Vol.30

GT3 WE5 皇牌空战4 梦幻之星在线 Ver.2 装甲核心2 ONI零·复活

游戏机实用技术

5
2001年5月A
TV GAME半月刊

本期开始半月刊抽奖活动

《维罗尼卡 完全版》珍藏攻略
《樱大战3》剧情攻略完全保存版
《超级机器人大战α外传》最速攻略
《塞尔达传说》完美攻略（上）

GBA试玩报告
世嘉加入XBOX
第5届日本游戏大赏公布

赠送三十二页攻略别册

ISSN 1008-0600
05
9 771008 060006

电视游戏杂志&3DM-S
www.plumbook.com

皇牌空战4 破碎的天空

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

有关于承诺

承先启后的这一期杂志，卷首语的任务竟然就这样子“自然”地落到我的身上了。

自从半月刊的风声放出之后，编辑部登时成为风暴的中心——众所周知，风暴中心其实并没有风暴了，那是最安静的地方。

现在就是这样子了，每个人都很认真地埋头做自己的工作，有些工作早在上期杂志完成之前就已经开始了仔细的策划。但现在所有的工作仍然在紧张地进行着，因为作为半月刊的第一期，是不能出错，不能让读者失望的。

这段时间中，我们从各种途径了解着市场的要求。各大电玩论坛的反应是最快的，但出人意料的是竟然几乎所有的意见都是正面的，这很让人意外——我们已经做了最坏的心理准备，准备好挨砖的。

较集中的意见是半月刊之后杂志的质量是否会下降，以及市场的承受力有多大。一直以来，《游戏机实用技术》都完全依据读者的意见来做杂志，栏目的调整，页数的增加，赠品的选择，各种抽奖活动都是这样，这次改为半月刊的决定也不例外，所以消息公布之后反响很热烈，构成了风暴的外围。这其中包括祝贺、赞赏、怀疑、担心、建议以及……威胁，颇有一些读者来信中不约而同地说如果半月刊第一期质量不升反降的话就要和《游戏机实用技术》挥手吻别了！这样一来，所有小编们登时感到了来自办公室某张桌子后的无形压力……

承诺总是让人振奋，要做最好、最快、最实用的游戏杂志，这个创刊时就已经许下的诺言伴随着《游戏机实用技术》飞速进步，给编辑部每个人一种动力。每个编辑都曾经是个普通玩家，很清楚玩友们的需要，能够给广大玩友一份价廉味美的“油细鸡”正是我们努力的目标！

在这个春暖花开的早晨，我静静地敲完最后一个字，按下“Ctrl+S”，抬头看看屋外的蓝天和白云，忽然间就感觉到了春天的快乐。

——慕容非

兴奋的邪魔天使

哇哈哈哈哈……

半月刊的第一期终于要做完了！

这第一期的半月刊是我们超无敌组合的成果！每一位同事都很努力，也很累……不过心里一想到一年会有24本杂志就感到激动，这毕竟是一个大的进步啊！当看这一个改进成为现实的时候，心里想到的是自己作为一个读者时看到杂志会有什么感受。

GBA的发售和东京游戏展的举行让我又幸福了好多天，要是每个月都有这样的盛况该多好！

睡眠再次不足之慕容

相信大家已经注意到慕容非已经成为某些人竞相打击的目标，虽然这有很大原因是广大读者对阿非的表扬信造成的，但阿非仍然视死如归地欢迎大家来电来函夸奖！从这里也可以看出偶像真的不是很好当，好容易地就会成为部分公众的假想敌……

“春困秋乏夏打盹，睡不醒的冬三月”，这是一个春困的季节，空气里弥漫着睡眠的味道。在睡意侵蚀中还要打起精神校稿，实在是比玩《アイシア》还痛苦的事，前者我可以回避，但后者却关系着小弟的身家性命……

以后每两个星期就可以在杂志上说一次这样的废话了……

PS：喜欢化哥的陈洋，下次来信时不要用好看的邮票，这期你的信封已经阵亡了……

一做完杂志就立刻开始《WE5》的GOUKI

终于开始进行半月刊的制作了！大家看到这本书的时候，可能五月B的制作也接近尾声了吧……谢谢大家的支持。

这次的东京电玩展（TGS）开幕的时间相当不巧，只有等到下一期杂志为大家送上最最完全的TGS报道了。

时隔一年之后，终于又有理由拿起手柄操练《生化危机》了，事实上，将《维罗尼卡》的攻略重新制作一次是自己一直以来的一个心愿——现在看来，当时自己制作的第三份攻略是那么地不让人满意。希望这一次的剧情＋流程的形式能让各位喜欢，虽说是重做，但也花费了不少心血，光地图就用了差不多一整天呢。

虽然自信自己是第一时间（15号下午）拿到的《WE5》，不过到现在我也没有将奖杯全部拿全，更不用提获得那些隐藏的“未契约选手”了。看样子下一期可能还是没多少时间……怎么办？

曾向大家承诺的有关《寂静岭2》的报道，终于将在下一期刊出……没办法，每当自己以为资料收集得差不多的时候，KCET就又公布新东西了，相信在东京电玩展过后，还有更加精彩的游戏新元素公布吧！毕竟，试玩版都已经有了……不知道能不能玩到呢？

狗狗的照片已经照好了，不知道什么时候能让大家看看呢？

赐予SOUL时间吧

★同样是初体验，大家是初次看国内的半月刊家用游戏杂志，我们则是初次体验制作半月刊杂志的繁忙……

★今年3月份的游戏界异样地热闹纷呈，先是各大作纷纷挤着在这个月发售，再是月底的TGS展连续爆发大作的情报，偏偏又赶上这期开始改做半月刊，偏偏我要负责艰巨的《机战》攻略任务（从另一个角度说，这也是美差来着^o^），因此即使像我这样的“业内人士”，都有些看花了眼（又是乐在其中）……又有《FFX》啊！！！

★时间、时间、我最需要的就是时间了，神龙啊！请再多给我5倍的时间吧！（好没有出息的愿望）

★泡泡（大家还记得编辑部里的小狗吗？）可真难缠，每天深夜加班后回去就要先考虑等会怎么样甩开它。每次都要和它纠缠好久才能成功地从办公室里“脱出”，实在不行的话，哼，还有超必杀，那就是“把它关进笼子里！”，哈哈哈，我是无敌的……

紫枫の言

★有一个从小到大的好友过来看望自己，真的是很高兴！

★昨日翻看以前的《游戏机实用技术》，无意间看到以前曾经写过的一篇关于自己笔名由来的短语，现在想起来，只觉很多事情都没有做到，真是感到很惭愧！

★前两日从一读者来信中得知原来“蛋白质”还有另外一个解释 笨蛋＋白痴＋神经质。真是……

★近日总算玩到了《鬼泣》的试玩版，真不是一个“酷”字就能够形容得了的，拥有PS2的朋友可一定要玩一玩啊！

★大家对本期《星之心画廊》的改良措施有什么看法的话可千万记得一定要写信给我！

★“玩友自由谈”现在由新人Knight接管，希望大家仍然一如既往的支持，谢谢！

★半月刊计划终于顺利实施，不知道各位读者看到这期的杂志都有什么感觉呢？很想知道呢！不如写信告诉我们啊。^_^

地狱中的D·S和天堂里的D·S

◆改为半月刊真是值得庆祝的一件大事啊！可是我们一众小编所付出的心血又有谁知道？就拿这个月的D·S来说吧，既要主持两个栏目还要写两篇大作攻略，此外《前线狙击》中的某些新作介绍和黄金眼中的个人点评也都需要按时完成（7天完成21页的工作），真的快支持不住了！但是为了使读者满意，还是咬牙忍住吧，所以请大家还是多写一些可以激励D·S的话吧！

◆终于到“发薪日”了，经过3月份的大肆“挥霍”之后，D·S可以说已经“身无分文”了。这一次的“充电”真是令人难忘啊！因为当D·S将MONEY拿在手中的时候就仿佛已经看到了原版游戏、日文原版漫画和画集、看到了GBA、看到了“夜宵”、看到了离下次发薪日还有很久……

◆终于又大了一岁，能和编辑部里的同事一起过生日真是幸福啊！希望在近两年完成本人数个“宏伟”的计划（具体内容已经被“国家安全局”存档），实现自己的理想！！

LIKY的闲聊

由于个人造型还没制作出来，就只能先把雏形摆上了，呵呵……

最近天气挺凉爽的，工作起来也挺带劲，但要是以后天气热了的话就……

新来的我总算适应了编辑部的工作和生活，在这里虽然大家都是来自五湖四海的，每位编辑都是“离乡背井”的有为青年，但对于第一次出远门的我却有另一番的感受……

我在编辑部里可算是有点“特别”的，因为这里只有我是讲让人听不懂的粤语。虽然我也会普通话，但比起这里各位编辑大哥们简直就是“班门弄斧”，搞笑的事多着呢。不过，这也可算作是我的“固有特技”，有时候还得我去帮着翻译一下粤语片里的对白哩。（众小编：在这闲着干什么，还不赶快去办个“粤语班”！要免费的！）

对慕容非的《拳皇97》的挑战从我来编辑部第一天至今从未间断过，胜负方面如各位读者有兴趣的话，或许我会透露一下，嘻嘻……

Knight的期待

新的一天又开始了，SOUL正拿着吸尘器在打扫卫生，生活真是美好啊！4月是个黄金月，《装甲核心2 另一个年代》早已望眼欲穿，还有那个漂浮不定的《GT3》，完全是一个不眠之月……邪魔：“还不快去把你的稿子校完！要想对得起读者，8888K字当中只准错0.008个字，要不然就减薪88.88%。给你一个这么吉利的数字，还不快谢！”“多谢不杀之恩。”下个月PS2游戏无望了。

第一次写攻略，第一次与读者的直接对话，我很激动，也很担心，但不管怎样，肯定会尽我最大努力的，支持我吧！

为了使大家能有个充分的了解，最后自我介绍一下：Knight，发音同night，中文就是“骑士”的意思，喜欢的游戏有不让人头晕的模拟类游戏，如《装甲核心》、《GT》和《皇牌空战》等，还有各种细腻的游戏，像《恶魔城》、《FF》、《心跳回忆》和《格兰蒂亚》等；业余爱好是玩发烧音响，不过只是刚刚起步而已，皮毛皮毛。

告诉“FF迷”一件事：4月的调查表已收到一部分了，根据建议，《FF Ⅶ》正在计划中。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

目录 content

VOL.30

Vol.30 2001-05-01

索引

PS

超级机器人大战 α 外传 29 79
DDR 四度混合 30 78 80
FEAR EFFECT2 80
公主妹妹 79
寄生前夜 78
魔剑爻 18
ONI 零 · 复活 30 31 80
ONE PIECE 79 80
三国志 VII 78
三国志 III 80
心跳回忆 2 对战方块 78
星神 · 崩坏的苍蓝大地 24
真 · 女神转生 22

PS2

BLOODY ROAR3 78
EVERGRACE2 17
风之克罗诺亚 2 - 望着被遗忘的世界 30
GT 赛车 3 A 规格 13
皇牌空战 4 破碎的天空 11
世界足球胜利 11 人 5 26 28
生化危机 - 代号: 维罗尼卡 - 完全版 28 47
铁拳 TT 80
装甲核心 2 另一个年代 12

DC

AERO DANCING i 78
波斯王子 80
创造球会特大号 80
疯狂出租车 2 19
卡片召唤师 II 25
梦幻之星在线 Ver.2 20
MACROSS M3 78
生化危机 - 代号: 维罗尼卡 - 完全版 29 47 80
樱大战 3 29 37 80

XBOX

空中力量 Δ II 9

GBA

恶魔城 月之轮回 30
街头霸王 II ADVANCE 10
快打旋风 10

GBC

街霸 ALPHA 78

卷首语 GOUKI
1

目录
2

游戏情报站 GOUKI
3 第五届日本游戏大赏揭晓！！！
4 GBA 首发 65 万台，日本再度引发排队潮
4 世嘉现任社长大川功病逝，新社长暂由佐滕秀树担任
5 微软：大量新游戏展出
6 近期重要游戏发售表

新闻聚焦 GOUKI
7 出人意料＋合情合理——谈世嘉加入XBOX

特别报道 GOUKI
8 GBA 实用报告

前线狙击 GOUKI
9 空中力量 Δ II
10 街头霸王 II ADVANCE
10 快打旋风
11 皇牌空战 4 破碎的天空
12 装甲核心 2 另一个年代
13 GT 赛车 3 A 规格
17 EVERGRACE2
18 魔剑爻
19 疯狂出租车 2
20 梦幻之星在线 Ver.2
22 真 · 女神转生
24 星神 · 崩坏的苍蓝大地
25 卡片召唤师 II

特快专递 GOUKI
26 世界足球胜利 11 人 5

黄金眼 GOUKI
28

攻略透解 慕容非
31 ONI 零 · 复活
37 《樱大战 3》剧情攻略完全保存版 VOL.1
47 生化危机－代号：维罗尼卡－完全版

研究中心 GOUKI
62 WINNING ELEVEN 2001

日语教室 SOUL
63 日语小杂烩

硬件道场 D · S
64

游戏动漫园 D · S
68

星之心画廊 紫枫
71

玩友自由谈 Knight
72

读编往来 邪魔天使
74

至爱排行榜 Knight
76

游戏诊所 LIKY
77

火热秘技 SOUL
78

游戏机基本机型

ARC	街机
DC	世嘉梦工场
FC	任天堂红白机
GB	任天堂 8 位掌机
GBA	任天堂 32 位掌机
GBC	任天堂 8 位彩色掌机
MD	世嘉 16 位主机
N64	任天堂 64 位主机
NGC	任天堂新世代主机
NGP	SNK16 位掌机
NGPC	SNK16 位彩色掌机
PS	索尼 32 位主机
PS2	索尼 128 位主机
SFC	任天堂 16 位主机
SS	世嘉土星
WS	BANDAI16 位掌机
WSC	BANDAI16 位彩色掌机
XBOX	微软新世代主机

游戏类型

ACT	动作过关类
A · RPG	动作角色扮演类
AVG	冒险类
ETC	其它类
FTG	格斗类
FREE	完全反射视点类
MUG	音乐类
PUZ	益智类
RAC	赛车类
RPG	角色扮演类
RTS	即时战略
SLG	策略模拟类
S · RPG	战略角色扮演类
SPT	体育类
STG	射击类
TAB	桌面类

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
市场总监：宋宣明
客户总监：郝飞
责任编辑：郑翔
编辑：杨晶 张元凯 张志强 徐飞 刘志凌
助理编辑：常恒 王梓
电脑设计：顾咏梅 吴松 康云飞
读者服务：李海祥 高晓兰
编委：韦波 蔡汝毅 刘洋 庄杰 翟雷 王恩雷 王善铭 王超 江永棉 徐翔 王树彬
主办：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：深圳当纳利旭日印刷有限公司
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑管理：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email: gamedep@public.szptt.net.cn
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2001 年 5 月 1 日
定价：人民币 8.80 元

www.pinbook.com

事件

第五届日本游戏大赏揭晓！！！

由日本CESA（COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION，电脑娱乐软件协会）主办的“第五届日本游戏大赏”的评选结果终于揭晓！！！广受好评的DC游戏《梦幻之星在线》勇夺6项“大赏”，成为此届“游戏奥斯卡”的最大赢家！

Japan Entertainment Software Awards 日本ゲーム大賞

SONIC TEAM的社长中裕司代表全体游戏开发人员领取了各有关奖项。他在致谢词中说“在线RPG是一个全新的尝试，现在获得了大家的好评，真的感到十分高兴。利用网络进行的新尝试是已故的大川功会长一直以来的梦想，身处天国的他如果知道我们获奖一定会感到十分高兴。”

以下就是大赏结果了！（候选名单见本刊今年3月号）

大赏

《梦幻之星在线》

世嘉/SONIC TEAM/DC/PHANTASY STAR ONLINE/网络RPG/2000-12-21/日版推定销量：17万

家用主机上网络游戏的里程碑。“收集、追加、育成、交换”这四大游戏要素在游戏中都体现得淋漓尽致。作为一款网络游戏，其流畅、华丽的游戏画面以及完善的系统功能充分展现了SONIC TEAM强大的制作实力以及前卫的制作理念。得到大赏当之无愧。

优秀赏

《梦幻之星在线》

《高机动幻想 GUNPARADE MATCH》

SCEI/PS/高机动幻想GUNPARADE MATCH/SLG+AVG/2000-09-28/日版推定销量：8万

《勇者斗恶龙VII》

ENIX/PS/DRAGON QUEST VII/RPG/2000-08-26/日版推定销量：400万

《最终幻想IX》

SQUARE/PS/FINAL FANTASY IX/RPG/2000-07-07/日版推定销量：270万

《塞尔达传说 梅祖拉的假面》

任天堂/N64/THE LEGEND OF ZELDA MAJORA´S MASK/2000-04-27/日版推定销量：70万

游戏设计赏

《梦幻之星在线》

最佳程序赏

《梦幻之星在线》

画面赏

《最终幻想IX》

音乐赏

《最终幻想IX》

角色赏

波利·斯斯姆（《MR.DRILLER》的主角）

剧本赏

《勇者斗恶龙VII》

包装设计赏

《我的暑假》

SCEI/PS/ぼくのなつやすみ/AVG/2000-06-22/日版推定销量：22万

最优秀新概念赏

《梦幻之星在线》

新概念赏

《梦幻之星在线》

《滚滚卡比》

任天堂/GBC/KOROKORO卡比/ETC/2000-08-23/日版推定销量：55万

《我的暑假》

最佳创作人赏

堀井雄二

最佳游戏人

河相我闻

柴田亚美

堀井雄二

河相我闻

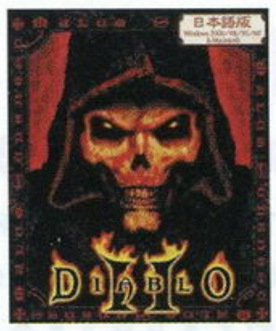
柴田亚美

www.plumbook.cn

海外作品赏

《暗黑破坏神 II》

BLIZZARD ENTERTAINMENT/PC/DIABLO II /A · RPG/2001-10-08



最佳销售赏

《勇者斗恶龙 VII》

大众赏

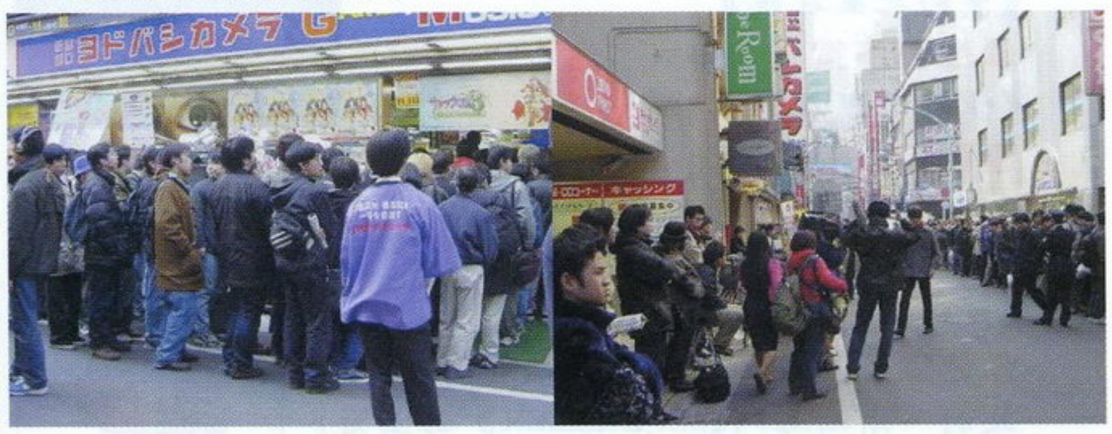
《勇者斗恶龙 VII》

GBA 首发 65 万台，日本再度引发排队潮

万众期待的任天堂新一代掌机GBA终于在3月21日一大早如期发售！日本的街头再次出现了排队热潮，玩家们如此热心，就是为了能够尽快地拿到自己心爱颜色的主机以及游戏。

任天堂宣布，在3月21日当天，GBA的主机实际上已经销售了65万台，而到了月底会再出货40万台，并预测仍然会出现销售一空的情况。对于临时将100万台主机分为两次出货，任天堂方面并未说明原因。北美、欧洲的GBA预计将会在6月份推出，在2002年3月底前，任天堂希望能够达到全球GBA出货量2400万台的目标。

除了GBA主机热卖外，其它的周边产品例如通信对战线、外接电源、专用充电电池的销售情况也相当好。游戏方面，世嘉的《CHU CHU火箭》以及任天堂的《马里奥ADV》的成绩最好，这也从一个侧面表明了这两大老牌公司的超强制作实力。



世嘉现任社长大川功病逝，新社长暂由佐藤秀树担任

世嘉母公司CSK集团社长，兼任世嘉社长的大川功于3月16日下午15点47分，由于心脏衰竭，病逝于日本东京医科大学，享年74岁。

大川功于1968年创立CSK集团，并于1984年4月就任世嘉总裁一职，对日本游戏界与世嘉整体发展有很大的影响力。世嘉由于连续四年财务大赤字，使得大川功分别于去年、今年捐赠500亿日币、850亿日币协助世嘉度过难关，其大魄力的举动让人印象深刻。如今大川功突然病逝，相信对日本游戏产业将造成巨大冲击。

大川功逝世之后，世嘉与其母公司CSK同时失去了领导者，在世嘉的下任社长人选中呼声最高的世嘉执行长香山哲由于资历的原因未能继任，而是由原世嘉的副社长左藤秀树担任。而香山哲则将继续担任世嘉的特别顾问以及最高执行长官（COO）。

SCEI 与模拟器厂商和解

SCEI曾因为PS的模拟器VGS而跟美国的Connectix Corporation公司打过多场官司，每场都以败诉而告终。不过商场上是没有永远的敌人的，现在，这两家昔日对簿公堂的公司竟然携手合作，开发出了新的PS模拟器CVGS。

SCEI副社长佐柏雅司表示，他们将与Connectix Corporation公司化敌为友，合作研发出更好的PS模拟器CVGS。Connectix Corporation公司的总裁罗伊·迈克唐纳德（Roy McDonald）也表示，CVGS将会发挥出PS目前最大的价值;甚至还会有利于日后PS游戏的开发。

这套被SCEI官方认可的模拟器定于6月30日推出，同时推出Windows版和Mac版。

NGC 果然延期

日前山内溏在接受英国路透社采访时表示，为了准备足够的游戏软件，任天堂的新一代主机NGC在日本的推出时间可能会延后1个月，不过美版NGC的推出时间则不变。

对于NGC的延期，山内溏解释说是为了确保NGC在日本推出后有足够的游戏支持，同时要让“NGC的游戏与N64的游戏有明显的区别”。所以，才决定将NGC的推出时间延后1个月，由原定的7月份改为8月份。美版NGC10月推出的计划则不会有改变。

PS2 全球产量突破千万大关

目前SCEI宣布，PS2的全球累积产量突破了千万大关，足足是同时期PS的3倍。

半导体工厂Fab1表示，他们预计从4月开始提高产量至每月150万部，至秋季的时候将再提高至200万部，目标是年内的产量突破2000万。至于对应的游戏方面，这个财政年度将会有183个游戏推出，下个财政年度将会有370个。不过在主机处于缺货的情况下，游戏的销量也不让人满意，由于缺乏大作的原因，SCE的软件销量比上个财政年度下降了15%。

世嘉将于 4 月中旬举行宣传活动

这一次世嘉将缺席春季东京游戏展，不过世嘉已宣布将在4月14日以及15日两天举行一个名为“GAME JAM”的宣传活动，为将在春、夏两季推出的DC游戏造势。将会在这个宣传活动中展示的游戏包括《莎木 II》、《索尼克冒险2》、《疯狂出租车2》、《梦幻之星在线 版本2》、《OUTTRIGGER》、《世嘉极限运动》、《ADVANCEE 大战略2001》、《高达战争网络版》等。其中《莎木 II》更会公开最新的游戏画面以及由铃木裕亲自为玩家示范讲解操作，SONIC TEAM的中裕司则会对《索尼克冒险2》以及《梦幻之星在线 Ver.2》进行说明。

世嘉正式加盟 XBOX

在3月30日，也就是春季东京游戏展开幕的当天，微软宣布已经正式与世嘉签下了合约，世嘉将会为XBOX开发一系列独家的游戏，同时，世嘉也将会把自己过去相当有知名度的几个游戏系列一同带到XBOX上！微软表示，世嘉目前至少有4款XBOX游戏正在开发中，这4款游戏是SS射击名作《飞龙》的最新作、《喷射小子》、《世嘉GT》、《枪之女神》。

硬件

日版 XBOX 手柄公布

许多玩家在看到了美版XBOX的手柄之后都惊叹于它的体积，并且开始为自己的手是否适合这种巨无霸的手柄而担心——微软也想到了这一点，因此，微软在东京电玩展上公布了适合东方玩家的XBOX手柄。这种日版XBOX的手柄与欧美版的XBOX手柄并没有什么太大的差异，只是将手柄的整个体积缩小了一号，再将“START”与“BACK”键移到了左方，将原本排在右上方的两个按钮（黑键与白键）也移至了下方。

软件

反映不佳，《黄金国之门》提前结束

原定分为24个章节，隔月推出的CAPCOM双月刊式连载RPG《黄金国之门》因为第一章和第二章的销量不近人意，使得CAPCOM不得不做出提前结束《黄金国之门》的决定。《黄金国之门》将会缩短为7个章节，原本计划的游戏内容也会做出大幅的变动。以下是后4卷的推出日期。

第四卷：2001-04-12

第五卷：2001-06-06

www.plumbook.cn

第六卷：2001-08-08

第七卷：2001-10-10

微软：大量新游戏展出

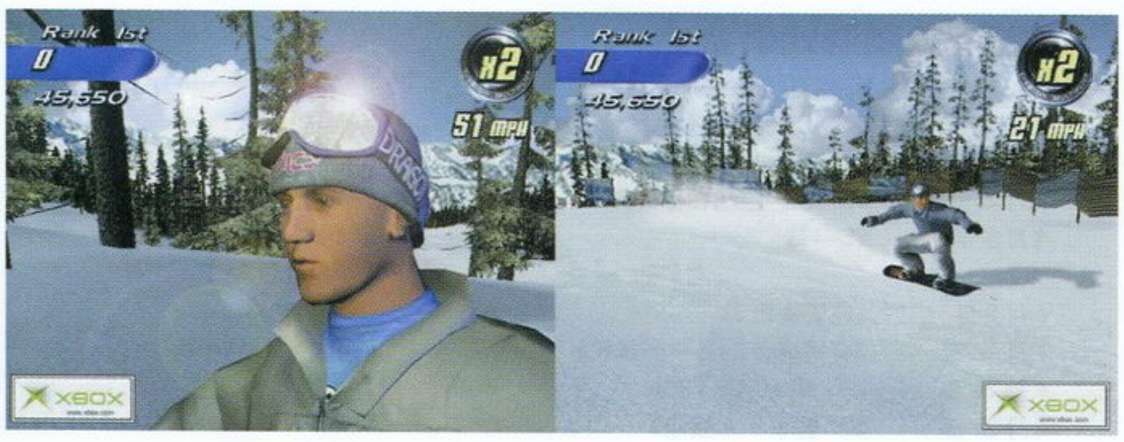
微软在3月13日于西雅图举办的“GAMESTOCK 2001”发表会上，展出了大量的XBOX对应游戏，这些游戏都是由微软的第一方厂商所开发，预计将在今年秋天与XBOX同时推出。以下是重点游戏的介绍。

《HALO》

《HALO》是由微软收购的Bungie Softeare所制作的科幻动作游戏。目前所公布的游戏画面都是由XBOX的第二阶段开发工具（NV20晶片，也就是GeForce3）所开发出的画面，并不完全算是XBOX真正完成版的画面，但游戏的高素质画面的确令人赞叹。

《AMPED》

微软自己开发的滑雪板游戏，游戏以真实的山川地形为蓝本，并请来了著名的景观设计师克里斯·冈勒森来负责游戏场景的设计。



《FUZION FRENZY》

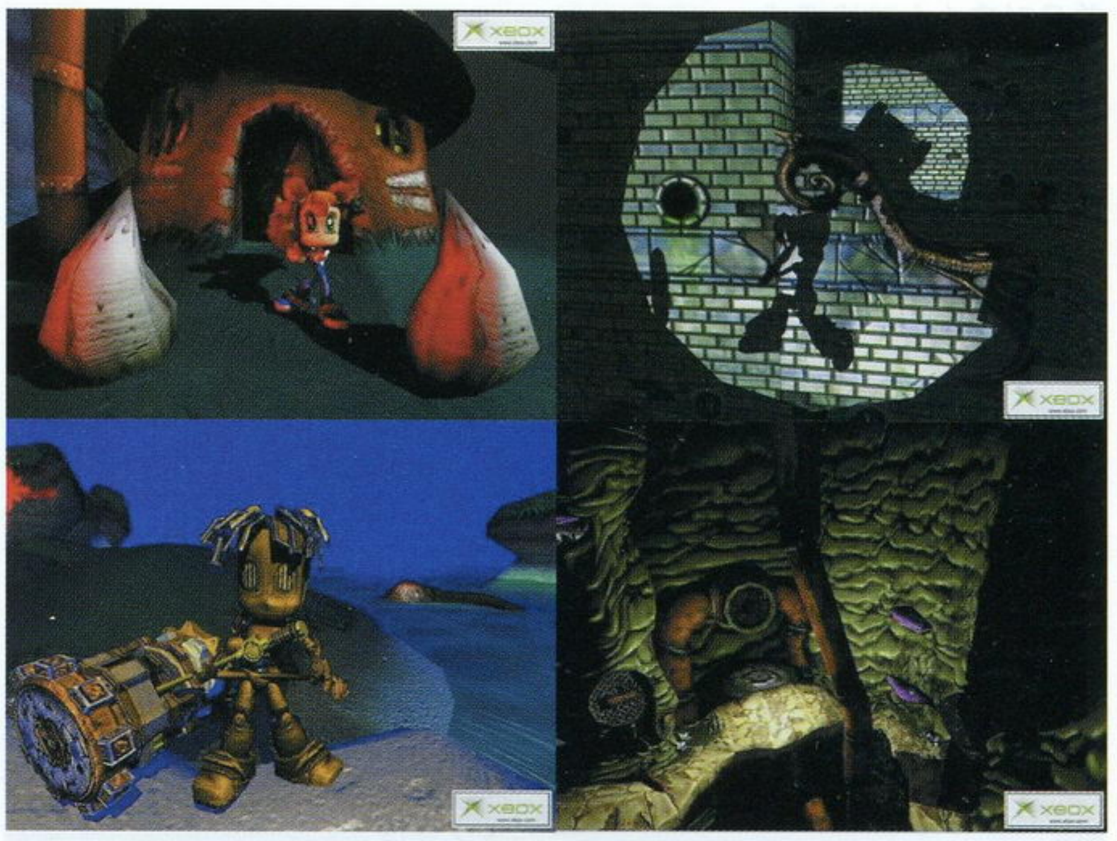
一款由Blitz Games公司开发的迷你小游戏集锦，收录了45个乐趣十足的小游戏，游戏最多可以支持4人对战。

《NFL FEVER 2002》

由微软自己开发的美式足球游戏。游戏收录了全美31支真实的顶尖球队的最新资料，并且球员的造型也是根据真实的球员造型来设计的，人物表情生动。

《MALICE》

Argonaut公司的《MALICE》也在这次发表会上出现。不过并未公布太多的新游戏内容。游戏中的女主角MALICE因为陷入噩梦世界，所以必须突破重重困难回到现实的世界。



《AZURIK：RISE OF PERATHIA》

由美国Adrenium Games公司制作的3D冒险游戏。玩家在游戏中将操纵一名保卫土、水、火、风四个元素国家的勇者，为了阻止大预言中的浩劫成为现实而来到其它元素国家进行冒险。

梅杂志&3DM-S MV

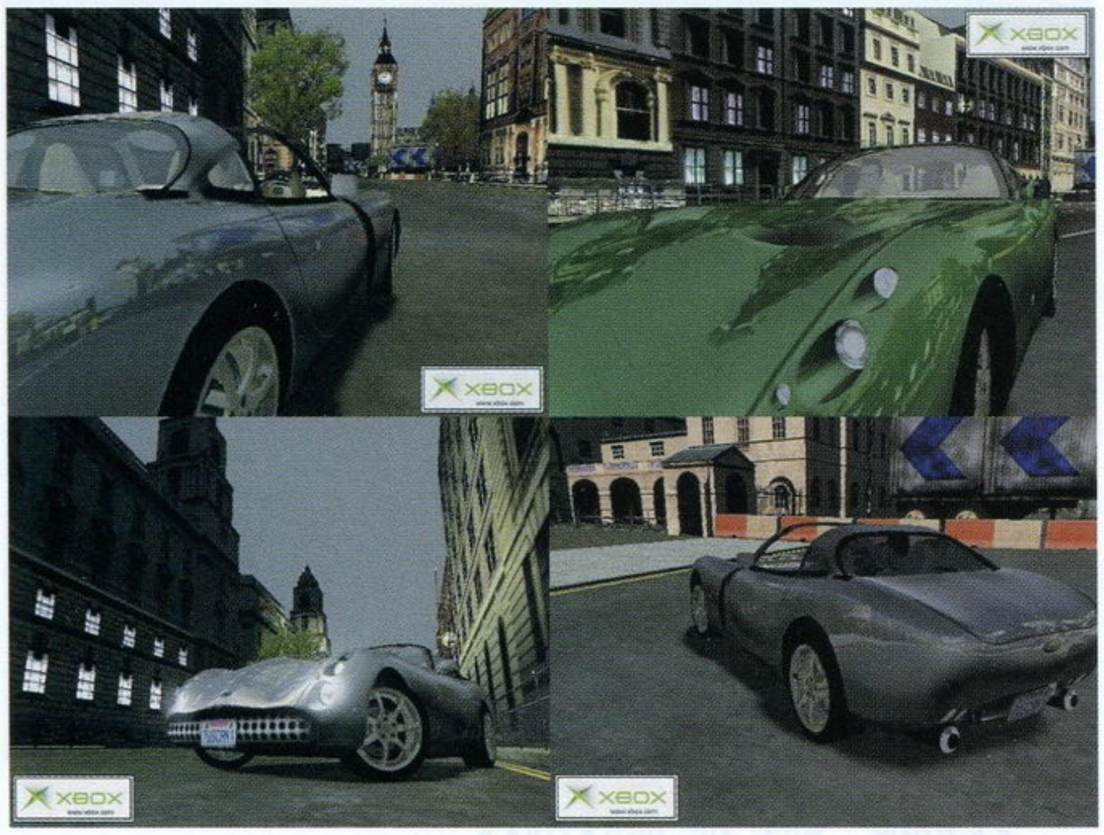
www.plumbook.cn

《NIGHTCASTER》

由美国VR-1 ENTERTAINMENT公司开发的以魔法为主题的A·RPG游戏。游戏的主角是一位法力高强的魔法师，能够利用光、暗、水、火四大元素组合成各种魔法来打击敌人，也能够使用各种武器形成连续技来攻击敌人。

"Project Gotham"

由开发过在DC上大受好评的赛车游戏《MS-R》的欧洲公司Bizarre Creation制作，"Project Gotham"只是游戏的一个开发代号而已。游戏颇似《MS-R》，依照伦敦、东京、旧金山、纽约的真实街景来制作游戏场景，并且对应4人对战模式。



GBA版《风之克罗诺亚－梦见帝国－》公布

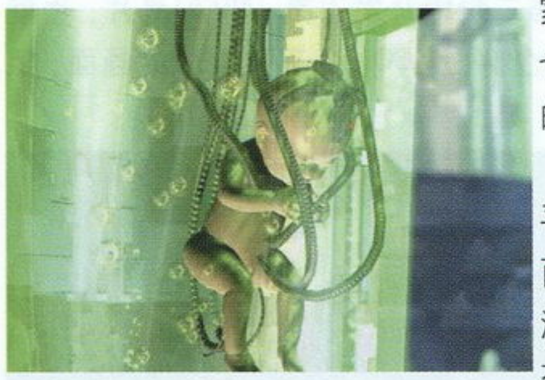
刚刚在PS2推出了"2"，NAMCO就公布将在GBA上推出《风之克罗诺亚－梦见帝国－》。

与之前的WS版相比，GBA版的《风之克罗诺亚－梦见帝国－》除了在画面的表现上进行了强化外，还加入了解谜部分，每个关卡中，都会有一些需要玩家动动脑筋才能通过的地方。此外，还增加了不少的小游戏，例如拼图、魔术方块等。游戏的操作方式依然采用两按键+十字键式，方便简单易上手。游戏的推出日期未定。

NGC新作《TooHuman》新画面(2001/2/19)

SiliconKnights公司两年前宣布要制作一款在PS上视觉效果不输给《FF Ⅷ》的游戏《TooHuman》，而今这款游戏将要跳槽到GameCube上了。

SiliconKnights曾表示这款游戏在视觉上可以匹敌颇获好评的《FF Ⅷ》，原本打算推出PS版本的四片装游戏，且交由EA/MGM发行，但随着任天堂和SiliconKnights签约合作，后者成为任天堂的独家游戏协力厂商，《TooHuman》的发行也转向在GameCube上推出，让不少PS的玩家为之遗憾。



也曾有传言说这款游戏会在N64平台上推出，但SiliconKnights总裁也出面说明GameCube的平台比较适合这款游戏来发挥，究竟能有多好的表现，就有待玩家们亲自验证了。

《The Getaway》新画面公布

Psygnosis又公布了PS2赛车游戏《TheGetaway》的新画面。正如他们所承诺的，画面更精细了。这款游戏的场景按照伦敦的真实街道设计，非常逼真写实，游戏画面几乎跟伦敦真实街景一模一样，连交通标志的位置、沿路店家招牌都原景重现。制作公司还表示游戏构建在一个范围约50平方公里的虚拟场地让玩家驰骋，玩家能在游戏世界中随意穿梭大小街道，街道中也有来来往往的车辆行人，构建一个真实感十分强烈的游戏都市。《TheGetaway》游戏中有24个任务，并且复合剧情的发展仍让这款游戏更有趣。再加上街道中来来往往的行人车辆、四处追逐阻挠玩家的警车，光看画面就不难想象游戏将多有趣。

近期重要游戏发售表

PS			
4月26日	《GEAR战士 电童》	RPG	BANDAI
4月26日	《化解危机 泰坦计划》	STG	NAMCO
4月26日	《回头看 她就在你身旁》	AVG	TAITO
4月未定	《C-12》	AVG	SCEI
PS2			
4月5日	《纯爱物语3》	AVG	ENTERBRAIN
4月12日	《装甲核心2 另一个年代》	STG	FROM SOFTWARE
4月26日	《RC REVENGE PRO》	RAC	TAITO
4月28日	《GT赛车3 A规格》	RAC	SCEI
DC			
4月4日	《黄金国之门第四卷》	RPG	CAPCOM
4月5日	《CANVAS浓茶色的构图》	AVG	NEC INTERCHANNEL
4月5日	《es》	AVG	SEGA
4月12日	《天使的礼物》	AVG	NEC INTERCHANNEL
4月12日	《SPORT JAM》	SPG	SEGA
4月19日	《新世纪EVA 打字E计划》	ETC	GUY KNUCKS
4月19日	《CLOSE TO祈愿之丘》	AVG	KID
4月26日	《ADVANCE大战略2001》	SLG	SEGA
GBA			
4月26日	《耽美梦想》	SLG	KONAMI
4月26日	《机器猫 绿之惑星 心跳大救出！》	ACT	EPOCH

经过3月份新游戏的密集轰炸，4月份相比而言显得平淡许多。不过，在PS以及PS2上仍然有强力作品推出。4月份的最后一个星期六，我们将迎来可能是迄今为止最好的赛车游戏《GT赛车3 A规格》；在此之前，硬派机器人游戏《装备核心2 另一个年代》也是相当引人注目的；PS上的《化解危机 泰坦计划》以及《C-12》都是值得重视的佳作；DC上的《黄金国之门 第四卷》以及《CANVAS浓茶色的构图》将挑起4月份DC游戏的大梁。

www.plumbook.cn

文／特约撰稿人　LEO

出人意料＋合情合理——谈世嘉加入XBOX

世嘉果然加入XBOX了！这是2001年东京春季电玩展上最震撼的消息！在所有人都以为世嘉会把宝压在PS2身上的时候，世嘉又出了这么出人意料的一手牌，把业界的势力分布再次打乱，也使得许多业界分析家大跌眼镜。不过，世嘉加入XBOX，既出人意料，又在情理之中。为什么呢？

一　XBOX人气高涨吸引世嘉

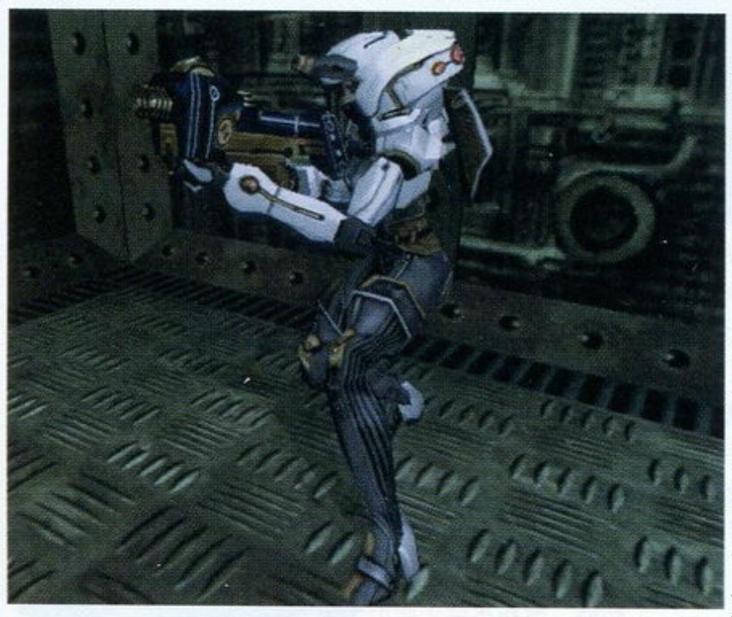
微软近来的胃口可谓不小，继收购了几个略有名气的欧美软件公司之后，近来又传出了微软正在全力收购SQUARE的消息。虽说这个也不是什么新消息，但笔者由几个在UBI工作的朋友口里听到这个消息之后，对这消息的可信度自然是上升了几分。实际上微软XBOX已经得到了大部分欧美厂商的全力支持，连EA也在这种形势之下做了墙头草，作为一台未推出的主机，风头已经是一时无两了，要是SQUARE再靠到XBOX这一边，那恐怕微软一统游戏机界的愿望不出三年就能实现！就算SQUARE投靠XBOX的消息纯属空穴来风，单凭现在这一批厂商，微软起码也能拿到半个欧美市场！世嘉如果还是坚持不在XBOX上推出软件的话，最后吃亏的还是它自己！在这种情况下，以前从不“随大势”的世嘉“随一下大势”也就无可厚非了。不过，世嘉还是精明的，它自然不会把什么都放在XBOX上……

二　11款游戏以动作、射击为主

大家可以看到，世嘉预计在XBOX上推出的11款都是一些射击、赛车以及动作游戏，而且大部分都是DC游戏的复刻版。其余的作品除了一个《枪之女神》之外也缺乏让人眼睛一亮的大作。更何况《枪之女神》也不过是一个准备在DC上推出的游戏！世嘉目前还没有在XBOX上推出原创游戏的计划（但很大可能会有《格斗三人组4》）。至于世嘉真正的杀手级游戏，如《莎木》、《樱大战》、《VF》等一个都没有往XBOX上放，这也与世嘉对PS2的热情形成了鲜明的对比。但是，虽然这样，世嘉却又宣布这11款游戏短时间内绝对不会在其它主机上推出，又好象对XBOX的销售充满了信心。那世嘉对XBOX的态度到底是怎么样的呢？是随便应付还是尽心尽力呢？答案是——两者都不是！其实只是——

三　各有一套，利润为先

大家知道，在停产DC、连年亏损、社长病逝这几个沉重打击之下的世嘉，无论是财力上还是人力上都大不如前。世嘉没有精力，也没有必要去搞什么“全机种制霸”。它所要做的，是要分清楚哪些软件在哪台主机上推出能获得最大的利润，然后把软件做好——推出，仅仅这样而已。



或许在前一段时间XBOX还不被大家所看好，但在这一两个月微软的轮番广告轰炸以及XBOX超强机能的进一步披露之下，许多人的态度已经发生了微妙的变化，XBOX成功的希望也与日俱增。在这种情况下，世嘉如果还不懂得随机应变，那它就一定会吃大亏。世嘉里面聪明的人多的是，于是世嘉就做出了这样的选择：

XBOX得到了非常多的欧美厂商支持，在欧美的成功又指日可待，那当然是把射击、赛车、动作等这些欧美玩家所喜爱的游戏类型放到XBOX上推出了；PS2有SQUARE撑腰，在日本的人气又非常的旺，在PS2上推出日本玩家所喜欢的《VF4》、《樱大战》、《育成系列》当然应该；任天堂的GB系列拥有大量的低年龄消费群，《索尼克》、《啾啾火箭》、《魔法气泡》这些“小孩子游戏”不往GBA上放又怎么说得过去？世嘉这一次对于市场定位的把握可谓非常到位，在三个不同的消费领域，它都把最得意的作品放了上去。我们觉得的世嘉把重要的游戏都放到了PS2上，其实只是我们爱好的游戏类型与西方人不同而带来的一种错觉而已。不过以后爱玩世嘉游戏的玩家要注意了，爱好不同类型的世嘉游戏大概要选择不同的主机了：如果爱玩RPG、SLG的可以买PS2；爱好STG、ACT则要选择XBOX；掌机的话仍然是GBA。

世嘉，转营之后，果然市场策略是灵活了很多。

四　“软件权利金”制度，世嘉的又一招

在世嘉加入XBOX之后，许多人都怀疑：世嘉现在正值多事之秋，它到底有没有足够的人力物力在XBOX、PS2、GBA甚至GAMECUBE上同时推出那么多的游戏？——如果它不行的话，那它最倚重的又是那一台主机？其实，LEO觉得这种担心是多余的，因为世嘉还可以有一个办法。世嘉在对待推出欧美版PS2游戏的态度是什么？出让源程序，收取权利金。世嘉不是授权美国ACCLAIM公司将DC的《法拉利355》、《疯狂出租车》、《18轮大卡车》以及《Zombie Revenge》移植到PS2上吗？其实它只需要把这些游戏的源程序交给ACCLAIM公司，就可以从每一份移植作品里收取权利金了，软件卖得好或差，对它只是收入多少的问题而已，并不存在什么成本风险。这种做法世嘉也不是第一次尝试了，在DC上它也已经用这种授权移植的方法让其它公司移植了《VF3》、《梦游美国2001》等作品。一直以来，一个游戏软件若是要移植到不同的机种的话，原公司必须要花费大量的人力物力来改写程序，这也拖慢了这间公司开发其它新软件的步伐。但现在世嘉把软件授权移植的话，原制作小组就可以空出更多的资源来制作更好的游戏，授权出去的软件也可以帮助一些中小公司增加收入，是一个双赢的好方法。对于现在资金缺乏的世嘉来说，也只有这种方法能让它更好更快地推出新游戏了。或许，以后我们能在XBOX上看到更多由其它公司移植的世嘉游戏。

世嘉，分身有术，厉害。

世嘉，在经历了停产DC以及大川社长逝世这两大挫折之后，再也经不起失败的打击了。

世嘉几十年来第一次将它的命运系于别人的主机上，它的压力，是旁人所无法想象的。加入XBOX，正是新世嘉“先求生存，再求发展”的思路得到实行的体现，也纯粹只是一种市场行为，犯不着大惊小怪。

毕竟，作为一家公司，盈利才是最重要的。

www.plumbook.cn

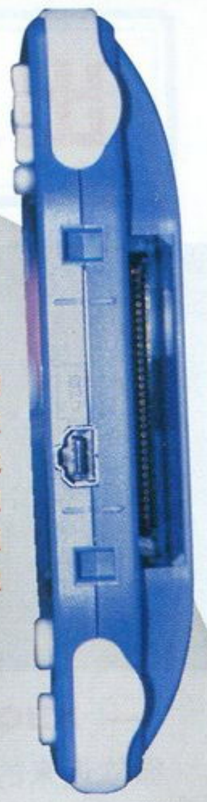
统筹／GOUKI

GBA 实用报告

图解 GBA

GBA 卡带比 GB 卡带要小一半，非常小巧。

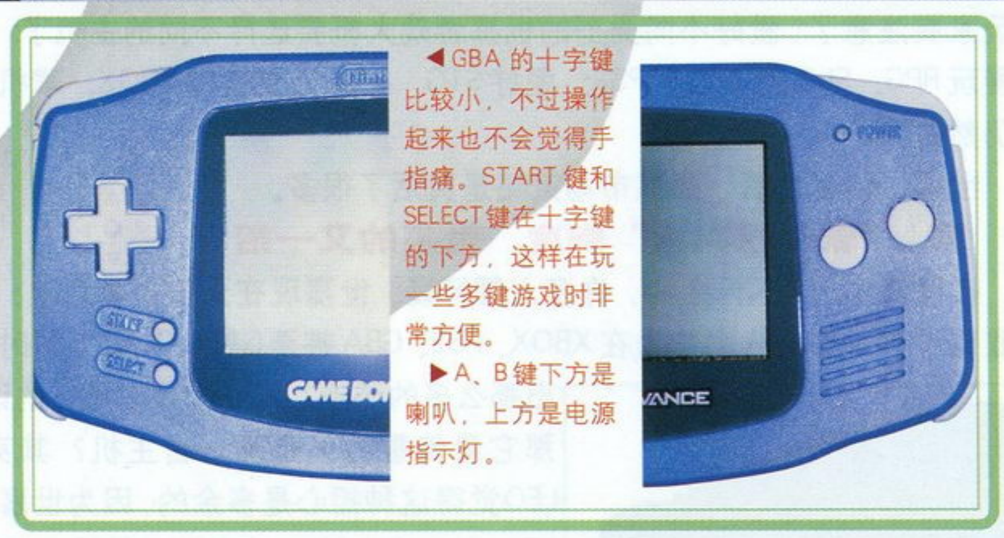
装上GBA的卡带就相当合适了。在背面还有非常清楚的机号铭牌。



GBA 的顶部，这里有通信对战线的接口以及两个可以接其它周边的卡口。

GBA 插上 GB 的卡带，后面凸起一大截，不太好看。

WSC、GBC、GBA、NGPC 四台掌机的大小、厚度比较。



◀GBA 的十字键比较小，不过操作起来也不会觉得手指痛。START 键和 SELECT 键在十字键的下方，这样在玩一些多键游戏时非常方便。

▶A、B 键下方是喇叭，上方是电源指示灯。

GBA 的底部左边是电源开关，右边则是耳机孔和音量大小调节器。

万众瞩目的GBA 已经推出了，在推出之时的价格一度被炒至 1700 元（连带一个游戏），现在，主机的价格已经回落，大家是否开始考虑购入这台主机了呢？“主机素质到底如何”相信是大家关心的焦点，现在就从众编的“实用报告”中得到结论吧！

GBA 现在共有三种颜色可供选择：纯白色、深蓝色以及水晶蓝。根据调查显示，这三种颜色 GBA 的销售情况最好的是水晶蓝，其次是深蓝色、纯白色。除此之外，精明的日本商家还推出了 GBA 的“皮肤贴纸”，可以任意地为 GBA 更换自己喜欢的颜色和图案。游戏方面，在日本销售成绩最好的《马里奥 ADV》由于货源充足，在国内大城市的游戏专卖店里都能找到，相对而言，《恶魔城 月之轮回》、《MR.DRILLER 2》、《KONAMI 赛车》等游戏就不是太好找了，价格也因各地区的不同而起伏较大。

一台 GBA 的标准配置为：主机一台、相应的包装盒一个、日本原装电池两节、说明书和使用注意事项各一份。其它的，例如专用外接电源、通信对战线等周边都需要另外购买。此外，不少原来为 GB、GBC 设计的配件，也都能够在 GBA 上使用，例如 GBC 的夜间照明灯就可以非常“完美”地安装在 GBA 上使用。

在使用 GBC 玩 GB 游戏的时候，在出现“GAME BOY”时输入一些特殊的指令，会让游戏画面的主色调发生变化，而GBA也继承了这一系统。并且，在游戏的时候，只要按下L键就能将屏幕拉伸至满屏，但由于不是按比例拉伸的，因此画面看起来“怪怪的”……按R键就能随时复原。

指令	主色调	指令	主色调
↑	褐色	←	浅蓝
↑ +A	红色	← +A	深蓝
↑ +B	深褐色	← +B	灰色
↓	浅色	→	浅绿
↓ +A	橙色	→ +A	深绿
↓ +B	黄色	→ +B	反色

D·S 的试机报告

没的说，所有拥有 GB 或 GBC 的玩家都应该买一台，GBA 不愧是新世纪初最强大的手掌机。首先是2.9 英寸的 TFT 液晶显示屏给人的感觉是眼前一亮，用来试玩的 GBA 游戏《恶魔城》的整体氛围就完全被包裹在着2.9 英寸的 TFT 液晶显示屏中，但是丝毫没有狭小的感觉，非常流畅。在 GB 上经常出现的残像在这款游戏当中几乎看不到，即使玩很久眼睛也不会感到疲劳，当然光线一定要充足，毕竟健康最重要嘛！接下来需要提的就是 GBA 的音效，真是太棒了！竟然连人语都能够模拟，而且相当清晰，再也不是 GB 时代的那种效果音，并且还支持双声道立体声音源，接上耳机玩 GBA 的那种感觉可是非常让人羡慕啊！至于游戏画面和解析度，也比较令人满意，虽然《恶魔城》这款游戏画面比较阴暗，但是仍然能够感觉到色彩的变化和细腻，同显3.2 万色的机能可不是吹牛啊！最后就谈一下 GBA 的操作感。各按键都非常具有弹性，松紧适度，很满意。可是十字键却变小了，不知道这是为何，

