有更强的“猛料”爆出！下面就让我们一一检验。

完全家用机版专用角色！两大超人气美女闪亮登场！

成美那



在李氏朝鲜，有一家全国无人不知的道场——成氏道场。大家都知道成氏道场的主人是号称“武神”的成汉明，都知道这个道场出了抗日水军名将、两次被任命出国探寻救国之剑的武林高手黄星京。然而大家都不知道，在这道场里有一个让武神和水军名将无比头疼的女人。她就是成汉明的女儿、黄星京的未婚妻——成美那。成美那不顾父亲反对，曾经两次离家出走，自己跑到外国去寻找救国之剑。当然她的旅程都以无所发现、被黄星京带回道场而告终。当黄星京从第二次寻剑之旅无功而返时，成氏道场里有个叫做洪润兴的少年向他挑战以证明自己的实力。但是因为要赶去组织抗日警备队，黄星京拒绝了挑战。洪润兴认为自己被轻视了，所以十分不满。于是成美那把成家祖传宝刀“白露”交给洪润兴，据说这把宝刀能让人看到自己的内心。洪润兴认识到自己不以国家安危为重、只考虑个人虚荣的不足，于是决定通过找到救国之剑来证明自己的价值。洪润兴留下了字条，自己带着白露展开了冒险。但是美那却因为弄丢了家传宝刀遭到老爸的痛骂！为了找回宝刀、带回润兴，美那向成汉明要求再次出行。成汉明终于答应了她。于是成美那开始旅程，同时为自己的冒险加上了“找到救国之剑”这个目标……

索菲蒂亚·亚历山德拉

圣雅典娜流的圣战士。在《Soul Edge》的故事中受锻冶神海佩斯特斯的委托寻找并破坏邪剑Soul Edge，于西班牙某海港镇找到了当时的邪剑拥有者——大海贼塞万提斯。经过激战之后，索菲蒂亚成功破坏了二位一体的邪剑中的一把，但是自己同时也被邪剑的碎片击伤。后来得到日本的妖怪猎人多喜的帮助，成功返回了故乡。3年以后，也就是《Soul Calibur》的故事中，索菲蒂亚再次受到锻冶神的神托，前去破坏重现于世的另外一半邪剑。但是这一次索菲蒂亚并没有遇到邪剑和它的拥有者。在感觉到邪剑已经被某人破坏、邪气减弱以后，索菲蒂亚返回了故乡，并和邻家的罗迪昂结婚，生了一儿一女。又过了4年，故事进入了《Soul Calibur2》的时代。因为当初索菲蒂亚与邪剑战斗的时候身体内被嵌入了邪剑的碎片，所以她的儿女也沾染了不少邪气，索菲蒂亚因此感到十分痛苦。她的妹妹卡桑德拉不忍心看到姐姐这样下去，就决定代替姐姐去破坏邪剑，断绝邪气之源。为了将毫无战斗经验的妹妹安全带回来，索菲蒂亚决定再次开始自己的旅程……

时间挑战模式 Time Attack Mode

◀要求以最快时间通关，强调更有效率的战斗方式。不求最强，只求最快！

组队战斗模式 Team Battle Mode

◀既然是组队战，玩家除了要对小队内各角色的特性研究透彻以外，对于队员的搭配方式也有一定要求。

生存挑战模式 Suvival Mode

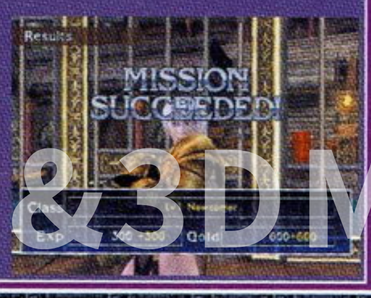
◀以有限的体力挑战无限的对手。如何在保护好自己的条件下打倒更多对手，玩家需要好好研究一下《论持久战》了！（笑）

练习模式 Practice Mode

◀顾名思义，这里是让玩家自由发挥、磨炼自己操作技术的地方。所谓『对战一分钟，练习模式十年功』，大家不要小看这个模式哟！

剑匠模式 Weapon Master Mode

可玩度最高、最让家用机玩家感到幸福的模式。玩家只要按照每个关卡的不同规则获得胜利，就可以得到经验值和金钱。随着经验值的积累，玩家的段位会不断提升。金钱的概念则和前作的任务奖励点数相似，可以购买各种道具和武器。道具和武器除了可以影响角色的外观以外，还具有一定的特殊效果。在这个模式中可以得到的武器种类在200以上，得到以后还可以在其他模式中自由使用。



家用机版专用模式彻底公开

街机版除了ip的剧情模式和对战模式外，富有对抗性的攻略模式也受到了玩家的一致好评。而家用机版在它的基础上更增加了数个富有乐趣的模式，相信大家一定会玩得更加开心！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PlayStation 2

SEGA®

DM-SMV
www.plumbook.cn

特快专递 VR战士4进化版

PS2	SEGA	FTG	1～2人
	2003年3月13日发售		167KB以上
DVD-ROM	对应专用摇杆、480P		6800日元

格斗玩家翘首以盼的FTG大作《VR战士4 进化版》终于如期推出。新招式、新人物、新场地、新模式、新系统、新道具……游戏的变更点极为丰富，大量新元素的加入令人有耳目一新的感觉。只要是玩过前作的朋友，想必都会感觉得到世嘉对于这款加强版认真的制作态度。可以说《VF4EVO》的游戏内涵已经超出了传统FTG的概念。这可难倒了胜负师，对于如此深不可测的游戏应该从何说起呢？这里就先对大家比较感兴趣的内容做一下解释与说明，相信对于刚踏上霸王之路的玩家会有所帮助吧！

练习模式

无论是否玩过前作，练习模式都是《VF4EVO》上手时的必修课。事实上，前作的练习模式的设定已经十分复杂，而这次的细致程度更是到了令人发

指的地位，让人怀疑这么多功能是不是都用得上啊？而且练习模式中还有一些子模式，新增了大量课题，其中不乏一些难度很高的课题，如果能全部完成应该就能对游戏的系统有一个总括的了解了。COMMAND和FREE模式想必不用多说了吧，其中多了一些很体贴的设定，留由玩家自己去体会。TRIAL是练习模式中的亮点，以下还分了4项，在此简要说明一下。

TUTORIAL：基本课题的学习，与前作相差不大，但原本一些只是观看便算通过的项目都要亲手操作了。由于与前作重复较多，在此不再多费笔墨。

TACTICS ADVICE：空中连续技与“连系”课题的练习。连系即招式之间的衔接，可用来诱招。课题数量视角色而定，相信全部完成后可以对角色性能有进一步的了解。

CHALLENGE：高难度课题的挑战。其中的课题基本上都是由基本课题演变而来，通常都是连续完成一个课题若干次，但中途不能失误，对操作、反应（运气？）的要求颇高。今后若是有机会再为大家一一讲解。

MISSION PRACTICE：在街机模式中会随机出现一些任务，完成的话会有一些奖励。而在这个模式中可以对全部的MISSON进行练习，以下将所有任务列出，以供大家参考。

1.战胜对手（没有任何限制）
2.先制攻击（每回合一开始首先击中对手）2次
3.COUNTER（破招）4次
4.KO两次胜利（时间终了不可）
5.使用空中连续技4次
6.6次空跳（按住方向上和P或K键，只跳不出招）
7.对战结束时倒地少于4次（受身时不算倒地）
8.打击技命中16次
9.投技命中8次
10.使对手倒地6次（受身时不算倒地）
11.胜利时投技命中少于4次
12.使用打击技的次数比对手多
13.对手防御少于12次（什么键都不按即可）

14.对手回避少于6次（什么键都不按即可）
15.使用倒地追加攻击6次
16.防御次数比对手多（按住防键即可）
17.对战结束时体力损失少于220（一回合的体力为200）
18.把对手打下擂台（RING OUT）2次
19.1回合不输胜利
20.打出4HIT的连续技
21.防御对手攻击14次
22.回避成功6次
23.使用攻击力在70以上的空中连技（投技不可）
24.受身成功8次（可以多跳，故意让对手打中再受身）
25.30秒以内对战胜利
26.打击技命中少于16次胜利
27.回避攻击（回避中P+K+G）命中6次（WOLF没有这一项）
28.10秒钟以内胜一回合
29.破坏墙壁4块
30.完胜对手（Excellent）2次

段位与称号

《VF4EVO》的段位升级制度与前作相比有一定的变化。玩家的初始等级为十级，经验值每取得100时升级，达到900时为一级，999以上为初段。（之后的段位便不是按经验值来计算的了）连胜的话会有额外的加分，失败也会取得少量的经验值。总之，要升级至初段还是相当容易的。经验值的计算公式如下：

与同级或同级以上的对手对战
胜利时15+（3×自己的连胜数）+（3×对手的连胜数）；失败时5
与同级以下对手对战
胜利时4+（2×自己的连胜数）+（2×对手的连胜数）；失败时2
另外，在街机模式中是不能取得经验值的，胜负数也不会增加。

初段以后只有同段位的对手对战才会影响段位的升降。规则如下：

段位	升段条件	降段条件
初段	对同段（下同）2连胜	5连败或胜负数为-7
二段～四段	3连胜或胜负数为+3	5连败或胜负数为-7
五段～七段	4连胜或胜负数为+4	5连败或胜负数为-6
八段～十段	5连胜或胜负数为+5	5连胜或用负数为-5
强者、猛者、王者	5连胜或胜负数为+5	3连败或胜负数为-3
名将、智将、斗将	7连胜或胜负数为+7	3连败或胜负数为-3
拳圣、武圣、帝圣	10连胜或胜负数为+10	3连败或胜负数为-3
小霸王	10连胜帝圣	与帝圣对战失败
霸王	无	无

其中比较特别的是帝圣与小霸王对战胜利时可直接升格至小霸王。另外，有时在QUEST模式中会遇到日本的VF名人大须晶（结城晶，豪杰）和拿破仑（JACKY，凤凰），他们的称号比较特别，玩家是无法取得的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

QUEST 全解析

这次《VF4EVO》取消了“组手”模式，增加了更具趣味性的QUEST模式。这个模式是升段和取得道具最主要的途径。

QUEST模式其实就是模拟一位出入于SEGA各大街机厅的热血玩家，其目标就是不断挑战对手、磨练自我，直至问鼎全国冠军。QUEST中共有8个店铺1个特别区域(EVENT SQUARE)，所谓的店铺更类似于关卡，只有完成一个店铺中特定的条件才能参加该店的大会。在大会中取得前3名，便能获得奖品，并能到下一个店铺继续挑战。而各店铺中对手的级别、段位也是由低到高、循序渐进的，段位分布中一颗★约为5～7人。除了参赛条件外，每个店中还有一些称之为“QUEST ORDER”的颇具挑战性的课题，可在对战中逐项完成。一般的QUEST ORDER完成后可以取得一定数量的金钱，而最后带★号的课题完成后可以获得角色的特定道具。应注意的是一个店中的QUEST ORDER只能在本店中完成，且最多同时出现3项，一次只能选择一项来完成。当然，一边完成参赛条件一边挑战QUEST ORDER的方法比较节省时间。

赏品争夺战

在QUEST模式和对战模式中会随机出现，胜者可以取得金钱或者道具的奖励。宝箱的颜色有金、银、蓝、黄等，分别表示奖励金钱数量的多少或道具的珍贵度。在QUEST进行初期，宝箱中道具的出现率会比较高，因此遇到赏品争夺战一定要集中精神啊！

VF 徽章

这是本作中的新系统。徽章会出现在玩家名字的下方，与带有徽章的玩家对战胜利后就能夺得此徽章，下次遇到同一玩家时可要小心了，因为失败的话徽章又会被抢回去。VF徽章共分6大类153枚。徽章并没有什么实际用途，完全是用来收集的。

主菜单

EDIT：其中有3个选项，进入ITEM & COLOR EDIT选项可以装备取得的道具及改变衣服的颜色，改变装束后的个性化角色可以在任何模式中使用；RING NAME中可以输入自己的名字，与前代不同的是名字可以随时更改，十分方便；DIFFICULTY是指QUEST模式的难度，在OPTION中调节的难度对QUEST没有影响。

SHOP：这次有一部分道具可以直接在商店中用FIGHT MONEY购买。其中的物品细分为颜、头、上半身装备，衣服整体颜色，头发和眼珠颜色(50场战斗后会还原)，其他（包括特别的胜利资势、1代造型、1代场地、使用水晶人及特别影像）。店内物品虽然丰富，但都不是稀有道具，大概只占总道具数的1/3。

STATUS：查看自己的状态。包括基本状态（左半部分）、大会成绩、获得的徽章、制霸率、特殊道具的各项数据。

ADVICE：查看对战时的各项数据。包括攻击、防御、投技、拆投等项目的成功率，更有角色胜败表，对各角色的胜率均可一目了然。

PLAYER LIST：查看已经对战过的选手资料。具体数据包括选手使用角色、段位、幻球、徽章以及使用投技种类的比率，对于收集徽章及拆投优先选择的方向有一定指导作用。

店铺介绍

店铺1 SEGA WORLD WEST

段位分布
三级～一级 ★
十级～七级 ★★★
参赛条件
在本店中对战胜利15场（无须连胜）
店铺大会
お手并み拜见
参赛选手8名
赛制3局2胜淘汰赛
每局时间30秒

店铺2 CLUB SEGA BAYAREA

段位分布
初段～四段 ★
三级～一级 ★
四级～六级 ★★★
十级～七级 ★★
参赛条件
店铺制霸率50%以上（击败此店铺50%的选手）
店铺大会
WEST KING CUP
参赛选手16名
赛制3局2胜淘汰赛
每局时间30秒

店铺3 SEGA WORLD SOUTH

段位分布
初段～四段 ★★★★
三级～一级 ★★
四级～六级 ★
参赛条件
本店中对战胜利30场
店铺大会
VIRTUA CUP
参赛选手16名
赛制5局3胜淘汰赛
每局时间45秒

店铺4 CLUB SEGA HANET AREA

段位分布
五段～七段 ★★
初段～四段 ★★★★★★
四级～六级 ★
参赛条件
完成本店的4个QUEST ORDER
店铺大会
BATTLE ON THE EDGE
参赛选手16名
赛制5局3胜淘汰赛
每局时间45秒

店铺5 SEGA ARENA MIDTOWN

段位分布
称号I将I ★
八段～十段 ★
五段～七段 ★★★★★★
六级～四级 ★
参赛条件
店铺制霸率50%以上
（击败此店铺50%的选手）
店铺大会
VIPERS GRAND PRIX
参赛选手32名
赛制5局3胜淘汰赛
每局时间45秒

店铺6 SEGA ARENA UPTOWN

段位分布
小霸王 ★
称号I圣I ★
称号I将I ★
称号I者I ★
八段～十段 ★★★★★★★
五段～七段 ★
参赛条件
收集本店的《VF》角色类徽章10枚
店铺大会
SONIC CUP
参赛选手32名
赛制5局3胜淘汰赛
每局时间45秒

店铺7 SEGA WORLD NORTH

段位分布
小霸王 ★
称号I圣I ★
称号I将I ★
称号I者I ★★★★
八段～十段 ★
参赛条件
打倒店内最强的3个人
（名字下面有奖杯符号）
店铺大会
EXTREME BOUT
参赛选手32名
赛制5局3胜淘汰赛
每局时间45秒

店铺8 SEGA WORLD EAST

段位分布
霸王 ★★
称号I圣I ★★★★★
称号I将I ★★★★★
称号I者I ★
八段～十段 ★
参赛条件
打倒店内7个霸王
店铺大会
SEGA CHAMPIONSHIP
参赛选手32名
赛制5局3胜淘汰赛
每局时间45秒

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

QUEST ORDER

店铺 1

(1) 回避成功 1 次；
(2) 让对手倒地 1 次（对手受身不算，可用投技令对手倒地）；
(3) 成功使用投技 1 次；
(4) 击败某个角色（随机）1 次；
(5) 5 连胜（中途退出不算）；
(6) ★使用 4HIT 以上的连技。

店铺 2

(1) 回避成功 5 次；
(2) 回避攻击命中对手 10 次；
(3) 击败某个角色 2 次；
(4) 使对手摇晃 1 次；
(5) 投技命中 8 次；
(6) 10 连胜；
(7) ★投技确认状态（对手出招硬直）使用投技命中 5 次。

店铺 3

(1) 使对手摇晃 5 次；
(2) 使对手倒地 30 次；
(3) 使对手撞墙 10 次；
(4) 投技确认状态使用投技 4 次；
(5) 15 连胜；
(6) 击败某个角色 3 次；
(7) 5 次在 10 秒内击倒对手；
(8) ★店铺制霸率 80%以上。

店铺 4

(1) 回避时拆投（1 个方向）10 次；
(2) 不回避胜利 10 回合；
(3) 胜四段以上的某个角色 3 次；
(4) 使用攻击力 70 以上的连技 5 次；
(5) 不防御 2 连胜；
(6) COUNTER 攻击 40 次；
(7) 店铺制霸率 50% 以上；
(8) 使用 4HIT 以上的连技 5 次；
(9) 20 连胜；
(10) 对手出招连续打空 6 次（防御或被击中都要重新计算）；
(11) 破坏墙壁 20 块；
(12) ★回避时拆投（3 个方向）5 次。

店铺 5

(1) 投技确认状态使用投技命中 10 次；
(2) 把对手打出擂台（RING OUT）3 次；
(3) 完胜对手（Excellent）3 次；
(4) 5 次在 10 秒钟内打败对手；
(5) 1 回合不输胜 5 场；
(6) 拆投成功 20 次；
(7) 使对手撞墙 20 次；
(8) ★刚好在还剩 10 秒时打败对手 1 次。

店铺 6

(1) 打击确定状态（对手出招硬直）攻击对手 10 次；
(2) 先制攻击（在 1 回合中首先命中对手）20 次；
(3) 比对手多防御50次（可以先尽力防守，等条件达成后再出手）；
(4) 1 回合不输胜 10 场；
(5) 店铺制霸率 50%以上；
(6) 解投成功 30 次；
(7) 破坏墙壁 20 块；
(8) ★体力值 10 以下胜 1 回合；
(9) ★对手出招连续打空 20 次。

店铺 7

(1) 不急退 5 连胜；
(2) 不回避 5 连胜；
(3) 1 回合所有的上段攻击都以下蹲回避；
(4) 不 RING OUT 的情况下 10 连胜；
(5) ★攻击力21以上的招式先制攻击10次。

店铺 8

(1) 1 局不输 10 连胜；
(2) 使对手摇晃 20 次；
(3) 打击技使用 24 次以下胜一场
(4) 破坏墙壁 40 块；
(5) 回避时拆投（2 方向）并防御 10 次；
(6) ★ 20 连胜；
(7) ★与霸王对战时完胜（Excellent）3次。

特殊区域 EVENT SQUARE

1.地下格斗场：使用特殊规则的比赛，胜负数不会反映在战绩上，也不会发生段位认定战，只有取得冠军才能获得奖金或奖品。一开始只有5项赛事，随着游戏的进程种类会不断增加。

Knockdown Clash

特殊规则：受身失败伤害值增加（受身失败时的音效也会有变化）
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Iron Fight

特殊规则：体力值为 1000（普通状态是 200），一局定胜负
参赛选手 32 名
1 回合淘汰赛
每局时间无限制

Combo Contest

特殊规则：倒在地上的对手可以用某些下段技攻击（类似《铁拳》的设定）
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Combo Maniax

特殊规则：空中连技的攻击力增加（几乎没有攻击力修正）
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Survival Tournament

特殊规则：一回合胜者的体力稍回复后为下一回合的体力（类似《KOF》）
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Wrestler's Battle

特殊规则：投技的攻击力增加（要小心投技攻击力强的对手）
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Venus Cup

特殊规则：维纳斯杯？所有的对手均为女性角色的比赛
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Mirror Match

特殊规则：所有的对手都与自己选择的角色相同
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Wall Death Match

特殊规则：对手和自己撞到墙壁时伤害值增加
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Seesaw Game

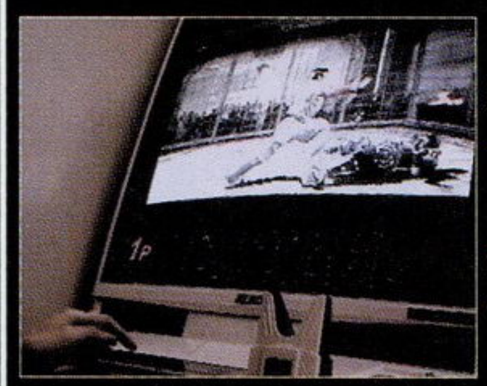
特殊规则：每回合体力值为 100，攻击对手可以“吸血”
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Counter Challenge

特殊规则：COUNTER（破招）时的伤害值增加
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

Hype Action Battle

特殊规则：没有出招硬直，可以任意组合连技，(OC？)一招重复使用两次时连技中断
参赛选手 32 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒



2.上映会场：在这里可以观看片头、DEMO 以及从商店中购买的特殊影像。特殊影像每段售价1000元，影像的数量会随游戏的进程逐渐增加，共14段。其中记载的是一位奇人用单手玩《VF4EVO》中一些高难的连技和技巧，绝对令人叹为观止！

3.格斗新世纪 II：只要在第8个店铺大会中取得前3位，就有资格参加“格斗新世纪 II”全国大会。如果能够取得冠军，便能看到一段由“格斗新世纪 凤凰诞生”花絮构成的 ENDING，颇具震撼力。

夺得冠军后游戏并没有结束，依然可以继续挑战。霸王称号之后，道具、徽章、壁纸、对手等内容的全面收集可能要比夺冠所花的时间多出几倍甚至几十倍。胜负师将与各位玩家共同努力。（握拳）

格斗新世纪 II

参赛选手 64 名
5 局 3 胜淘汰赛
每局时间 45 秒

一点杂谈

这次《VF4EVO》的 QUEST 的确做得很有意思，在一定程度上模拟了日本 VF 全国大赛的基本情况。从店铺预选到全国大会需要经过层层选拔，对于玩家来说会是极大的挑战。当然，模拟毕竟是模拟，与实际情况相比还是有很大差别的。现在在日本留学的上海高手 VF 小晶（在本刊曾发表《VF4》相关文章）前不久便参加了现实中的格斗新世纪 II 大赛，店铺出线后在区预选第二轮惜败。在高手林立的日本，一个中国玩家能够取得这样的成绩的确值得骄傲。

这次进化版的 CPU A.I. 强化了不少，高段位者打法刚猛，连技也很少失误。一般来说，打到第6个店铺就可能出现瓶颈，很难通过。不过CPU毕竟是CPU，还是会有一些思维定式，只要掌握几套“屈机大法”，就算是霸王也不堪一击。当然，这样的打法对于水平的提高没有一点好处。另外，胜负师在 PS2 上仅仅用了4天就从十级达到霸王，而小晶在街机上从十级到强者花了近半年！段位这种东西就像浮云一样，希望大家不要过于看重。

《VF4EVO》虽然好玩，但并非尽善尽美。最最令人不满的就要数二人对战时不能调用 2P 的资料。（事实上是像《铁拳》那样不认 2P 记忆卡）也就是说，两个玩家对战时并不能都使用个性化角色，这样一来乐趣便会大减。世嘉可能是出于提高资料读取效率，并防止前作中使用“记录拷贝大法”令游戏性降低的考虑才这么做的，但把一个广受好评的设定删除实在是不可理解。好在游戏本身的品质相当高，也算是瑕不掩瑜吧！

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

Xbox	Just Add Monsters	ACT	1～4人
	2003年2月25日发售		硬盘记忆
DVD-ROM	—		49.99美元

文：紫枫

功夫大乱斗

Xbox玩家注意了！现在在Xbox上已经推出了一款相当有趣相当爆笑相当“猥琐”的乱斗型动作游戏，那就是《功夫大乱斗》！片头一段老电影特效还让我以为是买错了游戏，而充满着70年代气息的主题曲更让人兴奋无比。当进入游戏菜单画面时，只听到“阿哒”一声！真是太令人感动了，这不正是李小龙的某部功夫片里的主题配乐么？（到底是哪部片子呢？大家听出来了没有？）游戏轻松爆笑的风格让每个人玩后都不忍罢手，想知道游戏有哪些特色吗？快快随我进入这“猥琐”的功夫世界吧！

在游戏中，你扮演的是一支专门拍摄各种武打特效的功夫小队中的一员，在幽默搞笑的经济人的带领下，你们要现身于电影当中。由于是拍电影特效，所以在游戏中使出各种绝活以拍摄出华丽的影片镜头便是你的任务。这支精锐的功夫小队一共有6名伙伴，每一个角色绝活不一，但基本的出招法大同小异。最后的三名师兄需要打开隐藏要素才能使用。

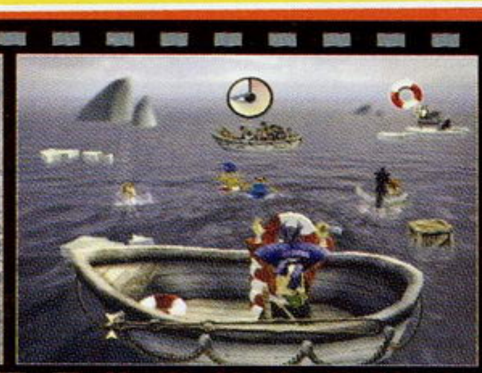
在每一次电影特效的拍摄中，主角们的目的就是尽量打出华丽的招式，那么怎样来评判玩家的招式是否华丽呢？那就要靠敌人的“死亡”人数了。（所谓的敌人其实都是同门师兄弟，不过在打架时可不用客气哦）在游戏中画面下方有一条气槽，主角每杀死一名敌人，气槽就会上涨少许点数。气槽上分别放有五颗五角星，能涨到第三颗星的话，那说明玩家的功夫打得够花俏，电影不需重拍，游戏同时也就过关了。假如没有达到三颗星，呵呵，投资人可不愿意拍这种烂片哦，叫你重拍你就必须重拍！既然五颗星是最高评价，那么假如玩家可以做到每一次拍摄都能拿到五颗星的话，让人流口水的隐藏要素就出来了……到底有哪些隐藏要素大家还是自己去找吧。

游戏中的每一个拍摄外景，几乎都能勾起喜欢电影的玩家的回忆，这不，连《盖坦尼克号》（名称与《泰坦尼克号》一字之差）都来了。不过玩家不是扮演杰克，也不是扮演露丝，因为这是一部功夫片哦！其余的场景也都是很有名气的，比如《侏罗纪公园》、《火星人玩转地球》等等，有些场景虽然与电影名作无关，可偏偏与一些经典游戏有联系，比如有几个场景来自于《救火队》，也有《南梦宫吃豆》等等。这款游戏打破了Xbox鲜有众人同乐游戏的现状，各位Xbox玩家千万不要犹豫啊！

游戏的操作很简单，游戏中加入了对战游戏的各种设定，比如“出招硬直时间”、“防御不能技”等等。而且最为搞笑的是，还加入了“骂人”的设定。根据功夫特技小队经济人的说法是，你在将敌人击倒在地后，连按“L”键便能骂人，这样便能给严肃的武打电影增加一丝幽默(BT)。而且在每次成功骂人之后会给你加一颗气点（漂浮在头上），集齐三颗星之后同时按下“L+R”键便是放超杀了。每个人的超杀表现方式都不同，但画面华丽却是共同的特点。不过假如你凭空骂人的话，会则传来一阵唏嘘的驴叫……

游戏中有一些基本连技：X、X、Y或X、X、X、Y或X、X、Y、B或X、X、Y、X+A。这些连技在游戏初期非常有用，可以迅速地解决敌人，并迅速地给自己赢来气点。但是在游戏后期，出现的忍者不再是笨笨的黑色、黄色忍者了，有一种白色盔甲兵和旋转之刀兵非常难缠，因为他们很聪明，会自动防御住你的每一招每一式并找机会攻击你。光靠以上介绍简单连招是很难取胜的，这就需要用到“X+A”防御不能技了（或者按“白键”），此技出招硬直时间长，所以最好在远距离或在敌人闪着电火花刚刚出现时打他，在击倒对手后马上按“L”键骂人以获取气点。如果是近距离作战，使用这招则很有可能会被攻击。在这里紫枫教大家一个小技巧：先按住R键不动进入防御状态，此时对着敌人按一下X键攻击对方，敌人虽然防御住了，但他会马上回过头来攻击你，此时利用游戏的一个设定“**处于防御状态时敌人攻击你的瞬间按下Y键可以破招**”，便可以轻松将敌人击倒了。

▶游戏的美版先行发售，其日版的配音演员之一“江头2:50”先生正在为游戏配音，他的艺名可真够酷，敬业精神也同样令人钦佩！



话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：SOUL

PS2	KID	AVG	1人
	2003年3月6日发售		98KB
DVD-ROM	–		

PS2第一款中文AVG！秋之回忆

什么样的游戏类型最需要将语言中文化？无疑是RPG和AVG，因为文字、剧情在这两种类型游戏中实在是太重要了，尤其是恋爱AVG，剧情几乎是游戏的全部。回顾《秋之回忆》之前的11款PS2中文游戏中，RPG与AVG的数量为——0，因此《秋之回忆》的推出才真正是中文区游戏玩家之福！当然马上就将于5月推出的中文版《宿命传说2》及6月的中文版《樱大战》也不可错过。

享受亲切的名作恋爱游戏中文版

游戏简介

《秋之回忆》是一款恋爱AVG名作，目前其系列作品在PS、PS2、DC及PC上都可见到其身影。《秋之回忆》有大量描述故事的文字，比起《樱大战》等游戏，《秋之回忆》在互动方面做得不是太多，倒更像是一款互动型的电子恋爱小说，所以游戏中有大量时间里只要按确定键就可以进行了。如果你喜欢的话，完全可以一边吃着零食，一边游玩。

因为是中文，整个游戏过程玩起来感觉格外亲切，游戏的中文化水平也相当令人满意，流畅优美的描述性文字、充满温馨的对话，想想看，你将完全体验到这些！所以不管你以前玩没玩过恋爱AVG，都应当尝试一下这款中文化的优秀游戏。游戏的主要特点还包括以下几点：

●感人至深的温馨故事，用心体验它，它将成为你生命中难忘的一段回忆。

●角色设计为日本著名的插画师佐佐木睦美（ささきむつみ），其笔触纤细、用色淡雅，给游戏带来了极丰个性的惟美女主角们。

●各角色的表情变化非常丰富，与剧情完美配合，游戏中大量美丽的CG画，很容易就将你带入剧情中。

●日本声优界的专业程度绝对世界第一，《秋之回忆》能让你对这个“第一”的称号有更深了解。另外配合佐佐木睦美的画风，本作的音乐在动听之余还流露着一丝忧郁色彩。

引子

故事发生在深秋的10月，主人公三上智也是在澄空学园就读的高二学生，除了父母因工作关系不在身边之外，他过着与普通人毫无区别的学生生活，但这一年，6位充满个性的少女出现在他身边，改变了智也，但智也内心却有着一道永远无法抹去的深深伤痕……

游戏心得

操作说明

L1键	消去对话窗口
R1键	跳过对话
△	回忆以往的所有对话
□	随时调出系统菜单
○/X	确定/取消

游戏中存在着多重结局的设定，各种结局的达成由游戏中的选项决定。而秉持让玩家轻松游戏的制作理念，游戏中对选项将导致什么结果作了提示，确定选项时，你只要仔细看那个Q版的小人的表情就知道什么选项对增加角色好感度有利了。与不同的角色好感度高，就可以达成某个角色的结局。注意如果想达成某个女主角结局，就要注意和其他的女主角保持距离。

写在后面

日本声优的配音极为优秀，绝对是至高享受，但如果能为改为中文配音那就别有一番亲切感和投入感了，让人感觉与角色们更接近，相信台湾省的声优们还是挺适合于恋爱游戏的。期待PS2上推出完全中文化的恋爱游戏吧。

从未被恋爱游戏感动？那么就来尝试一下《秋之回忆》吧！

梅花元&PLUM
www.plumbook.cn

VOL.034
栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn

最近编辑部流行用Xbox上的街机模拟器来玩过去一些经典老游戏，大家的欢笑声经常充满了整个房间。其实游戏画面差一点儿真的无所谓，只要能够多人一起玩，乐趣很快就会降临。可惜现在的家用游戏绝大多数都是单人进行的，乐趣无法第一时间与他人共享。真希望游戏厂商能多开发几款单机版多人游戏，以弥补这方面的不足。

PS2 常见视频端子效果比较 初级篇

文：硬件学堂

许多PS2玩家经常遇到的一个问题，各种视频端子的区别到底有多大？PS2直接支持4种视频输出方式，包括复合视频（Video），S视频、分量输出与RGB输出。这次我们特意找到以下几种不同的视频连接线。包括SONY原装的S端子线，组装S端子线，PS原配AV线，PS2原配AV线。还有一个RF制转盒。

线材图解

图T01，T02为PS2原装S端子线，参考价格：190元

原装的S线长度为2米，线体很粗，为多股屏蔽线，黑色的橡胶质感好。PS2端口的引脚镀金，使用一段时间之后仍然光泽不减。两端各有磁屏蔽抗干扰环，整条线重量约在200克左右。

T01

T02

图T03，T04为PS组装S端子线 参考价格：20元。

组装的S线长度为1.9米，为多股无屏蔽线，四条线分别为左右声道、S端子与复合端子。线体为塑料，无任何手感可言。两端也没有抗干扰环。PS2端口处有一个RAC复合端子插座，可以与光线枪连接。线体重量在100克之内。

T03

T04

图T05，T06为原装PS AV线 参考价格：15元

原装PS AV线长度为1.9米，为多股无屏蔽线。虽然有抗干扰环，但重量很轻。PS2端口的引脚完全，但实际只使用三针。

T05

T06

图T07，T08为原装PS2 AV线 参考价格：150元

原装PS2 AV线的质量好于PS线。同样为多股无屏蔽线，但抗干扰环重量较大。PS2端口引脚为三针。AV接口设计显得更大方。

T07

T08

T09

图T09为PS2制转盒 参考价格：45元

最常见的PS2制转盒，一端接入PS2，另外一端扩展盒为RF射频输出与AV输出。它可以将NTSC转为PAL-60制式。但中国的电视信号为PAL-D，并不完全兼容。

测试环境

如果使用带分量与VGA输入的HDTV电视，PS2的各种视频输出可以通吃，还可以进行VGA BOX的比较。但面临的问题是，HDTV的画面再现给读者必须由数码相机拍摄，CRT电视的扫描方式却很难通过相机得到完美的图片，虽然各种线材之间的效果差异明显，但呈现在杂志上却难以分辨。因此，我们换用了电视卡进行图像的采集。电视卡只有S端子，复合视频和RF射频三种接口，很遗憾不能进行色差输出的比较。

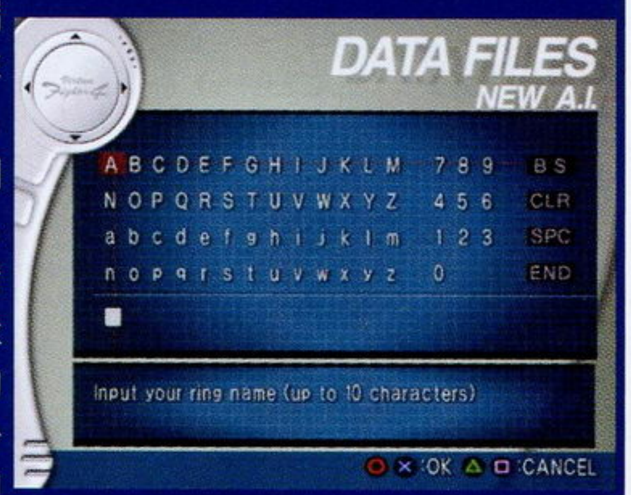
软件使用了大名鼎鼎的DSCALER4.16版，这款软件支持目前电视卡常用的Content BT8X8和Philips SAA713X系列视频解码芯片。可以对各种输入信号进行优质的隔行－逐行转换。对快速的移动的图像进行动态补偿的效果已经比肩万元高档彩电。

游戏使用了SEGA出品的《VR Fighter4》。进入Data File保存状态。对图像效果比较最好的方式就是进行方格测试与字体测试。通过观察字体边缘的锐利度与方格间是否有干扰，可以非常简单地了解各种线材之间的区别。

