Tot.86 独家专访：香港版《FAMI通PS2》新闻发布会

游戏机实用技术

TV GAME半月刊
2003年第17期 9月A

网罗近期6款大作！最速最强攻略登场！

攻略大集合！

超级机器人大战D
幻想传说
光明之魂II
鬼武者战略版
网球王子 Smash Hit！
我们的太阳

特别企划 **红白机，生日快乐！**
2003年7月15日，红白机诞生20周年！

UCG特快专递
机动战士高达SEED
罪恶装备XX #RELOAD
CT特种部队：重返地狱
EVE burst error PLUS

来自索尼的掌机

PSP详情进一步公布
无限工作室总裁谈新主机幻影
SEGA重组游戏制作子公司
PS2《光环》杀手正式亮相
《前线任务》新章制作确定

把游戏进行到底！目标是完美爆机！

游戏全研究

超级马里奥A4
合金弹头3

W E 7 专页始动！

前线狙击
龙背上的骑兵◆九龙妖魔学园纪
真·三国无双3 猛将传◆超时空要塞
新约圣剑传说◆勇者斗恶龙VIII

ISSN 1008-0600
17
9 771008 060006

本期赠送 主机保养与故障自诊手册
Gamehalo精彩VCD

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

BETOP 北通产品

酷

北通 类比控制器

BETOP CONTROLLER

精确压感按键

连发功能 自动/半自动

双电机双振动

表现卓越

1、《寄生前夜1》作同心圆跑中途不会有停顿的现象。
2、《ICO》振动效果到位。
3、完美对应《三国无双3》。

兼容PS、PS one
PS2

BTP-2121

PS2 游戏控制 **精品推介**

北通 神射手2521 BETOP LIGHT GUN

仿真退膛

BTP-2521

北通 方向盘2433 BETOP RACING WHEEL

仿真力回馈

BTP-2433

北通 方向盘2431 BETOP RACING WHEEL

双振动

BTP-2431

北通 4合1对战器 BETOP ADAPTER

多功能

BTP-2712

快乐指南

- 北通电子的产品均享受“一个月保换、六个月保用、一年保修”的服务保障，使您绝无后顾之忧。
- 技术支持：020-38736400及support@betop-cn.com，及时为您排忧解难，扫除一切疑难杂症。
- 在线即时服务QQ号：176634，如同我们在您身边，随叫随到。
- 不断加入的新产品新技术，只要关注我们，就能让您的游戏时光过得更加轻松！（服务时间：每周七天制，每天9：30-17：30。）

北通电子有限公司 http://www.betop-cn.com 技术支持：support@betop-cn.com
广州分公司:020-81010931 北京分公司:010-85634083 上海分公司:021-62052398

话梅杂志&
www.plumbook.cn

光通娱乐
OPTIC ENTERTAINMENT

体验真正攻城的乐趣

全新沙巴克.诺玛攻城战

新增投石车与射箭车，
辅助攻城！ 不掉属性的稀有物品！
45种全新道具！
特修功能，为您修整全新装备

超值10元客户端
双CD-ROM+2000分钟游戏时间

光通娱乐 OPTIC ENTERTAINMENT　WeMade ENTERTAINMENT

更多的信息请访问传奇3官方网站:WWW.MIR3.COM.CN

客户咨询热线：021-54279000
传真：021-54275111
商务联系邮箱：game@optisp.com
广州光通通信发展有限公司

珍惜友情 相信爱情

燕姿与你爱恋在仙境

仙境传说

吹响全仙境最响亮的号角，

争夺巅峰荣耀的天使不夜城…

开启王者角力的圣战之役!!

乌龟岛区域、公会城堡热情激活，

全新头饰、神兵武器现身冒险！

公会战功能全面开启！

仙境传说 RO

RAINBOWLAND ONLINE

ro.gameflier.com.cn

ONLINE

RAINBOWLAND ONLINE

游戏机实用技术 TV GAME
总第86期 2003年第17期
TV GAME 半月刊 2003年9月A刊

CONTENTS

焦点
来自索尼的掌机 …… 4
PSP 详情进一步公布

游戏情报站
SEGA 重组游戏制作子公司 …… 6
《前线任务》新章制作确定 …… 6
无限工作室总裁谈新主机幻影 …… 7
新作发售表 …… 8

黄金眼 …… 10
至爱排行榜 …… 26

特别企划
红白机，生日快乐！…… 16
2003年7月15日，红白机诞生20周年！

前线狙击
真·三国无双3 猛将传 …… 27
龙背上的骑兵 …… 28
勇者斗恶龙VIII …… 30
九龙妖魔学园纪 …… 32
机动战士高达 相会在宇宙 …… 34
超时空要塞 …… 36
怪物猎人 …… 37
新约圣剑传说 …… 38

游戏立方
Xbox 硬件实用问答集（下篇）…… 39
剑神勇者斗恶龙 …… 40
赛车弯道技术的基本知识 …… 41
问题小卖部 …… 42
胜负町 …… 43
邪魔院 …… 44
太郎天地 …… 45
SOUL 的秘密花园 …… 46

特快专递
机动战士高达 SEED …… 47
EVE burst error PLUS …… 48
罪恶装备 XX #RELOAD …… 49
CT 特种部队：重返地狱 …… 50

攻略透解
光明之魂II …… 51
我们的太阳 …… 56
超级机器人大战 D …… 60
鬼武者战略版 …… 66
幻想传说 …… 70
头文字 D SPECIAL STAGE …… 80
网球王子 Smash Hit! …… 82

研究中心
超级马里奥 ADVANCE 4 …… 85
世界足球 胜利11人 7 …… 86
合金弹头3 …… 88
火热秘技 …… 90

自由谈 …… 91
游戏动漫园 …… 94
星之心画廊 …… 96
游戏光环 …… 98
读编往来 …… 99
互动信箱 …… 106

推荐
BATEN KAITOS …… 104
NAMCO 的 NGC 独占大作正式公开！

本期封面用图由口袋巧克力绘制

游戏索引 GAME INDEX

ARC
SNK VS. CAPCOM CHAOS …… 13

GBA
超级机器人大战D …… 12
超级马里奥 ADVANCE 4 …… 85
CT 特种部队：重返地狱 …… 11 50 90
光明之魂II …… 11 51
鬼武者战略版 …… 12 66
幻想传说 …… 12 70
口袋妖怪 弹珠台 …… 13
龙珠Z 悟空的遗产2 …… 90
名侦探柯南 被狙击的侦探 …… 13
忍 …… 90
我们的太阳 …… 56
新约圣剑传说 …… 38

NGC
BATEN KAITOS …… 104
最终幻想 水晶编年史 …… 11

PS2
超时空要塞 …… 36
EVE burst error PLUS …… 10 48
怪物猎人 …… 37
机动战士高达 SEED …… 11 47
机动战士高达 相会在宇宙 …… 34
九龙妖魔学园纪 …… 32
灵魂能力II …… 15
龙背上的骑兵 …… 28
世界足球 胜利11人 7 …… 10 86
实况力量职业棒球10 …… 90
首都高 BATTLE 01 …… 12
头文字D SPECIAL STAGE …… 80
VR战士4 进化版 …… 14
网球王子 Smash Hit! …… 10 82
妖精战士 Twilight of the Spirits …… 90
樱大战 浓情之澜 …… 90
樱花大战 炽热之血 …… 90
勇者斗恶龙VIII …… 30
真·三国无双3 猛将传 …… 27
罪恶装备 XX #RELOAD …… 10 49

WSC
超级机器人大战 COMPACT 3 …… 13

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
市场部主任：宋宜明
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发行：兰州市邮政局
邮发代号：54-98
编辑：《游戏机实用技术》编辑部
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387
Email：ucg@ucg.com.cn
广告总代理：北京东方天海广告有限公司
广告总监：刘方
联系电话：010-84090297 020-37588660
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
出版日期：2003年9月1日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

来自索尼的掌机 PSP 详情进一步公布

7月29日，SCE举行了“PlayStation Meeting 2003”，会上索尼副社长、SCE社长久多良木健公布了万众瞩目的新形态掌上游戏机PSP的详细性能，并指出PSP是“PlayStation家族中一位最有活力的孩子”。这次公布的PSP性能指标较之今年5月E3展上所公布的详细得多，PSP因其高性能指标而再次震惊了业界。

主处理器方面： PSP所采用芯片的型号得以公布，它是一颗基于MIPS R4000改进的32位元CPU，其时钟频率为最大333MHz，该芯片基本上与初代PlayStation（以下简称PS）所用的CPU是同一种类的，但时钟频率却是PS的10倍，久多良木健描述其性能已经和PS2的CPU相当！另外其总线的传输速度为每秒2.6GB。PSP的主内存为8MB的DRAM，久多良木健表示对于便携机来说，这已经是相当惊人的数值了。除了CPU以外，PSP中还有另一枚处理器，该处理器既用于处理PSP的I/O（输入与输出），也用于处理媒体（电影及音乐）播放，该处理器自带2MB内存。PSP还和PS2一样内置浮点运算器，其处理能力到达2.6GFlops。

图像处理方面： 久多良木健宣布PSP将是首款对应3D的携带型游戏机。PSP不但具有独立的用于处理多边形的3D引擎，还有用于处理新的3D技术——曲面等技术的引擎，图像处理芯片具有2MB的VRAM，其总线传输速度为每秒5.3GB。久多良木健表示，由于以往用软件实现的3D处理部分现在用硬件实现了，因此VRAM的内存要求就可以减少了，另外对于便携机来说很重要的电力消费量也因此而下降了。PSP的3D处理能力从理论上说最多可以达到每秒处理3300万个多边形。

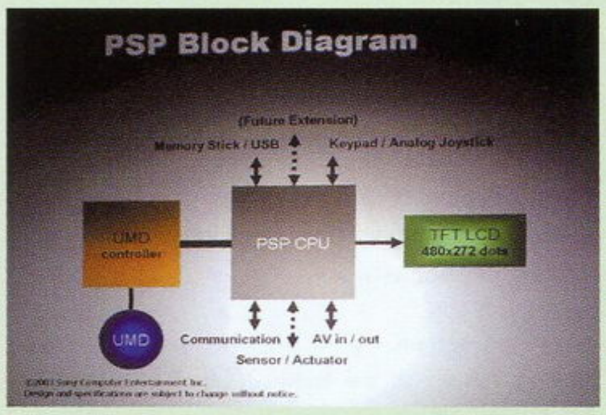
附：其他官方公布的多边形处理能力理论值	
Xbox	1亿2500万／秒
NGC	600～1200万／秒（非理论值）
PS2	6600万／秒
DC	300万／秒
PS	36万／秒

声音处理方面： PSP将具有3D音效，并对应7.1声道输出，其所采用的DSP（Digital Signal Processor，数码信号处理器）是目前已经使用于索尼的MD及MP3播放器的VME（Virtual Mobile Engine，虚似移动引擎），与传统的处理器相比，VME芯片所采用的技术将让声音处理所消耗的电量更少。PSP的VME处理器将可以播放MP3、AAC及ATRAC3等等格式的音乐。

按键设定： 在操作按键的设计上，PSP将具有与PS手柄相近的设置，久多良木健表示，PSP主机上将完整地具备有△、○、×、□几个按键，这几个按键已经成为PS家族的标志物，也是PSP是PS家族一员的证明。PSP除了十字方向键外，还有START键、SELECT键以及L1、R1键，最令人吃惊的是，PSP将具有一个模拟摇杆！久多良木健指出摇杆的设置及无线LAN（无线局域网）功能是在E3之后由于各游戏开发者们的强烈期望才追加到PSP的设计上的。

电影播放能力： PSP将可以播放MPEG4电影，在高压缩比例之下，用于PSP的具有1.8GB容量的UMD光盘将可以容纳2小时长度与DVD同样画质的电影。同时PSP也提供一项高级加密技术，这能够很有效地防止软件的非法复制。

在通讯能力方面： PSP将对应IEEE 802.11规格（电气和电子工程师协会802.11规格）的无线LAN及IrDA（红外线数据通信协会）两种无线数据传输方法，PSP还具有USB 2.0及MEMORY STICK（记忆棒）接口，此外PSP还备有外部扩展端口，用于将来的机能扩张之用。值得注意的是，IEEE 802.11规格的无线LAN是一项支持范围达到100米的无线通讯技术，其传输速度为每秒2Mb。当初SCE计划以外接器的方式为PSP实现这项令人吃惊的技术，但由于E3后各游戏开发者的强烈要求，最后决定改为PSP的一项标准配置。



在关于PSP的软件开发上，久多良木健表示，PSP的开发很强调软件开发的便利，基本上PSP的开发将会回到PS时期的软件开发概念。而为了不让之前所介绍的图像、动画播放及声音等多种引擎的搭载给游戏开发者带来麻烦，SCE将会积极为游戏开发者提供软件库、中间软件及范例源代码。到今年秋天，游戏开发者们就可以得到基于PC的PSP模拟器软件了，虽然其运作速度只有实机的十分之一，但已经可以让开发者们开始具体的开发工作了，SCE之后将追加提供软件库及中间软件，真正的开发硬件预定将于2004年春天开始提供。SCE此举就是为了让游戏开发者尽早开始PSP软件的开发，以便让PSP在发售时便能够聚集数量众多的软件。

PSP预定将于2004年5月在美国举行的E3展上展示原型机；2004年秋天所举行的东京游戏展上，SCE将展示可以试玩的PSP游戏，到2004年底，PSP将正式投入商战。另外，PSP将会在全球同时发售的消息终于得到确认，欧美版的PSP将与日版的PSP同时发售。

PSP具体性能

■PSP 中央处理器
MIPS R4000 32位元
128-bit 总线
333MHz（工作电压1.2V）
8MB eDRAM主内存
2.6Gbps 总线带宽
FPU，VFPU（浮点运算率26亿）
3D图像扩展指令

■PSP 媒体引擎
MIPS R4000 32位元内核，128位总线
1～333MHz （工作电压1.2V）
2MB eDRAM 副内存
I-Cache（缓存），D-Cache（缓存）
90纳米CMOS制造工艺

■PSP 图像内核
1～166MHz（工作电压1.2V），256位总线，2MB eDRAM（VRAM）
5.3Gbps 总线带宽
每秒6亿6400万像素填充率
3D曲面及3D多边形引擎
支持压缩贴图、硬件剪裁功能、图像变形、顶点镶嵌、贝塞尔曲线、B样线条（NURBS）等3D处理
最多每秒3300万个多边形
24位全彩色（RGBA）

■声音内核
VME（Virtual Mobile Engine）
可重架构的DSP
166MHz （工作电压1.2V）
128位总线
每秒50亿次运作
CODEC（编码及译码）能力
3D音响，7.1 声道
合成器、效果器
支持ATRAC3 plus、AAC、MP3音乐格式

■载体
UMD （Universal Media Disc）
60mm直径碟
660纳米激光二极管
1.8GB 容量（双层碟）
11Mbps传输速率
AES加密系统
每张光碟都具有单独的ID号
防震壳
区码系统
童锁系统
Repeat ordering系统

■其他性能
16：9规格TFT液晶屏（480×272像素24位全彩）
MPEG4 AVC解码器
无线局域网（IEEE802.11）
IrDA（红外线数据通信协会的红外线通讯协议）
USB 2.0
记忆棒
AV输入／输出
立体声耳机输出
锂离子电池

游戏杂志&DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站 GAME NEWS STATION

特报 SCOOP

香港版《FAMI通PS2》新闻发布会

8月1日，一年一度的香港书展在香港会展中心举行。由香港青文出版社有限公司与日本《FAMI通PS2》杂志联手为香港玩家打造的香港版《FAMI通PS2》在新书发布中心上举行了新刊发表的新闻发布会。台湾青文出版社有限公司的社长王记平先生、日本ENTERBRAIN公司的金村吉叟先生、CAPCOM亚洲分部的伊藤先生以及香港版《FAMI通PS2》的主编何慧琪小姐出席了这次的新闻发布会。本刊派出采访组对这次新闻发布会进行了报道，在发布会结束之后本刊记者还就玩家们关心的几个问题采访了香港版《FAMI通PS2》的主编何慧琪小姐，以下就是采访节选：

记者：我们得知继台湾省之后，《FAMI通PS2》将会在香港发行中文版，请问，这次为香港玩家制作的《FAMI通PS2》与台湾版的有什么不同吗？是否会针对香港玩家的特点量身打造一本与台湾版不同的杂志？

何慧琪小姐（以下简称“何”）：内容方面，大部分与台湾版是相同的。你知道，同一个游戏，台湾版的译名与香港版就是不同的。因此，我们就会把游戏名称改成香港玩家都熟悉的版本。比如说《洛克人》，在台湾省就叫“洛克人”，而在香港则是直接用英文ROCKMAN来表示，香港玩家并不知道“洛克人”就是“ROCKMAN”。

记者：其他部分呢？

何：其他部分也会有不同，我们会与香港的KONAMI、CAPCOM、SCEH等公司合作，在杂志上开辟专栏。除此之外还会有完全本土化的栏目，比如“本地扫场”（编注：概括香港游戏市场行情的栏目）。

记者：我们都知道，在台湾省流行的是棒球运动，因此棒球游戏在台湾省也有市场，但是在香港……

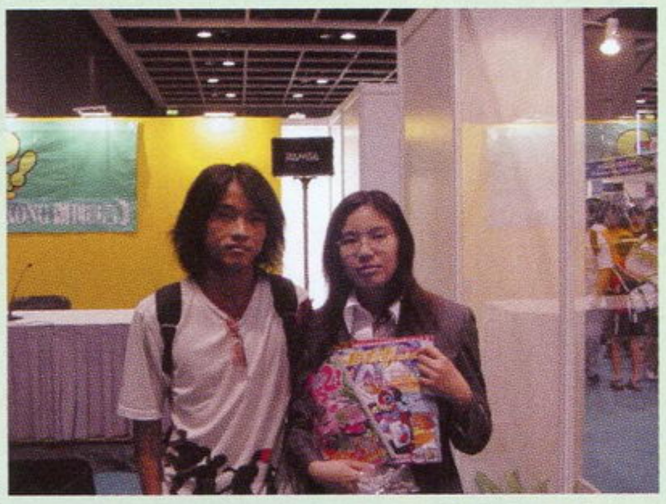
何：这个当然，我们会针对香港玩家的喜好来制作杂志的内容。比如说《WE》，比如说《真·三国无双》等等。

记者：也就是说，如果一个游戏在日本卖得很好，但是如果在香港没什么市场的话，也不会进行大篇幅介绍了？

何：对，就是这样。

记者：请问你们为什么会在香港推出PS2专门志，而不是游戏综合情报志？

何：香港还有其他几本游戏情报综合周刊，而《FAMI通PS2》是双周刊，在信息的速度上我们是无法与这几本周刊相比的。并且在香港目前来看PS2是绝对的主流，Xbox与NGC都没有太大的玩家群，所以综合以上几点来看，我们还是决定推出PS2的专门志。



▲本刊记者与何慧琪小姐的合影。

记者：我们知道在几年前香港也推出过《FAMI通》的香港版，但是最后在香港本土游戏杂志的冲击下落败……

何：今时不同以往，现在香港游戏市场的环境大不相同了，读者的层次也在提高，他们有更多的选择。我们对于优秀的游戏会加大报道的力度，让读者能够最全面地了解到游戏的全貌。我们有信心在香港玩家心中迅速占据一席之地。

特报 SCOOP

PlayStation Awards 2003召开 双白金奖是《最终幻想X-2》

7月28日，作为PlayStation Meeting 2003的一部分，SCE又举行了PlayStation Awards 2003。这次获得又白金奖的游戏是SQUARE ENIX的《最终幻想X-2》，在台上领奖时，本作的导演鸟山求表示：“去年因为《最终幻想X》而获了奖。这次《最终幻想X-2》是系列作以来第一次做的正式的续集型作品，发售的时候还真有些紧张。”

另外，倍受人们关注的KOEI的“《真·三国无双》系列”中两款作品获得了白金奖，一款作品获得了金奖。获得白金奖的还有KCET的《WE6》，制作者高冢表示：“系列作以来的第九年终于有了超过100万套的作品，不禁感慨万千。”表彰会上还公布了几款全新的超大作，包括SQUARE ENIX的《最终幻想XII》及KOEI的《战国无双》。

双白金奖		
游戏名	制作商	发售日
最终幻想X-2	SQUARE ENIX	2003年3月13日
白金奖		
游戏名	制作商	发售日
真·三国无双2	KOEI	2001年9月20日
真·三国无双3	KOEI	2003年2月27日
WE6	KCET	2002年4月25日
金奖		
游戏名	制作商	发售日
鬼泣2	CAPCOM	2003年1月30日
真·三国无双2 猛将传	KOEI	2002年8月29日
WE6 最终进化版	KCET	2002年12月12日
SuperLite1500 俄罗斯方块	SUCCESS	2000年7月19日
特鲁尼克大冒险3	SQUARE ENIX	2002年10月31日
无尽沙加	SQUARE ENIX	2002年12月19日
星之海洋3	SQUARE ENIX	2003年2月27日
瑞奇与叮当	SCE	2002年12月3日
太鼓之达人	NAMCO	2002年10月24日
宿命传说2	NAMCO	2002年11月28日
SD高达G世纪 NEO	BANDAI	2002年11月28日
龙珠Z	BANDAI	2002年2月13日
第2次超级机器人大战α	BANPRESTO	2003年3月27日

造梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

事件 EVENT SEGA 重组游戏制作子公司 10月1日新的制作公司成立

7月31日，SEGA宣布将于10月1日起重组旗下的游戏制作子公司，重组后的子公司变为7家，各子公司将各有侧重点。

1.SONIC TEAM：由原SONIC TEAM及UGA组成，将专注于开发面向LIGHT USER的游戏。

2.HITMAKER：由原HITMAKER与SEGA ROSSO组成，将专注于开发全新形态的游戏。

3.WOW WORKS：由原来的WOW及OVERWORKS组成，将专注于开发面向全年龄玩家的一般性游戏。

4.AMUSEMENT VISION：由部分原AMUSEMENT VISION与部分原SMILEBIT组成，将专注于开发充分利用到CG动画等的游戏。

5.SEGA AM-2：仍是原来的SEGA AM-2，未重组，将专注于开发格斗系游戏及面向CORE USER的游戏。

6.CINEMATIC ONLINE GAMES：这是由铃木裕担任社长的全新公司。

7.SMILEBIT：由部分原SMILEBIT和部分原AMUSEMENT VISION组成，负责运动游戏的开发。

软件 SOFTWARE 《侍魂 零》新主人公为德川庆寅 新旧角色齐聚一堂开创新剑术格斗

《侍魂 零》的进一步情报公开！主人公的名字叫做德川庆寅，而角色数量达到24人以上，这实在是一个相当可观的数字，其中全新登场的角色达7人以上，他们的表现令人期待。在旧角色方面，以往各代《侍魂》中的人气角色都在这一作中登场，如霸王丸、橘右京、娜可露露、利姆露露、牙神幻十郎、柳生十兵卫、服部半藏、加尔福特、千两狂死郎、花讽院骸罗、首斩破沙罗、夏洛特、风间火月及风间苍月等。游戏所使用的基板是MVS，也就是传统的NEO GEO的街机版。游戏的系统这次又有创新，如新引入的剑气系统，本作中所有的攻击都会消耗剑气，剑气越高，攻击力越大。

▲旧《侍魂》的经典角色将悉数登场。图为原《侍魂》插画。

软件 SOFTWARE 双截龙翻身复活 国夫君重出江湖

ATLUS最近公布了GBA版《双截龙》和《热血进行曲》的最新画面，并透露了游戏追加的一些全新要素。“《双截龙》系列”和“《热血》系列”本来都是TECHNOS的知名品牌，后来因TECHNOS倒闭而辗转到了ATLUS旗下。这两款游戏的美版已经确定了发售日期，都是11月。

GBA版《双截龙》是街机版的移植作品，增加了新的关卡和敌人。游戏同样支持联机，最受欢迎的“自相残杀”系统也完全保留了下来。游戏中新增了名为“双截龙道场”的生存模式，用来考验玩家自身的功力。另外当玩家单打时，也可以和电脑AI扮演的2P来进行双打。

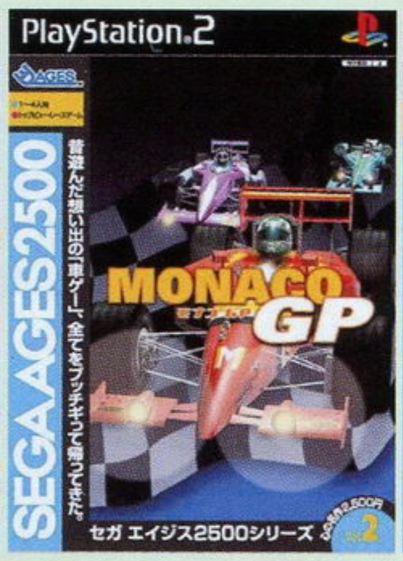
GBA版《热血进行曲》支持联机，玩家可以操作昔日的大人气角色国夫和力进行双打或对战。比较特别的设定是当玩家跟朋友一起玩完游戏后，游戏的过程将会被电脑AI所模仿学习，这样以后就可以与AI一起过关挑战游戏，确实是一个非常有创意的设定。

软件 SOFTWARE SEGA AGES系列游戏发售在即 以低价格重温SEGA经典作品

SEGA AGES系统重制游戏即将于8月底开始发售了，SEGA AGES系列的游戏均售价为2500日元。

第一批作品于8月28日发售，共有3款作品。头号作品为《梦幻之星 1代》(PHANTASY STAR generation1)，该作的角色监修及封面的插画都是由制作《梦幻之星在线》的SONIC TEAM负责的。第二号作品为《摩洛哥GP》，该作将支持画面的4分割，可以让4个人同时进行游戏，游戏中共有7种性能不同的车种及15种赛道。第三号作品为《幻想地带》(FANTASY ZONE)，该作最早于1986年在街机登场，是备受SEGA爱好者喜爱的不朽名作。

第二批作品将于9月25日发售。包括SEGA AGES系列的第四号作品《太空哈利》，《太空哈利》是1985年震憾了街机市场的具有历史意义的名作，重新制作的新版是由《太空哈利》之父铃木裕亲自监督制作的，游戏将再现当年的冲击性风采。第五号作品是曾于1989年登场的街机动作游戏《战斧》，当初游戏以多彩的剑技及眩目的魔法为特征，而当时游戏那一举捕获玩家的心的砍击敌人的效果音将在这里得到进化。



软件 SOFTWARE 《前线任务》新章制作确定 今年秋将展开系列新的历史

SQUARE近日终于公布了“《前线任务》系列”(FRONT MISSION)最新作正在开发的消息，这也是系列作的爱好者们期盼了好几年的结果。这次最新作由SQUARE ENIX第6开发事业部制作，第6开发事业部的部长兼本作的导演就是土田俊郎，土田俊郎就是以往“《前线任务》系列”的制作者，同时他还是《最终幻想X》战斗系统的设计者。

土田俊郎在官方网站发表了一番对FANS的讲话：各位系列作的FANS，久违了。自《前线任务3》以来，很快就过了4年时间了。期间我听到有人在问“已经不再出《前线任务》的续篇了吗？”，其实各开发人员一直以来都忙于开发其他各种作品。但自从去年以来第6开发事业部不断有厉害的新同事加入，因此我们的新作开发计划也得以进展了。本事业部将会以“FRONT MISSION”的世界观为基础，开发出各种类型的作品，希望能带给大家快乐。从今年秋天开始，“《前线任务》系列”将展开新的历史，不过现在我们还不能公布更进一步的情报，请大家再等待一下吧。

▲SFC版的第一作一炮打响。

▲第三作主角。

另据悉，第一作《前线任务》将于10月推出PS的移植版，名为《前线任务 1st》，游戏将追加一定的新剧情及新要素，售价为3800日元。

活梅杂志
www.plumbook.cn

软件 SOFTWARE 立体忍者活剧登陆 Xbox 《天诛：暗夜归来》公开

Activision最近公布了Xbox版《天诛》的详细情报。本作名为《天诛：暗夜归来》，是今年4月于PS2上发售的《天诛叁》的移植加强版，游戏同样是由K2 Studio负责开发制作。和PS2版比起来，游戏最大的特征就是加入了对应Xbox Live的要素，让玩家能通过网络获得更多的游戏乐趣。另外在故事模式中，游戏也将追加2个全新的版面，合计共有11个关卡可供玩家挑战。此外还追加了对应Xbox Live的多人模式，玩家可以在6个网络专用关卡中进行对战。游戏中还加入了全新的练习模式，敌人配置、事件剧情也都会有大幅改变，让玩家能在Xbox上体验到全新的游戏乐趣。

软件 SOFTWARE PS2《光环》杀手正式亮相 欧洲FPS《杀戮地带》公布

SCEE终于公布了由Guerrilla开发的PS2第一人称视点射击（FPS）游戏《杀戮地带》（KILLZONE），该作之前一直被人们称之为《光环》杀手，据悉这是SCE花巨资打造的FPS游戏，其意在于推出一款PS2独占的FPS，以和Xbox的首席大作《光环》对抗。除了单人游戏模式外，游戏还将支持网络游戏模式。开发组Guerrilla是位于荷兰阿姆斯特丹的开发组。

《杀戮地带》的时代背景设定于近未来，这时人类处于行星殖民时期。地球方面的军队卷入了一场暴力冲突，对方是一个自称为Helghast军国主义集团。玩家将在游戏中扮演一名士兵，到敌人的防线内执行危险的任务。玩家必须破坏Helghast军队的行动，阻止他们对人类殖民地的疯狂轰炸。目前《杀戮地带》预定将于2004年第三季度发售。

▲《杀戮地带》将成为PS2的杀手级软件吗？

▲近未来的设定让游戏充满想像力又具有真实感。

软件 SOFTWARE “《荒野兵器》系列”最新作发表 初代复刻版内容多多诚意十足

在7月30日召开的PlayStation Meeting 2003上，SCE公开了其最新PS2 RPG游戏《荒野兵器 代号F》（《WILD ARMS Alter code:F》）。和之前的传闻不符的是，本作并非完全新作，而是PS版初代《荒野兵器》的强化版。虽然只是一个复刻版游戏，但SCE的诚意十足，令所有玩过初代的玩家都无法拒绝。游戏有90%的剧情都是由编剧金子彰史重新创作的，并针对初代的弱点加入了很多隐藏BOSS。角色设定则改由负责PS2版《荒野兵器进化版3》和漫画版《荒野兵器 花盗人》人设的大峡和歌子进行重新演绎。游戏中登场的角色由初代的3位变为8位角色，另外还加入大量语音，并收录有合计约2小时的高品质CG动画。本作预定于今冬发卖，初回预约特典是收录有系列动画及设定资料的特集DVD，可谓超值无比。

▲图为初代《WILD ARMS》美版封面。

特报 SCOOP 无限工作室总裁谈新主机幻影 幻影目标定位于尽可能多的年龄层

日前美国媒体记者访问了无限工作室（Infinium Labs）的CEO——Tim Roberts，Tim Roberts透露了更多的有关幻影（Phantom）的细节。虽然目前幻影主机还没有展出真正的主机，但已有消息称它其实就是一台PC机，也就是它可以直接玩当前所有的PC游戏，也因此当初他们豪情万丈地宣称幻影的首发软件就已经有几万款，但幻影与PC的不同点是，幻影具有许多目前家用游戏机的特色。

记者：幻影的市场在定位于哪里？幻影会直接和Xbox、NGC、PS2及PC竞争吗？

Tim：我们把市场目标定位于尽可能大的年龄层，我们希望我们的软件能够吸引到每一位3～38岁的玩家。至于竞争，我们不认为这是竞争，它们都是很棒的机器，但我们所要做的就是填补其他人未做到的市场空缺。

记者：看起来幻影具有与PC同样的特点，你能谈一谈幻影的硬件吗？PC的周边能直接用在幻影上吗？

Tim：首先，幻影是一台具有先进周边的经过艺术设计的主机。它简单到可以让3岁的孩子使用，但也先进到能吸引任何高级玩家。它具有杜比数码5.1声道、高科技的图像及自动网络配置，它还是一台可以升级的主机。幻影还支持游戏的租借，支持PC游戏、游戏试玩版及游戏预览。主机将一直连接在宽带网上的，并且会自动进行更新及升级，主机还支持远程控制等功能。同时主机将支持尽可能多的外设。

记者：幻影推出时会是什么样的定价？它会通过正常的渠道发售吗？

Tim：目前我们希望价格会在400美元以下。幻影主机的套装中就会包括有数百种游戏，这些游戏都将对应在线的服务功能，如玩家可以随时获取帮助，幻影将对应AOL/MSN/Yahoo等网络服务。另外我们不会卖给零售商，该主机将只有通过网络才能买到。目前我们已经决定将于2003年第四季度之初发售该主机。

记者：关于幻影还有什么其他想说的吗？

Tim：简单地说，我们希望在游戏业中做到的，就像当初MP3对音乐产业所做的。最终我们将只需要一只鼠标就可以获得电影、音乐及电子书等。幻影主机希望能够吸引到所有的玩家。它很方便，但更重要的是，它好玩。

短信息 MESSAGE EXPRESS

■Xbox游戏《星球大战 旧共和国骑士》（STAR WARS Knights of the Old Republic）创造了Xbox发售以来的软件销售纪录，本作在4天之内就售出了共25万套。

■SCEE的新硬件“EYE TOY”在欧洲一共出货了50万套，销售量达到25万套。

■由于《古墓丽影 暗黑天使》在欧美没有获得预想中的好评，所以“《古墓丽影》系列”的发行公司EIDOS决定将系列作的开发权转交给美国的开发组Crystal Dynamics（以开发《灵魂吸收者》闻名）。这也意味着“《古墓丽影》系列”的开创者及系列作开发者CORE制作组将无法再开发《古墓丽影》新作，其实在此事之前《古墓丽影》之父刚刚宣布退出CORE制作组。由于开发公司变更，新《古墓丽影》三部曲的第二部的预定发售日由原来的2004年夏季转为2005年6月30日前。

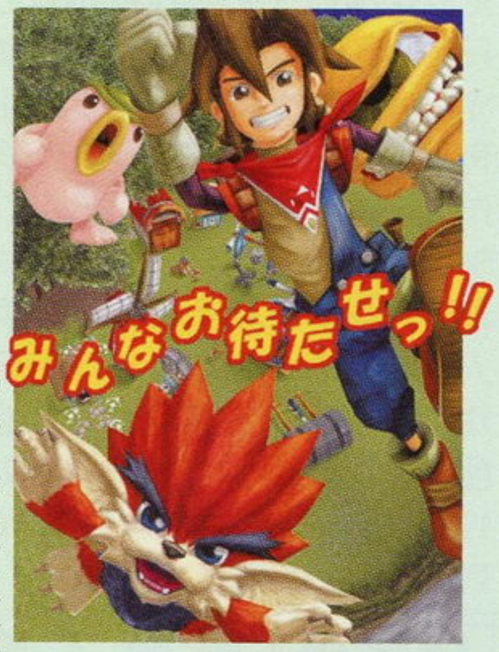
■NAMCO宣布将会开发一款和电影《逃离洛杉矶》中的主角Snake相关的游戏。由科特·拉塞尔（Kurt Russell）扮演的Snake Plissken是一位经典角色，他也是《MGS》游戏主角Snake的原型。NAMCO所开发的这款游戏将会由科特·拉塞尔亲自进行配音工作，不过游戏的发售时间定为2005年圣诞节期间，似乎还很遥远。

■SQUARE ENIX于7月24日公布：新作《龙背上的骑兵》（预定9月发售）将采用演艺圈的名人担任配音演员。其中池田慎之介担任游戏中男主角及红龙的配音，而唐泽寿明则担任主角宿敌的配音，女主角的配音工作由年轻的女演员初音映莉子担任。

www.plumbook.cn

新作发售表

PS2	TECMO	SLG	1人
	预定2003年8月14日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	–		6800日元



TECMO的名作“《怪物农场》系列”就要推出第四作了，在新的一作《怪物农场4》中，游戏有了一些新的变革。比如可以同时培养多个怪物。在游戏中最多可以同时培养5只怪物。虽说同时培养怪物的数目增加了，但这也是对玩家的统筹安排的一个考验，如何在有限的时间内培育出能力强劲的怪物，玩家可要费一番脑筋了。另外就是自己创建农场的系统。游戏开始时玩家只拥有一个小农场，而且只能养一只怪物，不过随着游戏的深入，可以在农场中修建一些设施，这样就能培养更多的怪物，而如何配置这些设施也是游戏的乐趣所在哦。

NGC	NAMCO	RPG	1～4人
	预定2003年8月29日发售		记忆要求未定
特制DVD-ROM×2	对应周边未定		6800日元

夏季果然是个游戏大卖的时候，在8月上旬过后，紧接着就是8月底的游戏狂潮。NGC上第一款《传说》以崭新姿态出现，并且还推出了限定版，现在就让我们来看看限定版都有些什么东西。

发售日	2003年8月29日
价格	28000日元
内容	NGC限定颜色 《仙乐传说》角色原画顶盖 GBP限定颜色 59格记忆卡一张 NGC软件《仙乐传说》，特制DVD-ROM×2

◀为《仙乐传说》演唱主题歌的组合day after tomorrow，主题歌歌名为《Starry Heavens》。

粗黑字体：受注目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

8月					
8月24日	Major Wave系列 街机HITS WOLF FANG	Major Wave シリーズヒッツ ウルフファング	ACT	HAMSTER	1500日元
8月24日	Major Wave系列 秘密基地	Major Wave シリーズ アジト	SLG	HAMSTER	1980日元
9月					
9月18日	心跳回忆 放课后 回答问题吧？ (PSone Books)	ときめきの放课后ねっクイズしよ (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 对战方块 (PSone Books)	ときめきメモリアル 对战ぱずるだま (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 剧场系列Vol.1 虹色的青春 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春 (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 剧场系列Vol.2 彩之爱歌 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩のラブソング (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 剧场系列Vol.3 旅立之诗 (PSone Books)	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3 旅立ちの诗 (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆 forever with you (PSone Books)	ときめきメモリアル フォーエバー ウィズ ユー (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆2 substory 热舞暑假 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー ダンシング サマー バケーション (PSone Books)	MUG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆2 substory 回忆之钟响起 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー リンギングオン (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆2 substory 响之高校祭 (PSone Books)	ときめきメモリアル サブストーリー ピング スクール フェスティバル (PSone Books)	AVG	KONAMI	1800日元
9月18日	心跳回忆2 对战方块 (PSone Books)	ときめきメモリアル2 对战ぱずるだま (PSone Books)	PUZ	KONAMI	1800日元
9月25日	**网球王子 SWEET&TEARS (KONAMI the Best)**	**テニスの王子样 SWEET&TEARS (KONAMI the Best)**	**SLG**	**KONAMI**	**2800日元**

PLAYSTATION2

8月					
8月14日	**怪物农场4**	**モンスターファーム4**	**SLG**	**TECMO**	**6800日元**
8月21日	密涅瓦计划 专家版	プロジェクト・ミネルヴァ プロフェッショナル	ACT	D3	5800日元
8月21日	SUNRISE世界大战 From SUNRISE英雄谭	サンライズ ワールド ウォー From サンライズ英雄谭	S・RPG	BANDAI	6800日元
8月28日	凯歌的号炮 空中力量	凯歌の号炮エアランドフォース	SLG	KOEI	6800日元
8月28日	夏梦夜话	夏梦夜话	AVG	KID	6800日元
8月28日	变形侠医	ハルク	ACT	CYBERFRONT	6800日元
8月28日	十二国记 红莲之标 黄尘之路	十二国记 红莲の标 黄尘の路	AVG	KONAMI	6800日元
8月内	机甲兵团J PHOENIX2 序章篇（动画DVD同捆）	机甲兵团Jフェニックス2 序章篇（アニメDVD同捆）	ACT	TAKARA	4800日元
9月					
9月4日	机动战士高达 相会在宇宙	机动战士ガンダム めぐりあい宇宙	ACT	BANDAI	6980日元
9月4日	机动战士高达 相会在宇宙（限定版）	机动战士ガンダム めぐりあい宇宙（限定版）	ACT	BANDAI	12800日元
9月11日	**龙背上的骑兵**	**ドラッグ オン ドラグーン**	**A・RPG**	**SQUARE ENIX**	**6800日元**
9月11日	新世纪福音战士 凌波育成计划 With 明日香补完计划	新世纪エヴァンゲリオン 凌波育成计划 With アスカ补完计划	SLG	BROCCOLI	6800日元
9月18日	格斗之王2001	ザ・キング・オブ・ファイターズ2001	FTG	SNK PLAYMORE	6800日元
9月18日	少女义经传	少女义经传	AVG	WellMADE	4800日元
9月18日	少女义经传 特别版	少女义经传 特别版	AVG	WellMADE	6800日元
9月18日	闪灵二人组 被夺走的无限城 (KONAMI the Best)	ゲットバッカー夺还屋 夺われた无限城 (KONAMI the Best)	RPG	KONAMI	2800日元
9月18日	闪灵二人组 夺还！全员集合 (KONAMI the Best)	ゲットバッカー夺还屋 夺还だヨ！全员集合 (KONAMI the Best)	RPG	KONAMI	2800日元
9月18日	心跳回忆 Girl's Side (KONAMI the Best)	ときめきメモリアル ガールズ サイド (KONAMI the Best)	AVG	KONAMI	2800日元
9月25日	**真・三国无双3 猛将传**	**真・三国无双3 猛将传**	**ACT**	**KOEI**	**4280日元**
9月25日	**真・三国无双3 套装版**	**真・三国无双3 套装版**	**ACT**	**KOEI**	**9800日元**
9月内	天堂学园 BOY'S LOVE SCRAMBLE！	ヘヴン学园 BOY'S LOVE SCRAMBLE！	AVG	NEC	6800日元

www.plumbook.cn

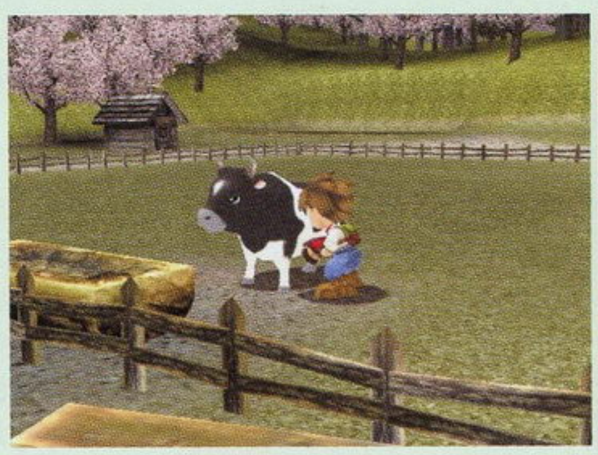
ACCESS TO ALL GAME NEWS!

GBA	SQUARE ENIX	A · RPG	1～2 人
	预定 2003 年 8 月 29 日发售		自带记忆功能
卡带	对应通信对战线		5800 日元

继玛娜蓝版的限定版之后，《新约圣剑传说》将再推出一款限定豪华版。豪华版的内容包括：《新约圣剑传说》卡带一张，仙人掌君太阳能电池娃娃一个，仙人掌君 2003 年台历一份，人偶一个（40mm × 50mm × 38mm）。看来这游戏势必要榨干玩家们的口袋啊，特别是那些“博爱”的玩家，可要好好掂量掂量点了哦。（笑）除此之外还有一些周边产品，不要错过了。

NGC	MARVELOUS	SLG	1 人
	预定 2003 年 9 月 12 日发售		记忆要求未定
特制 DVD-ROM	对应周边未定		6800 日元

《牧场物语》再次推出新作，在这次的游戏中，主人公将遇到三名女主人公，一位是酷酷的娜米，一位是温柔的塞比莉娅，一位是喜欢说话的木木。从三名女性角色中选择一位成为自己人生的伴侣，不过“结婚”并不是最终的目的，这次的《牧场物语》除了会生小BABY之外，还可以培养自己的小孩哦。怎么样，是不是觉得越来越有趣了呢？



DREAMCAST

9 月					
9 月 11 日	潘多拉之梦（DREAMCAST COLECTION）	パンドラの梦（ドリコレ）	AVG	NEC	2800 日元
9 月 11 日	格斗之王 2000（DREAMCOLLE）	ザキングオブファイターズ 2000（DREAMCOLLE）	FTG	SNK PLAYMORE	2800 日元
9 月 11 日	GAIA MASTER 决战！世纪王传说（DREAMCOLLE）	ガイアマスター 决战！世纪王传说（DREAMCOLLE）	TAB	CAPCOM	2800 日元
9 月 11 日	燃烧吧！私立正义学园（DREAMCOLLE）	燃えろ！ジャスティス学园（DREAMCOLLE）	FTG	CAPCOM	2800 日元
9 月 25 日	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO（DREAMCOLLE）	CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000 PRO（DREAMCOLLE）	FTG	CAPCOM	2800 日元
9 月 25 日	能量宝石 2（DREAMCOLLE）	パワーストーン 2	ACT	CAPCOM	2800 日元

GAMEBOY ADVANCE

8 月					
8 月 29 日	新约 圣剑传说	新约 圣剑传说	A · RPG	SQUARE ENIX	5800 日元
8 月 29 日	新约 圣剑传说 GBA SP 玛娜蓝	新约 圣剑传说 ゲームボーイアドバンス SP マナブルー・エディション	A · RPG	SQUARE ENIX	18300 日元
8 月 29 日	新约 圣剑传说 豪华装	新约 圣剑传说 豪华装	A · RPG	SQUARE ENIX	7800 日元
9 月					
9 月 4 日	闪灵二人组 邪眼封印	ゲットバッカーズ夺还屋 邪眼封印！	RPG	KONAMI	4980 日元
9 月 5 日	传说的斯塔菲 2（假题）	传说のスタフィー 2（假题）	ACT	NINTENDO	4800 日元
9 月 12 日	真・女神转生 恶魔混血儿 冰之书	真・女神转生 デビルチルドレン 冰の书	RPG	ATLUS	4800 日元
9 月 12 日	真・女神转生 恶魔混血儿 炎之书	真・女神转生 デビルチルドレン 炎の书	RPG	ATLUS	4800 日元
9 月 12 日	火影忍者 木之叶战记	NARUTO 木ノ叶战记	ACT	TOMMY	4800 日元
9 月 18 日	侦探学院 Q 名侦探就是你！	探侦学院 Q 名探侦はキミだ！	AVG	KONAMI	4980 日元

NINTENDO GAME CUBE

8 月					
8 月 29 日	仙乐传说	テイルズ オブ シンフォニア	RPG	NAMCO	6800 日元
8 月 29 日	仙乐传说 交响乐绿 GC 同捆版	テイルズ オブ シンフォニア シンフォニアグリーン エディション同捆版	RPG	NAMCO	28000 日元
9 月					
9 月 5 日	马里奥高尔夫	マリオゴルフ ファミリーツアー	SPG	NINTENDO	价格未定
9 月 11 日	激斗职业棒球 水岛新司全明星 VS 职业棒球	激斗プロ野球 水岛新司オールスターズ VS プロ野球	SPG	SEGA	6980 日元
9 月 12 日	牧场物语 奇妙人生	牧场物语 ワンダフルライフ	SLG	MARVELOUS	6800 日元
9 月 23 日	天外魔境 II MANJI MARU	天外魔境 II MANJI MARU	RPG	HUDSON	4980 日元

XBOX

8 月					
8 月 28 日	CIRCUS DRIVE	CIRCUS DRIVE	RAC	SEGA	6800 日元
8 月 28 日	小酒吧 丘比特 2	ビストロきゅーぴっと 2	AVG	SUCCESS	6800 日元
8 月 28 日	小酒吧 丘比特 2 特别版	ビストロきゅーぴっと 2 特别版	AVG	SUCCESS	8800 日元
9 月					
9 月 4 日	真・三国无双 3	真・三国无双 3	ACT	KOEI	6800 日元
9 月 18 日	猎杀恐龙 消失的大地	ダイナソーハンティング 失われた大地	A · AVG	MICROSOFT	5800 日元
9 月 25 日	ゴーストリコン	Ghost Recon	STG	MICROSOFT	6800 日元

迅梅杂志&3DM-GMV
www.plumbook.cn

黄金眼

代表“编辑推荐”

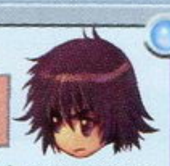
世界足球 胜利十一人7

画面
音效
系统
ML的复杂程度

GOUKI

系统的大进化带来的是如同《WE3FE》到《WE4》那样的些许不适应。但游戏的超高品质毋容置疑，这个系列发展到现在，已经完全有资格要求玩家去适应游戏的进化节奏了。队员动作大幅增加，ML超复杂，这都需要大量的时间来研究。新要素WE SHOP也增加了新的游戏乐趣。同前作一样，针对新玩家而设计的种种体贴的设定在本作中依然存在并且得以强化。今年内有这一个游戏，足矣！

沙罗



拿到手后先是觉得游戏非常出色。各方面，尤其是人物的造型变得更加逼真了！不过实际打了一段时间后，还是不能不发句感慨：不易适应。比赛中多了不少号称“有利”的判罚，但场上的实际情况却往往令人望球兴叹。操作方面确实与上代的最终版变化很大，目前还处于适应阶段。用最终版的打法的话，总觉得巴西队变得难用了……不过这代还有许多值得研究探索的东西，继续继续！

卡伦

盼星星盼月亮，总算盼到了《WE7》的降临。本作的画面并没有多大提高，但一些细节的增删却让人感受到：这就是真正的足球！正如前几作一样，初接触《WE7》时玩家也许会不太适应，不过一旦上手之后就会发现其进步之处。R2键的拉球过人在本作中变得十分好用，而前作中的互相拉扯现象也得到了改善，其他各种改良更是不胜枚举。这个暑假还能干什么呢？一起奔驰在绿茵场上吧！

总分：28

黄金珍藏

PS2■CD-ROM■KONAMI■WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7■SPG■2003-08-07■1～8人■对应手柄分插器

网球王子

画面
音效
系统
必杀的华丽度

邪魔天使

能够让一个不是该漫画的FAN如此热衷于这款游戏，那证明这游戏的确做得相当不错。特别是在熟悉原著的基础上玩一下这款游戏，你会得到双倍的享受。游戏在动作捕捉方面做得相当出色。每个角色不论是站着不动还是发球、回球，都跟动画中原有人物的动作一模一样，这一点不得不佩服厂商对原作把握的细致程度。游戏很强调“Smash”这一点，扣球时的力度与表现都相当优秀，特写画面更是精彩。

D・S

该游戏并没有因为漫画原作的人气而影响到整体的制作质量，相反即使作为一款网球游戏新作也同样很不错。将必杀技的设定全部加在游戏中并把平衡性调整到最佳状态，这一点是相当值得赞赏的。另外击球的力度和爽快感都是游戏抢眼的魅力。不足的地方表现在场景单调，背景音乐和附加模式也均有一定可以拓展的空间没有被充分利用上，实在叫人遗憾。由于对应4人对战，的确是假期玩家聚会的首选。

猫太

刚看完连载的TV版《网球王子》再玩这个游戏，感觉就是不一样啊。看着故事模式中的情节，仿佛就像自己在控制着整部动画一样。游戏采用了卡通渲染技术，保持了整个游戏的流畅感。40个动画中登场的角色让你在选择过程中不知所措，上百种必杀技能更是让平淡的比赛增添了不少色彩。可惜游戏的平衡度太低，实力的不平衡导致对战的公平性大减。就算没有看过动画的玩家都值得一玩哦。

总分：26

热血推荐

PS2■DVD-ROM■KONAMI■テニスの王子様 Smash Hit！■SPG■2003-07-24■1～2人■114KB

EVE burst error PLUS

画面
音效
系统
故事精彩度

D・S

旧瓶新酒的游戏。作为SS上具有相当原创性的AVG游戏，双主角两条路线自由选择的系统可以说是非常有特色的。而剧本在塑造人物的个性与矛盾上都有不俗的表现，有一定日语基础的玩家可以很明显地感受到。游戏的画面表现在SS版的基础上有所提高，追加事件也让玩过前作的人能够有一种新鲜感。游戏整体难度比较高，而且在选项的控制上不如某些同类型的游戏便于把握，通关需要相当的耐心。

卡伦

《EVE burst error》向来便被公认为是“《EVE》系列“中的最强作，双主角互动系统及菅野ひろゆき超精彩的剧本令其在日本具有众多的拥簇，本次PS2上的PLUS版更是对游戏的众多方面都进行了强化，强烈推荐有些日文基础的朋友玩一下该作，也许在初上手时你会觉得游戏有些沉闷，不过当度过了前两天的开篇后，故事的精彩之处就会一点一滴地浮现在你面前。

邪魔天使

从很早开始，邪魔天使就对菅野ひろゆき的剧本充满了好感，而作为其成名作的《EVE burst error》对于AVG游戏爱好者们来说更是不可不玩的经典，以前错过了PC98版和SS版而又一直对这款游戏心仪已久的玩家这次就不要再犹豫了。游戏最精彩之处就在于其牵动人心的剧本，欢笑、悲伤、愤怒、喜悦……一切的一切在游戏中的七天让你真切地感受到。请记住，这绝对不是一款可以让人轻松玩下去的游戏……

总分：24

热血推荐

PS2■DVD-ROM■GAMEVILLAGE■EVE burst error PLUS■AVG■2003-07-24■1人■50KB

罪恶装备XX #RELOAD

画面
音效
系统
连技的华丽程度

胜负师

SAMMY的冷饭似乎也是越炒越凶了，与街机版仅隔了3个月便将本作移植到了PS2上。从家用机版的要素来说还是增加了一些新内容的。前作中的隐藏角色ROBO-KY可以直接使用；将MISSION模式中的任务增加到了100个；还增添了不同于生存模式的M.O.M模式；隐藏要素十分丰富，对于FANS来说比较有吸引力。据说本作比较接近街机的“青版”，看来只有系列的老玩家才能体会其细节了。

沙罗

虽然有炒冷饭骗钱之嫌，但Sammy认真严谨的态度却不是假的。只要回想起当初《GGXX》在推出之前的数次测试，那么RELOAD版本的出现也就不会那么令人惊讶了。这个版本不仅包含了《GGXX》中的全部模式和角色，还调整了全部角色的平衡度、同时将前作中的隐藏人物机器凯直接推到了前台。可以强制取消正在发动的必杀技的对应技也有所增加。毫无疑问，RELOAD版本将“《GG》系列”推向了新的高峰。

猫太

《GGXX #RELOAD》的推出对于只会玩2D格斗游戏的猫太来说简直就是闷热天气中的一阵凉风。新加入的角色“机械KY”虽然动作和技能古怪，但实用度很高。角色的技能和操作与《GGXX》相比并没有明显的变化，所以玩过前作的玩家也不必担心要重新花时间熟悉。平衡性较之前作有好转，毕竟是RELOAD版啊！做得不好SAMMY公司怎么敢拿出来见广大的2D格斗迷呢？

总分：26

热血推荐

PS2■DVD-ROM■SAMMY■GUILTY GEAR XX #RELOAD ~THE MIDNIGHT CARNIVAL~■FTG■2003-07-31■1～2人■对应街机摇杆■74KB

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

www.plumbook.cn

黄金眼

特种部队：重返地狱

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■□□□□
系统 ■■■■□□□□
难度 ■■■■■□□□

LIKY

一款非常不错的动作游戏，游戏吸收了许多《合金弹头》的成功设定，细腻的人物动作，种类繁多的武器，火爆的画面，从中我们能看到许多《合金弹头》的影子。游戏的玩法也有不少花样，除了普通的清版过关，还有驾驶直升机进行纵版射击、救援人质等，有时还会进入类似《沉默的狙击手》那样的狙击模式，玩起来都有不错的感觉。舞台方面也比较丰富，而且风格都各有特色。强烈推荐大家试试此作。

SOUL

集合了纵版的射击类再加横版的动作类两种传统玩法的游戏，横版模式直接“借鉴”了《合金弹头》（MS），而且追加了自己独有的一些动作要素，如可以换弹。原想虽然手感无法与MS相比，但也应该是可以玩一把的吧？结果很令人失望，游戏除了前两关让你稍感到新鲜之外，接下来就进行得非常单调，游戏的变化实在太少了，如敌人种类奇少、关卡的地形枯燥等等。

泰坦

刚看到其他编辑玩这款游戏的时候还以为《合金弹头》出了。本作在音乐和画面上都有不俗表现，虽然操作有些单一，类似魂斗罗的按键布局，乐趣却没有太多的降低。游戏的剧情好像不全是虚构的？作为一个横版射击游戏，本作在关卡设计上对纵向深度感也把握得比较到位，并提供了一些战斗辅助单位来提升战斗乐趣。不过如果说这款游戏没有从《合金弹头》那里“借鉴”到一些东西，恐怕没人会相信吧。

总分：21

不过不失

GBA■卡带（64M）■LSP■CT Special Forces: Back to Hell■ACT■2003-08-15■1～2人■对应通信对战线

最终幻想 水晶编年史

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■□□□
多人同乐的乐趣 ■■■■■■■□

猫太

令人期待的NGC版《最终幻想》终于入手！精美的游戏画面再加上可爱的角色造型，这就是游戏的魅力表现。使用GBA实行多人游戏更是游戏最有特色的系统，尤其是在BOSS战中更能发挥团体的合作精神。但本作的缺点也是不少的，虽然游戏的菜单在GBA中表示是一种很有创意的做法，但是经常要转换视线在电视画面和GBA屏幕之间相当累人，而且游戏的流程比较单调，动作要素也不是很流畅。

邪魔天使

如果说这款游戏是《FF》，我觉得它已经够格了。玩家熟悉的魔法，熟悉的水晶，熟悉的音乐。但是作为一款A·RPG，个人觉得稍微有点遗憾。虽说厂商在发售前说过战斗有多爽快，连续技有多华丽，但实际玩到之后觉得还是有些缺陷，特别是在连续技方面，显得比较贫乏和打击感不足。但多人合作方面很出色，玩这个游戏的时候就可以深刻体会到玩家之间的交流非常重要，这一点完全符合厂商的初衷。

阿修罗

我不是来夸这部作品的，因为它太让我失望了。先不提除了用了一些《FF》的名词以外游戏完全和原系列没有什么关系，单就游戏本身来说问题就不少。游戏中最主要的部分就是战斗了，可是战斗的时候无论是用必杀技还是魔法都需要进行蓄力，而且蓄力的时候还不能移动，严重影响了操作的流畅度；而且普通攻击的连续技手感也不是很好。最重要的战斗部分却无法让玩家体验到爽快感，这是游戏最失败的地方。

总分：23

热血推荐

NGC■特制8cm DVD-ROM■SQUARE ENIX■FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE■RPG■2003-08-08■1～4人■多人玩时GBA必须■22格

光明之魂II

画面 ■■■■■□□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■■□□
4人同乐的乐趣 ■■■■■■□□

LIKY

系统方面的进化最为明显，8名不同职业的角色都有自己显著的特色，游戏的可重复性相当高，道具种类和数量的大幅增加也使收集的乐趣大幅增强。这次在打击感上略有进步，不再像前作那样总像打在棉花上的感觉了，而且这次可以连续攻击，爽快度上升。游戏中有不少隐藏要素，迷宫中奇怪的机关、隐藏在墙壁中的宝箱等等都是让人研究的地方。而4人联机仍然是游戏最大的卖点，合作的乐趣让人陶醉。

阿修罗

比起前作来，这一代的游戏可以说改进了很多。人物属性的参数和道具系统更加复杂化，这使得游戏的严密度更高，玩起来变数也更多。迷宫方面厂商也做了不少工作，迷宫数量比起前作来多了不少。而且游戏还有不少隐藏的小任务，使得在单纯的游戏之外还能够得到额外的乐趣。新的4 种职业各有特色，其中格斗家和男巫更是非常实用的角色。不过新作中敌人的风魔法实在太过BT了，被围攻以后死亡速度极快。

邪魔天使

如果说玩过前作有点微词的话，那这次真是无话可说。玩这个游戏最大的乐趣就在于联机，在联机模式中各个职业都能充分发挥自己的特点帮助同伴，而迷宫中的某些机关一定要在联机模式下才能解开，这也大大刺激了玩家之间联机的欲望。本作中的主动技能都会消费SP，这样一来就很好地调节了平衡性。新的职业也很有特色，不过在技能方面原有职业并没有多大改变和增加，稍稍觉得有些遗憾。

总分：24

黄金珍藏

GBA■卡带（128M）■SEGA■Shining Soul II■A·RPG■2003-07-24■1～4人■对应GBA专用通信线■自带记忆功能

机动战士高达SEED

画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■■□
系统 ■■■■■■■□
操作不流畅度 ■■■■■■■■

沙罗

老实说，这款游戏真的让我大跌眼镜——31日当天拿到游戏后，下午3点15分左右开动，开场的动画倒也引来了不少同事观看——但是通关后一看时间——4点50分！超短的内容和并不出色的操作手感令在场所有对这游戏感兴趣的同事都感到失望。感觉BANDAI将所有的工作重心都投入到了9月4日发售的《相会在宇宙》中……不过话说回来，多打几次后，倒也觉得几个连击蛮有意思。另外，游戏的音乐不错，推荐。

星夜

动画还没有播放完，相关的游戏就已经出现，很明显是FANS向的。由于制作时间问题，使得一开始就无法制作完整个SEED的剧情，而只能是半成品。作为动作游戏手感较差，战斗起来比较费劲而无法有更多爽快感觉。画面方面也只能说勉强可以接受，不少细节并不能令人满意。本作对于FANS来说最重要的应该就是重新编辑的片头和原创的结局吧，可以查看一些《SEED》的设定资料也是其中的卖点。

阿修罗

从开始就没有期待过这款游戏，即使它挂着“高达”的名头。作为一款赶动画潮流的游戏能够做到这个水准应该也说得过去了，不过如果以高标准来看的话，就可以找到游戏中众多的问题。游戏所采用的3D画面引擎并不是特别好，尤其在表现推进器的尾气和光束来福枪的重金属粒子束的时候如同铁板一般，完全体现不出动态的感觉。游戏的操作手感更是十分僵硬，玩起来丝毫感觉不到什么动作游戏应有的快感！

总分：19

不过不失

PS2■CD-ROM■BANDAI■机动战士　ガンダムSEED■STG■2003-07-31■1～2人■192KB以上

www.plumbook.cn

黄金眼

幻想传说

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
移植度 ■■■■■■□□

卡伦

坦白地说，本作给我的感觉只有两个字：失望。系统和剧情虽然是SFC版＋PS版的复刻，但删除的某些对话令剧情的精彩度打了一定的折扣，新增的故事也只能说是一般。更重要的是，拖慢的战斗画面让“《传说》系列”最受欢迎的要素——战斗时的爽快感丧失殆尽。虽然关闭音乐及人语能令速度加快，但SFC版及《换装迷宫》都没有这个问题啊。那样的话，就只能归咎为NAMCO的诚意不够了。

LIKY

首先要说的是，游戏的开头总算没有让人失望，那首熟悉的主题歌完美地保留下来，而且音质要比SFC高，令人怀念加感动。然而进入游戏后很快就发现了一个小遗憾，人物走在水边怎么没有倒影了？后来慢慢发现，GBA版在画面上还有不少缩水。但是这还不算什么大问题，关键是战斗竟然有拖慢现象，令爽快度大打折扣，这是游戏最大的遗憾。不过能在掌机上玩到这样的游戏也应该知足了。

星夜

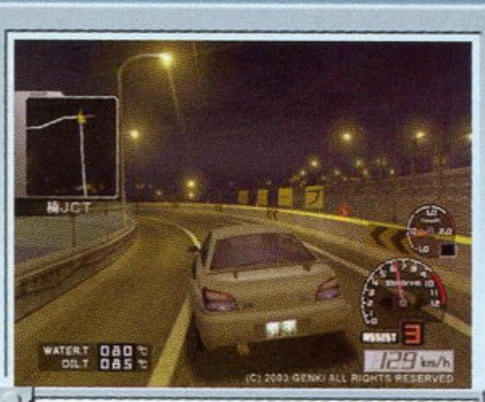
“《传说》系列”起点的第二次移植作品，剧情在PS版的基础上稍有增加，战斗画面方面根据掌机的特点进行了一些调整，比较鲜艳亮丽。虽然是卡带，可和超任版一样有片头的主题歌，当然也会叫出发招时的招式名。不过如果叫招式名的话画面和动作的流畅度会有一定影响，手感比起之前的版本来说也差了不少，还不如《换装迷宫2》的感觉。流程和其他版本几乎一样，没有更多的新增要素是比较让人失望的。

总分：23

热血推荐

GBA■卡带（64M）■NAMCO■Tales of Phantasia■RPG■2003-08-01■1人

首都高BALLTE 01



画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
赛道的忠实还原度 ■■■■■■■□

GOUKI

追加了横滨、名古屋、大阪的新赛道，同系列作品一样，在游戏中出现的赛道都是依据真实赛道而制作的，不过这对于国内玩家而言就很难引起共鸣了。新增的1 VS. 2是本作吸引人的新要素，大大增加了游戏的刺激程度。赛车的驾驶感一同以往，并没有太大的变化，系列的老玩家应该能够很快上手。改车模式中新增了改装部件，可以对赛车进行更为仔细的调整，为玩家改装出真正的个性车辆创造了条件。

D・S

作为元气旗下首屈一指的热门游戏系列，自登陆上PS2这个舞台之后，每一作都有固定的用户群给予支持。与不久之前发售的同为都市竞速题材的游戏《头文字D》相比，该游戏的画面占了上风，完全忠实再现各名赛车区域内的建筑情况，再加上五光十色的夜景灯光变幻，即使不是赛车游戏的高手，也会获得一定的视觉享受。从“01”这个序号可以看出，这个系列的游戏还会无止境地继续下去的。

猫太

作为PS2上“《首都高》系列”的第一作，元气公司特意把开场的CG动画制作得非常有意境，像满地枫叶和雨水敲打等。但在实际的游戏中，几乎都是与前几作一样在黑夜的街道中飙车，完全体会不了开场动画的感觉。再说回游戏，不留心观察的话很难看出画面的强化部分，毕竟DC版的《首都高》画面已经是很精美了。系统与以往作品相同，闪动车头灯向其他跑车发动挑战的另类模式实在是本系列的最大乐趣。

总分：22

热血推荐

PS2■DVD-ROM■GENKI■首都高BATTLE 01■RAC■2003-07-24■1～2人■对应GT FORCE■至少94KB

超级机器人大战D

画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■■□
系统 ■■■■■■■□
系统革新度 ■■■■■■□□

LIKY

全面进化的一作，尤其是画面，机体动作比《OG》更多，必杀技的特写画面比以往更热血，背景画面回归到《R》的细致程度，而战斗特效的表现最让我感动，你是不是也觉得这次战斗特别花哨，细心注意一下吧，不同武器打在机体身上的爆炸效果都有很大不同的，特效很多的。另外首次加入的“赏金关卡”相当有趣，挑战性极高，不禁令我想起了《风来之西林》中的“菲伊的问题”，很有创意的一个系统。

沙罗

第一感觉是难度较前几作有所提升。画面方面与《机战R》很像，很多地图甚至是直接照搬过来的……（怒！这是导致我给8分的直接原因）个别细节上处理得更好了。新加入的几个系统姑且不谈实用性，都非常有趣，值得尝试。个人觉得最有趣的内容，莫过于每关结束后增加的带挑战性质的小游戏了——完成这些游戏能够得到各种各样的强化部件和奖金，推荐大家都去试试，一定会乐此不疲的哦！

阿修罗

这一代居然有片头演示，比《SRWα II》还要体贴。总体来说本作和先前预料的效果是一样的，有的方面甚至还让人感到有点惊奇。部分机体的部分动作的确“动”了起来，而画面质量也要比《OG》好很多。当然，因为卡带容量的限制，要想达到《SRWα II》那样的动作水准还是不行的。游戏中对于系统作了很多改进，让玩家可以充分体验到厂商的体贴。这一次的作品的确达到了掌机版《机战》的巅峰！

总分：26

热血推荐

GBA■卡带（64M）■BANPRESTO■スーパーロボット大战D■S・RPG■2003-08-8■1人■无■自带记忆功能

鬼武者战略版

画面 ■■■■■□□□
音效 ■■■■□□□□
系统 ■■■■□□□□
难度 ■■■■□□□□□

星夜

作为《鬼武者》相关游戏中的首款战棋类作品，公布的画面也比较接近战棋名作《皇家骑士团2》，在发售之前还是有一定兴趣。实际玩起来觉得有一定缺陷，一方面来说，和“《鬼武者》系列”相关的有一闪、武器强化模式、变身鬼武者有一定的新鲜感；但一闪、变身都有太多限制，而只能成为鸡肋或者摆设；另一方面，战斗系统过分简化，使得战斗的变化过少，难度方面也由于可撤退和失败保留经验值而下降不少。

阿修罗

鉴于《鬼武者2》这款优秀大作在前，受到诱惑试玩了一下，结果发现游戏实在太简单了。虽然表面上这是一个“《皇骑》TOO”的作品，实际上却什么都不是。游戏中的各种系统都非常“简陋”，这使得玩家在游戏的时候几乎不用动什么脑筋。虽然游戏保留了经典的“一闪”设定，可是实际上这个系统并不是特别实用，经常在你想用的时候却无法发动，成为了鸡肋。闲着没事干倒是可以玩一下。

LIKY

对于刚接触战旗类游戏的玩家来说玩这款游戏倒是很适合，因为游戏系统简单明了，难度也不高，可以很轻松地上手并深入其中，也许游戏也正是想达到这种效果，以便吸引更多的大众玩家。但这也让那些玩惯了《皇骑》或《FFTA》的人玩起来有点郁闷，因为游戏看起来跟《皇骑》差不多，但很多设定都简化了，比如没有方向的设定，没有高低差补正效果，战略性因此降低了很多，少了很多研究的味道。

总分：21

不可不失

GBA■卡带（64M）■CAPCOM■鬼武者 TACTICS■S・RPG■2003-07-25■1人■无■自带记忆功能

电脑爱好者&3DM-SMV
www.plumbook.cn

黄金眼

口袋妖怪 弹珠台

画面
音效
系统
休闲度

猫太

受到阿修罗和LIKY的热情诱惑，我也开始迷上了这款游戏。《口袋妖怪弹珠台》是GBA上第一款附带有振动包的游戏，想当初玩GBC的《口袋妖怪弹珠台》时觉得非常有趣。本作分为ルビー和サファイア两个不同的弹珠台供玩家选择，当然，每个弹珠台都有自己的独特之处，比如サファイア的弹珠台比较容易进化宠物，而ルビー的BOSS战则比较简单。在各自玩两个弹珠台的时候，绝对不会觉得有重复之处。

阿修罗

让人不知不觉就可以玩上一个晚上的超级休闲作品！游戏的画面十分出色，到目前为止GBA上所推出的那些弹珠台游戏都不能与之相比。游戏的最大特色就是在《红宝石·蓝宝石》中登场的全部妖怪都会出现在这款游戏中。两大台面的区别十分明显，而且当中还有很多相当考验技巧的地方。惟一可惜的是只有两个版面让人觉得有点不过瘾。另外，用GBPlayer游玩可以体验振动的创意不错。

LIKY

对于弹珠台类的游戏本来我并不感冒，不过此作我倒是饶有兴致地玩了好久，也许是因为《口袋妖怪》的号召力吧。而我玩着玩着才发现原来游戏还真是博大精深，别看就那么一个小小的版面，上面每一个特殊点都有它的用途，而且全部与《口袋妖怪》的主题巧妙地结合起来，抓妖怪，让妖怪进化，升级精灵球，孵蛋，商店购物……这些丰富多彩的事件都是通过撞击精灵球满足特定条件来实现，非常有意思。

总分：26

不过不失

GBA■卡带（64M）■NINTENDO■Pokemon pinball ルビー&サファイア■TBA■2003-08-01■1人■支持联机对战和振动包

超级机器人大战COMPACT 3

画面
音效
系统
FANS向

阿修罗

这是《SRW D》出来之前阿修罗的调剂物，不过同样是64Mb的容量，两款作品的差别太明显了，无论是音效（没有耳机的单声道情况下）还是画面，《D》都要强上一大截。游戏保留了“《COMPACT》系列”一贯的关卡选择系统和低数值的“特色”。与其他机体的低能力相比，这次的主角机实在是太强了，不过机体的造型却不够美形。游戏中BGM的切换十分自然，对话界面的背景图片也十分漂亮，存档速度也相当惊人。

LIKY

如果与前作《COMPACT2》相比，此作绝对是质的飞跃，画面由黑白变彩色，出现大迫力的人物特写，战斗节奏大幅加快，可随时关闭战斗动画，这些进化都是显著的。而系统方面也采用了最新的设定（比如新的驾驶员培养系统），说它是WS上的最强《机战》谁都不会反对，但限于主机机能的原因，游戏的音乐实在够呛，而且大多数玩惯了GBA版《机战》的玩家肯定也看不惯它简陋的画面，推荐给FANS玩吧。

沙罗

老实说，比较失望。单声道的音乐，GB时代的画面，让我一度怀疑自己是不是玩的“COMPACT系列”的最新作，天知道那传说中的“XX乱舞”是怎么做出来的……游戏还是继承了“COMPACT系列”的传统，可以选择下面要进行的章节和剧本——正是这样，游戏的分支路线也非常丰富，满足了玩家不断地进行2周目、3周目的基本需求。值得一提的是，本作的过场剧情的画面背景制作得非常精致。

总分：21

不过不失

WSC■卡带（64M）■BANPRESTO■スーパーロボット大战COMPACT3■S·RPG■2003-07-15■1人■自带记忆功能

名侦探柯南 被狙击的侦探

画面
音效
系统
迷你游戏丰富度

沙罗

原本以为这款游戏还与以前的《柯南》一样，只不过是加入了动作要素的解谜游戏，谁知道变化这么大，已经成为了一个动作解谜游戏。不光是走路、奔跑和跳跃，就连纯粹的动作游戏中的BOSS战都加了进来……游戏的故事均为原创，玩的时候颇有看一部外传性质的动画片。虽然游戏还是挺不错的，不过在这里，个人不推荐不懂日文的朋友玩这游戏——游戏中的汉字出现不算多，且很多时候不能作为攻关的提示。

阿修罗

本来是很期待这款游戏的，因为初期的介绍时称游戏中会有很多动作成分。结果拿到手以后发现，动作成分果然很多，但是解谜成分却几乎没有了。游戏完全是由各种小游戏和动作部分组成的，而作为侦探游戏应该有的推理部分却完全由剧情进行交待。在游戏中会得到各种谜题卡片，可以在专门的模式进行猜谜。不过这个模式对于日文语法和词汇量要求都很高。另外这些卡片和隐藏剧情的出现有重要的关系……

猫太

与前几作不同的就是本作大幅度增加的动作要素和解谜要素，相反推理部分则被大大减弱了。这个做法猫太认为不好，毕竟《名侦探柯南》就是以精确的推理和细心的观察作为乐趣的一款AVG游戏，如果削弱了推理部分的话，会大大减低游戏的乐趣。游戏的质量还算是中规中矩，没有太令人发指的地方。BOSS战和“仓库番”等动作要素还算是过得去，但故事情节一般。期待下一作在PS2上推出。

总分：21

不过不失

GBA■卡带（64M）■BANPRESTO■名探侦コナン 狙われた探侦■ETC■20030-07-24■1人■自带记忆功能

SNK VS. CAPCOM CHAOS

画面
音效
系统
SNK FANS向

GOUKI

这次轮到SNK FANS，或者说是《KOF》FANS高兴了，因为《KOF2002》中的连技在本作中基本都可以使用，CAPCOM的角色理所当然地被弱化了，大部分在CAPCOM对战游戏中成立的连续技或者牵制技在本作中都风采全无，最普通的升龙拳也被大大弱化了。这一次众多的隐藏角色设计得并不讨好，感觉并不能融入到游戏中去，不过这也可能是因为自己本身没办法融入这款游戏的关系。

纱迦

玩惯CAPCOM格斗游戏的人来玩这款游戏，会感到明显的不适应。由于翻滚系统作出了较大革新，使得玩惯《格斗之王》的玩家也得花上一定时间才能调整过来。游戏中参入的角色非常有魅力，光是看到这些角色凑在一起进行乱战就很过瘾了。隐藏角色也非常有创意，最强最狠的魔头都登场了。不过只能选择一位角色进行游戏绝对是个败笔，真是可惜，希望马上就会有TAG版推出。

胜负师

在看到游戏怪异的人设时就对这款所谓格斗大作没什么好感，在实际试玩之后也证实了自己的猜想——这完全不是一款给CAPCOM格斗玩家玩的游戏。4键操作与标准的《KOF》手感与连技及角色实力的不平衡，让《街霸》玩家如何才能接受？惟一感觉是《KOF》玩家终于可以报《CVS》的一箭之仇。单一的系统与《KOF 2002》过于相似，而一对一的战斗显然违背了乱斗FTG一贯的热闹风格。

总分：22

热血推荐

ARC■MVS■SNK PLAYMORE■SNK VS. CAPCOM CHAOS ■FTG■1~2人

www.plumbook.cn

文：胜负师

VR战士4 进化版

PS2	SEGA	FTG	1～2人
DVD-ROM	2003年3月14日发售		167KB
	对应专用摇杆		6800日元

3D格斗从诞生至今已经历了十年的光景，而3D格斗的十年也正是《VR战士》的十年。《VR战士4 进化版》（以下简称《VF4 EVO》）作为这十年的总结的确恰如其分。不过对于《VF4 EVO》的PS2移植版，我却希望有别于过去对待FTG的热血视点，能从更为理性的角度去审视。

