

游戏机 TV GAME 实用技术

新闻专题 特别企划

勇者斗恶龙IX事件深度透视
新·任天堂王朝
真·风神制作

谁动了我们的历史？
历数游戏剧情与历史本纪的交汇点

百分百攻略

荒野兵器5

十周年纪念 又一次感动

世界传说 光明神话

教你如何成为救世主

圣剑传说4

剧情流程+作战要点全解析

失落的星球 极点危机

完全剧情 + 攻关指南

Gamehalo DVD mini

- 精彩游戏演示 **失落的星球**
- 热血最强 **胜负师之猴球闪电战**
- 游戏点评 **蓝龙**
- 游戏预告片 **幽灵行动 尖峰战士2**



2007.2A 定价: 8.80元
ISSN 1008-0600
03
9 771008 060006

百分百研究
如龙2 / 召唤之夜4 / 宿命传说
小说回廊
潜龙谍影 掌上行动



本期赠品 Gamehalo DVD mini + JUMP全明星海报

新·任天堂王朝

《勇者斗恶龙IX》事件深度透视



每年岁末年初之际，各媒体总是习惯性地对上一一年发生的事件进行盘点和评选，而如果要评比2006年游戏业十大事件，那么《勇者斗恶龙IX》登陆NDS事件必然榜上有名。由于时间和版面等因素，这个发生在上期本刊截稿日的事件我们没能进行深入报道，而这起事件的重大意义和影响力显然不是一页焦点能够一带而过的，因此我们在2006年的最后一期杂志上补充了这么一个新闻专题。

新·任天堂王朝?

日本游戏历史可以分为两个阶段：任天堂时代与索尼时代，如果要为这两个时代寻找一个明确的分界点，那应该是1997年1月，那个月里，《最终幻想VI》发售，《勇者斗恶龙VI》确定为PS独占，任天堂时代最重要的两个第三方游戏系列全部转投索尼阵营，完成了日本游戏业的改朝换代。

当然，仅仅依靠两个游戏系列不足以决定主机的命运，《最终幻想》(FF)和《勇者斗恶龙》(DQ)这两个游戏系列的意义在于其强大的推动助澜的作用，他们总是选择在最主流的平台去推出正统续作，并进一步巩固该平台地位。打个不算太恰当

的比方，他们就像古代帝王的玉玺，是一种权力地位的象征。

自1995年的《勇者斗恶龙VI》以来，任天堂已经与(DQ)的正统续作告别了11年，如今日本国民级RPG霸归任天堂怀抱，虽然PS3与Wii的前景如何还未可知，但至少已经表明NDS与PSP的竞争中NDS已大获全胜。更加重要的是，正如岩田隼所言，这是一场掌机与家用机之争的胜利，作为任天堂大本营的掌机市场已经在日本超越了家用机市场，这也是《勇者斗恶龙IX》选择在掌机上推出正统续作的主要原因。

失去的家用机市场能否夺回尚未可知，但任天堂已经通过掌机创造了一个新的王朝。

《勇者斗恶龙》的影响力

《勇者斗恶龙》是日式RPG的鼻祖，也是日本的国民级RPG，截至2006年12月，该系列的累计总销量已经达到了4100万套。在日本，《勇者斗恶龙》与《最终幻想》被称为“RPG双璧”，而在日本国内的影响力以前者较高。这两个游戏系列被认为对日本游戏市场的硬件销量有着至关重要的影响。

从《勇者斗恶龙II》开始，该系列已经被确立为日本的国民RPG。《勇者斗恶龙III》发售时由于在日本各地短时间内迅速售罄，很多犯罪者从小学生手中恐吓抢拍，被称为“DQ狙击”现象。这起事件后，考虑到游戏卡带生产周期较长的因素，为了确保(DQ)的产量和首批发货量，《DQ》的制作周期被大幅延长，游戏发售时间也被强制限定为周末。

《勇者斗恶龙》在日本的影响力早已超越了游戏业，相关的攻略、小说、漫画、模型、卡片游戏等都十分畅销，1989年3月，Enix成立了“Enix Products”专门经营(DQ)相关周边产品。



《勇者斗恶龙》的诞生

《勇者斗恶龙》(Dragon Quest)的设计概念基于RPG的鼻祖《巫术》。在Enix举办的游戏设计大赛上获奖的堀井雄二和中村光一参加了美国旧金山举办的一个电脑展，在那里他们看到了《巫术》，并对这种游戏类型非常感兴趣，因此回国后就购买了一台苹果电脑深入研究。为了将这种游戏类型以日本人喜闻乐见的形式在日本推

出，堀井雄二想到了漫画的推广方式。堀井雄二曾经在漫画杂志《少年跳跃》工作，在此期间结识了鸟山明，因此他决定邀请鸟山明担当游戏人设和设计封面。堀井雄二还请来了为多部日本电视剧作曲的杉山光一，以古典音乐和瓦格纳歌剧为灵感，为《勇者斗恶龙》创作了主题曲。

《勇者斗恶龙》分支系列日本国内销量表

游戏名	机种	发售日	出货量
特鲁尼克大冒险	SFC	1993年9月19日	90万
勇者斗恶龙1·II(复刻)	SFC	1993年12月18日	120万
勇者斗恶龙III(复刻)	SFC	1996年12月6日	140万
勇者斗恶龙 怪兽篇	GB	1998年9月25日	235万
特鲁尼克大冒险2	PS	1999年9月15日	65万
勇者斗恶龙1·II(复刻)	GB	1999年9月23日	73万
勇者斗恶龙III(复刻)	GB	2000年12月8日	75万
勇者斗恶龙 怪兽篇2 鲁卡篇	GB	2001年3月9日	112万
勇者斗恶龙 怪兽篇2 伊鲁篇	GB	2001年4月12日	45万
勇者斗恶龙IV(复刻)	PS	2001年11月22日	121万
特鲁尼克大冒险2 ADV	GBA	2001年12月20日	20万
勇者斗恶龙 怪兽篇1·2(复刻)	PS	2002年5月30日	30万
特鲁尼克大冒险3	PS2	2002年10月31日	55万
勇者斗恶龙 怪兽篇3	GBA	2003年3月29日	55万
剑神 勇者斗恶龙	专用机	2003年9月19日	51万
史莱姆总动员	GBA	2003年11月24日	32万
勇者斗恶龙V(复刻)	PS2	2004年3月25日	164万
特鲁尼克大冒险3 ADV	GBA	2004年6月24日	14万
史莱姆总动员2	NDS	2005年12月1日	20万

命

沉重的生命在绝望中逝去，新的生命在希望中诞生——正如王朝的更迭。

本能

2002年6月末，74岁的山内溥放弃了女婿川原以及任天堂社内多名实力候选人，将社长职务交给了42岁的岩田聪。事后在接受媒体访问时，山内溥说：“他拥有在游戏业内生存的本能。”

生存曾一度成为摆在任天堂面前最严峻的问题。山内溥在任天堂危机时期急流勇退，将资历不足的岩田聪提拔为社长，该决定曾在任天堂掀起轩然大波，社内不满之声此起彼伏。刚刚上任的岩田聪意气风发，提出了2006年内NGC全球销量突破5000万台的宏伟目标，结果其上任当年，任天堂业绩严重恶化，岩田聪遭到社内的强烈排斥，呼吁其下台的元老不在少数。但正如山内溥所言，岩田聪对于游戏业的走向有着敏锐的洞察力。出身不利的岩田聪自2003年开始具有强烈的危机意识，并将生于忧患、死于安乐的意识灌输给每个员工。与山内时代相比，岩田时代的任天堂显得低调而低调了许多，没有了向对手公开叫骂的山内溥式傲人言论，没有了对第三方傲然冷峻的高傲态度，在任天堂的各种发布会上，我们看到的是轻松欢愉的气氛，即便是口无遮拦的雷吉（编者注：美国任天堂总裁）也总是以其幽默感

1996年1月31日，Square宣布加盟PS，同时公开PS独占的《最终幻想VII》。任天堂股价当即暴跌7%。

1997年1月14日，Enix宣布PS独占《勇者斗恶龙VII》。那一天，SCE宣布PS全球销量突破千万。

2006年12月12日，Square Enix宣布于NDS上推出《勇者斗恶龙IX》。次日，SE股价飙升6.4%，涨至每股3060日元，这是21个月来SE股价的最高点。

2006年12月12日，那一天是PSP的2周岁生日，12天前，将其亲切地称为“小女儿”的久多良木健无奈地交出了SCE社长职务。

同样在12月12日，日本汉字能力鉴定协会公布了代表2006年世态的“今年的汉字”。

自1995年起，每年12月12日左右，京都清水寺住持会在一张巨大的宣纸上挥毫写下“今年的汉字”，然后供奉在千手观音菩萨面前。今年住持在宣纸上写下了一个“命”字。

“命”被日本民众选为“今年的汉字”，体现了人们对沉重而宝贵的生命的思考。2006年日本频频发生学生受害自杀事件，而秋篠宫家王妃则在这一年诞下了天皇长孙悠仁。沉重的生命在绝望中逝去，新的生命在希望中诞生——正如王朝的更迭。

文 Lancer



而深受玩家乃至对手的喜爱和尊敬。岩田聪执掌的任天堂正在摆脱老年老铺的古板形象，如T时代里的新生企业般散发着充满活力与朝气。与这种改变相生相融的是第三方策略的彻底转变。

率先为游戏业引入了权利金制度的任天堂深谙对第三方的制衡之道，通过权利金条件和流通渠道的限制对鸡鸣狗盗是任天堂落井下石不果的策略，而这种纵横作风最终使其落了个众叛亲离的可悲下场。但即便只是坐守N64

这座孤立无援的孤岛，山内溥依然能够让自己的股东们安心地数钱——任天堂的神奇之处就在于它几乎可以凭借一己之力打造一个完整的游戏王国，普天之下，或许也只有任天堂才有这样的实力。但N64在欧美的成功只不过是任天堂昔日霸王气息的余威使然，也注定只能是任天堂只手擎天的最后神话。缺乏RPO的支持使NGC在日本本土取得一败涂地，而当Xbox的出现使食着任天堂在欧美的最后阵地，NGC自诞生之日便已卷入膏肓，

「勇者斗恶龙」系列回顾

勇者斗恶龙

对应机种 FC
发售日 1986年5月27日

销量 150万



通过《少年跳跃》等杂志上的宣传，由鸟山明担当人设的《勇者斗恶龙》发售前就已经聚集了相当高的人气，而150万套的销量甚至超过了Enix之前推出的所有游戏的总和。这款游戏的开发其实只用了不到6个月的时间，开发团队成员只有区区数人，游戏本身也相当简陋简单，甚至没有存档系统（需要用密码存档）但在当时，《勇者斗恶龙》这样的游戏是日本人用机玩家从未见过的，RPG独有的冒险感觉给玩家留下了深刻的印象。

勇者斗恶龙II

对应机种 FC
发售日 1987年1月26日

销量 241万



虽然与前作仅相隔了半年，《勇者斗恶龙II 恶灵的众神》发售后获得了更大的成功，开始出现大批铁杆FANS排队购买的盛况。这款游戏也让Enix在任天堂第三方阵营中的地位迅速提升，任天堂将其权利金条件上调到与Namco、Konami等元老相同的级别。《勇者斗恶龙II》首次出现了队伍的概念，冒险人数增加到3人，寻找同伴一起冒险的设定成为今后RPG的典型设定。不过这款游戏仍然需要用密码存档，并且密码长达45个字母（前作为20个字母）。

首发软件阵容之薄弱堪称游戏历史之最。2003年,任天堂出现了数十年来首次亏损,其股价在三年内共缩水了60%,深感力不从心的任天堂终于低下高贵的头颅。

2001年山内溥确认岩田聪为社长继承人开始,任天堂高层的Square频频出现于各重要第三方的总部。2001年1月,Square展示了加盟任天堂的愿望;2001年9月19日,Capcom公布TNOG独占(生化危机)全系列的游戏版权;2002年2月22日,任天堂与世嘉、Namco宣布合作开发基于NGC技术的街机基板Triforce;2002年3月9日,Square2的地通由河津秋敏设立的子公司加盟任天堂,绕过了作为重要持股者的索尼的阻挠,为NGC开发《最终幻想水晶编年史》,并于其后公布了GBA的《最终幻想战略版

Advance》;2002年9月4日,任天堂宣布与Bandai全面合作;2002年末,Konami决定开发《龙魂深影:李蛇》……任天堂正努力与昔日兵戎相见的第三方们修补合作关系。

在一家独大的游戏市场里,市场垄断者是第三方赖以生存的衣食父母,在PSP占领了日本家用机市场绝大部分份额的情况下,即便是任天堂这个朝天子也很难让第三方毫无顾忌地全力效命。索尼与第三方的关系颇有像当年任天堂的壮年期,虽然索尼并不干涉第三方的经营策略,但对于一些重要游戏系列却十分敏感。微软加入游戏市场后曾积极拜访日本所有的第三方,试图以丰厚的条件争取一线游戏系列,但大多数第三方迫于索尼的压力而采取了观望的态度。当时负责在日本开拓第三方关系

的凯文·巴赫斯曾无奈地说:“日本人喜欢玩权术,我曾听说不忠诚的游戏公司会遭到索尼的报复。”索尼对第三方的限制成为微软长期无法打开市场的重要原因,而任天堂NGC公战的结果也只能是一些二线游戏和复制游戏,真正胜利的只有生化危机,并且这起交易的最终结局是(生化危机4)灰头土脸地打败PSP2,让Capcom再度背上水性杨花的骂名。好在任天堂的手中还握着一张份量十足的王牌,比起微软,任天堂至少还有一条曲径通幽之路。

2003年情人节,与GBA-SP同步推出的《最终幻想战略版Advance》在宣传和销售渠道上都获得了任天堂的鼎力相助,最终全球销量超过270万套。任天堂的这决策上方便让人心痒难耐。

掌机外交

2001~2005年期间,PS2与GBA主导着日本游戏市场,这段时间内两部主机在日本基本保持并驾齐驱的趋势,PS2诞生了28款百万大作,而GBA共有27款。虽然在GBA的27款百万大作中,第三方仅占5款,但GBA低投资高收益的特性足以让第三方趋之若鹜。掌机是索尼最长莫及的领域,在这个由任天堂只手遮天的市场里,索尼对第三方没有任何约束力。在过去,任天堂对于掌机和家用机的经营管理泾渭分明,但进入GBA/NGC时代后,任天堂强调的“联动策略”已经由单纯的主机联动悄然蔓延到“关系的联动”,通过GBA向第三方诱之以利,借此培养良好的战略合作关系,进而逐步削弱第三方对索尼的依赖性。这种“掌机外交”手段在《最终幻想战略版Advance》的情怀中得到了升华,Square Enix在合并后的商业策略发布会上明确指出了今后对掌机业务的大力支持,与任天堂之间的关系越走越近。

PSP是索尼进一步开拓游戏市场的必然,而选择2003年5月这个时间公布则耐人寻味。当时PSP从硬件的粗略规格到外形设计都还没有定案,如此焦急地公布只能让对手有更为充裕的时间准备对策。索尼希望在这GBA-SP发售后的如日中天之际,为任天堂第三方面开展如火如荼的合作关系添一盆冷水。PSP的倩影尚未现身,索尼就开始竭尽所能地宣传其UMD格式,为掌机的多媒体时代埋下旗

幟,仿佛已经看到了PS与N64大战中CD-ROM大败游戏卡带的历史重演。

如果任天堂推出的是GBA2而不是NDS,索尼的计划几乎将毫无疑问地如理想般实现。任天堂独霸掌机市场15年,掌机世界就在贫弱的机能中降到了15年。与索尼相比,任天堂的硬件研发实力无疑逊色许多,与位图硬体娱乐设备发达的电子业巨人比拼技术,任天堂几乎毫无胜算。山内溥的直觉和岩田聪的“游戏业生存本能”在这生死存亡之际再度激发了任天堂。鉴于任天堂在技术竞争中越来越力不从心的局面,山内溥在退休前提出了NDS的提案,希望将游戏业引导到任天堂有利的一方。PSP公布后更坚定了岩田聪全力推广NDS的决心。

为了在最短时间内保证NDS的成功,任天堂几乎倾尽了整个公司的力量,甚至W II的研发进度也因此大大推后。在NDS公布之前,“在所有对手前推出次世代主机”是任天堂最高层在媒体采访中的一致口吻,结果技术最簡單的W II却来得最晚。从W II的内部结构中,任何一个了解计算机硬件的人都可以看出其技术构造的简单,任天堂极力宣传的那样也没有应用到任何突破性的技术,正常情况下这样一部用NGC的技术直接改造而来的游戏机断不可能耗费5年的研发时间。

2005年,任天堂为NDS投入了600亿日元的宣传费,成为该公司有史以来产品宣传的最大手笔。同期,索尼对PSP的推广同样不遗余力,无论是市场宣传、与分销商的合作还是主机的生产都准备得十分到位,美国的PSP首发数量高达100万台,在英国更是以两倍于NDS的成绩创造了英国游戏历史上的最



高记录。到2005财年末,PSP的全球销量达到了1710万台,发展速度与当初的PS2大体相当。然而进入2006财年,PSP的发展脚步戛然而止。

根据PS和PS2的经验,主机发展的前三、四年内销量会呈明显递增之势,但在2006年春,索尼却为PSP制定了2006财年出货1200万台的预期,远低于2005财年1410万台的实际销售成绩。这实际上是一个相当重要的战略信号,意味着索尼在2006财年将会降低对PSP的推广力度,其原因在于PSP的生产和销售需要消耗巨大的资源,资金并不充裕的索尼只能厚此薄彼。资金不足意味着降价和设计新机型号推广战略无法实施,甚至游戏开发人员也大多抽身离

勇者斗恶龙III

对应機種 FC
发售日 1988年2月10日

销量 380万

在口碑上,《勇者斗恶龙III》传说的开始)是“(DQ)系列”的巅峰,从这款游戏开始,(DQ)真正成为了日本的国民级RPG。《勇者斗恶龙III》发售当日引发了日本全国范围内的大规模逃课旷工现象,排队购买游戏的玩家造成了各地严重的交通拥堵。为了防止今后出现类似情况,日本政府有关部门甚至出台了(DQ)正统续作只能在周末发售的规定。在游戏系统上,(DQ3)作为“洛特三部曲”的完结篇已经基本确立了日式RPG的框架,并且随着FC卡带电池记忆技术的出现,这款游戏终于采用了存档系统,让玩家告别了一边玩游戏一边用笔抄密码的时代。



勇者斗恶龙IV

对应機種 FC
发售日 1990年2月11日

销量 310万

《勇者斗恶龙IV》被引导的人们》是“天空三部曲”的开始,也是该系列在FC上的终结。虽然该作的反响远不如(DQ3),但仍然获得了当年度的最佳游戏奖。(DQ4)最大的特点是采用了章节式剧情结构,整个游戏由5个章节构成。该作还首次引入了马车系统,以及AI的自动战斗系统。



了PS3的开发项目，PSP版(GT赛车4)也因为PS3的(GT赛车HD)和(GT赛车5)而被长期搁置。索尼相信第三方的强力支持能够让PSP度过艰难时期，但现实残酷远远超出了它的想象。

直到2006年9月底，PSP在欧美的出货量(1757万)还是高于NDS(1530万)，但到10月份，索尼将PSP的全球出货量预期下调到了900万台。以“触魔世纪”系列游戏为首的攻势已经从日本烧到欧美，带动

NDS的销量高歌猛进，进入夏季之后其在欧美的销售速度开始超越PSP，秋冬商战期间，NDS以绝对优势在全球范围内力压PSP。自夏季开始，包括EA总裁彼得·斯特朗在内的各第三方纷纷公开抱怨PSP长期不降价，并表示要把支持重心从PSP转向NDS。而在日本，销售速度不到NDS六分之一，PSP几乎已经没有翻身的可能。面对将被彻底击跨的危机，PSP的价格仍然坚挺，在索尼透露的商业计划中，看不到任

何针对PSP的大动作。事实上，经过了2006年末商战的惨败后，单靠降价已经很难让PSP挽回局面。

2006财年，PS3给SCE造成了2000亿日元的亏损，过去一直被称为索尼“Cash Cow”(即印钞机)的SCE正在成为索尼的重点扶对象，PS3拖累PSP，拖垮了SCE的财务状况，并且将很可能让索尼辛苦建立了十余年的软件阵营土崩瓦解。

弑旧主

SCEA的一位高层在媒体采访中称：“技术创新就要付出代价”。为了PS3的创新技术，索尼已经将自己心态复杂化。如今索尼的环境就像十年前的任天堂，固执地追求并不被人看好的格式，直到第三方产生异心。

SCE、Square和Enix，说不清到底是谁成就了谁。昔日任天堂的左右手在一个合适的时期选择了另外一台适合自己的主机，与任天堂之间的恩怨纠缠只不过是促成这一决定的小小佐料，一切都在商业利益的最高原则下自然而然地发生。同样出于商业角度考虑，游戏业的单极化对于第三方必然有弊无利，这一点无论是见风使舵的Capcom还是忠心耿耿的Namco都心知肚明，表面上与索尼唇齿相依的Square与Enix同样清楚。早在PS2发售初期，Square就曾考虑投靠微软，社长铃木尚与Xbox团队高层频频秘密。若非Square狮子大开口，索尼恐怕早已与《最终幻想》绝缘。Enix更是以加盟PS2之日起就一直与任天堂若即若离，GB系主机上的多个《勇者斗恶龙》番外篇一直是Enix的重要利润源。SCE的江山坐稳后，对于这些功臣的态度早已不像当初般殷勤。2001年Square因电影投资失败濒临破产，索尼斥资1.24亿美元令其度过难关，此举被理解为索尼的报恩行为，而索尼其实也从其中捞到了不少好处。当初Square向微软提出的收购条件是以25亿美元置换其40%的股份，而索尼只用了1.24亿美元就买下了Square 19%的股份，并防止了Square被微软收购的危险。

自索尼登上王位，日本游戏市场长期处于单极化状态，缺乏竞争和市场饱和的单一导致日本市场连续7年萎缩，而欧美市场则在PS/N64、PS2/

NGC/Xbox的竞争中蓬勃发展。长期处于索尼掌控下的日本游戏商需要一个充满竞争的后期市场环境，让任天堂与微软能够直驱索尼的锋芒。在PS2地位如泰山的情况下，第三方的跨平台策略注定难以实行，但PS3的危机却成为第三方揭竿起义的最佳契机。

PS3、X360、W II 三者实力空前接近，未来局势难料不定。第三方有了更多的选择，索尼的约束力也就大打折扣。不过在日本，PS3依然是PSP类游戏的最佳归宿，X360在日本毕竟还是难成大道，而W II的硬件特征注定不是一个适合PSP的平台。因此Square Enix从一开始就决定将《最终幻想XIII》分配给PS3，这个必然以华丽的视觉效果为卖点的大作无疑最适合追求影音享受的PS3用户，但《勇者斗恶龙IX》该何去何从却成为摆在SE决策者面前的一道难题。

SE高层曾公开表示，SE不希望索尼一家独大，因此会对各主机有更均衡的支持。《最终幻想XIII》公布后，人们纷纷猜测《勇者斗恶龙IX》将会登陆W II，但在SE会长福岛康博眼中，只有在日本销量突破1000万台的主机才配得上《DQ》，因为《DQ》是一个四白金级国民大作，必须要有足够的硬件装机量。Square与Enix合并后，《FF》和《DQ》的档期安排是一个重要课题，为实现每年稳定的营收，《FFXII》→《DQ8》→《FFXIII》→《DQ9》是最理想的档期安排，这四款游戏原本都计划在PS2上推出，但《FFXII》开发进度的严重落后彻底打乱了SE的整体档期安排。按照《DQ8》→《FFXII》已版→《FFXIII》美版的顺序，意味着2007财年必须要有一款《DQ》。而在2007年，三大次世代主机都可能在日本突破千万销量，而PS2行将就木，将《DQ9》恩赐于NDS

确实是无幸之中的上上之选。

岩田聪在《勇者斗恶龙IX》发布会后的记者问答中说：“这次《DQ》的回归有赖于掌机影响力的扩大，这次事件最让我感慨的是掌机真的成为了业界的主流。”(《DQ9》是SE的胜利，也是掌机的胜利，作为系列20年来首次在掌机上率先推出的正统续作，《DQ9》是SE一次全新的战略尝试，同时也明确地贯彻了福岛康博的“一千零五”计划，而选择在12月12日这个特殊的时间公布，则是SE对索尼霸权的一次公开叫板。

从道义上说，SE此举实在是过于损阴。PSP在年末商战期间被NDS打得落花流水，好不容易迎来了两周岁的生日，却被狠狠地踩了一脚。虽然我们并不清楚SE选择这个时间的真正用意是什么，但这样的巧合实在很有“弑旧主，表忠心”的味道。所谓墙倒众人推，索尼这墙还没倒，就被昔日心腹踩了一脚，而这一脚将很可能形成连锁效应，甚至动摇索尼第三方阵营的根基。



■《最终幻想XIII》开发进度不到10%，姗姗来迟在2007财年内上市。

勇者斗恶龙V

对应機種 SFC
发售日 1992年9月27日

销量 280万

《勇者斗恶龙V 天空的新娘》是《DQ》系列的又一个高峰，虽然对于同时期的SFC游戏而言，这款游戏的画面相当简陋，但音乐相当出色，而祖、父、子三代的冒险带来了更为波澜壮阔的感觉。另外，该作后来在PS2上推出的复刻版是《DQ》所有的复刻版中销量最高的一款。



勇者斗恶龙VI

对应機種 SFC
发售日 1995年12月9日

销量 320万

《勇者斗恶龙VI 幻之大地》发售时，由于卡带造价的飙升，SFC游戏售价普遍在1万日元以上，尽管如此，售价高达11400日元的《勇者斗恶龙VI》仍然突破了300万套的销量。难度极高是该作广受欢迎的主要原因之一，不过多层世界的概念相当诱人。该作发售还推出了各种相关的漫画、小说、广播剧CD等周边产品。



笔者从不认为单一一个游戏系列能够决定主机大战的格局，但不否认的是(F)、(Q)这种吸利的游戏确实是强有力的风向标。1997年《最终幻想VII》发售后就形成了RPG的风潮，其他第三方也纷纷跟进，PS上涌现了大批制作精良的RPG，而N4由于卡带容量的限制注定在RPG方面难以有所作为，因此“要玩RPG就要玩PS”这种思想在日本深入人心。“触漫世纪”系列游戏起到的市场引导作用也是NDS成功的主要原因，此类游戏的特征使得NDS具备了不可替代性，但有着强烈危机意识的岩田聪早已看到“触漫世

纪”热潮消逝的迹象。在接受日本媒体采访时，岩田聪不无担心地说：“今年日本市场有点疲软，由于实在过于乐观，这样的势头恐怕无法维持太久。”任天堂需要创造一个新的热点，让走在云端的NDS实现“软着陆”。实现了足够的装机量后，任天堂开始回归本源——用传统的游戏类型继续扩大战果。

从2007年春季开始，任天堂将以《塞尔达传说：幻影沙漏》为契机，开始面向传统玩家的强大攻势，《勇者斗恶龙IX》将会成为这波攻势的高潮。《勇者斗恶龙IX》从2005年底就已经开始投入开发，而任天堂

在此之前就已经对其积极筹划，可见其早已筹划好NDS的这一发展脉络。2005年末NDS在日本的热销以及次世代格局的骤变就让任天堂拥有了天时地利，加之SE大力推行跨平台战略的“人和”因素，NDS的《勇者斗恶龙IX》可谓水到渠成。

这场出乎已经酝酿已久的阴谋终于选择了一个最具戏剧性的时间实现了最佳的营销效果，而紧随其后公布的PSP版《最终幻想战略版：狮子战争》让这场阴谋再一次峰回路转。

三足鼎立

“伞式营销”(Umbrella Branding)是现代营销学中的一个重要课题，这种经营策略简单地说就是让同品牌下的其他产品共同享有品牌声誉的竞争优势，这种策略的操作方式是将巨额广告费用集中于单个品牌的高端媒体宣传，这样不仅可以获得广告费折扣，还可以让相关产品摊销的平均广告费降低，而品牌知名度的提升效果却远高于单独宣传。任天堂的“触漫世纪”系列游戏是“伞式营销”的典型案例，任天堂将《超级大金刚DSI训练》等一系列性质不同的游戏全部归类为“触漫世纪”，在相关产品的宣传中都附带打出了“触漫世纪”的口号，让该品牌通过超高密度的曝光率迅速打响知名度，并形成强大的社会效应。任天堂2005财年的500亿日元广告费绝大部分都投入到了“触漫世纪”的相关游戏中，该系列的成功也成为NDS现象的主要原因。

在游戏业内“伞式营销”的手段并不罕见，游戏业普遍存在的操作现象就是“伞式营销”的表现之一，这种经营手段是在不同时期推出共用相同品牌的操作，可以说是一种“纵向伞式营销”，而“触漫世纪”则是在同一时期推出多部作品的“横向伞式营销”。由于在游戏业内打造新系列的难度和风险越来越高，为了对现有品牌进行深度挖掘，“纵向伞式营销”愈发普遍，Capcom的《洛克人》系列、NBGI的《传说》系列、Konami的《苍龙教团》系列等都在加速走伞式营销的推广速度，而Square Enix的《勇者斗恶龙》系列“更是早已通过《怪兽篇》”、“人物篇”、“史莱姆篇”等分支形成了一个巨大的品牌伞。“最终幻想”系列也从《最终幻想X-2》开始加入到这个浩浩

荡荡的大军之中，《最终幻想VII》补完计划”就是SE中的原Square方对“横向伞式营销”的一次彻底演绎。不过这一经营策略的一个巨大隐患在于其中任何一个产品的低劣表现都可能影响到整个品牌，备受好评的(F、V、DC)就给整个“补完计划”造成了恶劣影响。但跨平台战略可以在最大程度上缓和这种负面影响。

跨平台可以最大限度地提高市场占有率，针对不同平台的用户群特点推出相关产品也可以提高品牌挖掘的深度，并且尽量避免了该平台产品对于其他作品的负面影响，因此跨平台的大潮为“横向伞式营销”的大规模滋生蔓延提供了烈风。2006年，SE的“纵向伞式营销”策略进行得最轰轰烈烈，从《最终幻想XII》的系列化，到《最终幻想XIII》的系列化，再到《最终幻想战略版：狮子战争》和《最终幻想战略版A2》，(F)也开始走上与(Q)相同的道路，而作为前驱的(Q)同样还有巨大的扩展空间。

日本游戏业一直有PSP版《勇者斗恶龙Online》的传闻，虽然从未有任何确定的消息，但从品牌拓展的角度来说，此举可谓势在必行。《最终幻想XIII》虽然初发展艰难，但如今已经显示出稳定游戏生命力持久的优势，正在为SE输送着越来越多可观的收益。而比起《最终幻想》，更加注重探索和冒险性的《勇者斗恶龙》更适合网络化，且更适合网络功能较强的PSP3。

即便已经明确了对于NDS的支持，SE对于PSP也仍然留有一手。除了《最终幻想战略版：狮子战争》外，从最近在“JUMP FESTA”中提供的试玩版素质来看，《最终幻想VII：危机之源》绝非泛泛之辈。美籍著名游戏网站IGN的记者对该作试玩之后得出的结论是“PSP画面最强的游戏，甚至超越大多多PSP2游戏，对(F、V)补完计划的不良印象一扫而空！”有了《勇者斗恶龙IX》的保驾护航，NDS并不见

得可以就此高枕无忧。《勇者斗恶龙X》20年来破天荒第一次将正统续作献给掌机，玩家们能否接受还是未知数。在这个努力锻炼游戏大作行家的平台上，(Q)的目标玩家群所占比例远低于以往的家用机，并且根据玩家的初步反馈，日本玩家对于《勇者斗恶龙IX》系统的改动似乎负面意见居多。即便该作大获成功，在SE的新经营策略下，PSP中获得一两个外传作品也是合情合理。

久多良木健退位，《勇者斗恶龙X》2006年这个多事之秋终于在激烈的震荡中结束，为2007年的腥风血雨埋下了伏笔。不管未来的天下谁属于索尼，任天堂还是慨叹，在跨平台战略已成主流的业界局势下，一家独大的局面已注定成为过去，三大厂商的实力差距接近，而索尼王朝的霸权将一去不复返，在竞争越来越进步的现代商业社会，这对于游戏业只会是一件坏事。

行文至此，突然想到“三足鼎立”的典故：公元前203年，淮阴侯韩信平定了齐国，齐人萧何跑来向韩信提出了“三分天下”的构想：“臣愿披腹心，输肝脑，效愚计，恐下不可用也。诚能听臣之计，莫敢离臣而东。”三分天下，鼎足而居，其势莫敢先动。”

SE，好一个霸主！



▲《最终幻想VII：危机之源》号称神作(F)留下的最大遗憾。

勇者斗恶龙VII
对应机种 **PS2** 发售日 **2000年8月26日**

销量 **412万**

《勇者斗恶龙VII 伊甸的战士们》是系列评价最低的一部作品(某日刊的系列各作支持度调查中该作的支持率仅为1%)，却也是该系列在日本国内销量最高的一件，并且获得了日本文化厅媒体艺术节的金奖。数次延期、开发时间最长的(DQ)在大面上完全配不上PSP的性能，并且游戏中存在大量严重BUG，游戏系统、剧情等方面也有诸多不足。不过在某种程度上来说，这样一款游戏能够如此热销更加体现了(DQ)非凡的影响力。



勇者斗恶龙VIII
对应机种 **PS2** 发售日 **2004年11月28日**

销量 **410万**

因为在《勇者斗恶龙VI》开发中的表现过于逊色，HeartBeat被取消掉了开发资格(HeartBeat因技术力过于薄弱于2002年破产)，《勇者斗恶龙VIII》的开发交给了卡通渲染技术经验丰富的level-5。这款游戏终于让(DQ)摆脱了粗糙的画面，卡通渲染技术的应用也使其能够更加神地表现火山明丽的风格，并且在海外市场也有了更强的竞争力，在北美获得了43万盒的销量。Level-5社长日野晃博是因为喜欢(DQ)而加入游戏业，《勇者斗恶龙VIII》可以说实现了他的梦想，该作获得CESA颁发的年度最佳游戏奖时，日野晃博曾泪流满面。



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏，注意自我保护，谨防受骗上当，适度游戏益脑，沉迷游戏伤身，合理安排时间，享受健康生活。

2A

COVER STAFF

封面用图:鬼泣4
设计总监/封面设计:Jason
©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.



CONTENTS

Part 1

特别企划

谁动了我们的历史?

历数游戏剧情与历史本纪的交汇点



P28

特快专递

流星洛克人 飞龙·天马·维娜 ... 47

游戏立方

多边共享区 ... 40

问题小卖部 ... 42

掌机动态扫描 ... 44

漏网之娱 ... 45

研究中心

宿命传说 ... 80

如龙2 ... 86

召唤之夜4 ... 92

小说回廊

潜龙谍影 掌上行动 ... 94

新闻专题

新·任天堂王朝

P01

——《勇者斗恶龙IX》事件深度透视



DRAGON
20th
Anniv

游戏情报站

- 《FFT》两款新作公开! 10
- Wii欧洲上市2日销售32.5万台 11
- NBGI联手Koei, PS3《高达无双》登场! 11
- 《FFVII: CC》试玩公开 11
- 《寂静岭5》将展现“阳光下的恐惧” 12
- 《刺客信条》剧情重大机密泄露! 12

前线狙击

- 最终幻想 水晶编年史 命运之轮 18
- 女神异闻录 PERSONA3 FES 20
- 幽灵行动 尖峰战士2 22

攻略透解

世界传说 光明神话 P56

圣剑传说4 P62

失落的星球 极点危机 P50

荒野兵器5 P68

游戏类型说明

本栏内文字以原文标注的方式表示
游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PLAZ	策略类游戏
A+RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
ARG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A+AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称射击类游戏	S+RPG	回合制角色扮演游戏
FTS	格斗游戏	SPG	益智游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演类	STG	射击游戏
MUG	格斗游戏	TAB	模拟游戏

机种说明

本栏内文字以原文标注的游戏机种名称大多为缩写，具体含义见本游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE 街机	PS	PlayStation SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2 SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3 SCE公司出品
IOS	Apple OS 苹果科技产品公司出品	PPS	PlayStation PORTABLE SCE公司出品
Multi	需要游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN SEGA公司出品
N64	NINTENDO64 Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE Nintendo公司出品	XBOX	Xbox Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen Nintendo公司出品	XBOX 360	Xbox 360 Microsoft公司出品

信息泉说明

本栏内文字中蓝色标注的游戏名称均为本栏信息集中，需要本栏提供时标注如下：
1. 游戏名称 2. 发行公司/开发公司 3. 游戏平台 4. 发售日期/上市日期 5. 游戏类型 6. 游戏价格
7. 游戏容量 8. 游戏人数 9. 游戏平台 10. 游戏平台 11. 游戏平台 12. 游戏平台

失落的星球 极点危机 K360

Capcom ACT

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

新蜀

GUILD WARS 新蜀
一战成名

让你一战成名的游戏

游戏电影大片由你来主演!

随着游戏进行，你将触动一轮又一轮剧情动画，而你自己就在这个剧情过程中担任主演。每一场都将是由你自导自演的精彩大片，整个世界的变化由你来引领！

the9 第九城市

gw.the9.com

Guild Wars™, Guild Wars: Factions™ 均为其版权所有人，以及 GW Corp™，商標和/或注册商標。
新蜀和設計圖標 GW 均為商標或註冊商標，設計為 ArenaNet 所有，保留所有權利。



AREANET

郑重声明

本刊内所有游戏软件及相关资料版权归属游戏出版商所有，本刊保留。文章、插图版权归属杂志社所有，未经许可不得转载。任何单位和个人不得擅自以任何方式转载本刊内容。一经发现，本刊将依法向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著作权侵权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关法律追究侵权者的法律责任。凡此致本刊转载侵权者带来的所有损失。

投稿须知

1. 文章署名一律用真实姓名并附详细联系地址(区、县)、电子邮箱、手机号码及通信地址刊内。本刊不承诺刊登费用。
2. 编辑稿件一律本杂志对支付稿酬标准中，作者保留全部版权和署名权。编辑、修改稿件，本刊不承诺由此给作者带来任何经济损失。
3. 凡向本刊投稿的稿件，请在两周内(以电子邮件为准，迟于60日，超过期限以撤稿处理。以E-mail或其他方式投稿的，迟于60日，超过期限以未收到稿件的时间为准。) 作者需将原稿及相关资料以挂号方式一并寄到。如果造成任何损失，本刊概不负责。稿件经本刊一切不退稿。

CONTENTS

Part 2

本期目录	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机
本期目录	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机
本期目录	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机
本期目录	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机
本期目录	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机	游戏机

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

- 不可思议的迷宫 风来的西林DS 37
- 交响情人梦 25
- 莱顿教授与不可思议的小镇 27
- 流星洛克人飞龙·天马·雄狮 37 47
- 最终幻想 水晶编年史 命运之轮 18

PSP

- 冲破火网：黑色猎鹰 26
- 麻雀格斗俱乐部 全国对战版 79
- 魔界战记 携带版 79
- 能量宝石 携带版 79
- 猎龙谍影 掌上行动 94
- 全能战车2：战线 26
- 世界传说 光明神话 36 56
- 巫术外传 III 霸王的神话 27

PS2

- .hack//G.U. Vol.3 漫步之灵 25
- 荒野兵器5 36 68 79
- 魔法老师 第1课时 恋爱、魔法与世界树传说 79
- 女神异闻录 PERSONA3 FES 20
- 蔷薇少女 请君庭院 27
- 如龙2 86
- 圣剑传说4 37 62
- 宿命传说 80
- 召唤之夜4 92 光盘

PS3

- GT赛车HD概念版 光盘
- 雇佣兵2：战火世界 26
- 忍者龙剑传 24
- 幽灵行动 尖峰战士2 22
- 装甲核心4 116

Wii

- 超级猴球 香蕉闪电战 光盘
- 水银革命 25

X360

- 黑猫行动 24
- 猎龙 光盘
- 胜利十一人X 36
- 失落的星球 极点危机 36 50 光盘
- 索尼克 37
- 御姐游戏X 忌血继承者 37
- 幽灵行动 尖峰战士2 22 光盘

收藏者：
收藏日期：

固定栏目

排行榜	纯阅读销售的实际成绩	16	小 编 寄 语	倾听小编们的生活感悟	106
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	24	游 风 艺 苑	用画笔描绘你自己的游戏	108
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	36	互 动 信 箱	一起办好属于大家的游戏杂志	109
新书特授	介绍最新已上市和即将上市的书刊	46	360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	110
火热秘技	让读者实用的秘技火速上	79	新作发表桌	近期即将发售的游戏列表	114
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	100	编 辑 部 落	这里是UGO小编们的纸上博客	118
读编往来	读者与编辑的轻松交流	103			



小提示：杂志内文中有“DVD mini”标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

精彩游戏演示

失落的星球 极点危机



本期光盘内容



次世代过山车 - 影像版
(含游戏的原声 背景音乐) 精彩游戏演示

游戏点评《蓝龙》

热血赛车 胜利者之巅峰闪电战

《幽灵行动 尖峰战士2》

《GT赛车HD概念版》

Ending Song
(自创之星*) 主题曲 (NEVERLAND)

全部播放



超级猴球 香蕉闪电战



幽灵行动 尖峰战士2



GT赛车HD概念版



游戏点评 蓝龙

lenovo 联想

联想手机 i807·粉时尚



联想手机i807典藏版!



- 彩壳随心换粉自由, 5款颜色任意换
- 视频粉好看, 全屏、横屏, 视频播放怎么看都行
- 仿真键盘粉方便, 手写或点击, 输入方式随你选
- 内存粉大, 1G 储存卡, 热插拔, 不关机高速USB传输
- 蓝牙功能粉强劲, 可支持蓝牙耳机通话, 无线听音乐, 无线文件传输

自由联想 快乐共享

——阳光服务热线——

800-810-8888

联想移动通信科技有限公司
Lenovo Mobile Communication Technology Ltd.

公司地址: 厦门湖里区湖里街道湖里山二路99号 邮编: 361008

售后服务电话: 0592-5715315 网站: www.lenovo.com

本公司遵循国家相关法律法规, 竭诚为用户提供优质产品和服务。

联想集团设计, 科技引领, 不断创新, 满足客户需求, 提供更好产品。

对产品的设计, 技术结构的更新, 恕不另行通知, 产品以实物为准。

粉红PK, 网络封神“联想手机时尚网络创意大赛”让你所向披靡! 大奖等你拿! PK时间: 12月15日-1月31日 PK投票站: www.lenovpk.com.cn

新闻 综述 评论

GAME NEWS STATION

游戏情报站

GAME NEWS STATION

栏目主持 星夜

NEWS

SUMMARIZATION

CRITICISM

SE打造“伊瓦利斯同盟”，《FFT》两款新作公开！

PSP版《最终幻想战略版：狮子战争》，NDS版《最终幻想战略版A2：封穴的魔法书》公布



正当PSP玩家为NDS版《勇者斗恶龙X》的公布而惋惜时，Square Enix紧接着在12月13日宣布将会在PSP上推出一款《最终幻想战略版：狮子战争》。而紧随其后，SE又公布了一款将会在NDS上推出的《最终幻想战略版A2：封穴的魔法书》。而这两款游戏将成为“伊瓦利斯同盟”(Ivalice Alliance)的一部分。

所谓的“伊瓦利斯同盟”是根据《最终幻想XII》所在的游戏世界“伊瓦利斯”为共同的世界观打造的一系列游戏。1995年9月，因开发《皇家骑士团》系列”而闻名的松野泰己、皆川彬史、吉田明

彦等人从QUEST公司集体跳槽到Square，随后开发了PS版《最终幻想战略版》，取得了全球销量245万套的好成绩。松野泰己被称为游戏业的鬼才，尚未加入QUEST就已经构思了一个庞大而细节完整的世界观架构，成为其后《皇家骑士团》系列的总框架，而《最终幻想战略版》中出现的伊瓦利斯实际上也是一个架构非常庞大的世界。其后由松野泰己操刀的PS版《漂泊的故事》、GBA版《最终幻想战略版Advance》、PS2版《最终幻想XII》也都采用了同样的世界观。但在《最终幻想XII》开发尚未完成时，松野泰己就离开了Square Enix。尽管如此，他留下来的伊瓦利斯世界观仍然还有很大的发挥空间。而现在，SE打造的这个“伊瓦利斯同盟”可以说是松野泰己梦想的延续。NDS的《最终幻想XII：亡灵之翼》也是该系列游戏中的一部分，并且今后很可能还会有新的作品公开。

PSP版《最终幻想战略版：狮子战争》是1997年发售的PS版系列第一作的移植作品，针对PSP

的屏幕将画面比例改为16:9，并且将会采用插画风格的卡通渲染技术制作过场动画，游戏中还将加入“洋葱剑士”等新职业。

至于将会在NDS上推出的《最终幻想战略版A2：封穴的魔法书》目前还没有任何具体情报，惟能够确定是该作为GBA版《最终幻想战略版Advance》的续作。

最终幻想战略版：狮子战争



■原作中经典的“草薙”片段将会通过动画表现。

游戏攻略

新闻

综述

评论
专题

Wii腕绳问题不断玩家怒告任天堂

小小腕绳令任天堂损失数百万美元



Wii发售时，虽然主机本身没有出现什么质量问题的报告，但小小的手柄腕绳却给任天堂惹了一身的麻烦。由于手柄腕绳不够结实，一些玩家又玩得过于投入，终于发生了手柄直接飞向电视机的惨剧。12月初美国德州的一位玩家将任天堂告上了法庭，这位玩家宣称，Wii的手柄腕绳没有起到应有的作用，对于玩家而言这是一种不公平和欺诈行为，因此触怒了华盛顿消费者保护法案。这名玩家还呼吁所有受害者一起加入到他的联名诉讼中。

对于这场官司，任天堂表示“诉讼是完全不必

要的”，因为认真对待消费者的问题是任天堂的传统。从12月初开始，任天堂出产的新一批Wii已经采用了经过改良加粗后的Wii遥控器手柄腕绳。12月15日，任天堂宣布为玩家免费替换加粗后的腕绳。这次推出的新腕绳将粗细从原来的0.6mm提高到1mm，从12月21日开始，任天堂开始将新的腕绳发送到登记要求替换的用户手中。为避免今后出现类似问题，任天堂还发布了“安全注意事项”，建议用户在玩游戏时保持手部干燥，并且与电视机保持适当距离。据美联社报道，此次任天堂需要替换的腕绳数量多达320万条，可能会给任天堂造成数百万美元的损失。

Wii欧洲上市两日销售32.5万台

上期本刊已经报道了Wii在欧洲的首发情况，而根据最近任天堂官方发布的数据，Wii在欧洲前两日的销量为32.5万台，是欧洲游戏历史上销售速度最快的家用机，超过了之前X360两日30万台的记录。欧洲任天堂市场部主管Laurent Fischer表示，Wii的后续供货将定期连续运抵欧洲，确保欧洲各地的稳定供货。

在英国，根据市场调研公司ChartTrack统计的数据，Wii在英国的前两日销量为10.5万台，同样也是英国历史上首发销量最高的家用机。不过比起掌机Wii还是有所差距，此前NDS在英国的前两日销量为11万台，而PSP高达18.5万台。尽管如此，目前在英国乃至整个欧洲最畅销的主机还是NDS。任天堂发布的数据显示，Wii上市当周，NDS在欧洲的销量达到51.8万台，创造了欧洲游戏历史上所有主机的最高单周销售记录。

游戏软件方面，Wii最畅销的游戏为《塞尔达传说：黄昏公主》，有74%的Wii购买者都购买了这款游戏(24万套)。第二畅销的游戏为《Wii Play》，其销量为16万套。

NBGI联手Koei,PS3《高达无双》登场!

高达+“无双”意外组合2007年降临PS3!



游戏业界之间的交叉合作越来越频繁，现在又有一个让人意外的合作组合即将与玩家见面。NBGI于12月21日正式宣布，将会在PS3上推出一款《高达无双》，该作将与Koei合作开发，采用“无双”系列的游戏方式，同时搭配高达的剧情、人物与机体，让玩家驾驶着“高达”系列中熟悉的机体来一场一骑当千的大乱斗，在PS3强大机能的渲染下，体现更强的爽快感。

这样一款游戏如果不是在NBGI的官方网站上正式公开，恐怕肯定会被认为是谣言。科幻题材的《高达》与历史题材的《无双》实在很难让人联系在一起。不过从初步公开的画面来看，高达机体的“无双”大战将更具爽快感！



SE全力参展Jump Festa,《FFVII:CC》试玩公开

PSP《最终幻想VII：危机之源》制作水准出众，试玩版首次公开

12月中旬，《少年跳跃》的出版商集英社在日本千叶县幕张会展中心举办了“Jump Festa 2007”，这是集英社每年12月例行举办的展会，展出的内容包括漫画、动画和游戏等。与往年一样，今年的Jump Festa也吸引了大批游戏公司参展，其中以Square Enix的大规模展出最让人关注。

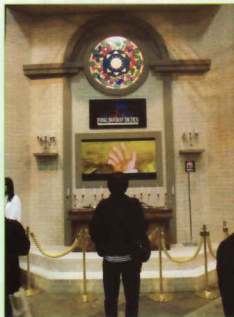
Square Enix不仅在会场上占据了相当大的展台，并且展出了多款最近刚刚公布的新作，其中PSP的《最终幻想战略版：狮子战争》、PS3的《最

终幻想Versus XIII》和手机版《最终幻想Agito XIII》、Wii的《勇者斗恶龙 神剑》都展出了最新的预告片，PSP的《最终幻想VII：危机之源》、NDS的《圣剑传说 玛娜英雄》和《最终幻想水晶编年史：命运之轮》首次展出了试玩版。

《最终幻想VII：危机之源》是一款已经公布了两年多的游戏，而从此次提供的试玩版来看，该作的完成度应该已经相当高了。综合日本《V-Jump》杂志的报道以及玩家的现场试玩反应，这款游戏可以说是发挥了PSP的极限机能，不仅场

景和人物都刻画得非常细腻，而且同屏最多可以出现12名敌人，而BOSS级怪物也十分巨大而充满视觉冲击力。游戏过程中也将会插入大量素质极高的过场动画，而动画与实际游戏画面的切换几乎是没有任何停顿时间的。另外还有一位刚公布的新角色，为其配音的是Gackt。

《最终幻想VII：危机之源》除了画面惊人外，游戏系统也充满创新性。战斗部分采用了指令式与动作式相结合的方式，玩家主要扮演的是克劳德的好友扎克斯，战斗中可以操纵其自由移动，并且可以躲避或者抵挡敌人的攻击，L/R键可以旋转镜头角度。战斗与遇敌后就地进行，无需进入战斗画面。在战斗中，系统会自动锁定距离扎克斯最近的敌人，若要换一个攻击目标，就要移动到距离其最近的地方。战斗时可以在菜单中选择魔法和特殊技，画面左上方还有一个转盘，满足特定条件会让扎克斯有些能力上的提升，甚至有将敌人全部消灭的召唤魔法。



▶ 本作的战斗节奏很快，充满动作游戏的爽快感，和传统RPG战斗的视觉冲击力。

事件

育碧出品「忍者神龟」再次出击

跨平台「忍者神龟」新作明年春季上市

2007年3月23日,全3D的新《忍者神龟》电影即将与影迷见面。前三部《忍者神龟》电影已经在北美获得了2.56亿美元的票房佳绩,而这部由Imagi Animation和Mirage Licensing合作制作的新片将会采用黑超写实的风格,用高水准的CG技术带来更强的视觉冲击力。从FC时代开始,《忍者神龟》就有多部制作相当精良的游戏,而这部电影当然也会有配套的游戏推出,只是这次发行商不再是Konami,而是育碧。

《忍者神龟》新作将于电影上映前10天发售,即2007年3月18日,对应平台为X360、Wii、PS2、PSP、NGC、NDS、GBA和PC。日前育碧公开了该作X360版的游戏画面。育碧蒙特利尔工作室创意指导Nick Harper表示,这款游戏将会继承电影版黑超写实的风格,同时加入充满挑战性的游戏系统。游戏发生在忍者神龟们打败了史莱德之后,纽约再度发生了奇怪事件。技术高手马克思·文特斯因为被刺鱿鱼而疯狂报复,他带来了一群来自远古的怪物,现在他的目的已经不仅仅是向前霸主报复,而是要统治全世界!



事件

「寂静岭5」将展现「阳光下的恐惧」

「寂静岭5」与《生化危机5》如出一辙?



▲据称为系列「寂静岭5」的概念图。

生存恐怖类游戏经过了十年的挖掘后,已经很难再给玩家带来真正的恐惧感,作为该类型的奠基者,《生化危机》也于4代开始来了个风格大转变,而根据Capcom透露的初步信息,《生化危机6》更是将带给玩家“阳光下的恐惧”。不知是巧合还是别的原因,另外一个大名鼎鼎的生存恐怖游戏系列也将会采用同样的恐怖气氛营造方式。

《寂静岭》系列音乐制作人山岗晃日日前透露,目前正在开发中的《寂静岭5》将会引入全新理念,将恐怖感延伸到黑暗和浓雾之外,让玩家在阳光下也能够感受到恐怖。不过山岗晃明确表示,《寂静岭5》采用的恐怖气氛与之前公开的《生化危机6》的影像还是有区别的。山岗晃同时表示,目前《寂静岭5》的开发度还很低。有传闻称,《寂静岭5》是一款次世代游戏,讲述的是某位病人对于在寂静岭的经历的回忆。

另外,根据法国方面报道,《寂静岭》的续作续集目前已经开始筹划,剧本将由Roger Avary再度担纲创作。本片导演仍暂定为上一集的Christophe Gans,不过由于他还要拍摄《玩世者》,因此也很可能由其他人担任导演,但在风格上将会得到保留。

事件

「英雄传说 空之轨迹SC」PSP版公开

Falcom正统RPG名作2007年春季推出PSP版

日本Falcom公司日前宣布,在PC上大获好评的正统PRG(英雄传说:空之轨迹SC)将于2007年春季推出PSP版。

《空之轨迹Second Chapter》的PC版于2006年9月9日推出。之前Falcom已经在PSP上推出了《空之轨迹F0》,因此作为完结篇的“SC”的推出也可以说是势在必行。在这款续作中,理查德变政事件的幕后蠢蠢欲动的神秘组织“噬身之蛇”的真身以及前作遗留下来的诸多谜团都将一一揭开,更加丰富的情节和过场动画将带给玩家一个更令人感动的故事。

本作的系统也进行了改良,除了固有的战斗外,玩家还可以与两个以上的同伴发动“连锁战斗”。此外,玩家还可以根据自己的喜好进行队伍的编制,在一些小事件中,会因为队伍成员的不同而有所区别。各角色不为人知的一面和过去的经历都将在本作中交待清楚。



事件

《刺客信条》剧情重大机密泄露! 中世纪背景实为假象《刺客信条》是科幻游戏?

《刺客信条》被众多国外媒体评选为今年E3展的最佳动作游戏和最佳PS3游戏。9月份期间,育碧宣布该作也将会在X360上推出。这款由《波斯王子》原班人马打造的大作将会是育碧的一个全新王牌,讲述了1191年前后一群被称为“刺客”(Assassin,英文中“刺客”一词的起源)的穆斯林战士的故事。但这个似乎已经确定无疑的事实或许只是本作的一个表象,《刺客信条》的刺客背景可能隐藏着惊人的秘密。

著名女演员Kristen Bell参与了《刺客信条》的制作,她的形象被制作到游戏中,因此国外游戏媒体对她进行了采访,而在采访中,Bell竟透露了令人始料未及的消息。Bell说,《刺客信条》是一款非常让她感兴趣的戏。因为游戏中讲述了基因保留记忆且代代相传的科学论点,就像小乌生来就会飞会

吃虫,而《刺客信条》其实也是基于这一科学论点。游戏讲述的其实是一家科学公司想要用《刺客帝国》的方式进入到人类的大脑中,寻找其先祖的记忆。照此推测,育碧目前为止公布的所有预告片和游戏截图所呈现出来的中世纪世界其实只是一个类似《黑客帝国》的虚拟世界,而主角阿泰尔可能只是残留在他的后人基因中的回忆。

这样的剧情听起来实在是匪夷所思,也让人对《刺客信条》更加期待。但育碧方面目前对此还没有发表任何评论,因此这则消息的可靠性还无法确认。不过从E3公布的预告片来看,《刺客信条》应该还是偏重玄机的,这段预告片最后采用了独特的处理方式,并且在挪威的X06会议中,制作人的操作演示最后出现了极具现代感的界面,界面后似乎还有一个现代人,仿佛正是参与记忆遗传试验的工作人员。

▼2006年E3展预告片的最后部分采用了特殊的高面处理,仿佛是在关闭《刺客信条》的模拟世界回到现实。



▲X06展会《刺客信条》X360版操作演示最后出现的界面。

游戏攻略

新闻

综述

评论

专题

因E3停办, 美国游戏业协会主席辞职

ESA主席Doug Lowenstein将永远离开游戏业!

美国游戏业协会“娱乐软件协会”(ESA)主席Doug Lowenstein于12月19日宣布辞去主席职务, 并将退出游戏业。

在发往媒体的电子邮件中, Lowenstein说:“我将会辞去现在的ESA主席职务, 在投资界开办一家新的贸易公司。”Lowenstein表示, 他将会在2007年2月至3月份期间正式辞去ESA主席职务, 同时开始他的全新的职业生涯。Lowenstein说, 这个决定对于他来说是非常艰难而难过的。“我对于这个产业有着强烈的忠诚感, 一直以来它赋予我代表的责任和职责, 同时我也对一直伴随着ESA的伙伴表示同情。但现在ESA已经比以往任何时候更强。”

在一份官方声明中, ESA会长、微软娱乐设

备部总裁Robbie Bach说:“作为该组织的创始人, Doug将ESA建成非常有效率而具有影响力的行业协会, 真正清楚地代表了我们的会员企业。他是带着巨大的成就离去的, 他为我们创造了继续成长和成功的基础。我们希望他一路走好。”Lowenstein说, 他在这个游戏业协会的12年任期是“个人和职业探索、发展和成就的惊人旅途。”“有业内人士透露, Lowenstein离去后, Bach将可能接替他的职务。

Lowenstein是ESA的先驱和创始人, 于1994年4月创办了“互动数字软件协会”(IDSA)。2003年, IDSA更名为ESA, 不过其职责保持不变。ESA的主要职责是促进美国游戏业的健康成长, 打击盗版, 支持“娱乐软件评级组织”(ESRB)。

此外, 在美国政府对于暴力游戏掀起的多场讨伐运动中, ESA也起到了积极的调解作用。ESA的另外一个重要职责就是组织E3展, 但明年的E3展已经事实上名存实亡。



新闻短波

PSP电影下载服务

据《金融时报》报道, 索尼将于明年年初推出大规模的PSP游戏下载服务, 让用户通过PC下载影片节目, 并传送到记忆棒中。索尼表示, 他们所提供的格式可以支持4GB的记忆棒存储10部完整的电影。目前索尼已与亚马逊、MovieLink和CinemalNow等公司签订合作协议, 用户可以从这三个网站上下载影片。

《荣誉勋章: 先锋》

EA近日宣布, 将会在Wii和PS2上推出《荣誉勋章: 先锋》。本作虽然与PS3/X360版的《荣誉勋章: 空降》不同, 但同样是以空降兵为题材, 玩家将扮演的是82空降师的Frank Keegan, 率领着小队空降到敌后阵地展开战斗。



Wii版《波斯王子》

育碧近日宣布, Wii版《波斯王子: 宿敌之剑》(Prince of Persia: Rival Swords)将于2007年3月发售, 与同名的PSP版一样, 该作以PS2版《波斯王子: 王者无敌》为基础, 但采用Wii的独特操作方法。



NDS《啾啾啾》全面回收

12月14日发售的NDS版《啾啾啾》是该系列诞生15周年的纪念作品, 然而这样一款游戏竟然出现了极其严重的BUG, 玩家若是存档超过255次, 就会出现无法继续存档的情况, 为此世嘉宣布将已发售游戏全部回收, 从2007年1月中旬开始实施。

NDS电源回收

任天堂于12月15日宣布, 在日本地区已经卖出的1300万台NDS/NDSL中, 有大约20万台(NDS 8万台, NDSL 12万台)的电源存在生产瑕疵, 可能会发生过热问题, 因此决定全面回收。凡是电源中有“JRC”标志的电源, 均可向任天堂客服部联系更换。



《光环3》制作人单飞

《光环2》和《光环3》多人部分主要创作者, 在Bungie工作了十年的Max Hoberman日前宣布将离开Bungie, 成为新的游戏制作公司Certain Affinity, Hoberman同时表示, 《光环3》多人部分已经进入测试阶段, 因此他的离去不会造成什么影响, 并且他还将继续为《光环2》开发新地图, 新地图将于2007年春季放出。

华纳接手SCI

华纳电影公司宣布, 他们已向美国SCI游戏发行公司注资获得该公司10%的股份, 价值约4450万英镑。作为协议的一部分, SCI旗下的Eidos公司获得了华纳11部著名影视作品的游戏版权改编权, 包括《蝙蝠侠》、《兔八哥》、《达菲鸭》、《汤姆和杰瑞》等, Eidos将会开发20款相关作品, 而华纳公司提供在美国地区的游戏发行服务, 首批作品将于2008年发售。

PS3版《分裂细胞: 双重特工》

育碧日前正式宣布, PS3版《分裂细胞: 双重特工》将于2007年3月上旬左右发售。

本作将会对E3 PS3手柄的动作感应功能, 并且另有一些新增内容。

《王国之心》多款新作

野村哲也日前在接受FAMI通采访时表示, Square Enix正在同时开发多款《王国之心》新作, 其中除了游戏外, 也有一些非游戏类产品, 预计于2007年中, SE就会为玩家带来惊喜。

PS4游戏筹备中

英国游戏开发商Evolution Studios因PS3版《机车风暴》而受到人们广泛关注, 而该公司首席执行官Martin Kenwright日前在接受媒体采访时说:“人们现在研究PS3都还来不及, 但我们已经在开始考虑PS4了。”虽然这并不表明Evolution已经在开发PS4游戏, 但至少表明其已经在从事相关的技术展望和研究。

《古墓丽影》次世代新作

Eidos首席执行官Ian Livingstone日前表示, Eidos为次世代主机量身打造的《古墓丽影》新作即将公布, 这款游戏的惊人素质将会超出玩家的想像, 让人们在游戏中仿佛观看电视节目一样。另外, Livingstone还表示, 《古墓丽影》的第三部电影也已经在筹划中, 派拉蒙已经选定了编剧人选, 而主演预计仍将是安吉丽娜·茱莉。

《斯巴达300勇士》

明年3月华纳将推出一部名为《斯巴达300勇士》的最新电影, 该片根据同名漫画改编, 采用了独特的漫画式画面感觉, 而在电影上映同期, 华纳也会推出一部配套的游戏, 在游戏中, 玩家将扮演斯巴达300勇士的战士, 率领300名斯巴达勇士与波斯大军战斗。



《恶魔城》PSP新作

《恶魔城》制作人五十田光日前透露, Konami目前正在开发一款《恶魔城》的PSP版新作, 不过目前还没有该作的任何详细消息。

张东健代言NDS

NDS在日本曾邀请了宇多田光为主机以及“触摸世纪”系列游戏作宣传, 而在韩国任天堂同样邀请了当地最红的明星, 为了庆祝于2007年1月18日于韩国发售的《触摸世纪》的成人DSi增强版以及成人英语训练DSi宣传作, 任天堂韩国分公司邀请了张东健担任代言人, 其相关广告于12月下旬在韩国播出。



X360《科南时代》

根据有着70多年历史的著名漫画《科南》改编的网络游戏《科南时代》日前确定将会推出X360版, 这款游戏具备完整的单机和网络PVP部分, 让玩家在《科南》的奇幻世界中冒险, Robert E. Howard创作的《科南》明年起将全面复苏, 华纳公司的电影版和Swordplay的一部新动画也都在全力制作中, Dark Horse Comics也将推出最新的漫画版, 总共有45家公司正在开发相关作品。



▲图为PSP版游戏画面。

特稿

霍华德·林肯



任天堂两位高层获终身成就奖

霍华德·林肯及荒川实获「AAIAS」大奖

每年,美国“互动艺术与科学学会”(AIAS)都会为游戏业界评选颁发“AIAS大奖”,该奖相当于游戏业界的奥斯卡,是极具份量的奖项。而与“AIAS大奖”相对的则是“互动成就奖”(IAA),该奖项同样由AIAS评选,是对游戏业有杰出贡献者的最高肯定。IAA会不定期评选出“终身成就奖”,该奖项只有屹立于游戏业顶端的重要人士才有资格获得。而今年IAA将两个“互动成就奖”颁发给了美国任天堂的领军人物。

此次获终身成就奖的是美国任天堂创始人荒川实以及前美国任天堂主席霍华德·林肯。荒川实是任天堂社长山内溥的女婿,于1980年创办了美国任天堂,在2002年之前一直担任该公司的总裁。霍华德·林肯于1981年加入美国任天堂,最初是作为法律顾问,其后被提拔为主席。美国游戏市场能够从1983年的ATARI SHOCK中复苏过来,这两人功不可没。

此次AA终身成就奖将于2007年2月8日在拉斯维加斯举办的“DICE峰会”中由E3首席执行官Larry Probst颁发。



荒川实

12月11日,世嘉宣布获得了20世纪福克斯公司的授权,将会在次世代主机和PC上开发《异形》的PSP和FPS新作,其中第一款游戏将于2009年发售。此次合作仅限于“《异形》系列”,《异形对铁血战士》不在协议之列。世嘉目前已经开始接触系列电影中的多位主要演员,将他们的形象制作到游戏中。

由电影改编的游戏大多数制作水平较低,而为了得到玩家品质更高的《异形》,世嘉决定与欧美的两家极具实力的开发商合作。首先是该作的FPS版,这款游戏的开发商是Gearbox,他们的代表作包括《战火兄弟连》系列,以及《光环》和《半条命》的PC版,是一家有着强大技术实力和丰富的FPS经验的开发商。另外一款游戏是由黑曜石制作室开发的PSP。黑曜石是美式PSP最顶尖的开发商,代表作包括《星球大战:旧共和国武士2》、《无冬之夜2》等。

自从1979年第一部电影上映以来,《异形》及其三部曲续集已经创造了5.57亿美元的全球票房,获得了无数大奖,包括两项奥斯卡大奖。



【特稿】
黑曜石及Gearbox将分别打造PSP/FPS版《异形》新作

游戏攻略

新闻

综述

评论

专题

特稿

欧版PS3发售计划仍迷雾重重

3月? 4月? 9月? 降价? 欧版PS3流言不断

近日,一份据称来自SCEE英国分公司的内部报告显示,欧版PS3的发售计划目前已经确定,将于2007年3月前半月内发售,确保其距离3月底的财务结算日有较长的销售时间,从而改善SCE本财年的经营业绩。

有传闻称,PS3在欧洲发售首日将会进行一次固件更新,这次更新中将会加入一些之前在日本和美国没有过的新功能,例如全新的PS3多媒体操作界面、音乐播放的动画效果、新的照片浏览功能、PLAYSTATION Store新选项以及让PSP

可以从任何有无线网络接入点的地区访问PS3的功能。或许是为了对欧洲玩家做出补偿,传闻称PS3首发的售价将会低于之前公布的599欧元/425英镑,不过首批欧版PS3主机将不包含20GB版本,但欧版PS3发售当日可能会推出专用高清摄像头。

尽管如此,PS3能否于2007年3月在欧洲发售仍然是一个疑问。SCEE全球制作室总裁Phil Harrison在英国版《OPM》杂志的采访中称,“PS3能否于2007年3月在欧洲发售还无法确定”。而英国OVG游戏网站宣称,他们从业内人士那里获得

的信息是欧版PS3将于2007年4月发售,甚至还有另外一个内部人士告诉他们,由于元器件仍然短缺,9月份是欧版PS3更有可能的发售时间。



▲欧洲玩家到底还要等多长时间?

本期关注数字

2000000 4万亿

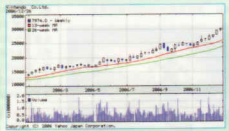
微软宣布, X360第一大作《战争机器》上市不到6周的时间里,全球销量已经突破了200万套,其中仅美国国内就已经突破了100万套。此外,该作对Xbox LIVE也起到了积极的促进作用,在其发售日后, Xbox LIVE黄金会员的每日注册数量提高了50%。

根据过去《光环》的经验,《战争机器》肯定将

会是一款能够长卖的游戏, Epic Games方面曾经透露,该作的最终销量目标是600~800万份。

由于NDS今年持续热销,以压倒性优势成为2006年最畅销游戏机,并且刚刚上市的Wii也表现良好,任天堂的发展前景越来越被投资者看好。进入2006年以来,任天堂的股价一直在迅速攀升。截至12月16日,任天堂在东京证券交易所的收盘价达到了29240日元,至此,任天堂市值正式突破4万

亿日元,达到了41579亿日元,在日本所有的上市企业中排名第17,索尼在日本的市值排名为14,总市值约5万亿日元。



▲2006年以来任天堂的股价走势图。

本期新闻综述

Square Enix的跨平台发展之路

2008年12月,游戏业内最活跃的第三方厂商Square Enix发售,NDS版《勇者斗恶龙IX》的公布,“伊瓦利斯同盟”的降临,“JUMP FESTA 2007”的高调参展,大批一线大作消息的传闻……SE在这个月里一直都是媒体的焦点,而更让人津津乐道的是《勇者斗恶龙IX》一事,SE所表现出来的“乐而不疲”这种概念,有一个十分

在对待各种大作独占事件时,我们似乎经常会人为地代入更多感情色彩,仿佛将一个大作给了一个平台,就意味着这家公司已经放弃了其他平台。我们经常说索尼阵营、任天堂阵营、微软阵营,其实各个阵营间从来就没有明确的界线,之所以会出现“独占游戏”这种概念,有一个十分

重要的原因在于权利金条件。对游戏业界规则不太熟悉的读者可能很难理解,为何(DQ9)这样的大作不跨平台?虽然PSP的销量不如NDS,但以该作国民级RPG的号召力,即便PSP版销量不是很高,捞回成本的同时赚一笔肯定也是没有问题的。而如果加入权利金这个因素,一切就不难理解了——独占游戏和非独占游戏的权利金条件是不一样的,也就是说,在NDS上推出独占的(DQ9),SE可以少支付一大笔权利金。

接着这条思路,我们就会发现《最终幻想》的外传越来越绝对绝对是顺理成章的事。在PSP和NDS上分别推出《勇气战争》和《A2: 封印的魔法书》,两款游戏都是独占,都可以享受权利金优

惠,也都可以共享《最终幻想战略版》的品牌效益,自然就可以让收益最大化。因此,将来若是某个(DQ9)外传在其他平台上登场的消息,我们实在没有必要惊讶,也没有必要把SE斥为墙头草,因为在这样的业界环境下,跨平台本来就是大势所趋,更何况对于各平台的玩家来说,大家各得其所,不亦乐乎?



本月关注 硬件

高端新型PS3

SCE会长久多良木健日前透露,索尼正在考虑推出一款以影音功能为主的、性能更强大的PS3,这款机型在外观上与普通影音娱乐设备接近,内存升级为PS3的两倍,准备了两个HDMI输出口。最为重要的是,这款新型号将会搭载性能更多更强的CELL处理器芯片,不过该产品的售价可能会高达3000日元。

久多良木健透露的这款新型号PS3似乎延续了PSX的理念。索尼曾经推出了强化多媒体功能的PS2特别机型PSX,然而由于价格较高、市场定位模糊,该产品以惨败告终。至于索尼是否会推出基于PS3的“PSX2”现在还不敢肯定,但考虑到PS3对蓝光播放功能的重视,为影音发烧友们尝试性的推出这么一款贵族机器的可能性还是很高的。

本月技术追踪

Wii即将被破解

上期本刊刚刚报道了PS3即将被破解的消息,如今索尼宣布Wii的破解工作也取得了重大成果。著名的Paradox黑客小组日前宣布(赤钢铁)的DVD镜像已经被他们成功破解,并放到了T上下载。虽然目前该镜像还无法在Wii上正常运行,但Paradox小组表示:“Wii的正式破解历程已经开始”。Paradox是一个技术力量十分雄厚的破解小组,之前PSP的UMD格式也是被该小组率先攻破,导致PSP的游戏ISO文件广泛流传。

本月大作动态

《生化危机5》2008年后发售

Capcom著名制作人竹内润日前透露,《失落的星球》发售售后,他的团队将全身心投入《生化危机5》的开发,不过这款游戏最早也要等到2008年才会上市。竹内润表示,《生化危机5》的画面将会超乎想象,并且与场景的互动性很强,甚至天气的冷滑变化也会对玩家操纵的角色产生影响。

本月怪物级大作

《口袋妖怪 钻石·珍珠》

任天堂于12月27日宣布,NDS的《口袋妖怪 钻石·珍珠》出货量已经突破500万盒。虽然《口袋妖怪》系列销量早已突破1亿盒,且不止销量超过千万的作品,但没有一款游戏能够向《钻石·珍珠》一样在短短3个月内就突破500万盒的销量。看来随着NDS的热销,近年来人气有点下滑的《口袋妖怪》将有再创辉煌。

本月关注厂商

IBM

三大次世代主机之间全部上市,微软、索尼和任天堂之间的战争也已经正式开始,但不管最后的胜利者是谁,有一家游戏企业已经从中获得了最大的利益。同时为PS3、X360和Wii提供CPU的IBM已经从游戏机业务中获得了巨额利润。IBM日前发布的财务报告显示,2004年IBM通过向游戏产业提供CPU获利25亿美元,2005年为29亿美元,而2006年预计将飙升到40亿美元。

本月国内动态

《WEX》中文补丁

在X360版(WEX)发售(12月14日)后一周,《WE》专业论坛W5就公布了该作中文补丁的截图。此次超短时间的汉化任务,正是著名的电脑版实况补丁组EPT和老牌实况补丁组WEM联手完成的,这也让我们对本作的汉化质量有了更多的期待……虽然从公布出的截图上看,仍然有球员名单未完工的痕迹,但据



补丁作者amiclan说,本补丁将很快和大家见面,还请大家多多支持正版。(W5论坛友情提供)

“探索清华”

开设了游戏设计二学位的清华大学美术学院宣布于2007年1月9—12日举办“户外户外沉浸式游戏工作坊”,这是一个基于前启空间设计概念、媒体与运算技术,并结合诺基亚手机定位技术优势的户外沉浸式游戏论坛与工作坊,其最终成果是设计一个名为“探索清华”的手机定位寻宝游戏,该游戏以清华校园为背景,将游戏活动与游戏过程结合在一起,让校园变成一个巨大的寻宝场地,并使来访游客们充分体验手机定位游戏的魅力。

本月市场观察

次世代游戏成本结构

次世代游戏开发高昂是众所周知的事,那么这些成本主要来自哪些方面呢?《财智》杂志最近对次世代游戏的成本构成进行了分析。以《战争机器》为例,这款游戏的策划设计部分占了总成本的25%,程序和引擎占了20%,权利金占11.5%(虽然《战争机器》为微软发行,但仍需内部交纳权利金),市场推广费用占12%,相关授权费用占5%,出版发行相关费用占3%,市场分析调查占0.3%,了解硬件技术的相关费用占0.06%,还有20%是给零售商的折价部分,即游戏零售价与批发价之间的大约2美元的差价。这些成本总共加起来是101.85%,其中有部分为重叠或不必要的成本。

PSP英国年销量

索尼英国商业部主管Kevin Jowett日前在接受英国(MCV)杂志的采访时表示,PSP本年度在英国的销量将会达到100万台。据英国Chart Track市场调研公司统计的数据,PSP今年一直是英国第二畅销的主机,销量高于PS2和X360,仅次于NDS。

NDS法国销量200万

NDS今年年末商战期间在全球范围获得了绝对胜利,在欧洲方面, NDS也是绝对的亮点。据法国方面报道,自2005年3月在法国发售以来, NDS在法国的累计销量已经达到了200万台。这是法国有史以来最快突破200万台销量的游戏机。

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

栏目主持: 晴天

GAMES

★ 2006年12月11日~2006年12月17日

★ 2006年12月4日~2006年12月10日

- 1** 口袋妖怪 钻石
ポケットモンスター ダイヤモンド
- 2** 口袋妖怪 珍珠
ポケットモンスター パール
- 3** 星之卡比 多洛奇乐园场!
星のカービィ 夢の泉の国にようこそ!

Nintendo 2006年9月28日发售
RPG 售价 4800日元 上周排位: 3

Nintendo 2006年9月28日发售
RPG 售价 4800日元 上周排位: 5

Nintendo 2006年11月2日发售
ACT 售价 4800日元 上周排位: 7

◆本周 12872 套

◆本周 87409 套

◆本周 92772 套

◆本周 92704 套

4 不可思议的迷宫 风来的西林 DS

不思議のダンジョン 風来のシレン DS
SEGA 2006年12月14日发售 RPG 售价 4800日元 上周排位: 1

“每次游戏都能带给玩家不同的感受”一直都是《不可思议的迷宫》系列“最吸引人的地方”。随机生成的迷宫、种类繁多的道具就能衍生出众多的玩法。新作在对上述三个方面进行了大幅强化的同时,首次对应Wi-Fi的联机功能也能让好友成为自己的唯一救星。

本周: **88 242** 套 累计: **88 242** 套

- 5** 新超级马里奥兄弟
NEW スーパーマリオブラザーズ
- 6** 时间战士 黄昏与夜 -DS 合集-
タイムファイター アムナイト -DS コレクション-
- 7** JUMP 漫画特报明星大乱斗
ジャンプ全明星大乱闘

Nintendo 2006年9月28日发售
ACT 售价 4800日元 上周排位: 1

SEGA 2006年11月22日发售
ACT 售价 5800日元 上周排位: 2

Nintendo 2006年11月29日发售
ACT 售价 4800日元 上周排位: 9

◆本周 77761 套

◆本周 381211 套

◆本周 73630 套

◆本周 349719 套

8 荒野兵器 5

ワイルドアームズ フォアゲンゴード

SCIE 2006年12月14日发售 RPG 售价 6900日元 上周排位: 1

细腻的画面、悠扬的配乐、爽快的战斗和动作要素满满的解谜系统一向为玩家展示着这个系列十周年纪念作的重要意义。游戏的每一个细节和系列以往的作品相比都上升到了一个新的境界,即使是作为新玩家也绝对能够第一时间被游戏独特的风格所深深吸引。

本周: **70 476** 套 累计: **70 476** 套

- 9** Wii Sports
Wii Sports
- Nintendo 2006年12月7日发售
SPG 售价 4800日元 上周排位: 8

◆本周 69923 套

◆本周 314775 套

10 口袋妖怪 战斗革命

ポケットモンスター バトルレボリューション

Nintendo 2006年12月14日发售 RPG 售价 5900日元 上周排位: 1

只要玩家持有《口袋妖怪 钻石》或《珍珠》任一游戏,记录存档就可以通过DS与Wi-Fi的联动将自己所养育的怪物登陆到游戏中,并向各地玩家发起挑战。除了系列传统的“1对1”比赛之外,游戏还提供了最多支持8人的淘汰赛模式。战斗的自动化程度可见一斑。

本周: **67 607** 套 累计: **67 607** 套

本周除了一款新上架的PS2游戏之外,仍然保持了之前PS2软件热销的势头。相信凭借任天堂善于利用“品牌效应”的运作模式,众多明年推出的经典系列游戏加上全新的体感操作方式也能给Wi-Fi软件销量创造更大的上升空间。今后两周的榜单亦是今年最后的销量成绩单,而众多在“圣诞”前后推出的重量级大作实际销量也将值得我们关注。

1 机动战士高达 SEED DESTINY 联合对扎夫特 II PLUS

机动戦士ガンダム SEED DESTINY 聯合対ザフト II PLUS

MSB 2006年12月7日发售 ACT 售价 3990日元 上周排位: 1



作为系列的第二部作品,本作作为FANS惊喜的就是收录了最新动画《钢武者》中的两台强力机体。游戏中体贴的操作提示即使是新玩家也能够轻松上手,而流畅的画面也使战斗更加爽快,通过选择不同的剧本还能带给玩家更多地了解关于C.E.高达的故事。

本周: **337 559** 套 累计: **337 559** 套

2 如龙 2

ライオン 2

SEGA 2006年12月7日发售 ACT 售价 6999日元 上周排位: 1



本作依然将剧情的重心放在了描写现代日本各个帮派间的争斗上。由于故事的舞台转移到了大阪,更加开阔的场景和川流不息的人群使玩家第一眼看上去就感觉十分大气。新增的大量支线任务和迷你游戏不但内容充实,而且还能让人感到一种更加接近现实的归属感。

本周: **274 822** 套 累计: **274 822** 套

3 口袋妖怪 钻石

ポケットモンスター ダイヤモンド

Nintendo 2006年9月28日发售
RPG 售价 4800日元 上周排位: 7

Nintendo 2006年9月28日发售
RPG 售价 4800日元 上周排位: 7

◆本周 88959 套

◆本周 1989275 套

4 蓝龙

ブルードラゴン

Microsoft 2006年12月7日发售 RPG 售价 4990日元 上周排位: 1



如果单看本作的制作人员,很难不让人将其和《勇者斗恶龙》系列联系起来。除了熟悉的画面风格,甚至连战斗的菜单都有浓浓的DQ风格。众多的职业和强大的技能系统使战斗的策略性大大增加,并且游戏最大的特色也是十分“彻底”的“霸龙信仰”。

本周: **80 348** 套 累计: **80 348** 套

5 口袋妖怪 珍珠

ポケットモンスター パール

Nintendo 2006年9月28日发售
RPG 售价 4800日元 上周排位: 1

Nintendo 2006年9月28日发售
RPG 售价 4800日元 上周排位: 2

◆本周 79306 套

◆本周 1089327 套

6 Wii Sports

Nintendo 2006年12月7日发售
SPG 售价 4800日元 上周排位: 2

Nintendo 2006年11月22日发售
ACT 售价 4800日元 上周排位: 1

◆本周 72382 套

◆本周 248549 套

7 星之卡比 多洛奇乐园场!

星のカービィ 夢の泉の国にようこそ!

Nintendo 2006年11月2日发售
ACT 售价 4800日元 上周排位: 1

Nintendo 2006年12月7日发售
ETC 售价 4800日元 上周排位: 3

◆本周 86421 套

◆本周 495482 套

◆本周 62993 套

◆本周 237190 套

8 第一次的Wii

はじめてのWii

Nintendo 2006年11月23日发售
ACT 售价 4800日元 上周排位: 8

Nintendo 2006年12月28日发售
ETC 售价 3800日元 上周排位: 1

◆本周 82098 套

◆本周 279460 套

◆本周 55208 套

◆本周 707976 套

9 JUMP 漫画特报明星大乱斗

ジャンプ全明星大乱闘

Nintendo 2006年12月28日发售
ETC 售价 3800日元 上周排位: 1

Nintendo 2006年12月28日发售
ETC 售价 3800日元 上周排位: 1

◆本周 55208 套

◆本周 707976 套

10 成人常识力训练 DS

大人常識力トレーニング DS

Nintendo 2006年12月28日发售
ETC 售价 3800日元 上周排位: 1

Nintendo 2006年12月28日发售
ETC 售价 3800日元 上周排位: 1

◆本周 55208 套

◆本周 707976 套

本周最让人关注的莫过于于X360版《勇者斗恶龙》之称的《蓝龙》发售,其不但成为了继《死或生》继《湾湾球23》之后进入榜单的第二款X360游戏,更是其凭借与周榜X360销量达到95000套的事实足以证明该口碑和鸟山明这对黄金搭档在众多日本玩家心目中的地位。而前不久一代单作销量多次逆势冲高的事实也预示着《如龙2》的大卖。游戏的超高素质足以让人有亲自体验一番的想法。

数字先锋

让人千遍不厌倦的《不可思议的迷宫》

相信各位玩家对《不可思议的迷宫》系列和其制作公司Chunsoft都不会感到陌生吧。虽然在大家的固有印象中其旗下的《风来的西林》系列“一直都是《不可思议的迷宫》系列的始祖，但是整个系列的第一作实际上是多年前在SFC上推出的《特鲁尼克大冒险 不可思议的迷宫》，也正是由于当时那位借位《勇者斗恶龙》系列“中人气角色而使系列第一作大卖。Chunsoft才下定决心为其开发续作。这样在《不可思议的迷宫》的标题下就出现了一个完全原创并众多玩家所铭记的名字“西林”，虽然之后《特鲁尼克大冒险》系列“也推出过新作，但是最让玩家喜爱的还是这位后起之秀。时隔11年后，《风来的西林》系列“的最新作终于在目前人气最高的NDS平台上推出。系列鲜明的风格、让人玩上瘾也不厌倦的探索过程再加上使用掌机可以随时随地体验游戏乐趣的绝对优势，相信一定能够成为众多掌机玩家主机中的长驻之作。下面就让我们一起来回顾一下《风来的西林》系列的发售历史吧。



▲新作中的人物造型和以往无缝衔接的封面 ▲《恐怖惊魂记》、《御》、《牧场物语》等很有深度的比较起来更加成熟了。 音响小说类游戏也是出自Chunsoft之手。

风来的西林系列发售年表

游戏名称	发行时间	平台
不可思议的迷宫2 风来的西林	1995.12.1	SFC
风来的西林 GB 月影村的怪物	1996.11.22	GBC
风来的西林 月影村的怪物	1999.1.15	PC
风来的西林2 兔袭来！西林城！	2000.9.27	N64
风来的西林 GB2 沙漠的魔城	2001.7.19	GBA
风来的西林外传 女剑士飞鸟见参	2002.3.27	DC
风来的西林 月影村的怪物网络版	2002.4.28	PC

注：2002年12月20日发售的《风来的西林外传 女剑士飞鸟见参》是鉴于DC版进行强化的电脑版本，因此并未收录在上表中。

2006 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	12月11日 - 12月17日	12月4日 - 12月10日
1	NDSL	6 621 686台	319 708台	309 630台
2	PSP	1 790 742台	48 962台	28 930台
3	PS2	1 410 631台	37 730台	30 460台
4	NDS	1 324 789台	158台	167台
5	Wii	544 034台	108 237台	85 439台
6	GBA SP	232 856台	1 867台	1 896台
7	PS3	308 949台	70 942台	50 171台
8	X360	169 732台	17 168台	35 343台
9	GBM	149 831台	1 491台	1 555台
10	NGC	85 597台	1 152台	569台

如果你对排行榜有新的建议，请使用Email提交：question@uog.com.cn

欧美 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

美国销量榜 ★统计日期 2006年12月10日~12月17日

本期 游戏名 厂商名·发售日·类型 机种

1	脑细胞大挑战成人DS训练 Brain Age, Train Your Brain in Minutes a Day	■ Nintendo ■ 2006年4月17日	ETC	NDS
2	特鲁尼克大冒险 Trilliville	■ Lucas Arts ■ 2006年12月15日	SLG	PSP
3	惊奇世界 Trilliville	■ Lucas Arts ■ 2006年12月15日	SLG	PS2
4	最终幻想III Final Fantasy III	■ Square Enix ■ 2006年10月31日	RPG	PS2
5	大脑学院 Big Brain Academy	■ Nintendo ■ 2006年6月5日	ETC	NDS
6	超级马里奥兄弟 Super Mario Bros.	■ Nintendo ■ 2006年4月15日	ACT	NDS
7	战争机器 Gears of War	■ Microsoft ■ 2006年11月7日	ACT	X360
8	汉娜·蒙塔娜 Hannah Montana	■ Buena Vista Games ■ 2006年10月5日	RPG	NDS
9	惊奇世界 Trilliville	■ Lucas Arts ■ 2006年12月15日	SLG	Xbox
10	金属 Gear Solid 掌上行动 Metal Gear Solid Portable Ops	■ Konami ■ 2006年12月5日	ACT	PSP

英国销量榜 ★统计日期 2006年12月10日~12月18日

本期 游戏名 厂商名·发售日·类型 机种

1	PIFA 07 PIFA 07	■ EA ■ 2006年9月29日	SPG	PS2
2	极品飞车：卡本峡谷 Need for Speed Carbon	■ EA ■ 2006年11月3日	RAC	PS2
3	世界摔角联盟 2007 WWE SmackDown! RAW 2007	■ THQ ■ 2006年11月10日	FTG	X360
4	职业进化足球6 Pro Evolution Soccer 6	■ Konami ■ 2006年10月27日	SPG	PS2
5	使命召唤3 Call of Duty 3	■ Activision ■ 2006年11月24日	FPS	X360
6	模拟人生2：宠物生活 The Sims 2, Pets	■ EA ■ 2006年10月20日	SLG	PC
7	战争机器 Gears of War	■ Microsoft ■ 2006年11月17日	ACT	X360
8	快乐的大脚 Happy Feet	■ Warner Bros. ■ 2006年11月24日	ACT	PS2
9	乐高星球大战II：原创三部曲 Lego Star Wars II: The Original Trilogy	■ Lucas Arts ■ 2006年9月11日	ACT	PC
10	汽车总动员 Cars	■ THQ ■ 2006年7月14日	RAC	PC

本作根据大受欢迎的同名动画改编，在这个被冰雪所覆盖的世界中，玩家需要扮演一只憨厚的企鹅与同伴一起生活与游戏。虽然游戏中的迷你游戏数量较少且重复性较高，时间一长就会有比较单调的感觉，但是对于看过动画的玩家来说，玩的过程中肯定会投入许多。

FINAL FANTASY

CRYSTAL CHRONICLES

Ring of Fates

ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル リング・オブ・フェイト

文 雨清

美编 NINA

最终幻想 水晶编年史 命运之轮 Square Enix A+RPG

NDS 发售日未定 价格未定

继2003年SE在NGC上推出《最终幻想 水晶编年史》(以下简称《水晶编年史》)后,时隔3年该系列的全新作品《最终幻想 水晶编年史 命运之轮》(以下简称《FFCC》)将登陆NDS,《FFCC》延续了NGC版《水晶编年史》的风格,不仅开发阵营采用了原班人马,而且游戏系统也将利用NDS的功能再现前作4人同乐的经典操作方式,加上可爱的人物设计及梦幻般的故事,《FFCC》将给所有玩家带来新的感动!现在就让我们一起进入这个水晶般的世界体会一下游戏的点点滴滴吧!

尤理

切莉卡

当水晶被染红之时 他们将经历生死离别

STORY

这是一个被苍之水晶所保护的和平世界,在这个世界上存在着两颗重要的水晶,他们是拥有神圣力量的“神圣之水晶”与封印着邪恶之力的“封印之水晶”。但自从一对拥有不可思议力量的双胞胎诞生在这个世界上后,一切都发生了变化。

双胞胎原本充满幸福的命运,在邪恶的红月光芒下产生了扭曲,那对红月的邪教徒们,在得知他们能够破坏水晶后展开了行动,而在双胞胎的面前,出现了一个与水晶有关的神秘少女。

两个人的命运从相遇的一刻开始转折而所有的这一切,都将被记录在水晶之上与水晶紧紧地联系在一起……

充满动作要素的RPG



▲玩家将引到法师的攻击范围内的话,一个范围大魔法即可固定收工!



长按按键还会出现指挥标,方便玩家操作角色对目标敌人进行攻击。

延续了《水晶编年史》的战斗系统,《FFCC》的战斗也充满了各种动作要素,特别是增加了“跳跃”这一新动作。游戏中存在一些需要玩家按键跳跃才能通过的场景,而且一些远距离攻击系的角色也可以利用跳跃跳到一些敌人很难攻击到的地点进行攻击。另外,本作的攻击与NGC版一样,需要把握时机按键才能进行连续攻击,而长按攻击键则会发出威力强劲的必杀技,必杀技根据角色种族不同也会有所差异。魔法的施放类似于普通攻击,也是需要长按按键出现魔法范围,确认之后会对范围内的所有敌人进行攻击,本作的魔法似乎还有增加MP槽的设定?看来本作除了战斗以外,对策路性也有很高要求……



▲本作还准备了丰富的任务系统,让玩家在通关后依然有事情可做。

战争还没有结束

虽然《女神异闻录 PERSONA3》(以下简称《P3》)早在今年7月13日发布,但其暖味的结局让众多玩家不由地浮想联翩,纷纷猜测Atlus这个不厚道的厂商是否打算推出外传作品。现在这个传言终于实现了,《P3》的完全版作品《女神异闻录 PERSONA3 FES》(以下简称《P3F》)将于明年4月19日与《女神转生》系列“FANS”见面。《P3F》将分为两个版本发售,虽然二者内容一样,但廉价版需要借由《P3》的游戏盘联动才能进入游戏,而完全版则没有这个烦恼。究竟这个类似导演剪辑版的《P3F》中包含什么呢?现在就让我们一睹为快吧!

文 雨 洵 美 编 菲 菲

女神异闻录 PERSONA3 FES Atlus	RPG
女神异闻录 PERSONA3 FES	角色扮演
预定 2007年4月19日	1人
PS2	售价待定

剧情回顾



月光学园是一所建立在人工海面上的学校,但这里与其他地方相比,有一个十分诡异的空间——每当时钟指向午夜12点时,这里就会进入影时间,人们将会变成棺材矗立在月光之下,而一种叫做“暗影”的怪物会四处横行狩猎没有变成棺材的人类。能消灭这些暗影的只有拥有PERSONA能力的人,这些人为了消灭“影时间”的存在,组成了特别课外活动部,在每个月圆之夜与暗影们进行斗争。但当他们消灭了12具暗影之后,影时间不仅没有消失,反而让会破坏世界和平的超级怪物“二エクス・アバター”苏醒了过来,二エクス・アバターの强大让众人束手无策。最后,主角在众人的帮助下打倒了二エクス,影时间终于消失了,月光学园以及人工海终于恢复了许久的和平。



全新增加的“后日谈”

《P3F》除了包含所有《P3》的内容外,最令人兴奋的就是增加了讲述打败了最终BOSSニエクス・アバター后的故事,挖掘课外活动部伙伴们各自的隐藏在内心最深处的秘密。“后日谈”的主角换成了拥有超高人气的机器人角色アイクス,为她她的着装也产生了一些变化。在成功解决了“影时间”的存在问题后,本以为可以和平生活的人们又遇上了新的麻烦。那座只存在“影时间”中的大门

也忽然出现在了众人眼前。而在大门之后的空间,也与通常的“影时间”截然不同——在一个巨大的魔法阵里有一个时钟,这究竟是怎么回事?敌人还是邪恶的暗影吗?看来只有《P3F》能为我们解答所有疑惑,为这个游戏划上圆满的句号了。而且这一次Atlus还向玩家透露,“后日谈”的内容十分丰富,如果正常游戏的话可能需要30小时左右的时间,游戏制作人桥野桂称,“Fes”的意思就是“节日”,他 very 希望通过本作让系列FANS有过节一样的感受。



▶在普通的商店街上出现了只有在“影时间”里才会出现的门,画面最右边的女性似乎是这次“后日谈”中加入的新同伴。



▲魔法阵中神秘的时钟,似乎每一个数字都有特殊的寓意,课外活动部应该怎样才能解决这个麻烦……



◀アイクス与真田的战斗,难道影时间后又发生了什么变故吗?



神秘的时钟



“本篇”追加内容

难度更上一层楼 HARD难度出现

玩过《P3》的玩家或许会奇怪，为什么这个游戏只有“EASY”和“NORMAL”的选择，直到我们看到《P3F》的时候大家才总算明白过来——在即将发售的《P3F》中将追加最后一个难度“HARD”，在此模式中敌人的能力都会有大幅度提升，玩家必须深谙PERSONA的调配才能在险恶的环境中生存下去。



全新的PERSONA

《P3》中登场的PERSONA虽然多达145种，但一些极具人气的PERSONA并没有登场。为了弥补这个遗憾，Atlus特地为《P3F》制作了23个全新的PERSONA，让许多没有出场的人气PERSONA能够出现在玩家面前，其中包括中国、印度、欧美传说中出现过的魔神，熟悉各国神话以及“女神转生”系列的玩家相信一定会对这些新增加的PERSONA倍感亲切。



▲虽然作为六翼天使的光之路西法已经出现在《P3》中，但这一次将增加的路西法则是融入地球的“暗之路西法”，二者的外形和能力都会有很大差别。



▲传说出现在美国北卡罗来纳州作为谜团的怪物——蛾人モスマ，也将作为PERSONA出现在《P3F》中。



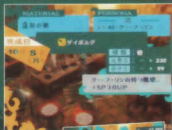
追加新设施 武器合成系统开放

在《P3》中，每个设施都是有独到用途的，从贩卖道具到求签祈福各不相同。而到了《P3F》时，除了在原作中的那些设施外，制作人员还为这部外传重新设计了一个场景——稻荷。从目前公布的面来看，这里是一个由鸟居所组成的地方，是长鸣神社中增加的新要素，而且还可以进行参拜。另外，在《P3》中作为提升PERSONA能力而设置的古董店“真甕堂”



▲新增加的场所稻荷似乎也与增长能力有关。

交换提升PERSONA能力的卡片外，还可以对所有的武器进行合成，而武器升级的要求远比提升PERSONA能力苛刻，不仅需要相应的素材及PERSONA，而且还需要一定的时间才能完成。



▲这就是武器合成的高部，不知道利用PERSONA合成的武器是否根据相应的能力。

换装战斗 换上奇怪的衣服战斗吧

如果大家腻烦了总是穿着校服一成不变的战斗，那么《P3F》将满足你的换装愿望！在本作中，玩家除了普通的校服可选择外，如果在休息的日子里挑战影时间的话，成员们还会穿着比较休闲的普通装进行战斗，而且为了满足大家的喜好，游戏还专门设计了各种各样造型的“防具”供玩家选择，从休闲服装到日本传统祭典用服装应有尽有，究竟要怎么选择就看大家喜好了。



▲传统的日本传统祭典服装，与平时的正装相比选择了许多，如此清凉的防具，不知道防御效果如何？



更加充实的校园生活

作为十分强调校园生活的《P3》，参加社团、与同学聊天、搞好放学后聊天是主角学园生活极其重要的一部分，毕竟这关系到系统中最重要的“Commu”系统。虽然前作的校园生活已经够丰富了，但在《P3F》中这一部分将继续深化，除了以前出现过的人物外，天田乾、アイギスの个人世界也将出现在玩家的视野中，《P3F》将为玩家们揭露各个人物背后的故事，让我们更加深刻地了解那些与我们并肩作战的同伴的内心世界。



▲如果Commu达到10级的话，还会出现有趣的特殊事件哦！



▲身为小学生的天田实有什么光怪陆离的幻觉呢？



▲应该给伊织那少小姐，这一次她要托给谁家什么任务呢？

▲这一次玩家将可以和アイリス一起放学后回家增进感情了。

危机!墨西哥叛军入侵美国!

《幽灵行动：尖峰战士》(以下简称为GRAW)刚发售时被不少媒体称为“真·次世代游戏”，这款游戏真正让人们见识了X360的威力，轻松突破百万销量的销售成绩让育碧的努力得到了回报。当人们在《GRAW》中感受真正的次世代时当然不会想到，在它尚未发售时，续作已经在开发中。



幽灵行动 尖峰战士2	Ubisoft	FPS
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	育碧	
2007年第二季度	对应人数不定	59.99美元
对应平台为P3 X360 PSP	对应发售年份	17岁

72小时动乱

《幽灵行动：尖峰战士2》的剧情发生在前作之后。2014年，墨西哥叛军力量已经让全国陷入混乱，并且叛军们开始大量聚集到美国边境，对美国的安全造成了巨大的威胁。美国政府得到情报：来自巴拿马的叛军已经掌握了某种具有大规模破坏力的武器，正准备

朝美国发射。在这种危急情况下，幽灵小队再次成为化解危机的关键。他们要在72个小时秘密完成任务，获得Juarez边境城市的控制权，并揭露叛军入侵美国的疯狂计划。Juarez是墨西哥的边境城市，距离美国德州的El Paso市很近，游戏中的任务将会在这两个地方之间徘徊。制作人Olivier Dauba表示，这种在国土边境附近的拉锯战将会形成非常有趣的紧张局势。

音效波澜澎湃



《GRAW》的音乐获得了多项大奖，但负责《GRAW2》音效制作的团队以前还没有拿过奖。“这次我们一定要拿几个奖”本作的一位音效工程师说。从育碧目前公开的几段音乐来看，《GRAW2》在音乐制作方面绝对有着好莱坞大片的质量，包括不少雄壮的管弦乐。与前作一样，本作的音乐也是完全动态的，根据战斗过程的紧张度会相应地对应成柔和或激烈的音乐。

©2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.





新系统登场!

本作采用了新的兵种系统，玩家可以狙杀狙击手、步兵以及新增的军医等兵种组建幽灵小队。有了军医这个兵种，玩家就不需要等到队友倒地时才能对其进行治疗，因此军医在一些紧张局势下是非常实用的。当你的HP出现红色警告时，就可以呼唤军医令其HP完全复原。

前作标志性的Cross-Com系统在本作中也得到了改良。Cross-Com的小画面中可以看到战场各处情况，增强了战略性，但太小的画面让人在紧张的动作中很难看清。而在续作中该系统引入了全屏显示的功能，育碧将其称为“全面命令视窗”(Full Command View)。玩家可以按键将小画面切换为大画面，从而更清楚地看到敌人所在的具体位置。通过切换为大画面，还可以更好地对队友的行动进行指挥。



▲ 画面左上角的Cross-com窗口可以切换为大画面。



“更加次世代”!

在育碧巴黎制作室的办公室里，到处散落着该制作室之前几部作品的装饰物，例如《赤钢铁》。采用卡通渲染技术的FPS游戏《XIII》，还有一些《24》的DVD碟以及《反恐精英》的游戏碟。这些游戏和影视作品都影响着《尖峰战士2》的开发。

本作联合制作人Sebastian Dore说，虽然是一款相隔只有一年的游戏，他们的目标是让本作“更加次世代”。我们希望带给玩家一个真正的、饱受战火蹂躏的城市。画面中的一切给人以更为严重的被破坏的感觉。”Dore说。



上帝光线与死亡精神

虽然《GRAW2》现在的开发度还不算太高，但画面已经明显超越前作。大量运用的烟雾和火焰效果让人想到了《使命召唤》。在不到一年的时间里，X360的游戏画面水平突飞猛进，年初时还让人赞不绝口的《GRAW》和年末的《战争机器》一比就明显逊色许多。但《GRAW2》将会让育碧再次走在业界的前列。本作添加了不少的新图形技术，例如动态光影，更为细致的角色建模，动态火焰和烟雾效果，天气模拟以及各种花哨的光源效果。本作加入了一种被称为“上帝光线”的视觉效果，例如游戏中棕榈树的树叶通过这种技术会表现出非常真实的光线折射效果。而在另外一个场景中，一座小教堂遭到阿帕奇武装直升机的攻击，导弹爆炸冒出浓浓的烟雾，爆炸处碎石“飞”，直升机卷起的气流使得浓烟在下方翻滚盘旋。这种完全即时演算呈现的惊人视觉效果有助于本作采用的被称为“死亡精神”的新技术。



“我们希望带给玩家一个真正的、饱受战火蹂躏的城市。”
——制作人Sebastian Dore

新作短波

FIRST LOOK

获取更多丰富的游戏信息

主持人语 开拓你的游戏视界

虽然PS3已经发售,但PS2上依旧有许多值得期待的游戏等着玩家们。无论是即将在1月份发售的《光明力量EXA》还是NBGI倾力打造的“《hack / G.U.》系列”最后一作《漫步之速》,我们都能从中体验到一如既往的乐趣。而作为年末高战最大赢家的任天堂,明年依然会为我们带来丰富的NDS作品,除了Level-5备受瞩目的《莱顿教授与不可思议的小镇》外,根据人气漫画改编的音乐游戏《交响情人梦》也会在春天发售,不知道这两个游戏会给我们带来怎样的新体验呢?至于另类主机Wii,继《塞尔达传说:黄昏公主》及《手舞足蹈 瓦里奥制造》后,最让人期待的恐怕就是《超级马里奥:银河》了吧?不过除了这些大作外,一些新奇的小作品也充满了乐趣。比如这款游戏很简单的《水银:革命》,最近PSP上继《MGS》后,接下来明年还会有《全程战车2:战线》、《冲破火网:黑色猎鹰》等多部作品发售,希望PSP明年有更好的成绩。

黑暗行动

体验二战中的黑历史!

《黑暗行动》是由SUCCESS公司开发的一款二战游戏,与其他的同类型游戏不同的是,本作中玩家扮演的角色是二战中的英国空军特殊空降部队的成员,其任务是暗杀希特勒。游戏类型虽然是S-RPG,但操作方式却明显带有FPS的影子,游戏采用回合制的方式进行,因此在每战开始前玩家必须布置好自己的各项装备,本作中出现的装备、武器都是按照二战时期制作,并且有轻重武器之分。武器的重量会影响角色的行动。另外,《黑暗行动》虽以二战



二战中英国空降部队的成员。

X360 ■オペレーション・オブ・アノビス ■日本
PS3 ■RPG ■SUCCESS ■预定2007年春

世界大敌为背景,但却增加了许多虚构的情节。在战场上玩家不仅会与普通敌人进行战斗,甚至还可能遇到超自然生物,这为游戏增加了“恐怖”的感觉,让游戏更加地刺激。

- ▲部分特殊武器还必须从敌人身上才能获得。
- ▲只有了解自己队员的特点,才能更好地对武器和装备进行配置。

[文:雨滴]



只有了解自己队员的特点,才能更好地对武器和装备进行配置。

忍者龙剑传Σ

序盘即迎来战斗的高潮!

《忍者龙剑传Σ》是2006东京游戏展上突然公布的作品,以“《死或生》系列”而闻名的Tecmo开发团队“Team NINJA”数年来一直站在微软的Xbox方,在TGS上拿出了看家ACT大作来支持PS3的确让人非常意外,此举也为PS3的动作游戏阵营增添了不少砝码。时间已经过去了一个月,《忍者龙剑传Σ》终于又公布了不少新消息。这次公开的主要内容是游戏序盘部分关卡的一些信息,虽然本作的基本流程与Xbox版基本一致,但细节的变化十分丰富。我们可以从中可以了解到,作为一个加强版,本作还是很有诚意的,值得动作游戏爱好者们期待。

一个月,《忍者龙剑传Σ》终于又公布了不少新消息。这次公开的主要内容是游戏序盘部分关卡的一些信息,虽然本作的基本流程与Xbox版基本一致,但细节的变化十分丰富。我们可以从中可以了解到,作为一个加强版,本作还是很有诚意的,值得动作游戏爱好者们期待。

武器 二刀流

以二刀流姿态现身的隼龙在Xbox版本中并没有出现过,二刀流是PS3版本追加的新武器。这两把刀名为“严龙”和“伏虎”,隼龙可以自在地操縱,在攻击频率、威力和范围方面都要比基本武器“龙剑”略胜一筹,只是招式方面会少一些。二刀流会是游戏早期就能得到的武器,所以玩家在流程初期便能体验新武器的魅力。



■刀身的长度与角色的身高成正比,和攻击力会有关联。



只有了解自己队员的特点,才能更好地对武器和装备进行配置。

BOSS 骑马武者军团长 赤武者

第二章的骑马BOSS变化异常明显,首先是个头比原先大了一截,包括他的坐骑也高了不少,而且浑身上下还被火焰所包围。这身帅气的火焰造型,不免让人想起《鬼泣4》中最早公布的BOSS“火焰魔神”。两款极受关注的ACT巨作不约而同地以火为主题塑造鲜明的BOSS形象,应该是想体现PS3的强大机能和自身的技术力。看到这样的BOSS,玩家们是不是有些跃跃欲试了呢?



PS3 ■NINJA GAIDEN Σ
ACT ■日本 ■Tecmo
 预定2007年春

场景 忍者屋敷

这是第一幕的场景,是忍者集团“影一門”的基地,是忍者测试自己的实力的场所。与Xbox版相比,游戏

的场景变化十分明显。忍者屋敷的流程会有一些细节原,而第二章中更是会将原先以CG支持的大火情节变成一段可操作的打鬥,因此在此场景和流程上的变化对于老玩家来说更是需要特别关注。

[文:胜负师]

.hack//G.U. Vol.3 漫步之速

新敌人、新城市、新宫皇、最后的“hack”!



阿·空提克

海特罗

卢·西斯提克

海特罗三人众

▲最强格斗场老贤者的宫皇太白，他手中的魔剑是否真让他便受他的关键?

[文：雨滴]

随着发售日的日渐接近，“G.U.”系列的最后一作《漫步之速》终于公开了最后的情报。除了以前公布过的迷宫和同伴外，在《漫步之速》中还会公开新的冒险城市——“双天都市ブレグ・イホナ”，与《思念之声》中的苍音都市相比，双天都市将更加富有现代气息，而@home也会在这里成长为最终形态。而伴随着新城市的出现，全新的敌人也会现身，这群名为“海特罗三人众”的家伙不仅全部身着白衣，而且他们的身上都浮现着被AIDA所侵蚀的黑暗。从目前公布的面面来看，这3人将会出现在新的竞技场中阻碍玩家的去路。

PS2 **.hack//G.U. Vol.3** 步行/迷宫/动作
RPG ■ NBGI ■ 2007年1月18日

除此之外，在《漫步之速》我们还会遇到之前曾经出现过的老朋友——神和太白。虽然在《思念之声》的结尾部分神因为阴谋失败而跳崖自杀，但这并不意味着他的消亡，新出现的神被AIDA侵蚀的更加严重，相信与他的战斗也更加惊心动魄。另一位老朋友太白则作为镇守龙贤宫的宫皇出现，他身上的黑斑是否与前作的结尾动画有关系呢?



▲新城双天都市ブレグ・イホナ，这里充满了科幻的气氛。



交响情人梦

1900万的超人气故事

作为今年年末广受好评的日剧，《交响情人梦》毫无悬念的推出了游戏版。本作的漫画销售量达到1900万，超级浪漫的女主角野田惠虽然有听过一次就能弹奏乐曲的天分，但其浪漫的生活作风却让所有人敬而远之。但就是这样的女孩，却与校园里公认的白马王子千秋真一有了交集，于是两个人从此开始了矛盾不断校园生活。故事轻松搞笑中透露着温馨的气氛。

因为故事发生在音乐大学里，因此本作的游戏类型是以弹奏音乐为主。利用NDS的触摸屏功能，玩家扮演的野田惠需要在音符与画面提示重合的时候轻轻点屏幕才能演奏出悦耳的音乐。看起来十分简单，但随着乐曲难度的上升而逐渐复杂起来。

[文：雨滴]



野田惠

▲只要在圈上音符与音符重合的瞬间点击屏幕即可完成演奏。



千秋真一

横之丘音乐大学钢琴科的学生，有听过一次乐曲即能弹奏的能力，现实生活中却十分地普通。

擅长多种乐器的完美主义者，虽然就读于钢琴科，但实际上的梦想却是指挥家，因为外表与能力都很完美，因此被人称为“千秋王子”。

NDS **のだめカンタービレ**
MUG ■ NBGI ■ 预定 2007年春



▲想想看!这么多颜色的家伙连坐标点不是一件很麻烦的事情。

水银 革命

创意风暴席卷次世代!

最终通过终点。不同于PSP中使用摇杆控制平台，Wii的遥控器手柄将使这一操作更加直观更加简便，玩家只要把手中的手柄想像成游戏中的平台就可以轻松控制水银的移动。这款游戏操作简单就是如此简单，从头到尾只需要使用到遥控器手柄就可以让水银随意地移动，但很容易就让玩家投入其中不能自拔！开动你的右脑转动你手中的手柄，考虑如何用精密的操作和最快的速度通过一个个关卡通过那些烦人的机关，才是这款游戏最有乐趣最值得玩味的地方。

[文：小白龙]

Wii **Mercury Meltdown Revolution** ■ 美国
解谜 ■ Ignition Entertainment ■ 预定 2007年

游戏中玩家必须在有如迷宫一般的不规则关卡中，通过控制

平台的倾斜并且还要利用水银是液体的特性，随时分散、融合，甚至改变外形来使水银慢慢地越过各种难解的障碍



▲关卡中的奖励通常要费一番周折才能拿到。



▲虽然看似简单但如果没有精确的操作可要吃苦头了。

全能战车2：战线

在掌上体验火爆的极速与枪战吧！

在掌上进行全新的体验

《全能战车》是X360上最火爆的“赛车+射击”游戏，如今这款比《火爆狂飙》更火爆的游戏不仅将会在PS3上推出续作，甚至也将推出PSP版。本作由Deep Fried制作室开发，他们之前的作品包括掌机版《极品飞车》系列，而这款游戏绝对是他们开发的最惊人、最疯狂的掌机游戏。

在《全能战车2》里，仅仅是以高得离谱的速度来个甩尾秀，并且扫清所有眼前的障碍物这一点，便可以谋杀玩家大把的时间。而且，相对于其他版本，PSP版里增加了新的地图，还包括10种新武器及10辆新车。其中，武器将分为轻型、中

型和重型三种，可供玩家选择的武器非常多。而且，相对于PS3版而言，PSP版给玩家提供的空间则更为广阔。玩家在赛前准备时可以有更多的选择来配置自己的武器，甚至是在车的两侧都加装上武器。不仅如此，你还可以为自己的座驾选择超过100种皮肤及涂装。

PSP Full Auto 2: Battlelines 美版
RAC SEGA 预定2007年3月



▲在PSP上也可以将战车拆换成这样模样！



▲车身的侧面也同样可以安装武器了！



▲游戏中的画面十分惊人，并且画面分辨率很高。

雇佣兵2：战火世界

爆弹之王即将炸毁世界！

当《雇佣兵》的铁杆FANS正流着口水翘首以待时，一种简称MOAB的“大杀伤力空气炸弹”（通俗地说就是爆弹之王）已经在《雇佣兵2》上登场了。它是游戏里美军最大号的也是最具威力的武器。玩家可以用手中的武器肆意破坏，也可以通过拯救平民或俘获敌人来

逐渐控制整个战略。俗话说“兵马未动，粮草先行”。在战火纷飞的世界中，玩家必须为己方的军事行动获取足够的燃料补给。游戏中有一种被称为“现代海盗”的神秘职业。至于这种海盗是不是还像传统海盗一样，他们是不是还在使用弯刀和手枪，这一切暂时不得而知。值得一提的是，游戏中的场景里没有远景雾化的概念，场景可视距离再遥远，唯一可能阻挡玩家视线的便是战场上的硝烟。这将对主机性能的极大考验。

PS3 Mercenaries 2: World in Flames
ACT 美版
Panemic Studios
发售日本定



▲面对这种在地图上行走的雇佣兵，再强的坦克也派不上用场。



▲战场中的一切全部爆炸吧！这可是PSP上都不多见的破坏效果。

[文：UCG阳光育成计划成员 德拉古拉]

丰富的任务模式

《FA2》里任务模式占了很大比重，一共有超过50个任务在等着玩家。每完成一个任务时，玩家都可以自由选择下一个目的地。在该模式中，玩家的足迹将遍布以下三个主要地区：亚洲、北美及欧洲。任务可分为多种类型，包括剧情赛及竞速赛。通过无线联机，一共可以支持四名玩家同台竞技。而且，联机时有正面对抗赛及死亡竞赛等模式。

《FA2》的另一重要便是可破坏的场景。比如当玩家在赛道里转弯的时候，便会有个指示光标。当光标变黄时便说明该处场景可破坏，玩家可以以灵活利用来给自己开辟近路和给对手制造麻烦。

冲破火网：黑色猎鹰

黑色的猎鹰将在掌中翱翔



▲虽然画面谈不上出色，但爆炸效果还是相当可观的。

PSP After Burner, Black Falcon
STG 美版
SEGA
预定2007年第一季度

均可获得一定奖励。双人协作模式下可以和朋友一起完成任务。竞争模式下则是四名玩家的无线对战。每架战斗机都有其独特的操作手感，玩家需要一定时间才能适应。其中升级系统可以让玩家强化自己的爱机和武器。现在的机关枪已经得到大幅加强，不再是摆设了。玩家可以通过不同按键及摇杆的组合来控制战机甚至是做出高难度的回避动作。

在1990年代的街机铁杆玩家心目中，SEGA的《冲破火网》有着突出的地位。它的快节奏以及时刻不停的紧张感让它成为了一款令人回味无穷的经典。这款作品在PSP上得到了完美移植。在《黑色猎鹰》中，玩家将会有15架战斗机可以驾驶。它一共有三个模式：单人模式、双人无线协作模式及四人竞争模式。玩家可以为自己的爱机装备上新武器和改变涂装。游戏中的飞机均可以用获得的资金购买。单人模式里一共有一女两男三名角色可供选择。而且每名角色都有其特有的任务，一共有超过1000个任务等待玩家去完成。完成后



▲极速火爆的空战让《冲破火网》大获好评。

[文：UCG阳光育成计划成员 德拉古拉]

蔷薇少女 祷告庭院

《超能力大战》的另类复活!

幻冬舍人气漫画《蔷薇少女》自2004年改编为动画以来,人气一直居高不下。TV动画第二季已经于今年年初播放完毕,今年圣诞节之前又有新作上线。而Taiko又适时宣布将在PS2版推出第2款系列游戏《蔷薇少女 祷告庭院》(暂定)。

本作的游戏类型为FTG,剧情以TV版动画第二季为主。游戏平时以AVG形式进行,玩家可以培养与各位人偶的感情,并引发各种分支剧情,而战斗部分则以FTG方式进行。游戏采用全程语音,声优阵容与TV版动画完全一致,FANS们不容错过。

真红

故事的主要角色,拥有女王般气质的第三人偶,这个以3D技术表现的真红,总体感觉还算满意。

▲仅在TV版动画第二季中出现的蔷薇少女,是本作的最大反派。



■游戏的完成度不高,画面还有待加强。蔷薇少女

PS2 ■ローゼンメイデン プレイヤーズ ■日版
FTG ■Taiko ■2007年3月

值得注意的是本作的战斗部分由《超能力大战》的开发人员负责,故系统和《超能力大战》有诸多相似之处。玩家需要操纵各位人偶在空中自由移动,并发动各种能力去攻击敌人,众多在原作中出现过的经典招式都会在游戏中复活。看到昔日的名作以这种方式复活,实在令人感叹。



▲开发人员透露,本作的自由度比PS2上的原作要高得多。

【文:小白龙】

巫术外传III 霸王的系谱

王道 RPG 登陆 PSP!

为冒险者提供帮助的设施

街道将成为冒险者的据点,这里有各种设施可以提供给勇者使用。同大部分RPG一样宿屋在此依然起到为勇者恢复冒险的疲劳的作用,但在宿屋中休息时游戏内的时间也会流逝。在训练场内可以作成原创人物,如果玩家能够在初期创造出能力高的人物,游戏的序盘将会变得非常轻松。登场人物在游戏中都有年龄的设定,随着主力部队年龄的增加,玩家应该注意处理好新老交接的问题。

PSP ■ウィザードリィIII エンバヤイロ 霸王の系譜 ■日版
RPG ■TAITO ■预定2007年1月25日

▼战斗中根据队员种族与职业的不同,出现的选项也会有差别,一些持有特殊能力的同伴在进行编队时应该优先考虑选入主力阵容之中。



▲外传《巫术》中以任务与动画出演的形式也被做成到模式当中,系列的老FANS看到后应该感到惊喜万分吧。

【文:小白龙】



莱顿教授与不可思议的小镇

与莱顿教授一起展开冒险吧!

隐藏着各种谜题的小镇

莱顿教授为了调查大富翁的死因来到了这个奇怪的地方,但这里的居民丝毫也没有配合调查的意愿,包括委托人萨罗美夫人在内,大家都似乎隐藏着什么……莱顿教授必须通过各种蛛丝马迹来寻找真正的凶手。在游戏中,莱顿教授会遇到各种小游戏,只有解开这些谜题才能了解富翁的死因。本作为此特地请来了擅长益智问答的多谜群担任监督。同时,本作还将对对应天蓝的Wi-Fi通信功能,从发售日起一年内每周都会提供新的谜题给玩家解



▲散落在小镇中的谜题碎片,把它们收集起来组成完整的画面是解谜的步骤之一。

▲小镇中还找到各种神秘物件,它们也是游戏的关键吗?

►Wi-Fi通信每周都会更新新的内容,虽然这些小游戏看起来很有趣,但也要花费功夫才能准确解答。

人气声优加盟

本作的声优阵容可谓十分豪华,除了主角莱顿教授和卢克分别起用了大泉洋及堀北真希外,故事中的关键人物也都请来了著名声优,其中包括为谜之少女配音的能登麻里子和为委托人萨罗美夫人配音的田中敦子。

【文:两滴】



▲神秘的谜之少女,她出现在小镇中究竟意味着什么?

►小镇中的居民似乎都有着怪异的举动,他们在隐藏着什么呢?

NDS ■レイτον教授と不可思议の町 ■日版
AVG ■Level-5 ■预定2007年2月15日



▲在训练场中扮演的角色可在游戏中进行队员的编成,本作中队伍最多可登录6名队员,所以在选择队友时一定要注重队员能力的搭配。

2003年发售后广受好评的RPG《巫术外传III 霸王系谱》终于在PSP上复活!本作忠实地继承了RPG的原点作品《巫术》系列的世界观设定和游戏性,以剑与魔法的世界为舞台,充分享受探索迷宫带给你的纯粹的乐趣。本作并不只是简单的移植,PSP版中还会追加全新的原创迷宫,无论是新老玩家都将面临这全新的挑战。



▲城镇中包括训练场、酒馆、商店、商店、寺院、神托之间,城镇七种设施,充分利用这些设施才可以顺利再游戏进行下去。



谁动了我们的历史?

历史像个千依百顺的女孩子，是可以随便装扮涂抹的。

——胡适

——历数游戏剧情与历史本纪的交汇点

文 D·S 美编 一刀

“历史是个任人打扮的小姑娘”，这句话曾经被当作典型的唯心观点被反复批判，至今仍在学习者之间争论不休。其实胡适的原话是讲哲学的，与历史毫无关系，但这句话在很长一段时间内却变成了后人评价历史的一个基本态度。直到现在，从某种意义上而言历史俨然已经成为了娱乐大众的工具之一，在各种文化艺术领域，你几乎都可以看到带有或多或少人工涂改痕迹的“史纪”：文学书籍、影视作品、相声小品、舞台话剧……几乎所有的艺术表现形式都或忠实或戏说过历史这个大舞台，当然，在这脱解构历史的风潮中，我们的电子游戏也没有例外。虽然第一款以真实反映历史题材为卖点的游戏如今已不可考，但身为游戏玩家的我们依然能够清楚地记得第一次操纵历史上真实存在的人物进行游戏时的兴奋感，与手握宝剑打倒拦路的怪物们和骑着激光枪横扫一队异型不同，当你指挥刘关

张三人智勇双兼地击败来袭的夏侯渊时，这种亲手演绎历史的成就感确实是无与伦比的。

然而，随着一个社会进入后工业时代，其后现代主义文化特质必然或迟或早地占据它本应占据的主导地位。伴随着解构与重组，商业化和娱乐化大潮通过视听渠道迅速湮没了我们。渐渐地，人们放下了《三国志》乃至《三国演义》，每晚守候在CCTV10的“百家讲坛”等着听易中天“品三国”，渐渐地，人们忘记了清朝在近代史上演绎的那惊心动魄的政治权谋斗争，而开始关注起清宫后庭那些太后妃子们整日勾心斗角的《孝庄秘史》，渐渐地，人们不再去关心秦始皇焚书坑儒究竟出于何种目的，他们只关心那个传说中一手促成秦王朝建立的顶上龙是否还会按《大秦帝国》重装上阵……就连我们的游戏世界，也经历过了一场从“传记”到“无双”的解构重组。不可否认，这种以游戏的姿



态对历史戏谑恶搞的风潮其本质依然不过是娱乐而已，但当这种“娱乐”渐渐超过了一些底线——甚至对部分受众产生了一定误导的时候，我们就再也无法称其为历史新说，而是越位娱乐。

谁动了我们的历史？这个问题的答案已经不再重要。历史就摆在那里，已经被无数人动过，或挪用、或引证、或改写、或杜撰……现在，需要我们来辨别的问题确切一点来说则应该是——谁把我们的历史怎么了？

第一章

谁克隆了我们的历史?

历史与游戏，曾几何时，这两个词语之间曾经壁垒森严，然而到了今天，我们甚至却可以用游戏的名义来还原历史，其变化实在可谓沧海桑田。

在游戏中体验历史，这是制作历史题材游戏的初衷。然而，从电子游戏诞生至这个初衷实现，我们却等待了太久太久的岁月。

众所周知，电子游戏其本意是为人制造出一个幻想空间并供人乐在其中，在“随心所欲”的世界里，你可以抛弃一切现有的约定俗成，随心所欲地操纵着游戏中那自己的分

身去面对来自所有未知的挑战。从这层意义出发，以描绘历史为卖点的游戏其实是一种“反传统”的题材，再加上早期硬件技术上的瓶颈，故此“还原历史”实在是一个前卫得让人简直感到不可思议的话题。直至70年代末期，许多游戏虽然貌似有了想要展现历史风貌的愿望，但却依然受制于题材创意上而未能做得足够大气。譬如一些描绘现代战争的军事游戏及以历史上著名人物(多为侠盗一类)为主角的动作游戏，它们明显已经具有了“表现历史”的雏形。



►光荣的经典人设无疑也是“三国志”系列“魅力之一”。



性革新，单是取题材于历史但不拘泥于历史的制作理念便足以奠定《信长之野望》的成功基础。众所周知，在历史上统一战国的“天下人”是丰臣秀吉(原名羽柴秀吉，为信长的部下)，但若论战国众英雄的人气度，“第六天魔王”织田信长则是不二之选，只是惜亡于“本能寺之变”。而《信长之野望》则为人们重新塑造了一个让信长“复活”并统一日本的“完美结局”，试问这种带有极强互动性的“历史同人”又怎能教人不动心呢?

在战略游戏中实现

以上这些要素，后来几乎成为了所有经典SLG的成功模板。《三国

志》系列与“太阁立志传”系列”便是沿袭风格并将其发扬光大的个中翘楚，而《大航海时代》系列”则是另一款异军突起优秀作品，其原创、史实与传说三者相结合的方式则为SLG的发展方向开辟出了另一条路径。在此后的相当长一段时间内，历史游戏的官方代言人始终都是雷打不动的SLG系列，直到上世纪90年代后期，随着经典SLG系列从内容到系统都渐渐变得乏善可陈，而电脑图形处理技术开始飞速发展之后，其历史代言人的地位才被《使命召唤》及《荣誉勋章》等高度还原真实战场二战历史的FPS系列替代。

现在，传统SLG其市场份额已然江河日下。即使是同样的题材，往往也是动作类的游戏更加吃香。在今年的TGS上，光荣展台区二楼并排陈列着两片游戏试玩区：《真·三国无双BB》和《信长之野望ONLINE》，然而试玩人群的数量却简直有着天壤之别——“无双众”一边的队伍几乎排到了楼下，而另一边则“门可罗雀”，让人简直担心这二层展台会不会因为承重不均而突然垮掉……换言之，这同时也意味着现在的此类玩家们已经不再仅仅满足于教科书般的固有历史，他们开始寻求的，是源于历史之上的，带有刺激、新奇、爽快以及其他一点别样的东西的……历史游戏。这种方式已然脱离了“克隆”的范畴，它所代表的是一种领域——双说。

川中岛合战

1981年，具有划时代意义的作品终于出现了，它就是日本光荣(Koei)公司出品的SLG(战略)游戏《川中岛合战》。该作以“越后之龙”上杉谦信与“甲斐之虎”武田信玄于弘治元年(公元1555年)至永禄四年(公元1561年)间在川中岛展开的四次著名合战为历史背景，第一次让玩家体验到了运筹帷幄指挥战役重演历史的奇妙感觉。在这款游戏中，其兵种配置客观性地细化到了骑兵、弓兵、步兵、矛兵等数个级别，而地图分布和兵力配置则均取材于史料记载。可说是第一款在宏观概念上真正还原了历史的SLG游戏。当然，同当时所有的游戏一样，这款游戏的自由度并没有向内容妥协——根据玩家采取的不同行动，通关后将有可能产生改变历史的结局。而这，似乎也就此成为了今后SLG游戏的基本原则。



▲收藏在大阪博物馆内的“川中岛合战”旗画，真实地再现了当时武田军与上杉军第三次川中岛合战时的激烈战况。

SLG的野望

两年后，继《足利尊皇登陆》等小制作SLG游戏陆续上市后，光荣趁热打铁推出了宏观描写战国乱世的《信长之野望》。这款至今仍被誉为传世经典的优秀SLG在当时引来了购买热潮，也确立了光荣在SLG领域内的霸主地位。且不论这款游戏的面画、音乐与战略系统在当时具有怎样的突破



■“新”野望“无”双”系列的形象几乎没怎么有变化。



▲在畅销一役成功促使今川义元是信长事业的开始。

小贴士

光荣的游戏与历史

光荣无疑是游戏史上与历史最接壤的公司，从1978年创办至今，其麾下的所有大作几乎全部以古今中外的历史为题材。或正叙，或戏说，或恶搞，虽种类繁多但并不杂乱，各品牌特色泾渭分明，且口碑普遍上佳。在涉及历史题材的游戏领域内可谓让竞

争对手难以望其项背。其主要代表系列作品有：《信长之野望》、《三国志》、《太阁立志传》、《三国英杰传》、《三国孔明传》、《封神演义》、《决战》、《真·三国无双》、《战国无双》等。

►在“真”三国无双系列“真”无双”中，光荣明白的超大陆版吸引了无数玩家驻足观望。



第二章 谁戏说了我们的历史?

对历史的“戏说”可谓源远流长。毕竟历史只是古人用以记载史上大事的文献，重在纪实，并非人文。所以，对于那些具有传奇色彩的历史段子，自然会有人编撰出通俗易懂且略具艺术夸张的草根版本出来。这个，大概就是最早的“戏

说”，它的特点是像评书一样把历史拆解成了一个个的故事，再将这些故事经过或多或少的艺术加工后重新串成一部新的“历史”出来，使其更为大众喜闻乐道。《三国演义》便是个典型，同样的道理，如果说《三国志》系列，《信长之野望》系列等算是游戏领域中的正史本纪，那么近年来火得一塌糊涂的“无双系列”则无异于数码娱乐版的《易中天品三国》。历史在这里只是一个提供表演的舞台，真正的角色是活跃在舞台上的明星。



■虽然历经四部变迁，但一直忠于“无双”精神是这款游戏系列的精髓所在。



被香酥的变成天地

其实，从很早之前的街机版过关游戏《吞食天地II》开始，我们的三国史就开始在游戏中变味了：操纵着五虎将一路人挡杀人佛挡杀佛地碾碎庸才在各大战场之上，但见各杂兵与敌将断肢与肠胃齐飞，鲜血共夕阳一色，着实很刺激爽快，不过却在无形中把三国战役变成了一场古代版《虎胆龙威》，如果刘备真的能单凭这五位猛男便足以平定天下，那马超、姜维等一干武将兼几十万大军就都可以回家洗洗睡了……(笑)好吧好吧，我们姑且理解其游戏设置须得娱乐大众的立场。不过这剧源自从“赤壁之战”过后就真的有些满清到没边了：徐晃一役的BOSS战场景居然是九龙壁(这东西至少在明代才出现)，华容道变成了满汉全席盛宴；最终战为曹操护驾的是阿洛琉斯版吕布(原来这家伙

当年是被曹操看藏了)……还好游戏最后设定为曹操无论何种死法都能留下全尸，算是给原著留了点面子。

今天你“无双”了吗?

相比之下，《无双》系列则显然是锁住了“可意淫而不可玩”的改编精髓，尽管其某些BT设定足以让人神共愤，但整体架构却基本秉持着尊重原著的精神。除了某些因游戏结局需要而不得不做出的特别改动之外，其余穿插的一些小花絮(如《海贼讨伐战》、《村落救出战》等)都是可有可无的戏说情节。这就好比十年来一路红火长盛不衰的电视剧《康熙微服私访记》，其实谁都知道康熙的那点破事就这么多，也就是一部多少还有些真实历史事件被收藏在里面，之后的无非都是些借古讽今的原创情节，但老百姓就是爱看，编剧也编得兴起，制片人也就斗金，如此往复何求而

不为呢?就算是最缜密的学者也无法抗议它篡改历史，因为基本的历史主线人家丝毫未动，但却巧妙地利用了历史上早就架设好的舞台与角色来达到推广效果与剧情感染力。“无双系列”也是同样的道理，只要游戏还没做到让张飞双手各持一挺AK47横“枪”立马站在长坂桥头当击毙曹操杰的地步，那么传统的三国爱好者兼游戏玩家就没有严重抵触这游戏的理由。

早在系列第一部《三国无双》在PS上推出时，这款建模粗糙且毫无特色的格斗游戏实在毫无大作萌芽的气势可言，但性有和反传统的人设让人眼前一亮——双锤配狮为令人注目。之后，能看出采度视觉的制作小组素质则别具一格的人设入手，



一改游戏原有风格，从《真·三国无双》开始奠定了系列的基本雏形，历经数作之后终于将其打造成了一款新的镇社之宝，究其本质，其适时顺应潮流的“戏说”变革功不可没。当传统的历史已经让人耳熟能详到生厌时，加些调料翻砂一下冷饭无疑是一条新路。“无双系列”用行动证明了这一点：当一个对历史多少没有了解的玩家看到一群帅哥靓女正在CG里重演乱世历史时——或是一个厌倦了在《三国志》及《信长的野望》中整日核算国计民生的MM突然看到超越美形的周瑜与明智小秀时，他(她)一定很难控制住自己那跃跃欲试的冲动。这，也正是戏说的魅力。

不过，正所谓三人成虎，当戏说普及到一定的范畴，则会产生假作真时真亦假的误导效果。譬如现在就有很多同人女坚定不移地相信(新降山)的最早版本一定是张张、夏侯渊，或者起码也该是阚泽、明哲光秀与森兰丸的三角恋……这样疯狂迷信耽美恶的后果则是当地们看到历史剧中的演员时(如央视《三国演义》中的胡子大叔版张部)，往往会发出凄厉的惨叫。

小贴士 《吞食天地II》兵器考据勘误

有趣的是，《吞食天地II》中大部分的宝剑名称都是如假包换的日本刀。如虎彻、菊一文字、村雨、正国，而那把最强宝剑的名字则是大名鼎鼎的“草薙”，它们或放置在本箱演槽之中，或由敌方武将携带，或干脆就藏在某个隐秘角落，随时准备给你迎面而来的惊喜……而这些宝剑虽然看似普通，但实际的使用效果却远远超出了“剑”的级别。这个……谈说Capcom是对中国文化研究不够严谨还是有意恶搞呢?总之，冲田总司、近藤勇、村正等名士工匠估计是不会对此需要甘休的……



▲这些物件至今仍在流通，各种同人版本也层出不穷……

虽然在座的各位大部分都是坚定的唯物论者，但同样地，这个世界上还有相当数量的唯心论者存在。所以，基于对宗教、神话、传说等玄秘事物而对历史进行的奇幻YY成神话传说的行为。在这层意境上，《荷马史诗》、《西游记》等都是妖魔化历史的典例，而在游戏中，这种妖魔化历史的倾向(完满洪烈最后变成了一个怪物，而能够彻底将其消灭的神具则是岳飞当年留下的《武穆遗书》……)，但确属原著史实的方式就有些牵强了……

的妖魔化与时下流行的“妖魔化”在概念上有本质不同，大家姑且只从字面上来理解罢了，意即将历史事件YY成神话传说的行为。在这层意境上，《荷马史诗》、《西游记》等都是妖魔化历史的典例，而在游戏中，这种妖魔化历史的倾向(完满洪烈最后变成了一个怪物，而能够彻底将其消灭的神具则是岳飞当年留下的《武穆遗书》……)，但确属原著史实的方式就有些牵强了……

第三章 谁妖魔化了我们的历史?



游戏中的角色造型，如左图所示，其造型灵感来自于《魔戒》中的精灵族成员。



▲这幅画面记录了贞德率众起义前的情景。



被妖魔化的圣女

就事最近发售的《圣女贞德》来说吧，从其剧情架构不难看出，其“妖魔化”色彩可说是游戏的热门卖点之一——原本好端端的英法百年战争被硬生生地改编成了“拥有腕轮之力的勇者”与“死神军团(不是带着斩魂刀的那种死神……)”的二度决战，虽然故事的主线(乃至贞德接受的各种考验等细枝末节)都是忠实遵循历史没错，但贞德率领的义军则由勤劳勇敢的法兰西人民变成了面目狰狞的兽人军团(间杂有精灵射手、合成宠物等怪胎)，义无反顾地向英军——确切地说是由野蜂、蜘蛛怪、黑猫精灵及死神组成的恶魔军团——发动了惊天动地鬼神的领土收复战，其间经历了千难万险，剧情也更加光怪陆离，直到“贞德”被捕并处处以火刑后(在游戏中是贞德的朋友利安成了替死鬼……)，失去了历史本纪限制的游

戏剧情开始更加天马行空起来，于是玩家们开始伴随着贞德的怪物军团游历人矮人族的轨道，穿越宛若树海宫殿的精灵之森……(如果《指环王》之父托尔金一意苟存，想必也不会轻易善罢甘休……)未了，在最终决战之后，德·莱斯男爵大义凛然地将死神封印在自己体内，也算是勉强呼应了后来的历史吧——这大概也是游戏后期唯一能与历史相联系的地方。(详见小帖士)

当恶魔成为乱战

而《鬼武者》系列“则更不用提了，日本战国历史上赫赫有名的织田信长与丰臣秀吉都被“魔化”成了恶敌将全日本笼罩在魔物统治下的魔王(第三部甚至还将魔爪伸向了现代巴黎)，而历史上并不著名的明智左马介则化身变成了替天行道的“鬼武者”，就此展开了一场“鬼”与“魔”之间的大战，所有的历史也被一一重新



■信长面容的面孔与浮现的幻象预示着一场腥风血雨即将来临。

谱写。当眼着着“本能寺之变”成了明智家族单方面发起的除魔行动时……说实在的，这种妖魔化历史的创意与勇气还真是由不得我们不钦佩。相比之下，国人当年在PS上推出的《射雕英雄传》虽然也略带有魔化的倾向(完满洪烈最后变成了一个怪物，而能够彻底将其消灭的神具则是岳飞当年留下的《武穆遗书》……)，但确属原著史实的方式就有些牵强了……

魔化人物杰出代表

除此之外，在被妖魔化的著名人物中，还有两个人不能不提，其中之一便是大名鼎鼎的恶魔城主德拉古拉伯爵，他在历史上的原型是特兰西瓦尼亚(位于现在罗马尼亚)地方的领主，原名为弗拉赫三世(Vlad III)，"Dracul(德拉古拉)"是他的外号。因为这个领主生性凶残，喜欢用木桩刑来对付他的敌人和百姓，所以又被称为"Vlad Tepes"(……)是特兰西瓦尼亚当地的语言，原意就是木桩刑所使用的木桩，所以这个叫法可以

翻译成“穿刺伯爵”)。1476年12月，在伯爵居城附近的一个小镇上与土耳其军队发生的战斗里，德拉古拉阵亡。他死后被土耳其人斩首示众，为的就是让所有的人知道，臭名昭著的穿刺伯爵已经死了！他的尸体据说被埋葬在布加勒斯特附近一个小镇上的修道院内。然而事情并没有就此完结，据传说，在德拉古拉死亡三年之后，他的棺材被仇家找到了。本来准



小帖士

历史上的德·莱斯男爵

德·莱斯男爵在历史上确有其人，他是贞德在战场上的左膀右臂，也是贞德最忠诚的追随者之一。在贞德死后，回到领地的德·莱斯男爵过着隐居生活，疯狂迷上了炼金术、黑魔术、恶魔礼拜等邪道。他供奉的黑魔术师宣称需要男童的血召唤恶魔，于是开始差遣部

下到处诱拐流浪在街头的战争孤儿，带回城中残酷杀头。他本人也逐渐沉迷于血和变态的快感中愈发疯狂。1440年，德·莱斯东面事发，检察官在他的城堡里发现了大约150具男童的尸骨，推测被害人数在300人以上。德·莱斯对此供认不讳并主动申请死刑，于是他在当年10月26日被处以火刑，死时36岁。这位曾经为国而战的英雄为何堕落嗜血的狂魔？对此各路史学家众说纷纭，就传说角度而言，至少在这点上游戏中给出的解释还是比较合理的。



翻开掩尸的仇家们却发现这棺材里面空空无一物!从此开始,传说中的德拉古拉除了暴君以外又变成了一种更加邪恶的事物——吸血鬼!而让其为玩家所所周知的,自然便是经典动作“《恶魔城》系列”了。

另一个则是沙俄罗曼诺夫王朝末期的传奇人物怪僧拉斯普钦。在《影之心II》的精确量,这个家伙由于与恶魔阿斯蒙斯订立了契约,从而具



备了超人的力量,给主角一行人制造出了数不尽的麻烦。这个设定其实在

历史上是有迹可寻的,历史上的拉斯普钦不但口才出众、通晓占卜术与咒术,还同样以超人的体魄与生命力而出名,由于深受皇室宠信的他过多干涉政的行为引发了宫廷贵族们不满,从而为自己招来了杀身之祸。1916年,奥俄公爵波菲公爵也在游戏中登场)设计邀请拉斯普钦到公爵府用餐,毒杀未果后,公爵趁其祈祷时从背后开了四枪,然而中弹的拉斯

普钦竟然如猛兽一般扑向公爵,但被公爵的同伴用烛台打碎了头骨,后来尸体被秘密扔进了塞开冰河的涅瓦河中。三天后,人们从冰下打捞出了拉斯普钦的尸体并进行尸检,模样的发现他的肺脏中积存了大量的水,这证明他曾被扔进涅瓦河时还活着;由此可见拉斯普钦的生命力是何等惊人,在游戏中被魔化或那个样子确实不爽。

第四章 谁艺术化了我们的历史?

什么是“艺术”?现代汉语词典对其定义是:“艺术是用形象来反映现实但比现实更有典型的社会意识形态。”它是一种审美的意识形态,套用在改编历史的游戏作品里,“艺术”则泛指各种将现实事迹美化的技术,由于改编历史剧本

本身便是一种艺术加工的创作,故此其在游戏中的应用范畴非常宽泛。概括地说,游戏中的“艺术化”即是指有意识地进行美化的剧情创作,具有很强烈的审美意识成份。因此,把“艺术化”看作一门解读历史的方式实不为过。



■通常情况下,在这种华丽的刺杀之后刺客将面临悲惨的命运只有死亡一途。

当群狼变成决斗

在历史长河的经典段落里,并不都是荡气回肠的英雄史诗,在光鲜亮丽的外表之下,真实的另一面往往并不像人们想象中那样美好。譬如清末时期的“精武集团”新侠团,对其美誉赞誉的艺术作品数不胜数,仿佛新侠团便是日本剑术的最高代表。其实细究起来,新侠团所奉行的剑术宗旨却不外乎是以以攻为主的“群狼战术”,时刻讲究以团队协作战围剿一个或多个敌人,以最小的代价换取最大的战果。由于这并不是剑术比拼而是执行公务,所以新侠团的这种做法自然无可



厚非,但若真的就这样如实传颂未免存在不雅(各位可自行想象以下情景:土方岁三侧面攻击敌兵甲,敌兵甲受到200点伤害——高藤一发动连续防御,阻挡了敌兵甲的反击——冲田总司在背后给予敌兵甲心一击;敌兵甲受到200点伤害,死亡……)。故此,“牙突”之类华丽的必杀技由此应运而生,对敌时的舞蹈也演变成了颇具武士道精神的对一。纵观涉及到新侠团的ACG作品:《浪客剑心》、《斩刀》、《风云新侠团》、《清末恋华新侠团》、《风云 幕末传》、《维新之岚 - 幕末志士传》、《机动新侠团》、《新侠团群狼传》……(从某种意义上来说《死神BLEACH》也该算上一个)几乎无不有着类似的加工痕迹。这,就是艺术化。

当剑术变成艺术

就像《宰相刘罗锅》把刘罗锅写成神通广大到足以把乾坤玩弄于股掌之间一样,有些游戏对于历史的艺术化也实在过于明显,譬如次世代主机上即将发售的新作《刺客信条》,虽然游

戏还未面市,但根据目前所获得的情报,我们便足以判定这又是一款高度艺术化历史事件的作品无疑。(刺客信条)以1911年的第三次十字军东征为背景,以基督教与伊斯兰教的宗教冲突为根源,讲述了刺客主角埃泰尔(Aitair)为了恢复圣地的和平与重振在组织中的地位,只身前往耶路撒冷暗杀九名目标要员的故事。乍听起来似乎是个类似于《幕黑黑》那样的教派仇杀戏,然而《幕黑黑》里我们那勇敢的吧纳大哥至少还有四个同伴帮手,而可怜的埃泰尔却要单枪匹马地去追杀九人,理论上会成功几率几乎为零;首先,由于刺客的武器渺小脆弱,故此伤害力也极其有限,除了贴身暗杀掉目标外几乎无法另作他用,形迹败露后一旦与追捕到士兵狭路相逢几乎就是绝死(在预告片中华莱泰尔撞上大运遇到一群胡拜人游敌掩护);其次,由于刺客的剑杀

射程范围很小,需要冒着很高风险去尽量接近目标,因此被敌人察觉也毫不稀奇,故此,在刺客组织指派的任务配置中,通常都是数个人共同执行一个任务,而且即使这样也往往无法确保一定成功,据史料记载,某次八名伪装成僧人的刺客在清真寺里从八个方位同时伏击一位摩苏尔的王子,结果被那王子一剑就爆杀三个……幸好他们最后还是成功得手了,但八人也无一幸免,这同时也引出了最后一个话题,即刺客等同于武士,生还概率极低,即便是再强大的刺客,组织上也不会完全信任也能够连续执行任务,尤其是埃泰尔这种连续刺杀九人的使命,在现实中其成功概率简直就像让一个球队在球场上与九队豪门连续奋战九场比赛且不许输球一样,也许只有同样在游戏里才能完成这不可能完成的任务吧——而且还要变得足够漂亮。



■《刺客信条》中的新侠团形象在许多ACG爱好者中早已深入人心。

小贴士 刺客的至高信仰

具有信仰的刺客造成的威慑力是令人惊骇的。有一次,为了向土耳其的苏丹桑贾尔派来的使者显示他的力量,时任刺客组织首领的哈桑命令他的一个追随者当场刺喉自杀,并且随后又命令另一个追随者从城墙上跳了下去。这些行为深深地震慑住了这位土耳其使者,他马上就与哈桑签订了停战协议。之后,另一位叙利亚刺客分部的领导人布南(刺客信条游戏中将登场)也类似的方法威胁过耶路撒冷的统治者。





■如果《罗马之影》能够像《战神》那样制作得精彩、热闹一些的话，也许它的成就远不止如此。



◆当战场变成个人秀

相对地，去年发售的另一款游戏《罗马之影》则在艺术夸张的程度上多少要轻一些，与《刺客信条》中虚构出来的埃泰尔不同，《罗马之影》中的双主角（阿格里帕与屋大维）其形象在历史上均实际存在，且基本符合他们真实的性格特征；骁勇善战的阿格里帕曾在公元前31年的亚克兴海战中击败了罗马三巨头之一的安东尼以及埃及女王克里奥帕特拉七世，而屋大维在历史上则是一个计谋多端、手腕灵活的政治人物，他在公元前27年1月接受了元老院授予的最高荣誉称号“奥古斯都”。当然，出于游戏设置的需要，这两个人物在游戏中被进行的艺

术加工也是显而易见的，譬如竞技场上的阿格里帕简直就是翻版的战神奎托斯，力大无穷且十八般兵器样样精通，一人便足以碾压所有场上会站得住在内的所有角色（最匪夷所思的设定是观众们居然还可以从看台上为阿格里帕丢下武器和食物……）；而屋大维则显然是汤姆·克兰西的忠实读者，他在潜入任务之中的举手投足都专业得能令所有特工汗颜，而那一手熟练的潜水换装技术嘛……莫非是斯科内克在这一刻灵魂附体？

我们要承认，烹饪是一门艺术，自从有了它，一切原本平淡无味的食材都将变得美味可口；而艺术化，则是对历史的烹饪。

第五章

谁恶搞了我们的历史？

毫无疑问，“恶搞”是2006年最热门的词汇之一，从年初胡戈的“馒头血案”到前些日子的“恶搞神话”，“恶搞”已经俨然形成了一种贯穿全年的娱乐风尚，而且日新月异，功力虽不见得有多深厚，但却足够另类前卫。当“老虎不发威你当我是HelloKitty！”这种台词在《武林外传》中出现时，同样是带着些许搞笑色彩的古装戏《还珠格格》与《寻秦记》就实在显得有些相形见绌了。恶搞与搞笑，区别便在于此。

然而，电视节目在表现形式上毕竟具有其客观局限性，而游戏在这方面则限制则宽松许多，恶搞起来自然也就分外挥洒自如——哪怕对象是严肃到不能再严肃的历史题材，与戏说不同，恶搞其实便是抱着娱乐至死的信念冲着颠覆一切约定俗成的目标去的，不会给对方留下半点遮盖余地。就目前在游戏界诞生的经典案例看来，其表现手法不外乎以下三种。

◆恶搞史实

在这个层面，光荣的《决战2》无疑是把三国史恶搞得最厉害的TV游戏。关于这款以刘备、曹操及貂蝉三人的三角恋为主线情节的战略游戏我们之前作过多次介绍，这里就不再赘述了，至于其具体内容究竟恶搞到何种地步，相信下面这段节选自游戏CG的对话便足以说明一切……（典出：三顾茅庐）张飞：刘备大哥乃汉室后裔，随之下下名正言顺！诸葛亮，我不感兴趣。关羽：刘兄深感

天下百姓疾苦，愿效黎民于水火之中，望您能助一臂之力。诸葛亮：与我无关。/刘备：我才不管什么汉室和白姓！我只想干掉曹操，抢回我心爱的女人！诸葛亮（扇指指）：好，有种！我跟你！/（部分翻译与原台词有出入……）

◆恶搞人物

至于这个领域，近期内的杰出代表非《战国BASARA》系列莫属。真的难以想象一向严谨的Capcom会走上这种异端路线，而且这次的人设魅



■刘备与曹操及汉室后裔的孽缘果然够复杂，不过……难道能告诉我们这种得出自哪里？



■机器人动画+超能战士+特洛伊+大河剧……我们玩的这些游戏竟如此混搭（出自BASARA系列）

力则显然在其动作游戏制作水平之上。玩过这款游戏的人或许会对这款作品的动作引擎、攻击判定以及打击手感颇有微词，甚至会毫无感觉，但却一定会有人敢说自己能忘记游戏中各具特色的战国人物，满口英文的六刀流快刀手伊达政宗，一身红色套装且随时能“燃烧或真红”的真田幸村（及武田信玄）、金刚妖天下人平田秀吉、西洋剑士牛中兵卫、双枪SM女王浓姬、变态帅哥男明星光秀、雌雄难辨的上杉谦信、战国第一高达本多忠胜……我真的不想去一一解释这些人物的真实形象及考据出处了，Capcom压根就是把这战国历史做成了恶搞同人！相比之下，《战国无双》系列的众武将简直硬硬得像是一群好学生。

◆恶搞风格

不得不承认，这种将大家所公认的事实硬生生抹杀而后另辟蹊径的方法非常有效且独具吸引力。譬如《少女义经传》，其人物设定足以令许多《源氏》系列的爱好者大跌眼镜；大名鼎鼎的英雄豪杰经居然是一个女扮男装的少女少佐，而英勇武藏丹次郎是个

不慎被时空传送到800年前的17岁男子高中生，静御前则是一位飘洋过海而来的外邦美女，此外，其他的许多那个时代的主要人物也都浑身一变成了MM，而且增添了不少恶搞设定，譬如神箭手那须与一在游戏中是一位眼镜御姐，近侍严重到不戴眼镜就根本分辨不出眼前的是战友还是敌人……

以上，虽然我们承认对历史持有不同观点是每个人的合法权利——就连司马迁和班固笔下的历史传记偶尔也尚有出入呢，不过其他各位游戏的老大们，把历史恶搞成这个样子，你们就当真不会怕这些N百年前的冤魂没准哪天就会来揪你们家窗户要讨个说法么？



▲拿着这张照片，你硬把源义经一行人一一分析出来吗？

第六章 谁重构了我们的历史?

严格一点来讲,涉及到时空旅行及平行宇宙的话题其实并不应当算作表现历史的范畴,毕竟它的变数与架空部分太多了。但是,在一款游戏最深层的宏观架构上,它的

的确触动了我们的历史——哪怕只是像《抵抗:灭绝人类》这样除了以二战时期为背景外其余部分与科幻片无异的“伪历史”。一旦你身处其中,自会领略到一番别样风味。

历史的假想与重构

最常见的重构历史的方式无疑是时空旅行,不过类似《龙珠》中来自未来的特兰克斯给悟空送来药物将其心脏病治愈的成功案例毕竟是少数,它创造出的是另一个平行宇宙。就游戏中出现的大多数情况看来,大部分人显然都是无功而返,因为他们往往到了最后才会发现,自己所做的一切不过是促成了历史而已。《波斯王子》便是一个穿越时空“自我救赎”的典范:在游戏初期,王子屡屡在遇到危难之际被一位神秘的黑影所救,他对这位恩人满怀感激,却又得不到对方的踪迹。直到游戏中后期,利用他的轨迹逆转时间的能力,王子回到了不久之前的过去,在那里也遇到了曾经被敌人击败的自己,在暗中出手相救之后他才恍然大悟,原来拯救自己的便是自己。同样的例子还有奔波在数个不同时代并与先人协力创造天地战

争史的凯伊路众人(《宿命传说2》),暗恋主角威尔至最后通过时空乱流回到过去才意识到自己居然将成为威尔之母的卡琳(《影之心II》),此外,小奥夫夫为(MOSS)编辑组特别制作的恐怖短片《灭枪者》中也以雷电的悲惨经历向玩家们暗示了历史不是那么容易就能更改的。(完)

抵抗:灭绝人类

言归正传,就近期的游戏作品而言,以平行宇宙的视角重构历史最成功的例子非《抵抗:灭绝人类》莫属,游戏背景设定在了1951年的英国,原有的第二次世界大战并没有爆发,取而代之的则是由一种叫做“奇美拉”的恐怖生物所引发的巨大灾难。这种神秘的生物具备惊人的破坏力和复制能力,能够把其他生命体同化成奇美拉,并妄图毁灭全人类然后取而代之。原来,奇美拉是俄国秘密研究的



■游戏画面和看之下与普通的二战游戏并无差异,但请仔细看一些细节的设定,你已经不再身处二战军队,而是更加残酷恐怖的异型。



一项生物化学试验武器,但这个失败的研究所带来的后果却是毁灭性的,成为异形的奇美拉屠戮了俄国的暴徒,逐渐导致毁灭性的灾难带到了整个欧洲大陆。为了抵抗奇美拉,玩家所扮演的美国士兵纳森·海耳也参加了抵抗军,在一次行动中,他所在的团队遭到了奇美拉的突袭,所有被感染了病毒的队友都相继死去,奇怪的是,纳森却意外地活了下来,并获得了足以与奇美拉军团相对抗的超能力……游戏的剧情就此正式拉开序幕。坦白地说,若是不去看手中的那些高科技武器与奇形怪状的敌人,你会觉得自己简直与置身在二战战场上无异;上世纪50年代的英伦建筑,布

满黄昏与铁丝网街道、呼啸而过的飞机与炮弹……这种奇怪的感觉在同类游戏当中可说是并不多见的,不同以往游戏中或遵循历史或架空历史的流程。在这里,你将发现自己是在重新谱写一段新的历史篇章,原有的第二次世界大战历史被巧妙地改成了类似《天煞》那样对抗异型生物的地球反击战,类似这样的游戏还有很多,它们是,纳森却意外地活了下来,并获得了足以与奇美拉军团相对抗的超能力……游戏的剧情就此正式拉开序幕。坦白地说,若是不去看手中的那些高科技武器与奇形怪状的敌人,你会觉得自己简直与置身在二战战场上无异;上世纪50年代的英伦建筑,布

小贴士

二战——史上最大的“人祸”

第二次世界大战(1939年—1945年)是人类历史上规模最大,损失最惨重的一次战争,是一场空前的浩劫。在这场决定人类命运的生死之搏中,先后有六十多个国家和地区参战,波及二十亿人口(占当时世界人口的百分之八十)。战火燃及欧、亚、非、大洋洲和大西洋、印度洋、大西洋、北冰洋。作战区域面积为两千两百万平方公里,交战双方动员兵力达一点一亿人,因战争死亡的军人和平民超过五十五

百万,直接军费开支总计的一点三万亿美元,占交战国国民生产总值的百分之六十至百分之七十,参战国物资总损失价值达四万亿美元。



■游戏中的假想历史教育,游戏中的设定内容容易就能改写。



■《宿命传说2》中发生的时间混乱,也高可以同一起七七八八,逻辑自洽。

后记

在特企制作即将接近尾声时,忽然发现自己又掺悟了一些东西。

意大利历史哲学家克罗齐曾说过:“一切历史都是当代史。”意思是说,历史研究是由当代人的兴趣所引起,用的是当代的方法,服务于当代的目的,历史照亮的不是过去,而是现在。这个理论固然会在现实中给我们以启迪,有趣的是,即使将其应用在游戏世界

中,我们会发现这也是同样成立的。

无论是克隆、戏说、妖魔化、艺术化、恶搞乃至重构,这些所表现的其实都是游戏创作者们的创作心志与艺术表达方式,解构这样的游戏,其实并不是重在解构历史,而是在解构游戏创作者们的创作感悟,以及在每个不同时期下所流行的游戏文化。

以史为鉴,可以知兴替——一切的意义,皆在于此。

■也许你一直以为时间如长河一样在于静静地流向同一个方向流逝,但《波斯王子》告诉你,其实时间就像海浪涌动的海洋,它变幻莫测。

第1届 无线音乐

颁奖盛典

2007年1月14日
山东卫视炫爆登场!



无线撼动 音乐风潮!

华语乐坛首个销量奖项——中国移动M.MUSIC无线音乐颁奖盛典，炫爆登场！
最具人气的耀眼明星，为你精彩演绎万众瞩目的无线音乐力量！
最具权威的销售数据，为你震撼揭开无线乐坛40个年度大奖！
启动最敏锐的音乐神经，关注最火爆的音乐盛宴，就在2007年1月14日山东卫视！

现在全民躁动火热进行中，想要支持你的偶像吗？中国移动用户赶快拿起手机，通过M.MUSIC无线音乐颁奖盛典，为中国原创MUSIC组合歌手投票助力吧！每个手机用户每按一次手机上的投票按钮最多为30票/次，超过30票不计票或通过下载电子彩铃下载彩铃及投票卡1张。中国移动M.MUSIC组合中国原创组合以2006年度不断形式进行投票，投票数量和每位歌手的最终得票数。
投票卡中国原创组合：2006年12月7日至2007年1月14日，2006年12月21日至2007年1月14日，100票。2007年1月14日至2007年1月14日，200票。投票卡当天产生金奖、银奖、铜奖投票一次240000票多数据选举。

2006年12月7日至2007年1月14日，参加投票或下载彩铃即有机会赢取：
1、每天送出5张，100张或投票卡1张或下载彩铃或投票卡1张。
2、中国移动M.MUSIC无线音乐颁奖盛典官方网站http://club.12530.com或人登录移动梦网查询。



找乐吗?



无线音乐俱乐部
M.MUSIC

客户服务热线
10086



黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

本期有2款游戏给我留下了深刻的印象。一个是PS2上的《荒野兵器5》，虽然我不是该系列的粉丝，不过去抄写的推荐下聆听了游戏的音乐之后深深的被吸引了，更难得的是本作动听的曲目数量众多，另外一个就是次世代的《索尼克》，简直是一款让人吐血的游戏，在

我印象中今年好像还没有出现过一款令人玩不下去的游戏。这《索尼克》就是一个了。说到这就不免让人怀念起过去的SEGA，虽然近期SEGA有几个款NDSL游戏变得不错，也曾SEGA高兴，但这好像与我们老玩家已经没有任何关系了。

荒野兵器 5



画面
音效
系统

总分 **27**

无情怀系列十周年纪念之名的作品!



纱迦

人设、剧情在系列作品中都属上乘，演出堪称系列史上最高。游戏系统沿用4代，但又恢复了大地等等经典设定，令游戏的乐趣或感倍增。系列首次加入的切换系统表现不俗，可以切换为系列人等角色的设定更是有意思，不愧是十年纪念之作。若不是读盘较慢，绝对可以打满分。

■DVD-ROM SCE ■WILD ARMS the Vth Vanguard ■RPG ■2006年12月14日 ■1人 ■无对应商店 ■25KB



晴天

本作无论是音乐和画面都感都达到了一个新的境界，即使你不是系列的玩家，在听到游戏第一个迷宮的背景音乐后相信都会被深深吸引。游戏的战斗方式仍采用4代所延续下来的EX地形，而BOSS战时所出现的特殊EX则更加考验玩家战斗的熟练程度。读盘较慢算是唯一的不足吧。



玛娜

本作的素质让人颇为惊讶，前作的HEX战斗系统经历了本作的改进后更为成熟，大地探索的回归也让冒险的快感大幅提升，原本让人担心的设置在战斗中还原度极高，音乐方面也可圈可点。由于本作是十周年纪念作，在本作中还有历代作品的主角出现客串，让系列FANS更觉亲切感十足。

世界传说 光明神话



画面
音效
系统

总分 **27**

这才是手机上应有的《传说》。



邪魔天使

虽然不是系列的正统作品，但游戏在很多方面做得很用心。精美的片头、动听的音乐、熟悉的系统保留了系列优秀的传统，而体面的设定也会让玩家很愿意上手。多达80多套装备可以直接显示，可见厂商的用心程度，而采用《深渊》的战斗系统也让战斗很流畅。只是任务的形式稍显单一了一点。

■UMD-ROM NBDI/Atta System ■ワイルドブレインの冒険 ■RPG ■2006年12月21日 ■1人 ■无对应商店 ■25KB



晴天

虽然游戏的主线情节比较短，但是众多的任务和收集要素一旦跟进去就很难自拔。除了系列传统的料理和称号系统外，游戏还加入了道具生产和装备升级等全新系统，再配合上各种必须要靠打怪才能获得的珍稀装备，穿上角色上的外形可谓美煞旁人。体验各种职业的战斗乐趣也是这款游戏的一大亮点。



D-S

又一款谋杀时间的手机游戏诞生了——确切地说，这是一款手机上的单机格斗网游，自由搭配角色外装，去委任处接任何一百集事件——整理档案——送迎探险——任务完成——领取报酬和声望……千变万化的武器装备与《传说》系列的各著名角色集于一体，绝对会带给FANS不同于普通RPG的感动。

失落的星球 极点危机



画面
音效
系统

总分 **26**

操作效果惊天地，这真神。



ACE飞行员

通过本作我们认识了一个更加强大的Ceccon，游戏的BOSS战魄力满分，强烈的压迫感充分体现出现代游戏才拥有的魅力。可能是太过于追求视觉的效果了，游戏在流程关卡的设计上却并不令人满意，并没有与战斗系统很好的联系起来。低下的人使得对人类战斗缺乏技巧，好比开飞机一样平淡。

■DVD-ROM Capcom ■Lost Planet: Extreme Condition ■ACT ■2006年12月21日 ■1-16人 ■对应Xbox LIVE网络联机



GOUKI

这是一款看戏比玩更爽的游戏，Ceccon即是了劲敌是一个军火库到这个冰冻星球上，猛烈的爆炸效果实在令人窒息，可90帧特效地画面，流畅的画面表现和大气的场景简直让人难以相信自己在亲手操作它。如果关卡、武器设计能够再好一些，这款游戏再合理一些，我想这款游戏成就绝不止于此。



多边形

在X360阵营的日系厂商里面，Capcom对于次世代的机能算是吃得最透的，这一点从本作那气势磅礴的画面表现上就能证明。作为动作游戏大作，本作的操作感几乎是完美的，这也得益于游戏引擎的强大处理能力。游戏当中的BOSS战堪称经典，而Normal以上难度也对战提出了严峻的挑战。

胜利十一人 X



画面
音效
系统

总分 **26**

完美的半成品。



多边形

更加流畅的帧数，更加“聪明”的AI，更加真实的赛场，但次世代（WE）的进步不能仅仅是体现在画面上，游戏还有更多可以深入挖掘的地方，例如残缺不全的编辑模式、球员穿着在意义中的联动等等。不过本作最大的意义在于实现了无解的LIVE对战，这是“WE FANS”一直渴望的东西。

■DVD-ROM Konami ■Winning Eleven X ■SPG ■2006年12月14日 ■1-4人 ■无对应商店 ■硬盘记忆



GOUKI

画面绝对能够做得更好，游戏的系统也基本与（PES6）无异，EDT模式只能修改姓名和队名，大师联赛也不会任何进化……据说这是一款并非会让人满意，但作为当今画面最好的（WE），并且支持Xbox LIVE，能够让你流畅地与本地玩家对战并且通过语音交流，我要说，夫妻何求？



D-S

在画面上彻底进化——这就是这款游戏带给我的最深感受，更加细腻的面部表情，更加自然流畅的身体动作，更加具有质感的球场草皮……（WE）让我重新找回了当年第一次在PS2上见到（WE5）时的感觉，而LIVE对战让人重温的则是第一次在官方对战平台上与人PK时的心情。



ELITE BEAT AGENTS

REVIEW BY 陆伏师 游戏时间 30小时以上

黄金眼评论

24

满分30

在阅读本文前，如能先看一下UCG总139期《押忍！奋斗！应援团》的评论，效果更佳！

路人D 老兄，好久不见啊！
路人S 嗨呀，是啊！自从上次你把我写的《应援团》借走，有一年多没看到你了。什么风把你吹来了？

路人D 这个……咱先不说这个。听说美国《应援团》出了，我来向你打听打听。

路人S 诶！最近出的《精英应援团》并不是所谓的“美版”，而是“美式”《应援团》才对，因为它并不是简单地把原先《押忍！奋斗！应援团》的语音改成英语，而是一种完全不同的新游戏。

路人D 哦，我一开始看到封面上写着“ELITE BEAT AGENTS”，应援团的队员变成了特工。还真不赖，挺酷的。

路人S 其实也不感到奇怪，日美差异地域性强，美国人无法理解日本特有的“应援团文化”，那么《精英应援团》主角的身分就必然有所改动。最符合为特工应该是经过深思熟虑的，间谍、特工之类的神秘职业对于美国大众来说比较容易接受。

路人D 的确是这样。不过我看有些人把这个游戏翻译作“节拍特工”，你为什么不用这个翻译？

路人S 直译当然没什么不可以，但对于一个系列而言，作品名称之间应该有一个延续性。比如作为NDS的游戏，《为你而死》的续作直译为“宝宝是从哪里来的”，显然不太符合一个游戏的译名。而《为你而生》这个翻译一语双关，“生”可以解释为“生孩子”，而且译名间的延续性很强，让前作的玩家不通过游戏的介绍就能够了解这是一款什么样的游戏。《精英应援团》也是如此，标题中的ELITE

是“精英”的意思，而主角们虽然职业为特工，但做的还是应援的工作，与一般概念中的特工其实相差还是蛮远的，这样的译名比直译更有叫一系列的感觉。
路人D 听你这么说，《精英应援团》要好些，这个系列确实以不出续作为前提，只要一说“什么什么应援团”，那大家就知道是什么游戏了。

路人S 是的。其实我玩下来，觉得这一作还不能完全称之为续作，应该说是因为《应援团》的系统是个非常好的创意，但语言和音乐素材有一定局限性，所以这就推出一款针对美国市场的新作让这个创意为更多人所认知，也满足了美国NDS玩家对于音乐游戏的需求。

路人D 《应援团》的系统是挺棒，个性十足，拓展了MUG的玩法，连我这个不怎么玩音乐游戏的人也玩得很有意思。那这一作系统的变化大不大？

路人S 怎么说呢？变化肯定是有，但是游戏的核心系统可以说一点都没有变。还是大系统中小球就点，有球就跟着滚动，出招跟音乐节奏三种指令动作，玩过前作的上手会很快。不过核心系统变化太小对于前作玩家来说也是一个缺点。

路人D 呵呵，可是你想想老美们可没我们这么幸运，可以美日做游戏啊！对于他们来说应该还是挺新鲜的。

路人S 可能是我要求太高了，谁《应援团》是2005年最让我惊喜的游戏，现在这点变化没到我的预期。当然，细节上的变化不少，且都有一定的积极意义。
路人D 那具体变化都是哪些方面呢？



精英应援团 Nintendo inis MUG
NDS ELITE BEAT AGENTS
2006年11月发售 1-4人 高清
平台: NDS 语言: 中文
开发商: 任天堂 发行商: 任天堂

路人S 总结下来有那么十几点吧，说几个主要的。初始难度有教学提示，让玩家接触过《应援团》的玩家不至于手忙脚乱。欧美玩家一般比较重视游戏的教学系统不体贴，这一点算是因地制宜吧。歌曲节奏可以跳过……

路人D 哦，这个好！当初我玩最恶心的陨石关，打了八十遍才过。可一不留神死眼睛就瞎了就得等上半分钟的前奏，烦都烦死了！

路人S 是啊！还有查看每首歌曲的最高分原视频功能，这在变得很简洁也是一个细节变化。可能制作人员发现了这些不合理的地方，因此在新作中进行了修正。应该说《精英应援团》的系统更加人性化了，对于玩家来说绝对是好现象……难度不好说，还有一个没得说不错，那就是可以存档REPLAY，要是打出好成绩就可以存下来，还可以和別人交换REPLAY存档或是和REPLAY存档进行对战，挺有意思的。

路人D 是啊，那但是不错，不过对于我这种“激烈应援”（第三极难度）爱好者，“华丽应援”（最高难度）精研的人来说，意义也不是太大。

路人S 那这么说，《应援团》系列的难度在音乐游戏中算是比较低的。我在三个难度全由全大均花了三天时间。

路人D 你刚刚挑战了，反正很多人都说《应援团》难度很低，我也这么认为！

路人S 你别急，听我说。《应援团》的指令方面是很简单的，点击范围的控制比较松，最重要的一点是有的时候长按两个或是两个以上指令的时候，《DJ MAX》的高难度曲目可要比《应援团》难多了。《应援团》难的地方无非是三点。第一，一部分歌曲的节拍不易掌握，因为拍子是在弱拍上，或是跟在伴奏上而不是歌声上，没点乐理知识一时半会

儿还真听不出来；第二，后两个难度对点击的精准度要求比较高，最好能点出300分，不然气槽渐满；第三，需要反复尝试和“背歌”，由于气槽满的速度很快，难度满三四个就挂了，所以非得一段一段慢慢“背歌”。对于没什么耐心，或是准确度不够强烈的玩家来说，可能受不了这个过程就放弃了，然后大喊“难难难！”的也不占少数。

路人D ……你说的还是很有道理，不过音乐游戏系列任然是越往后越是在难度方面做文章，门儿儿越来越高，受众层也越来越小，只针对那些核心FANS。那《精英应援团》的整体难度如何？

路人S 这个你问我，难度有没有上升，我个人觉得还稍稍下降了一些。

路人D 是啊，那那挺好。由哪方面呢？我听人说这次的选曲不如日版好听。

路人S 曲目从15首增加到了19首，至于好不好听，见仁见智吧，反正经我的、好听的还是有的。其实日本那里的一些歌曲我也不喜欢，有些玩家那里也有个先入为主的因素吧。不好听还有两个问题是音质，NDS的音质实在不能要求太高，我在挺期待《应援团》能推出Wii版的，那样音质问题才能彻底解决。

路人D 我倒是没什么不同认为。音质是解决了，可操作呢？我这几天在玩Wii，发现光标的移动幅度很很很很，除非《应援团》的系统来个大大换，要是依然是那样的精准度要求是很差劲的Wii的操作的。

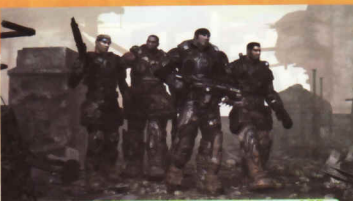
路人S 嗯？你家有Wii？

路人D 是的，确实的。

路人S 这样啊？那我《精英应援团》借你，你再研究个一年半载。不过这样的话你就没时间玩Wii了，你不知道我要受“双难”。

路人D 这个……今天的天气真不错啊！





战争机器 X360 Level of play 单人 多人 多人	Epic Games ACT 多人 多人
---	-------------------------------

黄金眼评论
28
 满分30

我现在就已经可以很肯定地说,《战争机器》是我的2006年年度游戏。

为什么看好《战争机器》?

在玩过正式版本之前,我连碰都没有碰过自己无比期待的《战争机器》——这对于一个每年来E3和TGS两大游戏盛会的专业游戏媒体编辑来说,的确是一件稀罕的事儿,但它确实发生了,原因很简单——《战争机器》根本就没有在这两个场合上提供过公开的游戏试玩。而且,你从它的官方游戏预告片中也看不出个所以然来,甚至它的玩法也只能从不多的官方图片中“猜出个大概”。但与这种低调形成鲜明对比的是游戏发售前一个月半微软开始进行的那一阵密集且全方位的宣传活动——其中包括在北美各大影院投放剧院广告——这是只有《光环2》才享受过的待遇。

其实,从微软确定将Epic的《战争机器》纳入自己第二方游戏阵营的那一刻起,《战争机器》就已经注定了它只许成功,不许失败的命运。而从它的发售日选择在多美的E3上市前这一点,我们也可以看到微软的意图何在:要战争,就给你“战争”。

关于图像

其实当你亲眼看到游戏画面的时候,你就会觉得先前对《战争机器》的许多疑虑都会被打消,文字实在很难表达我对《战争机器》画面的敬意,你最好的了解方式就是去亲眼看到它,并带它回家。没错,在实际玩过游戏之前,我对

《战争机器》的色心有90%都是来自于它的图像。Epic公司的虚幻3引擎果然大名,作为“引擎游戏”的《战争机器》的重任,而实际结果也没有让我们失望。和许多传统的美式游戏所不同的是,《战争机器》给了我们一张张充满欧洲建筑风情的画卷,这些宏伟的砖石建筑在战火洗礼下呈现出一种大浩劫之后的苍凉的氛围,又给人一种罗马废墟的美感,而这也是《战争机器》的“破坏美学”之本所在。

当我将游戏进到最后三大关时,下着倾盆大雨的关卡实在是让我震惊,因为我从未在游戏中见过“这么大的雨”,紧跟着的一个念头是“如果(MGS2)油轮离能有这么大的雨冲刷油轮,那到底是什么样的感觉!”然而让我吃惊的并不仅限于此,在最后一关列车追击的关卡上我忽然想起《黑客帝国·革命》给我的视觉体验——《黑客帝国》仅仅只是电影,但《战争机器》是可以互动的游戏。

关于角色与剧情

游戏的主角马库斯·菲尼克斯最让人印象深刻的是他那健壮的身材和满腔的愤慨,这可能会让许多习惯了日式游戏帅哥人设的玩家们接受不了,但和他相处久了,你就会觉得能够活在这样的世界里的只有可能是他这样的“黑角色”,因为《战争机器》根本就是一个冷冰冰的世界,弱肉强食,唯一出现的一个

女性角色只有不到一秒的特写镜头,你根本体会不到任何值得称道的东西,甚至连队友之间也是互相打掩护。“至少在半里还有道墙”,“我只记得你还欠我20块”……那个前出现在《战争机器》的世界里会怎么样?我想她会和马克·沃尔伯格在《人猿星球》里的处境差不多吧。

关于游戏系统

在上期“黄金眼”栏目中,我对游戏系统的评价是“继《生化危机4》之后,它是为动作射击游戏注入新生命的又一开拓者”——不可否认,《生化危机4》的“越南视角”让动作射击游戏似乎一下子找准了发展方向,这种让操作与视觉兼而有之的观点相信在未来的很长一段时间都是主流。《战争机器》的游戏制作人克里夫·布希斯奈斯基(Cliff Diezinski)从某部不透露自己对于《生化危机》这个系列,特别是《生化危机4》的热爱,我们很高兴地看到了他从《生化危机4》那里找到了最有价值的部分,并把这个部分成功地运用到了《战争机器》当中。我最喜欢的还是按A键快速奔跑的场面,不停移动的镜头会让你有“战地记者”的错觉,那一刻仿佛就是你拿着手提摄像机跟在这群战士们身后一样,临场感非常强。至于说游戏的掩体射击系统又让人想到了《使命召唤》,而《战争机器》却将这种玩法真正进化到了立体化的激烈的区域攻防战。

《战争机器》的装填子弹系统绝对是对整个游戏系统最大的贡献之一,它能够将普普通通的装填弹变成一个个乐趣十足,并带有奖励概念的迷你小游戏,你几乎每隔上十秒就要体验一次!这个系统也让你能够在躲进掩体后上弹时

也不能分心,必须全身心投入到游戏中——不久之后你会像个老练老兵一样在最安全的地点、最合适的时间以最标准的动作装填子弹了。

投入战斗——当你把弹药储备到枪械内厚的敌人身上的时候,当你用手雷让敌人变成爆米花的时候,当你用狙击枪痛快爆头的时候,你会有一种似曾相似的感觉——如果你有过《光环》或者《生化危机4》等高标准美式动作射击游戏体验的话,换句话说,《战争机器》的射击部分会让你很满意。当然,也许让你印象深刻的是电报……

网络对战与合作模式

千万不要以为完成了战役模式,你就可以“封套”了。与网络对战以及合作模式相比,单机的战役模式简直就是提前开的开胃小菜一样,我的意思是说,当你花了将近七八个小时,痛快地完成整个战役模式还在回味之时,你会发现连Xbox LIVE,《战争机器》要比你已经体验到的还要好N倍!——真正的大餐还在后面呢!《战争机器》为我们提供了迄今为止X360画面最好,也是最过瘾的网络对战模式,无论是组队对战还是“刺杀”任务,“与人斗其乐无穷”的真理在这里体现得淋漓尽致。在这里我要特别提到联机合作模式,我想用“伟大”这个词来形容这个模式——上一次让我有这种“并非合作”感觉的游戏是什么?我想应该是F.O上的《魂斗罗》,是的,《战争机器》能够让你重拾许多关于游戏的美好回忆,或是心跳的感觉,事实上这也是《战争机器》带给我的最大感动。

2006年已经过去,我现在就已经可以很肯定地说,《战争机器》就是我的2006年年度游戏。



游戏立方

GAME³

Vol. 117

ACG飞行员

Email: Game3@ucg.com.cn

多边共享区

ENTER THE GAME

从100米高空跳进一杯水里的快感!

本次的GameHow迷你DVD中收录了由胜负师表演的《超级猴球 香蕉闪电战》部分关卡的最速打法,相信各位玩家看过之后一定印象深刻。以下是对胜负师的一个小采访,他会为大家讲述这次挑战的感想和一些有意思的地方,相信对于希望加入到“热身最强”行列中的各路高手有一定的启示作用。

——请问你为什么会选择Wii版《猴球》作为这一次的挑战项目?

胜负师 因为《香蕉闪电战》是一款秉承了世嘉作品一贯特色的平台动作游戏,在关卡设计方面非常出色。在此之前我也看过一些《猴球》系列的最速演示,很有观赏性,个人认为这一作同样适合最速挑战。而且在挑战过程中也证实了这一点。

——挑战中遇到的比较大的困难是什么?最速的尝试一共花费了多少时间?

胜负师 比较大的麻烦还是在于操作吧,Wii的操作体验比较新奇,对于习惯了十字键或摇杆的普通玩家来说需要比较长的时间来适应,第一遍通关就算是个适应的过程。之后的问题就是选择合适的关卡进行挑战,这一作的基本关卡有80个,我尝试了值得研究的20多个,最后收录的十几个是比较能体现《猴球》最速思路的关卡。说到时间,每个关卡其实都要花上几个小时来测试不同的方法,基本上每关的成绩都被刷新过,给玩家们看到的都是自己目前能找到的最佳方案……对了,还有一个麻烦是疲劳,《猴球》的操作灵敏度很高,需要手的动作幅

度非常大,我经常是利用椅子扶手的支撑来限制手的抖动,但时间一长还是会觉得手腕酸痛。

——那么这次挑战过程中的乐趣在哪里?

胜负师 最速讲究的是方法,发掘新方法有非常独特的乐趣。当然,对于最速挑战来说,结果是最重要的,至于过程那就是不断失败、不断尝试,但数百次尝试中只要一次成功就可以给挑战者带来足够的欣喜。就像球星射门的水球永远比他们射进的,但对于观众来说,记住的都是他们最精彩的进球。

——在这次挑战中,给你留下印象最深的是哪一关?

胜负师 那当然是7-4的“乾坤一跳”!这是引发我最速挑战灵感的一关,也是最早就挑战成功的一关,当然也是失败回数最多的一关。跳了一下后最后成功的一刹那,真有种从100米高空跳进一杯水里的感觉。如果当时没有成功,可能就不会有之后的最速挑战计划了。

——对希望在“热身最强”栏目中一展身手的玩家,你有什么话要说吗?

胜负师 我自己很喜欢有挑战的游

本次特别提供一份胜负师的小采访,希望大家能感受到一份久违的感动。玩游戏的人很多,但是能够如此玩游戏,甚至有时候到了跟游戏,跟自己都有些孰轻孰重的人却很少。哈哈,胜负师可能就属于这类人,有时他的这份执着感染了我们每一位编辑,让我们从心中油然而升起敬佩之情。我相信有天赋的存在,虽然从小老师就教育我们,天才只是99%的勤奋加上1%的天赋,但其实爱因斯坦在此句后面还有一句结论性的话:但这1%的天赋才是至关重要的。



又掉下去了!

戏,制作过一些相关内容,也接触了很多达人玩家,个人认为除了扎实的基本功、高超的技术之外,“想法”对于极限影像的制作是至关重要的。影像的画面语言显然直观,但如果玩家过于强调各种限制条件。(比如采用最为保守的枯燥打法)而忽略了如何表现挑战中最为精彩的地方——也就是我们常说的“观赏性”——那么效果会大打折扣。随着观众欣赏水平的提高,极限影像的制作者无可避免地需要更加符合时代要求,希望有志参与进来的人玩家们能在这方面多思考一下。当然,找到适合自己的游戏也是十分重要的一点,无论是模拟器还是次世代,只要对自己的成绩有自信,就请积极尝试。游戏世界因为有你们的存在而更加精彩,“热身最强”期待各位的加入。



恶搞Wii的说明书

作为很“卡通”的游戏机,Wii的日版说明书采用了日本传统的漫画手法告诉玩家们使用该游戏机的注意事项,生动地让人们了解到该如何正确地操作这台任天堂的新主机。而正是这种贴心的手绘风格引

起了欧美玩家们的好评,而国外著名的图像汇总网站iconfactory专门公开了一批由欧美玩家们模仿日版说明书插画风格的插图,并命名为“未被采用在Wii说明书中的插图集”在网站公开,这些插图中充满了欧美人特有的幽默。



▲Wii同样不需要您用任何奢侈品来供奉。

▲不要把Wii当成降落伞!它无法帮助您成功着陆。

▲不要把它塞进垃圾桶,谢谢合作。



▲Wii虽然有双联机手柄,但这并不等于它就是双联机。

▲它一点也不喜欢流星锤。

▲Wii也一点都不喜欢您的手。



▲您的Wii不会自己驾驶汽车,请不要让它单独留在车里。

▲Wii不可食用,如不慎入口请及时就医。

▲请勿让您的Wii投进任何食物,它不靠您的饲养。



PS2/PS3的体感操作设备

Wii的体感控制手柄

Wii的体感控制手柄公布后，一家叫做SpitFish的周边生产商就公布了一款采用普通手柄制作的“dualFX”控制器，能够让玩家用类似的方式来玩FPS游戏，而最近，这家公司又公布了多款采用PS2和PS3手柄改造的控制器，让玩家充分享受体感的操作方式。

MotionFX

这款设备其实是一个倾斜感应器，可以与PS2手柄搭配使用，只要将其夹在手柄中间，就可以在一定程度实现体感操作能力。该产品目前已经发售。



edgeFX

这款控制器将PS2/PS3的游戏手柄改造成PC游戏典型的“鼠标+键盘”式操作，左手部分有点像Wii的双节棍手柄，具备震动功能，右手部分功能类似于鼠标，这款设备可以支持所有PS2和PS3游戏，可以说是FPS游戏的最佳搭档。该产品已于12月21日发售。



dualFX

这就是SpitFish最早公布的模仿Wii操作方式的手柄，右边枪状部分可以拿来移动镜头和准星，左边部分为移动人物。该产品将于2007年3月发售。



eyeFX 3D

通过这款立体眼镜可以让你PS2游戏具备三维立体感的画面感，只要将眼镜插到配置的转换器上并插到PS2手柄插槽，并利用转换器对相应游戏的画面模式进行设定，就可以通过该立体眼镜看到电视中的游戏画面呈现立体感。



glideFX

这款控制器模仿了Wii的左右手柄的设计方式，内置“轨迹球”侦测玩家的手部运动，从而具备了体感操作的功能。该产品将于2007年1月发售。



奇怪? 搞怪? 《奇奇怪界》续作登场



不知道各位玩家是否还对06年在PC主机上推出的动作过关游戏《奇奇怪界》留有印象呢? 典型日本和风式的游戏画面，各种特色的鲜明的鬼怪，配合上可爱搞怪的战斗方式在当时的过关游戏中迅速脱颖而出，成为了众多玩家心目中的经典。事隔20年后，担起除魔任务的巫女小夜即将在PS2上再次展开她全新的旅程，将我们再次带回童年那段美好的回忆，而新作中的小夜也更加成熟而美丽。

除了让玩家留有深刻印象的远距离攻击和近身的除魔权攻击外，新作中还加入了冲刺、蓄力攻击、连击、“九字真言”等全新系统，从目前公布的游戏画面来看，游戏战斗的场面十分华丽，敌人的数量和种类较前作有了几倍的增长，游戏的趣味性也绝对让人期待，本作预计在2007年3月发售，玩家们到时候千万不可错过。

除了让玩家留有深刻印象的远距离攻击和近身的除魔权攻击外，新作中还加入了冲刺、蓄力攻击、连击、“九字真言”等全新系统，从目前公布的游戏画面来看，游戏战斗的场面十分华丽，敌人的数量和种类较前作有了几倍的增长，游戏的趣味性也绝对让人期待，本作预计在2007年3月发售，玩家们到时候千万不可错过。

和原作一样，本作仍然可以支持双人合作战斗，9岁玩家组成的正是这个可爱的“狐魂”，由于其拥有穿越一切障碍的能力，所以一定是帮助你最佳搭档。



十分让人怜爱的画面，发动“九字真言”后会拥有4秒的无敌时间，绝对不要对BOSS手下留情，尽情享受华丽的战斗吧！



黑角 PSP 光环音箱



要把PSP抽出支架就可以为PSP充电了。本产品可使用PSP原装充电器提供电源，也可使用4节七号电池提供电源，在PSP本产品相连使用时，PSP的亮度调节可以到第四级。

红外线遥控器

方便的红外线遥控器，当您在欣赏精彩影像及音乐时，您在舒适的座位上无须起身即可方便地远程控制PSP进行“播放/暂停/音量/静音/章节超越”等操作。

附送时尚保护包

附送时尚便携的保护包，保护包由三部分组成，分别可以放入光环音响，PSP以及其他PSP周边，让您可以方便地带出所有所需物品外出旅行。

还原PSP音乐所应具有的震撼；独创专利外形！可折叠式设计，多功能双声道微型桌面扬声器系统还原PSP音乐所应具有的震撼；四个内置喇叭以高质量回放双声道立体声音乐，同时音箱的倾斜角度是可以调整的，音箱右侧设有一个耳机插孔，同时音箱左侧设有一个Line-In插口，可以让其他音源输入到本产品中播放，比如MP3播放器、电脑等。

电影支架

可以作为支架，确保您在欣赏PSP影像时，PSP能够保持最佳观赏角度。

充电支架

当把PSP插上支架，同时本产品已经插上电源时，支架底座就会自动为您的PSP充电，这样您不需





问题
小卖部

硬件 HARDWARE

本人最近想买一台 PSP, 但发现现在的 PSP 的确有很多版本和问题存在, 希望能够得到你们的解答。①现在通常能够买到的最新 PSP 系统是什么版本, 一般是购买港版, 日版还是美版好? ②我希望能够通过 ISO 免费下载到记忆棒里玩游戏, 那现在在买什么版本的 PSP 好? (除 1.5 版本外) ③当我购买到可以破解的系统后, 升级系统后会影响以后这样免费的玩游戏吗? 系统崩溃(变砖)后是否有什么方法能够恢复呢? ④看了资料关于 PSP 与 PS3 的联动后, 我想请问港版 PSP 在联动时一定要对应港版 PS3, 美版 PSP 就一定要对应美版 PS3 吗? 在升级系统时, 是否不同版本的 PSP 都能使用同一个升级程序呢? ⑤ PSP 是否能通过无线上网? 该如何启动? [kin]

①根据晴天在编辑部所在地所了解到的消息, 粉红色的 PSP 已经开始在国内销售, 其系统版本为 2.82, 应该算是目前能够直接买到的最高版本 PSP。每个版本的 PSP 在使用上并没有太大的区别, 唯一需要注意的是美版 PSP 中 O 和 X 键的作用是与港、日等亚洲版本恰好相反的。②如果排除掉 1.5 版本的话, 目前被大家所普遍使用的应该是 2.71 版本的 PSP 了, 由于其玩 ISO 的原理是利用到了 TIFF 图片的漏洞, 所以会比 1.5 版本玩 ISO 多几个步骤, 但稳定性方面已经较之前有了很大的改善。③如果你是用游戏光盘自带或官方提供的升级程序来升级你的系统版本, 那么之后肯定无法再使用引导程序玩 ISO。系统崩溃后其实也无须惊慌, 将其拿到专业的电脑店中就可进行修理, 一般收取的费用为 100 元左右。④由于 PSP 和 PS3 一样在系统中都内置了多个语言版本, 所以在联动时也没有特别的要求限制版本间的对应, 而要实现 PSP 和 PS3 的联动则需要将分别将 PSP 和 PS3 升级到 3.00 和 1.10 两个版本以上。官方所提供的升级程序也没有版本间的区别, 它可适用于所有版本的 PSP 主机。⑤要实现 PSP 的无线上网建议你购买一块同时支持无线上网和 KAI 联机的网卡, 而 KAI 联机的好处就在于你可以通过无线网络和全世界的玩家进行联机游戏。由于在电脑端的设置会根据网卡的不同而略有不同, 所以这里只给出 PSP 侧(英文系统为例)的设置方法, 电脑端的具体设置可以参考 UCG154 期 106 页上的相关文章:

(1) 进入 Settings 的 Network Settings, 选择 Profile Advance Mode;

(2) 根据设置向导建立一个新连接的名字, 然后在 WLAN Settings 里选择 Scan, 检测到信号后确定;

(3) 一直按十字键一方向直到出现 Address Settings, 选择 Custom, 在 IP Address Setting 中选中 Manual 并输入以下信息:
IP Address: 192.168.0.X (X 为 2~254 任意值, 不能和电脑里已有网卡的 IP 重复, 如 192.168.0.2)
Subnet Mask: 255.255.255.0
Default Router: 192.168.0.1

(4) 最后的 DNS 服务器需要填入和你电脑所使用网络相同的地址, 一直按一键直到设置完成就可以开始体验 PSP 的上网冲浪了。

①我使用的是 2G 组装机记忆棒, 最近将转接好的 Wii 放入记忆棒中时, 电脑提示“找不到指定的路径, 请确定指定的路径是否存在”这一错误, 请问这是怎么回事? 如何才能解决? ②多次格式化记忆棒会不会对其造成损伤目前还没有定论, 但晴天还是建议尽量避免连续频繁的格式化。

③通常出现这种情况应该是你的 PSP 和电脑的连接出现了问题, 你可以更换一根 PSP 的连接线再进行尝试。④多次格式化记忆棒不会对其造成损伤目前还没有定论, 但晴天还是建议尽量避免连续频繁的格式化。

① PSP1.5 版可以通过升级任何版本的 PSP 游戏吗? ② PSP 与 PS2 联机需要满足什么条件? 什么类型的游戏两者才可以联机? ③我为我的 PS2 安装硬盘, 什么样的硬盘才能与之匹配, 请推荐几款。[江苏 刘斌]

① PSP 的版本都会向下兼容所有的游戏, 并且保持最新的更新还能享受到一些 PSP 以前版本所不具备的功能。② PSP 与 PS2 联机需要准备一根 PSP 和电脑的连接线, 将线连接电脑的一端插在 PS2 主机正下方左方的 USB 接口上, 再选择 PSP “Setting” 下的 “USB Connection” 即可, 而使用这种方法可以通过联动在 PSP 游戏中开启一些隐藏的内容, 而非联机进行游戏。PS2 上的《怪物猎人 2 aos》和 PSP 上的《怪物猎人 P》都属于此类游戏。③其实 PS2 对于硬盘的规格并没有过多的限制, 通常来说只要硬盘的大小不低于 40G 即可。

①我的 PSP 是 1.5 版, 用 DEVHOOK 模拟到 2.71 后 (CPU222MHz) 和其它 PSP 联机, 每次联机时就显示错误代码 (80410702), 但在 1.5 下却可以进行联机, 这是怎么回事? 有什么解决办法吗? [林斌]

这应该与你使用的引导程序有一定关系, 建议你更换比较稳定的 DEVHOOK 0.48 版本再进行尝试, 另外在拷贝整个软件的过程中不要直接使用新文件替换现有文件, 格式化记忆棒之后再将其重新拷贝到记忆棒才能确保之前一些错误文件不会继续驻留在系统中。

X360 刷机后, 老板并没给我 U 盘、光盘之类的存储物, 他会将光驱里的文件存在哪里, 是不是在 X360 硬盘里? 如果是存在硬盘里, orin,

bin 这个文件在硬盘里可以找到吗? 老板只是在一张纸上给我写了一组类似序列号的东东, 它到底是什么呢? 是不是光驱的原始文件, 如果他没给我光驱原始文件, 那我该怎么办呢? [陕西 赵占文]

光驱的原始文件应该是老板自己保存了, 而他所给你的那组号码网上是你的 X360 光驱的序列号, 你可以根据它在网上下载到光驱的原始固件文件, 这也许也是他没有将光驱原始文件分给你的原因。

我有几个关于 X360 的问题想请教。①是不是只有刷机之后才能玩非正版光盘呢? ②如果改了机就能玩正版和 Xbox Live 吗? ③ Xbox Live 上玩游戏都要收费吗? [广东 崔佳楠]

①是, ②目前还未发现刷机后给这两者带来的副作用, 现在都能够正常使用。③如果和全世界的玩家进行网络对战的话, 就必须成为 Xbox Live 的金会员, 一年的年费约合人民币 360 元左右, 但前提是你必须要拥有一张国际信用卡。

本人近日购入了 X360, 不料前不久就坏了电源, 现在有几个问题急需解决。①一个日版的电源要多少钱? 电源损坏会对 X360 主机造成不良影响吗? 会影响机器的使用寿命吗? ②我的主机有时开机不能正常启动, 会有一个红灯不停闪烁, 这和烧机有关系吗? [贵阳 地宇]

①根据晴天在编辑部所在地了解的价格, 一个日版的原装电源大约需要 350 元左右, 而且由于日版电源是以 110V 作为电压输入, 所以你还必须购买一个变压器与 X360 进行连接, 如果是只单纯的电源被损坏的话, 并不会对主机造成不良后果。②请首先判断你的 X360 电源键周围光环右下角的像眼灯是否闪烁, 并且屏显上有可能出现 “System Error, Contact Xbox Customer Support.” 的提示, 出现该现象的原因通常是 X360 的硬件发生了故障, 但这与你烧机是否有关还不得而知, 如果你在重新启动主机后还仍然出现该现象, 还是请联系专业维修人员来协助进行维修吧。

游戏 GAMES

最近正在玩 X360 的《分裂细胞: 双重特工》, 有一个问题想请教, 中国上海刚一关过关之后, 一开始身上会装备有一个话筒和一把貌似手枪的东东, 这两个东西有什么作用吗? 该如何使用? [linyal317]

那个话筒是用来窃取敌人声音的工具, 在敌人基地内有一部分密码门是需要用特定人员的声音来开启的, 这个话筒就是用来采集他人声音的。另外一把类似手枪的武器应该是声音定位器, 这是用来迷惑敌人的, 比方说山姆在 A 点, 敌人在 B 点, 山姆使用这个道具将声音定位到 C 点, 那么敌人就会被 C 点发出的声音所迷惑而过去查看, 这是山姆将机会交给了 B 点了。话筒的使用方式是按 RB 选择到它, 按 X 键装备, 然后将话筒对准

问题小卖部

对准需要录音的人即可，而声音定位器在装备之后，还要按 R 键将声音发射出去。

《异度传说III》中反复操作四次ダブル矿山门口的钢爪，戴坏箱子后可以获得 M.O.M.O 的泳装，我可以戴了 N 次还是没有任何反应，这是为什么呢？【福州 林毅】

这里重复操作一次钢爪就需要退出场景再进入，如此反复四次就能得到 M.O.M.O 的泳装了，如果只是在同一场景中操作四次是不会得到的。

最近在玩《最终幻想XII》时遇到了几个问题。
①什么怪物会掉落“地龙的骨”？②“饰品”パブルチューン”哪里可以买到？③“爱的羽根”到底有什么作用？【广东 匿名】

①在拥有了“龙骑士的心得”的情况下，消灭达尔马斯加沙漠中的ワイルドザウルス（最初那头恶龙）就有一定的几率获得“地龙的骨”，同样消灭大灯台下层出现的パイルスタ也會掉落。
②“パブルチューン”可以在王都ラバナスタ市街地西部的クラシヨップ购买，但之前必须完成所有的 A 级任务才会出售。
③在获得“爱的羽根”的情况下与ギアザ草原（干季）游牧民族落的ダーニヤ对话就会得到寻找失败的 8 只鸭嘴兽，找齐所有的鸭嘴兽再次返回与其对话就会获得 2 个ハイエーデル的奖励，以下为所有鸭嘴兽的寻找地点及方法：

(1) ネブラ河沿いの集落南側

首先在获得双子座召唤兽的分支情节中拿到パルハイムのオキダ，之后找到鸭嘴兽ササナ对话，接着返回集落南侧与モグリ对话，最后按照シリス、アリス、サナナ的顺序将它们得到集落北侧即可，此时与ササナ对话就会获得“甲冑忍刀”的奖励。

(2) 帝都アルケイデイス

首先确保在之前的情节中获得全部 28 个ホイットリーフ并换取ブラックフェザー，之后在ゼノブル区乘坐升降梯前往中城区，最后在街市中抓住アガサ即可，在随后出现的问题中选择“旧市街にいた”会获得“アスピート”的奖励。

(3) ガリフの地ジャハラ・ヤナラどの大の人だかりのトコ

先与シェリ旁边的饲养家对话，然后再分别与シェリ和饲养家对话，在随后的问题中选择“ギアザ草原からきた”，然后前往“古きものたちの丘”与最长老对话获得“最长老のおみやげ”交给シェリ即可，此时与饲养家对话会获得“プラチナメササー”的奖励。

(4) 港町パーフオンハイム

在“海风通り”与なやむモグリ对话后将“爱的羽根”给它看，然后与チヨコ婆婆的管理员对话，之后切换地图再回来与なやむモグリ对话即可，并且还能获得“ディフェンダー”的奖励。

(5) エルトの里・導きの宮

与最里面的ミュリン和チイ对话后，收集 8 个“しずく石”交给ミュリン，之后与チイ对话将最后的しずく石交给ミュリン即可，同时获得“与一の弓”的奖励。

(6) 王都ラバナスタ

在市街地北部与レン对话，之后跟随它逃跑的路线追到某建筑物的石方，由于此时存在死角问题，建议靠着墙边一直连接 A 键就会抓住它，在随后出现的问题中选择“ちがう”再返回其最初所在的地点与它对话即可，如果之前的问题选择“そうだ”会获得“ダイヤソード”的奖励。



▲图中就是商店的具体位置，随着游戏进度的不同所出售的物品也是不同的。



▲图中的红点为石头所在的大致方位。

最近在玩《.hack//G.U. Vol.2 思念之声》时，据说只要有《.hack//G.U. Vol.1 再生》的记录并且拥有“自らの王”这个道具就能在打败黑龙尾有一定几率得到“刃威音・使”这把双剑，但“自らの王”这个道具怎么才能获得呢？【上海 王童】

自らの王获得的方法其实很简单，只要玩家在《.hack//G.U. Vol.1 再生》中打倒过一次黑龙尾就会获得，而在登录了打倒（再生）中黑龙尾的档后，《思念之声》里再次打倒他就会随机获得双剑“刃威音・使”、大剑“刃威音・影”和大锤“刃威音・零”中的一件，另外还会有重要道具“月下の魂”与“忘らるる影”，刃威音武器都很强，甚至能将敌人的双击转化为 HP 和 SP。

《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》中“银色レジェン”这个材料在什么地方能够获得，是否也有怪物会掉落呢？【超极菜鸟】

在游戏后期能够返回“エデン枢机院”后，先合成出能够采集矿石的特殊物品“フレイハンマー”，之后在进入大厅的通道前往右下进入地下区域，在其中找到亮度最高的矿石堆并对其使用就能一次获得多个“银色レジェン”，只要不断地反复于大地图及此地点之间即可无限获取，另外游戏后期的フリュウゲルツィング、デズガス以及最终迷宫中的さきもりびと、アサシンドール、マッドブラウニー在死亡时也会有一定几率掉落，但是和前一个方法比起来效率就要低很多了。



▲图中就是此类矿石矿堆的外观，和其他矿石矿堆的区别十分明显。

①《战国无双2》中买得的 4 级技能怎么才能在商店中购买？②那些骑士后不会掉落的坐骑怎么才会在商店中出现？③小次郎在商店中出现的条件是什么？④我在“无限城”中完成了“明智光秀の愚”后就没有出现后续的任务，以至于我现在都没有得到森兰丸，到底是怎么回事呢？【浙江 Youzi】

① 4 级技能需要满足一定条件后才能能在商店中出售，不过要想购买 4 级技能的话，必须先将其对应的技能升到 3 级，不然不能购买的，下面就给出这些技能以及购买的条件：

技能名称	出售条件
千金	以学会 3 级千金的角色完成无限城 71 层的“里御前仕合 并催”任务
立志之才	以学会 3 级立志之才的角色完成无限城 68 层的“立身出世の志”任务
英杰の技	以学会 3 级英杰の技的角色完成无限城 96 层的“无限の極み”任务

你所指的那匹马名叫放生毛毛，只要完成无限城 71 层的“よろず屋主人の警护”任务就会在商店中出现。
③ 只要完成无限城 78 层的“登用試験”任务就会在商店中出现佐佐木小次郎。
④ 你应该还没有完成这个任务，仅仅只是通过了这几层而已，完成这个任务后，第 21 层才会追加任务“明智光秀の愚 2”，以下为具体的完成方法：

楼层	完成方法
11	按照上、左、下、下的顺序通过部屋
12	在部屋外等待一段时间会获得情报，但绝对不能被人发现
13	将前田庆次引离楼梯的范围
14	与 12 层完成方法相同
15	击败所有守护者

不要等问题成堆



才想到小卖部

PSP 3.02系统惨遭破解 自制系统3.02OE-A正式发布



这是来自Dark_AlexX的作品。3.02OE-A全称为3.02 Open Edition A, 是一个结合了5.0系统和3.02系统特性的自制系统。既可以运行1.50系统上的诸多自制程序, 而又不需要使用Devhook模拟高版本系统, 就能在3.02系统界面中直接运行ISO文件, 同时3.02OE-A的“外置”高版本3.02系统没有任何区域功能上也别无二致, 同样支持音乐影

音, 支持“遥控操作”PS3, 更令人称赞的是3.02OE-A支持运行PS模拟游戏。

3.02OE-A在原先的2.71SE-C的基础上, 除了保持原版3.02系统的功能之外, 这个版本还增加了包括全区域的UMD-VIDEO的支持, PSP核心区域选择(可以自由切换美版、日版、韩版等), O/X按键功能切换(不习惯美版机器的按键设置可以用这个来替换), WMA及Flash播放功能激活等等。

目前已知存在的问题有: 此前1.50系统下的游戏存档有部分不兼容; 不能使用中文界面, 但可以使用中文字体(MP3可以正确显示03信息); PS游戏依旧需要通过PS3购买授权后才可运行。

掌机动态扫描

文 亨 下

恢复菜单解析

Toggle USB 允许在未进入或者无法启动XMB(PSP桌面)的情况下, 使用USB模式与电脑连接, 读取记忆棒。

Configuration 详细设置菜单

- Skip SCE logo 可以一定程度上加快启动速度, 屏蔽SCE的自动logo, 同时也可以让PSP在放入UMD光盘的情况下, 不自动启动。

- Hide corrupt icons 自动隐藏破损, 但是在XMB的GAME目录下显示图标时将会有一定时间的延迟。

- Game folder homebrew 选择使用系统核心, 针对不同系统的自制软件。

- Autorun program at /PSP/GAME/

BOOT/EBOOT.PSP 开机会自动运行的程序 / PSP / GAME / BOOT / EBOOT.PSP, 可以自由选择任何程序的EBOOT.PSP, 但是, 你必须在Game folder homebrew设置为1.50。

- Fake region 欺骗区域(版本), 允许你设置PSP核心区域(版本): Japan日本, USA美国, Europe欧洲或者Korea韩国。

- Free UMD Region 设置UMD Video的区码为全区码。

- Loading plugins from the ms 从记忆棒加载插件。

PSP 索尼提供3.03系统更新

SCE于2006年12月20日发布了PSP的最新版本系统3.03的升级版。此次升级主要是对应12月21日开始提供下载的PS模拟游戏, 并没有增加其他功能。另外, 此次提供的PS模拟游戏依然只能通过PS3的PLAYSTATION@Stree进行购买和下载, 无法使用PSP直接获取。

第二届下载的游戏模拟游戏名单

- A-TYPES 石空
- 太阳的尾巴 邱生航
- PP.Dani 游逸
- TOMARUNNER 全球力量 王威、赵国旗
- 1-4 王国之心 陈建利 占颖城市



PSP 新漏洞发现 3.03系统岌岌可危

国外Hacker Maylot发布了一个同样使用TIFF图像得以运行的2.80系统核心漏洞。同时, Maylot还表示, 这个漏洞在3.03系统中依旧存在, 通过修改, 在3.03系统上运行自

制软件(用户模式)是有可能的。

在一个月以来, 索尼已经三度升级PSP系统, 升级速度之快令人咋舌, 而面对目前已经失控地PSP自制软件发展, 索尼如果不能及时有效的采取手段进行制止, 势必无法挽回目前已经跌入低谷的PSP软件市场。

NDS 多款S1烧录卡集中上市

12月底, 多款SLOT-1烧录卡同时上市, 试图抢占年末电玩市场。单单国内的厂商就有R4、E2.5、M3DS、SuperCard(One)等。并且上市初期便上演空前的惨烈价格战, 其中R4售价仅为198元, 而M3DS此前也曾表示价格将会低于200元, 并且不是198元这个级别。

不需要使用软件辅助传输, 而且直接即可读取Clean Rom, 不需要使用内核进行处理。另外内核构建于Moonshell的内核自带媒体播放功能, 售价为288元。



SuperCard DS(one)

目前上市烧录卡当中, SCDSOne是最为华丽的, 而且在功能上和SLOT-2卡时代仅提供游戏功能的作风完全不同, SCDSOne也在烧录卡菜单中进行影音播放。中文版售价为299元, 英文版则是348元。

R4
以内核处理的方式处理Clean Rom, 对于玩家来说, 也只需将NDS ROM复制到microSD卡上即可使用, 不需要使用PC软件进行转换和传输。价格便宜是R4的最大优点, 仅198元即可入手。



EZ5
目前上市的产品中, 第一款真正达到“三免”的SLOT-1的烧录卡就是EZ5, 免刷机免引导的同时, 由于microSD卡采用FAT/FAT32磁盘系



NDS 《银河战士 猎人》汉化版发布

经过两周的延期, PGCG“复活系列”的第四部汉化作品《银河战士 猎人》终于发布。《银河战士 猎人》是目前DCS上最为优秀的PSP作品, 并且还支持

Wi-Fi对战及VoIP机能。此次汉化由于出现了不明原因的BUG导致敌人突然消失, 而解决方法只有放弃部分的日文文本和图片的汉化, 着实令人感到遗憾。

PSP 《中原的霸者》汉化版发布

由雷神汉化组汉化完成的《中原的霸者》三国将星传终于发布, 本作为NBGI在FC上《中原之霸者》的同名PSP强化重制版, 无论游戏画面还是人物造型都经过全面的强化, 且加入了更多原创元素。现在被汉化为中文, 对于“三国”迷来说绝对是不可错过的一部优秀作品。



汉化人员名单:
程序: 曹在天
翻译: 魏文天, ApolloNo1, 网罗者一号

NDS Ewin震动卡上市

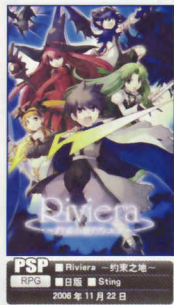
Ewin RUMBLE PAK(震动卡)采用日本松下原装电机制作, 并以任天堂原版DS_震动卡外观为样本进行设计, 可以对应所有官方附赠震动功能的DS游戏, 如《银河战士 猎人》以及《节拍天国》等等。震动卡除EwinS之外, 还可支持目前绝大多数SLOT-1烧录卡, 如EZ5、SCDSOne等等。零售价格为开放价

格, 约为40元左右。另外, 由于某些原因, EwinS宣布延期上市。



漏网之娱

发掘被人遗忘的游戏
寻回擦身而过的快乐



细腻的画面

本作最初发售于2002年7月11日,由于当时WSC的影响力有限,所以此款另类风格的RPG并不被大家所熟悉,直到该作重新制作并搬上GBA之后才慢慢显示出其独特的魅力,而最近在PSP推出的本作不仅在画面效果上较GBA的前作有了长足进步,精美的人物绘图即使作为新玩家也会为之眼前一亮,如果你曾经体验过GBA的本作,那你绝对没有理由错过它。



有趣的探索

游戏最有趣的就是在独具创意的探索系统上,在通常情况下,玩家可以根据O键在MOVE和QUEST两种模式中切换。在MOVE模式下使用十字键可以在不同的场景中进行切换,同时屏幕左上角也会显示出该区域的缩略图,到达指定的地点即可触发相关时间;QUEST模式则用于探索当前场景内可以进行调查的物体。



▲除了反应按键之外,在特定时间按键或在一定时间内连续按键也考验玩家的反应力。

除了开启宝箱之外,成功解决突发事件都可以获得分数加成,这样过关后就能获得更多的物品奖励。

能力的提升



游戏中的角色通过累计每个道具的熟练度就会获得新的技能,同时角色的能力也会得到提升,而解决迷宫中的各种突发事件也可以获得能力加成。总的来说,多在战斗中获得高评价,累计大量TP后调查场景中的地点就会很丰厚的回报,当各位玩家熟悉了本作的游戏方式后就会不知不觉喜欢上它。

爽快的战斗

游戏的战斗同样也是匠心独具,在战斗中开始除了选择侧重点不同的“攻击”和“魔法”队型外卷入战斗中的4个道具也需要仔细思考才能发挥最大的效用,每个角色所擅长的武器和根据道具所能发动的技能都是



▲拥有魅力的单人战役,同样对敌人的伤害也是非常可观的,辅助和回復道具也是可以学习技能的。



▲在道具选择画面按下X键可以看到对应角色技能,左上角的EXP标志代表道具的熟练度,每使用一次增加一格。

能够影响战局的绝对因素。战斗时游戏的上方会出现“OVER DRIVE槽”,当角色将某个武器的熟练度练满后选择按下左键就可以发动对应3个LEVEL的各种必杀技,画面的表现也远比普通攻击更加震撼。

系统新视野



多机种 麻雀格斗俱乐部 全国对战版
TAB 日版 Konami
2006年12月7日

小看这个系统,如果能在游戏中取得段位是可以通过职业联盟的承认的哦(只承认到四段)。游戏中收录了职业联盟中初段到九段48位职业选手的资料(其中还有我们介绍过的美女雀士二阶堂姐妹),在游玩的过程中他们会随时出现向玩家发起挑战。



▲游戏公司在推出本作之前就以这两位出身于“麻将世家”的姐妹作为宣传的重点,从她们的资料中可以看出,作为短局的雀士甚至还是受媒体追捧的影响才开始玩麻将的(=。=)

资料详细度

在游戏中玩家所进行的每一局牌局的资料都会被系统记录下来,你可以在记录浏览中查到自己和的每一种牌型的次数以及过去30局的战绩,系统会根据玩家在对战的过程中胡牌的习惯并在升级时把玩家分为四种类型(青龙、白虎、朱雀、玄武),几乎所



有了你想了解的数据都可以在记录浏览中查到。

系统专业度

这款打着日本职业麻将联盟认证旗号的麻将游戏如今已经推出了4部作品,在日本的麻将爱好者中有着极高的人气与影响力。作为街机的移植版本,本作依然继承了游戏独特的“段位判定系统”,千万不要

众乐乐度

无论是在公车地铁还是在饭馆咖啡厅,只要身边有人手中握有一台手机,你随时可以向别人发出对战邀请,几个热闲的朋友坐在一起对战上几局更是热闹非凡。



胜负师的麻将心得
因为掌机版采用的是街机版规则,而街机版又有正规的麻雀协会支持,所以游戏的平衡性非常高(特别是番数计算和段位升降方面),AI的难度恰到好处,一个人玩也能体会到一般麻将游戏没有的爽快感,与人对战时节奏有点慢,但接近于真实的打麻将,还是可以接受的。

推荐同乐度

新书搜

NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(<http://www.levelup.cn/book/>)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买。网址：shop33788833.taobao.com

龙珠 世界全书

>>>1月3日 全国上市

144页16开精装特辑+精选金曲CD



《龙珠》珍藏版资料设定集
带你重温那份久违的感动

本书将带你了解到之前你所不知道的《龙珠》的世界观、角色、战斗、道具等方面进行了完全解析，并收录了鸟山明亲自评选的数项最佳，官方投票数项十大排名，其他名家笔下的“异色龙珠”等精彩内容，而且还将为大家特别奉献鸟山明与尾田荣一郎两位大师最新合作绘制的纪念版漫画——《龙珠×海贼王》。另外，附送的《龙珠 最强之音》CD则精选了动画中数首动听的歌曲，值得您永久珍藏。

《掌机王SP》56辑

>>>1月3日 全国上市

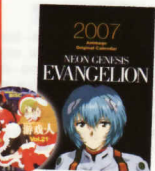


为迎接春节到来，本辑《掌机王SP》抽奖活动全面升级，除原有的PSP、NDSL等大奖外，新增OS掌机、NDS烧录卡、PSP电池包等各种最新掌机周边，中奖几率全面提升。另外本辑收录三大动作《世界传说 光之神话》、《不可思议的迷宫 风来之西林DS》、《流星洛克人》的详细攻略，同时还有《游戏王对战怪兽GX》(NDS)的深入研究，“玩转NDS”将会横向评测最新的3款NDS Slot1型烧录卡——R4、EZ5、SCDS，本辑赠品为《西林》主题卡片。

《游戏·人》第21辑

>>>1月11日 全国上市

新年文化盛宴



时隔两个月，《游戏·人》又将与广大游戏文化爱好者见面了，这两个月，游戏业界因次世代而纷繁变化，这一次我们准备了不少相关内容，如“索尼叛逆者”久多木健传记、Blu-ray Disc和HD DVD的光盘格式大战，以及十余款次世代游戏的集中评论。此外，还准备了多篇特企特稿，推荐史上最低分游戏特辑，让你随畅快文字将烂游戏一踩到底，以及人工智能综述，从中窥探人性的终结与新生。另有游人说、同人剧院等招牌栏目，精彩目不暇接。本次《游戏·人》的音乐CD除了收录近期好评的游戏歌曲之外，还会特别精选《蓝龙》OST，另赠送《EVA》主题两用年历，请勿错过！

LEVELUP 游戏城寨 Level.20

>>>已上市



Wii：英雄不再，NDS：最终幻想XII 亡灵之翼，NDS：最终幻想 水晶编年史 命运戒指，NDS：美妙世界，PS2：女神异闻录3 FES等新作速报，特辑：打开潘多拉的魔盒——游戏中的合作与竞争，街机研究专题Vol.13满城尽是“烧录卡”——AceKard、N-Card、EZ5、R4大比拼；城寨小百科：随魔入夜，“任务”细无声——揭开特工的神秘面纱；Web Show专题：2006年中国网络十大热门事件，比类PS3更有意义的21件事情，老婆的说明书；休闲BAR：新潮数码·请注意，本页将在一天后自动销毁，城寨书库·当世界年纪还小的时候，音乐茶座·The End，电影空间·龙骑士，流行服饰·NANA与PUNK，源自青春的叛逆，宠物之家·宠物饲养十大误区；levelup 音乐台：音乐小特辑——久石让，各地报刊亭销售中。

>>>Level 21 1月7日见!

文 UP TEAM攻略组成员 songka1236Neo · Zero 编辑 anubis



SYSTEM

系统详解

基本行动部分的操作

电波世界：《流星洛克人》作品内，发达的科技已经取代了基本的宪用，而利用电波来进行信息的传输，剧情内取得“ビジーライザー”这个道具后，使用“Y”键就可以进行电波世界连接点的观察和登入。

查看NAVI资料：剧情和任务里很多都要用到这个能力。方法为进入电波搜索模式后，使用触控笔点击所要调查的NAVI，只要没有被加密的NAVI，都能进行资料解读。

战斗卡片：作为洛克人的主要战斗方式，战斗卡片的种类丰富多彩，但不亚于以下几类：标准卡片（黄色），超极卡片（蓝色），究极卡片（红色）。

卡片的获得有以下几个途径：

1. 随机战斗后取得该敌内的杂兵相关的卡。
2. 调查网络内的道具获得。
3. 通过进行各种任务获得，任务的进行方式下文有详细介绍。
4. 击败一些BOSS后获得。
5. 达成兄弟联盟后取得。

行动部分按键操作

十字键	移动
A	调查 / 对话 / 确定
B	取消
X	进入 TRANSER 界面
Y	戴上 / 取下 ビジーライザー，戴上后进入电波搜索模式，可以看到电波世界及其入口，还有现实世界中的电波 NAVI（现实）
L	任务提示
R	电波道具（现实） / 电波道具（电波）
SELECT	上楼/下楼切换

TRANSER 界面部分

十字键	移动游标 / 移动
A	确定
B	取消
L/R	改变界面进行切换
SELECT	对战斗卡片进行特殊操作
触控笔	写点出选择下降中的程序模块



流星洛克人 飞龙·天马·麒麟	Capcom	RPG
NDS	2006年12月14日	1人
	2006年12月14日	4800日元

《流星洛克人》是《洛克人》系列“20周年”的纪念作品，分为《飞龙》、《天马》、《麒麟》三个版本发售。本作的故事发生在《洛克人EXE6》的数百年以后，无线网络取代了传统的网线连接的时代，做为20周年纪念作品，本作的质量还是属于同类游戏上乘的。新的战斗系统，新的主线故事套用在原来的《EXE6》的原系统后，使游戏的乐趣不减反增，而通关后增加的数量繁多的任务和隐藏要素也使的本作的耐玩度有所保证。

战斗解说



移动和基本防御

本作的移动地区相当小，原本的 6×9 的横向往场变成了 3×5 的纵向战场，平时战斗就只能看见洛克人的背部，并且要随时接受来自正面的攻击，因此闪避和躲避的难度比EXE更高。但闪避也不会因此大显改变难度——为了应付这种状况，CAPCOM为洛克人加上了光盾。

按Y可发动，持续时间约3到4秒，但要注意：它不能防御来自侧面或者能够破防的攻击。而防御方面，它不能承受超过其防御力的攻击（卡片注释会标明数值）。这两样东西可以说是电波世界生存下去的必需品。

战斗卡片

本作中战斗卡片作为攻击的重点不同于EXE系列，在改装画面时有8张卡片供选择，选择规则如下：

- ① 每列的两张卡片都能自由选择，但不能跳列选择。
- ② 底部是白色的卡片能够和其他列的卡片一块选择。
- ③ 效果附加的卡片必须排列在攻击卡片之后才生效。当你抽到剑类型的近身攻击卡片时，你可能会因为它攻击范围太小而烦恼，那是因为你忽略了本作洛克人新增的一种能力——战争洛克攻击。

战斗期间按！就会出现流星，当准星在敌人身上变成圆形时就能发动“战争洛克攻击”——洛克人会冲入敌人面前攻击。如果此时受到攻击的话“战争洛克攻击”会被强制取消（直到故事后半段得到超极装甲能力）。

不离勇士左右的是一把利刃，而不离洛克人左右的则是一个文件袋。文件夹就是用来搭配战斗卡片的“仓库”——甚至可以说是卡组。



攻击

攻击方面，主力当然还是我们的战斗卡片，但洛克他还是在卡片用完后进行改装进度条到达顶点时用来牵制敌人的利器，这次的洛克他由于是带有FM星人洛克的意思，它能够自动蓄力，免除了玩家们手忙脚乱的窘境。当然也可以按B来连射，只是不会对敌人造成长时间硬直。

TRANSER画面菜单解说

パーソナル(个人资料)：一些个人的基本资料，都是在游戏开始自己填写的内容。

ウォーロード(战争洛克状态)：强化洛克人的地方，不过除了防护罩强化外基本没什么大作用。

ブレイザー(查看兄弟联盟)：剧情结成联盟后可以在这里更换所要使用的联盟。

バトルカード(整理战斗卡片)：整理战斗用的卡片，总共只能存放30张（星之力和兄弟联盟的不算），其中标准卡片（黄色）不受限制，超极卡片（蓝色）能放5张，究极卡片（红色）只能放1张，两种标准卡片只能

放3张，同种的超极/究极卡片只能放一张。选择方面建议以攻击高的为上。

アイテム物品(金制卡片和重要物品)：基本的回复道具和开锁用钥匙都放在这里。

ライブラボ(图鉴)：基本没用处的玩意。

セーブ：保存进度

オンライン(无线通信)：可以进行无线联机。

つうしん：通信
メール(邮件)：一些任务和剧情需要接收，也基本没什么作用的东西



流程简介

PHASE 1

1. 到上方发展剧情—设置个人EPT资料—到展望台到洛克。
2. 进入网络—到下方进入火车内部杀毒。
3. 和所有人对话—进入网络调查全部人资料—进入左边火车内—回家睡觉。
4. 展望台和露娜对话—进入火车内调查操控说明消灭病毒—进入火车内—击败BOSS。



PHASE 2

1. 去上一—找前面那个飞行人—和家旁的男人对话。
2. 去饮料机—进内部杀毒—把饮料给家旁男人—帮小孩拿球—回家。

3. 去新地点+天地研究所—调查这里所有人资料+对话—和天地对话—进入2F研究室。
4. 和全部人对话—和下方女性对话得到卡，输入密码“8”开门—从左上进入网络。
5. 短路地带利用连接点消灭病毒出境路—进入虚拟太空区—追上BOSS后进入战斗。

PHASE 3

1. 出门发生剧情—去展望台—调查警察资料。
2. 展望台调查机器人—到卡片店门口和机器人主人对话—调查其资料。
3. 调查展望台座位—剧情取得警察资料—回家睡觉。
4. 去展望台调查火车—去研究所找天地—进入网络消灭五个电球—到研究所天台—回家睡觉。
5. 出门收到消息—进入网络追击美空—到短路地区后去研究所接入网络—进入美空所在区域—BOSS战。

添加战斗卡片的基本规则

● 文件夹上限是30张(星之力和兄弟联盟的不算)，其中标准卡片(黄色)不受限制，超级卡片(蓝色)能放5张，究极卡片(红色)只能放1张。

● 同种标准卡片只能放3张，同种的超级/究极卡片都只能放一张。注：不管装备攻击卡，高速攻击或低速攻击状态的卡片，这样能使战斗技能发动。

在本作中洛克炮也可以像EVE那样进行强化，在战争洛克模块里选择装备即可。可惜的是，没有一个全能力+5的……

从左到右分别为：
攻击：洛克炮单发射击的攻击力
连射：洛克的连射速度



附加部分——地形篇

洛克炮蓄力时间
 洛克人能力可以通过兄弟联盟强化，剧情得到的能力也不差，但是他的兄弟联盟需要通过道德取得，因此不再赘述。



战斗中，会常常看到不同的地形不同的地形会对洛克人或敌人造成不同的影响，那么，让我们来看看这些地形有着什么作用：

草地	受到火属性攻击时伤害×2 木属性敌人站在上面时不会回避HP
冰面	受到火属性攻击会被冰冻
重力场	站在上面时跳不得
绝缘场	受到电属性攻击不会导电
毒池	HP会不断减少
圣柱	伤害值减半

全任务完成方法解析

注意：本作的任务不是贴附提示板而是需要银河自己利用电流世界调查求助人员的NAVI后才能得到任务提示的。

编号	任务名	触发方法	完成方法	任务奖励
No. 01	ワズビなつてんのか?	研究所门口和一个NPC对话，查看NAVI资料后得知女孩的邮件发出去后后方向受到。	电流世界找到一个程序员(其实是邮递员)对话，再找到那个NPC对话完成任务。	—
No. 02	わたしがまよっている……	研究所的接待处(电波屋)和职员对话	回到研究室右边的自动售货机，之后进入内部电波屋的NAVI对话，交给它“オナホムル”。	—
No. 03	ゲキウツピンチデス	火箭组调查一个研究员的NAVI资料并和世中的他对话	电流世界调查一个传送进入内部电波屋捣乱的角色+看剧即可。	—
No. 04	わたしがまよっている……	研究所调查一个在上方的小女孩的NAVI资料得知信息，离开电波世界后回答问题	答案为アブソラウド。	1分のノート
No. 05	一ボケがまよっているよー	研究所的科学参观馆新增剧情，和门口的一个研究员对话后进入电波世界调查他的NAVI。	调查研究所中间的电脑的控制处会发现病毒在内部，摧毁它们即可。	ヒートボール3
No. 06	よしよしようほ	最后再调查一下梦幻岛的地下量，调查内部含有“天地守(天地まもる)”的资料后自动得到任务提示	与天地守对话后前往天地研究室一个衣柜找到“フルム”再次回去天地对话。	HP MAX UP10
No. 07	マヤビ! ロボットのちよろがめがあるいぜ!	第六章节后，垃圾场调查管理信息后自动得到任务提示。	调查旁边的机器人，按SELECT选择“エアコン”这张卡片来降低温度后与管理员对话。	HP MAX UP10
No. 08	じぜんない!	最后再调查一下，梦幻岛与当时取回(双叶ツバキ)所交谈的公园，调查等等者的NAVI资料后自动得到任务提示。	按SELECT使用“オナホムル”这张卡片后和老人对话，接着把公园内部的垃圾全部升起就能完成任务。	HP MAX UP10
No. 09	まよったわ	最后再调查一下，梦幻岛后方的垃圾回收站，调查旁边老人的NAVI资料得到任务。	进入冰箱内部调查全部并和程序员对话，并交给它“オナホムル”卡片。	HP MAX UP10
No. 10	わがまがまよったわ!	最后再调查一下，梦幻岛调查回收站旁边的NAVI资料。	去天地研究所调查一个狙击队员，回去调查孩子。	5000Z
No. 11	ワザウツピンチデス	“ゴダマタク”地区调查一个站在旁边的老人的NAVI资料	与老人对话后前往电波屋调查后选择后取500Z还钱老人。	ヒートボール2
No. 12	のあいだランコンなあげんがめがあるいぜ!	“ゴダマタク”地区调查BIG WAVE旁边一个男人的NAVI资料并和对话。	调查家用机取得三个球，过相应剧情的家数据估计不能省略，球的信息，BIG WAVE桌子上面，左上角上面，右上角上面。	“ランコンボール”
No. 14	いそぎ	“ゴダマタク”地区右上方和一个男孩的NAVI对话并调查资料。	调查男孩“パワーボール”卡片	アタック+10
No. 15	いそぎみええんだ	调查“ゴダマタク”地区上方一个小女孩的NAVI资料并和对话取得任务。	进入电波家模式后来调查BIG WAVE旁边这里的NAVI对话后和男孩对话。	サーチアップ
No. 16	いそぎのゴダマタクにいるおとこのおとがめがあるいぜ!	调查异世界年轻女(平岛ゴウ)家)年轻女孩的NAVI资料并和对话。	进入电波世界后调查BIG WAVE门前那家会送回来卡片的那个男人资料，和和女孩对话。	Dキータンキー
No. 17	あながあまよったわ……	学校进入电波世界调查小卖店老板的NAVI资料并和老板对话。	前往百货商场(白金ビル)的门口调查老人资料并和对话得到东西，回去交给老板。	2500Z
No. 18	わたしがまよっている……	调查学校门口的女孩的NAVI资料获得任务前往学校的体育馆。	进入电波世界来到体育馆上层在体育馆上层找到一个资料;对话后找女孩对话完成任务。	インビジュアル
No. 19	うおおー	体育馆调查打篮球的男孩资料和他对话。	使用SELECT的“ピッチャー”卡片后对话完成任务。	ブラスキヤン
No. 20	うおおー	调查校长资料并和对话获得任务提示。	回到校长室调查课桌的中间时选择1 2 3 1即可“アヒメチオ”	—
No. 21	うおおー	学校1F调查一个男孩资料后对话取得任务提示。	前往体育馆调查前厅进入内部的电波屋调查那里的资料。	—
No. 22	のあいだランコンなあげんがめがあるいぜ!	调查“1-A”课桌旁边的NAVI资料并和对话。	调查男孩出的资料时选择3 2 1 2 3即可。	アヒメチオ
No. 23	ゴダマタク	调查“1-A”课桌旁边的NAVI资料并和对话。	利用SELECT选择“エアコン”降低温度就能完成任务。	アヒメチオ2
No. 24	うおおー	调查学校E-A处理室的资料得到任务。	在设置进入电波网络调查中间的NAVI程序后再与男孩对话。	パワーアップ2
No. 25	あ……うおー	学校2F进入电波世界调查老师的NAVI资料得到任务提示。	对话后到电波世界的广播室，调查班主任的NAVI资料后与前面那个老师对话即可。	トリップランド

Capcom的绝对自信!

攻略
速解
最新Gameball
光盘第一版一碟

要不是亲自将《失落的星球》通关，真的有点不敢相信Capcom居然能画面表现得如此出色，就算是把《失落的星球》放到整个次世代平台，与最顶尖的AAA大作比较，本作也绝对可以笑傲江湖，在某些特效表现上游戏甚至超越了《战争机器》。个人认为《失落的星球》的推出不仅仅为我们带来的是是一款超级大作，它还向全世界展示了Capcom自主开发的次世代游戏引擎和其过人的研发实力。Okay，秉承着观赏为主的思路，通过这次攻略就让我带领读者踏入《失落的星球》的世界，一同感受游戏的绝天震撼。

失落的星球: 极条件	Capcom	ACT
X360	1人	100%
2008年11月21日	100%	100%

故事背景

早在审判世纪80年前，人类就抛弃了舒适的家园，开始大举向E.D.N.行星的移民计划。随着移民计划的进行，为了满足日益增长的人口E.D.N.行星各种人类设施也在不断完善。正当一切即将大功告成的时候，人类遭遇了E.D.N.行星异形生命体Akrid，Akrid出于本能的向人类发动进攻。由于根本没有有效的武器来抵御Akrid，人类不得不考虑放弃这个新家。与此同时，人类发现了Akrid体内蕴藏着一种名为“Thermal Energy”（简称T-ENG）的神奇能源。这一重大发现重新燃起了



了人类的斗志。后来，人类研发了专门用来对付Akrid种族的新式武器——The Vital Suit（简称VS），一种载人机器人。VS的诞生标志着人类第二次移民计划的全面开始。迄今为止，第二次移民计划已经进行了22年，但如何能随时随地的收集Akrid体内的能源T-ENG仍然是未解决的课题。

LOST PLANET

EXTREME CONDITION

文 ACE飞行员 美编 一刀

© Capcom 2008.

主要角色介绍

MAIN CHARACTERS

韦恩 WAYNE

本作的主角，拥有一流的VS驾驶技术，是一个富有强烈责任感的好男人。



(主角角色)



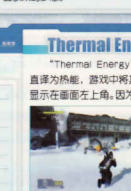
露卡 LUKA

拥有性感的身材和一善良的心。和主角是否产生真爱，直到游戏最后也没有被确定。



尤里 YURI

科学家，让E.D.N.星球变成人类美好的家园是他一直以来的梦想。



里克 RICK

露卡的弟弟，是一位精通各类机械和电脑的天才，为人幽默乐观，是个活宝。

盖尔 GALE

主角的父亲，一位老牌VS机师，热能装置的开发者。最后中了圈套而被Green Eye杀害。



系统简介

SYSTEM

基本操作

- A 跳跃
- B 拆道具物品，搭乘VS，拆除VS的武器
- X 使用挂钩
- Y 切换武器
- LB 左侧90度快速移动视角
- RB 右侧90度快速移动视角
- LT 使用手雷
- RT 射击
- 左摇杆 人物移动，按下左摇杆脚下
- 右摇杆 旋转视角，按下右摇杆被锁
- 十字键 上下键为视角拉伸，右键为打开手雷

※翻滚动作左摇杆按下+A键

Thermal Energy 收集方法

“Thermal Energy”是游戏中经常出现的一个词汇，直译为热能，游戏中将其缩写为“T-ENG”，以数字形式显示在画面左上角。因为“T-ENG”与主角生命息息相关，如果热能降为0，主角的生命槽就会慢慢消耗，而且无法驾驶VS所以收集热能成为游戏重要的一个环节。收集“T-ENG”通过以下几个途径。

- 消灭星球上的原始生命体 Akrid。
- 击倒敌人以及敌人的VS。
- 破坏场景中的油罐、车辆等。
- 激活场景中的Data Post Functionality。

Data Post Functionality 三大效用

“Data Post Functionality”（简称DPF）可以理解为一个数据传输装置，它不仅为主角提供“T-ENG”补充，而且可以提供各种信息。当激活DPF后画面上的雷达会显示出各种重要信息。不过激活一个DPF只能显示一定范围的数据信息。

■ 传达信息

- 人类敌人
- Akrid生命体
- VS
- DPF所在位置
- 目的地方向

▲ 选中B键，便可以开启DPF系统。



字母硬币的意义

玩家必定都发现游戏中存在的印有字母的硬币了，如果你有足够耐心把所有关卡的隐藏着的字母硬币收集起来可以获得100多点的成就奖励。

The Vital Suit 介绍

THE VITAL SUIT

The Vital Suit 就是游戏中各种机器人，被简称为 VS。游戏中共有 6 种可驾驶的 VS，下面就为读者做一个简单介绍。



GTF-01

初期机体，移动速度快，而防御力低下。属于早期开发的 VS 产品。该机体仅在前几关出现。

高 4.4m 宽 3.2m



GTF-11

前面加了防护装甲，所以防御力有所增强。拥有一定的跳跃能力，属于 VS 的 2 代产品。

高 4.4m 宽 3.2m



GTF-22

GTF-11 的空中机械形态。由于减轻了装甲保护，所以其跳跃能力得以较大的提高。

高 4.6m 宽 2.7m



PTX-140

现阶段地球上最强机体，拥有出色的机动性能，由于技术含量高所以无法达到量产。

高 4.9m 宽 4.0m



GTF-13M

地球上第一款可以变身 VS，可以变成雪上摩托。速度一流，不过灵活性依然不足。

高 3.0m 宽 1.8m



GAB-25M

NEVEC 集团独立研制的高性能 VS。考虑到星球上的复杂环境，故拥有四足和坦克 3 种形态。

高 4.3m 宽 6.3m

剧情攻略 始动!

序幕

PROLOGUE

最初的剧情动画以前后交织的手法交代了游戏的故事背景与现状。主角韦恩和他的父亲盖尔将以 VS 驾驶员的身份登场。序章主要是让玩家熟悉操作，只要跟着前方的老爸走就可以了。中途遇到翻脸过来的 Akrid 也很容易对付，几乎每种 Akrid 身上都有橙黄色的弱点，只要攻击此处就能快速将其消灭，并且还能获得一定的 T-ENG，启动地图上空的 Data Post 功能后，巨型 Akrid 生命体 Green Eye 就会出现，不需要跟它战斗，跟着前方的队员火速撤退，遇

到 VS 机体后登陆进去。前进的路上再次遭遇 Green Eye，只要稍加躲避，然后朝着 Green Eye 身体上的绿色弱点射击，不一会儿就会发生剧情。韦恩的父亲为了保护儿子，不幸被 Green Eye 杀害。受到重创的韦恩驾驶着 VS 蹒跚走到了雪原，由于体力不支韦恩还是倒下了……

关卡点评 序章将内容制作得很饱满，不但让玩家熟悉了系统，而且穿插了大量动画，令人意外的是居然这么快就让玩家驾驶到了 VS。庞大的 Green Eye 的破坏而出极为震撼，成为了序章的一个高潮，给玩家一种看大片的刺激感。

MISSION 01 冰天雪地

A World Of Ice

任务简介 通过破碎的废墟进入 Akrid 的巢穴，扫除一切障碍捣毁 Akrid 的巢穴。

任务目标 Akrid 的巢穴

提示 多利用 Data Post，它能给你的 PDA 传输地图，引导你前进的方向，并且给予能源补充。

剧情

韦恩从昏迷中醒来，第一个出现在他面前是一位陌生的白发男子尤里 (YURI)，他看起来有几分阴险，尤里对韦恩手臂上佩戴的仪器非常惊讶，因为这个仪器居然能直接将 T-ENG 转换为韦恩身体所需的能量。(该镜头不禁让人想起《鬼武者》，果然是稻船的作品啊。)

随后露卡 (LUKA) 和里克 (RICK) 也进来和韦恩打招呼。不幸的是现在的韦恩除了记得自己的名字以及老爸被杀死事件外，过去很多事情他都记不起来了。两周后，逐渐恢复状态的韦恩在与尤里他们 3 人交谈中得知，他们正计划清除 Akrid 的一个巢穴。但由于不会驾驶 VS 计划无法进行。老实的韦恩毫无心计地站了出来接受了这个任务。



关卡指南

本关就是 Demo 版中的一关，由于没有什么难点这里就不赘述了。唯一值得注意的是多收集能量。在进入第二个仓库前会有悬崖，如果从悬崖边缘走过去韦恩会用挂钩自动挂住，升到边缘按 X 键可以跳上来。这时凶狠好战的 Akrid - Chrysalis 有可能会自己掉下悬崖。

BOSS 战 巨型 Dongo



关卡点评 本关场景变化丰富，地形错落有致，不但有室内战还有室外战，观赏完



入洞穴之后可以多加探索，最下层有很大一片空间。

巨型 Dongo 真是个运动神经发达过头的生物，它就像马戏团里面的摩托车球那特技演员。与它战斗方式很多，除了驾驶 VS 与它周旋战斗外，我建议玩家可以尝试徒步与它战斗。因为当它翻滚时可以用手雷将它炸翻，而且用霰弹枪打其尾部确实很爽。

够够白雪，还能感受 AKRIS 巢穴的诡异。加上一个不错的 BOSS 战，第一关值得反复玩。

武器推荐

Mission 01 背景上的那些巨大的 Akrid 如何干掉呢？根据本人反复试验，其实不必打爆其身体上的弱点，只要等它露出地面向韦恩怒吼的瞬间向其口中发射导弹便可将它性命，完成后过关可以获得 30 点成就。



MISSION 02

突袭据点

Stronghold Assault



过前面的钢板可以将 VS 带过去。不过由于敌人火力很猛，VS 机动性比较差，所以并不好用。在过第二个钢板的前后切换到狙击枪，建议用狙击枪对面的敌人干掉后跳上火雷再过去。这时会出现敌人的 VS，用火雷配合手雷应该不难搞定。进入隧道后敌人很难走，如果用狙击枪配合手雷也不难通过。最后从隧道尽头右侧出去就来到了“红色派系”的要塞。这里是 Demo 版收录的第二个关卡，这里就超过了。

任务简介 清除“红色派系”的要塞，该要塞建造在 Akrid 的核心区域，所以不容易建造。
任务目标 雪鬼要塞

提示 通过大量滋生 Akrid 的区域，如果看到雪鬼说明离他们的要塞不远了。

剧情

是去搞定“红色派系”的时候了？尤里通过耳机对韦恩说，韦恩却是一头雾



水。谈话中韦恩还得知了一个新名词“雪贼”(Snow Pirates)。原来人类早在 150 年前就发现了 T.D.N. III 行星，由于当时无法抵抗 Akrid 这种生物，所以大部分人类都离开了这个星球。只有极少数人人类幸存的在这个星球上存活下来。他们的后裔被称为雪贼。“红色派系”就是雪贼中一个分支，也是尤里他们的敌人。在尤里等人的帮助下，韦恩准备出发进攻“红色派系”的一个要塞。

关卡指南

本关有一定长度，分别要经过废墟、大桥、隧道以及最后的雪贼基地。废墟会出现大量 Akrid，令游戏紧张度增加了不少，玩家也选择逃窜，其实只要有一定操作经验也能将它们消灭干净。依靠给定的霰弹枪可以很快将喜欢翻滚的 Dongo 干掉。几经周折，来到

BOSS 战 VS 战斗

一开始就赶紧登陆到一台 VS 上。因为敌方 VS 机动能力很强，所以可以选择当其就跌落地的瞬间进行开火，用导弹配合机枪毙它几次应该就能搞定完工。



关卡点评 本关不长，而且难度明显比前一关高出许多，所以玩家需要稳扎稳打，多收集能量，合理利用武器的狙击枪从远处消灭一部分敌人。

稳打，多收集能量，合理利用武器的狙击枪从远处消灭一部分敌人。

MISSION 03

穿越雪原

Crossing the Plains

任务简介 寻找从雪原深处传来的 T-ENG 资源信号，小心雪原上隐藏着巨大 Akrid 生命体。
任务目标 雪原。

提示 小的 Akrid 的出现通常预示这更大的个体就在后面。

剧情

韦恩从“红色派系”那里成功夺回了尤里他们的拖车。兴奋的里克正在和尤里讨论如何处理拖车的事情，突然里克发现放在桌子上的一个 PDA，PDA 上印着“NEVEC”的字样，尤里显然对此非常敏感，但他确实装作若无其事的样子。这时一旁的韦恩突然昏倒，梦境中韦恩想起了父亲生前的重要叮嘱。原来韦恩手臂上佩戴的这个热能装置如果没有了 T-ENG 的补给将无法正常运转，而这时韦恩的身体也将会感觉像火烧一样。这种不良反应开始影响其大脑直至韦恩死亡。当韦恩苏醒过来时，热能

装置已经补充足了足够的 T-ENG，原来是尤里“救”了他。配备好的 T-ENG 对于人类来说是非常宝贵的资源，露卡对这个需要大量 T-ENG 的神秘男子充满猜疑。正当露卡向尤里询问关于韦恩情况的时候，韦恩的到来打断了他们的谈话，韦恩暂时不想和他们产生什么矛盾，主动的接受了尤里为他安排的新任务。当韦恩进入废墟后，发现了许多 VS 的残骸，用望远镜观察，韦恩发现远处几台四足 VS 机体上都印着“NEVEC”的字样，原来“NEVEC”是专门猎杀雪贼的又一股势力。正当韦恩想去干掉个究竟时，一架神秘的 VS 机体突然杀出，并朝韦恩大开杀界。



关卡指南

本关一开始建议收集到起码超过 3000 的能量，因为在接下来的穿越平原的战斗中，韦恩将遇到一条巨大的 Akrid。这条巨大的 Akrid 十分难缠，而且可以对韦恩造成一击必杀。其实游戏并不是想让玩家将巨大的 Akrid 击倒，只需要不停向南方一路狂奔就可以了。即使玩家将击倒一条 Akrid，后来它还会出现。穿越平原的路上会出现好几个“Data Post”，补给能量后会有雷达上会有方向提示。来到一座废墟后，就是 BOSS 战了。

BOSS 战 巴兹尔 (Basil)

巴兹尔驾驶的一台专用的 VS，其装备的激光枪威力巨大，成为韦恩最大的威胁。战斗一开始就立刻乘坐上身旁的一台 VS 上，一边用机枪射击，一边发射导弹而且还要不断利用 Y 键移动。切记不要忘了为导弹发射器快速补充弹药。如果巴兹尔驾驶的 VS 被场地卡住，那就可以轻松干掉。由于爆炸烟雾阻挡视线，所以只要看到瞄准变成



红色便可射击，一般来说当韦恩的 VS 被地击毁时起码也将韦恩伤了大半的体力，接下来拾起地面上的 VS 导弹发射器往回丢上几次就可以将其击倒。

关卡点评 本关最大的亮点自然是雪原上破地而出的巨大 Akrid，这种超能力场面

绝对会让第一次见到它的玩家大呼过瘾，这应该就是次世代游戏魅力吧。

MISSION 04

雪山行之一

Mountain Route 1

任务简介 翻越第一座雪山，到达山顶后将找到前往新地区的出路。
任务目标 山顶。

提示 错误的一步将会使你跌下悬崖，所以请记住你的脚下。



回到基地的韦恩恰巧听见了尤里和 NEVEC 战士的对话，等 NEVEC 士兵离开后，韦恩气愤的质问到：“难道你不替 NEVEC 工作？”尤里这时却有无奈的回答：“边境计划”是一项大规模的地质改革举措，它将使 T.D.N. III 行星变得足够暖和，这样人类将可以在这个星球上更加舒适的生活。我已经找到了让星球变暖的方法，NEVEC 和我分享这一梦想。“消灭 Akrid 只是幌子。”韦恩生气了。说到这里尤里根本就懒得再同韦恩



多解释，并且以上所有的口吻命令韦恩，明天还要给他安排重要的工作，让他快去休息。

关卡指南

来到雪山脚下首先就是找路，其实只要找到一个台阶上的“Data Post”就会获得雷达上的箭头指引，出路就是地

面上的洞口，洞口旁边有一具尸体，应该很好发现。从洞口进入后，原来是条 NEVEC 的小基地，外面已经被 Akrid 巢穴塞满了，场面真是壮观。但更加棘手的是后面把守森严的 NEVEC 基地。先用机枪从远处狙击枪远处发射导弹的工具，主要是干掉里面一台发射导弹的 VS。可以在外面捡到榴弹干扰炸弹，让 VS 暂时失灵，然后尽量朝机枪射击夺取 VC。如果夺取不成功就在进入基地的走廊上回扔手雷，务必将其再次干掉。然后登上左侧的集装桶平台，留意上面的狙击枪。这时另外一条敌人的 VS 也会出动，并且会引来 Akrid，让他们乱战好了。

来到基地外，跳下平台来到移动木





板上，在不板爆炸前用挂钩爬到峭壁上。接下来又是一个NEVEC基地，并且韦恩可以获得一架弹跳力很强的VS。现在玩家有两件要事要做，其一，尽量收集能量，把沿途油罐全部打炸。其二，不要恋战，保护好VS，一口气跳到最顶端。因为这是顺利通过这关BOSS战的关键。

BOSS战 巨蜂之战

姑且叫其巨蜂。其实说它是怪怪也行，不明白Capcom怎么老是喜欢把什么蜜蜂、巨蜂这样的昆虫搬到游戏中。建议战斗开始就驾驶VS跑到场景中央的高台上，注意跳跃躲避BOSS初期进攻。只要操作得当，迅速打掉BOSS一大半的HP不成问题。不过后来BOSS的行动变得更加频繁，而且像发了疯一样对韦恩进行暴雨般的狂轰滥炸。这种情况下VS基本保不住了。本人有一个方法，就是当VS丢失之后，快速捡起高台上的VS导弹发射器。这



个武器对BOSS有大杀伤力。其实很难判断BOSS现在的行动方向，为了避免被它炸晕过去，建议玩家不要乱跑，直接绕着高台跑圈，起码有高台保护，可以尽量少挨子弹。剩下就找准时机将这个可恶的BOSS从天上轰下来。

关卡点评

本关BOSS战斗令人印象深刻，制不是说制作得多惊心动魄，但通过这个BOSS我们确实体会到了《失落的星球》那款人的操作快感。起初没有掌握玩法，本人被这这VS已经打头昏眼花。主角几乎就没有好好站过腿，满屏的烟雾简直就是什么都能看到。



MISSION 05 雪山行之二

Mountain Route 2

任务简介 继续攀登第二座雪山，通过隧道可以到达山脉的另一侧。

任务目标 山脉尽头。

提示 此处是Akrid 迁徙的必经之地。



剧情

当韦恩回到基地时，尤里已经失踪了，韦恩这才清楚的意识到自己一直在被人利用，不过韦恩还是决定按照原计划进行，继续穿越雪山去找回Green Eye报仇。

关卡指南

抬头向天空望去，那几只鸟还在盘旋，因它引起的山脉经常会碰到韦恩。本关一开始的任务就是利用挂钩不断向上攀爬，所以玩家注意头顶的上方。

通过隧道来到又一个Akrid的巢穴。这里除了会出现释放孢子的新Akrid外，并没有什么难度，沿着山路盘旋而上到顶部可以发现一台VS，玩家一定要好好保护好它。乘坐VS跳到对岸的峭壁上

从地面洞口一层层下来就到了一个四通八达的洞穴，洞穴中央有一块明亮的晶体。这个洞穴四周有好几个洞口，玩家可以自由选择探索，其中一个会被浓烟密封的洞口就是BOSS所在的地方。

BOSS战 巨型Akrid



关卡点评 本关总体来说略枯燥，BOSS战可能是唯一的亮点。

本关BOSS其实很简单，只要驾驶VS来到它的下方，然后不停的用机械炮射击其臂膀直到断裂，BOSS的头就会掉下来，这时再用机械炮扫射其头部便可消耗其大量HP。因为BOSS处还有另外一台VS，所以基本任务都能过去。

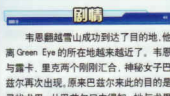
MISSION 06 绿眼归来

Green Eye Returns

任务简介 向废弃的圆顶建筑进发，Green Eye 从那里传来绝大的能量信号。

任务目标 圆顶建筑内部。

提示 小心，巨大的能量信号同样会吸引雷贼和NEVEC 的注意。



有关，难道当年父亲的死亡都是NEVEC 先设计好的一个陷阱？这时一群NEVEC 士兵冲了出来，包围了韦恩的机体。“我希望你能够在这堆垃圾里面玩得开心，但现在是时候把你从这堆垃圾里赶出来了。”从一架四足VS里面走出一个凶神恶煞的人向韦恩说到，原来这个人就是当年杀害韦恩父亲的真正凶手邦帝罗(Bardero)，而且他的手臂上佩戴着与韦恩一样的能量仪器。“边境计划”必须不惜一切代价的进行下去，邦帝罗得意的说：“我要宰了你！”韦恩愤怒了，阴险的邦帝罗利用赶来露卡转移了韦恩的注意力，并且用导弹

将韦恩驾驶的VS击倒，好在韦恩趁乱带着露卡驾驶摩托逃走了，邦帝罗得意地看着被击毁的韦恩VS，看来这台VS里面藏着巨大的秘密。“不惜一切代价一定要阻止‘边境计划’，这与你的最珍贵的东西息息相关啊……”脱逃出来的韦恩又听见了父亲的呼唤。

多NEVEC 的士兵把守。虽然打法与之前的战斗差不多，值得注意的是NEVEC 使用的激光格斗机械炮；火焰炮台、VS等杀伤力巨大，并且还有狙击效果，所以如果能够够得一把握好好利用。来到这废弃尽头右拐的门进去，韦恩居然找到了当年自己驾驶的VS，后来连父亲驾驶的VS也被露卡修复一新。韦恩感谢了父亲当年的VS冲进NEVEC 基地向巨大的Green Eye复仇。

关卡指南

这里是NEVEC 的一个据点，有许

BOSS战 Green Eye

Green Eye 身体两侧各有6个弱点，击破它们之后其头部又会出现4个弱点，然后再将其击破后Green Eye 的头部会彻底暴露。再攻击几下就可以将它彻底干掉。打这个BOSS主要是利用Y键冲射躲避Green Eye 的进攻，当它大叫时多半会发射3排冰柱，一定要提前躲避。建议在打身体两侧弱



点时搭配上两把机械枪射，把导弹发射筒在最后攻击其头部的弱点。

关卡点评 本关的亮点自然是Green Eye 之战，可能有玩家会觉得这BOSS有一定

MISSION 07 伏击战

Caravan Ambush

任务简介 NEVEC 正在进发，消灭NEVEC 的战士并且到达“红色派系”要寨的后方。

任务目标 要寨后方。

提示 NEVEC正在清理雷贼的残余武装，你要赶在NEVEC 前联络到他们。

剧情

时间果然过去了一年……为了能尽快完成“边境计划”，NEVEC 加快了排除一切阻碍的步伐。这就意味着NEVEC 要尽快将雷贼与Akrid 统统消灭干净，与此同时，韦恩与露卡已经成为了与NEVEC



进行战斗的打击队员，这次他们要进行一次狙击行动。通过雷原第一部分，韦

恩与露卡汇合，在这里居然遇到了失败了一年的里克，从里克口中得知他能刚从1年前的NEVEC 突袭事件中活下来，全靠了巴兹尔的拯救。直到现在韦恩才知道，巴兹尔一直追求的并非尤里，而他的父亲。正是因为尤里父亲当年的出逃，巴兹尔失去了她最近的人。现在巴兹尔正前往NEVEC 的一个研究基地清理某些事情的来龙去脉，而韦恩也准备

Akrid 的愤怒 为什么Akrid 要疯狂的攻击人类呢？据官方解释，因为人类体内没有储存T-Energy，Akrid 的超级嗅觉会感知到人类不是自己同类，所以出于本能会发动攻击。

武器指南 53

动身继续他们的计划。

关卡指南

本关第一大部分就是发生在夜穹雪原上的VS与BOSS的战斗。起初尽量不要朝NEVEC的武器。直接向画面右侧走动去。那里面有两间并排的储物间，将门打破可以取得一部VS而且还有大量的武器。有了VS，对付敌人就容易多了。在雪原上到处都是VS，玩家可以尽情的使用导弹乱炸。雪原第二部分其实

就是第三关雪原的黑夜版。这里可以说是VS与Akrid的大乱斗，巨型Akrid出现数量之多达到了令人发指的程度，玩家在这里战斗上个小时也不成问题。如果不想战斗可以直接朝东边前进，从楼梯上去可进入NEVEC的要塞。

NEVEC的要塞内部到处是无人驾驶的机械兵。不用过多理会它们，直接从楼梯就可以跳到对面的走廊内，然后顺着走廊过去，打破平台上的大铁门，奔向尽头就停着一台VS，乘坐上VS就是BOSS战了。

BOSS战 NEVEC战车

本关BOSS就是一架普通的NEVEC四驱VS，很简单，随便乱打都可干掉它。唯一比较麻烦的就是它周围还有无人駕駛机械兵的保护，如果韦恩的VS被击毁会对徒步战斗有一定影响。高台上有几把VS专用武器，游戏中迅



▲从画面右侧绕车将其炸掉，Akrid会不断涌出。速取得后，可对BOSS进行有效压制。

关卡指南 雪原第二部分的战斗算是游戏中的一个大场面，但是整体感觉就是

太乱了点，人的头都被爆炸效果塞满了。

MISSION 08 熔岩工事

Volcano Dome Facility

任务简介 渗透进熔岩工事内部，向着圆顶建筑进攻。

任务目标 熔岩工事。

提示 整个工事建造在火山上，圆顶建筑四周被炮台与熔岩保卫着。

剧情

深入到NEVEC工事内部，韦恩发现一名陌生男人正在窃取电脑内的资料。“你在这里干什么？”韦恩用枪指着这个男人。不过这个男人并没打算老实交待，两人互相用枪炮响起来，突然出现的巴兹尔使得形势变成了二对一，这个男人只能见势屈服。巴兹尔从他身上收到了一张数据盘，经过询问原来他也是为“边境计划”而来。将男人带回基地后，在里克的帮助下，韦恩等人终于弄清楚了数据盘内的资料。这个男人名叫乔，是韦恩NEVEC工作的。出乎意料的是乔居然是“边境计划”的项目领导开发者，而该计划的核心就集中在星球上的熔岩区域。既然这样韦恩义无反顾的向着熔岩区域挺进。完成第一阶段探索后并没有任何有价值的发现，韦恩

回去放了乔，作为交换，乔答应告诉韦恩神秘圆顶建筑的具体位置。接下来韦恩向巴兹尔询问了很多事情，原来韦恩的父亲盖尔当年曾救过乔，因为韦恩的并且盖尔也给了巴兹尔一个热能装置。由于不信任NEVEC，这个热能装置的开发是背着NEVEC秘密进行的。最终由于尤里父亲伊凡(Ivan)的出卖，盖尔和巴兹尔的丈夫都死于非命。

“你手上的热能装置感觉隐藏着个巨大的秘密。”巴兹尔说道。谈话中韦恩得知了一个惊天秘密，原来自己到被尤里从雷原救出来时间已经过去30年。好在热能装置有延缓衰老的神奇效果才使得他没有衰老，这时露卡传来消息，前往圆顶建筑的路线已经确定，韦恩抛着一堆疑问又出发了。



关卡指南

穿过一段走廊，就进入到工事内部。这里韦恩将遇到类似碉堡一样的Akrid的新种。虽然它们看起来比较恐怖，但其实是外强中干的家伙，一般



BOSS战 巨型VS

本关BOSS其实就是NEVEC的一架被放大的巨型VS。在下到竞技场前建议玩家登陆到一个完好无损的VS，并且为它装备上充足的导弹。如果下台后残留在敌人其他的VS机体，建议放在平台上先干掉，不然会对BOSS战斗造成一定的麻烦。Boss在坦克形态的时候防御力比较高，一般等到它变成四足形态后用导弹攻击

2枚手雷就能将它彻底轰垮。打破铁门，走到工事底部可乘坐上一辆NEVEC的四足变形VS。乘坐完后，又有一堆Akrid出现，只要跳到悬崖上方的新桥尽头，进门即可。接下来场景的画面实在太壮观了，火山喷射的岩浆映红了整个天空，真的有点不忍心离开。该场景出路就在大桥下方左侧的尽头。不过由于下面有很多敌方VS，所以建议从右侧直接跳到下面的新桥上，取得一架VS后再战斗就轻松很多。接下来就是不断的和敌方VS战斗，直到BOSS战斗。



其中间部分效果非常壮观，其实不用驾驶VS一样可以和你战斗得非常愉快，只要有耐心，用VS的导弹发射器一样可以慢慢将这个傻瓜BOSS干掉。

关卡心得 从雪原来到火山区域，Capcom再次用自己的超想象力向大家证明自己强大的画面把握能力。火山区域的色彩经

为饱满，看了就给人一种热血沸腾的感觉，喷射的岩浆表现可以让你就是再疯，关于设计十分合理，并没有太固定的路线。

MISSION 09 能源沉积物

Thermal Energy Deposit

任务简介 调查地下巨大能量信号源头。

任务目标 峡谷深处。

提示 这个地区隐藏在峡谷地表以下，那里是Akrid最好的栖息场所。

剧情

尽管韦恩费尽千辛万苦，还是没有找到NEVEC的“边境计划”真正的所在地。有点无奈的韦恩回到了基地，这时乔拿出另外一份资料碟片放入电脑，经过分析乔发现在韦恩所去过地方依然传来强烈的能量信号，他怀疑“边境计划”的研究基地

是不是隐藏在更深层的地下。韦恩决定再次出发，继续搜索。“干得好啊！”刚刚干掉一个BOSS，头扎两个小辫子的邦蒂罗又出现了。正当邦蒂罗要干掉韦恩的时候，乔利用重型狙击步枪干掉了他身后的一台NEVEC的VS以示警告。“你从来没有说过要杀了他们，乔跳下高台单枪独质问邦蒂罗，“计划改变了。”邦蒂罗辩解道。

乔接着说：“是你的主意？艾森博格司令的计划是在启动‘边境计划’的系统期间由他去，升温的环境可以导致Akrid全面死亡，人类也将获得一个绿色的天堂。他们也将看到这一天。”“当‘边境计划’系统启动后这里的一切生命将被终结，然后才是美丽的天堂世界。”这时的邦蒂罗非常的得意。乔听到这些非常震惊，这时传来了艾森博格司令的广播：150年了……殖民地的人类不但要忍受恶劣的环境而且还要不停的同Akrid战斗。那些由分离



分子构成的雪隧一直都不遗余力的阻挠我们的计划，‘边境计划’系统的启动将净化这个世界，Akrid的彻底灭亡也将为加热太阳能提供能量。我现在命令你赶到能量清除设施的防冻工作，一旦系统启动设施将保护你免受伤害，而且你将是第一个享受到‘乐土’的人，一个崭新的家园正向我们张开臂膀那不是我们的也是全人类的温暖。”

“嘿，老兄，听见了：快去能量清除吧。”邦蒂罗说，不过这些人的话并没有打动正义的乔。在里克的帮助下，乔带来受伤的韦恩暂时离开了邦蒂罗的追杀。

关卡指南

桥梁下方有许多敌人和VS，建议

先干掉桥上的敌人收集足够的能量，然后从桥梁缺口跳下去。看着大量岩浆的地区就是本场景的出口所在那里有几台VS把守着，而另外一侧可以取得VS，但是敌兵众多。玩家可以选择直接朝着出口进攻，路上能够取得把VS用的多管激光发射器，用它对付把守出口的VS效果不错。最后从岩浆处的山坡爬上山去可以到达一个室内场景。原来地中的岩浆已经没有了，由地中的地涌可以向地下进发。从高层层跃下，到了底部就有一架VS。利用VS进入Akrid的洞穴，注意从洞穴上来后的工事内有个铁门可以打破，那里又可以得到一架四足VS。整个路程并不复杂不一会儿韦恩就来到一个巨大的建筑物内。



真正的挑战

如果你将Normal通关觉得没有什么挑战的话，那么请尝试一下游戏的Hard以及Extreme难度，其实这才是游戏应该具备的难度。不但敌人增加，消灭的热能就像秒表一样一秒钟。

世界传说 光明神话 NBI Alfa System RPG
 日版名: オメガワールド ドリフトマインダー 日版
 美版名: 世界传说 光明神话 美版
 无光驱版
 对应玩家年龄: 全年龄

也许作为一款《传说》作品《世界传说 光明神话》以下简称《光明神话》)并不能算特别优秀,因为它毕竟不是正统作品,但说对耐玩性,这款游戏一定上得了台面。以任务形式进行的流程也许会觉得单调了点,但深入之后探索的乐趣会让人乐此不疲,特别是本作与网络的联动,不禁让人感叹现在的游戏越来越多样化了,对了,如果大家去Namco官方网站下载佣兵的话说不定能下小到邪上场的剑士哦。('_')

基本操作		
按键	通常	战斗
方向键 / 模拟摇杆	角色的移动	跑动 / 跳跃 / 选择
○	对话 / 调查	普通攻击
×	取消	术技的使用
△	打开主菜单	打开战斗菜单
□	—	防御 / 水泳唱中断
—	—	术技的快捷键
R	视角归位,配合方向键为转动视角	目标的切换
START	退出(退出迷宮或退到城市菜单界面)	暂停
SELECT	迷你地图的显示	操作模式的切换

人物的作成

选择NEW GAME之后就会进入人物作成界面,此时大家需要选择作角色的性别、脸、发型、发色、战斗时的声音、游戏开始时的职业、姓名等7个项目。要注意的是除了姓名和职业外其他项目在游戏中是无法改变的,所以选择时还是慎重一下吧。



游戏进行方式

本作由于采用任务的方式所以其流程与《传说》正统作品有很大的区别,所以请大家认真阅读此部分。

POINT 1 收集情报

游戏主要分为三个版面,每个版面都由一个中心城市与若干个迷宮构成,感情情报的来源,也是掉任务的地方。街一般由公会(ワールド)、宿屋、杂货屋、锻造屋、广场、民家、民家2等部分构成,这些地方都有各种NPC,但最重要的还是剧情人物,当剧情人物的头上有个感叹号(不是掉了任务后的感叹号)时这就表明与其对话会有事件发生,一般都是提升其好感度的事件,并伴有选项选择。另外,在营地经过一段时间后比如从迷宮回来时或是进入自传说NPC的地点时也会发生事件,这些事件有的也会是出现选项的。

任务的分类	
探索	到迷宮中为委托人找一定数量道具,有的需要道具辅助
追击·复数敌追	到迷宮中击退一定数量的敌人
狩猎	到迷宮中击倒一定数量的敌人
救出	到迷宮中救人
回收	到迷宮中从某人那拿回道具
配达	将道具配送到迷宮中的某人那
生产	为委托人生产一定数量的道具,需要生产技能
护卫	护送某人通过一个迷宮
修行	与某个剧情同伴进行修行,均为到某迷宮击倒一定数量的魔物
测试	与某剧情角色比武,后期会出现一个对两个或三个的比武



POINT 3 进行任务

接到任务并与委托人对话后就可以前往指定的地点做任务了,任务的类型请参照上表。

任务解说

当接到任务后可以在ライブリーのクエスト里查看任务的内容,任务包括任务名、难易度、委托人、种类、人员,说明这4部分,其中难易度用五角星表示,黄色五角星越多难度越高,而人员则是该任务限制的人员数量,需要注意的是这里显示的人员数量是不包括同行同伴的(包括主角本身),比如一个和里奥一起去讨伐的任务,此时显示人员为3,说明可以雇2个同伴,这样主角、里奥、2个同伴正好组成一个4人的标准队伍。



POINT 2 接任务

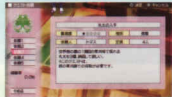
宿屋是游戏中雇佣同伴、通信交换的重要场所,在这里我们可以为队伍增添战斗战力以及利用PSP的无线通信功能与好友交换道具。

POINT 4 队伍编成

与宿屋主人对话选择队伍编成(パーティ编成)可以雇佣同伴了,选择同伴时如果主人说的名声、评价越高不容易被拒绝,这里有一个窍门,如果被拒绝就出村,然后再进村去宿屋,直到雇到为止,不过同伴对你的评价在“有帮助(少し役立つ)”以上成功率比较高。名声和评价可以通过完成任务、战斗胜利和奖励,《传说》角色之间还会发生一些特殊对话,根据选项也能提升他们的好感度。

POINT 5 通信交换

与宿屋主人对话选择通信交换(通信トレード)并打开PSP的通信开关就可以与好友进行道具交换了,那交换的只



POINT 4 完成任务

任务完成后就可以返回与委托人对话完成任务了,完成任务后会获得相应的GP、金钱、名声、道具以及配为或职业介绍书。任务以及获得任务的9P可以在道具里里交换道具。

POINT 5 取消任务

本作中任务一次只能接一个,在接到任务的情况下与公会的任务介绍人对话可以取消任务,要注意的是取消任务会变成名声、同伴的评价,并且队伍会解散,所以一开始还是接比较容易的任务吧。

宿屋

有装备道具,并且双方都要选择一样道具,所以“空手去白狼”的方法是不可行的。(笑)当然,随便买个便宜货上去也行。另外,交换过来的道具只能卖1G,所以别想用这样的方法赚钱。

网络

与宿屋主人对话选择网络(ネットワーク)后就可以获取网络上下下载来的道具,具体操作我们下次再来解说。

特别礼物——圣诞装

随着圣诞节的到来Namco为广大玩家准备了两套可爱的特殊圣诞装,一个是驯鹿装,一个是红色圣诞装,如何才能得到这两套可爱的套装呢?下面我们一步步来实现吧。

STEP 1

先在开始画面选择“NETWORK”,然后进入网络设置界面,选择“佣兵データをダウンロード”就会在记忆簿中的PSP文件夹下的SAVEDATA文件夹下建立一个“ULJS00099TOW”的文件夾(好象...),注意中记录的选择项,选最强的那个就可以了。ULJS00099TOW这个文件夹下的TRANS_DAT文件就是玩家所建角色的资料了,也是我们上传到Namco

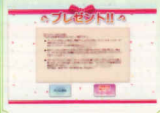
官方网站的文件。然后还是在NET-WORK的设置界面下选择“ネットワーク接続”，这样在SAVEDATA文件文件夹下又会生成一个“\UJ000093TOW.JM”文件来，这个文件夹是放下载道具的。然后我们进入第二步，去Namco的《光明神话》官方网站注册。

了，需要注意的是不上传角色是事不到礼物的。



STEP 3

点击首页上的“プレゼント”选项，选择“注意事項を読んでプレゼントをDL”就会下载一个ITEM.DAT文件，将其放入UJ000093TOW.JM文件夹中。一切工作就绪后进入游戏开始界面。



STEP 4

在游戏开始菜单选择NETWORK进入游戏设置界面，选择“アイテムデータをインポートする”，然后读取刚才选择的存档，这样就可以进那个存档的恋爱里找希望主人选择“アイテム受取”来取得道具了。

上層 パスタ料理			
完成品	数量	必要技能等級	材料
パスタトール	HP+TP20%回復	60	パスタ、オリーブオイル、トマト、魚介肉
ジュノバゼ	HP20%、TP25%回復	70	パスタ、オリーブオイル、パプリカ、水の魔法、チーズ
ボストイオウ	HP+TP25%回復	80	パスタ、オリーブオイル、キノコ、チーズ、チーズ
ブッタネコ	HP25%、TP30%回復	90	パスタ、オリーブオイル、トマト、パン、チーズ、チーズ
おんぼろチー	HP+TP30%回復	100	パスタ、オリーブオイル、チーズ、チーズ、チーズ、チーズ

中層 パスタ料理			
完成品	数量	必要技能等級	材料
小麦粉	-	0	小麦
パン	HP5%回復	0	小麦粉、バター
トースト	HP10%回復	10	パン、バター
サンドイッチ	HP15%回復	20	パン、チーズ、レタス
たまごサンド	HP20%回復	30	パン、たまご
ツナサンド	HP25%回復	40	パン、魚介肉
ブルゴサンド	HP30%回復	50	パン、トマト、オリーブ、魚介肉

基礎 レシピ料理			
完成品	数量	必要技能等級	材料
ダブルパイ	HP25%、TP10%回復	50	小麦粉、バター、リンゴ
ドーナツ	HP30%、TP10%回復	60	小麦粉、バター、リンゴ
パイナップル	HP40%、TP10%回復	70	パイナップル、リンゴ、砂糖
パンパナゴ	HP+TP15%回復	80	パン、パンパナゴ、リンゴ、砂糖
お好み焼き	HP45%、TP10%回復	90	小麦粉、パン、たまご、たまご
カレーパン	HP50%、TP10%回復	100	パン、ニンジン、たまご、たまご、イモ、ピーズ、スパイス

肉料理			
完成品	数量	必要技能等級	材料
ステーキ	-	0	ビーフ、ポーク、チキン
ステーキ	-	0	ステーキビーフ、ステーキチキン、ステーキチキン

魚のさばり方			
完成品	数量	必要技能等級	材料
魚介肉	-	-	シマコ、イワシ、マサヒ、カツノリ、カツノリ

卵料理			
完成品	数量	必要技能等級	材料
オムリ	HP5%回復	0	ライス、鶏
野菜オムレツ	HP+TP5%回復	10	ライス、キノコ、トマト、キャベツ
お好みオムレツ	HP10%、TP5%回復	20	ライス、キャベツ、オムレツ、オムレツ
フリフリオムレツ	HP+TP10%回復	30	ライス、オムレツ、オムレツ、オムレツ
ポークオムレツ	HP15%、TP10%回復	30	ライス、オムレツ、オムレツ、オムレツ
ハンバーグ	HP20%、TP30%回復	40	ライス、オムレツ、オムレツ、オムレツ

フルーツ料理			
完成品	数量	必要技能等級	材料
果実	HP20%、TP15%回復	50	ライス、魚介肉
果実豆腐	HP+TP20%回復	60	豆腐、リンゴ、スパイス
フルーツケーキ	HP25%、TP20%回復	70	フルーツ、リンゴ、砂糖、リンゴ
フルーツケーキ	HP+TP25%回復	80	フルーツ、リンゴ、砂糖、リンゴ
スイーツ	HP30%、TP25%回復	90	フルーツ、リンゴ、砂糖、リンゴ
フルーツケーキ	HP+TP30%回復	100	フルーツ、リンゴ、砂糖、リンゴ
フルーツケーキ	HP+TP30%回復	100	フルーツ、リンゴ、砂糖、リンゴ

肉料理			
完成品	数量	必要技能等級	材料
ステーキ	HP50%、TP40%回復	100	ステーキ肉、果実豆腐
ステーキ	HP40%、TP50%回復	100	ステーキ肉、果実豆腐
ステーキ	HP50%、TP40%回復	110	ライス、豆腐、リンゴ、イモ、ニンジン、スパイス
ステーキ	HP40%、TP50%回復	110	パン、豆腐、リンゴ、イモ、ニンジン、スパイス

デザート			
完成品	数量	必要技能等級	材料
シュークリーム	-	0	シュークリーム
シュークリーム	-	0	シュークリーム
シュークリーム	-	0	シュークリーム
シュークリーム	-	0	シュークリーム
シュークリーム	TP10%回復	35	シュークリーム、シュークリーム
シュークリーム	TP20%回復	50	シュークリーム、シュークリーム
シュークリーム	TP25%回復	70	シュークリーム、シュークリーム
シュークリーム	HP5%、TP25%回復	80	シュークリーム、シュークリーム
シュークリーム	HP5%、TP40%回復	80	シュークリーム、シュークリーム
シュークリーム	HP10%、TP45%回復	90	シュークリーム、シュークリーム
シュークリーム	HP40%、TP50%回復	100	シュークリーム、シュークリーム
シュークリーム	HP10%、TP50%回復	100	シュークリーム、シュークリーム

生产

生产即通过材料加工来作成道具和强化装备，生产分料理、锻造、装备、道具4种，这种和生产方式下向各种技能的制作和强化选项，其中有些高级配方需要完成任务获取。生产的各个项目都需要达到一定熟练度才能使用，在进行生产技能时会提升熟练度，熟练度越高成功率也越高。

料理	加工食材制作另一种料理的材料或是制作料理
锻造	加工矿石制作强化武器的素材，利用素材强化武器和防具
服饰	加工原石将其制成宝石，将宝石作为素材加工到衣服、帽子、鞋子
道具	制作使用专用的ア：或是制作钥匙、镰刀、瓶子等道具

生产的升级概率

无论制作成功还是失败都会积累生产技能的熟练度，而当熟练度积累到一定程度就会提升生产技能等级。现在大致的生产升级率的计算公式为40<=当前生产LV<=成物必乘LV<=0.01，当前档中的数值在40以上时，生产技能的LV就不会提升了。另外，生产技能的基本上限值为100，当进行必要技能等级在

100以上时就需要利用装备上的附加技能等级了，所以一些数值低但生产技能丰富的装备可别丢啊。

料理

中層 パスタ料理			
完成品	数量	必要技能等級	材料
小麦粉	-	0	小麦
パン	-	10	小麦粉、たまご、オリーブオイル
トースト	-	20	パン、オリーブオイル
サンドイッチ	HP+TP10%回復	30	パン、チーズ、レタス
たまごサンド	HP+TP15%回復	40	パン、オリーブオイル、たまご、たまご
ブルゴサンド	HP15%、TP20%回復	50	パン、オリーブオイル、魚介肉

鍛冶

矿石精煉			品种消化	
完成品	必要技能等级	材料	素材	必要技能等级
铁	0	铁矿石	鐵	5
銅	10	銅矿石	銅	15
スチール	25	鐵、銅	スチール	30
鐵	40	鐵矿石	鐵	45
金	50	金矿石	金	55
ミスリル	65	ミスリル矿石	ミスリル	75
プラチナ	80	ミスリル、プラチナ矿石	プラチナ	90
セブテナイト	95	セブテナイト矿石	セブテナイト	105

服飾

宝石加工			品种消化	
完成品	必要技能等级	材料	素材	必要技能等级
オパールブローチ	5	オパール	オパール	10
アメジストブローチ	15	アメジスト	アメジスト	20
ガーネットブローチ	25	ガーネット	ガーネット	30
アクアマリンブローチ	40	アクアマリン	アクアマリン	40
エメラルドブローチ	80	エメラルド	エメラルド	80
ルビーブローチ	80	ルビー	ルビー	80
サファイアブローチ	95	サファイア	サファイア	100
フローライトブローチ	105	フローライト	フローライト	110

武器

完成品	必要技能等级	材料
オパール	0	研磨剤、オパールの原石
アメジスト	10	研磨剤、アメジストの原石
ガーネット	20	研磨剤、ガーネットの原石
アクアマリン	30	研磨剤、アクアマリンの原石
エメラルド	50	研磨剤、エメラルドの原石
ルビー	70	研磨剤、ルビーの原石
サファイア	90	研磨剤、サファイア原石
フローライト	105	研磨剤、フローライトの原石

道具

药剂调合・基础		
完成品	必要技能等级	材料
ポーション	20	ポーション、ラベンダー、レッドラベンダー
ハードポーション	20	ポーション、ベルベス、レッドベルベス
シエルポーション	20	ポーション、パシダ、レッドパシダ
ポイズンポーション	40	フレアポーション、レッドセージ
ハートポーション	40	ハードポーション、レッドセージ
シエルポーション	40	ハードポーション、レッドセージ
シエルポーション	40	ハードポーション、レッドセージ
クローブポーション	40	フレアポーション、レッドセージ
キュアポーション	60	ポーション、パシダ、レッドパシダ、レッドセージ
ポイズンポーション	60	ポーション、ベルベス、レッドベルベス、レッドセージ

药剂调合・进阶		
完成品	必要技能等级	材料
ポーション	50	ポーション、ラベンダー、レッドラベンダー
ポーション	50	ポーション、ベルベス、レッドベルベス
ポーション	50	ポーション、パシダ、レッドパシダ
ポーション	80	ポーション、パシダ、レッドパシダ、レッドベルベス
ポーション	80	ポーション、パシダ、レッドパシダ、レッドベルベス
ポーション	100	ポーション、パシダ、レッドパシダ、レッドベルベス
ポーション	100	ポーション、パシダ、レッドパシダ、レッドベルベス

アイテム作成		
完成品	必要技能等级	材料
アンプル	20	ダクスの元、リンゴ
オレング	20	ダクスの元、オレング
レモン	40	ダクスの元、レモン
パイナップル	40	ダクスの元、パイナップル
ミックス	60	ダクスの元、フルーツ盛り合わせ
スモーク	70	ダクスの元、コルクチップ、スパイス
トリート	70	ダクスの元、グレープ、スパイス
いきなり	90	ダクスの元、小麦粉、マヨネーズ
ミックス	100	ダクスの元、フルーツ盛り合わせ、砂糖、野菜チップス
とんかつ	120	ダクスの元、豚肉、小麦粉、マヨネーズ

道具作成			各種消化	
完成品	必要技能等级	材料	完成品	必要技能等级
木材	0	丸太	オパール	10
研削剤	0	石ころ	アメジスト	20
鋼の鍵	30	鐵、鋼	ガーネット	30
鋼の鍵	50	鐵、鋼	アクアマリン	40
金の鍵	70	鐵、金	エメラルド	80
カッパーマントック	20	木材、銅	ルビー	90
シルバーマントック	40	木材、鐵	サファイア	100
ゴールドマントック	60	木材、金	フローライト	110
鋼の裏切傭	10	木材、鋼		
鋼の裏切傭	30	木材、鐵		
金の裏切傭	50	木材、金		

称号

称号是“传说”系列的传统要素，在本作中能拿到称号的只有主人公，在人物品志画面中△键可以进入人称号选择界面。有的称号会带来一些附加的效果，所以大家可不要忽略了称号的选择呢。

称号名	取得条件	附加效果
ザイセング	-	初期
アドリビム見習い	-	自动获得
アドリビム	-	アドリビム入团后获得
街の救世主	通常移动中OVL上升	アイリリーの事件完成后获得
ベルセルク	通常移动中OVL上升	收集齐战士的レディアント装备
マスターシェフ	宝箱中获得道具数量上升	收集齐盗贼的レディアント装备
ロイヤルガード	通常移动中HP回復	收集齐骑士的レディアント装备
バグディン	受到一次攻击不会昏倒	收集齐魔法士的レディアント装备
SHINOBI	通常移动时异常状态回复	收集齐忍者的レディアント装备
クワックラ	物理伤害上升	收集齐格斗家的レディアント装备
法の賢人	使用TP减少	
マジックユーザー	魔法威力上升	收集齐魔术师的レディアント装备
名師匠	全一心率上升	收集齐吟师的レディアント装备
グランドシェフ	料理生产成功率上升	ゴブガンのバク作成后继续任务全部完成
ブラスクリュー	锻造生产成功率上升	矿石提供系的任务全部完成
屠物プロデューサー	屠物生产成功率上升	屠物提供系的任务全部完成
クラフトマスター	道具生产成功率上升	鍵、マントック制作任务大量完成
へつごり賢者	移动中容易逃脱	在D-ブルーン里放逐任务后与ウッドロウ对话
聖の侍従	可以再挑选一次任务	アイリリーの修行任务全部完成
レアハンター	挖掘获得道具质量数量上升	完成3个财宝探索的任务
药草博士	采集获得道具质量数量上升	アイリリーの药草提供系任务全部完成
トレジャーハンター	取得秘宝值增加	消灭通关后自动获得

战斗系统

战斗规则
本作中战斗的基本操作角色为主人公，其他同伴都是由AI来控制，玩家可以通过在“作战”菜单中调整他们的战斗方式，而战斗中按START键可以替换操纵的角色，而按SELECT键是调整操纵角色的战斗方式为半自动、手动、自动。战斗自然以全灭目标为目的，但有时碰到难敌时还是选择逃跑，逃跑需要花费时间，这也是系列的传统。在战斗中全灭的活会回到该版本的城镇中但主人公的名声、同行同伴的信赖度会下降。



异常状态与能力变化

有的敌人的攻击带有一些负面效果，这些效果分为异常状态和能力变化(有的能力变化有正面效果)。异常状态包括毒、虚弱、封印、麻痹、石化、能力变化包括攻击力上升、防御力上升、异常状态防御、状态变化防御、咏唱速度上升、攻击力下降、防御力下降。异常

状态除了中毒其他都可以在战斗结束后自动恢复，而如果全属性石化则为全灭。



异常状态

毒	HP 徐徐减少，可以用道具“ボイズンボトル”和术“リカバー”回复
虚弱	HP 最大值减少，可以用道具“ウィークボトル”和术“リカバー”回复
封印	无法使用术和技，可以用道具“シールボトル”和术“リカバー”回复
麻痹	各种行动受到限制，可以用道具“パラライズボトル”和术“リカバー”回复
石化	无法行动，可以用道具“ストーンボトル”和术“リカバー”回复
战斗不能	HP 为 0，无法行动，可以用道具“ライフボトル”和术“レイヴデッド”回复
倒地	受到敌人的吹飞攻击一定时间无法起身，可以用受身术来防御
气绝	一定时间眩晕无法行动，可以连打方向键尽快恢复

战斗操作

战斗中有一些特殊的按键操作，熟悉了这些操作会让战斗更流畅也更让人处于优势的位置，逼进操作性这也是《传说》系列的一大特点。



战斗特殊动作

冲刺	按方向键←/→就能朝面对的方向奔跑，该行动只作用于一条直线
自由切换	按横轴摇杆可以实现自由切换，自由切换让战斗更灵活，人物更容易跑位
跳跃	在全手动模式(マニュアル)下按方向键↑才能跳跃，而在半手动模式(セミオート)中则要按空格键↑才能跳跃
魔法防御	□+→，可以减少术攻击的伤害
格挡防御	□+←/→(方向为面对的方向)，大幅度减少物理伤害，格斗系职业还能撞到敌人身后
小跳后踢	□+→+←(方向为面对的反方向)，向后小跳躲避攻击
受身	中了吹飞攻击在空中按□键，可以避免倒地状态

OVERLIMITS

在战斗中我们可以看到在人物头顶下方有一根绿色的槽，在攻击敌人和受到攻击时都会增加，这就是OVERLIMITS槽了，其概念与《深渊传说》中是一样的。在OVERLIMITS槽蓄满时按住L键再按R键就可以发动OVERLIMITS，发动时角色身上会有光晕环绕，此时普通

双击和技的威力上升，防御力提升，咏唱速度缩短，并且受到敌人的攻击不会造成后仰的状态。



秘奥义

要习得秘奥义首先要将所有的技学会并都达到Master(即技的使用次数达到50，使用次数会标明Master)，然后在发动OVERLIMITS之后再使用技的时候按住○键即可发动，技能大概在50级接近60级的时候才能学会。

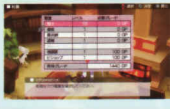


连携奥义

连携奥义的系统源自于《仙乐传说》，在“连携”菜单中事先将技能安排到一个位上，在战斗中按□+→打中敌人就会进入连携奥义的画面，在规定时间内输入相应按键那么角色就会出事先说好的招式。连携奥义发动条件为：队伍人员一定要是4人，并且4个人都处于存活的状态；操作角色的OVERLIMITS槽要满。

职业

游戏一开始在创建人物的时候就会让玩家选择角色的职业，初始职业有战士、盗贼、僧侣、魔法师这4个基础职业，而当达成一定条件时可以转换为上级职业。转换时需要再耗相应的GP，有些上级职业甚至要1000GP这么高的GP。



上级职业转换条件

职业	条件	所需 GP
剑士	正式成为アドリブDM成员后自动获得	100GP
格斗家	正式成为アドリブDM成员后自动获得	100GP
忍者	完成与セルナの比武事件后与セルナ对话，主人公要为格斗家	1000GP
魔法剑士	クラタス的评价达到一定要求，主人公LV 在 30 以上发生与クラタス比武的事件，主人公职业为剑士，胜利之后获得	1000GP
ビショップ	完成ハヤシロの研究系列事件	100GP
狩人	ナナリーの任务中获得料理师的配方，然后完成アユメのマーゴレへの委托	100GP

魔地图

游戏中的各个迷宫里都有特定的怪物会随机掉落迷宫的魔地图，可以通过反复在迷宫中遇敌获得，取得之后去城镇的民家中和地图いじり人对话就能开启地图对应的迷宫，每尊魔地图只使用过一次，之后会立刻进入迷宫。迷宫里的敌人比平常的怪物要厉害许多，等级不够的话进去也是找死，虽然按start可以选择退出，但无法再次进入，地图也会消失，所以进去之前要做好万全准备，这样的敌人除了经验值多外，还有很少几率会掉落绿色的最佳装备，是用来练等级和刷装备的最佳场所。

每尊魔地图的迷宫里都会有一定几率遇见特殊敌人，一共有3种，黄金骑士、格斗家或者类似的敌人以及身背跨

种鸟地图的冒险者，其中黄金骑士和冒险者会分别掉落勇者系装备(传说黄金装备)和鸟系装备，而格斗家也会掉落自己的特殊装备，虽然掉落率100%，但是所掉落装备的种类和属性却是随机的，总之还是一切看运气。不过整个迷宫里它们出现的几率还是蛮高的，直到遇见它们为止(出阵概率还是比较高的)，另外要说明的是，每尊地图中它们在迷宫里出现的位置是固定的，也就是说如果你对现在出阵的对象不满意的，该档之后只需朝两个位置前进即可，这样就能很方便地遇见你想要打出装备的敌人了。但是要注意，除了冒险者相对较弱之外，黄金骑士和格斗家实力都非常强，前者血多防高，后者攻击力高且出手速度都非常快，而且它们会在HP不足时施展秘奥义，没有一定的等级和装备是打不赢它们的。

任务



本作由于是采用任务的形式来推动剧情的发展，所以任务的地位极为重要。剧情任务很好判断，因为任务名都是蓝色，要想触发剧情任务那么只要做一下支线任务就行了，游戏的主要城市为アイリリー、ドブルーン、オグナダ，当任务到去下一个城市时说明该地

区的主线任务已经完成了，后期会从オグナダ返回前两个城市，触发剧情任务与之前一样，只是有时要在两个城市完成一点任务才会触发，所以在两个城市之间来回任务是比较好避免的方法(特别是返回到ドブルーン时)。

アイリリー

剧情任务

★任务名	人が居る証拠★
难易度	★★☆☆☆
种类	探索
委托人	クラタス
委托内容	前往社群社的社群探索寻找有人在重要的痕迹，并回收。
报酬	500G, 50名声。

★任务名	ロイド名探せ!★
难易度	★★★☆☆
种类	探索
委托人	クラタス(ギルド)
人员	1人
委托内容	前往社群社社库寻找ロイド。
报酬	1000G, 100名声, 称号“アドリブDM”, 该任务后可以在宿屋找留宿主人进行队伍编成。



★任务名	監禁された人々を救い出せ★
难易度	★★★★☆
种类	救出
委托人	クラタス(ギルド) 人員 4人
委托内容	从社群社社库救出被监禁的难民。
报酬	2000G, 100名声。
备注	前往第2层后先去下得到社群的钥匙，然后去右下，开门后能看见社群门的构造图，接着去右上开门，开门后敌人，胜利后救出的居然是斯坦。

★任务名	スタンの护卫★
难易度	★★★★★
种类	护卫
委托人	スタン(ギルド)
人员	3人
委托内容	护送スタン前往结界社赶到ドーブルンの失所。
报酬	1000G, 50点名声。

★任务名	出现 魔回廊★
难易度	★★★★★
种类	救出
委托人	クラトス(ギルド)
人员	4人
委托内容	前往魔回廊救出カノノ。称号“街の救世主”。2000G, 100点名声。
备注	进入魔回廊的最深处就是和ガンゼルのBOSS战。他会带2个佣兵,先干掉佣兵再集中攻击。注意恢复不是很难。此事件后可以自由前往ドーブルン了。

修行任务

任务名	ジュニアスとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	ジュニアス(广场)
人员	1人
委托内容	与ジュニアス去从世界树山麓第2层打倒10个アックスビーク。
报酬	5点GP, 400G, 24点名声, 3个オレングミ。配方可“强化”。



任务名	チュエスターとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	チュエスター(宿屋)
人员	1人
委托内容	与チュエスター一起去世界树山麓第2层打倒10个ライオンネル。
报酬	10点GP, 670G, 29点名声, 3个オレングミ。配方可“强化”。

任务名	ロイドとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	ロイド(宿泊屋)
人员	1人
委托内容	与ロイド前往魔回廊打倒10个シンビ。
报酬	10点GP, 670G, 32点名声, 3个オレングミ。配方可“强化”。

任务名	クラトスとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	クラトス(ギルド)
人员	1人
委托内容	与クラトス前往结界社第2层打倒10个ギルダ。
报酬	5点GP, 820G, 24点名声, 3个ミックスグミ。配方可“强化”。

任务名	アーチェとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	アーチェ(广场)
人员	1人
委托内容	与アーチェ一起去魔回廊第1层打倒10个ヘルツガイスト。
报酬	10点GP, 670G, 32点名声, 3个ミックスグミ。配方可“ロープ強化”。

任务名	リッドとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	リッド(宿屋)
人员	1人
委托内容	与リッド去结界社第2层打倒10个バジリスカ。
报酬	10点GP, 670G, 29点名声, 3个オレングミ。配方可“笨手强化”。

任务名	リファルとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	リファル(宿屋)
人员	1人
委托内容	与リファル去魔回廊打倒10个キラビー。
报酬	6点GP, 820G, 24点名声, 3个ミックスグミ。配方可“ギミ作成”。

其他配方任务

任务名	小妻の纳品依頼
难易度	★☆☆☆☆
种类	宿屋主人(宿屋)
委托人	宿屋主人(宿屋)
人员	4人
委托内容	在世界树山麓1层前市场找3个小妻,需要男的革刺制。
报酬	5点GP, 180G, 11点名声, 3个たまご,料理配方“パン料理”。

任务名	イモの入手
难易度	★☆☆☆☆
种类	探索
委托人	宿屋主人(宿屋)
人员	4人
委托内容	在世界树山麓1层前市场找1个イモ,需要男的革刺制。
报酬	2点GP, 30G, 7点名声, 1个ポテトサラダ,料理配方“デザート”。

任务名	紧急の纳品依頼(サンドイッチ)
难易度	★☆☆☆☆
种类	宿屋主人(宿屋)
委托人	宿屋主人(宿屋)
人员	4人
委托内容	给宿屋主人5个サンドイッチ。
报酬	10点GP, 560G, 14点名声, 3个ローレルキャベツ,料理配方“デザート”。

任务名	紧急の纳品依頼(触手)
难易度	★☆☆☆☆
种类	宿屋主人(宿屋)
委托人	宿屋主人(宿屋)
人员	4人
委托内容	在世界树山麓第2层给宿屋主人带3个ライオネルの触手。
报酬	4点GP, 360G, 18点名声, 3个ベロンチーノ。配方可“家庭料理”。

任务名	ベルベスの入手
难易度	★☆☆☆☆
种类	探索
委托人	アミルカレ(民家2)
人员	4人
委托内容	从结界社第1层给アミルカレ采集3个ベルベス。需要男的革刺制。
报酬	2点GP, 560G, 11点名声, 1个钢の革刺制。配方可“调合・基础”。

脑试任务

任务名	クラトスとの脑试し
难易度	★★★★★
种类	比武
委托人	クラトス(ギルド)
人员	1人
委托内容	与クラトス在世界树山麓比武。
报酬	4点GP, 20点名声, 1个エリクシル。魔法剑士の紹介状。

ドーブルーン

★任务名	震源地の調査★
难易度	★★★★★
种类	探索
委托人	フリリア(ギルド)
人员	4人
委托内容	前往矿山调查ドーブルーン地震的原因。
报酬	3000G, 200点名声。
备注	这个剧情任务难度比较大,关键是深入矿山深处。这里的角色对于这个地图的角色而言的确难了点,而且最后还有一个BOSS战,如果药品不齐全的的话还是练一下等级比较好。

★任务名	溶岩谷の震源地調査★
难易度	★☆☆☆☆
种类	探索
委托人	フリリア(ギルド)
人员	4人
委托内容	前往溶岩谷调查地震的情况(第3层)。
报酬	1000G, 300点名声。

★任务名	溶岩谷の穴の調査★
难易度	★★★★★
种类	探索
委托人	フリリア(ギルド)
人员	3人
委托内容	前往溶岩谷调查巨大洞穴的情况(第2层),ルーティ会同前往宿屋雇与之对话。
报酬	3000G, 200点名声。
备注	这里遇到的BOSS要注意的招式就是前冲,很有可能一放就掉一个人,喷火倒是不用太担心。当它身体升起时就说明前冲了,此时躲开,防御都停,反正别硬碰硬。



★任务名	リオン救出とギルガリム讨伐★
难易度	★★★★★
种类	道治
委托人	ウツドロウ(ギルド)
人员	3人
委托内容	前往密林,与ウツ会流后讨伐密林中的ギルガリム。
报酬	3000G, 200点名声。
备注	在重3层找到リオン后,接着重进到第4层与BOSS战斗,这个BOSS看起来体型巨大但也正好提供了集气的机会,而且招式也不难,可以轻松战胜。

★任务名	ゴヴァダの道に立ちほだる魔魔の道治★
难易度	★★★★★
种类	道治
委托人	ウツドロウ(ギルド)
人员	3人
委托内容	前往矿山第5层去道阻调前往ゴヴァダの魔物,スタン会同行。
报酬	2000G, 100点名声。
备注	这里的BOSS主要注意它的前冲攻击,神不够修有可能一击毙命,除此之外就没有什么注意的,保持恢复就没什么问题了。



修行任务

任务名	スタンの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	スタン(广场)
人员	1人
委托内容	与スタン前往密林第2层打倒10个コバン。
报酬	15点GP, 1120G, 41点名声, 3个ミックスグミ。配方可“强化”。

任务名	ルーティとの修行
难易度	★☆☆☆☆
种类	修行・复数道治
委托人	ルーティ(宿屋)
人员	1人
委托内容	与ルーティ前往密林第1层打倒10个レドダ。
报酬	15点GP, 1120G, 35点名声, 3个アップルグミ。配方可“短剣强化”。

任务名	リオンとの脑试し
难易度	★★★★★
种类	比武
委托人	リオン(广场)
人员	1人
委托内容	与リオン在密林比武。
报酬	4点GP, 20点名声, 1个エリクシル。

脑试任务

任务名	スタンの脑试し
难易度	★★★★★
种类	比武
委托人	スタン(广场)
人员	1人
委托内容	与クラトス在矿山比武。
报酬	4点GP, 20点名声, 1个エリクシル。

任务名	リオンとの修行
难度	★★★★☆
种类	修行・复数道治
委托人	リオン(广场)
人员	1人
委托内容	与リオン一起前往矿山第1层打倒10个デスビー。
报酬	15点GP、1120G、37点名声、3个メッキスピア、配方“究極化”。

ガヴァダ

劇情任務



★任务名	ハロルドの行方を捜索せよ！★
难度	★★★★☆
种类	探索
委托人	ユージーン(ギルド)
人员	4人
委托内容	前往太古之森寻找ハロルド的行踪。
报酬	1000G、50点名声。
备注	前往第2层捡到一把枪，带回交给アニー和ユージーン确认，果然是ハロルド的。

★任务名	フロライトの手に入ろう！★
难度	★★★★☆
种类	探索
委托人	ユージーン(ギルド)
人员	3人
委托内容	前往冰之洞窟回收フロライト，改任务ユージーン会同行。
报酬	1000G、100点名声。

★任务名	ハロルドの探索と救出★
难度	★★★★☆
种类	探索
委托人	ユージーン(ギルド)
人员	4人
委托内容	前往太古之森寻找ハロルド的行踪并救出她。
报酬	1000G、50点名声。

★任务名	マナゴトリを助け！★
难度	★★★★★
种类	道治
委托人	ユージーン(ギルド)
人员	4人
委托内容	前往太古之森潜入マナゴトリ停止其机甲。
报酬	3000G、200点名声。
备注	该事件结束后返回ドゥルーラ去见フィリア和ケルルク。

修行任務

任务名	ルーラの修行
难度	★★★★☆
种类	修行・复数道治
委托人	ルーラ(宿屋)
人员	1人
委托内容	与ルーラ一起前往太古之森第1层打倒10个ウエスト。
报酬	20点GP、1750G、50点名声、3个アップルガム、配方“アツク強化”。

任务名	ユージーンとの修行
难度	★★★★☆
种类	修行・复数道治
委托人	ユージーン(ギルド)
人员	1人
委托内容	与ユージーン一起前往太古之森第1层打倒10个ケルルク。
报酬	8点GP、1750G、49点名声、3个アップルガム、配方“準強化”。

任务名	セオールの修行
难度	★★★★☆
种类	修行・复数道治
委托人	セオール(广场)
人员	1人
委托内容	与セオール一起前往冰之洞窟第1层打倒10个アイリザード。
报酬	20点GP、1750G、49点名声、3个アップルガム、配方“準強化”。

任务名	ティアとの修行
难度	★★★★☆
种类	修行・复数道治
委托人	ティア(宿屋)
人员	1人
委托内容	与ティア一起前往冰之洞窟第1层打倒10个コント。
报酬	20点GP、1750G、49点名声、3个オレンジアム、配方“電子強化”。



其他配方任务

任务名	選者の納品依頼(魚のかまど)
难度	★★★★☆
种类	探索
委托人	宿屋主人(宿屋)
人员	4人
委托内容	前往冰之洞窟第1层给宿屋主人带5个冰のかまど。
报酬	8点GP、280G、20点名声、5个コショウ、配方“魚のさばり方”。

任务名	ハロルドの研究(1)
难度	★★★★☆
种类	探索
委托人	ハロルド(广场)
人员	1人
委托内容	前往冰之洞窟第2层为ハロルド采集3个アケマリの原石，该任务需要カハルベツク。
报酬	8点GP、200G、16点名声、3个クワイブトル、配方“電子強化”。

任务名	ハロルドの研究(2)
难度	★★★★☆
种类	探索
委托人	ハロルド(广场)
人员	1人
委托内容	前往冰之洞窟第2层为ハロルド采集50个コウモリの血。
报酬	15点GP、2500G、40点名声、3个エクシリアル。

任务名	ハロルドの研究(3)
难度	★★★★★
种类	狩猎
委托人	ハロルド(广场)
人员	1人
委托内容	前往太古之森第3层为ハロルド采集5个積累の欠片。
报酬	15点GP、2500G、41点名声、3个クワイブトル、配方“药剂混合・应用”。

任务名	ハロルドの研究(續)
难度	★★★★☆
种类	探索
委托人	ハロルド(广场)
人员	1人
委托内容	前往冰之洞窟为ハロルド采集3个クワイブトルの原石，该任务需要シルハマトツク或ゴールドメッキク。
报酬	32点GP、1400G、28点名声、ビショップの紹介状。

任务名	選者の納品依頼(ゴンゴロビーイング)
难度	★★★★★
种类	生产
委托人	宿屋主人(宿屋)
人员	4人
委托内容	给宿屋主人做ゴンゴロビーイング。
报酬	18点GP、690G、25点名声、3个カボチナラ、配方“高級バスタ料”。

簡試任務

任务名	ユージーンとの簡試し
难度	★★★★☆
种类	比武
委托人	ユージーン(ギルド)
人员	1人
委托内容	与ユージーン在太古之森比武。
报酬	4点GP、20点名声、1个エクシリアル。

任务名	ルーラとの簡試し
难度	★★★★☆
种类	比武
委托人	ルーラ(宿屋)
人员	1人
委托内容	与ルーラ在冰之洞窟比武。
报酬	4点GP、20点名声、1个エクシリアル。
备注	此战不能用防盾超越敌人向后方放魔神剑·双牙的战术，就照ルーラ哭痛，然后超越她出发魔神剑·双牙即可，另外、ルーラ会阿姆加加羞羞的抱她甲呢。

ドゥルーラ 第二次

劇情任務

★任务名	消えるマナの行方を追え！★
难度	★★★★★
种类	探索
委托人	フィリア(ギルド)
人员	4人
委托内容	前往密林调查玛琳流逝的真相。
报酬	1000G、50点名声

★任务名	密林を彷徨う少女★
难度	★★★★★
种类	救出
委托人	フィリア(ギルド)
人员	4人
委托内容	密林中出现了从未见过的少女，帮忙调查。
报酬	2000G、200点名声。
备注	该事件完成后前往フィリア。

其他配方任务

任务名	ナナリーの依頼(ロケットの触手)
难度	★★★★☆
种类	狩猎
委托人	ナナリー(宿屋)
人员	4人
委托内容	前往矿山第2层给宿屋ナナリー帮ロケットの触手。
报酬	11点GP、565G、30点名声、2个マードーカレー、配方“グルメ料理”。

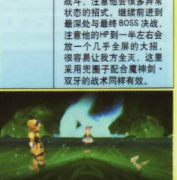
任务名	ナナリーの依頼(グリーン)
难度	★★★★☆
种类	狩猎
委托人	ナナリー(宿屋)
人员	4人
委托内容	前往密林第3层给ナナリー帮5个グリーン，该任务需要剑的集刺。
报酬	18点GP、690G、25点名声、2个マードーカレー、配方“極上料理”。

アイリリー 第二次

劇情任務

★任务名	結ぶゆく世界樹★
难度	★★★★★
种类	探索
委托人	リフィル(ギルド)
人员	4人
委托内容	前往世界树山麓第3层阻止世界树的繁殖。
报酬	3000G、200点名声。
备注	进入世界树山麓第3层后深处就是BOSSアウラの战斗，割掉她身边的王小兵集中攻击其本体即可。

★任务名	ルガルミへの潜入★
难度	★★★★★
种类	道治
委托人	クラトス(ギルド)
人员	4人
委托内容	潜入露出本体的ルガルミ内将其打倒。
报酬	3000G、200点名声。
备注	一进去就要与ギンゼルの战斗，注意他会很多异常攻击的招式，建议进到最深处以最终BOSS决战，注意他的4到一半左右会加一个几乎全体的大招，很容易让我方全灭，这里采用究极术配合魔神剑·双牙的战术同样有效。



记忆深处的 玛娜传说

聖劍伝説4

文 晴天 美编 菲菲

圣剑传说4	Square Enix	A·RPG
PS2	2004年12月21日	1人
	对应语言: 日语	对应语言: 日语、英语、法语

MONO系统和精灵属性弹的加入使本作的战斗显得十分华丽与爽快，在追求探险时许多设计巧妙的地点也对玩家的操作也提出了更高的要求，同时为了使不同程度的玩家都能体会到本作的独特魅力，游戏整体的难度从最简单的Easy到噩梦一般的Ultimate分为了4个等级，并且游戏所特有的“徽章系统”还能通过达成一定数量的评价或满足特定的条件供玩家收集并不断强化自身的实力，即便你不是擅长动作派的玩家也不需要灰心，游戏还专门设计了使用金钱购买收集要素的特殊商店，是不是十分贴心呢？



攻略
透解

基本操作

- L1: 防御
- L2: 锁定离自己最近的敌人
- 更换魔法
- 更换属性弹
- 跑动(步行)
- 使用魔法
- 锁定离自己最近的MONO
- 使用树藤
- 使用钩爪
- 跳跃
- 系统菜单
- 转动视角

全新的战斗系统

MONO的用途

游戏中将所有可移动的物品统称为MONO。按下△键吸引住物品后，配合左摇杆的方向再次按下△键就能将MONO扔出去，如果真正好落在敌人身上就会使其陷入“惊恐状态”，同时敌人的头上会出现数字倒计时，在这段时间内攻击敌人不但不会被其防御，伤害两倍的附加



效果能够帮助我们更快更有效地打击敌人。

操作进阶

二段跳

游戏一开始在跳跃的过程中再次按下△键可以达到两次跳跃的效果，使用此方法可以到达一些一次跳跃所无法到达的平台，在后期的迷宫中会经常使用到。

重击

在跳跃的过程中按下□键可以实现跳跳重击，而此时如果长按□键则可以造成原地向下重击的效果，此方法通常用来解开机关或破坏松动的地面。

延长惊恐时间

当敌人处于“惊恐状态”时，利用



MONO落地时所产生的波动可以大大延长敌人“惊恐状态”持续时间的诀窍一定要熟练掌握，因为所有的MONO都存在一定量的HP，所以这样也能有效避免直接多次用其命中敌人后，玩家周围的MONO被迅速消耗掉的窘境。

多变的防御



游戏中的防御并不只是单纯地防御敌人的物理攻击，普通杂兵所能放的魔法同样能够有效防御，并且在防御的同时使用△键并配合左摇杆可使角色朝前方翻滚或后跳一段距离。在后期的迷宫中摸清敌人的攻击规律并适时防御才能减少很多无谓的伤害，另外采取防御姿态还能快速面对自己所朝的方向，用来调整视角的效果也十分明显。

能力提升

当敌人陷入“惊恐状态”之后，只要持续攻击它就会获得各种颜色的方



块，其中绿色提升基础攻击力、红色提升HP上限、蓝色提升MP上限。基础攻击力上升到一定程度树藤的等级也会上升，并且增加可以抛动的物体和敌人，另外它也对敌人承受玩家攻击后的硬直时间长短也存在影响，MP上限提升到一定程度魔法等级也会上升，并且唯一的回复魔法只有魔法等级3以上才能使用，所以在后期面对强力的BOSS时一定要优先学会它。树藤和魔法的等级上限都为LV4，并且每一章开始时两类等级都会从LV1重新计算。

属性弹效果

拥有属性的弹药都存在不同的攻击效果，甚至连游戏中某些BOSS的弱点只有利用属性弹才能找到，以下的效果主要针对普通杂兵而言，BOSS如果被命中属性弱点通常会陷入“惊呆状态”。

名称	效果
サラマンダー	附加短时间的持续伤害，在敌人较多的情况下效果尤其明显，并且处于燃烧状态的敌人无法防御任何攻击
ウンデイト	将敌人冻结无法行动，使用冰块状的敌人撞击其他敌人还能传递冰冻的效果
ドリアド	使敌人麻痹无法行动
ルナ	使敌人混乱并攻击自己的同伴
ジン	将敌人向上吹起一段距离，落地时同样具有攻击判定
ノーム	将周围的MONO吸引到子弹的落点，在周围有大量MONO时相当实用
ウィズ	使敌人黑暗并原地胡乱攻击，注意不要被其误伤
シェイド	使敌人中毒并造成持续伤害



魔法效果

游戏中的魔法共分为4个等级，其中以LV3的ヒールライト最为实用，面对某些“惊呆状态”持续较久的BOSS，使用LV2のハイパーオーラ可以迅速增加单位时间内所造成的伤害，比单纯的提升物理攻击力效果更加明显。在游戏后期的迷宫中，请尽量将MP存留下来用于发动回復魔法，而最后2个魔法虽然在杂兵战斗中

等级	名称	效果
1	パワーアップ	一定时间内提升物理攻击力
1	プロテクト	一定时间内提升物理防御力
2	ハイパーオーラ	一定时间内提升攻击力并增加攻击频率
2	リフレッシュ	回复所有异常状态
3	ヒールライト	回復100HP
4	フレムセイバー	武器附加火属性，命中后造成“燃烧”效果
4	アイスセイバー	武器附加冰属性，命中后造成“冻结”效果



十分好用，但对MP大量需求也是其最大的弊端，基本上对付游戏中后期的BOSS都派不上什么用场。

爱与玛娜的童话冒险

序章 二人

在很久很久以前，大陆的四周存在着五个主要的国家：砂之国塞德(ジャダ)、水之国特普尔(トップル)、绿之国塞德(ウエンドル)、火之国修(イシュ)以及冰之国罗利玛(ロリマ)，而在大陆中心的伊鲁加(イルジャー)岛则被迷雾所笼罩，相传在岛上拥有挖不尽的财宝，但却因有“守护圣兽”的存在，所以许多年来没有任何人敢涉足这个岛屿。其实在伊鲁加岛上居住着被称为“树人”的种族，岛的中心大树下的洞穴一直是族人的禁地，而为了防范外人入侵，村中凡是成年的男性都必须担负守护岛屿的责任，因此村民们都以“守人”来称呼他们。我们的故事就从艾尔迪(エルデイ)和莉琪亚(リチア)这对青梅竹马的好友某天外出游



玩时开始……

こそれびの森

游戏一开始艾尔迪就要帮助莉琪亚抓住调皮的普鲁(ブック)，只要一路跟随普鲁并消灭沿途的敌人到达最后的尽头即可过关。利用右上角的小地图中各个颜色的点能够很清楚地确定它的方位：其中白色代表我方、蓝色代表MONO、红色代表敌人、黄色则代表玩家需要寻找或到达的地点。

第1章 精灵和巫女

在艾尔迪和莉琪亚返回村庄的途中，一队不知来自何方的铠甲军团挟入了两人的眼帘，躲在树后的两人下意识地想到了他们肯定是岛上的财



能力 在游戏中满足一定的条件可获得各种エンブレム，之后在每章开始时玩家都可以根据自己的喜好装备这些能力从而使战斗更加轻松。

并驱逐外敌，而未探究究竟怎样，没有人能够知道。

在前往大树根部的途中，作为巫女的莉琪亚感应到了精灵的能量并与菲(フェー)相识，而在迷宫的最后等待众人的却不是传说中的“守护圣兽”，一头面自狰狞的冥克怪甚至想活活吃掉莉琪亚。为了保护自己最重要的人，艾尔迪拿起手中的大剑与怪物展开了殊死搏斗，就在决胜之后，一个神秘的聲音指引着莉琪亚绕过了大树的根部，巨大的能量波动之后，还未等艾尔迪觉醒莉琪亚，一把冰冷的剑就已经架在了艾尔迪的颈部，原来这里也是之前两人所看到的神秘军团的目的地。

大树の洞

いにしへの回廊

沿路前进根据系统的提示在箭头所指的地点跳起并长按△键就可以破坏松动的地面从而到达上层，之后一直跟随莉琪亚前进会来到一个发光的门前，找到门前右侧的台座，跳到其上并利用重力原理将其按下去就可以开启此门。随后的场景中某些道路会由于BOSS的阻挡而无法通过，在有箭头提示的地点使用物理攻击破坏掉墙壁就能发现新的道路，最后的大门使用与之前相同的方法就能开启并前往下个区域。

游戏中除了随时出现的前进方向提示外，如果玩家在某个场景找不到正确的方向，只要站在原地等待几秒钟，人物的周围就会出现新的“箭头提示”，根据它就能顺利地找到出口。

石碑の間

剧情之后从祭坛右方继续深入来到“ラゼン回廊”，之后返回莉琪亚见面就会发生石桥崩塌的事件，继续向深处前进就会依次触发获得“ジン(风)”和“ノーム(地)”属性弹的情节，在最后的场景中消灭ドク・バル获得钥匙后，靠近附近的石碑就会开启通往下一区域的大门。由于此前的攻击力有限，所以大家千万不要和ドク・バル硬拼，按下一键将弹弓切换为ノーム弹，对其使用就可以令其进入长时间的“惊呆状态”，抓住这个间隙猛攻就可轻松消灭掉它。



Check Point

游戏每个场景最后出现的“树桩”为记录点，当角色死亡后出现三个选项分别对应读取之前的记录开始游戏，从章节的最开始重新游戏，返回标题画面。

圆盘の間

这里是多个圆盘所连接起来的房间，多转动机械找到指示方向的箭头就能顺利到达此区域，大多数圆盘当玩家站在上方时会朝玩家所在的方向倾斜，一定要保持在上平衡才能避免掉下去。某些连接的圆盘需要盘倾斜到一定程度再配合跳跃才能到达。在最后的场景仍然用同样的方法

消灭ドク・バル获得钥匙即可前往下一区域。



第2章 森林的主人

为了了解事情的经过，率领军团前来的斯特拉乌德(ストラウド)派村长和莱库斯(レクス)得到艾尔迪获得钟子的祭坛处，而当其见到村长的第一句话是“你知道这是‘魔界之门’吗?”。完全搞不清楚状况的艾尔迪显然为刚才所听事实感到吃惊，而村长的一言不发似乎也在默认这个事实，但现在自己也没有更多的时间去考虑这件事情的利弊，因为在斯特拉乌德的命令下，他率军团以为了防止魔物进一步扩散为由带着莉琪亚开始对全岛进行了搜索，无论如何都要先救出莉琪亚再说。

在森林的最深处，艾尔迪见到了向往雷特(トレント)询问事情真相的莉琪亚，原来在千年之前，上一代的巫女在“魔界之门”关闭时就将魔物保存在了特雷特的体内，而由于这次艾尔迪等人的无心之举，魔物逐渐扩大的魔性已经无法再被自己所控制，现在它只希望艾尔迪等人能够尽快找到真正的守护圣兽来阻止这场劫难。

击败魔化的特雷特后，传说中的魔物终于破除了束缚出现在了众人面前，在自己的灵魂即将消灭之前，特雷特告诉艾尔迪等人真正的守护圣兽存在于“死之山”的消息，而就在此时一直跟随着斯特拉乌德身边的假面道士出现了企图利用魔物消灭掉获得了神秘力量的艾尔迪。为了掩护艾尔迪离开，莉琪亚挡在了他的面前，因为她知道艾尔迪是目前唯一具有能力去击败整个大陆的人，最后她答应和假



BOSS タナトスハガ
游戏中的第一个BOSS难度并不高，先在远处和其周旋，只要一直保持自动状态就能有效回避他粘地后的突刺攻击，之后耐心等待其发动冲刺之后就会陷入短时间的“惊呆状态”，利用此间隙攻击它尾部的红色部分即可对其造成较大的伤害。如果玩家不想拖延过多的时间，绕到其身后使用ノム弹也可获得短暂的攻击机会，只要在其醒来之时及时离开就可轻松击败它。

面道士一起离开，而虎口脱险的艾尔迪则马不停蹄地赶往“死之山”。

ロザ平原

一开始来到地图指示的地点消灭门口的スノバンサーモル就可获得钥匙开启大门，情节之后会获得“サラマンダー”(X)“属性弹，在记录点前会出现两个ドク・バル，使用△键将附近的MONO全往敌人身上招呼过去就能使其陷入“惊呆状态”，从而赢得更多的攻击机会。

Check Point
游戏中的MONO在撞击敌人时仍然会减少HP，所以将敌人击晕后攻击时要注意别小心，不要手太快破坏了这些对我们帮助甚大的物体。在后期面对大型敌人时，如果缺少MONO会很艰难战胜它们。

きまぎりの谷

一开始会得到“ウンディーネ”(水)“属性弹，随后沿路会到一个新桥附近，不要试图使用“二段跳”跳过去，否则会掉入下方的浅滩被大量敌人包围，转动视角找到附近的另一座桥就能顺利前往对岸。如果想全灭下方的所有敌人，可以将道路两旁的石块和树枝扔下去，之后利用MONO按出过去所造成的连锁反应就能大面积打击敌人。

水の音速

场景一开始就会出现大量的敌人，先不要理会它们，一直向前来到有很多立柱的地点，破坏掉立柱上方就会掉下大量的敌人，随后敌人全部会陷入长时间的“惊呆状态”，利用这段时间清理掉小敌人就可专心对付大块头的敌人了。在之后的积木城堡战斗中，不建议快速向前冲，不然水流涌出的敌人具有非常大的威胁，步步为营的同时也可以最大程度地提升自己的能力。

ふしぎの森

ボロンの集落

沿路前进会来到一个非常开阔的场景，先找到楼梯爬到上方的平台利用木桩就可来到新的出口，中途要小心饲养敌人的攻击，而且跳跃的幅度不宜过大，否则一但掉下来就要重新爬上去，为了安全起见，可以先消灭完下方所有的敌人，最后通过几个树筒场景就会迎来第二BOSS战。

トレントの庭

BOSS タナトストレント

通常情况下任何物理攻击都对它的魔物无效，而玩家只有攻击其魔物



的水晶才能对其造成伤害。BOSS不会不断地召唤出杂兵和带有爆炸效果的不桶，建议一开始不要靠近它，等木桶出现后利用△键将其扔到它的魔物就能利用爆炸效果逼其张开嘴，从而攻击到水晶。在和其周旋的过程中一定要始终保持在移动状态，这样就能避免被地刺所伤，在其濒死时不会再次出现不桶，此时使用サラマンダー弹攻击其魔物就能快速解决掉它。

第3章 苏醒的圣兽



罗利玛王国国王伊鲁加加的消息很快就被其他四个国家所知，而“魔界之门”存在于岛上的消息也不胫而走，很快传遍了整个大陆。虽然其他四个国家心里都明白兵力强大的罗利玛王国其实是想趁这次大陆的危机而统一整个大陆，但是军力上的巨大悬殊却使任何一个国家都不敢贸然出兵，大陆顿时陷入了一片恐慌。

在死之山的最高处，艾尔迪见到了死之龙之盖亚(盖亚)，从它那里得知，其实特雷特的根部连接的正是与外界相反的黑洞物质，在其中存在着被称为“邪精英”的物种，它必须持续吸收外界的阳光才能将它们完全净化，但是持续了千年的平衡却已被破坏，邪恶的力量最终压制住了特雷特的本性使其魔化。当艾尔迪继续追问到圣兽的踪迹时，盖亚只知道它已经在千年前进入了长眠，而能够将其唤醒的方法却无人知晓。

正当大家一筹莫展之时，之前的巨大飞龙也降临到了这里，而众人的意外胜利却让斯特拉乌德感到了一丝不安，为了彻底铲除后患，他命令舰队向小岛发动总攻，而盖亚也在强大的火力之下粉身碎骨。眼看岛上的一切即将毁于一旦，圣兽フタエ(菲拉)终于从地底破土而出艾尔迪

等人救出了险境，并且利用其强大的力量驱逐了来袭的敌人，虽然岛内再次恢复了平静，但是莉琪亚被斯特拉乌德恢复的事实却让艾尔迪不得不踏上了新的旅途。

死之山

たそがれの岩場

前进不久后会发生获得“ウイソ(光)”属性弹的情节，之后出现的毒蛇会使用高毒性攻击，但是由于其攻击频率不高，多利用道路两侧的MONO就能有效打击敌人。在瀑布附近利用“二段跳”到达对岸，再转动视角找到山崖边上的平台，将上方的两块巨石破坏后利用上方平台向上的楼梯就能来到最后的门前，这里依次会出现两波敌人，利用门前的横木让敌人陷入“惊呆状态”就能轻松击败它们，利用获得的钥匙打开门后进入下一区域。

Check Point
游戏中的楼梯只要角色靠近就会自动启动，而不需要按下其他任何键，对于某些玩家可能需要一段时间来适应。

采掘遗迹

一路向前来到道路尽头后，原路返回利用右边的岔路就能继续深入，随后获得“ドリアド(木)”属性弹，此时按下START键打开地图，分别前在标记的三个地点处踩下机关，最后返回蓝色纹章标记的门前消灭敌人就可获得钥匙打开大门。踩下其中一的机关后，返回地图左上角之前机关所在的那间房，找到其中的电梯，每敲击一次旁边的按钮就会使电梯上升一层，来到最上层进入下一个区域。

ゴブリンの巢穴

先来到地图右下角获得“シェイフ(蛇)”属性弹,之后前往地图在上方标记的巢穴处,点击告示牌左边的红色按钮启动矿车,随后站在矿车上攻击道路两旁的小怪。累计4次之后获得钥匙(必须站在矿车上攻击才会判定有效,攻击出发点处的立牌是最快的方法),再累计到8次矿车的行进路线就会发生改变,来到最后的平台使用钥匙打开吊桥,一路向上就能进入下一个区域。

石の叶の洞穴

先来到地图上方的螺旋阶梯处一直向上进入洞穴并获得“ルナ(月)”属性弹,之后从后方的出口离开继续向上,途中会出现很多蘑菇所形成的平台,多转动视角看清上方平台的位置再前进。进入第二个洞穴之后,从上方右侧有紫色水晶标记的地点出去,转动视角找到右侧的平台就跳到对面,随后玩家会被水流送到一个新的地点,全灭这里所有的敌人地面就会出现一个空洞,此时不要被迷惑,找到能进入时有三个木箱的地点,破坏掉所有的木箱会出现另一个空洞,从空洞里跳下去,然后利用旁边的水流继续向上,再次消灭掉这里的全部敌人获得钥匙,最后攻击两次蓝色的冰柱让其伸长到最高的位置,把旁边的

MONO柜过来垫脚跳到最上方,破坏水后来到上面的广场等待角色对话完毕就会迎来BOSS战。

ガイアの頂

BOSS ワイバーン

前期BOSS会以连续三次风魔加冲的反击方式进攻玩家,只要看到具有单动翅膀的动作就要迅速离开,之后利用跑动的间隔攻击场地中的蓝色冰柱,让它们都达到最高的位置,这样引诱其前冲到柱子就能使其最佳时机“眩晕状态”,此时就是进攻的最佳时间,当倒计时快结束时一定要跑开,千万不要贪心,不然其起身后的旋转攻击伤害相当大。当将其HP达到一定程度后,它就会使用魔法,一定要小心不要被爆炸所波及,不然附加的燃烧状态还会持续减少HP,利用它攻击的间隔使用ウェーブ弹让其坠落就能继续猛攻,反复几次就可获得胜利。



第4章 莉琪亚



追随舰队来到无名小岛的艾尔迪顺利地潜入了罗利玛王国的战略,而假面士早已知道艾尔迪偷偷潜人的事情,所以一直站在战略内等待他的到来。这次他并没有与艾尔迪交手,他只是告诉艾尔迪“魔界之门”的开启其实是千年前巫女阿莉丝(アリス)的夙愿而已,而莉琪亚在毁掉大树根的那一刻开始就已经与阿莉丝融为一体,所以整个事情的经过虽然不是出于莉琪亚自己的本意,但是她却不得不为这件事情承担起责任。无法相信这个事实的艾尔迪最终找到了被囚禁在机关室的莉琪亚,而莉琪亚亮晶晶的眼神和一些莫名其妙的话语的确让

人感到了一丝不安,但眼前最要紧的还是先带其离开这个危险的地方,或许找到至宝就能解开整个事情的真相。

在甲板上艾尔迪和斯特拉乌德展开了最后的对决,而正当斯特拉乌德准备使用魔剑刺穿艾尔迪时,艾尔迪身上发出了绿色的光芒,而他脸上浮现的纹章似乎隐藏着更大的能量,招架不住的斯特拉乌德使用强力的炮火将艾尔迪打落到大海之中,面对最后的炮火轰炸,非使用精灵的力量解除了处于昏迷状态的艾尔迪,而清醒过来的莉琪亚看着眼前的一切却误以为艾尔迪已经葬身大海。

第二天,罗利玛王国的军队按照预定的计划对伊鲁加岛进行了全面进攻,在最后的“魔界之门”前,莉琪亚在斯特拉乌德的命令下开启了这扇禁忌的大门,在吸收了魔界涌出的巨大能量后,斯特拉乌德手中的魔剑进化为了“冥王之剑”,而获得不死之躯的同时,斯特拉乌德也向姆姆自己统一大陆 of 艾尔迪发出了致命的一击,此时,菲再次出现并抵挡住了攻击,最后艾尔迪在矮人族的帮助下逃离了伊鲁加岛。

提示 在敌人陷入“眩晕状态”前一直使用MONO攻击它就能使时间不断的累计,当达到100%之后敌人的头上会出现醒目的标记,击败此类敌人的数量也是属于战斗评价中的一个项目。

贝がの海岸

由于敌人的攻击普遍偏高,所以在前进的过程中最好一直保持有MONO在身边,被机器人兵的弓箭命中也会陷入“惊恐状态”,所以在靠近它们时最好一直保持防御姿态,另外海面上的某些鱼类也是敌人,在靠近时最好先用弓箭确认一下,以免将大量的敌人引出。之后遇到水母状敌人会使用“放电”特技,不但伤害高,还会附加麻痹状态,在敌人较多的情况下一定要优先消灭它,在最后的码头消灭重装甲兵就会得到钥匙,由于MONO对于它的效果很小,所以建议破坏它两侧的火炬后得到小的サランダー弹消灭它,开启机关门之后在海边等待角色对话完毕即会进入下一个区域。

帝国战线

下层格纳库

上方的弓箭手十分棘手,在与其他人交手时请尽量离开它们的攻击范围,不然被其中后陷入“眩晕状态”会显得十分被动。当把下方的敌人消灭完后,利用附近的精灵球垫脚,使用二段跳就可来到上方的平台,之后破坏掉头部的木箱就能继续深入,在最有红色封印的门前,左按在道路尽头破坏掉木箱就会露出蓝色机关,踩下它就可打开门前往下一个区域。

机关室

情节之后先左按在记录点进行存盘,从右边道路前进一直左按就能发现第一个机关,再一直向前遭遇的门需要全灭场景中所有的敌人才会出现钥匙。进入武器格纳库后,上方的弓



手では…… 敵がアリスに……

第5章 魔化的砂都

距离“魔界之门”开启已经过去了一个月的时间,大量的邪精灵开始不断地侵蚀整个大陆,他们不断地寻找幸存下来的人类,并将它们转换为怪物。同时,艾尔迪也开始辗转于世界各地并希望能够和人类的剩余力量联合起来对伊鲁加岛发

反击,因为我们需要优先消灭的目标,最后的两个重装甲兵由于会妨碍我方引出的MONO,可以使用ウーナー弹将其冻结后快速消灭,全灭所有的敌人后来到最后的门前就会找到莉琪亚。

Check Point 精英球如果受到攻击会产生爆炸的效果,所以尽量不要使用弹弓将其引爆,以免波及到自己造成无谓的伤害。

中层船室

从房间出来后,利用左边的道路来到最后的门前就会乘坐电梯上楼,这里房间内的敌人数量非常多,先找到其中的木箱后敌人扔过去就会产生大范围的连锁反应。全灭敌人从中间的门继续深入,攻击左侧墙壁上的机关会令门开始旋转,跟随它就能往前走,如法炮制就能上莉琪亚的脚步。在之后的场景碰到门的另一侧踩下机关就能开门到莉琪亚继续前进。

上层船室

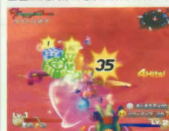
进入后先破坏掉左侧的木箱露出蓝色机关,之后沿着右边边缘前进时,一定要小心地板攻击后的爆炸效果。进入船舱内部后,利用左右两侧弹弓射出的燃烧效果可以有效打伤敌人,最后一直走蓝色标记的门并沿路踩下机关就会来到最后的甲板进行BOSS战。

甲板

BOSS ストラウド

一开始BOSS不会主动投出带有冰冻效果的球体,只要利用这个间隙就能对其造成伤害,当其HP被前减到一定程度后,他就会频繁地使用以自己为中心的冲击波,此时将其引到精英球附近,这样他就会被引爆产生爆炸的效果打到“眩晕状态”,这就是进攻的最佳时机。当其濒死时,还会使用分身技能,请注意观察爆炸后眩晕时间较短的即为真身,基本上只要保持使用ヘルライト及时回复HP,战胜他只是时间问题。

起反攻,因为以他自己一个人的力量显然是无法改变目前的现状,甚



至连接近“魔界之门”的机会都没有，现在他决定前往拥有能够与怪物抗衡的机械的砂之国。

在砂之芭芭露的最深处艾尔迪遇见了完全魔化的好友莱库斯，而两人则为了不同的目的而展开了较量。失败的莱库斯在临死前告诉艾尔迪三天之后“魔界之门”将会完全开启，如果不能及时阻止，那么整个世界将永远陷入无尽的黑暗。最后他在矮人族战士瓦兹(ワッツ)的帮助下开始向伊鲁加进发，而为了更有效地打击敌人，他们相约以艾尔迪所侵入塔中的灯塔并发出信号，这样所有的机械兵团就会全力出击。

サボテン沙漠

沙漠中会出现许多沙漠，由于这里的敌人的攻击力都比较高，所以最稳妥的方法就是将敌人引到沙漠中，然后朝沙漠中心扔一块巨石就能对敌人连续造成伤害，但同时也要注意自己被沙暴吹起后的落点。地图中的壁垒受到攻击后会发生小范围爆破并附加黑暗状态，一旦中招原地的防壁就能解除危机，一些类似于柱状状的鼓风机关只要跳到其上方使用重击就能启动，虽然对大多数敌人有不错的攻击效果，但是一定要注意不要被产生的旋风所波及，不然伤害相当大。靠近城门口会出现大量爬虫型敌人，此时任何普通攻击都对其无效，只有利用周围的MONO使其陷入“惊恐状态”才能攻击到它。最后从城门的右方绕到庭院内，利用左方的楼梯就能进入城堡内部。

ジャト城

外庭

走高地路的每个角落将所有人引出后消灭就会获得钥匙，如果周围MONO不足还可以利用场景中的鼓风机。来到最后的记录点附近跳起重击机关即可通往下个区域。



第6章

圣剑降临

独自驾驶船只漂流到岛上的艾尔迪被莉琪亚所救，但是莉琪亚不但没有阻止他的行为，反而还鼓励他赶快去消灭持有“冥王”之力的斯特拉乌

在房间与房间相连的中间有那外的小屋，除了有道具可拿外，击破大罐子还会出现额外的物品奖励。

吹飞拔刺的间

这里需要破坏掉场景中蓝色的守护罩才能将中心部位的敌人落下，合理利用四周的电梯就可前往更高的楼层，之后再再掉下的3个球体全部破坏就能启动中心的传送装置进入下个区域。影子型的敌人十分棘手，所以使用敌人能向其使用眩晕，由于这里破坏木桶可以获得大量M-炸弹，所以将敌人引在一起后使用也能收到绝佳的攻击效果。

流浪的民族街

这里仍然需要玩家破坏地图上的5个守护罩，其中有2个在地面，3个在屋顶，建议玩家先找到一个较高的地点，然后根据地图上的黄点指示，转动视角确定守护罩的位置再寻找到达的路径。最高的一个需要跳跃一个有转角的平台，难度较高，且第二块平台站上去还会自动垂下，所以一定要先做作气使它最高处。全部破坏后，在地面沿路前进，一路向上使用房间内的电梯(需要站上去两次)就会来到城堡的最高层遭遇BOSS战。

空中庭院

BOSS タナトスレクス
由于敌人的移动速度很快，采用追逐的战法在这里完全行不通，但如果在之前收集了足够的ジャン弹就会简单许多。首先到二楼的平台观察BOSS的行动，BOSS只会使用三连射和蓄力射击两种攻击方式，如果看到其有动作只要迅速跑开就能回避，然后利用其攻击的间隙对他所在的方向使用ジャン弹就会造成大量连锁反应，此时玩家也不要急于靠近他，如果看到上方有人影人掉下，一定要等其爆炸后再接近，不然自己也会被冰冻，从而失去进攻的时间。当其HP削减到一定程度后会使用隐身技能，但只要站在高台处观察墙壁的影子仍然能够发现其踪迹，ウィズ弹对其的效果也比较明显，只要保持冷静和准确的判断就能战胜他。

佛，这样艾尔迪就会成为新的冥王，而整个世界都将属于艾尔迪、菲和自己。顿时艾尔迪陷入了进退两难的地步，无法面对和莉琪亚的他跑进了深不可测的密林。

在最后的灯笼点亮信号之后，之

前的假面道士出现在了艾尔迪的面前，而从其进攻的方式看来他并没有使出全力，而当八大精英的能力都汇聚在他身上时，为了抵挡住他的攻击，艾尔迪使用手中的大剑划过了他的身体。随后大剑发出的神圣光芒让艾尔迪十分意外，原来假面道士的真正身份是艾文莉娅的恋人，其实在千年前他就得知了阿莉丝企图打开“魔界之门”的事情，当时为了满足他的愿望，自己还制造了之前艾尔迪等人所看到的魔剑，而现在艾尔迪手中所拿的正是用来克制魔剑的圣剑，并且现在魔剑的主人斯特拉乌佛正是艾尔迪的亲生哥哥。或许因为自己当年的犹豫不决才导致今天这浩劫，他将最后的希望寄托给艾尔迪之后化为了尘埃，而面对这个令人震惊的事实，艾尔迪陷入了沉思。

风守りの遗迹

前进一段时间会因为剧情而掉落山谷，来到最上方的平台将立着的门板移开就能发现地下通道的入口，之后只要沿路消灭大型敌人获得钥匙就能打开先后两个门。最后消灭塔底的魔法师获得最后一把钥匙就能进入塔内部。

导の塔

下层

进入后从右方离开，破坏有壁灯的墙壁就能继续深入，而地图中喷毒的植物会将自己陷入“混乱状态”(方向按键颠倒)，将敌人向它投掷也能起到攻击的效果。之后来到一个地面有发光植物的房间，在其旁边跳起重击就能打开向下的通路，之后沿路向下攻击蓝色的水晶装置就能启动塔的动力系统。原路返回走向上的道路，在最后的房间利用墙壁四周的平台到达最高处就能进入下一区域。

上层

来到拥有阶梯的场景，先爬到上方平台，然后观察回电梯的移动方向，当有电梯经过时跳上去，转动视角等其到达最高点就能顺利来到对面

第7章

全力反攻

在接到艾尔迪发出的信号之后，万兹率领的矮人军团开始对伊鲁加发动了总攻，之后在万兹强力机械的帮助下，艾尔迪顺利突破了罗利玛王国军队所镇守的平原来到了大树根部的“黯黑祭坛”，而在这里等待艾尔迪的正是罗利玛王国护卫队长所驾驶的

的平台。在接下来的场景中，先利用左侧的电梯来到中间平台，然后再利用中间一个转盘当挡板的电梯就能来到最高处，最后一个电梯跳跃则需要计算提前量和跳跃的距离，只要多试几次就能成功。



展望台

这里只要不断地围绕塔外的道路就能一路来到塔顶发生BOSS战，途中的敌人非常奇怪，如果能力不够会很容易陷入昏迷。其中眼球状的敌人使用普通弹弓或利用周围的敌人使其陷入“惊恐状态”才能对其造成伤害，对于自己能力有自信的玩家可以与敌人引在一起然后使用ウンディーネ弹群灭敌人，否则就只有步步为营谨慎向前。

月影の圓廊

BOSS 假面道士

BOSS会不停地围绕塔地转圈，其放出的毒雾持续伤害的时间很长，所以以自己脚下出现毒雾时就要马上跑开回避，只有当其释放火焰(冰)毒后，趁其释放直线魔法的间隙使用ウンディーネ(サラマンダー)弹打破他的防御罩后才能直接攻击本体。这里其实有一个比较巧的打法，当打破他的防御罩之后，千万要靠近和其战斗，按下L键锁定他一直使用普通弹弓就能慢慢削减他的体力，虽然炸着之下会觉得效率低下，但如果近身攻击玩家会由于其灵活的动作更加吃力。缺少普通弹时可以用打破也召唤出来的敌人，然后引诱其掉落出来的果实发动属性魔法，只要看到果实改变颜色，攻击之后就会得到相应的属性弹，最后仍需注意躲避面具所发出的激光就能获得胜利。



強力兵器。

为了不让艾尔迪接近斯特拉乌

德。战败后的护卫队长采取自爆的方式想与艾尔迪同归于尽，但却巧妙地被艾尔迪躲过，最后至善菲拉米带着艾尔迪和菲进了大树上方的宫殿，决战的时刻即将到来。

なかやしの森

由于初期的能力比较低，所以千万不要在湖水区域逗留太久，不然很容易就会被敌人围攻至死，跑到岸上比较安全的地方再消灭敌人以提升能力，来到地图标记的亮点处会遇到万兹，随后进入下一区域。

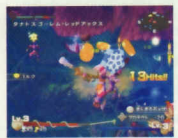
魔界平原

なげきの谷

这里需要先期用万兹消灭周围的弓箭手以避免其陷入“眩晕状态”，之后在他的烟火攻击下就能顺利打开前往的道路，一开始出现的两个精英，如果有多余的时间可以跳上去消灭，这样可以节约等待的时间，中途会发出石桥崩塌的事件，之后利用右侧的楼梯就能顺利到达对岸。

当万兹陷入“眩晕状态”时，使用普通攻击打他一下就可以让其快速清醒，在后期敌人较多的情况下，他的烟火可是我们最大的帮手。

けおとしの丘



最终章 大树

来到宫殿的“朝见之间”，斯特拉乌德果然在这里等待着艾尔迪的到来，两兄弟的对决就此展开。一场恶战之后，本以为获得了“不死亡”的斯特拉乌德和魔剑一起化为了灰烬，而正当众人都以为一切都结束了的时候，整场灾难的始作俑者阿莉丝出现在了众人的面前，为了解放和琪亚娜禁锢的灵魂，艾尔迪在黑黯的深渊和其展开了最后的较量。

企业利用圣剑和精灵的力量解放“魔界之门”的阿莉丝最终尝到了失败的苦果，而作为守护大树的琪亚娜，琪亚娜的灵魂将继续在艾尔迪右手上的

这里和之前的战术一样，来到最后的广场会出现数量繁多的巨型鸟系敌人，多利用旁边的杂兵将其砸晕再攻击就能快速消灭，全灭敌人后等待万兹攻击几次城门就会发生突破大门的情节，为了给艾尔迪断后，万兹留守在了城堡外侧。

いみじき大木の村



消灭两个鸟系敌人后，双击出现的宝箱物就能获得钥匙从而进入村庄内部。这里会出现很多释放“眩晕魔法”的法师，一定要优先消灭，之后转动视角找到地图上的三个宝箱，跳到其上方，等待宝箱物体经过时双击就能获得钥匙，最后一把钥匙需要如例的地点跳到上方的树枝处才能顺利双击到宝箱物体，这又是一个考验玩家操作的地方，玩家需要耐心地多试几次。利用获得的4把钥匙破坏最后的水晶就能获得BOSS战。

暗黒の祭坛

BOSS タナトスゴレムズジェネラル
BOSS除了机关枪扫射外，连续的烟火攻击伤害十分可观，如果事先获得了足够的ウイスガ弾，只要对其使用就能赢得很多的进攻时间，左右两边水池中的柱子也可以有效利用，当其站在下方时破坏它们就能使上方的方块掉落将其砸晕，基本上只要避免与其在一条直线上，很快就能获得胜利。

圣剑转化为“大树的种子”后和菲一起消失在梦境之中，而这颗菲菲在新生命的种子也再次焕发了至高无上的玛娜女神，在她的祈祷下世界再次恢复了让人沉醉的绿色，又一个新的时代即将开始。

某天，失去了莉琪亚的艾尔迪告别了这个自己从小居住的村庄开始到处流浪，虽然他自己也不知道自己的目的是什么，但是既然想到了就如马上传动，前方未知的旅途对于一个少年来说，永远都是充满了无限的吸引力……

冥王城

タナトスの窟

一开始沿路前进，消灭掉两个大门的重装士兵就会取得钥匙，之后传送到“魔空间”使用物理攻击破坏其中的黑窟再消灭所有的敌人就可以从另一侧离开。

在任何拥有黑洞的场景区，玩家一定要优先破坏它，否则周围的守护敌人会不断地再生，源源不断出现的敌人会对自己造成极大的威胁。

大广间

这里一共有三条道路可以选择，相对来说右边的道路要简单许多，无论走哪条道路都要破坏场景中可见的所有黑窟以及从白烟传送到魔空间中的黑窟，到达最后的门前消灭重装士兵获得钥匙即可前往下个区域。

蜂の巢の間

这里是由多个房间互相连接，使用物理攻击攻击房间中心的铁椎就能开启关闭相应的门，破坏掉所有黑窟之后会有音效提示，最后按照地图所标记的亮点前往下个区域。

タナトス大空洞

在上层消灭敌人将楼层提升到3级，之后每破坏一次黑窟就会掉入下一层，在最底层利用中弹型敌人将空中悬浮的眼球状敌人砸晕，累计消灭掉两个后就会得到钥匙，最后根据箭头的提示一路向下通过BOSS战。

玉座の間

BOSS タナトスストラウド
第一形态 BOSS会不断地转换手中剑的属性，只要拉开距离就能有效回避其频繁释放的冰魔法，随后利用其攻击的间隙使用旁边的MONO将其眩晕就能对其造成伤害，战斗中最好一直保持移动的状态，某些时候BOSS会误将自己打晕，这也是进攻的好机会。

第二形态 这次的战斗可调整整个游戏最难的一战，BOSS前期会释放“黑窟”将周围的物体吸引到自己身边，此时掌握好按反方向力度的力度，尽量保持自己比较靠近BOSS，之后就能利用此招后的硬直攻击到它，而其频繁释



放的风魔法是可以防御的，利用右上角的小地图确认正确的防御方向就能减少很多无谓的伤害，建议玩家采取边防御边前进的方法，待三波放过后其落脚点就是最佳的进攻地点。当BOSS全身发光时任何攻击都对它无效，这时要利用场景周围的楼梯上到高层，破坏掉上方任意一个花蕾就可使其陷入“眩晕状态”并减少一定量的HP，最后的魔法躲避几率很低，只有迅速的判断出三个魔法阵的范围才能完全回避，好在其使用此招的频率很低，实在不行就使用加血魔法硬抗吧。战斗中一定要保持冷静，千万不要贪心，一直采取防御姿态才能更好地和BOSS进行周旋。

ぬじれの间
通道内的球只要一直在轨道的边缘前进就可以回避，在之后的房间中需要破坏所有的黑窟，某些地面的门是可以开启并传送到“魔空间”，多转动视角才能避免遗漏，只有破坏掉所有的黑窟才会出现带有钥匙的敌人，而且门所在的位置通常都要站在房间的至高点才能发现。

大回廊

只要依次将途中的敌人全灭即可，千辛万苦之后终于到达最后的记录点，之后只要跟随阿莉丝前进来到湖中心的大树就会迎来最终决战，途中出现的敌人都能一击必杀，可以借此机会再次提升自己的能力。

こだまの间

BOSS メデューサ
美杜莎除了攻击力极高之外并没有什么特别难以回避的招数，当其将周围物体吸引过去时迅速按反方向就能避免伤害，唯一伤害较大的魔法阵只要保持移动状态就能轻松躲避。利用场地中红(蓝)和带火(水)属性的物体向其投掷就能使两个头陷入“眩晕状态”，之后靠近猛攻，将两个头打死后就能够直接攻击本体，投掷物体时不需要调整角度，只要投掷的方位大致正确就能够成功命中，如无必要千万不要靠近BOSS，不然两个蛇头的配合攻击会造成不小的伤害。

系列十周年的最好献礼

攻略
透解

WILD ARMS
the 10th Vanguard



PS2

PS2

WILD ARMS the 10th Vanguard
2004年12月14日
初回限定版

SCEJ

1人

A・RPG

目标
1000日元

冒险手册

系统篇

操作说明

基本操作(城镇/大地图)	
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头
△键	打开菜单
□键	蹲下(城镇)/探索(大地图)
△键	离开(城镇)
方向键+□键	离开(城镇)/取消/退出
X键	跳跃(城镇)/取消/退出
○键	调查/确定/对话
START	暂停(城镇)/察看世界地图(大地图)
SELECT	开启/关闭出入口镜头光标(城镇)

基本操作(战斗)	
左摇杆	移动
右摇杆	调整镜头
△键	打开菜单
□键	(特殊状态)射击/(非特殊状态)蹲下
方向键+□键	(非特殊状态)蹲下
X键	跳跃/取消/退出
○键	调查/确定
R1键	持枪/收枪
R2键	开盾/关闭RNG
LV/L2	更换使用子弹
START	察看选宝地图
SELECT	开启/关闭出入口镜头光标

菜单

- 装备**: 更换角色装备的武器和防具, 要注意的是每个人的固有武器是无法更换而只能改造的, 可以更换的是子弹、服装以及徽章。
- メーディアム**: 更换兽石板的装备与折面, 可以更换角色装备的石板, 还可以在カスタム中学习相应等级技能。
- フォーム**: 更换队列。
- アイテム**: 使用道具。
- システム**: 设定变更, 在其中可以load游戏, 开关字幕, 调整战斗演出等等。
- ゴレム**: 巨像兵的状态。
- ステータス**: 查看角色状态。

行到菜单底部时オウレム在游戏中的



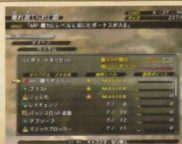
地图探索

在大地上探索显然是本作一大魅力, 行走在大地图的时候, 按△键就可以对自己为中心的周围进行探索, 如果探索范围内有东西就会现身, 这些探索出来的宝贝可不是什么随便就能找到的破烂货, 而是十分珍贵的好东西, 像是数量有限的魔法钥匙, 可以改造武器的龙骨, 挟用的特殊服装, 和隐藏要素有关的关键道具, 巨像兵部件应有尽有, 而且很多物品在游戏进行过程中提前得到的话, 将对之后的战斗产生很大的影响, 这些宝箱大多都在悬崖附近, 海湾旁边或者是一条死路的尽头。

召唤兽技能和GC

装备上召唤兽石板后即可习得召唤兽技能, 这些技能都是根据等级自行学会的, 在メーディアムのカスタム中对技能进行定制, 这时就需要用到GC点了, 所谓的GC点其实是技能点, 技能点的总数与角色当前等级相同, 我们可以使用技能点提前学到还不够等级习得的技能, 譬如说当前等级为7, 若是想学8级才能习得的技能, 就可以使用1点技能点提前学会, 但是相对的, 每使用1点技能点, 最大HP就扣除5%。

另外, 在战斗中战斗不能时会使用



DP与EP

DP, DP是本作的一个新增数值, 其作用是增加攻击敌人后的硬直时间, 也就是说DP越高, 对手的下次行动时间就越长。

EP, EP也是本作的一个新增概念, 和DP相对, EP越高, 被对方攻击的硬直时间就越短, 下次行动就越快。

召唤兽石板(メディアム)

作为系列传统的召唤兽石板一共有9种:天、雷、剑、运、山、月,分别对应9种截然不同的能力发展路线。每个角色只能装备一块,装备上召唤兽石板后,就能习得石板上的技能。



并且在一定的等级后更换出传说中的召唤兽。虽然装备的石板可以随时更换,但是出于其对角色的单一化培养路线,合理配置战斗人选仍然十分重要。在这个游戏中不可能培育出所谓的“某某魔法师身白袍,右手持剑左手魔杖,冲去放掉乒乓兵乱砍一通若无人之境”的全能角色,石板的限制让你任何时候都会觉得战斗队伍中还缺了一个人。另外,除了这六种石板之外还有一种“ブランクメディアム”,其作用是复制任意一种メディアム。

徽章(バッジ)

本作中的徽章一共有10个,其中S级1个,A级6个,B级24个,C级28个,D级10个。通过装备徽章可以改变角色的能力数值并附加各种被动技能。由于本作中主要武器不能变动,子弹决定DP、命中、装填速度;服装决定防御、抵抗、回避、EP、反应,而其他的附加能力属性全部依靠徽章决定。加上每个人最多可以同时装备6个徽章,所以徽章就成为了本作的关键所在。至于徽章的取得有很多方法,在城镇会有部分常见徽章出售,通过开宝箱和在敌人身上偷取可以得到比较稀少的徽章,更加稀少的还可以在集市用等级买到。



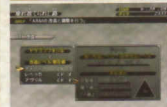
有很多时候,你会发现跑来跑去其实说到底都是为了一个强大的徽章。

在剧情进行到拜民街(シーズミア)的时候,就可以进行徽章的合成了,当然,徽章的收集永远跟不上合成的步伐。

全解谜道具入手

名称	方法	常用效果
标准弹	到奥比舍てくれし路时剧情自动入手	击打敌人,开启回避距离宝箱
冰炸弹	拜舟3个1层壁Floor03魔法宝箱中	使物体结冰
火焰弹	奥なる灯灯机Floor03宝箱中	使物体着火
侦查弹	治好拜民街(シーズミア)少女的病后获得	侦查出隐藏的东西和机关
爆破弹	ネホコ山Floor02宝箱中	爆破岩石,打开锁
导索弹	眠乱者たちのカレイドFloor02宝箱中	通过导索在空中移动
解封弹	改造实验塔 sec. 0Floor13宝箱中	解开迷宮中封印的魔兽

武器改造



本作的武器是不能更换的,所以在全世界各地都会有名为ドラゴンフォードの改造道具,用来给武器升级,你可以对武器进行自己偏爱的改造,而且就算改造错了也可以重新再来,十分方便。武器最高可以改造到0级,当然这一周目是不可能完成的。

HEX

本作的战斗是在被称为HEX的格子中进行的,战斗场地由7个相连的HEX格组成,其中包括普通的无属性格和属性格,通过在HEX中移动与敌人战斗,随BOSS战外每次战斗开始角色的位置随机。值得注意的是在战斗中,所有魔法、技能、道具的针对对象都是HEX格而不是角色,也就是说,倘若某一格被毒化,只要离开该格就没事了,而不是继续保持中毒状态。战斗中对某一格使用回复或辅助魔法,该格内所有人也都有同样的效果,同理,若是对某一格进行攻击,站在该格中不管多少人,都会遭到攻击,可以说有利有弊,极具战略性的。

偷盗

本作中的回复药和部分道具在商店中是买不到的,我们主要通过战斗、开宝箱,以及向敌人身上的这些方法取得。有了偷盗(メディアム)后就可以在战斗中偷取敌人身上的物品,成功会在界面上方的黑色区域显示偷到的物品,之后再查看敌人的状态就会发现他身上已经没有东西了,而不成功的话则会显示“Miss”,之后还可以继续偷窃。有的敌人身上同时可以看到两个物品,这个意思不是指它带了两个,而是指我们有可能偷到两个中的一个,使用アイテムステール这个早期学会的技能很值得到比较珍贵的物品,LV80学会的レアステール才是专门偷盗珍贵物品。

Chain

在战斗中产生连击就会出现Chain,作用是战斗中高攻击出力,数值越高提升的幅度越大,不只是会击出连击,角色行动结束时也会出现增加chain的情况,利用Chain可以打出较高的伤害值。

合体技

合体技有这样一个要求:1. 故事剧情进展到特定事件发生。2. 当前FP值可以发动该合体技。3. 两个人要站在同一格内。4. 两人的等级达到要求等级,满足上面三个条件在战斗中就会出现对话,之后即可使用合体技,合体技每个人都有5个。



FP

FP即Force Level,在战斗中击败敌人或被攻击FP值都会上升,蓝色的一格为25点,红色一格为100点,之后就可以用FP值来发动合体技等技能。

逃跑/切换角色

在战斗中想逃跑只要站在HEX的边缘,将光标移到HEX之外的地方去

即可,且除BOSS战和强制战斗成功率100%,不过逃跑时会掉落キョウ作代币,装备特定徽章可以防止。切换角色和逃跑的前半部分差不多,选择逃跑外的另一选项即可更换角色。

属性

某些HEX道具具有属性,站到此属性格中自身的属性就会变成该格的属性。譬如说一个无属性的角色走进水属性HEX,此时使用魔法就会变成水

属性魔法,同时水属性抗性上升,火属性伤害变大。至于HEX的属性很好分辨,绿色为风,红色为火,黄色为水,蓝色为冰,其中风与地、水与火相关,善于利用属性的相克对敌人造成打击会使战斗变得轻松,但是要小心的是不要被敌人反砍了。

角色固有技能

每个角色在登场时就拥有自己的固有技能,并且各不相同,这些固有技能是不用装备什么东西的,在“技能”菜单中,第一项就是角色的固有技能。

角色	名称	效果
迪恩	クリティカル补正	会心一击时伤害2倍
诺贝卡	连续攻击	射击后还有残弹的时候,一定几率再次发动射击
阿梅莉尔	DP补正	攻击时,一定几率DP伤害2倍
古雷格	ショット后ガード	射击后,一定几率自动防御
维多利亚	任意攻击	可以攻击任意一格,伤害值变动幅度大
恰克	アタック补正	当前HP与最大HP差值越大,对敌人伤害越大

时间是生命

编辑战斗节奏的话可以在系统设定中将第十项アタックレタ改或オフ,会省略所有战斗中的演出效果(包括打动作在内),战斗速度和节奏立刻会有大幅度提升。

冒险手冊 流程篇

梦の遗址

X: 14797 Y: 15969

第一个迷宮就是基本教学，走到Floor08不小心掉到本属风卡的笔记本，继续往前走进到Floor07找到“ゴレムパーツ”，总之先带回カポロンコの里托托尼爷爷看看。

入手道具

04	ヒールベリ×2, ブレイク×2
07	ファイア(罐), 50ギヤラ, ウォーター, 1ギヤラ, 10ギヤラ

カポロンコの里

X: 18800 Y: 29900

剧情之后在一个对着小鸡说话的男子附近找到塞贝卡，两人决定一起前往神々の寨。

Check Point

出村后在村口有两棵果树，本作不能购买回复道具。除了战斗之外，摘果子是获得回复道具的重要途径。经过一段时间后树上会长出新的果子。

入手道具

01	ギヤラコゴシ(和道具店大娘对话), ヒールベリ×3(小河边之宝箱), 250ギヤラ(纳屋后面)
----	---



迪恩·斯塔克

Check Point

在游戏中期才能取得单轮车，之前探索地图宝箱比较麻烦。本次攻略将在每次到达新大陆的时候，把一部分较时期有用的地图宝箱坐标列出以供各位参考(不是全部列出)。

西南大陆

宝箱内容	X坐标	Y坐标
ブロンズマン	15090	48380
600ギヤラ	18572	37685
アト×3	24712	40227
ラッキーカード×3	21217	23715
ギヤラコゴシ×2	11164	28377
トケトル×3	16230	31200

神々の寨

X: 14425 Y: 36600

进入大地图后一直往西走，一路上按C键可以搜索到宝箱，到了神々の寨后得到地图，之后按START就可以查看迷宮地图。Floor04突然出现魔兽骷髅，会吸取中，将其打死后把悬崖上的木头踢下去架桥，回到下面踩着木头过河，之后遇到的是木头头怪如此这般。进入Floor12后发生剧情，然后返程，Floor4再次遇到魔兽，战胜它后得到了“ツインフェリル”，从现在开始，我们终于可以摆脱用铲子战斗的哀伤了。



Check Point

地面上黄色光标表示没有进入过的门，黄色光标是已经进入过的门，红色光标表示刚从这扇门中出来，按START扩大缩小地图，L1/R1切换地图区域，右摇杆为拖动地图，X键退出。

在Floor11有净化球，调查后选择“はい”可与ツル・ニゲル战斗，战斗胜利之后这片区域就可以按R2来切换是否播放(左下角ENC为OFF则不播放)，十分方便。今后绝大部分迷宮中都会有净化球。

入手道具

04	250ギヤラ, アト×2
07	ヒールベリ×3
10	ヒールベリ×5
11	ラッキーカード, 净化球, ギヤラコゴシ

カポロンコの里

剧情完了走出村子就是OP，之后在大地图上按START就可观看世界地图，同时“装备”菜单开放。

废れ捨てられし路(北)

X: 23600 Y: 56400

进去之后可以在迷宮中使用解谜道具，目前只有标准准，持枪后按C键就可以射击目标。Floor3又有两只史莱姆魔兽等着我们，弱点是火属性，战胜后顺便踩一下机关再回去。Floor08需要击中光之玉打开铁门，之后再次绕到Floor03，剧情后得到天之ミディアム，高のミディアム和ブラックミディアム，其中最后一个可Ucopy任何ミディアム，菜单“ミディアム”也开放了。Floor09有save点，可以使用我们之前在Floor08得到的神槍(ドラゴンフォシ)来改造武器。Floor的魔兽物理攻击对其无效，加上火焰属性也是它的弱点属性，正好拿来练手。打完这个魔兽之后就一路畅通无阻地穿过迷宮了。



Check Point

平时在迷宮里最好多举着枪，可以自动锁定一些平时没发现的东西，像是可以回复MP的肉眼无法看见的魔力方块等等。

入手道具

01	24ギヤラ(罐)
03	ファイアバッジ, ヒールベリ×3, リグアイブフルーツ(罐)
06	ニュートリノメダル(罐)
07	ラッキーカード
08	ウィッチバッジ
09	ドラゴンフォシ
09	ギヤラコゴシ
10	200ギヤラ
12	ヒールベリ(罐), シーフバッジ
14	デグアステイト(罐)
17	净化球

Check Point

西北大陆

ブロンズマン	30950	63432
ドラゴンフォシ	36130	72629
ギヤラコゴシ×5	19939	58541
シルバハン	29779	50751
ブリストルバッジ	27493	72417
ネオグイアクト	54424	66330
2000ギヤラ	34598	58516
ネオグイアクト	33627	53833

矿山町ミラパルス

X: 26001 Y: 60794

进去就有剧情，之后出去大地图往东走，看到高架桥之后转向北方，在车站的附近探索就能在地上发现“鸟イライセンス”。回到矿山町，再次发生剧情后前往光遮る通地の底。

入手道具

01	600ギヤラ, 暴走マシン
02	レベアアップル(酒2火罐)



光遮る通地の底

X: 31625 Y: 74530

对猴地图找到这里，Floor08要利用扳机改变轨道，然后用车撞开门，之后的几个迷宮也需要如此。Floor06是魔兽半包围，使用风属性魔法攻击它。走到底发生剧情，先是魔兽战，之后教授亲自上阵，看看等级就知道必败无疑，二向倒是可以打赢他，不过赢了也没什么变化。刚打完就突然一阵地震山崩，按原路返回矿山町。

Check Point

从这里开始出现的带着锁的绿色宝箱，要很久之后才能解锁掉后才能回来开启，在本文中我们用“锁”来代替。

入手道具

01	ギヤラコゴシ
02	ドラッグチューン(罐)
03	1000ギヤラ, ライトコート, ファイア(罐)
05	ヒールベリ(罐), ラッキーカード
06	フェアリーフェザー, 1000ギヤラ
09	81ギヤラ(罐), リグアイブフルーツ×2(罐)
13	锁
14	ゴルテック(罐), 净化球
16	ハードデニム, プリズムスタッフ

矿山町ミラパルス

剧情之后得到“FXチケット”，现在就可以乘坐火车了。来到车站后发生剧情，古雷格暂时加入，“割のミディアム”入手。

OP抢先看

这个系列之前作品都是要打开序章部分读盘才会出现OP的，但本作其实在游戏的开局画面停留一段时间，等到第二次进入LOGO画面后就可以直接看到OP，某次刚把盘放进去就随时有离开，回来正巧看到一个蘑菇灯由天上掉落……

Check Point	
西北大陆(古雷格加入后)	
チヌーンベスタ	21844 65329
ギヤード	18181 67012
アイトフオシル	25645 83383
ドラゴンフオシル	27889 82708
ヘビーカード	25900 64605
ウイソクゴブ	42356 66893
シルバーストーン	51032 78817
アイトフオシル	43708 72336
アイトベスタ	37694 76372



往きて行き交 いし路(南)

X: 20600 Y: 74251

到达这里比较麻烦,要先顺着河边南下,绕过之后再北上才能进入。

Floor7的光之玉藏在箱子里,把箱子打碎才能看到。Floor8刚出现就发现了魔箱,不过有了古雷格这个肉盾+肌肉基本全无难度。Floor9的三个光之玉有时间,要在一定时间内打亮。Floor11的门是不会完全升起,而且落下很快,在门前站好,射中光之玉,立刻收拾一个弹炉从下面钻到门里面。Floor12的光之玉在门的上面,要仰视才能看到,进去之后里面是两个等候我们已久的魔尊,两条龙一个物理攻击无效,一个魔法攻击无效,最好先打死HP比较少的那个。进入魔尊之后就快打出口了, Floor14不用管它,现在我们逃进去。



入手道具

04	クレスシンドスタブ(宝箱性) 3000ギヤラ、ユーベル(桶)
05	ラッキーカード
06	ドラゴンフオシル
08	スピリットセイバー(宝箱性) フアイア(桶)、51ギヤラ(桶)
11	ブロンズムーン ブラックシヤツ(宝箱性)
12	ギヤラコゴロシ 44ギヤラ(桶)、ヴォルテック(桶)
13	净化球

垃圾收集者

在本作中,途中的瓶瓶罐罐也有很多好东西,记得用枪打一下看看,而在瓶瓶罐罐里得到的道具在攻击中会特地标注。

酒造乡ゴウノン

X: 22479 Y: 81129

到了之后古雷格离队,先去酿造所,然后和所有人说了一席话后到墓地去见到那个长着浓密胡子的巨魔大叔,再回到酿造所,终于遇到了队长,队长拜托我们把御神酒送去附近供奉。

Check Point

本作不愧是十周年纪念作品,从这里开始我们就能遇到很多系列以前作品中的主要角色,还能从他们那里接到支线任务并得到不错的回报。

入手道具

01	ニュートリノメダル(墓地那条路旁边的树丛里)、反应アップル(尤莉旁边的苹果堆里)、ノーザンブレッド
02	命中アップル(门旁的苹果堆)、攻击アップル(门旁苹果堆里)、ウサギバレッジ(酒庄左边最里面)

排斥されし隔壁

X: 34350 Y: 88675

使用队长给的钥匙打开Floor01的门,把酒供奉上去门就关死了。Floor03的魔法宝箱有第二个解锁道具冰冻弹,拿到之后门又关了,把冰冻上走到另一边用冰冻弹灭掉火焰才能打开门。Floor04也是需要我们先上桥才能过去,这里有个save点。刚上Floor06就遇到卡萝尔。

接下来的魔尊只有宙帝和卡萝尔两个人,而魔尊也会使用毒攻击,好在卡萝尔有毒的技能可以以敌人身上偷到解毒药,针对弱点攻击8回左右就能收工,其他两位女性也随之赶来会合。继续一再寻找也随之出口, Floor3和16的泉水上的宝箱要先冻住再踏着冰上去取, Floor17可以save,往前走至Floor22发生剧情后有两个人出现,一个火属性一个水属性,还会使用HEX进入禁止的技能,不过没关系,一旦水属性性格被禁止我们还能转换HEX格的属性,针对弱点攻击很容易解决,快到出口的时候卡萝尔离队,我们也回到酒造乡ゴウノン。



Check Point

卡萝尔离开后可以先从Floor18

绕到Floor15踩机关打通两边的路,然后在Floor01则需要用新得到的冰系弹灭掉下面的火焰,使原来未通行的平台升起台阶,为以后的探索提供方便。

入手道具

03	デュブリケイター×3、フリーズバレット
05	アンチドード×5
07	ドラゴンフオシル
08	リフリーズレター
10	ラッキーカード
11	アンチドード(桶)
13	ムーンストーン
14	スパイラルエッジ
15	3000ギヤラ、净化球
16	ボーションベリール×3
17	83ギヤラ(桶)、ニュートリノメダル(桶)

酒造乡ゴウノン

回去之后去墓地发生剧情,古雷格回归。走前和队长对话,可以拿到プラグマティズム、リグアイブフル×5。

Check Point

东北大陆

ブロンズムーン	61803	86353
5000ギヤラ	61723	83076
リグアイブフル	70022	90804
ドラゴンフオシル	78381	83186
ドラゴンフオシル	73424	77096
シヤットアウト	69842	62992
パワーカード	78214	68342
プロテクトローブ	75788	62890
ブロンズギョウ	71794	79671
ストーンバレット	66126	71906
ドラゴンフオシル	78719	63618
バスター	78712	70486
プロテクト	84502	70508
シルバーストーン	82955	72820

魔天楼ライラベル

X: 75400 Y: 80225

到火车站就发生剧情,进入魔天楼之后前往猎人协会登记,接下消灭魔尊的考试任务。

Check Point

猎人协会有一只鸟,声称全世界有30枚小银币,是它们族英雄的魂之碎片,之后找到小银币就未给它得到奖励道具。

入手道具

01	ハイ、ヴォルテック×3、ニュートリノメダル(中央的花坛)、3000ギヤラ、コゴトマーク
02	ラッキーカード、デュブリケイター×4、クイック、ボーションベリール×3
03	攻击アップル、ギヤラコゴロシ

弃民街ミッシーズミア

X: 74500 Y: 63575

跳起来按O键踩下Floor02的机关,在Floor05要放下地板才能前进,以后只要遇到钢板就放即可。一直走到Floor10有4团火的地方,魔尊将子出现,一共有4个,弱点是火,实力很弱。打完魔尊沿路回去, Floor04发生剧情,再次回到Floor10,这才遇到了真正要消灭的魔尊巴拉姆,要注意的是巴拉姆有物理反射的特性,用水属性魔法就可以轻松战胜之。



入手道具

01	ドラゴンフオシル(宝箱性)
05	アンチドード(桶)、4500ギヤラ
06	ネタル×3
07	プラグマティズム(宝箱性)
08	デュブリケイター×2、ニュートリノメダル(桶)、47ギヤラ(桶)
10	カンドグラス、净化球

魔天楼ライラベル

回去汇报,剧情后前往Floor01的电闸房。

情报统制发信局FBC

电闸房就在魔天楼Floor01,进入之后魔尊就出来袭击我们,这个魔尊的HP很厚,在它身上还能偷到卡萝尔的衣服。Floor02有个save点以及三扇门,要将三扇门都通过才能继续前进。三扇门各是一个小游戏,选择顺序不限。

红色的门里面是推理游戏,要通过看板上的提示选择出正确的门,选错就会进入强制战斗且不可逃跑, Floor03选择从起始位置开始数的第三排右边第一扇门, Floor04则是最后一排右起第一扇,两个都选择正确后回到大厅。



中间蓝色的门是迷你迷宫游戏，只要在一分钟时限内找到出口就可以，是三个中最简单的，时间上也比较宽裕，只是要小心假玉雷以免多走冤枉路。

黄色门内我们要在时限内寻找出与众不同的门，一共选择四次，Floor07注意观察门前地上的花瓶大小；Floor08关键是门的颜色；Floor09注意门上的挂画；Floor10需要用枪打碎门前的花瓶，会出现绿块钱的门为正确。

三扇门都通过后左边的道路就打开了，进去就是和两个魔物的战斗，这个魔物没有明显的弱点属性，且风火水地伤害均减半，好在HP不多，用物理攻击先打倒一个就好办了。剧痛后和奈特班单独，击败。

出了电梯后发生剧情，前往市民街ミッシュビル，之后卡萝尔重新加入。



Check Point

现在开始市民街就可以合成徽章了，具体利用方法请参见研究部分。

入手道具

05 レベルアップル(鍵)

虚ろなる幻灯机

X: 68200 Y: 69575

Floor01要求输入英雄的名字才能开门，试着输入亚瑟的名字“ティーン”，门居然打开了，Floor03得到第三个解谜道具火焰弹，回到Floor02点火，Floor07遇到第一次魔物战，其中有的会使用异常状态“病气”攻击，仍仍可以从它自己身上偷到药。

Floor09的谜题有点难度，根据提示，把两面相称的有光射过的墙壁中间的火焰点燃，如果三面有光射过的墙壁相连，则把中间的两侧火焰点燃，一共点燃4个火焰之后出现提示，回到Floor08有了新的道路，Floor11要用火焰弹把石台上的冰融化移动到对面踩机



关，Floor12看起来过不去，其实只要把石壁上的灯点燃就会出现石板桥。Floor15的门前融化掉冰就能进去，里面有个谜题，只要让光之玉变成一蓝一红一红的状态就行了(白色用标准弹、红色火焰弹、蓝色冰冻弹)，之后此类的文字谜题还很多，猜字画谜就不一一解释其意思了，接下来电梯自动来到了上层。Floor16则是例行的第二次魔物战，Floor16-18是无限迷宫，火焰所指的方向才是正确的门，要注意Floor18火焰所指的是一个斜向上的侧门，调查才能进入。到了最后的神殿后剧情回市民街，然后得到很多好东西，还有解谜道具徽章。

Check Point

注意输入“ティーン”时，テ上面有句点，1是第三列比较小的那个。

入手道具

03	ファイアバレット(火焰弹)・5000ギヤラ
04	273ギヤラ(鍵)
05	シュートインガスター
06	ハシバシの杖
08	デュブリクタイター×2
11	ギヤラコゴシ
13	トレンジャーコール、净化球
市民街ミッシュビル	デュブリクタイター×1、シズミア
	ラッキーカード×2、ギヤラコゴシ×2、レムアップル、カートリッジ、ディテクター

Check Point

东南大塔

ギヤラコゴシ×3	89844	41907
デュブリクタイター×5	72300	40986
アズムススタブ	93521	27681
ギヤラコゴシ	91801	37771
5000ギヤラ	88561	16832
バスターマシン	80934	17136
2000ギヤラ	84390	37252
ドラゴンファシル	77280	42456
デュブリクタイター×5	72300	32703
ドラゴンファシル	81737	22247
アイスレム	78588	10087
ラッキーカード	68357	7821
カスターマシン	69438	10543
アイチナムメカ	70975	31892
アイスレム	57737	41282
ランドメカニカル	70803	38420
アズムススタブ	76793	26075

系ぎ紡がれし路

X: 83022 Y: 60246

Floor02就需要用到我们新学到的侦察弹来让隐藏的桥出现，爬上Floor03的梯子到达Floor04，这里有四盏灯，在墙壁上还有幅星座图，对照星座图来点亮如图所示的灯即可开门。到了Floor07后有魔物，一个火球一个水球，攻击和魔力都比较高，先



打倒HP比较少的那个再说，千万别让它们站在和自己所站属性相反的格子里，不然非死即伤，打死之后使用侦察弹就会发现地上有一个机关。Floor10有4盏灯和三个箱子，把箱子推到灯的中间然后用火焰弹打箱子即可同时点燃4盏灯。

Floor11又一个星座图，记下图案之后回到Floor09，这里有一个机关需要爬上钢管才能找到，前进到Floor13钢管发现另一个点灯谜题，巨想Floor11的星座图点燃相应的灯即可，Floor14最后一个机关隐藏在天花板上，继续爬钢管……Floor15就是第二次魔物战。



入手道具

01	リフリジレター
03	ファイアバレット、ブレイク(鍵)
04	ギヤラコゴシ、(键)
06	(键)
08	シルバーサン、ナイトメア
09	ニュートリノメダル(鍵)、ジオの护り、ライアンズシールド(宝箱怪)
11	ウイッチメディシン(鍵)
12	ラッキーカード、ドッグチェーン、(键)
13	ボシヨンベリ(鍵)
15	ハシバシの杖(宝箱怪)、净化球
17	314ギヤラ(键)

阳惠の村ハノスデイ

X: 79903 Y: 31479

进去之后到Floor02发生剧情，之后前往救された祭坛。注意这个地方需要从村西的小路绕很大一圈才能到达。

入手道具

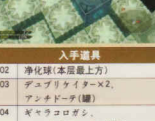
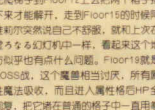
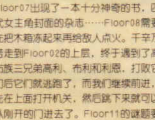
02	デュブリクタイター×2(店后面)、ドラゴンファシル(店后面)、シルバーサン、ニュートリノメダル(2F)、回避アップル(树丛中)
----	---

毁された祭坛

X: 92825 Y: 34200



Floor01用火焰弹把监视的高布族点燃，它会跑去点亮旁边的灯，之后Floor04也要用到这个办法，Floor05开始有高布族的人伪装成雕像，一旦靠近被他发现就强制回到该层入口点，在它还没发现的时候拍用火炮弹击它，Floor06有个人守在机关前面，只要爆炸箱子它就直奔升天了，Floor07出现了本十分神奇的书，四大女主角封存的杂志……Floor08需要先把冰箱冻起来再给人点火，千辛万苦走到Floor02的上层，终于遇到了高布族三兄弟高利、布利和利惠，打倒它们他们就逃跑，而我们继续前进，先在上层打开机关，然后跳下来就可以从刚开的门进去了。Floor11的谜题要先爬梯子到Floor12上去把两个箱子推下来才能解开，走到Floor15的时候阿堆和利突然说自己不舒服，就和上放在虚ろなる幻灯机中一样，看起来这个地方似乎也有点什么问题，Floor9就是BOSS战，这个魔物相当讨厌，所有属性魔法吸收，而且进入属性格后HP全回复，把它堵在普通通的格子里一直用拳脚殴打致死，中途也除了无奈地向我们喷毒液汁也无法可耐，走到迷宫尽头有剧情，然后就可以回阳惠村了。



02	净化球(本层最上方)
03	デュブリクタイター×2、アンチドテ(键)
04	ギヤラコゴシ、ニュートリノメダル(鍵)
06	リヴァイブフルーツ(桶)
07	ドラゴンファシル
10	ラッキーカード
11	429ギヤラ(鍵)、ボシヨンベリ(桶)
12	7500ギヤラ
13	ウイッチメディシン×5
16	スティックライフル、ムーンストーン
17	エンブレムベスト

阳惠の村 ハニスデー

一场悲剧后向车站进发，到了车站就是和4个贝尔尼族的战斗，胜利之后是帕克和法利杜恩单挑，击败。

Check Point

现在就可以使用从村民那里得到的单轮车了，在大地图上打开道具菜单使用坐上ホイスル即可坐上单轮车，坐上去之后速度快又不颠簸，还可以进行探索，和之前相比简直是天国。



ポンボコ山

X: 66626 Y: 37802

使用刚得到的钥匙进入ポンボコ山。Floor02有一堆铁轨，暂时不要管直接往里走，Floor06要小心不要踩到黄色的机关上，不然机关会上，到了Floor08后发现很多村民被关在监狱里面。一直走到Floor13发现一辆矿车和一个电梯，把车弄到电梯里一起到Floor14，先把车推出去，它会自己停在圆形升降台上，转动中间的装置将升降台升起，爬上梯子击打扳动改变轨道让矿车停在另一边的升降台上，放下升降台将车推到另一个电梯里，这样就可以把它带到Floor02，Floor02也是将车弄到升降台上然后改变轨道让它撞破门，门破了之后就是魔物战，这附近还有一个宝箱放在不显眼的地方，里面装的是第5个解谜道具魔像弹，可以用来爆破挡路的巨石，打开锁住的宝箱。Floor18又是和08一样的机关，而且比之前还麻烦……在Floor17实验一下新得到的魔像弹的威力，果然将巨石全部轰碎了，来到Floor08上，踩下机关轰破的铁门就开了，剧情之后就是两场连战。先是群战，随后西恩和奈特进行单挑，这次也比之前弱了很多，战胜他后回到贝恩寺村发生剧情，下一个目的地也有了。



珍惜一分一厘

在道具行走的时候你会发现地面有闪闪的白黄色东西，这些东西在4代中可以回复蓝时间的沙漠，但是在本作中由于取消了蓝时间，所以只剩下这个道具产物，它到底是什么呢，它就是1ギョウ，当然，大多数情况下它也可以当成货币使用。

入手道具

02	127ギョウ(箱)、 パワーポイント(爆破弾)
03	(鎖)、ラッキーカード(鎖)、 可以爆破旁边的扇子打开，净化球
05	(鎖)
06	アイデムチエウカ、(鎖)
09	デュブリクタイター×2
10	ドラゴンフォシル
13	274ギョウ(箱)、 ミラクルペリー×5
14	(鎖)、ニュートリノメダル (鎖)、リグワイプブルー、 キングクラウン
16	フレイの旗
18	エホニシードウ

Check Point

西南大陆(対アルセドニア后)

ギョウコロガン×5	43982	39527
ハイバー	41276	34424
10000ギョウ	32624	34049
ローレルクラウン	30412	15263
単身ガンダム	38114	27598
デュブリクタイター×5	37509	21460
ゴールドマン	34834	23894

深窓のトウ エールビット

X: 30246 Y: 39005

在镇中的大宅子前遇到了蠢蛋发生剧情，之后去大地南边沙漠绿洲中的小岛(X: 31302 Y: 17811)中探索找到黄色的花，回去找蠢蛋，剧情后众人会出现闭ざし隔たれし路。

入手道具

01	ローレルクラウン、 デュブリクタイター×4
02	11000ギョウ、7500ギョウ

RYGSの閉ざし 隔たれし路

Floor02要用爆炸弹击落吊钩引开守卫注意，然后从楼梯上直接跳到Floor03门前才不被发现，Floor04看似死路，其实有一块和其他地方不同的地板，跳起来踩一下就可以掉下去，在Floor05遇到吉尔塞美，诺贝卡与其打了一架，击败，剧情过后再回到Floor06就没人了，不过有两个宝箱可以开。Floor07要先把石块撬开，让吹风机吹动风向标，Floor08则要用爆炸弹将对面的石块往后打退一格压到机关上，Floor09、10仍是用吹风机吹动风向标即可开门，Floor11遇到了魔像，会将我方变成猫，变成猫之后除了查看状态、逃跑和设定之外什么都不能做，不过离开该EX就可以复原。走出迷宫后回到深窓のトウエールビット发生剧情，通过车站到キョウガムパレ再次剧情，之后就可以在前往拓き踏み入みし路。



Check Point

同伴变成猫的样子相当可爱，不但每个人都不一样，而且叫声也不一样……

入手道具

06	ニュートリノメダル(鎖)
07	オサナバット
10	デヴァイスト(鎖)、 ウォーター(鎖)、 ドラゴンフォシル
11	ラッキーカード、レザージョウケツ、 ドラゴンフォシル

拓き踏み入みし路

X: 36125 Y: 56425

在Floor02使用侦察弹使隐藏的柱子显现出来，Floor05同样要用侦察弹展现神域，一路顺利前进到Floor09就是第一场战斗，对手有三个，弱点属性各不相同，只要会抢格子就可以简单取胜，Floor11需要几乎同时点四个火枪，让火枪弹贯穿前后的灯就可以打开这里的门。Floor08又是使用侦察弹找隐藏的通路，Floor17遇到第二个魔像ブリズナム，虽然ブリズナム的弱点是风属性，但是可以反射魔法，所以还是物理攻击就好，之后就可以通过这里。

入手道具

01	ギョウコロガン
06	スピードクォーン、 ライカガムデム(宝箱性)
08	ニュートリノメダル(鎖)、 ドラゴンフォシル
09	シャイニングドレス(宝箱性)、 ラッキーカード、 ミラクルペリー(鎖)
10	12000ギョウ
12	ハイ・ヴァルチック(鎖)
13	城塞の守り、ハードジマンバー (宝箱性)、净化球
14	ファイア(鎖)
16	ハートリーブ

ハウムード第 三居住区

进去就是剧情，之后和三个贝尔尼士兵战斗，追上吉雷格后，吉雷格与卡尔涅克单挑，仍然失败，回到火车站发生剧情，之后和巨像兵战斗，战斗结束后前往魔天楼，然后直奔奔奔民街之前讨伐魔像的火之祭坛就看到卡尔涅克，下面又是漫长的剧情，中途还要和巨像兵打一场失败的战斗。

入手道具

01	スピードクォーン、ラッキーカード、 ニュートリノメダル
02	デュブリクタイター、マジック ボット(海盜)、反応アップル (機軸)、9000ギョウ、ギョウ コロガン(滑脚艇機軸)

ビルグリム・ プログレス号

之前可以在这里四处转转，书柜里可以看到不少关于剧情的资料，找到船长对话后去医务室，自动被传送到记忆的场所。

记忆的遗迹

这个迷宫主要是通过水晶进行传送，Floor02要用侦察弹来找到隐藏的道路，Floor03尽头是三个水晶，每个水晶都是阿维柯利和一个同伴的回忆，全部走完之后就出现通往下一层的出口。Floor07会有阿维柯利的雕像驻守在路上，被他靠近就看到回忆3级连战战斗然后自行退到该层入口处，但是只要保持安全距离或者从背面过去就没有问题了，有一个简单讨巧的办法就是跟着路上的车前进。

Floor08又是三个回忆水晶，Floor12的路线比较乱，而且到处都是魔像，跟着钱正走定的就有剧情，一周目仍然必败，随后阿维柯利被抓走。Floor13的雕像会躲不过去，其实直接从天上跳下即可，Floor14在快到出口处会有会移动两个魔像出现，赶到Floor05时发现两个阿维柯利，左边那个才是真正的，选择正确进入冰和水女的BOSS战。胜利后后回到ビルグリム・プログレス号，得到“巨人のオカリナ”，前往格纳库，之后就可以使用巨像兵了。



Check Point

使用巨像兵战斗完全自动进行，而且战斗胜利后没有经验值只有ギョウ，巨像兵可以将地图上有的巨石打破，还可以在浅滩中前进，利用它可以到达之前无法前进的场所。

入手道具

12	フルリグアイブ(鎖)
----	------------

ピルグリム・プログレス号

回到ピルグリム・プログレス号得到“テレポトオブ”，之后就可以瞬间移动到。自动回到カホプロンゴ的里，托尼爷爷可以给你更换配件提

高战斗力，不过其实也没什么大用，接下来就要向四个改造实验塔挑战了，这四个塔没有固定攻略顺序，可以根据自己的喜好随意选择。

巡礼者たちのクレイドル



Floor02的宝箱中拿到第六个解谜道具导弹弹，之后就可以在特定的地方使用导弹在空中移动。本层的谜题我们要先用爆炸弹将对面的石块打退一格，然后用冰冻弹将其冻住，才能使用导弹弹把自己拉过去。Floor04调查电脑终端后卡罗尔留下操作，我们则继续前进，之后每一个机关都要

留下一个同伴踩在上面。Floor05留下古雷格，Floor06留下托克，Floor09留下阿维莉尔，走到最后脚下机关召回同伴就是魔兽战，敌人是三只巨型猫，会使用人变成猫的异常状态。Floor12在机关上使用导弹弹即可在空中移动，到达对面后按X键下落。Floor17又是电脑终端，Floor18留下托克，Floor19留下古雷格，Floor20留下阿维莉尔，回到Floor16带上托克，到Floor19让佩卡卡和古雷格交换，之后前往Floor20叫回阿维莉尔，Floor22留下托克，Floor23让阿维莉尔踩机关，最后踩下Floor25的机关召回同伴，Floor26剧情。

入手道具

02 アンカーフック(导索钩)

改造实验塔 sect.M

X: 48575 Y: 8925(破坏梦的遗址东边的巨石)

通过Floor02来到Floor01上层，利用火焰的熄灭和燃起控制活动板前进。Floor04要让四个火焰同时燃起，还是运用站位四个一起来煮，Floor09的四座火焰全部点燃之后石板就上升，所以站到石板上才点燃最后的火焰。Floor10有save点，这里要通过转轮点燃墙壁上的四座火焰才能开门。Floor11遭遇魔兽战，对手是两个人形少女、弱点是水，在她们身上还能偷到攻击力上升的苹果。Floor12将光之玉排成中间红色，上下左右蓝色，周围白色就可解开谜题，Floor13是非常折磨人的钢管九段



跳，判定有点古怪，多转几次视角比较好跳。Floor14又是大转轮，Floor17遭遇魔兽：打完之后存盘前在Floor18就要和四天王之一佩尔雅芙妮战斗，佩尔雅芙妮不算强，只是经常会使用魔法反射或物理反射比较麻烦，真正困难的的是之后的连战，一定要注意回复，利用弱点属性进行攻击。胜利之后在台上拿到“ギョウカララッシュ”，之后就可以通过水晶塔送出去了。

Check Point

提醒一下，这里的净化点有三个巨大·大·元·比的ソウル・ニグル，身上有经验值2倍的徽章可偷，十分耐打，还好攻击力不高。

入手道具

04 ラッキーカード
08 デザインクラッシュ
11 ドラゴンフォシル
13 15000ギル，[イラトルスタイナー]
14 净化球
16 やどぬいごらみ，
ファントムビジョン

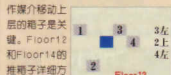


瑞贝卡·斯特莱桑德

改造实验塔 sect.S

X: 65139 Y: 92232(破坏フロウクエック北边的巨石，乘坐巨像兵渡过浅滩)

Floor01上层要用冰冻弹将道路冻住才可前进，Floor04把中间的箱子推到机关上就能打开右边的门。Floor07的魔兽战是两只大章鱼，章鱼的活性性质是水，所以用火把它们烤一烤就好了。前往Floor08，这里的推箱子游戏要把箱子推到和头顶图案一样的位置，多转动转动镜头，推完回到Floor07，通往Floor10的门就打开了。Floor10又是一个光之玉的谜题，答案如图所示，最左边和最右边分别是白色和红色，中间全部为蓝色。由Floor07返回Floor04发现水已经被结成冰了，接下来我们所要做的就是利用两个箱子作桥，然后把原先用来压机关的箱子推到另一个机关上去。Floor05则需要把箱子排列成与3面图案都对应的形状，多利用下层的箱子



这个魔兽一打就是将所有人的HP变为1，十分阴险。打完魔兽下一个房间就是这个迷宫的最后考验——教条，教条相对来说是比较容易战胜的，虽然攻击力不强，但是除了水之外都是他的弱点属性，轮番轰炸很容易解决，然后就是教条vs卡罗尔，采取同样打法即可，注意回复HP。

入手道具

03 [ミューズの护り]
06 フルリグアイブ×2
05 ドラゴンフォシル
11 サンドアラス
12 デュピリキター×2，净化球
13 がまごち
15 プラストブレイカー

改造实验塔 sect.F

X: 9300 Y: 55475(破坏柱への行い交い路(南)西方的岩石)

由Floor03爬上钢管来到Floor01的上层，先用标准弹射击中间的岩石之玉，然后将南面三个打成红色，下面的门随之打开，一路向前，Floor05有两只魔兽战，来到Floor08，使用侦察弹发现有两个塔楼消失了，然后把西侧的吹风机吹往南，东侧的吹风机吹往东，然后顺着柱子下到Floor09，再次使用侦察弹发现了两个隐藏的岩石之玉，对南方和东方的岩石之玉使用火焰弹，对剩下的使用冰冻弹即可打开门。这个迷宫最让人痛恨的就是钢管了，爬完Floor10让人痛苦的钢管之后来到Floor11，这里的吹风机吹到哪里，哪里就会出道路，Floor13需要用吹风机把火焰吹成顺时针方向。Floor14是魔兽战，



Floor15仍然是吹风机谜题，要将风按照吹向西、北、西、南的顺序转动吹风机，转的位置如果正确会有震动提示，之后门也开了。但是在进入Floor17的门前，请先给没有“即死无效”特技的人装备上防即死的装备，尤其是古雷格，如果不一样的话你会欲哭无泪。卡尔克提亚有一招伤害比较大的攻击，而且还附带即死效果，但谁敌对的时候最多只是比较麻烦，在单挑的时候就变成了噩梦，即便给古雷格装备了防止即死，也要小心他的其他攻击，威力都不算小，总之，这将是一场持久战，而且估计也是四个实验塔中最艰难的一次战斗了。

入手道具

03 ウィングの护り，
デュピリキター×2
06 グロウエッグ，
ドラゴンフォシル
08 失われた圣杯
11 ボイストスタビライザー，
ラッキーカード
12 ギョウコロガシ
13 ギョルドムーン，净化球
14 15000ギル
15 ライフチャージャー

气势凌人

在战斗中有的角色身上会冒出一股黄色的气来，这表示该角色现在的状态处于“绝好状态”，攻击、防御、回避等各方面能力都有加成。

改造实验塔 sect.6

X: 94400 Y: 46525(破坏系) 纺
がれ(南) 东边的巨石)

往前一直走到Floor03, 这里的彩色石块必须按照红、绿、蓝、黄的顺序踩下去让它们全部掉落, 才能顺利进入Floor06, 否则就会不断回到这个场景, Floor06的两个机关要回来不停快速踩多次才能让上方不停上升的升降台降到底, Floor08还是按照原先的顺序踩石块, Floor07通过第一次魔兽战, Floor08的彩色石块要全部踩完有点难度, 可参照下面给出的图片。Floor09需要站在石板上躲开爆炸物前进, 中间会被卡住, 跳起来踩踩一踩就能脱困, Floor11有两根巨大的石柱, 使用爆炸弹迅速把两根都击毁即可, 有时限。Floor14的五个光之玉提



示在Floor13, 答案是否下使用冰冻弹打一发, 左下使用爆破弹打3枪, 左上使用爆破弹2枪, 左上使用火焰弹打2枪, 最上方则使用标准弹打7发。之后就没有什么难题了, Floor18魔兽战, Floor19就是最后的法利杜恩在等着我们, 法利杜恩也会即死攻击, HP很高, 攻击力相对倒像一般, 打败他之后格克与法利杜恩单挑, 法利杜恩的HP剩下1/2时攻击力提高, 仍然是一场相当折磨人的战斗, 不过比起之前卡克涅亚来说轻松多了。

入手道具

03	デュブリキター×2
04	プラスビルダー
12	ドラゴンフォシル
17	ジョウの护り, 净化球
18	ゴールドサン

カボロンコの里

四个实验塔全部走完之后, 剧情自动回到カボロンコの里, 这里有不少任务可以接, 全部搞定之后就可以无牵挂的前去最后的目的地了。

ロクス・ソルス舰桥<黑之馆>

X: 29025 Y: 41476

Floor01有自动贩卖机可以补充一些道具, 还有一个save点, Floor03先用冰冻弹冻住三个木头箱子, 再用爆炸弹炸掉一个, 就有空间可以把这三个箱子移动到机关上了, Floor05地上有个钥匙, 是打开通往最终BOSS之门的重要道具, 被关死的门使用爆炸弹炸开即可, 要注意这样的途中有时会出现肉眼看不清楚的飞行的敌人, 碰到强制遇敌, 要用伏魔弹使其现身之后再击毁。Floor06只要先把箱子推到机关上, 然后站在门边发射子弹把箱子炸掉即可快速通过, Floor12魔兽战, 这个敌人有一个攻击是降低自己的Force值, 不过总体实力一般, 这一层还有一个大钟和



一些奇怪的机关, 我们暂时不管他, 第二个钥匙在Floor15的地上找到, Floor16先使用伏魔弹找到隐藏的机关, 然后用爆炸弹把墙壁上的铁管打坏, 顺着管子上去去踩机关看提示, 这个就是Floor12大钟谜题的提示, 之后回到Floor12, 调查齿轮, 时钟转到7点55分(时钟在8, 时钟在11), 之后就可以从右边的跳台跳到上面一层, 走到Floor18, 点燃四个灯都是红色的火焰, 记下来, 回到大钟旁烧掉的时间调到3点15分, 从另一个跳台来到Floor20点火, 火焰为两红两蓝, 于是一共就是六红两蓝, 我们知道了蓝色指针走两下, 红色指针走一下, 回去将大钟调到0点09分, Floor18



神出鬼没的敌人

在本作中, 你经常会遇到有时候还没几步就连续遇敌, 有时候等了10多分钟什么也没遇上, 这是因为本作的遇敌率在每个区域都是不同的, 需要解谜的场景下遇敌率会变得很低。

改造实验塔 sect.0

X: 54650 Y: 54200(超过有民街
シロキミア 西边的浅滩)

进去之后警报就响起, 便而进入强制战斗, 敌人一共有三组, 打完之后我们就得分组, 选择的三人自然是接下迷宮的主力, 而剩下的三人也要面对另一场魔兽战, 值得一提的是这个魔兽在被我们打的快死的时候还会召唤一个和自己外形一样的魔兽, 不过能力差地远, 不要被他虚张声势吓住了。这里是倒数第二个迷宮, 谜题难度还是比较高的, Floor02要使用伏魔弹, Floor4先用火焰弹打光光之玉, 之后进入Floor05, 在石板移动的同时将三个火焰全部点都点回, 回到Floor4使用冰冻弹将光之玉打成蓝色后就可以进入Floor6, 这里需要我们先快速使用冰冻弹使四面火焰熄灭, 再次回到Floor4用标准弹打光光之玉, 通往后面道路的水晶出现。

Floor09使用爆炸弹按照从西到东的顺序对光之玉轰炸2枪, 最后打一轮



标准弹就能打开机关, 一共7下, Floor10用爆炸弹轰炸周围的四个光之玉即可, Floor13左上使用标准弹, 右上使用爆炸弹, 左下使用冰冻弹, 右下使用火焰弹, 打完之后会出现一个宝箱, 里面装着解封弹, 之后就可以利用解封弹解除封印的水晶, 拿到之后立刻使用解封弹射向中间的光之玉进入强制战斗, Floor15是魔兽战, 这个魔兽可以攻击呈直线分布的敌格, 还喜欢没事乱乱变化属性性格的魔性, 走到Floor17之后就遇到了沃尔森, 战胜他之后发现原来只不过是克隆体, 回到魔法塔后强制战斗, 对手是两个巨像兵。漫长的剧情之后, 我们终于进入了最后的迷宮。

Check Point

战胜沃尔森后, 在进入传送点之前请务必留下一个存档并保证它不被覆盖, 因为之后的剧情是连贯的, 到了最终通关之后你将无法重新回到瓦尔森。

入手道具

03	ドラゴンフォシル, 20000ギラ
08	ホーベリー, デュブリキター×2
11	ブルグリアイブ×5
13	ブルクミーニウム
14	アンブロシア
15	エクソダスオーブ

和20的门就开了(这两扇门通往的是同一个房间), 赶走Floor21和两条龙战斗, 打完上电梯来到Floor22, 这个区域有三个门, 正面是Floor28, 里面有save点, 净化点和第三个钥匙, 而整个区域的构造是个圆形, 左右两扇门相通, Floor23, 24, 25都有三层, 可以通过机关爬上爬下, 我们的中心目标是爬到最上一层去踩下上面的机关, 机关有左右两个, 将两个机关踩下后Floor24下层的门就开了, Floor24第二层有第4把钥匙。

在门前使用四把钥匙, 进入Floor27, Floor27一直悬空就是和沃尔森的决战了, 还可以存盘, 准备好后选择第三项进去, 这次的沃尔森强了许多, 当然属性还是风属性, 他有一招魔剑术出来, 不过固定伤害10000P, 打出后攻击力都为0, 防御抵抗9999, HP99999, 所有属性攻击无效, 就是5EX用的, 不用管它, 不过多久沃尔森就会拿回魔剑术去刺剑的步, 打败沃尔森之后还没有结束, 漫长的剧情之后是巨像兵大战, 击败, 随后我们会与沃尔森的最终形态一决高低, 这真的是最后的最后了。

沃尔森的最终形态十分恶心, 而且还会变身, 会在战斗中不停从一个形态



切换到另一个形态, 还从之前的风属性弱点变成了风, 水属性弱, 一定要好好利用, 他的攻击花样不多, 最常用的还是伸出触手全体攻击和需要蓄力一回合但是伤害十分大的全体攻击, 最后一战了, 尽情享受和刺激的跨次元吧, 打完之后就可以坐下来慢慢欣赏大结局。

入手道具

01	冬虫夏草(岩石边), ブルグリアイブ(岩石边)
04	ラッキーカード
05	ホーベリー, マザーメジストP
08	ミラクル(罐), ハイウェーター(罐)
09	アンブロシア(罐)
13	レベラアップ(罐)
15	マザーメジストE
24	マザーメジストZ
26	アンブロシア, マザーメジストY

最强战法

本作有众多隐藏BOSS等着玩家去挑战,要想战胜它们,首先当然需要较高的等级。等级高之后,各项能力也有明显增加,难度无疑会降低不少。

本作最强的攻击手段就是属性魔法,最常用的就是天之召唤兽のハイブラスと和風の召喚獣のヘビークラッシュ。如果攻击敌人的弱点属性,在100级的情况下敌人不在话下,如果是弱点属性加上敌人又处于属性相克的区域,再加上强化我方、弱化敌方的魔

法,破7万可调整而易举,抄道的记录是一枪4万多。这还是打隐藏BOSS时出现的。

所以我的推荐阵容装备为:シェリフスター、テラス・ティアラ、デュアルキリスト、ミストロウ,剩下一个名额视情况而定。在デュアルキリストとテラス・ティアラの加持下,我可以毫无顾忌地连续放魔法攻击敌人。而ミストロウ的作用是敌人的物理攻击有一半几率失误,同样是相当有用的。

此徽章可以在黑市中直接换到。

不得不提的是オレンジ100。此物装备后打人、被打、回复均只有100的效果,自己不能被回复,但已经相当可怕了。角色100级后平均有6000的HP,也就是装上オレンジ100后要挨60次攻击才会阵亡。如果让一名角色装备后之召唤兽和オレンジ100,一名拥有不死身的回复角色便诞生了。用这个方法就算最强的敌人也不怕他了。

当然在二周目的时候可以组合出更强的打法。利用战胜兽王王的奖励オルオーバー(普通攻击必会一击一击),加上グアイオリター(一次攻击2~5次但感



力减半,合成所得),キヤットハンド(普通攻击威力1.5倍,黑市换得)。利用诞生出相当强大的普通攻击敌人。推荐让兽王王装备此物,因此两人有会心一击攻击两倍的固有技能。

黑匣子

历代都有的黑匣子(ブラックボックス),需要玩家将全世界所有的宝箱都开启后才能打开。本作黑匣子的位置在深窟のトウケルビット背石的山峰里(在大地图上),它会告诉你,全世界共有382个宝箱,当你开启完其他的381个宝箱后就可以来开它。之后就是一场比赛。

黑匣子拥有本作第三的实力,不过和战胜它比起来,找全这381个宝箱无



疑难度更大。这要求玩家仔细探索包括隐藏迷宮在内的每一个迷宮,不能漏下任何一个宝箱。另外大地图上的宝箱也在内。建议玩家在隐藏迷宮OOCY图斯里拿到ソナーキット(效果为在大地图上随时显示坐标,并显示附近没有被探索出来)的东西后再来挑战。

总的来说打开全部宝箱大概是最难完成的3D解谜案,不过本作有一条秘技可以帮玩家。本作的红宝箱可以用各种子弹打开,如果玩家在远距离以很快的速度连发两次火榴弹,系统会判定玩家打开再次宝箱。这样不但可以重复拿一次道具,而且宝箱开启数量也算两次!但此秘技对于其他颜色的宝箱无效,对大地图上的红色宝箱无效,对处于不同高度的红色宝箱无效。如果红色宝箱中是宝箱怪的话,用此秘技将会当场死刑。另外若宝箱数量超过381的上限,EX档案将无法开启。

黑市

将4个改造实验塔打打之后,就可以寻找进入黑市的方法。

1. 酒造ダウゴロン。在酒屋里帮人磨苹果,磨一会儿后与他交谈,可以拿到リング酒。

2. 魔法屋ライラベル。将リング酒交给被上司骂的良男,可以得到3个ブランドキーマディアム。

3. ハクムド第三居住区。和2代的剑之圣女对话,用20个レベルペリ和9个タント进行物资交换,可以拿到セカンドフラッシュ。

4. 深窟のトウケルビット。与文学少女(1代的艾玛)交换道具,可以换到戒指。

5. 阳惠の村ハーフスディ。与银发男(2代的男主角)交换道具,可以换到魔狼的牙。

6. 魔法屋ライラベル。与被上司骂的良男对话,他会让你转变性格的

道具。把魔狼的牙粉碎之后,就可以拿到黑市的通行证「ブラックパス」了。

有了ブラックパス,进入魔法屋ライラベル的工会找柜台小子,就可以进行交易了。黑市的特色在于只能用高等级去交换道具,其道具价格从10级到100级不等。在黑市交易看似代价高昂,其实不然。我们可以将3名冒险队员的等级买到最低的1级,之后去后期迷宮随便打上一枚,轻轻松松就能人均升十级。推荐是全员装备のまどりバツグン后去改造实验塔eect.0,一枚可以从1级升到20级。这样算起来只要多采上几次,黑市里的东西也不在话下了。

黑市里比较珍贵的东西是各种合成原料以及全部角色的校服,另外还有可以连升20级的校服。只要多花一点时间,就可以换出最好的徽章外加全员100级。

隐藏BOSS

除了封印柱和隐藏迷宮外,游戏中还有一些隐藏BOSS,不过这些BOSS的实力一般,当然为了完美也不能放过他们。

大地图上的净化球

在大地图上同样也有净化球,如果将守护净化球的BOSS击败,就可以选择在大地图上不遇放了。这4个净化球的位置如下:

东南	X: 8700, Y: 51874
东北	X: 81012, Y: 83350
西南	X: 20370, Y: 12748
西北	X: 40850, Y: 66740

注意要有巨像兵才能找到净化球,而守护净化球的都是八十果般的BOSS,不要贸然送死。



巨像兵的挑战

打过4个改造实验塔后,与カホプロンコ里的ヤリシヨコマア对话,可以得知大地图上4个强敌的消息。只要来到指定地点后就会发生事件,之后可以选择是否战斗。而这4个强敌的战斗是巨像兵战,为防止巨像兵乱来,建议把没用的部件统统卸掉。巨像兵如果败给,我方队员会继续战斗。触发事件时无须乘坐巨像兵。将4个强敌全部收拾后,可以从ヤリシヨコマア那里拿到古雷格的弹药オメガトリガー。



怪物名	坐标	具体位置
クレーパターゴースト	X: 36863, Y: 87588	排斥されし無罪测试
グロウキャノーイ	X: 31300, Y: 17800	オアシス沙漠中の小島
ジマンボベキヤット	X: 58484, Y: 41335	ボンゴ山山の西辺
這い青い泥虎	X: 82271, Y: 42217	在X: 41728, Y: 96173进行特殊传送

色情杂志

先来到ハクムド第3居住区,将出敌人换为3个男性后,调查イホームババだった男(3代的恋爱对象男)旁边地上的书,就会发生战斗。胜利后可以拿到0磁盤ナイトプリンセス。

フレズベルグ

来到弃民街:ウツシズミア找バスター对话,得知在深处出现了新的敌人。之后全员从从黑市中换到校服,来与之前打BOSS的地方,会与フレズベルグ战斗。フレズベルグ的能力不强,而战胜后可以拿到テラス・ティアラ,故建议尽早进行。

身价几何

在梦的遗址有两处打不开的门,一个需要全员换上从黑市换来的校服才能打开,另一个调查时会提示玩家需要持有与黄金等值的金钱才能进入。其实这里说的34亿是指中,4位主人公最普通的情侣,需要是221500元。只要将身上的钱达到这个数值,就可以进入这个门,不过门内只有两个道具,没有任何宝箱。

特殊传送

在特定地方使用传送石的话，就会被传送到未知地点。不过若想进行特殊传送，首先要找拿拿と魔女っ子(2代的リルカ)交换传送石。当玩家拿到传送石后，只要找到她就可以与其交换。她会在酒造乡ゴウニン(酒窖中)、アルセドニア等地随机出现，可以用反复进出方法让她出现。交换完毕之后，就可以去特定地方进行特殊传送了，这些特定地方一般都会有巨大的标记。



特殊传送坐标点	备注
X: 32461 Y: 23722	可以传送到20号推箱子迷你游戏的所在点
X: 41728 Y: 96173	有升级果子的树，也是支线敌人这い春ら混浴的位置
X: 86360 Y: 42624	只有宝箱
X: 87661 Y: 71974	可以传送到隐藏迷宫ABYSS

隐藏迷宫

游戏中共有4个隐藏迷宫，隐藏迷宫中的敌人等级都在80级以上，能力不足的话不要送死。隐藏迷宫在大地图上

非常明显，不过如果不和敌人对话，就算打到最后也看不到BOSS，所以在出发前可千万不要忘记先对话了。

COCYTUS

与カポロンコの里の足の長い魔(1代的大叔)对话可以得知情报，其位置在X: 11400, Y: 27026。



这个迷宫的结构比较简单，在FLOOR 2的东西两侧各有3个传送点，从每个传送点进去都可以拿到一件服装。而每取得一件服装，在FLOOR 2就会出现一条新路。有时新路不会出现，此时可以反复进出或是多等一会，新路就会出现。

本迷宫的净化球在FLOOR 12，此外有8个红色宝箱和8个藏有道具的罐子。取得8件服装后，在FLOOR 2会出现最后的传送点，里面的封印柱中就是最后的敌人。将其击败后可以拿到ソナーキット，这是探索用的最佳帮手。一定要拿到!

ABYSS

要想进入ABYSS，必须在X: 87661 Y: 71974的地点进行传送，这样才能传送到隐藏迷宫ABYSS的所在地。ABYSS最后的敌人，是游戏中最强的敌人百兽王，这也算是历史的传统了。要想见到百兽王，首先需要收集齐4件圣物，其位置如右表：

寻找净化球的路线	
1. FLOOR 1, 进北的传送点	
2. FLOOR 2, 进西的传送点	
3. FLOOR 2, 进北的传送点	
4. FLOOR 5, 进北的传送点	
5. FLOOR 8, 东侧另一侧，进南方的传送点	
6. FLOOR 5, 进南的传送点	
7. FLOOR 14, 进北的传送点	
8. FLOOR 17, 用标枪弹击开墙壁上去，进南方的传送点	
9. FLOOR 8, 进南台上的东传送点	
10. FLOOR 8, 进南台上的南传送点	
11. FLOOR 6, 经过墙壁后进南方的传送点	
12. FLOOR 20, 净化球所在地	

圣物的石柱	X	Y	备注
十成成	X: 52742	Y: 95626	接口处进行搜索，在改造设施Im25附近
无头成	X: 28178	Y: 68862	キャプアパレの南方，需要用巨像兵破坏石头
无的成	X: 96426	Y: 50993	用巨像兵破坏改造设施Im25, 04出口的石头
无角成	X: 33343	Y: 18266	用巨像兵破坏环境5ノ龍カ1, 用标枪击落深室的石头



寻找BOSS的路线	
1. FLOOR 1, 进北的传送点	
2. FLOOR 9, 进西的传送点	
3. FLOOR 2, 进中央的传送点	
4. FLOOR 11, 进北的传送点	
5. FLOOR 20, 进南的传送点	
6. FLOOR 23, 进中央的传送点	
7. FLOOR 14, 进南的传送点	
8. FLOOR 11, 进东的传送点	
9. FLOOR 20, 进南的传送点	
10. FLOOR 21, 用标枪弹击开墙壁，跳上去后进北方的传送点	
11. FLOOR 24, 百兽王的祭坛	

TARTARUS

与メシスの红の女战士对话可以得知情报，其位置在X: 87525, Y: 82400。这个迷宫相当复杂，玩家要用标准弹、火焰弹、冰冻弹来改变光之玉的颜色，从而出现不同的新路。迷宫中共有11个宝箱和8个藏有道具的罐子。为了节省大家的时间，现将走到净化球和BOSS的捷径在此披露：(以下所指方位，请大家按空间结构仔细确认。)

1. FLOOR 1, 进东北的传送点
2. FLOOR 2, 将光之玉变为蓝色，东的传送点
3. FLOOR 3, 进西南的传送点
4. FLOOR 2, 进西北的传送点
5. FLOOR 4, 进西北的传送点
6. FLOOR 8, 将光之玉变为红色，进东北的传送点
7. FLOOR 9, 进东南的传送点
8. FLOOR 7, 进西北的传送点
9. FLOOR 9, 将光之玉变为蓝色，进西南的传送点
10. FLOOR 7, 进西的传送点
11. FLOOR 6, 进东北的传送点



阿维莉尔·梵弗露尔

寻找净化球的路线

- 12A. FLOOR 10, 进北的传送点
- 13A. FLOOR 12, 进东南的传送点
- 14A. FLOOR 8, 进南的传送点
- 15A. FLOOR 4, 进东的传送点
- 16A. FLOOR 5, 将光之玉变为红色，进西南的传送点

在见到BOSS之前，可以在宝箱中找到珍贵的徽章独り占めヒョウタン，其效果为装备者独自全部经验值。此徽章是唯一一个不能继承的徽章。这个迷宫的BOSS是老朋友——魔王アンゴルム。其能力之高就不用多说了，更可怕的是一定要必杀技The 7th Moon，基本上出招就是秒杀，幸

寻找BOSS的路线

- 12B. FLOOR 10, 进西北的传送点
- 13B. FLOOR 12, 将光之玉变为白色，进南的传送点
- 14B. FLOOR 12, 进东南的传送点
- 15B. FLOOR 11, 将光之玉变为蓝色，进北的传送点
- 16B. FLOOR 13, 进中央的传送点

好在使用The 7th Moon之前会有一个回合进行咏唱准备。如果不想用オレンジ100的无赖战术，就要用インビジュアル采招招。战胜之后可以拿到全能力上升的道具各3个，之后用メシス找红的女战士报告，可以拿到薇薇贝卡的弹药ファイナルスター。

INFERNO

具体位置在X: 10000, Y: 93575。这个迷宫主要用导索来移动，虽然结构比较复杂，但是变化也很多。迷宫中有19个宝箱和6个藏有道具的罐子。最后的敌人是メクトラクターD，能力不强，将其打败后可以拿到自己再生プログラム。



敬请期待下期的剧情小说

支线任务

本刊物有数量繁多的支线任务，这些任务虽然与主线无关，完成之后的奖励也不算上太好，但由于与支线相关的角色都是系列经典角色，作为喜爱这个游戏的玩家自然不能错过。由于篇幅有限，这部分内容只能放入下期研究中，还请大家原谅。

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技” 欢迎来稿!

投稿地址: 兰州市联家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编: 730000 Email: guide@ucg.com.cn

栏目主持 特约



魔界战记 携带版 PSP 秘籍

エトナ篇の出现方法

PSP版最吸引人的一点,就在于加入了以エトナ为主角的エトナ篇,其故事可是相当吸引人的。要想玩到エトナ篇,需要玩家在ラハール篇中看完エトナの日记。这样在通关之后就可以选择エトナ篇了。

要想看エトナの日记,需要先打开两个开关,一个在魔王城的魔王宝座后面,另一个在商店柜台的骷髅头那里,之后再去大厅企鹅兵后面的墙角就可以进去了。日记会在每一话更新的,不能漏看!

不过日本还为大家准备了更为简便的方法:只要在标题画面下将光标指向はじめから,之后输入△、□、×、△、□、×、○,就可以直

接进入エトナ篇了。秘技成功的话会听到エトナ的声音。

虽然本作的复制颇有诚意,可惜玩家对于冷饭已经有些腻了……



麻雀格斗俱乐部 全国对战版 PSP 秘籍

因祸得福的必胜无赖法

胜负师最近在玩《麻雀格斗俱乐部 全国对战版》遇上了件郁闷事儿,某日一开机敌人“朱雀 七段”变成了“朱雀 二段!”最后研究得出的结论是本作虽然是自动存档的,但只要处于待机状态,自动存档就会取消(会有一个提示画面),此后一定要手动存档,不然之后的对局成绩都不算数。胜负师因升至二段后待了一次机,之后就再也没有存过档,所以重新开机时,系统会认定为依然处于二段时的存档。遭此劫后,胜负师却推导出了在本作中本不应有的S/L大法,可谓因祸得福。有此方法,取得最高称号指日可待。

- ①先手动存档,之后在进入对战前拔出开关待机。
- ②然后开机,进入会影响段位升降的对战。
- ③此时应该会出现提示画面,说明自动存档失效。
- ④将比赛打完。(中途如果觉得败局已定,也可中途退出)
- ⑤如果比赛胜利,请重复步骤①。
- ⑥如果失败或中途放弃了,就连按×键,直到退至标题画面,然后读档,你会发现珠子并没有减少。

注意:以上操作步骤一定要牢记,不能有任何差错,特别是在对局开始后待机,不然读档时会算你中途放弃比赛,直接算第四位,而此时是自动存档的,败局无法挽回。
“全国对战”模式可与街机联机,如使用这一方法,街机的平衡性将彻底崩坏,真是全国对战是要收费的,不厚道啊!

魔法老师 第3课时 恋爱 魔法与世界超传说 PSP 秘籍

投稿人: 白云此之上

无敌人物

将任意路线通关一遍后,在2周目将第一搭档设为明日菜,就可以使用制服版无敌战斗。

而在搭档选择画面中,按下R2键输入SELECT、L2、1、1、1、1、1、△、□、×、△、□、△,就可以使用制服版无敌战斗。

无敌秘技

在搭档选择画面中,按下R2键输入SELECT、1、1、1、1、1、1、1、□、△、△、L2,再将第二搭档设为3级的木乃香,就可以在战斗中无限回复HP。不过这个游戏本来就已经够简单的了……

更多秘技在官网还有披露,有兴趣的人不妨去看看吧。

能量宝石 携带版 PSP 秘籍

隐藏要素大公开

出现场所	隐藏要素	出现条件
コレクション	イラスト画集 サウンド研究	1代和2代的シムルモードの1-ON-3通过
1代・シムルモードブック	如雷输入 机关输入 光线输入 パワーステッド入手 ゼート参加	1代のシムルモード通过
2代・シムルモードブック	ジュリア参加 アルマン参加 アルセル参加 ゼーレンドジュエード ボンバートル参加 クラウン参加 グルグス参加	用ゼート打过1代のシムルモード 用ジュリア打过1代のシムルモード 用アルセル打过1代のシムルモード 1代のシムルモード不通关通过 2代のシムルモードの1-ON-3不通关通过 2代のシムルモードの1-ON-3通过 用クラウン打过2代のシムルモードの1-ON-3

荒野兵器 5 PSP 秘籍

经典换装

游戏中打倒8个封印柱的BOSS后会拿到道具ゴルデンエンゼル,其作用为改名12名历代角色交换服装,正好每名角色有两件。不过由于一遍游戏只能拿到8个,所以要想收集齐的话一定要二周目才行。这些角色在游

PSP版比DC版更加有趣,但小小的屏幕实在无法承受4人乱斗的重量……

隐藏要素大公开

出现场所	隐藏要素	出现条件
コレクション	イラスト画集 サウンド研究	1代和2代的シムルモードの1-ON-3通过
1代・シムルモードブック	如雷输入 机关输入 光线输入 パワーステッド入手 ゼート参加	1代のシムルモード通过
2代・シムルモードブック	ジュリア参加 アルマン参加 アルセル参加 ゼーレンドジュエード ボンバートル参加 クラウン参加 グルグス参加	用ゼート打过1代のシムルモード 用ジュリア打过1代のシムルモード 用アルセル打过1代のシムルモード 1代のシムルモード不通关通过 2代のシムルモードの1-ON-3不通关通过 2代のシムルモードの1-ON-3通过 用クラウン打过2代のシムルモードの1-ON-3

戏中当然用的是假名,大家不妨看看自己能辨认出来。

需要注意的是,部分NPC的位置会随着支援任务而变动。例如ゲッターの青年最早是在酒馆乡ゴウノン出现,在护送回のかけら任务之后他会移动到虚ろなる幻灯机的FLOOR。而傘をさす魔女っ子更是在酒馆乡ゴウノン(酒管中)、アルセドニア等地随机出现。

地点	NPC名	服装名称	提供者
阳惠の村ハニーズイ	无赖の少年	レッドガード	德惠
弄民街リッシュズイ	大人び目の少年	サビントス	德惠
矿山町ミラハス	パラダイクニシ	オートケルム	阿梅威尔
メシス	紅の女騎士	ユウキア・パワー	阿梅威尔
ハワード第三居住区	赤と色づいお嬢さん	クロースオブアンク	阿梅威尔
酒馆乡ゴウノン	金髪の美少女	ブルグイアローブ	阿梅威尔
オオゴウノの屋	足長の選り手	ジュエードウエル	古蕾特
虚ろなる幻灯机	帽子-掛きの青年	ジュエードンベスト	古蕾特
ハワード第三居住区	駆け出しの選り手	グージュニアズリット	卡萝尔
酒馆乡ゴウノン	傘をさす魔女っ子	ミラージュブレザー	卡萝尔
魔法楼ツラベル	初老の執事	パラニースーツ	恰克
矿山町ミラハス	雷からだけの色男	ドミニオンガード	恰克



▲1代的女主人, ▲4代的女主人, ▲1代的女主人, ▲1代的女主人。

Tales of Destiny

テイルズオブデスティニー



《宿命传说》的隐藏要素多得令人发指，估计也只有《深渊传说》有的一拼了，但仔细算算，发现在平台发展到次世代之后，《传说》这个系列的隐藏要素也只多不少，这也算是整个传统的传统了吧。从这次的重制版来看，Namco是下了很大一番苦心的，可以说你完全可以将这款游戏看成是一个全新作品来玩。说实话，现在有这种严谨态度的游戏厂商已经不多见了，但Namco绝对是其中保持这一优良传统的那一个。

时间已经过去了九年，也许很多情节大家都已经淡忘了，但当拿起手柄看到那熟悉的片头动画时，不知道大家是否跟笔者一样有一种想哭的冲动。就像这首歌的歌名一样，现在能再次玩到这个游戏真的是如梦一般。

文 UCG阳光教育计划成员 Sai 编辑 NINA

宿命传说	Tales of Destiny	NBGI	RPG
PS2	2008年11月30日	1~4人	日文 4800日元
	游戏时间: 20~30小时		对白玩家年龄: 12岁以上

隐藏要素和分支情节

和官方网站的联动

找到リオン村西南方向的敌人小屋，和里面的老人对话选择ID和密码确认就能获得自己在游戏中的ID和密码以及官网的地址(<http://www.to-destiny.jp/>)。之后去官网的相关页面输入ID和密码就能得到角色的壁纸，这样的ID和密码共有8组，分别对应8张壁纸，以下是所有ID和密码的取得地点：

敌人的小屋	コニユウ号
首都グランドニード	王城军所属的车房旁，和自由称号一同一入
ノイシュタット	斗技场迷你游戏的胜利
トレスタ	和マリアの称号「ゴムアルタリスト」同一入
ジャンクランド	分支事件「寻找カルバレイス」完成前
ザード	帝王宝座前的老人那里获得
エンペラ	船上的小孩，第一部和他对话后，下部他也先入手后再次和对话
スノーピア	温泉处，和「カメリン」的称号「大真匠」同一入

另外，第一项“输入密码”是通过游玩官网上的联动小游戏，达到一定成绩之后就能获得密码。在游戏里输入之后就能获得一些额外奖励，比如追加游戏难度，习得主角的几个特技还有菜单里可选择PS版的角色造型等等，目前三个迷你游戏已经全部公开。



沉没船事件

リリア加入后装备刚得到的称号“斗技场霸者”和ノイシュタット港口的船员对话，然后乘海龙去周边海域就会自动找到沉没船并进入。这里是中期难度最高的最佳场所，而且里面的怪物能打出珍贵的黄色晶石，这样就

能提前强化出强力装备了，不过要小心里面的怪物可是非常强的。在深处找到BOSSタンダクル，大鸟就值，由于它对法术的抗性极弱，后期来打的话，用菲莉娅的三级BOC甚至可以一击必杀。打败它之后会掉落特殊料理“海鲜丼”。

おこにん基地

传统的猫人村依然存在，进入最终迷宫后出来，在クラウデイス右边的大陆上就能找到，进去后可以得到マリア的称号“おこにん”，并且里面可以听着小对话以及买到一些和子，二周目开始还能追加游戏动画的观看。

フードサツク仙人

始祖龙入手后，モリユウ领南边的孤岛会出现“食料仙人”的庵，除了开始能从那里得到一个料理外，当有星数的料理达到一定数量后前去拜访还能得到リリス的各种锅，15个；锅のフライパン：30个；银のフライパン：全部料理；宝のフライパン

不见了的重妃

第二周开始和セインゴールド王见面后，装备マリア的称号“元义勇军メンバー”去左边王妃的房间发生事件，之后去ストレイトラズ森林，战斗胜利后自动回到ダリルシニード并得到报酬マジカルロバ。该事件的时间限定很严格，请尽早触发。



寻找カルバレイス人

将各地的诱饵收集齐之后就能引发的事件，先去ジャンクランド和给中中和和的人对话，然后按照ダリルシニード道具屋—ジェス北门外附近蓝色衣服的男子—サイリス隔壁门前的小话—ノイシュタット斗技场观众席的女子—ノイシュタット广场右下角桥下的大叔—トウケイ物品店右边民家内的人这样的顺序对话，最后回到ジャンクランド及差部可得到一些道具以及联动的密码。

名侦探

去モリユウ领，坐船到广场，和上面的人对话会被拜托找寻犯人，之后坐船回船场，分别在塔里石边向向，地下仓库的屋顶以及港口的渔船处收集情报，最后回去和兵士对话开始解说案情，这里两次都选择第一项，最后犯人选择“女”的选项，あなてす！即可，完成后后能得到称号“名侦探”。

野菜武器

在ノイシュタット、ウッドロウ装备称号“ドッペルゲンガー”和イレース家后面那个场景左边的冒险家对话引发事件，然后按照照片的提示去城镇东边的小岛上调查地上红色的帽子发生战斗，敌人：ジェントルワカメ，打败它之后掉落武器“きょうり”，回去和冒险家对话得到报酬ライズマテリアル。

サイリル

人口处找到又一个冒险家，按照提示去ジェノス东边的一片湖泊那里，注意阴影并靠近之后才会看到，调查蓝色帽子发生战斗，敌人：ジェントルメンタイ；掉落：きつまいも；报酬：エクシードマテリアル。

ストレイライズ大神殿

和门口的冒险家对话，然后去沙漠那片大陆东边的小岛上找到帽子，敌人：ジェントルカズノコ；掉落：とうもろこし；报酬：ゼクシードマテリアル

シデン領

与领主门口的冒险家对话，看照片后去シデン西大地的墨西哥找到帽子，敌人：ジェントルビータン；掉落：すいか；报酬：パリアブルマテリアル。

完成全部4个任务后去外壳大地中央偏东一点的小岛，降下飞龙到中间可以看到几顶帽子同时出现，调查之后发生战斗。这场战斗10分变态，对手的攻击方式就是一直将

人踹来踢去，由于有4个，运气不好的话会连连手的机会都没有就被踢死，而且4个敌人分别对应4种属性，因此想要一次性全部解决是不现实的，而难度一高，他们的攻击对于同样有弱属性而且脆弱得多的我方来说威胁要大得多，建议对操作没有信心的就降低难度，然后在战斗中使用几次精神加上主角威力强大的秘奥义就能解决它们，战胜后得到料理マールコーラー。

此外，剩下角色的蔬菜武器是在大地图的宝箱中获得的：

かぶ(リリス)：外壳大地，地图中央的大岛
にんじん(リリス)：敌人小屋南边小丘东往东的森林地带
ねぎ(ウッドロウ)：トーンの小島右边的树林
まつたけ(リオン)：二周目リオン加入时由修格交给

ドッペルゲンガー

和ジェノス酒场里的青年对话引发事件，之后将行走角色换成ウッドロウ，按照以下顺序找到人物对话：
ハーメッツ；武器屋右下方的男性；武器屋下方房子里的女人。
首都ダリルシールド；修格宅邸左边地图的女性社员；道具屋旁边房子里的男性。
アルメイダ；武器屋门口的少女；上方地图在房子村里村长的女儿。
クレスタ；武器屋门口的女性；武



器屋左边的男性。
ノイシュタット；城镇人口处的女性；斗技场前左边的暴愚男。
以上全部对话完成后再ウッドロウ获得称号“ドッペルゲンガー”

世界四秘

ウッドロウ装备上称号“ロイヤルオーラ”和ストレイライズ大神殿里书架前的フラッグ对话，之后出门再进来和他对话发生剧情，然后进行如下几个事件：

ルーティ装备上称号“ゴールド乙女”前往カエルオキ北边，走到特定地点发生剧情，会梦见弟弟利昂和父母并得到アイテムグロブ。

让スタン装备称号“名探偵”回去和フラッグ对话，再去ウケイ领左边的山上发生剧情，这里是主角的

一人战斗，不管胜利都能得到メンタルネットワークス。

再次回去对话，然后在发现物图鉴制霸的情况下去クレスタ东边的那个岛上的森林地带发生战斗，得到トランクルネットワークス。



目标是杂学王

第二部开始后去ハーメッツ村，和ウオルト宅邸右边的小孩对话，ワイリア和ウッドロウ分别得到称号“远祖杂学王”和“本家杂学王”。取得飞行龙后装备上这两个称号再去相同

地方，库拉托斯就会出现左上角，和他对话就能进行答题的小游戏了，完成一次后边地记录再回来继续答题，每次出题的顺序都是随机的，下面列出全部问题的正确答案，全部答对之后全员获得称号イデア。

第一次	
問題	答え
イレースの父系は誰？	B. レンブラント
ウッドロウはどこ国の王子？	B. フランドリア
かつてこの勝負が出来る街は？	B. ノイシュタット
カルビオラの命盗屋の名前は？	A. ルルクロード
サイリルの命盗屋の名前は？	C. 椅子の森
ジェノスの道具屋の名前は？	C. ボーダーライン
ジェノムはどこ国の領主の息子？	A. シデン
スタンにとてもなついてる軍の名前は？	C. ジョナサン
スタンの祖父の名前は？	C. トリス
ストレイライズ神像にある塔の名前は？	B. 知識の塔
トウケイで建てて売りたい店は何軒ある？	A. 二軒
ノイシュタットの道具屋の名前は？	A. フラッグ
ワイリアがストレイライズで手に入れる称号は？	B. A級エグジレント
マリアの父系は誰？	A. ダリス
ルーティの父系は誰？	B. ヒュゴ
ルーティの称号でないものはどれ？	A. 覚悟のまなざし
自由称号を全くない人があるお城は？	A. セインゴルド城
初めてチュルシーと会った場所に生えている大木は何の木？	C. タケキの木
天地戦争の敵軍の子孫が住む土地は？	A. ヘルパレイス
他人の小説があるのはどこ？	A. フライツグールド
第二次	
問題	答え
アンズ小屋でメインシステムに充てるパッチャーの数は？	C. 5个
イデアにある傳送装置の色を黄色に塗るときどこに行く？	D. シュサイア
クラウダの石柱柱北の穴には何々？	D. 星

問題	答え
スタンが家を出た目的は？	C. 兵士になるため
スタンが飛行空艇に乗ったのはマリーと誰？	C. ルーティ
スタンの称号でないものはどれ？	C. ホワイトボーイ
ディスクパリーのヒントを教えてもらえる事件は？	B. 自由称号をつけて話す
パチスタにつけたのは誰のアイテム？	D. マー
ローネ村に蔓延した病は？	B. ウツバーン類人
リリスがスタンを殺そう時に使う技は？	B. 死者の目覚め
ロゼオリアにある爆弾に触つてからのくらいで爆発する？	D. 2秒～5秒のランダム
七將軍ではないのは誰？	D. フライン
神の魂を奪取した時のルーティの報酬はいくら？	B. 25万ゴールド
地上のディスクパリーポイントを教えてくれるのは誰？	C. 地蔵
探偵しを依頼されるのはどの街？	A. スノーリア

第三次

問題	答え
ある条件を満たした状態でルーティが帰っていた神像に行くかどうか？	C. サイアローグがいる
オールド社秘密工場の「キーカード入力機未」は入力すると宝箱が出てくるのは？	A. たから
スタンで斗技場へ挑戦すると最後に現れるのは誰？	C. リリス
フレンドにある石を履て特定の条件内に乗込むとどうなる？	A. レンズレートが上昇する
リリスに幾つ頃のオモチャを贈られた時に起こる事は？	C. 普通の子牛を手に入れる
空から降ってくるモノスタの犬に誘われるなかった街は？	E. ノイシュタット
七將軍でセインゴルド出身でない將軍は誰？	B. イデア
生体調整を依頼するのはどの地方の人？	E. セインゴルド地方
斗技場で提供される新しい遊ばし？	A. ウェアラードショット
飛行空艇の制御を修理しているのは？	E. マールコーラー

第四次

問題	答え
ウッドロウと1人で知り合っている人が住んでいないのは？	F. リーネ
ねこ人の村がある場所は？	F. 外夷
完成した外夷のディスクパリーポイントのヒントを教えてくれるのは誰？	C. 地蔵ねこ
深淵の翼が飛べないのは？	E. 敵軍傭兵、イデア
黒いシズメ錠を制御する装置はチュルシーが工場で大特大ロッキでオーダーしたもの？	D. りん

透镜的回忆

始祖龙入手后，装备上スタンの称号“田舎の正直者”，和旅人小屋里的透镜占卜师对话就会引发该事件，同时Face Chat里追加“占い”系列的对话，内容很有意思，之后前往各地调查可以看到部分分支剧情。

ノイシユタツト：装备ゴングマン的称号“神に戯いを挑む男”调查イレスヌ家二楼房间的桌子；装备リリス的称号“ドラゴンフォスター”调查该房间里的书架。

首都カルピオラ：装备フィリア的称号“ホムアルタリスト”，调查二楼右下方角的书架。

ハイデルベルグ：装备フィリア的称号“神の妻”调查王座旁边的房间



的书架。

モリュウ领：装备ジョーニ-的称号“音乐人”调查地下仓库里的木架。

首都ルネシエド：装备ルーティ的称号“母似”调查ヒュウ宅邸桌上的木板。

港町チエリク：装备ルーティ的称号“エヴァアテイン”调查バルック办公室里的书架。

温泉事件

外壳破坏后，スノ-フリアの温泉就会开放，前往发生剧情，一共有两次，第一次是自动发生，完成后ナムシ-获得称号“天真烂漫”并得到新的O和德码；第二次和前台对话选择洗温泉后就会发生经典的温泉偷窥事件了，对话内容十分搞笑，某死党因此死于非命……

寻找小猫

マリ-装备称号“ねこバーン”调查スノ-フリア温泉右边的看板，之后和温泉老板对话选择“店まらない”就会发生事件玩抓猫的小游戏，全部O只猫抓到后获得3000元的报酬。

ジョーニ-的乐器



先去シデン领主馆ジョーニ-的房间里触发寻找乐器的剧情，然后下楼和ジョーニ-的母亲对话，之后和右边港口处的小贩对话，再去モリュウ领找船上的男子对话，然后去トクワイ城和港口附近的男子对话，最后回到家里，得到ギター和称号“音乐人”。

DS制霸

DS就记入手后，去斗技场右边的房间和里面的怪物研究者对话触发，之后每个地区的怪物DS全制霸后回去找他也都能得到报酬，比如部分角色的特殊装备。



リオンの披风

装备ジョーニ-的称号“哀斗勇士”和ダリルシエド港的鱼贩子对话，发生事件，之后去オペロン秘密工场所所在岛的岸边行走，得到バトルウェア。

リオンの母亲

上部剧情发展到编号グレバム到ファンダリア地区的时候，和ジュノス大门的士兵对话，剧情后如果リオン还未学得B0“魔神炼狱”的话就会自动习得。

ユングマン的过去

第二部开始后和ノイシユタツト道具屋里的孩子对话，取得称号“铁拳王”，之后去冰激凌屋前的场景发生剧情，之后在外壳完成后，装备ルーティ的称号“インビブルハンド”和斗技场观众席里的男人对话。

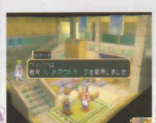
找寻发现物

取得ディスクカバー-图鉴后，各个城镇都会出现一名隐者和他的保镖，任意一人装备自由称号和他对话后可以得知这附近发现的发现物的情报，之后图鉴里就会追加该物品的信息，找到之后就会被收录在图鉴里，全部找齐之后再找任意一个隐者对话，全员取得ディスクカバー-称号。



父女再会

上部カルピオラ神殿攻略完成后去市市长家发生剧情，外壳浮上后去チエリクのオペロン社交室剧情，之后回カルピオラ市长家，フィリア得到称号“バードアクトレージ”。



粗暴士兵



リオン加入后去ダリルシエド酒场发生剧情，ラディスロウ浮上后再次去酒场发生剧情；外壳完成后装备ルーティ的称号“现实主义”去和酒场老板对话，事件后ルーティ得到称号“素直な女の子”和ステイルグループ。

抓鸟

外壳完成后，去ダリルシエド城的研究员对话接受抓鸟的任务，之后乘坐始祖龙在大地上飞行时就会遇见飞鸟，靠近直到出现“lock”字样后代表成功，每抓到一定数量后回去交差就能获得报酬，一共52只，该任务的难度非常变态。



昔日的伙伴

第二部见过セントガルト王之后，装备ルーティ的称号“元レンズハンター”去ハ-マニング村和ウォルト家的黑衣保镖对话发生剧情后得到5000元报酬，此时如果ルーティ还未学得B0“ライフディスタージ”的话也会自动习得。

バルバトス

早在(宿命)时期，开着自动战斗功能挂机练级的玩家已经不在少数，当时甚至还衍生出了用橡皮筋固定弹药来自动连放的高明手段。这一次NB为了防止玩家偷懒，采用了极其kusao的做法，当玩家在同一地方滞留时间太久(不限操作模式，包括迷宫中)时，就会强制遇到バルバトス，其能力和隐藏迷宫最底层遇到的是一样的，而且游戏的任何时期都可

能遇到。如果此前已经将隐藏迷宫的バルバトス打出的话，那么他出现后即使将HP扣到0也不会死亡，名副其实的亡灵……



デイズロスト和 アトワイト

从最终迷宫出来后装备 Stanton 的“真正マスター”回ソディア研究所的操作装置前调查发生剧痛，得到アトワイトマテリアル。

ウッドロウの過去

外出理王后，去ハイデルベルグ城内发生剧痛。之后在城内的各个房间和人对话了解剧情，最后和アーゼン对话，事件終了。

ロニ

第二回剧情发展到去取F钥匙时，装备ゴンガマン的称号“铁拳王”去レストラン，和街上的孩子对话就能引发剧情，可以看到小时候的罗尼，该事件同样有时期限定。

雪国竞赛

装备ゴンガマン的称号“☆スター☆”和ハイデルベルグ城最初用里的红衣男子对话发生事件，战胜后得到奖励フェアリーネックレス。

隐藏秘奥义

战斗中当连击数超过100+H并且所操作的角色集满至少两条BOY槽的情况下，同时按下○和△发动（不必按△）隐藏秘奥义レインディブオリオン，之后在同一场战斗中满足相同条件即可发动第二段ザバイビング ホリン和第三段レスティアルス，注意整个过程中不能有常规秘奥义干扰，该隐藏秘奥义没有难度和周目的限制，而且レスティアルス发动后，战斗结束时根据所选难度不



同能得到不同的经验值奖励，HARD:50万 EVIL:70万 CHAOS:130万，发动多次的话奖励经验值还可以叠加。

CHAOS难度几场特殊战斗的研究



首先不得不提的是本作在难度设计上是非常成功的，取消了Grade Shop之后很好地避免了由于技术继承，10倍经验值等奖励使高难度反而难度下降的尴尬情形，在敌方数据和处理上吸取了深渊中由于防御过高而单纯考验玩家耐心的失败经验，而改为大幅提升高攻和攻击力，AI上升，

同时在高难度游戏中，弱点击破的效果大大加强，我方90槽的增长速度增加等等充分强调了不断进步才是确保生存的唯一手段，这一切改良的设计让游戏近乎完美的战斗系统和快节奏的节奏使得传说系列的特点体现淋漓尽致，使得高难度下的游戏体验倍增！

宿命的对决——斯昂VS利昂

之所以选择1对1的方式进行战斗，一是为了迎合剧情，利昂本人不是说了吗？一对一的话他是不会输的……再者，这场战斗4V1其实是相当麻烦的，基于对手的习性和迅速击破，加上判定大加一发即死的秘奥义，往往使玩家需要花费大量精力在回避工作上，这还有特殊意义的战斗如果以这样乱七八糟的方式收场未免有煞风景。

先来简单地分析一下，CHAOS难度下，利昂的基础攻击力就高达872，加上他的攻击大多都有很高的连续性，导致实际的伤害力十分惊人，被打中一次都会损失惨重。虽然他的防御力还是只有200并未增加，但以正常情况我下方的攻击力是无法一次对其造成较大伤害的，更何况他的HP有1800，最麻烦的是他没有任何弱点击破性可供利用，持久战将是必然的。招式方面，远距离为鬼神剑—鬼神剑·双牙（一定几率）牵制，虽然鬼神剑的伤害力和命中率都不高，但是由于双牙具有突进效果，被打中后会有一定几率接爪龙连牙斩，中距离的龙龙一闪龙炎破速度极快，但龙龙一闪如果附带的活利用□+一的back step是可以回避掉后面的攻击的，近距离则是普通攻击×2—虎牙斩—双牙斩，破绽很大，同时这也是唯一能够靠打到他破盾的机会（虽然他的破盾只有2+H，但是其他攻击的破绽极小，加上他出招快，有很大可能被打中），雷术方面只会使用エクスプレッ

サー，被打中一击必杀，虽然很容易躲避，但是咏唱速度极快而且咏唱时间也在往带着游戏体。大约打他三分之一HP后，中距离开始咏唱使用闪电龙龙一闪龙炎一闪空袭到×2—卧龙一闪最麻烦的技技技组合，因为这连技必杀会造成防御崩坏，杀伤力极高，因此防御住闪电光之后立刻回避就跳盾，另外雷术改为了デモンズラスタ，和范围都大大增加，被正面打中一样是一击必杀。剩一半HP左右的时候会使用魔人暴，由于出招和收招都很短，威胁不大。三分之一到四分之一HP的时候开始使用敌方专用的魔法大散打和爪龙连牙斩—崩龙斩光剑，雷术则变为范鬼更爽，持续时间更长的グラウンドダッシュ。

战前的准备工作，二周目的购买选项里CC值随难度扩张和行动限制解除是必要的。神剑强化以攻击力和CC为主，防具方面则是尽量挑防御和体力高的，由于有绿色晶石的限制，即使等级再高也无法强化出末期的装备，所以45



级左右就差不多了，2500+HP，400多防御的主角强度可以顶住利昂的一次物理连击。饰品可以根据自己的喜好选择，我用了蓄力增加攻击力以及CC固定平均值的饰品，强化当然是提高攻击力，至于那个偏重完全回避和招架类交换的护手，装备之后只会使战斗过程变得极其艰难，充其量只是在考验耐久和折磨自己的手病而已，完全不建议使用。

值得一提的是由于本作的记录点有全员复活回避回一半HP的功能，所以不得已开过之后要先把队友复活或手动然后看他们很快被干掉（过程省略，反正非常快），之后就是和利昂真正的对决，开始的三分之一HP是很容易暴掉的，他的大部分攻击都可以很简单地靠近之后用空中空斩躲避，雷术更是毫无威胁，只要抓住他使用双牙斩后的跟定攻击即可。招式方面推荐使用崩龙一闪、空牙斩龙斩等能对对手浮空的状态，撞上BOY的话一使用可以打掉利昂1000左右的HP，当然这样做最大的原因是处于浮空状态中的敌方即使Blast槽到100%也不会发动连招，而且连续攻击的话还会减少他的Blast槽，另外在手爆爆发的一瞬间如果我方有蓄力蓄满的话使用BOY就可以取消对手的这次爆发，并且连击数也不会中断，这和所谓“截爆”的技巧在《宿命2》中就经常被使用，由于本作中可以自由控制使用BOY的时机，从而大大降低了操作的难度，利用它就可以完全封住利昂的秘奥义了，同时这也是后期战斗中必须掌握的重要技巧。大约1800HP的时候难度开始加大，在回避的时候一定要使用空中空斩空斩才行，因为闪电光的判定非常大，高攻不够的话极易被打下来，然后的攻击足以致命，相对来说デモンズラスタ的威胁就要小得多。这个阶段的战斗需要很好的耐心，来回躲避的同时找机会攻击，该防御的时候就要老老实实防御，另外使用弱点的时机也要掌握好，否则得不偿失。熬过这段之后会相

对简单一些，魔人暴的攻击时间很长，逃到背后用普通剑牵制加盾是非常不错，但是要对时留意对手的气槽，最后的阶段难度最大，主要就是范围巨大的グラウンドダッシュ了，看准时机用二段跳躲空斩可以躲过，但是难点要算好，同时这个时期要时刻注意自己的BOY槽，一旦到了可以使用杀敌舞判的时候就意味着即将胜利了，华丽地结束战斗吧。总结一下，本场战斗虽然的实际难度是相当大的，原因是对手的动作实在太快了，出招很有规律而且大多都有很强的硬体时间，过高的攻击力也会导致稍有失误就会被秒杀，高攻除了不断尝试，熟练掌握操作，运气成分也很重要，当然，如果是三周目以上购买单人游戏模式CC加倍的话将会轻松许多。另外简单地谈谈关于无伤，追求无伤通过的话，最麻烦的就是他的鬼神剑了，这样迫使我们不得不频繁地使用空斩空斩回避，而且攻击的时候要拉开一定距离远离，而操作上也要更加精细才行。



里昂

バルバトス

很讽刺的是，难度提高到CHAOS之后，バルバトス这个本该在游戏里扮演最强者的家伙反而成为了彻头彻尾的垃圾，由于弱点击击时的命中率会心率以及伤害大幅度上升，他惧怕两种的特点使得他在整个战斗过程中完全没有了出手的机会，那高达120万的HP也

シクトロラン

即便是装备上了被公认为无赖的邪套装备，想要在CHAOS难度下击败最终BOSS的第二形态也具有相当的难度，原因有两个：一是在战斗进行到一定时候，他开始会给自己附加上30HIT的刚体，被打破之后还会再加，有了这



了纯粹的摆设。属性上克制他的ジョーニ在90级才能习得的特技「まねろンド」其效果实在是夸张得有点过分了，其余队员则随意安排，挑发攻击力的即卸，主角的屠龙刀，マリーの爆神狂到以及リリス的死者の目覚め都非常不错，开场之后五个宵神过去，之后就是华丽的连击时间，由于一直处于浮空状态，他的Blast到了100%也反击不了，只能任其鱼肉。如果中途不慎失误让他

30HIT的“金身”加上他原本就变态的攻击方式和讨伐的转移，使得最后阶段的战斗将变得异常痛苦；第二则是HP下降到大约80万左右的时候他会强制变为无敌状态并应用一次秘奥义。在一周目HARD难度下如果用使用过一律减半的话，这招是杀不死满血的主角，但是CHAOS难度下则具有了秒杀的效果，使得战斗往往到了这里就前功尽弃，好在他拥有火属性这个致命弱点，O难度下高等级的我方对他的伤害力同样惊人，因此战斗一定要抢在他使用秘奥义之前用主角的斩空天印切结束，可能的话，最好连施放刚体的机会都不要给他。要注意，对最终BOSS使用两种是无效的，所以对连击的成功率要求极高，而且由于体形的关系，很像对バ

落落地，请立刻再使用一次宵神，不然一旦让他给自己加上了刚体就等着被宰吧，然后重复以上过程。坦白说，即使是单人模式，只要可以干掉バルバトスの及操作熟练也是可以干掉バルバトスの。虽然这样的打法全技术含量，但CHAOS难度下对手那2400的总攻击冲击力使得其他方式的挑战将承受巨大的心理压力，当然自认为操作变态的玩家完全可以尝试。



ルバトス那样他长时间浮空，一旦不小心让他爆了就必须立刻使用秘奥义来终止，之后再继续进行连段。说到这里，小小吐槽一下本作在刚体设定上的不合理，这次的刚体和过去的高回率不同，是完全的无硬直，在2代中起爆还可以通过击木来直接破环防的，这次则除了强行打掉对手的刚体次数外别无他法。而且本作的BOSS相比过去比较



不弱，不仅A更为积极，高难度下的攻击力更是达到了几乎一击必杀的地步，拿最终BOSS来说，第二形态的几种攻击方式都是极难回避的，如果此时还给他加上那么久的刚体简直就是做梦了，这也是为什么高难度在面對强敌敌人时这也是为什么高难度下的重要性原因了，而高难度对于弱点击的命中和CrI率的下加成，意义也在于此。最后提提一下的是，在读取了通关存档再次挑战最终BOSS的时候，其第二形态会有所强化，也就是传说中的“真·最终BOSS”，最大的改变就是增加了几个不定期使用的秘奥义，仔細看的活其实就是我方的那个隐藏秘奥义，威力就不用说了……当然，打法并没有本质的改变，不能一次解决的话就直接读档吧。

称号

共通称号

称号	取得条件
ダッシュ系列称号	和ノインシュタット广场上的小孩玩赛跑小游戏取胜后获得
アイズカバリー称号	参照分支事件“找哥变英雄”
アイズ称号	参照分支事件“目标是偷学主义”
自由称号	第二部和ルーナ汇合后，和ダリスユード王城旁寿星的数量男对话后获得
温泉称号	参照分支事件“温泉事件”
交易称号	成功完成10次委托任务后获得
最强称号	击败隐藏最强难度的巴鲁巴托斯后获得

スタン

称号	取得条件
飞行定密者	初期拥有
田舎の正直者	和ダリスユード饰品屋前的男子对话，选择第一项
妙厨の使い手	和ノインシュタット中央的年轻人对话，选择第二项
リーナの青年	在リーナ村和フリア会合后，和村长的女儿对话，选择第二项
优しくつづき	始端走入手段，ダリスユード中间场景左边的民家事件后获得
斗技狂爱好者	斗技场击败リーナ后获得
真正マスター	集齐资格后，装备称号“妙厨の使い手”和ストレイトイズ大神殿圣堂里的アール对话，取得后获得
运命の子	第二部“ゴダマ”装备称号“愛に生かされる”，回リーナ村和バカス对话后获得
リリスの兄	ラディスの浮上后，チルムシ一装备称号“大に憧れる少女”，去トーンの山小島和アール对话后发生事件获得
9年历练	ラディスの浮上后，装备称号“リーナの青年”，回リーナ村和トーマス对话后发生事件获得
名探偵	参照分支事件“名探偵”
スタン	ノインシュタット斗技场完成小游戏难度的太鼓后获得
ダッシュ上京少年	共通称号“ダッシュ系列”
ナチュレンジャー	共通称号“アイズカバリー”
アイズ研究会員	共通称号“アイズ”
リーナ代表	共通称号“自由称号”
正義の贈呈し	共通称号“温泉称号”
お上り商人	共通称号“交易称号”
太陽の真気を継ぐ者	共通称号“最强称号”

ウッドロウ

称号	取得条件
闘弓士	初期拥有
イザワの息子	マロー记忆恢复后，去サイラム和家附近的少年对话，选择第二项
ファンタジア王	第二部开始和「ハイルベルグ」里最强的女性对话，选择第二项
ロイヤルベア	第二部装备称号“イザワの息子”和ダリスユード武器店附近的女对话后发生事件获得
ドボルゲンダー	参照分支事件“ドボルゲンダー”
兄とふん	和スタン对话后“リリスの兄”同时取得
本家拳王	和フリア的称号“元祖拳王”同时取得
ダッシュ专家	共通称号“ダッシュ系列”
ナチュレンジャー	共通称号“アイズカバリー”
アイズ研究会員	共通称号“アイズ”
最大代官	共通称号“自由称号”
ゴキウフェニクス	共通称号“温泉称号”
富豪委员会人	共通称号“交易称号”
泳者と春風の守護者	共通称号“最强称号”

フリア

称号	取得条件
ストレイトイズ神官	初期拥有
愛のまなざし	和ノインシュタット道具屋前的女性对话，选择第二项
乙女のまなざし	第二部开始，已给取得称号“愛のまなざし”的情况下，再次和ノインシュタット道具屋前的女性对话，选择第二项
バードアウトケージ	参照分支事件“父女再会”
ボムアラミス	第二部开始后和フレスタ广场上的女性对话后发生事件后获得
A級エージェント	装备称号“愛のまなざし”和ストレイトイズ大神殿圣堂里的アール对话后获得
神の妻	第二部和ルーナ汇合后开始取得可能，和ストレイトイズ大神殿圣堂里的アール对话后获得
やきもちっ娘	装备称号“乙女のまなざし”和ノインシュタット广场中央的年轻男子对话后获得
元祖偷学家	第二部和「マーン村」ウォルト宅邸前的少年对话后获得
ダッシュ神官	共通称号“ダッシュ系列”
ナチュレンジャー	共通称号“アイズカバリー”
アイズ研究会員	共通称号“アイズ”
ストレイトイズ代表	共通称号“自由称号”
くらりメダカ	共通称号“温泉称号”
薄利多卖商人	共通称号“交易称号”
大元家臣の申し子	共通称号“最强称号”

ルティ

称号	取得条件
レインハンター	初期拥有
强敌の魔女	和ドルシユイド王宮前のセインゴルド兵对话, 选项一项
ナツキりお姫さま	通过海底洞窟后, 和ヴェン頓生馆的女子对话, 选项一项
元レインハンター	第二部里和クレスタ孤儿院里的少女对话, 选项二项
孤儿院の长女	ラディスロウ浮上后, 去クレスタ和町长家前的修女对话, 之后フリーア装备称号“A級-ユージュン”、在町长家的宴会上调查一下, 再分别在佛朗哥后, 道具屋的右边, 宿屋里的空地以及右边的草中中找到藏匿的孩子后应获得, 注意最终逃离出现后取得不可
インビジュアルハンド	装备称号“优しい嘘つば”和ドルシユイドの道徳観对对话发生事件后获得
ゴルド乙女	装备称号“ナツキりお姫さま”和クレスタ孤儿院深处佛朗哥修女对话后获得
现实主义者	和スラの称号“优しい嘘つば”同时入手
重直な女の子	参加分支剧情“相慕士兵”
母信	始祖进入手后, 装备称号“ゴルド乙女”以及マリー装备称号“家庭料理人”的情况下和佛性宅邸2楼佛朗哥的女儿对话, 之后得到再进会对话后获得
エヴァーグリーン	始祖进入手后, 装备称号“孤儿院の长女”, 去クレスタ和孤儿院里的修女对话后获得
ギンザムルティ	外务完成后, 在所持金钱数最后一位为1的情况下去ハイデルベルグ的警署注册后获得
ダッシュハンター	共通称号“ダッシュ系列”
チキレンジャー	共通称号“ダイスカバリー”
探偵	共通称号“アイズ”
美少女代表	共通称号“自由称号”
スレンダー	共通称号“温泉称号”
あきんど	共通称号“交易称号”
守り姫愛の天使	共通称号“最强称号”

リオン

称号	取得条件
王国衛士剣士	初期拥有
スロイトボーイ	和ノイシュタット街の公園裏的男子对话后获得
ダッシュナイト	共通称号“ダッシュ系列”
セインゴルドの守護	ウウドウ和ヘルシーをスノウフェア加入后, 和入口附近的女性对话后获得
ナチュレンジャー	见注释
空から見守る者	见注释
クイズ研究会幽霊部员	见注释
客員剑士代表	见注释
持守守卫士	见注释

注: リオン最后的几个共通称号仅是游戏内设定, 正常情况下是无法取得的

マリー

称号	取得条件
记忆のない女战士	初期拥有
家庭料理人	上部去セインゴルド城食堂发生剧情获得
元义勇軍メンバー	カイールの街和マリー前の女性对话, 选项一项
ダリスの妻	第二部, 和スノウフェア广场上的女性对话, 选项二项
进入人基地发生事件后自动获得	
高井ネットワーク	装备称号“ダリスの妻”和ドルシユイド“家康”右边的三人组对话后获得, 最终逃离出现后取得不可
ブレイカー	和ドルシユイド中间场景右侧民家里的客人对话后获得
ダッシュ战士	共通称号“ダッシュ系列”
チキレンジャー	共通称号“ダイスカバリー”
クイズ研究会OG	共通称号“アイズ”
记忆丧失代表	共通称号“自由称号”
ボンキョ	共通称号“温泉称号”
滝刀男	共通称号“交易称号”
ハイカラスターズ	共通称号“最强称号”

リス

称号	取得条件
スラの妹	初期拥有
売店員	装备称号“リスの兄”“園”“ト村”和セインゴルド对话发生事件后获得
ドラゴフオスター	カイールの街和マリー前の女性对话, 选项二项
ダリスの妻	第二部, 和スノウフェア广场上的女性对话, 选项二项
进入人基地发生事件后自动获得	
高井ネットワーク	装备称号“ダリスの妻”和ドルシユイド“家康”右边的三人组对话后获得, 最终逃离出现后取得不可
ブレイカー	和ドルシユイド中间场景右侧民家里的客人对话后获得
ダッシュ战士	共通称号“ダッシュ系列”
チキレンジャー	共通称号“ダイスカバリー”
クイズ研究会精英	共通称号“アイズ”
妹キメラ代表	共通称号“自由称号”
温泉娘	共通称号“温泉称号”
滝刀子	共通称号“交易称号”
トリブルスター	共通称号“最强称号”

ジョニー

称号	取得条件
進化のジョニー	初期拥有
シダ家の未亡子	モリユウ御霊堂頂上の男子对话, 选项一项
ロイヤルベルゴ	去オベロン社工場で和ドルシユイド港口のイスアール将軍对话, 之后在ジョニー-重新加入后再次和他对话获得
封印师	和シラ頓主馆前少女对话, 选项一项
哀兵勇士	二部“ジョニー”加入后, ルーティ装备称号“重直な女の子”, 去モリユウ御霊堂地下仓库的房子里1楼的楼梯处获得
音乐师人	参加分支事件“ジョニーの乐器”
ジョムツ	ノイシュタット斗技场里玩小游戏“落下の太鼓”得到高分后获得
ダッシュヒーロー	共通称号“ダッシュ系列”
チキレンジャー	共通称号“ダイスカバリー”
クイズ研究会コーチ	共通称号“アイズ”
岛国代表	共通称号“自由称号”
しつとりスターズ	共通称号“温泉称号”
滝刀展开商人	共通称号“交易称号”
ジョニーDRX	共通称号“最强称号”

ユングマン

称号	取得方式
チキンヒーロー	初期拥有
トコソソマン	第二部和スノウフェア入口附近的女性对话, 选项二项
風のレコー	和ノイシュタット广场上的大姐姐对话, 选项一项
秘密王	第二部, 和ノイシュタット道具屋前的小妹对话后获得
賢マスター	始祖进入手后, 装备称号“トブルスタム”和“ノイシュタット”泳装附近的女性对话, 完成小游戏后获得
神に会い全裸男	第二部和ルーダィ合流后开始取得可能, 和ストレイトライズ大神宫星里的アイル对话后获得
愛に生る男	第二部, 装备ジョニー的称号“ロイヤルベルゴ”后和ノイシュタット斗技场里的护士对话后获得
ダッシュマッパ	共通称号“ダッシュ系列”
チキレンジャー	共通称号“ダイスカバリー”
クイズ研究会能力者	共通称号“アイズ”
超肉代表	共通称号“自由称号”
おでんご	共通称号“温泉称号”
オウゴン人前	共通称号“交易称号”
ヘラクレスアームズ	共通称号“最强称号”

チエルシー

称号	取得方式
小号ゴール	初期拥有
こごん	第二部和ハイデルベルグ入口附近的小孩对话, 选项一项
美人寿命	和スノウフェア宿屋左边形里的男性对话, 选项二项
太人に憧れる少女	ラディスロウ浮上后, 在入口右下方的小房间里发生事件后获得, 注意外表完成成就条件则不触发获得了
天真烂漫	スノウフェア温泉开放后前往发生事件后获得
女仆の海軍	始祖进入手后去初次遇见チエルシー的地方大树旁发生事件后获得
鎌舌樹蛙	ノイシュタット斗技场里玩“クワイアード”小游戏得到C级以上评价后获得
ダッシュ孙	共通称号“ダッシュ系列”
チキレンジャー	共通称号“ダイスカバリー”
クイズ研究会中等部	共通称号“アイズ”
子供们の代表	共通称号“自由称号”
成長系	共通称号“温泉称号”
成り上がり商人	共通称号“交易称号”
アルタミアアイズ	共通称号“最强称号”

切尔西

注: 这里还是要再次强调一下, 本作里很多分支剧情的触发包括不少称号的取得都有极其严格的时期限定, 而且限定的时间期限很严格, 加上很多事件的触发都建立在已经获得某些称号或者达成某些条件的基础上, 一旦错过就只能下回再来。所以必须在满足条件的时候就立刻前去触发, 特别是某些时期限定的连续事件, 只要完成一个步骤, 还有就是游戏里还有部分分支事件本文中并未提及, 比如漆黑之翼以及七将军的相关剧情, 一是事件的完成并没有额外的奖励, 二自然是由于篇幅所限, 这里就只能向各位读者说声抱歉了。

《如龙2》分支任务详尽研究

众所周知,《如龙》备受玩家好评的几个要素中,数量众多的分支任务是其中最受欢迎的。与前作相比,《如龙2》的分支任务无论是数量还是内容丰富度都更为出色。游戏中当剧情进行到一定程度时,玩家在街道上就能触发或是接到这些与主线情节毫无关系的分支任务,有些是拜托玩家帮忙寻找物品,有些是请求玩家救助,可以

说是从喂猫到追查绑架应有尽有。完成分支任务后,除了能够获得金钱和经验值的奖励外,还能够得到各种武器或道具,甚至是必杀技。

以下就列出目前已知的分支任务最早出现的时间以及完成方法,需要注意的是,有些任务是需要之前完成特定任务才会出现的,另外,有些任务还有时间限制,因此大家一定要注意。



PS2	SEGA	A・AVG
2008年12月7日	1人	9800日元
系列作品		系列作品数:13岁以上

时计夹り

第二章・关西

- ◆在苍天通り东急车站的中年男人对话,选择“見る”、“買わない”、“付けない”
 - ◆与苍天通的男发生战斗
- 奖励** 胜利后获得 300 经验值

妊妇

第二章・关西

- 出现条件** “彼女へのプレゼント” 完成
- ◆与苍天通西武鞋沙门桥下面的孕妇对话
 - ◆被勒索 20 万选择“付かない”
 - ◆与西的ゴロウ发生战斗
- 奖励** 胜利后获得 3 万以及 500 经验值

食い逃げ

第二章・关西

- ◆与苍天通西武的白蛇ラーメン店店员对话
 - ◆与鞋沙门桥上暴脾(左側の靴子)男人对话,选择“お前が食い逃げだ!”
 - ◆与苍天通的男发生战斗
- 奖励** 胜利后获得 2 万以及 400 经验值

まぐたこの店員と顔馴染み

第二章・关西

- ◆在まぐたこ(苍天通り东急东横)累计购买 7 次章鱼烧(たこ焼き)
- 奖励** 胜利后每购买 7 次的店员成为朋友并奖励 700 经验值
- 备注** 购买章鱼烧不限,只要不计费用 7 次。
与店员成为朋友后,玩家在苍天通战斗时能够发动协力必杀

彼女へのプレゼント 1

第二章・关西

- ◆在 CLUB SEGA, 与抓娃娃机前的男子对话,选择“おれが取つてやる?”
 - ◆玩抓娃娃机获得“ロボ部长”
- 奖励** 获得 3 万以及 300 经验值
- 备注** 3 次失败的话,选择“もう一度からさせてください”可以继续挑战

彼女へのプレゼント 2

第二章・关西

- ◆完成“彼女へのプレゼント”在苍天通西武的地上集到“ロボ部长”
 - ◆返回 CLUB SEGA, 与抓娃娃机前的男子对话
 - ◆玩抓娃娃机获得“ロボ部长”
- 奖励** 胜利后累计获得 500 经验值
- 备注** SEGA 街机抓娃娃机时是“彼女へのプレゼント”的道具,大家不要一拿到就马上跑去卖钱,弄丢掉了的话可以在ルマルシロ买到。

彼女へのプレゼント 3

第二章・关西

- 出现条件** 完成“时计夹り”
- ◆与 CLUB SEGA 内, 抓娃娃机前的男子对话
 - ◆将 SEGA 街机高额的代币还回去
- 奖励** 胜利后累计获得 700 经验值

彼女へのプレゼントその後

第三章・关西

- 出现条件** 完成与真岛的战斗
- ◆在 CLUB SEGA 苍天通店, 与抓娃娃机前的男子对话
- 奖励** 获得ゴールドロボ社社长以及 1000 经验值

新人艺人コンビの悩み

第三章・关西

- 出现条件** 完成与真岛和江崎的战斗
- ◆在スタジオの吧台与南泽对话,选择“あんならめいじやない?”
 - ◆与北川发生战斗
 - ◆与北川发生对话
 - ◆接受南泽的请求,选择“分かった”
 - ◆在苍天通东ライオン前遇上北川
- 奖励** 获得经验值 1000

佐伯先生 出合い篇

第四章・关西

- ◆在福南西武的出租车站替议员解围
 - ◆与苍天通的男发生战斗
- 奖励** 胜利后获得幸福道具の本和 500 经验值

アルマトロス赤木

第四章・关西

- 出现条件** 玩真岛 8 次以上
- ◆与横滨ゴルフセンター内の赤木对话
 - ◆选择挑战南云コース
 - ◆总分达到 800 分以上挑战成功
- 奖励** 习得ゴルフの必杀, 获得赤木のサイン 1 8 番アイテム以及 2000 经验值

金松 茂 出合い篇

第四章・关西

- ◆在福南西武のドンキホーテ门前上金松茂
 - ◆选择“大丈夫だ!”
- 奖励** 获得 10 万以及 200 经验值
- 备注** 选择“帝が来たかもしれない”会获得 10 万以及 200 经验值, 但会导致系列任务结束。

苍天堀の呼び人みと顔馴染み

第四章・关西

- ◆在苍天通りのつづろ附近, 与 NPC 对话
 - ◆与苍天通的ナンシロ发生战斗
- 奖励** 胜利后与苍天堀の呼び人み成为朋友并奖励 200 经验值

神室街ヒルズの劳动者と顔馴染み

第五章・关东

- 出现条件** 完成与真岛的战斗
- ◆在森の南原入丁处的厕所前与坐在地上的人对话
 - ◆选择给他タクワナー之类的恢复剂
- 奖励** 与神室街ヒルズの劳动者成为朋友

伪柵生

第五章・关东

- 出现条件** 完成与真岛的战斗
- ◆在チヤコビルで街发生剧情触发分支任务
 - ◆跟随真岛神来来到七福通り
 - ◆在池上遇到 JEWEL 的店长
 - ◆在 JEWEL 前与真岛神和真岛シロ发生战斗
- 奖励** 胜利后获得 3000 经验值

高级车

第五章・关东

- 出现条件** 完成与真岛的战斗
- ◆レレームアムノ北西, MEB 前碰到停在路边的黑色轿车
 - ◆无论选择什么都会发生战斗
- 奖励** 胜利后获得 5 万以及 500 经验值
- 备注** 战斗中发动与真岛相关的必杀技后战斗直接结束, 否则只能获得 2 万。

殴つてみろ屋

第五章・关东

- ◆在七福通りの停車場中与假ら孔壁打架, 30 秒内击中他就算胜利
- 奖励** 胜利后获得 5 万以及 1000 经验值
- 备注** 挑战时需要解除身上的武器反装备, 可以反复进行挑战, 但每次都要支付 5000 元。

假ら孔壁必定会过玩家的天下第一攻击, 因此建议让他到两辆车之间, 这样就能很容易地打他了。



Be My Baby

第五章・关东

- ◆在ヒコク通り北与和田原发生战斗
 - ◆剧情结束后与和田原发生战斗
- 奖励** 胜利后获得 4000 经验值

九州一番星の店長と顔馴染み

第五章・关东

- ◆在九州一番星吃过所有的拉面
- 奖励** 与九州一番星的店长成为朋友并奖励 200 经验值

メールでお仕事

第五章・关东

- 出现条件** 完成“殴つてみろ屋”
- ◆在前北北西与つづろ男对话, 将电话号码告诉他
 - ◆很快玩家会收到短信, 按要求去儿童公园
 - ◆在儿童公园的滑梯下面获得钥匙, 前往车场取得钥匙
 - ◆再次接到短信后将钥匙交给ヒコク通り小童里穿西装的男子
 - ◆按照短信写的前往保姆站
 - ◆在保姆站与厕所前ヒコクの男对话, 选择“转は何必要?”
 - ◆与神室街北西发生战斗
 - ◆返回前北北西与つづろ男对话, 在七福通り西道后他发生战斗
- 奖励** 胜利后获得 20 万以及 1000 经验值
- 备注** 获得钥匙的短信会询问是否打开, 选择打开的话会支付钥匙便会直接结束。

幻のフェイスユア

第五章・关东

- 出现条件** 完成“殴つてみろ屋”
- ◆在ボウボア下一通り店与货真价的男子对话
 - ◆在店中购买食钱 (500 元) 后, 与男子对话
- 奖励** 获得 3 万以及 700 经验值

えび神や神室街の店員と顔馴染み

第五章・关东

- ◆在えび神の累計消费超过 9 次
 - ◆之后再次来到店里, 与前台对话后帮忙追赶强盗
 - ◆与神室街のナンシロ发生战斗
- 奖励** 胜利后与えび神室街の店員成为朋友并奖励 700 经验值

アメリカン野球

第五章・关东

- 出展条件** 在「ロビンソンアベニュー」地区5次以上
- ◆与吉田バットインゲンター商店内的ボブ对话
 - ◆总共达成10次本垒打挑战成功
- 奖励** 习得「バットの痛み」获得ボブのサイン入りボール以及3000经验值
- 备注** 挑战失败就要赔钱1万円

龙宮城

第五章・关东

- ◆在天下一通り帮助流议，与神室街のチンピラ发生战斗
 - ◆胜利后乘坐スーパースタート号到龙宫城
- 奖励** 获得1000经验值
- 备注** 完成分支任务后，玩家便可以随时来龙宫城
- 龙宫城有西式赌场，还有日式赌场，还有得博馆
- 与1F的东条当时对话，在格斗比赛中就能通过。

元カレ

第五章・关东



- ◆在「エイジア」附近的路边与男子对话，花费1万获得エミの情報
- ◆累计前往「エイジア」3次，最后一次要看完表演
- ◆在舞台下接到エミの信
- ◆离开「エイジア」时遇到エミ，选择「いざよう」后エミ的前男友出现
- ◆选择「俺のエイミ」后，回答前男友提出的3个问题

1. オブのイブイブ? —— D75
 2. 恋した女は? —— 大外か?
 3. 好みのタイプは? —— 任意选择
- ◆与街のゴロウズ发生战斗（打中一次直接结束）
 - ◆格斗胜利获得高階アモレター以及700经验值

演歌横丁

第五章・关东



- ◆在チヤンピオン街的「シメテラ」音触发分支任务
 - ◆剧情结束后与神室街のメダカ发生战斗
 - ◆剧情结束后与内村发生战斗
- 奖励** 胜利后获得高階の面以及1500经验值

对战台

第五章・关东

- ◆在CLUB「SEGA」街机前，与人对战两次YF
 - ◆全胜后与神室街の男发生战斗（两次）
- 奖励** 获得非中流の刀，两人高以及2000经验值

亚天使のママと顔馴染み

第五章・关东

- ◆第二次来到亚天使时，与柜台前的妈妈对话
 - ◆与神室街のチンピラ发生战斗
- 奖励** 胜利后与亚天使のママ成为朋友并获得200经验值

千両通りのキャッチと顔馴染み

第五章・关东

- ◆在昭和通り东，与NPC对话后与神室街のチンピラ发生战斗
- ◆胜利后与千両通りのキャッチ成为朋友并获得200经验值

ヒマワリ援助1

第五章・关东

- ◆在中道通り入口（出租车站旁）与区长对话
 - ◆捐款1万円
 - ◆与区长对话，选择「好きなことせさせろ」
 - ◆格斗胜利引发事件的短信
 - ◆在剧场前广场与メダカ打电话
 - ◆格斗胜利引发事件的短信
- 奖励** 返回中道通り入口时，与区长对话获得300经验值

ヒマワリ援助2

第五章・关东

- ◆在中道通り入口与区长对话并赞助3万円
 - ◆再次与区长对话选择「分かった」
 - ◆赞助25万円
 - ◆格斗胜利引发事件的短信
- 奖励** 与区长对话获得ヒマワリの種以及500经验值

ヒマワリ援助3

第五章・关东

- ◆与区长对话并赞助5万円
 - ◆从区长口中得知被敲诈500万
 - ◆格斗胜利触发电话
 - ◆与町のゴロウズ发生战斗
 - ◆胜利后获得名片「イデオノリフォー」
 - ◆格斗胜利引发事件的短信
- 奖励** 与区长对话获得子供たちの手紙、メダカ、以及1000经验值

ヒマワリ援助4

第五章・关东

- ◆与区长对话并赞助10万円
 - ◆再次与区长对话选择「協力しよう」
 - ◆在集票品一栏中选择之前得到的名片，拨打电话
 - ◆格斗胜利引发事件的短信
- 奖励** 与区长对话获得手紙のメモ、メダカ、以及3000经验值

放火魔

第五章・关东

- ◆在中道通りの「オフェメントラル」门前看到放火魔
 - ◆追上放火魔后发生战斗
- 奖励** 胜利后获得7万以及900经验值

ボウリング

第五章・关东

- 出展条件** 打保龄球5次以上
- ◆在保龄球馆保龄台旁与3人组对战胜利
 - ◆与神室街のチンピラ发生战斗
- 奖励** 习得「ボールの痛み」以及1000经验值
- 备注** 完成分支任务后保龄球场上就能玩

パチスロエース

第五章・关东

- 出展条件** 玩保龄球10次以上
- ◆在柏青馆入口处以NPC对话
- 玩家在入口有3000枚以上的代币时获得半价优惠，金的以及3000经验值

将棋?

第五章・关东

- 出展条件** 将棋定将棋40局胜利7次以上
- ◆提升出现，玩家将食物后可以挑战
- 奖励** 将棋胜利后获得コインゴキョウの旗40面以及1000经验值

麻雀

第五章・关东

- 出展条件** 在神室街对战4次以上胜利
- ◆离开雀庄时与男人对话选择「そうぞ」后比鹿原将
- 奖励** 麻将胜利后获得イデオノリ高階の面、メダカ、以及3000经验值
- 备注** 只有在首次游戏中胜利才能获得最高奖励，再挑战之后胜利只能获得2个旗的旗，建议大家挑战前先拿牌。

劇場前の若者と顔馴染み

第五章・关东

- ◆在剧场前广场蹲守新面首
- ◆与神室街のチンピラ发生战斗
- ◆胜利后与新面首的若者成为朋友并获得200经验值

児童公園の酔っ付いと顔馴染み

第五章・关东

- ◆与児童公園里的醉汉对话，选择给他日本酒（おつ天下一過り店有售）
- ◆与醉「付い」の男成为朋友并获得200经验值

古牧の修行-对手槍ケンガ篇-

第五章・关东

- ◆在チヤンピオン街的空地与古牧对话
 - ◆选择「射撃教室」指指」后进行练习
 - ◆获得古牧真传再次对话
- 奖励** 习得古牧真传大剣封
- 备注** 分支任务完成后剧情不明，第二次对话时要看清楚给的敌人才能触发后续剧情。



経営1 キャバクラ「マリエッタ」経営

第五章・关东

- ◆在七福通り东，与神室街のメダカ战斗，帮助停车场旁「マリエッタ」的老板解围
- ◆在被询问是否愿意接管「マリエッタ」时选择「しょうがねえぞ」
- ◆在剧场前说得重加入（穿对文大衣的女）
- ◆业绩达到中等偏上后发生服务员离职500万逃走，从店内女招待口中得知在中道通りの小巷（地图上0174の上方）
- ◆找到服务员后与神室街のメダカ战斗

- 奖励** 业绩达到MAX后会建议第二次扩张，扩张后获得MAXボーナス以及1000经验值

- 备注** 在前任中道通り说得女子加入后，如果先与东城会的花子对话就可能发生BUG，导致游戏无法继续进行



第一次扩张前

- ◆在千両通り说得重加入
 - ◆在千両通り北（ユージュン）附近1花10万说得きく加入
 - ◆业绩达到中等时发生女招待「いろは」小姐「リリス」老板挖角事件
 - ◆前往「オリス」，与店前的百合对话
 - ◆格斗胜利引发事件的短信，返回「マリエッタ」与「リリス」老板战斗
 - ◆停业后经过一段时间再返回「マリエッタ」（比如第六章之后）
- 奖励** 获得スーツ以及1000经验值

- 备注** 在制订计划的阶段，如果在第二次扩张后直接选择最高的料率，则会导致无法经营的情况，导致分支任务无法完成。

- 女招待的状态保持在3人以上即可，方法为在办公室单独抽选，下次营业时会出现时再以及增加状态的选项，只是营业的选项会列出的是再单独抽选，并不是会对会再单独抽选，提升状态最佳的办法是抽选10万的营业……

姓名	被挖角前	被挖角后	抽得场所	抽得对话
いろは	初期员工	—	—	はるめる
美穂	初期员工	—	—	はるめる
りさ	初期员工	—	—	はるめる
美	开始挖角前	剧场前	—	はるめる
あかり	1次扩张后	チンピラ街北	—	はるめる
まゆ	1次扩张后	チンピラ街西	—	はるめる
花子	1次扩张后	中道通り真中人	—	はるめる
きく	第二次扩张后	千両通り（花费10万）	—	はるめる
美	第二次扩张后	ラウンジハートの近く	—	はるめる
百合	挖角事件发生后	リリス店前	—	美金

脇せられ方なく両生を養う男

第七章・关东

- ◆在ホテル街の古田「パティオセンター」前と神室街の男发生战斗
- ◆前往ホテル北面、与幼童者对话
- ◆追越幼童者来到东面、对话后发生与神室街的男子战斗

攻略 胜利后获得5万元以及500经验值

记忆を失った男

第七章・关东

- ◆在七楼通り「完成」メロウで仕事
- ◆与七楼通り「东尽头」的男子对话、选择「協力する」后发生战斗

攻略 选择「協力する」后胜利后获得1000经验值

备注 支付任务只有在玩家一个人的时候才会出现

第一场战斗要用地上的棒子，进入第二场后恢复为普通战斗了。

イ・リュウジョン1~4

第七章・关东

完成「爆火魔」

- ◆在七楼通りの新築「前」与イ・リュウジョン对话
- ◆前往トンネル通りの「エイジア」
- ◆一周来到チャンピオン街の「蓝天使」
- ◆继续前往拉面店「九州一番屋」
- ◆来到出租车站

攻略 全部完成后获得マイン入りプロブレ1、30万元以及3000经验值

备注 在前往「エイジア」时结束任务能获得5万元以及500经验值。

在前往「蓝天使」时结束任务能获得7万元以及1000经验值。

在前往「九州一番屋」时结束任务能获得8万元以及2000经验值。

在建中一定要先完成女性FANS系列，里什被杀害是否7次任务失败。

漫画家

第七章・关东

- ◆「エイジア」漫画十字路口与NPC对话
- ◆选择「助ける」后与神室街的男子发生战斗

攻略 胜利后获得8万元

胜利后打电话前往「アダム」(第3次)

- ◆正式开始战斗，目标是30万
- ◆目标达成后获得5万元以及500经验值
- ◆前往寿司与客人一同吃饭
- ◆在工作结束后与客人一起吃饭，需要玩家控制角色前往指定地点。

只有完成了与客人的约会后，下一个客人才会出现，再加上又能获得吃东酒、神灯礼物，大家就吃完饭一起吧。

攻略 胜利后获得3000经验值

攻略/初	最佳选择
感謝したい	今のままじゃダメ
ホマヤさんが強くて迷ってるの	素直に言う方がいい
アキコさん	破滅案も考慮してよ
将来の夢	思いの届かない
浮気するの	時々場合によりかな
クリスマス	彼女が喜ぶよ
どこか遊びたい	気がなつかない
どんな仕事が好き?	人によくおすすめ
専用に何好き?	カクテル好き
どんな車好き?	高貴な車が好き
振替先はあつた?	そのうちコピー取らんて
知照はいつ?	覚えてないかな
悪い? (それ)	悪くない不満足ですか?
大した事じゃない	満足です
一緒に遊びたい	シマシマなら飲めます
一緒に飲みたい	まだいいかな?
一緒に飲みたい	その日がいいかな
いい感じじゃない	シートの子が好きかな
お酒も飲みたい	どちらも美男あつた
お酒も飲みたい	賞金出ればいい?
休みの日は?	友達が一緒です
休みの日は?	彼女と一緒です
先にお酒を飲みたい	もっと二人の時間を満喫したい

秘密のパーティ

第七章・关东

- ◆与劇場前アホ用の男子对话
- ◆从アホ用1層の大門进入会场，与一名男子对话选择「チョーラニョクを三杯奢らせてくれ」
- ◆花费1万元购买入场卷
- ◆随后收到ランの短信
- ◆到达ここぶき药局后的小巷，稍等一会后与出现的男子对话
- ◆选择「付かない」后发生战斗

攻略 胜利后获得10万元以及1000经验值

备注 因有前时限制，因此胜利后任务立刻完成。ここぶき药局后的小巷。

选择「付す」后分支任务直接结束，玩家在街机版对话时要格外小心。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

キミにあるもの体にあるもの2

第七章・关东

- ◆在劇場前通り，帮助女子与神室街の男子发生战斗

攻略 胜利后获得1000经验值

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老妻的对话以及500经验值。

魔性の女

第七章・关东

- ◆在豪華通り东与NPC对话后发生战斗
- ◆接受女子的请求，带她前往劇場前广场
- ◆途中发生3场战斗
- ◆到达劇場前广场后，与另一名女子对话获得7万元

攻略 接受邀请后再获得700经验值

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

肉の値段

第七章・关东

- ◆在「ジュラードショップ」帮助店长解决小流氓的纠缠
- ◆与神室街的男子发生战斗
- ◆胜利后获得8万元以及500经验值

攻略 胜利后与「ジュラードショップ」的店长成为朋友

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

备注 战斗中先击败押部只能获得4万元。

白蓮師との出会い

第七章・关东

- ◆在セナレ下通りの「小巷」与老婆婆对话
- ◆对话中选择「小巷の天下一通りの辺りだ」、「わかたぬ」と「まよいだろ?」
- ◆与遊の外国人发生战斗
- ◆随后收到老婆婆的短信
- ◆前往停车场，与老婆婆对话后发生战斗
- ◆随后收到老婆婆的短信
- ◆在劇場前通り与老婆婆后，发生与遊の外国人的战斗

攻略 胜利后用获得的钥匙打开储物柜可获得3000经验值

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

备注 只有在一个人的时候才能触发与老婆婆的对话以及500经验值。

武器ビデオ商人

第十章・关东

- ◆在第三公园前天一通り「右」看帮助商人，选择「付かない」
- ◆与神室街のヤクザ发生战斗

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

备注 完成「武器ビデオ商人」后可以购买道具。

金松 茂 ゲーマー篇

第十章・关西

◆在 CLUB SEGA 内，与金松对话
 ◆胜利后获得 1 万元，输了则获得 10 万元以及 700 经验值

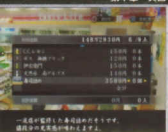
佐伯先生 感铭篇

第十章・关西

◆与在天福街南面的男子对话
 ◆选择将“幸福探求の本”给他
 ◆胜利 获得 1000 经验值

雪子の好み

第十章・关西



◆在 CLUB SEGA 前，与黄莺对话
 ◆在 M20 上购买寿司道具，交给黄莺收账
 ◆胜利 获得 20 万以及 500 经验值

恨み代行 1

第十章・关西

◆写进福街西南角街边的女子对话，获得她妹妹的照片
 ◆选择“そうだな考えてみよう”，接受委托
 ◆在福街南东与矢木对话后发生与苍天男的男的战斗
 ◆胜利 胜利后获得 500 经验值

恨み代行 2

第十章・关西

◆在福街南东 M20 店内与佩原对话，发生与苍天男的男的战斗
 ◆胜利 胜利后获得 1000 经验值

恨み代行 3

第十章・关西

◆在 CLUB SEGA 内，与金松对话
 ◆胜利后获得 1 万元，输了则获得 10 万元以及 700 经验值

恨み代行 4

第十章・关西

◆在福街南东 M20 店内与佩原对话，发生与苍天男的男的战斗
 ◆胜利 胜利后获得 1000 经验值

金松 茂 ゲーマー篇

第十章・关西

◆在 CLUB SEGA 内，与金松对话
 ◆胜利后获得 1 万元，输了则获得 10 万元以及 700 经验值

ギャンブルに負けない方法

第十章・关西

◆在福街南东 M20 店内与佩原对话，发生与苍天男的男的战斗
 ◆胜利 胜利后获得 1000 经验值

苍天男のギタリストと顔馴染み

第十章・关西

◆在天福街南西面北面与背吉的青年对话，选择给他香烟
 ◆与苍天男的ギタリスト成为朋友并可获得 200 经验值
 ◆胜利 胜利后从商店上领取道具并中奖

おばちゃんへの悲劇

第十一章・关西 (新星街)

◆在星街 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆胜利后获得おばちゃんの地図以及 700 经验值

鼻血

第十一章・关西 (新星街)

◆在新星街街道旁，与男子对话后再次给他纸巾
 ◆胜利 胜利后可从商店上领取道具并中奖

白蓮師のお愿い 1

第十一章・关西 (新星街)

◆在星街 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆胜利后获得 500 经验值

白蓮師のお愿い 2

第十一章・关西 (新星街)

◆在星街 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆胜利后获得 500 经验值

佐伯先生 吉田奋斗篇

第十二章・关西 (苍天街)

◆在福街南东 M20 店内与佩原对话，发生与苍天男的男的战斗
 ◆胜利后获得 1000 经验值

金松 茂 取り立て篇

第十二章・关西 (苍天街)

◆在产桥南东救助男子，选择第一项
 ◆胜利 获得 1000 经验值

通天阁のビリケンさん

第十二章・关西 (新星街)

◆在通天阁入口 M20 前对话
 ◆来到福街南东 M20 前对话后おばちゃんの地図
 ◆乘坐出租车前往苍天街
 ◆来到地面上指定位置，发生剧情
 ◆在产桥上与地面男对话
 ◆前往事务所与流氓发生战斗
 ◆胜利后获得 4000 经验值

改造の虎 1

第十二章・关西 (新星街)

◆在新星街 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆胜利后获得 500 经验值

改造の虎 2

第十二章・关西 (新星街)

◆在星街 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆胜利后获得 500 经验值

改造の虎 3

第十二章・关西 (新星街)

◆在星街 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆胜利后获得 500 经验值

酒买ってこい

第十二章・关西 (新星街)

◆在新星街 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆在苍天街 M20 的 M20 前购买日本酒后，与佛堂内的男子对话发生战斗
 ◆在星街南东 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆在新星街南东 M20 前救助老乞丐，与新星街的男发生战斗
 ◆胜利后获得 1000 经验值

储物柜

在关东与关西两地的街道上，玩家可以捡到标有数字的钥匙，而这些钥匙是与两地的储物柜一一对应的，与前作相比，两地各有 50 把钥匙相比数量上可谓是个飞跃，获得道具方面，初期玩家能够获得的主要是回复药品以及还算不错的一套装备，后期则是武器与价值的道具，看来制作者确实是想到了玩家在游戏各个时期都需要些什么。

关东 (東部インポット)

No.	位置	获得道具
1	六三三店内的空地上	钥匙 A 1
2	龙宫坂 M20 前	钥匙 A 2
3	ナカニビル南东角空地	钥匙 A 3
4	駅前前广场，クラブセガ前	钥匙 A 4
5	「レミアムタワー」南东角入口的台阶处	钥匙 A 5
6	第三公园内的地上	女性用下着
7	マツコ・ボクス店内南角门前	100 日元 M20 代币
8	オアシス通り南角地上	钥匙 A 6
9	七福通り南角儿童公园内	钥匙 A 7
10	善平通り南角商店东头	钥匙 A 8
11	マリエツの店面的店改店为最大店	钥匙 A 9
12	中道通り入口的ドン・キホーテ店内的地上	钥匙 A 10
13	花 2 万元从公园前通り (转弯后面) 的男人手中购买	钥匙 A 11
14	舞文分支街东“メルセ”前在儿童公园的长椅上	钥匙 A 12
15	储物柜前的路上	钥匙 A 13
16	「レミアムタワー」北部的红色招牌前	钥匙 A 14
17	九州一商店的店内空地上	钥匙 A 15
18	中道通り北东方向的商店角处	钥匙 A 16
19	ピント通り M20 店前南东角空地上	钥匙 A 17
20	深道 M20 前	钥匙 A 18
21	セナ店内的地上	钥匙 A 19
22	地下东东入口外	钥匙 A 20
23	ピント通り北 (兼佛堂南角) 的道上	钥匙 A 21
24	深道 M20 前男子的旁边	钥匙 A 22

No.	位置	获得道具
25	5 番目 M20 前地上	钥匙 A 23
26	5 番目 M20 前南东角空地上的地上	钥匙 A 24
27	完成分支街东“白蓮寺”的地上	钥匙 A 25
28	ナカニビル南东角空地上	钥匙 A 26
29	ボコ中道通り店内的地上	钥匙 A 27
30	カフネビル店内的地上	钥匙 A 28
31	龙城 M20 前南东角空地上	钥匙 A 29
32	神楽坂 M20 前南东角空地上	钥匙 A 30
33	千鸟通り南东角空地上	钥匙 A 31
34	オアシス通り南东角空地上	钥匙 A 32
35	オアシス店内的地上	钥匙 A 33
36	クラブセガ前南东角空地上	钥匙 A 34
37	ピント通り南东角空地上	钥匙 A 35
38	福和通り南东角空地上	钥匙 A 36
39	佛堂内的地上	钥匙 A 37
40	七福通り M20 前南东角空地上	钥匙 A 38
41	マリエツ M20 前空地上	钥匙 A 39
42	オアシス M20 前南东角空地上	钥匙 A 40
43	深道 M20 前南东角空地上	钥匙 A 41
44	駅前前广场 M20 前南东角空地上	钥匙 A 42
45	七福通り南东角空地上	钥匙 A 43
46	中道通り南东角空地上	钥匙 A 44
47	公明通り南东角空地上	钥匙 A 45
48	深道 M20 前南东角空地上	钥匙 A 46
49	完成分支街“梅屋”前	钥匙 A 47
50	地下东东入口外 M20 前	钥匙 A 48



PS: 表格中的“数字”一栏表示的是玩家最早获得该钥匙的时间，还好本作并没有那种需要在特定章节才能拿到钥匙，因此大家不用担心。

将棋 I

第十三章・关西 (新星图)

◆在新里街门前铁道旁与大地下将棋
奖励 胜利后获得资金1000以及2000经验值
备注 胜利时间为30分钟

金松 茂 神室街再会篇

第十三章・关东

◆在七福通与东原遇到破产的金松
 ◆选择给他10万元
奖励 获得7000日元以及3000经验值
备注 选择给他100元或1000元、分任务完成结束

ヒロヤン

第十三章・关东

◆在ヒンク通り入口附近救助一名男子
 ◆花费50万元购买黑箱
 ◆根据再次来谈这名男子,以70万元的价格将黑箱卖给他
 ◆与附近的另一个男子对话后任务结束

个人情报

第十三章・关东

◆在剧场前通与重男与男子对话,选择第一项
 ◆根据是否收到情报,之后接到男人打来的电话
 ◆接到ユウヤク的电话后,前往剧场前与森田对话

◆前往中道通与重男的事务所(位于ホホホ中道通与里店斜对面路口,自动售货机旁)
 ◆与神室重男发生战斗
奖励 胜利后获得20万元以及2500经验值
备注 战斗时此章的目的是破坏环境上的3台电脑主机,达成目标后战斗结束



ギャンブルと社長

第十三章・关东

◆写「シニョウ」店内的男子对话,选择「遊ぶ?」
 ◆在东京城のカジノ(西式赌场)与会长比赛21点
 ◆再次胜利后选择「权利を手返す?」
 ◆返回「シニョウ」,交还获得的契券
奖励 获得10万元以及2000经验值

タクシードライバー

第十四章・关东

◆出租车司机 乘坐出租车超过10次以上
 ◆在神室街七毛不变的出租车站与男子对话
 ◆与神室重男のチンピラ发生战斗
奖励 胜利后获得1000日元、出租车券、DVD以及1000经验值

花屋

第十四章・关东

◆在公园前通与东原与一名男子对话
 ◆选择「何の用だ?」「ついで来い」后发生战斗
奖励 胜利后获得7万元以及500经验值
备注 选择「何の用だ?」「ついで来い」以外的选项,分任务完成结束
 ◆分任务完成在「接到伊达电话前往物本医院」时,将过去乘坐出租车前往物本医院「过这期间」

怒りない男

第十五章・关东

◆与同一同行时,在公园前通时的芝罘坂旁发生情节后触发任务
 ◆选择「ようがめん」后在对话中选择下面的选项:
 「何があつたわけを聞かせてくれ」
 「素行が悪いじゃないか」
 「金屋アムレギーなら仕方ないだろ」
 「助かっただけでもいいじゃないか」
 「男なら黙つて見守れよ」
 「申しわけなくて仕舞いなんだろう」

奖励 获得经验值3000

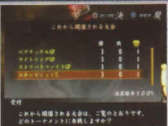
神室街の切り裂き魔

第十六章・关东

出现条件 与同一同行时
 ◆在ヒンク通り、SHINE下方的丁字路口听到有关「切り裂き魔」的情报
 ◆在中道通与小卷(ヒンク旁旁边)碰到「切り裂き魔」
 ◆在中道通与小卷「ビズル」(CLUB SEGA左侧)与小卷对话
 ◆在「スターダスト」与小卷对话
 ◆在药店后通的小卷与小卷对话
 ◆再次与「切り裂き魔」相遇
奖励 获得5000经验值

亚门一也

第十六章・关东



出现条件 完成斗性场全部战斗
 ◆与站在チンピラ街的男子对话后发生战斗

亚门次朗

第十六章・关东

出现条件 完成「亚门一也」
 ◆与站在セシナ楼前街的男子对话后发生战斗

亚门三吾

第十六章・关东

出现条件 完成「亚门次朗」
 ◆与站在剧场前广场的男子对话后发生战斗

亚门丈

第十六章・关东

出现条件 完成「亚门三吾」
 ◆前往チンピラ街、街空地,与被打倒的古河对话,获得情报
 ◆乘坐出租车前往车场与亚门丈发生战斗
奖励 胜利后获得经验值6000

古武术少年

第十六章・关西 (苍天图)

◆在苍天川沿岸与在一起的两个男人对话,发生战斗
 ◆在斗技场的マグナムフォースP赛中战胜高野
奖励 得到苍天川沿岸与高野对战时,获得「奥骨」
备注 在苍天川沿岸的战斗只能使用技牌

白莲师のお願い 2

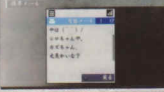
第十六章・关西 (新星街)

出现条件 完成「亚门丈」
 ◆收到老婆婆的短信
 ◆前往「スターダスト」,获得「ユウヤクのプロモイド」
 ◆乘坐出租车前往车场,将「ユウヤクのプロモイド」交给老婆婆
奖励 习得「豪拳硬体式」

白莲师のお願い 3

第十六章・关西 (新星街)

出现条件 完成「白莲师のお願い 2」
 ◆收到老婆婆的短信
 ◆与老婆婆对话,触发剧情



PS: 游戏中可以按START键查看分任务列表,其中“完”表示完成了此分任务的全部内容,“终”表示完成了此分任务的部分内容,不过这两种情况都被视为玩家完成了此任务。

关西 (旧里街のイグザンター)

No.	番号	位置
1	5	六三区内的地面上
2	5	本宫城 地下
3	5	アムレギー前空地
4	5	新里街地下、クラブセガ前
5	5	レニョムタワー前左侧入口的台阶处
6	5	第三公园内的地面上
7	5	マホボク店内限所门前
8	5	オッピン通り 的地上上
9	5	七福通与西的公园内地上
10	5	中道通与东原商店前地上
11	5	マリエツの店面改造为最大店
12	5	中道通与入口のドン・ホホホ店内的地面上
13	6	花2万元从公园前通与重男(转来后面)的男人手中购买
14	5	触发分任务「メモで仕事」后在儿童公园的长椅上
15	5	建筑物前的道路上
16	5	レニョムタワー北侧的红色招牌后面
17	5	九州一番屋的店内的地面上
18	5	中道通与东方向的铁道拐角处
19	5	ヒンク通り、ヒンク店内舞台北侧地面上
20	5	东京城P 商店
21	5	セシナ店内的地面上
22	5	地下铁出入口外
23	5	ヒンク通り1(建筑物南侧)的道路上
24	5	东京城P 隔壁男子的旁边

No.	番号	位置
25	9	真代村 石
26	9	おくらとれん 戦車
27	9	クラブエスエー
28	9	クラブエスエーZ2
29	9	女性用下着
30	9	100 エンドボウル
31	9	クラブエスエー
32	9	オムツのDVD
33	9	クラブエスエー
34	9	忍刀の刃
35	9	常定刀
36	9	御守のDVD
37	9	オロロロのDVD
38	9	オロロロのDVD
39	9	オロロロのDVD
40	9	オロロロのDVD
41	9	オロロロのDVD
42	9	オロロロのDVD
43	9	オロロロのDVD
44	9	オロロロのDVD
45	9	オロロロのDVD
46	9	オロロロのDVD
47	9	オロロロのDVD
48	9	オロロロのDVD
49	9	オロロロのDVD
50	9	オロロロのDVD

No.	番号	位置
25	9	真代村 石
26	9	おくらとれん 戦車
27	9	クラブエスエー
28	9	クラブエスエーZ2
29	9	女性用下着
30	9	100 エンドボウル
31	9	クラブエスエー
32	9	オムツのDVD
33	9	クラブエスエー
34	9	忍刀の刃
35	9	常定刀
36	9	御守のDVD
37	9	オロロロのDVD
38	9	オロロロのDVD
39	9	オロロロのDVD
40	9	オロロロのDVD
41	9	オロロロのDVD
42	9	オロロロのDVD
43	9	オロロロのDVD
44	9	オロロロのDVD
45	9	オロロロのDVD
46	9	オロロロのDVD
47	9	オロロロのDVD
48	9	オロロロのDVD
49	9	オロロロのDVD
50	9	オロロロのDVD

No.	番号	位置
25	9	真代村 石
26	9	おくらとれん 戦車
27	9	クラブエスエー
28	9	クラブエスエーZ2
29	9	女性用下着
30	9	100 エンドボウル
31	9	クラブエスエー
32	9	オムツのDVD
33	9	クラブエスエー
34	9	忍刀の刃
35	9	常定刀
36	9	御守のDVD
37	9	オロロロのDVD
38	9	オロロロのDVD
39	9	オロロロのDVD
40	9	オロロロのDVD
41	9	オロロロのDVD
42	9	オロロロのDVD
43	9	オロロロのDVD
44	9	オロロロのDVD
45	9	オロロロのDVD
46	9	オロロロのDVD
47	9	オロロロのDVD
48	9	オロロロのDVD
49	9	オロロロのDVD
50	9	オロロロのDVD





文 晴天 协力 阳光育成计划成员 hizame&半根毛笔 编 瑞菲

自由战斗道具全搜罗

在上期的攻略中为大家提及了本作“自由战斗”中会出现特殊的敌人单位，他们的外形和战场上的其他敌人会有很明显的区别，当你查看其资料时“class”一栏会显示“Pユニット”字样，只要在战斗中击败它就能获得一些通常情况下无法获得的装备，其中不乏一些强力召唤兽合成所必须的媒介，后期获得“幸运のおまじない”的

队伍能力后收集道具的效率就会大大提高，并且每次特殊敌人在地图上出现的地点和其所掉落道具都是固定的，通常情况下，每个自由战斗的地图都存在3个不同地点的特殊敌人，而且这些道具都是可以反复拿取的，以下就为大家列出每个自由战斗地图所获得的物品，每个自由战斗地图只保留3个章节的规则则完全战斗。

自由战斗	Pユニット	Pユニット物品	特殊物品
皇帝街道1	ハイデラシー	ハードストーン、クリューパシエル	設定イラスト11
星见の丘1	ゴマ头	大剣の(雨下)、ブクブク釜蓋	設定イラスト24
水车小屋1	ゴマ头カサカサ	竹筒のお守り、双翼の輪、モクレン	設定イラスト17
シロカの森1	ゴマ头	ブイロの血巻、夢見らんぷ、ゴッドラフ	設定イラスト27
共同墓地1	鬼族武者	九尾妖狐、花柄のマント、敵陣の黒色剣	設定イラスト45、装备書1
シリカ高原1	DXドラゴーン	掬りの指輪、石魔の水晶、光色の宝剣	設定イラスト25、装备書4
水車小屋2	ムギユウ	なごころど、真一貴にちる龍巻、ズビツドル	設定イラスト16、装备書5
ズワレ岩窟	鬼忍兵	リウ(龍巻)、マゴロブ(リ)、オボシムル	設定イラスト34
カルビ山(山下)	无法者	カズビのツメ、青巻の笛子、ゴブスベツト	无
水车小屋2	フクロツ	武笠のくし、ジュゴントウ、アルトイオ	設定イラスト26
シリカの森2	ゴマ头カサカサ	閃光の槍、龍の王冠、フルブレート	設定イラスト28
大石砦	モンドラ	四神の指輪、サムネロ、レイエツジ	設定イラスト23
ドラマの森	オオムカコボ	夢想逸刀、シブスピアス、クイニスル	設定イラスト15
ドラマの森	悪人	ドラムアクトム、黒丸具、スビ(カニ)ド	アニメ書籍38
共同墓地2	ドラムムゼリー	ロード55、オウドラント、スファーストイラ	設定イラスト18
シリカ高原2	外道召唤师	セイゲンツウ、星冠の弓、ゴルゴゴードル	アニメ書籍41

继上期为大家奉上了全同伴加入方法的流程攻略之后，本期明天为大家准备了游戏中迷你游戏和自由战斗所涉及的收集要素，对于“Brave Clear”苦手的玩家其实只要肯花时间去收罗这些道具，完全可以破除等级的限制而轻松取得胜利，而一些强力召唤兽的合成也与它们息息相关，现在赶快拿起自己的手柄加入到收集的行列，说不定你还会从中发现游戏更多的乐趣呢。

召喚之夜4 Banpresto S-RPG
PS2 発売予定日: 2006年11月30日 1人 9800円(税込)
対応年齢: 全年齢

队伍能力全解密

在本作的战斗系统中起到重要辅助作用的自然就是“队伍能力”了，针对不同的战斗装备上特定的能力就能使战斗向更利于我方的方向发展，下面就为大家揭发所有“队伍能力”的获得方法，大家赶快为这个目标而努力吧。

能力名称	装备效果	获得条件
お守り使当	剧情战斗开始前获得一个手守り使当	第3话剧情获得
安全宣言	契约失败掉下的物体有一定几率回复HP	“契约的仪式”失败10次以上
魔石探索	战斗结束后追加一个随机属性的召唤石	使用谢尔和敏特进行过“契约的仪式”
スロットハンド	宝箱轮盘的速度下降	开启战场上的宝箱7次以上
お宝发现	剧情战斗后获得额外的道具奖励	龙之子和所有御使都进行过转职
作战会议	物理攻击时会心一击几率上升10%	鲁西安、阿罗文丽、依古V18以上、TEC值合计超过300
成分强化	所有回復道具的效果增加20%	鲁西安、敏特、阿罗文丽在出战的情况下都使用1次以上回復道具
应急手当	每回合我方全体回复5点MP	Brave Clear达到18次以上，并且男性同伴都进行过2次转职
支え合い精神	每回合我方全体回复5点MP	Brave Clear达到19次以上，并且女性同伴都进行过2次转职
万能装	能够使用未装备的道具进行“契约的仪式”	将30个以上的饰品进行完全契约
秘传召唤阵·机	机属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上机系召唤石，并且机属性魔法使用70次以上
秘传召唤阵·鬼	鬼属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上鬼系召唤石，并且鬼属性魔法使用70次以上
秘传召唤阵·炎	炎属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上炎系召唤石，并且炎属性魔法使用70次以上
秘传召唤阵·毒	毒属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上毒系召唤石，并且毒属性魔法使用70次以上
秘传召唤阵·无	无属性召唤魔法所需MP减少10%	合成出8个以上无系召唤石，并且无属性魔法使用100次以上
英勇の故歌	我方反击时伤害上升	Brave Clear达到5次以上
幸运のおまじない	自由战斗中特殊敌人的出现几率上升	Brave Clear达到8次以上
无名の护方手	我方受到无属性魔法的伤害减少	Brave Clear达到10次以上
诤才适所	角色特殊能力所需MP减少10%	Brave Clear达到11次以上
准备体操	出战角色的最大HP上升10%	Brave Clear达到13次以上
ひとことと理想	出战角色的最大MP上升10%	Brave Clear达到14次以上
用心的心得	我方受到敌人反击时的伤害减少	Brave Clear达到16次以上
召唤兽灾害保险	我方使用炎/毒/机属性魔法范围内的我方角色伤害减少20%	Brave Clear达到18次以上
勇者の传记1巻	战斗后获得的经验值增加20%	一周目通关
勇者の传记2巻	战斗后获得的金钱增加20%	一周目通关
月光花の祝福	地图支援性的发动几率上升	二周目分别在8、9话的“夜话”中选择???

注：一周目后期的战斗很难达到达成“Brave Clear”的条件，玩家可以在二周目进行强力召唤兽的条件下继续通关就能简单许多。

迷你游戏全攻略

快乐伐木



该游戏考验的正是玩家的瞬间反应力，每次所出现物品的总分都为100分，并根据最后玩家的成绩分为80(GOOD)、80(EXCELLENT)、100(PERFECT)三个分段数的物品奖励。在游戏中只要一命中正确的目标(对应方向无物品时虽然无法进行攻击，但是按键仍然会减少最后的评

价)，将角色身体发红的状态保持到最后就会得到PERFECT评价的奖品，并且每个章节的3000评价奖品都固定为“碎蜜糖”。

话数	EXCELLENT	PERFECT
2	ミルク	フェイド
3	白たまご	緑のロープ
4	かたい実	クリスマスロード
5	蜜	クリスマスイル
6	けもの肉	プリンダール
7	蜜	ヒョウゴツ
8	すっぱい実	エリオンスター
9	白たまご	蒼花
10	ミルク	パンチケーキ
11	かたい実	セイレスピア
12	加工肉	オリーブオリーブ
13	白たまご	アムメ素材17/レイブレッド
14	甘い実	必杀の巻物
15	けもの肉	スナナシ
16	空色の耳飾り	ベイルスオアシス
17	ミルク	アムメ素材40/ワイルドフェイ
18	蜜	世界展介绍14/タンセウ

刮刮乐

完全考验玩家运气的小游戏，在“快乐伐木”中累计多个“碎蜜糖”就可全力冲刺1等奖，其中一些带★号的武器和防具还可以进行“契约的仪式”合成新的召兽群，以下就为每个章节各个等级所能获得的奖品。

章节	1等	2等	3等	无
4	广型イラスト2/トレットセバー	フェイド	加工肉	ニホシ
5	クワベアベ	キョウカの实	すっぱい実	ニホシ
6	スロウシロド	クワイトの实	白たまご	ニホシ
7	ヴェルジュの圣衣	クワツの实	甘い実	ニホシ
8	碎蜜のロープ	ネリ餌	けもの肉	ニホシ
9	プレイッシュル	クリスマス実	スルメ	ニホシ
10	設定イラスト33/蜜のロープ	クワツツの实	加工肉	スルメ
11	ゴロリアスベイン	数珠セット	甘い実	スルメ
12	タイゲラター	マダマツパキ	蜜	スルメ
13	スクリットメイル	ジュウスの实	珍しい肉	スルメ
14	ゴリツラクス	夏夜ロケット	赤たまご	ネリ餌
15	アムメ素材38/数珠セット	ジュウスの实	すっぱい実	ネリ餌
16	イライエシエル	カサカサの針	かたい実	ネリ餌
17	プレイザン	鬼眼輪	加工肉	コエビ
18	アマムシエル	クワツツの实	赤たまご	コエビ

钓鱼大师

如果玩家以为这里只能获得一些金钱和鱼内的话，那么就大错特错了，在每个章节玩家都有机会在这里钓起一些特殊的宝箱，其中的物品自然也是独一无二的。钓上宝箱的诀窍则在于使用“ネリ餌”以上的鱼饵，且当浮标红色的部分完全沉入水中后收杆，另外每个宝箱中的物品只能获得一次。在游戏后期使用“ゴールデンムア”的鱼饵会有几率钓起名为“大きなうろこ”的饰品，之后继续垂钓就必然会钓起“幻の巨大鱼”，在获得“巨大鱼ムエル”配方的同时，

“旅店评价”也会上升3星。以下就为大家列出每个章节所能获得的宝箱物品(第7话无法获得)：

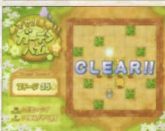
章节	宝箱
4	鋼鉄の空と缶
5	設定イラスト13
6	大定インキス
8	新力粉
9	鋼鉄の空と缶
10	オグツナ
11	不思議な巻
12	イチゴキャンディ
13	水晶砂糖
14	ラセツ
15	ダジの蜜
16	ハルロープ
17	新力粉
18	出刃包丁

秘密花园

本作中最考验玩家的谜题游戏，利用蝴蝶能够穿过花盆令花盆开花的特性，将所有花盆处于开花状态即可过关，每个关卡第一次通过时会奖励特殊道具，通过同一关卡两次以上会追加奖励特定的鱼饵，而赤の野菜、緑の野菜、キノコ、おいも则是在每次奖励时随机出现，所以以下表格中只给与第一次奖励的物品和鱼饵的资料。

Stage	特殊物品	鱼饵
1	フェイド	ニホシ
2	碎蜜糖	スルメ
3	幸運の指輪	スルメ
4	じがい(毒)配方	ニホシ
5	かたい実(配方)、最高の野菜	ネリ餌
6	設定イラスト12、碎蜜糖	スルメ
7	ゾウのペンギン	ネリ餌
8	大地の息吹(配方)	ネリ餌
9	蜂蜜のお守り	コエビ
10	氷菓の樹形計、最高の野菜	ネリ餌
11	紅靴靴	コエビ
12	三節イラスト(配方)	コエビ
13	設定イラスト19	ネリ餌
14	わかん人	コエビ
15	アムメ素材34、最高の野菜	スルメ

Stage	特殊物品	鱼饵
16	おもちゃの王冠	スルメ
17	鬼封札	コエビ
18	クラフロード	コエビ
19	春雲砂の(配方)	ネリ餌
20	香劇、最高の野菜	ネリ餌
21	ネリチーズメイト	ネリ餌
22	つろとラタン	ネリ餌
23	クワックロ	コエビ
24	夏空イラスト	コエビ
25	空色の耳飾り、最高の野菜	コエビ
26	中央ムスゴボ	コエビ
27	ヨマールンジュ	コエビ
28	チルリボール	ネリ餌
29	タイオスアレット	ネリ餌
30	ゾウの花守、最高の野菜	コエビ
31	鋼鉄の空と缶	コエビ
32	鋼鉄の空と缶	コエビ
33	白銀の空と缶	コエビ
34	白銀の空と缶	コエビ
35	黄金の空と缶	コエビ



旅店大作战

游戏中主要提升“旅店评价”和快速赚钱的小游戏，每个章节都可以使游戏最多上升两个等级，同时“旅店评价”+1星，随着等级的不断提升，客人要求的食物和种类也会更加复杂，但是要求玩家记忆的时间也会相应增加，如果配送的物品超过一半出现错误会使游戏的等级下降，在公布结果的画面按下△键可以查看正确的配送结果，实在记不住的话，拿张纸记录下来是最有效的方法，游戏每次升级后所奖励的物品只能获得一次，之后就只有金钱奖励了。



等级	奖励物品
1	碎蜜糖
2	特のお守り
3	鬼封札(配方)
4	フルメタルフライ(配方)、お化け化石
5	ヒロイン育成講座
6	キッチンナイフ
7	アムメ素材32
8	サンライズエッグ(配方)
9	ネロパージュ
10	設定イラスト14
11	冬の電音ラタン(配方)
12	磁気イラスト、夏夜冷却ジャケット(配方)
13	碎蜜糖
14	魔石のピアス
15	大貫物ナベ(配方)
16	中华包丁
17	アムメ素材7
18	マヨネーズ
19	よ(ばり)バビ包み(配方)
20	忍びの巻物
21	キッチンハンター
22	鉄人厨房前掛け
23	ミルク×3、秋風のバスタ(配方)
24	シェイロド
25	珍しい肉×4
26	鉄人ムスゴボ
27	赤たまご×3
28	鉄人厨房前掛け
29	最高の野菜×2
30	最高級の魚肉

召喚兽育成补选

游戏中喂食召兽并非只是越高级的料理所能增加的经验值越多，在选择料理的界面根据召兽所发出的表情符号就能判断出其最喜欢的食物，“省略号”、“音符”和“爱心”所代表的经验值增长幅度依次增加，掌握到这个规律之后只要使用11次该召兽最喜欢的料理就可在

其升至最高级，这样就能更迅速地培养出强力召兽了。



METAL GEAR SOLID

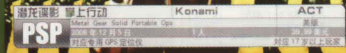
PORTABLE OPS

由于本作采用了“任务制”的游戏方式，所以大量的分支任务是本作的乐趣之一。其中不少任务都可以获得珍贵道具以及隐藏的特殊人物，下面我们就列出所有分支任务的触发方式以及完成方法，其中部分任务与上期介绍的主线任务略有重复，但却是触发其他分支任务的必备条件。这里一并列出，方便玩家对照。需要注意的是，以下任务的触发方法除特别注明外，均是在相应地点安置间谍得到报告后出现。

而剧情小说部分由于页数的原因，本次暂时刊登前两章的内容，余下的内容将在下期杂志中继续连载，还请大家多多支持。

文 多边形 编辑 NINA

研究
中心



全分支任务列表

武器道具类

任务 1

地点: PRISON
名称: SURVIVAL KNIFE DISCOVERED
内容: 到地图东南角的牢房，其中一间打不开，从另一间床下的通道爬过去取得KNIFE后完成任务。

任务 2

地点: COMM BASE
名称: M1911A1 FOUND
内容: 到达地图西北方的小屋中取得M1911A1。

任务 3

地点: RESEARCH LAB
名称: PENTAZEMIN FOUND
内容: 到地图东边两栋小房子中北边那栋较长的屋里取得PENTAZEMIN。

任务 4

地点: SUPPLY DEPOT
名称: SCORPION FOUND
内容: 到北方仓库的东北角爬上箱子找到SCORPION。

任务 5

地点: SOVIET PATROL BASE
名称: M16A1 LOCATED
内容: 到东边作战指挥室的东南角取得M16A1。

任务 6

地点: HOSPITAL
名称: MEDICAL SUPPLY FOUND
内容: 到北边医院二楼西边的房间中取得MEDICAL KIT(L)

任务 7

地点: RAIL BRIDGE
名称: M37 FOUND
内容: 地图西南方的建筑中西南角的桌子后面找到M37

任务 8

地点: HARBOR
名称: M63 IN STORAGE
内容: 进入船从下方绕到另一边出船，到达最东边的小屋，先放到连个士兵再爬上小屋取得M63。

任务 9

地点: WARHEAD STORAGE
名称: MOSIN NAGANT LOCATED
内容: 到达1F后有红外线保护的货物的东边，有一个有红外线保护的入口，爬过警戒线后走到头能找到MOSIN N。

任务 10

地点: AIRPORT
名称: M870 DISCOVERED
内容: 到建筑内1F东北角的房间中取得M870。

任务 11

地点: WARHEAD STORAGE
名称: RATIONS FOUND
内容: 进行此任务前要携带TNT，到达1F南边X处集装箱安放TNT并引爆(注意红外线)，取得其中的RATIONS(L)后完成任务。

任务 12

地点: GUEST HOUSE
名称: SAA DISCOVERED
内容: 到地图最西北角的房间中找到SAA。

任务 13

地点: WESTERN WILDERNESS
名称: SVD FOUND
内容: 事先准备好TNT(或到本关悬崖处拿)，来到地下北边牢房，把墙上有条缝的地方炸开，在里面找到SVD。

任务 14

地点: PLANT
名称: UZI LOCATED
内容: 在与MG战斗的仓库北边爬上梯子走到最东边尽头拿到UZI。

任务 15

地点: POWER SUBSTATION
名称: M10 FOUND
内容: 在西北角的房间中找到M10。

隐藏人物完全密码



除了完成特殊分支任务来得到隐藏人物之外，游戏还提供了输入密码得到隐藏人物的办法，在“RECRUIT”菜单中找到“ENTER PASSWORD”选项，然后按照下表输入密码即可得到相应人物。(注意下面人物中，URSULA和ELISA无法同时获得，能力上少有差别，如果是做任务，推荐ELISA，如果是对战用，URSULA要好用一些。以下密码美日版通用。)

密码	对应人物
HUNTER-N	NULL
LO_N2	PYTHON
JUNKER	CUNNINGHAM
ERBE	GENE
PK+ESP	URSULA
THE-L	ELISA
E_APPLE	EVA
PM-EMS	PARAMEDIC
DARPA-1	SIGHT
R.R.R.	OCELOT
1+2-3	ZERO
SATURNV	SOKLOV
IVN:RV	RAIKOV
T.F-ACID	TELKO
MG2VE	VENUS
TRAUMER	GAKO

普通分支任务类

任务 1

地点: HOSPITAL

名称: CLAYMORE DISARMAMENT

内容: 此时医院周围已经没有看护的敌兵了, 你的任务就是清除这里的地雷。医院南楼的西南门口有一颗, 看见后爬过去便可解除; 南北向的卡车的东边有一颗; 东边小房子西边的地道口有一颗; 中间医院西边的房间有一颗; 北边医院二层西边的房间有一颗。注意雷动一楼的医生会乱跑而踩到地雷导致任务失败, 所以最好先把她放倒。

获得人物类

任务 1

触发: 再次到COMM BASE的通讯机处与之联络, 之后在HOSPITAL安排间谍, 不久便能出现霍教空障护理的报告。

地点: HOSPITAL

名称: PARA-MEDIC SIGHTED

内容: 到北院1F标有牢笼符号的房间中找到空障护理(本关到处都是大药和大军粮, 别错过。)

奖励: 空障护理

任务 2

触发: 第一次完成HARBOR的任务后在SOVIET PATROL BASE设置的间谍发出报告

地点: SOVIET PATROL BASE

名称: PRISONER DETECTED

内容: 进入东边的作战指挥室并从东边的入口跳下到B1, 放倒里面的守卫后从其身上搜到KEY A, 取得后即可打开旁边的牢门。

奖励: 军官一名

任务 3

触发: 第一次完成AIRPORT的任务后在SUPPLY DEPOT设置的间谍发出报告

地点: SUPPLY DEPOT

名称: PRISONER DETECTED

内容: 事先准备好TNT, 到北面仓库有牢房标志的隔壁, 找到墙上有裂缝的地方炸开, 进入到普通士兵一名。

奖励: 普通士兵一名

任务 2

地点: SECURITY BASE

名称: ARMORY

内容: 到东边的一个小火车(里面有手雷)安置TNT并引爆。

任务 3

触发: 出现GUEST HOUSE后在TOWN的间谍发出报告

地点: TOWN

名称: MAP FOUND

内容: 到地图东北方的小房子中取得机密文件。

奖励: 出现隐藏地点WESTERN WILDERNESS, 与取得隐藏人物信息相关的地点。

任务 4

触发: 第一次打完MILL后在WAR-HEAD STORAGE设置的间谍发出报告。

地点: WAR-HEAD STORAGE

名称: MAINTENANCE CREW SIGHTED

内容: 到达B1牢笼处找到工程师一名。

奖励: 工程师一名

任务 5

触发: 发现WESTERN WILDERNESS并设置间谍得到报告。

地点: WESTERN WILDERNESS

名称: SOVIET MAJOR SPOTTED

内容: 从北边房子中的入口跳下去, 来到B1牢笼处。

奖励: 莱科夫

任务 6

触发: 救出斯内克后在SECURITY BASE设置的间谍发出报告。

地点: SECURITY BASE

名称: POTENTIAL NEW RECRUITS

内容: 随便抓一个敌兵回去

奖励: 随便抓的敌兵一名

任务 7

地点: WAR-HEAD STORAGE

名称: SOVIET SOLDIER SIGHTED

内容: 到达1F从集装箱南边的通道爬到笼子标记的房间找到女军官。

奖励: 女军官

任务 8

触发: 救出斯内克后到COMMBASE的X处与希金特联络, 打败Metal

任务 4

触发: 前期使用时间较短, 斯内克被抓后得到TOWN的报告(否则只有RAIL BRIDGE的任务)

地点: TOWN

名称: GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED

内容: 不被发现的情况下, 逼问后会有士兵跟着的政府官员。

注意: 斯内克被抓走后打听情报的任务有两种情况。如果在前面用的时间短就会出现TOWN的任务; 如果前面用的时间很长就会变成到RAIL BRIDGE直接到X处的任务(之后也是出现TOWN的任务); 如果用的时间适中, 那么这两个任务都会出现, 随便完成哪个任务都可以。

任务 5

触发: 救出斯内克后在HARBOR的间谍发出报告(由于场景布置不同, 需要把M63 IN STORAGE完成后才能出现)

地点: HARBOR

名称: CARGO INFORMATION

内容: 到达船底接到GHOST的通讯(与得到索科洛夫有关)

任务 6

触发: 完成任务5后HARBOR的间谍发出报告。

地点: HARBOR

名称: GARGO TRUCK LOCATED

内容: 事先准备好TNT, 桥和船都被堵上了, 从船上绕到西边X处抛掷卡车。

Gear REXA之后得到TOWN间谍发出的报告。

地点: TOWN

名称: SIGINT SIGHTED

内容: 在不被发现的情况下到达顶端牢笼标志处

奖励: 希金特

任务 9

触发: 打败坎安之后, 如果在HARBOR那里与GHOST联系过, 到POWER SUBSTATION安装TIME BOMB那个房子中逼问那里的巡逻兵, 其中一个会告诉你一个频率145.61, 然后在SILO ENTRANCE设置间谍并进入, 到达X处坎贝尔会联系你, 用刚才得到的频率打开锁进去取得BLUEPRINT。之后在PLANT安置的间谍发出报告。

地点: PLANT

名称: SUSPICIOUS PERSON SIGHTED

内容: 到TMG的仓库中爬上梯子, 索科洛夫就在电脑室里面。

奖励: 索科洛夫

任务 10

触发: 得到索科洛夫后到SILO ENTRANCE取得火箭筒的地方找到一名军官, 逼问他后得到来自TOWN的报告GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED。然后在晚上到TOWN地图东北方有许多人把守的房间中找到高官并逼问, 然后到AIRPORT控制室逼问里面的巡逻兵, 会说出一个频率141.23。最后到RAVINE, 坎贝尔会让你到发报机那尝试用那个频率通讯。

地点: RAVINE

名称: 无

内容: 到地图正北方比较高的山洞找到KEY C, 然后打开通讯所的门口X处通讯。

奖励: 通关后进入下一周目存档再读档得到左轮山猫

任务 11

触发: 做左轮山猫的任务在AIR-PORT得到密码后如果在GUEST HOUSE安置了间谍便会得到报告GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED, 进入后到1F正北边的房间中找到官员并逼问两次, 他会让你去SECURITY BASE, 这例后在地图西北方的房间中找到内藏有频率的柜子(142.52), 然后到COMM BASE的通讯机与夏娃联络, 接着去AIRPORT不断进出, 大约3天左右直到坎贝尔呼叫你, 到达控制室X处, 结果夏娃的飞机却中弹了, 接着必须将WESTERN WILDERNESS未完成才会出现找到EVA的报告。

地点: WESTERN WILDERNESS

名称: EVA SIGHTED

内容: 到牢笼处找到EVA

奖励: 夏娃

任务 12

触发: 做EVA的任务中或二周目出现WESTERN WILDERNESS后安置间谍不久后出现任务。

地点: WESTERN WILDERNESS

名称: GOVERNMENT OFFICIAL SIGHTED

内容: 地下监狱绑架高官, 要抓回去或送到同伴的箱子旁。

奖励: 官员一名



潜龙谍影

掌上行动

第一章 监狱



1970年11月2日 食蛇者行动过后六年

南美洲，一所无人知晓的监狱内。

斯内克(Snake)猛然从牢房那冰冷的床架上坐起来，一身的冷汗好似经历了一场噩梦一般。右手扶着有些疼痛的左臂，靠在墙上大口大口地喘着粗气。六年前食蛇者行动之后，对于政府已经心灰意冷的他从狐狸小队退役，隐居在一个不为人所知的地方，时间一眨眼就是六年。

而目前斯内克所能回忆起来的，就在十来个小时候之前，一支神秘的小队突袭了他的居所，一名疏战场的他对这一切没有丝毫的防备，而一名貌似忍者的战士趁其不备令他失去了知觉……

门外的动静惊醒了他的本能，伴随着金属与地面碰撞的声音，一个黑影出现在牢房门那刚刚能透进一点光线栅栏外。

“醒来的真是时候啊。”门外的黑影似乎知道他会在这刻醒来。“药效刚好是十二个小时，我想你的梦应该还不错吧……大首领(Big Boss)”

“你在说的什么？我完全不明白……”斯内克意图试探一下对方的口气。

“别再跟我演戏了！”这人完全不吃斯内克那一套。“我对了如指掌，大首领。或者，我应该叫你裸蛇(Naked Snake)”(译注：斯内克在食蛇者行动中的代号。)

“听起来你好像认识我一样，你是谁？”斯内克稍稍吃惊了一下。

“我叫坎宁安(Cunningham)，四周前我还是中央情报局的陆军少尉。”门外的黑影报上了自己的名号。

“坎宁安？狐狸小队的那名审讯专家？”斯内克对这个名字早有耳闻。

“能被您听说过在下的名字还真是在下的荣幸



啊，斯内克。”坎宁安对斯内克完全知根知底。

“那就是说，之前袭击我的人，就是狐狸小队了？你们到底想怎么样？我已经从狐狸小队退役了！”

“退役”是啊，对于外界来说，你确实是已经退役了。”坎宁安一边说着，一边推开牢房的门走了进来，斯内克这才注意到刚才金属与地面碰撞的声音原来是坎宁安的右腿假肢。“别担心，我不是来给你下达新任务的，我只是想问你一个非常简单的问题。六年前，作为狐狸小队的一员，由于成功阻止了一场全面核战争的爆发，你被视为真正的爱国者，并被总统亲自授予大首领的称号，但随即你就离开了狐狸小队，放弃了你的军衔和一切福利，这太奇怪了，你不这样觉得吗？你在任务中究竟发现了什么？在格罗兹尼格勒又看到了什么？”

坎宁安的一席话令斯内克无从回答，这让他回忆起了那段不愿回想却又不可能忘却的往事，他想起了许久没有音信的夏娃(Eva)，想起了他的导师引领者(The Boss)……

“遗产到底在哪儿？”坎宁安的话打断了斯内克的思路。

“你说的是‘哲学家的遗产’？”斯内克很奇怪坎宁安为什么会知道这些。

“是的，就是那笔二战中由三个大国汇聚的巨大资金，它究竟在哪儿？”

“如果你想知道有关遗产的事情，你应该去问中央情报局。六年前任务结束后，是他们拿走了遗产……”

斯内克话音未落，一记电棒就招呼在他身上，还未等斯内克做出任何反应，坎宁安又操着假肢一脚踢过来，斯内克奋力用双手握住假肢，否则这玩意儿要是招呼到身上，恐怕不是断两根胳膊那么轻松。

“在准确的位置上用适当的力度让犯人吃一点合适的苦头，这就是我的审讯方针，并且我发现这非常行之有效。”坎宁安对他的审讯手段很有自信。“中央情报局在食蛇者行动之后只从苏联方面回收了一半的遗产，你一定知道另一半去哪儿了！”

“中央情报局……只拿到了一半？”

“都说了不要再跟我演戏了，你打发了引领者并且活着回来，你一定知道另一半遗产去了哪儿了，现在你就得告诉我！”坎宁安加大了脚上的力度。



小说
回顾
FICION

“我什么都不知道……”斯内克用尽全力在抵抗着坎宁安的假肢。

“那真是太糟了……”坎宁安收回了假肢。“……我真不愿意用这种方式来对付你，我的同志。”说完，又是一记电棍敲在斯内克的脑袋上，令其几乎昏迷过去。

在迷迷糊糊中，斯内克看到坎宁安走出了牢房。“不用担心，我们有的是时间，你迟早会想起来的。”

“等等，这不是正式任务，对吧？零点少校在哪儿？告诉我到底发生了什么，坎宁安！”斯内克挣扎着坐起来，擦掉嘴边的血迹。

“这就是一次正式的狐狸小队任务……就现在而言，哈哈哈哈哈……”坎宁安狂笑着走了出去。

斯内克忍着疼痛站了起来，虽说肉体上的痛苦无法被轻易抹去，这样的折磨对他来说也不过尔尔，反而能让他的头脑更加清醒，随时保持警惕对他这样一名战士来说应该是一种本能。

“斯内克……这就是你的名字，是吧？”对面牢房传来一个陌生的声音，斯内克走到门边，看见对面牢房里一名金发的中年男子正看着他这边，满脸的胡茬和疲惫意味着他在这里也有不少时日了。“这名字还挺酷的。”陌生人还带着些许自豪。

“你是谁？”对于斯内克来说，任何陌生人都是一种潜在的威胁。

“和你一样，是这里的囚犯。”

“美国人？”斯内克听出了这人的口音。“像你这样的美国人怎么会沦为这里的阶下囚？”

“说来话长……不过现在不是谈这个时候，你有想过逃出去吗？”

“你有办法？”

“仔细瞧瞧床下那个管道，那个盖子是松的，你可以穿过它到另外一个房间去。”

“你怎么知道的？”

“因为那盖子就是我弄松的。”陌生人脸上露出一丝不经意的得意。“但不走运的是，还没等我来得及用这个管道，他们就把我换了一个牢房。



如果你能逃出去，不介意给我帮个忙吧？”

“想要干什么？”

“别紧张，不会让你太为难。反正你又不吃亏。”

“那好，一言为定。”

斯内克钻到床下，那扇看起来严丝合缝的管道盖稍一用力就拿了下来，果然正如陌生人说的那样，狭隘的管道直通隔壁的牢房，而这间牢房因为没有犯人，所以连门都没有锁上，简直是天助斯内克。斯内克出门来到陌生人的牢房前。

“天，果然是斯内克，或者我应该叫你大首领？你真的是那个人吗？”陌生人似乎也认识斯内克。

“你知道我？”

“你不是开玩笑吧？我可是隐秘行动界的传奇人物啊。像你这样的英雄为什么会出现在这里？”

“你倒是问倒我了，我也想知道为什么。这里究竟是什么地方？根据气候判断……似乎在赤道附近……如果要我猜的话，难道是在南美？”

“猜对了，我的大首领。准确的说，是在圣海洛尼安半岛(San Hieronymo Peninsula)，这里被当地人称为‘死亡半岛’。这地方实际上远离哥伦比亚

亚中部海岸，更靠近古巴南部。”

“怎么从来没有听说过这地方？”

“你当然没有听说过，这地方不会出现在任何常规地图上——它由苏联军队所管辖。”

“苏联军队？在哥伦比亚？”

“1964年，苏联方面曾给哥伦比亚最大的反叛组织——哥伦比亚革命武装力量游击队(FARC)提供过军事援助，作为回报，该组织把这个岛屿交给了苏联方面。”

“1964年……庆祝行动那一年……”斯内克对这个年份十分敏感。

“那两年前后，也就是1962年，苏联意图在古巴建立中程弹道导弹(ICBM)基地的计划失败了，如果当时他们能成功在古巴部署可以装载核武器的导弹基地，那么每一个美国主要城市都将处于导弹射程的威胁之内……”

“你是说古巴导弹危机？”斯内克猛然一惊。

“正是。那次事件后，苏联方面放弃了在古巴部署导弹基地的计划，不过有传闻说他们实际上在寻找新的地点，一个可以让他们秘密建造基地的地点。”

“这个地点就是圣海洛尼安半岛？”

“是的，但不是太确定……不过显然，建造导弹基地的计划还没有完成就放弃了。”

“放弃了？”

“因为国际关系缓和了，苏联和美国在庞大的军事预算上同时感到棘手，他们无法像六十年代那样耗费巨大财力来继续维持冷战状态。去年，他们开始协商制定‘战略武器限制条约’，目的是为了互相制约对方弹道导弹的数量。”

“我也一样，如果不是在这个鸟不拉屎的鬼地方……对了，你还在使用这个频道？”

“这是零点少校坚持保留的，他说如果你安然无恙的话，一定会试着用这个频道来联系我们，不过说老实话，我从未期望你会呼叫这个频道，但你也真是能给我惊喜，我真高兴！”空降护理依然那么调皮。

“是啊，我也是……不过为什么是你接听，少校呢？”

“……零点少校……上个月被军方逮捕了……”空降护理的语气忽然低沉了下来。

“军方……你是说五角大楼逮捕了少校？为什么？”

“他被怀疑有叛国行为，具体细节我不清楚，但是一个月前，隶属中央情报局的一支小队偷走了由军队把守的一种最高机密武器并逃到国外，军方指控少校策划了这次行动，你也同时被指控了，斯内克，军方认为你是这次行动的带头人。”

“你不是在跟我开玩笑吧？我早就从狐狸小队退役了！”斯内克显得有些愤怒。

“我知道，斯内克，你冷静一下听我说完，这次执行偷窃行动任务的中央情报局小队，名字就是狐狸小队，但这不是以前的狐狸小队，所有没有参加过这次行动的狐狸小队队员都被杀了，整个小队已经支离破碎，你应该知道军方为什么怀疑

“嗯，这就意味着没有必要再建造新的导弹基地了。”

“是的，但是实际上，那个设施已经完成了一部分，我被派往调查该项目。进度如何，但在我们到达目的地之前，他们——狐狸小队——伏击了我们，我的小队一眨眼的功夫就被他们消灭得干干净净，恐怕我是惟一的幸存者。”

“狐狸小队在苏联基地干什么？”

“这个不清楚，恐怕我知道的不比你多多少。”

“我早就不是狐狸小队的成员了……”

“明白了……不过，我所知道的就是这么多。”

“好吧，你等一下，我想办法把你弄出来。”一边说着，斯内克一边扭动牢门的把手，显然这锁不是用蛮力就可以搞定的。

“这没用的，我试过很多次了，这门的锁需要一把特殊的钥匙才能打开。你现在最好先逃出去，在这所监狱东南方不远的地方有一个通讯基地，你可以在那里面叫援救。你应该可以通过卫星与政府取得联系，不过这里的频段很可能都已经被监听了，除非你可以使用某种加密频道。”

“这恐怕有些勉强，我也不知道能不能办到，但是我能够做的事情也只有这一把了。”

“那太好了，我知道你能行的，大首领！”

“叫斯内克吧……”大首领这个名字，会让斯内克想起引路者，这让他不太舒服。

“那是我的荣幸，斯内克，我叫坎贝尔，罗伊·坎贝尔(Roy Campell)。”



你，对吧？把所有能够执行单兵作战任务的队员集合起来，并且杀掉所有的反对者，然后执行这样的任务，能够做到这一点的人只有一个人——就是你，斯内克。”

“……这都是我那过分被夸大的名声给闹的……你那边只有你一个人吗？”

“目前是的，不过希金特(Sigint)在五角大楼的高级研究计划署(ARPA)那边协助我，你可以试着跟他联系一下，你还记得他的频道吗？”

“好的，我去跟他联系一下。”斯内克说完打开了希金特的频道。

“哟，斯内克！好久不见了！希金特好像知道斯内克会联系我一样。”听说你也是在是惹了一点麻烦？”

“希金特……”斯内克对于希金特的“冷笑话”总有些不适应。“……看起来我要麻烦的是

第二章 同志



这所监狱因为有着天然的地形优势，所以在看守的配备上并不是那么严密，这让斯内克很轻松地就避开了敌兵的巡逻，来到了坎贝尔所说的那个通讯基地。这个基地规模并不大，但是却有着让斯内克都惊讶的通讯设备，虽然这种最高档的通讯器材与整个基地的级别格格不入。而最让斯内克头痛的是，他一时想不起来该和谁联系。政府方面他不敢报以任何信任，零点少校也下落不明，对他来说，似乎只有一个人可以成为他的希望。

“这里是斯内克，有人能听到吗？请听到回话。”斯内克呼叫了一个已经六年没有呼叫过的频道。

“斯内克！”耳机里突然窜出一个熟悉的尖鸣，兴奋得有些失态了。“真的是你吗？真的是你吗？”

“这个声音是……空降护理(Para-Medic)？”虽然六年没有听到过她的声音，但斯内克还是马上就分辨了出来。

“是的，就是我！好久不见了啊！听到你的声音真高兴！”话筒那头显然乐得不行。

你……”

“噢，那太棒了，我们好久没大干一场了。”希金特似乎还有点兴奋。“凭你的本事，逃出监狱也不是太为难的事情。当然这远远不够，你得抓住这次叛乱的罪魁祸首，就算抓不到活的，死的也成啊。我们需要证据来证明你的清白，否则就只能让军事法庭来‘帮’你了。”

“我明白你所说的，但是我做不到，我们面对的不仅仅是狐狸小队的散兵游勇，他们还拉拢了大批苏联士兵站到他们一边。”

“嗯，这个我们也听说，看起来他们接管了这支被秘密部署到哥伦比亚境内的苏联军队的指挥系统，而正是因为如此，美国和苏联方面都不愿意被公开卷进来。如果让公众知道了苏联在哥伦比亚建造了核武基地，而美国方面最先遣武器被夺，那可真是天下大乱了。这些人正是利用这一点在美国与苏联之间周旋，并作为谈判的筹码，他们想成为独立的阵营。”

“难道他们想建立新的军事帝国？”斯内克不免有些吃惊。“意思就是说，他们掌握了强大到足以支持他们疯狂行径的武力，而你指望我在没有任何支援的情况下单枪匹马去抓住他们的头头？”

“当然，我说说要你一个人去干，假如这些叛军能够说服本地军队加入他们阵营，难道你不能做同样的事情？这也不是太复杂的事情，对吧？就她拉拢盟军，这不正是你擅长的地方吗？”



“你不是在跟我说笑吧？”斯内克觉得希金特的想法太过疯狂。“你要我去说服那些苏联士兵和叛军站到我这边？你以为这是抓鱼捕蛇啊？”（译注：在《MGS3》中，斯内克依靠在战地捕食小动物来补充体力。）

“你总得试试吧。要知道现在所有人都把枪口对准了你，无论是这些叛军还是五角大楼那边。不过，我还有些好消息要告诉你，我们曾派遣了一支特种部队到这个半岛上收集信息，不久之前刚与他们失去了联络，相信应该还有幸存者活着。如果你能找到他们，他们会给你帮把手。”

“你说的是绿色贝雷帽？”（译注：Green Berets，美国特种部队）斯内克想起了什么。“好了，我想我知道你说的是谁了，我会尽力的。”

斯内克没有告诉希金特，他们曾经希望的这支部队只剩下一个人，同样，对于斯内克来说，能成为他帮手的，也只有这一个人了。斯内克只得又返回了监狱里。

“斯内克，你回来这里做什么？”坎贝尔看到斯内克这么快一个兵出现在牢房里，觉得有点吃惊，他原以为斯内克会带着一票人马杀回来。“你呼叫救援了吗？”



“没有人会来……看起来所有人都认为我是在带领这支狐狸小队，并且是我消灭了你的队伍……”斯内克多少有些失望。“除非我能洗净这些白不白之冤，否则他们是不会让我回到祖国的，我们也就别指望会有人来救我们了。”

“洗净不白之冤？怎么洗？”坎贝尔看着斯内克。

“我需要找到狐狸小队叛乱的真正主谋，我需要你的帮助，你不是说你是绿色贝雷帽的吗？”

“斯内克，我并不是说你这个想法很疯狂，只是……”坎贝尔指着自己的腿，面露难色。“……你看着我这个样子，这支断腿让我走路都困难，而且我还发着高烧……”

“没关系，我不需要你走路，但我想要你开车。”斯内克打断了坎贝尔的话。“刚才我出去的时候，在一个不起眼的角落看到了一辆运输车，我估计偷偷开走不会引起他们的注意。再说，你也不需要用来开枪，对吧？怎么样，跟我一起干，给我帮把手吧？”

斯内克的指令坎贝尔一时间不知道该如何作答，虽然身为一名绿色贝雷帽成员，但是身体的原因让他感觉有心有余而力不足，虽说自己早已将生死置之度外，可要是因为自己拖累了大首领，还是到時候后悔都来不及。

“罗伊！”斯内克的喊声让坎贝尔一惊，他抬头看着斯内克那坚毅的眼神和表情，顿时明白自己该干些什么。

“好吧，我跟你一起干。”坎贝尔看着斯内克说到，同时他在心里悄悄地说，没想到传说中的大首领竟然是如此坚定。

“太好了，算我欠你一个人情。”斯内克很高兴有这么一位帮手，一位既可以给他提供帮助，又不会干扰他独自行动的帮手。“首先，我们需要有关这次行动的情报，你觉得我们该从哪里开始？”

“我们部队在布拉格堡”（译注：Fort Bragg，位于美国北卡罗来纳州某军事基地的名字）当时被指派第一个侦察任务是这里的一个苏军前哨站。我知道这个地方在哪里，这里聚集了不少的士兵，很多情报也会通过这里传送到各个地方，所以这里应该也是我们首先要侦察的地点。”坎贝尔还记得当时他和他的小队被指派的任务，他相信原有的计划应该能给斯内克带来不少帮助。

“好的，那么就让我们开始行动吧。”趁着夜色掩护，斯内克带着坎贝尔神不知鬼不觉地摸出了监狱，并驱车来到了坎贝尔所说的苏军前哨站，这个前哨站规模很小，但是却有着相当数量的士兵在把守，所谓人多嘴杂，斯内克决定先探



探虚实，看看从士兵嘴里能听到些什么。果不其然，两名开小差的苏联士兵的对话引起了斯内克的注意。

士兵甲：“嘿，你别乱说，电影看多了吧？”士兵乙：“我可没跟你开玩笑，我是听那个美国军官说的，就是我们老大带进来的那位。”

士兵甲：“你说那个队长长得像屁股的军官？”士兵乙：“对，就是他。谈到有关那个武器的时候，他说有一份机密文件刚从总部送过来，里面一定有很重要的情报，我可没跟你开玩笑。”士兵甲：“说起这个，我实话实说，想到有个武器正对准自己祖国，我就浑身不自在，这不就是自杀么？”

士兵乙：“不是说这只是个威胁手段吗？”士兵甲：“你有没有想过我们这次搞到的到底是什么武器？”

士兵乙：“不清楚，但肯定不是什么核武器，这我知道。”

对话中提到的机密文件一定包含着很重要的信息，斯内克这样想着，同时也这样做着。这种潜入行动对他来说简直是轻车熟路，也许是晚上的缘故，前哨站的巡逻兵多少有些懈怠，这给了斯内克非常好的机会，如探囊取物般就轻易拿到了这份机密文件。然而，这份文件的内容，却令坎贝尔大吃一惊。

“斯内克，你不会相信这份文件说的是什么，这次叛乱的目的就是为了使用被偷的武器，而我们剩下的时间也不多了。”坎贝尔发现事态很严重。

“不可能吧，华盛顿与莫斯科正在谈判期间吗？就算发射计划成功实施，对他们自己来说也没什么好处啊！”

“这个不好说，你想想他们干掉我们绿色贝雷帽的时候可没有一丝怜悯，我们也算是自己人吧？我不认为他们明白自己的行为会造成什么样的后果，我希望我是错的，但就他们的认真程度来看，这也许会引发一场全球性的危机。斯内克，我们是目前唯一能够阻止这一切发生的人，这是我们的责任，但是……现在只有我们两个人是不够的……我们必须要想办法多争取一些盟友。”

“你有什么主意？”斯内克也觉得目前光凭他们两个人的确很棘手。

“斯内克，你刚才听那些士兵说话的时候，有没有觉得他们有人对现状不是很满意的？”坎贝尔想从敌人的薄弱环节下手。

“嗯，其中有些人的确显得很不安。”斯内克回想了一下。

“这么说吧，你觉得说服这些士兵让他们投奔

到我们这边的难度有多大？”坎贝尔说出了自己的想法。“我们可以利用他们这种左右为难的态度来说服他们加入我们。散布谣言来挑起敌人内部矛盾。这种心理战的基本战术从中国的春秋战国时代就开使用了，你觉得怎么样，斯内克？”

“希金特也提过这样的建议……”斯内克也觉得这是目前比较可行的办法。“……这倒是值得一试。”

“嘿，斯内克，我就知道你同意的。我们首先得找个合适的人来探探口风。你可以去抓个人到卡车上来。这样我们就能和他单独谈话来加入我们的抵抗运动。”坎贝尔露出不经意的笑容。“哦，对了，还有个事情，我知道这次叛军首领的名字了，他叫吉恩。”（译注：Gene，有基因之意）

“吉恩？”斯内克对这个名字似乎很相识。

“先不说这个了，让我们开始行动吧，你还记得那个小兵比较怕您吗？”

斯内克想刚才开小差的两名士兵。那名士兵似乎对这次行动的目的不太满意。斯内克决定从他下手。回到刚才的地方，现在只有他一个人在巡逻，真是天赐良机。斯内克不费吹灰之力就将他弄晕并拖回到了卡车上。

军人到底是军人，虽然暂时性地失去了知觉，但是眼睛才刚刚睁开，整个人立刻再次投入到战斗状态中，抬手就向斯内克袭来。斯内克对此早有防范，右手顺势借力拨开他直冲面门的拳头，左手钳住他的手腕，整个手臂的攻击方向马上就对斯内克失去了威胁。这小兵也不是吃素的，眼见斯内克已经架开了他的招式，马上借助斯内克拨开他手臂的力量，假装整个人被斯内克推开，而真正的目的却是直接冲向一旁的坎贝尔。由于身体不便，毫无防范的坎贝尔被他助住了脖子，腰间的手枪也在这一瞬间被他夺走。坎贝尔心说“不好”，却因为被制住了要害也无法动弹。没想到这小兵并未继续助坎贝尔，而是一把从背后推开坎贝尔，并利用反作用力将身体远离了坎贝尔和斯内克，同时用枪口对准了他们。正要开枪射击，却发现眼前少了斯内克，原来身经百战的斯内克早就看穿了他们的图谋，连来将他也反应过去，就已经冲到他们眼皮底下，左手顺势卡向他的脖子，左腿别到他身后，一个标准的CCC招式将其重重地摔在地上，然后顺势用膝盖压住他的胸口。被卡住要害的小兵再也无反抗之力，只得躺在地上动弹不得。

“你恢复得够快的，脑子也转得快。他们把你训练得不错，你算是个不错的士兵。”斯内克有意无意地调侃着他，如同猫逗弄老鼠一般。

“你……你到底是誰？”士兵已知不是此人的对手，倒也没什么其他的想法。



“叫我斯内克吧。”

“斯内克？这是个代号吧？你一定是美国方面的，你是狐狸小队的吧？”

“我可不是美国方面的，也不是狐狸小队的，我只是一名普通士兵。”

“普通士兵？那你为什么……”他不相信一名普通士兵会有这样的事。



“我们是来阻止狐狸小队叛变的。”坎贝尔打断了他的问话。“一名叫吉恩的狐狸小队成员背叛了美国政府并偷走了一种秘密武器，他计划在这个基地中使用这个武器以及核弹头，并把这个作为和你们国家谈判的筹码，当然他要的不止这些，我们是来阻止这一切发生的。我们的任务就是将圣海洛尼美半岛上所有被吉恩控制的士兵解救出来，并抓住所有狐狸小队的叛徒。我知道你为什么害怕狐狸小队，但是我们需要更多的人来帮我们解救这些半岛上的苏联士兵，你能加入我们吗？”

“你是说……你是来救我们的？你希望我帮你们打败吉恩？”说完这些，这名士兵忽然仰天大笑起来。

“这有什么好笑的。”坎贝尔转向斯内克。“你认为……他是不是被洗过脑了？”

“洗脑？你这样以为吗？”大笑的士兵听到这个词，突然严肃起来。“真可笑，恐怕你们俩都想错了。”我们混乱不是因为吉恩，是我们的国家背叛了我们。”他的语调忽然变得激动起来。“我们之前被派遣来守护这个鸟不拉屎的基地，由于任务的高度机密，我们不允许和家人或者朋友联络。这个地方气候恶劣，并且缺乏补给，我们眼睁睁地看着战友被疾病夺去生命，或者在与哥伦比亚政府的冲突中成为炮灰，但我们依然坚持执行我们的任务，我们依然坚信这样的努力是为了我们的祖国，但你知道我们的祖国怎样报答我们？他们抛弃了我们！”

“你说的是苏联政局的变化吧？”坎贝尔试图向他解释一下所发生的事情。“如果这个基地的存在被曝光，所带来的政治冲击将严重破坏勃列日涅夫（译注：Brezhnev，当时的苏联领导人）力图推进的美苏两国之间的战略武器限制条约，这就是为什么……”

“我们根本不在乎什么政治理论。”士兵打断了坎贝尔的话，越说越激动。“我们关心的是，我们的祖国完全无视了这个基地的存在，他们没有将我们送回美国，取而代之的是，他们切断了这一切通讯方式以及所有补给，他们想将这个半岛孤立起来，故意造成的迹象就好像这些都是一群不听指挥的士兵所为，我们被自己的祖国抛弃了！”

“所以你们就决定投靠吉恩？”坎贝尔问到。

“吉恩告诉我们他会为我们建立一个国家，一个不会依靠士兵，但却为士兵服务的国家。我们并不是因为恐惧而投靠吉恩，他就是给我们带来正义，而我们惟一所恐惧的事情，就是失去这样的正义。这才是我们追随他的原因，而不是你们说的洗脑什么的，你们永远不可能阻止他！”

“正义？”听到这些，斯内克忽然松开了士兵，这让士兵感到有些不可思议。“所谓正义的含义每天都可能发生变化，一名职业士兵永远不会带着正义去执行任务，他为之战斗的惟一理由只是为了活着去战斗，这是我的军事教导给我的。政治变幻莫测，它们随着时间而改变，只要我们对国家保持忠诚，我们这样的士兵是不需要信仰的，她就是因为忠诚而死，不是因为正义，也不是因为她的国家，她是为了她自己，为了任务……”

“你的导师……教导你这些战争的道理……她是谁？”士兵听到这些话，忽然感到有些触动。

“他们叫她引领者，我亲手杀了她……”斯内克的语气黯淡了下来。

“引领者！你是说那个传说中的战士！”这名士兵显然听说过引领者的大名。“那么……斯内克……你是大首领？”你就是格罗兹尼格勒战胜了沃尔金上校的英雄！”

“嗯……”斯内克对于这些虚名有些不屑一顾。“像一名士兵那样证明你的忠诚，这是引领者传授给我的，但是我至今仍参不透其中的含义。”

“证明你的忠诚，并不是为了正义，也不是为了国家，而是为了自己……”士兵若有所思地重复着这几句话。“吉恩真的打算威胁我们的祖国吗？”

“是的。”坎贝尔接过了士兵的问话。“斯内克从前哨站获取的一份机密文件可以证明这一点。吉恩霸占的武器可以攻击苏联任何一个主要城市，我知道这很难让你相信……”

“不，我相信你。”士兵似乎明白了什么。“并不是因为我是苏联军队的一员，而是因为我是一名士兵，斯内克，我决定跟着你，我叫乔纳森，给我下达任务吧！”乔纳森主动向斯内克伸出手去，但这不是坎贝尔，而是紧紧地握住了斯内克的手，这代表着一名士兵的信任。在战场上，没有什么比多一名盟友更好的事情了。

未完待续……



下期预告：在乔纳森的帮助下，斯内克与坎贝尔继续他们的使命，随着行动的一步步深入，这次叛乱小队叛变行动的目的愈发变得扑朔迷离，而众多叛乱人员——包括一名在内乱中必须面对的敌人，再次出现似乎有着自己的目的，原来更加神秘的人物还隐藏在背后，一切谜底都会在下期揭晓！

“啊！太好了！《恶魔城》的新作又出了！”

“哦？有没有进城？地图完成度最高多少？”

自从《月下夜想曲》被奉为“经典”以来，每代《恶魔城》推出新一代的《恶魔城》时，我们都会有机会听到这样的对白。对于热表者来说，或许这样的问题是理所当然的。然而，我听到这样的对话以后却只能发出如此感叹：原来《恶魔城》已经变成了一个画地图的游戏了！

《月下夜想曲》的确可以称得上是经典之作。能将唯美华丽的画面、曼妙动听的音乐、丰富多变的武器技能系统和收集要素、令人震撼的逆城概念等众多诱人的要素完美地结合在一起，迄今少之又少也没有多少游戏能够做到这种程度。就是在这样“经典”的光环下，《月下夜想曲》那些战斗系统单调、平衡度不好等缺点都被“粉丝”们无视了；也就是在这样的光环下，这个系列失去了前进的目标。

从《月下》开始，无论开发小组对于游戏有怎样的创意，他们都必须满足“上帝”玩家的需求：要有丰富的道具和武器、要有广大的地图和完成度显示、要有分支剧情和隐藏结局、要有……在众多条件限制下，开发小组再也不能做出《月下》一般的大幅度改革了，就算他们做出了改革——比如N64和PS2版的3D作品，玩家们也不买账。而这样一来，就导致了进一步的恶性循环：玩家的需求和市场的反馈让开发小组不得不继续《月下》的老路，加一些不

一样的新系统、编一些新剧情来满足用户；然而长此以往，开发小组的技术水平始终没能革新中得到进步，他们更加做不出有创意的新作了！

走出瓶颈的不仅是《恶魔城》的技术层面，还有《恶魔城》的剧情。《恶魔城》作出来了这么多，一些剧情上的设定逐步丰满起来，但是同时也封死了自己的去路：大魔王德拉古拉百年复活一次，达不到这个标准的一概是僵尸还魂或者幻影这样的“非正常”复活；PS2版《恶魔城Castlevania》告诉了我们贝尔蒙特家与德拉古拉之间世代仇怨的起源，确定了剧情的时间原点。而《晓月圆舞曲》做得更加绝，直接告诉我们：在1999年的白昼大战中，德拉古拉已经挂了！他不仅挂了，还转生成了“正义的使者”索须芭真！《恶魔城Dracula》没有了德拉古拉的《恶魔城》还能怎么搞呢？不要紧！本作又有了新的设定，就算没有真红之石，也是有人可以自行变成吸血鬼的（也就是所谓“真祖”）既然有了新的真祖布洛涅，那么再出一两个别的新真祖也不是在话下的。以后《恶魔城》系列剧情的亮点将不再是贝尔蒙特家与德拉古拉的千年血仇了，最吸引人的地方应该是身为导演兼编剧的GA如何把故事“毫无破绽”地“编”圆满！

以下是针对新作《恶魔城 迷宮的回

是谁毁掉了恶魔城？

廊》的一些问题，让我们来看一看：

Q 《恶魔城 迷宮的回廊》是一部不错的游戏作品吗？

A 是的！单独作为一款游戏来看，它的综合素质是很不错的！

Q 它和《月下夜想曲》有什么不同？

A 在游戏里面你可以单独操作性能不尽相同的男女主角中的任何一个，也可以同时控制他们两个人，更能熟练使用各种合体必杀技。虽然他们不能变蛙、变雾、变蝙蝠，但是他们可以变青蛙和猫头鹰。除此以外的系统完全可以等同于《月下》，只不过换了新的角色、新的怪物、新的道具和新的场景而已！

Q 它和NDS上的上一部《苍月十字架》有什么不同？

A 不同之处请参看前一个问题，相同之处也请参看前一个问题。另一个不同之处就是《苍月》中无聊且烦人的触摸功能大部分取消了，而战斗系统也取消了。

Q 取消战略系统后还有什么收集要素？

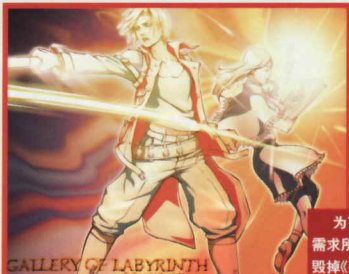
A 收集要素非常多。这次不仅有怪物图鉴，还要道具图鉴，而且男女主角的很多副武器、魔法都要打败敌人才会掉。如果你喜欢道具掉几率太低，想要早日完成全部图鉴，那就请装备珍贵道具出现几率上升的戒指去刷怪吧！此外，副武器还有熟练度的设定，想要早日练成就去买价值200000，能够增加熟练度的戒指吧！什么？太贵了！那就同时装备金钱出现几率和道具出现几率上升的戒指刷怪去吧！多收集钱，再收集些道具拿去卖！200000只够买一个戒指，还有一个魔法也要200000，还有价值60000的防具，价值30000的饰品……总之，刷怪去吧！

Q 这次有进城吗？总完成度是多少？

A 进城；当然有！而且还不止一个！总地图完成度200%还嫌少！不要紧，这次是1000%的上限！这下你们满意了吧！

Q 《恶魔城 迷宮的回廊》是一部不错的“《恶魔城》系列”作品吗？

A 如果你认为加了一些新系统，其他不



为了刷道具而刷道具，为了完成度而设置完成度，这就是玩家需求所带来的结果！是谁毁掉了《恶魔城》？是开发小组吗？不！毁掉《恶魔城》的，就是自命为《恶魔城》FANS的某些玩家啊！



后记

本来不想写这篇博文，只想客观地陈述一下游戏的优缺点。然而，在写作的过程中，一直藏在心底的想法突然激昂了起来。除了《N4》和《PS2上》的作品外，所有的《恶魔城》新作都仿佛是它的资料片一样，一样的目的，一样的模式，每次我们都只是在重

复一样的事情，只有那些许的不同。这就是我们所追求的“好游戏”？这样的“好游戏”究竟还能维持几代？虽然每次玩这样的《恶魔城》依然会很投入，但是热情已经在不知不觉中流逝了……

一个游戏，只有你对它了解得越深刻，才越能发现它的缺点。但是真正爱一个游戏，并不是去宽容，忽视它的缺点，而是要指出缺点，希望它能够向更

加完美的方向发展下去。所谓“爱之深，责之切”就是这个道理！

好吧，如果你非要我总结出一些游戏的优点的话，战斗系统比前作有些改进，动作要素得到了一定强化；难度设置把握得不错，有《月轮》的感觉；隐藏要素中的Sister模式想法不错，算是充分运用了NDS的触摸屏功能。

文阿修罗

记伦敦游戏音乐会

People they think the video games are just for kids.

(有人说电子游戏只是小孩子的玩意儿)

People think the video games are just for nuts and geeks.

(有人说电视游戏只是为疯狂的人和痴迷者存在)

2008年11月28日，著名的VIDEO GAMES LIVE全球巡回演出站在伦敦Hammersmith Apollo剧院上演。VIDEO GAMES LIVE全球巡演于2005年开始，目前已经在北美、南美、欧洲等十多个剧院成功演出。它集合了交响乐、电子乐、嘻哈等多种音乐元素，以游戏音乐、炫目的舞台激光效果和舞台剧、观众互动等丰富的表现形式将游戏音乐的魅力完美诠释。本次演出是VIDEO GAMES LIVE第一次在英国上演，也是英国有史以来第一场游戏音乐会。而笔者也有幸亲临现场观看了这一激动人心的表演。

早在两个多月前就在UCG上看到了VIDEO GAMES LIVE将于11月在伦敦开演，当时就激动得在网上搜索相关信息。门票25镑，加服务费3.79镑，下来总共28.79镑，相当于人民币400多，还不是很贵。一个学、订！和国内观众到开演前夕才买票不同，国外的观众都是提前很久就买票的，买晚了绝对没有好位子。而且剧院门口也绝对没有卖票的。

26日傍晚5点40分，笔者来到了Hammersmith Apollo剧院门口，这里

的观众早已排成长龙，有不少玩家耐不住漫长的等待，拿出了随身携带的NDS进行联机游戏。又过了一会，门口的观众越来越多人，场面开始逐渐变得拥挤，队伍有些混乱。还好6点刚过，剧院开始入场，观众也陆陆续续进入剧院。

国外的剧院大堂果然豪华，地毯地面一坐不坏，顶上是大大的水晶灯，大堂一侧还有一个很大的吧台，里面啤酒、威士忌、伏特加等饮品多达数十种，可以说整个剧院大堂就是一个大型的酒吧。大堂两侧宽大的楼梯通向剧院的二层。上到二层后看到这里提供Wii试玩和PS2游戏《吉他英雄》的比赛。此时Wii在欧洲还未上市，周围的玩家挤得水泄不通。回到大堂一层发现旁边有人在派发礼品，好不容易挤进去后发现是育碧公司的工作人员在派发VIDEO GAMES LIVE 2008年欧洲巡演限定版的有载游戏原声，其中包括《波斯王子》、《分裂细胞》等多款游戏的音乐。当然不能错过，将单收下。

音乐厅门口有工作人员在检票，跟国内拿个小小夹子在票上打孔不同的是，这里检票都是高科技，是用一台无扫描设备扫描票面上的条形码，从很大程

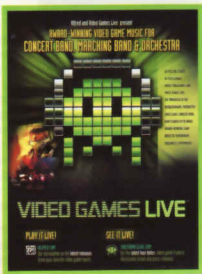
度上减少了假票的出现。

进入音乐厅后觉得没什么特别，但座椅很舒服，也很干净，没有国内好些剧院里看到座椅就不想坐下去的情况。据说现在国内对文化方面投资力度很大，全国各地都有在修建一流的音乐厅，希望早日建成在各方面都能达到国际一级水平的音乐厅。不要花大钱修半天还没有一个普通剧院档次高。档次的剧院可一定程度反映当地对文化活动的支持力度，也可促进音乐文化的交流和提高，因为档次上档次剧院的团体是不会在不理想的场地演出的。

由于此时距演出正式开始还有一个多小时，很多玩家拿出了NDS进行联机游戏，而且好多都是MM。

演出于7点30分拉开了序幕。序幕的曲目是什么？《最终幻想》？别急，乐的后面呢！令观众大跌眼镜的是，序幕竟然是以《堡垒球》为首的元老级游戏的原声，在大屏幕上显示出《堡垒球》的游戏画面时，全场观众发出了阵阵笑声。单薄的撞击声一转，序幕上的游戏从《堡垒球》换成了《宇宙巡航机》、《黄金纪》、《青蛇过江》等其他老游戏。这些游戏中最受听众欢迎的就是《大金剛》。金剛刚在画面上跳跃的同时，鼓手一下下地敲击出音效配合金剛的动作。台下掌声笑声声成一片，足见大家对这位仁兄的喜爱。观众们笑够了，乐队奏起了一段大极其熟悉的音乐。在观众纳闷了几秒钟之后，大屏幕上出现了我们的主角——《魔界村》中手持长矛的亚瑟。要说红白机上单调的音效是单声道的话，交响乐团演奏应该就是5.1，也许是7.1声道了。这时才觉得，原来8位机上有些游戏的音乐其实也是很不错的。在亚瑟挂了几次之后，乐队又演奏了《战神》系列等经典游戏的音乐，最终以《俄罗斯方块》的欢快节奏结束了精彩的序幕。整个序幕让观众重温了那些画面单调但给我们带来无限快乐的游戏。

开场第一首曲子当然够震撼。在小鬼头的一段感受神曲的曼妙之后，



音乐响起，《葛洛琳娜》的历代标题画面在大屏幕上按照顺序显示了出来。在《葛洛琳娜》的主题曲中，乐队还插了一段主角在游戏中被敌人发现时的音乐。同时，一个扮演成游戏中敌方士兵的人走上舞台巡逻。突然，士兵好像发现了Snake，头上忽然跳出了一个巨大的叹号(汗)，主持人也转过身和游戏中一样的伪装箱子。士兵查遍了箱子，并没有发现Snake，最后只有灰溜溜地走下台。这个美妙的创意让台下观众发出了阵阵的欢呼。

乐队接着又演奏了《超鼓鼓面》、《猫头者》、《古墓丽影》、《文明》、《赛尔达传说》的主题曲。尤其是《猫头者》这一曲的演奏，交响乐版和原版有很大不同，交响乐版更有气势，现场游戏画面也配合得很好，在该曲的高潮处不断地切换让主角向敌人冲刺气势磅礴的特写，让笔者产生了“回去一定要将这个游戏再玩一次”的想法！上半场的最后一首是大家熟悉的《片翼的天使》。舞台的灯光随着雄壮的节奏一下闪烁，将音乐推到了上半场的高潮。

游戏中总少不了电影和动画的影子，下半场的第一首曲子就是为了纪念迪士尼动画而演奏的。大屏幕上陆续播放了诸如《狮子王》、《花木兰》、《小鹿斑比》、《木偶奇遇记》等伴随我们成长的动画片段。在《最终幻想X-2》的配乐声中(为什么是《最终幻想X-2》呢？)，笔者又想起了小时候在电视机前看动画的情形，颇有感触啊！下半场的其他曲自有《神偷鬼》、《索尼克》系



列》、《魔兽世界》以及最著名的《超级英雄互动电影》的主题曲。在下半场的听众互动环节中，主持人邀请了两位听众上台进行游戏比试，而比赛的游戏居然是——《青蛙过沟》(Frog)。而胜者能够获得一台价值2500英镑的Acer VIDEO GAMES LIFE纪念版手提电脑。两个人的水平实在是不敢恭维，看到最后我们都快笑死无泪了。(怎么就没选我上台为



如果你开始使用与下面的类型相似的句子，相信我，还是从月度支出资金中拿出一部分来购买金针和解毒血清吧。”在那家带有KTV的拙劣酒吧度过约的半小时带糕时光后，一张记忆卡了。”“这二十几张盘我很可能永远不会碰。”怎么当初那张一张一张买回来了呢？”游戏是《异生余生》中的啤酒瓶盖，成了我们衡量事物的标准。每个人都得带上两三张记忆卡才能出门。你可以用它换面包、玻璃球、新衣服、诱人心跳的曲线以及车尾灯后洒落的光晕。我就是这样一个不断给自己的小宇宙跟踪受害者的人，但这是请不要称我为OTAKU，因为它都已有了资格了。(坐在前排的观众纷纷拍手，包厢里的另一男手拍得……)

在新电状态下PS3的内置电池能维持多久？免子鸡是否大得足以使人及鸟的颤动而不想归时呢？在张强大幅宽格的瞬间，按键操练就带出了男子气、张扬的、张扬的美，同时也是一种自得其乐的、虚假的、庸常的美。可说人在意，没人会对那个那半人半机器的身体投去哪怕一分分外的目光。在这个时代，谁不是呢？于是我们期待价值准则多元时代的到来，期待着娱乐与罪孽(至少是不善之业)的分离。不必带着伤感的情绪讲，游戏者就是以个人的独特方式在虚拟空间上执着向前的人，因为路途中的空虚与孤独有足够的耐力与你的内心周旋到底。

已拥有主机为游戏历程的起点计算，我的淡青色相册收藏着大概十五年的GAME与自己的各种照片。抱着个蘑菇音乐，假装有完美的人一样沿街游戏，以动植物爱好者和幽默疯狂的双重身

国人争光吗……)最终，一位19岁的英国观众赢得了游戏争夺了冠军。

在这之后就到了整个音乐会最精彩的部分，由来自日本的钢琴家Martineau将《最终幻想》的钢琴曲(Eyes on me)、《竹篮的天堂》等11首曲子连续演奏，时长7分钟，听众们听得如痴如醉。尤其是《竹篮的天堂》这首曲子演奏难度极大，但此人就是达人，居然能够将该曲完美演奏，键盘上双手的移动速度已经快到肉眼看不清的地步，可以说是无敌了！达人演奏结束后，观众都为高超的演奏技巧所折服，口哨声、疯狂的叫喊声不绝于耳。

该曲结束后，音乐会又持续了2个小时，到了尾声。笔者当时正在想“在英国举办的音乐会，结束自然是用欧美音乐的最终冲刺上句号”。果不其然，大屏幕上出现了超重量级大作——《光环》的画面。唱诗班的吟唱烘托出了游戏中宏大的场景，此时全场的气氛达到了顶点。

对此次音乐会的整体上也还是很不错的，基本上演奏了游戏中最优秀

类的作品，宙士尼那也体现出了游戏与动画的互动，十分精彩，早已值回票价。但唯一欠缺的是没有笔者最爱的《恶魔城》系列，如果加上《恶魔城》的音乐相信此次音乐会会更加完美。(个人意见，仅供参考)

开场的时候主持人说“有人说电子游戏只是小孩子的玩意儿。”“回答当然是嘘声加NO。”而后主持人又说“有人说电脑游戏只是为责任人和瘾症者而存在的。”幽默的英国听众居然齐声YES。从今天的音乐会看来，玩游戏、了解游戏的绝对不只是孩子，在音乐会现场笔者见到了各个年龄段的人，可以说是上到99，下到刚会走。(有点夸张了)但听众们主要是中青年，偶尔还可看到老年人。

将很多人耳熟能详的游戏音乐在剧院中进行现场演奏从而让观众从中获得快乐，这也是VIDEO GAMES LIFE系列的初衷。游戏音乐现如今对音乐界的影响力也越来越大。在中场休息时，笔者曾在场外偶遇一音乐制作人，他说他和他的好几个制作人朋友都来到现场

的虚拟现实终究会到来，你可以在其中经历爱情、死亡、生命的流逝、成功与失败、杀戮与战争……在被时彼地，或许真的存在着至深的感动吧。

将游戏称为艺术品，这是另一个我不敢肯定的说法。不如称它为具有艺术成分的商品，贩卖是它的最终目的。相比数量游戏的制作过程与流水线上的汽车装配没有原则上的区别，不够大众化就是在勉勉强强，是把生计的手套挂在

在地上。对于一个人来说，这么做源自愿望之梦差不多。有多少人认为Poo是艺术呢？工业设计才是它的本来面目。那么，与设计之上的流行音乐和烟花电影影相同的特征，就是游戏总以不断重复制作为其获得生命力的最重要的手段。不仅类型多元化，连题材都是现在的，史密森我员无法不在。在现实层面上做得越成功也越厚颜无耻的厂商像EA和光荣，虽然(真三无双)这次出来我还是铁定要玩的，小时候

感受游戏音乐，希望从中获得灵感。笔者还见到有一位漫画家也坐在台下欣赏音乐会，中场休息的时候就拿出自己的画对其进行修改。这一切都说明了在21世纪，游戏已经成为人们一种日常生活中很正能量的娱乐方式。游戏也在逐渐和影视、动画、文学等一样成为社会中的主流文化。曾有一份调查显示在美国目前平均每个家庭的每周游戏时间达到了13小时，这已超过了每周人们看电视和电影的时数。对于古典音乐家Jeremy Paltrow先生来说，游戏音乐作为一个连接两代人的纽带，将古典音乐传给了下一代人。在以为会以古典音乐在下一代中逐渐被遗忘的时候，正是游戏音乐打开了每个年轻人的耳朵，将古典音乐带入年轻人的生活。

在国内，人们还在对于游戏是否是所谓的“电子毒品”而争论不休；而在国外，游戏已成为一种主流文化。看来中国的游戏人还有很长的路要走，希望国内的游戏环境能够早日改善，让更多的人体会到游戏所带来的快乐，学会欣赏游戏艺术。

怎么也得过去。我知道这里也不妨说那么几句坏话。我保证你不会把我看做一个跨世纪的社会主义者，那需要相当的敏锐和技巧，而我的《鬼武者》至少还未通关。

有人感到自己的社交圈子渐渐变得狭窄，虽然说过自己并不感到孤独。或许我们都在经历这样的生活，只是方式各个不同。没有人认为对着电脑屏幕念咒语和冲着麦克风骂人是对于我们最重要的事情，但我的真意却有些为心中所发光出人很多，默默注视着身边流逝的时光的人。他们(我们)通常都与无知、笨拙和沉闷无缘。

假设有足够多的金钱作支撑，我会选一个没有台风、地震、泥石流、洪水、塌方、废气、劣质盗版盘和死灵骑士的安静地方盖几间房子，弄几头小猪饲养。每天踏踏地打打打游戏，被破内裤穿大裤衩子冷个被窝在门前坐一。在虚拟现实还未到来之前，这样的日子也蛮不错的。

☀ 阳光教育计划成员用心棒

十五周年目手记



读编往来



邮编: 730000

兰州市歌家庄邮局

99号信箱

游戏机实用技术杂志社

Email:ug@ug.com.cn

主持: 妙笔&码墨

插画: 大魔王

UCG全体小编欢迎您到读编往来做客!



★本期截稿时间在圣诞之后、元旦之前。平安夜这天晚上,有加班做双稿研究的,有的抓紧时间撰稿看信的,还有苦等(GT赛车HD 概念版)下载的,编辑部里毫不冷清的。看来小编们是摆脱不了“平安夜,加班夜”的诅咒了。

★年末游戏大潮宣告正式结束,新一轮浪潮要到1月中旬才会到来。12月也是考试的季节,想必读者们都欠下了不少游戏债,接下来就好好享受吧!另外2006年度“游戏之星”有奖调查问卷活动已经开始,详情请见本期“互动信箱”栏目。

★本次有读者在信中附带了一毛钱,惊讶之余看到信纸背面赫然写道“特意放了一毛钱,可能放钱,你们就会打开它”……在这里我们要说明,凡是读者的来信我们都会一封一封仔细阅读,所以不要担心你的心血无法被我们看到,而且就邮递的人来说,认为与其放一毛钱倒不如放张照片会得到更多的关注。

★最近走在下班的路上,发现附近有幼儿园

真的,看到信中的一毛钱时,我的心中总闪过一个罪恶的念头。

把孩子的画都贴在外面给大家欣赏,其中有几幅颇有意境和想像力,而且用色大胆不拘一格,弄得妈哪惨不堪言。想当初我上幼儿园的时候人家画直说没法,就会画一个房子旁边站个小人,最多加棵树加个太阳说了,还开开心心把云涂成蓝色。总之,我一定要找个机会偷把那几张画拍下来,一旦周围没有人我就立刻拍下来和大家共享~A~!你们不知道,这分明就是《第六感》和《寂静岭》中的涂鸦给人震撼感。



近期流行游戏

WAa!的 JAZZ

最受好评游戏

《荒野兵器5》(4人)

当然是《WA5》!

——当ACE飞行员向《WA5》和《重龙》哪个好玩时,喜新厌旧的妙笔斩钉截铁地答道:听了开头梦之遣址音乐就知道这个是谁作的。

——对《WA5》音乐大为折服的晴天

最一语双关游戏

《世界足球 胜利十一人X》(3人)

LIVE!把WE变得更加LIVE!

——奋战在《WEK》中的Gouti与多边形

最浪费时间游戏

《世界传说 光明神话》(4人)

这《世界传说》就一单机版网游,典型谋杀时间的游戏。

——忙到飞起的晴天和D·S

最会写主旋律作文的读者

江苏徐志超:大家好,人的一生有多少年的时间?能不能让这些时间过得更有意义?久的青春有多少年?能不能让青春时代延长一些?千百年来人们不断地探索着这些问题,苏格拉底、尼采、孔子为了解答这些问题,付出了毕生的精力。但当我第一次捧起《游戏机实用技术》时,苏格拉底、尼采、孔子在这一刻灵魂附体,伟大的“游戏机”,我终于发现我不是一个人在战斗。

读者万岁

收到广西的朝朝同学“PS手柄笔盒”的照片时,说实话妈哪确实深深地陷入了沉默之中,因为我实在不清楚这个笔盒带去学校会不会被老师没收,而且要让学习用具和这个笔盒的风格搭配实在是太困难了……



这个笔盒的制作过程是这样的:1.先用螺丝刀把整个手柄给拆了,把里面的主板和感应胶垫拿掉,按键要保留。

2.手柄分开两半后,把里面的塑胶用指甲钳,剪刀剪掉,让里面空荡荡的,才够空间放文具。

3.进行粘帖,把拿在手里的手柄倒置,让里面的按键复位,包括ELECT、START键都嵌在里面的,用502速干胶滴在键上、L、R键除外,等它干了后键就不能动了。

4.接着在手柄的握把两侧上下各用钉子粘出一个比螺丝钉小一点的洞,然后用软塑胶量出手柄上下两部分连合的最佳长度,把它剪成两片,各穿两个洞,四个螺丝钉分别穿过软塑胶片再把螺丝钉打进手柄里去,这样两个部分就能开关自如了。

5.这样基本上完成了,但一定要注意,L、R一定要插在原来的槽里,这样才能像原装一样天衣无缝。

功能:最多能装得下3支13厘米长(或以

下)的笔,建议放一支水性笔,一支圆珠笔和一支自动铅笔,握把的空间可以放橡皮擦,另一边可以放实用的东西,建议订书机,在最顶层还可以放一把大概十二厘米长的尺子,还有些空间就自己发挥吧。

特色:麻雀虽小,五脏俱全,小巧可爱,新颖时尚,是热爱TV Game人民的办公文具首选。

成本:完成这个笔盒大概花费八元左右。



天津 赵玉斌：我发现一件奇怪的事情，就是“编辑部落”里那个“最新回复”，各小编们的回复时间好像特别“10:10:10”、“11:11:11”、“12:12:12”，这难道有什么玄机吗？

让我告诉你残酷而现实的事实真相，这只不过是单纯的恶搞罢了。

陈浩楠：请问，是不是书后面的每一个问题都要回答？

读者们当然没有义务去回答每一个问题，不过为了让大家更多地发展，还望大家能抽点时间回答一下。另外回答全部问题的话，就可以参加互动信箱的抽奖了。

北京 佚名：最近发生了一个令人很惊奇的事，某日突然接到一个电话，但我刚接通说了一个喂字，对方就挂了，几分钟后，一条信息：“对不起打错了”，于是很礼貌地回了个“没关系”，你猜怎么着，人家紧接着回了一个：“虽然我打错了，这也许是一种缘分吧！不知我们之间会有缘分吗？”这真是好奇妙啊！太不可思议了，这个世界真是好小啊！您说这是不是很有电影色彩？经过几个回合的短信交流，大概知道她应该是个女，念大学在北京，而我还是高中生呢，这是不是更奇妙了呢？可是当我发出第6个短信的时候，她就没回了，也不知道是不是要耍我，你们有这种经历吗？

我认为这和世界没什么关系……这有有效地证明了人类记忆力下降，手指和大脑无法和脚步同步，当然它还证明了一个事实，朋友，你被恶搞了！

江苏 张晓馨：最近迷上的游戏是《战国BASARA2》，啧啧，原因当然是里面的战国帅哥嘛，不过玩PS2的女生本来就不多，男生们关注技术啊啥的，像我们这些没机器的对技术根本没研究，所以就算有网也聊不到一起，还挺寂寞的。所以一般偶们凑一块就开始各讲各的，如果两个女生遇到就更好了，讲讲帅哥嘛，谈谈情啊，交流交流两人，然后YY一些……所以，我认为，两人女不是天生的，而是给那些问题懂技术OTAKU逼出来的！

由于正气凛然的玛莎对同人没有什么研究，本想请资深人士给高智商，和大大深入探讨一下社会将人活活逼成了个同人女的话题，但是玛莎似乎拒绝谈论这个话题……同时，这两位热情的OTAKU遇上同人之路的读者在看到《解决黑色NDSL指纹问题完全攻略》后还为我们提供了比较可能实施的建议。

山东青岛 蔡耀中：不知道《牧场物语》会不会有X360版？哈哈，RPG、动作类的剧情攻略太丰富了，经营类游戏写小说才最好看呢！

依我说，经营类游戏也不算什么，方块游戏与小说才是王道，像卡伦以前就写过《俄罗斯方块》图解详解。我们对这种文章有一个专门的称谓，那就是“同人”……

云南 黄鑫：什么？多边形也参与了《分型细胞》双章特工的上海关卡的场景建筑制作？不信的请看本期(166期)25页特稿中采访陈宇和廖俊生先生时，对于多边形第一个问题陈宇回答的是最后一句话“而且这个场景中绝大部分建筑都是完全由多边形来制作的”。真的是多边形吗？这只是排版错误？我真的很想知道，能回答我吗？

其实你现在看到的大多数3D游戏都是由多边形制作的，不过多边形真的是个很低调的人。

上次不是登了个“最容易引起误会的小编排名”吗？玛莎之子、雨洒落下、第十六页、胜员与西也之类的。

江苏 张晓馨：说到这个解决黑NDSL上的指纹问题，其实偶也有相对正经的方法（只是相对），因为玛莎的手机MOTOV3也是收集指纹的仔家，方法一，刷漆，有条件的可以实现明墙喷漆，没条件的就拿女朋友的指甲油吧（偶家的自行车掉漆就是用指甲油刷的），涂之前用家具清洁剂配合眼镜布仔细擦洗并晾干。方法二，贴膜，当然有条件的玩家可以去买张超大点的手机贴膜，没条件的就拿保鲜膜吧……其实戴手套也是很好的办法啊不是么？偶家就有手术室用胶皮手套……

解决指纹问题又不伤手感最好的方法我认为与其黑NDSL还不如把指纹磨掉，磨掉之后还可以做很多很多方便的事情哦(-w-)/

湖南 申俊毅：哦，哦，我的游戏生涯真是喝者伤心，听者落泪啊，坎坷又崎岖！被人骗到了军校，与外界几乎没有太多的联系，三个暑假仅仅玩了《三国无双》，几年的空白，使我对游戏界的记忆与知识成了一张雪白的纸：所以，我特别希望多学点游戏专业知识，希望小编大人们能施舍一点关怀给我。

想学习游戏专业知识最好的办法就是打游戏看杂志，毕竟没有一门课程专门教游戏专业知识，其实你还可以借看上一期杂志中同人在学校给我们寄来照片的几位读者的做法，家用机不能玩就玩街机嘛。

四川 郭妍捷：偶上次等着看这期油炒饭对于玛莎加入有什么反应，结果意外发现大家都没什么反应（无语）……大家肯定不会在“雨露加入”的洗礼后都麻木了吧？不可能，一定是有反应只不过被偶看漏了，不过玛莎已将该编辑的老D·S给换掉了，看来其威力不可小觑。

各位，你们不了解我的痛苦……其实我也想登一大堆“玛莎姐姐最高！”、“玛莎姐姐我负责！”之类的信上来呀，但是我怎么能自己负责我的栏目上面这样肆无忌惮、为所欲为、自卖自夸、明目张胆地自恋呢？（转头O·S：你先去登几期“玛莎姐姐最高”的信让我爽一把再换我主持谈编好不好？

邮购信息

目前杂志有
以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126—129期、总第132期、总第133期、总第136期、总第139期、总第140期、总第147期、总第150—161期、总第164—169期、定价：9.8元。总第73—74期、总第114—115期、总第130—131期、总第137—138期、总第162—163期、定价19.8元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期数和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话，对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投到者，请及时与杂志社电话或Email联系，电话：0931-8668378，Email: ad@zg.com.cn。

湖南 戴严祺：年关将近，众小编也要改头换面，脱胎换骨了吧，譬如玛莎可以把那把的杖拿来当玛雅杖用，Gouki可以开始用手里的剑的那个球拿来玩了，多边形也应该开始用手里的剑了吧。再不就做个手印，身为一个蒙面忍者，干吗要学李洛克玩体术？至于原家的男人胜负输啊，嘿嘿，拳头可以换成菜刀了，棒棒糖可以换成白菜叶了，头顶上可以弄碎个鸡蛋了……



山西 佚名：小编形象可谓人龙混杂，有人类也有非人类，ACE飞行员是机器人（背后那个大大的烧饼很容易让人想到那剪刀），邪魔天使不是魔是神，但肯定不是人，玛莎同学似乎也不是人，应该是精英一类，十六夜与卡伦应该也是非人类，因为人类中好像没有红眼睛吧！玛莎似乎是黄色的眼睛，这……这也不算是吧！如果再加上头发的话，天哪，整个编辑部就只有晴天、胜负师、泰山、Gouki是人了，这……

鉴于各位读者对于小编形象的种种猜测，我还是在这里华丽丽地剧透给大家一点内容，新的小编形象全部都是人类。



游戏·人

《游戏·人》读者服务部提供以下邮购服务:

《游戏·人》第17—18辑, 定价16元;《游戏·人》第19—21辑, 定价14元;《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑, 定价9.8元;《游戏光环系列DVD》第9—11辑, 第14—19辑, 定价12元, 第20—21辑, 定价8.8元。《PS2专辑》第4辑, 定价24元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗99号信箱
(《游戏·人》读者服务部(收))
邮政编码: 730020

请大家写清自己所要购买的以内, 并以工整字迹提供详细地址, 最好能留下联系电话, 对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到, 请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话: 0931-8674805, Email: gamers@263.net.



[pcsl] 小编们以前都在大学, 都学的是什么专业啊?

这个可真是五花八门了, 我大致总结一下吧; 有: 外语、化工、经济、航天、法律、新闻、美术、计算机等等。基本上除了游戏专业, 其他什么专业都有。(汗)有兴趣的话不妨猜猜每个小编都是学什么的呢, 呵呵。

成都 罗丰: 唉! 我终于不行了, 我实在不行了, 我是不想回答问题了, 因为我都不知道该怎么回答了。每次回答问题时都会想很久, 想怎样回答才有特色, 才能使小编们读起来不乏味, 使小编觉得有趣, 能得到放松。虽然我一直都是这样做的, 可由于自己写作能力太差, 表达能力不强, 再加上上期都没什么有趣的问题, 导致我对问题的回答越来越觉得无趣且根本写不出什么新花样了(特别是攻略的评价)。反正我后期都认真回答了, 但质量却越来越差了, 不是我不认真, 而是力不从心。为了对自己负责, 也为了对小编, 对

UCG负责, 我决定从本期开始不回答问题了。请相信我, 和那些回答问题总共不超过16个字, 内容为“1.好、2.很好、3.挺好、4.没看、5.不知道”的来对比起来, 你的回答已经让我们觉得很有特色, 很不同, 很有趣, 很放松了。

王峰: 看了这期PS3的特别报道后, 我有个大问题, 你们书中提到, 在升级过程中不能操作和充电, 否则就会变成砖头了……这个不会是100%的概率吧? 万一当天在升级的时候正好家里停电, 运气差点就保险丝烧断了……那么一个华丽的PS3就这么报废了? 如果真是这样, 我还是决定入手X360好了……

谁都知道飞机失事后的死亡率是所有交通工具中最高的, 但现在燃料费涨到100块都不愁没人坐, PS3升级也是一个道理。不过我觉得你的想法并不是完全属于杞人忧天。自从本人那天玩X360时突然发生地震之后, 我就觉得一切皆有可能了……

Q&A

动漫游工作室

动漫游工作室提供以下邮购服务:

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》, 定价28元;《钢之炼金术师 炫彩珍藏》, 定价24元;《铁拳5 瑞之夏苏 神拳奥义书》, 定价28元;《模魂志》第3辑、第4辑, 定价12元;《最终幻想 水晶旋律》, 定价28元;《灌篮高手 珍藏之书》, 定价28元;《天降传信》, 定价22元;《生化危机 十年典藏》, 定价28元;《最终幻想 伊瓦利斯坦史》, 定价19.8元;《龙珠 世界全书》, 定价22元。

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮政编码: 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的册数和数量, 并以工整字迹提供自己的详细地址, 最好能留下联系电话, 若汇款后超过一个月仍未收到杂志, 请及时通过电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话: 0931-8663118, Email: acg@vip.163.com



掌机 ESP

目前《掌机王》读者服务部有以下几类《掌机王SP》可供邮购:

《掌机王SP》第12—17辑, 《掌机王SP》第22—27辑, 《掌机王SP》第31辑, 以上每辑定价均为12元, 《掌机王SP》第37—43辑, 第46辑, 第48辑, 第53辑, 第55辑, 定价8.8元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱
(《掌机王》读者服务部(收))
邮政编码: 730020

请大家写清自己所要购买的期数和数量, 地址要详细, 字迹要工整, 并最好留下自己的联系电话, 对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未收到, 请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话: 0931-4867606, Email: pgking@263.net.



创意照片大征集

参与条件

- ① 一张或数张自行拍摄的与游戏有关的照片, 手机、DC、摄像头均可, 不过请在允许的范围內尽可能使它更加清晰。
- ② 让人为之会心一笑或是留下深刻印象的创意, 不有趣也可滑稽, 不滑稽也可批判, 不批判也可温馨, 不温馨也可艺术, 不艺术也可幽默, 不幽默那就只好忍着了。
- ③ 接下来请将你的创意运用在所拍摄的照片上, 不管是Photoshop还是其他效果全部欢迎, 简陋或华丽都没有关系, 创意与好看就是我们唯一的标准。
- ④ 最后, 你可以采取邮购的方式把照片寄给我们, 也可以使用Email, 具体地址请抬头往上看。只要您的照片足够有趣, 就会出现在我们的读者栏中, 特别优秀的作品还会收到我们送出一份神秘礼物。
- ⑤ 请给您的创意取一个与众不同的题目, 并注明您的真实姓名和详细住址。
- ⑥ 看完了上面的部分, 还犹豫什么呢, 大家赶紧拿起手中的相机、手机、摄像头或者随便什么东西, 将你们的想法拍成照片传达给大家吧。

本期最佳创意



投稿人: 五色石南叶
主角: (G·I·JOE特种部队)
(还记得以前的动画片么?)里的沙漠爱丽丝
道具: 珍宝珠一枚, 餐巾纸一张, 蓝红墨水+水若干以及一个塑料袋
题目: 俺也来crossplay (crossover, 混搭交汇的意思+cosplay, 另外也可以理解为沙漠爱丽丝的乡村口音)

猛拍一砖

广西贺州 姚健: 187期错误——第25页新闻短波(百万英镑X360被劫), 其中一句话为: “一辆载着26英镑的X360的拖车被劫。”正确的应该是“25万英镑的X360”如果25英镑的X360还要去拍的话, 我还不如去买。

肇事者



下期预告

《游戏机实用技术》2007年12月B



★11月新作完全攻略
★大作研究补充计划
★荒野兵器5小说绝招
★更多精彩内容筹备中

小编寄语

努力工作，拼命玩！



★又是一年过去了，又要搬家了，又要春节了，又要花2000元往这路费了……小时候岁末年初的新祥和兴奋感都跑哪去了？

★平安夜是十月份非常热闹地过去了一趟教堂，这座教堂真任次不选，远赴者，却是一起去教堂，一直都想待到里面睡一下，于是趁着平安夜就结伴一起，记得很久以前的一次平安夜去过一次教堂，那教堂有一百多年历史的教堂古外而庄严，所有人的手中拿着蜡烛唱着圣歌，那感觉实在很美呀，而这次的教堂平安夜……人多得像大学里的食堂，甚至内部教堂也有点像我以前学校的食堂，本想好好做一次熏陶，结果真是重复羊头转圈。

★PSP的PS模拟真是好东西，最烦鸟要种种研究一下，PS时代还混了很多经典呢！现在我的PSP都快成MP4了。

★年底了，和同事们聊起今年发生的事情，我说的很多东西居然他们都不知道，还被我“处于平行世界的人”，这……

★《咒野兵器》是个不错的游戏，剧情、人设、系统都我非常满意，正因为对《咒野兵器》非常满意，所以最近在想买PSP了。这个看起来似乎有些混乱，其实真是想玩PSP(WA)啦！

★和过去一样，《咒野兵器》的研究由我来撰写，研究本身已经全部写完，基本上包括了全部内容，但最后还是因为篇幅问题而不得不放到下期……只好请各位读者再耐心等待一期了。

★某日半夜被允许久不见的前辈在酒吧也喝了一夜酒，由此带来的诸多后遗症至今未消，具体症状为：喉咙肿痛、咽喉疼痛、喷嚏不断，不过前段时间咳嗽和打喷嚏去数百次比起来，这还算是幸运一些吧。

★这张图险些被选为本封面……



■由于《失落的王国》续作和音效大更新了，导致一口气玩游戏连关下自己的平安和双红已经完全无解，所以做攻略的时候本人放弃了游戏的音频线，在Araosmith的一首“I don't want to miss a thing”陪伴下完成了游戏的第二次通关。

■圣诞前终于完成了《GT赛车HD》的下限，不得不说制作公司PD在对赛车游戏和视觉效果的把握上确实无人能敌。

■又是一年，希望明年的我能超越自己的目标更进一步。

◆最近每晚基本上都会抽时间上一会ALIVE，离开ALIVE，也在LIVE上认识了不少读者朋友，圣诞节还有朋友通过LIVE来给JUG的文字和语音祝福，谢谢大家的支持，2007年我们会更加努力！

◆上期刚在这里收到的《DAY BREAK》居然因为收视率的原因而播了3周以上，再什么会出现那么多经典的反例？激烈的竞争+淘汰法，会使得电视剧的创作者们不停地推陈出新，好像因为收视率，连卖点的电视台直接播，剩下的事就推不管了，另，《罗宾》第二季第一集终于将在1月7号播出，向大家隆重推荐这部超精彩的日式剧集。

◆最近在看《最后的圣战骑士》，发现这种基于历史的推理悬疑小说还是蛮对我胃口，可以在每天上下班的路上打发时间，结果有一天忽然发现自己用的书名居然是《刺客信条》，哈哈，真是巧合。

◆2006年过去了，再一点也不怀念，the best is yet to come.



晚上没有入睡，躺在黑暗里，回忆过去那些女孩子曾经跟我说过话的，“别跟我生气了，事情都会过去的。”“一想到明年这个时候我们会各奔东西，我觉得我们今天的所做的一切都是白费。”“把你伸出来让我抱抱，但今晚别抱你结婚出来嘛。”“你老不想我，我不跟你说话。”“自己去打球！”“你又迟到了，你心里没有我吗？”“那你去工作吧。”“你就这样抱着我吧。”“不许乱乱，听我唱：The Island bathes in the sun's bright rays……”今晚有空吗？“我不是你的礼物，我要你。”“讨厌，外面还有人在呢。”“我们结婚吧。”“天亮了！”“推出。”“我就算干也不会原谅你！”……我想到这些，想起在星空下的深潭里听到冰冷的水声，我想到从前校园、路旁、湖畔那一草一木如今已经长满茂密的场景，我想起前些年的每次冲动的打下的飞机票和让风吹，多少年少轻狂的梦……

“暮色如冬 / 萧瑟如秋 / 攻势如弓 / 魂穿如梦中 / 一静一动 / 一如 / 千年不变 / 静如空 / 空如空……”限年读诗声 / 或就跌入灰 / 这地地降，降天，降火 / 回忆如诗——一方水土养的好，有点意思。

刚刚定完2007年的工作、写作和学习目标，打开去年刚买到的Word文档，细数原来2006年的目标只完成了不到3/4，主要原因还是不够努力啊，it's a time to change.



○最近坚持每天打上下两部(BAK7)，没时间去打篮球这样过过瘾也时，要想把常规赛一场一场的打完整似乎是个不可能的任务，所以干脆直接跳到常规赛总决赛的第二大场作出选择了，在对快枪的比赛经常有要休战甚至5周未闻的消息，祝我们的巨人能够早日重返赛场。

○因为上面的原因导致在玩《WEX》的时候总是按住RT加……

○“别跟我抱怨我是谁”——脱士林中文常说的一句话，看似简单，可真正能做到的又有几人。好吧，我不承认与佛无争。

○最后祝贺于纳瓦罗荣获2006年度世界足球先生，这又是一次意大利后卫的胜利！

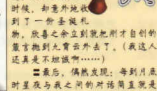


■前两天死了一次有羞以来最SB的傻，当然，自己也相应地付出了深深的代价，再也没人什么教训能比这种刻骨铭心的烙印更容易让人记住了，虽说吃一堑长一智，但这次的学费也未免太昂贵了一些。

■又是一个圣诞节与新年双放来袭的日子，然而摸摸自己瘪瘪的钱包——哦，不对，是负资产的钱包，只能咽着口水努力告诫自己：节日这种东西只不过是人类发明出来炫耀自己的把戏而已，聪明人理当四大皆空不为此所动……不过，就在快放假的时候，却意外地收到了一些圣诞礼物，欣喜之余立刻就把刚才自创的贺卡抛到九霄云外去了。（我这个人还真是不擅掩饰……）

■最后，偶然发现：每到月底时圣诞节与我之间的对话简直就是《唐伯虎点秋香》每集开头唐伯虎与秋香的凤头已经相碰而撞撞撞了，山的台词翻版……

……





雨滴

※《海贼王黄金甲》比《夜宴》好看，七比《无极》和《七剑》好看(也有可能是我本来就对《黄金甲》没抱希望，所以看起来就不会觉得失望了)，看来拍大片果然还是要靠商业的，老谋子不如《英雄》和《十面埋伏》里得到拍大片的诀窍，不知道高子和陈可辛啥时候能借出来……

※ Music Station SuperLive2005的压轴居然不是B'z而是Mr.Children的《しるし》，不过说实话《しるし》的演唱配上《14岁的母亲》的主题确实很难让人不沉浸在那种被世俗压力制约的悲愤中，本季的日剧中《14岁的母亲》属《交响情人》虽然风格不同，但都很精彩，让人又开始羡慕新春日剧……

※上次才说冬天就死人了，接下来就马上就我所患的冷了几天，经过寒冷后明白了有一个真理——果然我还是十分怕冷的动物啊！

◆在《世界传说 光明神话》里快乐地刷着装备，呵呵，现在也被人叫刷子了。(—)

◆这是《世界传说》，某日终于刷到了梦寐以求的，某日终于刷到了梦寐以求的，某日终于刷到了梦寐以求的……



◆在《世界传说 光明神话》里快乐地刷着装备，呵呵，现在也被人叫刷子了。(—)



明之天

★本期主题：还没报告，疼与痒与痒疼疼

这痛吃了半个鸡蛋糕和巧克力，满脸痒疼和头痛的痛字之中无法自拔……

一个为了了解这段时间养计的脂肪开始每天煮花椰菜片，结果出了痱和痒……非常痒了了

为了了解痒对牙齿和腮腺的注意力买了笔记本，用光了所有存货，超级痒再T……

结论：痒疼是痒。

☆在圣诞节前夜过去，圣诞节前夜过去，情人节还没到来之际，我真遗憾，严声道，慎重地向各位拜《鞠躬你的人字》这篇在网上流传颇广的文章，对于一个毒男来说，这大概是最佳，最没有错，最显正由内而外的体味速效教程了，而且最关键的是，它还有为数不多的真味，道谢各位与情人节顺利——至少你要花费半年以上时间在实践中学习。



现代

□与老哥子走了，汤姆和点跳的父亲的想法，巴伦在不久之前也去世了，《亨特拜拜》跪在上来依然令人佩服，而我拜老哥子金发多(七次)的《他和老哥》是我最喜欢的动画之一，人世间一下子失去两位好友……

△终于抵抗不住诱惑，此时河豚就比《越狱》看到了第二年第13集，接下来就拜和Goku一起伴随着美国人的早晨看着了，目前趁着《24》和《越狱》都未开播的“空档期”，正在抽空补习《OST》，而Goku又在推荐我看《英雄》(不是张艺谋那个)和《罗马》(不是纪录片)，……这些拜过……

○某日中午要去编辑社附近的邮局取个包裹，这个邮局的位置很尴尬，所以我LJ了个自己的自行车推过去，上了车才发现，这应该是我高中毕业之后，为数不多(IN5)的与自行车的亲密接触，这时技术没点好，一骑来车，竟跌到一点空想车的感觉……

×我就是不说收拾桌面的事情，我就是不说收拾桌面的事情，我就是不说收拾桌面的事情，我就是不说收拾桌面的事情，我就是不说收拾桌面的事情，我就是不说收拾桌面的事情，我就是不说收拾桌面的事情，我就是不说收拾桌面的事情。



▲宇宙哥被虫子咬了款……



3Q12



阳光

1每隔两个月，组内所有人进入“两年不用外事，一心只为游戏人”的冥想状态，在此之前，先祝各位新年快乐，免得到时候忘了！

※现在来看，那文哥的高台时代主机在现阶段的游戏软件方面远远不够，要不是因为自己买了《轩辕剑》和《仙剑》，那WII恐怕也要经历和PS3一样被闲置的命运，只能期待那些发售日为2007年春的大作不要再跳票了。

※KELVIN回来了：经历了两年的军旅生涯，上海回来KELVIN这货来了，没想到两年的时间过得这么快，重温了那些曾令自己无比兴奋的《魔兽》系列“限”限限限，依然精彩，希望他就能为广大玩家上全新作品，让ACT爱好者一饱眼福。

※我并最不喜欢在12月结束自己一年的得失，这是2006年到了一个小惊喜，真是大年收了，至于新年计划——想就最近口头禅是“以后的事以后再谈”，她说只要经营这么点，人家就不会有太多的期待和压力，压力和烦恼全不要，她的这份平常心，我只能说自愧不如。

▶人生如朝露，有规则，也有意外。



不过这种被信任，被依赖的感觉还真不是不好。

★圣诞节当然也出去活动了一下，不过相对于“洋节”16还是对传统佳节更有感觉，这应该也是文化熏陶所造出的吧。

★虽然可能有些倦，不过这里还是要祝大家新年快乐，来年也一定会继续支持JUG，支持10楼！

★时间过得真快，一转眼2006年就这么过去了，这一年无论在在工作还是生活方面都收获很大，真好像过值的一年呀！

★相信了在前方冲锋陷阵，偶尔就一下在后方帮人加血解状态，虽然还没啥大的心得。

★发完自己巴达和其他系列的第四十十分有缘，这边《发完自己巴达》还没写完，那边《圣经传说4》又不得蹄地出版，而经过本作期望以往的战斗方式的洗礼之后，明天对作为游戏“熟练度”的提高也算是不小的收获，另外，似乎“圣剑”的下一作也准备要叫作《发完自己巴达》了，因为在这类动画的最后很明显的告诉你说“SEE YOU NEXT GAME”……

☆今年对于情来说是很充实的一年，在编辑那整整9个月的时间里，从玩家到编辑的过渡让我成长了不少，正因为很感谢编辑们提出宝贵意见的各位前辈，正是有你们的督促才能让偶及时发现自己的不足，在与人的交流中提高自己真是一件很幸福的事情。

★发完自己巴达和其他系列的第四十十分有缘，这边《发完自己巴达》还没写完，那边《圣经传说4》又不得蹄地出版，而经过本作期望以往的战斗方式的洗礼之后，明天对作为游戏“熟练度”的提高也算是不小的收获，另外，似乎“圣剑”的下一作也准备要叫作《发完自己巴达》了，因为在这类动画的最后很明显的告诉你说“SEE YOU NEXT GAME”……

☆今年对于情来说是很充实的一年，在编辑那整整9个月的时间里，从玩家到编辑的过渡让我成长了不少，正因为很感谢编辑们提出宝贵意见的各位前辈，正是有你们的督促才能让偶及时发现自己的不足，在与人的交流中提高自己真是一件很幸福的事情。

★发完自己巴达和其他系列的第四十十分有缘，这边《发完自己巴达》还没写完，那边《圣经传说4》又不得蹄地出版，而经过本作期望以往的战斗方式的洗礼之后，明天对作为游戏“熟练度”的提高也算是不小的收获，另外，似乎“圣剑”的下一作也准备要叫作《发完自己巴达》了，因为在这类动画的最后很明显的告诉你说“SEE YOU NEXT GAME”……

☆最近被询问最多的问题：“PS的游戏盘在哪里可以买到？”——D

“2006年过去了，我很怀念它……”

如果没有记忆的话，这是标准的年度追忆文开篇，然后就是——一成不变的感觉加怀念，不过要说我说……去年的2006！从去年7月至10月可以说是我有生以来最清闲的一段时光，发生的很多事很多事还让我不愿再想起，而那些通通也让我改变了很多很多，回忆起往日时光，命下的只有苦笑而已，不过，生活还要继续，过去的水永远都只流过去，这是怎么都不会改变的事实。

我一向不怎么喜欢抱怨，因为那实在没什么意义，也解决不了任何困难，与其浪费时间，还不如多花些心思想想如何改变现状，路就在前方，选择的权利也在自己手上，未来这个有希望虽然外加困难没了关系，但烦恼还是还是要靠自己努力，总之，我已决定好了自己的路，至于前方等待我的是什么，就交给时间来验证吧。

2007，你好，我来了。

2007，你好，我来了。

2007，你好，我来了。

2007，你好，我来了。

2007，你好，我来了。



晴天



十六



卡伦

游风艺苑

第11期

一刀

Gallery of Game Style

最近我们的邮箱总是处于挤爆的状态,这让本刀感到非常欣慰。不过在浏览来稿的过程中,我发现一个值得注意的现象:不少朋友会特别认真地把人物作为重点描绘的对象,而背景的绘制相对草率,或干脆留白。如果过多地登这样的稿子,栏目的版面效果会显得较单薄,因此除非是相当出色的作品,本刀通常会优先考虑人物和背景结合得比较好的稿件,所以,建议大家在工作时不好在背景上花点心思,否则因此而错失被采用的机会就比较可惜了。



广州·李沛

一幅《天诛·千风》的同人作品,整体氛围的营造无疑是作品最大的亮点,无论漫天烟雾掩映下的青灰色月亮还是人物随风飘散的银发以及灰色调中,都得陪衬与渲染的气氛显得相当到位。



南宁·JS桑

把美少女和机体相结合的创新早已不新鲜,不过数台来自《高达》的机体同时美少女化并出现在画面中,所带来的视觉冲击还是很强烈的,值得一提的是,画面上的5位可爱MM表情神态及动作都各不相同,看来作者显然颇下了一番工夫。

南京·毛芳

不知道大家是否还记得作者之前那幅“液紫剑”的考卷,这次的作品依然采用了对比强烈的色彩搭配,而人物造型似乎更加独特,长发掩映下的绿色双眸,额角的鲜红刺青,再配上漫天飞舞的黑蝶,诡异的气氛中透出一丝神秘之美。



广州·hju1983

在众多2D格斗游戏中,《街霸III》系列的人气可谓独具特色,而右边这幅作品更是把另类的风格推向了极致,同时,作者的画功也相当不俗,而且各类技法也很熟练,这些从人物肌肉质感的把握和上色手法的运用上可见一斑。

成都·毕玉洁

继上期的《傲龙魂》之后,作者再接再厉为大家献上同样取材自《战国BASARA》的《若虎见参》,通过标志性的红色头巾,我们可以一眼神认出这位虎虎少年便是丰村,不过相比之下,国画风格的笔触似乎更胜一筹!



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿,请在来稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明),也请为自己的画稿起一个好听的名字,并讲述一下自己在作画时的感想,一并写在稿件的背后,画稿的题材方面尽量与游戏有关,尤其欢迎原创稿件;信件投稿请注明“游风艺苑”收,Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@qq.com.cn,稿件刊登后作者可以获得样刊一本,根据稿件水准稿费为40-100元不等,在刊登后一个月之内寄出,最后,欢迎大家踊跃投稿!



如果你喜欢UCG,不要容忍任何一个缺点;如果你讨厌UCG,请在这里发泄你所有的不满!

互动信箱

✉ 电子邮箱: ucg@ucg.com.cn

✉ 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000



本期为您准备的礼物

1名



ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任意一种

- 超大幅自制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大帽亮水晶鼠标
- 尤那挂饰精致手机链

0名小编形象赠礼(随书5款·人)

尊贵典雅的
时尚掌机等你来拿!

本期
特别放送 40名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬!

1A的《塞尔达传说》封面评价如何?

湛江 黄耀雄:本期的封面林克虽然很有型,但是让人觉得太严肃了……放一些可爱的人物吧。

平遥山 孙德:本期封面材质很一般,画面也很一般,Wii的清晰度与3D效果似乎不怎么好,从这张图上就能看出来。

上海 高磊:以林克作为封面人物,无论是在题材的选择还是颜色的搭配上都有水准,只是面部缺少生动,太过死板。

常州 潘鸣欧:封面只能算是中规中矩,林克的脸色苍白,衣服上那一块块的“马赛克”看得一清二楚,还有其背景太过单一,用色单调,显得层次感不足。

编 既然是新年度的第一期,但1A的封面却未能带来足够的惊喜,对于本期封面出现的林克(塞尔达传说,重宝之心),大部分读者纷纷表示并不买账——作为封面人物的林克及重宝之心虽然是一个原因,但略显粗糙的画面更是读者们批评之力的重心,甚至还有不少读者质问:“是不是小编们在游戏中毒了?”……无可否认,此次封面图的分秒争分夺秒对于封面影响都不小啊……综合各方面来看,如果封面图仅是追求正统的风格,反批评你可能会好一些。

1A的特稿反响怎样?

贵阳 周雨:这种特稿是不是太FANS向了,像我这从没见过《荒野兵器》系列”的人看了半天没啥感觉,希望下一次做类似特稿的时候能够把各代加起来。

常州 潘鸣欧:本期《荒野兵器》十周年回顾很真实,可以看到《荒野兵器5》的预热稿了,文很有内涵,也很好看,见证了这个系列十年来的兴衰。

哈尔滨 孙德:特稿的内容固然精彩,但形式上是不是有些不变了?此类同类型的文章UCG也做过了不少,但形式上总是一个样子,总是介绍一些有关游戏系列的发展史,这些数据让人看久了不免昏昏欲睡。

上海 江墨:本期的特稿还是不错的,从侧面介绍了一些游戏背后的故事,可读性很高,如果不是做成简单的系列剧情介绍的话,我就一定会去读它了。

汕头 潘鸣欧:《荒野兵器》特稿还是有些FANS向,如果能加入销量、开发时间,可能相对会更好一些。

编 由两期特稿力作的这两种特稿基本上还是得到了读者们的肯定,不过在行文方式及版面搭配上受到了一些批评,令我们在写作此系列回顾特稿时,一定会更加注意剧情介绍,并采用原创,制作文章内容,争取让“FANS向”的感觉得到收敛。此外,由于前两期杂志未做预告,杂志页数严重超标,故此“特别企划”不得不与攻略混道,还请大家见谅,本期开始“特别企划”正式回归,敬请持续关注。

1A的攻略与研究获得好评吗?

蚌埠 丁一:《恶魔城 迷宮的回忆》攻略与配图搭配得十分完美,最特别的是前面的人物介绍以卡片的形式表现让人喜欢。

上海 高磊:《恶魔城》的主线流程介绍得不错,但缺少对游戏画面要素和一些细节的介绍。

保定 李基伟:《恶魔城》和《战国无双2 帝国》的攻略应该是近几期最详细的攻略,很有收藏价值,只是希望小编能在部分关键日文词汇后增加中文解释。

合肥 李强:《战国无双2 帝国》攻略非常详细,事先自己大概收来,像你这样的“无双新兵”看后都会立刻入手,从读到没有问过任何朋友就顺利通关了。

编 首先要自我批评一下,本期《恶魔城》攻略之中的“人物介绍”中文字与背景及画面效果并不好,给大家的阅读造成了不便,亦不是越短越好!不过好在读者们及读者们,除了对这部分内容的批评之外,攻略整体内容方面虽然还是受到好评,小编一路一稿手写的攻略内容虽然被大家喜爱,看到这样的肯定,小编们即使再多写的也是值得的,至于《战国无双2 帝国》就无需多说了,几乎每一个使用者都认定这是一篇“详细到让人无语可说”的攻略,看来“无双老将”抄完果然实力见长啊。

1A迷你DVD调查报告

上海 高磊:重头“PS3全接触”对PS3的介绍非常详细和全面,不过就光盘容量而言还是不够丰富,让人意外未毕,毕竟迷你DVD在容量上具有局限性。

哈尔滨 孙德:胜负师的《精英应援团》表演太精彩了!希望今后继续由小编亲自操刀的“热血漫画”能够经常出现。

大连 徐强:“PS3全接触”影像丰富,选角很专业!这就是传说中的玛丽MM吗?羡慕!

南宁 叶斌:对PS3的相关介绍非常完善详尽,几乎将PS3的一切都是现在在我们眼前,也只有UCG才能在那一时间做出这样专业的影像节目来,希望下一期的“Wii全接触”能够再再接再厉!

编 这次迷你DVD的重头内容自然是万众瞩目的PS3处女之旅,不过从来信中发现,读者们对于PS3本身的了解和兴趣远多于影像评论本身,这就有值得肯定和欣慰的地方了……希望大家在今后的互动信箱中能够注意这一点,此外,友情提醒的网编是本期来信中最为活跃的成员,而且众多来自单身男生的“交友信”更是直接由得让人肉皮疙瘩一搭,看来杂志“特别企划”不得不与攻略混道,还请大家见谅,本期开始“特别企划”正式回归,敬请持续关注。

2006年度“游戏之最”大调查

在一片赞扬声中,2006年就这样离我们远去。

作为一个玩家,面对这喧嚣纷争的一年,想必您也一定感慨万千吧,不知您有没有在心中这样悄悄地问过自己呢?

- 您最喜欢的角色是谁?
- 您最喜欢的游戏是哪款?
- 您最欣赏哪款游戏的剧情?
- ……您最想回顾的游戏业界大事是什么?

以上,凡此种种,不一枚举,如果您有兴趣的话,不妨登录 www.levelup.cn 网站首页来参加我们的互动调查吧,您所填写的选择和意见将会成为06年特企点中的重要参考项目,而且所有参与者均有机会获得 PSP 及重宝的 ACG 周边礼品哦!请相信:您的参与将让《游戏机实用技术》做得更好!

(获奖名单将在“互动信箱”栏目中与杂志中奖者一并公布。)

本期问答

1. 本期封面给您留下的最深印象是什么?
2. 这期特企的核心主题是“历史”,您喜欢吗?对于今后的特企主题,不知您喜欢哪一种呢?如果您有更多巧妙的构思,请来信谈谈您的看法吧。
3. 攻略与研究依旧是这期的主打项目,本期杂志上介绍的游戏您都玩了哪几款?感觉如何?
4. 新年特别节目收视调查:迷你DVD观后感。
5. 回顾2006年,作为一个玩家,让您印象最深刻的事情是什么?

1A 互动信箱送礼名单

回顾PSP的玩家·天津市静海区 赵玉斌

广西	陈俊	安徽	陈俊	湖南	王强	湖南	陈俊	湖南	陈俊
福建	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊
浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊
浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊
浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊
浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊
浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊
浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊
浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊
浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊	浙江	陈俊

360全方位

栏目主持 多边形



这次是本栏目的第三次与大家见面，不知道目前这种风格大家还喜欢不？我希望能得到您的宝贵意见，请将任何意见与建议发往下面的邮箱。

目前本栏目的宗旨是在有限的空间内给大家尽量多的有关X360的信息，就目前次世代大战的形势来看，X360是最成熟的一款主机，虽然在游戏类型上还需要进一步丰富，但是其完善的网络功能绝对是目前次世代中最强的，LIVE游戏也许将成为以后网络游戏的代名词。

投稿信箱: polygon@ucg.com.cn

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路

编辑 360日记

自从(WEX)之后，X360似乎又沦落为“WE专用机”了，不过说回来这次(WE)的LIVE对战真是做得非常完美，基本实现了无延迟对战，除了每次对战前载入的时间稍长之外，进入比赛后就完全和单机对战没有任何区别了。

由于本期工作比较忙，到写下本篇日记为止，17胜4负世界排名800多的战绩还算凑合，其中有三场胜利和两场失利是因为网络断线的原因为系统自动判定的。最惨痛的失败是遇到一位ID为“oid nine”的玩家，第一局用阿根廷对阵他的英格兰，0:5失败，结果第二场又遇到他，用国米对阵他的巴萨，下半场30分钟的时候就就0:5，然后网络断线……

当然，最爽的一次胜利同样是5:0，对手是一位韩国玩家，比赛开始的时候用日语问我是不是日本人，我告诉我我是中国人，由于他一直用日语说话，我还以为他是日本人，结果下半场比赛的时候他告诉我他是韩国人，而且是一名开发网络游戏的程序员，并且还问我玩不玩《魔兽世界》……

【文：多边形 插图：大魔王】



360 大事记

微软退还维修费用并延长售后服务时间 《VR战士5》登陆X360平台 《光环》系列联机负责人辞职

微软华盛顿雷蒙德总于12月23日正式发表声明称，X360主机的保修服务时限由原先的90天延长为一年。在美国和加拿大购买并处在保修期内的所有X360主机都可以享受免费的维修，这不仅包括声明发表后玩家所购买的X360主机，同样也包括了之前一年所售出的所有的X360主机。微软甚至承诺为那些已经支付了维修费用的用户全都退还维修费用。微软官方表示，之所以做出这个决定，“是为了最大限度兼顾X360用户的利益，贯彻微软一直以来服务玩家的原则和传统。同时也是为了与全球其他地区的标准保持一致。因此不论是一年前购买主机的用户还是刚刚购买X360的玩家，都可以从现在开始享受一年的免费售后服务。

●世嘉公司在12月19日公布了有关PS3版《VR战士5》的最新情报，并确定了本作的发售日期为2007年2月。而两天过后，世嘉官方正式宣

布，原本为PS3独占的该作将在2007年夏天推出X360版，这也是该系列首次登陆多个不同平台。但稍后世嘉确认，无论是PS3版还是X360版的《VR战士5》都不会对应网络对战。

●12月22日，《光环3》制作人Bungie在网上公开了一段全新的官方纪录片，这段长达7分钟的纪录片重点介绍了出现在二代中的新种族Blut，详细描述了这个种族的武器、AI、动作等要素，并公开了约两分钟的游戏实际影像，虽然Bungie的工作人员一再强调游戏中的画面是很初期的画面，但其糟糕的素质令玩家略显失望。

●微软公司于美国当地时间12月11日发表了X360游戏开发工具“XNA Game Studio Express 1.0”以及针对游戏开发者的服务“XNA Creators Club”。XNA Game Studio Express是提供使用C#语言开发游戏的框架，将在微软的XNA官方网站上免费提供下载。XNA Creators Club则

是为了使用户制作的游戏能够在X360主机上启动的付费形式服务，会员费用是4个月49美元、1年99美元。微软为了纪念此次XNA Game Studio Express 1.0的发布，宣布将于2007年1月开始举办使用XNA Game Studio Express制作的游戏的评选活动“Dream-Build-Play”，优胜的游戏将在Xbox LIVE Arcade公开。

●美国当地时间12月10日至12月24日期间，凡在微软指定的零售店中购买豪华版或普通版X360主机的玩家，均可享受100美元的购后折扣(付款全款后以邮件折扣的方式在用户指定帐户上直接退还100美元)，豪华版X360折扣后售价为299.99美元，普通版为199.99美元。

●Bungie公司近日宣布，担任《光环2》、《光环3》联机游戏设计总监的马克斯·霍伯曼(Max Hoberman)将离开Bungie公司，并设立新游戏开发工作室Certain Affinity。马克斯·霍伯曼是用户界面(User Interface)、建立比赛(Match making)等联机游戏相关制作部分的负责人，他表示目前《光环3》的联机游戏已经可以进入BETA测试阶段，因此就算也离开公司制作团队也能够完成之后的工作，不会有任何影响。

《失落的星球》的EX难度简直不是人玩的！”

——由于本作EX难度设定过于苛刻，不少玩家在尝试过后都放弃了对这个难度的挑战。

玩第一张盘的时候出现两红灯，玩第二张盘的时候出现两红灯，我不敢玩第三张盘了。”

——一位购买了《蓝龙》盗版的游戏玩家这样描述他的经历，而最近X360“三红灯”(代表严重硬件错误)事故频发，令玩家对X360主机的质量疑虑重重。

我等了半天，一个对手也没有等到，这游戏到底有没有人玩？”

——一位买了X360版《天诛》的玩家在进行网络对战的时候遭遇尴尬，由于本作在日本销量太少，以至于几乎找不到对战的对手。

数字

23000 Capcom在X360平台上的又一重磅级作品《失落的星球：极点的危机》于12月21日在日本市场发售，首日销量突破23000套，市场占有率超过百分之六十，而专为本作定制的5000台捆绑限量版X360则早就被预售一空。

3.99 北美著名的快餐连锁集团汉堡王(Burger King)与微软展开合作促销活动，从11月19日开始，凡是在汉堡王连锁店内购买指定套餐的顾客，即可以3.99美元的超低价购买三款汉堡王主题的游戏，这三款游戏可以在Xbox360和Xbox上运行。而12月20日，这三款超低价的游戏销量已经突破200万，真是“一个便宜三个爱”。

140000 微软在开放《光环3》多人联机测试版注册的首日，蜂拥而至的玩家使得注册用户数在当天就突破14万，服务器由于超载而连续曾几次险些瘫痪，高峰时期许多地区的玩家反映注册页面根本无法打开。

360 抢鲜

“360全方位”栏目邀请您全方位的参与！本栏目各版块设置新颖，有关您对X360游戏的的心得体会，或是您对X360独到的新鲜感受，或是您对X360时事的重要看法——您之贡献是一份您有关X360的话题都可以向我们要投稿。

投稿邮箱: 360@game.com.cn

《蓝龙》游戏时间过万 X360用无线耳麦出现质量问题 玩家联合起诉微软索赔一千万

干扰等问题。微软表示为出现问题的配件提供及时的更换或维修。

●今年10月31日，微软对X360主机进行了一次系统升级，此次升级对操作界面进行了改良，并使游戏画面对应1080p输出，升级后的X360主机能够对外接DVD播放器设备，增加和改善的机能总计在85项以上。这原本是件好事，可惜却意外地出现了部分玩家X360主机工作异常的情况，某位玩家在官方论坛上发帖表示想统计一下看看有多少同样遭遇的玩家，没想到该帖子一下子被顶到60页之多。可是对于这些玩家的遭遇，微软公司表示只不过是1%而已，而且还要求玩家们支付140美元的高额维修费。这使得玩家们更加愤怒，并最终引发了此次的联合起诉。此次联合指控的带头人名为“RedRun6622”的玩家表示，他们已经向华盛顿地方法院以及消协提交了起诉书，要求微软为此支付1000万美元的总赔偿额。

●根据日刊《FAMI通》的统计数据显示，X360主机今年全年在日本地区的销量累积起来只有11万3千台，而在过去的11个月，PS2主机的销量是140万台，超过X360十倍还多。即使是新上市的两台次世代主机PS3和Wii也只用了一周多时间就赶上甚至超过

了X360一年的销量，就连已经处在停产清仓阶段的销量GBM，销量也比X360多出3万多台。

●上期本栏目曾报道一名玩家在车祸中差点损失了他的X360主机，但是由于微软公司的慷慨和软件商的大方，崭新的X360主机和游戏软件又回到了这位玩家手中。而另一位玩家就没有这么幸运了，他在eBay上出售了自己的主机，结果在快递公司将货品送到收货人家的時候，因为家中无人而使货物放在其家门口，这台不幸的X360因此遭受了一只调皮大狗的袭击，不过虽然主机的手柄、电源线以及游戏被狗撕毁，而X360主机本身却并无大碍。买家在信中表示这件事的责任应该由快递公司那只狗负责，他会向快递公司申请赔偿，而且仍旧会在拍卖网站上给予卖家良好的评价。

●Konami前日发表了官方声明，表示《MGS4》目前没有跨平台的计划，依然是PS3独占作品，正式否认了前段时间一度风传的“X360版《MGS4》的不实传闻。但有人认为，Konami在声明中用了“目前”这样的字眼，说明他们并没有把自己的后路堵死。鉴于PS3目前的销售形势，《MGS4》依然有可能出现在X360上。

的家用电器没有两样，所以就拿来给水刀试刀了。

豆知识：水刀

水刀是一种利用高压水柱进行切割工作的工具。“水刀”的刀身是高压水流，产生这种高压水流的压力功率约为150千瓦，每分钟从针筒状的喷嘴里喷射出80升水，这种喷嘴是用蓝宝石或人造宝石制成，直径为0.076毫米至0.635毫米，高压水流以每分钟1000米高速离开喷嘴时的压强为310兆帕(兆帕，压强单位，1兆帕=1,000,000帕斯)。因此，“水刀”可以轻松自如地切割各种材料，能把几厘米厚的钢板切开，也可以“输出”各种带曲线的图案和带花紋的原件，以及精度要求很高的，安装在航天器一类飞行器上的各种零部件，这些高精度的零部件，是普通钢制切割工具难以完成的。



360 八卦

由于X360主机板上并未内置电池来辅助记忆系统时间，如果主机断电一段时间过后，系统时间就会恢复到默认时间的2005年，所以导致《蓝龙》在调用系统时间来计算玩家游戏时间的时候就会出现游戏时间长达万余小时的BUG，但实际上不仅这个游戏中没有发售这么长的时间，就连主机也没有发售这么长的时间，目前尚没有很好的解决办法，如果不想去失系统时间，只能将插头一直插在电源上，或者每次开机的时候登陆LIVE网络，主机机会自动更新时间。(上期问题小卖部栏目中关于此问题回答不够详细，特此补述。)

●微软公司日前宣布，由于投放市场不久的X360用无线耳麦部分出现了质量问题，微软公司将为解决这些问题提供积极的援助，据悉微软公司接到了数起用户关于X360无线耳麦使用问题的反馈报告，报告中涉及了耳麦与手柄难以实现同步、信号接收

360 拍案

比切豆腐还容易 拿Xbox开刀的水刀

www.waterjets.org是一家

绍水刀的非盈利性质网站，每隔一段时间该网站就会放出一堆水刀切割的图片，来展示水刀的威力，而这一次沦为“刀下鬼”的，竟然是Xbox主机。

我们可以看到在水刀的威力下，Xbox主机简直就像豆腐一样不堪一



“割”，Xbox主机终于变成了“梦寐以求”的X形状，而X360主机则在肚子上被开了一个天窗，就连Xbox主板也没有逃过被“草割”的命运。

至于为什么网站主人对Xbox主机情有独钟，据他的说法是，他有一位在微软工作的朋友，平时送给他几台Xbox主机，而他却对游戏的兴趣又不大，所以这些在一般玩家那里视为上品的游戏主机在他眼里和一台无用

流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

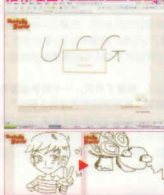
节日礼物推荐特别版 联想新年礼物粉可爱

Email: pop@ucg.com.cn

栏目主持: D·S

素描交流协会

推荐理由: **CarwardCathy**



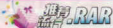
▲一位女同学画了张正太画传了过去, 收到的是一只只鬼……



这是一个可以让所有人通过画画自由交流的网站。登录这个网页之后, 鼠标就变成了是一支画笔, 你可以在上面随心所欲地涂鸦, 当作品完成后, 点击右下角的“发送”, 稍作片刻, 你就会得到从同样在这个网页上作画的网友(可能是在世界的另一端)那里传来的回馈图片。如果你对画技有自信的话, 大可上去一试身手, 如果想通过它结识新朋友的话, 那么画后别忘了署名和留下联系方式哦。在网络高度发达的现在, 这姑且也算是一种另类的新型礼物吧。

链接地址: <http://www.sketchswap.com/>

照明拖鞋



推荐理由: **轻松惬意“定下生财”**



美国发明家道格·维克最近发明的一种“照明拖鞋”能够在黑暗环境中自动照亮行进前方6米到7米范围的空间, 免去了频繁起夜的人在黑暗中提心吊胆摸索前行的烦恼。这种智能拖鞋的前端装有小灯泡, 当内置感应器“察觉”到黑暗环境或有人穿上它时, 就会自动点亮灯泡照亮前方。“聪明”的感应器, 防碍鞋底, 可更

换锂电池及延时关灯等贴心的设计使它解决了频繁摸黑起床的病人或守夜人的烦恼。

与大多数发明创造一样, “照明拖鞋”的灵感也同样来源于日常生活中遇到的不便。发明人道格·维克表示: 一天夜里他在摸黑中撞上了床腿, 有过许多发明经历的他马上意识到, 也许成千上万有同样遭遇的人需要一种新型的可以照明的拖鞋。于是几天后, 这种可以确保人们在黑暗房间中放心走路的拖鞋就从他的设计图上诞生了。

竞速戒指



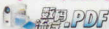
竞速戒指

推荐理由:

竞速结识MM新增道具

如果你是一个喜欢尝试新鲜事物的潮流人士, 那么不妨考虑一下这种最新出品的信息戒指。这款“竞速戒指”每个都具有独一无二的代码, 对应着拥有者的个人信息。一旦有了它, 今后你去酒吧、舞厅等场合玩的时候, 再也不用厚着脸皮问漂亮MM要电话号码, 只要两人都带着这种戒指, 相互握个手就可以了, 然后你可以轻松通过手机上网查到与别人交换的个人信息。目前已有数万人在使用这种戒指, 而且许多娱乐场所也开始纷纷出售, 这类人群正在持续扩大中。

华硕全新G系列游戏笔记本



推荐理由: **游戏, 靠的不仅仅是性能**

用色彩点燃第一缕激情——华硕G1/G2以自我的方式拉近着与玩家们的心灵距离。遵循着专属华硕的设计思路, G1以生机盎然的绿色操作点缀, G2则选择热烈耀眼醒目的红色, 从视觉上形成了内敛与豪放的双重气质。用于指示方位的W、A、S、D字母键, 也被两种颜色特意标示出来, 方便玩家以最快速度辨识使用。在屏幕更大的G2身上, 还特别在键盘两旁增加了两个扬声器, 以红黑交织的色彩进行大面积覆盖, 看上去杀气十足, 再次无声却高傲地向大家宣告: 我, 就是为游戏而生!

但这两款机器的独特之处还远未止步于此。打开军火军装备的前卫上盖, 直视G1的15.4寸宽阔视野, 以及G2超大气度的17寸影院级屏幕, 完全能够获得不亚于台式机PC的震撼观感。当目光移至屏幕下方, 最令人惊叹的巧思出现了: 此处竟然还没有一

个小巧的副显示器, 可通过ASUS Direct Messenger技术在全屏游戏时显示MSN、邮件、电池电量等信息, 让您在尽情享受游戏快感的同时, 完全不用担心错过任何重要信息。

开启澎湃跃动的游戏新境界, 当然也需要超强实力。在华硕G1/G2的身躯内, 不但统一配备了目前最新的Core 2 Duo T7400处理器, 还同时支持最大2GB DDR2-867内存和80/100/120/160GB高速硬盘, 打造出直接比PC更值得信赖的操控平台。在关乎游戏视觉享受的显卡和显示器上, G1采用了显存高达512MB的NVIDIA GeForce Go 7700独立显卡, 并配备15.4寸绚丽宽屏, 帮您在激情世界中乐不思蜀; G2则配备显存同样为512MB的ATI X1700独立显卡, 以及延迟速率仅为8ms的17寸绚丽屏幕, 让您瞬间亲临栩栩如生的赛博世界, 沉醉于磅礴视听中。

在浑身都

充盈着游戏基因的G1/G2看来, 对于玩家十分实用的130万像素高清摄像头, 是绝对不可遗漏的利器。将它与游戏同时开启, 让您随时与战友保持零距离的线上交流, 并开启战旗扫天下; 实时拍摄图像更可组合成超酷个性屏保, 尽享独一无二专属特权。如果您觉得一个人对着电脑玩还不够过瘾, 甚至还能利用机器侧身的S端子视频输出、VGA视频输出、DVI视频输出等全方位输出接口, 将笔记本轻松对接于大屏幕电视、投影仪等显示工具, 与亲密战友们共同切磋技艺, 上演最震撼人心的巅峰对决。

联想手机
i807·粉时尚




联想手机

i807

压缩T恤


推荐理由：把衣服折叠到掌心



如今不但空气可以压缩，食物可以压缩，就连衣服都可以压缩。这种“压缩T恤”便是继“压缩毛巾”、“压缩手帕”后进化来的新品种，经过一年的推广期后，现今的“压缩T恤”在技术上已经趋于成熟。借助神奇的压缩工艺，一件大号的T恤衫居然可以被压缩成黑板擦大小，实在让人惊叹不已。当你需要使用时，只要将其放在水盆中浸泡片刻，便可将其还原，晾干后即可穿用。看来以后出门时多带这些压缩衣服，行李可就能更少了。

Walkman NW-S200系列

推荐理由：活力生活的时尚装备



Walkman NW-S200系列传承了Walkman一贯时尚风格，外形上独树一帜。机身主体采用了独特棒型与指环形结合的设计，将传统元素与自己的主观风格相融合，简约而流畅的机身线条不失时尚魅力，是时尚生活的理想伴侣。

NW-S200系列采用特殊的技术制造的无轴密封防水机身仅重26g，牢固可靠，专为充满活力的运动型用户量身定制。它结合了诸如音乐感速器(Music Pacer)等智能化元素，通过索尼公司专有的“G-sensor”技术(重力感应系统)智能化感应使用者的移动速度，无需额外附件即可相应地播放预先设定的音乐。这款播放器还结合了卡路里和距离计算器以及计步器和秒表功能，甚至能够按照运动时间、距离或要燃烧的热量值来设定目标，当达到目标时，播放器即可自动停止音乐播放。此外它还

能够让用户保存七次锻炼结果的历史纪录。

Walkman NW-S200系列还具备独特的音乐感速(Music Pacer)功能，能够感应到使用者处于行走或跑步状态，并启动相应的预设音乐播放列表。这可以使用户在跑步的时候自动快节奏音乐列表，缓慢行动时自动舒缓音乐列表，使整个运动过程都有适合的音乐相伴，令运动与音乐完美结合。

让Walkman做你的健身伴侣

智能闹钟

推荐理由：不鸣则已，一鸣惊人



据一份来自最新调查研究的报告指明：由于人在深度睡眠中心肌功能处于无防备状态，故此乍然响起的闹钟在某种程度上是心脏疾病的诱因之一。相应地，一种“智能闹钟”就此应运而生。

这个智能闹钟可以监控你的睡眠状态，然后在最合适的时间叫你起床。对使用者的监控是通过一个带有红外装置传感器实现的，它会把你使用者的状态准确传达给钟表。为了确保你不会在深度睡眠中被突然惊醒，它会在你原定起床时间之前的30分钟内，根据你的睡眠状态选择一个最合适你起床的时间由低至高奏响旋律。

联想粉时尚手机i807典藏版 粉装上市

此次上市的联想粉时尚手机i807典藏版，不仅拥有6种不同风格的彩色外壳，还将1GB MMC-Micro记忆卡和蓝牙立体声耳机配置这样的高端娱乐装备也纳入到标准配置中。这在国内同档次时尚手机中属首屈一指。同时，i807典藏版还内置了张靓颖的《光芒》和吾爱的《春风》等最in的时尚MV和铃声。可请将“粉时尚”进行到底。

粉+金=经典“粉”时尚

随着时尚潮流的发展，如今的粉色已经不再是女性的专属，而成为时尚的代言。从时装到笔记本电脑，从家具到家电……粉色已经成为最时尚产品的标识。

在i807典藏版的色彩设计上，联想手机的色彩工程师可谓煞费苦心，在颜色的挑选上几近苛刻。为了让亮丽俏皮的粉色散发出时尚高雅的气质，色彩工程师们调配了上百种质感不同的色彩模型，而毫厘之间的色差就决定着产品的“性格”。在听取了近千名18-28岁之间的消费者对新配色的反馈意见后，联想手机最终确定了“金粉”色系方案——在保留i807的根白金金属质感的基础上，在亮丽俏皮的粉色中添加了细润的金属颗粒，而这种“金粉”色彩的饱和度和光泽度能够满足任何挑剔的审视。

联想手机色彩设计师表示，这种金粉色系的采用让手机看上去更加灵动和剔透，更加凸显手机质感。是时尚迎合时尚白领的喜好和服饰风格，并借鉴了时下最为流行的对比反差和金属光彩的时尚风格。

蓝牙立体声+1G存储=“粉”娱乐

做为一款面向时尚人群的手机产品，联想i807典藏版强劲的娱乐功能非常迎合当下年轻人的胃口。除了保持原本备受推崇的3.0寸、26万真

彩TFT高清晰大屏和创新性真键盘，更将蓝牙立体声耳机纳入标配之中，让每一个“粉丝”都能享受无线自由的音乐乐趣。

然而，光有时尚和娱乐是不够的，对有“互联网一代”之称的i807的“粉丝”们而言，手机的存储容量才是最大的考验。联想i807典藏版的1G海量记忆卡足以收藏全部创意——不管是播客视频、彩铃、音乐还是PS图片——统统带在身边。

再搭配i807专业iDC功能和QCF 15帧/秒拍摄功能的130万高清摄像头，以及内置的MP3播放器，i807典藏版俨然成为了“互联网一代”创作、浏览、展示和分享的“随身创意伙伴”。

粉红PK 网络时尚

据悉，伴随着联想粉时尚手机i807典藏版的上市，联想手机将联合全国最有影响力的17家门户和互动娱乐网站，在互联网上启动“联想手机时尚网络创意大赛”；而吾爱、oadooook、非常真人、VAE等在彩铃、视频、图片、音乐等领域具有代表性的网络创意明星也将纷纷出任活

动博主，号召“粉丝”们以个人创意与他们比拼。这将是一个面向“互联网一代”的规模空前的创意盛宴，旨在激发“互联网一代”的创新精神，彰显时尚创新能力。优秀作品将有可能获得由联想手机提供的数万万元的“粉时尚创意基金”。



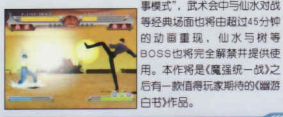
Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
29日	毁灭	MEV	Spike	FPS	6800日元
2009年					
冬	高街行劫	ザ・ロビンソン・グロウズ	Success	S-RPG	日本限定
冬	机动战士高达 特洛伊伊欧	ガンダムエクスティームストライ	NBGI	PS2	日本限定
2009年1月					
9日	职业钓鱼: 逻辑记忆经典	Realta Trophies	Activision	SPG	23.99美元
12日	尖兵的挑战: 极点危机	Lost Planet, Extreme Condition	Capcom	ACT	59.99美元
17日	NCAA March Madness 07	NCAA March Madness 07	EA	SPG	59.99美元
18日	战争机器	グランド オブ ウォー	Microsoft Game Studio	ACT	6800日元
23日	偶像大师	アイドルマスター	NBGI	SLG	6800日元
25日	热血海贼王	グランドハイロウ	ACT Interactive	AVG	7300日元
26日	中世纪之战	Battlemasters, Midway	Edios	RTS	59.99美元
30日	疯狂大乱斗2	Fusion Frenzy 2	Microsoft Game Studio	ACT	49.99美元
2009年2月					
6日	胜利十一人: 职业足球经理 2007 (美版)	Winning Eleven, Pro Evolution Soccer 2007	Konami	SPG	49.99美元
6日	日记 和服与日本传统	アノニマス リターンズ〜サムライレジェンド	Idea Factory	S-RPG	6800日元
19日	街头NBA 主场	NBA Street Homecourt	EA	SPG	59.99美元
20日	英雄联盟	Cyberpunk	Microsoft Game Studio	ACT	59.99美元
27日	战略突袭: 帝国	Samurai Warriors 2 Empire	Koei	ACT	美国限定

幽游白书 死斗! 暗黒武术会 120% 01.11

PlayStation 2 6800日元
全年玩家对应

在街机中广受好评的格斗游戏《幽游白书 死斗! 暗黒武术会》终于即将登陆PS2平台。游戏中将会收录来自灵界侦探篇到暗黒武术会中的众人气角色，总登场角色也将超过80名以上，可操作角色也超过20名。正如标题中多出的那个“120%”，游戏除了包含街机的全部内容之外还增加了以原著故事为主线的“故事模式”，武术会中与仙水对战等经典场面也将由超过45分钟的动画重现，仙水与树等BOSS也将完全解禁并提供使用。本作将是《魔强统一战》之后有一款值得玩家期待的《幽游白书》作品。



Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
21日	怪物史莱姆战争	Shrek Smash and Crash Racing	Activision	RAC	39.99美元
2009年					
冬	使命召唤3	コール オブ デューティ 3	Activision	FPS	日本限定
冬	潜航高手 (暂定)	アクリルパズル (暂定)	Activision	SPG	日本限定
冬	漂流英雄 终极联盟	マール・オブ・アドベンチャー アライアンス	Interchannel	A-RPG	日本限定
2009年1月					
1日	龙珠Z 电光石火 Neo	DRAGON BALL Z Sparking! NEO	NBGI	FTG	6800日元
11日	GT 赛车赛车	GT pro series	Ubisoft	RAC	5800日元
15日	手舞足蹈 欢乐舞蹈制造	WarioWare, Smooth Moves	Nintendo	ETC	49.99美元
18日	疯狂卡车	Excite Truck	Nintendo	RAC	5800日元
23日	勇者大会 Wii	勇者大会 Wii	Koei	TAB	4800日元
2009年2月					
8日	料理妈妈 大家一起料理大会!	クッキングママ みんなのいっしょに料理大会!	Taito	FTC	5800日元
8日	电车 GO! 新干线 EX 山阳新干线篇	電車GO! 新干线 EX 山陽新幹線篇	TAITO	SLG	5800日元
27日	索尼克与神秘戒指	Sonic and the Secret Rings	SEGA	ACT	49.99美元

PlayStation2

2007年发售游戏预览

次世代主机相继发售之后PS2也将逐渐推出历史舞台，不过这个日子绝对不会在2007年发生，因为从各个厂家的游戏情况来看，2007年我们依然能够在PS2看到一些的高素质游戏，在本期的发售表我们将会列出2007年3月之后预定的游戏(已公布)，2007年的PS2依然精彩!

本刊译名	游戏原名	公司名称	类别
1月预定			
现代战争3	现代战争3	Ubisoft	ACT
青春少女 青春组院	ロゼンメイプル グラビアコレクション	SCE	AVG
路2	God of War2	Tate	ACT
北斗神拳 (暂定)	北斗の拳	SEGA	FTG
蜘蛛再2	蜘蛛再2	Startek-ID	ACT
新中华大战	新中华大战	Starfish-ID	STG
4月预定			
女神异闻录3 FES	ペルソナ3 フェス	Atlus	RPG
7月预定			
银河天使2 无限回廊之旅	ギャラクシーエンジェルII 無限回廊の旅	Brossini	特定
2007年春特定			
Fate/stay night (Realia Nu)	Fate/stay night (Realia Nu)	角川书店	AVG
日舞少女	日舞少女 -Elemental Girl Calling-	角川书店	S- SLG
2007年春特定			
新街之虎	新街之虎	Capcom	ACT
魔法少女 魔法少女	Dance Dance Revolution SuperNova	Konami	MUS
魔法少女2 魔法与对的斗争	魔法少女2 マジックと対決のバトル	Di software	S-RPG
王之之心 2 神将夜合+	キングダム ハーツII ファイナルファンタジー	Square Enix	S-RPG
艾欧尔英雄物语	エルゴ英雄物語	SEGA	A-RPG
光之美少女	シャイニングプリンス	SEGA	A-RPG
魔物猎人	モンスターハンター	SEGA	PLG
火影忍者 疾风传 终极加速	NARUTO-疾風伝 究極のスピード	NBGI	ACT
2007年春特定			
怪物传说4 怪物	怪物传说4 バトルオブゴブ2	DMK Playmore	FTG
格斗之王 终极对决	キングオブファイターズXIII	DMK Playmore	FTG
侍魂 零	侍魂 零	日本一 Software	SLG
北上藤原子第一 战斗!	北上藤原の息子トキトキ 战斗!	Capcom	FTG
神神皇正統记	カクレコトバシ	Capcom	ACT
战国BASARA 新作	戦国BASARA ショー	Capcom	ACT
陆奥 (暂定)	KOLAMA / 陸奥 (暂定)	SEGA	AVG
龙之纹章 英雄 (暂定)	ドラゴン紋章 英雄 (暂定)	SEGA	AVG
梦幻之星 新宇宙	ファンタジースターニューバース	SEGA	RPG
伊尔米娅的野望	イルミニアの野望	SEGA	RPG
SIMON 剑豪传	シモン 剣豪伝	Nihon Hoshizaki	SLG

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年12月					
28日	Genies Vol.1 横山光嗣 三国志 第一卷“英雄三国志”	Genies Vol.1 横山光嗣 三国志 第一巻 “英雄三国志”	ADNetworks	ETC	3800日元
28日	勇者斗恶龙怪兽仙境 Joker	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	Square Enix	RPG	4800日元
2009年					
冬	最终幻想 XI	ファイナルファンタジー XI	Square Enix	SLG	日本限定
冬	我的快乐生活 手账	私のハッピーライフ手帳	Taito	ETC	日本限定
冬	川内高平 神皇正统记流木之诗	川内高平の神皇正統記流木の詩	Merius Home	RPG	4800日元
2009年1月					
11日	雪中车马 绝对奇谭起源	雪中から雪馬 絶対奇譚起源	Success	ETC	3800日元
11日	06 忠告 伊藤野史 伊藤野史の空 上FO之章	06 忠告 伊藤野史 伊藤野史の空 上FOの章	Media Works	ETC	3200日元
18日	情迷大富豪 七人	情迷大富豪 七人	Nintendo	ACT	4800日元
18日	盛大的小丑DS	お祭り大騒動DS	MTO	SLG	4800日元
18日	世界树迷宫	世界樹の迷宮	Atlus	RPG	4800日元
25日	超级马里奥 DS	スーパーマリオ DS	Nintendo	PLG	3600日元
25日	三国志无双DS	三国志無双DS	SEGA	TAB	6800日元
25日	漂浪之屋 天使的日记	ウイングス・ハウス 天使の日記	Nintendo	AVG	4800日元
25日	日本天文堂 妖怪地物鉴定协力 标准日本语DS	日本天文堂 妖怪地物鉴定协力 正しい語DS	日本天文堂	ETC	3800日元
2009年2月					
1日	怪物之屋	モンスターハウス	THQ	STG	4800日元
1日	玻璃球传 与你不一起成长的小岛	玻璃球伝 与你不一起成長の小島	MUV	SLG	4800日元
8日	喷射战士	ジェットインパルス	Nintendo	STG	4800日元
8日	Break 咒符 DS 2nd 魔法の呪符編	Break DS 2nd 魔法の呪符編	SEGA	ACT	4900日元
15日	英雄传说 与你不一起成长的小岛	レジェンドと成長しない島	LEVEL-5	AVG	4900日元
22日	流流2 魔法的魔法传说	ドラゴンクエスト 魔法の魔法伝説	NBGI	TAB	4800日元
特定	Genies Vol.1 横山光嗣 三国志 第二卷	Genies Vol.1 横山光嗣 三国志 第二巻	ADNetworks	ETC	3800日元

《装甲核心》 历代部件全新登场

ARMORED CORE 4

这是FromSoftware全力打造的次世代《装甲核心》! 本作采用了全新的世界观, 在更新原部件的基础上又加入了一些独特的新部件。玩家可以自己设计的机体到网络上对战, 想成为人人敬仰的设计师吗? 那么这款游戏正是你所需要的。

山白龙 责编 chf17

装甲核心4	FromSoftware	ACT
PS3	ARMORED CORE 4	日语
	2008年12月25日	1~8人
	支持网络对战	1990日元

大幅度进化的机体改装系统

玩家可以通过在这里设计出机器人的大致形状, 可以自由变更的头部、核心部分、手臂、腿部等六个部分。部件变更后机体的性能也会跟着发生变化, 建议在这里大致设计好机体的外形后再进行武器的配置。

部件变更

玩家可以通过在这里设计出机器人的大致形状, 可以自由变更的头部、核心部分、手臂、腿部等六个部分。部件变更后机体的性能也会跟着发生变化, 建议在这里大致设计好机体的外形后再进行武器的配置。

除了两脚机器人结构之外, 还存在坦克式以及四脚式的机器人设计。另外, 超强的速度也是本作的一大特点。有些机体的移动速度可以达到1000公里, 不过如果把履带改成坦克车的结构可能就没这么快了。



风格各异的造型设计

新系统

机体名称

性能图表

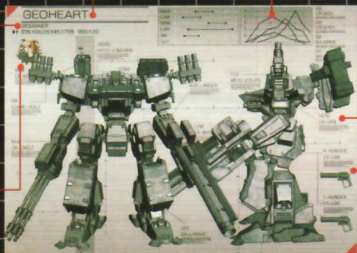
机体设计图作成系统

设计者名字

纹章

使用部件名称

备用武器



当玩家设计好一架新的原创机体之后, 可以将自己设计的机体资料通过机体设计图的形式进行保存。保存的设计图不仅仅只包括一些机体外形图片, 同时还会包含机体的相关设计信息, 比如大致的性能、设计者名字以及机体名称等。因此即使玩家不小心删除了机体的资料, 还是可以很方便地从该机体的设计图中重新调出数据来。

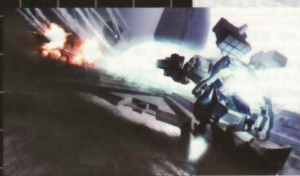
与其他玩家联机交换设计图



玩家之间可以互相交换机体设计图, 甚至还可以对别人的设计图进行进一步的修改, 因此可以通过这个功能很方便地学习到高手的机体设计方式。

力争打造独一无二的个性化AC

本作中对以往系列中的所有机体部件进行了全新的设计。部件的性能和形状都发生了变化。玩家们可以根据自己的喜好设计出更为个性化的机体。



武器变更

机体的双手、肩部和腰部都可以装备武器，玩家可以根据需求频繁变换武器。不过在改装时武器重量以及其能量消耗是必须同时考虑的因素。同时游戏中还设置了备用武器，可以在战斗中进行切换。



▲选择一件武器或者机体零件时，在画面的左下角会出现放大的缩略窗口，玩家可以在此窗口内看清该零件的各个细节部分。(图)

性能调整

可以在这里对机体的各种性能进行调节。但是并不是对个别部件或者武器进行调整，而是对完成的机体进行整体的调整。这个步骤是在武器和部件变更完成之后进行的。



根据需求调整各项性能



更为细分的调节选项

可以进行调整的项目包括双击性能、推进力、装甲、耐久度、负重等等八项，而在每个项目里还会有更细的分项，比如在推进力一项里就包括了水平推进、垂直推进等多项细节。

故事背景

STORY

在未来，世界呈现出了衰败的景象。人口的大量增长导致了粮食以及能量供应的不足，社会慢慢走向无秩序化的深渊，两极分化的日益严重加剧了人民百姓对领导阶层的不满情绪，国家政府逐渐失去了统治能力，恐怖活动、暴乱在世界各地频繁发生，许多城市变成了废墟。在另一方面，为了维护社会秩序，军队的重要性逐步上升，军备装备也已经实现了高度的机械化。几个核心企业一起组成了强大的军备生产复合体，该组织的影响力达到了一个空前的高度。

伴随着危机的日益加剧，一个巨大的转机也在悄悄降临。这个由六大企业组成的巨大集团已经掌握了最高的权利，而且它们对国家政府也早就丧失了信心。这个集团决定用自己的力量来构造出新的社会秩序，于是全面的内战爆发了。

企业集团对政府军队发动了突然的袭击，面对他们生产出的最新兵器——虽然只有不足三十架的新型AC(Armored Core)，政府军队却完全无法与之对抗。这场战争只打了一个月就以企业集团的压倒性胜利宣告结束。

战争结束后，企业集团构筑了新的秩序系统。人们成群生存在被称为殖民地的地方，用自己的劳动来换取维持生计的粮食，社会完全脱离了市场经济，一切都落入到了企业集团的控制当中。

就这样，在企业统治下过了五年。在企业集团的军事和经济双重垄断下，新的秩序虽然在表面上保持着安定，然而一场新的变革正在慢慢酝酿……

从左上到右下依次是：精英机甲、精英机甲、精英机甲



AC4上手速评

文：白云此之上

PS3版《装甲核心4》已于2008年的最后一周悄悄登场。和PS2上的诸作比起来，游戏画面有了理所当然的进步，尤其绝赞的是不少关卡的单人风格。本作的各零件数值会详细地表现出来，不用像过去那样变到实战中测试，非常方便。改良的新系统比较到位，不过平衡性还是有问题，对应网络对战也是一大进步。但是游戏的读盘多而慢，有些令人难以忍受。光线枪的效果改得莫名其妙。在实战中往往连是否命中都很难自测。另外游戏的难度下降了很多，不过HARD难度又有些过分。作为一名老鸟，对PS版可以打75分。目前PS3版已于12月28日推出了第一个补丁，希望能够解决这些问题，顺便期待一下3月的X360版。

编辑部落

editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



十六夜

写在前面 FOREWORD

“不要只看能吃肉，还要看到被挨打”这是十六夜经常挂在嘴边的一句话。说来编辑部的時候，总是幻想在这里能够每天都玩游戏(而且还有钱拿)，真是打着灯笼也难找的好活儿。终于如愿打入编辑部之后，发现这吃肉的乐趣远不如挨打。对于普通玩家来说，游戏是娱乐，是拿来放松的；而对于编辑来说，是工作，就像生产线流程中的任务一样，是必须完成的且附带时间限制。曾经有朋友开玩笑，问16打了快3天打算啥时候泡。“还想再多玩几天”——当时想也没想便脱口而出。尽管现在在游戏的意义对于16来说已经不再从前，但看到这两个字时的感觉却依然未变，也许也正因为如此16依旧用自己的方式感受着游戏，而不是迷失在兴趣与工作之间……

最近发表 LATEST TOPICS

- 麻将游戏的前世今生
秒秒发表于2006.12A(总第164期)
- 健康游戏 享受健康生活
高离发表于2006.12B(总第165期)
- 游戏·心情味道
黑魔天使发表于2006.12C(总第166期)
- 关于次世代大战的思考
Gouki发表于2007.1A(总第167期)
- 忘年铲
黑魔天使发表于2007.1B(总第168期)



理想

现实



游戏，我该拿怎样的方式来感受你？

十六夜发表于
2007.2A(总第169期)

春恋紫花梦惜别

不知有多少人能够在看到这个标题时马上想到那个人，那个总是用凉凉懒懒“板上”笑着的Tooster。可以说从当年最早推出土星平台，《(假大敌)系列》成为对16影响最大的游戏。甚至于在学了N年英语之巴转学日语也是为了能够自己看懂剧情，而不是看着字上的翻译，以别人的角度来理解角色。也许是兴趣的原因，16对于游戏最感兴趣的还是各种设定：世界观、故事背景、人物身世等等，而各种系统、战斗要素则被认为是表现这些设定的手段或载体——不是曾经有人将RPG体系分为“剧情派”和“系统派”么，现在的16应该算是前者吧，尽管现在已经有很长时间都没有去碰RPG了……也许你会说这样的人应该去看小说，但现如今就那样捧看本书一个下午一个下午地看着

绝对会出人命的话，更何况单纯的文字也不可能塑造出一个立体的角色，就好像你没有听过神崎蓝的笑声，单看“噫~呵呵呵呵……”这几个字其实也没有太大的意义。“因为你没有爱”——这是16用来否神崎或质疑文字类游戏究竟有没有好玩的话，“代入感”一词早已经出现好多年了，但现如今又有多少玩家能够真正将自己代入到游戏的内心世界呢？当然，这里并不是说追求画面追求极致的玩法有什么问题，但就是因为忽略了游戏本身要向玩家讲述的那个故事，确实会让人感到遗憾。“春恋紫花梦惜别”，这是当年神崎蓝布引退时海报上的标语，所以在花组辉煌的时期选择让白兰桂道，正是因为担任神崎蓝声优的泽洋美奈小姐由于结婚而离开舞台，“为了不欺骗FANS的感情，才最终艰难地作出了选择”。当然，也许有人不会理解16这种做法，觉得改用其他声

优就不可以了，没必要做的这么绝，那这里16唯一能说的就是“因为你没有爱”。



□ 春恋紫花梦，神崎蓝最大的游戏



□ 如今的高兴又有谁来共享的明天呢？

血染东方一片红

相信知道这句话的玩家肯定要买那一个多得多(虽然这句话标题确实有些夸张)，毕竟G(高达)无论动画还是游戏都有一定的人气，尤其是里面的那些名字，相信没接触过作品却知道里面“天能能力”、“东方不败”等角色的人不在少数。不过下面并不是要开始讨论这个“圣斗士版高达”，而是想感慨一下痛苦并快乐着的FANS，拥趸也好，死忠也罢，只要是有了这一标记，便意味着自己将生活在天堂与地狱之间。作为某个系列的支持者，熟识的系统，一脉相承的剧情以及融入在每个作品中系列的亲切感，都是只有FANS们才能体会到的乐趣；但有时也不得不接受一些事实，那

是有悖于自己的追求。记得去年看到纽约华信集团16曾一度有放弃这个系列的念头，便想法设法去，无论是作为FANS还是工作需要，都不能无视系列的正统续作(幸好有美人队长在)。最近一次偷偷念完成的游戏当属PS3的那款首发高达了，记得当时有人问为什么能够忍受这种既酷又幼稚，手感还不好游戏，16回答得很简单，“因为这是高达”。FANS的做法可能看上去是盲目的，但不受外界影响、完全按照兴趣享受自己喜爱的游戏，这一点不正是作为一个玩家至高的幸福吗？就算并不可怕，只要坚定自己的选择就一定能够获得独一无二的乐趣。其实仔细想一想，如果真能遇上有一款受到极致的游戏，不就如把它吓上天化作红霞万丈，这一过程说不定会出乎意料的可喜……

玩·游戏

其实作为将兴趣当成职业的编辑，谈论“玩”并不合适，因为“虚”在沙里没，一边往里面塞着零钱，一边恹恹地按着按钮的白子已经离我们非常遥远了。用“与时同游”来形容双陆的制造，虽然俗套但是却更贴切不过的。4~5天搞定一个成品是再平常不过的了，抛开吃饭睡觉以及在厕所等等不可抵抗力，1天中2/3的时间都是在跟同一款游戏较劲。不过也正因此，在难得的休闲时间里，我们肯定会选择最适合自己的方式来感受喜爱的游戏——用一个不太标准的比喻：判断哪个好玩的最快方式，就是看读者上廁所的时候选择哪本。也许这黑幽默更新颖的文章会被当成是骗页数，大家不妨将前面所扯的那段当成是

的碎片，而16无非是想说在还没有对游戏丧失热情的今天，就应该用自己喜欢的游戏来感受它。也许我们会离开曾在生活中占有重要地位的游戏，但对于真正享受过游戏的人来说，这段过程留下的将会是最宝贵的回忆。



□ 玩游戏的最佳地，同时也是“状态”

最新回复 LATEST COMMENTS

- RE: 游戏，我该拿怎样的方式来感受你？
[2006-12-26 10:10:10] By: 胜男
- 我们玩游戏“玩”，玩有多少“玩”？道真正精神之“玩”，玩不是那些高手杀人或杀猪吗？将游戏加进生活的人，而是出于发现游戏中乐趣的人。
- RE: 游戏，我该拿怎样的方式来感受你？
[2006-12-26 11:11:11] By: 胜男
- 作为玩家，最善于去尝试一些新的游戏类型和新的游戏系列，而不是局限于几个经典大作。这样就能获得更多的乐趣。
- RE: 游戏，我该拿怎样的方式来感受你？
[2006-12-26 12:12:12] By: 多边形
- I love this game!
- RE: 游戏，我该拿怎样的方式来感受你？
[2006-12-26 13:13:13] By: 游戏天使
- 只是当你们看了，回看这篇青春，自己觉得不好看那就发笑了。

上海

瑞格电玩

上海

游戏2000

2188元



Wii

4888元



PS3

2688元



XBOX360

1388元

PSP



NDSL

1088元

凡购PSP主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！

凡购NDSL主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！

瑞格电玩 (卢湾区)
地址: 上海市卢湾区西藏南路719号
电话: 021-31011444
MSN: YAYA197@MSN.COM
QQ: 32198929
工作时间: 2008.02.10 10:00-20:00
售后服务: 8222.8932 1012.8082
公交线路: 106, 942, 等等, 换乘请留意! 在西藏南路方
达行10号
营业时间: 10:00-20:00

游戏2000 (静安区安店)
地址: 上海市静安区南京西路146号 (近南京路
路口) 路口
电话: 021-62182098 62675167
联系人: 冯杰 15022132887
营业时间: 2008.02.10 10:00-20:00
售后服务: 4387.4212 1880.4788 802
联系人: 冯杰
公交线路: 20, 112, 33, 10, 27, 97, 47, 8
号线1, 2号线(石门湾站下), 以车站站名为准(非中
国银行), 10:00-20:00

游戏2000 (徐汇区徐汇梅店)
经营地址: 上海市徐汇区梅梅路457号
(近漕河泾) 电话: 3392237
电话: 021-64252807
联系人: 李尚中 13918976667
营业时间: 2008.02.10 10:00-20:00
售后服务: 50, 218, 1251, 8257, 8258
1号线(漕河泾站下) 换乘漕河泾5分钟
营业时间: 10:00-20:00

游戏2000 (昆山市和鑫加盟店)
地址: 江苏省昆山市玉山镇新康街
138号 和鑫游戏店
电话: 0512-57519020 51307308
传真: 0512-57519020
联系人: 丁雪

南京新世界电子公司

www.xsjgame.com

业务QQ: 583544576 神游联盟QQ: 362119163 网购QQ: 527654405

本公司承接神游科技(中国)有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商, 代理正规行货, 全国联保, 渠道正宗, 现“神游联盟”专卖店江苏、安徽地区招募中, 欢迎有志之士携手同行, 共同发展, 本公司现诚聘业务人员、市场业务员、专柜促销员若干名, 欢迎有意者加盟本公司。

诚信经营 凡在本公司以下各店所购主机, 一律实行七天包换, 一年保修, 终身维修的原则。

诚信经营 “神游公司iQue系列产品”、“索尼游戏机系列产品”、“任天堂掌机系列”、“键鼠精英掌机系列”及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带, 承接各种主机的修理。



地址: 南京中央路41号-3
电话: 025-82443352 联系人: 蔡小娟

地址: 南京建宁路22号
电话: 025-85514059 联系人: 牛小姐

南京新世界经营总部
地址: 南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 联系人: 卫先生 牛小姐
批发热线: (传真) 025-85501289 85514909
销售部 地址: 南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 邮编: 210007
负责人: 万洪亮 电话: 025-85514909/8551003
物流配送部: 南京建宁路22号亚都大厦内 电话: 025-85514909/8551005 联系人: 严先生
华东客户售后服务部: 南京中央路41号-3 电话: 025-82210718 联系人: 陶先生



地址: 南京中山路17号
电话: 025-84704228 联系人: 蔡小娟

地址: 南京建宁路13号
电话: 025-85511098 联系人: 卫先生

地址: 南京建宁路13号
电话: 025-85511098 联系人: 蔡小娟



地址: 南京文苑路7号
电话: 025-86688898 联系人: 蔡小娟

地址: 南京江宁区江宁区江宁区
电话: 025-85448219 联系人: 王小姐

地址: 南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室
电话: 025-85514909 联系人: 蔡小娟

神游科技(中国) 海南分公司(神游联盟) 江苏、安徽地区授权经销商正在积极进行中, 名额有限, 申请从速!

DRAGON BALL COMPLETE GUIDE
144页16开精装特辑+精选金曲CD

PCG
STUDIO

珍藏版资料设定集

带你重温那份久违的感动

你所不知道的《龙珠》秘密
世界观、角色、战斗、道具完全解析
鸟山明亲自评选奖项最佳
官方投票十大排名公布
其他名家笔下的“异色龙珠”

1月3日

全国上市

【特别奉献】鸟山明与尾田荣一郎合作纪念 漫画《龙珠×海贼王》

龙珠

世界全书

DRAGON BALL COMPLETE GUIDE

珍藏版资料设定集
带你重温那份久违的感动



网上购书

读者朋友们也可到我们的淘宝网书店进行购书。同样免收邮费。地址是:shop33758833.taobao.com
或者在登陆淘宝网后,搜索“动漫游工作室书店”(在左边的下拉菜单中选择“店铺”)也可来到本店。

游戏人

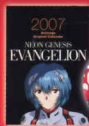
Vol.21

GAMER 领略游戏文化·体验游戏人生
Culture · Entertainment · Game

2007 1月11日

新生

新世代·新感动·新起点



(EVA主题两用年历 超值赠送)

二十余万海量文字 酣畅阅读

六十分钟游戏音乐 听觉盛宴



本辑详细内容请翻内页46页