LIKY 的 GBA 试玩报告

能第一时间把 GBA 捧在手上已经是够兴奋的了，想不到可以玩到的第一款游戏就是期待已久的《恶魔城 月之轮回》，那激动的心情就无法用语言来形容啦！（邪魔天使：你先别激动，小心点别掉下来呀，我还没玩呢！）现在就拿这款游戏来对 GBA 做个简单的“玩后评价”吧。拿到机子后眼前就是精巧别致的机身，至于颜色嘛，总之好看就行了（本人喜欢蓝色的），也不必多说。拿起来的感觉就是——轻！真的很轻，就算装上两节电池，捧在手上连续玩了三个多小时后，仍然没有感到“手累了”，比起拿 GBC 的感觉好多了。此外，另一个刺激我大脑神经的就是那清晰美丽的画面和悦耳的音乐，果然与报道中的一模一样，看起来简直就像是 PS 上的《恶魔城 X 月下夜想曲》的“缩小版”，游戏场景在液晶显示屏上表现得相当出色，人物移动时一点残像都没有。主角与怪物的各种动作都表现得流畅逼真。一阵感慨之后，还是要指出一点小毛病，其实这应该说是手掌机的共通毛病，就是小屏幕的显示对周围环境的光源要求还是挺高的。即使 GBA 能够显示出一流的游戏画面，但当机子拿在手里的时间一长或者动作“过激”（像我就是啦），难免会使屏幕离开原来已调整好的光源位置，而此时画面会变得有点看不清了。这是无法避免的事，我们也不必再去探究什么，总之玩的时候：手，动起来爽：眼，看起来也爽：耳，听起来更是一样的爽！那还有什么可以挑剔的呢？

邪魔天使的试玩感受

GBA 一出，谁与争锋？

最让人浮想联翩的是 32bit 的 CPU。以前想：那该有多强啊！不过玩的时候就不想了，因为已经被画面吸引了……

说到画面，那是最直观最具冲击力的一个方面。

最最喜欢的是GBA的画面，绝对一级棒！那是一种让人兴奋的效果！不知道GBA plus或GBA2是什么样呢？（流口水……）仔细地看，再仔细一点……唉！怎么这么精致！细腻而且色彩丰富的画面让我满足！好！不愧是 3.2 万色、240 × 160 分辨率的画面，确实精彩！

说到音效，我基本满意。游戏的声音不再是那种粗糙的“小喇叭”，我想完全可以拿来听MP3的。我反反复复听了《恶魔城》片头曲十来遍……

说完了 GBA 的好，现在说一下对它的不满。其实我最不满意的也是 GBA 的那个屏幕，它对视角的要求太高了！如果在自然光下玩还可以，要是晚上在灯下玩就太费劲了！败笔，实在是败笔——我玩得好累。

Knight 的 GBA“食用”感受：

重量比想像中的要轻，屏幕比想像中的要大，卡带只有GB的一半大，电池可以连续工作15小时以上——完全是最流行便携机应该具备的优点。好了，以上是优点，而且其他小编一定也是这么想的，那么我来说一说它的美中不足（两点）。

第一是液晶屏的设计有些不太舒服：左右的可视范围达 120° 之多，但是上下的可视范围却只有 45° 的样子，这个设计不符合单人便携机的特性。因为只要按键稍稍用力，屏幕就会有上下的偏转，很容易就看不清画面了。第二是十字键小了一点，不太适合玩动作游戏。L、R键又太平行了，所以如果有哪个游戏要同时用到这些键的话，操作性肯定大打折扣。

好了，GBA，祝你成功！

GBA的电池弹簧盖片是铁制的，看起来很牢固的样子。

注：GBA 的造型非常适合手型，背面两侧的凹槽令到握多久都不会觉得累。(参看底图)

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 2223012

文／Knight

XBOX

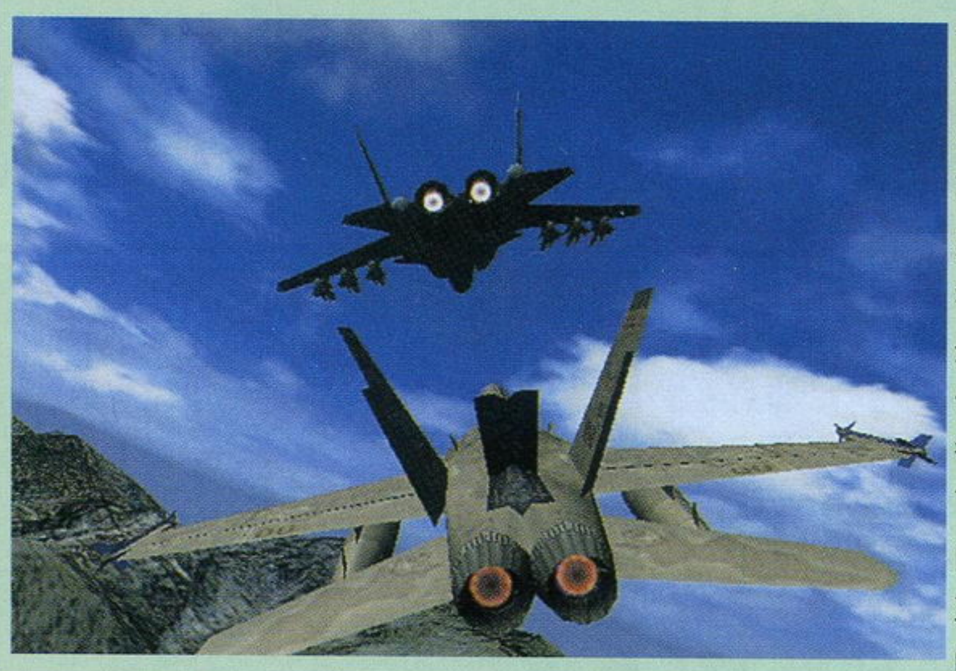
发售日期：未定
游戏类型：STG
生产厂商：KONAMI
记忆要求：未定
游戏人数：未定
游戏媒体：未定
配件对应：未定

空中力量△II

开发中的美丽影像！空战的真实感再现！

传说因为XBOX有最强机能，所以美国的各大游戏软件厂商都有了新的出路，纷纷跟着Microsoft鸡犬升天了。而前几天又突然冒出消息，几家日本厂商也按捺不住好奇的心情，像KONAMI就公布了《古惑狼X》，还有这个《空中力量△II》。它的前作是在DC上推出的，从当时的画面和游戏性来看，KONAMI第一次做这种类型的游戏，大体来说马马虎虎；但有些方面还显得稚嫩，像飞机的重量感把握得不太好，还有像天空色调的渲染不写实，和机体有些不协调，不知是不是DC机能的问题。这次换到XBOX上面，利用那个夸张而浪费的机能，会不会做得好一点呢？（那个大“手把”终于有用了）

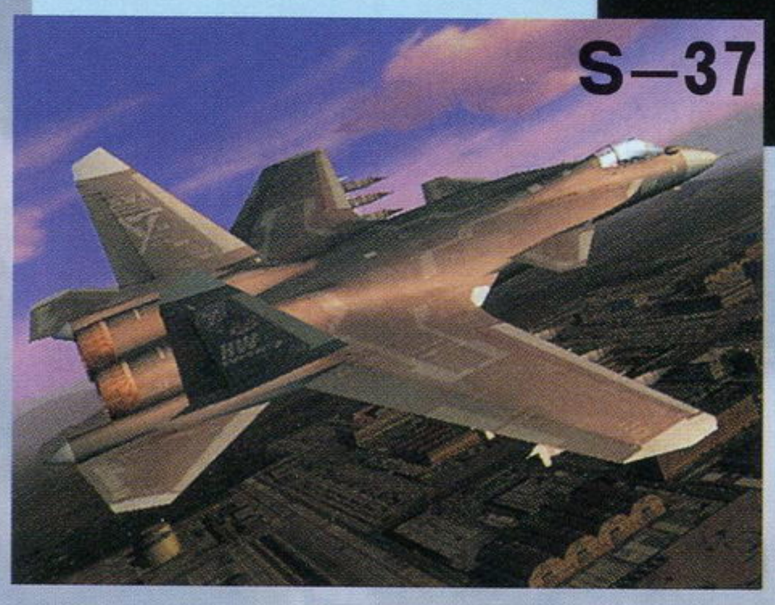
这次厂方只是公布了一些游戏的画面，但是没有系统的介绍，可能是因为距离XBOX的发售日还比较远的原因吧，但是光看游戏画面我们也能看出一些东西。整体来讲和《皇牌空战4》相当，可能是因为PS2已经发售一年多了，而XBOX却才刚刚上手的缘故。从放大的图片中可以看出这个游戏的画面确实如CG一般，不像《皇牌空战4》里面的机体有细微的锯齿，且实体感也略胜一筹。



但是像这种动作性的射击游戏，最重要的并不是上面讲的那些东西，而是看拟真度，也就是操作性、战略性、镜头运用等等。顺便说一下，本人最期待的就是——通讯对战了，梦一般的感觉……

F/A-18　轻型舰载战斗机，对空、对地能力具佳，是美国现役主力战斗机之一。

A-10　载弹量极大的轰炸机，虽然是70年代的战斗机，但是美国至今仍在使用，而且它机头部的双机炮威力不俗，使其更加实用。



S-37　第4代战斗机到第5代战斗机之间的过渡机型，它的设计思想源自于二战中的某飞机。现在其卓越的性能甚至已经超过了Su-37——先进的前掠翼，十多枚外挂导弹，同时锁定多个目标，全天候作战雷达，傲人的推重比、速度和升限，根本就用不着涂隐形材料……

F-14　游戏里的战机都是现实中存在的，而且都各具特色。这款是美国重型战斗机中的典范，攻击力强，能同时锁定多个目标，大规模空战中能发挥出其巨大威力，外号是“雄猫”。

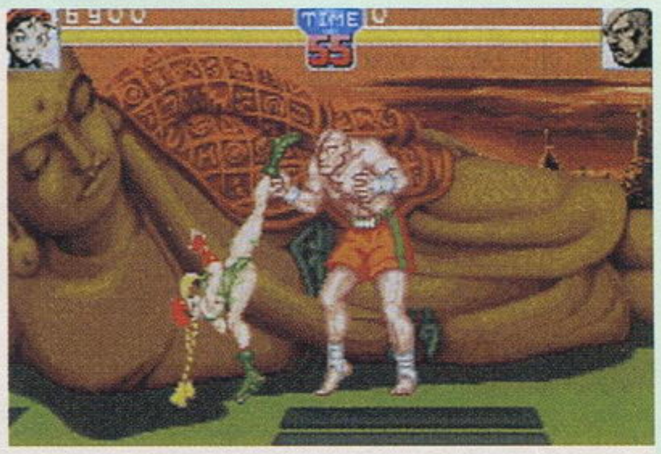
话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文／GOUKI

GBA

发售日期	预定2001年7月
游戏类型	2DFTG
生产厂商	CAPCOM
记忆要求	电池记忆
游戏人数	1人
游戏媒体	卡带
配件对应	通信对战线

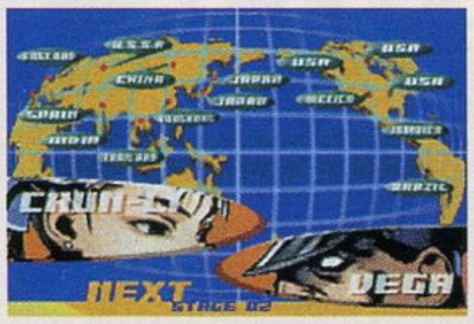
街头霸王II ADVANCE



曾经的2DFTG顶点之作终于要在GBA上推出了，感动！

登场角色？

由于是"ADVANCE"，因此在登场角色方面，不可避免地会将各个版本中的角色来个大聚会。虽然CAPCOM目前还没有正式公布此作的登场角色，不过从这张已经公布的世界地图画面中，我们还是可以猜出个大概。

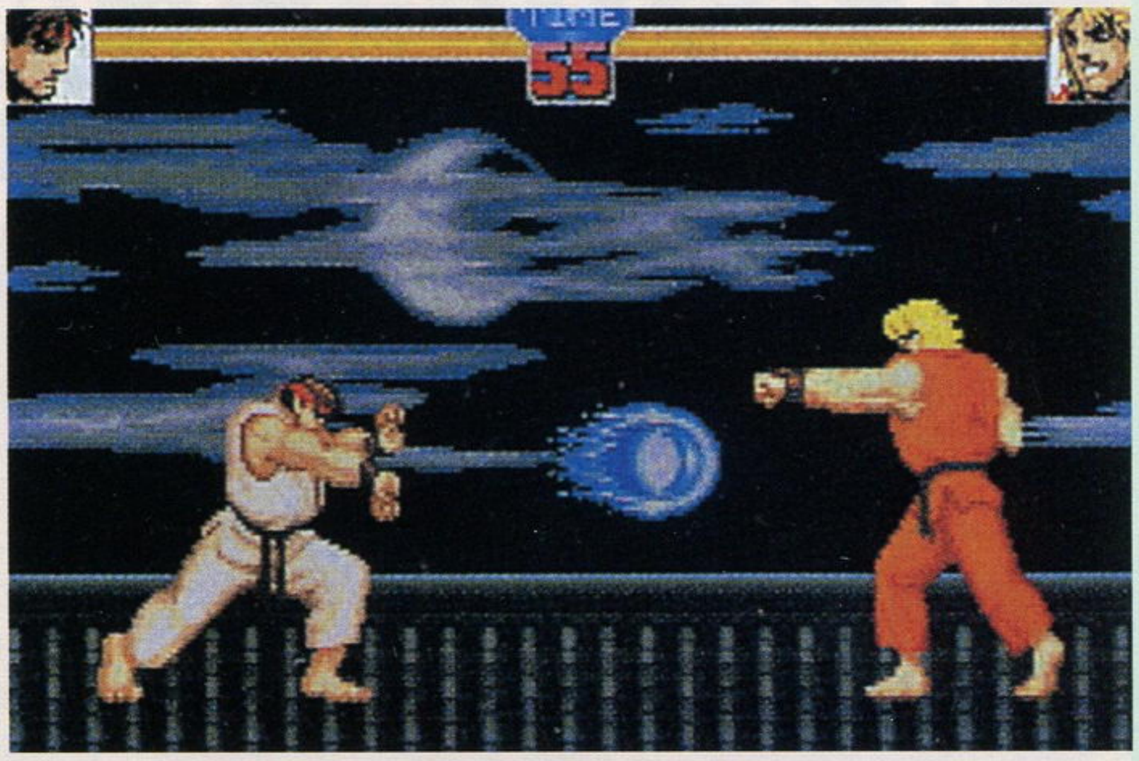


英格兰——嘉米、U.S.S.R——桑吉尔夫、西班牙——巴洛克、中国——春丽／飞龙、日本——隆／本田、美国——肯／古烈／拜森、牙买加——DEE·J、巴西——布兰卡、泰国——萨卡特、墨西哥——飞鹰、印度——达尔锡。

除此之外，永远的BOSS维加也将照例登场。至于隐藏角色，据可靠消息，会有"ADVANCE豪鬼"哦！

DEE·JAY对萨卡特，可能由于是"开发中的画面"，因此打中也不会失血的……

曾经的2DFTG顶点之作《街头霸王II》，相信只要是从九十年代初期的机厅里走出来的玩家都不可能不知道它。以当时来看，完美的操作感、平衡性以及丰富的角色选择，使得这款游戏当仁不让地成为了街机游戏中的N0.1。而在SFC上推出的同名移植作品的销量更是夸张地达到了288万！这对于一款格斗游戏来说，简直就是一个不可想像的数字……现在，《街头霸王II》在经过了N次的强化、改进之后，CAPCOM终于决定在GBA上推出其最新的版本《街头霸王II ADVANCE》了！手持GBA与朋友通过通信对战线来进行对战，你不想试试吗？



波动拳！隆对肯，永远的好对手。从背景上看应该是隆的场地。

GBA

发售日期	预定2001年5月25日
游戏类型	2DACT
生产厂商	CAPCOM
记忆要求	电池记忆
游戏人数	1人
游戏媒体	卡带
配件对应	通信对战线

快打旋风 FINAL FIGHT

暴力集团"疯狂齿轮"（MAD GEAR）在METRO市无恶不作，有一天他们绑架了市长哈格尔的女儿杰西卡，企图要挟哈格尔市长。有"怪力市长"之称的哈格尔怎么可能会被这帮歹徒吓倒？他的朋友古武术"武神流"的继承者凯以及杰西卡的男友科迪知道了这个消息后，也前往营救杰西卡。于是，这三名"STREET FIGHTER"开始了他们粉碎恶党的行动！

从公开的游戏画面中可以看到，由于开发平台是GBA，因此双人合作的模式被改为联机合作了。并且在许多游戏图片中，不少的场景都

年龄在二十岁左右的玩家们，大约在10年前（很久以前的事了……），你们有没有试过挤在人堆中超过两个小时，就为了玩一次街机版的《FINAL FIGHT》？对，就是《快打旋风》，现在在某些大型的机厅里也仍然能够找到它。爽快的击中感、难度和长度适中的游戏设计以及富有个性的人设都足以让玩家一次又一次地反复练习。而很快地，我们就可以随时随地享受到这款游戏所带给我们的乐趣了！（图为街机版的选人画面）

同时出现了5名敌人！加上一名主角，即是同屏显示6名角色！"大混战"的场面也能够在GBA上重现了，真是令人期待啊！（不过街机版可以同屏显示8人，看来CAPCOM还需努力……）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

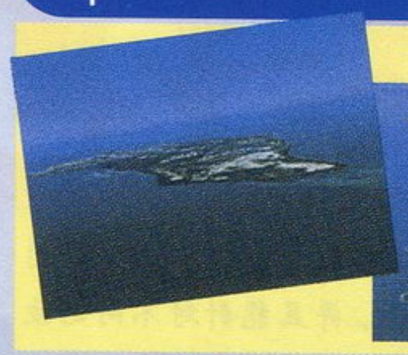
文／Knight

皇牌空战 4
ACE COMBAT 4
破碎的天空 Shattered Skies

PS2

发售日期	预定 2001 年夏季
游戏类型	STG
生产厂商	NAMCO
记忆要求	未定
游戏人数	未定
游戏媒体	DVD-ROM
配件对应	未定

经过两个月的漫长等待，望眼欲穿的空战迷们终于又可以看到一些最新公布的资料了。作为史上最成功的空战游戏，NAMCO这次依然保留了前几作的优点，如真实的“虚拟”战机、多样的武器、特殊任务和分支等，再利用PS2的强大机能，将向我们展现一个真实的空中世界。从公司公布的动画影像来看，飞机的质感直逼现实，机翼和方向舵的转动完全参考真实资料，机体的重量感实实在在，运用全新回放镜头制作的两强相遇的格斗场面更是令人大呼过瘾。在本作中，故事世界仍然以“虚拟”的地球作为游戏舞台，但是加入了全新的战区。



新机体公开

这次的机体设计仍然采用上一代的“虚拟但是真实”的思想，每一架飞机都非常符合理论和实际。由于PS2的机能，各个细节将被完美地表现出来。从画面来看，战机表面的沉头螺丝和涂层已被刻画出来，由于风吹日晒而在表面上留下的风化痕也很真实。

下面是厂方公布的两架机体的资料：

F-14

美国现役重型战斗机，有可变后掠翼，外挂武器比较多。由于其可变翼，使得机动性和速度方面都有出色的表现，同时成为不可多得的舰载机。不知各位在前几代中对于航母上的降落有无心得呢？

F-22

波音公司的杰出产品，在一对一的模拟战中打败了麦道公司的F-23隐形战斗机。作为美国的第四代战斗机，它具有惊人的隐形性能（雷达反射面积小于1m²）和超过两倍的音速，非常适合潜入任务。

新的战斗空间

3代中的战斗基本上都是在海岸线或大陆领空展开，而这次虽然还是在地球上，但是追加了很多新鲜的要素。这里公开的就是一个群岛的画面，岛和岛之间有道路、架空天桥和海港等等，群岛的建筑也很多样化，有研究所、发电厂、火箭发射台等设施。相信新鲜的设定一定也有新鲜的玩法，就好像前代里飞机从拉索桥底下飞过一样，耳边还能听到由于贴近水面而产生的重低音。

雷达虽然改到下面去了，但看上去还是那么熟悉。

武器的选择

4代里登场的所有战斗机都有两种基本武器装备，一种是连射性较高的机炮，威力小，命中率低，但是我喜欢！它一般用于击毁迎面而来的敌机，或者是固定的地面目标，这样能节省不少消耗性弹药。我想这次的机炮也应该有多种选择，其中连射能力、威力的大小都有严格的规定。另一种就是最常用的导弹，其中又分空对空、空对地、空对舰和比较少见的子母弹，像空对空导弹也分远程、近程，或是穿甲、大面积杀伤等（不死鸟，响尾蛇，麻雀啦！）。无庸置疑的是特殊武器还是保留的，像上一代的等离子炮、激光炮，这是《皇牌空战》系列的又一大特色。

视点的选择

基本与上作一样，一是“HUD视点”（第一人称视点），二是后方视点，而且此时可以任意改变角度，观察周围的变动。（用这个视点做一个眼镜蛇动作可真是爽啊，但是容易“栽葱”。）

多样化的任务

前几作的任务真是叫人大呼过瘾，不仅有多分支剧情，还有特殊任务，像穿越大峡谷、人造卫星的破坏，帮助战友解除不良状态等。而本作也有类似的任务，例如破坏小型陨石，还有那弱智的航母降落和变态的空中加油……

有感而发的Knight

空战游戏中的绝对经典！

PS主机出现不久，一个全新的概念出现在NAMCO。1995年6月30日，一个默默无闻的游戏就此诞生，它就是《皇牌空战》。把自由的天空展现给大家，让更多人能够用最简单的操作去体会空战的爽快感，能够进行人脑之间的对战……这些就是这个制作小组的理念。他们做到了，他们实现了自己的梦想，但是当时并没有多少人去理解和关心这个游戏。到了1997年，为了更加完美的《皇牌空战》，他们舍弃了一部分东西，像对战，而大大强化了其它方面，如背景音乐、音效和画面……就这样，一个真实的故事展开了——包括操作在内，NAMCO把各种设定做得都非常细致，以适应各层次的玩家。任务相当艰巨，最后一关更是记忆犹新，我的飞机在快要没油的时候才发现了那个小小的洞口，冲进去以后方可得到最佳结局。那一年，真的很成功，真的很难忘。1999年中，3代终于在万众期待下出世了，我由于晚去专卖店一个小时（因为下大雨），结果又等了两天才买到。3代没有期望中的那么好，但是确实进步了，各方面的……

2001年——全新的一年，期待的一天……欢笑，激情，泪水，回味。

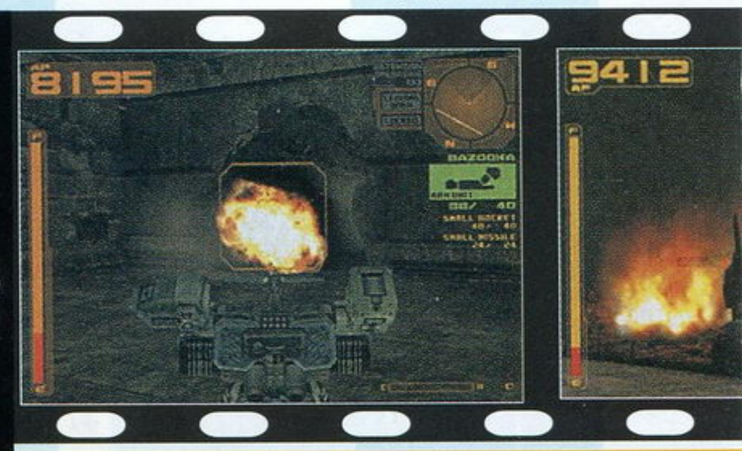
www.plumbook.cn

文／Knight

PS2

发售日期：	预定2001年4月12日
游戏类型：	ACT
生产厂商：	FROM SOFTWARE
记忆要求：	未定
游戏人数：	1～2人
游戏媒体：	DVD-ROM
配件对应：	对应DUALSHOCK 2、通信对战

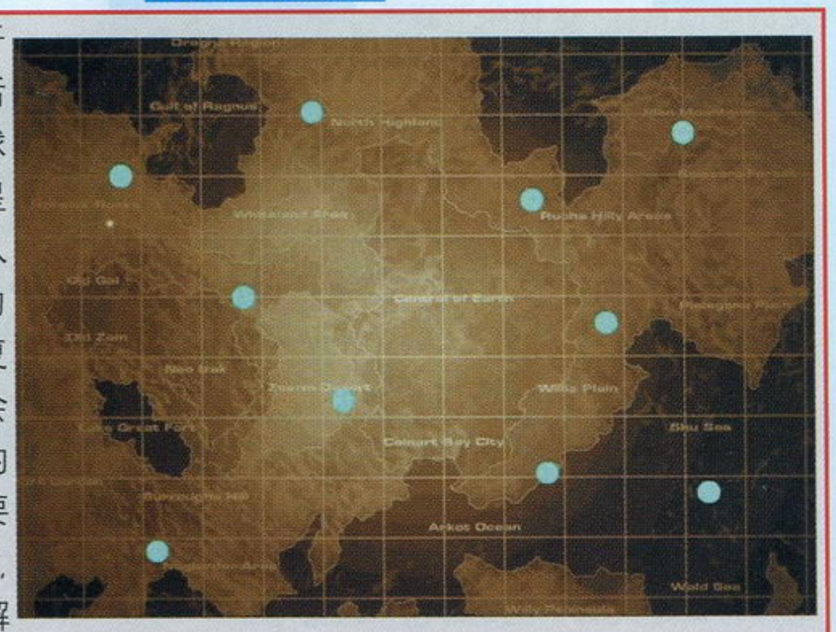
装甲核心2 另一个年代 ANOTHER AGE ARMORED CORE



PS2上

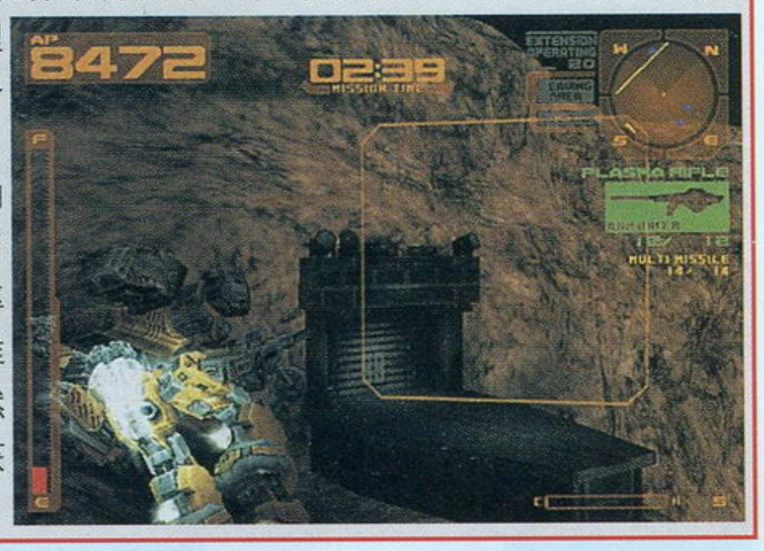
不喜欢机器人高达的朋友们请关注一下这个游戏。《装甲核心》又名《机甲佣兵》，系列作的最大魅力就是可以选用各种各样的零件组装出自己喜欢的机器人，并且能针对不同的敌人和地形来选择性强化最适合的装备进行对战和闯关。这个系列也是日本机器人游戏里面比较特别的一个，写实程度也远超高达，带有浓重的科幻色彩；各种精细但又不烦琐的设定，加上超高的难度，所以许多射击高手都乐此不疲。这次的《装甲核心2 另一个年代》中，各方面都有了大幅度的强化。各种零部件在原来的200种的基础上又增加了26种，而且是全新的规格；任务模式已多达100关，这样特殊事件也就更多了；新增原创模式，令人十分期待。

故事简介



故事发生于《装甲核心2》之后数年的地球。地球政府为了收拾火星叛乱的残局，投入了大量的人力物力进行火星社会的复原。但是火星社会已经失去了强大的权力机关，如果要维持火星上的秩序，只能依靠武力来解决，所以决定扩大军备。与此同时，权力组织开始意识到地球武力的日益强大，可能对自己造成极大的威胁，于是也暗地里集结军力。地球政府立即作出反应，终止居民的地面开发计划，就连仍然住在地下的居民也决定暂时先不转移到地面。然而，因为三十年战乱的影响，地下居民的居住环境已遭受严重破坏，人们对政府已失去信心，小规模叛乱时常发生，另一场战乱由此拉开序幕。

100关卡的挑战



本作可以说是历来任务最庞大的一作，竟然有100个之多，这一项足以确定购买此游戏的理由了。如果这100个任务的场景都不相同的话，那么大容量DVD媒体的功劳可不小。在游戏当中任务的数目、达成率及难易度均有表示，难易度共有十级之多，当然难度越高，越有可能获得强力的武器。

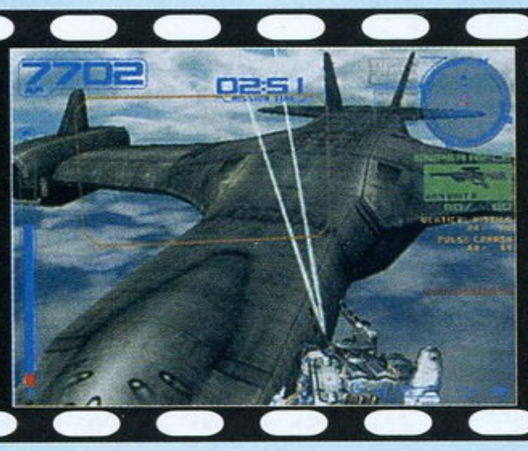
新增部件

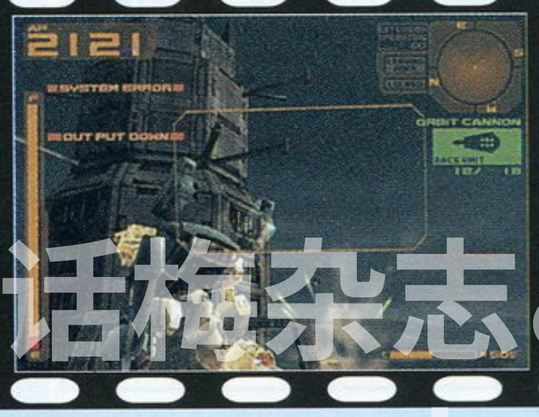
对于一个《装甲核心》迷来讲，这才是最关键的部分。本作加入26种新部件的创意，都是由参与前作至今的河森正治担任设计。还有一点，就是玩过前作的记录在此作仍然通用，只是部件的性能等方面都作了最优调整。据称这次如果连颜色也算在内的话，能自由组合出的机器人可达100亿种！

其中最好用的还是那几种：头部是要带雷达的；护胸要耐打；两臂要轻；"鸡脚"我最喜欢用逆脚型，因为它载重大，只是转身不太灵活；臂部武器用电浆枪和刀；背部武器用垂直对地的导弹；引擎要足，但是不能太重；另外像"other parts"就看个人爱好了，比如增大最大锁敌数目，增加能量上限，扩大锁定框的大小和距离等。

主菜单画面

这次的MENU画面已被重新设计，它是以世界地图为中心，分为几个大区域，只有在某一区域内达成特殊的事件才能去下一个区域，而不是原来的那种靠MAIL委托才能进行的方式。这样整个地图一目了然，显示出有多少已经完成，多少还未完成，大大方便了玩家。





话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

首批对应通信对战的游戏

在线游戏

除了分屏对战以外，本作亦能通过PS2的专用调制解调器进行通信对战。供玩家对战的舞台不仅是前作的那些，这次还有增加。

在线游戏的操作流程:

1.关闭PS2的电源，使用专用的USB 调制解调器将PS2 和电话线相连接。

2.在有足够资金在电话卡中的前提下，拨打对方的电话号码，使两部机器接上(此时对方不用付通讯费用)。

3.确定对战的场地、对手机体、各种设定（包括时间等），然后就可以按“VS START”开始游戏了。

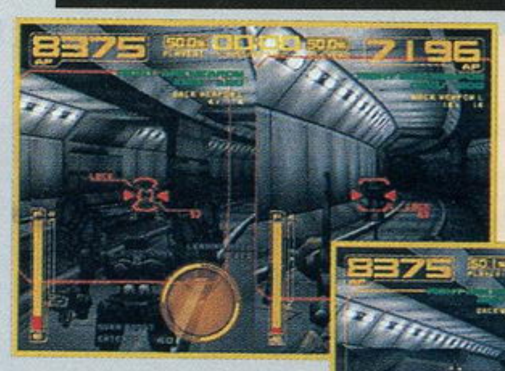
4.对战终了后，显示结局画面，其中有各方面关于双方成绩的公布，一目了然。

划时代的 VS MISSION 模式

除一般的对战模式以外，这次新增了一种叫做“VS MISSION”的模式。这个全新的玩法可能是两人除了要合力抗敌，同时亦要看谁消灭的敌人多，或者是作为完全敌对的两方进行任务，最后可能还免不了一场“狗咬狗”的恶斗。

1.高速地铁攻防战　胜利条件

1P：铁道破坏
2P：铁道护卫

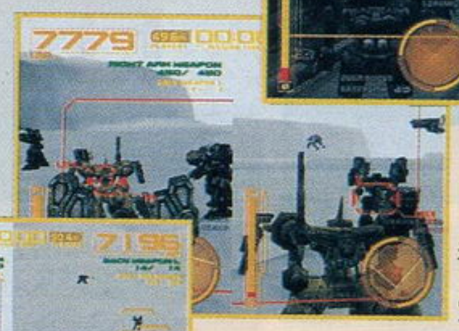


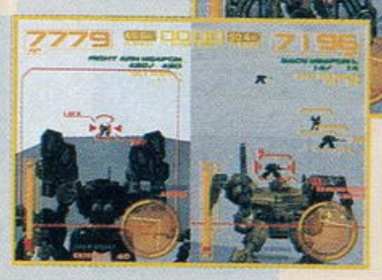
从胜利条件我们可以一眼看出1P和2P的任务完全是对抗性的。到底最后谁能拿到酬金，就要看火车的通过与否了。

2.封闭条件下的决斗　胜利条件

1P&2P
对方AC破坏

图中是二对二的决斗，在这样的战斗中，不仅要严防死守本方阵地，同时亦要对自己旁边的那位“战友”时刻充满警惕。我想这种战斗才算是真正的斗智斗勇，因为最后只能有一个活口。





雪原上的合作。由于整个场地都是白色的，所以在出战前最好把爱机的颜色改成雪花迷彩，前提是对方雷达的范围小于视线范围。说到这里我突然想到如果在对战时两人都不用雷达，然后在这个场地上角斗，一定很有意思。

3.雪原部队歼灭战　胜利条件

1P：敌部队全灭
2P：敌部队全灭

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文／Knight

GT赛车3 A规格 GRAN TURISMO® 3 THE REAL DRIVING SIMULATOR A-spec

PS2

发售日期：	预定2001年4月28日
游戏类型：	RAC
生产厂商：	SCEJ
记忆要求：	未定
游戏人数：	1～2人
游戏媒体：	DVD-ROM
配件对应：	对应DUALSHOCK 2、GT FORCE

临近《GT3》发售的日子越来越近了，游戏的各种模式、赛车资料也都渐渐浮出水面。为了迎接它的到来，这次我将针对所有最新要素做一次详尽的报道，之后将去自己“经典回顾”一下前作。（仅从各种眼花缭乱的菜单来看，我已经沸腾了，于是当即拿出了以前的老作品，重新考驾照，一遍又一遍，GT1，GT2……GT3！！4月28日：Let's go to ……，这个月又只能过精神生活了。）

上面的话是3月26日写的，现在是3月27日晚，GOUKI突然告诉我一件不幸的事——据未经官方证实的消息，《GT3》要延期至7月发售！天哪，我不相信！！这么多的画面，这么高的完成度，简直触手可及的真实赛车，世上屈指可数的、荒唐的“两套”体验版……一切只能等到3月30日的东京电玩展了，残念です。

3月31日，东京电玩展已过，SCEJ说过决不会延期。

游戏菜单画面

●街机模式

GT赛车的快捷模式，分为单人模式、时间模式、双人对战模式、商品车模式、下载外来记录和通讯对战模式。单、双人模式就不用介绍了，时间模式是单车的个人记录挑战，商品车模式是使用GT模式里买到或奖励的赛车进行比赛，下载外来记录是把两块记忆卡的内容融合在一起，能上网的朋友可以通过因特网进行数据传输。最后一项可以用对战线连接2台PS2进行双人对战，也可以通过因特网进行最多6人的对战。从这里看来，虚拟的全球范围内的竞技马上就要拉开序幕了。

●GT模式

这次的GT模式完全采用图形化的菜单，而且其复杂程度远超前作。从官方的资料看，其中有：

◇各种不同难度的驾驶执照考核，有国家AB级、国际AB级、S级和拉力赛执照，而且驾照等级关系到日后参加赛事的等级。

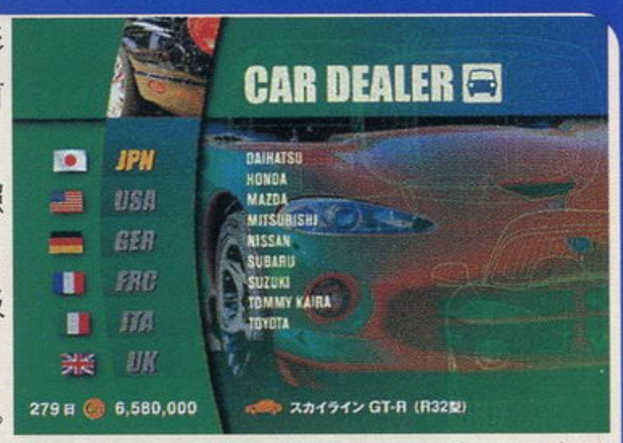
◇至少20种不同类型的挑战赛。

◇驱动方式的不同在某些赛事中会受到限制，比如前轮驱动、后轮驱动、四驱就有各自单独的比赛。

◇增加了区域赛事，比如欧洲锦标赛。

◇有专门供自行改装车辆比赛的挑战赛，如果这个能在网上对战那就更加完美了。

◇追加激动人心的GT全明星赛，其中有各大车商提供的特殊车辆（像2代里有些干瞪眼的非卖品，有钱也白搭）。



《GT3》的全图形菜单

选择赛车厂商的画面，《GT》的一贯风格。

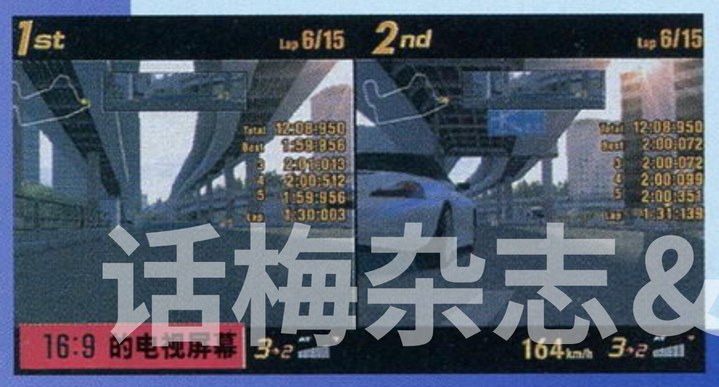
试玩版中没有的小秘密（可信度：5%）

就是Trial Mountain这条赛道，也许是太熟悉的缘故吧，这条路的某棵树上据说有一只“默默无闻”的猴子（猩猩？），我们竟然一直不知道，可能在前两作里还是“多边形”，这次终于现形了——图中的圈内。届时无论如何也要停下来看一看，看它到底会不会动。我又联想：还说不定GT赛车一直是猴子在开的呢！

不会是我吧？

分屏对战

同一电视上的双人对战，这次可以有两种选择：普通的4：3屏幕，采用上下分屏；如果是16：9的宽屏电视（将来的高清晰度电视HDTV就一定是这种屏幕），则采用左右分屏。

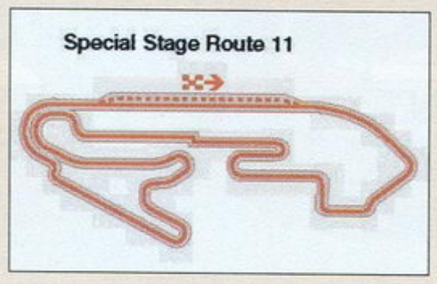


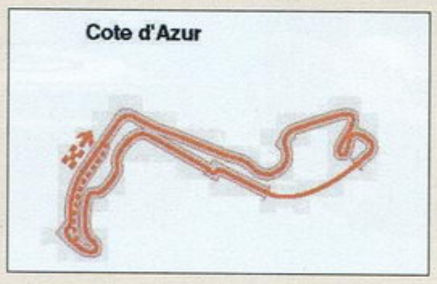
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

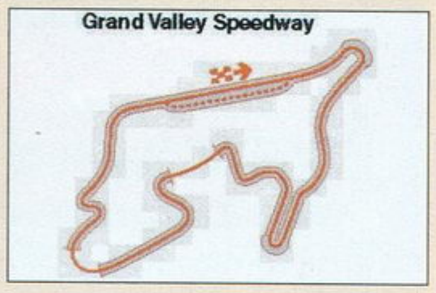
赛道一览

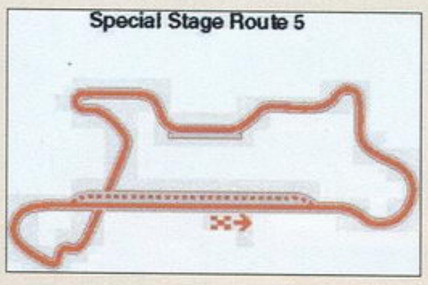
这次一举公开了36条赛道，最经典的那条（手枪形的）好像没有了。而且虽然有一半赛道的名字是一样的，但是这一半不单单是逆行赛道。夜景的赛道可能是固定的，天气好像也不能选择。即使是这样，我们也应该很满足了吧！

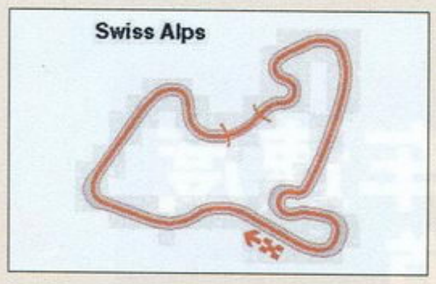
这么多赛道中，最吸引人的恐怕就是“Complex String”了，全长1万多米，综合了各种“真·技巧”，开一圈下来……

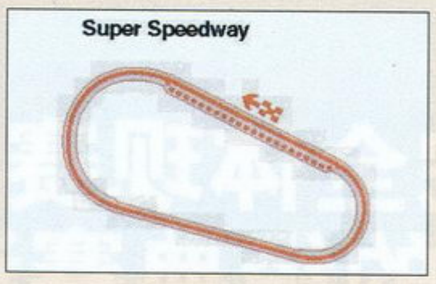


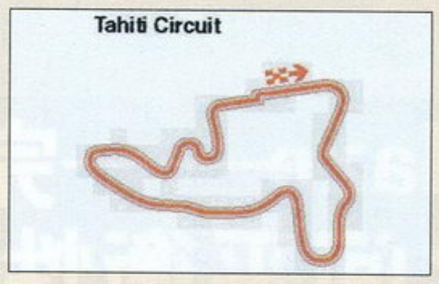


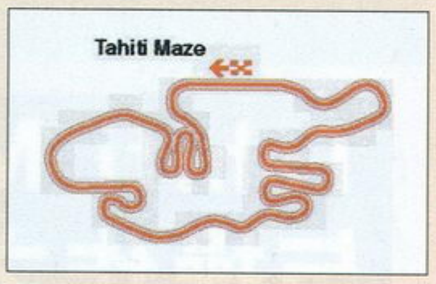


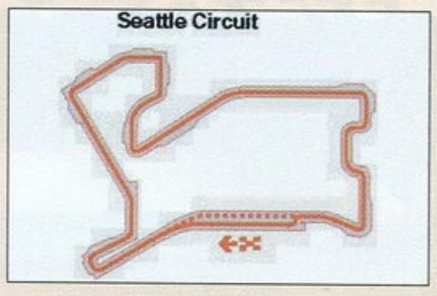


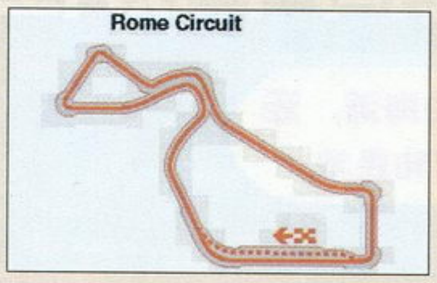


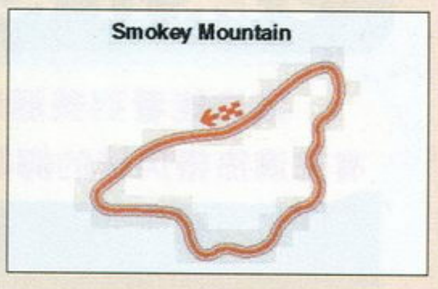


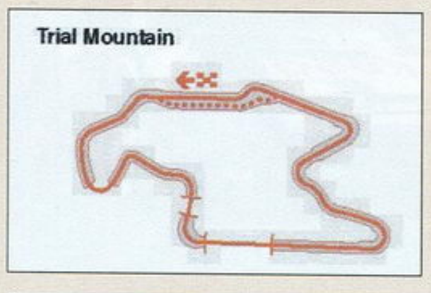


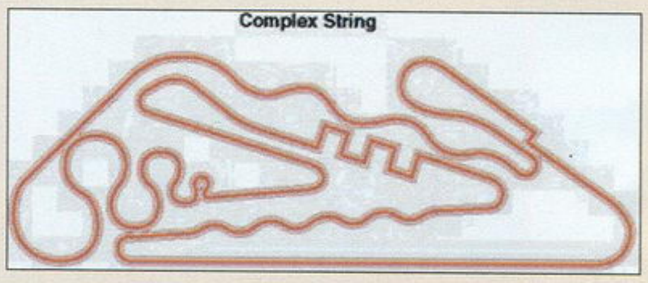












赛道资料一览

Apricot Hill Raceway 3863m	Special Stage Route 11 4550m
Apricot Hill Raceway II	Special Stage Route 11 II
Complex String 11659m	Special Stage Route 5 3787m
Complex String II	Special Stage Route 5 II
Cote d'Azur 3351m	Super Speedway 2408m
Deep Forest Raceway 3600m	Swiss Alps 3305m
Deep Forest Raceway II	Swiss Alps I II
Grand Valley Speedway 4960m	Tahiti Circuit 3728m
Grand Valley Speedway II	Tahiti Circuit II
Midfield Raceway 3566m	Tahiti Maze 3597m
Midfield Raceway II	Tahiti Maze II
Laguna Seca Raceway 3569m	Test Course 10343m
Rome Circuit 3984m	Tokyo R246 5116m
Rome Circuit II	Tokyo R246 II
Seattle Circuit 3821m	Trial Mountain Circuit 3982m
Seattle Circuit II	Trial Mountain Circuit II
Smokey Mountain 3582m	Rainy Stage Route 5 3787m
Smokey Mountain II	Rainy Stage Route 5 II

从上面公布的画面来看，多数赛道都是前代保留下来的，很少有原创的，有的玩家可能会说SCEJ这次偷工减料了，其实我觉得不然。从2代开始，《GT》加入了大量的新赛道，令玩家有更多的空间去体会赛车的乐趣。但是玩了一段时间后，我觉得还是最初的4条赛道经典，这其中已经囊括了各种特点的弯道，后来加上去的新赛道也只是变了变弯道的顺序，增加了对玩家的刺激罢了。去年SCEJ就说过了，《GT3》将收录以前1、2两代的赛道，现在果不其然。毕竟，老玩家对它们还是有感情的，包括我在内。《GT》这个系列讲究的是玩真车，研究各种弯道，驾车水平的高低就在于能否在过弯道时控制好速度，掌握好方向盘的力度，还有拐弯的时机等等。对于赛道的多少我并不在乎，哪怕只有4条，我也可以找到其中的乐趣。就和下棋一样，关键是要找到对手。

《GT》现在在走一条和《山脊赛车》完全不同的路。后者讲究的是一种接近街机的爽快，但是很容易腻烦，所以每一代都要有很多原创来支持，包括画面在内，如果少了这些，谈什么都没有用；而《GT》是一个细腻的作品，小到可以调节车身的高度。更不能忘记的是锻炼游戏者技能的驾照模式，它提供给玩家的是一个近乎无瑕的环境，在里面你可以以最快速度学到各种弯道技巧，然后再到世界各地去冒险。

专用力反馈方向盘（GT FORCE）大解析

作为一个真正的驾车迷，这套装备是必需的，它的售价是9800日圆。可能你开始还不把这个东西当回事，但是看了下面的介绍后，可能会引起无穷的幻想，哦……

●首先，它虽然是为《GT3》专门开发的，但是由于采用了USB接口（PS2后面有对应的接口），所以将来也可以用来玩PC的游戏。不过想来这也是一句废话——《GT》既出，谁与争锋！谁又舍得把这么专业的器械插在破电脑上呢？顶多用来玩一玩《首都高0》。

●它能够提供超真实的震动感。震动马达的电源光靠PS2本身提供是远远不够的，需要专用的大功率火牛才行。而且为了使方向盘在工作的时候不被震得脱离桌面，它采取了橡胶紧固螺丝的办法，只要把它咬紧在桌边上就没有后顾之忧了。

●换档是参照一级方程式赛车设计的，左边是下档，右边是上档。另外刹车和油门均为模拟构件，即根据脚踩下去的力度不同，对应到游戏中就表现为加减速程度的轻重。

●方向盘是力反馈的。开过真车或街机的人都知道那种感觉：车速越快，转向越要大力；车停止时，如果车轮偏向一边，此时想一边加速一边转向另一个方向，就必需要用非常“那个”大的力才行。而GT FORCE就能体现这一点。

www.plumbook.cn

拉力赛专区

《GT3》不仅继承了历代作品的新旧拉力赛车，而且又追加收录了2001年最新的赛车。这里有十种基本的拉力赛车。

Citroen
Xsara Rally Car(1999)

Ford
Focus Rally Car(1998)

Lancia
DELTA HF Integrale Rally Car

MITSUBISHI
LANCER Evolution VI
Rally Car(1999)

MITSUBISHI
LANCER Evolution VII
Rally Car Prototype(2001)

Peugeot
206 Rally Car(1999)

SUBARU
IMPREZA Rally Car(1999)

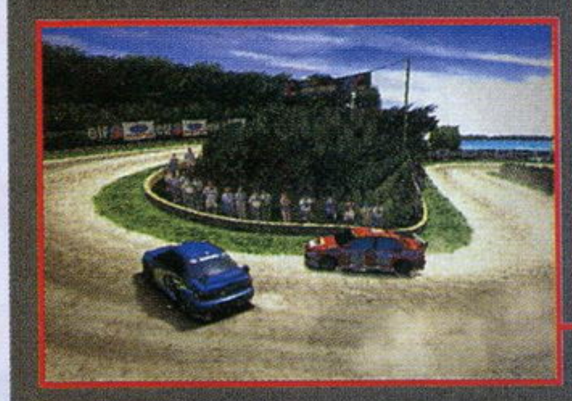
SUBARU
IMPREZA Rally Car Prototype(2001)

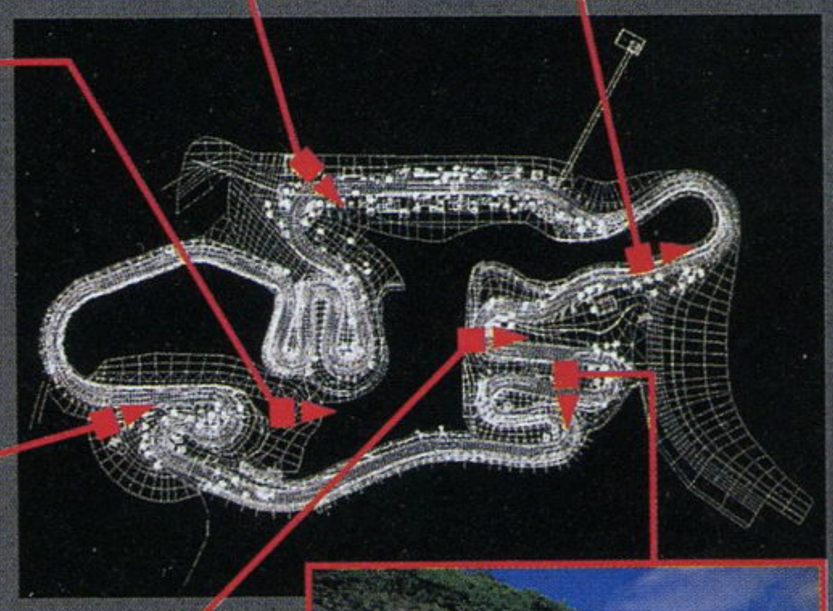
TOYOTA
COROLLA Rally Car(1999)

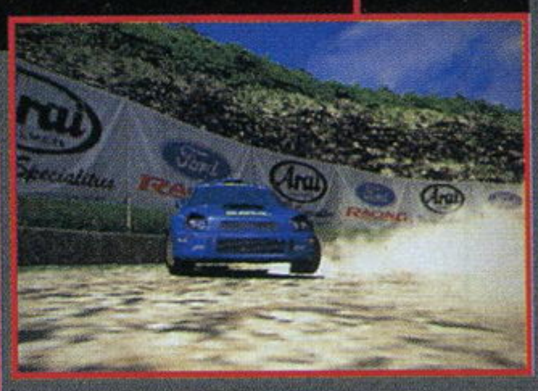
TOYOTA
CELICA Rally Car(1997)

Tahiti Maze——完全体现赛车速度与操作之间平衡性的经典赛道。

沿途能看到美丽的海滩，还有充满热带风情的椰树和民宅。







拉力赛车与公路赛车最大的区别就在于车轮和车重，当然马力也小不了。拉力赛道一般都是泥沙和石子路面，所以选取轮胎很重要：泥沙路面摩擦力较小，所以初学者最好采用软轮胎，抓地能力较强，不容易因甩尾过度而导致原地打转，不过会因此影响速度的发挥（拐弯时失速较多）；石子路面由于其凹凸不平，在车速较快的时候容易引起车体的共振，严重的话会很难控制，最后还可能会翻车（当然要《GT》能够做到这一点），所以要在减振弹簧上下工夫，或者选用重量较大的赛车。据我以前的经验，美国的赛车速度快，但是转向性差，搞不好就要撞到墙上去，像Ford公司的车；日本车的稳定性较好，容易控制，但最大速度有点遗憾，是初学者实用的不二之选，典型代表是TOYOTA系列。