真正的进化

自《VF4 EVO》移植消息公布后，各种猜测与传闻便风起云涌。世嘉又一次选择PS2平台可能不算意外，不过从《VF4》到《VF4 EVO》，14个月的时间世嘉究竟能赋予游戏多大的变化呢？

可以肯定，《VF4 EVO》绝不是“容量论”者所“欢欣鼓舞”的从CD-ROM到DVD-ROM的变化。从加入两名全新角色，到改变基本角色的性能，从增加（或更换）大量的招式，到调整游戏的平衡，从设置新的对战场地，到改变原有的音乐风格……其革新具有颠覆性。当初片桐大智说：“《VF4 EVO》可以说是‘VF4.5’甚至是‘VF4.9’！”看来不无道理。《VF4 EVO》已经彻底跃出了系列传统的理念，朴实的风格已经被喧华、爽快所替代，玩家正在接受的是VF进化之后的全新形态。

撇开整体风格的变化，移植版依然也无愧于“进化”之名。对PS2机能驾驭能力的进一步提高使原先画面的锯齿数量有所下降，而背景和角色的细节处理方面也更接近于街机。在读取速度方面比《VF4》时也快了不少，或许这便是《VF4 EVO》不再对应硬盘的原因。这里特别要对练习模式翘起大拇指，各种设定的细致程度已达到“令人发指”的地步，可以说超越了前作成为“史上最强”的练习模式！在自由练习中更换了界面并增加了更为繁复的选项；而出招表中又含有针对各种情况的连技表，可谓十分体贴；前作中大受好评的“课题”也得以保留，并追加了实用的“连系”练习、极为变态的高级课题以及充满趣味性的任务模式。这些课题对于基本技术的测试与锻炼相当全面，甚至可以说是一本“电子攻略指南书”。这个练习模式之所以在理论方面做到如此专业的程度，是因为这次依然有一流《VF4 EVO》高手的参与，让玩家参与制作的做法也给游戏增添了人性化的一面，这种尝试为业界提供了经验。

游戏最出彩的部分毫无疑问是QUEST模式。QUEST取代了前作中略显枯燥的“组手”模式，成为升段和取得道具最主要的途径。在QUEST中，玩家扮演的是一位穿梭于全国街机厅、以取得“格斗新世纪II”大会冠军为目标的热血格斗家，只有完成店铺（类似于关卡）中的各项任务才能使8个不同难度的店铺逐一出现。除了与前作不同的段位标准，每个角色可以获得的道具也增加到了100多个，玩家可以通过购买、完成特殊条件、宝箱争夺战等形式来获得，其中可以获得金钱或道具奖励的QUEST ORDER在设计上可谓别具一格，不同内容的任务使游戏过程变得丰富多彩。就算是夺得了“全国冠军”，QUEST依然有大量的要素可以挖掘，比如道具的取得、徽章的收集、店铺的完全制霸等等。说到“制霸”，QUEST中的虚拟对手在500名以上，AI也有所提高。这一切都使QUEST模式更具挑战性，也将家用机FTG单人模式的乐趣提升到前所未有的高度。

正因为有近乎完美的练习模式和乐趣无穷的QUEST模式，PS2版《VF4 EVO》完全称得上是一款适合家用机玩家的格斗游戏，那它所取得的成绩又如何呢？

销量的背后

磁卡技术从《VF4》的成功尝试，到《VF4 EVO》的完全成熟，个性化资料在街机游戏中的逐渐推广成为街机业的新希望，街机厂商似乎已经找到了让玩家重新走入街机厅的法宝。而与i-mode手机业务的合作也给传统街机业注入了新鲜的活力。VF.NET的建立也使全日本数以万计的VF玩家有了更紧密的联系，并提供了他们展现自我个性的舞台。两次“格斗新世纪”大会的举办也将《VF4》推向了竞技的高度。因此，把《VF4》视为是一种社会现象亦不为过。

去年PS2版《VF4》的销量一举突破50万份，对于处在衰退期中的3D格斗游戏来说已经相当不俗了，当然，达成这样的销量是有诸多因素的。当时街机版《VF4》风头正盛，而世嘉将这么有份量的作品移植给PS2也成为业界的一大话题。在世嘉移植作品的所谓“游戏性移植”原则面前，购买者并没有对画面等外在方面提出过高的要求，而移植的高水准却让人出乎意料。另外世嘉还学习南梦宫在移植方面的经验，加入了大量的隐藏要素，使游戏更适合家用机玩家的口味，因此才能在PS2上打开局面。

PS2版《VF4 EVO》的各方面都比前作有明显的提高，但其销量却不到《VF4》的1/5，如此惨淡却又为何？也许只能说真正的《VF4 EVO》玩家都在街机厅，街机联动系统的完善使他们并不会对移植版的变化有足够的兴趣，因为两者之间除游戏本身，其他的附加乐趣是无法相提并论的。没有了这部分核心玩家的支持，PS2版《VF4 EVO》在一般家用机玩家眼里和“加强版”或“资料篇”并没有多大区别，这样也就失去了所谓的“天时”与“人和”，《VF4 EVO》只能在销量上呈现出不佳的态势。

8分的理由

如果说是给街机版的《VF4 EVO》评分，胜负师会毫不犹豫的举起满分的牌子，但这与移植版并不是一回事。画面缩水以及联动系统的弱化都是客观存在的，公正看待本作现有移植水平也不能称之为“完美”。除此之外，我个人对本作个人资料系统的“改革”也非常不满。

个人资料系统在PS2版的《VF4》中相当出彩，玩家可以体验街机磁卡的主要功能，收集道具、改变装束、建立个性化角色。利用不同记忆卡可以令不同玩家使用个性角色对战，这对于那些无缘接触街机及磁卡系统的玩家来说无疑是极具吸引力的设计。（想必不少国内的《VF4》爱好者都喜欢带着记忆卡到处跑吧。）但是到了《VF4 EVO》的时代，世嘉却自作聪明地把系统记忆与人物资料一体化，也就是说，原本《VF4》中独立的人物资料存档在《VF4 EVO》中与系统存档完全整合，无论建立多少个人物资料，在记忆卡中只会看到一个存档。这样虽然加快了读取资料的速度，方便了记忆卡的管理，但导致的直接后果是无法读取2P记忆卡的资料；又因为系统与角色存档是一体的，拷贝记忆的话就会被覆盖，两张记忆卡中有关《VF4 EVO》的内容完全无法交流。这样一来，玩家取得了什么样的称号、获得了什么样的道具都只能是孤芳自赏，不同玩家个性化角色之间的对战已经不再可能。这给本该以收集、交流为卖点的《VF4 EVO》移植版增添了一道硬伤。

将前作中大受好评的设定变成了这般景象实在令我气愤不已，在黄金眼的评分栏里写上8分现在想想也的确有些意气用事。如果可以精确到小数点后一位，并且平心静气地打分，那我可能会写上8.6或8.7。当初多边形给《天诛叁》打分时也是举棋不定，他觉得这个游戏给9分高了，8分又低了些，但最后他还是理智地选择了后者。或许越是喜欢的游戏，对其缺点也就看得越透，对其美中不足也越是在意。而最终27分“黄金珍藏”的总评其实也应该是大多数玩家心目中PS2版《VF4 EVO》应有的位置。

当然，评分就好像浮云一样，《VF4 EVO》给予国内众多VF玩家的快乐是一般人无法理解的，而我作为一个刚刚入门的《VF4 EVO》玩家却能够感同身受。再次强调这是一篇相对理性的REVIEW，如果需要感性的理解，不如赶快拿起手柄、摇杆，或许可以从游戏中找到答案。

www.plumbook.cn

灵魂能力II

PS2	NAMCO	FTG	1～2人
	2003年3月27日发售		138KB以上
DVD-ROM	对应专用摇杆		6800日元

文：纱迦

生命在于对战

DC版《灵魂能力》是迄今为止惟一一个在全世界权威媒体上都得到满分总评的游戏，而它在玩家心目中同样拥有近乎完美的口碑。对于这样一款素质出众的游戏，即使是最挑剔的玩家也会毫不吝惜地献上自己的誉美之词。DC版《灵魂能力》的官方攻略本和设定资料集仅在日本就创下了合计63万本的惊人销售记录，游戏受欢迎程度可见一斑。

但所有的一切都只是表象，掩盖在铺天盖地的赞誉之词之下的事实是："《灵魂能力》系列"的影响力还极其有限，完全不能和《VR战士》、《铁拳》相比。FTG的生命在于对战，离开了对战，一切都是空谈。这正是"《灵魂能力》系列"无法更上一层楼的重要原因。虽然系列各作的销量都不能算差，但始终形成不了对战的风气。仅以国内为例，《VR战士》、《铁拳》已经举办过多次大规模比赛，而《灵魂能力》却至今没有举办过一次。不过令人欣喜的是在众多FANS的努力之下，现在这种局面正在发生变化，也许在不久的将来我们就能迎来一次大规模的全国盛会！

真正的答案

"《灵魂能力》系列"有别于其他3D FTG的最大特征是什么？

对于这个问题，十个玩家中恐怕有九个玩家的回答都是"武器格斗"。这个答案确实是最直观的答案，但却不是最准确的答案。以现在游戏厂商的技术力而言，还很难表现出真实的武器格斗，只能将武器作为拳脚的延长加入到游戏中。因此从这一点来看，我们通常所说的武器格斗游戏和拳脚格斗游戏在现阶段并无本质不同，只是由于游戏的系统设定不同才使得玩起来有差异。在《灵魂能力》中便已出场过的吉光，在《铁拳》中拥有威力大且不能防御的激光剑，却依然不能成为最强者，就是一个绝好的例子。

真正的答案应该是位移。武器挥动时产生的攻击范围自然不能和拳脚同日而语，因此武器格斗一定要有灵活的位移。《魂之利刃》时代赛万提斯光靠BBB就能所向披靡，就是因为当时位移系统还不完善，再加上武器有耐久度设定，就算是老老实实防御也只有死路一条。《灵魂能力II》的拉斐尔拥有超强的纵斩，近中远距离完全通吃。不过只要辅以灵活的位移，拉斐尔就不足为惧了。

纵观整个系列的进化，将其高度概括为位移的进化也毫不为过。从《魂之利刃》时代就已经确定下来的按键防御，就已经表明了设计者要体现位移的初衷。因为如果改为2D FTG式的拉后防御，这样当对方攻击时我方就不能后退。制作人世取山宏秋曾经说过，早在制作《魂之利刃》时他就已经有了8WAY-RUN的构想。所谓的8WAY-RUN，是指玩家可以操作角色自由地向上、下、左、右、左上、右上、左下、右下8个方向进行位移。但受当时的技术力所限，要想实现8WAY-RUN，除非是做成像《超能力大战》那样的以剑气决胜的游戏才有可能，最后不得不放弃。到了《灵魂能力》时代，8WAY-RUN才得以实现，果然大获成功。

不过《灵魂能力》中虽然出现了8WAY-RUN，但还并不是完全的8WAY-RUN，蹲下动作还是通过长按↓来实现的。到了《灵魂能力II》中，就完全实现了8WAY-RUN。玩家只要按下任一方向键，游戏中的角色就会向相应的方向进行位移。如此自由的操作方法，除了《超能力大战》、《桔味利口酒》这种类型的游戏外，惟有《行星格斗》可与之比肩。由此可以派生出丰富多彩的位移技，每位角色都拥有至少15种位移技，这都是玩家必须掌握的技巧。

确立了位移的地位后，在此基础上就形成了8WAY-RUN克纵斩、纵斩克横斩、横斩克8WAY-RUN的系统，这也是《灵魂能力II》对战系统的核心。

系统的进化

尽管《灵魂能力》号称完美，但对战系统还是有很多需要改进的地方，到了《灵魂能力II》时对战系统才算是真正完整了。除去已经介绍过的8WAY-RUN的改良外，另一重大变化就是加入了壁际攻防的概念。壁际攻防主要体现在角色被打在墙壁上时会产生一定的硬直，并受到一定的伤害，另外每位角色都有对应的登墙技。不过《灵魂能力II》中壁际攻防的重要性远不如《铁拳4》，这主要是因为游戏中被打在墙壁上时受身非常容易，而且可以自由选择受身的方向，增大了追打的难度。

由于8WAY-RUN的改良，位移中受创的类型在前作的RUN COUNTER和BACK DASH COUNTER基础上，又增加了一种SIDE STEP COUNTER，攻击力增加18%。另外纵斩击溃横斩时会出现名为相杀COUNTER的效果，攻击力增加15%，也算是对相克系统的补完吧。角色受创动作中，增加了一种旋转的状态，旋转状态中可以用任意技巧追打。

操作方面的变化主要体现在弹剑和捌剑的指令变化上。这次弹剑改为→+G，只能弹上中段攻击。捌剑改为←+G，只能捌下中段攻击。不再像前作那样分为上中下段弹和上中下段捌。而SOUL CHARGE（聚魂，同时按A+B+K发动）由前作的两个阶段变为三个阶段，不同的阶段拥有不同的技巧。

可能是为了吸引更多玩家，除了IVY的五连鞭最后一鞭限定1帧内完成以外，《灵魂能力II》基本上没有什么高难度的技巧。而且和前作比起来，《灵魂能力II》进一步放宽了指令输入判定，例如IVY的两个高难度投技：罪人之响和收束的世界，虽然指令极为繁琐，但远比想象中好出得多。这种操作上的细微差异，一定要自己体会才明白。有PS2的玩家不妨对比一下《铁拳4》和《灵魂能力II》的三岛平八，相信就能明白其中的差异。

9分的理由

6年前，我在一个小小的街机室里邂逅了一台由PS版改装而成的《魂之利刃》街机。当我看到那段无比经典的片头时，竟不能语，站在一旁久久不愿离去。由于街机室里嘈杂无比，导致我没有听见音乐。后来当我有了自己的PS后，听到那首《THE EDGE OF SOUL》时，再一次被震撼了；3年前我因病住院，上天见到我在医院中的惨状，让一位女神带着《灵魂能力》降临到医院中，令我度过了那段痛苦的时光；4个月前，当我记忆卡里的《灵魂能力II》游戏时间达到50个小时，我开始动笔写自己的"黄金眼"，并郑重地为它打了9分。我以为，这是一个非常公正的分数。

对战系统方面的变化前面已经说得很清楚了，虽然不能说和前作比起来有重大进步，但无论如何都不能算退步。真正扣分的地方是游戏的隐藏要素。这一代的剑匠模式和前作比起来几乎一样，只是多了一些繁琐的迷宫。新增的武器收集要素有如鸡肋，武器没有性能解说更是一大败笔。画廊里画的数量比起前作来差了十倍，令FANS非常失望。游戏模式一如既往，练习模式过于简单，拿完所有的隐藏要素后如果不对战的话就没有任何乐趣可言。游戏甚至没有对局储存的设定，令人难以理解。DC版《灵魂能力》可以与官方网站连动，输入密码后可以进入里世界的设定更是乐趣十足。这一经典设定和片头编辑模式一起都成为了绝响。

街机版《灵魂能力II》推出的时候，正是NAMCO最困难的时候，当时NAMCO无论是在街机还是在家用机上都遇到了极大的挫折。随着现在NAMCO业绩的渐渐好转，我们完全有理由继续期待下一代的推出。不过从前三代的推出时间来分析，下一代推出至少要到三年以后了。三年的时光说长不长，说短不短，谁也不能保证自己三年后是否还能对一个游戏保持热情。但不管怎样，这个由NAMCO缔造的剑与魂的传说已经给无数玩家带来了欢乐，并将作为业界的传奇永远流传下去，正如历代片头时的那句话一样：TRANSCENDING HISTORY AND THE WORLD, A TALE OF SOULS AND SWORDS ETERNALLY RETOLD...

本栏目感谢深圳"华城新机地"游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82286364 25156912

www.plumbook.cn

特别企划

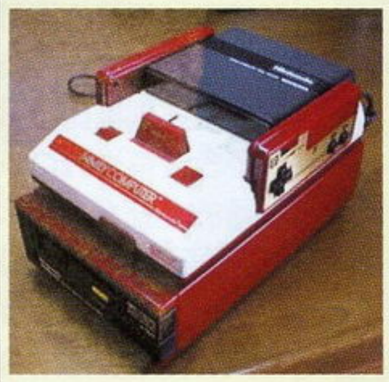
红白机，生日快乐！

统筹：SOUL　文：全体编辑

红白机，是国人对任天堂的家用游戏主机FAMILY COMPUTER的昵称，因为这部主机机体就是红白相间的。在日本，FAMILY COMPUTER被简称为FAMICOM，但它还有一个更常见的称呼代号：FC。FC虽然并不是第一部能够在全球范围内流行的家用游戏机，但对于当今全球数百亿美元产值的游戏业来说，FC才是真正奠定游戏业完全成形的主机。FC也是有史以来最长寿的一部主机，从1983年到1993年长达10年的时间内，FC每年都有众多精彩的游戏出品，直到今年任天堂才完全停止FC主机的生产，到此为止，FC的总销量为6188万台！（不算上数之不尽的非授权兼容机的销量）FC游戏更是为人们所念念不忘，至今仍有不少人通过各种不同的方式来重温当年的FC游戏。我们没有理由、也无法忘记这只带给我们无数欢乐的红白相间的“小精灵”——FC，谢谢你！生日快乐，红白机！

FC主机性能

中央处理器	8位元6502芯片，另FC主机内带有专门的图像处理芯片（PPU）。
处理器速度	1.79Mhz （兆赫兹）
图像输出分解率	256 × 224 （NTSC制）/256 × 239 （PAL制）
可用色彩数	52色
同屏可显示色彩数	24色
最大活动块数	64个
活动块大小	8 × 8或8 × 16
内存	16 Kb（即2KB）
视频内存	16 Kb（即2KB）
音源	PSG音源，5声道
最大卡带容量	4Mb



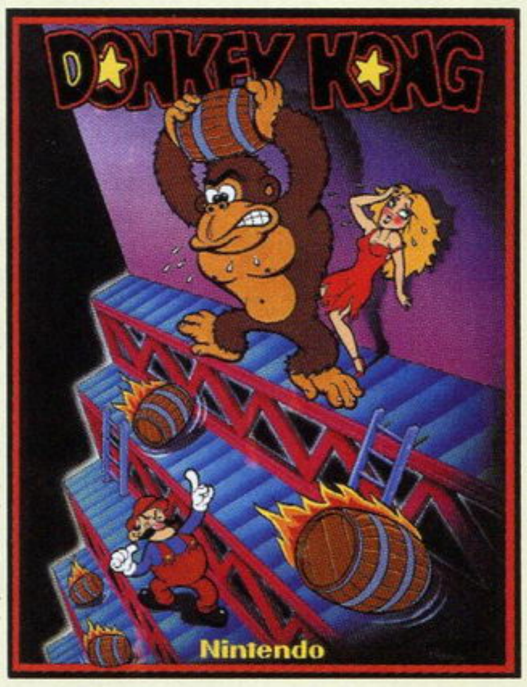
▲已经配备了磁碟机的FC。

FC诞生秘史

▲不苟言笑的原任天堂社长山内溥创造了任天堂游戏帝国，也创造了游戏神话。

这样一台具有伟大意义的游戏主机的诞生其实并不是出自一家新兴的电子公司之手，而是来自一家具有百年以上历史的家族企业。任天堂最早创立于1889年，是日本一家生产花札和扑克牌的老铺。1949年，年仅22岁的山内溥（当时名为山内博）从早稻田大学法律系中途退学接掌了任天堂的家业，在山内溥的带领下，生产花札的任天堂在上世纪五十年代成为日本第一大扑克牌生产商。虽然电子游戏于上世纪七十年代初就已经开始商业化，但直到1977年，任天堂才开始涉足电视游戏，和三菱电机合作开发了软件内藏型彩色电视游戏机，1977年也是美国ATARI（雅达利）公司推出游戏主机ATARI VCS -CX2600（通常简称为ATARI 2600）的一年，全新的电视游戏机设计理念使其迅速在欧美产生了轰动效应。这个时候，任天堂还凭着横井军平的设计，与夏普（SHARP）合作推出了世界上最早最袖珍的掌上液晶电子游戏机——GAME&WATCH（游戏是固化在主机上的），5800日元的低价格吸引了大批的年青消费者，3年时间里GAME&WATCH在全球范围内总共销售了3200万个！任天堂还在这个时期也涉足了街机游戏业，并同样取得成功，但对于家用电视游戏机，山内溥起初对ATARI 2600粗劣的声像表现力评价颇低，但是该主机取得了巨大的商业成功，至1982年该主机大崩溃前夜（即“雅达利SHOCK”），ATARI 2600累计销售了1500万台。这时山内溥改变了看法，他命令技术人员上村雅之所率领的团队开发出一台新型电视游戏主机，而由于任天堂的GAME&WATCH在当时被恶意仿照生产的缘故，山内指出新主机必须是一台其他厂商至少3年内无法模仿的产品！

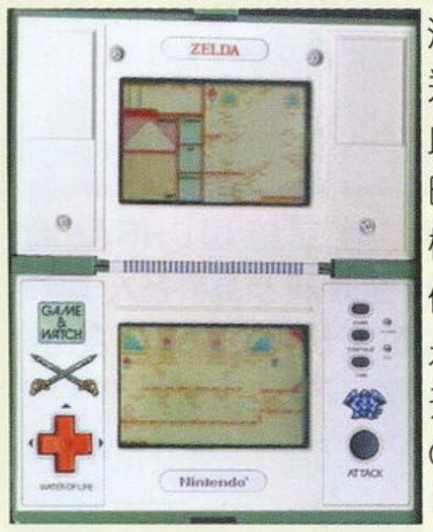
山内把主机的价格锁定在普通家庭都能够接受的9800日元，而当时市场销售的其他产品则多在3～5万日元，代号“剧场”的上村团队将其他产品进行了认真剖析，发现多数产品都没有摆脱家用电脑的设计思路限制，许多不必要的功能额外增加了成本，键盘也无法提供理想的操作控制。在宫本茂领队的游戏开发小组协同下，上村团队削除了所有与游戏无关的功能，特别强化了游戏必须的相关机能。同时宫本茂提出了其他游戏主机没有顾及的对战概念，因此主机配置了精心设计改良的双手柄。为压低FC专用PPU（图像处理）的制造价格，山内



▲任天堂街机游戏《大金刚》的宣传画。

话梅杂志&3DM·SMV
www.plumbook.cn

2003年7月15日，红白机诞生20周年！



溥亲自前往谈判制作商RICOH（理光）外谈判，并郑重承诺："保证在两年内售出300万台主机！"此言一出令在场的两方人士都大感震惊，因为当时日本市场销售的16种电视游戏主机的市场总规模也不足300万台，如此豪语实在令人疑信参半，但最终面对60亿日元以上的巨额定单，RICOH还是接受了任天堂提出的价格。经过任天堂上下的齐心协力，1983年7月15日，新型游戏主机FAMILY COMPUTER终于顺利发售，价格定为14800日元。

（注：以上"FC的诞生"改编并节选自DARKBABY于我刊所刊登的《从博者到溥者——山内溥和任天堂的故事》一文。）

FC的先辈、现代电视游戏的启蒙——ATARI 2600

谈到FC所取得的辉煌，就不能不提FC的先辈——ATARI 2600主机，毕竟是ATARI 2600主机创立了家用电视游戏机的基本设计理念，这些理念在今天看起来似乎是理所当然的，但当初只有雅达利才做到了。可以说没有当时的ATARI 2600，可能就没有后来的FC。ATARI 2600主机原名为ATARI VCS，最早于1977年在美国发售，当时的型号名为ATARI VCS-CX2600。ATARI 2600所创立的家用电视游戏机的基本设计理念主要为3点：1.采用电视机作为游戏机的显示器材，之前的所谓的家用游戏机一般都自带显示设备；2.控制器与主机分离，之前的所谓的家用游戏机控制器是集成在主机上的；3.游戏软件以卡带的形式独立于游戏主机之外，而之前的游戏机却是将游戏固化在主机内的，这一划时代的设计让ATARI 2600的游戏可以不断翻新，并让ATARI 2600成为一台能够持续保持吸引力的主机，从而使游戏机的趣味性真正超越了其他形式的玩具。

大家可能对当时FC的超高游戏性能认识不深吧？其实比较一下ATARI 2600的主机性能，你就会对FC的所谓高性能有进一步认识了：ATARI 2600的处理器是一颗速度为1.19 Mhz的4位元6507芯片，主机上是带有0.128KB的内存及和6Kb的ROM，卡带容量一般为2KB。

■FC大事记■

了解了有关FC诞生的秘史之后，我们接下来再完整地了解一下FC风行时各年的大事记（日本地区），时间跨度从1983年直到1994年最后一款FC软件的发售。

1983年　诞生期

FC发售之后也并非一帆风顺，第一批货主机因为半导体的温度变化而让主机的运作很不稳定，为此任天堂大量回收了第一批FC主机，也因此任天堂错过了1983年的圣诞节销售旺期。

▶《大力水手》卡带。

1983年——共有9款软件发售

●7月15日，FAMILY COMPUTER（FC）发售，定价14800日元。同时发售的游戏为《大金刚》、《大金刚JR》及《大力水手》3个作品，首批47万台主机仅2个月就销售一空。

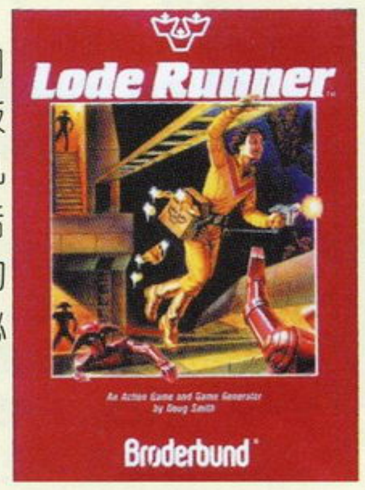
●7月，夏普发售了内置FC主机的电视机C1，19寸的售价为14万5000日元，14寸的售价为9万3000日元。

●8月27日，《麻将》发售。这是第一款创下百万销量纪录的FC软件。

1984～1985年　成长期

相对低廉的价格、强劲的硬件机能，再加上充实的软件阵容，这3大要素集合在一起，使FC在日本迅速普及，1984年全年共卖出了165万台FC主机，市场的需求日益高涨，同时原来日本市场上的16家生产家用游戏机的厂商陆续退出竞争。从1984年起，HUDSON、NAMCO等FC上的首批第三方软件商（即除任天堂之外的游戏商）加入到FC软件开发阵营来，开始共同创造FC的辉煌历史。1985年随着《超级马里奥兄弟》的发售，日本掀起了第一次FC游戏风暴，FC主机在日本各地经常卖到缺货。每逢游戏店中FC到货的日子，就可以在店门口看到人们排队购买FC的场面。1985年末，FC以NES（NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM）为名在美国上市。另外从1985年起，《铁板阵》中通过输入隐藏指令而令机体变得无敌的事情成为人们的话题，之后《超级马里奥兄弟》的推出真正带出了FC游戏的"秘技"风潮。

▲具有革命性意义的游戏。



▶HUDSON的《挖金块》及NAMCO的《小蜜蜂》在很具有意义的FC第三方软件。

1984年——共有19款软件发售

●2月18日，FC专用的光线枪和软件《西部枪手》（WILD GUNMAN）配套发售。市面上也有单独销售的光线枪及《西部牛仔》软件。

●6月21日，用于FC的编程及外设《FamilyBasic》发售，另外FC用的数据记录机（DATA RECORDER）发售。

●7月28日，FC上的第一款第三方软件商游戏——《草莓与牛奶》（HUDSON）发售。

●9月7日，NAMCO的《小蜜蜂》（GALAXIAN）出现在FC上。

●11月8日，NAMCO在街机上的著名射击游戏《铁板阵》移植FC。第三方软件商的游戏首次突破百万大关。

www.plumbook.cn

FC的小秘密（一）

最早的FC手柄上的AB两个按键其实并不是圆形的，而是正方形的，这样的按键很容易发生按下去之后就弹不回来的现象。后来任天堂才将之改为圆形的按键，这还增强了按键的耐用度。另外FC手柄上十字方向键的设计最早来自于GAME&WATCH游戏中的《大金刚》。

FC的小秘密（二）

FC每一年都有大量作品出厂，那么到目前为止，FC上总共推出了多少款游戏呢？根据任天堂方面的数据，到2003年3月31日为止，FC一共有1211款软件。这个数字是不是比想象中的少一些呢？比较一下2000年才推出PS2，PS2目前已经有1100款软件，看来FC软件种类也不是很多呀，其实这样的数字是很正常的。因为当年的“雅达利SHOCK”一事告诉任天堂，过度放纵游戏开发商制作劣质的游戏软件，最终会导致消费者的排斥心理，而当时任天堂的GAME&WATCH大热销时，其他公司也推出了品质低劣的类似商品，最终导致整个GAME&WATCH市场的萧条。有鉴于此，任天堂的山内社长才坚决地规定：第三方软件商每年只能在FC上推出4～5款游戏。（早期加入FC开发阵营的几家软件商限制要宽松一些）正因为如此，FC上的软件种类数量并不算多。顺带一提，SFC上的软件数为1400种以上，而PS上的软件数同样为1400种以上。

FC的小秘密（三）

现在以光盘为媒体的游戏软件价格一般为5800日元及6800日元，GBA的软件价格

1985年——共有68款软件发售

●6月21日，KONAMI的《超级奥林匹克》（同捆了专用控制器hypershot）发售。

●6月25日，《STAR FORCE》发售，HUDSON为此举办了第一次游戏比赛“全国CHRAPAN FAMICOM”。

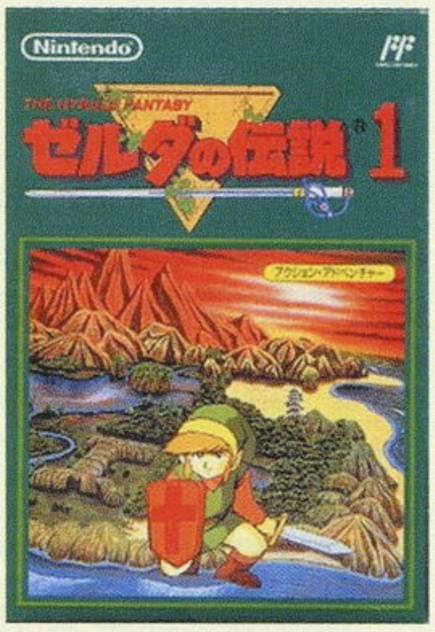
●9月13日，宫本茂负责制作的《超级马里奥兄弟》发售，掀起了惊人的购买热潮，最后的累计出货量达到618万套的惊人数量。

1986～1989年 成熟期

这一时期，FC软件种类的数量迅速增加，1986年的软件数量达到上一年的2倍以上，为120款；到了1988年，FC的软件数量达到最高峰的195款。也正是在这一时期，众多之后名扬数十年的游戏系列的始祖作品在FC上发售，如《勇者斗恶龙》、《最终幻想》、《恶魔城》、《洛克人》等等。

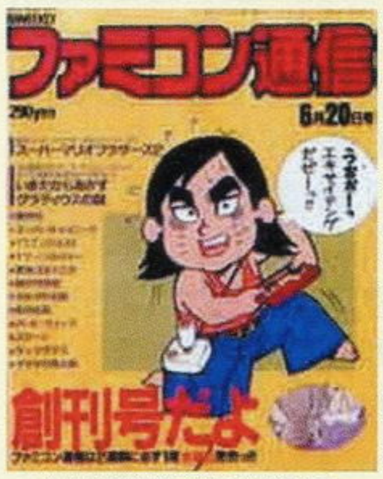
由于1985年以来FC游戏的ROM容量不断增加，同时由于FC游戏的热销，卡带的价格开始水涨船高，为此，任天堂开发FC磁碟机系统，希望以此来降低成本，并开发游戏的新可能性。1986年，任天堂发售了FC专用的磁碟机系统（DISK SYSTEM），并宣言“今后将只以磁碟的形式制作软件”，以此来大力推动磁碟机系统。当时通过特制的3寸软盘，玩家在游戏店中支付一定的费用就可以将新的磁碟版游戏拷贝到软盘中。但由于磁碟游戏过于容易被复制，导致游戏的盗版现象的产生，再加上任天堂对第三方软件商开发FC磁碟机游戏的限制非常严格，最终FC磁碟机到1990年为止在日本只售出了400万台。另外，1986年半导体ROM价格的迅速下降，使得磁碟机原来成本低廉的优势大幅减弱，这也是阻止FC磁碟机系统的进一步普及的原因。ROM价格的下降也导致了高容量ROM卡带游戏的出现，CAPCOM的《魔界村》就是第一款使用了1Mb大容量ROM的游戏，从此以后FC游戏ROM的容量开始不断增加。

▲磁碟机的开机画面。

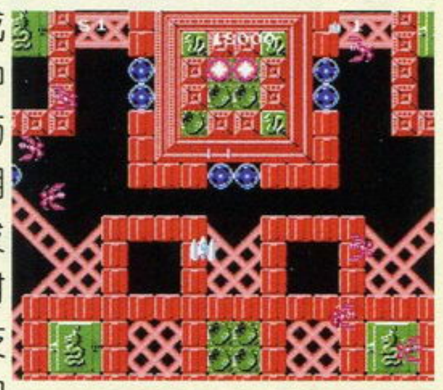


▲磁碟机首发软件。

随着1986年6月13日《星际战士》（STAR SOLDIER）的发售，HUDSON在日本70个地方举行了“第二回全国CHRAPAN FAMICOM”的游戏比赛，当时26岁高桥名人（原名高桥利幸）正是在这次比赛中开始以每秒16连发的按键速度而名扬天下，成为当时日本孩子们心中的英雄。高桥名人在与毛利名人对决的全盛期还曾经达到每秒17.6发的速度。“秘诀就是把肘部放在桌上，以肘为支点让手部作细微的运动。”高桥名人如此公布他的“秘技”。高桥名人原来就是HUDSON公司的员工，在高桥名人的人气急升之后，同一年9月12日发售的《高桥名人的冒险岛》甚至比《星际战士》还热销，销量最后达到105万套。



▲《FAMICOM通信》创刊号。



▲《星际战士》让高桥名人扬名。

1986年——共有120款软件发售

●2月21日，FC的磁碟机系统以15000日元的价格开始发售。更新游戏碟的服务也同时开始。《塞尔达传说》同时发售。

●5月27日，集合了众多明星制作人的日式RPG始祖作品《勇者斗恶龙》发售，游戏最终取得150万套的销量。

●6月3日，《超级马里奥兄弟2》发售。

●6月12日，现在日本的权威游戏杂志《周刊FAMI通》的前身《FAMICOM通信》创刊。

●7月1日，由夏普制造的FC和FC磁碟机系统的一体化机——“TWIN FC”以32000日元的价格开始发售。

●12月10日，NAMCO的《职业棒球家庭棒球场》发售，最终取得了205万套的销售成绩。

1987年——共有168款软件发售

●1月4日，“《塞尔达》系列”的第二作《林克的冒险》发售，仍采用磁碟为载体。

●1月26日，《勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵之神》发售，最终取得了240万套的销售成绩。

●9月9日，《京都新闻》报上刊登SFC于1988年末发售的消息。

●10月30日，FC的第一大竞争对手，HUDSON与NEC合作的主机PC Engine（发行公司Nec HE）以24800日元的价格发售。

●12月18日，家用机上系列作最多的RPG“《最终幻想》系列”的第一作《最终幻想》发售。

1988年——共有195款软件发售

●1月20日，任天堂以ATARI GAMES和TENGEN两公司侵害独占授权为名提出控诉。

●2月10日，《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结》在日本全国引发销售盛况，并成为一种社会现象，当时共有238名日本中、小学生因逃课买游戏而被辅导。《勇者斗恶龙Ⅲ 传说的终结》最终创造了380万套的销售纪录。

●4月18日，TENGEN因《俄罗斯方块》的著作权问题向任天堂和美国任天堂提出控诉。

●5月25日，任天堂对TENGEN提出反控诉。

●10月29日，任天堂的强力竞争对手SEGA发售了16位元主机MEGA DRIVE，售价21000日元。

1989年——共有168款软件发售

●2月21日，由夏普制作的“FAMICOM TITLER”发售。

●4月21日，任天堂掌上游戏机GAMEBOY（GB）以12500日元的价格开始发售。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

一般为4800日元，那时在FC时代，各FC软件的价格又是什么样的一个水平呢？当时最流行的几个软件价格为4500日元、4900日元及5500日元，以磁碟为载体的软件价格一般定为2600日元。可以说当时的卡带软件价格与现在的软件价格相近。

FC的小秘密（四）

FC时代开发一款游戏到底需要多少人、多长时间呢？最早时是以1个人制作5～6个月为准，HUDSON的《星际战士》（STAR SOLDIER）制作人为2人，1人负责音乐，1人负责编程；当时KONAMI的游戏一般是4个人制作4～6个月，如《超级奥林匹克》是负责程序1人，负责设计1人，共2人，制作时间半年，《宇宙巡航机》为4人制作半年。

FC的小秘密（五）

FC自发售之后，其规格主机的并非一成不变的，虽然型号相同，但FC却和现在的主机一样经历过许多细小的修改，前后FC一共有8个修改版本。

FC的小秘密（六）

FC游戏最初是不具备记忆进度功能的，1986年磁碟机系统的出现解决了一些问题，但以卡带为载体的游戏仍然无法记忆进度，也因为如此，RPG也只能通过密码的形式来记忆游戏进度，相当费时费力，如1986年5月27日发售的《勇者斗恶龙》及1987年1月26日发售的《勇者斗恶龙Ⅱ 恶灵之神》都是凭密码记忆。第一款自带记忆功能的FC卡带游戏是1987年4月14日推出的《森田将棋》，之后才陆续出现带有记忆功能的卡带游戏。

1990～1994年 衰退期

▲由原来的射频输出改为AV输出的新FC。

虽然从1987年起，FC就遭遇了竞争对手，但FC的受欢迎程度丝毫不减，甚至到1990年及1991年，FC仍处于最顶峰时期，直到任天堂专心投入SFC的发展之后，FC游戏热潮才真正开始衰退。

1990年——共有170款软件发售

- 2月11日，《勇者斗恶龙Ⅳ 被引导的勇者们》发售。
- 4月20日，任天堂著名的S·RPG“《火炎之纹章》系列”第一作发售。
- 4月27日，《最终幻想Ⅲ》发售。
- 7月1日，SNK的豪华家用机NEO-GEO以58000日元的价格发售。
- 10月6日，SEGA的彩色掌机GAME GEAR以19800日元的价格发售。
- 11月21日，FC的下一代主机SUPER FAMICOM（SFC）以25000日元的价格发售。

1991年——共有155款软件发售

- 12月20日，这天一共有10款游戏发售。第二天（21日）也发售了5款游戏，这大概就是FC游戏最后一次狂潮了。

1992年——共有97款软件发售

1993年——共有52款软件发售

- KONAMI的《恶魔城》等磁碟版游戏被制作成卡带发售。
- 3月末，商店里更新游戏磁碟的服务停止。
- 12月1日，具备了AV输出端子的NEW Famicom（新FC）以6800日元的低价格发售。

1994——共有7款软件发售

- 2月19日，任天堂的最后一款FC新作——《瓦里奥森林》发售。
- 6月24日，最后的一款FC游戏——《高桥名人的冒险岛Ⅳ》发售。

FC的美国之路

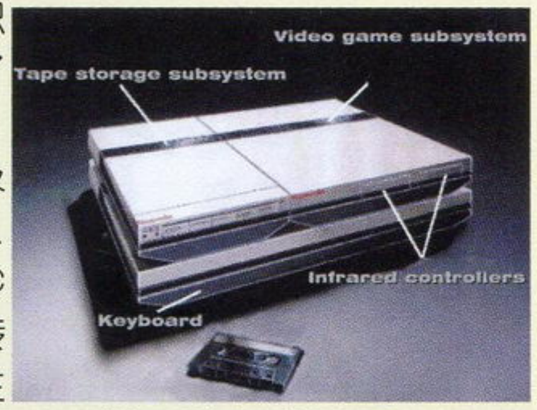
80年代末，任天堂凭FC的美版——NES（NINTENDO ENTERTAIMENT SYSTEM）而成为继ATARI之后的游戏代名词，然而，NES在美国的推广的曲折程度是远远超出人们想象的，这也是因为“雅达利SHOCK”一手造成的美国零售商对游戏市场的恐慌所造成的。

▲美版及欧版FC主机不但名称改为NES，还重新设计了整个外壳。继承这个做法，SFC时代任天堂也重新设计了美版SFC主机的外壳。

FC在日本大获成功之后，山内溥很快将目光瞄准到曾经相当巨大的美国市场，但山内溥认为任天堂缺乏在海外市场的经营经验，尽管美国任天堂（NINTENDO OF AMERICA）早已于1980年成立，并成功地在美国发售过街机游戏。最后任天堂决定还是与ATARI合作，由ATARI负责FC在美国的推广计划，双方也于1983年正式签署了合作计划，但因“雅达利SHOCK”而濒临破产的ATARI最终还是由于缺乏资金等原因而无法进行这项计划。山内溥这才下定决心亲自由任天堂开拓美国市场，并开始和美国任天堂总裁，也就是自己的女婿荒川实一起策划将FC引进美国的计划。

但当时美国的零售商因“雅达利SHOCK”而产生的亏损及“后遗症”是一般人所无法想象的，他们对游戏机已经彻底失去了信心，为此，任天堂投下5000万美元实现FC改造计划，希望FC摆脱以往游戏机的形象。他们首先是将外形重新设计，让主机看起来更像是一台电脑，其次是手柄换成利用红外线接收的无线式手柄，而且还加入了键盘这样的外设，多方改造之后任天堂将其命名为AVS（Advanced Video System）。AVS在1984年的美国“夏季消费者电器展”（Summer Consumer Electronics Show）上展出，但这台彻底改头换面之后的FC仍然不能获得零售商们的青睐，而且也有用户对键盘和无线控制器的问题表示不满。荒川实意识到将FC装扮成电脑是徒劳的，FC再次为了在美国推广而进行改造。

任天堂很快就开始了FC的其他宣传及改造计划，先是公布了机器人（ROBOT）、光线枪等等外设，其主要目的是为了将FC带给人们的印像从原来的“电视游戏机”转化为“娱乐系统”；其次是再次改造了FC主机的外形，将原来的AVS进行了简化，并再次更名为NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM（NES），这才真正形成了后来在美国流行的NES形态。终于这一次的改造和宣传让美国零售商们的主动性开始大大提升，但他们仍然是小心翼翼，为此，荒川实决定通过在限定区域试销的方法来逐级推广NES。1985年10月NES在纽约市销售之前，任天堂又下重金在纽约大做广告宣传，其中“Now you're playing with power.”成为之后NES时期最流行的广告语。由于到1985年时，FC在日本已经有不少经典的游戏诞生，因此NES在美国的首发软件有15款，其中更包括可以称得上整个FC时代的代表作之一的《超级马里奥兄弟》，因此纽约市的试销大获成功，之后任天堂逐步增加试销的城市，由于有众多优秀的日本产游戏软件的支持，NES在美国的推广从一帆风顺，任天堂成为继ATARI之后的游戏代名词，整个美国游戏市场也因为NES的出现而复苏。



▲这就是FC在美国的初级形态AVS。

▲凭着NES的大肆流行，任天堂于1988年推出了一本官方杂志《任天堂力量》（Nintendo Power），该杂志一举成为当时最流行的游戏杂志。

话梅杂志&3DM=SMV
www.plumbook.cn

FC 百万销量游戏表

FC 上超过百万销量的游戏共有 39 款（日本地区），可以看出 1984 年及 1986 年是百万销量作品最集中的两年，尤其是 1986 年，当年的百万级销量作品达到了 12 款！在百万销量作品的公司分布上，出自任天堂的百万销量作品竟达到 20 款，也就是说 FC 上半数以上的百万销量级游戏是由任天堂出品的！另外 FC 早期运动游戏的大热销也很令人感到意外吧？不过最终最热销的 FC 游戏还是《超级马里奥兄弟》、《超级马里奥兄弟 3》及《勇者斗恶龙 III 传说的终结》。

发售日	游戏名	开发商	载体	日本地区销量
1983 年 8 月 27 日	麻将	任天堂	卡带	213 万套
1983 年 9 月 9 日	马里奥兄弟	任天堂	卡带	163 万套
1983 年 12 月 7 日	棒球	任天堂	卡带	235 万套
1984 年 1 月 14 日	网球	任天堂	卡带	156 万套
1984 年 5 月 1 日	高尔夫	任天堂	卡带	246 万套
1984 年 7 月 20 日	挖金块	HUDSON	卡带	110 万套
1984 年 11 月 2 日	F1 赛车	任天堂	卡带	152 万套
1984 年 11 月 2 日	4 人麻将	任天堂	卡带	145 万套
1984 年 11 月 8 日	铁板阵	NAMCO	卡带	127 万套
1984 年 11 月 30 日	EXCITE 电单车	任天堂	卡带	157 万套
1985 年 4 月 9 日	足球	任天堂	卡带	153 万套
1985 年 6 月 21 日	成龙踢馆	任天堂	卡带	142 万套
1985 年 9 月 13 日	超级马里奥兄弟	任天堂	卡带	681 万套
1985 年 11 月 8 日	筋肉人 肌肉组队赛	BANDAI	卡带	105 万套
1986 年 2 月 21 日	塞尔达传说	任天堂	磁碟	169 万套
1986 年 3 月 5 日	忍者哈多里君	BANDAI	卡带	150 万套
1986 年 4 月 17 日	鬼太郎 妖怪大魔境	BANDAI	卡带	125 万套
1986 年 5 月 27 日	勇者斗恶龙	ENIX	卡带	150 万套
1986 年 6 月 3 日	超级马里奥兄弟 2	任天堂	磁碟	265 万套
1986 年 7 月 21 日	排球	任天堂	磁碟	198 万套
1986 年 8 月 6 日	银河战士	任天堂	磁碟	104 万套
1986 年 9 月 12 日	高桥名人的冒险岛	HUDSON	卡带	105 万套
1986 年 10 月 21 日	摔角	任天堂	卡带	142 万套
1986 年 11 月 27 日	龙珠 神龙之谜	BANDAI	卡带	125 万套
1986 年 12 月 10 日	职业棒球家庭棒球场	NAMCO	卡带	205 万套
1986 年 12 月 13 日	机器猫	HUDSON	卡带	115 万套
1986 年 12 月 19 日	paltena 之镜	任天堂	磁碟	109 万套
1987 年 1 月 14 日	林克的冒险	任天堂	磁碟	161 万套
1987 年 1 月 26 日	勇者斗恶龙 II 恶灵之神	ENIX	卡带	240 万套
1987 年 6 月 26 日	燃烧吧！职业棒球	JELCO	磁碟	158 万套
1987 年 12 月 22 日	职业棒球家庭棒球场 '87 年度版	NAMCO	卡带	130 万套
1988 年 2 月 10 日	勇者斗恶龙III 传说的终结	ENIX	卡带	380 万套
1988 年 10 月 23 日	超级马里奥兄弟 3	任天堂	卡带	384 万套
1988 年 12 月 20 日	职业棒球家庭棒球场 '88 年度版	NAMCO	卡带	109 万套
1988 年 12 月 22 日	俄罗斯方块	BPS	卡带	181 万套
1989 年 2 月 25 日	FCJUMP 英雄列传	BANDAI	卡带	110 万套
1990 年 2 月 11 日	勇者斗恶龙 IV 被引导的勇者们	ENIX	卡带	310 万套
1990 年 4 月 27 日	最终幻想 III	SQUARE	卡带	140 万套
1990 年 7 月 27 日	马里奥医生	任天堂	卡带	153 万套

生产最多 FC 游戏的厂商

在这台创造了无数奇迹的主机上，到底谁才是最多产的游戏商？答案是理所当然的任天堂吗？看了就知道。另外，当年的这些大软件商，到底有几家至今仍保持着实力，又有几家日薄西山呢？

排名	游戏商	软件数	在 FC 上的首款软件
1	NAMCO	82 款	《小蜜蜂》
2	任天堂	79 款	《大金刚》、《大金刚JR》及《大力水手》
3	KONAMI	78 款	《Yie Ar 功夫》及《南极企鹅大冒险》
4	BANDAI	70 款	《筋肉人 肌肉组队赛》
5	JAELCO	57 款	《火凤凰》(exerion)
6	TAITO	56 款	《太空入侵者》
7	CAPCOM	40 款	《1942》
7	SUNSOFT	40 款	《超级阿拉伯人》
9	HUDSON	37 款	《NUTS & MILK》
10	PONYCANYON	36 款	《おにゃんこ TOWN》
11	IREM	34 款	《ジッピレース》

FC 软件秘闻——KONAMI

FC时代对于国人来说，KONAMI的名字与任天堂一样响亮，因为KONAMI所创造的众多FC名作多以动作及射击为主，没有太多地域色彩，也更容易为国人所接受。因此我们有必要一起来看看有关于KONAMI的FC软件秘闻：◎KONAMI最早开发的FC软件为《Yie Ar 功夫》及《南极企鹅大冒险》（同为 1985 年 4 月 22 日发售）。◎第二年的移植自街机的《宇宙巡航机》，KONAMI方面寄予了很大期待，希望其能销出100万套，但最后只达到了 50～60 万套，反倒是原来期待不高的《七宝奇谋》（GOONIES）意外热销。◎《七宝奇谋》改编自同名电影，电影本身并不是很热门，但游戏却因高品质而大受欢迎，销量直逼100万套。◎1986年推出的初代《恶魔城》最早是以卡带版为目标进行开发的，到开发中途才转为对应FC磁碟机系统，并成为 KONAMI 的第一款 FC 磁碟机软件。

FC 在中国

虽然FC从未正式由官方引入到中国，但FC在中国所引发的热潮在热度及时间长度上丝毫不弱于日本。自FC进入1986年的成熟期后，中国大陆也开始逐渐出现FC。到了1988年左右，大陆的FC数量已经相当可观，不过限于国情，人们不可能直接在家中拥有FC，这时FC主要存在于街头的游戏店中。到八十年代末九十年代初，FC兼容机纷纷出现，FC开始不再是简单的“红白机”了，这时候也慢慢有人能够拥有一台自己的FC了。九十年代中期左右，大陆出现了独特的FC现象——“学习机”风潮，这时的FC兼容机凭着一股学习电脑的风气，以廉价电脑学习机的形式登场，随着厂商在媒体上的广告轰炸，学习机开始在大陆大行其道。根据不确认的数据，大陆的学习机一共售出了数千万台，甚至到了2000年，学习机的销量还达到了750万台，这些数据一方面反映了大陆FC的普及程度，一方面也从一个侧面反映出大陆游戏市场潜力之大。

有兼容机及学习机的推波助澜，FC在中国大陆的普及率相当可观，甚至说FC是中国大陆最普及的游戏主机也不为过。那么FC到底对中国玩家造成了什么样的影响呢？以下我们就来看看UCG编辑及UCG特邀嘉宾自己的FC经历。

UCG 编辑的 FC 游戏历程

阿修罗

小时候家里穷（立刻从家乡飞来一记板砖）……对不起，更正重来！小时候家里管得严，不是特别喜欢我接触这些东西。到了1990年老爸出差到了南方特区才给带回来一台兼容机。记得那天晚上放学回家，本来是赶回来看《圣斗士星矢》紫龙大破巨蟹宫的，结果没想到居然看到这种让人兴奋不已的东西！于是乎，我和老哥两个人立刻把机器装上，开始玩老爸买的120合1（汗）。最先玩的就是《魂斗罗》，以前只在同学家里接触过FC的我们自然很不适应了，不停地大叫“死了，又死了！”搞得奶奶在一旁一个劲地“呸呸呸”，说怎么玩这种东西一定要说这么不吉利的话呀！（爆笑）

这盘卡虽然说是120合1，可是实际上也就十几个游戏吧！动作游戏有《魂斗罗》、《超级马里奥兄弟 2》、《ICE CLIMBER》和《炸弹人》等，射击游戏有《小蜜蜂》、《B 计划》等。虽然游戏都很简陋，但是却让年少无知的我觉得非常有趣，像《小蜜蜂》和《炸弹人》都可以让我坐在电视机前一个下午。老爸老妈也很喜欢这个新的玩具，不过他们只玩《俄罗斯方块》。最让我郁闷的就是无聊的周末下午电视被他们抢去堆方块，剩下我一个人好无聊……

初中毕业的那个夏天，我带上这张卡去姥姥家省亲。独自一人在家中觉得无聊的老爸居然自己买了一张《双截龙 III》，当然最后肯定是大呼上当了！在姥姥所在的城市，我无意中发现了一张号称《龙珠 Z 家庭四合一》的卡带。因为当时正在迷恋鸟山大师的《龙珠》，于是背着老妈用阿姨们给的私房钱偷偷买了下来，后来还被老妈臭骂了一顿。买回卡带以后，我不禁大吃一惊：这游戏怎么和我以前玩的那些完全不同？只需要选择一些选项就可以打败敌人了？但是那种升级以后狂K敌人的快感却绝对不是以前的那些游戏可以比拟的！从此以后，我深深地爱上了RPG。因此，

www.plumbook.cn

这张卡就成了我接触的第一张RPG卡带，《龙珠Z Ⅲ》就成了我第一个通关的RPG游戏。《龙珠 Z》之所以能够给我留下这么深的印象自然是有原因的！按理来说，FC 时期的RPG 几乎全部是用假名来描述剧情的，对于国内玩家来说可能难以体会其内涵。不过因为本人对于《龙珠》漫画的剧情可以说是了如指掌，所以即使不看台词也能够搞得非常清楚。而实际上本人从初中开始就自学日语了，虽然当时对于语法知之甚少，但是看看假名之类的东西却不在话下。而且本人一向对英文比较敏感，所以那些用片假名写出来的英文选项自然难也不倒我了。因此，只要身边有一本日文小字典，就算是在全日文、无攻略的情况下，把《龙珠Z》通关还是很容易的。

5款最喜欢的FC游戏：《龙珠Z II》、《成龙之龙》、《第二次超级机器人大战》、《俄罗斯方块》、《爆弹人》

SOUL

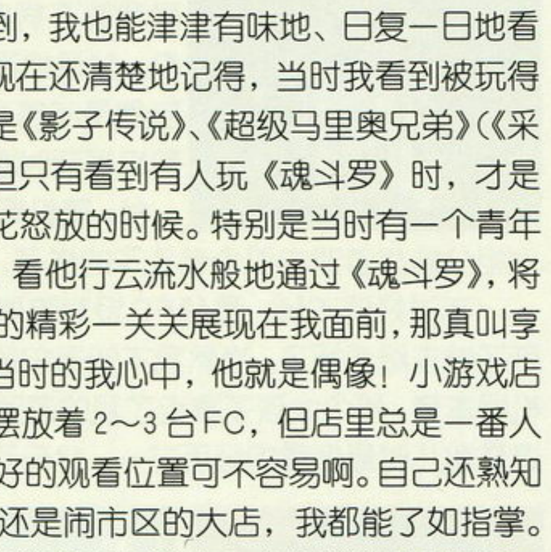
自己的FC游戏经历基本上就是自己早期的游戏经历，想起来就感觉无比幸福，真的很庆幸自己能够成长于这样的时代啊。

虽然最早接触的电子游戏并不是FC，而是雅达利及街机，但也只有FC 才算是开始真正令我着迷的。我的家乡并不是大城市，而是一个小县城，但电子游戏的发达程度并不亚于一般的小城市。也只有在FC时代，家乡的“电子游戏业”才真正发展起来，虽然FC本来只是家用机，但在我家乡，FC才是“业务用机”的主流机型，看看满街的FC 游戏室，街机厅就只是小弟的地位了。FC的崛起大概是在我小学三年级的时候，但我是在小学四年级的时候（没记错的话，那时应该是1988 年）才开始热衷于此道的。

▲《希特勒复活》的街机版与FC版天差地别，FC版的经典地位不容置疑，图为美版的游戏封面。

当时自己其实没有那么多零花钱，因此很少有机会玩，在游戏店中基本上就是一位痴心的观众。是的，FC游戏就是有这么大的魔力，即使不能亲手玩到，我也能津津有味地、日复一日地看下去。我现在还清楚地记得，当时我看到被玩得比较多的是《影子传说》、《超级马里奥兄弟》（《采蘑菇》），但只有看到有人玩《魂斗罗》时，才是最让我心花怒放的时候。特别是当时有一个青年玩家高手，看他行云流水般地通过《魂斗罗》，将《魂斗罗》的精彩一关关展现在我面前，那真叫享受啊，在当时的我心中，他就是偶像！小游戏店里通常只摆放着 2～3 台FC，但店里总是一番人山人海的盛况（有些夸张了），这时要想抢到好的观看位置可不容易啊。自己还熟知全城中游戏店的位置，不管是临时的小店，还是闹市区的大店，我都能了如指掌。每到周末，我就一家家游戏店地逛，常常就这样度过整个周末，但仍觉得充实无比。回想自己小时候的游戏经历，“在游戏店中看”占了很重要的一部分，也正因此，我才能见多识广，对各种游戏如数家珍。在游戏店中我还认识了好多玩友，能与他们交流游戏的心得也是自己最开心的事情，而且自己虽然零花钱不多，却常常能被朋友们“请客”玩游戏，呵呵。

从小学五六年级起，我才有更多机会亲自玩到一些自己钟爱的游戏。除了一些大家常见到的双人动作、射击游戏之外，我钟爱的游戏《月风魔传》也是这段时期开始玩的，当年为了记下过关密码，还特别准备了一本小册子，开始“画”下当时对我来说是恍如天书的日文平假名。这段时间还玩到了KONAMI《爱战士》，看到了我梦寐以求的游戏《燃烧战车》（METAL GEAR），但由于各种原因，我还是与它失之交臂。到了初中时期（已进入九十年代），FC已不再那么遥不可及，“《龙珠Z》系列”的卡片式RPG就是这时候开始接触的。这段时间我还非常喜欢KONAMI 推出作品《MISSION：IMPOSSIBLE》，我可是相隔了几年时间才将之通关的……虽然到了初中时期之后FC变得更容易接近了，但其他类型的游戏机也纷纷登场了，到我初一（1990年）时，家乡里开始有人引进了SEGA 的MD 机了，到了初三（1992 年），SFC也被引进了，FC的游戏经历基本上也就到此为止了。



▲《爱战士》是磁碟机上的A·RPG，可以利用磁碟实现记忆功能。

入门游戏：《赤色要塞》

最喜欢的5款游戏：《魂斗罗》、《最终使命》（空中魂斗罗）、《月风魔传》、《希特勒复活》、《KONAMI 世界》

当时家乡的FC游戏收费标准：先是3角开玩，之后过1关加1角，后来改为3元1小时。

当时一直想玩，却又玩不到的游戏：《燃烧战车》（METAL GEAR）

当时一直在玩，却老无法通关的游戏：《蝙蝠侠》（后来通过模拟器通关了）

如果现在有时间，还会去玩的FC游戏：重玩大多数以前喜欢的FC游戏

胜负师

胜负师对于任天堂红白机的认识显然不算深，因为本该属于FC 的黄金时期我沉迷于街机，其间对FC只是偶尔为之；当回过头来认真玩FC大约一两年后，国内MD 与SFC 时代却分别到来。尽管如此，与朋友们回想起童年时玩FC 的快乐时光也颇有感触。FC的价格在当时不是一般人可以接受的，而自己的零用钱又相当有限，所以大多只是在游戏室站在一边看别人玩，有时一站就是一天，然后父亲就会把忘记时间的我从游戏室里一把拎出来。（汗）想必今天的游戏高手中也有不少是当年站在FC前过眼瘾的小学生吧？和很多人一样，我也是从《魂斗罗》开始接触FC的，也因为“老四强”而深入FC的游戏世界，FC对于确立自己成为狂热的TV GAME玩家的确起到了启蒙作用。就像对于小学老师，可能已经记不清她的音容笑貌，但还是应该在她生日之际衷心祝愿她生日快乐。在自己5岁时便已经问世的FC又何偿不是自己的一位良师呢？红白机，生日快乐！

5款最喜欢FC游戏：《魂斗罗》、《松鼠大作战》、《忍者龙剑传》、《古巴战争》、《宇宙巡航机》

当时家乡的FC游戏收费标准：2角或3角一局，过一关加1角，之后为3元或4元1小时。

当时一直想玩，却又玩不到的游戏：无

当时一直在玩，却老无法通关的游戏：《恶魔城》、《忍者花丸》（BOSS战是卡片战斗的平台动作游戏）、《高桥名人冒险岛2》、《洛克人》

如果现在有时间，你还会去玩的FC游戏：《松鼠大作战》

D·S

红白机，多么可亲可爱的名字啊！多少次留恋在商场的玻璃橱窗前就是为了和它保持近距离的接触，多少次沉醉在幻想的美梦中就是为了能够体会还不曾有过的家用机游戏经历。当第一台红白机真正变成属于我的礼物时，那种兴奋与新鲜感让我整整陶醉了半年的时间，尽管最初陪伴我的是一盘4合1的卡带，而里面的游戏也是最常见的，但是我却忘我地投入了进去，整个暑假都在游戏，甚至吃饭的时候端着饭碗的样子都被老妈说成是在握着手柄。那段日子不能说是我游戏生涯的开端，可却是我游戏人生中的里程碑。感谢那些带给我快乐的日子，感谢红白机……

1993年，在我疯狂地迷恋上《龙珠》漫画的暑假里，和老妈一起到上海舅舅家玩。一次午饭后偶然的机会，我在南京路市百一店的FC游戏专柜前发现了《龙珠Z II 强袭！塞亚人》和《龙珠Z III 烈战人造人》的合卡，那种感觉估计就和哥伦布当年发现新大陆一样，让我的脚再也无法向前迈出一步了。在死缠着老妈掏出180大元把它买回去之后，我才明白这个世界上还有除了动作游戏之外还有这种玩法独特的游戏。此后的日子里我就不断地向老爸求教日语方面的问题，在还不会查日汉词典的初学期，甚至为了一个单词而冒着39度的高温与日晒出去给老爸买啤酒，最终在没有攻略指引的情况下完成了这两个游戏，自我感觉像伟人！（笑）

www.plumbook.cn

5款最喜欢FC游戏：《兵蜂》、《龙珠Z II 强袭！塞亚人》、《龙珠Z III 烈战人造人》、《松鼠大作战》、《双截龙》

邪魔天使

记得今年春节回家整理家中的主机时没有发现FC的踪影，急得像热锅上的蚂蚁，终于在一堆游戏书籍中找到其身影时不禁感慨万千。想起来与这家伙打交道都已经有十几年了，这台FC还是老爸出差从福建带回来的，但入手的理由并不是“期末考试考双百”、“本学期被评为三好学生”之类，老爸一句“因为我觉得好玩，所以就买了”给了当时年幼的我不小的震撼。不过至今不能忘怀的就是买回来当天我就带电拔卡将那盘游戏卡弄成“半报废”的事，至今还不敢给老爸讲。

说到最喜欢的FC游戏，嘿嘿，对我而言既不是《魂斗罗》也不是《沙罗曼蛇》，而是一款SLG——《天使之翼》。随着一部《圣斗士星矢》和一部《七龙珠》的到来，日式漫画打开了进入中国的大门。而对于喜欢足球的我而言，自然对《天使之翼》（国内译作《足球小将》）情有独衷。当听说有《天使之翼》的游戏时激动不已，立马打听好消息，将买卡这个光荣的任务交给了老爸。就在任务交代了的第二天，老爸就从他的一个游戏店老板朋友那弄到了那盘卡。当时是暑假，正值游戏的好时机。不过在游戏过程中问题也随之出现了——记录问题。FC上的两作《天使之翼》都是靠密码来接续记忆，而一个密码就是几十个日文平假名组成，这对当时不懂日文的我来说简直是要命。于是依样画葫芦地“画”出（没错，不是写，是画）了那些假名，但不知有浊音和半浊音之分，吃了不少苦头，说起来我的日文书法在那时就成形了。（汗……）而写有密码的本子足足有两大本，至今还放在抽屉里，已成了永久的纪念。一代的《天使之翼》里岬太郎是隐藏角色，要找到他还要经过一段AVG式的寻找，不懂日文可想而知难度。当时我找到他之后的心情真像打翻了五味瓶，什么味都有。如果还有人问我现在还想玩什么FC的游戏的话，那我的回答依旧是“还想再玩《天使之翼》！”

▲你玩到这款FC上的《圣斗士星矢 黄金传说》了吗？

啊！忽然想到得给家里人打个电话，叫他们整理房间时不要把那台FC扔了，那可是宝贝啊。

5款最喜欢FC游戏：《天使之翼》、《天使之翼2》、《兵蜂》、《火焰之纹章外传》、《龙珠Z II》

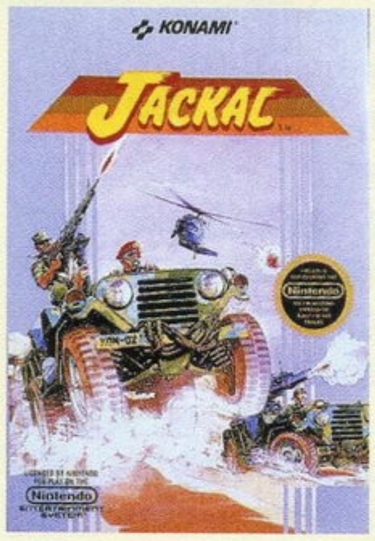
当时家乡那的FC游戏收费标准：全是动作游戏，一关2分钱，后来涨到一毛。（差距也太大了……）

当时一直想玩，却又玩不到的游戏：《圣斗士星矢》（嘿嘿，没想到吧）

当时一直在玩，却老无法通关的游戏：《坦克大战》

如果现在有时间，你还会去玩哪个FC游戏：毫无疑问是《天使之翼》

GOUKI



最早接触游戏还是在小学之前，在路边看到有人摆出雅达利做生意。当时爸爸的同事给他的儿子买了一台雅达利，那个幸运儿自然就是我们当时的孩子王，努力和他套近乎，以谋得一次两次触摸那个黑色摇杆的机会成为了那个时候我们那帮孩子生活的主旋律。

不过，很快孩子王的地位就不保了，因为在居民楼对面新开了一家游戏店，店里有几台我们从未见过的游戏机，红白两色，几个大一点的孩子从游戏机的包装上认出了“任天堂”这三个字。于是，我们几乎天天放了学就去“看任天堂”。

说“看任天堂”是一点也没错的。因为没钱，所以只能挤在人家身后眼巴巴地看，好歹游戏店里面的那些黑白电视（没错，就是黑白电视）都基本能够与我的视线平行，不会像在街机厅里那样还要踮起脚来才能看到全部的屏幕，所以，“看任天堂”比“看街机”可是要轻松多了（笑）。

“采蘑菇”是当时最喜欢看的一个游戏。小小的人，吃个蘑菇就会长大，再吃朵花呢就会变成厨师模样还会丢火球出来。遇上敌人可以跳起来用脚踩，踩中乌龟还能够引起连锁攻击，每关的最后还有降旗仪式……相信大家都知道是这是什么游戏吧。在那个时候，能够亲手操纵那个大胡子的小人就是自己最高愿望。

等到自己终于能够有零花钱的时候，已经是《魂斗罗》的时代了。

3毛钱3条命，五毛钱就是30条命。我记得很清楚，那个时候我每天的早饭钱是5毛钱再加上三两粮票。3条命的《魂斗罗》和30条命的《魂斗罗》对于我来说，就是截然不同的两种意义：前一种就意味着独享，而后一种则意味你要和你的朋友分享，因为5毛钱是一人出一半的。双打显然只是一种奢望，因为当时的规矩是双打价格就要翻倍。虽然《魂斗罗》有几周目的设定，就算翻了版也能够继续玩，但是这个设定在游戏店里是不成立的。更何况在最开始接触游戏的时候，《魂斗罗》对于我们来说有多难，可想而知。等到我们好不容易可以一条命不死通关，准备好好享受一下“回报”的时候，游戏店的BOSS却极有预见性地改为按时间收费了，每半小时5毛钱……真是十足的JS呀。

赚钱的行业总是有竞争的，很快其他的游戏店就在附近泛滥了，竞争的最大受益者就是消费者。不过更加幸福的时刻来临了，四年级的时候，自己终于拥有了一台FC，第一盒卡是白色的42合一，到现在我都还记得，第一排的第一个游戏，就是自己梦想许久的《超级马里奥兄弟》。我还记得，这台FC这是我用一次全班第一换回来的（笑）。

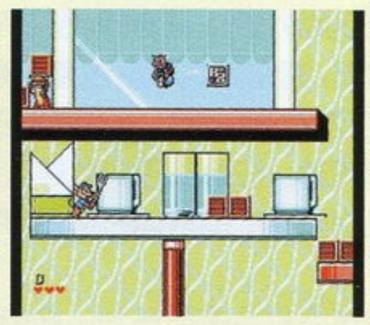
从此，FC就算是彻底走进我的生活了。那盘42合1里面还有不少令自己难忘的游戏，比如《坦克大战》、《挖金块》等等。不过直到后来我才了解到，这些都只是“低K游戏”，像《魂斗罗》、《双截龙》那样的超级大作一般都只会存在于“N合一（N小于或等于8）”里面。那个时候的“老四强”，《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《赤色要塞》、《绿色兵团》陪伴了我相当长的一段时间，而自己FC时代最喜欢的几个游戏就是《超级马里奥兄弟》、《魂斗罗》以及《双截龙II》。

红白机，谢谢你把我带入游戏的美妙世界，生日快乐！

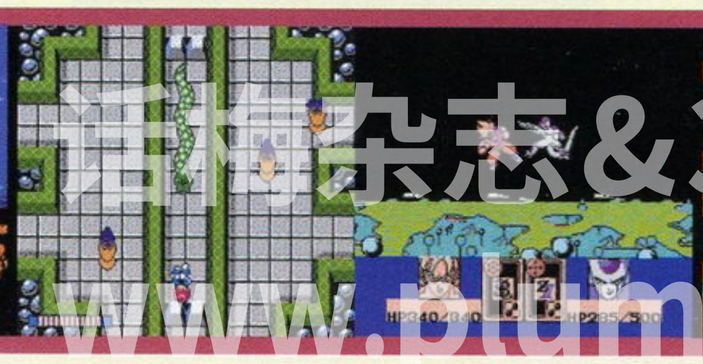
泰坦

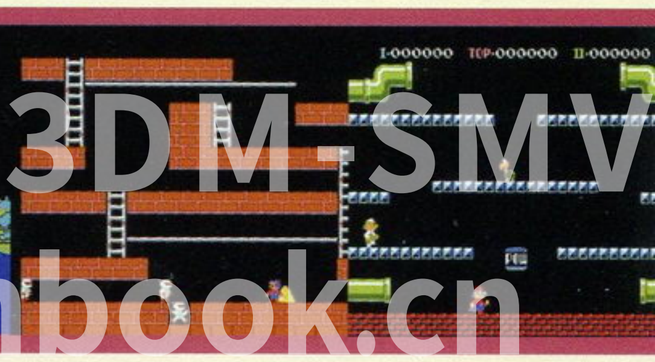
我能接触到FC还要归功于儿时的一次外科手术。那时候我躺在病床上吵着要玩游戏机。父亲怕买了以后耽误学习，自然是不答允，不过最后祖父前来探望时心疼我缠着绷带的模样，就强令父亲出去买了一台，随机购买了两盘卡带：《魂斗罗》和《中国象棋》。看到祖父挑战游戏中那个老头子的样子，我当时开心极了。

不过好戏不长，那台FC没有陪伴我多久，就在一次父母出差时被来同班的大孩子借去给弄坏了。当然我不知道它是不是真的坏掉，因为到最后我也没有再看到机器本身，那个大孩子拿走了我的游戏机，还不许我告诉家长，否则就是拳脚相加。这是我儿时最倒霉的经历之一。父母回来后，我说那台机器丢了，于是被母亲一顿训斥，而一向节俭的父亲也许是在外面赚了几个小钱，对此不很介意，反认为丢了游戏机有助于我的学习进步。



事实证明父亲的观点是正确的，我在他的高压政策下取得了很好的成绩。随后正当我因为没有电子游戏玩而痛苦万分时，老天发了慈悲，蕴含着浓厚中国特色的新产品——学习机——问世了。我理所当然地要求父亲给我买了一台，后来也的确用一款被称为“词霸”的学习卡背诵了好多单词。游戏机失而复得后，我跟学校的兄弟朋友们玩的游戏就多了，《超级马里奥兄弟》、《松鼠大作战》、《热血躲避球》、《双截龙》……直到后来的《封神榜》、《重装机兵》、《吞食天地》等等，FC陪伴我度过了整个童





游侠杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

年，现在想起来，惟一遗憾的是十几年以来任天堂一直没有考虑推出过一款华语游戏。

5款最喜欢FC游戏：《魂斗罗》、《松鼠大作战2》、《超级马里奥兄弟》、《封神榜》、《重装机兵》

LIKY

接触FC具体是哪一年已经记不太清了，反正是在自己上小学时。那时候在我们放学的路上有一家包机房，开始里面有两台雅达利的机器，每天都有大堆小孩在玩《运河大战》、《潜艇救人》等游戏，直到有一天，我进去的时候突然发现电视前围满了人，我挤了半天都没有挤进去，只听见游戏的音乐跟以往不大一样，老板也将音量开得比以往大得多，我拉着里面的同学问："什么游戏？什么游戏？"同学头也不回地告诉我："采蘑菇！"当时对于一直看惯了雅达利游戏的我们来说，第一次看到FC的《马里奥》那份震惊实在是无法形容，感觉就算是每天看别人玩就觉得心满意足，与FC的相识就是这样开始的。

我上初中终于有了自己的FC，这个时候才真正是玩FC游戏最火的时候，因为这个时候FC也算普及下来，班上有不少同好，经常交换卡带，"老四强"、"老八强"都是那个时候玩的经典。大概到1993年的时候，这里开始出现"文字卡"，我玩的第一盘"文字卡"《霸王的大陆》也就在那个时候找同学借的，刚开始可真是玩得一头雾水，后来从同学那里拿来了说明书（还是手写的复印稿，据说是他买游戏时BOSS送的），才慢慢窥得游戏门径，然后慢慢熟悉、摸索，渐渐踏入到"文字游戏"的宏伟殿堂中，一发不可收拾，当时就觉得这种"文字卡"简直比"动作卡"好玩一百倍。现在屈指算算，自己玩过的FC"文字卡"少说也有二十多个了，那个时候真有一种"恶食"的味道，就好像吃饭永远吃不饱，只要是文字类游戏，想方设法都要弄到手来玩玩，无论好玩与否都要去钻研钻研。但如果让我选一个最好玩的"文字游戏"，我一定选《火焰之纹章外传》。这游戏当初中文名称叫"圣火徽章外传"，这是一款我玩得最久的"文字游戏"，也是我玩得最痛苦的一款游戏。为什么痛苦？因为卡带的记忆有毛病，老是出现存档资料坏掉的情况，而且这不是个别现象，市面上绝大部分的卡带都是这个毛病。当时这个毛病可真是令人玩得吐血，我试过无数种记录办法，始终都没能解决这个毛病，后来只有来绝的——不关机，这样终于将游戏爆机，亏得我那FC质量过硬，大热天里连续好几天开着竟然没有烧掉（笑）。

这段时间一直在看《龙珠Z》的动画，于是又将FC上的《龙珠Z II》重温了一遍，不禁又回想起当初玩FC游戏时的美好回忆，的确，FC带给我们这一代人太多珍贵的东西，不仅仅是游戏，还有那一段令人无法忘怀的流金岁月，在特别的日子，衷心地祝儿时的好伙伴——FC——生日快乐！

5款最喜欢FC游戏：《三国志2 霸王的大陆》、《火焰之纹章外传》、《吞食天地2 诸葛孔明传》、《龙珠Z III》、《特救指令》

纱迦

记得刚认识FC的时候，彩电还没有在国内普及，因此黑白的FC画面并没有给我留下深刻印象。后来在一所中学附近看到有人在彩电上玩《冒险岛》，一下子就被游戏那鲜艳的色彩所吸引了，这时的我才真正有了想玩的冲动。

刚开始玩的时候自己还没有FC，只好到游戏厅去玩。最早游戏厅的计费方式是按次数来计算的，单打1毛，过关或接关加1毛，双打翻倍。老板用火柴棍来进行计数，黑心的老板会趁你玩得开心时偷偷加上几根火柴，不过我们有时候也会趁老板不在意的时候偷偷拿走两根。(^_^) 后来游戏渐渐多了起来，有些游戏一关要打上很长时间，老板只好设立不同的收费标准，例如《双截龙II》就是3毛一局。到最后就完全淘汰了这种计数方法，改为按时间收费，一直沿用至今。

说到我玩FC的趣事，就不能不提"田基"和"麻雀"的故事。"田基"的故事发生在我初二时，当时我到游戏店去看有什么新游戏，结果看到有个新游戏叫"田基"，就想这只"田鸡"会是个什么东西，于是拿回来一看，原来是一个下围棋的游戏。(围棋的日文汉字看上去很像田基。)"麻雀"的故事则发生在我初三时，当时找朋友借了一把光线枪，玩《打野鸭》、《西部枪手》玩得厌了，就想找个新的光枪游戏，结果看到了《麻雀》。当时心想麻雀麻雀，自然就是打麻雀的游戏，说不定就是光枪游戏，于是便买了回来，结果是……麻将。

