

# 游戏机实用技术

特稿  
漫谈集换式卡牌游戏  
方寸之间的精彩

前线直击

最终幻想XIII  
怪物猎人3 tri  
机战NEO

超时空要塞 终极边界  
对决传说/圣恩传说

特快专递

把运动胜地搬回家

任天堂新一代体感游戏深度扫描

梦梦娜的工作室

艾兰德的炼金术士

攻略透解

捉鬼敢死队/无限航路  
变形金刚2/苍翼默示录

电玩购机白皮书  
暑期新作导购  
RPG游戏的道·技·巧·禅

本期特别策划

本期  
赠品

2009.7B

定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600

14 >



9 771008 060006

Gamehal 战神III E3试玩影像加长版

心灵杀手 E3发布会现场演示影像 | 铁拳6 血统叛乱 日本铁拳王大战  
未知海域2 纵横贼道 BETA版多人联机合作影像 | 捉鬼敢死队 精彩影像



160分钟  
DVD

游戏家

招  
地  
区  
代  
理

一份送给国人的

礼



菜仕达™

菜仕达™ 专业游戏外设品牌  
为深圳菜仕达电子科技有限公司的注册商标

追求卓越品质 开创游戏外设新纪元



深圳市菜仕达电子科技有限公司

地址: 深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园  
网站: www.e-pxn.com.cn 邮箱: lsd@e-pxn.com  
电话: 0755-27960680 传真: 0755-27939058  
全国统一免费服务专线: 400-600-3586

深圳总经销: 深圳市菜仕达电子科技有限公司华强北经营部  
地址: 深圳市华强北赛格科技园四栋西9楼908室  
电话: 0755-83765042/13632790583  
联系人: 李先生

上海总经销: 上海国音电脑配件经营部  
地址: 上海浦东百脑汇31-18张杨路588号 邮编: 200122  
电话: 021-58365359/13901626651  
联系人: 陆先生

北京联络处: 深圳市菜仕达电子科技有限公司海淀经营部  
地址: 北京市海淀区苏州街大河庄苑4号楼3单元1529室  
联系电话: 15910862025  
联系人: 陈先生

广州联络处: 深圳市菜仕达电子科技有限公司天河经营部  
地址: 广州市天河区百脑汇电脑城A栋1401室  
联系电话: 020-29037172/13929585754 邮编: 510000  
联系人: 何先生

东莞总经销: 东莞市新机电电脑商行  
地址: 东莞市东城区世博广场大润发电脑城二楼A029  
电话: 0769-22118877/13509839977  
联系人: 邹先生



新作短波 9 黄金眼 14  
排行榜 12

游戏情报站要闻

NDS《光之4战士 最终幻想外传》公布 04  
《横行霸道 唐人街战争》秋季登陆PSP 04  
NBG打造MHP式PSP新作《噬神者》06  
超薄版PS3将于8月发售 X360同步降价? 07

前线狙击

最终幻想 XIII 16 圣恩传说 26  
怪物猎人3 mi 20 超级机器人大战NEO 28  
超时空要塞 对决传说 29  
终极边界 24



最终幻想XIII

新闻  
资讯  
NEWS & PREVIEW



总第230期  
**7B**

COVER STAFF  
封面用图:《王国之心 358/2天》  
封面设计:一刀  
©Disney Developed by SQUARE ENIX/K.A.n.d.

**P48** 攻略透解  
**变形金刚**  
坠落者的复仇  
实用技术  
GUIDE & REVIEW

**P62**  
无限航路  
软硬兼施 38  
游戏道馆 74  
游戏进行时 76  
PS2殿堂 78  
游戏3.0 80  
特快专递  
Wii Sports 运动胜地 30  
罗罗的工作室 34  
艾兰德的炼金术士 34  
攻略透解  
苍翼默示录 43  
变形金刚 堕落者的复仇 48  
捉鬼敢死队 54  
无限航路 62  
研究中心  
真·三国无双5 帝国 72

**P43**  
苍翼默示录  
苍翼默示录

**P54**  
捉鬼敢死队  
捉鬼敢死队

**P38** 暑期欢乐购  
2009 暑期电玩购机 白皮书

**P97** 编辑部落  
For the ONE and ONLY  
Michael Jackson

**P110** 读编交流  
EDITOR & READER  
这个夏天 有你们陪伴我  
暑期新作导购记录

漫谈集换式卡牌游戏  
方寸之间的精彩  
特稿 **P82**  
游戏文化  
GAME & CULTURE

多边共享区 **P94**  
斗剧09  
见证中国铁拳王者诞生

特稿 82 自由谈 88 多边共享区 92  
影漫搜查线 86 邪魔院 91

游风艺苑 95  
游话好好说 96  
编辑部落 97  
读编往来 98  
问题小卖部 104  
小编寄语 106  
发售表 108  
天下聚会 112

收藏者:  
收藏日期:









# 游戏情报站

NEWS  
GAME SPOTTING  
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

GAME NEWS STATION

新闻速报

游戏情报站

## 本月大事记 DIGEST

**06.22** Rockstar 宣布《横行霸道 唐人街战争》将移植 PSP。

**06.23** 索尼宣布 PSN 用户已经突破 2500 万，用户总下载量已经超过 5 亿，Home 用户超过 700 万。

**06.24** 《辐射 3》开发商 Bethesda Softworks 的母公司 ZeniMax 宣布收购 id Software。

**06.26** Koti 宣布将于 9 月推出 PSP 版《真·三国无双 5 Special》。

**07.01** 据台湾媒体报道，索尼已经将超薄 PS3 交给两家台湾代工厂生产，预计可于 8 月上市。

**07.02** Capcom 召开《战国 BASARA》舞台剧新闻发布会，宣布《战国 BASARA3》正在开发中，预定 2010 年发售，对应平台未明。

**07.02** 华纳兄弟公司宣布以 3300 万美元收购美国老牌游戏公司 Midway。

**07.02** 日本媒体报道，Square Enix 正在为 NDS 开发一款《光之 4 战士 最终幻想外传》，这可能会成为《最终幻想》一系列外传化作品的开始。

**07.03** NRGi 正式宣布将于 PSP 上推出一款与《怪物猎人》类似的游戏《噬神者》，该作将于秋季发售。

## 软件 NDS 《光之 4 战士 最终幻想外传》公布

6 月末，Square Enix 开始为其某神秘新作开倒计时预告网站，这个网站的倒计时还没结束，就已经有日刊的消息确认该作为 NDS 的《光之 4 战士 最终幻想外传》，预定今年秋季发售。

从“光之 4 战士”这个主标题就可以知道，本作是《最终幻想》第一作的外传型作品。游戏讲述国王派一名 14 岁的少年从邪恶魔女手中拯救公主，在冒险中将会组成 4 人团队，从题材到游戏系统都是非常传统的 RPG 设定。游戏过程中上屏幕为游戏画面，下屏幕为各种操作界面。在游戏中随着玩家获得新武器和装备，各角色的形象将会发生改变。本作采用全 3D 游戏画面，应该是与之



前 NDS 上的几款《最终幻想》重制游戏采用相同的引擎。有传闻称，“最终幻想外传”这个副标题很可能是

Square Enix 的又一个系列化作品，今后很可能出现更多其他《FF》游戏的外传。

## 软件 5 周年纪念之作！《战国 BASARA3》公开！



Capcom 于 7 月 2 日在东京召开了《战国 BASARA》舞台剧的新闻发布会，系列制作人小林裕幸在该会中正式宣布最新作《战国 BASARA3》目前已经在开发中，预定 2010 年发售，对应平台未明。

在此之前，Capcom 曾经

开通了一个神秘预告网页，其中出现了日本战国时代的几个重要年份数字，曾被猜测为《鬼武者》新作，不过如今已确认为《战国 BASARA3》。目前仅公开了游戏中两名武将的剪影图。本作将以公元 1600 年发生的关原之战为背景，这是终结日本战国时代的一场决定性战役，对抗双方各自投入了 10 万以上的兵力。小林裕幸表示，《战国 BASARA3》将会是系列诞生 5 周年的纪念之作，在东京游戏展开之前将会逐步公开本作的相关资料。



## 软件 《横行霸道 唐人街战争》秋季登陆 PSP

去年 E3 展中，《横行霸道 唐人街战争》公布时，曾被视为 NDS 吸引核心玩家的希望。今年 3 月，该作发售后续获得了媒体的强烈好评，然而其北美首月销量居然只有 9 万套，让 Rockstar 大失所望。显然，该作销量不佳的主要原因是其暴力核心主题与 NDS 的用户群不符，而之前 PSP 上的《横行霸道 自由城故事》曾经获得全球 800 万套的销售佳绩，至今仍是无法突破的 PSP 游戏销量冠军。为了挽回损失，Rockstar 于 6 月 22 日宣布将于今秋推出 PSP 版《唐

人街战争》，本作除了提供零售的 UMD 版之外，也会在 PSN 上提供下载版。

与 NDS 版一样，本作也是由 Rockstar 里兹工作室负责开发。Rockstar 表示本作并非 NDS 版的简单移植，将会支持宽屏画面，并且强化光影效果和人物动作。本作也会增加大量新剧情任务，操作系统会根据 PSP 的特点重新设计。Rockstar 并未公布该作发售的具体时间，不过为了改善其财年业绩，应该会赶在真财结算期内，即 11 月 1 日之前。



# 谁能抢到1,000,000?

## NOKIA Nseries



三个月的时间,见证互联网平民百万富翁的诞生!  
只要你有一部能够上网的手机,保持24小时开机,  
财富就可能找到你,即日起至2009年7月6日,报名参加“互联网  
百万富翁”活动,争做百万“答”人。  
登录网站[www.nokia.com.cn/97](http://www.nokia.com.cn/97) 手机访问[www.nokia97.mobi](http://www.nokia97.mobi)

N97

百度一下

活动主办: **tudou 土豆网**  
每个人都是生活的导演

NOKIA  
Connecting People  
**诺基亚**

活动协办: **sina 新浪网**

**Baidu 百度**  
百度一下 你就知道



所有的游戏出货数都一样，而且都不怎么多，我真的是泪眼朦胧，就快要痛哭流涕了，梦理想的也都是这些。

日本MMV公司某自称“和国”（可能是MMV社长和田原宏）的人士最近在MMV开发者博客中发表了一篇题为“灵魂呼唤，无情的报应”的悲壮日志。日志中透露，MMV近年来推出的几款Wii游戏销量都非常惨淡，他开始怀疑“MMV现在的实力恐怕到此为止了”，和在日志中自嘲可能是因为MMV“做出来的东西不靠谱”，目前MMV的Wii最新作《国王物语》订购情况也比预期糟糕很多。因此和田以开玩笑的口吻希望玩家们能支持新作。



取消UMD光驱的设想早在PSP诞生之初就已经产生了。



SCE高管企划部长松井直典日前在媒体采访中透露，其实索尼在PSP研发阶段就已经准备要推出无光驱的版本，但当时的下载环境还不够成熟。

《业界声音》

软件 SOFTWARE

## NBGI 打造 MHP 式 PSP 新作《噬神者》

1584 2010.07.23

《怪物猎人 携带版》红遍全日本后，组队杀怪兽型游戏成为日本众多第三方游戏厂商们的王权时代，现在NBGI也将加入这股潮流。NBGI日前宣布将于秋季在PSP上推出一款动作游戏《噬神者》(God Eater)。

《噬神者》是一款支持4人联机、强调组队与巨怪作战的高速动作游戏。游戏讲述谜之生物突然袭击地球，将世界吞噬殆尽，他们被人们称为“死神”。在荒芜的未来世界，被称为“噬神者”的少年们成为世界的希望，他们手持唯一能够对抗荒神的武器“神机”，踏上了自己的性命，将与死神对抗到底。“神机”就是游戏中玩家的主要武器，它能够吸收荒神的细德力为己用，提高自己的攻击力，并且将武器在剑形态、枪形态和强大的“捕食形态”间切换。在本作的单人模式中，共有5名角色可用，将通过接受任务的方式推进剧情。不过更重要的自然是4人联机模式，并且准备了丰富的角色定制与武器定制功能。



## 特报 PSN 用户突破 2500 万，Home 吸引 700 万居民

索尼于6月23日宣布，PSN用户目前已经突破2500万大关。索尼宣称PSN的用户总数已经达到5亿，其中包括200款游戏，1900部电影，以及9000集电视剧和电视节目。用户

对于下载PS游戏在PS3或PSP上游玩也非常积极，《最终幻想VII》提供下载的两周内，已经有10万次下载，在其开下载的首周是PSN上下载量最高的游戏。下一波PS游戏很快会在北美提供下载，包括《荒野兵器2》、《Gunbird》、《超能力特工》等。

此外，SCEE Home 事业部主管 Peter Edward 透露，目前 Home 全球用户已经超过700万，其中欧洲地区占300万。Edward 表示，700万 Home 用户共下载了600万个道具，平均每个用户在这个虚拟世界中花了56分钟。Home 用户有八成左右为18~35岁的男性。



我们会在2010年和2011年观察局势以考虑是否将继续支持索尼——PSP也包括在其中。



全球最大第三方游戏软件商 Activision Blizzard 首席执行官 Bobby Kotick 最近公开警告索尼，宣称如果PS3不尽快降价将提高定价。他们可能会不再支持索尼。特报披露到X360上，不过 Kotick 也引起自己的质疑，因为去年 Activision 在PS系主机上得到的收益是其投资的4倍左右。分析师 Michael Partner 认为 Kotick 只是在虚张声势，目的是敦促索尼尽快降价。

每次我和索尼的代表谈话时，总是要问一句：“怎么还不降价呀？”



Koel Tecmo 社长松原健二最近在接受英国媒体访问时透露，他一直在催促索尼降低PS3售价。

《业界声音》

## 《真·三国无双5 Special》PSP版9月降临

Koel 宣布将于今年9月推出PSP版《真·三国无双5 Special》，定价为5544日元。本作以之前的PS2版为基础，增加了一些原创要素，目前确认的是可以操作南蛮之王孟获进行游戏，他所使用的武器是巨大的石柱。

另外，本作也选用了PSP的联机功能，无双模式与自由模式都支持2人协力作战。协力游戏的专用技“激·无双乱舞”可以将周围敌兵一网打尽。



特报 SPECIAL

## 行货“新马”DSI 套装7月上市

近日，沉寂已久的IQue神游公司终于发布了“New 超级马力欧兄弟”iDSL超值装。这也是神游推出的首款捆绑游戏的主机套装。此款新马套装与普通iDSL包装的区别在于外盒上有着醒目的标贴，并且内附一款中文正版的《New

超级马力欧兄弟》DS游戏。据悉该款套装会以非常实惠的价格发售，由于这也是神游公司首次尝试捆绑游戏的销售模式，因此该套装的准备数量并不充沛，除了传统的零售店外，神游还将与招商银行联手推出在线分期付款。





## 特报 《最终幻想 XIV》秋季测试?

《最终幻想 XIV》在今年 E3 展中意外公开,让玩家欣喜的同时,也令人担忧是不是又要过个两三年才会发售。不过据制作人田中弘道透露,本作早在四五年前就投入开发,两年前已经进入加速开发状态。最近 Square Enix 的官方网站开始招募游戏测试员和管理员,招聘声明中要求应聘者应该“对 (FFXIV) 非常熟悉且对网络 RPG 游戏有热情”,这更令人相信 SE 是在为《最终幻想 XIV》招募测试员。SE 这次招募的游戏管理员 9 月份就要开始工作,照此推测,《最终幻想 XIV》也许今年秋季就可以进入测试阶段。

## 软件 《大众高尔夫》团队打造 PSP《大众的爽快》!



日本国民级高尔夫游戏《大众高尔夫》的开发团队 Cleo Hanz 日前宣布将于今年秋季在 PSP 上推出一款休闲新作《大众的爽快》,可能是受到任天堂各种休闲游戏合集的启发,本作也

是一款迷你游戏合集,共收录了 12 种简单明快的游戏,同时又有 Cleo Hanz 作品的深度策略性。

游戏一开始,将会有 6 个项目可选,随着游戏的进行,收集到一定数量的金币之后,就可以玩到剩余 6 个项目。这些项目有棒球、足球等体育项目,也有拔草、房间大扫除、整理书柜等主妇向游戏,或者空手道、拳击等动作类游戏,甚至是在前视的战场上用枪和手榴弹与各种坦克、战车作战的传统动作射击游戏,还有开着拖拉机清除障碍物的《疯狂农夫》,斩杀野菜类怪物等奇特的创意游戏,在类型上没有任何限制,简单而爽快就是本作的最大特色。

## 硬件 超薄版 PS3 将于 8 月发售, X360 同步降价?

据台湾联合理财网 (UDN) 报道,超薄版 PS3 不仅确实存在,而且很可能比人们想像的更早上市。根据 UDN 从台湾一些零部件供应商获得的最新消息,索尼已经将超薄版 PS3 的生产订单平均分给了台湾的鸿海与华硕两家,这是首次将 PS3 主机生产订单分给两家代工。据称,超薄版 PS3 很可能 8 月份就会上市。曾经爆料披露 X360 全球降价计划的 Ars Technica 网站称超薄版 PS3 内置 120GB 硬盘,该站还声称你欲已经对超薄版 PS3 做好充分准备, X360 今后可能将取消 80GB 版,主推 120GB 精英版,该版

本售价将降低 100 美元。

在今年 E3 展前,从国内代工厂家流出的超薄 PS3 照片曾闹得沸沸扬扬,然而索尼却并没有在 E3 发布会上公开超薄 PS3。据业内人士透露,索尼是为了避免影响现有机型销售才将超薄 PS3 的公布时间押后。目前 PS3 的全球供货量正大大降低,明显是处于清货阶段,应该是在为超薄新版 PS3 的推出做准备。全球最大游戏零售商 GameStop 则表示 PS3 会在 8 月大降价 100 美元,这可能意味着超薄版 PS3 上市后,普通版会降价清仓,或者超薄版本身就会低价上市。



## 《交叉火力》X360 版公布

COMPILE HEART 宣布 PS3 独占的角色扮演游戏《交叉火力》将会移植 X360, 预定今年 10 月 1 日发售, X360 版将增加“斗技场”以及全新的过场 CG 动画。

## 微软收购动作感应公司

E3 展之后,微软的动作感应摄像头“初生计划”已经成为业界焦点,而为其提供核心技术的是以色列 3DV Systems 公司也备受关注。微软日前确定他们已经将 3DV 收购,收购价未明。

## id Software 被收购

《使命召唤》开发商 Bethesda Softworks 的母公司 ZeniMax 于 6 月 24 日宣布将收购 id Software, 这家缔造了现代 FPS 游戏类型的顶尖工作室终于将结束 18 年的独立生涯。

## PSP 手机研发启动

据 E3 报道,索尼目前已经组建了一个新研发团队,将会结合索尼的手机技术与 PSP 的游戏功能,打造玩家期待已久的 PSP 手机,不过索尼官方并未确认。

## 《生化危机》电影新作

《生化危机》电影第三主演杰·西沃德日前确认,第 4 部《生化危机》电影已经在拍摄中,另有业内人士透露该片名为《Resident Evil: Afterlife》,预定明年 9 月中旬上映。

## 《28》移植 PSP/PS3

Spike 日前宣布,获得日本《FAMI 通》杂志满分评价的畅销小说《28》将于今年 9 月推出 PSP/PS3 移植版,其中 PSP 版将收录高解析度影片与 5.1 声道环绕立体声。



## 《未知海域》电影版

《未知海域 2》是今年最有潜力的 PS3 独占大作,索尼也有意将其打造成新王牌,最近根据好莱坞的消息,索尼旗下的哥伦比亚电影公司目前正在拍摄电影版《未知海域》,由前作家 Kyle Ward 撰写剧本,目前也在为《夺命深渊》电影版开发剧本。

## 《命令与征服 4》开发中

EA 最近委托美国市场调研公司 2CV 对《命令与征服 4》展开市场调研,并且在调查中透露了本作的一些细节,本作最大的创新之处是加入了类似于 RPG 的升级要素,玩家消灭每一个单位,参与每一场战斗都会获得经验值,从而获得新单位和能力,玩家的等级在单人、多人和协作模式中通用,并且玩家每次加入移动基地 Crellin, EA 邀请了一个新团队编写剧本,过场动画仍然是真人实拍,风格将会类似于电影《少数派报告》。

## 《GTA》之父新作

《GTA》之父 David Jones 日前透露,除了《APB》外,他的 Realtime Worlds 还有一款野心更大的游戏也在开发中,该作投入开发的时间比《APB》更早,投资超过 3000 万美元,由于开发规模更大,因此只能先推出《APB》回笼一部分资金,本作将会是一款网络游戏,预计明年公开。

## Gearbox 打造“战争英雄”

最近 Gearbox 在美国商标专利局注册了 4 个与“战争英雄”相关的新商标,分别是“二战英雄”、“战争英雄”、“兄弟连战争英雄”和“现代战争英雄”。目前 Gearbox 正在全力开发的游戏是卡通渲染风格的《边境之地》。

## PSP go 将有大量非游戏软件?

PSP go 不仅在外形上发生巨大变化,而且也将是游戏发行模式的一次改革,索尼将会为 PSP go 打造类似于苹果 App Store 的网络下载服务,除了游戏软件外,也会有大量非游戏类应用软件。目前索尼已经将 PSP 软件开发工具包的价格降低了 80%, 目标是鼓励各类开发者加入 PSP 的开发阵营, SCE 公关部经理 AI De Leon 日前确认, PSP go 将会有不少小巧实用的软件。

## 华纳收购 Midway

美国法院于 7 月 2 日批准 Midway 以 3300 万美元卖给华纳兄弟互动娱乐公司 (WBIE), Midway 仅有几个品牌如《致命格斗》、《致命车手》等游戏都将归 WBIE 所有。

## 新闻短波

## 《杀手 47》电影续集

2007 年上映的《杀手 47》(Hitman) 虽然质量不高,但获得了 1 亿美元的票房收入,因此续集拍摄已经被画板上议程,目前詹姆斯·邦德人撰写剧本,游戏的三位制作人将参与电影拍摄,而本片很可能会与游戏续作同期推出,即 2010 年推出。

## Koei Tecmo 联手开发新作

Koei 与 Tecmo 已经于今年 4 月正式合并,不过目前为止还没有两家公司合作开发的新作公布,不过根据最近一份向投资者的报告, Koei 与 Tecmo 的旗下开发团队已经在联手开发新作,而且有可能会是两家公司知名游戏系列的融合。

## 《光环 致远星》体感操作?

Bungie 工作室总监 Harold Ryan 最近向《西雅图时报》透露,《光环 致远星》可能会对应 X360 的“初生计划”体感操作方式。

## 日本市场大萎缩

日本 Enterbrain 最近发布的数据库显示,今年上半年日本游戏硬件销售额比去年同期降低了 28%, 软件销售额则降低 23%, 整个游戏市场规模萎缩了 24.4%, 上半年最畅销的游戏《马里奥赛车 RPG3》仅销售 85 万台,排名第三的居然是已经卖了一年的《怪物猎人携带版 2nd G》,主机方面, NDS 销售 162 万, PSP 为 118 万, Wii 约 64 万, PS3 为 55 万, X360 为 21 万。

## 新闻综述

REVIEW

### 第三方的逼宫

身为全球最大第三方游戏软件商的 CEO, Bobby Kotick 的发言在业界有举足轻重的份量,因此当 Kotick 说 PS3 如果不降价可能会不再支持索尼时,引起业界震惊。过去,第三方发言希望 PS3 降价的言论也有很多,但这种具有威胁性质的发言还是前所未有的,毕竟谁也不愿平白无故地得罪第一方。Kotick 的这次“逼宫”代表了广大第三方的心声,在他的发言之后,其他第三方也跟着勇敢地站了出来,一时间从第三方到零售商,要求 PS3 降价的呼声空前高涨。已经被整个业界逼到墙角的 PS3 比过去任

何时候更需要一次大降价,无论是出于商业合作还是市场份额考虑,索尼都必须在年内响应号召,降低 PS3 的售价。由于 PS3 降价后, X360 几乎肯定要紧跟降价,这将会大大削弱 PS3 的降价效果。如今索尼的希望唯有寄托在超薄 PS3 的身上,如果超薄 PS3 能够比现有机型低 100 美元,就可以在减弱 X360 价格战影响的同时将销量提升作用发挥到最高。如果传闻无误,索尼已经将超薄 PS3 交给两家代工厂商同时开工,这说明超薄 PS3 的产量将会很大,首批出货量想必会非常可观。PS3 能否反超 X360,此役可能会有决定性意义。

### PS3 大作潮持续汹涌

E3 展期间 PS3 的大作潮已经让人目不暇接, E3 之后 PS3 新作消息仍在持续公布,《真·三国无



双 5 Special)、《噬神者》、《428》、《大众的聚快》等一线新作接连公布,这些应该都是 2008 年或者 2009 年初开始投入开发的游戏,即 PS3 销量长期超越 NDS 并于日本顺利突破千万台期间。PS3 的复苏让日本第三方大为欣喜,全都鼓足了干劲,一窝蜂地启动了大批 PS3 新作项目。欧美厂商也表现得相当积极, Rockstar 也终于回归 PS3, 移植

版的《唐人街故事》如果销量能超越 NDS 版, Rockstar 几乎肯定会为 PS3 再贴身打造《GTA》新作,也许玩家们将迎来期待已久的《圣安德里亚斯故事》。PS3 在北美迎来的第一波大作潮是在《横行霸道 自由城故事》发售期间,这次 Rockstar 重返 PS3 怀抱也将刺激欧美其他第三方对 PS3 重拾信心。

**2K SPORTS**  
**NBA 2K10**

超级豪华版

邀请著名设计新服装可算是 NBGI 的老传统了,《铁拳 6》当然不会丢了这个优良传统。这次 NBGI 请来了鼎鼎大名的 CLAMP, 为风间仁设计了一套华丽的贵族服装,穿着这套服装战斗可谓霸气十足,相信其他角色也会有不少令人大开眼界的华丽服饰。

### 贵族风间仁

邀请著名设计新服装可算是 NBGI 的老传统了,《铁拳 6》当然不会丢了这个优良传统。这次 NBGI 请来了鼎鼎大名的 CLAMP, 为风间仁设计了一套华丽的贵族服装,穿着这套服装战斗可谓霸气十足,相信其他角色也会有不少令人大开眼界的华丽服饰。

六周年纪念

PLAYSTATION 3 10th Anniversary Edition

游戏豪华版我们见得多了,不过如此豪华的豪华版还真是不多见, 2K Sports 为《NBA 2K10》推出的 10 周年纪念赠送一个可以放 20 张游戏的衣橱式收藏盒(带锁),一个 McFarlane 制造的珍藏科比模型,一张超酷的科比大海报,并附带 10 周年特别典藏,全套售价 99.99 美元。

游戏豪华版我们见得多了,不过如此豪华的豪华版还真是不多见, 2K Sports 为《NBA 2K10》推出的 10 周年纪念赠送一个可以放 20 张游戏的衣橱式收藏盒(带锁),一个 McFarlane 制造的珍藏科比模型,一张超酷的科比大海报,并附带 10 周年特别典藏,全套售价 99.99 美元。

### 图说新闻

SCENE

PS3 正在大规模清仓以迎接超豪华版的传闻看来不假,零售商 BestBuy 提供的这个套装就是明证。同捆版《潜龙谍影 4》和《杀戮地带 2》两款顶级大作,自由城却保持不卖,相当于变相降价了 100 美元,看来确实正处于加速清仓的阶段。

FUZZYYES 是由台湾人卢庭犀于 2001 年在澳洲成立的游戏工作室,他们的 PS3 X360 最新作《黄昏之刃》(Edge of Twilight)最近公布了相当惊人的实际游戏画面,其中的格斗效果尤其令人赞叹,这也是一款相当暴力血腥的大作,也许可以在欧美闯出一番名堂。

### 源自台湾的大作



千万不要天真以为《GT 赛车 PS3》的画面真能达到这样的效果,虽然该作很可能成为画面最强的 PS3 游戏,但当 Polyphony 宣称这组来自《GT 赛车 PS3》时,我们还是更相信他们误将《GT 赛车 5》的截图当成《GT 赛车 PS3》发给了媒体。



# 新作短波

栏目主持 晴天&星夜

FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

7月相信大多数读者都正式迎来了期盼已久的“暑假”，除了完成老师布置的作业外，毫无疑问地玩游戏也成为了这段时间的特权，当然最重要的还是在“补课”的同时也不要忘记了了解即将推出的新作信息。本次短波中比较让人关注的是《龙士传说 零》这款游戏，以“高自由度角色扮演游戏”著称的本作在次世代主机上的全新演绎让人充满期待。



E3展之后，游戏界的焦点将从洛杉矶转向德国。今年莱比锡的 Games Convention 游戏展将会搬到科隆，更名为 Gamescom，举办时间仍然是8月份的炎炎夏日，届时我们驻德的前方记者将发来一线报道。本期就由我们的前方记者带来 EA 与 Eidos 的两款参展作品前瞻报道。



## 龙珠 天下一大冒险 讲述悟空童年的故事

《龙珠》系列”作为日本游戏史上最成功的动漫改编游戏之一，马上各种死忠们又将在家用机上迎来全新的续作，这次的续作不再像以往作品一样强调对抗性，而是回归到系列原点的“横版过关”，大家是否准备好拿起双节棍手柄开始战斗了呢？

▶电气风暴是对抗敌敌的最有效手段，使用体感操作就像自己在发动一样。



### 入门级操作

游戏战斗的操作非常简单，使用十字键和攻击键就能施展出多种完全不同的双击方式，即便是不擅长动作游戏的玩家都能轻松上手。关卡的设计也是游戏的一大亮点，根据不同的地形，还会有各种



陷阱等待着玩家，使用合理的方法通过会对之后挑战的路线分支造成影响。

◀在冰雪天地的世界中，使用滑行能到达很多不同的地点。

Wii ■ドラゴンボール 天下一大冒险 ■日版  
动作 ■NBGI ■预定 2009年7月23日发售



【文：晴天】

### 让人怀念的故事

由于是配合目前正在日本放映的动画《龙珠Z》，所以游戏的故事也是讲述龙珠初期的故事，主要围绕孙悟空参加天下第一武道会，以及与红绸军和比克大魔王的激烈战斗展开。

▶被自不可一世的态度最终让他走上了毁灭的道路。



## 不死骑士团

PSP ■UNDEAD KNIGHTS ■日版  
动作 ■Tecmo ■预定 2009年秋季发售

本作是 Tecmo 给我们带来的一款难得的掌机动作游戏。游戏的整体风格略偏阴暗，不过动作要素却极为丰富，使用僵尸进行作战的特色系统更是引人关注。那么先让我们一起来看看本作的具体情报吧！

罗姆鲁斯·布拉德

### 与恶魔缔结契约的三名复仇者

雷姆斯·布拉德



希尔维娅

罗姆鲁斯是雷姆斯的哥哥，生前凭借显赫的功勋和过人的实力得到大臣们的肯定，是一名敢说敢言的忠贞骑士，但结果却仍逃不过国王凶残的迫害，缔结契约后，罗姆鲁斯再次和第弟并肩战斗。

希尔维娅和雷姆斯真心相爱，眼看就要转成眷属，不过被王妃所蛊惑的国王连亲生女儿都不放过，希尔维娅惨死于父亲的平下，为了拯救这个国家，死后的她毅然决定借恶魔的力量来惩治这自私的一切。

雷姆斯是国王的女儿——希尔维娅的未婚夫，由于受他人排挤，最终被国王和王妃指派的士兵所杀害，和恶魔缔结契约，是他向这个夺去他幸福自己的一切的世界复仇的第一步。



▲僵尸数量在攻城战中是取胜的关键。



### 亡者军团的复仇之战

▶恶毒的王妃有着不可告人的秘密。

### 战斗系统抢鲜看

组建自己的僵尸军团！和自己的动作游戏不同，本作还引入了僵尸。如果将不死之力注入敌人的身体，那么它们就可以成为僵尸，而它们就是我们的手下。想要让这些僵尸派上用场，我们可以直接将

它们投向敌人或者障碍物，也可以用它们来作为护盾抵挡攻击，甚至还能让僵尸缠住敌人后直接予以消灭。

破坏军事设施  
游戏中玩家需要面对的敌人是国家的军队，所以有时也需要对很多军事设施发起攻击，例如破坏城门、拆除高塔等等。不过玩家不必亲自动手，要做



■高塔下方的头像表示玩家可以使用的僵尸数量。  
■发挥想象力，将僵尸作为道具来使用。



# 三位一体 龙士传说 零

PS3 ■ TRINITY Zill O'll ZERO ■ 日版  
动作 ■ Keel ■ 预定 2009 年 9 月 10 日发售

## 时间与背景

游戏故事的发生时间在前

本作是由负责《无双》系列的 ω-force 小组进行开发的一款动作角色扮演游戏。世界和人物角色基本继承了 PS2 前作中的设定，所以老玩家并不会感到陌生。至于这次的新作还有什么亮点，大家还是继续往下看吧！

### “无双”系列制作小组再度出击

#### 任意切换的角色

**巴雷特**  
擅长使用飞行道具和暗器，可通过体术和分身进行战斗的吸盘种族后裔。



**达奇扎**  
拥有极高战斗力的肉盾型战士，强大的臂力令所有敌人望而止步。

**塞蕾奈**  
队伍中的领导，以攻魔魔法与剑术为特长的精英战士。

#### 激烈的战场

和 ω-force 的其他作品类似，本作给玩家提供的战场仍然庞大而又惨烈。面对如潮水般涌来的敌人，如何制定战术、如何把握地形、如何发挥自身优势等等，都是玩家需要考虑的问题。在享受高自由度战斗的同时，策略的重要性也同样不能忽视。



◀ 用剑将敌人浮空后可以透过魔法进行攻击。

作《龙士传说》之前，是魔王巴雷尔掀起的战乱时代。虽然很多人物都曾经在前作中登场，但很多未讲述的幕后事件和章节都会在这次的本作中揭开面纱，FANS 可以将剧情完整地连接在一起，系列的世界观也会变得更加全面和完整。



▲ 游戏中场景的设定原画极为精细，带有浓厚的神话色彩。

## To Heart 2 携带版

PSP ■ To Heart 2 Portable ■ 日版  
文字冒险 ■ Aquaplus ■ 预定 2009 年 7 月 30 日发售

相信广大玩家一定对 Leaf 的《To Heart 2》不会感到陌生。2005 年 12 月底推出的这款作品赢得了不少人的称赞，著名画师 つみ美里、甘露树与 フタヒサシ 等用心绘制的情美 CG、人物角色不同性格的刻画，几乎包含了所有能想到的类型；游戏剧情的自然、平实、和睦的风格都完美地展现在了游戏中，和 Leaf 的其他作品相比，它没有《传颂之物》那样太多的生死离别，也没有《天使不在的 12 月》那样伤感的悲欢离合，它所展现的是一种平平淡淡、慢慢成长起来的幸福。选择一个自己喜欢角色，回归体验校园幸福境界的时光。

### 经典校园恋爱游戏再度降临!



■ 本作的画面还可以在 4:3 和 16:9 中自由切换。



**久美子的初恋**  
比主角大一，成绩非常优秀，做事条理清晰，在学生会中的地位受人尊敬，万事都考虑得非常周到，对人比较冷淡是其缺点。作为原作中的一位女主角有着很高的人气，回想当初在杂志与她邂逅时也目睹了她温柔的一面。本次 PSP 版会追加她的原创剧情必定让 FANS 们大为感动。相信在前制中和我久川 3 的结局必定能让玩家们满意。

【文：阳关成员 KarinP】

#### 豪华的初回限定版

虽然之前的游戏版本已被推出过各种各样的周边，包括动画、原声 CD、手办等等，不过这次限定版最吸引人的地方还是同捆了前作《To Heart》以及两个可爱的手办，当然像 PSP 主机用的收纳包和一些纪念册等等，作为 FANS 来说可得盯紧自己的钱包咯 (笑)。



▲ 附赠重制版将会是某些 FANS 的念心之物。

## 多罗聚会 多罗电台全面升级版

PS3 ■ 卜口とくりりり ■ 日版  
动作 ■ SCE ■ 预定 2009 年夏季发售

只要是购买了 PS3 的玩家一定都没少关注过《多罗电台》这个完全免费的软件 (可能连与日俱增的奖杯有一定联系吧)，而今年为了纪念多罗诞生 10 周年，现在它的强化升级版也即将推出。从目前公布的情报来看，这次游戏将以“聚会”为主题，希望用大量的迷你游戏来让 PS3 玩家也能体会到“众乐乐”的有趣之处，除了不时穿插的搞笑情节，当然也有多罗和库罗的怪异造型登场哦！

### 日记本引发的故事

游戏的故事讲述某天结束了“多罗电台”的播报后，多罗就开始虚度着去寻找“和人类居住在一起”的“三日月猫”，而就在她准备出发前，库罗也希望她将自己的日记本转交给“三日月猫”，而最后为了满足自己的好奇心，多罗翻开了库罗的日记本，一场奇妙的旅途就此展开……



▲ 每天重复着同样生活的多罗更希望有人来了解自己吧。  
▲ 游戏中同样会有多罗的好友们登场，大家还记得他们吗？

### 迷你游戏 HIGH 翻天

主流流程中玩家需要先选择库罗日记本中的照片来触发游戏，接着完成对应的迷你游戏获得“回忆”，最后将它们收集齐后交给三日月猫。和《多罗电台》自用的迷你游戏不同，这次共有 30 种以上的项目供玩家挑战，而且都对应有最多四人同台竞技。



▲ 操作多罗在场地中通过传球来增加自己队伍的分数，但同时也要小心球对手碰到，不然有可能会被对方夺走。  
▲ 在规定时间内使用手柄向前推来模拟射出手里剑，如果不幸打中库罗会扣除分数，所以一定要看准才行。  
▲ 上下推动手柄来加快多罗游泳的速度，最先达到终点的即为胜者。  
▲ 将手柄稍稍向上倾斜来保持球的平衡，坚持的时间越长得分越高。

## 破坏者

[文: Li muyang]

对应平台为 PS3、X360

多机种

The Saboteur

■美版

动作冒险

EA/Pandemic

■2009年第四季度

## 颜色与抵抗力

《破坏者》为玩家呈现了一个可以自由探索的庞大巴黎市区，并引入了“区域颜色”和“抵抗力”两种新颖设定。如果玩家成功削弱了某区域纳粹守军的力量，将会提升当地市民的希望与勇气，这是一种被称为“抵抗力”的参数。如果抵抗力很低，该区域不仅会有大量德军巡逻，而且反抗力量也会销声匿迹，整个地区的色调将会变得非常灰暗。如果抵抗力较高，德军会龟缩在据点内，同时玩家也可以得到市民与抵抗组织的帮助，整个区域的色调也会变得丰富起来。可以这样说，游戏的终极目标就是让这座城市之漫都重新焕发靓丽色彩。

## 黑白世界，另类二战游戏

在被 EA 收购的两年来，

Pandemic Studios 的表现可谓不温不火。《雇佣兵 2》和《指环王 征服》都没有在市场上掀起太大波澜。现在，他们试图通过《破坏者》打破玩

家心中的不佳印象。游戏使用独立开发的奥丁引擎，融合了动作、第三人称射击以及潜入元素。更重要的是，它将目前千篇一律的二战游戏带来一些新意。



▲在黑白的基础上，红色显得十分耀眼，让人联想到电影《罪恶之城》。

## 抵抗纳粹的“无名英雄”

二战时巴黎沦陷，游戏主人公 Sean Devlin 是巴黎赛马协会的一员，像很多普通市民那样，他选择了忍受和沉默。然而，随着身边好友不断被纳粹杀害，忍无可忍的 Sean Devlin 终于决心反抗。在纳粹高压统治下，他四处破坏重要的军事目标

或暗杀敌方军官，将满腔怒火发泄在侵略者身上。在游戏演示片断中，Sean Devlin 在酒馆中获取情报，随后伪装成一名低级纳粹军官，潜入军营，巧妙躲过士兵的盘查，悄无声息地安放了炸药，随后窃取了一辆汽车，在爆炸声中扬长而去。



▲除了潜入或暗杀，游戏同样包含了火爆的遭遇战。

当然，Sean Devlin 并非是独行侠，他经常会与马基游击队、自由法国组织乃至英国情报机构合作，共同面对装备精良的德国占领军甚至穷凶极恶的盖世太保。Pandemic Studios 对《破坏者》寄予厚望，他们相信玩家们会记住伊萨辛刺奇埃泰尔或帝国城的柯尔那样，也记住 Sean Devlin 这个名字。



▲反抗德国占领的孤胆英雄 Sean Devlin。



对应平台为 PS3、X360

## 高地武士

多机种

Highlander: The Game

■美版

动作

Eidos

■2009年第四季度

## 跨越千年的奇幻史诗

曾推出 5 部电影、2 部电视剧集以及大量漫画、小说作品的《高地武士》，是欧美地区广受欢迎的奇幻经典之一。由著名导演川尻喜博执导的

《高地武士》动画电影，同样在日本市场获得了成功。去年，Eidos 高价购得了该作品的游戏改编权，相信此举令东家 SE 感到满意。《高地武士》在欧美地区拥有不俗的影响力，对一直渴望“走向世界”的 SE 来说颇具诱惑。



▲剑术将成为游戏战斗的核心元素。

## 不死族的千年传奇

《高地武士》讲述了具有“永恒之身”的 Connor MacLeod 领导的部落，横跨千年与其他邪恶的不死族作战并逐渐揭开自己神秘身世的传奇故事。虽然拥有不死之身，但是他们却渴望像普通人

那样体验生命的轮回。游戏原创的故事主角名叫 Owen MacLeod，他将在古老的庞贝城、幕府时代的日本、中世纪的苏格兰以及现代的纽约城上演精彩的冒险大戏。与包括不死族在内的各色敌人展开战斗，并会遇到电影中的—些知名角色。比如 Connor 和 Duncan，年龄最长的高地武士 Methos（五千岁高龄）将成为 Owen MacLeod 的导师。



只有用远古神剑斩断头颅，才能真正杀死一名不死族。这意味着游戏中的不少战斗，将演化为不折不扣的斩首战，暴力与血腥度可想而知。Owen MacLeod 能够使用短剑、长剑、双手剑等丰富的武器，以及火焰刀、风之狂暴、复苏、石化盔甲等辅助技能，即使

如此，面对异常强大的幕后真凶，他必须通过收集散落在四处的魔石来不断强化能力，最终战胜强敌。《高地武士》采用虚幻 3 引擎制作，包含 77 名不同角色，18 个横跨时空的场景，Eidos 近日表示将在科隆游戏展上公布游戏的更多详情。



▲Owen MacLeod 曾是一名罗马竞技场角斗士。



▲从古罗马到纽约，时间交错的场景是游戏的一大特色。

## 斩首战

[文: Li muyang]



# 日本游戏周间销量排行榜

## JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年6月8日~2009年6月14日

### 1 无限航路

NEW

■ SEGA ■ 2009年6月11日发售 ■ 角色扮演 ■ 5800日元

游戏以宇宙为背景,讲述主角10年来坎坷的冒险旅程,所以单是剧情的描写就占了游戏的很大比重,几乎随时都能遇到剧情对话,整个主线流程更像是一部气势恢弘的小说。游戏的自由度非常高,数量众多的敌舰和各种收集要素都需要花费大量时间去完成。

本周: **38394**套 累计: **38394**套

### 2 王国之心 358/2天

■ 2009年5月30日发售 ■ 本周: 28161套 ■ NDS

■ Square Enix ■ 动作角色扮演 ■ 累计: 429470套

### 3 斯隆与马克贝尔的谜之物语

■ 2009年5月21日发售 ■ 本周: 26501套 ■ NDS

■ Level-5 ■ 文字冒险 ■ 累计: 128271套

### 4 逆转检察官

■ 2009年5月28日发售 ■ 本周: 18464套 ■ NDS

■ Capcom ■ 文字冒险 ■ 累计: 235251套

### 5 真·三国无双5 帝国

■ 2009年5月28日发售 ■ 本周: 12850套 ■ PS2

■ Koei ■ 动作 ■ 累计: 116571套

### 6 怪物猎人 携带版 2nd G 豪华版

■ 2009年5月30日发售 ■ 本周: 12443套 ■ PSP

■ Capcom ■ 动作 ■ 累计: 759272套

### 7 迷你机器人

NEW

■ Nintendo ■ 2009年6月11日发售 ■ 动作 ■ 3800日元

任天堂NOC游戏移植计划的第六款作品。玩家需要使用双节棍手柄操作迷你机器人,在游戏中的人物解决打扫、搬运等工作,或利用空余时间向敌人不断轰击各地迷你机器人的神秘军械,当然最重要的是不要忘记给机器人充电,不然之前的努力有可能化为乌有。

本周: **11202**套 累计: **11202**套

### 8 Wii Fit

■ 2007年12月1日发售 ■ 本周: 9534套 ■ Wii

■ Nintendo ■ 体育 ■ 累计: 3459042套

### 9 新世纪福音战士新剧场版序

NEW

■ NBDGI ■ 2009年6月4日发售 ■ 角色扮演 ■ 5800日元

配合新剧场版推出的改编游戏,同时发售的还有PSP版。游戏中玩家需要用“日常部分”和不同的人物对话来推动剧情的发展,“战斗部分”则需要操作性能各异的机体与敌人作战并获得最终胜利,另外根据玩家在两个部分的不同表现,游戏的结局也会出现相应的变化。

本周: **7872**套 累计: **22840**套

### 10 弧光幻想曲

■ 2009年6月4日发售 ■ 本周: 7056套 ■ Wii

■ MPV ■ 角色扮演 ■ 累计: 33590套

2009年6月15日~2009年6月21日

### 1 朋友聚集

NEW

■ Nintendo ■ 2009年6月18日发售 ■ 模拟育成 ■ 3800日元

本作可以称为“NDS版的模拟人生”,玩家需要需要在游戏中创建虚拟形象(支持Wii的Mii形象),然后通过对人物的性格进行设定,就可以在一个虚拟的现实世界中体验与他人建立友情、结婚生子等人的重要时刻,非常适合喜欢休闲娱乐类游戏玩家的。本周: **10198**套 累计: **10198**套

### 2 Fate/无限代码 携带版

NEW

■ Capcom ■ 2009年6月18日发售 ■ 格斗 ■ 4800日元

虽然本作已经推出过PS2版,但这并不影响大家对PSP版的喜爱,这既是(Fate)原作的超高人气所致,也和Capcom对格斗游戏的深厚见解分不开。掌机版在保留原作要素的基础上加入了新的动作和服装,简化指令后使初学者更容易上手,可玩性也得到进一步提高。本周: **34205**套 累计: **34205**套

### 3 王国之心 358/2天

■ 2009年5月30日发售 ■ 本周: 27054套 ■ NDS

■ Square Enix ■ 动作角色扮演 ■ 累计: 456534套

### 4 斯隆与马克贝尔的谜之物语

■ 2009年5月21日发售 ■ 本周: 15149套 ■ NDS

■ Level-5 ■ 文字冒险 ■ 累计: 143697套

### 5 怪物猎人 携带版 2nd G 豪华版

■ 2009年5月30日发售 ■ 本周: 17370套 ■ PSP

■ Capcom ■ 动作 ■ 累计: 732042套

### 6 逆转检察官

■ 2009年5月28日发售 ■ 本周: 11320套 ■ NDS

■ Capcom ■ 文字冒险 ■ 累计: 243811套

### 7 多湖辉的头脑体操 第1集 解谜世界一周旅行

NEW

■ Level-5 ■ 2009年6月18日发售 ■ 文字冒险 ■ 3200日元

游戏最大的卖点就是收录了为《果敢教授》系列”编写谜题的多湖辉先生的其他著作,不但原创的故事章节和谜题的过场相当自然,官方也在之后推出的其他三部作品中也会收录超过1500个问题,各位玩家做好做做做谜题的准备了吗? 本周: **10232**套 累计: **10232**套

### 8 Wii Fit

■ 2007年12月1日发售 ■ 本周: 9700套 ■ Wii

■ Nintendo ■ 体育 ■ 累计: 3467442套

### 9 真·三国无双5 帝国

■ 2009年5月28日发售 ■ 本周: 9612套 ■ PS2

■ Koei ■ 动作 ■ 累计: 123383套

### 10 口袋妖怪 白金

■ 2008年9月13日发售 ■ 本周: 8727套 ■ NDS

■ Nintendo ■ 角色扮演 ■ 累计: 2489990套

### 10 口袋妖怪 白金

■ 2008年9月13日发售 ■ 本周: 8727套 ■ NDS

■ Nintendo ■ 角色扮演 ■ 累计: 2489990套

由于《模拟人生》在全球的休闲玩家中早已享有盛名,所以游戏方式很相似的《朋友聚集》光是首周就卖出10.2万套,占到了本周新作品总销量60%的份额,大有成为长期热卖作品的潜质。另外根据日本统计机构的预测,由于本作的宣传片采用了女性演员,因此对女性或轻度玩家起到了很好的宣传作用,再加上游戏的受众面和《动物之森》存在一定的重合,也不排除这些死忠玩家转而购买本作的可能性。



## 数字味精

## 独辟蹊径的生财之道



▲不朽的佳作配上颠覆性的操作，想不成功都很难。

▲银河战士《“用Wii玩”系列》在日本本地市场的销量确是个反面教材……

次世代主机大战中Wii的成功让人觉得不可思议但又似乎在情理之中。就如任天堂官方一再强调的一样，“提高游戏性”才是吸引玩家的最终手段，而这一点它们显然比其他游戏厂商做得更好。而近几年兴起的“掌机复刻风潮”对于绝大多数玩家来说也是喜忧参半，每周发售表上各大游戏厂商打着“名作复活”所推出的新作绝对不在少数，而其中大多数都是以以往家用机或电脑平台掌机平台过渡，实际的游戏内容则只是在初版的基础上增加新人物、新剧情，一开始或许会让老玩家觉得颇为新鲜，但制作思路类似的游戏一多，就完全没有了新意。所以最后善于独辟蹊径的任天堂也开始在充分挖掘自家作品潜在价值的方式上开始了新的探索，直到将《生化危机4》用Wii的体感操作重新诠释并赚得盆满钵满后，才推出了《用Wii玩》(Wiiであそぶ)系列。

该系列最大的卖点就是将NOC游戏的内容配上了Wii独有的体感操作，从概念上来讲也属于游戏界中少有的“逆移植”。和传统移植后无法摆脱的按键操作相比，Wii显然凭借独特的操作更胜一筹，即便是游戏的内容丝毫没发生变化，配上完全不同的操作感受，一些从未有过的乐趣也有可能让你深着迷，老玩家更是完全没有拒绝的理由。这从2008年开始实施的移植计划到目前已经推出了七款作品，尤其是对于以往条件有限的国内玩家来说，说不定以后还会有更多的NOC游戏在Wii上闪亮登场，这样暑期补课的游戏是不是又多了一种选择呢？

用Wii玩系列销量一览

名称	发售时间	累计销量(台)
大金刚丛林节拍	2008.12.11	74829
皮克曼	2008.12.25	133232
马里奥网球	2009.1.15	185737
银河战士PRIME	2009.1.29	52000
皮克曼2	2009.3.12	87650
迷你机器人	2009.6.11	11202
银河战士PRIME 2:黑暗回声	2009.6.11	1700

## 2009 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	6月9日~6月14日	6月15日~6月21日
1	NDSi	1 248 059 台	36 872 台	40 464 台
2	PSP	1 079 042 台	26 904 台	27 684 台
3	Wii	564 760 台	18 442 台	19 386 台
4	PS3	558 445 台	10 009 台	10 359 台
5	NDSL	289 088 台	5 408 台	5 531 台
6	X360	219 192 台	8 015 台	6 734 台
7	PS2	121 287 台	3 498 台	3 770 台

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

## 美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年5月31日~2009年6月6日

1 红色派系 游击战 Red Faction Guerrilla

■ THQ ■ 2009年6月2日发售  
■ 动作射击类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 132763套  
◆ 累计 132763套

2 EA 运动活力 EA Sports Active

■ EA ■ 2009年5月19日发售 ■ 本周上升1位

有别于《Wii Sports》的机械性运动，游戏中所有的项目都经过了精心设计，只要按照画面的提示作出标准动作，完成今天的游戏课程后绝对会让你感觉犹如去了一趟健身房一般。当然如果你想摆脱目前亚健康的生活状态，每天坚持玩本作的确也是个不错的选择。

本周：125 661套 累计：477 384套

3 终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed

■ THQ ■ 2009年5月19日发售  
■ 格斗类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 110416套  
◆ 累计 354367套

4 Wii Fit Wii Fit

■ Nintendo ■ 2009年5月21日发售  
■ 体育类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 103772套  
◆ 累计 430914套

5 无名英雄 Infamous

■ SCE ■ 2009年5月26日发售  
■ 动作类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 70834套  
◆ 累计 189033套

6 终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed

■ THQ ■ 2009年5月19日发售  
■ 格斗类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 63307套  
◆ 累计 246974套

7 红色派系 游击战 Red Faction Guerrilla

■ THQ ■ 2009年6月2日发售  
■ 动作射击类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 52405套  
◆ 累计 52405套

8 拳无虚发 Punch-Out!

■ Nintendo ■ 2009年5月18日发售  
■ 格斗类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 45888套  
◆ 累计 225870套

9 口袋妖怪白金 Pokémon Platinum

■ Nintendo ■ 2009年6月22日发售  
■ 角色扮演类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 43195套  
◆ 累计 1768829套

10 马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii

■ Nintendo ■ 2009年4月27日发售  
■ 竞速类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 42833套  
◆ 累计 666603套

2009年6月7日~2009年6月13日

1 虐杀原形 (Prototype)

■ Activision ■ 2009年6月9日发售 ■ 本周上升1位

或许是为了突出“无所不能”的主题，游戏中的主角不但具有上天入地的本领，用开放世界而血腥的超能力虐杀敌人也成了家常便饭。在暴力的游戏中玩家可以到处接受支线任务，也可以专心发展主线，虽然战斗爽快，但后期较高的难度还是容易让人有挫败感。

本周：216 914套 累计：216 914套

2 虐杀原形 (Prototype)

■ Activision ■ 2009年6月9日发售  
■ 动作类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 111418套  
◆ 累计 111418套

3 泰格伍兹PGA巡回赛10 Tiger Woods PGA Tour 10

■ EA ■ 2009年6月8日发售  
■ 体育类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 104661套  
◆ 累计 104661套

4 Wii Fit Wii Fit

■ Nintendo ■ 2009年5月21日发售  
■ 体育类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 82327套  
◆ 累计 567171套

5 EA 运动活力 EA Sports Active

■ EA ■ 2009年5月19日发售  
■ 体育类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 92327套  
◆ 累计 567171套

6 终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed

■ THQ ■ 2009年5月19日发售  
■ 格斗类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 85491套  
◆ 累计 445895套

7 泰格伍兹PGA巡回赛10 Tiger Woods PGA Tour 10

■ EA ■ 2009年6月8日发售  
■ 体育类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 76305套  
◆ 累计 76305套

8 泰格伍兹PGA巡回赛10 Tiger Woods PGA Tour 10

■ EA ■ 2009年6月8日发售  
■ 体育类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 53677套  
◆ 累计 53677套

9 终极格斗冠军赛 UFC 2009 Undisputed

■ THQ ■ 2009年5月19日发售  
■ 格斗类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 52105套  
◆ 累计 292779套

10 红色派系 游击战 Red Faction Guerrilla

■ THQ ■ 2009年6月2日发售  
■ 动作射击类 ■ 本周上升1位

◆ 本周 46467套  
◆ 累计 179230套

新闻资讯

排行榜



《变形金刚2》电影的票房吸金能力是毋庸置疑的，假如游戏版的制作人员能有电影十分之一的制作诚意的话，这款游戏也不至于沦落到鸡肋的地步，虽然我们对电影改编游戏向来不抱什么太高的期望，但是你看看人家《捉鬼敢死队》那就是要强上一大截，你还真别拿什么“开发时间有限”来搪塞，根本就是为了跟电影的风，顺便搜刮一下FANS的钱包，我觉得这样的做法也算是业界毒瘤之一。

黄金珍藏 × 0

热血推荐 × 3

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

## 捉鬼敢死队

## 雷电



看过《捉鬼

## ACE 飞行员



敢死队》电影的玩

家肯定会笑着感动

哭吧！游戏的画面效果让人欣慰，物理引擎的应用也非常到位，让人感觉整个游戏世界都有重量，正好将轻飘飘的鬼魂突出出来。五十种以上的鬼魂的建模都一些不苟，原画设定也非常漂亮，游戏中几个主角之间的对话也是亮点，随时随地都在斗嘴、贫嘴、开玩笑的几个大人儿让人忍俊不禁，甚至还有队友从很黑面的嘴角跳出来吓人的小桥段。如果你能接受这种完全的美式风格 and 幽默感，那么本作一定会陪你度过一段欢乐的时光。

为了配合蓝

光版电影原作再次

发行而诞生的本作

(或许这个从属关系反过来也不错)并没有像一般电影改编游戏那样空有其表，你一旦进入游戏就会发现本作制作人员的用心之处。游戏中鬼魂的设定基本上达到了当年电影的效果，而经典抓鬼道具的使用也让 FANS 热泪盈眶。各位主角之间的对话非常搞笑，强烈推荐英文好的同学仔细体会其中的趣味。游戏的联机模式也非常好玩，唯一可惜的是无法在联机模式下完成剧情流程。本作把非赚钱游戏粗制滥造的电影改编作品，喜好欧美游戏的玩家不要错过。

## 多边形



## 热血推荐

## 推荐玩家人群

● 喜欢经典恐怖惊悚电影的人。  
● 可以接受欧美鬼魂文化的人。  
● 有玩弄游戏物理引擎的嗜好的人。

总分 24

这才是真该才能做出来的像模像样的作品！

■多平台 ■DVD-ROM/BD-ROM ■Atari/Terminal Reality ■Ghostbusters, The Video Game 动作 ■2009年9月18日 ■1人 ■无对应平台

## Wii Sports 运动胜地

## 炎骑士



这次正式版

的内容与我在 E3

上看到的试玩版是

一模一样的，只不过这次我有足够的时间来体验 Wii Motion Plus 给本作带来的进化了。以强调“更精准”的新周边让游戏的体验的确有所进步，虽然不是 12 个小游戏个个都有质的飞跃，但是例如高尔夫等运动量和动作幅度不太大的运动还是能体会出 Wii Motion Plus 的威力，而其他诸如乒乓球、羽毛球等项目则没有什么特别的感觉。这款游戏更像是任天堂为 Wii Motion Plus 制作的技术演示 DEMO，为第三方厂商高规格制作游戏的思路。

这次的进化

有目共睹，12 个

小游戏借助增加感

应灵敏度的新周边有了质的飞跃，丰富的内容让等待的玩家也能有一种满足感。完全感应遥控器带来的运动轨迹使得小游戏系统可以更加完善，比如高尔夫对挥杆的要求更加苛刻，因为挥动曲线的差别，力度左右旋转都能精确测出，所以如果想要坐在座位上糊弄一下，那肯定打不出好成绩。可惜的是有一些项目仍旧在糊弄玩家的设定，比如飞盘只能控制方向，远近很难控制。

## 雷电



本作更像是电影的延伸，在电影的基础上扩充出新的内容。故事发生在第二部电影之后，用一个更适合游戏的古怪家族的新故事将前作中的几个场景和特色敌人用最新的技术展现在玩家眼前，怀旧风让喜欢原电影的玩家们感动。即使没有看过原电影，本作也同样是一款优秀的作品。游戏使用的制作小组自制开发的引擎丝毫不比当今流行的引擎差，光影和物理效果非常强大，可以

合游戏的世界观，虽然数量偏少，但是特色十足，而且制作并非本作的核心，找鬼、捉鬼才是重头戏。75 年前各种经典的鬼魂设定即使放在今天也丝毫不过时，与鬼斗其乐无穷。但是也正是因为鬼魂飘不定的特性，使得本作的实际战斗部分有些混乱，太过鲜艳的色彩使得几场大战都让人摸不着头脑，满屏都是捉鬼队员的各色射线，热闹但也是缺少规划。

拉扯两个物体的粘绳绳索充满趣味性地表现出物理引擎的优势。7 个章节的流程长短适中，风格迥异且丝毫不拖沓，每场 BOSS 战都能带给人惊喜。4 种武器、9 种攻击方式的设定符



合游戏的世界观，虽然数量偏少，但是特色十足，而且制作并非本作的核心，找鬼、捉鬼才是重头戏。75 年前各种经典的鬼魂设定即使放在今天也丝毫不过时，与鬼斗其乐无穷。但是也正是因为鬼魂飘不定的特性，使得本作的实际战斗部分有些混乱，太过鲜艳的色彩使得几场大战都让人摸不着头脑，满屏都是捉鬼队员的各色射线，热闹但也是缺少规划。

按照我们的思维定势，这款游戏似乎是只针对非传统玩家的家庭互动娱乐小品。不过只要你肯拿起遥控器手柄认真地玩上两盘，那么就会发现新游戏的精妙之处。在整合了新周边 Wii Motion Plus 之后，游戏操作过程中的精准度较以往同类游戏有了明显的提高。除了奖杯系列一贯那简单上手“精髓”之外，这次的游玩无论在内容丰富度还是在技巧性方面都可

技巧因素，玩家还可以通过不断熟练操作来挑战自我极限。相比前作，新游戏的內容丰富程度超乎想像。前置的十二个运动项目令游戏的可持续时间和对玩度得以成倍提高。游戏的不足之处在于无法对某些运动项目进行完美的模拟，这自然让玩家投入度大打折扣。此外，玩家还要适当控制持续游戏时间，否则关节酸痛的症状将不可避免。

以让绝大多数玩家认可。循序渐进式的难易度提高方式足以让那些很少接触游戏的新手玩家逐渐领略体感互动游戏的魅力，并乐在其中。由于强化了游戏的细节和



总分 21

■从不自暴到发育前期。

■Wii ■DVD-ROM ■Nintendo Wii Sports Resort 动作 ■2009年9月25日 ■1-4人 ■对应 Wii Motion Plus



## 苍翼默示录



## 十六夜



## 九兵卫



## 晴天



### 推荐玩家人群

- 2D格斗游戏爱好者
- “罪恶装备”系列 FANS
- 追求华丽与刺激的对战效果的玩家

### 热血推荐

总分 **25**

作为一款格斗游戏，其成熟的系统是本作成功的关键所在。得益于制作小组从“罪恶装备”系列中获得的宝贵经验。虽然只是街机移植作品，但游戏却华丽至极的演出效果没有任何缩水。特殊技与连击的研究演练会让玩家沉迷其中。最厚道的莫过于中文版的出现了。虽然对于格斗游戏意义不是很大……

作为“罪恶装备”系列制作小组全力打造的原创 2D 格斗游戏新作，街机版的大热以及成功入选街机都证明了本作的不俗素质。炫目的演出效果、喧哗热血的连招、无限研究可能的立回与对策都是游戏吸引玩家的亮点。但由于是系列首作，游戏中的可使用人物数量以及角色平衡性都还有提升的空间。

这是一款将华丽程度推到极致的 2D 格斗游戏。除了增加网络对战模式以方便玩家的随时随地切磋以外，家用机版的最大魅力便来自于那总计 11 条路线的庞大故事模式。如果丰厚原创的剧本、全新的语音和 CG 依然不能让挑剔的 FANS 满意，那么由官方同时发售的中文版将彻底打消国内玩家的顾虑。

● 2D 格斗游戏的华丽巅峰。

● PSP3/X360 DVD/BD-ROM Arc System Works ● BlazBlue, Calamity Trigger ● 格斗 ● 2009年6月25日 ● 1-2人 ● 无对应周边

## 妮露娜的工作室 艾三德的炼金术士



## 晴天



## 九兵卫



## 玛娜



### 推荐玩家人群

- 《工作室》系列 FANS
- 执着于收集与探索要素的人
- 喜欢清新日式人设的玩家

### 热血推荐

总分 **25**

游戏的系统借鉴了系列作品的成功之处，不但上手非常容易，热衷于深入研究的游戏也会得到满足。用品质和特性各异的素材组合出最完美的物品。主流程改为可随时可能会让玩家玩起来有些无聊，但随着时间的推移，不断出现的新系统和突发事件都让玩家游戏体验轻松愉快，又充满挑战性。

游戏的人设堪称一大亮点，这也是吸引很多新玩家从本作开始接触《工作室》系列”的最大动力。系统方面，交互值的设定使得剧情以及 NPC 对话非常有代入感，而素材和配方的收集则占去玩家的大部分时间，让人探索起来乐此不疲。但相反本作的战斗倒是简单了不少，上手毫无难度。

首次 3D 化的游戏画面仍然保持了系列清新可爱的风格，而起用新画师后让角色无论是形象还是性格塑造都相当完美。游戏一开始的难度就比较少，但只要不断地完成主线任务就会发现自己越来越明显提高，采集素材、组合物品、自由选择任务甚至有点让人忙不过来，但又欲罢不能，不得不佩服制作者的良苦用心。

● 告别俗套，回归平凡。

● PSP3/BD-ROM GUST ● ロケットリサーチアーケードの炼金术士 ● 角色扮演 ● 2009年6月25日 ● 1人 ● 无对应周边

## 拳击之夜 4



## 多边形



## 狂野西部 生死同盟



## 雷电



### 编辑评分

8  
9

游戏“精雕到毛孔”的画面的确令人惊叹。当你看到阿里的一记左勾拳击中泰森，泰森的鼻梁逐渐由变形，汗水与口水洒向镜头的时候，你不得不赞叹开发小组的制作实力。不过对于国内玩家来说，最大的亮点并不在画面本身，而是对于拳击运动规则的熟悉与掌握，否则玩起来也只能是乱打一气。

本作音乐优秀，配音专业，广阔环境的画面效果优秀，描绘出狂野的西部风情令人惊叹。双人对战大不相同，最大限度发挥双手持武器的设定，虽然武器种类不多，但是射击手感实实在在，掩体身射击系统也比较独特。游戏的流程不长，敌人 AI 也不怎么样，一小部分关卡设计过于死板。

编辑评分 **8**  
**7**

### 热血推荐

总分 **25**

X360/PS3 ● EA Sports ● Fight Night: Round 4 ● 体育 ● 2009年6月23日

X360/PS3 ● Ubisoft ● Call of Juarez: Bound in Blood ● 主角射击 ● 2009年7月4日

## 初音未来 DIVA 计划



## 纱迦



## 剑、魔法与学园 2



## 玛娜



### 编辑评分

7  
7  
总分 **21**

作为音乐游戏来说，游戏还存有不少不足，不过如果从 FANS 角度来看的话，本作简直可以打满分。游戏收录了初音绝大部分经典曲目，以音乐游戏的方式呈现出来。丰富多彩的隐藏服装让玩家反复挑战的乐趣，除此之外，隐藏要素还有很多。游戏还搭载了专业的 PV 编辑模式，潜力无限。

编辑评分 **7**  
**8**  
总分 **21**

本作的风格很可爱，丰富的职业和种族可以满足许多玩家的需要，任务的量不少，部分设定也在本作的基础上有所改进，但是诸多细节仍然相当粗糙：战斗画面简陋，迷宫道路设定不够体贴，很容易让人摸不清方向。比起同类的《世界树迷宮》系列”来说有不小的差距，实在是可惜了讨喜的人设。

PSP ● SEGA ● 初音ミク プロジェクト ディーヴァ ● 音乐 ● 2009年7月2日

PSP ● Acquire ● 剣と魔法と学園 ● 2 ● 角色扮演 ● 2009年5月28日

## 吉他英雄 畅销金曲



## 雷电



## 变形金刚 堕落者的复仇



## 雷电



### 编辑评分

6  
7  
总分 **19**

集合了 48 首《世界巡演》之前的作品中收录的优秀歌曲，将趣味的作品改为原音，谱面全部新增，最主要的就是将之前只有吉他部分的经典曲目扩充为乐队模式。48 首原曲自售价格为 60 美元，不如在更丰富的 DLC 中购买自己喜欢的 30 首。但如果你没有游戏光盘，那本作则成为了你最好的起点。

编辑评分 **5**  
**5**  
总分 **15**

本作是由电影改编而来，但电影院的票房记录并不能保证游戏的质量，主线流程过短、任务种类单调、画面表现力不足是其主要问题。如果你作为一名 FANS 想收集全成就或奖杯的话是个不错的选择，另外与这些“汽车人”英雄们相遇在游戏中具有一种莫名的怀念感。

X360/PS3/Wii/PS2 ● Activision ● Guitar Hero: Smash Hits ● 音乐 ● 2009年6月18日

多机种 ● Activision ● Transformers: Revenge Of The Fallen ● 动作 ● 2009年6月23日



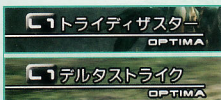
最终幻想 XIII	Square Enix	角色扮演
ディジタルファンタジーXIII	日本	动作/冒险
2009年冬	1人	预计发售日期 未定
登陆平台为PSP、X360		对应玩家年龄 未定

## 焕然一新的战斗

从画面上可以看出，新公布的战斗画面与体验版相比在很多细节方面做出了改动，并且在很多地方加入了新的文字和数字。这代表着《FF XIII》的真正战斗将会远远比我们之前见到的丰富。接下来笔者就为大家做个介绍并分析这些新内容。

### 神秘的 L1 按键提示

可以注意到，新公开的战斗画面上，在ATB计量槽上新增的L1按键提示非常令人在意。从文字表面上有诸如“三(トライ)”以及“三角(デルタ)”等意思的词语来看，应该是会涉及到参战的所有人员的行动。而在按键提示的右下部分有着“OPTIMA”的字样，这应该是“最佳(Optimum)”的意思。以此推断，这种神秘的按键提示也许是三人一起做出的某种双击的指令。



### 多级指令选单

从最新公布的画面上可以看到指令选择区域里的选项与体验版大不相同。之前我们也曾报道过《FF XIII》将会使用多级菜单的设置，但由于体验版每个角色最多可使用的技能只有五个而已，所以最上级的菜单只有“招式(わざ)”,“黑魔法”,“白魔法”等选项。从现在“游击(わざ)”,“指令(コマンド)”,“TP技”以及“道具(アイテム)”的配置来看，这应该就是最上级的指令选单了。

### 计量槽信息

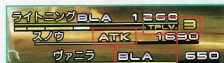
之前在体验版中代表当前操作角色的旗帜图标消失不见了，取而代之的则是只有目前操作角色才会显示的“TP LV”计量槽。这个计量槽很明显会与指令选单中的“TP技”有关。此外，在每个角色名字的后面都多了三个字母的新信息，如“BLA”或“ATK”等，这些信息究竟代表什么呢？