画质比较

下面就有请我们的各种视频连接线。第一个出场是的PS2原装S端子线。

原装S端子线画面效果



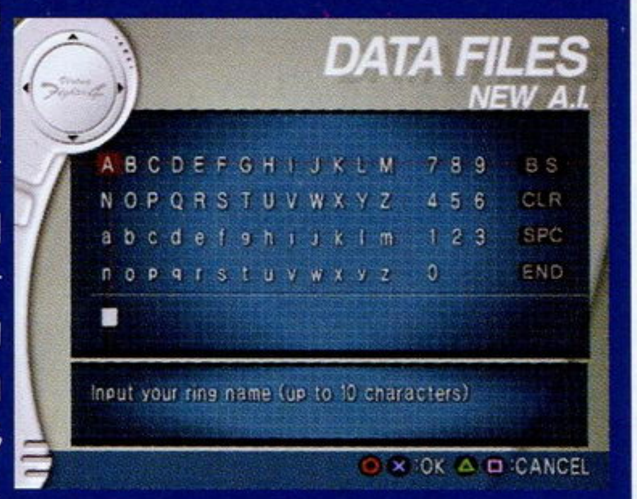
原装S端子线的画面非常干净清爽，色彩饱满，明暗对比强烈。从图中可以看到字体的边缘锐利，网格的线条纤细分明，在每个网格的区间内，没有任何噪点出现。

韩国推出《铁拳4》首办

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

组装S端子线画面效果

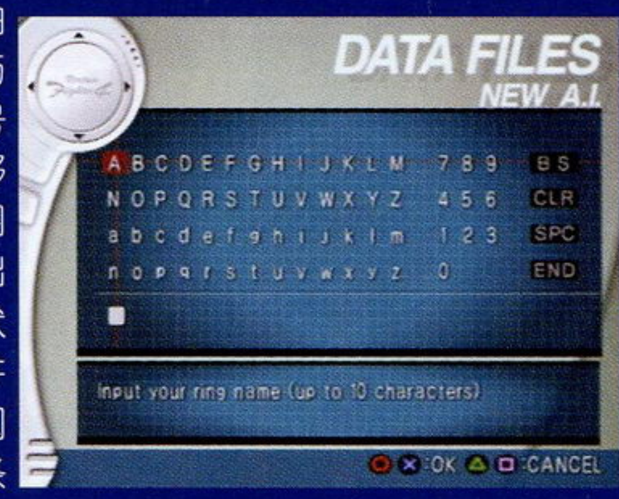
组装S端子线在清晰度和色彩的还原与原装线区别不明显，但仔细分辨，可以看到在每个网格的区间内有许多的噪点，



就像是蒙上了一层沙窗的感觉。如果是在电视上显示，由于观看距离远，在动态画面上并不容易发现这些噪点。

PS/PS2 AV线画面效果

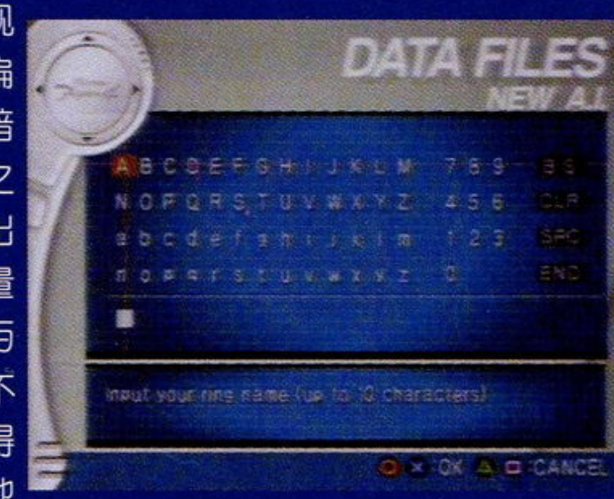
换用了PS AV端子线，画质的退步就显而易见了。由于亮度与色度信号分离不够彻底，图像边缘出现了珠状串扰，并伴随着闪烁。一条



直线变成了断断续续的线段。字体的边缘变得模糊，小字体很难分辨。AV线的亮度偏高，直接影响到对比度的下降，黑色的表现不够深沉。而PS2 AV线与PS如出一辙，没有任何的变化。

制转盒RF射频画面效果

RF的画面只能用惨不忍睹来形容，除了继承AV出现的色彩偏差与昏暗的画面之外，还出现了大量的色斑与闪烁。不到万不得已的地

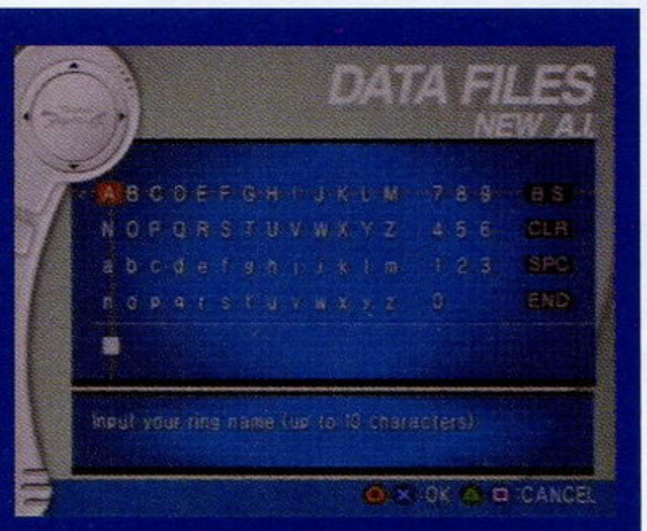


步，强烈要求避免使用这种连接方式暴殄天物。

虽然制转盒并不作为本次测试的重点，但为了帮助那些希望借助制转盒继续使用旧电视的用户，还是有比较的必要。制转盒分为AV与RF射频两种方式，如果电视有AV输入，仅是制式不对，可以使用AV方式，如果只有一个RF射频输入（有线电视天线输入），那只好忍受最劣制的图像了。

制转盒AV画面效果

经过制转的AV图像，色彩出现了严重的偏差，并且在亮度损失严重。问题并不能归咎于制式的改变，而是制转盒的质量太差。



总结

缺少了色差输出的比较，这篇评测并不是很全面，我们很会尽快推出更高端器材的比较献给读者。但仅从上面的测试中，我们可以清楚地感觉到由AV升级到S端子带来图像上的飞跃。尤其是拥有29寸以上大画面电视的读者，更应该立即升级到S端子或更高级线材。制转盒虽然可以解决一时的燃眉之急，但对图象的劣化与难以忍受的低对比度，实在对不起PS2，还有一个值得关注的地方，虽然制转可以将NTSC转为PAL制式，但60Hz转50Hz的场频并不是这种廉价产品可以解决，使用这种产品在某些电视上会出现图象上下翻滚的问题。

金曲卡拉OK

随着《FF X -2》横扫日本游戏市场，幸田来未的两首主题歌《real Emotion》以及《1000の言叶》同样也红透半边天，这种效应恐怕只有《FF》才能带动起来。爱歌和爱唱的玩家可以又一次将情感投入到那种美妙的旋律中，想来情不自禁随口唱起来的玩家不在少数吧。这次由邪魔天使为大家注明了两首歌词的日语罗马拼音，这样玩家就可以配合“Gamehalo”的影像、和着节奏SHOW出自己了。

《FF X -2》主题歌

real Emotion

演唱：幸田来未

What can I do for you?
What can I do for you?
I can't hear you
What can I do for you?

あの日心の彼方に 描いてた场所にいる
anohikokoronokanatani egaitetabasyoniiru
途方に暮れて旅する けれども もうもどれない
tohounikuretetabisuru keredomo moumodorerenai
梦に见た形とは 何もかもが违う
yumenimitakatachitowa nanimokamogachigau
现实には眩晕（めまい）さえする
genjituniwa memaisaesuru

リアルな世界に揺れている感情 曲げたくない
riaruna sekainiyureteirukanjyo magetakunai
もうただ走るしかないこの胸に闻こえてくる
moutada hasirusikanai konomunenikikoetekuru
君は一人じゃない
kimiwahitorijanai

I can't hear you

リアルな世界に揺れている感情 感じても
riarunasekaini yureteirukanjyo kanjitemo
あなたが目を闭じたなら そこにいる
anatagamewotojitanara sokoniiru
绊があるだから一人じゃない
kizunagaarudakara hitorijanai

リアルな世界に揺れている感情 曲げたくない
riaruna sekainiyureteirukanjyo magetakunai
もうただ走るしかないこの胸に闻こえてくる
moutada hasirusikanai konomunenikikoetekuru
君は一人じゃない
kimiwahitorijanai

《FF X -2》插曲

1000の言叶

演唱：幸田来未

君の言叶は 梦の优しさかな
kiminokotobawa yumenoyasashisakana
嘘を全部 覆い隐してる ずるいよね
usowozenbu oikakushiteru zuruiyone
旅立つ君に さめた背中见せて 闻いていたよ
tabidatukimini sametasenakamisete kiiteitayo
一人战うの ずるいよね
hitoritatakauno zuruiyone

归ってくるから 追い越してゆく 君の声
kaettekurukara oikoshiteyuku kiminokoe
意地张って 强いふり时をもどして 叫べばよかった
ijihatte tuyoifuritokiwomodoshite sakebebayokatta
行かないでと泪こぼしたら 今はできる どんなことも
ikanaideto namidakoboshitara imawadekiru donnakotomo

闻こえてる 千の言叶を 见えない
kikoeteru sennokotobawo mienai
君の背中に送るよ 翼に变えて
kiminosenakaniokuruyo tubasanikaete
闻こえてる 千の言叶は 疲れた
kikoeteru sennokotobawa tukareta
君の背中に寄り添い 抱きしめる
kiminosenakaniyorisoi dakishimeru

言えなかった 千の言叶を
ienakatta sennokotobawo LaLaLa
LaLaLa 君の背中に送るよ 翼に变えて
kiminosenakaniokuruyo tubasanikaete
闻こえてる 千の言叶は LaLaLa
kikoeteru sennokotobawa LaLaLa
LaLaLa 君の背中に寄り添い LaLaLa
kiminosenakaniyorisoi LaLaLa...

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

恩的特殊换装晶球斩骑王。另外，如果是第一次来，同时会得到换装盘迷わざる者。建议大家一周目时一定要来，否则悔之晚矣！

任务：オオアカ屋を追え！

此时如果顺便去オオアカ屋旅行公司，会发生阿尔贝多族的人找オオアカ屋讨债的情节。追踪オオアカ屋到马卡拉尼亚湖野营地，十字路口向上走就会发现他躲在树上。至于抓到他之后是将他带到飞空艇还是将他交给阿尔贝多还是看玩家自己了。无论选择哪项，都会得到换装盘冰の女王，但オオアカ屋的结局会有变化。

比卡内鲁沙漠

任务：沙漠の发掘アルバイト！

一进入沙漠琉库就会自告奋勇地带路，跟着她就行了。来到发掘场与那里的人对话，向娜达拉出示招待状，这样就可以去沙漠挖掘了。

任务：アルベド机械の部品发掘

为了修理机械，娜达拉委托尤娜去沙漠西部挖掘零件，与她左边的那个男人对话后就可以乘坐浮游车去了。

注：白色叉表示道具、黄色叉表示任务需要的道具、黄色方块表示浮游车的位置、黄色箭头表示尤娜的所在位置，银色箭头表示对手所在位置。时间结束前未返回或没挖到黄色道具，就算挖掘失败。具体情况在后面还有叙述。

任务：沙漠西部で发掘してくる

挖到黄色道具后就可以回去交差了，一次性成功可以得到换装盘静かなる暗夜。

贝贝鲁

见到了现任新艾本党议长巴拉拉依，与之对话后得到ティアラ。之后再与其见面，还有事件发生。

那基平原

平原上有很多浮游车，那是青空公司与银色公司的办事处，可以在那里接广告或者玩迷你游戏，后期可以用点数交换道具，两个公司的道具都不一样。点数可以用钱买，初到此地时建议买个退魔の腕轮，其作用为不会遇敌！

平原记录点道具店右边男性的儿子在征婚，帮他儿子找个漂亮老婆吧。

注：发放广告与征婚都是在人面前按□键，具体情况详见后文。

嘉嘉泽图

从基玛力那里得知，被视为隆佐族未来希望的两个小孩为寻找治愈基玛力断角的方法下了山。在这里与所有族人对话，提升一下好感度，为Story Lv3拿换装晶球调教士作准备。

Story Lv2

飞空艇

与辛拉对话后他就开始分析晶球，而那个长得像泰达的人再次出现，这次他并没有关在铁笼里，而是站在了一个巨大的机械面前。从他的嘴里说出一个叫琳的女性的名字，这顿时引来了尤娜的不满。这时兄贵要看尤娜跳舞，没办法，只好答应他了。不过音乐会没音乐怎么行呢，所以尤娜来到飞空艇的居住区拜托达拉雅一行的音乐团帮忙。演唱完之后尤娜做了一个奇怪的梦，梦见自己与尤娜在贝贝鲁被艾本教的人枪击，看来她身上这件服装有不可思议的力量。

请达拉雅乐团的三人将他们推到电梯上即可。

注：如果在Story Lv1中放弃了幻光河护送的任务，在这里会遇到鸭子商人托布力。如果把三人组加托布力全推入电梯，就能得到幻之道具キューソネコカミ。不过托布力行动敏捷，要想把它推入电梯得讲究技巧，动作一定不能快。

将晶球给青年同盟还是艾本教完全看玩家自己的喜好，笔者在这里选择的是青年同盟。

蘑菇岩街道

来到蘑菇岩，尤娜受到了热烈欢迎。将晶球交给努吉之后，他告诉尤娜，原来晶球中那个巨大机械叫维古那冈，是一个具有巨大破坏力的兵器，而艾本教的人就准备利用它的强大力量，青年同盟的目的就是要阻止这件事情的发生。不过努吉还是不知道影像中那个像泰达的男人是谁，正在这个时候达齐跑来告诉尤娜，飞空艇传来紧急信号，原来又是卢璞兰将晶球偷走了。不入虎穴，焉得虎子，尤娜决定这次突入卢璞兰的基地，而首先就是要换装。

乔泽街道

来到街道就看到地上有一颗晶球，调查晶球后乌诺与萨诺就会出现，与此同时也发现了女性战斗员，好，把衣服从她们身上扒下来！（汗……）

入手道具

ルブラン一味の战斗服、尤娜的特殊换装晶球フロラフルル、换装盘迷わざる者

比卡内鲁沙漠

来到沙漠，乘浮游车来到オアシス，调查地面的晶球后萨诺出现，一场战斗在所难免。

入手道具

ルブラン一味の战斗服、琉库的特殊换装晶球マキナマズル、换装盘防御の时

嘉嘉泽图山

得到了两件衣服，还差最后一件，这次的目标是嘉嘉泽图山祈之子断岩附近。看到女性战斗员后跟着她，不过追上去后居然看见她们在泡温泉，刚好乌诺经过，尤娜也不时调皮了一把。如果从山顶前进，尤娜三人就会掉入温泉，之后不但也会拿到战斗服，还会发生泡温泉的情节。(^_^)

入手道具

ルブラン一味の战斗服、换装盘岩のごとく、换装盘突击の时

古阿多族住地

刚到要进去就发现努吉与卢璞兰在一起，平时非常强势的卢璞兰在努吉面前显得却柔情似水。努吉走后来到一楼的起居室，发现萨诺与乌诺在，不过接下来的任务就让人匪夷所思了，居然是给卢璞兰做“马杀鸡”！方法非常类似Windows上的小游戏“扫雷”，15次之内满足度达到32就可以过关了。卢璞兰睡着后到楼下的起居室开启机关，这时出现隐藏区域，不过就在进去的时候由于兄贵从麦克传来的声音太大把乌诺引来了。虽说在里面的房间找到了晶球，但似乎不是被偷去的那颗，正在这时乌诺与萨诺同时出现。打倒两人后接下来就是要打开机关找出隐藏房间，注意触动尖刺机关后不要跑，这样才能找到“スイッチ1”，当找到剩下的一块晶球碎片时，卢璞兰出现，想坐收渔翁之利。

入手道具

金のかみかざり（第一次按摩成功后得到）、なやましげな香水（第二次按摩成功后得到）、换装盘愈しの光

贝贝鲁

从拼好的晶球中尤娜再次看到巨大的兵器维古那冈，而且卢璞兰告诉她这个影像的拍摄地点就在贝贝鲁的地下，看来努吉说得不错，艾本教确实隐藏了很多东西。从这一刻起尤娜与卢璞兰的矛盾终于可以解开了，卢璞兰也决定带尤娜去贝贝鲁的地下，不过在他们面前是手持武器的士兵。

进入新艾本党本部后，去右边房间踩魔法阵然后去左边房间从墙上的洞走进去，打开机关就能改变传送装置的方向。来到贝贝鲁宫下层，而再往下走就是需要点亮3个灯的制御塔。

来到下层之后，琉库惊讶地发现，这里就是基玛力在嘉嘉泽图山上捡到的那个晶球中显示的地方。在这里居然遇到了议长巴拉拉依，而对他而言，一切前来破坏维古那冈的人都要排除。战胜他之后尤娜终于来到了放维古那冈的地方，但站在她面前的却是她曾经的好伙伴——召唤兽巴哈姆特！

巨大的洞穴显示着维古那冈已经被人带走，而这时飞空艇上也传来了紧急事态的警报。

入手道具

换装晶球ダークナイト（要合理地利用三个升降装置）、换装盘ふみにじる者、リボン、血ぬられた……、しぼりだす……

需要说明的是，在制御塔那里其实有两条路，走最下面通道会得到全异常状态防御的珍贵饰品リボン。在这里会遇到两个BOSS，打败它们后可以调节平台的左右移动。平台的选择则是由点亮或熄灭灯来控制的。途中遇到的巨大机器“旋转的牢狱”是可以上去的，让其停止的巨大开关就在附近，大家仔细找找吧。利用旋转的牢狱可以拿到被称为“魔导鬼”和“战斗鬼”的“血ぬられた……”及“しぼりだす……”

Story Lv2 其他任务以及事件

比塞多岛

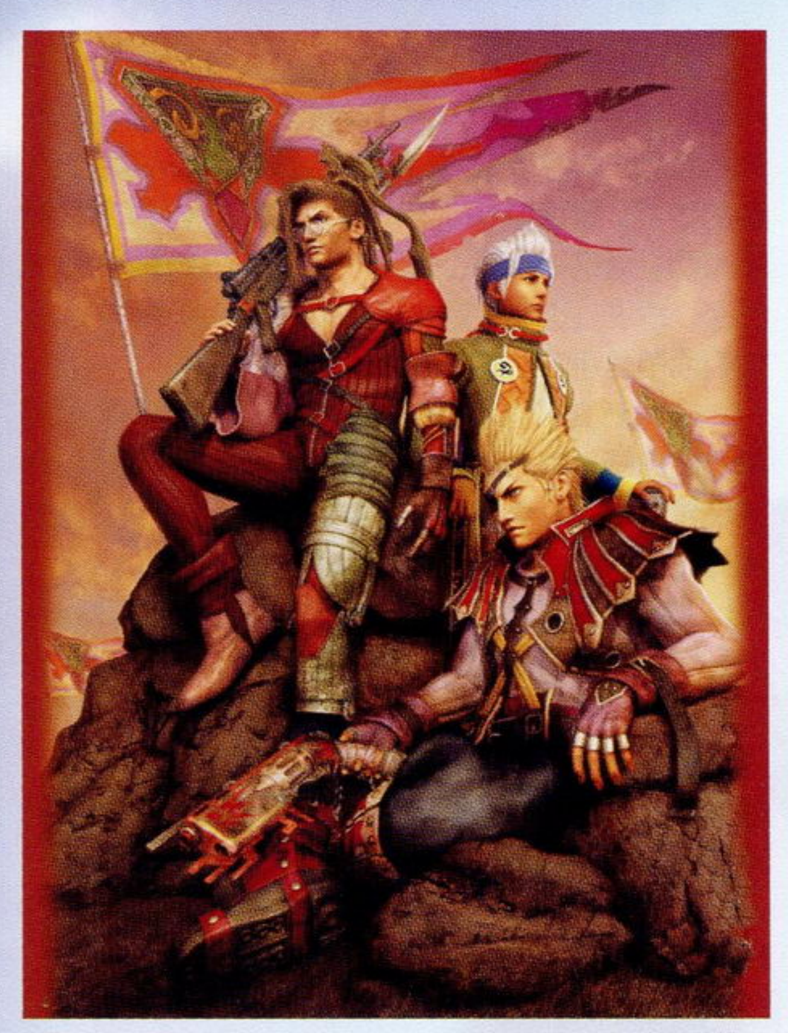
任务：挑战！ガンシューティング！

成功达到500点以上得到换装盘神秘の守り。具体玩法详见后文。

鲁卡

发生与谢琳达

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



的事件，得到换装盘むさぼりし者。

米亥恩街道

任务：チョコボを求めて驱け回れ

与茜可莉对话后任务开始，首先是跟着琉库追陆行鸟，注意途中捡羽毛时不要太久；另外，琉库大声喊“那里有什么”时其实是看到宝箱。追上陆行鸟后就要开始拦它的路，注意不按键为拦在正中。当陆行鸟累了的时候可以从它鸟头所指的方向看清它朝哪边跑的意图，如果运气好这时就可以抓住它，但为了日后达成完美结局，建议还是不要这样做。如果上一步没抓住就找浮游车旁的阿尔贝多族女性对话，用浮游车去抓吧。不过茜可莉为了抓陆行鸟摔在了遗迹上，还不知道一只巨大的食陆行鸟兽正对她虎视眈眈。

如果之前在Story Lv1蘑菇岩已经把库拉斯科叫到飞空艇上的话，任务完成后在旅行公司前可以把库拉斯科和茜可莉一起叫到飞空艇上去。

入手道具

任务结束后得到换装盘月轮の守り

蘑菇岩街道

如果之前将晶球给了新艾本党，这里就会发生“逆恨み同盟を突破せよ！”事件。

入手道具

换装盘きらめく镜

幻光河

任务：チケットの贩卖！

目的只有一个，尽可能将手上的10张票卖出去，而且价格越高越好，不过每个人的承受能力都有限，怎样卖高价就看玩家自己了，合理运用S/L大法吧。

入手道具

换装晶球魔铳士（Story Lv1没有完成护送任务时入手）、换装盘あふれる魔力

雷平原

与避雷针附近的男人说4次话发生事件，就会发生调整避雷塔的迷你游戏。找到全部10座塔后（不一定要通过）回旅行公司可以拿到一个换衣盘。注意第10座避雷塔并不在地图上，要在第7、8两座避雷塔间靠左处仔细按○键搜寻。

马卡拉尼亚森林

任务：乐团员を探せ！

一进森林就可以看到一个海佩罗族的人，与他对话后他会叫尤娜帮忙找乐团。来到湖边与布莱对话后，得知他的同伴的心都飞出了身体，现在正化为蝴蝶在空中游荡，尤娜只要站在蝴蝶围成的圆的中间，乐团的成员就会出来。任务完成后别回飞空艇，对话完毕后回飞空艇见老板可以拿到一个换装盘。

注：在光之道的三岔路找到冬加，在湖边（野营地十字路口向下）找到普克塔克。

贝贝鲁

如果选择将晶球交给新艾本党的话，就会发生欢迎事件。

那基平原

任务：クラスコの新天地

Story Lv2中这个任务只有在库拉斯科在飞空艇上时才能发生，在前作的怪兽训练场追上他，然后在那基平原遗迹中击倒魔物即可完成。注意魔物头上的箭头，箭头会指向正确的魔物。一共要战斗5次。任务完成后，从此可以在战斗中捕捉陆行鸟。此外在那基平原记录点附近会见到那两位出走的隆佐族小孩。

入手道具

换装晶球アイテムシューター、换装盘街道の风

Story Lv3

飞空艇

情况紧急，现在整个斯彼拉都陷入了危机之中，各个寺院都传来了有魔物出现的消息。而尤娜也决定将晶球猎人团改名为救助团，事不宜迟，马上出发！

比塞多岛

与露露对话得知瓦卡执意要进寺院里面去消灭怪物，在寺院里面见到了瓦卡，但他似乎已经没有力气再战斗了，不过已经没时间再耽搁了，要不外面那位面具男马上会烧掉整个寺院。

注：这时会发生尤娜看到辛拉装通信晶球的事件，以后在飞空艇上就可以用通信晶球查看各个地方的情况了，有的特殊事件与道具就要通过看通信晶球来引发。建议大家在Story Lv3去遍所有的地方，以便使全部通信晶球安装到位。

基力佳岛

基力佳岛，火之召唤兽伊夫里特所在地。青年同盟现在封锁了去寺院的道路，好在多娜愿意帮忙。

迷你游戏

多娜会引看守说话，不过看守会不时朝门那边看，当有青年同盟的人来时门就会打开。○键为突破、R1为转变视点，抓住时机就冲过去。如果成功的话，就能拿到奥义の精髓。

进入基力佳森林，看到青年同盟的人与新艾本党的人争论激烈，尤娜决定走近道。

基力佳寺院熄灭蓝色的火之后才能打开房间。

入手道具

换装晶球サムライ

飞空艇

从这两个寺院出现的洞可以看出，这一切都可能与维古那冈有关。正在这个时候，乔泽寺院也传来了求救的信号，但是当尤娜赶到那里时，发现作为玛基那派头领的吉普鲁居然不见了。努吉、巴拉拉依、吉普鲁，三大团体的首领同时消失，确实是一件可疑的事，但现在没有多余的时间考虑这些问题了。当尤娜三人战胜了召唤兽后，尤娜却被撞到了异界，而在这里，她看到了那个晶球中形似泰达的男人，不过那个人却自称修因，而叫尤娜为琳……

注：当尤娜一个人在异界时要不停连打○键，这关系到最后出现的结局！

入手道具

任务完成后得到换装盘ゆるぎなき防御

Story Lv3 其他任务以及事件

鲁卡

任务：スフィアブレイクの大会！

从这个时候开始就可以进行スフィアブレイク的迷你游戏了，首先要3连胜，然后就是与辛拉的比赛。スフィアブレイク的具体玩法详见后文。

入手道具

在与辛拉的战斗中有时会出现换装盘お宝さがし（非常有用！）、战胜辛拉完成任务会得到换装晶球ギャンブラー、与狗战斗中会打出道具换装盘白き刻印

米亥恩街道

任务：机械暴走事件发生！

一共有13台暴走机械，地图上用绿色方块表示，与你行动的同时，阿尔贝多族的人也同时在清理，不要让他们抢先了。

入手道具

换装盘たゆまざる攻击

蘑菇岩街道

与亚巴尔对话。Story Lv2时若选择青年同盟，此时会发生努吉失踪事件。

乔泽寺院

进入Story Lv3就马上赶来，会发生与吉普鲁的事件。

古阿多族住地

去起居室看到乌诺与萨诺很担心卢璞兰，然后去卢璞兰的房间，不过不管说什么她都很消沉；再去起居室，乌诺叫尤娜到他的房间去。来到秘密区域乌诺的房间，看了晶球后发生与梅臣对话的事件，选择“语ってください”。这关系到最后结局，非常重要！

马卡拉尼亚

任务：旅行公司の安全を确保せよ！

帮オオアカ屋还债后在本章就会发生这一事件，去他的商店就会发生魔物来袭事件，连续战斗6次获胜即可。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

入手道具

换装盘剑士の夸り、换装晶球バーサーカー

那基平原

如果没有发生库拉斯科上飞空艇的事件，此时只要直接进入前怪兽训练场，同样能引发クラスコの新天地任务。任务结束后，从此在战斗中可以捕捉陆行鸟。

任务：观光客を救出せよ！

这里要根据那些人的性格来选择先后顺序，注意算人数的时候是不算尤娜的。顺序如下：

1、4人以上での行动が嫌い、前から2番目までなら何人いてもOK

2、6人以上いるとイラック。前から2番目までなら何人いてもOK

3、集团行动は3人までと决めている。3番目までなら后からきたのは气にしない

4、4人までなら集团行动できる。あとから入ってきた人は气にしない

5、9人以上での行动苦手、前から5番目までなら何人いてもOK

6、7人以下での行动を好む。前から6番目までなら何人いてもOK

7、男：9人以上と一绪にいるなら7番目までにしないとスネる、女：我慢强いので何人でもOK

8、2人とも12人までなら气にしない。前から10番目までなら人数は气にしない

9、3人ともまわりに何人いてもOK

救出这些人后出去，与门口右边的人对话，这样就拿到去隐藏房间的零件，于是剩下两个隐藏房间的人也可以救了，之后与用心棒战斗。注意，当他食指、中指竖立放在胸前时就证明他要发斩魔刀了，斩魔刀强制性将HP和MP打为1，要小心。

入手道具

换装盘四重の力

比卡内鲁沙漠

任务：サボテンダー探し

发出绿色波纹的仙人掌就可以与之对话，她们会提示自己的孩子在哪里，Story Lv3只能找到チャパ为止。详情请见后文。

雷平原

南部可以看到希德，而北部可以看到隆佐出走的两个小孩。当他们向你询问到何处可以找到治愈角的方法时，请选择第一项乔泽寺院。

嘉嘉泽图山

任务：ロンゾの暴走を食い止めろ！

与基玛力对话后，如果之前完成了那基平原洞窟救人的任务，而且与隆佐族人好感度高的话，就会得到换装晶球调教士。而此时隆佐族中的一些人在加力克的带领下开始进攻古阿多族，赶快去制止他们！ガリク的能力非常强劲，不但拥有很多状态攻击的招数，还会使用大防御，如果攻击力不强的话会陷入苦战中。

入手道具

换装盘满ちゆく愈し

扎那尔刚多

伊萨鲁正在为处于发情期的猴子而烦恼，快去帮帮他吧！配对的猴子的名称都是相对的，每一只处于恋爱期的猴子头上都会在冒粉红色的小心，很好识别。顺利完成配对任务后，会拿到装饰品ソウルオブマグマ。

Story Lv4

飞空艇

来到甲板上找到佩恩，回到舰桥后大家都对现在这种没有领头人的情况非常担忧，不过最后决定由尤娜来开一个演唱会，将大家团结起来。开演唱会这种事自然要找托布力了，向幻光河进发吧。

幻光河

刚一来就看到阿尔贝多族的人正在找托布力，虽然托布力人长得矮小，但体力超常。从幻光河南岸追到北岸，终于在古阿多族住地的入口处找到了他。对于演唱会的事，托布力自然是义不容辞，连海佩罗族的人都来帮忙了。

入手道具

换装盘黑き纹章

飞空艇

为了更好地表演，尤娜开始彩排工作。这里的节奏迷你游戏有个诀窍，那就是疯狂地同时连按△、□、○、×4个键，之后得到道具なにごともな～い，其作用为全状态防御外加自动减速（连攻防上升、速度上升都防御，倒）。

雷平原

飞空艇降落在了雷平原，不过这里却突然出现了魔物，为了在客人来之前有个清静的环境还是马上清除魔物先吧。解决掉魔物后演唱会终于开始了，不过却出现了灵异现象，一千年前的扎那尔刚多出现在人们面前，还有那个神秘男子修因和琳。

飞空艇

演唱会上的影像原来是晶球中的意识投影在屏幕上而成，在舰桥也从梅切恩那里得知了修因与琳的关系。这时卢璞兰也来到了飞空艇，当她从尤娜口中得知努吉到异界去了时，也决定向异界突击！另外，从卢璞兰拿来的晶球中可以看到努吉与吉普鲁已经找到了维古那冈。

看来总攻击就要开始了，这次的目标是各个寺院祈之子间的洞！

Story Lv4其他任务以及事件

这里的任务就是看晶球，大家一定要仔仔细细看完，这关系到往后的剧情。

Story Lv5

任一寺院

不管从哪一个寺院的洞下去都会打シヴァ、メーガス3姐妹、アニマ。

入手道具

换装盘不灭の魂、换装盘终末の日（从每个寺院都走到异界的深渊就会得到）

异界的深渊

在这里见到了卢璞兰三人，不过卢璞兰居然变成卖道具的了……

异界的核

这里有关于音阶的问题，如果没有通过就要与BOSS战斗。

第一个音阶谜题

1、ソ、ミ☆、レ☆

2、ド☆、シ、ラ、ソ

3、ファ、ミ、ファ、ソ、ド

第二个音阶谜题

这里就是将开始的那几个音连起来，可以通过旁边的那个小飞行仪器检查，如果没对可以重新输入，要是没踩对可是要对付一个大BOSS哟。这个BOSS的实力远胜最终BOSS，实力不够最好不要去惹它。

维古那冈

最终兵器终于出现尤娜的面前，众人决定分头行动，最终之战终于打响了。

将维古那冈击败后，与修因的战斗也开始了，他的攻击方式与泰达一模一样，其攻击方式按着テラ－・オブ・ザナルカンド→ラン＆スラッシュ→スピニングカット→フォースレイン的顺序，只要HP够多应该没有问题，战胜修因后就迎来了感人的结局。

梅蔡志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

职业技能

ガンナー

技巧	效果
战う	敌一体攻击
クイックトリガー	一定时间内R1连打连续射击
パワーショット	对敌一体伤害
ハードショット	对敌一体防御力无视伤害
マジックショット	对敌一体魔法伤害
メンタルショット	对敌一体MP伤害
クォーターショット	对敌一体HP四分之一伤害
レベルショット	根据敌一体自身的LV给予伤害
バーストショット	对敌一体会心一击伤害
リバースショット	敌一体防御力越高伤害越大
マルチショット	敌全体伤害
マルチバースト	敌全体会心一击伤害
暗暗防御	暗黑效果防御
睡眠防御	睡眠效果防御
クイックトリガーLv.2	クイックトリガー的输入时间延长
クイックトリガーLv.3	クイックトリガー的输入时间延长

ギャンブラー

技巧	效果
战う	敌一体攻击
アタックスロット	出现物理攻击系技的轮盘
トゥーダイス	用2个骰子伤害敌人
アイテムスロット	出现道具系技的轮盘
幸运	自己的运上升
ゆうわく	敌全体混乱效果
EXP2倍	入手经验值2倍
ギル2倍	入手金钱2倍
わいろ	用金钱让敌人推出战场
フォーダイス	用4个骰子攻击敌全体
マジックスロット	出现魔法攻击系技的轮盘
ランダムスロット	出现各种效果技的轮盘
おすそわけ	我方全员运上升
绝对クリティカル	“战う”等必会心一击
ピンチにMP回复0	濒死时MP不消耗
アイテム2倍	打倒敌人后入手道具2倍

サムライ

技巧	效果
战う	敌一体攻击
钱投げ	消耗金钱攻击
明镜	攻击敌一体，HP越少伤害越大
破魔	伤害敌一体的MP
断动	中止敌一体准备中的行动
醒梦	使敌一体的能力上升、下降无效
光弹	伤害敌一体
霸弹	伤害敌全体
修炼	打倒的敌人越多伤害越大
真·斩铁	击倒敌全体，但有失败的可能性
无双	自己的攻击力、命中率上升
堂堂	给自己加シェル、プロテス的效果
一新	回复自己的HP和异常状态
疾风	自己的回避上升、ヘイスト效果
斩铁	击倒敌一体，但有失败的可能
ピンチにクリティカル	濒死时用“战う”等指令必出会心一击

魔铳士

技巧	效果
战う	敌一体攻击
魔铳弹	用魔物的技作为弹丸攻击
みやぶる	调查敌一体情报
ヘルム割り	用“战う”指令给ヘルム系魔物4倍伤害
对空弹	用“战う”指令给鸟系魔物4倍伤害
狼狩り	用“战う”指令给狼系魔物4倍伤害
アンチプリン	用“战う”指令给プリン系魔物4倍伤害
反属性弹	用“战う”指令给エレメンタル系魔物4倍伤害
トカゲ击ち	用“战う”指令给トカゲ系魔物4倍伤害
ドレイクキラー	用“战う”指令给ドレイク系魔物4倍伤害
解体弹	用“战う”指令给マキナ系魔物4倍伤害
机人退治	用“战う”指令给机兵、机士系魔物4倍伤害
邪封弹	用“战う”指令给邪鬼、邪目系魔物4倍伤害
退治弹Lv.2	“退治弹”准备时间减40%
みやぶるLv.2	“みやぶる”对象的姿态旋转
みやぶるLv.3	“みやぶる”可以以我方人员为对象

黑魔道士

技巧	效果
ファイア	敌一体／敌全体炎属性伤害
ブリザド	敌一体／敌全体冰属性伤害
サンダー	敌一体／敌全体雷属性伤害
ウォータ	敌一体／敌全体水属性伤害
ファイラ	敌一体／敌全体炎属性伤害
ブリザラ	敌一体／敌全体冰属性伤害
サンダラ	敌一体／敌全体雷属性伤害
ウォタラ	敌一体／敌全体水属性伤害
ファイガ	敌一体／敌全体炎属性伤害
ブリザガ	敌一体／敌全体冰属性伤害
サンダガ	敌一体／敌全体雷属性伤害
ウォタガ	敌一体／敌全体水属性伤害
集中	魔力3%上升
MP吸收	吸收敌人的MP
黑魔道士Lv.2	“黑魔法”准备时间减30%
黑魔道士Lv.3	“黑魔法”准备时间减50%