我喜欢的FC游戏和大家差不多，无非就是《魂斗罗》、《忍者神龟2》、《霸王的大陆》。这几个游戏当时都玩疯了，每次都和朋友一起玩得不亦乐乎。虽然《霸王的大陆》不能双人同时游戏，但每次玩的时候都有一大帮朋友观战，乐趣更胜双打。不过如果非要加个"最"字的话，那就另当别论了。按当时流行的叫法，我最喜欢的过关游戏是《忍者龙剑传II》，文字游戏则是《大航海时代》。记得玩《大航海时代》时我身边没有任何资料，也没有任何朋友懂日文，而游戏中除了标题中的"大、航、海、时、代"5个汉字外，就只有"年、月、日"是汉字，而我硬是连蒙带猜地通了关，现在想起来都对自己当时的那种钻研精神肃然起敬。这盘《大航海时代》也作为我童年的珍贵回忆，被我珍藏至今。

愿FAMILY COMPUTER作为人类的文化遗产永远流传下去！

当时家乡那的FC游戏收费标准：1毛1次，后改为彩电1元1小时，黑白电视0.5元1小时。

你觉得比较有趣的几个游戏译名：《罗斗魂》（据称日本人看报是从右往左看，故应为《罗斗魂》而非《魂斗罗》）

当时一直想玩，却又玩不到的游戏："《忍者龙剑传》系列"英文版

当时一直在玩，却老无法通关的游戏：《燃烧战车》

如果现在有时间，还会去玩哪个FC游戏：《大航海时代》

特邀嘉宾心中的FC

DARKBABY

大陆资深游戏评论人，我刊的特约撰稿人。作为大陆一名较早接触电子游戏的玩家，FC游戏对他来说意味着什么呢？

谈谈你与FC的初次接触，描述一下FC给你带来的感受。

DARKBABY：我最初接触的游戏机当然并不是FC，而是被我们称为"阿摩尼亚机"的ATARI 2600，冠以这个奇特名字的原因可能是该主机在运作时所散发出的一种难闻的化学气味吧？在不断闪动着干扰波纹的黑白电视屏幕中移动的是简单点和线的组合图案，这实在难以在当时幼小的心灵中留下多少美好的记忆。

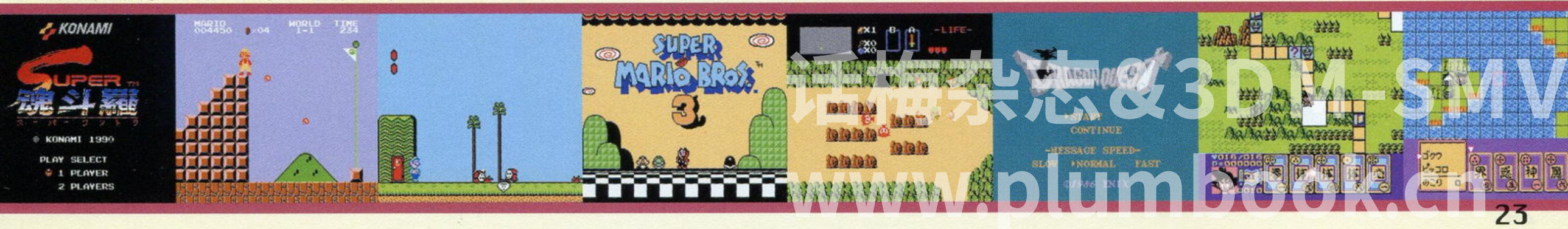
1985年除夕，21寸彩电和FC同时走进了我的家门，这是一个让我永远难忘的激动时刻，从台湾海峡对岸突然归来的外公给整个家族带来了莫名的惊喜，整个农历新年里大家都沉浸在近乎迷乱的亢奋中。

除夕的春季联欢晚会即将结束，我忙不迭地打开了外公赠送的一个纸箱子，从此开启了生命中的潘多拉魔盒。彩色电视画面中一个坏孩子正拿着水枪欺负着大猩猩，四处躲闪的大猩猩只能时而敲打蜂巢进行反击，我操纵着十字键灵活地闪避着马蜂们的攻击，紧张时连身子也不由自主地左右前后扭动着……自己也不清楚当时究竟玩了多长时间，直到被父亲强行从手里拿走手柄为止。躺在床上我依然辗转难眠，星点的月光撒在FC红白相间的躯体上，少年的脑海中依然奔流着那充满动感的美丽图像。

有哲人曾说过："相逢和别离都是一种机缘！"

与任天堂FC初次接触的那一刻起，已经注定了我的未来生活道路将被彻底改变。

谈谈自己有关于FC的一些比较难忘的经历、有趣的事件。



喵梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

SOUL的FC秘密图库

▲《FAMILY BASIC》是FC早期发售的用于学习BASIC编程的软件及周边，这大概就可以算是后来的FC电脑学习机的原型吧？

◀ FC磁碟机所用的磁碟就是这个样子。

▼ DISK WRITER，这就是用来给FC磁碟拷贝游戏用的专用机器，每次写入一个新游戏大概要付费500日元。

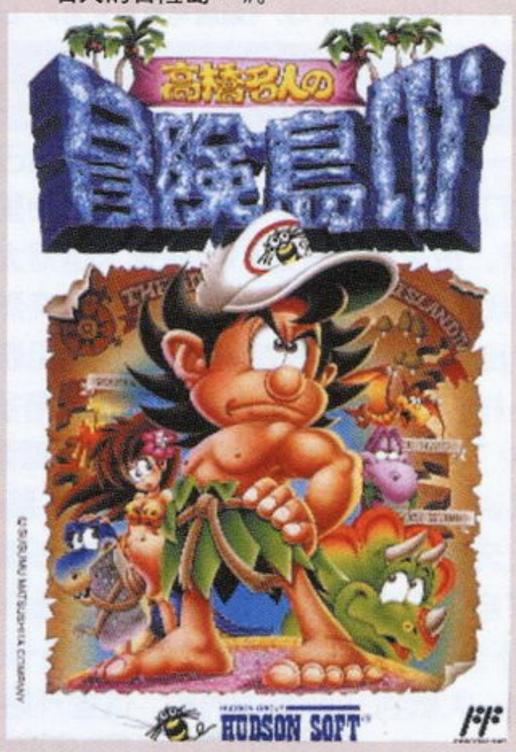
DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

▲《龙珠 神龙之迷》卡带，作为第一款以《龙珠》为题的游戏，游戏素质并不高，但在疯狂《龙珠》迷可不在乎这个，游戏因此直销125万套！

▲FC的《第2次超级机器人大战》在国内还是比较常见的。

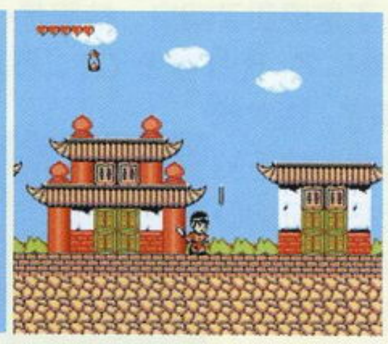
◀ FC磁碟机系统的标志，是不是很可爱？

▼ FC上的最后一款软件——《高桥名人的冒险岛IV》。



▶ 这些都是由夏普推出的FC加FC磁碟机的合体机，名为“twin FAMICOM”，也具有多种型号及色彩。

DARKBABY：在信息闭塞的年代里，所谓的游戏秘技只能在玩家之间口耳相传。

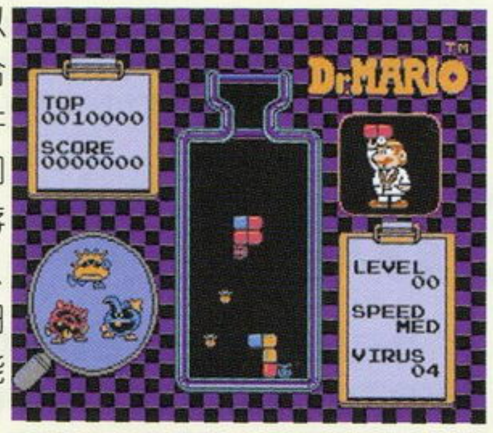


在我刚进中学的时候，我们新村里曾经流行过一个名为《西游记》的FC游戏，孙悟空必须赤手空拳打败沿途阻拦的各路妖魔鬼怪取得真经，最初的时候没有一个孩子能够顺利通关，新村里经营包机的胡阿姨因此乐得合不拢嘴巴。偶然的机缘发现自己的小悟空出发时居然能够拿着一把小刀，虽然仅仅是小刀却使得难度大幅度下降，于是我成为新村里第一个打穿该游戏的人。经过自己反复摸索终于发现在开始画面里同时按十字键下方和START键小悟空就能够以装备小刀状态出现，这个秘密很快就被所有的同伴们知道，不久《西游记》这个游戏就从包机的游戏目录中悄然消失了…

发掘探索游戏中的不传之秘成为当时我们热衷此道的一大动力，而这种乐趣在信息日益发达的今日似乎已经完全被抹杀殆尽了！

如果要去一个荒岛，当然，有电源。只能带一台FC和一款FC游戏，你会带什么游戏？

DARKBABY：《马里奥医生》是一款永远的经典，宫本茂大师的任天堂情报开发部在借鉴了《俄罗斯方块》的创意基础后加以进化发挥，仅仅用红、黄、蓝三原色的简单组合就构成了乐趣无限的游戏模式。放眼此后各硬件平台的大量落下式游戏，几乎没有一款在创意和成绩上能与之相匹敌。最近拜访了上海著名的游戏主机经营者，虽然殿堂里摆满了诸如Xbox、PS2等时髦主机，但他乐在其中的还是一台破旧FC主机上的《马里奥医生》。目睹此景，我们能真切感受所谓经典恒久不变的真谛。



如果对方是一个不了解FC的新生代玩家，你会怎样向他（她）介绍或是描述FC？

DARKBABY：如果想知道《马里奥》、《DQ》和《FF》等不朽名作系列的过去，请接触一下古老的FC，不要过多介意那现在看来已经粗劣不堪的图像和声音，认真解读倾听制作人的创意构思，你会惊讶地发现那些几十或者几百KB容量的背后居然隐藏着那么多神奇的东西。

其他关于FC想说的话。

DARKBABY：天下没有不散的宴席，没有一个主机乃至事物能够经久不灭，FC同样到了彻底退出历史舞台的时候。

现在有许多孩子只知道KFC而不知道FC，这是很正常的事情，因为他们并不曾从FC身上体会过童年的乐趣。对于我和我的同龄人们，FC是赋予幻想和快乐的窗口，慰籍贫乏精神生活的甘泉，我们将永远珍藏这份回忆直至永久……

乌龙

大陆知名游戏论坛创办人之一。他可以算是一位中国电子游戏爱好者的代表了，他是怎样看待FC游戏的呢？

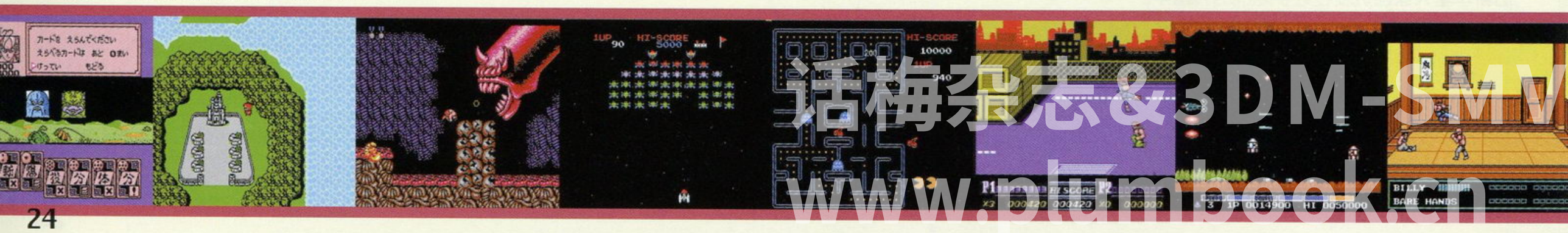
谈谈你与FC的初次接触，描述一下FC给你带来的感受。

乌龙：猴年马月狗日（我实在想不起来具体日期了，只好用动物名称代替^-^），我的游戏启蒙导师（也就是我的弟弟^-^），带我到了一个现在被称为游戏厅的场所（其实那时也叫游戏厅^-^）。在那里我有生以来第一次看到了游戏机这种玩意儿，它就是雅达利。在那个物质和精神都还相对比较贫乏的年代，什么新鲜事物一登场都能给人们的心灵造成震撼。在当时，能看电视对我来说已经是很了不起的娱乐了，居然又发现了一种可以控制电视里图像的神奇事物，那我也只有张大了嘴巴说不出话的份。如果换成现在的小孩子，从小就伴随着各种高档彩电、音响、碟机、游戏机长大，想必也不会觉得这些玩意儿有什么了不起的。

言归正传，这个“震撼”没多久之后，FC就登场了。更大的容量，更强的画面，更好的音乐，很快就“秋风扫落叶”地把雅达利给淘汰了。在FC的世界里面，我可以扮演英雄、勇者、间谍、拳手、运动员、马里奥、米老鼠、飞机、坦克等等，这样的世界怎么能不让我这个一直过着平淡无奇的生活的普通人如痴如醉？现在想来，以前玩游戏之所以比现在玩游戏狂热，那就是因为当时太投入了，玩什么游戏都把自己代入那个游戏的世界里，能不入迷吗？换了现在，玩游戏的时候自己更像个旁观者。

总之在那时候的我的眼里，这个世界已经没有什么别的娱乐比游戏更吸引我了。我最大的梦想就是拥有一台自己的FC，而不必省吃俭用才能去游戏厅玩一次。在游戏厅的时候，每次都是正玩在兴头上，包机的时间就到了，这种感觉实在郁闷。如果有时光机器，我一定把我现在拥有的所有主机和游戏都带回去送给过去的我，让他好好地爽一爽。

如今，我通过GBA上FC模拟器玩FC游戏，所玩的都是最经常玩的游戏：《坦克大战》、《俄罗斯方块》、《pinball》、《超级马里奥兄弟》、《魂斗罗》……有空的时候我会就拿起GBA重温当年那些让我疯狂上瘾的FC游戏。这些游戏现在看起来不



诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

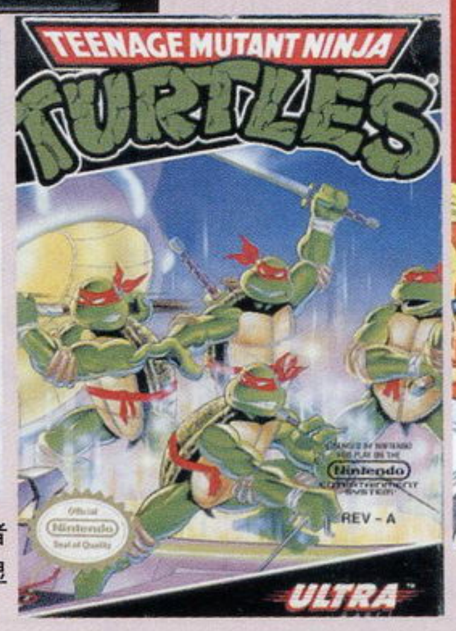
▲日版卡和美版卡的比较，美版卡看起来很夸张的样子，高度竟然是日版卡的两倍！卡带颜色是与NES主机颜色相配合的。

▼ FC的周边ROBOT，虽然看起来很厉害，但玩起来其实趣味性不高，但任天堂当时要的就是宣传效果。

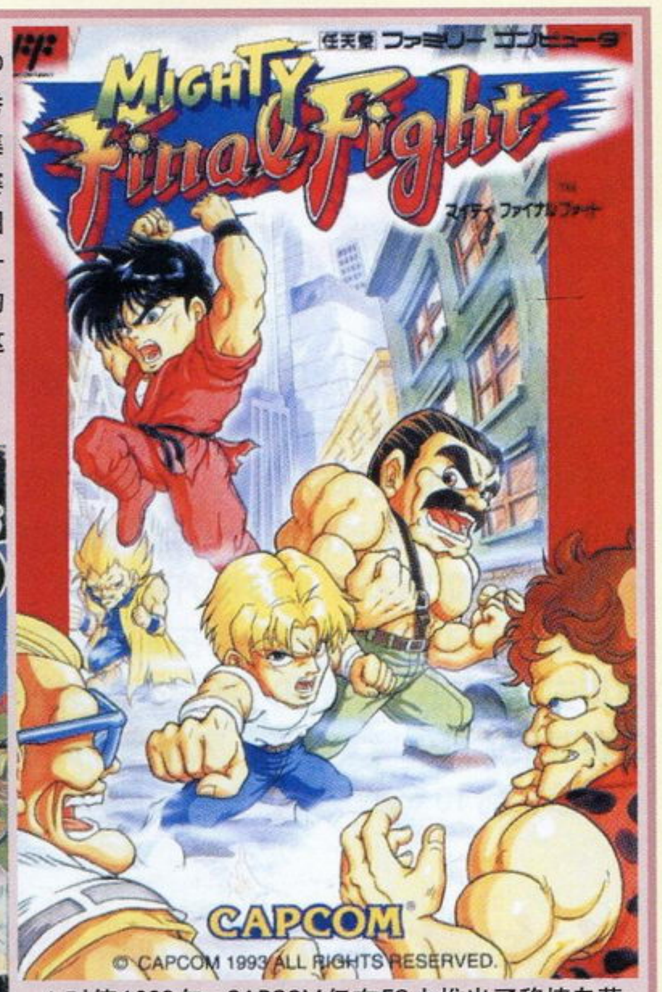
▶在日本推出对应AV输出的“NEW FAMICOM”之后，美国也推出了这款新型的NES，样子与“NEW FAMICOM”略有不同。

◀FC时代，日本著名周边商HORI就开始生产手柄了，看这些HORI的FC手柄好像更适手的样子。

◀ KONAMI的《MAD CITY》是一款相当优秀的综合型游戏，游戏集合了动作、光枪射击、赛车等类型玩法，不但图像华丽，KONAMI游戏一贯的特点——超动听的音乐、音效也同样在这里发挥得淋漓尽致！



▶大行其道的《忍者神龟》。注意封面上显示发行商为ULTRA。



▲时值1993年，CAPCOM仍在FC上推出了移植自著名街机游戏的《快打旋风》。

值一提，但是我会永远珍爱它们。

最喜欢的FC游戏

乌龙：《霸王的大陆》，是一款我现在想起来，仍然觉得跃跃欲试想再拿出来玩一玩的FC游戏。FC的游戏品种繁多，各种类型均有杰作。只是ACT类游戏不够耐玩，RPG类游戏又由于语言的因素无福消受，也只有霸王的大陆这样的SLG，虽然也有文字的障碍，但只要熟悉指令之后就能玩得不亦乐乎，而且超级耐玩，FC时代我有很多时间都放在这游戏上了。感谢NAMCO！（^—^）

其他关于FC想说的话。

乌龙：FC已经退出历史了。其实，什么游戏机都会退出历史，不过不要紧，只要它曾经给你带来过乐趣和感动，它的存在对你来说，就是非常有意义的了。再过个二十年，玩家们想起PS2的时候，估计和我的感受是一样的吧？ ^—^

电玩太郎

香港游戏杂志《GAME WEEKLY》主编。香港是电子游戏相当发达的地方，作为香港的一名老资格玩家，电玩太郎的FC游戏经历可以让你了解一些香港的游戏故事。

谈谈你与FC的初次接触，描述一下FC给你带来的感受。

电玩太郎：本人初次接触FC，应该是在1987年暑假，在此之前自己其实并不热衷于打电玩，那时住在我楼上的亲戚购买了FC，而我亦时常上去玩，因此才正式接触这部游戏机。当时在香港最有名的其实应该是SEGA的MASTER SYSTEM主机，因为该主机时常在电视卖广告，相反红白机就只有水货，所以任天堂的名字对我来说很陌生。而真正玩过FC后感觉的确是与别不同，以前我亦玩过雅达利的游戏机，发现FC的软件远比前者有趣，例如角色造型生动，而且内容多变。但碍于自己没有钱，所以等到翌年才能以利是钱（压岁钱）买机，但买的却并非FC，而是由香港制造的兼容机小天才。

▲想不到当时就已经有利用3D眼镜的游戏了，现在为什么没有了呢？

谈谈自己有关于FC的一些比较难忘的经历、有趣的事件。

电玩太郎：记得购买小天才时，是由我和哥哥合钱买的，其实我哥哥对打电玩并不热衷，只是我不断地在他耳边游说。我更为了令买机一事落实，于是先去买了磁碟机，然后才向哥哥讨钱买主机。尽管我的父亲不太喜欢，但还是托同事带我去买机，最后选购了小天才。

由于自己那时仍是学生，因此根本没有什么零用钱来购买软件，所以与大部分的人一样集中玩抄录（即拷贝）磁碟游戏。后来有公司推出了那些GAME DOCTOR（非官方磁碟机），玩的游戏种类及数量便大幅增加，不过这样却反而令自己少了一份专注，大部份游戏都是轻尝浅嚼，反倒是一些GAME DOCTOR玩不到而要买卡带的游戏，自己就更用心机玩。

例如TAITO的《打砖块》因为带有专用手掣，所以我买了原装带。另外首款3Mb容量的游戏《不动明王传》，更是当时至爱。至于在FC里最花钱的游戏，相信是BANDAI推出的《SPACE SHADOW》，因为该游戏连一柄机关光线枪，个人觉得该光线枪设计非常完备，因为机身上既设有十字按钮，又有射炸弹按钮，更是至今惟一一柄附设发声及会震动的光线枪。可惜的是该光线枪是由BANDAI开发，所以得不到其他厂商的软件支援，至今我仍保留著那柄枪，不过游戏却不见了。

▲电玩太郎的收藏果然厉害！

其他经历和趣事实在想不出，不过自己很喜欢任天堂的磁碟机游戏《3D HOT RALLY》，利用立体眼镜来玩实在太震撼了，如果现在的立体游戏也能用此技术，相信会更有一番作为。

如果要去一个荒岛，当然，有电源。只能带一台FC和一款FC游戏，你会带什么游戏？

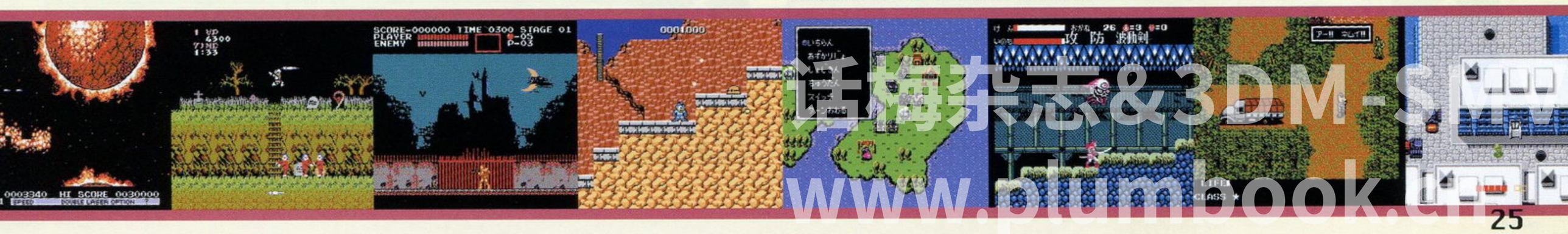
电玩太郎：这个实在相当难选择，请问在荒岛上有没有磁碟机呢（笑）？有的话我会挑《3D HOT RALLY》。没有的话则会挑《METAL GEAR》，毕竟那是本人见过最有创意的动作游戏。

如果对方是一个不了解FC的新生代玩家，你会怎样向他（她）介绍或是描述FC？

电玩太郎：我会告诉对方，FC虽然不是电视游戏机的起源，但却是令游戏机事业蓬勃起来的一个重要角色。现在回看这部游戏机或者你会觉得画面差劲，颜色又少、角色造型简陋、又没有人声配音，更不会有过场动画。不过撇开了以上的几点，你就会找到什么是好游戏的定义，现在大部份的游戏无疑画面漂亮，但很多时候这些其实是用来掩饰其内容不足的弱点的。相反FC游戏没有了这些花俏设计，游戏内容却更加充实，所以想了解游戏机，就得由FC开始。

其他关于FC想说的话。

电玩太郎：虽然FC并不能算是陪伴着我成长，但的确是把我带入游戏写作这个行业，没有遇上它，我亦不知道现在的自己会干上什么工作。此外FC的出现亦的确令电视游戏业有着重大的变化，一部结构如此简单的主机，可以提供大家那么多的娱乐，实在值得我们向它致敬。



电梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.com

至爱排行榜

栏目主持：D·S

▲与《头文字D Special Stage》一样都来自人气的漫画作品，但《网球王子》却显得更有朝气，今后的系列新作也值得密切留意。

8月上旬的排行榜几乎成为了任天堂和KONAMI的游戏轮流坐庄家的真实写照！不仅炒冷饭的游戏仍然能够吸引大批的玩家慷慨解囊，而且一些崭露头角的新作也都取得了不俗的成绩。排除这两大游戏公司成熟的商业运作手段外，更明显地表现出日本玩家崇尚“品牌效应”的心理，多年以来积累的良好口碑对游戏公司来说的确是一笔珍贵的财富！这一点都是国内的游戏制作者需要学习的地方，踏实认真的态度是一切 GOOD JOB 的开端！

GBA 和 NGC 的游戏软件在 8 月中下旬将展开激烈的较量，《超级机器人大战 D》、《最终幻想 水晶编年史》、《仙乐传说》和《新约圣剑传说》等游戏对玩家来说无一不具有独特的吸引力。但最后在有限的游戏市场消化能力之下，究竟鹿死谁手呢？目前估计没有任何人能够枉驾评论吧。

除了前 10 名的游戏，一些 2、3 月份推出的大作至今仍然在 50 强内徘徊，看来游戏界中无形的竞争没有哪一天停止过硝烟……

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年7月14日～2003年7月20日

1位 PS2 实况力量职业棒球 10

KONAMI ■ SPG ■ 2003-07-17 ■ 28万4868套◆累计28万4868套

作为棒球强国的日本，这类游戏热卖是无须庸疑的，更何况是KONAMI的“《实况》系列”。本作在系统上保持了原系列的一贯风格，培养角色和双人对战依然是最受玩家注目的地方，新角色和队伍等要素更令人有不想放下手柄的欲望。

2位 GBA 超级马里奥 ADVANCE4

任天堂■ ACT ■ 2003-07-11 ■ 6万8768套◆累计17万4990套

明星就是明星，马里奥在日本玩家心目中的地位当然并非一般卡通形象可以比拟！尽管老龄的任天堂玩家都已经不怎么碰游戏了，但看到如此怀旧的游戏在可以随时随地进行游戏的掌机上复刻，这个时候应该不会吝惜荷包中的 Money 的！

3位 PS2 洛克人 X7

CAPCOM ■ ACT ■ 2003-07-17 ■ 4万9732套◆累计4万9732套

尽管是名作的续篇，可是在销量上却越来越差。是游戏做的不好玩吗？FANS 一定不会认同的，最主要的原因是变化越来越少，重复性的东西总是很消磨人的斗志，再加上这次游戏画面风格上的转变，能够接受的玩家确实相当有限了。

4	卡比之空中滑轨	任天堂■ NGC ■ RAC ■ 2003-07-11 ■ 4万2979套◆累计13万9754套
5	实况力量职业棒球 10 NEW!	KONAMI ■ NGC ■ SPT ■ 2003-07-17 ■ 3万3740套◆累计3万3740套
6	CROKET2 黑暗邦克和邦女王 NEW!	KONAMI ■ GBA ■ ACT ■ 2003-07-17 ■ 3万0917套◆累计3万0917套
7	R-TYPE FINAL NEW!	IREM ■ PS2 ■ STG ■ 2003-07-17 ■ 2万6151套◆累计2万6151套
8	我们的太阳（含限定版） NEW!	KONAMI ■ GBA ■ A·RPG ■ 2003-07-17 ■ 2万3313套◆累计2万3313套
9	基诺之旅 NEW!	MEDIAWORKS ■ PS2 ■ AVG ■ 2003-07-17 ■ 2万3248套◆累计2万3248套
10	炸弹人大陆 2 游戏史上最大的主题公园 NEW!	HUDSON ■ PS2 ■ ETC ■ 2003-07-17 ■ 1万6883套◆累计1万6883套

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

2003年7月21日～2003年7月27日

1位 PS2 首都高 BATTLE01

元气■ RAC ■ 2003-07-24 ■ 12万9675套◆累计12万9675套

在日本，元气的“《首都高》系列”代表着街道竞速类赛车游戏的最高水平，忠实的簇拥有近10万左右的数量，因此首周能够有这样的销售成绩也是完全在情理之中的。由于该游戏与前几作一样对应GT FORCE，因此要想享受驾驶乐趣就一定要购买了。

2位 PS2 实况力量职业棒球 10

KONAMI ■ SPG ■ 2003-07-17 ■ 8万0366套◆累计36万5234套

《实况职业力量棒球10》在日本泛起的热潮依然不减。新作还追加了开场动画，让人一下子投入到比赛的火热气氛中。游戏在对保持角色的可爱造型之余，对比赛的规则和正式选手的名单没有半点疏漏，所以不懂棒球的玩家通过游戏也能学到不少知识！

3位 PS2 网球王子 Smash Hits！（含限定版）

KONAMI ■ SPG ■ 2003-07-24 ■ 4万9247套◆累计4万9247套

原作漫画和动画在日本的人气正如日中天，作为“商业嗅觉”最灵敏的KONAMI来说自然不会错过这个赚钱的机会了。在买断《网球王子》的游戏开发专利权之后，先后在GBA上连续推出4款相关游戏，这次在PS2上的头炮看来也算打响了！

4	F-ZERO GX NEW!	任天堂■ NGC ■ RAC ■ 2003-07-25 ■ 4万6070套◆累计4万6070套
5	超级马里奥 ADVANCE4	任天堂■ GBA ■ ACT ■ 2003-07-11 ■ 4万6070套◆累计22万1060套
6	卡比之空中滑轨	任天堂■ NGC ■ RAC ■ 2003-07-11 ■ 3万3020套◆累计17万2774套
7	EVE burst error PLUS（含限定版） NEW!	GAMEVILLAGE ■ PS2 ■ AVG ■ 2003-07-24 ■ 2万0294套◆累计2万0294套
8	SOCOM：海豹突击队 NEW!	SCE ■ PS2 ■ STG ■ 2003-07-24 ■ 1万7630套◆累计1万7630套
9	洛克人 X7	CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2003-07-17 ■ 1万7408套◆累计6万7140套
10	CROKET2 黑暗邦克和邦女王	KONAMI ■ GBA ■ ACT ■ 2003-07-17 ■ 1万6867套◆累计4万7784套

www.plumbook.cn

文：纱迦

真·三国无双3 猛将传

SHIN·SANGOKUMUSOU 3

PS2	KOEI	ACT	1～2人
DVD-ROM	预定2003年9月25日发售		记忆要求未定
	对应PS BB Unit、只对应DS2		4280日元

在刚刚结束的PlayStation Meeting 2003中，《真·三国无双2》、《真·三国无双3》双双获得了白金大赏。借着这股久久不退的“无双”热潮，光荣发表了《真·三国无双3 猛将传》的正式消息。游戏从公布到推出仅隔3个月时间，可见光荣已是成竹在胸，《真·三国无双2 猛将传》80万套的销量就是信心的保证。游戏定于9月25日发售，届时还会推出《真·三国无双3》与《真·三国无双3 猛将传》的同捆套装版，仅售9800日元。没有接触过《真·三国无双3》的玩家可以考虑入手了！

无双卖点其一：与《真·三国无双3》的连动

PRODUCER 友池隆纯

《真·三国无双3》与《真·三国无双3 猛将传》到底有什么区别？对“《无双》系列”不熟悉的玩家一定会这么问。简单地说，《真·三国无双3 猛将传》只是《真·三国无双3》的资料篇，但由于游戏追加了很多全新的要素，而且可以和《真·三国无双3》连动，可以获得十倍甚至百倍的乐趣。

由于只是资料篇，因此光有《真·三国无双3 猛将传》的游戏碟是不够的，你还得有《真·三国无双3》的游戏碟才能完成连动。如果没有《真·三国无双3》的游戏碟，也能够进行游戏，但这样的话就不能玩到《真·三国无双3》中的各种模式，不能不说是一个遗憾。

《真·三国无双3 猛将传》可以继承《真·三国无双3》的记录，玩家获得的武器道具和各武将的能力可以完全继承下来。另外在《真·三国无双3 猛将传》中一出来就可以使用全部武将和全部战场，这样即使你没有玩过《真·三国无双3》，也可以放心游戏。

无双卖点其二：修罗模式追加

《真·三国无双3》的难度不高，因此招来了一些喜欢挑战的玩家的反感。在《真·三国无双3 猛将传》里专门为这种玩家准备了一份礼物，那就是修罗模式。修罗模式可以说是《无双》版生存模式，进入修罗模式后，电脑会随机为玩家编出一个剧本，以便让玩家有常玩常新的感觉。在修罗模式里武将的全部能力均为初期状态，但依然可以成长。另外在修罗模式中我方将军败退后有阵亡的可能，如果不幸阵亡的话在以后的战斗中就不会出现了。要想通过修罗模式，就要注意收集提升各种能力的道具，还要注意援救自己的友军，这不能不说是一大挑战。

无双卖点其三：11级武器登场

武器收集系统向来都是系列的最大卖点之一。在《真·三国无双3》中每位角色的最强武器是10级武器，而在《真·三国无双3 猛将传》中出现了更强的11级武器！11级武器的名称和外形和10级武器完全不同，此外还带有附加效果。至于附加效果是什么，光荣官方还未公布，我们只好耐心等待了。

无双卖点其四：列传模式追加

《真·三国无双3》的无双模式是以势力为单位来进行的，如果不是有外传和结局的设定，恐怕大家早已厌倦了。列传模式则恢复了2代中以武将为单位推进剧情的方式。全部42名武将都有自己的列传，剧本是全新编写过的，因此也会出现一些全新的关卡。在列传模式里中途是不能换人的，而完成列传模式后，电脑会根据你的表现给出相应的评价，这样就有了反复挑战的动力。

无双卖点其五：挑战模式更新

在《真·三国无双3》中有4种挑战模式：斩合、神速、流星、破坏。在《真·三国无双3 猛将传》中除了会对过去的挑战模式进行修改外，还将追加数种全新的挑战模式。目前已知将追加“连斗”模式。所谓连斗，就是不断与敌将单挑的模式，这可是很有难度的哟。据以往的经验来看，完成这些挑战模式会拿到一些比较稀有的道具，大家赶快找虎牢关的吕布对练一下吧！

除去以上五大卖点以外，目前官方还公布了一些变化：

1.追加入门难度和达人难度；2.单挑胜利后可以获得好道具；3.增加新道具，强化道具收集要素；4.强化创造原创武将系统。

从目前的情报来看，很明显光荣还留了一手。不过尽管如此，现在公布的情报已经够广大无双众欢呼了。目前最引人注目的当属新加的列传模式和修罗模式了，希望进一步的情报早日公开！

塔梅尔志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

PS2	SQUARE ENIX	A · RPG	1人
	预定2003年9月11日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	—		6800日元

心中背负十字架的人们啊 你们那壮烈的人生就在这 龙背上的骑兵

随着发售日的临近，这个游戏受关注的程度也越来越高。一来它是SQUARE ENIX的一款原创作品，再加上其厚重的世界观逐渐浮出水面，充满个性的角色也一一登场，这些充满魅力的要素足以吸引玩家的眼球。其实就个人而言，与游戏那复杂的“空中模式”、“半空模式”、“地面模式”这些系统相比，个人更对其世界观感兴趣。这一次官方再次公布了三名角色，他们都是凯姆的同伴，不知道在游戏他们都有什么表现，但看了这些角色的介绍后你就会发现，游戏中这些同伴角色也同样极具魅力。怎么样？已经急不可耐了吧，就让我们一起来等待9月11日的到来吧！

既然说这个游戏的世界观吸引人，那么到底有多吸引人呢？就让我们来听听开发者是怎么说的吧，也许听了他们的讲解后会对游戏更加期待呢。

横尾太郎（右）：游戏总导演，原NAMCO游戏开发者。顺便说一句，他太太是某人气太鼓游戏的角色设定。
藤坂公彦（左）：角色设定
岩崎拓矢：导演
柴贵正：制片

——作为开发人员，你们想让哪些人去感受《龙背上的骑兵》（以下简称《DOD》）的世界观与故事呢？

横尾太郎（以下简称横尾）：游戏的主题之一是“如何在一个讨厌的时代中找到自我生存的价值”，我希望在学校里的和有工作的，这些能感受到人与人之间有相互隔阂的人去玩一下这个游戏，如果他们能与这个主题产生共鸣我就感到很高兴了。

藤坂公彦（以下简称藤坂）：我希望能够勇于直面痛苦的事情与厌恶的事情，而只想着快乐的那些能够接受这种观点的“像成年人的人”来玩一下这个游戏。（好复杂）

柴贵正（以下简称柴）：我们从游戏企划开始就在考虑对应的玩家层，由于描写的是有厚重世界观的故事，所以推荐给中学生或高中生以上的年龄层玩这个游戏。

岩崎拓矢（以下简称岩崎）：“人类精神的成长”在游戏中占有相当大的比例，所以希望那些喜欢深奥故事的人来玩一下这个游戏。

——《DOD》采用了多重结局的方案，那么能不能透露一下故事发展的一些亮点呢？

藤坂：根据分歧的不同，角色与角色之间的关系会发生变化，这一点应该会很受瞩目。比如因为玩家进行游戏的路线不同，凯姆与芙莉娅之间的关系会朝着意想不到的方向发展，但详细情况现在还是秘密，恕我无可奉告。

横尾：最终BOSS可是很值得一看的哦，凯姆与BOSS会被卷入异世界，也许还会有一些出人意料的东西。一般的幻想RPG的定律是“最终战都是在一个像内脏的空间，BOSS会进行3段变身”（笑），而在这款游戏中我们会挑战一些“不可挑战”的东西。

横尾：我想对现在那些幻想RPG已经感到腻了的玩家在玩了这个游戏之后，会感到一种新的冲击感。请各位玩家尽情体会超越游戏中凯姆所感到的惊讶的那种惊讶感吧！

——在设定世界观上是不是遇到过一些不顺的事呢？

岩崎：最初我们想在故事的性质上采用宗教方面的要素……

横尾：虽然我们考虑到了宗教与暴力方面的东西，但到后面在挖掘角色内心部分时自然联系到了伦理与性方面的东西，所以只好打住，不过连我们自己都不知道为什么出现这些东西。（苦笑）不过对于一般玩家而言，在玩游戏的同时如果想到“这些制作人最终是如何躲过这些限制的呢”，这种边想边玩也何尝不是游戏的乐趣所在呢？

塞尔旅行的目的是为了行踪不明的妹妹，但他并不知道该怎么办，说他是一个迷途的小孩也未尝不可。而当他遇到凯姆之后，凯姆说会保护他，因此塞尔加入了凯姆一行。

CREATOR COMMENT

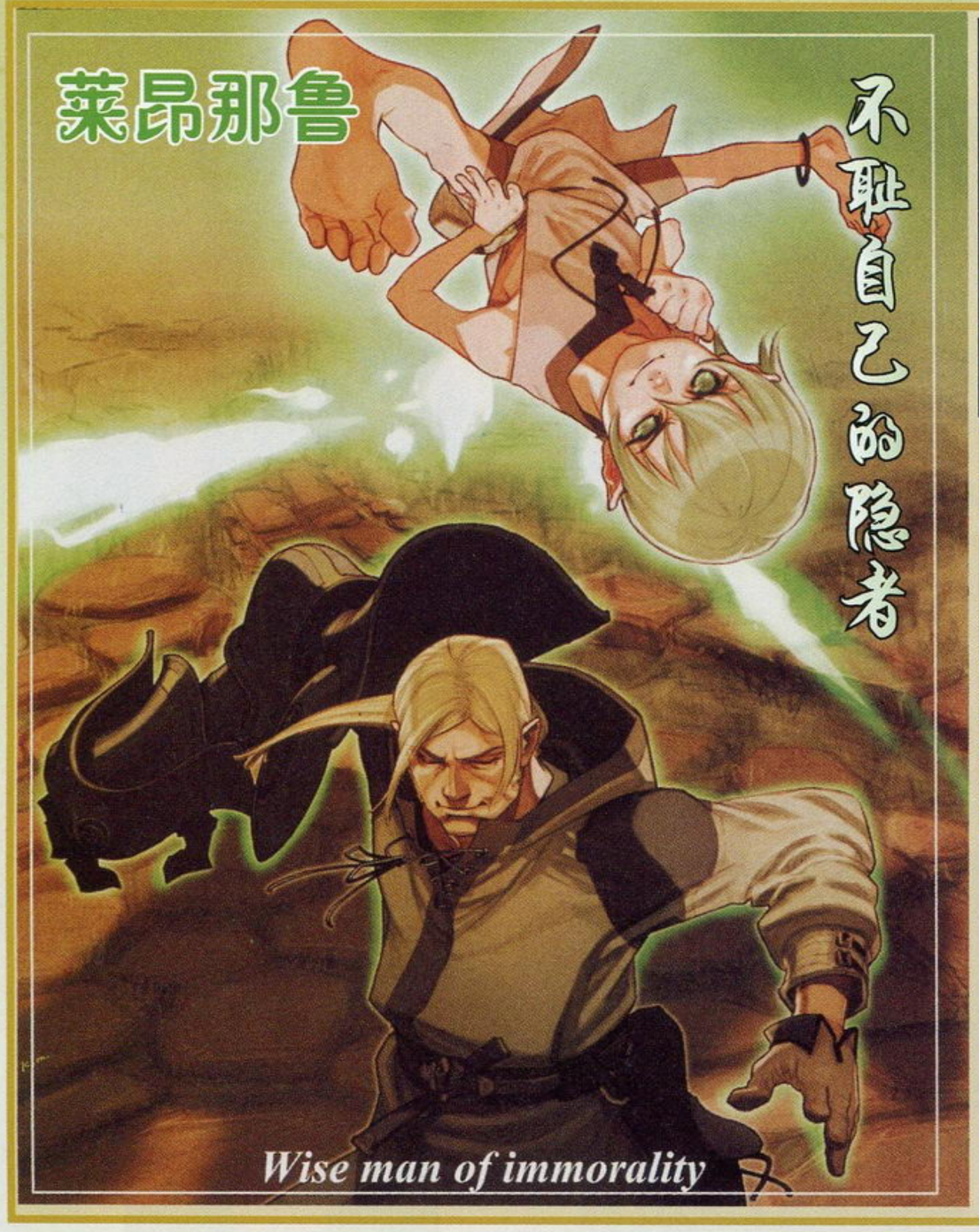
虽然是个很乖巧的小孩
但一直被罪孽所折磨

塞尔的双生妹妹一直受到母亲的虐待，但是他并没有能力保护自己的妹妹，所以处于深深的自责中。他从小就在寻找赎罪的方法，他认为只有自己不幸了，才能得到原谅，他经常对别人说“请打我吧”。不过不知道他最后找到拯救的方法没有，很值得期待哦。

契约怪物	巨像兵
失去的东西	时间（成长）

塞尔的母亲非常溺爱塞尔，她自私地希望自己的儿子永远保持幼年的姿态。当村子受到帝国军队袭击的时候，精神年龄极端低下的奇怪巨像兵为了保护塞尔与他签订了契约，因此塞尔从此失去了时间，之后他将保持小孩的样子不会再成长。

梅菜志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



具有良知的隐者，一直在回避毫无意义的战争。他认为如果借助了凯姆那强大的力量，就能平定这场世界的混乱，所以提出了合作。对于爱情，他喜欢的是少年，对于自己这种嗜好他觉得很羞耻，一直都在压抑。

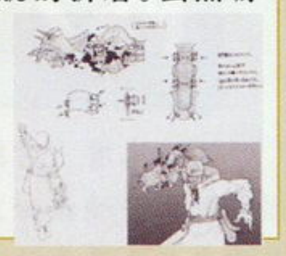
契约怪物	妖精
失去的东西	双眼（视力）

在《DOD》的世界中的妖精统称为“邪妖精”，他们本能地被歪曲的人性所吸引，有时会为了让那个人完成自己的欲望而与他签订契约（将自己的力量借出的同时，也要夺取那个人的某个身体能力）。由于对莱昂那鲁很感兴趣所以唆使他与自己签订了契约。

CREATOR COMMENT

在那右手中，隐藏着他自残的一面

在设定中他右手的武器里还有尖刺，在攻击的同时从笼手中伸出。作为圣职者，对于伤害他人莱昂那鲁具有极深的罪恶感，每当用右手攻击的时候他就有意识地加重对手腕的折磨。虽然游戏中并没有描写，但在使用他的时候请玩家们自行想象，那种感觉一定很棒。



特征1 复杂的内心世界

每伤害一次人，莱昂那鲁对自己的憎恨就增加一分，但与自己的心情相比，他更优先于使命。因为是个对事情认真的人，所以对于自己异于常人的性取向，他感到很羞耻。在游戏中对于他内心深处的挣扎描写得入木三分，给人印象深刻。

特征2 强大的攻击力

在游戏中莱昂那鲁是仅次于主角凯姆的攻击系角色，因为武器强大，他的攻击力非常高。并且魔法具有优秀的追尾功能，能够给瞄准的敌人以巨大的伤害。（游戏中每个角色都是根据按键时间的长短来区分大魔法和小魔法）

自从深爱的丈夫与孩子被帝国军虐杀之后她就不停地采取破坏性的行动，神官长威尔德雷觉得如果再放任她不知道会发生什么事情，所以将她带在自己身边以达到半监视的目的。她与凯姆一起行动并没有什么很明确的目标。

CREATOR COMMENT

虽然她会伤害小孩 但并不是憎恨他们

当家人被杀害的时候，特别是失去孩子时，娅琉苏受到了前所未有的打击，因此她对小孩充满了极具病态的爱。当她看到小孩的时候就会想“我要用我的手将爱给你，我不会让别人夺走你的。”但由于过于冲动，结果她反而伤害了自己所爱的对象，最后导致将对方杀害。

契约怪物	沙罗曼蛇 & 温蒂妮
失去的东西	子宫（生育能力）

由于屡次犯下狙击小孩的罪，娅琉苏终于被捕并关进了监狱。就在这个时候沙罗曼蛇与温蒂妮出现在了她的面前（游戏设定这两个精灵是一起行动），并询问她是否与自己签订契约。在与精灵签订契约之后娅琉苏得到了强大的力量，并脱狱成功，之后她与凯姆命运般地邂逅了……

特征1 平均的能力

在攻击能力方面，娅琉苏与莱昂那鲁和塞尔相比并没有什么突出的地方，在能力方面显得比较平均。比如魔法攻击，既有破坏力又可以进行追尾攻击，所以与一般杂兵战斗的时候应该可以得心应手，是个容易上手的角色。

特征2 充满疯狂的言行

如果让娅琉苏成为同伴的话，在游戏中你会看她会突然大笑，或者忽然说出“好漂亮”这些突发性言行，她的奇特言行充斥着整个游戏，与她一起你会感觉到一种游戏独特的风味。

操纵水的上位精灵温蒂妮

操纵火焰的上位精灵沙罗曼蛇

特征1 小孩子的矮小身材

只有 6 岁的塞尔的身高只有成年人的一半左右，因此在混战的时候敌人的剑从他头上划过而打不到他的情况很多，不过塞尔的攻击范围也很短，如果只靠武器战斗的话势必会陷入苦战。

特征2 强力的召唤魔法

与塞尔签订契约的是巨像兵，当塞尔召唤出巨像兵后，巨像兵会用它巨大的身体敲击地面。虽然这个魔法的命中率并不高，但与莱昂那鲁和娅琉苏的魔法相比魔法威力要大得多，即使只击中一下也能造成巨大的伤害。另外这种动摇大地的攻击方式极为豪爽，值得一看！

3DM-SMV
www.plumbook.cn

勇者斗恶龙VIII

前线狙击

PS2	SQUARE ENIX/LEVEL 5	RPG	1人
	发售日未定		记忆容量未定
DVD－ROM	－		售价未定

文：猫太

在日本有“国民游戏”之称的《勇者斗恶龙VIII》终于公布了大量的新要素。前一段时间由于该游戏的图片情报泄露而引起LEVEL 5对日本各大媒体的不满，而这次的新闻绝对是官方公布的消息。其中包括大受关注的一些问题：揭开男主人公的神秘面纱、游戏系统和令人惊叹的游戏画面等。活用了动画渲染效果的《勇者斗恶龙VIII》这次究竟能带给我们什么样的惊喜呢？

这个就是本作的主人公——艾多？

大量新情报入手！

「传统+创新」

下面两张公布的图片分别是男主人公在游戏中的正面和背影特写。其中在下图的菜单窗口相信“《勇者斗恶龙VIII》系列”的“饭丝”们都已经能背下来了吧。对话（はなす）、道具（どうぐ）、实力（つよさ）、咒文（じゅもん）、调查（しらべる）和作战（さくせん）这6个指令和半透明的窗口已经是大家最熟悉不过的界面。虽然有新画面和新要素的渲染，但制作组并没有把传统的东西遗忘掉。

▲从正面看 主人公是一个十分标致的男性 年龄不详 但从图片可以看出应该还是一名少年。

▶从身后看主人公 菜单窗口保持《勇者斗恶龙》系列的一贯风格。

「全3D的精美画面，编织《勇者斗恶龙》的新故事」

“《勇者斗恶龙》系列”的Ⅰ至Ⅵ代都是以2D的方式来表现世界空间的广阔。《Ⅶ》则首次采用了近似2D的3D技术，让画面得到新的飞跃。新作《勇者斗恶龙VIII》采用了PS2作品《暗黑编年史》的动画渲染技术，所以在大地图中的草、树木、天空和瀑布等景物都给人一种贴近大自然的临场感。

▼进入森林的深处，场景变得更加阴暗了，怪物也应该会随之而增加吧。主人公一个人在这种地方没问题吧？

▲外面虽然还是阳光灿烂，但进入森林后却有点阴暗，光线和射入树林里的光影效果做得不错呢！但主人公在这种地方奔跑会不会遇到敌人呢？

大受玩家关注的一些问题

关于这张主人公的设定图片，玩家们都应该对他的一切感到疑问。由于官方还没有公布详细的人物资料，所以在这里我们只能作出以下的4点推测：

主人公的目的是什么？

带着红色头巾、穿着橙色的外套、双脚穿着长靴稳固地站着。而且手中拿着地图、背上扛着剑、肩上带着一个挂包。一看就可以想象到是为了追求某些东西而展开冒险的旅人。

主人公的职业是什么？

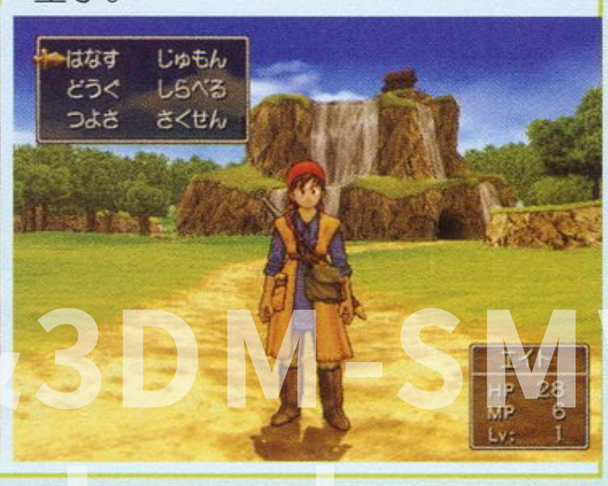
从他背上的剑看来，应该是拥有一点剑术心得的人。但从其他的装束看上去又觉得他更像一名冒险家，又或许只是一个送信的普通邮递员而已……

口袋中的动物是什么？

在口袋中探出脑袋的家伙应该是称为“哈姆太郎”的动物吧，难道是主人公的宠物？该不会是这个小动物才是主人公，职业是“人类使”吧……（－_－）

主人公的能力是什么？

也许只是演示用的画面吧，主人公的等级只有1。HP和MP都比较低，但至少从MP不等于0这点可以看出主人公应该也可以使用魔法或者特技的，新一代的勇者形象又诞生了。

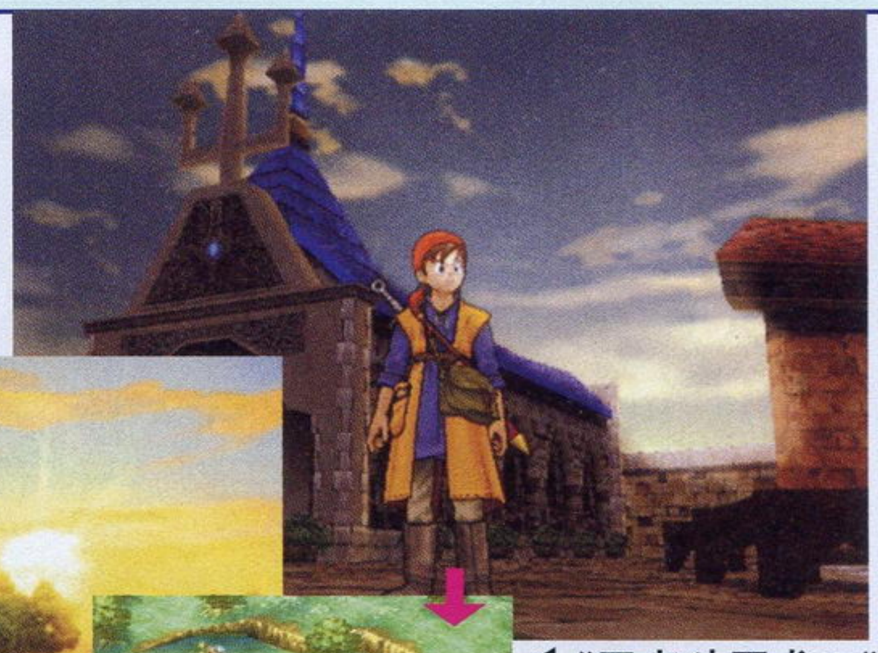


活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

「《勇者斗恶龙Ⅷ》的每一天」

从旁边的3张图片可以看出本作依然拥有系列的特色——时间变化。在中午和晚上这两段时间里，除了景色不同外，城镇里的人物位置和其他与时间有关的东西都会有相应的变化。在前几作中，一到晚上城门会关闭，而且在城中街道上活动的人数几乎没有，同时酒吧中便会出现大量的人，本作应该还是一样吧。

◀ 到了晚上，天空中出现了一大堆星星。在与早上截然不同的夜晚究竟会发生什么事情呢？



◀《勇者斗恶龙Ⅶ》

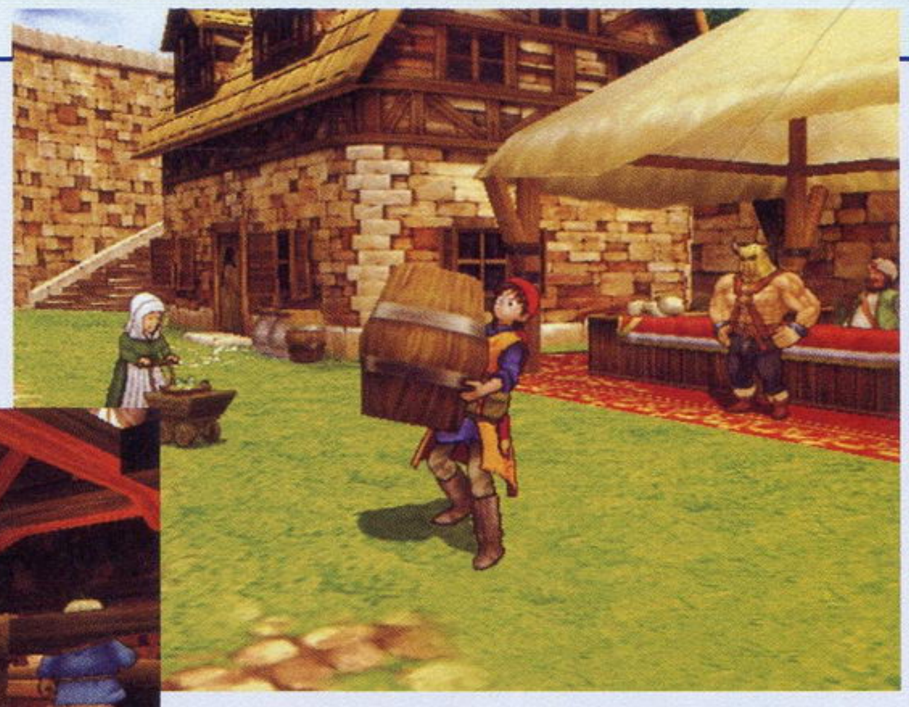
◀《暗黑编年史》

◀ 与PS版的《勇者斗恶龙Ⅶ》和PS2的《暗黑编年史》相比较之下，新的《勇者斗恶龙Ⅷ》确实是结合了前两者的优点，画面方面甚至要比《暗黑编年史》更上一层楼。LEVEL 5的确吸收了以往的制作经验，把这首悠远的历史之诗改写。

「在城里可以做的事」

在“《勇者斗恶龙》系列”中，打开宝箱和衣柜，调查书架等动作已经成为了传统的特色之一。被完全3D化后的本作主人公，拥有更加细致的动作。下面所介绍的就是主人公在城镇中展开搜索时的各种强化动作。

◀ 在主人公背后的柜台边坐着一个喝酒的人，这里应该是城镇里的酒场吧。



▲搬动着木桶的主人公，从他的姿势看来这个木桶还有一定的重量呢。如果把木桶咂向地面的话不知道会不会有东西掉出来呢？

▶ 利用与其他人对话来收集情报已经是“《勇者斗恶龙》系列”的家常便饭，不知道与在这里的人谈话可以得到什么情报呢？

▼ 完全革新的斜45度角战斗画面，感觉有点不像“《勇者斗恶龙》系列”。除了主人公和怪物外，左边还有一个拿着斧头的男子，应该是同伴吧。

「迷宫大冒险」

除了地图画面和城镇画面，LEVEL-5还公布了在迷宫中冒险的画面。以往在2D迷宫中摸索的玩家这次还要面对一个更大的问题——方向感。在广阔的迷宫中要找到正确的路线并不容易，在3D的迷宫中更加会出现方向混乱的现象，看来这次的迷宫攻略变得更加棘手了。而遇敌的方式也应该是采用以往的随机制的。

▲在黑暗的洞窟里，火把是最重要的照明工具。从画面看来男主人公应该自身就带有火把。

「战斗系统的大跳跃」

在众多的图片中，最让人惊叹的就是这两张战斗画面。已经再不是以往只能看见敌人的第一人称视角，而是斜45度角的3D战斗画面！这……难道是和制作著名的“《最终幻想》系列”的SQUARE合作有关？战斗系统还没有明确，但看过图片后确实让人更加期待这款作品。

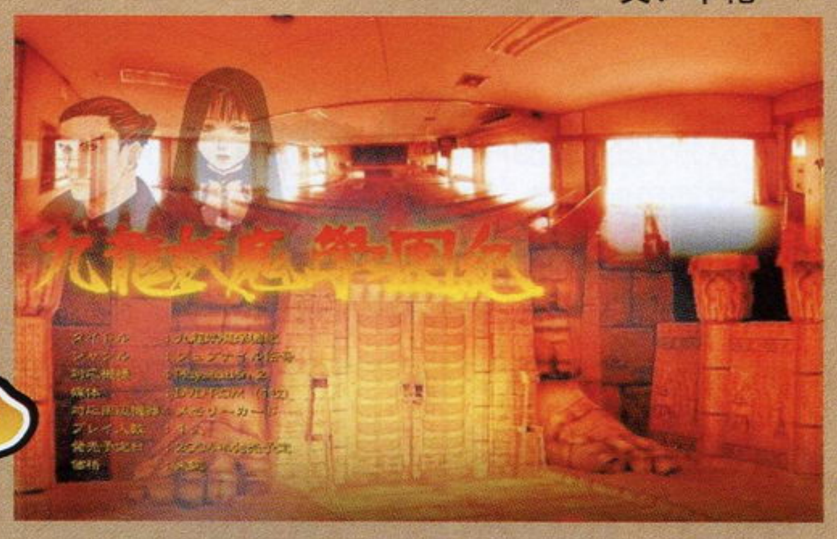
◀ 挥动手中的剑在空中砍下去的主人公和正面而来的怪物相对峙，画面的下方依然会出现传统的指令信息字幕，毕竟是《勇者斗恶龙》嘛！

电玩海杂志&3DM-MV
www.plumbook.cn

PS2	ATLUS	AVG	1人
	2004年春预定发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

文：卡伦

九龙妖魔学院纪



由SHOUT! DESIGNWORKS制作，ATLUS发行的“《东京魔人学园》系列”向来便以其独特的世界观及“青春文学”要素在日本拥有众多FANS。而在来年春，SHOUT! DESIGNWORKS将在PS2上推出一款与其风格极为类似的新作《九龙妖魔学园纪》（暂定名），游戏预定分为13话，每话游戏时间约2～3小时，同时各有其开头与结尾音乐，更重要的是，以前在《东京魔人学园》出现过的组织也有可能在本作中登场，诸位《魔人》系列的爱好者要注意了哦。

STORY

2004年，东京新宿一所名为“天香”的寄宿学校迎来了一位转校生（主角），而其真正身分则是为了寻找学园地下的古代遗迹，并探索沉睡在遗迹最深处的秘宝而来到这里的宝物猎人。从表面上看来，这里只是一所普通的学校，但在这平静的背后却隐藏着某些怪异的事情。支配这所学校的并不是校长及老师，而是学生会，不服从他们的学生最后都会神秘地消失无踪，仿佛他们从未在这世界上生存过一样。在经过几番调查之后，主角终于在校园偏僻处的一个基地内找到了通往地下遗迹的入口，但当他去到那里之后才发现，迷宫般的遗迹已经变成了各种异形怪物的巢穴。学生会与异形，学园与迷宫，光与暗。最后主角是否能平安无事地得到宝物，那就要看你（玩家）是否拥有三种东西了——勇气、知识，以及友情……

POINT CHECK 1

本作主角

在本作中，玩家所扮演的是一个转校到天香学园，并拥有宝物猎人执照的学生。为了令玩家更加融入到游戏内，玩家扮演的角色将不会出现形象及一句台词，你所看到的一切、所经历到的一切也就是主角所碰到的。也就是说，你＝主角。

POINT CHECK 2

学生会的真意是……

不知从何时开始，天香学园已经被学生会所彻底支配，而作为学园的“政府”，学生会也拥有超乎常人想象的权力。也许是因为会对他们的某个计划产生妨碍，因此他们对想要找到并进入地下遗迹的主角抱有很深的敌意。本作就是以主角与学生会之间的对立为主线而展开的。

《九龙妖魔学园纪》的秘密与魅力

监督：今井秋芳

PROFILE

SHOUT! DESIGNWORKS的领导者，也是本作的制作人及监督，代表作为《东京魔人学园》系列。

Q：《九龙妖魔学园纪》这个名字有什么意义吗？还有，“九龙”又意味着什么呢？

A：“妖魔”＝“传奇”、“学园＝“青春文学”，这就是游戏起名为《九龙妖魔学园纪》的原因。“九龙”不仅代表“九头龙神”，而且无论在中国或日本，九九重阳都意味着吉祥和幸福。此外，在易学中，“阳”之最上位的“九”更有着“永远”之意。

Q：主人公的身分是宝物猎人，那究竟是怎样的人呢？

A：宝物猎人，也就是寻觅古文明秘宝的人。在电影《印第安纳·琼斯》、《木乃伊》，菊池秀行先生的小说名作《异形》系列，以及漫画《SPRTGGAN》中大家都可以看到这样的职业存在。而我们也想将这样的要素加入到游戏中来。

Q：本作的怪物设计是否与某些神话或某种世界观有关呢？

A：它们是我们以古代日本绳文、弥生文明以及古埃及文明为基础并将两种文明融合而构造出来的。至于原因为何，各位在游戏中就会找到答案。

Q：那么，本游戏和《东京魔人学园》系列又有什么关联呢？

A：《魔人》和《九龙》的世界观是相同的，也就是说，生活在《魔人》中的人们和组织同样也存在于《九龙》的世界中。不过，这两个世界中的人

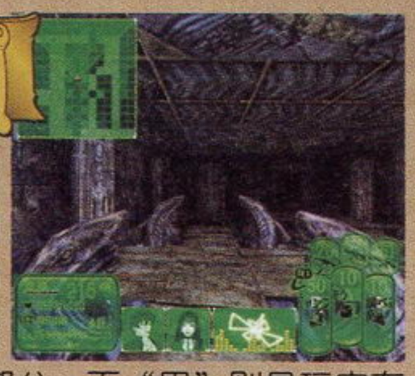
www.plumbook.cn

POINT CHECK 3 多种多样的登场人物

▲少女和主角撞在一起倒地，这似乎是很多游戏漫画中都经常看到的场景……

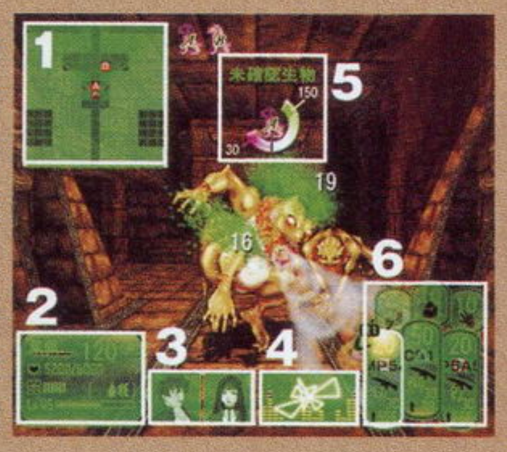
据厂商声称，在本作中会出现众多极富魅力的角色，光是与故事有密切关联的就超过了20人。虽然目前官方只公布了4个人物的情报，但相信不久之后还会有新人物公布的，对此有兴趣的玩家敬请期待杂志的后继报道。

POINT CHECK 4 表与里



这里指的是游戏的两种进行模式。其中“表”为描述玩家在天香学园的学园生活AVG部分；而“里”则是玩家在学园地下遗迹里进行探索找寻秘宝的ＦＰＳＬＧ（First Person SLG）模式。

POINT CHECK 5 引人瞩目的战斗系统



本作的迷宫为全3D构成，以玩家的视角在其中进行冒险，当与敌人遭遇时就会转为战斗画面。如右图所示：1指的应该是玩家与怪物在迷宫中所处的位置；2则是玩家的状态栏；3为同处一队的同伴头像；4则有些令人费解，图上所示有点像音波的波长，但一切详情还是未知；5是怪物的状态栏；而6指的是玩家所持有的各种武器，可通过相应的按键对它们进行切换。

另外，游戏中还具备道具合成系统，如悬夹和绳子可组合成弓，硝酸与盐酸可调合为王水。活用道具合成，将会为你在迷宫的冒险提供很大的方便。

CHARACTER

三年级，主角的同班同学，平时总是叼着香烟，作出一副对任何事物都漠不关心的样子。但从他忠告主角要小心学生会这件事来看，他说不定是属于外冷内热的那种类型。

三年级，似乎对学园中隐藏的秘密有所了解的美貌女子，绑在颈带上的三条锁链颇为引人注目。她与整个游戏的展开将会有重大关联。

三年级，是与主角敌对的学生会的会长，在学园中拥有至高无上的权力。平日总是身披黑色风衣在远处冷冷观察着主角的举动，而其真正的目的，还一直隐藏在黑暗中。

三年级，与皆守甲太郎一样是主角的同学。虽然她只是个好奇心旺盛的女孩，与学园的秘密原本并没有任何关系，但随着与主角的接近，她也被渐渐卷入到这起事件中……

物并不会直接登场于彼此的世界。简而言之，它们是发生在同一世界的不同故事而已。

Q：在《东京魔人学园》系列里，对话场合中出现的“感情输入系统”是其最大特色之一，在《九龙》中也会保留同样的系统吗？

A：《九龙》是以“主角＝玩家”这一概念而制作的，当然也会继承《魔人》中的“感情输入系统”。而且在本作中，《魔人》与《九龙》的感情系统有所关联。同样的感情表现的强弱也会不一样。

Q：本作中存在同伴的相互关系要素，那么关系不同的话，某些事件也会产生变化吗？

A：在《九龙》中，我们可以很清楚地了解到同伴间的关系，而且根据玩家的行动不同，这种关系也会产生变化。比如说，两个女孩都对主角有好感，而当她们随着玩家的选择而对主角变为或恋爱或单恋的情况，那迄今为止只是朋友的两人，关系也会相应地产生变化。

Q：将随机发生的各种委托解决后，会得到什么好处呢？

A：会得到金钱或道具等报酬。游戏中会有各种各样的委托人出现，玩家大可遵从自己心声的引导而选择委托（笑）。

Q：战斗会是指令输入式的吗？

A：当在遗迹中时，游戏的进行方式会转成被我们称为“FPSLG”（First Person SLG）的主观视点SLG。具体来说，就是指消耗AP点数的指令型战斗。

Q：会与同伴组队进行吗？

A：玩家可以任意选择两名同伴陪同进行冒险，而同伴们也会给玩家提出各种各样的建议。

Q：武器会以枪炮为主吗？

A：不，对于宝物猎人来说必需的技能只有一种，那就是生存技能。从敌人的攻击及各种陷阱下取得秘宝并平安生还，这就是宝物猎人。至于刀枪之类的东西虽然也存在，不过我们也可以用从学园中获得的道具作为武器来战斗。

www.plumbook.cn

PS2	BANDAI	ACT	游戏人数未定
	预定2003年9月4日发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		6980日元，限定版12800日元

文：沙罗

机动战士高达——相会在宇宙

めぐりあい宇宙（そら）

MOBILE SUIT GUNDAM めぐりあい宇宙 機動戦士ガンダム

也许是为了避免与8月的众多大作及自家的《机动战士高达SEED》撞车吧，BANDAI将本作的发售日定为了9月4日。或许这对许多已经迫不及待的玩家们而言，并不是一个好消息。但是，等待也未尝不是一件乐事哦。这回带给大家的，是已经公开了的游戏八大模式，以及将要登场的几架机体的详细介绍，希望大家能够喜欢。

STORY MODE

紧接前作《地上篇》的内容，以一年战争的故事为蓝本。全部共8关，每关都会插播一些过场动画。

SIDE STORY MODE

本作的一大卖点！该模式将以原创的《机动战士高达外传 SIDE STORY 宇宙、闪光の果てに……》的故事为主。全部共5关，且包含有剧情分支。

机师 弗尔德·罗姆菲罗

地球联邦军中尉，24岁。由于是测试驾驶员，所以几乎没有什么实战经验，但他的技术是无可置疑的。只是，没有实战经验这点也使他对战争的恐怖不仅一无所知，反而期待着战斗的来临。

FROM PLACE IN THE ENCOUNTER

MOBILE SUIT GUNDAM 機動戦士ガンダム外伝 SideStory 宇宙、閃光の果てに…

在日本的月刊《ガンダムエース》中连载的漫画《宇宙、闪光の果てに……》，以外传的形式侧面描写了一年战争的内容。该作不仅有许多个性丰富多彩的角色登场，就连受到大量读者喜爱的高达4号机和5号机也出自该作。

高达 4号机

根据高达RX-78-2的实战数据修改制造的宇宙专用机。第16独立战队的主力MS。与前几台高达不同，废弃了核心战机系统并改用了高性能冷却系统。推进器的动力也更加强劲，机动力比起2号机上升了40%。武装是高输出光束来福枪、左右手腕内置的光束枪和拥有强劲破坏力的超光束火箭炮。

使用格林机枪杀出血路的红之猎人

携带了超光束火箭炮的苍色闪光

高达 5号机

机师 鲁斯·卡瑟鲁

地球联邦军中尉，30岁。在一年战争爆发后，成为了MS的测试驾驶员。数次从修罗场上生还，是个有着丰富战争经验、在战场上不管遇到何种情况都能冷静对待的老兵。

与4号机同时开发的MS，性能与5号机基本相仿，不过由于发电机没有得到强化，所以不能携带大型的光束武器。与4号机的全光束武装相对的，5号机以实弹武装为主。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

VS MODE

高达系列的传统对战模式。不过在本作中，对战模式得到了前所未有的大幅度强化！光是可以使用的MS，就超过了70种。

小队战

不光是1 VS 1的双人战，本作还可以进行3 VS 1之类的小队战。每位驾驶员，都拥有各自的特殊能力。根据这些驾驶员的性格和能力，MS的性能也会有所不同。不过最主要的是，驾驶员、机体和武器都拥有不同的容量点数，编成小队时，玩家只能够在限定的容量内选择需要的人员和机体。最多可以选择三机组成小队。

玩家操纵机体解说

在战斗开始后，玩家会先操纵事先选好的第一台机体出战。在此时，如果将由CPU控制的第二台机体叫出来进行支援，那么当第一台机体，也就是玩家操纵的机体被击破时，玩家就会操纵第三台选定的机体出战；至于第二台机体，仍然作为CPU控制机体不变。举个例子吧：第一台机体为高达GP-01，第二台机体为高达NT-1，第三台机体为FA高达。玩家首先会操纵GP-01出战，同时可以请求高达NT-1出战进行支援，两台机体一起战斗；此时GP-01被击破的话，那么玩家的控制机体就会变成第三台的FA高达，而不是第二台机体高达NT-1。之后FA高达与高达NT-1一起进行战斗。如果在这时候连FA高达都被击破的话，即使战场上僚机存在，那么仍然会被判定为“作战失败”。

ACE PILOT MODE

以《机动战士0083 星屑的回忆》、《FIRST GUNDAM》、《MSV》等故事为主的游戏模式。主要登场驾驶员有“所罗门的恶梦”、“白狼”、“真红之闪电”、“颤栗之蓝”、“黑色三连星”和“红色彗星”等众多著名的王牌机师。

MISSION MODE

以简短的任务来培养机师的模式。在这里将能力培养起来的机师，可以在“VS MODE”和“NETWORK MODE”中使用。大家只要有耐心花上一定时间后，说不定就可以培养出一位比阿姆罗还要强大的NT机师哦！联邦军与吉翁军两方合计共有30种任务。最初双方各有3名机师可供选择。

NETWORK MODE

使用BB UNIT可以将自己的战绩登陆到官方网站上的全日本排行榜中。另外还可以下载其他玩家的记录和履历进行模拟对战。而购买了硬盘的玩家，还可以将下载回来的最新MS影像资料和新武器用于“VS MODE”中。

限定版 LIMITED BOX

本游戏的限定版“LIMITED BOX”，限定生产2万套。其中的内容有：

1.含有《相会在宇宙》和《机动战士GUNDAM VER1.5》两个游戏。其中《机动战士GUNDAM VER1.5》是2000年发售的《地上篇》的改良版。利用全新的游戏引擎，大大提高了画面和操作性。

2.附送“V作战”的档案说明书。其形状与动画原著中阿姆罗捡到的那本说明书一模一样。

3.附送64页厚的全MS映像小册子、预约版动画DVD。

4.“MS IN ACTION”的高达4号机。

除此以外，预订了首批40万套游戏的玩家，还能够得到“FIRST GUNDAM”的DVD，将游戏内的动画再编辑一次，全长20分钟。

太爽了，实在是太令人兴奋了！将这款游戏的前线做完后，连我自己的心情都跟着激动了起来——在经历了某款游戏一个多小时就通关的重大打击后，现在总算又把心情调整了过来。可以看出，BANDAI在这款游戏上投入了许多心血，相信游戏的素质绝对会远远超越去年的《高达战记》！还好，离9月4日的来临已经不远了。限定版12800日元，会有许多好东西哦。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

超时空要塞 マクロス MACROSS

文：卡伦

PS2	BANDAI	STG	1人
	预定2003年10月发售		记忆容量未定
DVD－ROM	－		6800日元

你可曾听过一支歌，一支传唱了数万年的情歌
你可曾做过一个梦，一个驾驶着变形战机翱翔于宇宙间的梦
你可曾看过一个故事，一个三位年轻人之间普普通通的爱情故事
你可曾知道一个传说，一个唤作“MACROSS”的，永远的传说……

只要是出生在80年代的朋友，对于林明美、变形战斗机、天顶星人这些字眼大概都不会觉得陌生吧。于1982～1983年放映的《超时空要塞MACROSS》不仅是日本动画史上的一座丰碑，而其在中国的影响力也是任何一部日本动画都无法比拟的。直到如今，每当这个系列有新消息传出时，依然会牵动全世界无数FANS的心。而将于今年10月推出的PS2版射击游戏《超时空要塞MACROSS》，又是否能达到制作小组“超越所有同系列游戏的现实感”的宣言，令普通玩家和动画的FANS都感到满意呢？就让我们拭目以待吧。

CHARACTER

对于这三个熟悉的名字，我们似乎没有再对他们进行详细介绍的必要了。想当年这部动画放映时，这三位青年之间的爱情故事不知感动过多少人，又不知有多少人曾为一条辉最后的抉择或欢欣鼓舞或垂头顿足。即使在二十年后的今天看来，这段故事依然会被很多人认为是所有动画中最美的篇章之一。记得当初还在卡伦上小学时，未沙派和明美派的对立阵营便已经在同学中间出现了。顺便提一下，明美小姐一直是卡伦在所有动画中最喜欢的女孩之一呢。(^－^)