文 白夜 (levelup.cn)

美编 NINA



游击	首次出现的指令，美版为“Hold”，有“突突”之意。目前官方并未确认此指令作用，可能只是命令操作角色无差别使用物理攻击。
指令(コマンド)	可以看到此选项右边有一个“>”标志，标明有下级菜单可以打开。其下级菜单很可能就是体验版的最高级菜单，包含“招式”、“黑魔法”、“白魔法”等选项。
TP技	游戏导演鸟山求先生表示这是与召唤魔法有关的技能。
道具(アイテム)	在战斗中使用道具的选项。



这些字母很新让人联想到一些单词的缩写，比如“AIK”就在很多游戏中被用作是“ATTACK(攻击)”的缩写，而“BLA”也可以看成是“BLACK MAGIC(黑魔法)”的缩写。从这些缩写看，这些字母应该是与角色的战斗风格设定有关。	“TP LV”计量槽从画面中看是可以以通过某种方式累积的，而其计量槽上的竖线也代表着“TP LV”的等级，等级越高则越能累积，而不同等级的“TP LV”对“TP技”的效果应该也有影响。
--	--

# 呈现众多新细节的真正



## 不只是重创敌人，还具有将敌人打到空中的特性

在最新公布的画面中我们终于看到了高级雷电魔法（サンダガ）的发动效果，值得注意的是，在华丽的雷击从天而降对敌人造成重创的同时，所有敌人还同时被打到了空中。而从体验版的经验来看，被打到空中的敌人将会处于防御力非常低的状态，如果可以

以配合高级雷电魔法抓住时机追击的话则可以对付敌人造成巨大的伤害。

如此看来，可以造成空中连击的手段并非只有造成敌人崩溃之后的“挑击”，正式版游戏中相信每种攻击手段都有其独一无二的特性存在。



## 从天而降的雷电一举将敌人卷到空中

### 香草武器的秘密

从游戏早期公布的CG画面中，我们曾经一睹香草武器的真面目，而最新公布的影像中其手中奇形怪状的武器也有了进一步的展示。可以看到她的武器是可以折叠的，而在非战斗时香草就将其折叠起来放在腰后，战斗时则将其展开使用。此外，香草的这个看起来像木棒的武器并不是用来直接击打敌人的，而是通过有如舞剑的方式从武器的尖端甩出数条类似铜丝的东西来抽打敌人。

可以折叠起来挂在腰间随身携带，这实在是个很贴心的设定。而展开时武器的前段会出现宛如角般的分支，可自其各尖端部分放出铜丝攻击，真是十分有特点的武器。



## 熟悉的敌人以新面孔登场

除去试玩版中登场的贝希摩斯（ベヒーモス），在新影像中我们又看到了熟悉的面孔——慕斯（ムース），此外还有系列玩家所非常熟悉的布丁（プリン），这些都是“FF”系列的经典敌人，相信本作中还会有更多系列老面孔被重新设计后登场。

### ATB 计量槽成长

相对于试玩版，最新影像中的 ATB 计量槽增加到了 4 格。如之前猜想，ATB 计量槽果然是可以成长的，如此一来就可以施展更加多彩且大威力的连击了。



指令发挥空间进一步扩展

## 战斗形态!

# 崩溃系统进化!

试玩版中占据战斗主要部分的连锁与崩溃系统也得到了有一定程度的完善和进化。主要形式如之前报道所说是保持连击从而致敌人于所受伤害量增加的崩溃状态，在正式版中，崩溃系统依旧是战斗中最重要的克制制胜要素。

## 一目了然的崩溃呈现手法



在体验版中，崩溃的体现手法是——即将进入崩溃状态的敌人身上会闪烁红光，如果可以继续保持住对他的攻击，便会伴随着类似玻璃破碎的特效使其进入崩溃状态，此时玩家可以通过从右上方连锁崩溃计量槽的显示以及陷入崩溃状态的敌人身上的红光来辨别。而在最新展示的影像中，我们可以看到在敌人崩溃时的特效改为了一道强烈的闪光并伴随巨大的BREAK字样，更加醒目且具有视觉冲击力。

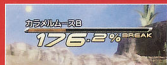


## 伴随强烈的闪光，敌人的防御被彻底瓦解!

## 全新的连锁崩溃计量槽

战斗时的重要信息显示部分——“连锁崩溃计量槽”也有了全新的面貌。相比体验版，计量槽下原本存在的“BONUS”字样不见了，而且数字的字号也加大了。此外，在计量槽的左上方也显示出了被攻击对象的名字，各种信息都一目了然。

除以上所说外，连锁计量槽最大的改变便在于数字相对于体验版变为了两个，并以分数形式显示。举个例子，比如计量表当前数字为“138.29%/150%”，则分子的138.29%便是体验版中的“BONUS”字样，通过保持连击这个数字便会不断增长，而当其增长到150%，即达到分母显示的数字时，便会将当前攻击敌人打敌崩溃状态。也就是说，分母的数字其实是代表了当前敌人的“崩溃极限”，而每种敌人的“崩溃极限”则是固定的，在正式版游戏中，当玩家首次遇到一种敌人时，计量槽会以“100%/??%”的形式显示，当成功造成其崩溃一次之后，再次遇到该种敌人时“??”就会以明确的数字显示。



## 制作团队最新访谈

### 关于最新战斗画面中充满了谜的标示

#### 北濑 佳范 (右)

《FF XIII》制作人，系列多部作品制作人。

#### 鸟山 求 (左)

《FF XIII》监督，此外还统辖本作的剧情制作团队。

#### 上国料 勇 (中)

在本作的制作中负责整体美术工作的监督工作。曾在《FF X》中负责背景美术。



——最新公布的战斗画面中多了很多信息，这已经是完成品的状态了么？

北濑：已经相当接近完成型了。鸟山：试玩版中原本只有3格的ATB计量槽，在这次已经公开到第4格了，如此一来玩家就可以

组合出更强大的招式，可以形成更华丽的战斗场面。

——在角色的名字旁看到有几个小图标？

北濑：系列作品中向来都有加入异常的要素，那是表示异常状态的图标。

——那么角色名字底下的计量槽是代表什么呢？

北濑：这点和试玩版一样是时间计量槽，数字则是该角色的HP。

——“ATK”等英文字母是代表了什么意思呢？

北濑：应该是某种简称吧？(笑)

——ATB计量槽上方的按键提示实在是令人很在意，“Optimum”这个单词是“Optimum”的复数形式，意思应该是“最佳条件”或“最佳”的意思吧？而从“三角攻击(デルタストライク)”这个名称来看，感觉好像是和阵型或三人协力释放的某种必杀技有关……

鸟山：这个现在还不能透露。不过后面的拼字有“MA”，所以说不定是魔法？(笑)

北濑：先选择指令储备之后再一口气执行攻击敌人，这点和之前推出的试玩版是相同的，不过在正式版中要如何有效地积累连锁——比如

配合队友的某种攻击一同砍杀敌人之类的，这些都使战斗充满了战略性。为了让这部分可以由玩家一定程度上控制，因此引入了这项功能。

鸟山：在试玩版的战斗中，闪电和斯诺普主要还是以自己的攻击为主来攻击敌人想办法形成连锁，而在正式版中则要时刻考虑和同伴之间的合作来想办法使对敌人的攻击形成连锁，这项功能就是为了能达到这种目的而设计到战斗中的。

北濑：像是某次遇到的敌人很强，或者是很会使用魔法的时候，这项功能就是用来让玩家应对敌人的类型而改变战斗方式而设计的。

——也就是说向AI队友下达一些简单的作战方式命令么？

北濑：这就不能说了。(笑) 鸟山：仔细看看新公布的影像吧，或许能看出什么端倪哦？



## 制作团队最新访谈

## 关于召唤兽



▲闪电痛苦地捂着胸口，而那里就是她召唤兽的烙印所存在的地方。

——用来召唤的水晶，外型有参考什么而制作么？

**上田科男**：考虑到斯诺是一位性格刚烈的男性，所以他的召唤水晶是表现出生命力的心型形状，而闪电我们想赋予其一种高贵的气质，所以其召唤水晶设计成了玫瑰。

**鸟山**：水晶是从每个角色身上有着烙印的部位中产生的，闪电的烙印藏在胸口部位，而她的水晶就是从那里产生的。

——这也就是说，会有看到胸口的场面出现么？

**鸟山**：敬请期待喽。（笑）

——在变成路希的同时，就会得到召唤兽么？

**鸟山**：不，并非在变成路希的一开始就能够召唤出召唤兽，这些角色在成为路希之后，心灵的成长将会是关键所在，或许算是内心的某种东西化为形体吧。此外，这次的召唤兽是每位路希都会有一只，召唤兽会与角色有深厚的关联。

——若是一人一兽的话，这样感觉召唤兽的总数有些少啊。

**北濑**：但是相对地，这些召唤兽将

会像一般队伍成员一样展开战斗等行动。而在召唤之后，也还会有驾驶模式这种设计存在，我想还是可以让玩家们满意的。

——奥丁之类的召唤兽也有驾驶模式的设计么？

**北濑**：当然，一定会有的。

——关于战斗，招式指令的数量会随着路希与召唤兽的成长而逐渐增加么？

**鸟山**：这目前是秘密。（笑）

——召唤时，其他的队伍成员会退出战斗么？

**鸟山**：是的，会变成只有召唤兽与召唤兽在战场上与敌人交手。进入驾驶模式后，可以连发各种必杀技，风卷残云一口气攻击敌人，更像是动作游戏。战斗的感觉一下子就会产生变化，和一般战斗很不一样，实际操作起来会让玩家觉得很有趣。

——这在系列前所未有的手法呢。**鸟山**：动作与指令战斗融合，我觉得这种手法将能够赋予召唤兽的驾驶模式巧妙地表现出来。

**北濑**：只不过因为驾驶模式太强悍了，所以会有某种限制，不会让玩家很容易就释放出来的。

——召唤系统也很创新，召唤兽本身的设计也相当有划时代的感觉呢。

**上田科男**：我们就是想要让召唤兽在《FF XIII》的整体设计中能够格外地显眼，因而创造出一种超乎想像的设计。这款作品的根本所在，就如同大家所看到的，是以科幻与机械感的世界观为主，在这种世界中出现的类似神地位的加尔希，在设定上也是给人一种某些部位是以机械所构成的印象，而加尔希所创造的召唤兽也就采用了概念相同的设计手法，有一种机械的感觉在其中。

## 召唤兽与召唤者的战斗



## 强大的召唤兽足以左右战局！

## 召唤中的 DRIVE 计量槽

从画面中可以看到当角色召唤出召唤兽战斗之后，在右下其名字以及 ATK 计量槽下的“PLV”的部分便变成了“DRIVE”的计量槽。而从以往的经验来看，这条 DRIVE 计量槽很可能和召唤兽的必杀技有着联系，结合本作刚刚公布的召唤兽的“驾驶模式”，也许 DRIVE 计量槽是进入召唤兽驾驶模式的关键所在。

スノウ	ATK	3260
シヴァ・三クス	DRIVE	1284
シヴァ・ステイリア		1284

## 敌人一览表

ENEMY	HP
PSYCOM	1284
PSYCOM	1284
PSYCOM	1284
PSYCOM	1284

体贴的敌人一览表终于现身，在试玩版中玩家在选取指令后要选择实施对象时只能直接指定敌人，但由于在战斗中视角经常变换以及敌我双方的站位也经常变动，所以想要在第一时间选中指令实施对象时并不是非常容易，敌人一览表的加入在一定程度上可以弥补这个小小的瑕疵，提高操作的精准性。

文 九兵卫

美编 anubis



# MONSTER HUNTER 3 tri

怪物猎人3 tri	Capcom	动作
Wii	Monster Hunter 3 tri	日本
预定2009年9月1日	1~4人	999日元
10月1日发售	対応语言: 日语	対応年龄: 12岁以上

“水下狩猎”是《怪物猎人3 tri》的关键词，除了标志性的新物种海龙，游戏中当然还有其他很多新的怪物在等着我们。本期的猎人情报特辑中，我们就给大家介绍另一种新登场的怪物——灯鱼龙。此外，新作中猎人的狩猎村落莫加村也在本次情报中彻底公开，猎人们可千万不要漏过这些关键的信息！

## 阴湿的死亡水域 水没林

# 新的狩猎之旅 从大海启程！



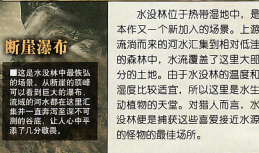
河道

■水没林的很多通路都被淹没在水中，要想往来这些区域就必须通过游泳来穿过河道。



原始森林

■生长着各种珍稀植物的原始森林，猎人在这里也能捕获到一些稀有的昆虫。



断崖瀑布

■这是水没林中最恢弘的场景。从断崖的顶峰可以看到巨大的瀑布，流域的河水都在这里汇集并一直奔泻至说不可言喻的谷底，让人心中平添了几分敬畏。

水没林位于热带湿地中，是本作又一个新加入的场景。上游流淌而来的河水汇集到相对低洼的森林中，水流覆盖了这里大部分的土壤。由于水没林的温度和湿度比较适宜，所以这里是水生动植物的天堂。对猎人而言，水没林更是捕获这些喜爱接近水源的怪物的最佳场所。



水底

■除了水生物，浑浊的水底还蕴藏着不少重要的矿物资源。



洞窟

■散发出蓝色光芒的岩洞，常年受流水腐蚀形成了很多奇形怪状的钟乳石。过于安静的环境显得有点阴森。

## 水没林的生态

水没林的整个场景给人的感觉介于雨林和沼地之间，以水为主题的生态系统在为猎人们创造极为广阔的狩猎空间的同时，也给这里蒙上了一层神秘而恐怖的色彩。令人感到压抑的水域时刻影响着猎人们的行动，而在阴湿的环境下，危险可能从任意方向袭来，森林中也弥漫着死亡的气息。





## 新怪物登场!



## 特色攻击方式 1

# 跃出水面

和火龙类似，大部分时间潜伏在水下的灯鱼龙也会跃出水面对岸上的猎物发起突然袭击。不过灯鱼龙跃出水面并不只是简单扑或者砸向猎人，而是会张开它那令人生寒的血盆大口直扑过来！但如果灯鱼龙在地面停留，那就是我们对其展开攻击的最好时机。



## 特色攻击方式 2

# 吸入一切

灯鱼龙在水下张大嘴将周围的水吸入嘴中，此时会出现巨大的漩涡，躲闪不及便会被其吸入。相信这也将是灯鱼龙攻击力最大的一招，还好它在吸入之前会有较为明显的准备动作，猎人狩猎时多留心就能躲躲。相反利用这一点，猎人们是不是也可以将一些具有攻击性的道具丢进灯鱼龙贪婪的大嘴巴里呢？(笑)



## 特色攻击方式 3

# 吞咬

■当猎人在水边狩猎时，灯鱼龙有时会突然从水下一跃而起，张开巨大的嘴巴向我们袭来。

## チャナガブル

灯鱼龙与其说是像一条大鱼，

倒是更容易让人联想到一只长着大嘴巴的蟾蜍。而 2 代里登场的浮岛龙，也与灯鱼龙的外形有着相似之处，两者均是扁平的身体外加长满利齿的宽大嘴巴，之所以被称为灯鱼龙，是由于它头部的触角上挂着一个“灯笼”一样的肉块，这个会发光的特殊触角，便是灯鱼龙用来引诱猎物的一个重要捕食工具。灯鱼龙背部长有锋利的刺，对敌人发起攻击时，这些平时贴在背部的刺就会全部竖起来，灯鱼龙也变成了一个巨大的刺球。不仅如此，灯鱼龙还会变化身体的颜色进行拟态，或者一动不动地以触须假扮水草，吸引那些好奇心旺盛的水生物靠近。一旦猎物上钩，灯鱼龙张开巨大的嘴巴将眼前所有的猎物一口气吸入肚子里，这也是它最主要的进食方式。

# 灯鱼龙

海龙种

## 特色攻击方式 4

# 突刺

一旦被激怒，灯鱼龙就会伸出背部的刺向猎人猛冲过来。由于水下行动不便，所以发生速度极快的突刺攻击对猎人威胁很大。灯鱼龙的身体会蜷成半球状，左右回避都比较困难，要想避免遭到重创只有及时闪躲。

## 拟态

要说灯鱼龙最具特色的习性是什么，那当然要数令人捉摸不定的拟态。捕食时，灯鱼龙会配合灯鱼龙那招牌性的“生物灯笼”像诱饵一样发光并来回摆动，好奇的小动物会将其误认为食物。只要稍微放松警惕，灯鱼龙就会立刻从水底的泥沙下发起袭击，以迅雷不及掩耳之势立刻将猎物吞食，然后继续静静地潜伏在水底，伺机等待新的猎物上钩。猎人在潜水时如果看到一个奇怪的“灯笼”可要注意了，因为在浑浊的河床中，一双凶狠的眼睛可能正不怀好意盯着你呢！



# 欢迎来到莫加村!

本作中猎人们聚集的村落名为莫加村(モガの村),是一个繁华而热闹的海边渔村。应村长的委托,各地的猎人们聚集在这里,等待他们的既是保护村民和捕鱼业的任务,同样也是对自己的全新考验和挑战。身经百战的猎人们,赶快在这里展示你们狩猎的实力吧!



## 资源库

### 村长之子

村长的儿子是一名健硕且家爽的成年男子,很快他就将取代父亲肩负起一村之长的职责。村长的儿子目前掌管着莫加村的资源库,除了提供各地的资源信息,他还会提供给猎人们“村民纳品依頼”的情报。而纳品是本作中极为重要的物品,只有不断提供各种有价值的纳品,猎人们在村子里才能享受到更多的权利。



### 村长

一头白发的村长手里拿着一杆烟枪,黝黑的皮肤和犀利的眼神仿佛显示了他丰富老练的经验和令人起敬的威望。在游戏中,村长会教给远道而来的猎人一些基本的捕猎或者狩猎的知识。而关于村子的各种设施,村长也会耐心地讲解其使用方法。在遇到困难时,也千万别忘了向村长求助哦!



## 关键词

### 资源

本作中的资源,指的是猎人在使用村子里的相应设施时或者需要对设施进行扩建时必须缴纳的物资,具体则会以资源点的形式进行表示,获得指定道具并交给村长的儿子,讨伐危害村民安全的怪物等等,都可以获得可观的资源点数。



### 特产品

作为狩猎的成果,猎人除了可以从村长儿子那里换取资源点数,有时还能获得稀有的特产品奖励,这些特产品是只能在村子里获得的贵重品。村子里的部分设施只有在持有对应产品的情况下才能使用。

## 集会所 集会所服务员

游戏中关键的集会所,不用多设想大家也非常熟悉吧。只要HR等级符合要求,猎人就可以在这里支付一定的契约金去接受各种各样的任务,这里是合作狩猎的场所。



## 猎人的家

新作中,猎人们在村子里的家将不再只是睡觉与放置道具的地方,这里还是我们用来彰显个性的重要场所,猎人可以通过在交易船等场所获

得的室内装饰道具来装扮自己的家,只要不断地去完成狩猎与纳品,我们就能打造出只属于自己的与众不同的房间。



## 农场

在PSP版中大受好评的农场系统这次也来到了新作中！对于忙于收集各种素材而无法分身的猫人来说，这是一个非常好的消息！



## 农场长与农场猫

当猫人外出狩猎时，农场猫就会帮助我们完成各种工作。当然，它们的劳动并不是无偿的。对于素材决定一切的猫人世界中，不断地将农场进行扩建，猫人才能获得更加珍贵的素材，这往往要比自己亲自去收集素材要省事也更节约时间。



## 渔港

既然是海边的渔村，渔港在生活中的重要性当然不言而喻。猫人们想要最大限度地利用并收集各种资源和物品，就必须先熟悉渔港的各种设施和村民。

## 狩猎船女主人

支付一定的资源点，港口的狩猎船便会出海为猫人进行狩猎。不止是鱼类，其他很多珍贵的素材都能通过狩猎船获得，而这些都与猫人选择的区域、经过的时间以及所支付的资源点都有着直接的关系。



## 交易船船长

交易船和系列作品中登场的行商婆婆有些类似。由于是不定期出现，所以猫人在狩猎结束后别忘了顺道来港口看看。交易船的用途不在于销售普通商品，而是通过从村长的儿子那里得到特产品，猫人们可以在这里与船长换取到极为珍贵的交易品。交易的过程很特别，猫人们支付特产品并将其转化为“特产值”，如果“特产值”超过交易品所对应的“交易值”，则交易成立。

▼当交易船停靠在港口的时侯，村子内的杂货店也会全员的聚集，猫人们可以大肆采购一番。



## 猫食堂

老猫人们都知道，狩猎之前来到猫食堂饱餐一顿，不仅可以提升各种能力值，还能获得技能。和出发后随药不同，猫食堂的技能效果可以延缓整个狩猎过程，哪怕猫人中途不幸坐上猫车。而本作的猫食堂在保留前作中所有功能的基础上，还增加了烹饪方法的选项。这让猫人们在用餐时的选择余地更广，各种猫餐的效果也必然因此变得丰富多样。



## 猫厨师

### 玛卡壶面具



▲将特定的道具放置于玛卡壶面具中一定时间后就会发生不可思议的变化，奶茶会给猫人带来惊喜哟！



■通过连续烤肉架改造而来的面具，居然能自动为猫人烤肉哦！



### 烤肉架面具

细心的读者应该已经发现了，这次奶茶的“新造型”所戴的面具是和初次公开时完全不一样的。没错，奶茶可以通过更换面具来替换各种不同的技能。这些面具的种类有很多，不过主人可能也要花点心思去收集。

## 茶茶

# MACROSS ULTIMATE FRONTIER

マクロス フロントイヤー 70周年記念



しかし、その平凡な航海の先に  
未知の宇宙生物との熾烈な戦いが待っていることを  
君と君の市民は知ることなく迎えていた……

新闻资讯  
前线狙击

相比借用《高达 战斗》系列的  
游戏系统打造而成的前作，这款  
续作的推出显然是 NGI 意在趁热  
打铁的结果。

如果说前作的最大卖点是加入  
了正值热播的《超时空要塞 边  
界》，新游作则是彻底将系列的精

髓挖掘出来。除了大家耳熟能详  
的系列作品几乎一个不落地被收  
入到新游戏中，更有两款根据原  
作改编制作的游戏加盟到这一次  
的游戏中。这样一来，每一个喜  
欢《超时空要塞》系列》更是没  
有理由拒绝本作了！

超时空要塞 终极边界	NGI	动作
PSP	Macross Ultimate Frontiera 预定2008年秋季 对应网络对战	日版 售价未定



## 参战作品一览

系列作品	备注
超时空要塞	1982年播放的TV版动画
超时空要塞 可曾记得爱	1984年公映的剧场版动画
超时空要塞Flash Back 2012	1987年发售的OVA动画
超时空要塞Plus	1994年发售的OVA动画
超时空要塞7	1994年播放的TV版动画
超时空要塞DYNAMITE 7	1997年发售的OVA动画
超时空要塞 边界	2006年播放的TV版动画
超时空要塞ZERO	2002年发售的OVA动画
超时空要塞VF-X2	1999年发售的PS游戏
超时空要塞M3	2002年发售的PC游戏

## 支援角色系统

前作游戏采用了《高达战斗》系列的成熟系统，  
相信在这一次的新作中将依然延续这个被广大玩家所  
认可的玩法。不过，新游戏针对《超时空要塞》的系  
列故事特点增加了独特的支援角色系统。从目前公布  
的游戏画面中可以看到，作为支援的角色均为原作动  
画中的女主角（歌姬）。



↑ 伴随着支援角色的歌声，玩家将操纵的机体是否会获得性能上的提高呢？

## 可以随时卸载的换装部件

熟悉系列动画的朋友都应该知道，VF系  
战机除了具备三段变形能力之外，还普遍存  
在对多种作战任务的外挂武器部件。在前  
作中，只要满足一定条件，就会获得装备不  
同武器部件的同型号机体。这样做的好处是  
免除了玩家选择部件的繁琐步骤。但由于游  
戏中存在经验值的设定，所以免不了重复培

养机体。在新的游戏中，武器部件将会单独  
分离出来供玩家随意替换。也许一些玩家会  
担心这样的改动会导致可选用机体的数量降  
低。其实不然，由于本作中收录的系列作品  
数量较前作明显提高，所以可选用的机和非  
但不会减少，反而还会进一步增加。





## 雷达告警系统

雷达告警系统的引入可以看成是新版游戏完善系统的一个标志。引入这个系统的目的是辅助玩家随时判断来袭导弹的大致方位，从而有

助于玩家及时脱险。

当然，我们似乎也可以确认这样一个事实，战斗的激烈程度将会进一步上升。



◀屏幕上会直接显示出来袭导弹的方位，并且会根据其威胁程度已不同的颜色进行标注。

▲玩家可以直接对来袭导弹进行锁定并发起攻击，当导弹被击受后，屏幕上的相应位置会出现“BREAK”的字样。

▼随着玩家座机位置的变化以及视角的变化，屏幕中对来袭导弹的显示位置也会发生变化。



## 大量追加的原作角色

在前作中，我们只能接触到少数的几名角色，而在新的游戏中，一些原作中的关键性角色也会悉数登场。至于他们究竟会以怎样的身

分登场，目前还不得而知。不过根据前作的系统进行推断，这些角色似乎会按照驾驶员、通讯员、支援型角色甚至敌人的方式分类。



林明美



雷伊·拉夫洛克



热气巴萨拉



格拉哈姆·荷利



雷露



杰那里·威德尔



兰华



罗伊·福洛克



工藤新

## 新的原创角色

既然是基于原作而开发的全新游戏，那么原创角色自然也是不可缺少的重要环节。到目前为止可以确定的原创角色是名为茜农·科莱特的少女，以她身着的水手服以及臂章可以确认这名原创角色隶属 SDF 方面的导航通讯员，作为主人公（玩家）的搭档在游戏中登场。

茜农·科莱特



## 原作场景的再现

对于喜欢模拟空战游戏的玩家来说，这张图片中提供了一条十分重要的线索：抬头显示器式的数据显示方式似乎暗示了这款新作中也许会加入类似《皇牌空战》那样的操作方式。对于同时

熟悉系列前作和《皇牌空战》的玩家来说，加入这种操作方式的好处不言而喻，战机形态下的战斗无疑会更加趋近于真实，游戏的爽快感自然也会直线上升！



猜测  
全新的操作方式？

# 华丽的拳师女主角参上!

文 阳光成员 KarinP 编辑 忽悠悠

《这称号名好比《TOO2》中与表达斯第一次见面那样。

华丽而又神秘的女主角公布，战斗系统的最新情报，超越系列传统的新增要素登场!



Sophie

女主人公

索菲

声优：花泽香菜

我要保护阿斯贝尔，不让“那个事件”重蹈覆辙!

## Tales of Graces

- 年龄：不详(外貌为13岁左右)
- 身高：148cm
- 体重：39kg

大陆各国之间的斗争长期不断地持续着，在国境纷争中阿斯贝尔遇上了一名独特的少女，早已习惯各种战斗纷争的她与阿斯贝尔合力击退了侵略军。这个少女没有以前的记忆，她也没有任何其他的朋友或者亲人，总是独自一人。阿斯贝尔便以可怜之花的化名“索菲”来称呼这位奇特的少女，而索菲也对这个名字感到非常亲切。

圣恩传说	NBGI	角色扮演
Wii	Tales of Graces 预定2008年冬 发售日期未定	日版 售价未定 推荐玩家年龄：未定

作为正统“《传说》系列”在Wii平台上的又一力作，本作自公布以来，后续内容极少，本次公布的新情报势必

又让传说饭们为这款新作充满了期待。战斗系统的革新要素介绍，突破以往的全新战斗体验，让系列爱好者为之赞叹!

主人公

阿斯贝尔·兰特

声优：樱井孝宏

### 本作的故事概要

在以“守护”为主旨的本作中，主人公的命运刻画将是游戏的重要组成部分。在这个世界广阔的舞台中存在一种叫“辉石”的物质，人们依靠“辉石”的力量发展出了文明世界。大陆三大国家“温德尔”、“斯特拉塔”和“芬迪尔”维持着世界的平衡。而在阿斯贝尔的故乡，这里有着他最要好的朋友，伴随着他一起度过少年时代。而如今命运的转变是如此之快，究竟是什么事改变了这个少年？而发生在温德尔与邻国芬迪尔边境地带的“那个事件”又隐藏着什么真相呢？

在广阔而又美丽的舞台中展开冒险!



▲以成为一名骑士为目标的阿斯贝尔无微不至地关心着这名神奇少女，而另一方面，虽然没有自身的记忆，但索菲对阿斯贝尔颇有好感，以自己的意志和阿斯贝尔一起旅行下去。





## “自由切换模式的线性战斗系统”

超越传统的  
全新战斗系统!

“《传说》系列”的战斗一直以来是通常攻击与术技的连携，配合手柄的其他快捷键大招可以打出华丽的连技。本作对全新战斗系统“スタイルシフト リニアモ ションバトルシステム(形态即时切换战斗系统，以下简称 SS-LMBS)”分为两大类，A 按键与 B 按键分别可以对应不同的术技。男主角阿斯贝尔也能使用两类形态的技能“带刀技”与“拔刀术”，通过两种技能的配合大幅提升游戏的华丽度。而女主角的 B 按键攻击在华丽度与威力上都比 A 按键高了许多，可以说是上级奥义。

不拔剑的术技，主要以体术为主，可以看见大多都为近距离攻击，并有较长时间的硬直效果，而某些更为强力的招式还附加吹飞效果，在战斗中活用的是制敌的关键。



带刀术形态

## A 按键的攻击

阿斯贝尔的  
攻击形态

A形态的“带刀技”大多以体术为主，在1对1时方便B形态的剑技连携。在战斗中灵活掌握切换技巧才能使战斗轻松。对于某些敌人可以使用对其有效的体术或剑技来造成伤害加成。



▲对于鸟系敌人有特效，近战的术技，可以造成敌人的硬直同时也可以和上级术技进行连携。

## A 按键 刹牙

A 按键  
水影身

▲用剑群的高速回转释放的冲击造成攻击力大，而从图中可以看到回转释放的冲击造成攻击力大，还附加水属性伤害。

## 大范围的杀伤技!

B 按键  
冲皇震

■除了上级术技的加成，不仅威力倍水，而且范围更广，可以攻击多名敌人。

## B 按键的攻击

拔刀术形态



“SS-LMBS”系统的另外一部分，在面对复杂敌人时要学会灵活切换自己的形态。而B按键通常对应着一些强力技能，例如远距离经典招式“魔神剑”。先通过带刀术形态的强力连续攻击造成敌人的硬直，然后再切换成拔刀术形态，这样再使用强力的招式就可以重创敌人了。

索菲的  
攻击形态

A形态为近身格斗攻击，这点很像《永恒传说》中的法技，其连携效果不输于阿斯贝尔的体术。而B形态则是以回复系的法术为主，但还有其强力的魔法等等。

A 按键  
炼气养缩A 按键  
旋幻舞

B 按键 シェルスロー

■和阿斯贝尔的“水影身”一样会附加水属性伤害，而且比水影身更厉害。

▲威力巨大的近身格斗技，有点像“狮子战吼”的强化版。

▲其实这个技能看似就是“双龙牙”的强化版，攻击范围大是其优点。

华丽的拳技丝毫不逊色于法拉

## B 按键 ファーストエイド

加入“SS-LMBS”系统不仅增加了游戏的爽快感，而且对于传说这个系列是的确需要一个全新的战斗系统，和以往传说系列最大的区别莫过于此了。“SS-LMBS”系统不仅考验玩家在战斗

中随机应变的能力，更加丰富了术技之间的连携，奥义之间的连携，或者说奥义到术技连携等等，使战斗变得更为有趣，目前只公布了两名角色。而在新PV中可以看出追加的“闪躲”技更

是考验玩家的操作。在怪物做出攻击的一瞬间按方向键即可躲避其攻击，可见此招便是对付BOSS的一大利器，再配合A、B两形态的攻击可以说使战斗的乐趣与多样化更上了一个台阶。

# 超级机器人 NEO

新闻资讯  
前线狙击

超级机器人大战NEO  
X-ONE 超级机器人 大战 NEO  
Wii  
2009年内  
对应周边未定  
1人  
售价未定  
对应玩家年龄 全年龄

Wii 上的首款《机战》终于公布了！眼镜厂秉承了在非主流主机上作实验的传统，这回的《机战 NEO》和 DC、NGC、X360 上的前辈类似，采用的是 3D 表现方式。由于 Wii 的机能和 NGC 相差不大，

因此《机战 NEO》的画面和《机战 GC》没什么区别，令人惊异的是这回的参战作品，里面出现了大量生面孔，玩惯《机战》的人估计会不知所措吧！究竟如何，请看下文。

文 纱迦 美術 anubis



## 参战作品

这回游戏的参战作品只有 14 部，其中初登场作品有 8 部之多，几乎全盘的 UC 系高达作品这回全部消失。在初登场的作品中，有不少作品对于国内大部分玩家来说都相当陌生。但对于广东地区的 80 后玩家来说它们都是难忘的经典。因此本作在国内玩家中的受欢迎程度肯定将因地域不同而出现很大变化。（写到这里，纱迦还真是羡慕广东朋友啊！）

- 魔神Z (マジンガーZ)
- 大魔神 (グレートマジンガー)
- ☆魔神英雄传 (魔神ライオン)
- ☆新盖塔机器人 (新ゲッターロボ)
- ☆战国魔神机甲 (战国魔神ゴシオン)
- ☆NG骑士柠檬汽水&40 (NG騎士ラムネ&40)
- ☆银河风无赖战士 (银河风无赖ライオン)
- ☆绝对无敌 (绝对无敌ライオン)
- ☆元气爆发 (元气爆发ゴジラ)
- ☆热血最强 (热血最强ゴジラ)
- ☆完全胜利 (完全胜利ダイオ)
- ☆疾风无赖战士 (疾风: アイアンリガー)
- ☆机动战士高达 (机动战士ガンダム)
- ☆霸王大系骑士 (霸王大系リョウナイト)

## 故事背景 STORY

地球过去经历过数次世界大战，这段时期被称为战争世纪。在战争世纪中生存下来的人类达成了和平共识，建立了永久性的世界统一机构，所有国家都签定了和平宪章，人类从此进入了新的时代——未来世纪 (F.C.)。

尽管没有了国家间的争斗，但和平并不是永远的。F.C. 57 年爆发了由疯狂科学家戴博士引起的地狱战争。在魔神 Z 的努力之下，两年后这场战争终于平息了。不过随后又出现了迈锡尼帝国，恶魔高达等新的敌人。在超级机器人和高达斗士们的合作之下地球再次迎来了和平时期。

不过，F.C. 61 年，一场空前绝后的巨大危机即将降临。《机战 NEO》的故事由此拉开序幕……



## 3D 战斗

前言里提过了，本作采用了 3D 表现形式。NGC 版《机战 GC》的 3D 画面着实一般，这回的《机战 NEO》限于机能估计也强不到哪去，不过有《机战 XO》的前车之鉴，如果在远景等方面多下功夫的话，本作的战斗表现还是值得期待的。另外游戏引入了《机战 XO》的设定，在战斗中会出现 2D 画面的机师特写。

不过本作真正的进化在于，从大地图到进入战斗是无缝衔接，以往《机战》从地图画面切换到战斗要经过黑屏读盘，而本作则是直接在大地图上拉近镜头然后开打。很明显，如果真想保持华丽的战斗特效，还要搞无缝衔接，只能采用 3D 表现形式。因此本作的战斗还是值得期待的。

## 蓝光人系列

在本作初登场的作品中，蓝光人系列无疑是最为抢眼的。蓝光人系列包括《绝对无敌》、《元气爆发》、《热血最强》、《完全胜利》4 部作品，又名 Eldran 系列。该系列是日本 Sunrise 公司于 1991 年起制作的系列动画，因故事设定均为光之战士 Eldran 把巨大机器人托付给小学生去保护地球而得名。4 部作品中的最后一部《完全胜利》没有动画，仅在杂志和网络上连载。







# TALES OF VS.

テイルズ オブ バーサス

## 传说的战士们在此集结!

10名全新角色公开

<b>对战传说</b> テイルズ オブ バーサス 2008年9月4日发售 1-4人 4800日元	<b>动作</b> NBDG 对战模式/单人/双人/多人 对战模式/单人/双人/多人
--	---

艾 晴天 美编 NINA

新闻资讯  
前线狙击

**鲁卡**

登场作品 无限传说  
声优 木村夏希

性格有强韧的少年，不过当他轻松挥动手中的大剑时就能显现出一种不羁的气质。

**里昂**

登场作品 宿命传说  
声优 绿川光

担任骑士团团长的天才剑士，而原骑士团长斯坦目前下落不明。

**娜莉莉**

登场作品 宿命传说 2  
声优 かないみか

弓术一流的女战士，由于性格很大男人，所以也受到不少女性的崇拜。

**朱落丝**

登场作品 薄暮传说  
声优 久川绫

使用长枪的放荡女战士，和自己的坐骑环游世界各地并帮助遇到困难的人们。

**菲丽娅**

登场作品 宿命传说  
声优 井上喜久子

为了成为守护世界的神子而正在修行中的神官，崇尚秩序与调和的博爱主义者。

**玛奥**

登场作品 重生传说  
声优 进藤尚一

看起来小小但能用超强魔法的少年，3年前因为某种原因加入了这场比武大会。

**阿修**

登场作品 深渊传说  
声优 铃村寿一

拥有获得“世界树争夺战”冠军实力的帝国最强剑士，目前没人知道他的下落。

**阿洁**

登场作品 幻想传说  
声优 かないみか

守护世界树，同时也是精英战士的看门人，能够使用很多上位魔法，性格开朗活泼。

**杰德**

登场作品 深渊传说  
声优 宇安武人

帝国军的大使，曾经接触过被研究人员称为“禁忌”的神秘技术。

**克雷斯**

登场作品 幻想传说  
声优 室屋圭一

神圣王国的参赛代表，3年前曾经进入过“世界树争夺战”的决赛。

### 1. 故事模式

和大多数同类游戏一样，游戏中除了围绕世界树展开的“故事模式”外，还有强调对战乐趣的“通信模式”和“街机模式”，当然如果你不擅长格斗游戏的话，多利用“练习模式”也能让你在战场上所向披靡。

### 2. 对战模式

充分利用 PSP 无线联机功能的模式，玩家不但可以和最多三名好友同台竞技，最让人欣喜的莫过于可以选择四名同样的角色了，这样就完全不用担心别人会抢先选择自己钟爱的角色了。

### 4. 练习模式

适合新玩家上手的模式，玩家可以设定详细的对战规则和对手的作战策略，以便于测试各种情况下的战术实用性。

### 1. 故事模式

不同的地点会有相应的图标来区分情节和战斗，而一些分支路线需要在特定的战斗中满足某些条件才会发生。

以玩家选择角色的视点来讲述“世界树争夺战”的全过程，主要的进行方式是在地图上选择不同的地点触发事件，当然也有支线事件等收集要素。

### 3. 街机模式

专为高手玩家量身打造的挑战内容，玩家需要操纵选择的角色不断地与逐渐变强的电脑作战，似乎也与游戏的部分收集要素有关。

### 使用 GP 来育成角色

根据战斗的排名，角色所能获得的 GP 点数也会存在明显差异。

# 把运动胜地搬回家

文 炎骑士 主编 木仙

## ——任天堂新一代体感游戏深度扫描

# Wii Sports Resort



Wii Sports 运动胜地	Nintendo	体育
Wii Sports Resort	Wii Sports Resort	Wii Sports Resort
发行日期: 2009年8月20日	1~4人	4999日元
对应 Wii Motion Plus		对应玩家年龄: 全年龄

实用技术  
持续专递

相比随美版主机附送的前作来说,这款游戏除了在内容得以扩充之外似乎并没有什么进化之处。不过,只要你拿起遥控器手柄尝试一下,就会感觉到这款游戏进步的进步之处,无论是运动项目的细节设计还是循序渐进的游戏难度,都足以看出制作团队的用心。游戏在对战元素方面的强化也使得这款游戏成为了家庭多人娱乐的绝佳选择。另外,借着对刚刚推出的 Wii Motion Plus 的良好对应,玩家的操作将会更加精确地反映到实际游戏之中。说到这里,你是不是也对这款游戏以及与之所对应的新闻边产生兴趣了呢?下面,我们就将针对这套全新的运动组合进行全方位的介绍。



## 解读 Wii Motion Plus

### 第一印象

对于大多数玩家来说,这么个小玩意儿很难让人觉得它对提高体感操作的精确度起到很大的作用。由于要同 Wii 的遥控器手柄连接起来使用,所以 Wii Motion Plus 的尺寸要与遥控器的底部完全相同。Wii Motion Plus 的重量很小,以至于即便与遥控器手柄相连之后也不会觉得有明显的重量增加。



### 产品包装

Wii Motion Plus 的本体虽小,但它的整体包装的尺寸却与一支遥控器手柄不相上下。产品的包装为常见的硬纸板质地,不过需要注意的是,包装上下两端均由圆形透明胶纸封住。如果您在购买本产品时没有发现圆形透明胶纸,那么则可以确定自己手中拿的是地道的二手货了。包装中除了一枚 Wii Motion Plus 和一个专用的硅胶保护套之外,还有两份说明书。

### 外观解读

由于须要与遥控器手柄串联使用,所以 Wii Motion Plus 免不了要有两个对接口。值得注意的是,Wii Motion Plus 与手柄底部连接的接口采用了活动式设计,显得十分“山寨”。不过在接下来的安装过程中,我们便明白如此设计的初衷,便于玩家对接操作。一般认为,随周边附送的硅胶套主要用于保护手柄并增加握持的手感。但实际上,这个硅胶套还起到了牢固连接的作用。当然,如果玩家不习惯使用硅胶套,那么 Wii Motion Plus 上的双重固定卡口也足以保证其与手柄连接后的牢固程度。除了与遥控器手柄连接处的齿状卡口之外,在其背面还有一个加固用的滑动锁扣。待连接完毕之后,只要将这个滑动锁扣向上推动即可保证外设与手柄本体的稳固连接。





## 格斗 / チャンバラ

对于格斗,我们其实也可以将其视为模拟剑道的小游戏。

在这里,遥控器手柄化作一柄日本刀,玩家所要做的就是像真正握着一柄长刀那样进行格挡和劈砍。通过抖动遥控器来令游戏中的角色作出砍杀的动作,配合 B 键将遥控器以不同角度倾斜则可以进行格挡防御。防御成功可以令对手造成短时间的硬直,所以格斗的胜负也就决定于刀刀砍下的那一瞬间。

## 居合しけん 1~2人

这是一个考验玩家反应速度与肢体协调性的模式,谁能够在第一时间按照提示作出正确的劈砍动作便可得分,比赛的规则依然是得分高者获胜。



## 試合 1~2人

这是最为基本的一个模式,并且也可以说是最具变化和耐玩的模式。如果觉得电脑对手的 AI 实在太笨,那么不妨尝试双人对战。玩家可以随便使出各种各样的技巧进行拼杀,只要将对手打下擂台就可以得分,比赛采取三局两胜制。



## 组手手 1人

如果只是一个人游戏,那么不妨尝试一下这个很有意思的模式。以传统关卡制进行的小游戏既可



以满足玩家的砍杀欲望,也可以通过循序渐进提高自己的反应速度和格斗技巧。此模式下的角色有 HP 的设置,在一个关卡中累计被击中三次就算失败!

实用技术

特快专递

## 正确安装

通过阅读说明书,我们可以直观地了解这款外设与手柄的正确连接方式。如果您已经进入与这款周边外设所对应的《Wii Sports

运动胜地》开始游戏,那么还可以在游戏中的看到一段标准的安装教程。我们在这里特别提醒大家,鉴于在进行体感类游戏时不可避免的剧烈挥舞动作,为了您身边亲友的安全,请务必按照说明书上的要求将绑带扣好。

▲先将 Wii Motion Plus 安装到 Wii 遥控器中,然后再安装遥控器手柄。

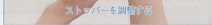
▶将遥控器手柄的底部塞进硅胶套之前,还要记得将绑带先穿过硅胶套底部与对应的缝线。



▲完成遥控器手柄与 Wii Motion Plus 的安装之后,记得将锁定扣推上去进行锁定。



▶开始使用前一定要确认将手塞入绑带并调整好卡口。



## 实际精确感应度测试

为了测试这款周边的实际使用效果,我们特地选择了几款比较具有代表性的 Wii 游戏用于横向对比。它们是《Wii Sports》、《十大运动》、《VR 网球 2009》以及最新的



《Wii Sports 运动胜地》。在实际测试中,我们分别在取下和安装有 Wii Motion Plus 的状态下测试了前两款游戏,但并没有发现明显的精度变化。对于后两款游戏,由于它们是专门针对本周边制作的,所以无法进行直接的精度测试对比。为了准确起见,我们专门选用了《Wii Sports》和《Wii Sports 运动胜地》作为测试对象。同样是保龄球游戏和高尔夫游戏,采用了 Wii Motion Plus 的后者允许玩家动作幅度增大,并且对体感操作的反应速度和定位精度有一定程度的提高。



### 冲浪 | ウェイクボード

1-4人

冲浪的小游戏主要考验玩家的手部协调性、反应速度以及对距离的判断力。游戏分为三个等级，随着难度的上升，游戏中出现的障碍物数量也会逐渐增多。在玩这个小游戏时，

玩家须将遥控器手柄横向握持，将手柄平放即可保持角色的平衡，向左右倾斜手柄则可以用来移动角色。冲浪中的得分关键在于控制角色“上浪”跳跃。当完成跳跃并稳稳冲浪板平稳地与水面接触，便可以获得一定分数，分数的多少与跳跃的高度成正比。另外，如果在上浪的一瞬间将手柄抬起，那么还可以令角色作出花样动作。在确保最高高度跳跃成功的前提下加入花样动作，那么就可以获得极为可观的分数。



### 篮球 | バスケットボール

1-4人

这里的篮球游戏并不是让玩家去真正体验一场激烈的篮球赛，而是专门针对投篮的特点让玩家感受篮球运动的独特魅力。游戏中的投篮姿势与现实中的投篮几乎完全一样，玩家需要握住遥控器手柄并保持按下B

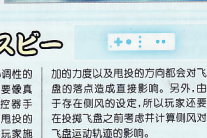
键的状态模仿正确投篮姿势，然后令持球手微微用力抖动作出投篮动作。游戏中的投篮命中率与现实中的一样，完全取决于玩家的熟练程度，即我们平时所说的“手感”。如果姿势不正确，那么投篮的命中率就会直线下降。

### 飞盘 | フリスビー

1-4人

飞盘游戏对玩家手部协调性的要求较高。游戏时，玩家需要像真正玩飞盘那样单手握住遥控器手柄，然后以侧身的方式作出遥控器的动作。遥控器的倾斜角度、玩家施

加的力以及甩投的方向都会对飞盘的落点造成直接影响。另外，由于存在侧风的设定，所以玩家还要在投篮飞盘之前考虑并计算侧风对飞盘运动轨迹的影响。



### スリーポイントコンテスト

1-4人

NBA中常见的三分投篮比赛，要求玩家在限定时间内投出尽可能多的球，在这个模式中获得高分的唯一办法就是勤于练习。

### 試合

1-2人

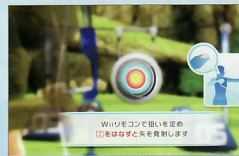
三人制轮番进攻的玩法与现实完全一样。在游戏中，进攻的一方通过A键和十字键进行传球，当找准时机后便可以按下D键进行投篮；防守一方则要通过抖动遥控器进行阻挡拦截，简单的拦截动作不仅可以截住对方的传球，甚至还可以直接拦下投出的球。



### 射箭 | アーチェリー

1-4人

射箭游戏的规则十分简单，但准备动作则相对要繁琐一些。对于绝大多数玩家，在游戏之前须要改用左手握住遥控器手柄，以模仿持弓的动作，而右手则需持双弓柄作拉弦动作。在开始射箭前，玩家需要根据自己的位置，将遥控器手柄垂直举起来与自己视线平齐，同时按下A键便会令游戏中的角色作出瞄准动作。随后右手手柄持双弓柄作拉弓弦动作，与此同时保持按住Z键并调整姿态令屏幕中的光圈对准靶心。待完成瞄准动作后，只要松开Z键，箭矢就会立刻射出。射箭的技巧在于熟悉并掌握好箭的抛物线飞行轨迹以及侧风的影响。随着箭靶距离的增加，瞄准基准也要逐步抬高，否则就会令命中率下降甚至脱靶。除了基本的规则之外，随着难度的增加，游戏中还存在障碍物和移动靶的因素。



Wiiリモコンで狙いを定め、Zボタンを押すと矢をリリースします。

### フリスビー投げ

1-4人

宠物飞盘可以说飞盘运动的最基本形态，在这个模式下，玩家需要根据提示要求向不同的指定方向投掷飞盘，而小狗则会落在落点的位置接住飞盘。根据实际落点与预定坐标的差距，玩家将会获得不同的分数。另外，如果能够让飞盘在飞行过程中击破特定位置的气球，那么还可以获得额外加分。



### フリスビーゴルフ

1-4人

飞盘高尔夫的玩法要点在于如何巧妙地顺利将飞盘投到指定地点。投篮的过程中会遇到各种不利的地形甚至障碍物，玩家在每次投掷之前要反复计算并进行精准的投篮。

### 乒乓球 | ピンポン

1-4人

这里的乒乓球玩法向实际的比赛基本一样，玩家甚至还可以根据自己的习惯选择正反手发球。不过，

游戏中虽然允许扣杀，但却不存在拉弧圈前球的设定。另外，比赛的规则对比正式乒乓球要简单许多。



### 試合

1-2人

这个模式算是正规比赛的简化版，参加比赛的双方以得分多少论胜负。按下A键随时晃动遥控器即可进行发球，通过调整接球的角度和力度还可以直接将对方扣死，很有真实比赛的味道。

### 連続リターン

1-4人

连续击球的玩法更像是强化训练，不过在连续回击球的过程中，还存在着奖励分数的设定。玩家只要将球击打回去并命中随机出现的道具即可获得额外的奖励分数。





## 高尔夫 | ゴルフ

既然是高度拟真的高尔夫游戏，玩家自然也要模仿手持球杆的动作。玩家可以通过遥控器进行击球。为了能够确保自己的挥杆一击动作完全正确，玩家还可以通过观察屏幕中的计量槽来调整姿态。同前面几项游戏一样，高尔夫游戏中存在侧风の設定。在

挥杆之前，玩家需要根据风速和风向调整击球的角度。



## 水上摩托 | マリンバイク

## リングくぐり

水上摩托的驾驶方式十分简单，玩家手中的两支手柄就是摩托艇的左右把手。通过倾斜一定的角度，可以令摩托艇作出转向动作。保持按住 A 或 B 键就可以令摩托艇发动起来，由于水的阻力因素和摩托艇的高速特性，转弯的技巧将显得相当重要。



## 保龄球 | ボウリング

## スタンダード

1~4人

这个模式同标准的保龄球规则完全一样，只不过在投球的过程中需要保持按住 B 键。在投球之前，玩家还可以通过十字键和 A 键对投球的位置和角度进行调整。待投出球之后，还要通过回转遥控器手柄来令运动中的球发生偏转。



## 100ピンゲーム

1~4人

这个模式的玩法同标准规则基本相同，唯一的区别在于瓶的数量达到了空前的 100 个。要想一次性击倒如此之多的球瓶，技巧性可是相当高的。

## かべぶけ

1~4人

在标准规则的球道中随机加入障碍，就是这个模式的玩法。其实，球道中的障碍物除了会影响玩家的发挥之外，如果能够合理利用，甚至可以起到不错的效果。当然，这个模式对玩家的投球技巧要求更高。



## 皮划艇 | カヌー

## チャレンジ

1~4人

在这个游戏中，玩家手中的遥控器手柄是一支船桨，小艇的前进与转向都要通过不断划水来完成。相比前面的几项游戏，皮划艇绝对是个体力活。

## 自行车 | 自転車

## ロードレース

1~2人

虽说自行车运动，但玩家实际用力的部位却是手臂。游戏时，玩家须要通过交替摆动两支手柄来进行加速，倾斜两支手柄则可以进行转向，B 键为刹车。游戏中的角色有体力的设定，持续加速会导致角色体力下降从而令速度降低。除了基本的动作之外，玩家在游戏中甚至还可以通过抬前轮的方式进行省力加速，这也是获胜的最关键技巧。

## 篇末总结

看到这里，想必大家对这套运动组合已经有了很大程度的认识。

《Wii Sports 运动胜地》以及 Wii Motion Plus 带给我们的仍旧是任天堂所一贯坚持的简单、大众化的轻松游戏理念。仅仅通过一套简单的器材，我们就可以在虚拟的环境中让自己的运动感受更加趋近真实。更重要的是，即使是那些初次接触电子娱乐形式的初级玩家，也可以迅速找到属于自己的游戏乐趣。

## 空中运动 | スカイレジャー

## スカイダイビング

1人

在花环跳伞运动中，玩家可以通过倾斜遥控器手柄来同令游戏中的角色作出俯冲、转向和倒移的动作。尽可能地抓住同伴并保持阵型是这个模式下获得高分的关键。由于存在时间限制，玩家自从跃出机舱的那一刻就要准确把握住接触同伴的机会，尽量不要离开大家太远。



## 游荡飞行

1人

这个小游戏从表面上看似乎只是模拟飞行性质的自由鸟翼，实际上却充满了技巧性。玩家通过控制遥控器的倾斜角度来令飞机处于不同飞行姿态；此时的 A 键是发射炮弹；1 键是信号弹；B 键为减速；向前抖动遥控器则是加速。在整个“运动胜地”场景中所存在的各种隐藏收集要素也是这个模式的魅力所在。当然，要想集齐这些要素，那么首先就要提高自己的飞行技巧。

罗娜的工作室 艾兰德的炼金术士

Gust

角色扮演

PS3

2009年6月25日发售  
无对应周边

1人

日版  
6800日元  
对应玩家年龄：全年龄

# 迈入次世代的调合新纪元

相信当初本作宣布对应 PS3 平台时的确让所有的 FANS 喜忧参半，喜是因为系列作品终于迈入了次世代，忧则是担心厂商的技术力能否驾驭次世代平台的游戏，如果没有突破性的进化，一个经典的系列说不定又会走上慢慢没落的道路。而现在距离游戏发售已经过去了一段时间，作为 PS3 上另一款正规的日式角色扮演作品，不少玩家一定也希望了解游戏具体的素质，以便下定购买的决心，所以晴天就特别为大家奉

上了这篇适用于不同程度玩家的攻略指南书。只要了解并灵活运用以下的知识，很快你就能找回了那份“欲罢不能”的游戏感觉，说不定下一个成为系列 FANS 的人就是你哦（笑）！

文 晴天 责编 ININA



特快专递

## 游戏的进行方式

和传统的角色扮演游戏不同，游戏中的时间是以“天数”来计算，当满足特定的条件或到达一定的时间会触发不同的事件，而玩家的主要任务则是在 3 年（1080 天）的时间内完成 12 次“王国任务”，最后根据玩家完成任务的评价、村庄的人气值、同伴的交友值来决定结局（第一个王国任务允许失败，之后会获得重要道具“古びけた手紙”，其余王国任务失败则会直接 GAME OVER）。

### 任务的分类

游戏中的任务主要分为以下四大类，在显示任务详细信息时，选择“引き受ける”为接受任务，“思いふける”为预测完成任务的可能性（コンテナ开头的话语表示玩家的仓库中已经有足够数量的道具完成任务，えつと开头的话语表示通过调合可以得到所需物品，除此之外的其他情况都表示暂时无法完成任务），“すぐし渡す”为直接完成任务。接受任务后与委托人对话选择两次“あきらめる”强制取消任务，或超过任务期限（画面左上角会使用不同颜色的球体来显示任务期限，20 天以上为绿色，10 天以上为橙色，10 天以内为红色）都会降低人气值或同伴的交友值，所以玩家一定要养成接受任务前进行预测的好习惯，同时合理分配需要调合完成的任务时间。

### 王国任务

每 3 个月必定会触发的主线任务，在 90 天的周期内，玩家在任意时间带着任务物品前往“王宫邸下”与斯特尔克（ステルク）对话选择“王国依頼”即可增加评价，最终的任务评价最高为 3★（在罗娜的人物状态界面下方会显示王国任务的完成情况，在 10 星全满的情况下必定获得最高评价）。另外交付任务时有一个小技巧，就是每次获得任务物品后不要急于交差，尽量将道具囤积到 10 个以上（越多越好）一次性交给斯特尔克会更快地提升评价。



### 收集任务

前往“王宫受付”与艾丝提（エステイ）对话选择“お仕事をもらおう”接受任务（最多同时接受 5 个），满足条件后选择“お仕事の報告”完成任务并可获得金钱奖励，同时提升村庄的人气值（后期会出现非常简单但报酬很高的任务，虽然完成后会降低人气值，但要触发科蒂莉娅



娅的相关事件就必须完成），1 年目 7 月 1 日与其对话会接到特殊任务，接着调合出 3 个品质 60 以上“中和剂”选择“エステイのお願い”完成任务会开启“任务追加奖励”，之后在接受任务时会看到“ご褒美条件”的项目，满足该条件完成任务会玩一个轮盘的小游戏，技巧是在轮盘转到红色区域时按○键，这样有很大几率获得数量不少的“引换卷”和金钱奖励，最后选择“アイテム交換”可使用引换卷交换高品质的道具。

### 讨伐任务

1 年目 10 月 1 日与艾丝提对话会接到特殊任务，接着前往“近くの森”累计消灭 10 个“绿ふに”选择“エステイのお願い”完成任务，之后讨伐任务会根据玩家的等级随机出现在任务列表中，主要分为讨伐一定数量的特定敌人和消灭 BOSS 怪物两大类，其中后者在被消灭时会随机掉落一些不错的装备，有兴趣的玩家可以多挑战几次。



科蒂莉娅



## 友情任务

与村庄不同地点的特定同伴或NPC对话选择“お仕事のこと”接受任务，完成后会增加对应人物的交友值（让同伴加入队伍一起探索迷宫也会慢慢增加交友值），当达到一定数值时会触发角色的特定事件。

特定人物	所处地点
リネオラ	工場通り
ケンドリア	広場
サンライス	広場
イオセル	サンライズ食堂
ジャコ	大通り
スバル	王宮地下
ハムラ	男の武器屋
ティオファ	ロウとティオファの杂货店
バムラ	バムラとミズキ
コオル	工場通り

## 村庄主要设施

游戏中的移动是以地点选择的方式来进行，而作为玩家冒险的据点，村庄的商店在每次接受新的王国任务后都会更新商品，如果遇到新的配方书一定要毫不犹豫地买下来。

## 炼金工房

系列中必定会出现的地点，调查房间中的炼金炉可以进行物品的调合，最后的成品会直接放到玩家的“カゴ”中（初始的存放上限为80，后期提升オオルの交友值使上限提升到100）。另一方面为了保证每次进入迷宫都有足够的道具栏收集素材，



选中“カゴ”的任意道具并选择“コンテナに入れる”可以将它暂时存放到保管箱中（道具存放上限为999），并且该操作只能在工房内进行。

## 助手和睦



当剧情发展到1年目11月10日会触发艾斯黛德想帮罗娜找伙伴的情节，此时“弟がいい”和“妹がいい”的选项来决定2年目1月10日和睦出现时的性别，之后与工房中的和睦对话可以让其分担罗娜的工作（有点类似前作的“行程预定表”）。选择“采取を頼む”需要消耗一定的天数让和睦前往罗娜目前已知迷宫采集素材（只要开放迷宫探索权即可，无须玩家亲自探索过），获得的物品会直接放入和睦自己的保管箱，最后选择“ア

イテムを受け取る”可以将物品放入玩家的背包或保管箱，选择“调合を頼む”能让和睦调合罗娜目前已知物品，但所需的素材必须事先选择“アイテムを置”将罗娜目前持有的素材放置到她专用的保管箱内，调合前的四个选项从下到上依次对应“高品质优先”、“低品质优先”、“特性少”和“特性多”，并直接作用于成品。最后要提醒玩家的是，无论是探索和调合所需要的时间有可能会与预期值有一定偏差，因此最好不要将完成任务的希望都寄托在和睦身上。



## 提升效率

和睦调合的物品会以她自身的“调合等级”来决定，等级



越高调合一道具的时间就越短，而且根据游戏的设定，和睦的调合等级是以调合的物品数量来计算，所以为了更快地提升她的等级，比较好的方案是将品质较低的物品交给她并大量调合“中和剂”，以使其在游戏后期能够起到更好的辅助作用。

## 量贩店系统

2年目4月1日前往“ロウとティオファの杂货店”会触发特殊事件，之后保证所有店主交友值30以上的情况与他们对话选择“登



録してもらう”给予对应的商品（道具的种类在图鉴的“调合カテゴリ”一栏中查看），这样经过一定天数后就可以直接批量购买之前给予的道具，对于一些调合周期较长的素材或常用的消耗品是大大提高生产效率的绝佳途径。

商店	量贩种类
サンライス食堂	料理、調味料
男の武器屋	爆弾、宝石
ロウとティオファの杂货店	药品、杂货
バムラ屋	魔法の道具

## 装备相关

与“男の武器屋”的店主对话选择“装备を注文する”可以消耗“インゴット”和“クロス”来制作装备，而要想获得更好特性的锻造材料，主要取决于玩家调合时所选的素材（品质

并非决定因素，但不能过低）如果在某个时期不能合成出高级材料，建议最好去新迷宫中寻找高级素材，另外选择“装备を材料に戻す”可以将目前持有的装备还原成锻造材料，特性以制作装备的第一项为准，附加的能力会全部保留。

## 调合系统解析

本作的调合系统看似简单，但由于不同素材会因为品质和特性的不同而产生更多变化，所以要调合出让自己满意的物品并非一件容易的事情，调合的基本规则和以往相同，都需要玩家事先获得“配方书”，然后再收集对应的素材，另外不同的物品调合所需要的时间也不尽相同，而且调合时会扣除罗娜的HP并增加经验值来提升“炼金等级”，如果HP减为0或调合比“炼金等级”高的物品（物品等级在调合时会



在画面右上方显示），成功率会大幅度下降。

## 品质

成品的品质略等于玩家调合时所选素材品质的平均值，如果素材自带“高品质”、“品质强化”等特性，或“炼金等级”较高时调合低等级的物品都会对成品的品质有一定的修正，简单来说就是越高越好。对于消耗道具而言，选择高品质的素材才是引出高级“效果”的关键，当玩家发现同一道具全部的“效果”时，在调合列表的物品名称后才会追加星型标记。



唐特里斯



## 休息的利与弊

在アトリエ中调查左下方的选项选择“休む”可以进行休息（每休息一天回复25%的HP，但一次最多休息10天且不能超过王国任务的最后期限），对于想快速度过时间的玩家来说这是一个相当便利的方法，当然想精打细算过日子玩家只要了解前往返迷宫的时间也会自动回复4\*HP，基本上就不会用到休息的指令。

### 特性



如果将“效果”理解为物品的基本属性，那么“特性”就相当于附加属性。游戏中每次获得的素材都会随机附带“特性”（可以在“图鉴”的“特性”一栏查看），在合成时满足特定的条件会出现以下两种情况。

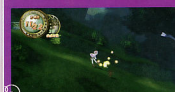
#### 相杀

当两个相对的“特性”在调合阶段被同时选中时会互相抵消，最终成品不受两种特性的影响，而且该规则与玩家选择“特性”素材的先后顺序有关，相同的特性如果选择的顺序不同，有可能不会发生抵消的情况。

#### 变质

类似于我们常说的“强化”，即两个相似的“特性”在调合阶段被同时选中会融合出更强效果的“特性”，尽量发现消耗道具的高级特性是增强物品效果，扩大使用范围的主要途径。

### 战斗系统



迷宫中的敌人全部可见。当萝萝娜靠近它们时按口键攻击可以“先制攻击”的状态进入战斗，反之则被敌人偷袭。战斗采用传统的回合制，到后期面对强敌时必须依靠强力的攻击道具才能占得先机，如果我方被全灭会直接强制返回工房，但不不会GAME OVER。

### 战斗画面解说

- ①场地属性
- ②人物状态
- ③支援提示



#### 场地属性



在战斗中使用带属性的技能或道具都会增加场地的属性值，属性值越高，对应属性的攻击力越大，而使用与其属性相对的攻击会降低属性值，所以利用这点可以有效抑制强力敌人对我方造成的伤害。

火 ↔ 水 风 ↔ 土

注：属性相克只存在两个属性之间。

提示才能在技能列表中选择。每次升级人物都会获得PT点数，利用它可以提升基础技能的等级，同时对扩展技能的等级也会造成影响。

#### 必杀技

当场地图属性中的任意属性达到5的最大值时才能使用的终极技能，通常为强力的全体攻击，由于有不消耗HP的优势，所以在BOSS战中会发挥很大的作用。



### 注意事项

在迷宫中探索不同的区域会消耗一定的天数，而沿路从特定的入口离开可以开放新的连接区域。这样在下次进入时即可直接选择。迷宫中调查星形标记的地点可以集素材，而某些区域则会出现巨石、池塘等阻挡玩家前进，其中巨石需要调合出品质90以上的“炸弹”类物品才能必然破坏（必须是一次性破坏掉，之后不会再生），池塘则有可能用到“レヘルン”或“エアドロップ”才可通过（后者每探索一次就需要消耗一个），最后为了提升探索的效率，建议玩家最好利用空闲时间尽早调出此类物品在“量贩店”内流通，每次出发前也不要忘了买个带上。

#### 技能成长



正常情况下，随着玩家的等级提升就会逐渐解锁新的技能（四个基础技能和一个必杀技），而根据玩家装备的武器不同，在查看人物状态时往往还会追加“アドバンススキル”（扩展技能）。此类技能在战斗一开始通常都无法使用，需要玩家将技能解说中“扩张”一栏的基础技能使用到一定次数，直到“スキル”选项上出现“Advance”的

#### 支援系统

在人物状态的右上角会有菱形的“支援计量槽”，它会随着战斗时间的经过而不断增加。当出现“ASSIST ON”的提示后，如果是萝萝娜进行普通攻击，可以按下对应的L1/R1键让同伴追加一次攻击，如果是敌人双击萝萝娜，则可以让同伴承受一次攻击或发动辅助技能。



## 迷宫探索

在村庄中选择“城门”会显示大陆地图，之后选择不同地点会消耗特定的天数进入迷宫（新地点会随流程逐步出现，移动所需天数可在画面右上方确认），最后在探索界面选择“アトリエへ戻る”返回工房完成探索。每次探索玩家最多可带两名同伴同行，在对应地点找到同伴对话选择“仲間にする”即可，而不同的角色会根据当前的交友值收取一定的雇佣金，这部分金钱在选择地点后会一次性扣除，与玩家实际在迷宫中探索的天数无关。



莉欧妮娜

实用技术

特快专递



## 全人物技能一览

以下为大家列出所有同伴的技能，其中 01~04 基础技能，05~09 为扩展技能，10 为必杀技。

### ロロナ

编号	名称	效果	等级 / 扩展
01	エンゼルシユート	无属性伤害	1
02	エーテルライト	无属性伤害 + 黑暗	5
03	危険察知	提升回避率	10
04	悪運	濒死时全能力上升	20
05	エンゼルハート	无属性伤害	01
06	エーテルブライト	无属性伤害 + 黑暗	02
07	エンゼルスピリット	无属性伤害	01
08	エーテルクラウン	无属性伤害 + 黑暗	02
09	エンゼルフルハート	无属性伤害	01
10	リーサルブラム	全体大伤害	25

### ク・テリア

编号	名称	效果	等级 / 扩展
01	コールサバント	无属性伤害	1
02	0ダリジジャー	低命中率火属性伤害	5
03	突击爆弾発	提升会心一击率	10
04	亲友の力	支援防御的效果上升	*
05	コールガード	无属性攻击 + 攻击力下降	01
06	スリービシヨット	火属性攻击 + 睡眠	02
07	コールスペシャル	无属性攻击 + 攻击力下降	01
08	ツイントリガー	火属性攻击	02
09	トリプルスタンブ	无属性伤害 + 攻击力下降	01
10	クロスファイア	单体大伤害	25

注：需完成降低人气值的收集任务才能触发特殊情节。

### イクセル

编号	名称	效果	等级 / 扩展
01	ブツ叩く	土属性伤害	1
02	俺のとつておき	HP 小回复	5
03	美味しい食べ方	每回合回复自身 HP	10
04	料理人の目利き	提升命中率	20
05	臨天ブツさ	土属性伤害 + 睡眠	01
06	とつておきデザイナー	HP 小回复 + 解除异常状态	02
07	燃えるブツ叩き	火属性伤害	01
08	とつておきデザート	HP 中回复 + 复活	02
09	きりみみ回転叩き	土属性伤害	01
10	カイゼルクッキング	大幅提升最大 HP 和攻击力	25

### ステルク

编号	名称	效果	等级 / 扩展
01	エーデルストライク	无属性伤害	-
02	クロスライト	无属性伤害	-
03	騎士道の教え	支援防御的效果上升	17
04	内なる炎	对高于自身等级的敌人攻击力上升	20
05	ブリックストライク	风属性伤害	01
06	ファントムライト	无属性伤害	02
07	サンダーブリット	风属性伤害 + 麻痹	02
08	インベリアルライト	无属性伤害	02
09	マキシマムストラ	风属性伤害	01
10	ジャスティスエンド	单体大伤害	25

### リオネラ

编号	名称	效果	等级 / 扩展
01	アラ-ニキヒール	HP 小回复	-
02	ホロホロマジック	水属性伤害	-
03	訝える六感	提升回避率	10
04	大自然の力	提升风属性伤害	20
05	アラ-ニキキエア	HP 中回复 + 解除异常状态	01
06	ホロホロフリーズ	水属性伤害	02
07	アラ-ニキリカバ	HP 大回复 + 复活	02
08	ホロホロブリザード	水属性伤害	01
09	リフュールダンス	HP 中回复	01
10	サイオニックドール	全体大伤害	25

### 随机事件

在途中探索时除了普通的采集点，有些时候随机出现的“?”还会引发一些意外事件。此类事件中大多数都可以获得额外的素材奖励，但也有中陷阱而扣除大量 HP 的可能性，所以为了以防不测，建议玩家探索前最好在队伍中配置有回复技能的同伴或准备有一定数量的回复道具。