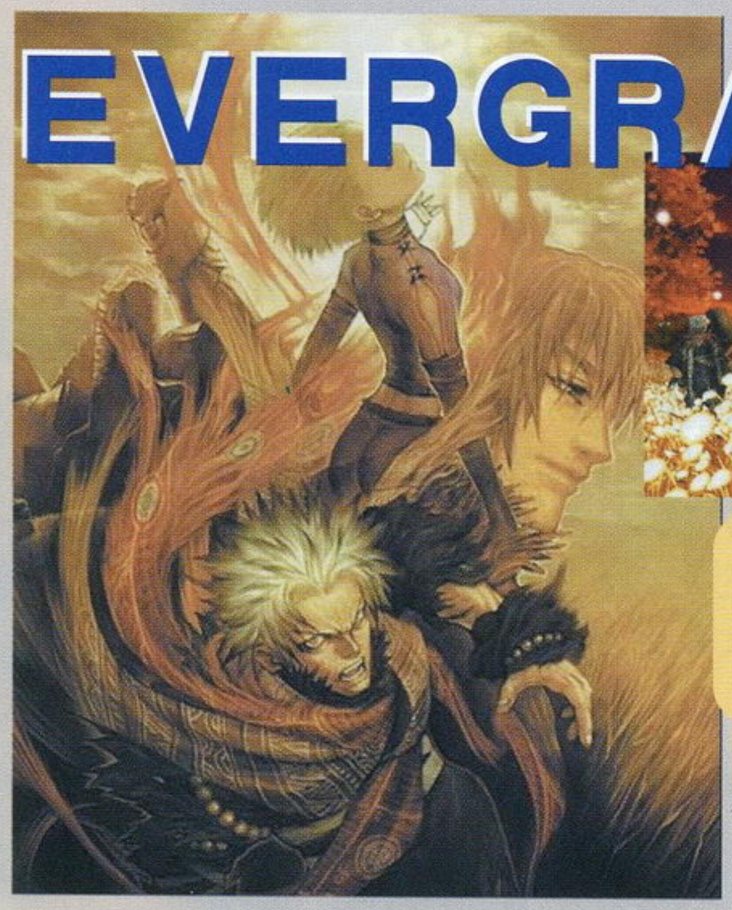
像上面的这条Tahiti Maze赛道，有一处是三个急弯连在一起的，这时不要盲目地往前冲，并且注意在急弯处“侧滑”——减速后转向的同时再加速，把握好力度就行了。还有即使是直道也要看清楚路面是否平坦，不要像《生化危机2》那个开车的丧尸。

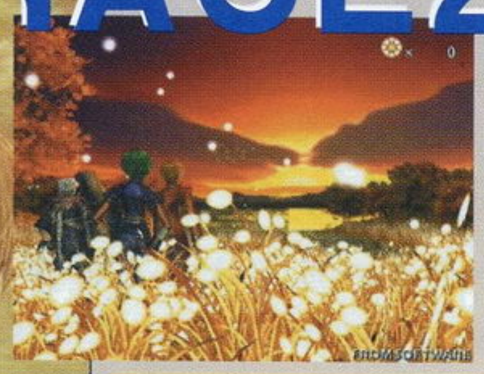
拉力的风采——尽显其中

话梅杂志 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

文/SOUL

EVERGRACE2





PS2

发售日期 预定2001年夏发售
游戏类型：A・RPG
生产厂商：FROM SOFTWARE
记忆要求：未定
游戏人数：1人
游戏媒体：DVD-ROM
配件对应：DUALSHOCK 2

《EVERGRACE》是FROM SOFTWARE在PS2平台开发的原创游戏，说起来，《EVERGRACE》还是第一个准备出续集的PS2原创游戏。

关于《EVERGRACE》

PS2早期"猛将"之一，于2000年4月21日发售，类型为A・RPG。当时游戏的卖点之一是：所有得到的道具全部都可以进行装备。各种的装备都会有直观的画面表现。游戏分为两个主人公，两篇故事。

和前作相隔一年，FROM SOFTWARE已经能够更加熟练地发挥PS2的性能！
不再是孤胆英雄，三位主人公共同进行冒险！

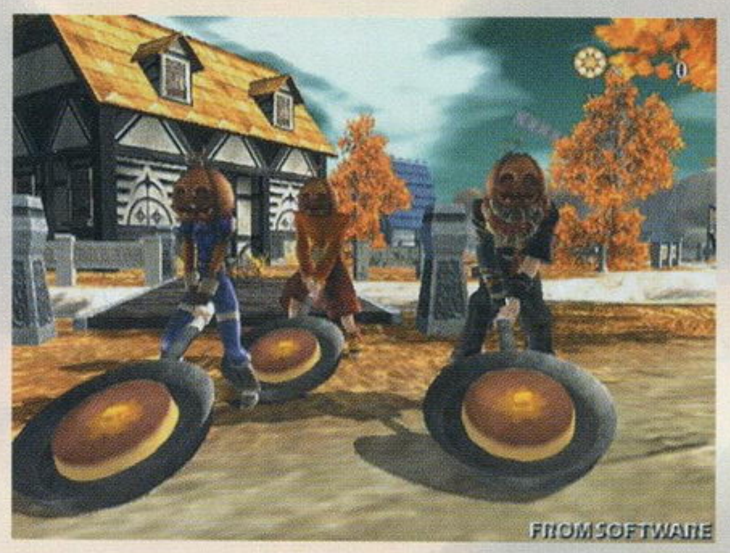
REAL TIME PARTY制（リアルタイムパーティー制）

这是本作的新系统。战斗以组队的形式在完全实时的状态下进行。玩家只直接操纵其中的一个人（像《圣剑传说3》？），而其他人则可以交给电脑操纵。

战斗是直接在普通行动的场地上进行的，所以如果你暂时斗不过敌人或者是根本就不想与敌人战斗时，就可以选择直接从敌人的身边走过（逃走？）。

DRESS UP SYSTEM（ドレスアップシステム）

游戏中可以得到各种各样的道具，而这些道具都是可以直接装备的，并由此来提高自己的能力。这就是本游戏的DRESS UP SYSTEM。因此在游戏中发现了各种有趣的道具之后，都可以试着装备一下，说不定原来毫不起眼的东西装备起来会有让人意想不到的功能哟。这也是本游戏的主要特色之一。

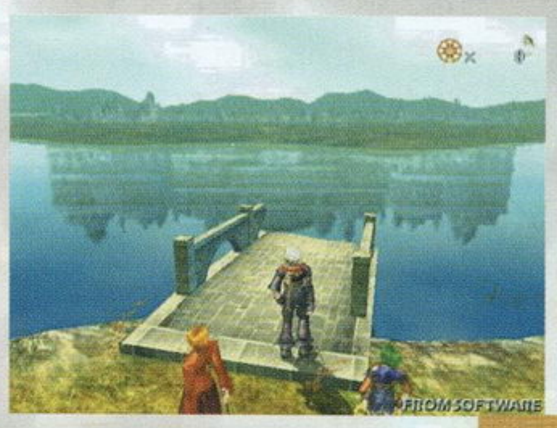


PALMYRA ACTION（パルミラアクション）

在《EVERGRACE》的世界里，PALMYRA ACTION（PALMYRA意为棕榈树）其实就是其它游戏中类似于魔法的特殊攻击。根据所装备的PALMYRA饰物的不同，角色可以用不同的特殊攻击。

SCENARIO（シナリオ）

这一次的剧本编写者是曾经为上一作《EVERGRACE》撰写外传小说的作家高濑美惠，这一次将为玩家们带来发生在前作故事数年前的Yuterald的冒险故事。



★比前作更有实感的游戏画面
★极为自然的光源处理，临场感十足。

角色

Yuterald（ユテラルド）

右手的护腕下有一个被称之为"GRACE"的烙印。幼年时在斯托尔达度过，是后来的"斯托尔达四剑士"之一。双亲被"莫雷亚"的暗杀者所害，自己也是侥幸生还。之后Yuterald在塞克略（セクルエ）村长大，那期间他苦练剑术，现在正踏上复仇之旅。

Fillna（フィルナ）

忘却了自己过去的少女。大约一年前被Yuterald所救，之后与Yuterald和Ryana一起生活。但是为了找回那些在自己梦中若隐若现的过去，Fillna决定和他们两人一起出村，希望能在旅途中消除自己的不安。

Ryana（リヤナ）

和Yuterald一起在塞克略长大的青年。也是后来的"斯托尔达四剑士"之一。他在剑术上拥有天才技能，是Yuterald的好伙伴。为了和Yuterald一起加入"斯托尔达军队"，他也离开了塞克略村。

www.plumbook.cn

文/LIKY

魔剣交

PS2

发售日期：预定2001年春季
游戏类型：ACT
生产厂商：ATLUS
记忆要求：未定
游戏人数：1人
游戏媒体：DVD-ROM
配件对应：未定

冈田耕始和金子一马曾于1999年在DC上推出了一个动作性极高的优秀冒险游戏《魔剣X》，独特的玩法加上浓厚的故事性，使它推出后大受玩家们的欢迎。现在这款游戏将以进化版的姿态在PS2上登场，名为《魔剣交》。利用PS2的强劲机能，这次的最新作无论在画面还是在系统上都会作出大幅度的改进，令玩家对这个迷幻的世界舞台有着耳目一新的感受！

人剣合一

游戏中玩家实际控制的并不是人，而是一把"魔剣"。这把魔剣是一种最新的精神治疗机器，它能够将人类的灵魂自由地从肉体中切离出来，而这把剑的中心部分更设有人工大脑，所以魔剣本身就拥有自己的感情以及思考能力。玩家们将会利用这把魔剣控制不同的角色，然后利用其独有的能力将敌人消灭。

主角——相模 桂

魔剣开发者相模广光的女儿，也是在魔剣觉醒时负责协助的助手。因为一次意外，使她的灵魂与魔剣结合在一起。

追加画面与声音特效

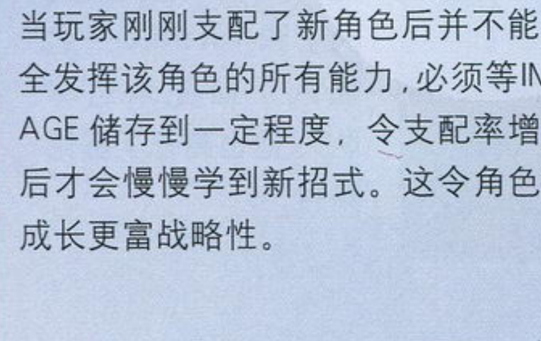
◆追加LOCK ON功能

战斗时的画面特效的强化在《魔剣交》中表现得相当出色，比如在跳跃及回避动作上加入残像特效，追加自动锁定功能等。本作还把原本以黑白静止画交代剧情的部分，全改为了高品质动画的形式。而在声音方面，这次除了采用原作的"HEADPHONE MODE"和"SPEAKER MODE"之外，还追加了"DOLBY SURROUND"模式，令声音能更加立体及清晰地传送到玩家的耳中，届时将会把声色俱备的魔剣世界更完美地演绎出来。

◆增加了魅力十足的残影

◆精彩的动画演出

强化了的第三人称视点



◆第三人称视点更具有魄力。

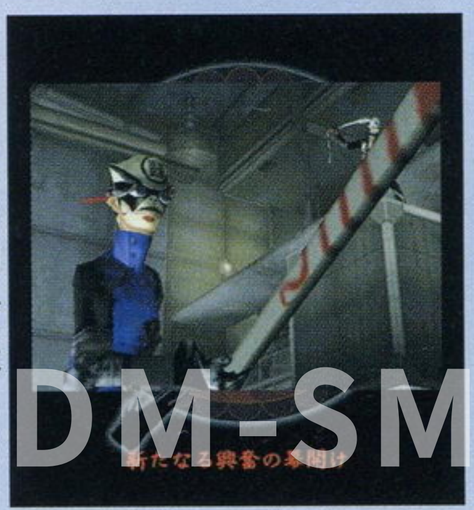
从原作的主观视点改为了从背后看过去的第三人称视点是这次《魔剣交》的最大变化之处。当玩家进行游戏时，可以清楚地看到角色的每一个动作，虽然会削弱魔剣控制人类的实感，但这样可以更好地把握敌人与角色之间的距离，防止敌人在死角上对角色进行攻击，还大大减少了令人转得头昏的感觉，是一个相当体贴的改进。

特别的IMAGE FLARE SYSTEM

这是《魔剣交》新增的系统之一。在上一集，收集IMAGE的作用就是令支配的等级上升，在击倒敌人后可利用它们的灵魂把自己的相貌变成它们的样子，从而支配更多的角色。而在这一集里会加强支配率这个概念，就是当玩家刚刚支配了新角色后并不能完全发挥该角色的所有能力，必须等IMAGE储存到一定程度，令支配率增加后才会慢慢学到新招式。这令角色的成长更富战略性。

体贴的操作指导

在《魔剣X》中，会有一个说明操作的指导功能，而在《魔剣交》中，此功能将会强化，就算初次接触游戏的玩家也能明白本游戏的操作方法。当然，高手可以忽略啦！



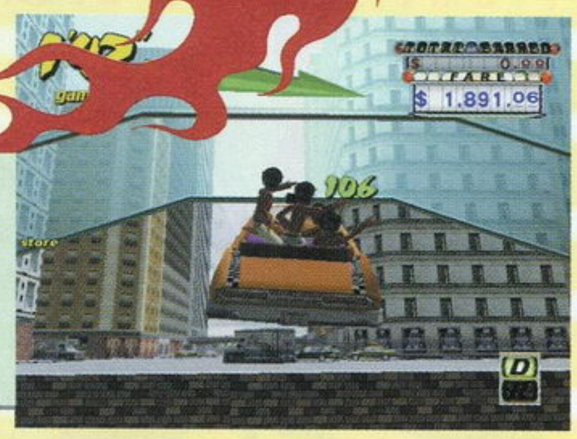
诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文／D·S

DC

发售日期：预定 2001 年 5 月 31 日
游戏类型：RAC
生产厂商：SEGA
记忆要求：未定
游戏人数：1 人
游戏媒体：GD-ROM
配件对应：对应震动包、VGA

疯狂出租车2



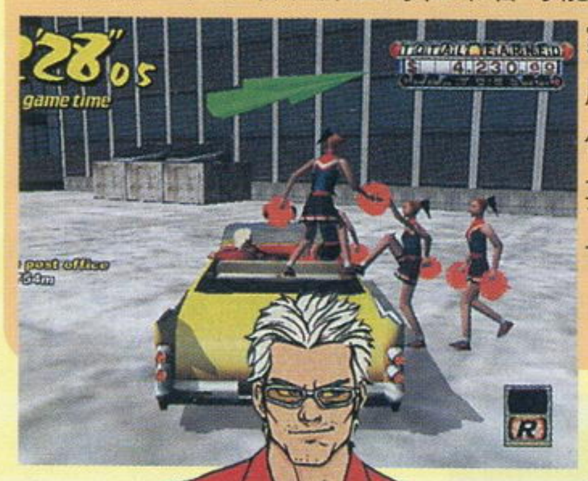
DC主机上最疯狂的RAC类游戏《疯狂出租车》的续作终于公布了！游戏发售日预定为5月31日！！哈哈……DC玩家又可以再次享受那惊心动魄的“CRAZY TIMES”了！说到这款游戏本身，真的是非常具有创意：驾驶出租车却可以不遵守交通规则，搭上乘客却可以到处乱撞。想来这种“天马行空”般的游戏规则，在当今流行游戏系统严谨的今天，绝对是不多见的！可是真正了解《疯狂出租车》这款游戏的玩家就不会这么认为了，不相信的话就尝试一下DC版的原创模式“CRAZY BOX”吧！好了，下面D·S就带领广大玩家进入更加疯狂的新世界！

游戏改良点

在前作中广受好评的“CRAZY DUSH”、“CRAZY DRIFT”等驾车技巧均会保留，此外还预定会加入新的技巧。其中有一种被称为“HOPPING”的技巧，玩家可以使用这种技巧使车子做出跳跃动作，用来飞跃其它车辆，甚至跳到大厦的天台之上，再配合其它驾车技巧混合使用，绝对能得到令人匪夷所思的“疯狂效果”！

在新作中玩家想要成为真正意义上的“飞车党”将不再是梦想！

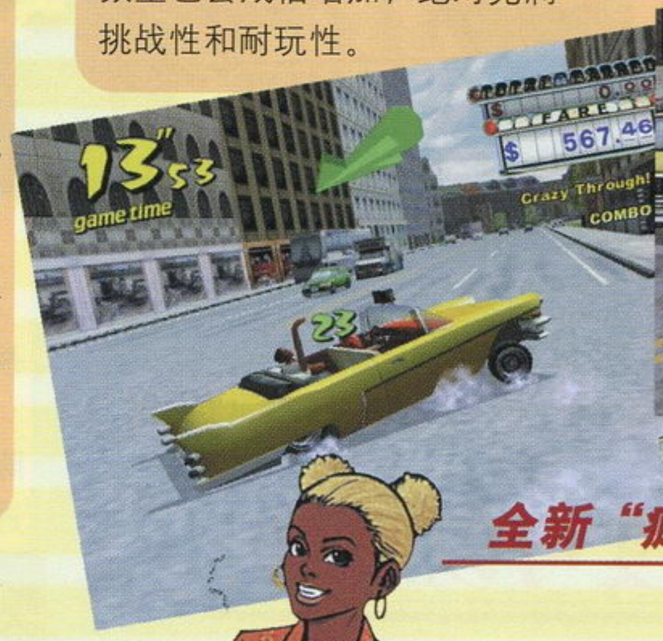
在前作中，玩家每次只能接载一位乘客，而在新作当中，玩家可以一次接载三位乘客，并且每位乘客可能会有各自不同的目的地。假如玩家不能在限定时间之内把车上的所有乘客都送到各自的目的地，便不能赚到任何车费，这一项新要素将会成为新作的攻略重点之一。

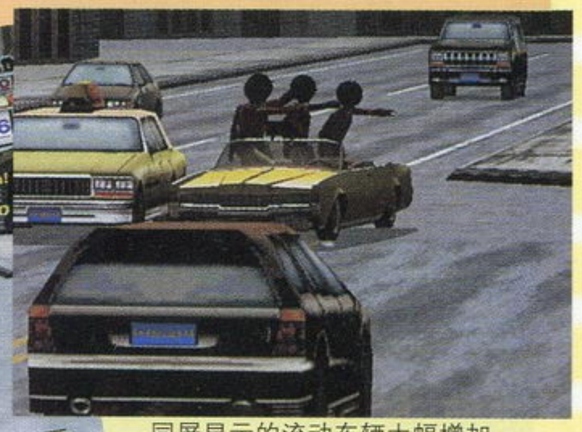


游戏舞台的变更

在前作《疯狂出租车》中，舞台背景是模仿美国西海岸的大城市洛杉矶来制作的。而在这款新作中，舞台背景则“移师”美国东海岸，以素有“BIG APPLE”之称的纽约为蓝本，创造出一个高楼大厦鳞次栉比的“都市森林”。另外前作的特色之一——地形效果将会被大幅强化，乘客需要到达的目的地数量也会成倍增加，绝对充满挑战性和耐玩性。

高楼大厦林立的都市一角。

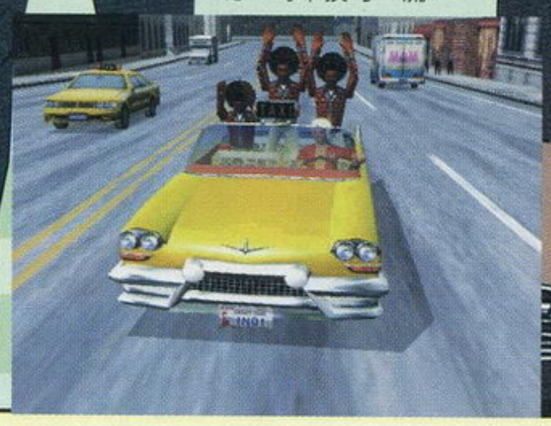



同屏显示的流动车辆大幅增加。

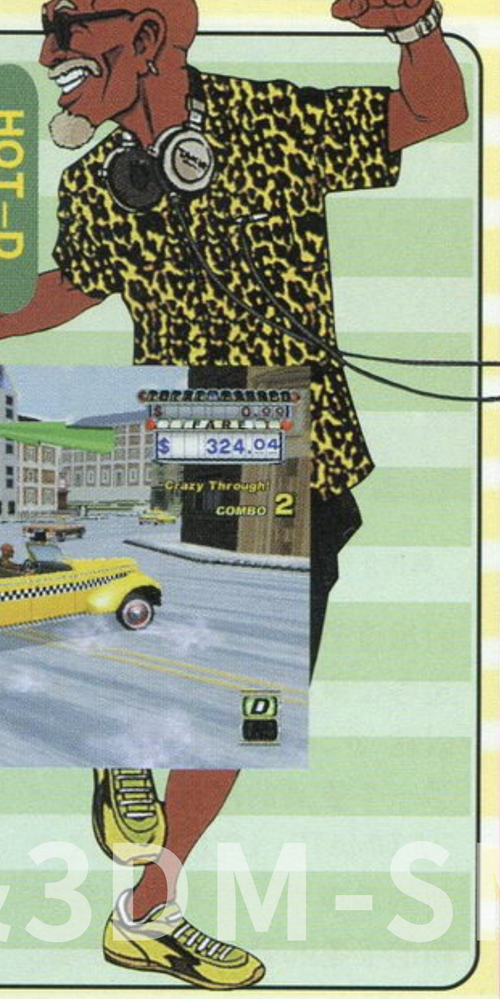
全新“疯狂的士司机”大曝光！

热血型的人物，打扮非常酷，想来他的驾车经验一定也很老道吧！

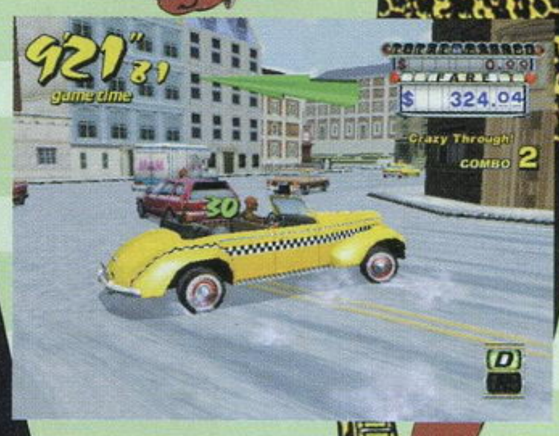
冷傲型的人物，很有一点“古惑仔”的味道呢！驾车技巧一流！



新作中增加的女司机，性格古灵精怪，经常做出一些疯狂的举动！



极度疯狂的OLDMAN，将自己心爱的古董车进行改装，你有胆子乘坐吗？



www.plumbook.cn

梦幻之星在线 Ver.2

PHANTASY STAR ONLINE Ver.2

文/SOUL

DC

发售日期	预定2001年5月17日
游戏类型	网络RPG
生产厂商	SEGA/SONIC TEAM
记忆要求	45格
游戏人数	1~4人
游戏媒体	GD-ROM
配件对应	对应网络、振动包、VGABOX、DC键盘

2000年12月21日发售的《梦幻之星在线》(以下简称《PSO》)创造了日本网络游戏史上最高参与人数纪录，《PSO》现在也已经开通了日美欧三地的网络服务器，目前世界各地不断增加中的《PSO》FANS正如痴如醉地游戏者。同时在我国，它也是第一部受万众瞩目级礼遇的家用机网络游戏。至今SOUL仍不断地回复来自全国各地询问如何让DC机在日本注册的Email(见春节前就已经发售的二月号杂志)，大家对《PSO》的狂热由此可见一斑。挨《PSO》的狂热，SONIC TEAM再接再厉，将于5月17日推出《PSO Ver.2》(梦幻之星在线 Ver.2)。

◆好美的场景啊！夕阳、神殿和……什么？主角怎么拿着一把折扇作武器？

2000年日本CESA大赏游戏的进化版！

◆这是开发画面，图中的人名都直接使用了种族的名称。

首先《PSO Ver.2》将完全包括《PSO》的内容，而且完全对应《PSO》的记录。当然了，因为《PSO Ver.2》包括了许多新要素，所以《PSO Ver.2》的记录是无法在《PSO》上使用的。原来第一作的级数的最高限制(100级)在《PSO Ver.2》中也上升到200级了。

在大厅(LOBBY)踢足球？！！

◆《PSO Ver.2》里的足球，橙色的？还会说话(Kick me)。

在大厅踢足球？可以在这里结识到更多的朋友吗？

在原来的《PSO》中，大厅只是伙伴们之间会面、组队的地方，而在《PSO Ver.2》中，大厅将特设一个可以让大家在一起玩足球的足球场，最多支持12个人同时玩。

◆好多人啊，他们真是厉害，竟然能一边踢球一边谈话。(三头六臂？)

也有很多道具只有在这个级别的难度中才会出现。

更高的难度配上更高的级别，《PSO Ver.2》的耐玩度再次直线上升，《PSO》FANS真要大呼万岁了。

◆这么高的级数，要想在断线模式下练成恐怕是MISSION: IMPOSSIBLE。

对战模式？！

这一次终于有了能让各位高手相互切磋的“对战模式”了，大家除了杀怪兽之外，还可以和伙伴切磋了，乐趣倍增！

对战模式将在专用的场地中进行，在对战中，也可能会有一些怪兽和陷阱出现。有多种多样的对战规则可以选用，不同级数的玩家之间也可以进行对战。

◆能够和真正的英雄决一高下，刺激的战斗！

游戏画面竟然是这么细致！

◆队伍与队伍之间的对战一定会比单人之间的对战更有趣！

◆专用的对战场地，非常细致。注意屏幕上方还显示有对战的时间。

有更高的难度可以选择！

◆看看图中各个人物的级数，都是介于150级和170级之间！

在《PSO》中，要玩“NORMAL”级难度是没有对角色的级数进行限制的，而“HARD”级难度要求角色有20以上的级数，“VERY HARD”要求有40以上的级数。最高的难度是“VERY HARD”，但是现在这个级别的难度恐怕早就已经无法满足各位疯狂的玩家了吧？所以在《PSO Ver.2》中，增加了一个更高的难度级别——“ULTIMATE”(究极)。在这个新的难度中，会有各种各样新的怪兽和新的BOSS登场。

◆战斗更加绚丽。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

SONIC TEAM了解
玩家需要什么……

新的稀有道具

找宝物去吧！

在《PSO》中，当玩家的等级达到一定的高度后（如80级），玩家的主要乐趣就不再是升级和获得金钱了，而是变为对稀有道具的收集了。

SONIC TEAM了解玩家需要什么！《PSO》的稀有道具这么有吸引力，《PSO Ver.2》也不会让玩家失望，因为这一作中稀有道具的数量将倍增。看着这些千奇百怪的稀有道具，怎能不激起你收集的欲望呢？

◆好奇怪的武器，攻击起来会是什么样的呢？

◆可爱啊，身上是粉红色的服装，手里拿着的伞状的魔杖，旁边还有一只小天使一样的宠物。

◆“小白兔牌”魔杖？

新的MAG追加

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

在《PSO》中，MAG是一种用道具“喂”起来的奇特生物。可以说是具有某种宠物特性，在《PSO Ver.2》中，现在已经得知，将出现几种让SEGA的FANS感动的MAG……它们的外形，竟然是SEGA公司曾经发售过的主机——MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE（MD）、SEGA SATURN（SS）和DREAMCAST（DC）等。

在《PSO》中，各个MAG在能量蓄满之后，还可以使出“PHOTON BLAST”（光子冲击波）。真想知道各个主机MAG能使出什么样的“光子冲击波”。相信在中裕司率领下的SONIC TEAM能给我们一个满意的答案！

真是令人怀念啊！

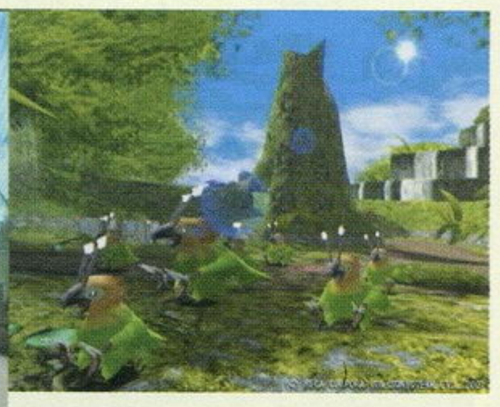
SEGA的第5代家用机——MEGA DRIVE，上面还有一个大大的金字：“16-BIT”。还记得吗？当时大家简称它为“世嘉五代”——美妙的回忆。

新关卡和新怪兽的追加

◆新的STAGE，似乎是在一个古代神殿。

在《PSO Ver.2》中，将追加两个全新的关卡。请看下面的画面，一个场景是“宇宙船”，另一个场景是“神殿”。不知道在这两个全新的关卡中将会出现什么样的新怪兽和大魄力的BOSS，极度期待！而原来的关卡中也会增加新的怪兽和新的BOSS，比如在原来的森林区，原先只会有喷火的火龙登场，而现在则会有新的“冰龙”登场。

◆新的STAGE，以宇宙船为场景。



◆森林区里有新的可爱型怪兽。

系统改良

SONIC TEAM根据《PSO》的各位玩家的反馈，为《PSO Ver.2》增加了新的系统，让《PSO Ver.2》的系统更加完美。如可以和别人交换自己所编辑的“图形对话”（SYMBOL CHAT）卡、可以使用更换武器的快捷方式等等。以后换武器只要按一下快捷键就完成了，再也不用像以前那么慌张了（一边逃跑一边换武器……）。原来可能会发生的道具LOST ALL（道具全丢失）现象也将不再发生。

其它还有TECHNIC选择窗、陷阱设置等系统的增加，记录、装备和寄存处的道具清单等等也都做了更合理的改良。

更完美的系统！

◆现在可以快速地在几种武器之间进行切换了，真是方便。

新的BOSS登场！

◆叫做“SEAL DRAGON”的冰属性龙更加凶残。千万不要被它的“冻气”给冻住了！

◆会不会比火龙更难缠呢？

www.plumbook.cn

文/LIKY

真·女神转生

PS

发售日期	预定 2001 年
游戏类型	RPG
生产厂商	ATLUS
记忆要求	未定
游戏人数	1 人
游戏媒体	CD-ROM
配件对应	未定

在第27期的《前线狙击》中已为大家介绍了此游戏的背景与舞台，而这次我将继续为大家报道其最新的资料，让大家更深入了解这一诡异名作的最新消息。

被称为“时人”的金子一马和冈田耕始，在其奇异的想象力和独特的构思下，《真·女神转生》系列可算是一个完整的“妖鬼世界”了。游戏中的世界观就只有两种 秩序(LAW)和混沌 (CHAOS)。这里有点像我们现实世界中的善与恶、正与邪的样子，但它不是单纯的“劝善惩恶”。两方所代表的并无绝对的所谓正义，也没有绝对的所谓邪恶。秩序的一方是一切都以大义为主的社会，存在有阶级关系，但可以为了维护秩序而不惜任何代价 混沌的一方虽然会为世界带来灾难，但人们有掌握自己生死的权利，他们的真理是感情比理念优先，一切看来都是平等的。在这极端的、不可思议的两种思想中，玩家到底认同哪一方呢?

游戏系统介绍

对比起《女神异闻录》系列来说，此作的画面可能算不上是有什么过人之处，但由于它是从SFC移植过来的，在PS上比起原作就有了极大的改进，玩过原作的玩家们可真的要再拿起PS手柄，与熟悉的恶魔们打个招呼了!

3D移动画面

本作依然采用3D第一人称视点的移动画面，虽然在《恶魔召唤师》和《女神异闻录》的第一集中都曾经采用过这个设计，但此次的画面可以说是更清晰细致了，玩家们就在这个3D世界里冒险吧!

遇敌与人物对话都将在这个3D画面内完成，至于是否像《恶魔召唤师》那样出现提示对话方式，现在暂时未能确定，但不管怎样，玩家都要注意不要漏掉重要的情报哦!

与恶魔的战斗

这里延续了传统的RPG战斗系统，在进入战斗后选择FIGHT就会进入角色行动设定画面:

SWORD——用剑攻击
GUN——用枪攻击
COMP——仲魔召唤
ITEM——道具使用
MAGIC——魔法使用
DEFEND——防御，受伤害度减少
EXTRA——仲魔的攻击选择
RETURN——仲魔暂时离队

设定完后就可以进行战斗，玩家如觉得麻烦的话也可选择AUTO，系统会把你上次的设定应用在该场战斗中，这对于玩家在游戏中赚取经验值和金钱来说无疑是一种快捷的方法。但前提是必须对这一区恶魔的能力比较熟悉才行。

攻击画面增加了不少有魄力的效果，各种物理攻击、魔法攻击和特殊攻击将表现得更出色!

与恶魔的会话

在战斗前可以与恶魔交涉或者恶魔会主动与你交涉，成功的话会使它成为你的仲魔。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

对话内容依然是相当丰富，玩家们可要慢慢琢磨才行。

恶魔合体

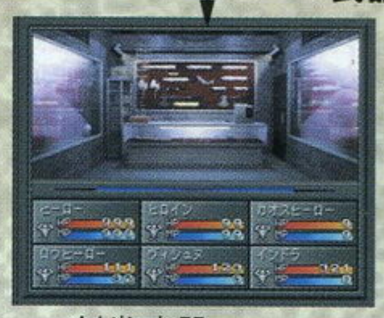
玩家可以将收集到的仲魔拿到“邪教の馆”进行合体，分别有2合1和3合1两种。要想合出超强的仲魔除了要经常拜访这里外，还得要多花点时间收集仲魔哦。

各类设施

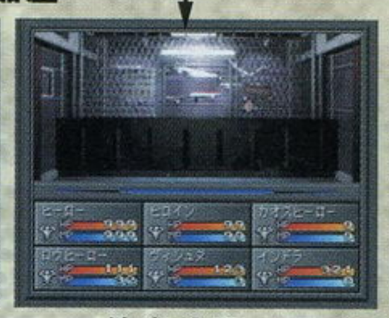
游戏中设计了许多有利于玩家顺利进行游戏的设施场所，它们类型丰富，功能各异，而且随着游戏的进展会有不同的变化，玩家们要好好利用这些场所哟。

回复设施：只要支付一定金额就能回复HP、MP和各种异常状态，还可以令死去的仲魔复活。

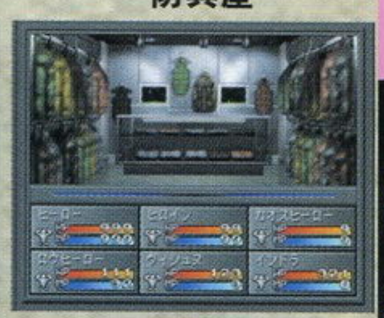
装备屋：RPG游戏不可缺少的店铺，随剧情发展将会有更强劲的装备可供购入。



剑类武器



枪类武器



SAVE场所

转移场所：现暂时未明其作用，可能用来作远距离传送。

「真・女神転生」の重要なテーマとして「LAW」（秩序）&「CHAOS」（混沌）があります。真・女神転生において「LAW」&「CHAOS」の関係は、単純に「勧善懲悪」ではありません。確かに「秩序」と「混沌」という言葉で表現できますが、秩序こそ正義であるわけでは無く、同じように混沌が邪悪でもないのです。

「LAW」は大義や社会のためという極端な考え方から、「秩序」を守る為にはいかなる犠牲も厭いません。主従関係・階級制度をもって世界を支配する事を望み、それが「LAW」の理解する正義なのです。
これに対し、「CHAOS」には世界に災厄をもたらし、更に人類の存続すら危険に陥れるカタストロフィ思想というダークなイメージがついて回りますが、真理は理念よりも情念を優先する為、人間が自由に生きて相争い、泣き笑い、果てしなく生と死を繰り返す事を「正しき道」とするのが「CHAOS」の考えです。

主人公（プレイヤー）はこの両極の思想の狭間に位置しており、物語を進めていく間の様々な行動によって、いずれかの道を選択していくことになります。

曾在SFC上的辉煌……

1992年，第一部《真・女神转生》在SFC上推出，充满诡异奇妙的世界观和创新的恶魔对话系统吸引了不少玩家的心。看到以下这些熟悉的画面，资深的玩家们是否勾起往日的回忆呢？就算没有接触过SFC的玩家也不必惋惜，各种各样的恶魔不久将会“登门拜访”你哦……

◆明显与移植到PS的游戏画面有些差距，但感觉也不差哦。

◆哗！好贵的物品，要花几个小时才能赚到呢！

◆简单明了的主地图表示系统一直被《女神》系列所继承。

◆是否记得这只第一关的BOSS？唉，当初为了打败它还花了我两个小时去做“准备工作”呢……

来呀，给我最强的恶魔！

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

星神·崩坏的苍蓝大地

HOSHIGAMI

RUINING BLUE EARTH

沈みゆく蒼き大地

文／慕容非

PS

发售日期：未定
游戏类型：S·RPG
生产厂商：MAXFIVE
记忆要求：未定
游戏人数：1人
游戏媒体：CD-ROM
配件对应：未定

有关于这个游戏的消息真是太少了，这让人担心它的质量问题。但是就之前所看到的介绍，又觉得这的确是个值得一玩的游戏啊！为什么就会这样冷清呢？游戏是正统的S·RPG形式，三维地图总是让人想到《皇家骑士团》（所有S·RPG共同的悲哀）。角色设定又让人莫名其妙地想起《月华剑士》，看来MAXFIVE的这个作品真是个大杂烩。

故事背景

传说中古代有一个伊古西亚（イクシア）王国，这个王国有繁荣的魔法文明。王国利用精灵的力量发展，从而在整个马地亚斯（マディアス）大陆上强大起来。但是后来整个王国不知怎么就毁在了一个男人的手上。不过正义终归是正义，最后王国的王族末裔萨那斯（サーナス）王打倒了这个男人，拯救了整个王国。大难中幸存的伊古西亚王国如今虽然已经进入了更加繁荣的发展阶段，但却已经分裂为三个国家。要命的是三个国家都很想统一大陆，这样战争就不可避免了。所谓乱世出"佣兵"，现在主角法兹（ファズ）就作为有名的佣兵，介入到国家纷争之中，开始了轰轰烈烈的赚钱故事……

这就是马地亚斯大陆

角色

法兹（ファズ）

大陆上著名的佣兵，性格开朗积极。英明神武，武艺高强，天生具有领导才能。

艾利娜（エレナ）

法兹在街上遇到的少女，性格开朗，对法兹"一见如故"。她的身世好像和游戏有很大的关系。

丁（ティン）

法兹的童年伙伴，青梅竹马的好朋友……不要怀疑，这个词没有用错，虽然一眼看上去的确不容易看出她是个女孩子。丁出身名门，有不小的小姐脾气，和人经常会有纠纷发生，不过有法兹在，事情都会解决掉的！

李马利（レイマリー）

枪法的达人，在战场上与法兹是不败的组合。个性沉默孤独，但为人冷静是个优点。对于法兹来说他是兄长兼军师。

游戏系统

RAP系统

语焉不详的情报害死人，目前只知道RAP就是行动力，各种行动都会消耗不同量的行动力，看起来不像什么新颖的系统。

连续攻击

游戏中有一种称为"SHOOT"的攻击方式，特征是可以让被攻击对象后退两格。这样就有产生连续的可能性了，首先要有同伴选择"连续攻击待机"，随后的角色使用"SHOOT"把敌人打到待机角色身边，这样连续攻击就会自动发生！听起来很有吸引力的一个系统！

这就是连续攻击了！

精灵金币

游戏中的精灵力量是寄宿在金币（コィン）中的，只有装备了金币的角色才可以使用魔法。而金币本身还可以进行合成，这样可以获得更强的魔法！

金币作为商品存在

精灵信仰

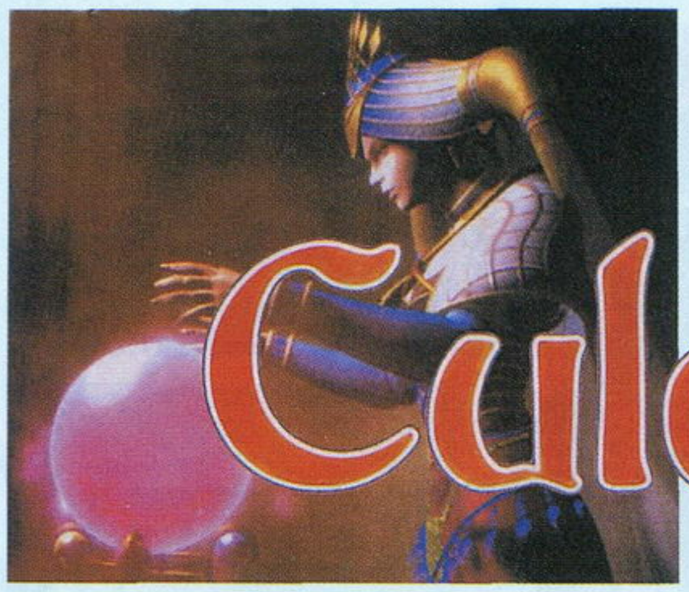
就好像《勇者中》装备"？？之书"一样，信仰不同的精灵，可以对角色的能力提升倾向性产生影响，根据经验，选择火精灵肯定有助于攻击力的上升。此外信仰的精灵对金币魔法的效果也有影响。

在神殿里选择信奉的精灵

其它角色

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文／慕容非



卡片召唤师 II

Culdcept II

DC

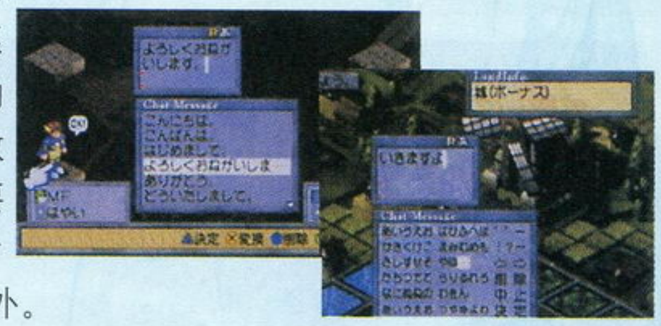
发售日期：未定
游戏类型：TAB
生产厂商：MEDIAFACTORY／大宫 SOFT
记忆要求：未定
游戏人数：1～4人
游戏媒体：GD-ROM
配件对应：对应MODEM、键盘

综合了卡牌和《大富翁》特色的经典游戏续作有了最新的消息！一下子又仿佛回到从前奋斗一星期收集卡牌的苦日子里，可以确定的是，这个游戏再次出现时，我还会心甘情愿地再受一次苦的！

高利加

这个不用多介绍吧？著名的拐杖老人，前作中出现频率极高的人物。由于前作中最后拯救世界成功，高利加成为了神，但是由于黑暗势力又觉醒了，所以高利加再次踏上征途。但是他心里却觉得这是脱离天界无聊生活的好机会！（难怪总有人要和天界作对……）

网络对战机能



世嘉的努力没有白费，费尽苦心建设的DC网络系统看起来将会有非常大的应用空间，因为眼下的无数DC游戏都争先恐后地想要加入网络对战功能，《卡片召唤师 II》好像也没有例外。

相信以目前的网络状况，TAB类游戏比起即时格斗对战之类的"东东"更有可行性，因为游戏中需要传输的数据量不大；而且这种桌上游戏又特别适合多人对战，网络正好提供了这种方便，让玩家可以随时找到对手！

目前明确的网络机能只是"玩者将可以在对战时进行对话"——什么烂情报！但是依据常识，像组队战这样的功能总是应该有的吧。

新增的设施

还有人记得前作中的卡牌商店（CARD SHOP）吗？当时因为商店里出售的都是些没什么用的杂牌，所以基本上没有人去注意它。但这次大宫SOFT认识到了这个问题，就把商店改成了占卜馆！

当玩者停在占卜馆地形上时就会进入占卜馆（很经典的废话），然后可以在生物、道具、咒文这三种卡牌中选取一种开始占卜。占卜的结果就是会根据你的手牌中所占卜的那种卡牌情况随机抽出一张牌给你，假如你所占卜的就是自己最强的那类牌，就是说这种牌在手牌中都没有什么废牌的话，那么就肯定赚了。

恐怖的全体能力出现

还好这匹马本身很弱，看见了就先杀了它吧！

其实全体能力在前作中就已经有过了，比如使己方全体水属性生物体力增加的那张水属性卡……但是都没有这次公布的全体能力恐怖。好像图中的这张卡片，它的全体能力竟然是使所有的防御侧生物获得先制攻击能力！众所周知，防御生物中是颇有一些体力值"巨高"的家伙的……

新卡牌追加

既然是续作，那么追加新卡牌是理所当然的事情。这次厂方就宣布会有100张以上的新卡牌加入战斗，并且一些旧卡牌的能力也作了调整，相信到时候又会产生新的不败组合了。（Such as 土属性的守护石像卡加通行料1.5倍卡，水属性体力增加卡加拦截鱼卡……）

战斗时攻击力忽然提升，不知道是不是类似于『底力』？

这张卡片的说明很怪，接受此魔法的土地不受侵略，那不是无敌了？肯定有次数限制！

生化危机，中者麻痹……

让敌人的攻击力为0！

便宜又强大的黑暗生物，但是每经过一次战斗，攻防能力就会下降少许。

同盟模式

终于加入同盟设定了！欢呼！

进行同盟战时，同盟的一方总魔力是合并计算的，最终战斗结果仍然是以总魔力高低来区分的。连锁也可以由同盟的两个人做出，这样就需要同盟的朋友之间有高度的默契了！最后一点是在经过同盟军地盘时是不用支付过路费的，各位是不是松了口气呢？

游戏角色

尼奥

和母亲、妹妹居住在伊斯尼亚小镇上的少年，一天晚上一个身穿黑衣的卡斗士闯入他家并杀死了他的妹妹。悲伤的尼奥在拾起那人留下的卡牌时，体内的卡斗士力量觉醒了……

茜莉娜

排行老四的公主，所以非常任性。自幼便表现出强大的卡斗士能力，卡牌属性是火和地。

www.plumbook.cn

文/GOUKI

终于如期推出了！请看《游戏机实用技术》献上的《WE5》最强报道！

PS2

发售日期：2001年3月15日
游戏类型：SPG
生产厂商：KONAMI
记忆要求：至少108KB
游戏人数：1～8人
游戏媒体：CD-ROM
配件对应：手柄分插器

球员特殊能力的修正说明

とびだし：球员跑空档的能力。例如英格兰的欧文就有这项能力。

操作上的修正说明

高速带球：球员拿球之后，按住R2键，球员会以介于普通带球跑与按住R1键带球跑之间的速度带球跑，并且不会像按R1键带球跑那样将球趟得很远，而是做到球不离脚，能够第一时间做出转身或是传球的动作。不过需要注意的是传球的时候必须放开R2键才行，否则，球员不会作出相应的传球动作。

急停转身：同前作一样，用R1键加速跑的时候按反方向键就可以做出急停转身的动作。不过在此作中，并不是每名队员都能够做出这样的动作。一般来说，技术好的球员做出急停转身动作的几率比较大。

吊射：此作中存在3种吊射。

1.□＋反方向键。低抛物线的吊射。

2.L1＋□。高抛物线的吊射。

3.按□键之后再按R1键。依射门力度的不同，球的抛物线的程度也不同。

360°传球（R3传球）：使用右ANALOG摇杆，可以做出360°的传球，依照力度的不同，传出球的球速也不同。不过不能够传高球，即无法实现任意角度的长传转移。

. MATCH MODE的选队画面

丰富的EDIT模式

EDIT模式基本与前作相同，但是内容就加强了不少。

首先是在自创球员的时候，能够选择最多3个的球员位置属性。需要指出的是，让球员打他自己合适的位置，才能够100%地发挥自己的实力啊！

有10种球鞋的款式任你选择。

在确定了名字之后，就可以进行细致的设定了，看图中创造的罗·巴乔，是不是很像呢？

www.plumbook.cn

详细解说 MASTER LEAGUE

大受欢迎的MASTER LEAGUE在此作中也加入了不少的新元素，如下：

◆球队由前作的24支增至32支，照例分为两个级别。D1和D2进行联赛，每个级别16支队，采用4升4降制。

◆在前作中，只要是输掉了比赛，那么就不会在赛后获得POINT，而在此作中由于增加了"维持POINT"这一新元素，使得难度提升，因此，为了平衡，只要是在比赛中你有入球，就能够获得相应的POINT！POINT的上限也由200变为了999。

	D1	D2	入球
胜	10P	6P	
平	5P	3P	入球数 × 1P
负	0P	0P	

在ML中购买EDIT球员

在前作中只需要50POINTS，就能够买到自己创造的球员，无论这名球员的能力如何。而在此作中，EDIT球员的身价是依照玩家为球员设定的能力值来决定的。举个例子，在EDIT模式中，创造一个"SUPERMAN"，能力值、特殊能力全满，在ML中，居然需要99POINTS！维持POINTS也达到了26！再举出一个由明星球员组成的球队的例子，会让大家更好地理解"购买POINT"与"维持POINT"。（见下图）

球员	购买POINTS	维持POINTS
巴特兹	27	6
斯塔姆	35	10
内斯塔	31	8
R·卡洛斯	43	13
图拉姆	33	9
戴维斯	44	14
贝克汉姆	57	21
里瓦尔多	57	21
齐达内	54	19
舍甫琴科	48	16
巴蒂斯图塔	57	21
德塞利	33	9
希耶罗	33	9
宋	23	5
坎德拉	24	5
瓜迪奥拉	38	11
贝隆	44	14
里克尔梅	33	9
萨维奥拉	41	12
欧文	56	20
维耶里	57	21
布冯	30	7

这样算下来，组成这样一支球队，花在购买球员上的费用为898POINTS，而在组队完毕后，每个赛季需要支出的"维持POINT"为280PONITS！不知道若想组成这样一支球队，需要经过几个赛季的洗礼呢？在D1中，以赢一场球获得12POINTS来算的话，需要打75场比赛才能完成，这还不包括赛季结束后那280POINTS的维持费用……的确是一项相当艰苦的工程啊！爱将大牌球星收入帐下的玩家们这次可要精打细算啦！

在每个赛季结束后，新赛季开始之前，会自动支付球员的年薪，（如图所示），一不小心就有GAME OVER的可能哦！

赛季结束后，GOUKI的博卡青年队将以第一名的成绩迈进D1联赛，但由于没有在射手榜以及助攻榜上取得第一，因此只获得了"球队名次POINTS"30P。但是由于之前购入了中田、萨维奥拉、中村俊辅、杨晨、帕勒莫、科维尔，使得维持费用达到了40P，导致俱乐部赤字……只有GAME OVER了……提取记录重新来过吧！

第二次，汲取了经验教训，没有在最后一场比赛之前购入科维尔，使得最后的POINTS达到了78P，减去31P，还有47P哦！顺利进入D1！4个胜利者是博卡青年、纽卡斯尔、阿贾克斯和巴黎圣日尔曼，失意者是利物浦、河床、摩纳哥和利兹联。

32支顶级的俱乐部队

曼联
贝克汉姆的右路传球是一绝。球队的整体攻防能力堪称世界顶级水平。

费耶诺德
丹麦前锋托马森有出色的实力。但是在进攻时整体速度偏慢。

阿森纳
后防线来自英格兰国家队。前卫／前锋线上的博格坎普与亨利都极有威胁。

埃因霍温
防守能力出众，但是其它方面则略显平庸，球员的身体素质不错。

切尔西
联合国球队，球风细腻，但是球队年龄偏大是其最大弱点，体力得不到保证。

国际米兰
前锋线上人才济济，包括因伤被列为替补的罗纳尔多。实战中攻击力令人咋舌。

利物浦
拥有多名英格兰国家队锋线队员，例如欧文、赫斯基、福勒，攻击力极为强大。

尤文图斯
中场的齐达内、锋线的皮耶罗、英扎吉都是偶像＋实力派球员，意甲最成功的球队之一。

利兹联
澳大利亚前锋科维尔和维度卡极有冲击力，球队以年青人组成、活力十足。

AC米兰
"乌克兰核弹头"舍甫琴科＋"金头"比埃尔霍夫的锋线足以让任何对手胆颤。防守能力也是一流的。

西汉姆联
有弗格森爵士最欣赏的锋线球员迪卡尼奥，不过后防实力偏弱。

拉齐奥
正选与替补队员的实力不相上下，有萨拉斯与克莱斯波的锋线搭档，充满南美风格的球队。

纽卡斯尔联
由前英格兰正印前锋阿兰·希勒领衔，还有秘鲁国脚索拉诺在中场组织，但整体实力偏弱。

帕尔马
整体推进速度极快，拥有卡纳瓦罗、图拉姆、布冯的后卫线牢不可破。

巴塞罗纳
加泰罗尼亚的骄傲，拥有里瓦尔多、奥维马斯、克鲁伊维特等超一流巨星，绝对的强队。

佛罗伦萨
走了巴蒂，来了戈麦斯，球队的攻击力并没有受到太大的影响。

皇家马德里
欧洲足球先生菲戈的加盟令球队右路攻击力大升，再加上劳尔、莫伦特斯等人，实力深不可测。

罗马
拥有巴蒂、托蒂、中田、蒙特拉、卡福的豪华阵容，本赛季的夺冠热门。

瓦伦西亚
近年进步神速的球队，拥有门选塔、卡鲁、阿亚拉等一流球员。后防实力强大。

多特蒙德
锋线拥有博比奇、伊克佩巴，并且多数球员的身体强壮，对抗能力出色。

拉科鲁尼亚
西甲上赛季的冠军，没有什么特别出色的球员，主要依靠整体实力作战。

拜仁慕尼黑
中场的埃芬博格、绍尔，锋线的扬克尔、埃尔伯、后防线上的里扎拉祖、卡恩……够了。

摩纳哥
法国传统劲旅，拥有阿根廷国脚加拉尔多以及意大利球星西蒙尼。

勒沃库森
实力十分平均的球队，其中不乏一些德国的年青新秀，比较有活力。

马赛
以法国本土球员为班底，球队整体实力偏弱，球员的冲击力尚可。

瓦斯科·达·伽马
老将罗马里奥似乎又焕发了青春，在禁区内的威胁无人能敌。球队的整体技术出色。

巴黎圣日尔曼
阿内尔卡回到了母队，令攻击实力大增，不过状态不稳是球队的致命弱点。

帕尔梅拉斯
拥有出色的后卫球员，不单是防守能力，助攻能力也非常出色，常常能在前场制造杀机。

波尔多
老牌球队，但近年的状态大不如前，前锋线上有强力中锋拉斯朗德。

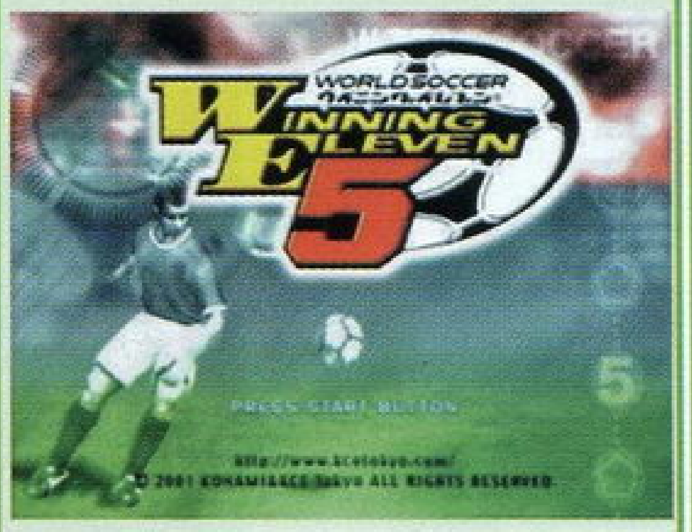
河床
实力超强的新星萨维奥拉所在的球队，队员的传接球技术出色。

阿贾克斯
荷兰最有名的球队，其攻击力与防守力几乎是倍数关系，足以说明些什么。

博卡青年
丰田杯的冠军，"狂人"帕勒莫仍在队中，中场里克尔梅的组织能力非常出众。

下一期将公布《WE5》的隐藏要素以及更加详细的游戏解说！

证伟杂志&3DM-SMV www.bitumbook.cn



GOUKI

嗯……如果说你有一个球迷老爸的话，那么就找个机会让他看看《WE5》的游戏画面，说不定你就能够有一台梦想中的PS2+《WE5》了哦！

画面实在太棒了！

不要拿观众席以及球员入场时的那些摄影记者来挑刺，在实际游戏的时候，我们是看不到这些的。当你看到菲戈、里瓦尔多、贝克汉姆、中田、巴蒂、劳尔这些熟悉的"面孔"时，你就会发现在PS2"新生"的《WE5》是如何地吸引你了。与之相比，某著名系列游戏的2001年最新作就有些相形见绌了——虽然在除了球员的其它方面，那款游戏都与《WE5》处于同一档次（仅指画面而言，强调！），但是除此之外的画面比较似乎没有什么实际的意义……《WE5》中仍然采用的是"幽灵裁判"，原因很简单——最大限度来表现球员。