STAFF MESSAGE

以前BANDAI在各种主机上推出过的《MACROSS》系游戏少说也有几十部了，但令人失望的是，能称得上精品的似乎并不算多。不过这部游戏也许能让我们大吃一惊，因为本游戏是由BANDAI及SEGA联合制作的，而真正对其进行开发研制工作的正是AM2研“《飞空之舞》系列”的原班人马！极富魄力的三段变形战斗机，引人入胜的“板野马戏团”，再加上SEGA游戏一贯拥有的良好游戏性，也许，我们这次能迎来一个真正的《MACROSS》游戏！

▲动画中凯龙的专用机

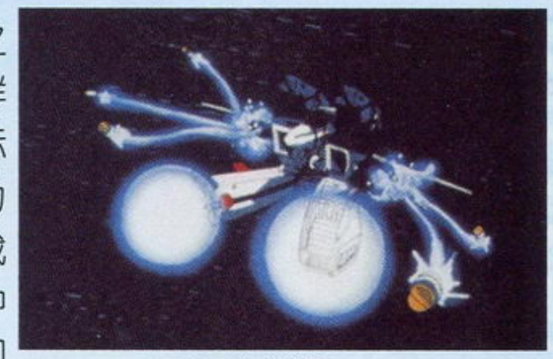
▲在舰桥前展开的保卫战，在动画中是经常会出现的一幕。

完美再现的瓦尔基里

这是本游戏的官方FLASH中的一句话，瓦尔基里原本是北欧神话中主神奥丁的使者，职责为从战场上挑选出那些最为勇敢的勇士亡魂前往圣殿瓦尔哈拉作为“诸神之黄昏”时的战士，她也被称为是“勇者英灵的挑选者”。而在动画中，这个名字则是人类以超时空要塞带来的外星技术而制造出来的联合军主力战机的共有编制名称，这种战斗机以现实中的F－14为原型设计，有在大气层内和太空中飞行作战的能力，并可以像空天飞机一样进行大气层往返。能进行三段变形以适应不同的战斗环境的它在当年动画放映时曾成为社会性的话题，而其也是“《MACROSS》系列”最大的特色之一。在本作中，战斗机在进行变形时的变翼、偏向喷射等细节都会得到细致的刻画。

板野马戏团

板野一郎是当年动画版的作画监督之一，而由他提议在片中首先创立的，一群飞弹以不可思议的方式满天乱飞击中目标的华丽的映像表现手法，在业界被戏称为“板野马戏团”。这也是《MACROSS》空战场景中给人印象最深的一幕。本游戏自然也不会放过这一经典技术，从画面上我们就可以感受到那股令人震撼的魅力。



▲动画中的情景

▲游戏中的场面

诺海杂志 www.plumbook.cn

文：卡伦

MONSTER HUNTER 怪物猎人

PS2	CAPCOM	ACT	多人
	发售日期未定		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		价格未定

别误会，我们捕猎的不是兔子，而是怪物！

在今年5月的E3大展上，CAPCOM公布了一款预定于PS2上推出的3D网络动作游戏《怪物猎人（Monster Hunter）》，与《PSO》及《FF XI》等网络游戏不同的是，《怪物猎人》并没有特定的故事情节，而是通过完成一个个委托来获得奖金与道具装备。目前游戏的开发完成度已达到50%，对于不常涉足于网络游戏领域的CAPCOM来说，不知这款游戏又是否会达到如《PSO》那般的成功呢？

CHECK：职业

众所周知，对于一个网络游戏来说，多种多样的职业是不可或缺的，目前CAPCOM只公布了两种职业：剑士和枪手（可选择性别、相貌及发色等），估计随着发售日期的临近，还会陆续有其他的职业向外界公布吧。

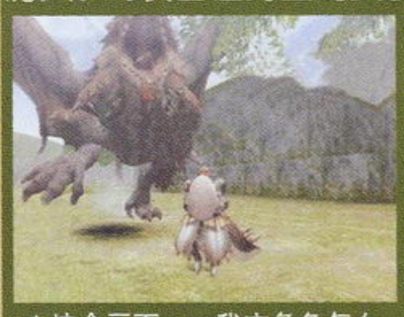
近战的高手，身后背着几乎与身齐长的巨剑。在与怪物对抗时总会冲锋在前，以其巨大的武器给敌人造成伤害。但与此相对的，自身受伤的危险性也会变得很大。

使用来福枪或其他炮型枪作为武器，是远距离攻击的高手。以麻醉弹为基础，并在不同的情况下活用不同的子弹，这就是枪手的特点。

CHECK：战斗

与朋友并肩作战击败强敌的美妙感受是网络游戏吸引人的最关键要素之一，在本游戏中最多可以允许4人共同组队冒险。而获得武器装备的途径除了从商店中购买外，玩家也可以通过打败怪物获得其骨头、毛皮或身体的其他部分来制作成新武器或防具。而装备在身上的武器防具等也会直接从游戏中看出来，进而创造出一个个极富个性的人物。

▲一个剑士在正前方吸引怪物的注意力，而另一名剑士在侧方攻击的同时又为在远方进行枪炮攻击的其他两位队友挡住了怪物可能攻击他们的路线。



▲这个画面……我方角色怎么看都像个偷东西被人发现而仓皇逃窜的小偷……

和单机游戏不同的是，网络游戏中组队时与队友的默契配合非常重要，尤其是在和某些超强怪物对抗时，即使你等级再高，队内人员再多，如果和同伴配合不佳的话，团灭都是不可避免的结局。所以在去某些危险场所时，一定要在和同伴商量好对敌战术时才启程。

此外，除了捕猎怪物之外，游戏中为玩家还设置了多姿多彩的分支任务，例如将怪物的蛋送到某特定区域、保护某村庄不受怪物侵袭等，这些足以让你享受到斩杀之外的别样乐趣。

CHECK：怪物

既然游戏名叫做《怪物猎人》，那种类繁多形形色色的怪物自然是少不了的。而本游戏中十分有趣，同时也是颇为接近现实的一点，就是这些怪物竟然还与生态平衡有关。游戏中的怪物分为草食性和肉食性两种，草食性的怪物生性温和，即使玩家在很接近它时它也会悠然自得地休养生息；而生性残暴的肉食性怪物不仅会攻击玩家，也会捕猎草食性怪物作为其食物。当玩家在狩猎怪物的过程中时，游戏不但会完美再现现实中的野外环境及植物等，更会令你真切地感受到自己正置身于弱肉强食、“吃与被吃”这条严酷法则占据主导地位的自然大舞台上。

▲拿着棒子的“小”猫，女孩们有没有兴趣将其收为宠物呢？

两位大师的强力组合

当《怪物猎人》在E3中突然被公布时，曾成为人们一时之间的话题。负责担当本作制作的船水纪孝和田中刚，也受到了大家的广泛注目。作为制作FTG金字塔“《STREET FIGHTER II》系列”的船水，已经懂得了如何将对战游戏与玩家交流。再加上制作与《STREET FIGHTER II》同样受欢迎的《鬼泣2》的田中，二人的组合令大家对这款游戏充满了期待。

现在CAPCOM的大坂主公司已经开始在体验这款作品的测试版本了，其间两位制作者还从旁不断地解说，并不时整理笔记。看来这款潜伏中的《怪物猎人》离大家已经不远了。

船水纪孝

田中刚

www.plumbook.cn

文：LIKY

新约 圣剑传说

发售日步步临近 新细节徐徐公开

新约圣剑传说

GBA	SQUARE ENIX	A · RPG	1～2人
卡带（容量未定）	预定2003年8月29日发售	对应GBA专用通信线	自带记忆功能 / 5800日元

8月底GBA上最重头的大作《新约圣剑传说》现在已经进入发售倒计时的阶段，屈指算算，也就是在去年的这个时候游戏首次公布出来，这一年来，游戏情报不断公布，游戏细节不断明朗，大家的胃口始终被吊得足足的。而这次我们再次为大家送来游戏进一步的情报，揭露游戏进一步的细节。

精灵魔法

这个世界里存在着8种精灵，它们跟玛娜一族的末裔一样受到影子骑士的迫害，被古兰斯国的士兵封印在世界各地。如果你能破除它们的封印，它们就会帮助你一起冒险，让你获得的强大的精灵魔法……

▲在壁炉里发现一只奇怪的坛子，里面有什么……

◀突然听到光精灵的求救声，快去救助。

▲原来里面是火精灵。

▲出现一只奇怪的敌人——黑穴熊，干掉他后就能收到光精灵。

地图上的障碍物

在冒险的途中主人公有时会被一些特殊的障碍物挡住去路，这些障碍物一般都需要用特殊的武器或者魔法才能破除，普通的攻击是不起作用的，而且，你还必须找到这些障碍物的弱点才行，下面介绍两个障碍物——“金属球”和“魔封石”。

▲金属球具有攻击性，必须看准它的攻击方式，然后接近它用合适的武器打坏它。

▲从别人那里得知，魔封石有不同的属性，只有使用对应属性的魔法才能破除它。

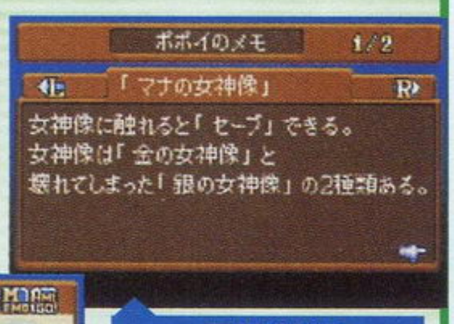
▲对付这个火的魔封石，赶快用火魔法来破除它吧。

波波伊的记事本

波波伊的记事本是一件重要的道具，它上面记录了许多有用的信息，比如世界地图、怪物图鉴以及冒险笔记等，是冒险活动中不可缺少的道具。

世界地图

▼冒险舞台的扩大使得游戏也加入了世界地图的显示功能，主角的所在地会用红点来表示。



怪物图鉴

▲只要是被打倒过的怪物都会被收入到这个图鉴中，这里会详细列出敌人的资料，包括它的弱点，下次再碰到就能有效地打击了。

冒险笔记

▲这个冒险笔记里记录了从村民或者其他同伴那里得到的各种重要情报，可以方便地随时查看，这样就不会忘记下一步该做什么了。

召唤魔法

召唤魔法是比精灵魔法更为强大的魔法，它们具有攻击地图上全体敌人的能力，而且威力也要比精灵魔法大得多，这是因为召唤魔法是比精灵更强大的七贤者所释放的法力，主角只要得到了贤者卡片就能够使用这些强大的召唤魔法。

▲召唤魔法共有7种，用7种不同的卡片来表示。

▲伊莎贝拉与影子骑士之间似乎还有一层神秘的关系，她真的是敌人吗？

游戏中再次出现一名神秘的新角色，她就是被称为“魔族之女”的伊莎贝拉。魔族一直与人类处于敌对状态，那么她与主角的关系到底是敌还是友呢？

魔族之女 伊莎贝拉

玛娜版GBA SP

这款新的限定版GBA SP就是以《新约圣剑传说》的玛娜蓝色作为主题的，它将会于8月29日与游戏一同推出，同捆版售价为18300日元，除了主机和游戏，还会附赠一个仙人掌君的挂机绳，FANS不妨考虑一下哦。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

VOL.042
栏目主持：多边形

Email To:game3@ucg.com.cn

从本期“游戏立方”开始，将取消有关模拟器方面的内容，这一点变化是经过我们慎重考虑的结果，希望那些喜欢模拟器相关内容的读者能够谅解。而我们的老朋友蜘蛛也在本期“模拟通告告别号”中写下了自己的心里话，期望喜欢看他文章的读者能默默地给予他一份祝福。

Xbox的硬件实用问答集（下篇）

文：xbox-sky （感谢 http://www.xbox-sky.com/ 论坛提供技术支持）

Xbox 视频设置

Q：什么是 480i、576i、480p、720p、1080i？什么是 HDTV？

这些都是电视的标准显示模式，i 表示隔行扫描，p 表示逐行扫描。

480i 是标准的 NTSC 电视显示模式，60Hz 频率，525 条垂直扫描线，483 条可见垂直扫描线，4:3 或 16:9，记为 480i 或 525i。

576i 是标准的 PAL 电视显示模式，50Hz 频率，625 条垂直扫描线，576 条可见垂直扫描线，4:3 或 16:9，记为 576i 或 625i。

480p 是 D2 标准数字电视显示模式，60Hz 频率，525 条垂直扫描线，480 条可见垂直扫描线，4:3 或 16:9，记为 480p 或 525p。

720p 是 D4 标准数字电视显示模式，60Hz 频率，750 条垂直扫描线，720 条可见垂直扫描线，16:9，记为 720p 或 750p。

1080i 是 D3 标准数字电视显示模式，60Hz 频率，1125 条垂直扫描线，1080 条可见垂直扫描线，16:9，记为 1080i 或 1125i。

HDTV 标准是高品质视频信号标准，包括 720p、1080i、1080p。

Q：Xbox 有哪些视频输出信号？

Xbox 输出信号有以下 5 种：

A/V 信号：支持 480i；属于最基本的输出方式。（官方产品：标准 A/V 信号线、S 端子盒【附信号线】）

S 信号：也称为色度亮度分离信号、Y/C 分离信号。支持 480i；图像质量比 A/V 信号优胜。（官方产品：S 端子盒【附信号线】）

色差信号：也称为色度差别信号、YCrCb 信号。支持 480i、480p、1080i、720p、1080p，取决于游戏、电视与设置的配合；表现 Xbox 上最佳图像质量。（官方产品：色差盒【附信号线】）

SCART 信号：欧版、澳版 Xbox 的 RGB 信号。图像质量介乎 S 信号与色差信号之间。（官方产品：SCART 信号线）

RF 信号：也称射频信号，属于早期的信号输出方式，基本淘汰。（官方产品：射频信号线）

Q：Xbox 的 S 端子盒、色差盒有什么区别？

Xbox 的原装 S 端子盒，称为 Advanced A/V Pack，附带组合的 S 端子线＋音频线。视频输出提供普通 A/V 信号输出、S 信号输出，音频输出则提供普通音频输出、未解码的光纤信号输出（光纤线另售）。

Xbox 的原装色差盒，称为 High Definition A/V Pack，附带 3 根色差线以及 2 根音频线。视频输出提供色差信号输出，音频输出则提供普通音频输出、未解码的光纤信号输出（光纤线另售）。接上了色差盒 / 色差线后，Xbox 设置菜单中会多出几个高级选项，提供更高的分辨率输出模式，例如 480p、720p。

Q：如何在 Xbox 设置菜单设置视频模式？

Xbox 视频菜单可以选择三种屏幕显示模式，设置的时候需要与游戏 / DVD、电视 /DVD 机配合。

Normal：4:3 屏幕电视显示 4:3 画面。

Letter Box：4:3 屏幕电视显示 16:9 画面。

Wide Screen：16:9 屏幕电视显示 4:3 或 16:9 画面。

当连接了色差盒或者色差线之后，会多出了分辨率显示模式，可以根据自己的电视所支持的模式进行设置。

如果 Xbox 视频设置的各个模式全部打开，480i、480p、720p、1080i 都是 Enable，游戏会自动选择本身支持的最高分辨率显示模式。

大多数 Xbox 游戏都支持 480p；《灵魂能力 II》（《Soul Calibur II》）、《NBA2K3》等几个游戏支持 720p、《龙穴 3D》（《Dragon Lair 3D》）支持 1080i。

Q：为什么设置逐行扫描模式后，看不到 Xbox 设置菜单？

Xbox 设置画面只能在 480i 模式下显示，所以一旦设置了 480p 或更高的显示模式，设置画面就没有办法看到，但进入游戏之后正常。恢复的方法可以换上普通 A/V 信号线、S 端子盒 / 线，或者用辨音方法恢复 480i 的设置。除非改机以后，为微软菜单界面文件打上补丁，才能在逐行扫描模式下看到 Xbox 设置菜单。

Q：Xbox 能否设置逐行扫描播放 DVD 影片？

由于版权以及成本的原因，Xbox 播放 DVD 的时候，同样只能在 480i 模式下显示。

除非改机以后，为微软菜单界面文件打上补丁，或者安装 DVD-X 2.0 全区码 DVD 播放软件并打上补丁，才能以逐行扫描模式播放 DVD。

Q：怎样连接 Xbox 到显示器？

1. 绝大多数显示器不支持隔行扫描显示，所以不改机、不加上补丁，无法看到 Xbox 的设置菜单画面。

2. 同样原因，不改机、不加上补丁，无法在绝大多数显示器上观看 DVD 影片。

由于 Xbox 没有直接输出 RGB 信号，所以只能通过信号转换器，才能在显示器上显示 Xbox 的输出图像。（隔行信号需要显示器支持）

1. 使用色差盒 / 色差线，通过色差信号→ RGB 信号转换器，连接到显示器，显示 480i、480p、720p 甚至 1080i 图像。

2. 如果电脑的显示卡支持 A/V 信号或者 S 信号输入，可以通过 Xbox 的 A/V 线、S 线，连接到显示卡，在显示器上显示 640 × 480 隔行图像。

3. 使用倍线转换器，通过 Xbox 的 A/V 线、S 线，连接到显示器，显示大约 640 × 480 逐行图像，但并非真正 VGA 信号。

4. 使用电脑的视频信号捕捉卡，一般都是 640 × 480 逐行信号。

Xbox 音频设置

Q：Xbox 有什么音频信号输出？

www.plumbook.cn

Xbox 可以输出单声道音频信号、立体声音频信号、未解码的杜比逻辑5.1数字信号（Dolby Digital/DD 5.1）、未解码的DTS 5.1数字信号。

Q：如何让Xbox输出模拟音频信号?

Xbox的所有信号线，包括A/V信号线、S端子盒、色差盒等，都有立体声模拟音频信号输出。

Q：如何让Xbox输出数字音频信号?

Xbox 的数字信号输出，可以通过原装的S端子盒或者色差盒上面附带的光纤信号输出接口，接上光纤线，连接到带有光纤信号输入接口以及DD、DTS解码的音响组合或者5.1耳机组合，才能让用户感受DD、DTS音响带来的震撼。

Xbox播放DVD时，支持DD、DTS预制编码信号输出；但游戏中由于资源消耗的原因，目前只有实时动态的 DD 编码信号输出，没有游戏支持实时动态的DTS编码信号输出。

光驱、DVD播放

Q：DVD 分级设置有什么用?

正版DVD影片设有分级制度，适合不同年龄观看。Xbox上的系统默认是5级。

Q：忘记了DVD分级设置密码（儿童锁）怎么办?

忘记了儿童锁，可以用以下按键顺序解锁：X 键→ Y 键→ L 左扳机键→ X 键。

Q：如何让 Xbox 播放 DVD 影片?

1.使用遥控器通过微软菜单界面直接播放，不需要改机，只能播放与遥控器区码相同的、无区码的或者全区码的DVD影片。

2.使用手柄播放，需要改机并且安装软件，可以播放全部区码的DVD影片。

Q：Xbox遥控器为什么有区码?

版权原因，Xbox遥控器的红外接收器与DVD影片一样分区，相应区码的遥控器只能播放相应区码的影片以及无区码影片（region 0、region free）。

Q：如何让 Xbox 播放全区码 DVD?

目前来说，只能改机，并且安装DVD-X 2.0软件，此时只能用手柄播放，不支持遥控器。

Q：为什么 Xbox 遥控器失效、播放不了 DVD 影片?

1.遥控器区码与DVD影片区码不匹配。

2.使用的非微软DVD播放器不支持遥控器，例如Team X-ecuter的DVD-X 2.0软件。

3.使用的遥控器与这台Xbox机器内记录的遥控器区码不一样。Xbox会将第一个使用的遥控器区码记录在机器内，以后只能用该区码的遥控器；除非改机后用软件修改。

Q：遥控器遗失了、但红外接收器还在，还有用吗?

由于Xbox遥控器的区码写在红外接收器中，找一个新近推出的通用 DVD 遥控器，可以继续使用。

Q：Xbox能否播放VCD?

Xbox不可以直接播放 VCD，需要改机，用非微软的播放软件，例如xbmplayer。

模拟通告

文：蜘蛛

蜘蛛的“遗言”：不幸被蜘蛛的乌鸦嘴说中了，模拟堂果然要关门了——虽然好像三大主机的模拟还没有完成。（笑）从去年年中开始写“模拟通告”，经过和编辑的讨论刚刚准备伸展拳脚，却要说再见了。希望以后大家的荷包都很“暖和”想要玩什么游戏就玩什么游戏，不必苦苦地等待模拟器来帮忙。

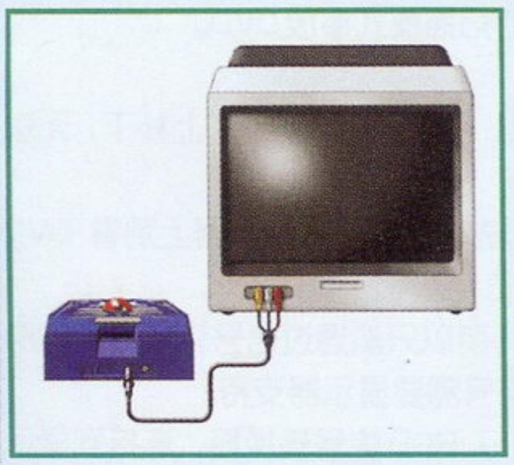
有这么一段时间，努力做着自己喜欢的事，把自己喜爱的东西和大家一起分享，蜘蛛也就知足了。现在想起模拟通告中说的一些错话，觉得枉对大家的支持，仍不免汗颜。蜘蛛是不会离开模拟器的，如果大家仍然关注模拟器的话，应该还能够看到蜘蛛。感谢一年来大家的批评和关注，后会有期！

剑神 DRAGON QUEST

《勇者斗恶龙》体感游戏登场

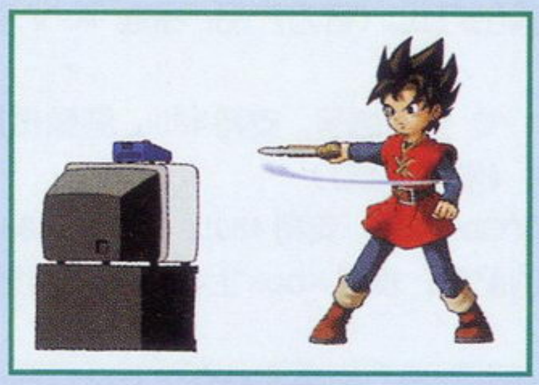
剑神勇者斗恶龙 苏醒的传说之剑

厂商：SQUARE ENIX 发售日：2003年9月19日 售价：6980日元

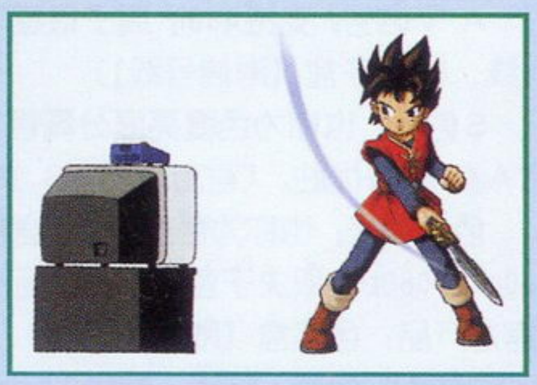


就在PS2版的《勇者斗恶龙Ⅷ》还在犹抱琵琶半遮面之际，一款新的《勇者斗恶龙》游戏突然公布了。这款作品可不属于任何机种，它只属于它自己，因为它是一个单独的体感游戏装置。既然是体感游戏，那么它的玩法也 就不是简单地用手柄就能搞定的，你要手持传说的“洛特之剑”，挥舞着它去将电视画面上的怪兽一一干掉。

这套装置主要由一个连接电视的本体和一把洛特之剑组成，再外加一个称为“冒险之书”的记忆卡。将本体用AV线与电视相连后，你就可以手持洛特之剑在《勇者斗恶龙》的世界中开始冒险了。电视画面上会不断出现史莱姆，骸骨剑士等熟悉的敌人，这时你要尽快地作出反应，横斩、纵斩、斜斩都行，只要你挥剑的方位正确就能够打中敌人，游戏会根据你的挥剑动作在画面上表现出剑光，你可以清楚地看到自己的攻击效果。



▶对于横着站一排的多个敌人用横斩最有效了，能一击干掉它们。



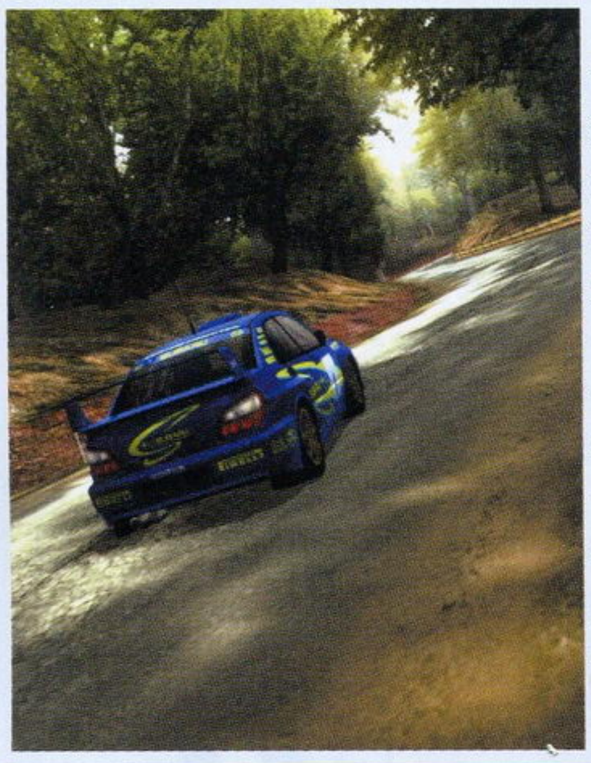
▶根据你的动作，画面上有剑光表现。

其实游戏不光只有剑这一种攻击方式，到后面还能使用魔法打击敌人哦，也就是可以使用系列传统的魔法咒文，但是具体怎样使用现在还不得而知，难道在洛特之剑上有个咒文按钮？或者要用洛特之剑输入特殊指令，比如划圆圈、划“Z”字形什么的？呵呵！猜想而已。有兴趣的玩家不妨到时候入手一部吧，玩起来一定很有意思。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

赛车弯道技术的基本知识

文：胜负师

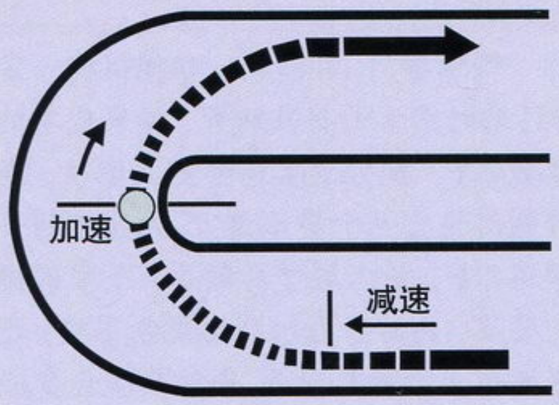


赛车游戏（RAC）是拥有相当受众群体的游戏类型，其发展也有一定的历史轨迹可循。随着电子游戏技术含量的不断提高，赛车游戏不但在声光效果上有了更为完美的表现，在操作及系统方面也更加接近真实的赛车世界，比如堪称传世之作的《GT3》中赛车的性能设定及操作手感的逼真程度便令人叹服。而对于RAC玩家来说，现在的赛车游戏也对他们提出了更高更细的技术要求。

RAC的操作一般都不复杂，但要想玩好玩精却绝非易事。和其他游戏类型一样，RAC有着需要玩家努力掌握的专门技术，而弯道技术的掌握程度可以说是玩家水平高低的分水岭。这里为大家讲解一下弯道技术的基础，或许对接触赛车游戏不深的玩家会有些用处。希望老车手们也能从中温故而知新。（注：RAC并非本人擅长的游戏类型，但却非常感兴趣，因此也会收集一些相关资料。以下内容参考了国外四驱模型站点的相关介绍，可谓举一反三。如果在措辞的专业性方面有所欠缺，还请专业人士指点一二。）

弯道基本原则一：慢入快出

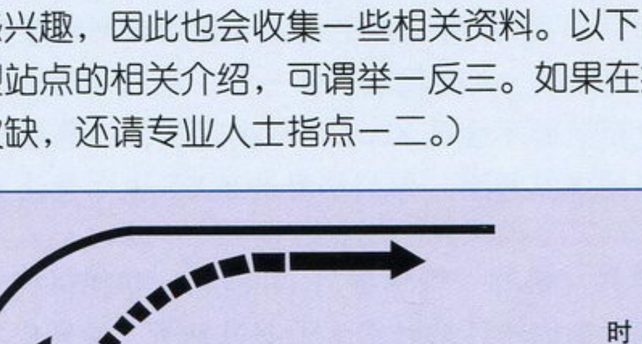
所谓“慢入”就是减速进入。一般来说，如果车辆的转弯性能不是太过夸张的话，在遇到弧度较大的弯道时都必须减速才能更为轻松地进行转向控制，弧度越大速度越慢，这样才能避免碰撞或滑出赛道等大失误。而“快出”就是指加速通过。一般在减速经过弯道的弧顶区域后，就不容易出现失误了，此时正是加速一举通过弯道的好时机。



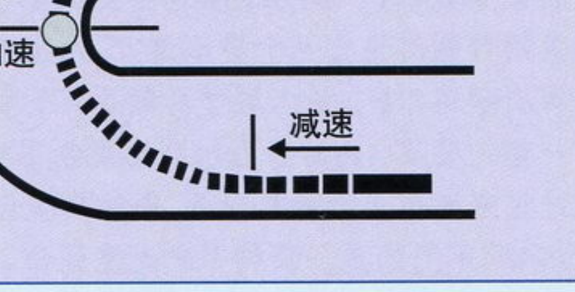
◀慢入快出的大致时机示意图

弯道基本原则二：由外至外

选择弯道的切入点是顺利通过弯道的关键，切入点离弧顶越近，自然行驶的路线就越短；但是如果是贴近内侧行驶，那根据慢入特性就需要将速度减得很慢，在竞速中通常是得不偿失的。因此，在路线与速度之间形成最佳状态的方法便是“由外至外”。即指的在过大弯道时走外侧路线，减速向弧顶切入，加速后依然从路的外侧离开弯道区域。由图解不难看出，在U形和直角弯道中，这样行驶所走的弧度要比弯道的弧度小，如此便可以以较高的速度通过弯道，在控制上也更为简单。当然，选择减速与切入的时机是相当重要的，需要经过大量的练习方能得心应手。

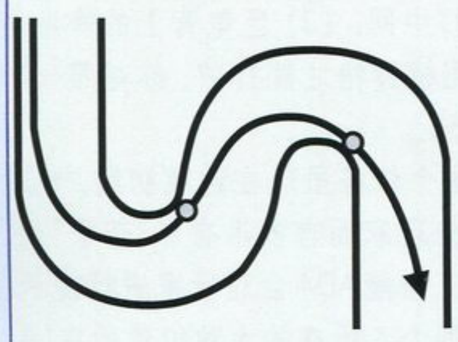


▲由外至外的基本切入法。

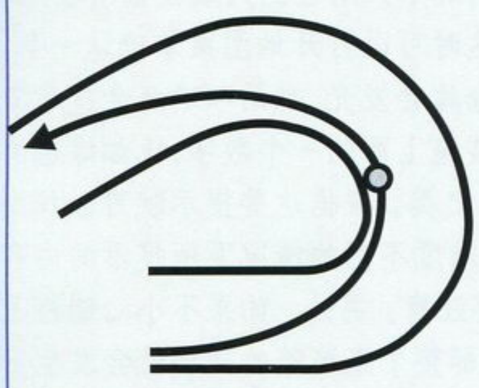


▲利用路面宽度的滞后切入法。

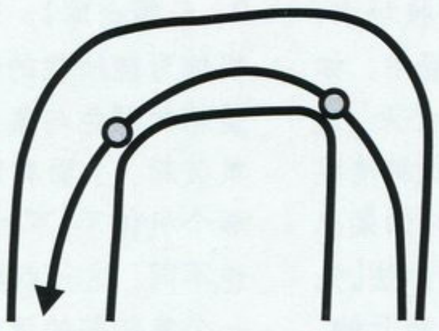
复杂路况的实际应对



◀常见的S形弯道的最佳处理方法就是连续进行两次滞后切入。



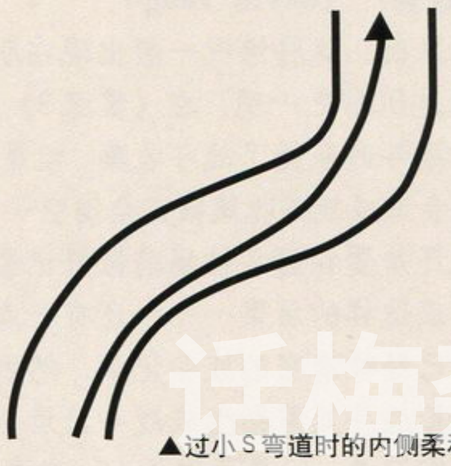
▲复杂的大弯道必须对切入点有提前的判断。



▲不规则的弯道在对路况熟悉的情况下也能很好地处理。

内侧行驶的柔和曲线

一般赛道中还经常存在着有一些弧度不大的弯道，不需要减速便能利用车子本身的转向性能顺利通过。出现这种情况时，就可以采用内侧行驶的方式来缩短路线。当然，如果内侧行驶的曲线弧度过大，就算不减速，还是会影响速度，这一点玩家可以仔细观察一下游戏中的速度显示。因此尽量配合路况，以柔和的曲线行驶才能达到最佳效果。



▲过小S弯道时的内侧柔和曲线。

金曲卡拉OK

FLY

作词：押尾学　作曲：南澈
编曲：押尾学　演唱：押尾学

Reaching for the sky so hard
You are trying to get up
From everything もっと 羽ばたくために
(motto hane bataku tame ni)
Fighting for your life so hard
Someday you will see the light
辉くために 光ある道
(Kagayaku tame ni hikari aru michi)

I will fight and fight for me
I will show the world what I can do
If I had the wings
I will fly high then anything anyone

Fly so high, Fly so high
谁より高く 飞んで见せるさ
(Dare yori takaku tonde miseru sa)
Fly so high, Fly so high
燃え尽きるまで斗い续け
(Moe tsukeru made tatakai tsuzuke)
For my life

I feel alone everyday
Sky of love, sky of tears
Glory and sadness 孤独乘り越え
(kodoku nori koe)
I've been searching through the dark
If there's a light up ahead
And I will meet
you in front of the “Holy Cross”

I will fight and fight for you
I will do anything just for you
If I had the power to fly
high then anything anyone

Fly so high, Fly so high
风がアナタに 勇气をあたえ
(Kaze ga anata ni yuuki o atae)
Fly so high, Fly so high
空に包まれ rise now
(Sora ni tsutsumare)
For your life, I will fly with you

If you feel alone I will be there for you
Take my hand
共に果てしない空
(tomo ni hate shinai sora)
Come with me now
Fly with me now　梦の场所
(yume no basho)
There is only one sky to fly
今ここで fly to your light
(Ima koko de)
Fly so high, Fly so high
谁より高く 飞んで见せるさ
(Dare yori takaku tonde miseru sa)
Fly so high, Fly so high
燃え尽きるまで 现在斗い续け
(Moe tsukiru made ima tatakai tsuzuke)

Fly so high for my life
I've been searching through the dark
I will fight and fight for you

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Xbox Live在中国能买到吗？

多哥你好，小弟有一问题请教：本人现在对Xbox Live垂涎三尺，但却不知该在何处购买。而且更令我感到吃惊的是，本地BOSS竟告诉我在中国无法买到！前几期看了贵刊关于它的介绍，也并没有说到如何购买的问题。在此，请多哥一定要告诉我！（dickrockroll）

多边形：现在的确有不少玩家对Xbox Live很感兴趣，毕竟在宣传中有众多令人眼前一亮的功能。可以肯定的是Xbox Live在国内的确可以买到，在一些大中型城市的大中型电玩店里偶尔可以见到那么几套。Xbox Live之所以出现率这么低，个人认为售价只是其中一小部分的原因。首先要指出的是Xbox Live的安装、使用并不复杂，港版和台湾版行货主机在菜单中也都追加了Xbox Live的选项，一般玩家都能按照说明书顺利完成，但是有一个很大的问题是除香港和台湾省外，国内并没有Xbox网络服务的代理商，玩家只能登录到港台地区或国外的服务器上才能实现上网功能，这使交费成了一个大问题。因为这样登录所产生的费用需要使用到国际信用卡来支付，这对于一般玩家来说就显得较为苛刻了。另外，因为众所周知的原因，在国内购买的Xbox都不能直接使用Xbox Live。Xbox的网络服务器会对非法改造的主机加以识别，并将这类主机编号排除在网络服务的范围之外。（这里奉劝希望使用Xbox Live的玩家自律一些，小心与Xbox网络功能无缘。）因此国内多数电玩店都不会压Xbox Live的现货，一些较大规模的电玩店只是拿个一套半套的撑撑场面，你们那里的BOSS说“无法买到”也就不足为奇了。

《樱大战 浓情之澜》中文版有没有限定版啊？有的话大概卖多少钱？《宿命传说2》的中文版到底何时会出？都等好久了。中文版会不会把语音全程中文化？（一些读者）

多边形：《樱大战 浓情之澜》中文版是没有限定版的，普通版的价格一般在350元以下。《宿命传说2》中文版的发售日已经延至8月下旬，快了，大家就再耐心等一下吧。这两款游戏的中文版都不会将语音中文化，不过只要看到全程的母语文字，想必很多人都会知足了吧！

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

有两个问题请教，望能给与答复：①PS2使用什么线与功放连接的，是光纤线吗？这种线哪里有卖？②《灵魂能力II》的摇杆好还是《VF4》的好？想入手《VF4》专用摇杆，390元价格合理否？手感和街机差多少？本人不是《VF4》的死忠，但如果用其他摇杆玩《VF4》手感不好的话，我宁愿买《VF4》的，尽管不对应其他6键的格斗游戏。(giggszzy)

多边形：①如果要令PS2连接功放、MD以及DAT（数码声音录音带）等设备，的确要利用数码连接线（Dolby Digtal optical AC-3，即杜比数码AC-3光纤）接驳PS2的数码输出光纤端口（主机背面的DIGTAL OUT端口）。这种连接线一般的音像店都有卖，价格从几十至上百元不等。②关于摇杆选择的问题倒是不止你一个人问起。从手感来说《铁拳4》、《SC Ⅱ》、《VF4》、《VF4 EVO》的专用摇杆以及ASC Ⅱ出品的摇杆都是很不错的，当然，只有在玩专属游戏时才能达到最佳效果，与街机的操作手感十分接近。据一些VF爱好者说，《VF4 EVO》的专用摇杆虽然有不少功能，而且设计上也比较美观，但是不够耐用，使用一定时间后有可能出现P键失灵的现象，相对而言《VF4》的摇杆就要结实一些。390元应该是《VF4 EVO》专用摇杆的价钱吧？《VF4》摇杆的价钱要便宜不少。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

多边形你好：可以给我说说《圆桌武士》砍1UP、2UP以及魔杖的方法吗？谢谢！（dujgeh）

纱迦：据统计，《圆桌武士》砍1UP、2UP和魔杖的方法有7种之多，现在只教你最简单也是最流行的一种。选用兰斯洛特，进入第三关前只剩下一条命。第三关最开始时有两个栅栏，上面的栅栏里面是一盘水果，下面是一个加分的宝箱。将附近的铁甲兵（俗称“鸭嘴兽”）引出来，和他保持一定距离，在他冲过来时用大刀将其砍死。如果成功的话水果就会变成2UP，加分的宝箱会变成魔杖。在最后一关刚开始时也有一个类似地方，如法炮制一番就会再次获得2UP。进入城堡内部后，下面的栅栏里有一套银餐具。此时后面也会出现铁甲兵。还是当他冲过来时用大刀将其砍死，银餐具就会变成1UP。和2UP不同的是，获得1UP无需死命。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

您好，我是贵刊的忠实读者，也是个很热爱游戏的人。虽然至今只有一台过时的DC，但我的手机是支持JAVA游戏的。当初就是考虑在手机上玩游戏，才下决心买了可以扩充存储并支持很多JAVA游戏的NOKIA3650。小弟是个相当喜欢玩手机游戏的人，在看了贵刊这期（85期）的杂志后，想请教一下在第45页泰坦兄写的那个《STAR DIVERSION》在哪里可以下载？是否收费？(LINCHEN250)

泰坦：哦？NOKIA3650可真是相当不错的手机啊，不免让泰坦也流口水。那个《STAR DIVERSION》目前只有试玩版，而且是不向一般用户提供下载的。在http://www.dwango.com/这个网页上你可以找到关于这个游戏的一些资料。另外可以肯定的是，这样的游戏是要收费的。而且因为是国外厂商开发的作品，收费还不低，据说会超过4美元。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

真是惨无人道啊，苦苦打了这么久的《星海3》，战斗收集的1200KB记录还在，但是查看的时候就什么也没有，变成0%！不知道是什么时候变成这样的？难道是BUG，那么ENIX实在是@#$%&(()) *)^%$啦！（david yang）

星夜：这种情况一般出现在后期的斗技场中，也算是BUG之一吧。在《星海3》的斗技场中，如果在战斗时获得了战斗收集，但是本战又全灭，这样就会造成战斗收集被完全清空……遇到这种情况一般还是要在进斗技场前做好记录的备份，如果已经造成这样的后果……也还有一点补救的办法。先删除已经被清空的战斗记录，然后选择重新开始，在模拟战斗处重新生成战斗记录。注意这时候会说卡中有记录，问是否继承，一定要选择“是”！这样生成的新的战斗记录虽然看起来还是0%，不过类似战斗次数、逃跑次数等都会在记录中保存，只要获得其中之一就能够重新得到相关的全部战斗收集，这样就能够快速恢复一部分的战斗收集。

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

小弟有几个问题，请一定帮我解答：

①《真魂斗罗》第1关我只拿到了94%的完成度，可是该打的我都打了啊？我就差这一关就拿到全S了。

②《ZOE2》我打到要我在一堆集装箱里找一个什么隐藏的机体，可我在里面找了快3小时了，每回打的集装箱都不是，有没有什么窍门之类的啊？有的话请告诉我。（北京 FATMAN）

胜负师：①《真魂斗罗》第1关比较容易漏的完成度有三处：(1)击毁机械甲虫后，在几个盾牌兵上方有两个油罐是算完成度的；(2)第1关中段的悬挂炮台两边各有4个部件，要分别消灭，不要先打中间；(3)巨龟背上的蜂巢是计算完成度的，要用榴弹枪才能打破。你对照一下自己是漏了哪个部分。

邪魔天使：②这个任务虽然在游戏初期，但对于不懂日文的大部分玩家而言多半有点“苦手”。任务开始之前高级人工智能ADA会对玩家进行提示，她会说出要寻找的那个人所在的大致位置所在（A、B、C等仓库），这时可以打开地图菜单确认一下，机体可能所在的仓库会发光。然后ADA还会提示集装箱的颜色与集装箱上面的一个数字，比如绿色的集装箱、上面有5之类。根据这些提示就可以找到那个机体了，不过难度不同的情况下所提示的内容也不同，这一点要注意。另外，如果不小心错打了一个集装箱的话，那整个集装箱的摆放就会发生变化，这时需要再次打开地图菜单来查看哪些仓库在发光，然后再去相应的仓库找。

www.plumbook.cn

新豪血寺一族 斗婚~Matrimelee~ 全角色出招表

由“《豪血寺一族》系列”的缔造者ATLUS授权、NOISE FACTORY株式会社开发、PLAYMORE（现名SNK PLAYMORE）发行的MVS基板2D格斗大作《新豪血寺一族 斗婚~Matrimelee~》想必国内的玩家均有耳闻。本作以其卡通式的画面、独特的系统、个性十足的角色和有趣的背景音乐（有些是歌曲）给玩家留下了很深的印象。不过这款今年3月便已在日本推出的街机游戏在国内却并不多见，直到最近被成功在PC上模拟之后人气才开始上升。为了方便各位刚接触本作的朋友，以下放出全角色出招表供大家参考。

城门 光

技名	指令
クロノゲラフ	→↓↘+A or C
バッテクブランバス	（空中）↓↙←+B or D
アドレスインパルス	→↘↓↙←+A or C
インキュバス	→↓↘+B or D
超必杀技1	↓↙←↙↓↘→+AC
超必杀技2	空中↓↙←↙↓↘→+AC
一发奥义	↓方向回中↓↘→+D

花小路 クララ

技名	指令
ドリーム・マインド・ブーメラン	↓↘→+A or C
ドリーム・ダーン・アタック	↓↙←+B or D
ミラクルアタック	↓↙←+A or C
ミラクル・デス・キッス	→←↙↓↘→+B or D
ドリーム・ダーン・アタック（空中）	空中↓↙←+B or D
超必杀技	↓↘→↓↘→+C
一发奥义	←↙↓↘→↘↓+C・C

九户 真太郎

技名	指令
スダダダキーック	→↓↘+B or D
ダブルハンマー	①↓↘→+A or C ②追加输入↓↘→+A or C×2
パワーダンク	→↘↓↙←+A or C（空中可）
スタタタタターッ	→↘↓+A or C
超必杀技	↓↘→↓↘→+C
一发奥义	←持续状态C・A・C・A
禁手	接近时→↓↘→+C

九户 文太郎

技名	指令
文ちゃんキック！	→↓↘+B or D
激速！スライダー！	→↘↓↙←+B or D
爆！男气！	→↘↓↙←+A or C
カカツンキーック！	①空中↓↘→+B or D ②追加输入↓↘→+B or D
超必杀技	↓↙←↙↓↘→+D
一发奥义	←持续状态D・B・D・B

キース・ウェイン

技名	指令
ライトニングスラッシュ	↓↙←+A or C
ナックルボマー	←蓄→+A or D
ローリングキャノン	↓↙←+B or D
スパイラルキック	①↓↘→+B or D ②D后追加输入↓↘→+B or D ③追加输入↓↘→B or D
（空中）スパイラルキック	空中↓↘→+B or D
超必杀技	①↓↙←↙↓↘→+C ②追加输入↓↙←↙↓↘→+C
一发奥义	↓↘→↓↘→+C

ポチ

技名	指令
クーンクーンワンワン	↓↙←+A or C
ガァル～ワン	空中↓↙←+B or D
ワォ～ンワワン	↓↘→+A or C
アオッオ～ン	↓↘→+B or D
ガァル～ワン	↓↙←+B or D
超必杀技	按住A后按住B再按C
一发奥义1	→←→←→←→←
一发奥义2	怒爆发中→←→←→←→←

豪血寺 お种

技名	指令
岩跺齿	←蓄→+A or C
威吓颜	←蓄→+B or D
流星乱舞弹	接近时→↘↓↙←+A or C
天舞脚	↓蓄↑+B or D
超必杀技	↓↘→↓↘→+C
一发奥义	←↙←→+C
禁手	↓↘→↓↘→↓↘→+C

豪血寺 お梅

技名	指令
岩跺齿	↓↘→+A or C
威吓颜	→↓↘+A or C
星流乱舞弹	→↘↓↙←+A or C
天舞脚	空中↓↘→+B or D
超必杀技	↓↘→↓↘→+A or B or C or D
一发奥义	↙↘←→+AC
禁手	↓↘→↓↘→↓↘→+C

オロフ・リンデロード

技名	指令
ヴァニザディエーニィー	↓↙←+B or D
サーンコッツイ	→↓↘+B or D
ビートヴァ	↓↘→+A or B or C or D
バクヴァドラータム	①空中↓↙←+B or D ②D后追加输入↓↙←+B or D
超必杀技	↓↘→↘↓↙←+D
一发奥义1	←↙←→+C
一发奥义2	←↙←→+A

陈念

技名	指令
烈光拳	→←→+A or C
炼狱灵波	→↘↓↙←+A or C
闪光烈脚	←↙↓↘→+B or D
咒缚符	←↙↓↘→+AC
炼狱灵波	空中→↘↓↙←+A or C
超必杀技	按住A后按住B再按C
一发奥义	↓↘→↘↓↙←+B
禁手	怒爆发中←↘↗↙↖→+D

ホワイト・バッファロー

技名	指令
アローショット	↓↘→+A or C
タックルブロウ	①←蓄→+A or C ②C后追加输入→↓+C
バッファローストーム	←蓄→+B or D
フライングエルボー	空中↓↙←+A or C
超必杀技	↓↘→↘↓↙←+C
一发奥义	接近时→↘↓↙←×2+C

アニー・ハミルトン

技名	指令
アニーダイナミック	D按住再放开
スワニー・クラッシュ	↓↘→+A or C
レインボーライズ	→↓↘+A or C
ウォトン・バースト	空中↓↘→+A or C
超必杀技	接近时→↘↓↙←×2+C
一发奥义	←→+A↙↘+C

孤空院 千滋

技名	指令
嘘睡膝凌	→←↙↓↘→+A or C
灭命气功弹	→↘↓↙←+A or C
激杖十字突	A or C连打
一尺布打	←↙↓↘→+B or D
超必杀技	←蓄→+BD
一发奥义	BD・B・B・D

大山 礼儿

技名	指令
雷孔脚	B or D连打
激掌波动波	↓↘→+A or C
流炎升	→↓↘+A or C
升燕舞	空中↓↙←+B or D
超必杀技	→↘↓↙←→+C→↓↘+C
一发奥义	↓↘→↓↘→+C

破鸟才藏

技名	指令
龙炎波	↓↘→+A or C
狱炎升流弹	↓↙←+A or C
震空旋风斩	空中↓↙←+A or C
青炎裂伤斩	←↙↓↘→+B or D
フェイント	↓↙←+B
超必杀技1	↓↘→↘↓↙←+C
超必杀技2	空中↓↘→↘↓↙←+C
一发奥义	↙↘↙↘+D

龙吼角色

エリアス

技名	指令
シンフル	接近时→↓↘+A or C
マグナス	↓↙←+A or C
ホーリー・フレア	↓↘→+A or C
ヘル・オアヘヴン	←↙↓↘→+A or C
超必杀技	→↘↓↙←→+A
一发奥义	→↘↓↙←→+C

ミスター・ジョーンズ

技名	指令
レトロ・ナックル	↓↙←+A or C
ガウディ・パンチ	A or C连打
アーク・フリーゲン	↓↙←+B or D
ファンキー・インパクト	↓↘→+A or C
超必杀技	↓↙←↓↙←+B
一发奥义	↓↘→+BD

リン

技名	指令
炎炼拳	→↘↓↙←+A or C
黄龙翔溅波	↓↘→+A or C
龙炎炮	①→↓↘+A or C ②追加输入↓↘→+B or D ③追加输入B or D
吼龙炮	↓蓄↑+B or D
超必杀技	↓↙←↙↓↘→+B
一发奥义	↓↙←↙↓↘→+D

ジミー

技名	指令
レッド・レイジ	↓↘→+A or C
升龙打	→↓↘+A or C
ヒート・ハリケーン	①→↘↓↙←+A or C ②C后追加输入↓↘→+A or C ③C后追加输入↓↙←+A or C ④C后追加输入→↓↘+A or C
キャノン・キック	↓↙←+B or D
超必杀技	↓↙←↙→+A
一发奥义	↓↙←↙→+C

语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

邪魔院

邪魔天使与他愉快的伙伴们

主持人：邪魔天使

注意： 行（い）く这个单词虽然是カ行，但它是促音便，因为いいて、いいた听上去太难听了。（笑）

拨音便

ナ、バ、マ行发生拨音便，后续助动词“て、た”浊化成“で、だ”。例如：**死んではダメ、お前のような男はまだ死ぬわけには行かない。**（原形：**死ぬ**，译：不能死，像你这样的男人还没到死的时候）**車**（くるま）**であそこに運**（はこ）**んだ。**（原形：**運ぶ**，译：用车子已经运到那去了）**袋**（ふくろ）**を包**（つつ）**んだ。**（原形：**包む**，译：包好了袋子）

促音便

タ、ワ、ア、ラ行发生促音便。例如：**あそこに立**（た）**ってるのは誰**（だれ）。（原形：**立つ**，译：站在那儿的人是谁啊？）**綺麗**（きれい）**だね、買**（か）**ってね。**（原形：**買う**，译：真漂亮，给我买吧）**分**（わ）**かった。真犯人**（しんはんにん）**は君**（きみ）**だ！**（原形：**分かる**，译：我明白了，原来真正的犯人是你！）

越前リョーマ
（えちぜん　りょうま）

暑中（しょちゅう）**お見舞**（みま）**い申**（もう）**しあげます。**（谨致以酷暑时节的问候）

在日本，到了酷暑和严寒的季节都有向亲朋好友写问候信的习惯。在盛夏酷暑时的问候，日语叫“**暑中見舞い**”。想必大家在很多日本动漫画或者游戏的同人网站上的 illust 或 gallery 一栏中的画上见过这个词。（笑）写“**暑中見舞い**”的问候信的时间一般在梅雨结束（7月15日左右）到立秋（8月8日前后）这段时间内。过了立秋就是“**残暑**（ざんしょ）**見舞い**”了。日本气候寒冷的地方，如北海道、东北地方（青森、秋田、岩手、山形、宫城、福岛等县）和北陆地方（福井、石川、富山、新泻等县）还有写严冬问候信的习惯。日语叫“**寒中**（かんちゅう）**見舞い**”，不过“**寒中見舞い**”就没有“**暑中見舞い**”那么普遍罢了。“**寒中見舞い**”多在1月中旬发出。立春（2月4日左右）以后发的问候信就是“**余寒**（よかん）**見舞い**”了。哎呀，怎么谈到这上面来了，打住、打住。

上一期我们首次接触了日语用言中占重要位置的动词中的五段动词，在此就动词的五段活用再作一些补充。

首先让我们来看看动词五段活用中的音便（音变），而在之前让我们又来复习一下五十音图的相关事宜。五十音图中按“**あいうえお**”排列的叫“行”，比如上面的就称为“**あ行**”，而按“**あかさたなはまやらわ**”这样排列的就称为“段”，上面那个例子就是“**あ段**”。如图：

手塚国光
（てづか　くにみつ）

段＼行					
	あ	い	う	え	お
	か	き	く	け	こ
	……				
	な	に	ぬ	ね	の
	は	ひ	う	へ	ほ
	……				

海堂薫
（かいどう　かおる）

动词五段活用中（**サ**行除外）有音便，共分为三种：**い**音便、拨音便、促音便。

五段活用“**カ、ガ、ナ、バ、マ、タ、ワ、ア、ラ**行”的动词连用形后续助词“**て**（**で**）”、助动词“**た**（**だ**）”（表示完了或过去）时发生音便。其他活用的动词（一段动词、**カ**行动词、**サ**行动词）都没有音便。

い音便

カ行、**ガ**行五段活用的动词连用形接续“**て、た**”发生**い**音便，**ガ**行时“**て、た**”浊化成“**で、だ**”。例如：**俺**（おれ）**に付**（つ）**いてこられるかい。**（原形：**付く**，译：你能跟上我吗）**手紙**（てがみ）**書**（か）**いたか。**（原形：**書く**，译：你写了信了吗）**急**（いそ）**いで、時間**（じかん）**もうないよ。**（原形：**急ぐ**，译：快点，已经没时间了）

豆知识

日本分为四十七个管辖区，有一都（东京都）、一道（北海道）、二府（京都府、大阪府）、四十三县，这就是我们经常在一些介绍日本的书上看到的“都道府县”。而日本地方行政架构有六个层次，依次为：1、都、道、府、县；2、郡、市；3、町、村、区（东京）；4、区（东京以外）；5、町（次等）、区（次等）；6、丁目。除此之外，大家知道，日本主要由本州、北海道、四国、九州四个岛屿组成，而整个日本国又分为了关东、关西、中国、近畿、东北、东海、信越这几个区域。好了，现在就让我们来了解一下这些都道府县的读音吧。

都　東京（ときょうと）

道　北海道（ほっかいどう）

府　京都（きょうと）、大阪（おおさか）

县　青森（あおもり）、岩手（いわて）、宮城（みやぎ）、秋田（あきた）、山形（やまがた）、福島（ふくしま）、茨城（いばらき）、栃木（とちぎ）、群馬（ぐんま）、埼玉（さいたま）、千葉（ちば）、神奈川（かながわ）、新潟（にいがた）、富山（とやま）、石川（いしかわ）、福井（ふくい）、山梨（やまなし）、長野（ながの）、岐阜（ぎふ）、静岡（しずおか）、愛知（あいち）、三重（みえ）、滋賀（しが）、兵庫（ひょうご）、奈良（なら）、和歌山（わかやま）、鳥取（とっとり）、島根（しまね）、岡山（おかやま）、広島（ひろしま）、山口（やまぐち）、徳島（とくしま）、香川（かがわ）、愛媛（えひめ）、高知（こうち）、福岡（ふくおか）、佐賀（さが）、長崎（ながさき）、熊本（くまもと）、大分（おおいた）、宮崎（みやざき）、鹿児島（かごしま）、沖縄（おきなわ）

日语Q&A

Q： 经常在词典中看到自动词、他动词，这是什么？

A： 简单地说就是他动词前面可以接宾语，宾语后接续宾格助词**を**，而自动词则不能，这一点有点像英语中的及物动词和不及物动词。比如**読**（よ）**む**，由于它是他动词所以我们只能说**本**（ほん）**を読む**，而不能说成**本が読む**；反之，**付く**，我们只能说**私に付く**，而不能说**私を付く**。

Q： 有没有**美しいだ**这种说法？

A： 这是一个语法错误，形容词后面不应该直接接判断助动词的。那为什么**美しいです、いいです**又是对的呢？因为虽说**です**也是判断助动词，但这已经成了人们说话的一种习惯，成了一个约定俗成的东西，所以虽然从语法上说不通但在说话习惯上是说得通的，就像中文中的“打扫清洁”一样。但形容词终止形后加判断助动词仅限**です**。

不二周助
（ふじ　しゅうすけ）

www.plumbook.cn

特邀主持人：香港《GAME WEEKLY》主编 电玩太郎

“《天外魔境》系列”回顾(二)

上期为大家回顾“《天外魔境》系列”前两作的内容与特色，这期我们当然会继续这个话题，但同时也会公开一些大家未必见过的资料，那就是PC-FX版《天外魔境III NAMIDA》（以下简称《天外III》）的人物设定。

《天外魔境III NAMIDA》——特别篇

▲这是当年《天外 III》的标题。

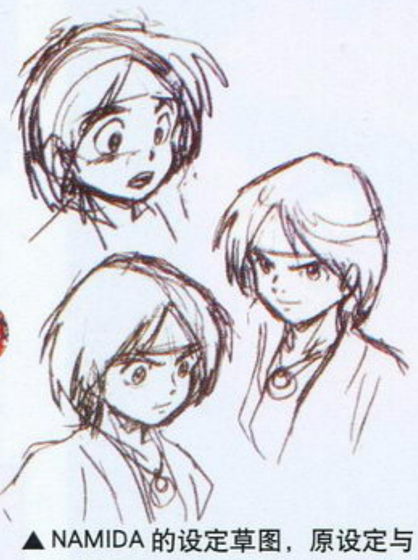
《天外III》其实早在厂方推出系列第二作时就已经笃定制作，但由于突然杀出一个《天外魔境 风云歌舞伎传》（编注：此作为《天外II》的外传，类型仍为RPG），所以令《天外III》的开发计划大受阻延。

由于1994年是游戏机改朝换代之时，SEGA公布将推出新主机SEGA SATURN，而SONY也背弃任天堂开发PlayStation，所以NEC HE也跟随对手宣布开发PC-E的下一代主机PC-FX（该主机于1994年12月23日发售）。这样，原来公布的PC-E版《天外III》这个庞大的计划也因此而搁置。直至1995年初HUDSON才决定将《天外III》由原来的PC-E移师至PC-FX。

▲最早公开的水彩插画。

但发表归发表，有关《天外III》的资料仍然少之又少，厂方除了公开游戏标题外，就只有一幅水彩插画，只能见到主角背影和一只在弹胡琴的青蛙人。其后终于有主角NAMIDA的正面图，还有数张卡通动画开场画面。直至在1995年中，厂方终于公开4位主角的设定资料。以下我们就来看一下这4位主角。

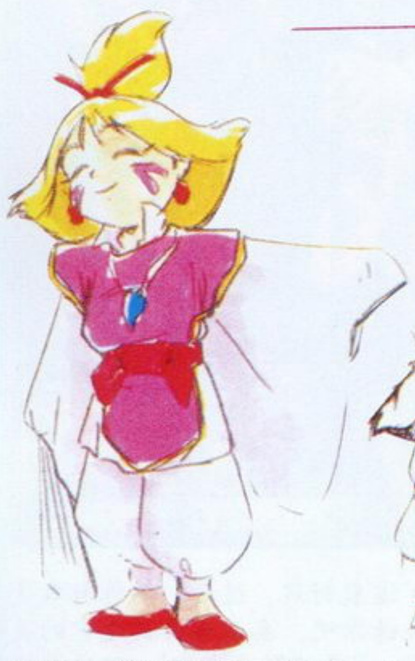
▲主人公NAMIDA，NAMIDA其实就是日语中“泪”的发音，主人公的身世也与“泪”息息相关。



▲NAMIDA的设定草图，原设定与新设定相比各有特色，原设定更给人一种亲切感。

主人公NAMIDA（泪）： PC-FX版的主角设定看起来比较普通，不像现在版本那样面上有“泪纹”。而据厂方所述，NAMIDA这个名字就是背负悲伤的意思。与现在设定不同的是，PC-FX版主角是用刀而不是枪，另外他颈项上还挂着一个由太阳和月构成的项链，当时有资料介绍说那是火之一族的遗物，估计与故事有莫大的关系。

▲相当有特色的项链。



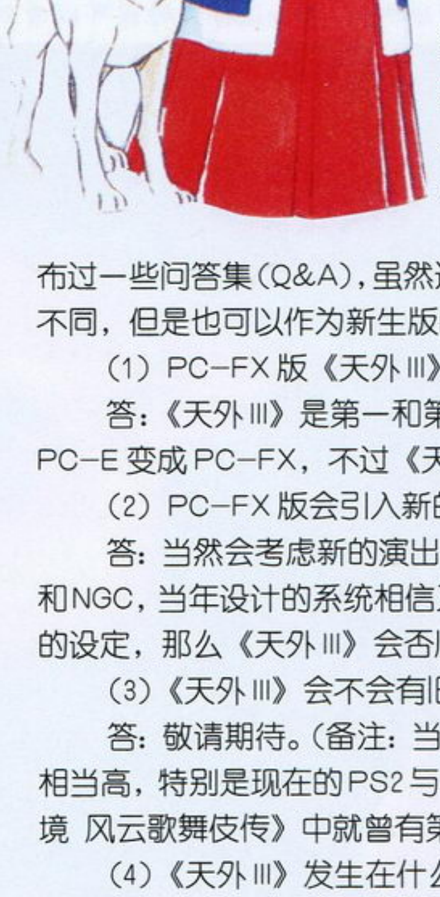
▲MAYU，即日语中“茧”的发音。

▲MAYU设定画显示她可以飞行。

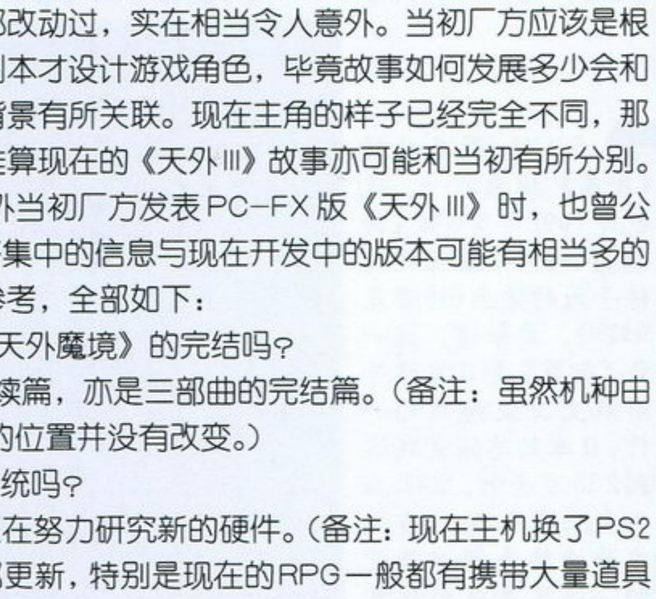
女角色MAYU（茧）： 她是一个年纪轻轻的少女，厂方指她属于那类笑声制造者，同时又是时常需要依赖别人帮助的小妹妹。造型设计上亦有点像《魔神英雄传》的HIMIKO。从设定画中看来懂得飞行，是个能够使用类似仙术等不可思议力量的角色。

男角色SETSUNA（刹那）： 身材高大的剑士，样子看来有点似乎邪恶，性格上和主角刚好相反。使用类似激光剑的武器，造型有点像《神勇飞鹰侠》中的一位主角。按当时的设定看来，他最初出场时会与主角为敌，当然最后不打不相识。

女主角HIMIKO（卑弥呼）： 从造型上就可以看出，她就是PC-FX版《天外III》的女主角，设定中她有金发碧眼的面容，似乎不太像是日本人，难道她并非火之一族？服饰设计与《天外II》中的绢相近。另一特点是她亦有一只作为宠物的狗，但应该和绢与小白的关系不同。



▶有关女主角的资料最少。



◀SETSUNA样子看起来有点像反派。

PC-FX版的Q&A

其实这次新制作的NGC与PS2版的《天外III》人设从头到尾都改动过，实在相当令人意外。当初厂方应该是根据游戏剧本才设计游戏角色，毕竟故事如何发展多少会和人物的背景有所关联。现在主角的样子已经完全不同，那么可以推算现在的《天外III》故事亦可能和当初有所分别。

此外当初厂方发表PC-FX版《天外III》时，也曾公布过一些问答集（Q&A），虽然这个问答集中的信息与现在开发中的版本可能有相当多的不同，但是也可以作为新生版的内容参考，全部如下：

（1）PC-FX版《天外III》会是《天外魔境》的完结吗？

答：《天外III》是第一和第二集的续篇，亦是三部曲的完结篇。（备注：虽然机种由PC-E变成PC-FX，不过《天外III》的位置并没有改变。）

（2）PC-FX版会引入新的游戏系统吗？

答：当然会考虑新的演出，目前正在努力研究新的硬件。（备注：现在主机换了PS2和NGC，当年设计的系统相信又会全部更新，特别是现在的RPG一般都有携带大量道具的设定，那么《天外III》会否顺应潮流呢？）

（3）《天外III》会不会有旧角色登场？

答：敬请期待。（备注：当时并没有否定或肯定的答案，其实旧作角色登场的可能性相当高，特别是现在的PS2与NGC版，因为旧角色现在肯定更叫人怀念，而且《天外魔境 风云歌舞伎传》中就曾有第一作主角自来也出现，故此并非没有可能。）

（4）《天外III》发生在什么时代？

答：由《天外II》计算起的一两年后。（备注：当时设定是万丸歼灭根之一族一两年以后的故事，NGC和PS2版极有可能照原定时序为时代舞台，毕竟本身故事舞台没有重叠。加上若顾及旧作角色再现，《天外III》设定在相同时代的机会极高。）

▶《天外III》当时的主要角色设定与现在NGC与PS2版的角色设定完全是另一回事。（编注：有关NGC与PS2版的角色设定，详情请参阅本刊总第83期“前线狙击”栏目。）

结语

这次以PC-FX版《天外III》来做介绍，希望能令大家对该作认识更深入，虽然新版本角色已经面目全非，但也可了解到开发者为了做好它而不惜从头开始。

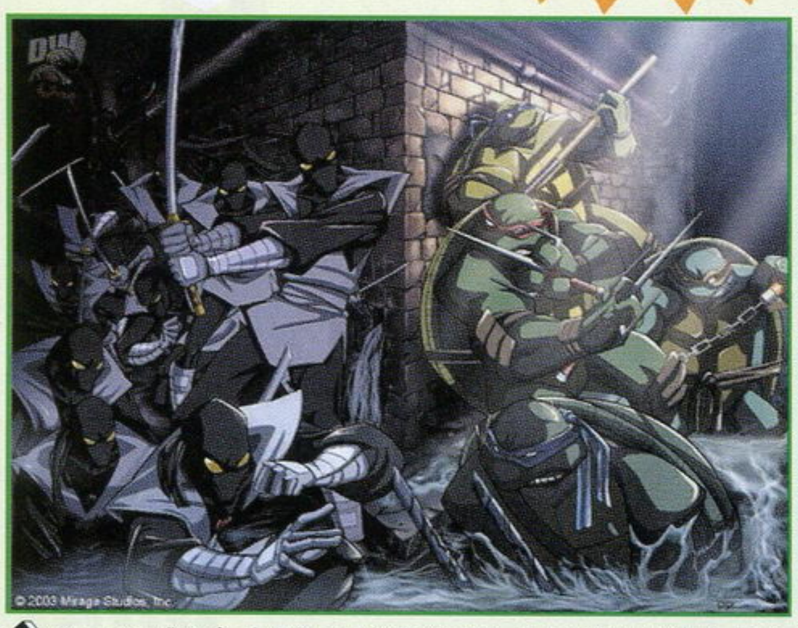
下期将为大家介绍太郎先生去美国参加E3展的见闻录，敬请期待！

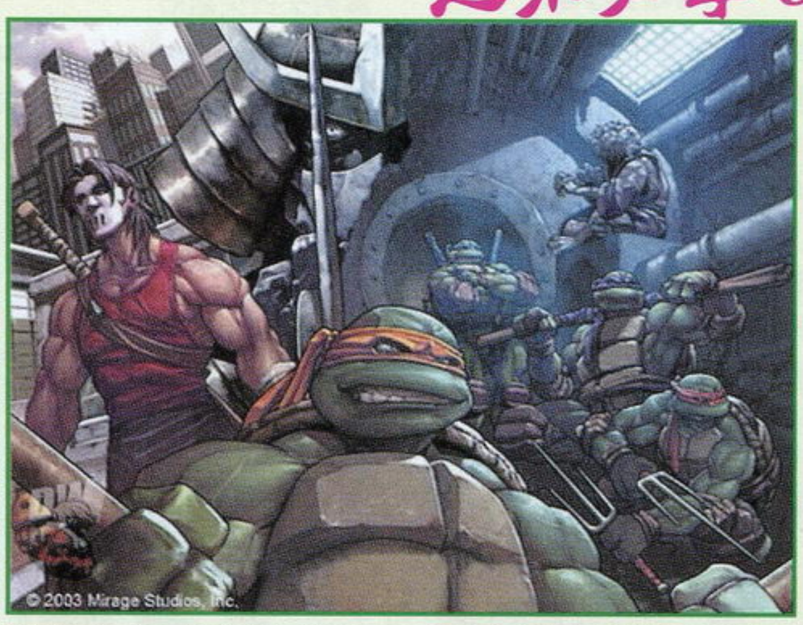
www.ptumbook.cn

SOUL的秘密花园

“秘密花园”第二次开张了！可是这期“秘密花园”做着做着，SOUL发现只有1页的版面实在是太拥挤了，那么多好看的画如果放得太小的话就没什么看头了，要是图放得大一些，那么1页的空间所能放下的图又太少，而且SOUL的“闲聊”还经常会一发而不可收拾……到底怎么办呢？难道真的做出2页？可是杂志的版面安排挺紧张的呀，最后SOUL还是决定以放大图优先，各位读者如果喜欢“秘密花园”的话，就多多来信表示一下支持吧，这样才能打动主编的心啊……

一起来分享SOUL的秘密画卷吧！





这两幅《忍者神龟》图其实并不是来自KONAMI将于年底发售的新《忍者神龟》游戏，而是来自2003年在美国放映的新《忍者神龟》卡通的宣传画，当然二者其实也有共通之处。可以看出，这次新的《忍者神龟》卡通在色调上比以前更暗，忍者龟也比以往更酷、更有个性了。哈，说起来，SOUL对《忍者神龟》的了解基本上只限于KONAMI所出的各款《忍者神龟》游戏（当年SFC上那款格斗版《忍者神龟》好酷啊），不知道什么时候可以看到新的《忍者神龟》动画。

《鬼泣》的早期原画，昏暗的走廊中，布置着地毯、壁火、大浮雕，这就是所谓的哥特式风格吧。其实KONAMI的《恶魔城》同样是这种风格，尤其由PS版《月下》起的“《恶魔城》系列”。当初还在想，CAPCOM的《鬼泣》似乎就在抢《恶魔城》的风头，不过最后证实《鬼泣》并不是按《月下》那样的游戏风格走的。老实说，SOUL当时有些失落。现在好了，KONAMI终于要推出自己的3D《恶魔城》了，总制作人五十岚浩司甚至直接宣言：“我们特意学习了《鬼泣》优秀的运行方式。”

SOUL最喜欢的《街霸》插画之一。这也是1992年SFC版《街霸II》的卡带盒面及宣传手册的插画(作者是SHOEI)，要知道，这一作《街霸》是日本格斗游戏史上最畅销的一作，日本的总销量就达到288万套啊。SOUL当年也正是从这一作起才跨进格斗游戏殿堂的，而不是从街机开始……其实这种写实与惟美相结合的插画非常讨人喜欢的，但很遗憾，当年CAPCOM很少使用这种风格的插画(直到最近几年森气楼加入CAPCOM才有所改观)，当年SNK系的格斗游戏在宣传气势上盖过CAPCOM系格斗游戏的原因之一大概就是大量使用这种写实插画吧。

想不到当年《双截龙》这款好玩、过瘾的动作游戏竟然有这么难看的海报吧？告诉你吧，真正难看的是它的美版海报，这里就不放出来了，以免“影响市容”。不过再难看，这也始终是《双截龙》的海报，这款经典的街机《双截龙》曾经带给我们多少欢乐啊。“秘密花园”可没说只让人看漂亮的东西，有意义的、令人怀念的东西也很多啊！

CAPCOM于1996年推出的街机版《RockMan 2 The Power Fighters》的宣传画。蜡笔画的感觉真的很不错啊！画面上各个正统《洛克人》系的主角都登场了，包括主角ROCKMAN、具有女主角意义的ROLL、神秘的BLUE、机器狗RASH还有对手FORTEL等。这作《洛克人》是对战形式的，因为是做在街机上的，所以画面非常华丽。嗯，不知CAPCOM以后还会不会出正统《洛克人》的新作……看看画中的月历表，正好是8月，各读者的8月是怎样度过的呢？

www.plumbook.cn

特快专递

文：沙罗

机动战士高达SEED

PS2	BANDAI	STG	1～2人
DVD-ROM	2003年7月31日发售		192KB以上
	—		6800日元

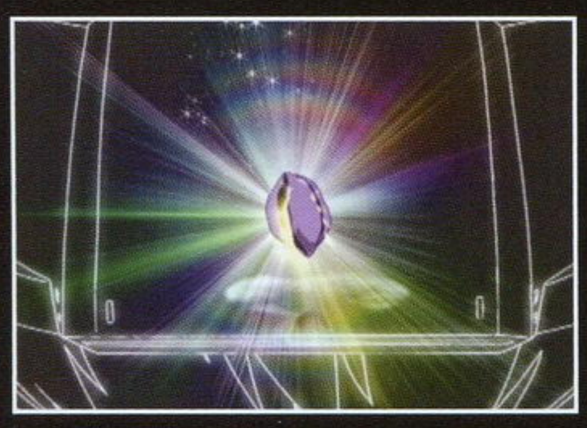
简单操作与系统解说

装甲

防御状态时损耗的不是PS装甲，而是机体自身的普通装甲。一般情况下，当PS装甲被耗尽时，机体身上的武装将会强行卸下（仅指Sword Strike、Aile Strike和Launcher Strike三种武装形态），变成No Unit形态。此时再受到伤害后所损耗的就是机体自身的普通装甲。

近距离攻击	△
远距离攻击	□
高空跳跃	X
防御	○
切换目标	L1、R1

狂战士



在Phase Mode中，当取得的分数到达指定标准时，主角便会发生“狂战士暴走”。此时机体的PS装甲会自动进行补充，且全身处于无敌状态。在这个状态下攻击力不仅会大大加强，就连击破敌人时取得的分数都是原基础分数的10倍之高！最让人遗憾的，便是暴走维持的时间实在太短，只有10秒钟左右……

近距离连击

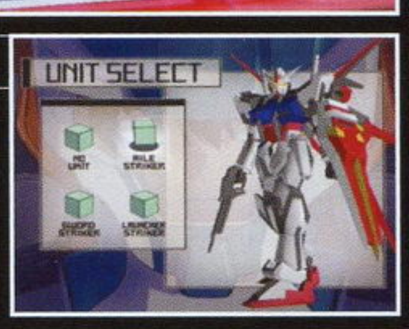
每台机体都拥有特色各异的武装与招数。在熟悉了这些机体的出招方法后，大家便可以按照自己的喜好打出丰富多彩的连续攻击。这点无论是在对战中，还是在剧情模式中都是非常有效的进攻手段。在这里，我们仅以剧情模式中能够使用的攻击高达为主加以介绍。

Strike Gundam No Unit

△·→△·→△
△·→△·←△
△·→△·↑△
△·→△·→△·↑△
△·→△·↑△·→△

Aile Strike

△·→△·→△
△·→△·→△·←△
△·→△·↑△
△·→△·↓△·↓△
△·→△·↓△·→△



Sword Strike

△·→△
△·→△·←△
△·→△·↓△·←△
△·→△·←△·←△
△·↓△·↑△
△·↓△·↑△·→△
△·→△·↑△

Launcher Strike

△·→△·→△
△·→△·→△·↑△
△·→△·→△·←△
△·→△·→△·↓△

特别招式

除了左下方所列出的连招外，所有的机体都有三种特别招式，分别是：

↓↘→+△/□和△+○/□+○。

其中△+○/□+○相当于许多动作游戏的“大招”，使用时全身无敌，但会消耗机体普通装甲的能量。↓↘→+△/□的招式则因机体而异。大部分有光剑武器的机体，↓↘→+△的招式是跳跃2连击；而↓↘→□，大部分机体的招式不是火神炮攻击就是光束来福枪的3连击。

另外值得一提的是，↓↘→+△/□的招式能够在前述绝大部分的连击中接续，打出更高的连击数。

▶自由高达的特殊攻击比较华丽。

隐藏机体出现方法

注：所有的隐藏机体只能用于对战模式。

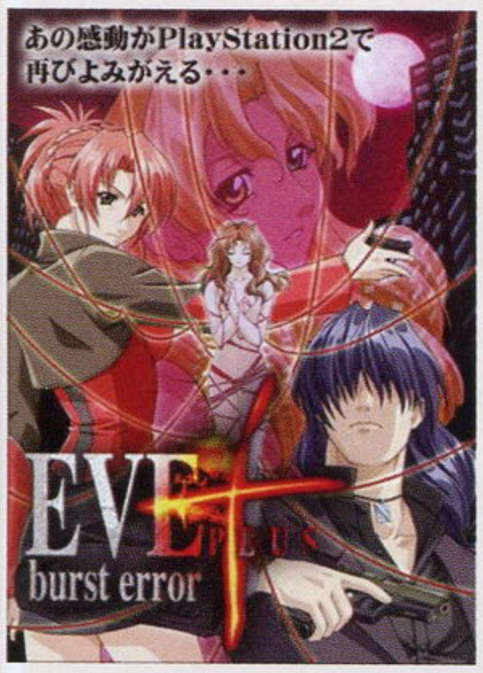
Astray Red Frame：完成任意5关的Attack Mode。

Astray Blue Frame：完成全部的Attack Mode。

另外，将Phase Mode打通一遍，就能够获得原著中到34集为止所有登场的高达机体。不过在这其中，正义高达的取得方法稍微难了一点：在打穿Phase Mode时，取得的总分必须在100万分以上！一般来说，普通的打法最高也只能得到80万左右的分数。所以如果想要得到高分数，就只能以高HIT的连击来击破敌人，此时击破敌人获得的分数是以HIT数的倍数来计算的。比如用3连击解决敌人，那么获得的分数就是普通分数的3倍！像每关的BOSS，所取得的分数是绝对非常可观的，一定要用连击打倒哦。

活梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文：卡伦



说起C's ware这家厂商，恐怕知道的人并没有几个，但如果说起由其制作的“《EVE》系列”，那结果就不一样了。

1995年，C's ware在PC98上推出了该系列的第一作：《EVE burst error》，并受到了业界的一致好评。“令100万人流泪的AVG”，这是当时某日刊对其作出的评价。本作的总监制——菅野ひろゆき更是凭借这部作品从而大红大紫起来。在这之后的几年，C's ware又先后发售了《EVE The Lost One》、《EVE ZERO》、《EVE The Fatal Attraction》等多部系列作品，但由于菅野ひろゆき在制作完《EVE burst error》便转投ELF公司，因此这几作的剧本都无法达到一代的高度，令人颇为惋惜。作为最具影响力的一作，《EVE burst error》曾于1997年在SS上推出，而于今年7月24日在PS2上发售的《EVE burst error PLUS》也是该作的强化版，除了音乐画面等都得到了大幅改良外，本作更是追加了大量的新剧情事件。不管您以前是不是“《EVE》系列”的爱好者，卡伦都推荐您尝试一下这部作品，当您将游戏通关并真正了解了剧情之后，大概就会明白，“令100万人流泪的AVG”此称号绝非浪得虚名。

EVE burst error PLUS

PS2	C's ware	AVG	1人
	2003年7月24日发售		50KB
DVD-ROM	—		6800日元

单从基本操作上来说，《EVE burst error PLUS》是正统的日式AVG类型，移动→观察周围情况→对人对话获得情报→前往下一个地点。这就是游戏大概的流程。而作为侦探推理类AVG游戏，本作的独创之处也是最为人称道之处，则是在于其完全互动的Multi-Side（多视角）冒险系统，即玩家需要同时扮演两位主人公，从彼此的角度去体验故事的进程，最后揭开隐藏在黑暗中的谜团。

基本操作	
十字键	选择选项
△	角色更换
□	显示之前对话
○或L1	决定
X	取消
START	关闭对话窗口
SELECT	进行存储等设置

在游戏中，私家侦探天城小次郎接受的是寻找名画的委托，而内阁调查官法条玛丽娜的任务则是保护阿鲁迪亚外交官之女御堂真弥子，这两件事看似毫无联系，但随着游戏的进展却会慢慢交织在一起。在游戏中，玩家可以随时通过△键来进行小次郎和玛丽娜剧情的交替，很多场合下，玩家都需要通过角色切换以推动下一步的情景。一方在调查中遇到的困惑疑问，也许在另一方的调查中便可以了解。而对于同一个事件，玩家也能够从不同的角度体会当事人的心情变化。某些剧情完成的先后顺序不同，也会对两位主角之后的遭遇造成一定的影响。在这里，卡伦先为各位献上前两天的流程，而之后那令人惊愕的剧情转折及略带忧伤的结局，就请玩家自己在游戏中慢慢体会吧。

天城小次郎

12.3	
事务所内	从茜那里得到委托，收到传真后出门。
仓库街	选择移动至孔先生家。
孔先生家里	接受孔先生的委托；仔细调查户棚和窗子。
事务所内	向电脑中输入资料。
ショットバー（小酒吧）	同グレン对话。
桂木侦探事务所内	还给二阶堂笔记本；在事务所门前遇到桂木弥生并与其对话。
弥生のマンション（住宅）	想起以前同弥生一同在这里居住的情景。
桂木侦探事务所	同景子对话。
プリンセス・ホテル（公主宾馆）	同茜对话。
仓库街	再度碰到那个孩子。
孔先生家里	向他询问有关防范装置的事情。
事务所内	在端末（电脑终端）中阅览データ（资料）；离开事务所后再度进入。
仓库街	天近黄昏。
外国人学校	想到与图书馆有关的事。
图书馆	同松乃对话。
外国人学校	遇到女学生及女子。
孔先生家外面	同二阶堂对话。
孔先生家里	同孔先生对话。
事务所内	接到グレン的电话。
桂木侦探事务所里面	同弥生对话。
事务所里	听到外面有声音传来。
仓库街	帮助被歹徒围住的孩子。
セントラル・アベニュー（中央大道）	购买止头痛药。
プリンセス・ホテル	尾行女子失败。
ショットバー	分别与茜和アクア对话。
ホテルのロビー（宾馆大厅）	同二阶堂对话。
セントラル・アベニュー	遇到茜。
事务所内	放下止头痛药。
弥生のマンション	同弥生对话。
事务所内	去洗澡时发现那个孩子是女性；睡觉。

法条玛丽娜

12.2	
本部ビル（大厦）里	同本部长对话。
403号室	收到传真。
本部ビル里	同御堂对话。
サン・マンション（阳光公寓）	天近黄昏。
403号室	收到传真。
外国人学校	观察到学校里有灯光后，选择进入学校。
本部ビル里	得到身份证明书。
403号室	思考今天发生的一切后，选择睡觉。
12.3	
外国人学校	进入，从松乃那里听到说明。
东栋・廊下	
图书馆	
プール（游泳池）	
食堂	松乃离开。
东栋・廊下	见到真弥子，当其离开后调查周围，选择去屋上。
屋上	坐到长椅上，听到下课铃声后走出学校。
学校前	前往女子寮（宿舍）。
女子寮	未发现真弥子。
ディレクタールーム（校长室）	
图书馆	
プール	
食堂	
学校前	依次见到女子及铃木。
ディレクタールーム	见到女学生。
西栋・廊下	同松乃见面。
食堂	同松乃对话。
图书馆	未发现真弥子。
ディレクタールーム	遇到二阶堂。
东栋・廊下	救下险些被车撞到的真弥子。
真弥子的房间	同真弥子对话。
女子寮	遇到铃木。
本部ビル里	向本部长报告。
大使馆外面	见到茜。
大使馆里面	同御堂对话。
真弥子の部屋	发现真弥子不见了，调查机（书桌）。
外国人学校	遇到女子。
图书馆	未发现真弥子。
ディレクタールーム	见到松乃。
学校前	见到真弥子。
セントラル・アベニュー	陪同真弥子购物。
403号室	同真弥子对话。
サン・マンション	
真弥子的房间	拿到日记本、药、衣服。
403号室	将拿到的东西放下。
本部ビル里面	拜托本部长分析药的成分。
403号室	与真弥子及弥生喝酒谈天，之后选择睡觉。

萌梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：胜负师

PS2	SAMMY	FTG	1～2人
	2003年7月31日发售		72KB
DVD-ROM	–		3980日元

“《罪恶装备》系列”最新作《罪恶装备XX #RELOAD》是日本目前最具人气的2D格斗游戏，SAMMY也因为这个招牌系列的走红而赚得盆满钵满。既然如此，SAMMY自然是要趁热打铁，在街机版才推出3个多月便将《罪恶装备XX #RELOAD》闪电移植PS2平台。加一个新角色、调整一下角色平衡就推出所谓“加强版”的做法虽然有较为明显的商业性，但对于FANS来说倒未尝不是件好事。这次的PS2版与前作相比变更点不多，不过3980日元的超低售价倒是十分合理。以街机第二个修正版为移植蓝本使游戏的完成度有所保证。增加及调整的一些游戏模式也有其可圈可点之处，下面就为大家简要介绍一下。

罪恶装备XX #RELOAD

M.O.M

这是一个新增的模式，与生存模式比较类似，但是游戏规则却有一定的区别。与对手的战斗会一局定胜负的，打败对手后进入下一局时不会像一般的生存模式那样回复部分体力，回复体力的惟一方法就是积极进攻。我们可以看到在双方的TENSION槽中间多一条气槽，只要连续击中对手，气槽就会上涨，但如果在一段时间内没有击中对手，气槽就会慢慢回落。每涨满一条能量，气槽左边的勋章就会发生变化，从对手身上也会掉下相应的勋章。勋章越大，得分越高，而且还有一定几率从对手身上打出回复体力的道具。如果将气槽打爆，虽然气槽会回到最低值，但是接下来攻击对手就一定会获得加血道具。这样便能让游戏进行得更远。因为这个模式鼓励进攻，所以难度并不低。

MISSION

这个任务模式比PS2版《GGXX》要强化了不少，任务数量更是增加到了100个。玩家需要在各种限制之下完成五花八门的任务，这些任务均可以自由选择。不过任务的难度相差很大，当遇上黄金角色时，运气可能就比技术更重要了。在任务选择画面可以看到很多数据，这就是要达成的条件与任务中的各种限制，这里逐项说明一下。

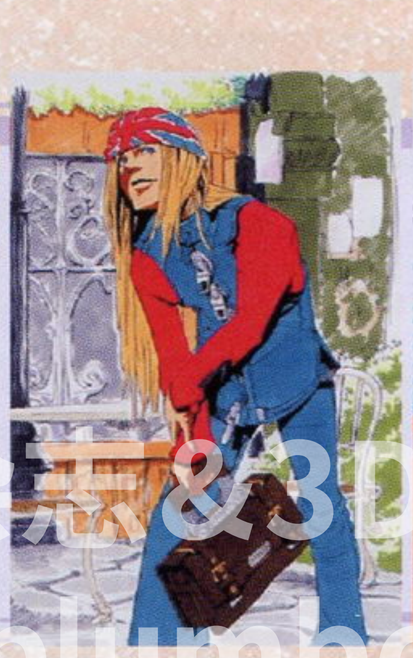
TIME：任务的时间限制。
ENEMY LEVEL：对手的AI等级。
CLEAR：完成任务的条件。大都为打倒对手，也有时间结束或判定胜利的。
CHARACTER：双方角色。在任务中角色是固定的，不能自由选择。
LIFE：双方的体力值。420为满值，数值后的单词是状态，比如中毒、体力慢慢回复。
GUARD LEVEL：防御槽的等级，数值越高越不利。
TENSION：超杀气槽的气量。10000为满值，HOLD为气槽不减，NO为没有气槽。
PSYCH BURST：BURST能力的数值。7500时可以使用BURST。
SEAL：封印。也就是限制，比如不能跳、不能使用必杀技等等。
COMBO DAMEGE：连技伤害限定。比如OVER 2就是要在3连击以上才会造成伤害。
INSTANT KILL：是否允许使用即死攻击。
DAMAGE：可以造成伤害的攻击手段。如普通攻击、必杀技、超必杀等。

SURVIVAL

虽然也叫“生存模式”，但在设计上又区别于一般的生存模式，而且这个模式不光是用来挑战自我的，其中包含了大量隐藏要素。在这个模式中有等级的概念，在击中对手一定回数后，等级就会上升。每上升20级就会有一个特别的角色前来挑战，此时无论你是否将对手打败，都会立刻进入与特别角色的战斗中。等级上升还是挺快的，一般打赢两三个对手就能上升20级，后期上升速度会稍慢一些。与特别角色对战，等级不会上升。一开始的特别角色身体为黑色，只要将其打败就能选用对应角色的EX版，也就是说21个角色要打420级。440级和460级分别是隐藏角色克里夫和正义。之后逢20级便会出现黄金角色，十分难对付。打败黄金角色就能选用对应角色的SP版。从理论上讲要打920级以上才能取得生存模式中所有的隐藏要素，不过这实在是太难达成了。EX和SP角色的招式、性能与原角色存在着比较明显的区别，可以在选人画面按提示来选择。

GALLERY

画廊模式在家用机版本中总是很受FANS喜欢的，这次画廊中的原画比《GGXX》时又有所增加。取得原画的方法无非是那么几种。在街机模式中，只要通关就能获得使用角色的CG画；在MISSION模式中完成任何任务都能获得一幅原画，但其中有一些原画是重复的，因此要取得更多的原画有时还得碰碰运气。在画廊中还可以直接观看开场动画和STAFF。



站梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：LIKY

GBA	LSP	ACT	1～2人
	2003年8月15日发售		密码记忆
卡带（64M）	对应GBA专用通信线		39.99欧元

CT特种部队 重返地狱

不久前SNK PLAYMORE向我们公布了GBA版《合金弹头ADVANCE》的的游戏画面，引来无数玩家的期待。最初厂商公布的发售日是9月26日，然而很快坏消息传来，游戏延期到10月24日，令苦等的玩家们伤心啊，不过现在你们有个不错的选择，那就是这款《CT特种部队：重返地狱》。

你在等GBA版《合金弹头》吗？还是先玩这款游戏吧！

这是一款带有明显《合金弹头》风格的游戏，无论是QQ的人物造型还是简单明了的游戏方式都可看出《合金弹头》的影子。游戏中同样有种类繁多的武器，甚至也可乘坐坦克、火箭发射车等乘物，玩起来爽快感十足。但是，你也不要以为它在一味抄袭《合金弹头》，它的玩法可要比《合金弹头》多得多，游戏不光有普通的横版卷轴过关模式，还有驾驶直升机的纵版射击模式，以及类似《沉默的狙击手》那样的狙击模式，花样可不少哦。其实该作已经是系列的第二作了，前作于去年7月在GBA上登场，当时它那类似《合金弹头》的风格曾获得不少玩家的关注，但太过单调的玩法也给不少人留下了遗憾，而这次加入了更多的新花样后游戏给人的感觉就完全不同了，玩起来再也没有沉闷的感觉。

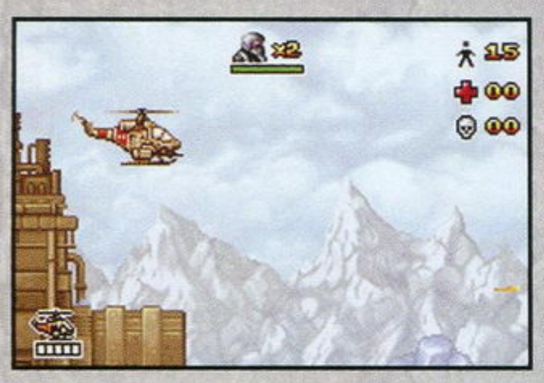
基本操作	
A	跳跃
B	射击
L	切换武器
R	扔手雷
下+A	翻滚（可躲避某些攻击）

游戏的主角

我们的4位主角都是身怀绝技的反恐特种部队的成员，在游戏中他们会根据任务的不同而展开各自的行动，其中两个特种兵Stealth Owl和Raptor总是深入到敌人的基地内部与敌人展开短兵相接的战斗，而另外两个队员都是直升机驾驶员，Aquila One驾驶阿帕奇武装直升机完成护航或者深入敌后的任务；Avenger则会驾驶着黑蜂直升机解救人质。

▲站在平台的边缘就会出现这个搞笑的场面——手舞足蹈快要摔下去的样子。

黑峰直升机救援

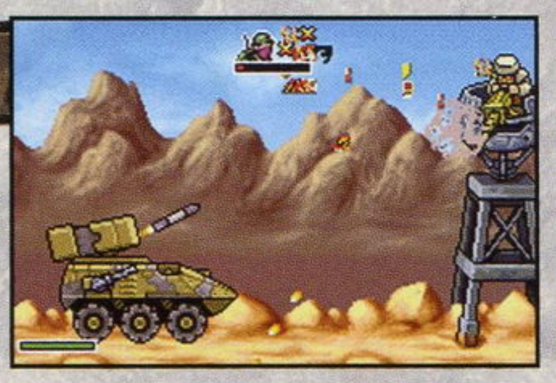


有两关你要驾驶黑峰直升机来救援地上的人质，你必须将直升机降落在人质附近，等候他们上机，然后再将他们运回基地，沿途会不断有武装直升机和导弹发射器来阻拦你，当然你也可以用机枪来将它们干掉，但是千万小心，机枪很容易就会打死人质，所以不要随便乱开枪，看准了再打。另外，降落的时候不要太快，会坠机的。如果你能解救所有的人质，过关就能获得一条奖命。

花样繁多的武器

在游戏中登场的武器种类非常丰富，除了普通的手枪，还有连射机枪、火焰喷射器、火箭筒、散弹枪、榴弹枪、狙击步枪等等。队员可以同时拥有多种武器，通过L键来切换，平时接到相应的弹夹就能补充子弹，不过也存在独有的特殊武器，比如散弹枪就是Stealth Owl的特殊武器，而榴弹发射器则是Raptor的特殊武器。（特殊武器的弹夹写有“S”标记）另外，狙击步枪并不能在普通模式下使用，只有在进入狙击模式下才能使用这把武器。

乘物



在前作中是并没有乘物的设定的，而这次终于加入了这个要素。某些场合下你能够坐进坦克或者火箭发射车里，这个时候按R键是进入或退出乘物，A键是发射炮弹或者导弹，B键是发射机关枪，机关枪可以前后180度旋转，通过方向键的前后来调节。虽说坐进了坦克或导弹车后火力大大加强，但是这些大家伙可笨重得要死，行动迟缓，而且它们也不能像《合金弹头》里面的坦克那样又能蹦又能跳的，你得乖乖地在地上开，也许这更加符合现实吧。不过，能够坐坦克和火箭车的关卡太少了点，未免让人有点不爽。

跳伞

在某些高山或者大楼上，队员会背着伞包往下跳，这时你得控制好降落地点以及开伞的时机，让队员安全降落。具体来说，在屏幕右上方有一个横着的方位计和竖着的高度计，当方位计和高度计的指针都落在中间的绿色区域时就可以按A键打开伞包安全降落，其实你要做的就是用方向键的左右来不断调节方位，让方位计的指针尽量保持在中间，然后等到高度合适时（高度计指针走到中间）按A键即可。

狙击模式

某些地方会有一个射击靶的标志，走到这里便会进入狙击模式，玩法类似《沉默的狙击手》，你必须根据画面上的箭头提示来移动准星，快速找到敌人并干掉他。一般这种情况下都会有5名被挟持的人质，可不要误杀了她们，如果能干掉全部的敌人并保留5名人质不被杀，那么就可获得奖命。

www.plumbook.cn

文：阿修罗

GBA	SEGA	A · RPG	1～4 人
	2003 年 7 月 24 日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	对应 GBA 专用通信线		5800 日元

《光明之魂 II》要点攻略

注意事项

本作中通过特殊的饰品可以增加武器栏或者道具栏预登录的数量。

饰品和魂独立成两个不同的防具装备项目，新增了手部的装备项目；装备同一系列的防具以及武器以后会出现共鸣现象，总体装备效果会得到提升。

人物新增了光、暗和毒 3 项魔法抗性值；所有的魔法抗性除了可以通过装备提升以外，还可以通过受到该属性攻击而提升。

武器装备名称的前缀表明该武器的附加功能，武器图标右下角的标志则代表武器攻击时所附带的属性攻击效果。

本作中 SP 地位相当重要，所有的蓄力攻击都会消耗 SP，需要保证战士系的角色同样有足够的 SP 可用。

本作中发动魂的计算方式从人数变成了能量计，杀死越高级的敌人能量计的提升量也越多，蓄满以后就可以使用魂了。

升级时每提升 1 点 STR（力量），ATK（攻击力）也可以提升 1 点；1 点 INT（智力）对应 2 点 SP（特技点）；1 点 VIT（活力）对应 3 点 HP（体力）；DEX（敏捷度）只和角色的攻击命中率以及回避率有关，不会直接表现在攻防数值上。

角色能力介绍

战士

参数最平均的角色，擅长使用剑、枪和斧 3 种武器。拥有两种防御特技，在使用道具方面也很有心得，是队伍的中坚人物。剑系的蓄力攻击变成只能突进很短的一段距离，实用性有所下降；斧系的回旋蓄力攻击吹飞效果显著，比起前作实用很多；而枪系的蓄力则几乎没有变化，仍然是近身战的得力法宝。升级时应以 STR 为优先，VIT 也很重要，而 DEX 和 INT 保证够用就可以了。

ソード	可以使用剑的蓄力攻击
アックス	可以使用斧头的蓄力攻击
スピア	可以使用矛的蓄力攻击
シールド	盾的防御力上升，能够格挡
DEF キョウカ	防具的防御力上升
アイテムコウカ	道具的效果上升
カウンター	让攻击中的敌人受到大伤害
センジュツ	攻击力上升

龙战士

肉弹型的角色，攻击力和体力是所有角色中最高的，不过相对地其速度则较低。他可以使用斧、流星锤两种武器，都是需要一定技巧的。在角色能力方面，龙战士拥有防御和反击的特技，对于魔法也有专门的抗性提升能力，果真不愧“肉盾”的称号。在升级方面，他的要求和战士相差不多，需要注意不要让 DEX 过低而导致命中率不够。

アックス	可使用斧头的蓄力攻击
フレイル	可使用流星锤的蓄力攻击
シールド	盾的防御力上升，能够格挡
DEF キョウカ	防具的防御力上升
ヨロイハカイ	受到攻击的敌人防御力下降
ブレス	突出火焰进行反击
フォース	令周围的敌人弱化
マホウタイセイ	提升对各种魔法的抗性

女巫

继承了前作中“魔法使”这一职业的众多优点的角色，擅长各种元素属性的攻击魔法。除了拥有各种攻击魔法以外，还有她提升防御力的魔法盾，和加速SP回复速度的冥想技能，是纯粹的魔法系角色。在保证体力够用的情况下，所有的点数都用来升级 INT 吧！

ロッド	可以使用杖的蓄力攻击
ブレイズ	发射火球
フリーズ	发射冰块
スパーク	落下闪电
ヘルブラスト	发射旋风
インフェルノ	近距离的大型火焰
マジックシールド	用魔法之盾进行防御
メイソウ	加快 SP 回复速度

僧侣

因为拥有流星锤，所以在攻击力方面会比纯魔法师高一些。不过这个职业的特色还是在于众多的回复以及辅助魔法，如果队伍中有僧侣加入的话战斗也会轻松很多。不过在单机模式下，僧侣会比其他角色难用一些，因为在物理攻击和魔法攻击方面都很难有很高成就，战斗效果不是特别明显。升级时的点数分配也会比较麻烦一些，STR、INT 和 VIT3 项都需要进行提升，而 DEX 也不能过低。这是一个最适合组队跟人混的角色……

ロッド	可以使用杖的蓄力攻击
フレイル	可以使用流星锤的蓄力攻击
ヒール	回复体力的魔法
プロテクション	提升防御力的魔法
レジスト	提升魔法抗性
シュクフク	提升各种能力的魔法
シャイニング	光属性的攻击魔法
メイソウ	加快 SP 回复速度

射手

远程狙击型的角色，同前作一样相当好用。主攻的武器自然是弓，至于枪系能力是否需要提升则见仁见智了！好的武器配合上对空特效、射程加长的特技简直如虎添翼，绝对是队伍中的抢分高手！身为精灵，本身拥有自动恢复体力的特技，加上站位较远，一般来说是比较安全的。升级时，STR、DEX 和 VIT 这 3 项都是相当重要的，而 VIT 则相对来说没有那么大的作用。

ボウ	可以使用弓的蓄力攻击
スピア	可以使用矛的蓄力攻击
ヒキョリ	弓箭射程加长
ミワク	使敌人短时间内成为同伴
タイクウ	对飞行系敌人攻击力上升
モリノチカラ	召唤森林里的精灵
クリティカル	会心一击出现率上升
ヒーリング	随时间自动恢复体力

格斗家

综合了前作中战士和龙战士特性的全新肉搏型角色。虽然武器方面有爪和小刀两大系列，但是还是爪效果更好。格斗家的爪系蓄力攻击基本上就是前作中战士的剑系攻击的重现，不过爪对于面对方向的要求更高，在窄巷里面最能发挥其威力。格斗家的缺点是防御力过低，还好有攻击回避、反击和自动恢复体力的特技来弥补，使敌人昏厥也是非常实用的技能。升级方面应该强调 STR、DEX 和 VIT，不过 INT 也需要一定的值，否则在人堆中却没有 SP 就不好了。

ツメ	可以使用爪的蓄力攻击
ナイフ	可以使用匕首的蓄力攻击
ヨケ	闪避敌人的攻击
クルティカル	会心一击出现率上升
ハンゲキ	受到攻击时用腿进行反击
トウキ	体力越少能力越高
スタン	使敌人昏厥
ヒーリング	随时间自动恢复体力

忍者

移动速度最快的角色。使用的武器种类较少，但是拥有多种特殊技能。在攻击力方面比起其他格斗系角色显得不足，而敏捷度方面的优势表现也不够明显。虽然是万众瞩目的新职业，总体的强度却显得不够。在队伍中的实用性也不如其他角色来的高。能力升级方面，4 项数值除了 INT 要求不是很高以外，其它都不能太低，影响了发展的专一性，具体如何发展就要看玩家自己对于这个职业的理解了。

ソード	可以使用剑的蓄力攻击
ナイフ	可以使用匕首的蓄力攻击
クリティカル	会心一击出现率上升
ラクヨウ	从空中随机坠落一些物体
カゲヌイ	使敌人无法移动
イダテン	提高移动速度
カワリミ	受到攻击产生替身
アサシン	从背后攻击伤害值变大

巫师

与女巫的元素魔法相对，巫师使用的都是暗黑魔法，而这些魔法的效果也非常不错，尤其是能够传染的毒魔法更是极度霸道。不过总体来说有一些魔法的实用程度比不上女巫。而且因为巫师没有防御系的技能，到了后期敌人攻击力很高的时候就会显得十分吃紧了。因此，在升级的时候可以着重强化INT 和 VIT 两项数值。

ロッド	可以使用杖的蓄力攻击
デーモンブレス	发生黑暗魔法的能量
ベノム	发射毒气弹
ダクネス	近距离的大范围黑暗魔法
ポリモーフ	变身成怪物
ダンシングダガー	召唤自动攻击的剑
ドレイン	吸收敌人体力
メイソウ	加快 SP 回复速度

www.plumbook.cn

基本操作

十字键	控制角色移动
A 键	攻击（需要事先在武器栏内登录所要使用的武器或者魔法；武器或者魔法升级后按住可以蓄力，松开后进行必杀攻击）／拾起道具／确定
B 键	使用道具（需要事先在道具栏内登录所要使用的道具；按住以后蓄力，松开后可以将道具扔出）／取消
L 键	显示武器栏／切换预登录武器
R 键	先是道具栏／切换预登录道具
Select 键	使用魂（战斗画面中）／道具说明（道具画面中）
Start 键	调出菜单界面
	アイテム（上）　道具菜单，可以在此登录武器和道具，也可以使用、鉴定或者舍弃道具
	ステータス（左）　状态菜单，可以在此察看角色的各种状态参数，也可以在此进行升级点数分配
	ウィンドウ（右）　调整窗口和文字的颜色
	セーブ（下）　存盘并且退出游戏（在迷宫中为中断存档）

序章

与流浪的青年冒险（不要怀疑，这就是他的名字）对话以后，一只派斯特（相当于史莱姆）出现了。击败它可以获得经验值，同时升级。之后就可以往画面上放前进。后面的剧情都是自动进行的，玩家成了国王的使者，负责去调查地精们的动向以及公主的下落。

地精要塞

一进迷宫就看到两个地精在对话，可以听完它们的对话，不过并没有什么奖励。等到能够自由移动以后冲上前的话就能够使谈话中断。这个迷宫中的敌人主要是一些地精、史莱姆，没有什么太大的难度，只要注意不被围攻就可以轻松前进。在某一层左边的房间里打破木箱可以找到红色的鞋子，如果交给城堡左下角房间里的女子可以换到蓝色的鞋子（ADVANCED模式为高级的蓝色鞋子），可以卖更高的价钱。在迷宫的中间部分可以看到一帮地精在小队长的带领下写报告，可以耐心听完它们的对话，那样就可以了解到一些故事背景。当然直接冲进去也可以，不过需要注意战斗空间很小，敌人很多，很容易被围住。消灭掉这里的敌人后打破书橱可以得到牢房的钥匙（后来变为恢复SP的棒棒糖）。

在迷宫的最底层发现了地精的头子，果然是它们绑架了公主。正义的主人公自然要出手了。BOSS的主要攻击方式有两种，一种是斧头的回旋斩，一种是围绕身体喷出的火焰（ADVANCED模式下火焰会向四周发射出去）。这两种攻击只要离开BOSS一段距离就没有什么危险性了。在BOSS结束任何一种攻击以后，它都会进入一个喘气的硬直时间，这个时候就是战士系角色攻击的时候了，而魔法系的角色即使在 BOSS 攻击的时候也是可以反击的。

巨人的坟墓

迷宫中出现了蝙蝠、骷髅兵和木乃伊，不过并没有什么特别难对付的，要小心骷髅兵的攻击力较高。在迷宫中会遇到两扇需要钥匙的大门，这个时候必须先到两边的房间里去找到两把墓地的钥匙才行。在某一层开始的地方，可以看到两个木乃伊在对话。当它们离开画面以后，立刻跟踪上去，不过不要急于出现，那样会打断对话。一直等到它们挪开墓碑、露出墓碑下的“冒险的灵魂”再出面。取得冒险的灵魂以后，在发现他的尸体时，用B键将这个魂摔到他的尸体上就可以让他复活了，今后他会在城堡的酒吧里面出现了。如果没有取得灵魂，使用在商店里面买到的价值 800 元的复活药也可以起到同样的效果，不过对于初期资金紧张的玩家来说就显得有点不划算了。以后再来这个迷宫，墓碑底下的道具就会变成治愈的水滴。

本关的BOSS是一个超级僵尸，体形十分巨大，攻击力也相当高，还好移动力极其低下。它的攻击方式包括近身时的捶击地面，以及随之引发的落石阵。落石阵是很容易闪避的，关键在于它的近身攻击对于战士系角色来说威胁很大。对付它的方法是一直保持在蓄力状态，然后突然靠近它的身边并且迅速离开，这样就可以引它使用近身攻击，而且自己也不会被攻击到。等攻击的判定消失以后立刻发动蓄力攻击，在己方攻击结束以后也要立刻离开 BOSS 的身边，这样就可以防止它的第二次攻击。只要注意不被石头砸中，使用战士系角色也可以 No Damage 通过这个关卡。

魔女之馆

这里的新敌人是老鼠、蜘蛛和魔法师，在初期这些敌人都是比较麻烦的，因为它们的体力都比较高。在某一层中会看到被关在牢房里的公主，如果身上带着在地精要塞里得到的牢房钥匙就能够把她救出来了，之后她就会出现在国王之间。注意，在牢房左边有一个隐藏区域，在里面可找到一件女性专用的装备。这个迷宫中会有一些漂浮在半空中的方块，用 Shining Force 或者爆弹破坏掉它们可以发现宝箱或者隐藏房间。

本关的BOSS自然就是魔女了，她的身边还有两个很耐打的铁甲兵。一开始各种攻击对于 BOSS 都是无法造成伤害的，应该先把房间墙上的画像破坏掉，那样BOSS就会现出丑陋的原型，这样就可以放手一搏了！至于她的攻击手段倒是比较单调的，主要就是在她停下来的时候向四周发射的魔法球，看穿其轨迹的话很容易避过。那两个铁甲兵可能会来干扰角色的蓄力，也可以考虑先击破它们。

妖精之泉

这里会出现半身人、妖精和独角兽等新的敌人，地精等老敌人的能力也会有所提升。要小心妖精的踢腿攻击相当厉害，而独角兽会在受到攻击的时候进行反击。前进了一定层数以后会发现一帮半身人正在展示各自从城堡中偷出来的“宝物”。这个时候不要靠得太近，让它们一一展示自己的“战果”。它们会依次摆出苹果、西瓜、治愈之水和阳伞。当看到自己中意的道具后及时打断对话的话，在消灭这帮半身人以后就能够获得该道具了。将苹果交给国王之间左边的房间里的某个人可以得到300元的报酬，而将阳伞交给城堡最左下角房间里的姐姐并选择“イイエ”就能够获得 3000 元的奖励。

在迷宫最深处会遇到光之妖精，她会召唤出水之精灵来进行战斗。水之精灵擅长使用冰和光系的魔法。使用冰魔法时，在精灵的正下方会出现一个逐渐增大的冰块，然后向角色所在位置发射出去，在较远的地方是很容易闪避的；而光魔法则是以精灵为中心，向四周发射的数个曲线轨迹的魔法球，要想彻底掌握魔法球的运动方式则需要尝试很多次才可以。

巴迪的海盗船

要前往海盗船必须有海图，而国王的海图被企图私自出走的公主偷了。如果已经在魔女的公馆救出了公主，那么就可以得到海图了。

来到海盗船上发现船舱的大门被锁住了。打破一旁的木箱，里面出现了一个海盗，他会打开大门。这个迷宫中的新敌人包括幽灵、灯鬼和眼魔。幽灵的体力虽然不是很高，但是格斗攻击对它效果却不好，如果是习得了对空特效技能的弓箭手在这一关就会轻松很多了。版图中同样有很多隐藏道路，可以仔细找一下。需要注意某层迷宫中有很多高低床，各个床位之间是可以通行的，虽然这不是隐藏的道路，但是往往会被忽视掉。某层迷宫的出口处附近有几个堵路的木箱，可以用手榴弹或者爆弹破坏掉，一共需要4个。在里面可以找到城堡里总是等信的老爷爷的孙子，将一个天使之羽扔给他以后就可以在城堡里找到他，可以获得提升 STR 的力之酒。（可能需要通过和老爷爷对话触发事件，当老爷爷说没有收到信以后可以在城堡庭院左下角的草丛中找到信件，带着信去见老爷爷就可以了。）

在最后的船舱里找到了船长巴迪，他却如同鬼迷心窍一般开始了疯狂的攻击。他有两种攻击方式：挥舞斧头产生旋风，这种旋风会把角色吸过去，如果碰到斧头就会受到伤害了，但是只要距离船长足够远就可以躲过这一击了；另外一种是从中距离进行突击，躲避的关键在于看到船长做出冲刺准备动作以后立刻从原位置移动开去。几个回合以后就可以打败船长了，不过一切的罪魁祸首却正在船舱外等着大家呢！污染了整个海域的章鱼怪现在开始向众人发动攻

www.plumbook.cn

击了。它的触手攻击不仅会造成大伤害，还会引起船体的剧烈晃动，不过并不是很难闪避。需要注意的是它从嘴里面喷出来的墨汁，如果被击中就会进入黑暗状态。只要在章鱼的身体靠近船身的时候抓紧攻击，不用几个回合就能够取得胜利了！

奥德布沙漠

这个迷宫里的沙虫以及蝎子都是很麻烦的敌人，一定要有耐心才行。不过好在迷宫中大部分楼层的出口都不用消灭敌人才会出现，想快速通关的话可以直接从出口前往下一层。迷宫中段有一个奇怪的BOSS，它是由很多石球组成的蜈蚣状的物体。只有攻击它身体最后一个球体才能对它造成伤害。需要注意每过一段时间它就会停下来，然后将石球放出来四处冲撞，小心别在墙角里被撞上。

在最内部可以找到前来挖掘古代兵器的邪恶将军，他是一个用剑高手。如果太过靠近的话，他会用剑在面前进行攻击；当距离他一定距离的时候，他会以自己为中心向周围发射一些剑气，不过都是直线轨迹的，很容易闪避（如果是ADVANCED模式这些剑气全部都会自动跟踪）。看准他收招时的破绽进行反攻是获胜的关键所在。

杰拉特洞窟

新的敌人是雪人，它们的攻击力还是蛮高的；而这里的史莱姆都是冰属性的，被冰住的话移动速度、攻击速度和蓄力速度都会大大降低，对己方十分不利。在某层中可以看到一群雪人把公主用冰封了起来。先把雪人解决掉，然后对着冰块疯狂攻击就可以把公主救出来了。公主在返回王宫前会说出一个密码，后面会用到。如果后来回到王宫去和公主对话就能够从她那里获得一个特殊道具。

在冰洞最深处遇到了在这里修炼的老贤者，他也被混沌迷惑了。战斗开始以后，老贤者会变身成一个铁甲龟。当他把身体缩进壳内的时候会进行高速旋转，如果被撞到的话就会损失很多体力。当他停止旋转的时候，他的头和四肢就会露出壳外。这个时候攻击其四肢就能够对他造成伤害，破坏掉四肢以后再攻击其头部就能够击败他了。不过需要注意，他不会每次都把四肢伸出壳外，可能只是其中的一两个，而且攻击其尾部是没有效果的。

恶魔之塔

在塔的大门前可以看到BOSS暗黑天使正在和守门人对话，守门人自称要出远门去把逃走的公主抓回来，为此BOSS还给了它一袋钱……不要犹豫了，赶快打断对话吧！天使离开的时候会留下天使之羽，总之好处多！塔的大门需要暗号才能打开，这个暗号之前公主已经说过了，只要上去调查就可以了。这个地方一下子新增了很多种敌人，不过都不是特别难对付。需要注意某层迷宫中会一下子出现3个使用风魔法的魔法师，对于电抗性不高的角色来说，这可是一个大难关。在迷宫的中段，暗黑天使制造了一个角色的克隆体（联机模式克隆体的原型都是1P，数量则和联机人数相同），这个克隆体的能力和角色是完全相同的，所以千万不能大意了。在快到塔顶的那一层里，有3扇需要钥匙的门，门后面的宝箱中是一个魂玉。钥匙可以在这一层的恶魔身上随机打出来，不过概率并不是很高。因为一次需要3把钥匙，所以还是和伙伴通信合作吧！

BOSS是擅长空中战斗的暗黑天使，虽然之前已经见过两次了，但是她的实力还是令人有点吃惊。战斗场地是一个漂浮在高空中的圆盘。在一开始，BOSS会站在圆盘的最下面挨打。不过不要太贪心了，因为她很快就转身抓住身边的东西，如果靠得太近就会落入魔手了。被抓住以后会被BOSS带到空中一阵乱飞，体力会不断减少，而且无法使用道具，当BOSS把人摔回圆盘上以后还会进入黑暗状态。之后BOSS还会在空中盘旋，从画面外发射一些羽毛。如果被羽毛打中就会暂时无法移动，这个时候如果被BOSS近身的话……BOSS的另外一种攻击方式就是从画面右边向左边突进，同时发射一些风属性的真空波。真空波本身的伤害力就已经够大了，要是站位太靠左边还有可能被震出圆盘，那样就会当场毙命……进行完了这些攻击以后，BOSS会再次回到圆盘最下方，只有这个时候是可以攻击的，千万别错过机会了！如此反复数次就可以取胜了！

比那克拉火山

新出现的敌人是火属性的地狱犬、鳄鱼和龙，在NORMAL难度下没有什么，要小心ADVANCED难度下地狱犬集团的连携攻击。在前进的过程中，基雷斯比会两次挡住去路。第一次他会用杖与角色进行格斗战，而第二次的时候他会开始使用黑暗魔法。总体来说，这两次战斗都没有特别的难点，只要不断移动并且用蓄力攻击反击就没有什么问题了。

在火山的最深处，沉睡的光之巨人觉醒了。它会从右上角不断向左下角前进，不过移动速度很低。当巨人挥动左手或者右手的时候，一道火焰就会贴着该方向的墙壁发射出来，只要闪避到另外一侧就可以躲过了；紧接着巨人就会用大手进行一次近身攻击，被击中的话就会被一下子打到左下角的岩浆地带。注意，长时间站在岩浆地带上也是会受到伤害的。反击的时机就在巨人实施完近身攻击以后，记得要在得手以后立刻闪人。

混沌城堡

魔法师、龙、弓箭手、暗黑妖精……这里出现的敌人都是相当烦人的，尤其是这里的魔法系敌人用的通常都是暗黑魔法，当很多暗黑魔法同时攻击的时候，其恐怖程度不亚于传说中的风魔法……迷宫中有一些分支，虽然对于总体流程不会有什么影响，但是分支内出现的敌人种类却是有区别的。在迷宫中后段会再次遇到基雷斯比，这次是最后的战斗了。这一次他多了一种召唤喽罗的攻击方式，不过也没有什么太大的难度。如果是联机模式，建议带上一个巫师，那样的话基雷斯比就会按照剧情设定追着巫师猛打（兄弟间的对决？），其他人就可以专心攻击了。

再往后很快就会见到这个迷宫的BOSS了，他就是魔化了的骑士团长德斯哈特。他的攻击方式也不是特别多，就只有两种：巨大的旋风魔法和突进攻击。旋风魔法的持续时间很长，一旦被打中就会连续受到伤害，等级不够的话几乎是必死的（因为在受创硬直内是无法使用道具的，但是却会再次受到攻击）。而突进攻击虽然很容易躲掉，但也很容易被卡在原地无法行动，这个时候撞到旋风的话就糟糕了……总之这一战就要不停地移动，站在原地的话只有死路一条；当然也不能乱走，尽量朝空地移动就对了！当BOSS进行完突进攻击以后会跪在地上，这个时候攻击他就可以了。只要足够小心，几个回合以后就可以取胜了！

终章

回到王宫以后，国王决定为英雄召开一个庆祝会。在准备宴会的时候去找酒吧的老板谈话，听完他的长篇大论以后，回到王宫去参加宴会。但是来到国王之间以后却发现这里完全变了一个样子，所有的人都失踪了！回去向酒吧老板报信，老板会走进酒吧的地窖，那里面似乎隐藏着重大的秘密。做好一切准备以后，冲进地窖，从传送门来到混沌的世界。国王他们果真被混沌吞了进来！要想拯救众人、拯救世界，要想离开这里，不打败混沌看来是不可能的了！

混沌的攻击方式十分简单：黑暗魔法攻击、召唤各种敌人，当它潜入地底的时候会向玩家突进，被卷入的话就会陷入黑暗状态。不过只要它将身体露在外面，一切攻击都对它有效。只要有足够的体力回复道具对付它应该不是很困难的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

隐藏迷宫

克丽达婆婆的井户

出现条件　完成地精要塞的剧情以后和国王之间门外右手的老婆婆对话
任务目的　消灭所有的派斯特

前作中第三个迷宫欲望洞窟的简化版，洞中的敌人只有史莱姆（游戏中叫作“派斯特”）和蝙蝠，应该没有什么问题。在迷宫第一层房间的床上有隐藏的特殊道具“小派斯特”，作用不详。完成这个任务以后和老婆婆对话可以得到炎属性的魂玉“核爆龙”，ADVANCED模式下为提升VIT上限的“元气的面包”。如果是多人模式，奖品可能会发生变化。

道具屋之馆

出现条件　完成妖精之森的剧情以后和在酒吧里喝闷酒的道具店老板娘对话
任务目的　无

基本上和魔女之馆很类似，不过路线更加简单。在迷宫的第三层可以看到钻来钻去的地鼠优客多。联机模式下用“光之力”打它可以开启上方隐藏房间的大门，里面的宝箱中有变身成优客多的饰品，在ADVANCED模式下则为召唤优客多进行毒属性攻击的魂玉。单机模式下可以用爆弹攻击它，不过比较难以掌握时机。迷宫的第五层就是道具屋了。这里卖的东西虽然都不是很实用，但是却是城堡的商店中没有的（ADVANCED模式下的道具种类也有重大变化），而且其中的爆弹更是单机模式解谜必备的装备。道具屋的地上放着传单，将它交给城堡酒吧里的老板娘就可以得到银戒指（ADVANCED模式下为金戒指）。

谜之漂流船

出现条件　第二次前往海贼船打倒巴迪船长以后出现
任务目的　无

没有BOSS和奖品的海贼船简化版。注意船中有很多幽灵，近身肉搏型的角色可能会遭到反击，有对空特效的弓箭手或者擅长魔法的角色会比较轻松一点。

蘑菇森林

出现条件　完成万年冰洞的剧情以后前往城堡左下角的房间和女孩对话
任务目的　找回离家出走去寻找美味蘑菇的爷爷

这个迷宫是前作的第四个迷宫异次元之森的简化版，无论是长度还是敌人的强度都要差很多。同前作一样，这个迷宫有两种蘑菇，分别是无毒的きのこ和有毒的キノコ，注意区分。在迷宫的第三层会遇到迷路的老爷爷，他晕倒在了地上，只要把美味的蘑菇丢给他就可以让他恢复活力，然后再把一个天使之羽丢给他就可以把他送回家里。最后可以在他家中拿到售价极高的蘑菇大王。每次来这个迷宫还可以采到至少两朵的特殊物品花，送10朵花给城堡右下角罹患绝症的孩子可以得到增加道具出现几率的饰品。在迷宫中还有机会得到各种各样的蘑菇，不过需要注意是否有毒。

太古的原生林

出现条件　完成火山的剧情以后进入城堡左下角房间里的秘道和副团长对话
任务目的　无

太古的原生林在火山的下方，其实就是初代《光明之魂》的第一个迷宫野兽岭，这一点可以从副团长所说的“兽人王之墓”看出来。关卡的地形也和前作完全相同。因此这个迷宫的长度很短，不过当中的怪物还是比较厉害的，经验值相对也较多，比较适合练级。在迷宫的最后一层会出现两个高级的幽灵和一只火龙。此迷宫中没有任何剧情和奖励道具。需要注意的是，第二次进入这个迷宫的时候，迷宫会变成前作中ADVANCED模式下的样子。这次敌人的等级会提升，种族也会有所进化，迷宫最后一层的火龙则变成了冰龙。在最后一层可以得到特殊道具雪人，把它交给城堡厨房隐藏房间里的小孩可以得到特殊道具作为回报。

孤岛的迷宫

出现条件　打倒敌人以后随机获得迷宫的地图，带着地图离开城堡就会出现
任务目的　无

这个迷宫就是前作中第二个迷宫死亡阴影，玩家可以在最下面一层看到前作中被破坏的BOSS巨神战士。迷宫中没有什么宝箱，敌人比较密集，尤其是最后一层，往往令人难以完成蓄力动作。建议刚刚进入ADVANCED模式的玩家不要急着进这个迷宫练级，否则会比较吃力。另外，在联机模式下，必须每个人都拥有该地图才能够进入。

被选中的勇者

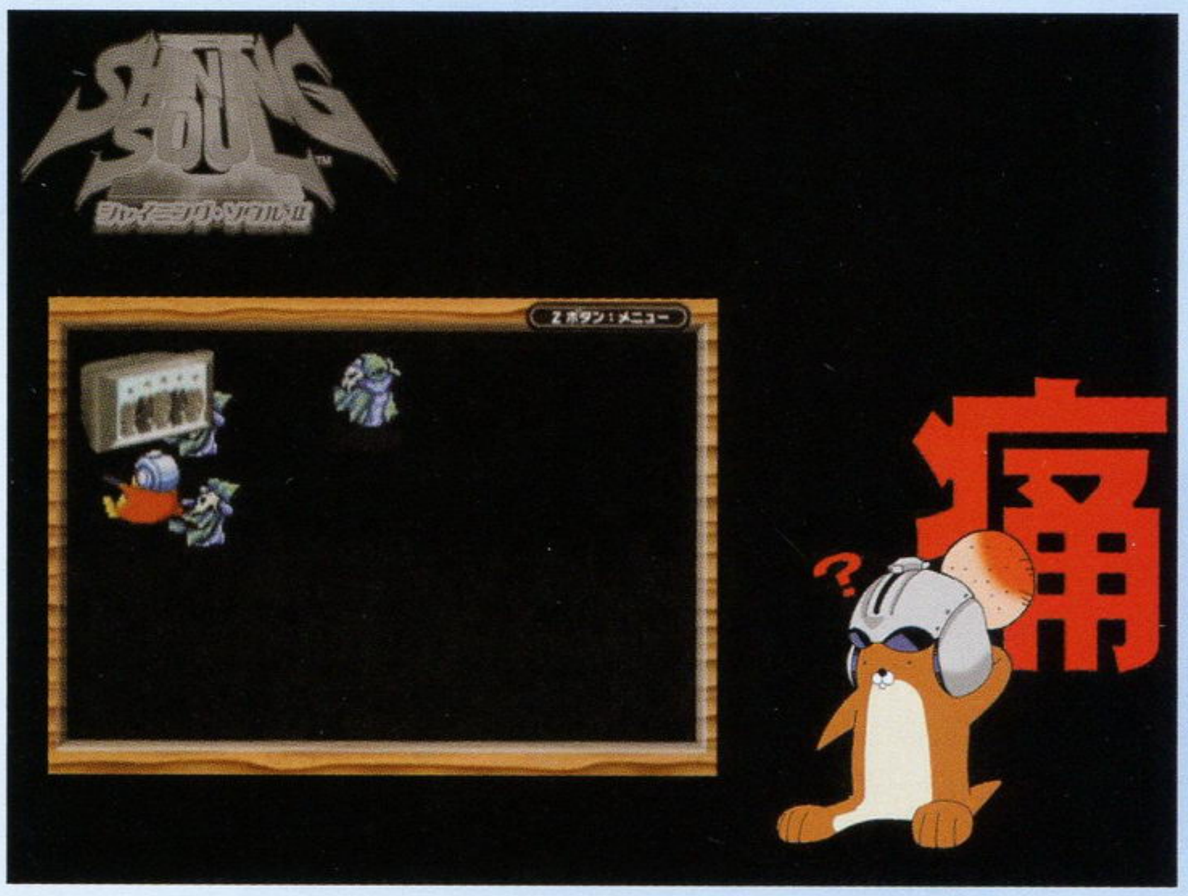
出现条件　完成斗技场全部10级的比赛
任务目的　无

前作中第五个迷宫古雷布尔神殿的复刻版，地形完全相同。需要注意的是，这里会出现一种特殊的敌人，它们看起来像是小型的拳击手。虽然这种敌人的体力不高，但是它们的攻击却十分厉害，绝对不要让它们近身，否则后果不堪设想。

被遗忘的地下牢

出现条件　获得斗技场的奖品“地下牢房的地图”，带着地图离开城堡
任务目的　无

这里也会出现一种特殊的敌人，不过它们并没有什么特别的攻击方式。



攻关心得

死亡

在迷宫中死亡时，身上的钱和装备中的某种防具会掉在死亡地点，同时天使会自动（联机模式下需要按键）将角色送回酒吧里照顾。然后就可以在城堡的庭院里找到回到该层迷宫起点处的传送天使。如果在进行BOSS战的时候死亡，身上的道具并不会掉落，但是通过传送点回来的时候必须将BOSS从头打过。在联机模式下，BOSS战时死亡除了依靠同伴复活以外无法返回城堡。

通关奖励

通关以后系统会自动存档。同前代一样，在选择通关存档的时候可以选择以NORMAL或者ADVANCED模式进行游戏。ADVANCED中敌人的能力大大地加强了，而一些任务的奖励也会发生变化。与之相呼应的是，击倒敌人以后能够获得的道具品质也会进一步提升。进入ADVANCED模式以后，玩家必须从第一个迷宫开始打起，而剧情也和之前的NORMAL模式一模一样，没有更多的隐藏迷宫，最终BOSS也没有更多的进化形态。ADVANCED模式和NORMAL模式的进度是分开的，不管ADVANCED模式中剧情发展到了什么地方，NORMAL模式的进度始终会保持在最终决战之前。

通关一次后重新创建人物的时候可以选择第9名主角。这个叫作“？？？”的神秘人物和剧情人物基雷斯比（巫师的哥哥）长得一模一样，他的职业也是巫师，职业技能也没有特殊之处。不过他的初始能力中，STR、DEX、INT和VIT都是18点，比起其他角色都要强大。

秘道

秘道除了存在于各大迷宫中以外，在大本营城堡中也有不少。发现秘道的关键是贴墙前进，在很多看似没有道路的地方往往会出现奇怪的道路。在城堡

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

的秘道中通常会有一些奇怪的人物，和他们对话的话可以了解到一些开发花絮，也有可能接到隐藏任务。不过在城堡里还有一个秘道中的秘道，当中的神秘人物居然是日本著名的游戏杂志《FAMI通》的编辑，同时他们也是游戏中的特殊杂志《クラ通》的编辑！看起来SEGA很想讨好这些人呢……这些人都有一些特殊的爱好，将他们想要的东西放在道具包里（不装备）就可以和他们换取物品了！

怪物图鉴

国王之间右边有一个图书馆，当中放着一本怪物图鉴。在击倒敌人的时候有时候会发现卡片，只要带着这些卡片来调查怪物图鉴就可以将卡片放进书中了。如果收集到了全部145种卡片的话也会有特殊的奖励哦！

Shining Force

每名角色最初都会拥有一个叫作Force Ring的奇怪的武器，这是在联机模式才能发挥功效的重要道具。两名以上的角色同时使用这件武器的话，在两者的中间会出现一个叫做Shining Force的光球。这个光球具有一定的攻击力，可以攻击敌人，同时消耗SP。不过其最大的作用还是用来开启机关。本作中很多迷宫都有一些普通方式无法攻击到的东西。虽然其中一部分在单机模式可以通过爆弹等进行破坏，但是如果是在联机模式下，使用Shining Force就能够轻松搞定。而且因为Shining Force是可以无视墙壁存在的，所以那些被墙壁封住的机关只有通过这个方式才能开启。虽然很多机关开启以后只有普通的宝箱，但是也有一些机关会打出紫色的宝箱，在当中可以得到魂玉等一些珍贵道具。

魔法抗性

游戏中的魔法抗性是很重要的数值，不管是什么人物一出场6种抗性都是0。抗性除了可以通过装备道具提升以外，受到该属性魔法的攻击也会逐渐增长起来。在城堡的庭院中有一个火堆，站在上面就可以增加火焰的抗性。这其实是因为在城堡中是不会减血的，但是火焰的伤害判定却依然存在。如果在别的地方烤火效果也是一样的，不过体力就会不断减少了。在城中大约可以将火抗性烤到20左右，再往后基本上就很难提升了。利用这个道理，我们可以通过使用毒蘑菇来提升毒抗性，不过前提是你必须拥有足够多的加血道具（在城中无法使用蘑菇）。

特殊签名

同前作一样，在创建人物的时候输入特定的名字就可以获得一些额外的奖励。目前已经知道的特殊名字如下：みずピン，冰抗性+30；ブイジャン，登场时拥有VJ戒指；ヨッシー，DEX+5；イヨク，火焰抗性+30；VJ×SS，登场时拥有力量手套；でんげき，电抗性+30；ゲノムズ，ATK+4，会心一击率+2，登场时拥有ゲノムズ戒指；モンタカ，暗抗性+30；ニンキー，STR+5。

锻冶屋

要想得到优秀的武器和防具，除了完全依靠打敌人掉落以外，在锻冶屋里自行打造也是很重要的。游戏中在击倒敌人的时候会随机掉下一些矿石，使用这些矿石就可以打造道具了。矿石一共分为5种：骨，能够打出轻却坚固的装备；うろこ，地上最强之龙的鳞片，能够打造出抗火的装备；ミスリル，真银，最普通的矿石；オルハルコン，地上最坚固的矿石，能够打造出超强的装备；ダークマター，暗黑物质，能够打造出强力的诅咒装备。需要注意的是，即使是同样的矿石，其质量也有高低之分。质量越好的矿石在商店里面的售价越高，能够打造出来的道具也越好。至于具体的打造规则因为实在太过繁杂和琐碎，在这里就不详细叙述了

打造道具的时候要先把3块矿石放到铁匠的工作台上，这个时候铁匠会伸手向你要钱。从道具包中拿出任意多少的一袋钱放到手上，并选择“はい”就可以开始打造了。其实这个地方存在着一个BUG。将钱袋移动到手上以后不按确定键，却按方向键的上就可以把钱袋放到某个矿石的位置上。然后再将这袋钱拿回道具包中，这个时候原本放钱袋的位置还会留下一个同样的钱袋。利用这个方法可以使金钱迅速增加。

斗技场

只要交100元钱就可以进入斗技场进行比赛。这里的比赛一共分为10个级别，只有通过了某一个级别的比赛才会出现下一个级别的挑战。每个级别有3种奖品，当玩家消灭了所有敌人以后场地中间会出现宝箱，当中会随机出现这3种中的任意一个。不过奖品一旦被取得了，下一次就会被草药所替代。需要注意的是，如果系统会自动判定宝箱出现的道具，一旦宝箱出现了，即使不去打开就离开比赛场地，宝箱中的道具同样会被认为已经取得，下次也不会出现了。阿修罗就曾经因为这个BUG损失了一个魂……（格斗家的冲刺攻击速度太快，杀死敌人后直接冲出了场地……）突破第10级的挑战以后，在地图左上角会出现隐藏迷宫“被选中的勇者”。

光之神殿

在中央的祭坛上放上4个特定道具并和神父对话就能够合成出一些特殊的物品。目前已知的配方有：ヨーグルト人形4个→魂玉ヨーグルト；同类型同级别魂玉4个→同类型魂玉，级别提升；カブトムシ4个→カブト；クワガタ→4000G。其他配方继续探索中……

200级的奖励

游戏中等级的上限是200，要想练到200级可是一个相当辛苦的活计。SEGA当然不会让玩家就这么白干的！当你的等级达到200级以后，在进入游戏显示SEGA的标记时迅速输入“上下上下左右左右上右下左B”，成功以后会听到一声特别的音效。然后在选择单人或者联机模式的界面，按住Start键以后再按下A键，这样就能够进入音乐鉴赏模式了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：邪魔天使

GBA	KONAMI	A · RPG	1～4 人
	2003 年 7 月 17 日发售		自带记忆功能
卡带（128M）	对应 GBA 专用通信线		4800 日元

我们的太阳

小岛秀夫的新概念“太阳RPG”粉墨登场，各位玩家注意了！请预备好扇子、清凉油、草帽，以防脑伤！

系统简介

操作说明

十字键	主人公的移动，太阳枪的射击方向，按住R键的情况下查看周围环境，对着墙壁长按可以让强哥紧贴墙壁，指令选择，推动可移动的木箱或石块
START 键	调出 SAVE、OPTION、睡眠状态菜单，决定所选择的项目
SELECT 键	调出状态菜单，可以在道具、太阳枪、地图画面三个选项中按 L 或 R 键进行选择
L 键	发射爆弹，在状态菜单中切换选项
R 键	按着不动加方向键可以查看周围环境，在状态菜单中切换选项
A 键	在有阳光的地方长按可以吸收太阳能，调查，对话，开启宝箱，在贴壁状态中敲打墙壁，拖住棺材，决定选项
B 键	射击，长按可以进行扩散攻击，加快信息显示速度，取消

菜单说明

游戏中按下 SELECT 键就可以进入主菜单。

太阳铳（太阳枪）	
バッテリー	储存太阳能的电池，枚数越多储存的太阳能也越多
レンズ	透镜。起辅助作用，有ソル（太阳）、ルナ（月）、スター（星）等种类的透镜其效果也不同
フレーム	太阳枪的外壳，不同的外壳攻击方式也不一样
グレネード	爆弹。爆弹的性能也不尽相同，要看清楚状况再使用合适的爆弹
マップ（地图）	
在迷宫时显示的是迷宫的地图，在地图画面上时显示的是各个迷宫所在地的地图。	

太阳虫　月光虫　暗黑虫

在迷宫内可以看到一些一闪一闪发光的地方，这时使用太阳枪射击的话，地面会产生一些像水晶的物体，这些物体中就蕴藏着各种虫。这些虫分为回复太阳能的太阳虫（桔黄色）、回复体力的月光虫（绿色）和吸收电池中太阳能的暗黑虫（红黑色）。除了要躲开暗黑虫之外，可以按 A 键将其余两种虫呼近吸收。

关于不死怪物出现的一些符号

- 在发现主人公时出现。
- 在很远的地方看到主人公、听到声音、感到主人公气息的时候出现，但这个时候怪物还没有看到主人公。
- 在发现主人公时出现，但并不影响成绩。
- 没有找到主人公时就会出现，出现“？”的敌人就会放弃寻找。
- 被主人公攻击麻痹时就会出现，当“·”变成 3 个时就会苏醒，不过可以通过连射来延长麻痹时间。
- 被主人公的攻击打气绝时出现，当“★”消失时就会苏醒。
- 睡眠的时候就会出现，但被主人公攻击或碰到都会醒来。

评价画面

当打败一个迷宫的 BOSS 后就会出现评价画面。

PLAY TIME	通过迷宫的时间
BEING FOUND	在迷宫中被发现的次数
CONTINUES	在迷宫中续关的次数
CHARGED ENERGY	在一次探索迷宫中太阳能电池所储蓄的太阳能
RANK	通过该迷宫的成绩，级别由高到低为：S、A＋、A、A－、B＋、B、B－、C＋、C、C－

迷宫中的记号

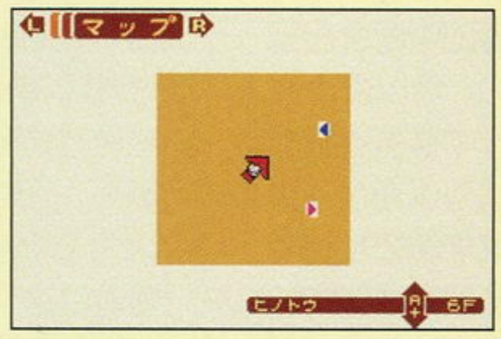
■记号	表示迷宫的出入口
红色▲记号	向上的楼梯
蓝色▲记号	向下的楼梯
S 记号	太阳能蓄电池
B 记号	太阳银行
L 记号	暗黑高利贷
T 记号	陷阱（中 BOSS 房间）
I 记号	不灭的房间（BOSS 房间）
绿色区域	净化地点
棺材	棺材的所在场所

区域中的记号

暗黑记号	还没有通过的迷宫
明亮记号	已经通过的迷宫

共通

红色箭头	主人公所在区域与主人公所面对的方向



迷宫中各个图标的解释

标记
更清楚地标示出迷宫的出入口

暗黑槽
表示敌人的体力，减为零时敌人被消灭

爆弹效果槽
表示爆弹的效果时间

生命槽
强哥的生命值，受到敌人的攻击会减少

爆弹
表示爆弹的残量

道具效果槽
表示道具的持续时间

太阳枪槽
表示太阳枪中电池的残存量，用太阳枪进行射击的时候就会消耗

道具
表示打开宝箱后得到的道具

电池
太阳枪追加的电池，根据电池的种类数量会发生变化

太阳槽
感光器探测到的当前时间阳光的强度，橙色部分越多太阳枪越容易蓄满能量

豆知识

在进入迷宫的时候，由于阳光不能照射进来，所以太阳枪很难储存能量，这时可以靠天窗中射进来的阳光进行补充，而且敌人碰到阳光就会OVER。还有一种补充能量的方法就是靠迷宫中的太阳能蓄电池，不过有次数限制。

游戏不愧是小岛秀夫的作品，处处充斥着《MGS》的要素，前面所说的敲打墙壁吸引敌人，然后从另一处逃走就是一个基本例子。你可以躲在石头后面等敌人走过后再从它背后溜走，这些小技巧在太阳能不足的时候就能体现出效果来了。

注意，当太阳枪长时间在阳光下使用时，就会发热，当达到 OVERHEAT 的状态时就不能使用了，这时要到阴凉处或等到枪上的温度降下来之后才能使用。

通过一个迷宫后传送法阵就会启动，大大缩短了走路的的时间。

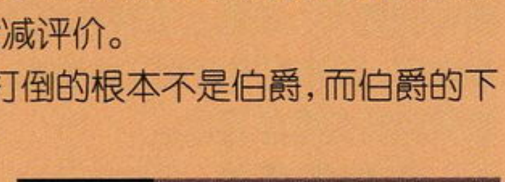
追梅禁忌&3DM-SMV
www.plumbook.cn

冒险开始

注：一开始的区域设定可对照本期“邪魔院”中日本的各个县的假名，不过游戏中是片假名，如果怕麻烦就直接选第一项かんとう2（关东2）的トウキョウ（东京）吧。

雾之城

死之都



勇敢的少年强哥，继承了父亲的遗志，披上了父亲留下来的“深红之围巾”，开始了对吸血伯爵的讨伐之旅。途中强哥遇到了太阳的使者——天鼓，以后可以在迷宫中墙壁上的一些绿色机关处调查，天鼓就会出现给你一些提示。在天鼓设下了净化装置后，强哥向死之都进发了。由于是第一个迷宫，并没有多大的难度，就连岔路也没有，一直到底就能到达吸血鬼的房间。房间里有一个棺材，消灭完蝙蝠后就可以拉它去净化装置了，不过这时来的路上出现了更多的僵尸，要小心。另外，如果不拉棺材，棺材会一步一步回走，即使是关掉电源，下一次游戏时会发现棺材已经回走了很长一段距离。如果棺材抖动时就用太阳枪打几下，让它安静下来。

当将棺材拉到净化装置中心，再给净化装置充满能量后站在发光的点上按A键就与BOSS战斗了，这时要给两边的净化装置不停地补充太阳能，一定不能断，这样很快就能干掉BOSS。打败BOSS后天鼓给了强哥一张愚者のカード，这张卡的功效就在于，在迷宫中遇到“仓库番”的迷你游戏时，如果出错，使用愚者のカード后就会从头开始，不过会减评价。

而此时伯爵的声音响起，原来刚才强哥打倒的根本不是伯爵，而伯爵的下一个目标就是月之巫女“月下美人”。

小洞窟

强哥继续前进，途中经过一个小洞窟，今后迷宫最好每个地方都走到，因为太阳枪的フレーム都是在迷宫中得到的。

死者之门

这里也是训练如何熟练掌握迷宫基本技巧的试验场地，没有什么难度。

地底的灵墓

▲贴墙躲过木乃伊。

这时出现了分歧，左边道路通往古代之森，森林的巨像兵会听到踏过水洼的声音，但是这里的那堵石墙暂时还无法撞开，所以还是搜刮了目前能搜刮的道具后去岔路右边的地底灵墓吧。地底灵墓中又有新敌人——木乃伊，虽然他们看不见东西，但对声音很敏感，即使轻微的脚步声也能引起他们的注意。它是现在比较烦的敌人，因为很容易被发现降低评价。最好的方法还是听天鼓的指示，贴墙走吧。

血靖之馆

当天鼓召唤出净化装置时，忽然发现了一个太阳枪的月之透镜，他一眼认出了这是月下美人的随身之物，虽然觉得这是陷阱，但勇敢的强哥还是走进了阴森的洋馆。这里很多地方都是处于黑暗状态，要时常用到R键＋十字键来勘查周围环境，而在迷宫能看到一些紫色的灯漂浮在空中，这时用太阳枪打的话就能点亮它。在这里会遇上第一个“仓库番”的游戏，这种游戏如果出错的话，出门再进门箱子就会恢复原位，但有时不行，这时就可以使用前面提到的“愚者のカード”，不过为了评价着想，还是少用吧。

深入馆内会来到一个用灌木装饰的园子，这些灌木中间的通道其实组成的是一个数字，它就是在后面的开门谜题中的答案，用R键＋十字键好好观察吧。

▲此处道路的走向是一个数字，请注意。

来到一个地面像钟的时刻的地方，需要

踩下正确的时刻才能开启机关。从右下角的房间进去，可在墙上的机关处看到房主的日记。“7点钟敲响时醒来，悠闲地吃完早餐，2小时后出发，徒步1小时去图书馆读读书；中午1个小时后吃晚餐，然后在公园与鸽子玩2个小时。”也就是说顺序踩下：7、9、10、1、3就能解开谜题。

下去之后再次会遇上一个“仓库番”的谜题，将第二层的木箱先推下来即可。再向前走，会来到一个有断层的房间，只需用ビートマニア将那个僵尸打到有十字印的机关上就能打开下方的门。而在下一个房间会遇到隐形的怪物，要等到晚上的时候这些家伙才会现形，如果是白天玩的话玩家就要小心了。在搬动了一个房间的机关后，整个洋馆的结构发生了变化。接下来要继续将僵尸用ビートマニア打在十字型机关上，不过这次有两个。

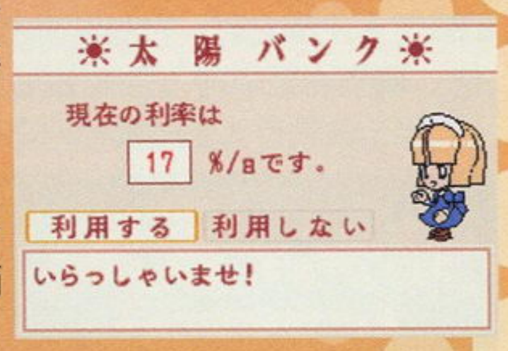
很快地，强哥就到了伯爵房间的门口，而这时他听到了一些“大地之巫女”的消息，并且他也听到了一个少年的声音……

BOSS是吸血鬼伯爵，开始他会飞出身边的剑，不过用アクセル的フレーム就能够击回打中他即可。披风打掉后他“恶虎扑羊”吸血这招会频繁使用，要注意。将伯爵的棺材拖到净化装置处，这次有4个太阳能发射装置，而且伯爵还会反击，不要手忙脚乱了哦。(^_^) 将伯爵打败后封印解除，可以去新地方了。

救出了大地之巫女后，就可以在太阳树那里种果实了，当然是阳光越充足越好，并且大地之巫女还给了强哥一张太阳树的叶子，其作用是随时可以到太阳树。但在途中，强哥遇到了少年那巴塔……

不知名的山寨

又有新敌人出现，他们是隐形的，不过可以看到脚印。这些家伙的攻击力比较高，还是躲开点为妙。这个地方的陷阱过关条件是不被敌人发现打开全部宝箱，不是很困难。



死之岩壁

这里可以找到太阳银行，陷阱是打倒一把斧头，打法基本同伯爵，将它周围的东西反弹就能给它大伤害。

被丢弃的武器库

同样一来就是“仓库番”，陷阱BOSS是一把剑，打法同上面的斧头。

腐朽的坑道

陷阱BOSS为木乃伊，这些木乃伊打死时会喷出火球，粘在身上过一阵会减血然后爆炸，所以最好的战法是打死一个木乃伊，然后让它把火球炸到其他木乃伊身上，这时玩家就可以好好看一场闹剧了。胜利后得到钥匙开门过关。

苦闷的家

先拿三角钥匙然后去拿四角钥匙，与陷阱的BOSS战中不能被它们发现，被发现就算输。这时玩家可以充分体会到R键＋十字键的重要性，而且那种近似于《MGS》的紧张感也让人身临其境。不过说实话，陷阱BOSS战的音乐极像《MGS》……

试炼的阶梯

电梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

既然称为试炼的阶梯，那么谜题不会很轻松，仓库番的谜题稍微有点考脑筋，不过仔细一想还是觉得很容易的。踩机关的地方要充分利用贴墙按A键敲击墙壁吸引僵尸。而进入陷阱BOSS战又得利用ビートマニア。

狂暴的墓地

这里的关键是找准道路取得道具，陷阱BOSS战条件是已经屡见不鲜的不被敌人发现全灭敌人，而敌人也是我们熟悉的自爆僵尸。

瘴气之森

这里的陷阱BOSS战是打倒剑，这次剑的HP要高一些，要小心。而且这里能得到一个3倍电池槽的电池。

永久冻土

在这里又见到了月亮仔那巴塔，他向强哥提出了挑战后就离去。现在所处的位置并不适合放置净化装置，所以只有穿过浮冰，这里的谜题都是小学算术……（应该没问题吧？）另外，天鼓在这里结下了“太阳结界”，把棺材放在太阳结界上就不怕它跑了。

▲简单的小学算数。

放好净化装置之后那巴塔再次出现，说了几句话后那巴塔跑掉，强哥紧追上去。在一个宽阔的地方，那巴塔出现，并召唤出一匹雪狼！雪狼的吐息与冰巨像兵一样，有冻结敌人身体降低活动的能力，小心。场地也是冰地，很滑。如果想击败它就要在它嚎叫之后喘息的时候集中攻击。好不容易将冰棺拉到净化装置处，但冰棺中的雪狼忽然发威将净化装置冻住，所以强哥不得不拉着冰棺去来时的那片广阔地带。雪狼在抵抗的时候同样会吐出冰冻吐息，会减慢强哥的行动，要注意。击败雪狼之后暗之封印消失了一个，另一个就在东边的火吹山。

火吹山

▲用フロスト灭火。

由于击败雪狼得到了フロスト的透镜，这下在火吹山就比较轻松了。（也可以先打火吹山再去永久冻土）这里的熔岩与火球都可以用フロスト熄灭，再加上这里的敌人大多是火系，所以フロスト也能给他们成倍的伤害。在山的中心有一块漂浮在岩浆上的巨大浮岩，在一个机关处开动机关后，就能让岩浆上升，从而让浮岩上升，这样就能去更多的地方了。在浮岩上强哥看到了一个巨大的铁巨人，原来这是所有巨像兵的原型。

如果想得到这里的全部道具就要先开动机关改变地形构造。要想架桥到中央浮岩，就要搬动另外三个机关，当三块石块掉下架好桥时就是与那巴塔召唤的铁巨人决战之时。它的攻击方式有：变成球的撞击、铁拳捶击（带吹飞效果）、跳到岩浆中再飞身跳出的火焰弹攻击。

当击败铁巨人的时候那巴塔说在“太阳都市”等着强哥，但前途未卜，一定充满了凶险。接下来是例行公事的净化，铁巨人会发出火球进行攻击，在疯狂形态发出的火球更多，要随时给净化装置降温。封印铁巨人后两个封印终于解除。

残留之塔

巴塔所说的太阳都市是一座浮游城市，要去只有靠天鼓的传送魔法，不过需要一个道具，而这个道具在西北方的谜之森。进入残留之塔，一直上行，注意途中的铁刺球。陷阱BOSS是重甲，速度慢、攻击方式单调是其弱点，战胜他应该很轻松。

谜之森

为了去太阳都市，就必须要有在谜之森生长的的一种特殊的向日葵。这里天鼓会说出行走的方向，“向北1次、向西4次、再向北2次”。从一开始强哥所站的地方看，右上是北方，右下是东方，左上是西方，左下是南方。由于森林里每一个区域方向都是不定的，所以判断方向最关键的还是影子，以开始时的影子方向来确定方位。

冰之溪谷

这里要充分利用刚得到的フレイム透镜的融化冰的特性前进。推冰块也是推木箱的改进版，没什么难度。

大地的伤痕

这部分的难点是如何打开通往陷阱BOSS所在处的门，这时只能用副武器爆弹中的ボム，用它可以扔过墙的特性吸引僵尸踩到地上的机关。注意不要让他踩到岩浆上，更不要用爆弹炸死它。陷阱BOSS是一个火属性的重甲，装备上水属性的透镜很快就能战胜它，战胜它后得到三角钥匙。之后地上全是十字机关的地方，只要将十字全变成红色就能通过。

忘却的墓地

一个增加完成度的地方，敌人都是巨像兵，陷阱BOSS是个水属性的重甲，装备上火属性的透镜很快就能战胜它。

太阳都市

▲使用赤いキノコ变小通过。

要过这个地方首先遇到的是大风，风向不定，外加被吹下去一击必死，可谓目前难度最大的地方！不过如果之前存了很多赤いキノコ就好办了，赤いキノコ的效果是让强哥变小，变小之后就不怕强风了。后面遇到有红色小箭头的地方也需要用赤いキノコ变小了之后通过。

强哥与那巴塔再次相见了，经过一番交战强哥连那巴塔的衣角都没有碰到，而那巴塔去说有个女性在等着强哥……

这部分的陷阱有两个，一个是三只蛇鸡兽，一个是三个巨像兵。蛇鸡兽有石化攻击，巨像兵的攻击力高，都是不好对付的角色。另外，这里的有些长有草的通路需要新得到的“アース”透镜才能通过。乘坐移动平台来到一个有四个石像的地方，将两块石块推开后，另外一个石像发出的光线就能射到其中一个石像上，此时房间的铁门也开了。进入铁门利用绿色晶体的折射就能反弹光线解开封印，在改变光线折射时，可破坏一些绿色水晶打开通道。封印解开后，就能使用高速升降机了。

来到一间房间前，忽然听到那巴塔的声音，那巴塔走后天鼓以防万一先进了房间，但随即就是一声惨叫。当强哥进去时发现天鼓被一名红衣少女石化，天鼓用最后的力量召唤了净化装置，而少女也露出了本来面目——魔女卡米拉。她的弱点在尾部，但要当心她尾部的攻击，放大招的时候躲在右下方和左上方比较好。接下来还是老规矩，送这位“小姐”去“净化”吧！不过这位小姐似乎很不老实，有时会躲进棺材里不出来，这时可以将感光器从向阳处移开让她以为没有阳光了，等她打开棺材时就将阳光能量提升到最高，这样就能把她净化了。

▲利用石化光线击中石像。

净化了卡米拉之后，暗黑封印被解除，又可以去新的区域了。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

暗之栖家

先去拿三角钥匙再去拿四角钥匙，这里的陷阱BOSS是个重甲。还是利用它移动缓慢，攻击之后有短暂的停顿来进攻，难度并不高。

火龙的狩猎场

这里有很多喷火的地方，要小心。在一间有一个红色僵尸踩着地面十字机关的地方，使用爆弹ボム可以引开它，从而打开下面的门。而有两块移动的绿色水晶的地方可以用ダガー弹反弹打中紫色水晶，这样下方的门就会开启了。陷阱BOSS是巨像兵，还是要注意自己的体力。

▲利用爆弹引开图中的僵尸开启机关，打开下面的门。

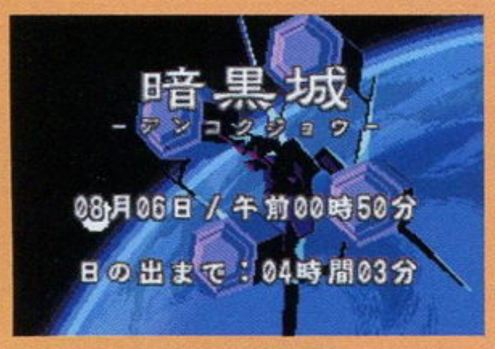
降魔之城

这个迷宫中用ダガー这种单发射击系的武器的情况很多，请注意。陷阱BOSS是一把斧头和蛇鸡兽，注意蛇鸡兽的石化攻击即可。

水魔之槛

这里都是一些推冰块的“仓库番”谜题，注意，一个有三块冰块在一起的房间要用“フレーム”将其中一块融化掉。陷阱BOSS是几只章鱼触须，既然是水属性，那么火属性的攻击将对其有特效。

暗黑城



当四个迷宫全部通过后，在地图的中央就会出现一个魔法阵，利用这个魔法阵就能传送到暗黑城。一来到暗黑城就看到了复活的吸血伯爵。说了一番话后离开，这时可以在大厅中得到风之透镜“クラウド”，这样以前一些迷宫中被石头挡住的地方就可以用风之力打碎了。比如之前的古代之森。之后上楼后会发现有四个入口，它们分别对应的是地、风、水、火四个迷宫。

地之迷宫

地之迷宫中又会出现拉闸门算数字的谜题。拉成3是得到道具，拉成6是打BOSS，拉成9是出口。这些在墙壁的提示板上都会有提示。一个输入数字的房间，其答案就是现在游戏的时间，比如是02：53就是输入0253。再往前走一段就能见到伯爵，伯爵的能力加强，并且还会躲过从窗户照进来的阳光，但反弹他的剑还是能给他较大的伤害。

▲在这里输入当前游戏时间。

风之迷宫

风之迷宫比较难一点的就是要让蛇鸡兽发出的石化光线击中石像，关键是自己的站位要好，然后就是利用绿色水晶的反射。另外一个利用绿水晶反射相对而言就简单多了。数学题的谜题记得反过来看。BOSS是没有了灵魂的卡米拉，反射她发出的光球仍然是有效战术。

▲同样利用石化光线反射击中石像。

水之迷宫

这里就是一个大冰窖，冰上滑行的谜题数量增加。有的时候要到达目的地还要推或融化冰块。“冰块仓库番”谜题摆成如图所示即可。水之塔的BOSS是雪狼，这次它还会隐身，可以用千里眼の实或太阳枪的スキャン特技来破解。

▲三块冰的摆法如图。

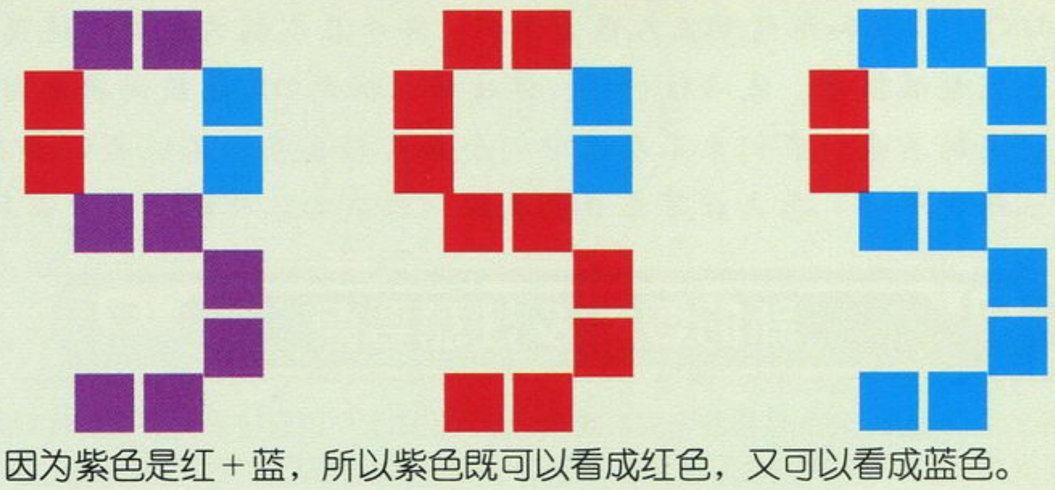
火之迷宫

首先拉动机关，推了石头后再将机关关上，在楼上点亮右下角的紫灯时，要站在长方形的石块内（如右图），而且枪也要选择范围攻击型的。这时就可以去开启另一个机关了。再往上走会遇到热浪，这时可以使用赤いキノコ变成小人，就不怕被吹了。另外，这里的空洞是可以直接摔死的，不要掉进去了。BOSS还是铁巨人，攻击方式变化不多，但威力更强大了，小心应战。

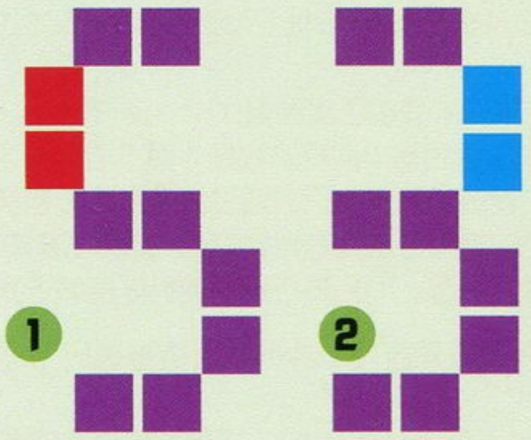
▲站在如图所示的地方射击。

当四个塔消灭的时候3楼的封印全部解开，可以向最终的战斗挑战了。

颜色问题很简单，我们以第一题为例。首先我们要弄清楚问题，问题是红、蓝方块各自组成的数字，并不是它们各自的数量，首先这一点要明确。红＋蓝是紫，那么6楼方块的组合是



因为紫色是红＋蓝，所以紫色既可以看成红色，又可以看成蓝色。



所以图中1部分组成的是5，而2部分组成的是3，因此答案是红5、蓝3，之后的颜色方块题也是这样算的。第二个是2、5、4。

接下来是光之路，只要有阳光，道路就会显现出来，但光线不能太强了。

走过光之道之后遇到就是“暗黑仔”那巴塔。他的暗黑枪的回旋攻击很强，不要硬碰硬，用爆弹打他，因为爆弹是可以穿墙的。当打败他后那巴塔运用暗黑枪的力量将周围弄暗下来，所以与其去找他不如让他来找你，守株待兔也不乏为一种好战术。击败了那巴塔后迎来的当然是最终BOSS——女王！虽然她会对强哥穷追不舍但不要理会，专心保护天鼓，因为天鼓会帮强哥造好四个净化装置。当四个净化装置装好了，就需要强哥在中间给它传输太阳能，当能量存到最大时就可以打最终BOSS了，但要记住：黄色箭头变白时一定要对准BOSS，打中BOSS就会将她一击毙命。不过最终BOSS会变身，但这次有那巴塔相助，先打爪子再去给净化装置传输能量，同样也是打中一击毙命。最后的最后记住按A键吸收天鼓快要消失的身体啊，这样才能救到他。将通关过后的密码输入到KONAMI《我们的太阳》官方网站上会得到好东西哦。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

攻略透解

GBA	BANPRESTO	S · RPG	1人
	2003年8月8日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		5800日元

超级机器人大战D

文：LIKY& 沙罗 & 阿修罗

拿到游戏时离截稿只有三四天时间，为了能让大家第一时间看到攻略，LIKY、沙罗和阿修罗三人通力合作，终于在截稿前完成了这篇攻略，希望大家能够满意。像以往一样，这次的《机战D》隐藏秘密也相当多，由于时间的关系，我们来不及将它们全部发掘出来，不过我们会在下一期的“研究中心”为大家带来最完美的《机战D》研究，请大家期待。

新的要素 & 注意要点

在地图画面时，将光标移动到敌方或者己方的机体上可以直接看到HP和EN的简易表示；攻击时选择完武器以后将光标移动到目标机体上可以直接看到对手的HP以及双方命中率的简易表示。

在攻击或者防御的时候，可以用L和R键来快速选择行动以及援护的内容，不过要具体进行武器、援护与否等内容的设置还是要进行手动操作的。

养成机师的PP（Pilot Point）值系统在本作中变成了奖励值（Bonus Point），机师等级每提升1就可以获得1点的BP值，而且BP值只能用来提升格斗、射击等6项基本数据，而不能用来习得特殊技能；此外新增的技能芯片则分为数据提升和能力习得两大种类，新的特殊技能只有通过这个方法才能获得。

关于援护攻击和援护防御，要求进行援护的机师分别拥有援护攻击／防御的技能，并且还有剩余的使用次数。除此以外，援护的发动还要求两台机体必须靠在一起，而且进行援护的机体能够进入被援护机体所在的地形（比如凯驾驶的真盖塔3号机就不能够援护飞空机体）。

关于连击（コンボ），这是本作新增的武器特效，可以让某些武器攻击一列的敌人。只有在武器名称后面带有C字样的武器才能够用来连击，而且同时要求机师拥有コンボ技能，两者缺一不可。另外发动时也要注意，必须临近敌人才行，间接攻击是不行的。コンボ技能等级提升以后可以连击的数量也会提升。

关于特殊效果武器，这是《OG》中同样系统的改良版本。这种武器能够在对敌方机体造成伤害的同时产生诸如“移动力减半”、“攻击力下降”等特殊效果。拥有特殊效果的武器会在武器名称后面标有S字样。作为机体强化芯片登场的特殊武器也有同样的功能，不过只有1发残弹。

《超时空要塞7》中的巴萨拉（バサラ）等角色没有格斗和射击的数据，取而代之的是“歌魂”以及专用的“歌EN”。歌EN会在唱特定的歌曲的时候消耗，不能通过补给回复；而歌魂则影响唱歌的效果。歌攻击可以提升己方的能力，只能对于拥有“プロトデビルン”特技的敌人造成伤害。而“プロトデビルン”特技可以使歌攻击以外的普通兵器伤害减半，不过当机师气力降到100以下的时候这项特技就无效了。

《六神合体》中的ガイヤ和ゴットマーズ这两台机体因为体内安装了反阳子爆弹，所以一旦他们被击坠就会立刻GAMEOVER。

操作介绍

十字键	移动光标
L／R键	机体切换
SELECT键	查看全体地图
START键	简易存档
A+B+SELECT+START	快速RESET游戏；这个时候按住START键可以直接从战场存档处开始
B键（按住）+十字键	高速移动光标
剧情对话中R+A键	加快文字出现速度
剧情对话中B键	查看之前的对话台词
剧情对话中L键	立刻进入战斗地图
敌方行动时R键	加快敌人行动速度
战斗动画中B键	立刻察看战斗结果

流程攻略

序章 地球消失之日（プロロ　グ 地球が消えた日）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方机体被破坏

故事开始于13年前，流龙马独自一人对抗着早乙女博士的盖塔龙军团。当击落敌方任意一台机体时就会发生真龙出现的情节，接着许多敌机包围了研究所，好在隼人和武藏及时出现。剩下要做的就是全灭敌人，利用研究所的地形优势和应该很容易达成这一点。

时间一转来到现在，在南极的遗迹研究所主角遭到了外星侵略者的袭击，男主角刚开始要独力对抗敌方6台机体，合理利用地形和精神，只要击落敌方一台机体女主角就会来增援，这时可轻松干掉剩下的敌人了。全灭敌人后遗迹内部发生能量异常，情况紧急，这时出现分支：

A.研究员たちの脱出支援を优先する（先帮助研究员逃离）——地上路线

B.遗迹内に突入し、救助に向かう（进入遗迹内部救助）——宇宙路线

遗迹最后发生崩坏，主角没能救出自己的父亲，而这时在宇宙中的夏亚等人发现地球突然从雷达上消失了……

第1话A 闭ざされた世界で（被封闭的世界）

胜利条件：敌全灭

失败条件：伍索机体被破坏

GB版《第二次G》的第一话上演。由于脚部部件被クロノクル打爆，伍索的V高达没能组合成功，让他在原地待机吧，等到第4回合基地会再次投射出脚部部件，此后可放手进攻了，不过V高达的最后两招不要随便用，那是将机体部件射出。クロノクル会在HP减至30%撤退，不要放过他。

第2话A 激震の大地！ 真ドラゴン复活！（激震的大地！真龙复活！）

胜利条件：敌全灭

失败条件：塔被破坏

第二回合会发生剧情，弁庆带着溪（ケイ）在早乙女研究所内内调查时遭到敌人袭击，此时他们遇到了真盖塔的驾驶员號，于是两人也乘上了真盖塔……第三回合真盖塔就会出现在研究所上，敌方也有3架增援，但强大的真盖塔一斧头就劈掉了一个。接下来就非常简单了，全灭敌人吧。

第3话A 恶梦！ インベーダー早乙女！（恶梦！入侵者早乙女）

胜利条件：敌全灭

失败条件：塔被破坏

地形与上一关差不多，同样是在早乙女研究所，这次早乙女博士会亲自出战。当敌方机体剩下7台时会发生剧情，オリファー和ジュンコ作为我方增援出现，紧接着号等3人成功组合出真盖塔，而同时敌方在研究所附近也会出现5架增援机体。对付早乙女博士除了利用攻击力强大的真盖塔，也可利用3台V高达的合体技。

第4话A 飞ばせ铁拳！ ダブルマジンガー！（飞吧铁拳！两个魔神！）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方全灭／塔被破坏

开始时伍索一人在侦查，还是不要出击了，第三回合主角等4个先头部队出现在右下方，此时可慢慢推进。干掉クロノクル后，左上角甲儿和铁也出现，同时盖塔和主舰塔也赶到，消灭敌人左上角的增援不是难题。

第5话A 战祸の中で立ち上がれ！（在战祸中挺立！）

胜利条件：敌全灭

失败条件：アトラウス被破坏／ガンバー被破坏／敌人入侵基地アダルス

开始敌人只有3个，轻松解决掉后大批敌人出现在左上方，同时我方大部队出现在右上方。敌人会快速向基地靠近，所以要派移动力高的机体尽快拦截，还好敌人HP都不高，应该没有问题。

第6话A Mr.ネゴシエイター（谈判先生）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方机体被破坏

电脑杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

开始罗杰驾驶着BIG O与一台敌机对决，需要连续干掉它两次，然后战斗正式拉开。第二回合会发生剧情，剑人会换乘合体机器人ダルタニアス，实力大增。当第一批敌人剩下5台时，敌方增援（12台机体）会出现在左下方，但同时我方主舰也会出现在左上方，剩下没有难点了。

第7话A 憎しみは激斗の中（激斗中的憎恨）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方机体被破坏／塔被破坏

铁也和甲儿干掉开始的4台机体后，イグニス会派出大量机体将两人包围并展开车轮战，幸好隼人赶来救援，此时可看到车弁庆也会驾驶着老式盖塔1号机出战。因为紧接着还是敌方回合，所以铁也和甲儿还要作好防御。BOSS的HP有33000，慢慢啃，击落他后会得到一个技能芯片。

第8话A 阳光下の战い（阳光下的战斗）

胜利条件：敌全灭

失败条件：塔被破坏／敌人入侵基地

这一关要保护3个基地不被敌人入侵。开始敌人在左上角，干掉3台敌机后，ピピニーデン和ルペ会带着第一批增援（共8机）出现在左下方，ピピニーデン和ルペ会在HP低于30%时撤退，不要放过他们。之后当敌机数量少于6台时，クロノクル和ファラ会带着第二批增援出现在地图右上方（共8机），他们两回合便能侵入基地，所以事先一定要作好准备。另外注意，当击破ファラ后全部敌人都会撤退。

第1话B 惑乱の宇宙で（混乱的宇宙）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

如果没有看过该作的介绍的人，可能会对夏亚、阿姆罗联手感到吃惊吧。第一关难度很低，没有什么可说的……

第2话B 最悪な来访者（最恶的来访者）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

对方的BOSS会在HP减到一定程度时逃走，需要提前注意这一点。（可以通过能力栏中“逃”这一项看到BOSS的HP减到何种程度时才会逃走）

第3话B 刻の泪は止まることなく（停止不住的眼泪）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

初期，我方兵力分配在地图的上下两方，将敌军打至5机以下时，《六神合体》中的角色将会作为我军增援登场。第一批敌全部消灭后，敌增援出现于地图的左下角。由于数量较多，请事先保留足够的战力。另外，本关的BOSS仍然会逃走。

第4话B オレの歌を听け！（听听我的歌吧！）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

最初的目的，肯定是尽快与MACROSS的机体合流，一起作战。在将敌人消灭到一定数量时，ドッカー冒失地冲上前，想单挑队长机，却反被击坠。敌人队长机能力很高，最好能够配合巴萨拉的歌曲进行攻击。

第5话B 少年たちは战场へ归る（少年们回归战场）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

本关的敌人虽然数量众多，不过没有BOSS，所以没有什么可担心的。多派几个高达系的机体登场，应该就能够轻松过关。

第6话B 战う女市长 エースのミリア！（战斗吧女市长！王牌机师米利娅！）

胜利条件：敌全灭或6回合内到达指定地点

失败条件：超过限定回合或我方任意机体被击破

在前言的剧情部分中，选第一项寻找机体的话，那么就能够发现两架战斗机。这里再选第一项的话，ガムリン将会乘坐米利娅当年的VF-1变形战斗机出击；而选第二个选项的话，则会乘坐VF-11C的全装甲战机出击。具体选哪个，全看大家自己的喜好了。

第二部分就轻松一些了，我方的主力部分会作为增援登场，应该没有什么大问题吧。只要将敌人的BOSS击破，所有的敌人就会撤退。惟一要注意的，就是不要让敌人侵入CITY7卫星。

第7话B 苍き人类のゆりかご（蓝色人类的摇篮）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

将第一批敌人消灭后，敌援军出现在地图的右上方位置。同时张五飞也会作为NPC出现——大家可以不去理会他，因为他过关之后便会加入。

第9话 结成 特殊独立战队（结成 特殊独立战队）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏／剑人机体被击落

宇宙路线和地上路线两队人马在这一关合流。注意这一关不要让剑人冲得太前，他被击落游戏就GAME OVER了。当第一批敌人只剩下6个时，ボイダー会带着第一批敌增援出现在正下方（共9机），之后再次将敌人打得只剩6个时，カブト会带着第二批敌增援出现在正上方（共9机），作好准备。注意两个BOSS ボイダー和カブト都会在HP低于30%左右撤退。

◆过关后大家聊起部队名称，选第二项可以给部队改名。

第10话 プリティデビル（可爱的恶魔）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

此战阿姆罗已换乘νG高达，出战前不妨改造。将初期敌人打得只剩5个时，左下方出现敌增援（8机），其中シビル会一击轰掉我方的增援小队，不过这时热气巴萨拉会赶来，一首歌便将她唱走了。这一关敌方机体的回避力都较高，多利用精神指令提高命中率。另外，如果击落BOSS ギギル敌全体就会撤退。

第11话 その名は“破灭”（他们的名字叫“破灭”）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

早乙女博士派出一堆敌人围住真盖塔，将它与大部队隔开，谨慎起见，不妨让真盖塔变形为3号然后“水遁”吧。当全灭敌人后，一驾神秘的黑色盖塔出现，并疯狂地向剩下的敌人攻击，随后又迅速地消失，相信大家也能猜到驾驶它的是谁——流龙马。此时战斗还没有结束，アクイラ带领6台机器出现在地图右下方，而这时只要击落两架敌机驾驶UFO的迪克和ひかる就会出现在正上方增援。注意アクイラ会在HP少于20%时撤退。

第12话 恐怖の宇宙病 ベムボーグを捕获せよ（恐怖的宇宙病 抓获贝姆波古吧！）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方被全灭／敌方进入发电所／我方战舰被破坏（3回合后）／ベムー・グルゾン被破坏／ケケル被击落

出战前最好强化一下真盖塔和BIG O，因为此战最初的两回合这两台机器要对抗不少敌人。第三回合我方大部队出现在地图左上方，尽快赶过来阻止敌人的入侵吧。全灭敌人后发生剧情，タクル终于坐上了六神合体，而敌人的增援部队也出现在左下方（共12机），需要注意其中有一台名叫ベムー・グルゾン的机体需要留到最后才能击落，否则会GAME OVER，另外也不能让ケケル被击落。

第13话A アイスドール グラキエース（冰之傀儡 格拉姬丝）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

初期敌人数量虽多，但机体都很差，利用它们来提升气力吧，不过要优先干掉那几个有名有姓的家伙以便获得他们的芯片，因为当敌机剩下5台时他们就会撤退。之后第二批敌人出现在地图左上方，BOSS是イグニス。这时干掉敌方任意一台机体就会发生剧情，龙马驾驶着黑盖塔再次出现，这次他终于与众人相认，不过还只是作为NPC角色。将这批敌人消灭到只剩5台时，又有一批新敌人出现在左下方（共8机），其中BOSS グラキエース与主角之间似乎有很深的关系，两人脑电波发生共鸣现象，而主角机体HP会降为原来的25%，所以提前作好准备。

第13话B 运命の风（命运之风）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏

由于一开始两军之间隔着一条大河，所以对于位于水中的敌人，应该避免使用完全无效的光束系武器。在将敌人打至5机以下时，新的增援出现在地图左边，同样消灭几人后，流龙马会驾驶黑盖塔出现。即使不理会他，他过关后也同样会加入。注意在第三批援军出现后，消灭一定数量敌人时，会发生剧情。这里的选项，笔者选的是第二项。（具体有什么影响，目前还不清楚，请谅解）

第14话 降临！南海を断つ邪神！（降临！斩断南海的邪神！）

胜利条件：敌全灭

失败条件：我方战舰被破坏／真盖塔被破坏／黑盖塔被破坏

将初期敌人消灭到只剩5台时敌方会有增援（共10机）出现在地图左上方，全灭敌人后战场转移到火山岛，在这里早乙女博士驾驶着真龙机器人将號和龙马的两台盖塔打得大败而归，随后战斗再次拉开。将博士的真龙击毁后会发生一大段剧情，博士会驾驶新的合金兽龙机器人出战，而流龙马、神隼人、车弁庆3人也会驾驶着真盖塔出战。当干掉博士以及全部杂鱼后，龙马会使用真盖塔的新必杀技将博士消灭。

www.plumbook.cn

“……走吧，切斯塔……一起去尤格利特我的伯父家吧，这里很危险……”

“……艾米和村里的人都死了，而我们就这样逃跑吗？”听到这句话后，切斯塔的怒气无法抑制地爆发了，“要逃的话你就自己逃吧！就算只剩下我一个人……”

“如果袭击村子的家伙再来的话，我们都会被杀死的！死人又能够做些什么！”

在克雷斯的怒喝下，切斯塔也清醒了过来，他垂下头，低声说道：“对不起，克雷斯，刚才我太冲动了……你先走吧，我过一会儿一定会赶上你的，我向你保证。还有……一定要一起报仇！”

克雷斯用力地点了下头，拍了拍挚友的肩膀后，他走下了楼梯，母亲临终前的话又一次浮现在克雷斯耳畔。他不自觉地又看了一眼脖间的项链，心中的疑惑变得越来越大。

“现在不是想这些的时候！”克雷斯将项链紧紧攥在手心。在走出村口前，他回过身来，一动不动地凝视着这个曾带给他无数回忆的地方。

再见了，我的故乡……

在经历了几天的旅途后，克雷斯来到了北方城市尤格利特，并找到了伯父奥鲁森。但他不会想到，在夜里等待着他的会是什么。

是夜，将克雷斯从梦中吵醒的，是四个全副武装的士兵。

“对不起，不这样做的话我们全部都会……”奥鲁森低下头不敢看侄子的眼睛，小声说道。

领头的那个士兵向手下努了下嘴，“带走！”

镜头一转，克雷斯被押到了一个城堡内，在那里等待着他的，是一个身穿黑色铠甲的骑士。

“报告，米凯鲁的儿子已经被带来了。”

听到这句话后，黑铠骑士转过身来走到克雷斯面前，“哼，小家伙，你似乎戴着颇为有趣的东西呢。”

“袭击村庄的就是你们这群混帐吗！”

“我说是的话你又能做些什么呢？没用的小鬼。”黑铠骑士冷笑着说道。他一把将克雷斯脖子上的项链夺了下来，眼中放射出喜悦的光芒，“终于到手了……”

“还给我！”克雷斯愤怒地吼道。

“将他投进地牢。”抛下这句话后，黑铠骑士走到镜子前将项链戴在颈上。此时，克雷斯惊愕的发现，镜子中出现的，竟然是恶魔的形态！

“可恶！”被关在牢中的克雷斯低声骂着，可他也对目前所处的情况一筹莫展。忽然，一个女人的声音透过墙壁底部的一个裂口从相邻的牢房传来。

“能听到……我的声音吗？请将手从这里伸过来，我会……帮助你的……”

虽然有些奇怪，但克雷斯还是将手伸了过去，当收回来时，一个缀有独角兽形记的耳环已经放在了他的掌心。

“请你帮助被关在另一侧牢房中的少女，拜托了……”

女子的声音越来越微弱，最终消失无踪。突然，耳环发出了剧烈的闪光，刚才的裂口在闪光下变为了一个大洞。克雷斯来到相邻的牢房，想向那位女子道谢。可出现在其面前的，却是一具已被利剑穿身而过的尸体。

在地牢的右边，克雷斯找到了刚才的女子提到的人：一位有着如金色瀑布般倾泻而下的长发，一袭白衣的美丽少女。

“不用怕，我是来帮助你的。”看到少女一直向后退去，克雷斯说道，“我叫克雷斯，你呢？”

“……敏特，敏特·安德妮特。”犹豫了一下后，少女怯生生地说出了自己的名字。

“剩下的还是等逃出去再说吧。”克雷斯转身刚想走出牢门，敏特急忙叫住了他。

“请问，您能不能也把我的母亲救出去呢？她就在那边的牢房里。”

克雷斯停下了脚步，刚才女子被利剑穿心的惨状如闪电般掠过其眼前。他没有转身，闭上眼睛轻轻叹了一口气，“那边……什么人都没有，快走吧！”

“可、可是。”敏特不甘心地分辩道，“我明明听到母亲的声音啊！一直在鼓励我的声音……”

“没时间了，如果你现在不逃出去的话，以后就连和母亲再度相聚的机会都没有了！”

敏特低下了头，沉默了几秒钟后说道：“我明白了……”

通过牢房的地下水道，两人终于逃出了城堡，来到了不远处的森林。正当克雷斯想松口气时，突然发现一只从树上掉下的毒虫正想偷袭敏特。“危险！”他大喊一声推开了敏特，可自己却被毒虫咬中了。在一阵天旋地转后，克雷斯失去了意志，而一直回荡在其耳畔的，是敏特焦急的呼唤声……

雷尼奥斯教堂的钟声再度响起，托雷斯村传来的依旧是村民们的欢声笑语，一楼道场嘈杂的练习声此时听来却是如此地温馨甜蜜。平时感觉是习以为常的这些事，到现在却只能出现在回忆和梦里……

父亲……母亲……

温暖的日光透过窗户柔和地照射在房间内，克雷斯缓缓地睁开了眼睛。

“这里是……”他环顾了一下四周，躺在床上的自己正身处在一个小房间内。“奇怪，我明明是在森林中昏迷的啊？”

“你醒了啊。”克雷斯抬起头，一个绑着棕色头带的中年男子正推门走进。等走到床前时，男子停下了脚步，“这里是我家，我叫特里尼奥斯·D·莫里森。至于你身上的毒已经没什么大碍了。”

“克雷斯！”从外面飞奔到床前的敏特欣喜的呼声打断了莫里森的话。

“感谢这位小姐吧。”莫里森微笑着说道，“在你昏迷的时候，都是她用自己纤细的臂弯在照顾你呢。”

“谢谢你，敏特。”克雷斯向少女由衷地表达了自己的谢意。敏特转过身去，害羞地涨红了脸。

在听取了莫里森的劝告后，克雷斯走出房间想要呼吸一下新鲜空气。但还没等他走几步，一支箭突然射到了他旁边的树上。正当克雷斯迅速将手伸到剑柄处时，一个熟悉的声音传了过来。

“哟，克雷斯，睡得如何？”

“切斯特？”克雷斯惊讶的喊道。

“你的名字我就是从他那里知道的，我没告诉过你吗？”莫里森不知什么时候也走了出来。

“你走没多久，莫里森先生就到托迪斯村来了。”切斯塔说道。

“我一直在寻找那个家伙，如果我能早点得到情报的话，村子也不会……”莫里森叹了口气，“不过，米凯鲁为什么要待在那里呢？还有玛丽亚……”

“您认识我的父母？”克雷斯惊讶地问道。

“嗯，我和他们是老朋友了。还有梅丽尔……”他指了指一同跟出来的敏特，“就是这位小姐的母亲，也是如此。”

“妈妈……”敏特垂下了头，轻轻咬着自己的下唇。

莫里森将头转向克雷斯，“米凯鲁有一条非常重视的

★从武器店右边的墙进去和小孩说话可以习得“奥义·魔神双破斩”。

2.尤格利特村

3.哈梅尔镇

在道具店里购买绳索和丁字镐。

4.隆瓦雷戈山谷

用丁字镐敲碎岩石便可以到达山谷内部，进入山洞后在往下的洞旁的柱子上使用绳索降到下一层，然后再从左边上去，打败狂暴的精灵后向右上走，来到一处充满瘴气的地方，走在上面便会损失HP，将石头推到这里左上的坑洞后，瘴气便会消失。之后来到下一层，依然是用石头将坑洞堵住（共有二处），然后瘴气便会消失了。出山洞到山谷右上方和风之精灵签约。

★在山洞下层有时会碰到一种拿鞭子的敌人，以现在的实力完全不可能打败他，只能逃跑。

5.精灵之森

6.哈梅尔镇

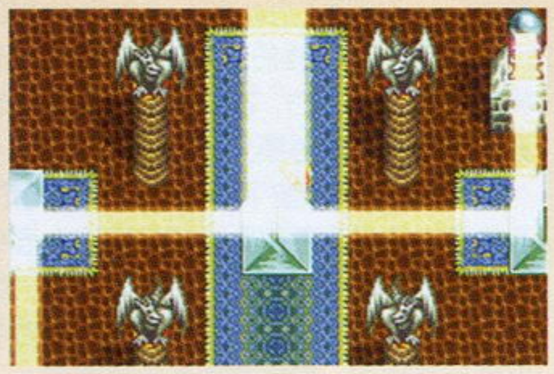
7.贝内切亚镇

在市长家一楼和壁炉旁的女孩交谈，得到迪米特鲁在西之孤岛的情报。从北边的码头乘船到西之孤岛。

★在防具店可以向女剑士购得“奥义·袭爪千裂破”。

8.迪米特鲁公馆

在左下方的书房里找到钥匙，用其开启右上方的门，击败树妖后回到大厅拉开窗帘，并转动水晶令隐藏房间出现（如右图）。



9.隆瓦雷戈山谷

10.贝内切亚镇

乘右方的船来到阿尔法尼斯坦。

11.阿尔法尼斯坦

去旅馆休息，然后由艾琪将众人送到王宫二层，来到王子房间内打倒女妖。去药店地下的冒险者协会得到进入莫里亚坑道的许可证。

★在冒险者协会可以向士兵购得“奥义·魔神千裂破”。

12.精灵洞窟

从阿尔法尼斯坦乘船来到贝鲁阿达姆村东方的码头就可以看见精灵洞窟。在地下二层将迷路的矮人小孩带到地下三层令其与同伴会合。继续前进，最下层打开右下角的警报器后就可以进入上方的洞穴，打倒地之精灵后与其签约。

★开启门的密码是“キクリン”

★遇到的矮人族敌人现阶段无法打倒，只能逃跑。

13.热沙之洞窟

在阿尔法尼斯坦东南方的码头乘船后，向东方走就可以看见。

从右下方楼梯去到地下二层，在那里可以取得炎之指轮。将其装备在身上后（队伍中的任何人装备都可以）按R键就可以喷出火焰。回到一层左边，向墙上的机关发出火焰打开门进入下一层，获得熔岩之钥后再由右边回到一层，用火焰击中记忆阵左上的开关后便可进入上方的门。在里面击倒柱子来到前方就可与炎之精灵碰面，将其击败后与其签约。

14.浸食洞

在阿尔法尼斯坦王宫的魔法研究所中得到水之精灵的情报后，乘码头左边的船来到北之孤岛后便可进入。

利用开关进行排水充水，将两个蓄水池下方的开关全部打开，上方房间内的地上就会出现一个大洞，再用房间内的开关令房间内充满水，水之精灵就会出现，将其击败后与其签约。

15.莫里亚坑道

在阿尔法尼斯坦东南方。

地下1层：将左上的拉杆拉下，然后从右边下去。

地下2层：利用开关打开入口的门，将石像移动到左边

www.ptdmb.com

的开关处，进入房间拉动拉杆，通往下一层的门便会打开。

地下3层：注意利用“ON”和“OFF”装置，到右上角把石像从开关上移开，通往下一层的门便会打开。

地下4层：调查没点燃的火把两次就可以开启隐藏通道，进入后向左会发现地上有四个开关，按照“上上下下左右左右”踩动开关后就可以进入右下的房间，在那里拉动拉杆后进入左上的房间，将石像推到上方压住开关就可以开启通往下一层的门。

地下5层：打开右上角的开关后进入小房间，发出火焰射击对岸墙上的开关后，通往下一层的门便会打开。

地下6层：先通过门到右上角，将最右边的石像搬开后再将拉杆拉下，由隐藏通道去取宝箱，最后将石像拉回到机关上，出门后就可以来到右下前往第7层。

地下7层：将火把点燃后就会出现传送点，进入后来到有宝箱的小房间，虽然近在咫尺，但一定要绕一圈去拿宝箱，否则便会被传送走。反复数次后会被送到有好几个烛台的房间，将其全部点燃后就可以进入下一层。

地下8层：调查烛台（注意不是点燃）后就可以打开前方的门，进入再出来后就会发现烛台已经变为了浮游装置，飞过钉群后进入下一层。

地下9层：到左上方拉下拉杆，就可以打开通往4层的直通通道。然后在右方尽头处发现装有连击器的宝箱，取得后踩一下宝箱下的机关，通往第10层的通道便会打开。

★得到连击器后，菜单画面最下方会多出一个选项，将其设为“ON”后，在战斗中就会显示连击HIT数，并依据连击的多少获得额外经验值。

地下10层：按下开关后会出现两个传送阵，先去右方的传送阵来到石碑处让艾琪读出上面的碑文，然后再进入左方的传送阵，按照“上－火、下－地、左－水、右－风”的方位将四大精灵放好，然后再回到左方的传送阵中，见到元素精灵，将其击败后与其签约。

16.阿尔法尼斯坦

从龙格洛姆那里得到介绍信。

17.橄榄村

按照爱德华的家→橄榄村（热沙之洞窟的左下方）→东南方的绿洲→东方的绿洲→东北方的绿洲的顺序行动，在沙漠中击败鱼怪（会石化术的那种）获得五片鱼鳞后回橄榄村睡觉，然后第二天就可以见到爱德华。

18.阿尔法尼斯坦

与龙格洛姆对话，然后去旅馆休息一晚，第二天在他那里得到王室的徽章。

19.水镜尤米尔之森

由阿尔法尼斯坦向东过桥再往西南走就会看到被湖水包围的这里。

20.妖精之村

21.特里安特之森

顺着动物的指引就可以来到右下方的石碑处，如果进入的版面没有动物（或动物的声音）那就是错路。

★尽量走遍整个森林拿到所有的宝物，因为下次再来时就要等到150年后了。

22.12星座之塔

从橄榄村向北走就可以发现米特加鲁兹王国不远处的这座高塔，按照每一层石碑的指示调查各房间内的石像，将BGM切换得与指示相符就可以前往上一层。在塔顶与月之精灵签约。

23.米特加鲁兹王国

进入王城

★可以从藏在北部中间靠右的房子中间的男子那里购得“奥义·袭爪飞燕脚”。

24.隆瓦雷戈山谷

25.米特加鲁兹王国

★先在这里存档为好，因为之后的战斗很漫长。

26.瓦尔哈拉平原

击败右上方的BOSS后就可以结束战斗。

★之后来到这里时，可以从流浪剑士那里购得“奥义·袭爪闪空破”

27.米特加鲁兹王国

★空中战共有5场，因为克雷斯无法使用特技，所以

项链，你知道它在哪里吗？”

“……被抢走了。”

“什么！”莫里森大惊失色。

“在我被抓住的时候，被那个黑铠骑士夺走了。”克雷斯顿了一下，说出了困扰在心底的疑问，“那条项链究竟有什么用？”

“……之后再告诉你吧，我现在要到地下墓地去一次，你们就留在这里。”

“地下墓地？那个黑铠骑士也在那里吗？我们也要一起去！”克雷斯和切斯塔齐声喊道。

“不行！”莫里森厉声喝道，“现在的你们根本不是他的对手，去了也只会碍手碍脚而已！”

“别这么快就下结论好不好！”切斯塔恼火地嚷道。

莫里森叹了口气，他走近克雷斯，将手放到他的肩膀上。“抱歉，我不可以让你们去冒险的。如果出了什么事的话，我又有什么脸去面对逝去的友人……”

说完这句话后，莫里森转身离开了，众人相顾无言，只得回到了屋子里，房间内弥漫着令人压抑的气息。

“虽然莫里森那样说了，但是要我就在这里老老实实地呆着是绝对不可能的。”切斯特率先打破了空气中的沉寂，他盯着克雷斯问道，“你怎么想？就这么待在这里吗？”看到好友默不做声，切斯塔按耐不住，拍案而起喊道：“站起来！那时候我们是怎么约定的？一定要为各位报仇，不是这样说的吗！”

“别吵了！”敏特急忙站起身来拦在两人中间。

正在这时，一个不速之客突然来到了这里，是来这里找莫里森喝茶的特里斯坦老师。面对自己的老师，克雷斯正色说道：“我已经决定了，一定要那群人为自己做过的事情血债血偿！也许莫里森先生说的话是正确的，但现在……我不会再迷惑了！所以，请您不要阻止我！”

特里斯坦沉吟了许久，转身离开了这里。“到东南方的洞窟来吧……”这就是他的回答。

在墓地的最深处，克雷斯他们终于发现了黑铠骑士以及与其对峙的莫里森的身影。而更引人注目的，还是他们身后的那具被三角状结界包围住的石棺。

从莫里森的口中他们得知，黑铠骑士的真正身份，竟然是原尤格利特独立骑士团团长马鲁斯·威鲁特尔。

“你们来晚了。”马鲁斯狂笑道，在他身后，维持结界的四个水晶球在项链的魔力下逐一破碎，“苏醒吧，古老的王哟！”

看到克雷斯等人一脸迷惑的样子后，马鲁斯脸上浮现出狰狞的笑容。“让我告诉你们一切吧，就当作你们进冥土前的饯别之礼。瓦尔哈拉战役……在那场百年前的大战中，有一位君主即使在面对当时大陆上最强两国的联合军时，依然拥有着压倒性的威力。可是名为达奥斯的那位君主，却在一群冒险者的面前败北了。”

“而我，就是那群冒险者之一的子孙。而且……”莫里森看着克雷斯，说道，“你，还有敏特也是如此！而这个男子正是为了自己的私欲，才想将达奥斯复活的。”

“别说了！”切斯塔打断了莫里森的话，“你们和那个什么达奥斯之间的渊源和我无关，可是……”他将弓箭对准了马鲁斯。“艾米的仇，我一定要报！”

“愚蠢的人啊，你以为你还有机会吗？”马鲁斯冷笑了一声。突然，整个墓地开始了剧烈的震动，石棺盖随之缓缓打开，在耀眼的强光后，一个金发男子的身影出现在了他们面前，而那两条项链也化为了两团光球盘旋在男子的身旁。

“古之王达奥斯哟！”由于过分的狂喜，马鲁斯的声音变得发颤起来，“听从我的命令吧，我的名字是马鲁斯……”

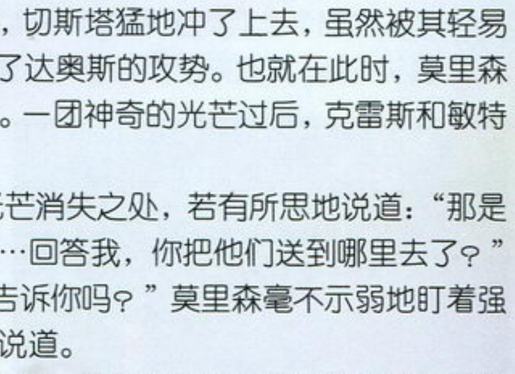
突然，他的话被一阵冷笑声打断了。

“被命运之丝操纵着的愚蠢者啊……”

“你在说什么！”马鲁斯被惊呆了，他大声喊道，“为你解开封印的人是我！我是你的主人啊！”

“从被封印的那一刻起，我就一直发誓要杀死把我封印的家伙。”达奥斯的嘴角露出了一丝轻蔑的笑容，“还记得吗，三个月前你来到这里时究竟发生了些什么？”

“怎，怎么会……”马鲁斯的脸色霎那间变得雪白，豆大的汗珠自他的额头滚滚而下。



“你已经没有用了。”达奥斯冷冷地说道。他抬起一只手，青色的光芒笼罩全身。马鲁斯顷刻间便在他放出的激光后灰飞烟灭。

“你们根本就不知道我背负着的重大使命。我跟这种只为私欲而生存的人是完全不同的！”达奥斯转过身来，慢慢向克雷斯等人逼近，在其强烈的压迫感下，竟然没有人能够移动脚步。“可是，把我封印的家伙到现在竟然活着……就是你，不可饶恕的家伙！”

这时，莫里森忽然变得异常冷静，“刀剑是无法对他造成损伤的。”他说道，“我会将你们送到一个地方，在那里你们再去寻找打倒他的方法吧。现在没时间说明了！”

他将一本书塞到克雷斯的怀里，一字一顿地说道，“继承米凯鲁和玛丽亚的遗志吧，拜托了……”

此刻，青色的光芒再度笼罩在达奥斯的全身，正当他即将抬起右手之时，切斯塔猛地冲了上去，虽然被其轻易地击倒，但也暂缓了达奥斯的攻势。也就在此时，莫里森的魔法吟唱完成了。一团神奇的光芒过后，克雷斯和敏特失去了踪影。

达奥斯看着光芒消失之处，若有所思地说道：“那是时间转移的光芒……回答我，你把他们送到哪里去了？”

“你以为我会告诉你吗？”莫里森毫不示弱地盯着强大的魔王，冷笑着说道。

“真是多事的家伙，虽然不知道你把他们送去了哪个年代，不过竟然连自己都不能传送，还真是没用啊。”

“……可恶！！”莫里森想冲向前，但却被一堵无形的墙堵住了去路。

“哼哼……”突然，达奥斯的笑容在一瞬间消失了，他向空中随意挥了一下手，随之出现的是数个飘浮在半空的光球。

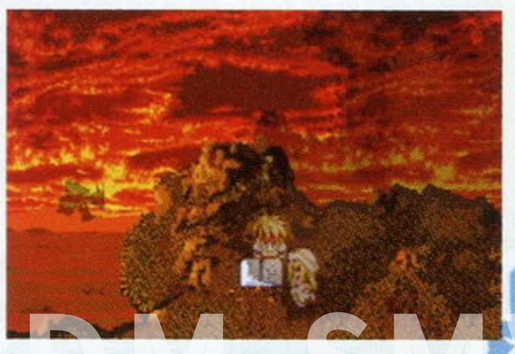
“去吧。”达奥斯冷冷地说道。

不知过了多久，克雷斯猛地睁开了眼睛。“切斯塔！”友人的名字脱口而出，可回应他的只有冷冷吹过的风。这时在其身旁的敏特也醒了过来，而不知为何竟会身处在山顶的两人面对这完全陌生的环境都一时不知所措。

此时天近黄昏，夕阳之光将整片天空都染上了一片昏黄。克雷斯和敏特站在山崖边，良久无言。

“切斯塔……还有莫里森先生大概……不，一定不会有事的！所以……请不要再愁眉苦脸了。”

虽然敏特在旁安慰着，但克雷斯依然无法消除心中的焦虑。突然，他想起了莫里森递给他的那本书，赶忙拿出翻阅了起来。那是由莫里森家族亲笔记录的一段故事，而在书的最后位置这样写着……



我在这里记录的，是我们与来自外星的侵略者战斗的历史。

在遥远的往昔，人类与那人之间的战争便开始了。兵器的力量根本就不能伤害这个自称为‘达奥斯’的侵略者分毫，更令人惊愕的是，他竟然拥有穿越时光之力。在与我们的先祖进行的决战的最

www.ptumbook.com

后，他运用时光转移之术逃到了未来，而自从那时起，莫里森家便担起了与其战斗的责任，

而这一次则轮到了我。预感到达奥斯将至的我连同法术师梅丽尔、玛丽亚，以及剑士米凯鲁来到了地下墓地，并将刚刚转移到这个时代的达奥斯封印在石棺里。达奥斯的力量被分为两份封印在两条项链里，分别由米凯鲁夫妇及梅丽尔保管，而我，则担任起了监视被封印的达奥斯的任务……

克雷斯合上了书，长久以来的疑虑终于得到了解答。就在他转头想和敏特说话时，地上的一样东西映入了他的眼帘。

那一瞬间，克雷斯只感到整个身体中的血液都冻结了，他艰难地走到那样东西之前，弯腰将其拣了起来，浑身微微地颤抖着。

那是一把已经被破坏的几近断裂的弓——切斯塔的弓。

“一定、一定不会有事的！”看到克雷斯的样子后，敏特急忙说道。

“可恶……可恶……”克雷斯低着头攥紧双拳，一遍遍地重复着这两个字。他的声音回荡在山谷间，久久无法消散……

为了寻找可以打倒达奥斯的魔法师，克雷斯和敏特来到了山下名为贝鲁阿达姆的村庄。奇怪的是，村民们都没有听说过他的故乡托迪斯村，而早应失传的魔法在这里也没有消失，村长雷尼奥斯更是亲手为他们表演了一手精彩的火系魔法。更令他们吃惊的是，本应刚刚复活的达奥斯，竟然已将其势力扩展到了大陆的各个角落。

“难道，这里是未来？”克雷斯犹豫着说道，虽然不可思议，但他实在找不到其他的解释了。

突然，村长刚才的自我介绍如电光石火般掠过了克雷斯的脑海。

“雷尼奥斯！”他几乎是在大喊了。“我记得这个名字！托迪斯村的教会就是以其命名的，而他更是托迪斯村的创始人！这里……是过去的世界！！”

“未来？过去？你们究竟在说些什么？”被弄得一头雾水的雷尼奥斯村长疑惑地问道，不明白自己的名字为何会招致这个少年如此之大的反应。“现在明明是亚瑟利亚历 4202 年啊。”

听到这句话后，克雷斯和敏特对望了一眼，突然异口同声的喊道。

“100 年前！”

过去篇

“好久不见的访客，竟然是来自未来的人……”雷尼奥斯在暖炉旁慢慢地踱来踱去，摇着头说道，“真是不太敢相信呢。”

“老实说，直到现在我还没有一点真实感。”敏特说道，“不过，应该不会有错的。”

克雷斯接着说道：“我也是半信半疑……不论如何，请您告诉我们达奥斯和魔法的事情吧。”

村长沉吟了一下，说道：“只有魔法才能对达奥斯造成伤害，不过……你们是无法使用魔法的。能够掌握它们的，只有能将魔法必需的玛娜之力加以控制的妖精族及他们与人类的混血而已。不过……北方的尤格利特村住着一个叫古拉斯的男子，他虽然是人类，但对魔法的热情却比谁都要强烈，你们可以去找他试一下。”

被带到寝室后，敏特看着房间内那惟一的一张空床，脸刷地一下红了。

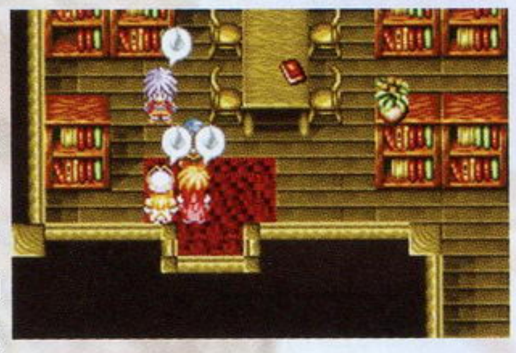
“那个……克雷斯……”

“嗯？怎么？”还没有察觉到状况的克雷斯傻傻地问道。

“我是说……我们……今晚就在这里睡吗……”敏特的头垂得越来越低，声音也变得越来越小。

“唔？”克雷斯不经意的看了床一眼，突然间明白了是怎么回事，一下子满头大汗。“啊，不不，我就睡在这里吧。”他飞也似地逃到房间的角落处，“晚、晚安。”

十几分钟后，克雷斯进入了梦乡，那时的他自然不会感觉到，一位女孩轻轻地来到身旁为自己盖上了一条毛毯。



第二天一早，两人告别了雷尼奥斯，启程前往尤格利特。轻车熟路的他们很快便来到了那里，，在向村民询问过之后，两人抵达了古拉斯的住所。一进房门，他们便看到了一个正从书架上取书的银发男子。

“是米蕾尔特吗？”男子头也不回地说道，“把茶放在桌子上就可以了。”

“请问，您就是古拉斯先生吗？”

“咦？”男子诧异地回过头来，扫了两人一眼，最后将目光放到了敏特身上，“找我有什么事吗？小姐。”

“我们是来向古拉斯先生请教魔法方面的事情的。”

“魔法？哦，原来是想当我的学生啊。”古拉斯满不在乎地说道，“去找那边的米蕾尔特说吧，准备好听课费一万元哦。”

“一万元？”敏特语塞了，她小声说道，“可是，我们没有……”

“喂喂，你总该不会以为我会免费教你们吧？”

克雷斯向前走了一步，急切地说道：“为了打倒达奥斯，我们无论如何都需要知道魔法的事情，请告诉我们吧！”

“打倒达奥斯？”古拉斯装出一副大惊失色的样子，嘲笑道，“魔法可不像纸上谈兵那么简单哦。”

“古拉斯，别再说胡话了！”忽然，一个年轻女子从另一个房间走了进来，生气地说道。

“米蕾尔特？”

“真是的！真不知道你在想些什么，竟然对初次见面的客人说这种话，人家可是专程来请教你的，你就不能认真一点吗？”

被称为米蕾尔特的女子不再理会气呼呼地背过身去的古拉斯，转过身来说道：“真对不起，这个家伙精神上还是个孩子。对了，我为你们介绍其他更值得信赖的人选吧，那个人嘛……可不像他那样哦。”

“喂！”古拉斯忍不住喊道，“那个人是谁？快说！”

“哦，不高兴了吗？”米蕾尔特微笑着说道，“比起你这个没用的家伙，人家可是很值得信赖的呢。”

“说没用是什么意思！这附近除了我之外还有谁能帮上他们的忙！”

“哦，是这么回事吗？”米蕾尔特侧过身，悄悄对敏特使了个眼色。

克雷斯赶忙接过话来，“无论如何，我们都非常需要古拉斯先生您的帮助！”

“帮助？嗯……不管怎样，先坐下来对我详细说明一下吧。”古拉斯沉吟了一下，说道。

在会客室里，克雷斯把自己为何会来到这里，以及为何要找到会魔法之人的原因告诉了古拉斯。虽然古拉斯对其来自未来一事仍是半信半疑，但还是告诉了他们一些事情。能够掌握魔法的并非只有妖精或半妖精，精灵也拥有与魔法等同的力量。而他的研究课题，就是借助精灵们的力量使人类也能够使用魔法，那就是“召唤术”。不过，截止到现在，这个研究还只限于理论阶段。虽然同精灵签订要多利用艾琪的魔法攻击。

28.达奥斯城

1层：往右来到机关处，通过机关后从左方的门出来，然后再通过一遍机关，就可以开启左上方的门来到二层。

2层：在右边的房间里按“上下右左下上”的顺序踩地上的4个机关，左边房间内通往三层的门就可打开。

3层：直接前往四层。

4层：到右上的房间和艾琪分别同时踩下左右方的开关，上楼梯后来到第五层。

5层：将右边楼上的石像推到楼下井压在机关上，进门后将一个同伴留在另一个踩在上面才会开门的机关上，入后进入第二扇门来到六层。

6层：直接前往七层。

7层：在上方的房间里拿到手镜，然后回到二层。

2层：调查会映射出死神的镜子便会来到镜中世界，往下来到一个有4个机关的房间，按照“上下左右下上”的顺序踩下，出门就可得到一把黄金钥匙。

5层：一定要选择由艾琪踩在开关上。

6层：开启右边的门，从大洞边将艾琪叫上来。

7层：只有众人都在才能解开门上的“四方八门封印术之纹章”，进入达奥斯房间。

29.阿尔法尼斯坦

从龙格洛姆那里得到爱德华的遗书。

30.爱德华的家

31.阿尔法尼斯坦

在旅馆投宿，这样敏特才会做有关童年回忆的梦。

32.白桦森林

进入瓦尔哈拉平原后，尽量向西北方走就可到达。

33.精灵之森

34.贝内切亚镇

乘左方的船，选择去托尔。

35.古代王国托尔

在左上方的房间找到ID卡，并用其开启右下方的房门。进入下一层后，在最下方会有8个宝箱，用在里面找到的钥匙打开主机房的门。两次选择第一项后就可以进行时间传送，回到100年后的地下墓地。

未来篇

1.米凯鲁镇

★在旅馆内住两个晚上。第一次切斯塔出现事件，经验值得到加算。第二次克雷斯会想起童年的往事，修得“冥空斩翔剑”（要先去道场取得“代师范”称号才会引发该事件）。

2.尤格利特王国

★在王城内可以参加比武大会，9连胜后可以获得国王的不同赏赐及“奥义·猛虎连击破”。

3.贝内切亚镇

在港口和帕里森对话

4.尤格利特王国

去魔科学研究所（现代篇中奥鲁森家的位置）的地下室，从所长那里得知雷之精灵的情报。

5.沃尔特洞窟

处在现代篇中地下墓地的方位。

地下1层：一直向右走，然后向电线上喷火就能使门打开（有时间限制，后同）。

地下2层：类似机械装置的开关的左边墙壁是可以穿过的，将开关踩下后前往3层。

地下3层：让右边的电线通电再往右穿过墙跑进门，到左上的房间扳动拉杆后，从右下出来，向左走，先扳动拉杆再导电，通过中间的那扇门后见到3堆电线，按照右、中、左的顺序依次为其通电，然后进入左上的门见到雷之精灵沃尔特，将其击败后与其签约。

6.尤格利特王国

在魔科学研究所地下室获得飞空器。

7.阿尔法尼斯坦

与龙格洛姆和国王见面。

www.plumbook.com

★在这里投宿可以引发事件，切斯塔经验再次得到加算。

8.忍者之里

首先从阿尔法尼斯坦左下屋上的人那里得到忍者之里的情报，然后来到特里安特之森，按上、上、上、左、左、左、上、上、上的路线行进，就会由铃引导进入那里。

9.尤格利特王国

在比武大会取得 8 连胜后，铃的父母便会乱入。

10.忍者之里

和族长谈话后，铃成为同伴。

11.弗利基尔镇

乘飞空器来到位于阿尔法尼斯坦北方的这里，进入教堂走到尽头见到狼王弗比斯特，然后进入冰之洞窟。

12.冰之洞窟

地下1层：向左边被冻住的按钮上喷火，然后将其按下。

地下 2 层：点燃所有的蜡烛，通往第 3 层的通道就会开启。

地下3层：先将石像上的冰融化，然后将其拉到风口，最后再点燃蜡烛进入 5 层

地下 4 层：从中上的出口出去。

地下5层：按下右上墙上的按钮后，右边走道上的水会被抽掉，然后继续往右走，下到 6 层。

地下6层：按下右下房间墙上的按钮，向上走进入以前关着的那扇门。进入后踏上开关，此后所有的水都会结成冰。然后回到地下 5 层。

地下5层：再度按下按钮，向右走来到狼王弗比斯特的房间，将其击败后得到冰之剑。

13.熔岩之塔

1 层：由最右边上楼。

★在这一层要通过打倒怪物得到六个炎之护符，并用ルーンボトル将它们转化为冰之护符，一定要为每个人都装备上。不然经过后面的熔岩地区时 HP 会飞快减少。

2 层：由右边上楼。

3 层：将左右两边的拉杆扳下，通过中间打开的门来到 4 层。

4 层：绕到下面，将那里的两尊石像分别压在特定的机关上，门就会打开。

5 层：打倒 4 个炎之护手，通过左方出现的楼梯上到 6 层。

6 层：将守护者福拉姆贝克打倒后就可拿到炎之剑。

14.特里安特之森

来到石碑前。

15.阿尔法尼斯坦

和龙格洛姆对话。

16.常暗之镇 · 艾林

★同酒馆内的调查员交谈得到“迪利斯徽章”。

★从酒馆内的女剑士那里购得“奥义 · 凤凰天空破”

17.西北部的矿山

18.迪奥斯城

1 层：去右上的左边房间拉下拉杆后返回，向右走，通过原来闭着的那扇门进入。

2 层：拉下左下房间中的拉杆后来到左上的房间，得到提示后出来后从右穿墙来到楼梯处。

3 层：让克雷斯装备迪利斯徽章，走上光球后其他的同伴都会被传送到 1 层下面的监牢里。当得到 5 个迪利斯徽章后，去到监牢将同伴们救出，并全部为他们装备上徽章。穿过 3 层的光球去到上一层。

4 层：打倒左下的小BOSS后拉下其身后的拉杆，然后从右方一扇原本关闭的门进去。

5 层：由最深处的按钮开始踩，当踩下刚上 5 层就能看到的按钮后前往第六层的门就会打开。

6 层：右边的墙壁可以直接穿过，进入第 7 层。

7 层：一直向左走即可。

8—最上层：只有一条路，顺着走即可，最后进入达奥斯的房间，最终战开始。

The End

契约后就可以拥有强大的力量，但与之相对的，它也存在着各种各样的危险。

“我们来做个交易吧。”古拉斯对二人说道，“你们协助我与精灵签订契约，而我也会运用这种力量帮助你们达成目的。如何？”

“就这么说定了！”

在同米蕾尔特告别后，克雷斯一行来到了山谷前的小屋。在途中，古拉斯也告诉了他们一些关于精灵的事情。

“无论是植物、动物还是无机物，世间万物皆有精灵的寄宿。虽然谁都知道有众多精灵的存在，但目前得以确认的只有地水风火四大精灵而已，而风之精灵希露芙便是其中之一。不过，想得到精灵的帮助，就必须借助契约指轮与其签订契约。而风之精灵的契约指轮，就在隆瓦雷戈山谷的看守人巴特那里。”

在谈话间，他们来到了巴特所住的小屋里。从巴特的口中，他们得知自从几天前的那场地震后，山谷中精灵们的状况便有些不太正常。如果无法找到令精灵狂躁的原因的话，那便无法与希露芙签订契约。在听到古拉斯的请求后。巴特犹豫了一下，将指轮交给了古拉斯，但他同时也提出了一个请求，那就是希望他们能找到前几天走失的女儿艾琪。

古拉斯一口答应了他。在做好了充分准备后，一行人进入了山谷。并调查到令精灵发狂的元凶正是前几天地震后出现的魔界瘴气。当几人将瘴气的出口堵住时，恢复了理智的风之精灵出现在了他们的面前。

“驱散瘴气的就是你们吗？非常感谢。”

古拉斯走上前，朗声说道：“以古之指轮的名义，请与我达成契约吧，风之司。”

希露芙沉默了几秒钟后，说道：“我会给你力量的，但在那之前，我有一个请求。”

“嗯？”古拉斯显然没有料到她会说出这句话，“还真是罕见呢，精灵竟然会对人类提出请求？”

“实际上，即使现在你同我们精灵签订了契约，在不久的将来也会变得无用的。因为我们的力量之源——玛娜正在从这世上消失，而当其完全消无时，也就是魔法与精灵的终结之日。”

“你说什么！”古拉斯大吃一惊，“为什么会这样？”

希露芙没有直接回答他，只是说道：“去精灵之森吧，和那里的世界树伊格德雷西尔的精灵碰面。也许，你们能将这一切防患于未然之中……”

在向其询问后得知艾琪并未来过这里时，古拉斯点了点头，他深吸了一口气，沉声说道：“吾之名乃古拉斯，今以古之指轮的名义，服从吾命，遵吾所召，达成与吾之契约吧，风之精灵！”

“如您所愿。”希露芙垂头说完这句话后，化为一道白光进入了指轮中。达成目的的三人在下山后便动身前往精灵之森，而在那里，克雷斯看到的，是与100年后自己所看到的那棵朽木完全不同的景象：高耸入云的巨树，遮空蔽日的绿色树冠，这才是真正的世界树之姿！

飘散的光点，黑色的光圈，飘浮在光圈内的绿发白衣少女。突然间出现在三人面前的这一切，让克雷斯几乎感到自己又回到了不久之前的那个时间。

“能看见我的形态吗？能听到我的声音吗？”少女的声音一如那时如同天籁般空灵飘逸，“那么，就请听我说吧。我是宿于世界树的精灵玛蒂尔，如今，这棵树的末日正一天天地在逼近。破灭之日，快要来到了……”

“是寿命到了吗？”克雷斯迟疑了一下，问道。

“不，自从创世起便植根于大地的世界树是没有寿命可言的。真正的原因是由于世界树生成的魔法之源——玛娜不知为何在迅速地枯竭。这使得它只得竭尽力量来制造更多的玛娜，但这也会令它的力量由于过度消耗而消失殆尽的。”

“她说的是真的。”克雷斯突然说道，“在100年后，魔法已经不存在了，而且，我还亲眼见过这棵树枯萎后的形态。”

“玛娜是世界树的生命之源，而使用魔法所消耗的玛娜根本就不可能使其枯竭。虽然我也不知道是怎么回事，但有一股强大的力量正在不断而且大量地消耗着玛娜。”

“那么，有什么方法能够帮助世界树呢？为了打倒达奥斯，魔法的力量是绝对不能缺少的。”

忽然间，又是一道刺眼的白光，之后，玛蒂尔便消失了。

“如果没有了玛娜，我们就再也无法对付达奥斯了……”古拉斯沉吟了一下，说道：“不管怎样，还是去寻找玛娜为何会被大量消费的原因吧。但在此之前，我建议咱们最好还是先找到目前所知的最强精灵——月之精灵露娜，因为只有与其签约，我们才有可能拥有击败达奥斯及拯救世界树的力量，而与其签订契约必需的指环，传闻就在莫里亚坑道中。”

“那是位于阿尔法尼斯坦附近矿山中的一个极深的坑道，但我对其也不怎么了解。不过，阿尔法尼斯坦王国是这世界上魔法文化最发达的国家，也许在那里我们能得到一些重要的情报吧。”

北方名为贝内切亚的港町，从那里乘船前往阿尔法尼斯坦是惟一的途径。而在穿过贝内切亚的必经之地——小镇哈梅尔时，三人不由得停下了脚步。

仅仅就在几天前，克雷斯一行还曾为了寻找风之精灵而顺便来到过这个小镇，那时小镇宁静祥和的气氛及环境曾给他们留下过深刻的印象，而现在……他们看到的只不过是一个尸横遍野的废墟而已。在转遍了整个城镇后，他们终于发现了幸存者的身影。

“我、我什么都不知道！”粉红色头发的少女向后退了两步，惊恐地看着不知从何而来的陌生人。

在向她解释了自己的身份后，少女的情绪慢慢地缓和了下来。

“这里究竟发生了什么？”古拉斯问道。

“……是迪米特鲁，袭击这个城镇的魔法师。我的父母也被他……”

听到这句话后，父母惨死在自己面前的那一幕再度闪过克雷斯的脑海。他走上前去，激动地说道：“如果你想报仇的话，我来帮你！”

“喂喂。”古拉斯连忙想阻止他，“我们可没有管这种闲事的时间了。”

“我赞同克雷斯的意见。”敏特说道。

古拉斯无奈地摊了摊手，“没办法呢……算了，对手是魔法师，那说不定也能从他那里得到与魔法有关的情报。”

“非常感谢！”少女深深地向三人鞠了一个躬，说道：“我的名字是莉雅 · 斯卡莱特。”

由于莉雅也不知道迪米特鲁的住所，因此在克雷斯等人首先来到了港口都市贝内切亚，而莉雅当然也一同前往。在那里，他们从市民口中得知了有关迪米特鲁的一些事情：具有妖精血统的他是已过世的大魔法师斯卡雷特的弟子，以前的他是一个非常热心的人，但一年前却不知为何就像变了一个人一样，在那之后，他便跑到西面的孤岛上去了。

知道了这个情报后，众人立即乘船来到了西之孤岛，笼罩在迷雾中的大公馆正是迪米特鲁的居身之地，在进去之前，古拉斯向莉雅提出了一个问题。

www.ptambook.com

“迪米特鲁究竟为什么要袭击哈梅尔镇呢？”

“只是为了想验证一下自己的力量而已……他杀死自己的老师大概也是为了这个目的，也就是……我的父亲，还有母亲……”

在公馆的地下研究室中，他们终于找到了一袭黑袍的魔法师迪米特鲁。可是，当知道众人的来意后，他却发出了冷笑之声。

“别开玩笑了，我怎么可能会杀死自己敬爱的老师呢？他们明明是因为事故才逝世的，是谁告诉你我杀了他们？莉雅？哼哼，让我把真相告诉你们吧，斯卡雷特老师的爱女莉雅早就在那次事故中与双亲一同死去了！我不知道这个女孩是谁，但她决不可能是莉雅！”

“怎么回事？”看到迪米特鲁义正严辞的样子后，古拉斯一时间有些摸不清头脑了。而莉雅却只是低着头一言不发，这使众人更加迷惑了。

“把这个女孩留下，然后滚吧。”迪米特鲁背过身去走到镜子前说道，“那样的话，我就放过你们擅闯私宅之罪。”

就在这时，克雷斯突然发现了迪米特鲁映在镜中的身影就如同那时的马鲁斯一样，那是恶魔的形态！他拔出剑来喝道：“别演戏了！你是达奥斯的手下吧。”

“什么？”迪米特鲁一惊，但转瞬间就发现了自己为何会被识破的原因。“哼哼，被发现了吗？那么……你们就不用回去了！”

在经过一番苦战后，迪米特鲁被击败了。看到杀父仇人死在自己面前后，莉雅的泪水自脸颊悄悄滑落。

“能够相信我，真是太感谢你们了……”她的身体忽然一软，瘫倒在地上。

“莉雅小姐！”敏特连忙赶上前去。

“……我终于可以安心地去找父亲和母亲了，但在那之前，请您答应我最后的心愿……”她的声音变得越来越小，“我那善良的朋友……就拜托你们了……”

说完这句话后，莉雅安详地闭上了眼睛，脸上露出了欣慰的笑容。一团柔和的光芒忽然自其身上出现，缓缓飘向空中，在那团光芒中，依稀还能看见一个女子的形态。

正当众人困惑之时，莉雅突然从地上坐了起来，将他们全都吓得倒退了好几步。

“这里……是什么地方？”莉雅左顾右盼，疑惑地问道。奇怪的是，她的声音也改变了。“莉雅呢？莉雅在哪里？”

“莉雅小姐……您怎么了？”敏特犹豫着问道。

“嗯？”莉雅向四周看了半天才明白敏特叫的原来是自己，她站起身来，不悦地嚷道，“错了，莉雅是我的朋友！我是艾琪，艾琪！”

听到这个名字，三人不约而同的互望了半天，突然同时喊了起来。

“……艾琪！”

隆瓦雷戈山谷前的小屋中，父女二人总算再度重逢在一起，而克雷斯等人也知道了事情的由来：正如迪米特鲁所言，真正的莉雅早就已经死了，但是父母之仇未报使得她不甘心就这样离开人世，而当出来游玩的艾琪在与莉雅的灵魂相遇并得知她的事情后，答应将自己的身体借给她使用，也因此莉雅才会与我们相遇。而迪米特鲁的死亡终于可以让她安心地离开了。

就在三人在屋外感慨之时，艾琪推门走了出来。

“莉雅小姐。”敏特脱口而出，但马上就发现了自己的错误，“啊，对不起。”

“没什么没什么。”艾琪摆了摆手，“一直都不把头发扎起来，总是感到不舒服呢。敏特小姐，帮我看看这样如何？”她将莉雅留给自己的蝴蝶结戴在头上，重新恢复了马尾造型。

“嗯，非常合适呢。”

半妖精艾琪高兴地转了个圈，继续说道：“非常感谢你们能帮莉雅达成心愿，作为报答，我也用我的魔法来帮助你们吧。”

“那么，走吧。”变出一把扫帚并骑在其上飞翔在半空的艾琪用欢快的声音说道。

就这样，几人又一次来到了贝内切亚，可船长却因为天气不好怎么也不愿出航。这时，艾琪自信地走到了前方。

“船长先生，带我们去阿尔法尼斯坦吧，那之后，我会好好地报、答、你、哦。”

“……小孩子不要学大人说这种话……”

“啊，讨厌！”

最终，还是金钱的威力起了作用，在付出了680元后，船长立即作出了起航的决定。很快，众人就已经身处在航行于阿尔法尼斯坦的船上了。而在那里，他们碰到了一位自称为麦亚的剑士，他也是想要前往莫里亚坑道的冒险者，谈了一会儿后，所有人都感到有些饿了，于是便一同来到了餐厅。

“为了彼此的相遇，干杯！”麦亚和古拉斯齐声喊道。

三个小时以后，艾琪已经趴在饭桌上呼呼大睡起来，而克雷斯也早就送敏特回房间休息去了，只有古拉斯和麦亚，依然在不断地将啤酒往肚中灌去。

“今晚，我们就一直喝下去吧！”麦亚含糊不清地喊道。

“哈哈哈，就这么办吧。”古拉斯大笑着应道。

在又喝了三瓶酒后，已经醉得迷迷糊糊的麦亚突然神秘兮兮地凑到古拉斯耳旁，小声说道：“别、别告诉其他人哦，我来阿尔法尼斯坦的真正目的，其实是、是想向那里的冒险者协会出售一个情报的。”

“情、情报？”

“没错。表面上看来风平浪静的阿尔法尼斯坦，实际上已经落入达奥斯的控制之下了。”麦亚警惕地看了一眼四周，说出了这个爆炸性的消息。

“什么！”古拉斯一惊，酒也醒了大半。“可是，为什么呢？”

“因为阿尔法尼斯坦的王子雷亚德已经被达奥斯的手下操纵了，而他这么做的目的，大概是为了不让阿尔法尼斯坦与东方的米特加鲁兹王国组成联军来对付自己吧。”

“不、不管怎样，绝对不要把这件事情告诉任何人。”

说完这句话后，麦亚东倒西歪地向自己房间走去，而头昏脑胀的古拉斯也暂时放下了这件事情，回到房间后便呼呼地睡了起来。

第二天，令人吃惊的事情发生了。受到达奥斯手下魔物操纵的麦亚突然向克雷斯等人展开了袭击，无奈之下，克雷斯只得将其打倒，而从古拉斯的话中，他也得知了阿尔法尼斯坦发生的事情。当船抵达那里后，一行人首先来到了旅馆，商量下一步的行动。由于已经知道王宫内有达奥斯的手下存在，因此，目前的当务之急，就是将王子从达奥斯的控制下解救出来。可是，究竟该如何潜入戒备森然的王宫呢？

沉默了一阵后，众人忽然不约而同地将目光投向了艾琪。

“干、干什么？那种目光……”艾琪倒退了两步，不明白自己为何会变成注目的焦点。这时她才发现，克雷斯等人正死死地盯着自己的魔法扫帚。“喂喂，等、等一下！我可没法把你们一个个带着飞进去，听到了吗？不行！绝对不行！”

“唉……”在夜空下乘扫帚飞向王宫二层阳台的艾琪无奈地又叹了口气，在她身后坐着的，是最后要送上去的敏特。而早先被送上去的两人正在上面等待着她们。

会合后，众人小心地潜入了王子的寝室。在将女妖夏蜜尔打倒之后，失去精神控制的雷斯塔王子倒在了地上，而当其清醒时，竟然忘记了刚才发生的一切。

“你们是谁？卫兵，有刺客！！”王子大声喊叫道。闻声赶来的卫兵立即将武器对准了克雷斯等人，不久之后，他们就已经身处在王宫的地牢内了。

“讨厌，人家才不要吃发臭的饭菜，而且长时间待在这里，人家的皮肤肯定会变粗糙的。”

就在艾琪喋喋不休地发着牢骚时，宫廷魔法师龙格洛姆来到了这里，并将众人带到了国王的面前。原来，国王早就知道了王子被达奥斯操纵的事情，但一直苦于没有办法解决。在得知了克雷斯等人的来意后，为了感谢他们解救了王子，他将王宫的秘宝——号称是众神战争时留下的圣枪昆古尼尔送给了克雷斯，并给了一行人进入莫里亚坑道的通行证。

从国王的话中，克雷斯知道了阿尔法尼斯坦及同盟国米特加鲁兹与达奥斯之间的战争已处在一触即发的状态。而这也更坚定了他们要与月之精灵签订契约，获得能与达奥斯对抗之力的决心。

“走吧，各位！”克雷斯昂起头，信心十足地说道。

火之精灵伊弗利特、水之精灵温蒂妮、地之精灵诺姆，再加上之前已收得的风之精灵希露芙。在通过了考验后，四大精灵都心甘情愿地同古拉斯签订了契约，而在莫里亚坑道内，依照身为半妖精的艾琪解读出的古代妖精族文字指示，众人更是见到了传说中统率四大精灵的元素精灵麦克斯威尔。当通过他的试炼后，麦克斯威尔也同古拉斯签订了契约，并且将圣枪昆古尼尔的一部分力量解放了出来。可当他们兴冲冲地进入元素精灵打开的藏宝室后，那枚本应用来与月之精灵签订契约却坏掉的指轮给他们当头浇了一盆冷水。

无奈之下，众人只得回到了阿尔法尼斯坦王宫，在告知了龙格洛姆发生的一切后，他向众人推荐了一位专门对指环进行研究的名叫爱德华的魔法师。

向龙格洛姆道谢后，克雷斯刚想离开王城，突然间，从天空传来的一个威严的女声直刺入他的耳中。

“那个剑士，不要拿与你身分不相称的武器！”

他疑惑地向四处张望，但除了同伴外连一个人的身影都没有发现，而且，那句话似乎只有自己听到而已。

离开王城后，几经周折，他们终于在沙漠的一个小村旅馆内找到了爱德华，当看到那个人的容貌后，克雷斯和敏特都几乎不敢相信自己的眼睛。

“莫里森先生？”

两人齐声喊道，站在他们面前的这个中年男子不但穿着打扮与莫里森极为相似，而且长相更是同其完全一样。

“没错，我是叫莫里森。”爱德华·D·莫里森疑惑地说道，“不过，我并不记得自己在什么地方见过你们啊。”

克雷斯定了定神，强忍住心头的话语，先将自己的来意告诉了爱德华。

“这个指轮……是用来与相当强大的精灵签约的吧。”爱德华接过指轮，认真看了几分钟后说道，“去尤米尔之森吧，生活在那里的妖精一族也许有能将其修复的方法。”他将指轮重新交给了克雷斯，“为了即将爆发的战争，我正在寻找能够与达奥斯对抗的勇士，可以的话，我也想有像你们那样值得信赖的家伙呢。那么，再见了。”

说完这句话后，他向众人做了个告别的手势，转身离开了旅馆，克雷斯也马上追了出去。

“请等一下。”他叫住了爱德华，从怀中抽出一本书递给了他。

莫名其妙的爱德华看了克雷斯一眼，低头翻开了书。“很古老的书啊……咦，这是……我的字？还有我的名字？为什么会这样？”他惊

讶地抬起头来望向克雷斯。

“特里尼奥斯·D·莫里森，这是将书交付给我们的那人的名字。他是你的后代，而我，来自于未来的世界。”

“……时间转移？”听到克雷斯的话后，爱德华忽然大笑了起来，“别开玩笑了，这种魔法我明明还正处在研究阶段。”

“没错，正是因为你的研究，你的后人才会掌握这种魔法，所以我们现在才会出现在你的面前。”克雷斯盯着他的眼睛，认真地说道。

当莫里森（我们现在已经可以这样称呼他了）从克雷斯的口中知道了事情的经过后，他沉默了一阵，说道：“你们是不是知道战争的结果？从此以后所发生的事全都很清楚？不过，我是不会放弃我想知道的事情的。你们是为了帮助我的子孙后代，为了改变历史而来到这里的吗？那么，我们的目的是一样的！”

“莫里森先生，请在米特加鲁兹王国那里等我们吧。”克里斯说道，“一定可以再见面的！”

“你们，知道回到未来的方法吗？”莫里森突然问道。

“确实，这也是我们不得不解决的问题……”

“好，在下次再见前我替你们做点事吧。子孙们可以做的事情，难道我会不行吗？”带着自信的微笑，莫里森离开了这里，向米特加鲁兹的方向走去。

回到阿尔法尼斯坦后，众人从龙格洛姆那里拿到了进入尤米尔之森的妖精族村落必须的王室徽章，由于那里是严禁半妖精进入的，所以克雷斯他们只好把艾琪留在旅馆内后才动身前往尤米尔之森。不过，当他们刚离开旅馆，艾琪马上为自己换上了伪装……

水镜尤米尔之森，妖精一族的踞身之地。拥有极其美丽的外表，以及永远的青春健康的他们自从十几年前便生活在这里。而如果没有特殊的原因，其他的种族也不被允许进入这片森林。擅自闯入的半妖精更是会被严厉地处以极刑，不过，很少有人知道那究竟是为了什么。

在出示了徽章后，克雷斯一行顺利地见到了妖精族族长布拉姆拉哈特。而当知道他们的来意时，布拉姆哈尔特犹豫了一下后，将他们带到了村落另一侧，也就是被妖精们视为圣地的特里安特森林最深处，在那里，一块充斥着无穷力量的黑色石碑静静矗立着。

“这里是根源之精灵，也就是精灵之王奥莉津的居所。”布拉姆哈尔特说道，“在被称为‘诸神之黄昏’的超远古大战时，这块石碑便存在于这里了。拥有着令物质再生的神秘之力的它也许可以达成你们的愿望。”

布拉姆哈尔特从克雷斯手中拿过契约指轮，小心地将其放到了石碑前。当其祈祷完后，从石碑上放射出的光芒将指轮罩在其中，不久后又渐渐淡去。

“已经解决了。”妖精族长将指轮还给了克雷斯，平静地说道，“在米特加鲁兹王国附近有一座传说有精灵存在的12星座之塔，你们可以去那里看一下。”

忽然，布拉姆哈尔特警惕地向村庄的方向看去，听觉极其灵敏的他似乎听到了些什么。果不其然，当众人刚返回村庄时，守在村口的卫兵便赶了过来。

“族长，我们抓到了一个奇怪的家伙。”

“又是人类的非法潜入者吗？”

“不……”卫兵犹豫了一下，说道，“是半妖精……”

“什么！”布拉姆哈尔特吃惊地说道。

突然，一个熟悉的声音传到了克雷斯等人的耳中。

“干什么，快放开我！啊，那边的哥哥不要走，过来一下嘛。”

“不是叫你待在旅馆了吗？”古拉斯冲上前去，生气地对已被五花大绑的艾琪说道。

“因为……”艾琪不满地嘟起了嘴，“人家想早点来这里嘛。”

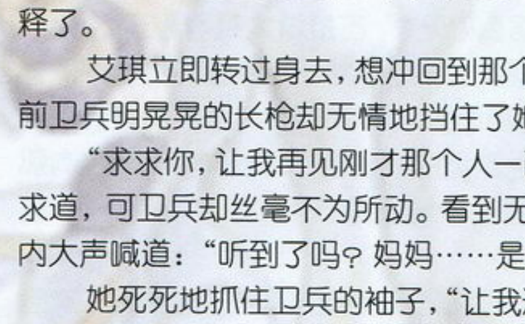
“她是你们带来的吗？”布哈姆哈尔特走到众人面前，脸上没有一丝笑容。

“请放过她吧，求求您了。”敏特连忙向他求情。

“擅自闯入尤米尔之森的半妖精，按我们的族规是要被处以极刑的……”

“等等！”正当克雷斯想要说话时，一个女子突然从旁边的旅馆内冲了出来，挡在艾琪的面前，流着泪向自己的族长哀求道：“请放过这个孩子吧，如果非要有人死，那就让我来代替她好了！求求您了……”

布拉姆哈尔特疑惑地看着女子。忽然，那个令其永远牵挂的人的身影再次闪现在其眼前。他叹了口气，将头转向卫兵。



“把绳子松开吧。”

“可是……”

“这是族长的命令！”

等艾琪被松绑后，女子一把将其抱在怀中，抽泣着说道：“对不起，艾琪……原谅我吧。对不起……”

“咦？”艾琪看着素不相识的女子，如坠五里雾中。

“你们走吧。”布拉姆哈尔特背过身去，说道，“不过，那个半妖精如果敢再次进入尤米尔之森的话，我就不得不执行族规了。”

无奈之下，众人只得在卫兵的押送下向村口的方向走去。在路上，艾琪一直在苦思冥想着，而当即将走到村口时，她突然停下了脚步，脸色一下子变得惨白，虽然不敢相信，但除了女子就是那个人外，她实在找不到其他的解释了。

艾琪立即转过身去，想冲回到那个女子的身旁，可面前卫兵明晃晃的长枪却无情地挡住了她的去路。

“求求你，让我再见刚才那个人一面吧。”她苦苦的哀求道，可卫兵却丝毫不为所动。看到无望进去，艾琪向村内大声喊道：“听到了吗？妈妈……是妈妈吗？”

她死死地抓住卫兵的袖子，“让我进去吧，求你了。我想再见那个人一面，只要一面就好……”她的声音变得越来越小，最后转为了低声的抽泣。

“艾琪……”众人看着跪在地上掩面哭泣的女孩，一时间都变得沉默了……

12星座之塔，依照布拉姆哈尔特所言，众人来到了这座散发出安详及威严气息的高塔，而在塔的最顶层，他们终于见到了驻扎于该塔的精灵——月之精灵露娜。热爱和平并早就知道战争即将爆发的露娜并没有如前几个精灵一样先考验众人，而是自愿与古拉斯签订了契约。

得到了露娜的力量后，克雷斯按照和莫里森的约定来到了米特加鲁兹王国的王城。他们顺利地见到了王宫中的莫里森，并在其引见下与骑士团团长兰瑟碰了面。见面后，众人都很高兴有更强的力量来粉碎达奥斯的野心，但此时，艾琪却似乎对这句话有些不解。

“野心？达奥斯的野心是什么？”

“你在说什么？”兰瑟有些恼火地说道，“达奥斯想要毁灭这个世界啊！”

“哦……真的吗？”艾琪不屑地撇了撇嘴，“算了，你说怎样就怎样吧。”

虽然对艾琪的话感到有些奇怪，但克雷斯他们并没有放在心里，兰瑟因故先行离开后，他们接着和莫里森讨论有关即将爆发的与达奥斯之间的战争的事情，但在前往大殿参见国王的途中，众人无意中听到了兰瑟与一个研究员间的奇怪对话。

“兰瑟大人。”研究员显得有些慌乱，“达奥斯对我们发出警告，让我们立即停止研究的事情是真的吗？”

“别管他。”兰瑟打断了他的话，“我国怎能听那家伙的号令，你们只要专心研究就可以了。”

看到克雷斯等人后，兰瑟停住了话语，将众人带到了大殿，在接受了国王的褒扬后，兰瑟向他们说明了目前的状况。达奥斯军已经在米特加鲁兹附近的瓦尔哈拉山脉下集结，战争正处于一触即发之势。而米特加鲁兹为了对抗达奥斯，正在进行一项秘密的研究，那便是令人类也能使用魔法的魔科学。

走出王宫时，艾琪又一次向他们发出了质询。

“你们就不感到奇怪吗？达奥斯的目的究竟是什么？确实，他做出了袭击城镇、屠戮生灵、操纵魔物等各种事情，可是，达奥斯有袭击过贝内切亚和尤格利特吗？即使是在阿尔法尼斯坦，他不也仅是把王子作为人质让他们不敢轻举妄动吗？虽然说从内部造成裂变也不是不可能的，但以达奥斯的力量，直接对米特加鲁兹出手不就行了吗？”

“你这是什么意思？”克雷斯不顾敏特的劝阻，愤怒地说道，“那家伙分明袭击了哈梅尔镇，杀死了莉雅和她的父母，你说的那些根本就是达奥斯用来迷惑我们的，难道你连这个都想不到？”

“也许吧，可他为什么要袭击哈梅尔呢？”艾琪依然不为所动，“你没有想过吗？米特加鲁兹、哈梅尔，还有莉雅的父母之间究竟有什么共同点？为什么其他的城镇一点事情都没有，只有他们……”

没有人能解释她的这些问题。在艾琪的提议下，众人乘坐扫帚回到了她的家。

一进房门，艾琪就为巴特向其隐瞒母亲还活着的事实而大吵大闹起来，而巴特等女儿稍微消了点气之后，也告诉了她事情的真相：就在十几年前，妖精还是同人类生活在一起的，但之后不知为何，他们突然对人类以及半妖精变得极为厌恶，并全员退到了尤米尔之森，艾琪的母亲露蒂也是那个时候被迫离开的。至于莉雅的父母……

“斯卡雷特夫妇和米特加鲁兹之间有什么关系我不知道，不过他们确实曾在那里进行过某些关于未知之力的研究。”巴特说道。

“未知之力？难道……是魔科学吗？”

“魔科学和达奥斯之间，究竟有什么关系？”为了解答艾琪的困惑，众人再度回到了米特加鲁兹，想要向国王询问这方面的事情。但在王宫前面，令他们永远都无法忘记的一幕发生了……

为了救助被达奥斯手下抓作人质的小孩，以及保护克雷斯等人，爱德华·D·莫里森就如同自己的子孙那样，再次用自己的生命帮助了克雷斯和敏特。一切的一切都仿佛是100年后将发生的那一幕的重演。克雷斯慢慢走上前去，呆呆地看着莫里森消失无踪的地方，一动也不动。

“艾琪……你对达奥斯做的事情还有什么疑问吗？”他背对着女孩，强忍着心头的怒火及痛苦说道，“刚才的一切你也都看到了吧，那家伙究竟做了些什么！”

“……明白了……”艾琪低下了头，“我不会再说什么了。”

“历史……真的改变了……”敏特低声自语道。

“莫里森先生又一次救助了我们……”克雷斯由于愤怒而浑身微微颤抖着，“一定……一定要打倒达奥斯！”

王城内，兰瑟走到了一处高台，仰视着面前的那个巨大机械装置。

“情况怎么样？”

“一切良好。”在其身旁的研究员毕恭毕敬地说道。

“哼哼，只要有这个的话，就算是达奥斯……”听到研究员的话后，兰瑟露出了得意的笑容。

亚瑟利亚历4202年，以瓦尔哈拉平原为舞台，大陆最大的战争拉开了序幕。后世的人将其称之为“瓦尔哈拉战争”。

而本应在这场战争中发挥重要作用的人物之一，爱德华·D·莫里森却提前离开了人世，历史的齿轮自此开始了异样的运转。

战争的结果究竟如何？胜利女神会向之微笑的又会是哪一方？

现在，已经没有人能回答这个问题了……

米特加鲁兹通往达奥斯城必经的大桥前，人类军与达奥斯军的第一次遭遇战爆发了。古拉斯担任队长的第四特殊部队发挥了重要作用，克雷斯更是以昆古尼尔枪取下了敌将妖鸟之首级。但是，这只是开篇而已。不久之后，震撼整个瓦尔哈拉平原，甚至令后世都闻之胆颤的一战发生了。在那场战斗中，人类第一次也是最后一次使用了那种禁断的武器……

“什么！”当听到达奥斯军向王城攻来的消息时，大殿内的米特加鲁兹王及兰瑟几乎不敢相信自己的耳朵，“平原分明已经在我们的控制之下了啊！”

“这次，是空、空中的……”卫兵显然惊魂未定。

“空中部队！”一惊之后，兰瑟马上作出了指示，“迅速编成投石器和大炮部队。这也是个机会，我们正好可以让达奥斯见识一下魔科学的力量。”

在地平线的那一端，成千上万的魔兽飞行于空，太阳的光芒也几乎被其密密麻麻的黑色之姿所掩盖。看到这一切的人们惶恐地跪地祈祷上天，但谁又能保证那些祈祷的话语会穿破那群怪物的封锁传入众神的耳中？

众人走出王城，但却不知该如何应对才好。就在这时，克雷斯忽然又一次听到了那个威严的女声。

“那个剑士，不要拿与你身分不相称的武器！”

“喂，克雷斯，你要去哪里？”古拉斯看到同伴转身向后慢慢走去，不解地问道。

クレス
「ヴァルキリー？」

“我好像听到了一个女子的声音……”

就在克雷斯说完这句话后，他突然间就在众人面前消失得无影无踪。敏特两眼一黑，当即昏厥过去。

“喂，敏特，振作一点！”

在强烈的光芒过后，克雷斯已经身处在一处好似神殿的地方了，而在其面前，一个骑着有翼天马的金发女子正严肃地盯着他。

“你是达奥斯的手下吗？”克雷斯紧紧握住昆古尼尔枪，作出了迎战的姿势。

“吾乃宣誓对现已进入长眠的奥丁大神效忠之人，现世之人称吾为瓦尔基里。”

“奥丁……瓦尔基里……”克雷斯张大了嘴，不敢相信站在自己面前的竟然就是传说中的女武神，可是，看她的样子并不像在说谎。

“把神器还来。”瓦尔基里指着克雷斯手中的武器说道，“汝所拿的昆古尼尔乃吾神奥丁所持之物，不要用汝下贱之手碰触它。”

“下贱……”克雷斯头上冒出一滴大大的汗珠。忽然，他似乎想到了什么，挠头问道：“你的马……能飞是吧？”

“唔？”瓦尔基里疑惑地看着自己面前的少年，不明白话题怎么会突然转到这个方面。

此时，在王宫魔科学研究所控制室内，魔动炮已经作好了发射的准备。

“瞄准完毕，能量填充率99.2%，射击准备完成。”

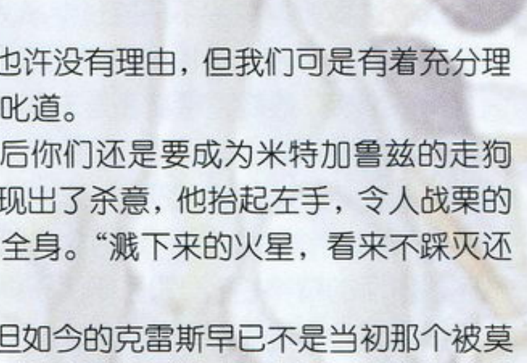
“好！”兰瑟用力的挥了一下手，大声喊道，“瞄准那些家伙，发射！”

强烈的轰鸣声几乎要将人的耳膜震破，现世的人类第一次看到了那从王城喷射而出的巨大光柱，光柱所及之处，有如一千个太阳同时放出了光芒，那是自神话时代以来人类从未见过的毁灭之光。在强烈的冲击下，魔兽转瞬便化为尘埃消失于世间。而在远在米特加鲁兹数千里外的精灵之森，感受到大气中传来的悲鸣的世界树精灵玛蒂尔望着远方，发出了悲伤无助的低语。

“玛娜……消失了……”

“哇哈哈哈！”魔动炮前的兰瑟得意地大笑道，“看到了吗，这就是魔科学兵器的威力！”

突然，魔动炮剧烈震动起来，承受不了强烈魔法光柱威力的它竟然在这危急时刻停止了运转。王宫前，古拉斯等人看着即将飞向王城内的残余魔兽，一时间手足无措。此时，克雷斯忽然再次出现在众人面前，而其跨下骑着的，正是瓦尔基里的坐骑——天马佩格萨斯。



在乘佩格萨斯同艾琪一起击退了空中的敌人后，按照约定的，克雷斯将圣枪昆古尼尔还给了瓦尔基里，而米特加鲁兹也终于免遭于战火的洗礼。

之后……

米特加鲁兹东北方的极寒之地，达奥斯城就在冰原上静静伫立着。在冲破了重重险阻后，克雷斯等人终于再度站立在达奥斯的面前。

“达奥斯！”克雷斯冲上前去，怒视着同其有血海深仇的这个男子，惨死的父母，生死未卜的挚友，为了救自己而牺牲的两代莫里森，那一幕幕情景又浮现在他眼前。

奇怪的是，达奥斯似乎并没有想要动手的意思。“我没有要和你们战斗的理由……”他缓缓说道，“为什么要将剑指向我？”

“对于你来说也许没有理由，但我们可是有着充分理由的！”克雷斯怒叱道。

“愚蠢！到最后你们还是要成为米特加鲁兹的走狗吗？”达奥斯眼中现出了杀意，他抬起左手，令人战栗的气息一瞬间充满了全身。“溅下来的火星，看来不踩灭还是不行！”

战斗开始了，但如今的克雷斯早已不是当初那个被莫里森认为没有实力的少年，况且，这次更多出了古拉斯和艾琪这两位值得信赖的战友。一番苦战后，艾琪的怒雷强击终于为这场战斗划上了休止符。但就像莫里森书中描述的一样，达奥斯在落败的一瞬间使用时光转移离开了这个时代。

虽然没有亲手血刃仇人让克雷斯很不甘心，但他也明白，逃到100年后的达奥斯终将如史实所言被自己的父母及莫里森所封印。所以，他和敏特剩下的事情只有一件了——回到属于自己的时代，拯救还处在危机中的莫里森和切斯塔！

回到阿尔法尼斯坦后，众人在龙格洛姆的带领下来到了莫里森的书房，并从那里知道了已经沉入海底的超古代国家——托尔的事情。早在远古时，这个国家便掌握了时间转移的技术。在那里，也许就能找出回到100年后的方法。

クレス
「ダオス、ついに見つけたぞ！」

这时，敏特提出了一个问题。“就算我们回到了自己的时代，可是，那个时代已经枯萎了的世界树也无法为我们提供惟一能击败达奥斯的魔法之力啊。”

想到这一点后，众人都不知该如何是好。最后，还是敏特想起了幼年时母亲告诉她的事情，借助法术师的象征——独角兽的力量，也许能够让世界树复活。想到这一点后，她立即和克雷斯他们向独角兽的栖身地——白桦林赶去。

由于独角兽只会出现在纯洁的处女面前，所以克雷斯和古拉斯决定守在树林外，只由敏特和艾琪去寻找它。不过艾琪似乎对此有些不太情愿，途中甚至找借口逃开了。而在森林深处的清泉那里，传说中那匹有角的白马之姿终于出现在敏特眼前，并且在听取了敏特的话后答应了她的请求，化为一支杖将力量借给了敏特。

当众人决定离开时，克雷斯疑惑地问起了艾琪为何要离开敏特。听到这个问题后，艾琪罕见地语塞了，“那个……有我在的话，独角兽大概不会出现呢……”她垂下头，脸羞得通红，“我、我过去的男朋友曾经……啊啊啊，别问了！”她抬起头，狠狠地瞪了惟一能听懂她的话，正躲在一旁偷笑的古拉斯一眼。

在独角兽的协助下，世界树再度恢复了绿意。这时，众人也终于明白大量消耗玛娜的正是魔科学之力。

“达奥斯如此执著于攻击米特加鲁兹王国，难道是因为他想要利用玛娜的力量，而害怕魔科学对其造成障碍吗？”

当玛蒂尔再度回到树中后，众人讨论到这一点，不过最终还是不能得出结论。

“待在这里讨论也没什么用，还是直接去找他确定吧。”古拉斯说道，“然后，就是真正的最终决战了！”

在乘船到达贝内切亚东北约100公里的海域时，克雷斯他们借助水之精灵温蒂妮之力来到了海底。沉睡在那里的古代高科技王国托尔终于迎来了数千年来的第一批访客。当启动了托尔的主电脑奥斯后，它首先令这块失落的大陆重新浮上到海面以恢复都市机能，然后……

“时间瓦普跳跃机能已可以使用，请说出相对年数。”

克雷斯看了同伴一样，走上前一步，朗声说道：“102年后的5月21日，地下墓地的最深处！”

“声音确认，时间转移先空间坐标安全条件检查完毕，进程开始。”等克雷斯等人都全部站在转移台上后，奥斯继续发出它那冷冰冰的声音，“乘员确认，反物质能量启动，瓦普光球生成。时间瓦普跳跃，开始。”

亚瑟利亚历4304年5月21日，昏暗的地下墓地最深层。

一团耀眼的光芒过后，克雷斯、敏特、以及古拉斯和艾琪成功抵达了他们想要来到的这个时代的准确时刻和地点。而出现在他们面前的，是准备向莫里森动手的达奥斯，以及倒在地上的切斯塔。

オズ
『タイムワープ・スタート』

“克雷斯？”莫里森看着应该是刚刚被自己送到过去的少年，吃惊得说不出话来。

“来吧，达奥斯！为了同伴，为了这个世界……我绝对不会放过你的。”

“我，有着不得不完成的使命！”达奥斯攥紧了右拳，冷傲地说道，“正因为如此，我决不能在这里死去！”

一番苦战后，达奥斯最终还是倒在了地上。而此时，地面突然剧烈震动起来，达奥斯复活时所聚集的巨大能量在此刻得到了解放。在墓地崩塌之前，克雷斯等人，以及一直守候在墓地口的特里斯坦安全逃离了此地。而力尽的达奥斯则被吞噬于熔岩中，与崩塌的墓地一同失去了踪影。

十几天的时光转瞬流过，召唤士古拉斯，魔法师艾琪，在历经了漫长的冒险后，克雷斯与敏特也迎来了与这两位同伴告别的一天……

“敏特，别哭啊。总会有相见的一天的……啊，似乎确实不太可能呢……”古拉斯挠了挠头，笨拙地说道，“不过，能认识你们真的很高兴。所以，这种时候就不要再哭了嘛。”

“是……”敏特擦了擦眼角的泪水，抽泣着说道。

“古拉斯，艾琪……多保重……”

正当众人依依不舍时，艾琪忽然感到了些什么，她迅速抬头，映入其眼帘的，是划破天际正在向这边急速坠落的数颗陨石。

连续的巨响过后，一个银发男子伴着一团熟悉的光球

出现在他们面前。

“请问，这里是特里尼奥斯·D·莫里森先生的家吗？”银发男子在东张西望了一圈后，赶过来问道。

“刚才那是时间转移之光……”莫里森警觉地问道，“你究竟是什么人？”

自称为帕里森的男子说出了一段令众人瞠目结舌的话。“我是从50年后的未来应阿尔法尼斯坦王之命而来到这里的。达奥斯出现在我们的时代已经有好几年了，世界现在正处在崩溃的边缘。对他束手无策的我们只好来到这个时代来拜托你们。而刚才的陨石，正是达奥斯害怕我和你们碰面而设置的障碍。”

听到这句话后，众人面面相觑，最终，还是克雷斯说出了大家心中的话语。

“走吧！”他将头转向了挚友，“一起来吧，切斯塔。”

不久之后，几人再度来到了已经浮出水面的托尔的主电脑处，又一次向其下达了时光转移的命令。

“时间是50年后，地点是那时的托迪斯村……

“启动！”

未来篇

亚瑟利亚历4354年，米凯鲁村。

在50年后的未来，托迪斯村的名称已被克雷斯的父亲——米凯鲁之名取代。由于达奥斯的势力还没有涉及到这里，因此小镇依然一如往日的安详。帕里森先去贝内切亚寻找前往阿尔法尼斯坦的船，而克雷斯等人则决定先在这里休息一夜，等明天一早再行动身。

物是人非，克雷斯看着这既熟悉又陌生的城镇，不由得感慨万千，原属于切斯塔的家已经住进了另一位老人，而克雷斯住了17年之久的屋子也已经变为了米凯鲁道场。只有自己家门前的小桥流水，依然维持着50年前的容颜。夜里，躺在旅馆房间内的克雷斯怎么也睡不着，他走出旅馆想要随便走走，但意外地看到了正在练箭的切斯塔。

“还不睡吗，切斯塔？”

“……克雷斯，你有没有梦到过托迪斯村的各位。”切斯塔没有回答他的话，将箭搭在弓上，再度对准了远方的靶子。

“嗯，有时候。”

“他们……每晚都会在我的梦中出现。每当想到村庄被血洗的景象时，我便怎么也睡不着觉。只有像这样……”切斯塔用力将箭射了出去，“像这样搭弓射箭时，我的心情才能稍微平静一点。”

他收起弓箭，向着旅馆的方向走去。当经过克雷斯身旁时，他低声说道：“艾米那个丫头……一直是喜欢着你的……”

克雷斯呆呆站在原地，任凭黑夜中的风将自己的斗篷吹起，良久未动一步……

第二天，克雷斯等人赶到了贝内切亚港口，由于船长害怕会遭到达奥斯的袭击，所以怎么也不肯开船。无奈之前，他们只得同先前抵达的帕里森一同来到了不远处的尤格利特王国。

早在很久前，米特加鲁兹王国便在达奥斯的袭击下化为了一堆废墟，但转移到了尤格利特的魔科学研究所依然继续进行着研究。利用这里刚刚研制成功的飞空器，克雷斯等人和帕里森终于来到了阿尔法尼斯坦，而在那里，他们意外地见到了一位老朋友。

“龙格洛姆先生？”克雷斯惊喜的叫道，出现在他们面前的，竟然是150年前曾一同并肩作战的宫廷魔术师龙格洛姆。身为半妖精的他在这数百年间一直辅佐着历代国王，而提出请克雷斯他们来到这个时代的也正是他。

当把众人带到大殿与国王见面后，龙格洛姆向他们讲述了远古时发生的一些事情。

“在被称为‘超古代’的数千年前，名为奥丁、焚里尔、托尔的这大陆上最强的三个国家一直在争夺大陆的霸权。自从突然而降的陨石令托尔沉没后，为剩下的两国之间的战争划上休止符的，是一位持有三种传说武器的谜之男子。”

“这些……和达奥斯有关吗？”古拉斯忍不住问道。

“关键在于，如果将那三种传说中的武器——冰之剑、炎之剑、钻石戒指融合在一起的话，那出现的，将会是拥有操纵时间之力的神剑——时之剑。”

“那样的话，我们就可以将达奥斯的时间转移能力封印住了，您是这个意思吗？”

龙格洛姆点了点头，“一切，就拜托你们了……”

忍者之里，传说中隐藏在尤米尔之森更深处的特里安特森林中的忍者一族聚集之地。在寻找三武器的途中，克雷斯等人竟然在一位小女孩的带领下意外地到达了这里。当与族长藤林乱藏碰面并交谈之后，克雷斯接受了他寻找被达奥斯操纵的下任族长继承人，也就是小女孩藤林铃的父亲和母亲，并将他们带回这里的委托。

可惜的是，最终克雷斯还是未能履行自己的承诺，在尤格利特的斗技场上，那两位想要袭击他的忍者就死在了他的面前，不过，死亡的原因，是自杀……

在跟来的铃的哀求下，她的父母以坚强的意志暂时摆脱了达奥斯的精神控制，为了不至于继续犯下罪行，夫妻二人毅然将刀刺进了对方的胸膛。

“铃，你没有必要弄脏自己的双手……”铃的父亲挣扎着说出了这句话，“我们犯下的罪过，就让我们自己用血来偿还吧……”

“爸爸……妈妈……”亲眼看到父母惨死在面前后，铃站在他们身旁垂下了头，久久没有移动一步。克雷斯愧疚地走上前，想要安慰一下这个只有11岁的小女孩，但铃却拨开了他的手。

“克雷斯先生没有道歉的必要，忍者是不需要感情的，自从我成为忍者的那一天便清楚这个道理了。相反，我要感谢您将我父母的灵魂拯救了出来。作为答谢，并且也为了我自己，请让我陪同各位一起去对抗达奥斯吧。”

看到小女孩坚定的表情后，克雷斯默默地点了点头。

冰之洞窟、熔岩之塔，以及古代王国托尔。在众人的努力下，三武器总算都落入了他们的手中。在前往特里安特森林的石碑将三者融合前，应敏特所托，克雷斯他们再度来到了精灵之森的世界树之前。而在那里，树之精灵玛蒂尔再一次出现了。

“玛娜现在没有问题吧？”古拉斯问道。

“嗯。”玛蒂尔点了点头，“玛娜的消耗现在十分正常了。不过……”她犹豫了一下，继续说道，“自从那次玛娜消失的事件之后，我的身体有时会感到撕裂般的痛苦，为此，我一直在世界树中长眠。而在睡眠之时，我经常会感到一位金发的男子在这里守护着我及这棵大树……”

忽然，玛蒂尔消失了，众人疑惑的看着世界树，不明白为何精灵在此时失去了踪影。而在几秒钟后，艾琪发现了原因。

“看！”顺着女孩的惊呼，众人不约而同地抬头向上方望去，从空中缓缓降下的，正是达奥斯！

“竟然在这里见到了你们……令人厌恶的家伙们，是专程追到这里想要对付我的吧。”达奥斯昂起头，脸上现出了怒意，“就让你们和米特加鲁兹获得相同的下场吧！”

众人立即抽出武器做好应战的准备，但他们心里都清楚，自己是不可能战胜显露出的力量竟然远胜以往的达奥斯的。可就在此时，他却垂下了手。

“在这里展开战斗的话，会波及到世界树的……你们捡回了一条命呢。”

说完这句话后，达奥斯左手一挥，消失在自己制造的转移黑洞中。克雷斯他们互望了一眼，不约而同地松了一口气。

“我还以为会死呢。”艾琪心有余悸地说道，“那么强大的力量……”

“不过，达奥斯为什么会出现在这里呢？”古拉斯替大家说出了共同的疑问，“是来杀我们的吗？”

“似乎不是……他好像也是刚刚知道我们来到这里的。”敏特摇头说道。

“……不管怎样，还是早点去石碑前令时之剑再现吧。”

穿过尤米尔之森和妖精之村，众人再一次来到了妖精族的圣地——特里安特森林最深处的黑色石碑前。而这次出现的，却是一个精灵飞翔于空的身影。

所有精灵之王，根源精灵奥莉津。

“解开冰与火的封印出现在这个圣域的人啊，显露出你们的力量来吧！”

被打扰了千年的睡眠的根源精灵显然有些恼火，不由分说便向众人展开了攻击。虽然其实力超乎想象的强大，但在经过一番苦战后，她还是败下了阵来。

“我竟然会输给人类。”奥莉津恼火地说道，“说吧，你们来这里想干什么。”

古拉斯向前走了一步，说道：“与您签订契约，以及让时之剑再现。正是为此，我们才会将您的封印解除的。”

“哦，为什么呢？为了打倒……达奥斯？”听到这个回答后，奥莉津不知何故忽然冷笑起来，“你们有没有想过，为什么达奥斯会来到这个星球？他究竟是什么人？从哪儿来？他的目的又是什么呢？”

“确实，我们对那个人的事情还不了解。”敏特说道，“不过，他给这个世界带来了灾难却是不争的事实。”

“我们想做的，就是守护这个世界！”

“……算了。”奥莉津似乎不想再在这个问题上纠缠下去，“既然我输给了你们，那就会如你们所愿的，把剑和戒指都放到石碑前吧。”

天一下子黯淡了下来，整个天地都被黑色所笼罩，只有那块原本就是黑色的石碑，反而放射出绚丽的光芒。在天色恢复正常后，一把闪耀着青色光芒的神剑出现在众人眼前，当克雷斯将其握于手中时，直感到无限的力量充满了自己的身体，这就是时之剑。

在同精灵之王也签订了契约后，克雷斯等人依照龙格洛姆的情报，来到了位于这个世界最西南方的常暗之镇——艾林。而当众人决定在此歇息一晚并走进旅馆时，敏特悄悄地拉住了克雷斯的衣襟。

“克雷斯，我有些话想和你说……”她低声说道，“等你放好东西后，来旅馆外面找我好吗？”

“啊……嗯……”克雷斯点了点头，带着满腔疑惑走进了旅馆内。

“咦，敏特呢？”发现敏特没有跟进来后，艾琪奇怪地问道。

“……唔，她去散步了。”

“这么冷还去散步……”古拉斯小声嘀咕道。

此时，敏特靠在旅馆外的墙上，静静注视着掌中的某样东西。良久后，她轻轻叹了口气，将那样东西重新握在手心，眼角闪现出晶莹的泪花。

旅馆内，当克雷斯推门出去后，古拉斯注意到了他放

在桌子上的神剑，突然间，一股强烈的冲动占据了他的脑海。在艾琪和切斯塔不解的目光下，他在房间内召唤出了精灵之王奥莉津。

“精灵之王，借助时之剑的力量，你是否能够看到过去和未来发生的事情？”

“……是那样没错。”奥莉津点了点头，“不过那是不被允许的。你想知道什么？对于契约者，我可以特别答应你一次。”

“一次就足够了。”古拉斯将头转向其他两人，“抱歉，请你们先出去一下好吗？”

“干什么嘛。”艾琪不满地说道，怎么也不肯离开。最后还是切斯塔强行将其拉了出去。

看到门关上后，奥莉津将视线转回古拉斯的身上。“好了，你究竟想看到些什么？……嗯？咦？……我明白了，但记得以后召唤的时候说话大声点，害羞什么？”

在奥莉津的魔法施放后，通过时之剑所映射出的画面，古拉斯看到了150年前的那幕景象，他出神地注视着出现在上面的那个女子，轻声地呼唤道。

“米蕾尔特……”

而在旅馆外面，克雷斯也已经来到了敏特的身旁。

“抱歉，让你久等了，有什么事情吗？”

“……这个。”

克雷斯顺着她的视线望去，在敏特的掌心，他看到的是一个怎么也想不到会在这里出现的东西——缀有独角兽形记的耳环。原本克雷斯以为这个东西早就被自己弄丢了，但没想到却一直在敏特这里。

“这种形状的耳环……在世上只有一个，那是妈妈身为法术师的证明。”敏特轻声说道，“妈妈，已经……”

克雷斯垂下了头，低声说道：“对不起……”

“不需要道歉的。”敏特摇了摇头，“如果那时候你不是那么对我说的话，我一定会陷入迷乱中的……真的……非常谢谢你……”

敏特的声音变得越来越低，最后转化为低声的抽泣。克雷斯犹豫了片刻后，轻轻将其拥在怀中，任凭其泪水沾湿自己的衣裳。此时，洁白的雪花从夜空中缓缓飘落，渐渐为大地铺上了一层银妆。

“喂，回去吧。”切斯塔硬拉着对刚才的一幕看得出神的艾琪向旅馆内走去，脸上露出了一丝微笑。

而在旅馆的屋顶，还有一个人将发生的一切都看在了眼中。

“爸爸，妈妈，马上就要到和达奥斯的决战了……不过，现在的我有些迷惑呢。”铃在雪中站立在屋顶的最高处，低声自语道，“真正的忍者，一定不能有丝毫的感情吗？那为什么自从和大家在一起后，铃会有一种不可思议的亲切感呢？这就是我还未够成熟的证明吗？我真的不知道……”

达奥斯城，飘浮在空中，隐藏在时空狭间内的巨大城堡。而惟一能将它拉到现世的，只有时之剑的光芒。当克雷斯祭出时之剑后，剑之力与达奥斯之力产生了共鸣，六人瞬间后便转移到了这座传说中的城堡。

在历经了无数次的拼杀后，来到城堡最高处的他们又一次看到了达奥斯那轻蔑的笑容。

“诸位能来到这里真是令我颇为惊叹呢，为了聊表敬意，我就以‘传说中的勇者’一名来称呼诸位好了。”

敏特拦住了想冲过去的切斯塔，并在众人疑惑的目光下向前走了一步，问道：“我想问你一件事情，达奥斯先生。在150年前，你曾说过没有和我们战斗的理由，那究竟是什么意思？”

“……因为你们和魔科学并没有任何关系，我所要抹杀的，只有涉足会将玛娜消耗殆尽的魔科学领域的那群家伙而已。”

“你所做的这一切，难道只是为了保护自然吗？”

听到这句话后，达奥斯脸上露出了嘲讽的笑容。“保护自然，你以为我是自然崇拜者吗？”他慢慢走下王座，一步步向众人逼近，“我想要的，只是玛娜的力量而已！”

“我对这个星球一点兴趣都没有。”当走到离众人还有几步远时，他停住了脚步，“我是带着得到‘巨大之实’这一使命而来到这里的，你们休想阻止我！”

“我不管那是怎样的使命。”克雷斯将时之剑紧紧握在手中，一字一顿地说道，“但你为了它就将人类当作蝼蚁般摆布……我决不允许！”

一场苦战后，被打成重伤的达奥斯半跪在地上，用右手捂住了嘴。鲜血从他的指缝间渗出，一滴一滴地滴落于地。但即使这样，他眼中依然没有一丝退缩之意，“不会就这样结束的……在故乡还有无数对我翘首企盼的人民，所以，我决不会输的！”他猛的站起身来，大声喊道：“母星迪利斯·卡兰啊，请解放我的全部力量吧！”

被拉到异空间的众人惊愕地看到了如同天使般的迪奥斯之姿。从其身上，他们感受到的是超越一切的强大魔力。

“吾之愿望……民之祈托……我……”达奥斯突然睁开了眼睛，“我要战斗！”

“冥空斩翔剑！”

随着克雷斯的最终奥义使出，达奥斯终于倒在了地上，而众人也再度回到了现实空间中。

“我……还不能死……”达奥斯躺在地上，喃喃自语道，鲜血自他身下缓缓流出，“让我告诉你们吧，这场战斗的真正意义……”

数小时后，精灵之森的世界树之前，玛蒂尔验证了当时达奥斯临死前的话语。

“为了拯救自己的母星，达奥斯需要这棵树上的‘巨大之实’，但无限制消耗玛娜之力的魔科学却会让世界树枯萎衰灭，正是为了阻止人类的愚行及救助自己的人民，达奥斯才会被迫发动这场战争……”

“……你们能相信吗，达奥斯也是为了拯救自己的星球所以才会这么做的。”当玛蒂尔消失后，克雷斯看着伙伴们，沉默了半晌后说道。

“可是、可是那个家伙确实杀害了不少人，我们也只是相信自己所做的事情才会一直战斗到这里的，不对吗？”古拉斯求助般地看着同伴们，可他们却都低头不语。一时间，沉默的气息蔓延在他们身旁。虽然取得了最终的胜利，可没有一个人有那种兴奋的感觉。

在经过所有人同意后，敏特用全部的力量为世界树制造了一个防罩空间，那样，玛娜之力就不会被魔科学所吸收了。

“总有一天，‘巨大之实’一定会生长于这棵树上的……”敏特默默祈祷着。

“坚持自己的信念，孤独地在这异星为了自己的故乡而奋战的人啊，请安息吧……”

一切都结束了，达奥斯的威胁不复存在，世界树也不会再有枯萎的危险。完成了任务的众人，也已到了分别的时间。

“就在这里告别吧，以后……大概也不会见面了。”当他们准备离开精灵之森时，铃忽然说道，“不过，我不会哭，因为忍者是注定一生无情的。”

“铃。”艾琪飞奔到其身边，抱住她哭了起来，“我、我永远都不会忘记你的。”

“多保重，铃。”“开心点吧。”众人七嘴八舌地说道。而当铃准备转身离开时，克雷斯叫住了她。

“铃，其实哭出来也未尝不好……即使是忍者，也会有想哭的时候吧……”

“……谢谢。”铃转过头去，“可是，我是不会哭的……各位也要保重啊……”

在使出忍术后，铃消失在众人的面前，而在其消失前的一瞬间，所有人都注意到了。背过身去的铃，她的肩头正在微微的颤动着……

“那么，各位……”克雷斯将时之剑从腰间抽了出来，“回去吧，我们的时代！”

灰暗的时光夹缝中，一团光球迅速飞舞着，对于克雷尔、敏特和切斯塔来说，这是他们最后的时光之旅了。

亚瑟利亚历4304年，托迪斯村。

当回到自己的时代后，克雷斯默默地将时之剑递给了古拉斯。“拜托你了。”

“嗯，我会负责将其封印的……那么，你们多保重。”

“我可不会说再见的。”艾琪忽然说道，“反正我肯定还会见到你们。不过……还要再等100年，总觉得有些寂寞呢……”说到这里，她也低下了头，眼圈微微地红了，而敏特早就已经哭了出来。

“多保重吧，各位。”古拉斯将剑握在手中，向生死与共的同伴们说出了告别的话语，“走吧，艾琪，别哭了……”

又是一道白色的闪光，古拉斯和艾琪回到了属于自己的时代。到此为止，一切，似乎都结束了……

尤格里特村，再度与米蕾尔特见面的古拉斯将心爱的人紧紧拥入到怀中。

尤米尔之森前的小桥上，艾琪也有如做梦般地见到了自己日思夜想的母亲。

世界树之前，克雷斯和敏特默默地在他们建的那座墓碑前献上了一束花，向那位孤独的战士表达了自己的敬意。

而在4354年的精灵之森，玛蒂尔以其之力将那个在150年间一直守候在其身旁，而现在却已逝去的男子召唤到了世界树之前。

“神圣的大地、神圣的宇宙、神圣的众神哟。”玛蒂尔闭上眼睛，虔诚的祈祷着，“请以你们的慈悲，为这个罪孽深重的人献上祝福吧……”

“出现吧，‘巨大之实’！”

在玛蒂尔用尽全力施出的魔法下，达奥斯幻化为一朵绿色的花，缓缓地飞向天空，直穿过大气层，向着宇宙另一侧那颗自己生长的星星飞去……

时为4304年，克雷斯、敏特、切斯塔三人已经完成了托迪斯村的重建工作，而他们现在要做的，就是履行和友人的承诺。

“艾琪现在一定还是老样子吧，怎么样，一起去看她吧。”

“嗯……我可以一起去吗？”敏特试探着问道。

“当然！”

此刻，漫天樱花伴着柔和的风缓缓在天空飞舞盘旋着。这里是托迪斯村，一切的开始之地，但并非一切的终结之地，因为，等待着他们的，还有着更加光明的未来。

轻风将即将飘落的花瓣再度吹起，众人抬起头，看着它向着遥远的另一边飞去，越飞越远。

“启程吧，各位！”

FIN

www.pcgame.com.cn

攻略透解

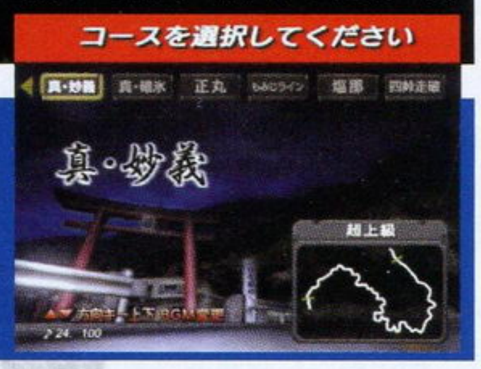
PS2	SEGA	RAC	1～2人
	2003年6月28日发售		37KB
DVD-ROM	对应GT-FORCE		6800日元

本文由香港《GAME WEEKLY》杂志提供
编：泰坦

头文字D Special Stage

Arcade Mode 5条新赛道出现条件

在本次的家用版中，最特别的是增加了5条全新的赛道，而这些赛道当然也可以在Arcade Mode的「最速传说」中玩到。出现的条件非常简单，只要把6条基本赛道上的全部敌人打倒，那么在伊吕波路线的右方会出现游标，按下去便会出现新的5条赛道，挑战当中的对手。只要再成功把新赛道的全部对手打倒，便会像街机版一般可以挑战拓海的父亲文太，成功击败他后取得一颗星，重复游戏与增强实力的对手们再对战。



全31话流程攻略

除了新增的5次赛道值得注目外，一个依照原作故事进行赛事的STORY MODE也是焦点所在，部分赛达成的难度可谓比街机版有过之而无不及，当中的最后隐藏关更可以用恐怖来形容。由于部分关数需要特定条件才能完成，所以今次的攻略第一回，会先讲解STORY MODE全31话的完成条件，以及当中的一些要点。

Stage 1　买86吧！之一

秋名上坡道

完成条件：通过第2个CHECK POINT前不令杯内水的残量为0%。

版面要点：故事模式的第一关，只要在水杯内的水全数漏出前到达终点便可。只要尽量减少撞次数，水便不会轻易漏出，而时间方面亦非常充裕，可以作为练习秋名赛道之用。

Stage 2　买86吧！之二

秋名下坡道

完成条件：在3分40秒内到达终点。

版面要点：完成条件基本上跟Stage 1相同，不过今次没有了水杯的限制。在转U TURN位时，不要煞车以放开油门的方式来转弯，能大大缩短行车的时间，如此的话要过此关绰绰有余。

Stage 3　究极的豆腐屋漂移

秋名下坡道

完成条件：2分以内追过高桥启介，并达到40m以上的距离差

版面要点：面对高桥启介的FD，在直路上86并没有胜算，胜负完全取决在弯位。在最初的第一个弯位便有机会超前，只要弯位不要碰撞太多不成问题，快的话可以4波入弯、以放开油门来作漂移。如要安全为上，以3档入弯也绝对没有问题。

Stage 4 DOG FIGHT

秋名下坡道

完成条件：超越高桥启介，先到达终点

版面要点：由秋名下斜的第2段开始，所以路段会较短，被甩开的话将会很难追回。重点是5连的发夹弯，每过一弯后不能保持100km/h以上的速度会被追上，每次甩尾后马上踏油门加速，并贴近外弯准备入下一个弯位。

Stage 5　池谷的贵重体验

秋名下坡道

完成条件：在到达终点前令失神计达到100%

版面要点：在画面上方可看到池谷前辈的失神计，尽量做多点扭弯或漂移的动作，令失神计提升至最高便算完成。如果希望尽快结束本关，可以在直路上不停的摇动车身，这样也能有效地令失神计上升的。

Stage 6　可恶的老头子，把86还给我！！

秋名上坡道

完成条件：在3分40秒以内到达山顶的终点

版面要点：这是第二次在故事模式的上山路线，上山与下山最大分别之处不是速度，而是上山较难看清弯路的深度，不过秋名在这方面的影响不太大，只要慎重地过每一个弯减少碰撞，要在限定时间内到达山顶不难。

Stage 7　极限之战！！

秋名下坡道

完成条件：比中里毅先到达终点

版面要点：虽然GTR-32的起步速度快，不过由于是四轮驱动的关系不能做有效的漂移，所以转弯位是超车的最佳机会，大致上以对高桥启介战的方式作赛便没有问题。

Stage 8　疯狂的死亡比试(狂气noDESUMACCHI)

秋名下坡道

完成条件：以慎吾提议的规则取得胜利

版面要点：由于手被牛皮胶所限制，所以大部分弯位也不能以高速入弯。虽然如此，但只要放开油门转向的话，会发觉车子的漂移会比平时更大，所以多点利用放开入门的入弯的技术，即使面对5连发夹弯也不成问题，不过玩家可能要试多一两次，这样才能适应弯向差的问题。

Stage 9　擦出火花的LINE CROSS

秋名下坡道

完成条件：比高桥凉介先到达终点

版面要点：一场跟高桥凉介的决战，规则很简单。只要比凉介先到终点便告完成。凉介的车在入弯位非常难对付，这里只有靠玩者对路面的认识来决定胜负，多点在弯位以放油门来漂移入弯。另外在最后的5连发夹弯，建议以3档的速度入弯较佳。

Stage 10　热风！！激走！！碓冰山路

碓冰下坡道

完成条件：比佐藤真子和沙雪先到达终点

版面要点：这次一改赛道，来到较狭窄的真碓冰山路。真碓冰的特点是存在大量的左右转向弯，所以行车的速度最好维持在3、4波。另外，由于手掣比钛盘更易容作左右的弯向，因此以钛盘游玩的玩者未能完成此关的话，可以尝试利用手掣来游玩。

Stage 11　感受雨中之战的恐怖

妙义下坡道

完成条件：抛离中村贤太200m以上

版面要点：在故事模式中惟一的下雨战，下雨战的最大特点是地面湿滑车钛摩擦力较弱，尤其转弯时会出现车身往外抛的问题。因此每当转弯时，车身所拉的内弯必须比晴天时更大，待车子稳定后才移回原来位置。不要看抛离中村贤太200m非常容易，事实上比先到终点更难，如不能在转弯时下点功夫将没有胜算。

Stage 12　HIGH TECHNICAL VS SUPER TECHNICAL(HATEKU VS. SU-PA-TEKUNIKKU)

秋名下坡道

完成条件：比岩城清次先到达终点

版面要点：不愧是到处挑战其他对手车队的帝皇队，清次的EVOIV在初段路线并未展露实力，不过到中后段实力明显大增，尤其在大直路更不是对手，只有尽量靠入弯来减少跟清次的差距。只要入每个弯都能以4档，而且尽量减少碰撞的话，要取胜也不算难事，不过稍一失手很容易会被对手甩开。

Stage 13　拓海，由你来驾驶吧！！

赤城下坡道

完成条件：在到达终点前超越情侣车之余，令夏树的心情计达100%

版面要点：这次跟Stage 5相似，只要多点做扭弯或漂移的动作，令夏树的心情计提升至100%，以及超越对手便算完成。夏树的心情计上升很快没有问题，只要专心追着前车就可以了，除了部分的发夹弯外，以最高档速入弯也是有可能的。

Stage 14　玉石俱焚的火球战

赤城下坡道

完成条件：被须藤京一抛离100m以上当作失败

版面要点：由于失败条件是被京一抛离100m或以上，所以最初的路段将会是关键部分，尽量超前京一并抛离他会安全得多。赤城的路段较秋名宽，所以可尝试以更高速入每个弯位。当时间倒数完毕仍没有被抛离100m以上，会发生86引擎过热自动过关。

Stage 15 解放封印

秋名下坡道

完成条件：3分30秒内到达终点

版面要点：虽然换了新引擎，但由于未换适合的转数表的关系，车子未能发挥应有的水准，相反比旧有的引擎更慢。在此关中绝对不能依赖转数表的度数来改变行车速度，依靠看车子速度的转档会比较实际。在性能低下的前提下，3分30秒内到达终点比预期难，所以入弯时尽量以平时的4档收油门方式，借此争取更快到达终点。

Stage 16 觉醒的预感

正丸往路 复路

完成条件：第一回合不被抛离100m以上、第二回合不被涉超车、第三回合不被抛离100m以上取得胜利

版面要点：一个较为残酷的版面，在三场赛事中，只要其中一场失败的话也要重新开始，所以玩家必须谨慎驾驶，顺便一提第二回合涉会先让拓海行车100m。正丸的路虽然较狭窄，但没有太多过急的弯，大部分时间也可以4档入弯，只有两、三个弯位须转为3档，记下哪里是急弯将会是此关的攻略要点。

Stage 17 挑战！！伊吕坡

伊吕坡下坡道

完成条件：不被须藤京一超车先到达终点

版面要点：终于再一次挑战京一，而地点则是对方的根据地伊吕坡，这关的条件是不被京一超车，所以每个发夹弯也不能有很大的出错。虽然伊吕坡有不少发夹弯，但以放油转向的技术4档入弯仍然有可能。再加上到了后段的发夹弯，可以借由铲入草推中进行跳车跟对手拉远距离，不过万一失手可能得不尝失。

Stage 18 内线之中的内线

伊吕坡下坡道

完成条件：比小柏魅先到达终点

版面要点：这一版面跟前关一样，是伊吕坡的下坡道，所以按照上关走法的话，要完成此关问题不大。要注意对手小柏魅到后段的发夹弯，会使用上述的行走草推跳崖的技术，所以高度会突然增加，如果未能在之前抛离一段距离，便会有被他追上的可能。

Stage 19 炎之 COURSE RECORD

秋名下坡道

完成条件：3分15秒以内到达终点

版面要点：这一关并没有任何对手，是纯粹追求最高速度的一关。由于所限制的时间非常严谨，所以不慎撞栏两、三次便已没机会在限定时间内完成，惟一的方法就是多点练习，记着秋名下山的地形。

赤城红蝎子编

Stage 20 宿敌们的前夜祭

秋名上坡道

完成条件：不被中里超车先到达终点

版面要点：在这个赤城红蝎子的第一编，会先与启介比赛，并从秋名上坡的第2段开始。由于没有了连续5段的发夹弯，所以即使启介的FD转向力较弱，以4波的速度转弯仍然没有问题，只要在直路尽量抛离对手，要胜利不成问题。

Stage 21 尊严的激突！！

妙义上坡道

完成条件：到达第3路段为止不能超越中里，并在最终第4路段逆转胜利

版面要点：一关较为复杂的版面，必须在最初的3段路跟随中里不超车，到最后路段才超车到达终点。由于在最终路段中，能够超车的弯位只有2、3个，不能把握机会只会落得失败下场。在到达第4路段的Check Point前，启介必须与中里保持10m以内的差距，当通过Check Point后以最高速进入最初的弯位是关键。顺便一提在最后的路段，中里会刻意走错赛道，在该处千万别被他欺骗。

Stage 22 前哨战

赤城上坡道

完成条件：比岩城清次先到达终点

版面要点：这次改为由高桥兄弟面对帝皇队的威胁，虽然对方实力强劲，不过由于比赛地点是赤城，启介的FD在此赛道上会有追加的优点，在转向的幅度较其他赛道多出约20度之多，所以转弯时油门的收放可以减少一点，尽量令车速更快。但由于本次是上坡道，前方弯道较难看清楚，这一点要注意。

Stage 23 做出恐怖的突破口！！

赤城下坡道

完成条件：比须藤京一先到达终点

版面要点：比较起前一关，本关的难度更加高，稍一出错便有可能被京一所抛离，只有尽量记着赤城的弯位，并依靠FD在赤城行走的优势作高速的入弯，以4档通过每个弯角实在少不了。

Stage 24 FD危机一发

赤城下坡道

完成条件：不让秋山涉的86超车先到达终点

版面要点：本次由启介来迎战涉的86，由于赛道优势，启介的FD入弯较容易，所以本关比预测容易得多，由于路段只有第2路段和第3路段之间，所以每个弯位也不能松懈。

PROJECT D编

Stage 25 被骗的人是谁！？

红叶线下坡道

完成条件：抛离末次彻150m或以上

版面要点：PROJECT D的第一章，是在首次登场的红叶线上比赛，由于没有十分过急的弯位，再加上路面宽的关系，全程以高速4档行驶也不成问题。不过，由于完成条件是抛离彻150m或以上，所以如不能好好转弯未必能达成条件的。

Stage 26 全速HILL CLIMB

红叶线上坡道

完成条件：比川井淳郎先到达终点

版面要点：比较起刚才的下坡道，上坡道的初段会是胜负的关键，如不能在进入第2路段的直路保持一定的优势，到了第3、第4路段的弯位FD将会很难再超车，因此在第2路段最好以最高速来前进，如此一来到可以补偿后段弯位较多的不足。

Stage 27 不要回头望

盐那下坡道

完成条件：不被二宫大辉超车先到达终点

版面要点：本关会依凉介指示，拓海的86必须以引擎9000转的状态来行走，所以4档最高的速度较平时低约10km/h，战局较为不利。虽然盐那的赛道较急的弯位较少，但这也同时意味着不能失误太多，否则会很容易被超过。只要尽量减少碰撞的机会，要完成此关应不成问题。

Stage 28 进攻吧拓海！！

盐那下坡道

完成条件：在轮胎值低下中先二宫大辉到达终点

版面要点：这一关的条件较其他版面特别，当进入最后段时轮胎值会不断下降，令86入弯的能力大幅下降，如跟大宫相差不大有可能被他逆转形势。只有在进入最终路段前，做出跟大宫相差100m或以上的距离才有更大胜算，在一开始保持优势，减少碰撞机会绝对少不了。

Stage 29 操纵FF TROBULE之男

盐那上坡道

完成条件：比酒井先到达终点

版面要点：虽然胜利条件非常简单，但对方酒井从一开始会弹出超过3、4个车位，如何减少失误追上去将会是本关的重要课题。只有完全记熟盐那的赛道，尽量避免弯位的出错才有取胜的机会。

Stage 30 BLIND ATTACK

八方原往路、复路

完成条件：往路不被馆智幸抛离100m以上、复路以BLIND ATTACK的状态取得胜利

版面要点：PROJECT D的最后一话，面对着职业车手馆智幸将会进行两场赛事，分别是不被抛离的往路和进行关掉车头灯的复路战。基本上来到这里，不但要求玩者完全记熟赛道，还要有纯熟的入弯技术才可，当然还需要配合一定的运气。笔者能说的就是："不断进行练习吧！"

Stage 31 恶梦的MACHINE

秋明下坡道

完成条件：在谜之车前取得胜利

版面要点：故事模式中的隐藏关，面对的是拓海的父亲文太，最初他会先让100m，接着便会以高速前来追赶。即使没有撞上任何栏杆，最后也可能被抛离100m以上而败阵，实力之强非同小可。如果不能在最后的5连续发夹弯中先抛离他100m或以上必败无疑，这是讲究相当的实力和运气的最后一关。

PS2	KONAMI	SPG	1～4人
	2003年7月24日发售		114KB
DVD-ROM	对应PS2专用分插器		6800日元

文：D·S
协力：猫太

完全没有想到这款游戏竟然如此出色！尽管先前在GBA上推出的4款以《网球王子》为主题的游戏给笔者留下了相当不俗的印象，但作为一个漫画原作的忠实爱好者，是多么期待能够在主流家用游戏机PS2上玩到相关的游戏啊！从最初公布游戏画面来看并没有给玩家带来什么惊喜，粗糙的卡通渲染角色再加上PS都能实现的3D背景，仅仅从游戏画面上去判断的话真的无法让期待已久的FANS对它产生什么好感，甚至认为又是KONAMI对动漫迷的一次“抢钱行为”……

当游戏发售之后，笔者才发现这款游戏的精彩！原本厌恶的游戏画面瞬间变成了“朴实无华”的代名词，粗糙的卡通渲染角色却充分发挥了动作捕捉技术的威力，流畅的比赛节奏，必杀技之间的激烈碰撞，再加上原作角色的超人气，笔者的心里可以用“大满足”来形容了！

与所有优秀的SPG类游戏一样，《网球王子 Smash Hit!》非常讲究“动感的艺术”！几乎从游戏中得到的一切爽快感都来自于玩家的判断与操作！在比赛的节奏上，这款游戏非常接近SEGA“《POWER SAMSH》系列”，网球的运动规则与飞行路线完全模拟真实物理碰撞的效果，即使不发动必杀技，许多进攻方式与击球路线都是可以进行研究的，而在现实网球比赛中见到的打法也可以在游戏中体验到。当然了，原作漫画中夸张的必杀技才是这款游戏乐趣性上的“王道”，除了必杀技返必杀技的设定之外，普通的击球和漂亮的截击扣球都可以化解必杀球，乃至玩家一瞬间的第六感判断也可以达到那样的效果，这样的游戏设计无疑是相当成功的！而紧张激烈到令人窒息的感觉还需要在双打比赛中才能够更容易体会到，与HARD级电脑AI作战也有一种与人双打对战的乐趣，这实在令人相当意外！

此次“攻略透解”中介绍的是最基本的游戏要素，尤其是PAIR MODE中各角色技能与必杀技的功能介绍都是相当重要的，对于初学者无疑有相当大的帮助。此外，笔者建议喜欢上这款游戏的初级玩家最好找来原作漫画或动画好好欣赏一下，这样玩起来一定会更加投入的！

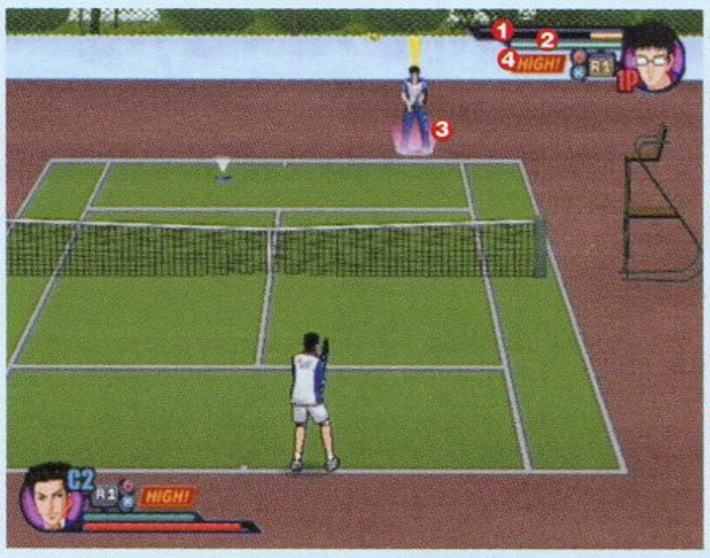
游戏画面解说

1. 体力槽

一般来讲，接到对手的扣杀球或被必杀技击中的话都会消耗相当的体力，对于体力基础等级比较低的人，随着比赛时间的延长，体力回复也会有明显下降。当体力槽变成黄色或白色的时候，回球质量就会下降，并出现很多失误（击球下网或击球出界），并无法使用扣杀球。

2. 气力槽

使用必杀技或特技需要消耗不同程度的气力，有时发动必杀技或特技不需要气力槽全满即可，而有的时候则需要。增加气力的方法是不断地击球，如果在双打模式中，不击球的一方气力增长的速度会减慢一倍。



3. 闪光效果

角色的周围出现闪光的时候，表示到达可以使用必杀技或特技的球场区域内，这个时候根据画面上的提示按住R1键，再按○键或×键就可以发动了。

4. 特殊提示

HIGH表示该角色的情绪高涨，这个时候气力会不断地回复。

游戏模式全介绍

练习试合

在这里玩家可以进行单打或双打对战，需要注意的是只有在主机插上了相应位置的手柄后，电脑才会出现多人游戏选择提示的。在PAIR MODE中培养的双打组合在对战中可以选择使用，这一点是相当有趣的设计。

PAIR MODE

这是游戏中具有育成特色的模式。以取得“月刊プロテニス杯”冠军为目的，由玩家从40名候选角色中自由选择两名角色作为搭档（如果按照原作漫画中的配对进行搭档组合的话会出现一些特殊的称号，而且友好度也会出现比较高【大石和菊丸搭档的话最初友好度为80%】或比较低的情况【不二和观月搭档的话最初友好度为2%】），在一周的时间内进行各种特训，然后参加比赛。在育成的前期，玩家可以先到“データを见る”中查看角色的基本资料，其中フットワーク（FTW）为走力；パワー（POW）为力量；テクニック（TEC）为技术；メンタル（MTL）为精神力；スタミナ（STM）为体力。玩家可以根据自己的打法特色在“能力アップ”中对角色从几个方面进行强化育成。

在特训的过程中，共有3项基本的数值“心”、“体”、“技”需要锻炼。选择“练习する”可以看到以下6个选项：

壁打ち	提升主打（玩家选择的角色）的“心”数值，“技”数值根据最大连击数会有少量上升。
スマッシュ	提升主打（玩家选择的角色）的“体”数值，“技”数值根据打出的ACE球数量会有少量上升。
カラーコーン	提升主打（玩家选择的角色）的“技”数值。画面中有红黄蓝共3种颜色的障碍物，玩家需要看搭档发过来的球的残像颜色判断将球击打到相应的区域内，如果击中相应颜色的障碍物的话，还可以额外增加“体”数值。
シングルス	根据画面上提示的条件与搭档进行对打，可以提升“心”、“体”、“技”这3方面的数值。
ダブルス	与电脑随机指定的对手进行实战，如果获胜的话，可以提升“心”、“体”、“技”这3方面的数值。
ダブルス（制限）	在限定的时间内，与电脑随机指定的对手进行实战，如果获胜的话，可以提升“心”、“体”、“技”这3方面的数值。难度相应较大。

进入“月刊プロテニス杯”的比赛之后，不同程度的比赛成绩和比赛中的表现将影响得到的“心”、“体”、“技”这3方面的数值大小。在进入决赛之前，如果友情度能够达到170%以上的话，（友好度最大值为200%）胜算就相当大了。

www.plumbook.cn

必杀技名称	效果说明
強くなれる体	复制强力扣球的技能
无意识に刻まれた技	复制技术击球的技能
ツイストサーブ	着地后方向急剧变化的发球
ドライブB	滑行与跳跃组合的强力击球
ドライブA	球向着对手飞过去的击球
ツイストスマッシユ	着地后球的方向向直角弯曲的扣球
バギーホィップショット	角度刁钻的斜击球
片足スプリットステップ	跑步中不会出现因停下而产生的硬直动作
超ライジング	强力的落地返球
スネイク	大弧度的回旋击球
ブーメランスネイク	从网外绕到对方后场的击球
バイパーダイブ	将对手的下滑球以下滑球回击
ダイアモンドバック	跟踪スネイク并做出回击
执念	体力全回复
ダンクスマッシユ	跳到高空进行扣杀
超ダンクスマッシユ	跳到高空进行强力的扣杀
ジャックナイフ	对从高处落下的球用反手回击
バーニングサーブ	具有强劲破坏力和速度的发球
バーニング波动球	具有强劲破坏力和速度的击球
グレート波动球	攻击对手的特技击球
オラオラカモーン	挑拨对手，让对手回球失误
アクロバティックボレー	在高空的扣球攻击
菊丸ビーム	自动搜索最佳落点的扣球
大石直传ムーンボレー	绕过对方头上的吊球
ムーンボレー	绕向场地两边的吊球
ドロップボレー	让对手慌乱的切球
ショートクロス	向极限的角度飞出去的穿插球
つぱめ返し	几乎落地没有弹性的击球
熊落とし	让对手的扣球无效化的击球
バニッシングカット	球着地后呈直角弯曲的发球
白鲸	突然上升再垂直落下后，还会跳回来的击球
手冢ゾーン	让对方的击球全部回到自己所占位置的技能
零式ドロップ	落地后不会弹起且往回转的切球
コーナーショット	打向对方后场边角的超高速击球
S.S.S	连球影也看不到的高速发球
D.A.E	自动搜索最佳落点的高球
D.A.S	下次对方的击球失误率上升
D.R.S	具有延迟效果的扣球
スピードエース	步速上升，行动加速
ニトロアクセル	跳起后，高空的下坠球
クイックサーブ	起动快速的发球
音速弹	超高速击球
スポット	打向对方手腕的击球
キックサーブ	呈直角弯曲的发球
ほやき	利用挑拨令对手气力下降
波动球	沉重的扣球
苍天球	速度高的挑高球
爆裂碎	威力高的扣球
リターン	高速的回击
サイレントドロップ	几乎不会弹起的切球
ダッシュボレー	加速跑到网边后将球击出
前卫キラー	攻击对手的强烈击球
强烈なトップスピン	威力高的回旋球
激烈なトップスピン	具有恐怖威力的回旋球
ぶれ球	只有接触到球才能见到的击球
铅ドロップ	外旋回转的下坠球
咆哮	气力在一瞬间爆发的技能
エアウォークドロップ	假装扣球的下坠球
ルナランダー	不会弹起的下坠球
ダックステップクロス	向极限的角度飞去的穿插球
ループドライブドロップ	大跳跃后下坠扣球
ツイストスピンショット	大跳跃后击球
ベンドサーブ	落地后角度产生变化的发球
インテリジェントアイ	可以看到球的接地点的眼力
インテリジェントツョット	制造死角的击球
见つけました	打向对手难以接到地点的高球
叱咤激励	把自己的气力转移到同伴身上
虎咆	连球影也看不到的高速发球
ラッキーウォッチ	拥有能让对手的球打出界外的幸运
豹眼	让对手的回击弱化的眼力
逆だ小僧	具有延迟效果的击球
その程度か小僧	自动搜索最佳落点的击球
笑わせるなよ	自动搜索最佳落点的击球（搜索范围大）
ストレート	直线返回的击球
逆です小僧さん	具有延迟效果的击球
わわっ真っ暗だっ	看不到的击球
ダダダダァーン	让对手气力下降的挑拨行为
马耳东风	体力回复

天高く马肥ゆ	落点精确的回旋球
马眠り	体力回复
稻妻ショット	利用球网的扣球
シヤドウムーン	会消失的回旋球
洞察力	可以看到球落点的眼力
剃刀	角度刁钻的右曲线发球
美技A	连续的直线球攻击
美技B	连续的边角球攻击
破灭への轮舞曲	连续的扣球攻击
绝望への前奏曲	快慢不一致的发球
スイッチブレード	沉重的击球
ムーンサルト	呈弯月型的切球
シユタルダー	以对手脚边作为落点的回旋球
テレポートダツシュ	跑步速度加快，动作敏捷
ディープライジング	飞向边线的击球
スカッドサーブ	超高速发球
パトリオットリターン	会消失的回击
月の轮落とし	让对手的扣球无效化的击球
云雀返し	跳跃后的回旋球
サーブ＆ダッシュ	发球后可以立刻移动
神に爱された手首	打向对手难以接到地点的缓慢击球
奥传・信夫	自动搜索最佳落点的击球
奥传・壁添	高角度的吊球
奥传・受流	将球的威力反弹的回旋扣球
生まれ变わります	能力值上升
集中	可以看穿对手击球目标的眼力
レーザーショット	高速的右曲线球
呼び水	引诱对手的挑高球
网渡り	打向网边的回击球
ハンマーサーブ	刺向地面的发球
ハンマーリターン	刺向地面的回击球
ハンマーストライク	刺向地面的击球
おき乐スマッシュ	低速的扣球
调整汲みストローク	高速的角度击球

特殊技能	效果说明
ダイビングボレー	可以利用飞跃把原本碰不到的球反击回去
ライジング	可以灵活地使用ライジング击球
回复	加快体力回复
气迫	加快气力增长速度
解析	能够知道对手击球的路线
对左	对于使用左手的选手会增加球的威力
ジャンビングツョット	容易打出跳跃系的击球
ダブルス	在双打模式中加快气力增长速度
トップスピン	使用回旋球的能力上升
スライス	使用切球的能力上升
本气	面对强力的选手可以有超水准的发挥
优越感	面对弱小的选手也会认真应战
ラッキー	幸运到来
アクロバティック	可以使用特技アクロバディック
パワーボレーヤー	回球威力上升一个等级
パワーストローカー	普通的击球威力上升一个等级
パワーサーバー	发球的威力上升一个等级
动体视力	减少失误球的几率
大舞台	在大型比赛中可以有超水准的发挥
マッチポイント	在 MATCH POINT 时可以作出超水准的发挥
冷静	气力下降的速度减慢
トップスピンロブ	使用吊高球的能力上升
前卫	双打时，站在前面可以加快气力增长速度
后卫	双打时，站在后面可以提高集中力
元气	不容易疲倦
ネットダッシュ	上网的速度上升
サイドダッツュ	横向移动速度上升
ピンチ	危机时可以有超水准的发挥
アングル	不论处于什么姿势都可以把球打向对方场地
集中力	一动不动也可以加快气力增长速度
负けず嫌い	失分之后气力上升
逆境	比赛处于逆境时气力上升
友情	双打时同伴的气力容易上升
トス	容易获得发球权
グリップ	出现失误球时球拍不容易脱手
下克上	与高年级的选手比赛时可以有超水准的发挥
铁壁	对手的击球威力减半
信赖	同伴在决定得分时气力上升
セカントサーブ	第二次发球时也不会降低威力
视野	危机时能看到对手击球的路线
インサイト	容易消耗对手的体力
うたれづよい	加强有威力的击球

www.plumbook.cn

SECNARIO MODE

这是游戏中的剧本模式。最初共包括8个剧本，每个剧本中的故事都是在原作漫画中可以找到的，而完成每个剧本的条件不一，需要玩家在下文的说明中对照。当完成全部8个剧本之后，将会多出一个剧本，再完成这个剧本的话就可以在“练习试合”中多出一个场地以供选择。另外值得一提的是在每个剧本完成之后，会有相应的青学人物写真，要想在GALLERY MODE中收集齐全部图片的话，就一定要完成这个模式了。

第1话 决断

体力减半的情况下，需要在10分钟以内取得胜利。这里需要注意的是尽量避免起高球，这样可以防止伊武的扣杀球，减少被削减体力的机会。使用“小碎步”特技加快比赛节奏，尽可能在短时间内结束战斗。

第2话 力量对决

在比赛结束之前，将对手桦地的体力削减到零。因为比赛中河村隆的气势高涨，因此气槽经常处于“全满”的状态，使用“燃烧波动球”的时候要将球打击向桦地所站的位置，这样就可以削减他的体力了。

第3话 决意

在体力下降迅速的情况下战胜对手，难度比较高。要想满足胜利条件的话，尽量发挥桃城力量大的优势。将垂直扣杀球击中千石的话可以大幅削减他的体力。另外在击球角度上不要太刁钻，避免因为体力不支而产生的失误。

第4话 小小的胜利姿势

需要扭转败局的一场对决。海堂的蝮蛇球虽然角度很刁钻，但球在空中弧线飞行的状态下很容易被截击，这一点请千万留意。在后场边线特殊位置发动必杀球的话，可以用“回旋蛇镖”轻松地取得分数。

第5话 A级阻碍

需要以连胜3局的成绩取得最终胜利。因为乾本身就具有解析的能力，所以看清桃城的击球落点是很容易的事情。只要尽量避免失误，那么战胜桃城是很简单的事情。

第6话 搭档

由于对手的搭档组合与青学大石与菊丸这队黄金组合的类型相当接近，因此很多可以相当容易取得分数的战术组合反而会被对手看破。在阵型占位上除了可以使用原作漫画中的“澳洲阵型”发挥实力外，合理使用大石的“圆月截击”必杀球是胜负的关键。

第7话 作为前辈……

胜利条件是在菊丸体力与气力为零的情况下取得比赛的胜利。比赛开始时菊丸的体力不支，这个时候让桃城尽量回球是相当重要的，利用每个球结束的间隙可以少量回复菊丸的体力，配合“菊丸光波”发动，可以取得意想不到的得分效果。

第8话 难易之间

胜利条件为一球不输地取得比赛的胜利。因为不二和观月两者本身的能力就存在着相当大的差异，所以并不太难。需要注意的是观月的必杀球，再加上不二的3种反技和玩家的耐心，就可以顺利过关。

第9话 强者的萌芽

完成前8话之后会出现这一话，条件是在一回合内战胜越前龙马，取得胜利。因为手冢的必杀球相当消耗气力，在不利的情况下，发动“手冢区域”才是明智的选择，因为发动之后龙马的普通回球都会回到手冢身边，这样在击球的角度上就有很大的选择了。

GALLERY MODE

这是动漫原作改编类游戏中最常见的图片收集模式了。需要注意的是第3张图片需要在该角色的必杀技被对方的必杀技反击之后得分的情况下才会出现的。另外所有角色的图片只有

在玩家使用该角色的情况下才会被收录进去，选择电脑NPC的角色作搭档的情况下是无法收集NPC的图片的。

www.plumbook.cn

文：LIKY

研究中心 RESEARCH CENTER

超级马里奥4 ADVANCE

GBA	NINTENDO	ACT	1～4人
	2003年7月21日发售		自带记忆功能
卡带（32M）	对应GBA专用通信线		4800日元

无限奖命大法

首先说一下游戏中得分的原理，连续踩踏敌人或者用一个龟壳连续打掉多个敌人分数会加倍上升，具体来讲分数是按照100、200、400、800、1000、2000、4000、8000来递增的，当超过8000后每多打一个敌人便奖一条命，无限奖命的方法便是建立在这个原理上的，即连续打多个敌人。由于连续踩踏敌人实现起来非常困难，对操作技巧要求极高，而且场所难找，所以下面介绍的无限奖命方法是利用龟壳来实现的，相对而言简单一些。

无限奖命场所一

在3-4关，来到如图的位置，先把这里清理干净，上方的食人花也要用尾巴干掉，然后向前走，不久会引出坐在云上扔仙人球的家伙，立刻向回跑，直到看见斜坡上的乌龟，踩它一下获得龟壳，然后回到图的位置，将龟壳扔到两个方块之间，龟壳便会来回碰撞，而云头上的那个家伙会不断扔仙人球下来让龟壳砸，于是你会看到分数不断上升，直到变成一个个的“1UP”……这里最需要注意的是站位，最合适的位置当然是中间的平台，但是站在这里并不安全，你还必须不断左右移动才行，当云在左边时，你必须躲到平台最右边，而当云在右边时，你必须立刻躲到平台最左边，否则就会被仙人球砸到。

▲先把这里的敌人清理干净。

▲需要站在平台上躲避仙人球。

无限奖命场所二

这个场所的无限奖命方法就比前一个简单多了。在3-9关，一开始便会看到一个飞鸟龟，踩它获得龟壳，然后抱着龟壳快速来到如图一的位置，将龟壳扔出，然后立刻跳上上面的平台，走到中间，你会看到龟壳在下方的两个炮台之间弹来弹去，两个炮台发出的每一发炮弹都会被龟壳砸掉，于是分数不断上升，接着便是一个个的“1UP”。需要注意一点，扔出龟壳后要立刻跳上平台，如果稍微耽搁，龟壳砸开中间的方块后会滚到画面右边，此时你再往左走一点就会将龟壳“拖”不见了，所以刚开始动作要快。另外，由于从获得龟壳到来到这里的途中还有不少敌人，建议开始先将这一路“清场”，干掉多余的敌人后再回去抱龟壳。

图一

▲扔掉龟壳以后立刻从左边跳上平台。

▲站在这里看好戏吧！

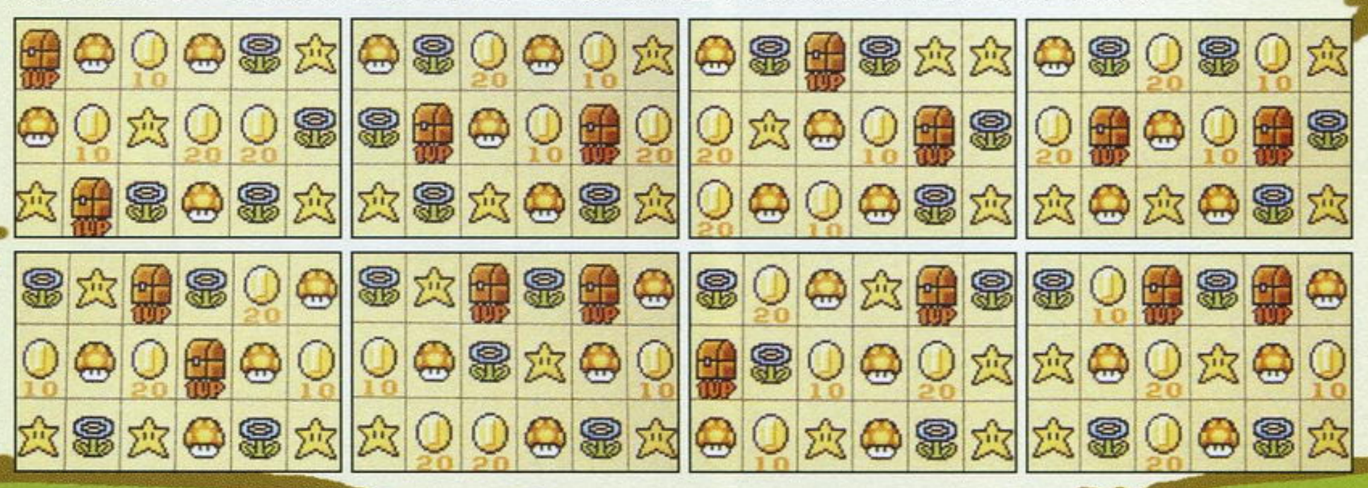
迷你游戏的秘密

拼图

拼图可以获得奖命，根据不同的图案奖励不同。拼图的迷你游戏其实是可以升级的，刚开始是黑桃标志，拼对了一次后变成红心标志，再拼对了便变成梅花标志，再次拼对了便是方块标志，然后变回黑桃标志，如此循环。黑桃标志下最大奖命为5（五角星），红心标志下最大奖命为7（叶子），梅花标志下最大奖命为10（3），而方块标志下必定获得2个奖命，因为只有一个图案。

配对

在任一个关卡获得8万分以上，大地图上便会出现配对的迷你游戏。配对游戏的图案分布共有8种情况，具体如下，玩家对照之下再来玩便会无往而不利了。



宝船的秘密

在1、3、5、6大关的大地图上，有时候会出现一个挂着“宝”字船帆的船，进入里面会获得大量金币（188枚）以及一个绿蘑菇，宝船的出现看起来像是随机的，其实还是有规律可循的。具体说来，就是在1、3、5、6大关的任意一个小关中，当过关时获得的金币数是11的倍数（即十位数与个位数相同），而且金币的个位数与总分的十位数相同，这样便可以让宝船出现。听起来条件好像很苛刻，其实实现起来并不困难。金币数很好控制，关键是总分。首先记住，过关时剩余的时间会计入总分，1秒为50分，也就是说剩余时间为偶数秒时对总分的十位数不影响，而奇数秒时就加5。另外破坏一个砖块加10分，所以通过破坏方块来“微调”总分。明白了这两个计分原理，达成宝船出现条件应该非常轻松了。

▲宝船关过关前隐藏的绿蘑菇。

蓝蘑菇屋

当爆机一次后，某些关卡就会出现收集金币的模式，当成功收集齐所需数目的金币后地图上就会出现蓝色的蘑菇屋，在里面会得到蘑菇仔赠送的珍贵道具“P飞翼”或“船锚”（“船锚”可使大地图上的飞艇停住，不会到处飞，其实实用性不大）。这些关卡共有7个，具体如左表：

关卡	所需金币数
1-4	44
2-2	30
3-8	44
4-2	24
5-5	28
6-7	78
7-2	46

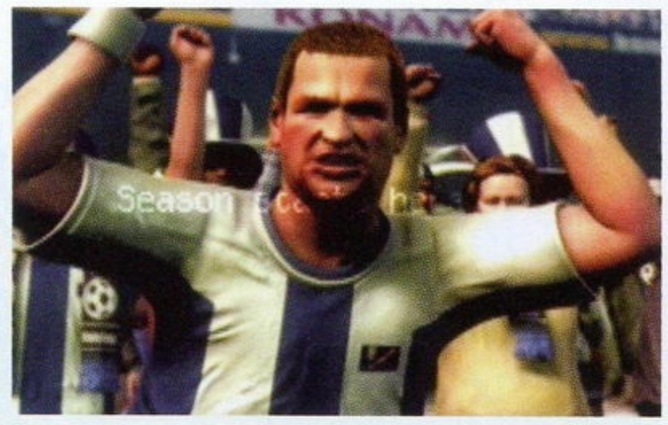
挑战这几个关卡一定要注意，不要随便顶碎方块，因为有些关卡中会有P装置使方块变成金币，顶碎了方块金币也就没有了。另外重点提示一下，1-4关有两处隐藏的多金币方块，一定要顶完。7-2关一定要换上青蛙装才行。其他的就不多说了，玩家自己挑战吧。最后说明一点，这7个关卡中，1-4、3-8、5-5、7-2的蓝蘑菇屋获得的道具是“P飞翼”，2-2、4-2、6-7的蓝蘑菇屋获得的道具是“船锚”。

www.plumbook.cn

文：GOUKI

研究中心
RESEARCH CENTER

世界足球 胜利11人 7



PS2	KONAMI	SPG	1～8人
	2003年8月7日发售		1195KB
CD-ROM	对应手柄分插器		6980日元

大赛前的热身，让我们从最基本的资料汇集开始！

球员能力值

オフェンス	攻击能力
ディフェンス	防守能力
ボディバランス	身体平衡能力
スタミナ	体力
トップスピード	最高速度
加速力	加速度
レスポンス	反应
敏捷性	敏捷性，值越高，球员的动作速率就越快
ドリブル精度	盘球精度
ドリブルスピード	盘球速度
ショートパス精度	短传精度
ショートパススピード	短传速度
ロングパス精度	长传精度
ロングパススピード	长传速度
シュート精度	射门精度
シュート力	射门力量
シュートテクニック	射门技巧
フリーキック精度	任意球精度
カーブ	弧线
ヘディング	头球精度
ジャンプ	弹跳能力
テクニック	技术
攻击性	攻击性
メンタリティ	心理素质
プレイ安定度	比赛安定度
ゴールキーパースキル	GK技术
连携	与队友的配合能力
コンディション安定度	状态安定度
逆足精度	非擅长脚的传球、射门精度

特殊能力

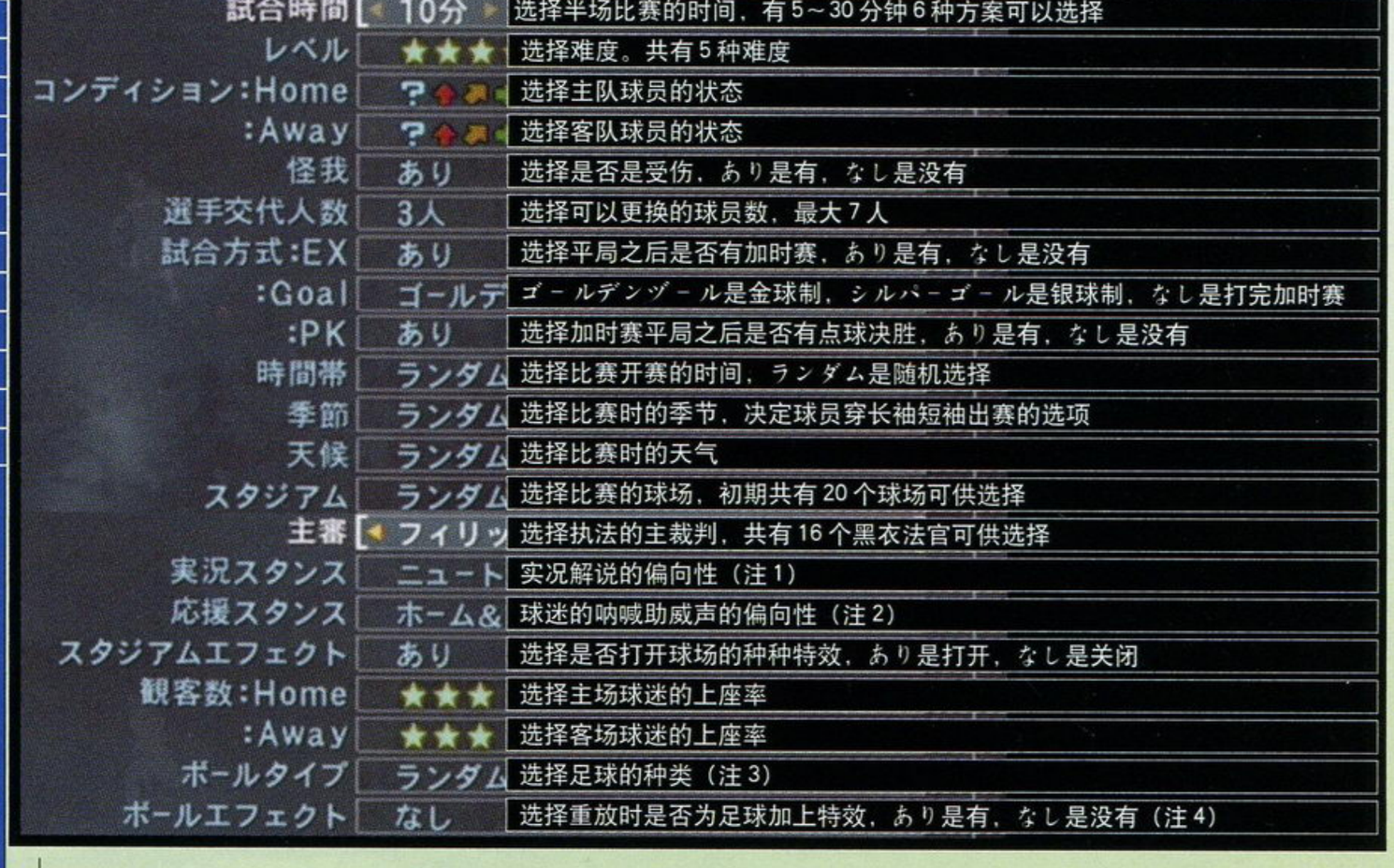
ドリブラー	拥有此项特技的CPU队员比较粘球
ポストプレイヤー	也就是俗称的站桩式中锋
ポジショニング	门前的位置感好
飛び出し	有强烈的突前意识，但同时也比较容易越位
ストライカー	射手
司令塔	拥有此项特技的队员拿球后全体队友攻击意识上升
パサー	拥有此项特技的队员拿球后前场队友攻击意识上升
两足フェイント	双足假动作
PKキッカー	擅长射点球
1 vs 1シュート	擅长射单刀球
ロングスローー	能够掷远距离界外球
ダイレクトプレイ	面对高空球能够直接做出传／射的动作
アウトサイド	能够使用脚外侧带球
マンマーク	擅长盯人
DFライン统率	有指挥球队后防线的能力
フィードキック	低弧线大脚球，门将专用
PKキーパー	擅长扑点球，门将专用
1 vs 1キーパー	擅长扑单刀，门将专用
ケガの耐性	受伤耐性，分为A、B、C三个等级

球员的位置

GK	门将
CB	中后卫
LIB	自由人
SW	清道夫
LSB	左后卫
RSB	右后卫
DMF	防守型中场
LMF	左边前卫
RMF	右边前卫
CMF	中前卫
OMF	攻击型中场
CF	中锋
LWF	左边锋
RWF	右边锋

需要注意的是，在球员位置属性那一栏中，是不会细分左右的，这就需要玩家根据球员在现实中的位置或者他的擅长脚来判断了。

比赛开始前的菜单解说



（注1）ニュートラル是不偏不倚，プレイヤー是偏向玩家，ホーム是偏向主队，アウェイ是偏向客队
（注2）ホーム＆アウェイ是偏向主队，プレイヤー是偏向玩家，ニュートラル是不偏不倚
（注3）有FEVERNOVA（飞火流星）和Tricolore（三色球）可供选择，注意这个选项要到WE SHOP中购买
（注4）注意这个选项要到WE SHOP中购买

WE-SHOP隐藏球员的名单列表，每名球员均价150WEN，欢迎购买！

GK	チラベルト	Chilavert	奇拉维特	巴拉圭
GK	ソンゴオ	Songo'o	松戈奥	喀麦隆
DF	ザーゴ	Zago	扎戈	巴西
DF	ナダル	Nadal	纳达尔	西班牙
DF	アベラルド	Abellardo	阿韦拉多	西班牙
MF	インス	Ince	因斯	英格兰
MF	サンパイオ	C.Sampaio	桑帕约	巴西
MF	エフェンベルグ	Effenberg	埃芬博格	德国
MF	ディリービオ	Di Livio	迪里维奥	意大利
MF	ジュニーニョ・パウリスタ	Juninho Paulista	儒尼尼奥	巴西
FW	ロマーリオ	Romario	罗马里奥	巴西
FW	ストイチコフ	Stoichkov	斯托伊奇科夫	保加利亚
FW	パレルモ	Palermo	帕勒莫	阿根廷
FW	エルナンデス	Hernandez	赫尔南德斯	墨西哥
FW	ババンギダ	Babangida	巴班奇达	尼日利亚
GK	ヤシン	Yashin	雅辛	前苏联
GK	イルクナー	Illgner	伊尔格纳	德国
GK	ラヴェリ	Ravelli	拉维利	瑞典
GK	プロドーム	Preud'homme	普雷德霍姆	比利时

GK	ジェニングス	Jennings	詹宁斯	北爱尔兰
MF	ドゥンガ	Dunga	邓加	巴西
MF	デシャン	Deschamps	德尚	法国
MF	サヴィチェヴィッチ	Savicevic	萨维切维奇	黑山和塞尔维亚共和国
MF	ハジ	Hagi	哈吉	罗马尼亚
MF	ストイコヴィッチ	Stojkovic	斯托伊科维奇	黑山和塞尔维亚共和国
MF	ライー	Rai	拉易	巴西
MF	ボバン	Boban	博班	克罗地亚
MF	シーフォ	Scifo	希福	比利时
MF	ミカエル・ラウドルップ	M.Laudrup	米歇尔・劳德鲁普	丹麦
FW	クリンスマン	Klinsmann	克林斯曼	德国
FW	ダルグリッシュ	Dalglish	达格利什	苏格兰
FW	デニス・ロー	Denis Law	丹尼斯・劳	苏格兰
FW	イアン・ラッシュ	Ian Rush	拉什	威尔士
FW	エウゼビオ	Eusebio	尤西比奥	葡萄牙
FW	ウーゴ・サンチェス	Hugo Sanchez	乌戈・桑切斯	墨西哥
FW	フランチェスコリ	Francescoli	弗郎西斯科利	乌拉圭
FW	ジョージ・ベスト	George Best	乔治・贝斯特	北爱尔兰

从本期开始，我们将会在杂志上重开“WE专页”。经过几天不眠不休的战斗，GOUKI目前的游戏时间已经接近50小时（截止8月7日）。这一次的ML的确相当复杂，对于老玩家来说也是非常有挑战性的，乐趣极高。本期将会对《WE7》进行一番初级解说，当然，这其中也一定包括就算是老玩家也不一定掌握了的秘密哦！

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

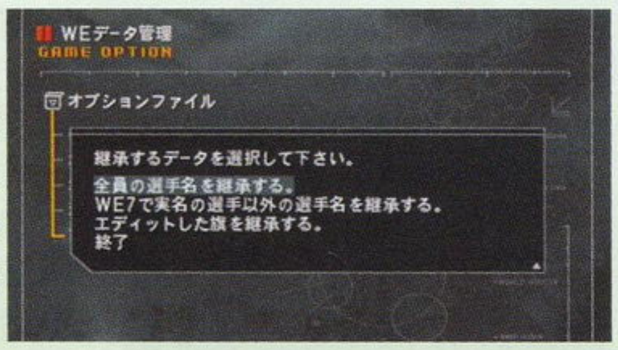
WE-SHOP

当积累了一定数量的WEN点数之后，就可以进入GAME OPTION的WE-SHOP选项里面购买不同的“道具”来增加游戏的乐趣了。取得WEN的方式有很多，比如说每进行一场友谊赛就能够获得50WEN，夺得世界杯能够获得2000WEN。此外，完成训练模式中的挑战也能够获得WEN。在WE-SHOP中，游戏为我们准备了13种可以购买的选项。

1. 增加编辑队员的发型选择。比如贝克汉姆的武士头就需要在这里取得。
2. 增加编辑球衣的款式选择。
3. 可以在友谊赛中选择练习场作为比赛球场。
4. 可以在自由训练模式中选择体育场，不过当然是没有观众的。
5. 增加足球的种类。
6. 在重放模式中为足球增加“彩虹特效”。
7. 使比赛的节奏加快一倍，在比赛中途按暂停键可以选择。
8. 能够在GAME OPTION的ギャラリー选项追加音乐欣赏模式
9. 购买隐藏球队，分别是经典法国、经典荷兰、经典意大利、经典德国、经典英格兰、经典巴西、经典阿根廷、世界全明星、欧洲全明星。
10. 购买隐藏球员，球员名单详见附表。
11. 球员自由转会，玩家可以创造更加真实的球队。可实现俱乐部球员的自由转会。这是最贵，也是最吸引人的选项。
12. 可以自由编辑全部球队的阵形和战术，并且可以将编辑过后的阵形和战术存为默认值。
13. 可以在带球挑战模式中原创一个属于自己的带球训练路线。

继承前作记录的方法

在GAME OPTION的“WEデータ管理”选项中选择最后一项“WEシリーズデータロード”就可以使用继承前作部分资料的功能了。第一项是选择继承全部的选手名单，第二项是选择继承在《WE7》中登场的全部非实名球员，第三项是选择继承前作自己编辑过的俱乐部队旗。不过，既使是这样，仍然也有一些令人关注的球队的名单让人摸不到头脑，本期就先登出部分球队的名单。



中国

1	■	刘云飞
23	■	虞伟亮
14	■	李玮峰
3	■	郑智
5	■	魏新
6	■	杨璞
7	■	孙继海
2	■	张恩华
4	■	吴承英
21	■	徐云龙
15	■	肇俊哲
8	■	李铁
9	■	祁宏
16	■	李明
17	■	邵佳一
18	■	李宵鹏
13	■	于根伟
9	■	不明
11	■	李毅
10	■	张玉宁
22	■	李金羽
20	■	杜平
12	■	曲圣卿

德国

1	■	Kahn	卡恩
23	■	Rost	罗斯特
12	■	Lehamann	莱曼
2	■	Worns	沃恩斯
6	■	Rau	劳
4	■	Friedrich	弗雷德里西
21	■	Baumann	鲍曼
3	■	Rehamer	雷默
5	■	Ramelow	拉米劳
18	■	Boehme	博
22	■	Frings	弗林斯
8	■	Hamann	哈曼
19	■	Schneider	施奈德
16	■	Jeremies	杰里梅斯
15	■	Kehl	凯尔
13	■	Ballack	巴拉克
10	■	Deisler	代斯勒
9	■	Bobic	博比奇
11	■	Klose	克劳斯
17	■	Lauth	劳特
20	■	Kuranyi	库兰伊
14	■	Freier	弗雷尔
7	■	Neuvile	诺伊维尔

荷兰

1	■	Van Der Sar	范·德·萨
23	■	Westerveld	维斯特维德
3	■	Stam	斯塔姆
4	■	Frank De Boer	弗兰克·德·波尔
14	■	Fernando Ricksen	费尔南多·里斯肯
13	■	Andr Ooijer	奥伊耶尔
2	■	Reiziger	雷齐格
5	■	Van Bronckhorst	布隆姆霍斯特
8	■	Cocu	科库
6	■	Davids	戴维斯
19	■	Van Der Vaart	范·德·瓦特
15	■	van Bommel	范·博梅尔
17	■	Bosvelt	博斯瓦尔特
18	■	Seedorf	西多夫
6	■	Ronald De Boer	罗纳德·德·波尔
7	■	Zenden	岑登
22	■	Van Der Meyde	范·德·梅德
10	■	Kluivert	克鲁伊维特
9	■	Van Nistelrooy	范·尼斯特尔鲁伊
21	■	Hasselbaink	哈塞尔巴因克
12	■	Van Hooijdook	范·霍伊东克
20	■	Makaay	马凯
11	■	Overmars	奥维马斯

韩国

1	■	李云在
12	■	金秉止
23	■	金龙大
7	■	金泰映
4	■	崔真哲
10	■	李荣杓
22	■	宋钟国
15	■	李敏成
2	■	赵柄国
3	■	崔成勇
5	■	金南一
6	■	柳相铁
21	■	朴智星
13	■	李乙容
9	■	薛琦铉
14	■	李天秀
19	■	安贞焕
8	■	崔太旭
16	■	车杜里
11	■	崔龙洙
18	■	金度勋
20	■	李东国
17	■	崔成国

阿根廷

1	■	Cavallero
23	■	Franco
6	■	Samuel
2	■	R.Ayala
4	■	Quiroga
3	■	Sorin
14	■	Coloccini
22	■	Heinze
13	■	D.Placente
12	■	Scaloni
11	■	Veron
8	■	J.Zanetti
16	■	Aimar
10	■	Ortega
15	■	Cambiasso
5	■	Duscher
17	■	Solari
18	■	Castroman
20	■	M.Gallardo
19	■	G.Lopez
9	■	Crespo
7	■	C.Lopez
21	■	Saviola

巴西

1	■	Marcos
12	■	Dida
23	■	Rogerio
5	■	Edimilson
3	■	Lucio
6	■	Roberto Carlos
14	■	Luizao
4	■	Juan
20	■	Athirson
22	■	Belletti
16	■	Junior
2	■	Cafu
8	■	Gillberto Silva
15	■	Kleberson
13	■	Ze Roberto
10	■	Rivaldo
7	■	Emerson
19	■	F.Conceicao
17	■	Juninho
11	■	Ronaldinho
9	■	Ronaldo
18	■	Amoroso
21	■	Adriano

英格兰

1	■	James
22	■	R. Wright
23	■	Robinson
5	■	R.Ferdinand
6	■	S.Campbell
3	■	Ashley Cole
2	■	G.Neville
12	■	Southgate
21	■	John Terry
16	■	Woodgate
13	■	Dyer
8	■	Scholes
4	■	Gerrard
7	■	Beckham
17	■	Jenas
18	■	Hargreaves
14	■	Murphy
19	■	Joe Cole
10	■	Owen
11	■	Heskey
20	■	Vassell
15	■	Rooney
9	■	Jeffers

法国

16	■	Barthez
23	■	Coupet
1	■	Rame
13	■	Silvestre
5	■	Gallas
3	■	Lizarazu
15	■	Thuram
8	■	Desailly
14	■	Mexes
2	■	Sagnol
6	■	Makelele
4	■	Vieira
10	■	Zidane
22	■	Pedretti
21	■	Dacourt
17	■	Petit
19	■	Rothen
7	■	Pires
11	■	Wiltord
12	■	Henry
20	■	Trezeguet
18	■	Marlet
9	■	Cisse

意大利

1	■	Buffon
22	■	Toldo
13	■	Nesta
5	■	Canavaro
2	■	Panucci
4	■	Birindelli
3	■	Ferrari
15	■	Legrottaglie
19	■	Zambrotta
6	■	Zanetti
17	■	Tommasi
8	■	Fiore
10	■	Totti
14	■	Di Biagio
16	■	Camoranesi
12	■	Pirlo
11	■	Doni
21	■	Vieri
18	■	Delvecchio
9	■	F.Inzaghi
7	■	Del Piero
20	■	Corradi
23	■	Miccoli

葡萄牙

1	■	Ricardo
15	■	Quim
16	■	Nelson Pereira
4	■	Meira
5	■	Couto
23	■	Rui Jorge
2	■	P.Ferreira
19	■	R.Rocha
3	■	Andrade
22	■	Beto
14	■	Da Costa
6	■	Maniche
7	■	Figo
11	■	S.Conceicao
10	■	Rui Costa
17	■	Deco
12	■	Viana
8	■	Loureiro
20	■	Miranda
9	■	Pauleta
21	■	Nuno Gomes
18	■	Boa Morte
13	■	Simao

西班牙

1	■	Casillas
23	■	Canizares
13	■	Marchena
3	■	Bravo
2	■	M.Salgado
20	■	C.Martin
5	■	Puyol
15	■	Aranzabal
6	■	Helguera
17	■	Valeron
19	■	Xavi
14	■	Albelda
22	■	Joaquin
4	■	Alonso
16	■	Vicente
11	■	De Pedro
12	■	Luis Garcia
8	■	Baraja
21	■	Guti
7	■	Raul
10	■	D.Toristan
9	■	Morientes
18	■	Jose Mari

瑞典

1	■	Hedman
12	■	Gustafsson
23	■	Isaksson
2	■	Mellberg
3	■	M.Svensson
16	■	Teddy Lucic
14	■	Edman
15	■	Jakobsson
13	■	Nilsson
6	■	A.Andersson
8	■	A.Svensson
4	■	J.Mjallby
9	■	Ljungberg
5	■	Linderoth
20	■	D.Andersson
17	■	Jonsson
19	■	Lantz
7	■	Kallstrom
21	■	Ibrahimovic
10	■	Allback
11	■	Larsson
22	■	Andreas Andersson
18	■	Elmander

下期预告

◎帮你攒够WEN！训练模式挑战赛攻略！

◎彻底解析Master League！全新要素满载登场！

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：GOD 编：纱迦

研究中心
RESEARCH CENTER

合金弹头3 疯狂榨分攻略（下）

PS2	SNK PLAYMORE	ACT	1～2人
	2003年6月19日发售		100KB以上
DVD-ROM	—		6800日元

MISSION 4

跳伞后抢先冲过去砍死2名守护合金骆驼的小兵，接着到达第1辆货车。先用↓+B跳到货车上，将上面的小兵砍死，然后贴着货车走下来，会出现BUG：人会卡在货车里。这时只要下蹲猛砍小兵即可，绝对不会死。再向前走到第2辆货车处，先用骆驼击毁第1架直升飞机，然后跳下骆驼退至左边，待第2架及第3架直升飞机出现后，跳起用R弹于第一时间摧毁。接着跳上装甲用↓+B跳到货车上，用刀将卡车后的小兵全部砍死后，再利用BUG将狙击手砍完，最后击毁货车（在布袋里可救得一文字百太郎）。

后面的敌人则以坦克和飞机为主。到达最后1个关卡时，先走到版面中央偏左边偏一点（为了让坦克从右面出现）击毁前方出现的两辆坦克，然后退向左边，一边躲直升飞机的攻击，一边击毁前方出现的最后1辆坦克，然后击毁攻击主角的直升飞机。注意要留1架放散弹的直升飞机，跳下装甲用刀将小兵砍完（这时要和一文字百太郎抢分了），再将直升飞机击毁。之后进入本关的第1个分支点。

先选择向上走：从神殿外围突破。这里的敌人以食人花和变异蚊子为主，此路线为低分路线，所以有什么枪就用什么枪，很容易就能过关。但需要注意的是此处出现的蚊子是不能用蹲下躲过其攻击的，而食人花的攻击用跳跃便可躲过。打完第1批蚊子后，来到第2个分支点。选择向前走的话，打完蚊子和食人花的组合攻击后便可进入BOSS战。

分支解说

在第2个分支点选择向下走，会进入墓穴。此处敌人以木乃伊为主。进入后有1个小分支。选择向左走会进入1间小房间，将木箱全部拆毁后，便会出现大批木乃伊。打完木乃伊后杀死1批毒虫，便进入死亡之屋。

如果在小分支处向右走，会进入流沙室。于第一时间跳到左边一扇门的上方，砍完所有毒虫后向上射击，可以获得很多奖分。得到奖分后向右射击，在石像眼睛里有一枚宝石（如图1所示）。接着将所有的敌人打完后进入死亡之屋，通过死亡之屋的关键就是要走得快，我相信肯定有慢慢拖的办法，但至今还没发现。走出死亡之屋后，进入古式电梯，一上来会降下很多木乃伊，这里建议将这些木乃伊集中在一起砍死，这样打后面的狗时就不会有木乃伊干扰。停在第1层后，退至版面最右边，后面的两名人质先不要救，将木乃伊狗打完后再救。继续上升进入第2层，退至版面最左边，将左边洞穴里的木乃伊狗砍完后，将其余的木乃伊逐一砍完。救完4名人质后进入电池室，这里要收集电池开门，此时手中应有20发以上的加强型F弹，待扔完第1颗电池后，立即退至版面的最左边。在此处打死的食人花几乎都会留下1颗电池，待F弹射完后，电池也集满了，便可进入BOSS战。

在第1个分支点选择下面，则为从神殿内部突破。起初有2朵食人花，对付这两朵食人花要先跳起躲过其攻击，用刀将其砍至最后1刀，然后退至远处将它用枪打死。它还会再生出1朵食人花，还是用刀砍死（生出来的食人花不会再生）。救完1名人质后，立即跳至对面酒桶的第2层下蹲砍食人花种子，砍完后摇动把手，打开第3个分支的入口。

在第3个分支处先选择向前走（没啥分，而且难度极高，建议不要走），进入日本武士神殿大厅。在第1、3个灯下面有2颗宝石（如图2所示），在屋檐下有1个鸟巢（如图3所示）。神殿的敌人有4种：日本武士、自爆兵、人力坦克及悬挂式滑翔机。此处我的经验就是碰到人力坦克与小兵同时出现时将坦克第一时间击毁，自爆兵自爆的烟雾并无杀伤力。

在第3个分支处先选择向下走（走之前别忘了将所有可以拖出来的食人花杀死），这是本关分数最高的路线。此路线的敌人有蛆、螃蟹、蜗牛、大蛆、毒虫，所有的蛆都可先射两枪再用刀砍（任何难度均可）。遇到第1批蛆时，先别将版面往前拖，把蛆引出来用刀砍完，再等一会儿还会出现2批。救完1名送1弹的人质后，杀死所有敌人，进入第2个低穴，这里的蛆（4个1组）共有5批，后面的蛆（3个1组）有3批。在此处某个很深的通道向上射击可得50000分，在低穴的最后一个深穴里（大批蛆组成的蛆群当中）也有50000分（如图4所示）。离开低穴后不要取S枪，后面的巨蟹只要贴着它就不会死，只会被它撞晕。通过此处便可得到合金钻头车，之后遇到第1只大蛆，它的触角可用刀砍掉，接着用枪打死。此处的第1、2、3、4、5条深穴里各有50000分（如图5所示），当打完最后一只大蛆后取得L枪，将合金钻头车扔掉，这样便可救到相川留美。接下来的敌人便是蜗牛和毒虫了。第1个蜗牛巢穴中共有10只蜗牛，第2个蜗牛巢穴中共有5只蜗牛，第3个蜗牛巢穴中有5只蜗牛、5批毒虫，背后还会出现5只蜗牛，放弃战车打可多得4万多分，但也具有一点难度。这就要看你如何选择了，因为当大批毒虫向你进攻时，下蹲用刀砍不一定安全。过了这一区便进入BOSS战。

BOSS战

BOSS的攻击方式有4种：幽灵轰炸、诅咒之光、红色光线、黄色光线，这4种攻击方式都有疯狂版本。4级难度时BOSS的疯狂黄色光线好躲，所以应尽快将其打到疯狂状态等人质。6级难度时BOSS的疯狂黄色光线不好躲，所以此时应先用点射（因为放弃战车的话到BOSS处只有200发L弹），射至将近25000分（不要打到这个分数，打到后便会发狂）。接下来就要救人质并收集L弹，等到第4名人质出现后再对BOSS发起进攻，打到75000分时BOSS便爆炸。下面说说BOSS4种攻击方式的躲法。

红色光线：来回走动。

幽灵轰炸：（如图6所示）看清轨迹，跳跃躲开。

诅咒之光：躲到BOSS另一边的柱子处。

黄色光线：没有必过的躲法，要看清子弹后躲，切记不要在一块地方躲，尽量将BOSS引至两旁（因为地形是中间凸、两边凹，在两边距BOSS较远）。此BOSS还有1个BUG，就是将幽灵引入左右两弯的坑内，BOSS便不会发动任何攻击，但建议不要用，因为此BUG并不像当年《合金弹头2》第2关BOSS的那个BUG那么好用，你凭本事打不一定会死，但用此BUG反而可能会死光。此关过关奖37万分，总分440万以上。（以4级难度为准）

FINAL MISSION 上

本关一上来便有乘物供选择，建议选择战斗机。第1区域建议一直停在左上角打，这样伞兵不会发起进攻，而且左上角下来的战斗机所发出的导弹也不会打中你，当2架蓝色的战斗机出现后再离开左上角。进入地面摧毁4辆货车后，会出现1架直升机，躲在其下方很安全。在摧毁2辆货车后会出现1架全方位攻击的直升机，最简单的方法就是和它拼命，打完后会飘出一个BOMB，当飞机退到最左边后再打开舱盖吃掉它。最后会空降1辆飞弹坦克，只要优先击毁导弹便可。在击毁坦克的一刹那，将战斗机自爆，便可换直升机。直升机的好处是可以360度全方位攻

www.plumbook.cn

图 7

击，还可以多打一辆运输车。

接下来是BOSS战，BOSS有5种攻击方式（如图7所示）。反弹球躲到版面右下角便可以轻松躲过，飞弹只要从正面贴着BOSS便可躲过，此外还有小兵出来扔手榴弹、放飞弹，只要将飞弹击毁便可。最后光头RAMBO会出现，只要在他下方来回躲即可，但不要贴在地面上。注意此BOSS的飞弹是有分数的，进入火箭发射台杀死大批狙击手后（别忘了取得50000分）进入1代最终BOSS战。不过现在有了对空机枪，打他易如反掌。此BOSS有4种攻击方式。机枪：只要跳起便可；火箭筒：可用机枪将飞弹击破；追踪导弹：从BOSS处一点点引，然后一次性跳过；地毯式轰炸：只要走到最高点从BOSS身上跳过便可。注意此BOSS在进行地毯式轰炸时，是不会被击毁，而且分数会不断增加。所以要赚高分的话，就必须把他打到快死时，不停地躲子弹，等他进行地毯式轰炸时再攻击他。4级难度时他的HP是50100分，6级难度时为70100分，8级难度时为90100分（以手枪为准）。击倒他后众人发现他不是摩登将军，而是外星人，真正的摩登将军被绑在飞碟上（如图8所示）。外星人还抓走了我方一名勇士（建议先用MARCO或TARMA），众人决定换人进行追击（MARCO与FIO互换，TARMA与ERI互换）。

图 8

FINAL MISSION 下

一开始进入太空时乘坐着单人小火箭，这个火箭的特征是按住B键可加速，但切记在加速运动时不要射击，否则将会失去火箭。在打完大批小飞碟后得到L枪，之后攻打大批青色陨石，这里是拉开分数距离的重要地方，打得好的话可以赚3万多分。此处过去之后就会出现15万分1队的机器眼部队，一定要对着红色的打，否则将会失去很多分数。在经过大批陨石阵后，出现了两个《合金弹头2》中的小FINAL BOSS。此处若是4级难度的话，建议多赚点分，可打出许多布娃娃，6级难度以上就不要这样了（此处建议将火箭船放弃）。太空中的最后一个BOSS是《合金弹头2》的FINAL BOSS。它发出的电击躲在左下角或右下角略偏上处便可以躲过，但不要太靠上，否则会出现援护飞碟（如图9所示）。

图 9

击毁BOSS之后进入船舱，击毁第1个太空垃圾堆之后会出现飞碟群，注意不要击毁倒数第2个。这时后面会不断出现过路的飞碟。取得C弹后会随机从左边或右边出现两队机器眼，如果你有飞船的话出现的是普通的机器眼，反之则是15万的高分部队。在击毁3块太空垃圾后，进入抢分的关键时刻，此处尽管扔BOMB炸。在打完最后一堆太空垃圾和一队飞机后，游戏回到正常玩法。

图 10

进入船舱后，在背景第1、2处突起物上方有人质可救（如图10所示），还可以救到一文字百太郎，他是救大富豪的关键人物。这里将会出现放光圈的机器，横向光圈只要原地跳起即可（坦克除外），纵向光圈则要跨过光圈。在吃完F弹后将会出现大批外星人，空中下降的外星人要下蹲攻击才可保命。在此处倒数第1、2、3个背景突起物上方有人质可救。此处通过后分数应该会达到840万左右。

进入电击室，摩登将军正在接受电击。解决4名白色外星人之后便可破坏控制器，在控制器右边的背景突起物里有1名人质。接下来进入自爆兵区域，在背景第1、2、3、4个球形物中各有1名人质（如图11、12所示），自爆兵可用下蹲攻击对付。打完数批自爆兵后，出现1个巨形独眼四脚机器，它会发出弹力球进行攻击，只要躲在弹力球旁边便可以躲过，待将两边的自爆兵砍完后，便可收拾它，但注意它炸毁后会压死主角。在打完又一批自爆兵后，出现一个放三纵三横光圈的机器，但由于

图 11

图 12

有1台机器和1名士兵会挡住第1轮的3个光圈，所以第一轮较简单，只要猛放BOMB，也不会让它有放第2轮的机会。向前走会遇到第2个独眼四脚怪，它会来回移动，只要跟着它便没有事。第3个独眼四脚怪便颇具难度，它会放出不同轨迹的弹力球，但只会放一个，你可以躲在它下方，待它放下一个球后，从球的上方跳过去，球就会向你的反方向进攻，如此循环即可（此处右上方球状物内有1名人质，如图13所示）。打完后往前冲，冲到斜坡处（不要上斜坡）立即退至版面最左边，面朝右射击（此法只适合6级难度以下，8级难度则要慢慢拖，逐一击破）。此区最后有1扇弹力门，左上方有1名人质（如图14所示）。

图 13

图 14

进入控制室，攻击中央控制系统。起先它会发出快速的小球，只要来回躲即可。打一阵子后，它便会放出缓慢的大球，只要记住大幅度运动引开即可。进入复制人区域，这里相对前面要容易一些。因为复制人HP较低，一刀便可解决，后面还有合金弹头助阵。到达本区最后1块地方后，用合金弹头的机枪打死HP最高的复制人后将坦克毁掉，退到最左边，用刀砍复制人。每个复制人可点2枪。此时还会出现光头RAMBO助阵（阵容蛮强大），有坦克时他就不会出现了。

此处过后就要救同伴了。此时应在第一时间走到画面最右边向左开枪，一边收集H弹，一边趁砍复制人的间隙去扫氧气罩。这里还可以无限获得1000分，但要注意时间，最好是将氧气罩快打爆时再赚分。4级难度时氧气罩HP为25000分，6级难度为30000分，8级难度为35000分（以手枪为准）。

救出同伴后，复制人僵尸将出现，要想轻松突破这里，得记住以下两点：1.千万不要将每扇电子门（除第三扇）后出现的僵尸逼入死角砍，否则将出现HP很高的复制人；2.如果将僵尸逼入死角内，就不会进攻。在第1扇门的左上方有1名人质，从第1扇门到最后，所有的复制丧尸都可用刀砍。下面我重点解说一下从第3扇门开始的打法：这里会有合金步行战车和机器装甲供选择。建议用前者，哪怕前者没有手也要。因为它躲在凹坑里时，前面机器发出的光圈打不到它。击毁第1台光圈机器后，将版面拖至机器装甲刚好被拖掉的时候，利用无敌时间躲过僵尸第1轮攻击，将其逼入死角，待砍完后再前进。前进至第3台机器刚刚出现处，将第3台机器击毁。再往前走一步，重复前面的动作，后面以此类推，在最后1扇门的左上方有1名人质（如图15所示）。

图 15

现在解说一下前面为什么建议选MARCO和TARMA。选MARCO和TARMA就意味着他们俩将被复制，男性复制僵尸起身较慢，而且死亡后吐出宝物较快，女性则正好相反。而且TARMA和ERI在最后打开舱门时还会做出有趣的动作。

最终BOSS战

刚刚以为可以看结局时，最终BOSS却从远处飞来抓住坦克（如图16所示）。最终BOSS的攻击方式只有两种：脑电波和上升的小球。脑电波只要在任何地方跳一下即可（除了大脑正下方），而上升的小球则无规律，要靠坦克的无敌时间来应付，此小球在最后方出现的几率较小。打法：脑电波用人跳跃躲开，看到它口吐小球时跳进坦克，用坦克的无敌时间加上跳出坦克时的无敌时间来躲。如此循环，当打到一半时会看到同伴驾驶敌方飞碟来援助你（好感动啊）。顺便提一句：4级难度BOSS的HP为16万分，6级难度为18万分，8级难度为24万分。打8级难度时不扔BOMB的话会必死一条命，因为60秒时间不够用，所以一定要扔雷。而扔一颗BOMB总分会减少700分，这样加上坦克的30万就可以爆机了。接下来就是看结局了，4级难度总分约达1015万左右。

图 16

小知识　如何识别难度？

打MISSION 1时遇到的第1只蟹，如果一刀砍死为4级难度，两刀砍死则可能是6级难度或8级难度。之后再走水下路线，电水母能一枪打死的话便是6级难度，四枪打死则是8级难度。

www.plumbook.cn

火热秘技

PS2 樱大战 浓情之澜

PS2 樱花大战 炽热之血

再玩再玩大战制霸

游戏通关一次后，就会出现“帝剧漫长的一天”模式。进入这个模式后，可以在沙龙进行再玩再玩大战（こいこい大战）。刚开始时只能玩故事模式，进去后有3个剧本：

1.房间与传票与我（部屋と传票と私）；

2.决战是下午三点（决战は午后三时）；

3.再玩再玩是圣诞老人（こいこいがサンタクロース）

每个剧本都是以两位花组成员为主的剧情，例如“决战是下午三点”是以桐岛和神崎堇为主，那么在故事中就不必和她们交手，而是和花组其他4位成员交手，打完花组4位成员后会再与最后1位角色对战，完成后就算通过了这个剧本。由于在花札比赛中败北后可以无限接关，所以只要有耐心的话一定能够通过。

比较有意思的是玩这些剧本时依然会有好感度设定，好感度增加的话在与对手进行花札比赛时自己手上的钱会增加。通过任一个剧本后就会追加“自由对战”和“使用牌变更”选项。另外每完成一个剧本就会在自由对战模式中追加剧本中的2位花组主角以及另外4个非花组人物。玩家可以在“使用牌变更”选项中把花札变为花组的式样，这样打起来就有趣多了。

前3个剧本都通过后就会出现第4个剧本：女儿节全员集合！（ひな祭りだよ全员集合！）在这个剧本中你要和花组的6位成员对战，输了的话不能重打，通过之后会得到1张图。战胜全部角色后，就会在自由模式中追加自由对战的最后4位角色。虽然输了不能重打，但可以反复挑战，因此要想把自由对战的22个角色全部打出来也并不是很难的事情。最后把自由对战的22个对手全部战胜后，就会得到1张图，这样再玩再玩大战就算是全制霸了。

（纱迦：用花组花札进行自由对战是一件非常有意思的事情，绝对值得每位“樱迷”反复挑战！）

GBA CT特种部队：重返地狱

非洲全关卡密码

LEVEL 1：1431
LEVEL 2：3731
LEVEL 3：6937
LEVEL 4：9701

北美洲全关卡密码

LEVEL 1：2405
LEVEL 2：7069
LEVEL 3：5607
LEVEL 4：1525
LEVEL 5：9319

亚洲全关卡密码

LEVEL 1：1123
LEVEL 2：6831
LEVEL 3：0377
LEVEL 4：4267
LEVEL 5：8099

欧洲全关卡密码

LEVEL 1：3163
LEVEL 2：3204
LEVEL 3：3198
LEVEL 4：5941

东南亚全关卡密码

LEVEL 1：1379
LEVEL 2：7460
LEVEL 3：8804

（纱迦：感谢LIKY友情提供秘技，顺便向大家推荐这款类似《合金弹头》的游戏。）

PS2 实况力量职业棒球10

隐藏的场地

在选择模式的画面中顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、START，听到一声效果音后，在选择比赛场地的画面中便会追加2个海外竞技球场和3个地方场地。

更换打席

如果使用的是两手击球者（两打ち打者），那么在比赛时可以通过先按START键，再按L1或者R1键更改左右的击球位置。

全原创球队出现

“サクセス”模式是系列最有特色的育成模式，在进入该模式的第一个画面中顺序输入↑、↓、←、→、L1、R1、SELECT、START后便会进入读取记录的画面，此时再按△键退出就会听到一声效果音。接着进入“はじめる”的选项你便会发现4支原创球队都出来了。

（纱迦：KONAMI的经典秘技真是无所不在，没想到在棒球游戏里也能见到它的身影。）

GBA 忍

全关卡出现

67MB
FNNG
VL&Y
FWZ5

各关密码

B26M RNMQ 06M6 7LD3	BZ9P 3XTT S3TY HNYZ	72RT &4W3 3Z2G G7TD
T5MQ 5NZV RXG4 8NM9	Q3TM Y3X0 &N90 XF34	SFZF P7LZ 9BXS C234
8DKD X6N0 &4ZY MMWQ	20JK V73L 2M0F C6PK	

（纱迦：美版专用密码。这可不仅仅只是调出关卡这么简单哦，用了以上密码后一出来就拥有99枚手里剑。）

GBA 龙珠Z 悟空的遗产2

无赖BUG

最近玩了玩新出的《龙珠Z 悟空的遗产2》，发现一个可以打BOSS不损血的BUG，不敢独食，特来与大家分享。

我是偶然发现这个BUG的，在第2章末有一间能打小林、天津饭和乐平的屋子，里面有4根柱子，只要让主角站在右边柱子的右面（或者左边柱子的左面），要求脚与柱子的最下端在一条直线上，然后连按拳就OK了。对方会不停地向你走来挨打，而发的冲击波也不会穿过柱子——不损血达成！

后来发现打别的BOSS也有同样的方法，只要找个树什么的站好就万事大吉了，不过本人不推荐，毕竟本游戏已经很简单了，大家还是痛痛快快地过去猛打一顿来得痛快。

呵呵，本人嘴笨，也就能说这么多了，今后发现什么秘技一类的一定第一时间送到社里！

天津 HEERO 小伟

（纱迦：龙珠热潮正在编辑部内悄悄兴起，始作俑者就是LIKY。）

PS2 妖精战士 Twilight of the Spirits

必须码

F442BE30 BF7C0516

人类无限金钱

24435BC6 FCA5DEAE

魔族无限金钱

24437AC6 FC25CCCE

全角色HP最大

24008AB8 BEE415AF

全角色精灵石最大

24008BB8 BEE415AF

全角色ATT最大

24008AB8 BEE415BF

全角色DEF最大

240088B8 BEE4153F

全角色MNT最大

240088B8 BEE4152F

全角色AVO最大

24008BB8 BEE4153F

全角色HIT最大

24008BB8 BEE4152F

全角色SPD最大

240088B8 BEE415AF

全角色TRO最大

240088B8 BEE415BF

全角色CNT最大

24008BB8 BEE415BF

全角色GRD最大

240089B8 BEE4152F

全角色CRI最大

240089B8 BEE4153F

www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店

汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路 1073 号耀辉火锅楼对面（提篮桥）（可乘路线：37、135、22、13、28、922、868、510、746、841、934、134）

收款人：盛健华
手机：13901790511
邮编：200082
电话／传真：021-65358097
58715206

浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店：西藏北路 867 号（原芷江西路 125 号）
虹口店：四川北路 188 号 弘基假日广场底楼 5A203（春天百货对面）
电话：021-63077219

PS2 主机(50000 型＋硬盘＋网卡＋AV 线＋电源线)	2910/30
PS2 主机(30000 型＋原柄＋直读 IC+ 人工＋支架＋正版片)全套	1850/30
PS2 主机(30001 型＋原柄＋直读 IC+ 人工＋支架＋正版片＋游戏全套(注：返新机)	1350/30
PS2 主机（30001 型＋原柄＋美塞亚 2 代 1.3 版＋人工＋支架＋正版片＋游戏）索尼原厂返修机	1700/30
PS2 主机（39000 型普通版＋原柄＋直读 IC ＋人工＋支架＋正版片＋游戏）全套	1950/30
PS2 主机 39000 型三色限定版全套配置	2150/30
PS2 主机 39006 型＋直读＋人工＋支架＋正版片＋电源＋游戏＋原柄	1860/30
PS2 主机 39001 型＋原柄＋直读 IC ＋人工＋支架＋电源＋游戏＋正版片 30001 型改成 39001 型（返新机）	1400/30
PS2 主机 39001 型＋原柄＋直读 IC ＋人工＋支架＋游戏＋正版片	1700/30
PS2 主机 39002～39004 型＋原柄＋直读 IC ＋人工＋支架＋电源＋游戏＋正版片	1680/30

特注
本店主机有一次开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取。

PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量 S 端子线	120/10
PS2 原装遥控器	180/10
PS2 组装光头	280/10
PS2 原装光头(保证全新)	580/10
PS2 GT3 方向盘	750/10
PS2 光线枪(原装)	250/10
PS2 打碟机	650/30
PS2 钢琴	620/30
PS2 鬼武者	260/10
PS2 鬼武者 2	248/10
PS2 猛将传	220/10
PS2 阿尔戈斯战士	190/10
PS2 铣鏖(限定版)	580/30
PS2 漫画英雄对卡普空 2 代	228/10
PS2 hack//恶性变异 Vol.2	188/10
PS2 三国无双(白金限定版)	680/10
PS2 燃烧战车(廉价版)	150/10
PS2 燃烧战车(港版限定版)	480/10
PS2 燃烧战车(日版限定版)	980/30
PS2 实况 6 最终版	198/10
PS2 实况 6	120/10
PS2 完美射手 5 代	98/10
PS2 完美射手 6 代	188/10
PS2 GT3(限定版)	320/10
PS2 生化危机(枪版)	360/10
PS2 世界梦幻明星足球	350/10
PS2 心跳回忆 3(限定版)	780/10
PS2 FF10(国际版)	320/10
PS2 FF11(可上网)	580/30
PS2 声控足球加控制	650/10
PS2 荒野骑兵 3	360/10
PS2 三国志战纪	180/10
PS2 暗黑之心 2 代	380/10
PS2 007 占士邦	258/10
PS2 乔乔奇妙的冒险	380/10
PS2 我的暑假	258/10
PS2 幻想水浒传 3	415/10
PS2 封神演义 2	258/10
PS2 机器人大战 IMPACT	368/10
PS2 异度传说	258/10
PS2 创造球会 2002	98/10
PS2 PROJECT MINERVA (藤原纪香)(限定版)	450/30
PS2 雷盖亚	360/10
PS2 鬼泣	280/10
PS2 旧世界的遗产	250/10
PS2 吉翁前线	258/10
PS2 荒野骑兵 3 代(限定版)	550/10
[illegible]	350/30
PS2 幻想水浒传 3 代(限定版)	1080/30
PS2 高达战记(限定版)	780/30
PS2 王国之心	268/10
PS2 风之克罗诺亚	220/10
PS2 卡片召唤士 2	430/10
PS2 大鼓之达人	680/30
PS2 宿命传说 2 代	385/10
PS2 浪漫沙加	150/10
PS2 黑云 2 代	350/10
PS2 超战斗封神	258/10
PS2 拳王 2000	248/10
PS2 龙战士 5 代	228/10
PS2SD 高达 G 世纪 NEO	385/10
PS2 超级忍	385/10
PS2 吉翁前夜	180/10

PS2 钟楼 3 代	288/10
PS2 王国之心(最终版)	258/10
PS2 魂斗罗	198/10
PS2 感染扩大 V1.03 侵食污染	255/10
PS2 鬼泣 2 代(超大作)	280/10
PS2 ZOE2 代	460/10
PS2 三国无双 3 代	430/10
PS2 真女神转生 3	395/10
PS2 星之海洋 3	280/10
PS2 创造球会 3	385/10
PS2 无线手柄	680/30
PS2 王国之心限定版	880/30
PS2 燃烧战车(实体)限定版	850/30
PS2 浪漫沙加(限定版)	368/10
PS2 头文字 D	385/10
PS2 半熟英雄 3D 特大号	365/10
PS2 三国志战纪 2 代	385/10
PS2 炼金术士 2 代	395/10
PS2 骇客帝国	358/10
PS2 电脑战纪	385/10
PS2 电脑战纪限定版	780/30
PS2 最衔兵器彼	430/10
PS2 太十 X－2 枪	1380/30
PS2 樱花大战（普通版）	198/10
PS2 樱花大战（中文版）	308/10
PS2 樱花大战（初回特典版）	298/10
PS2 樱花大战(限定版)	490/10
PS2 生化危机枪下游魂 4 代	385/10
PS2 刀魂 2	288/10
PS2 FF10－2	398/10
PS2 VR4 进化版	288/10
PS2 妖精战士 4 代精灵黄昏	365/10
PS2 妖精战士(限定版)	595/30
PS2 第 2 次机器人大战 α	360/10
PS2 第 2 次机器人大战 α(限定版)	650/30
PS2 ZOE2 代(限定版)	980/10
PS2 维纳斯与布雷斯	298/10
PS2 维纳斯与布雷斯(限定版)	730/10
PS2 真女神转生 3 代(限定版)	980/30
PS2 真三国无双 3(限定版)	880/30
PS2 混沌军势	358/10
PS2VR4 进化版摇杆	350/30
PS2 太十一 2 枪	1XXX/30
PS2 机器人大战 α 手柄	350/10
PS2 刀魂摇杆	298/30
PS2 合金弹头	345/10
PS2 天诛 3 代	365/10
PS2 狙击手 3 代	198/10
PS2 阿尔戈战士中文版	190/10
PS2 封神 2+ 猛将传 2 合 1 限定版	350/10
PS2 封神 2+ 战斗封神 2 合 1 限定版	350/10
PS2 罪格斗 XX	250/10
PS2 VR4 老版本（全新）	60/10
PS2 荣誉勋章	290/10
PS2 魔戒（中文版）	290/10
PS2 鲁邦三世	258/10
PS2 实体	220/10
PS2 ZOE1 代	220/10
PS2 三国无双 1 代	198/10
PS2 决战 1 代	258/10
PS2 联邦 DX 高达	288/10
PS2 RS 单车	198/10
PS2 降魔默士录	198/10
PS2 寂静岭 3 代限定版	980/10
PS2 寂静岭 3 代普通版(送 CD)	420/10

PS2 半熟英雄(限定版)	750/30
PS2 太空频道 2 代	258/10
PS2 实况 7 代	430/10
PS2 机动战士 SEED	430/10
PS2 魔界转生	345/10
PS2 脱狱潜龙	385/10
美塞亚 1.33 加强版	420 元
NH 3 代	100 元
M-chip	250 元
NH 0.7 版本	300 元
MAGIC	90 元
PS2 完全直读免引导 只需	200 元
XBOX 直读	100 元
10000 型－18000 型均可改直读	
PSone 主机(全套)	550/10
PSone(双手柄＋电源＋AV 线＋记忆卡)	560/30
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想 4、5、6 合集(双 1 套)	780/10
PS 太空战士 7 代	350/10
PS 太空战士 8 代	420/10
PS 太空战士 9 代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	350/10
PS GT2	220/10
PS 95 拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 心跳回忆 1 代限定版	980/10
PS 心跳回忆 2 代	450/10
PS 心跳回忆 3 代	220/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 浪漫沙加(1-2 代)每套	280/10
PS 浪漫沙加(限定版)	480/10
PS 幻想水浒传 1 代	280/10
PS 幻想水浒传 2 代	280/10
PS 机器人大战 F	230/10
PS 汪达尔之心 1 代	280/10
PS 汪达尔之心 2 代	300/10
PS 燃烧战车 1 代(普通版)	180/10
PS 燃烧战车 1 代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车 1 代(限定版)	980/30
PS 荒野骑兵(1-2 代)每套	260/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3 代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸 3 代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战 α	330/10
PS 机器人大战 α 外传(限定版)	950/30
PS SD 高达	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 寄生前夜 2 代	300/10
PS Over Blood 1 代	150/10
PS Over Blood 2 代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者 2 代	150/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10

XRGB-2 万用 VGA 28800 日元

PS Begond	80/10
PS 实况 3	50/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
PS 原版真女神转生	285/10
PS 龙骑士	350/10
PS 修道院迷	185/10
PS 北欧女神（限定版）	1380/30
PS 永恒传说（限定版）	1280/30
PS 神勇雷台（限定版）	380/30
PS 圣剑传说（限定版）	580/30
PS 燃烧战车人偶（衣服配件可脱卸）	980/30
PS1 代太空战士 1 代	340/10
PS1 代太空战士 2 代	340/10
PS1 代太空战士(1+2)代限定版	720/30
PS1 代原版片 火焰纹章	450/10
PS1 代东京美人学院	285/10
PS1 代心跳回忆系列(凝望骑士)	450/10
PS1 代 W 新机动战记	280/10
PS1 代 G 高达机动武斗传	280/10
PS1 代机器人大战 α(限定版)	850/30
PS1 代风之谷少年排球	220/10
PS1 代北欧女神普通版	450/10
NGC 松下 Q 主机(可看 DVD 全套)	2750/30
NGC 主机＋原装手柄＋电源线＋AV 线(美)	1230/30
NGC 主机＋原装手柄＋电源线＋AV 线(日)	1280/30
NGC DVD 色差线	280/10
NGC 原装 VGA	380/10
NGC 原装 S 端子线	188/10
NGC 原装遥控手柄	288/30
NGC 生化危机 0(送记忆卡)	285/10
NGC 生化危机 1(送记忆卡)	340/10
NGC 生化危机 2	340/10
NGC 生化危机 3	340/10
NGC 生化危机收藏盒	1XXX/30
NGC 猴子球	260/10
NGC 猴子球 2 代	360/10
NGC 天使之翼	298/10
NGC 路易大冒险	220/10
NGC 大乱斗	350/10
NGC 星球大战	360/10
NGC 索尼克 2	298/10
NGC VR 射手	150/10
NGC RUNE	298/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC 巨人	230/10
NGC 动物之森	298/10
NGC NBA	385/10
NGC 战斗封神	360/10
NGC 血腥咆哮	360/10
NGC CAPCOM VS SNK	330/10
NGC 沙滩排球	320/10
NGC 神机世界	330/10
NGC 梦幻之星 1、2	435/10
NGC 迪士尼明星足球	298/10
NGC 迪士尼滑板	425/10
NGC RAVE	298/10
原装玛丽遥控赛车	360/20
原装万代 HARO	385/20
NGC 马里奥聚会 4	365/10
NGC 塞尔达传说(限定版)	585/10
NGC 哈里波特	420/10
NGC NBA 2003	415/10

NGC 桃太郎电铁	230/10
NGC 索尼克合集	350/10
NGC 永恒阿卡迪亚	415/10
NGC 实况 6 最终版	430/10
NGC 指环王双塔	415/10
NGC 任天堂	/10
NGC 刀魂 II	430/10
NGC 银河战士	450/10
NGC 萨尔达风之杖	248/10
NG PNO3	298/10
NGC 刀魂摇杆	385/10
NGC 红侠乔易	410/10
NGC II 代妖怪合子	185/10
NGC 骇客帝国	420/10
NGC 仙乐传说	385/10
NGC 星际火狐	248/10
NGC 阳光玛丽	320/10
NGC 塞尔达传说	200/10
NGC 蓝色风暴	150/10
NGC 永恒黑暗	240/10
NGC 太空战士 水晶编年史	450/10
NGC 生化危机 维罗尼卡	385/10
NGC 仙乐传说	395/10
NGC F-ZERO GX	385/10
NGC 鲁邦三世	365/10
XBOX（手柄＋电源线＋AV 线＋主机直读）	1800/30
XBOX DVD 色插 端子	280/10
XBOX 原装遥控器	285/10
XBOX 生与死 3	165/10
XBOX 幻魔鬼武者 2	165/10
XBOX 疯狂出租车	258/10
XBOX HALO	410/10
XBOX 世嘉 GT2002	198/10
XBOX 三国无双	298/10
XBOX 铁甲飞龙	450/10
XBOX 生与死沙滩排球初回限定版(送扑克)	498/10
XBOX 沙滩排球 扑克	258/10
XBOX 红海	298/10
XBOX 铁骑连(原装控制器)	1880/50
XBOX 玉加	450/10
XBOX 燃烧战车实体	365/10
XBOX 合金装备(实体)	360/10
XBOX 分裂细胞	298/10
XBOX 刀魂 II	430/10
XBOX 真女神转生(限定版)	880/10
XBOX 恐龙危机限定版主	2480/30
XBOX 恐龙危机 3 代	395/10
XBOX 骇客帝国	420/10
XBOX 武神之城	258/10
XBOX 零（日版）	268/10
XBOX 空中力量	258/10
XBOX 斩歌舞伎	228/10
XBOX 李小龙	298/10
XBOX 寂静岭 2	298/10
XBOX 红猪	110/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装 VGA	90/30
DC 原装鼠标	60/30
DC 拳王 2002	395/10
GBA 主机(保修 1 年)	480/10
我的太阳 限定版主机一套	1700/30

特注：NGC 均有一次性开机画面

GBA 99 拳王(限定版)	980/10
GBA SP 原装电源＋充电器(日版)	850/30
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城(正版)	220/10
GBA 光明力量(正版)	350/10
GBA 火焰文章(正版)	350/10
GBA FZERO(正版)	120/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球 2002	75/10
GBA 机器人大战 A	65/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险 2 代	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传(正版)	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA 99 拳王 EX	70/10
GBA 罪恶克星 X	65/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 银河之星(露娜)	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王 5	75/10
GBA 游戏王 6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	65/10
GBA 怪物农场	65/10
GBA 克鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳 1 代	68/10
GBA 黄金太阳 2 代	150/10
GBA 黄金太阳 2(正版)	350/10
GBA 光明力量(中文版)	75/10
GBA 风之克诺亚 2 代	75/10
GBA 恶魔城白夜协奏曲(中文版)	75/10
GBA 机器人大战 R	75/10
GBA 机器人大战 R(正版)	395/10
GBA 黑色细胞	85/10
GBA 育成足球 2002	75/10
GBA 科乐美合集	75/10
GBA 死亡弹珠台	75/10
GBA 洛克人和佛尔特	75/10
GBA 电视接收器	480/30
GBA 宿命传说	75/10
GBA 星星卡比	65/10
GBA 少年街霸 3	65/10
GBA 超时空要塞	65/10
GBA J 联盟足球	65/10
GBA 魂斗罗	65/10

GBA 真女神转生	65/10
GBA 口袋妖怪	65/10
GBA 原创机器人大战	75/10
GBA 索尼克 2	65/10
GBA 世嘉拉力	65/10
GBA 洛克人 EXE3	65/10
GBA 风之克罗诺亚	65/10
GBA 塞尔达	65/10
GBA 陆行鸟	65/10
GBA 指环王双塔	110/10
GBA 海贼王	55/10
GBA 拳王 EX2 代	65/10
GBA 银河战士	55/10
GBA 勇者斗恶龙	60/10
GBA 卡 FFT	120/10
GBA 鬼武者	95/10
GBA 光明之魂 2 代	95/10
GBA 我的太阳	95/10
GBA 真女神转生	55/10
GBA 阿拉丁	45/10
GBA 幻想传说	55/10
GBA 超级机器人大战 D	55/10
GBA 圣剑传说	55/10

本店维修主机，当场修理，立等可取

持此广告购 PS2 主机者送 PS2 代正版碟 1 张
想要买全新主机请到盛记，谢谢光顾！
大量回收日本原版片主机、本店原版片可以旧换新。

版面有限，无法一一刊登，买正版请到总店。

日本索尼 PS II 专营店
虹口分店开张了！

位于四川北路188号弘基假日广场底楼5A203室
电话：021-63077219

这里有一流的技术、一流的服务、一流的设备、品种繁多。

现场改机
现场修理
立等可取

大量回收日本原版片、主机 本店原版片可以旧换新

服务宗旨：
主机保修一年，有质量问题35天包换，终身维修。

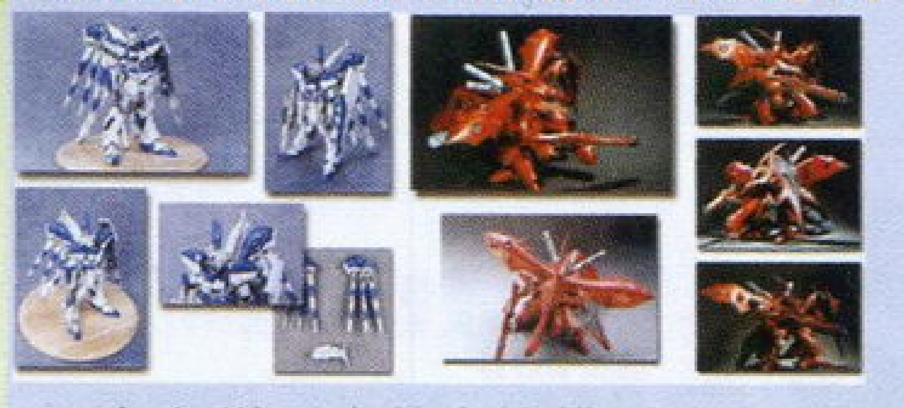
www.rtplayer.com

点击我们的网站

电玩天地 模型世界

瑞通玩具 WWW.rtplayer.com

原装合金装备人偶一套FANS级的收藏品 欢迎来电咨询



现特价供应中
原装万代哈罗
298元/只
红绿都有

想知道更多的高达模型请点击我们的网站

邮购地址：上海市市西长宁区天山路698号
瑞通玩具（近古北路）
邮政编码：200336 收款人：凌伟荣
电话：021-62747631 营业时间：10:00—20:00
公交：71、72、74、54、520、69、808、829、855、856、141、251、941

回收二手正版游戏和主机

来瑞通购物放心100%

PS2正版游戏

寂静岭3	440/10	半熟英雄限定版	680/10
樱花大战中文版	310/10	FF XI同拱版	550/10
妖精战士精灵的黄昏	250/10	三国志战记2	450/10
异度传说	210/10	装甲合心3	380/10
合金装备2实体	220/10	无尽沙加	180/10
格兰蒂亚X	360/10	基连的野望 攻备指命书	150/10
灵魂能力2	390/10	梦境历险	80/10
dance summit2001	120/10	高达DX	380/10
创造球会3	320/10	王国之心最终版	250/10
忍	280/10	三国无双3	480/10
GT3	150/10	波波罗丝物语	120/10
感染扩大V.1	220/10	真三国无双2	350/10
决战2	180/10	VR4进化版	350/10
合金装备2	120/10	电脑战机	390/10
王国之心日版	250/10	第2次机器人大战特典版	650/10
实况足球5	60/10	第2次机器人大战a	480/10
风之克罗亚2	120/10	星之海洋3	390/10
声控足球	80/10	最终幻想X-2	430/10
生或死2	90/10	FF XI资料版 吉拉德的幻影	200/10
PS2硬盘一套	750/20	太鼓达人鼓	480/30

头文字D连原装专用方向盘一套 欢迎来电咨询

注：红色字体为二手

樱花大战浓情之澜
（初回限定版）
480/10（全新特价）

PS2 50000型 BB套餐已到货
PS2其它型号主机价格请咨询

XBOX正版游戏

沙滩排球	250/10	恐龙危机3	430/10
铁甲飞龙	320/10	灵魂能力2	450/10
恐龙危机3	320/10	生或死3	120/10
红海	250/10	梦幻之星	320/10

NGC正版游戏

生化危机0	280/10	塞尔达传说	210/10
生化危机1	390/10	塞尔达特典	180/10
生化危机2	340/10	WE6最终版	450/10
生化危机3	340/10	灵魂能力2	410/10
星际火狐	250/10	梦幻之星在线	430/10
沙滩排球	380/10	永恒的阿卡迪亚	280/10
索尼克2	380/10	大乱斗	420/10
实况2002	280/10	玛里奥聚会4	330/10
阳光玛里奥	330/10	永恒的黑暗	250/10
动物番长	240/10	巨人多辛	310/10
PIKMIN	340/10	红侠JOE	430/10
银河战士	390/10	口袋妖怪盒（套装版）	240/10
塞尔达（美版）	450/10		

GBA正版游戏

拳皇EXE	180/10	足球经理	180/10
洛克人EXE	150/10	天使之翼	150/10
拿破仑	150/10	航空管制官	150/10
白夜协奏曲	360/10	机器人大战a	350/10
黄金太阳2	380/10	光明之魂	360/10
机器猫	150/10	GT赛车	180/10
机器人大战原创世界	391/10		

GBA SP ￥：8XX

DC正版游戏

往北去	28/10	高达战线	38/10	电车GO	28/10
梦游美国	30/10	午夜凶铃	260/10	海豚	45/10
GT2002	30/10	樱花大战3	88/10	生或死2	180/10
VR3	30/10	格兰帝亚2	38/10	梦幻之星	35/10
太空5频道	30/10	索尼克2限定版	35/10		
仲夏夜之梦	95/10	机器人大战a	35/10		

www.plumbook.cn

■最佳XBOX LIVE上网芯片MXMOD代理 欢迎批发零售。超大量DVD动画片、游戏手办零售批发

本店精装修再开

专业维修

欢迎各位光临www.hlgame.com.cn

货真价实

欢迎光临
いらっしゃいませ!!
WELCOME

宏龙GAME

专业游戏贩售店

改机新方案 NEW
PS2救事主真的来了
100%免引导
热血推荐
Messiah 2
米塞亚2.0芯片 V1.30A
惊喜特别价!!!
PS2全系列均可改 420元

GAMEBOY ADVANCE SP 时尚 ¥.830

■GAMECUBE ¥.1250

■XBOX ¥.1800

■PLAYSTATION2 ¥.1700

年中无休·营业时间：AM10:00～PM:21:00

PS2-50000型（附带40GB硬盘）
2800元（能上网游戏）

支持WIN98/WIN2000/WINXP

EZ-FLASH 2火爆上市
128M:￥550 256M:￥750

XG-FLASH 128M:￥390 256M:￥530

北 浙江南路 本店 淮海路 人民路

总店地址：上海市黄浦区
浙江南路149、151号
交通：123\126\17\18\220
42\537\911\926\隧道八线
TEL:021-63872721
店长：鲍晓龙
邮编：200002

分店地址：上海市卢湾区
斜土路723号
交通：253\36780\781\
96\17\43
TEL:021-63023315
店长：鲍晓凤
邮编：200002

北 鲁班路 斜土路 打浦路

智力苑电玩超市

ZiLi

九年老店，是质量的保证，完美的售后服务，值得信赖！智力苑连锁店只此六家，实行统一管理，购主机可凭保修卡到任一连锁店进行免费保养。本公司有专业维修部和维修师，帮您解决任何主机的疑难杂症，立等可取。

欢迎光临！

为回报广大玩友的厚爱，本店将每月推出一款超特价商品！凡购买主机的玩友均可凭信誉卡购买。
本月超特价商品
刀魂摇杆：180元

★ PS2主机全套（39001型）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC+支架+游戏=1550元（再送100元礼品）
★ PS2主机全套（30001型翻新机）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=1250元
★ PS2主机全套（39006型全兼容极品机）主机+AV线+原装振动手柄+直读IC“美赛亚”+支架+游戏=2100元（再送100元礼品）

本超市PS2各款型号齐全！所售PS2主机均有索尼原厂封条，第一次开机画面，现场改机，售后30天如有质量问题包退、包换、一年包修，终身维修。（买主机，送大礼）

凡在智力苑购买任何主机玩友（掌机除外），总店车票报销50元，各连锁店报销20元（另外赠送精美卡通扑克，可任选品种）。

PS2 最新日版主机
50000型现已发售（内置硬盘）

Messiah 2 V1.22A V1.30A
现场改装所有机种　米塞亚II芯片

PS2 39000捆绑版 ¥1800元

PS2 39000型限定版 ¥2100元

EZ-FLESH128M400元、256M650元、512M980元
EZ-FLASH上海指定销售

新增NGC主机和NGC软件租赁业务。只限（闸北总店、普陀店、愚园店）
各款颜色齐全 ¥1100元

¥850元 ¥530元
各款颜色齐全

XBS（原配全套） ¥1800元

可同时兼容VCD和DVD影碟 ¥2600元

这里有一流的购物环境、一流的技术、一流的服务，给顾客以最佳享受！

★ 日本DVD动画大量现货

PS2台湾珍藏版游戏 特点：原封装内有中文说明书，节目内容不伤光头，不会死机。真心珍藏零售价20元 上百种游戏供选择，目在不断增加中……

PS2精装版游戏目录
真·三国无双(中文版)
真·三国无双2(中文版)
真·三国无双2(日文版)
真·三国无双2猛将传
实况6(中文版)
GP摩托车2
MAXIM 马克思佩恩

铁拳TT
R5
牧场物语3
血腥咆哮3
狙击手2
狙击手3
真·魂斗罗
大战略1941
特鲁尼克大冒险3
机动战士高达
机动战士高达战记
超级机器人大战IMPACT
封神演义2

卡片召唤师2
盛军敢死队2
生化危机代号维罗尼卡
寂静岭最期之诗
极品飞车
JOJO冒险奇遇
沉默杀手2
超战斗封神
龙珠
宿命传说2
NBA2K3
世嘉网球
忍者突袭

鬼泣
鬼泣2
GT3
王国之心
鬼武者
鬼武者2
基连前线
蜘蛛侠
零
荣誉勋章
绝体绝命都市
幻想水浒传3
保镖

三角洲特种部队3
刀剑战士2
式神之城
古惑狼4
Jack Vol2恶性变异
GUN SURVLVOR 3 恐龙危机
皇牌空战4
漫画英雄 VS CAPCOM 2
捉猴记2
侠盗车手3
侠盗车手罪恶都市
恐龙猎人2
合金装备2

合金装备2实体（D9）
最终幻想X
最终幻想X－2
忍
指环王双塔（中文版）
龙战士5
异度传说（D9）
实况6最终
阿耳戈斯战士
阿耳戈斯战士（中文版）
侠盗SLY COOPER
暗黑编年史

真人快打5
决战2
死或生2
钟楼3
拳皇2000
007夜火
SD高达GGENERATION NEO
装甲核心3
铁拳4
维纳斯与布鲁斯
GUN SURVIVOR 4 生化危机

ICO（中文版）
真·魂斗罗（DVD）
真·三国无双3
ZOE2
CAPCOM VS SNK 2
天诛3
灵魂能力2
妖精战士4
第2次超级机器人大战α
星海传说3
VR战士4进化
混沌军势

音乐指挥家
钢铁的咆哮2
寂静岭3
分裂细胞
骇客帝国
混沌时代3
天诛3（日文）
GP摩托车3
越南战役3

闸北总店 批发或邮购请与总店联系
地址：上海市汾西路652号 邮编：200435
公交：46路、95路、865路、110路、551路、206路、912路、527路均可到达）
火车站南广场可直达本店批发
电话：021-56884803　传真：021-66830188　收款人：孙建伟
营业时间：9：00-21：00

分店地址
普陀店：上海市岚皋路113号（公交865路、40路、112路、909路、747路和平新村下轻轨镇坪路站下）
电话：021-52900732　联系人：孙小姐
静安店：上海市新闸路906号　电话：021-62536579　联系人：奇奇
公交:19路、136路.36路.15路、21路直达
愚园店：上海市愚园支路18号
公交:824路、15路、20路、21路、830路、94路、地铁2号线静安寺站下
电话：021-62485683　联系人：孙小姐
正江店：上海市西藏北路917号　电话：021-56901799　联系人：小范
昆山分店：昆山市南街95号　电话：0512-55224617　联系人：罗刚

3DM-SMV www.pumbook.cn

GAMER UCG SPECIAL PRESENTS

游戏人4

GAMER 4
COMING SOON

第四辑 不一样的感受

Not the same Feelings...

8月下旬清爽上市，敬请期待

贴近游戏人的生活，关注游戏文化和游戏文学，更多撰稿人的加盟，你意想不到的感动

精彩音乐CD+128页全彩+街霸珍藏画册

- 特别企划：记得当年年纪小——众小编谈 ????
- 特　　稿：游戏人的一天
- 游人小说：楼主，你中计了！
- 同人剧院：超级机器人大战MATRIX
- 邪道攻略：鲁多拉的秘宝
- 幻影斗技：街霸15周年纪念特辑
- 斑斓之书：中世纪城堡漫谈
- 游戏欣赏：模拟人生——我一生的故事
- 大厨手记：油细鸡御厨秘制佳肴……

更多精彩内容，8月下旬为您揭晓！

话梅杂志&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 9.80 元