## タントリス

编号	名称	效果	等级 / 扩展
01	バトルソング	攻击力上升	-
02	ゴージャスラッシュ	土属性伤害	-
03	幸運の星	获得战利品的几率上升	-
04	男のやる気	队伍中女性角色能力强化	20
05	愈しのララバイ	单体 HP 回复 + 再生效果	01
06	ピクリララッシュ	单体土属性攻击 + 攻击力下降	02
07	守り手の歌	单体防御力、速度上升	01
08	英雄の賛歌	技能消耗的 MP 减少	01
09	ブワソラッシュ	单体土属性攻击 + 中毒	02
10	梦武隆	单体大伤害	25

## ジオ

编号	名称	效果	等级 / 扩展
01	击突	无属性伤害	-
02	閃きの凤	风属性伤害 + 防御下降	-
03	王者の棋	对 BOSS 级敌人的伤害增加	-
04	见切りの极意	提升回避率	-
05	峰打ち	无属性伤害 + 麻痹	01
06	双舞の凤	风属性伤害 + 防御降低	02
07	强击	单体无属性伤害	01
08	疾风连刷	风属性伤害 + 防御降低	02
09	必杀の一閃	无属性伤害 + 即死	01
10	アインツェルカンブ	单体超强伤害	-

## 奖杯拿法指南

游戏中完成王国任务的奖杯只要通关必然会得到，而提升交友和人气值的奖杯则需要玩家多利用空闲时间完成对应的任务。只要有耐心在村庄中刷任务（每经过 3 天左右友情任务会刷新，支线任务理论上每天都会更新，但前提是玩家必须每天至少完成

一个），一般第 2 年结尾就能达到所需的要求。最后关于结局的奖杯还是本作最大的难点，除了バッド、ノーマル、グッド、トクレー、四种剧情结局，涉及到同伴结局的则通常都对同伴的交友值有一定要求，大家不妨参考以下的数据库来达成目前已知的结局。

## 剧情结局

バッド	王国任务评价总计 29 ★以下 + 人气值 79 以下
ノーマル	王国任务评价总计 30 ★以上 + 人气值 79 以下
グッド	王国任务评价总计 29 ★以上 + 人气值 80 以上
トクレー	王国任务评价总计 30 ★以上 + 人气值 80 以上

## 特殊结局

物品品质达到 80 以上即可。

②在不和任意角色达成友

情结局的情况下，通关时持有 100 万以上的金钱。

①不断调合品质 80 以上的“パイ”类物品会陆续得到新的配

方书，最后让所有“パイ”类



# 软硬兼施

HARDWARE  
SOFTWARE

## 暑期 欢乐购

文: Raeca

### 2009 · 暑期电竞购机白皮书



每到暑期,UCG都会推出与购机相关的专题内容,经过前两年的各种折腾后,如今各大主机的问题变得少多了。而本次我们主要针对购机时的关键点的要点进行了深入的分析和讲解,并且结合了以往栏目的“市场风向标”,从价位上也给各位希望在这段时间购机的玩家以一个基本参考。本文的宗旨是重在实用,尽量少涉及一些比较难理解的技术性问题,相信这篇购机专题一定能在很大程度上帮到你。

#### Part.1 货比三家的道理

**无论购买何种主机,在对商家和购买策略是一样的。**

同样是索尼、任天堂或者微软的机器,同一时间段采购,同一时间段销售,同一时段各家电玩店之间的报价是不相相差太大的。目前正常情况下,国内电玩主机的利润,只有20~50元,别不可思议,这是事实。如同同一条街的两家电玩店之间的报价之间能够相差50元以上,那么那位各位最好还是不要去最低的那家报价购机。商家不会做亏本买卖,即便是一个超好的商家,他们也需要赚钱吃饭。而作为买家的你难道不会比卖家的更加精明,差距超过50元,放心,那边的猫腻自然不会少;用翻新当全新,偷换原装配件,给你看机器的时候确实全部都是原装的,回头给你拆进袋子里的时候变成组装的仿真的就是太常见了,买家绝对防不胜防。

当然,各位读者不要拿自己城市的去和深圳、广州、上海的去对比,这样对你们服务的商家是不公平的。广州、深圳、上海都是可以直接从国外进货的城市,从日

本以及香港地区进来的机器首先会到达这几个城市作为集散地,然后内地的卖家从这几个城市进货回到当地进行销售。内地的卖家承担了这中间的运输费用以及运输过程中主机损坏的风险,在成本上已经比这几个城市的商家高出了许多。另外,由于销售速度的问题,遇到涨价或跌价,深圳、广州、上海会显得最为明显,基本就是全国电玩价格的风向标。而内地商家进一台X360也许要半个月才能卖掉,这样意味着他们要用半个月前的进货价格加上一点应得的利润来进行销售,而这个价格和深圳广州上海当前的报价存在一定的出入是非常正常的。

所以,这里总结了几个购机时的绝对要点:

- 一、不要贪便宜,不选最贵也不要选最便宜
- 二、不要无视卖家的售后服务,因为所有的主机都需要升级才能玩最新游戏
- 三、交钱前请务必再次清点所购买主机和配件。

2009-03-21的主机均采用最新批次的双85纳米,较去年11月份批次的双65纳米主机,发热量进一步降低,并且内置512MB闪存,是原厂的2倍。



**要点3: 内置内存, 并且为512MB**



#### ● 鉴别四码(厂码)合一的机器

由于X360主机之历史存留问题——“三红”,微软特别推出了超级贴心的“换机”服务:“红了就换新机给你,这样没意见了吧?”所以购买了港版X360主机的玩家,只要主机机身的封条不被破坏,机身没有其他拆卸的痕迹,是可以寄回香港进行换机的。这样一来就要所购买的,主机需要四码合一(对号),并且采用无戳刷机(让人发现改机玩盗版肯定是没得保修的)。

由于水货主机的特殊性质,往往采用机器与包装分开运输的方式流入大陆。能够完整不拆封的进入大陆市场的机器,要么是用高昂人力成本为代价,每次一台人工徒手提过关;要么是拥有超硬背景的某些特殊牌照的车辆进行运输,这样一来成本必定提高不少。这也是为什么很多电玩经销商能够拿到的主机并非机身号码与包装统一的“对号”主机。这点并不是商家的错,确实是很难办到的。这样一来,对于能够满足条件的稀有极品主机,价格也会相对较高。而JS们往往会用非港版、不对码或者非无限刷机的机器来冒充“极品”,所以各位玩家购买时需要留意。

如果要检验主机是否对码,那么可以分别在以下位置找到主机序列号

一、主机外包装底部上序列号

**要点2: 电源为150W, 12.1A输入**

对于双65纳米主机,由于采用功耗更低发热量小的新型主板,对于电源的需求也同时降低,只要150W,12.1A的电源即可驱动,不再是175W的电老虎了。

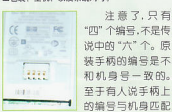


在这一点中已经说到,最新批次的双65纳米主机内置512MB内存,而非先期单65纳米以及较早双65纳米附带的独立2GB内存卡,使用更为方便,也是区分双65纳米与单65纳米的最简单方法(需要开机后进入系统查看,由于系统文件需要占用部分空间,所显示的剩余容量为322MB)。

#### 二、主机机身背部视频接口序列号 三、面板内USB接口序列号 四、进入系统后显示的序列号



▲ 包装、主机, 以及系统对号。



注意了,只有“四”个编号,不是传说中的“六”个。原装手柄的编号是不和机身号一致的,至于有人将手柄上的编号与机身号匹配的才是原封没被动过手,那是被调

▲ 电池舱与绿色包装袋对号。  
如果是全新原封袋,那么手柄包装袋

#### Part.2 实战各大主机购机

##### X360篇

##### ● 鉴别最新双65纳米主机

##### ◎ 小贴士:何为双65纳米?

最新的X360主机CPU与GPU均采用65纳米工艺,虽然发热,但从根本上杜绝了由于GPU过热导致画面变形等问题问题的发生。

对于打算入手X360主机的玩家,相信最为关心的依然是“三红”问题。目前双85纳米的机器,已经鲜有报告出红的案例出现,可以说三红问题双65纳米的主机上市之后已经得到了根治,玩家们在购买的时候认准双65纳米的机器便可高枕无忧。需要特别注意的是,尽管去年11月之后出的主机已经实际上全面升级为双65纳米,但其外观依然



杂有部分单65纳米主机一起出货,所以辨别起来难度较大。而3月份之后出厂的主机已经确认全部升级为双85纳米工艺,所以在辨别上要容易许多。

**要点1: 机身出厂日期在3月21日之后**  
在机身视频舱旁边可以找到主机的出厂日期,如果是晚于



与以手写电池舱内的编号是会匹配的。但仔细数过就会发现那个编号是14位,而机身及包装号是12位,根本不是一组编号,何来一致之说?相对的,你也可以找电源的包装号上找到类似的编号,也不会与手写与机身号码匹配。

## ● 现场刷机售后更有保障



▲通常采用的刷机工具。

目前X360最新的刷机版本是IX1.6,检测方法可以试着运行《X战警前传 金刚狼》或者《生化兵》等最新发布的游戏,如果是新主机,新刷的机器,那么就能运行;否则便是刷了IX1.5固件的老机器。由于目前所有主机都是需要重新升级才能玩到最新游戏,所以这里特别要指出,诸位玩家在购机的时候要选明有刷机技术的专

手柄和电源上的编号是物料号,并不是主机序列号(机身码)。所以原到主机,只要做到四码合一就OK了。若真买到手写编号也和机身一样的,那么恭喜你,你买到翻新手柄了,那个编号是JS自己打印出来粘上去的。

## ● 实力的商家处购买

前文提到了只有“无刷刷机”的港版X360的才能获得官方换机服务,这就需要商家拆机刷机技术足够“精湛”,不仅能够完好保留主机封贴贴纸,还能在自己手上留下其他拆机的痕迹。所以条件允许的情况下,玩家们也可在购机时要求店家现场刷机,一来可以检测主机以及配件是否全新原装,二来也可以看出店家的真正实力。只有拥有独立自主研发刷机的店家,才能保证在未来光驱固件需要升级时,还会有人能够负责。尤其在一些小城市的店家,大多直接采购已经刷好的机器,这样在将来需要升级(玩新游戏)时,由于并没有掌握刷机技术,店家也只能“爱莫能助”。在这样的商家处购买主机也许当时很便宜,但今后要进行升级等后续操作时,又需要一笔费用。

后面的区域存在坏道,以及具体有多少空间区域正常使用。对于硬盘的校验,别无他法,只有拆开盒子,通过硬盘上的序列号在官网查询后乃可知是否全新正品。

另外,有读者朋友问到关于硬盘盒是否原装的问题。这里回答是“不存在全新原装硬盘盒”,X360的硬盘盒只是一个塑料盒和几根导线,里头没有芯片,也做过有好坏差别,但这不会影响到硬盘的正常使用。比起盒子是否是原装,里面的硬盘才是最关键因素,所以

## ● X360刷机推荐配置

品牌/型号	价格	
主机	双65纳米A版(港版对号)	2598元
硬盘	西数行货160GB硬盘+3GB闪存	380元
手柄	微软原装X360有线手柄	120元
线材	组装VGA线+HDMI线	48元
总计 2598元		

备注:A版主机包附赠AV视频线一条,无线手柄一支,电源(含电源线)一套

## ● PSP-3000

随着PSP-3000的全面破解,许多已经等待半年多的玩家总算可以入手了。而暑期带上PSP出游,绝对是一件开心的事情。

### ● 最新PSP-3000刷机破解

PSP在正常使用状态下只有购买正版游戏光盘才能进行游戏。如果非要能够运行免费的下载游戏,就必须进行破解。现有PSP的破解技术是基于主机内存的破解代码来执行自制系统引导程序,所以,一旦关机或者取下电池,PSP主机内存内的破解代码就将被清除,无法进行免费的破解游戏。这样,就必须再次通过漏洞进行破解,然后方可运行免费的游戏。

所以,如果您忘记了密码将游戏不见了,或者无法运行了,请不要担心您的主机出现故障,只要按照以下的心态进行操作即可恢复。纯净刷机版(没有拷贝其他文件数据)的成功率可达95%以上,使用一段时间的有较多文件数据的普通记忆棒成功率约为70%。

刷机方法这里就不再详细介绍,可以参考网上的杂志专题,如经典主题、文字880设置等一定设置正确。

### ● 浏览图片,激活破解代码

● 选择系统左起第二个“照片”/“PHOTO”

### ● 购买5.03系统主机是明智之举

PSP-3000的破解无疑令大家精神亢奋了好一阵子,然而由于目前非破解基于5.03系统图片漏洞而并非直接刷固件,使得在操作上要比先前熟知破解的PSP-2000 V2主板麻烦一些。这也使许多个人认为目前的破解属于不成熟产品而继续保持观望。然而,索尼方面已经有所动作,最新出厂的PSP-3000主机已经全面搭载5.03系

各位不要犯下“买错还珠”的错误就好。

### ● 主机及主要周边参考价格

X360 主机(日版 A, 256MB 110V)	1780元
X360 主机(日版 A, 512MB 110V)	1830元
X360 主机(港版 A, 256MB 220V)	1980元
X360 主机(港版 A, 512MB 220V)	1980元
电源适配器(220V 直插)	260元
组装电源(220V 直插)	180元
120GB硬盘(已拆封)	450元
原装无线手柄	290元
原装有线手柄	180元
组装VGA线	48元
组装HDMI线	48元
背胶风筒	58元
散热风扇	48元
手机充电器套(400mAh) 68元	

以上数据由威威数码娱乐提供  
http://www.wiish.com

● 按O键或X键,进入“记忆棒”/“Memory Stick”

● 当看到“CheckMem”文件夹时,请不要立即

● 等待大约2秒钟,你可以看到右下角出现一个蓝色方块图标“选项”/“Option”,静待其出现并点击该选项。

● 将其消失后,请按方向键的“上”进入“CheckMem R2”

● 然后左键按为键的“L”,将光标移动到最后一张图片,等待几秒钟。

如果成功约1秒后,屏幕将首先出现黑屏白条纹屏幕,然后变黑,随后由索尼系统进入可以运行刷机软件的自制系统“03 CheckMem R2”

如果失败,机器将在最后一张图片处停顿不动且无法进行其他操作,约3~4秒后自动重启,成功后再运行刷机程序“COW Loader XX”在PSP的“游戏”/“GAME”目录下就能找到名为“COW Loader XX”的程序,按O键或X键运行,启动后按缺到选项,无需另外按键,直接再按O键或X键继续即可,完成刷机后将进入游戏5.03M3模式,已成功刷机,那么索尼界面按SELECT键将显示VSH Menu菜单,将第五项UMD ISO MODE设置为最常用的M33驱动,按Enter键引导光盘运行ISO游戏了,之后按照即可游戏运行,修改这里的引导设置即可。



### ● 小贴士:购买X360刷机

X360的破解方案是基于对光驱固件的破解,而刷机实际上是自制刷X360的固件图片,由刷写方式的不同的主要分为刷机和刷机两种,对于早期使用1.0版的主机,需要将光驱固件图片用刷机软件,使用专用的编程设备进行写入,然后弹回原主机上,这种方式被称为“刷机”,后期三星、Heng以现在存在的1.16e+ (港)主机只需要使用专门的刷写器连接光驱的外扩接口

即可完成固件图片数据的破解和更新,无需拆卸主机,这种刷机被称为刷机,刷机刷机的区别在于前者需要暴力拆卸主机,而后者只需要使用数据和电源连接,比如地能刷机软件,都需要采用X360主机才能进行,所以才会有“无刷刷机”一说。

注:最新65纳米以及全部的65纳米主机均为1.16e+光驱,系列B04以及其升级版的全新X360主机其实际在售又只支持……

### ● 注册分拆二手硬盘



▲120GB硬盘属于刷机标配,但直接购买400GB的硬盘还要划算。

也许商家在主机和手柄这样的重点大件上不会动手脚。但在硬盘这个配件上,就能通过贩卖二手硬盘赚得盆满钵满。

X360 08秋季更新后支持从硬盘运行游戏,玩家们可以将游戏安装到硬盘再运行,游戏时光驱不再工作,不仅没有烦人的噪音,同时还大大降低了X360的发热量,极大地预防了过热三红,更是加快了游戏的读取速度,这样就必须得120GB硬盘才能为X360刷机标配。

目前市面上所贩卖的120GB硬盘均是采用西部数据的BEVS系列或者BEV1系列,通过修改固件而能够在X360主机正常使用。不要问为什么,其他牌子的多是支持不到,并且西数的这两种硬盘已经是市面上最便宜的型号了。

而现在很多商家只能选择160GB硬盘操作而不是直接使用120GB硬盘,那是因为120GB型号如今已经全面停

产,全新原拆硬盘的价格甚至超过160GB(因为部分笔记本主板最高只支持到120GB,这部分的用就只能买120GB使用)。而新一代的BEV1硬盘,读取速度较先前的BEVS硬盘,由1.5Gbps提升至3.0Gbps,速度更高,发热更小。

● 全新行货硬盘是可以上网查询保修期的。



● 查询网址: http://support.wdc.com/warranty/index.asp?lang=cn

需要注意的是,对于硬盘来说,与记忆棒不同,世界上不存在“组装”硬盘,然而却存在“二手”硬盘。由于目前有大量全新预装120GB硬盘的笔记本用户开始升级至更大容量,而使得有大量120GB二手硬盘流入市场。完好没有坏道的二手120GB硬盘在电脑城的售价大约在100~150元之间,而存在坏道或者其他故障的硬盘价格只有50~80元。由于X360的120GB硬盘在销售时大多已经封装在硬盘盒内,买家无从查验,于是卖家就成了商家巨大的利润来源。由于硬盘读写结构的特性,测试是刷机时所有硬盘安装游戏进行测速,也无法测试出硬盘是否存在

5.03 以下系统的 PSP-3000 才是明智之举。过去了就没有了。至于 PSP go, 现在去分析它是否能够够

#### ● 配置一条专用刷机棒方便许多

PSP-3000 无法成功刷机的原因只有以下几个:

1. 记忆棒速度过低。
2. 大容量记忆棒经过一定时间的使用, 大量删除掉闪存文件, 磁盘碎片过多。
3. 没有根据要求进行正确的设置和操作。

为了杜绝因 1、2 两点导致的刷机失败, 目前市场上专门推出了一种 32MB 容量的专用“刷机棒”。这种刷机棒仅存刷机文件, 纯净而无其他文件干扰, 不会因为日常反复无法删除文件导致磁盘碎片过多而无法

PSP刷机推荐配置-3000型		
品牌/型号	价格	
主机 PSP-3006 (港版国货)	1180元	
刷机棒 32MB 刷机棒	48元	
记忆棒 8GB MARK2 高速组棒	120元	
贴膜 Hori 膜 (组装)	10元	
总计 1358元		

备注: 主机官方标准包装附带 1200mAh 锂电池, 电源 (含电源线) 一套。

#### ● 热门新周边 Wii Motion Plus

Wii 遥控器手柄的动作感应增幅器 Wii Motion Plus 终于在 6 月发售, 安装了 Wii Motion Plus 后 Wii 遥控器手柄能更精确地感应玩家手部的细微的动作, 例如手腕的转动。尽管目前只有《Wii Sports Resort》和几款 EA 的体育游戏能够对应, 但在未来的发售表中更多的游戏需要使用 Wii Motion Plus 才能正常运行, 所以 Wii Motion Plus 可以说是每个 Wii 玩家都必须装备

解, 就好比讨论 PS4 (不是 PS3) 的破解一样没有意义。

正常刷机。从设备硬件的角度上将刷机的成功率提升至极限。对于一般玩家来说, 购买这种刷机棒, 与日常运行游戏存储文件的大容量记忆棒分开使用, 要使用一条即刷机又游戏的记忆棒更加方便。

主机及主要周边参考价格	
PSP-3000 主机 (黑)	1180 元
PSP-3000 主机 (白)	1320 元
PSP-3000 主机 (银)	1250 元
PSP-3000 主机 (红)	1520 元
PSP-3000 主机 (黄)	1510 元
PSP-3000 主机 (黄)	1480 元
PSP-3000 主机 (黄)	1500 元
PSP-2K/3K 用 Hori 膜 (原装)	68 元
PSP-2K/3K 用卡仕贴膜	48 元
8GB 高速 MARK2 组棒	120 元
8GB 超高速组棒 (红)	140 元
16GB 高速 MARK2 组棒	240 元
16GB 超高速组棒 (红)	280 元
PSP-2K/3K 白色组棒	40 元
PSP-2K/3K 高防辐射耳机	40 元

以上数据由河北先声传媒提供

地址: 石家庄市新华区太和电子城4楼动漫电竞城D区19-20号

## Wii

尽管 X360 和 PS3 都在今年 E3 大会上发布了自家的体感计划, 但凭借低廉的价格, 巨大的装机量以及任天堂游戏巨大的吸引力, Wii 仍然可以占尽先机, 独领风骚。另外, Wii 到目前为止拥有数量最为丰富的体感游戏阵容也是吸引买家入手的主要原因。



Wii刷机推荐配置		
品牌/型号	价格	
主机 Wii 韩版 (欧版, 220V)	1250 元	
手柄 双联手柄套装	290 元	
Wii Motion Plus (2套)	380 元	
总计: 1920 元		

备注: 主机官方标准包装附带 1200mAh 锂电池, 电源 (含电源线) 一套。



主机及主要周边参考价格	
Wii 主机 (日版, 破解版)	1880 元
原装双节手柄手柄套装 (左+右)	290 元
高防辐射手柄手柄套装 (左+右)	180 元
Wii Fit 3 (韩版, Wii 平衡板)	620 元
原装 NCG 手柄	40 元
原装白色组棒	250 元
白色组棒	40 元
原装电源 (220V)	180 元
组棒电源 (220V)	50 元
北通电源 (220V)	90 元
手柄充电器套 (1800mAh*2)	90 元
组棒 128M 记录卡 (NCG 游戏用)	58 元

以上信息由上海瑞博网络提供  
地址: 上海市浦东新区张杨路588号百脑汇4楼4004 (可刷卡)

#### ● 韩版主机为什么不坏

相对于日版主机, 韩版主机的价格相信没什么玩家无法相信, 更不是怀疑韩版主机有什么质量缺陷, 要不然为什么这么便宜。而其上这还是韩国经济大萧条以及朝鲜半岛局势紧张导致的韩币急剧贬值所致。相对的, 在前边也一度出现过超低价的韩版 PS3 和 X360, 不过由于过于便宜, 导致逆导入输入至日本等其他国家, 索尼和微软现在已经停止向韩国市场供应主机, 但任天堂却还没有举棋。

相对于日版主机, 韩版主机默认语言是韩语, 不过过过以后可以调为英语, 在使用上比日语更为简单。而韩版标配的 220V 原装电源, 比起日版主机购买的原装 220V 更为安全、稳定、便捷。在游戏兼容性来说, 如果采用软刷, 那么韩版主机和软刷的日版主机的兼容性是一致, 个别游戏不能运行, 请查阅是否打足系统补丁, 这个跟韩版是否有关, 跟刷机技术是否完善有关。还是那句话, 如果选择在没有任何日版主机技术的店家处购买, 日后的问题是麻烦事……

制作成感应增幅器Wii Motion Plus

## NDSL

对于目前想要入手 NDS 主机的玩家, 首选必然是 NDSL。而 NDSL 由于目前市场翻新机全面泛滥, 尤其是各种限定版更是令人叹为观止。所以这里不再推荐各位购买老款主机, 如果一定要购买 NDSL, 请选择神游行, 不要上当受骗, 价格在 1020-1080 元之间。



▲神游行DSL与日版NDSL

#### ● 购买品牌资讯卡更有保障

对于目前层出不穷的烧录卡品牌 (尤其是各种 R4), 而 R4 小组尽管在 NDSL 时代为大家带来前所未有的“革命性”创新, 但已经正式解散。现在各种 R4 产品均是顶着 PM 的名字推出的仿制品。这里建议玩友们在选择的时候选择资历较老的品牌, 如 EZFLASH, OGBALPHA (M3) 以及 SUPERCARD, 无论是产品质量还是售后服务都十分稳定可靠, 对于游戏的支持度及内核功能的扩展上, 几个厂商也都保持着十分积极的态度, 不断地完善自己的产品。

主机及主要周边参考价格	
IDSL 主机 (金色)	1080 元
NDSL 主机 (黑)	1240 元
NDSL 主机 (白)	1280 元
NDSL 主机 (桃红)	1280 元
NDSL 主机 (黄绿)	1280 元
NDSL 主机 (金凤凰)	1270 元
NDSL 主机 (冰蓝, 黄)	1250 元
DSL 专用 Hori 贴膜	58 元
DSL 专用卡仕贴膜	38 元
DSL 专用 Hori 贴膜	68 元
DSL 专用卡仕贴膜	48 元
AK2i	78 元
DS1T	68 元
EZ5i (即时存档)	108 元
SC DSonei (即时存档)	158 元
M3i Zero (即时存档)	188 元
金士顿 2GB TF 卡 (行货)	48 元
金士顿 4GB TF 卡 (行货)	88 元
金士顿 8GB TF 卡 (行货)	158 元

NDSL刷机推荐配置-NDSL		
品牌/型号	价格	
主机 NDSL (日版, 黑)	1240 元	
烧录卡 AK2i	78 元	
SD/TF 卡 金士顿 4GB microSD卡 (行货)	88 元	
贴膜 NDSL 专用 Hori 贴膜	68 元	
总计: 1474 元		

#### ● 优质贴膜必不可少

玩 NDS 游戏必然是需要在屏幕上戳戳点点, 这时如果没有一张优质贴膜对屏幕本身进行保护, 那么不过不了多久, 屏幕就会变成一张大花脸, 那时必将追悔莫及。所以贴膜贴膜便成了 NDSL 刷机的标配。目前市场上的贴膜主要有 Hori 与黑角两种, 另外还有许多相对不那么知名的产品。

因 Hori 作为周边厂商历史悠久, 产品的用料考究品质优异, 其贴膜具有三大特性:

**防灰:** 具备独特的 AR 防反射层, 可减轻屏幕反光的问题。





**防刮伤:** 具备防刮伤磨损的硬质保护层。

**牢固吸附:** 特殊的硅胶层具有不留胶痕的静电吸附特性。因而深受广大玩家的喜爱。目前市场售价为 80 元左右。但也正因玩家们的喜爱如此,市场上存在有众多的仿制品,其中不乏

有以假乱真的高仿膜。这里就简单介绍一下识别真假 Hori 贴膜的方法。

组装贴膜与原装贴膜单从外观上分辨差别并不大,而许多玩家由于初次购机,没有见过真品,往往容易被不良商家所蒙蔽买到劣质品。但掌握区分的要领后还是可以轻松的辨别出

来的。

组装膜与原装膜最大的差别就是那张贴膜的颜色(其实是贴膜外层的保护膜),也不知道是组装贴膜的生产者故意的还是另有什么其他的原因,组装贴膜外层的保护膜呈淡绿色,而原装则是完全无色透明的。另外,组

装贴膜的外层 PE 包装袋,质感明显较软,且显得较为松散,而包装袋用于封口的不干胶条的那部分,组装贴膜只有宽约 0.7cm 的一条,而原装贴膜则是由多条组成宽约 1cm 宽条。

## PS3

作为 PLAYSTATION 家族的第三代接班人,PS3 在上市之初就受到了国内外众多玩家的关注,然而在较高价格,只能运行正版等条件面前,想要入手一台 PS3 所要花费的金钱同样令人需要再三掂量一番。作为玩家,在逐步成为 PS3 家族的一员之前,绝对需要一份足够坚定的信念与以及足够的

钱包。目前,新 80GB 版本则以全新的硬件架构以及标配 DS3 震动手柄赢得了不少玩家的芳心,成为当前购机的首选型号,80GB 版本的 PS3 价格目前已经跌入低谷,仅需 2450 元左右即购入。同时随着 Sony 一年以来孜孜不倦的苦心经营,PS3 的软件阵容已经开始步入成熟阶段,越来越多的游戏摆到了我们的面前。对于观望已久的玩家来说,现在无疑是一个购机的绝好时机。



◀◀全部80GB版PS3包装。

### ● 高清画面需色差分量与 HDMI

购买 PS3 还需要单独购买色差分量端子线或者 HDMI 信号线,否则仅使用标配的 AV 端子线而输出的画面效果将不会比 PS2 好出多少。其中色差分量端子线完全可以使用 PS2 的色差分量端子线,两者的接口规格以及技术标准完全相同,这种组装线的价格在 30 元左右(质量较好的),而原装的价格在 200 元左右。至于连接用的 HDMI 线价格则在 80 元左右(HDMI 线属于通用线材,可以在相关的高清设备专卖店买到,对于家中已有 Full 1080P 的 HDTV 的玩家来



▶索尼原装HDMI线。

说,一定知道在哪里可以买到货真价实的线材,这里也就不做赘述)。除此以外,还没有什么需要购买的配件了,希望大家玩得开心。

### PS3购机推荐套餐

主机	品牌/型号	价格
主机	PS3 (港版,80GB)	2450 元
线材	索尼原装 HDMI 线	160 元
总计:		2610 元

备注:主机官方标准包装附赠AV线一条,原装DS3震动手柄一支、电源线一条。

### 主机及主要周边参考价格

PS3 主机(港版,80GB)	2450 元
原装 DS3 无线震动手柄	340 元
组装 DS3 无线震动手柄	180 元
原装色差线(P2S 通用)	210 元
组装色差线(P2S 通用)	30 元
原装索尼 HDMI 线(2米)	180 元
高仿索尼 HDMI 线(2米)	60 元

以上信息由沈阳小皓电脑提供  
网址: <http://www.microgame.com.cn>



▶全套配件(包含色差视频线、S端子手柄、电源线(电压为全球通用))

## NDSi上看RMVB! iPlayer播放卡横空出世

生产厂家: iPlayer  
通用机种: NDS / NDSL / NDSi  
内含物: iPlayer 主卡 × 1  
USB TF 读卡器 × 1  
说明书 × 1  
驱动光盘 × 1

在 PSP 与 NDS 抗争的过程中,强大的影音播放功能一直以来都是 PSP 最具诱惑力的卖点之一,相比之下,使用 MoonShell 多媒体播放器播放视频的 NDS 不论在播放效果还是兼容格式上,都远不及 PSP。而 iPlayer 的诞生,让 NDS 系列主机插身一变,成为具备强大影音功能的触控播放器。iPlayer 看起来和 NDS 烧录

卡无异,1:1 NDS 卡带大小,带 TF 弹簧卡槽,但功能上却完全不同。它内置一块高性能解码芯片,相当为 NDS 主机增加了第二块 CPU,专门负责多媒体视频文件硬解码,从而实现了无需格式转换,就能流畅直播主流视频格式,其中包括国内最为流行的 RMVB 格式视频。iPlayer 的使用也非常简单,把 TF 插入 iPlayer,再将光盘中的驱动文件复制到 TF 卡根目录,然后将视频、音频文件放入对应文件夹中,把 TF 插入 iPlayer,再整个插入 NDS 主机上,就能像运行 NDS 正版游戏一样,启动 iPlayer 播放器了。经测试,iPlayer 能够流畅播放 500Kbps 码流的 RMVB 文件,对 FLV、MP4 等格式播放效果也相当出色。除了播放多媒体文件外,还支持运行自制软件,想要扩展 NDS 功能,iPlayer 就是你最佳的选择。



## Wii主机4.0版官方固件破解

本次的破解是基于已经更新的4.0版官方固件,不过由于不再围绕“塞尔达漏洞”,所以对于那些仅仅采用软刷机破解的韩版主机用户也可以很方便地自行完成操作。

特别说明的是:对于那些机内原始自带固件即是4.0版本的新批次主机,本破解方案可能存在致使主机变砖的危险。

### 具体步骤

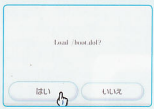
1: 从本期杂志的DVD光盘中拷贝出名为“Wii 4.0破解软件包”的压缩包至电脑中并解压缩得到同名文件夹。

2: 利用文件夹中的“SD卡格式化工具”格式化工具将SD卡进行格式化(注意备份SD卡中资料)。



3: 将“Wii 4.0破解软件包”文件夹中的其他全部文件夹拷贝至已经格式化的SD卡中。

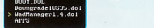
4: 将SD卡插入主机,开机后点击系统菜单左下角的Wii图标进入Option界面,按照Oota Management -> Channels -> SD Card (日版主机为データ管理 -> チャンネル-SDカード)的路径依次进入,最后便会自动读取SD卡上的破解程序,选择YES(はい)后自动进入LoadMii界面。接下来的阶段需要网络支持,请确保自己的Wii主机已经接入网络。



5: 选择“SD”,按A键确认,随后选择“DowngradeIOS35.dai”并确认。

6: 直接选择“Downgrade IOS 35”进行降级,完成后选择最后一项退出。

7: 完成以上步骤之后返回LoadMii界面,运行其中的“Wad manager 1.4”。

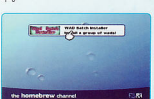


8: 接下来安装IOS 35.wad,完成后按Home键退出Wad manager 1.4,再次返回LoadMii界面。

9: 重新运行Wad manager,随后选择“IOS 35”;安装IOS249-64-V10-CIOS36R10.wad及IOS250-64-V65535-CIOS36R10.wad。



10: 完成基础安装之后重启主机,随后在主菜单界面中进入HBC,运行其中的“Wad Batch Installer”将其余软件安装完毕。



## 黑角 NDSi 四合一充电套装

生产厂家:黑角(广州惠理电子)  
通用机种:NDSi  
内含物品:840毫安电池 × 1  
USB充电线 × 1  
座充 × 1  
电池盖 × 1

这款黑角的NDSi四合一充电套装放在面前时,一时间我们不确定它具体怎么用,原来该产品用途就



提供给NDSi玩家一块额外电池,该电池充电使用寿命1000次左右,足额840毫安电量,这是与原装电池完全匹配的电量,电池采用聚合物锂电,高能密度,安全性能优异,但我们也知道NDSi是封装内置的,所以这个套装内附送了一个小起子专门用来打开NDSi电池盖,并且还附带一块额外的电池盖作为更换和保护,通过套装内的座充可以给电池充电,附赠的USB数据线也可以为NDSi充电,专用电池座充也可以为原装NDSi电池充电,座充上的LED灯随时显示电量状态,让你对电池充电情况了如指掌,对于一些长途旅行的,或者出门在外,又不想携带过重的外接电源的玩家来说,带上一块额外的黑角NDSi电池就够你玩上好一阵子的,黑角NDSi四合一充电套装可以说是一个折中的电源解决方案,我们期待黑角能够推出一套更完美的电源解决方案。

## 支持HTPC! PXN-86133 莱仕达无影手全功能手柄

生产厂家:莱仕达  
通用机种:PC  
内含物品:手柄 × 1  
USB无线接收器 × 1  
说明书 × 1  
驱动光盘 × 1

作为一家老牌工厂,莱仕达在PC周边上有着丰富的产品开发经验与前瞻性,这次介绍的莱仕达无影手就是一款支持HTPC,功能全面丰富的新型无线手柄,无影手支持2.4GHz无线传输技术,你只需要将USB无线接收器插在PC上,并为手柄安装好3节7号电池,打开手柄底部开关,就能直接使用,而安装经微软认证的手柄驱动后,无影手将具备手柄、无线媒体遥控器以及模拟鼠标键盘三大功能,作为手柄,无影手具备手柄内置旋转马达,支持连发功能,具备数字/模拟信号转换,出色的握

感以及按键弹性给人更加真实的游戏感受,而按下手柄的K-MODE键,就会从手柄模式切换到多媒体遥控器,这时只要PC上打开了诸如KMPlayer, Windows Media Player,千千静听等播放器,我们就可以通过无影手上印有暂停、下一曲、音量增大等符号的按钮控制播放器,这项功能对于在客厅使用HTPC的玩家尤其有用,可以省下百元的遥控器购买经费,第二次按下K-MODE按键,还将切换到虚拟键盘/鼠标模式,我们可以在专用手柄驱动里设置映射关系,解决某些游戏无法识别手柄的问题。





## 2D格斗游戏史上又一华丽巅峰!

攻略  
指南  
THROUGH

文 九爪卫 美编 木仙

苍翼默示录	Arc System Works	格斗
BlazBlue: Calamity Trigger	5800日元	
2009年6月25日发售	1-2人	
対応機種为PS3、X360		对应玩家年龄 12岁以上



## 攻击系统

## 基本连段

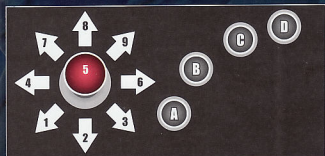
和其他很多格斗游戏一样，基本连段是构成本作的一个最基本的系统。虽然连段本身因角色而异，但都会遵循硬直从小到大这样的原则。例如从A、B攻击到C攻击，从普通技到必杀技，从可取消技到不可取消



技等等。熟悉某个角色的性能之前了解其基本连段的规律是玩家最先需要做的一件事情。

一年不到的时间,《罪恶装备》系列制作小组的人气2D格斗游戏新作《苍翼默示录》就从街机来到了家用机平台。厂商的此次移植可谓诚意十足,10小时的故事模式外加完善的网络对战模式,即使你是本作的老玩家也同樣能挖掘出很多全新的乐趣。而如果你还是一名新手,那就赶紧和小编一起从本篇攻略开始入门吧!

## 阅读说明



①为了简化起见,本文中的所有指令均以小键盘数字来表示相应方向,具体对应关系如图所示。

②鉴于X360和PS3的按键不同,加上玩家自定义按键的区别,本文只以攻击键的名称来表示相应指令的输入(如A、B、C、D)。

③虽然本作的X360和PS3版都有中文版,考虑到国内玩家习惯,本文的人物名称直

接采用更多人能接受的英文名来表示。

④文中出现“F”表示帧数(frame),其余名词则请参照游戏系统部分的讲解。



## 取消系统

**跳跃取消** 熟悉《罪恶装备》系列的玩家都知道,跳跃取消(JC)是连段中使用最频繁的一个技巧,其操作方法为在攻击命中对手的同时按上方向7/8/9(前一个指令中若已包含上方向,则需要先将方向回中)。JC在空中或者地面都可以发动,但却并不是所有的招式都可以JC。在本作

中,不少角色可以在空中进行多段JC(例如 Taokaka),这一点老玩家也要注意。

**冲刺取消** 冲刺取消(Dash Cancel)是在攻击命中的同时以方向66进行取消,它只适用于 Ragena, Jin, Arakune 和 v-13 的部分招式中。

**RC** 《苍翼默示录》中取消了FRC的设定,只保留了用途更广且更容易上手的RC取消(Rapid Cancel)。发动RC时同时按下A+B+C键即可,消耗50%的HG槽。除了在连段中使用,当我方攻击被对手防御而露出较大破绽时,玩家也可以发动RC来保命。



## HG槽

HG槽即为能量槽，两格各占50%。攻击对手或者受到对手

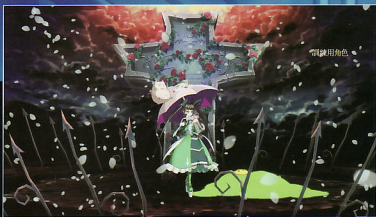
手攻击时HG槽便会增长，当体力槽在25%以下则会自动回复。要注意的是，本作中进行Dash时，HG槽是不会增长的。

## 特殊技

**D键** D键的Drive技能是本作最具特色的个性系统，也是发挥角色性能的关键。每个角色的D键技能区别很大，这里不一一描述。部分D键攻击会消耗对应的能量槽。

**DD技** DD技(Distortion Drive)简单地说就是超杀，攻击力和演出效果

均不俗，需要消耗50%的HG槽。  
**AS技** AS技(Astral)等同于一击必杀，是游戏中最令人热血沸腾的攻击技。不过在本作中，发动AS技需要满足以下条件，完成对应角色的街机模式(Ragena, Rachel, v-13初期便可使用)。对战双方处于决胜局，对手体力在20%以下，HG槽为100%。



可复用角色

## 防御系统

### GL槽



战斗中双方体力槽中间的GL槽(Guard Libra)是本作新增的一个系统。让对手防御我方攻击便可让GL槽向对方涨去，同时GL槽旁边的光球也会越来越亮，涨满后，对方就会陷入一定时间的防御崩坏状态(发生时间120F)，利用这一点可以更好地把握对战中的压制节奏，也让游戏更加具有策略性。

### BG槽

本作中完美防御(Barrier防御)的使用方法是防御时同时按下A+B键，此时会消耗玩家体力槽下方的BG槽(Barrier Gauge)。初始状态下的BG槽为100%，使用Barrier防御2秒

后自动回复，BG槽变为0%时，角色的防御力极端低下。虽然使用Barrier防御会令防御硬直时间延长1F，但它可以防掉原本空中防御不能的招式，而且能在Dash过程中帮助我们进行急停。防御时还可以将对手弹开到更远的距离，所以是非常有用的技巧。

### 直防

在我方受到攻击后的8F以内进行防御就可以发动直防(角色发出白光)，这属于偏上级的技巧。其优点是防御硬直短，HG槽回复9%，近距离的反击也成为可能。同样，直防也可以防掉原本空中防御不能的招式。

这里顺便提一下Barrier直防，它既保留了



Barrier防御能弹开对手的特点，也具有直防硬直时间短的优势。发动时同样是在受到攻击的8F以内防御，同时按下A+B键。

### Barrier Burst

能瞬间将对手弹开的Burst系统也是《罪恶装备》系列的特色，它在本作以BB技(Barrier Burst)的形式继续存在。不同的是，本作中的Burst在每一局中只能使用一次，而且关键的是，使用Barrier Burst之后，我方承受的所有攻击伤害都将变为1.5倍(体力槽上显示“DANGER”)，因此最好不要万不得已的时候最好不要轻易使出Burst。另外，当BG槽为100%时，发动Barrier Burst后角色身边会发出红光，BG槽为50%~99%时发动则为绿光，低于50%为绿光。这三

种情况的发生时间(防御或被攻击时)分别为8F、20F和32F。换言之也就是越容易被对方抓住破绽。

- 以下情况不可以发动Burst:
- 被抓投或者被DD技命中时不可以发动Burst，空中受身以及紧急受身后也可以发动Burst;
- 仰倒、被吹飞、倒地中不可发动Burst;
- 我方处于出招硬直状态中不可发动Burst。



### 消极防御

当在对战中经常出现后退或者Dash后退时(地面和空中)，系统会自动认定其为消极防御并作出

“Negative Warning”的警告。此后再若不进行积极进攻，角色就会陷入“消极状态”，该状态下角色身体发出红光，承受的所有攻击将变为2倍。

### 防守反击



所谓防守反击(Counter Assault)，即为在防御的同时按下方向6/3/9A+B，成功发动时角色会发出白光，效果为抵消防御硬直并将对手击飞或闪避。防守反击需要消耗50%的HG槽，其本身并没有攻击力，但可以代入连段中使用。尤其是当我方GL槽快耗尽的时候，出其不意地发动CA技还是能起到不错的效果。

## 防御系统

### 抓投与拆投

本作中的普通投技是按+B+C键发动。有前后方向向空中以及地面的区别。投技成功判定后的13F以内或者受创或者防御状态下的27F以内，对手受创同时按下+B+C键则可以进行拆投。

此外，拆投可以先行输入，按下B+C键后的11F之内如果被对手抓投，同样也算拆投成功。拆投成功时双方硬直时间相同，不存在有利。这里提供给大家一个窍门，如果对战中担心自己被抓投而又对时机的把握没有信心，我们可以输入后方向+A+B+C键来进行拆投。

这样即使拆投失败，我方顶多也就是Barrier防御的状态，不会给对手留下任何破绽。此外，用空投来择对手的空受身也算是空投中的一个技巧。

关于投技的画面表示，站立状态下被抓投时角色上方会出现绿色的“|”，而受创状态或者防御状态被抓投则是紫色的“|”，前者拆投时机要比后者短，而指令

投或者被Counter Hit时无法进行拆投，此时角色上方会出现一个红色的“X”。





## 受创动作

本作中的各个角色攻击都被分为不同的等级,它们在命中对手时给其造成的受创动作和硬直时间都是不同的。熟悉并掌握角色的受创动作,不仅有利于我方组织追击,也能让我们自身学会回避不利的策略与方法。

受创动作中最常见的是后仰,主要发生在 Counter Hit 中(动作被中断),画面会出现红光以及文字提示,此时对方会

出现较长的后仰以及受身不能时间,这是进行连击的最佳时机。另外,在蹲姿状态下如果被对方攻击命中,受创的硬直时间会追加 2F,这一点尤为需要注意。



特殊受创动作

弹地	令对手弹击地面后反弹,可以进行空连。例如 Tager 的 6C。
墙壁	令对手撞击边缘并反弹,反应的路线和距离边缘的远近有关。例如 Taokaka 的 6C。
旋转倒地	令对手原地旋转后倒地,可以追加地面或空中连段。例如 Rachel 的 "C → C 附加"。
高倒	令对手倒地后在地面滑行一段距离,腹中比坂连击。例如 Jin 的 "豪枪 尖晶斩"。
后跪	令对手原地跪地后倒地,例如 Ragena 在对对手倒地后追加 23C。跪地倒地前连点 D 以外的按键可以恢复,这样就能避免连击。

## 起身

起身系统是本作最新颖的一个部分,也往往最容易让初次上手的玩家摸不着头脑。对战中倒地后起身分为前滚起身(前方向),后滚起身(后方向),原地起身(上方向)以及紧急起身



(下方向)共 4 种。起身的判定中可以通过防御或者必杀技来取消,此判为空中判定时间,可以通过空中连段进行追击,想要回避这一点,可以采取紧急起身。

简单来说,后滚起身多用于腹中倒地,前滚起身则可以在坂边逃跑,只是前滚和后滚的发生时间长,容易被对手中断,而原地起身虽然对打击类攻击没有无效时间,但起身的时间却是最短的,下方向的紧急起身则主要用于回避空中连段,另外顺便提一下,起身过程中受到对手连段攻击的伤害值会在 3 秒内修正 80%。

起身类型	起身时间	各种起身性能					
		打击无效	无防备状态	投技无效	空中判定	地面判定	
前滚起身	39F	1 - 3F	4 - 17F	1 - 17F	1 - 17F	18 - 39F	
后滚起身	39F	1 - 10F	11 - 17F	1 - 17F	1 - 17F	18 - 39F	
原地起身	19F	0F	1 - 3F	1 - 19F	1 - 13F	14 - 19F	
紧急起身	32F	32F	0F	32F	32F	0F	

# 主要模式介绍

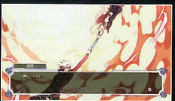
## 街机模式

街机模式 (Arcade) 移植于街机版,每个角色各 10 场战斗,第一次通过街机模式,玩家可以解锁该角色 AS 技的使用 (Ragena, Rachel, v-13 初期便可以使用)。另外,以 Ragena, Rachel, v-13 和 Hakumen 第一次完成街机模式能解锁其 Unlimited 版本的使用。

街机模式 (Arcade) 移植于街机版,每个角色各 10 场战斗,第一次通过街机模式,玩家可以解锁该角色 AS 技的使用 (Ragena, Rachel, v-13 初期便可以使用)。另外,以 Ragena, Rachel, v-13 和 Hakumen 第一次完成街机模式能解锁其 Unlimited 版本的使用。

## 故事模式

本作的故事模式 (Story Mode) 为家用机版原创,内容厚道没话说,大家可以参见后文的介绍将故事模式达成 100% 完成率,相信作为 FANS 的你一定会觉得很值!



## 分数模式

分数模式 (SCORE ATTACK) 是本作最难的部分,战斗顺序,场数 (12 场战斗) 以及难度都是固定的,和玩家所选角色无关。由于是否将分数模式通关事关多个成就 / 奖杯,所以也是我们必须要啃的一块硬骨头,具体我们会在后

文中的成就 / 奖杯攻略中为大家介绍。



## 故事模式说明



于中文版的存在使得对外国语言手的国内玩家也有机会感受本作精彩的剧情。

这里需要强调的是,除了各种分支路线,游戏中的绝大部分 GAME OVER 也是计算故事模式完成率的,部分战斗还需要以 DD 技击倒对手。

本作的故事模式可以说是家用机版最大的亮点。不仅剧情大幅度增加,其中全新加入的人物及事件 CG 数量也令人惊叹,原声优重新录制的全程人物语音,再加上家用机独占的新剧情角色的登场, FANS 绝对没有任何理由错过。甚至有人开玩笑称本作的故事模式堪比角色扮演游戏,因为就算对着攻略,想要看完 13 条路线的所有剧情也差不多要 10 个小时,而且这一点还由

想要达成完成率 100% 玩家千万要注意。虽然是否达成全角色完成率 100% 并不影响成就 / 奖杯的取得,但却可以解锁游戏中各个角色的声优为本次家用机版特别录制特典语音以及大量精美插画,因此达成全剧情还是相当有必要的。

## 网络模式

作为一款格斗对战游戏,家用机版新增的网络模式 (NETWORK) 无疑是巨大的亮点,本作的网络模式分为 RANK MATCH 和 PLAYER MATCH 两个部分,前者单纯用于提升玩家等级 (LV),方便且快捷,而后者则以房间为单位让多名玩家聚集在一起进行对

战,主办者还可以邀请好友或者指定对战规则。如果你才刚入门,也可以选择一言不发地作为一名观战者来欣赏达人的对局获取心得。另外,网战会按各种分类对玩家实行实时的排名,我们不仅能了解自身的实力水平,同时也可以选择一些高手的录像下载并观看。

从目前情况来看,本网络部分非常令人满意,在网络模式的情况下很少出现抽慢或者掉线的问题,在线对战的玩家数和实力都还算不错,强烈推荐有条件的玩家务必尝试一下!



名称	出现条件
Hakumen v-13	达成 10 名角色的全部结局 (TRUE END 或 NORMAL END 均可)
TRUE END	达成 10 名角色的全部结局 (TRUE END 或 NORMAL END 均可)
TRUE END	达成包括 Hakumen 和 v-13 在内的所有 12 名角色的结局 (TRUE END 或 NORMAL END 均可)

# 角色简要分析

**提示** 为方便阅读，下文中的连段均省去了JC（跳跃取消）的表示，请大家注意。

**概述**

Ragena的能力相对平均，上手难度并不高，连段中22C的代入要熟练掌握。Ragena虽然没有任何道具，但他的机动能力比较好，D键攻击以及相关必杀带防击效果，取血量基于技防伤害值，命中对方时为30%，被对方防割则为15%。

**实用连段**

- ① 2A → B → C → 各种必杀技 → 追加攻击
- ② 6B → C → 2C → 214A → 追加攻击
- ③ B → 3C → 22C → B → C → 214A → 追加攻击

Ragena

**概述**

Jin在远距离都能很有效地牵制对手，连段也很简单。对战中主要以D键的冰炫效果来组织进攻，不同的D键技数的最大冰结数不同，基本D键攻击为1，抓投为3，D键必杀技为10，不过部分D键必杀技会消耗25%的HG槽，这要注意。

**实用连段**

- ① 2A → 2B → B(2HIT) → C → 214B
- ② B(2HIT) → C → 3C → 214B
- ③ 前投(2HIT) → 623B → C → 6C → 6D → B(2HIT) → C → 2C → 3C → 236C

Jin

**概述**

Tager的最大特点就在于其伤害值颇高的指令投，而且体力值也很高。至于行动速度慢的缺点，则可以借助磁力攻击吸引对手来进行弥补。由于Tager的236B被对手防持有3F的有利时间，所以此作为超攻手段对我方会比较有利。

**实用连段**

- ① 2B → 2C → 623C → 追加攻击
- ② (瞬变) 2A → C → 236A → 2A → C → 236A
- ③ 前投 → 236B → C → 236A → 2B → 2C → 623C

Tager

**概述**

Litchi的立回对策分持棍和无棍两种状态，持棍时攻击范围广，但出招速度慢，棍命中对方后可立即设置以便代入连段追加伤害，无棍状态下以B作为基础，操作棍的同时寻找对手破绽的突破口，活用6C和3C的倒地效果也很重要。

**实用连段**

- ① 2A → B → 6B → 2C → 3C → 236A / B / C
- ② 6C → 2C → 6C → 2C → 6C → 2C → 6C → 236A / B / C
- ③ (无棍) 6A → C → 2C → 3C → 2B → 2C → JB → JC → JC → 236B → 236C

Litchi

**概述**

由于灵活性过高，Arakune并不算一下便能上手角色，236B的隐身甚至Dash后的转移都需要操作者把握好距离和方位。Arakune的立回策略以穿墙为主，对方陷入地印状态时，要对各种虫的轨道路线牢记在心，只要在压制上获得成功，Arakune就能保持优势。

**实用连段**

- ① 2A × N → 2C
- ② C → JA → J6A → JA → JB → JC → J2D
- ③ 2D → 3C → 236236C → D

Arakune

**概述**

对于操纵傀儡的Carl来说，最有利的形势是将对手困在本体和傀儡之间，此时可以展开多种压制和多样，因此对战中要尽可能多地创造这类情况，除了以傀儡为中轴行动，玩家也要注意对自身的保护，毕竟Carl体力不高，特别是当傀儡的行动减为0时。

**实用连段**

- ① 2A → 2B → 3C → 2A → 5B → JB → JB → 214C
- ② 前投 → 2A → 5B → JB → JC → 214C
- ③ 2A → B → 6B → 623C → B → (需要HJ) → JB → JB → JC → 214C

Carl

**概述**

Bang属于以速度见长的热血型角色，活用飞行道具或者技能能起到一定的奇效效果。这里要强调Bang的D键攻击存在防割时间，立D、JD为4~15F的上下段防割，2D为4~26F的上中段防割，6D为1~12F的上下段防割，这点务必在对战中利用。

**实用连段**

- ① B → 2B → 2C → 6D
- ② B → 2C → 623B
- ③ 2A → B → 2B → 623B → B → 2B → JA → JB → 623B

Bang

**概述**

Noel的基本连段不算复杂，以D键顺序攻击可最多诞生4次，这样能给予对手带来比较大的压力。基础技方面的3C对踏空4D对空效果都不错，发生时间短的空投也颇为实用。但Noel的抗压能力不是太好，对战时兼灵活机动。

**实用连段**

- ① 2A → 2B → B → C → 2C
- ② 6A → 6C → B+C → 冲刺 6C → B+C → 6C → 2D → 2B
- ③ D → 6C → 214A → 2B → 6C → B+C → 6C → 2D → 2B

Noel

**概述**

Taokaka的速度惊人，很多普通攻击都可以进行连打，空中基于3段JC的“(JB → JC) × 3 → 236B × N”的简易连段也非常好用，236B236的DD技效果为出现分身，虽然攻击力和GL槽会大幅减少，但通过分身的追击可以强化连段效果。

**实用连段**

- ① 2A → 5B → 2B → 6A(2HIT) → (JB → JC) × 3 → 236B × N
- ② 2A → 5B → 3C(3HIT) → D6 → (JB → JC) × 3 → 236B × N
- ③ 后投 → 236C × 2 → 2D6 → JC → JC → 236B × N

Taokaka

**概述**

Rachel是公认的5级道具系角色，214A的青蛙压制性能很高，单出214B的南瓜需要吹风才有攻击判定(最大3次)，而两种射程的火焰可以封锁对手路线，提醒大家的是，大炮和南瓜，包括背对时都可共用1格风力，这样能持续向对方压制。

**实用连段**

- ① B → 6B → C+D → C → 236B → 632146C
- ② 6A → B → JB → JC → JB → JC → 236A
- ③ B → 6B → C+D → C → 冲刺 2B → B → JB → JC → JB → JC → 236A

Rachel

**概述**

Hakumen没有HG槽，取而代之的是量长为8家的惊卡，虽然行动速度慢，但Hakumen即使是普通攻击也拥有惊人的威力。消耗1枚玉，发动214214B进入“梦幻”状态后，玉槽会自动满槽，在此之前攻击力会上升为1.2倍，具有一发逆转的能力。

**实用连段**

- ① 6A → 6B → 各种必杀技
- ② 41236C → C → 41236C
- ③ 前投 → 236A → 6C

Hakumen

**概述**

作为最终BOSS登场的v-13被很多玩家称为游戏中最“赖”的角色，中距离的立C，远端的D键攻击，包括各种场边让对手无法轻易起身。一旦对手被牵制，玩家就可以利用弹幕般的攻击进行压制。另外，近身后的6C和JC的打击效果也不错，可在连段中使用。

**实用连段**

- ① 3C → 214A → 2C → JC → J2C → J214D → 3C → 236D
- ② 2A → B → 6B → C (8HIT) → 3C
- ③ (对空) 2C → JC → J2C → JC → J2C → J214D

v-13

无限连

Carl操作傀儡“打排球”和本体进行空投配合，可以形成连到死的“世纪末连段”，虽然听上去是个很破坏平衡性的设定，但由于该连段对操作要求太高，能在实战中用到的玩家更是寥寥无几，所以大家也就不用在意了。





变形金刚 堕落者的复仇	Activision	动作
Transformers: Revenge Of The Fallen		美版
2009年6月23日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上

通关时间：通关约 10 小时，达成全成就 / 奖杯另需 15 小时

实用技术

攻略详解



文 阳光成员 KarinP 美编 木仙

相信《变形金刚2》首映之时有着无数的FANS为之感动吧，其票房成绩更是惊人。作为一款电影改编的游戏，本作充分体现了变形金刚战斗时的英姿，爽快的欧美风格、魄力十足的动作与机器之间的钢铁斗争等等，如果你是一个铁杆FAN，那一定不容错过本作。但画面上的粗糙、任务种类太多重复与主线剧情过短在一定程度上把这款游戏打了几个折扣，但总体来说还是一款不错的游戏。生命不是机器，命令不是程序，推荐给系列爱好者。



# TRANSFORMERS REVENGE OF THE FALLEN

## 系统详解

### 键位操作

操作	PS3	X360		
瞄准	L2	LT	攻击	□ X
加速	L1	LB	特殊武器	△ Y
移动	左摇杆	LS	跳跃/加速	X A
射击/变形	R2	RT	攀爬	○ B
切换武器	R1	RB	改变选单	十字键上/下
改变视角	右摇杆	RS	挑衅	十字键左/右
			菜单	START
			显示分数	SELECT BACK

### 游戏菜单

RESUME GAME	继续游戏
NEW GAME	新游戏
LEADERBOARDS	线上排名
MULTIPLAYER	多人游戏
DISPLAY	视频设定
AUDIO	音频设定
CREDITS	制作人
CHEAT CODE	作弊码
ACHIEVEMENTS	成就/奖杯





## 技能升级

在游戏中完成主线任务后可以获得相应的点数“ENERGON”，通过这些点数可以提升变形金刚的技能，同时升级武器攻击力、最大HP、涡轮推进器等等，根据过关后评价的不同所得到的点数也会不同，技能总共分为十大类。

MAX HEALTH	提升HP的最大值
WEAPON COOLDOWN	减缓武器过热时间
TURBO COOLDOWN	减缓推进器的过热时间
VEHICLE WEAPON OVERHEAT	延长喷射器的使用时间
MELEE DAMAGE	提升格斗攻击的威力
ADV MELEE DAMAGE	提升全队格斗攻击的威力
WEAPON OVERHEAT	提升全队武器的射击时间
SPECIAL ABILITY COOLDOWN	减缓特殊能力的冷却时间
TURBO DURATION	增加推进器的使用时间
VEHICLE WEAPON COOLDOWN	减缓喷射器的冷却时间
CHARGED ATTACK DAMAGE	增加蓄力攻击的威力



根据升级不同的技能可以提升变形金刚本身的能力，一共有6大类包括速度、装甲、生命、反应速度、武器火力这几项，赚取“ENERGON”点数来强化出最强的变形金刚吧。

# 流程攻略



## 博派

### 教学关

玩家熟悉操作的一关，上手可以先感受一下游戏的气氛，体验操作变形金刚时的手感。游戏中主要还是以射击为主，格斗攻击为辅，攻击时可以按住锁定键，但当敌人变成车子移动速度变快的话需要及时调整自己的视角，尤其在扇扇敌人一时时很容易导致迷失感，所以得保持适当的距离。“Y”键为特殊能力，每一个金刚都有其自己独有的特殊能力，而“LB”键则是必杀技，游戏中打倒敌人都会获得必杀槽的气力，当蓄满后就可以施放了。



### 任务 4 FAILURE TO COMMUNICATE

按照雷达的提示消灭全部敌人，每消灭一批敌人就能修理雷达，保证连发的话过关后可以拿到白金等级的评价，以擎天柱大哥的能力来说要对付这些杂鱼绰绰有余。

### 任务 5 LONG HAIR LIVES

一开战便是一大堆杂鱼，慢慢清理时还要注意自己的HP，适当搞好回血工作，当杂鱼全都消灭干净后BOSS出现，它的攻击是以导弹为主，近身格斗很弱，推荐远距离慢慢耗死它，必杀槽还是要留在对付BOSS身上。

### 任务 6 ALONG THE WATERFRONT

本关也同样是修理雷达站，一共有5个地方需要修理，在移动时推荐用加速技能，这样可以保证在过关后得到白金等级的评价。

## 上海地区

### 任务 1 THE BATTLE BEGINS

第一关比较简单，敌人也不多，需要注意的是地图中的道路都非常狭窄，所以尽量少变形，在消灭几推敌人后一个小BOSS出现，它很喜欢爬上高楼远程攻击，抓准机会近身使用格斗攻击没几下就能放倒它，之后过关。



### 任务 2 AUTOBOT DOWN

本关的任务先是支援同伴，按照地图中的提示达到目标处，随之的杂鱼要尽快干掉，解放它后一起加入行动，接下来只要跟着它一起消灭几批杂鱼即可过关，注意我方HP的回复就没有什么难度了。



### 任务 3 DEMOLISHOR'S PROPHECY

本关就可以使用擎天柱大哥了，干掉几个杂鱼后出现BOSS，它主要以远程导弹攻击为主，只要变成汽车躲避其导弹攻击，然后乘机会攻击它即可，打BOSS时还要注意其他杂鱼，清理掉就能安心和BOSS一决了，总的来说这个BOSS没什么难点，过关后解除上海地区的另外3个关卡。



## 美国地区

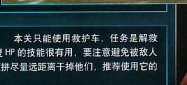
### 任务 7 A GIRL IN TROUBLE

当清理完杂鱼会出现保护目标，这里有一些会放导弹的敌人需要优先击破，本关会出现大量的敌人，注意HP的回复，之后护送米卡拉到指定地点后过关，想要拿到白金评价必须快速消灭敌人，必杀槽一旦蓄满就可以尽情杀敌了。



### 任务 8 OIL FLOWS BLACK

本关只能使用救护车，任务是解救人类工程师，虽然它的能力一般，但回复HP的技能很有用，要注意避免被敌人围困，任务中有大量的杂鱼，所以不要硬拼尽量远离干掉他们，推荐使用它的导弹攻击，这样打还是比较安全的。



## 任务 9 ALLIES ATTACKED

一陆保护友军目标到达指定地点，路上的路障用武器打掉，敌人会优先攻击我方友军，所以要尽快将其击破。敌人的格斗攻击会对友军造成巨大伤害，千万当心不可让敌人近身。过关后解锁另外 3 个任务。

## 任务 10 LAST GANG AROUND

本关非常单一，就是全灭出现的敌人，时间充足的话可以去收集一下场景中的道具，如果想要白金等级评价的话，迅速消灭敌人即可。

## 任务 11 RETURN TO THE REFINERY

又是雷达修理战，敌人的数量比上一关还多，分别有 5 个雷达站，慢慢稳步前进确保 HP 不会太低，HP 较多的敌人优先击破，必杀槽不用节约尽情使用。



## 任务 12 CLASH IN THE CANALS

本关的任务是保护我方基地，一共有 3 个地点，敌人的大型金刚要先击破，不然数量一多起来就很有威胁了，当我方基地被摧毁后并不会直接结束游戏，这关系到过关评价，所以务必确保我方的基地安全。

## 任务 13 DEEP-6

本次任务很有难度，一开始先利用远程武器来干掉敌人，这样在修理 AA-GUN 的时候就不会被阻挠了，有些 AA-GUN 边上有敌人，不要硬拼，推荐远距离消灭。在修理完 5 个 AA-GUN 后会现出营救工程师的任务，这时就别管其他敌人了，直接抓着工程师就往目标地点跑，没血了的多在空中盘旋，用回避技术来躲避敌人的攻击，本关的难点莫过于一开始，要想拿到白金评价非常困难，推荐以后按等级提高之后再回来挑战。

## 任务 14 FOR THE LOVE OF SAM

首先消灭一群杂鱼，之后会出现保护目标，让 NPC 去指定地点后 BOSS 出现，注意本关的杂鱼和 BOSS 很耐打，要时刻注意 HP 的回复，BOSS 的攻击很强，尽量靠近它用近身武器攻击，适当地干掉它周围的杂鱼来回复 HP，本关还是推荐让尊天大哥上场，它的特殊技能有无敌时间，可以确保敌人的攻击在一定时间内无效。

## 任务 15 RIDING SHOTGUN

本关的任务是保护卡车，这类敌人众多，务必要注意卡车的 HP，有些敌人的 HP 非常厚，建议直接用必杀来快速搞定，之后护送卡车的路上还有几处杂鱼战，留心卡车的 HP 不要过低。

## 任务 16 FUEL THE JETS

本关的任务是保护大楼，敌人数量非常多，而且有一些敌人的 HP 和攻击力都非常高，要多运用闪躲技能，大楼还是很耐打的，先确保自己的安全，全部消灭敌人后保护目标出现，送他去指定地点后再反复三次，过关后解锁另外 3 个任务。



## 任务 17 STARScream's STAND

本关一开始便是大量敌人，稳稳消灭后 BOSS 出现，它的攻击力非常强，不要让它有机会瞄准你，近身格斗攻击可以把它打得毫无还手之力，但随时要注意 HP 的回复，周围的杂鱼可以不用理睬。

## 任务 18 FOR POWER AND GLORY

一开始就需要抓紧时间，本关的任务是保护大楼，任务开始后敌人会疯狂攻击大楼，抓紧时间击破即可，然后赶往下一个地点，如果情况不妙马上使用必杀技术迅速解决敌人。

## 任务 19 TO THE SIKES

本关非常简单，只需要跟着雷达中的提示走即可，没有什么难度可言，之后破坏指定目标后过关，一枪即可，抓紧时间可以获得白金的等级评价。

# 开罗地区

## 任务 20 ANCIENT HISTORY

一开始有几个杂鱼非常难对付，要活用地形躲开敌人寻找攻击的机会，全灭后护送目标到达指定地点，之后会有 BOSS 战，难度很大，BOSS 战有 2 个 BOSS，不过我方还是会有增援的，尽量不要 1 对 2，尽快把一个 BOSS 用必杀击破，之后就可以让同伴吸引火力，我们只要远远看着就行了。



## 任务 21 TOTAL DESTRUCTION



战中千万不要靠 BOSS 太近，不然直接就是被秒杀的份。

本关只有一场 BOSS 战，先攻击它身体上红色的部分，可以用确定看出来，攻击这些部位才能对 BOSS 造成伤害，然后绕回正面攻击头部即可解决掉它了，BOSS

## 任务 22 RISE OF THE FALLEN

最终战，本战的 BOSS 不怎么样，开战后全力攻击上方的 BOSS，BOSS 会召唤杂鱼和用柱子扔你等等，这样通常都对摩



天柱造成了不了什么威胁，记得伤害到 BOSS 后它会转移方向，之前跟过去继续攻击它，这样的机会不要浪费，没血了可以用特殊能力补上，基本上坚持到必杀槽一满就能搞定它了。

# 狂派

## 教学关

和博派的内容一样，使用的角色不同，飞机的操作方式也会有些许变化。



# 上海地区

## 任务 1 SHANGHAI SHOOTOUT

非常简单的一关，消灭几个杂鱼后轻松过关，本关和博派不同的是没有 BOSS 登场，由于身形比较大，所以在街道内穿梭很容易破卡住，推荐还是尽量保持人型。



## 任务 2 BLOOD AND IRONHIDE

先走高架道路，消灭所有敌人后破坏敌方基地。之后根据雷达上的标记再破坏一处敌人基地。道路非常多，尽量避免走弯路。破坏之后会出现 BOSS，这个 BOSS 可以用喷火枪对付它。如果发动必杀攻击的话不用几秒即可干掉它。

## 任务 3 FIND AND GRIND

首先会去流地解锁我方同伴，然后和它一起到达雷达上的指定地点。由于没有 HP 回复的技能，所以路上的杂鱼要尽快击破。保证同伴的 HP 在过桥前到达指定地点。过关后解锁上海地区的另外 3 个关卡。



## 任务 4 GOING VIRAL

抢夺博诺的三个雷达站。每消灭一批敌人即可压制一个。由于体积比较大，所以要注意敌人的榴弹攻击。很容易造成盲点。而且本关的地形很复杂，在建筑物之间穿梭很容易卡位。



## 任务 5 HUNT THE HUNTER

非常简单的一关。沿着高架一路前进。按照提示到达指定地点后破坏目标。一枪就能搞定。路上的杂鱼直接无视吧。这样过关后能拿到白金等级的评价。非常简单。

## 任务 6 RACE TO DESTRUCTION

和上关一样。不过本关的地形要稍微复杂一些。按照提示到达指定地点后破坏目标。杂鱼也同样无视掉。和上关一样。本关抓紧时间也同样能够拿到白金等级的过关评价。

## 美国地区

## 任务 7 WEST COAST HACK

任务开始后先去干掉周围的杂鱼，之后修理雷达。当全部修理完成后会有提示再去修一次。这时会出现敌人的飞机，其攻击距离很远。要小心对付。

## 任务 8 FIND THE FEMALE

本关的流程很长。任务开始后按照雷达上的提示到达指定地点消灭敌人，之后破坏大楼劫持人质。再指定地点即可。要反复 5 次。这里的某些敌人 HP 很厚。要注意 HP 的回复。必杀槽与特殊技能就不要节约了。

## 任务 9 IN SEARCH OF THE SPARK

本关的敌人很多，而且都是一批批出来的。其中有几个敌人的 HP 很高。要优先击破。推荐远距高用导弹等武器干掉。HP 要时刻注意回复。不能心急。之后破坏大楼劫助人质去指定地点后过关。过关后解锁三个新关卡。



## 任务 10 HUNT FOR BREAKAWAY

消灭初期的敌人后 BOSS 登场。这个 BOSS 擅长远距离攻击。我们可以用近身攻击对付它。但要注意周围会有杂兵增援。所以要尽快击破它。一旦和 BOSS 一对一时就很有优势了。

## 任务 11 TAPPING THE SOURCE

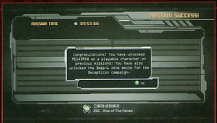
占领指定 5 个地点的雷达站。这里身形巨大的敌人直接用喷火枪放倒。其他的敌人没有什么威胁。但要注意其格斗攻击比较快。时刻保持 HP 的回复。在使用喷火枪的时候很容易造成自身 HP 过低。

## 任务 12 OIL IN THE CANALS

本关是一场余血站。随便上谁都可以。要注意 HP 的回复。敌人的大型机器要先击破。其他杂鱼可以远程干掉。非常安全。

## 任务 13 DEEP-6

本关相比博诺简单了不少。任务开始后破坏全部的 AA-GLN。杂鱼一律无视掉。之后再击破海洋怪兽就可以过关了。HP 不够的话可以躲避一会来回复。本关的难点在破坏海洋舰时。这里会出现大量的杂鱼干扰。所以得保持 HP 不要太低。



## 任务 14 LADIESMAN217

又是敌人众多的一关。同时也只能使用一个角色。可以考虑在空中盘旋以子弹攻击。特殊技能的炮台可以好好利用。当 HP 不够时务必发动必杀来迅速消灭敌人。完成押送人质的任务后过关。

## 任务 15 PAST HIS PRIME

消灭敌人后 BOSS 掌天柱大哥登场。对付他只要使用必杀即能抽掉它大部分的 HP。但它会使用无敌技能。这时候赶紧变成坦克形态。它的格斗攻击很强。不要硬拼。



## 任务 16 DOWN WITH HISTORY

更为简单的一关。只要围着大楼边走边攻击即可轻松拿到白金等级的评价。周围的杂鱼可以直接无视掉。速战速决才是关键。



#### 任务 17 HUNTER KILLER

本关的任务还是以到达指定地点为目标，要活用变型加速技能，路上会有敌人出来干扰，我们需要做的只是尽快到达目的地即可。

#### 任务 18 SENDING A MESSAGE

破坏指定大楼，在第一个地点处会有大量的敌人，HP 要注意及时回复，破坏之后会有第二个任务，这个大楼周围已经没有什么杂鱼了，很轻松即可破坏掉，之后返回到任务结束地点。



#### 任务 19 HUNGER FOR DESTRUCTION

本关的任务是破坏全部的卡车，在任务开始后就会有大量的敌人，而且其 HP 都很高，所以还是避开的好，千万不可硬来，只要破坏全部的卡车后就能过关，不需要全灭敌人，这样还能拿到白金的评价。

## 开罗地区

#### 任务 20 DESERT MASSACRE

本关一开始还算简单，后期会同时出现两个 BOSS，和博派不同的是本关不会有我方增援，战斗时千万不要同时面对两个 BOSS，拉开距离后先干掉一个，之后会出现大批的杂鱼，击破杂鱼后再和剩下的 BOSS 一对一就简单了，HP 不够时要变形成坦克跑开，或者直接发动必杀槽，第二个 BOSS 的攻击会造成巨大的硬直，要小心躲避寻找间隙来反击 BOSS。



#### 任务 21 THE GUNS OF CAIRO

任务开始后只要全力攻击指定目标即可，要注意目标会释放防御罩，用武器把它的防御罩打掉，之后用喷火枪全力进攻，反复几次就可将它摧毁，周围的杂鱼很多，可以先消灭几个用来回复 HP，之后就不用再理睬它们了，速度快的话可以拿到白金等级的评价。

#### 任务 22 REVENGE OF THE FALLEN

战斗相比前几关还是轻松不少，BOSS 在塔顶会长时间不动，这时用特殊能力攻击能给 BOSS 造成巨大的伤害，加上本身能够锁定的距离非常远，用蓄力武器可以非常轻松地战胜它，对付 BOSS 召唤出来的杂鱼很累，数量太多，很容易造成武器过热，适当地回避来回复 HP，也能够让武器冷却下来。



MISSION SUCCESS!

MISSION TIME	03:29:12		
MISSION REWARD	PLATINUM		
CAMPAIGN POINTS	★ ★		
ENERGIZE COUNTERS	8	SPECIAL WEAPON	2
PRIMARY WEAPON HIT/SHOT RATIO	100/340	PRIMARY WEAPON ACCURACY	38%
SECONDARY WEAPON HIT/SHOT RATIO	0/0/37	SECONDARY WEAPON ACCURACY	73%
OVERALL ACCURACY	74%		
ACCURACY BONUS			

已解锁成就列表  
256 - Lines



# 全成就 / 奖杯获得方法

本作的成就 / 奖杯还是比较容易拿到的。一般来说游戏打通两个势力后就能获得大部分成就或奖杯。但一些难点莫过于收集全部的徽章，这将消耗大量的时间。而过关评价的好坏是由时间所决定的，所以一些关卡中可以无视杂鱼直接完成任务。这样的白金等级的评价还是很简单的，上手的一些关卡由于能力不足可能无法达成白金，但可以等日后技能等级高了再反复挑战。这样能节省不少时间。

成就 / 奖杯	分值	获得方法
Down low Chinatown	20 / 铜杯	在上海关卡中获得全部的徽章
心碎：上海关卡地图不想怎么，随便逛逛就能发现		
West Side	20 / 铜杯	在美国地区西海岸关卡中获得徽章
心碎：仓库边缘都不能有能逛的地方		
Aerialbot Assault	20 / 铜杯	在DEEP-6关卡中获得徽章
心碎：DEEP-6的难点就是杂鱼干扰，在拿徽章的时候多注意周围		
East Side	20 / 铜杯	在美国地区东海岸关卡中获得徽章
心碎：美国地区关卡中的难点，地图场景非常大，要找到得花大量时间		
The Dagger's Tip	20 / 铜杯	在开罗地区开罗关卡中获得徽章
心碎：开罗关卡有BOSS战，一边打BOSS还需要一边收集徽章		
One Shall Stand	25 / 铜杯	在博派关卡中击败Megatron
Now I've Seen It All	50 / 金杯	解开所有博派的隐藏要素
心碎：无疑是消耗时间的一个，最好的方法还是反复，刷白金评价		
Power to the People	25 / 铜杯	购买所有博派升级道具
Awesome Achievement / Trophy	25 / 铜杯	购买250个狂派道具
Do the Math	20 / 铜杯	在博派关卡中获得200万Ergon点数
A True Autobot	75 / 金杯	在博派关卡中获得所有关卡的白金等级评价
心碎：白金评价是依赖于时间的，过长时间越短获得的评价也就越高		
Shanghai'd	25 / 铜杯	在上海关卡中获得全部的徽章（狂派）
West Coast For The Win	25 / 铜杯	在美国地区西海岸关卡中获得徽章（狂派）
Rise of The Fallen	25 / 铜杯	在DEEP-6关卡中获得徽章（狂派）
心碎：本关想收集到全徽章还是有点难度的，但只要收集一次即可，评价可以反复挑战		
Coast to Coast	25 / 铜杯	在美国地区东海岸关卡中获得徽章（狂派）
Lies	25 / 铜杯	在开罗地区开罗关卡中获得徽章（狂派）
One Shall Fall	25 / 铜杯	在狂派关卡中击败Optimus Prime
Now I've Really Seen It All	50 / 金杯	解开所有狂派的隐藏要素
Spells of War	25 / 铜杯	购买所有狂派升级道具

成就 / 奖杯	分值	获得方法
Bad Boys	25 / 铜杯	消灭250个博派金剛
Break the Bank	25 / 铜杯	在狂派关卡中获得300万Ergon点数
A True Deception	75 / 金杯	在狂派关卡中获得所有关卡的白金等级评价
心碎：狂派的难点就是金剛买敌人，推荐先刷满技能，这样会轻松不少		
Platfy For The Win	20 / 铜杯	在任何一天中获得白金等级的评价
Golden Boy	15 / 铜杯	在任何一天中获得白金等级评价
Not Gold Enough	10 / 铜杯	在任何一天中获得银等级评价
Cast on Bronze	5 / 铜杯	在任何一天中获得铜等级评价
On the Board	15 / 铜杯	她上排名10万人以内
心碎：这点完全不用担心，连后几关都能转几千名		
Good Mojo	25 / 银杯	她上排名1万人以内
Bonusheuer	25 / 金杯	她上排名1千人以内
心碎：如果完成了白金评价和收集要素的话这个也不在话下		
And So It Begins...	5 / 铜杯	在任何一天中解开一个隐藏要素
心碎：隐藏要素可以在选择任务的时候看见，在游戏中发动特殊攻击都算是隐藏要素		
Grind...	5 / 铜杯	在任何一天中购买一个升级道具
Choices...	5 / 铜杯	在任何一天中解开另一个区域或新关卡
You've Got The Touch	10 / 铜杯	在任何一天中清空一场任务
Choose a Side	15 / 铜杯	用博派或狂派完成一场线上游戏
Hold!	15 / 铜杯	在线上游戏中在不失守一个控制点的情况下占领所有控制点
Follow the Leader	15 / 铜杯	在线上游戏中以队长的身分杀死对方的队长
Life of the Party	15 / 铜杯	在线上游戏中在所有类型的游戏中建立房间
Smells Like Victory	50 / 银杯	在线上游戏中用15个角色各赢得一场胜利
Platinum	白金	收集完其他奖杯

实用技术

攻略透解

# 全隐藏秘技

本次的隐藏秘技都要在作弊选项中开启，全秘技有26条，PS3版未证实，以下以X360版为准。

秘技	方法	解释
秘技1	在作弊选项中输入“B, A, B, Y, PD”即可打开“G1 Starscream”能力	G1 Starscream涂装
秘技2	在作弊选项中输入“下, 左, 右, 左, 上”即可打开“Gold Megatron”能力	Gold Megatron涂装
秘技3	在作弊选项中输入“下, 左, 右, 左, 下”即可打开“Gold Optimus Prime”能力	Gold Optimus Prime涂装
秘技4	在作弊选项中输入“LB, B, LB, A, X, RS”即可打开“Overdrive Mode”模式	必杀光无限使用
秘技5	在作弊选项中输入“Y, X, RS, A, Y”即可打开“Extra Energy”能力	打倒敌人后获得的Ergon点数为4倍
秘技6	在作弊选项中输入“Y, Y, B, A, X, LB”即可打开“Increased Enemy Accuracy”能力	增加敌人的命中率
秘技7	在作弊选项中输入“LB, Y, A, Y, RS, RS”即可打开“Increased Enemy Damage”能力	增加敌人的攻击力
秘技8	在作弊选项中输入“B, X, LB, B, RS, Y”即可打开“Increased Enemy Health”能力	增加敌人的HP
秘技9	在作弊选项中输入“Y, Y, RS, A, LB, Y”即可打开“Increased Weapon Damage in Roof Form”能力	增加人型时武器的攻击力
秘技10	在作弊选项中输入“Y, B, RB, X, RS, LB”即可打开“Increased Weapon Damage in Vehicle Form”能力	增加车型时武器的攻击力
秘技11	在作弊选项中输入“RS, A, LB, X, X”即可打开“Invincibility”能力	使角色一直处于无敌状态
秘技12	在作弊选项中输入“X, X, Y, LS, Y, LB”即可打开“Low Gravity Mode”模式	减少重力，使角色跳得更高、更远
秘技13	在作弊选项中输入“X, LS, RS, LS, RS, RB”即可打开“Lower Enemy Accuracy”能力	降低敌人的命中率
秘技14	在作弊选项中输入“RS, A, LB, B, RS, LB”即可打开“Melee Instant Kills”能力	格杀攻击秒杀万物
秘技15	在作弊选项中输入“RS, X, RS, RS, A, A”即可打开“No Special Cool Down Time”能力	任何技能或武器没有冷却时间限制
秘技16	在作弊选项中输入“LB, X, A, LS, Y, LB”即可打开“No Weapon Overheat”能力	武器不会过热
秘技17	在作弊选项中输入“RS, LB, LB, Y, X, A”即可打开“Autobot Protectobot Scout MP”能力	侦察模式，只能使用一个角色（任务DEEP-6除外）
秘技18	在作弊选项中输入“X, Y, X, LB, A, LB”即可打开“Deception Seeker Warrior MP”能力	只有模式，只能使用一个角色
秘技19	在作弊选项中输入“B, B, RB, B, A, LB”即可打开“Special Kills Only Mode”模式	只有特殊攻击才能杀死敌人
秘技20	在作弊选项中输入“B, LS, X, RS, A, Y”即可打开“Unlimited Turbo”能力	道具无限使用
秘技21	在作弊选项中输入“RS, Y, A, Y, LS, LB”即可打开“Unlock All Cairo Missions and Zones”	解除所有开罗地区的关卡
秘技22	在作弊选项中输入“RS, Y, B, A, LB”即可打开“Unlock All Deep Six Missions and Zones”	解除所有DEEP-6的关卡
秘技23	在作弊选项中输入“X, LS, RB, A, B, X”即可打开“Unlock All East Coast Missions and Zones”	解除所有美国东海岸地区的关卡
秘技24	在作弊选项中输入“Y, LS, RB, Y, A”即可打开“Unlock All Shanghai Missions and Zones”	解除所有上海地区的关卡
秘技25	在作弊选项中输入“LB, RB, Y, RS, B”即可打开“Unlock All West Coast Missions and Zones”	解除所有美国西海岸地区的关卡
秘技26	在作弊选项中输入“LB, Y, LB, B, X, X”即可打开“Unlock and activate All Upgrades”	解除所有升级选项

# GHOSTBUSTERS

## THE VIDEO GAME

攻略  
指南  
通关  
秘籍

官方Gameplay  
指南

实用技术

攻略详解

GHOSTBUSTERS



艾 育 电 美 编 1095 单人模式通关时间：10 小时

捉鬼敢死队	Atari/Terminal Reality	动作射击
Ghostbusters: The Video Game	发行	
2009年8月16日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：13岁以上

多机种

第一部《捉鬼敢死队》电影于1984年上映，是电影历史上第一部票房超过百万美元的恐怖喜剧影片。续集《捉鬼敢死队II》于1989年推出，系列还出过两部电视动画剧集。该系列与其他灵异和捉鬼题材作品的最大不同在于它尝试将科学技术引入到捉鬼的过程中，包括外形奇特的武器、对鬼魂的扫描、对各种现象的科学解释等等。同名游戏出过很多，本作的次世代版面市后反响良好，剧情紧接电影《捉鬼敢死队II》，原作者的创作者Dan Aykroyd表示本作完全可以看做是系列的第三部电影。游戏的引擎效果独特，捉鬼射线的表现效果非常艳丽，各种物理效果和大场景也远远超出我预期的效果。关卡设计虽然不能说精妙，但是7大章节，数个风格与众不同的场景，五十种以上的特色鬼魂，超搞笑的台词和经典电影桥段的延续让人不得不称赞制作组的用心。

一句话：这是《捉鬼敢死队》真该才能做出来的游戏！

SYSTEM

## 系统介绍

注：下文以X360版为基础撰写。

游戏的基本系统与时下流行的第三人称视角射击游戏相似，但是没有精确瞄准，因为武器的特性对瞄准的要求不高，所以动作性更强一些。游戏最

主要目的当然就是“捉鬼”了。至于方法，看过电影的玩家肯定不会陌生，游戏中也完全再现了这个过程。

## 游戏画面



正常游戏时游戏画面中并没有太多的界面，只有当队友倒地时右上角才会出现一些图标。其他时候，所有的信息都是以实拍状态即时显示在画面上的。大部分的信息都集中于捉鬼敢死队员的身上，其背后背着的两子容器外壳上显示了玩家生命值（两段平行绿色横条加三个闪烁的小圆点）、武器热度（双竖线）、当前武器（背包不同外形对应4种武器）、摸拟携带的PKE上直接显示出波形。

瞄准对准敌人后会显示敌人的血量，为十字线周围的圆环，血量在1/4以下时会显示红色。

基本操作

X360	PS3	对应作用
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
RT	R1	发射鬼魂
LT	L1	扇形攻击
L8	L2	手动切换到捕捉光束
R8	R2	手动降温键
方向键	方向键	切换物种武器
A	×	互动键
B	○	跳、长按为跑
X	△	投降牌
Y	□	打炸/关闭PKE

- 配合左摇杆方向，按B键可以做出向相应方向跳跃的躲避动作（不方向为原地跳起）。躲避动作具有一定的无敌时间，可以用来躲避所有敌人的攻击，是流程中最常用的基本技巧。
- 按住B键就可以让角色向前跑，左摇杆不用推前，左右可以控制奔跑的方向。
- 左摇杆拉后不放，按住B键角色便会转身180度并开始奔跑，用于逃跑非常有效。



## 心灵致动能量——PKE



游戏中通过探测心灵致动能量(PKE, Psycho-Kinetic Energy)寻找各种线索。游戏中按Y键可以打开或收起PKE装置,中间的能量波动越大则越靠近有特殊情况的物体,其中波动的图形还有比较准确的方向指示作用。调整方向就能看出箭头的形状。

绿色:代表特殊环境,主要探测地上的各种异色粘液,只要有异色粘液的地方就有鬼情(鬼情),所以箭头并不清晰,但基本上可以指示出前进的方向。

蓝色:代表被诅咒的物体(Cursed Artifact),是游戏的收集要素;红色:代表敌人。

### TIPS

PKE探测不是一定要按Y举起装置才能查看,其实这个装置一直挂在主角腰间(右侧),波动图形可以直接在游戏画面中看到,因为没有水平对准前方,所以不会有箭头,但是颜色和波形的大小是可以直观查看的。虽然在游戏中画面中显示的面积比较小,但是却是非常有用的及时显示表盘。注意到这个细节的话,对寻找“被诅咒物体”是非常有帮助的。

## 扫描鬼魂

按Y键举起PKE的同时还会戴上眼镜(Ecto-Visor)——特殊光谱视镜,按RT可以扫描鬼魂。扫描范围为中间的圆圈,最外围红色圆圈亮起时扫描度为25%,中层黄色圆圈亮起为50%,内层蓝色圆圈亮起为100%,根据角色与目标的距离、瞄准准确度、对准时间等在三个扫描等

级内变化见左侧进度条。连续扫描几次也可以达到100%的完全扫描。完全扫描后鬼魂的属性会直接显示在屏幕上,并且被记录下来随时都可以在菜单中查看。实际游戏中对扫描的判定并不是非常严格,稍稍对准敌人就可以让蓝色内圈亮起,在升级了PKE扫描装置后达到100%扫描就更轻松了。

## 捕捉鬼魂

游戏中需要击败的敌人可以简单分成两种:物质类敌人、非物质鬼魂。前者可以直接用各类武器摧毁,而后者必须要通过捉鬼队的专用陷阱捕捉才能彻底清除。

确定是需要捕捉的鬼后,先按X键在地上扔一个陷阱,最好扔在空旷的地方。陷阱落地几秒钟后会放出垂直地面的黄色光线,这时候就表明它已经准备好了。

将鬼魂的生命值消耗到1/4以下,这时候敌人血条颜色变成红色进入濒死状态,如果你装备的是冲击射线的话,对准敌人按RT攻击就会自动变为捕捉,也可以手动按LB键更改为捕捉模式并按RT发射捕捉射线。射线会拉住鬼魂不放并且不会增加热量,这时候鬼魂会开始挣扎,试图逃脱捕捉射线。你可以用左摇杆缓慢移动角色,右摇杆上下左右拉扯鬼魂。向鬼魂试图挣脱的反方向推右摇杆“遛鬼(Wrangle)”,这个动



## 容器过热和降温

鬼魂致死队员最重要的装备当然就是背后的质子容器了(Proton Pack)。除了捕捉射线外的所有射击都会增加容器的热量,一段时间不用会慢慢降温。当过热后将暂时无法继续射击,容器的自动冷却系统会启动,并在非常短的时间内冷却下来,但是这个冷却时

间如果不巧正是你攻击的好机会,那就会让你错失良机。容器也有手动冷却功能,只要按下RB键就可以让容器冷却下来(其实和其他射击游戏中换弹的动作相同,只是本作没有弹药限制而已)。经常冷却你的容器,要养成战斗的间隙和战斗结束后都手动冷却的好习惯。

### TIPS

通过升级陷阱装置(Slam Dunk Trap)可以进行“大灌篮”捕获。前期工作与普通捕获相同,射线抓住鬼魂后使用撞击直接将鬼魂砸在陷阱装置上,就可以完成“大灌篮”。这个技巧也存在一些运气成分,在后期非常有必要,因为慢吞吞地捉鬼会让他敌人有机可乘,即使大灌篮不成功,撞击也会让鬼魂快速接近陷阱,多尝试也会无妨。AI控制的角色基本上不会完成“大灌篮”,但是也不排除极为特殊的歪打正着的情况。

作会增加屏幕右下角的撞击槽(Slam Meter),填满一个小格便可以按LT向拉扯方向撞击鬼魂一次,撞击更容易让鬼魂陷入眩晕状态(Dazed);头顶会显示转圈的白色星星,眩晕后的鬼魂不会挣脱,这时你就可以轻松地将其拖拽到陷阱上方,刚才的黄色光线会摊开成倒着的锥形进入吸收鬼魂的状态,此时用左摇杆拉扯鬼魂让其保持在锥形区域内,一段时间之后便可以成功捕获(不同鬼魂所需的时间不同)。根据不同抗性,一段时间后鬼魂会解除眩晕状态,另外,当射线被太大的障碍物阻挡或拦截时也会断开。



■原电影中的消防站实景和道具,四个主角从左到右依次是Egon, Ray, Peter和Winston,游戏中玩家扮演的角色是名为Hoops的新人。

### 实用技术

#### 攻略透解

## GHOSTBUSTERS

## GHOST TRAP



## 陷阱装置的回收和再利用

游戏中的陷阱是新版陷阱，在1984年版电影中旧版陷阱一次只能捕捉一只鬼，新的陷阱（Moon Ghost Trap, 1991年）可以一次捕捉无限只鬼。

陷阱的回收关系到一个成就，在成功捕获一只鬼魂后，靠近陷阱就会提示按 A 回收装置。

另外，不需要回收陷阱装置也可以扔出一个新的（算是游戏的一个体贴设定吧，因为游戏中免不了走着走着就找不到之前扔的陷阱在哪里了，这时候之前你自己扔出的陷阱就会消失，换成你刚刚扔出的这个。你的同伴也会放置陷阱装置。

## 救助队员

每个捉鬼敢死队队员都装备有便携式质子场发射器（Portable Proton Field Emitter），它们可以发射出充满质子的低等级能量场。这种能量可以迅速恢复因为受到超自然攻击而失去行动能力的人。游戏中你的队友受到鬼魂伤害进入行动不能状态后，他的头像会显示在屏幕右上角，并且有一个箭头指示出

他们倒地的方向，靠近倒地队友时会有提示，按 A 键就可以迅速让他恢复到最好的战斗状态。

只要捉鬼队中还有可以行动的队员，玩家控制的角色倒地也不能行动也不会 Game Over，玩家倒地后右上角会显示“Help is on the way”（救援正在赶来），队友头像全部显示，红色箭头代表同样处于倒地状态，绿色箭

头表示还可以行动的队员。AI 不论如何都会控制队员前来营救玩家。

需要注意的是，有些敌人攻击范

围很广，对队员有秒杀的威胁，所以尽量保持全部队员存活，一般倒地超过 1 时就要优先救援，以免全灭。

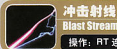


## 武器介绍

游戏中有 4 类武器，在流程中会自动得到，每种武器有两种攻击方式，分别对应 RT（主攻击）和 LT（副攻击），部分武器的副攻击为辅助功能，可以帮助玩家解开场景中的谜题。

质子装备  
PROTON EQUIPMENT

对应：方向键上

冲击射线  
Blast Stream

操作：RT 连射

冲击射线是捉鬼队员最基本的装备，将质子流聚集起来高压射出，对大多数超自然物体都非常有效，因此在不确定鬼魂的弱点时就使用冲击射线试试效果吧。令人遗憾的是，冲击射线对非超自然物体（及普通物体）也有很高的破坏力，因此在捉鬼行动中会对周围的物体造成不小的破坏。

玻色子导弹  
Boson Dart

操作：LT 发射

比普通冲击射线拥有更大伤害的单发弹弓式攻击，可以单独发射或在冲击射线使用时发射，空中飞行速度并不是非常快。在按住 RT 发射冲击射线时也可以按 LT 发射玻色子导弹，发出的红色光球会沿着冲击射线的轨道前行，所以发射导弹后仍按住 RT 不松手可以起到一定的制导作用。

玻色子导弹发热量高，不升级的情况下基本上一发导弹就会让你的武器过热，因此要谨慎使用。

打开 PKE，扫描环境中的一些地方会提示可破坏，这些较薄的墙壁或障碍物可以被玻色子导弹炸开，从而出现通路。

捕捉射线和撞击  
Capture Stream & Slamming

操作：RT 转释情况自动发射，LB 手动切换

装备质子装备，在瞄准准的鬼魂受伤至可捕捉状态时 RT 的攻击将自动转换为捕捉射线。所以在攻击敌人时，在其濒死前就切换到冲击射线攻击，这样，一旦敌人变为可捕捉状态就会直接被射线抓住。

在装备任何武器时，按住 LB 键再按 RT 都会发出捕捉射线，只要捕捉射线发出后就可以松开 LB 了。捉住鬼魂后的具体的情况请参照“捕捉鬼魂”部分。

另外，捕捉射线不仅可以抓住受伤的鬼魂，也可以用它抓住场景中的一些物体并移动它们，通过撞击还可以强制移动物体的位置，一些小块障碍物阻挡的道路可以使用捕捉射线将障碍物移开。

等离子发射系统  
Plasm Distribution System

对应：方向键下

粘液喷射器  
Slime Blower

操作：RT 连射

粘液喷射器可以喷出绿色粘液流，这种可自我调节的粘液可以对超自然物体造成一定的伤害，所以可以溶解（融化）木质家具和一些特殊材料的墙壁等。它其实主要用来清除场景



中的各种黄色粘液，在第四章公共图书馆中出现的 Queen Ghost 会侵占人类的躯体，绿色粘液可以将他们从被控制的人的躯体中赶走。当其他所有的武器在对付眼前的敌人都没有什么效果的时候，就试试这种特殊的物质吧！

粘质绳索  
Slime Tether

操作：LT 发射

提高粘液的粘稠度就形成了这种粘质绳索，向物体 A 发射绳索的一端，之后再向物体 B 发射出另一端，这条粘质绳索就将 A、B 连接在一起了，并且试图将 A 和 B 拉到一起。具体的拉扯情况视 A、B 的不同质量和可活动范围而定，比如：两个质量都比较轻的椅子会对撞到一起，椅子会自己飞到墙壁上；可转动的板会被拉到固定的地面。因此，可以使用粘质绳索拉拽场景中较重的物体，有时候一根的拉力还不够，多发射几根试试。



## 暗物质发生器 Dark Matter Generator

对应：方向键左



**散射冲击**  
Shock Blast  
操作：RT 发射

相当于其他游戏中的霰弹枪。

散射冲击可以发射出高攻击力、以锥形散射开的暗物质，攻击距离近，但是覆盖面积较大，可以一次命中多个敌人，远距离伤害直线下降。



## 合成粒子系统 Composite Particle System

对应：方向键右



**介子冲击**  
Meson Collider  
操作：RT 射击

介子冲击可以将不稳定的高速运动的粒子流发射出去，攻击距离远，攻击力高。射击出的介子导弹除了造成伤害外，如果命中敌人还会成为信标。



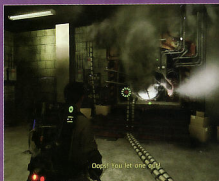
**停滞射线**  
Stasis Stream  
操作：LT 连射

停滞射线可以在一定时间内降低鬼魂的行动速度，甚至可以一些敌人完全失去行动能力。值得一提的是，一个完全失去行动能力的鬼魂如果还处于眩晕状态的话，是非常容易被陷阱捕捉的。



**过载脉冲**  
Overload Pulse  
操作：LT 射击

如果在之前没有发射介子冲击成为信标的话，过载脉冲的子弹会直线飞行，距离非常远。如果之前有用介子冲击命中目标，那么发射的所有过载脉冲的子弹都会导航向信标，有超强的追踪能力。



## 装备升级

游戏中通过捉鬼可以挣钱，挣得的钱可以用来升级装备，随着流程进行出现新的升级项目，以下的每个项目只能购买一次，只要按部就班完成流程就可以完成所有升级，但是要根据需要来安排升级顺序。

### 质子装备 The Proton Pack



**冲击射线聚焦**  
Blast Stream Focusing  
资金：1500

作用：增加冲击射线的聚焦能力和稳定性，就是增加准确度，减少射线的晃动。后备选择，效果一般。



**冲击射线后坐力降低**  
Blast Stream Recoil Decrease  
资金：10000

作用：降低冲击射线的后坐力，可以增加射击时的移动速度。



**波色子导弹超级充能**  
Boson Dart Supercharger  
资金：12000

作用：增加导弹的攻击力，并且降低发射导弹产生的热量。升级后一轮可以发射3发导弹。值得提前购入！



**波色子导弹免疫力**  
Boson Dart Immunity  
资金：14000

作用：降低波色子导弹对捉鬼队员自身的伤害，导弹在近距离爆炸时会对近处的角色造成伤害，因为在高难度下更容易受到爆炸伤害，所以不想被自己的导弹炸死就升级吧。注意，简单难度爆炸只会击伤角色，并不会造成伤害。

### 暗物质发生器 Dark Matter Generator



**散射冲击射击频率**  
Shock Blast Rate Increase  
资金：14000

作用：增加射速，虽然很贵，但是效果明显，几乎等于连续射击。



**散射冲击热量降低**  
Shock Blast Heat Reduction  
资金：12000

作用：降低射击产生的热量，推荐在增加射击频率前购买，因为近距离攻击更需要准确，可以在过热前多发几发，如果发射数量少，频率越快越早过热。



**停滞射线增强**  
Stasis Beam Amplifier  
资金：6000

作用：让目标更快陷入行动受限状态，增加停滞状态保持时间。



**停滞射线热量降低**  
Stasis Beam Heat Reduction  
资金：9000

作用：降低射击停滞射线所产生的热量。

### 等离子发射系统 Plasm Distribution System



**粘液喷射器伤害增加**  
Slime Blower Force Increase  
资金：3000

作用：增加粘液喷射器射出的粘液的伤害。



### 粘液喷射热度降低 Reduced Slime Consumption

资金: 4000

作用: 降低热能散发, 效果非常明显, 价格便宜, 尽早升级!



### 粘质绳索耐久度增加 Slime Tether Duration Boost

资金: 5000

作用: 延长粘质绳索在断裂前保持的时间, 几乎没有升级的必要, 为了成就才升吧。



### 粘质绳索热度降低 Slime Tether Cost Reduction

资金: 8000

作用: 降低发射粘质绳索所产生的热量, 因为绳索也不需要连续射击, 同样没有什么升级的必要。

## 合成粒子系统 Composite Particle System



### 介子冲击穿透力 Meson Collider Penetration

资金: 7000

作用: 增加单发介子导弹的伤害。



### 介子冲击加速器 Meson Collider Accelerator

资金: 10000

作用: 一定程度降低发射时产生的热量, 增加介子导弹的发射频率。



### 过载脉冲加速器 Overload Pulse Accelerator

资金: 80000

作用: 增加过载脉冲的频率。



### 过载脉冲增强 Overload Pulse Enhancer

资金: 10000

作用: 增加过载脉冲的伤害, 简单难度提升效果明显, 高难度下不明显。



### PKE 扫描强化 PKE Meter Scan Improvement

资金: 5000

作用: 使扫描的效率更高, 更快达到100%。



### PKE 充电强化 PKE Meter Recharge Booster

资金: 6000

作用: 减少两次扫描之间的间隔时间, 允许你在更短的时间内再次扫描, 要知道, 多扫描几次也可以达成100%扫描率。



### 快速陷阱 Fast Trap

资金: 5000

作用: 增加陷阱吸收鬼魂的速度, 及减少鬼魂在倒锥形光束中挣扎的时间, 让角色尽快完成捕获。



### 大灌篮捕获 Slam Dunk Trapping

资金: 18000

作用: 允许“大灌篮”捕获, 及用捕光线圈抓住鬼魂后按 L 键击, 如果能让鬼魂直接砸在陷阱上就会在瞬间被陷阱捕获。后期非常必要, 因为敌人数量众多。

## 敌人资料

游戏中一共有五十几种鬼魂, 完成100%扫描会将它们的完整资料收入到游戏的菜单中(Tabin's Spirit Guide), 可以随时按暂停查看。

每种的鬼魂种类虽然不等, 但是是确定的, 没有隐藏鬼魂, 只要出现一个新的怪物就扫描便不会错过。在选关画面可以查看每关的鬼魂总数和已经完全扫描的数量, 因为数量太多, 都列出来也没有必要, 这里将所有的关键词列出, 玩家可以自行在菜单查看。游戏中非常方便的设计就是扫描, 每次扫描都会在屏幕右侧显示该鬼魂的属性 and 弱点, 实战中直接查看即可。


敌人虽然有多种属性, 对付它们也分别具有优势武器, 但是因为敌人行动规律不同, 偶尔也有优势武器不容易命中敌人的现象, 这时候也不要拘泥于以强对弱, 大多数武器都可以伤害到敌人。时刻注意敌人的血量, 没有掉血的话就更换攻击武器吧。

### 鬼魂类型 Type

1	Environmental	环境	存在于场景中, 不是必要清除的
2	Corporeal	物质	可以用武器直接摧毁
3	Ghost	非物质(鬼魂)	必须要用陷阱捕捉才可以清除
4	Unstable	不稳定	需要伤害到一定程度抽取, 搜出其身体内的核心
5	Delity	神(BOSS级)	是每章的BOSS级敌人, 有不同的应对方法
6	Possessor	被控性(特殊)	只在第四章出现, 需要用松源破解器将他们体内的鬼魂逼出来

### 行为特征 Behaviors

Tabin's Spirit Guide >  
Stay Puff




Game Paused

Type  
Delity (supreme being)

Behaviors  
Attack: Melee, Throw, Spawn  
Weakness: Bazon Dart  
Special: Spawns Marshmallow Minis

Once only the cartoon mascot of the Stay Puff



**攻击方式 Attack:** 近身攻击 (Melee) 投掷 (Throw), 距离攻击 (Range), 毒 (Poison), 召唤敌人 (Spawn), 突击 (Rush), 埋伏 (Ambush), 暴走 (Berserk) 等等。  
**弱点 Weakness:** 这是最重要的部分, 直接注明了对付该敌人最有效的武器名称。关于武器的名称请参考“武器介绍”部分。

**眩晕持续时间 Dazed Duration:** 需捕获的鬼魂特有的属性, 分为长 (Long), 中 (Moderate), 短 (Short),

分别对应不同的眩晕时间。  
**陷阱抗性 Trap Resistance:** 需捕获的鬼魂特有的属性, 分为高 (High), 中 (Medium), 低 (Low), 反应其在被陷阱放出的光束吸收时反应的激烈程度。  
**特殊能力 Special:** 一些敌人的特殊能力, 分为召唤 (Summon) 其他小鬼魂或者动用周围环境中物体攻击敌人的能力、传送 (Teleport)、附身 (Possess Bystanders) 等等。





# WALKTHROUGH 流程要点攻略

游戏的流程并不复杂，只要多看 PKE 的提示，向着波形图表示出的有反应目标的方向前行就不会卡关。记得波色子导弹可以炸开墙面，捕捉射线可以移动小物体，粘质绳索可以拉动巨大物体，绿色粘液喷射器可以溶解一些物体（包括洞内的木头）

和清除环境中的各种异色粘液就可以

了。每一章有一定种类的敌人和 6 个被诅咒物品 (Cursed Artifact)，100% 扫描每种敌人，调查 (扫描) 全部的 6 个被诅咒物品，可以在选关画面查看每个章节的收集进度。另外，游戏

被非常密集的检查点 (Checkpoint) 划分为数十个小段落，玩家可以在开始菜单中选择玩过的章节中的任意检查点开始游戏，便于收集隐藏要素。至于被诅咒物品，都没有特别隐藏起来，只要在流程中多在场景里转转，注意看顾问的 PKE，显示出蓝色便在附近

了，非常明显，而且接近物品的很多

时候，屏幕上都会有打开 PKE 的提示。游戏的每个关卡都有一个特殊任务，完成后就可以解开相应的成就，以下列出了对应特殊任务的检查点。流程中错过的话可以直接在主菜单选择相应检查点完成挑战。

## 1 CHAPTER 欢迎光临萨基维克旅馆 WELCOME TO THE HOTEL SEDGWICK

特殊任务检查点 Rodriguez Bar Mitzvah

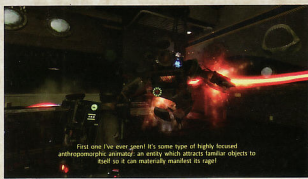
完成方法 攻击这组长餐桌上的火圈。

熟悉各种系统的关卡，比较简单。在走廊被水淹没的部分需要小心前行，不要冲得太快免得被灯变成的敌人包围，最好开着 PKE 前行，一有情况就掏出武器攻击。



### 厨房傀儡 Kitchen Golem BOSS

先攻击到濒死，使用捕捉射线将傀儡中的鬼魂拽出来，捕获它。



First one I've ever seen! It's some type of highly focused antipersonnel animating, an entity which attracts lateral objects to itself so it can materially manifest its rage!

## 3 CHAPTER 公共图书馆的秘密 CHECKING OUT THE LIBRARY

特殊任务检查点 Story Hour

完成方法 打开 PKE 跟踪熊玩偶工具，在较宽敞的房间中使用捕捉射线移开左边后阻挡的桌子之后进入房间。

纽约公共图书馆中有很多不稳定敌人 (Unstable)，它们都是靠核心吸引周围物体组成的，首先需要攻击它们的核心，濒死时露出核心，切换捕捉射线抓住核心并将之拽出敌人的躯体消灭它们。

本章中会得到发射粘液的武器，之后便可以用 RT 发射粘液清除场景中的黑色粘液 (Black Slime，角色走上会去粪盆) 和其他颜色的粘液了。使用 LT 发射的粘质绳索是解谜的关键道具，本章中就需要用绳索两

端分别连接架起的桥身和地面放下吊桥；第二段吊桥需要多条绳索连接地面才能达到足够放下吊桥的力量；旋转的墙面也需要用绳索粘住中间可转墙面，另外一端粘在外围墙壁上，形成“转门”一样的机关，之后通过。

关卡中还有一些传送门，不用太过小心，挨个尝试门的去向即可。当图书馆的地形断裂，出现奇异空间和架空在空中的楼梯后，攻击成群飞踹阻挡道路的书编辑 (Book Bat) 打出一条暂时的通路快速通过。

## 2 CHAPTER 时代广场大恐慌 PANIC IN TIMES SQUARE

特殊任务检查点 Race to the Roof

完成方法 在建筑设计办公室室内摧毁所有可以被摧毁的物体。

在广场上跟着 Ecto-1 型捉鬼队专用车一路消灭敌人，可以直接利用车顶的捕捉探光索，飞在空中的石头怪兽 (Stone Gargoyle) 使用普通攻击很难奏效，最简单的方法就是直接使用捕捉射线抓住它之

后。在 Spin Cycle 检查点内开启

了冲击射线的副射击方式：波色子

子弹，可以用它炸开一些障碍物。BOSS 软糖人 Stay Puft 在前半段就会出现，用波色子子弹攻击它才会引起它的注意，边跟着队伍边走边射击，一定要优先消灭 BOSS 放出的小软糖怪 (Marshmallow Mim)，使用子弹可以一次消灭一片小怪物。

### 软糖怪物 Stay Puft Marshmallow Man BOSS

爬到房顶后与 BOSS 正式对决，波色子子弹可以对其造成伤害，注意使用冲击射线扫射 BOSS 两手放出的小型敌人和嘴里吐出的黑色粘块。



All right there, you're doing great! After all, it's dead in, so we got a great victory! Oh, how I love to control the big, fluffy marshmallow! Oh, I love that! Oh, I love that! Oh, I love that!

### 破坏者 Azetlor the Destroyer BOSS

左右跳躲避 BOSS 的攻击，先使用粘液喷射它的头部，清除掉保护 BOSS 头部核心的黑色粘液，当清除掉保护层后同伴会提醒你，这时使用捕捉射线与同伴的射线一起用力将 BOSS 的面具拽掉，之后 BOSS 会陷入暴走状态，全力攻击其头部核心。



Restrain the Black Stone on his mask!

## 4

## 闹鬼博物馆

CHAPTER

MUSEUM OF NATURAL HISTORY

特殊任务检查点 American History

**完成方法** 调查展厅内的所有扬声器收听关于美国内战的历史资料。一定要在幽灵出现之前走遍角落打开扬声器，否则会触发 Ghost War 的检查点，出现的鬼魂会破坏几个扬声器。

历史博物馆中收藏的物品都很值钱，所以如果针对财产损失的话，就要使用粘质绳索移开场景中的物品，如果仅仅是移动主角身体撞开挡路的箱子也会破坏掉它们。

开始不久会遇到很讨厌的敌人，它们会占满 NPC 的身体，让它们成为傀儡，你需要使用粘质喷射器喷射被控制的人将鬼魂驱赶出

他们的身体，逐一击破，以减少敌人数量为第一要务。注意优先解救被附身的队友。

检查点 Little Egypt 中需要使用粘质喷射墙面才会出现门，使用 PKE 调查就不难找到了。

本章结束前会取得最后一种武器：合成粒子系统。

## 会长 The Chairman

## BOSS



先使用粘质喷射器封锁角落中不断生出鬼魂的棕色粘胶，之后使用新武器攻击 BOSS。

## 5

## 重回萨基维克

CHAPTER

RETURN TO THE SEDGWICK

特殊任务检查点 Splitting Up

**完成方法** 在电力恢复之后，回到大厅，先不要急着奔向电梯，打开 PKE，跟着蓝色虚影到一个小房间——服装间 (Coat Room)。在房间内将上下左右的所有黑色粘液都清除。

萨基维克旅馆陷入更大的麻烦，首先需要到地下室发电机室 (Generator Room) 打开蓝色的电源恢复电力才能使用一楼大厅的电梯。在发电机室打开电源后周围的

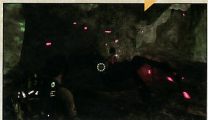
水带电，使用粘质绳索将浸在水中的灯和与其相连的电线拉出水面，这样就可以安全通过了。

由电梯上到第 12 层，只有打开 PKE 才能找到隐藏的 1221 房间。

## 蜘蛛女巫 Spider Witch

## BOSS

蜘蛛女巫会很隐蔽自己，时刻记得打开 PKE 寻找它的踪迹，BOSS 受伤后会躲到洞穴的某张蜘蛛网上回复体力，赶紧用 PKE 找到它上前攻击阻止其回复。



## 6

## 失落的岛屿

CHAPTER

LOST ISLAND RISING

特殊任务检查点 The Hedgemaze

**完成方法** 在下层的花园中将所有的植物都烧毁

任务开始后先用粘质绳索将吊车的吊臂拉到断裂处，多发射几条绳索吧，吊臂到位置会自动停下，之后可以通过。

到达下层的花园内烧毁植物完成特殊任务之后，使用粘质绳索顺时针转动一侧的十字转轴机关开门。

进入下水道后因为是单独行动，所以小心不要死，进入墙壁上的圆形入口，最后来到下水道的蓄水池。蓄水池的大厅中都是圆柱，用粘质绳



索将门两侧的铁块机关与地面相连接打开门放走所有的黑色粘胶。之后会出现很多敌人，大个的黑色粘质怪 (Black Slime Monster) 威胁较大，优先消灭，边退边砍，集中火力。

## 监禁的巨怪 Imprisoned Juvenile Slor

## BOSS

首先需要用捕捉射线或粘质绳索将上层的 4 个金色球体撞向地面，这样就破坏了中间的太阳仪，之后上台阶与 BOSS 对战。先靠近内圈 (离 BOSS 较劲的边缘)，引诱 BOSS 攻击你，只有 BOSS 冲过头来攻击的时候才容易攻击到它头顶的弱点，使用介子冲击的追踪能力攻击弱点效果较好。

## 7

## 中央公园墓地

CHAPTER

CENTRAL PARK CEMETERY

特殊任务检查点 Chance for Rain/Air Strike

**完成方法** 在中间有一棵大树的圆形广场内摧毁一个空降的棺材。注意要在它们还未与地面接触前在空中摧毁它们。

开始后一遇到大门的控制机关处 (标有 Gate Control)，使用捕捉射线抓取中间的铁块并抛向地面打开让 Ecto-1 专用车通过。之后需要抓住机关零件运送到门右边的洞中才能通过。在昏暗的场景中要多依靠 PKE 寻路，某些场景需要靠近墙壁才会出现破坏墙壁的怪物 (Greve Monster)，走他们打通的道路。

要 Ecto-1 打开第二道门，需要

摧毁门旁的一小堆骷髅。

在骸骨门前，需要用石头使 (Stone Angels) 分别砸中三个绿色的骷髅才能打开门，使用捕捉射线加撞击也可以达成目标，使用粘质绳索也可以。

Ecto-1 停在第三道大门前，需要将两根粘质绳索分辨粘住两扇门和专用车才能拉开大门。出现大批敌人，最后两个巨人会掉落两个钥匙，抓住钥匙进入门两侧机关开门。

## 建筑师山多 Shandor the Architect

## BOSS

第一形态下 BOSS 本体受到一定伤害之后四周围四个能量图腾的外壳便会打开，露出绿色的核心帮 BOSS 回血，趁机攻击核心，一颗紫色子弹就够了。

四个核心都摧毁后进入第二形态的战斗，每消耗 BOSS 一定的体力，他就会出现在场景正中，并召唤出图腾的加之血，一定要优先摧毁，可以选择使用没有距离限制的介子冲击或过载脉冲直接射击。最终 BOSS 血比较厚，慢慢耗吧，不要让其他队员都



倒地，最好当两个倒地时就救他们起来，否则一不小心就会有全灭的危险。将 BOSS 血打光后捉鬼魔死队队员交叉射线，强大的冲击会彻底摧毁最终 BOSS。





# ACHIEVEMENTS TROPHIES

# 成就奖杯



成就/奖杯名称	取得方法	成就点数	奖杯
We Have the Talent!	完成消防站训练关卡	20	铜杯
The Flowers are Still Standing!	完成>Welcome to the Hotel Sedgewick章节	20	铜杯
Once S' more into the Breach	完成Panic in Times Square章节	20	铜杯
Get Her!	完成Checking Out the Library章节	20	铜杯
Ghost Fever Grips New York	完成Museum of (Super)Natural History章节	20	铜杯
Somebody Saw a Cockroach on 12	完成Return to the Sedgewick章节	20	铜杯
Let Me Guess, Gazer Worshipers	完成Lost Island Rising章节	20	铜杯
Disaster of Biblical Proportions	完成Central Park Cemetery章节	20	铜杯
We Came, We Saw ...	以简单或中等难度完成单人模式	50	铜杯
Are You A God?	以专家难度完成单人模式	100	金杯
I'm Picking Up A Signal...	对一个超自然生物进行100%扫描	20	铜杯
Back Off Man, I'm a Scientist	对游戏中的所有超自然物体进行100%扫描	40	金杯
Nice Shootin', Tex!	以低于100000元的资产损失完成单人模式(※注1)	30	铜杯
The Destructor	以高于3000000元的资产损失完成单人模式(※注2)	30	铜杯
Aim for the Flat Top!	消灭一个敌人	10	铜杯
It's Slime Time	使用粘质绳索将15个鬼魂拖到不动的地面或墙壁上	20	铜杯
I Ain't 'Fraid of No Ghost!	成功捕捉一只鬼魂	10	铜杯
Slam Dunk!	完成一次“大灌篮”捕捉鬼魂	15	铜杯
Slime Dunk!	使用粘质绳索捕获一只鬼魂, 将眩晕的鬼魂用绳索连接到陷阱中, 最好在陷阱升级快速捕捉之后再来完成	15	铜杯
Stasis Dunk!	使用停弹射线捕获一只鬼魂, 用停弹射线完全停止一个漏死鬼魂的行动, 之后在鬼魂正下方放一个陷阱, 解决时必会被捕获	15	铜杯
I Looked at the Trap, Ray!	回收20个捕获了鬼魂的陷阱, 这个陷阱必须是自己放置的	20	铜杯
I Feel So Funky	捉一个鬼魂填上粘质, 基本上遭到敌人只要眩晕不动就可完成	5	铜杯
Total Prototic	使用自己的武器待自己击倒, 靠近NPC或者墙壁, 使用蓝色子弹弹掉自己打飞就可以了	5	铜杯
I'm a Ghostbuster, Not a Doctor!	救活倒地的队员20次	20	铜杯
You Gotta Try This Pole!	在消防站上层的消防管处按A滑到下层	5	铜杯
Heat 'Em Up	完成质子装备的所有升级	20	铜杯
We be fast! They be slow!	完成粘物质发生器的所有升级	20	铜杯
Mother Pus Bucket!	完成等离子发射系统的全部升级	20	铜杯
I Don't Want My Face Burned Off!	完成合成粒子系统的所有升级	20	铜杯
We Have the Tools!	完成所有武器的所有升级	40	金杯
Koaher!	第一章特殊任务, 摧毁长餐桌上的火盆	10	铜杯
I Love You When You Rough-House!	第二章特殊任务, 大楼内的一间办公室中破坏所有可以被破坏的物品	10	铜杯
But the Kids Love Us!	第三章特殊任务, 公共图书馆的一个大厅中, 使用捕捉射线将左侧房间门后的桌子移开后进入房间内	20	铜杯
You Never Studied!	第四章特殊任务, 内战博物馆中打开所有的扬声器	10	铜杯
I've Quit Better Jobs Than This.	第五章特殊任务, 打开电源后到一层, 覆盖PK6的蓝色波标找到中间的服装间, 清除房间内所有的黑色粘液	20	铜杯
Hedgebuster	第六章特殊任务, 摧毁花园内所有的植物	10	铜杯
... And You Want to Keep It!	第七章特殊任务, 在圆形广场上推倒一个空中的棺材	20	铜杯
Spores, Molds, and Fungus	收集一个被诅咒的物品	20	铜杯
Ghostbusters Drinking Game	收集所有42个被诅咒的物品	40	金杯
Platinum Trophy	游戏中一共有8处水池, 至少在每个水池处按A键喝一次水(※注3)	40	铜杯
	获得《捉鬼敢死队》游戏的所有奖杯	-	白金

## 在成就与奖杯

Egon's Guinea Pig	使用每种可获得的道具(包括加强道具和装备)	10	铜杯
On the Payroll	成功完成一个线上战役(Campaign)	10	铜杯
Payday!	在所有的战役上都取得一次最高资金	10	铜杯
Employee of the Month	在线模式中每个任务(Job)中都获得最高金额	10	铜杯
Gazer's Most Wanted	成功完成所有地点的每一种任务	15	铜杯
Wanted!	消灭三个最高通缉鬼魂(Most Wanted Ghosts)	10	铜杯
No Job Too Big	消灭所有最高通缉鬼魂(Career Wide Task)	10	铜杯
It's a Living	在线上捉鬼生涯中捕获50个鬼魂	10	铜杯
Loans Paid Off!	在线上游戏中挣得100000元	10	铜杯
Overachiever	在线模式取得2500000元, 30个以上的任务奖励, 完成50个任务	15	铜杯

※注1: 资产损失(Damage Claim)是流程中捉鬼队员破坏场景中私有物品时造成的财产损失金额, 它与玩家通过再次提高等级获得的奖金(Money Earned)不同, 也分开计算到总资产里, 不会被抵消, 只有当玩家完全有计算入资产损失中的物品, 尽量能避免再次攻击, 让作的队友多发动攻击, 他们破坏环境中的物品是不计算在资产损失上的, 逃不脱己的时候可以使用粘质绳索移除障碍物。

※注2: 增加资产损失的方法当然就是肆意破坏了, 这并非什么难事, 只要见到什么打什么就可以了, 因为每两再没有其它人记入资产损失的物品, 所以一定要在前五章搞定, 第四章的博物馆里都是值钱的东西, 不容错过哦!

※注3: 游戏中一共有8处饮用水池(Fountain), 分别在:

1. 消防站: 一层即地下的禁闭口。
2. 刚刚进入伊萨基克博物馆, 石方。
3. 能源退去后调查电梯大厅的角落。
4. 时代广场的洗衣店中。
5. 时代广场的大楼中, 从电梯出到建筑设计办公室大厅的角屋里。
6. 公共图书馆向青年商店里的走廊中。
7. 在通过档案馆之后, Yeekem会在拐角处突然跳出来吓主角一下(纯搞笑), 这里有一个水池。
8. 重回伊萨基克馆, 在修复电力时必须到达的地下发电室附近。



■ 饮用水池



# 无限航路

Infinite Space

攻略  
GUIDE  
THROUGH

在 NDS 平台上容量能达到 2G 的游戏屈指可数,而本作就是为数不多的其中之一。而且游戏是由“白金工作室”打造而成,可以预见游戏的素质肯定不会差,难度肯定也不会低,当然用 NDS 来表现浩瀚星海,多边形的数量也肯定不会少。下面就让我们来见识一下这款“大作”的魅力吧!

## 系统详解

### 星际旅行始于造船

#### 造船工厂

制造舰艇的地方。游戏中舰艇分为四个种类,分别是驱逐舰、巡洋舰、战舰以及航空母舰,需要在舰船设计社购买。或者通过其他途径得到设计图后才能在造船所建造出舰艇。每种舰艇的特性各不相同,大家可以根据自己的喜好来打造属于自己的舰队。

**驱逐舰:** 小型船只,拥有优秀的机动性,CT槽回复增长速度在四类舰中是最快,不过其他数值比较低,而且可改造的空间不大,适用于打游击战。

**巡洋舰:** 中型船只,各项能力比较平均,部分巡洋舰拥有舰载功能,武器的选择也比较丰富,塑造性较强的舰类,可以根据自己的喜好来进行改造。

**战舰:** 大型船只,拥有很高的装甲和耐久度,攻击性能也很优秀,因此可以放在前排吸引敌人的火力,由于战斗速度比较慢,所以不宜配置得太多。

**航空母舰:** 大型船只,拥有优秀的舰载能力,能有效地对敌人进行牵制,不过造价比较高,耐久度较低,可以用来当做旗舰放在队伍最后做指挥舰用。

#### 舰队编成

随着剧情的推进,主人公的指挥能力会逐渐增强,能够指挥的船只就会越来越多,最高可以同时指挥5只舰艇,在空间通商管理局选择舰队编成,然后把右边的舰艇

配置到左边3×3的格子里,战斗时舰艇的阵型和所处位置就和之前的配置是一致的,需要注意的是1号位是旗舰所在位置,旗舰被毁就意味着游戏结束,因此旗舰一般都放在后排。

**前卫:** 容易受到敌人攻击的位置,而且攻击或者被攻击时中弹的几率较高,一般来说应该将战舰类装甲和耐

无限航路	SEGA	角色扮演
NDS	2008年8月11日发售	5200 日元
	1人	对应玩家年龄: 12岁以上

#### 改造工厂

拥有舰艇只是造船工序的第一步,接下来就是对船只进行改造,让它们的能力进一步提高,每艘舰艇都可以从三个方面来进行改造。

**内部改造:** 可供装备的强化部件也是要通过在舰船设计社购买,或者其他途径获得。每个强化部件都有自己的形状,不同类型的船只可改造的空间也各不相同,只要将这些部件镶嵌到战舰的空格里就能发挥部件的作用,某些部件需要放在其对应颜色的空格里才能镶嵌进去。到后期,某些高级部件的体积会比较大,形状也会比较怪异,所以如何在舰内配置部件也是一门学问,

理论上每个人都可以配置出性能不同的船只出来。

**兵器改造:** 武器的种类分为激光、导弹、粒子炮、对空武器等,对敌人的攻击也分为单体和群体。各项武器的能力在上屏也有很详细的介绍,大家可以根据舰体和自己的需要自行更改。

**舰载机改造:** 内部改造时装备上“格纳库”部件后才能进行舰载机的选择,格纳库必须至少有一部分贴近蓝色方块。点击右上方的メニュー之后进行选择舰载机的选择,之后再选择搭载数量即可,数量越多,舰载机攻击时造成的伤害就越高。需要注意的是以上三项改造完毕之后,需要返回之前的界面,点击“清算”之后才能最终完成改造。

久值较高的舰艇放在这个位置,如果重改造装甲可以更加有效地在前面承受敌人的攻击,掩护中后排的舰艇作战。

**中锋:** 被攻击到的几率大大减少,因此可以将巡洋舰以及主要负责攻击的战舰配备在这一列,主要被攻击到一两次问题也不会很大。

**后卫:** 几乎不会受到攻击,因此可以将驱逐舰或者航空母舰这类装甲值和耐久值低但是攻击力或者牵制力强大的放在这一排,而旗舰也肯定是要选择处于最后一排的舰艇,因为一旦旗舰被击毁游戏就结束了。



需要注意的是，一旦前卫舰船被全部击毁后，后排舰船就会自动前移，因此在攻击敌人时，应该优

先攻击敌人的前锋部队，只有象剥洋葱那样一层层剥下去才能最有效地打击敌人。

## 船员编制

游戏流程中可以收到不少同伴，在空回通商管理局选择クルー

配置就可以将他们放到各个岗位上让他们各司其职，将队员尽量与同伴的最高能力值与岗位所需能力相匹配，下面是各个职业所对应的能力以及对舰队的补正效果。

岗位名称	舰船岗位性质	
	相关能力	舰补正效果
副舰长	指挥	机动力・CT槽增长速度增加
メインオペレーター、オペレーター补	管制	CT槽增长速度、索敌距离增加
炮台长、操舵士、主砲记录员	操舰	机动力、战斗速度、回避速度增加
炮雷长、炮雷士、适用员	炮术	舰队攻击命中率增加
レーザー管制长、レーザー管制士	管制	CT槽增长速度、索敌距离增加
机头长、机头士、应击长	整备	机动力、战斗速度增加
整备长、整备士、整备助手	科学	舰船、舰载机回避值增加
科学主任、研究助手、研究员	科学	舰船强化值的研究部件增加
舰载机部队长、第一小队队长	操舰	舰载机回避、对空攻击有利
医疗长、ICU技师、醫士	医疗	战斗中减少的队员回复速度增加、巡航疲労抑制
主计长、主计官、补给官	生活	巡航获得资金增加、巡航疲労抑制
保安长、保安员	格斗	白兵战时有利、居住性增加

# 星际旅行精英战斗

## 基本指令

**锁敌槽** 绿色的线代表敌人的最大射程。可根据这条线来指挥舰队的前进或后退。使用舰载机指令后还可以在锁敌槽内看到飞机出动的情況。

**CT槽** 战斗开始后就不停地增长，由低到高分分为绿、黄、红三段，分别对应控制区不同颜色的指令。使用指令会消耗CT槽，因此如何正确使用指令贯穿地战斗就是玩家要研究的事情了。

**敌人状态** 敌人同样需要通过蓄积CT槽来发动指令的。敌舰外层所显示的颜色对应的就是左方CT槽的颜色，如果变成了红色，那就要当心对方使用全炮齐射了，这时候就应该使用回避行动来进行躲避。

**舰载武器及射程** 每艘舰船上所能搭载的武器数量各不相同，武器数量最多的为5，蓝色表示该武器处于射程范围内，反之红色就代表射程外，控制舰队的移动尽量使所有武器都处于射程范围内进行攻击才能达到最好的效果。

**HP** 舰船的耐久度，下方也有对应

的直观数字，只要舰船不被击毁，就可以一直战斗下去，舰船被毁的代价只是少量的修理费而已。

**人数** 也就是水手数，水手数量与CT槽所能蓄积的最大值以及白兵战有关，受到攻击后成员数会减少，不过战斗中水手数是会不断回复的，回复速度和舰队的医疗值有关。

**CA** 舰载机数量，使用舰载机指令后可以派出舰载机对敌舰进攻，被舰载机攻击时舰队不能前进或后退，遇到对方有强力防空火力的情况下舰载机会不断损耗，当飞机回落后数量会慢慢恢复，恢复速度和舰队的整備值有关。

**敌舰** 对方船只的种类以及所处位置，战斗时我们会随时进行切换来对敌舰实施打击，一般来说是优先攻击前排船只，如果直接攻击中后排船只命中率会比较低，当然可以使用特殊技能来无视对方的阵型，箭头越靠左代表敌舰越靠前。

**控制区** 战斗的核心控制区，下面会做详细介绍。

**显示** 切换舰载机队的显示，十字键的上下可以放大或缩小。

## 控制区讲解

**前进/后退/待机**：控制舰队的移动。在上方锁定槽里可以观察到到我舰队的位置，舰队的移动速度跟队伍中所有船只移动速度的平均值有关。

**回避机动**：最常使用到的一项指令，消耗一格CT槽，作用为躲避对方全炮齐射以及带攻击性的特殊攻击，在下不述其他指令时，该指令一直有效。

**速射炮击**：舰队所有船只射程内武器发射一次，消耗一格CT槽，虽然攻击力不高但是无法回避，是削减敌人续航能力的必要手段。

**全炮齐射**：舰队所有船只射程内武器发射三次，消耗两格CT槽，往往可以秒杀敌人的小型舰，但是使用回避指令时若基本可以完全躲避所有的攻击，所以要瞄准对方没有使用回避指令的时候使用。

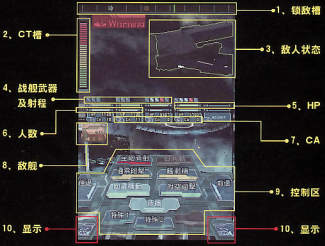
**对空迎击**：被敌人舰载机缠住的时候使用，消耗一格CT槽，在下不述其他指令时，该指令一直有效。如果舰队可以使用舰载机指令，那么对空迎击就相当于是个废指令了。

**舰载机**：使用舰载机攻击敌人舰队，被舰载机攻击时舰队不能移动，被敌人舰载机攻击时可以使用指令流出飞机去对付敌人的飞机，因此当舰队里有舰载机时，对空迎击指令就没有使用的必要了。

同样消耗一格CT槽，舰载机只攻击当前锁定的目标，舰载机只攻击当前锁定目标。

**白兵战**：当对方旗舰在前排时，我方舰队临近敌舰后就可以与之进行白兵战，消耗CT槽两格，某些战斗是无法脱离或者通过白兵战，开战前请先切换，此外在敌人进行探索时也会经常发生白兵战。白兵战时有三种指令可供选择，指令之间的克制关系在下屏已经详细地显示出来了，我们需要做的就是通过不断选择各种克制对方的指令来进行战斗。由于敌人的AI比较高，因此需要预判敌人的战术然后再进行选择。下方是必杀技，跟保安长的技能有关，使用之后部队会进入待机状态，这时候受到攻击的几率会非常高，因此是否使用必杀技以及何时使用必杀技就是玩家要考虑的问题了。

**特殊攻击**：游戏中一共有三种类型的特殊攻击，特殊攻击1是使用舰长的特殊技能，特殊攻击2是不能要挟的，因此该特殊技能为“愤怒的阵形无效”技能，作用和全炮齐射一样，不过提高了攻击力与致命一击率，特殊攻击3是使用副舰长的特殊技能，这个是可以要挟的，比较实用的应该是无视对方舰艇所在位置的“阵形无效”技能，使用后该技能会直接攻击对方处于后卫的舰艇出奇制胜；特殊攻击3是使用旗舰的技能，这要后期才能用到。



# 流程攻略

## 序章

**流程** 游戏开始不久后马上进入战斗状态，趁此机会大家可以熟悉一下基本战斗操作，之后就可以与普通地击全炮齐射解决掉对面的舰队，然后トスカ驾驶小型舰登场，之后一对一的战斗来控制好舰船的前进

和后退，始终保持在最远距离进行普通炮击，由于命中率低，一次两次打不中敌人十分正常，战斗胜利后发生剧情，トスカ所驾驶的舰船由于不敌众被击落到一个名为ロウズ的星球，在这里遇到了游戏的主人公ユウリ。

## 提升能力的诀窍

每航行一段距离后，寄港时可以随机对舰队的某种能力进行改造，改造后的船只能力将永久地提高，因此在游戏后期可以将本身能力比较高的舰船或者舰师设定为旗舰，然后通过不断航行来提高旗舰的能力。



## 少年篇

### 第三章

**流程** 醒来之后与トスカ对话，之后选择バッジ星球开始前进。按下L/R键可以加快前进速度，中途会发生强制遭遇战，敌人有两艘驱逐舰，同样只需要保持最近距离利用普通炮击攻击即可。到达バッジ行星后进入酒场，与トスカ对话并发生剧情遭遇盗贼团伙首领トロー，选择“ふどけるな”。ユリーの格斗能力+5。剧情后获得“空间砲”和“スクラムブレード”（再次进入酒场会与トロー再次发生冲突，轻松解决掉他之后从他口中得到里门守备队员的消息，和マスター对话选择“ウツサを聞く”后入手AREA1的新航路“クック”的情报，新航路的终点会遭到运输船，击败它之后会获得150G。运输船只会后退不会攻击，游戏中许多分支任务都是在酒场以及行星里的其他设施里触发的，不过不会影响到游戏的主线流程。



有兴趣的朋友可以每次寄港后到所有设施里进行对话。在ベセル行星的酒场和トスカ对话得到新航路“トラス”的情报，在トラス寄港后获得10000G，然后到飞船设计社购买自己的第一艘飞船了，之后，在空间砲管理局将成员配置完善后就可以前往ロクス行星对チェルシー进行援救了。

### BOSS战

此次敌人只有一艘战舰，基本敌人还是和之前一样利用回避躲过敌人的齐射攻击，然后再使用齐射反击。如果之前购买了第二艘船的话可以更加有效地打击敌人。对方的特殊技能是加防，对我方不构成威胁，建议给同样的舰装上SフレームU1部件提高耐久度，只要不被对方的齐射攻击击到就没有危险，给予对



方一定伤害后发生剧情。

来到ラッツイオ行星，与酒场里的ティータ对话两次后会暂时加入队伍，在ラッツイオ军基地的军司令部里见到了オムス中佐，在他的邀请下接受了协力消灭海盗的任务，多次与三位军官对话后出现新场所“士官宿舍”，在这里和オムス对话后获得新



### BOSS战

此次与海贼头领的战斗比之前的两场剧情战斗稍难，对方的特殊攻击一定要记得及时躲避，如果资金足够可以制造出之前获得的军刀驱逐舰，这会使得战斗难度降低不少，对方CT槽回复速度比较快，一定要都准时机再使用齐射。

情报以及军方驱逐舰的设计图（二选一，アリアストA级综合能力强但改造空间少，テフィアA级综合能力稍弱但改造空间较大）。

来到ルート行星，与酒场里穿军服的男人对话，然后说出暗号“ボトル3本おごります”，拿到“グータチップ”后返回ラッツイオ军基地途中会再次遭遇之前那艘海盗船的追击，依然使用老战术轻松击退之后来到士官宿舍和オムス对话，离开该行星是做好整備后再返回继续和オムス对话就可以对海贼发起进攻了。选择アンブラ-ルート路线中途会遭遇袭击，选择ギャップ-ルート路线则中途不会遭遇袭击。

### BOSS战



战斗结束后总算是救下了自己的妹妹チェルシー，回到ベセル酒场与ゲート守备员对话，选择“100Gの物を渡す”，选择和同伴对话后ユリー和

在击败对方任意一护卫舰后，敌人开始使用特殊攻击，注意观察对方主舰外部的颜色，变红之后会有很大几率使用威力强大的特殊攻击。基本法则是等待对方变红，之后使用回避机动来躲避对方的特殊攻击，然后马上使用全舰齐射来予以还击，几个回合下来就能将对方的主舰击沉，此战法今后还会经常用到。

チェルシーの抱えたり，前往ボイドゲート，但这里的守备员拿了好处却依然不让我们过去，只好选择“戦う”强行突破后来到了另外一片星系。

### 第三章

**流程** 返回之前的星系会触发コルネロ店被海贼袭击的事件，到トラスのコルネロ店和店主对话后出现新航路“マイラス宙域”，前往这里会遭遇大海贼バランタイン并进入自兵战，此战必败，剧情后开启自兵战选项。

前往フイオン行星，进入イヌモゼラ社触发剧情，在酒场与兵装会社社员2对话，得到有关社长儿子的消息，在レーン行星的酒场与ル-对话并选择“はい”，ユリー习得特殊技能“舰队指挥LV2”，现在可以指挥两艘战舰了。ラッツイオ行星酒场触发剧情，

在该行星のギルド里可以花钱雇佣同伴，来到クラレ行星酒场与マスター对话获取情报，然后来到カリオの家，与カリオ对话后获得“SフレームU1”设计图并且カリオ加入队伍，然后在通往ラッツイオ军基地的航线上回路走就会遭到大型海贼舰队的袭击。



ティータのこと、頼むよ。あんたたちの方がはやくない。空くろの女だわ。

进入海盗基地后往左走到尽头可以触发剧情，往右走到尽头触发剧情，返回ラッツイオ军基地，在士官宿舍与オムス对话后获得オルド-ドネ

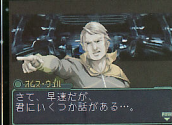
级远洋设计图并且ティータ正式加入队伍，之后便可以透过里门来到下个星系了。

### 第三章

**流程** 前往ツイーゾッド，在政府军司令部里和所有人对话，然后在士官宿舍与オムス对话后获得グロスA级舰设计图，并学会“舰队指挥LV3”，在政府军医院花150G入手ホリフェルミツ并得到关于SERVOS的情报，接下来就要分别完成两个主线任务了。

加入队伍，再次和デイゴ对话得到战陪家的情报，前往ツイーゾッド途中选择“はい”，ユリー指挥经验+30，通过里门来到前一个星系的レーン行星，在酒场与ル-对话后返回中央星系的ドウング行星，在返回ネロ行星的

**解决纠纷** 来到ネロ行星，在メディアック据点给钱后可以选择同伴获得医疗能力+2，再给两次钱可以获得“医务室2”和“SジェネレーターU2”的设计图，在酒场与デイゴ中尉交谈后イニス临时



さて、早送だが、君にいくつか話がある…



途中会遇到海贼的舰艇并发生剧情。在ネロ行星的酒场发生士兵呼救的情节后返回ドウダ行星找ルーク求助。对话两次后ルーク暂时加入队伍。前往ベクサ星系时，中途会遭遇3次地方舰队的阻拦。这几场战斗只需要干掉护卫的两艘驱逐舰就可以了，不可将对方的主舰击沉。完成前两场战斗后可以先前往附近的星球进行回复和存档后再前往ベクサ星系。最后一场战斗敌人的主舰处于俯冲位置，所以我们要避开主舰从第2排开始攻击，成功到达目的地并在ルーク的协助下，双方签订了分割协议。完成该主线任务，ユウリ可得特殊技能“最后的咆哮LV1”。