游戏的系统在上一期的《前线狙击》中GOUKI已进行了详细的解说，操作方面仍然保持了《WE》系列一贯的风格，个人认为新增的"R2快速带球"动作是很值得研究的，它能重现许多在真实的比赛中我们看到过的场面：锋线队员带队直扑对方的后防线，在后卫逼上来出脚的一刹那迅速将球拨向一边，过了那名后卫之后再以一个假射的动作绕过门将……GOAL！

游戏的难度比起前作来提升了不少，HARD级的CPU会非常聪明地在你的禁区前沿耐心地倒脚，伺机进攻，而球星们则会巧妙地利用自身所具有的"特殊能力"，或在中场指挥调度，或在禁区内不断地穿插跑动，或成为后卫线上不可逾越的铁闸……贝克汉姆的传球果然是一绝，而平时总见不到跑动的罗马里奥一旦进入禁区就变得活跃异常，还有爱远射的巴蒂，容易受伤的罗纳尔多……《WE5》能够让你感受到作为球迷的感觉！

最后要说的是，可能是由于游戏的制作时间只有10个月的原因，读盘时间是最不能让人满意的一个环节。比起PS版的《U-23》来说长了不少，希望下一作会在2002年世界杯期间才推出，这样的话我们也许会看到一款"完美"的足球游戏。

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI 评分：10分

D·S 评分：9分

Knight 评分：9分

世界足球胜利11人5　KONAMI/PS2/CD-ROM/WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 5/SPG/2001-03-15/1～8人玩/系列第7作/对应DUALSHOCK 2/至少108KB

D·S

"机战迷"的2001年度大餐没想到如此顺利地就这样诞生了！作为一款"外传作品"，《超级机器人大战α外传》真的是有自己的独到之处！首先就是老系统的大幅改良和新系统的强力介入，务求这款新的"机战系列"作品能够有新的变化，让老资格的"机战迷"都可以感受到变化，而不是一款普普通通的"骗钱之作"。还有来自战斗画面的冲击，近似于播放动画片的战斗特效画面，真是让我们这些"机战铁杆"感动得满面流泪、激动得热血沸腾！没想到"机战系列"的画面能够进化到今天这个境界！另外就是游戏难度的变化，由于熟练度和难度紧密相连，每一话就可以3种不同的难度去玩，这在以前的"机战系列"中是绝对没有的。虽然整体的难度还是无法超越《第三次超级机器人大战》。最后就是"援护系统"和"指挥系统"的引入，许多熟练度的提升都需要"援护系统"的帮助，说得清楚一些就是要合理使用"二次攻击"，将许多BOSS级机体一举歼灭；而"指挥系统"的导入，虽然在游戏初段它的作用不明显，可是到了游戏中后段，玩家便一定能够了解"指挥系统"的可怕之处，因为在指挥范围内的头目级人物绝对会给玩家制造不少的麻烦。可是说到这款游戏的不足之处就是新增加的"机器人作品"不够吸引人，没有看过动画原作的玩家很难产生共鸣，可惜啊！还有就是读碟时间还是不能令人满意，虽然采用了"分段读碟"的方式，可是还是觉得太长。没有主角的设定和主角专用机的加入，也是许多"机战迷"的不满之处，但是作为一款"外传作品"，我们还是不必苛求太多吧。

SOUL

真是想不到，《机战》的战斗还能进化成这样！前作的超动感动画已经让我认为这是PS二维机能的120%发挥，那么这一次呢？我想不仅仅是制作者对机能的极限发挥，还包括游戏的整体制作水准的提高。《α外传》带给我们的远不只是视觉上的冲击，战略性、平衡性、新鲜感，还有许许多多各方面细致的改进，让人非常满意。

最先让人感动的是画面，这次战斗画面设计师真该给他颁奖，他们熟知机器人应该怎么样表现才能让人感觉更有型，更有味道。在细节上，场地画面上增加了云影，不再那么单调，场地的音乐也不再像上一作那样老是重复那一首，机器人在地图上移动时，也不再慢腾腾的。人物在战斗时的配音这一次很明显地被加强了，台词相当丰富，各经典角色显得更有血有肉了。还有相当重要的一点，在《α外传》发售之前曾经又为这一次的读盘问题担心，但结果在这一点上，BANPRESTO又一次给了我惊喜，大家也应该感觉到了，这一次的读盘是分段读取数据的，先出现场景画面，再接着是头像、机器人、台词、出招，实际的读取速度可能并没有比上一代快，但给人的感觉却是比上一代快得多——改得好！

这次没有了主角设定，可能会让有些人失望，但个人感觉无关紧要，因为在《机战》中本身就有太多的好角色需要培养，现在少了一个自己设定的主角，反而觉得自己能够专心培养自己喜欢的角色了。战略性方面，在以往已经相当完善的系统又增加了新的要素，援护系统设定得相当成熟，游戏中会有许多要求一次战斗就扣去敌人万余点HP的安排，这时援护攻击就可以大大发挥作用了；《机战》系统中也常会设定一些异常强大的敌人，那种想尽各种方法对付强敌的感觉非常好，因为在《机战》中，影响战斗的参数很多，如地形效果、精神、气力、特殊技能和必杀率等，还要再算上这一次的援护系统……玩家有很大的发挥余地。

熟练度系统不能不提，熟练度对游戏的影响很大，小则影响出场敌人的强弱，大则影响结局，这一次的机战按照熟练度有三种结局，大家高兴吧？关于《α外传》要说的还有很多，但是……版面不允许了……

最后，在评分上，因为是PS上的游戏，在PS的末期还能看到这么好的作品自然让我对它"宠爱有加"，所以给了10分。

画面

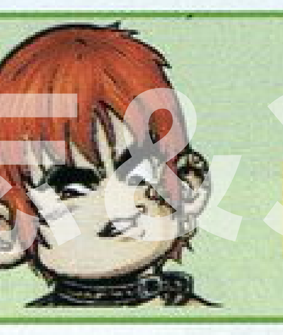
音效

系统

游戏性

慕容非 评分：8分

SOUL 评分：10分



D·S 评分：9分

话梅杂志&3DM-SM

超级机器人大战α外传　BANPRESTO/PS/SUPER ROBOT WAR αGAIDEN/S·RPG/2001-03-291人玩/系列第20作/对应震动/至少5格

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

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

还是用PS2的手柄玩《生化》感觉更好一些……首先提醒买了PS2"完全版"的玩家，在进入游戏后，游戏是只对应黑色的DUAL SHOCK2的，虽然在外包装上并没有说明这一点，但事实上，是无法使用PS的灰色DUAL SHOCK来操作游戏的。另外，在游戏中，按下右ANALOG键，作用是和按START键一样的。

安布雷拉的创立历史、"T-病毒"的发现历程、叛徒队长威斯克的再次现身、再加上雷德菲尔德兄妹在游戏中的首次会面，这几大要素基本上构成了此作中的主要框架。可以说，整个游戏都是围绕着这几点来展开的。从一些对制作人三上真司的访谈中可以看到，《生化危机-代号：维罗尼卡-》（以下简称BHCV）的计划早在SS版的《生化危机》制作结束之后就开始了，如果按照制作的时间先后次序来排，BHCV是要排在《生化危机3》之前的。并且，在剧情方面，BHCV与《生化危机2》的联系更加紧密，各个角色出场的"理由"也更加充分并且直接：克莱尔与克里斯为了寻找对方。而《生化危机3》以及还未推出的《生化危机0》的剧情就显得有些牵强了，给人一种"CAPCOM需要这几名人物登场，才制作了这两款游戏"的感觉，而克莱尔与克里斯的登场则可以说是完全因为"剧情的需要"，这里的剧情，指的是在玩过了《生化危机2》之后玩家所能想到的、同时也是最希望看到、玩到的剧情——说到底，还是因为《生化危机2》这部作品太成功的缘故。

帅哥史蒂夫的生死之谜也终于在完全版中有了下文。在玩BHCV的时候，GOUKI就觉得很奇怪：为什么连克莱尔与史蒂夫最后"告别"的镜头也没有呢？在随后的片尾CG中，克莱尔与克里斯在飞机座舱内也是对史蒂夫只字不提……连里昂在最后也不忘在列车驾驶室无比怀念地说一句"艾达……"呢？弄了半天，原来是这样……（咱也学学CAPCOM：详见后页的攻略部分）

克里斯对威斯克绝对是重头戏，这对宿敌在游戏最后的那场对决GOUKI认为是相当精彩的，只是诧异CAPCOM竟对威斯克进行了一个颇为"正面"的描写——居然没有在克里斯面前杀死克莱尔！？这家伙不是自己都说自己没有人性了吗？难道……在下一作中克里斯与威斯克之间会有更"有趣"的事情发生？

"完全版"到底"完不完全"实在是个见仁见智的问题。无论如何，只要你是《生化》的忠实拥护者，还是很有必要玩一玩此作的。说不定你又会对这个游戏系列有一些新的感悟呢？

LIKY

本人是非常喜欢《生化危机》系列的，而玩过这款完全版后，倒觉得有点受骗的感觉！因为所谓的完全版只是加入了合计不超过十分钟的剧情交待，而游戏流程与武器却"纹丝不动"（只是DC版与PS2版的开始选项有点不同）。虽然可以更清楚地了解整个故事的详细情节，但对于已经玩过上一集的玩家来说确实不值得一买。不过，要是没玩过《维罗尼卡》的玩家倒真的要买回去好好体会一下这一经典大作的魅力所在。这次的画面效果有了一定的提升，光源做得更为细致，人物表情也做了细微的修改，结局的新剧情加入为游戏增添了美式电影的效果。总的说来，要是根本没有什么"完全版"和"不完全版"之分而就只有这一作推出的话，相信各位玩家会一拍大腿说：值！

GOUKI 评分：9分

LIKY 评分：8分

SOUL 评分：9分

生化危机-代号：维罗尼卡-完全版

CAPCOM/DC/2GD-ROM/BIO HAZARD-CODE：VERONICA-完全版/A・AVG/2001-03-22/1人玩/系列第4作/对应震动包、VGA/11格

CAPCOM/PS2/DVD-ROM/BIO HAZARD-CODE：VERONICA-完全版/A・AVG/2001-03-22/1 人玩/系列第4作/进入游戏后只对应DUALSHOCK 2/至少103KB/附送《鬼泣》体验版

画面

音效

系统

游戏性

D・S

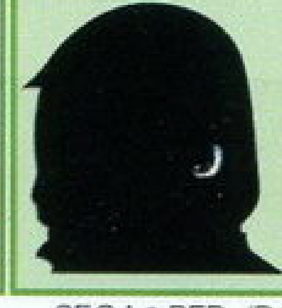
不愧是"樱大战系列"的最强一作！！这款游戏使用了日本最先进的游戏制作技术，能够将动画和3DCG完美地结合起来，创造出令人惊异的画面效果和视觉冲击感，这样的好作品真是几年都难得一遇啊！这个游戏就整体篇幅而言，并不算很长，基本保持在《樱大战2》的水平上。可是LIPS系统的变化却非常多，每一话当中可以触发的事件简直多如牛毛，再加上环环相扣的连锁事件将整个游戏完美地联系在了一起，如果不想去花心思好好研究一番，那还不如不玩这款游戏。只追求快速通关的玩家绝对不是"樱大战迷"！此次最令笔者感动还是有关人物心理的细腻刻画，时常都会使人产生一种想要走入电视机的念头，一种走入太正十五年之巴黎的冲动，试问这种强烈的"角色代入感"目前又有几款游戏能够做得到呢？另外游戏制作人员对战斗系统也进行了大胆的改造，在保留了"樱大战系列"战斗特色的基础上，加入了全新的"ARMS系统"，使得战略的平衡性和可玩性都有了"质的飞跃"，真是可喜可贺！！目前许多"有心人"都抨击这种类型的游戏，而自己则在心爱的PC旁嚣张地称《××争霸》才是世界上最好的游戏！可悲啊，这同"井底之蛙"有什么区别，这种只懂得"命令与征服"的玩家其实在骨子里就有一种脱离"现实生活"的"伪意识"（心理学名词），他们不曾想到也不会想到在游戏中还有另一种人生，还有另一种生活，还有另一个她……这就是美少女恋爱育成游戏的最大魅力所在！所有喜爱这种游戏类型的玩家不用自卑，因为你们才是最懂得生活艺术的人，最渴望心灵得到寄托的人，一群有血有肉的"情感玩家"，仅此而已。好游戏不必多讲，用心去体会每个人都会找到自己的答案，找到自己的身影……还记得当初笔者的第一个"10分"是评给了《永恒的阿卡迪亚》，而这一次是《樱大战3》。哈哈，看来笔者也真的称得上是OVERWORKS的"死忠"了！

Knight

如果是一个人在房间里看《樱大战3》的片头，回头再想想世嘉，真是要哭出来的，至少我是这样。它又找回了从前的心情，从前的感觉，这不仅仅是玩《樱大战》时的心情，不单单是对世嘉的感觉，这是对整个异域文化初接触时的激动。

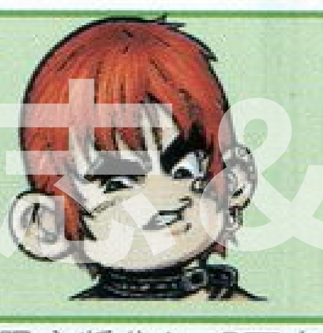
游戏从头到尾的素质都很高，画面精美，甚至每个场景都可以拿来作为桌面，从这里可以看出世嘉对这个游戏的重视程度可能是前所未有的，因此或许以后我们在DC上面就再也玩不到4代了（这就是我会流泪的原因）。情节发展相当流畅，基本上没有会困扰游戏者的地方；LIPS系统设计得更加完美，模拟摇杆运用巧妙，分支选择比前作更多——在营救花火的地方，开始只有3个选择，但是时间过半后又更新为另外3项，最后我什么都没有选，结果全员的好感度上升。从这一点来看，如果不是一定要非常完美的话，玩这个游戏的人一定很舒服，并且会有一种要玩就玩到底的冲动。这一代的主线音乐有重大改变，作曲人为了创造出带有欧洲风情的乐曲，特意赶赴巴黎去寻找灵感，这种敬业精神真是值得学习。战斗时机体是由摇杆来控制的，必杀技要切换画面，单独放一个人的特写，非常华丽。即使那个必杀技的画面每次都是一样的，我也从来没有厌倦过，不像《FF》里面的召唤兽那么罗嗦，不知这回世嘉用了什么高招。战斗的任务也很丰富，技和战术的运用必须恰到好处才行。总之可以看出，整个战斗的各方面都经过了细致调整，没有什么不平衡的地方。

这套游戏共有3个版本，除普通版外另有两种限定版：A种限定版送一个音乐盒，音乐的旋律取自游戏，很有一种甜蜜的味道；B种限定版送特制记忆卡，红木纹理，带有浓厚的浪漫气息。



LIKY 评分：9分

Knight 评分：9分



D・S 评分：10分

樱大战3 巴黎正在燃烧吗？

SEGA&RED/DC/3GD-ROM/SAKURA WARS 3/AVG+S・RPG/2001-03-22/1人玩/系列第三作/限定版分A、B两个版本/对应震动包/11格

谜梅杂志&3DM-SMV

不过不失

画面

音效

系统

游戏性

慕容非

PS真的是没落了！

本来还不错的一个游戏，就因为PS该死的读盘能力，搞得断断续续颠颠倒倒唧唧歪歪的……

这个游戏要以批判的眼光来看待它，由于其超低的定价，所以心理上大家对它都不会太苛求。可是应该也不会有人能够从这款游戏中得到什么惊喜吧？游戏的系统、剧情、人设可以称得上中规中矩，如果初次接触RPG，大可以把它作为入门教材来看。从游戏中不仅可以学会战斗和迷宫的处理方法，也可以磨练自己练级的耐心，为今后的江湖生涯打下基础。

但是这个游戏有特殊的背景，它之前的几作已经培养出了一批“准FANS”，所以相信会有不少怀旧的朋友冲着“ONI”这几个字就像我一样想要试试看的。

评分: 7分

Knight

到了PS末期的RPG游戏至少应该具备哪些条件才能吸引人呢？故事？人设？战斗？音乐？其实它们都很重要，但遗憾的是这个游戏好像在这几方面做得都不是很令人满意。这个游戏我实际上没有去玩，只是在慕容非旁边看。游戏的方方面面我都感觉似曾相识，后来突然想起来了——像《仙剑》，太像了。战斗场面简直是同出一辙，当然这并不是一件什么好事（太枯燥了）；故事情节完全是日式的，对于我们异国他乡的玩家来说已经变成一纸空文。

对于玩过GB版的人来说，买这个游戏可能还谈不上什么后悔，怀旧嘛。

评分: 5分

LIKY

怎么看它都是一款正统的RPG。以前只在GB上玩过它的前作——《鬼神降临传4》（其实SFC上也有三作，只是我没玩到而已……），即使只是GB的画面，但当时感觉还是不错的。现在PS上推出的续集总体上看也算可以，看见以前熟悉的敌人由黑乎乎的一团变得像现在这样有质感真是有点令我感动！操作界面甚为体贴，较容易让人接受，加上传统的日本式音效，玩起来有很浓的日本风味。但其切入战斗画面的读盘时间较长，技与魔法的动画效果欠佳，好像并没有在最大程度上利用PS的机能，这是较为令人失望的地方。喜欢玩正统RPG的玩家可以一试。

评分: 6分

ONI零・复活　PANDORA BOX/PS/ONI零・复活/RPG/2001-03-22/1人玩/对应震动手柄/1格

热血推荐

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

作为GBA的第一批游戏，其素质是令人满意的。

作为《恶魔城》系列的最新作品，以《恶魔城X 月下夜想曲》的系统为蓝本来制作无疑是一个非常明智的做法，前跑、二段跳、三角跳等特殊技能都是在游戏进行时获得的；新增的卡片组合以及熟悉的“地图达成率”系统让人在游戏初期就觉得这真是一款“值得深研”的游戏，甚至有了“希望KONAMI将其移植至PS上”的想法。另外，由于采用的是卡带作为媒体，没有读盘时间，那种“久违”了的流畅感又回来了。

评分: 8分

Knight

多么熟悉的声音，多么亲切的系统，《恶魔城》又回来了！！

整个游戏的流程相当顺畅，即使是快速移动的画面也没有拖慢的现象，单从这一点看要比以前SS版的《夜想曲》优秀。人物的动作比较丰富（只是走动时有点僵硬），出招近似于西蒙，细节上有所改变。怪物和关卡的设计和《夜想曲》基本一样，每隔一定的房间就会遇到BOSS人物，当然各种各样的小妖设定也做到了千变万化，绝对不会让人感觉到一丝厌烦。音乐的基调没有变，只是受到卡带容量的限制，稍稍有些生硬。

作为一个狂热的《恶魔城》玩家，这已经是天赐的福音了。

评分: 8分

LIKY

玩起这款游戏的第一感觉就是仿佛回归到《恶魔城X 月下夜想曲》之中！细致的背景，流畅的动作和高质量而又有点熟悉的音效真是令人赞叹不已。游戏中有丰富的谜题和多样的系统设计等着玩家去探索、去研究，而收集道具和达成地图的最高完成率也成为该游戏的魅力之一。与BOSS对战的极富魄力的场面更是表现得精彩绝伦，利用各种卡片的组合来创造出多彩多样的华丽特技是相当吸引人的设计，特殊技能（类似于《恶魔城X 月下夜想曲》中的魔导器）的使用也令人大呼过瘾。凭着这款出色的经典大作，足以令玩家拜倒在GBA的魅力之下！

评分: 9分

恶魔城 月之轮回　KONAMI/GBA/卡带/恶魔城DRACULA CYCLE OF THE MOON/ACT/2001-03-21/1人玩/系列作品

热血推荐

画面

音效

系统

游戏性

GOUKI

操作仍然是那样简单，只用两个按键再加十字键就能完成整个游戏；画面依然是那样靓丽清新，仿佛令人置身于童话世界一般；敌人的造型还是那么可爱，使得不少女性玩家对它情有独钟。相比较前作，此作给人印象最深的一个地方便是利用PS2机能制作出的宏大的场景，游戏中对于高低差的表现可谓是动了一番脑筋，当你被大炮或是别的什么打向高空，视角转为俯视视点的时候，看到地面上场景的全貌，真是有些不想往下落呢。

评分: 8分

Knight

稍微玩了一下这个游戏，没有什么能激起我再往下玩的欲望。如果与上一代相比，给我的总体感觉是除了画面，其它方面都没有多大的提高。首先是谜题欠佳。可能是刚刚才玩过《塞尔达》的缘故，《风之克罗诺亚2》的谜题总显得太幼稚，有的地方又很迷惑人（无从下手）。像这类谜题一但被看穿，答案马上就出来了，第二次再玩就没有什么意思了；

其次就是动作的问题。在动作方面我没有感觉到任何变革，虽然已经做得不错了，但它毕竟是个PS2的游戏啊！实在让人失望。

评分: 7分

D・S

不能不承认NAMCO的游戏制作实力在业界还是首屈一指的。虽然在操作性和游戏系统上没有什么太大的改变，但是清新明快的童话风格还是相当精彩的！由于活用了PS2的硬件机能，所以其似梦似真的游戏画面给人以极大的视觉冲击。操作比较流畅，尽管速度感还略有不足，可是细心体会还是能够体会到游戏制作者的细腻心思。游戏整体难度属于中上级，有一定的挑战性，可是鉴于游戏长度似乎不太够，因此值得反复回味的地方也就不会太多了。这种类型的游戏讲究隐藏要素的收集，可是此游戏在这方面却做得不足，只是设计了一些动作机关而已，缺乏诚意。

评分: 8分

风之克罗诺亚2-望着被遗忘的世界-　NAMCO/PS2/DVD-ROM/风之克罗诺亚2-望着被遗忘的世界-/ACT/2001-03-22/1人玩/系列第三作

热血推荐

画面

音效

系统

游戏性

Knight

《DDR》发展到今天，每出新的一代实际上也只要换一换曲子，就足以吸引一大批玩家了，这就像订阅杂志一样，无须多疑的。这个“四度混合”正是这样，而且还加入了新的模式（虽然街机上面早就有了），怎么说也算对得起买这个游戏的人了。游戏中的六方向模式算得上是“跳舞街”的一个小小的质变。开始是用手柄玩的，发现我实在无法跟上这个时代了，两个手指再怎么灵活也无法适应6个方向，看来只能用跳舞毯了。今天的游戏，什么都得用原配、正版！

LIKY

（众小编：快停下来，跳破地板啦！这期扣奖金！）哦，还是先把地板弄好……接到《DDR 四度混合》的我当然是兴奋不已，虽然自己并不是十分擅长该游戏（通常只用手柄玩），但喜欢是不需要理由的（在家已经磨破了几次脚皮了）！这次的的混合版除了画面更加精美（特指选择画面），角色选择更丰富之外，还追加了许多新要素：多出了可以按斜键的设定；在个别曲子中还会出现箭头速度中途改变的情况，令难度又有所上升……当中少不了的惯例就是加入了许多令玩家的大脑神经细胞更加活跃的歌曲可供选择，在模式上也做了部分改变，新追加的CHALLENGE MODE（挑战模式）是挑战“达人”级的玩家的梦想目标！最美中不足的是没有继承《DDR 3》的歌词播放设定（我不仅要跳，还要唱！）。总之，各位“舞王”又可在今年夏天大显身手啦！

GOUKI 评分: 8分　LIKY 评分: 8分　Knight 评分: 7分

DDR 四度混合　KONAMI/PS/DDR 4thMIX/MUG/2001-03-15/1～2人玩/系列作品/对应跳舞毯/1格

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持　(0755) 2286364　2223012

话梅杂志&3D M-SI

文／慕容非

ONI 零・复活

ONI 零・复活
ONI 零・复活
ONI 零・复活
ONI 零・复活

PS

发售日期：2001 年 3 月 22 日
游戏类型：RPG
生产厂商：PANDORABOX
记忆要求：1 格
游戏人数：1 人
游戏媒体：CD-ROM
配件对应：震动手柄（必须）

游戏系统

操作

○：决定，调查。
×：取消，加速跑。
△：进入状态界面。
START：迷宫中显示地图。
R1：村镇、大地图中显示所有地名或场所。

300 神灵

游戏必须采用震动手柄，否则80%以上的神灵都无法得到。在经过有神灵隐藏的地点时手柄会震动，那么在震动点仔细调查的话就会解放出那里的神灵。此外，有些宝箱中也会有神灵存在。第三种获得神灵的途径是购买商品，每种商品都隐藏着一种神灵。最后，在解决某些事件时也可能获得神灵。

有很多的神灵是不可以交涉的，这通常是一些“杂鱼”型的神，比如说猪神。而这些神灵又有什么用呢？重要的是要收集全才有用！如果能够收集完所有的动物神灵，那么在平安京的神殿里就可以全员增加300点的“德”。收集全植物神灵，到南都的神殿可以获得5000元钱。收集全所有的日常杂物神灵的话，在界的神殿就可以使全员除体力和神力以外的所有能力增加50点。另外，每把一个村庄的神全部收集齐，都可以获得不同的奖励点数。

与神灵的交涉

大多数的神灵都是可以看作角色能力提升的某种提升方案的，比如观世音菩萨就代表着“体力 200，神力 200，攻击力 40，防御力 40，速度 40”这样的提升组合，这个组合的消耗代价是 780 点的“德”。

游戏中的“德”是作为升级后获得的奖励点数存在的，而升级本身不会使角色获得任何基本素质的提升，要提高角色能力只有通过消费一定量的“德”，换取各种素质的提升。

作为一种能力提升系统，这种设定其实并没有什么新颖之处，充其量就是《女神》和《圣剑》的一种变体而已。如果把“德”当作一种“金钱”来看的话，应该能更好地理解这个系统。

地图

游戏中有一种叫做“半纸”的道具，拿着这种纸到可以显示迷宫地图的祠堂去，就可以在纸上绘下所在迷宫的地图，以后在此迷宫里可以随时使用START键显示地图。

转身

几乎所有的角色都有转身的能力，其实就是抛去人类外表显示妖魔本性的行为。转身之后能力大大提升，可以使用特定的招式，有些敌人还只有在转身状态下才可以击倒。

但是转身会不断消耗“鬼心”，“鬼心”的最大值是100，只有在祠堂才可以恢复消耗的“鬼心”。转身后不可以使用法术和道具，只可以进行攻击或者防御。而攻击的所有招式都会消耗神力，没有神力的时候就不能够攻击了。像司狼丸这样的家伙在转身状态中如果鬼心消耗至0，还会进入暴走状态，会随机攻击敌我方，所以后期还是不要让司狼丸转身为好。

神降

游戏中有些特定的神灵会在战斗中以召唤兽的身份出现，攻击力较高，但是相应的，要找到这些神灵的难度也会较高。同时消耗的神力也相当可观。

技

物理攻击分为普通攻击和技，技的特点是物理攻击之后还会有附加的法术攻击（以黄色显示），而附加攻击的伤害值是根据角色状态中相应属性（火水风土）的附加值计算的。在四种基本属性中存在生克关系，就是很简单的水火和风土两两相克。主角、怪物、法术和技都存在属性，相克的属性相遇时造成的伤害就会增加，相同的属性会使伤害变小。

影忍的浩劫

司狼丸，父亲是著名的降魔师天地丸，有个美丽的姐姐伊月，母亲下落不明，天地丸也从不提起。

外道丸和纱纪二人是兄妹，父亲大蛇丸非常喜欢喝酒。外道丸的头发是绿色的，纱纪的头发却是金黄色的。

“父亲，母亲真的是个美人吗？”幼小的司狼丸又一次问天地丸这个问题。

仍旧没有回答。

随后外道丸和纱纪来叫司狼丸一起出去玩，三人来到村后的森林。

“好！今天就到后面的祠堂去玩！”外道丸很兴奋地说。

路上忽然出现了两只狼，外道丸更加兴奋地冲了上去，两只狼就这样无辜地被荼毒了。但外道丸显然还不够满足，于是又一批狼陷入了魔掌，这次外道丸很骄傲地展示了他天赋的能力——转身！电闪雷鸣之中，本来很难看的外道丸变成了高大英武的银发男子甲鄂天童！随之一招把小狼们送上了天。

看得羡慕不已的司狼丸好奇地问：“啊！可是为什么我就不能转身呢？”

外道丸：“笨！你是人呐，怎么能够像我们影忍一样转身呢？”

司狼丸：“可是为什么我就是人呢？”

一行人继续前进来到外道丸说的祠堂，途中会见到察看地图的祠堂和记录用的神像，在宝箱中得到的半纸可以用来记录地图。

来到祠堂门口，在外道丸的怂恿下，司狼丸拿出从做村长的父亲那里偷来的钥匙打开了门，外道丸抢着就要进这个被长辈们划为禁区的祠堂去看看，但是一阵轻烟过后，外道丸的头就撞到了一个老头身上。

“啊？为什么这里会关着个糟老头呢？”外道丸无比诧异地说。

一阵雷击，老头愤怒地看着被击成焦炭状的外道丸：“我是神！我老人家本来只是路过这里的啦！谁知道这该死的破庙里有什么东西把我给吸进来了！还有，对老人家要有礼貌！”

外道丸和纱纪扁扁嘴发出不屑的声音。只有司狼丸还没有学会“敌进我退，敌疲我打”的道理，不知死活地问：“这么容易就被吸到小庙里还要等人家来救，也能算是神吗？”

雷击。

外道丸和纱纪用同情的目光看着司狼丸，这时候老头就消失了。

正要离开的时候，祠堂边的那棵大树忽然说话了：“我是影忍之里的

www.plumbook.cn

树神，看你们也蛮可怜的。以后你们积够了德，再到地藏菩萨那里找我，只要消费8点德，就可以提升攻击力1，防御力2，风属性4，童叟无欺，薄利多销，请大家告诉大家！”

三个孩子用诧异的目光看着这棵树，接着纱纪走到记录的神像处，刚要开始记录，老头又出现了，和颜悦色地看着纱纪：“不要怕啊，只要你有德，我也可以帮你们提升能力啊，保证不会让你们吃亏……”话音未落，纱纪、外道丸已经拉着司狼丸离开了这个可怕的地方。

五行军总部。

小角坐在正中，五名大将道镜、义玄、义觉、黄口、赤眼分立左右，正在议论着攻打影忍之里的计划。

这时一名叫作弓弦的男子进入总部，经过道镜介绍原来他就是道镜最近收下的弟子，也是这次讨伐影忍一族的主力之一。

一番谋划之后，讨伐行动正式开始了。

回到村里的司狼丸自然受到了父亲天地丸的训斥，不过司狼丸是不在乎的，第二天又开始和外道丸他们出门玩耍了。

先在村子里四处游荡，在罐子里解放了“药师如来”和“若山昨神”，随后到村子里的地藏那里就可以和神灵交涉了！最后三人仍然想再到祠堂去探险，于是忘记了之前的痛苦经历，又向祠堂进发了。途中在察看地图的祠堂处可以解放“荒胫神”。

来到祠堂，这次怪老头没有出现。外道丸又取出了他刚刚练习过使用的新武器“爆星狼”向司狼丸炫耀，正当他想要找个对手展示一下武器的威力时，一匹倒霉的狼出现在大家面前。

那匹狼显然没有意识到自己的危险处境，气定神闲地踱进了那个被划为禁区的祠堂，早就想要进去看看的外道丸赶紧抓住机会跟了进去。

看着被包围的狼，外道丸不慌不忙地用“爆星狼”瞄准了它。

“Shoot！”一道光芒闪过，“爆星狼”准确地击中了神案上的那面镜子！而那只狼则躲在一边用不解的目光看着外道丸。

还没来得及说什么，镜子忽然间发出强烈的光来，瞬间笼罩了整个祠堂，三人不约而同地昏迷了。

醒来的时候，大家发现自己身处一个怪异的地方。

然后大家就看到了一个长相极其猥琐的“镜之神”，他很热心地告诉司狼丸这里是镜中的世界，跟司狼丸原来所在的世界是不同的，要想回到原来的世界的话，就要去帮他打倒他的对头云外镜。虽然这个办法明显地带着渔翁得利的迹象，但是现在人生地疏的司狼丸还能怎么办呢？

镜之神可以免费提供体力回复的服务，也可以通过他与神灵交涉，还可以记录，这充分证明了司狼丸的到来对他的重要性。

路上可以遇到灯笼火和其它的怪物，运气好的话可以得到“炎热的勾玉”和“冰雪的勾玉”这两种装备品，在初期比较有用。

途中可以发现为数不少的神灵，由于最后的BOSS比较强悍，所以建议在见BOSS之前回到镜之神那里提升一下各项数值，并且回复体力保持充足的神力去决战。此外还要先回复所有的鬼心。

云外镜的长相也比较难看，当然打起来也很难打，千辛万苦之后利用外道丸和纱纪的转身终于把他搞定了，又是一道光闪过，三个人回到了原来的祠堂之中。

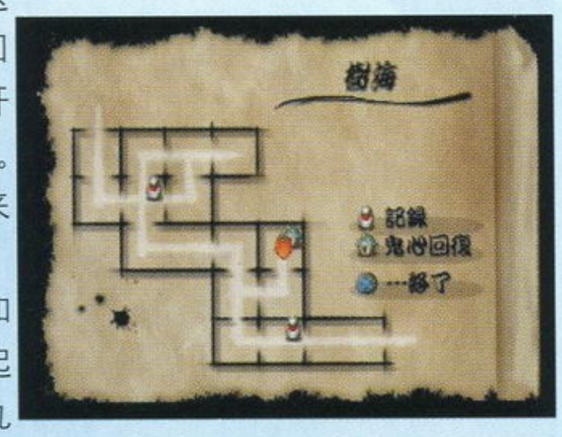
原先的镜子已经破了，三人忽然间感到一阵不安。

而这时候，五行军已经接近了影忍之里。

“不错，充满了妖魔的气味，奇怪的是这里的结界忽然间消失了！”道镜慢慢说道。

“快吧！又可以狩猎妖魔了，我可是等了好久了！”说话的是义觉。

当天地丸得知司狼丸他们已经把祠堂中的镜子打碎了的时候，愤怒的天地丸狠狠打了司狼丸一巴掌。同一时间，大蛇丸带着外道丸和纱纪来到天地丸面前，跪下为自己的儿子犯下这样的罪过道歉。但一切已经无可挽回了，现在重要的是带着族人们赶紧离开这里，重新寻找一个安全的地方居住。正当天地丸通知村民的时候，外面传来五行军的喊杀声。



看着族人一个个地惨死，大蛇丸和妻子命令外道丸带着纱纪和天地丸一起逃走，他们留下来拦住五行军。外道丸在父亲的呵斥之下，痛苦地离开。

很快大蛇丸就见到了义觉和义玄。大蛇丸和妻子立羽发动了转身能力，但是却被义觉轻易打倒，随后义觉和义玄竟然对着倒地的大蛇丸扑了过去，血光遮住了一切，只传来阵阵疯狂的咀嚼声。

带着司狼丸和外道丸离开的天地丸一路上安慰着纱纪兄妹，但是他自己的心情却很沉重。带着孩子们穿过树海，但在出口处被早已埋伏的弓弦拦住了，弓弦手里拿着魔食之弓，冷冷地告诉天地丸妖魔是不可能逃过他手中的弓箭的。但是天地丸却来到他面前告诉他自己是完完全全的人，弓弦一时间无法下手。

“你既然从妖魔之里出来，就不可能是人！”弓弦试图说服自己。

“这里是影忍之里，不是妖魔之里。影忍是想要和人类和平共处的妖魔，所以被称为妖魔的叛逆者，他们是不会伤害人类的。”天地丸看出这个年轻人是刚出道不久的新丁。

面对着天地丸的耐心解释，外道丸感到很愤怒，他眼看着自己的亲人葬身于五行军的手中，而天地丸却在这里试图和五行军的人和解。他大叫着就要和弓弦动手。而纱纪和司狼丸也同意他的做法，眼看着大战就要发生。

这时义觉和义玄已经杀光了村中所有的影忍族人，出现在天地丸面前，道镜也忽然出现拦住了天地丸的退路。

看到弓弦犹豫不决的样子，道镜一把夺过他手中的魔食之弓，一箭向天地丸射去。趁着天地丸倒地的瞬间，义觉也一下子把伊月捉住。想要救回伊月的纱纪也被义觉打倒在地，随之就是外道丸和司狼丸遭到攻击。

“哼哼，影忍一族已经全灭。”道镜冷冷地说，随即离开这个血腥的地方。

很久之后，外道丸、司狼丸和纱纪奇迹般地苏醒过来。外道丸发誓一定要彻底摧毁五行军为族人复仇，司狼丸来到天地丸身边刚想大哭，却发现天地丸也苏醒了。原来刚才道镜的那一箭并没有射中天地丸的心脏，而是偏了一寸，这样天地丸才会大难不死。

被仇恨刺激的外道丸想要马上就去找五行军复仇，司狼丸和纱纪也同意他的想法。为了阻止他们送死，天地丸只好动用武力，最后外道丸看到自己连受伤的天地丸也比不上，只好乖乖地跟着天地丸踏上四海为家的流浪道路。

退魔师初体验

八年后。

天地丸带着司狼丸他们来到南都，现在司狼丸已经是个少年了，所以天地丸决定这次让他们自己去接退魔师中介所的任务，并让三人各自独立完成一个任务，天地丸自己留在宿屋等他们的消息。

首先是外道丸的任务，南都的墓场守墓人因为不堪忍受墓场的尸体每天晚上出来跳舞的骚扰，向退魔师中介所请求帮助，而解决这件事的重任就落到了外道丸的肩上。

外道丸先找到守墓人问清楚情况，知道怪事只会在晚上发生。等到晚上来到墓场，却没见什么尸体，第一次单独出任务的外道丸无聊地坐在墓场里。过了一会，真的有一队尸体出现了，并且跳起了整齐而有专业水平的舞蹈，看得外道丸目瞪口呆。

等到外道丸记起自己是来办事的，那群尸体却已经倒在地上不动了。外

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

道丸叹了口气，数了数地上的八具尸体，然后一个个地把尸体送回它们的老家，等到全部搬完时已经累得满头大汗了。这时一个提着灯笼的黑衣人出现在外道丸面前，称赞外道丸“辛苦辛苦”。憋了一肚子闷气的外道丸正好有了个发泄的机会，三下五除二把面目可憎的“死人使”打倒在地。被打倒的“死人使”忽然消失，地上只留下一只“古之御守”，外道丸就决定把这东西带给守墓人来证明自己已经为他解决了问题。

来到墓守之家，守墓人一眼认出那只“古之御守”是他哥哥的东西，他哥哥几年前离开南都说要去参加著名的五行军，随后就没有了消息，最后的一封信上只是提了一句“前鬼村的黄金小角像会吃人”就结束了。想不到竟然在这样的情况下再得到哥哥的消息。

纱纪的任务是到悌禄村为村长找出贫乏神并且让他离开。

来到悌禄村，先见到村长说明来意。从村长口中知道贫乏神一定躲在某户人家中，由于每户人家都有神，所以纱纪只好一家家地去找了。

第二次询问一位大妈型的神灵时，她愿意给纱纪一点提示，但条件是从村长那里弄一点糖稀来给她吃。纱纪只好去问村长要糖稀，最后大妈告诉纱纪贫乏神一看到情侣间用以表示情意的三色堇就会失去控制。记住大妈所给的三色堇的样子，到村中的花圃中取得花（上方正中那朵）。然后去找长得最“贫困”的那个神，这时他就会显露原形了。原来他当年曾经受到情人的背叛。打败贫乏神之后，为了不使他流离失所，纱纪请求村长让贫乏神留在村中，最后圆满地完成了任务。

司狼丸的任务是为九尾桶村调查小孩失踪事件。

先到村长家了解到失踪的小孩有三个。接着分别向小孩的家长了解情况。随后还要到阿禄和阿桃家里去问情报，谈话中阿桃提到了黄金小角像吃人的事。最后来到村中的“绝念寺”，然后回到村长家了解最后的情报。这时就开始整理所得的情报，通过金田一式的推理判断出阿桃说了谎话。再次见到阿桃，但她在挣扎着说出“绝念寺”这几个字之后就被身上的毒蜘蛛咬死了，随后毒蜘蛛又开始攻击司狼丸。由于司狼丸不能够转身，所以这一战会比较艰苦。最后打败毒蜘蛛，来到绝念寺，但里面的和尚已经不见了，司狼丸在调查时落入陷阱，掉到地下迷宫里。

地下迷宫基本上就是个巨型的蜘蛛网，路上会有来回走动的蜘蛛，碰上的话就会发生战斗。最后来到蜘蛛网的中间，见到被绑住的三个小孩和旁边的土蜘蛛，为了救出小孩，只好出手打败土蜘蛛了。

带着小孩们回到村子，这时终于可以自由地在屋子里搜索了，解放了几个神灵，提升一下能力，最后回到南都见天地丸。

天地丸对三人的表现非常满意，并且告诉他们今后可以自由地接受任务。这时来到退魔师中介所就可以随意选择任务了，任务的先后顺序是可以随意选择的。

任务 5——南都塔妖魔退治

一路上打败几个小喽罗，来到塔顶就会见到九狼。如果打败他的话就会得到建御雷命的力量，此后战斗中就可以使用“神降”指令召唤他出来助阵了。

任务6——九尾桶村山上妖魔退治

这个任务只能由一人进行，所以外道丸自告奋勇地出发了。见过村长之后进入金刚山道，路上可以解放天探女等几位神灵，建议进入山道前先提升外道丸的速度，否则遇上那些蝴蝶时很容易会被麻痹后活活咬死。

最后来到山顶，但是却没有见到什么妖魔，却有一个善良的少女问外道丸是不是上山来取御神体之剑的。得知外道丸的真正来意后，少女告诉外道丸他走错了路，而少女本人是因为被村民视为妖魔被赶到山上的。外道丸在和她的交谈中想到了自己父亲临终前让自己“活下去”的往事，并以此来鼓励少女活下去，并说会替她向村民们解释，让她重新回到村子里生活。

在下山途中外道丸看到村民们被怪物围攻，他毫不犹豫地加入战团，在把怪物消灭之后，外道丸听到山顶传来那少女的惊呼声，立刻回头向山上赶去。

在山顶附近会见到刚才救下的一名村民正从山顶下来，来到山顶时，看到那少女已经倒在血泊之中。外道丸立刻抢救少女，然后抱她回到山顶房中，随后决定下山找人来救那少女。但是当他走出屋子不久，整座屋子就倒塌了，面对无辜少女的惨死，外道丸再次为人类的愚昧和残忍发出怒吼声。

回到村长家的时候，村长说实际上少女是因为对村长的求婚感到愤怒而联合妖魔准备伤害他的，外道丸听也不听立刻回头离开。

任务 4——南都大路火焰车轮妖魔退治

接下这个任务后，三人商议后决定由司狼丸单独着手做这件事。这时天地丸忽然来到中介所，进门后就问道是谁接下了车轮妖魔的任务，然后说这件事他要和司狼丸一起去做。心直口快的外道丸嘀咕着说到底比不上亲生的儿子啊，自己出任务的时候就没人来帮，结果被纱纪狠狠教训了一顿。

司狼丸在南都的民家收集情报之后，天地丸就会问他下一步的做法，选择在村民所说的路口等候。然后在等待的过程中，司狼丸会问自己一个问题，就是将来要不要复仇。这个问题应该就是游戏中惟一的分支点了，但由于时间所限，笔者并没有验证。考虑到已经见到的结局的不完整，应该还存在一个比较完美的结局的。本攻略是以选择第一项进行的。

很快车轮怪就出现在街道上，天地丸也迅速赶到。父子二人和妖怪展开了大战，最后成功地消灭了怪物。

任务 8——南都民家厕所怪声调查

这个任务听起来不太像是退魔师应该做的事情，不过司狼丸他们没有什么经验，糊里糊涂地就接受了下来。

来到委托人的家里，随后到屋后的厕所进行实地考察，但是一进入厕所三人就后悔了！因为……实在是太臭了！

捏着鼻子调查一番，但是没有什么发现。

外道丸忽然想起了什么，说道：“不对啊，应该是真正……使用厕所才会看到有没有怪事发生嘛！”

纱纪：“那还犹豫什么？还不快开始？”

听到这句话，外道丸和司狼丸都用很怪异的目光看着纱纪。

“你们的猪脑袋在想什么？”明白了自己话中的语病，纱纪狠狠地给了两个男生每人一脚。

“咳！咳！这个……大体上厕所都是一个人呆在里面的，我们三个人在里面，当然没有怪物来闹事啦！”外道丸哭丧着脸说。

纱纪瞪了他一眼，“不早说！司狼丸！我们出去，留他在里面使用厕所。”

“为什么就该是我呆在这里闻臭气呢？我为什么就会这么倒霉呢？”外道丸百思不得其解。

经过一轮苦战，外道丸终于成功地……拉下了屎，这时厕所里果然出现了奇怪的声音。

在外面的司狼丸和纱纪这时果然看到厕所里出现了一个神灵，进去拦住他仔细盘问，才知道这个神就是厕所之神加牟波理入道。加牟波理入道告诉司狼丸因为这户人家太懒了，从来没想过维持厕所的清洁卫生，完全没有对厕所应该有的感激之心，所以他才决定要小小地教训一下主人。

“连对待厕所都要抱着感激之心吗？”司狼丸不禁怀疑地想。

了解了事情的原委，纱纪就告诉主人应该保持厕所卫生的道理，这时主人才想起自己已经有一年多没有打扫厕所了！感到内疚的主人跟随司狼丸来到厕所向加牟波理入道道歉，整个事情就圆满解决了！

任务 7——悌禄村拉男子下水的妖魔退治

这次纱纪单独出马来到悌禄村。

女扮男装的纱纪来到妖魔出没的桥上，果然看到一个女子站在桥上。当纱纪走近时，那女子忽然一边说着“我的爱人，跟我一起到水里去吧！”一边靠近纱纪想要拉她下水，纱纪早有防备，一下子认出妖魔的真面目，接着双方就开战了！

被打败的妖魔说她是因为在发大水的时候去寻找自己的恋人而落水的，而明天就是“祝言日”了，她将要重新投胎转世，为了在完全忘记过去记忆之前能知道恋人的生死情况才出此下策的。听到这些，热心的纱纪自告奋勇地要为她去打听那男子的情况。

回到村子里，在一位女士那里会看到曾经在大水中下落不明的男子的相貌。随后就要在村子里找到那个人。找到之后对他说起妖魔少女的事情，但他的回答却是他很快就要结婚了，然后给了纱纪一个信物。

带着信物回到桥上，那女子听说男子仍然活着，放下心头大石，安心地离开了村子。而纱纪的任务也完成了。

www.plumbook.cn

吃人的黄金像

三个人都听说了前鬼村小角像吃人的事情，面对这个可以找到五行军的好机会，外道丸忍不住心中蓄积已久的仇恨了。

晚上外道丸偷偷叫起司狼丸，问他是否和自己一起到前鬼村去找五行军，司狼丸考虑了一下，决定和他一起走。纱纪也听到了外道丸的话，于是三人悄悄离开了宿屋去找前鬼村。

在屋外，纱纪告诉外道丸他们前鬼村在南方，要到那里就要翻越南边的高见峡，原来纱纪早就打听过这些情报了。这种远见卓识让莽撞的外道丸感到十分汗颜。在他们离开之后，屋里的天地丸也坐了起来，叹了口气。

离开南都，大地图上已经可以选择高见峡了。

在山上走了很久，快到出口的时候纱纪忽然对路边的路牌发生了兴趣，凑上去一看原来是什么“灵能力者神无就住在这里”，好奇的纱纪拉着两人就进了岔道上的这个逆饼村。

来到新地方首要的事情当然是搜集神灵，由于这里也有商店，所以收获不小，总计有超过10位神灵可以解放。最后来到神无的家，原来有名的灵能力者神无竟然只是个未成年的小女孩。屋子里很多人都在对她顶礼膜拜着，旁边站着的是神无的父母，看到司狼丸一行进屋，立刻热情地迎上来问是不是来瞻仰神无的风采的，跟着就要收钱。

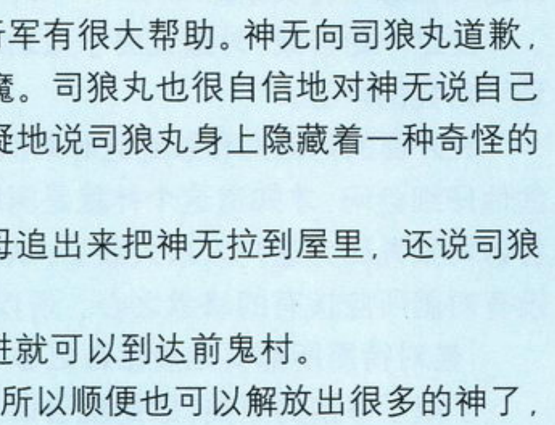
正当司狼丸想要离开的时候，坐在屋里的神无追了上来指着外道丸和纱纪就说这两个人是鬼。听到神无的话，她的父母和屋里其他的人都纷纷赶司狼丸离开。当司狼丸来到屋外的时候，神无又追了出来，这时纱纪正想着神无有这种可以看出妖魔原形的能力，应该对摧毁五行军有很大帮助。神无向司狼丸道歉，纱纪笑着说还真不习惯被人说成妖魔。司狼丸也很自信地对神无说自己可是完完全全的人。但是神无却怀疑地说司狼丸身上隐藏着一种奇怪的力量。

正谈得高兴的时候，神无的父母追出来把神无拉到屋里，还说司狼丸是想要拐骗神无去赚钱的。

离开逆饼村后，向右方继续前进就可以到达前鬼村。

前鬼村的前鬼堂有不少新道具，所以顺便也可以解放出很多的神了，在村里搜索完毕之后，可以先到行者堂去看看那会吃人的黄金像，但是暂时不会发现什么。随后到“胎动巡りの洞窟”，进入洞窟之后，看门人就把门口标着“入口”字样的牌子换成了“准备中”，此时的司狼丸还不知道自己已经落入了陷阱。

在洞窟中会遇到一些比较厉害的怪物，由于后面的BOSS战比较艰苦，所以现在就应该注意提升等级了。一直向下就会在某间屋子里遇到三只小鬼。小鬼们看到司狼丸之后兴奋地大叫着“收获收获”就扑了上来。面对这样没礼貌的小鬼自然不用留情，狠狠教训他们一顿之后他们就会打开机关到左边的门里去找靠山了，这样司狼丸就可以跟着进入新的地区。



在新的通路里同样隐藏着神灵，所以也要仔细寻找。当来到最后的出口时，镜头会转到当初看到的黄金像处，那里蒙面的看门人看到了三个小鬼之后，不但没有救他们，反而用魔法一下子把三个小鬼全部杀死了。

司狼丸走出迷宫，发现已经身处黄金像之前，而看门人此时也不再隐瞒身份，说明自己就是五鬼罗众中的老四鬼助，听到他的自我介绍，外道丸又想起了杀父之仇，双方就这样打了起来。

但是鬼助的实力太强了，众人的攻击对他完全没有效果。几个回合后就已经全灭了，可是让人欣慰的是……GAME并没有OVER，正当鬼助要把三人送给义觉和义玄作为食物的时候，天地丸赶到了！

天地丸一眼看出鬼助是因为有“照魔的指轮”护身才能挡住普通攻击的，于是一开始就念了破魔咒文，苏醒的司狼丸三人也加入了战斗，但是这次依然只有天地丸的攻击才能够对鬼助产生伤害，只是鬼助的攻击力已经不再那么凶猛了。经过一番苦战，鬼助终于被打败了，