シーフ

技巧	效果
战う	敌一体攻击
ぬすむ	偷盗敌一体物品
ギルをぬすむ	偷盗敌一体金钱
时间を盗む	敌一体ストップ状态
HPをぬすむ	偷盗敌一体的HP
MPをぬすむ	偷盗敌一体的MP
必ずぬすむ	必定从敌一体偷到物品
いいものぬすむ	偷盗敌一体的珍贵道具
心をぬすむ	让敌一体处于バーサク状态
やるきをぬすむ	让敌一体从战斗中逃走
とんずら	我方全员从战斗中逃走
アイテムハント	敌人掉下道具的概率增加
さきがけ	战斗开始时立刻行动
先制	先制攻击的概率上升
スロウ防御	防御スロウ效果
ストップ防御	防御ストップ效果

战士

技巧	效果
战う	敌一体攻击
铁壁	到下一次行动前，所受物理伤害减少
フレイムタン	对敌一体炎属性伤害
アイスブランド	对敌一体冰属性伤害
サンダーブレード	对敌一体雷属性伤害
アクアセイバー	对敌一体水属性伤害
グラビティソード	对敌一体重力属性伤害
エクスカリバー	对敌一体圣属性伤害
パワーブレイク	对敌一体伤害的同时降低其攻击力
アーマーブレイク	对敌一体伤害的同时降低其防御力
マジックブレイク	对敌一体伤害的同时降低其魔力
メンタルブレイク	对敌一体伤害的同时降低其魔法防御
ディレイアタック	对敌一体伤害的同时让其行动减缓
ディレイバスター	对敌一体伤害的同时让其行动大大减缓
突击	我方全员处于バーサク、ヘイスト、シェル、プロテス的效果
ピンチにプロテス	濒死时处于プロテス状态

アイテムシューター

技巧	效果
战う	敌一体攻击
合成弹	合成2个道具，有各种效果
ポーション	使用隐藏的ポーション
ハイポーション	使用隐藏的ハイポーション
メガポーション	使用隐藏的メガポーション
エクスポーション	使用隐藏的エクスポーション
万能药	使用隐藏的万能药
魔除药	使用隐藏的魔除药
フェニックスの尾	使用隐藏的フェニックスの尾
メガフェニックス	使用隐藏的メガフェニックス
エーテル	使用隐藏的エーテル
エリクサー	使用隐藏的エリクサー
アイテムLv.2	“アイテム”指令准备时间减少80%
药の知识	HP、MP回复量2倍
6属性の知识	炎、冰、雷、水、重力、圣属性的道具效果2倍
无属性の知识	无属性道具效果2倍

バーサーカー

技巧	效果
战う	敌一体攻击
バーサク	攻击力上升，但只能使用“战う”指令
ぶちかます	敌一体的HP减半
つっこむ	对敌一体，虽然命中率低但伤害大
うちけす	伤害敌一体后シェル、プロテス、リフレク无效化
かっとばす	敌一体即死效果
びびらせる	敌一体伤害外加命中、回避下降
いあつする	敌一体伤害外加スロウ效果
じわじわ	敌一体伤害外加毒效果
シメる	HP越高伤害越大
ガッツ	自己的最大HP2倍
着替えたい防御	着替えたい效果防御
カウンター	对物理攻击进行反击
魔法カウンター	对魔法攻击进行反击
回避カウンター	物理攻击回避后反击
オートリジェネ	时常处于HP徐徐回复状态

调教师（尤娜）

技巧	效果
战う	敌一体攻击
神圣コダイゴ	敌一体圣属性攻击
火炎コダイゴ	敌一体炎伤害外加暗黑
冰结コダイゴ	敌一体冰伤害外加ストップ
电击コダイゴ	敌一体雷伤害外加バーサク
激流コダイゴ	敌一体水伤害外加睡眠
コダイゴキャノン	击倒敌一体，但有失败的可能
ゴダイゴの宣告	敌一体伤害外加死亡宣告的效果
回复コダイゴ	我方一人的HP回复
健康コダイゴ	我方一人的异常状态回复
おいで！	呼唤同伴伤害敌一体
コダイゴLv2	コダイゴ的等待时间减30%
コダイゴLv3	コダイゴ的等待时间减50%
MP消费二分の一	MP消费减半
步くとHP回复	走路的时候HP徐徐回复
步くとMP回复	走路的时候MP徐徐回复

调教师（琉库）

技巧	效果
战う	敌一体攻击
ちゃっかりギキ	敌一体伤害外加偷盗金钱
めかくしギキ	敌一体伤害外加暗黑
饼だまらせギキ	敌一体伤害外加沉默
饼ぶんどりギキ	敌一体伤害外加偷道具
おこらせギキ	敌一体伤害外加バーサク
いじわるギキ	敌一体伤害外加スロウ
いやしのギキ	我方一人异常状态回复
げんきのギキ	我方一人HP回复
おうえんギキ	我方一人攻击力、防御力上升
あつまれ！	呼唤同伴伤害敌一体
ギキLv2	ギキ的等待时间减30%
ギキLv3	ギキ的等待时间减50%
MP消费二分の一	MP消费减半
步くとHP回复	走路的时候HP徐徐回复
步くとMP回复	走路的时候MP徐徐回复

调教师（佩恩）

技巧	效果
战う	敌一体攻击
フローリーキャリー	敌一体圣属性伤害
フローリーポイズン	敌一体炎伤害外加暗黑
フローリーストーン	敌一体冰伤害外加ストップ
フローリーデス	敌一体雷伤害外加バーサク
フローリーガード	敌一体水伤害外加睡眠
フローリーアクセル	击倒敌一体，但有失败的可能
フローリーシールド	敌一体伤害外加死亡宣告的效果
フローリーヒール	我方一人HP回复
フローリーリカバー	我方一人异常状态回复
カモン！	呼唤同伴伤害敌一体
フローリーLv2	フローリー的等待时间减30%
フローリーLv3	フローリー的等待时间减50%
MP消费二分の一	MP消费减半
步くとHP回复	走路的时候HP徐徐回复
步くとMP回复	走路的时候MP徐徐回复

www.plumbook.cn

歌姬

技巧	效果
くらやみダンス	跳舞的时候敌全体处于暗黑状态
ちんもくダンス	跳舞的时候敌全体处于沉默状态
おやすみダンス	跳舞的时候敌全体处于睡眠状态
カーニバルダンス	跳舞的时候我方全员HP2倍
ブレーキダンス	跳舞的时候敌全体处于スロウ状态
ストップダンス	跳舞的时候敌全体处于ストップ状态
アクセルダンス	跳舞的时候敌全体处于ヘイスト状态
ファイナルダンス	跳舞的时候我方全员“战う”必出会心一击
应援の歌	唱歌增加攻击力
ディフェンスソング	唱歌增加防御力
神秘のメロディ	唱歌增加魔力
退魔のしらべ	唱歌增加魔法防御力
フォーカスチャント	唱歌增加命中率
マタドールの歌	唱歌增加回避率
マジカルダンス	我方全员MP0消费
マバリアダンス	究极的防御效果

白魔道士

技巧	效果
祈る	我方全员HP回复
元气	回复自身HP
ケアル	我方一名/全体HP回复
ケアルラ	我方一名/全体HP回复
ケアルガ	我方一名/全体HP回复
リジェネ	我方一人HP徐徐回复
エスナ	我方一人的异常状态回复
デスペル	敌一体的魔法效果无效化
レイズ	我方一人战斗不能回复
アレイズ	我方一人战斗不能回复并且HP全回复
シェル	我方全员所受魔法伤害减少
プロテス	我方全员所受物理伤害减少
リフレク	我方全员处于魔法反射状态
フルケア	我方一人异常状态回复并且HP全回复
白魔道士Lv.2	“白魔法”准备时间减30%
白魔道士Lv.3	“白魔法”准备时间减30%

ダークナイト

技巧	效果
战う	敌一体攻击
暗黑	攻击敌一体，同时自身也受到伤害
ドレイン	攻击敌一体，同时回复自身的HP
グラビデ	敌全体HP变为3/4
コンフュ	让敌一体处于混乱状态
ブレイク	让敌一体处于石化状态
バイオ	攻击敌一体，让其处于中毒状态
死の宣告	对敌一体进行死之宣告，数字变为0时战斗不能
デス	一击打倒敌人，但有失败的可能
暗黑の空	敌全体伤害
みちづれ	给敌一体大伤害，之后自己从战场消失
毒防御	毒效果防御
石化防御	石化效果防御
混乱防御	混乱效果防御
カーズ防御	カーズ效果防御
即死防御	即死效果防御

きぐるみ士（琉库）

技巧	效果
战う	敌一体攻击
ケットファイア	敌全体炎属性伤害外加毒、石化效果
ケットサンダー	敌全体雷属性伤害外加毒、石化效果
ケットブリザド	敌全体冰属性伤害外加毒、石化效果
ケットウォータ	敌全体水属性伤害外加毒、石化效果
パワーイレイサー	敌全体攻击力低下
アーマーイレイサー	敌全体防御力低下
マジックイレイサー	敌全体魔力低下
メンタルイレイサー	敌全体魔法防御低下
スピードイレイサー	敌全体回避低下
星から来た友人	击倒敌全体，但有失败的可能
リボン	所有异常状态防御
オートシェル	任何时候シェル
オートプロテス	任何时候プロテス
あばれる	バーサーカー的技
白魔法	使用白魔法

きぐるみ士（佩恩）

技巧	效果
战う	敌一体攻击
トンベリ暗黑斩り	敌一体伤害外加暗黑
トンベリ默り斩り	敌一体伤害外加沉默
トンベリ眠り斩り	敌一体伤害外加睡眠
トンベリ暴れ斩り	敌一体伤害外加バーサク
トンベリ猛毒斩り	敌一体伤害外加毒
トンベリ石化斩り	敌一体伤害外加石化
トンベリ止め斩り	敌一体伤害外加ストップ
トンベリ四重斩り	敌一体伤害外加攻击力、防御力、魔力、魔法防御下降
トンベリ一发斩り	击倒敌人，但有失败的可能性
サボテンマシンガン	敌一体大伤害
リボン	所有异常状态防御
オートシェル	任何时候シェル
オートプロテス	任何时候プロテス
奥义	サムライ的技
黑魔法	使用黑魔法

きぐるみ士（尤娜）

技巧	效果
战う	敌一体攻击
モグチャージ	我方一人MP回复
モグケアル	我方一人异常状态回复加HP回复
モグリジェネ	我方一人ヘイスト加リジェネ
モグウォール	我方一人シェル加プロテス
モグアレイズ	我方一人以HP、MP全满状态复活
モグケアルジャ	我方全员异常状态回复加HP回复
モグリジェネジャ	我方全员ヘイスト加リジェネ
モグウォールジャ	我方全员シェル加プロテス
モグアレイズジャ	我方全员以HP、MP全满状态复活
モグビィーム	敌一体伤害
リボン	所有异常状态防御
オートシェル	任何时候シェル
オートプロテス	任何时候プロテス
剑技	战士的技
妖术	ダークナイト的技

特殊换装

当得到特殊换装之后，与BOSS作战时可以采用换装成特殊换装的战法，这样使战斗相对而言简单些。

フロラフルル（尤娜）

技巧	效果
战う	敌一体攻击
ライブラ	调查敌一体情报
ヒート乱舞	敌全体炎属性攻击连打
アクア乱舞	敌全体水属性攻击连打
エレキ乱舞	敌全体雷属性攻击连打
アイス乱舞	敌全体冰属性攻击连打
フレア乱舞	敌全体无属性攻击连打
大乱舞	敌全体随机十几连击
シールド	物理攻击完全防御
バリア	魔法攻击完全防御
オールレイズ	我方全员复活
リボン	全异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999上限突破
ダメージ限界突破	伤害9999上限突破

ライトキーパー

技巧	效果
ホワイトホーレン	我方全员HP回复
ホワイトハニー	我方全员HP徐徐回复
ハードシーズ	我方所受魔法伤害减少
ハードリーフ	我方所受物理伤害减少
ミラーペダル	我方全员处于魔法反射状态
ラッシュフロア	我方全员ヘイスト效果
フロアボム	敌全体伤害加攻击力下降效果
フルルボム	敌全体伤害加防御力下降效果
マジカルフロムボム	敌全体伤害加魔力下降效果
マジカルフルルボム	敌全体伤害加魔法防御力下降效果
ラストライト	敌一体伤害
リボン	所有异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999上限突破
ダメージ限界突破	伤害9999上限突破

レフトキーパー

技巧	效果
ドリームポーリン	敌全体伤害外加睡眠效果
マッドシーズ	敌全体伤害外加バーサク效果
スティッキーハニー	敌全体伤害外加スロウ效果
ハーフデスペタル	敌全体HP变为1/2
デスペタル	打倒敌一体，但有失败的可能
ポイズンリーフ	敌全体伤害外加毒效果
サイレントホワイト	敌全体伤害外加沉默、暗黑效果
ハードハニー	敌全体伤害外加ストップ效果
ラストレフト	敌一体伤害
パニックフロージョン	敌全体伤害外加混乱效果
アッシュフロージョン	敌全体伤害外加石化效果
リボン	所有异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999上限突破
ダメージ限界突破	伤害9999上限突破

フロラフルルHP限界突破重要道具取得地点：Story Lv5那基平原谷底打用；心棒的洞窟フロラフルル伤害限界突破重要道具取得地点：Story Lv5ビサイド岛瀑布下。

マキナマズル

技巧	效果
战う	敌一体攻击
リバイバル	我方一人战斗不能回复
デスミサイル	打倒敌一体，但有失败的可能
バイオミサイル	攻击敌一体外加毒效果
ブレイクミサイル	攻击敌一体外加石化效果
バーサクミサイル	攻击敌一体外加バーサク效果
ストップミサイル	攻击敌一体外加ストップ效果
コンフュミサイル	攻击敌一体外加混乱效果
ショックウエーブ	敌全体攻击
ショックストーム	敌全体攻击外加行动迟缓攻击
ヴァジュラ	敌全体攻击
リボン	所有异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999上限突破
ダメージ限界突破	伤害9999上限突破

スマッシャ-R

技巧	效果
战う	敌一体攻击
スプリル弹	敌一体攻击外加睡眠效果
スロウ弹	敌一体攻击外加スロウ效果
反パワー弹	敌一体攻击外加攻击力下降效果
反アーマー弹	敌一体攻击外加防御力下降效果
スキャン	みやぶるLv3
シェルター	我方全员魔法防御上升
プロテクター	我方全员物理防御上升
HPリペア	我方一人HP回复
MPリペア	我方一人MP回复
ホーミングレイ	敌一体伤害
リボン	所有异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999上限突破
ダメージ限界突破	伤害9999上限突破

スマッシャ-L

技巧	效果
榴弹	敌一体攻击
ブライン弹	敌一体攻击外加暗黑效果
サイレス弹	敌一体攻击外加沉默效果
反マジック弹	敌一体攻击外加魔力下降效果
反メンタル弹	敌一体攻击外加魔法防御下降效果
ブースター	我方全员ヘイスト
オフィンス	我方一人攻击力上升
ディフェンス	我方一人的防御力上升
HPリペア	我方一人HP回复
MPリペア	我方一人MP回复
ホーミングレイ	敌一体伤害
リボン	所有异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999上限突破
ダメージ限界突破	伤害9999上限突破

マキナマズル伤害限界突破重要道具取得地点：Story Lv5キノコ岩街道，通往青年同盟基地的电梯附近。

www.plumbook.cn

斩骑王

技巧	效果
战う	敌一体攻击
恐怖	敌一体伤害外加混乱、スロウ状态
猛火!	炎属性攻击
冰结!	冰属性攻击
水没!	水属性攻击
雷光!	雷属性攻击
弱体!	敌一体HP变为1/4
打击!	100%会心一击攻击
致命!	打倒敌一体，但有失败的可能
荣光!	圣属性攻击
ダンシングソード	敌体全体伤害
リボン	所有异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999以上成长可能
ダメージ限界突破	给予9999以上的伤害

右之翼

技巧	效果
猛毒!	敌一体伤害外加毒效果
暗暗!	敌一体伤害外加暗黑效果
沉默!	敌一体伤害外加沉默效果
石化!	敌一体伤害外加石化效果
睡眠!	敌一体伤害外加睡眠效果
暴走!	敌一体伤害外加バーサーク效果
停止!	敌一体伤害外加ストップ效果
混乱!	敌一体伤害外加混乱（コンフュ）效果
体力!	我方一人HP回复
气力!	我方一人MP回复
再起!	我方一人战斗不能回复
リボン	所有异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999以上成长可能
ダメージ限界突破	给予9999以上的伤害

左之翼

技巧	效果
增强!	我方全员攻击上升
坚守!	我方全员防御力上升
非力!	敌全体攻击力下降
柔弱!	敌全体防御力下降
非才!	敌全体魔力下降
软弱!	敌全体魔法防御下降
加速!	我方全员ヘイスト
看破!	みやぶるるLv.3
体力!	我方一人HP回复
气力!	我方一人MP回复
再起!	我方一人战斗不能回复
リボン	所有异常状态防御
HP2倍	最大HP2倍
HP3倍	最大HP3倍
HP限界突破	HP9999以上成长可能
ダメージ限界突破	给予9999以上的伤害

斩骑王HP限界突破重要道具取得地点：Story Lv5雷平原数字迷宫内。

全EPISODE COMPLETE指南

Story Lv5是游戏的最后一章，游戏中的每一个地点都会出现结局。根据玩家在前几章的表现，最后的结局也会分为好坏两种。好结局用EPISODE COMPLETE表示，坏结局用EPISODE END表示。一般说来，只要你在该地点每个Story Lv的事件都触发过，Story Lv3时出现过放置通信晶球的情节，Story Lv4在飞空艇上用通信晶球看过相关事件，就能达成EPISODE COMPLETE。Story Lv4虽然基本上都是在飞空艇上完成的，但在飞空艇上看通信晶球是达成EPISODE COMPLETE非常重要的一个环节。玩家首先要保证确实在Story Lv3中放置过通信晶球，注意有些地方的通信晶球不止一个，为保险起见，建议走完每个场景。

为方便叙述，把Story Lv4分为4个阶段，第一阶段是通信晶球最初接通时，第二阶段为去幻光河找ト－ブリ任务前，第三阶段为在幻光河找到ト－ブリ任务后。各个Story Lv发生的事件请大家参照流程。除ベベル外全部情节EPISODE COMPLETE，就能找飞空艇上的アニキ要最强的换装晶球きぐるみ士。

ビサイド岛

① Story Lv1、2、3事件全部发生。

② Story Lv3通信晶球放置。

③ Story Lv4第一阶段看到瓦卡，第三阶段看到ベクレム提起瓦卡弟弟的事情。

④ Story Lv5见过瓦卡和露露后，去海边找ベクレム，得到战友のスフィア。

⑤把战友のスフィア交给瓦卡。

キーリカ

① Story Lv1去ドナ家发生两人吵架事件。

② Story Lv3通信晶球放置，在ドナ帮助下潜入森林。

③ Story Lv4第一阶段看到ドナ，第二阶段在村中两次看到ドナ，注意不能看寺院！第三阶段在村中一直看到ドナ放气球，然后看寺院，这样バルデロ会收到ドナ的气球。

④ Story Lv5去寺院发生剧情。

ルカ

① Story Lv1、2、3事件全部发生。

② Story Lv3通信晶球放置。

③ Story Lv5来到前作中泰达教尤娜吹口哨的地方，然后不断追赶莫古利。

ミヘン街道

① Story Lv1、2、3事件全部发生，注意捉陆行鸟一定要坚持到用浮游车抓时。

② Story Lv3通信晶球放置。

③ Story Lv4第二阶段リン会委托尤娜帮忙查找引发机械暴走的真凶，按照3→4→5→1→4→6→7→1的顺序一边查看一边叫リン过来调查。

④ Story Lv5听リン推理犯人。

如果之前事件未全部发生，就算顺序正确也不能抓到真凶。如果事件确实全部发生过，但顺序错误，リン会推断真凶是怪物，虽然也会EPISODE COMPLETE，但却拿不到MP消费为0的装饰品诸神之黄昏（ラグナロク）。只有推断出真凶为琉库时（记得选“叩く”）才能拿到诸神之黄昏，这才算真正的EPISODE COMPLETE。

ジョゼ寺院

① Story Lv1ビーカネル沙漠挖掘任务完成。

② Story Lv5最强的Lv5机器击破。

这里的事件与沙漠挖掘事件紧密相关，当挖掘到的所有部件数量都达到5个以上后，机器就会达到最高的等级Lv5。此时再将其击破，任务就算完成。如果之前不小心已将级未满的机器击破，可以去寺院里找人要修理零件マキナ魂。用完之后向寺院里的看门人输入密码マルネラ，就能拿到第二个修理零件。在ジョゼ寺院外有三只猴子，如果站在它们中间不动，当三只猴子同时跳起来的时候按○键就能得到第三个修理道具。第四个修理道具在ミヘン街道的某个小机器人身上拿到。注意，用完之后就再也没有修理零件了，请大家一定要注意！击败最强的机器，就能拿到《魔导ダンス大全下卷》。

キノコ岩街道

① STORY1、2、3事件发生，与ルチル相关事件全部发生。

② Story Lv3通信晶球放置。

③ Story Lv4第一阶段观看。

④ Story Lv5与门卫对话，参加武斗大会，胜出后第一个EPISODE COMPLETE。

⑤进入青年同盟总部后与ルチル对话，第二个EPISODE COMPLETE。

⑥收集10个アカギスフィア后进入キノコ岩街道下封印的门，完成剧情后第三个EPISODE COMPLETE。

幻光河

① STORY1、2、3事件发生。

② Story Lv3通信晶球放置。

③ Story Lv4第二阶段观看。

④ Story Lv5与ト－ブリ对话后选择“飞入”。

グラドサラム

① Story1、2、3与グラドサラム和マカラ－ニャ有关的事件发生。

② Story 3ガガゼト山ガリク出阵阻止。

③ Story 5与新族长トワメル对话。

EPISODE COMPLETE达成后可进入之前不能进入的一间小屋，里面可以拿到バラライのスフィア、换装盘不屈の斗志和4属性吸收的フォ－ブレス。

雷平原

① Story Lv3见过シド。

② Story Lv5避雷塔下敌人全灭，之后干掉强敌フンババ（换衣盘守りぬく勇气の光入手），进入数字迷宫救出シド。

救出シド后在飞空艇上有和シド、アニキ有关的一系列的事件。数字迷宫走法参看下文。

マカラーニャ

① Story Lv1、2、3事件发生。

② Story Lv3通信晶球放置。

③ Story Lv4第二阶段一直看到オオアカ提到离家出走的弟弟。

④ Story Lv5前往旅行公司，第一个EPISODE COMPLETE。

⑤先来到当初拿斩骑王的地方与人对话，发生剧情后回到前作中尤娜与泰达水

www.plumbook.cn

下共浴的地方，第二个EPISODE COMPLETE，换衣盘希望の光入手。

ベベル

① Story Lv1、2、3 ベベル和ザナルカンド事件发生。

② Story Lv3 ベベル和ザナルカンド通信晶球放置。

③ Story Lv4 第一阶段看ベベル，第三阶段在ザナルカント一直看到イサール说完ベベル的现状。

④ Story Lv5 与マロ－ダ对话后进入ベベル地下。

⑤ 100 层隐藏迷宫击破。

ビーカネル沙漠

① Story Lv1、2、3 事件发生。

② Story Lv5 找齐全部仙人掌，详情请见后文。

③击败HP高达33万3444的アンラ マンユ，リボン和换衣盘神速の一击入手。

ナギ平原

① Story Lv5 时任一公司 PR 分数达到 400 点，详情请见后文。

事件发生后两家公司合并，出现新的迷你游戏和新的商品，可以在此交换到换衣盘咲き夸る灾い。

ガガゼト山

① Story Lv1、2、3 事件发生。

② Story Lv2 在ナギ平原见过两个隆佐族少年。

③ Story Lv3 在雷平原见过两个隆佐族少年，并选择“ジョゼ寺院”。

④ Story Lv3 通信晶球放置。

⑤ Story Lv4 看到ガリク醒悟。

⑥ Story Lv5 跟基玛力上山阻止ガリク。

EPISODE COMPLETE 后换衣盘いにしえの圣兽入手，事后再与两位少年对话，可以拿到换衣盘破灭の炎。

ザナルカンド

① Story Lv1、2、3 事件发生，注意必须与シド对话，猴子配对事件后完成。

重要道具アカギスフィア入手方法

此道具关系到介绍故事真相和佩恩过去，最重要的是可以得到一个换装盘和歌姬的《魔道ダンス大全上卷》。当然，那 1% 的完成度也是必不可少的。

收集完10个アカギスフィア后就能进入キノコ岩街道被封印的门了，接下来是很长的一段剧情。

名称	入手 Story Lv	入手地点
アカギスフィア 1	3	（青年同盟路线）“ジョゼ寺院 SOS”任务出现后，去アンダーベベル打巴哈姆特处
アカギスフィア 2	3	打倒イクシオン后掉入异界的时候入手
アカギスフィア 3	3	打倒イクシオン后掉入异界的时候入手
アカギスフィア 4	3 或 5	卢璞兰基地的密室区域的宝箱中
アカギスフィア 5	4	尤娜唱完歌以后与动力室的卢璞兰对话后得到
アカギスフィア 6	5	ベベル地下迷宫最上层
アカギスフィア 7	2	キノコ岩街道，被封印的门前从努吉那里得到
アカギスフィア 8	5	ベベル地下迷宫 20 层
アカギスフィア 9	1	キノコ岩街道任务中在被封印的门前追上乌诺和萨诺
アカギスフィア 10	2	卢璞兰基地密室区域萨诺的房间

迷你游戏

スフィアブレイク

现在斯彼拉流行的游戏，从 Story Lv3 开始就可以去ルカ挑战了。游戏的玩法很简单，在游戏开始前玩家要从自己的收藏中选出 4 枚金币，这 4 枚金币所附带的能力也是这次比赛中你所拥有的能力。每场比赛都有规定的局数，每局开始时电脑会随机给出一个数字，接下来玩家要从盘面上的金币中翻出若干枚来，使得这些金币所代表的数字之和正好是电脑给出的数字的整数倍，达到整数倍之后就会进入下一局。不过每次翻出的第一枚金币，一定要是自己所翻出的那 4 枚金币中的一枚，翻几枚金币就能赢得相应的枚数，只要在规定的局数内赢得指定的枚数，就算过关。

如果光靠翻金币的数量的话，要想获胜真不知要等到哪年哪月去了，スフィアブレイク取胜的关键在于连锁。连锁分为两种：倍数连锁和枚数连锁。倍数连锁是指连续以相同的倍数赢得局数，而枚数连锁是指连续以相同的枚数赢得局数。还是让我们以实战中的例子来说明吧！

图中左边的说明表示，目前我们的枚数连锁值为 3，已经达成 4 连，如果要继续连锁下去，本局就得用 3 枚金币解决战斗。目前倍数连锁值为 3，已经达成 4 连，电脑此局给出的数字为 7，如果想保持倍数连锁值，本局数字之和就得为 7 × 3=21。为了达成倍数枚数双连锁，首先按照规定从 4 枚自己的金币中选出 1 枚作为开始。第一个排除的当然是 7，因为选 7 的话这局就结束了。经过观察，发现 8、7、6 或 6、7、8 都不错（注意：如果 6、8 挨在一起选的话就是 14，也会马上过关）。不过游戏中规定只有翻对方的金币才能获得奖励，而 6、8 都是己方的金币，所以这样选有些不划算。但目前只能这样拿才能保证双连锁，所以只好下手了。由于局面上现在有两个 7，所以还可以从中挑选一个奖励比较多的 7 下手。最后双连锁达成，过关！

要想在スフィアブレイク中攻无不克，战无不胜，手上一定要有大量好牌。前面已经说过了，在游戏开始前玩家要从自己的收藏中选出 4 枚金币，这 4 枚金币所附带的能力也是这次比赛中你所拥有的能力。金币的能力可以在左下角看到，如果你手中没有枚数连锁或倍数连锁的金币，这可就麻烦了。补救的方法是去沙漠挖掘，这里能挖出不少好金币。有了好金币，就可以去挑战高手。游戏中的珍贵金币都在一个从ベベル来的僧人手中，对付他请带上有珍贵金币入手能力（レアコイン）的金币，然后在游戏中尽量多翻他带有レアコイン的金币吧！（顺便说一句，最后一枚金币名为？？？？，究竟是谁呢？请大家自己看吧！）

射击游戏

从 Story Lv2 开始，可以在ビサイド岛玩ガンシューティング小游戏。这个小游戏设计得非常不错。游戏的操作很简单，○键为开火，×键为锁定，L1、R1 为换武器。只要获得一定的分数并冲到ビサイド岛的沙滩上，就算过关。打倒敌人后会出现宝箱，里面全是弹药。不同的敌人带有不同的弹药。

取胜的关键在于连锁，只要打倒敌人就能令下面的连锁槽增加，增加到一定程度后，打倒敌人的分数翻倍。如果保持连锁槽 MAX，打倒敌人的分数变为 3 倍。不过只要一受伤，连锁槽就会从 0 开始重新累计。此迷你游戏最高等级的分数要求为2800分，要想达到这个目标，就得活用各种子弹特别是绿色的全灭弹。游戏中打死蓝色硬壳怪就会出现这种全灭弹。全灭弹开始并不会出现，等此迷你游戏的等级提高之后才会出现。在此教大家一个方法，只要躲在如图所示的大瀑布靠边处不动，一般情况下敌人是不会攻击你的。大家可以乘机开枪，看到蓝色硬壳怪出现后就使用全灭弹，然后迅速吃掉它留下来的全灭弹，退回瀑布处耐心等待敌人的第二波攻击。

如果能够突破 2800 分，就能拿到幻之装饰品アダマンタイト，其作用为物理防御、魔法防御增加120，HP 最大值翻倍，战斗中自动シェル+自动プロテス！惟一的副作用是速度要降 30。

最后奉劝大家一句，玩这个小游戏要点到为止。我第一遍玩的时候打了 5700 多分，感觉良好，没想到二周目时这个成绩竟然成了对方的成绩，我几乎晕死过去。最后总算打出了 5800 分的成绩，这才涉险过关。

ビサイドのカギ

ビサイド岛那个开口就卖 90 万的道具是否很让你吃惊？其实完全不必如此奢侈，因为只要在 Story Lv3 ナギ平原的“观光客を救出せよ！”的任务中，获救的村民会把这件道具免费送给你。用此道具可以打开ビサイド寺院右边房间里的宝箱，宝箱中是一个搜索用的晶球。有了这个晶球后根据按 × 键后出现的电波，可以在ビサイド岛上找出 4 个观测晶球，利用观测晶球可以观测到 4 个数字，把这 4 个数字在 Story Lv1 中救瓦卡的洞窟中输入，就会出现新的通道，最后可以拿到换衣盘荒れ狂う巨人。

不过需要注意的是，据很多玩家反映似乎游戏中存在着BUG，某些时候就算你输入正确的数字也不能成功。请大家注意如果观测到的数字中有 6、9，就 RESET 重来吧！

陆行鸟育成

这一代的陆行鸟育成可比《FF Ⅶ》要赏心悦目许多。只要完成“クラスコの新天地”任务（详见流程），从此就可以在战斗中捕捉陆行鸟。当把除陆行鸟外的敌人全灭后，只要对陆行鸟使用一颗ギザールの野菜，它就是你的啦！为了减少陆行鸟逃走的几率，捉鸟队中最好有アイテムシューター这个职业。

捉来鸟后可以进行育成，每只鸟的潜力都不一样，最高Lv5。潜力如何可以去鸟圈调查，5 级以下就不用培养了，因为育成的野菜数量有限。陆行鸟的作用在于探宝，此外还可以发现一些隐藏迷宫。不过如果鸟的性格不对的话，有可能中途逃走哦！一般说来，强气的陆行鸟适合环境恶劣的地方，弱气的陆行鸟适合环境舒适

www.plumbook.cn

的地方，普通的陆行鸟折中。如果多派几只鸟去同一个地方，逃亡的几率又要小一些。

目前已知ミヘン街道有一个隐藏迷宫，里面没有地图，全靠炸弹开路。其中可以拿到黑魔法、白魔法、剑术、妖术、奥义、あばれる6种真髓（发动时间减少40%），干掉BOSS后还能拿到换装盘限りなき魔力。

沙漠挖掘

在ビーカネル沙漠挖掘真是一大快事，它关系到Story Lv5ジョゼ寺院的EPISODE COMPLETE。在沙漠中可以挖到各种宝物，比较珍贵的是アルベド语辞书和玩スフィアブレイク所用的金币。只要你有耐心，可以在这里把所有的辞书挖全。不过绝大多数时间，在这里挖出来的都是一些修理机器人用的部件。挖出来的部件可以在ジョゼ寺院里某间房子里的机器上查看，只要全部零件都有5个，就能改造出最强兵器。打败最强兵器就能使ジョゼ寺院EPISODE COMPLETE。

在沙漠中央区挖掘时有可能挖出沙漠のカギ，这样就能打开营地那个总打不开的宝箱了。里面装有换装盘长者のしるし。不过要想进入沙漠中央区，就得先派遣一只陆行鸟到沙漠来，这样才能坐陆行鸟进入中央区挖宝。

数字迷宫

完成Story Lv5雷平原的任务后就能进入这个迷宫。这个迷宫的解谜方法很独特，要在墙壁前输入正确的数字才能开门。当你调查一堵墙壁时，左上方和右下方会出现两组数字。每组数字有上下两行，上面一行表示打开墙壁的号码，下面是密码。墙壁一定要按照电脑给的顺序去调查才能打开，简单地说，调查墙壁时左上方显示的密码，加上按□键后出现的右下方显示的密码相加，就是正确的密码。每开一道门，就会有三次按□键确认的机会，建议多带纸笔。不过比较特别的是这些数字并不是就这样直接交代给玩家的，电脑会设置很多奇怪的问题，如第3号门的答案＋从开第7号门到第11号门之间经过的战斗数＋入洞以来所获得的金钱数等等，因此强烈建议带上不遇敌的退魔の腕轮，这样战斗数和金钱数统统为0。

在迷宫中可以找到换衣盘约されと愈し和斩骑王的HP界限突破道具不败の秘传，两次突破成功后，会拿到全属性吸收的珍贵装饰品属性王。

无限赚钱法

完成Story Lv1マカラーニャ森的任务“オオアカ屋を追え！”后把オオアカ屋藏到飞空艇上，这样他就会在飞空艇上卖东西。在他那里买10万块钱的东西，就能替他还清所有的债务。之后他的东西就会打一折，拿这些廉价商品去一旁的マスター处倒卖，反复即可发财。但此法成效甚低，赚钱速度略嫌慢了点。需要注意的是，如果在Story Lv3才替他还清债外，他就会立刻跳伞而逃跑，没时间赚钱了。

小猫抓抓

头一次出现的装饰品小猫抓抓（キューソネコカミ）实在是太厉害了，无法想象游戏中竟然有这么强力的装饰品。当装备了此物的角色处于濒死状态时，她的每一次攻击都会强制性打掉对手9999点HP，回复时同样具有9999的效果。如果给枪手用此招，当她发动クイックトリガー时一次性可以打掉10万以上的HP。而它的入手方法非常简单，只要在Story Lv1中放弃了幻光河护送的任务，在Story Lv2开始会遇到鸭子商人托布力。如果把三人组加托布力全推入电梯，就能得到。不过托布力行动敏捷，要想把它推入电梯得讲究技巧，大家千万不要着急。

寻找仙人掌

在Story Lv3比卡内鲁沙漠会发生这个任务，但只有在Story Lv5中才能完成。注意要得到下一个仙人掌的信息必须在找到上一个仙人掌后，与相对应的仙人掌妈妈对话，才能开始找下一个仙人掌。

仙人掌名	场所
ロビビア	ビーカネル沙漠的オアシス
トーメ	ビサイド岛的海岸
ロベイラ	グアドサラム卢璞兰基地密室的宝箱中
アレク与アロヤ	ガガゼト山与ナギ相通的桥附近
イスラヤ	雷平原北侧某仙人掌石碑处
チャパ	进入キーリカ森，右边有一棵能够按×键跳上去的树
エリオ	传送到ガガゼト山登山道，然后再朝前走的一个比较宽广的平地
バーチェラ	キーリカ召唤士多娜的家
フライレ	ビーカネル沙漠，仙人掌自治区的洞窟