中“デフレクターU”是穿越小行星带时必备的，给所有的舰船都装上后就可以启程前往海盜大本营ウマティイ了。建议在这之前先赚钱扩充舰队，要保证至少有俩艘驱逐舰一艘巡洋舰或者战舰的阵容才能对海盜大本营进攻。通过第一个小行星带时发生强制战斗，难度不高，通过第二个小行星带发生剧情后可以先回附近的行星进行补给。最后通往ファズ・マティイ的路上会发生两场大规模的战斗。

### 讨伐海贼

在ゴツ行星的酒场与ミイ多次对话后获得情报。在アルダ行星的モジュール设计社购买设计图（要完成上面的主线任务后才会出现），其

## BOSS战

分别与两个率领五只舰船的海贼首领战斗，虽然只要将敌人的主舰击毁就可以完成战斗，不过如果不一层层地消灭敌人，命中率会非常低。首先通常炮击解决掉前排耐久度比低低的驱逐舰，之后再选择回避行动并击退后速换舰艇CT槽，等CT槽满了之后前进引诱敌人使用齐射后再使用通常炮击解决掉后排敌人（如果在射线内，基本可以保证一次普通过击手掉敌人的前排杂兵），最后对付敌人的主舰只需要在对方



没有进行回避的情况下一个齐射就能解决掉。由于是连续两场战斗，因此第一场战斗要尽量降低损耗，建议把耐久度最高的舰放在前排位置。

炸伤；然后妹妹チネルシ很冷静地将海盜首领爆了头。之后来到ARE1上方方的???地区遇到救助队，出院后来到士官官舍向オムス报告情况后接到了探索ボラール宙域，寻找失踪舰船的任务。

来到ネロ行星，在メディアク据点向之前救助过主角的人致谢，然后来到星门发生海盜袭击医疗队的事件，通过剧情来到ラッパイ星系，在ルート进入酒场发生剧情后バジルとルン加入队伍。返回中央星系，在ARE3的ジェロン行星酒场中年男子对话获得セラード级、ガラン级驱逐舰。前往ARE6的ボラール行星，中途会遇到地方军队的袭击。此战由于远距离航行后疲劳度较高，CT槽回复速度会比较慢，还是用老方法来对付吧。在ボラール行星的酒场与「選手男女」对话，然后和シェバイン对话增加新地点，分别前往森林与草原触发剧情后回酒场与シェバイン对话后获得道具「ヴォヤージュ・メモリア」。再次来到草原与「初老の男」对话两次后完成任务（ルート加入后再，可获得内部模块“全天候温室

LV1”设计图)。  
回到ツイズロッド行星，剧情选择第一项让ルーク加入队伍，在士官官舍选择探索船两查报告，之后来到军官司令部接受新任务并且获得

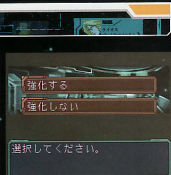
## 第四章

**流程** 前往ARE1右边的???会遇到ルーク，然后在ジェバ行星酒场与ルーク对话后加入队伍。来到ARE3的ガゼオ行星，在研究所和ジェロウ对话后对方临时加入队伍，在ドウボルク行星的酒场会遇到酒客打架事件。选择上前帮忙，然后和商人对话可以获得100G的酬谢。在前往ザゲン行星的途中碰到了被海盜袭击的民船，救下他们后发现原来船长之前在酒场里跟他的那两个宙域保安局的人。由于海盜没打通连接射，从右边绕路和他们一起来到ブラッカム行星。在宙域保安局里与シェバト长官对话选择“自力で行きます”后会临时解除封锁。前往ジェバ行星两场战斗后无伤通关，リア加入队伍。再次和宙域保安局里的シェバト长官对话选择“自信がないです”后来酒场打听情报。酒场里与バリオ多次对话后得知女海盜サラ出没地点的情报，同时バラス行星建造舰船设计社。前往ザクールの途中会遇到敌人航空母舰的阻拦，这也算是对新指令的练习战，要注意留足够的CT槽来执行“对空回避”指令，当然在对方CT槽快红之前要及时改变回避行动，总体来说敌人实力不强。

## BOSS战

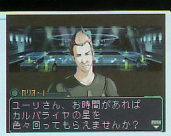
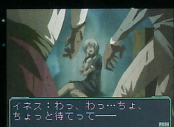
收容所准备2F发生战斗，继续前进没有发现トスカ和ザクールの身影。收容所准备2F救出バリオ（リア在队伍中的情况下，ライ加入）。BF发生战斗，在管理楼楼的监控室启动机关，打开所长室的暗道后进去找到了

ジェロン行星舰船设计社的许可证，购买完设计图后就可以通过星门进入下个星系了（途中发生剧情后ルーク与オムス脱离队伍，イネス正式加入队伍）。



剧情后选择第一项，ユウリ指挥经验+20，指挥能力+1，トスカ暂时画灰。往ザクールの方向前进，在自动防御系统前将サラ和トスカ交给了监狱方面，然后便发生第二次剧情后在酒场里跟イネス对话后活捉海贼的计划。前往ザクールの途中，区域遭遇海盜袭击，利用自兵胜利后成功活捉海贼。返回ブラッカム行星的酒场保安局从被捉的海賊口中打听到情报。剧情后开启“舰载机”，“对空回避”指令且获得相关改造模块，此时前往ジェバ可以购买舰载机设计图。到改造工厂将战斗时换成对空火炮，这样就能在战斗时选择“对空回避”指令来对付对方的舰载机攻击，回到宙域保安局选择“はい”之后就可以进军墨狼行星ザクールの了。

进入海盜的基地进行探索时会发生自兵战，可以先回到附近的行星更换舰艇的内装模块。多装备些船员室来增加自兵战的人数，而人员配置方面可以将格斗技能比较高的人安插到保安员、保安员的位置，基本保证人数在1200左右就可以探索基地了。第一场杂兵战比较简单，对方的攻击很弱，只要不被破壳就能轻松获胜。一直前进到4F，在这里与海盜头子的战斗比较困难，NPC的攻击力和A1都很高，经常能预测你的行动方式来制敌，所以需要不断地切换战斗方式来慢慢削减对方的人数。好在对方的人数并不多，而且我们还可以使用必杀来打击敌人。胜利之后继续前进。来到5F选择“许可”。剧情后主角被



トスカ和ザクールの，回到酒馆和保安局的人汇合，众人决定从监狱后方突袭敌人的老窝“くもの巢”，通过前方的???（她带着会触发的剧情，然后中途的几场杂兵战都是无法剧情的，最后会遭遇敌人空母的阻拦。

## BOSS战

敌人的远洋就和空母都搭载了舰载机，当看到对方的舰载机出现后立即回退到安全区域开启对空指令来尽快摆脱对方舰载机的阻挠。如果在对方行动时遭到舰载机骚扰后就用回避行动来躲避敌人的齐射，总之要第一时间摆脱对方的舰载机。



突破敌人防线后来到了ムレア行星。在遗迹里进行一番调查后返回ブラッサム行星的宙域保安局报告。获

得设计图和海盜团资金后就可以通过星门前往新的星系了。

## 第五章

**流程** 前往ホフエラ行星的セグエンG社。但是遭到了秘书的冷嘲热讽。来到ティロア行星的天文台。和阿ルビナ对话后将遗迹获得的线索交给她进行破解。在ヘルメス行星的剧场给マスター500G可以打听到雇佣人员的情报。名声值在3000以上时就可以花钱雇佣到パオラ・バル与エマ・ソウン(名声值可以在空间通商管理局里的ステータス里查看,不够的话可以通过战斗来获得)。在AREA2的???区域发现保安队的船只。尾随而至来到ホフエラ行星。在SGホテル与保安局的人对话后得知他们是来调查グアッシュ海贼团的犯罪证据。他们怀疑海贼是在自治领ベヘンスト的领主パシユールの协助下进行活动的。在???区域接到オウムの通信。要求大家赶紧回ツイーズロッド。从AREA3的星门返回エルメツク国境のツイーズロッド行星。在司令部オム那里得到外星人先头部队5000艘舰队进攻マゼパレン银河的消息。而政府军准备全力迎击敌人一个下马威。

途中应オウムの要求前往ドクガ行星。在剧场与シユベイン多次对话。从他那里得知敌人进攻的先头部队数量远远不止政府军所预料的那点数量。目前探测到的数量在十万左右。返回ネージュリンス星系のティロア。半夜时选择“オウムの部屋に行く”触发剧情。再次来到天文台时アルビナ



已经完成了对エビタフ探索装置的安装。前往ホフエラ行星。在SGホテル与パリオ对话后得知宙佐被绑架的消息。多次对话后パリオ离开。在剧场与トウキタ对话两次。出港时アルベリ加入队伍。从旁边的星门来到ベヘンスト。国境。往前走就会遇到ベヘンスト方面军的阻拦。对方旗舰是航母。要注意使用对空指令。前往ウイナス行星途中遇到与海贼团交战的ギリアス。帮助他击退海盗后却发现对方完全不领情。在ウイナス剧场再度遇到ギリアス。与其对话多次后就可以前往绝对防御圈对敌人发起进攻了。

进入防御圈发现敌人的舰队数量比较庞大。因此需要将敌人的主力部队引诱到クエス宙域。前两场战斗不能击退对方任何船只。开战后直接后退到边缘等待触发剧情即可。到达クエス宙域后パリオ带领部队前来支援。接下来就可以放手一战了。只要注意对方的舰载机即可。几场杂兵战后就是与对方的航空母舰进行较量了。

## BOSS战

由于路途比较长而且中途没有星球进行补给,因此进行到第四场战斗的时候CI槽的回复速度就慢下来了。建议配上L槽升级或者是サウザンG可以使用舰载机指令的洋舰军在队伍中。利用舰载机指令来对付敌人的舰载机攻击以及阻挠敌人的进攻。在敌人使用对空攻击时就是最好的进攻时刻了。只要解决掉前排



的两艘洋舰航。剩下的旗舰就只有被蹂躏的份了。

经损坏的星门。之后来到绝对防御圈附近的???区域。选择“ゲルに入る”。之后直接选择“3000Gに聞く”。ユーリの指挥经验+30。指挥能力+1。剧情后再次选择“グアランティンを探す”后主角一行穿越星门来到アグエスト一边境。

进入ベヘンスト行星的收容设施。自兵战救出セグエンG社社长的孙女白兵。进入パシユール城。同样在白兵战之后再追加新区域。最后进入エビタフ遗迹发生剧情。在深处发现大海賊グアランティン。不过他却将エビタフ归还给了主角。当主角拿到エビタフ后意外地激活了附近已

## 第六章

**流程** 在剧场与ギリアス对话。出港时ギリアス所驾驶的バウンセイ舰队将作为NPC编入我方队伍。必须将这艘舰配置在旗舰以外的位置。从星门来到マゼクニクスストリーム星系后往前走会发生剧情战斗。敌人只有一艘船而已。轻松解决。然后来到AREA5のカシユクド行星。在长老会议所花费2000G获得ゴフイ行星的航行许可(这里也可以用名声值来换钱。缺钱的话可以适当换一点)。ハインズレリア行星和鹿鹿所里的人第一次对话可以花钱让同伴增加能力。第二次对话可以花钱将他们收为同伴。在ストーリー行星のホワイトバザール买药会发生キヤロ的失去剧情。之后追加“海运病舱”。去医院探病和キヤロ对话后选择“注意する”。然后在ブルーバザール买天然花返回病院送给キヤロ(买其他东西可以让主角增加许多能力并且获得道具)。来到ゾフィ行星。在剧场与トスカ以及マスター对话后追加“通商会馆”。在展望台。依次选择“ダム”和“わかっつた……”后发生剧情。前往通商会馆得知需要



身份证才能进入。出港时发生剧情。再次回到展望台获得道具“ブラックパス”。返回ストレイの病院与キヤロ对话后临时加入。前往クラネマ行星。在ブラックバザール选择“依頼をする”后得到伪造的身份证。返回ゾフィ行星进入会馆。和所有人对话后出现新选项“ブロードの女性……? ”。再与“黒い服の青年”多次对话后就可以离开会馆了。在前往AREA2的RG宙域的路途中和ギリアス发生争执。之后ギリアス驾船离开队伍。在RG宙域选择“探す”后在附近追加废弃星。在星球上进行补给以及重新编补部队后往AREA1的星门前进。

## BOSS战

一开始敌人会放出移动地雷。需要使用舰载机和对空火炮迅速解决。当然也不要忘记回击对方的齐射。解决掉地雷后发生剧情。ギリアス前来帮忙。之后按常规方法解决掉对方便是。敌人只有一艘船而已。很好对付。战斗结束后通过星门回到ネージュリンス星系。



## 第七章

**流程** 来到シエルネージュ行星。在セグエンG本社见到了社长本人后キヤロ和秘术トウキタ离开队伍。在セグエンホテル与社长对话后得到20000G。继续与社长多次对话了解到目前两个国家之间的争端。然后来到剧场选择“みんなと相談”。同伴们的意思很明确。一切都由社长说了算。之后回到セグエンホテル进行分支路选择的剧情。(不同的路线只会影响本章的剧情以及同伴的收集情况。不会对游戏的结局造成影响)

### A:ネージュリンス路线

在答应帮助社长后立即获得10000G。之后可以在该星系的其他星球购买各种设计图。通过星门来到アグエスト星系。在アメイン行星发现对大批部队已经在这里集结。大规模战斗一触即发。在司令部与ワレンス大佐

对话后获取情报。了解到对方为了争夺星球猛烈地攻击了移民船。在ナヴァラ行星的基地里与ミューラ对话得到具体的作战计划。往CL655行星前进途中会遇到カバライア方面军战队的阻拦。很轻松地解决这三艘战舰后继续往AREA5的???地区前进。在这里会发现カバライア方面军的新型舰载。激光类武器对其造成的伤害降低。干掉一艘舰载后大海盜シルグアラン乱入。再次干掉一艘船后シルグ





フーン会逃跑。之后选择第二项不予追击。

返回ナグアラ基地从ミューラ那里拿到酬金。然后来到右边的コローウ行星的基地与ユズディン和エルイット对话确认任务。任务内容为前往CL617周边被武装袭击敌人的运输部队。往CL617行星前进途中就会遇到有运输船的舰队的。接着分别来到CL617右上和左上的。？？？区域触发剧情。然后在周围消灭掉共计4支有运输船的舰队后有

提示) 返回コローウ行星的基地领取报酬。

出港后会接到フレンプス大佐的紧急联络。敌人已经进攻到ナグアラ附近了。要求我们立即赶往ナグアラ旁边的モア卫星阻止敌人的前进。途中会发生两场不能限量的战斗。敌人依然是对激光武器有削减效果的新型战舰。建议之前将作战船只的武器装备换成实弹武器。战斗中尽量用舰载机牵制对方的行动。

入队。

## 共通路线

穿过AREA3的星门来到マゼランックストリーム星域。途径AREA3的???地区时女海賊サマラ作为援军加入队伍。她的战舰能力非常强。就算是在青年后期也是数一数二的强力战舰。可以放在前排当强力炮台使用。来到カシユクト行星。与长老会议所的クーク对话多次。然后前往ハインズベア行星。在与シュベイン对话3次后加入队伍。再次返回カシユクト行星的长老会议所时。发生ヤッパハハ侵略部队将军ライオウ对长老进行劝降的情节。来到AREA5右下的???区域与大マゼラン的援军合流。为了保存实力。ヤッパハハ侵略部队暂时撤退。在AREA4遭遇已经降服的政府军军队



的阻拦。虽然曾是并肩战斗的伙伴。但是在形势的驱动下。也只好将炮口对准他们。在RG宙域发现了正在战斗的ヤッパハハ部队。从侧面骚扰偷袭军争取灭掉炮台的准备时间。最后为了阻止ヤッパハハ侵略部队继续对大マゼラン银河的入侵。从大マゼラン的增援部队决定使用灭星炮击毁卫星。利用巨大的能量摧毁通往大マゼラン银河的星门。大爆炸之后进入青年篇。

## BOSS战

到达卫星モア后。大海盗シゲバオー出现。敌人只有一艘旗舰。不过对方的特殊攻击可以打掉对方的任意船只。一定要及时进行回避。还是尽量以舰载机牵制为主。使用回避指令后再进入对方的攻击范围引诱其使用特殊攻击或者齐射。



进入ナグアラ行星的基地发生剧情。之后进入地下管制楼。这里会有两场白兵战。不过对方的能力都不高。剧情后选择“先い脱出する”。

### B: カルバライア路线

来到バルバウスの皇国联合军本部。与ズツティ对话后ウィンケル作为监视我方行动的成员临时加入。再次与ズツティ对话获得600G以及本基地开发设计社。购买完后前往ドトルバ。剧情后バリオ加入队伍。从AREA4的星门来到アヴェグエスト星。在ガーザの基地与デオドラ对话两次后接受任务。在前往CL665途中会碰到ネージリス的作业部队。进入战斗后立即使用舰载机指令阻止对方逃跑。然后利用炮击击败对方第二排的

ユーリの名声值+30。出港后迅速逃离该区域。之后卫星モア被毁。成功阻止对方大部队的进攻。接近50万平民死于非命。

巡洋舰。(不能攻击第一排的船)。之后的剧情选择“制する”。在CL665发生剧情战斗后返回ガザドオドラ报告获得5000G。

在レイバ行星基地与ダラッチ对话接受任务。再与ウィンケル对话选择“は”之后就可以进行任务了。本次的任务是护送运输船到CL617行星。运输船会强行编入我方队伍。耐久度只有600的运输船毫无疑问只能放在队伍的末尾。而前方的两只驱逐舰配置可搭载舰载机的巡洋舰。前往CL617途中遭遇一场强制战斗。多利用舰载机骚扰吧。到达CL617剧情后就可以返航レイバ行星基地进行报告。如果前往CL617右上的???区域会发生一场分支战斗。战斗之后选择“回收作业をする”获得バウク级战舰设计图。前往ナグアラ行星的途中发生剧情战斗。之后大海盗シゲバオー混入。与他的战斗请参考A路线的BOSS战。之后的流程和A路线相同。



## 第八章

### 流程 A: ネージリス路线

再次来到ナグアラ行星的基地进行调查之后ミューラ和エルイット加入队伍。在アーマー行星避难所里可以获得“舰长室”设计图。在前线统合司令部与フレンプス对话后了解到目前的形势以及当下的任务。外出巡逻时舰载机遇敌战斗几次后ナルシー由于身体不适而昏倒。将她送回アーマー行星后就收到政府军完败的消息。对话完后トロー、テイタ、イネス、ジェ

ロウ离开队伍。

### B: カルバライア路线

在ビヒモズ司令部与ズツティ对话。出港后发生剧情。与バリオ对话后其正体加入队伍。外出巡逻时随机遇敌战斗几次后ナルシー由于身体不适而昏倒。将她送回アーマー行星后就收到政府军完败的消息。对话完后トロー、テイタ、イネス、ジェロウ离开队伍。出港发生剧情后ジェイディ加

## BOSS战

进入RO宙域后会有一场杂兵战。可以先在旁边的废弃星门后前住。由于一开始有视之女王的神战舰内容。可以很轻松地完成这场战斗。之后敌人的旗舰登场。打掉对方一血血量会发生剧情。剧情后女王率领战舰离开队伍。由于女王中途的离场。船只只剩下两艘舰船的我们对付起敌人旗舰来会非常困难。因此第二场与敌人旗舰的战斗要多靠舰载机来拖延对方的行



动。建议之前将参战的船舶换成搭载舰载机的巡洋舰或者空母。看准时机使用特殊攻击。再度给予对方一定伤害后就会发生剧情结束战斗。

## 青年篇



## 第三章

流程 剧情后来东囚人狱舍。与シュベイン对话。ユーリの格斗能力+1。和ル对话后取得特殊技能“舰队指挥LV4”。与フランセ对话后得到监狱的地图。再次跟シュベイン和ル对话后回到自己的房间发生剧情。第二天再度跟所有人对话后返回自己的房间准备越狱。进入管理栋后一直前进。途中会发生两场白兵战。不过我们可以依靠强大的攻击力轻松击败

敌人。之后成功夺回舰船逃离监狱。往ラベッタ行星前进(前往其他行星会被联邦抓住直接导致结束)。中途碰到联邦的运输船。自然是劫掠了一番。战斗难度不高。在ラベッタ的事务所里花费1000G购入。和ドグ对话多次获得アゼドクニア行星的情报以及入港许可证。前往アゼドクニア行星。雇所里可以雇到ハバロフ与ロドー作为同伴。在バザール花武武器商人对话后选择第三项可以让ウオ和フラウネ格斗能力+1。再选择“頼む”。ユーリの格斗能力+2。舰船商人那里可以买到设计图。如果名声值达到13000可以买到耐久度高达5400的5地强力舰载アフランス级的设计图。外出进行几场战斗后返回



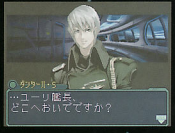
航服。继续和メイ对话会意外地发现クー・ク長老，与他对话两次后打听到建国典礼的消息。在其中一个???区域发现舰娘，直接冲上去进入白兵战（两场战斗），剧情后前往ベリアア行星，消灭掉敌人的留守

部队后救出少年高达的同伴。出港后，大批银河联邦正规军赶来支援。逃向附近的???区域遇到アルラーゼン军的拦截，由于10年前受到アルラーゼン援军的帮助，主角于是决定向アルラーゼン方面投降。

## 第三章

**流程** 统治大マゼラン银河的银河联邦是由几个比较大的国家组成，而アルラーゼン共和国正是其中之一，向アルラーゼン方面投降后来到レミッター行星，在司令部和ルフトヴァイス对话两次后就可以到附近的星球购买新型船只以及内部模块的设计图，将之前拥有的所有舰娘都处理掉后至少可以购买两艘新型战舰，不过就算是有两艘舰娘，也比之前的所有船加起来的能力要强大多倍。该星系的各个酒馆都能接到分支任务，可以任任务筹集资金继续扩充舰队，在イザル行星的酒场和商人对话后会发现“海贼的小アジト”，进去之后右转，经过两场白兵战后可以获得“航海舰桥”和“全天观测室”的内部模块设计图。

航行一段时间后就会收到ダントル发来的消息，回到レミッター行星司令部与之对话后进行作战会议，之后通过星门传送到ネスカージヤ行星域，再通过下方的星门来到ネスカージヤ，此时前往ブーク或者ウパハリ会分别与政府军和反政府军合作。



### A：政府军路线

前往ブーク行星途中会遇到ネスカージヤ国大总统的邀请，在统帅府与アグリス对话两次后接到去ギギマク和ウパハリ剿灭反政府部队的任务。前往这两个行星是消灭掉守卫的舰队，敌人除了舰娘耐久高以外没有什么优势，在ギギマクの商店和劳动者对话后选择“情报を聞く”可以花30000买到“ボカノイド”的二层式电解精制法”。在ウパハリの酒场向航海者打听反政府军头目的情报，然后来到ドゥルダヤ行星的前线司令部与チエグマ和アグリス对话，在草原，大总统アグリス请求主角一行务必活捉反政府头目オボ，他并不愿意取走儿时伙伴的生命。在ギギマク和ウパハリ附近的???区域转悠就会碰到对

方的头目，此战只需要消灭掉隐形的四艘护卫舰即可，之后再回到ドゥルダヤ行星的前线司令部完成任务，并从アグリス手里获得“ネスカージヤのエヒタブ”和“バハムド”设计图，沿路返回レミッター行星途中发生大总统被绑架事件，之后反政府头目和副官成为同伴（之前必须去过草原）。



### B：反政府军路线

前往ウパハリ行星途中会遇到反政府武装头目的邀请，在ザンバム与オボ对话两次接到去星门附近以及ドゥルダヤ行星歼灭敌人的任务，政府军有耐久度超高战舰和舰母，如果给舰队中的舰娘配备全体攻击性武器的话，可以在攻击前排舰娘的同时连带摧毁掉耐久度不高的其他舰娘，之后再慢慢解决肉盾型舰娘，完成以上两个地方的战斗后进入ドゥルダヤ行星，在司令部和ジグ对话两次后出现选项，选择第一项降低200名舰值，选择第二项一小时封顶（建议选择第一项），之后来到EE22宙域遇到アグリス所率领的部队，这场战斗要面对的是4艘内盾型舰娘，与其浪费时间去打舰娘，不如直接使用舰载机攻击对方的舰娘，如果将ル一配置在前舰长的位置还可以使用他的特殊技能，之后就可以无视舰娘的存在直接攻击对方舰娘，回到ドゥルダヤ行星的司令部完成任务，并从オボ手里获得“ネスカージヤのエヒタブ”和“ゲルゼム”舰娘”设计图，然后沿路返回レミッター行星。



## 第三章

**流程** 在象限舰队司令部发现了小マゼラン银河船只的残骸，与ルフトヴァイス司令对话后得到前往寻找通往小マゼラン银河星门的任务，如果上一章获得了“二层式电解精制法”，和ダントル对话可以得到“ゼオシム”级设计图，和エンロン对话后开始星门探索的任务，ネス和ダントル同时加入队伍，一路往上进入不稳定的星门，剧情时选择“レンミッター”观光的映像，ユリ科学能力+1，然后主角使用エヒタブ再次激活了星门，之后众人来到小マゼラン银河のゼーベスト国境，很快，在クレス宙域就碰到了曾经并肩战斗过的ワレンズ大佐，不过目前他已经隶属于ヤッハハハ帝国，作为一名军人他选择了战斗。

在オレオ行星降落后会进行一场白兵战，对方人数只有50人，但攻击力在100以上，在酒场和老板对话时听到夜之女サマラの消息，接着在クオイス行星酒场里先和老板对话，然后位置情报得到サマラ的具体位置，最后在ヤッハハハ帝国带到了サマラ，从她口中得知妹妹チエル---



行人隐藏在已经被废弃的监狱行星クロウ。

从AREA1的星门来到カルバライヤ行星，前往ザーク白兵战后与伙伴们相认，与所有人对话后来到了ムール行星，门口遭到警备舰队的阻拦，进入行星内部会与以前的同伴イネス进行白兵战，胜利之后进入研究机关，多场战斗后在5F救出ジェロウ博士与アルビナ。

往AREA1星门逃亡的途中会有几场固定战斗，然后沿路一直往右走最终返回アルラーゼン行星，回到レミッター行星司令部变更后，ヤッハハハ也率领舰队向大マゼラン银河发起了进攻，大战即将爆发。

## 第四章

**流程** 与ルフトヴァイス司令对话完毕后前往クワンゾウ行星的机甲舰队司令部，然后在前往ノール行星的途中就会收到司令的来电，返回レミッター行星司令部主角发表了own的看法，之后又是分支任务的选项（附近的不少行星都有“海贼的小アジト”可进行攻略，记得多装些船员室来应付白兵战）。



### A エンデミオン攻略

通过AREA1的星门来到ゼオズベト境内，再从AREA2的星门进入エンデミオン星系，与ダントルの部队会合后再次进入分支路线的选择，需要将首都ラヴエルト和附近所在地メッササ二选一来进攻。

**ラヴエルト**

在ラヴエルト解决掉防守的敌人后发现

新航路，往右边的???区域前进会发现星云，远航途中被エンデミオン国的トリロ子袭击，白兵战必败，之后会不断遭到王子的白兵攻击，不过没什么实际的伤害，最多就是战斗开始时水手不足而已，医疗设施够强大的话很快就可以将水手数回复原，在クイエラ行星再次发现新航路，最后攻防战都ラヴエルト时会连续进行三次战斗。

## BOSS战

敌人总体实力并不强，但是连续战斗下还是会吃不消的，因此建议在队伍里配置一艘内盾型舰娘放在前位位置，中位位置搭配攻击型舰娘，后位安置两艘能搭载舰载机的攻击型舰娘，这样的配置虽然攻击方面有些一般，不过比较合适持久战，实在不行还可以用舰载机来直接攻击

对方舰娘。胜利之后エンデミオン方面投降，顺利完成任务后返回レミッター行星司令部。



实用技术  
攻略详解



## 第五章



### b. メッサナ

在ゼヴィオン解决掉防守的敌人后发现新航路，一路突破直到メッサナ前线。大批敌人部队集结在这里，面对大批敌人的防守，我方决定冒险直接从中间冲过去对付对方的旗舰，两场杂兵战成功后破坏了敌人的阵型，第三场战斗对方护卫舰的能力比之前的杂兵提高了一个档次。而且对方的旗舰也是非常耐打，因此推荐选择这条路线的朋友派出攻击性最强的阵容，争取一个齐射就灭掉一艘护卫舰。战斗结束之后进入メッサナ行星的オズロツク财团，调查2F获得1000G，进入地下后再调查2F获得会员证，再次进入地下后与ズビン对话后获得情报，再次和他对话后ズビン加入队伍。准备好之后前往AREA5星门附近的???区域。在这里和之前的

强力战舰再次对决。打法和之前基本一致，不过此战的敌人攻击力也有所提高，且敌目退尽量少被对方的通地攻击，胜利之后返回レジミッター行星司令部。

### B ジーマ・エミエ攻略

通过AREA5的星门来到セオスベルト星系。附近转转能触发剧情战斗，战后再下一个ジーマ星人，通过AREA2的星门来到ジーマ・エミエ星系，与先头部队汇合之后开始讨论进攻方向，根据这个被救下的ジーマ所说的情况。我们的任务是拯救女王打败叛变的デュー・ルー将军。在AREA2的???区域发现新航路，继续前进就会遇到敌人デュー・ルー将军所率领的阻击部队。



## BOSS战

比较困难的战斗，对方的命中比较高，就算是后掉位置的舰船都很容易被攻击，所以一定要将舰船战成耐久值比较高的战舰。敌人的旗舰是一艘巨大的航母，搭载的舰载机性能也不错，因此舰载机拖延战术在这里是行不通了，只有以最快的速度干掉万前护卫舰削减威力后再慢慢对付

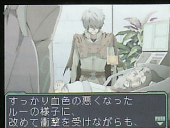


デュー・ルー：私のスペアボディはこの他に、数か所に分散して保管されている。

胜利之后继续前进至女王所在的ニードラント行星，再次遇到デュー・ルー将军的舰队，再将对方打败后来到マクサンクリアタワー最上层见到女王フリーリィ，与她对话了解デュー・ルー将军复活的秘密。在AREA2右边

的???区域发现新航路，在セーデル行星的军用OAネット最上层进行调查，返航途中接到女王的报告（军用OAネット地下可获得内装设计图），

从女王那里得知コルグンド行星的位置，途中会遇到敌人大部队的拦截，两场杂兵战之后就是与デュー・ルー将军的巨大战舰对抗了，此战敌人的护卫舰会不断刷新，消灭一定数量的护卫舰后发生剧情，之后与巨大战舰的战斗很轻松就可以解决掉。摧毁掉敌旗舰后追逐逃亡的デュー・ルー将军来到コルグンド行星，进入军用OAネット，在2F遭遇白兵战，3F往左走可获得800G，5F门前的答案中途遭遇デュー・ルー将军克隆体袭击的次数，回答错误的话直接游戏结束，进入房间发生剧情后将将军所有克隆体死亡，任务完成，ギー・ジー加入队伍，回到ニードラント行星和女王对话后获得防御性能非常不错的“G”级战斗指挥舰设计图，之后返回レジミッター行星司令部。



すっかり面色が悪くなったルーの様子に改めて前室を突進しながらも。

**流程** 作战会议结束之后来到グンニツク行星的司令部，根据前一章所造路线的不同可以获得同伴或者设计图的奖励。来到AREA5的ウルムバウト，在近卫队舰队司令部与ロゼンローク与ネス对话；返回グンニツク行星的途中遇到女海賊サマラ，航行途中接到消息后返回司令部开始作战会议。会议决定全军向ロンディバルト领地进攻，两次穿过右列星门后来到ハイヴケルト宙域，与大部队汇合后在附近的星球海港，选择「ルーの見舞い」听取老师ルー的建议（此时前往AREA4的话会GAME OVER），来到アレシベルク行星，酒馆内和老板对话后选择「100Gをばら撒」打听到「密輸团」的下落，然后在モンスダール行星进

入「密輸团アジト」，楼顶会和大海賊团头领进行白兵战，对方攻击力有149，配置是足够多的水手后再前往挑战。

胜利之后救出特务机关のバイロン长官，从他口中得知敌「重核子炮的情報」，在AREA3的???区域发现密輸船，战斗结束后回港再次选择「ルーの見舞い」，得到老师的建议后返回???区域，这次战斗不要攻击对方，直接后退到最左然后脱离，剧情后追加新路线。一直往下走在ズイー・アル藩曹宙域与敌人交战，两场杂兵战后发生剧情并破坏车核子炮，没有了重核子炮的威胁后，ロゼンローク率领的近卫队很快便冲破了敌人的防御网，最后前往ポーターラス海盜宙域与敌人进行最后的决战。



## BOSS战

到达ポーターラス宙域会有两场杂兵战，战后可以返回星球进行补给后再来应付最后一场战斗。敌人只有一艘旗舰，不过能力十分强悍，实弹武器可以轻松对我方造成巨大的伤害，而且副武器为全体攻击效果，因此这场战只有远离靠舰载机慢慢消磨敌人的耐久值了，这是最安全稳妥的方法。



ロゼンローク：見るよネス。敵の再襲の陣形にまだ怯えている。



## 第六章

**流程** 穿过AREA4的星门来到银河联邦中央宙域，在返回首都メリルガルド行星的途中，老师阵亡，ユウリ习得“舰队指挥LV5”。终于可以编制5艘舰船了。银河联邦总部与大总统ウナード和各国首脑商谈对付入侵者的事宜。然后在グレムス行星的大使馆接到消灭不满分子的任务。往AREA5的ガールン行星前进的途中遭到并干掉反动分子。然后来到AREA1的エストラン行星，在大使馆与メルエウ和クーン对话得到证件后进入通商会馆对话发生剧情。（グレムス酒场可以从商人那里买5000G买到バタック商会的会员卡，然后就可以进入フォロゴス行星のバタックPMC里雇佣队员以及花提提升同伴的能力）在ユウリア行星大使馆可以打听到舰船设计社的消息。之后マーマ加入队伍，进入ドゥルエ行星的大使馆对话后シタエラ加入队伍。



用这个空隙中逃离到旁边???区域，逃离途中会有几场固定战斗，在AREA4发现新航路。在ベルグ行星补给后继续前进，再次回到AREA2时遭遇敌人巨型舰队的阻拦。此战只需要坚持一段时间便会发生剧情。返回オズ前线司令部与ドートス对话后返回メリルガルド行星的ENR总部2F进行报告。然后在3F秘书那里打听到パイロン长官的所在位置。从AREA1的星门来到ハイヴルト宙域，在リジール行星的酒场里与パイロン对话多次后从AREA4的星门回到银河联邦中央宙域。前往レノイ行星の大マゼラン天文台与所长对话后ウオル和フラン暂时离开队伍。航行一段时间后总部来电，先到大マゼラン天文台将ウオル和フラン召回。然后回到メリルガルド行星的ENR总部2F确认任务。从AREA2的星门出发，再穿过两次星门来到アンダルシア宙域，往チブル行星方向前进。消灭掉敌人的防御部队后占领这里发现新航路。然后往ヘガッサ行星方向前进。补给之后往

AREA3のヘタン行星方向前进。中途会遇到敌人主力部队追赶，这里要求在一段时间内我们把舰队开往AREA2的???区域，中途不能香港。如果舰队到达指定区域时间过早，可以在ヘタン和???区域之间游走消耗时间。不过切记不能跑到AREA3去，诱敌成功并给对方重创即便是与敌人旗舰的战斗。

访问过所有大使馆后，航行途中会收到总部紧急来电。マッハバハ先头部队已经突破星门，要求立即回到メリルガルド首都召开作战会议。在ENR总部2F了解本次任务。通过AREA2的星门来到アーク宙域，再穿过AREA3的星门抵达ジラルト宙域。来到オズ行星司令部进一步了解任务后前往AREA6发现敌人的大型战舰。战斗后返回途中被敌大部队包围。剧情中选择“降服する”，指挥能力+2。危机关头发生变故，利



● ユウリ

ようこそ銀河連邦本部へ。会える日をたのしみにしていますよ、ユウリ艦長。

## BOSS战

对方的旗舰是一艘巨大的空母，拥有比较强大的载舰机。不过空母本身是没有攻击力的，因此只要将四艘护卫舰干掉就可以慢慢折磨旗舰了，另外要注意及时应付对方的舰载机。千万不能因为大意而让对方的飞机直接攻击我方的旗舰。



シブキイを最終的に、小マゼラン艦約3万を合わせ

沿路返回银河联邦中央宙域，奇港后发生爆炸事件。前往ユウリア行星发生剧情后获得新舰船设计图，航行途中ジェロウ博士将主角和妹妹的DNA拿去鉴定。在レノイ行星可以听取“ジェロウの報告”。返回ジラルト宙域。在オズ基地的前线

司令部与长官对话后接到新任务。此时ウオル归队，各项能力提升，并且学会技能“阵形无效L5”，终于可以将其放在副舰长的位置了。然后前往AREA5的???区域和之前的旗舰进行战斗，胜利后返回首都メリルガルド。

## BOSS战

ウオル的特殊技能“阵形无效L5”使用后即可以无视对方的阵型直接攻击旗舰，需要注意的是该技能使用后是有时间限制的，一旦失效就要立即补上，之后就全力攻击旗舰吧，几个全炮下来就可以结束战斗了。



副官：ユールハ様!! これ以上はっ——!

## 第七章

**流程** ENR总部3F开始作战会议之后进入AREA4左边的星门来到アークウラレーン宙域。继续穿过星门来到アークウラレーン系。往深处航行与友军会流。继续前进会遇到三航，杂兵战和一场旗舰战。

战斗胜利后俘虏了敌人的板机脚，继续向首都リスカール攻过去，之后的两条分支路线都差不多，选定之后一路走到底便是。因为一路上都没有可供停靠的行星，注意保存实力，在ウオル前会遇到第一批板机脚部队的阻击。前两场战斗对方有重力炮，一定要保证躲避对方的特殊攻击。不然后果很严重。第三场旗舰战基本还是靠舰载机来应付。不然在前5连战的状况下，受损的飞船很容易就会被买掉。很快，教皇便下达了投降的命令，但是指明要主角，来了メスカー行星的教堂厅。在这里教皇告诉主角和他妹妹他们真实身份是由这个



宇宙的创造者オーバーロード所创造的“观察者”与“追迹者”。为了了解到更多的信息，从旁边的星门来到原初之地。在下面的???区域发现バルメリア行星。チエルニ为了开启移民舰里的装置而被探查，最后被创造者回收。返回星门附近遇到ギリアス王子。战斗之后主角把创造者オーバーロード的事情告诉了メリアス，并要求ギリアス回去转告ゲラランド皇帝一起对付共同的敌人。

## 第八章

**流程** 回到银河联邦首都メリルガルド，和教授对话讨论有关始祖移民船以及チエルニ消失的事情。然后在银河联邦总部与大总统对话得到ケハバハ帝国无视和谈的消息。之后来请ENR总部2F召开作战会议。由于对方进攻部队实力过于强大，正面抵抗毫无胜算，因此会议决定直接突袭旗舰。



…だれから聞いた?

从AREA2的星门进入后一直往右走，穿越几个星门来到アンダルシア宙域。在デッドダット前借助エビタの力量打开了通往小マゼラン的星

门。通过AREA1的星门来到ゼーベンス系，前进不久就会遭遇ライオン所属部队的阻击。连续几场杂兵战后就与宿敌10年后的再次对决。



## BOSS战

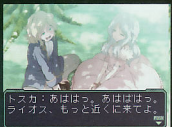
与ライオスの战斗之前会有几场杂兵战来消耗我们的战力，直接回避一齐射来对付，攻击够强可以一次齐射解决一个敌人，中途与キエロ的战斗可以使用阵型无效后直接特殊攻击对方旗舰，运气好的话可以在旗舰还有血的情况下可以与ライオスの战斗。

对付ライオス建议这个击破，可以优先将后排的航母干掉，这样就能免去对方大量舰载机的骚扰，干掉所有护卫舰并且自己的旗舰还



在的话，基本就可以慢慢磨死ライオス，如果此时旗舰不在了，还可以后退使用舰载机战术来对付。

流程到这里，大家应该都有不少的舰艇可以制造了，攻击型舰艇最好选择可携带5项武器的战舰，武器方



トスカ：あははっ、あはははっ。  
ライオス、もっと近くに来てよ。

面尽量选择对单体、命中高的实体系武器，牵制型舰艇优先选择舰载数高的船只，副炮配备对空机枪。盾型舰艇只关注耐久值和装甲值即可，内装方面尽量将所有增加装甲值以及减免伤害的部件都装上，尽可能提升生存力。建议1盾3攻1牵制的配置，按照1-3-1的阵型排列舰队。

对舰队调整好之后前往サハラ小惑星带，在这里与ガーランド皇帝相遇，之后便是与强大的ガーランド皇帝的对决。

## BOSS战

此战前需要做好打持久战的心理准备。对方是3艘耐久值非常高的航母，而且攻击力也很强大，防空炮火也很厉害，几乎没有弱点让我们钻空子，因此最好的方法还是使用舰载机战术。战前配置2盾3牵制的阵容，用1-1-3阵型来应付本战，将所有跟舰载机有关的内装模块都换上，内装配备用上最佳的舰载机队长以及1~3小队队长。战斗开始后立即后撤，然后直接使用舰载机攻击敌人旗舰，找机会在最远距离给对方来上一炮逼退对方后



退（对方不退也没办法），近距离逼退让对方使用齐射后立即呈跳射还击马上后撤，舰载机数量恢复差不多了就派出去，全程只锁定对方的旗舰攻击。

ン出现并告诉众人通往创造者オーバーロード宇宙的方法，与ジェロウ博士对话后得知创造者本体世界的位置在太阳系。从AREA4的星门进入后往最佳下方???区域前进，途中遭遇オーバーロード巨型舰攻击，对于拥有全体攻击技能的オーバーロード大型舰，对付它的最好方法还是舰载机，和アッドウラ得到舰队合流后返回メルガルダ。在ENR总部2F召开太阳系作战会议。当包括大海贼サマラ以及曾经的敌人ガーランド皇帝都到场之后，最后的作战会议开始了。

会议结束之后先将自己的舰队做最后的调整，之后来到ENR总部2F与ヴァンタイン对话选择“はい”后就可以出发了，当队伍抵达太阳系的同时，联邦中央メルガルダ行星被毁灭。

前往サターン（土星）发现新航路，ジュビター（木星）舰队恢复，再次发现新航路，前往マーズ（火星），途中会遭遇オーバーロード兵器一大一小组合，为了最后的战斗尽可能保存实力的吧，最后突入テラ（地球），连续几场杂兵战后就与オーバーロード巨型舰队的最后对决了。



## BOSS战

这场战斗的难度非常之高，对方的攻击力非常强大，而且射程也相当遥远，耐久度和装甲值也是高得惊人，因此建议此战之前先练级，必须有足够的队员能力加成后才能挑战最后这场战斗。基本打法依然是靠舰载机来战，要在最远距离利用回避来引诱敌人使用特殊攻击或者是齐射，之后最近距离开炮吓退敌人。武器方面自然首选射程最远的，舰载机选择对舰攻击最强



的，舰队阵型建议使用1-1-3，由于对方有全体攻击性武器，因此第一排和第二排自然要配置耐久高的舰艇，后排可以配置两艘新舰一艘战舰。需要注意，战斗时的舰头要锁定自己的舰队，不然你会发现对方战舰的体积太大而导致看不清战况周边显示的对应UI槽的颜色。虽然用舰载机来对付这场战斗所消耗的时间会非常长，但是相对来说这也是非常安全的战术。



## 通天特典

通关后追加エクストラモード，这个模式里玩家需要成为最佳の00 Doer开始。同样和设计团会继承，一开始给我们的只有一艘

小船和200000的初始资金，配置舰队后在每个星系里找到所有的领主并打败他们后就可以开启下个星系的航路。

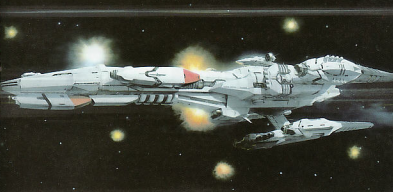
## 第九章

流程 穿过サハラ小惑星带后面的星门，继续前进后返回ジブラルタル宙城，在アンノン行星与ギリアス王子签订免战协议，离港时发生オーバーロード舰队袭击星球事件，オーバーロード舰队里的战舰耐久比较高，不过好在对手只有一艘战舰，因此攻击力显得较弱，几次齐射就可以解决掉。之后アンノン被オーバーロード的舰群给完全摧毁。迅速逃离该星系，在星门处再次与对方新型战舰发生两次战斗，之后大海贼ヴァンタイン出现并解除了危机。



ギリアス：よお、どうやら生き残ったらしいな、ユウリ。

返回银河联邦中央メルガルダ行星，进入银河联邦本部，发现世界各地的星球开始遭到オーバーロード的袭击并毁灭，之后大海贼ヴァンタイン



# 真三国无双5 Empires

エンパイアーズ

《真·三国无双5 帝国》不算是复杂的游戏，上期攻略已经介绍得差不多了，本期就用两页篇幅来介绍一下游戏中的特殊事件发生条件以及友好度算法，以方便大家更加快速地完成全成就/奖杯，有些特殊事件还是很有意思的，没见过的人不妨打出来看看。编 孙迦 美编 anubis



真·三国无双5 帝国 Koei 动作  
 真·三国无双5 Empires 日本  
 2009年5月28日  
 对应机种为PSP3, X360 1-2人 4280日元

研究中心  
 RESEARCH CENTER

## 友好度的算法

友好度关系到  
 结义、婚姻以及特  
 定事件的发生，上  
 期攻略只介绍了方  
 法，但没有提到具  
 体数值，现在就来  
 为大家完全公开！

条件	对象	程度
军议时选择“宴会”方针	我方及同盟势力的武将	+5
军议时选择“大宴会”方针	我方及同盟势力的武将	+5
进攻战时达成战功目标	敌方A	+18
进攻战和防御战胜利	我方武将	+5
在进攻战之外的战斗中达成战功目标	敌方A	+15
在进攻战和防御战之外的战斗中获胜	同伴和信赖人	+5
在战斗中击败敌将（仅限一次）	敌将	+5

条件	对象	程度
战斗获胜	操作武将	+20
战斗获胜	敌方参战武将	+5



另外武将篇中如果选择叛变的话，那么原势力中所有武将和你的友好度都会变为0。

结义和婚姻的发  
 生条件均为和对  
 象的友好度在100  
 以上，且对象无血  
 缘关系。只不过结  
 义要求同性，婚  
 姻要求异性。君  
 主篇相对来说提  
 升友好度更简单  
 一些，只要亲手控  
 制该武将打上几  
 仗就可以了。不  
 过需要注意的  
 是君主篇中只能  
 对参加过上一场  
 战斗的武将提出  
 婚姻和结义的要  
 求，如果拒绝的  
 话对方等级会升

## 全结局达成条件

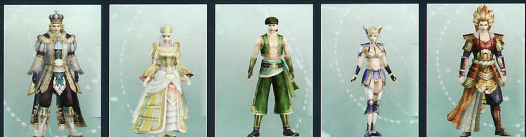
A-1. 视察 在君主篇中返回献帝	D-4. 观战 通关时部下或同盟中有司马懿或周瑜或陆逊或诸葛亮或吕蒙或庞统
A-2. 拍球 在君主篇中成为皇帝	D-5. 伏魔 通关时部下或同盟中有孙权或魏延或小乔或孟获
A-3. 下令 在武将篇中当上大将军	D-6. 武术 无特殊条件
A-4. 进帐 未满足以上三个条件时	E-1. 舞剑 玩家在孙尚香或陆逊或张合或马超或小乔或月英
B-1. 亲民 在君主篇中返回献帝	E-2. 后信 通关过程中曾有武将背叛过玩家
B-2. 监工 在君主篇中成为皇帝	F-1. 赏月 无特殊条件
B-3. 操练 在武将篇中当上大将军	F-1. 结义 通关时至少有两名义兄弟
B-4. 看花 未满足以上三个条件时	F-2. 夫妻 通关时结婚
C-1. 喝酒 通关时部下或同盟中有男性	F-3. 喝酒 无特殊条件
C-2. 争斗 通关时部下或同盟中有女性	F-4. 让座 在武将篇中拥有同性的同僚武将
C-3. 弹琴 无特殊条件	G-1. 献帝 在君主篇中返回献帝
C-4. 载狗 无特殊条件	G-2. 坐胎 在君主篇中成为皇帝
D-1. 射箭 通关时部下或同盟中有孙尚香或夏侯渊或孟获	G-3. 王座 在武将篇中当上大将军
D-2. 男舞 君主篇通关时部下中有异性	G-4. 观戏 未满足以上三个条件时
D-3. 女舞 君主篇通关时部下中有异性	



本作同样有结局编辑模式，不过这次的结局不再是完全随机的，有部分必须满足一定条件后通关才出现，另外注意这种结局满足条件后也不是必定出现的，因此事先存档好比较重要，幸好满足条件后出现的几率还是相当高的。左表中结局是按从上到下的顺序排列的，为方便大家查找还特意加了一点说明。

## 下载服装图鉴

目前官方已经公布了5次下载内容，其中有3次都是下载服装，共计12件。由于众所周知的原因，不是所有的玩家都能下载这些服装，为满足大家的好奇心，现在就将这12件服装以截图的方式与大家一同分享。





武将组合事件		
名称	条件	效果
聚会邀请	玩家拥有一定的地位,且又兄弟在同一势力	和同阵营武将的好感度+5
休息	玩家拥有一定的地位,且婚姻对象不在其他势力	等级上升
结义	参见上文	
婚姻	参见上文	
兄弟的礼物	玩家拥有一定的地位并已经结义	获得礼物
伴侣的礼物	玩家拥有一定的地位并已经结义	获得礼物
激励	参加与其势力的战斗	君主会奖励玩家
比武	以部下身份在战斗中战死一定几率发生	君主会叱责玩家
赏赐	以部下身份完成讨伐战	君主会夸奖玩家
任务	以部下身份完成君主给予的任务	获得财富
同僚	部下身份时,和任一在野武将的好感度达到20	在野武将成为同伴
好感手段登场	同势力中有与玩家地位接近且友好度高的同伴武将	对方会成为你对手
升官	以部下身份积累一定的功勋	获得新的官职,地位提升
下克上	①游戏开始后经过12个月,②所属势力占领地域数大于2,③敌首:主君讨伐要求,下死上,民民事件未发生,④任一名同伴的好感度达到最大	同伴请求你造反
敌首:主君讨伐要求	①游戏开始后经过12个月,②所属势力占领地域数大于且占领率,③敌首:主君讨伐要求,下死上,民民事件未发生,④完成大量由人民委托的讨伐战斗	敌首请求你造反
民意	①游戏开始后经过12个月,②所属势力占领地域数大于2,③敌首:主君讨伐要求,下死上,民民事件未发生,④完成大量由人民委托的讨伐战斗	人民请求你造反
篡位	玩家的地位和自势力实力达到一定程度	玩家将君主当皇帝

名称	条件	效果
拉斯结盟	玩家拥有一定的地位,且与任一同伴的友好度高	参加该同伴的派系,以后在军队中会受到帮助
敌国的拉拢	玩家拥有一定地位时,在打完进攻战或防御战后随即发生	敌国会诱使你叛变
点名赏赐	袁绍是同伴,且友好度高	金钱增加
夏侯渊偷袭战功	夏侯渊是同伴,且友好度高	进攻战中偷袭成功时翻倍
甘宁奇袭成功	甘宁是同伴,且友好度高	进攻战中奇袭成功时翻倍
月英实战车马功	月英是同伴,且友好度高	进攻战中敌方有虎皮战车阵
黄忠马弓训练	黄忠是同伴,且友好度高	进攻战中我方马弓威力增加
司马懿进军告知	司马懿是同伴,且友好度高	进攻战开始时我方拥有半数以上的据点
周瑜火计告知	周瑜是同伴,且友好度高	进攻战开始时敌方有两个据点中了火计
陆逊火计告知	陆逊是同伴,且友好度高	进攻战开始时敌方有两个据点中了火计
小乔应援团	小乔是同伴,且友好度高	进攻战中我军防御力上升
诸葛亮八门金锁阵	诸葛亮是同伴,且友好度高	进攻战开始时我方拥有半数以上的据点
诸葛亮发明水牛阵	诸葛亮是同伴,且友好度高	进攻战中我方军队再出阵时所受时间减半
魏延的绝招	魏延是同伴,且友好度高	进攻战中魏延与敌君主无血缘关系的敌将时,魏延会叛变
曹仁的铁壁防御	曹仁是同伴,且友好度高	进攻战中我方据点的耐久度上升
曹操精兵出阵	曹操是同伴,且友好度高	进攻战中我方步兵的攻击力增加
张角的秘术	张角是同伴,且友好度高	兵力回复,金钱增加,或获得降参
庞统的连环计	庞统是同伴,且友好度高	进攻战中敌军的移动速度下降
孟获的野兽部队	孟获是同伴,且友好度高	进攻战中我方有兽兽部队
谜之商人	游戏开始后经过3个月后有有一定几率随机发生	选择“是”的话会以身上70%的金钱换取我方全体武将兵力回复,武器等级上升或学会一种技能的效果

## 君主组合事件

名称	条件	效果
聚会	①玩家已结义,②玩家有部下,③每年5、8、11月随机发生	我方全体武将兵力回复
休息	①玩家已结婚,②玩家有部下,③每年5、8、11月随机发生	玩家的等级上升
兄弟的礼物	①玩家已结义,②玩家有部下,③每年5、8、11月随机发生	获得名马,财富或技能,或武器等级上升
伴侣的礼物	①玩家已结婚,②玩家有部下,③每年5、8、11月随机发生	获得名马,财富或技能,或武器等级上升
又赐兵	①答应献金要求,②已迎回献帝,③每年7月随机发生	全武将兵力回复
训练	每年3月随机发生	全武将兵力回复
讨伐山城	每年1月随机发生	金钱按比例增加
打虎	每年5月随机发生	金钱按比例增加
谜之商人	①游戏开始后经过3个月,②每年2、5、8、11月随机发生	选择“是”的话会以身上70%的金钱换取我方全体武将兵力回复,武器等级上升或学会一种技能的效果
献金要求	①玩家占领的地域数大于2,②游戏开始后经过6个月	影响后续事件
王皇发现	①不答应献金要求,②游戏开始后过了长安	每个月的收入增加
皇帝即位提案	①不答应献金要求,②玩家占领的地域数大于8,③至少拥有一名前部下	成为皇帝
献帝讨伐令	①答应献金要求,②未迎回献帝	关系后续事件
迎帝的南渡	①献帝讨伐令未发生,②未迎回献帝,③玩家和占领洛阳的势力交流并获胜	金钱增加
迎回献帝	①答应献金要求,②占领洛阳	关系后续事件
挟天子以令诸侯	①已迎回献帝,②受到敌势力慢攻时随机发生	敌势力进军
异民族出现	①玩家占领的地域超过9个,②拥有未结盟的敌势力	我方武将兵力减少
司马懿献策	①司马懿为玩家部下,③每年的5、8、11月随机发生	全武将兵力回复
司马懿献策-敌方	①玩家占领的地域超过4个,②敌军的敌势力有司马懿,③玩家未与该势力结盟,④每月3、6、9、12月随机发生	敌势力兵力完全回复
周瑜火计	①周瑜为玩家部下,②每年的5、8、11月随机发生	邻军敌方的兵力减少
周瑜火计-敌方	①玩家占领的地域超过4个,②敌军的敌势力有周瑜,③玩家未与该势力结盟,④每月3、6、9、12月随机发生	我方武将兵力减少
陆逊火计	①陆逊为玩家部下,②每年的5、8、11月随机发生	邻军敌方的兵力减少
陆逊火计-敌方	①玩家占领的地域超过4个,②敌军的敌势力有陆逊,③玩家未与该势力结盟,④每月3、6、9、12月随机发生	我方武将兵力减少
诸葛亮八门金锁阵	①诸葛亮为玩家部下,③每年的5、8、11月随机发生	战斗时玩家的攻击力上升
诸葛亮八门金锁阵-敌方	①玩家占领的地域超过4个,②敌军的敌势力有诸葛亮,③玩家未与该势力结盟,④每月3、6、9、12月随机发生	与该势力的战斗中敌军的攻击力上升
庞统的连环计	①庞统为玩家部下,②每年的5、8、11月随机发生	邻军敌方的武将不会叛变
庞统的连环计-敌方	①玩家占领的地域超过4个,②敌军的敌势力有庞统,③玩家未与该势力结盟,④每月3、6、9、12月随机发生	我方武将减少
曹操自立为王	①曹操为敌势力的部下,②游戏开始后经过9个月,③曹操和君主不在同一地	曹操自立成为新势力
刘备自立为王	①刘备为敌势力的部下,②游戏开始后经过1年,③刘备和君主不在同一地	刘备自立成为新势力
曹操叛变	①曹操和张飞为玩家部下,②张飞等级比曹操高,③曹操的特殊技术满	曹操完全叛变
张角的奇袭	①张角为玩家部下,③每年3、6、9、12月随机发生	对敌势力的兵力完全回复
魏延的绝招	①不答应献金要求,②玩家占领的地域超过4个,③魏延不是君主	魏延成为玩家部下
魏延的绝招-敌方	①魏延为玩家部下,②魏延和曹操不在同一地,③魏延与曹操结盟,④除魏延外还拥有其他部下	魏延带着大量部下离开
吕蒙横行	①吕蒙为玩家部下,②玩家占领的地域数大于3,③游戏开始后经过6个月	吕蒙每个月的力量!上升
吕蒙归还	①吕蒙为玩家部下,②吕蒙事件发生后3个月	吕蒙学会绝技
孟获投降	①在与敌头目孟获的战斗中取胜,②在敌头目中俘虏全部据点	我方武将等级大幅上升



# 游戏道馆

和小编一起领略游戏之道

游戏文化

游戏道馆

连续两期的游戏道馆栏目中谈到了音乐游戏与格斗游戏这两大游戏类型,喜爱音乐游戏的各位看官势必对小编雷打的水准有了一些了解吧?而小九的格斗游戏之道真可谓“身经百战”啊,相信广大爱好者也是这样一路走来的。本期特大号的游戏道馆栏目将由我来为众看官们分享交流一下主流的RPG游戏之道。



## RPG游戏之我见

RPG 游戏,即角色扮演(Role Playing Game)的缩写,相信现在各位玩家应该都是无人不知无人不晓了吧,在RPG游戏盛行的年代其中的优秀作品数之不尽,各位看官想必也有自己心目中的TOP 10。纵观当今RPG王朝早已退却,但险象环生的经典之作却一直吸引着新老玩家,诸如日本“国民级”之称的《勇者斗恶龙》系列、Square Enix的《最终幻想》系列、Namco Bandai的《传说》系列等等等等,光是系列作品的话就能拿出好多个,真是不胜枚举,这里只放了3例还望着看官们多多包含,其他还包括一些非常优秀的原创作品,可以说作为一大主流的RPG游戏在其发展史上有着绚丽缤纷、百家争鸣的盛况,其中值得我们细细品味的地方实在是太多了。一个优秀的RPG不仅需要另人产生共鸣的剧情,还需要另人感到富有新意的系统,更重要的是游戏上的代入感。当玩家们入手了心仪的游戏后会以什么样的方式来进入游戏呢?这也就是你独一无二RPG游戏之道。

排名	游戏名	游戏时间	心得研究
1	《女神侧身像 2》	2000小时以上	一周目无伤通关,极限第51目直通关
2	《最终幻想 肖邦之梦》(P3S)	160小时	最佳体验通关
3	《深渊传说》	500小时	UK难度竞技场单人击败四人组研究
4	《星之海洋3 导引者链接》	200小时	
5	《最终幻想 X》	80小时	
6	《星之海洋2 二次进化》	80小时	UNIVERSE 难度后期生存办法
7	《仙乐传说》	100小时	
8	《战场的女武神》	70小时	
9	《奥丁领域》	60小时	
10	《碧霄三重楼》	100小时	最终BOSS一回台度爽心得



所谓“道”即方法、方式、道路等,当游戏入手后,玩家上手总是先感受一下游戏开场CG或动画的气氛,然后再慢慢了解整个游戏所设定的时代背景等,当简单的教学完后后才算真正地开始游戏流程。或许有人会说玩RPG游戏无非就是看看攻略按部就班,这点无可非议,但“游戏之道”的层次并非如此而已,在打穿一周目游戏期间你可以尝试下属于自己的“游戏之道”,最简单的莫过于独立游戏,不依靠攻略等(当然这必须要求玩家有一定的日语水平)。在熟练掌握游戏系统后玩家们就可以向更高难度的难度挑战了,典型的

代表有“星之海洋”系列 SO2 的 UNIVERSE 难度、SO3 的 FD 难度、SO4 的 Chaos 难度、“传说”系列的 UNKNOWN 难度等等。

通常这类难度都是游戏中本身存在的,但大多需要在游戏二周目时才能挑战,此为RPG游戏的“正道”。

▶ 高手级别的专属任务必杀技 Word、イクスバルス不仅威力强大,而且命中率极高。



### 邪道

与“正道”相对应的自然是“邪道”了,RPG游戏的“邪道”当然不是每个玩家都能尝试的,对于有“爱”的玩家来说,单单打透游戏的几周目,完成游戏最高难度通关远远不够,在细细品味游戏的乐趣时还刻意地给自己增加难度来提升自己的乐趣。典型的RPG游戏三大“邪道”便是普通通关、无伤通关、最低等级通关,许多研究便是出自“邪道”之中,这点是必须要吹捧的。例如在《最终幻想 肖邦之梦》里可以全程让皮特一直以等级1的

状态到达最终BOSS那里,由于游戏里角色在该场战斗中死亡没有用道具复活的话,那么在战斗结束后,该角色会自动复活。如果想让皮特一直等级为1的话,就必须让他全程参与战斗,并且必须每场战斗时都战斗不能,这样才能让等级1一直保留到最终BOSS面前。如果要以最底等级通关的话必须让队伍中的角色不断轮流替换出来来平均分配经验,在7周以上时以平均等级25的水平还是打不过第7章最后那个BOSS。方法之多,乐趣之多还等待着有爱的玩家来发掘。



技术一般来说在RPG游戏中也很多,传统意义上玩家们有着先拼命练级,然后再撞BOSS的框架,“等级”这个东西确实是RPG游戏中比较重要的因素,但技术就是用采弥补等级上的欠缺,尤其是一些A-RPG游戏。例如在(SO4)中Chaos难度下,第一场BOSS战早已不能用“硬碰”来解决,必须使用SO绕背来破坏BOSS的外壳,然后

才能造成有效伤害,《最终幻想 肖邦之梦》在2周目时可以用队伍等级1来发挥号姐姐ビオラの强大实力,她在20米开外的攻击力几乎等于一个必杀技,再配合强力的狂战士饰能够打出30万的惊人伤害,对付初中期的BOSS简直就是易如反掌。而在《深渊传说》中合成武器ラストフェンサー所需的材料掉落几率非常之低,一打满材料需要花费好几个小时,这里可以用FS技连续一连来结束战斗,这样可以说有接近100%的几率掉落材料,大大节省了时间。

### 极艺

从大层面上说,RPG游戏的技术并不像ACT游戏那样有着硬性要求,RPG游戏中的技术是更依靠玩家对系统的认识与掌握,原“世界树”的神隐级人物Agemo(通称A神)在《女神侧身像 潘多拉》中所著的一篇“伪随机数预测与日破极限一击”已突破了我们对RPG游戏技术所作解释的范畴,作者对于游戏程序设计认识之深,再加上用常人无法理解的手段来达到克服游戏中的运气成份,把装备暴击STR 431 配合技能与暴击外加暴击与升级时所加STR的数值发挥到最大,使其暴击在等级99时拥有最大的STR 2002,在不使用灼炎的情况下靠暴击HT修正率达到日破极限一击的超高伤害(1519802(日破中的HT上限为99)),可见其(VP1)的造诣真是深不可测啊!

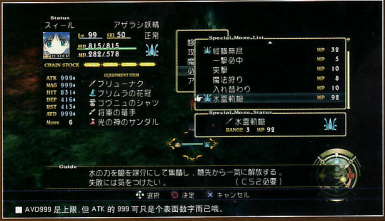


▶ 日破最强一击伤害,没有随机成分。



# 巧

小窍门在RPG游戏中非常典型，典型的例子就是“凹点”与“刷”两大类。“凹点”可以帮助你角色成长时获得对应最大的能力加成，从而让玩家摆脱在战斗中因能力不足而苦苦支撑的窘境。另外对于游戏中个别技能或者道具也可以使用“凹”的方法。在《女神侧身像2》中第3章的毒龙殿里，我们初期可以凭借新铁姬塞蕾斯的会心切断部位技能来打螃蟹一样的怪物，当“凹”出会心时那么本战的经验丝毫不费吹灰之力就能全部入手了，而碰上实力强劲的敌人我们同样可以运用雷礼德的即死魔法来“凹”死敌人，这样即能避免全灭又能轻松过关，何乐而不为呢？可见“凹”的确是—种经济又划算的手法啊。



# 速

另一个“刷”就是合理地利用游戏的设定来达到事半功倍的效果。在《古剑三重唱》的最后—章中，从最终迷宫返回大地后，再进入野外练级的话，敌人的等级将会是我方角色中最高等级者减1~2级，选择

一些特定的敌人就能快速“刷”级了，丝伊露的Leader技能为我方出战人数越少则自身能力越高，所以利用这点可以让她的能力超越怪物好几倍，—场战斗下来升个3~4级不成问题，反复进出大地后的话很快就能“刷”至99级。

◀ 6000多的攻击力，好好算计的，最终BOSS—回合拿下不成问题。

# 禅

不可否认，单单打通一个RPG游戏就非常消耗时间，而在不同的地点中触发剧情再前往其他地点又将会花费大量时间，加上游戏本身的难度设定更是如此，通常—款RPG游戏—周目平均所消耗的时间在30小时左右。如果游戏中有某个地方非常考验玩家耐心的话便是多周

目难度的设定了，另外—些隐藏要素都需要在游戏中多次周目才能开启，例如《宿命传说2》中裘达斯的秘奥义真神炼狱需要把游戏打通3周后才能放出来（PSP版为2周）。另外—些要求有耐心的要素并不是贯穿整个游戏的，而是太强调于“刷”、“运气”、“耐心”这3个方面了，最有代表性的例子便是《最终幻想XII》中的最强枪了，那千分之一的几率—定让众多玩家纠结了好久好久吧？（哭）

如果你还想完美掉红莲迷宫的话，那估计花费掉更多的时间，撇开你打游戏的不说，天天奋战十多个小时你也得照原—下你的发机与眼睛吧。

# 持之以恒

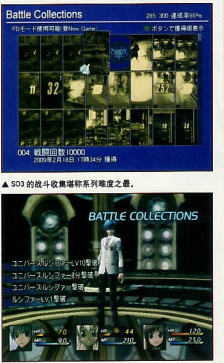
TRF-ACE之作为《女神侧身像2》中设定的最高50周目也颇为让人感到惊讶，而游戏周目上并不是单纯的通关，敌人的各项能力都会随之相应上升，最明显的当然就是其HP在最高周目时是第1周目的28倍，试想—下—个RPG大作玩上50次会有什么感觉？除了特有的“中重症状”之外，这无疑将消耗大量的时间与精力，3A这—类真是够狠的，想让玩家玩上—辈子啊。鉴于本人在第51周目时通关的时间约为38个小时，所以想要完美打穿这个游戏光在正篇中就将耗费38×1500~1900小时，然后再减去难度修正30小时左右，

收集要素也是另一个耗时间的因素，收集不仅涵盖了游戏大部分的内容，而且有些条件极为苛刻。《深渊传说》里只有在2周收集完全道具后才能得到魔兽大帝的—个称号，而《星之海洋3》直到时间的尽头）中的战斗收集也相当花费时间，诸如其中的战斗道具数达到50000、杀敌数50000、按键次数达到1000000，相信这3个收集完成的人非常之少吧。《星之海洋系列》的收集要素—直是游戏的一大特色。而《女神侧身像 蒂娜》的声音收集也是—大难点，有些BOSS的声音只有反复让他打打才能收集得到，特别像鸟翼的声音，—共有17格，最难的莫过于其三种普通魔法的收集了，想收到不打上100回合几乎不可能的，100回合中被雷翼灭掉N次的几率也高得离谱。当然这还不是最变态的，后期有几个BOSS都是—次性的，当好不容易收集完成后被BOSS—个大魔法全灭那将是什么感觉？！该死！又得该档！我要崩溃了！

▲ S03的战斗收集系列难度之最。



◀ 50周那个数字并不是很突出呢？



纵览RPG游戏之道，其中的方式方法还不限于此，如何找到自己独一无二的游戏之道还需靠广大玩家自己揣摩，新玩家在看了

这篇浅谈后可以找到自己的游戏之道，再加入自己的另类创意来发挥你最大的潜能。而老—辈的RPG游戏达人级玩家想必心中早已

有了一套游戏之道了吧，如果您有什么新的想法新的创意欢迎与我交流，共同探讨才是本栏目的主旨。

# 游戏进行时

挖掘二线精彩 品味热门流行

## IT'S GAMING

投稿邮箱: 兰州市欧家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编: 730000  
Email: ucg@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿!