“五行军这些年集合天下的巫女究竟是为了什么？”天地丸问被打败的鬼助。

“不要回答他！”随着这个声音，四个和鬼助长得很像的人忽然出现并包围了天地丸等人。他们自我介绍是鬼助的兄弟，也就是鬼助当初说的五鬼罗众。天地丸看出形势不妙，立刻让司狼丸他们准备逃走，他自己则留下来挡住鬼助五兄弟。正当天地丸准备使用最强的剑术攻击五鬼罗众时，鬼一扑了上来一下子撕下了天地丸的左臂，天地丸痛苦地倒在了地上。跟着五鬼罗众一拥而上开始撕咬起天地丸的身体，天地丸只来得及叫了两声“司狼丸”就已经死去了。

被眼前景象惊呆的司狼丸忘记了逃走，等他意识到发生了什么的时候天地丸的肉体已经完全消失了，只留下满屋的鲜血和五鬼罗众满足的笑声。

“啊——！”司狼丸忽然失去控制地大叫起来，跟着他的身体开始发光，一片火红的光芒中，司狼丸转身了！转身后的司狼丸是浑身被火焰围绕的绯炎童子，他疯狂地向五鬼罗众发动攻击，此刻的五鬼罗众在绯炎童子的火焰面前显得不堪一击，最后只有五人中最厉害的鬼一得以逃脱，其余四鬼全部死在了司狼丸的手中。

战斗结束之后，司狼丸一下子倒在地上，失去了意识。而外道丸和纱纪也遭到司狼丸暴走后的误伤昏迷在地上。这时一名身背长弓的俊秀男子出现救起了司狼丸三人，离开了前鬼村。

逃走的鬼一带着黄口和赤眼回到黄金像之前，看到已经死去的四鬼，黄口意识到影忍一族并没有被消灭干净。

平安京

醒来后的司狼丸听到纱纪说起他转身的事十分惊讶，因为他自己已经完全忘记了这回事。这时房门被推开，那个救回司狼丸他们的人走了进来，他竟然就是弓弦！司狼丸诧异地看着弓弦，不明白为什么弓弦会救自己。但弓弦却没有提起救人的事，只是向司狼丸介绍了自己的师父贺茂保宪，贺茂保宪也是有名的阴阳师，对于影忍的情况十分了解。对当年五行军袭击影忍之里的事情也知道不少。

见面之后就可以自由活动了，平安京是个繁华的都市，在挨家挨户地搜刮神灵之后就可以到退魔师中介所去接任务了。

首先会接到平安京晚上巨大的妖魔退治的任务，回到贺茂保宪家可以得知那可能是一只赤虎。跟着会有一位名叫やえ的女子要求司狼丸在对付妖魔的时候带她一起去。虽然司狼丸不愿意，但是纱纪却以性命担保要把やえ带上。

晚上果然在郊外遇到了赤虎，但是当它被打倒之后就变成了一个男人。やえ阻止了外道丸想要杀死他的举动，告诉大家那男人其实是她的丈夫。原来她早已发觉自己丈夫每天晚上狩猎鸟兽的行为。这时那男子醒来，挣扎着告诉やえ如果自己不能吃到血肉的话就不能保持现在的人的形状，也不能和やえ继续在一起，并说在他作为妖魔的一生中惟一感到快乐安全的地方就是

www.plumbook.cn

他和やえ的家。等到男子死去之后，やえ平静地说她将会出家为尼。

虽然完成了任务，但是司狼丸的心中却很沉重。

下一个任务是到田无村，任务内容是关于一个喜欢跟野兽呆在一起的女孩子。到达村子后先搜集情报，之后到村中的广场见到四个小孩，其中的女孩就是要找的人。带着女孩回到她家之后，她的妈妈竟然说请司狼丸来就是为了对付这个叫做绫的女孩子。原来这个女孩子自小就懂得和动物交流，自从她养的那只狗死去之后她就变得更加古怪了，因此人们都把她看作是妖魔。绫听到这些话之后就一个人跑到外面去了，司狼丸最后在田无之森中找到了绫，她正和森林中的野兽在一起。跟着村中的其他小孩来到绫面前欺负那些动物，气愤的绫身上忽然发出巨大的力量，小孩们都被那股力量打倒在地。司狼丸看到小孩们的处境危险，连忙拦在绫的面前。绫的身上幻化出一只狗，跟着就要打倒这只狗。最后会知道这只狗就是犬头灵神，也就是绫的那只死去的狗所化的。最后，因为绫具有能与动物沟通的心反而因此受到亲人的仇视，犬头灵神决定封印起绫的这种异能，并且消除村人关于这件事的记忆，让绫能够过上正常女孩的生活。

回到平安京，这时贺茂保宪请司狼丸为他到北方的鞍马山办一件事，原来是因为委托的人没有足够的钱到退魔师中介所，所以直接来求保宪。经过保宪的解释，司狼丸和弓弦一起出发到北边的马押村为村民们对付鞍马山上的天狗。到马押村和村民交谈刚刚说了几句，就有天狗打到了门口。出手打跑那些天狗，为了斩草除根，司狼丸离开村子一直向左找到了天狗寨，但这时却不停看到大小天狗从山上逃下来！天狗在逃命之际十分慌乱，一只天狗跌倒之后掉下一个面具，纱纪和弓弦因此怀疑天狗其实是人所扮的。到山顶会有一些小小的谜题，只要推开门口的石头就可以打开门，但是最后的那道门还要回到第一道门再推一块石头才行。

进入最后的房子，就会看到可怜的鞍马大天狗正被一名美貌女子举在头顶转来转去，三只小鸟围着她兴奋地跳着。司狼丸误以为那女子是大天狗，结果和那三只鸟打了起来。打败了鸟之后，那名自称为铃鹿的女子终于出手，只见她轻描淡写地把三人打倒在地，然后扬长而去。

回到平安京，弓弦夜里偷偷地把名为“鬼爪指轮”的武器放在纱纪枕边，然后悄悄离开了。第二天早上司狼丸才知道弓弦已经一个人上路了。和保宪的交谈中，司狼丸提到那个带着三只鸟的女子，保宪立刻想起在退魔行中很有名气的就是铃鹿，并且说她手中的大刀就是称为“大通连”的宝刀。当司狼丸问起铃鹿的住处时，保宪说就在横山上，远离人世，十分偏僻。

司狼丸觉得要打倒五行军就一定要得到铃鹿的帮助才行，所以三人开始向横山出发。要到达横山首先要穿过城阳山道，中途会进入典官村，但是村子里一片愁云惨雾，因为村民都相信了五行军的谣言，说杀死了赤眼和黄口的儿子的凶手司狼丸、外道丸和纱纪就要来他们的村子，杀死他们的孩子了。听到这种话，外道丸大怒，说自己什么时候杀过小孩了！这句话却又把村民们吓了一跳。

一会儿一个和尚带着义觉来到屋子里，说要把孩子们集合起来带到安全的地方。在司狼丸看破他们来意之后，和尚露出原形，原来又是一只蜘蛛。

好不容易打退了义觉，但最后村民们却认为司狼丸他们是妖魔，如临大敌地把他们赶出了村子，外道丸发誓再也不会管这些无知的人。

继续通过两个迷宫来到铃鹿所住的地方，正要敲门时三只鸟又出现了。外道丸惊讶地说：“啊？三烂鸟还活着吗？”结果素端鸟很严肃地纠正他的用词：“是三羽鸟，不是三烂鸟！”这时铃鹿听到外面的声音开门出来，司狼丸向她说明了来意，铃鹿虽然答应帮忙，但又提出一个条件，就是先要得到弓弦的合作，因为弓弦的魔食之弓是对付五行军必不可少的武器。司狼丸只好先下山去找弓弦。在司狼丸离开之后，铃鹿一个人坐在屋子里，低低念着天地丸的名字，忽然流下泪来。

外道丸态度坚决地反对和弓弦合作，结果决意离开司狼丸和纱纪，这个决定让纱纪很伤心，但最后纱纪还是决定留下来和司狼丸一起寻找弓弦。

安倍晴明

回到南都，首先到退魔师中介所接受任务，解决了马押村厕所中植安地尊和植安彦尊兄妹俩厕所争霸的事件之后回到中介所，就会发生固定情节，安倍家的使者来请降魔师去处理百鬼夜行的怪事，司狼丸答应之后就会来到界的安倍益材家。安倍益材和妻子葛之叶一起向司狼丸说明了百鬼夜行的情况，希望司狼丸他们能够留下来解决这件事。

留下来之后却一直没发生什么事，但有一天一个小孩忽然对司狼丸很正经地说了句话：“你们两个不是人，大哥你是鬼，这位姐姐是猫。”这句话把司狼丸吓了一大跳，一问之下才知道这孩子就是益材的儿子安倍晴明。

这一天益材忽然说地下仓库里有怪声，希望司狼丸能为他下去察看一下，吃了人家这么多饭菜，对这点要求自然不能拒绝。但在进入仓库之前，记得先在右边提升一下能力并且记录一下。

进屋后推开箱子就可以发现通往地下的路，进入后由于光线很暗，只能够看到周围的一点地形，不过探路的力气活已经由慕容非干了，大家尽可以按照攻略上的地图一路杀下去。在这里可以找到青龙、朱雀、玄武这几位著名的神灵。最后在地下二层打倒BOSS铁鼠就算解决了事件。因为出去后就没有机会再次进入，所以想要收集神灵的玩家最好仔细搜索之后再见铁鼠。

回到地面后，益材说他又请了一位退魔师来协助司狼丸，但当双方见面之后，司狼丸惊喜地发现那退魔师竟然就是弓弦！

晚上，司狼丸从晴明的口中知道所谓的百鬼夜行其实并不是真的，而是因为葛之叶是狐仙，她的族人为了探望她而制造出的假象。知道了真相之后，司狼丸就更想马上带着弓弦一起去见铃鹿了。

晚上葛之叶向益材说明了一切，知道了事实之后，益材表示还将像以往一样爱着她，这让所有人都很开心。益材又宣布晚上举行盛大的宴会，庆祝百鬼夜行的事件完美解决。

但就在这天晚上，真正的百鬼夜行发生了，弓弦让安倍一家躲在他划下的结界之中，然后开始到处抢救来不及逃跑的仆人们。找到所有的仆人之后回到大厅（最好之前先回大厅记录一次），发现鬼助和真正的百鬼夜行已经来到这里，登时开始战斗。但是百鬼夜行太强大了，只有转身后的司狼丸能够伤害他，战斗结束之后，失去控制的司狼丸不仅撕碎了百鬼夜

www.plumbook.cn

行的尸体，也杀死了走出结界的益材夫妇。看到这样的司狼丸，弓弦不禁又举起了魔食之弓！幸好被纱纪及时阻止。这时晴明醒来，天资过人的晴明并没有怪罪司狼丸，而是把仇恨记在了五行军的份上。

在保宪那里司狼丸得知了弓弦的过去，原来弓弦的父亲是个著名的魔具职人，弓弦手上的魔食之弓就是当年的杰作之一。但是最后弓弦的父母都被一只妖魔吃了，幼年的弓弦目睹了这一惨剧，从此变得沉默寡言，并极端仇视妖魔。

和弓弦一起来到铃鹿的小屋，铃鹿向大家说明了她所知道的情报，原来五行军的建立就是为了捕捉妖魔供给小角和他的手下食用，使其获得不可思议的能力，并且可以不老不死。

五行军的基地就在葛木山，四人商议之后就准备出发。但在屋外一名遭到妖魔追杀的女子跑到众人面前寻求帮助，在消灭了追赶她的妖魔之后，铃鹿冷冷地命令那女子露出原形，原来铃鹿早已看出那女子也是妖魔伪装的！

因为要到葛木山就必须通过高见峡，所以众人顺路来到逆饼村看望神无。但这时神无一家正在恐慌之中，因为五行军正在收集巫女，神无已经是五行军指名要得到的人了！看到神无一家的慌张，铃鹿笑着安慰他们，说可以带他们到一个绝对安全的地方去。那个地方叫做七彩水晶之谷，是妖魔的禁地，也是退魔师修行的地方。听到这些，大家都松了口气，但铃鹿跟着告诉司狼丸一件事——就是水晶之谷中影忍是不能够进行转身的！

七彩水晶谷的一些水晶门是可以打破的，但需要先得到“つるはし”这件道具才行。

当来到最后的谷底的时候，奇怪的是义觉和义玄几乎是同时也来到众人面前，这时才知道原来神无的父母为了金钱一直都在欺骗司狼丸他们！知道了事实的神无显得很吃惊，但这时候司狼丸面对的却是危险的战斗！以为可以拿到钱的神无父母双双死在义觉的手下，看到这一幕，司狼丸抑制不住心中的仇恨，竟然突破了七彩水晶谷的禁制，强行转身为绯炎童子！打败敌人之后，司狼丸再次失去控制，眼看就要暴走，这时弓弦冷静地举起了弓。为了阻止司狼丸暴走，铃鹿挡住了司狼丸的攻击，但激烈的碰撞却使宝刀“大通连”掉到了地上！由于最强的两人现在两败俱伤，所以义觉和义玄竟然准备向众人下毒手，紧要关头，安倍晴明念起不知名的咒文，赶走了敌人，自己也倒在地上。

醒来后的铃鹿已经知道了五行军的真正目的，因为照他们收集巫女和抢夺宝刀的行为来看，五行军的目标显然就是想要打开地狱门！那样就可以放出地狱的妖魂，同时小角也可以获得更强大的力量。

决战

为了阻止五行军的阴谋，现在只有尽快攻到葛木山五行军总部了。但在通过吊桥时又中了敌方的陷阱，司狼丸五人一起掉到了悬崖下面。

从山崖中回到外面，铃鹿又想到一条路可以到达五行军巢穴，但是比较危险。一路上躲过砸下来的大石头（被砸中的话会伤很多血），最后来到山顶。但是狡猾的道镜用“呼子玉”使铃鹿陷入了其中的异空间，要脱出的话只有打倒其中的三个怪物解放三道鬼魂才行。为了救铃鹿，司狼丸主动进入了“呼子玉”中。

异空间中共有三个迷宫，正中的比较简单，只要经过几次传送就可以见到BOSS野槌。右边迷宫的BOSS是大首，一路上要注意避免和鬼火接触。左边的迷宫需要不接触任何敌人

并在时限之内到达BOSS所在房间。建议一直贴着最下方用加速跑，只要掌握好时机，要通过并不太难。异空间正下方是休息、交涉、记录用的，但是这里的大年神比较有经济意识，休息和交涉都要收钱的。

离开异空间之后终于可以进入最终迷宫，这是一座塔。仍然是单一路线，惟一要注意的是有一处需要从陷阱里落到下一层才能够继续前进。这里有一种赤龙经验值很高，每次战斗后都可以升好几级。在最后的记忆点右边可以和观音菩萨等神灵做最后的交涉。因为是最后一战了，所以也没什么好省的了，尽量加吧！

进入后首先要打倒牛头马面，跟着是赤眼和黄口。然后赤眼和黄口会转身为善童鬼与妙童鬼。再次获胜后赤眼和黄口会被道镜杀死。但这时地狱门已经快被打开了，五鬼罗众的怨魂已经出现在大家面前，这时的五鬼罗众对玩家来说是无敌的，这一仗必输。

看到地狱门就要被打开，铃鹿只好呼唤起天地丸的名字，随后天地丸的灵魂出现在众人面前并解开了他自己对“大通连”下的封印。解封的“大通连”显示出作为宝刀应有的威力，先是让两边的巫女们恢复了神志，接着转身成爱染红妃的铃鹿又彻底消灭了五鬼罗众。这时司狼丸的姐姐伊月认出铃鹿就是他们失踪多年的妈妈。

在地狱门被打开的最后关头，冒险中被解放的所有神灵纷纷出现，最后在神灵们合力封印之下终于阻止了地狱门的开启，而计划失败的小角也把怒火发泄到司狼丸身上，最后的决战终于展开！

小角分成3个部分，必须先打掉他的左右手之后攻击他的本体才会有效，而他的双手是会复活一次的，这一仗惟一要注意的就是不要让司狼丸转身，其它所需要的就是耐心了。

结局

阻止了小角的阴谋，司狼丸也和母亲相认了。这时才知道铃鹿原来是个妖魔，在和退魔师天地丸的斗争中相爱并生下了伊月姐弟。但是她和司狼丸作为妖魔的能力都被天地丸封印了，本来只是为了能够过上普通人的生活。后来天地丸为了保护影忍族而隐居并成为一族之长，而铃鹿受不了隐居的日子，一直在外面游荡。

但是更不幸的巧合是 当初杀死弓弦父母的正是铃鹿，而铃鹿本人也早已认出了弓弦的身份，她早就做好了死的准备，所以才会坚持要司狼丸去找弓弦。

弓弦举起了魔食之弓，准备射杀面前的仇人，可是面对司狼丸和纱纪的哀求，他最终竟然没有出手，只是嘴里还狠狠地说“不要让我再看到你！”

纱纪看着弓弦离去的身影，鼓起勇气追了上去。

最后，铃鹿终于答应司狼丸不再离开，而和晴明、司狼丸、伊月一起生活下去。

当众人回到逆饼村寻找神无时，却怎么也找不着。回到了铃鹿隐居的小屋，从三色鸟的口中才知道原来从他们离开到如今已经过了整整五十年……

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 (0755) 2286364 2223012

樱大战3剧情攻略

VOL.1

完全保存版

DC

发售日期：2001年3月22日
游戏类型：AVG+SLG
生产厂商：SEGA
记忆要求：11格
游戏人数：1人
游戏媒体：GD-ROM × 3
配件对应：震动包、VGA

サクラ大戦3

～巴里は燃えているか～

沿梅奈恋&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文/D·S

在爱的旗帜下

五位少女的新一轮战斗即将拉开帷幕!

万众期待的DC年度超大作《樱大战3 巴黎正在燃烧吗》终于如期发售了!等到“宇宙都快要爆炸了”的D·S在3月20日的下午4点就开始守候在接货地点,直到晚上10点钟才终于看到了那两款初回限定版的《樱大战3》,万岁!!!一个游戏迷毕生的快乐想来就是将期待已久的新游戏拿到手中的那一刻吧!真的是很美妙啊!!

回到编辑部,火速打开DC主机,放入那张“闪着银光”的DISC 1,熟悉(之前玩过体验版)却又使人兴奋的片头动画便展现在眼前,心中默默祈祷着该游戏的品质能够超过前两作……半个小时过后,D·S已经有一些压抑不住那颗跳动中的火热之心了;一小时过后,手心已经开始出汗,眼睛距离显示器只有35厘米;两个小时过后,D·S已经完全“沸腾”了,达到“人机合一”的境界,完全“进入”了该游戏所营造的世界——太正十五年的巴黎……

为了让广大“樱大战迷”能够更深入地了解该游戏,同时也是为了保证这篇攻略的品质,D·S就从最基本的操作指令开始,进一步阐述该游戏的系统,最后再带领玩家进入精彩的剧情攻略部分。希望对广大“樱大战迷”能够有所帮助,有兴趣的玩家也请积极地反馈自己的意见和新的发现,便于D·S可以顺利完成该游戏的剧情攻略。

操作简介

ADVENTURE MODE(移动时)

START键 显示系统菜单/关掉动画部分

ANALOG摇杆和十字键:选择菜单/移动浮标

A/Y键:决定/(在EVENT CATCH SYSTEM时)一定时间内按下该键便可以进入EVENT/(在CLICK MODE或MEETING MODE时)观察队员的反应

B/X键:取消/地图画面内的高速移动

L/R键:使对话菜单消失

ADVENTURE MODE(使用通讯机时)

ANALOG摇杆和十字键(左右):扭动旋钮(改变接收的信号周波数)

ANALOG摇杆和十字键(上下):扭动转轮(选择简易拨号)

A/Y键:决定通讯对象/接收信号(使用便携型通讯器时按A键)

B/X键:结束通讯(使用便携型通讯器时按B键)

BATTLE MODE(一般模式)

START键:显示菜单

ANALOG摇杆:移动/锁定/移动对话菜单中的选择图标

十字键:移动对话菜单中的选择图标/↑↓作视点变更/←→锁定时选择下一个目标

A键 通常攻击/必杀攻击(必杀攻击发动时)

B键:发动必杀攻击(气力值全满时)/解除必杀攻击/储气

X键:防御

Y键:机体HP回复

L/R键:视点的左右回转

L+R键:切换至我方部队后方的视点

BATTLE MODE(上空模式)

ANALOG摇杆和十字键:移动视点

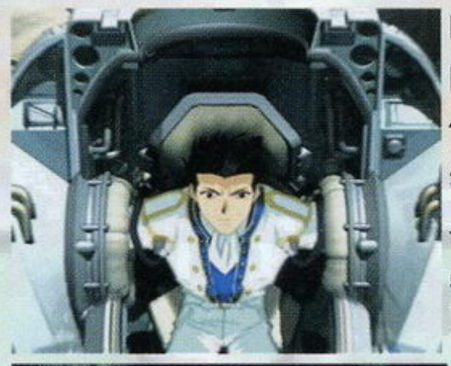
A键:表示该回合中的移动范围

X键:表示通常攻击的可能范围(可锁定距离)

Y键:表示必杀攻击的可能范围(可锁定距离)

《樱大战3》系统详解

如果玩家曾经玩过“樱大战系列”的前两作,便一定会知道游戏中主要分为两大部分:“ADVENTURE MODE”(剧情部分)和“BATTLE MODE”(战斗部分)。而《樱大战3》也基本上继承了该系列在系统上的一贯风格,当然这一次也加入了相当多的新元素,务求使游戏的耐玩性和变化性登上“最高峰”!在“ADVENTURE MODE”中最令D·S感动的就是“连锁事件”的强化,(在剧情攻略部分中会详细阐述)对于比较“花心”的玩家,这个系统完全可以说是“致命”的!“一脚踏N船”的离奇事件是绝对不会在《樱大战3》中成功的,切记!另外大幅进化后的LIPS系统也绝对值得深入研究,变化性奇高无比,再配合“连锁事件”的达成率,想100%完全爆机没有两个月是绝对不可能的!(D·S:这也是该攻略需要连载的重要原因)。在“BATTLE MODE”中最令D·S感动的就是引入了“行动值”这一崭新的要素(对于“RPG老鸟”来说这可能不算什么),使得该类型游戏中的战斗部分一直是“陪衬角色”的地位发生了“本质”的转变。绚丽多姿的3D战斗画面再配合精彩绝伦的“行动值”变化,真正在恋爱育成部分和战略行动部分两者之间找到了平衡点,这种“相辅相成”的紧密感和流畅感真是太棒了!这完全让D·S这样的“樱大战钢杆”(并非打错字,因为“钢”比“铁”更坚固!)对RED和OVERWORKS的游戏制作人员佩服得五体投地!感谢你们为玩家制作了这样出色的游戏!!对不起,此时情绪有点激动,还是赶快转入正题……



ADVENTURE MODE

进入每一章的故事后,初期都会有该故事段落的主题。当游戏主角大神一郎在夏诺瓦尔歌剧院(法文为“Les Chattes Noires”)中或梦玛露托尔镇上移动的时候,就可以进入“ADVENTURE MODE”,进而引发不同的事件。不同的时间点会出现不同的事件,不同的事件选择又会对不同女性角色的好感度(男性角色的信赖度)产生影响,继而好感度的高低还会影响到战斗时女性角色的实力,就是这样环环相扣的设计才让“ADVENTURE MODE”显得如此多姿多彩,极富变化。

PRESS START
www.plumbook.cn

对应前作记录

如果广大“樱大战迷”已经购买了DC版的《樱大战》和《樱大战2》并且“爆机”的话，在正式开始游戏之前便可以将以前的游戏记录和这款游戏的系统资料进行结合。在VMS的画面中，选择“サクラ大战のデータを合流”和“サクラ大战2のデータを合流”，DC主机就会自动追查VMS内是否存在该记录资料，只要再选“はい”便可以将系统资料和记录资料合成，使游戏中的情节出现变化。具体会有什么变化呢？请玩家仔细留意后面的剧情攻略。

事件的分别（EVENT CATCH SYSTEM）

在“ADVENTURE MODE”中自由行动的时段，主要分为两种不同的EVENT。一种是普通的“强制EVENT”，而另一种是“选择EVENT”。

强制 EVENT

当大神一郎在版图中移动的时候，头上突然出现“！”便会进入EVENT之中。

选择 EVENT

当大神一郎在版图中移动的时候，经过某个特定地点可能会看到某个女性角色站在那里。此时画面下方就会出现一个“时间槽”（TIME BAR），在限定的时间之内按下“A/Y键”便会进入这个事件当中，相反不理会的话便可以继续前往玩家所指定的目的地。此外不同的事件内容也会相应出现不同的图标，比如“一只流泪的眼睛”、“一条鼓起来的血管”、“一个跃动的音符”等等迷你图标，很经典呦！

LIPS系统的种类

众所周知，“樱大战系列”的核心系统就是“LIPS系统”，它同时包含在“ADVENTURE MODE”和“BATTLE MODE”两者当中。这个被称为“美少女恋爱育成游戏之里程碑”的经典系统，当然有它与众不同的地方。LIPS系统的存在就是一个游戏平衡的支点，玩家在不同时间段自由选择LIPS的产生，进入LIPS之后又可以自由控制女性角色的好感度，这样极富创造性的设计在《樱大战》推出之前是绝对没有出现过的。就连国内人气度最高的“美少女恋爱育成游戏”——《心跳回忆》系列在自由度的变化上也绝对是不能望其项背的。（“心跳迷”千万不要扔炸弹过来，这里的对比绝对没有“贬义”的成分在内，虽然D·S对“心跳回忆系列”的热衷度只属中上等。）此外LIPS系统所提升的隐藏数值只有三种，一种是“信赖度”（主要针对玩家的上级或在故事中登场的男性角色，在每一话开始之前自动回复至初期值）；另一种是“好感度”（主要针对巴黎花组的五位成员，好感度可以积累到下一话），此外最后一种就是大神一郎的“成长度”（主要根据玩家在战斗部分的指挥水平和LIPS系统的控制能力这两项进行考评）。

通常LIPS：需要在限定的时间内作出选择，当然等待限定时间结束也是其中的一个选择。

TIMING LIPS：比通常LIPS多出一个限定时间槽，当第一段限定时间结束之后又会出现新的选择肢。另外即使是同一个选择肢在TIMING LIPS的前半部分选择或后半部分选择都有可能出现不同的结果。

DOUBLE LIPS：新增加的一种LIPS系统。主要针对比较复余的特殊事件，一般总的限定时间比较长，又同时包含多个普通的LIPS，讲究连续性，难度自然也是最高的一种。

ANALOG LIPS：同样属于新增加的一种LIPS系统。玩家可以利用ANALOG摇杆或十字键来调节“力度”，其强弱会反映在故事的情节发展当中，非常具有新意和趣味。

CLICK MODE

传统美少女恋爱育成游戏的经典模式。当玩家找到对话角色之后，画面上就会出现一个“小猫”图标，可以由玩家自动控制移动，指向对话角色的不同部位或背景物品。图标会随着位置的不同产生变化，每种变化都有不同的含义，但并不难掌握（这里不再单独说明），熟悉之后玩家便可以选择自己的行动。

MEETING MODE

新增加的一种CLICK MODE。它与传统的CLICK MODE最大的不同之处就在于讲究顺序性，追求自由度。一般来讲，在MEETING MODE发生的时候，画面中参与的角色比较多，玩家必须对会议的主题有所了解，理顺角色之间的关系，根据主题把握住会议的进程，在有限的时间内引导参与的角色充分发表自己的意见，分析谈话的内容后适当地调整整个会议的氛围，真的非常有趣啊！MEETING MODE进行过后，各角色的好感度或信赖度会根据玩家选择的顺序给予不同程度的增加或减少。

3D迷你游戏

“樱大战系列”的特色之一。一般会在指定的情节当中出现，“爆机”后玩家就可以自行游戏。此次的迷你游戏从原来的2D表现形式转变成3D表现形式，Q版角色同样非常可爱，游戏性很高。

BATTLE MODE

制定作战计划

当每一话最后的剧情部分结束时，敌人就一定会有所行动，而大神一郎和巴黎华击团的成员们便一定会在作战指挥室制定作战计划。作战计划的核心部分当然就是作战目的，基本上每次作战前都会有不同的作战目的给玩家选择，这样设计的用意想来就是调整战斗部分的难度，给玩家更自由的选择空间，使其体会到战斗部分的变化性。

出击前的系统管理画面

项目	作用
セーブする	记录游戏进度
队员的状况	检查各队员的状况，具体作用见下表
オプション	调整各项设定
タイトルに归る	离开游戏，回到标题画面
ゲームを再开	继续游戏

队员状况表解说

人物图片顺序：表示该角色对大神一郎的好感度，从1（高）到5（低）依次排序。

人物图片旁的信息：表示该角色对大神一郎的信赖，信赖度越高，该角色就会追加新的能力使战斗力增强，同时增加行动值达7格以

www.dumbook.cn

上。

大神一郎项目栏：表示大神一郎的能力值，随着游戏当中的LIPS系统而成长，共分为通常型、防御型及攻击型三种，可以使用的必杀技也会因此而有所差异。

核心系统 ARMS

ARMS系统，即Active and Real Times的简称。大致该系统的基本点同前两作差不多，但是分别就在于该系统是以最大行动值的数量单位来限制各项行动的。

说得具体一些，就是每名角色都有一条行动值能力槽，并且都有7格的行动值基本单位 。该角色所使用的每项行动（包括攻击、防御、储气和回复）都会扣除一定的行动值，直到行动值完全消耗完为止。不过只要行动值还有剩余，该角色便仍然可以继续行动，这样设计的最大好处就是避免了以往“移动后攻击或防御”的那种“俗套式”的战斗模式，玩家可以自由地部署战略战术，合理利用行动值进行相互弥补，在某些情况下也可以不必将所有的行动值用尽，只让机体处于比较有利的地形即可。由于游戏设计人员的心思细腻，因此这款游戏的战斗部分可玩性也同样非常高，再加上某些比较苛刻的作战目的，总体来讲难度比前两作有所提高，但是在素有“特勤机甲队之魔”这项称号的D·S面前，这简直不值一提。

战斗中的注意点

◆由于移动指令可以随时取消，玩家可以在版图中选择最佳的进攻点。另外某些障碍物是可以被破坏或推开的，请玩家注意。

◆在比较狭窄的区域中战斗，就必须要考虑角色的行动顺序，合理地为还没有行动的同伴留出一定的活动空间，保证攻击范围的准确性。

◆有效利用大神一郎那项专用的“保护”（かばう）指令，使处于比较危险状态的同伴能够坚持下去。

◆普通攻击具有连续性，只要在行动值允许的情况下连续按键就可以发出来。在战斗中玩家可以根据敌方角色的剩余HP值来选择连击的次数，这样就不会造成行动值的浪费。

◆注意使用“防御”指令，这样就可以避免无谓的消耗，为BOSS战的胜利奠定良好的基础。

◆合理掌握机体间的相互保护，这样做的好处就是提升协力攻击或友情狙击的发生率。

战斗部分菜单一览表（按START键进入）

もどる	回到最初状态的指令
终了	结束角色行动
情报	查看敌我双方各机体的能力值
通信	查询战斗目的
かばう	队长专用指令。选择指定的角色后便会为她化解敌方攻击一次，使其免受伤害。（如果敌人同时攻击大神一郎和那名受保护角色时，则两名角色同时免受伤害）
队长	选择风、林、火、山四种战术，详见下表。
环境	进行各项设定，同时可以中途记录。

战术名称	特点	防御	ため（储气）	回复（以行动值计算）
风	提升移动力，增加每格行动值的可移动范围，但不能使用防御指令。	×	2	4
林	通常的战术指令，攻守平衡的一种战略。	2	3	6
火	重视攻击力的战术指令，储气的行动值消耗量较少，但不能使用回复指令。	4	1	×
山	重视防御力的战术指令，回复的行动值消耗量较少，但不能使用储气指令。	1	×	3

特殊攻击

协力攻击：随机发动，使用条件是当一名角色的攻击目标在其它同伴攻击范围之内，又或者大神一郎的攻击目标位于好感度最高角色的攻击范围之内。

友情狙击：随机发动，发动后狙击角色会攻击进攻同伴的敌人，将敌方的行动值降为零。

合体攻击：在指定章节或游戏后期，大神一郎与好感度最高的女性角色合力使出“爱的必杀技”，威力极大！！

剧情攻略正式启动!!

“樱大战系列”故事简述

太正十二年，在帝都东京内，以日本古代文化同西方科学技术相结合而产生的最新科技成果——“蒸气动力”进步得非常快，同时使得帝都东京也成为举世瞩目的大城市之一。但是在这个繁华都市中的另一面，却隐藏着不为人知的邪恶力量……

为了保卫帝都东京的和平，彻底铲除邪恶势力，一支被命名为“帝国华击团”的组织便正式成立了，六位拥有灵力的少女就是“帝国华击团”的主要成员。平时为了掩人耳目，花组的成员在位于银座的大帝国剧场中从事歌舞剧演出的工作，被人们称颂为“帝国歌剧团”。而当邪恶势力开始蔓延的时候，她们就会驾驶着由神崎重工所开发制造的“灵子甲胄·光武”，把敌人击退……

一直缺乏核心领导人的“花组”在与敌人的战斗中逐渐曝露出了自身的弱点，无法胜利完成任务。在海军士官学校以第一名的成绩毕业的年轻人——大神一郎在一次偶然的事件中激发了自己的灵力，进而得到举荐，成为“帝国华击团”的队长，取代了玛利亚那个老队长的位置。虽然大神一郎最初与“花组”成员之间发生了不少的摩擦，但是凭借他那维护和平的信念和对各成员无微不至的关怀，很快就得到了“花组”队员的认可，建立了深厚的友谊，当然整体的战斗能力也大幅提高了！经过几番生死战斗，“帝国华击团”终于成功击败了邪恶的“黑之巢会”以及宿敌“葵叉丹”，维护了帝都东京的和平……

此后，大神一郎便重新投入为期一年的海上演习与军队训练。直到太正十四年三月再次回到帝都东京担任“花组”队长一职。这主要是因为帝都东京已经陷入了更可怕的危机当中……

由于新加入了原“星组”的两名成员，因此“帝国华击团”这下子便更加热闹起来，同时整体战斗力也更高了。在米田一基的“神算”之下的“帝国华击团”避免了在京极庆吾所领导军事政变中惨遭灭顶之灾的悲剧。最后，“帝国华击团”的成员们团结一心，终于成功地铲除了邪恶的罪魁祸首——“黑鬼会”，迎来了和平的曙光……

人生之路不会是一帆风顺的，大神一郎同心爱女孩之间的恋情也是需要经历波折和

话梅杂志&PLUMSTV
www.plumbook.cn

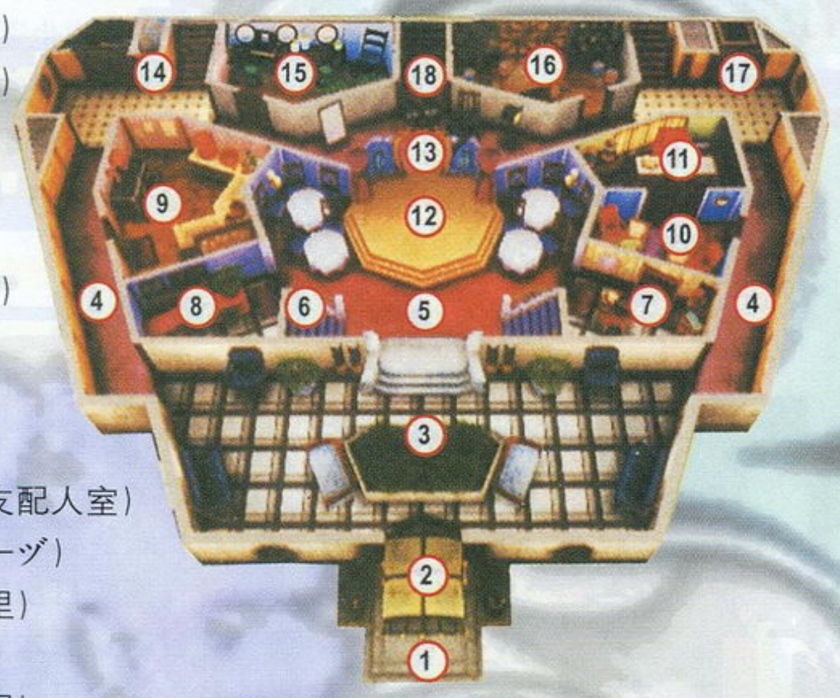
磨难的。已经从少尉晋升为中尉的大神一郎完全具有了“军队留学生”的身份，为了他的前途，日本军部和米田一基个人都建议他去法国留学，坚强的大神自然爽快地接受了命令，其实他的内心世界则必然是波澜起伏的……（D·S：这种能够体会到近乎于真实生活感受的游戏真的是不多见，经典中的经典！）

太正十五年春，大神一郎背负着同伴的期望和爱人的思念终于踏上了艺术之都——巴黎这片陌生的土地，等待着他的是怎样的留学生活呢？《樱大战3》的故事就从这里开始……

《樱大战3》中的主要活动区域

夏诺瓦尔歌剧院

1.出口（街へ）
2.正门（ボーチ）
3.大厅（ビロー）
4.走廊
5.一楼客席
6.二楼客席
7.小卖店（买店）
8.酒吧（バー）
9.厨房
10.秘书室
11.指挥员室（支配人室）
12.舞台（ステーヅ）
13.后台（舞台里）
14.屋根里部屋
15.化妆室（乐屋）
16.道具室



17.电梯（エルベーターへ）
18.贵宾室

梦玛露陀尔城区

1.夏诺瓦尔歌剧院
2.墓地
3.鲜花店
4.教会
5.警察局
6.餐厅
7.大型酒吧
8.广场
9.日本大使馆
10.集市
11.公园
12.湖边的桥
13.咖啡厅
14.大神一郎的住所
15.马戏团
16.艾莉嘉的家
17.图书馆
18.古妮西露的房间
19.巴露米娜家族的官邸
20.北大路花火的房间

《樱大战3》中的主要登场角色

上面这8位角色就是《樱大战3》中的重要登场角色了，关于她们的详细介绍请参看《游戏机实用技术》总第24期和总第29期。了解人物的性格是玩好“樱大战系列”的首要切入点，通过游戏深入地剖析各位角色的内心世界，这才是“樱大战系列”的灵魂所在，魅力所在。同时也是广大“樱大战迷”乐此不疲的“嗜好”吧。

www.gamebook.com.cn

第一话 欧洲的花之都

异象

在巴黎的上空，出现了不寻常的天气变化，雷电交加，似乎预示着巴黎将面临一场不为人知的浩劫。而在巴黎的一个小镇梦玛露陀尔，人们似乎没有察觉到夜晚天空那异样的变化，跟平常一样快快乐乐的生活着。镜头一转，来到举世闻名的教堂圣母院前，圣母院的塔尖出现了奇怪的火光，传来一个神秘的声音在说要让什么复活似的。火光瞬间变成了一个小丑般的身影，紧接着便消失得无影无踪，究竟他所指的“复活”代表什么意思呢？

太正十五年五月，在巴黎最大的火车站的站台上，从日本来的大神一郎在经过了一个月的长途跋涉后终于到达了目的地。在同黑鬼会的战斗中大神表现优异，受到了各方面的肯定和嘉奖，此次海外留学的机会对大神来说真得非常重要，这一点从他那坚定与自信的眼神中就可以看得出来。刚下火车的大神一郎对周围的事物都怀有浓厚的新鲜感，可是还没有一个落脚的地方怎么能行，还是先到驻巴黎的日本大使馆报到后再说吧。

初遇艾莉嘉

来到日本大使馆的正门前，正好碰到了联系人迫水典通大使，大神把自己的名字报上之后，就要求迫水大使能够为自己办理相关手续。可是刚刚出门的迫水大使因为有要事在身，暂时不能安顿大神君。因此他从身上取出了欧洲博览会的特别招待券给了大神，让他先去领略一下巴黎的风土人情，至于办手续那件事还是等到晚上再说吧。

在欧洲博览会“未来自动车展”上，一辆突然失控的汽车竟然向大神所在的方位冲去，马上选择“跳跃回避”（跳んで避ける）就可以毫发无伤。虽然自己没有受到什么伤害，可是车上的那个笨蛋却将车撞在了路灯杆上，且伤得不轻，已经昏死过去，必须要快速抢救。另外在车前盖上趴着一只红眼的兔子，非常恐怖，看来事出蹊跷。就在大神慌乱之时，一个温柔婉约的声音在大神的耳边响起：“请等一等。”之后一位美丽可人的少女把手放在受伤者的额头上，奇迹出现了！在少女的手心出现了柔和的光芒，受伤者的伤情也已经明显减轻了，脸上的血迹不见了。此时大神一郎已经完全被眼前所发生的一切给惊呆了。那名少女在称赞能够大神一郎快速地回避，使得受害者的伤情被减至最低（D・S：有没有搞错，大神的行动根本就是自己救自己的本能而已，怎么可能还会顾及受害者，负责剧本的广井王子可真能编啊！）的同时，也希望大神能够替自己保守秘密，将这件事隐瞒起来。此时可以任意选择LIPS的前两项答案，那名少女的好感度就会增加了。之后两人分别介绍了自己的情况，原来这位神奇的少女名叫艾莉嘉・芳迪露（エリカ・フォンティーヌ），是一名见习的修女。此时选择“你的那种力量是什么？”（君のその力は？）就可以大幅提升艾莉嘉的好感度。本来艾莉嘉也打算多打听一下大神一郎的个人情况和有关日本的事情，可是由于教会的事务比较烦琐必须马上离去，不过最后她还是问到日本人是否需要扎发髻的事，选择“如今都剪掉了”（今日は切つてきたんだ）可以再次增加她的好感度。离开之时，艾莉嘉主动把一张夏诺瓦尔歌剧院的入场券送给大神一郎，希望他有机会能够到歌剧院看她的表演。（D・S：法国的女孩就是不一样啊，可是毕竟大神没有D・S帅啊！玩此类游戏必须要有代入感，切记！）而大神一郎从她的一举一动中也逐渐了解到她是一名乐于助人、活泼开朗的可爱女孩，至于缺点嘛，就是做事比较专注，因此时常撞到各类障碍物。（D・S：哈哈，那副傻傻的表情真是让人又产生同情又想发笑啊！）

夏诺瓦尔歌剧院

转眼间，已经到了巴黎的深夜时分，在日本大使馆办理好手续后，大神一郎便同迫水大使到夏诺瓦尔歌剧院参观。在歌剧院的舞台上，一位作黑猫打扮的少女真的非常引人注目呢！原本这场舞蹈绝对是非常精彩的，可是却因为那名少女在舞蹈即将结束的时候的一个失误，而被迫中断，这时大神才清楚地认出那名黑猫少女就是艾莉嘉！

过后，迫水大使向大神介绍歌剧院的老板——古格兰・玛（グラン・マ）女士。此时回答她的问题选择任何一项都可以，而谈到自己的职务时便需要选择“当点票员”（モギリをしていました）来提升古兰・玛的信赖度。站在古兰・玛身后那两位女佣打扮的少女原来是她的秘书和保姆，蓝色短发的少女名叫美露・瑞索（メル・レゾン），而棕色长发的少女名叫丝・卡佩莉丝（シー・カプリス）。在相互介绍之后，大神一郎才知道她们两个人除了担任歌剧院的司仪之外，还负责歌剧院中一切琐碎的事务，真是了不起啊！

当三人离去之后，也就到了这场歌舞剧的尾声。站在舞台上的艾莉嘉向来宾询问欣赏这次表演的感受，此时可以将“ANALOG摇杆”推到最上端，用最大的声音喊到“非常精彩！”以此去回应她就可以增加好感度。之后迫水大使会给大神一郎30分钟的时间（每次移动耗时5分钟）在歌剧院内自由活动，最后到正门找他。

自由活动时间1（下表中对有关好感度和信赖度的提升的角色均记录姓名的第一个字，

www.plumbook.cn

比如艾莉嘉就缩写为“艾”。“↑”的数量表示好感度或信赖度上升的程度。)

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
化妆室	探访表演结束后的艾莉嘉	看她的头发×2、抚摸头发 看她的服装，选择“非常合适你”(似合ってると思うよ) 看她的眼睛(用最强力度回应) 谈话(选第一个选项)，在限定时间经过一半之前选择“不会是那样的事情。”(そんなことないよ。) 谈话×2，选择“告诉你一些有关在日本工作的事情”(日本での仕事を教える。)	艾↑ 艾↑ 艾↑ 艾↑ 艾↑
厨房	被艾莉嘉邀请制作葡萄甜食	基本上没有什么顺序要求(如果选择四次第一项最佳)	艾↑↑
左/右走廊	被丝带领到小卖店	–	–
后台	丝也希望上舞台表演	选择“司仪是很重要的工作”(司会も重要な仕事だよ)或 选择“一定会有机会的”(いつかきつとできるさ)	丝↑ 丝↑
小卖店	看到丝在小卖店中的工作	选择“在小卖店做怎样的工作”(卖店の仕事はどう)	丝↑
道具店	遇到丝和美露	选择“我不介意”(いや，气にしてないよ) 选择“丝很温柔”(シーくんんは优しいなあ)	 丝↑↑美露↓
秘书室	美露正在工作	选择“你是干什么工作的？”(どんな仕事してるの？)	美露↑
指挥员室	大神被问及当舞蹈演员怎么样	在限定时间经过一半之前选择“会努力加油的”(はいかんばります)	古↑
酒吧	遇到查班长	男子汉便喝日本酒(男なら日本酒です)	查↑

继承贵族血统的古妮西露

30分钟之后，便需要同迫水大使回去了，在离开歌剧院的时候丝和美露送给了大神一郎一个精美的音乐盒。(D·S：哇哈哈哈……没有买初回限定版A的玩家就很可怜了，这款精品就是初回限定版A的赠品啊！珍贵啊！＼^0^／)此后从迫水大使那里接过了住处的钥匙，大神也可以好好地休息一下了。在住所房间内还可以回想一下在大帝国剧场的往事，如果有前两作的“爆机记录”，出现的回忆画面便会有所不同。

翌日，大神在附近的咖啡厅再次遇上艾莉嘉，以比较强的力度呼叫她就可以增加她的好感度。当两个人进餐的时候，谈到了有关“牛角包”的事情，此时选择任何一个答案都可以增加好感度(选择第一项增加好感度的幅度比较大，但需要等到古妮西露离开的情节发生之后)。正当谈得比较投机的时候，却因为艾莉嘉的大意使咖啡厅变得一塌糊涂，就在此刻一名身穿华丽服装、气质高贵的少女出现在两人面前。这名少女的名字叫古妮西露·巴露米娜(グリシーヌ·ブルーメール)，是拥有NORMANDIE(诺曼底，北欧海盗维京人一族的代称，代表着勇气和力量)之血统的贵族，同艾莉嘉彼此认识。当大神被她问及来巴黎此行的目的时，选择“为了保护巴黎”(巴里の街を守るためです)可增加她的好感度。在被古妮西露一番奚落之后，她便离去了。此时艾莉嘉打算带领大神一郎在梦玛露陀尔镇参观一下，自己做导游。与此同时丝·卡佩莉丝突然出现在他们面前，说古兰·玛的爱猫拿破仑失踪了。大神当然不会拒绝委托，于是便同艾莉嘉一起去寻找黑猫拿破仑。

自由活动时间2(括号当中的SP表示在版图中所发生的EVENT，注意下表中的LIPS变化同时间的变化有着密切的联系，就算有所不同也请玩家不要太在意，毕竟攻略的篇幅有限啊！)

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
巴露米娜家族的官邸	找到黑猫拿破仑	–	艾↑丝↑
集市(SP)	找到黑猫拿破仑	–	艾↑丝↑
广场(SP)	大神被古兰·玛问及觉得艾莉嘉怎么样	选择“很温柔”(やさしい)	古↑艾↑
餐厅(SP)	大神被古妮西露问及对巴黎的印象怎么样	选择“不愧是艺术之都巴黎”(さすが艺术の都·巴里ですね)	古妮西露↑
鲜花店(SP)(10点30分后)	谈到送花给艾莉嘉的事	选择“的确如此”(ああ，实はそうなんだ) 选择“只是一起观光带路”(案内してもらつてるだけぎよ) 选择“哈哈，那便是“脚踩两只船”(ははは、これは两手に花だな)	艾↑ 美露↑ 丝↑
咖啡厅	艾莉嘉希望继续在咖啡厅吃东西	选择“吃午饭吧”(昼ごはんを食べていく)	艾↑
夏诺瓦尔歌剧院	丝在整理照片	如果已经购买了艾莉嘉的照片	艾↑
教会	神父正在找艾莉嘉	—	—
再次来到教会	艾莉嘉拿走了神父的杖	选择“艾莉嘉真温柔”(エリカはやさしいな) 选择“神父这样会很烦恼”(神父は困つているんだよ)	艾↑ 神父↑
艾莉嘉的房间	参观艾莉嘉房间	看壁画(选择第二个选项) 看日记 看祭坛(选择最后一个选项) 看睡床(选择第二个选项)	艾↑ 艾↑ 艾↑ 艾↑
大神的住所	大神被艾莉嘉问及有关“榻榻米”的事情	选择“在榻榻米上睡觉要取得认定证才行”(叠で寝るには免许がいるんだ)	艾↑
马戏团	跟艾莉嘉练习当地的礼仪	以中等偏弱的力度同她握手	艾↑↑
湖边的桥	大神被艾莉嘉问及是否喜欢……	选择“我也喜欢”(俺も……好きだよ)	艾↑
再次来到集市	谈论到昨天艾莉嘉演出失误的事	选择“谁都会有失败”(だれにでも失败はあるよ) 选择“以后要多加注意”(次は气をつけるんだよ)	艾↑丝↑ 美露↑
图书馆(10点30分之后)	大神被古妮西露问及以法国食品招待日本人的事	选择“本土的法国食品非常不错”(本场のフランス料理がいいな)	古妮西露↑
公园	遇到查班长	选择“二日醉”(ふつか醉いです)	查↑
	迫水大使也希望一起观光	选择“好的，一起去吧”(いいですよ、行きましょう)	迫水↑↑

艾莉嘉的感受

时间到了下午1点，艾莉嘉正准备离去时，突然下起雨来，于是两个人只好到屋檐下避雨。当艾莉嘉看着雨中的一幕时，便回想起当初进入修道院的事。可能是触痛了艾莉嘉的内心世界，平时一向活泼开朗的艾莉嘉一下子沉默起来，接着幽幽地对大神一郎说道：“小时候，在我的身上出现了奇迹，发生了一些能够使患病的人痊愈、使荒地之上涌出泉水等离奇的事。最初大家也感到非常高兴的，不过……当类似的奇迹不断地发生，街上的人便渐渐地开始厌恶起来，认为这一切都是由我引起的，并且逐渐地疏远我。所以，我便进入修道院，去帮助真正需要帮助的人，像人们对‘神的信仰’那样信任我，了解我，仅此而已。大神先生，你觉得我是一个怪人吗？”大神当然不认同“艾莉嘉是怪人”的这种说法，此时可以选择“觉得你非常能干”(いや、素晴らしいと思うよ)，以此来增加艾莉嘉的好感度。

怪人出现

与艾莉嘉分开之后，大神便回到日本大使馆，迫水大使因为还有会议在身所以请大神代为出席拉娜伯爵夫人的舞会。在舞会上再次遇见古妮西露，而丝·卡佩莉丝向大神讲解了有关巴露米娜家族的事情后，一位贵族男子却出口侮辱大神一郎，此时不作任何选择便可以增加丝的好感度。然而古妮西露却对大神的默不作声感到非常的不满，不过只要选择“因为他不值得当对手”(相手にするほどの奴じゃない)便能增加古妮西露的好感度。

突然，舞会现场一阵骚动，一位打扮得像

话梅书&3DM.SMV
www.plumbook.cn

兔子的怪人斯索（ツゾー）率领野兔袭击会场，好胜的古妮西露当然不会袖手旁观，大神准备作协助时，以“最大的力度”撞向兔子斯索便可再次增加古妮西露的好感度。可是由于对手比较难缠，所以艾莉嘉和古妮西露便先掩护大家撤退，之后同大神会合准备一起回夏诺瓦尔歌剧院，由警察局的警察来抵挡兔子斯索的进攻。当古兰·玛对大神讲解过巴黎华击团的事情之后，大神一郎才恍然大悟，原来这一切都是日本军部和米田一基事先安排好的。之后大神便驾驶着新型的光武F以巴黎华击团队长的身份命令两位队员出击（选择“巴里华击团·花组、出击せよ！”）。

战斗部分

因为这是第一次在巴黎的战斗，同时也是熟悉战斗部分操作的机会，玩家可以根据前面的系统讲解来进行操作。这次的战斗被分为两个部分：首先需要保护警察局的车辆，可以利用光武F将车辆推到安全位置后再攻击敌人。当艾莉嘉和古妮西露相邻的时候会出现选项，选择“停止窃窃私语”（私语はひかえるんだ）便可以增加古妮西露的好感度。大神跟艾莉嘉邻接的时候选择“当然是秘密部队”（秘密部队だから、当然だよ），而跟古妮西露邻接的时候便选择“来确认一下吧”（俺も确かめさせてもらうよ）。其次就是对付斯索驾驶的“兔子型蒸气兽PRELUDE”，虽然古妮西露对大神帮助那名高傲的贵族男子感到不满，但大神一郎却坚持自己会使所有人得到幸福，为守护和平而战的信念，最后还是得到了古妮西露的认同。至于“兔子型蒸气兽PRELUDE”基本上很容易对付，只要注意防御就可以轻松战胜它。

巴黎的烟花

战斗结束后，巴黎暂时处于和平之中。虽然不知道敌人何时才会再次出现，但是巴黎华击团还是会继续努力的。对他们来说，一场战斗的胜利也许不算什么，可是每次战斗过后都会有这样的感受，那就是队员之间或队员和队长之间的距离又靠近了，大家为了同一个目标而变得更加团结一致！入夜，艾莉嘉、古妮西露以及大神一郎便有机会在艾菲尔铁塔之下欣赏美丽的烟花表演。