捉到仙人掌后会玩一个迷你游戏，尤娜要躲开仙人掌的攻击将其抓住。如果失败的话也能够抓到它，只是没有奖励。如果成绩优秀，当成功抓到最后一个仙人掌后，会拿到换衣盘成长の约束。

PR广告＆寻找新娘

从Story Lv1开始，就可以在那基平原上与青公司与银公司的人洽谈PR广告。宣传广告的方法很简单，只要接近NPC按□键，就会出现PR选项。此时你要从5个选项中任选一项进行宣传。你的选择不同，NPC对公司的好感度也会有不同程度的变化，出现“かなりの好感触！！”为最好。

寻找新娘则是与在那基平原的记忆点附近的老板对话后发生的，从Story Lv1开始就可以进行了。寻找新娘的方法与广告差不多，也是5选1，不过由于是帮老板的儿子征婚，当然男性是不会对此感兴趣的。出现“かなり乗り气だ！”为最好。

在PR广告和寻找新娘时要记住以下原则：

①每位角色在每个Story Lv时只有一次机会。

②针对每位角色的选项是固定的。

只要你从第一章就开始注意PR广告和寻找新娘，成功就指日可待了。PR广告达到要求后，在Story Lv5会出现两家公司合并的情节，同时EPISODE COMPLETE；新娘任务完成后，就能拿到珍贵装饰品倍速の腕轮。

换装晶球入手方法

晶球	区域	入手方法
ガンナー		初期持有
シーフ		初期持有
战士		初期持有
黑魔道士	ガガゼト山	完成“顶上を目指せ”任务后与シンラ对话
白魔道士	ビサイド	完成“ワッカを探せ！”任务后入手
サムライ	キーリカ	在地板上捡到
ダークナイト	ベベル	在アンダーベベル，注意活用中途的那三个升降装置
ギャンブラー	ルカ	在スフィアブレイク战中战胜シンラ取得胜利
バーサーカー	マカラーニャ旅行公司	连续战斗6次拯救オオアカ屋后
调教士	ガガゼト山	与隆佐族好感度高时（Story Lv1、Lv2与他们对话时选择能抑制他们怒气的话）在Story Lv3从基马力那里得到
魔铳士	幻光河	Story Lv1完成任务“输送车を护卫”或者Story Lv2完成“チケット卖り”任务
アイテムシューター	ナギ平原遗迹	Story Lv2的时候将ナギ平原遗迹的敌人全部打倒后得到
きぐるみ士	飞空艇	Story Lv5除ベベル100层迷宫外全部剧情EPISODE COMPLETE后从アニキ手中获得
斩骑王	マカラーニャ之森	Story Lv1在マカラーニャ森与トワメル对话5次后拿到
フロラフルル	ジョゼ街道	在Story Lv2ジョゼ街道的战斗服夺取任务中获得
マキナマズル	ビーカネル沙漠	ビーカネル Stroy Lv2オアシス的战斗服夺取任务中获得

最强迷宫

游戏中最强的隐藏迷宫当属ベベル地下的100层迷宫。此迷宫每层都大同小异，没有什么太难的解谜要素。但游戏中最强的敌人均在这里出没，而且迷宫中不遇敌的装饰品无效。在迷宫中探索时会经常遇到红龙、大菜刀王之类的强敌，如果能避开的话就尽量避开吧。要想往下打，一定要有超强的装备和足够的能力。不过迷宫中有个很体贴的设定，那就是可以从恢复点中途跳出SAVE，然后下次回去重打，这样总算使人有了打下去的信心。

迷宫每20层就有一个超强力的BOSS。20层的BOSS是前作中被西莫亚杀死的艾本四长老之一的基罗古，由于要打败他才能获得アカギスフィア8，所以只有硬着头皮上，打不过的话就用贿赂吧！

接下来在40层、60层、80层玩家还会遇到有西莫亚的父亲、麦加祭司、尤娜尼斯卡变成的怪物，实力非常强劲。建议大家至少应该撑过40层，因为40层的BOSS其HP仅有9999，让武士使用投钱的绝技很容易将其消灭，而打死它后可以获得HP界限突破的珍贵装饰品。不过接下来的BOSS确实厉害。

到了100层，尤娜尼斯卡的丈夫会化身为舍弃一切者向你挑战，能力非常可怕。所幸的是他的HP不多，才20万。不过打败他之后，新艾本教的创始者トレマ就会亲自出马，他才是游戏中最最可怕的角色。如何打败他？先拿到三个小猫抓抓先吧！

所有结局达成条件

其实整个游戏的结局只有一个，玩家所看到的结局只有完整与不完整之分，并没有所谓的GOOD ENDING或BAD ENDING之分。能否在通关之后看到最完整的结局，就得看你的表现了。

正常游戏通关后，尤娜乘坐飞空艇离开后就会结束。如果满足以下5个条件，则会追加尤娜与泰达见面的情节。条件如下：

①Story Lv3中去グアドサラム里卢璞兰的基地发生事件，在那个有尖刺的密室里面去萨诺的房间看他摄到的晶球，然后与突然出现的老头梅臣对话，选择“语ってもらおう”。

②Story Lv3最后ジョゼ寺院任务打倒イクシオン掉入洞里后连打○键，就会看见尤娜追逐泰达幻影的情节。

③Story Lv5在ルカ·街外れ（也就是《FF X》中泰达教尤娜吹口哨的地方）发生尤娜吹口哨的事件，之后的任务中追逐莫古利。

④Story Lv5中去ビサイド岛发生露露生小孩并取名字的事件。

⑤打倒最终BOSS后，在花园里连打○键，祈之子出现后选择“一缘にいきたい……”。

但事实上并未到此结束！当你的完成度达到100%后，就会在两人见面后追加最后的情节。为了不剥夺大家探索的乐趣，在此就不再多说了。

www.plumbook.cn

世界传说 召唤士之血统

前两天逛日本一个论坛，看到一个“传说”FANS在大发牢骚，说这款游戏完全就是挂羊头卖狗肉，明明是《口袋之王》的续作偏偏要挂上“传说”的名头，还要让几名“传说”主角生硬地出场，完全是对“《传说》系列”的玷污。虽然LIKY也对这种挂羊头卖狗肉的做法有点不满，但对于游戏本身的素质还算满意，系统方面的完成度很高，战略性也是非常高的，有很多值得研究的东西，推荐大家试试。

GBA	NAMCO	S · RPG	1～2人
	2003年3月7日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

基础知识

MANA（マナ）

MANA是召唤单位时需要消耗的数值，每回合都会增加，增加量根据占领的据点多少来定，据点占领得越多，每回合增加的MANA值也越多。

据点

地图上有许多特殊的地点，比如民家、城、遗迹等，这些就被称为“据点”，分为“自军”、“敌军”、“中立”3种。“敌军”和“中立”的据点可以派人族单位去占领，占领后每回合得到的MANA值会增加。单位停留在己方的据点上每回合HP会得到一定值的回复，而且异常状态也会回复。另外，在占领后的据点可以收集情报、得到道具等，不过必须有己方单位停留在据点上。注意，只有人族的单位才能够占领据点，游戏中的人族单位主要是战士系、魔法师系、僧侣系和盗贼系。

特技（スキル）

特技是单位的特殊能力，一般在升级后领悟。每个单位最多能够同时拥有8个特技，超过8个时可以忘掉不想要的特技。特技一般都带有辅助效果，比如ハーピーの特技“麻痹附加”能够让对手陷入麻痹状态。不过只有在满足条件的情况下才能发动，当单位停留在与自己属性一致的地形上攻击敌人时就可以发动特技。

地形

单位停留在与自己属性相同的地形上，除了可以发动特技外，自身的能力也会得到提升，比如战士的属性是火，停留在热沙上面防御力就会提升。

职业相克表

	战	僧	魔	盗	妖	亚	兽	巨	龙	死	精	物	天
战		○	○	×								×	
僧	×			×		×	×	×		○			
魔	×			×								○	
盗	○	○	○		×			×		×	×		×
妖				○		×	○	○			×	○	
亚		○			○		×	×					×
兽		○			×	○					×		
巨		○		○	×	○					×		
龙											×		○
死		×		○									
精				○	○		○	○	○			○	×
物	○		×		×						×		
天				○		○			×		○		

注：“○”表示职业克制对方，“×”表示职业被对方克制。比如战士克制“僧”和“魔”，而被“盗”和“物”克制。克制对方时，对敌伤害值上升，自己所受伤害减少。

属性相克

除了职业有相克关系外，属性也有相克关系。属性是两两相克的，战斗时相克的两个属性都会给对方造成更大的伤害。相对于属性相克，职业的相克关系要优先。

火←→水 风←→地 光←→暗 雷←→无

特性

每个单位都有一个“特性”（とくせい）的资料框，表示了该单位对不同属性的耐性。耐性由强到弱顺序为：◎>●>－>▲>×，即◎对该属性的耐性最强，受到攻击时伤害最小；×为最弱，受到攻击时伤害加倍。

组队

召唤出来的单位可以组成3人一组的小队，组队时要选择小队长，小队的移动力、属性等能力根据小队长的来决定。这样，当小队移动到队长适应的地形上时，小队的全部成员都可以使用特技。

小队战斗力

小队的战斗力会根据不同的属性组合而发生变化，比如3名成员的属性分别是“火”、“地”、“风”，则小队的战斗力就很强，小队资料框的左上角就会出现“◎”的标志；而如果3名成员的属性分别是“风”、“风”、“风”，则战斗力一般，资料框的左上角就会出现“△”的标志。所以组队时也要注意属性的组合，尽量使小队的战斗力是“◎”。前面列出几种“◎”状态的组队方法。（第一个固定，后面两个可以互换）

地水火	光地风	暗地风	雷水风	无风暗
水地风	光火水	暗火水	雷风无	无地水
火地风	光地水	暗地水	无地光	无火风
风水火	光火风	暗火风	无地暗	无风光

主角

主角弗雷停留在魔法阵上面就能召唤单位，但如果行动后就不能再进行召唤，所以主角一般都应该停留在魔法阵上。不过主角的实力是非常强的，特别是他能够装备大幅提高能力的“召唤指轮”，并且通过这个来改变自己属性，所以有机会也应该让他多杀敌升级，对付一些强劲的BOSS主角有时能轻松解决。

单位

单位可以通过与道具合成来增强能力，合成类道具称为“遗品”。合成可以随时进行，无论单位有没有行动。但是装备武器或防具就只能在未行动的状态下进行。

转职

达到某些特定条件单位就能转职，比如等级或者攻击力达到一定值、与某种道具合成过等等，因为条件太多，这里就不细说了，玩家在游戏中会得到不少这方面的提示。

存档

在战场中的中断存档是可以反复读取的，记得好好利用。

其他

过关后可以把出战的部队带往下一关，保留等级、能力。特殊角色（有名有姓的）被打死了到下一关可以继续召唤出来，普通单位则不行。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

爆机流程攻略

注：地图有不少隐藏道具，下面的攻略中都列出了坐标，都以地图左上角为原点。（道具可能不全，大家自己注意多发掘）

1 遗迹之森

(6, 5) ウロコ
(10, 1) レイピア
胜利条件：全灭敌人
失败条件：主人公死亡

不断在世界各地寻找召唤指轮的主角弗雷在森林的遗迹中发现了古代生命体马卡伦，并与她成为了朋友。第一关主要是熟悉系统，主人公站在魔法阵上才可以召唤，马卡伦会进行详细地解说。敌人只有3个，我方只用召唤出3个ハーピー就可以轻松取胜。

2 アルヴァニスタ

(2, 1) 角
(8, 12) 无の指轮
(3, 6) カイトシールド
(10, 11) トパーズ
胜利条件：全灭敌人
失败条件：主人公死亡

主人公要第一时间占领上方的城，这样下一回合就可以开始召唤了。这一关的敌人都是亚人系，还是以ハーピー为主力，另外记得召唤战士去占领村庄。第5回合敌方会有4个亚人增援。

3 ユークリッド

(5, 15) ルビー
(8, 7) 亚人の指轮
胜利条件：打败魔王塞克斯
失败条件：主人公死亡

这一关的难度一下子上升了。利用属性相克慢慢干掉魔王召唤出来的敌人，顺便也练练级，最好让主人公多升级。对付魔王的时候最好能一击必中，千万不要让他升级，对付以后的BOSS也要紧记这一点。

过关后，向国王了解到塞克斯的情况，因为研究魔科学并造出了塞克斯的加雷尔博士受到了军队的射杀，导致塞克斯的愤怒爆发，成为了魔王。他要向人类复仇——消灭全部的人类。

4-1 ローンヴァレイ～

(2, 12) 冰のお守り
(2, 7) エメラルド
胜利条件：打败シルフ
失败条件：主人公死亡／马克死亡

这一关战士马克成为同伴，千万不要往前冲，先去村庄避难兼占领吧。敌人方面主要是1个妖属性的ジン带2个兽属性的ハーピー组队，所以多召唤妖属性的弓箭手。第5回合地图四周会出现8个妖属性的ブラウニー。BOSS的属性是“精”，目前我方还没有能克制它的属性，派能力高的战士上去拼吧。胜利后得到シルフ指轮。

5-1 侵食洞

(2, 19) ルーンスタッフ
(1, 5) 水の指轮
胜利条件：打败温迪尼
失败条件：主人公死亡

据马克的情报，这里祭祀着一个温迪尼指轮，不过进入深处才发现BOSS温迪尼守卫着它。这一关登场的敌人基本都是水属性的亚人，用火属性的战士或兽系ハーピー对付，不过敌人攻击力极高，战士很容易被一击干掉，多利用地形效果吧。左下角的村子有一件攻击力+6的杖，尽快取得。BOSS的属性是“精”，派能力高的战士上去拼。过关后会得到温迪尼指轮。

4-2 ミゲール

(11, 4) フレイル
(7, 10) 人の指轮
胜利条件：全灭敌人
失败条件：主人公死亡／ベルガ或ボルガ死亡

这一关的敌人都是哥布林，多召唤ハーピー就行了。两个新加入的角色最好先躲在附近的村子里，不要轻易出击。注意这一关的毒沼，站在上面会中毒。第3回合会下雨，毒沼会慢慢净化。对付BOSS就用等级高的ハーピー去吧。

5-2 精灵之森

(1, 11) 羽根
胜利条件：打败ドライアド
失败条件：主人公死亡／艾尔米拉死亡

这一关有新的同伴艾尔米拉（エルミラ）加入，不过刚开始她的位置很危险，应该让她多使用几个增加移动力的“羽根”，然后尽快向上与大部队会合。敌人方面全部都是“妖”，多派哥布林出战吧。

6 ベネツィア市

(2, 2) 爪
(2, 11) 人の指轮
(14, 6) クレセントアックス
(1, 9) ミスリルメッシュ
胜利条件：20回合以内全灭敌人
失败条件：主人公死亡／20回合后仍有敌人存在

村子被大量的史莱姆占领着，敌人数量奇多，都是物质系的。在前几关加入的几个特殊同伴基本都是魔系的，如果实力够强就以他们为主力吧。当然如果MANA值攒得够多了也可以召唤温迪尼和希尔夫，她们对物质系的敌人有最强的耐性（虽然召唤她们很贵）。对付敌人需要注意不要让它们站在水中，因为它们的属性是“水”。胜利后会有史莱姆加入。

7 精灵的洞窟

(8, 9) スレイヤーソード
(15, 10) 地の指轮
胜利条件：打败阿尔夫
失败条件：主人公死亡／诺姆死亡

马克终于找到了杀死自己双亲的仇人——阿尔夫（アルフ），就在精灵的洞窟里面。左上方的土精灵诺姆属于NPC角色，虽然这一关要保护它，不过以它的实力还不至于有危险。这一关难缠的角色除了BOSS阿尔夫外，还有トロール，攻击力很高，利用ハーピー对付它。这一关有不少适合战士的沙地，有效利用吧。另外多利用不同属性的组队，比如“地水火”、“火地风”、战斗起来会更轻松。

8 港

(3, 10) シルバークローク
(12, 7) アクアマリン
(1, 6) アクアスプレッド
(3, 15) 兽的指轮
完胜条件：护卫战士3人以上生还干掉BOSS
胜利条件：打败BOSS オイク
失败条件：主人公死亡／6回合内没有占领魔法阵／护卫战士全部死亡

为了追寻阿尔夫，大家决定去海港乘船。临走前马克吐露实情，原来阿尔夫是他哥哥，7年前突然出手杀死了父母，没有留下任何理由就消失了，7年来，马克一直在追寻他，想问他为什么要做出那么大逆不道的事情。

海港的船被食人魔占领。首次出现了“完胜条件”，达成后会获得额外的奖励，比如这一关的额外奖励是“水之斗篷”（アクアマント）。要达成完胜条件，记住一个字——“快”。首先召唤出几名实力强的单位往下走，然后主人公装备上温迪尼指轮去占领右边的魔法阵，以那里作为召唤的据点。作为NPC的守卫战士不会主动出击，因此他们会占住据点不让开，如果不干掉他们就得不到某些道具（比如“兽的指轮”和“アクアマリン”），自己看着办吧。

9 热沙的洞窟

(15, 6) サンドスプレッド
(8, 9) フレアマント
(15, 3) 遗晶アゲート
胜利条件：打败ニーグ
失败条件：主人公死亡

伊夫里特的指轮就供奉在热沙的洞窟里面，在这里没有看到阿尔夫的影子，但是遇到了奄奄一息的小狗（ヘルハウンド），它因为不愿与人类为敌而被尼古ニーグ打伤。

如果在前几关培养过温迪尼或者希尔夫，这一关应该会很轻松，她们的职业正好克制这一关的所有敌人，不过需要注意这一关的地形，站在火里面会受伤的。

原来尼古已经与魔王塞克斯勾结起来，尼古想让这个世界再次陷入混乱，然后重新改造这个世界。弗雷当让不允许如此，但是尼古瞅个空子跑掉了，而且也带走了伊夫里特指轮。随后小狗ヘルハウンド也加入了队伍，一起去寻找它的弟弟凯尔斯。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

10 オアシス

(11, 10) 巨人の指轮
(3, 18) ペリドット
完胜条件：タイン生存的情况下打败凯尔斯
胜利条件：打败凯尔斯
失败条件：主人公死亡

凯尔斯对于长年生活在洞窟里面感到厌倦，决定出去跟随魔王，因此与守护巨人タイン开战，大家及时赶到劝说，但凯尔斯执意不听。

巨人タイン实力很强，而且占据了据点，能够将它周围的4只蝎子全部干掉。首先可以召唤ハーピー等风属性的单位干掉右边的敌人，然后稳扎稳打，慢慢往下推进吧。这一关的难度不大，应该能很快解决战斗。胜利后凯尔斯仍然不肯醒悟，独自离开，而巨人加入。

11 西の孤島

(14, 10) 精灵のかけら
(1, 2) 炎のお守り
胜利条件：打败阿尔夫
失败条件：主人公死亡

在西的孤岛终于看到了阿尔夫的身影，不过他已经得到了伊夫里特的指轮，并召唤出强大的火精灵。在马克的质问下，阿尔夫根本不愿提及当年为什么要对自己的双亲下手，这终于激起了马克的愤怒，决心要打败自己的哥哥……此后马克还原为真名麦拉（マイラ）。

这一关出现的盗贼系敌人因为职业属性会对魔系的主角造成大伤害，及早做好防备。精灵伊夫里特会主动出击，他的弱点是水，让温迪尼对付他吧。对付BOSS阿尔夫只有用地属性的单位才比较有效，可以让主角装备诺姆指轮转变为地属性，再带上两个地属性强力同伴一击干掉他。在左边的民家（1，8）可以打听到EX关“ギースショップ”的情报。

胜利后从阿尔夫那里得到了伊夫里特指轮，麦拉表明身份，原来她是女孩。马卡伦竟然回到过去将弗雷的先祖克拉斯带了回来，此后便可召唤克拉斯了。

12 ミゲールの町外れ

(11, 13) 龙のうろこ
(3, 16) プリンセスケープ
(9, 19) ミスリルプレート
(1, 19) 龙の指轮
胜利条件：主人公到达西南端的民家
失败条件：主人公死亡

这一关要保住海伦的命基本是不可能的事情，让他去死吧，反正下一关他又会出现。这一关的强敌并不是凯尔斯，是トロール，小心应付。主人公达到左下方的村子就算胜利，15回合时敌人会有6个盗贼系的ローグ作增援，胜利后得到了古雷斯的遗品“红项链”，马卡伦利用这个将古雷斯也召唤出来了。

13 ユミルの森

(13, 13) 羽根
(10, 5) 风の指轮
(9, 10) エルヴンブーツ
完胜条件：艾尔菲生存的情况下打败古德尔（グーデル）
胜利条件：打败古德尔
失败条件：主人公死亡

这里是妖精的森林，来到这里发现魔王的手下竟然也在这里作乱，他们在抢劫一妖精族女子艾尔菲（エルフィ）。因为要保护艾尔菲，所以一定要快点派人上去。其实这一关可以速战速决，尽早过去干掉BOSS。胜利后马卡伦召唤出阿琪。另外，如果达成完胜条件，艾尔菲过关后会加入。

14 常暗の町アーリィ

(1, 9) オニキス
(2, 3) ホーリィソード
(14, 3) 暗の指轮

这是一个没有生气的村子，住在这里的女吸血鬼莉西斯（リーシス）是魔王的手下。地形对我方很不利，敌人也都是暗属性，他们站在这种地形上会隐身，只有当我方单位靠近时他们才会现身。不过可以通过移动光标来判断他们的方位，因为光标停留在有敌人的地方会显示敌人资料。僧侣系单位这一关可以活跃了，而BOSS最好带上水属性单位去解决，不要让BOSS停留在暗属性地形上，她的特技很麻烦。在（8，7）的民家可以得知EX关“暗之洞窟”的情报。过关后马卡伦又召唤出了切斯塔。

15 忍者之里

(9, 1) 无の指轮
(17, 10) きさらぎ
完成条件：全部忍者生存的情况下打败凯尔斯
胜利条件：打败凯尔斯
失败条件：主人公死亡

因为要召唤铃（すず），大家来到了忍者的故乡忍者之里，却在这里发现了凯尔斯。

这一关一定要以最快的速度冲过去吸引敌人注意力，让他们尽量少攻击NPC。不过要保证5名NPC忍者不死亡需要一些运气，如果敌方的ナーガ一开始就找忍者的麻烦你就读取存档重新开始吧，受到ナーガ攻击的忍者即使撑过这一回合，到下一会也是必死的，而我方角色2回合内绝对到不了中央的村子进行救援。解除了NPC的危机后剩下的事情就简单了，BOSS凯尔斯的实力并不强。需要注意不要拖得太旧，一定时间后敌人会有增援，有10个盗贼系单位登场。达到完胜条件会得到“村正”（ムラマサ）。另外过关后铃被召唤出来作为同伴。

在（3，2）可以获得EX的关卡“トレジャーの森”的情报。

16 莫利亚坑道

(1, 2) 亚人的指轮
(11, 2) ヘマタイト
(18, 6) 物体的指轮
完胜条件：打败马克斯威尔和奥克
胜利条件：打败奥克
失败条件：主人公死亡

根据克拉斯所说，精灵的指轮共有12个，而马克斯威尔指轮就在莫利亚坑道中，来到这里时遇到了手下败将奥克。

敌人的数量非常多，而且有不少难缠的トロール，比较麻烦的一关。坑道的路很窄，而且蜿蜒曲折，被敌人堵住了路口就要浪费很多时间，所以动作要快。马克斯威尔离得较远，他的弱点是水和风，可以让克拉斯带上水精灵和风精灵去干掉他，最后再收拾BOSS。过关后奥克突然悔悟，加入队伍。从奥克那里得知尼古的踪影，他去了都市“ミッドガルズ”。

17 ミッドガルズ

(3, 27) ダイヤモンド
(8, 18) 光的指轮
(3, 10) ゲイルスプレッド
(3, 4) 翼
胜利条件：打败莉西斯
失败条件：主人公死亡 /NPC 僧侣全灭

在这里又看到了吸血鬼莉西斯，她在对都市神殿的僧侣们下手。

尽快向上移动去支援僧侣，虽然她们的职业能够克制敌人，但双拳难敌四手。前进的时候记住走两边，走中间的话会被僧侣挡住。第5回合神殿左右两边会各出现3名敌增援，及早做好准备。敌人都是“死”系职业、暗属性，克拉斯和主人公的光属性能够很好地克制他们。胜利后马卡伦召唤出敏特，这样所有的《幻想传说》角色都到齐了。

18 沃尔特洞窟

(15, 9) タリスマン
胜利条件：打败阿尔夫
失败条件：主人公死亡

为了找了雷精灵指轮，大家来到沃尔特洞窟，在这里与阿尔夫再次相遇。

这一关出现了天气要素，天上会打雷，劈中了会掉HP。敌人基本都是雷属性，用地属性的战士去对付它们。这一关有不少电网状的墙，站在上面能大幅提高防御力，好好利用。另外在（2，2）民家得知EX舞台“莫利亚坑道下层1”的情报（注：莫利亚坑道有两层）。胜利后得到沃尔特指轮，以后可以召唤雷精灵了。

19 12星座的塔

右下角魔法阵 角
(10, 12) スターベレット
胜利条件：占领全部的魔法阵
失败条件：主人公死亡

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

因为还不知道魔王的所处之地，还是先收集指轮。大家来到12星座的塔，遇到了魔王的手下美杜沙，还有被她关押的天使安琪（アンジュ）。

这一关共有7个魔法阵，地形也很有规律，可以派相应属性的角色去搞定，比如左下角的魔法阵就派火属性战士，右下角的就派水属性的艾尔米拉。在中路敌人会派重兵堵住路口，一定要用强力单位打开，否则会耽误大量时间。光精灵露娜会主动出击，HP和防御力都很高，是个难缠的对手。胜利后安琪加入，露娜指轮也入手了。

20 暗之墓地

胜利条件：30回合内打败莉西斯真身
失败条件：主人公死亡／莉西斯生存到31回合

根据安琪的情报大家来到暗之墓地寻找魔王军，在门口遇到了莉西斯，她要大家跟她来玩个游戏，找出她的真身。

这一关难度不低，不要看地图上就只有几个莉西斯的分身，其实暗属性的地形隐藏着不少敌人。敌人的主力部队集中在右边，多利用僧侣系角色吧，以魔法阵为据点慢慢推进。麦拉此时应该能转职为女剑圣了（ラピエレ＋光のかけら），不要让她闲着。胜利后有个丧尸会加入，并告诉大家魔王现在在超古代都市。

21 ハメール町

(10, 10) 防具 プリンディミトン
(7, 11) 勇气のしるし
(18, 17) 地的指轮
(5, 3) オパール
胜利条件：全灭敌人
失败条件：主人公死亡

在去超古代都市之前，大家路过哈梅尔村，这里的村民正受到龙的欺凌，难道是尼古？

这一关难度不大，敌人数量不多，而且实力也不强。不过还是要注意保护左上角的NPC，尽量早地派人过去（其实那个家伙被干掉了也不要紧，过关后还是会加入）。另外注意访问（12，4）的民家，会得到EX关卡“白桦林”的情报。

22 超古代都市托鲁

(30, 10) スターヘルム
(18, 10) ウロコ
(10, 6) レーザーブレイド
(14, 10) エメラルド
(6, 14) 雷的指轮
(2, 14) ラスピラズリ
(6, 10) グロウシンボル
胜利条件：全灭敌人
失败条件：主人公死亡

在这里终于再次见到了魔王塞克斯，他忙着灭绝人类的计划，留下手下古德尔就匆匆离开了。

这一关的地形很多，记得有效利用，派相应属性的单位过去。特殊地形的中央通常都隐藏着道具，不过注意有的地形会受到伤害。BOSS是巨人古德尔，让精灵伊夫里特对付他最有效。过关后意外地得到了アスカ指轮。

23 ヴァルハラ平原

(15, 2) 兽的指轮
(21, 11) アークウィンド
胜利条件：打败美杜沙
失败条件：主人公死亡

大家通过时空传送装置来到这个地方，而艾尔米拉并没有随大家一起过来。

需要注意的是敌人的移动力都很高，因此可以占据好地形等他们主动送上门。访问（20，2）的民家可以让天马成为同伴，不过旁边会立刻出现3名大鸟敌人（兽、风），作好准备。访问（14，8）的民家可以获得EX关卡“ミッドガルズ斗技场”的情报。（这一关敌人的思考速度似乎一下子变得很慢，有点烦。）打败美杜沙后她告诉了大家，魔王正在建造魔城，并造了3个结界，分别是“冰之洞窟”、“炎之塔”、“矿山迹”。

24 炎之塔

(12, 2) 物体的指轮
胜利条件：打败阿尔夫
失败条件：主人公死亡

不愧是炎之塔，到处都是岩浆，特别是去BOSS那里的途中有一大片（最好用火属性单位一次通过），敌人也全都是火属性，其实这一关可以召唤出一些火属性的战士利用特技来干掉小喽罗，当然水精灵温迪尼仍然是对敌最佳人选。阿尔夫的实力极强，还好这一关的地形对他不是很有利，可以把他引到岩浆中，再用火属性角色发动特技对付他。

失败的阿尔夫终于吐露杀死自己双亲的实情，原来他的父母是魔科学武器的密码，那天他无意中听到父母的谈话，并且看到地下仓库中的武器，所以才……将妹妹拜托给主角后，阿尔夫就此死去。

25 冰之洞窟

(7, 2) 水的指轮
(6, 14) ブラッディクロー
(6, 18) 兽的指轮
(10, 18) 精灵のかけら
胜利条件：打败美杜沙
失败条件：主人公死亡

初期敌人有很大部分是水属性的巨人，防御力很高，建议用伊夫里特对付他们。另外注意在冰河上站立会受到伤害。到后期敌方会召唤出一些防御力、HP都很高的石头巨人。

26 矿山迹

(15, 14) ペリドット
(20、2) アタックシンボル
(13, 4) 愛のしるし
(2, 8) 亚人的指轮
胜利条件：打败莉西斯
失败条件：主人公死亡

敌人多为地属性和死属性，派出光属性单位吧，特别是精灵或者女剑圣。对付莉西斯时把她引出来再打，不要让她发动特技。

27 魔王城

(22, 12) エクスカリバー
(24, 6) 地的指轮
(7、8) ガントレット
(24, 2) デーモンウィング
(2, 2) 翼
胜利条件：打败魔王塞克斯
失败条件：主人公死亡

打破了3个结界，大家终于来到了魔王城，但在这里意外地见到了艾尔米拉，她竟然站在了魔王那一边，更没想到的是她竟然也接受了魔王的那套理论：消灭人类，然后消灭好战的哥布林族和地精族，重新建立起一座和平的理想乡……她已经被仇恨冲昏了头脑，对杀死她丈夫的地精族的仇恨。

因为是最后的决战，所以敌人不仅数量多，而且职业、属性也很繁杂，前几关的几个BOSS如巨人古德尔、龙尼古都会登场，而艾尔米拉也会作为敌方角色出战（如果你之前曾悉心培养过她，现在就惨了，比如我就是……）。BOSS周围有一片暗属性地形，而且他会不断召唤暗系单位出来，再加上这些单位的职业都是“天”系，所以非常麻烦，作好打持久战的准备。还是老方法，把BOSS引出来干掉。

28 魔王浮游城

(3, 21) 魔法阵 雷的指轮
(23, 4) 魔法阵 ルビー
胜利条件：打败魔王塞克斯
失败条件：主人公死亡

失败的塞克斯将魔王城升上了天空，要发动魔兵器。真正的最后一战，火、土、水、风四大精灵加上天使各5个，这便是魔王的初始部队，再加上不断召唤的队伍，敌方的部队实在是强大。开始一定要杀开一条血路，搞定5个天使后我方精灵就可以“放肆”了，针对敌方精灵的属性弱点予以打击。对于途中的“雷床”，可以召唤雷属性单位作“引路人”。

结局

消灭了魔王，魔王城开始急速下落，马卡伦为了救大家的生命耗尽了自己的生命，使魔王城安然降落。

解救了人类的危机，各位同伴也纷纷告别，古雷斯等人也都回到了自己的时代，故事也就此结束……

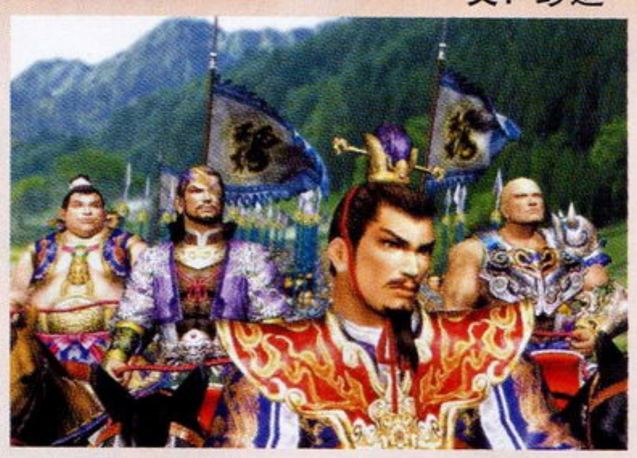
穿机后可以存档，可以保留穿机时的等级、同伴、道具开始二周目，而敌人的等级也会大幅提高。为了全职业图鉴，大家努力吧。

以上没有介绍EX关卡，但是出现条件都已经提到，还是留给玩家自己去攻占吧。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：纱迦

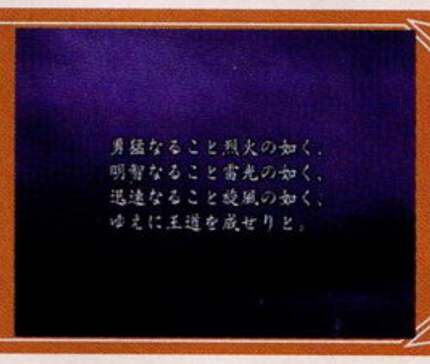
真·三国无双3



PS2	KOEI	ACT	1～2人
	2003年2月27日发售		150KB
DVD-ROM	只对应DS2		6800日元

评价揭晓

游戏通关后会出现对玩家的评价，评价分为勇猛、明智、迅速三项，这三项与玩家的表现密切相关。
“勇猛なること……の如く”一项指杀敌数，每关平均杀敌200人以上为“烈火”，200人以下为“火炎”。
“明智なること……の如く”一项指武勋值，每关平均获得4000点以上为“雷光”，4000点以下为“晓光”。
“迅速なること……の如く”一项指过关时间，每关平均过关时间在20分钟以上为“旋风”，20分钟以下为“疾风”。
假设你通关打了10关，总耗时210分钟，总武勋37000点，杀敌799人，最后的评价即为火炎、晓光、旋风。
最后一句是根据以上三项来决定的，烈火、雷光、旋风为“王道”，火炎、晓光、旋风为“奇迹”，等等。



●黄龙护卫兵

只要护卫兵的4项数值接近全满，就会出现黄龙护卫兵。黄龙护卫兵攻击时会附加斩属性，非常厉害。用弓兵升8级，枪兵升2级，戟兵练9级，就可以练出黄龙护卫兵。

●特殊视点

本作打败总大将或总大将逃跑后有很长一段时间可以自由活动，在进入胜利画面的瞬间如果做出特定动作的话，胜利画面的视角就会发生改变。最简单的方法就是使用投技，另外动作迅猛的突进技也不错。如果在进入胜利画面的瞬间从高处跳下来的话，甚至会出现从正下方往上看的“猥琐”视点。

●奇异现象

在夏口之战中只要把画面上方的船上的火药壶击倒，就会发生火计。如果事先把自己乘坐的马或大象停在船上，火计发生后就可以观看好戏了。也可以把自己的护卫兵带到船上后选择待机，成功的话护卫兵就会全部战线脱离。