## 穿越时空的少女

### 3D 美少女双手献成就

原名: タイムリープ  
机种: X360 类型: 文字冒险

和之前预想的一样,一共只有6个成就的美少女游戏《穿越时空的少女》果然是成就大作,掌握方法之后大概2个小时就能全成就,游戏的特色在于以3D技术表现的美少女,PC版对硬件配置要求很高,到X360上直接放碟欣赏就可以了。值得一提的是游戏里还收录了二段《偶像大师》式的歌舞视频,喜欢此类游戏的玩家不妨看看。



### 全成就攻略

和传统的美少女游戏一样,本作只要把文字速度调到最快,并允许跳过未读文字,按住一个键加速就快速通关了。玩家所要做的就是中间选几个不同的选项。不过本作的结局是由



好感度来定的,好感度最高的角色就会成为最后的结局人选,因此选项的答案并不是唯一的,这样的难度就更低了。

下文将会给出推荐选项,为节省篇幅,把不正确的答案省略了,请大家自行记忆选项的顺序。

#### 全成就一览

ブローグクリア	打通过序章	100
ボウリア	打出与ボウの结局	180
悠ウリア	打出与悠の结局	180
こころクリア	打出与こころの结局	180
まゆウリア	打出与まゆの结局	180
あゆウリア	打出与あゆの结局	180



CV. 伊藤静

#### 步的结局

- ★步选: 商店街→步选: 前を通る→步选: 輪む→步选: 手を取りに行く→今迄ありがとう→あゆの歩选→步选: 一緒に図書室へ→步选: 一緒に図書室へ

#### 悠的结局

- ★悠选: 遊歩→步选: 前を通る→悠选: 輪む→悠选: 手を取りに行く→今迄ありがとう→あゆの歩选→悠选: 一緒に図書室へ→悠选: 一緒に図書室へ

#### 悠的结局

- 步选: 前を通る→悠选: 手を取りに行く→今迄ありがとう→悠选: 一緒に図書室へ→悠选: 一緒に図書室へ

#### まゆの结局

- ★まゆ选: 商店街→まゆ选: 前を通る→まゆ选: 輪む→まゆ选: 手を取りに行く→今迄ありがとう→まゆの歩选→まゆ选: 一緒に図書室へ→まゆ选: 一緒に図書室へ

#### こころの结局

- ★こころ选: 遊歩→こころ选: 前を通る→こころ选: 輪む→こころ选: 手を取りに行く→今迄ありがとう→こころの歩选→こころ选: 一緒に図書室へ→こころ选: 一緒に図書室へ

注: 步选选在悠的结局达成后选择重新开始游戏才会出现,不过没有这个选项也可以达到悠结局,必须先达成悠的结局才能达成悠的结局,必须先达成步的结局才能达成あゆの结局。



对于大部分读者,生活中还是存在着暑假这种东西,这是一件异常美好的事情,当我们还拥有她的时候,就一定要好好珍惜。好好玩游戏,保证睡眠质量,努力完成作业,以上看似矛盾的三个家伙,如果你能调整好,那么我想你肯定比我的夏天过得幸福。

中文风向标简版: PS3和X360平台《苍翼默示录》和《真·三国无双5 帝国》官方中文版均已发售

了!已经确定登陆PSP的NDS版《横行霸道 唐人街战争》、解谜游戏《江戸川乱歩の怪人二十面相DS》、PSP动作射击游戏大作《抵抗 惩罚》以及在日本发售之前就已经神秘推出的《初音未来 DIVA计划》均已由民间汉化组汉化!



### 新增动作



### Reflect Dash

本作街机版独有新增动作,就是同时按住方向键“前”以及“Reflect键”发动Reflect Dash(消耗1格魔力槽)。发动该动作,角色会上段攻击的状态向前突进,Reflect Dash可以通过其他攻击击破来进入取消,这样更能够瞬间转换攻防,给对手以出其不意的打击。

### 全隐藏要素出现方法

#### 隐藏角色出现方法

- Leysritt:** 完成三次街机模式(Arcade Mode)或者完成任一名称以UserSerker为最终对手的角色的街机模式。
- 暗黑Saber:** 完成10次街机模式或者在出现Leysritt后,完成以Oigamest为最终对手的角色的街机模式。
- Zero Lancer:** 出现Leysritt和暗黑Saber后,在任意角色的街机模式中先以必杀赢得胜利(至少一回合),Zero Lancer便会第6个关卡中出场,将其击败并完成该街机模式。

#### 隐藏模式

- 生存模式(Survival Mode):** 以Userit、暗黑Saber和Leysritt完成街机模式。
- 无尽生存模式(Endless Survival Mode):** 以任一角色在生存模式中赢得18场以上的战斗胜利,进入生存模式即可增加Endless选项。

#### 隐藏服装

**Saber Lily:** 完成Saber和暗黑Saber的街机模式。

**各角色便服:** 完成各个角色的街机模式。  
**隐藏关卡 冬本市市面地:** 完成Zero Lancer的街机模式。  
**伊莉娅(Hiyasviel)系统音:** 以莉娅角色完成街机模式便可解锁伊莉娅(Hiyasviel)的系统音。

#### Ultimate难度

游戏中的最高难度“Ultimate”需要在无尽生存模式(Endless Survival Mode)下获得100场战斗的胜利。

#### 隐藏Material/UC

**Caster's Bone Servants:** 以Caster完成两次街机模式。  
**Wya:** 以Lancer完成两次街机模式。  
**BGM解锁:** 完成每个角色的X Mission即可解锁对战时BGM的选择。



## Fate/ 无限代码 携带版 掌上圣杯争夺战!

原名: Fate/Unlimited Codes Portable  
机种: PSP 类型: 格斗

整体来讲,本作在移植度上令人满意,画面和系统基本保留了PS2版本。除了新增的动作,游戏中很多必杀技在输入方面也简化了不少,这也是考虑到掌机的操作这次我们就具体讲一下本作的新增动作和全部隐藏要素的出现方法。





# 初音未来 DIVA 计划

## 装扮玩家们自己的初音

原名 初音プロジェクト ディーヴァ  
 机种 PSP 类型 音乐

超人声虚拟偶像初音ミク出道以来一直人气不减。在日本，只要和初音有关的商品都能轻轻松松吸引宅男们的目光。本作依然是打着初音的名号的音乐游戏，不过游戏的素质都相当的高，特别是游戏中自制 PV 的部分，给玩家提供了很大的 DIY 空间，相信不久就会有更多优秀的自制 PV 流传到网络上。



levelup.cn  
hao

### 全歌曲获得方法

粉红色标签	
歌曲名	获得条件
ワールドイズマイン	初期歌曲
ひびく声	ワールドイズマイン任意难度完成1次
恋し戦争	ひびく声任意难度完成1次
その一秒スローモーション	恋し戦争任意难度完成1次
ムルト	その一秒スローモーション任意难度完成1次

蓝色标签	
歌曲名	获得条件
Far Away	初期歌曲
ストロベリー	Far Away任意难度完成1次
Star Story	ストロベリー任意难度完成1次
Last Night, Good Night	Star Story任意难度完成1次
Packaged	Last Night, Good Night任意难度完成1次

绿色标签	
歌曲名	获得条件
雨のちSweet+Drops	初期歌曲
マゼラン	雨のちSweet+Drops任意难度完成1次
マゼラン	マゼランポイント任意难度完成1次
Dreaming Leaf	マゼラン任意难度完成1次

黄色标签	
歌曲名	获得条件
荒野と森と魔法の歌	初期歌曲
荒野と森と魔法の歌 (レバー)	荒野と森と魔法の歌NORMAL难度完成2次
荒野と森と魔法の歌 (リバー)	荒野と森と魔法の歌NORMAL难度完成3次
moon	荒野と森と魔法の歌任意难度完成1次
あひくさ音に注意	moon任意难度完成1次
あひくさ音に注意	あひくさ音に注意任意难度完成1次
いびらの歌 (レバー)	いびらの歌NORMAL难度完成2次
いびらの歌 (リバー)	いびらの歌NORMAL难度完成3次

天蓝色标签	
歌曲名	获得条件
The secret garden	初期歌曲
Dear cocoa girls	The secret garden任意难度完成1次
天冠城アラベスク	Dear cocoa girls任意难度完成1次
クラリット更新中?	天冠城アラベスク任意难度完成1次
クラリット - ST edit -	クラリット更新中? 任意难度完成1次

白色标签	
歌曲名	获得条件
恋スルVOGUELOID	初期歌曲
Levan Polkka	恋スルVOGUELOID任意难度完成1次
あんなの歌	Levan Polkka任意难度完成1次
あんなの歌 (あんなの)	あんなの歌任意难度完成1次
あんなの歌 (あんなの)	あんなの歌 (あんなの) 任意难度完成1次
初音ミクの消失	あんなの歌 (あんなの) 任意难度完成1次
金の聖夜露音に朽ちて	初音ミクの消失任意难度完成1次
あんなの歌 (あんなの)	あんなの歌 (あんなの) 任意难度完成1次
金の聖夜露音に朽ちて	あんなの歌 (あんなの) 任意难度完成1次

### 其他要素

**PV鉴赏方法**：歌曲任意难度中获得G评价便可对歌曲选择的按△进行鉴赏。  
**HARD难度出现条件**：歌曲在NORMAL难度中获得G或以上评价后便能选择该歌曲的HARD难度进行游戏。  
**CHANCE TIME**：简称CT。每首歌都会在某一固定的段落出现CT，进入CT时可以获得COMBO×100的奖励分数。CT可以部分是拿O评价的关键，不管理你前面的部分玩得多么好，如果CT部分撞错了，O评价基本上都与你无缘了。所以如果想确保歌曲获得G评价，除了要熟悉歌曲的BGM外，最主要还有CT部分的规律。

#### 编写注解

STANDARD评价	ST
GREAT评价	G
CLEAR	完成

### 全换装取得方法

换装名称	获得换装的歌曲	获得条件1	获得条件2
初音ミク	初期换装		
メイロクスタイル	Dreaming Leaf - ユメミルコソノ	HARD难度获得ST或以上的评价	获得25000分以上
グリンパイル	いびらの歌 (レバー) 与 いびらの歌 (リバー)	2首歌曲在NORMAL难度获得G或以上的评价	
スベテヤング	あひくさ音に注意 [レバー] 与 あひくさ音に注意 [リバー]	HARD难度获得G或以上的评价	需要使用スベテヤング39换装
スベチヤン39	あひくさ音に注意 [レバー] 与 あひくさ音に注意 [リバー]	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO70以上
オリジナル第14届	荒野と森と魔法の歌	NORMAL难度获得ST或以上的评价	完成次数达到5次
ブラジリアン	Star Story	NORMAL难度获得ST或以上的评价	完成次数达到5次
ゴキウ	ひびく声	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO100以上
ブロンセ	恋スルVOGUELOID	NORMAL难度获得ST或以上的评价	完成次数达到5次
エモ	いびらの歌	HARD难度获得ST或以上的评价	获得15000分以上
出玉	雨のちSweet+Drops	NORMAL难度获得ST或以上的评价	完成次数达到5次
ねむ	マゼラン	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO130以上
フードハンター	ワールドイズマイン	NORMAL难度获得ST或以上的评价	完成次数达到5次
ゴキール	Packaged	HARD难度获得ST或以上的评价	获得25000分以上
パンク	恋し戦争	NORMAL难度获得G或以上的评价	完成次数达到5次
ダンサー	Far Away	NORMAL难度获得ST或以上的评价	完成次数达到5次
スター	マゼラン	NORMAL难度获得ST或以上的评价	完成次数达到5次
フューチャー	あひくさ音に注意	NORMAL难度获得G或以上的评价	最大COMBO110以上
メタル	その一秒スローモーション	NORMAL难度获得G或以上的评价	最大COMBO100以上
メロウ	ストロベリー	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO100以上
アラビアン	天冠城アラベスク	NORMAL难度获得G或以上的评价	完成次数达到5次
あひく	クラリット - ST edit -	HARD难度获得ST或以上的评价	获得20000分以上
ティファニ	クラリット更新中?	NORMAL难度获得G或以上的评价	最大COMBO110以上
マッシュン	ワールドイズマイン	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO120以上
ネグティブドレス	ワールドイズマイン	HARD难度获得ST或以上的评价	获得30000分以上
パレレーブ	ムルト	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO110以上
VN02	moon	NORMAL难度获得G或以上的评价	完成次数达到5次

换装名称	获得换装的歌曲	获得条件1	获得条件2
ギャラクシー	Last Night, Good Night	NORMAL难度获得G或以上的评价	最大COMBO80以上
初音ミク	The secret garden 与 Dear cocoa girls	2首歌曲在NORMAL难度获得G或以上的评价	需要使用初音ミク39换装
初音ミク	除去“ver.”字样的32首歌	32首歌曲在NORMAL或HARD难度下获得G评价	需要使用初音ミク39换装
ハラスル	The secret garden	NORMAL难度获得ST或以上的评价	完成次数达到5次
P-スタイルPB	白色标签全歌曲	NORMAL难度获得G或以上的评价	
P-スタイルCN	天蓝色标签全歌曲	NORMAL难度获得G或以上的评价	
P-スタイルCW	白色标签全歌曲	NORMAL难度获得G或以上的评价	
P-スタイルFP	粉红色标签全歌曲	NORMAL难度获得G或以上的评价	
P-スタイルLP	绿色标签全歌曲	NORMAL难度获得G或以上的评价	
P-スタイルFB	黄色标签全歌曲	NORMAL难度获得G或以上的评价	
P-スタイルMG	蓝色标签全歌曲	NORMAL难度获得G或以上的评价	
P-スタイルGX	全部歌曲	HARD难度获得G或以上的评价	
碧音ハク	あんなの歌 (あんなの)	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO120以上
北北北	初音ミクの消失	HARD难度获得G或以上的评价	获得23000分以上
咲音メロ	あんなの歌	HARD难度获得G或以上的评价	需要使用メロ39换装
メイロクスタイル	除去“ver.”字样的32首歌	32首歌曲在NORMAL或HARD难度下获得G评价	需要使用メイロク39换装
碧音レン	荒野と森と魔法の歌	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO100以上
ムルユウ	除去“ver.”字样的32首歌	32首歌曲在NORMAL或HARD难度下获得G评价	需要使用碧音レン39换装
碧音トレン	荒野と森と魔法の歌 (レバー)	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO100以上
メイト	除去“ver.”字样的32首歌	32首歌曲在NORMAL或HARD难度下获得G评价	需要使用メイト39换装
メイト	除去“ver.”字样的32首歌	32首歌曲在NORMAL或HARD难度下获得G评价	需要使用メイト39换装
超音ク	Levan Polkka	NORMAL难度获得ST或以上的评价	最大COMBO100以上
超音カ	除去“ver.”字样的32首歌	32首歌曲在NORMAL或HARD难度下获得G评价	需要使用超音カ39换装

※注：获得换装的第二个条件中，COMBO数、获得分数、完成次数并没有难度限制，而且不需要和第一条条件同时达成。

# PS2 殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持：玛娜



当暑假变为进行时，很多玩家都会将尘封在柜子里的主机拿到电视机前，和家人或者朋友一起共享夏日的悠闲时光。乐趣源于游戏却又超出游戏本身，它能让人以更加快乐的心情去面对生活，享受游戏、热爱生活。

投稿信箱：ucg@ucg.com.cn

实用技术

PS2 殿堂

## 我的暑假2

清凉的夏日与闪亮的童年

## 殿堂 陈列室



或许悠然无虑的童年早已离我们远去，或许拿着蒲扇在庭院中纳凉的生活方式已经被空调取代，又或许城市的生活已经被一抔夏日的绿色永远地定格在了人的记忆的相册里……但即便如此，每个人的心中仍然拥有着属于自己的“暑假”。有这样一款游戏，它能挖掘出玩家心灵深处那份埋藏在童年的感动，那便是 SCE 于 2002 年 7 月 11 日推出的 PS2 平台的经典之作——《我的暑假 2》。

游戏的剧情很简单，玩家扮演一个 8 岁的“我”，因为母亲临产，因此需要寄居到叔叔家度过一个再平常不过的暑假。不过在这从 8 月 1 日到 8 月 31 日之间的短短暑假是否能过得充实，那就取决于玩家自己的选择。

本作的舞台是日本伊豆半岛的一

处田舎小镇，游戏中的探索要素很多，虽然场景只是由 2D 的贴图构成，但由于整个小岛被分成了很多不同的区域，几乎每一个场景都有很多未知的秘密在等着我们，旺盛的好奇心会让人忍不住去踏遍游戏中的每一个角落。本作采用了立体的声音定位技术，玩家会感觉到场景的空间感很强。例如蝉的叫声，我们就可以通过其在场景中声音的大小来判断发出叫声的蝉距我们的远近，这样的设定不仅让捕虫的过程更加充满乐趣，也给游戏中的整个海岛赋予了活力与生机。

说到捕虫，这也是游戏中最吸引人的一个可玩要素。将砂罐涂抹在不同地方的大树上，然后我们就可以坐等各种各样的甲虫上钩。用自己引以为豪的甲虫在秘密基地中和其他小伙伴进行虫相扑的比赛，类似这样的经历相信每一人

的童年都曾有过的吧！

游戏的主题——“夏日”和“海岛”，这两个词也会让人自然地联想到游泳这一活动。在《我的暑假 2》中，新增的海中游泳不仅是消暑的好办法，我们还可以潜到水下去发掘各种神秘的宝藏，于是探索的区域也从陆地一直延伸到海底。

除了冒险部分，游戏的存档方式也颇为有趣，主角会在每一天的睡觉之前以绘日记的形式记录下一天中最美好的回忆。以铅笔勾勒的线条虽然潦草，但充满童真的笔触用来表达儿童对生活感受却是最适合不过。而泽田田可子的演唱的插曲更是洗净了所有人心中的压力与尘垢，让玩家难以忘却。

归根结底，《我的暑假 2》之所以被很多玩家所喜爱，是因为游戏最大程度让玩家在这个虚拟海岛中释放了自我，既找到了与儿时回忆的共鸣，也过了一把撒野的“暑假”。对于告别了童年的我们来说，这便是最珍贵的一种感动。



《我的暑假 2》中充满好奇心的主角在游戏中仿佛就是我们自己的分身。玩家的动力来自于自己无尽的求知欲望，它会促使我们想要急切地找出小岛上的每一个角落。很多时候我们都会感觉游戏中一天的时间太过短暂，总是还没有玩得尽兴便被叔叔强行叫回了家。记得自己某次暑假游戏中半个暑假的时间都花在了钓鱼上。为了霸占所有的鱼类不惜跑遍了岛上所有的海滩和池塘，却仍然乐此不疲，而且找到隐藏的鱼点后一待就是一整天。或许有人觉得这样的生活方式过于懒散，但每个人对未泯的童心，这又何尝不是我们每个人都最为渴望的暑假呢？



前段时间看到一段日本玩家制作的《我的暑假》恶搞视频，游戏中的“我”吃完就睡，睡完再吃，即发生小伙伴主动前来邀请游玩的强制事件，对话一完毕，“我”又立刻调头往二楼的卧室踉跄就睡……如此这样，生活的现实方式实在令人汗颜。尽管这样，在惋惜“我”对美好时光的浪费之余，这段视频仍然让咱们明白了——一件事，短短的 30 天暑假，其实应该可以做得多事情的……



## 近期关注

经历了略显沉闷的春季，PS2 玩家将在夏季迎来一个新作发售的小高潮。首先是 7 月底的《NUGA-CEL》。之前我们也和大家介绍过，对人设以及日式策略角色扮演游戏感兴趣的玩家就绝对不可错过。另外，7 月份的劲足改编游戏也有不少，喜欢原作的玩家也不妨尝试一下。

到了 8 月份，最受瞩目的当然是 8 月 6 日发售的《SD 高达 G 世纪 战争》。作为加入新系统“War Break”以及新作品《高达 00》等的系列新作，相信所有



8 月 20 日，同为 Type Moon 名作的《月姬格斗 Actress Again》将与所有的格斗游戏玩家见面。一直以来，“月姬”的相关同人作品以及去年推出的街机版

的高达迷都早已迫不及待了。本作也绝对能算得上暑期 PS2 平台上最值得期待的游戏。

的高人气就一直很高。本作的素质应该也不会让广大玩家失望。加之近年大热的《空之境界》女主角新仪式也会在游戏中的客串出现。所以嘛……不过话说回来，和去年在 PS2 上登场的《Fate/无限代码》不同，《月姬格斗 Actress Again》是传统的 2D 格斗，演出的华丽程度要打点折扣的。



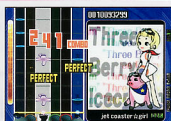


## 日式吉他音乐游戏

殿堂  
别馆

PS2 平台《吉他高手》系列

[文: 吴洪宇]



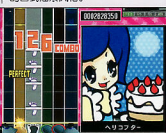
今天,只要一提到音乐游戏,那么相信大家会迅速想到《吉他英雄》(摇滚乐队)。如果我们在音乐游戏封面加上“日式风格”的定语,那么估计很多人又会立刻指出《DDR》和《流行音乐》(POP'N MUSIC)。那么,如果我们将游戏的类型限定在“日式吉他音乐”之内,大家会想到什么呢?对!这就是《吉他高手》(Guitar Freaks)。同《DDR》一样,《吉他高手》作为一个系列作品同样出自游戏老铺 Konami 之手。相比在国内曾经风光一时的《DDR》来说,《吉他高手》的品牌认知度似乎要低了不知多少个档次。其实就综合素质而言,这个系列并不输于其他同类游戏。不过,同样是街机形式开始推出的这个系列却很少得到国内玩家的认可。

“《吉他高手》系列”作为街机游戏品牌同样有着数量众多的作品。Konami 并没有将其全部作品完全移植到家用机平台上,不过以移植到家用机平台上的作品都可视为系列之中的精品。除了早期的两款作品被移植到 PS 主机上之外,其余的移植平台均为 PS2。这个系列有着与其他日式音乐游戏共同的特点,那就是由日本流行音乐、热门电视剧主题曲、非主流音乐等各个方面。当然在



这些曲目中还有一个重要的组成部分,那就是来自 Konami 形变庞克乐队成员的作品。这一点可是其他厂商出品的音乐游戏中所不具备的。众所周知,节拍落下式玩法是音乐游戏普遍采用的系统。他为了体现出吉他弹奏的特点,这个系列游戏的具体操作方式显得颇为独特,那就是以一个键用于拨弦,三个键用于压弦——这种玩法与《吉他英雄》极为相似。不过对于 PS 系手柄来说,玩家在长时间操作过程中难免会造成手指磨损疼痛,并且操作极为不便。为此, Konami 还专门推出了对应此系列的吉他控制外设。在应用了这款外设之后,玩家可以真正找到弹吉他的感觉了,不过游戏的手上难度依然相当高。当然,如果你不想为这个系列专门购入吉他控制器,那么就只能通过修改按键来适应游戏了。早期的作品中提供几种按键布局方案,而后期作品中则允许玩家随意自定义按键布局。特别指出的是,类似 PS2 平台的这个系列基本上是与 Konami 的另一音乐游戏系列《青春鼓王》(Drummania)合并推出的。移植到 PS2 平台上的两款作品还提供给玩家组合乐队的特殊模式,允许一名主音

电吉他、一名贝斯手和一名鼓手同台演出。当然,凑齐三个摇滚乐玩家的机会并不是很多,更别说水平能够高到能够玩转这个系列游戏的人。如果你特别热爱摇滚音乐,又喜欢音乐游戏,那么在摆弄《吉他英雄》的空档之际,不妨找来这个经典的系列感受一下——那种欧美重金属音乐中少有的日式摇滚风格。



## PS2 平台《吉他高手》系列

作品名 发售日

吉他高手 3rd MIX & 青春鼓王 2nd MIX 2000 年 12 月 7 日

特点:除了可以分别演奏吉他电吉他和电子鼓,本作还可以两人进行合奏。

吉他高手 4th MIX & 青春鼓王 3rd MIX 2001 年 9 月 20 日

特点:家用机版加入更具挑战性模式的“ENDLESS 模式”,也收录了很多原创曲目。

吉他高手 V& 青春鼓王 V 2006 年 3 月 16 日

特点:时隔 5 年后系列再次推出 PS2 平台,官方为此大幅降低了吉他和电子鼓的难度评级并与游戏同时发售。

吉他高手 & 青春鼓王 杰作集 2006 年 9 月 31 日

特点:收录了系列未曾推出家用机版的 5th ~ 11th 中的人气乐曲,玩家可以自由选择发售。

吉他高手 V2& 青春鼓王 V2 2006 年 11 月 22 日

特点:包含乐曲达到 40 首以上,49MIX 以后的家用机版原创乐曲也有收录,最多同时演奏人数达到 3 人。

吉他高手 V& 青春鼓王 杰作集 2007 年 3 月 6 日

特点:系列家用机版收录乐曲最多的一作(76 首),强化前作原有系统的同时增加音效表现的说法。

吉他高手 V3& 青春鼓王 V3 2007 年 10 月 4 日

特点:至今为止系列在家用机上的最后一作,游戏收录了街机版 V3 中的全部新曲目,原创也占了不小的比重。

近期发售游戏一览

游戏名	游戏类型
8 月 30 日	
哈利路特与血王子 5	动作
7 月 16 日	
职业棒球之魂 6	体育
7 月 21 日	
新威特工队	动作
7 月 23 日	
鬼魂与十字架 恋与梦的狂想曲	文字冒险
7 月 30 日	
NUCA-CEL	策略角色扮演

殿堂  
资料室  
酷炫  
恶搞的  
捉猴大作战

游戏名	捉猴 3
发售日	2005 年 7 月 14 日
类型	动作



比说猴是 SCE 公认的吉祥物,本作作为“捉猴”系列的第三部正统作品,其最大的特征是加入了“变身”系统,玩家可以变身成

不同的造型以获得各种能力,大大提升了游戏的可玩性。游戏中玩家的据点变为了“电视台”,在商店街可以买到各种有趣的道具。虽然猴子变得更为聪明,伪装和抵抗手段也更多,但不管怎样,玩家的最终目的只有一个,那就是将所有狡猾的猴子全部一网打尽!



## 令人犯愁的D9碟

硬件杂谈

PS2 游戏后期,很多大作(如《横行霸道 圣安德列斯》、《第三次机器人大战》、《银湾的终焉》、《战神 II》等等)由于容量方面的考虑,都采用了 D9 碟作为光盘的媒介。虽然游戏的内容因此而变得更丰富了,但问题也随之而来。老机器读不了 D9 碟便是一个由此带来的很普遍的现象。如果

仅仅是光头原因,适当地加以清洁便能解决读碟问题,而很多老机器直接无法读碟,则是由于读取芯片版本太低。想要解决这样的问题,除了最彻底的换机器,自己刻碟也是一种途径,不过每台机器所适用刻录碟也就因而异了。

有些 D 碟厂商有时也会在发售的一段时间之后推出 RIP 之后的 D5 碟,这对那些面对 D9 碟发愁的玩家来说是个好消息。不

过我们在购买的时候需要注意,千万别花 D9 的钱从黑心的 JS 那里买 D5 的游戏,而很多老玩家也都知道,长期使用质量不过关的劣质碟会影响光头的寿命。这一点在读取 D9 碟时尤为明显,所以大家平时就要养成正确地保养主机的习惯。当从碟的角度来说,目前市面上的 D9 质量不算太高,盘面稍有不慎便容易被磨损而导致无法读取,所以碟的保护有时并不比保养机器来得轻松。



前二期因为E3展的关系，本栏目一次被砍，一次减页，现在进入了假期，总算又恢复往日的规模了。

进入暑假之后，大家应该也有更多的时间联机游戏了吧？现在的X360大多采用了号称防BAN的IX技术，有一些读者来信询问这到底能不能防BAN。由于微软BAN机的原理至今无人得知（微软员工除外），因此要想100%防BAN肯定不现实。但是如果因为担心BAN机而不上LIVE的话，那和被BAN也没什么区别了。大家自己看着办吧。

## 趣闻

## PS3 HOME 动作不断

6月下旬，为配合7月2日发售的PSP游戏《初音未来 DIVA 计划》，超人角色初音未来突然在HOME里现身。初音以神出鬼没之姿在日服各个区域内游荡，时而向玩家招手放歌，时而在角落中打盹，还有不少玩家捡到她的招牌道具——大葱。不过初音不是普通NPC，玩家不能与她交流，只要靠近她一定距离就无法再前进了，由此也绝了不少玩家的YY念头。当然还是有一些玩家想尽一切办法进行偷拍，特别是当初音坐在高墙之上时，不得不让人感叹：做人要做陈冠希，上网要带照相机。

其实初音降临只是HOME近期诸多变化中的一个。尽管HOME颇受争议，但索尼仍在尽全力推广，基本上每周都会有新东西登场。对PS3贡献颇多的日本一也于7月2日在港股HOME中设立了日本一大厅，里面有很多有趣的物品和小游戏，而大家熟悉的日本一游戏角色也会客串。

7月3、4、5日三天，初音更会在HOME里召开演唱会。同时HOME里也开始出售初音的付费服装和付费大葱。反正HOME本作免费，有条件的活一定要去看一下演唱会咯！



## 下载

## 属于 Wii 的 Home —— Wii 之间

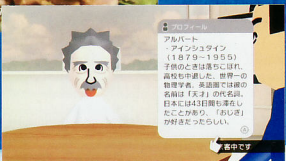
Wii 之间 (Wii 之间) 是于今年5月1日正式对外开放的免费频道。我们之所以没有第一时间向大家介绍这个频道，主要是因为它面向日本地区玩家开放的，我们原本以为这个频道会像以往的电视频道和外卖频道一样对日本以外的玩家缺乏实用性。但现在看起来它所提供的一些内容还是相当有意思的。所以推荐给大家。与PS3的Home不同的是，Wii之间主要是提供给玩家一个除了游戏以外的休闲空间。玩家在这个频道

内可以将自己的Mii玩偶一代入其中，最多允许玩家登入8名Mii玩偶。所以Wii之间的虚拟空间就好像一个温馨的小家庭一样。在这里，玩家可以在线观看即时更新的一些有趣的视频短片，其中涵盖了烹饪、生活技巧以及科学常识等一系列有意思的内容。如果需要，玩家还可以将视频短片下载到NDSi中保存。这其中有关烹饪介绍的内容无疑是极具实用性的，其中介绍的菜肴制作方式简单易懂且营养健康。比如6月29日介绍的菜式是芥辣猪(ホシヒメ)。次日的推荐则是普雷凉凉面。短片中除了介绍菜肴的详细制作过程之外，还特别指出烹饪的要点技巧，更加有利于玩家学习掌握。



▲6月29日的推荐菜式是芥辣猪肉，看起来相当不错哦！

▶6月30日是大家喜爱的珊瑚礁的纪念日，如果你当天登入频道，那么爱丽斯版的Mii玩偶就会有可得到的“家”中止作客。



## 下载

## 《变形金刚》 免费花絮



▲通过BD-LIVE可以下载花哨无比的变形单。

拥有《变形金刚》蓝光碟的同学们注意了，你们荒废已久的BD-Live又要派上用场了。从6月16日开始，你通过《变形金刚》蓝光碟的BD-Live功能将可以免费开启一组全新的花絮内容，其中与《变形金刚：堕落者的复仇》相关的有四段“续集片花预览”和两段“续集片场直击”，与第一集相关的有三段“删减片段”以及配音、拍摄、特效各种花絮内容，另外还有工业光魔解析《变形金刚》动作戏的特效制作，以及梅甘·福克斯的试镜录像等海量花絮内容，实在是物超所值。不过这些花絮看来好像是那张宣传中的“加长版《变形金刚》蓝光碟”中新出来的内容，这下我们不用再掏一次腰包就可以看到了！

(注：BD-Live是次世代媒体格式蓝光影碟所独有的网络互动功能，通过这个功能可以通过蓝光碟直接访问互联网，可获得更丰富的花絮内容、互动游戏等交互体验。)





说起卡牌游戏，可能一些玩家会直接想到21点、梭哈等各种的扑克玩法，其实今天我们要介绍的是和它完全不同的另一种游戏——集换式卡牌游戏。集换式卡牌游戏英文名称为Trading Card Game，简称TCG，是一种集欣赏、交换、收集与谋略、对战为一体的游戏。玩家用自己收藏的卡牌按照自己的战术思路组成自己的套牌，再和其他玩家进行对战。不同的战术组合就会带来不同的变化，使得游戏可以说是千变万化。即使是相同组合的对战，也会因为游戏中的随机性要素而使得过程不会重复。加上厂商们为了赚钱而不断推出的新卡牌、新规则，可以说这样的游戏是永远也玩不腻的。和很多要靠反应、靠记忆的视频游戏不同，卡牌游戏更多的是考验玩家的智力，每次交锋都是智慧的碰撞。冷静地分析、大胆地尝试和一点点好运都是获胜的条件。怎么样？准备好进入这个精彩的世界了吗？

# 方寸之间的精彩

## ——漫谈集换式卡牌游戏

### 游戏王

特点：动漫游三位一体

要说起在玩家中知名度最高的卡牌游戏，恐怕那就是大名鼎鼎的《游戏王》了。自从1996年在《少年JUMP》连载之后，《游戏王》的人气就一直居高不下，无论是漫画，还是随后推出的

动画都受到了无数粉丝的追捧。在展开了“怪兽对决”的主线故事之后，Konami看到了其中的商机，就将故事中角色们所使用的卡片实体商品化，为其制定了详细的规则，以“Official Card Game”（简称OCG）的名字发售。

游戏继承了《游戏王》动漫的设定，游戏的玩家就是两名对决者，借由自己的卡牌召唤出各种怪兽进行对决，只要将对手的生命值削减为0就是胜利。游戏的玩法看似简单，不过想赢却不容易。容易出场的怪兽一般攻防都比较差，而能力强的怪兽的出场则有不少限制条件，要把握这其中的比例就需要细心考虑。而一些魔法卡、陷阱卡的使用也需要斟酌。在理清了自己的打法

之后，玩家在对战中还需要揣测对手的思路，如何用自己有限的牌去打败各种不同战术的对手？整个游戏的过程都需要玩家去思考。这样经过深思熟虑、精心计算的胜利就是游戏的乐趣所在。



由于动画、漫画的热播，很多观众在看了之后纷纷去购买卡牌，这让《游戏王 OCG》的销路大拓

宽；反过来，也有不少通过卡牌游戏得知《游戏王》的牌手也迷上了动画、漫画。这样全方位的立体攻势让“《游戏王》系列”从诞生至今都保持着旺盛的势头。虽然《游戏王 OCG》没有官方中文版（只推出过个别卡牌的繁体中文版），但是国内仍然有大量的中文卡牌出现，由此就能看出其火热程度。可惜动漫里不同的是，玩家实际使用卡牌既没有巨大怪兽出现，也没有华丽的魔法效果，一些在动画里超强的怪兽也因为实际中过强而被禁用，不知道玩家会不会有点失望啊。



▲《游戏王》的Con无处不在。





# 口袋妖怪卡片游戏

特点：收集、收集、再收集！

作为一款每作销量都是“妖怪”级的游戏，《口袋妖怪》是另一个在动画、漫画、游戏领域全面开花的系列。除了各种周边之外，任天堂也推出了相关的卡牌

游戏。《口袋妖怪卡片游戏》最早在1996年、初代《红·绿》发售的8个月上市后，之后于1998年登陆北美。《口袋卡片》的游戏概念和游戏版类类似，玩家作为口袋妖怪的训练

师，用自己的精灵与对手决斗。卡片游戏里的精灵和游戏中一样不能攻击训练师，只能攻击对方精灵。而水、火等各种属性也在游戏中表现出来。《口袋卡片》也是日本最早出现的TCG之一，加上和原作游戏一样面向的是年龄比较低的消费者，所以在规则上比较简单，玩法很容易掌握。和《游戏王》类似，《口袋系列》游戏每次有新作发售时，《口袋卡片》也会根据新作的內容推出新的卡片，加入新的规则，所以也能在牢牢抓住老玩家的同时吸引新玩家。

在发售卡牌的同时，厂商也开设了“口袋卡片玩家”的官方会员俱乐部，在加入之后可以获得官方发布的ID卡，也能参加一些专为会员举办的活动。如果玩家给官方发行的会员杂志投稿的话，还会获得“经验值”点数，用这些点数不仅可以获得很稀有的限定卡牌，也



▲正太和Loli的对决，你猜谁会赢？



能获得一些特别纪念品。现在这个会员制度已经结束，官方转而开展了“口袋妖怪最爱俱乐部—卡片部”的活动。“收集”是《口袋妖怪》游戏中最重要的要素之一，卡牌游戏也不能例外，比起游戏里几百只妖怪的数量，卡牌游戏里卡的数量恐怕要多上几十倍，而且还有各种限定的稀有卡牌，想把这些卡牌都收集齐的话估计是一个耗时耗力又耗钱的辛苦工作……

游戏文化

特稿

# 怪物猎人

特点：让你回忆起狩猎中的点点滴滴。

爽快直接的動作游戏和需要深思熟虑的卡牌游戏，听起来几乎是两个不相干的概念，不过如果你告诉你，《怪物猎人》也有着卡牌游戏，而且推出过两个版本，你是不是很想吐槽呢？这两个版本可以说毫无联系，从规则到使用的卡片，以及卡片的美术风格都完全不同，下面就容我一一介绍。

第一个版本《怪物猎人 集换式卡牌游戏》(モンスターハン

ター・トレーディングカードゲーム，即 Monster Hunter Trading Card Game) 在 2007 年 4 月 6 日发售，至今一共发布过 3 个系列。这款游戏可以 2、3 或 4 人一起玩，每位玩家都需要特别的垫板、计分器以及 41 张卡牌组成的套牌来进行游戏。大致玩法是玩家每人扮演一名猎人，利用武器牌、装备牌和道具牌，讨伐其他玩家放置在场地上的怪物，从而提升猎人等级，最先达到 20 级的猎人赢得游戏。游戏中

也有“猫车”(即猎人力尽)的设定，3 次猫车的猎人将直接出局。虽然看上去中规中矩，不过可能是因为规则比较苛刻，玩起来难度比较高，这个版本的游戏在玩家间反应并不强烈，卡普空当机立断停止了系列的发展，对玩家的鼓励和支持也在今年 2 月停止。目前这个版本的卡牌在日本降价到二折起卖，甚是可怜，不过如果为了其中精美的插

图买来收藏欣赏的话还是相当划算的。

在经历了第一个版本的低迷之后，卡普空又推出了《怪物猎人》卡牌游戏的第二个版本，名为《怪物猎人 狩猎卡》(モンスターハンターハンティングカード，



## 小知识 插画

作为实体游戏，能吸引眼球是卡牌游戏必备的要素。所以各种大大小小的卡牌都有一个共同点：插画，不管是《魔兽卡牌》、《万智牌》这样充满西方奇幻风格的插画，还是《游戏王》、《口袋妖怪》这样卡通简单的风格，插画都是卡牌上最重要的元素之一。各公司在设计插画时一般都会请出一些知名的画师来作画，在玩家之中也会形成画师的粉丝群体，为了收集到某张特定画师的作品而到处寻找。

■ Greg Staples 绘制的天使。



▲第一版中的破天熊锤与笔者最喜欢的霞龙装。



▲这三张卡牌上的画面可以组合成一幅大场面的画面。

即 Monster Hunter Hunting Card)。第二版在玩法上简单了很多，只要两人即可游戏，除了

每人一套 40 张的套牌之外不需要其他用具（虽然也有垫板、计分器等方便游戏的道具，不过并非必

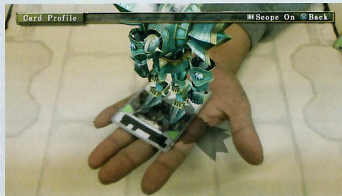
须）。玩家使用的卡牌包括怪物牌、猎人牌、委托牌和其他辅助牌。游戏时玩家要自己放置怪物，再用自己的猎人组队去讨伐。如果成功讨伐了委托牌中所要求的怪物的话，玩家会获得公会点数，先达到 2000 点的玩家获胜。当然了，对手可以干扰玩家狩猎的过程。之后的新系列中，游戏又加入了点数更高、也更困难的“双龙讨伐”，能被猎人使用的“公会怪物”等新要素。在《怪物猎人 3》发售之际，卡普空还专门准备了一套纪念卡，包括了新怪物海龙，以及雄火龙和身穿火龙装、

手持大剑的猎人。

《怪物猎人》的两版卡牌游戏都以视频游戏为背景，其中出现的各种道具、怪物都和原作里有直接的关系，玩过原作的玩家都不会对卡牌游戏中的各种要素感到陌生。游戏的规则相对比较简单，在玩过一次之后玩家基本就能明白游戏是如何进行的。另外，游戏的视觉设计比较到位，从卡牌的包装到卡牌上的插画都相当精美，第一套的写实风格和第二套的卡通风格各有特色，对于 fans 来说还是挺有收藏价值的。

## 审判之眼

特点：打破了实体卡牌和视频游戏的界限。



▲玩家将卡牌和游戏中的特效结合在一起，让人惊诧不已。

说起 PS3 上给笔者留下印象深刻的游戏，除了那些一线大作之外，这款《审判之眼》也是一款相当独特的游戏。它的神奇之处就在于用摄像头将真实的卡牌和游戏各种华丽的效果结合在一起，给人非常独特的游戏体验。

游戏玩起来稍微有一点麻烦，玩家在结构好自己的套牌之后，还要架设好摄像头、铺好桌布。在召唤怪物出场时要将卡牌放在桌布上让 PS3 识别，同时也要注意怪物的朝向、位置等。之后每个回合开始、结束的时候都需要用手中的几张动作卡来下命令。虽然玩起来不够其他游戏里直接选择卡牌、命令那么

直接，不过这样强烈的参与感是其他游戏里体会不到的。当看到自己亲手放置的卡牌在游戏中变成了一只只帅气或是强力的怪兽时，相信玩家们的心情一定是相当激动的。另外，游戏还提供了一个和怪兽互动的小玩法，玩家可以用手指去碰卡牌上显示出的怪兽，它们还会有不同的反应，相当有趣。

由于摄像头的识别精度并不是很高，所以其实游戏中 PS3 对卡牌的识别主要是靠卡牌上的几个色块。卡牌两侧绿色的三角形是给卡牌定位用，而上方和下方黑色的方块则是识别卡牌名称之用。所以只要这两个部分位置不变，卡牌上的

其他部位无论改换成什么样子都能被 PS3 识别，这就为我们自制卡牌提供了方便。只要知道了卡牌上黑色方块的组合方案，就能作出相应的卡牌。笔者曾经制作了一些卡牌的图片放进 PSP 里，用 PSP 显示后放在摄像头之下，结果 PS3 顺利地识别了卡牌的内容，通过切换图片甚至完成了一整场对局，笔者戏称其为“PSP 与 PS3 最强联动”……



▲笔者自制的卡牌之一，虽然更改了牌面部分设计图稿，但依然可以被 PS3 识别。



《审判之眼》的画面相当精美，充满了浓郁的奇幻风味。

## 小知识

### 套牌

虽然与其他玩家对战时的各种打法是卡牌游戏必须掌握的技巧，但仅仅有了这些并不能保证获胜。一般的卡牌游戏都会要求玩家自己配组卡牌，最终组成一套几十张牌构成的套牌。这配组卡牌的过程也是游戏的精妙之所在，组牌前一定要确定好自己的战术，再来挑选卡牌。例如玩家的战术是进攻，那就要多放一些容易出场、攻击力比较强的怪兽，再佐以破坏对方防御的魔法，而如果玩家喜欢防守反击，那就要最大限度保证自己的生存能力，另外根据卡牌间的组合也能达成一些特殊的胜利条件。这让很多玩家都乐此不疲地去尝试。

## 魔兽世界卡牌

特点：有网游的丰富内容做基础，和网游的互动也是亮点。



▲这位“神仙姐姐”恐怕连过山口山的同学们都还没见过……

最近两天最多人玩的网游是什么？不管是什么，我确定不是《魔兽世界》，因为最近《魔兽世界》关闭了服务器，想玩也玩不到。真的玩不到《魔兽》了吗？不，卡牌桌上的《魔兽》在等着你。

《魔兽世界集换式卡牌游戏》诞生于 2006 年，算是起步比较晚的卡牌之一。不过晚也有晚的好处，它充分吸收了

各个名家之所长。《魔兽世界》深厚的背景文化和丰富的游戏内容既是铺垫，也是游戏里各种要素的来源。游戏本身的形式就是两位牌手各扮演一位英雄进行对决，这就来源于《魔兽世界》里两位玩家的牌桌决斗。玩家的盟军各种《魔兽世界》中的 NPC，各种技能、装备、任务也都来自网络游戏。在最近新发售的系



平衡性是所有游戏都会遇到的一个难题，卡牌游戏也不例外。那些过弱的卡牌玩家自然不会去用它，不过一些强到会打破平衡的牌就必须处理。像是《游戏王》、《万智牌》这样会有很多大型比赛的游戏都会有一个禁牌、限牌的列表，清楚地告诉玩家在比赛中那些牌不能使用、哪些牌限制使用的数量。这些禁限牌里有很多单着起来似乎不是很强，但是一旦和其他东西配合起来就会相当恐怖；而另外一些则是能用单张牌改变战局，让人不得不禁啊。



▲游戏王中张轻贤能让对手非来自的卡，不过禁也是特理卡牌。



▲被炒到五位数的价格的黑虎牌。



列中甚至加入了战场的要素，双方玩家可以组队进行夺旗战。笔者还没有亲自试过，不知道能不能再现歌歌峡谷里的火爆场面。在和玩家对战之外，几位玩家也可以联合起来挑战卡牌组成的副本，玩法还是相当多的。

另外，和网游的互动也是《魔兽卡牌》的一大特色。在《魔兽卡牌》中，有一类被称为“刮刮卡”的珍贵卡牌，出现的几率相当低。不过这些刮刮卡有着可以和网游互动的神奇效果，挂

开后通过一系列兑换后，可以在藏宝海岸的一位名为兰德鲁·郎绍特（其实这“郎绍特”原文是 Longshot，《魔兽卡牌》的翻译是远射兰之峰）的地精处兑换。可兑换的奖品小到鱼椅，大到坐骑，在游戏中都是相当稀有的。想像一下你骑着拉风的幽灵虎，或是带着角魔宝宝在城里逛街，一定能吸引不少玩家的目光。不过要是这么拉风地去和人交易的话，恐怕对方八成不会让你砍价吧……

## 万智牌

特点：集换式卡牌游戏的鼻祖和一哥。

规模最大、平衡性最好、玩法最丰富、规则最完善……形容万智牌可以用很多个“最”字。作为世界上第一款集换式卡牌游戏，万智牌自从在1993年诞生到现在一直保持着创新和成长，因而受到了许多玩家的一致追捧，不过它比较复杂玩法与规则也让不少玩家挡在了门槛之外。其实各种卡牌游戏都有这样的问题，刚拿上手时看到一堆数字、符号肯定头晕，能静下心来和朋友试着打上两局的话，基本上就能明白游戏的玩法。



▲卡牌里也忘不了像万智牌的创始人理查德·加菲尔德《数学教程》开册。

费用。这样虽然看上去限制很大，但是它平衡了卡牌之间的强度：能帮助你赢得游戏的强大咒语总会要不少费用才能使用，而费用低而能力均衡的卡牌也是牌手们的最爱。这样的设计让游戏有了极佳的延展空间，也是它能风靡多年的法宝之一。

除了玩法之外，万智牌中最被津津乐道的要数它其中的蓝色哲学。在万智牌中，总共有白、蓝、黑、红、绿这五种颜色，它们不仅起着划分卡牌种类的作用，也和牌的内容息息相关。白色通常意味着神圣、

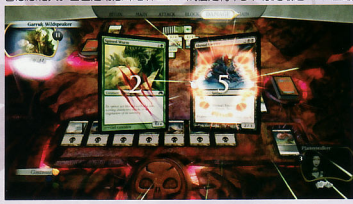
公正和秩序，蓝色表示着计谋、操弄和知识，黑色通常代表邪恶、死亡以及不计代价地追求力量，红色中暗藏着混乱、激情与愤怒，绿色则象征着生命、自然和野性。五种颜色的卡牌间并没有相生相克的关系，玩家的选择永远是自由的，而从玩家选择的颜色中就能看出他的个性。

和其他卡牌不同，万智牌是一个独立的游戏，并非由其他作品改编而来。游戏的魅力之一就是它那庞大而又又不失体系的背景故事，其他各种游戏在这一点上只能望其项背。由万智牌改编而来的小说、游戏倒是不少，像是最近X360上最

近就推出了一款名为《魔法师对决》(Duels of the Planeswalkers)的游戏，玩家可以花800点在Xbox LIVE Arcade上下载。游戏里玩家可以担起自己的套牌与AI或是网上的朋友展开对战。游戏包括了卡牌玩法的说明，作为入门也是不错的。不过说实话，个人还是比较喜欢实体牌拿在手里的感觉，总觉得坐在电视前玩这个缺了一点气氛。

## 结语

集换式卡牌游戏的种类实在太多，像是《龙珠》、《玉女之刃》、《指环王》、《星战》等动画、电影都推出过集换式卡牌游戏，这里介绍的只是其中的沧海一粟，还有很多很多精彩的游戏未能提及。有些卡牌游戏是对原作的一种延伸，在其中能找到原作中没有的要素；而有些游戏则是独立于原作之外，起到了对原作的补充作用，甚至还影响了原作的发展；更有游戏并非依存于其他作品，只是以自己游戏的魅力吸引了无数玩家，当你尝试过后就会发现，原来这方寸之间的世界也能如此精彩！



▲游戏的高面比较周折，要是能有《审判之眼》那样的怪物3D建模该多好（YY中）。

# 影漫

电影  
漫画  
动画  
剧集

游戏文化  
影漫搜查线

全面网罗  
近期流行娱乐资讯  
栏目主持  
玛娜

每年炎热的夏季是影视作品最为火热的时节。这不，新一年的精彩美剧也在近期公开了，大家赶紧凑来和小娜一起先睹为快吧！

# 群雄逐鹿，黑马云集

文 玛娜

相比前几年《越狱》与《英雄》的火爆，2009—2010年度的新剧能给我们留下深刻印象的并不多。除了几部之前就让观众所看好的罪案剧与科幻剧，大多数新剧都显得稀薄平淡。如今，2009—2010年的新剧都已陆续揭开了神秘的面纱。本季的主要特色是罪案剧、医疗剧、科幻悬疑剧大火，青春偶像剧与灵异剧则前景黯淡。情景喜剧则缺乏亮点。在这已按预定的30多部剧集中，小编为大家精选了十部值得一看的剧集。这些剧集也包括了本季的各种主要类型，希望能够为大家选择剧集的时候提供一些参考。

## 2009~2010年 新剧收视指南

### 王者领域 科幻悬疑剧

#### 未来闪影

原名 *Flash Forward* 类型 科幻、悬疑  
看点 光是凭着悬念迭出的剧情就足够了。

去年新剧中的最大黑马《Fringe》已经圆满地完成了自己的使命，以由她至终的高质量剧本与层层相扣的悬念接下了《X档案》的接力棒。而在即将要到来的新赛季中，最大黑马桂冠同样被类似题材的《未来闪影》所夺得，这一次它很可能将成《Lost》的接班人。



在《Lost》中，抽离用著名的闪回（Flashback）为我们揭示角色以前的故事，而本剧中，观众则将跟着剧中角色一起体验闪回（Flash Forward）的感觉。它的剧情根据加拿大科幻作家 Robert J. Sawyer 的同名科幻小说改编，讲述地球上所有人皆因某种神秘原因昏迷了2分钟17秒，而在这2分钟17秒里，人们通过闪回看到了未来2个月后的自己。为什么会发生这样的事情？人们所看到的未来究竟真实与否？在故事的开始我们就将面临着各种疑问。

可以说，本剧的故事非常庞大，除了主要的十名角色均拥有各自的生活之外，故事还将放眼到全世界的范畴中进行描写。因此在拍摄的时候，本剧的拍摄成本（拍摄时还有范范泉、照片、重要细节等）居然有普通剧集的数倍之大。总之，喜欢科幻悬疑剧的观众是幸福的，你们家远道都有值得期待的剧集。

#### V星入侵

原名 *V*  
类型 科幻、悬疑

看点 外星人真正的阴谋是？

一天，人们在睡梦中醒来，却发现地球的上空出现了巨大的 UFO，突如其来地外星人客震惊了每一个地球人，然而，当他们对之人的安全而担心的时候，外星人却友善地声称自己为和平而来，不会伤害人类，还向人们赠送了超乎人类想像的先进技术。人类渐渐地相信了外星人的话，他们开始认为外星人真的是在困难时期突然无私帮助地球的天使，但是，这一切都是外星人的谎言，在天使般的行为与美女代言人的背后，它们的心中深藏着阴谋与杀机……



外星人来客在影视剧圈中已经是再常见也不过的主题了，不过不得不承认本剧の設定还是有一定吸引力的。在几乎所有人都新渐沦为外星人的思想奴仆之时，仅存的仍然清醒的人们应该如何自处？他们怎样才能让他们明白事情的真相？



值得一提的是，本剧由《The 4000》的制片人打造，相信这种题材对他来说应该已经掌握自如了。

#### 首日

原名 *Day One* 类型 科幻、悬疑  
看点 《英雄》之世界末日版。

一场全球性的巨大灾难摧毁了地表的大多数建筑，人类社会在瞬间土崩瓦解，虽然还有少数幸存者幸免于难，但他们不得不面对一个满目疮痍的世界……医生、前海军陆战队、大学生、赛车手、宅男宅女……各种职业的幸存者从四面八方聚集到了加州的一栋公寓，试图重新建立起一个人类社区，与此同时，他们还要揭开地球毁灭之谜，并面对未来的各种不确定可能……

从剧情上来看，本剧仍有些大杂烩的影子，世界末日、幸存者等词汇让人很容易就会联想到《英雄》和《核爆危机》，与此同时，本剧的制作阵容也可以称得上杂烩（或者说强强联手？），由曾参与过《英雄》、



《Lost》的制片人 Jesse Alexander 与《Fringe》的导演 Alex Graves 联手打造，相信他们合作时所激发出的灵感应该可以用给观众别样的感觉。

## 亮点十足 悬疑、青春与剧情

#### 欢乐镇疑案

原名 *Happy Town* 类型 科幻、悬疑  
看点 美女、剧情、悬疑，一切惊悚片的元素都不会少。

惊悚悬疑剧并不是一个容易把握的题材，它的主线和构思可能很巧妙，背景设定令人拍手称绝，但是由于它的角色太多、情节杂乱，而且每集都要死几个重要或不重要的角色，所以很难将所有关键点都展示给观众，最后只能匆匆收场。上一季的《夺命岛》就是一个典型的不太成功的例子，不过好在《欢乐镇疑案》不会走上它的路，所以我们可以暂时放下心来，将有限的影片时间拨一部分给它。



故事发生在明尼苏达州一个叫做 Haplin 的宁静小镇上，这个小镇一直和它的外号“欢乐镇”一样充满了欢声笑语，令镇民感到幸福和快乐，但是，现在这一切都在慢慢改变。七年前，一个被称为“恐怖魔术师”的变态绑架了七名儿童，并成功地逃过了追捕遣法外，现在，这个变态又回来了。一名儿童消失、一起谋杀案发生……恐惧与不安顿时笼罩了整个小镇。





## 东镇女巫

原名 Eastwick 类型 剧情、魔幻  
看点 家庭主妇大闹平静小镇。



本季的美剧可能有不少都会让我们感到似曾相识。譬如《英雄》有着非同寻常之妙的《首目》，神似《Lost》的《未来闪影》，如果要再用另一部剧集来为大家介绍本剧，那么无疑就应该是《绝望的主妇》了。

在靠近海滨的东镇，三名彼此之间毫不相识的家庭主妇拥有了自己的生活，但是有一天，一股神秘的力量让她们在小镇的中央公园偶遇，在几枚硬币的帮助下，她们迅速熟悉起来并变得无话不谈。不久，一个神秘人物来到了镇上，而她们也发现自己拥有了神秘的力量……

本剧虽然表面上看起来是在讲述女巫与魔幻主题的故事，类似于《圣女巫咒》，但是根据编剧透露，其实故事重点仍在于探讨成熟女性的内心世界。对于女性观众而言，这个轻松中流露出温馨的故事将会是一个不错的选择。



## 吸血鬼日记

原名 The Vampire Diaries 类型 剧情、魔幻 看点 青春偶像+吸血鬼。



一直以来都凭借着俊男美女在青春偶像剧道路上风光的风调雨顺的CW电视台今年也保持了一贯的口味，一举推出了三部贴近年轻人口味的青春偶像剧，有描述时尚与超模生活的《美眉人生》、描述美女帅哥与杀人案的新《飞跃疯鸟》，还有紧跟电影《暮光之城》发掘吸血鬼题材剩余价值的《吸血鬼日记》。

本剧的剧情总体来看没有太大的创新：学校里的明星学生Elena一向是其他同学关注的焦点，她美丽、



聪明、人缘好、有名，但是不幸的厄运却突然找上了她，在一场车祸中，她的父母失去了生命。就在Elena陷入对父母的思念与对未来的迷茫中时，一名帅气的转学生突然来到了学校，他和Elena一样失去了双亲，他的身上有一种神秘的魅力，更重要的是，他是一个真正的吸血鬼……

虽然剧情设置略显平庸，不过CW确实不会忘记用角色和青春来吸引观众这个真理，剧中不仅大帅哥美女，还为角色们设定了复杂错综的关系，吸血鬼+美女，这个组合究竟能否点燃观众的激情？相信答案是肯定的。

## 创意辈出 罪案剧

### 异世奇案/前世追案

原名 Past Life 类型 罪案、灵异

看点 因果报应、命运或是一种错觉，想看看凯特和她的搭档如何解谜吗？

每一年都会涌现出大量的罪案剧，随着罪案剧数量的增加，其主题也必然变得越来越多超出观众的意料之外。这时编剧就向我们充分展现了自己的想像力与创造力。从数学来破案的《数字追凶》、强调灵感的《鬼语者》、研究心理的《超感神探》、研究人类行为的《别对我说谎》……罪案剧是一个只有想不到，没有做不到的类型，而这次我们将要看到的《异世奇案》，则聚焦了前世今生这一主题。



本剧的主人公凯特博士由于曾经亲身感受过前世的召唤，此后成为了一名坚定的“灵魂转世说”信奉者，她使用自己的催眠术为客户



解决与前世有关的各种麻烦，但有趣的是，她的搭档是一名无神主义者，两人之间就是不断出现各种小小的摩擦——当然了，也有暧昧。在这部剧集中，我们常常可以看到两种人：一是前世犯了下错误，今生不得不接受报应与惩罚的人；二是今生遇到了麻烦，要在今生追查真相的人，一切果皆有因，今生的命运总是和前世紧密相连的，这就是本剧的主题。

### 被遗忘的名字

原名 The Forgotten 类型 罪案、剧情

看点 有趣的身分鉴定网络，金牌制作人Jerry Bruckheimer。



每一天都有无数罪恶在城市中上演着，但是这么多的案件中，只有一部分能够被顺利破获，还有一些案件中，甚至连受害者的真实身份都难以得知。如果一名凶手取走了受害者的性命，而且又篡改了自己的姓名，一群好在还有那些拥有“身分鉴定网络”的业余侦探们，当警察放弃之后，他们决定站出来，为公正和正义而战，让受害者安息。这些侦探们都有自己的独门办法，他们通过网络、通过任何一切蛛丝马迹来重新受害

人之前的生活片断，还原案件的真相，希望能够寻找到可恨的凶手，而他们所做的一切，都是出自于自己的信念。

本剧的视点选取得非常特别，每一集都会将故事交给受害人家来进行叙述，受害人则会以“画外音”的方式来描述这个团体侦破案件的全过程，让观众能够深入体会到受害者的感受。



### 欢乐合唱团

原名 Glee 类型 喜剧、音乐  
看点 喜剧与音乐的有趣结合。



对大多数国内观众而言，喜剧片与音乐片应该是最受欢迎和最受欢迎的两种类型，不过将这两种类型拼在一起会生出什么样果呢？这还真的让人觉得有些好奇。

由《整容室》制片人Ryan Murphy制作的喜剧《欢乐合唱团》就是一部情节音乐喜剧，故事发生在爱尔兰的高中教师威尔接手了曾经辉煌过的McKlein高中校园合唱团，并梦想着率领队伍重新赢得全国大赛，但可怕的事实是：合唱团中的学生五花八门，绝大多数都很难以相处，更有甚者则是别人眼中的怪人……上台就紧张到唱不出来的歌手、每天忙着躲避“仇人”的队员……当然了，除了这些伤脑筋的团队之外其他的事情也并不都很糟糕，至少校长还安排了一名女教师全力协助威尔展开工作，至于最后的结果究竟是欢乐否？那简直是不言而喻的问题。

### 灵医/心灵医师

原名 Mental 类型 医疗、剧情  
看点 《豪斯医生》的心理探索版。

主人公杰克医生是一名经历充沛的精神病专家，虽然年纪不大，事业却已初有成效，在洛杉矶一家著名医院做上了精神科诊疗中心的主任。杰克的性格比较特别，桀骜不驯，喜欢采用非常规的手段来治疗自己的病人，虽然大多数情况下他的主意都很有效，不过保守的女院长拉莉可不太认同这种做法。很显然，本剧的设置与各方都和人气医疗剧《豪斯医生》有所类似，一样不按常理出牌的医生，一样头套都戴着无法脱下的面具，不过我们当然也有一些新的元素可以期待，譬如剧本副编剧的发育。

每一集中，杰克医生都要接受一个新的精神病例，这些陌生的患者往往会带来超越我们想像的奇怪病症，而杰克医生的目的就是使用各种怪异的方法了解病人的过去与现状，并以自己的理解来治疗他们。另外，比起豪斯来说，杰克显然有着更为正当的理由去关注病人过去的生活与各种信息，因为他所要治疗的也是病人的心理。



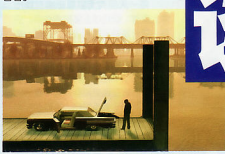
## 其他关注



胜负师：关于“大作”二字，解释还很多，比如创办大事、大兴土木、大起，显著的表现以及对别人作品的敬词等等，在游戏圈里，大作、巨作、神作也是层出不穷，但对于大作还没有一个统一的标准，“酱油旁观”同学道出了几类关于大作标准的常见论点，这个小小的总结相信也说出了不少大作追随者的心裡话。而“冷却多愤愤”则把目光对准了游戏中的中使客们，既然文章的基调是“笑谈”，免不了搞笑吐槽，读者朋友们大可放松心情来浏览、幽默了，相信学生们朋友们都在奋力“补习”一个学期来落下的游戏，但也请注意休息，有时同样的话不妨写写自由谈，与大家分享一下你的暑期游戏的经历。（投稿及意见信箱：tt@ucsc.com.cn）

曾几何时，喜欢玩游戏的我们，开始知道了一个大词：大作。从那天之后，我们对这些顶着“大作”头衔的游戏，开始投入不均等的关注度，不对等的游戏时间，甚至是不理性的消费。那么好的，让我们今天来专门谈谈这个由来已久的大词——大作。

谈论一样事物，第一件事自然是找它的定义。什么样的游戏作品才算大作呢？很可惜，权威的文献里面似乎没有这一条。即便是各大游戏论坛上收集一下各种玩家的言论，你也很难找到能服众的那一类型。不过典型的代表言论还是很容易找到的，让我们逐一来看看。



▲GTA4 号称 1 亿美元成本，是目前最为昂贵的游戏软件。

## 第一类划分标准：成本论

持这种观点的玩家思维很直接，那就是把“大作”当成“大制作”来理解。这言下之意吧，自然和看好莱坞电影一样，制作方只要肯往作品里面砸钱，成本要大、要狠，这作品出来了自然就大了——不同点在于放到电影上叫“大片”，放到游戏上叫“大作”。不过这种观点，受到最大的诤来自于很多成本够大，但是收益堪忧的作品。通俗的说，就是那些钱花了水漂的作品，既不叫好也不叫座，从定义上看其实是烂片或者黄作了啊。莫非万众推崇的大作，和烂作也会有交集吗？不好说……

## 第二类划分标准：销量论

既然大作受到万众推崇，那作为玩家们客观投票数的最权威的象征性指标——销量，总算是大作的度量衡了吧？这就是销量论支持者的逻辑。换句话说，卖得多的，就是大作。不过如果这样一说的话，味道又有点不对劲了。毕竟卖得最多的东西都是一些平民化的产品，正如销量论的反对者所非议的——啤酒肯定比 XO 卖得多，莫非啤酒也是“大作”了？哎呀呀，这样一比较，也是不好说啊……

## 第三类划分标准：利润率论

好吧，既然成本论不好说，光比销量也不行，那就比比创造出来的利润呗。游戏属于商品，对比一件商品所创造的货币价值的高低，用利润率来比较似乎再合适不过了。于是乎，用公式，利润 = 销

# 大作谈



▲《Wii Fit》的热卖为任天堂创造了数以亿计的利润。

售额 - 成本，利润率 = 利润 / 成本，应该能分出谁是真正的大作了吧？别高兴得太早，因为没等你算完几个游戏的利润率，就有人受不了开始大声反对这种标准了。原因很简单，因为按照利润率来筛选所谓的大作，有一大批是那些创意新奇而惹人喜爱的益智型小游戏，即大众口中的“小品”类游戏。这就乱了套了吗？莫非在大众心目中明确分类的小品与大作也可以有交集不成？乱套了……乱套了……

## 第四类划分标准：媒体评价论

游戏与称第九艺术，既然是艺术，用商业的思维去构造标准以视区分可能就不好了，艺术那得请行家来评判，评价高的那自然才算大作。这算是媒体评价论支持者的观点。其实想想也对，一些权威媒体都会对游戏进行评分的，这些分数也基本出自专业编辑之手，它们总能够代表一款游戏的水平如何了吧？可惜啊，媒体评分论的反对者们也不少，而且他们反对的论据是层出不穷的买分黑幕，以及同一款游戏不同媒体打出的大相径庭的分数。这么看来，这媒体也难免有碍着良心乱打分的时候，一旦这种情况出现，那哪家媒体的分数好呢？莫非真的要按照与“高分给媒体，低分给自己”来评判吗？仿照前啊……



▲日本媒体给《放浪冒险谭》的高分饱受质疑。

当然了，还有许多其他的划分标准，完全列举实在不可能。只是话说到这里，我们不难发现了，按照单一的标准来区分大作，其实都很难做到令人信服。解决的方法也是有的，单一的标准既然不行，那就复合考察呗！最理想的情况，假如有一款游戏成本不菲，销量惊人，获利丰厚，外加“大媒体一致好评，那总算得上“大作”了吧？而另一款游戏预算低下，销量不佳，利润惨淡，媒体还不忘踩上一脚，那肯定就算不上“大作”了。事实上，复合标准能定义出“大作”的边界情况，而困难依然在于，那些中间地带得作品怎么算不向标准权重呢？比如说，一些游戏虽然卖得一般，但是媒体好评如潮；而另外一些游戏，利润丰厚，但是媒体认为其特色不鲜明，依靠的是以往系列的名气甚至是庞大的游戏平台基数使然……这样的非典型例子，算不算大作呢？

好好好吧，为了讨论这个“大作”，我们试图从下定义的途径作为切入点，但是这一刀切下去，自然让这个词更加的虚无缥缈了。这个切入点走不通，自然还有别的，比如从一件事物的用途与目的做分析。



▲玩家与媒体对大作的高度关注可谓殊途同归。

作为玩家，我们关注大作的根本动机是什么呢？这个应该是能说明白的，玩家的游戏时间是有限的，用于游戏的资金也是有限的，让这些有限的资源发挥出最大的效果，获取最大快乐的期望，日积月累下便形成了对所谓“大作”的追捧与渴望。作为游戏厂商的目的又是什么呢？当你的用户群形成了一种消费趋向和思维定势后，有针对性迎合顾客的需求就是厂商的目的，当然了，这种迎合从根本上依然是商业上的一套套考卷了，而商业上的东西嘛，不好说得太直白。至于媒体对大作的追逐与看衰，那就更复杂了，一方面媒体要考虑迎合读者的喜好，另一方面媒体也要善于创作与挖掘与众不同的热点或者冷门，媒体对“大作”的关注，同时兼备着互动与影响力作用。

一言蔽之，不同的身份，不同的立场，都可能对“大作”有着不同的期望，进而形成对“大作”范畴评判上的某种取向，只要抓住了这一条主线，你也许今后就不会再对这些形形色色的“大作”标准弄得晕头转向了。无论一款游戏是否是大作，作为玩家来说，选择玩与不玩才是最大、最根本的问题。

文 酱油旁观版

本栏目文章仅代表作者个人观点



# 笑谈游侠列传



侠者，永远是热血少年的憧憬，在那个没有电子游戏、电脑网络，只能靠小说打发时间的年头里，武侠小说绝对是纯情少年的最爱。可惜苦于文字是不会动的，平面的纸张终究只能脑内补充。幸好电子游戏问世后依靠可见的运动图像，可操控的角色，算是给纯情少年圆了个武侠梦。电子游戏不仅把我们熟悉的纸上英雄立体化，可操控，同时也给我们带来了一批新的侠客。接下来，就让我们见识一下这些“游侠”的风采吧。

【冷】冷却多情猛

## 游侠规则一：游戏之侠

游侠，顾名思义游戏世界中的侠客，所以光屁股上出现而在游戏中露面的首先就排除在外了，而那种面目狰狞、凶狠残暴、没干过几件好事儿的查托斯之类也得排除在侠客之外。那多如牛毛的漫画英雄和游戏角色呢？对不起，人数超标了。这里不是超级英雄论坛，我们只捡精英的来说。

## 游侠规则二：要有真本事

作为侠客，手头没点本事，出了事不仅不能行侠仗义反而要人保护怎么办，不管你赤手拳脚也好，舞刀弄剑也罢，好歹得有个说得过去的手段。

## 游侠规则三：要有知名度

侠者不仅要认识过人，能力超群，更重要的是也要有点知名度，君不见那武侠作品中什么震三侠五岳，赶浪无丝鬼鬼鬼都是江湖朋友喊出来的，没有自封的道理。虽然对游戏世界来说要做到每个NPC都对你尊敬一声“大侠”确实也为难了些，别说NPC未必每个都有台词，有些游戏压根也没NPC，所以在这里相对放宽条件。但是英雄不等于侠客，侠者人人皆知，英雄有时候则只能隐身为幕后。（余则成是英雄，但他当不成侠客，只要大街上随便谁叫他一声喂喂，余就要回去跟站长交待问题去了。）

## 侠桐生

桐生一马同志绝对是义薄云天，人中龙凤。为兄弟两肋插刀顶入狱十年，出狱后又为EX红虹之女奔波劳碌，好容易盆盆洗手开了家幼稚园要想请爹下相的花盆，结果帮中又出变故，老帮主讲义却只得再次出



在对待不同问题上桐生同志也采取了不同的做法，对偶尔犯错的失足青年桐生以教育为主，身体力行，以德服人，该玩的给你玩，不该玩的你也玩不了。而对于那些大奸大恶破坏社会治安团结的戴V字面目的暴徒，从来都是毫不手软严厉打击，“突突突突”代表月亮惩罚你。

自桐生同志弃暗投明以来，社会上了一幅歌舞升平的好气象，据悉，桐生同志接到新的任务是有的用打击帝国主义和独裁统治，让我们期待桐生同志在异国他乡把侠义精神继续发扬光大吧。

## 侠刘王羽

要说最能和武侠小说扯上边的，非这位剑侠“刘王羽”莫属。别的游戏要么太重能力硬汉子，要么气拳脚闻天下，而我们的刘大侠不仅来了一副气死龟龟着死哥哥小女生脸红尖叫的超绝美丽形骸蛋（当然这得益于他的建模原型日本知名偶像艺人Gackt），手上功夫更是了得，绝对纯正的蜀山派功夫高手。



刘王羽的功夫来自中华武术和仙术的真传，外加他本人可能在京剧团进修过所以举手抬足间总有股武生的味道，不过这也无伤大雅。刘大侠爱使二刀流，左刀右剑舞起来剑气纵横，虎虎生威，舞到兴时一团雪花似也，已然分不清身在何处。刘大侠的剑术不仅华丽，实用性也极高，绝不是那种中看不中用的江湖路数。刘家剑术的精髓在于招数的自由组合，高阶连击以及超酷的POSE，出招摆POSE，收招摆POSE，被人干掉了还在摆POSE。

而刘家武功的家传心法则是被称为“剑鞘”的反击技巧。此神功可在瞬间与对手拼招，出招后推行架下对方攻势并在对方发招的瞬间反击，其后怎么折腾就看刘大侠的表演欲望了。只要刘大侠愿意，连斩接劈空斩接空中爆裂旋接风斩，打个百来连击轻轻松松。

刘家不仅剑术和心法出众，其轻

功也是武林一绝。与波斯猴子的爬墙流、古墨劳拉的钩绳流这些雕虫小技不同，刘大侠练的是波波漫步，路足而行。动一动衣襟拂风，行万里路不沾尘。

刘剑侠自PS2上惊鸿一瞥以来，已有多年不在江湖上走动，前日剑侠竟有转投MMORPG，不管怎么说剑侠大侠好运气。

## 侠但丁



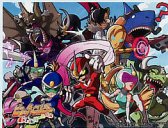
古有西狂杨过，今有狂侠但丁。虽然国朝时代不同，这两个家伙却都是一副恨天无把怨地无环的臭脾气，这世上只有他没想到的没有他不敢做的。要说杨过那个狂字多半要拜他悲惨的童年经历和坎坷的愛情之路外加交友不慎所赐，那但丁的狂妄就来自他那魔界第一剑客爸爸死了的遗传和西洋文学的熏陶。

但丁打小父母双亡，这倒是和杨过如出一辙，反正从小小说父母管教大了天不怕地不怕的因素总归是有的。杨过的狂是离经叛道激烈反抗厌恶世俗礼教的条条框框，但丁的狂则是一种玩世不恭的态度。亮他半魔人不死的身躯，但丁爱咋玩就咋玩，别说要闯那三头犬当小舅子，就算面瘫魔帝那般的狠角色，但丁一样就出了：下次让我儿子收拾你吧！杨过对郭靖有几分忌惮，但在但丁那里压根就没有什么惹不起的东西，管他天皇老子，魔帝路一满天神佛只要敢挡但丁大爷的路一样被踢到历史的垃圾堆里去。

虽然但丁张狂不羁，奈何岁月不饶人，启后的老秀小白脸尼可是步步蹿高，最近东家又捧红了个御姐范妮妮，但丁再不拿出点新花头怕是这狂侠的位置不保咯。

## 侠乔伊

乔伊大概算今天出场大侠中最为袖珍的了，这也没办法，谁叫他是Q版的呢？乔伊原是个热爱超级英雄电影的高中生，有着一个前买书店的女朋友，某天在看电影时莫名其妙地被吸进电影世界，机缘巧合下得到了队长队的变身头箍从此化身一变成了打击罪恶的红侠。一身红衫无限风光，小拳头蹦蹦跳跳还能打出火花，还从导演那借来了镜头快进，镜头慢放这样的金手指更是如鱼得水，碰上杂兵菜鸟嘛就来个快进，打得你眼淚鼻涕都不知道怎么死的，要得你



强敌 BOSS，那就来个慢镜，BOSS 的动作看得清清楚楚，你慢慢地打，你快快地躲，为了便宜还不忘来一句“你的招数我都已经看穿了”从心理上打击一下对手。可惜这红侠大概因为制作公司出身日本的缘故，不幸沾染了日本超级英雄一贯的特效一身时限。和奥特曼 3 分钟亮红灯一样，红侠也会暂时耗尽能量，此时那身威风的大红战衣消失得无影无踪，只剩下打回原形的高中生存伊伊头黑扁。

## 侠春丽

万绿丛中一点红，女侠春丽的出现好比甘霖洒落了荒漠，在那肌肉和铁块的世界里终于出现了一丝柔情。

春丽可不是那种在游戏一开头就被抓去当贡品的弱质女子，人家可是持证上岗的国际刑警，身材婀娜更是练得跟腿功，那双充满力量的玉腿不知何时让多少菲狗拜下风，副作用就是同时也能翻个少年而却步，结果从春妹到了春姨还是形单影只。没奈何春丽只有化悲痛为力量，把打击罪恶，行侠仗义作为毕生的奋斗目标。好在这国别刑警当三分头，春姨走到哪里人家都要给三分薄面。

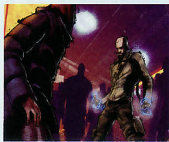
春丽对工作任劳任怨，认真负责，绝不让任何一个罪犯变成漏网之鱼。春丽这一生最大的追求就是将杀害父亲的凶手绳之以法，带着这个怨念，春丽从小女打到《街霸》二代，从《街霸》二代一直打到四代，前前后后近 20 年，杀父凶手加成从胖警察减肥成功又被警察，无数次春丽穷途末路却又被她逃脱，好不容易建立了影罗组织又冒出来一个没有下面的生化奇兵，闹到最后还是增加的一盘棋，这“《街霸》系列”一日不完看来春丽的仇就没法报了。



## 侠柯尔

来自《无名英雄》的电侠柯尔是游戏中的后起之秀，冒险也就一两个月吧。虽然资历浅，并不代表柯尔就是个碌碌无为之辈。

柯尔原本是个小小的邮递员，既没人那样的两把半，更没有蝙蝠侠的二千万，只是因为误送了个炸弹包裹毁了半个城市结果成了过街老鼠，人人喊打。所幸游戏世界是公平的，虽然被炸了个半死，却因祸得福获得了控制电的超能力。柯尔平时也是美剧《英雄》的忠实观众，特别是电女的粉丝，这么一来可爽坏了这小子。



这玩电的能力还真不是盖的，相比英雄电女起步慢未道行，西斯大帝也会举起来扔子放电流，电侠柯尔的花招就多了去。首先，西斯大帝只能手放电，柯尔可以把电流压进成团抛个手指弹似的扔出去，这砸到人还会大爆炸，其次，柯尔还能拿电流当作一个巨大的冲击波开降障碍物，到了这个地步还能召唤天打雷劈，漫天落雷，炸得敌人体无完肤。要是闲了，还能御电游行观光观光，随便踩在什么电线、铁轨上都能玩滑轮一样到处溜，还贼快。海游了找个高楼往下一跳，落地后再 Cosplay 一下终结者出场，反正有电场撑着根本也摔不着。

有利必有弊，柯尔虽然玩电玩得爽，可惜他这辈子再也碰不了水了。据官方解释是因为水能导电会把他自己电死，这也知道是怎么回事了，反正这儿的柯尔大侠这辈子是游不了泳、洗不了澡了，连个人卫生问题解决起来都让人心窝窝。说不上一个不注意这堂堂大侠就成为历史上第一个上洗手间把自己电死的英雄了。

## 侠李逍遥

李逍遥大侠的名头在国内可是无人不知无人不晓，作为正宗中华大侠兼国产游戏的金字招牌兼青春偶像剧主角，李大侠这 10 多年来可算是出尽了风头。只要一提到国产游戏代表作，无人不想起大拇指“李大侠！”李大侠护国护体，义薄云天，人见人爱。身兼剑术绝技，仙风云骨、醉仙望月步、飞龙探云手、御剑飞行、万剑决、天师符法无一不精通，更得无数美人青睐（武侠小说常搞套路），让他成为



宅男怨愤的目标。

要说李大侠光宗耀祖春风得意，他的一生经历可说是个“奇”字。奇师、奇遇、奇女、奇功、奇兵、奇器，标准的中国武侠小说流程。

人无完人金无足赤，要说花边新闻，就是李大侠刚出来跑码头时不太检点，游手好闲，光天化日下闯入 NPC 家翻墙倒柜这种 RPG 通病就不说了，小李同志最恶劣的还是学习牛那重家偷偷未成年少女洗澡，这在古代可是不得了的大事啊，古代女子手脚被男人一碰就是失节，玉体被看了就算失身，这辈子的嫁不出去，那像现在。这小李光看还不算完，索性重家学到底，抢了别人姑娘的衣襟威胁要拍裸照，噢不，是威胁要交换仙女。这说轻巧到底还是古代人政治觉悟不高，要爱上谁就要死活逼小李负责，小李明的推三挡四，暗地里笑不动了，刚出来混就赚了个小美女当老婆，最关键的是女方不死心心地还不在乎有没房有车有票子，听说赵家女眷众多，讲还不能再纳个小伙子，你叫这小李如何能不心花怒放呢？

## 侠连次

连次全名“风来次逢次”，出身于 PS2 的《任侠传 渡世一人一代记》，知名度原本不是很高，成为大侠也可说是机缘巧合。连次原为云游四方的“风来坊”，说白了就是爱好旅游四方的驴友。其侠义性使然，机缘巧合下解救了两位素未谋面的陌生人，连次稀里糊涂有了两位门下弟子，而其急公好义、济弱扶倾的名声亦在“雷切响”里流传开来，随之而来的则是人们各种疑难杂症的委托，这一点倒和《如龙见参》的桐生一马之介入出一辙。

要说连次大侠的本事，除了土得掉渣的刀枪剑戟外，所能使用的武器



也配合了任侠的不同出身亦与强烈的个人风格，包括太刀、斧头、匕首、大槌、镰刀、锄头等等，甚至还是烟管、铁钩、铁木屐等非常规的武器，而最有亮点的算是那个“绘染”系统，其实就是露背纹身秀。这个纹身可不单是露背露纹的癖好；图案华丽而且自说，绘染不同的图案对战斗都能起到不同的效果，激励士气、提升能力都在不话下。最牛 X 的“水泻传 浪里白茶张狂”的纹身，只要划上它出去，敌人就会颤抖着拿个三跪九叩，仓皇全走。

除了在争斗中获胜外，连生必须在义理人情中权衡轻重，町人们所给予的“侠”的评价高低，亦关系到最后能否成为“Happy 大结局”的成败。

## 侠力丸

“十步杀一人，千里不留行。事了拂衣去，深藏身与名。”以这首李白的《侠客行》来去形容忍者力丸实在是太相称了。与同为恶道却沉迷于炼狱将，不惜为贻族抛头露面参加世界大赛的影丸和打着救世救世的旗号，实则垂涎 CIA 性感特工的卑劣不同，力丸可谓称得上，白天偷偷起来的他到了晚上则换上夜行衣行侠仗义，替天行道。



力丸貌似与蝙蝠侠蜘蛛侠这些内衣外穿内裤头的超级英雄没什么不同，大家都是双重身份，不过蝙蝠侠和蜘蛛侠是道貌岸然的低调那么一下下，其他的衣服啊装备啊要多拉风有多拉风。特别是蝙蝠侠，每次抓了人还特地在那警局门口留家，说不上人家，请采纳——蝙蝠侠留，唯恐整个世界不知道有他这么号人物。反观我们的宅男力丸，别说大白天了，就算晚上出去巡逻拯救也是黑布包全身只露两眼只眼睛和普通小贼没区别，借着夜色偷偷潜入某恶霸高官的豪宅，悄无声息地干掉守卫，神不知鬼不觉地还在做春秋大梦的恶人送上西天然后悄然退，这才是隐侠的风范。

## 结语

侠客世界你来我往，每天都有人成侠，也有人成仙，这里只是侠世界的沧海一粟，只要心中与侠则人人皆可成侠。愿游戏世界的未来更加精彩。



# 那魔院

九兵卫

小编带你走近日本

到了夏天反而觉得时间不够花了,又想弥补游戏,又打算外出游玩,实在是很难平衡。就在犹豫不决的时候,6月台铃铃已经过去了,而7月初有《勇者斗恶龙IX》,一进入8月就是《怪物猎人3》……哎呀,好游戏不等人,不知道大家的时间又是怎么安排的吧!



本期继续给大家带来战国经典战役介绍,同时继续征集大家宝贵的建议,踊跃来信吧!

盗引  
与  
时尚

## 夏日的旅游胜地——海岛篇

日语中的“リゾート(resort)”为旅游、度假胜地的意思。每到夏天这个词汇就会频繁地出现在各种场合,本期就给大家介绍一下几处日本著名的海岛旅游胜地。

### 冲绳本岛

如果说夏日的冲绳是全日本最值得去一游的旅游地,恐怕没有多少人会有异议。这里的自然景观主要集中在本岛北部,满目的翠绿山林以及

的山脉加上充满热带气息的海滩,洗浴中的游客惬意美不胜收。冲绳的湿地资源也很丰富,仅次于北海道。冲绳本岛南部那霸市有著名的城市商业街——国际通,中间还有美军基地,浸没在海水中的公路连接着岛屿两大部分。



### 伊豆群岛

伊豆是静冈县东部的半岛,位于日本东海岸,历史上这里曾经是古代伊豆国。伊豆群岛有着全国最舒适的温泉资源,众多的渔港也是这里的一大特色,丰富的海产品还能做出美味的乡土料理。伊豆同样是一个极富人文情怀的地方,很多文学作品就是以伊豆为原型,川端康成所著的《伊豆的舞女》便影响了很多中国人。伊豆的寺院,和神社也非常有名,见证了这里从古至今发生的变化。



### 奄美大岛

鹿儿岛县的奄美大岛是日本九州南方海面上奄美群岛中的主要岛屿,面积712.35平方公里,不包括本岛,而是仅次于本州、北海道、九州岛、四国岛、冲绳本岛和佐贺岛的日本第七大岛,丰富的动植物资源是当地的特色。奄美大岛曾经是7世纪遣唐使、遣隋使前往日本的中枢点,所以在文化方面也有自己独特的传统和风貌。



### 小豆岛

小豆岛(しょうじま)是位于日本濑户内海播磨滩的海岛。而濑户内海位于日本本州、四国和九州之间,历史上是连接本州和九州以及日本海通中国和朝鲜半岛的通道,近期发售的《我的暑假》便是以这里的海岛生活作为题材。小豆岛的生物环境很好,使得它又被人



们称为天然博物馆。1934年设立的濑户内海国立公园,是日本首批成立的国家公园,这里由火山灰和熔岩石形成的峡谷——紫霞溪,也是日本三大奇观之一。

## 战国著名战役之桶狭间之战

发生于1560年的桶狭间之战是日本战国时期最负盛名的战役之一,与著名的关原之战齐名。参战双方为原本北海道一带势力最强的今川军以及盘踞于尾张的织田军。

从历史的角度来看,争夺西三河主导地位的织田军和今川军在两次小豆坂之战后,织田信长为了避开失败阴影,被迫从尾张、三河的国境线后撤,尾张国内(今爱知县名古屋一带)的鸣海城、大高城、番挂城一带也落入今川氏之手。此后织田军逐步组织反攻,在陷落的城池周围兴建了多座军事据点,企图将城池之间的联系切断,从而孤立今川氏前线诸城。

到了永禄三年(1560年),亲率二万五千大军意图进军京都的今川义元,在抵达尾张国时轻率地认为可以横扫拦路的织田军,战斗随即打响。5月1日,浮城成性的今川义元先在沼河町开始拜佛仪式,16日,今川的大军缓缓推进至冈崎城,其中五千人被义元留在冈崎城,余下的部队被攻入不到四百人防守的挂挂城。今川义元打探的情报源自推測织田信长还在清州城内饮酒作乐,于是判定对手已经是束手无策而提前开始自暴自弃。20日下午,他乘坐着华丽贵重的轿子率领大军



行进到桶狭间,为了让部队获得胜利,毫无顾虑地卸下盔甲享受美酒佳肴。当今川军皆醉卧之时,三千多名织田精锐士卒突然无声杀到,随即营区内杀声震天,今川义元的阵营在毫无心理准备之下完全陷入一片恐慌混乱,大多数的官兵甚至还在睡梦中就败归黄泉,而织田军的精锐则愈战愈勇,只花了大约不到一个小时,今川义元的大军宣告永久出局,其本人也在此战中阵亡。

此战以后,失去今川义元的今川氏从此没落,而获胜的织田信长则由弱转强,进而席卷天下。桶狭间之战也可说是日本战国时代由分封转合过程中最重要分水岭。

### 关于今川义元之死

据说今川义元和他的部队在睡梦中受到突击后,在突围中由于之前酒醉未退,加之其本人足短身长,骑马

一受颠簸便摔下马来,以致遭到悠长的侍卫服部小平太与毛利新助的袭击,今川义元最终就死在这两名侍卫的手下。虽然今川义元之死说法并不止以上这一种,但不管是哪种说法,都和游戏中今川义元轿子的分身流派没有小区别,但也恰恰从一个侧面反映了人们对他的糟糕。



## 风趣的招式译名

虽然是格斗游戏,但近期PS3和X360中文版的《苍翼默示录》同时上市还是让很多国内玩家兴奋不已。本期的闲聊日语,我们就走近这款游戏,看看其中一些招式官方趣味翻译。

闲聊日语

猫急跳墙【タオびつたん】

狗急跳墙,猫急了也……

猫到死为止!

【メタメタのギタギタ】

招式原意为乱七八糟一通乱摸。

剪到烂!【ギツギギ】

“ギツギギ”在日语原文有“锯齿”的意

思,让人联想到猫在磨爪子。

我是第一名!

【あたっくに

ゃんばーわん!

「にゃんばーわ

ん」即为英文

“No.1”的谐音。

Taokaka



日语百科

臭味【くさけ】 感受,程度倾向

いっつも——总是

具難い【たまり】——耐烦,烦躁

値段【ねだん】——价格,价格

役立つ【やくだつ】——有用,有效

親玉【おやだま】——头目,首脑

第10期

和魔院 91

# 多边形共享区

ENTER THE GAME

ENTER THE GAME



沙加 提供

## 游戏中的迈克尔·杰克逊

6月26日凌晨传来一个惊人的消息：流行乐坛的巨星迈克尔·杰克逊因病去世。全世界歌迷立刻陷入巨大的悲痛之中。迈克尔·杰克逊取得的艺术成就就是毋庸置疑的，他本人拥有8项吉尼斯世界纪录，只要列出其中的两项便足以说明任何问题：世界上最畅销的专辑《Thriller》和世界历史上最成功的艺术家。而他在很早以前就已经和游戏结下了不解之缘，那就是大名鼎鼎的(MOON WALKER)。

1990年SEGA的MD主机开始在我的家乡流行，这款游戏(MOON WALKER)在当时红极一时。在游戏中我扮演的是是一名白衣英雄，其动作行云流水、潇洒无比，在与敌人的战斗中能够大秀舞步、舞步结束之时也是敌人归西之日。在后面的关卡中白衣英雄还能变身为巨大的机器人，甚至变成宇宙飞船在太空中战斗。而游戏的音乐更是拥有独特的魔力，令人听过之后久久难忘。当时我只是把这这款游戏当成一款普通游戏去玩，过了很久才有高人指点说：这个白衣英雄是美国流行音乐巨星迈克尔·杰克逊。从此我便记住了这个名字，以及在游戏中登场的《Beat It》、《Bad》等名曲。

《MOON WALKER》是根据迈克尔·杰克

逊1988年的同名电影改编的游戏，当时SEGA虽然在日本完败于任天堂，但在北美市场双方斗了个旗鼓相当。为了彻底击败任天堂，SEGA不惜重金从如日中天的迈克尔·杰克逊那里买来了版权，然后高调推出了这款游戏。和现在很多粗制滥造的电影改编游戏不同，MD上的(MOON WALKER)制作精良，素质不俗。当时很多中国玩家在从未听说过迈克尔·杰克逊这个名字的情况下，都能玩得不亦乐乎，对于疯狂的老美来说这款游戏的影响力真的称得上是核弹级的了。难怪SEGA在首次公开这部作品时得意地使用了“WHAT NINTENDON'T!”这句绝对的挑衅语。

《MOON WALKER》还推出过街机版。MD版是一款传统的2D横版游戏，而街机版改成了当时流行的清屏过关动作游戏，只不过采用了少见的45度斜视角。游戏的玩法变成了蓄力射击型，变身为巨大机器人的要素亦被保留，更令人兴奋的是街机版支持三人合作过关。至于使用大绝技时让全屏敌人一起跳舞の設定也依然保留。这款游戏在国内还是比较常见的，一币通关者不在少数。

不过迈克尔·杰克逊此后在相当长的一段时间内都和游戏绝缘，直到水口哲也的《太空

“我已经厌倦了被人模仿的感觉。这种压力是真实存在的；他们是撒谎者，历史书也是谎言满布。你必须知道，所有的流行音乐，从爵士到摇滚到hip-hop，然后到舞曲，都是黑人创造的；但这些都遭到了史书的书房墨迹；你从未见过一个黑人出现在它的封面上，你只会看到霸王，看到流石乐队，可谁才是真正的先驱呢？……当我站在镜前时看着自己，我知道，我是个黑人！”

——迈克尔·杰克逊

熊师傅：这是很久以前就让我非常感动的一段话，仅以此纪念一位巨星的陨落，以及一个时代的终结。



道5》里才再次见到他的身影。很多人都以为他是在2002年《太空频道5第2集》(PS2/DC)中才亲自登场的，实际早在DC上的1代里他就已经登场了。在游戏中他化名为“太空迈克尔”，由宇宙超级明星的身分担任了太空频道5的局长，是主人公吉拉拉的顶头上司。虽然他只是客串了一把而已，不过游戏中与MJ一起跳舞的画面依然让FANS兴奋不已。

2000年迈克尔·杰克逊还出现在《大拳击手2》这款游戏，这款游戏的恶搞成分很重，里面有很多名人登场。除了我们的流行音乐之王，甚至还有美国总统克林顿。游戏中的迈克尔·杰克逊以他的经典造型登场，使用华丽的太空步拳法。

进入本次次世代大战之后，音乐游戏在《吉他英雄》、《摇滚乐队》的带领下全面复苏，金属制品、史密西飞船等著名音乐组合都推出了自己的游戏，而且销量都相当不错。FANS自然也期望看到一款迈克尔·杰克逊的专属游戏。2009年6月21日，据MJ授权公司的消息，一款全新的迈克尔·杰克逊官方游戏将于2009年圣诞节前推出，对应平台为X360、PS3、PS3和Wii。正当全世界MJ迷欢欣鼓舞之时，5天后却传来MJ去世的噩耗，实在令人扼腕。这也令我们更加期待这款游戏，相信本作一定能取得极好的销售成绩。



雷电 提供

## 克隆光剑的进攻



由LucasArts和任天堂联合授权的最新版《星球大战》光剑周边将配合9月15日推出的《星球大战克隆战争 共和国英雄》一举进攻所有FANS的钱包。虽然本作的Wii版肯定不是此多平台作品中画面效果最好的。但是在其他两家的体感未出现前，还是只有Wii上才能真正动手握光剑。

在同类周边之中，这个官方授权的产品不管是做工还是还原度都更胜一筹。这次的光剑有两种颜色。使用相应颜色的代表人物是达

斯·维达(蓝色)和尤达大师(绿色)两种风格。剑身的灯光在黑暗中效果将更好。

光剑(Lightsaber)是《星球大战》中最重要武器，出场频率高，人气极旺。在欧美随处可见挥舞着光剑玩具的孩子们。电影中，光剑的剑身是由金属制造的剑鞘射出，依

照使用者要求可以设计成特殊样式。光剑的原理(电影中，非现实科学)是由剑鞘提供的强磁场束缚一团等离子体形成剑身的形状。光剑开、关和挥舞时都会发出特殊音效。厂商还将同时推出克隆人部队的枪械周边。不过显然还是光剑抢了的风头。







## Avatar的前世今生

Xbox LIVE自去年秋季升级后,提供了全新的“化身(Avatar)”形象供玩家在虚拟世界中使用。如同任何一项成熟的商业产品一样,Avatar从最初开始立项设计到最后的成品投放使用,也是经历了一个相当长的过程,下面我们就看图说话,看看Avatar究竟是如何设计出来的。

(1) Avatar最早是从2005年开始设计了(没想到这么早吧,几乎从X360开卖就启动了这个计划),这一批设计图就是最早的概念图,虽然看上去就是普通的插画,但是不同的服饰已经凸显出Avatar变装的设计理念。

(2) 这批设计图就更加卡通化一些,大概是想把Avatar设计得更加夸张一些吧,不过这种设计图实在太过了式了一些,难怪被淘汰掉了。

(3) 又是一次全新的设计,估计是为了凸显Avatar的个性吧。过

于修长的腿部确实是容易令人留下印象,但是太具有个性又可能会招来极端的意见,所以这种设计也被淘汰掉了。

(4) 看上去就是一个失败的设计……无论是人物形象还是装饰风格都毫无特色,人物身材比例也没有什么个性,总觉得会招致一些玩家的反感,被淘汰也是应该的。

(5) 终于设计成3D化了,虽然只是初级建模,但是也还是能够看出一些成品Avatar的影子。而3D建模最大的好处就是,可以凸显出人物的表情,相信从这一步开始,设计人员就开始考虑在脸上下功夫了。

(6) 到这里,基本上Avatar的设计就定型了,这些稀奇古怪甚至造型有些“雷”的Avatar应该是设计人员故意的恶搞吧。从最初的设计稿到最终的成品,可以看出一个简单的虚拟形象也是花费了很多设计人员心血的,大家要好好爱护自己的Avatar哦。



## 假示威导致真抗议



凡是与宗教、色情、暴力有关的游戏,经常都会招致各种团体的抗议示威,你可能會觉得这些示威会让发行商焦头烂额,但是没准他们正在为民众们的热情抗议而偷着乐呢!

E3展期间,一队示威人群跑到洛杉矶会展中心附近,用各种大字招牌抗议EA的《但丁的地狱》,声称这是一款反基督的游戏,抗议者群情激昂,纷纷表示要抵制EA,诅咒做出这种游戏的EA下地狱。这起示威活动引起了很多主流媒体的注意,美联社、《洛杉矶时报》等都纷纷报道。谁知没过多久,事情就穿帮了——原来

这群示威者都是EA花钱请来的群众演员,整个示威事件完全是由EA自编自演,之后EA承认假示威属实。这件事被曝光之后,一些宗教界人士纷纷抨击EA的行为亵渎神明,主流媒体们又纷纷报道,EA成为宗教界人士的公敌,看起来EA是搬起石头砸自己的脚。不过“假示威内再世漏”十有八九也是EA自编自演,因为目前《但丁地狱》地獄篇》的曝光度也因此提升了一大截。花那么一点小钱就可以得到这么多免费广告,真是一笔万利的生意。看来以后看到某某游戏又遭到示威时,我们还得留个神,没准这又是哪家公司自己导演的一出戏。《GTA》系列的崛起告诉我们:社会争论通常就是一款游戏最好的广告。



## 关于魔女手枪的怪名字



最近,神谷英树与他的新作《猎天使魔女》曝光率非常高,E3之后被视为动作游戏新进化的本作又为不少媒体所看好,让动作游戏玩家们充满了期待。动作性感而又夸张的个性主角“魔女”蓓优妮塔给人们留下了深刻的印象,而她的主武器——在双手及双脚上装备的四把手枪也为其个性增色不少。

按游戏设定资料显示,这四把手枪由魔界名匠罗丹制作,名为“斯卡布罗集市”(Scarborough Fair)。可能有读者会觉得这个名字很是奇怪,这里就为各位玩家考证一下其出处。熟悉游戏音乐的朋友可能知道,《斯卡布罗集市》是著名流行音乐组合“西蒙

和加芬克尔”的经典名曲,其部分曲调与歌词源自十三世纪的英格兰,虽然受到维京人和凯尔特人的影响,但这首歌曲却充满了敏感的诗意和微妙的隐喻。歌词第二句唱到四种花——香芹、鼠尾草、迷迭香和百里香。“西蒙和加芬克尔”在1968年所创作的《斯卡布罗集市》中使用的也正是几个世纪前的古老版本中最著名的那一小部分。看到这里,大家应该明白了,为什么这四把手枪会取这样一个名字。其实这四把枪对应的就是著名歌词中的四种花,它们分别代表着爱情的甜蜜、力量、忠诚和勇气。怎么样,你是不是觉得这件武器的名字起得还真挺讲究的呢?



# 斗剧09

## 见证中国铁拳王者诞生

### 什么是斗剧?

斗剧全名“斗剧 SUPER BATTLE OPERA”，是由日本街机游戏杂志《月刊 ARCADIA》主办的格斗游戏综合赛事。自2002年起每年举办一届，比赛项目包括最新及最流行的街机格斗游戏。同时，斗剧还提供海外选手名额，使之成为了国际化的格斗游戏大赛。

2004年起，中国逐渐有选手参加斗剧大赛，拉开了中国格斗游戏玩家向世界高手挑战的序幕。他们希望能够在国际舞台上展示中国格斗游戏高手的实力和能力。



▲斗剧07“小孩”(曾卓君)夺冠。

2007年,《格斗之王98》的天才玩家“小孩”在此项目上夺冠,成为中国远征军在“斗剧”大赛上获得的最好成绩。这次的胜利也激励着后来的中国选手去争取更好的成绩。

### 铁拳辉煌遍神州

在2009的斗剧大赛上,不再有中国玩家最具实力的(KOF)项目。然而,上海结城游戏店诞生之后,又申请了斗剧名称。项目是目前最有人气的3D格斗游戏巅峰之作——《铁拳6 BP》。目前,《铁拳6 BP》在日本单埠占据出市率第一位,在中国发行后也使中国的《铁拳》玩家在数量上取得了爆

发性的增长。斗剧09中国赛经过精心筹备,已成为本年度国内最大规模的格斗游戏赛事,它拥有分布在上海、北京、广东、江苏、湖北等三省两市的众多分赛区,涵盖了中国区《铁拳》的最高水平地区。各分赛区决出的冠军队伍将在7月5日,在上海结城游戏店内,争夺中国最准的选手,并代表中国出征日本,踏上证明自己征途!

比赛店铺、赛程日期以及名额安排		
广州跃年嘉年华易发店	6月20日	广州代表
武汉手舞足蹈俱乐部	6月20日	武汉代表
南京大富家电玩	6月20日	南京代表1
上海结城游戏	6月21日	上海代表
徐州锐奇电竞	6月27日	徐州代表
北京西单酷动游戏世界	6月28日	北京代表
南京东方再起游戏体验中心	6月28日	南京代表2
上海结城游戏	7月5日	当日预选+总决赛

## 今年还会是沪宁争霸吗?

经过两周的激烈预选,目前除了总决赛当天出线的队伍外,已经产生了七支代表各地的队伍。它们分别是:代表上海出战的AYASHOP上海代表队、代表广州出战的广州代表队、代表武汉出战的武汉代表队、代表徐州出战的“政”队、代表北京出战的北京HWH队、代表南京出战的南京1队和NJ.YXZ两支队伍。

展望决赛,已经获得决赛资格的上海代表队队长赵华表示,南京的威胁最大!“南京队每一次的比赛都是势在必得,他们是一个拥有很强实力的地区,所以我会特别关注他们。但别的地区也不可小觑。像武汉,广州很多地区都有很强的实力,所以我绝对不会轻敌。”

南京代表队也表示,上海是最重



### 选手代表赛前采访

中国《铁拳》玩家群体中有不少广为人知的明星,比如赵华、TYY、YJB、天地霸霸者、林南、西

门等等。在这次中国最高水平的《铁拳》赛事中,他们也将将在7月5日的上海结城游戏总决赛上使出全力争夺冠军。这里,结城游戏会为大家简单采访一下两位选手代表。



使用角色:王穆雷

头衔:AYASHOP上海代表队队长 获得过的荣誉:斗剧07中国代表、TGB战魂08冠军等多项大赛的冠军

**结城游戏:**赵华是一位资深的格斗游戏玩家,曾经获得过许多格斗游戏的冠军,能给你带来一些对这些格斗游戏的理解和战术思路吗?

**赵华:**我打格斗游戏都是一个思路,就是把复杂的东西变得简单化,把简单的东西变得不会简单。能够用两招克制对手就绝对不会用三招。我觉得真正能够做到这一点,也是需要长时间的磨练。

**结城游戏:**你所开的“AYASHOP”游

戏店已经有10年了。游戏已经成为了许多玩家的第二生命,作为从业10年的BOSS,我想知道你除了在经营上和爱好上可以兼得吗?

**赵华:**现在对我来说,格斗游戏已经不是第二生命,而是第一生命。至于游戏门店,确实能给我在《铁拳》上的发展带来一定的支持和帮助。但是这两者实际上是会有本质的冲突的。因为开店是需要很专业化的操作才能完成的一个“工作行为”,它本身是一个职业,而玩《铁拳》仅仅是一项娱乐。所以这两者有时候真的是无法完全兼顾(笑),我也常被人说是“为了《铁拳》没有做好生意”。但是我总觉得在这件事情上我并不后悔,如果让我再选择一次的话,我还是选择《铁拳》。

**结城游戏:**你觉得自己是国内最强的吗?

**赵华:**我想引用一句南京TYY的偶像李小龙的一句话——我绝不承认我是世界第一,但我也不会承认自己是第二!



使用角色:史蒂夫

头衔:南京NTL队总指挥 获得过的荣誉:斗剧08中国代表

**结城游戏:**请为我们介绍一下你和你的队友们吧。

**JINSEKI:**我们NTL队,先锋KILLER是1989年出生的选手,非常年轻,有冲劲有天赋。中国《铁拳》的未来,中坚JINSEKI,也就是我,是非常肯动

脑筋的选手,队里的战术指挥:大将TYY,公认的南京第一,相信也是中国第一。

**结城游戏:**南京的目标依然是斗剧09中国赛的冠军吗?赵华曾说,他的队伍目标是上海队,是对上海的一种征服,那么你认为,“南京”这个前缀带给你们的是什么呢?

**JINSEKI:**去年的斗剧中国赛是中国《铁拳》游戏历史上最为重要的赛事之一,堪称沪宁巅峰对决。我们用“南京”这个前缀也是背上了南京铁拳的名誉。今年我们也是一样要努力捍卫这个名号,希望用沪宁《铁拳》玩家的竞争来推动中国铁拳的全面发展。

要的对手。”从中国《铁拳》近5年的状况看,恐怕只有上海和南京位于顶尖水平,而武汉等地仍在崛起之中。南京《铁拳》在近两年才略占上风,主要原因是南京玩家交流比较多,游戏气氛好,我认为今年斗剧的主旋律依然是沪宁争霸。”

据悉,由于在上海预选中失利,“政”队成员们连夜赶到了徐州,在那里经过了苦战之后成功“虎口夺食”,抢走了徐州的名额。这样,虽然是上

海的队伍,但他们将代表徐州出战,目标也是直指夺冠!相比之下,北京、广州和武汉的代表队要低调得多,纷纷表示重在交流,但这并不表示他们只是陪太子读书。

7月5日,谁将执中国《铁拳》之牛耳?谁将莅临上海结城游戏总决赛的赛场,并最终代表中国进军日本?一切都是未知数。就让我们共同等待和见证吧!





## 游风艺苑

栏目主特

一刀

Guttery of Game Style

“游风艺苑”和“城堡画廊”携手主办的联合征稿活动目前正火热进行中，6月份最佳作品评选的结果已经出炉，冠军奖品——由“反盗版社”提供的价值1050元的赛影08数位板，也已有了归属(篇幅所限，具体获奖情况请大家参看P100页“读编往来”中的“一刀有话说 特别献刊2”小版块)。在这里，除了为获奖者送上诚挚的掌声外，也要向所有参与投稿或通过投票来支持本次活动的朋友们道一声“非常感谢！”正如老话说的那样“你们的支持就是我们的动力！”希望大家继续关注本次活动接下来的后续环节，我们将把更多精彩的作品呈现给大家！



## 济南·潜水差点淹

一幅为《初音》系列”首次登陆PSP平台而创作的纪念作品。画面色彩处理得非常巧妙，蓝色基调不仅呼应了画中的发色，而且营造了一种深邃清幽的整体氛围。使作品的视觉效果赏心悦目。

## 深圳·韦煜

《最终幻想VII 再临之子》的世界处处透着大工业时代的气息，而右图采用大量的各色花朵作为修饰，居然和剧中人物协调得很好。显然，作者的创作实力，特别是对各要素的协调把握已经达到了相当专业的水准。



## 南京·kazuya

本次系列征稿我们的老朋友kazuya也来凑热闹了！这回出现在他笔下的，依然是霸气十足的豪鬼大叔。魄力满分的人物造型与厚重的上色方式延续了以往的独特画风，而对光影的处理则显得更加游刃有余。



## 湖州·林铄

看惯了猪人世界中那些麒麟装的魁梧猪子，突然一个丰满白嫩的少女如此行径出现在眼前，还真不适应。不过仔细看来这套装备还是超越合MM的，当然，前提是那只小触猫需要无视……



## 成都·李枫立

据作者说，这幅恭贺网友人是为祝贺《街霸IV》推出而创作的，不过既然官媒过会儿才拉过来，我们就只能拿它来压贺该作的PC版发售了（笑）！不过说起来，头发散下来的春丽大姐的确非常罕见呢！

## 投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背面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，画稿的题材方面请尽量与游戏有关。也欢迎原创稿件，稿件投稿请注明“游风艺苑”收。Email稿件请寄至专用邮箱 gallery@ug.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！

## 本期读者语录

Email 136\*\*\*\*658。小编们天天对显示器打机，眼睛怎么保养的，不会真是一小时休息15分钟加上每天早晚各一趟眼保健操吧！（一刀回复：那只是休息15分钟比较奢侈，但起来活动几分钟的时间是有的。当然，为大家熬夜取稿时休息时尚保证了，那就得上特殊手段了。比如点眼药水儿啥的。）

## 大连·李海洋

作为《寂静岭》系列”中唯一的女性主角，《寂静岭3》中的希瑟以其平凡的临家女孩儿造型给玩家们留下了深刻的印象。而眼前这张有点LoLi化的版本，配上略显惊讶的眼神，为她平添了几分楚楚可怜的气息，而用类似欧美老式广告画的上色技法来诠释游戏中的人物，出来的效果也相当不错。



# 游话

栏目主持:雷屯  
说心中所想  
品游人生活  
好好说



E3 刚刚过去,各个厂商便画饼无数各自不闲说,纵观展会上风光无限的作品,绝大多数数然也都是第一方和第二方的,也许这种有而重的是宣传自己的一种手段,但是面对如今“问题”越来越严重地摆在索尼和微软面前时,似乎索尼能够博得的东西只能靠自己(一方、二方)。任天堂依旧沿用旧步,甚至有些索尼、而微软的第一方、第二方也是差强人意。

第三方的窘境已经是越来越明显,尤其是日式厂商在上市前宣传造势的环境下显得黯然失色。任天堂的Capcom如今甚至基于上,每周是一级大厂的S级的阵容却鲜有对比,而MMV这种“小作坊”更是在风中飘摇,甚至游戏由社长(可能是社长和国富堂)在MMV开发或者客上开发是成为“灵魂的呼吸,趣味的构造”的博文,呼唤玩家们跨阵营利用非开发的《宝可梦》等新作。

论坛讨论地址: <http://bbs.levelup.cn/showtopic-825530.aspx>

## 适应业界形势是硬道理



Starphoenix

对于大的第三方,可以采取跨平台战略,因为资金、人力、产品线都是很完整的,跨平台可以压缩大制作的开发成本,完成即定市场预期。但是小规模的开发商,我认为跨平台战略不是大的那种产品,而是针对跨平台去制作不一样的东西,甚至是只做单平台作品反而更好。现在日本第三方衰落,与其说任天堂过于强势,不如说是日本第三方还沉浸在P-S2时代的辉煌没有完全醒过来。一家独大的P-S2时代,庞大的装机量固然是一个不错的温床,但是应该清醒地认识到一个成熟的产业必然会走向消费格局细分化的这一天。美国的电影产业也不全是高科技大片,《歌舞青春》这类音乐片照样有庞大的市场,只要你能够抓住时代的脉搏。目前次世代格局已经明了,小厂应该看明白方向开始准备下世代的事情了。本世代可以采取在NDS上出传统作品赚回本钱,在Wii上开发体感类作为技术储备,因为下世代体感恐怕是标配。而图形技术随着技术的革新,引擎只会越来越便宜,现在Wii的大卖还看不清方向吗?画面对于盛大的LU和NU来说根本就不成问题,人家不在乎你是画质还是高清,只要好玩就可以。所以我这里说的技术储备不是画面之流的技术,而是针对体感技术储备带来的新兴市场储备,现在不好好把握,指望下世代做大厂吗?

## 第三方路在何方?



finallevel

第三方,尤其是中小型第三方没有足够的资金以及技术实力只好靠着有创意和游戏性的原创作品来开辟未来。可是在如今游戏概念日新月异循环的现状,先不看任天堂的低成本大作或是某些抱着已经快要崩溃的老旧系列不放并执着老FANS掏腰包的那些公司,就那些新生工作组的作品都是在前期几经长时间的埋伏后才出世的,然而那些小型工作组要出世,做成一个成功的第三方需要优秀作品的同时还要有个好东家,就是母公司,这样头戴光环比光杆直接出去好多了。

不过如今的经济形势有一些铁不开的第三方是当然的,这时候就要联手,而自要下长期的心,不然羊子肉肯定连本都赚不回来。尤其是打着合作开发的旗号。



COMICJUMP

第三方的出路,我觉得有3条:

1. 本来规模大的公司,学习老卡,进行西化,找准主机出游戏;
2. 规模不大,但没有到山穷水尽的,学习任天堂,进行三方合作;
3. 最后,如果觉得没救,但又觉得自己有实力的,加入第一方算了……



jojokuyu

老日式第三方开发高成本还是针对原有核心用户的开发思路,现在Wii的用户大部分是轻度玩家以及以根本不是游戏用户的“健身玩家”,还是想着靠自己以前的那种思路和方式去开发当然行不通。这个世代就是要创新,要么学Capcom技术创新,要么在开发思路和思维方式上跟上老任的步伐,这样才能活下去。



maxyy

好莱坞式的大合并,最后必然还会上。日本的游戏大厂,说不定质量还会上升。自己的游戏企业也应该寻求整合。第三方的实力上升与第一方并存。还有我不认为欧美化是悲哀,游戏不就是找个乐子吗?

## 寻找属于自己的空间

wenhua wd

其实无论哪一方,都应该去了解现在的玩家到底需要什么,想玩什么,什么是能接受的?什么是不喜欢的?每一个厂商都在说自己好多好多,可是从来没有问过玩家,这个你觉得好不好?那些缺点需要改?现在的游戏,其实真的一定需要杀敌的画面吗?一定需要超豪华的音效?还有浪漫状况的高贵吗?我想这款游戏如果的大多,未必是游戏,游戏最重要的还是要玩,手感起码是最重要的吧?然后就是乐趣?我真的想对第三方说一声,不要觉得前面的山峦多深,只要你知道玩家需要什么,只要用心去做游戏,玩家会带着你前进,你自然就会得到回报。说到底,只要游戏让人做得好,玩家就会支持你,不要考虑合并、破产或者止损,只要你有忠实的游戏用户,你做什么都会有人支持你。



游戏主机5



by妍源

对于小厂商来说,合并看似是一条好出路,其实不然。正像大家所说的那样,合并不仅会造成分歧管理,还会造成资源重复浪费,毕竟不是所有厂商都像S1一样的。



caoluning

中、大厂要西化,当然也不能全盘西化,要保留自己的特色,要敢于创新,探索自己不熟悉的领域。比如S1:开发RTS,收购有经验的,小的欧美公司或制作小组,也是个加快全球化的出路,开拓欧美市场。



余生一坚

第三方处境不妙,但是前景还是蛮广阔的。最重要的是用有限的资金和人力必须适应时代开发环境,对于画面,巧思的做法非常必要,做大做强PS和PSP也许可以试试,但是太过于向成功作品靠拢,也许第一次、第二次还能靠运气,但是再之后失去的不仅仅是自己的市场,同时也因为自己的懒惰(懒得创新)让自己彻底迷失在真正的大作(大资金、大制作)的洪流中。

## 最新资讯

论坛讨论进行到尾声之时,MMV第12期股东大会召开。根据上一财年糟糕的业绩,MMV决定将Wii作品移植到PS3和X360,《最终正义》、《勇者30》、《曙光幻想曲》三部作品都得到了各媒体和玩家的好评,但是销量仍旧与预期有很大的差距,会上的发言说:“这些作品如果让任天堂卖的话也许能多出10倍。”

同时,获得日本杂志《FAMI通》满分评价的《428》也已经确认移植PS3和PSP。

第三方在何方? 第三方在何方?

本栏目的发言仅代表发言人个人观点





本期博客 雷电

### 写在前面 FOREWORD

北京时间 2009 年 6 月 25 日 5 点 26 分，迈克尔·杰克逊因心脏病辞世，享年 50 岁。

迈克尔·约瑟·杰克逊 (Michael Joseph Jackson, 后简称 MJ) 是世界上最成功的歌手，被世人称为“流行之王” (The King of Pop)。MJ 的《战栗》是世界上销量最高的音乐专辑。截止至今，总计 1.09 亿张。MJ 是一个传奇，可以与披头士、猫王并肩。

### 最近回复

#### LATEST COMMENTS

RE: For the ONE and ONLY Michael Jackson

【2009-7-31, 09 By: 奕骑士】

MJ 给全世界的歌迷带来了无尽的财富。

RE: For the ONE and ONLY Michael Jackson

【2009-7-31, 14 By: 多边形】

让我们继续听他的歌。

RE: For the ONE and ONLY Michael Jackson

【2009-7-4 17, 36 By: 壹恒】

6 月 26 日早上来上班时听到消息说 MJ 的心脏停止了跳动，终年 50 岁 (1958-2009)……那天正好是我的生日(OTL)，我愿意拿出我生命中的 1 年，换 MJ 同志多活 1 年，也许他能以某种方式重现《Thriller》的辉煌，可是人生无常，逝者如斯，对天才尤其不例外。只希望有生之年能看到什么人继承他的音乐和舞蹈天赋，重现江湖。

The Essential MICHAEL JACKSON



For the ONE and ONLY

## Michael Jackson

雷电 发表于

2009.7B (总第 230 期)

### 灵魂

我是喜欢 MJ 的。

我也喜欢霸王、列侬、涅槃，现在他们终于有了共同的特征。离奇死亡、歌迷枪杀、吞枪自杀、心脏病，42、00、27、50。鉴于自己的年龄和阅历，对于其他三人去世的日子，我没有任何记忆，我是看着他们黑色的照片开始听他们的歌的。在我自己渺小的世界观中，他们作为音乐

人，是与自己的作品分开的，我接触到他们已经定性的音乐、已经定性的人格、已经成为永远不会褪色的传记，他们对于我是封装的整体。而 MJ 不同，他独特的存在于我自己的生活中，是我一直在喜望、一直在听的，有那种一直伴随我、有生活在一个世界中的感觉的人。

如特鲁·MJ 的很多人所说：“MJ 去世，我的灵魂的一部分也随他而去。”

### 童年

MJ 是一直被部分媒体有意“误解”的人，聚光灯下，这个皮肤白到让人窒息的男人被彻底妖魔化。

1993 年 35 届格莱美奖授予 MJ 当代传奇奖，这是 MJ 的巅峰时刻，也是其最高处不胜寒的日子，皮肤漂白和虚妄。他和妹妹相拥，互相说出 “I love you”，之后 MJ 面对全世界的人：“我不去谈所有关于我的报道，我不曾想到这个世界会将我想成一个彻底的怪物。但是当你从 5 岁开始就在一亿人的面前经历生活、成长，你不自觉的就会变得不同……我的童年完全不属于我自己。没有圣诞节，没有生日。那不是普通的童年，没有孩子应该有的普世的快乐。那些时光被替换为艰苦的练习、与痛的挣扎，最终才有了今天这个在专业领域成功的人。”

25 日早上我忘记了上得课，是 MJ 的消息将我梦中惊醒，后来的一段时间，我无论如何无法回忆起那瞬间的情感到底是怎么样的，现在我知道，是空白。

我慢慢收拾东西，找到他的歌，塞上耳机，第一首歌是《童年 (Childhood)》。脑海里回闪已经无法辨清是现场演唱会上 MJ 坐在钢琴前投入地演奏这首歌的画面，旋律婉转、舒缓，编曲平静。压在狭窄空间中的孩子，长大并且成为整个世界的焦点，被一些人辱骂，被更多人铭记，一个在如此位置的男人的这一生，50 岁离开，属于自己的时间，能有多少？如一张白纸。

“你到我的童年了吗？” (Have you seen my childhood?)

我想，您此刻在天，应已寻得。

### 纪念

打开各种引擎，打开各种百科，打开各种介绍，在你的头像旁边，在你的名字后面的括号中，都生生地、及时的、应该地加上了后半部分——2008.8.25。

你说要复出，我们是那么高兴，期待着再次一睹你的身影，即便不能亲自到台下为你喝彩，也能感受到你的存在，希望你能有新的突破，有新的声音，有新的感动。然而七月已经成为你永远也不能到达的日子。我们只能一遍遍看着曾经的视频，那个安静地坐在钢琴前演奏的你，那个在台上走着太空步的你，那个完全融入自己的世界中

的安静的你，那个在台上 Freezing 数秒的你，那个在舞台上如狼一般嚎叫的你，那个掏出全部的心意用力押于自己向世界表达自己的你，那个露出笑容的你，敏感的你，已经不会被外界的任何人伤害，但是你的声音还会一直影响这个世界。

对于我自己，你是一种指引，你对音乐的纯粹让人动容。你是最用心写歌，最用心唱歌的人，你虽被称为 “King of Pop”，但是你的音乐并非如泡泡一样浮动，不会随着时间而显得陈旧，永远都绽放着你独有的光辉。

最好的纪念，就是再次聆听你的声音，在纪念中回忆，在回忆中铭记。



### 最近发表

读与编

雷电发表于 2009.6B (总第 228 期)

游戏的感情

雷电发表于 2009.5A (总第 225 期)

女性本无向

雷电发表于 2009.2B (总第 220 期)

冬季随笔

晴天发表于 2009.182A (总第 218 - 219 期)

# 读编往来

## UCC全体小编们欢迎您到读编往来做客

■ E3 特刊收到好评之余,也有不少读者指出,这次特刊的错字较平时有明显上升,一些读者还在信中具体指出了位置,令小编们非常惭愧。特刊的错字之所以比平时多,原因与制作时间一样,原订文字量为1.5倍,而且特刊增加的内容属于新御性质,大部分都需要在后制作完成,这也对校对工作提出了更高的要求。当然这只是其中一个客观理由,今后每逢特刊合刊之时我们一定会加强校对工作,请大度监督!

■ 暑假到来之后,相信大家已经开始了睡觉睡到自然醒,玩游戏玩到手痒的幸福生活,根本无暇顾及其他事情,不过在忙碌之余也不忘惦记地时间来“读编往来”看看小编们呢——噢,那个同学买了UCG之后不看就收进书柜里的,说的就是你。

■ 下期是暑假特刊!和E3、TGS和春节不一样,我们的暑假特刊将突出“实用”二字,为大家献上从秘到硬最实用的内容,保证让你一册在手,别无所求。要感谢大家的厚爱,下期会公布抽奖活动,这次的奖品不是游戏机,而是——和我们一起去东京参加TGS的机会!大家千万不要错过哟!

读编交流

读编往来



本期  
What's In

## 流行游戏

### 《GODWAW》地图扩展包第二弹 (7人)

以前想的是“要是让我出去我就……”,现在终于能出去了,却又在想“要是给个屋子我就里面我就……”,钱钟书老师的名句在这一刻令丧尸灭杀队内牛满面。  
——魂死在尸户沼泽里的多边形猫

### 《罗娜娜的工作室 艾兰德的炼金术士 PS3 (3人)

所谓时间就是金钱,游戏中每一天都在盘算完成哪个任务更有效率,去哪里采集素材更好用的晴天如是说。  
——晴天

### 《真·三国无双5 帝国》PS3, X360 (5人)

成就通用,存档不通用,这真是玩家最大的噩梦!  
——本来指望再拿1000点成就的抄烟

### 《苍翼默示录》PS3, X360 (5人)

先青后,后南瓜,萝莉大炮准备——  
——沉沦在道具压制中不可自拔的九兵卫

## 杂志相关

@ Email coolcorn082: 作为一个UCG的老读者,实在无法容忍在有充分时间准备这本E3特刊的条件下,还出现如此错误:《图记游戏名人》在目录处居然和“特企”一样写着“P139”,这是一错,二错是目录上的编辑稿怎么在正文里乱写行踪,换了个小号取而代之?真是忙中也不要出这种错误啊!

### 关于系谱

@ Email 海马造树:??9 期杂志最不喜欢的内容是《逆转检察官》的攻略,你们回过头再看一眼吧,即使看一眼就行,毕竟没敢详细看怕剧透就只瞄了两眼的我就马上发现了,“系谱”这样的低级错误都能出现在一本专业的游戏杂志上?人家姓“系谱”,系可不是生僻字,更不是日文汉字。它读mi,4声。不正确地使用人的姓氏就是对人的不尊重,要是用“错这么长时间了”的来当不愿意改的理由,那是讳疾忌医。

和“系”“淮”“京”“夏候”“数”类似,“系”谱是个历史遗留问题。再加上早期《逆转裁判》的汉化版中都使用的是“系谱”,导致很多玩家都产生了误解,一些懂得日语的玩家也就这么将错就错下来了。在谷歌上搜一下“系谱”,有83万4000条之多,而“系谱”只有52600条。不过目前网上也抬起了为“系谱”平反的热潮,相信不久之后可怜的“系谱”大叔就会沉冤昭雪了。

@ 这个目录上的错误是由于排版的失误忘记替换代码,而小编们都没有校出来导致的,实在是惭愧。就像前言中说的一样,小编们一定会加强校对工作,请大度监督!

@ Email 金龙哲: 关于贵刊对“压轴”的用法有一些意见。压轴,原来是京剧术语。京剧把第一出戏叫做“开锣戏”,第二出叫“早轴”,第三出叫“中轴”,第四出就叫“压轴”,最后一出叫“大轴”。压轴戏是倒数第二出,现在常常误用倒数第二的“压轴”来称呼倒数第一。据《辞海》(1989年版)称:“压轴是戏曲术语。指一台折子戏演出中的倒数第二个剧目。由于末一个剧目称大轴而得名。如今一些报纸杂志用倒数第二的“压轴”来称倒数第一(最后),显然是不对的。因此,希望作者(记者)和编者都应不断学习,增长知识,讲究用语,不要再以讹传讹了。”

如果說前面的“系”谱还有望翻案的话,这个压轴可就没办法翻案了。你提出关于“压轴”的解释毫无疑问是正确的,不过这么多年下来人们就已经习惯用压轴来形容最后了,非要改成倒数第二的估计会有更多读者会皱眉吧。试问一下杂志上如此写道:“E3 刚由微软发布会拉开序幕,任天堂发布会压轴,索尼发布会是最后的大轴戏。”估计大部分读者都不知所云吧……



★ Email 大米的朱雀: E3 2009 微软发布会小插曲拍肩公布《MGS Rising》时, 还没回过神的我大声尖叫脱口而出: “哪呢? 《合金装备 瑞皇》?”

上海 何奇: 推荐各小编在杂志上新加一个栏目, 有关业内八卦新闻的总结与评论! 由于小编们的“路子广”, 渠道多, 故消息一定会很多, 当然, 也包括八卦方面的吧! 而面上发现 N 杂志似乎以八卦为主题吸引眼球, 很有效果! 至少我就被吸引过去……所以推荐来吧!

如果有人愿意拍我们当狗仔队, 到日本欧游大名制作人家中偷拍的话, 我们也乐意开这么一栏目呀!

上海 龚颖华: 关于 E3 大展前后报道, 当然是有利有弊, 利: 可以让您更详尽地评价 E3 展之硬件厂商和游戏厂商的游戏及迎接近一年内大作游戏的浪潮。弊: E3 大展的详尽报道整整花了三个星期, 在当今飞速发展信息时代, 这样的节奏是很没有优势的。

济南 邵书洋: 我觉得采用快和详兼顾的方法很不错, 其实 278 期的 E3 报道对于我们这些经常上网的人来说作用不大, 但相对也由于某种原因不能上网, 却迫切地想知道 E3 进展的报道是很重要的。而 279 期的详细报道里 UCO 的独家报道和采访是任何读者都不会拒绝的。

对于小编们这次采用的快详兼顾的做法, 大部分读者都表示了赞同, 主要的弊端集中在时效性上与前两期杂志内容有一定重复的问题上。大家的意见就是我们改进的依据, 有了这次的经验, 小编们一定会努力为大家奉献出更符合读者口味的展会报道。

私密中  
禁止靠近



读编交流  
读编往来

读编交流



长春 周宝: 四格星炎骑士搞着搞着搞成了神机, 我还在想“冲动是魔鬼啊, 也不至于下手这么狠吧?”后来看到原来是晴天的……怪不得醒来看完全不小心。

炎骑士 PS3 完全是出于画师的艺术夸张, 如果小编们的脾气都这么火, 编辑部就是自己造游戏机也不够晒呀, 不过我相信炎骑士肯定也在心底默默这样吐槽过, 像是拿着游戏机当球踢等等……

乌鲁木齐: 当年高考最后一科结束交卷的那一刻, 我们这群游戏少年顿时感到彻底解放, 第一时间冲奔进久违的游戏厅, 霸占了所有的 PS2, 忘我地玩起了《WE8》与《NBAV4》……过了一小时, 学校火箭班的高才生们居然也慢悠悠的来到我们的大本营, 他们非常郁闷地看到游戏厅没有一台空机器了。本着天下玩家是一家, 同道义, 我们豪迈地请他们和我们一起来玩, 其中一个家伙竟然也会玩《NBAV4 2004》, 于是我代表我们捣蛋班和他这位高才生打了一场友谊赛。出乎我意料的是我居然以大比分落后惨败于其上, 这小子轻描淡写地告诉我, 这游戏很简单, 他在家常经常玩《P4 玩完》, 我彻底被他华丽地击败了, 而且是无地自容的。我学习学不过你们, 既然连玩游戏都玩不过你们……靠, 谁说学习好的玩游戏水平都很白痴的?

导弹 (捣蛋) 班、火箭班……你们学校的班级名称还真有特色呢。就像你的一样, 学习好不等于游戏水平很白痴, 玩游戏强也不等于你是宅男, 如果盲目相信这些说法, 被吓到还是小事, 对人生观产生冲击可是大问题了 (譬如说“喜欢游戏的都是好人”这句话, 就是不折不扣的谬论嘛)……

@ Email Sylvia: 好吧, 我承认看见这期“史上最强类型的 Email”时略很高兴, 原来有和我一样类型的存在嘛。我 2000 年开始和老公谈恋爱, 于是开始看 UCO, 基本没有停过, 不过除了“读编往来”、“小编寄语”, 我还喜欢看漫画、偶尔瞄一眼游戏剧情, 或者偷看一下《菜鸡教程》之类游戏的答案。总之我就是直接点从杂志页数第一页开始看的啦, 我喜欢看玛娜他们看什么美剧啊、电影啦……我老公有时候看他其他有趣的电影也会叫我一齐看看。顺便说一句, 我 32 了, 不过我没觉得自己是大妈, 说阿姨比较适合来着……

看来默默潜伏在读者队伍中的骨灰级的读编读者还真不少啊……我们在远方默默地等待着大家 (女性) 的照片~

广州 陈志: 不知道小编们在公交车或者地铁上玩游戏时是什么的感受? 反正我感觉很不自在……还是玩手机聊天的好。前几天去广州的动漫展, 看到有许多玩家在联机, 咱也想去啊。不过最终不好意思开口只能郁闷地走掉了……

我坐地铁的时候还好, 坐公交车的时候玩不了游戏。车身晃得太厉害, 看屏幕太久的话就会觉得晕, 继而呕吐……这和坐车时不能看书是一个道理。不过每个人在地铁里玩游戏时是不会不自在的, 这要看个人好奇地看我们玩游戏时, 我就有一种布教成功的快感。(笑)

@ Email 何斌: 我是老读者北京的何斌, 估计你们记得。最近这两期一快一详的做法我保持意见, 毕竟每年本人数期待的不是 E3 而是两个月后的东京电玩展, 希望小编们辛苦一下还是做一期大合刊让读者一次过瘾。比如 SHOWGIRL 可以分配十几页……美的修都要照, 毕竟贵刊的女读者也不少, 她们需要看看修的安插自己嘛, 润润也得看看, 哈哈哈哈。

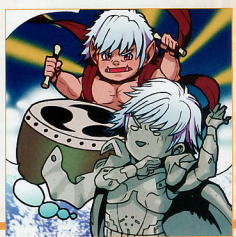
根据你润润但不露脸的润润问题, 我推断出你这句润润的真正意思是鼓励我写一些长比较修身的 SHOWGIRL 进行自我安慰, 以麻痹我对现实的巨大不满。呃……不过你要考虑到, 鉴于贵刊的女性是如此完美, 就算让我一天看上百个长相相仿的 SHOWGIRL 也不会对我早于千疮百孔的心灵起到任何安慰作用……

@ Email 52.mzd: 我十分想知道关于 X360 的三红概率是多大啊, 貌似现在变为“一起死”后概率降低了, 但是询问一部分网友给我的结论是比中彩票的几率大。想在不久才, 我买彩票真的中过一次 5 块和一次 300 块, 要比中彩票的几率还大, 我是很纠结的啊……

我想大家的意思是说比通常情况下彩票中奖的几率大, 但是一辈子买彩票不见得能中奖, 但是玩一辈子 X360 肯定会有三红, 至于你这种玩红就中奖的肯定不包含在此列。

昌江 关伟华: 看到读者们常称赞师傅的 LP 叫胜娘, 想到一个很有意思的事, 就是称呼我们编辑的 LP 会很搞笑。多边形形的 LP 叫“多娘”, 那就是多边形形的 LP 不止一个了 (突然多娘拿刀迫逼着多边形形大叫: “咱有个儿子了你还不娶? 而且还娶那么多?”) 九卫卫的 LP 叫“九娘” (“夫妻”人突然恍然大悟, 还有八娘、七娘……) 突然九娘拿着剑迫逼着九卫卫大叫: “不跟她们离了我就死你!”) 把剑的 LP 叫“剑娘”, “纱”向“渡”谐音, 那就叫“纱娘”吧! 突然, Gouki 忍不住对纱娘叫: “你丫的称呼还好听吧!” “狗娘”才难听呢! bbbbbb……) 炎骑士和火云龙的娘子分别叫“炎娘”和“火娘”, 属于同系。雷电和晴天的娘子叫“雷娘”和“晴娘”, 属于斥系……

黄韦华同学的单一反三真得很强, 这个问题再次在编辑部内争相讨论。在下列来编辑部时, 对于各位前辈的称呼也有同样的问题, 实际上, 叫得朗朗上口的就继承, 有问题的……咱们还是可以换个称呼吧! 以下列举“多母娘 (胜母娘)、天雷”为标准称呼, 其他如被否决, 实际上, 生活中借用真真的“某母”“某娘”更流行。最后, 请一定不要这样叫我, 雷死我了。





**@ Email** 消失口手枪:我有一个五岁的表弟,他有一个专长,那就是睡机。只要一放假,大清早就来敲我家大门——蹦机,敲门声犹如雷轰般,一直敲到你开为止。我又爱睡懒觉,开了门让他进来就坐床边,然后他就趴我床边等着我,一直等,一直看着我……叫他走,他就是不走,郁闷呐,不管了,继续睡。睡梦中,朦朦胧胧的听到一个小孩的声音:“喂!已布,我老子龙难道怕你不成,你以为你真的很小强吗……”(其实是表弟自娱自乐用手指玩家家酒发出的声音)一睡就是几个小时,醒来发现他还在那儿,眼神显得那么的可怜,对他彻底服了!然后,我慢慢腾腾先洗脸刷牙,打开电视机和PS2,让他玩起了《无双》。此时,他显得那么的开心,好像刚才几个小时的等待是那么的值得……

**@ Email** 看完你的来信首先第一感觉是“太无情了”,不过话说回来,面对着这么小的表弟我们也要注意适度控制,让他合理游戏又不至于沉迷游戏。我个人就是这方面的反面——自从家庭游戏厅搭建起来后,再也没有亲戚朋友带着孩子来我家玩了……

**✓** 太原 李政霖:老实说,本人并非资深玩家(圈内“热血最强”里面的强人),玩游戏只图两个目的,一是游戏的技术性,好的游戏令人赏心悦目,比如《生化》的故事要素,比如《战神》的动作性,《塞尔达》的要素收集及解谜,都堪称经典。二,游戏带给我们的感动,我很喜欢 FPS 游戏,虽说没有其他游戏的火爆,但它给我带来的感觉却是最多的,我有一种理论:玩 FPS 就是看小说。

**✗** 你的两个观点我都很赞同,游戏不光只有“火爆”与“好玩”,它的艺术性与带给玩家的感动才是游戏的灵魂。但是玩 FPS 就是看小说这个游戏我不太能苟同,如果要玩游戏来达到阅读的目的,那么我还是建议你去看真正的文学作品,游戏虽然可以用图像、声音相结合的方式为我们描述剧情,但它本身终究无法跳出互动与娱乐的禁锢,它需要在行云流水的流程中人为地加入一些无聊的,让玩家需要浪费大量时间的要素,需要将原本自己白描的的剧情改得繁复而漫长。即便是很多我们认为剧情优秀,节奏明快的 AVO 游戏也是这样,譬如《如龙 3》的后半部分就出现了大段没有必要的多余剧情,可它还是出自于小说家那毋庸置疑的笔下。总之,为了玩的艺术,剧情必将作出一定的妥协,这点是难以改变的。

**✓** 广东韶关 李伟杰:我粗略得一个角落就看到小小P的身影,现在的普及率还蛮高的嘛。昨天,我梦见了自己拿着下一代的掌机,不知道是 DS 还是小 P,模糊得很,就记得是双屏的,可以连起游戏也可以分屏,按键可以隐藏,那台机是黑色的,记不满了!

**✗** 都说梦和现实是反的,由此可见下一代掌机可不是双屏,也不是触摸屏,更不能分屏,按键不能隐藏,首发不是黑色。本人在此预言如上,欢迎各位到时候来戳我翻案。

**@ Email** levelupcao:看到上期有读者琢磨出了 FPS 游戏的相克表,我也对格斗游戏总结了一些结论,不会玩的打不过会玩的,会玩的打不过乱玩的,乱玩的打不过不会玩的。我相信爱好格斗游戏的都会认同我的!还有我们这把瞎玩的叫做葫芦娃,东北方言盲僧就是胡乱的意思,瞎玩格斗游戏乱砸杆乱拍,有意见吧?

**✗** 乱拳打死老师傅的情况是有,但绝对是少数。那些玩格斗拍杆的人,我们那里叫“送币的”,就求不来,怎么会输给她们呢?你的总结有点意思,但我个人表示无条件无意识无原则地不赞同。

**@ Email** 地狱鼠后:我结束了大学生活,拿着毕业证抱着一大堆东西回家了。但是,问题来了,我的房间放不下我的书……衣柜、床下、阳台、书柜,还有偷来的抱弹箱子,都被我放满了,就这样,到目前为止还有一大箱邮购回来的书放在客厅。我真的不知道,就读个大学,为什么我的小火盒却放不下我的书了?仔细想想也的确是很多书啊,难道是我不会整理?(望天)找个时间把我的房间照下来,让各位小编帮我研究研究……目前我箱中有一套完整的《24史》准备攒钱购入,如果各位小编帮我想好办法,我万分感谢(跪地请求)。

**✗** 从小学到大学,如果我们想把每一本书都放在房间里明显不现实。新书淘汰旧书,重要的书淘汰无用的书,这也是大多数人采用的“藏书”方法。看完难以割舍,那么建议你去找一个小储物箱,然后用专门的箱子将各种书分类收好。(PS:虽然没看到你房间的照片,但建议书不要太太高,否则倒了砸到你就不好了……)

## “游风艺苑”携手“城寨画廊”7月大礼继续送!

由“游风艺苑”和“城寨画廊”联合举办的系列征稿活动得到了广大朋友的大力支持,经过Levelup网友投票和编辑评委们的讨论,6月份的大奖已经决出,现正式公布如下:

**冠军** goanizhaha / 北京  
**作品** 《凤凰城之夏诺亚》  
**奖品** 漫影 08 数位板一块 价值 1080 元

**亚军** 潜水至点 / 济南  
**作品** 《PSP 美少女》  
**奖品** mini550 数位板一块 价值 400 元

**季军** 李珍珠 / 广州  
**作品** 《山东传统之利加刀》  
**奖品** 《美人》插画教程一本 价值 88 元

以上便是 6 月份的获奖情况,在这里需要特别感谢为我们提供奖品的“友基科技”,右边这款数位板便是“友基科技”最近推出的产品——Rainbow!

正如当年 PS 系主机的口号“所有游戏在此集结!”一样,“All the colours of the Rainbow,缤纷色彩尽在 Rainbow!”便是这款全新数位板的推广口号。时尚的外形设计,真实的触感体验以及舒适的压感将给从事创作的用户带来舒适的应用体验。市场价 700 元的 Rainbow,是一款定位于中端市场的产品,不过出色的性价比无疑是这款产品的最大优势,而且作为刚刚问世的新品,大家或许都想拿来尝尝鲜吧?

鉴于此,7月份的征稿活动,我们将对奖品设置进行如下调整:

**优胜奖(2名)**  
**奖品** Rainbow 数位板(价值 700 元)

**优秀奖奖(4名)**  
**奖品** 精品 ACG 周边书籍  
(“ACG 工作室”7月出品,任选 2 套,价值 80 元)

如各位在本期“游风艺苑”所见,7月份的 12 张参选稿件已悉数就位。在大家拿到本期杂志时,7月份的最佳作品评选的“投票帖”将在 levelup 论坛的“城寨画廊”版块置顶,按照惯例,给自己喜欢的两幅投票,就有机会得到最新的 UCG 和论坛币 LPV1000 点。希望大家踊跃投票支持!