第二话 可爱的魔术师

大神一郎正式成为了巴黎华击团的队长，而他在夏诺瓦尔歌剧院的工作和他在帝国华击团时一样是点票员。问过了有关巴黎华击团的情况以及商讨了有关“怪人出没”的事件后，便依照古妮西露所发出的呼叫信息来到化妆室（便携式通讯器给人的感觉真的非常不错，没有买初回限定版B的玩家就很可怜了，这款精品就是初回限定版B的赠品啊！珍贵啊！\^0^/），原来身为贵族的她也是为了收集怪人的情报而自愿站在舞台上表演的。之后，美露和丝通知大神一郎已经在他的住所装好了通讯机“Kinematoron”。大神回到住所，在使用过通讯机之后，便正式进入这一话的自由行动事件。当经过夏诺瓦尔歌剧院时会出现同美露和丝一起参观地下设施的事件，结束后会受到丝的委托到市场购买蔬菜并继续自由行动。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
作战指令室	被古兰·玛问及是否明白报告的内容	明白（わかりました） 不明白（わかりませんでした）	艾↑ 古妮西露↑
化妆室	被古妮西露问及当点票员的真正目的	选择“是为了收集情报”（情报收集のためじゃないかな）	古妮西露↑
大神的住所	谈到通讯机“Kinematoron”的使用方法	选择“明白了”（ああ，わかったよ） 选择“紧急事件之外可以使用吗？”（紧急の用事以外でもいいかな？）	美露↑ 丝↑

通讯机“Kinematoron”的相关号码

艾莉嘉	15000	美露·瑞索	14500
古妮西露	14200	丝·卡佩莉丝	14400
哥古尼戈	14800	帝国华击团	13510
罗比莉亚	15400	巴黎趣闻	13720
北大路花火	15100	命运水晶	14680
古兰·玛	15300	巴黎新闻	14070

自由活动时间 PART1

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
2点以后出现的事件（注意下表中的部分事件会在2点30分之后自动消失，请有选择的参考一下）			
大厅（强制事件）	丝介绍在夏诺瓦尔歌剧院内的工作人员	—	—
化妆室（SP）	遇到穿着舞台装的古妮西露	看头发×2 看衣服（选择“グリシーヌのほうがきれいだよ”） 谈话（选择“情报收集だろ？”） 再次谈话（选择“お客さんの心にも响くよ”）	古妮西露↑ 古妮西露↑ 古妮西露↑ 古妮西露↑↑
夏诺瓦尔歌剧院（强制事件）	跟美露和丝一起参观地下的设施	—	—
广场（SP）	发生爆炸事件	—	—
道具室	跟查班长谈到古妮西露舞台表演的事	选择“应该是经验不足”（经验不足だと思います）	查↑
小卖店	丝要求跟大神调换工作	选择“当然可以”（ああ、いいとも）	丝↑
秘书室	跟美露谈到有关工作的事	选择“在日本就已经习惯了”（日本で慣れてるよ）	美露↑
指挥员室	被邀请一起参加晚会	在限定时间经过一半之前选择“接受”（お引き受けします）	古↑↑
教会	艾莉嘉的连锁事件01	如在第一话的战斗中曾经破坏了汽车（この前の战いで车を坏したこと）	艾↑
再次来到教会	—	选择“我会宽恕的”（俺が许すよ）	艾↑
日本大使馆	谈及有关点票员的工作	选择“对点票非常熟悉”（やはり自分はモギリが一番です）	迫水↑
湖边的桥	艾莉嘉打碎了神父的花瓶	选择“一起去道歉”（二人でもう一度あやまろう）	艾↑
集市	发生过上面在“湖边的桥”的事件	选择“高价的花瓶不错”（すごく高价な花びんがいいよ）	艾↑↑
大神的住所	跟艾莉嘉或美露通信	选择“拜托美露”（メルくん……よろしく赖むよ） 选择“我马上便懂了”（俺はすぐに觉えたけどね）	美露↑ 艾↑
2点30分以后出现的事件			
一楼客席（SP）	丝认为自己是大神的前辈	选择“前辈请多多指教”（よろしくお愿いします、先辈）	丝↑↑
餐厅（SP）	遇到在餐厅中进餐的古妮西露	选择“叫店主”（店主を呼ぶ） 选择“点咖啡”（コーヒーを注文する） 选择“到古妮西露处”（グリシーヌのところへ行く）	古妮西露↑ 古妮西露↑ 古妮西露↑
屋根里部屋	遇到搬运物件的古妮西露	选择“不，我也来帮忙”（いや、手传うよ）	美露↑
作战司令室	被问及用什么样的战斗策略为优先考虑	选择“打倒怪人”（怪人を倒すことです）	古↑
格纳库	被查班长问及有关下次战斗的事	选择“希望新队员加入”（すぐに新队员がぼしいですね）	查↑
警察局	被警官问及有关嫌疑犯的事	不回答	警官↑
再次来到警察局	收到艾莉嘉的求救呼叫信息	在限定时间经过一半之前选择“是歌剧院的舞蹈演员”（シャノワールのダンサーです）	艾↑
公园	曾经在化妆室跟古妮西露谈论舞台表演的事	不回答	古妮西露↑↑
大神的住所	跟古妮西露或丝通信	选择“跟古妮西露谈话”（グリシーヌと话をする） 选择“跟丝谈话”（シーを话をする）	古妮西露↑ 丝↑

樱梅杂志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

受欺压的哥古尼戈

时间很快到了下午3点，也是时候到集市去购买丝所需要的蔬菜了。当大神一郎和艾莉嘉在集市里一起选购花瓶的时候，一匹发狂的马突然出现，致使整个集市瞬间就充满了紧张的气氛，就连冲上前去企图控制混乱局面的大神也丝毫没有什么办法。可是就在这个危急时刻，一名身材娇小的女孩突然出来阻止疯马的冲撞，眨眼之间便不费吹灰之力地制服了那匹疯马，并且还爱抚了它一会儿，这可真是神奇啊！原来那名小女孩名叫哥古妮戈（コクリコ），越南人，而现在则在从事巡回演出的马戏团里工作。3个人在经过短暂的交谈之后就已经成为了好朋友，艾莉嘉在哥古尼戈的协助之下买到了合适的花瓶，而大神则协助她购买动物的饲料，并且还要担任“义务搬运工”的工作。在购物途中，遇上了宝石商人罗拉舒（ロランス），随即哥古妮戈就同罗拉舒倾谈起来，从两人那投入的表情上来看，关系真是非常融洽呢！哥古妮戈身上所散发出来的那种活泼健康的亲和力，使得不论一个人的年纪有多大，似乎都能够很快和她成为好朋友，从她的身上找到属于自己的年轻回忆。可以促膝长谈但却不需要掩饰什么，这份真实的情感似乎是每个人都在拼命寻找的“珍宝”。作为新任巴黎华击团队长的大神似乎已经深刻地认识到了这一点，透过哥古妮戈那甜美的笑容，大神也顿时感觉浑身上下轻松了不少，卸下了不少工作的压力。

跟罗拉舒道别之后，大神便和哥古妮戈一起到她所在的马戏团给那些动物喂食。此时马戏团的团长突然出现，看一看他那满脸横肉的丑恶形象，就知道不是什么好东西。嚣张的团长先是大骂了哥古尼戈一顿，再找一些根本不是理由的借口来侮辱她。（D·S：真是太可恶了！可惜游戏中没有设定“教训一下团长”的选项，不然……呵呵，死黑焦热核爆裂地狱！！！）接下来还感到不满足的团长说从明天起要把动物们的饲料减半，否则便要将受伤的老虎卖掉。虽然哥古妮戈心里非常不满，可是鉴于团长那独断独行的暴虐性格，绝对是说到做到的，在万般无奈的情况下，她只好答应了。当看到哥古尼戈的晚饭只有1/4块面包和少许的蔬菜汤的时候，大神才终于明白眼前的这位小女孩正在承受着并不是属于她这个年纪的女孩应该负担的生活压力，因此同情之心便已经在大神的胸腔中萌芽了。（D·S：是啊！世界总有那么一些人，靠剥夺别人的快乐而生存着，就像“寄生虫”一样，他们的存在价值就仅仅是在受害者那哀怨的眼神中。真是一群没有血性的“畜生”！）

大神本想安慰一下“受伤”的哥古尼戈，可这时哥古妮戈的一番话却深深地打动了大神。她说：“只有这些便已经足够了，因为即使再多一点我也吃不下……而且不只是这样，在这里即便是下雨也可以安心的睡觉。我并没有在忍耐着什么……因为……我……十分幸福呢。”多么可爱的少女啊！不论这番话是真实的内心感受还是善意的谎言，但却可以感受到她的心灵就像阿尔卑斯山顶上那皑皑的白雪，给这个世界以宁静和安详。

突然间，动物们不知为何全部失去了理性，就连能同动物交谈的哥古妮戈此时也丝毫没有什么办法。团长闻声而来，就在他准备开枪射杀这些动物的时候，一位外表成熟温柔的女性艺人出现在他们的面前，并且很快地控制了这种混乱的局面。交谈过后才知道那名女子名叫加丝兰（カルチエラ），她此行的目的是想加入马戏团。“劣根性”的团长嬉皮笑脸地接受了加丝兰的请求，哥古妮戈已经完全被刚才所发生的一幕给征服了，静静地偎依在加丝兰的身旁，仿佛已经找到了这个世界上她最可信赖的人。

真正的幸福？

很快到了晚上，夏诺瓦尔歌剧院的营业也结束了。艾莉嘉前来跟大神说希望大家一起到马戏团观看哥古妮戈的表演，决定之后便召集其他同伴来谈论此事。会议模式（MEETING MODE）就此出现了。这一回开会的目的是邀请对马戏团有反感情绪的古妮西露一同前往，只要在1个小时之内多同美露和丝交谈便可以使古妮西露改变初衷。可是最后美露和丝也因为有要事在身不能一起前往（根据谈话的顺序，也有可能出现美露和丝代替古妮西露前往的事件）。

到了第二天，众人如约来到马戏团，而在表演正式开始前大神和艾莉嘉首先到幕后看望哥古妮戈，却发现哥古妮戈和加丝兰两人之间的感情真的非常不错呢。演出开始之后，艾莉嘉被邀请上台参与演出，可是却被使用魔术的哥古尼戈神奇地分成了两个“部分”。表演结束之后，大家正准备回夏诺瓦尔歌剧院继续工作，却看到哥古妮戈深情地搂着加丝兰，称她为“妈妈”那感人的一幕。毕竟她还只是一个孩子，需要的是更多的真心关怀和友情鼓励，这一点从她脸上那幸福的笑容就可以看得出来……

深夜，就在这个万籁寂静的时候，加丝兰却突然出现在正在鉴赏宝石的马戏团团长的面前，并且变为一个相貌丑陋的蛇人，显出了本来的面目，将团长杀害并抢走了那颗宝石……

画面一转来到夏诺瓦尔歌剧院的舞台之上，以艺名初次登场的古妮西露的出色演出受到了在场观众的热烈好评。而在观众席就座的大神再次遇到了宝石商人罗拉舒并谈及有关宝石的话题。不过另一方面却从古兰·玛那里得知有关宝石接连被盗的消息。由于怀疑是怪人的所作所为，于是大神便决定四处打探一下有关宝石失窃的消息。

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
集市	马匹在市场内发狂	选择“阻止疯马”（马をとめる）	艾↑
集市	谈到哥古妮戈能跟动物交流的事	选择“我可以的话就好了”（俺もできるといいな）	哥↑
集市	问到大神和哥古妮戈的关系	选择“我们是情侣”（恋人なんです）	哥↑
马戏团	在团长的皮鞭之下保护哥古尼戈	以中上的力度决定	哥↑↑
夏诺瓦尔的正门	艾莉嘉希望一起到马戏团	选择“去吧”（ねかつたよ、行こう）	艾↑
会议模式	邀请古妮西露前往马戏团	同美露和丝的谈话次数较多	艾↑↑古妮西露↑↑
马戏团	到幕后找哥古妮戈	选择“跟哥古妮戈谈话”（コクリコに声をかける） 选择“跟艾莉嘉谈话”（エリカに声をかける）	哥↑↑ 艾↑
一楼客席	古兰·玛打算参观宝石展	选择“我留守下来”（留守番ですか？）	古↑
夏诺瓦尔的正门	被古兰·玛问及委派的任务	选择“是宝石失窃事件吗？”（宝石盗难事件のことですか？）	古↑

攻略透解

DC▶ 樱大战3

www.plumbook.cn

自由活动PART2

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
10点30分以后出现的事件（注意下表中的部分事件会在10点30分之后自动消失，请有选择的参考一下）			
化妆室	被古妮西露问及舞台经验	输入中等偏强或中等偏弱的力度	古妮西露↑
先后两次到一楼客席	在化妆间遇上换装的古妮西露	选择“点饮料”（注文をとむ）	古妮西露↑
浴室	在浴室遇上换装的古妮西露	先选择“体が胜手にシャワー室に……”再输入中等或偏强的力度	古妮西露↑
贵宾室	被艾莉嘉误认为是盗窃宝石的犯人	选择“回避”（よける）	艾↑
酒吧	跟查班长一起喝酒	输入中等偏弱的力度	查↑
二楼客席	美露非常欣赏古妮西露	选择“美露一定可以做到的”（メルくんならなれるよ）	美露↑
小卖店	如果曾经答应过跟丝调换工作的话	选择“好的，交换吧”（それでも、交代しようよ）	丝↑
小卖店	协助丝在小卖店的工作	以正确的价格售卖货品 选择“当然已经拥有照片”（もちろん持つてるよ） 选择“真人比较美丽”（实物の方がきれいだよ） 放置货物10个以上（オルゴール放中上、プロマイド放右上、パンフレッド放右下）	丝↑ 艾 艾↑ 丝↑↑艾↑
指挥员室	被古兰·玛问及是否还记得自己的工作	选择“宝石失窃事件调查”（宝石盗难事件の调查です）	古↑
教会	神父担心艾莉嘉	选择“不要担心”（心配ないですよ）	神父↑
11点以后出现的事件			
教会（SP）	怪人出现？！	—	—
鲜花店（SP）	怪人出现？！	—	—
广场（SP）	怪人出现？！	—	—
再次来到上述任一场所	被警官问及犯人出现的事	看过上面相应的事件	警官↑
舞台	丝的连锁事件01	选择“大家好”（ボンソワール、みなさま）	丝↑
秘书室	谈到工作问题	选择“这种事没有问题的”（これぐらいなんでもないよ）	美露↑
大厅	看到古妮西露沐浴却没有被揭发	在限定时间经过一半之后选择“追上去”（追いかける）	古妮西露↑
格纳库	查班长在睡觉	不回答	查↑
警察局	收到艾莉嘉的求救呼叫信息	选择“我来当担保”（はい、引き受けに来ました）	艾↑
马戏团	哥古妮戈发现加丝兰不见了	看头发 谈话，选择“きっと扫つてくるよ”	哥↑ 哥↑↑
大神的住所	跟曾在大厅遇到过的古妮西露通信	选择“拿签名”（サインをもらつたら……） 选择“写FANS LETTER”（ファンレターを书いたら……）	艾↑ 艾↑

出卖

当到了11点30分或遇上3个SP事件后，大神一郎和艾莉嘉终于找到了盗窃宝石的怪人。真是几经辛苦啊！心知不妙的怪人却向马戏团的方向逃去了。当大神和艾莉嘉两人来到马戏团的时候，才发现这位怪人比多（ピトン）就是加丝兰，毕竟还是古话说得好：人不可貌相，海水不可斗量。就在这个紧要关头，加丝兰抓住了哥古妮戈当作人质，威胁步步紧逼过来的大神和艾莉嘉。当哥古妮戈知道自己被最可信任的人欺骗的时候，却流下了“坚强”的泪水。这个世界上难道真的没有可以信赖的人吗？为什么这种悲痛会强加给这名只有11岁的小女孩？是什么样的力量在支撑着她本应非常“脆弱”的精神支柱？也许本来就没有什么完美的答案，只有一个信念存在，那就是顽强地生活下去。

大神一郎此时仿佛已经发现了巴黎华击团最需要的力量，一定要保护哥古尼戈，对，一定不会错的。这就是一个队长的誓言。可是正当大神和艾莉嘉准备采取紧急行动的时候，悲痛欲绝的哥古尼戈脸上露出令人“费解”的苦笑，无意识地释放出了潜藏在身体内的灵力，击退了比多。

将哥古妮戈送到夏诺瓦尔歌剧院的医疗室后，古兰·玛亲自前来探望，并认为这个小女孩有资格成为巴黎华击团的一份子。在听过了大家的意见之后，还是需要等待哥古妮戈苏醒过来才能做出判断。可是刚才大家所有的谈话原来她都听到了，现在身为队长的大神能够做到的就是安慰和治疗她那颗受到创伤的幼小心灵……

到了第二天，哥古妮戈似乎就已经恢复了精神，大家都为她感到高兴。此时夏诺瓦尔歌剧院的警报再次响起，表示怪人又出现了。而比多此次的目的就是夺取展览会中的宝石，在“城区地图”中看到罗拉舒有危险的哥古妮戈也决定出战，于是巴黎华击团又多了一名新的同伴！

位置	谈话内容	最佳回答	提升好感度或信赖度的角色
马戏团	哥古妮戈在比多面前出现	输入最强力度	艾↑
马戏团	哥古妮戈被当作人质	不回答	哥↑↑
夏诺瓦尔歌剧院	答应哥古妮戈加入巴黎华击团	选择“反对意见”（支配人の意见に反对です） 在限定时间经过一半之后选择“让哥古妮戈自己选择”（コクリコに选ばせます）	艾↑ 古妮西露↑
作战指令室	哥古妮戈希望出战	选择“一起作战吧”（コクリコ、一起に战おう）	哥↑↑
作战指令室	出击命令	选择“巴黎华击团出击”（巴里华击团、出击せよ！） 选择“协助胡子老伯”（おひげのおじさんを助けるぞ）	全队员↑ 哥↑↑

战斗部分

在战斗前会出现两个作战选项，分别是把所有炮台破坏（1.敌の炮台をすべて破坏するぞ）和回收宝石（2.すべての宝石を回收するぞ）。虽然作战方式不同，不过基本上向着目标（炮台或宝石）进发，不停地以5连击把敌人消灭便可，便没有什么难度。如果在自由时间中已把哥古妮戈的好感度提升至顶峰（＋8、＋5、＋2），就可以尝试发动必杀技后站在哥古妮戈身旁，那么会发现攻击的有效距离和范围会有所扩大，然后按A键来发动跟哥古妮戈的合体技。要留意的是此战中通道较窄，千万别把光武停在通道之上，否则其他的队员可能因此浪费了行动的机会。

成功地把所有炮台破坏或回收宝石后，就会发生一段宝石争夺战的事件，就是对首领开战的时候。这回比多的蒸气兽的特点是把蛇形手潜入地中作无形的突击和必杀攻击令我方机体行动能力下降。如果被地下的蛇形手命中的话随时可能被击败，所以在移动时要留意停留的位置是否出现响声，如有的话便代表地下的蛇形手在潜伏，必须马上离开。而被必杀攻击击中时，只要使用回复指令或以艾莉嘉的必杀技来回复便可。最后对本体时只要留意HP在一半以上时不停攻击便可，活用队长指令“火”和“山”方能快速地击倒比多。

战斗结束后，哥古妮戈正式加入成为巴黎华击团的队员。她早上会继续在马戏团工作，到了晚上便在夏诺瓦尔进行表演，哥古妮戈快乐的人生现在才开始呢！

谈话内容	最佳回答	好感度增减
与哥古妮戈邻接	选择“很可爱的猫”（かわいいネコだね）	哥古妮戈↑
战斗中哥古妮戈主动说话	选择“害怕吗？”（怖くなつたのかい？）	哥古妮戈↑
与古妮西露邻接	不回答	古妮西露↑
战斗途中（作战1）	选择“我也喜欢”（俺も气に入つてるんた）	古妮西露↑
战斗途中（作战2）	选择“托大家的福”（みんなのおかげだよ）	艾莉嘉↑
艾莉嘉和哥古妮戈邻接（哥古妮戈的HP较少时）	选择“跟着我吧”（コクリコをフォローするぞ）	艾莉嘉↑哥古妮戈↑

待续……

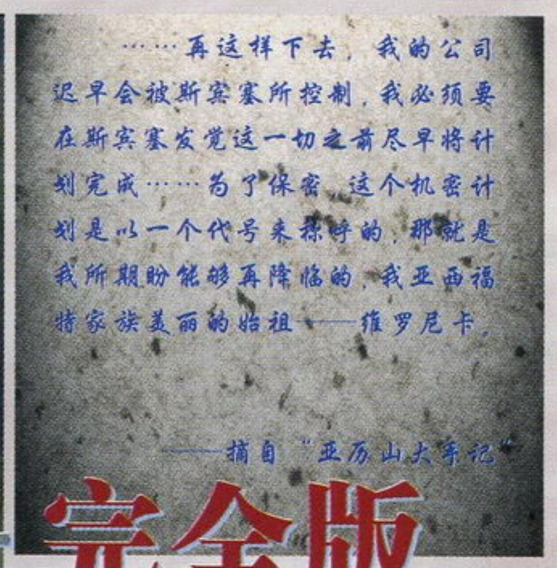
后记

这次《樱大战3》的攻略大家还满意吗？是不是觉得进度太慢了？如果觉得进度太慢的话，那就不能细心体会游戏的故事了，只为通关而忽视游戏中的精彩剧情，真的还不如不玩。如果玩家只需要流程攻略，请尽快告诉D·S；如果喜欢现在的攻略形式，也请尽快告诉D·S，不然到下期变为流程攻略的形式推出，就千万别后悔啊！

下一次的《樱大战3》故事将更加精彩，帝国华击团的花组成员远赴巴黎，真宫寺樱就要同大家见面了！种种搞笑趣事和场场激烈的战斗你绝对不能错过！！

www.plumbook.cn

文／GOUKI



生化危机－代号：维罗尼卡－完全版

PS2

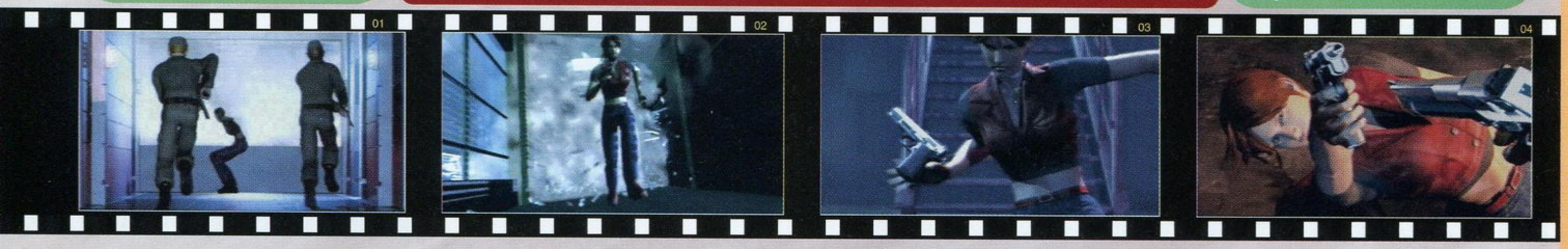
发售日期：2001年3月22日
游戏类型：A·AVG
生产厂商：CAPCOM
记忆要求：至少108KB
游戏人数：1人
游戏媒体：DVD-ROM
配件对应：只对应DUALSHOCK 2

9分钟的新剧情，让你完全了解"代号维罗尼卡"的一切！

位于美国中西部的小城镇浣熊市（Raccoon City）由于跨国企业安布雷拉制药公司（UMBRELLA）泄漏的T-病毒，而导致了令人震惊的悲剧。在新上任的警官里昂·S·肯尼迪、为寻找哥哥而来的克莱尔·雷德菲尔德、前安布雷拉制药公司研究员威廉的女儿雪莉儿、S.T.A.R.S.成员吉尔·瓦伦蒂安以及雇佣军人卡洛斯的先后逃脱之后，这座噩梦小城在政府的导弹攻击下化为了废墟。但，这并不代表事情就已经告一段落……

DC

发售日期：2001年3月22日
游戏类型：A·AVG
生产厂商：CAPCOM
记忆要求：11格
游戏人数：1人
游戏媒体：GD-ROM X 2
配件对应：VGA、震动包



三个月后……

夜幕正在落下，两架有安布雷拉公司标志的直升机高速飞向海面上的一座小岛，镜头转向一个房间内：

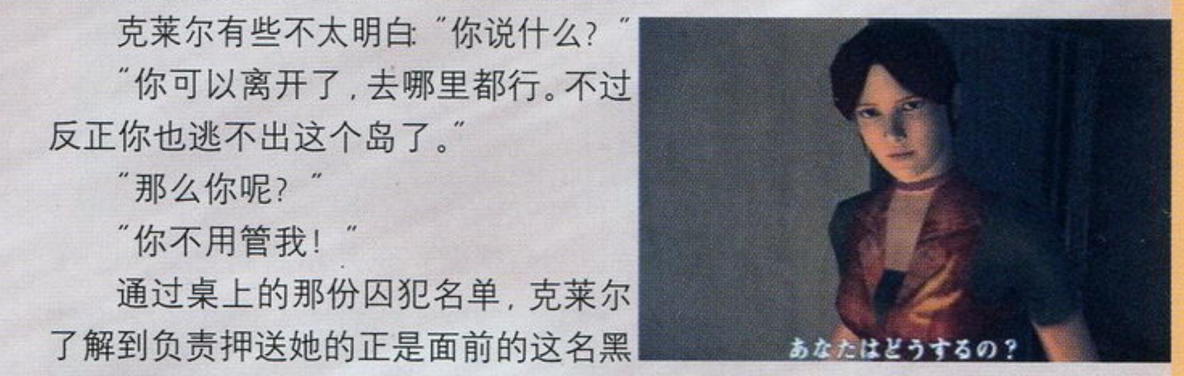
"从今日起，你的名字就是编号WKD4496，欢迎来到你的'新家'！"一名军人解开了克莱尔的手铐，克莱尔刚刚扭头，却被那名军人的一记重击击倒！

"克莱尔·雷德菲尔德，10天前潜入我部巴黎研究所时被俘，相信她是为了寻找她的哥哥——S.T.A.R.S.队员克里斯·雷德菲尔德而来的。"

倒在地上的克莱尔渐渐回忆起几天前发生的事情……

安布雷拉制药公司巴黎分部，克莱尔在大楼内部的楼道上被两名军人追赶，在跑到楼道尽头的时候，克莱尔的眼前突然出现一阵强光，原来一架武装直升机也加入了围捕克莱尔的行动。这架武装直升机竟不顾那两名军人的死活，动用机枪向楼内扫射！克莱尔及时折入另一条通道而逃过这一劫，不过直升机并未因为视线受阻而放弃，而是使用热感应探知仪向克莱尔瞄准射击，克莱尔奋力跳入通道尽头的房间，却发现里面有数十名全副武装军人一步步逼来……克莱尔只有选择举手投降。不过她很快就发现这群军人身后有大量的易燃气罐！手枪从克莱尔的手中滑落，就在手枪即将落地的一瞬间，克莱尔立刻倒地接住手枪，瞄准易燃气罐开火！爆炸使那群军人受到了重创，正当克莱尔准备起身之时，一把枪从上方指住了她。尽管克莱尔迅速地转身，同样用枪对准了他，但是，从那名黑人自信的语气中，克莱尔才察觉到，自己手中的枪已经没有子弹了……

不知过了多久，克莱尔被一阵阵剧烈的震动给弄醒，发现周围漆黑一片。她努力地辨认了周围的环境，但是除了根据面前冰冷的铁栏杆来判断出自己被关在一间牢房里之外，只剩下耳边偶尔响起的爆炸声以及爆炸的冲击波震动整个房间的感觉。这时，传来了一阵脚步声，门开了，一个穿白衫的人缓缓地走到牢门边。克莱尔本能地退后了几步——利用手中的打火机，克莱尔认出站在牢门外的正是将她抓住的那名黑人军人。那名黑人军人一言不发地将牢门打开，缓缓地走到对面的椅子上坐下来，拿出一个白色的瓶子，掂量了一下，恼怒地将瓶子狠狠地摔向地面，慢慢地抬起了头，望向克莱尔那一边："走吧，你可以离开这里了。这里彻底完了！不知是什么部队，竟将我这里给完全毁了！"



克莱尔有些不太明白："你说什么？"

"你可以离开了，去哪里都行。不过反正你也逃不出这个岛了。"

"那么你呢？"

"你不用管我！"

通过桌上的那份囚犯名单，克莱尔了解到负责押送她的正是面前的这名黑人军人，安布雷拉制药公司巴黎分部部长罗德里格·芬·拉巴尔（现在可以称呼这个黑人军人为罗德里格了），克莱尔注意到罗德里格的腹部似乎受了很严重的伤，鲜血已经把白色的T恤衫给染红了。而刚才他扔掉的空瓶子是装止血剂的，看来他很需要这个。

克莱尔走出囚犯管理室，沿这里的通道，可以看到一个向上的长长的阶梯。克莱尔踏上了第一级、第二级……寂静的楼道里似乎只听得见自己的心跳声，这一次，克莱尔又将面对怎样的BIO HAZARD呢？

穿过坟场来到守卫塔前的广场，忽然守卫塔上的探照灯打开，有人正在用塔上的机枪向克莱尔射击！克莱尔敏捷地躲到一辆翻倒的卡车后面，捡起一边尸体手中的手枪，看准机会一枪射破了探照灯，紧接着对准塔上的机枪的方向又连开几枪。

"嗨，等等，不要开枪！"塔顶上的那人方寸大乱。

"你是什么人？"

"嗯？不是丧尸？那太好了！等等，我马上下来！"一名年轻人从塔顶跳了下来，克莱尔也从卡车后面走了出来，不过仍然用枪指着那名年轻人。那名年轻人似乎不太在意克莱尔的这一举动，说道："对不起，我以为又是丧尸出现了。"说着，一边想用手拨开克莱尔的枪，但是这样更让克莱尔起了戒心，"别动，再动我就

话梅杂志&3DM&MV
www.plumbook.cn

开枪！”

“别那么紧张，我叫史蒂夫，是被捉到这个岛上的监狱来的。你呢？你不会是安布雷拉的人吧？”

“不，我叫克莱尔，克莱尔·雷德菲尔德。”听到这里，克莱尔稍稍收起了一些戒心。

“克莱尔？好名字。我会记住的。噢，这里是有一个机场的，等我找到了这个机场就能跟这个该死的地方说再见了。那么，再见了。”

克莱尔见史蒂夫要走，正想叫住他，可史蒂夫似乎知道克莱尔要做什么似的，克莱尔话刚一出口，史蒂夫便做出一个“不要这样”的手势，“我可不想你跟来，女人会很麻烦的。”说完，便头也不回地走了。

克莱尔见状也觉得没有再说下去的必要，不过在对周围的环境做了一番调查之后，发现也只有刚才史蒂夫离开的那个门是能够打开的。看来暂时只有这一条路可以选择。

从犯人活动室进入犯人寝室，在一张床上找到了一本“囚犯之日记”，从这本日记中，克莱尔隐约了解到在“断头台后面的建筑”里似乎隐藏着可怕的秘密……还有一个叫做“阿尔福雷德”的人……

囚犯之日记

5月13日

这个该死的臭气冲天的房间……

从这里闷热的天气以及不时的暴雨来判断，这里应该是位于比较靠南的地方。

我下铺的那个叫做波夫的男人看来是个谈得来的家伙，这也算是不幸中的万幸吧！

5月16日

今天，波夫告诉我了一些令人难以置信的事情。

他原来是阿尔福雷德所长身边的人，但是却因为一个小小的错误，就被关到这里来了。只因为这样的原因就将别人关进监狱，大概也可以想像得出那家伙是个什么样的人。

5月20日

今天突然来了一群穿军装的人，他们将波夫带到了断头台后的那座建筑物。我打算明晚偷偷地溜出去，看看波夫怎么样了。据说被带到那座可怕的建筑物的人是不可能再离开那里的，数天之后就会有与被带走的人同人数的黑色塑料袋搬出来。真是有些替波夫担心。

5月21日

我不该去那种地方的。

在那座建筑物里，我听到了不知是什么人的恐怖的笑声，还有波夫那令人毛骨悚然的惨叫声……半夜醒来的时候我已是在床上缩成了一团，还在不停地冒冷汗。虽然最后终于日出了，但是我的身体仍然是抖个不停。

5月27日

自从那天起，室友们陆陆续续地被带走了，剩下来的就只有我一个人了。

下一次就会轮到我了。

我们只不过是被阿尔福雷德那家伙用来玩弄、残杀的玩具罢了……

今天又失眠了，再一次地看到太阳慢慢地升起来，漫长的一天又要开始了。

穿过断头台前广场，来到作业室边的监视室，克莱尔看到史蒂夫正在电脑前察看资料。

史蒂夫：“克里斯·雷德菲尔德……”

克莱尔：“你在这里做什么？”

史蒂夫：“克里斯·雷德菲尔德……克莱尔·雷德菲尔德……克里斯是不是你的亲戚？”

克莱尔：“我哥哥怎么了？”

史蒂夫：“原来是兄妹……你哥哥似乎正被安布雷拉监视呢！”

克莱尔听到这里，立刻走到电脑前，察看史蒂夫找到的资料。

克莱尔：“我要马上和里昂联络，让他告诉哥哥被监视的事……嗯，太好了，这台电脑是可以与外面联络的。”

史蒂夫：“利用这台电脑就能够知道目前自己所处的方位，难道你想告诉他这里的位置让他来救你？”

克莱尔：“嗯，是的。”

史蒂夫：“嘿，我只是开个玩笑而已……就算是亲哥哥也不可能来这里吧！”

克莱尔：“不，哥哥他一定会来的，绝对会。”

史蒂夫似乎对这句话很反感，一下子扭过头来，一脸厌恶的样子：“不可能的！他绝对不会来的！指望亲人本身就是一件大错特错的事情！你根本什么都不知道！”说完，就怒气冲冲地走了。

“他怎么了？”克莱尔当然不理解史蒂夫为什么会有这么大的反应，为什么他会如此不信任自己的亲人呢？

在将TG-01特殊合金做成“特殊合金纹章”之后，克莱尔利用手中的复制品打开了通向铁桥的大门来到了公邸，在二楼的秘书室的桌上，克莱尔找到一本“秘书的日记”，看样子“阿尔福雷德”这个人真是很诡异……还有日记中提到的阿莉西亚，她真的存在吗？

秘书日记

我在阿尔福雷德大人身边工作到今年已经是第四个年头了，但是就算是为他工作了四年，他还是对我毫不信任。直到现在，阿尔福雷德大人仍然禁止我出入他的私邸，据说住在那山上阿尔福雷德大人的私邸里的，是他的亲生妹妹阿莉西亚，而我也只是偶然的几次在阿尔福雷德大人的私邸的窗边看见一个人影，大概那个人就是传闻中很美丽的阿莉西亚吧！我有一次曾向阿尔福雷德大人提起这个传闻，但阿尔福雷德大人显得非常愤怒，他是一个连自己身边的亲信都不会相信的人。如果再问下去，我想我一定性命不保。

让我始终不明白的是，为什么阿尔福雷德大人一定要将他和阿莉西亚的私生活隐藏起来呢？真是不可思议。

罗伯特·道森

来到位于公邸一层的放映室，克莱尔发现这里陈列了许多军事物品的模型，而那个巨大的金色蚂蚁模型在这些陈列品中显得很醒目。按下这个模型下方的按键，房间暗了下来，投影屏上出现了一段影片：一个金发的男孩与一个同样金发的女孩，男孩将手中的活蜻蜓的翅膀一片一片地撕下来后将躯体作为蚂蚁的食物，而那女孩则是颇有兴趣地观察着这一切，蜻蜓被蚂蚁撕咬分食，只是扭动了两下身躯就再也动弹不得，然而这两个小孩竟相视而笑……等到这段令人不寒而栗的影片播放完毕后，克莱尔不想在这里多待一分钟了，（拿了道具之后）便立刻离开了这里。

在克莱尔准备走出公邸的时候，突然听到了一阵惨叫声——是史蒂夫，声音从刚才的那个放映室里传来，克莱尔冲了进去，果然，史蒂夫这小子中了计，但又执着地（傻傻地）不肯（不懂）将那对金枪放回原处，克莱尔看到监视器一旁的操作盘上写着：当成对的东西集合起来时，我的愤怒才会停息。于是，克莱尔就选择了成对的图案“手枪”和“麦林手枪”，将史蒂夫放了出来。史蒂夫气喘吁吁地跑出来，克莱尔一眼便看见他手上的那对金色LUGER手枪，“我很需要你手上的东西，把它给我吧！”克莱尔说道。

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

想不到史蒂夫居然会这样回答，克莱尔一时愣住了，史蒂夫向她得意地说了声“再见”之后便离开了。

回到公邸大厅，一条红线慢慢地瞄准了克莱尔的眉心……也许是女性的第六感起了作用，克莱尔发现了这条致命的红线，在狙击步枪开枪的一瞬间躲了过去！

“克莱尔·雷德菲尔德！”偷袭克莱尔的红衣人似乎认识克莱尔，并且显得相当愤怒，以至于音调都有些异样，“一定就是你把那群人引到这里的！我的基地全都被你给毁了！”克莱尔显然不太明白红衣人的意思，也不明白他到底是什么人：“你是谁？我根本就不知道你在说些什么！”“别装了！你是为了引那些人来到这里才潜入这个基地的吧！我就是阿尔福雷德·亚西福特，这里的基地司令官。”红衣人答道。“这种地方的司令？看来你一定是安布雷拉的低级将领吧！”克莱尔终于了解到偷袭她的正是在之前的文件中看到的那个“阿尔福雷德所长”、“阿尔福雷德大人”。阿尔福雷德显然被克莱尔的这句话所激怒了：“你太没礼貌了！我亚西福特家族可是世界闻名的名门望族，我的祖父更是安布雷拉的创始人之一！”说到这里，这位司令官似乎已经陶醉在自己的话语之中了，更将手中的狙击步枪垂了下来，“说吧！告诉我为什么要攻击我的基地？”“攻击？”克莱尔明白这里到处遭破坏的原因了。“你一来到这里，我的基地便受到了那群人的袭击，一定是你将这里的位置通知他们的！”阿尔福雷德一边说着

www.plumbook.cn

一边走下楼梯，克莱尔只有躲在大厅柱子的另一侧，继续与阿尔福雷德周旋："我不知道你指的是什么，我再说一次，不知道。""闭嘴！你们的人将我的基地破坏，弄得T病毒泄漏，现在到处是丧尸和怪物，到底是什么人雇佣你？"原来除了安布雷拉外还有人对这些病毒充满兴趣，只是这又与克莱尔何干呢？阿尔福雷德又射了一枪，克莱尔再次及时躲过。阿尔福雷德见一时也奈何不了克莱尔，只有作罢，"算了，反正你也逃不出这个岛，你就再让我开心一会吧！"

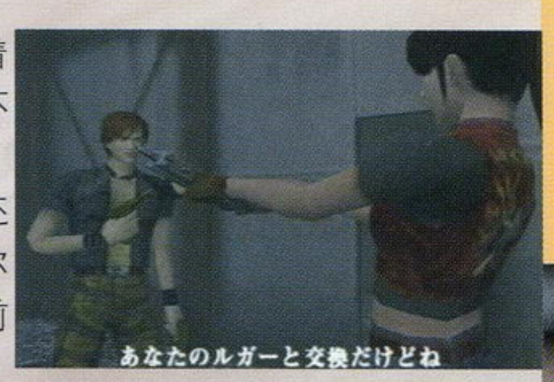
克莱尔离开公邸，进入训练所。从警备室前走廊来到准备室，克莱尔终于在准备室的桌上找到了弩，之前找到的大量弩箭总算有了用武之地。从准备室桌上的备忘录中，克莱尔得知进入生物实验室的密码就在生物实验室内的"人骨之画"上，接下来要做的当然就是透过准备室的玻璃去看看生物实验室中那幅"人骨之画"上的密码了。当克莱尔靠近玻璃时，眼前突然出现骇人的一幕：一个满脸是血，身穿白色工作服的人向着克莱尔面前的那块玻璃狂拍，显然是受到了什么东西的攻击，而克莱尔也没有办法打破这块特殊玻璃，只有看着那人被一只"手"抓了过去，而血就像喷泉一样喷了出来，顿时染红了玻璃！看来这里不能久留，克莱尔决定迅速离开这里，这时训练所内响起一阵广播："已确认发生BIO HAZARD，污染程度3，防疫闸门将会降下，请工作人员赶快离开。"这样的场面在浣熊市时克莱尔就已经领教过了，时间紧迫，克莱尔跑到楼梯口时防疫闸门已开始关上，克莱尔不得不冒险在闸门降下的前一刻滑出了闸门。

进入休息室，克莱尔一眼发现了沙发上的止血剂，看来这个东西对罗德里格会有些帮助。从休息室出来后，克莱尔正准备进入一旁的仓库进行一番调查之后便回监狱为罗德里格止血的时候，北面走廊的闸门不知为何突然降下，这一次克莱尔可没有上次那么幸运，倒是有只小老鼠冲了出去……这个闸门为什么会无缘无故的……这时候，挂在墙上的扬声器里传来了阿尔福雷德阴阳怪气的声音："欢迎你，克莱尔，前面是个斗兽场，那可是我为你特别准备的地方，玩得开心点，不过一不小心可是会死掉的，可不要让我失望哟！"

既然事已至此，克莱尔也没什么更好的办法，只有硬着头皮进入仓库。仓库里十分安静，似乎没有什么危险，在二层的尽头更是找到了一对"半自动机枪M-10"，只是没有子弹……但克莱尔在楼下仓库的箱子上看到了一份子弹，克莱尔正准备走向通往下层的楼梯，这时一个不太引人注意的铁闸门突然打开，伸出了一只"手"。这不是在生物实验室里杀死那个向克莱尔求救的人的那只"手"吗？克莱尔顿时紧张了起来，装备上了刚才取得的"火药箭"，严阵以待。出现在克莱尔面前的怪物是一只以前从未见过的独臂怪物，虽说只有一支"手臂"，但这手臂可以自由地伸缩，因此攻击范围非常广，而且一旦被那"手"抓住，那后果……利用手中的"火药箭"向那怪物连射几箭便可干掉它。解决这个怪物之后，一层的门便会打开，开门进入仓库的另一个房间里，这时竟然又跳出一个刚才的那个独臂怪，克莱尔还未做出什么反应就被那怪物一下抓住了头！就在克莱尔眼看快支持不住的时候，忽然一个人从二层破窗而入，紧接着如同《骇客帝国》般镜头旋转大特写——原来是史蒂夫！只见他手持一对金枪（没错，就是那对金色LUGER手枪！）在落地之前便已向那独臂怪连射数枪，独臂怪被击中后想后退避开，史蒂夫在落地后第一时间便观察克莱尔的伤势，而对于独臂怪的再度靠近则是头也不转再射两枪，之后起身、继续射击，再次把独臂怪逼到墙边一脚把它踢得贴墙，最后瞄准独臂怪的胸口补了最后一枪！

干掉那个怪物后，史蒂夫显然也有些自我陶醉："哈哈哈，感觉好极了，克莱尔姐姐，你的骑士登场了！"

克莱尔这时才发现史蒂夫手中拿着的那对金枪，"你就真是想做骑士了，不过无论怎样我还是很感谢你的。"



"怎么样，没有我和你在一起你还是不行吧？"史蒂夫显然不知道克莱尔的"业绩"，有些得意忘形，说着与之前截然相反的话。

"那么，请收下这个吧！"克莱尔将那对没子弹的M-10给了史蒂夫。

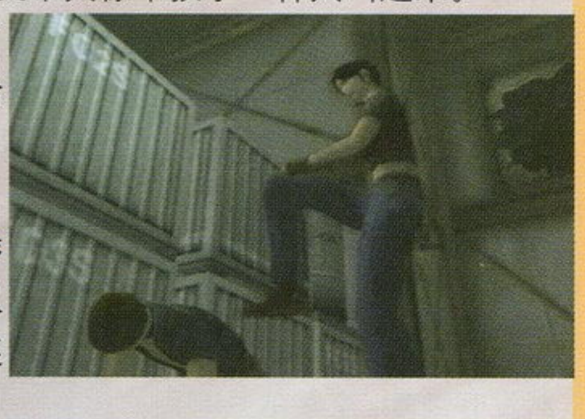
"这不是机枪吗？给我？"史蒂夫不太相信在这种地方会有这种收获。

"当然，不过按之前的约定，你得用你那对枪和我交换。"克莱尔提出了条件。

"OK，OK。"一边是一对手枪，一边是一对轻机枪，史蒂夫自然是选择了后者。

拿到机枪后，史蒂夫更兴奋了："实在是太好了，我觉得这对机枪很衬我！"史蒂夫迫不及待想试枪，才发现自己中了克莱尔的计：里面根本没有弹匣！克莱尔在后面也忍不住笑了起来。

"没子弹，克莱尔，你骗我！"史蒂夫像个孩子一样大叫起来。



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

"真是的……"

尽管有些不满，但史蒂夫还是乖乖地趴了下来让克莱尔踩在背上去取那子弹匣。在克莱尔踩上去的时候还是发了牢骚：

"噢，看不出你可真重，快点！"

克莱尔取得子弹匣后交给了史蒂夫："现在满意了？"这时她们所处的地方却忽然下降，原来她们正处在一个大型的货柜升降机上。这时又传来了阿尔福雷德那阴阳怪气的声音："看来骑士已经出现了，那么就让你们见识一下更恐惧的地狱吧！"原来阿尔福雷德一直都在监视着她们。

升降机一直降到了"升降机场"。而史蒂夫似乎急于试试这对M-10的威力如何，"轮到我表演了，你跟在我后面，让我去试试这对家伙！"

克莱尔一直到南面地下通道才追上史蒂夫，"这里果然是个很麻烦的地方，不过，现在已经被我清理干净了。"史蒂夫得意地扬了扬手的枪，接着说道："这对家伙始终还是比人类要可靠得多。"

克莱尔有点不明白："比人类？"

克莱尔觉得史蒂夫这话有点不对劲，但史蒂夫似乎并不想与克莱尔讨论这个问题，转身打算离开，这一次克莱尔及时地叫住了他："史蒂夫，为什么你会被捉到这里来？你的家人……父母呢？"

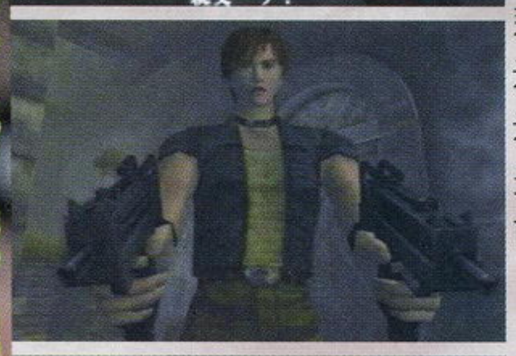
"闭嘴！你少问这些麻烦的事！"这话明显刺激了史蒂夫，一时之间史蒂夫更举起机枪朝远处乱扫……

"史蒂夫……"克莱尔望着史蒂夫，不知该说什么才好。

"不用介意，走吧！"史蒂夫稍微平静下来一些，头也不回地朝通道尽头的电梯走去，究竟史蒂夫有着什么样的过去呢？

克莱尔与史蒂夫乘着电梯来到训练所二层车库二层部分，刚走到转角的地方脚下的木板忽然断裂，两人一起掉下车库一层，克莱尔更是被木板压住脚而动弹不得。就在史蒂夫想过来帮克莱尔的时候，克莱尔发现史蒂夫身后有什么在移动，"史蒂夫，小心后面！"史蒂夫转过头去，原来是一只丧尸正慢慢逼近，区区一只丧尸而已，对于史蒂夫来说根本就算不了什么，但史蒂夫看见丧尸的样子后

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

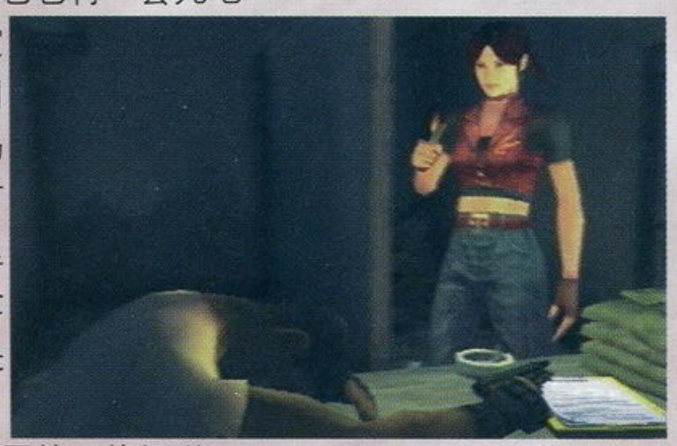


却并没有开枪，反而一步一步向后退，“不，不要……”克莱尔自然无法理解史蒂夫的行动，“史蒂夫，你在做什么？开枪啊！”“我做不到，不要过来啊！”史蒂夫哀求般地喊道，甚至闭上了双眼！克莱尔不明白史蒂夫又怎么了，“史蒂夫！”那丧尸被克莱尔的喊声吸引，转向了更靠近自己的克莱尔！克莱尔面对一步一步靠近的丧尸，却根本没有还手之力……史蒂夫因为克莱尔的喊声而睁开双眼，看到眼前的一幕，也终于做了决定……

“爸爸——！！！”

史蒂夫疯了一般地举起枪对准那丧尸狂射，直到最后一颗子弹射完，仍然一直失神地站在那里扣动着扳机……

“爸爸……爸爸……”史蒂夫望着倒下的丧尸，双眼无神，无力地跪了下来，缓缓地向克莱尔说出了他的身世：“我的爸爸原是安布雷拉的职员，但因他出卖公司的情报的事情被人揭发，结果我妈妈被杀，爸爸和我则被带到了这里……”史蒂夫似乎一下子变得成熟了许多，毕竟，亲人死在自己的枪下，这样的打击不是每个人都能够承受的。克莱尔也明白了之前史蒂夫为什么会对亲情如此地不信任……但望着跪在父亲身边的史蒂夫，一时也找不出什么话来安慰他，“你就陪你爸爸待一会儿吧……”



克莱尔记起自己在休息室里找到了“止血剂”，于是便回到囚犯管理室。这里的电力仍然没有恢复，克莱尔只有用打火机照明。伏在桌上的罗德里格感觉到有人接近，本能地拿起手枪对准克莱尔，当看清是克莱尔时才松了口气。

“你还在这个岛上吗？”罗德里格问道。

克莱尔没有回答，而是走到桌前，将止血剂放在了桌上。

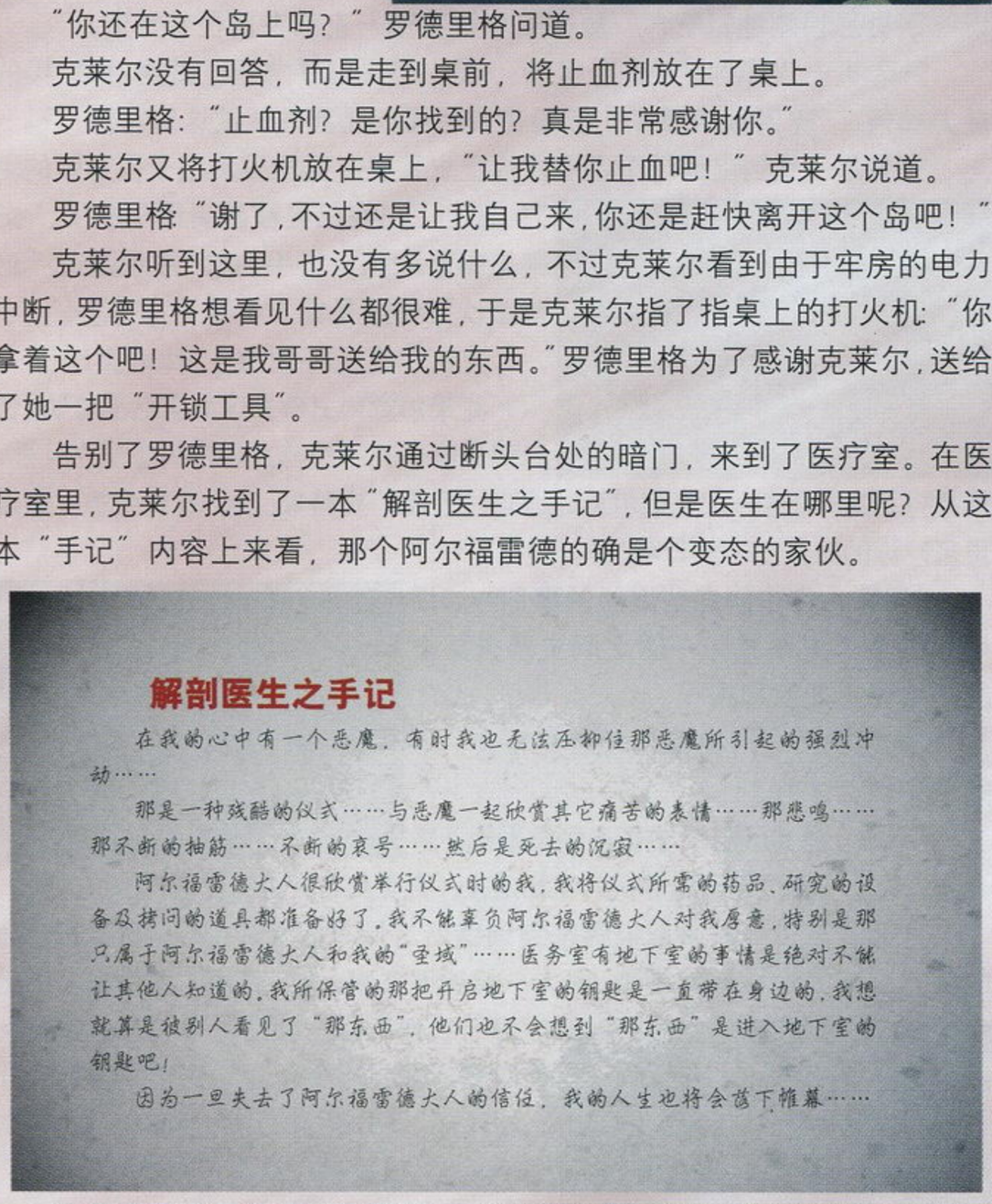
罗德里格：“止血剂？是你找到的？真是非常感谢你。”

克莱尔又将打火机放在桌上，“让我替你止血吧！”克莱尔说道。

罗德里格：“谢了，不过还是让我自己来，你还是赶快离开这个岛吧！”

克莱尔听到这里，也没有多说什么，不过克莱尔看到由于牢房的电力中断，罗德里格想看见什么都很难，于是克莱尔指了指桌上的打火机：“你拿着这个吧！这是我哥哥送给我的东西。”罗德里格为了感谢克莱尔，送给了她一把“开锁工具”。

告别了罗德里格，克莱尔通过断头台处的暗门，来到了医疗室。在医疗室里，克莱尔找到了一本“解剖医生之手记”，但是医生在哪里呢？从这本“手记”内容上来看，那个阿尔福雷德的确是个变态的家伙。