●铜锣的巨响

吴郡攻略战中铜锣出现后，乘坐大象去撞击铜锣，就会听到与平时不一样的巨大响声。

●弓箭速射法

这一代的弓箭发射速度很慢，对我方很不利。其实只要在射出第一发箭后马上松开R1键，然后再按住R1键举弓，就能取消硬直时间射第二发箭了。

●石兵八阵

石兵八阵里有很多会突然升起的石柱，如果你的移动速度够快（建议骑马）的话，可以在石柱还未完全从地面上升起时冲上去，这样你就可以领略什么叫“一览众山小”了。

●无限无双

骑上大象后放无双，如果只是轻轻地点一下，无双槽不会有任何减少。这是上一作就有的秘技了。

●炸弹的妙用

黄盖的C1是使用炸弹，炸弹爆炸后是不分敌我的。应用此法可以把我方将领从马上炸下来，这样就有马了。

●马上报名

大家都知道按下R3是报名技吧？不过你知道马上也有报名技吗？马上报名技的使用方法也是按下R3，虽然攻击力极小，但却可以把敌将从马上震下来。如果你骑上绝影的话，由于绝影的特殊作用，使得我方在使用报名技时完全不用担心会受到攻击而中断。多加利用吧！

补充

净炎火矢

作用：可以发射火箭

入手方法：荆州镇压战中击败王朗副将周昕，输送部队出现。注意杀周昕前不能杀任何敌将。

优质道具入手法

和以往一样，难度直接影响到玩家入手的道具质量。不过这一代难度对质量的影响似乎下降了不少，即使是在普通难度中也能拿到相当不错的道具。不过话虽如此，要想拿到优质道具，建议还是打困难模式，当然加运气的七星带也是不能少的。为了打起来更快一点，建议找个没练过的武将来使用2P大法。前作是按1P能力来决定敌人能力的，而本作变成了取1P和2P的平均值来决定敌人能力。

勤劳型（五丈原之战·刘备军）

五丈原魏本阵前有个装有道具的木箱。把曹操打至濒死后中断SAVE，然后再开，拿到道具后打死曹操过关。此法方便快捷，只是一次只能拿一个道具。

参考型（街亭之战·刘备军）

虽然街亭之战并非最后几关，而且也只有贾逵和徐晃两人带有道具，但本关道具质量很高，纱迦在这关拿过5个满值道具（不过仙丹始终难觅芳踪）。另外本关也是提升能力的绝好去处，可谓练功打宝两不误。

贪婪型（五丈原之战·曹操军）

本关左侧会出现蜀军的补给部队，补给部队全是木牛，打破之后会出现很多道具，大家就尽情地捡吧！不过要小心这里的虎战车，一不小心就给挂了。缺点在于吃完道具后还要打死刘备，如果用中断SAVE大法的话耗时太长。

实惠型（夷陵之战·孙坚军）

本关共有5名武将身上带有道具，分别是张苞、关兴、关索、王平、马岱。本关难度比起五丈原等关卡来要简单得多，过关时间快，大约5分钟就能一个来回。只是道具的质量值得怀疑。

BUG大全

①这个BUG已经在上期的“火热秘技”中介绍过了。选择FREE模式的官渡之战·袁绍军，1P用赵云，2P用除张郃之外的魏国武将，进入游戏后就会发现赵云变身了。

②同样是在官渡之战·袁绍军，本关的胜利条件竟然是……袁绍的败走？而失败条件却是曹操的击破。

③对战模式中的决斗一项中，1P初期位置左侧被石头封住的通道是可以进入的，多试试跳跃、吹飞等各种方法吧！

④据武将事典中记载，凌统和凌操的生卒年代都是公元189年～公元237年。据《三国志 吴书》记载，凌统字公绩，吴郡余杭（今浙江余杭）人，生于永汉元年（公元189年），卒于嘉禾六年（公元237年）。凌操则是凌统之父，死于公元204年，详见《三国演义》第三十八回：建安八年十一月，孙权引兵伐黄祖，战于大江之中。祖军败绩。权部将凌操，轻舟当先，杀入夏口，被黄祖部将甘宁一箭射死。凌操子凌统，时年方十五岁，奋力往夺父尸而归。权见风色不利，收军还东吴。

如果是其他公司犯下如此错误还情有可原，不过光荣做三国游戏数十年，犯下如此错误确实不该。但在凌统、凌操身上出错，却也不光只有光荣，就连《三国演义》的作者罗贯中也犯过。在《三国演义》第三十八回“定三分隆中决策 战长江孙氏报仇”中，说孙权自孙策死后广纳名士，其中就有“乌伤凌统，字公绪”。其实凌统此时不过十来岁，还不够资格称为名士。据后人考证，这里的凌统应该是骆统，我们现在看到的版本里都是改正过后的版本。

www.plumbook.cn

Lv.10武器的取得条件

①难度必须为困难。

②武器等级已达到Lv.9。

③单打双打不限，但所有条件必须由欲拿Lv.10武器者亲自完成。

满足条件后在画面下方就会出现“……武艺の极……会得”的信息，过关后武器就会升级为究极的Lv.10形态。如果满足了条件却没有出现信息，也不要放弃，因为也有没出现“会得”信息却照样拿到的例子。Lv.10武器的最大好处就是属性攻击无需无双槽全满即可使出，另外攻击力和攻击范围也有所增加。原创武将的Lv.10武器只分剑、戟、枪、细剑、大剑5种，拿到手之后使用此种武器的新武将都无需再拿Lv.10。

赵云 豪龙胆

入手场所：博望坡之战·刘备军

入手方法：按孔明指示依计击败夏侯惇、韩浩、于禁→除曹操外敌全灭→诸葛亮与曹操见面事件。

补充说明：诸葛亮靠近曹操时才会发生见面事件。

关羽 黄龙偃月刀

入手场所：樊城之战·刘备军

入手方法：依次击败于禁、曹仁、庞德、周泰、陆逊、吕蒙。

补充说明：顺序可以略有变动。

张飞 破军蛇矛

入手场所：长坂之战·刘备军

入手方法：赵云健在时完成断桥、长坂桥仁王立、阿斗救出事件后击破夏侯渊。

补充说明：长坂桥仁王立事件需曹操军本阵出现在左方时刘备军经过最右方的桥后在桥附近战斗，请速干掉夏侯惇、夏侯恩、夏侯德、张郃确保刘备过桥。另外断桥有两处，阿斗需骑马救出。

夏侯惇 灭麒麟牙

入手场所：下坯之战·曹操军

入手方法：夏侯惇中箭事件后击败貂蝉。

补充说明：相关事件发生得越多越好。

典韦 真极牛头

入手场所：宛城之战·曹操军

入手方法：除张绣外敌军全灭（含杂兵），无路可进时发生破壁事件。

许褚 蚩尤瀑布碎

入手场所：潼关之战·曹操军

入手方法：击破庞德、马岱→曹操与韩遂会面→韩遂叛变。

补充说明：曹操与韩遂会面前韩遂军士气不能低，会面后多杀韩遂的部下以促其叛变。

刘备 真黄龙剑

入手场所：汝南之战·刘备军

入手方法：敌将（含副将）全灭。

补充说明：①刘备与赵云合流后才能干掉李典。②关羽必须在夏侯兄弟出现前出现。

太史慈 虎扑殴狼改

入手场所：吴郡攻略战·孙坚军

入手方法：牛渚砦关闭前骑马突入，然后干掉张英、于糜。

貂蝉 金丽玉锤

入手场所：汜水关之战·董卓军

入手方法：传令到达后孙坚军突击开始，等华雄军败走后迅速先后打倒曹操、孙坚。

补充说明：在华雄军败走前不可打倒任何可选择武将，华雄军败走后动作一定要快。

诸葛亮 朱雀羽扇

入手场所：蜀传·五丈原之战

入手方法：（无双模式限定）首先要打过街亭之战，然后在五丈原一战中让从街亭而来的输送部队成功抵达兵粮库。

曹操 倚天之奸剑

入手场所：赤壁之战·曹操军

入手方法：依次打倒诸葛亮、吕蒙、甘宁、黄盖，成功阻止借东风和火计。

黄忠 破邪旋风斩

入手场所：建业之战·刘备军

入手方法：击败黄盖、周泰、太史慈任一人后击败孙策、孙权、孙尚香。

吕蒙 白虎颚

入手场所：麦城之战·孙坚军

入手方法：敌将（含副将、援军）全灭。

补充说明：求援军的廖化不可杀，王甫不可早杀。当关羽撤退时只要封掉他撤退的据点就能阻止他撤退。

周瑜 古锭刀真打

入手场所：樊城争夺战·孙坚军

入手方法：经过一定时间后输送部队出现，在输送部队入城前击破输送队长。

孙坚 真天狼剑

入手场所：玉玺争夺战·孙坚军

入手方法：敌将全灭（董卓最后干掉）。

孙权 白炎皇狼剑

入手场所：合肥之战·孙坚军

入手方法：孙坚中计后干掉李典护送孙坚突围，然后消灭奇袭孙坚的张辽，最后击败夏侯兄弟。

董卓 阿修罗

入手场所：吕布之乱·董卓军

入手方法：除吕布外敌军全灭（含杂兵）。

袁绍 真霸道剑

入手场所：官渡之战·袁绍军

入手方法：击败关羽并守住乌巢后，破坏官渡城墙。

马超 龙骑尖

入手场所：蜀传·成都制压战

入手方法：（无双模式限定）接近成都后敌西凉援军出现，依次打倒庞德、马岱。

吕布 无双方天戟

入手场所：吕布之乱·吕布军

入手方法：除董卓外敌军全灭（含杂兵）。

补充说明：这关敌人有很多伏兵，只有走到特定位置才会出现。所以在打死董卓前一定要确认是否已将敌人全部杀光。为保险起见，不要带护卫兵。

夏侯渊 金刚九天断

入手场所：定军山之战·曹操军

入手方法：一开始在大门关闭前冲入并干掉陈式，然后击败黄忠。

张辽 黄龙钩镰刀

入手场所：吕布传·虎牢关之战

入手方法：（无双模式限定）首先在汜水关一战中干掉刘备、曹操、孙坚，然后在虎牢关一战中直取三人，会发生火计事件，接下来分别将其击破即可。

补充说明：火计发生前不能打败任何敌将。

孙尚香 日月乾坤圈

入手场所：南郡之战·连合军

入手方法：击败王朗→周瑜伪计事件→曹仁中计后击败曹仁。

诺梅杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

甘宁 霸海

入手场所：吴传·夏口之战
入手方法：（无双模式限定）击破苏飞、陈生后，击倒火药壶放火烧船，敌全灭。
补充说明：击破苏飞、陈生前不可杀任何敌将。

姜维 昂龙颚闪

入手场所：街亭之战·刘备军
入手方法：引发4次伏兵后击破尹赏、梁绪。

张角 轰火神杖

入手场所：黄巾之乱·黄巾军
入手方法：先将除何进外敌将（含副将）全灭，然后击败何进，最后干掉华雄。

徐晃 白虎牙断

入手场所：官渡之战·曹操军
入手方法：白马、延津陷落后，曹操退回官渡城→乌巢发现后护送曹操攻至乌巢→击倒前来救援的淳于琼→官渡城墙动画发生→击倒吕威璜。

张郃 朱雀虹

入手场所：街亭之战·曹操军
入手方法：击败王平、高翔、廖化→马谡包围网形成→敌将（含副将）全灭。

甄姬 月妖日狂

入手场所：长坂之战·曹操军
入手方法：击败赵云→长坂桥仁王立事件后击败张飞→马谡伏兵出现→击败马谡、诸葛亮→击败关羽。
补充说明：①刘备经过长坂桥后接近张飞才会发生长坂桥一声吼事件。②刘琦水军到达后关羽才会出现，同时刘备开始撤退。

黄盖 断海鞭

入手场所：赤壁之战·孙坚军
入手方法：火计发生前封锁全据点，火计发生后击败曹仁、曹丕、曹洪。
补充说明：封锁据点时不能杀敌将。

孙策 霸王

入手场所：江东平定战·孙坚军
入手方法：兵粮库陷落前击破梁国、袁术、袁胤→兵粮库陷落后接近左边桥时刘勋说出“兵粮库で敌を向かえ击つ”→刘勋到达兵粮库后击倒陈纪、乐就、李丰。

陆逊 闪飞燕

入手场所：夷陵之战·孙坚军
入手方法：火计后通过八阵图。

魏延 双极灭星

入手场所：荆州攻略战·刘备军
入手方法：击破邢道荣、刘贤、刘度→张飞、赵云进军开始→打败杨龄→打败韩玄。
补充说明：中途最好不要打倒其他武将，消灭韩玄的动作要快。

庞统 豪风神杖

入手场所：雒城之战·刘备军
入手方法：击破刘贵、张翼、严颜→在雒城向张任挑发→撤退至金雁桥→金雁桥破坏事件→张任军退却后击败张任。

孟获 百兽王

入手场所：成都之战·南蛮军
入手方法：敌将（含副将）全灭。
补充说明：朱褒投降事件必须发生。

祝融 业火

入手场所：许昌之战·南蛮军
入手方法：打倒曹休、曹真→打倒曹洪、夏侯惇→击退兵粮库袭击部队（击败许褚和副将）→击退第二次兵粮库袭击部队（满宠、司马昭）。
补充说明：云梯和前哨基地必须救援成功。

大乔 乔美丽

入手场所：许昌之战·孙坚军
入手方法：云梯、前哨基地救援成功后破坏右部城池内的刀车，然后打败典韦的副将，最后干掉典韦。
补充说明：必须在曹操开门事件前完成。

小乔 乔佳丽

入手场所：成都之战·孙坚军
入手方法：击败马谡，孙坚军全军进攻开始→在马超出现前依次击败关平、关羽。

曹仁 凤嘴凰翼

入手场所：樊城争夺战·曹操军
入手方法：破坏四个城门的攻城兵器后击败吕蒙。

周泰 宵

入手场所：南蛮夷平定战·孙坚军
入手方法：击败兀突骨后冲入敌本阵。
补充说明：杀兀突骨前不可杀任何敌将。

司马懿 穹奇羽扇

入手场所：五丈原之战·曹操军
入手方法：击败魏延、马谡→诸葛亮诈死→击败马超。

月英 湖底苍月

入手场所：南蛮夷平定战·刘备军
入手方法：阿会喃、董荼那叛变事件必须发生，六擒孟获后火烧藤甲兵。
补充说明：把雍闿和他的副将全部击破，就会发生阿会喃、董荼那叛变事件。如果想单打会得湖底苍月，请老老实实守在本阵千人斩吧！

原创武将 伏羲之大剑

入手场所：黄巾之乱·讨伐军
入手方法：除张角以外敌将全灭。

原创武将 女娲之细剑

入手场所：黄巾贼击退战·讨伐军
入手方法：击败敌援军严政。

原创武将 真凤翔剑

入手场所：黄巾砦攻防战·讨伐军
入手方法：依次击败何仪、波才、周仓、程远志。

原创武将 豪真空枪

入手场所：汜水关之战·连合军
入手方法：敌将全灭且解决孙坚军粮食问题。
补充说明：从密道进入敌军粮仓后干掉守将，就能解决孙坚军的粮食问题。

原创武将 大破天戟

入手场所：虎牢关之战·连合军
入手方法：击败吕布。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：星夜

《星之海洋3》权威研究

PS2	tri-Ace/ENIX	RPG	1人
	2003年2月27日发售		170KB
DVD-ROM	只对应DS2、对应硬盘		7800日元

按照“《星之海洋》系列”的惯例，通关并不算游戏结束，而只是更多挑战的开始！向来以隐藏迷宫和隐藏BOSS出名的“《星之海洋》系列”在本作中也不例外，通关后立即就可以挑战隐藏迷宫了，而且还不止一个哦！

隐藏迷宫全攻略

隐藏迷宫一：试炼の遗迹

要到试炼の遗迹，首先得通关一次，之后在最后的记录上会有clear的字样。读取这个记录后，会发现记录点附近出现了一只バーニィ，与之对话会获得提示。具体是指哪里呢？其实就是矿山の町カルサア，在这里的最左下角，之前被拦住的入口现在可以自由进入，通过“试炼へ续く回廊”，途中消除一些障碍就可以来到遗迹的入口！

注意事项

a.如果是地球难度，那么进入遗迹之后会自动调整成银河难度，当然，从遗迹出来之后难度会自动恢复。

b.遗迹共有地下8层，内部没有任何记录点和回复点！这也是一贯的设定了，推荐打倒每层的BOSS后都回去记录一次。

c.出现的敌人非常强劲，很多敌人的攻击还附加冻结、麻痹等效果，最好能先准备好相应的防具。

第1下层

第1下层地方不小，不过没有什么谜题，很容易就来到BOSS面前。ビッグフット行动迟缓，但要小心它的冻结攻击和近身的大范围旋转攻击，推荐自己操作远程攻击的人员，比如索菲娅或者玛莉娅。此外本层有很多宝箱，有的还隐藏在可以消去的箱子中，可别放过了。除了钱和一般的药品外，比较重要的还有シャドウピュレット、圣杖パンプキンレイス、バーストエミッション、リフレックス（2个）、ミスティックチェイン，此外还能得到索菲娅的隐藏技：ブラッドスキュラー。不过要注意有些地方是后来才能去的，到时候不要错过。

第2下层

这里首先要去迷宫的右下打开机关，之后在向上前进途中会遇到BOSSサッキュバス，她的攻击附加混乱和冻结效果，推荐操作索菲娅，站得远远的，专心回复即可。继续前进会来到一个4×4的迷宫，在右下角有个空地。这里的规则是只有靠近空地的房间才可以移动到空地（调查房间中部的装置），而前往下一层就要使得最左上方为空地，之后跳下去就可以了。

不过其他地方也是可以跳下去的，探索迷宫的同时也去寻找宝物。在本下层可以得到妖力天の铁甲、ミラージュローブ，这些都是很好的装备，而“万能解毒剂试作タイプ”也是不可错过的。

第3下层

这里相对来说很小，因为大部分地方都被隔开了，要从上一下层不同的地方跳下才能去探索。途中会与コッカトライス强制战斗，不过没什么难度。打开机关之后再前进就会回到第1下层，同时这里右上不远处原本无法进入的门也打开了，从里面的转移装置我们可以前去2、3、4下层！不过不要急着前去第4下层，先去第3下层吧，你会遇到“《星之海洋》系列”最大的奸商，专卖超高价物品的行星商人惨太。

这里卖的东西一目了然，除了合成素材之外的其他各种素材（120元），剩下的就是三大件了，5000000的サンタブーツ、6160400的トライエンブレム，还有9800000的うごめくもの！还是先在斗技场赚好钱再来吧……3A纹章效果为全属性吸收，防即死，ATK+1000，DEF+50，AGL+50，HIT+50，INT+600，战斗技消耗HP-3，攻击判定+2，最好能人手一个。顺便说一下，遗迹中的不少空中的宝箱要注意消去的次序，否则就会虚悬空中而无法入手，例如惨太所在的这个房间。

注：サンタブーツ和うごめくもの在前作也有类似的东西，装备在菲特身上去住宿，第二天起来时有可能获得物品，当然也可能什么都没得到。以下是可能获得的一些物品：

サンタブーツ			うごめくもの
おもいゆびわ	くつじょくのピアス	水の小妖精	キングドリアン
おもいうでわ	へろへろなピアス	火の小妖精	ほや
ぶかぶかのゆびわ	はずかしいみみかざり	风の小妖精	デーモンズストーン
ぶさいくなゆびわ	合成素材	星の小妖精	合成素材
わらえるうでわ	トライエンブレム	トライエンブレム	リリスの眷属
へっぽこなうでわ	チンケスレイヤー	バーニィシューズ	バーニィのお守り
ダサダサピアス	地の小妖精		

第4下层

这里非常暗，调查附近的牌子可以获得提示“光が道闭ざす　暗こそ全ての道标となろう”。解开这下层的谜题还是有些麻烦的，在迷宫中到处都是一片漆黑，只有几个飘来飘去的光球稍微照亮一点地方。继续前进会发现有扇门无法打开，这时候需要将这片区域内（从上个门算起）的光球全部打倒。说起来虽然简单，实际还是有困难的，光球会不断自各边缘再生并且飘进来，并且光球（アクアウィスプ）自身也并不好对付，它的攻击会同时伤害HP和MP，而且还附加麻痹效果，一不小心就会全灭！

好不容易将这些光球全部消灭，在无法打开的门之前会出现アースドラゴン，如果按R2键打开了示意图会看到门前有敌人的标志。注意这时候不要急着回去记录，否则一切换后又得进来重新打光球……好在アースドラゴン很好对付，打倒它再回去便无妨了。此外本层迷宫虽然不小，不过宝箱却没有几个，拿到イフリートケーブ和ミスティックチェイン就可以不用理会其他的了。

第5下层

前进不久就会遇到系列中多次登场的帕菲（パフィ，可这已经是前作的400多年以后了啊……），和往常一样，她会问菲特是否知道她的名字，之后就召唤出一只怪兽シュプリンガー。这次可不同前作那种刀枪不入的家伙，打倒它之后帕菲又溜了，继续前进，类似剧情再次发生：帕菲又被别的怪兽看上了……

当然，还是要和往常一样选择帮助她，好在这次登场的アーレイ同样很好对付，跟着自然是帕菲同样跑了、同样摔倒、同样掉下钥匙……捡起她掉下的“ヒミツ部屋の键”后就可以打开下一层的门了。在第6层入口附近会再次遇到帕菲，如果已经拿到了“万能解毒剂试作タイプ”就可以和她结成契约。另外旁边就是工房，有需要的话可以适当利用。在第5层获得的最重要的当数“里樱花炸光”，这是奈露的隐藏必杀技，非常强力。

第6下层

继续深入之前一定要记得回去记录一下，之后再回第6下层。这里和第2下层类似，先要向右走打开机关。在尽头会遇到一个小女孩，她好不容易变出神枪，却又因为拿不动而摔倒了……不过这位幼年版的レナス并没有直接和我们交战，而是召唤出了“疾风”骑士团团长ヴォックス！这次才是“本气ヴォックス”（笑）。“本气ヴォックス”的很多必杀技附加火属性，有了火属性吸收或者无效的装备后打倒他是轻而易举，但是切莫轻举妄动，因为这次与“本气ヴォックス”的战斗中居然有12项战斗收集！

这12项分别是遭遇、击破、拿到战利品バーニィ1/1、hit数20、hit数50、挑发10次、挑发30次、发动防御罩、发动カウンターオーラ、击破对手的防御罩、

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最大伤害超过10000、最大伤害超过50000。要想拿全是比较困难的，一般需要留记录多次尝试，这里来简要说说拿法吧！

前三项一般是都没问题的，首先全员都装上トライエンブレム等火属性吸收或者无效的装备，将战略设定为最后一项：什么都不做，这样敌人并不能对我方造成致命伤害，而我们则可以趁此机会先收集好挑发10次和挑发30次。在此期间发动防御罩、发动カウンターオーラ应该都已经拿到了。下一个要收集的是hit数，全员装备最低攻击力的武器，然后设定战略为第一项：全力进攻，当然事先要设定要一些对空的必杀技。三人合作的话hit20和hit50应该也很容易就入手了。接下来要收集的是伤害，首先更换装备，换上强化攻击的巨人指轮等饰品，同时也换上最强的武器，这样强化后拿到伤害10000应该没有问题，不过能否拿到50000就要看各人的实力和运气了。

打倒“本气ヴォックス”之后进门打开机关，之后再回到第6下层入口处直接向上走，不久后就会再次遇到和第2下层类似的4×4迷宫。这次的规则和目标和上次一样，都是要将左上方变成空位，不过有些房间的一些方向有障碍，要达到目标还是需要动些脑筋的。这里我就不说详细的移动方法了，不想多花时间的玩家可以参考右边的完成图。此外类似的是其他房间跳下去会处在不同的区域，都会有宝箱的哦！至于第6下层的宝箱，值得一提的只有“无限空破斩”，这当然是阿鲁贝尔的隐藏必杀技了。

第7下层

从迷宫的左上角跳下后路就很简单了，当然其他区域的宝箱也要去收集，其中可是有ミスティックチェイン、ディバイン・ウェポン、圣剑ファーウェル这样的好东西哦！在遗迹里得到的武器一般是每个人的第二强武器，例如菲特的圣剑ファーウェル，这对于之后的战斗是很重要的，同样隐藏必杀技如菲特的“ディヴァイン・ウェポン”也不可错过。

前进不久就会遇到BOSS，而这次的BOSS是黑黑小小的モンジャラゴラ，它会在一定时间后自爆，这样战斗收集中的“モンジャラゴラ击倒”就拿不到了，要尽快击倒它！

第8下层

最后一层迷宫，地方不大，也没有什么迷题，在上方的4个出口处会依次遇到4个BOSS，不过都还算比较好对付，其中パイル・キメラ会稍微麻烦些，不过都能打到这里了，想来也不会输给它的。打倒每个BOSS后可以打开一个宝箱，其中的リフレックス和ミラージュローブ还是挺有用的。

需要注意的是，打倒4个BOSS之后回去的路上会强制和“试炼の遗迹”的最终BOSSガブリエ・セレスタ交战，因此建议打了3个BOSS之后就先回去记录一次，以防万一。

老规矩，最终BOSS和隐藏BOSS挨个打天使，也不知道3A是不是和天使有仇（笑）。这次登场的是ガブリエ・セレスタ，他的速度非常快，最强技攻击范围几乎是全屏，因此战斗的基本方法还是让索菲娅一边在边缘跑一边复活同伴和回复HP。不过感觉ガブリエ・セレスタ的HP并不太高，在速度上拼不过对方可以考虑彻底强化攻击力，在复活近20次之后ガブリエ・セレスタ还是倒下了……当时的队伍状况如右图所示。

打倒ガブリエ・セレスタ并不意味着游戏的完结，恰恰相反，这只是试验的开始，封印才刚刚被打开……先去两边原先不能进去的房间打开宝箱，注意现在全遗迹都没有敌人了，如果还有宝箱没有拿到，这正是个回收的好机会。回去记录后向着下一个迷宫前进！

注：试炼的遗迹以后还是可以来的，敌人当然也跟着出现了，虽然一般路上的BOSS没有了，不过在第8下下层还是可以再度和ガブリエ・セレスタ交战。击倒他后敌人再度全部消失，可以在这里反复练级和拿ガブリエ身上的战斗收集。

隐藏迷宫之二：スフィア211

击倒ガブリエ・セレスタ之后通过回到FD空间，这时候前往スフィア社就可以前往101阶以上的地域，而迷宫共有211阶！

注意事项：

a.同样在101阶以上完全没有记录点和回复点，要经常回到5阶或者1阶记录来确保顺利前进。

b.每隔10来阶会有一个BOSS，初期的大多是以前流程中出现过的BOSS，如伯爵龙等，当然其强度也提升不少，推荐在BOSS战前一阶回去记录。

c.每阶都会有1～5个宝箱，里面除了增加各项能力的药品外，还有些重要的装备和隐藏必杀技，这些可不能放过，一些特别重要的我们会在后面注明。

d.在每阶并没有迷题，要找到转移点才能前往更高一阶，不过可以随时回到已经去过的阶数以及6～100中的任意阶。

e.每阶的迷宫构造也只会有8种类型，熟悉之后可以尽快找到转移点。

f.BOSS战掉下的东西可非常强，有除了索菲娅外其余7人的究级武器，因此一定要装备上技能“ゲットアイテム”，并且在战斗中拿到奖励“获得物品概率上升”，这样最多每样能够得到3个！

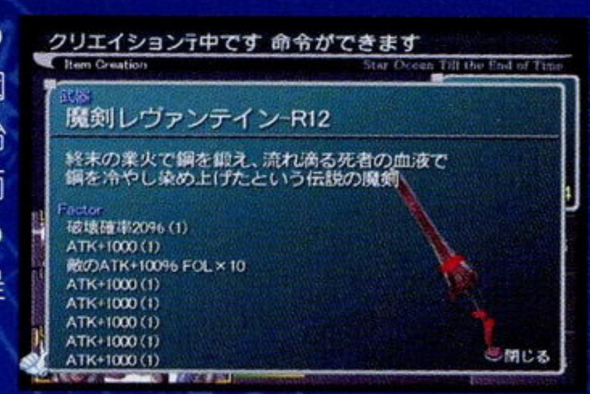
g.最终兵器除了有共同的附加效果“ATK+1000”外，还有各种不利效果，如“破坏概率20%”、“经验值减少90%”等等，要先回去锻冶掉才能正常使用。

h.由于队伍中最多只有6名同伴，多出的两个最强武器可以锻冶到只剩下“ATK+1000”之后再合成到别的武器上，这样就可以继续发挥作用了。

自由调节初次获得的奖励！

获得奖励的最后一击	奖励
弱攻击	经验值3倍
强攻击	フォル2倍
必杀技	回复UP
纹章术	アイテム入手UP

i.在几个究级武器（如クロスヘルム、ドラグーンレイザー和魔剑レヴァンテイン）之上，附加有负效果“敌のATK+30%”，锻冶的时候一定要小心，因为这条有可能被消除，同时也可能被锻冶成“敌のATK+30% 入手フォル×3”，而这种状态下再锻冶两次，就会得到“敌のATK+100% 入手フォル×10”！这可是赚钱的最快手段，别轻易消除了。



101～114阶

在101阶会再次遇到流程中的第一个BOSS，对话也非常搞笑。能打倒ガブリエ・セレスタ对付诺顿应该没有问题，之后继续前进吧！在102阶会得到“纯金の圣杯”，106阶有强力防具ヴァリアントメイル，108阶有索菲娅的强力攻击纹章术“サザンクロス”，而在114阶会得到スターガード和菲特的隐藏必杀技イセリアル・ブラスト！

115～125阶

这次在115阶出现的BOSS是伯爵龙クロセル，不过比起上次的艰辛，这次的战斗轻松了很多，直接集中攻击便可轻易获胜。之后需要留心的有120阶的ドラゴンレザー和122阶的ヴァリアントメイル。

126～136阶

在126阶出现的BOSSシャドウドラゴン倒是新面孔，但是实力也未见高明，击倒它之后可以获得克里夫的最强武器ヴァローガントレット，不过目前带了一堆负面效果，并不方便使用。特别是“全员移动速度-50%”，这项一定要去掉，否则即使不装备也会生效的……此外126阶还有苏芙蕾的隐藏必杀技ドリームコンボ，之后需要留心的有127阶的ドラゴンレザー、128阶的ヴァリアントメイル以及135阶阿鲁贝尔的隐藏必杀技无限双破斩。

注：“全员移动速度-50%”这个负面效果还有两个物品有，那就是巨人指轮和バーニィ1/1，这两个就直接卖掉好了。至于ヴァローガントレット，卖是舍不得了，不过光靠锻冶是去不掉这项的，先得合成将之改变，然后才能用锻冶去掉，但是概率很低……

137～146阶

137阶的BOSS是原“漆黑”骑士团副团长シェルビー，不过被レナス召唤出来的他同样强调自己是“本气シェルビー”！（笑）打倒他获得奈露的究级武器“デスブリンガー”。而这期间拿的东西倒只有142阶的セラフィックガーブ值得一提。

147～158阶

147阶的BOSSビウィグ，早看他不顺眼，现在自己又跑出来当然再扁一顿，拿到的东西是阿鲁贝尔的究级武器“喜乐天の邪爪”，此外在150阶有隐藏必杀技マックスエクステンション。

160～169阶

160阶的BOSSモジャラグリーン，不过比起斗技场那个有点相像的就强多了。它的两招最强攻击是近身旋转攻击和远程连续冻结光线攻击，两者都是连续攻击且附加冻结效果，因此对付它防冻结的装备是必须的。其实要打倒它还是很容易的，重点是近身小攻击连击围攻，使得它根本发不出几次攻击，由于它体形大，动作慢，用来打连击数倒是个不错的主意，我尝试了数次，打出了510hit，而攻击还在继续……

打倒它会掉下的是クロスヘルム，这也是期待以久的第一个能做出“入手フォル×10”的武器了，还是马上回去锻冶、合成再去赚钱吧！之后只需留意166阶的スターガード和169阶的封神醒雷破（奈露的隐藏必杀技）即可。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

170～180 阶

170阶出现在我们面前的是高级魔族アークデーモン，打倒他会得到ドラグーンレイザー，这是玛莉娅的究级武器，需要注意的是玛莉娅的武器属于机械类，需要在机械选项中才能改造的。此外在179阶有水晶の圣杯，不可放过。

181～191 阶

181阶又会遇到两个熟人，アザゼル和ベルゼブル，为了雪耻的他们再次发出了挑战！基本战术还是先击破一个再进行围攻。接着去拿レディエーションデバイス，187阶的这个是玛莉娅的隐藏必杀技。

192～199 阶

另一个不服气的人ベリアル在192阶露面了，然而等待他的仍然是失败……掉下的エンジェリックケープ是苏芙蕾的究级武器，可惜我在二周目没有选择她。

200～209 阶

在200阶遇到的竟然是ブレア！在她的话语中再次透露了“神”的存在。虽然是不想这样，战斗还是在无可奈何下开始了……击败她后她留下了魔剑レヴァンテイン，系列中的超强武器本次的使用者当然还是主角。在其他层值得留心的只有209阶的グレムリンレアー，这是索菲娅的强力纹章术。

210 阶

レナス终于自己上场了，娇小可爱的她不禁让人怀疑她如何能作战呢？虽然后来换上了《女神侧身像》中的装束，不过还是QQ的（笑）。真正打起来就不好笑了，レナス的攻击会同时伤害HP和MP，而必杀技ニーヴェルン・ヴァレスティ更是威力强劲，不好对付。而且关键一点是她身上有高达16个战斗收集！虽然后来的昂翼天使和フレイ等人也有这么多，可是其他人都可以打完后继续去打，而レナス却再也不会出现……

打倒她得到最强防具ヴァルキリーガーブ，此外索菲娅的最强攻击纹章术メテオスオーム当然也不能错过！

211 阶

不过没想到在最高阶遇到的居然不是ブレア等人口中的神，不过也差得不远了。这次是3A游戏的经典对手之一：昂翼天使イセリア・クイーン！应昂翼天使的力量而改变的场景却使得菲特有着异样的熟悉感觉，然而在战斗中是没有时间多想的了……

昂翼天使的攻击非常多样化，真の裁、セレスティアル・スター会给我方造成重大伤害，但是她的动作却有一些破绽，还是用近身的密集攻击来压制她吧！她的身上会掉下“リリスの眷属”，而战胜她之后则获得“昂翼天使の宝珠”，有了这个道具就可以去挑战最终的隐藏BOSS了！

和试炼の遗迹类似，スフィア211还可以继续来锻炼，到了最高阶仍然可以挑战昂翼天使，当然东西是拿不到了。再次挑战时战斗前的对话会发生变化，而不同难度下战斗时的背景也会有不同，可以留意一下。

注：如果阿鲁贝尔作为第五名同伴加入，那么完成スフィア211之后再回到王都アーリグリフ去见国王就会发生PA，通过试验的阿鲁贝尔获得了传说中的魔剑クリムゾン・ヘイト，不过好像数据很不怎么样……难道有什么隐藏的秘密吗？

隐藏迷宫三：ウルザ溶岩洞　最深部

其实说不上迷宫，在上次打伯爵龙的老地方，继续前进就会有情节发生，放上“昂翼天使の宝珠”之后，出现在我们面前的就是本作最强的BOSS：女神フレイ！

フレイ的招数也是同时攻击HP和MP的，其最强技エーテルフローズン更是可以一击范围内我方全灭！基本战术还是持久战法，自己操作索菲娅，在远程专心回复和复活，其他二人则拼命围攻。一定要有耐心，我宇宙难度第一次是用了大约27分钟击破她的，胜利后的队伍平均级别145。

打倒她后会得到索菲娅的最强武器：神器エーテルフローズン。同样的，也可以随时再来这里挑战フレイ。不过虽然打完了3个隐藏迷宫，却感觉有些失落，很多疑问仍然没有得到解答，例如技术王国グリーテン、アーリグリフ地下城中的死人の王……也许还会有更多的秘密吧！

游乐设施大全

❶ 斗技场

斗技场分为三种战斗：个人战（シングルバトル）、组队战（チームバトル）、排位战（ランキングバトル），其中前两个是每个级别连续打5战，胜利后获得相应奖品，不过奖品不可重复获得。具体如下：

级别	个人战	组队战	参加费用
Dランク 初心者（军团）热烈欢迎	マジカルベリィ	合成素材	100
Cランク おいでませ中级者（达）	ピヨノン	トライエンブレム	300
Bランク 来たれ上级者（达）	バーニィシューズ	チンケスレイヤー	500
Aランク 集え、エキスパート（达）	スターガード	スプラッシュスター	1000
Sランク 神（々）への道	斗技秘传书	斩获者の指轮	2000

其中最有用的当数斗技秘传书了，有了它的ATK+1000，马上就能制作出超强的武器！排位战则需要先给队伍起名字（以后不可更改），之后不断挑战对手，自己队伍的排名也随之不断上升。注意每次可以挑战比自己名次高4名以内的所有队伍，而且并不要求全部打倒敌人，只要有一定的积分就可以使得名次上升。例如到了第4名左右，打第1和第2有些困难，这时候就可以不断打第3名来获得积分，直至升到第1位。队伍已经是第1位时会有消息说有人前来挑战，选择第1项可以暂时不交战，趁机先回去记录和准备一下；选择第2项就可以交战了，战斗还是有一定难度的，打倒对手会得到“リリスの眷属”，同时获得斗技场的特别奖品“祝”优胜トロフィー，其效果为战斗技消耗HP−3，GUTS−2，敌防御蹦坏时GU减少+10，MP6%徐徐恢复，魔法咏唱时间减半，攻击判定+2，攻击效果冻结，攻击时光弹发射，超强！

有了这个东西回头再打就容易多了，因为本作中冻结效果非常强，被冻结之后受到攻击很容易就即死！例如本来在排位战中排名第一的ナイトオブドラグーン，其中的龙骑士就很容易被冻结后秒杀，剩下的龙行动速度很慢，利用远程攻击很容易打倒它。本战的钱有240000，配合双重“入手フォル×10”的武器以及金钱2倍的奖励，一仗就有9600000的钱入帐！当然，如果你觉得自己更强，也可以去挑战钱更多的对手，例如500000的昂翼天使，一战就能拿到2千万！现在有什么买不到呢？天天睡觉等着拿3A纹章吧！（笑）

❷ バーニィレース

交换品名	入手点数
初ポイント获得记念品	1
レーザーウェポン	10
ジャイアントタラバ	50
折れた魔剑	100
チンケスレイヤー	200
バーニィシューズ	350
ロマネコンチDRC	500
”祝”1000记念トロフィー	1000

其中“折れた魔剑”是找某职人的必要道具，“祝”1000记念トロフィー则和“祝”优胜トロフィー的效果是一样的。

❸ バトルチェス

利用游戏中解迷时所遇到的相克关系而制成的一个小游戏，需要多考虑行棋路线以及战士>盗贼>纹章使的相克顺序。此外和斗技场不同的是，这里每个级别的奖品可以拿4次，不过却没有什么好东西……最值得重视的应该是S级的奖品レザードフラスコ，这是能够提升合成成功率的道具。

レベル	获得的奖品	参加费用
初级（レベル1）	ブルーベリィ	200
初级（レベル2）	ブラックベリィ	400
初级（レベル3）	1100フォル	600
初级（レベル4）	合成素材	800
初级（レベル5）	完熟ベリィ	1000
中级（レベル6）	5000フォル	1200
中级（レベル7）	ストレシード	1400
中级（レベル8）	超熟ベリィ	1600
中级（レベル9）	50000フォル	1800
中级（レベル10）	合成素材	2000
上级（レベルS）	レザードフラスコ	2200

物品制作大揭密

❶ 隐藏职人加入！

上次我们介绍了职人加入的基本资料，不过还有位隐藏人物没有说明，那就是机工兵イザーク！要想让他加入，首先得和メリル、バニラ、デジソン三人结下契约，再得到AIプログラム（スフィア社的社员处）和设计图，这样前去水没都市サーフェリオ，在村子家右方靠近水边的地方调查便可让他加入！这里的关键地方是获得设计图，而这需要完成旅人ラドル的连续PA才行。

这个PA是有严格时间限制的，只有在アミーナ救出后到アーリグリフ王国与シーハーツ王国决战之间才会发生，千万不可错过！在这期间前往交易都市ペターニの宿屋，在右方第二间房间中会首次遇到“《SO》系列”常见的超级路痴ラドル，这次他想和ルミナ前去矿山の町カルサア开间小店，可两人现在却为下一步应该前去的方向而争论不休，进而寻问菲特的意见。菲特当然告诉他们正确的答案：“南だよ。知らないのかい？”，之后前往河岸の村アリアス，在宿屋中再次遇到两人，这次选择“北西の门からがいいよ”或者“南西の门から行けば乐だよ”都是可以的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

虽然路都指对了，不过既然是路痴，那么当然没有那么容易成功到达的……前去王都アーリグリフ会再次在宿屋遇到他们，ルミナ正为这里寒冷的天气而抱怨不已，还是去告诉他们走过头了吧！选择“カルサアならもう行き过ぎましたよ”，这样再回到矿山の町カルサア就可以完成整个PA了。终于到达目的地的两人开了个小店（地图中部的民家中），号称“ルミナとラドルの究极のお店”，在这里可以买到勇气の纹章和再生の纹章，其他的倒很普通……这时候和ルミナ对话，花5000块钱就可以买到贵重品设计图！不过如果第一次在交易都市就告诉他们错误的答案，那么随着选择的不同会在水没都市サーフェリオ或者圣王都シランド开间小店，当然卖的东西更差，设计图也拿不到了。

❷ 契约物品入手一览

要想和职人结成契约，就要满足他们的要求，给他们一定数量的钱或者特定的道具，后者获得途径比较多样，可以参考下表。需要注意的是，只有在ウェルチ介绍过职人之后才能去找他们加入的。

职人	契约物品名	入手方法
发明王デジソン	超绝破坏ユニット	用机械制作，例如メリル、バニラ、クリフ（cost238）
コーネリアス	サンライズ辞书	ムーンベース宝箱
贤者オースマン	专门猎奇怀疑书	用执笔制作，例如ミシエル、コーネリアス、フェイト（cost5778）
リジェール	ゴールデンカレー	用料理制作，例如杀人シェフ、リジェール、ソフィア（cost58）
マユ	愈しネコ	用细工制作，例如ネル、スターアニス、フェイト（cost188）
ボイド	折れた魔剑	バーニィレース奖品，需要用100点交换
ゴッサム	若返り药（ニセモノ）	用调合制作，例如ルイド、パフィ、フェイト（cost5）
メリル	ドレメラ工具セット	スフィア社4阶的宝箱
ダムダ・ムーダ	醉迎	用料理制作，例如杀人シェフ、リジェール、ソフィア（cost310）
マクウェル	预言书1	圣殿カナン宝箱
アンサラー	贤者の石	用炼金制作，例如エリザ、ミスティ・リーア、ソフィア（cost11）
スターアニス	限定ドルフィン	ダグラスの森的宝箱
杀人シェフ	万能包丁	FD空间的ジェミティ市购入，需55000元
ミスティ・リーア	魂玉石	バール遗迹宝箱
バルバドス	オークジュエリー	カルサア山洞乘坐トロッコ时依次选择左右停，之后可以在里面的宝箱中找到（需要破坏障碍）
パフィ	万能解毒剂试作タイプ	试炼の遗迹第2下层的宝箱

❸ 各项制作内容简评

这次能够制作的东西非常众多，再加上合成，几乎有无穷的组合方式，如何做出自己最需要的东西是关键。除了合成外，其他制作时都可以选择“自由创作”和“强化指定物品”两项，前者可以做出新的东西，而后者则对已经有的物品进行强化，例如将经验值+10%的ラーニングリング两次强化成经验值+30%的等等。此外做出新的物品时有时会同时得到数个，申请专利后除了拿到钱，以后还可以在商店中买到，这是重要道具增加的重要手段。制作时当然要挑选等级较高的职人来组队进行开发，自由创作时可以根据表情来判定成功与否，如果是笑脸或者伸大拇指当然就表示成功了，于是就可以按○键来提出物品要求；强化时则等到自行跳出窗口说强化完成就行了，只是代价不菲，有时候强化的后果也不尽相同，多SL吧！下面就来简要解说一下各项制作吧！

料理：做出各种食品，效果非常显著，但是缺点是不能在战斗中使用，因此平时的回复就多用料理吧！

炼金：做出各种矿物，有一部分是合成的重要道具。

执笔：在本作中相当重要，因为这项会做出很多技能书，通过这些来学得更多的技能，例如ゲットアイテム、修行等等，一定要一开始就进行制作！

机械：能够制作出一些攻击道具，同时还可以制作出玛莉娅的武器。当然，对玛莉娅的武器进行强化也是用这个指令的，而其余的还有美白ユニット（买物品时价格下降10%），两次强化后下降30%，对于9800000的うごめくもの来说可以就是一下节省了近300万呢！

调和：制作各种药品，其中也有减价的物品哦！对于战斗时经常使用的回复药和复活药进行强化也会显著提升效果，例如全员复活的苏生药强化两次后效果为全员复活且HP、MP全回复！

细工：制作各种饰品，在本作中饰品效果多样，因此细工也是相当重要的。例如ATK和DEF+5%的バトルブーツ两次强化后会变成ATK和DEF+30%！此外还有提升经验值、咏唱时间减半等各种饰品，也要尽快开始制作。

锻冶：打造各种武器防具，并对武器防具进行强化。虽然打造的武器在后期并无太大作用，但是强化却是不可缺少的，在强化过程中可以消除坏的附加效果，而令好的效果增加，例如ATK+1000的武器就可以不断锻冶来使得它同时有4个甚至更多的ATK+1000，威力大幅度提升！

合成：最重要的制作手段，选择一项武器作为基础，再另选一物品为合成物，这样后者的附加效果就会转移到合成后的武器上，当然合成物会消失的。在合成时还有可能消除一些坏的效果，这也是相当重要的。需要注意的是附加效果最多只能有8项，也就是每件物品前面的数字，达到8项就不能继续合成了，因此要合成什么效果要事先想清楚。

❹ 制作辅助道具一览

种类	物品	入手方法
料理	万能包丁	FD空间的ジェミティ市购入，需55000元
炼金	练金石	モーゼル砂丘的宝箱
执笔	マジカルペン	圣殿カナン中的隐藏宝箱
机械	NOプログラムディスク	ムーンベースの宝箱
锻冶	スミッティハンマー	レコダ・ブラット家2阶宝箱
细工	天使の胸像	パルミラ平原
调合	マルチフラスコ	河岸の村アリアス领主之馆的宝箱
合成	レザードフラスコ	バトルチェスランクS级的奖品

❺ 最强武器目指！

要想打倒各个强大的隐藏BOSS，普通武器是无法胜任的，如果再追求宇宙级甚至FD级难度的话更是不能不先做好充分的准备！在这里我们就来为大家讲解如何制作最强的武器！

宇宙级难度：战斗收集到30%
声音模式：战斗收集到60%
FD级难度：战斗收集到70%

首先是选择作为基础的武器，这里有两种选择，一种是通用武器レーザーウェポン，另一种是各人的最强武器，例如魔剑レヴァンテイン之类的。在中期当然选择前者，为了弥补レーザーウェポン攻击力的不足，我们一定要先在斗技场中获得“斗技秘传书”，有了它附加的ATK+1000后攻击力就有保障了。此外本作中有着非常实用的秘技：细工制作出的饰品レジストエンブレム、シールドエンブレム经过强化后效果分别为纹章和物理伤害为正常情况的10%，同时会有一定几率损坏，但是把它们合成到武器上就不会损坏！这样我们的最强武器就诞生了：

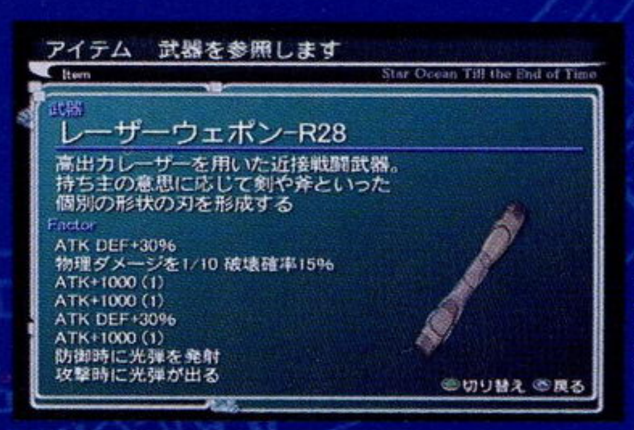
a.ATK+1000×4、ATK和DEF+30%、物理和纹章术伤害10%、攻击时光弹发射！之所以选择光弹是因为其他都有属性，因此可能无效甚至被吸收。

当然我们也会有很多其他的选择，例如

b.ATK+1000×4、ATK和DEF+30%、物理伤害10%、攻击时光弹发射、攻击判定+3（进一步强化攻击的有效性）

c.ATK+1000×4、ATK和DEF+30%×2、物理和纹章术伤害10%（攻防无敌）

d.ATK+1000×3、（敌のATK+100%且入手フォル×10）×2、物理和纹章术伤害10%、经验值上升30%（赚钱练级两不误）



e.ATK+1000×3、物理和纹章术伤害10%、ATK和DEF+30%、攻击和防御时都有光弹发射（彻底取消对手的动作）

f.ATK+1000×3、ATK和DEF+30%、物理和纹章术伤害10%、攻击时光弹发射、攻击判定+3、常怒状态（后期最强打击组合）

还可以结合其他的办法更加强化效果，例如装备MP自动回复的饰品（或者也合成到武器上），然后再在策略技能中选择HP保护，这样就几乎立于不败之地了。大家也可以多想想自己的方法呀！

由于篇幅限制，还有众多研究无法在本期刊出，在下期我们将继续星海之旅！战斗收集指南、3000HITS达成、对BOSS无敌战术、多种结局达成方案等等，绝对不容错过！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

研究中心
RESEARCH CENTER

《幻想水浒传2》深层探索

文：圣撰组工作室 ホ－リ－小狮

PS	KONAMI	RPG	1人
	1996年12月17日发售		2格
CD-ROM × 2	—		5800日元

上期为大家呈上了全部118名角色的详细加入方法，这期将着重对游戏中的各种事件和秘密以及其他的地方进行研究。

★浴室趣谈

符合下列条件可以在根据地的浴室里发生小情节，具体情节还请玩家自己去欣赏。

1.只带维克多（ビクト－ル）与弗利克（フリック）进入ひのき风吕，谈天。

2.只带维克多与弗利克进入ジャングル风吕，再谈天。

3.只带维克多、弗利克、尼娜（ニナ）进入大理石风吕，聊到了弗利克在《幻水》里的女友……

4.浴室里放置6个“中国えざら”后，若叶（ワカバ）与罗枪将（ロンチャンチャン）乱入……

5.只带宝尔刚（ボルガン）、罗枪将、刚迪（ガンテツ）进入ドラムカン风吕。

6.浴室里放置6个“のろい人形”后，诅咒人形……

7.浴室里放置6个“のろい人形”，2幅“らくがき”后，究级诅咒……

8.只带大章鱼阿比斯波亚（アビズボア），鲁罗那迪亚（ルロラディア），秋卡加纳（チュカチャラ）进入浴室，且浴室里放置6个“たこつぼ”，章鱼家族乱舞……

9.女浴室放置3个“女神像”，男浴室放置3个“骑士の像”，石像竟然……

10.浴室里放置6个“花びん”，2幅“花の绘”，开花?

11.把“しょうべん小僧”放置在男浴室右上方－_－ 汗!

12.浴室里放置6个“青龙のつぼ”，2幅“山水图”，飞龙乘云！！

13.浴室里放置6个“ペルシャランプ”后……

14.浴室里放置代表主角3人友情的“3人のぇ”后，呵呵……

附：根据地LV1时只有ドラムカン风吕，LV2增加ひのき风吕，LV3增加大理石风吕，LV4增加ジャングル风吕，当根据地达到LV4以后进入浴室20次以上就会出现ろてん风吕（露天的）。此外本文中《幻水》均表示《幻想水浒传》1代。

★格奈夫与艾鲁萨的究级事件

天捷星格奈夫（クライブ）与谜之角色艾鲁萨（エルザ）的事件是穿插在游戏进程中的，并且是典型的时间挑战赛。（以下事件除1外均要求格奈夫在队中）

1.ミューズ市右上方初遇2人，然后在城门口过招。游戏进行8小时内；

2.得到船夫并且乘船去レイクウエスト街后，回サウスウインドウ市让格奈夫加入。（游戏进行10小时内）

3.格奈夫加入后，在レイクウエスト街宿屋找到艾鲁萨的信。（游戏进行11小时内）

4.森の村最上方格奈夫找到个很像艾鲁萨的女子。（游戏进行13小时内）

5.マチルダ骑士团首都ロックアックス城的宿屋中得到艾鲁萨的信。（游戏进行14小时内）

6.ラダトの街的酒馆里和艾鲁萨决斗，但格奈夫受伤。（游戏进行15小时内）

7.ミューズ市解放后，在左上方的ジョウストンの丘遇见艾鲁萨。（游戏进行18小时内）

8.攻入最终BOSS所在的皇都后，去皇都外左上方的サジャの村，和艾鲁萨做最后对决，艾鲁萨死亡……（游戏进行20小时内）

如果大家想要将这些事件全部完成又打出完美结局的话，就要严格注意自己的游戏速度。你要动用你的最快速度，快速行走，快速闯迷宫，快速跳对话，快速买卖整备，快速收集所有同伴，快速寻找特殊物品。本人集齐全部108位角色外加隐藏的飞鼠5兄弟，《幻水》主角之后，到达第8个情节时游戏时间是19小时38分，我坚信这个时间还是可以缩短的，因为那一遍游戏中还是浪费了一些时间。

★BUG秘技

1，LV39的角色一瞬间到达LV99

让LV39的角色一人去ロックアックス城的内部迷宫（队伍中只带这一人，并且先让主角陷入战斗不能），如果遇到“しょうたいちょうと王国兵×5”并且战斗胜利的话，此角色就会一瞬间升到LV99！不知这是BUG还是制作人有意的……要注意的是由于等级和人数的关系战斗难度很高，一定要保证此角色装备够强，并且有强力纹章，别妄想用物理攻击慢慢砍。

2，金钱一瞬达到999999

事先准备1个“とんがりぼうし”，金钱最好是1480（其实1200以上2400不到就可以了），角色A在兜（头）一栏有装备，角色B什么也不装备（这点最重要）。

与根据地防具屋店主对话，选择“买”，选择“とんがりぼうし”，给角色A，然后将角色A的装备选择“ふくろにもどす”留下，出现“是”“否”的时候按两次X键，当出现“だれが～”的时候选择角色B，出现“是”“否”时选择“是”，出现“だれが～”时再选一次角色B，将刚才买来装备了的“とんがりぼうし”选择“ふくろにもどす”，最后出现“是”“否”时选择“是”，OK了！然后就可以出防具店了，你会发现你的金钱已经……

不用“とんがりぼうし”做手段也可以，只要是头上装备的防具都行，只是所持金钱要相应变化。

3，提前进入マチルダ骑士团领地

游戏初期情节发展到可以去ミューズ市领地时，去西北方的关卡，虽然大门关着，但是如果推那个大门的话，会像推可移动的物品以及NPC一样把大门推开，这样就可以提前进入マチルダ骑士团的领地。之后理论上就可以先去发展洛帝山救孩子的情节以及让哈富利（ハンフリ－）与菲切（フッチ）提早加入。不过最有收获的还是提升等级和买到强力装备。

4，乔伊（ジョウイ）永久仲间！（此BUG技异常恐怖，不是富豪子弟或毁坏狂请一定三思）

将有乔伊在队中的存档记在记忆卡1里，将想要获得乔伊的存档记在记忆卡2里。

先读取记忆卡1的存档进行游戏，然后覆盖记忆卡2的那个记录进行存盘，在存盘结束前按下RESET键并拔出记忆卡2！顺利的话记忆卡2的存档里就会有乔伊了……这个行动只能对PS主机实施……

这个BUG的原理是，《幻水2》的存盘是先写入同伴的资料，再写剧情进度和物品，所以如上面所做的话，就可以在同伴资料写进了被覆盖的记录里，而剧情进度和物品还未写入的时候CUT！！不过要注意如果RESET键按太迟了的话记忆卡2的存档就被完全覆盖了，要在开始存盘起大约3秒种少一点点时按，这个时候刚好。如果在已经开始写剧情和物品时RESET的话，存档就会错乱……当然，记忆卡损坏的几率也是很高的……

最后再次声明，不是乔伊FANS请不要冲动。

★全部特殊物品取得地点

（注：凡说到“道具屋”，“纹章屋”的物品，都是指在“掘出物”一栏买的，并且这些物品的出现带有很大的随机性）

菜单系列（レシピ）：交给厨师海瑶（ハイ・ヨ－）便可以出现更多的料理材料和料理种类。

3.游戏初期ミューズ市内托达（トウタ）加入后与神医布恩（ホウアン）对话。

5.コロネの村酒吧内一人处。

9.クスクスの街桥上的恶の家里的柜中。

11.在クスクスの街的道具屋买到。

12.在和ユニコ－ンの森里的“イ－グルマン”战斗时随机掉落。

13.在コボルト村与村长家里右边灶旁一人对话。

14.在ラダトの街酒吧内一人处。

16.在レイクウエスト街的达基（タキ）家的橱中。

18.在ラダトの街的道具屋买到。

20.在グリンヒル市与宿屋中一人对话。

21.在和トゥ－リバ－市地下水路里的“マッドシャ－ク”战斗时随机掉落。

23.在トゥ－リバ－市人类居住地道具屋买到。

25.在グリンヒル市的道具屋买到。

26.在街道の村的道具屋买到。

28.在赤月帝国的道具屋买到。

29.在和マチルダ拔け道里的“ナメゾンビ”战斗时随机掉落。

31.在コボルト村的道具屋买到。

32.洛帝山事件完成后，和从洛帝山救下的小孩的母亲对话。

34.在和グリンヒル拔け道里的“ドレミのせい”战斗时随机掉落。

35.在ミューズ市解放后的道具屋买到。

36.在和ロックアックス城内部迷宫里的“おうこくへい”战斗时随机掉落。

37.在ロックアックス城解放后，再次进入城中内部迷宫，到那那美中箭的地方继续深入，最深处的房间内书架上。

38.在需要继承《幻水》的完美通关记录，并完成《幻水》主角的加入，当根据地的料理大赛进行了一定次数以后去赤月帝国的《幻水》主角等人的公馆内与格雷米欧（グ

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

レミオ）对话。

除了以上列举的以外，厨师海瑶加入时自动持有1、4、6、7、10、15；料理大赛每次胜利分别可得到2、8、17、19、22、24、27、30、33、38、40，注意料理大赛如果输了的话相应的菜单就再也拿不到了。

蔬菜系列：这类物品可以交给种田人多尼（トニー），让他种出植物，可以定期供给厨师海瑶材料。（交给他后切换场景再进来就可以看见植物长出了）

キャベツ2.レイクウエスト街浴室职人迪家门外右边木桶里。

キャベツ3.在龙口の村右方一房屋中木箱上一个小袋子里。

たねいも2.和マチルダ拔け道里的“ひいらぎパパ”战斗时随机掉落。

たねいも3.バナーの村与某民家中一妇女对话。

ほうれんそう1.恰克（チャコ）加入后，与トゥーリバー市翼人族一人对话。

ほうれんそう2.多尼加入后，和森の村的村长对话。

ほうれんそう3.和グリンヒル市周围地图上的“アィフラワー”战斗时随机掉落。

トマト1.バナーの村道具屋买到。

トマト2.在赤月帝国和交易所外上方一人对话并选第一项。

トマト3.在虎口の村和右下方井边一人对话。

多尼加入时自动持有キャベツ1，たねいも1。

鲜肉系列：这类物品要给放牧人由斯（ユズ），可以饲养出各种家畜，以定期供给厨师海瑶材料。（交给她后切换场景再回来就可以养出新的家畜了）

ひよこ2.由斯加入后，在レイクウエスト街码头上方和一民夫对话或调查小鸡。

ひよこ3.由斯加入后，在虎口の村调查右下方一小鸡。

こひつじ2.由斯加入后，在森の村和交易所外一人对话花4000元买到。

こひつじ3.在サジャの村道具屋买到。

こぶた1.由斯加入后，在ラダトの街和军师家门口一人对话花5000元买到。

こぶた2.由斯加入后，グリンヒル市解放后，在学院外调查左上方绿地上一小猪。

こぶた3.由斯加入后,在ロッカクの里和交易所地下一层内一人对话花3000元买到。

こうし1.由斯加入后，ロックアックス城解放前，在街道の村和宿屋左方一人对话（解放后就得不到了）。

こうし2.由斯加入后，ロックアックス城解放后，在同上地点和同一人对话。

こうし3.由斯加入后，在龙口の村和一人对话花6000元买到。

由斯加入时自动持有ひよこ1，こひつじ1。

图书系列（ふるい本Nかん）：交给图书馆的艾美莉亚（エミリア）便可以阅读这些记载各种资料史实以及情报的书籍。

1.キャロの街主角家内左下房中桌上（需要鉴定）。

2.シンダル遗迹的宝箱里。

3.在サウスウィンドウ市的道具屋买到。

4.ミューズ市议厅内右上方房间的书架上。

5.グリンヒル市学院一层左边第2个教室内的书架上。

6.在森の村和交易所内右方一老人对话。

7.赤月帝国皇宫内一层左方书架上。

8.虎口の村右下方民家内书架上。

9.ティント坑道的宝箱里。

10.グリンヒル市解放后，和学生宿舍地下室内一人对话。

11.ロックアックス城道具＆防具屋内地下室中一柜中。

12.ミューズ市解放后，和宿屋内一人对话。

音SET系列（音セット）：交给音职人哥尼鲁（コーネル）后就可以变更游戏中的效果音。

1.发生格奈夫（クライブ）与艾鲁萨（エルザ）的第1个事件时自动得到，在没有的情况下和トランへの道里的“リンリン・ランラン・テンテン”战斗也会随机掉落。

2.和マチルダ拔け道里的“ドレミのせい”战斗时随机掉落。

5.在ラダトの街道具屋买到，在没有的情况下如果在根据地的目安箱里收到哥尼鲁的信便会强制买到。

6.在ロッカクの里和交易所地下一层内一人对话。

7.哥尼鲁加入后，根据地LV4后去森の村哥尼鲁家中和女孩对话。

哥尼鲁加入时自动持有3、4。

视窗SET系列（まどセット）：交给视窗职人丹库（テンコウ）后就可以变更游戏中的视窗和颜色。

1.和トランへの道里的“トラ”战斗时随机掉落。

2.和龙口－虎口山道里的“フライリザード”战斗时随机掉落。

5.ティント坑道的宝箱里。

6.グリンヒル市解放后，道具屋买到，在没有的情况下如果在根据地的目安箱里收到丹库的信便会强制买到。

7.最终BOSS城的宝箱里。

丹库加入时自动持有3、4。

设计图系列：交给塑像师休特（シュド）后就可以增加根据地守护神像的设计外型，根据制作方案不同得到的物品也不同。注意一旦神像做好了，以后再更改外型便不会再得到任何东东。

うさぎ设计图2，在街道的の村道具屋买到。

うさぎ设计图3.在バナーの村的道具屋买到。

うさぎ设计图4.グリンヒル市解放后，在道具屋买到。

かめ设计图1.和コボルト村周围地图上的“イワマジロン”战斗时随机掉落。

かめ设计图2.和グリンヒル市周围地图上的“びんぼうがみ”战斗时随机掉落。

かめ设计图3.和洛帝山的“ホークマン”战斗时随机掉落。

かめ设计图4.根据地的攀崖迷你游戏的奖品之一。

ドラゴン设计图2.洛帝山的宝箱里。

ドラゴン设计图3.ティント市和最右下方两间房屋的右边屋中人对话。

ドラゴン设计图4.ロックアックス城内部迷宫的宝箱里。

白马设计图2.洛帝山的宝箱里。

白马设计图3.在ティント市和最右下方两间房屋的左边屋中老人对话。

白马设计图4.ロックアックス城内部迷宫的宝箱里。

休特加入时自动持有うさぎ设计图1、ドラゴン设计图1、白马设计图1。

锻造槌系列（XXXハンマー）：交给锻冶匠迪撒依（テッサイ）便分别可以令他为我方所有角色的武器进行不同等级的锻造。

アイアンハンマー（武器LV9锻造），在森の村和防具屋内一人对话花2000元买到。

カッパーハンマー（武器LV12锻造），在赤月帝国和皇宫内一层右下方房中士兵对话。

シルバーハンマー（武器LV15锻造），グリンヒル市解放后，锻冶匠迪撒依加入后，和学院内锻冶屋内一人对话。

ゴールドハンマー（武器LV16锻造），在サジャの村的道具屋买到。

除了以上列举的大量建设根据地用的特殊物品外，游戏中还可以找到其他一些东东。

游戏初期在キャロの街那那美（ナナミ）加入后出房间之前调查主角家中央房内可得到3个壶中的1个（需要鉴定），最小的那个可是那那美亲手做的哦！（不过都是不值几个钱的垃圾……）

在サウスウィンドウ市调查右上方五个花盆的左数第4个得到“友情の封印球”。

在レイクウエスト街调查码头木板上的菜筐得到“好意の封印球”。

在コボルト村调查村长家门外大罐得到“どりょくの封印球”。

在ユニコーンの森最深处中央大树背面还有两个看不见的宝箱，不要漏掉。

在ロックアックス城调查鉴定屋内一柜子得到“げき怒の封印球”。

在バナーの村调查码头上方木箱得到“かくせいの封印球”。

在赤月帝国和宿屋2楼一女子对话得到“旋风の封印球”。

在ティント市调查锻冶屋外一个矿车得到“パワーリング”。

在グリンヒル市解放后，和学院内纹章屋的老师对话得到“烈火の封印球”。

在ロッカクの里和右方一人对话得到“瞬の封印球”。

在ロックアックス城解放后，再次进入城中内部迷宫，到那那美中箭的地方继续深入，和一骑士团士兵对话得到“雷鸣の封印球”。

ミューズ市解放后，和纹章屋2楼一人对话得到“流水の封印球”，和防具屋店主对话得到银系龙铠。

ミューズ市解放后，和ティント市市长对话得到“大地の封印球”。

ミューズ市解放后，和クロムの村村长对话得到“こもれ日の封印球”。

打败最终BOSS后，キャロの街调查主角家后方大树得到“3人のえ”、“ハンターの封印球”、金钱30。

★关于3种结局的详细介绍

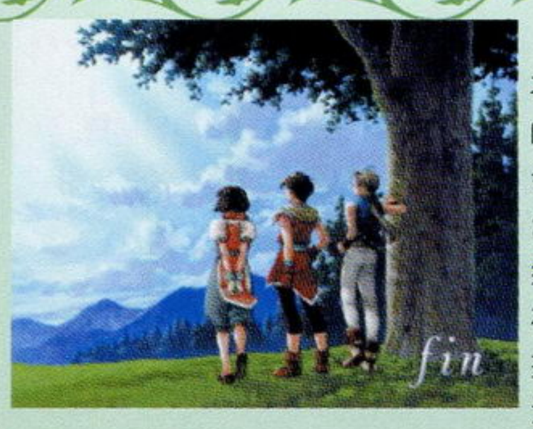
BEST ENDING：关于如何达成完美结局相信相关攻略已经很多，可仍然有不少玩家明明是按攻略进行的，结果却看不到完美结局，从而怀疑是不是D碟问题或模拟器问题，这里我就把几个攻略里忽视或没有说清的要点说一说。

1.首先在情节发展到进攻ロックアックス城之前一定要收集齐108星（不可同时加入的同伴可以随意选择，只要那些星宿上都有人就可以了；飞鼠5兄弟的其余4个和《幻水》主角这几名角色有否加入并无任何影响），并且很重要的一点是绝对没有角色战死，杰巴（キバ）除外！（游戏中的SLG战争里角色被打爆后，是有一定几率永远死亡的，这样他在约束石板上的名字就成了黑色的了）所以平时的SLG战争前都务必要SAVE，并且每当有角色被打爆时都要仔细看对话，一旦报告说死了就RESET！满足以上条件后占星士雷格娜特（レックナート）就会出现并使主角学会辉く盾の纹章的LV4魔法。

2.ロックアックス城内部迷宫里在见BOSS前绝对不可以将那那美身上的装备全部卸下，尤其是铠甲绝对不能卸下！拥有一定的防御力是那那美不死的关键！（为了保险起见请尽可能给那那美装备满最好的防具，不要吝惜，当然，实在太珍贵的可以考虑不给她）然后当BOSS身边的兵士射出弓箭时会出现选项，用最快的速度选择第2项“ナナミ！！”（最慢不能超过1秒还不选，也不能只将光标移到第2项却不按决定，更不能手按太快直接选了第1项）。BOSS战结束后那那美让你叫她一声姐姐，乖乖地叫！

3.情节过后回到根据地的医务室，神医布恩（ホウアン）宣布那那美已经无救了。如果满足了以上所有条件的话，布恩会把军师修（シュウ）叫进医务室里秘谈，如果没有出现这个画面就表示前面哪里错了！

话梅糖3DM SMV
www.plumbook.cn



4.打败最终BOSS后，在根据地的大广场里不要接受众人的推举，选第3项离开，否则进入NORMAL ENDING。然后去天山の峠的悬崖边会见到乔伊，注意对话中的选项第一次要选择第2项，之后的全选第1项，在和他的2次单挑中都绝对不可以攻击乔伊，全部选择防御，直到主角被打成少量HP。最终乔伊会求你杀了他，连续选择4次第1项，之后雷格娜特就会出现，感人至深的音乐和情节开始了……如果前面的条件没有全部达成的话，这里和乔伊会面的情节依旧会发生，只是最后无论你选择多少次第1项都没有用，必须要选第2项杀了他。

NORMAL ENDING：没有满足BEST ENDING和BAD ENDING的全部条件，就会迎来这个结局。打败最终BOSS后，直接在根据地的大广场里接受众人的推举（选第1项）便可以；或者先离开，然后去完成BEST ENDING里的第4点即去和乔伊会面，最终必须杀死乔伊。2种方法通关时最后的结束画面不一样。

BAD ENDING：这个结局很多玩家都没有见到过，这里详细说一下。

1.当情节发展到在ティント市见到吸血鬼尼古洛特之后，晚上主角与那那美上楼休息，那那美在门口和主角到晚安后主角就可以自由行动了，直接去找那那美对话或先去床上睡觉，见过雷格娜特后再去找那那美对话，在对话中出现选项时选择第2项！之后选择第1项就开始逃亡了（一走了之太不负责任了……），选项不符的话便继续主线剧情。在出门时根据玩家先前的队伍编成会有1或2名同伴跟随。

2.来到クロムの村，一进去就连续发展情节，情节最后会遇到大量尼古洛特的丧尸，迎战或逃跑都可以（第2次选择逃跑时会看到丧尸吃人……），之后逃离クロムの村。来到虎口の村，去山道前又遇大量丧尸，战斗或逃跑都可以，反正丧尸打不完，还是得逃。而主角由于过度运用纹章的力量导致昏迷，那那美又得背他，注意之后遇到的战斗里主角一直处于气绝状态且HP只有1。在龙口－虎口山道里受到天异星高尔克（ゲオルグ）相助，最后来到龙口の村，主角又昏迷了……

3.在屋外，主角遇到了赶来的军师修等人，并得知由于领袖的临阵脱逃导致军队与丧尸战斗时阵脚大乱，天罡星列特利（リドリー）在保护市民时死亡。无论他们怎么骂你，训斥你，唾弃你，鄙视你，甚至受到修恶狠狠的一个874，你都不要跟他们回去，始终选择第2项！（也够得上背信弃义的懦夫了）否则便回到主线剧情。最后众人皆对你这个人渣败类失去信心，弃你而去，剩下那那美这个不懂善恶的孩子（不过她才是罪魁祸首）。之后便可自由活动，如果原路返回クロムの村的村长家里，就会自动回到主线剧情，如果向下出龙口の村，那那美会最后问你一次要不要回去，选择第2项拒绝，便出现没有字幕的BAD ENDING。

★一些稀有纹章的取得方法

1.烈火の纹章：グリンヒル市解放后，从学院内纹章屋的老师处得到1个；根据地里雕像师休特处若选择头和脚用ドラゴン设计图，身体和尾巴用白马设计图制作出雕像，可得到1个；地奇星卡妙（カミュー）身上固定装备1个；另外打败最终BOSS后，在サジャの村的道具屋中出现的隐藏纹章屋中可以买到，游戏后期ミューズ市周围地图上的カッパーサン有较低几率掉落。

2.流水の纹章：ミューズ市解放后，从纹章屋二楼一人处得到1个；赤月帝国首都纹章屋内的掘出物一栏随机买到；鲁罗那迪亚（ルロラディア）身上固定装备1个；另外打败最终BOSS后，在サジャの村的道具屋中出现的隐藏纹章屋中可以买到；ロックアックス城周围地图上的リィラン，フェイユ，シュアロン有较低几率掉落。

3.旋风の纹章：从グレッグミンスター城宿屋二楼一女子塞拉处得到1个，另外打败最终BOSS后，在サジャの村的道具屋中出现的隐藏纹章屋中可以买到。

4.雷鸣の纹章：ロックアックス城解放后，再次进入城中内部迷宫，到那那美中箭的地方继续深入，在一骑士团士兵处得到1个；在根据地里雕像师休特处若选择身体用かめ设计图，其他全用白马设计图制作出雕像，可得到1个；地然星梅撒斯（メイザース）身上固定装备1个；另外打败最终BOSS后，在サジャの村的道具屋中出现的隐藏纹章屋中可以买到；ロックアックス城内部迷宫里的コカトリス有较低几率掉落。

5.大地の纹章：ミューズ市解放后，在ティント市市长处得到1个；在赤月帝国首都纹章屋内的掘出物一栏随机买到；在根据地里雕像师休特处若选择头和脚用かめ设计图，身体和尾巴用白马设计图制作出雕像，可得到1个；另外打败最终BOSS后，在サジャの村的道具屋中出现的隐藏纹章屋中可以买到；最终BOSS城周围地图上的ミノタウロス有较低几率掉落。

6.苍き斗の纹章：风の洞窟的宝箱里得到1个；在根据地里雕像师休特处若全部选择白马设计图制作出马的雕像，可得到1个；打败BOSSルシア后固定得到1个；打败最终BOSS后，在サジャの村的道具屋中出现的隐藏纹章屋内的掘出物一栏随机买到；地然星梅撒斯（メイザース）身上固定装备1个；另外ラダトの街的道具屋二楼可以得到1个，详见“隐藏小事件篇”。

7.返し刃の纹章（物理攻击每回合2次，被敌人回避反击的话伤害也是2倍）：燕北の峠里的カットバニー，ミューズ市周围地图上的ホワイトタイガー都有一定几率掉落；在根据地里雕像师休特处若选择头用ドラゴン设计图，身体用かめ设计图，脚和尾巴用白马设计图制作出雕像，可得到1个。

8.スカンクの纹章（敌人不会对装备者进行单体攻击）：ロックアックス城周围地图上的ピンクバード有一定几率掉落。

9.怒りの纹章（装备者永久处于怒状态）：ミューズ市解放后，在纹章屋内的掘出物一栏随机买到；在最终BOSS城里的宝箱里得到1个；在根据地里雕像师休特处若选择头和身体用ドラゴン设计图，脚和尾巴用白马设计图制作出雕像，可得到1个。

10.ぬりかべの纹章（防御力2倍，但只能选择防御这个指令）：风の洞窟的にちりんまおう有一定几率掉落。

11.フェロの纹章（装备者战斗中有一定几率被异性同伴保护）：在根据地里雕像师休特处若选择头和脚用うさぎ设计图，身体和尾巴用白马设计图制作出雕像，可得到1个，打败最终BOSS后，在サジャの村道的具屋中出现的隐藏纹章屋内的掘出物一栏随机买到。

12.こもれ日の纹章（在走动时逐渐回复全员HP）：ミューズ市解放后，从クロム村村长处得到1个。

13.王者の纹章（等级比我方平均等级低许多的敌人不会出现）：从最终BOSS城里的宝箱里得到1个。

14.金运の纹章（战斗所得钱2倍）：在根据地里雕像师休特处若选择身体和尾巴用かめ设计图，头和脚用うさぎ设计图制作出雕像，可得到1个。

15.幸运の纹章（战斗所得经验值2倍）：同上。

16.おぼろの纹章（不会被敌人的物理攻击打中）：破坏后的トトの村周围地图上的シャドウドッグ，キャロの街周围地图上的おうこくへい都有一定几率掉落。

17.手技の纹章（物理攻击带有40%偷钱效果，武器纹章）：キャロ周围地图上的カットバニー有较低几率掉落。

18.ハンターの纹章（物理攻击带有偷盗物品的效果，但物理攻击命中下降5%，武器纹章）：打败最终BOSS后，去天山の峠见乔伊前，可在キャロの街主角家外后方大树下挖到1个；在根据地里雕像师休特处若选择脚用かめ设计图，其他全用白马设计图制作出雕像，可得到1个。

19.友情の纹章（加入我方的角色数量越多攻击力就上升越多，武器纹章）：在サウスウィンドウ市右上方五个花盆的左数第4个调查可以得到1个。

20.好意の纹章（装备者在队伍里的时间越长攻击力就上升越多，武器纹章）：レイクウエスト街的码头木板上的菜筐调查可以得到1个。

21.どりょくの纹章（装备者在战斗中每个回合物理攻击力都会上升，并且是无限制上升，武器纹章）：在コボルト村的村长家门外大罐调查可以得到1个；天牢星毕克斯（ビックス）武器上固定装备1个。

★一些稀有交易品的取得方法

凡是可以在各地的交易所买到的这里不列举，请注意隐藏地域ロッカクの里也是有交易所的。

二人の花ばたけ：和天山の峠的“ミノタウロス”战斗时随机掉落。

山水图：ミューズ市解放后，和周围地图上的“アイアンムーン”战斗时随机掉落。

花ちょう风月：打败最终BOSS前，和天山の峠的“ミノタウロス”战斗时随机掉落。

3人のえ：打败最终BOSS后，在キャロの街调查主角家后方大树得到。

口ひろつぼ：攀崖迷你游戏的奖品之一。

くろいつぼ：和洛帝山的“いずな”战斗时随机掉落。

けいとくちん：和洛帝山的“レザーカット”战斗时随机掉落。

らくがき：攀崖迷你游戏的奖品之一。

ぼんさい：和トランへの道里的“サムライ”战斗时随机掉落。

骑士のぞう：和トランへの道里的“サムライ”战斗时随机掉落。

女神ぞう：打败最终BOSS前，和天山の峠的“メイガス”战斗时随机掉落。

★稀有装备品介绍

ばんしゃくセット：角色装备后进入浴室时会出现特殊景象，这是攀崖迷你游戏的奖品之一，也可以和グリンヒル市周围地图上以及マチルダ拔け道里的“ひいらぎパパ”战斗时随机掉落。

ひよこちゃん：角色装备后进入浴室时会出现特殊景象，和グリンヒル市周围地图上的“びんぼうがみ”战斗时随机掉落。

おふね：角色装备后进入浴室时会出现特殊景象，和グリンヒル拔け道里的“ひいらぎこぞう”战斗时随机掉落。

いぬぶえ：组合攻击“コボルト攻击”有25%的几率会使出“コボルト100人攻击”，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

じゅんかつ油：组合攻击“からくり攻击”效果上升，是惠（メグ）专用装备，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

バラの花束：组合攻击“ナルシー攻击”效果上升，并且使敌方沉默的几率加大到30%，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

くつろぎセット：组合攻击“兄弟攻击”中那那美不参与攻击并且回复HP的几率加大到50%，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

むてきスマイル：组合攻击“美青年攻击”效果上升，并且使敌方即死的几率加大

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

到40%，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

誓いの杯：组合攻击“男气攻击”，“山贼攻击”效果上升，并且使敌方气绝的几率加大到30%，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

セクシーウィンク：组合攻击“美女攻击”使敌方睡眠的几率加大到50%，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

サングラス：组合攻击“ヒカリ攻击”使用后自己不会受到伤害，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

秘传书：组合攻击“忍者攻击”效果上升，并且使敌方气绝的几率加大到30%，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

きび团子：巴特（バド）专用装备，他的特技“モンスター使い攻击”效果上升，会使队伍中的动物角色长时间处于怒状态，是攀崖迷你游戏的奖品之一。

★隐藏小事件篇

1，根据地的小剧场里有一定几率会欣赏源源（ゲンゲン）和加波查（ガボチャ）的舞蹈。（汗）

2，根据地主楼四层有一座我方角色的石像，是不是发觉石像的人物经常改变呢？其实，这个石像代表的是我方杀敌数目最多的角色，但是用魔法以及物理反击杀死敌人不算，所以通常都是主角的像，也有可能是我方常出阵的其他角色。

3，ラダトの街的道具屋有一个楼梯，但是任何时候都是不允许进入的，里面有什么秘密？其实，根据地里负责传送的碧琪（ビッキー）在给你进行传送时会有8%的几率传送失误，而失误后你就会在ラダトの街的道具屋二楼着陆……里面可以得到“龙铠”，“金のエンブレム”，“もぐらスーツ”，“苍き斗の封印球”和9个“特效药”。

4，在赤月帝国首都的《幻水》主角等人的公馆里，继承《幻水》非完美通关记录与继承完美通关记录时公馆的BGM音乐是不同的（《幻水》主角加入后才会出现特别音乐），不知大家有没有注意到。

5，游戏刚开始时主角与乔伊被逼迫跳崖，如果不跳的话就会固定与兰特（ラウド）率领的队伍战斗，依靠主角与乔伊的组合攻击的话战斗没有难度，何况身上还有回复药。如果连续战斗108次再跳崖的话……之后出现回想画面与字幕时，画面色调就不是灰色的了……（这条秘技是道听途说的，未经过本人确认。）

6，安妮莉（アンネリー），比克（ピコ），亚鲁巴特（アルバード）3人全部加入以后，根据地的小剧场里有一定几率会欣赏他们3人组的表演，安妮莉会用真人声音演唱歌曲。（本人已听到过她的2首歌曲了）

7，游戏初期小女孩比莉加（ピリカ）拜托乔伊去ミューズ市帮她买东西时，如果把钱花到不够数量后再去ミューズ市道具屋，乔伊不得不把自己手上的指轮当了……

8，游戏初期佣兵队の砦屋外院子里和右下的士兵对话可以知道佣兵队队旗的由来。

★隐藏的地域

ロッカクの里：在去赤月帝国的トランへの道里，在爬梯子场景的下一个场景快要到头时向下可以进入树林中，从而到达ロッカクの里。如图位置。里面有交易所，还可以得到若干隐藏物品。另外2名忍者角色就是在这里加入。

サジャの村：在最终BOSS城外的地图左上，进入最终BOSS城后不用急着进去，可以来这里。在道具屋的掘出物里可以买到こひつじ，ゴールドハンマー，风のつむいだ铠，ホーンヘルム，打败最终BOSS后，还可买到星のピアス，パワーリング。而打败最终BOSS后，道具屋中会出现隐藏的最终纹章屋，可买到5种属性的上位纹章，掘出物一栏还可买到苍き斗の封印球，フエロの封印球。不过不知道这种打败最终BOSS以后才会出现的毫无意义的设定是为了什么……另外格奈夫（クライブ）与艾鲁萨（エルザ）的第8个事件就是在这里发生的。

★组合攻击

组合攻击在战斗时的菜单中有独立的一个选项，只要拥有组合攻击的角色都在出阵队伍中，那么先选择指令的角色选择此项就可以了。组合攻击不消耗任何因素，可以无限制使用，但参加组合的所有角色在此回合内都不能再做其他事，而且某些组合攻击会有负面影响。

主角＋ジョヴイ：おさなじみ攻击，敌方全体1倍伤害

主角＋ナナミ：兄弟攻击，敌方一体2倍伤害，ナナミ晕点（注：此技有30%的几率ナナミ并不参与上前攻击，所以此技也变成1倍伤害，但ナナミ也不会晕点，还会回复HP）。

主角＋ホイ：にせもの攻击，敌方一体1倍伤害。

主角＋《幻想水浒传》主角：ダブルリーダー攻击，敌方全体0.75倍伤害。

アイリ＋リイナ＋ボルガン：旅の一座攻击，敌方一体2倍伤害，ボルガン晕点。

ゲンゲン／ガボチャ＋シロ：ワンワン攻击，敌方一体1.5倍伤害。

キニスン＋シロ：ちゅうけん攻击，敌方纵一列第一个敌人1.5倍伤害，后一人0.5倍伤害。

ビクトール＋フリック：クロス攻击，敌方一体1.5倍伤害，30%晕点附加效果。

ゲンゲン＋ガボチャ：コボルト攻击，敌方一体1.5倍伤害，ガボチャ晕点。

ヒックス＋テンガアール：战士の村攻击，敌方一体2倍伤害，ヒックス也受伤害。

エイダ／スタリオン＋キニスン：弓攻击，敌方全体0.5倍伤害。

ハンナ＋オヴラン：ダックル攻击，敌方全体0.75倍伤害，2人都晕点。

フリード·Y＋ヨシノ：めおと攻击，敌方一体2倍伤害，ヨシノ晕点。

シド＋チヤコ：ヴィングホード攻击，敌方一体1.5倍伤害，30%毒附加效果。

リキマル＋アマダ：男气攻击，敌方纵一列2倍伤害。

メグ＋からくいまる：からくい攻击，敌方全体0.75倍伤害。

カミュー＋マイクロトフ：骑士攻击，敌方一体2倍伤害，30%晕点附加效果。

フリック＋ニナ：追つかけ攻击，敌方一体2.5倍伤害，ニナ晕点。

シモーネ＋ヴアンサン：ナルシー攻击，敌方全体0.5倍伤害。

カミス＋モンド：忍者攻击，敌方一体1.5倍伤害。

バレリア＋アニタ：ライバル攻击，敌方一体3倍伤害，バレリア晕点。

ツアイ＋トモ：亲子攻击，敌方前横一列1倍伤害。

ギジム＋ロヴエン＋コヴュヴ：山贼攻击，敌方全体1.5倍伤害。

フエザー＋シークフリード：双兽攻击，敌方一体3倍伤害，两兽都晕点。

シン＋ゲンジュヴ：けんごう攻击，敌方全体0.5倍伤害，20%即死附加效果。

ボルガン＋カンテッ＋ロンチャンチャン：ヒカリ攻击，敌方全体1.5倍伤害。

リイナ＋カミス＋カレン：美女攻击，敌方全体0.25倍伤害，60%睡眠附加效果。

カミュー＋マイクロトフ＋フリック：美青年攻击，敌方一体1.5倍伤害，25%即死附加效果。

メリー＋メグ＋テンガアール：美少女攻击，敌方全体0.5倍伤害。

サスケ＋フツチ＋ルック：美少年攻击，敌方全体1倍伤害，サスケ和フツチ也受伤害。

隐藏的组合攻击：

ダブル格斗家攻击：很多人提到若叶（ワカバ）与罗枪将（ロンチャンチャン）的这个组合攻击根本是子虚乌有，其实这个组合技是确实存在的，但必须在2人都处于怒状态时才可使用，威力超强。

むささび5攻击：飞鼠5兄弟的友情合体技！

ダブルクラーケン攻击：青、红2只大章鱼阿比斯波亚（アビズボア）和鲁罗那迪亚（ルロラディア）的合体技，不明白为何它们的孩子不一起来攻击……

★组合魔法的出现方法

组合魔法有2种方法可以使出，前提都是使用魔法类纹章的LV4魔法时：（以火＋雷为例）

1.同一回合内，一名角色设定了使用火LV4魔法，另一名角色设定了使用雷LV4魔法，那么战斗开始后就会由2人中速度快的一人施放组合魔法“火炎阵”，另一人本回合不再行动，但2人都耗1点LV4 MP。

2.一名角色身上同时装备了火和雷的魔法纹章，并且他的LV4 MP至少为2，这样战斗中在他的魔法栏里LV4魔法下方便会出现“火炎阵”，消耗2点LV4 MP。

组合魔法共有5种：

火＋雷＝火炎阵：敌方一体2000左右伤害，其余1300左右伤害

雷＋水＝雷神：敌方一体2000左右伤害，我方全体全回复，战斗不能回复

水＋风＝水龙：敌方全体800左右伤害，我方全体全回复，战斗不能回复

风＋土＝风裂牙：敌方全体1000左右伤害

土＋火＝焦土：敌方全体1300左右伤害

★根据地守护神像的特殊组合方法和取得的物品

1.全部选择白马设计图→苍き斗の封印球

2.身体用かめ设计图，其他全用白马设计图→雷鸣の封印球

3.头和脚用かめ设计图，身体和尾巴用白马设计图→大地の封印球

4.头和脚用ドラゴン设计图，身体和尾巴用白马设计图→烈火の封印球

5.头用ドラゴン设计图，身体用かめ设计图，脚和尾巴用白马设计图→返し刃の封印球

6.头和身体用ドラゴン设计图，脚和尾巴用白马设计图→怒りの封印球

7.身体和尾巴用かめ设计图，头和脚用うさぎ设计图→金运の封印球，幸运の封印球

8.脚用かめ设计图，其他全用白马设计图→ハンターの封印球

9.头用うさぎ设计图，身体用ドラゴン设计图，脚和尾巴用白马设计图→バリアーの封印球

10.头和脚用うさぎ设计图，身体和尾巴用白马设计图→フエロの封印球

11.全部选择ドラゴン设计图→りゅういんこづろ

除了这些之外其他的组合方法所得到的都是没有什么价值的物品，玩家在制作守护神像时可一定要认真揣摩哦，因为一旦制作出神像并得到物品后，再更改神像的话是不会得到任何物品了。

好了，关于《幻想水浒传2》的深入探索就到此告一段落，我只希望热爱或是并不热爱“《幻水》系列”的朋友都不要忘记这一PS的经典游戏，虽然现在已经是2003年，但是《幻水2》作为1998年的大作仍然活在所有幻水FANS的心里。

话梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

场景设定

为了制作游戏，开发组（EALA，即EA洛杉矶）除了参观珍珠港，又到达了许多其他的地点来为游戏采集场景，包括瓜达康纳尔岛、新加坡、泰国、缅甸，这些都是二战时的太平洋战区。开发人员们还表示，从《前线》到《日出》，并不单是环境的变化，游戏中的日军将被设计得惟妙惟肖，包括每一个细致的动作，而大多数日军的武器也都会配上刺刀，这和实际历史是一致的。

▲多边形构成的冲锋枪质感很逼真。

分支路线

本作的新特色还在于分支路线的设定，玩家所选择的路线不同，各关所发生的剧情就会进行变化。AI水平也在本作有提升，游戏中的NPC将会更熟练地使用群体作战战术，有时候由电脑控制的角色甚至会从队伍中走出，去攻击敌人，然后再形成一个后卫。游戏中玩家也会遇到一些比较特别的NPC，包括一个英国特别探员，以及一个美籍日裔人，他将成为玩家在游戏中的翻译。

▲紫枫记忆中前几作《荣誉勋章》都没有出现分支路线。相信分支路线的加入将会大大提高耐玩度。

关卡设定

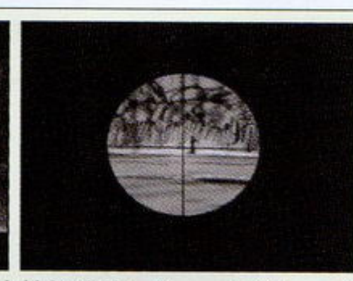
这次开发组也采用了一种有些独特的方法来设计关卡。首先，关卡的最初设计会在一个沙盒中诞生，这样开发人员就可以决定哪些地方安排敌人、哪些地方放碉堡、哪些地方放置军辆。这部分工作完成之后，开发组就会以连续画面的形式绘制故事，同时考虑这个关卡是如何展开的。本作还将会采用一种新的图像引擎来开发游戏画面，这个和以往的《荣誉勋章》不同的图像引擎的特点就在于可以很轻松地表现出各种不同特色的丛林。不过从现有的游戏画面看来，其素质感觉比《前线》还稍差了一些，因为丛林给人以一种模糊的感觉，希望这是完成度不够造成的，请相信EA的实力吧！

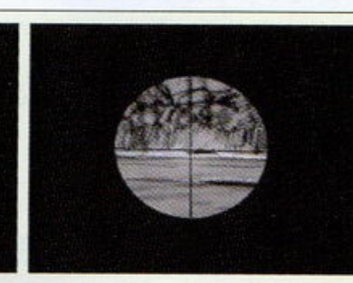
▲同样是先用手绘稿安排好剧情的进展。

▲人体动态捕捉技术在“《荣誉勋章》系列”作品中经常用到。

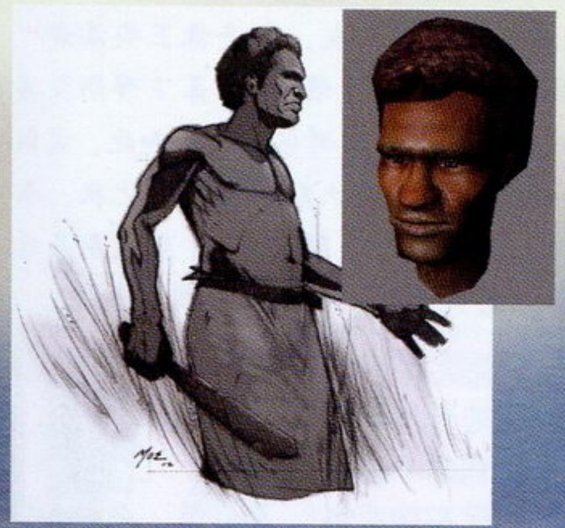
游戏中不会展示太平洋战争中的每一场战斗，但游戏却可以带玩家随着美国第一支游骑兵Army Ranger部队从珍珠港到菲律宾去拯救战俘（1945年）。本作也将有合作型的多人游戏模式，也就是说以往只能单人进行的主故事模式，在本作将会全程支持双人游戏模式！就如同Xbox大作《光环》一样，游戏中将分屏显示两名玩家，这样一来，玩家就可以和朋友一起合作将游戏打穿了，这种合作的乐趣是单人模式里很难体会到的。希望这个变革可以给“荣誉迷”再带来一次惊喜！以前只能在游戏中对战，现在终于可以尝试一回合作了，一起努力将日本鬼子赶走吧！

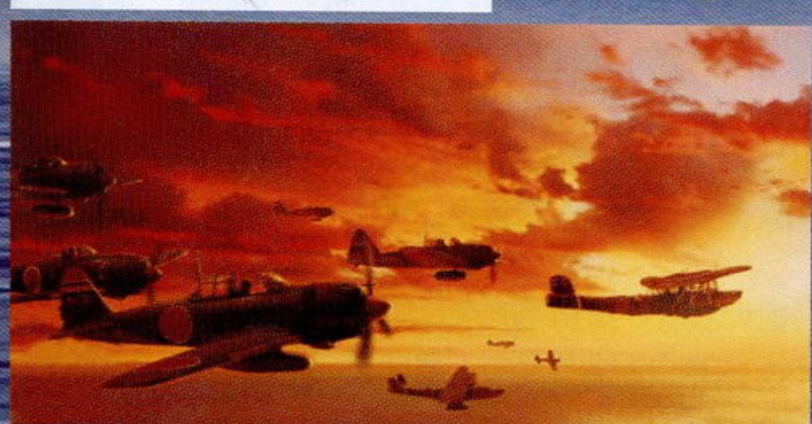
▲《荣誉勋章 前线》和《荣誉勋章 日出》的军事顾问均为戴尔戴西上尉，姜还是老的辣！





▲单幅漫画组成的简易过场动画：丛林中，部队的游艇向敌人基地前进。“嘿！约瑟夫！发现一个敌人，用狙击枪解决他！”——瞄准——射击——鬼子倒下了……





游戏的原画设定相当精细，插画师们对当时菲律宾游击队员和日本士兵的描绘更是费尽心血。《荣誉勋章》的开发小组将与美国国会荣誉勋章社紧密合作以不辜负众多玩家的期待，《日出》预计将于2003年圣诞节发售，EA也表示明年将会推出“《荣誉勋章 日出》系列”的下一作，而这一作的故事则是让玩家体验约瑟夫的兄弟多尼的冒险，这两作会有一定的关联，内容却是完全不同。让我们一同期待吧！

志&3D
www.plumbook.cn

读编往来

WELCOME

☆《游戏·人》第二辑已经正式上市，大家记得多往书摊上瞅瞅啊。泰坦的小编形象终于问世了，可惜没能赶上在《游戏·人》第二辑里派上用场，遗憾！由于泰坦没有小编形象，也间接影响了其他小编的出镜率，大遗憾！

☆没想到《FF X-2》的素质如此之高，不知不觉间自己的游戏时间已经超过了60小时。游戏发售前我一度将其视为骗钱之作，怀疑游戏只要6个小时就能通关（这一点倒是得到了验证^-^）。但后来随相关情报的不断放出，再加上SQUARE首批出货180万的破釜沉舟式的决心，使我对它的看法大变，终于还是在第一时间入手了。个人感觉最成功的设定就是可以多周目游戏，令人有多次通关的冲动，目前三周目挺进中。截稿前得知游戏已突破150万销量——SQUARE，好样的！

☆午夜两点正是通宵加班最困的时候。突然看到一位武汉的读者自称是武汉炒饭，忍不住会心一笑，瞌睡立马不翼而飞。以此类推，那扬州的读者岂不是扬州炒饭？要知道扬州炒饭可是编辑部里人气最高的宵夜食品啊！^-^

☆不知不觉间，国内玩“《真·三国无双》系列”的玩家越来越多，虽然还不能和《FF》、《KOF》这些源远流长的系列相提并论，但作为一个诞生还不到3年的系列来说，确实难能可贵。目前4代（或3代资料片）无限期待中。

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社　　邮编：730000　Email：ucg@ucg.com.cn

诸位小编：

大家好！我一直是贵刊默默的支持者，还记得初识贵刊是从《FF X》开始的，那是个阳光明媚的下午，我和同学一起到书报亭看书，我一眼就看见了泰达，还有那几个字“熔铸历史……”（由于时间太长，忘记上面是怎么说的了），我就觉得很爽，翻了翻，觉得不错，就买了一本。我的本意是买来随便翻翻看看，没想到看完了那一本，又想看下一本了。于是心中就对自己说：“买了这本就不买了。”（因为当时是高三，学习有点紧。）但是我居然就这样一本本地买了下来。那个时候除了考试考得非常好，最大的喜悦就来自每半个月一本的《游戏机实用技术》，其中经历了无数曲折情节。记得当时买《三周年珍藏特辑》时，我和同学从9月下旬就开始天天往书报亭跑，一直跑到10月中旬，还是不见踪影。又托人去外地去买，谁知书早就卖完了。当时我心急如焚，但看到下一期说有邮购的，我又燃起了希望，制定了N条学习计划来和家长做成了这笔买卖……

现在上大学了，自然类似这样的经历少多了，买书也方便多了。一出校门口，就有N家书店等着我去挑。我一直没给贵刊写信，主要是在高三的时候，没条件写信。到了大学，又养成了偷懒的习惯，就一直没写，但现在我决定每期都写。

我知道，TV游戏一族的人毕竟占少数，到了大学也是这样。但是我依然向班上的同学极力宣传，收效是有一点的，但居然一个个都对Xbox的《沙滩排球》产生了浓厚的兴趣。天啊，都是一群饿狼啊。

其实买杂志都形成了习惯，每隔15天，要是杂志不来的话，心里也不痛快，我认为《游戏·人》的推出是很不错的，创立了除《游戏机实用技术》、《掌机王》外的第三个品牌来。它的内容自然是没得说，只是希望制作周期能够缩短一些。也许《游戏·人》并不是我们读者所想象的那么容易制作吧！

在来说说本期的特别企划，的确是有创意。够天马行空，而且假想游戏的画面和LOGO都很逼真，乍一看上去还真以为有这么一款游戏，希望以后这样的栏目能够多一点。这也大大激发了我的想象力，目前正在想象《BIO6》、《MGS4》……

好了，这次写信到此结束，字写得很烂又很小，还望海涵。

王俊

这封信没有什么煽情的话语，也没有讲述什么惊心动魄的事情，但却很容易引起人的共鸣。我想有很多期期都买杂志的朋友，都是像王俊读者一样，从在某个书摊上邂逅发展为每月买两本杂志已成习惯。如果落下哪期没买的话，就好像缺了什么似的，心里不舒坦。我当读者的时候，也是如此。说到3月B的特别企划《奇想天外》，读者们的意见呈大褒大贬的两极分化状，我想这是因为我们还没能引起全部读者的共鸣吧。另外提醒大家，拿到这期杂志的时候，《游戏·人》第二辑已经上市了，究竟如何，请大家多提些意见。

泰坦参上

能到游戏杂志来做编辑，是泰坦前半生的梦想。这个梦想原本也来自一个梦，那就是有朝一日中国的游戏媒体可以堂堂正正地进入国际优秀期刊方阵——不错，我知道大家都在为我的伟大梦想而感叹，谢谢——在这之后，主编会有机会派我到日本去采访……嗯，有两个温柔体贴的女编辑同行，在飞机上聆听悦耳的轻音乐，到了东京机场看到一大堆日本游戏制作人列队迎接（众小编已经为泰坦准备好了高效退烧药及头孢氨苄注射液）……当然那些都是后话，暂且按下不表。

自从去年12月来到编辑部，起了“泰坦”这个笔名之后，本人便一直保持低调。是的，当然，谦虚是一个主要原因，但还有一个重要的原因让泰坦必须抑制自己的活跃程度：那就是泰坦对制作攻略不在行。这是个致命的弱点。在编辑部，你对哪方面不在行都不要紧，不懂幽默自然有纱迦在饭桌上教你，不会PHOTOSHOP则是与美编MM相处的绝好借口，但如果你是攻略制作的苦手，那……怕是后半生就没有出头之日了。

有鉴于此，泰坦勤勤恳恳，老实本分地同胜负师一起制作了《游戏·人》的第二辑（看到本期杂志的时候大家已经买到《游戏·人》第二辑了吧），还会更多地参与Gamehalo的制作。事实上，泰坦既入虎穴，自然还有一些尚可用来糊口的特长，大家今后会看到的，我保证。

话梅糖SPM&SMV
www.plumbook.cn

UCG=丝氨酸

买了两年的“油细鸡”了，竟不知其与生物遗传学有莫大的联系。一日生物课，百无聊赖，昏昏欲睡之时。忽闻老师曰：“UCG是……”，“UCG？”怎么，老师也看《游戏机实用技术》，我顿时疑惑万分，正欲寻HELP时，一女声唤道：“丝氨酸”。这是什么道具？此时我心中更为不解。幸得同桌指点，才弄清楚遗传学上把信使RNA上决定一个氨基酸的3个相邻的碱基（U、C、A、G），叫做1个“密码子”，也就是说UUU可以决定苯丙氨酸，UCG可以决定丝氨酸等等。后来回家查了查这“丝氨酸”，作用还不小，能改善血液循环，增强表皮细胞的活力，防止皮肤老化。于是我心想，这“UCG”真是不错，有这么多的功效，那以后每次就多买几本，呵呵！ 重庆 李可

游戏减肥法

我们玩家朋友天天打机身体都胖啦，所以我特意为大家献上一减肥玩法！

推荐游戏：《铁拳》

方法：找一朋友，玩《铁拳》，跟电脑PK，然后自己站在旁边，一边说招数一边做出相应的动作，如果动作难度系数太高做不出来，就立即倒地做一个俯卧撑顶替。

效果：此方法能锻炼全身肌肉，包括口部！

用量：建议每天一小时左右，请遵医嘱！过量后果自负！

副作用：小心自家地板！ 剪刀手爱中华

独钓寒江：有些人对丢记录真的那么伤心？我的《白夜》收集完所有的怪物和它们身上的宝物，不知道用了多长时间（除了一个七十多号的小怪物，它的宝物没有打全），结果被我弟弟一双尊贵的小手删掉了，还问我：“哥哥，这个游戏怎么进去？”当我看到消失的记录时竟然没有生气，还有一种解脱的感觉，心想：该死的小怪物，我遇不到你，我删了你！一种解脱的感觉油然而生——爽！

你看得真开！其实有时候就是这样，当初我玩《最终幻想IX》的时候就是这样，明明不想玩，但却一直撑下去，直到后来我的记录被朋友覆盖后，终于如释重负。

广西韦川：上期“读编”感觉不错，我最喜欢的就是穿插在其中的《少林足球》了，非常搞笑。若再来点《大话西游》那就更好了。

编辑部里星爷的FANS众多，经典台词人人都会背，能够通篇背诵《大话西游》的也是大有人在。如果早几年，我确实是很想多在“读编”里加插一些星爷的经典台词。

杭州老猫玩友：最近我校掀起了“三国”热，每个人都搞到了一个三国名字，我好幸运，被人取名“张辽”，可放眼我班，不禁心头一热。班长自名赵云，闻者喷饭。吕布是个成绩够差的家伙，受不了……前几天玩了《真·三国无双3》，虽然这次游戏没有让人非常吃惊的改进，但进步还是不小，人物也漂亮，道具也可爱。我整天都沉浸在烧鸡、排骨里。不过身为初三毕业生，老师的恶魔训练开始——每天厚达6分米的作业，所以有一段时间无法看杂志。当然买还是会买的，只能留在中考后看。故暂时与众小编告别上刑场，祝我好运。

这才是好样的。就好像玩《真·三国无双》的时候有数支友军告急，到底先救哪一方，一定要掂量清楚，否则就会影响整个战局。想必这个道理，身为魏国五虎上将之首的张文远不会不明白吧^—^。在此祝你，也祝所有初三、高三的朋友好运。

河北刘畅（僵尸族召幻士）：我的理想就是当一个游戏杂志的小编，自从认识“油细鸡”以后，更是希望有一天能够去你们那儿落草，为了将来我能在办公室模式下不被代号为“面试考官”的BOSS击败，我就开始与随时可能出现的敌人作战，并已获得大量EXP和AP，我已击败懒惰、自私等多个BOSS，并收得幽默、容忍、谦让、友好等多个召唤兽，并悟出通宵学习、写作顺畅等多种奥义。可如今我才知道，要想过关必须习得究级奥义“日本语”，而且熟练度要达到40000以上，否则就会被一击必杀。而我却一直在苦练英语，傻也傻也！

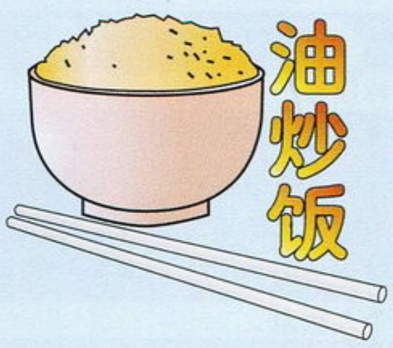
我看到扩招牌后的第二天，就购得日语の秘传书，目前正在苦练中。相信总有一天我会满怀信心地踢开你们的大门，只希望不要开口前突然发现门上写着：“人手已够，近100年内不再招工”。

相信有很多一腔热血的玩友，都是被“日语熟练”这个要求给拦住了吧？我想大家都知道，熟练的日语水平对于我们这些玩家来说意味着什么。编辑部里日语最好的是邪魔天使，听力超群。当你日语神功已成后，你会有一种把以前你玩过的游戏重玩一遍的冲动。很多当时连打○键跳过的对话，现在都能够看懂其中的含义，心中真是别有一番滋味。

广州吴杰恩（KANE）：本人有一天发生了这样一件事。我闲来无事去某小卖部抽奖，结果一不小心中了一等奖，我问：“一等奖是什么？”老板不屑地扔来一盒东西。我连忙打开，难……难道是GBA？只见盒子和原装GBA盒子一样，打开一看，还真是GBA。但我立刻发现不对劲，没有卡带插槽，为什么会这样？新型号主机？不可能。我马上开机，不禁惨叫一声。原来这就是街边随处可见的俄罗斯方块机，倒。我这时才发现，机上写着：“GO BY AT”。

这种情况想必大家已经见怪不怪了，当初我陪同学买FC时就差点买了一台外形和价格都很像MD的FC，还好最后将其识破。过年时回家逛逛电子市场，才发现原来PS版、PS2版FC早就已经问世了，汗……

上海郑鑫骅：近来SQUARE和ENIX合并的话题似乎很热烈，所以我写了首诗。



勇者有成绩，幻想很华丽。
两作比一比，都是RPG。
幻想已十一，勇者才到七。
要说谁第一，索尼最欢喜。
我还为“油细鸡”写了一首广告歌。
你可以没有PS2，因为比起DVD它特别贵。
你可以没有Xbox，因为抱着回家有点累。
你可以没有NGC，因为Z版比D版贵几十倍。
你甚至可以没有GBA，但是“油细鸡”必定每月两回。

本来前几期就准备刊登你的“大作”，只是一直没空。2001年4月号上登过《恶魔城X 月下夜想曲》的攻略，不过现在你可能已经不需要了。

北京CLOUD：最近由于一件事使我对你们小编不得不另眼相看，我由于假期要出远门，所以不得不在8天之内打通《WILDARMS3》。一开始我还没什么，一天坚持战斗10个小时左右，但当我打到第4天时我发现自己已经身心疲惫了：眼睛痛，脖子酸，每天要睡11个小时，但还觉得不够睡。结果就是我不得不休息一天，连电视也不敢看，一看眼睛就痛。本人当年还想去当小编呢，但经过这件事后我才明白当一名小编有多不容易，不光要在有限的时间内打通游戏，还得写出心得、攻略、隐藏要素，想想我就后怕，看来游戏小编这工作不是靠一腔热血就可以做好的，在此向你们致敬。加油干，哥们儿！

嘿嘿，说到《WILDARMS3》，这可是我最拿手的游戏之一。由于这游戏二周目可以继承一周目的能力，所以打起来特别快，4个小时就能通关一遍。不过这是玩自己玩过的游戏，如果是新游戏就没办法了。最近游戏多，基本上每位小编都摊上了攻略任务，负责《星之海洋3》的星夜和《最终幻想X—2》的邪魔天使最为辛苦，据室友反映，已有数周没在寝室里看到他俩的身影。（本故事完全属实，如无雷同，绝无可能。）你在来信中问到了有关《星之海洋3》BUG的问题，目前《星之海洋3》的修正版已经推出了，只要去店头更换即可，不过这当然是在日本了。你所说的读盘问题编辑部里几位买了Z版的朋友都碰到过，不过只要不影响游戏就算了吧。

福州张晨：本期最让我兴奋的就是这个《特别企划之妙想天开》了。12位编辑代表了12种风格，尤其看到那十几幅天衣无缝的风格迥异的图片时，一股钦佩之情油然而生。我想如果TGS搞个海外FANS创意奖，小编们都能获此殊荣。SOUL的《新超级机器人大战2》，胜负师的《VR战士对铁拳》，紫枫的《荣誉勋章之抗日版》都可以入选最佳图片组合奖。除了能对图片来个小小的赞叹外，文章小可确实没有话说。因为该有的创意都被众编登出来了，小可黔驴技穷……不过，如果以最近扣人心弦的合并案来看，还大有潜力可玩。AYA觉醒用火煮开史莱姆，或者芭月凉在电玩店里疯狂柏青哥我觉得都不错。

果然有创意，不过说到SEGA和SAMMY合并，我倒是首先想到在《GGXX》里会不会出现芭月凉或结城晶。至于SQUARE和ENIX合并，我想绝大多数人最希望玩到的还是《最终斗恶龙》或《勇者幻想》吧！

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

收款人：盛健华 手机:13901790511 邮编：200082
电话／传真：021-65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店：上海市闸北区芷江西路125号

本店提醒大家请务必写清地址、邮编。例如：××省××市×××路×××号 收件人：××× 邮编：×××××× 款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片主机 本店原版片可以旧换新

PS2主机(30000型+原装手柄+直读IC+人工)全套 2010/30
PS2主机(30001型+原装手柄+美赛亚2代+人工+支架+游戏)全套(特注声明返修主机) 1700/30
PS2主机(30006-30007型+原装手柄+直读IC+人工+电源+支架+游戏) 2010/30
PS2主机(39000型+原装手柄+直读IC+人工+电源+支架+游戏) 2080/30
PS2主机(39000R+原装手柄+瑞奇叮当) 2250/30
PS2主机(39001型+原装手柄+直读IC+人工+支架+游戏) 1860/30
PS2主机(39002型+原装手柄+直读IC+人工+电源)PAL制式 1870/30
PS2主机(39004型+原装手柄+直读IC+人工+电源)PAL制式 1880/30
PS2 3色限定版主机 2250/30
PS2代主机39000型三色限定版 2400/30
PS2硬盘 1650/30
PS2分量S端子线 120/10
PS2原装遥控器 180/10
PS2组装光头 280/10
PS2原装光头(保证全新) 580/10
PS2 GT3方向盘 750/10
PS2光线枪(原装) 250/10
PS2打碟机 650/30
PS2钢琴 620/30
PS2鬼武者 260/10
PS2鬼武者2 320/10
PS2猛将传 298/10
PS2阿尔戈斯战士 385/10
PS2铁墓(限定版) 580/30
PS2漫画英雄对卡普空2代 390/10
PS2 hack//恶性变异Vol.2 188/10
PS2三国无双(白金限定版) 680/10
PS2燃烧战车(廉价版) 200/10
PS2燃烧战车(港版限定版) 480/10
PS2燃烧战车(日版限定版) 980/30
PS2实况6最终版 410/10
PS2实况6 380/10
PS2 完美射手5代 430/10
PS2 GT3(限定版) 320/10
PS2 生化危机(枪版) 360/10
PS2世界梦幻明星足球 350/10
PS2心跳回忆3(限定版) 780/10
PS2 FF10(国际版) 320/10
PS2 FF11(可上网) 580/30
PS2声控足球加控制 650/10
PS2荒野骑兵3 360/10
PS2三国志战纪 180/10
PS2太空频道5 380/10
PS2暗黑之心2代 258/10
PS2 007占士邦 380/10
PS2乔乔奇妙的冒险 380/10
PS2我的暑假 415/10
PS2幻想水浒传3 420/10
PS2封神演义2 450/10
PS2机器人大战IMPACT 330/10
PS2异度传说 298/10
PS2创造球会2002 450/30
PS2 PROJECT MINERVA(藤原纪香)(限定版) 360/10
PS2雷盖亚 280/10
PS2鬼泣 250/10
PS2旺世界的遗产 350/10
PS2吉翁前线 550/10
PS2荒野骑兵3代(限定版) 150/10
PS2波波古罗丝物语(限定版)(保证全新) 1080/30
PS2幻想水浒传3代(限定版) 360/10
PS2燃烧战车(最终版) 780/30
PS2高达战记(限定版) 430/10
PS2王国之心 320/10
PS2风之克罗诺亚 430/10
PS2卡片召唤士2 680/30
PS2大鼓之达人 385/10
PS2宿命传说2代 385/10
PS2浪漫沙加 350/10
PS2黑云2代 385/10
PS2超战斗封神 365/10
PS2拳王2000 375/10
PS2龙战士5代 385/10
PS2SD高达G世纪NEO 385/10
PS2超级忍 180/10
PS2吉翁前夜 365/10
PS2神模3代 390/10
PS2王国之心(最终版) 295/10
PS2魂斗罗 365/10
PS2感染扩大 V1.03侵食污染 480/10
PS2鬼泣2代(送海报) 80/10
PS2蓝盖乐(中文版) 450/10
PS2鬼泣2代(超大作) 460/10
PS2 ZOE2代 430/10
PS2三国无双3代 395/10
PS2真女神转生3 420/10
PS2星之海洋3 385/10
PS2创造球会3 680/30
PS2无线手柄 880/30
PS2王国之心限定版 850/30
PS2燃烧战车(实体)限定版 830/30
PS2浪漫沙加限定版

特汪

本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

PS2完全直读免引导 只售200元
XBOX直读 100元
10000型-18000型均可改直读

PS2太空频道5 I代(PAL制) 60元
PS2海豚(PAL制) 70元
PS2VRC赛车(PAL制) 80元
PS2小丑战车(PAL制) 50元
PS2空气滑板(PAL制) 50元
PS2风之少年Ⅱ代(PAL制) 90元
PS2黑云(PAL制) 80元
PS2GT3(PAL制) 90元
PS2山脊赛车5代(PAL制) 90元
PS2PS2生或死2(PAL制) 90元
PS2毁灭(PAL制) 60元
PS2星球大战(PAL制) 50元
PS2ATV越野赛车(PAL制) 50元
PS2SKYGUNER(PAL制) 50元
PS2野狼赛车(PAL制) 50元
PS2摩托GT(PAL制) 90元
PS2索尼欧洲足球(PAL制) 80元
PS2铁拳TT(PAL制) 90元
PS2旧世界遗产(PAL制) 90元
PS2樱花大战 395/10
PS2樱花大战(限定版) 750/10
PS2樱花大战初回特典版 490/10
PS2生化危机枪下游魂4代 385/10
PS2刀魂2 395/10
PS2 FF10-2 430/10
PS2 VR4进化版 385/10
PS2妖精战士4代精灵黄昏 365/10
PS2妖精战士(限定版) 680/10
PS2第2次机器人大战α 415/10
PS2第2次机器人大战α(限定版) 880/30
PS2 ZOE2代(限定版) 980/10
PS2维纳斯与布雷斯 395/10
PS2维纳斯与布雷斯(限定版) 730/10
PS2真女神转生3代(限定版) 980/30
PS2真三国无双3(限定版) 1100/30
PS2混沌军势 405/10
PS2VR4进化版摇杆 380/30
PS2太十一2枪 1XXX/30
PS2机器人大战α手柄 350/10
PSone主机(全套) 550/10
PSone原装液晶 950/10
PS 7501主机(全套) 560/10
PS最终幻想(4、5、6合集)仅1套 780/10
PS太空战士7代 350/10
PS太空战士8代 420/10
PS太空战士9代 420/10
PS宿命传说 280/10
PS幻想传说 280/10
PS永恒传说 350/10
PS GT2 220/10
PS心跳回忆1代限定版 980/10
PS心跳回忆2代 450/10
PS心跳回忆3代 220/10
PS 95拳王 150/10
PS陆行鸟 100/10
PS恶魔城之月下夜想曲 280/10
PS拳王京 150/10
PS放浪冒险传 290/10
PS浪漫沙加(1-2代)每套 280/10
PS浪漫沙加(限定版) 480/10
PS幻想水浒传1代 280/10
PS幻想水浒传2代 280/10
PS机器人大战F 230/10
PS汪达尔之心1代 280/10
PS汪达尔之心2代 300/10
PS燃烧战车1代(普通版) 180/10
PS燃烧战车1代(完全版) 280/10
PS燃烧战车1代(限定版) 980/30
PS荒野骑兵(1-2代)每套 260/10
PS寂静岭 180/10
PS时空之轮 290/10
PS妖精战士(1-3代)每卷 260/10
PS宇宙骑警(小岛秀夫) 280/10
PS少年街霸3代 280/10
PS圣剑传说 290/10
PS FFT战略版 280/10
PS机器人大战α 330/10
PS机器人大战α外传(限定版) 950/30
PS SD高达 120/10
PS恐龙危机 180/10
PS三国无双 120/10
PS寄生前夜2代 300/10
PS Over Blood 1代 150/10
PS Over Blood 2代 150/10
PS异龙三国志 150/10
PS盗墓者2代 150/10
PS F1 80/10
PS NBA 80/10
PS Beyond 80/10
PS实况3 50/10
PS皇家骑士团 330/10
PS精灵之路(DEWPRI SM) 280/10

PS原版真女神转生 285/10
PS龙骑士 350/10
PS修道院迷 185/10
PS北欧女神（限定版） 1380/30
PS永恒传说（限定版） 1280/30
PS神勇雷台（限定版） 380/30
PS圣剑传说（限定版） 580/30
PS燃烧战车人偶（衣服配件可脱卸） 980/30
PS1代大空战士1代 340/10
PS1代大空战士2代 340/10
PS1代大空战士(1+2)代限定版 720/30
PS1代原版片 火焰纹章 450/10
PS1代东京美人学院 285/10
PS1代心跳回忆系列(凝望骑士) 450/10
PS1代W新机动战记 280/10
PS1代G高达机动武斗传 280/10
PS1代机器人大战α(限定版) 850/30
PS1代风之谷少年排球 220/10
PS1代北欧女神普通版 450/10
NGC松下Q主机(可看DVD全套) 2750/30
NGC主机+手柄+电源线+AV线(全套) 1380/30
NGC DVD色差线 280/10
NGC原装VGA 380/10
NGC原装S端子线 188/10
NGC原装遥控手柄 288/30
NGC生化危机0(送记忆卡) 380/10
NGC生化危机1(送记忆卡) 380/10
NGC生化危机2 340/10
NGC生化危机3 340/10
NGC蓝色风暴 250/10
NGC猴子球 260/10
NGC猴子球2代 360/10
NGC天使之翼 450/10
NGC路易大冒险 298/10
NGC大乱斗 420/10
NGC星球大战 410/10
NGC索尼克2 345/10
NGC VR射手 360/10
NGC RUNE 385/10
NGC PIKMIN 420/10
NGC巨人 365/10
NGC动物之森 365/10
NGC NBA 385/10
NGC战斗封神 420/10
NGC血腥咆哮 420/10
NGC CAPCOM VS SNK 330/10
NGC阳光马里奥 395/10
NGC沙滩排球 385/10
NGC神机世界 385/10
NGC梦幻之星1、2 435/10
NGC迪士尼明星足球 350/10
NGC迪士尼滑板 425/10
NGC RAVE 435/10
原装玛丽遥控赛车 360/20
原装万代HARO 385/20
NGC马里奥聚会4 365/10
NGC赛尔达传说 340/10
NGC赛尔达传说(限定版) 585/10
NGC哈里波特 420/10
NGC NBA 2003 415/10
NGC桃太郎电铁 415/10
NGC索尼克合集 350/10
NGC永恒阿卡迪亚 415/10
NGC实况6最终版 430/10
NGC指环王双塔 415/10
NGC任天堂 /10
NGC刀魂Ⅱ 430/10
NGC银河战士 450/10
PNO3 420/10
全套(直读已到可现场改装) 1800/30
XBOX DVD色插 端子 280/10
XBOX原装遥控器 285/10
XBOX生与死3 320/10
XBOX幻魔鬼武者 320/10
XBOX枪之女神 398/10
XBOX丛 398/10
XBOX疯狂出租车 398/10

XBOX HALO 410/10
XBOX世嘉GT2002 420/10
XBOX三国无双 430/10
XBOX铁甲飞龙 450/10
XBOX生与死沙滩排球(初回限定版) 380/10
XBOX红海 420/10
XBOX铁骑连(原装控制器) 1880/50
XBOX玉加 450/10
XBOX分列细胞 450/10
XBOX燃烧战车实体 365/10
XBOX拳王2002 180/10
XBOX合金装备(实体) 360/10
XBOX分裂细胞 390/10
XBOX刀魂Ⅱ 430/10
XBOX真女神转生(限定版) 880/10
DC主机(全套) 580/30
DC原装VGA 90/30
DC原装鼠标 60/30
DC樱花大战3(特价) 68/10
DC樱花大战限定版主机(全套) 2380/50
DC机器人大战α(特价) 60/10
DC格兰蒂亚2(特价) 38/10
DC火焰圣母(特价) 158/10
DC装甲核心(特价) 80/10
DC春雨曜日(特价) 38/10
DC井上凉子(特价) 25/10
DC温泉2(特价) 25/10
DC超级弹球台(特价) 38/10
DC滑雪(特价) 98/10
DC青之少女(限定版送原装记忆卡) 98/10
DC人面鱼 98/10
DC es 200/10
DC莎木1代 250/10
DC莎木2代限定版 48/10
DC喷漆小子 48/10
DC梦游美国 108/10
DC能量宝石2代 48/10
DC D之食卓 48/10
DC海豚 48/10
DC太空频道 48/10
DCVR3 198/10
DC电脑战记 150/10
DC世嘉GT 250/10
DC生与死（初回限定版） 258/10
DC拳王99 150/10
DC拳王2000 48/10
DC拳王2001 48/10
DC樱花大战4代 98/10
DC VR网球 480/10
DC NBA2K 55/10
DC沙 40/10
DC索尼2代限定版 48/10
DC神机世界 98/10
DC我的女神 480/10
DC梦幻之星 980/10
GBA主机(保修1年) 9××/10
GBA 99拳王(限定版) 150/10
GBA SP 220/10
GBA龙战士(正版) 350/10
GBA恶魔城(正版) 350/10
GBA光明力量(正版) 120/10
GBA火焰文章(正版) 45/10
GBA FZERO(正版) 75/10
GBA玛丽赛车 65/10
GBA实况足球2002 65/10
GBA机器人大战A 75/10
GBA皇家骑士团 58/10
GBA火焰之文章 75/10
GBA恶魔城 65/10
GBA泡泡龙 65/10
GBA光明力量 75/10
GBA铁拳 58/10
GBA索尼克大冒险2代 220/10
GBA幻想水浒传 350/10
GBA幻想水浒传(正版) 120/10
GBA三国志 65/10

XRGB-2 万用 VGA 28800日元

GBA玛丽 55/10
GBA 99拳王EX 70/10
GBA罪恶克星X 65/10
GBA大盗五佑卫门 65/10
GBA银河之星(露娜) 75/10
GBA ZOE 65/10
GBA网球 65/10
GBA快打旋风 58/10
GBA创造球会 75/10
GBA游戏王5 75/10
GBA游戏王6 150/10
GBA瓦里奥 75/10
GBA吃豆 58/10
GBA GTA 65/10
GBA烈火之炎 65/10
GBA古惑狼 68/10
GBA沙龙曼蛇 65/10
GBA魔法假日 65/10
GBA怪物农场 65/10
GBA克鲁尼克大冒险 68/10
GBA街霸 68/10
GBA恶魔城(白夜协奏曲) 75/10
GBA黄金太阳1代 68/10
GBA黄金太阳2代 150/10
GBA黄金太阳2(正版) 350/10
GBA光明力量(中文版) 75/10
GBA风之克诺亚2代 75/10
GBA恶魔城白夜协奏曲(中文版) 75/10
GBA机器人大战R 75/10
GBA机器人大战R(正版) 395/10
GBA黑色细胞 85/10
GBA育成足球2002 75/10
GBA科乐美合集 75/10
GBA死亡弹珠台 75/10
GBA洛克人和佛尔特 75/10
GBA电视接收器 480/30
GBA宿命传说 75/10
GBA星星卡比 65/10
GBA少年街霸3 65/10
GBA超时空要塞 65/10
GBA J联盟足球 65/10
GBA魂斗罗 65/10
GBA真女神转生 65/10
GBA口袋妖怪 75/10
GBA原创机器人大战 65/10
GBA索尼克2 65/10
GBA世嘉拉力 65/10
GBA洛克人EXE3 65/10
GBA风之克罗诺亚 65/10
GBA塞尔达 110/10
GBA陆行鸟 55/10
GBA指环王双塔 65/10
GBA海贼王 55/10
GBA拳王EX2代 60/10
GBA银河战士 120/10
GBA勇者斗恶龙 180/10
GBA卡 FFT
SS少年街霸2代
SS 饿狼传说
SS钢铁之女

持此广告购PS2主机者送PS2代正版碟1张

本店GBA主机480元(保修一年)
本店维修主机，当场修理，立等可取

SS Rigdord saga 120/10
SS樱花大战1代 280/10
SS樱花大战2代 280/10
SS樱花大战1代限定版 480/30
SS 8位机(送卡4片)古董级 680/30
SS 少年街霸Ⅱ代 250/10

人偶

喷漆小子 198/10
路易鬼屋人偶 288/10
萨而达人偶 198/10
樱花人偶6个 88/10
太10人偶 550/10
鬼武者2人偶 188/10
心跳回忆人偶6个 298/10
乔乔人偶4个 88/10
亡国之心(全球限量2000套) 3个 980/10
变形金刚、擎天柱 880/10
红蜘蛛 480/10
洛地民 598/10
海贼王 128/10
少年街霸龙 280/10
肯 280/10
玛丽与赛车 150/10
太空战士召唤兽Q版人偶 68/10
三国无双Q版人偶 58/10
超时空要塞 680/10
多拉A蒙 120/10
樱花大战光武机 350/10
超级擎天柱（自动变形）珍藏版 1250/30
六面怪 550/10
航天飞机 880/10
擎车 480/10
蓝光 530/10

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店

本公司把真实可信的价格做到最低

北京嘉兴游戏机经营店

GBA价格 550元（日本原装颜色不限）
GBA烧录卡128～256M
烧录器 390～950元
GBA SP 980元

嘉兴精品模型中心 6.9-7.5 折优惠

经销日本原装、田工、百代、军事、模型以及日本原装公仔、手办、游戏精品
游戏中心经营地址：北京市东城区美术馆后街亮果厂2号
电话／传真：010-64031591 模型中心热线电话：010-64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局22号信箱 收件人：蔡晓初 先生 邮编：100010

原装主机

微软X-BOX、日版+直读(热卖中)

索尼原装PS2 39000型春夏限定机 2390元／邮资50元
索尼原装PS2 30000型(原装电磁振动手柄，原机AV线，电源线，保修半年) 1960元／邮资50元
索尼原装PS2 30001/30004(原装电池手柄，原机AV线，电源线，完美直读，保修半年) 电询／邮资50元
世嘉原装DC-美版(原装手柄，振动器，AV线，110V-240V电源，56K调制解调器，保修半年) 650元／邮资40元
索尼原装PS2 39000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2050元／邮资50元
索尼原装PS2 39001型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 1920元／邮资50元
索尼原装PS2 39002型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 1960元／邮资50元
索尼原装PS2 30007型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2000元／邮资50元
索尼原装PS2 35000型(原装电磁振动手柄+AV线+电源+完美直读) 2150元／邮资50元
以上主机均有第一次开机画面，原厂封条
微软Xbox(日版)+直读 1780元
索尼PS one(原装振动手柄+AV线+电源) 580元／邮资30元
任天堂原装128位NGC(原装电磁振动手柄+AV线+电源) 1460元／邮资30元

GBA卡大全 GAB卡免邮费

GBA新卡推荐

炸弹人Ⅲ 52
拳皇Ⅱ、Ⅰ 52/51
机战O·A·R 52/52/52
指环王双塔(128M) 95
指环王魔界(64M) 55
真女神光之书 52
真女神暗之书 52
星之卡比 52
V拉力 33
索尼克Ⅱ(128M) 96
风之少年Ⅲ(128M) 94
海盗王 52
通灵王Ⅲ(128M) 98
魂斗罗 33
哈利波特(密室) 52
实况足球Ⅱ 52
古墓丽影 52
火枪英雄 52
鬼眼狂刀 49
金太郎 52
黑色编年史 55
星星传说 55
刀魂 33
忍 52
怪兽农场 52
街霸Ⅲ 52
狙击手 52
梦幻之星 52
塞尔达 52
口袋红蓝宝石 49
樱花大战 49
洛克人Ⅲ、Ⅱ 52/51
陆行鸟 56
电钻A 52
换装迷宫 52
美国大兵Ⅱ 52
简单任务 54
光明之魂(中、日) 52/51
火焰纹章 52
龙珠ZERO 52
游戏王4、5、6、7 52-105
炸弹人2(红、蓝) 53
德鲁尼克 52
索尼克Ⅰ 52
玛莉奥Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ 32
坏玛莉 50
龙战士1/2 33/33
古惑狼 52
古惑狼Ⅱ 65
洛克人ZERO 52
泡泡龙 33
GT Ⅱ 52
露娜 52
羊之心情 52
魔界村R 33
恶魔城Ⅰ、Ⅱ(中文) 52/52
黄金太阳Ⅰ(中文) 52
黄金太阳Ⅱ 95
F1A战机 33
幻想水浒 33
快打旋风 33
成龙 33
玛莉赛车 33
雷霆战机 33
大战略 33
役满麻将 52
铁拳 52
三国志(中文) 52
机械化军团 52
足球小将 52
古惑狼Ⅱ 59
恐龙危机 52
J联盟2002 52
罪恶工具 52
NBA 33
彩虹六号 52
GBA配件
4-5小时充电器 35
9-10小时充电器 45
12小时充电器 65
2头、4头对打线 15/22
原装放大镜(带灯) 25
高亮度夜视灯 15
原装高亮度夜视灯(可调光) 35
超级冷光管 45
GBA专用包 15
GBA格斗盔甲 15
GBA金属包 55
GBA原装电视接收器 280
GBA金手指 45-175
GBA贴屏(组装) 10
GBA贴屏(原装) 45
GBA立体声扩音器 45
以上配件邮费5元

GBA卡

恐龙世纪 63
DDR Ⅲ 58
星球大战2 56
世界网球 65
实况6 50
火焰之纹章 52
光明之魂RPG 52
光明之魂格斗版 63
机械天使 65
真人快打 63
极线小轮车 69
幸运鲁克大冒险 59
烈火之焰 62
西方大陆战记 65
欧洲拉力 59
口袋电击兽 63
海陆空大战 58
恐龙危机 63
恐龙岛 62
封神榜 52
GBA带电兽(红、蓝) 63
卡片召唤师 69
冰河世纪 43
头文字D赛车 55
蜘子王 51
网球王子 52
沉默的遗迹 52
信长夜闻录 55
风之少年2 43
皇家骑士团(中文) 55
ZOE 58
亚特兰地斯 63
X-MEN战士 52
蜘蛛侠 55
邪恶工具 52
信长野望 55
雷神之垂 63
东尼滑板Ⅱ 69
3D战机 33
F14战斗机 33
大战略 75
街霸2 52
炸弹人2 52
钻地小子 33
叮当大冒险 55
大富翁5 33
全日本GT 52
GTA赛车 52
全明星赛车 55
玩具兵人 45
Q版赛车 55
风之古丽亚Ⅰ、Ⅱ 35/36
沙藤曼蛇 33
雷曼 52
纯情房东 52
大盗伍佑卫门 55
侏罗纪 53
机械化兵团 55
足球小将 52
太空战士战略版(128M) 98
口袋红、蓝宝石(中文) 53
犬夜叉 52
炼金术士 52
沉默遗迹(中文) 50
GT赛车 54
露娜(中文) 54
银河之星(中文) 52
机器人大战R(中文) 50
机器人大战O(中文) 52
网球王子Ⅱ(红、蓝128M) 95
换装迷宫Ⅲ 56
变形战机R 39

配件大全

PS2横支架、竖支架(原装) 27/25
PS2防尘网 35
DVD遥控器(原装) 190
DVD遥控器(组装) 65
原装8W记忆卡 125
原装限定版手柄 230
金手指(原装) 190
(组装) 95
原装包 85
光枪 (原装) 290
(组装) 95-150
原装手柄 120
分把器(原装) 350
(组装) 75
Xbox原装全新手柄(日版) 280
Xbox原装DVD遥控器 160
Xbox原装限定版手柄 330
NGC原装记忆卡59格 89
NGC原装记忆卡251格 165
NGC手柄(原装) 190
(组装) 75
NGC原装防尘器 65
NGC原装无线手柄 360
NGC、PSⅡ、X-BOX通用UGA 280
NGC与GBA连线 65
以上产品邮费均为10元

NGC正版碟

NGC阳光玛丽 410
NGC星际火狐 410
NGC梦幻之星 420
NGC梦幻之星(带网卡) 680
NGC索尼克Ⅰ、Ⅱ 380
NGC阿卡迪亚 430
NGC街头蓝球 490
NGC NBA 2002 410
NGC玛丽4 400
NGC大乱斗 390
NGC塞尔达风之杖 380
NGC塞尔达风之杖+特典 560
NGC生化O(带记忆卡) 385
NGC生化Ⅰ(带记忆卡) 380
NGC实况2002 410
NGC炸弹人 440
NGC批克米 420
NGC路易鬼屋 310
NGC星球大战 420
NGC巨人(带记忆卡) 430
NGC RUNE 410
NGC血腥咆哮 410
NGC猴子球Ⅰ、Ⅱ 380/390
NGC COPCOM VS SNK (带记忆卡) 360
NGC银河战士 450
NGC生化Ⅱ、Ⅲ 330
以上商品邮费均为10元

攻略大全

GBA版攻略
机战A 12
FFT 18
机战R 10
机战O 14
皇家骑士团 11
换装迷宫 11
黄金太阳Ⅰ、Ⅱ 12/10
恶魔城Ⅰ、Ⅱ 12/16
龙战士V 12
露娜 12
口袋红、蓝宝石 12
塞尔达 10
洛克人ZERO 15
真女神光之书 15
真女神暗之书 15
火焰纹章 12
风之少年2 12
黑色细胞 13
创造球会 13
宿命传说Ⅱ 12
暗黑编年史 15
纱迦 15
钟楼Ⅲ 11
SD-NEO 12
恶性变异Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ 21
GTA Ⅲ、Ⅳ 13
幻想水浒传Ⅲ 10
龙战士V 13
三国无双Ⅱ 12
三国无双-野将传 12
高达战记 12
铁拳4(附VCD) 18
VR战士4 13
封神演义Ⅱ 13
绝体绝命都市 15
太10 15
格兰蒂亚X 14
异度传说 14
荒野兵器Ⅲ 12
王国之心最终混合 13
鬼泣 12
鬼舞者Ⅰ、Ⅱ 15/12
ICO 13
侍 13
生化维罗尼卡 12
实况足球6 15
太7 20
太8 22
太9 20
合金装备 20
合金装备Ⅱ 13
鬼泣Ⅱ 22
生化危机4 22
三国无双3 18
最终幻想X-2 18
混沌军团 22
天诛Ⅱ 16
真女神转生Ⅲ 16
星之海洋Ⅲ 16
PS2版攻略
合金装备-本质 13
以上攻略书均为全彩色正版不少于100页，邮费1本4元，2本6元，3本以上10元

加装夜光屏和SP效果相同（可调光、可调音量）

本店现场加装GBA夜光板，原装330元，组装190元

本公司寒假期间推出万能游戏机，可用PS游戏、VCD、MP3 售价：650元

DC原装光头 140元，原装PS光头 170元，原装PS2光头 280元
（外省客户请电询） 邮费10元

新一代日本原装哈罗已到货！（可对应8种语言）

www.plumbook.cn

专业游戏贩售店 WWW.HLGAME.COM.CN

宏龙 GAME

欢迎光临 いらっしゃいませ!! WELCOME

BAA© VER.Shanshai

时尚的你怎能错过?

GAMEBOY ADVANCE SP ¥.950

¥1430 GAMECUBE

¥1800 PLAYSTATION2

¥1820 XBOX

年中无休·营业时间: AM10:00~PM:21:00

专业维修

改机新方案 NEW
PS2救事主真的来了
100%免引导
热血推荐
Messiah 2
米塞亚2.0芯片 V1.22A
惊喜特别价!!!
PS2全系列均可改 550元

总店Tel:021-63872721
分店Tel:021-63023315
总店地址: 上海市黄浦区浙江南路151号
分店地址: 上海市卢湾区斜土路723号
店长: 鲍晓龙
邮编: 200002

货真价实

店内实物照片, 超大量货源

USB烧录器 支持WIN98/WIN2000/WINXP

EZ-FLASH 128M:¥480 256M:¥750

XG-FLASH 128M:¥420 256M:¥680

全部三月新卡

这里有一流的技术、完善的售后服务、心动的价格, 还不快来?

北 本店 浙江南路 淮海路 人民路

上海智力苑电玩超市

本店所售PS2主机均有索尼原厂封条, 第一次开机画面, 现场改机。售后30天内如有质量问题包退、包换, 一年保修, 终身维修。 (买主机 送大礼)

原配1400元 2800元

原配1680(可现场改装)

特价295元 GBA电视机

现场改装

- PS2主机全套(39001型)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC"美赛亚" 1580元
- PS2主机全套(30001型翻新机)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC"美赛亚" 1550元
- PS2主机全套(30001型全兼容极品机)主机+AV线+原装振动手柄+直读IC"美赛亚" 1300元

原配560元

PS2台湾珍藏版优点
不伤光头, 不会死机, 真心珍藏
零售价25元
上百种游戏供选择, 游戏不断增加中……

DC正版碟

梦想成真的价格 PS2 39000型

1900元

粉色 蓝色 银色

限定版已发售

EZ-FLASH 上海指定销售商
128MB 350元
256MB 700元

现已发售 GBASP 950元

卡通DVD动画大量现货供应!

在智力苑购买任何主机的玩友(GBA除外), 总店车票报销50元, 各连锁店报销20元(另外赠送精美卡通扑克, 可任选品种)。

原配5××元

1200元

大量高价回收GB超薄机和GBC彩机

投诉热线: 021-66830188

本公司有专业的维修部和维修技师, 帮您解决任何主机的疑难杂症, 立等可取。

GBA主机+改装+背光灯+人工=800元
背光灯批发请来电, 并诚征全国各地代理商!
批发专线: 13003196945 13003196927

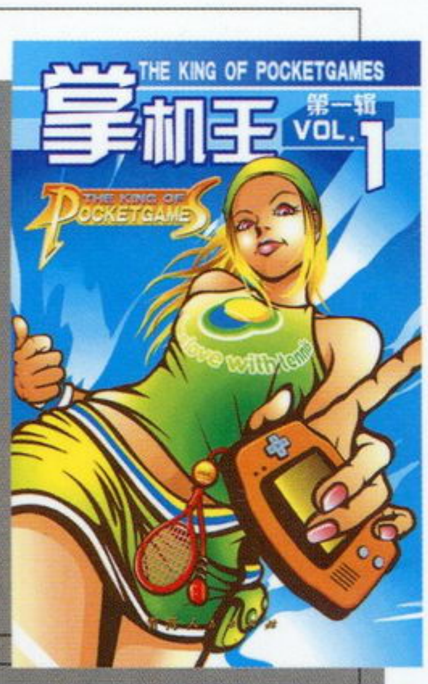
GBA背光灯, 屏幕现场加装发光板, 亮度超高, 被离精品(夜间可作照明用), 背光灯加人工 198元

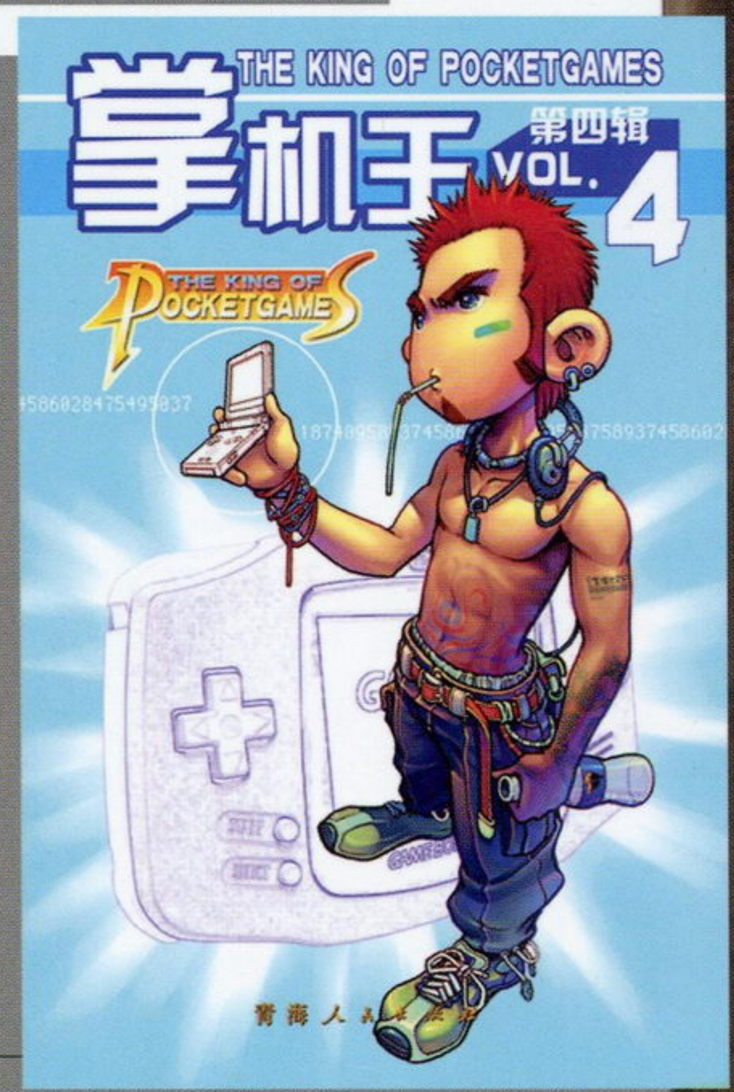
闸北总店
地址: 上海市汾西路652号 邮编: 200435
公交: 46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达)火车站南广场可直达本店
批发、邮购请与总店联系 (现场改装)
电话: 021-56884803 传真: 021-66830188
收款人: 孙建伟 营业时间: 9:00-21:00

共和新路 智力苑总店 汾西路 岭南路 ↓南

分店地址
普陀店: 上海市[illegible]路113号(公交865路、40路、112路、909路、747路和平新村下、轻轨镇坪路站下)
电话: 021-52900[illegible] 联系人: 孙小姐
静安店: 上海市[illegible]路906号 电话: 021-62536579 联系人: 奇奇
愚园店: 上海市愚园支路18号 电话: 021-62485683 联系人: 孙小姐

话梅杂志&3DM-SMV www.publmbook.cn





向美丽的未来奋进

掌机王

四度出击 精彩不容错过

4月下旬上市

GBA 美、欧版游戏年鉴 权威制作再次奉上
GBA SP 解体真书 看透 SP 的“五脏六腑”
全面回顾 2002 GBA 软件销量大排名
国内市场导航 硬件周边全攻略
《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》完美攻略+深度研究
《FFTA》剧情小说 深入游戏的世界观
《世界传说 换装迷宫2》极限无限连击
《风来之西林 GB2》邪道研究
更多专题，更多攻略，更多研究，尽在《掌机王 4》

精美赠品给你惊喜

定价：16元

话梅杂志&3DM-SMV

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 9.80 元