**内江 张磊:**我的TV GAME经历应该和所有人都大不相同吧,虽然是个名副其实的宅男,但其实拥有过的游戏机只有FC、MD、GBA和半个DC(因为DC是表哥借给我玩了个一年半载),也借过同学的PSP,变成了《魂斗罗3》和《魂斗罗3》,PSP也是表哥的。说到我表哥,那可是相当的强悍,X300、P53和WII在现在已经是神机神制,整了个LO47寸的大液晶,眼睛啊眼镜。回归正传,由于自己囊中羞涩追加家贫,买不起游戏机,所以大部分同名潇洒的游戏都没玩过。比如《最终幻想》和《潜龙谍影》。所以(游戏实用技术)上大部分游戏的攻略本人直接跳过,有时觉得我看杂志不是为了玩游戏,而是把游戏当成一种产业,一种文化,一种创意来关注。三大厂商的彼此斗法惊心动魄,而一款富有创意的新游戏出来又使本人大开眼界,“人不可以缺少想像力”,爱因斯坦的话永远不会过时。当然和小编的互动也是很有意思,大家都是年轻人,本人也爱好电影,动漫等等,集邮产品,不亦乐乎。

**虽然你和次世代主机脱节,但是在我看来你还是很幸福并不比我们差多少。记得前年坐飞机时看到一个小孩手里拿着一个GBA玩(柯南),我当时就说:“这个小孩真可怜,现在还是只能玩GBA。”结果被朋友一句话就驳倒了:“你怎么知道他可怜?我也玩得很快活。”就好像现在在玩《生化危机5》的快乐,未必就小时候玩《魂斗罗》高呢!玩什么不重要,只要开心就好。**

**兴化 龚鹤建:**我最近在玩《生化危机》,不要紧,我可是不开电视在玩,听音辨位;已经玩到警署,等通关了能把俺领上你们的游戏道场吗?

**首先:不开电视怎么输出声音呢?(答:直接接音箱。)其次:不开电视怎么截图呢?(答:附上全景照片,包括我和黑屏的电视。)再问:谁知道你们是在玩什么游戏……其实我觉得你可以靠着眼睛打(偷看是不行的呀!),这样表演效果更好,然后来完成全影像上传,通关时间最好保持在……100小时之内(玩笑),仍祝你早日成功……**

**北京 杨希:**有段时间买UCG就是为了买而买,买回来都不看的;直接“归位”(我家有个专门放UCG的书柜,因为被我关心的小说说不定又会离开,还是谁也不关心的好!老公常说我:“你也二十多岁了!成熟一点好不好!”他告诉我小编们说到底是工作,看起来是“知心大姐”,说不定根本是个男的,你那个明信片都是专门有人代写的,人家哪有工夫给你回信!

**看来你的老公真的很关心你,不想让你踏上小编们的“贼船”啊。不过小编们的性别到目前为止都没有任何虚假嫌疑,而且明信片也都是货真价实的亲手打,保证纯手工……吧,一说到这个就想起了老编能发明信片时的穿脑噪音(1\_T)……**

## 爱上UCG杂志攻略

**@** 我稍作总结,发现三条秘籍。

第一日“名正言顺”。此类回信英文文采优美,语言流畅,让人一见之下就不敢不得放下,不要在杂志上登出感觉造孽一样。

第二日“见风使舵”。此类回信无不抓住某位或某些小编的爱好、弱点,采用点名要回答、澄清事实的方法。已达到来者被选登的“罪恶”目的。看到这里,聪明的人应该知道重点来了,不绕圈子了,直奔主题。

第三日“剑走偏锋”。毕竟文笔优美,才华横溢的回信不是人人能做,小编们的弱点也被藏得很深,不容易示人。那我们读者就没办法了吗?只能等待着回信色彩票一样被选中?答案是否定的,只要你想想他人之所不想,小编们肯定会无语得把你的大名登上杂志,如何实施且慢慢道来。

请大家打开杂志,翻到“邮筒信息”那一页,UCG就在这。由于编辑部以及邮购部门的工作态度认真,每期杂志都会登出邮件被退回者的名单,看着这长长的名单吧,如何?你是不是会很眼前一亮,梦寐以求多年的梦想竟然能如此简单的事实。当然,要产出就要先投入。本着花小钱办大事的原则,我计算了一下,邮购杂志最便宜的为4.8元/本,但要取两本起步,4.8\*2=9.6元,而单本起步最便宜的为8.8元/本,也就是说,你只要花上8.8元(当然邮费另算),写上一个假地址或地址不全,几周后你的名字就会上UCG!没错,你没看错,只要8.8元,实现你的梦想。你还等什么?名额有限,先到先得,不登不寄,你不会受任何损失!双喜临门!

**其实读者们的来信小编们都会仔细阅读,而能否登上“读编”只不过是制作栏目的需要罢了,这篇读者来信仅博大家一笑,还请诸位千万要当真。**

有人就如阿简有了两个情人。当星期天他们一起找上门时等阿简说“你要谁?”,我选择沉默,所以我被抛弃,而且一天内被抛弃两次。曾N次想把他们拉到一起,谁知他们一个说找个地方坐下来联机,一个说到处走走……最终还是分道扬镳,每每这个时候我都要独自一人坐公交回家……

## 最矛盾的读者

**东莞 姜志豪:**我有两帮朋友,他们互不相识,而且属于不同的领域。一个是到处去玩的“逛街旅行团”,一个是众所周知的“宅男团”,有了这两

## 午餐时间

每天中午的午餐时间是小编们自由支配的时间,也最能体现每个人的生活习惯。小九住的地方离编辑部很近,所以中午会直接回去;而有的小编则会拿出从家里带来的各式便当作为午餐(以晴同学为代表);剩下的大部分的小编直接前往编辑部附近的餐馆,这也最为方便的一个选择。

到了餐馆,和其他用餐者不同,很多小编都会戴上自己的掌机来打发用餐前的等待时间。风卷残云地吃完午餐,大部分小编会回编辑部,一些小编三五成群地围坐在大电视机前酣战。其余的或是趴在办公桌上小憩片刻,或是躺在沙发上听听音乐目养神(唯姿同学考以杂志的“编辑部团宠”)。

虽然时间并不算长,但当下午上班的时间一到,午休结束的小编们就再次精力充沛地投入到了新的战斗,毕竟大家都有来自读者的动力嘛!

**★uncle old:**新版PSP的名字取得真是绝呆了,按照我们以往叫小P的习惯,现在就该改口叫“小痞狗”了。没听清的还以为这是“小屁股”呢!

## 孰强孰弱

取材《魔界战记2 携带版》 剧本 九兵卫



## 九兵卫的编辑部

本期读者语录  
Email 罗子卿,我希望下次“小编寄语”栏目能等小编自己做的菜SHOW出来,白饭就算了。(编辑回复,我可以贡献各种海鲜火锅的做法,其他的就交给吃货们的小编吧……)





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!



买黑角, 高大奖活动正在进行中 请登陆: www.levelup.cn

## 6B 互动信箱礼品名单

**最新 PSP 豪华收藏套装名单**

苏州 丁悦 上海 金梅  
玉林 黄晓华

**最新 NDSi 豪华套装名单**

上海 杜耀堂 南京 王祺  
韶关 李伟杰 海口 叶俊荣  
重庆 王浩

**最新 PS3000 豪华套装**

广州 陈志 济南 邵书洋  
辽宁 魏群利 费浩 邵文浩  
韶关 李伟杰 上海 邵启欣

**最新 Wii 豪华套装名单**

北京 梁家辉 广州 杨嘉惠  
乐清 周玉强 内江 赵嘉

**最新 PS3 豪华套装名单**

合肥 贝佳 上海 施纪立  
南宁 廖金鑫 珠海 王翰文  
上海 陈怡 成都 赵永  
北京 罗秋勤 桂林 赵磊  
成都 牟松 北京 周一轮

读编交流  
读编往来

### 黑角新版 PSP 电池组合套装

5 元



### 本期特别放送

黑角各种周边产品 (随机抽取)



新版 PSP-3000  
至酷保护套装



NDSi 水晶  
天幕套装



黑角 Wii  
彩色硅胶套

10 元

10 元



三等獎

黑角战警手柄

### 本期问题

1. 本期杂志是您最喜欢的内容是哪一期? 最不满意的又是哪一期? 如果 10 分为满分, 您会给我们打几分?
2. 您对本期的光盘内容有何评价? 您想在光盘中看到什么样的内容?
3. 这期杂志的内容对您的暑期游戏生活有帮助吗?

✉ 电子邮件: ucg@ucg.com.cn

✉ 邮政稿件: 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

### 邮购信息



请大家务必看清自己所要购买的杂志期号与数量, 地址、联系电话务必详细, 字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到, 请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

### 动漫工作室

现提供以下邮购服务:

《终结者 2018 官方电影指南》, 定价: 28 元; 《终结者 2018 官方小说》, 定价: 16 元; 《古墓丽影 现代世典藏》, 定价: 26 元; 《CLAMPOLIC 20 周年回忆录》, 定价: 26 元; 《这个暑假 收藏一熊 执事记录全集》, 定价: 22 元; 《真·三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》, 定价: 22 元; 《怪物猎人 VS 逆转裁判: CAPCOM 爆笑漫画合集》, 定价: 9.8 元; 《魂之写真——久夛良木精选集》, 定价: 22 元; 《爱德 0 版》第 6、9 册, 定价: 19.8 元/册; 《怪物猎人 0》官方小说 疾风之翼》第 1、3、4 册, 定价: 9.8 元/册; 《游戏谍影官方小说》, 定价: 24 元; 《异说 最终幻想攻略本》, 定价: 19.8 元; 《女神侧身像·非勇者 攻略全书》, 定价: 28 元; 《超兽战士新剧场版: 序 典藏 DVD》, 定价: 16.8 元; 《四叶草》第 1、3 册, 优惠价: 11 元; 《变形金刚 昨日重现》, 定价: 16 元; 《游漫》第 1 辑, 定价: 19.8 元; 《模拟人生》第 33、34 期, 定价: 15 元/期。

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

电话: 0931-8663118

Email: acg@vip.163.com

### 《游戏城寨》读者服务部

现提供以下邮购服务:

《游戏城寨》第 1~4 期, 第 5~12 期, 定价: 4.8 元 (两本起邮); 第 13 期, 第 15 期, 第 16 期, 第 21~26 期, 第 28~31 期, 定价: 5.8 元 (两本起邮); 第 33 期, 第 37 期, 第 38 期, 第 43~45 期, 定价: 9.8 元; 《机边战士 高达 00 影集典藏》第 7 辑, 定价: 9.8 元; 《机边战士 高达 00 影集典藏》第 8 辑, 第 6 辑, 定价: 12 元; 《卡牌·桌游》第 1 辑, 定价: 15 元。

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱

《游戏城寨》编辑部 (收)

邮政编码: 730010

电话: 0931-4863066

Email: yxcz@263.net

### 游戏城寨

目前杂志社有

以下几期杂志可供邮购:

总第 184~187 期, 总第 173 期, 总第 179 期, 总第 180 期, 总第 184~186 期, 总第 189 期, 总第 190 期, 总第 193 期, 定价: 9.8 元; 总第 204 期, 总第 205 期, 总第 209 期, 总第 210 期, 总第 213 期, 总第 215~217 期, 定价: 12 元; 总第 220 期, 总第 223 期, 总第 228 期, 总第 230 期, 定价: 9.8 元; 总第 229 期, 定价: 15 元; 总第 73~74 期, 总第 137~138 期, 总第 182~183 期, 总第 212 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

电话: 0931-8668378

Email: ad@ucg.com.cn

### 掌机王 SP

目前《掌机王 SP》读者服务部

现提供以下邮购服务:

《掌机王 SP》第 14、15 辑, 第 19, 22, 27, 31 辑, 以上每辑定价为 12.00 元; 《掌机王 SP》第 40~43 辑, 第 61~65, 67 辑, 第 73, 75, 77, 80, 82, 84, 87~90 辑, 定价: 9.8 元; 《掌机王 SP》第 96~99, 104~114 辑, 定价: 8.8 元; 《掌机王 SP》第 103 辑, 定价: 14.8 元; 《NDS 专题 VOL. 1》, 定价: 25 元; 《NDS 专题 VOL. 3》, 定价: 28 元; 《口袋玩家》第 10~20 辑, 定价: 16 元; 《PSP 专题 VOL. 3》, 定价: 25 元; 《PSP 专题 VOL. 5》, 《PSP 专题 VOL. 6》, 定价: 28 元; 《NDS 宝典》, 《NDS 宝典 2》, 定价: 28.00 元; 《PSP 宝典 2》, 定价: 28.00 元; 《怪物猎人 狩猎志 VOL. 4》, 《怪物猎人 狩猎志 VOL. 5》, 定价: 12.00 元; 以上邮购全免邮费。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱

《掌机王 SP》读者服务部 (收)

邮政编码: 730020

电话: 0931-4867606

Email: pgking@263.net

### 游戏机实用技术

目前杂志社有

以下几期杂志可供邮购:

总第 184~187 期, 总第 173 期, 总第 179 期, 总第 180 期, 总第 184~186 期, 总第 189 期, 总第 190 期, 总第 193 期, 定价: 9.8 元; 总第 204 期, 总第 205 期, 总第 209 期, 总第 210 期, 总第 213 期, 总第 215~217 期, 定价: 12 元; 总第 220 期, 总第 223 期, 总第 228 期, 总第 230 期, 定价: 9.8 元; 总第 229 期, 定价: 15 元; 总第 73~74 期, 总第 137~138 期, 总第 182~183 期, 总第 212 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

电话: 0931-8668378

Email: ad@ucg.com.cn

### 游戏·人

《游戏·人》读者服务部

现提供以下邮购服务:

《游戏·人》第 30 辑, 第 32 辑, 第 33 辑, 定价: 14 元; 《游戏光环 DVD》第 1~5 辑, 第 7 辑, 定价: 9.8 元; 第 8~11, 14~18 期, 定价: 12 元; 第 20, 24, 31 辑, 定价: 8.8 元; 《龙空 3 特辑》, 定价: 12 元; 《游小说》第 7, 9~11, 13, 19~22, 23 辑, 定价: 9.8 元; 第 28, 29 辑, 定价: 12 元; 《Wii 专题》第 2 辑, 定价: 28 元; 《游龙谍影: 极限生存》专题, 定价: 38 元; 《PSS 专题》第 5 辑, 定价: 32 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

电话: 0931-8674805

Email: gamers@263.net

■ 我们每一期都会从读者本期调查回馈, 来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品, 可写通信件及有 Email 地址者均有同等机会获得礼品。

■ 请一定注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码, 最好能留下电话号码, 以便我们发放礼品。



## 问题小卖部

更新内核,那以后要玩游戏就麻烦了……[杨东旭]

正如杂志上介绍的一样,R4I和R4 Ultra的确是原R4小组推出的升级版烧录卡,简单的操作界面和对游戏的兼容性都保留了老R4的优点传统,所以你可以放心购买。不过需要提醒你的是,由于原R4小组目前已经解散,所以市面上充斥了各种仿冒卡,仅仅从外观等方面已经很难辨别真伪,所以在购买前最好和商家沟通好,避免出现不必要的麻烦。另外近期一款名为“R4I SDHC”烧录卡开始在市场上走俏,虽然它并非原R4小组的产品,但根据很多购买此款烧录卡的玩家使用情况来看,它的性能还是达到了和R4I相当的水平,你不妨作为购买时的参考。

赌博小游戏10000点的奖杯是每个游戏分开计算,还有一个到达规定数值就行了呢?③《杀戮地带2》的网战怎么快速制霸?④《横行霸道IV》中“30小时完成任务”的奖杯可以调至主机时间来完成吗?⑤《小小大星球》的自定义关卡是否只有创建者在玩,其他玩家才能玩呢? [苏家]

①你所说的情况的确不会对玩家反映过,不过风声声过大并不会对PS3的其他主要硬件造成影响,实在不放心的话可以拿到附近的电玩店让专业人士检查一下,看是否是风扇出现了硬件故障需要更换。②“グライドイェンブラ”的奖杯只要在“ルート”、“ブラックジャック”、“ホーカー”这三种西式赌博游戏中累计获得10000点,建议完成第六章节也游玩空空的任务后,带着他赠送的“无の宝石”不停地按“ルート”一直压“0或00”来快速获得(需要配合“S/L大法”使用,以下情况相同);“稀代の博徒”则需要先在“チンコロリン”、“こいこい”、“おきよかぶ”、“丁半博打”这四种日式赌博游戏中累计获得10000点,建议先收集数枚从神室町的17号储物柜中获得“丁武郎の钥匙”,然后去龙宫城玩“丁半博打”一直压最大筹码的“丁”即可快速获得。③要想快速刷徽章建议你找1~3个好友开一个有密码的房间,然后在之后的比赛中满足获得徽章的条件即可,不过这个作弊方法有些时候会被游戏的管理人员发现,并让所有的玩家强制推出当前的游戏,这样就只能等待一段时间离开风头后重新创建对战房间。④“Liberty City Minute”的奖杯不能通过修改主机时间来完成,必须重新开始游戏并在30小时之内通关才行,必须做好最信任住主线任务触发条件和地点,尽量避免走冤枉路或四处撞墙浪费时间。⑤在《小小大星球》中完成自建关卡后,返回太空船的操作界面选择“我的关卡”按键显示更多选项,最后按一键选择上万的“发表”就能将关卡上传到官方服务器,这样之后即使你不在线别人也能进入你创建的关卡进行游戏了。



▲ R4I: SDHC 烧录卡采用红色包装,且在烧录卡背面贴有防伪标签。

## 游戏 GAMES

①我想请问一下,并《怪物猎人G》放进Wii后出现了一些文字(日文看不懂),不知道是什么意思?难道是没双摇手柄吗?以前玩《战国BASARA2》的时候总搞也出现过类似的问题,不是我的双摇手柄有什么问题吧?还是说游戏一定要上网才能玩呢?另外可以用NGC手柄玩吗?②我的机器是日版,应该是硬改装置芯片的,曾经用美版过一次硬改成了日版,但是这次用《怪物猎人G》自己的程序升级后居然变回正常,可以进设置界面了(以前进入的时候都是一些英文的项目),这属于正常现象吗? [创制]

①由于《怪物猎人G》只能使用经典手柄进行游戏(NGC手柄同样无法操作),所以即使是你已经连接了双节棍手柄,在游戏开始前还是会出现你所看到的提示,这并不是你双节棍手柄的问题。和系列其他作品一样,游戏游戏有单机版本,只是如果你想挑战更高的G级任务就只能上网和其他玩家联机作战了。②关于半砖修复的问题其实在之前的杂志中也有提到过,一般来说只要使用最新且和你主机区域相对应的游戏进行升级都是可行的,这并不会对你的主机造成什么不良的影响。

①40GB的港版PS3买了快1年,最近突然风扇声音变得不太对,一般开机的时候声音正常,进入游戏玩一会声音就很大了(不是经常出现,但暴力除尘的声音小一些),我试着摸了摸散热器感觉不是特别热,之后就退出游戏关机不玩了,不过玩硬盘游戏没有这个问题,请问不到这到底是什么回事呢?②《龙背》中几个

最近疯狂沉迷《偶像大师SP》,有几个问题请务必回答我(声音、杂音、形象)进行了说明,但实际在选择偶像时还有第4项能力“Character”,我查字典说是气质、人格、个性的意思,所以猜测会影响获得感谢记者这个成就记者之名的,因此想确认其具体作用……③自由模式的目的是否是等到52周后是否定第53周的告别演出?故事模式的目的是否是定在62周结束前通过IU三连?故事模式的结局除了P等级10以后的结局变化外,是否无论前面如何选择都只有一个结局呢?④10周后力量减能力是指装备一首曲子超过10周,还是指用一首曲子参加十次演奏呢?⑤全面更新的奖杯体系要怎么拿?是指全部奖杯的全面目全部参加试演会一次还是有其他特别的要求?故事模式也可以,还是限定在自由或故事模式?下载歌曲不是可以无视?⑥GOOD和PERFECT20个以上的约定是否上课短料加起来达到20个就可以了? [神无月的新]

## 硬件 HARDWARE

最近购入了一台X360,但是在选择液晶显示器的時候遇到了问题,本来想买明基E2200HD的,但是最近店里没有只有T2200HD,所以想问一下T2200HD的效果怎么样?如果是E2200HD比呢? [quitsda]

根据两款显示器的性能参数,E2200HD相比T2200HD的优势主要集中在“对比度”和“灰阶响应时间”两个方面,更適合玩一些画面动态效果较多的游戏(例如主机射击和赛车类游戏)。另外由于其自带音响,也在一定程度上解决了使用HDMI输出视频时缺少声音的遗憾,虽然开放式的效果不算很好,但支持耳机接口的设计也能保证音质不会受到太大损失。

看了上期栏目中关于X360电源的回复后有些疑问,我是今年4月购入双65nm的X360,之后一直使用者的203W电源而不是150W电源,就这样玩了好几个月,把器好像也没出现什么问题,不会哪天就坏了吧? [ixq1987]

对于双65nm的X360来说,150W电源无疑最佳选择,而关于这个问题,我们也专门询问过微软官方并得到了如下的答复:一般情况下,203W代表此变压器最大输出能够支撑到203W的耗电量。不过我们强烈建议你重新购买一个150W的变压器,因为使用和主机相符的变压器是最适当的;如果你坚持使用高功率电源,有可能会引起无法预料的结果。

最近想买NDSi,可是不知道哪款烧录卡比较好,自己也并不在乎价钱,但质量一定要好……之前看网上好像新出了一款R4I,是和R4 Ultra同一个公司的,不知道这款R4I的实际使用效果如何呢?值得买吗?另外还有很多人都说R4I和R4 Ultra不是原R4小组出的(也就是山寨子),但有杂志上R4 Ultra又是原R4小组核心成员推出的,到底谁说的才是真的啊?如果是山寨子的话,就怕以后会像老R4一样不





①“Character”是偶偶的特征，短表明该角色属于早熟型，长则表明该角色属于晚成型。其中早熟型角色初期能力高，但后期能力减得快，晚成型则恰恰相反，不过自然衰减这个设定在故事模式中不存在。另外一直有人认为这个数据代表情绪管理的容易度，因此越长就表明该角色越容易上手，此说法有一定道理，但对于雪步不成立。②这三个模式的目的的确和你所说的相同，只是故事模式的结局有很多种，具体会根据偶像们取得的成绩，以及最后告别演出会上的表现来决定的。③曲长减仪和时间有关，和试演会无关，10周为小衰减，14周为中衰减，18周为大衰减。④全曲目奖杯指的是每个版本中的所有全部曲目，下载歌曲可以无视，但在事务所模式中使用过的不算。⑤是的。

用单体魔法慢慢磨，太累人了……⑥现在我已经收集齐了普通的人偶和主人公人偶，好像游戏中还有隐藏的人偶，究竟要怎么获得它们呢？[100redG] ⑦游戏一开始女主角就会拥有一个古代魔法，之后随着剧情发展，每解救一个公主就会获得新的古代魔法，而具体的发动方法是在战斗中选择魔法指令，然后将对应属性的魔法图标拖到右下角的红色圆球内（如果没有锁闭对应属性的古代魔法，红色圆球不会高亮显示），最后根据下屏幕的提示划出对应的轨迹即可发动。⑧特殊人偶和公主人偶一样不能提升等级，但基本上取得它们后就可以轻松地虐杀敌人了，具体的获得方法如下：



名称	获得方法
帽子假人形	アリスの王国「迷いの森」中按照上上右上上的顺序通过
チェシヤ假人形	アリスの王国「迷いの森」中按照上上左上上的顺序通过
自象人形	アリスの王国「迷いの森」中按照上上右上上的顺序通过
むむりやみ人形	アリスの王国「迷いの森」中按照上上左上上的顺序通过
三月うさぎ人形	アリスの王国「迷いの森」中按照上上右上上的顺序通过
ルウ人形	完成六个王国剧情后，回到「影のすむ街」与崖上方塔楼的影子对话可以潜入魔法师的房间，最后在棺材旁选择挑战RUI并获胜胜利
ラプンツェル人形	二周目在植物の王国上方的「天戸洞窟」中获得
古书の魔法人形	二周目获得「ラプンツェル人形」后，分别在植物の王国，雨の王国，沙漠の王国的3个黑色宝箱中得到碎片，最后将它们交给任意王国女骑士的墓地婆婆得到新的秘宝，最后从「影のすむ街」一直向上进入封印之门再打开宝箱

①《战场的女武神》我已经进行到了第10章，可是每次去“战没者墓地”找老头学技能他都说“很遗憾，没什么可以教给你的，下次再来吧……”，但攻略上不是说每次去可以花10000点技能学到一个技能吗？这究竟是怎么回事？[100黄紫YLI]

游戏中随机学习技能与主线流程的进度有关，一旦错过某个章节还是可以之后的章节中进行学习，以下是所有技能最快取得的条件：第4、5、7章可以学三个价值6500点的技能；第9、11、12章可以学三个价值10000点的技能；第14、15、18章可以学到三个价值15000点的技能；二周目花费50000点可以学到最后一个技能。

①X360版《刺客信条》KINGDOM地图的第40号旗子应该怎么拿？它的具体位置在废墟中有1面高墙爬到顶部可以拿到39号旗，然后紧贴墙右边有1个石柱，再往右一段距离的一个很像梯子的石柱上，不过我估算了一下两个石柱之间的距离好像有点远，不管怎么跳都跳不到那上面，现在成就就差它了……[red\_0080]

要取得这面旗子必须将剧情发展到“Memory Block A”并取得“Catch Leed”的能力，之后返回高墙右边的石柱，对准较矮的石柱跳跃并在下落的过程中一直按住B键，从而抓住石柱的边缘获得上面的旗子并解开“Keeper of the Lions Passant”的成就。



旗子

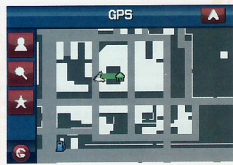
①最近玩《魔法传说 见习魔女与七公主》的时候发现了两个问题。①古代魔法怎样才能发动，虽然查看状态的时候能看到，但是游戏中也没有解释怎么样，搞得现在打BOSS无

①PS2《超级机器人大战 原创世纪合集》中两条路线的隐藏机体、武器该怎么拿？不同结局的达成方法是什么？[sdafad\_8220]

机体名称	取得方法
ゴリアオン	任意路线第24话让レノナ中击溃リウ或スウ
ヴアルシオン改	任意路线第28话在5回合内将レノナのHP减少到一定数值以下
ダムベレスト-R	キョウスケ路线第26话过关时保证カリム有索命的机体且等级在23以上，31话中自动获得
ヒュックバイン00BL	リユウセイ路线第29话过关时保证イングラム有索命的机体且等级在32以上，37话中自动获得
ダムベレストMK-II-S	キョウスケ路线第30话过关时イングラム击坠
R-GUN	任意路线第30话将イングラム击坠
グルンゴスト2号机	キョウスケ路线中过ヒュックバイン00BL，37话中自动获得
武器名称	取得方法
シオウブレッド	リユウセイ路线第26话过关时保证リユウセイ的击坠数在50以上，且熟练度超过23
	キョウスケ路线第26话过关时保证キョウスケ的击坠数在70以上，且熟练度超过23
グラビトン・ランチャー	リユウセイ路线第31话过关时保证キョウスケ的击坠数在55以上，且熟练度超过28
	キョウスケ路线第26话过关时保证リユウセイ的击坠数在95以上，且熟练度超过29

①NDS《横行霸道 唐人街战争》里抽奖励的到别整该怎么领取？我怎么找不到它在哪？[eyagag39]

刮奖取得的安全屋会自动获得，与已拥有的其他别墅作用相同。如果你还没有购买过别墅并不会使用PDA查找地点，那么可以通过以下方法找到自己的新家：使用触控笔点击下屏幕的圆形地图进入PDA界面，单击左侧中间的放大镜图标选择“Safehouses”，之后会在地图上显示目前拥有的所有房产，最后点击右侧距离按钮（XXXXft），PDA就会为你指路了。



▲示意图中的情况会根据实际游戏中的变化而有所差异。

虽然近期的购机热潮还没有退去，但随着Wii的韩版主机已经成为市场的主流机型，一些关于其软刷、升级方面的问题也渐渐在玩家群众暴露出来，尤其是对于还处于观望阶段的玩家来说，价格是否“物美”自然也成为了挑选主机的首要条件。本次晴天就专门针对Wii软刷后出现的问题统一进行回答，希望能帮助大家消除目前的疑惑，在主机的选择上更有针对性，避免日后出现一些不必要的麻烦。

## Wii 软破解答疑

关于Wii的软破解（俗称软刷）一直以来都是采用“露尔达漏洞”来进行的，这种破解方式简单易学，具体内容请大家参考本期的“软刷教程”，而在这里必须指出的是，这种破解方法对系统固件已经是4.0版本的新批次主机不适用，如果强行破解可能会导致主机变

砖。另外由于目前4.0官方系统对游戏刻录光盘的识别率较低，所以在运行游戏镜像时多要借助HBC自制系统。最后关于大家关心的“韩版软刷问题”，目前已知破解后系统语言可以改为日语或英语，但通过游戏光盘升级有可能会自动将漏洞进行修复，这样一来就必须重新破解，因此只推荐通过自制刷机包（本期光盘附送）的形式来升级。

# 小编寄语

## 努力工作，拼命玩！



本期共同话题

## 《变形金刚-2》

**墨姐：**对于这一部《变形金刚》，我感受很深。出了电影院我就这么说，基本上大家都认为我太过挑剔。这是一部3D CG Tech Demo，还是电影？如果是电影，必须讨论剧情，而它的剧情很烂——注意我说的是不好，是很差，比1代差太多。同事对我说：要对变形金刚有爱，但是我凭什么要对变形金刚有爱呢？我记得小时候看过动画，就必须对电影全盘接受？你有特别的爱？那是你的事，不能这样要求别人。IMDB上本片截至目前共计有37726张投票，得分是6.5分（1代是7.4分）。这是标准的烂片分数。结果居然有人说“应该是大家期待放比较麻木了，其实电影还是很好的”。说这话的时候，《The Dark Knight》的8.9分，《WALL·E》的8.6分（还有的是例子放就不举了）大概是教他们脑内过筛掉了。其实于我们这一行的，很多人特别热衷于把自己喜欢的东西说成神乎其神，不愿意深入看问题。不少Fans说这个电影看得就是特效，对剧情的没意义，可以这么说，那这部电影就值10分钟的6分，大家可以想想平常我们对游戏是不是这样评价的。

**胜负师：**看到“机械勇士”色诱男主角那段，我戳会到了，还以为误入了《终结者》的“机械师”。两个小时的故事线基本抽离，对放烟花出身的男演员来说还真不容易。不过，看这月子里谁看剧情啊？当然是看场面和特效，对《文》的故事线，那都笑除了……

**多边形：**同样是再化美元，《终结者4》简直就是糟蹋钱；同样是《变形金刚》，第一部简直就是哄小孩子的。

**Gouki：**上次说我们去看了《终结者2018》总共去了16个人，预计《变形金刚2》会打破这个纪录——果然，这次《文》的观影人数达到了21人，而且还是零点首映场，连第一排的票都坐满了！不过这一排的也有妙招，就是开演之后跑到过道靠后的位置上席地而坐。  
 ◆这部电影肯定只能看一次的，趁着看完赶紧去上海参加“天下聚会”的机会，也能爽一次IMAX版，爽翻！

**ACE飞行员：**■大电影《变形金刚1》1代当时看得我是无比兴奋，凌晨3点回家后还给朋友发短信表达自己兴奋的心情。同样是零点首映场，同样是凌晨3点到家，《变形金刚2》给我带来兴奋感却少了好一半。回家后我除了有些意外就是想快点关灯来睡觉。在此不是想否认2代的成功，只是为少了一部难得能让自己High起来的电影而感到遗憾。

**炎骑士：**什么叫遗憾？遗憾只是只差一分与冠军之交臂；遗憾就是只差一分惨遭淘汰出局。遗憾就是在看电影的时候因为急上厕所而错过最精彩的部分。显然我遇到了最后一种情况。因为首映场固定在午夜十二点整，所以当天下班之后的活动安排全都围绕在一个“零”字而展开。下班之后先是向anubis和九尾星两人去解馆解了一个“零”，随后又去泡吧开房，再因为当天炎热而喝了不少的饮料。结果电影开演不久便小睡不醒，得到众金刚开拳塔大战时，我终于忍不住在梦中翻江倒海之疼痛，于是……

**墨夜：**■怎么不搞个立体电影啊，我想看立体版，就算看完后去台后花园上吐下泻也值了！

**雷电：**■这是我第一次看首映，这种热烈的气氛让人也不自觉地开始激动，如果说什么时候最兴奋，影迷最多的时候，那肯定就是首映场。从Trailer开始到鼓掌的电影，这算是我第一次看，12点开演，座无虚席，这第一排和靠后一排的两个角落里的红色座椅上都坐满了人，开始后主动移动到两侧的过道中，不仅要鼓掌，还要坐地板，为回礼不疲，这就是激情啊！

**九尾星：**★如果把《变形金刚2》中的大力神看做一只巨大的MA，那么它在电影中的表现未免也太令人有些失望。（心里小声嘀咕着：你好歹也放一些拉风的地图炮之类吧）

**纱迦：**《变形金刚2》之于《变形金刚1》，既有《生化危机5》之于《生化危机4》——明明更好更强大，但在体验的时候却少了当初的激动。



玛娜

1. 虽然早已过了上学的年纪，不过借《我的暑假4》的光还是体验了一把在海边度过暑假的感觉。回忆上大学时最后一个暑假也是在《我的暑假2》的陪伴下步入完结，只不过现在再进入游戏，已经少了一份当时的迷茫与惆怅。（嗯，虽然现在想起来，我非常怀念当时的迷茫和惆怅是因为假期即将结束而引发的烦恼……）

2. 由于逼到某剧空窗期，最近只好开始看日剧，一看之下居然也惊喜不小。今年最得意而闷骚的《Mr.Brain》不光其他角色基本都是大牌，而且亮点多多，考量也相当精致。比它集数还完全高出了一个等级。而早先最让我崇拜的讲述一个小白偷成成名经历《夜光の阶梯》则是超越无数让人失望，功夫大家就不要在这部剧上浪费年时间了……

本期个人签名

在瀬户内海过暑假



雷电

■已经说了太多，到现在，我们能做的，只有水北于心。

■看补《迷失》，为之前的几年错过了这部精彩的剧集而惋惜，好在最终还能抓住梗，一口气看下去的感觉真是爽，只是这100多集要看什么时候呢……休息的时间在迷失中嗖嗖地就过去了。

本期个人签名

Everything will flow.Today is the present,get hold of it.

◆听说歌文有可能去曼联，作为一个我很喜欢的球员，如果真能在30岁来临之际重登白门，那真是最好的结果！另外，“兔子”那性格挺去了本菲鲁——这样起码能在欧冠比赛中看到他了，也算是个不错的结果。  
 ◆有读者来信问我“上期小编寄语里你说的‘90分’是啥东西？”好吧，90分就是考驾照的理论考试满分，100分满分，90分及格……接下来我会每部都在这里更新一点关于车车的小感想，算是和正打算学车的朋友分享一下吧。  
 ◆不知道其他城市如何，反正我们这里的学车考试是很严格的，我去了两次，第一次考换挡，第二次考打方向侧，愣是没机会把车发动出去……如果尔之前用这边方向盘来玩赛车游戏，我觉得也不一定是好事，比如我——驾校老师讲到我正我错误的打方向盘好，比如我——驾校老师讲到我正我的一项基本技能了，方法就用了十几二十分钟……现在开车也算是现代人的的一项基本技能了，总有学车的那一天，关键是过程不能马虎，仔细学习，认真驾驶，安全第一！



Gouki

本期个人签名

●他只是去寻找他的NEVERLAND了吧。





# 新作发售表

## NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为2009年7月2日-2009年12月31日
- 推荐度由高到低依次为A、B、C级。

由于美版及欧版游戏的发售日期经常会发生变动情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“战略规定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

本次的发售表内容作了一些调整，我们将每个机种年内期待的游戏单独进行了划分，简化了发售信息。这样做的目的是让玩家能获得更加全面的发售游戏列表。为了更方便大家制定更完整的游戏计划，本期还加入了近期受关注的PC游戏发售信息，希望能给玩家起到参考作用。

## PLAYSTATION 2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
7日	大神续编2	The Big 2	IK Sports	体育	美版
14日	职业棒球之巅峰	プロ野球スピリッツ6	Capcom	体育	日版
21日	超级街头足球	G-Force	Dunery	动作	美版
23日	超级街头足球 音乐与节奏的协奏曲	ゴキブリとピアノの恋と夢の协奏曲	Camellia Heart	文字冒险	日版
23日	L2 LOVE x LOOP	L2 LOVE x LOOP	Idea Factory	文字冒险	日版
23日	Canvas3 夜色画卷	Canvas3 夜色のイラスト	GN	文字冒险	日版
30日	新编战国无双 剑传 恋恋恋恋恋	ついに! 2年目の Swift Love	CaveSoft	动作冒险	日版
30日	新编战国无双 剑传 恋恋恋恋恋	ついに! 2年目の Swift Love	IDEA FACTORY	动作冒险	日版
30日	现代大冒险—神秘发、军事—ハンズ	現代大冒険—神秘发、军事—ハンズ	Sph	文字冒险	日版
31日	现代大冒险—神秘发、军事—ハンズ	現代大冒険—神秘发、军事—ハンズ	Spinsoft Alpha	动作	日版
31日	G.I. 战士神罗 冒险的崛起	G.I. Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	日版
2009年8月					
4日	山口组 决战 继承	山口組 決戦 継承	NBGI	动作	日版
13日	S.Y.K. 冒险回忆录	S.Y.K. - 冒険の回忆录 -	Idea Factory	文字冒险	日版
14日	麦斯NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
20日	天使传 女战士	Melty Blood, Actress Again	Type Moon	格斗	日版
27日	救世之羁绊 Next Relation	Memories Off 6 Next Relation	Sph	文字冒险	日版
2009年9月					
1日	吉他英雄3	Guitar Hero 3	Activision	音乐	美版
24日	战姬传 破乱中起舞的少女们	戦姬传 破乱に舞う少女达	Systemath Alpha	文字冒险	日版
2009年10月					
2日	PFA 10	PFA 10	EA	体育	欧版
10日	死亡轮盘	デス・コネクション	Idea Factory	文字冒险	日版
13日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	美版
2009年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	铁骑英雄	文字冒险	秋	宙神传 破晓的记忆	动作冒险
年内	Little Busters 修正版	文字冒险			

## PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
2日	初音未来 DIVA计划	初音ミク DIVA計画 デビュー	SEGA	音乐	日版
2日	热血拳击 职业拳击手	熱血格闘! 職業拳闘士	ORCA	动作冒险	日版
7日	大神续编2	The Big 2	IK Sports	体育	美版
7日	伊苏II 编年史	Ys II Chronicles	2i Soft	动作角色扮演	日版
21日	魔法战士 职业拳击手	G-Force	Dunery	动作	美版
23日	魔法战士 职业拳击手	Project With	Genie	格斗育成	日版
23日	三国志 少女的约定	三国志 少女の约定	Asin Soft	文字冒险	日版
24日	战略规定 破晓中起舞的少女们	戦姫伝 破晓に舞う少女达	Systemath Alpha	文字冒险	日版
30日	Ts Team 2 Portable	Ts Team 2 Portable	Aqua Plus	文字冒险	日版
30日	新编战国无双 剑传	Armorad Core 3 Portable	From Software	动作	日版
30日	新编战国无双 剑传	新編戦国无双 剣伝	BROCCOLI	格斗	日版
30日	现代大冒险—神秘发、军事—ハンズ	現代大冒険—神秘发、军事—ハンズ	Sph	文字冒险	日版
30日	现代大冒险—神秘发、军事—ハンズ	現代大冒険—神秘发、军事—ハンズ	Spinsoft Alpha	动作	日版
31日	G.I. 战士神罗 冒险的崛起	G.I. Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	日版
31日	现代大冒险—神秘发、军事—ハンズ	現代大冒険—神秘发、军事—ハンズ	Idea Factory	动作角色扮演	日版
2009年8月					
6日	天降 情报战	Tales of Vesperia	NBGI	动作	日版
6日	天降 情报战	天降 勇斗 情报战	From Software	动作	日版
24日	竞速飞车 竞速	速行リレー 競速リレー	日本一	文字冒险	日版
24日	竞速飞车 竞速	速行リレー 競速リレー	Koem	文字冒险	日版
27日	灵魂边缘 视觉小说	Soul Calibur: Broken Destiny	NBGI	格斗	日版
27日	灵魂边缘 视觉小说	速行リレー 競速リレー	Idea Factory	文字冒险	日版
2009年9月					
8日	超次元战机2	Chiro 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	超次元战机2	Chiro 2	Codemasters	动作冒险	日版
17日	伊苏II	Ys Vesperia	Palcom	动作角色扮演	日版
18日	竞速飞车 竞速	Need for Speed, Shift	EA	竞速	美版
23日	杰克和达斯特 失落的前线	Jack and Daxter: The Lost Frontier	SCE	动作	欧版
23日	杰克和达斯特 失落的前线	ジャックとダクスター 失われた境界	Asin Soft	文字冒险	日版
2009年10月					
1日	GT赛车 PSP	Gran Turismo Sport	SCE	竞速	美版
2日	PFA 10	PFA 10	EA	体育	欧版
23日	铁臂阿童木	Astro Boy	D3	动作	日版
2009年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	铁骑英雄	文字冒险	12月1日	龙之王朝 破晓之战	策略角色扮演
秋	武装装甲	动作冒险	年内	王国之心 梦中仙境	动作角色扮演
秋	死亡正午	文字冒险	年内	咒术师后传	动作角色扮演
秋	绝对空袭	特快边缘	年内	新编战国无双	动作角色扮演
冬	宙神传 破晓的记忆	动作冒险	年内	不死传说	动作
冬	宙神传 破晓的记忆	动作	年内		

## PC GAMES

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年7月					
1日	街头霸王IV	Street Fighter IV	Capcom	格斗	美版
10日	三国志	True	Nobilis	动作	美版
28日	生化危机	Bionic Command	Capcom	动作射击	美版
2009年8月					
2日	蝙蝠侠 阿凡达黑暗骑士	Batman: Arkham Asylum	EA	动作	美版
2009年9月					
8日	尘土飞扬2	Dirt 2	Codemasters	竞速	美版
28日	竞速飞车 竞速	Need for Speed, Shift	EA	竞速	欧版
28日	生化危机5	Resident Evil 5	Capcom	动作冒险	美版

07.11

### 勇者斗恶龙IX

NDS ■Square Enix  
角色扮演

无対応周边  
CERO A  
取得度 S

经历了数次的延期后，由山田与堀井雄二这对金牌组合领头、Level-5负责开发的《勇者斗恶龙IX》终于在7月11日与所有玩家见面了。时隔5年，我们将再次踏上“勇者保护世界”的冒险之路。在这部“国民RPG”系列最新作中，自定义角色、职业、同伴、転職、联机、以及新怪物等等都是游戏的关键词。在单机部分，天使—主角设定突破了系列的传统；而鉴于掌机的特性，游戏还把玩家之间的合作放在了前所未有的高度，角色的成长会更加丰富多样，这也让游戏的趣味大幅提升。

07.16

### 伊苏I & II 编年史

PSP ■Falcom  
动作角色扮演

无対応周边  
CERO B  
取得度 B

游戏最吸引玩家的地方莫过于同时收录了《伊苏》系列前两代的作品，不但画面对应16:9的显示方式，游戏中的角色画像和CG都经过了重新绘制，而堪称经典的配乐更是一口气收录了包括全新配音在内的三个版本，让新老玩家过瘾。两款作品都有从EASY到NIGHTMARE的难度供不同程度的玩家选择，战斗则保留了通过按键组合发动不同攻击方式的爽快感，在迷宫中除了四处徘徊的敌人和魄力十足的BOSS，各种精心设计的机关也需要玩家开动脑筋来解除。

07.23

### 块魂歌

PS3 ■NBGI  
动作

无対応周边  
CERO A  
取得度 B

《块魂》最新作PS3独占，游戏的玩法与系列前作基本相似，但是根据PS3的特性增加了对震动传感器的操作，玩家通过六轴手柄的晃动控制我们可爱的王子，王子推动着由各种“块”组成的雪球一样的大在各场景中滚动，当然自然是将这个“雪球”滚得越来越大，最终目标是通往宇宙，粘起整个银河系。游戏也加入了一些新要素，比如可以克服障碍物的跳跃动作；粘住“心”就可以范围吸取周围的物体；游戏画面方面增加了卡通渲染、木质材质等效果，可以在游戏中自行切换自己喜欢的风格！



## PLAYSTATIONS

日期	本刊刊名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2007年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	ZK Sports	体育	美版
7日	美国大学橄榄球10	NCAA Football 10	EA	体育	美版
14日	格斗之王III	The King of FightersIII	SNK Playmore	格斗	日版
14日	职业棒球大联盟	プロ野球大リーグ	Konami	体育	日版
21日	新舞娘特工队	G-Force	Envy	动作	日版
28日	牧场物语 橄榄球与村庄的大家伙	牧场物语 オリーブボール	COE	动作	日版
31日	G.I. Joe特种部队 毒蛇蛇蝎的崛起	G.I. Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	欧版
2007年8月					
4日	蝙蝠侠归来	Batman: Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
14日	蝙蝠侠 阿卡汉骑士	Batman: Arkham Knight	Eidos	动作	美版
21日	蝙蝠侠 阿卡汉起源	Batman: Arkham Origins	EA	动作	美版
2007年9月					
1日	吉他英雄3	Guitar Hero 3	Activision	音乐	美版
1日	索尼克英雄	Sonic Heroes	SEGA	动作	日版
8日	索尼克英雄 豪华版	Sonic Heroes Deluxe	SEGA	动作	美版
9日	甲虫英雄 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
9日	美食从天而降	Chef Works With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	三合一赛车	Triunty Zero O'Zeo	Keel	动作	日版
10日	三位一体 圣徒传说 零	Vespene	NGI	角色扮演	日版
17日	灌篮高手 觉醒	スラムダンク 覚醒	EA Plus	角色扮演	日版
17日	灌篮高手 觉醒 豪华版	スラムダンク 覚醒 豪華版	EA Plus	角色扮演	日版
22日	侠盗猎车手 圣安地列斯	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	动作	美版
22日	侠盗猎车手 圣安地列斯 豪华版	Grand Theft Auto: San Andreas Deluxe Edition	Rockstar	动作	美版
25日	侠盗猎车手 圣安地列斯 移动版	Grand Theft Auto: San Andreas Mobile	Rockstar	动作	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	欧版
2007年10月					
1日	忍者龙剑传2	Ninja Gaiden 2	Tecmo	动作	日版
1日	火影忍者	Naruto	EA	动作	日版
1日	忍者龙剑传	Ninja Gaiden	Tecmo	动作	日版
10日	野性传说	Rival Legend	EA	动作	日版
20日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	角色扮演	美版
30日	生化危机4	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
2007年11月					
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
30日	MAG	MAG	SCE	主视角射击	美版

## 2007年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	精英战士	动作	年内	未知号码 横行霸道	动作冒险
冬	英雄本色 III	角色扮演	年内	未知 动作射击	动作射击
冬	水枪的尽头	动作	年内	未知 格斗射击	动作射击

## Nintendo DS

日期	本刊刊名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2007年7月					
2日	大富翁小当家	おとぎの道とともだち	Taito	益智	日版
11日	勇者斗恶龙11	ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	角色扮演	日版
23日	可爱小精灵DS2	かみい子DS2	MTO	益智	日版
23日	高校棒球大赛DS	高校野球DS	Spika	模拟经营	日版
23日	家庭教师杀手学院DS	家庭教師ヒットマン REBORN! DS	Takatomy	动作	日版
23日	英雄传说 零 起源	英雄伝説 零 始まりの大地	Falcom	角色扮演	日版
23日	勇者斗恶龙DS	ドラゴンクエスト	Takatomy	动作	日版
30日	喵喵喵喵?	ニャーニャー	SEGA	益智	日版
30日	心跳魔女+	どき魔女+	SNK Playmore	益智	日版
31日	G.I. Joe特种部队 毒蛇蛇蝎的崛起	G.I. Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	欧版
31日	海贼无双	ワンピース 海賊無双	Cavia Corp	横版格斗	日版
2007年8月					
6日	宝物岛 太阳与红色的魂	宝島物語 太陽と赤い魂	NGI	角色扮演	日版
6日	巴别塔传说	バベルの塔	Sony Exim	角色扮演	日版
13日	英雄传说 零 起源	英雄伝説 零 始まりの大地	Falcom	角色扮演	日版
27日	七日死斗 目	ナナシノ目	Square Enix	文字冒险	日版
27日	超级机器人大战	スーパーロボット大戦	Banam	文字冒险	日版
2007年9月					
3日	新舞娘特工队 龙之世纪	スラムダンク 覚醒の物語2	LEVEL-5	文字冒险	日版
3日	Love Plus	Love Plus	Konami	益智	日版
3日	新舞娘特工队	Obscure 2	Playlogic	动作冒险	美版
8日	索尼克英雄	Dir 2	Codemasters	竞速	美版
8日	口袋妖怪 金	ポケットモンスター 金	Nintendo	角色扮演	日版
8日	口袋妖怪 白金	ポケットモンスター 白金	Nintendo	角色扮演	日版
17日	偶像大师 跨越之星	アイドルマスター ディアリースターズ	NGI	模拟经营	日版
17日	沙加 秘宝传说	サガ 秘宝伝説	Square Enix	角色扮演	日版
17日	旗与勇者传说 跨越大海的冒险	旗と勇者の伝説 海を渡る冒険	KCI Media Works	文字冒险	日版
17日	全部一个样子的怪物大战	全部一個の怪物大戦争 高次元の怪物	Capcom	文字冒险	日版
17日	泳装王子	ソビエト	Wan Bros.	益智	美版
24日	英雄传说 零 起源 豪华版	英雄伝説 零 始まりの大地 豪華版	Russel	文字冒险	日版
2007年10月					
1日	皇家骑士团 重生	キングダム ハーツII	NGI	角色扮演	日版
1日	闪电十一人2 最强前锋	イナズマイレブ2 最強の激闘	LEVEL-5	角色扮演	日版
2007年11月					
5日	剑魂之战士 龙之世纪	モンダイクX - Tears Down -	NGI	角色扮演	日版
2007年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	剑魂之战士 龙之世纪	文字冒险	年内	第二国	角色扮演
年内	超级大战DS2	策略	年内	未知	动作

## Wii

日期	本刊刊名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2007年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	ZK Sports	体育	美版
13日	夏洛克·福尔摩斯 木乃伊的奥秘	Detektiv Holmes, Mystery of the Mummy	Dreamcatcher	动作	美版
23日	龙珠 天下第一武道会	ドラゴンボール 天下第一武道会	NGI	动作	日版
30日	恐怖体感 咒怨	恐怖体感 咒怨	AO Interactive	动作冒险	日版
30日	电视游戏 咒怨	テレビゲーム 咒怨	Konami	益智	日版
31日	G.I. Joe特种部队 毒蛇蛇蝎的崛起	G.I. Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	欧版
2007年8月					
1日	吉他英雄3	Guitar Hero 3	Activision	音乐	美版
1日	索尼克英雄	Sonic Heroes	SEGA	动作	日版
9日	流行音乐	Pop'n Music	Konami	音乐	日版
9日	新舞娘特工队 龙之世纪	スラムダンク 覚醒の物語2	LEVEL-5	文字冒险	日版
14日	魔法飞飞 觉醒	魔法飛飛 覚醒	Square Enix	动作冒险	日版
14日	魔法飞飞 觉醒 豪华版	魔法飛飛 覚醒 豪華版	Square Enix	动作冒险	日版
27日	银河战士 三部曲	Metroid Prime Trilogy	Nintendo	动作	美版
27日	大天王	大天王	Star-Fish	射击	日版
2007年9月					
1日	吉他英雄3	Guitar Hero 3	Activision	音乐	美版
1日	索尼克英雄	Sonic Heroes	SEGA	角色扮演	日版
9日	流行音乐	Pop'n Music	Konami	益智	日版
9日	甲虫英雄 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
9日	美食从天而降	Chef Works With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
28日	死亡空间 豪华版	Dead Space Deluxe	EA	动作	美版
2007年10月					
1日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
13日	银河战士 三部曲	Metroid Prime Trilogy	Nintendo	动作	美版
2007年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	夏洛克·福尔摩斯 精英	动作	年内	未知	动作
秋	英雄本色 破碎的记忆	动作冒险	年内	未知	动作
冬	英雄本色 圣安地列斯	角色扮演	年内	未知	动作
冬	英雄本色 圣安地列斯 移动版	角色扮演	年内	未知	动作
年内	水枪的尽头	动作射击	年内	未知	动作

## XBOX360

日期	本刊刊名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2007年7月					
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	ZK Sports	体育	美版
14日	美国大学橄榄球10	NCAA Football 10	EA	体育	美版
14日	格斗之王III	The King of FightersIII	SNK Playmore	格斗	日版
21日	新舞娘特工队	G-Force	Envy	动作	美版
28日	牧场物语 橄榄球与村庄的大家伙	牧场物语 オリーブボール	COE	动作	日版
30日	英雄传说 零 起源	英雄伝説 零 始まりの大地	Falcom	角色扮演	日版
31日	G.I. Joe特种部队 毒蛇蛇蝎的崛起	G.I. Joe: The Rise of Cobra	EA	动作	欧版
2007年8月					
4日	蝙蝠侠归来	Batman: Arkham Asylum	Activision	主视角射击	美版
14日	蝙蝠侠归来	Batman: Arkham Asylum	EA	主视角射击	日版
14日	蝙蝠侠 阿卡汉骑士	Batman: Arkham Knight	Eidos	动作	美版
21日	蝙蝠侠 阿卡汉起源	Batman: Arkham Origins	Eidos	主视角射击	美版
25日	忍者龙剑传	Ninja Gaiden	SEGA	动作	日版
27日	梦幻俱乐部	ドリームクラブ	DR Publisher	模拟经营	日版
27日	剑魂之战士	Ninja Gaiden	SEGA	动作	日版
2007年9月					
1日	吉他英雄3	Guitar Hero 3	Activision	音乐	美版
1日	索尼克英雄	Sonic Heroes	Codemasters	音乐	美版
8日	甲虫英雄 摇滚乐队	The Beatles: Rock Band	MTV Games	音乐	美版
17日	魔法飞飞 觉醒	魔法飛飛 覚醒	EA	动作	美版
17日	魔法飞飞 觉醒 豪华版	魔法飛飛 覚醒 豪華版	EA	主视角射击	美版
22日	英雄传说 零 起源	英雄伝説 零 始まりの大地	Falcom	角色扮演	美版
25日	侠盗猎车手 圣安地列斯	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	动作	美版
25日	侠盗猎车手 圣安地列斯 移动版	Grand Theft Auto: San Andreas Mobile	Rockstar	动作	欧版
25日	破坏者	The Saboteur	EA	动作	美版
2007年10月					
1日	交叉冲刺 冲刺	クロスエッジ ダッシュ	COMPILE HEART	角色扮演	日版
2日	FIFA 10	FIFA 10	EA	体育	欧版
1日	皇家骑士团	キングダム ハーツII	2K Games	动作	欧版
13日	英雄传说 零 起源	英雄伝説 零 始まりの大地	Bandai Namco	动作	美版
10日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	角色扮演	美版
27日	银河战士 三部曲	Metroid Prime Trilogy	Nintendo	动作	美版
30日	生化危机4	BioShock 2	2K Games	主视角射击	美版
2007年11月					
10日	现代战争2	Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
17日	刺客信条2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	动作	美版
17日	刺客信条2 移动版	Assassin's Creed 2 Mobile	Ubisoft	动作	美版
20日	托尼·霍克 滑板	Tony Hawk Ride	Activision	体育	欧版
2007年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	剑魂之战士	动作	年内	未知	动作
冬	水枪的尽头	角色扮演	年内	未知	动作
冬	英雄本色 圣安地列斯	动作	年内	未知	动作





					怪物猎人3 tri (Wii)
2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31

8月游戏  
爆发日!

钢子精英英雄  
钢子英雄 (Wii)  
S.V.R. 新视觉翻译 (PS2)

魔兽NFL 10  
(PS2/Wii/360)  
PS2

魔兽争霸4  
(PS2)  
神像 (DSD)

钢子精英英雄  
钢子英雄 (Wii)  
S.V.R. 新视觉翻译 (PS2)

钢子精英英雄 (X360)  
钢子英雄 (Wii)  
S.V.R. 新视觉翻译 (PS2)  
钢子精英英雄 (PS2)  
钢子精英英雄 (PS2)  
钢子精英英雄 (PS2)  
钢子精英英雄 (PS2)  
钢子精英英雄 (PS2)

钢子精英英雄 (Wii)  
钢子精英英雄 (PS2)  
钢子精英英雄 (X360)

钢子精英英雄 (Wii)  
钢子精英英雄 (PS2)  
钢子精英英雄 (X360)

## 7.30发售游戏

噢哟噢哟7 (NDS)  
装甲核心3 携带版 (PSP)  
To Heart 2 携带版 (PSP)  
恐怖感 咒怨 (Wii)  
游魂 (X360)  
Canvas3 淡色画笔 (PS2)  
娇羞之物2学期 (PS2)  
MUGA-CEL (PS2)  
现代大战略 (PS2)  
心路魔女+ (NDS)



## 8.6

## 发售游戏

宝物之鸟 (NDS)  
巴哈姆特之血 (NDS)  
死神BLEACH DS 4th  
火焰特攻者 (NDS)  
对决传说 (PSP)  
天诛3 携带版 (PSP)  
流铊之神3 (PSP)  
真名法典 II (X360)  
SD高达G世纪 战争 (Wii/PS2)  
流行音乐 (Wii)  
穿越迷途2 (Wii)

8月1日

Wii

怪物猎人3 tri

动作

万众瞩目的《怪物猎人3 tri》终于在夏日来袭。作为系列历史上变革最大的作品，从其确定登陆 Wii 开始就一直是推在浪尖的话题，它的一举一动都牵连着广大猎人的心。大量增加新的怪物，全新的武器分类，水是本作的主题，海龙是本作的招牌，感觉夏天来了，各个厂商也不谋而合地将这些清凉的意向有意无意地融入到游戏中。如果你喜欢动作游戏而且还



有 Wii 的玩家，那么你将没有任何犹豫的理由！

8月1日

PSP

对决传说

动作

“传说”系列最近不在 PSP 平台上推出正统新作一直是很多玩家的心病。而这次高调登场的“外传”一改系列风格，以对战作为游戏的主题，这样的尝试本身还是值得 FANS 期待的。从阵容来看，游戏涵盖了《幻想传说》、《宿命传说》、《深

渊传说》甚至还有《心灵传说》以及《薄暮传说》等大多数新老作的人气角色。一句话，光靠这些角色就已经是最大的亮点了，相信 NDS 多少也受到了《传说》最终幻想》的启发吧。

8月6日

Wii

流行音乐

音乐

音乐游戏龙头老大 Konami 著名的“BEATMAN”品牌下的一大主力《流行音乐》登陆 Wii 平台。原本需要 9 个按钮的十几部作品广受玩家好评。如今登陆老少咸宜的 Wii 平台。这款风格清新的音乐游戏进行了最大程度的自我调整，对体感的全面支持是目前我们能够得知的最

主要变更。对于游戏本身的难度肯定也做出了适合初学到高级的所有玩家的扩展。最大支持 4 人同乐，合作、对战等 6 种模式会为你和你的朋友搭建一个完美的平台，属于每一个玩家的轻松愉快的流行音乐，一定会带给各位一份夏日的新清凉。

8月6日

PSP

天诛3 携带版

动作

号称“忍者活剧”的《天诛》系列，很多玩家都对其有着特殊的感情。不说 From Software 一口气将系列六款作品全部搬上 PSP 平台是否有炒冷饭、榨取剩余价值的嫌疑。但从玩家本身来讲，是多少体会过些许感动的。最先

复刻的 3 代以 Xbox 版为蓝本，原作素质在整个系列里属中等级上水平。新角色铁内也一度给很多玩家都留下了深刻的印象。PSP 版在画面上寻求突破以外，游戏中还将增加若干新要素等待我们去一一发掘。

8月6日

Wii/PS2

SD高达G世纪 战争

策略

今年暑假玩什么游戏呢？相对于那些热衷战略策略和高难度题材游戏的玩家，已经有了很好的答案。因为再过不到一个月，这款 NDS 的招牌级大作就要隆重上市了。虽然没能按照大家的意愿推出在次世代平台上，但本着不断完善的制作理念和成熟的系统设计，游戏的综合素质绝对可以让人期待已久的玩家们竖起大拇指。除了收录机体和角色数量创下历史新高之外，诸如全新的“WAR BREAK”概念、重新制作的战斗动画等都是这款游戏亮点所在。对于系列的老玩家来说，由于新作所包含的作品数量达到了系

列之最，因此游戏本身的耐玩度和收藏性无疑是相当高的。而对于那些不了解高达故事内容的非核心玩家，也可以在游戏的过程中好好地补上一课。



8月25日

PS3/X360

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

动作

当西斯·莱杰去世，《黑暗骑士》将“蝙蝠侠”这个经久不衰的主题再次推向高潮，只是这次起到关键作用的并非黑暗骑士蝙蝠侠本人，而是与他对立的小丑 (Joker)。承上启下的作用让更多的年轻人认识并喜欢上了“老掉牙”的蝙蝠侠，让系列一直以来的 FANS 重新欣赏这位风光依旧的英雄。阿克汉姆疯人院是小丑

的老巢，当他被蝙蝠侠送到这里关押时，他反而占据了这块疯狂的地盘并且聚集其所有的反面角色，黑帮、疯狂、混乱，仍旧是本作的主题。在假期即将结束的日子，享受自由生活的最后疯狂吧……(这样说不不是人格有些太黑暗了……哈哈) 不害怕，尽情地去玩吧！请重新回到左上角，假期才刚刚开始！

# 天下聚会

## 暑期天下聚会预告第二弹



随着时间的推移,天下聚会活动从开办至今已进入到第三个年头,从今年开始,我会专业向更高质量,更多元化,更专业的组织安排等这几个大的方向努力,促使“天下聚会”能够在快速、健康轨道上继续前进。另外,利用“天下聚会”平台,UCG的小编们有了更多能够走近读者,倾听各方意见,同玩家面对面交流的机会。7月5日在上海举办的莱仕达(FES 2009)足球对抗赛,本刊编辑 Gouki 已经亲临现场,而在暑期接下来的几场聚会中,UCG 小编们也会尽量出席。下面就是7月份几场重点聚会的概括。

### 深圳聚会正式启动

去年11月初,在深圳我们成功举办了一场有UCG三位小编参加的深圳聚会,在本次聚会中我们强烈感受到了大家热情,同时也接受了读者的大量意见和建议。现在恰逢暑期,相信大多数学生读者都有空,所以UCG正在安排今年的第一次

深圳大型天下聚会活动。本次活动场地基本敲定,时间初步定在了7月底。有关聚会的细节正在积极的安排中,详细的流程将会在游戏城寨([www.levelup.cn](http://www.levelup.cn))上公布。本次聚会的主题还是以多款次世代大作的体验为主,比如《未知海域2》联机测试, Wii Motion Plus 体验,众多X360新作试玩等,在这期间我们将

进行《PES 2009》等游戏的小规模比赛,如果回答、抽奖等助兴活动也会穿插其中。另外周边厂商拜访还将提供各种高档游戏周边,如飞行摇杆,赛车方向盘等等在现场进行试玩。本次天下聚会UCG小编依然会亲临现场,有关聚会最新的安排请关 [www.levelup.cn](http://www.levelup.cn) 各大论坛置顶帖

### 上海天下聚会之卡牌交流会

乐趣吧。这个假期,天下聚会将与“F&F”城市勇者主题桌游概念馆”友情携手,隆重推出以魔兽卡牌为重头戏的桌面游戏嘉年华!让我们激情体验“不插电”、“面对面”的真实魔兽!

此次聚会活动以魔兽卡牌教学试玩为主,同时提供多种桌面游戏试玩,游戏品种将以板板形式列出,届时将在每桌安排一名工作人员主持游戏,玩家可以自行选择并加入各桌游戏。除了感受面对面的桌游乐趣之外,还可以在专业讲解员的引领下体验最新的桌游产品。

桌游,卡牌从未出现在天下聚会中,这也是我们为

扩展天下聚会多元化做出的一次大胆的尝试,希望各位玩家多多关注支持。

时间:7月26日(周日)

联系方式:

电话:021-62112006

QQ:427637484

地址:F&F城市勇者主题桌游概念馆天钥桥店,斜土路2601弄嘉汇广场7楼11F(近4号线上海体育场站)



说到卡牌,桌游,对于大多数人来说都还是新鲜的题目。面对一张张精美的卡牌,或许你希望有机会了解甚至探究一下存在于它们中间的奥秘和

## 四大游戏主题套餐植入计划

天下聚会已经越来越受到国内各大游戏周边厂商的关注。为了使得聚会内容更加丰富,同时也是玩家和厂商直接接洽的平台。目前几大周边厂商均为聚会提供各种高档、新奇、实用的游戏周边产品。为此,我们专门推出了四大主题套餐,供聚会组织者备选。希望有意愿办聚会的组织或个人与ACE飞行员联系。

联系方式:email: [hujuhui@vip.163.com](mailto:hujuhui@vip.163.com)  
来电话请注明手机,QQ等联系信息。

### 飞行体验主题

飞行摇杆的魅力就在于能够更加真切地体验到飞行模拟、射击游戏更深的乐趣。只可惜一般摇杆不便携,而且对游戏无用。所以天下聚会将会在部分场次提供一个给玩家玩飞行摇杆的机会。

仕达双翼飞行摇杆  
(PC专用)



### 音乐主题套餐

相对其它周边,架子鼓套装或许是国内玩家接触最少的周边。由于较高售价以及文化差异,风靡欧美的《吉他英雄》、《摇滚乐队》等作品在国内显得过于冷清。经过我们使用,这套P&G的摇滚鼓王非常带劲,可以给你十足的新鲜感。



PEGA 英雄鼓王 (Wii专用, 对应 摇滚乐队)

### 赛车主题套餐

国内市场上有不少赛车方向盘,不过绝大多数在质量和手感上均存在一定问题。而本次提供给聚会方的方向盘来自日本达摩能够与罗技 G25 一较高下的新品,品质为国内,难道你不试一试吗?



莱仕达媲美 G25 专用方向盘 (PC 专用)

### 格斗主题套餐

用街机摇杆玩格斗游戏可以说是所有格斗迷的心愿。今年(街霸IV)的推出一度让海外品牌摇杆价格飙升。其现实在国内产的摇杆品质也相当不错。天下聚会给你一个国内产摇杆的机会。



超技 X360 专用街机格斗摇杆 (X360 专用)



超过15年的游戏产品批发经验  
强大的产品技术支持团队  
英鸿数码，值得信赖

# 英鸿数码电玩

上海旗舰店



各类主机、游戏、  
一切应有尽有!



授权经销商  
神游中国地区



公司经营范围:

1. 各类游戏机种、配件及正版游戏(凡在本店购买硬件类产品, 均可享受免费保固服务, 具体产品保固期限, 请向店员询问。)
2. 各类游戏主机维修服务。
3. 产品批发, 欢迎各地商家联系合作。

★以下图片为店铺实拍照片



地址: 上海市大华路538号澳洲广场3楼318室(靠近电静口)  
电话: 021-88405288 13818922270 QQ: 292579973 85891843  
淘宝店铺: <http://shop34487105.taobao.com/> <http://shop57770280.taobao.com/>

## PSP·e族 Vol. 31

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略, 做最专业的PSP专门杂志!

软件  
e 览

### 新版自制固件诞生 5.50 GEN-A游戏运行指南



专题  
e 评

### 真实足球, 掌间享受

掌上《胜利十一人》游戏总览

新作  
e 展

### 灵魂能力 破碎的宿命 女王之刃 螺旋混沌



攻略  
e 族

### 剑、魔法与学园物2 勇者30 进阶攻略 踏上自信的征途 瓦尔哈拉骑士2 战斗英姿

已上市 各地报刊亭销售中

### iPhone 专辑 中奖名单公布!

### e族之星·封面萌娘 持续进行中 8B封面MM由你选!



软件、游戏、影视、音乐, 所有PSP最新资讯一网打尽, 带你全面感受PSP的魅力!

集换式卡牌游戏与桌游玩家专门志

Trading Card Games & Board Games

创刊号

# 卡牌·桌游

首册号



全彩正16开80页+miniCD

属于卡牌和桌游玩家的专门志来啦!

# 卡牌·桌游

## 首航号

### 万智牌国冠上海牛马店资格赛战报

群雄逐鹿，且看国冠名额归属

### 四十张地杀死你

讲解阿拉若新生带来新科技卡牌——倾曳天鹅

### 万智牌M10新规则前瞻

新名字、新规则、新卡牌，M10会带来什么？

### 桌游上手

卡坦岛、皇舆争霸、电力公司、蒸汽：致富之路四款游戏介绍

### 成为最成功的拓荒者——波多黎各详尽攻略

赚钱、建房、抢奴隶；开荒、种地、当赢家！

### 三国杀第三版 武将使用分析

笑看武将成败，且论战术是非



### 本辑 赠品

珍藏  
**三国杀**  
武将刮刮卡

八款随机一款

### 幸运 抽奖

### 魔兽世界 刮刮卡

游戏主题T恤  
艾泽拉斯英雄传记起包等你来拿

## 已上市 各地报刊亭销售中

游戏机 游戏攻略

# 下期 暑假特刊

全新尝试！史上最实用的UCG即将登场

全机软硬件使用指南之终极收藏版！  
2009年上半年游戏之研究秘技一网打尽！

## 买特刊，赢大奖

与小编共赴东京游戏展

时尚人士的触控新生活

## iPhone 专辑 Vol. 2

200页全彩16开精彩内容

iPhone 3G S规格详解  
3.0固件新功能点评

至尊游戏年鉴  
游戏大作攻略  
实用软件指南  
全新破解教程



DVD-ROM数据光盘满载

最新热门游戏及汉化大作  
实用工具软件及破解固件

有关iPhone的一切  
尽在全新《iPhone专辑》Vol.2

## 7月下旬 与你相约



## 英雄传说 空之轨迹 系列珍藏画集

16开精装特辑+系列精选音乐CD

《英雄传说》第六部  
FC | SC | 3rd  
《空之轨迹》三部曲

探访星之所在  
金之翼所能抵达之地 前往无尽荒野之彼端



FALCOM经典系列的经典之作  
PC上最受欢迎的日式RPG游戏

官方全部美图尽收其中  
附赠系列精选音乐CD

《空之轨迹》FANS必收之书！

## 7月13日 全国上市