解剖医生之手记

在我的心中有一个恶魔，有时我也无法压抑住那恶魔所引起的强烈冲动……

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

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

因为一旦失去了阿尔福雷德大人的信任，我的人生也将会落下帷幕……

在医疗室地下的行刑室拿到了“钢琴转轴”之后，克莱尔利用手中的那对金枪打开了公邸二层秘书室内通向办公室的门，穿过长长的通道，来到私邸。登上楼梯由私邸的大门进入大堂。在大堂的客厅里，除了一些专业性非常强的书籍外便是一些无法理喻的怪异的装饰品，足以证明这里的主人有着可怕的嗜好……回到大堂，由楼梯上二层，来到二层走廊时，克莱尔听到了一男一女对话的声音……

“振作起来，哥哥，对付那样的女人为何会束手无策呢？”

克莱尔偷偷走到窗边，发现房内有一个女性的身影……难道她就是那个一直住在这里的阿莉西亚吗？

“哥哥你可是担负了重振亚西福特家族兴旺的重任啊！”

“我明白的，阿莉西亚，我一定会用这双手将失去的荣华拿回来，之后让你成为光荣的亚西福特家族的主人！”

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

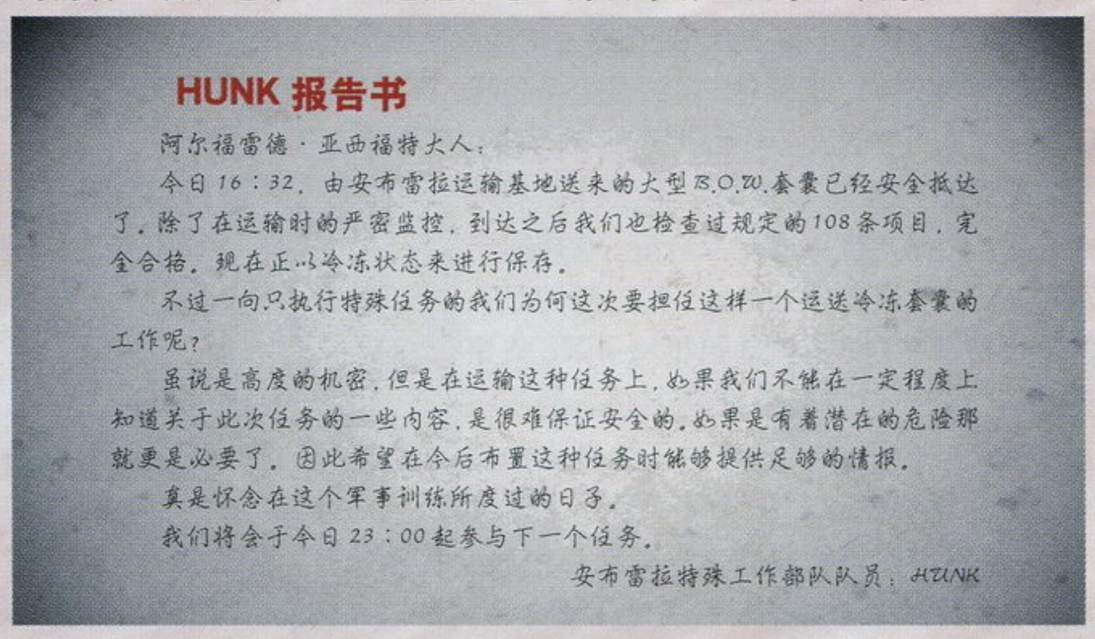
由于克莱尔过于靠近窗，险些就被阿莉西亚发现，还好她及时拐进走廊通道转弯的位置……

“发生了什么事？阿莉西亚？”

“没什么，看来只是我的心理作用，哥哥，我们出发吧！”

等到房间里静下来后，克莱尔进入了阿莉西亚寝室，在这里克莱尔又听到了在放映室里听到的那首幽幽的曲子，在房间里放着一个音乐盒，在盖子上写着：“当红色女王与蓝色之王一起回到约定的地方时，道路便会打开。”看来需要找到“红色女王”和“蓝色之王”是接下来的关键了……

利用手中的“银色之键”，克莱尔打开了公邸会议室的门，在会议室中央的地板上，克莱尔找到了之前在情景模拟室中得到过的一模一样的“鹰之板”。另外，在房间尽头的主持人的桌上找到了“HUNK 的报告书”。从报告书的内容上看，这个 HUNK 也是从这里的训练所里训练出来的。



HUNK 报告书

阿尔福雷德·亚西福特大人：

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

不过一向只执行特殊任务的我们为何这次要担任这样一个运送冷冻套囊的工作呢？

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

真是怀念在这个军事训练所度过的日子。

我们将会于今日 23：00 起参与下一个任务。

安布雷拉特殊工作部队队员：HUNK

在司令室得到了生物实验室的密码，克莱尔在生物实验室门前输入了密码之后，进入了生物实验室。一进去克莱尔便看到了那个穿白色工作服的人的尸体……惨不忍睹。在取下了“人骨之画”后，房间内的培养容器内突然跳出一只奇怪的生物，而且房间里再度响起了警报“已确认发生生化危机，污染程度 3，防疫闸门将会降下，请工作人员立即离开。”——同样的事居然可以在一个人身上发生两次，克莱尔只有选择离开，不过这一次的脱逃会有一种会放电的生物袭击克莱尔，时间迫人，不要还击，专心逃走为上策。

离开了生物实验室，克莱尔来到情景模拟室，将“人骨之画”挂在墙上，使得另一面墙壁降下出现了一个训练所的情景模拟模型，只是在模型上的“战车前通道”的位置上找不到那辆坦克的模型……在模型上找到了一把“黄金之键”，而一旁的纪念板则写着：

祝贺训练所的建成！

12 月 8 日阿尔福雷德·亚西福特

在得到了“黄金之键”之后，公邸里面的最后的那个油画之间就能够打开进入了。不过就在克莱尔来到公邸大门口准备推门进入的时候，背后传来一个阴冷、陌生的声音：

“在我面前的，一定就是克里斯的妹妹克莱尔·雷德菲尔德了。”

www.plumbook.cn

克莱尔转过头，站在她面前的是一个穿着一身黑色衣服、戴着墨镜的高大金发男子。“你是谁？”克莱尔并不认识这名男子。

“我是被你哥哥克里斯所杀，为了复仇而从地狱里回来的亡灵……”那男人不紧不慢地说道。

“威斯克……”克莱尔对于“洋馆事件”有一些了解，很快地反应过来。

“正是这样……攻击这座岛的也是我！”威斯克一边说一边向着克莱尔走去，语速平稳，但却极有震慑力。

“你应该不知道我被抓到这里来的……”克莱尔面对一步一步逼来的威斯克，当然是十分吃惊。

“你一定把你的位置通知了你哥哥了吧！那个想妹妹的家伙一定会出现在这座岛上的！”看来威斯克似乎是有备而来。

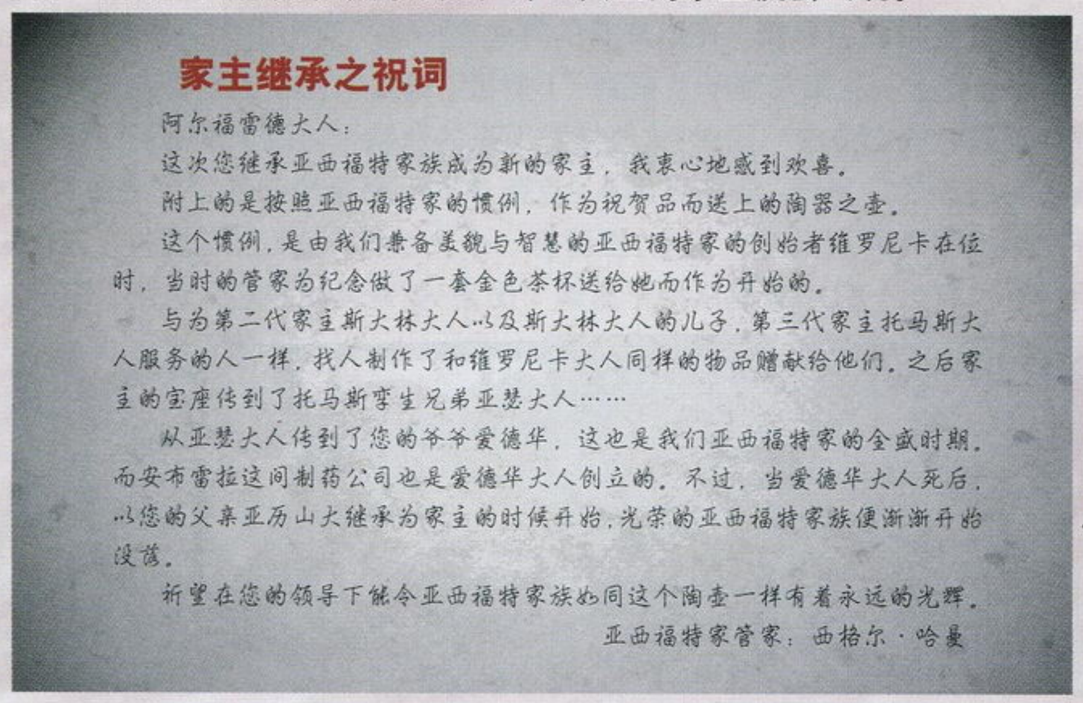
“我不知道你为什么会这么恨我哥哥，但我相信我哥哥绝对不会是这样的人！（指被人恨之入骨）”克莱尔还没有意识到她与克里斯的兄妹关系会给她带来什么。

威斯克听到这里，一下子单手将克莱尔脖子卡住，克莱尔在强大的力量之下根本无法反抗。“我就是恨克里斯！”威斯克恶狠狠地说道。

“你到底想对我哥哥做什么？”克莱尔挣扎着说道。

威斯克只是单手一挥，便将克莱尔整个人从台阶上扔到公邸前广场的地面上，不等克莱尔站起来又重重地踩到她的肩部，使克莱尔无法起身。“如果你死了，克里斯一定会很悲伤的。”威斯克终于说出了他的目的。就在威斯克准备下毒手的时候，他的耳机响了，“是我。”威斯克没有理会克莱尔，转过身去专心地接受讯息——他似乎根本不担心克莱尔会趁机逃掉，就像猫玩老鼠一样，老鼠是不会逃过猫的掌心的。“什么？”威斯克似乎听到了很令他吃惊的消息，“好的，我马上来！”威斯克转过身，冲着仍倒在地上的克莱尔说道：“就暂时留住你的小命，不过，你是活不长的！”克莱尔抬起头，发现威斯克的墨镜后竟闪着……闪着只有丧尸的眼睛才会发出的红光！更让克莱尔感到吃惊的是，威斯克一跃而起，轻松地从公邸一侧的桥上跳下，顷刻之间就消失得无影无踪！普通的人类能够这样做吗？

无论如何，对于克莱尔来说，一场致命的危机总算是躲过去了。克莱尔还是按照原来的计划，来到了公邸的油画之间，在房间尽头阿尔福雷德巨幅肖像画的下面，克莱尔找到了一份“家主继承之祝词”，而在油画的下方则写着“追寻亚西福特家族的历史，那么真正的家主便会出现。”



家主继承之祝词

阿尔福雷德大人：

这次您继承亚西福特家族成为新的家主，我衷心地感到欢喜。

附上的是按照亚西福特家的惯例，作为祝贺品而送上的陶器之壶。

这个惯例，是由我们兼备美貌与智慧的亚西福特家的创始者维罗尼卡在位时，当时的管家为纪念做了一套金色茶杯送给她而作为开始的。

与为第二代家主斯大林大人以及斯大林大人的儿子，第三代家主托马斯大人服务的人一样，我人制作了和维罗尼卡大人同样的物品赠献给他们。之后家主的宝座传到了托马斯孪生兄弟亚瑟大人……

从亚瑟大人传到了您的爷爷爱德华，这也是我们亚西福特家的全盛时期。而安布雷拉这间制药公司也是爱德华大人创立的。不过，当爱德华大人死后，以您的父亲亚历山大继承为家主的时候开始，光荣的亚西福特家族便渐渐开始没落。

祈望在您的领导下能令亚西福特家族如同这个陶壶一样有着永远的光辉。

亚西福特家管家：西格尔·哈曼

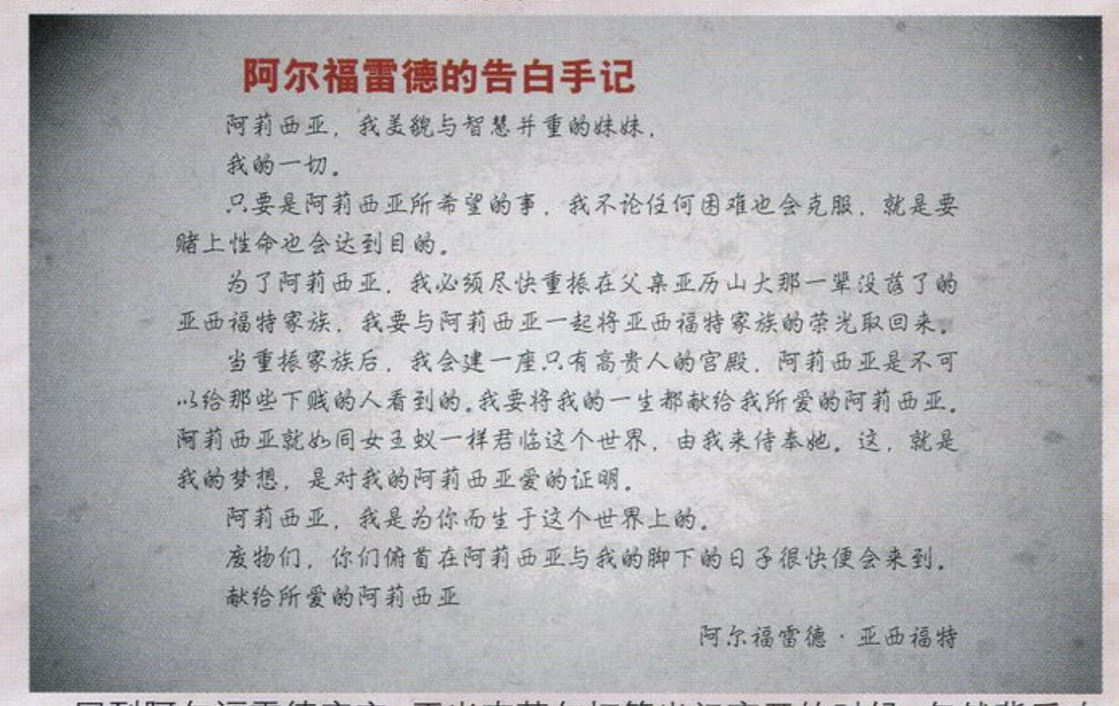
按顺序按下了 6 幅油画下面的按键之后，克莱尔走到阿尔福雷德的油画前面，按下了油画下面的按键，“追寻亚西福特家族的历史，那么真正的家主便会出现，那么‘真正的家主’指的是谁呢？”触动机关之后，出现在克莱尔面前的，竟然是阿莉西亚的油画！难道说“真正的家主”指的是阿尔福雷德的孪生妹妹阿莉西亚？

得到了“陶器之壶”里的“女王蚁之装饰品”之后，位于私邸的阿莉西亚与阿尔福雷德寝室里的音乐盒之谜就能解开了。克莱尔来到位于阿尔福雷德寝室三层的书房，在左边的梯子旁找到了一则很旧的新闻剪报：

“天才少女，10岁就在著名大学以首名毕业！国际企业安布雷拉制药聘用她为主任研究员！”

看来这名“天才少女”应该就是跟亚西福特家族有关了，难道是阿莉西亚？

除了这则新闻剪报，克莱尔还在右边的柜子上发现了一份“阿尔福雷德告白手记”，从这份手记的内容上看，阿尔福雷德似乎对自己的妹妹不仅仅只是有着亲情而已……不过这仍然无法解释阿莉西亚为什么会将自己隐藏起来。难道是阿尔福雷德捣的鬼？



阿尔福雷德的告白手记

阿莉西亚，我美貌与智慧并重的妹妹，

我的一切。

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

为了阿莉西亚，我必须尽快重振在父亲亚历山大那一辈没落了的亚西福特家族，我要与阿莉西亚一起将亚西福特家族的荣光取回来。

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

阿莉西亚，我是为你而生于这个世界上的。

废物们，你们俯首在阿莉西亚与我的脚下的日子很快便会来到。

献给所爱的阿莉西亚

阿尔福雷德·亚西福特

回到阿尔福雷德寝室，正当克莱尔打算出门离开的时候，忽然背后响起一个女性的声音：“克莱尔·雷德菲尔德，你的死期到了！”

克莱尔猛转过身来，看见阿莉西亚端着一杆长枪一步步走近，她是怎么出现在这个房间里的？

“我们终于见面了，克莱尔……不过，第一次也是最后一次。我就是阿莉西亚·亚西福特，我要代我哥哥将你杀掉！”阿莉西亚话刚一说完，便向克莱尔开了一枪，克莱尔及时伏下闪过，靠在了桌边，这时阿莉西亚又上了一发子弹，再次瞄准了克莱尔，而此时克莱尔也再没有能力闪避了……P“怎么了！？”在这个紧急时刻，史蒂夫突然破门而入，使得阿莉西亚不得不调转枪头对付史蒂夫，慌乱之间似乎一枪打中了史蒂夫。史蒂夫立刻开枪还击，阿莉西亚在挨了一枪后转身就跑……原来这个房间里墙壁上的那个浮雕是个暗门！史蒂夫起身想去追，但看来刚才阿莉西亚的一枪已使他的手臂受伤了。

www.plumbook.cn

“你没事吗？”克莱尔对于再救她一命的史蒂夫非常关心。

“没事，只是一点点皮外伤而已，克莱尔，去追！”史蒂夫说完，就立刻冲入那道暗门。克莱尔在后面看着他，对于史蒂夫如此热心地帮助她，相比较之前他对人对事的态度，的确是有一些转变……

就这样二人也通过那个暗门进入阿莉西亚的寝室，不过并没有找到阿莉西亚，但在音乐盒上，克莱尔发现了一个金色的假发……正当克莱尔想拿起假发看个究竟时，阿尔福雷德突然从床顶跳了下来，史蒂夫干净利落地一脚把阿尔福雷德踹倒，阿尔福雷德扶着化妆台站了起来，转过头一下子看见了镜子里的自己……

“怎么会是这样？怎么会……这样？”阿尔福雷德看到了镜中的自己后，似乎并不认同镜中人，发疯似地惨叫一声，捂着脸就冲出了房间。

史蒂夫：“我搞不懂了，这到底是怎么回事？”

克莱尔：“根本从一开始就没有什么阿莉西亚……”

“这么说你的意思是那家伙有双重人格？”史蒂夫有些糊涂了。

克莱尔自己也有些疑惑：从刚才阿尔福雷德的表现来看，之前举枪瞄准她的阿莉西亚很明显就是阿尔福雷德假扮的。不过，真正的阿莉西亚又在哪里呢？难道只是存在于阿尔福雷德心中的一个……幻影？但是这似乎又说不通，因为根据油画之间的线索表明，阿莉西亚才是真正的“家主”啊！

就在史蒂夫与克莱尔迷惑之际，广播声打破了沉寂：“自爆装置已开动，请所有人员从机场处撤离。”

史蒂夫：“那家伙想将这个基地连同我们一起炸掉！”

克莱尔：“我们快点去机场吧！”

走出公邸，克莱尔和史蒂夫已经听到了上空飞机的轰鸣声，看样子这里的生还者都乘着飞机离开了。

另一边，受伤的阿尔福雷德在某个房间按动了手边的按钮：“我不会让你逃掉的，克莱尔·雷德菲尔德，你会知道和我作对会有什么样的下场！”一个巨大的冷冻槽升起，上面写着“T-078”，而从里面走出的，竟然是TYRANT！克里斯与吉尔在那座大屋中遇到的最强敌人，不也就是它吗？

在将铁桥升至二层以及解决了拦在路上的TYRANT后，克莱尔回到了飞机内，史蒂夫启动了飞机引擎，他们终于成功地离开这座噩梦小岛了！

史蒂夫：“成功了，终于离开这里了！”

克莱尔：“我们终于又获得自由了！”

两人四目相对，史蒂夫竟有些不好意思……

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

每当和史蒂夫谈到有关亲人的话题，克莱尔总是有些语塞：“史蒂夫……”

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

“现在的话去夏威夷正是时候呢！”克莱尔很快有了好提议。

“就这样决定吧！”

正当二人谈得兴起的时候，不死心的阿尔福雷德跑到战车前通道按动坦克上隐藏的机关进入坦克下的密道：“游戏还未结束，我要让你们知道我真正的可怕！”阿尔福雷德打开了通道内的闸门，里面停放着两架战斗机，阿尔福雷德乘上其中一架，看来，阿尔福雷德并没有打算就此放过克莱尔她们……

在利用飞机货舱内弹射货物的装置将TYRANT打下飞机之后，克莱尔回到驾驶舱内。

“发生什么事了？”史蒂夫显然不知道刚才的一战有多险恶。

“没什么，一只大臭虫在作怪而已。”克莱尔答道。

就在二人再次松了口气的时候，飞机的操作系统失灵了！

克莱尔：“怎么了，史蒂夫？”

史蒂夫：“我也不知道，飞行自动改变了航线，变成自动驾驶了！”

这时飞机上的显示屏又出现了阴魂不散的阿尔福雷德的面孔，“实在是抱歉，我是不会让你们这么顺利地逃走的！”

克莱尔和史蒂夫对此一点办法也没有，又不知道飞机即将飞往一个什么样的地方，两人索性肩靠肩的坐在地上睡着了……也不知飞了多久，先醒过来的史蒂夫看着身边克莱尔的神态着了迷，情不自禁地吻向克莱尔……然而这时克莱尔似乎快要醒来了，史蒂夫立刻站起来，伸了一个懒腰靠在窗边装作若无其事的样子，为了表现得更“自然”点，史蒂夫将头转向窗外，不过当他望向窗外时，却被眼前的景象惊呆了……

“这，这是哪里？”史蒂夫跑到仪表盘前看现在的位置，“南纬82°17′……”，史蒂夫惊叫起来，醒来的克莱尔也望出窗外，只见四周是白茫茫的一片……

“这里是，是南极呀……”史蒂夫惊呼。

克莱尔：“什么？”

这时飞机向着预定目标降落，白茫茫的一片雪原上相对集中建立着几座建筑物，不过从外表上看似乎已经废弃多时了。

克莱尔：“看，那不是之前逃走的那些飞机吗？”

史蒂夫：“这么说，这里是安布雷拉的……基地？”

也许是刚才的激战使飞机的导航系统出了问题，急速着陆的飞机直撞向一栋建筑物的上层，机头冲进建筑物的内部，史蒂夫与克莱尔因为冲击所造成的巨大震动而被震晕了过去。

“史蒂夫，醒醒。”

先醒来的是克莱尔，见史蒂夫倒在地上，便把他弄醒。

“我们还活着？”史蒂夫摸摸被撞痛的头，站了起来。

史蒂夫将机舱门踹开，跳入基地的通道内，转身向还在飞机里的克莱尔摊开双手：“跳吧，克莱尔，我接住你。”

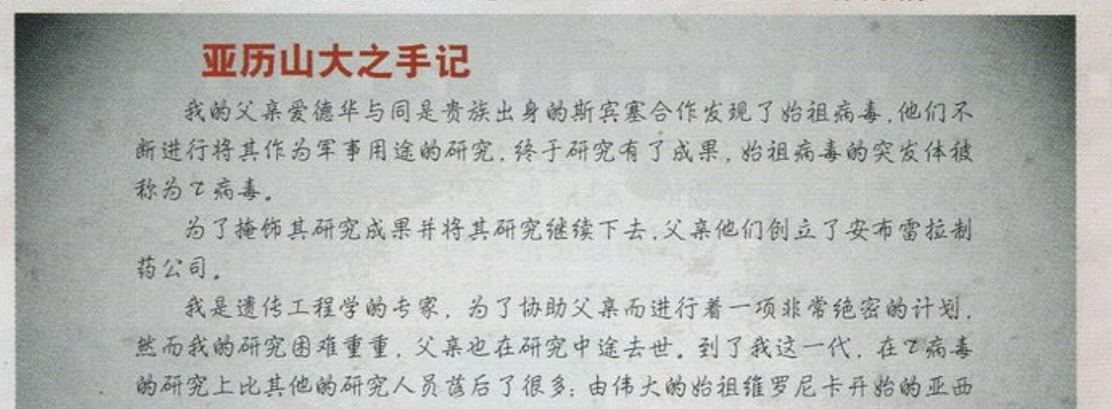
克莱尔跳下时脚下一滑，前冲力使史蒂夫与克莱尔抱在一起摔在地上，史蒂夫顺势将克莱尔紧紧抱住。也许在经历了这么多事情之后，现在史蒂夫的心情最不能平静……只是此时克莱尔似乎并没有察觉到史蒂夫的感受，迅速站了起来，“多谢。”克莱尔伸手想拉史蒂夫起来，但史蒂夫却飞快地自己爬了起来，也许此时他心中只有“失望”二字。

史蒂夫：“嗯……这个……我们还是分头在这个大冰箱里找出口吧！”

于是两人再度分头行动。克莱尔沿着楼梯经所长室前通路进入所长室，这里有打字机及道具箱。在道具箱的旁边有一本“亚历山大之手记”，从这本“手记”上，克莱尔终于了解到“T病毒”是如何诞生的，看来亚西福特家族正是它的缔造者！同时，这些接踵而来的悲剧可以说也是由亚西福特家族一手造成的！另外，在房间尽头，克莱尔发现书架似乎是可以活动的，推开之后发现后面竟是一个密室。里面有一个大铁柜，克莱尔刚想调查这个铁柜的时候忽然一只小老鼠从柜子里跳了出来，更奇怪的是这只老鼠并没有立

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

即逃走，而是冲克莱尔叫了几声……之后克莱尔在柜子里发现了一张"管家的信"和一个红色的按钮，不过可能是因为电力尚未恢复的缘故，按下去之后也没有反应。在读了"管家的信"之后，克莱尔猜测，也许是因为阿莉西亚的死对阿尔福雷德打击过深，而导致他的双重人格？不过从这封信的字里行间，又似乎透出一份恐慌与疑惑……难道说这里面另有内情？



亚历山大之手记

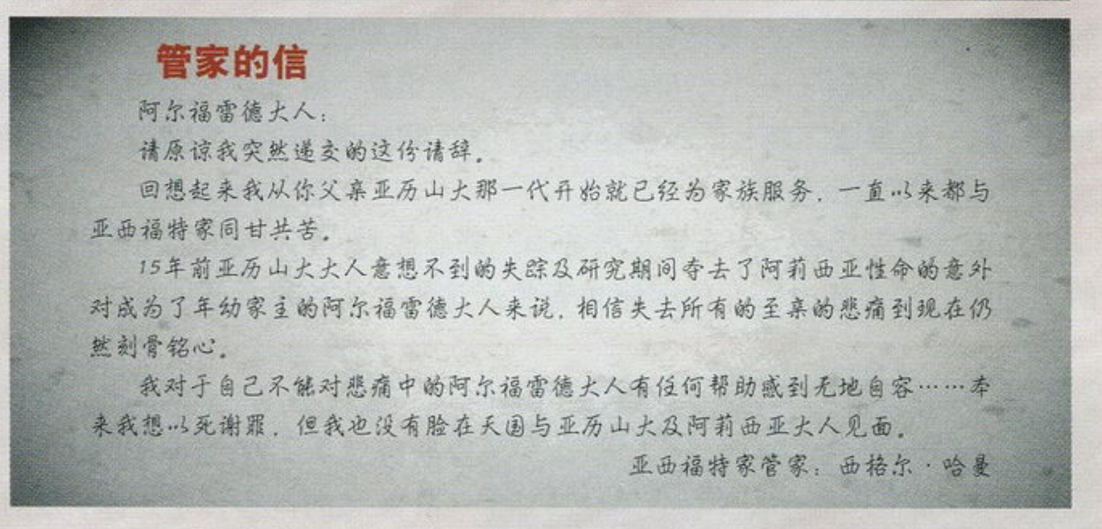
我的父亲爱德华与同是贵族出身的斯宾塞合作发现了始祖病毒，他们不断进行将其作为军事用途的研究，终于研究有了成果，始祖病毒的突发体被称为T病毒。

为了掩饰其研究成果并将其研究继续下去，父亲他们创立了安布雷拉制药公司。

我是遗传工程学的专家，为了协助父亲而进行着一项非常绝密的计划，然而我的研究困难重重，父亲也在研究中途去世。到了我这一代，在T病毒的研究上比其他的研究人员落后了很多；由伟大的始祖维罗尼卡开始的亚西福特家族之名也因此一落千丈。

再这样下去，我的公司迟早会被斯宾塞所控制，我必须要在斯宾塞发觉这一切之前尽早将计划完成……在一切准备妥当之后，我在一个南极废矿的运输站内准备了大规模的最新研究设备，而在设施之内，有着已死的特利博尔所留下的，和我的大厦同样设计的房间。为了保密，这个机密计划是以一个代号来称呼的，那就是我所期盼能够再降临的，我亚西福特家族美丽的始祖——维罗尼卡。

与她名字相符的研究成果，肯定可以再次为亚西福特家族带来荣光的。



管家的信

阿尔福雷德大人：

请原谅我突然递交的这份请辞。

回想起来我从你父亲亚历山大那一代开始就已经为家族服务，一直以来都与亚西福特家同甘共苦。

15年前亚历山大大人意想不到的失踪及研究期间夺去了阿莉西亚性命的意外对成为了年幼家主的阿尔福雷德大人来说，相信失去所有的至亲的悲痛到现在仍然刻骨铭心。

我对于自己不能对悲痛中的阿尔福雷德大人有任何帮助感到无地自容……本来我想以死谢罪，但我也没有脸在天国与亚历山大及阿莉西亚大人见面。

亚西福特家管家：西格尔·哈曼

经过一番周折，克莱尔总算是恢复了这里的电力供应。回到所长室，再次按动那个红色的按钮，铁柜自动移开露出了后面的一个密室。这间密室的地面是由铁丝网构成的，克莱尔透过铁丝网往下看，只见一个"人"被锁在墙上，双眼被蒙住，并被一柄巨斧压住身躯！那"人"似乎是察觉到有其他人的接近，发出了恐怖的嚎叫！但细细听来又像是痛苦的悲鸣……也许这又是安布雷拉某个实验的牺牲品？

在位于动力室二层的尽头，克莱尔找到了一个四角型的活门把手。在回到分类室的二层部分时，遇见了史蒂夫。

史蒂夫："距这里10Km处有一所观测站，如果能到那里说不定就可以通知其他人前来救援的！"

克莱尔："太好了！你看那边的那台削岩机，可以利用一下啊。"

史蒂夫："OK，交给我好了！"

于是史蒂夫便开始操纵升降台想升起削岩机。克莱尔则靠在旁边的仪器前。史蒂夫看着克莱尔的背影……那种感觉又一次涌上了他的心头，使得他一时之间竟然忘了手中正操纵着的仪器……"危险！史蒂夫！"克莱尔发现削岩机直向控制台这边撞过来，连忙转过头向史蒂夫这边喊道。尽管史蒂夫迅速做出了反应，可惜为时已晚，削岩机撞上了架在附近的管道上，破裂的管道开始泄漏一些黄色的气体……

史蒂夫："见鬼，是毒气！"

正在向外跑的克莱尔扭头看到史蒂夫仍在仪器那里不断地按动按键希望能够挽回自己犯下的错误，于是又返身跑回去，拖着他离开了这个房间。史蒂夫显然感到十分内疚："我干了什么？我……""现在不是自责的时候啊！"克莱尔说道，"史蒂夫，我们一定可以逃出这里的。"不愧是经历过磨难的克莱尔，并没有因此而灰心。史蒂夫在听到克莱尔的话之后，自责的心情才稍稍有些好转。

克莱尔："我们还是得找到对付那些毒气的方法，分头去找吧！"

史蒂夫："好吧。"

史蒂夫刚转身准备离开，克莱尔在后面叫住了他："史蒂夫，别忘了，我们一定会离开这里的……一起离开！"

在取得了"防毒面罩"以及"八角活门把手"之后，克莱尔终于将房间内的毒气全部散掉，"这个问题总算是解决了。"克莱尔松了一口气。

"是吗？"

克莱尔回头一看，是阿尔福雷德！正站在动力室二层的通道上用那支狙击步枪对准着她！

"真想听听你死的时候的惨叫！"阿尔福雷德一脸的杀气。

"我会让你如愿吗？"又是史蒂夫及时赶到！他奇迹般地连续躲过阿尔福雷德两枪，接着跳到阿尔福雷德身前对准了就是一通扫射，将阿尔福雷德打下废坑！这时，从所长室里，再度传来了那阵令人心悸的嚎叫声……镜头转向所长室，在所长室的密室里，那个"人"的胸口和背部出现了奇怪的细胞组织，之后他更挣脱了锁链，只是一挺身便将胸前的大斧弹开！之后，便缓缓地走出了那个地下密室……

回到采掘室这边，克莱尔将阿尔福雷德掉在地上的狙击步枪拾了起来，在史蒂夫的催促下登上了削岩机。

来到直升机平台附近，二人爬上长长的梯子，来到了直升机平台。正当克莱尔准备走下平台另一边的铁桥时，却忽然发现前方似乎有什么正在向这边靠近，克莱尔本能地停住了脚步。直到铁桥上的那东西走近时，克莱尔才看清铁桥上的竟是在所长密室里见到的"人"！她被吓得向后退了几步，史蒂夫发觉有些不对劲后立刻冲到克莱尔身前护住克莱尔，只见那"人"的背后竟然长出了数条长长的触手！史蒂夫也被面前的情景震住了，还未来得及开枪就被那"人"的触手从直升机场上打了下去！克莱尔赶忙跑到平台边，好在史蒂夫及时地抓住了平台下的铁板，也算是不幸中的万幸了。克莱尔正试图第一时间将史蒂夫拉起来，可是那"人"已经上了平台！

克莱尔："史蒂夫，坚持一会儿，我先去解决那个家伙！"

史蒂夫："克莱尔，不要管我，你先逃吧！"

克莱尔没有回答，她站了起来，冷静地看着那"人"，不用说，打倒这个怪物，已经成为了克莱尔的首要目标。

……

击败了那怪物，克莱尔跑到平台边，这时史蒂夫似乎已经失去了意识，只是凭着那一份求生的意志抓着铁板不放……终于将史蒂夫拉了上来，经过连场恶战，两人精疲力竭地坐在地上。

史蒂夫："对不起，是我连累了你。"

克莱尔："说这个干什么？我们赶快走吧！"

两人起身离开，史蒂夫望着克莱尔的背影，对自己许下了一个承诺："下次我一定会保护你的，克莱尔。"

下了平台，在另一栋建筑旁两人发现了一辆雪上用的大卡车，于是两人乘上卡车离去。

这时转向基地那一边，在某个房间内，竟然又出现了阿尔福雷德的身影……身受重伤的阿尔福雷德跌跌撞撞地来到房间中央的一个大容器前，这个大容器里面似乎还装着一个人……阿尔福雷德已经站不起来了，他拼命地爬到了容器前，一边伸出手来想触摸那容器，口里一边念着一个人的名字：

"阿莉西亚……阿莉西亚……"

不知道是阿尔福雷德这句话还是别的什么原因，房间里的仪器突然全部开始工作，容器内的培养液开始慢慢地向外排出，从容器里走出来一个金发女性，她认出了倒在地上的阿尔福雷德，缓缓向他走过去……

www.plumbook.cn

01

02

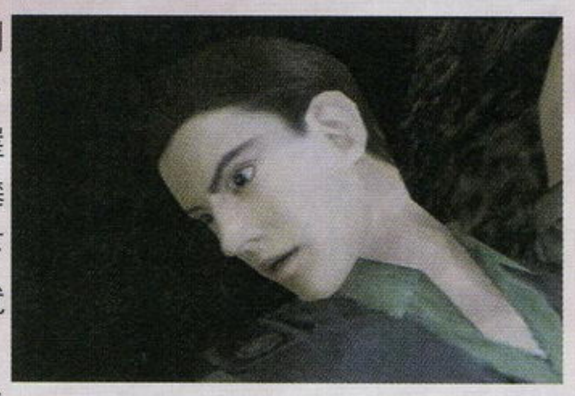
03

04

这个女人就是阿莉西亚？她不是应该在15年前的一场意外中死去了吗？

“你终于醒来了，阿莉西亚……阿莉西亚……”阿尔福雷德俯在楼梯上呼唤着妹妹的名字死去。与此同时，一条长长的触手从基地冲出，以难以想像的速度追上了克莱尔与史蒂夫所乘的那辆卡车，接着竟将那货车卷起后摔在地上！

基地之内，阿莉西亚轻抚着阿尔福雷德的头，一旁的屏幕上的正是那被大火吞没的卡车的影像……这触手、阿莉西亚……到底这对兄妹还隐藏着什么秘密？克莱尔与史蒂夫是否能够再次化险为夷呢？



与此同时，孤岛洛克福特。收到里昂的EMail而赶往这里的克里斯·雷德菲尔德所驾驶的快艇停在山崖下的海面上，他正徒手向山顶攀登……一不小心肩上的装备滑落下去，克里斯向下看了看，想也没想就继续往上爬。

“克莱尔，你一定要平安无事，我马上就来救你！”

终于爬上了山崖，克里斯在地下墓地的入口处，看到有一个人靠在前面的墙边坐着，便走了过去。这人正是罗德里格，不过，克里斯当然不会认识他。罗德里格：“我还以为这座岛上已没有活人了……你是谁？”

克里斯：“我是来这个岛上找我妹妹的。”

“妹妹？”

“你有没有听到过克莱尔·雷德菲尔德这个名字？”

“你是说克莱尔？”

“你认识她？”克里斯有些激动，一只手扶住了罗德里格的肩。

“不用担心她，她已经走了，我刚才看见有几架飞机离开了这里，我想她大概已经离开这个岛了吧！”

“是这样……”听到妹妹的好消息，克里斯暗暗松了一口气。

“这座岛上大概也只剩下你和我了，走吧，离开这里，去找你妹妹吧！”

正当克里斯站起来准备离开的时候，那只沙虫再次钻了出来，一口将坐在地上的罗德里格吞了下去！克里斯当然是施手相救。沙虫在被打死之前，将罗德里格又吐了出来，只是此时罗德里格已经伤上加伤，奄奄一息了……

知ってるのか！？

克里斯：“嘿，振作起来啊！”

罗德里格“……这样……这样也许就能和家人团聚了吧！”克里斯明白罗德里格指的是“死亡”，看来罗德里格知道自己捱不了多久了。

罗德里格“这个……你拿着吧！”

克里斯：“什么？”

罗德里格：“是她送我的……只是……现在……对我来说已经没有作用了，你……留……”罗德里格终于可以见到他的家人了。

克里斯接过罗德里格手中的东西——竟是自己送给克莱尔的那个打火机！想不到会这样取回它……

克里斯乘升降机来到了训练所内。在车库二层部分的桌上找到一份《强化耐蚀合金缺陷报告》，得知若想打开战斗机格纳库就必须得到“溶剂α”、“溶剂Σ”及“鹰之板”这三件物品，而且还知道加热“溶剂Σ”的温度恰好与训练所落成的日子相同。

从车房来到司令室前通道，这时忽然传来一阵女性的歌声！进入司令室，克里斯看见大屏幕上阿莉西亚正抱着阿尔福雷德，轻抚着他的头……“这个女人是谁？”克里斯对于阿莉西亚可以说是一无所知。

就在同时，还在一个人在机场的运输机停泊处通过另一个屏幕在看着克里斯及阿莉西亚……是威斯克。

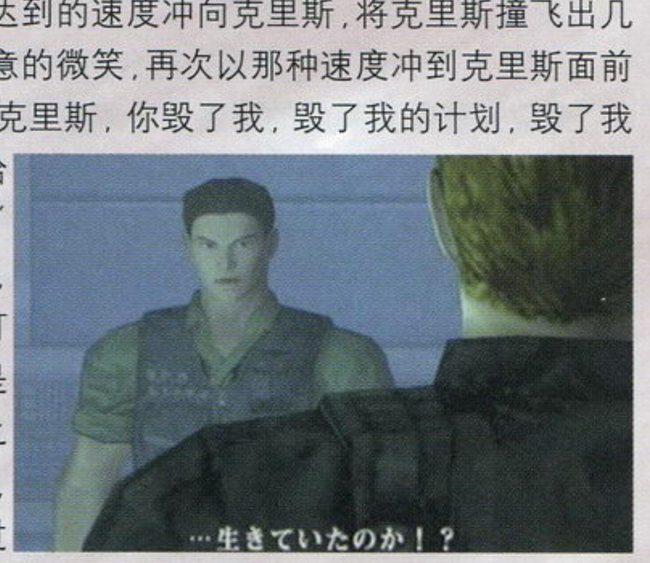
“阿莉西亚！！该死！她已醒来了！”看起来威斯克对于阿莉西亚15年前的“死”有着更深的了解……“嗯……果然，克里斯，是你……我正好有点礼物送给你，克里斯！”威斯克说完，将身后的一个小货柜打开，还开动了一个小型的机器人，“克里斯，这是我对老朋友的一点招待，你一定要收下啊！”小货柜徐徐打开，里面装着的，竟然是……曾在浣熊市出现过的猎杀者！

难道威斯克仍在为安布雷拉服务吗？那么他为什么又会来袭击安布雷拉的基地呢？难道还有其它的组织也有生产这种生化生物兵器的能力？

久しぶりだな、クリス

“很久不见了，克里斯。”当克里斯经过B.O.W.储存库时，背后一阵熟悉的声音传了过来。克里斯回头一看，原来是他！？对于他，克里斯实在是再熟悉不过了……

“威斯克？！”这个叛徒不是在“洋馆”事件中就被T-TYRANT所杀掉了吗？克里斯吃了一惊：“……你还活着！？”威斯克没有回答，只是冷笑了几声，他还是架着那副墨镜，让人根本就猜不透他到底在想什么……“你为什么会在这里？”克里斯换了一个问题。“我的目的是阿莉西亚！”“嗯？”“我是受雇来捉她的！”“什么？这么说袭击这里的人就是你？！难道克莱尔也被你……”一想到这里，克里斯根本顾不上追问威斯克“阿莉西亚”是何方神圣，愤怒地举枪向威斯克射击，但克里斯还未完全举起枪，威斯克就以一种常人无法达到的速度冲向克里斯，将克里斯撞飞出几米远！之后扶了扶墨镜，露出满意的微笑，再次以那种速度冲到克里斯面前很轻松的将克里斯单手抓起！“克里斯，你毁了我，毁了我的计划，毁了我的一切，所以我将我的灵魂卖给了新的组织，现在，你去死吧！”克里斯根本无法挣脱威斯克的手，在挣扎中一拳将威斯克的墨镜打了下来，只见那墨镜后面的竟是一双黄色的眼珠！“克里斯，死之前让我告诉你，克莱尔正在南极，而那个阿莉西亚也是一样。不过很遗憾，你是看不到你妹妹了！”正当威斯克准备下杀手的时候，房间里突然传来女性的笑声，屏幕里竟然出现阿莉西亚的样子！而威斯克发现了他的目标后立刻随手将克里斯摔向一旁的冷冻囊上后就离开了——显然，克里斯比起阿莉


…生きていたのか！？

PSZ/DC
话梅杂志&3DMESMV
www.plumbook.cn

较多时内文不够这一问题时采用的，不会全都转到别册上。如果全都转到别册上那别册该多厚呀！我们的别册可是附赠的，成本高着呢！卢大哥难道想让我们天天饿肚子做攻略吗？呜——真没有爱心！想饿死可爱的小天使吗？(呕一地！)嘿嘿嘿。还有，还有广告的事。等我回复完你最后一个建议，我就躲到一边哭一会儿去。我们做广告的原则是不占用内文的那80页，而且不在内文中间插广告。我们的广告暂时不会很多的。好了，请让我去哭一会儿。

东莞的吕宇翔：“半月刊固然是好，但是内容还会那么精彩吗？如果是，小弟宁愿多饿几天，也一定会支持贵刊的！”

咱们国家现在经济状况还可以吧！为什么大家都要饿肚子看杂志？再多看几张这样的调查表我就真的要到一边哭去了！咱游戏人，不容易呀！

南昌的谢倚天：“《游戏机实用技术》改为半月刊虽然是一个好消息，但对我来说无异于火上浇油。原先的月刊是12元，改成半月刊后每月要花17.6元，这可害苦了我了。看样子，我得加大省吃俭用的力度了。因为《游戏机实用技术》是一本非常好的杂志，我是决不会错过的。希望杂志能够降价。8元，可以吗？”

改为8元吗？我去问一下吧！

邪魔天使：“老编，有些读者每月要饿一餐饭才能买全我们的杂志，他们建议杂志降为8元。”

老编：“好主意！我也觉得一个月下来要每一个读者花17.6元不太好啊！12元可能会好一点吧。可是当时讨论定价的时候你不是也在场吗？这已经是我们定价的极限了呀！不过你邪魔天使作为读者代言人又提起这件事……我看也还是有办法降价的。”

邪魔天使：“真的？不会吧？真的吗？哈哈，太好了！我又可以在《读编往来》里向大家报告好消息了！咱们怎么降？”

老编：“这样吧，我们所有人的工资、奖金、补贴都先降一半吧！本年的活动支出先砍了吧……可是仅仅这样也还不够，你期待的那个网站咱们先缓一缓吧……”

邪魔天使：“啊！这个，这个，吃饭问题毕竟是一个大问题。在别人都奔小康的时候，咱偏偏逆流而行不太好吧……而且办网站也是读者强烈要求的嘛！难道就没有别的办法了吗？”

老编：“其实减那么点儿工资什么的等于杯水车薪，根本让杂志的价格降不下来，的确得找别的办法。”

邪魔天使：“是啊！是啊！”（松了一口气……）

老编：“其实最有效的办法是在杂志上做文章。我们的纸张改成普通的双胶纸吧，装订方式也改成那种骑马订吧！还有，杂志页数减到70页吧，你的《读编往来》就改为一页吧！唉……大家的栏目都再缩一缩吧……”

邪魔天使：“打住！打住！哈哈，哈哈！我想8.8元真的不贵，挺合适的。嘿嘿……有些读者不太了解，我再跟他们解释一下吧。哈哈，就这样吧，当初的讨论不也是这个结果吗？”

老编：……

邪魔天使：！！！

超可爱“油细鸡食客”之原汁原味信

上期《读编往来》中小郁的回复
（原信太多，此处只节选不太伤自尊的部分）

…………

很感谢你们那个……那个叫什么来着？那个……邪魔天使(你是后现代主义者吗？怎么一点逻辑思维都没有？)回答我的问题。分数嘛！30分如何？“天杲”，你的回答太滥了！邪魔呀！你不是理工科的吗？数学题没做出来？呵呵，我有点怀疑你们杂志社的水平了。(开玩笑)不过还是非常感谢你这样的答案，我很开心。以后要是我当了老师，遇到你们这样的学生，头不大才怪！

(以下略去上千字)

邪魔天使：我没有逻辑思维？我会没有逻辑思维？你看错了，你真的看错了，你绝对看错了……曾经，我可以从1加1等于2推论出2可以由1加1得到，(厉害吧！)进而推论出1本半月刊加1本半月刊等于2本月刊，(不明白？)因为1本加1本等于2本，而1个月可以由2个半月相加得到，所以就是2本月刊了。(超高级逻辑思维！)那么我大胆推论：1本半月刊等于1本月刊，(一个精准的论断！)所以我们的半月刊应该和月刊一样卖12元。当时，每一位小编都惊诧于我的逻辑思维了，而且老编还夸我说：“好啊你！你是不想活了！”你看，连老编都夸我的逻辑思维好！

赤裸裸的谋杀计划

我想杀的邪魔天使：

在用语言杀你之前，请帮我问候一下紫枫，希望他的病体已康复。

好了，现在你——邪魔天使，受死吧！

我虽然接触贵刊并不久，仅仅是4个月前才开始买，但是我对贵刊是“一见钟情”的。我每期都会寄出调查表，我每天都在等你给我回信。你再怎么忙也应该给我写上“你好，我收到你的信了！”可是，你连一声也没有出！！！这次我忍不住了，我要骂、骂……你这个大混蛋……我恨不得用粗口骂上：“#￥%@@·%##*……”然后从贵刊剪下你的头像，每天睡前用飞镖飞死你，在做梦的时候把你放进口里，不断地咬、咬、咬……直至你变为粉末。

太好了，出了一口气，心情也好多了。不过，你还是快给我写信，否则你会死得更惨。哈哈哈……

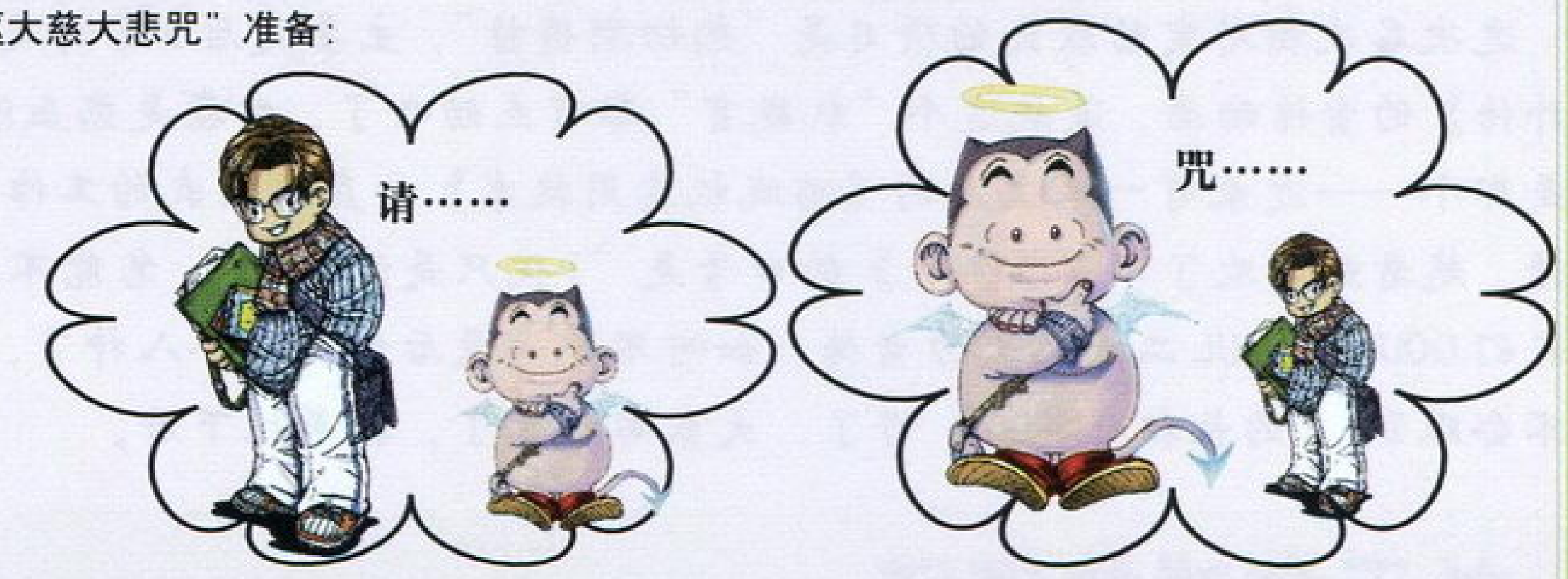
对了，还有一个问题想问，我从贵刊看到有关买游戏人物的衣服等，请问如何买？

一个想杀你的人上

当然，我会死，但是我会死得很安详……啊！天哪！我不愿意被人杀死！你这个……“想杀死我的人”，你难道就不能体谅我一下吗？我可以给很多人写信，可是不可能给每一个人都写信呀！！！你知道每期有多少信吗？你知道给每一个人回一封短信要几个月吗？你知道我晚上做梦偷偷地笑是因为用10根棒棒糖骗得紫枫帮我回信吗？你知道邮局的小姐姐对我很好是因为我支援国家邮政吗？你知道后来Squall长得比我帅了是因为他不用回那么多信所以有时间打扮吗？你知道Rinoa离我而去是因为我用陪她的时间来回信吗？你知道健康的邪魔天使得了“慢性支气管炎”是因为回……牵强的理由我就不说了，其实这样的理由还有好大一堆呢。让我好好编一编，或者说得好听一点是想一想，然后再告诉你吧。至于那些可爱的衣服，嘿嘿，看广告上的地址不就行了嘛！！！

你既然开宗明义地说要用语言杀死我，那就单刀直入好了，为什么说了杀我之后先要问候一下紫枫？还关心到他的病体！！！这不是用关心他来打击我嘛？我那颗易碎的心啊……（敌方机体全呕）你知道我最近是怎么对付你关心的那个“纸疯”吗？哈哈，“敌方己方机体及人物全呕大慈大悲咒”准备：

我会给你一个机会
一个很珍贵的机会
一个崇拜我的机会
…………
这个机会绝对珍贵
浪费它就等同犯罪
不想崇拜也要给我一点安慰
不然
我会心碎……



这可是我对付紫枫向我提出诸如“我今天请你请我吃……吧！”这样无理邀请时念的咒语。注意，要使此咒语达到最大功效，请配上最恶心的曲子唱出来。哈哈哈！此咒天下无敌！！！每次都能让紫枫抱头鼠窜……我心中的得意，岂可用语言来表达！

我们的特约撰稿人金卡已经开始发放了，如欲申请，请在个人简历中附上一寸彩照和笔名、玩龄。记住，彩照照得酷一些，那是要印在卡上的！

总第二十九期 调查表抽奖名单

北京	黄 亮	浙江	李 鹏	河北	房伊男
湖北	林叶辉	陕西	吴晓晶	江西	李 斌
广东	梁德泽	广东	吴 昊	福建	陶泽弘
上海	陈 伟	湖北	吴 昊	山东	马 琳
四川	徐高伟	广西	秦陆鹏	辽宁	张振国
甘肃	周立明	浙江	纪易恺	上海	丁润璋
湖北	晏 苏	湖南	刘 华	贵州	邓楚炫
广西	黄华华	辽宁	杨佰仟	江苏	郭 轶
河南	李 钊	江苏	吴澍一	海南	张之坚
上海	许 磊	江苏	金 迪	广东	何相杰

栏目主持／Knight

至爱 排行榜

“至爱排行榜”的版面被删得就剩一页了！！这就是无私的奉献，这就是自我的牺牲，这就是……Knight。（主编：下星期起罚你打扫卫生。Knight：为什么？主编：你看看，狗都吐了一地，还不快去擦干净。）哦，对了，上次慕容非闭关修炼的事，我差点忘了——过了几天他把《真·侍魂》从模拟器上给删掉了，可惜。

从下期开始，这个“烫手的山芋”（引自《慕容文摘》2001年3月“生活·诱导·解放”篇第2页28行）就正式由我来接了，“值此佳际”，我只有一句话要说：新小编最需要的是……读者！！支持！！批评！！我想改一改这个栏目的内容，主要是因为有些读者从没关心过它，也有好多热心读者提了许多宝贵的建议。

▲看来看去就是那几个人物，那几个游戏，真无聊。
▲我喜欢自己的东西，并不需要看其他人的。
▲排行榜的柱状图浪费了空间，容易过敏；选票数的公开会导致许多读者拉选票。
▲没有什么有意思的东西，所以慢慢就不看了。
▲写点评有什么用，从来都不登出来。

●“至爱流行榜”选前5名，每个游戏配图；“热切期待榜”选前5名，配图；“人气角色榜”分为“至爱”、“至恨”两项，配图并写明理由。
●“日本游戏月间销量榜”改为“日本游戏半月销量榜”，它将作为玩家们的另一参考，但是由于后五名往往销量不济，故以后可能会删去。
●删去柱状图。确实太占地方了，难以想象如果一页中再放3张表格后会收到多少读者寄来的菜刀。
●本栏目中所采用的语句均来自于读者，所有内容均围绕读者展开。（由于空间、时间的限制，请原谅我这次没有在引文中登出读者的名字，下次一定！）
●下期有调查表的新增选项，有“最佳游戏配角”、“不可思议的事件”、“沧桑往事”和一个全新的项目——“最佳图配文”，详情请见注解和调查表。

注：“最佳图配文”是针对所给出的图片，请读者写出关于该图的一段话（比如给人物配上对话），内容则不一定要忠于原作，比如图片中人物是斯考尔，你可以替他另起名字，另想一段话，只要有可看性就可以了。

至爱流行榜

流行度	游戏名
31%	最终幻想Ⅷ（PS）
20%	最终幻想Ⅸ（PS）
19%	永恒传说（PS）
15%	世界足球实况胜利11人2000 U-23金牌的挑战(PS)
15%	莎木（DC）

热切期待榜

期待度	游戏名
30%	最终幻想X（PS2.2001年7月）
21%	莎木2（DC.2001年秋）
17%	合金装备 索利德2 自由之子（PS2.2001年内）
16%	超级机器人大战α外传（PS.2001年3月29日）
16%	纹章传说（PS.2001年5月24日）

这次名次相对变动较大的项目是“热切期待榜”，主要是后3名游戏的票数很接近。不知各位有没有看《机战α外传》的宣传动画，连我这个“机战盲”都有点动心了，实在是热血沸腾。《最终幻想X》我也很期待，说来也真是那个——近来有一本上月的《游戏机实用技术》一直放在我的工作台上，不时能看到那个女主角，结果日久生情，越看越喜欢了！《莎木II》的口号是“1代只是体验版”，怎能不期待？另外《合金装备2》和《纹章传说》有我们GOUKI、SOUL二老的大力宣传，如何不……最后就是那个八神了，我突然想到一件事，就是他这么受欢迎，会不会跟D·S的长相有关系？好了，大家都吐完了，接着往下看。

人气角色

放心吧，马上我就退休了。

以日本3月份下半月的调查为准

日本游戏半月销量榜

游戏名	半月间	累计
勇者斗恶龙之怪兽篇2 玛露达的不可思议之钥（GB）	501081	501081
塞尔达传说之不可思议的果实 大地之章（GB）	231961	231961
塞尔达传说之不可思议的果实 时空之章（GB）	232164	232164
Z.O.E（PS2）	75624	75624
毁灭（PS2）	59464	59464

关于游戏的猜谜

有些读者写的游戏点评实在幽默，于是我突发奇想，把被点评的东西作为谜底让你们猜一猜。

(1)《心跳回忆》暴力篇。（打一DC游戏名）
(2)王小二过年，一年不如一年。（打一冒险游戏名）
(3)你报仇还是泡妞。（打一DC游戏名）
(4)看着杂志，流着口水，马克思（MAX）期待中。（打一体育游戏名）
(5)我对他的崇拜犹如滔滔江水，连绵不绝；又像黄河泛滥，一发不可收拾。（打一人物）
(6)我让你飞，你温柔地坠，只要你无怨，我也无悔。（打一人物）
(7)我的出生，完全是为了游戏业的发展。（打一人物，而且这个世界上只有两个人能猜出。）

谜底：

(1)《樱大战》(2)《生化危机》(3)《莎木》(4)《实况5》(5)八神，这个答案实在太令人失望！(6)克拉克(7)某位买正版的读者

www.plumbook.cn

游戏诊所

游戏诊所

经过邪魔天使的提拔与教导，我终于可以正式接手处理诊所的日常事务了，（邪魔天使：好好做呀，不要砸了我的招牌）接下来还要各位玩家多多支持哦！最近心情有点沉重，因为看到调查表里有些玩家提到他们多次寄来的“药方”与问题都没有登用，为此对本栏目有点失望。由于种种的原因，希望这部分玩家除了保持对本刊的那份热情外，还能体谅一下诊所的难处。（请再耐心一点，我正在努力呀！）有一点是可以肯定的——本栏目仍需各位玩家的帮助！

诊所一贯原则

请各方面的专家给候诊室的玩友把把脉，开开方，再把方子寄到诊所来，并把自己的通信地址写明，（用Email的玩家一定要写清楚详细的地址哦！）我们会给每个问题的第一个回答者寄去最新的杂志。（我决不会吝啬的）在年底我们还会评出3名年度“游戏达人”赠送礼品。

诊所通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱《游戏机实用技术》杂志社　邮政编码：730000

诊所Email：gamedep@public.szptt.net.cn

嘿嘿……

会诊室

2001年3月号候诊室中广西姚仲杰问：《牧场物语2》中神奇手袋除了联机交换外还有什么办法得到？

天津张宝海答：残念！在GBC上发行的《牧场物语2》是一款极其重视通信交换功能的游戏，如果没有两台GBC和两盒卡带的话，就永远也别想得到金鸡、神奇手袋和集齐种子！

2001年3月号候诊室中陕西周琨问：《漂泊的故事》中“赤银之键”在哪里找到？

广东欧经武答：“赤银之键”在“忘おらおたを坑道”的“罪にを服した骑士のアトリュ”的宝箱中。

2001年3月号候诊室中湖北熊和问：《口袋妖怪卡片》最后一个徽章怎样得到？

福建蔡璇答：由于斗系斗技馆内还少一位对战者，你只需在各斗技馆内寻找一位“面生”的女孩，与其对战胜出后，她将回到斗技馆。此时再回到斗系斗技馆内，即可与BOSS对战，胜出后即可得到。但那女孩并不固定出现于某个地点，所以无法告知。

2001年4月号候诊室中水电学院的张鹏问：《FF III》在后期到了クリスタワー的地方，就不知如何进行了，那门怎么也进不去。

浙江陈晓虹答：进入水晶塔里有一面镜子的房间调查一下，然后出来从旁边绕到上方的门（也就是你所说的门）也调查一下。接着去杜加之家（位于世界南边的大岛上，必须用鹦鹉螺号飞空艇通过很多曲折的通道才能到达的那个），会发现完全变了样，成了一个地下迷宫。在迷宫深处有个大房间，进入后发现两位魔导士在里面，然后她们会分别与你战斗，打败她们后水晶塔那儿就解除封印了。回到水晶塔，去那个有镜子的房间，调查一下，就会来到另一个迷宫。这里的敌人虽然很强，但有很多的宝贝，战斗将会很艰苦。在此祝你一路平安！

2001年4月号候诊室中上海陶彦词问：《龙骑士》中拿到50个愿望石后到哪去换“消幻石”？

北京周达美答：等剧情发展到魔之都之前的一个村子时，在村长后面的房间有一对母子（孩子躺在床上），当你把愿望石集齐后，与母亲谈话就可以得到“消幻石”了。不过千万不要等剧情发展到魔之都以后才去换。

2001年3月号候诊室中江苏丁杰宇问：《寂静岭》中在学校顶楼上，有的攻略讲有两个水轮，可实际只有一个，怎么进入通道？

小编答：楼顶上并没有两个水轮，而你说的水轮只是B1层的那两个轮子，对左边的轮子连续选三次第一项，右边的轮子选两次第二项就可打开中间的通道。

南京王智勇问：《FFT》在战斗后，有队员（花钱雇的）离队是怎么回事？之前已警告过我N次了。

小编答：是该队员在战斗时FAITH和BRAVE这两项的数值太高或太低引起的，太高的话（95%以上）他们会不屑与你一起战斗，太低的话……就会拿起包袱回家种田。

哈尔滨张朔问：PS的《铁拳3》中如何让第二十一位人物出现？现在已能使用小恐龙了，但还有一个问号。

小编答：玩过关模式三次，每次通关的话都会取得一条金钥匙（在画面左下角显示），当第三次打完关底BOSS后就会出现第二十一位人物——博士。打败他后就会在选择画面上看到他，他的招很怪哦！

河北周鑫问：《生化危机》中在一个有触手怪物的水池的房间中，怎么才能消灭那只讨厌的怪物？

小编答：把取得的除草剂（一个白色袋子状的道具，在大屋外围有许多狗的地方得到）在房间右上的输水器上使用就可以消灭它了。

广西黎炜峰问：《宿命传说》中，在玩捉迷藏游戏时怎样才能坚持100秒内不被那些小孩捉到呢？本人连续玩了三小时的捉迷藏，结果最高纪录为37秒，只得到了个“HP30%恢复”的道具。

小编答：玩这个小游戏时只需把PS的光盘盖打开就行了，你可以看到那些小孩跑得比蜗牛还慢，而你的速度照常。完了之后只要把盖子盖上就可以继续游戏了。

湖南阳晟问：《射雕英雄传》第五章，当黄蓉治好郭靖后两人前往杭州，攻略说在赌场门口使用轻功就会遇上灵智上人，可我怎么也不能在赌场门口使用轻功，请指教。

小编答：使用轻功是剧情，而不是让你去使用。你还是先到宿屋休息，到了晚上在赌场的门旁调查即可。

湖南董松问：《FF IX》中传闻将所有的“星宫”收集后会得到一种道具，然后破关画面会有所不同，这是真的吗？

小编答：准确来说，当找齐13个“星宫”后，在最后结局的戏剧里，由布兰克（ブランク）扮演的那个掳走公主的角色会被刺杀。这是与没有找齐“星宫”不一样的地方，而结局的CG并没有什么不同。

候诊室

广东张强问：《女神异闻录—罚》中，在最后BOSS那关有一个怪物无论用什么方法都不能对它造成伤害，请问消灭它的方法是什么？它身后还有个宝箱。

江苏吴林波问：GBC的《真·女神转生—赤之章》，主角到达第三个世界后，出了城怎样才能穿过沙漠？

上海丁东麟问：FC的《八宝奇珠—里见八犬传》中如何得到神力从而可以装备最终武器？

沈阳裴世光问：《恸哭》里青木千纱怎么救？（怎么破解密码拿螺丝刀）

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

寄生前夜 PS

直接观看CG动画

首先放入《寄生前夜2》的光盘。等画面出现SQUARE的字样时，打开机盖放入《寄生前夜》的任何一张光盘，就可以看CG动画了。

云南省开远市　田春武

三国志VII PS

又有新的特别人物

上一期的《三国志VII》攻略中已经向大家介绍了好几个隐藏的人物，这一次又有几个隐藏的人物，同样是有趣得很！（以下用了简体字，输入名字时请自行转为日本汉字再输入。）

姓／名	姓／名
土方／岁三	决战／贰
新／世纪	决／战
猪／八戒	烧肉／定食
アン／ジェ	一骑／当干

街霸ALPHA (STREET FIGHTER ALPHA) GBC

《街霸ALPHA》其实就是GB版的《少年街霸》，又可以在GB上搓波动、升龙了！

让三位隐藏角色的乱入挑战

只要在每次得胜后（出现KO字样），按住相应的按键，如此重复，直到隐藏角色出来挑战为止。所要按的按键如下：

豪鬼：按住“A+B”。

将军：按住“SELECT+A+B”。

丹：连续5场按住“↑+A+B”。

使用三位隐藏角色

在选人画面中将光标停在“光标”上，输入以下的指令即可：

豪鬼：←、←、←、↓、↓、↓、A+B

将军：←、←、↓、↓、←、↓、A+B ↓

丹：←、←、↓、←、↓、←、A+B

心跳回忆2 对战方块 PS

隐藏人物的出现方法

不限制任何条件，只要能获得10场比赛的胜利就可以取得一个隐藏人物，获得30场比赛的胜利后就可以使用九段下舞佳、野崎董和白雪真帆全部三个隐藏人物。

DDR 四度混合 PS

隐藏歌曲和CHALLENGE MODE的出现方法

在SOLO MODE中，每完成5首歌曲就会出现一首隐藏歌曲。完成90首歌曲后就可以取得所有的歌曲。另外，也是在该模式下，完成10首歌曲后就可以出现CHALLENGE MODE。

AREO DANCING i DC

相当不错的空战游戏，喜欢空战的玩家可千万不要错过。下面是隐藏机体出现列表。

机体名	出现条件
T-3 SP	总飞行时间在240分钟以上，或在MISSION中用XF-3累积到10万分。
XF-3	总击坠数达到200台以上。
T-2BI	总飞行时间达到120分钟以上。
T-4BI	总飞行时间达到180分钟以上。
F-86AF	在MISSION中用F-86F累积到10万分以上。
F-104J	完成AIR ATTACK 7。
UF-104J	在MISSION中用F-104J累积到2万分以上。
F-1	完成AIR ATTACK 5。
F-2A	完成SURFACE ATTACK 4。
F-2B	在MISSION中用F-2A累积到10万分以上。
F-4J	完成AIR ATTACK 8。
F-4EJ	在MISSION中用F-4J累积到2万分以上。
F-4EJ改	在MISSION中用F-4J或F-4EJ累积到5万分以上。
F-14A	完成DOGFIGHT 7。
F-14TB	在MISSION中用F-14A累积到10万分以上。
F-15A	完成SURFACE ATTACK 8。
F-15E	在MISSION中用F-86F累积到10万分以上。
F-15J	完成SURFACE ATTACK 3。
F-15DJ	在MISSION中用F-15J累积到2万分以上。
F-15DJAG1	在MISSION中用F-15J或F-15DJ累积到10万分以上。
F-15DJAG2	在MISSION中用F-15DJAG1累积到5万分以上。
F-15DJAG3	在MISSION中用F-15DJAG2累积到5万分以上。
F-15DJAG4	在MISSION中用F-15DJAG3累积到5万分以上。
F-15DJAG5	在MISSION中用F-15DJAG4累积到5万分以上。
F-15DJAG6	在MISSION中用F-15DJAG5累积到5万分以上。
F-15DJAG7	在MISSION中用F-15DJAG6累积到5万分以上。
F-16A	完成DOGFIGHT 5。
F-16A AG	在MISSION中用F-16A累积到10万分以上。
F/A-18C AG	在MISSION中用F/A-18C累积到10万分以上。
AV-8B	累积分数达到120万分以上。
AV-8B2	完成OPERATION 8。
A-10A	完成SURFACE ATTACK 5。
TND-IDS	完成SURFACE ATTACK 3。
TND-ADV	在MISSION中用TND-IDS累积到5万分以上。
Mr2000C	完成DOGFIGHT 6，或是战斗在2000英尺以下完成。
Mr2000DS	重复一次取得Mr2000C的方法。
Mig-21 bis	完成DOGFIGHT 4。
Mig-29	完成DOGFIGHT 8。
Su-27	总击坠数达到50台以上。
A6M2	总击坠数达到100台以上。
A6M2 G	在MISSION中用A6M2累积到10万分以上。
P-51D	总击坠数达到150台以上。
P-51DB	在MISSION中用P-51D累积到10万分以上。
C-1	使用自卫队机完成OPERATION以外的MISSION。

BLOODY ROAR3（血腥咆哮3） PS2

《血腥咆哮》系列虽然无法达到《铁拳》那样的高度，但《血腥咆哮》也确实有自己的独到之处。偶尔换一下口味吧。

各种隐藏模式的出现方法

以下隐藏模式出现后，在OPTION的EXTRA MODE进行选择。

SUDDEN DEATH SURVIVAL

这是一击必杀的模式。获得方法：完成SURVIVAL MODE一轮（9人）。

NO-GUARD BATTLE

不能进行防御的模式。获得方法：用任意角色在ARCADE MODE中取得第1名的成绩。

HIGHEST DIFFICULT

最高难度模式。获得方法：没有CONTINUE完成ACADE MODE。

BUTTOBI BATTLE

地球引力减半的模式。获得方法：获得SUDDEN DEATH SURVIVAL模式后，在SURVIVAL MODE得到第1名的排名。

HIGH-SPEED BATTLE

速度为普通时的2倍，但攻击力只有原来的60%。获得方法：使用其中1个角色的次数超过100次，并用这个角色在SURVIVAL MODE中取得名次。

LOW-SPEED BATTLE

速度是原来的一半，但攻击力是原来的2倍。获得方法：所有角色都使用了一次以上并在ACRADE MODE中得到排名。

HYPER-BEAST BATTLE

直接以兽化形态进行游戏。获得方法：其中的一位角色使用10次以上，并用这个角色在ARCADE MODE中取得排名。

SUMO WRESTLING BATTLE

以相扑的比赛规则进行游戏，倒地和碰到墙都算输。获得方法：其中一位角色使用20次以上，并在SURVIVAL中取得排名。

隐藏人物

KOHRYU

“ARCADE MODE”中，在第4关以前没有输过一个回合，这样进入第5关时KOHRYU就会出现。成功地击败他后就可以在任何模式下选用他了。

URANUS

“ARCADE MODE”中，完成FINAL STAGE（最终关）时还是没有接过关（NO CONTINUE），就会出现SPECIAL STAGE，挑战URANUS，战胜她后，在选人画面中把选人框移到画面的最左边就可以选到她了。

MACROSS M3（超时空要塞M3） DC

使用MACROSS PLUS中的两部战机

只要在“INTERNET MODE”的输入密码画面输入以下的密码就可以获得在MACROSS PLUS中的

www.plum.com.tw

两部超 COOL 战机。

YF-19：68134581

YF-21：25193621

完美完成任务的条件

每一关任务都要在达成一定的条件下才能算完整地完成，不会有什么跳过任务的地方。

EPISODE1-1：剩余时间有 37 秒以上。

EPISODE2-1：剩余时间有 61 秒以上。

EPISODE3-1：剩余时间有 49 秒以上。

EPISODE4-2：剩余时间有 85 秒以上。

EPISODE5-1：剩余时间有 61 秒以上。

EPISODE6-1：剩余时间有 85 秒以上。

EPISODE7-1：剩余时间有 97 秒以上。

明美的歌声……

如果能完全按照上表的要求完成游戏，就可以得到GOOD ENDING，反之就会进入BAD ENDING。不同的ENDING可以得到不同的歌曲，GOOD ENDING可以得到《可曾记起爱》，BAD ENDING可以得到《小白龙》。

其它隐藏机体和装备的获得方法

任务	机体（完成任务后的得分）	装备（战斗中所得分）
1	40000 分以上	70000 分以上
2	80000 分以上	90000 分以上
3	无要求	110000 分以上
4	450000	90000 以上
5	490000	80000以上和90000以上获得不同的装备
6	无	140000 以上
7	无	100000 以上

ONE PIECE（海盗路飞） PS

隐藏角色的出现方法

先将所有角色的EVENT模式通关一次，之后用其中的一部分人再玩一次EVENT模式，就会分别得到四个隐藏角色：スモーカー、たしぎ、ミホーク、シャンクス。最后两位隐藏角色取得方法不太相同，具体如下：

ミス・ウェンズデー

将游戏的难度设为“つよい”，以女性角色进行EVENT模式，不接一次就通关后就可以使用她了。也可以在通关后出现的STAFF（制作人员）画面中输入“□、□、△、X、X、○”指令直接调出人物。

パンダマン

将游戏的难度设为“つよい”，以男性角色进行EVENT模式，不接一次就通关后就可以使用他了。也可以在通关后出现的STAFF（制作人员）画面中输入“□、□、△、X、X、○”指令直接调出人物。

DC 经典秘技回放

▶ SUPER RUNABOUT

直接拥有所有的车

在开始输入人名时，输入“ELVIS！！！”就可以得到所有的车。

▶ VIRTUA COP 2（VR 战警 2）

大头模式

先完成EASY MODE，然后再把手柄插在SLOT D（就是第 4 个手柄插口）上，按顺序输入：“↑、↑、↑、↑、↑、B、B、B、Y、A、X”。

大头模式 2

先完成NORMAL MODE，然后再把手柄插在SLOT D上，按顺序输入：“↑、R、↓、R、→、R、←、R、↑、L、↓、L、→、L、←、L”

RANDOM 模式

先完成HARD MODE，然后再把手柄插在SLOT D上，按顺序输入：“←、→、←、→、A、B、A、B、Y、、X、Y、X、←、B”

▶ BIO HAZARD 2 VALUED PACK（生化危机 2）

无限弹药

在选择道具画面中，按顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、R。

▶ CRAZY TAXI（疯狂的士）

SEGA经典巨作，有了DC机又还没玩过这个游戏的玩家可千万不要错过这个游戏呀。现在2代也已经公布了。抓紧机会再体会一下 1 代吧。

改变视角

在 DC 机的第三个手柄插口插上手柄，按START后，就可以用C手柄的A、B和Y键来切换视角。按X键是显示速度。

使用隐藏车

先完成CRAZY BOX中9个任务其中的一条直线，就会出现S-S隐藏任务，之后完成这个隐藏任务，就可以使用隐藏车了。要使用时，在选车时按方向键的上或下就可以看到隐藏车了。

逆转的跑道

在选车的时候，按住B不放，然后按L、R，放开B，再同时按R和A。

选用人力车

选人画面时，按住B不放，再同时按L+R三四次，最后一次按住，然后再按A。

▶ THE KING OF FIGHTER DREAM MATCH 1999

SURVIVOR MODE 出现方法

在选择SURVIVOR时，按“START+A”，便会出现不限时，没有CONTINUE的SURVIVOR MODE。

超级机器人大战 α 外传（PS）

请慎用以下的部分金手指码，最好先复制好自己的记录。

金钱最大值

80073168 967F　8007316A 0098

资金不减

D00E6572 0092　800E6572 0080

高速化

按“△”高速化，按“SELECT”为返回通常模式。

D005EA9C 0010　80024B3A 1400

D005EA9C 0100　80024B3A 1440

总回合数（XXXX为可以任意填入的16进制数值）

8007316C XXXX

回合数不增加

D00EAC0C 0001　800EAC0C 0000

难度级别

30073182 000X

X的数值：0为“普”，1为“易”，2为“难”

选关

30074D44 XXXX

XXXX=0001～004D

注意其中有一些号码是没有关卡的，如：23、24、25、26、3A、3B、3C、3D

SP 不减

D00B65EA 0072　800B65EA 0060

D00B663E 0092　800B663E 0080

D00B6686 0045　800B6686 0040

D00B66D6 0067　800B66D6 0060

得到经验值时就升一级

D00B58C8 0002　800B58CC 01F4

D00B58C8 0002　800B58CE 2405

击倒敌人后，级数最高

D00B58EC 0002　800B58EC 0001

EN 不减

D00B8602 0062　800B8602 0060

D00B868A 0062　800B868A 0060

D00B8CBA 0065　800B8CBA 0060

D012952C 0008　80129530 0000

资金不减

D00E6572 0092　800E6572 0080

熟练度（XX为可以任意输入的16进制数值）

80073188 00XX

蓝石数超高

80073178 FFFF

行动次数无限

D00BF842 1440　800BF842 1000

残弹不减

D00B9160 007F　800B9164 0000

气力不减

D00B63D8 0005　800B63D8 0001

机体改造一次后变最强

D00E4C2E 9042　800E4C2C 000A

D00E4C2E 9042　800E4C2E 3402

武器改造一次以后最强

D00E65A0 1F00　800E65A0 A000

D00E65A0 1F00　800E65A2 3C03

全图鉴

B0170002 00000000　8009CD88 FFFF

全事典

3009CDE6 0001　B00F0002 00000000

8009CDC8 FFFF

全部强化部件

901704AC FFFFFFFF　801704B0 FFFF

B0320002 00000000　801704BC 0909

击坠敌人后击坠数加倍

D00C5620 1300　800C5620 XXXX

XXXX的具体数值：1340是2倍，1380是4倍，13C0是8倍，1400是16倍，1440是32倍，1480是64倍

公主妹妹（PS）

可怜友好度全满

80010596 03E7

花穗友好度全满

80010598 03E7

卫友好度全满

8001059A 03E7

耶友好度全满

8001059C 03E7

www.plumbook.cn

雏子友好度全满
8001059E 03E7
鞠友好度全满
800105A0 03E7
白雪友好度全满
800105A2 03E7
玲凌友好度全满
800105A4 03E7
千景友好度全满
800105A6 03E7
春歌友好度全满
800105A8 03E7
四叶友好度全满
800105AA 03E7
亚里亚友好度全满
800105AC 03E7

波斯王子 (DC)

无限道具
0108A8E0 00000009
救急药
010CF17E 00000063

三国志III (PS)

	新君主一	新君主二	新君主三
陆指	300C71E0 0064	300C71FC 0064	300C7218 0064
水指	300C71E1 0064	300C71FD 0064	300C7219 0064
武力	300C71E2 0064	300C71FE 0064	300C721A 0064
智力	300C71E3 0064	300C71FF 0064	300C721B 0064
政治	300C71E4 0064	300C7200 0064	300C721C 0064
魅力	300C71E5 0064	300C7201 0064	300C721D 0064

按SELECT+R2键后残余点数为50
D0121092 FDFE 301FFE68 0032
按SELECT+L2键后残余点数为0
D0121092 FEFE 301FFE68 0000

ONE PIECE (海盗路飞) (PS)

全角色出现
801B2F90 FFFF 801B2F92 FFFF
801B2F94 FFFF 801B2F96 FFFF
1PHP不减
D0194F4E FFA0 80194F50 03E7
D0194F4E FFA0 80194F52 03E7
按选择键后接关次数不减
D0068522 FFFE 301B2F7C 0005

DDR 四度混合 (PS)

出现所有的隐藏曲子
800E4DE8 FFFF 300E4DEA 000F
所有隐藏模式
300E4DEC 00FF
INFORMATION内容全满
B0080004 00000000 800E6328 FFFF
B0050004 00000000 800E6354 FFFF
1P的能量槽全满
800C30D2 0500
2P的能量槽全满
800C4336 0500

ONI零 复活 影忍传说 (PS)

金钱最大值
801B3C30 7530
高速化
D017FF4A 1440 8017FF4A 1400
通常时神气不减
D016FA32 0043 8016FA32 0040
鬼心不减
D016FA52 0043 8016FA52 0040
能力最大值 (第一人)
体力: 801C596C 270F
神力: 801C596E 270F
德: 801C5980 270F
攻击力
801C5982 03E7 801C5990 03E7
防御力
801C5984 03E7 801C5992 03E7
素早
801C5986 03E7 801C5994 03E7

樱大战3 (DC)

第1人的HP
31586131 14D4D082
第2人的HP
31586141 14D4D092
第3人的HP
31586151 14D4D0A2
第4人的HP
31586161 14D4D0B2
第5人的HP
31586171 14D4D0C2
所有人的攻击
F051D57F 00000063 F069D57F 00000063
3FB967BE 00000063 567734AE 00000063
3FB968BE 00000063 567734AF 00000063

FEAR EFFECT 2 (PS)

无限体力
D00495EC 0068 800495EE 2400

铁拳TT (PS2)

MOVIE、角色、图片及保龄球模式全开
1CD660D8 61DFB00C 1CD660DC 61DFB00C
1CD660E0 61DFB00C

生化危机 代号: 维罗尼卡 完全版 (DC)

体力不减
50077858 000000C8 50073858 000000C8
道具一(以下的XX由你自己输入任意16进制数值)
E5BF56C9 000000XX B51634D0 000003E7
道具二
252F2D18 000000XX E58716C9 000003E7
道具三
7C7D9D5F 000000XX 4BBA1194 000003E7
道具四
738D9D5F 000000XX 444A1194 000003E7
道具五
CBE3A9A5 000000XX 945804AA 000003E7
道具六
FAA1D8DB 000000XX CBDBE9A5 000003E7
道具七
5CBF390A 000000XX 2AF76D18 000003E7
道具八
940044AA 000000XX 683B651C 000003E7

创造球会特大号 (DC)

金钱无限
F3A95840 05F5E0FF
队员年轻化
输入密码后，在同一半周内完全以下的操作才能让密码生效:
1.选择"人事"里的"移籍"选项，确认年龄已经更改。
2.选择CLUB情报选项的资料室里的"选手一览"。
3.记录后重新开机就可以了。
第1位选手 (xx的为10～28)
54AB267D 000000xx
第2位选手
8DFFDC2A 000000xx
第3位选手
AB7F00BB 000000xx
第4位选手
D1E4D2F5 000000xx
第5位选手
F0A5C7AF 000000xx
第6位选手
3BFD756E 000000xx
第7位选手
5FAB267E 000000xx
第8位选手
86FFDC29 000000xx
第9位选手
64573A69 000000xx
第10位选手
AAFF00B9 000000xx
第11位选手
BFEA6BA5 000000xx
第12位选手
C257B6DF 000000xx
第13位选手
E44B49B3 000000xx
第14位选手
37FD7560 000000xx
第15位选手
43664EEE 000000xx
第16位选手
63D73A67 000000xx
EP
B0A63B17 000003E7
16F4170B 000003E7
EVP
9ED80B6D 000003E7
AT
207762DF 000003E7
E-AT
563F76CD 000003E7
DEF
62BB6ADB 000003E7
INT
9E800B6D 000003E7
HEAL
B0163B17 000003E7
DEX
E0BF190E 000003E7

www.plum-book

下期预告

巴黎华击团成员全体集结，《樱大战 3》战斗进一步升级！

两条路线齐头并进，最强《机战》攻略继续展开！

银发酷哥斩妖除魔，《鬼泣》体验版完全解析！

传奇游戏终于搬上大银幕，《最终幻想灵魂深处》详细情报！

芭月凉与玲莎花命运的邂逅，《莎木 II》追踪报道！

TOKYO GAME SHOW 2001 SPRING

2001 东京春季游戏展强势大作接踵而至！

COMING SOON

《最终幻想 X》《死或生 3》《寂静岭 2》《JoJo的冒险奇遇》《CAPCOM VS SNK 千禧之战 2000 PRO.》《CAPCOM VS SNK 2001》《皇牌空战 4》《风之克罗诺亚-梦之帝国-》……

锁定《游戏机实用技术》！！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

上海盛天游戏机专卖店

★专业批发

品名	价格／邮费	品名	价格／邮费	品名	价格／邮费	品名	价格／邮费
PS2 主机(全套)	2980/30	GB 薄机	215/10	PS2 生与死新版	580/10	PS 原装震柄	85/5
PS2 四分叉	120/10	PS2 真三国无敌	580/10	PS2 维罗尼亚	580/10	N64 玛丽奥赛车	150/10
PS28M 记忆卡	350/10	PS2 保镖	580/10	PS2 风之克罗迪亚	580/10	N64 实况 J 联盟	150/10
PS2 打鼓机	160/20	N64 二手机 (送卡)	660/20	PS2ZOE	620/10	N64 新世纪福音战士	350/10
PS 索尼全新光头	365/20	DC 美版、日版、欧版	来电咨询	N64 皇家骑士 III	280/10	N64 恶魔城	350/10
PSone 液晶	680/10	DC 小摇杆	95/10	N64 撒尔达时之笛	280/10	N64 机器人大战	280/10
NGP 彩色掌机	460/20	DC 键盘	210/10	WS 彩色手掌机	550/10	N64 炸弹人	250/10
GBA32 位掌机	优惠价	PS2 决战 2	595/10	PSone 主机	990/10		
GB 彩机	480/5	PS2 极乐丸	580/10	PS7501 型	950/10		

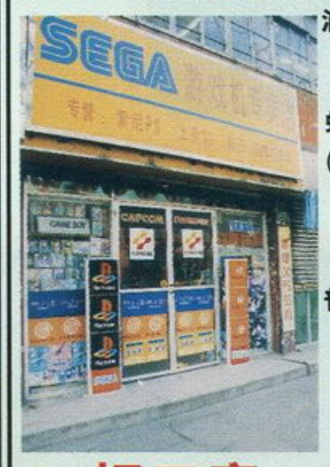
本店常备大量现货，
欢迎全国客商来电洽谈批发。

品名	价格／邮费	品名	价格／邮费	品名	价格/邮费
PS 原版片太空战士 6	650/10	DCVR3	50/10	NGP 南梦宫吃豆	150/10
PS 原版片太空战士 7	600/10	DC 出租英雄	150/10	WS 太空战士(彩专)	390/10
PS 原版片太空战士 8	580/10	DC 东京巴士	150/10	WS 机动战士高达(彩专)	390/10
PS 原版片太空战士 9	650/10	DC 维罗尼卡完全版	430/10	WS 仙界传 2(彩通)	380/10
PS 太空战士 FFT	550/10	DC 玩具兵	120/10	WS 数码暴龙 2(共通)	380/10
PS 幻想传说	380/10	DC 刀魂	180/10	WS 宇宙战舰(共通)	380/10
PS 宿命传说	450/10	GBA 玛莉奥	380/10	**特价**	
PS 永恒传说	550/10	GBA 玛莉奥赛车	385/10	**OLYMPUS**	
PS 生化危机 1	450/10	GBA F-ZERO 赛车	380/10	便携式眼镜宽荧幕 65 寸 NTSC 主机共通	2680/20
PS 生化危机 2	450/10	GBA GTA 赛车	430/10		
PS 生化危机 3	460/10	GBA 洛克人 EXE	450/10		
生化危机: 五周年考克箱(全套)	3280/20	GBA 游戏王	550/10		
SS 原版片 95 格斗王	480/10	GBA 恶魔城	580/10		
SS 原版片 96 格斗王	490/10	GBA 寂静岭	580/10		
SS 原版片 97 格斗王	500/10	GBA 口袋 J 联盟足球	580/10		
DC 原版片特大号	460/10	GBA 桃太郎祭典	480/10		
DC 原版片阿卡迪亚	560/10	NGP12 合 1(顶上合金音速)	350/10		
DC 原版片太空 5 频道	220/10	NGP9 合 1(顶上合金月华)	350/10		
DC 原版片电脑战机	150/10	NGP 顶上决战	210/10		
DC 原版片索尼克	40/10	NGP 皇家骑士团	295/10		
DC 鬼屋枪版(带枪)	280/10	NGP 泡泡龙	150/10		

● 新产品展台 ●

● 维修中心 ●

回收各种游戏机，坏板、坏主机，办理以旧换新业务。本店售出的主机一律保修，终身维修，主机绝对正版。PSone、PS2、DC主机专业维修，现场操作，立等可取。



● 虹口店 ●

浦东店: 上海市金桥路 197 号庆鑫商场

虹口店(总店): 上海市东大名路 1073 号
电话: 021-65358097

普陀店: 上海市华阴路 224 号
手机: 13901790511
13601839516
13901775111

● 普陀店 ●

重庆 游戏天国

以真诚换信誉 {欢迎索取商品目录} **以信誉保质量**

PS II机 15000 型(主机+原配手柄+原配记忆卡+可飞盘+可读PS I碟+专用电源) 4950 元／邮费 40 元
PS II机 18000 型(主机+原配手柄+专用电源+DVD 遥控板) 3580 元／邮费 40 元
GB 彩机 458 元／邮费 15 元　　GB 黑白薄机 220 元／邮费 15 元
GB 节目转录器(卡转卡)特价 120 元／邮费 8 元(电脑换卡)特价 320 元／邮费 20 元
DC 日版机(主机+原配置)—— 880 元／邮费 30 元
DC 欧版机 (主机+原配置) —— 798 元／邮费 30 元
DC 美版机 (主机+原配置) —— 985 元／邮费 30 元
PS I 机 9002 型(主机+双标准手制)—— 950 元／邮费 30 元
PS I 机 7501 型 (主机+双标准手制) —— 1180 元／邮费 30 元
PS I 机 102 型(主机+双标准手制)—— 1020 元／邮费 25 元
PS I 机 101 型(主机+双标准手制)—— 1090 元／邮费 25 元
PS I 机 103 型(主机+双标准手制)—— 999 元／邮费 25 元 (PS I 机 101 型、102 型、103 型均是微型机。注意：103 型是特价)

特别推荐: 精装黑碟 (台湾原产外观极为高档，使用寿命为普通光盘的 10～20 倍，极其耐用。原版品质。可校正激光头延长光头使用寿命。)

特价每张 18 元／免邮费

PS I、PS II、DC、SS 节目齐全，您想要的我们几乎都有 (银碟 3 元／张，金碟 4 元／张，蓝宝石碟 6 元／张，5 张起邮免邮费)

PS 迷你手枪 II 代	79 元／邮 10 元	PS 迷你IV代手枪 (滑膛)	85 元／邮 10 元	PS 豪华 V 代手枪 (滑膛)	85 元／邮 10 元	PS 豪华钓鱼杆	138 元／邮 10 元
PS 标准手制	6 元／邮 5 元	PS 标准原装手制	45 元／邮 5 元	PS 透明连发小手制	18 元／邮 5 元	PS 豪华透明震动手制	52 元／邮 9 元
PS 豪华赛车震动手制	65 元／邮 5 元	PS 月型多彩手柄	15 元／邮 5 元	PS 超级新式手握方向盘	55 元／邮 25 元	PS 豪华飞行摇杆	138 元／邮 25 元
PS 液晶屏幕全功能手制	105 元／邮 12 元	PSone 原装震动手制	115 元／邮 10 元	PSone 组装震动手制	33 元／邮 8 元	PS 透明记忆卡 (1M)	25 元／邮 5 元
PS1M 集成块透明记忆卡	45 元／邮 5 元	PS 透明记忆卡 (4M)	55 元／邮 5 元	PS 制转器	25 元／邮 8 元	PS 中文金手指卡	25 元／邮 8 元
PS 震动按摩持垫	210 元／邮 30 元	PSVCD 卡 7XXX 型用	180 元／邮 25 元	PS 原装 PDA 记忆卡	268 元／邮 8 元	PS 闪灯震动木吉它送碟	168 元／邮 30 元
PS 原装 AV 线	21 元／邮 5 元	PS 组装 AV 线	10 元／邮 5 元	PS 电源	8 元／邮 8 元	PS II 电源	55 元／邮 20 元
PS II 原装记忆卡	280 元／邮 5 元	PS 方向盘III (北通)	135 元／邮 30 元	PS 豪华透明手刹方向盘	178 元／邮 30 元	PS II 支架	80 元／邮 10 元
PS 长线激光头	280 元／邮 5 元	PSone 中长线激光头	405 元／邮 5 元	PS/PC 连接线	8 元／邮 2 元	PS 手柄延长线	8 元／邮 2 元
PS 跳舞毯 (动感闪灯)	35 元／邮 10 元	PS.PC 五代双用毯	40 元／邮 10 元	PC 键盘接口全闪灯舞毯	65 元／邮 10 元	PS 激光头润滑油	8 元／邮 2 元
PS 激光头齿轮 (全套)	25 元／邮 5 元	PS 电源板 (110V～220V)	48 元／邮 8 元	PS 激光头透镜	8 元／邮费免	PS 激光头光管 (全新)	8 元／邮 2 元
PS 透明软外套	28 元／邮 10 元	PS 小攻略书约 100 种	每本 2 元／邮 2 元	PSone 液晶显示屏	885 元／邮 20 元	薄 GB 电源	7 元／邮 2 元
GB 皮套 (彩色机专用)	8 元／邮 2 元	GB 皮套 (小黑白机专用)	8 元／邮 2 元	GB 彩色机屏幕镜面	10 元／邮 2 元	GB 小黑白机屏幕镜面	10 元／邮 2 元
GB 彩机充电池 (送电源)	45 元／邮 5 元	GB 薄机充电池 (送电源)	40 元／邮 5 元	GB 通用笔型充电器	30 元／邮 5 元	GB 薄机对战线	8 元／邮 2 元
GB 全通用型对战线	26 元／邮 2 元	GB 彩机机壳	35 元／邮 5 元	GB 薄机机壳	35 元／邮 5 元	DC 狙击枪	125 元／邮 15 元
DC 钓鱼杆	138 元／邮 10 元	DC 豪华型沙锤 (配碟)	215 元／邮 25 元	DC 组装手柄	35 元／邮 8 元	DC 原装记忆卡	160 元／邮 5 元
DC 组装 (2M) 记忆卡	38 元／邮 8 元	DC 组装 (4M) 记忆卡	52 元／邮 5 元	DC 组装强力震动包	68 元／邮 6 元	DC 普通组装震动包	32 元／邮 6 元
DC 原装手柄	148 元／邮 8 元	DC 震动手制	45 元／邮 8 元	DC 电脑彩显连接卡 (VGA)	62 元／邮 8 元	PS 对战线	6 元／邮 2 元

PS 组装震动手制	33 元／邮 5 元	PS 豪华 V 代手枪 (滑膛)	85 元／邮 10 元
PS 双震动格斗手制台	75 元／邮 25 元	PS 透明连发小手制	18 元／邮 5 元
PS 标准记忆卡 (1M)	15 元／邮 5 元	PS 超级新式手握方向盘	55 元／邮 25 元
PS 四分插	82 元／邮 12 元	PSone 组装震动手制	33 元／邮 8 元
PS 高灵敏塑料吉它	95 元／邮 30 元	PS 制转器	25 元／邮 8 元
PS II 原装震动手制	320 元／邮 10 元	PS 原装 PDA 记忆卡	268 元／邮 8 元
PS 全新中长线光头	385 元／邮 5 元	PS 电源	8 元／邮 8 元
PS 舞毯 (闪光)	29 元／邮 10 元	PS 豪华透明手刹方向盘	178 元／邮 30 元
PS 激光头电机 (1 套 2 个)	35 元／邮 3 元	PS/PC 连接线	8 元／邮 2 元
PS 透明外壳	38 元／邮 15 元	PC 键盘接口全闪灯舞毯	65 元／邮 10 元
GB 精致照明灯	10 元／邮 1 元	PS 激光头透镜	8 元／邮费免
GB 通用放大镜	9 元／邮 3 元	PSone 液晶显示屏	885 元／邮 20 元
GB 彩机对战线	8 元／邮 2 元	GB 彩色机屏幕镜面	10 元／邮 2 元
DC 原装手枪	215 元／邮 10 元	GB 通用笔型充电器	30 元／邮 5 元
DC 组装 (1M) 记忆卡	38 元／邮 5 元	GB 薄机机壳	35 元／邮 5 元
DC 原装震动包	115 元／邮 6 元	DC 组装手柄	35 元／邮 8 元
		DC 组装强力震动包	68 元／邮 6 元
		DC 电脑彩显连接卡 (VGA)	62 元／邮 8 元

神卡在手，节目全有

新推出 GB 节目转录器。万用 GB 卡 (可用 GB 转录器把普通 GB 卡的节目复制到万用 GB 卡上。随意更换节目)

GB 卡品种约一百余种[10 元～130 元]邮费免。GB 转录器 120 元／邮费 8 元；GB (8M) 万用卡 75 元／邮费 8 元；GB(16M)万用卡 90 元／邮费 8 元；GB 聪明卡(可储存 8 个节目)(32M)155 元／邮费 8 元。本部维修技术精湛，各种主机故障基本可做到立等可取，欢迎来电咨询。本部对顾客主机进行免费维护。本部维修师精心编写了一本 PS 维修手册，内容详细。维修配件长期平价供应。维修手册每本 45 元／邮费 10 元

新产品： * VCD 打鼓机、VCD 光线枪 *

第一届天国杯足球大赛成绩发布!

娱乐方式新颖，乐趣无穷，将掀起音乐游戏新浪潮，市场潜力巨大，又一次绝好的商机，现诚征全国代理商、经销商。

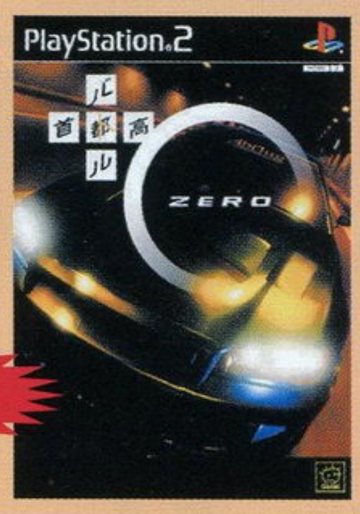
电话: 023-63741569　　联系人: 李培根　　手机: 013983195987
邮购收款人: 文政　　手机: 013908378911　　地址: 重庆市渝中区邹容路 18 号　　邮编: 400010

www.hoo.cn

北京零点游戏商行

零点游戏主页：www.china-tvgame.com

更多游戏商品详情，欢迎光临零点游戏主页 www.china-tvgame.com



游戏精品

PS2 原版游戏

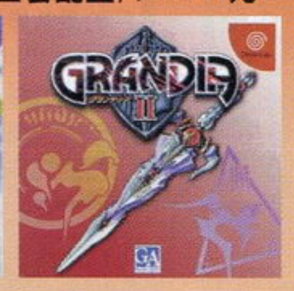
决战 2：590 元
生化危机-代号：维罗尼卡-完全版：590 元
风之克罗诺亚 2：590 元
首都高战斗赛车零：560 元
鬼武者：590 元
GT 赛车 3：630 元
三国无双：590 元
实况足球 5：590 元

DC 原版游戏

樱大战 3：580 元
生化危机-代号：维罗尼卡-完全版：490 元
格兰蒂亚 2：560 元
莎木日版：560 元
莎木日版限定：650 元
永恒的阿卡蒂亚 梦幻之星网络版：560 元
EVE ZERO：590 元

主机售价

PS2-18000 型（原机全套配置）：3550 元
DC 日版原装机（原机全套配置）：880 元
GBA 原装手掌机（原机全套配置）：860 元
PSone 原装机（原机全套配置）：1050 元



本店地址：北京东城区交道口南大街甲 114 号
（本址不收汇款及邮件）
汇款及邮件请寄：北京地安门邮局 22 号信箱
收款人：李维春
邮　编：100009　电话：010-64061101

哈尔滨万佳电玩专卖店

主机邮费 35 元掌机邮费 20 元

游戏主机

PS2 套机（主机+原装手柄+ DVD 摇控器+火牛+原装 AV 线）	3280 元
DC 套机（主机+原装手柄+火牛+原装 AV 线+记忆卡+原版盘）	868 元
PSone 套机（方机+振动手柄+火牛+原装 AV 线+记忆卡+ 10 张游戏）	980 元
PS9002# 套机（主机+振动手柄+电源线+原装 AV 线+记忆卡+ 10 张游戏）	1080 元
PS7501# 套机（主机+双手柄+火牛+原装 AV 线+记忆卡+ 10 张游戏）	780 元
SS 超值套机（主机+原装手柄+火牛+原装 AV 线+ 10 张游戏）	298 元
GB 彩色套机（主机+卡+火牛+皮套）	468 元
GB 薄机套机（主机+卡+火牛+皮套）	228 元

本店所售主机三月保修，终身免费维修。

为庆祝我店开业四周年，答谢全国各地的用户，近期所有商品一律特低价大酬宾

热卖：900 元

机种配件	单价(元)	邮费(元)	机种配件	单价(元)	邮费(元)	机种配件	单价(元)	邮费(元)	机种配件	单价(元)	邮费(元)
PS2 手柄	350	10	DC 方向盘	160	40	PS 震动方向盘	125	25	SS 原装飞行摇杠	88	30（特价）
PS2 8M 记忆卡	350	10	PS 光头（原装）	380	15	PS 无线摇控手台	85	15	SS 方向盘	78	30（特价）
DC 手柄（原装）	150	10	PS(原装)震动手制	88	10	PS 好日原装手台	78	15	SS 四分叉	68	10
DC 手柄（彩色）	50	10	PS 组装震动手制	38	10	PSR4 原装赛车手制	68	10	SS4M 加速卡	78	10
DC 手柄（格斗）	50	10	PS 组装手制	8	5	PS 找茬鼠标+碟	48	10	SS 记忆卡	78	10
DC 原装记忆卡	140	10	PSone 原手制	105	10	PS 野牛手制	55	10	SS 金手指卡+书	85	10
DC 4M 记忆卡	50	10	PSone 记忆卡	25	5	PS 电影卡	160	10	GB 电源	10	5
DC 2M 记忆卡	38	10	PS 记忆卡	20	5	PS 跳舞毯	38	15	GB 皮套	10	5
DC 原装震动包	115	10	PS 双打大手台	165	25	PS 金手指（卡+书）	40	10	GB 充电器	30	10
DC 组装震动包	35	10	PS 光枪	30	10	SS 原装手制	78	10	GB 放大镜+摇杆	25	10
DC 制转	40	10	PS 吉它	50	20	SS 组装手制	18	10	GB 对战线	10	5
DCVGA	55	10	PS 震动手台	70	15	SS 连发手制	28	10			
DC 光头	170	15	PS 制转	28	10	SS 无线摇控手制（两只）	58	10			
DC 枪	85	10	PS 原装飞行摇杆	185	25	SS 大手台	68	15			

DC 游戏 300 余种，3 片／10 元；PS 游戏 1500 余种，4 片／10 元；SS 经典游戏 500 余种，5 元／片；动画 VCD 百余种，5 元／片；音乐 CD8 元／片

以上碟片多购优惠。邮费 15 元（不限数量）

特别推荐：台湾产黑盘 (DC、PS、SS)游戏每片 8 元

本店以多年的专业维修经验，为广大玩友提供快速便捷的服务。并以高价回收各种废旧主机。

诚邀省内外批发商前来洽谈业务，本店备有专车免费负责接送。

总店地址：哈尔滨市道里区经纬五道街 14 号(邮购地址)
收款人：陈宁
邮编：150018
分店地址：哈尔滨市道里区新曼哈顿商厦三楼西厅 085 室
批发热线：013030001808
邮购热线：0451-4280700

www.plumbook.cn

深圳华城新机地

游戏精品专卖　潮流影音总汇

MINI音响系列，SONY、健伍、夏普等名厂的最新影音器材精品，包括SONY的DISCMAN系列、MINIDISC系列，全部平价发售，让你随时随地感受到尖端的影音科技带来的震撼。

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店。步入“新机地”，你会在这里发现不少的“新玩意”或者是颇为“冷门”的游戏、影音极品，从最新的《超级机器人大战α外传》限定版到早一点的《樱大战》限定版DC主机，从KONAMI的原装音乐周边系列到NAMCO的《MOTO GP》专用控制器再到SCEI的《GT3》专用方向盘，从完美的“高达WING ZERO CUSTOM”手办到限量发售的《保镖》席恩手办纪念品，这些都能够在“新机地”里找到它们的芳踪。

地　址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1
电　话：0755-2286364
传　真：0755-5198828
邮　编：518001
联系人：宋　毅

模型手办区，这里有大量的日本原装手办，主要以高达系列为主体。

全球限量发售的《保镖》主角席恩的手办（附送特制手链）、《保镖》的原声CD。席恩的脸部刻画得栩栩如生，极为精致。

全球限量一万套的《生化危机五周年纪念特别套装－噩梦回归－》，不但收录了《生化危机》全系列的四部作品，还附带赠送只有在日本预定《维罗尼卡 完全版》才会有的《威斯克报告书》以及特制钥匙扣、圆珠笔、戒指、士兵铭牌等。以上物品被装在一个特制的金属手提箱内，神秘感十足。

由于地域的优势，“新机地”能够以与日本同步的速度将最新的游戏软硬件、影音器材精品摆上货架，比如全球限量一万套的《生化危机五周年纪念特别套装－噩梦回归－》这样的罕有极品就是“新机地”能够在强手如林的深圳游戏店中确立“最新、最快、最全”形象的一个例子。因此许多玩家就算是没有购买新游戏主机、新游戏或其它AV器材的打算，也会常常在“新机地”逛逛，看看有什么最新的游戏精品或是AV器材被摆上了货架。

华城新机地将本着“以诚为本”、“顾客至上”的信条，配合完善的售后服务体系，为玩家带来更多更好的游戏、影音精品，成为玩家心目中的不二选择。

TAITO的游戏周边系列，包括对应PS2的声音识别控制器以及对应这个控制器的足球游戏《伟大前锋》、《电车GO！》系列的专用控制器以及附赠的游戏精品。

原装KONAMI音乐游戏周边系列，包括《BEAT MANIA》的打碟机、《键盘高手》的键盘控制器、《吉它高手》的吉它控制器、《DRUM MANIA》的鼓机控制器以及最新音乐游戏《PARAPARA PARADISE》的红外线感应控制器。

《樱大战》系列，包括世嘉为《樱大战》特制的“樱大战DC机套装”、任天堂为GBC版《樱大战 檄·花组入队》而特制的“樱大战限定版GBC”、对应《樱大战 檄·花组入队》的“樱大战计步器”、《樱大战Ⅰ～Ⅲ》在DC上推出的全四款限定版（“Ⅲ”分为A、B两款）。

《超级机器人大战》系列，其中《超级机器人大战α外传》限定版还赠送一个特制的“机战文件夹”以及一个用来保存记忆卡用的“机战记忆卡BOX”。

手掌机系列，包括最新的32位掌机GBA以及WSC、GBC、NGPC等。不少稀有的卡带在这里也能找到。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

龙战士 III
BREATH OF FIRE

传说中的巨龙一旦醒来，
世界的命运终将改变……
传说中拥有不可思议力量的龙，
究竟是毁灭的象征？
还是……

Ubi Soft ENTERTAINMENT

CAPCOM

简体中文版　48元
2001年3月上市

CAPCOM 唯一 RPG 经典系列名作终于登陆 PC 平台
曾荣获日本权威电玩刊物 FAMI 通
“年度角色扮演游戏金奖大赏”

上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969-223.232
传真:(021) 58367021
服务热线:(021) 58788969-241

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.80 元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn