Tot.202

真情回馈，助您圆梦次世代！十周年10万元大抽奖火热进行中！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

经典回顾

最终幻想X国际版

流程攻略+完全研究

攻略透解

马里奥赛车Wii

装甲核心for Answer

暗之领域

新闻专题

鏖战欧陆

欧洲次世代战争全貌

特别企划

走近死神的果实

带你探寻炸弹的世界

游戏名人堂

GTA神话缔造者——豪瑟兄弟

封面特报

末日战争

前线狙击

逆转检察官

星之海洋4

超级机器人大战Z

三国志大战·天

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

大合奏！乐团兄弟DX

研究中心

怪物猎人 携带版 2nd G

星之海洋 二度进化/无双大蛇 魔王再临

2008.5B 定价：RMB 12.00

ISSN 1008-0600

10>

9 771008 060006

Gamehalo DVD mini 灵魂能力IV 全新预告片

热血最强 | 使命召唤4 隐藏关卡极限挑战

Wii世代影像版 Vol.13 | 马里奥赛车Wii

Ending Song | 战场的女武神 主题曲MV

本期赠品 潜龙谍影趣味纸模+Gamehalo DVD mini

插海杂志&BOM-SMV
www.plumbook.cn

北通® BETOP

拥有北通 娱乐更轻松

看北通广告，中PSP主机！

从即日起，消费者填写杂志验证码（ UCJ8 ）参与北通看广告有奖活动，就有机会获取PSP2000 主机和北通PSP线控耳机，详情请登陆网址：http://www.betop-cn.com/2008.html

（本次活动最终解释权归北通所有！）

北通PSP2000外设精品推荐：

BTP-6386
北通二代网络线控386

支持麦克风，支持上网聊天功能
入耳式设计，三种大小耳塞选择，可以满足不同消费者耳孔的配戴
通过插拔冲击，按键按压加速实验
24.5MM圆形喷涂工艺线控，时尚迷人；
耳塞左右长短线连接，适合年轻人的配带方式。

BTP-6235
北通微型线控耳机235

微型精密构造，手感极佳
通过插拔冲击，按键按压加速实验
24.5MM圆形线控镀铬线控，时尚迷人
耳塞左右长短线连接，适合年轻人的配带方

BTP-6239
北通微型线控耳机239

深金属质感，适合深色主机搭
采用高密度钕铁硼驱动器，保证了立体声效
24.5MM圆形水拉丝线控，轻松实现操控
耳机采用IPOD外观设计，配戴舒适

北通PS2外设精品推荐：

BTP-2216
北通PS2神鹰

贴心外形，防滑软胶设计，即使长时间使用也不会疲劳
详细的状态显示灯，手柄工作状态一目了然

BTP-2123
北通PS2球王

针对实况足球等体育运动类游戏进行设计，采用圆形方向键结构，舒适、坚固、八方向定位精确
模拟摇杆精准细腻，可全方位下压

广州市品众电子科技有限公司

北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 免费客服专线： 400 6754 300

拥 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登录levelup.cn网站的“电玩书刊区”，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会购买到Levelup提供的限量6折最新书刊。

新书特搜 NEW BOOK

动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买 网址：http://shop33788833.taobao.com

火影忍者剧场版秘卷

4张剧场版DVD+32页珍藏资料手册

《火影忍者》自从2004年起开始制作剧场版动画以来，就以其精彩的故事、精美的画质和动听的配乐深受Fans喜爱。《疾风怒涛！火影忍者剧场版秘卷》中收录了04年至07年间，包括最新篇《火影忍者 疾风传》的四部剧场版高清DVD！另赠送32页的珍藏资料手册！

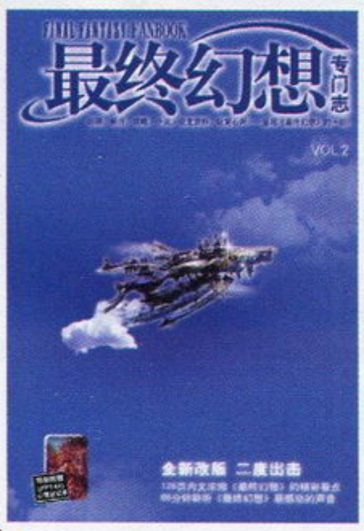
5月上旬全国上市

福音战士新剧场版：序 典藏DVD

剧场版DVD＋影像特辑DVD＋珍藏手册

《福音战士新剧场版：序》真正完美版DVD隆重登场！可开关字幕、高品质画质让你充分体会到《福音战士新剧场版》的魅力。而除了100分钟正片外，更有新制场景解说、“屋岛作战”全程配乐映象PV、宇多田光演唱的主题曲PV等诸多特典内容。

5月上旬全国上市



最终幻想专门志 VOL.2

卷首特辑“幻想深处的记忆”带你回味系列作品每一个精彩瞬间；系列主创人员全接触，与玩家畅谈开发中的心路历程；另有音乐教父植松伸夫生活直击，《FFIX》中文版隐藏要素解析等独家资料。随书附赠《FFTA2》心情日记本，让你随时随地都能书写关于“最终幻想”的点点滴滴。

5月上旬全国上市

生化危机官方小说8 自由之路

新型病毒的出现，安布雷拉的内部倾扎，游轮上的重重杀机，通往自由之路上的恐怖怪物……《游小说》诚意奉献，《生化危机官方小说》第八部火热出击。本作为CAPCOM官方《生化危机》小说大赛最高金奖得主，其日版及美版均受到极大好评。此外还将附送原声音乐CD一张，供您倾听欣赏。

5月10日全国上市

新海诚个人画集 空之记忆

21世纪日本最受关注的剧场版动画天才，新海诚首部个人画集隆重登场。书中共包括《星之声》、《云之彼端，约定之地》、《秒速五厘米》等新海诚代表作品中的背景画及插话设定，总画稿数多达400余张。除此之外还将奉送新海诚作品精选CD，供您倾听欣赏。

5月上旬全国上市

爱图e族 VOL.2

大16开64页＋24幅拉页海报集

从同人社团到商业公司，本辑将为您展示出TYPE-MOON那史诗般的经历以及近况。漫人馆继续介绍来自国内外的优秀画师及其佳作。附赠的拉页海报集精心挑选出24幅热门动漫美图，配合当红虚拟歌手初音未玖的精选CD，美图与天籁的结合是动漫爱好者的最佳享受。

已上市各地报刊亭销售中

游小说 第14辑

《零 红蝶》4万字剧情小说一期完结！《奥丁领域》大篇幅强势回归！《寂静岭3》官方小说震撼出击，带你步入一个冰冷残酷的黑暗世界，而《格兰蒂亚》、《失落的奥德赛 永远的旅人》、《龙背上的骑兵》三大官方小说也将继续刊登。此外，《宿命传说》官方漫画同样会将游戏的感动再度带给您。

已上市各地报刊亭销售中

游戏城寨 LV.42

掌机研究室栏目复出，本次介绍用PSP控制模型直升机等热门话题；本期特企 / 热狗还是寿司——漫谈日美游戏差别，美式向左，日式向右……Web Show专题 / 符号；城寨茶馆 / 你为什么要破解PSP？音乐小特辑 / 大家辛苦了orz——劳动节音乐小特辑。

已上市各地报刊亭销售中

掌机王SP 第86辑

继上辑奉送65页《MHP2G》攻略后，本辑继续带来25页的深入研究，内容包括全隐藏任务出现条件&要点说明，怪物部位破坏报酬等，同时还有19套经典配装任你选。另外口袋光环还收录达人玩家的熔岩龙速杀演示，猎人玩家绝不容错过。本辑还有《星之海洋2》、《机动战士高达 基连的野望》的深入研究。

已上市各地报刊亭销售中

模魂志 VOL.20

128页大16开+mini-DVD

《模魂志》VCD从本辑开始升级为DVD，影音质量大幅提升！本辑将带领大家检阅《高达OO》魅力满点的机体设定及优秀模型作品！机械点评奉上Super-HCMPro扎古Ⅱ。超合金史上最强合体——六神合体、圣衣神话空前的华丽之作——死神达那都斯，众多重量级的模型玩具将一一展示。

已上市各地报刊亭销售中

话梅杂志 www.plumbooks.com

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

总第202期 TV GAME半月刊

2008年5月B

健康游戏忠告

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

CONTENTS

Part 1

5B

COVER STAFF

封面用图：《末日战争》
封面设计：一刀
封面用图由育碧上海提供

游戏名人堂

GTA神话缔造者——豪瑟兄弟 …… 42

特快专递

杀戮俱乐部 …… 90

游戏立方

多边共享区 …… 106
问题小卖部 …… 110
软硬兼施 …… 112
我们是冠军 …… 114
秘密花园 …… 116
真·天下无双 …… 117
绘梦人 …… 118

游戏情报站

任天堂吞噬游戏产业半壁江山 …… 5
PS3业务将于8月份开始扭亏为盈 …… 5
新闻专题：鏖战欧陆 …… 12
《横行霸道IV》首周销售额将达4亿美元 …… 6
PS3虚拟网络社区Home再度延期 …… 7
业界访谈：藤冈要 …… 18

前线狙击

星之海洋4 …… 26
超级机器人大战Z …… 28
逆转检察官 …… 30
大合奏！乐团兄弟DX …… 32
三国志大战·天 …… 33
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 …… 34

研究中心

怪物猎人 携带版 2nd G …… 76
星之海洋 二度进化 …… 81
无双大蛇 魔王再临 …… 86

攻略透解

信息条说明 | 本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

马里奥赛车 Wii ①	Nintendo ②	竞速 ③
Wii ④	Mario Kart Wii ⑤	日版 ⑥
	2008年4月10日 ⑦	1～12 ⑧ / 5800日元 ⑨
	对应Wii方向盘 ⑩	对应玩家年龄：全年龄 ⑪

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明 | 本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS，神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	Wii	Wii，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

小霸王®

超薄、时尚、小巧，方便随身携带、随时可玩，伴你休闲、陪你度过每一时光……

SEGA MEGA DRIVE

掌机在手 休闲伴你游天下

超薄、时尚、小巧，方便随身携带、随时可玩，伴你休闲、陪你度过每一时光……

世嘉授权 SEGA

Z01

- 日本世嘉（SEGA）公司独家授权，具有研发、生产、销售之权限
- 兼容上千款世嘉游戏卡带（游戏卡、双打卡、文字卡）
- 支持连机对打，尽情体验竞技快感
- 行业内首款超薄设计：冰点厚度2cm
- 近千个16位世嘉精典游戏节目，精彩游戏绝对好玩，轻松上手
- 流线型设计、线条极尽简约，符合潮流趋势
- 2.5英寸真彩数字液晶显示屏，彰显专业风范
- 全方位方向键，人体学原理设计，使玩家手感更舒适、更方便、更易发挥游戏潜能
- 内置5种世嘉游戏

产品以实物为准，解释权规属于中山市小霸王教育电子有限公司

小霸王游戏机系列

Z09

Z08

D29S

Z12

Z10

可选配件：

卡带

AV线

转接口

对打连接线

电池

信息发布

2008年5月4日-6日将在广州参加锦汉展览中心2号馆举办的第20届中国广州国际玩具及礼品展览会。

展位号：1H21-22

招商信息

世嘉游戏掌机现对外招商中，另承接国内、外订单，（普通游戏机\掌机\学习机\跳舞毯\电子吉他等）

联系人：吴生 电话：013346486099

中国。小霸王

http://www.suborchina.com

话梅杂志&3DM-SMV

出品公司：中山市小霸王教育电子有限公司

地址：中山市三角镇小霸王工业园教育电子电玩部　电话：0760-2815568　传真：0760-8923097

www.plumbook.cn

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

CONTENTS

Part 2

郑重声明

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

投稿须知

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

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

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

总顾问：李子奇
社长：马力
总编：司马
编辑部主任：王义
社长助理：杨晶 王伊浩

执行主编：郑翔
责任编辑：王祥
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：黄毅华 冯键 罗质彬 王双鄂 王锐愚 郝鑫 吕思霞

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年5月16日
定价：人民币12.00元

游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

大合奏！乐团兄弟DX 32
风之咏叹调的迷宫 37
海格力斯的荣光 魂之证明 36
简单DS系列Vol.35 THE 原始人 13
逆转检察官 30
太鼓之达人DS 七岛大冒险 102
三国志大战·天 33

PS2

超级机器人大战Z 28
狂热节拍 II DX 14 GOLD 37
日升战役 40
无双大蛇 魔王再临 86
最终幻想 X 国际版 50

PS3

2008欧洲足球锦标赛 光盘
50美分 血洗沙地 39
GT赛车5 序章版 光盘
暗之领域 72
灵魂能力 IV 光盘
末日战争 22
杀戮俱乐部 90
使命召唤4 现代战争 光盘
战场的女武神 40 光盘
这就是维加斯 38
致命车手 39
致命格斗大战DC漫画英雄 38
装甲核心 for Answer 59

PSP

浮游生物 102
怪物猎人 携带版 2nd G 76
剑、魔法与学院 36
玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+ 37
星之海洋 二度进化 81
音乐节拍 101

Wii

马里奥赛车Wii 40 64 光盘
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 34

X360

2008欧洲足球锦标赛 光盘
50美分 血洗沙地 39
暗之领域 72
钢铁侠 光盘
光环3 光盘
灵魂能力 IV 光盘
怒首领蜂大往生 黑色版X 37
末日战争 22
杀戮俱乐部 90
使命召唤4 现代战争 光盘
这就是维加斯 38
战锤 战场进军 39
致命车手 39
致命格斗大战DC漫画英雄 38
装甲核心 for Answer 59 光盘

机种未定

星之海洋4 26

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

新书特搜 介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊 01
排行榜 检阅游戏销售的实际成绩 20
新作短波 未发售游戏的最新资讯大杂烩 36
黄金眼 最近发售游戏的多视角评价 40
编辑部落 这里是UCG小编们的纸上博客 93
360全方位 搜罗半月间次世代先锋最新动向 94
Wii世代 解读异质主机的方方面面 96
PS3 HOME 带给你关于PS3的一切 98
游戏进行时 挖掘二线精彩 品位热门流行 101
影漫搜查线 全面网罗近期流行娱乐资讯 104
自由谈 让读者玩友在此畅所欲言 120
游风艺苑 用画笔描绘你自己的游戏世界 124
小编寄语 倾听小编们的生活感悟 126
新作发售表 近期即将发售的游戏列表 130
读编往来 读者与编辑的轻松交流 132

Gamehal DVD 本期光盘内容

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

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站

特报 任天堂吞噬游戏产业半壁江山

任天堂近日公布了2007～2008财年(截至2008年3月31日)的财务报告，再次不负众望地以惊人的增长率走向了新的巅峰。任天堂在财报中表示，他们是一家“让男女老少的脸上挂满笑容”的游戏公司，大众化发展的战略让他们在这一财年里营业额提高了73%，净利润提高了47%。该财年任天堂的净利润高达2570亿日元，比整个Capcom的市值还高；而1.672万亿日元的营业额是去年整个日本游戏市场规模的将近2.5倍，大约是全球游戏市场总规模的40%！

在这一财年里，Wii的销量为1861万台，目前为止的总销量2450万台。预计Wii本财年的销量可以达到2500万台，从而使其在上市的短短两年多时间里实现累计近5000万台的销量。从今年夏季开始，Wii的月产量将会从现在的180万台提高到240万台。软件方面，《Wii Fit》在日本销量185万套，《任天堂全明星大乱斗X》在日本和美国总销量达到485万套，目前Wii上已经有26款百万大作。

NDS仍然是任天堂的支柱，财年销量达到3000万台，累计总销量突破7000万台。目前NDS共有57款百万大作。根据日本Media Create的统计，截至4月13日，NDS在日本的累计销量突破一亿套，游戏数量为922款，百万大作21款，日本NDS用户平均拥有4.5款游戏。

任天堂截至9月30日的上半财年销售收入将会达到7600亿日元，本财年销售额预计可达1.8万亿日元，利润可达3250亿日元，同比提高26.3%。尽管这样的业绩已经十分惊人，但仍然是低于投资者们的预期，因此任天堂的财报公开之后，其股价反而下跌了1.4%。

任天堂社长岩田聪在随后的声明中说：“我们的收入预期数字是以主机不降价为基础估算的，而且我不认为我们需要降价。”Wii与NDS今年之内估计都不会降价，但NDS的销量预计会降低到2800万台。分析家认为，当NDS需求量降低时，任天堂会优先选择推出改良新机型的方式，而不是降价。

▲《任天堂全明星大乱斗X》发售仅两个多月销量即逼近500万。

特报 PS3业务将于8月份开始扭亏为盈

PS3目前销售势头喜人，随着《横行霸道IV》、《潜龙谍影4》等大作的发售，必然会让销量进一步大大提升。然而PS3的硬件一直处于亏损状态，使得游戏业务成为索尼集团的亏损大户。但索尼在PS3的成本控制方面一直是非常努力，也取得了很大的成效，在主机上市一年后，成本已经控制到一半，SCE社长平井一夫也曾表示希望本财年可以实现PS3业务的盈利。最近日本日兴证券投资公司向上调整了索尼的股价预期值，由之前的5900日元每股提高到了6000日元每股，他们预测PS3将有望从今年8月起实现收支平衡，之后实现赢利。

很多投资公司都预测PS3可以在本财年内实现盈利，但日兴证券的预测显然比多数分析家的预期都早很多，平井一夫也只是估计在今年末或明年初可以实现PS3的盈利。但日兴证券认为，PS3的生产工艺正在全面进化，原本预计可于11月推出的轻薄化PS3很可能会提前到8月份投放市场。届时该型号主机不仅在成本上大大降低，而且也会像过去的轻薄化主机一样实现销量的大幅度增长，让PS3摆脱亏损困境。

对于轻薄化PS3的传闻，之前已经有多种渠道的相关消息出现，但索尼从未发表任何官方声明，多数业内人士认为，索尼在今年的E3展中将会有重大举措公布，看来7～8月份期间将会是PS3全面翻身的关键时期。

▲网上流传的轻薄版PS3假想图。

本期大事记

4月15日 美国《综艺》杂志报道：有内线消息指出《横行霸道IV》首周销量可达600万套。

4月16日 EA宣布“《模拟人生》系列”总销量已经突破一亿大关，成为全世界第三个亿级游戏系列。

4月17日 美国联邦贸易委员会表示其正在调查EA试图收购Take-Two的行为是否违反了公平竞争法。

4月18日 EA表示原定于4月30日的收购谈判最终期限将会被延长到5月16日，对Take-Two的收购价码从每股26美元降低到25.74美元。

4月18日 Activision宣布《使命召唤4》全球销量突破900万。

4月21日 Capcom宣布《怪物猎人P2G》销量已达200万套。

4月22日 SCE宣布PS3网络虚拟社区服务Home将会从夏季开始内测，公测时间延期到今年秋季。

4月22日 美国福克斯电视台报道《横行霸道IV》在芝加哥市内无处不在的街头广告遭到芝加哥公路管理局封杀。

4月24日 任天堂公布了2007～2008财年的财务报告，以1.672万亿日元的销售额实现了73%的增长率，净利润高达2570亿日元。任天堂的营业额相当于整个日本游戏业的2.5倍。

4月24日 微软公布第一季度财报，负责游戏业务的微软娱乐设备部再度实现盈利，微软表示X360累计销量已经超过1900万台。

4月25日 SCi Eidos宣布通过增发新股的方式筹集6000万英镑资金，华纳公司对SCi Eidos的持股比例增加一倍。

4月25日 Codemasters宣布收购世嘉赛车游戏工作室。

4月26日 Wii在韩国上市，售价22万韩元。

话梅杂志&ADM-SMV
www.plumbook.cn

业界声音

比起日本，美国家庭聚少离多的现象更普遍，很多家庭的家长都分居或离婚，因此很难预测美国人对《Wii Fit》倡导的家庭化游戏会有何反响。

——宫本茂最近表示，《Wii Fit》在美国的前景很难预测。

《塞尔达》(指Wii版《黄昏公主》)我真不觉得有什么好玩的，操作系统硬邦邦的，我觉得NGC版更好。《马里奥》(指《超级马里奥银河》)，我希望能够按键而不是傻乎乎地甩来甩去。它(Wii)就像一种病毒，你买完之后，会和朋友一起玩，他们会觉得："我的天啊！这太酷了，我也要买！"两个月后，你自己不玩了，可他们却买了，两个月后他们也不玩了，但是他们已经让他们的朋友也买了，就这样不断发展下去。我认识的所有人都买了一台，但他们现在连机都不开了。当然也有一群人真的很爱它，在真正地享受它，也融入到了游戏中。

——Epic Games总裁Michael Capps日前表示，Wii就像业界的病毒，传播速度快，但人们在玩了一段时间后就放弃了。在谈到是否愿意为Wii开发游戏时，他说："我们是在前进的，不是倒退。"

我们在东京游戏展中首次展出该游戏引擎时，员工们都很自豪而高兴。PS3是一台梦幻主机，我们也有这样那样的想法。但是当我们开始开发游戏时，意识到存在很多限制，结果就是你们今天看到的东西。原本的想法是要迈出十步，现实却是仅仅迈出了一步。我记得3年前曾经说过要做出具有革命性的东西，但现实是我们因为CPU的限制而无法做到，我们已经把CELL处理器发挥到了极限。请不要误会我的意思，我不是在批判PS3，只是我们那时没有真正认识到完整规格的PS3会有怎样的性能——那时我们是在尚未了解其全貌的情况下进行游戏开发的。

——最近《潜龙谍影4》制作人小岛秀夫在欧洲《EDGE》杂志的采访中表示，由于PS3的性能限制，《潜龙谍影4》并没有像当初预想的那样实现革命性进化，此番言论立即在网上引发轩然大波。不过小岛秀夫同时表示，"就游戏本身而言，它已经非常接近原先的构想"，只是在画面上，比如地图规模等方面"并没有完成我最初的想法，没能让我满意"。

直到PS3发售以前，谈到次世代主机游戏开发，是的，我承认日本的游戏开发技术由于经验上的空白以及PC游戏市场基础的不足而落后于欧美。然而在那以后，事情的面貌发生了很大改观。现在，我认为随着PC架构和技术的发展，我们已经走到了前列。

——对于业内广泛认为日本的次世代游戏开发实力远落后于欧美的说法，《最终幻想XIII》游戏引擎"水晶工具"的开发主管村田琢表示，目前日本开发商已经克服了以往面临的困难，在技术实力方面已经迎头赶上。

我读过一本记录各个传媒领域最伟大企业的书，动画产业缔造了迪士尼，广播业造就了哥伦比亚广播公司，而电视娱乐业则成就了NBC。互动娱乐产业也会决出一家最伟大的企业，我之所以回到这里就是为了要让EA成为这样一家企业。

——EA首席执行官John Riccitiello日前在英国《金融时报》的采访中表示，他的目标是让EA以游戏业最伟大发行商的身分被载入史册。

《光环3》的公关宣传期间以及首发那段时间里总共吸引了超过5亿人的关注。

——微软集团产品经理Jerret West最近表示，《光环3》的成功宣传使其超越了游戏，成为真正的流行文化现象，这种面向主流社会的宣传手段今后将成为微软的主要宣传策略。

特报 X360已成为微软创收先锋

2008年以来，PS3的崛起让X360处于劣势，今年一二月其在美国本土的销量都落后于PS3，虽然三月份X360又开始反超，但是领先优势很微弱。尽管如此，微软对游戏业务一直梦寐以求的盈利目标正在逐步实现。4月24日，微软公布了截至3月31日的第一季度财报，结果显示，负责游戏业务的微软娱乐设备部该季度营业收入达到了14.7亿美元，而去年同期为9.46亿美元。该季度的运营利润为8900万美元，去年同期为亏损3.24亿美元。

▲对于微软来说，不管最终是否能真正战胜PS3，实现盈利这个最为现实的目标已经达成。

在一份声明中，微软将娱乐设备部描绘成其娱乐帝国的一顶王冠，"娱乐设备部的收入比去年同期提高了68%，这主要是因为X360的强劲需求。在该季度里，X360的累计销量已经超过1900万台，比去年同期增长了74%。"微软娱乐设备部前三个财季的销售额达到了65.7亿美元，同比提高16.5亿美元。

对于X360目前在硬件销量上落于下风的局面，业界著名分析家Michael Pachter认为，微软没有必要争夺排名，因为游戏软件的权利金收入才是硬件商真正的利润源，而X360上的游戏销量出众是众所周知的事，他说："我觉得为了谁是第一谁是第二的问题而烦恼是一件很蠢的事情，完全没有意义。不管第二或第三都无所谓，你依然可以挣到足够多的利润。"

软件 《GTAIV》首周销售额将达4亿美元

《横行霸道IV》发售之际，不仅其广告攻势铺天盖地，分析家们也在争先恐后地预测该作的销量。不过对于该作首周能卖多少，相信没人能比Take-Two自己更清楚。4月15日，美国娱乐业权威杂志《综艺》宣称获得了Take-Two的内部消息，根据他们对零售商订购情况的调查与估算，预计《横行霸道IV》的首周销量可以达到600万套，实现4亿美元的首周销售额，成为有史以来首周营业额最高的娱乐产品。此前《光环3》的首周销售额为3亿美元。

由于《横行霸道IV》对于PS3和X360的销量都有重要意义，哪个版本销量将会更高也成为人们争议的话题。按照过去PS3/X360跨平台游戏的销售情况，X360版销量一般都比PS3高，但是《横行霸道》是起源于PS系主机的游戏，而且PS3在欧洲比较强势，因此也有很多人认为PS3版销量会更高。澳大利亚最大的游戏零售商EB Games(隶属于美国Gamestop集团)表示，PS3版《横行霸道IV》的订购量超过了X360版。另外一家零售商Gametraders的市场部经理Chad Polley说："根据我们目前掌握的数据，PS3版订购量是X360版的两倍。"欧洲方面也有多家零售商表示PS3版《横行霸道IV》的订购量超过X360版，英国Asda超市连锁集团透露，在他们那里PS3版《横行霸道IV》的订购量是X360版的三倍。

在路透社的采访中，业界知名分析家Michael Pachter表示他认为在《GTAIV》的两个版本中，PS3版将会胜出，仅凭该作就可以让PS3多卖200万台，而X360只能因此多卖100万台。BMO Capital Markets的分析家Edward Williams认为，由于X360用户基数更大，因此在游戏销量上应该是X360版更多，但谈到对主机的销量促进作用还是PS3受益更大，因为很多人都等着《GTAIV》这样的大作推出再购买PS3，他说："很多PS2用户都是因为《GTA》才加入PlayStation的大家庭，《GTAIV》将会促使他们决定升级。"

话梅杂志
www.plumbook.cn

事件 EA/Take-Two收购博弈战再度激化

在人们焦急地等待《横行霸道IV》的同时，该作发行商Take-Two与EA之间的并购案也一直是业界焦点。4月17日，美国联邦贸易委员会表示其正在对EA进行调查，了解EA试图收购Take-Two的行为是否违反了公平竞争法。当晚，Take-Two召开股东大会，董事局主席Strauss Zelnick再次强调，EA的20亿美元收购价是"在错误的时间提出了错误的价格"。

4月18日，EA表示原定于4月30日的收购谈判最终期限将会被延长到5月16日。在路透社的采访中，EA商业发展部高级副总裁Owen Mahoney表示，联邦贸易委员会的调查是其延长期限的主要原因。EA在延长期限的同时，不仅没有像Take-Two期望的那样提高价码，反而将原来26美元每股的收购价降低到25.74美元。在这则声明发表后，Take-Two立即就发布了声明，表示EA"实在太小瞧Take-Two了"。Take-Two此前向其各大股东通了气，要求大家"按兵不动"，不要急着将自己手头上的股份卖给EA，因此虽然EA已经在公开市场上吸纳Take-Two的股份，至今也只不过买到了8.3%的股份。

EA与Take-Two的收购案已经演化成一场双方的心理博弈，EA降低价码的原因无非是让Take-Two的持股们产生焦急心理，从而抛售自己的股票，因为如果EA放弃收购，Take-Two的股价必然暴跌。但分析家认为，EA最终会提高价码，很可能会以每股30美元的价格最终将Take-Two收购，因为比起合并后的长期利益，多出这么一些收购费用可谓无关痛痒。

特报 PS3虚拟网络社区Home再度延期

2007年3月举办的游戏开发者大会中，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森公开了PS3的虚拟网络社区服务"Home"，其最初计划是在2007年春季内测，秋季正式投入服务。然而由于该计划规模庞大，技术复杂，因此进度一再拖延。去年的东京游戏展中宣布延期到2008年春投入服务。如今春季已经过去，Home仍然没有任何动静，甚至连公测的消息都没有。

4月22日，索尼宣布Home将于今年夏季开始扩大内测范围，今年秋季开始面向所有PS3玩家展开公测，至于正式的运营服务时间，目前还没有确定。SCE社长平井一夫表示，Home的再次延期是为了提高整体服务品质，确保带给玩家更为完善有趣的娱乐体验，在一切全部准备妥贴之后才向玩家提供。

事件 《横行霸道IV》街头广告遭封杀

4月22日，美国福克斯电视台报道《横行霸道IV》在芝加哥市内无处不在的广告招致一些人的抱怨，芝加哥公路管理局方面表示他们将会撤除这些广告。

据芝加哥公路管理局(CTA)方面的发言人透露，2004年他们通过广告代理接受了《横行霸道 圣安德里亚斯》的建筑物外墙和巴士站广告，总价值约9万美元，但是这些广告引起了很多人的抱怨。后来CTA另外找了一家广告代理商，这家公司没有注意到之前的这起事件，结果再次接受了Take-Two这家广告客户，答应持续六周张贴《横行霸道IV》的385个户外广告，其中有一些是在CTA方面还没有同意的情况下就已经放出。CTA方面表示，此次将这些广告撤除主要原因是因为有前车之鉴，并不是因为有人抱怨《GTA IV》的广告。

据称《GTA IV》与CTA的这笔广告订单价值31.6万美元，这次将广告撤除将会对CTA造成多大损失并未透露。其实单从Take-Two向CTA投放的这笔广告费用与之前《圣安德里亚斯》的费用相比就可以大致猜测：《GTA IV》的广告预算要高出许多。

新闻短波

PS3高清电影独特服务

《洛杉矶时报》日前报道，根据索尼电影公司的内部消息，PS3的高清影视节目下载服务将于今年夏季开始在美国开通，其初期资源主要来自索尼电影。SCEA市场业务高级副总裁Peter Dille在PlayStation Blog中说："尽管现阶段没有什么关于视频下载业务的声明可以发布，但我们已经确认过索尼会为PS3推出一种区别于以往大家见过或使用过的全新独立服务项目。"

《横行霸道IV》横行日本

"《横行霸道》系列"的日本代理商Capcom近日宣布，《横行霸道IV》的日版将于年内推出。由于文化差异，"《GTA》系列"在日本影响力不大，但之前由Capcom引进日本的几作都有超过40万套的销量，对于美式游戏来说成绩可谓相当出色。

AB合并案通过审核

欧盟委员会日前正式同意Activision与Vivendi Games的合并案，认为成立Activision Blizzard之后，不会妨碍公平竞争。这起游戏业的世纪并购案预计将于6月份完成。

微软"最创新"

最近美国《商业周刊》发布了年度全球50大最具创新意识企业评选结果，该榜中微软排名第5、任天堂排名第7、索尼排名第9。不过微软创新度高于任天堂和索尼的原因并非X360，而是该公司在最新人性化交流界面触感计算机Surface上的大手笔投入，以及在搜索引擎市场的努力；任天堂入选的理由是Wii、WiiWare以及拓展游戏人群和家庭化游戏等方面的努力；索尼入选的理由是蓝光推广以及PS3和PSN。

世嘉赛车工作室被收购

4月初，《世嘉拉力REVO》的开发团队被关门大吉，但是在4月下旬，该工作室被英国Codemasters公司挽救。4月25日，Codemasters公司宣布其将会收购世嘉赛车工作室，该工作室的40多人将会并入Codemasters的赛车游戏团队。

英国游戏业规模创新高

英国娱乐休闲软件发行商协会ELSPA与市调机构Chart-Track最近发布统计报告，显示今年第一季度英国游戏产业规模达到了4.18亿英镑。目前英国游戏产业从业人员为2.5万人，每年为英国经济贡献20亿英镑的收入。

《光环战争》秘密测试

即时战略大作《光环战争》很可能会在今年推出，最近有消息称该作已经在秘密进行网络测试。据称微软已经邀请部分玩家进行《光环战争》Alpha版的网络测试，Beta版的公开测试预计很快就会展开。

www.plumbook.cn

新闻短波

Wii登陆韩国

任天堂韩国分公司从4月26日开始正式将Wii引入韩国，售价为22万韩元(折合人民币1900元)。韩国任天堂成立于2006年7月，此前在韩国销售的NDSL仅用了不到一年的时间就销售出100万台。

《塞尔达》新作开发中?

宫本茂最近在国外媒体的采访中说："现在，《塞尔达传说》系列的制作小组已经被再次召集到一起，开始了一款全新作品的开发。但对我来说，最重要的工作还是如何发掘新颖的交互式娱乐体验并把它传递给公众。"看起来《塞尔达传说》的新作很可能已经在开发中。

《灵魂能力IV》发售日

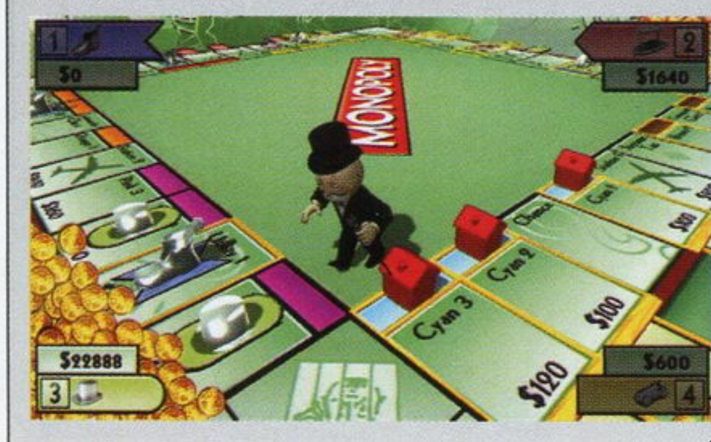
NBGI宣布PS3/X360格斗大作《灵魂能力IV》将于7月29日在美国推出，本作同时也将推出一个比普通版贵20美元的限定版，收录一本介绍本作故事前传的画册，购买者还可以下载到自定义角色。该版本将会采用豪华金属盒包装，并且附赠一件T恤。

Capcom收购欧美工作室?

美国Capcom高级副总裁Christian Svensson最近透露，在未来两年内，Capcom计划收购一些欧美的独立游戏开发商以充实和强化开发力量。这也是自2006年关闭设在美国加州的Studio 8研发中心以后，Capcom高层首次对外提及收购独立开发团队的意图。Svensson说："未来2年之内，如果我们还没有收购欧美独立游戏开发商的话反倒会让人感到不可思议，我认为这是不可避免的。"

强手棋推出游戏版

想必很多80后的年轻人小时候都经历过强手棋(Monoply)的乐趣，这种模拟地产经营的棋盘游戏可说是《大富翁》、《富豪街》之类游戏的鼻祖，现在这个由孩之宝公司拥有版权的棋盘游戏将会首次登陆次世代主机，在Wii、X360和PS2上推出，发行商为EA。该作预计将于今年秋季配合全新的棋盘游戏于全球同步上市。



事件 华纳有意收购《古墓丽影》发行商

《古墓丽影》的发行商SCi Eidos这一年来一直处于财务窘境，今年2月，该公司曾经表示需要立即筹集到4500～5500万英镑的可用资金。现在这家公司终于如愿以偿，4月25日，SCi Eidos宣布其已经筹集到6000万英镑的资金，这是通过增发1.716亿股新股募集到的，其中45%以SCi Eidos现有股价37.5%的折扣价提供，还有55%留给时代华纳和Thorson Prime Broker公司等现有股东。

通过此次增发新股，时代华纳和Thorson公司对SCi的持股量将会增加4500万股。Thorson所占股份比例将会从15.4%提高到22%，时代华纳的持股比例将会从10.2%增加到20%。为此两家公司将各为SCi Eidos提供1500万英镑的资金。除了获得该公司更大的股份外，时代华纳还将与SCi达成在北美的合作发行协议，今后SCi Eidos开发的游戏将会通过华纳旗下的WBIE在北美发行，WBIE还将提供诸如公关、营销等服务。SCi首席执行官Phil Rogers在路透社的采访中说："我希望在北美有更强大的发行力量，在美国的营业收入应该占到总收入的一半。"

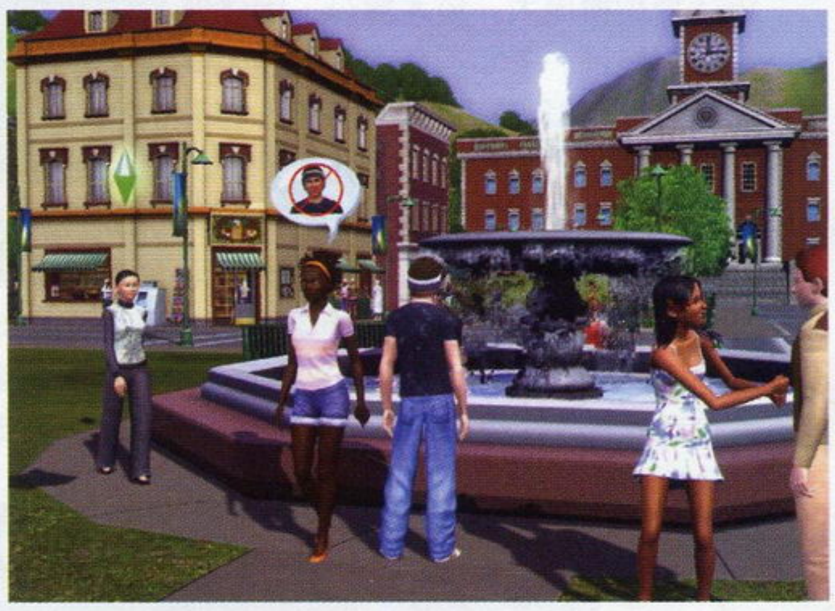
在这次的声明中，SCi Eidos再次强调《古墓丽影 地下世界》将于2008年末发售。该公司还对其他一些正在开发中的产品进行了介绍，表示Eidos蒙特利尔工作室已经在制作《杀出重围3》(Deus Ex 3)，IO Interactive已经在开发一个新品牌以及《杀手47》的第五作，《夺命双雄2》也在开发中。

去年获得中东某财团5亿美元的注资之后，华纳兄弟公司目前正在加大对游戏市场的投入，不久前该公司刚刚用1亿英镑收购了《乐高星球大战》开发商Traveller's Tales。此前华纳也曾向SCi提出收购请求，从去年9月就开始进行初步的收购谈判。在此次华纳加大注资力度的背后，分析家认为华纳很可能会将SCi Eidos收购。WBIE总裁Kevin Tsujihara说："华纳兄弟公司正致力于成为游戏业里的重量级厂商。"

软件 《模拟人生》创造一亿套销售神话

EA于4月16日宣布，全球最畅销的PC游戏系列《模拟人生》(注)总销量已经突破一亿大关，成为继《马里奥》、《口袋妖怪》之后，全球第三个突破一亿套销量的游戏系列。EA表示自2000年系列首款作品发售以来，"《模拟人生》系列"先后被翻译成22种语言并在全球60多个国家发售，至今已实现40多亿美元的销售额。

EA还使用了一组有趣的数字表明一亿套销量到底意味着什么：它意味着将所有《模拟人生》包装盒排起来可以连接纽约与莫斯科，欧洲平均每7个家庭、美国平均每3个家庭就拥有一款《模拟人生》。目前《模拟人生3》也已经公布，而且这款游戏预计还将推出PS3和X360版。



▲《模拟人生3》预计将推出PS3和X360版。

特报 日本游戏人口一年增加400万

日本游戏业协会CESA日前发布了与韩国游戏产业振兴院(KOGIA)合作编撰的《2008 CESA民众生活调查报告书：日本、韩国游戏用户与非用户调查》，报告显示，日本游戏人口已占总人口的30.3%。

此次调查以3～79岁民众为对象，随机抽样调查1060人，其中30.3%为玩家，推算出日本游戏人口为3739万人，比2006年增加了400万。在调查中3～9岁和50～59岁这两个年龄层的玩家数量都明显上升，甚至60岁以上也有7%的人在玩游戏，可见任天堂对于新玩家群的拓展确实做出了显著成绩。日本玩家中49.9%的人拥有NDS，38%拥有PS2；对于未来期待或关心的新游戏类型，40.6%的人表示期待"学习或知识类"，33.4%为"有助于锻炼身体和健康管理的游戏"，28.2%为"可以拿着遥控器、活动身体的游戏类型"，26.7%为"食谱、辞典、地图"，显然这排名前几位的受期待游戏类型都是NDS和Wii的主力游戏类型，而角色扮演等传统游戏类型的关注度早已大不如前，从这份调查报告可以看出，任天堂的崛起已经让日本游戏业的市场结构发生根本性的变化。

小贴士 TIPS

《模拟人生》：由著名制作人威尔·莱特制作的一款生活模拟类游戏，第一作于2000年2月4日发售。虽然目前为止的正统作品只有2作，但资料片可谓不计其数，在家用机上也曾推出多部作品。

www.pdfbook.cn

本期综述

《横行霸道IV》：诠释美国主流文化

本期新闻中，出现频率最高的游戏莫过于《横行霸道IV》，这款游戏在发售前的媒体曝光率应该可以说是超越了以往的任何一款游戏，包括去年的《光环3》。微软表示他们对《横行霸道IV》投入的辅助宣传力度几乎与《光环3 》相当，加上还有Take-Two和索尼各自的宣传攻势，使得《横行霸道IV》真正成为了一款众星拱月的游戏，任何一个关注游戏业的人都无法不为之瞩目。微软曾经表示《光环3》的广告宣传期间吸引了5亿人的关注，那么《横行霸道IV》想必至少也吸引了6亿人的关注。在美国与欧洲，几乎所有人都必然会看到它的广告，从各种电视广告，到城市街头大楼外墙的巨幅广告、公交车车身广告、无处不在的广告牌……甚至偏僻的小巷子和电线杆上也贴满了制作成通缉令形式的另类广告，它的宣传攻势绝不会比广告预算达上亿美元的好莱坞顶级大片逊色。

任天堂一直在宣扬“将游戏打入主流文化”，其理念在于用轻松休闲的游戏类型吸引较少接触游戏的普通大众。而《横行霸道》同样也是一个早已打入主流文化的游戏品牌，仅《圣安德里亚斯》一作就有2000多万套的销量，这证明了并不是只有简单到极致的游戏才能吸引最广泛的人群。《横行霸道IV》铺天盖地的广告不仅会让系列玩家心痒痒，让他们再也无法抵挡次世代主机的诱惑，就算是从未接触过该系列的玩家，也会在媒体高密度的介绍以及朋友们口沫横飞地宣传下产生好奇心理，同时受到索尼与微软力捧的《横行霸道IV》将很有可能最终创造系列的销量新高，对于PS3和X360的销量促进作用更是难以估量。根据现在众多分析家的估计，《横行霸道IV》年内销量预计为900～1300万套之间，而且这已经是在考虑到目前次世代主机用户基数有限的情况下估计的阶段性数据，根据以往的经验，《横行霸道IV》的生命周期非常持久，卖个两三年不成问题，之前的《圣安德里亚斯》第一年销量不到1000万套，其余1000多万套是在后来的两三年时间里聚沙成塔一点一点累积起来的。

当然，广告宣传力度再大、品牌名声再响亮，要实现长卖最终还要靠游戏本身的质量。《横行霸道IV》在发售的一周前已经泄露到网上，也许很多国内玩家都比欧美玩家提前感受了它的魅力。由于文化的隔阂，或许很多国内玩家始终无法对其产生兴趣，正如《勇者斗恶龙》到了欧美也只能沦为二线游戏，但在众多欧美媒体眼中，《横行霸道IV》是一款完美的游戏。临截稿前，已经有多家欧美媒体对《横行霸道IV》打分：英国《Xbox World360》杂志打出9.8分，英国X360官方杂志打出满分，英国PS3官方杂志打出满分，著名游戏网站IGN不仅对该作打出满分，而且在剧情表现力、画面、音效、游戏性、耐玩度这五项指标全部打满分，这在该网站的历史中是前所未有的真正“完美级评价”，即便是史上媒体总评分最高的《塞尔达传说 时之笛》也在音效和耐玩度这两个指标上被扣了一分。不管《横行霸道IV》最终的媒体平均打分将是多少，该作已经证明了自己的卓越质量，而有了质量保证、品牌声誉与成功的宣传，《横行霸道IV》就具备了能够长卖的充分条件。

流言板

《波斯王子 预兆》?

4月中旬，《波斯王子》创造者Jordan Mechner申请注册了《波斯王子 预兆》(Prince of Persia Prodigy)的商标权，在相关描述中表示这是电视游戏和掌机游戏相关产品。外界纷纷猜测这将会是《波斯王子》新作的正式定名。虽然育碧方面并未对此发表评论，但美国育碧已经开通了一个与《波斯王子》相关的网站。不管正式定名是什么，可以确定的是，《波斯王子》新作很快就会公开！

可信度 ★★★☆☆

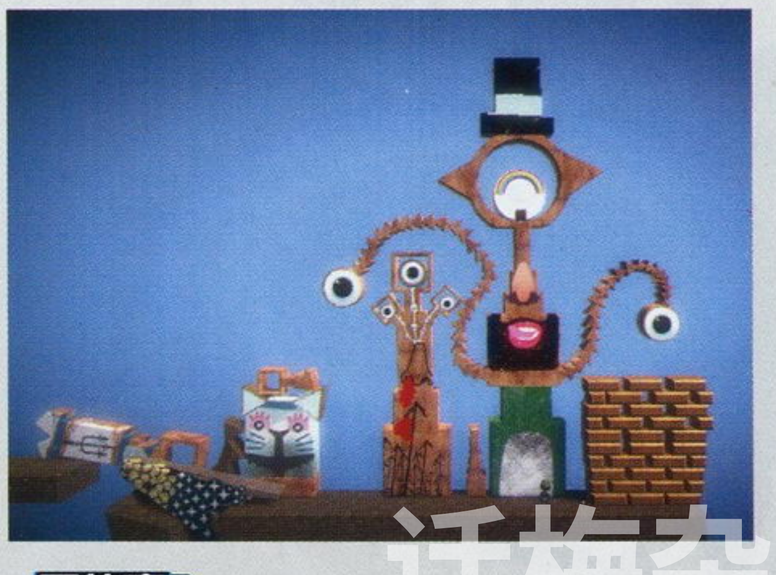
动作游戏版《光环》?

美国《EGM》杂志最近报道了一则传闻，宣称一款第三人称视点动作射击游戏版《光环》外传正在开发中，而且该作也将由系列开发商Bungie工作室负责，预计2009年末发售。本作的故事发生在《光环》一代之前，讲述与星盟初期的冲突。这款游戏很可能是大导演彼德·杰克逊目前正在负责的《光环》项目。虽然《EGM》杂志的传闻经常都很不靠谱，但是微软目前确实正在为彼德·杰克逊的《光环》新项目招兵买马。

可信度 ★★☆☆☆

PSP版《小小大星球》?

英国知名游戏网站宣称，SCEE的利物浦工作室目前正在开发PSP版的《小小大星球》，据称该作将紧随PS3版之后发售，而且玩家还可以在PSP上编辑关卡，然后在PS3版中使用。但索尼方面并未对此发表任何评论。PS3与PSP的联动是索尼一直在强调的特性，《小小大星球》也适合掌机，该作对画面要求不高，但对于物理运算能力的要求不低。



可信度 ★★☆☆☆

本期关注数字

900万 Activision于4月18日宣布，《使命召唤4》全球销量已经突破900万套。目前该作每个星期仍然有可观的销量，预计最终将会突破1000万套销量大关。而且该作的最新地图包下载量也很惊人，在Xbox LIVE卖场中提供下载的9天内就达到了100万次的下载量，该地图包收费10美元。

200万 《怪物猎人携带版2nd G》虽然只是一款资料片性质的作品，但是对于该系列的玩家来说却具有不可抵挡的魔力，自从3月27日发售以来，一直有着出色的销量。4月21日，Capcom宣布该作在发售后不到一个月的时间里，已经在日本突破了200万套出货量，成为全球销售速度最快的PSP游戏。目前PSP在日本销量突破百万的三款游戏都是《怪物猎人》，难怪日本的一些业内人士将PSP称为“《怪物猎人》专用机”。

1000万 NBGI日前宣布，全球超人气空战游戏系列《皇牌空战》的累计销量已经突破1000万套，该系列迄今已推出8部作品。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

喷榜

人们已经习惯把喜欢口无遮拦、大放厥词的家伙定义为“喷子”，事实上喷子这路并非什么新兴行业，古今中外皆有之，其道实渊源流长，惟赖INTERNET网络之便得以发扬光大。对于某些喷子的攻击心理，大致可以分为这么几大类；第一类曾经拥有一定的社会地位，现因种种客观原因渐已沉沦，为了宣泄心理压抑而口不择言。这类人的经典范例为近期的郑钧喷选秀明星事件；第二类人可以算是喷子的草根阶层，此类人虽然出身或境遇不佳，却也是野心勃勃的不甘寂寞者，企图依仗出格的奇言异行来搏出位。第二类人是喷子群体绝对的主流，在时下各种媒体渠道上可谓俯拾皆是，其道亦因喷者愈众而日艰。

文 Darkbaby 美编 NINA

自喷

对于现今喷道盛行的异象，有人认为是世风日下的集中体现，笔者则认为是资讯过度发达的反作用力。由于获得资讯的渠道越来越多，个人、媒体和企业已经难以从芸芸众生中吸引到足够的眼球，为了宣传自我或企业产品，不得不剑走偏锋。国内游戏圈近年来最让本人难忘的商业炒作案例或许便是巨人公司出品的《征途》，该公司不惜重金雇佣了大量知名枪手，在各种媒体渠道以明贬实褒的方式轰炸式宣传其企业领袖史玉柱及主打网络游戏产品《征途》，极大拓展了《征途》的知名度，并提供了史玉柱是营销天才和玩《征途》的玩家系有钱一族的双重心理暗示，使得巨人公司如愿获得了大量预期的客户。相对某些游戏运营公司只知道干巴巴地自我标榜游戏乐趣的老套商业宣传手法，其行销手段之高下实不可以道里计矣！

目前在国内外游戏玩家圈里最鼎鼎大名的网络喷神是詹姆斯·D·罗弗(James. D. Rolfe)，这个美国的80后青年原本是业余电影制片人，他自行导演制作的专喷TV游戏萌芽时期劣质游戏的《Angry Video Game Nerd》(愤怒的游戏迷)系列视频通过YouTube播放后引起了极大轰动，其人不修边幅和旁若无人大喝Rolling Rock牌啤酒的招牌形象也深入人心。不过詹姆斯先生毕竟不过是圈外人士，他所攻击的也不过是些老掉牙的陈年古董，其在游戏发行商心目中的商业价值几乎为零。真正的喷神应该站在业界的风头浪尖，举手投足间立即会掀起轩然大波，其一言一动中所隐含的商业价值何止万金，此等翘楚人物非日本Konami最著名的游戏制作人小岛秀夫莫属。

小岛秀夫在英国最新一期的游戏杂志《EDGE》专访中，忽然对自己监制的PS3超大作《MGS4》最终完成品质表示了强烈的不满和遗憾，声称PS3的CPU处理能力严重制约开发者的梦想实现度，他的惊人举动立即引起了广泛猜测，成为了近期游戏圈的话题焦点。对于小岛氏选择在时下这个硬件格式战争微妙时期发表自喷言论，有人善意地理解为他本人绝对完美主义思想的影响结果，但就这样一个久历业界风云色变的大腕而言，类似的诠释实在过于感性而几近虚妄。通过比较《MGS4》的最新游戏视频，我们不难发现这款制作周期长达三年多的传说之作画面素质并非超卓拔群，相比欧美大厂商近期披露的几款同类力作甚至尚略有逊色。小岛秀夫应该很清楚，PS3的硬件机能固然无法如最初发表时那么神乎其神，《MGS4》没有实现构想中的“革命性进步”，主因还在于Konami小岛组自身技术力的落伍。《MGS4》未来所展现的技术表现力大致可以衡量日本顶级开发团队目前在全世界所处的地位，小岛秀夫即便有万般不满和失落，也不足以掩饰真实的世象。

也有若干想像力丰富的朋友认为近期任天堂Wii主机一路高歌猛进(三月份全球销量接近140万台)，过去力挺索尼PS3的小岛秀夫急于转变形象，突然开腔猛喷PS3的硬件机能，此举动是为参入其他两大硬件阵营预先铺路。对于类似的推

▲《潜龙谍影4》的销量成为业内观察家们关注的焦点。

www.plumbook.cn

论，笔者还是持赞否两论态度的，Konami过去对于业界未来趋势确实严重误判，几乎把所有重要筹码都押宝在PS3平台，对于X360和Wii支持力度不够(尤其是后者)，势必会影响到未来的业绩成长，该社今后经营方针会发生巨大转变是必然无疑的。然而目前PS3在市场竞争中的劣势已经有相当大改观，相当有可能在2009年某个时间段全球累计销量赶超X360，Konami完全没有必要选择现在这样的敏感时期表态站队。从个人因素方面来考量，小岛秀夫的品德一直口碑还算不错，他可以在NGC极度劣势的时候"仗义"援手任天堂(授权合作开发NGC版《潜龙谍影 孪蛇》)，断无可能在多年紧密合作的SCE目前处于水深火热时大张挞伐，遗后世讥评之口实。从商业经营角度去分析，《MGS4》的开发费很有可能是索尼一手包办，但Konami自身押上的筹码也绝对不轻(旗下最具实力的团队整整三年多的心血努力)。小岛秀夫本人也押上了自己的艺术生命，游戏作品的成败直接影响到制作人的命运浮沉。无论Konami还是小岛秀夫，都不可能以牺牲《MGS4》作为代价去争取某些虚无飘渺的商业利益，因为他们根本输不起！《MGS4》是一款社运攸关的战略商品，去年11月1日Konami宣布该作押后发售，股价当天即下跌了220日元(幅度5.9%)，为该社自2003年以来的最大跌幅。

好比在一个始终跌跌不休的股市里，质地再优良的股票也无法始终独善其身。Konami的《MGS》原本是TV游戏业界屈指可数的超级大作系列，对于硬件普及有着相当重要的推进作用，但随着PS3不败神话的逐渐崩溃，独占大作《MGS4》不幸也遭遇了池鱼之殃，市场关注度随着PS3一起迅速滑落。另一方面，PS3软件开发环境的恶劣和远低于预期的市场普及率令《MGS4》长期难产，从公开发表至今已经足足经过了上千个日日夜夜，即便再有耐心的狂热拥趸也难免会意兴阑珊。纵观"《MGS》系列"十数年发展历程，完全是一部堪称经典的商业炒作教科书，小岛秀夫每一次都在E3等展会现场播放精心剪辑制作的高品质影像为新作宣传造势，都取得预期的满堂喝彩，同时也向整个业界展示了Konami的技术底力。《MGS2》现在被公认为全系列中最具争议性的一作，但由于小岛氏出神入化的包装宣传技巧，该作成为了全系列的销量冠军。再高明的商业手段也无法始终运用不辍，更何况这个行业里最不缺乏的职业精神就是模仿和拷贝，宣传片这个曾经的杰出创意如今早已成为部分无良厂商用来商业欺诈的滥觞。从《MGS4》发表至今的实际情况我们不难清楚看到，Konami原先的市场运作方式已经越来越无法提升消费者关注度，人们对该作的注意力日益集中在是否会跨硬件平台发售，而非关心游戏本身的品质。2008年是家用主机大战关键的一年，4～6月间集中了多款具有全球性影响力的超级大作，《GTA IV》、《Wii Fit》、《马里奥赛车Wii》等都以不惜血本的市场推广费用进行地毯式轰炸，相形之下确定于6月12日在日本本土率先推出的《MGS4》关注度则要低了许多。《MGS4》已经处在一个相当严重的危机边缘，如果不采取些果断措施打破僵局，该作完全有可能创下全系列销量和口碑的双低，从而实至名归地成为该经典名作的终结者。

途穷矣！技穷乎？

小岛秀夫毕竟不是凡庸之辈，经过深思熟虑后终于走了一步险棋。小岛的《EDGE》专访内容相当值得推敲，已经为今后可能发生的各种不同状况预设了退路。小岛秀夫在新作发售日不到两个月时间突然惊人自喷，可以算是一种高明的(无奈的)逆向炒作，通过这一事件引发的话题性把许多消费者的注意力重新聚焦到《MGS4》上，相信有部分原本采取观望态度的玩家会因此出于某种好奇心决定购买这款传说中的PS3独占大作，去体验一下庐山真面目(笔者就是这样的一位)。专访中的真实部分可能只有"《MGS4》没有实现革命性的进化"，这原本就是在许多人预料中的事情，该系列原本站立的高度已经很难更上层楼，况且小岛组的开发实力毕竟也还未能凌驾于业界之巅，原先过度的吹捧需要降温，以免因低于预期造成极端反效果。然而在小岛秀夫对自家的力作极力贬抑的背后，笔者对《MGS4》的可玩性却充满了期待，或许这将是继初代作辉煌后一个全新的里程碑。笔者看过一个《EDGE》专访的日文翻译版本，或许这个转译才真正体现出小岛秀夫想表达的含义，将日本人言语的暧昧模棱发挥到了极致。以小岛秀夫今番的言论，日后若《MGS4》品质不尽如人意，则硬件机能的制约难辞其咎。设若《MGS4》的口碑极佳，则不过显示了PS3和小岛组真实实力的冰山一角，让广大玩家更生期待和憧憬。我们不妨再去注意这样一个耐人寻味的细节：小岛秀夫自喷事件发生以后，在全球玩家群体中引起的反响不可谓不强烈，但Konami官方至今并未发表什么辟谣声明，SCE更是充耳不闻，其中玄机实非外人可解。

或许有人会疑问：小岛秀夫的逆向炒作为什么不选择日本本土的《FAMI通》或某家重要的美国专业媒体，偏偏选择了受众面相对较狭窄的英国《EDGE》呢？

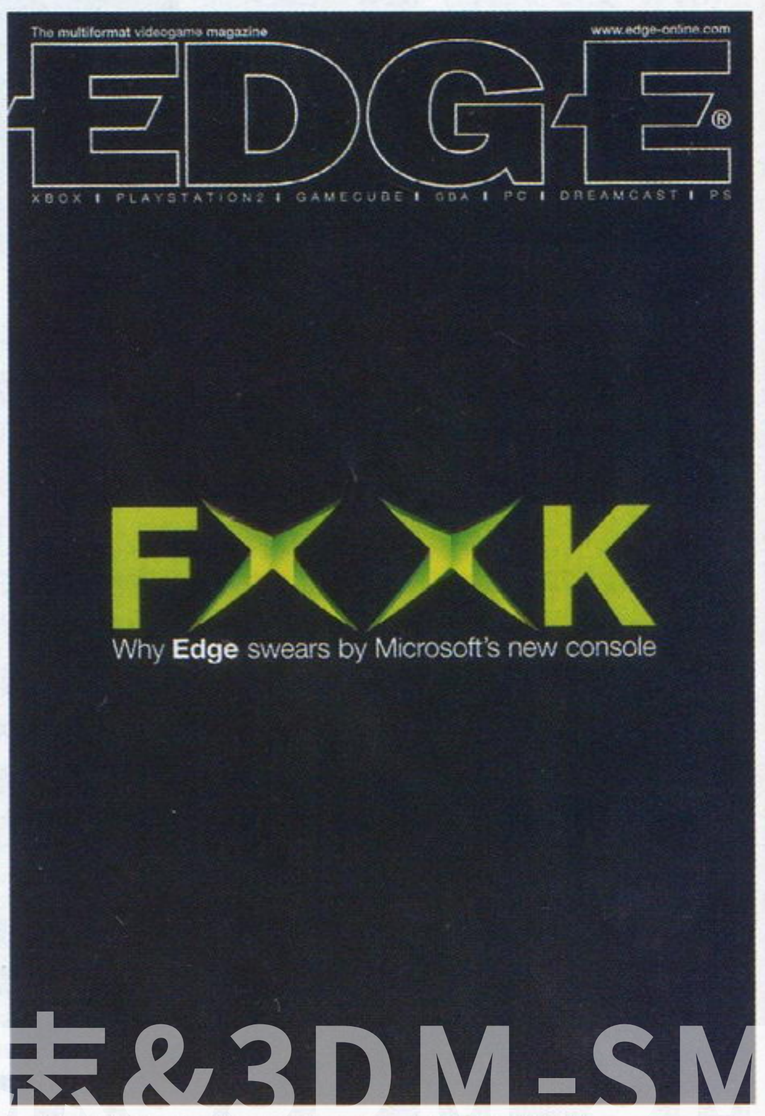
从目前的周间硬件销售推移状况来看，《MGS4》在日本本土达到或超过前作销量的可能性微乎其微。PS3现时在日本的人气极度低迷，已经连续数周周销量跌破万台警戒线，短时期内难有根本改观的迹象。受到PS3硬件销售严重不振的影响，目前在该平台发售的大作都遭遇了所谓的"30万诅咒"，《真·三国无双5》等超大作都在30万份销量前后徘徊停滞。《MGS4》可能是第一款有实力挑战诅咒线的游戏，不过预测其累计销量难以突破50万份(前作日版突破了85万份)。至于全球最大的娱乐消费市场北美地区，目前正处于Wii和X360双雄鼎立的格局，而第二季度更是《GTA IV》等超大作接踵登台亮相之时，《MGS4》同样会遭遇到成长的烦恼。欧洲是当前PS3市场拓展最顺利的地区，目前PS3在该地域已经成功压制了X360的发展势头，晚发售一年的PS3硬件销量已直追X360。欧洲同时也是Konami的传统强势市场，过去《PES》和《MGS》等经典系列的号召力绝不容小觑(Konami曾连续数年稳居日本第三方厂商的欧洲软件销量冠军)。无论PS3还是《MGS4》，欧洲市场战略的成败都可能影响到全局，因此我们不难理解因何宣传造势的舞台选择在了在欧洲地区具有相当影响力的《EDGE》杂志。

不管怎么说，无论喷人还是自喷都不算是十分有自信的表现。

曾几何时，日本TV游戏业还是世界的中心，那时侯的泰山北斗们言谈举止都相当优雅潇洒。记得1997年初《FAMI通》采访宫本茂时曾经提出过对PS日益强势有什么想法这样尖锐的问题，宫本大师当时如此回答："PS是一款性能优秀的主机，连我也很想为它开发游戏！N64确实做不出《FF VII》这样的游戏，不过N64同样也能够制作出PS无法实现的好游戏……"何其从容淡定、何其不卑不亢，当时的日本游戏产业就是那么充满了自信和活力。随着欧美同行的飞速赶超，日本游戏从业者逐渐失去了往日的矜持，日益焦躁迷茫。从当年三上真司喷PS2和《王国之心》事件到坂垣伴信的连番脱口秀表演，居然连宫本茂这样的老顽童也不甘寂寞地开始喷起了其他厂商的游戏，这些实际都是影响力衰退的明证。由《MGS2》时代充满霸气的大手笔，到今日玩弄手腕的小伎俩，我们由此深切感受到一个伟大游戏艺术探索者的迟暮和落寞。

岁月催人老、旧梦难再续。

奈何、复奈何……



▲追求自由言论的《EDGE》杂志一向不乏惊人言论。

志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

■PS3在欧洲的形象广告，大气而不乏创意，也从某个侧面反映了“PlayStation”在欧洲卓越的品牌形象。

鏖战欧陆

当我们在讨论美式游戏的崛起和日式游戏的衰弱时，常常忽略了世界第二大的游戏消费市场——欧洲。人们常常用“美式游戏”统括欧洲和美国厂商开发的游戏，对于这个诞生了《GTA》、《古墓丽影》等巨作的大陆缺乏关注与了解。过去，微软、索尼、任天堂等主要厂商常常将欧洲放在战略计划的最后一个步骤，从新主机到大作发售日，欧洲总是落在美国和日本之后，这主要是因为欧洲国家多、语言杂，在游戏本土化和发行等方面比较复杂。欧盟共有27个成员国，官方语言就有23种，要实现各国的同步发售需要有漫长的前期准备工作。但欧洲人消费实力强，技术实力雄厚，近年来无论在市场规模还是游戏开发实力上都有着惊人的发展速度，尤其是在次世代之争中，欧洲正在成为事关胜负全局的关键市场，在欧洲Wii、PS3和X360的销量差距都相对较小，而2008年的几款主力大作如《横行霸道IV》、《杀戮地带2》、《神鬼寓言2》等都是出自欧洲的游戏开发商，也许就像前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森所说：“欧洲是事关成败的最重要的大陆，这里有最多的国家，最多的高消费力人口和最多样的文化……”

文 星夜 美编 NINA

欧洲的次世代战争全貌

血拼欧洲战场 三大厂商重兵集结

索尼 欧洲已成为PS3的生命线

自从《GT赛车5 序章版》于复活节期间在欧洲上市之后，PS3在欧洲的周销量一度窜升至15万台，超过了Wii的13万台，成为欧洲最畅销的家用机。复活节过后，随着《马里奥赛车Wii》的上市，Wii重夺冠军宝座，但PS3仍然保持每周将近10万台的销量，超过了美国和日本两地的总合。在欧洲各国的销量分布方面，英国市场结构与美国相似，PS3与X360的销量几乎持平，约占欧洲总销量的四分之一；而在法国、德国、西班牙、意大利等国，PS3的销量达到了X360的1.5～3倍。虽然PS3在欧洲的上市时间比美国和日本晚半年，但目前PS3在欧洲的总销量已经超过500万台，超过了美国和日本。毫无疑问，欧洲已经成为PS3最大的消费市场。

从游戏开发的角度来说，欧洲也是索尼最重要的阵地。自从2005年PS3公布以来，索尼已经在欧洲收购了多家实力级游戏开发商，例如Guerilla、Evolution，而今年对索尼意义最重大的几款游戏如《横行霸道IV》、《小小大星球》、《杀戮地带2》、《机车风暴 太平洋裂谷》等都是由欧洲的游戏工作室开发，此外，SCEE的1900多名员工正在开发数十款PS3游戏，其中包括多款未公布大作；在网络服务方面，由SCEE伦敦工作室负责开发的“Home”网络服务目前已经确定于今年秋季开始公测。

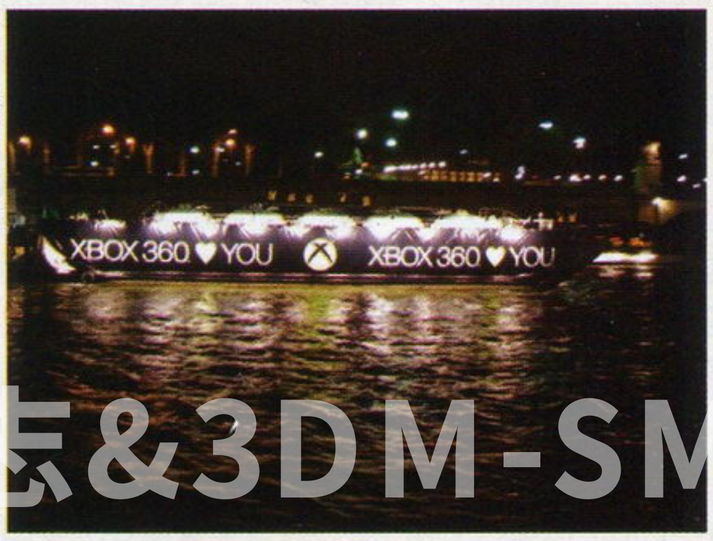
4月29日，随着《横行霸道IV》的推出，SCEE的新一轮宣传攻势已经展开，售价为439欧元的《横行霸道IV》40GB版PS3捆绑套装目前已经成为欧洲各大零售商最抢手的商品之一。英国最大游戏零售商GAME的游戏订购排行榜中，PS3版《横行霸道IV》高居第一，还有一个多月才发售的《潜龙谍影4》也在订购榜前五强之列。英国著名连锁超市Asda的游戏部门主管Duncan Cross说：“PS3版(GTAIV)的订购量达到了X360版的三倍，这完全超出了我们的预期。”

微软 紧咬《横行霸道IV》

微软一直在宣称“X360才是大家玩《横行霸道IV》的最佳选择”，比起索尼，微软对《横行霸道IV》的宣传支持更为强力而明显。英国Xbox事业部主管Stephen McGill说：“我们(对《GTAIV》)的宣传攻势与去年的《光环3》规模相当。”微软对于X360版《横行霸道IV》的全方位宣传从4月份中旬开始，覆盖了各种电视、杂志和报纸，微软在宣传中一直不忘突出强调将于今年秋季推出的X360独占下载内容。

Xbox在欧洲的品牌认知度远远不及PlayStation，而微软在欧洲的游戏开发力量与索尼相比也有一定差距，再加上三红等因素，使得X360在欧洲处于落后局面。由于X360在日本已经没有翻身的希望，从去年下半年开始，微软将更多的精力放在了欧洲。微软Xbox事业部产品经理Aaron Greenberg在彭博财经的采访中说：“现在我们的头号目标是在国际范围内取胜，而赢得某些市场的代价可能是输掉其他市场。目前我们的首要目标是欧洲。”但在去年的年末商战期间，索尼在欧洲战胜了微软，不仅主机销量比X360高出50%以上，而且在欧洲推出的很多跨平台游戏都是PS3版销量高于X360。

今年3月份X360在欧洲降价80欧元之后，Arcade版比Wii还要便宜，X360的周销量一度提高到两倍，但依然落后于PS3。不过欧洲X360用户的软件消费实力也不比美国本土差，平均每个用户拥有7套游戏，而PS3和Wii分别是3.8和3.5。但这种现象的原因之一是X360的上市时间较长，因此用户购买的游戏较多也不足为奇。3月份X360在欧洲的降价并没有搭配强有力的游戏，因此遭到了PS3《GT赛车5 序章版》的狙击。在4月份上旬，西班牙、德国、瑞典等国的游戏销量前十强中X360一款游戏都没有上榜。

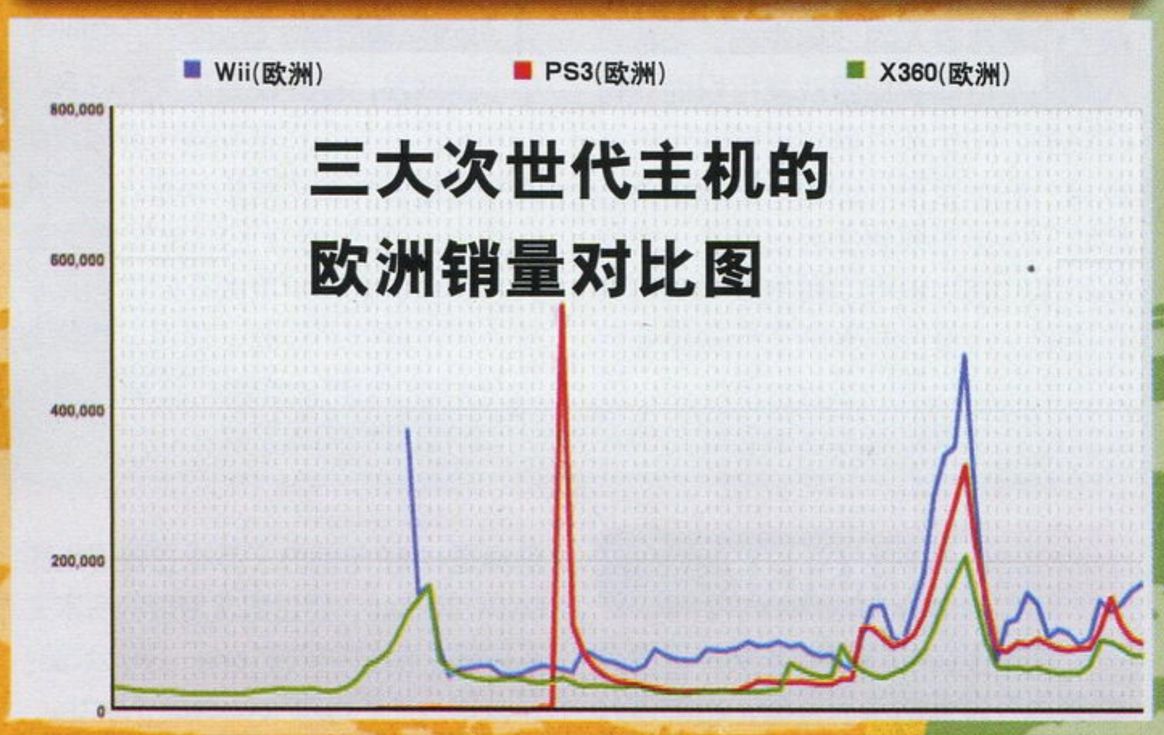


杂志&3DM-SMV
www.pinlue.com

任天堂 休闲与健康主题征服欧洲

随着《马里奥赛车Wii》和《Wii Fit》在欧洲的上市，Wii在欧洲的销量再度攀上巅峰，摆脱了前两个月与PS3的胶着状态，销量遥遥领先。《马里奥赛车Wii》在欧洲只用了两周时间销量已逼近百万大关，在欧洲各主要国家连续数周雄踞销量榜首。今年夏季，《任天堂全明星大乱斗X》也即将在欧洲推出，势必将会创造新一轮的销售热潮。为了确保欧洲市场的供货，任天堂甚至减少了美国地区的供货，转而分配给欧洲，尽管如此，目前每月180万台的产量仍然是无法满足欧洲、美国和日本三地都很庞大的需求量。

欧洲的休闲游戏和教育游戏市场庞大，用户众多，对任天堂来说可谓如鱼得水，在欧洲的"脑白金风暴"比起日本有过之而无不及，《锻炼大脑的成人DS训练》在欧洲的销量就超过了500万套，其续作也有超过300万套的销量，《任天狗》在欧洲的销量更是达到800万套。健康与休闲的游戏也很受欧洲各国政府及教育机构的欢迎，NDS成为欧洲很多学校的教学工具，任天堂的欧洲总部就是在教育游戏市场庞大的德国。有了NDS这个开路先锋，Wii在欧洲的发展一直都非常顺利，到今年初已经在欧洲卖了600万台，目前在欧洲的周销量为16～17万台左右，大致相当于PS3与X360的总合。



三大次世代主机的欧洲销量对比图

对次世代格局影响重大的欧洲本土势力

由于欧洲并没有一个统一的游戏市场统计机构，因此长期都没有关于欧洲游戏市场总规模的可靠统计数据。但是将欧洲的主机软硬件销量与美国对比可以发现，美国的游戏软硬件销量并没有比欧洲高出许多，而欧洲的软硬件售价远高于美国，因此欧洲的游戏市场总规模很可能与美国持平甚至超过美国。Activision国际品牌管理高级副总裁Will Kassoy最近在旧金山举办的MI6会议中透露，根据他们的统计渠道，2007年欧洲的游戏软件市场规模达到了104亿美元，超过了美国的101亿美元。虽然汇率的变动是其中重要因素之一，但Kassoy表示欧洲在全球市场中的占有率将会进一步扩大。

但如此庞大的一个市场却长期被美国和日本的企业霸占，除了三大主机厂商外，在欧洲游戏软件市场占有率排名前十的游戏公司中，只有育碧一家是本土企业，欧洲规模最大的游戏公司Vivendi Games主力在网游市场，电视游戏市场的影响力不大。尽管如此，随着Vivendi Games与Activision的合并，今后全球最大的第三方游戏发行商Activision Blizzard相当于成为了欧洲公司(Vivendi持股比例超过Activision)。此外，欧洲的游戏开发商实力也非常强劲，Take-Two等美国公司的游戏开发主力都在欧洲，诸如《GTAIV》之类巨作对于次世代的格局有着重要大的影响。

Vivendi Games

法国媒体巨鳄Vivendi旗下的全资子公司Vivendi Games是欧洲规模最大的游戏发行商，共有4个独立的开发部门，员工总数为3400人。不过该公司的总部并不在法国，而是在美国洛杉矶，这主要是因为Vivendi Games旗下的雪乐山、暴雪等主要部门都在加州。去年该公司十几亿美元的营业收入有很大一部分来自暴雪的《魔兽世界》。

在Activision Blizzard成立之后，其市值将会达到189亿美元，年营业额38亿美元，旗下拥有《使命召唤》、《吉他英雄》等强有力的品牌，它的一举一动都会对业界有很大影响。Kassoy表示他们将会把营业主力转向欧洲，欧洲的营业收入占其总收入的比例将会从过去的四成增加到六成。

▲"《吉他英雄》系列"已经创造了10亿美元的销售额。

Ubisoft

在游戏开发实力方面，法国的育碧是欧洲本土排名第一，其员工总数超过4000人，其中一半以上为游戏开发人员。不过育碧在欧洲本土的游戏开发团队规模并不大，公司员工有将近一半都是在加拿大的蒙特利尔工作室，预计到2013年该工作室员工数量将达3000人。育碧的2007～2008财年销售额预计可达9.2亿欧元。

育碧由Guillemot五兄弟创办于1986年，初期是通过EA、雪乐山等公司在法国的发行渠道发行游戏，后来创建了自己的游戏工作室，并且打造出《雷曼》这款百万大作。上世纪90年代末，育碧开始迅速扩张，进入2000年之后，依靠《雷曼》崛起的育碧摇身一变成为一家主要为核心玩家打造高品质作品的实力型游戏公司，《波斯王子》和"汤姆·克兰西"相关游戏成为其新的支柱。在这次的次世代转型中，育碧成为全球最活跃的厂商之一，它在X360上推出的《幽灵行动 尖峰战士》让人们真正了解了X360的性能，在Wii上推出的《赤钢铁》成为Wii首款第三方百万大作，原本为PS3独家打造、后来变成跨平台游戏的《刺客信条》全球销量达到600万套……目前育碧开始向多样化方向发展，一方面为Wii/NDS打造轻松休闲的新游戏品牌，一方面继续加强核心向作品，买断了汤姆·克兰西的作品版权，今年将会有《末日战争》、《HAWX》、《分裂细胞 定罪》这三部"汤姆·克兰西"推出，此外还有《战火兄弟连 地狱大道》、《孤岛惊魂2》、《薄雾》、《波斯王子4》等核心向游戏全力开发中。

Infogrames

位于法国里昂的Infogrames创办于1983年，名称来自法语中"信息技术"与"电脑程序"的合成词。从1996年开始，该公司进行激进而迅速地扩张，相继收购了《横冲直撞》(Driver)发行商GT Interactive、孩之宝玩具公司旗下的游戏部门、《身临矩阵》(Enter the Matrix)开发商Shiny Entertainment等公司，成为了世界领先的游戏发行商，但是负债也从1999年的5500万美元增加到2002年的4.93亿美元。在此过程中，Infogrames也获得了美国游戏产业奠基者Atari的商标权，并且将美国、澳大利亚、英国等地的分公司更名为Atari，Infogrames自身成为控股公司。然而在此之后，该公司事业不顺，亏损额逐年递增，开始陆续将旗下的游戏品牌和工作室甩卖，目前仅余下《鬼屋魔影》等屈指可数的几个游戏品牌。上一财年Infogrames营业额为3.05亿欧元，净亏损1.03亿欧元。

尽管如此，从2008年开始，Infogrames相继有多个大动作，首先是1月份将前EA全球工作室首席运营官David Gardner招募为Atari的首席执行官，2月份SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森转投Infogrames担任总裁引起轰动，Infogrames的一系列翻身计划正在筹划和酝酿之中，目前该公司将最大的希望寄托在6月24日发售的《鬼屋魔影5》身上，David Gardner预计该作销量可达200～300万套。

话梅杂志&PLUMBOOK TV
www.plumbook.cn

SCi Eidos

英国是欧洲游戏产业最发达的国家，但是英国本土有实力的游戏发行商却只有一家SCi Eidos。Eidos成立于1990年，早期是做视频压缩和非线性编辑系统起家，原本一直籍籍无名，直到并购了多家游戏公司，并于1996年推出了《古墓丽影》。到1999年，该公司的市值已经是1993年时的400倍。2005年3月，英国另外一家游戏发行商SCi Entertainment将Eidos收购，此后Eidos多名高层离职。2007年末，SCi Eidos传出并购传闻，多家财团有意将其收购，然而在2008年1月并购谈判戛然而止，SCi Eidos股价暴跌50%，首席执行官Jane Cavanagh和多名高层引咎辞职。目前该公司员工约600人，年营业额近2亿英镑，拥有品牌包括《古墓丽影》、《杀手47》、《杀出重围》、《神偷》等。

业界创新之源
欧洲的游戏开发力量

文 藤曦

欧洲人喜欢创新与冒险，比起美国的游戏开发行业，欧洲的游戏工作室更愿意承担风险开发创新作品。过去很多欧洲国家推出的游戏大多因为文化和语言的限制仅在本土流行，比如德国在战略和角色扮演游戏上有悠久的历史，但是在国际舞台上影响力很小。而英国由于语言的关系，而且与美国存在密切的文化关联，使其作品最容易打入国际市场。

然而自从欧盟成立之后，欧洲各国间的人才交流愈发频繁，而且英语对于大多数欧洲游戏开发者来说已经不再成为障碍，在欧洲的游戏工作室中，你会看到就算只是一个很小的项目组，都充满了各种国家、民族、语言和文化，欧洲各国文化的融合使其游戏作品更容易具有国际级的吸引力。

英国 欧洲游戏业重镇

英国是欧洲最重要的游戏市场，英国的游戏业在欧洲可说是历史最悠久，根基最雄厚的。根据英国游戏开发者杂志《Develop》提供的数据，目前英国共有160家独立游戏开发商，其中有100名以上固定职员的开发商共11家。目前英国的独立开发商数量已经相当稳定。另外还有超过90家公司专做外包工作。在2006年，这些公司总共投入了7.3亿美元用于游戏研发，在游戏开发投资规模上仅次于美国和日本。由英国游戏工作室开发的游戏占了欧美游戏总销售额的12.4%。

英国的游戏发行商数量也不少，共有70家左右，但是其中在全球范围内开展业务的英国本土发行商只有两家。很多进入欧洲市场的知名游戏发行商都选择将总部设置在英国，而且大多在英国都有相当大型的工作室。

英国政府对游戏开发行业的支持力度却不是很大，绝大多数英国游戏工作室的惟一资金来源是由国际级游戏发行商提供的，要想通过风险投资公司融资也是非常困难的。虽然英国的电影和游戏业都有政府的优惠税收政策支持，但游戏业却没有享受同样的待遇。但得益于英国教育制度的完善，英国的游戏人才资源非常丰富，共有46所大学开设了81门游戏相关的课程，2006年共培养了1200名游戏专才，到2007年增加至1400人，预计2008年可增加至1700人，成长速度非常惊人。英国的游戏业固定从业人员共8000人，其中3850人在独立游戏工作室就职，另外4150人在发行商及旗下工作室就职，另外还有700名自由职业者。自从2004年以来，英国游戏业的从业人员数量激增，在这段时间里，游戏发行商的雇员增加速度最为惊人。但英国在大学与游戏产业的直接交流合作方面明显落后于其他国家。虽然欧洲其他国家的游戏开发人才经常会受到英国数量众多的知名游戏公司吸引而到英国发展，但为数众多的小型工作室都很难招到合适的人才，人们大多选择了名气大的大型游戏工作室。

作为世界级的游戏开发人才集中地，英国的游戏开发行业不仅规模大，而且开发实力雄厚，每年都有大量优秀的原创游戏品牌涌现。但由于英国本土的实力级发行商较少，很多著名游戏品牌都被外国公司以较为低廉的价格买断，而且游戏开发商从游戏销售收入中获得的提成很少，来自游戏销售利润提成的收入通常只占这些工作室总收入的12%左右，多数收入是由发行商获取游戏发行权而支付的订金。由于发行商比较倾向于对那些有一定玩家基础的游戏品牌注资，游戏工作室如果想要自己开发一款原创新作，就比较难以得到发行商的资金援助，有将近90%的工作室需要自己为这些新作提供部分开发成本，而且发行商就算愿意为这些游戏注资，通常也是以买断该品牌版权为代价。尽管如此，仍然有六成以上的英国独立游戏开发商希望发展新作项目，因为这对他们的长远发展非常重要。此外，XBLA等网络下载服务的出现对于小型游戏发行商来说是天大的福音，有75%的独立工作室都期待着通过此类服务直接将游戏卖给玩家。创造新品牌对于英国游戏业的发展意义重大，调查发现，开发商在自身有充裕资金研发原创新作时，最有可能创造出突破性的顶尖品牌，甚至打造出《GTA》这种怪物级游戏。

Rockstar

创造了《GTA》的Rockstar可谓英国游戏开发业的头号巨星，目前该公司在英国共有四个工作室，分别是位于苏格兰爱丁堡的Rockstar North、位于英格兰林肯市的Rockstar Lincoln、位于英格兰利兹市的Rockstar Leeds以及位于伦敦的Rockstar London。

作为Rockstar主力的Rockstar North负责《GTA》正统系列的开发，其前身是1988年创办于苏格兰敦提市的DMA Design，经过数次复杂的资本关系转移之后成为美国Take-Two公司的子公司，并更名为Rockstar North。

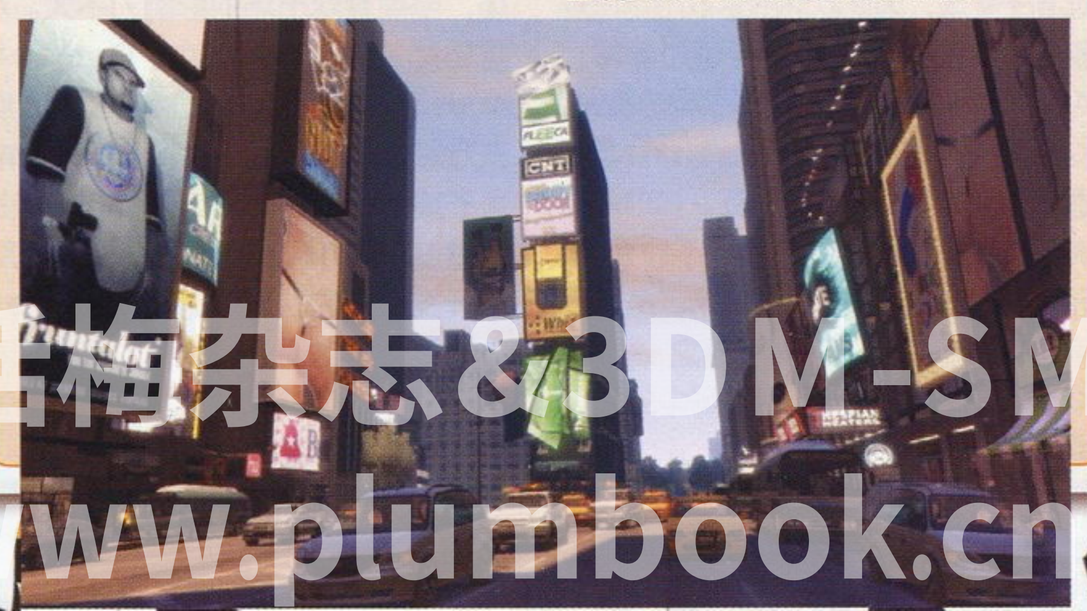
Rockstar Leeds前身是Mobius Entertainment，2004年4月被Rockstar收购并更名。该公司有75名员工，目前主要负责开发PSP游戏，代表作是《横行霸道 自由城故事》。Rockstar Lincoln和Rockstar London主要负责游戏测试和后期辅助等工作。

开发中的主要作品

横行霸道IV

Grand Theft Auto IV

《GTA》是欧洲游戏产业所打造的第一游戏品牌，作为系列最新作的《横行霸道IV》预计年内销量可达1300万套。Rockstar为该作投入了150名精兵强将。该作在发售之前就已经获得了全球多家权威游戏媒体的满分评价。



诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Lionhead Studios

由开发了《上帝也疯狂》、《黑与白》等名作并且曾被英国首相布莱尔称为国宝级人物的英国著名游戏制作人Peter Molyneux创办于1997年，公司员工超过240人，然而由于公司规模无节制的扩张，每月支出就达到了150万英镑，所推出的多款游戏又没有达到预期销量，2006年4月终于因财务处境艰难而被微软收购。

开发中的主要作品

神鬼寓言2 **Fable 2**

预定今年秋季发售的X360独占大作，将会成为微软年末商战的重头戏。本作故事发生在前作的500年后，规模将会达到前作的10倍，有30个迷宫可以探索，100多种可升级的武器，70多种服装，20多种纹身和发型，80多种魔法。游戏的对话数量超过16万句，冒险任务150多个，迷你游戏6个。

Evolution Studios

1999年创办，位于英国柴郡，其创始人Ian Hetherington曾经是《GTA》生父David Jones的老板，也曾经在SCEE任高层管理人员，正是因为这一层关系使得Evolution与索尼的关系密切，通过SCEE的注资开发了销量超过300万套的PS3大作《机车风暴》。由于在该作的开发中表现出色，因而于2007年9月被SCEE收购。Evolution旗下还有一个卫星工作室叫BigBig Studios，代表作是PSP上的《强力追击》。目前Evolution的总共110名员工正全力开发《机车风暴2》。

开发中的主要作品

机车风暴 太平洋裂谷

MotorStorm: Pacific Rift

PS3首款300万级大作的续作，副标题已经确定为《太平洋裂谷》，发售时间暂定为今年第三季度。本作采用前作引擎的改良版，将会以茂密的热带丛林岛屿为舞台，共有16条赛道，支持16人在线比赛和4人线下分屏比赛。

Codemasters

成立于1985年，是英国最老牌的游戏开发及发行商之一，以《科林·麦克雷》和《TOCA》等赛车游戏系列而闻名。在次世代的转型过程中，该公司在一年之内就投入了4000万英镑巨资大力研发前沿技术，从而走到了次世代尖端游戏开发技术的潮头。该公司的技术结晶就是其拥有自主知识产权的EGO引擎，该引擎是《科林·麦克雷拉力 尘土飞扬》所使用的Neon引擎的进化版，共研发三年。另外该公司还在2007年于英格兰吉尔福德设立了一家工作室。

开发中的主要作品

超级赛车手 起跑

Race Driver GRID

作为首款使用EGO引擎的新作，本作号称将会在画面细节、物理效果和车体损坏效果方面进化到赛车游戏的新水平。本作已经确定于6月3日发售，对应PS3、X360。

开发中的主要作品

闪点行动2

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

游戏使用了Neon引擎开发，中途进化为使用EGO引擎，发售计划也因此延后，目前暂定于今年第四季度在PS3、X360上推出。游戏将会带给玩家200多平方公里的战场，注重小队战术的应用。游戏有50多种手榴弹，就算只是一颗普通的手榴弹，也使用了大约5000个多边形。

Realtime Worlds

由《GTA》之父David Jones创办于2002年，位于苏格兰敦提市。该公司目前是苏格兰最大的独立游戏开发商，共有185名员工，在美国科罗拉多和韩国首尔的分公司还有40名员工。该公司的第一款游戏就是在2007年获得了微软全力支持的X360游戏《除暴战警》(Crackdown)。目前该公司全力开发的《APB》被称为《GTA》的网游版，开发规模非常巨大。Realtime Worlds从伦敦的几家投资公司那里获得了5000万美元的风险投资，这笔资金主要用于开发《APB》以及从韩国网禅公司手中买回该作的发行权，可以说Realtime Worlds已经将自己的全部身家性命压在了《APB》的身上。

开发中的主要作品

APB **All Points Bulletin**

游戏标题中的APB指的是执法机构之间互相发布的广播，用于提供嫌疑犯的信息，这与本作的游戏系统息息相关。这款面向X360和PC的网络游戏以执法部门和罪犯之间的对抗为背景，玩家可以扮演警察或罪犯，不过本作并非传统的大型多人网络游戏，而是更接近于《横行霸道IV》中的在线多人模式，玩家同时最多只能与25人一起在线游戏。

Bizarre Creations

位于利物浦，成立于1994年，其前身是成立于1988年的"Raising Hell Software"，创始之初仅有5人。该公司早期与世嘉关系密切，后来世嘉认为名字里含有"Hell"(地狱)太不雅观，因此要求其改名。该公司的成名作是PS上的《一级方程式赛车》，它成为1996年欧洲最畅销的游戏之一。后来在DC上开发的《MSR》奠定了该公司在赛车领域的卓越声望，该作也成为了《世界街头赛车》(PGR)的前身。此后该公司几乎成为微软的第二方，直到2007年9月26日Activision将其收购。由于"《PGR》系列"的版权归微软所有，Bizarre曾表示《PGR4》是其为微软开发的最后一款系列作，今后该系列将会交由其他厂商开发。

某跨平台赛车新作

对应平台：X360、PS3、PC

Activision将Bizarre收购时就已经宣布该公司正在开发一款竞速新作，美国《EGM》杂志宣称这款游戏将会以《007》为背景，融入竞速与枪战。

Rare

创办于1982年，位于爱尔兰东部的莱斯特郡，原名是"ACG"(Ashby Computers and Graphics)，擅长于研发最新的游戏图像技术，因此而被任天堂赏识，成为了任天堂的第二方厂商。在SFC上推出的《超级大金刚》采用了预渲染的3D画面，在当时具有突破性意义，游戏创造了惊人的销量，Rare也从此成为任天堂在欧美最重要的游戏工作室。但是自从1997年《007黄金眼》推出之后，Rare人员流失非常严重，游戏销量也不断下滑，任天堂对其不再器重。2002年9月，微软出资3.77亿美元从其创始人Stamper兄弟以及任天堂手中购买了Rare的全部股份，Rare成为了微软的第一方厂商，此后推出的主要作品包括《凯密欧》、《完美黑暗Zero》、《宝贝万岁》等。

开发中的主要作品

Banjo-Kazooie 3

本作是系列的第5部作品，与前作相隔8年，但仍然由原作开发团队负责，预定今年第四季度推出。本作仍然是平台动作游戏，将会增加多人模式。

北欧的崛起

从2006年开始，挪威、瑞典、丹麦和芬兰等北欧国家开始大力扶持游戏业，比如挪威政府就出台了一项为期6年的游戏业资助计划，总共投入了300万欧元；芬兰作为诺基亚的母国，在通信和高科技消费电子行业的发展可谓不遗余力，每年投入600万欧元用于资助游戏开发，这笔费用可以说是非常惊人的，因为整个欧盟政府每年在游戏开发上的总资助预算也不过2100万欧元。

整个斯堪的纳维亚半岛(包含挪威、瑞典、丹麦等国)在游戏消费的总支出方面在全球可以排名第6，如果以人均支出计算已经超过了日本。再加上本地高科技公司的支持，涌现了DICE、IO Interactive、Remedy等知名游戏开发商。

梅花烈士&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Criterion Games

位于英格兰吉尔福德郡，其前身是佳能公司的欧洲研发实验室所设立的一个3D图像技术研究部门，后来开发了RenderWare引擎技术而成名。

开发中的主要作品

黑煞2 **Black 2**

本作将会是Criterion Games与DICE这两大著名开发商全力合作开发的作品，预计将于年内发售，据透露游戏中将有独特的"武器死亡"系统，详情未明。

在PS2时代，致力于解决PS2游戏开发难题的RenderWare被称为"索尼的DirectX"，是应用极广的游戏开发技术，《横行霸道III》等游戏都使用了该技术。而Criterion自己开发的《火爆狂飙》、《黑煞》等游戏也是以火爆和尖端的技术著称。

2004年EA以4000万英镑收购了Criterion，从此RenderWare不再向其他厂商授权使用，该技术在EA内部的使用率则大大提高。目前Criterion的员工总数将近500人。

Creative Assembly

成立于1987年，位于苏塞克斯郡，2005年3月9日被世嘉以3000万美元收购。该公司最初是做体育游戏起家，曾经参与开发了"《FIFA》系列"，但是真正使其成名的是"《全面战争》系列"，该系列以数千人同屏的惊人画面表现了Creative Assembly的实力。2005年在PS2上推出的《斯巴达 全能勇士》使其成功进入家用机市场，最近推出的《维京战神》也表现了该公司的次世代游戏开发实力。

开发中的主要作品

帝国 全面战争 **Empire: Total War**

一款规模宏大的即时战略游戏，目前仅确定PC版于年内发售。游戏中将出现50多个势力，玩家可以操作大约10个。比起过去的系列作，本作在海战方面大幅加强。

Ninja Theory

成立于2004年11月，位于英格兰剑桥，原名为Just Add Monsters，其处女作是2003年由微软发行的《功夫大乱斗》(Kung Fu Chaos)。该公司是英国最早投入次世代游戏研发的独立游戏工作室之一，其成名作《天剑》原本是一款同时面向PS3和X360开发的游戏，从2003年就开始投入开发，后来被SCEE看中并提供资助，使得该系列成为索尼的品牌。但Ninja Theory仍然是独立工作室，据称目前正在打造一款跨平台新作，总共耗时2年半，将会是一款3A级大作，预计还将配套推出一部CG电影。

▲Ninja Theory跨平台新作概念图，看起来像是一款科幻游戏。

开发中的主要作品

天剑2 **Heavenly Sword 2**

Ninja Theory创始人Tameem透露，本作的剧情已经完成，并且这将会是一个三部曲。但是也有消息称该作可能不是Ninja Thory负责开发，因为该公司正在开发的项目是一个对应PS3和X360的跨平台新作。

政府强力扶持的法国游戏开发业

法国在游戏发行方面在欧洲具有最强的实力，驻扎着Vivendi、育碧和Infogrames这三家顶级发行商，但这些厂商大多将游戏开发的主力设在国外，法国本土在游戏开发方面实力正在减弱。2007年12月12日，欧盟批准了法国国会提出的游戏业税收优惠法案，法国多媒体开发商协会(APOM)主席Guillaume称此为"法国游戏业的历史性转折点"。该协会从2002年就开始游说法国的政客们承认游戏产业的文化和经济影响力，对法国游戏业进行扶持。过去几年，以法语为官方语言的加拿大魁北克省迅速崛起，在该省的各种优惠政策吸引下，法国本土公司如育碧等都纷纷将游戏开发主力转移到魁北克，使得法国本土的游戏开发行业面临严峻挑战。从2000年以来，法国已经有三分之一的游戏开发商倒闭。鉴于此，法国政府同意将游戏业视为与电影产业一样需要进行政策扶持的文化及艺术领域。

Traveller's Tales

创办于1990年，位于英国柴郡，是英国TT Games集团的主要组成部分(另外还有一个部门叫TT Games Publishing，主要负责游戏发行)。该公司所制作的游戏总销量已经超过4000万套，目前其最重要的业务就是开发乐高积木相关的游戏，乐高游戏的全球独家开发权就掌握在他们的手中。该公司雇员总数超过100人，在牛津和柴郡都有工作室。

2007年11月8日，华纳兄弟公司宣布以2.1亿美元收购Traveller's Tales的母公司TT Games，这是华纳全力拓展游戏业务的重要战略步骤。TT Games之所以被华纳看中，主要得益于其在电影游戏开发上的丰富经验。该公司与迪士尼保持长期合作关系，制作了《玩具总动员》、《海底总动员》等游戏，并获得惊人销量。

开发中的主要作品

纳尼亚传奇 凯斯宾王子

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian

发售时间：2008年5月15日

对应机种：PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS

开发中的主要作品

乐高夺宝奇兵

Lego Indiana Jones: The Original Adventures

发售时间：2008年6月3日

对应机种：PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS

开发中的主要作品

乐高蝙蝠侠

Lego Batman: The Videogame

发售时间：2008年第三季度

对应机种：PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS

Free Radical Design

创办于1999年4月，位于英格兰诺丁汉，公司的几位创始人都是来自Rare公司，曾经参与开发了《007黄金眼》、《完美黑暗》等名作。1999年初，这个小团队离开了Rare，成立了Free Radical Design，他们的第一款游戏是2000年在PS2上推出的《时空分裂者》。当时媒体对该作进行报道时，总不忘提醒人们这是《007黄金眼》核心团队的作品，因而引起关注。

开发中的主要作品

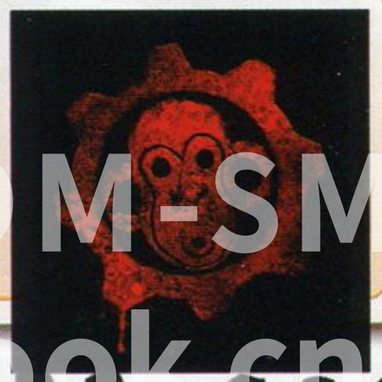
薄雾 **Haze**

本作使用了Free Radical自己研发的游戏引擎，在公开之前曾被误以为是《时空分裂者4》，目前已经被确认于5月20日发售，并未有PS3之外版本的发售计划。游戏的体验版将于5月初提供下载。

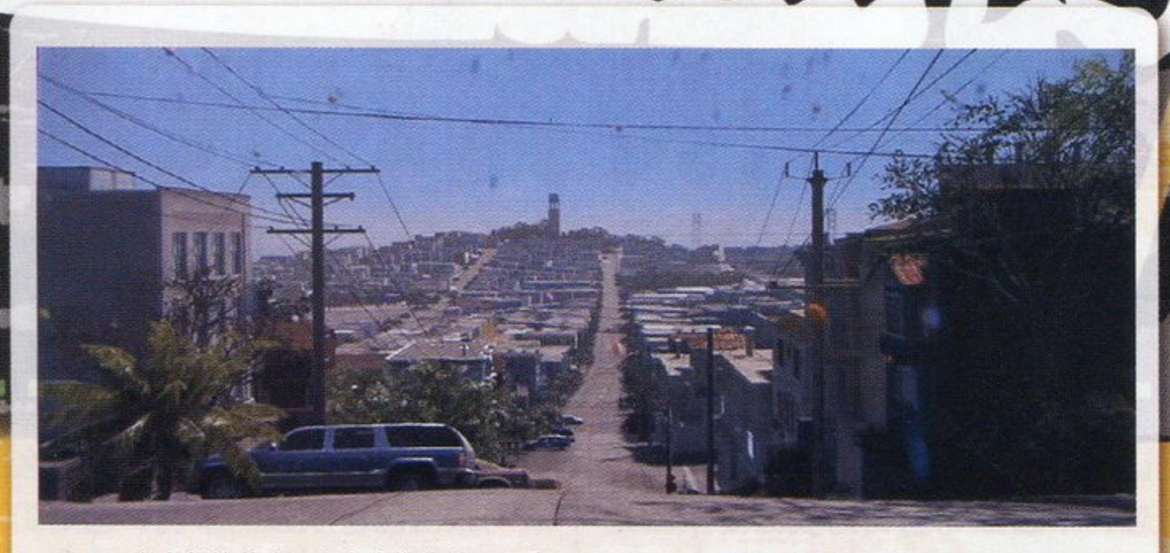
开发中的主要作品

时空分裂者4 **TimeSplitters 4**

2007年6月英国PS3官方杂志确认该作正在开发中，但可能要等到2009年末才会发售。目前该作仅公开了一个恶搞《战争机器》的游戏LOGO，将骷髅头替换成了猴子头。据称本作将会有很多恶搞《光环》、《战争机器》等著名作品的内容。



试读结束：需要全本请在线购买：www.ertongbook.com



▲Crytek在今年的游戏开发者大会中演示了由CryEngine2制作的一个TECH DEMO，重现了索尼BRAVIA电视的一个著名广告片，画面中的一切全部为即时演算。

Crytek

1999年由Yerli兄弟创办于德国科堡，2000年参加英国的ECTS 2000游戏展，在Nvidia展台演示了一个名为X-Isle的Tech Demo，浓密的丛林场景给当时所有参展的著名游戏发行商留下了深刻印象。此后Crytek带着这个DEMO参加了E3等世界各地的展会，每次都是深受关注。2002年5月，Crytek公布了以该DEMO为基础研发而成的CryEngine。由该引擎开发的《孤岛惊魂》在ECTS 2003展会中轰动一时，成为"最佳PC游戏"。2004年2月，EA与Crytek结成了战略合作关系，EA开始向Crytek注资秘密开发技术实力登峰造极的超级引擎CeyEngine2，作为该引擎的首款游戏，《孤岛危机》堪称2007年画面最惊人的游戏。

Crytek的总部在德国法兰克福，在乌克兰基辅市和匈牙利的布达佩斯都有卫星工作室，公司员工186人，其中大半都在进行CryEngine2的进一步完善，该引擎的家用机版也在开发中。

开发中的主要作品

《孤岛危机》续作

Crytek已经表示《孤岛危机》是一个三部曲，续作将会延续前作的剧情。另外Crytek的几个卫星工作室还在从事某未命名非主视角射击游戏新作，以及某未命名科幻动作射击游戏新作的开发，其中至少有一款游戏会在次世代主机上推出。

Guerrilla Games

原名为Lost Boys Games，由荷兰的3家小型游戏开发商组成，总部位于阿姆斯特丹，曾是荷兰多媒体公司Lost Boys的一部分，2003年7月更名为Guerrilla Games。目前该公司有130多名员工，他们分别来自20多个国家。2004年，Guerrilla Games与索尼签订了独占协议，成为索尼的第二方游戏开发商。2005年5月的E3展中，《杀戮地带2》的预告片引起轰动，成为PS3上最受期待的大作。鉴于Guerrilla Games的重要性，索尼于2005年12月将其收购。

开发中的主要作品

杀戮地带2

Killzone 2

今年PS3上最受关注的大作之一，预计于9月份上市。该作是荷兰历史上投资规模最大的娱乐作品，开发成本超过2200万美元。本作采用了索尼的PlayStation Edge开发工具，能够让开发者充分发挥RSX显卡和多颗协处理器独特架构的性能潜力。

开发中的主要作品

战地 恶人连

Battlefield: Bad Company

目前已经确定于6月23日发售，对应PS3和X360。游戏最大的特点就是有90%的场景都可以破坏，包括一切建筑物、树木、载具等，这要归功于DICE自己研发的"霜冻引擎"。

DICE

全称为Digital Illusions CE，创办于1988年，创始人是瑞典小镇阿尔维斯塔的几个大学生，他们在大学宿舍里成立了DICE，早期主要开发各种弹珠游戏。1998年该公司进入了瑞典证券交易所，从此进入高速发展期，《战地1942》推出后DICE成为了北欧最著名的游戏开发商，并且开始大力收购和扩张。2004年11月，EA开始大量收购DICE的股份，于2006年10月2日完成并购，总共花费了将近3000万美元。目前该公司员工总数为200人以上。

IO Interactive

丹麦游戏开发商，创办于1998年9月，后来被Eidos收购。该公司的代表作为"《杀手47》系列"，目前员工总数超过200人。2007年该公司开发的《夺命双雄》成为争议之作，虽然评价普遍较低，但销量超过了100万套，而且该作的电影拍摄权也已经被狮门公司购买。

开发中的主要作品

《杀手47》新作

Hitman 5

《杀手47》的新作早已确定正在开发中，传闻称该作名为《杀手47：最终任务》(HITMAN: THE LAST MISSION)，将于年内发售。另外《夺命双雄2》(Kane & Lynch 2)也已经确认正在开发中。

Remedy

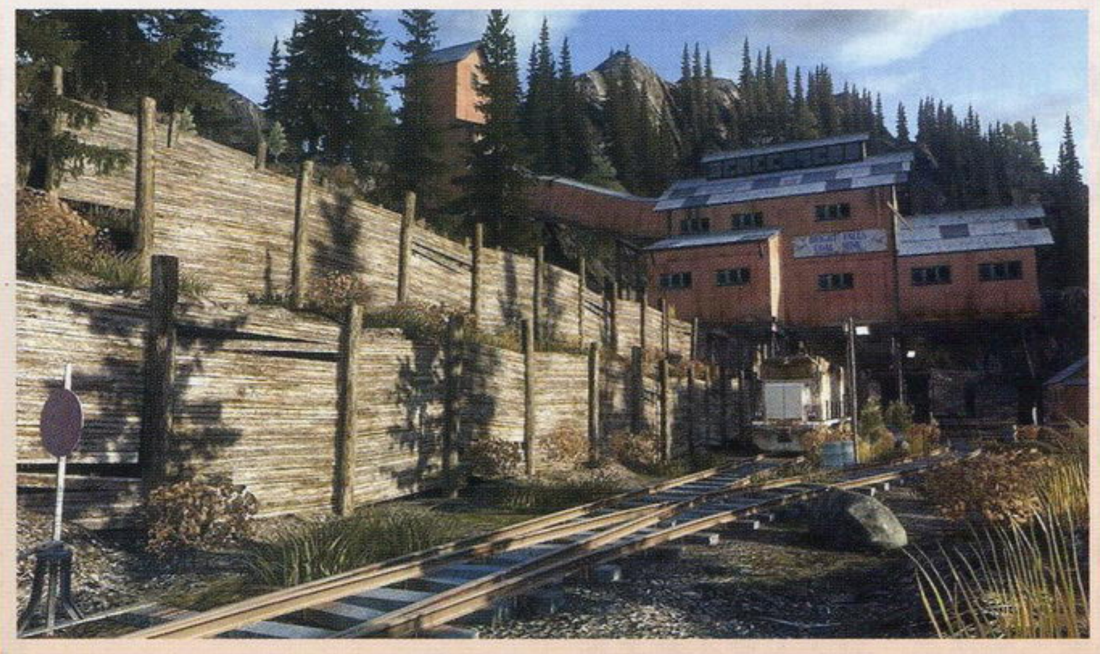
芬兰游戏开发商，创办于1995年，处女作是名叫《死亡拉力》的赛车游戏。1997年该公司设计了一个叫做《最终真实》的3D性能评测程序，后来该程序逐步发展进化成为PC游戏业界著名的3DMark。2001年，该公司开发的《马科斯·佩恩》开创性地引入了"子弹时间"的概念，目前该系列两部作品总销量超过了700万套。Remedy目前员工总数虽然只有30多人，但是技术实力相当惊人。

开发中的主要作品

艾伦·韦克

Alan Wake

虽然该作早在2005年就已经公开，但至今仍未确定发售日。这是一款以剧情取胜的恐怖游戏，讲述恐怖小说家艾伦·韦克发现自己小说中的剧情正在逐渐变成现实。游戏使用了Remedy自己研发的新引擎，号称会有照片级画面真实度。



在展会中成长的德国游戏业

比起英国和法国，德国在游戏开发领域的实力相差较大，过去德国的游戏开发商通常都是自产自销，出口到国外的游戏作品不多。德国的游戏工作室一般规模很小，绝大多数都是以制作PC游戏为主力，主要开发动作角色扮演游戏和战略游戏。但这种局面近几年来已经有明显的转变，家用机逐渐成为德国游戏市场的主力，同时也涌现了Crytek这种技术实力在全球范围数一数二的顶级游戏工作室。德国对于游戏暴力的管制极为严格，但在色情内容方面非常宽松，因此有不少开发情色题材游戏的小厂商。近年来莱比锡游戏展的声势越来越大，早已是稳坐欧洲第一大游戏展的宝座，该展会对德国的游戏开发行业起到了关键性的推动作用，很多本土游戏工作室都通过该展会发展国际业务，而国际著名厂商也以此为契机深入德国市场。与莱比锡游戏展搭配召开的GCDC游戏开发者大会正在成为欧洲最有影响力的游戏开发者大会，去年吸引了全球35个国家的900多名游戏开发者参加，但其中绝大多数来自英国和美国。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

业界访谈 INTERVIEW

创造全新狩猎时代的游戏创作者

藤冈要
KANAME FUJIOKA

生于1972年，在1993年进入Capcom。曾担任为角色加上动作的动画绘制人员，参加了许多作品的开发。《怪物猎人》初代时担任监督一职，之后便一直担任该系列作品的监督。

本次访谈中登场的人物就是最近最为火爆的游戏——“《怪物猎人》系列”的制作人藤冈要。藤冈要现在主要担任“《怪物猎人》系列”的整体监修工作，在家用机上的最新作《怪物猎人3》的开发，正是藤冈要现在最重要的工作之一。

想当游戏制作者的关键是对绘画和动作极为喜爱

记者　请问藤冈先生当初是为什么会想成为游戏制作者呢？

藤冈　首先，我从小就很喜欢画画。我小的时候很喜欢临摹漫画或动画中的角色，基本上是个整天都在画画的小孩子，后来也就慢慢地喜欢上了看漫画。漫画这东西是和插画不一样的，因为里面是有动作的，不是吗？虽然单个的图都是静止不动，但是却有着连续的动作和故事在里面。就是因为看了漫画，才让我开始喜欢上“会动的东西”。我也非常喜欢看格斗比赛和电影，而且我与普通观众的关注点也有所不同，总是一边看一边在心里念叨这些人的动作怎么可以这么帅气。总之，我就是一个非常喜欢动作和绘画的人，而两者共存的媒体，那就是游戏了。FC时代限于容量问题，在图像的表现上还会受到一些限制，不过在这台主机上还是推出了一些满足这两个条件的作品，当时在我眼中可是非常具有冲击力的。

记者　你大概是从什么时候开始真正接触到游戏呢？

藤冈　我读小学的时候就从朋友家玩过，不过当时父母并没有给我买FC来玩。等到我开始自己存钱买游戏的时候，大概是上了初中之后了吧。

记者　当时最让你印象深刻的游戏又是哪一款呢？

藤冈　第一款让我有“这游戏真是了不起”的想法的作品，就是《恶魔城》了。由于我喜欢动作，所以对动作游戏也自然比较偏爱。之后就是《洛克人》了，这款游戏只要放在那里不去操作，洛克人就会眨眼睛。这个设定其实无关紧要，但是同期的游戏根本没有这个设定，所以让我感到非常震撼。这种角色的小动作尽管不需要用到硬件的极限，但是给游戏的整体感上加成不少，到现在我还非常喜欢这些游戏。

进入Capcom后的第一个转机是去钻事物的细节

记者　进入Capcom后你刚开始时就是做美术设计师的工作吗？

藤冈　也不能算是美术设计师，应该是动画绘制人员吧。造型设计稿是有其他人在画，而我的工作就是要将原稿做成动画，让人物能够动起来。我进入公司的时候，正是《街头霸王Ⅱ》的鼎盛时期，当时几乎整个部门都在做格斗游戏。我认为自己进入公司的时机非常理想，不过公司当初对我的要求就是要先把人体画好。

记者　所以学到了许多绘画的相关知识？

藤冈　没错，基本上就是这么回事。要想完美地画出人体，不是只了解看到的部分就好，对于看不到的部分，也要了如指掌。如果没有将看不到部分给画好，那么表里两层构架做好，人物一做动作就会穿帮。以人体来说，就连骨架、关节的位置与肌肉的形状都必须事先掌握。现在回想起来，那时候先把这些基础打好，才有了我人生中的一次重大转机。

记者　人生中的转机？

藤冈　该怎么说呢？不只是在造型设计上，同事也培养出了看待事物时的思考方法。也就是说我从那时候起开始有意识地去从不同的角度来分析和研究细节。虽然最终的结果是看得到的部分，但是对于看不到的部分，也是相当重要的。举例来说，我会去思考一张看起来很酷的画，为什么会让我觉得它很酷。而只能吸引一部分狂热支持者的画，与能够打进全球市场的画，两者之间又有什么区别。

记者　真是深奥啊……

藤冈　不过，话又说回来，我还是觉得对付两边都游刃有余才行。像我在担任监督的时候，有时候也会偏向做自己喜欢做的事情，但是如果没有掌握最基础的部分，就无法打好基础，到最后也就自然无法面对压力，这种情况一旦发生就不好应付了。

记者　原来如此。关于藤冈先生的画，我还有一些问题想要请教，在《怪物猎人》说明书中的插画，也是由你亲手画的吧？

藤冈　是的。不过，那些插画对于我来说也是非常特别（笑）。《怪物猎人》的插画一向是讲究真实的是吧？我觉得这样的画风，除非是非常喜欢写实派的玩家，否则很难被吸引到。于是，我就决定要画些口味比较清淡，比较有亲和力的插画。可是我又觉得不管用怎样符号化的东西去简化它，还是不可能让所有用户都满意，所以我在画插画时，就有意识地去唤起一种似曾相识的感觉。

迎接更进一步的转机走向监督的心路历程

记者　对一张插画都能有这么多的坚持，可见你真的是非常喜欢画画呢。专任监督的职位，相信对藤冈先生来说，应该也是一个很大的转机吧？

藤冈　其实在担任监督之前，我的内心已经有了一个转变了。事情是发生在街机版的《乔乔的奇妙冒险》，当时不管是团队内外都有这个想法，就是觉得要由我来带领动画团队，可惜我自己却完全没有这种想法（苦笑）。这种隔阂感让我觉得非常吃力，直到最后才下定决心站出来。这种责任感，是一次促成我向好的方向发

▲《MHP2G》目前的销量已经接近200万。

3DM-SM
www.plumbook.cn

展的转机。

记者 请问一下，那时候你几岁呢？

藤冈 大概是刚过25岁吧。

记者 这么年轻！可是真的很有责任感啊！

藤冈 （笑）其实当时我没有想太多，现在回想起来，才觉得那才是我人生中的一大转折点。毕竟要担任《怪物猎人》的监督时，我也烦恼了相当久的时间啊。

记者 你并不想当监督吗？

藤冈 当时我还是比较喜欢制作动画啊，或者说还是比较想往动画的领域继续钻研下去。当时正好是PS2开始流行的时期，游戏的画面表现正要开始大幅度提高。可是对于要让角色怎么动，在当时真的就只是纯粹靠着个人的点子和知识埋头反复试验而已。但是我就觉得应该还有很多不一样的地方可以做，像是想出更好的办法既能保留动画的优点，又能让玩家感觉得到互动性等，这就是我当时希望继续钻研的领域。

记者 不过后来你还是决定出任监督，这是为什么呢？

藤冈 其实我在领导动画团队的时候，就经常会在开发过程中跟策划人员交换各种意见。当时我并不想当监督，可是心中也知道只用动画制作人的观点来看事情，总会有极限的。想要尽可能接近100%去实现自己想要做的东西，惟一的方式就是纵观全局。所以后来我也改变了注意，觉得监督会比较能发挥自己的作用。不过到现在我还是留有想要通过动画去做做些新尝试的想法。

冷静观察之后再逐步加上新要素就是《怪物猎人》的制作方式

记者 说到《怪物猎人》的世界观，讲究的当然就是提供最细致的内容让玩家可以去钻研。而这些对动画的坚持，也充分反映在怪物的每一个动作上。让人深刻地体会到能够打造出这款游戏，靠的就是藤冈先生的感性。

藤冈 嗯……虽然我也觉得《怪物猎人》应该有受到我的影响，不过能够做出这样的作品，最重要的还是在于有许多开发团队的合作。就拿动画部分来说吧，我这个人总是会讲出一些很冷门的提案。虽然团队中有支持也有发对意见，但是他们还是会很努力地将我的想法实现。这一点我觉得非常可贵，我真的是受到了这个团队所有成员的很大帮助。

记者 藤冈先生担任的是整个系列的监修，自然也担当了Wii版作品监督工作吧？家用机和掌机版的团队之间，合作的情形还顺利吗？

藤冈 很顺利。我认为双方在合作的过程中，都互相带给了对方良性的影响。在系列作品的定位上，家用主机的作品多半会先行开发，装进各式各样的要素，所以会变成一代的“母体”，而当初没有完全整合好的要素，则会在开发掌机作品是善加处理，让游戏玩起来更加顺手，也更加富有娱乐性。相反的，像《MHP2G》的猎人猫，就是从掌机上产生出的想法。也因为有这样的情况，这次我打算冷静地观察猎人猫这种新玩法，对玩家到底会产生怎样的影响，再来判断开发3代的时候应该怎样去做。

记者 我想《怪物猎人》肯定会收到很多玩家写信来要求各种事项，要把这些意见作为新要素加进游戏中，又要保持该有的平衡性，应该是相当困难的吧？

藤冈 我认为不管采用什么样的构想，我们都应该保持专业。从玩家的观点衍生出来的构想，真的是什么都有。当然其中也有好的想法和不太适合系列的观点，我们必须在吸取玩家的意见之余，将我们自己的构想，以及下一步的创意设计进去。如果我们自己不去努力想出创意，整个作品就会走向死胡同。

▲系列第一作就培养了大批忠实的玩家。

记者 你还真是冷静啊。

藤冈 在这个部分，我如果不是最冷静的人那可不行呀。我认为在现场讨论工作内容的细节时，非常重要。我在加入讨论的同时，也留给自己一些能够以冷静的眼光观察，进行客观的判断的时间才行。

记者 尽管如此，我想有时候还是不免会越陷越深，又或者会在讨论时遇到瓶颈。请问你都是怎样去缓解压力呢？

藤冈 大概就是散步吧（笑）。一些看似平淡无奇的方法，往往还挺能放松大脑的。在开发的过程常常会这个也想加，那个也想加，到最后就无法避免地发生矛盾。尽管有时只要一个点子就能解决这些矛盾，但就是想不出来。碰到这种情况时，我就会把游戏的事情放在脑子的角落里，然后放松心情，什么都不想地去散个步，往往就会在不经意的一瞬间想到解决方法。如果这样都不行，我就决定不要勉强塞进太多新要素。不过由于将来有一天可能会想到新的解决方案所以这些材料我都会保留起来，绝不会随便丢掉。

想要将世界观发扬光大创造出超越游戏的《怪物猎人》

记者 在最后我们想请教，关于这个系列今后有什么展望呢？

藤冈 以游戏的眼光来看，这个系列在家用机和掌机之间切入的方向本来就不一样，而吸引的玩家群体也不相同。由于每款主机都有自己的特色，我们也只能基于这些特色去发挥。可是我其实在更根本的层面上有种想法，那就是把这些游戏都当成工具，然后把这个系列的世界观发扬光大。让这个系列推出的游戏只是整个世界的面貌之一，除此之外还可以从读物入门，甚至将设定继续钻研下去。说穿了就是希望能往迪士尼乐园的方向发展。我认为迪士尼乐园虽然有着许许多多的故事与人物，但是它其实只有世界观存在的。我就是希望这个系列也能以游戏为母体，以同样的方式让世界观在玩家心中扎根。

记者 这构想还真是壮大呀……

藤冈 其实构想归构想，更重要的是往这个方向去想，这样我自己做起来也比较开心（笑）。要是只想着做游戏的事情，总是会有一些地方变得僵化，走不出新的格局。

记者 创作这条路实在是没有止境啊。

藤冈 没错，就是因为没有止境，我才更想一直继续做下去。

Q 请问你对哪些娱乐内容或游戏创作者比较感兴趣？

■ 我非常喜欢Pixar做的CG动画。虽然是使用CG，但却毫不马虎地升华到了电影的境界，这就是他们最了不起的地方。尤其是《超人总动员》和《美食总动员》的导演布拉德·伯德（Brad Bird）的分镜技巧，让我非常喜欢。对于角色形象或感情的表现，都异常地出色，总觉得每次看到他所制作出的作品，都比我心目中描绘出来的理想还要更高一层楼（笑）。像这位导演的拍摄花絮，就让我觉得里面讲到了很多在我自己的日常生活中绝对得不到的体验，所以每次我都看得津津有味。在担任监督之后，我更是深切地体会到我们对于游戏之外的事物，也必须不断地加以吸收才行。否则我们所制作出来的游戏就没有办法成为真正的娱乐作品。所以其实不仅限于伯德导演，我一直认为，一定要主动去找机会接触各式各样不同娱乐领域的创作人士，体验一下他们的感觉才行。

www.plumbook.cn

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年3月31日～2008年4月6日

1 怪物猎人 携带版 2nd G
モンスターハンターパータブル 2nd G
■2008年3月27日发售 ■Capcom ■动作
◆本周 488208套 ◆累计 1368676套 PSP

2 无双大蛇 魔王再临 PS2 NEW
无双OROCHI 魔王再临
■Koei■2008年4月3日发售■动作■6800日元

从内容的丰富程度来看，本作还是证明了光荣这次的确很厚道。在保留了“组队战斗”特色的同时，新增的合体技、援护攻击不但让战斗的技巧更多变，还起到了调节角色间平衡性的作用，而要将92名可使用角色全部练满，考验的估计就是玩家的毅力与决心了。

本周：227 535套 累计：227 535套

3 星之海洋 二度进化 PSP NEW
スターオーシャン2 Second Evolution
■Square Enix■2008年4月2日发售■角色扮演■4800日元

作为十年后的复刻作品，全程语音和新增的过场动画绝对是让老玩家重新获得感动的点睛之笔。主线流程和隐藏要素方面，本作不但保留了PS版的所有内容，还配合新增的同伴追加了大量PA事件和收集要素，勾起玩家再次回味这款经典的兴趣。

本周：90 861套 累计：90 861套

NEW 4	职棒魂 5 プロ野球スピリッツ5	■2008年4月1日发售 ■Konami ■体育	◆本周 80222套 ◆累计 80222套	PS2
NEW 5	职棒魂 5 プロ野球スピリッツ5	■2008年4月1日发售 ■Konami ■体育	◆本周 60215套 ◆累计 60215套	PS3
↓ 6	口袋妖怪突击队 融合 ポケモンレンジャー バトナージ	■2008年3月20日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 58399套 ◆累计 405917套	NDS
↓ 7	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 39367套 ◆累计 1791520套	Wii

8 好孩子的无人岛生活 NDS NEW
とったど～！よゐこ无人岛生活
■NBGI■2008年4月3日发售■动作■4800日元

本作改编自颇有人气的野外生存节目，而游戏中惟一要做的事情也就是想方设法活下去。在无人岛探索的过程中会遭遇各种意外情况，不但能够从中学到很多野外生存的小知识，使用触控笔进行的小游戏和夸张的画面表现方式都是让人全身心投入的魅力所在。

本周：38 958套 累计：38 958套

↓ 9	任天堂全明星大乱斗 X 大乱斗スマッシュブラザーズX	■2008年1月31日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 24209套 ◆累计 1497955套	Wii
↓ 10	十大运动 デカスポルタ Wiiでスポーツ“10”极目！	■2008年3月19日发售 ■Hundson ■运动	◆本周 21951套 ◆累计 116193套	Wii

由于本周有大量新作上榜，继续保持第一的《MHP2G》销量较首周有了明显的下降，不过截止本期杂志截稿，官方已经公布本作的出货量突破200万，成为了近年来日本地区少有的双白金作品。内容上大幅度强化的《无双大蛇 魔王再临》虽然首周销量仅有前作(40.6万)的一半有余，不过基于PS2的用户数量，长期热卖的可能性仍然很高。“棒球游戏”在本周同样有抢眼的表现，PS系的两个版本均占据着榜单靠前的位置。

2008年4月7日～2008年4月13日

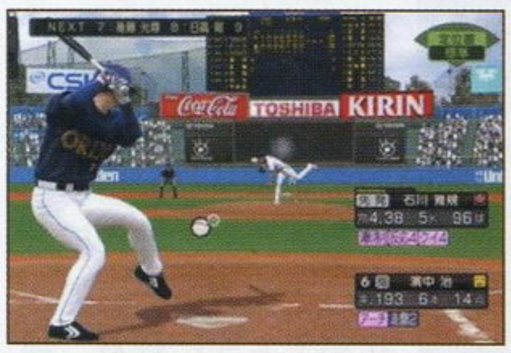
1 马里奥赛车 Wii Wii NEW
マリオカートWii
■Nintendo■2008年4月10日发售■竞速■5800日元

众多的任天堂明星，精彩刺激的比赛仍然是本作吸引大多数玩家的杀手锏，除了系列作品首次加入的摩托车外，新增的“跳跃动作”则成为了影响比赛过程的另一个方面。游戏同样支持Mii形象和最大12人联机比赛，甚至还能将成绩上传到网上进行排名。

本周：593 576套 累计：593 576套

↓ 2	怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターパータブル 2nd G	■2008年3月27日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 221781套 ◆累计 1590457套	PSP
↓ 3	无双大蛇 魔王再临 无双OROCHI 魔王再临	■2008年4月3日发售 ■Koei ■动作	◆本周 55506套 ◆累计 283041套	PS2
↑ 4	Wii Fit Wiiフィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 31325套 ◆累计 1822845套	Wii
↑ 5	口袋妖怪突击队 融合 ポケモンレンジャー バトナージ	■2008年3月20日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 30159套 ◆累计 436076套	NDS
↑ 6	好孩子的无人岛生活 とったど～！よゐこ无人岛生活	■2008年4月3日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 26109套 ◆累计 65067套	NDS

7 职棒魂 5 PS2 上周4位
プロ野球スピリッツ5
■Konami■2008年4月1日发售■体育■6980日元



游戏中收录了2008年度大量职业选手的详细资料，光是这一点就足以让狂热的“棒球迷”玩家大呼过瘾。新增的“明星模式”能让玩家体验一名棒球选手最长20年的职业生涯，并且为了照顾新玩家，在挥棒时还引入了“缓急对应槽”的设定，大大提高玩家击球的成功率。

本周：21 510套 累计：101 732套

↓ 8	星之海洋 二度进化 スターオーシャン2 Second Evolution	■2008年4月2日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 17591套 ◆累计 108452套	PSP
↑ 9	十大运动 デカスポルタ Wiiでスポーツ“10”极目！	■2008年3月19日发售 ■Hundson ■运动	◆本周 17171套 ◆累计 133364套	Wii

10 任天堂全明星大乱斗 X Wii 上周9位
大乱斗スマッシュブラザーズX
■Nintendo■2008年1月31日发售■动作■6800日元

本作最大的成功就是让所有角色都达到了一个平衡点，没有了绝对的最强与最弱，玩家惟一需要做的就是充分了解每个角色的战斗特点，并在实际战斗中去体验那种一发逆转的爽快感。如果你是一名Wii玩家，就没有任何理由错过这款让无数玩家疯狂的顶级作品。

本周：14 297套 累计：1 512 252套

本周最大的赢家无疑是《马里奥赛车Wii》，首周约60万的销量远远将系列的前两部作品抛在身后(《马里奥赛车DS》首周21.9万，《马里奥赛车 双重冲击》首周20.8万)，不仅如此，搭配游戏推出的专用方向盘也由于电视广告的宣传一度出现“供不应求”的局面，成为了Wii主机再次大卖的全新周边。另外《任天堂全明星大乱斗X》在上榜3个月后也终于顺利突破了150万的销量大关。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

数字飚榜

怪物猎人数据大比拼

▲制作人和从玩家中募集来的广告出演者都出席了首发当天的特别活动，从大家开心的表情就不难看出本作的受欢迎程度。

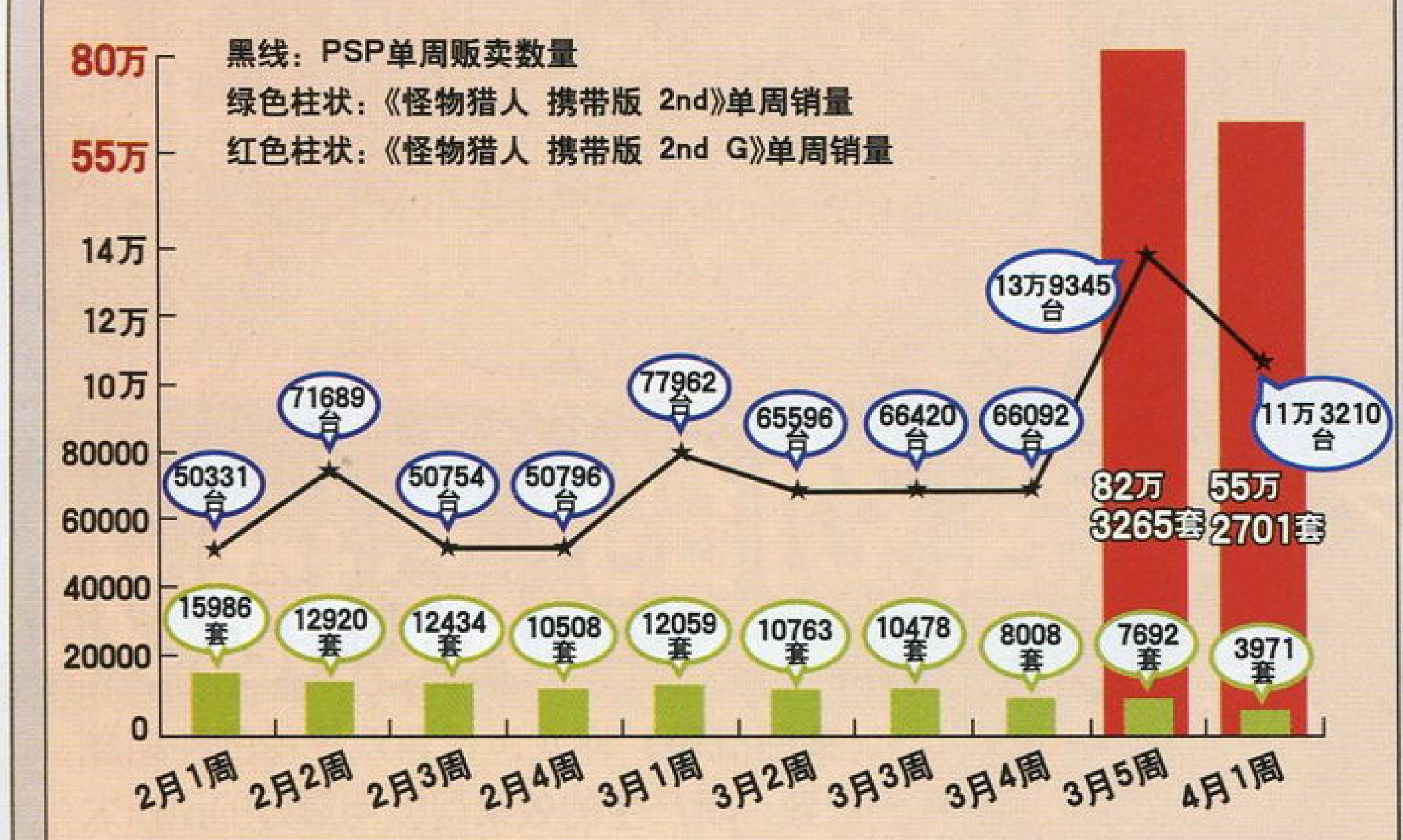
如果要问现在PSP上最火的游戏是什么，相信很多玩家都会毫不犹豫地回答出《怪物猎人 携带版 2nd G》的答案。这款在国内引起"猎人风暴"的游戏，其实在日本国内也已经形成了新的"社会现象"，成了很多非游戏媒体争先报道的焦点。在今天的数字飚榜中，晴天就带领各位玩家了解一下系列作品曾经创下的销售业绩，甚至通过下方的趋势图，大家还能很直观地看到这款"神作"级别的游戏是怎样为PSP的硬件在日本地区销量贡献力量的哟。

系列作品销量一览

名称	机种	发售日	首周销量(套)	累计销量(套)
怪物猎人	PS2	2004.3.11	120640	288559
怪物猎人G	PS2	2005.1.20	128051	237393
怪物猎人 携带版	PSP	2005.12.1	118317	1088038
怪物猎人2 dos	PS2	2006.2.16	368057	652598
怪物猎人 携带版 2nd	PSP	2007.2.22	746313	1688980

注：所有数据仅统计日本地区，且包含廉价版的销量，截止日期为2008年4月6日。

2008年2～4月PSP硬件销量趋势图



2008 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	4月7日～4月13日	3月31日～4月6日
1	PSP	1 317 216台	85 721台	120 964台
2	Wii	1 189 260台	46 296台	44 618台
3	NDSL	1 152 496台	47 158台	55 190台
4	PS3	366 125台	8 232台	11 303台
5	PS2	184 353台	6 834台	10 423台
6	X360	45 645台	1 147台	1 452台

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

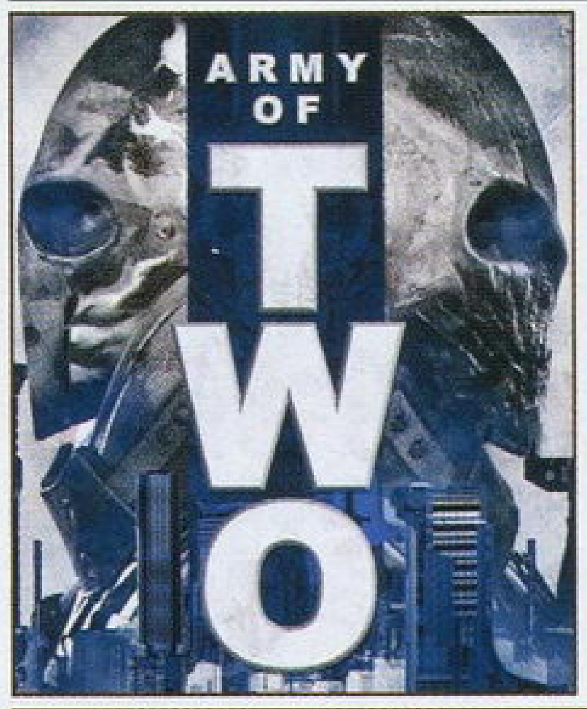
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年4月6日～2008年4月12日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	任天堂全明星大乱斗X Super Smash Bros Brawl	Nintendo 2007年3月9日发售	动作 上周排位：1	151263套	3049673套	Wii
2	彩虹六号 维加斯2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2	Ubisoft 2008年3月18日发售	主视角射击 上周排位：3	66049套	814241套	X360
3	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：2	65192套	3978194套	X360



4 战地双雄 X360

Army of Two

■EA ■2008年3月7日发售■主视角射击■上周排位：2

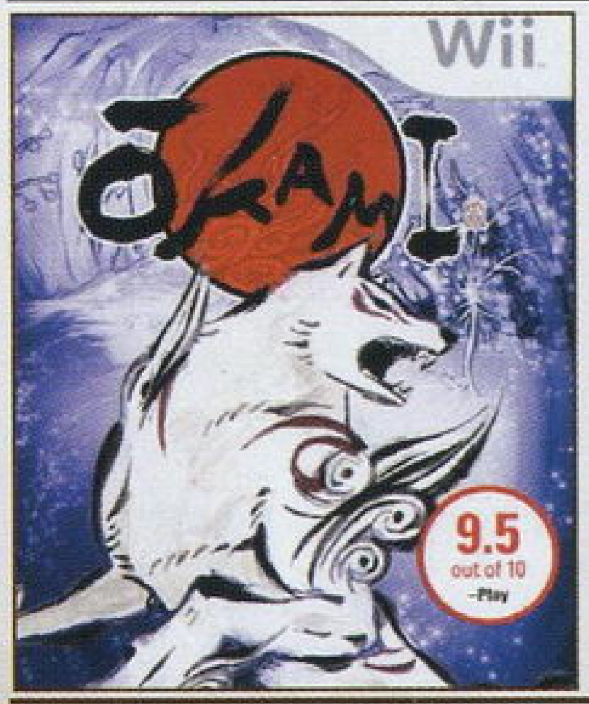
正如本作的标题一样，游戏最强调的就是玩家与队友间的配合，并且无论是上网联机，还是线下与好友协同作战都能享受到远远高于单人游戏的乐趣。游戏最大的毛病也出现在单机游戏中，电脑AI控制的队员偶尔会傻在原地不动，对玩家攻关造成不小的困扰。

本周：41 302套 累计：637 653套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
5	危机之源 最终幻想VII Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix 2008年3月26日发售	角色扮演 上周排位：4	37917套	346192套	PSP
6	摇滚乐队 Rock Band	Harmonix 2007年11月20日发售	音乐 上周排位：–	34524套	1217889套	X360
7	更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training	Nintendo 2007年8月22日发售	实用软件 上周排位：10	33522套	1959781套	NDS
8	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	Nintendo 2007年11月12日发售	平台动作 上周排位：7	33339套	3458298套	Wii
9	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	音乐 上周排位：6	43088套	1876015套	Wii
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	Nintendo 2006年5月15日发售	平台动作 上周排位：8	31826套	4293898套	NDS

2008年4月13日～2008年4月19日

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
1	任天堂全明星大乱斗X Super Smash Bros Brawl	Nintendo 2007年3月9日发售	动作 上周排位：1	188768套	3238441套	Wii
2	GT赛车5 序章版 Gran Turismo 5 Prologue	SCE 2008年4月15日发售	竞速 上周排位：–	145296套	145296套	PS3
3	彩虹六号 维加斯2 Tom Clancy's Rainbow Six:Vegas 2	Ubisoft 2008年3月18日发售	主视角射击 上周排位：2	75740套	889981套	X360
4	吉他英雄III 摇滚传奇 Guitar Hero III:Legends of Rock	Activision 2007年10月28日发售	音乐 上周排位：9	63537套	1972499套	Wii
5	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4:Modern Warfare	Activision 2007年11月5日发售	主视角射击 上周排位：3	61047套	4039241套	X360
6	战地双雄 Army of Two	EA 2008年3月7日发售	主视角射击 上周排位：4	49148套	686801套	X360



7 大神 Wii

Okami

■Capcom ■2008年4月15日发售■动作冒险■上周排位：–

本作的系统足以说明这是一款为Wii量身打造的游戏，而真正让很多玩家意想不到的是，本作的美版竟然会先于日版发售。充满日式风格的本作能在欧美市场占得一席之地，在很大程度上得益于利用Wii手柄操作的"画笔"系统，不知道这会不会是受到"中国书法"的影响呢？

本周：47 192套 累计：47 192套

排名	游戏	厂商/发售日	类型/上周排位	本周	累计	机种
8	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	Nintendo 2007年11月12日发售	平台动作 上周排位：8	46655套	3504953套	Wii
9	更能锻炼大脑的成人DS训练 More Brain Training	Nintendo 2007年8月22日发售	实用软件 上周排位：7	39284套	1999065套	NDS
10	摇滚乐队 Rock Band	Harmonix 2007年11月20日发售	音乐 上周排位：6	38698套	1256587套	X360

www.plumbook.cn

中国人的骄傲！

战火中的世界

第三次世界大战的真实预演，紧张刺激！《末日战争》将场景设置于2020年，超级大国在全世界范围内激烈开战。玩家会置身于巨大的冲突斗争中，同时现身美国和欧洲心脏地发，包括华盛、巴黎、莫斯科等40处实景战场。

强劲的震撼力

《末日战争》将次世代游戏平台的性能发挥到极致，所产生的效果可以与最好的动作大片相媲美。战场的混乱与恢宏气势生动逼真，比之前的任何游戏都更胜一筹。

《末日战争》（本刊前译：《终结之战》）是育碧为旗下“汤姆·克兰西系列”开发出的一个全新品牌。游戏的灵感来自于著名军事小说家汤姆·克兰西的小说《红色风暴》，该书讲述的就是一个关于第三次世界大战的“不久的将来”的故事。2020年，世界资源短缺，每个国家都必须自己解决自身的问题，美国、欧洲与俄罗斯之间的矛盾一触即发，一颗小火星就能引燃这场末日战争的导火索。《末日战争》让玩家亲身体验这样的一个史诗般的地域军事冲突，下面就让我们一起来看看本作宏大的战争场面吧！

文 多边形　美编 木仙

末日战争	Ubisoft	即时战略
多机种	End War	美版
	2008年内　游戏人数未定	售价未定
	对应机种为PS3、X360	对应年龄未定

■战场上经常会显得一篇混乱，而玩家并不需要为这种情况担心操作问题。另外，多兵种协同作战在本作会更加重要。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
（本文全部内容资料由育碧上海全球独家提供，未经许可，不得转载！）©2008 Ubisoft Inc.

育碧上海全力打造即时战略新篇章！

■与汤姆·克兰西游戏一贯的创新性和高品质相同，《末日战争》是战略游戏的一个全新种类。由于它一开始就是为游戏机平台设计，它集次世代技术、绝妙设计和顶尖制作于一体。

■从图中可以看到一场核爆，似乎核武器在这次战争中并没有受到使用的限制，最后会不会升级成为一场核战争呢？

混乱中的控制

玩家不会因游戏充分展现的大规模战争而手忙脚乱，因为《末日战争》的设计及界面提供给玩家充分的信息以便对战场形势时刻保持清醒，同时执行战略天才们所发出的命令。操作的简单性确保了战争胜利取决于战略的决策，而不是力量上的简单执行。玩家不需要控制单个的人物，而是直接操控以战斗旅为单位的士兵，以连为单位的坦克、装甲车或武装直升机 。而且游戏中的士兵足够聪明，会懂得就近寻找掩护、执行，和采取各种战略。

置身于真实战场

摒弃了传统即时战略游戏所采用的上俯视／同等大视角，《末日战争》采用了独特的第三人摄像技术，让你置身于战场的腹地。成千上万的军队可以同时出现在 3D 战场上。侧翼包围、掩护、牵制……当你鏖战于欧洲大陆和美洲大陆，所有的军事策略你都可以自如运用。

■对于汤姆·克兰西游戏的铁杆粉丝，肯定会给有非常大的惊喜！从画面中看，你是不是找到了同一系列的其他某款游戏的影子？

■会有一个单一的统领的故事主线解释战争爆发的原因。玩家从不同的三方看待这些事情。当战争爆发后，你可以选择其中的一方。从这个角度看，战争是在全世界版图内展开的。而玩家的行动将决定着战争的走向与发展。

庞大的开发团队 整个《末日战争》的开发团队大约有 120 个游戏开发人员，开发时间超过 2 年。毫不夸张地说，这完全是一个国际明星队。这些开发人员中除了来自中国的人员以外，还有法国、英国、美国、加拿大、罗马尼亚、塞尔维亚和澳大利亚的相关人员参与进来。

话梅杂志&3DM-SMV

第三次世界大战箭在弦上一触即发！

■从远处的气垫船来看，似乎这是一场登陆作战，从远处隐约可见的自由女神像可以看出战火已经燃烧到了美国本土了。

■本身这一场战争就是由于资源紧缺而引起的，于是占领资源设施在游戏中显得尤为重要。

关于《末日战争》

在您的起居室里体验第三次世界大战。汤姆 · 克兰西的《末日战争》是一款全新的与众不同的战略游戏。专为次世代游戏机平台设计，这款即使战略游戏让你在 2020 年的世界大战中操控 3 大军事集团。如同任何其他带有“汤姆 · 克兰西”标签的游戏一样，《末日战争》以当今现实世界军事研究为基础，最新最酷的交通工具、武器和技术轮番出场。

■在《末日战争》中，导火线是一起针对“自由之星”发射所发起的一次恐怖袭击活动。“自由之星”是一枚用来控制太空新领地的军事卫星。

一切由你控制

超级大国互相对抗的故事情节，让你掌控一切。你可以操控美国联合特攻军，欧盟强攻团和俄罗斯近卫旅，可以是单人的军事行动，也可以是多人对抗。《末日战争》超越了其他即时战略游戏，声控技术让你可以通过声音控制你的军队，以闪电的速度采取战略行动。

■自由女神像、航空母舰、滚滚硝烟……这一切似乎看起来格格不入的东西现在却出现在了同一个地方，游戏是想要通过这样的场景让人们能够更深刻地对待战争么？

强大的声音操控 声控系统是《末日战争》最重要的一个特性，操控一个军队，没有比通过麦克风大声喊出命令更真实，更直接的了。这样的策略与玩家的思考时间同步。新旧游戏机的技术更新换代让设计者们设计出了这款高效的精确的语音识别系统，玩家使用起来也不会很烦琐。

话梅杂志&3DM-SMV

人类终结之战！

与众不同的设定

与传统即时战略游戏不同，《末日战争》让玩家从自己所控制的单位的角度看待行动。这样的一个“指挥官视角”使得战术的真实性大大加强，极大地提升了刺激性。在短短的几秒钟时间里，玩家可以从一个单位的视角转换到另外一个单位的视角。在战争中，你可以随时向战场上的一个单位发号施令，而不需要玩家转换到这个单位的视角。另外，玩家可以随时可以进入指挥总部的控制屏幕。这个屏幕采用 3D 从上而下的卫星视角，对整个战争一览无余。

■空降作战的快速突然能够给对手强力的打击，而在强调空中力量的本作中，这一攻击手段相信会被发挥得更加淋漓尽致。

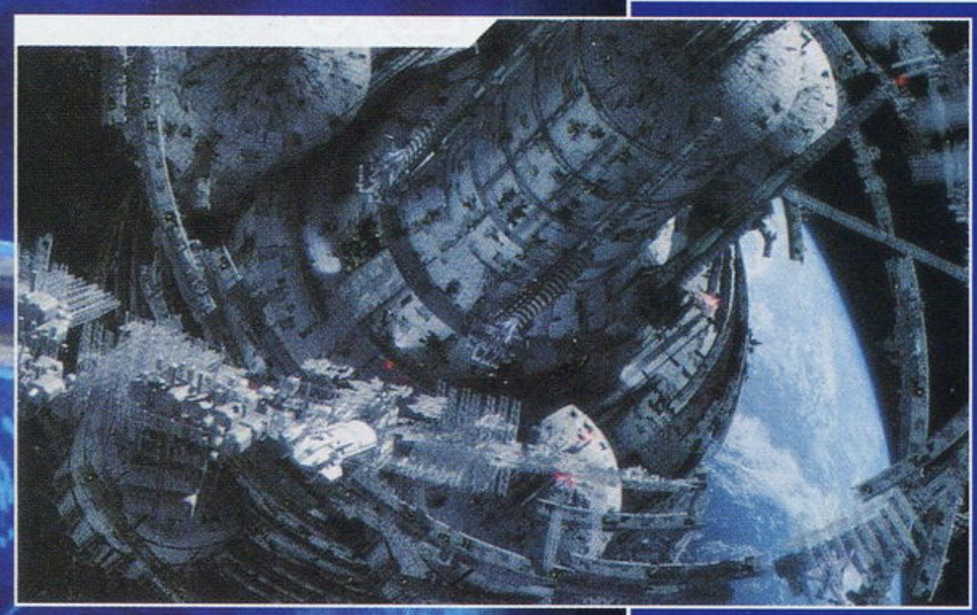
重要的空中力量

本作的飞机在游戏中的战场上扮演着非常重要的角色。任何东西出现在战场上，都是需要飞机来运送的。这也意味着如果你受伤了，需要救护，那你就需要一架飞机来完成。同时，游戏中的飞机装配了强大的火力。比如地面轰炸机能够对地面目标进行扫射，精确投放炸弹，或者进行地毯式轰炸，置对手于死地。

无责任猜想 因为是上海育碧作为主要开发团队在制作这款游戏，加上这款游戏又有语音控制系统，相信在游戏中可以用中文进行操控并不是不可能的事情哦。到时候玩家们可以体验一把真正的指挥官的感觉啦。

www.plumbook.cn

波澜壮阔的宇宙冒险即将再次展开



虽然本作于去年的TGS上就已经发布过一段影像，但其中透露出信息却很少。通过这次公布的主角信息以及故事背景我们可以了解到，4代的剧情并不是发生在3代的后面，而是讲述了在系列初代的故事之前发生的事情。当时人类才刚刚实现通过空间扭曲来进行瞬时移动，正要迈出踏向宇宙的第一步，本作的故事就设定在这样的一个背景下展开。和3代一样，游戏的男女主人公也是从小青梅竹马的伙伴，到底日后他们会遇到哪些同伴、发生哪些事情，这就要等待玩家慢慢去发掘了。

▲像是空间站一样的建筑物，难道说主角要在这么大的地方进行冒险？

▼从另一个角度看到的空间站，漂浮在它周围的应该就是居民区吧。

与巨大的宇宙飞船进行魄力十足的战斗

■主角一行在通过宇宙飞船进行空间移动，可就在移动的过程中发生了激烈的战斗。

星之海洋4

STAR OCEAN 4（暂名）

文 卡伦 美编 木仙

星之海洋4（暂定）	Square Enix	角色扮演
机种未定	スタールオーシャン4（假题）	日版
	发售日未定 / 1人	价格未定
	无对应周边	对应玩家年龄：未定

距离PSP上的《星之海洋 二度进化》的发售才不到一个月，Square Enix就向我们进一步公布了系列最新作《星之海洋4（暂定）》的相关情报。作为开发公司tri-Ace旗下的当家作品，制作小组也誓要将这一经典系列的辉煌延续下去，从目前公布的情报我们可以就看出，转移到次世代平台的新作不但在画面上有了大幅提高，游戏的内容也保持了一贯的高素质。至于这次的作品到底还有什么其他的惊喜在等着FANS，就让我们来看看详细的报道吧。

冒险的舞台是一望无垠的广阔宇宙

■高耸入云的神殿顶部被漂浮在空中的大陆所环绕，这里应该是游戏的一个关键场所。

作为《星之海洋》的一个特色，系列所呈现的雄壮的宇宙景观一直是玩家津津乐道的一个话题。凭借着硬件性能的提高，新作在画面的表现上又提升了一个档次，游戏中我们将感受到更加宏伟而奇特的外太空世界所具有的魅力，在这样的世界中展开冒险一定是件非常令人兴奋的事吧。

■夕阳西下，水面以及建筑物的光影效果给人非常柔和自然的感觉。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.Developed by tri-Ace Inc.

保护好同伴是我的责任

艾基·马贝利克

充满正义感与责任感的少年，为了挽救处于灭亡危机中的人类而自愿加入了宇宙开拓队，踏上了往太阳系之外迈进的征途。他对周围情况有着优秀的判断能力，过于果断的性格容易让人觉得他有勇无谋，关于这一点，蕾米也不时地提醒他。

因为我相信你，艾基

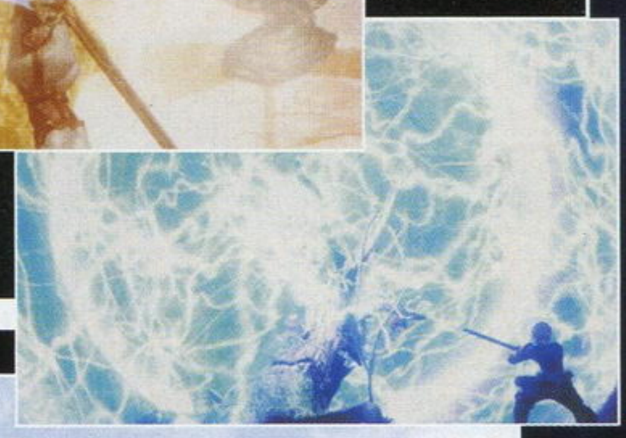
蕾米·西园寺

名门西园寺家的大小姐，从小开始的弓箭练习让她掌握了一身精准的射术。虽然经常善意地去体恤别人，但对自己的要求却非常严格，有的时候也会因为过于压抑自己而感到崩溃……现在她和艾基一起加入了宇宙开拓队，在部队里就像是一位冷静地辅佐着艾基的副官。

战斗系统初现端倪

大家所关心的本作的战斗系统还没有确定，但基本的概念还是会保持和之前的作品一样，给人以《星之海洋》贯有风格的印象。

▲本作的BOSS战将会出现更多巨大的怪物与玩家进行战斗。



▲▶画面中发动的魔法与纹章术的特技，炫目的特效让人感觉非常有魄力。

引人注目的各种武器

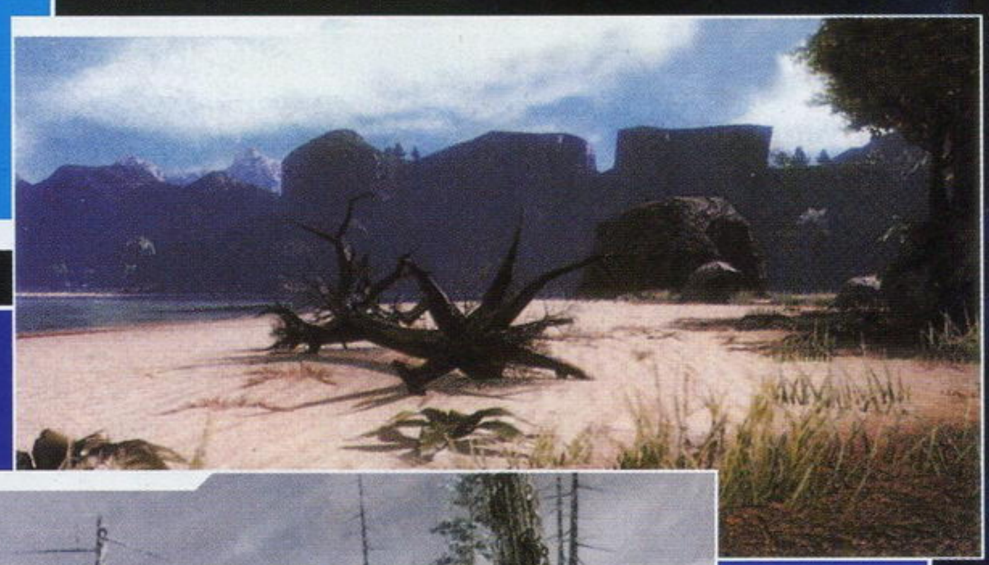
从游戏的人设以及战斗画面中我们可以看到，男主人公是使用剑的，而女主人公使用的则是弓，其他的同伴也会使用各种不同类型的武器，总之本作的战斗部分将相当精彩。

剑的颜色会随着属性的不同而变化

▶艾基在向敌人发起攻击时，手中的剑会发出红色的光辉。为了让战斗变得更加轻松，就必须不断地掌握能将属性融于剑中的特殊攻击，针对敌人的弱点采取行动。

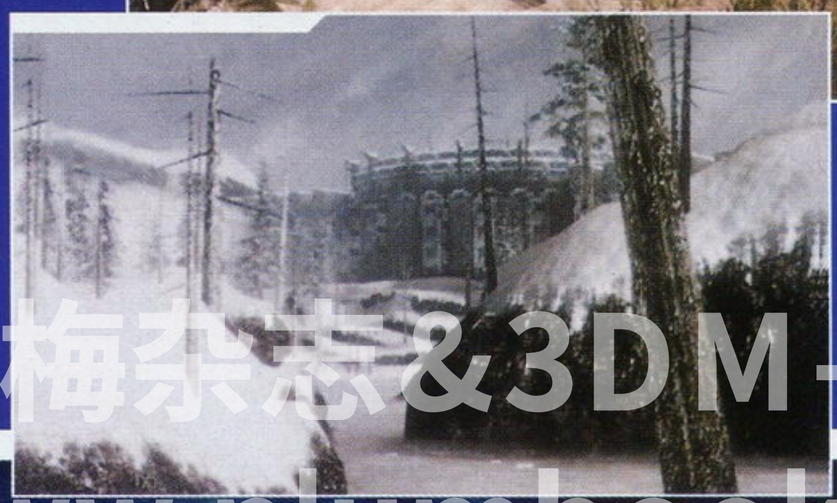
使用弓箭在后方支援队友

◀蕾米正在飒爽地向远处的敌人射箭。她在队伍中属于后方支援型角色，除了弓箭以外还可以使用纹章术以及回复魔法对我方进行支持。



据游戏制作人山岸功典介绍，本作的故事将发生在6到7个不同的行星上，各个行星上的自然环境和文化背景都有很大差异，这些都会在游戏中细致地表现出来，玩家在行星之间穿梭冒险的同时可以慢慢地去体会。

■布置得错落有致的露天广场。



▲山脚下灼热的沙丘。

◀终年被积雪覆盖的神秘城堡。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 胜负师 美编 NINA

乱世英雄，笔指天下！

4月，正值街机版"《三国志大战》系列"三周年庆活动，世嘉方面发表了掌机新作《三国志大战·天》，今年夏天就会登陆NDS平台。2007年的1月底，NDS版《三国志大战》因其丰富的卡片和策略性十足的系统而获得了不少玩家的支持。同时也让很多没有条件尝试街机版的玩家领略到了这款卡片大作的魅力。尽管这一款《天》依然移植自街机版，但却直接跳过了2代，以最新作《三国志大战3》为蓝本进行开发，并在原本NDS的系统基础上进行了不小的改良。相信今夏，一场火热的三国大战又将在玩家的触控笔间展开。

三国志大战·天	SEGA	桌面棋牌
NDS	三国志大战·天	日版
	预定 2008 年夏　1～2 人	售价未定
	对应任天堂 Wi-Fi 网络连接	对应玩家年龄未定

横刀跃马！战场变更

本次《天》最为明显的变化就是操作界面的变更。NDS版前作采用的是竖式的操作界面，也就是需要将NDS逆时针旋转90度后进行操作，这样的界面与街机版相比是有一定出入的，玩家在操作时也可能产生一些不适应。在吸取了玩家的广泛意见后，制作方这里将界面回复普通的横式，即上屏为战斗画面，下屏用触控笔操作卡牌，对于玩家来说更容易上手。

◀ 武将的肖像精美，而且在画面中的比例也很大。

▼ 武将在使用计略时会有动画特写，较之前作，感觉更加华丽。

©SEGA

运筹帷幄！沙场图解

本作的基本玩法与前作以及街机版基本相同，即用触控笔在下屏移动武将卡片或适时使用特殊能力，两军对垒，目的是攻破对方的城池，其中结合了桌面、策略、即时战略等游戏元素。相比前作《三国志大战DS》，本作增加了军师卡、军师奥义、属性等充满魅力的新要素，游戏界面也随之发生了一些改变。从以下图例中，各位"君主"应该能够了解到游戏系统的一些变化。

战斗画面图例

1. 自城耐久值：减少到0即会判为我方失败
2. 战斗剩余时间：时间结束视任务目的论胜负或平局
3. 敌城耐久槽：该槽减少到0即会判为我方胜利
4. 迷你地图：可对战场整体状况进行确认
5. 计略：当前武将所拥有的计略名称
6. 奥义：军师的特殊能力，每场战斗限用一回
7. 士气槽：随时间增长，使用计略时会有相应消耗
8. 奥义槽：随时间增长，不同残量下效果会有差别
9. 当前武将：当前被操作武将的资料
10. 其他武将：卡组内其他武将的资料
11. 军师：我方军师头像
12. 奥义键：点击该按键可发动奥义
13. 镜头地图：点击后变更战场的镜头视角
14. 计略锁定键：把预定使用的计略固定到当前武将身上
15. 计略键：发动计略
16. 盘面：对武将进行操作的区域

来自制作人的话

《三国志大战》系列制作人

西山先生在接受媒体采访时，透露了以下比较关键的信息：

西山泰弘

①《三国志大战·天》和街机版的3代是同时开发的，并以3代为基础进行制作，除了3代中的卡片，还会有增加一些原创卡片。

②横着的游戏方式是开发团队数次讨论之后的结果，因为除了操作更便利，玩法也更接近于街机形式。

③游戏中会有活用了NDS特性的新模式，且在之前的作品中都是没有的，但具体情况目前还不能公布。

④本次的作品会强化Wi-Fi对战机能，同时会提供更加便利的游戏系统。

⑤本作副标题的"天"字取自3代导入的"天地人"属性系统，制作人员认为"天"最能表达本作的进化程度。

⑥记者问到之后的作品是不是叫《三国志大战·地》、《三国志大战·人》时，西山笑着予以否认。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

心中的经典将再次延续

虽然2003年8月最初在NGC上推出的《仙乐传说》在日本玩家中引起了很大的反响，不过让大多数国内玩家见识到本作魅力的，还是2005年7月发售的PS2版。现在继承了本作众多创新理念的续作，即将在目前较具人气的Wii主机上和所有玩家见面了，除了操作方式会针对Wii作出相应的修改外，在前作2年后发生的扣人心弦的故事情节才是众多FANS瞩目的焦点，现在就让我们一起来看看到目前为止，关于反面角色和系统的详细情报吧。

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	NBGI	角色扮演
Wii	テイルズ オブシンフォニア ーラタトスクの騎士	日版
	预定 2008 年 6 月 26 日 / 1～4 人	价格未定
	无对应周边	对应玩家年龄：12 岁以上

文 晴天
美编 NINA

Key Word 邦加德 ヴァンガード

为了守护被特塞阿拉人欺压的席尔瓦兰特人而建立起来的抵抗组织，虽然背负着“反特塞阿拉”、“反玛蒂尔教会”的罪名，但势力却急剧增长。也正是由于他们和玛蒂尔教会在村庄中发生了武力冲突，才不幸让男主人公艾米尔失去了双亲。

艾莉丝

魔物只是我的仆人！

◀能够操纵魔物进行战斗的艾莉丝究竟实力如何呢？

使用机械操纵魔物的魔物使，但对魔物本身并没有任何感情。表面上是一个清纯的美少女，但内心却是相当的黑暗并有虐待的倾向，从始至终一直贯彻暴力才能解决问题的信条，甚至还拥有控制他人思想的神秘咒术。

传说中的腹黑女

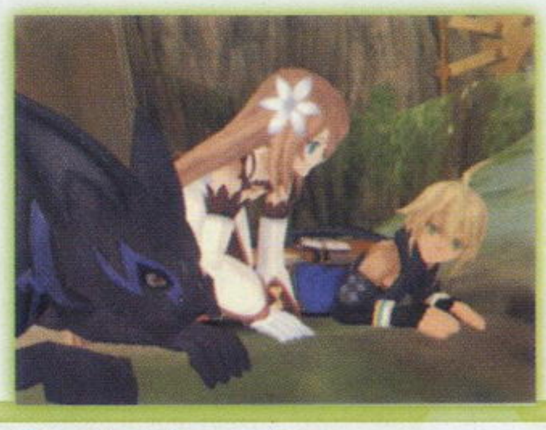
▲可爱的容貌下却隐藏着不为人知的邪恶，大家还是小心防范她吧。

Key Word 精灵统领 センチュリオン

作为整个游戏剧情的关键线索，除了掌管大自然平衡的精灵拉塔特斯克外，重生的世界上还存在多个侍奉拉塔特斯克的元素精灵。他们让魔物成为同伴的特殊能力在冒险的途中给予了艾米尔非常大的帮助。

特雷布莱

暗属性的精灵统领，一直在想方设法恢复自己控制暗属性魔物的能力。遇到被承认为“拉塔特斯克骑士”的艾米尔后，便和他签订了契约跟随众人一起行动，和沉着冷静的外表不相符的是，特雷布莱总喜欢找各种各样的话题和大家聊天。



玛尔塔小姐正在寻找你

◀额头上拥有寄宿着精灵拉塔特斯克力量的纹章，为了保证玛尔塔的安全，一直形影不离地跟着她。

德卡斯 Decus

▼最让人匪夷所思的是，德卡斯竟然喜欢使用女士香水，并且还因此经常吃艾莉丝的闭门羹。

拥有奇怪嗜好的男子

拥有淳朴外表的热血青年，但经常无法控制自己的情绪，以至于动不动就抓狂。为了接近艾莉丝，他加入了邦加德来磨练自己的意志，再加上缺乏主见，所以不管艾莉丝说什么，自己都会毫不犹豫地去做。

艾克阿

水属性的精灵统领，和特雷布莱一样侍奉着精灵拉塔特斯克，由于同情李希特的遭遇而跟随他一起行动。其和特雷布莱最大的不同是，在战斗时她会让自己支配的怪物进行战斗，而自己则在旁边“坐山观虎斗”。

你和李希特比可爱可差远了

▶由于彼此已经建立契约的关系，所以艾克阿经常会出现在李希特的梦境中，现在他们似乎在讨论着什么……

©藤岛康介 ©2003～2008 NBGI

此前相关报道 第一报 VOL.185 P17 第二报 VOL.195 P43

www.plumbook.cn

新系统闪亮登场

对于这款万众期待的作品，制作团队也在游戏中加入了很多以前从未尝试过的想法，而从目前公布的系统来看，无论是角色育成还是战斗都追加了新的要素，究竟结合Wii的独特操作还会出现怎样的有趣系统，大家还是再耐心地等等看吧。

大地图的移动方法

本作从迷宫或者村庄返回大地图时会出现地点选择画面，而玩家需要做的就是使用Wii的遥控器手柄来选择下一个目的地。此时地图上标记有艾米尔的地点就是玩家的所在地，羽毛笔则由玩家控制，在希望达到的地点按下A键就会出现确认的画面，这应该算是Wii最基础的操作运用了吧。

选择画面

进行确认

▶ 确认目的地后还会看到艾米尔在地图上慢慢移动的情景，非常可爱。

咏唱攻击

让队伍中的同伴一齐发动技能和魔法的“咏唱攻击”，在本作中的发动条件也完全改变。由于这次敌我双方都固定拥有8种属性的任意一种，所以能够发动咏唱攻击的同伴属性必须和战场的属性领域相同才行。另外技能和魔法的威力也会根据属性领域和同伴的不同而发生改变，看来要组合出最强的攻击，有些时候也需要那么一点运气。

属性领域在这里

显示在画面左下方，并根据敌我双方使用的技能和魔法而不停的改变，显示在圆环中心的图案正是当前战场的属性。

管理怪物的工会

由于玩家的队伍中最多只能带4只怪物，所以想留出一些空间给新的怪物加入，多余的怪物就可以交给“猫人工会”来进行照料。在这里除了可以随时更换队伍中的怪物同伴外，还可以给怪物制作料理，让它们食用以增加能力，不过一定要记得准备配方书和材料。

◀不同的料理所增加的能力自然不一样，满足特殊条件还会让怪物进化。

▶本作的料理居然是给怪物吃的，看来我们的主人公们是没口福啦。

魔法指环

前作中用于解谜的魔法指环同样会出现在本作中，虽然这次还是跟以前一样用来触动机关或破坏陷阱，不过瞄准的方式还是结合了Wii遥控器手柄的感应操作。

▲按Z键可以快速锁定附近能够触动的机关。

▼ 按A键发射火焰应该是再熟悉不过的画面了。

前作角色2年后的近况大公开

现在，什么都别说

前作的主人公，由于参加了“血之肃清”的镇压运动而在大陆人民心中的地位成两极分化，就连他自己也不清楚自己这样做是否是对的。

年龄：	17岁～19岁
身高：	173cm～178cm
体重：	58kg～63kg

罗伊德·埃尔文

◀ 世界的英雄，还是破坏者？罗伊德心中的想法没有人知道……

我和艾米尔是朋友

罗伊德的老师莉菲尔·赛吉的弟弟，为了寻找下落不明的罗伊德而和姐姐分头行动。虽然和艾米尔等人是朋友，但却因为众人对罗伊德的敌对态度感到非常困惑。

年龄：	12岁～14岁
身高：	141cm～151cm
体重：	29kg～40kg

吉尼亚斯·赛吉

◀不知道擅长攻击魔法的吉尼亚斯，在长大后攻击方式是不是有所改变呢？

玛尔塔从现在开始就是我的朋友

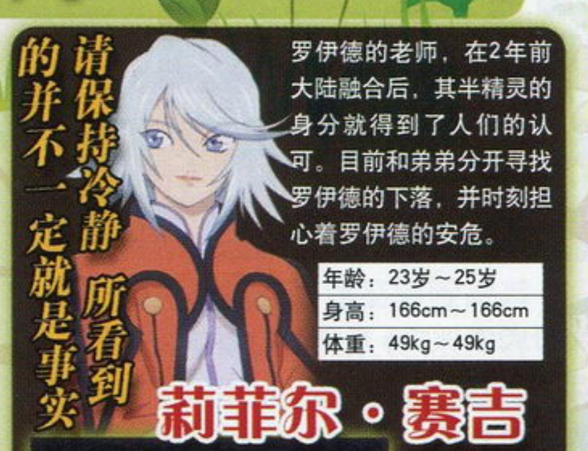
前作的女主人公，席尔瓦兰特世界的神之子，被大陆的人民认为是造成所有纷争的罪魁祸首，目前仍然按照自己的想法帮助遭受苦难的人们。

年龄：	16岁～18岁
身高：	158cm～158cm
体重：	44kg～44kg

柯蕾特·布鲁尼尔

◀前作中柯蕾特非常天真烂漫，但是经过一系列事件后，她现在更有主见了。

请保持冷静的并不一定就是事实



罗伊德的老师，在2年前大陆融合后，其半精灵的身分就得到了人们的认可。目前和弟弟分开寻找罗伊德的下落，并时刻担心着罗伊德的安危。

年龄：	23岁～25岁
身高：	166cm～166cm
体重：	49kg～49kg

莉菲尔·赛吉

◀前作中最冷静与理智的同伴，偶尔还会向大家投去温柔的目光。

我以片翼之名发誓绝对不会背叛大家！

前作中以囚犯的身分登场，目前恢复了原来的会长职务，并帮助大家寻找罗伊德的下落。由于已经从杀害恋人的痛苦中解放出来，所以不再戴着手铐。

年龄：	33岁～35岁
身高：	189cm～189cm
体重：	78kg～85kg

里加尔·布赖安

▶取下手铐的里加尔这次的攻击方式是不是以拳术为主呢？

我的忍术虽然目前还没有叔叔好……

继承了强力忍术的女忍者，性格开朗，不喜欢隐藏自己的感情。在完成了前作的冒险后，目前仍然在大陆上接受各种各样的委托。

年龄：	19岁～21岁
身高：	164cm～164cm
体重：	48kg～48kg

藤林椎名

▶ 2年后椎名明显成熟了许多，现在她正和谁探讨着某种东西。

让我帮忙吧我一定会尽力的

前作的冒险结束后便从寄生的状态中解放出来，进入了正常发育的阶段。目前在自己的家乡和里加尔共同进行着村庄的重建工作。

年龄：	12岁～14岁
身高：	138cm～150cm
体重：	24kg～38kg

布雷塞娅·康巴提尔

▶布雷塞娅不但恢复了少女的模样，而且笑的时候也明显比过去多了很多。

装作不知道的小子似乎隐瞒着什么哟

前作中特塞阿拉世界的神之子，和柯蕾特一样遭到目前大陆居民的憎恨，但是由于性格比较开朗的缘故，偶尔还是会出现在村庄中收集情报。

年龄：	22岁～24岁
身高：	179cm～179cm
体重：	68kg～68kg

泽洛斯·维尔达

▶和前作一样还是没有改掉喜欢找女生搭讪的老毛病，此时对待玛尔塔的态度可真是温柔啊。

无责任感言 本作的反面角色显然又会让众多宅男腐女玩家惊呼不已，势必抢过我们善良的男女主人公不少风头，看来只有期待剧情上能够有新的突破了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

孩子的纯洁。”洛杉矶市为此向Take-Two提出起诉，密歇根、伊利诺斯等州提议立法限制M级(17岁以上)游戏。佛罗里达州的著名律师杰克·汤普森(Jack Thompson)到处奔走，游说政府部门出面限制M级游戏，任何与游戏能够沾上边的罪案他都抢着去当控方律师，恨不得立刻就让Rockstar关门大吉。

屋漏偏逢连夜雨，Take-Two的财务丑闻在这段期间相继爆发，首席执行官和财务官接连落马，Take-Two的整个董事局被重组。该公司即将被出售的传闻开始浮现，公司内部萦绕着一股不安的气息。Rockstar的人员流动率很高，很多重要开发人员都相继辞职，甚至包括特瑞·多诺万。前Rockstar制作人杰夫·威廉姆斯(Jeff Williams)在他的博客中说：“这是一个无法让人放松工作的地方。”他说“某些高级管理层”会让他这样的下属在办公室门外干等数个小时，而自己却在里面忘我地玩PS2的足球游戏，员工绝对不能打扰他们玩游戏，即便这意味着耽误他们的项目期限。威廉姆斯说：“Rockstar经常把自己当作时尚公司，而不是游戏公司。游戏是否好玩倒是其次，是否够酷才是最重要的。于是在‘热咖啡’事件后，他们就像受伤的动物一样躲了起来。看到这样的情形真是一种悲哀和尴尬。”

杰夫·威廉姆斯经常在他的博客中爆出Rockstar的内幕，其中描述最多的是豪瑟兄弟用《横行霸道》赚来的钱投入到《荒野大镖客》(Red Dead Revolver)、《Manhunt》等暴力游戏中，后者以其极度血腥的内容遭到英国评级机构BBFC的拒绝评级，BBFC公关部主管休·克拉克(Sue Clark)说：“我们只有对一款游戏忍无可忍才会对其拒绝评级。”威廉姆斯也在其博客中说，《Manhunt》这种以杀人取乐的游戏“让我们所有人都想吐”，这种游戏实在是“玩得过火了”。一些游戏编辑访问了Rockstar的伦敦工作室，在他们的演示房里观看了《Manhunt2》的DEMO演示，从房间里出来后，他们的反应是“那里简直是鬼屋”。

过去游戏媒体大多都在不停地为Rockstar的游戏辩护，但在《Manhunt2》遭到世界各国封杀的事件中，他们也加入了讨伐的行列，英国《MCV》杂志说Rockstar纯粹是“自找麻烦”。也有一些无辜的游戏遭到Rockstar邪恶光环的波及。以校园小破坏为主题的《校园坏小子》(Bully)还没发售就遭到抗议，一群自称“和平守卫者”的组织举着大横幅包围了Rockstar的纽约办事处，他们把《校园坏小子》误认为是一款宣扬校园枪击的暴力游戏，一位抗议者说Rockstar“比恐怖分子还可恨！”。

后摇滚时代

看到Rockstar面临的种种灾劫，将其视为宿敌的杰克·汤普森律师幸灾乐祸地说：“我将很乐意主持Rockstar的葬礼。”

在纠缠不断的官司中，豪瑟兄弟仿佛已经过足了摇滚明星的瘾，他们悄悄地在媒体的视线中消失，很少再有人看到他们在公开场合露面。他们以忙于开发新作为由拒绝接受任何访问。“在这个国家有太多人希望我们被踢出境或者关起来。”这是2002年萨姆·豪瑟在《连线》杂志的采访中说过的一句话。2005年也许是他人生的最低谷，他和丹一起站在华盛顿的高级法院被告席上，怒目圆睁的律师控诉了他们的种种罪行，联邦调查员对Rockstar进行了长期的调查与讯问。

“热咖啡”事件之后，豪瑟兄弟戒掉了摇滚明星的生活方式，他们像真正的制作人那样投身于次世代的《横行霸道IV》，甚至游戏内容也开始有所收敛。作为系列开发周期最长的一作，《横行霸道IV》象征着Rockstar后摇滚时代的崭新方向，打上“IV”这个正统续作标号表明了该作挣脱“III”系列的束缚，再度实现进化的目标。此番进化以“真实”为大前提，正如萨姆·豪瑟所说，与《横行霸道III》已相隔7年，随着年龄的增长，玩家需要更为成熟而真实的内容。无法无天的时代已经成为过去，《横行霸道IV》的尼克生活在社会的底层，他用自己的生命为赌注追逐美国梦，这是一个有血有肉的人物，在现实中可以找到真实的影子，在他的身上甚至映射了豪瑟兄弟的某些特点，与之有强烈共鸣的萨姆·豪瑟将尼克视为平生最满意的游戏人物。

《横行霸道IV》从游戏内容到宣传方式都尽量避免了以往旁门左道的老路，豪瑟兄弟在各种媒体访问中几乎都对游戏的暴力内容避而不谈，他们更希望人们将《横行霸道IV》视为现实世界的翻版，它将成为玩家所见过的最真实的虚拟世界。两年前，Take-Two向Rockstar的几位核心人员支付了2500万美元的报酬，用于确保《横行霸道IV》的顺利开发。在该作发售日临近之时，它已经成为有史以来最受期待的游戏，它的发售将成为游戏历史上一个新的里程碑。据估计《横行霸道IV》及其衍生产品将总共创造近10亿美元的经济规模，相当于Take-Two公司总价值的一半。作为“《GTA》现象”的缔造者，豪瑟兄弟就像甲壳虫乐队一样，将成为流行文化的传奇。

横行霸道 圣安德里亚斯

Grand Theft Auto: San Andreas

平台	PS2、Xbox
发售日	2004年10月26日(PS2版)
执行制作人	萨姆·豪瑟
制作人	丹·豪瑟

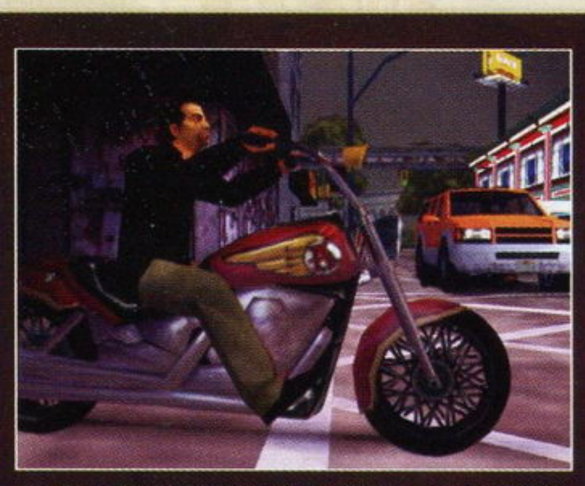
2008年3月26日，Take-Two向投资者发布了一份提议抵制EA恶意收购的倡议书，在其中附带的资料中指明《圣安德里亚斯》的累计销量为2150万套，这个数字比独立市调机构的统计数据高出不少，主要原因可能是因为将市调公司忽略的PC版销量数据计入在内。不管怎样，这让Take-Two成为任天堂之外惟一一家跨入“2000万俱乐部”的厂商。

横行霸道 自由城故事

Grand Theft Auto: Liberty City Stories

平台	PSP、PS2
发售日	2005年10月24日(PSP版)
执行制作人	萨姆·豪瑟
剧本	丹·豪瑟

由纽约的Rockstar Games、英格兰的Rockstar Leeds和苏格兰的Rockstar North合作开发，该作推出后，PSP在2005年末商战期间于欧美大败NDS，几乎重现了2001年PS2的胜利时光。



但本作销量仍未达到预期，后来不得不推出PS2版。根据Take-Two官方数据，截至2008年3月26日，两个版本总销量达800万套，其中PSP版至少为500万。

校园坏小子

Bully

平台	PS2、Xbox、X360、Wii
发售日	2006年10月17日(PS2版)
剧本	丹·豪瑟

由丹·豪瑟谱写的一出校园青春剧，讲述坏小子吉米在充满坏小子的学校里奋斗与胡闹的生涯，剧本中融入了豪瑟兄弟中学生涯的故事原型。游戏使用《圣安德里亚斯》的引擎，业界评价相当高，PS2版销量达150万套。

话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

走近死神的果实

炸弹出现在游戏中已经不是一天两天的事情了。早在童年时代，我们就已经伴随FC那简陋的八位音源和点阵图像领略了《炸弹人》的风采。而在高清游戏画面当道的今天，强悍的硬件机能已经可以将炸弹爆炸的效果模拟得十分到位了。在感受了极度贴近真实的虚拟爆炸所带来的震撼之后，你是否对现实中的炸弹有所了解呢？好吧，就让我们一同来了解一下这些死神的果实吧。

文 炎骑士 美编 木仙

带你探寻炸弹的世界

什么是炸弹？

炸弹是一种内部填充有爆炸性物质的武器。炸弹主要利用爆炸产生的巨大冲击波、热辐射与破片对目标造成破坏。炸弹的种类有很多，广义的炸弹定义中不仅包括了用于轰炸的航空炸弹，步兵携带的各种手榴弹、地雷，就连各种导弹、核武器、鱼雷等等均属于炸弹的范畴。

航空炸弹 Aero bomb

航空炸弹是专门提供给作战飞机用于轰炸地面及水面目标的炸弹。航空炸弹的种类相当丰富，除了早期的普通爆破弹和燃烧弹之外，还陆续诞生了凝固汽油炸弹、集束炸弹。随着各种新技术和新材料的应用，石墨炸弹、钻地炸弹以及燃料空气炸弹等新形态炸弹先后出现。如今的航空炸弹已经不再是使用传统的目视瞄准投掷方式了，取而代之的是加装了各种定位设备的精确制导炸弹。二战时期往往需要大队轰炸机空投数百吨弹药才能摧毁的目标，在今天只需要一颗精确制导炸弹就足以搞定。

■准备挂载到轰炸机上的大型炸弹

空爆炸弹 Air Blast Bombs

空爆炸弹亦属于航空炸弹的范畴，在常规炸弹中，它的破坏力是十分惊人的。空爆炸弹即不同于普通的航空炸弹，也有别于凝固汽油燃烧弹。空爆炸弹在投放到预定空域后，会自动打开减速伞，随后将弹体内的低燃点高能燃料以雾化的形式释放到周围的空域中，当这些高能燃料与空气混合形成一定浓度的气溶胶云雾后，弹体内的特殊引信再进行二次引爆。如此一来，已经形成的可燃性云团就会在顷刻间被迅速引燃，其覆盖的空域内会在瞬间产生一个温度达到数千摄氏度的火球，并伴随巨大的冲击波。在冲击波和覆盖面极高的高温火球的冲击下，地面和低空中的一切设施都将被彻底摧毁。

美军研制的GBU-43/B是迄今为止所知道的威力最大的空爆炸弹，因其英文名称“Massive Ordnance Airblast Bombs”的缩写MOAB与“Mother of All Bombs”的缩写相同，所以这种型号的炸弹又有了“炸弹之母”的绰号。炸弹之母的体积和重量大得惊人，一般的大型战斗机已经无法携带它了，只能依靠运载能力极高的战略轰炸机或者运输机来携带。

■静态展示状态的“炸弹之母”

这样一种笨重且杀伤力极大的武器，在游戏中自然是少有出现。不过在《皇牌空战0》中，空爆炸弹曾经有过令人印象深刻的表现。当作为敌人最终机体的ADFX-01出现在玩家面前时，它所携带的多用途炸裂弹（Multi-Purpose Burst Missiles，即MPBM）事实上就是一种空爆炸弹。只不过，MPBM在普通空爆炸弹的基础上加装了动力装置和引导设备。在游戏的最终决战中，“片翼的妖精”所驾驶的ADFX-01会不断投掷出MPBM，如果玩家驾驶的战机不慎钻入其爆炸产生的炽热火球中，那么最后的结果只能是粉身碎骨。

■《皇牌0》中携带有空爆炸弹的ADFX-01战机

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

导弹 Missile

作为现代武器中的重要组成部分，导弹的出现彻底改变了战争的样式。同样是一枚炸弹，如果加装了专门的制导设备和提供动力的发动机，那么这么改装过的炸弹不仅拥有了更远的射程，命中精度也会有显著的提高。

最早的导弹要数二战末期德国人研制的V-2地对地导弹，虽然那个年代的制导手段十分简陋，但这种新式武器还是发挥了一定的作用。在接下来的几十年中，导弹的种类逐渐增加，发展出了地对地弹道导弹、巡航导弹、空对空导弹等多种分支。导弹的制导方式更为多样化，命中精度越来越高，射程也越来越远。

■最早投入的导弹：德国的V-2地对地导弹

空对空导弹 Air to air missile

■AIM-54“不死鸟”远距空对空导弹

在各种类型的导弹之中，空对空导弹的发展无疑是十分引人注目的。在这类导弹出现之前，空战的样式一直维持在依靠机关炮对射的短兵相接局面。而待空对空导弹问世之后，空战的战术开始逐渐发生变化，随着“在远距离上消灭敌人”这一设想成为现实，空中的战场变得更加残酷而充满血腥。

■《皇牌6》空对空导弹发射时的情景

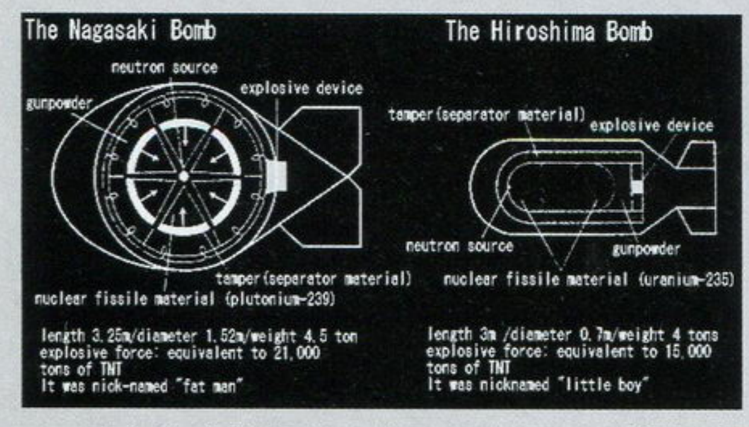
由于战斗机所能携带的弹药数量有限，决定了空对空导弹的体积也不能太大。狭小的弹体空间内集成了动力设备、精密的制导设备、作为战斗部的爆炸装置以及保证飞行持续性的燃料，在相对狭小的空间中同时塞下这么多东西，研制的难度可想而知。

通常情况下，空对空导弹被划分为近、中、远三个射程级别。这其中，近距空对空导弹主要用于双方接近后的格斗战，因而又被称为格斗导弹；中距空对空导弹主要用于视距以外的空中目标拦截，所以被称为拦截导弹；远距空对空导弹则基本上只能用作拦截更远距离的目标。

空对空导弹在游戏中的出现频率也是比较高的，《皇牌空战》、《响尾蛇》等写实风格的空战游戏以及改编自同名动漫作品的《超时空要塞》中，空对空导弹一直是最主要的武器。特别是在“《皇牌空战》系列”中，各种射程的空对空导弹均得以详细的描写。在游戏中，使用最为频繁的是被称为AAM的格斗导弹。当需要拦截中远距离目标时，玩家则必须使用中距空对空导弹XMAA或者远距离空对空导弹XRAAM。

■《超时空要塞》中空对空导弹漫天乱舞的场面

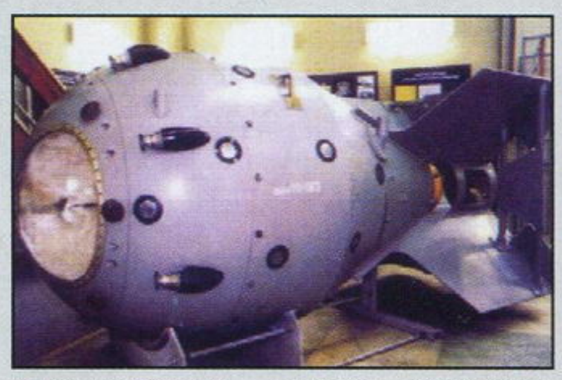
核炸弹 Nuclear Bombs



我们之中的绝大多数人都不可能接触到核武器或者亲眼目睹核爆炸的壮观景象。但这并不表明人们对核武器缺乏关注和认识。

大多数人对核武器的普遍认识都停留在二战时期轰炸日本广岛的原子弹以及随后仅仅在核试验场上爆炸过的氢弹。其实，核武器发展到今天已经进化到第四代了。除了人们熟知的原子弹和氢弹之外，还有中子弹和正在研究中的核定向能武器。相比采用裂变原理的原子弹以及聚变原理的氢弹，作为第三代核武器的中子弹在基本工作原理相近的同时，将和污染的程度降至最低限度，因而更加适合规模有限的作战需要。至于第四代核武器，以目前的眼光来看则更像是科幻小说中的产物，《高达》世界观中存在的粒子束武器即是属于第四代核武器的范畴。

众所周知，超乎想象的大威力是核武器的恐怖之处。如果按照威力级别来排一排等级，作为第三代核武器的中子弹则要属于杀伤力最小的了。最早被人类制造出来并投入使用的原子弹，其通常威力在几万吨到百万吨TNT当量，也只能排在中等程度，而真正具有恐怖威力的核武器，绝对非氢弹莫属。由于采用裂变装置作为引信，所以氢弹又被称为热核武器，它的威力范围可以在百万吨到千万吨甚至更高的TNT当量。冷战时期，疯狂进行军备竞赛的超级大国曾经制造出威力达到5000万吨TNT当量的超级氢弹！要知道，这样的爆炸威力，通常只有在小行星撞击地球时才有可能达到，但小行星撞击地球的几率则小之又小。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

尽管核武器的发展已经达到了如此的程度，但我们在影视作品和游戏中所见到的核爆情景仍然还是传统的原子弹爆炸场面。在早年的《生化危机3》中，那朵毁灭浣熊市的蘑菇云的影子仍然印在许多玩家的脑海里，而《使命召唤4》中，主人公一行人在执行完任务之后遭遇的那次核爆更是具有空前的视觉震撼力。

如此可怖的武器，保存的方式自然也是非同寻常，即便核武器在使用之前是不被允许安装上引信的，但在对待核武器的保存上也绝对不允许有半点疏漏。也许“《潜龙谍影》系列”的老玩家还能记得，在PS平台的初代中，当斯内克破坏火神渡鸦操纵的M1坦克后来到核武器保存库时，坎贝尔上校立即通过无线电警告斯内克不要在此处直接使用任何武器，哪怕是游戏中威力最小的手枪。

▶《使命召唤4》中的核爆场面

爆炸材料

说到爆炸材料，人们很自然地会联想到火药。不过，传统的黑色火药是一种状态不稳定的易燃材料，这种有着悠久应用历史的古老爆炸材料在今天更多地是用于制造烟花爆竹。至于军事上常见的炸药，则普遍采用了TNT。一旦将TNT炸药引爆，那么其产生的破坏力要远远高于同等质量的普通火药。此外，C-4炸药也是军事上应用广泛的爆炸材料。TNT与C-4被大量应用于各种爆炸类武器。

C-4炸药 Composition-4

■正在设置中的C-4炸药

润滑油以及其他一些化学物质。相比TNT炸药，C-4炸药拥有更高的安全性和爆炸效能。而更重要的是它能够根据使用的环境任意改变形状和体积。并且，这种炸药可以轻松通过X光的安全检查，就算是普通的警犬也很难识别它。所幸，作为军用炸药的C-4在通常情况下都是被世界各国严格控制输出和流通的，政府对它的管制比毒品还要严格。

如果你热衷于一些火爆的反恐题材电影以及近年来大行其道的主视点射击游戏，那么你就绝对听说过C-4炸药的名字。从某种程度上讲，这种炸药已经连同AK-47突击步枪和RPG-7火箭筒一起成为恐怖分子专用武器的代名词了。

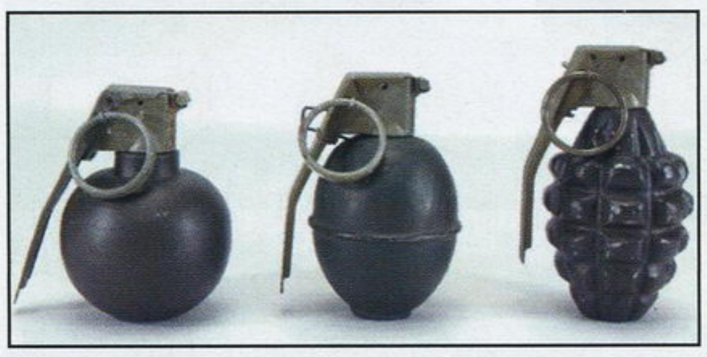
C-4炸药原产捷克，不过真正将其发扬光大的却是美国。C-4炸药不同于其他固体炸药之处在于，它具有极佳的可塑性。C-4炸药的主要成分是一种名称缩写为RDX的特殊物质，它的比重通常占到了90%以上。此外，C-4炸药的成分中还含有作为延展剂的聚异丁烯、粘结剂、机用润滑油以及其他一些化学物质。相比TNT炸药，C-4炸药拥有更高的安全性和爆炸效能。

C-4炸药之所以能够被大量采用，其中一个重要原因就在于极佳的安全性。通常情况下，只有在其中插入特定的引爆装置才能够遥控引爆，这也就是为什么我们总是在影视和游戏作品中看见主人公将一根细小的装置插入C-4的块体中，然后躲在远处用通过遥控来引爆它了。

■《使命召唤4》中完全再现了C-4炸药的使用方法

C-4炸药在游戏中出现的频率可是相当高的。在作为系列里程碑之作的《生化危机2》中，玩家在里关路线中就需要利用C-4炸药炸毁堵塞在二楼接待室一侧的直升机。在PS初代《潜龙谍影》中，玩家也有机会操纵斯内克使用这种炸药。在第一次遭遇左轮山猫之前，斯内克需要使用C-4炸药找出隐藏在武器库中的隐藏秘道。C-4炸药在《使命召唤4》中也有不俗的表现。当主人公与麦克米兰在狙击任务中遭遇大批敌人的时候，C-4炸药就成了周旋的必备武器之一。

手榴弹 Grenade



手榴弹作为一种现代步兵武器，已经成为了作战中不可缺少的部分。不过你知道吗，中国是世界上最早使用手榴弹的国家。据记载，早在宋代，一种被成为“火球”的投掷武器就已经出现在战场上了。这种武器是由多层的纸和布裱糊而成的，其中装填有一定量的火药，将其点燃之后投向敌阵，依靠爆炸之后产生的烈焰造成杀伤效果。十七世纪的欧洲出现了将火药与铅制弹丸混合装入铁桶的抛掷类武器，可以算得上是手榴弹的进一步发展形态。手榴弹真正得到广泛的应用，则是在第一次世界大战期间。由于堑壕战的兴起，手榴弹的作用体现了出来，在这之后，这种单兵投掷类武器得以迅速推广开来。

尽管在不同的时期，手榴弹的性能有着极大的不同，但基本的杀伤原理并没有太大的变化。通常情况下，手榴弹是由起延时引爆的引信、弹体内装药以及金属制外壳组成。随着时间的推移，手榴弹的结构不断发生着变化，但根本的使用原理却从来没有改变过。

在电子游戏的世界中，有两种手榴弹拥有极高的出镜率，它们就是二战时期的德国M24型手榴弹以及现代美军所使用的M67手榴弹。

M24手榴弹 M24 Grenade

德国人在第二次世界大战中装备了多种型号的手榴弹，但其中最为常见和广泛使用的还要数早在大战之前就研制出来的M24型手榴弹。M24型手榴弹给人印象最深的地方在于细长的木制手柄。在反映二战题材的老电影中，肩背MP40冲锋枪腰挎M24手榴弹是德国兵的标准造型。M24手榴弹拥有一个圆柱形的薄钢板冲压外壳，内部填充有TNT炸药，弹体中央安装有中空的木制手柄。凭借相对较长的木制手柄，士兵可以轻松地将M24投掷到较远的距离上，事实上这也是M24手榴弹的最大优点。相比之下，美军使用的卵形手榴弹不仅威力稍弱，投掷距离也要近上许多。在“《荣誉勋章》系列”中，这种充满德国风格的手榴弹是出现频率极高的武器。同现实中的表现一样，游戏中的M24要比美军的手榴弹好用许多。

■M24是“《荣誉勋章》系列”中最好用的手榴弹

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

M67手榴弹 M67 Grenade

M67手榴弹的全称是M67延时杀伤手榴弹(M67 Delay Fragmentation Hand Grenade)，作为美军的制式武器，它的优点在于能够防止保险销被意外拉出后发生的爆炸。这是因为M67的弹体内部被安装了一枚S形的保险握片，只有在首先去掉保险握片的前提下再拔去保险销，手榴弹才可能爆炸。

M67手榴弹最早投入使用是在上个世纪六十年代的越南战场，当时服役的还有其他型号的同类手榴弹，但M67凭借较为出色的性能逐渐成为了主流，直到今天仍然是美军的标准装备。在电影《黑鹰坠落》中，M67曾经有过亮相。反映战争题材的游戏中更是少不了它的身影。不论是《潜龙谍影》还是《使命召唤4》，只要有美军的身影，那么就一定少不了这种手榴弹。

地雷 Mine

地雷与前面介绍的几种爆炸装置的最大不同之处在于，不论是手榴弹还是空爆炸弹，它们均属于攻击性武器的范畴，而地雷则属于典型的防御型武器。为了封锁道路，阻止敌军步兵的进攻，在战略要地布设大量地雷自然就成了最稳妥的手段。对于一名士兵来说，地雷的恐怖之处是不言而喻的，如果在行至一段十分重要的战略要冲地段，却发觉此处并没有敌人把守，那么可就要小心了，你得时刻提防自己的脚下。或许自己迈出的下一步就有可能踏上一颗地雷。要知道，雷场给士兵造成的心理压力绝对不亚于一名隐藏在暗处的狙击手，如果你胆敢在布满地雷的道路上毫无顾忌大步前进，那就要有失去双腿的觉悟——那将意味着你在后半辈子中将处于生活不能自理的局面。

随着战争的需要和技术的进步，地雷的种类也逐渐丰富起来。除了反步兵地雷之外，还有反坦克地雷和反直升机地雷，甚至还存在作为战术核武器的核地雷。

M18A1阔刀地雷 M18 Claymore

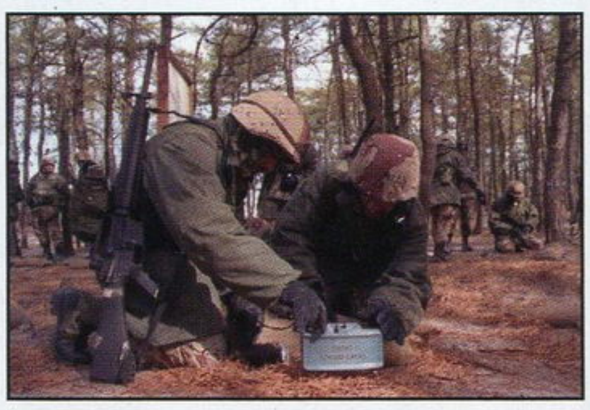
■全套的M18A1地雷，包括引爆器和引线

阔刀地雷是典型的人员杀伤地雷。它的体积虽然有限，但却蕴藏着相当惊人的杀伤力，3.5磅的重量中包含了700颗钢珠以及作为起爆剂的C-4炸药。一旦爆炸，这些钢珠就会朝着一定的方向飞射出去，被击中的目标将在劫难逃。阔刀地雷拥有三种引爆方式：指令引爆、触发引爆以及延时引爆。在选用指令引爆时，操作者需要采用专门的设备对地雷进行引爆；如果选择触发引爆方式，那么地雷则通常会被隐藏在地下或树梢，这也是游戏中最为常见的引爆方式；延时引爆通常用于阻吓敌人的追击，在无人看守的情况下令地雷在限定的时间内爆炸，以起到阻碍敌人追击的作用。

拥有多种引爆方式的好处在于可以根据作战战术的变化而改编使用方式。并且，一旦战争结束，这些已经埋设好的地雷也可以十分容易地被排除，减少了排雷的难度和危险系数。

阔刀地雷可以说是“《潜龙谍影》系列”中的必备武器。初代中斯内克在前往通信大楼之前的通道处正是被这种地雷拦住了去路。在《使命召唤4》中，阔刀地雷也发挥了相当大的作用。

地雷在游戏中出现的频率不算低，但能够为玩家所熟知的型号可谓少之又少。我们在游戏世界中接触最多的地雷就要数美制M18A1了。


▲正在埋设中的阔刀地雷

■同样出现在《使命召唤4》中的M18A1地雷

后记

早在索尼PS主机时代末期，曾经有一款名为《铃木爆发》的拆弹游戏，玩家必须发挥充分的想象力，以自己的全部智慧去拆解一枚枚设计精巧构思奇特的炸弹。在这款游戏中，虽然并没有将炸弹的种类和用途作过多的说明，但是玩家可以最大限度的体会处理爆炸物时的紧张感受。也许这样的感受对我们来说只能是一场虚惊般的体验，但就在这个世界上，就在你坐在家中感受次世代游戏的视觉冲击力的同时，在某一个国家的某一个角落，也许一场骇人听闻的恐怖爆炸事件已经发生。是庆幸，是虚惊，还是其他的什么感觉。炸弹，破坏一切的死神，请你老老实实待在游戏的世界中吧，这应该是大多数游戏玩家的共同心声。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

FINAL FANTASY X INTERNATIONAL

幻光流动 经典永恒

文 RARA&纱迦 美编 NINA

最终幻想X 国际版	Square	角色扮演
PS2	FINAL FANTASY X INTERNATIONAL	日版
	2002年1月31日 / 1人	6800日元
	无对应周边	

因为最近推出了民间汉化版，很多玩家又重操旧业，不少没有玩过这个永恒经典的玩家也加入了怀旧的行列。尽管时间已经过去了6年，不过以今天的眼光来看本作依然有着众多可圈可点之处，称其为PS2上最强的角色扮演游戏一点也不为过。当年《游戏机实用技术》曾经做过很详细的攻略，不过随着时代的变迁，想必除了铁杆死忠外，大部分玩家都无缘得见，因此本期特别推出这篇怀旧攻略以助玩家顺利通关。需要指出的是本作的内容博大精深，区区9页是肯定无法囊括全部内容的，各位玩家如果对游戏内容有疑问的话，不妨来信询问。

完美通关时间：约120小时

简明系统

基本操作

同时按下L1+L2+R1+R2+SELECT+START，可以回到标题画面，但仅在部分画面中有效。

移动画面	
方向键/左摇杆	角色移动
○	对话/调查/决定
×	按住后移动为走/取消/潜水
△	打开菜单
START	暂停

菜单画面	
方向键/左摇杆	移动光标
○	决定
×	取消
L1/R1	部分菜单中换角色
L2/R2	道具栏中换页

等级和晶球盘

本作也有等级的设定，但等级提升后不会增加任何能力，只是赋予玩家在晶球盘上移动的资格，而玩家提升能力以及学习技能全部是在晶球盘上进行的。1级可以让玩家移动1格，不过如果是走回头路的话，1级可以走4格。而学习技能还要消费相应的晶球。

国际版中提供了两种晶球盘，一种是日版固有的，另一种是国际版新增的。日版晶球盘上除基玛力外其他角色的成长方向基本上是固定的，因此对新手来说比较友好。国际版新增晶球盘的自由度很高，你可以随意安排各角色的发展方向，可谓有利有弊。

战斗小知识

1.本作的行动顺序，是以角色的速度和选择的行动来得出的。角色的行动顺序可以在屏幕右上方看到，就连选择每个行动后发生的变化也能看到，非常方便。

2.在战斗中按L1键，可以让待机角色出场。换人不消耗任何时间。

3.在战斗中行动过的角色均可以分享经验值，但换人不算行动。因此很有必要在每场战斗中都让所有角色露个脸，BOSS战时尤其如此。

4.战斗中可以更换角色的武器和防具，更换所消耗的行动时间是最短的。

5.战斗中按△为防御，防御所消费的行动时间和使用道具一样，仅比更换角色的武器和防具要长一些。

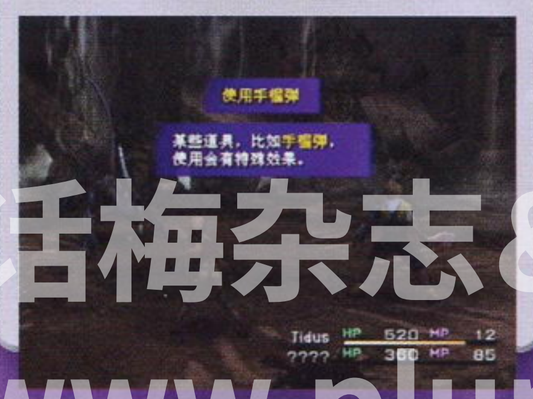
流程攻略

Zanarkand

城市崩坏剧情后以二连战作为游戏的开始。这两战难度很低，在第二战可以初次使用OVERDRIVE技。第二战的BOSS只会用重力魔法，因此没有性命之忧。之后会遇到记忆晶球，游戏中的记忆晶球均具有全恢复的功能。接下来的第三场战斗只要砍翻右边的机器就可以了。

Submerged Ruins

剧情后来到这个遗迹。落水后很快会进入BOSS，不过打不多久就有剧情：泰达逃跑到了遗迹内部。这时需要玩家生火取暖，首先去左下的房间内拿生火器具，之后进大厅上方的门，在楼梯处时调查墙上，可以拿到干花束。有了这两样东西，就可以在大厅中间打叉的地点生火。剧情后会受到敌人的偷袭，这次的敌人HP有1500点。不过战斗途中会有一位女性加入战斗，只要让她从敌人身上偷到Grenade再使用，就可以很快打倒敌人。



CHECKPOINT 地图

本作的地图设定异常体贴：玩家每到一处都会自动获得该处的地图。正确的前进方向会有红色箭头指示，而地图上明显的分岔路则一般都会有宝箱。因此本文攻略中很少会写明应该前往何处触发剧情。

Salvage Ship

在船上先与那位女性对话，会进入晶球盘的教学，之后对话就会跳入水中。此时可以先去船上拿取AI Bhed语词典第1卷。

下水之后按照红色箭头一路前进，很快就能到达指定地点。启动电源后退出房间，会遇到BOSS：Tros，其HP为2200点。战斗中它会游到后方躲避，然后杀出来予以重创。它故伎重演时，系统会提示玩家使用Trigger Commands，只要按方向键的←即可使用，这样就能跟上它。至于对付Tros的最佳方法，还是从它身上偷Grenade然后使用。

©2002 SQUARE CO.,LTD.ALL Rights Reserved.

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

CHECKPOINT 词典

游戏中共有26卷Al Bhed语词典，其中有4卷是错过之后就拿不到的。流程中可以拿到的词典会进行说明，全部拿齐后的奖励是改造两倍OD槽的道具，至于另一用途——看懂Al Bhed语，因为中文版对此类语言全部进行了翻译，因此反而不重要了。

在游戏中期，玩家可以通过合成晶球获得其他进度中的词典，如果你能借到朋友的全记录，只要数秒钟即可拥有全部词典。

Besaid Village

从海水中醒来后与瓦卡会面，此时沿着海滩往右边游，可以找到月轮之印。这是改造尤娜最强武器月曜武器的关键道具，但由于在拿到飞空艇前完全无用，而且以后也可以来补拿，故拿不拿随意。今后流程中出现的此类道具，不会进行说明。

进入村中后，先去瓦卡的家里谈话，之后进入寺院与长老等人讲话，之后回到瓦卡家里休息。一觉醒来发现村中的人都不见了，此时可以先去讨伐队的帐篷找到第2卷辞典，之后再进寺院解谜。具体方法如下：

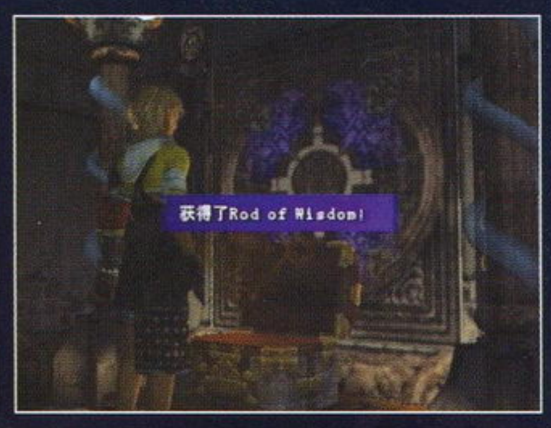
1.先用印之晶球打开石门，之后把它从门中取出。2.接下来会看到一个闪红光的凹处，把印之晶球放进去，就会得到破坏晶球。3.往里走，将破坏晶球放到一个台座上，此时台座对面的墙壁亮起了一些字符，调查这些字符就会进入隐藏房间。4.将里面的Besaid晶球换成对面的破坏晶球，就可以看到这里的隐藏宝箱。5.取回Besaid晶球，把它镶在隐藏房间对面的台座上，石壁就会消失。把石座往前推，与地上的光印重合时，就可以通过试练了。

剧情之后尤娜、露露、瓦卡会加入队伍。出村后往海边走，路上会遇到基玛力拦路，此战很快就会结束。此时如果回到村中，先与道具店老板对话，再找到他的狗，就可以令召唤兽Valefor学会新的OD技：能量爆击。之后坐船离开Besaid岛。

CHECKPOINT 试练

游戏中共有6个寺院需要解谜，这是流程中至关重要的一个步骤。寺院中的晶球一般有3种：以当地地名命名的晶球、印之晶球和破坏晶球(或破灭的晶球)。前两种是用来打开机关的，后一种则关系到该寺院的隐藏宝箱。如果将破坏晶球放入特定的地点，就会令隐藏宝箱出现。

玩家在流程中必须取得各个寺院的隐藏宝箱，不然就拿不到隐藏召唤兽Anima，而拿不到隐藏召唤兽Anima，就拿不到尤娜的最强武器，除此之外还关系到众多隐藏要素。尽管寺院在拿到飞空艇后还能再次挑战，但在国际版中寺院前往往会有实力超强的暗黑召唤兽把守，因此请尽量在流程中一次搞定！



CHECKPOINT 召唤

在正常流程中，召唤兽是异常强大的存在。召唤兽的OD技威力强大，还能替玩家挡一些威力强大的攻击。在进入战斗前蓄满召唤兽的OD技，在与BOSS对战时只要狂放OD技就能轰掉大半体力。这一招直到游戏后期都非常有效。

召唤兽的能力与尤娜的能力息息相关，到后期还可以用道具来提升召唤兽的能力，或令它们学会新的技能。另外，当尤娜在队伍前三名时遇敌，也会提升它们的能力。(前570次遇敌均有效)

S.S.Liki

在联络船的动力室内可以找到第3卷词典。在船舱里有一个可以反复踢出POTION的箱子，此外还能看到妄图大展鸿图的商人O'aka。在下次见到他的时候，应该借给他1001元，这样日后能够找他打折购物，而且游戏后期还能买到最适合改造的武器和防具。

在船头与众人对话后再与尤娜对话，会进入BOSS战。此战的杂兵是无限出现的，重点要消灭远处的SIN。SIN的HP为2000，不过因为位置够远，故只能让瓦卡用普通攻击、露露用魔法攻击，杂兵留下一只就可以了。

之后泰达受伤落海，瓦卡赶去救援，又一场BOSS战开始了。这次的BOSS依然是2000HP，杂兵依然是无限出的。BOSS每隔两个回合就会使用全员损伤100多HP的大招，要舍得用药。此战中瓦卡的Dark Attack会非常有效。

Kilika

看完精彩的异界送动画后，第二天可以在酒店拿到第4卷词典。此时之后去找瓦卡，众人一起前往森林。森林有一只巨大的Lord Ochu。这个敌人实力不弱，玩家也可以绕远路不打。不过由于打倒它能拿到不错的东西，而且之后与讨伐队的人对话还能拿到道具，故不要放过。

来到寺院前的台阶处，会进入BOSS战。这个BOSS有两只触手，会吸收对本体的魔法攻击，本体露出原形后会使用毒攻击。建议是先蓄满召唤兽的OD槽，一发即可秒杀两只触手。

之后进入寺院，又会进入解谜部分，具体方法如下：

1.取出台座的Kilika的晶球，装在门上，再取出来，就可以通过第一道门。2.把Kilika的晶球镶在第二道门上，门上会出现一个印记，再把Kilika的晶球取出来，空手状态下调查该印记，即可打开第二道门。3.进入第3个房间，取出右边墙上的Kilika的晶球，换镶第2个房间里的印之晶球，就可以灭火，同时藏有破坏晶球的隐藏房间也打开了。4.取一个Kilika的晶球，再踩一下第3个房间内的光印，把Kilika的晶球镶在台座上，把台座推到光印上，这时阶梯下会出现一个新的可以镶晶球的地方。5.把破坏晶球镶在这里，就可以得到本寺院的隐藏宝物。6.把Kilika的晶球镶在最后的大门上，再取出来，就算通过了。

之后尤娜获得第2只召唤兽Ifrit，众人回码头坐船离开。

CHECKPOINT 基玛力

如果你使用日版晶球盘，那么基玛力是所有角色中惟一一个成长自由的，关于基玛力应该向何方成长，各人可能都有各自的打算。不过因为日后雪山一战中，基玛力能够从两个族人身上偷盗很好的晶球盘解锁道具，故建议基玛力应该学会偷盗。因此推荐基玛力先绕一圈把能学的东西都学了，之后再往琉库的位置发展，学会Steal和Use这两个实用技能后，再用Friend Sphere移动至泰达或奥隆的地方，补修攻击技能。

OVERKILL 将敌人杀死的最后一击，如果威力在一定数值以上，会形成OVERKILL。OVERKILL时获得的经验值要比平时多，而且打倒敌人后拿到的道具会变多(一般为两倍，部分敌人不同，极少数敌人反而变少)。99999的伤害值可以将任何敌人OVERKILL。

话梅杂志&3DM-SMV
plumbook.cn

S.S.Winno

船上会再次遇到O'aka，记得一定要借够1001元给他。在操舵室可以找到第5卷词典。

之后在甲板上与尤娜讲完话，在甲板楼梯处可以反复听到露露与瓦卡的对话，之后调查甲板上的水球，可以学会Jecht Shot。剧情后众人来到Luca。

Luca

这里的剧情很长。尤娜被抓后的BOSS战，应该先让泰达调查一旁的机器，之后让露露用雷魔法轰击机器，这样数次之后就可以让泰达去启动机器，这样能给BOSS造成极大伤害。

剧情中的水球比赛难度不低，如果是从来没打过水球的玩家，要想获胜是相当难的。不过胜利之后也就是多得一个Strength Sphere。比赛结束后会进入战斗，敌人很弱，不必担心。剧情之后奥隆加入了队伍。

Luca的宝箱不少，另外在体育馆大门左边的地下室、剧院接待处前的椅子上可以找到第6、7卷词典。不要错过。

CHECKPOINT 水球

过了Luca的剧情，就可以开始打水球了。水球的攻略方法，以前《游戏机实用技术》曾经专门用过两页篇幅介绍，现在再登一遍的话太浪费篇幅，只能割爱了。目前打水球的最佳奖励是瓦卡的第2种OD技，此技如果按出GOOD，可以形成12连击，是游戏中最强的攻击技巧。另外，出了Luca之后返回便可在体育馆的房间里找到水星之印。

Mi'ihen Highroad

这条街道长得可怕，敌人也不弱，需活用每个角色的特性来应战。跟路上的人谈话可得到道具，路上还会遇到一位女召唤士，她会要求尤娜与她展开召唤兽对决。如果事先蓄好OD槽的话，要赢不难。不过此战胜败的奖励其实是一样，因此倒不如逃跑比较好。最后众人来到旅行公司。

剧情过后会进入讨伐吃路行鸟的怪物的战斗。这个怪物的HP有10000，如果能将它砍到山下，可以得到2个Lv.1 Key Sphere。不过它也会反推玩家，因此难度不低。要想战胜它的话并不难，它的弱点是火属性，利用Ifrit可以给予重创。之后玩家就可以获得骑陆行鸟的奖励，利用它前进，可以省下大量的时间。如果被BOSS推到山下的话，就只好老老实实地走回来了。

注意与旅行公司的Rin对话，可以拿到第8卷词典。在街道北方尽头的路上，可以拿到第9卷词典。另外骑陆行鸟时如果调查地上的羽毛，可以来到新的地点，从而获得一些道具。

Mushroom Rock

与这里的讨伐队员对话可以拿到各种道具。接下来会有一场恶战，建议蓄好OD槽。这里可以买到瓦卡的T.K.O.，附带石化效果，在今后的战斗中比较有用。另外在Precipice这个地区的左上方可以找到第10卷词典。

准备好之后会进入BOSS战：Sinspawn Gui。这个BOSS分为双手、头和身体4个部分，双手健在时会保护身体，令玩家的物理攻击极不奏效。头部会使用毒攻击，非常讨厌。最简单的方法还是用召唤兽轰，可以一次秒杀双手、重创头部，之后用魔法或瓦卡的球干掉头部。双手虽然会重

生，但对魔法攻击是不会保护的。

战胜后还会接着打一场，不过这次有西摩亚助阵，取胜不在话下。注意一定要把BOSS给OVERKILL掉，这样可以拿到6个Lv.1 Key Sphere。有闲情逸致的玩家还可以看看西摩亚的OD技。胜利后泰达先与蹲着哭的Gatta对话，之后就再与奥隆对话，就可以前往新的地点。

Djose Highroad

与这里的人对话也可以拿到道具。另外记得让基玛力从蛇一样的敌人Basilisk那里学会青魔法Stone Breath。路上还可以找到第11卷词典。

走到尽头会来到Djose寺院。老规矩，解谜后收到尤娜的第3个召唤兽：Ixion。解谜方法如下：

1.把两边的Djose晶球放到门上，门就会打开。2.在第2个房间内，把门两边的Djose晶球取下来，镶在右边墙上的两个凹洞上。3.将带有Djose晶球的台座向右推，推到头之后上方

会有闪电射下来，把台座上的晶球雕琢得更大更亮。4.把这个更大更亮的Djose晶球镶在门的右边会打开最里面的门。再把刚才的两个Djose晶球装在台座的两边，往最里面的房间推台座，这样就可以跳到房间内部，从而把第2个房间中央处的图案的眼球部分充上电。5.踩一下光印让台座复原，之后再把3个Djose晶球分别装到第1个房间的两边以及第2个房间门左边的凹洞，之后就会出现通向第二层的平台。平台出现后，第2个房间的光印的左边墙上会出现一个印，调查这个印就可以得到破坏晶球。6.拿着破坏晶球来到第二层，先把5个台座推进去，这样通往第三层的通道就会出现，同时出现新的台座。把破坏晶球镶在新的台座上，就可以获得隐藏宝物。而走到第三层就算通过。

拿到召唤兽之后，众人决定上路。此时要去寺院左边的房间叫醒尤娜才能继续前进，前方到站——幻光河。

Moonflow

路上的好东西不少，而且又能遇到那位女召唤士。打法和之前差不多，先蓄满召唤兽的OD槽再去挑战。此战无论胜败都能拿到召唤士之心，这样就能帮召唤兽学习技能了。

过河时尤娜会被抓走，之后就进入BOSS战。这个BOSS惟一厉害的地方在于它会上升使用大招，不过只要在它上升后给予足够的伤害，就能把它打下来，从而阻止大招的发动。

过河后在North SWharf地区可以找到第12卷词典。继续前进，最后一名同伴琉库会加入队伍。琉库的Steal和Use都是非常实用的技巧。

CHECKPOINT 琉库

琉库的成长是很有讲究的。个人建议琉库从初期开始就不要增加HP、物理防御、魔法防御、运和回避，这样琉库的HP就一直处在初始值360，到后期基本上受到任何攻击都会一击死。这样做的好处是当把琉库的OD模式设为Stoic，而同伴设为Comrade时，只要琉库受到任何攻击，所有人的OD槽都会立刻变满。这样做的好处是显而易见的，首先我方全员轻轻松松就可以发动OD技，其次是省去了培养琉库的大量道具和时间，由此还可以派生出15秒钟99级的方法。

人名对照 Tidus：泰达；Yuna：尤娜；Wakka：瓦卡；Lulu：露露；Kimahri：基玛力；Auron：奥隆；Seymour：西摩亚；Rikku：琉库。

话梅杂志&3DM SMV www.pl...

道具篇

功能各异的道具是这个游戏系列中的特色所在，本作中的道具数量更是达到了十五种之多，现在就让我们了解一下这些道具的用途。

香蕉皮

踩到香蕉皮的车辆会立刻减速并原地打转，可以配合方向键向前或后投掷。游戏中亦存在三个一组的香蕉皮道具。

绿龟壳

不具备追踪能力，命中对手后会令其立刻摔倒并带有短时间的硬直，可配合方向键向前或后方投掷。游戏中亦存在三个一组的绿龟壳道具。

红龟壳

具有一定的追踪能力，命中对手后会令其立刻摔倒并带有短时间的硬直，可配合方向键向前或后方投掷。游戏中亦存在三个一组的红龟壳道具。

蓝龟壳

最强的龟壳，具有极强的追踪能力，专门攻击排在赛道第一位的选手，命中后会发生大范围爆炸，爆风波及到的角色同样会受到伤害。

小炸弹

具有延迟爆炸效果的大威力炸弹，可以配合方向键向前或后方投掷，爆炸后可以产生大范围的爆风，中招的选手会立刻摔倒并伴随短时间的硬直。

加速蘑菇

使用后会令角色在短时间内提高速度，只能使用一次，是追赶和超越对手的利器。游戏中亦存在三个一组的加速蘑菇道具。

超级加速蘑菇

使用后会令角色在短时间内提高速度，可以在一定时间内多次使用，是十分实用的加速道具。

超级炮弹

超级炮弹可以算得上是游戏中的无敌道具，是具有一发逆转的利器。发动后，角色会立刻变身为炮弹，并且自动沿着赛道作高速飞行。超级炮弹撞到的一切角色均会立刻摔倒并伴随短时间的硬直。

墨斗鱼

使用墨斗鱼之后，名次排在当前选手之前的对手会变得浑身漆黑，视线亦会受到影响。

闪电

使用闪电之后，全部对手均会立刻变小，速度也会相对降低。

无敌星

使用无敌星之后，角色会在一定时间内周身闪烁金色的光芒，并伴随有加速的效果，此状态下撞到的敌人会立刻摔倒并伴随短时间硬直，一些障碍物也可以在此状态下被撞飞。

变大蘑菇

使用变大蘑菇后的选手会在短时间内处于无敌的巨人形态，赛车的速度也会有所提高，此时如果撞到对手，那么对手就会被踩扁，其速度也会降低。

地震箱

地震箱发动后，名次排在前面的对手会降低车速并伴随原地打转，身上的道具也会掉落。

闪电云

获得此道具的角色会在头顶出现一朵闪电云，此时如果能够接触到其他选手，那么闪电云便会转移到对方身上。一段时间后，闪电云会发射闪电击中当前的携带者，令其身材变小、速度变慢。

伪道具箱

释放后的伪道具箱会停留在原地，撞到伪道具箱的选手会立刻摔倒并伴随短时间的硬直。伪道具箱可以配合方向键向前或后方投掷。

技巧篇

虽说"《马里奥赛车》系列"有别于其他竞速类游戏的之处就在于极易上手的操作方式，但这并不意味着游戏的玩法就缺乏变化。事实上，如果想要在这款游戏中始终处于不败之地，那么就一定要将各种技巧运用自如。接下来就让我们一起来了解一下本作中的各种实用技巧吧。

技巧1 加速启动

在每场比赛开始前的倒数读秒过程中，只要在从"2"过渡到"1"的一瞬间按下加速键并保持按住，那么在比赛开始后，玩家的赛车就会以较快的速度启动。需要注意的是，如果慢了半拍，那么就无法发动加速启动的技巧；如果过早按下加速键，那么在比赛开始后，玩家的赛车不仅不会加速冲出，反而会暂时性地趴窝。

技巧2 甩尾转弯

游戏中的许多赛道均设置了弧度较大的赛道，普通的加速行驶是无法顺利通过这些赛道的，这时候，甩尾就成为了最有效的转弯手段。其实，甩尾技巧是十分容易实现的，只要在加速转弯的同时按下减速键，就可以令赛车作出与行进方向不同的甩尾动作。熟练掌握好甩尾的时机即可轻松通过绝大多数弯道。在遇到多重弯道时，熟练的甩尾技巧可以发挥巨大的作用。

技巧3 甩尾加速

只要持续保持甩尾的动作一段时间，赛车的排气口就会喷出蓝色的火焰，此时只要停止甩尾，赛车便会加速行驶。如果玩家驾驶的是卡丁车，那么在出现蓝色火焰后继续保持甩尾动作，排气口就会喷出桔黄色的火焰，从而发动超级甩尾加速。需要说明的是，发动甩尾加速的前提是需要玩家事先选择手动档甩尾(マニュアルドリフト)，否则是不会实现甩尾加速的。

技巧4 抬后轮

抬后轮的技巧仅适用于摩托车，只要在加速行驶过程中输入相应的操作即可(视各种操作方式而发生变化)。抬后轮的好处在于可以适当提高车速，但它的缺点也比较明显，那就是在发动状态下无法自如调整赛车的方向。不过好在可以通过输入减速指令来取消这个动作，为了稳妥起见，还是尽量在笔直的赛道上使用这个特技吧。

话梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

小贴士 道具的使用是相当有学问的。比如，在滑跃起跳点的边缘放置一块香蕉皮，那么只要被对手踩到，不仅会立刻原地打转，更可能直接跌入下面的深渊，从而进一步拉大与自己的距离。

技巧5 跳跃特技

游戏中有相当多的跳跃点存在，当赛车从这些跳跃点飞出的一瞬间迅速输入特技指令（视各种操作方式而发生变化），那么玩家当前操纵的角色便会作出一些夸张的特技动作。跳跃特技的优点不仅仅在于丰富视觉效果，更可以在发动

之后的落地瞬间令赛车加速，因此是相当实用的技巧，一定要多多运用。

技巧6 跟随气流

在于其他选手的赛车伴行时，如果能够保持跟在对手的赛车身后

一段时间，那么就可以令自己的赛车借助气流加速冲刺。运用此种技巧加速的赛车不仅可以在短时间内超越对手，更可以将对手撞飞。所以，在相持阶段时，一定要想办法跟随在对手的后面实现快速冲刺。相反，当有对手尾随在自己身后时，就要尽可能调整自己的行驶方向以破坏对手企图加速冲刺的机会。

技巧7 瞬间加速

在停车状态下同时按下加速和减速键一段时间，可以令赛车在瞬间获得较高的启动速度，如果按下两个按键的时间较长，还可以发动蓝色火焰的冲刺加速。此外，如果自己的赛车不小心跌入悬崖，那么在重新落地的瞬间按下加速键，同样可以令赛车获得较高的启动速度。

技巧8 保留道具

通常情况下，每个角色只能一次保留一个道具。但是，如果保持按下道具键的状态，便可以将当前的道具挂在车尾，这样一来便可以在保留原有道具（对部份道具有效）

的前提下获得新的道具了。

技巧9 巧躲龟壳

玩家在比赛过程中经常可以遭到来自对手的龟壳袭击，这其中有

毫无目的的绿龟壳，也有具有一定指向性的红龟壳，更有恐怖的蓝龟壳。对付前两种龟壳，最好的办法是手上持有龟壳或香蕉皮一类的道具，将这些道具挂在车尾，即可抵消袭击。至于蓝龟壳的躲避方法，只能掌握好时机运用甩尾冲刺来实现，需要十分高的技巧才行，更有一定的运气因素存在。

技巧10 削弱地震箱的作用

如果使用了地震箱，那么很大范围内的对手都会降低车速。对付这种道具，只要在其最后一次发动地震的瞬间快速输入特技动作指令（视各种操作方式而发生变化），即可让自己的赛车迅速恢复到加速的状态。不过，即便是如此，原本带

在身上的道具还是会不可避免地被震掉。

赛道介绍

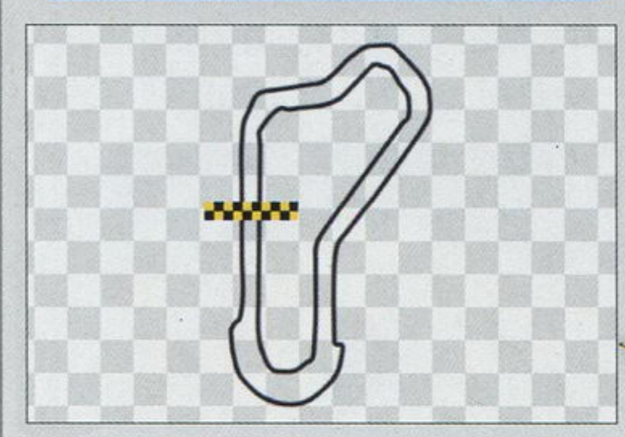
本作的大奖赛模式中共有8个不同的杯赛，其中的每个杯赛中包含4条赛道。这意味着，游戏中总共有32条赛道供玩家反复挑战！这其中，有4个杯赛是作为隐藏元素存在于游戏中的，玩家只有达成必要的条件才能够解锁隐藏的杯赛。需要说明的是，游戏中的3个基本级别中的各个杯赛需要分别解锁，各级别中隐藏杯赛的解锁条件是相同的。

蘑菇杯 キノコカップ

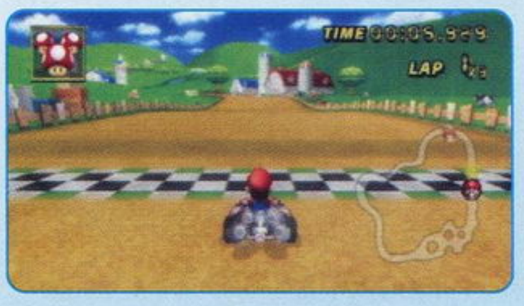
出现条件：初始杯赛

ルイージサーキット

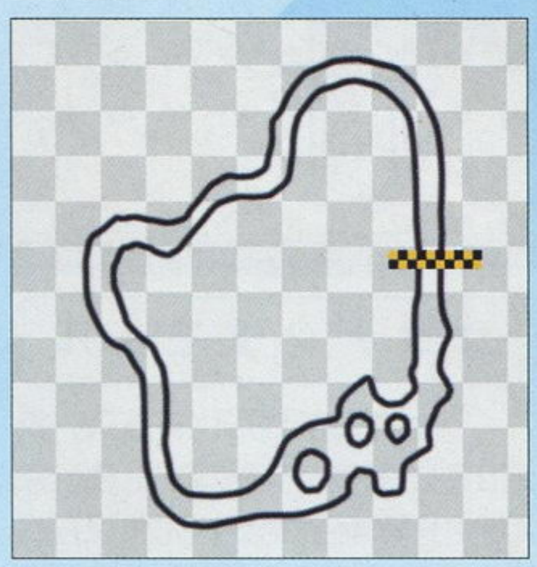
这款赛道的地形是游戏中最为简单的了，只要稍微注意一下弯道即可轻松行驶。终点之前的弯道上设有多个加速点，善加利用足以反超对手。



モーモーカントリ



乡间农场的赛道地形略微复杂了一些，玩家需要时刻保持自己的赛车处于黄土赛道之中，如果不慎驶入两旁的草地上便会减慢速度，并且无法作出甩尾动作。除了需要注意弯道之外，赛场上最令玩家头痛的就要数三五成群出现的奶牛了，只要一不小心撞上这些行动散漫且毫无规律的动物，原本保持的领先优势就很可能不复存在，一定要设法避开。

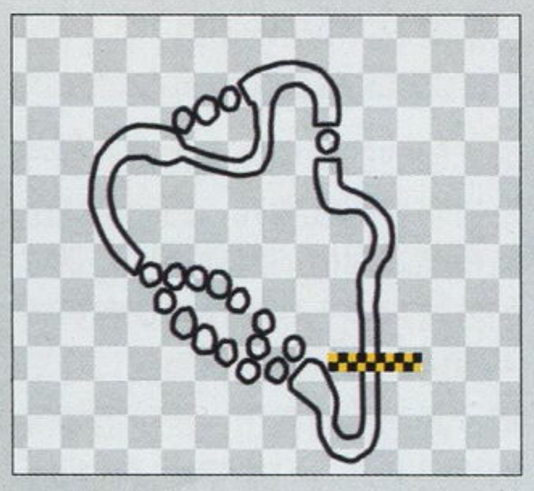


小贴士 在选用摩托车的前提下，如果在使用了加速蘑菇道具的同时迅速抬起前轮，还可以令加速的时间维持得更长。

话梅杂志@3DM-SMV
www.plumbook.cn

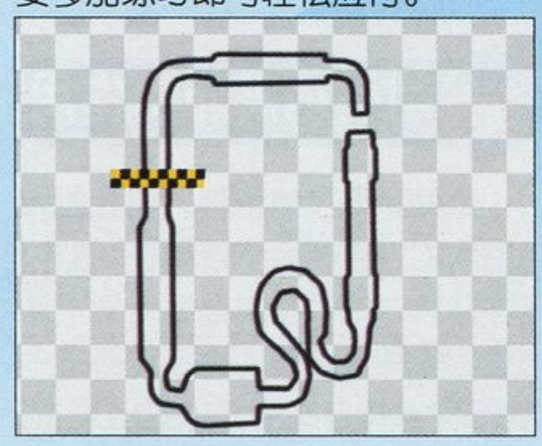
キノコキャニオン

相比之前的农场地形，这里要显得更加复杂一些，赛道上多处位置的护栏均有破损，并且这些没有护栏的地方还伴随着大弧度的弯道，如果不能在之前把握好甩尾的时机，就极有可能跌入悬崖。此外，赛道的部分段落由巨大的蘑菇组成，驶入这个区域时需要注意把握行驶的方向，否则同样可能跌入谷底。蘑菇路段中的红色蘑菇具有弹跳的特性，利用此处的弹跳机会可以多多作出特技动作，借以取得高评价。



キノピオファクトリー

作为蘑菇杯赛的最后一个赛道，工厂的复杂环境是比较考验玩家的。场景中有多处加减速的传送带，需要看准时机多多利用。一些机关的活动也是比较有规律的，只要多加练习即可轻松应付。

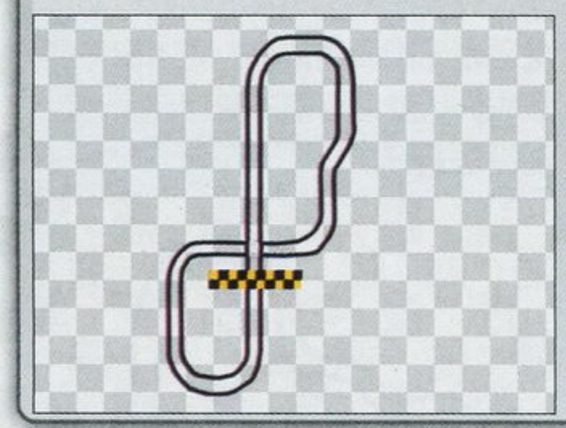


火花杯 フラワーカップ

出现条件：初始杯赛

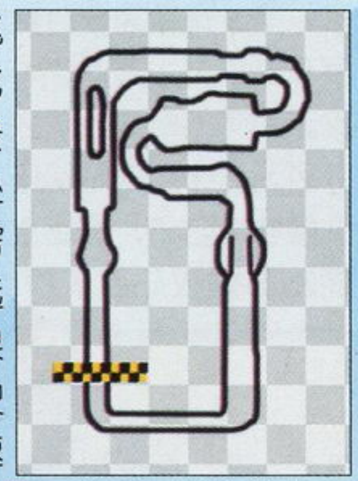
マリオサーキット

本赛道的难度不大，八字形的场景设置可以轻松应付，玩家所要注意的仅仅是拴在路边的一只铁球狗，千万不要栽在它上面。在遭遇它之前的位置有一处隐藏的起跳点，从这里行驶不仅可以避开铁球狗，还能轻易超越对手。



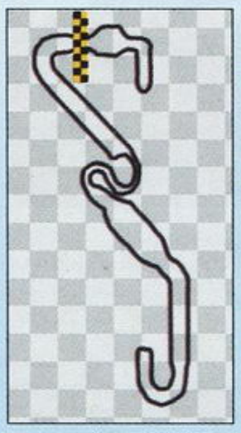
ココナッツモール

这款赛道的地形比较复杂，接连出现的多重分支路线可以让玩家组合出多种行驶路线。如果想在这里获得好成绩，不仅需要熟悉各个分支路线的地形，还需要活用场景中的起跳点。此外，场景中的两处传送带需要注意选择，如果逆向行驶则会令速度大幅度降低。此外，终点前的三处障碍也要小心，当心不要撞上移动的车子。如果掌握好时机，由这里的三个加速点完全可以反败为胜。



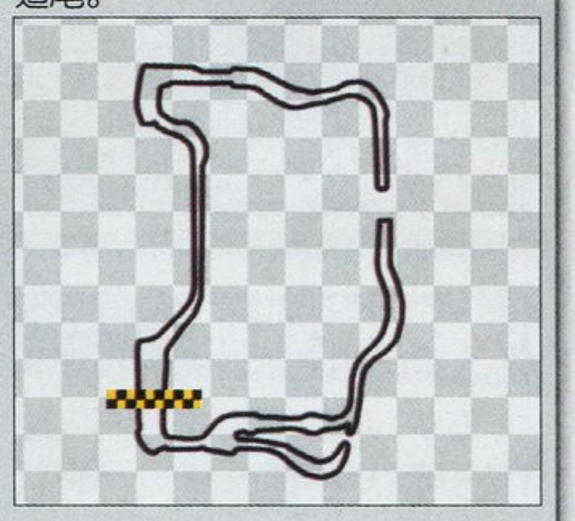
DK スノーボードクロス

选择这个雪地的场景对于许多新手来说是十分头痛的决定。其实，只要掌握好甩尾的时机，活用赛道两侧的纵向加速点，完全可以玩转这个地形。在通过场景中出现的两处大弧度弯道时，需要把握好甩尾的时机，以避免掉落悬崖。利用丘陵地段的起跳点可以作出特技动作以获取高评价。经过积雪路段时则需要借助赛道两侧的纵向加速点。



ワリオこうざん

矿山的地形比较考验玩家的操作技巧，这里的多处地段均没有护栏，在途经高低起伏的轨道时很容易冲下悬崖。进入隧道口时会遇到两队蝙蝠的干扰，撞上它们会略微降低车速。赛场上惟一的一处分支在进入隧道之前的位置，行至此地段时还会遇到许多矿车，当心不要追尾。

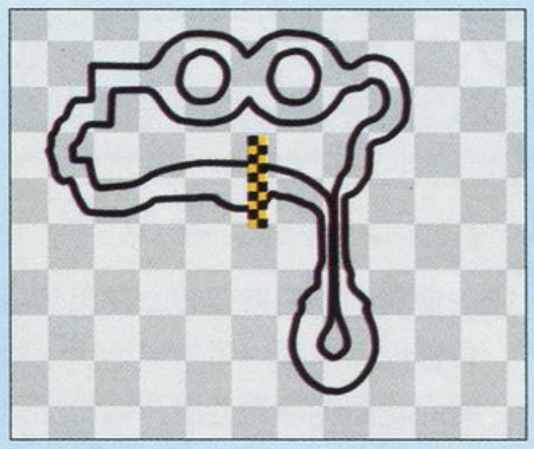


星星杯 スターカップ

出现条件：在当前级别中的蘑菇杯及火花杯中分别获得奖杯

デイジーサーキット

此处场景的特点在于大量存在的弯道以及随处可见路障。所幸，玩家不需要对这些路障过于担心，即便撞上它们也不会有明显的减速，行至此处时只需要注意不要跃上两侧的石子路面，否则会迅速降低车速。赛道中的八字形路段容易让玩家产生“找不到北”的感觉，当心不要顺着弧线走上逆向。



ノコノコみさき

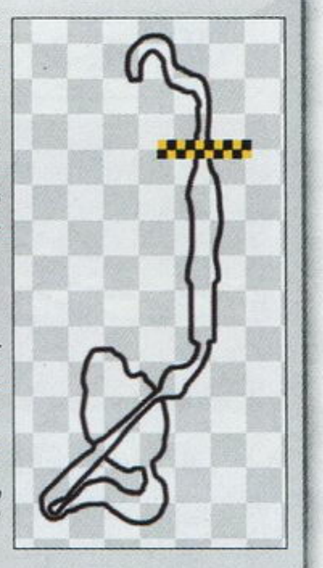
这个赛道颇有“水帘洞”的味道，场景中的激流路段可谓九曲十八弯，十分考验玩家对甩尾技巧的掌握程度。需要注意的是，这一路段中的激流具有极好的加速作用，一定要善加利用。在随后的隧道中，除了要继续活用激流带来的速度加成之外，还要注意避开旋转的闪电球，被击中的滋味可是相当不好受的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

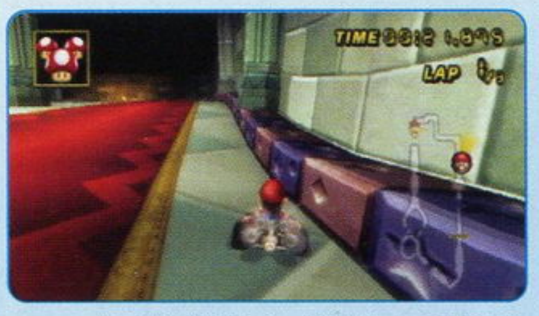
小贴士 游戏中的一些盘山赛道是可以通过加速蘑菇飞跃悬崖的。不过，由于低排量级别(50cc)中的车速过慢，因此即便使用了加速蘑菇也不见得能够成功飞跃。这样的捷径只能在高排量级别中才能够成立。

メイプルツリーハウス

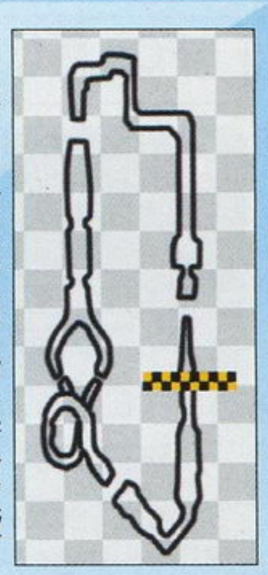
盘根错节是树洞地形的最大特点，行至大炮之前的路段和随后的树藤处均为弧度较大的弯道，在这两个位置如果不能掌握好甩尾的时机，则很有可能掉进悬崖。赛道中有一段路上会出现两只巨大的毛毛虫，当心不要撞到它们。



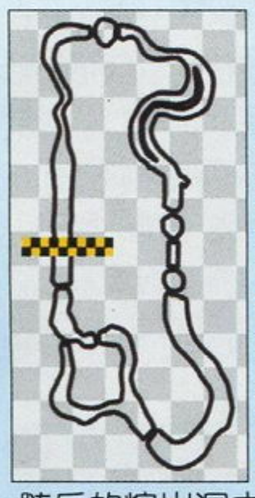
クッパキャッスル



库巴的城堡中布满的各种危险的机关，行驶在赛道前半圈时需要留心不时下落的大石，随后面对库巴吐出的火球时还要巧妙利用赛道两侧的纵向加速点，否则极有可能被火球爆炸产生的爆风伤到。在回到起始点之前的路段还有大量的岩浆喷泉，当心不要碰到。



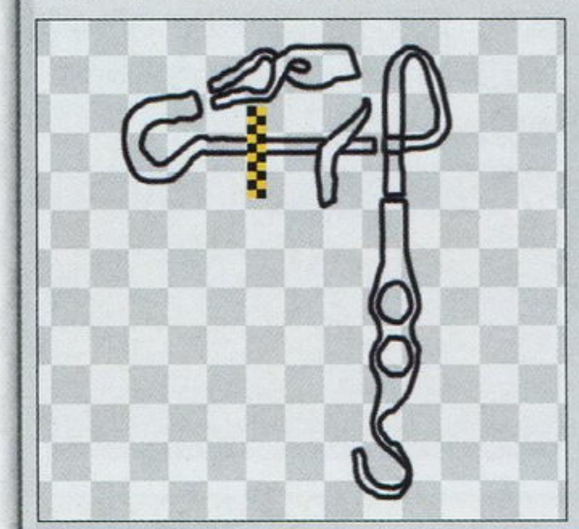
グラグラかざん



遍布的熔岩是这个赛道的可怕之处，玩家在这里稍有不慎就会掉进岩浆池。起始点前方不远的弯道处会在一圈过后出现塌方，需要注意。随后的熔岩洞中的大弧度弯道也需要一气呵成式的甩尾才能顺利通过，而随后的具有活动效果的地段只要沿着笔直的路线行驶即可轻松通过。返回起始点之前有一处分支，这一路段有随机落下的火球，需要灵活躲避。

レインボーロード

绚丽的彩虹赛道足以让第一次见到如此场景的玩家陶醉其中。不过，只要跑上一段路程，就会体会到其中的凶险。这个赛道的大多数路段均没有护栏，并且，由于具有漂浮的效果和大量的弯道，所以稍有不慎便会冲下赛道。在途经八字形路段时，如果对自己的驾驶技巧没有信心，那么不妨降低速度沿着弯曲的赛道甩尾通过，否则在冲上两侧的纵向加速点之后极有可能跌入宇宙空间。

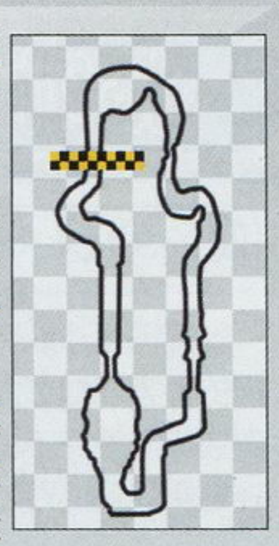


皇冠杯 スペシャルカップ

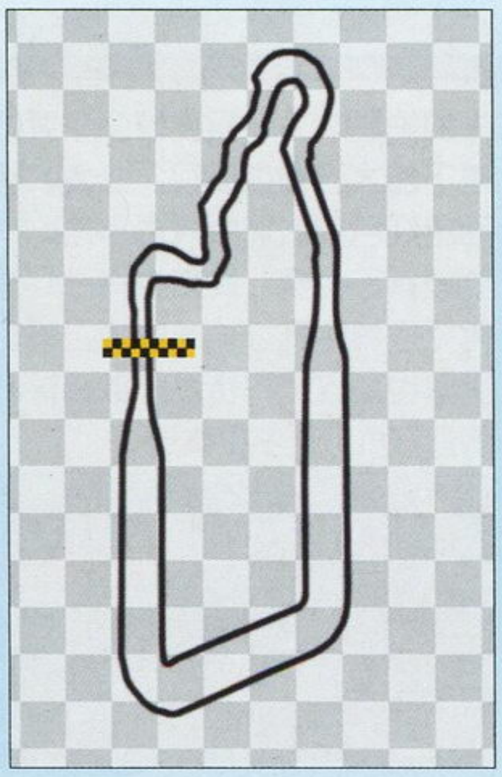
出现条件：在当前级别中的星星杯中获得奖杯

カラカラいさき

这个沙地性质的赛道不仅有连续的弯道，而且还有不少的仙人掌干扰玩家，当心不要撞上。进入墓室之前会有多根即将倒下的石柱，当心不要被砸到。如果石柱已经倒下，那么还可以利用它们来作特技。墓室路段的赛道两侧会有大量的沙地，如果不慎驶入其中就会减慢速度，通过这里最好的办法就是利用赛道两侧上方的纵向加速点来迂回前进。



ムーンリッジ&ハイウェイ



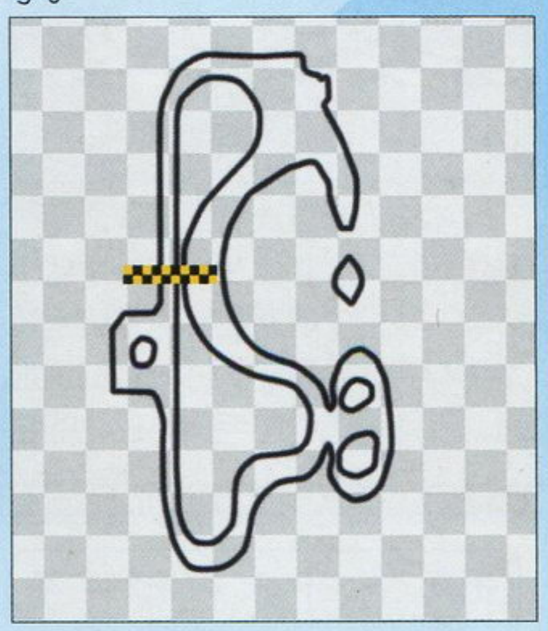
这个赛道最令人头痛之处就在于大量出现在公路上的汽车了，玩家不仅要想方设法超越对手，还要时刻注意不断出现的汽车，撞到汽车的后果可是相当悲惨的。除了普通的汽车之外，还有一种炸弹车，撞到它后产生的爆风会波及相当大的范围。进入市区路段之后，会有多处加速点，善于利用的话可以迅速拉开与对手的距离。

龟壳杯 こうらカップ

出现条件：初始杯赛

GC ピーチビーチ

这个赛道的地形以海滩为主，虽然有涨潮与退潮的变化，但路线并不复杂，只要掌握好潮汐的规律来行驶即可。在临海的一面有一条隐藏的路线，需要从之前的码头处跃起，可以用来作特技加分，只要能赶在退潮的一瞬间落地，那么不仅可以顺利回避海滩上的大嘴鸟，还能够反超对手。



カラカラいさき

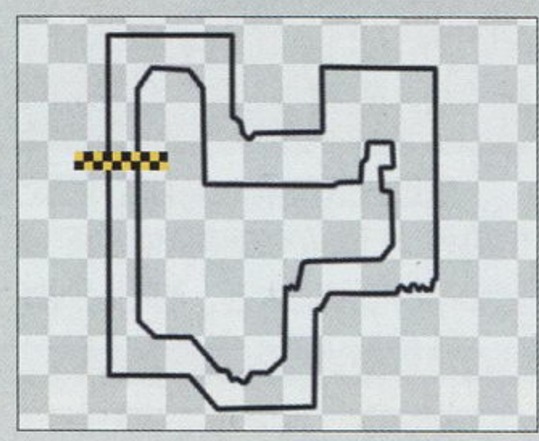
架设在瀑布上的这个赛道在地形上较为缺少变化。但是这也意味着对玩家的操作要求更高。多多利用场景中的瀑布捷径可以巧妙地超越对手，不过这需要掌握良好的甩尾技巧，如果不能在适当的时候控制好甩尾，则极为可能从瀑布跌落悬崖，得不偿失。

小贴士 游戏中的一些干扰因素，如食人花、铁球狗以及火球等等，尽管是可以在无敌状态下破坏的，但只要跑过赛道一圈，它们仍会复原。

www.plumbook.cn

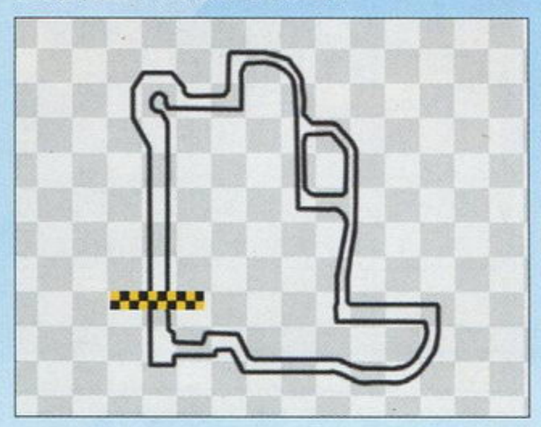
SFC おばけぬま 2

阴暗的场景画面和残缺不全的护栏是这个赛道的一大难点所在。如果不能掌握好甩尾的时机，不仅无法超越对手，还很容易跌落悬崖。对于初心者来说，在关键的弯道处适当放慢速度是最好的选择。需要注意的是，赛道中的护栏只能起到一次防护的作用，被撞到的护栏会破损，再次经过此处时便会跌入悬崖。



DS モンテタウン

滨海小镇的赛道十分有特点，赛道的大半部分均处于狭窄的小路上，在这样的赛都上甩尾转弯需要掌握好提前量，否则只能四处碰壁降低车速。在经过滨海小路时，过快的车速有可能令玩家跌入海中，一定要掌握好转弯的时间和力度。在经过吊桥时，如果能够赶上吊桥被收起，那么就一定不要放过作特技的机会。



64 マリオサーキット

这个赛道的地形比较缺少变化，但难度却并不算低，弧度较大的弯道足以令初心者手忙脚乱。比赛中，玩家不用担心受到地形中其他因素的干扰，只要掌握好通过弯道的技巧即可。

GC ワルイージスタジアム

遍布的泥浆和高低起伏的地形是这个赛道的独特之处。相比其他多弯道的地形来说，这里的弯道数量虽然并不算少，但较小的弧度可以让人轻松地通过。多处存在的滑跃点一定不要浪费掉，通过作特技往往可以获得不低的评价。在经过泥浆路段时，只要巧妙利用两侧的纵向加速点，那么完全可以避免泥浆对车速的影响。至于那些从水管中伸出的食人花，只要稍微调整一下角度就可以轻松回避掉。

香蕉杯 バナナカップ

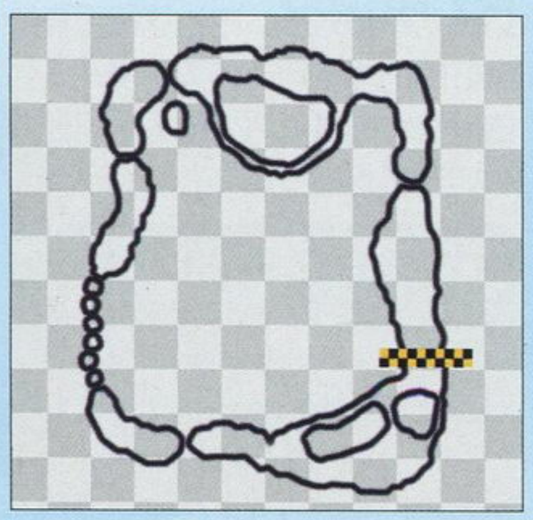
出现条件：初始杯赛

64 シャーベットランド

冰面的赛道决定了玩家需要时刻注意打滑。相比在以往的赛道上行驶，在这个赛道上不论是转弯还是超越都需要事先算好更多的提前量，否则极有可能与随处活动的企鹅撞上或者掉进冰冷的海水中。进入冰洞之后，沿着弯道的外圈行驶还可以借助多个加速点提高车速，一定不要错过。

GBA ヘイホービーチ

海滩的景色虽然美丽，但落点毫无规律的炮弹却足以让人提心吊胆。尽管这个赛道并不算复杂，但想要在上面跑出好成绩还需要不断的练习。除了留意随时可能落下的炮弹之外，沙滩上随处可见的螃蟹就成了阻碍玩家前进的最大障碍了。

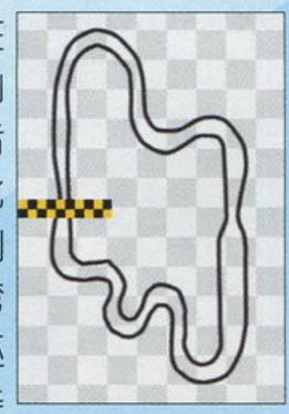


枯叶杯 このはカップ

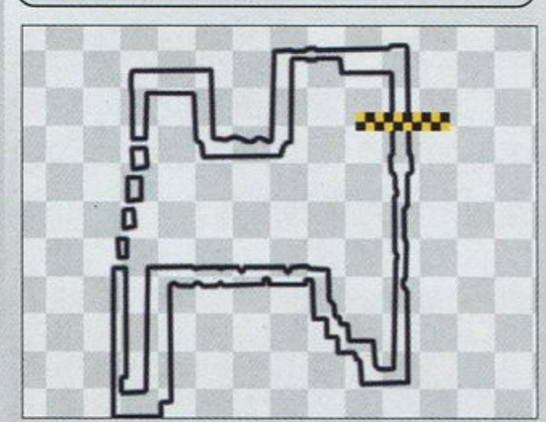
出现条件：在当前级别中的龟壳杯及香蕉杯中分别获得奖杯

DS サンサンさばく

同样是沙地赛道，但这里比之前的金字塔地形要简单许多。几处弯道的衔接并不算紧密，只要稍微注意便可轻松通过。玩家在此处所要注意的仅仅在于四处移动的仙人掌和一圈过后出现的火球。此外，在快要回到起始点之前的弯曲路段中其实还隐藏着一条接近，尽管表面看起来是可以降低车速的沙地，但只要以较高的速度从这里笔直冲过，则可以大幅度超越对手。



GBA クッパキャッスル 3



虽然同样属于库巴城堡地形，但此处的变化相对要少很多。除了在行驶过程中需要注意个别地段缺失的护栏之外，只要留意不要被落下的大石砸中即可。此外，地面暗红色的区域会降低车速，不要被其干扰到。赛道中有一侧是需要连续跳跃才能通过的路段，这里也是连续作特技赚取高评价的最好机会，不要错过。

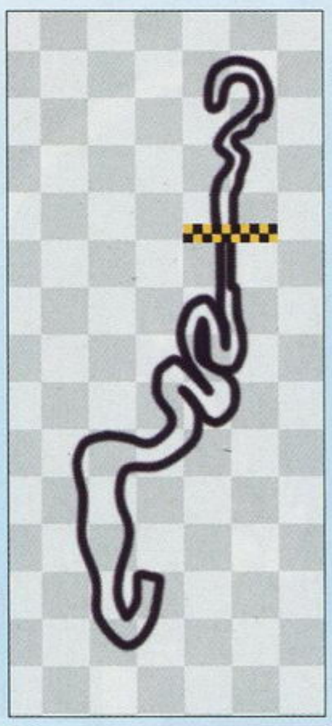
话梅糖&3DM-SMV
www.plumbook.cn

小贴士 游戏中的道具出现虽然是随机性的，但仍然有规律可循。而这个规律则是视玩家的当前排位而定。比如，跑在第一位的选手通常情况下只能得到香蕉皮或绿龟壳，而最后一名的玩家则有更多的机会获得超级炮弹道具。

64 DKジャングルパーク

丛林的赛道并不是难度很大，这里的难点在于多处存在的大弧度弯道，稍不留神就有可能被对手超越。

GC DKマウンテン

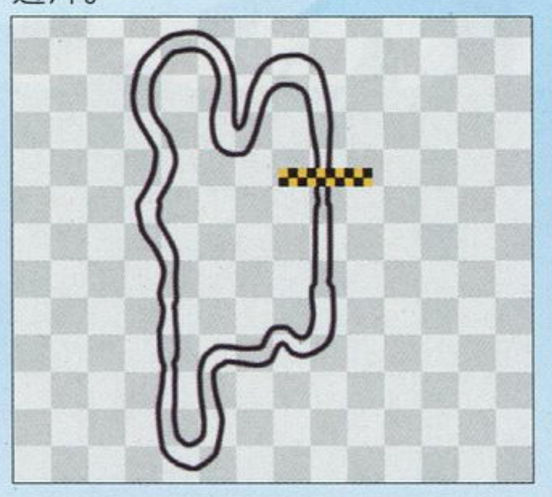


山道的地形看起来比较眩，其实，同样可以利用巧妙的甩尾技巧搞定。赛道中的难点路段在于从大炮发射到山上后的一段路，通过这里时，一定不要错过接连三处的滑跃点，这里是作特技动作赚取高评价的绝好地点，随后的赛道比较宽阔，虽然有大量的滚石落下，并不要去刻意理会。需要说明的是，此处的绿色草地和深灰色山地并不会令车速减慢，可以放心在上面行驶。在滚石地段，我们还可以设法抄近路超越对手。

GC マリオサーキット

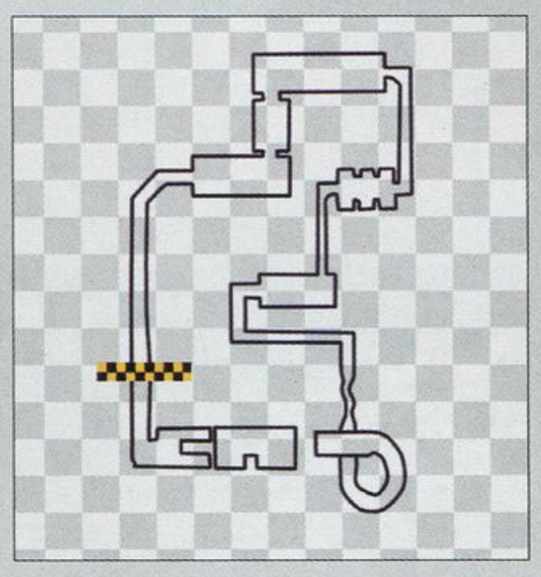
这款赛道的难点在于几处衔接在一起的大弧度弯道，通过的时候很是麻烦，除此之外就基本上没有什么值得一提的地方了。

对付拴在路边的铁球狗，只要确保在赛道的外侧通过就可以轻松避开。



64 クッパキャッスル

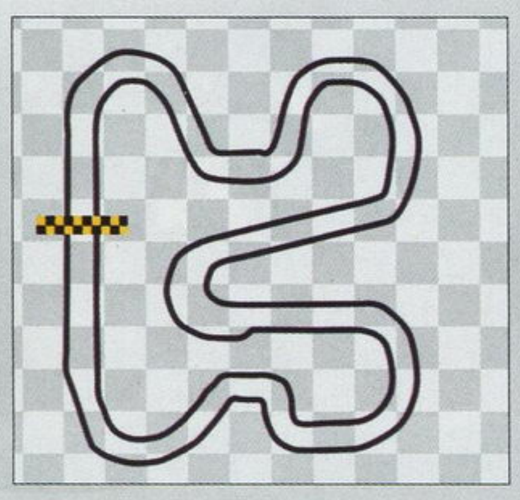
这座库巴城堡拥有丰富的变化，并且机关多多，但只要注意几处特别的位置，剩下的路段均可以轻松通过。场景中的弯道多为直角形式，所以一定要事先找好提前量。本地形中出现最多的障碍物便是落下的大石，躲避它们同样需要把握好提前量。在攀上城堡前的一段回旋弯道上，可以把握时机连续两次甩尾加速。随后的几处滑跃点有岩浆喷出，需要小心通过。



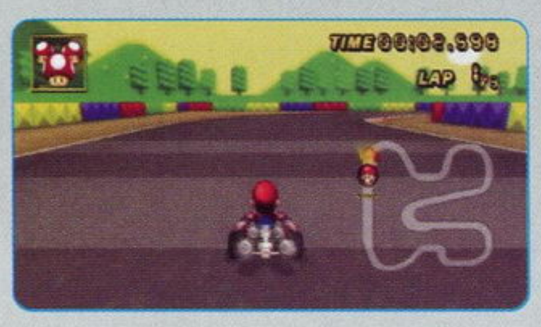
闪电杯 サンダーカップ

出现条件：在当前级别中的枯叶杯中获得奖杯

SFC マリオサーキット 3

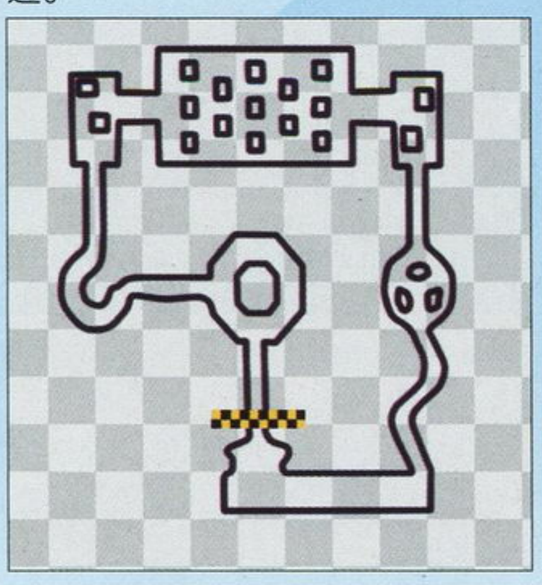


平坦的路面和大量的弯道是这款赛道的特点，虽然表面上看起来并不是难度很大，但要想玩转这个赛道，不下一番工夫是绝对不行的。想办法掌握好甩尾的时机吧。



DS ピーチガーデン

这个皇家园林的赛道虽说拥有丰富的变化，但总体难度并不大，前半圈中的多重弯道属于比较容易通过的类型。而在随后面对的迷宫式地形中，虽然有两只没有被栓牢的铁球狗，但依然可以很容易地避开。在接下来的土路上还有最后的几个拐点，只要掌握好连续的甩尾，照样可以顺利通过。



角色篇

这款赛车游戏中收录了大量任天堂游戏角色，这些角色按照重量级别进行了详细的划分。比如，婴儿马里奥(ベビィマリオ)就属于轻量级选手，而普通的马里奥(マリオ)则属于中量级选手，至于库巴(クッパ)自然就要划分到重量级选手中了。游戏中不仅有常见的一些角色可以使用，在达成一定条件后还会有隐藏角色出现，下面列表所示的就是这些隐藏角色的详细解锁方法。

隐藏角色

角色	出现条件
ベビィルイージ	在限时模式中解锁8名快速幽灵选手后退出游戏并重新进入
ベビィデイジー	在大奖赛模式50cc级别的全部原创杯赛中获得星级评价
キングテレサ	在大奖赛模式的50cc级别中获得星星杯赛冠军
デイジー	在大奖赛模式的150cc级别中获得皇冠杯赛冠军
ディディーコング	在大奖赛模式的50cc级别中获得闪电杯赛冠军
カロン	在大奖赛模式的100cc级别中获得枯叶杯赛冠军
キャサリン	在限时模式中挑战过16条赛道后，退出游戏并重新进入
キノピコ	在限时模式中挑战过全部32条赛道后，退出游戏并重新进入
ファンキーコング	在限时模式中解锁4名快速幽灵选手后退出游戏并重新进入
クッパJr.	在大奖赛模式100cc级别的全部经典杯赛中获得星级评价
ほねクッパ	在大奖赛模式150cc级别的全部原创杯赛中获得星级评价
ロゼッタ	在主机内有《马里奥银河》存档的前提下获得大奖赛模式50cc级别的全部原创杯赛的冠军
（本作还允许玩家使用Mii角色进行比赛，不过同样需要达成一定的条件才能解锁）	
Miiスーツ A	在大奖赛模式的100cc级别中获得皇冠杯赛冠军
Miiスーツ B	在限时模式中解锁全部32名快速幽灵选手后退出游戏并重新进入

小贴士 同角色的设定一样，游戏中的车辆也是具有级别划分和隐藏要素的。由于篇幅的关系，本篇攻略中将不会登出相关的隐藏车辆，剩余的内容将会在下期补充完整。

www.plumbook.cn

文 P.KE86 编 地狱伞兵 美编 anubis 通关时间：10个小时

暗之领域	D3 Publisher/Digital Extremes	动作射击
多机种	Dark Sector	日版
	2008年3月25日 1人	6800日元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

即使是通关以后我也并没有认为这是一款多么优秀的作品，可以说对它还是有一些失望的感觉。首先，本身并没有太多自己的独到之处，而惟一算的上创新的也就是手中的那个“回旋刃”，而当你使用起来的时候会发现实际上这个东西和匕首、飞刀没什么两样，只是造型帅一点。由于场景过于昏暗，加上帧数不足，让很多玩惯了主视角射击的玩家在时间长了之后都会有所不适。不过本作在作战时的感觉尚可，强劲的敌人以及可将主角任意秒杀的BOSS让游戏还是有一定地可玩性，对于那些并不挑剔的玩家来说，本作还是值得一试的。

darkSector

攻略流程

操作方法

左摇杆	控制人物移动
右摇杆	控制人物转向，移动准心
十字键	选择武器，上为照明，左右为选择枪类武器，下为查看弹药持有情况。
Y	防御（第四章结束后学得）
X	装填弹药，遇到物品时长按为捡起
A	翻滚，有掩体的地方为隐蔽，配合方向键可以在数个掩体之间切换
B	近身格斗以及动作键（开门，穿过障碍等等）
LB	手雷
LT	精确瞄准
RB	射出回旋刃
RT	射击

剧情动画中暗杀掉那名敌兵后，游戏正式开始，我们的主人公Hayden一开始只有一把手枪，左转弯来到一个房间，在里面打破箱子取得弹药，打掉门锁后继续前进。在一个拐角处听到1名敌兵和俘虏在谈话，少安毋躁，过一会儿他则会大摇大摆地背对着你走开。在墙角用暴头解决他后，可以拾取他们的武器，他们使用的是AK-74S，30发的自动步枪，而且在解决了敌兵后有充足的弹药补充，比手枪好多了。序章没有太难的地方，敌兵的AI以及准度不是很高，切换掩体逐个解决他们不在话下，中间经过一段剧情后继续战斗。需要注意的是通过楼梯走到2层后会出现一架直升机，拿机枪向你疯狂扫射，这时候要通过翻滚向前走，安全后补充下弹药走楼梯下去进行BOSS战。一开始直升机在空中盘旋，不用理会它，因为会有杂兵出来，先将他们全部解决，就剩下直升机。然后直升机会对你展开扫射，威力很大，而且它会移动，等它转换方向的时候去寻找火箭筒，然后旁边有个箱子在闪的，打开它获得弹药，这时候直升机应该开始第二轮扫射了，继续躲闪，等直升机结束扫射后用火箭筒瞄准它，锁定一会儿后发射(听声音，锁定成功会有明显的不同)，三发就可以搞定它。随后动画出现了一个很厉害的家伙，射击无效，于是Hayden拿火箭筒给他来了一下，被那家伙反弹了，随后Hayden被炸下悬崖。

动画过后Hayden被感染，向前走，进入房间内。Hayden向同伴说明他目前的情况，随后一名敌兵进来，Hayden与其发生搏斗时变异的手生出利刃。动画过后Hayden变异的手上拥有了一把回旋刃。出了房间向前走，由于手枪没有子弹，所以只能用回旋刃和敌兵战斗。同时敌兵的武器是可以使用的，由于右手感染，所以敌兵的武器在Hayden手上使用有时间限制，过了一会就不能用了。由于Hayden还是正常人，所以说战斗过程中尽量避免近身战斗。清除掉1层的敌兵后来到2层，打开门到外面，清除掉敌兵后学习到新的能力。用新能力拿到C4后，炸开门进入房间，在某个房间掉落到下面1层。注意此处会有霰弹枪兵出现，用手枪解决掉外面的一名后，另有一名会破门而入，近身格斗，如果把他打红了则会出现提示一击必杀，另外在拐角处还有1名霰弹枪兵。下楼梯后出现大量敌兵，找个地方隐蔽好，过了一会儿出现一个大家伙，随后所有敌兵的子弹都向它招呼了过去。这里得一直用翻滚躲避，同时也要用回旋刃攻击它。一段时间后，大家伙跑了，消灭敌兵后用回旋刃打对面的按钮，把桥放下。到达对面后开门，用回旋刃打掉地板上的锁，打开地上的门后进入，本关结束。

武器升级箱：两个

1. 在用C4炸药炸开门之后，升级道具就在大厅的尽头。
2. 在巨人攻击之后，离开仓库，升级道具就在右侧，具体位置在一个没有钟的钟楼顶端。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©D3 Publisher

CHAPTER 3

向前走，遇到敌人后开始战斗，敌人不多。全灭敌人后学到特殊能力，这个能力建议玩家多练习，对付敌兵效果很不错。接下来遇到的两扇门全部用刚

刚学到的能力打开。通过第二扇门后遭遇大批敌兵，对方不仅仅射击猛烈，而且还会扔手雷和毒气弹，而且在建筑物前还有机枪架在那里，灵活使用蓄力回旋刃，同时这里用手枪将敌人爆头还是比较轻松的，当然，从节约弹药的角度出发，用敌兵的枪也是很不错的选择。清完后在机枪前的左边找到通往地下的入口，进入后顺着路走，有一扇门要用带电的回旋刃打一下就能打开。在前面的房间里发现两个僵尸，僵尸的攻击力比较高，但是攻击速度并不是很快，采用边退边打的策略，同时配合蓄力回旋刃，一刀一个。解决完2个后，向前走一点会冒出来很多，建议迅速退回刚刚进来的狭长走道中，边退边打，免得被围攻。解决完僵尸后同样有扇门要用带电的回旋刃打开，顺着梯子下到最低部，会遇到大量的僵尸，建议清理掉之后再向前走，僵尸的跑步速度很快的。乘电梯上到地面后学会新的能力，可以通过右摇杆控制回旋刃的方向。和敌兵再次遭遇，与以往不同的是，这次出现了盾牌兵，用回旋刃破其盾牌后可轻松击倒。清理完敌兵后利用右摇杆控制回旋刃打开铁丝门后的开关。剧情后顺着这条路走，打开门后本关结束。

武器升级箱：四个。

1.用回旋刃打开第一道锁闭的大门之后，在帐篷内的桌子上。
2.在第一间有电路仪表板的屋子里，在发电机后面。
3.在电梯的那个房间。
4.在习得Aftertouch技能的那个区域，升级道具就在本区域靠左边的房间里，在一些箱子的后面。

CHAPTER 4

用加强的回旋刀把门打开后来到外面，这里的钱很多，多搜索一下，右边的巷子里有个下水道盖子，那里就是地下商人的所在之处，可以升级，购买武器。继续向前走，跳下后遇到大批敌兵，消灭掉几个后会有盾牌兵出现，建议盾牌兵出现时拿把敌兵的AK-74S对着他露在盾牌外的部分射击。解决掉这一批后在广场的尽头有一把机枪，同时出现增援，这时候可以利用上一批敌兵留下的枪支来消灭这一批。清理完敌兵后，右转开门来到一座建筑物内。打开通往里面院子的门后遇到大量僵尸，多用翻滚和后退要解决他们并不困难。在1层的一个房间内让回旋刀带电，然后扔向那个闪光的红色阀门上方，之后回旋刀带火了，可以烧掉门前的黑色物质。从楼梯来到2层，然后从房间穿过，打开锁着的门，乘电梯来到3层，在前面的房间里清除几个僵尸，然后向前走，烧掉挡路的黑色物质，进入房间后在一扇门前发生动画。

结束后跳下，有敌兵向你开火，并不用理会他们，等一会儿会有个大家伙出现把他们全部干掉。在帐篷里搜刮一番后，在前方又遇到地下商人，随后进入一间房屋，里面没有敌兵，直接出门就可以了。出门后解决背对着你的那名敌兵，在这里有把机枪，可以很轻松解决所有敌兵。向前走又遇到一批敌兵，有两个盾牌兵是一起过来的，同样用回旋刀破他们防后用手枪解决，剩下的都

好解决了。走小巷继续前进，这里仅仅有一架机枪和两个敌兵而已，然后从左边的通道前进，接下来会有场BOSS战。

遇到了BOSS后，先在前方捡起火箭筒，然后收集弹药。BOSS的攻击方式很公式化，你如果按A贴着掩体的话，机枪扫射结束后它会发射炸弹；如果你躲在掩体后面没有靠上去的话，扫射结束后它会装弹，这就是攻击的时机，几发火箭弹就可以解决它，然后用它残骸的火把黑色物质烧掉进入建筑物。进入建筑物后，在2楼先打开一扇门，让回旋刀带电，随后点燃1楼的煤气管道，用这个来烧掉黑色物质，到达顶层后发生剧情。

醒来后向左拐，僵尸和敌兵正在火拼，可以等他们打得差不多了再前进。在桥的前面会出现两名盾牌兵，不用理会桥上的机枪，消灭盾牌兵后射杀机枪兵，上桥，这时候会发生大批僵尸冲过来，用火箭炮射击桥的前方使其着火便可以阻止僵尸的出现。来到墓园后，烧掉黑色物质，在这里会遇到大量僵尸，可以利用刚刚经过的通道逐个消灭，消灭后向前走左拐，土中冒出的怪物用枪解决掉，然后右拐进入教堂，同样是大批僵尸，解决后点火，然后把外面的那个柱子也点火，接下来就是把教堂门前的柱子点上火，由于在回去的时候还会遇到大量僵尸，所以并不需要把火种带着回去，点火后烧掉右边的黑色物质。在右边的通道中间还有个柱子，把火继续点上，烧掉尽头的黑色物质后，在狭长通道中发生剧情。之后解决两名敌兵进入大教堂，在这里和刚刚动画中的巨型生物发生战斗。首先要做的是让回旋刀带上火，然后向它攻击，等它掉下来的时候上前按B发动QTE，3次QTE后它就在地上跟你打了，用带火的蓄力回旋刀就可以了，胜利后学会防御技能。然后向刚刚战斗时有电的方向移动。打开地下室入口后，有一个火箭炮发射器供你练习防御技能，在子弹到来的瞬间按下Y能将子弹弹回去，建议熟练运用，后面的敌兵甚至都能用反弹轻松解决，向前进入一个通道，剧情过后要求在1分钟内走到通道最前面，同时出现僵尸，可以用枪杀出一条血路直接逃走。

武器升级箱：十个

1.经过学校入口后向右转，在入口附近凹进去的小房间里面。
2.在校内一层，那个有巨大雕像的屋子里，升级道具就在这间屋子的右侧升起的地方。
3.在街道，巨人攻击的地方，在一个帐篷的后面。
4.在炮台掩体附近，在最右侧的区域。
5.在别墅里面，在别墅的顶楼看上去十分像阁楼的部分。
6.离开别墅，重生后就会出现在身后。
7.在废弃的小教堂里面，小教堂位于庭院的中心地带，即在进入墓地区之前。
8.在一个陵墓内，其中一个屋子里面有很多管道和门阀。
9.在院内，还是在另一个巨人攻击的地方，进入教堂之前。
10.地下陵墓，在和Nadia对话之后，升级道具就在旁边的屋子里面。

CHAPTER 5

有地下商人可以购物一番，用电打开前面的门后发生剧情。剧情过后出现一个机器人，先让机器人把那辆卡车炸毁，然后用火烧掉黑色物质，随后会露出有电的地方，让回旋刃带电，攻击机器人使其无法动弹，然后到其背后将敌兵拉出，自己坐上去。机器人的操作方法如下：RB是加农炮，RT是机枪，Y为对导弹干扰弹，LT为瞄准。清除完该区域敌兵后下来上楼梯，推开一扇门然后顺着铁道走，这时候学会新的能力，就是在有火和电的情况下抛出回旋刃后按下右摇杆能引发爆炸。接下来的战斗中有辆燃烧的车子，而掩体后的敌兵运用新学的技能可以轻松解决，盾牌兵也没有大的威胁。来到右边的房间推开

门，又是一些敌人，随便怎么解决吧。然后来到2层，又遇到一批敌兵，解决后到1层出仓库后发生动画。之后来到船上，向前走干掉一个狙击兵，用他的枪解决一些下面敌兵。下去后出现直升机，在弹药箱附近找到火箭筒，和序章一样，3发火箭弹解决问题。从炸开的缺口跳下去后往前走，在此过程中只有一个僵尸出现，然后发生剧情，10分钟内逃离那里，先爬上梯子，之后向前走，路上的僵尸建议清除掉，大门用带电的回旋刃打开，第一扇不难，后面的两扇都要使用右摇杆来控制其穿过中间有狭长缝的铁丝网使其带电，10分钟很充裕，慢慢来是可以过去的。

武器升级箱：四个

1.前方的桌子上。
2.船的甲板上，即第一场战斗结束后，升级道具就在右侧，留意一下即可看到。
3.打掉直升机，下船后按动开关进入的房间的左侧。
4.即将结束本关时，升级道具就在上层。

视角决定动作 有些地面的木箱都是有武器弹药的，主人公会有手抡和脚踢两种动作，使出那种动作取决于你的视角，如果你将视角放水平就是手抡，如果把视角压下就会脚踢，有些朋友说想踢木箱都老在那抡手就是视角控制问题。

3DM-SMV www.planbook.cn

CHAPTER 6

地下商店又有新枪了，之后会遇到新的敌人，会放火球，而且还有僵尸的进化兵种出现，实力都很强，小心应付。进入建筑物后，用回旋刃把水管打破，过一会旁边的机器上就有火了，烧掉黑色物质后前进，遇到大量的火球怪，这些怪物移动速度快，

而且飞刀要三下才能解决，还喜欢躲在那里不动。从窗口出建筑物来到喷水池，这里还是火球怪，火球怪解决后出现强化僵尸，两下蓄力回旋刃才能搞定，可以用普通回旋刃打红他们然后用B键秒杀。进入建筑物小心几个强化僵尸，随后来到建筑物中央的一个空旷的地方，火球怪大量地出现，同时还出现了一个全副武装的家伙，他会打火球怪，可以让他清理完火球怪再和他开战。机器人的弱点在于头部，用枪和它作战相对要好一点，在它受伤到一定程度后头部白色区域变暗，绕到背后射击其背包可将其打红，使用QTE打倒它后，用它身上的电打开电梯，然后进入剧情。

武器升级箱：三个

1.在本关开始后看见的第一个帐篷里的桌子上。
2.进入市政厅，有一间屋子的地板上有个大洞，就在这间屋子的桌子上。
3.在跟Elite Soldier战斗的屋子里，升级道具就在右侧的长椅上。

CHAPTER 7

出门消灭几个火球怪后前进，本关可以让武器带上冰属性了，黑色物质用带冰的回旋刃打碎掉。出门后遇到强化僵尸，采用迂回战术，回到能让武器带冰属性的地方去，这些怪物挨1下就成冰块了，而且不用担心它们不过来，解决完这些肉搏部队后只需要清除一些火球怪了，小心前面的房间门口有一只放电的怪物，还会冲过来近身，既能远攻还能近战，更能隐身，建议在较远的地方不惊动它连续用回旋刃解决它，否则比较麻烦。进入房间，穿过通道，火车上又有冷冻装置，清理掉这个区域的怪物后，通道那里又有一只电怪，老办法对付。通道里有大量的强化僵尸，引出来用冰属性的回旋刃解决，清理完后去通道尽头开门。

接下来的在清理掉一批火球怪后在狭长的通道中遭遇强化僵尸，一次出现4个，它们的AI很低，常常会误伤自己人，多用翻滚，别被围攻就没有大问题。消灭几个火球怪后来到通道中，这里的敌兵正在和强化僵尸开战，先消灭僵尸后用火属性的回旋刃把敌兵轻松解决，随后从建筑物里走出一个机器人，还是老办法对付它，建筑物里面的门要用电打开，千万别让机器人倒太远。然后顺着铁路走向里面，这里有个冰属性的机器，同时还有2个电怪，小心应付，隧道口的火用冰属性的回旋刃扑灭，接下来要注意一次QTE，QTE过后在前面找到地下商店，下铁道后向前走，挡路的几个火球怪埋伏得比较好，灵活运用防御技能，否则很容易死的，另外还有个电怪，保持距离用回旋刃就可以了。向前走，遇到敌兵，掩体可以向前推，慢慢推进，然后来到火车的另一端，有把机枪，不过这次怪物的阵容很强大，除了火球怪，还有僵尸，1个电怪，建议退后一点清理完僵尸再和火球怪周旋，然后下铁道从另一侧楼梯上去，开门进去，里面是一队敌兵

和一个机器人，打开旁边的阀门，用冰属性把漏水的地方冻起来形成掩体，另外用冰属性来灭火。前面用冰属性把水冻起来后到进入对面的门内。

接下来就是和强化僵尸进行战斗，多使用火属性可以减轻战斗压力，解决完第一批后会有火车出现，记得躲避。然后又遇到怪物部队，解决后出铁道进入建筑物内。建筑物内的战斗要小心强化僵尸的出现，如果强化了对感染者伤害增加的枪械，那么强化僵尸还是比较好对付的。进入锅炉房后消灭几个火球怪，记得利用旁边的冰属性，然后进入另一个房间，同样是电怪和火球怪，利用冰属性慢慢打吧。打完后下楼梯，有许多弹药，进门后开始BOSS战。BOSS是隐形的，千万要小心，攻击力很高，抓你一下很可能就是一击必杀，武器推荐增加了感染者伤害的枪械，旁边移动的罐子是冰属性，而怪物的破绽就在它攻击你的一刹那，用翻滚躲开后用冰属性的回旋刃打那里的水面可以把怪物冻那里，然后对它猛开火，受到一定伤害后它不会隐身了，这时候要继续给予其伤害，等它变红了便可以使用QTE将其杀死，杀死后学到隐身能力。

武器升级箱：七个

1.当击毁黑色网状物之后，在一辆车上。
2.在找到第一个升级道具之后有一场战斗，在右侧。
3.在进入本关地下部分之前，在阳台上的高处，需要借助回旋刃才能得到。
4.一个冰冻机器旁的机车上，旁边都是冰桶，也就是在需要用冰来扑灭火焰之前，在地下部分开始时。
5.在地下部分即将结束时，在路尽头有炮台掩体的屋子里面，在石头后面，需要用回旋刃才能得到。
6.在手持巨锤的雕像旁边的卡车下面。
7.在工厂内部，一件全是发电机的屋子里，进入到屋子之后会发现升级道具就在入口相对的那一侧的高台上，在门旁边，用回旋刃得到。

出门后遇到大量的强化僵尸，建议使用加装了对感染者伤害增加的武器解决，有一定几率引起爆炸，对于一次出来数个僵尸，这是再好不过了。前面还会遇到，不过阵容并不强大，

武器升级箱：五个

1.本关开始后一直走，在右侧的第一间屋子里。
2.在一间有一张大桌子的屋里。
3.在一间有两张试验桌的屋里，升级道具就在其中一张桌子上。
4.在得到装甲之后，在第一个战斗区域。
5.在中间有炮塔的主体走廊右侧，有一个小走廊，箱子就在里面。

解决后在通道尽头的门口再次遇到僵尸，进去后还会遇到增援部队，出门还是遇到僵尸，不过这次还有2个火球怪，下楼后开门。开门后进入医院中的一个比较开阔的地方，出现大量的怪物，左边有机枪可以使用，怪物中有许多电怪，守在机枪那里很可能被它们近身偷袭，可以利用隐身技能查看他们的实体，然后用枪解决，怪物全部被消灭后会有人说话的，没有出现声音的话就继续搜索吧，被偷袭了可不妙，然后在前面发现一扇门需要用电打开，到左边控制回旋刃使其带电，然后打开大门，里面有个自动机枪，可以用电将其麻痹后通过，然后乘上电梯。来到下面后，前面的房间内有红外线，不能碰到它，否则只好重来，经过此区域后，里面的房间内有2架自动机枪，对面出口处有僵尸，不如引到这个房间内借助机枪将其消

CHAPTER 8

灭，下个房间内是横着的红外线，可以走到中间时门会关闭，这时候用回旋刃打下屋顶的摄像头就可以开门。在前面有几个电怪，远距离解决掉，顺着楼梯下去发生剧情。出来后主角换上了盔甲一样的东西，不怕毒气手雷了，前进一段会遇到大量的电怪，建议用隐身能力加上对感染者的武器解决掉，而且场地中有许多一次性武器可以使用，不用白不用，之后进入小房间内，消灭两个电怪后遇到敌兵，两个自动机枪用电解决掉，然后敌兵就很好对付了，解决掉敌兵后进入电梯。

第五章的升级箱　第五章的最后一个武器升级箱，也就是这关快要结束时的那个，在取得的时候一定注意是刚上顶楼在你左边，不要走远了，否则触发剧情只能整关重打。

话梅杂志&3DM-SMV

打开铁门遭遇敌兵，他们只是命中率和攻击力上升了，其他并没有什么提高，回旋刃和手枪都是不错的克敌工具，暴头很容易，要注意的也就是屋顶的敌兵了。进入前面的房间后会遇到一个机器人，老办法消灭，由于

有了隐身能力，绕背也变得简单了许多，然后用电打开前面的开关。进去后有把机器人用的机枪，但是由于准心很大，所以并不推荐射击那些较远的敌兵，还是使用手枪或者步枪解决。消灭掉敌兵后拿着机枪向右走，在远处出现一名冲锋枪兵，近处有一个盾牌兵。继续向前走，进门。出来后看到几个强化僵尸，用机枪招呼它们很快就倒下了，这里有个地下商店，旁边有钱可以拿。扛着机枪继续走。发生剧情后被轰到下面，有两架机器人和一些敌兵，机器人的打法是用盾牌挡住子弹，然后轰其头部，最后用隐身绕到后面狂扫即可，敌兵用手枪解决掉，打倒机器人后可以拿它

的枪，里面有火箭炮弹药，过桥继续前进，远处楼顶上的敌兵是操作机枪的，消灭敌兵后用带火的回旋刃烧掉黑色物质爬上梯子，机枪不能被带上去了。顺着敌兵出现的方向走即可离开这个区域。然后进入建筑后开始BOSS战。这个BOSS的长矛刺杀有很高的攻击力，不过也很容易回避掉，回避后用手枪给BOSS给几下，如果BOSS发动了电属性攻击，那么回避掉这个攻击后，让回旋刃带电后打向BOSS，然后发动QTE。随后BOSS会跳到高台上用带电的长矛攻击，这时候用回旋刃就可以将其打下来，随后重复刚刚的战斗步骤，不出几个回合就可以解决BOSS。出来后乘上大型机甲，扫荡外面的敌兵，最后用回旋刃下去。

武器升级箱：两个

1.在你和Elite 的士兵进入大楼之前，升级道具就在左侧的凹进去的部分。

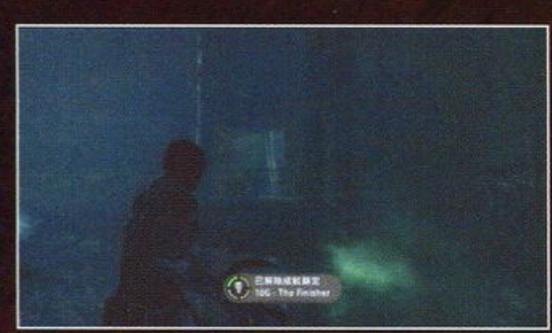
2.在大桥部分的开始处，在大桥左侧水面的小船上。

剧情过后和自己人的部队打起来了，建议立刻到铁轨上的箱子后面掩护，否则会死得很快，解决掉他们后向前走，在墙壁上找到梯子爬上把门打开。然后在通道尽头遇到大量电怪，尽量引出来逐个击破，启动电梯后又出现大量电怪，还有几个火球怪，而且后面几关出现的火球怪近身攻击的概率很大，要小心。乘电梯来到地下，先从右边的通道进入去开

门，然后返回进入左边的房间中。经过漫长的通道后开始BOSS战。BOSS有3个触手，弱点在其中间的开口处，让回旋刃带电后在触手附近引爆，当然引其对你“开口”也可以，随后触手的弱点便毫无防备地暴露了，就这样解决掉3个触手。然后BOSS会发动必杀，用枪一阵扫射后化解，期间要干掉中间出现的人；然后出现两个触手，用老办法解决掉，当然得小心两边出现的强化僵尸，然后BOSS又使用必杀，

同样用扫射化解掉；随后出现5个触手，多了火球攻击与地上突然出现的QTE攻击。5条触手解决后，再扫射一次，最终BOSS就被解决了。

成就获取心得



这个游戏的成就非常好拿，正常情况下通关游戏可以拿到425点成就，其中游戏的关卡成就有190点；BOSS战击败Colossus，Nemesis的成就分别为50点和85点；在第七章有火车经过的铁轨那里杀掉Stalker可以得到65点成就；第五章开始的机器人战，如果不夺取机器人的话是很难逃出它的火力网的，此处可以得到35点成就。

我在第一次通关的时候拿了590点，除去基础的425点，其余的165点也是很好拿的。收集了10个武器升级箱就可以解开Researcher这个成就，武器升级箱有些是可以用长按X取得的，有些则要用回旋刃取得，只要多搜索一下经过的各个房间以及没有到过的区域，这10点成就并不难拿，运气好的话还能把Master Researcher这15点成就收入囊中。由于武器升级是完全免费的，只要你有了5个武器箱，Weaponsmith这10点成就也就轻而易举了。

Glaive Master这个成就推荐在第二章拿，流程比较短，况且那时只有手枪，能构成威胁的也就是一个大怪物，而且周围的敌兵会帮你一起攻击那个怪物，怪物跑掉后只要把敌兵消灭掉就可以进入下一章了。

个人认为初始手枪在游戏中的作用是很大的，而且一直有着很突出的表现，首先其准心比所有枪要小，其次子弹不怎么会偏，敌兵每次从掩体后出现进行射击的位置是固定的，提前把准心移动到敌兵的头那里，然后用手枪暴头是对付敌兵最好的手段，10点的Sharpshooter就很容易取得了。

Hardball的要求是用蓄力回旋刃杀掉30名敌人，对付2～5章的敌人，蓄力回旋刃都是1刀1个的，加上可以控制其飞行方向，前期灵活使用不仅可以拿成就，连杀敌都很效率。学会防御技能之后，随便找个开枪的敌兵，在他面前用盾牌技能，一会儿他就把自己打死了，Rebound的15点成就到

手。The Finisher这个成就建议在游戏的后期完成，强化僵尸由于皮粗肉厚，用回旋刃远距离攻击要好几下，如果用武器的话子弹会用得比较多，这时候可以选择B键的近身攻击，有一定概率使僵尸变红，这时候就可以用B键将其秒杀，这10点成就也好拿。

Jack Frost，Electrician，Incinerator这3个成就都是用带属性的回旋刃杀掉30名敌人，冰的出现次数是最少的，建议在后期有冰的地方遇到的每个敌兵都用这个属性解决，况且冰的杀伤力很高，经常可以把怪物冻住；火的出现次数是最多的，而且爆炸的伤害也不容小觑；电的次数虽然多，不过很多时候是作为解迷用的，这里推荐一个好地方，最终BOSS战的时候，第一次必杀后，出现2条触手的情况下，这里有电，同时僵尸是不断产生的，因此这个成就可以在这里刷出来。此外，Greed这个成就也很好拿，平时注意搜索，武器只买AK74的话，这个成就要达成也只是时间问题了。

Double Decap Latte这个成就也不难，敌兵一前一后配置时控制好回旋刃的飞行轨迹就可以了；控制好回旋刃的飞行轨迹后，Headhunter就不难取得了。学会隐身能力后，在第九章可以隐身潜伏至机器人背后使用B键秒杀，这样Ghost成就便得到了。至于通关后出现的Brutal难度，有兴趣的朋友可以试下，通关成就可是110点呐！

玩后杂感

游戏通关后我在想，可能如果不是为了再那一些成就的话，我就不会再去碰这个游戏了。因为这个游戏最大的一个缺陷，也是让我感到最不爽的缺陷就是能够唤醒所有人的“3D眩晕症”，这其中就包括像我这样的主视角射击的老玩家。加上游戏的亮点对我实在没什么吸引力，所以它并没有在我的爱机中停留太久。不过从一些网上的发言可以看得出来，这款作品还是受到部分玩家的欢迎的。的确，这款游戏在战斗时的气氛把握还算可以，加上紧张感十足的BOSS战，至少让人觉得这个游戏还是有它的可看之处的。最后，还是觉得很可惜，毕竟在我个人看来，这款游戏可以做得更好。

威力强大的终结技 近身按B就会使用终结技，一些较弱的敌人上前就可以用，有一些需要打成红色状态，当然绕到背后更容易出终结技提示。很多BOSS战中QTE的第一下也需要按下B使出终结技，对不同敌人使用终结技或者与敌人站位的变化都会使终结技有所不同，有些动作超帅。

证梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

研究中心 RESEARCH CENTER

文 火云

美编 anubis

游戏已经发售了近一个月的时间，各位猎人肯定都已经将心仪的装备与武器放在了家中的储物箱里。火云最近正在尝试着修炼平时不怎么使用的武器，从一名弓手开始向大剑转职（好像转变有些大……）。说起弓手和大剑，最近比较流行的组队打法就是利用弓的睡眠瓶使怪物进入睡眠状态，然后大剑配合拔刀技能上前蓄力斩，除了古龙之外基本都可以在5分钟之内解决战斗。拔刀技能的加入，使得大剑可以更加轻松地发挥出攻击力高的特点、所以说为每种武器搭配不同的装备与技能，对战斗的影响可是巨大的，希望本次研究中技能搭配列表能够在猎人搭配技能时帮到忙。

怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	动作
PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G	日版
	2008年3月27日 1～4人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

山菜爷爷交换道具讲解

在游戏中玩家可以在每个地图的固定区域中遇到山菜爷爷，上前与其对话便能够获得道具（贪多的话可是会被山菜爷爷嫌弃的哦）。如果玩家身上持有能够交换的道具，那么就可以与山菜爷爷进行交换。本作中可是能够从山菜爷爷手中换到天鳞等怨念物的，赶快培养与朋友的好感度吧（天之引换卷需要玩家的猎人卡片达到白金等级后才能够获得）。

注：红色字体为新加入的交换规则，两个素材中排在后方的是低概率获得素材。

全地图通用

交出道具	获得道具
飞空爆弹	飞空爆弹G
独角甲虫王	怪物的粪便、飞龙的粪便
混沌茸	蜂蜜
春夜鲤	网
大津风蝴蝶	不死虫、怪物的体液
龙虾之壳	飞空爆弹G、飞空爆弹
灾祸之布	龙秘宝
达人票	腐朽的龙鳞
法米通票	虫网G、虫网
法米通之注文书	虫网G、虫网
电击票	电击熊爆弹
电击G票	电击熊爆弹
[マ）王票	电击熊爆弹
海盗J票	JUMP爆弹
狩人票	铁镐G
狩魂票	铁镐G、铁镐
オオモロコシ	蜂蜜
オオシッポガエル	青蛙钓饵
マガジンチケット	飞空爆弹G

森丘

交出道具	获得道具
爆药	空心骨【小】、空心骨【大】
不可燃垃圾	特产蘑菇
火药草	谜之头骨、谜之骨
毒蘑菇	空心骨【小】
曼陀罗	龙骨【小】、谜之头骨
特产蘑菇泡菜	空心骨【大】、空心骨【小】
怪力之种	空心骨【大】、尖爪
爆裂核桃	特产蘑菇、棒状之骨
针果	谜之骨、棒状之骨
圆盘石	特产蘑菇
大地的结晶	龙骨【小】、大骨
爆裂沙丁鱼	谜之头骨、棒状之骨
破裂龙鱼	空心骨【大】、龙骨【小】
爆裂龙鱼	尖爪、棒状之骨
古代鱼	龙骨【大】、雷光浸出物
虫之死骸	特产蘑菇
粘着白蚁	尖爪、加乌鹿的毛皮
奇面族的宝物	野猪的毛皮、白速龙的皮
蓝速龙王的爪	黄速龙的皮
黑狼鸟的耳	怪鸟的翼膜、怪鸟的耳
黄金的毛	爆炎袋、坚龙骨
镰蟹的爪	黑狼鸟的甲壳、轰龙的鳞
火龙的尾巴	红速龙的鳞、镰蟹的甲壳
苍火龙的上鳞	猛毒袋、黑铠龙的甲壳
岩龙之翼	龙头壳、红速龙王的皮
轰龙的尾巴	雪狮子的鬃、水龙的鳍
铠龙的头壳	雌火龙的甲壳、雌火龙的棘

交出道具	获得道具
钢龙的角	钢龙的甲壳、钢龙的龙鳞
霞龙的皮	上龙骨、古龙骨
霞龙的角	炎龙的翼膜、麒麟的皮
龙苔	龙骨【大】、古龙骨
龙木	龙骨【大】、古龙骨
霸龙的尾巴	老山龙的苍甲壳、火龙的延髓
锈块	蛇龙的皮、缟模样的皮
大锈块	白速龙王的皮
大怪鸟硬币	怪鸟的鳞、怪鸟的甲壳
桃毛王硬币	桃毛兽的毛、桃毛兽的牙
电龙硬币	柔软的皮、白化浸出物
盾蟹硬币	盾蟹的爪、盾蟹的甲壳
雪狮王硬币	雪狮子的毛
黑狼鸟硬币	黑狼鸟的鳞、黑狼鸟的甲壳
轰龙硬币	轰龙的鳞、轰龙的甲壳
角龙硬币	角龙的甲壳、角龙的牙
铠龙硬币	龙骨【大】、铠龙的甲壳
玛波罗硬币	麒麟的鬃毛、麒麟的雷角
沙龙硬币	砂龙的鳞
水龙硬币	水龙的鳞、水龙的鳍
火龙硬币	火龙的鳞、火龙的甲壳
纯金硬币	勇气之证、金狮子的黑毛
山菜组引换卷	秘药、生命之粉
山菜组引换卷G	古代秘药、生命的粉尘
钢之山菜组引换卷	上龙骨
银之山菜组引换卷	火龙的逆鳞
金之山菜组引换卷	火龙的红玉
黑带票	特产蘑菇
水光原珠	蓝速龙的鳞、鹿角
蓝速龙的尖爪	火龙的鳞
黑狼鸟的厚鳞	野猪的厚毛皮、坚牢的鸟龙骨
崩龙的重尾	老山龙的重壳、雌火龙的秘棘
天之山菜组引换卷	雌火龙的天鳞、火龙的天鳞
クロオビコインG	眠鸟的豪刚毛、绿毛兽的豪刚毛
ツワモノコインG	熔岩龙的厚鳞、镰蟹的朱壳
デンセツコインG	勇气之证S、金狮子的豪刚毛

沙漠

交出道具	获得道具
烤焦肉	热带草莓
烤焦鱼	热带草莓
桶盖	燕雀石、水光原珠
不可燃垃圾	热带草莓
毒草	小石子、圆盘石
仙人掌的花	热带草莓、冰结晶
曼陀罗	大地的结晶
冰结草莓	大地的结晶、燕雀石
虫之死骸	热带草莓
龙骨【小】	冰结晶、铁矿石
龙骨【中】	大地的结晶

交出道具	获得道具
谜之头骨	铁矿石
黄速龙王的头	燕雀石、大地的结晶
蛇龙的头	铁矿石
奇面族的宝物	水光原珠、燕雀石
轰龙的头壳	燕雀石
黑角龙的尾巴	燕雀石
炎龙的爪	修罗原珠、红莲石
神龙木	上铠玉
黑狼鸟硬币	燕雀石、铠石
玛波罗硬币	水光原珠
纯金硬币	修罗原珠
肉球印章	水光原珠
山菜组引换卷	鬼人药、怪力之种
山菜组引换卷G	鬼人药G、怪力的药丸
钢之山菜组引换卷	水龙的鳍
银之山菜组引换卷	一角龙的心脏
金之山菜组引换卷	炎龙的宝玉
天之山菜组引换卷	砦蟹的天壳
クロオビコインG	灵鹤石
ツワモノコインG	白鸠石、光水晶、纯水晶
デンセツコインG	绯鸢石、狱炎石

旧密林

交出道具	获得道具
纯水晶	强走药、狂走浸出物
麒麟的特上皮	皇帝蝗虫、幻之蝴蝶
迅龙的尾巴	狂走浸出物
黑珍珠	光虫
太古的龙木	秘药、怪物的特浓
浮岳龙的鳍	飞虫的斩羽、地虫的斩羽
山菜组引换卷	大桶爆弹
山菜组引换卷G	大桶爆弹G
钢之山菜组引换卷	盾蟹的爪
银之山菜组引换卷	上质的弯角
金之山菜组引换卷	铠龙的延髓
天之山菜组引换卷	迅龙的天鳞
クロオビコインG	硬化药G、硬化笛
ツワモノコインG	生命的粉尘
デンセツコインG	古代秘药、なわばりの大フン

密林

交出道具	获得道具
常春藤叶	特产蘑菇、棒状之骨
忍耐之种	空心骨【小】、谜之头骨
蜘蛛的巢	空心骨【小】、空心骨【大】
不可燃垃圾	特产蘑菇
鱼刺身	空心骨【大】、空心骨【小】
眠鱼	龙骨【小】、谜之头骨
针金枪鱼	兽骨、空心骨【大】
旗鱼	黑珍珠、鱼龙的牙
烤焦肉	特产蘑菇
烤焦鱼	特产蘑菇
虫之死骸	特产蘑菇
山青虫	尖爪
雷光虫	尖爪
杀人蜂幼虫	野猪的毛皮
野猪的头	地虫的羽
蓝速龙的上鳞	上质的毛皮、红速龙的皮
香菇猪的苔皮	鹿皮
毒怪鸟的头	柔软的皮、地虫的甲壳
盾蟹的小壳	白速龙的鳞
镰蟹的脚	橡胶质的皮、水龙的鳍
女王虫的尾巴	麻痹袋

©CAPCOM CO., LTD.2007,2008 ALL RIGHTS RESERVED.
www.plumbook.cn

交出道具	获得道具
老山龙的红玉	古龙的血、龙玉
炎妃龙的尾巴	炎妃龙的角、铠龙的甲壳
龙苔	龙骨【大】、古龙骨
神龙苔	上龙骨、坚龙骨
龙木	龙骨【大】、古龙骨
黑狼鸟硬币	黑狼鸟的鳞、黑狼鸟的甲壳
玛波罗的硬币	麒麟的鬃毛、麒麟的雷角
火龙硬币	火龙的鳞、火龙的甲壳
纯金硬币	勇气之证、金狮子的黑毛
山菜组引换卷	强走药、烤熟的肉
钢之山菜组引换卷	极彩色的毛
山菜组引换卷 G	强走药 G、烤熟的肉 G
银之山菜组引换卷	雌火龙的逆鳞
金之山菜组引换卷	雌火龙的红玉
水光原珠	龙骨【中】、加乌鹿的毛皮
修罗原珠	龙骨【大】、雷光浸出物
怪鸟的福耳	怪鸟的重壳
イカしたクチバシ	砂龙的紫鳞、砂龙的桃鳍
天之山菜组引换卷	老山龙的天鳞
クロオビコイン G	眠鸟的豪刚毛、盾蟹的紫壳
ツワモノコイン G	镰蟹的朱壳、熔岩龙的厚鳞
デンセツコイン G	勇气之证 S、金狮子的黑荒毛

旧沼地

交出道具	获得道具
重龙骨	辉龙石、修罗原珠
毒怪鸟的石头	灵鹤石
山菜组引换卷	回复笛
山菜组引换卷 G	鬼人笛、硬化笛
钢之山菜组引换卷	镰蟹的钳
银之山菜组引换卷	毒怪鸟的头
金之山菜组引换卷	老山龙的红玉
天之山菜组引换卷	铠龙的天壳
クロオビコイン G	灵鹤石、虹色矿石
ツワモノコイン G	白鸠石
デンセツコイン G	绯鸢石、狱炎石

沼地

交出道具	获得道具
烤焦肉	特产蘑菇
不可燃垃圾	特差蘑菇
毒蘑菇	特产蘑菇、热饮
特产蘑菇泡菜	兴奋蘑菇、毒蘑菇
圆盘石	兴奋蘑菇、解毒药
辉龙石	独角甲虫王、杀人蜂幼虫
辉水晶	光虫、粘着白蚁
冰结晶	怪物的粪便、飞龙的粪便
虫之死骸	特产蘑菇
土蜂的幼虫	扩散果
奇面族的宝物	粘着白蚁、增强剂
小桃毛的毛	特产蘑菇
地虫的头	解毒笛
炎王龙的尾巴	冻肉。活力剂

交出道具	获得道具
霞龙的尾巴	鬼人药 G、温肉
龙苔	雷光浸出物、怪物的体液
神龙苔	白化浸出物、怪物的浓汁
龙木	雷光浸出物、怪物的体液
神龙木	白化浸出物、怪物的浓汁
落物之伞	贪吃金枪鱼、狂走浸出物
棒状的锈块	飞虫的羽
灰水晶的原石	回复药
电龙幼仔	电龙幼仔之眼
大怪鸟硬币	回复药
盾蟹硬币	硬化药
黑狼鸟硬币	汉方药
轰龙硬币	鬼人药
玛波罗硬币	烤熟的肉、提神药
火龙硬币	怪力的药丸
纯金硬币	秘药
山菜组引换卷	荣养剂、回复药
山菜组引换卷 G	荣养剂 G
钢之山菜组引换卷	辉水晶
银之山菜组引换卷	铠龙的头壳
金之山菜组引换卷	霞龙的宝玉
黑带票	特产蘑菇
浮岳龙的体液	怪物的特浓
天之山菜组引换卷	黑铠龙的天壳
クロオビコイン G	硬化药 G
ツワモノコイン G	生命的粉尘、回复笛
デンセツコイン G	古代秘药

雪山

交出道具	获得道具
烤焦肉	雪山草
烤焦鱼	雪山草
投掷用小刀	特产蘑菇泡菜、提神药
青蛙钓饵	解冰剂、粘着白蚁
不可燃垃圾	雪山草
睡眠草	雪山草、热饮
冰结草莓	兴奋蘑菇、毒蘑菇
黑珍珠	烤鱼 G、杀人蜂幼虫
灵鹤石	王族圣甲虫、独角甲虫王
红莲石	鬼人笛、回复笛
辉水晶	古代秘药、生命的粉尘
冰结晶	怪物的粪便、飞龙的粪便
小金鱼	粘着白蚁、黄金团子
古代鱼	千里眼之药、增强剂
虫之死骸	雪山草
龙骨【小】	热饮、温肉
棒状之骨	雪山草、辣椒
猫毛的红玉	五彩贪吃金枪鱼、贪吃金枪鱼
奇面王的遗产	王族圣甲虫、独角甲虫王
白速龙王的爪	捕获用麻醉药、爆药
白速龙的尖爪	千里眼之药、解冰剂
白速龙的头	硬化笛、解毒笛
巨大的嘴	鬼人药、曼陀罗

交出道具	获得道具
青怪鸟的鳞	烤熟的肉 G、烤熟的肉
黑狼鸟的鬃毛	曼陀罗
桃毛兽的牙	曼陀罗、仙人掌的花
桃毛兽的尖爪	硬化药、回复药 G
金狮子的锐牙	飞虫的坚壳、地虫的坚壳
银火龙的尾巴	鬼人药 G、王族圣甲虫
轰龙的上鳞	硬化药 G、温肉
轰龙的牙	怪力的药丸、怪力之种
黑凯龙的头壳	古代秘药、秘药
黑卷的角	强走药、狂走浸出物
麒麟的雷尾	独角甲虫王、汉方药
砦蟹的坚甲	飞虫的薄羽、地虫的薄羽
钢龙的尾巴	荣养剂 G、荣养剂
钢龙的爪	忍耐的药丸、忍耐之种
炎王龙的甲壳	生命的粉尘、生命之粉
炎王龙的角	活力剂、冻肉
龙苔	雷光浸出物、怪物的体液
神龙苔	白化浸出物、怪物的浓汁
龙木	雷光浸出物、怪物的体液
神龙木	白化浸出物、怪物的浓汁
锈块	地虫的羽、地虫的甲壳
板状锈块	飞虫的羽、飞虫的甲壳
肉食龙的蛋	回复药、回复药 G
灰水晶的原石	回复药、回复药 G
电龙幼仔	电龙幼仔之眼
大怪鸟硬币	回复药、草药
桃毛王硬币	蜂蜜、蜂蜜
电龙硬币	荣养剂、苦虫
盾蟹硬币	硬化药、忍耐之种
雪狮王硬币	温肉、热饮
黑狼鸟硬币	汉方药、解毒药
轰龙硬币	鬼人药、怪力之种
角龙硬币	回复药 G、回复药
铠龙硬币	忍耐的药丸、硬化药 G
玛波罗硬币	烤熟的肉、提神药
砂龙王硬币	冻肉、冷饮
水龙硬币	荣养剂 G、增强剂
镰蟹硬币	烤熟的肉 G、强走药
火龙硬币	怪力的药丸、鬼人药 G
纯金硬币	秘药、活力剂
山菜组引换卷	硬化药 G、忍耐的药丸
钢之山菜组引换卷	雪狮子的牙
银之山菜组引换卷	白化的脊背
金之山菜组引换卷	钢龙的宝玉
黑带票	雪山草
阳翔原珠	光虫、雷光虫
云鸠石	鬼人药 G、怪力的药丸
绯鸢石	烤熟的肉 G、狂走浸出物
太古的龙苔	秘药、怪物的特浓
天之山菜组引换卷	轰龙的天鳞
クロオビコイン G	硬化药 G
ツワモノコイン G	生命的粉尘
デンセツコイン G	古代秘药

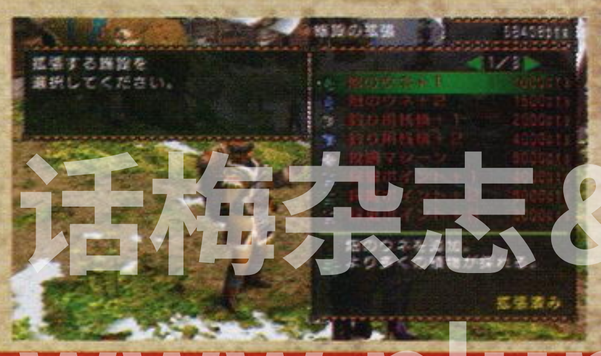
波凯农场素材全搜罗

全面进化的本作自然少不了对农场进行了部分改进，除了能够对采矿、捕虫等采集点进行全新的升级之外，就连冒险船也能够对新的区域进行探索了。首先就让我们看看农场中的设施是如何扩张的吧。

设施扩张一览

设施名称	必要农场点数	扩张条件
农田	–	初期拥有
农田 +1	1000pts	初期可扩张
农田 +2	1500pts	农田扩张一次后
钓鱼用栈桥	–	初期拥有
钓鱼用栈桥 +1	2000pts	初期可扩张
钓鱼用栈桥 +2	4000pts	村长★ 3 紧急任务完成后
投网机器	6000pts	村长★ 6 或集会所★ 4 紧急任务完成后（需扩张钓鱼用栈桥 +2）
采掘点	–	初期拥有
采掘点 +1	4000pts	村长★ 3 紧急任务完成后
采掘点 +2	6000pts	村长★ 5 或集会所★ 4 紧急任务完成后
采掘点 +3	8000pts	村长★ 7 或集会所★ 6 紧急任务完成后
采掘点 +4	10000pts	集会所★ G1 双眠鸟任务完成后
爆弹采掘	6000pts	村长★ 3 紧急任务完成后

设施名称	必要农场点数	扩张条件
虫之草丛	–	初期拥有
虫之草丛 +1	3000pts	村长★ 1 紧急任务完成后
虫之草丛 +2	5000pts	村长★ 5 或集会所★ 4 紧急任务完成后
虫之草丛 +3	7000pts	村长★ 7 或集会所★ 6 紧急任务完成后
虫之草丛 +4	9000pts	集会所★ G1 双眠鸟任务完成后
虫木	6000pts	村长★ 4 紧急任务完成后
试作型蜂箱	1000pts	村长★ 3 紧急任务完成后
正式型蜂箱	3000pts	试作型蜂箱完成后
改良型蜂箱	5000pts	正式型蜂箱完成后
蘑菇木	1000pts	初期可扩张
高级蘑菇木	2500pts	蘑菇木完成后
最高级蘑菇木	4000pts	高级蘑菇木完成后
冒险船	500pts	村长★ 2 紧急任务完成后
洞窟的大剑	–	村长★ 4 紧急任务完成后



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

黑白猫斗技场：这个 4 月 25 日的官方下载任务可是刷猫素材和金蛋的最佳去处，想要用金蛋制作强运珠的猎人们不用再跑到寻宝任务中辛苦采集了。

农田

在农田中最具有收获价值的无疑为种子了，在本作中新增加的黄色种子也能够种出不少玩家需要的素材。通常情况下，所有可种植的物品在收获时除了会获得1～3个同种物品外，还有一定几率获得1～2个“奖励道具”。LV1的土地能够获得1～3种物品，LV2的土地能够获得4～6种物品，LV3的土地则能够获得7～9中物品。使用“怪物的粪便”可以将任意一块土地直接提升到3级，“飞龙的粪便”则可以一次性将三块土地都提升到3级，使获得物品的效率大大增加，而获得这些绝佳农田肥料的最佳场所则是在集会所的G级任务中从森丘的1或5区进行采集。

可种植的物品	赤之种、绿之种、黄之种、怪力之种、忍耐之种、药草、毒草、睡眠草、辣椒、染色果、空心果、针果
赤之种收获物	赤之种、扩散果、仙人掌的花、火炎草、辣椒、麻痹蘑菇、大王花
绿之种收获物	绿之种、常春藤叶、粘着草、爆裂核桃、落阳草、杀龙果、大王花
黄之种收获物	黄之种、落阳草、药草、毒草、麻痹蘑菇、常春藤叶、粘着草、爆裂核桃、针果、怪力之种、オオモロコシ、大王花、杀龙果、青蛙钓饵
奖励道具	扩散果、火炎草、空心果、青蛙钓饵、玛扎钓饵、蚯蚓钓饵、粘着草、爆裂核桃、染色果、虫之死骸、药草、杀龙果、大王花

捕虫

从虫之草丛采集的光虫是制造“闪光玉”的素材之一，当发展到最高级之后，所收集到的幻之蝴蝶不仅价值连城，而且也是制造高级昆虫套装和武器的关键素材。而同时皇帝蝗虫、王族圣甲虫、独角甲虫王、杀人蜂幼虫配合铠石可以获得各种升级防具的铠玉，想追求高防具性能的玩家一定要牢记；在虫木上能够获得的道具主要跟玩家当前的虫之草丛等级有关，使用锤子蓄力时的闪光出现一次后会回到原点重新开始，玩家可以仔细观察并掌握正确的时机再按下○键，而使用不同的锤子所能获得的实际物品差别很大，想要获得高级的虫子就必须要使用金锤了。

地点	可获得素材
虫之草丛	不死虫、虫之死骸、蚯蚓钓饵、萤火虫钓饵、玛扎钓饵、光虫、山青虫、苦虫、粘着白蚁、杀人蜂幼虫、大七星、蜘蛛的巢、大津风蝴蝶
虫之草丛 +1	不死虫、雷光虫、光虫、苦虫、蚯蚓钓饵、粘着白蚁、杀人蜂幼虫、大津风蝴蝶、大七星、飞虫的羽、地虫的羽、独角甲虫王
虫之草丛 +2	王族圣甲虫、独角甲虫王、杀人蜂幼虫、大津风蝴蝶、雷光虫、不死虫、大七星、飞虫的甲壳、地虫的甲壳、苍蝇钓饵
虫之草丛 +3	稀有金龟子、虹色金龟子、王族圣甲虫、飞虫的薄羽、地虫的薄羽、独角甲虫王、光虫、蜘蛛的巢、苍蝇钓饵
虫之草丛 +4	蜘蛛的巢、光虫、不死虫、王族圣甲虫、稀有金龟子、幻之蝴蝶、飞虫的坚壳、飞虫的斩羽、地虫的坚壳、地虫的斩羽
白色猫锤	不死虫、苦虫、光虫、、粘着白蚁、王族圣甲虫、皇帝蝗虫、杀人蜂幼虫、独角甲虫王、稀有金龟子、飞虫的羽、飞虫的薄羽
黑色猫锤	忍耐之种、圆玛扎、苦虫、杀人蜂幼虫、不死虫、雷光虫、王族圣甲虫、独角甲虫王、粘着白蚁、虹色金龟子、稀有金龟子、皇帝蝗虫、大津风蝴蝶、大七星、地虫的羽、飞虫的薄羽、地虫的斩羽、飞虫的甲壳、地虫的甲壳、飞虫的坚甲、幻之蝴蝶
金色猫锤	怪力之种、忍耐之种、圆玛扎、王族圣甲虫、虹色金龟子、稀有金龟子、皇帝蝗虫、大津风蝴蝶、大七星、地虫的羽、地虫的薄羽、地虫的斩羽、地虫的甲壳、地虫的坚壳、飞虫的羽、飞虫的薄羽、飞虫的斩羽、飞虫的甲壳、飞虫的坚壳

采矿

此处获得的铠石是合成铠玉的必要材料，爆弹采掘所能获得物品也与采矿点的等级有关，使用大桶爆弹G可以增加高级矿石出现的几率和获得矿产的数量。

地点	可获得素材
采掘点	小石子、砥石、铁矿石、大地的结晶、燕雀石、冰结晶、铠玉、水光原珠、圆盘石、铠石
采掘点 +1	砥石、铁矿石、大地的结晶、燕雀石、冰结晶、铠玉、上铠玉、水光原珠、阳翔原珠、修罗原珠、圆盘石、铠石、灵鹤石、辉龙石、辉水晶
采掘点 +2	大地的结晶、燕雀石、灵鹤石、辉龙石、辉水晶、虹色矿石、上铠玉、坚铠玉、阳翔原珠、修罗原珠、光水晶
采掘点 +3	辉龙石、灵鹤石、燕雀石、坚铠玉、白鸠石、虹色矿石、光水晶、琉璃原珠
采掘点 +4	灵鹤石、绯鸢石、白鸠石、云鸠石、光水晶、纯水晶、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、真铠玉、琉璃原珠

冒险船

大家可千万不要小看这只充满冒险精神的小猫，给予它不同的点数可以获得通常情况下无法取得的大量稀有素材。惟一需要注意的是，小猫出发后，完成采集类的任务是无法让其返回的，而观看它出发的动画时还会出现突然加速或者沉船的搞笑情节，出现这两种情况后会对返回时获得的素材有一定的修正。

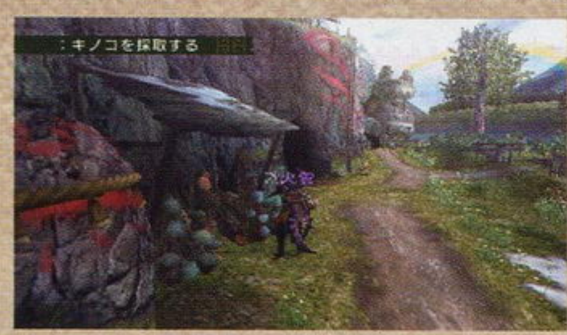
地点	精算点	获得物品
雪山	200	兽骨、蜂蜜、染色球、野猪的毛皮、生肉、空瓶、捕获用麻醉药、光虫
	300	龙苔、铠玉、白化浸出物、燕雀石、飞虫的甲壳、大骨、蜂蜜、空心骨【小】、陷阱机关、龙骨【小】、鸣袋、网、光虫、耐雪珠
	500	网、陷阱机关、铠玉、上铠玉、小金鱼、电气袋、白化浸出物、大骨、白速龙的鳞、野猪的毛、龙苔、力投珠、角笛
	1000	独角甲虫王、上铠玉、电击袋、辉龙石、小金鱼、陷阱机关、野猪的刚毛、白速龙的上鳞、龙玉、神龙苔、雷光浸出物、修罗原珠、王族圣甲虫
	1500	铠石、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、稀有金龟子、皇帝蝗虫、雷电袋、坚牢的鸟龙骨、龙玉、大龙玉、野猪的厚毛皮、上质的毛皮、白速龙的上鳞、野猪的刚毛、锐利的爪、神龙苔、冰河珠、冷风珠、耐震珠、抗雪珠、达人珠、早复珠
密林	200	硝化蘑菇、火龙的体液、蜂蜜、小桃毛的毛、怪物的体液、蓝速龙的牙、捕获用麻醉药、耐菌珠、空心果
	300	龙木、生肉、空心果、铠玉、怪物的粪便、飞龙的粪便、鸣袋、火龙的体液、天盾珠、蓝速龙的牙、盾蟹的小壳、怪物的体液、蜂蜜、地虫的羽、奇面族的宝物
	500	飞龙的粪便、空心骨【小】、黑真珠、铠玉、上铠玉、鸣袋、火炎袋、火龙的体液、地虫的甲壳、龙木、天盾珠、力投珠
	1000	神龙木、灵鹤石、铠玉、上铠玉、坚龙骨、爆炎袋、地虫的薄羽、地虫的坚壳、怪物的浓汁、雷光珠、地虫的头
	1500	怪物的浓汁、怪物的特浓、极上黑珍珠、白鸠石、绯鸢石、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、幻之蝴蝶、坚龙骨、业炎袋、锐利的爪、坚牢的鸟龙骨、大龙玉、龙虾的巨大壳、神龙木、雷鸣珠、抗菌珠、点射珠、食汉珠
沙漠	200	仙人掌的花、怪物的粪便、陷阱机关、火药草、曼陀罗、贪吃金枪鱼、黄速龙的麻痹牙、盾蟹的小壳、小金鱼、光虫、杀人蜂幼虫、水光原珠、温风珠
	300	爆药、怪物的粪便、陷阱机关、小桶、曼陀罗、杀人蜂幼虫、铠玉、黄速龙的麻痹牙、飞虫的甲壳、飞虫的羽、灾祸之布、水光原珠、耐麻痹珠
	500	爆药、大桶、铠玉、龙骨【中】、龙骨【大】、砂龙的鳞、虾的小壳、龙苔、灾祸之布、钓力珠、麻痹袋
	1000	五彩贪吃金枪鱼、飞虫的薄羽、灾祸之布、修罗原珠、达人的骨髓、虹色金龟子、铠玉、飞虫的坚壳、龙虾的大壳、神龙苔
	1500	极上黑珍珠、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、皇帝蝗虫、锐利的爪、坚牢的鸟龙骨、龙虾的巨大壳、鱼龙的重牙、大龙玉、秘术珠、暖风珠、回避珠
沼地	200	爆药、小桃毛的毛、生肉、红速龙鳞、空瓶、粘着白蚁、大桶、兽骨
	300	生肉、陷阱机关、大桶、硝化蘑菇、辉水晶、铠玉、狂走浸出物、兽骨、龙爪、黄速龙的麻痹牙、红速龙毒牙、飞虫的羽、地虫的甲壳、地虫的头、镰蟹的小壳、龙苔、灾祸之布、水光原珠、耐眠珠
	500	爆药、辉水晶、铠玉、狂走浸出物、龙爪、红速龙毒牙、地虫的甲壳、地虫的羽、地虫的头、龙苔、落物之伞、灾祸之布
	1000	大桶、龙骨【大】、坚龙骨、猛毒袋、坚牢的骨、古代鱼、红速龙上鳞、王族圣甲虫、龙苔、神龙苔、怪物的浓汁、雷光浸出物、地虫的坚壳、地虫的薄羽、上龙骨、上铠玉、小桃毛的刚毛、龙玉
	1500	怪物的特浓、白鸠石、光水晶、纯水晶、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、皇帝蝗虫、雷光果冻、剧烈毒袋、坚牢的骨、坚牢的鸟龙骨、大龙玉、红速龙的上鳞、锐利的爪、飞虫的斩羽、地虫的斩羽、地虫的坚壳、抗毒珠、抗眠珠、持续珠
森丘	200	蓝速龙的鳞、火龙的体液、回旋镖、特产蘑菇泡菜、蓝速龙的牙、谜之骨、潜伏珠
	300	铠玉、上铠玉、灾祸之布、火龙的体液、杀人蜂幼虫、虹色金龟子、龙木、龙苔、奇面族的宝物、飞龙的粪便、桶盖、耐绝珠、蓝速龙的牙、蜂蜜、生肉、龙爪
	500	飞龙的粪便、上铠玉、杀人蜂幼虫、虹色金龟子、火炎袋、上龙骨、龙爪、火龙的体液、龙木、肉球印章、千里珠、奇面族的宝物
	1000	龙爪、铠玉、上铠玉、爆炎袋、上龙骨、达人的骨髓、古代鱼、灾祸之布、落物之伞、肉球印章、龙木、神龙木、流水珠、琉璃原珠、龙玉
	1500	王铠玉、真铠玉、幻之蝴蝶、稀有金龟子、皇帝蝗虫、业炎袋、大龙玉、坚牢的鸟龙骨、雷光果冻、飞虫的薄羽、蓝速龙的上鳞、野猪的厚毛皮、神龙木、抗绝珠、琉璃原珠
火山	200	空心果、曼陀罗、独角甲虫王、大地的结晶、辉龙石、铠玉、红速龙毒牙、红速龙鳞、尖爪、蛇龙的皮
	300	曼陀罗、燕雀石、辉龙石、红莲石、独角甲虫王、虹色金龟子、龙骨【中】、蛇龙的皮、红速龙毒牙、龙木、龙苔、灾祸之布、阳翔原珠、修罗原珠
	500	曼陀罗、独角甲虫王、虹色金龟子、红莲石、上铠玉、睡眠袋、红速龙毒牙、龙木、龙苔、肉球印章、灾祸之布、修罗原珠、祝珠、缟模样的皮
	1000	灵鹤石、狱炎石、铠玉、上铠玉、坚铠玉、猛毒袋、坚龙骨、飞虫的薄羽、飞虫的坚壳、灾祸之布、龙木、龙苔、神龙木、神龙苔、龙玉、红速龙的上鳞
	1500	重铠玉、王铠玉、真铠玉、白鸠石、狱炎石、绯鸢石、云鸠石、大龙玉、锐利的爪、野猪的厚毛皮、坚牢的鸟龙骨、蛇龙的特上皮、石壁珠、破龙珠
树海	200	空心果、常春藤叶、空心骨【小】、空心骨【大】、陷阱机关、铠玉、蜘蛛的巢、蓝速龙的牙、黄速龙的麻痹牙、红速龙的毒牙
	300	曼陀罗、怪物的粪便、素材玉、特产蘑菇泡菜、铠玉、光虫、蓝速龙的鳞、红速龙的鳞、尖爪、水光原珠
	500	曼陀罗、染色球、飞龙的粪便、怪物的体液、铠玉、上铠玉、光虫、杀人蜂幼虫、睡眠袋、火炎袋、坚龙骨、奇面族的宝物、奇面王的遗产、龙木、灾祸之布、千里珠、修罗原珠
	1000	怪物的浓汁、上铠玉、坚铠玉、王族圣甲虫、黄速龙的上鳞、红速龙的上鳞、雷光浸出物、奇面族的宝物、奇面王的遗产、神龙木、灾祸之布、琉璃原珠
	1500	怪物的特浓、坚铠玉、重铠玉、王铠玉、稀有金龟子、皇帝蝗虫、大龙玉、坚牢的鸟龙骨、锐利的爪、雷光果冻、业炎袋、奇面族的秘宝、神龙木、早填珠、地图珠、暴走珠、绝食珠

话梅 www.plumbook.cn

白金卡片：想要从龙族姐姐那里获得天之引换卷，就必须使自己的猎人卡片等级达到白金以上，究竟怎么才能使卡片到达这个等级，目前还没有定论，不过肯定是和玩家所做过的任务数量和工会点数有关。所以没有白金的玩家开始拼命的做任务吧。

菌类原木

这里获得的曼陀罗是制造秘药的必要素材，由于在游戏初期就可以升到最高级，所以这也让玩家可以更快地使用高级药品对抗强大的敌人。



▲游戏中后期玩家需要消耗的大量秘药多半都是由这里的曼陀罗调和而成。

蘑菇木	麻痹蘑菇、毒蘑菇、蓝蘑菇、混沌茸
高级蘑菇木	兴奋蘑菇、麻痹蘑菇、硝化蘑菇、毒蘑菇、蓝蘑菇、混沌茸
最高级蘑菇木	兴奋蘑菇、麻痹蘑菇、硝化蘑菇、毒蘑菇、蓝蘑菇、混沌茸、曼陀罗

捕鱼

游戏初期钓起的鱼类中扩散凸眼金鱼是制造大爆弹 G 的材料，一定要确保自己的仓库有足够的存放数量。后期发展出撒网机后还能获得水龙的鳞、古代鱼等制造装备的原料，非常的方便快捷。

钓鱼用栈桥	小金鱼、春夜鲤、眠鱼、针金枪鱼、爆裂沙丁鱼、鱼刺身、切味鱼
钓鱼用栈桥 +1	小金鱼、春夜鲤、眠鱼、针金枪鱼、爆裂沙丁鱼、扩散凸眼金鱼、爆裂龙鱼、破裂龙鱼
钓鱼用栈桥 +2	小金鱼、春夜鲤、扩散凸眼金鱼、爆裂龙鱼、破裂龙鱼
投网机器	鱼刺身、切味鱼、针金枪鱼、爆裂龙鱼、破裂龙鱼、小金鱼、春夜鲤、眠鱼、古代鱼、水龙的鳞、翠水龙的鳞、扩散凸眼金鱼、旗鱼、オオシッポガエル

蜂箱

此处除了为玩家提供蜂蜜外，还能获得制造黄金鱼饵的珍贵原材料道具土蜂的幼虫。

阶段	个数	可获得素材
试作型	2	蜂蜜、虫之死骸
正式型	4	蜂蜜、虫之死骸、土蜂的幼虫
改良型	5 ～ 6	蜂蜜、土蜂的幼虫

装备技能搭配方案

本作中的技能是系列中最多的，如何合理地分配装饰品来为服装和武器搭配出技能，已经成为了实战技能外，玩家必须要掌握的部分。游戏中新加入的 X、Z 与 G 级的装备最明显的优势就是除了防御力高之外，可装备装饰品的孔也多了起来。所以我们就为大家列出各种孔数能够搭配出的技能列表，以方便各位搭配技能之需。

注：红色字体为至少需要该孔数才可以发动的技能。

15 ●×15	
・暑【大】无效	・回避性能 +2
・火事场力 +2	・雷耐性 +10
・神之附身	・气绝无效
・激运	・高级耳栓
・攻击力 UP【中】	・冰耐性 +10
・寒【大】无效	・睡眠无效
・全耐性 +5	・填装速度 +2
・体术 +2	・地形伤害无效
・毒无效	・饥饿无效
・火耐性 +10	・风压【大】无效
・防御 +30	・炮术王
・捕获名人	・麻痹无效
・见切 +2	・冰耐性 +10
・龙耐性 +10	
15 ●－●×5、●×5	
・防御性能 +2	・广域化 +2
・攻击力 UP【大】	・全耐性 +10
・装填速度 +3	・伤害回复速度 +2
・防御 +40	・见切 +3
・龙风压无效	
15 ●－●－●×5	
・反动减轻 +2	
14 ●－●×1、●×12	
・暑【大】无效	・回避性能 +2
・气绝无效	・激运
・攻击力 UP【中】	・寒【大】无效
・全耐性 +5	・装填速度 +2
・地形伤害无效	・毒无效
・饥饿无效	・风压【大】无效
・防御 +30	・麻痹无效
・见切 +2	・龙耐性 +10
13 ●－●－●×1、●×10	
・高级耳栓	・见切 +2
13 ●－●－●×2、●×7	
・火事场力 +2	・高级耳栓
13 ●－●－●×2、●－●×3、●×1	
・见切 +3	

13 ●－●－●×3、●－●×1、●×2	
・见切 +3	
12 ●－●×3、●×6	
・暑【大】无效	・回避性能 +2
・气绝无效	・激运
・攻击力 UP【中】	・寒【大】无效
12 ●－●×3、●×6	
・全耐性 +5	・填装速度 +2
・地形伤害无效	・毒无效
・饥饿无效	・风压【大】无效
・防御 +30	・麻痹无效
・见切 +2	・龙耐性 +10
12 ●－●－●×1、●－●×1、●×7	
・见切 +2	
12 ●－●－●×3、●×3	
・火事场力 +2	・高级耳栓
12 ●－●－●×4	
・见切 +3	
11 ●－●×4、●×3	
・暑【大】无效	・回避性能 +2
・气绝无效	・激运
・攻击力 UP【大】	・寒【大】无效
・全耐性 +5	・装填速度 +2
・地形伤害无效	・毒无效
・饥饿无效	・风压【大】无效
・防御 +30	・麻痹无效
・见切 +2	・龙耐性 +10
11 ●－●－●×1、●－●×2、●×4	
・见切 +2	
11 ●－●－●×2、●×5	
・见切 +2	
10 ●×10	
・道具使用强化	・暑【大】无效
・隐密	・防御强化
・防御性能 +1	・回避性能 +1
・火事场力 +1	・雷耐性 +5
・贯通弹／贯通矢威力 UP	・气绝概率减半
・强击瓶追加	・斩味 LV+1

・广域化 +1	・幸运
・抗菌	・攻击力 UP【小】
・冰耐性 +5	・寒【小】无效
・散弹／扩散矢威力 UP	・自动装填
・集中	・异常状态攻击强化
・心眼	・睡眠减半
・精灵的加护	・精灵附身
・全耐性 +3	・装填数 UP
・装填速度 +1	・属性攻击强化
・体术 +1	・耐震
・耐雪	・体力 +50
・体力恢复道具强化	・伤害回复速度 +1
・地形伤害减半	・调和成功率 +45%
・通常弹／连射矢威力 UP	・毒减半
・剥取的铁人	・拔刀术
・早食	・饥饿减半
・反动减轻 +1	・火耐性 +5
・风压【小】无效	・准星移动幅度 DOWN
・防御 +20	・炮术师
・捕获上手	・麻痹减半
・麻痹瓶追加	・见切 +1
・水耐性 +5	・耳栓
・飞人	・龙耐性 +5
・业物	
10 ●－●×1、●×8	
・道具使用强化	・体力回复道具强化
・早食	
10 ●－●×2、●×6	
・道具使用强化	・体力回复道具强化
・早食	
10 ●－●×3、●×4	
・道具使用强化	・体力回复道具强化
・早食	
10 ●－●×4、●×2	
・道具使用强化	・体力回复道具强化
・早食	
10 ●－●－●×2、●－●×1、●－×2	
・见切 +2	
10 ●×5	
・道具使用强化	・暑【大】无效
・回避性能 +2	・气绝无效
・激运	・攻击力 UP【中】
・寒【大】无效	・全耐性 +5
・装填速度 +2	・体力回复道具强化
・地形伤害无效	・毒无效
・早食	・饥饿无效
・风压【大】无效	・防御 +30

小强般的技能 根性这个技能是当玩家受到致命攻击时，体力剩余量为 1，但是这个技能并不是次次都能发动。不过在玩家的体力在 65 以上时，受到致命攻击却是 100% 发动。活用这个规律便能够如小强般的存活下来，

www.plumbook.cn

· 麻痹无效	· 见切 +2
· 龙耐性 +10	
10 ●–●–● ×1、●–● ×3、● ×1	
· 见切 +2	
9 ●–● ×1、● ×7	
· 暑【小】无效	· 防御性能 +1
· 回避性能 +1	· 气绝概率减半
· 广域化 +1	· 幸运
· 攻击力 UP【小】	· 寒【小】无效
· 全耐性 +3	· 装填速度 +1
· 耐震	· 耐雪
· 伤害回复速度 +1	· 地形伤害减半
· 毒减半	· 饥饿减半
· 风压【小】无效	· 防御 +20
· 麻痹减半	· 麻痹瓶追加
· 见切 +1	· 龙耐性 +5
9 ●–●–● ×1、● ×6	
· 防御强化	· 火事场力 +1
· 反动减轻 +1	· 耳栓
· 飞人	· 业物
9 ●–●–● ×3	
· 见切 +2	
8 ●–●–● ×2、● ×2	
· 防御强化	· 火事场力 +1
· 反动减轻 +1	· 耳栓
· 飞人	· 业物
8 ● ×8	
· 扩散弹全 LV 追加	· 雷耐性 +10
· 神之附身	· 贯通弹全 LV 追加

· 冰耐性 +10	· 采取 +2
· 散弹全 LV 追加	· 自动标记
· 睡眠无效	· 体力 +30
· 调和成功率 +25%	· 甲榴弹全 LV 追加
· 火耐性 +10	· 饥不择食
· 炮术王	· 水耐性 +10
8 ●–● ×2、● ×4	
· 暑【小】无效	· 防御性能 +1
· 回避性能 +1	· 气绝概率减半
· 广域化 +1	· 幸运
· 攻击力 UP【小】	· 寒【小】无效
· 全耐性 +3	· 装填速度 +1
· 耐震	· 耐雪
· 伤害回复速度 +1	· 地形伤害减半
· 毒减半	· 饥饿减半
· 风压【小】无效	· 防御 +20
· 麻痹减半	· 麻痹瓶追加
· 见切 +1	· 龙耐性 +5
8 ●–●–● ×1、● ×5	
· 见切 +1	
7 ●–● ×3、● ×1	
· 暑【小】无效	· 防御性能 +1
· 回避性能 +1	· 气绝概率减半
· 广域化 +1	· 幸运
· 攻击力 UP【小】	· 寒【小】无效
· 全耐性 +3	· 装填速度 +1
· 耐震	· 耐雪
· 伤害回复速度 +1	· 地形伤害减半
· 毒减半	· 饥饿减半

· 风压【小】无效	· 防御 +20
· 麻痹减半	· 麻痹瓶追加
· 见切 +1	· 龙耐性 +5
7 ●–●–● ×1、●–● ×1、● ×2	
· 见切 +1	
6 ●–●–● ×2	
· 见切 +1	
6 ● ×5	
· 搬运达人	· 自动防御
· 猎人猫指导	· 隐密
· 扩散弹 LV1 追加	· 雷耐性 +5
· 贯通弹 LV1 追加	· 强击瓶追加
· 抗菌	· 高速剥取 & 采取
· 冰耐性 +5	· 采取 +1
· 最大数弹生产	· 散弹 LV1 追加
· 睡眠瓶追加	· 睡眠减半
· 精灵附身	· 接击瓶追加
· 体力 +20	· 探知
· 地图常备	· 调和成功率 +15%
· 通常弹全 LV 追加	· 钓鱼名人
· 甲榴弹 LV1 追加	· 砥石使用高速化
· 投掷技术 UP	· 毒瓶追加
· 烧肉名人	· 偷盗无效
· 火耐性 +5	· 疲劳无效
· 吹笛名人	· 准星移动幅度 DOWN
· 炮术师	· 捕获见极意
· 炸弹人	· 满腹者
· 水耐性 +5	· 炼金术
· 陷阱师	

猫厨房功效解析

猫技能一览

技能名称	技能效果
招财猫的幸运	获得任务奖励物品数量多的几率增加微上升
招财猫的激运	获得任务奖励物品数量多的几率增加小上升
猫的攀登超人	攀登时耐力消耗减半
猫的攀登铁人	攀登时受到攻击不会跌落
猫的反弹上手	近战弹刀时斩味消耗减半
猫的医疗术	各种回复类道具效果上升，解毒草与苦虫调和成功率 100%
猫的魅力	可以同山菜爷爷交换 6 次
猫的运搬超人	搬运时耐力消耗减半
猫的运搬铁人	搬运时受到轻攻击不会失手
猫的火事场力	体力 10 以下时攻击力、防御力上升
猫的火药术	所有爆弹的威力上升至 G 级别
猫的解体术（小）／（大）	剥取时一定概率增加一次剥取次数
猫的解体铁人	剥取时受到轻攻击不会被中断
猫的换算术	农场点数换算率增加（训练所除外）
猫的气球召唤术	热气球的出现率为 100%
猫的起上术（小）／（大）	倒地后起身的无敌时间增长
猫的拳斗术	挑拨动作的攻击力大幅提升
猫的交涉术	道具被黑猫盗取后在黑猫巢穴取回机会上升，与山菜爷爷交换容易获得好道具
猫的体术（小）／（大）	回避、防御消耗的耐力减少
猫的防御术（小）／（大）	受到攻击时 12.5%/25% 伤害减少
猫的调和术（小）／（大）	调和的成功率上升 5%/10%
猫的调理术	烤肉时得到肉的品质上升一个等级
猫的蹴脚术	踢动作攻击力大幅上升
猫的食事术	吃鱼时提升 25 耐力
猫的胆力	遭遇大型怪物时不会出现胆怯的动作
猫的吹奏术	使用各种笛系道具的损坏率降低
猫的投掷术	石子、飞刀、回旋镖的伤害上升
猫的采取术	采取时最大采取数一定几率增加
猫的射击术	弩通常弹威力增加；弓一级蓄力攻击倍率增加
猫的逃走术	背向大型怪物逃跑消耗的耐力减少
猫的道具俭约术	镐、虫网等损坏的概率降低
猫的特殊攻击术	各种异常状态攻击的储蓄值上升
猫的钝器殴打	弓弩近身攻击的攻击力大幅上升
猫的暴击	弓弩的攻击力小幅上升，弹道误差增加
猫的弱物招来！	登场大型怪物的体长较小
猫的秘境探索术	任务开始时 100%出现在隐藏区域
猫的工事术	野外出现的白岩石和冰块更容易破坏
猫的着地术	从高处跳下时手中抱着的物品不会损坏
招财猫的金运	获得任务奖励金钱数翻倍
猫的舞蹈术	使用跳舞的动作后，20 秒内攻击倍率上升
猫的高压术	攻击时不会弹刀，但斩味消耗加快
猫的落物术	怪物落物的几率提升到 100%
猫的附加术	力尽后食事效果不会消失
猫的 KO 术	锤子、狩猎笛和撤甲榴弹的眩晕值上升

注：红色字体为本作新增技能。

料理效果一览

材料组合	1 只猫厨师	2 只猫厨师	3 只猫厨师	4 只猫厨师	5 只猫厨师
肉 × 肉	体力＋ 10	体力＋ 20	体力＋ 20	体力＋ 30	体力＋ 30
肉 × 野菜	耐力＋ 25	耐力 –25	体力＋ 10、攻击力 UP（小）	–	体力＋ 40、攻击力 UP（大）
肉 × 鱼	耐力 –25	–	雷耐性＋ 3	耐力＋ 25、水耐性＋ 5	体力＋ 20、耐力＋ 50
肉 × 谷物	体力＋ 10	防御力＋ 15	–	耐力 –50	–
肉 × 果实	–	火耐性＋ 3	攻击力 UP（大）	攻击力 UP（小）、火耐性＋ 5	体力 –40、耐力 –25
肉 × 乳制品	–	体力 –20	–	体力＋ 40	耐力＋ 25、防御力＋ 15
肉 × 酒	攻击力 UP（小）	体力＋ 10	耐力 –25	防御力＋ 10、冰耐性＋ 5	攻击力 UP（小）、火耐性＋ 5
野菜 × 野菜	防御力＋ 10	防御力＋ 10	防御力＋ 10	防御力＋ 10	防御力＋ 15
野菜 × 鱼	耐力＋ 25	–	体力 –30	体力＋ 20、龙耐性＋ 3	防御力＋ 10、冰耐性＋ 5
野菜 × 谷物	耐力 –25	攻击力 UP（小）	耐力＋ 50	耐力＋ 25、攻击力 UP（小）	耐力＋ 25、攻击力 UP（小）
野菜 × 果实	体力＋ 20	防御力＋ 10、体力＋ 10	体力 –30	耐力＋ 50	–
野菜 × 乳制品	–	体力 –10、耐力 –25	体力＋ 10、防御力＋ 15	–	防御力＋ 20、耐力＋ 25
野菜 × 酒	–	耐力＋ 25	–	体力＋ 40	耐力 –50
鱼 × 鱼	攻击力 UP（小）	攻击力 UP（小）	攻击力 UP（小）	攻击力 UP（小）	攻击力 UP（大）
鱼 × 谷物	体力＋ 10	体力＋ 20	–	体力 –30、耐力 –25	体力＋ 40、防御力＋ 20
鱼 × 果实	体力 –10	–	耐力＋ 25、火耐性＋ 3	防御力＋ 20	耐力＋ 50、防御力＋ 10
鱼 × 乳制品	–	耐力 –25	体力＋ 30	防御力＋ 10、雷耐性＋ 5	–
鱼 × 酒	防御力＋ 10	耐力＋ 25	耐力 –25	–	–
谷物 × 谷物	耐力＋ 25	耐力＋ 25	耐力＋ 25	耐力＋ 50	耐力＋ 50
谷物 × 果实	冰耐性＋ 3	–	–	体力 –40	体力＋ 30、耐力＋ 25
谷物 × 乳制品	–	–	防御力＋ 10、耐力＋ 25	体力＋ 30、攻击力 UP（小）	体力 –50
谷物 × 酒	耐力 –25	体力＋ 10、雷耐性＋ 3	防御力＋ 15、水耐性＋ 3	–	体力＋ 30、水耐性＋ 5
果实 × 果实	–	体力 –10	–	体力＋ 10、攻击力 UP（小）	–
果实 × 乳制品	耐力＋ 25	水耐性＋ 3	体力 –20、耐力 –25	–	体力＋ 50、龙耐性＋ 5
果实 × 酒	体力 –10	–	攻击力 UP（小）	体力＋ 20、防御力＋ 15	攻击力 UP（小）、雷耐性＋ 5
乳制品 × 乳制品	–	耐力＋ 25、攻击力 UP（小）	–	–	
乳制品 × 酒	体力 –10	冰耐性＋ 3	–	体力＋ 20、耐力＋ 25	体力＋ 50、耐力＋ 50

www.plumbook.cn

浮岳龙的旋转攻击 浮岳龙的旋转攻击除了蹲下、飞扑、磨刀、烤肉等方式可以回避。不过对于一些收刀比较慢的武器或来不及收刀时，可以快速打开菜单，选择动作中的“失落”，角色就会立刻趴在地上安全地回避浮岳龙的攻击。

对于一款PS时代的游戏来说，本作的隐藏要素其实已经相当丰富了。除了13层的隐藏迷宫外，游乐场以及各种小事件都为游戏的收集增加了不少乐趣，本次的研究中，晴天就为各位玩家公开这部分的详细内容，相信结合上期的流程攻略，要达成BEST ENDING应该是易如反掌了。

文 晴天 美编 木仙

星之海洋 二度进化	Square Enix	角色扮演
PSP	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	日版
	2008年4月2日 / 1人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

研究中心 RESEARCH CENTER

游乐场挑战指南

在挑战隐藏迷宫前，如果各位玩家还对自己的实力没有自信，不妨考虑前往ファンシティ参加各种挑战项目来磨练一下自己。除了斗技场的对战项目可以经验、装备双丰收外，“食神大赛”和“巴尼兔赛跑”中也能赢得不少好东西。

斗技场

进入游乐场左侧的设施，与门口的接待员对话依次选择“出场登录する”、“出场する”就可以选择对应的项目和级别来进行挑战。以下我们将针对每个项目的特点和奖品来为大家进行讲解：

デュエルバトル

进行一对一的战斗，连续胜利四次就能获得奖品，Aランク的奖品为对应角色的专用武器。

角色	奖品
クロード	名剑ヴェインスレイ
レナ	フェルバーネイル
セリーヌ	ブライムブレアー
ディアス	妖刀クロムレア
アシュトン	双魔刀
プリシス	ハイパーパンチ

角色	奖品
ボーマン	フレアバースト
オペラ	サイコボックス
エルネスト	ナインテール
レオン	悟りの书
ノエル	デスファング
チサト	エアロガン
ウェルチ	指し棒やんのゴルア

チームバトル

玩家必须按照先锋、次锋、中坚、副将、大将的顺序来安排出场的角色，只要总胜利次数达到3次就会得到奖品。Aランク中先锋战的タキコドゥス会使用前方多段攻击，派近战角色使用远程的必杀技可以轻松解决；次锋战的キドニア行动速度缓慢，可以使用蕾娜的“スターフレア”魔法猛攻其光属性弱点；中坚战的メデューサリザード仍然需要注意前方的吐息攻击，以防御“石化状态”为最优先，抓住其吐息后的硬直时间猛攻便可获胜；副将战的ヴィアードエイビア整体难度最高，如果看到其发动“マスターアタック”的提示就迅速远离；专心回避后再寻找机会反击；最后的大将战敌人除了攻击高以外没有任何特点，装备上克洛德的“エターナルスフィア”很容易便能封住它的行动，活活将其屈死。

等级	奖品
F	パープルミスト
E	そよ风のピアス
D	マジッククロス
C	ドリームクラウン
B	ライトクロス
A	スターガード

ブリーングバトル

等级	奖金	技能点
F	1000	2
E	5000	5
D	10000	15
C	20000	30
B	40000	50
A	80000	100

进行一对多的战斗，连续胜利三次即可获得奖金和技能点。Aランク的战斗中会出现LV100以上的敌人，尤其是多个机械士兵出现时非常有威胁，建议装备“ピヨノン”防止眩晕状态和“シルバーアンク”来吸收光属性魔法造成的伤害。

サバイバルバトル

只能选择一名角色进行50连战，道具中能够使用的物品固定，所以建议玩家将角色的等级练到LV120左右再挑战比较稳妥。Aランク中比较有威胁的敌人是31战和50战的巨鸟，战斗的原则和之前类似，只要不贪刀，注意回复并不难获胜，最后的奖品是“フォーチューン”，装备上它在移动时能够源源不断地获得各种道具。

食神大赛

要想在比赛中获胜，只要派出“调理”技能LV10，并且天赋中有“味觉”的同伴即可（推荐蕾娜）。每次比赛的内容和对手都会随机变化，最后获得的奖品与该场比赛的内容相同，利用珍贵的珍贵食材能够制作出很多回复数值超高的料理。每次比赛的时间为5分钟，并且只有在己方的厨具前才能打开菜单使用“调理”技能。除了初期的食材外，要想获得更高的分数，就要尽量使用高级素材来制作料理（材料不足时可以调查场地中的素材箱获得，高级材料出现的几率较低，需要多试几次），如果料理失败的话会增加时间槽下方的“压力槽”，该数值越高，角色制作料理的成功率就越低，尤其是初期一定要利用普通食材制作简单的料理来减少“压力槽”。

巴尼兔赛跑

和“赛马”异曲同工的赌博游戏，与右上角的巴尼兔对话可以花钱购买筹码，之后进入右侧的房间就可以观看比赛。在比赛正式开始前选择第一项可以从播报员处了解每只巴尼兔的状态，以便玩家判断比赛的结果，如果看到某只巴尼兔的性格评价为“结构头がいいらしい”，那么其有很大的几率获得第一，至于速度和スタミナ方面则优先选择具备“なかなかのもの”和“拔群”的巴尼兔。竞猜中最好的奖品就是大幅度增加移动速度的“バーニィシューズ”，如果玩家对奖品组合不满意的话，可以退出比赛重新进入来反复刷新。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特殊事件汇总

必杀技补遗

要获得普莉西丝的必杀技“ほろほろグラフ”必须让阿修通成为同伴，并且领悟LV70以上的必杀技“ソードダンス”。后期使用超级特技“出版”让他们两人分别撰写书籍，之后得到的物品不要拿去赚版税，而是直接对对方使用，只要保证他们两人的友好度和爱情度达到8，那么在ファンシティ进行PA就会在斗技场观众席的走廊上触发特殊事件。

黑市商店

乘坐飞行生物在力の场附近一块很小的孤岛上降落（地图上标识为白色的雪原区域），走到小岛的边缘会进入一个特殊地点“阴德屋・フェイクギャラリー”，与其中的商人对话可以购买很多强力的装备，对于正准备挑战隐藏迷宫的玩家来说非常实用。其中“マジカルラスプ”一定要优先购买，因为只有持有该道具，才能在使用“カスタマイズ”技能合成武器时得到每名角色最强的合成武器，同时超级特技“ブラックスミス”能够制作的防具也会发生变化。

圣诞老人的礼物

如果玩家将特技“ピックポケット”提升到了LV10，那么装备上“マシナリー”特技制作出来的饰品“マジシャンハンド”，返回アリーア村左侧一个年轻夫妇所在的房间，对着旁边的小孩按□键实行偷盗就有一定几率获得特殊饰品“サンタブーツ”（由于只能偷盗一次，所以之前最好保存记录），之后只要在装备着它的情况下在任意可以睡觉的地点休息，就有一定的几率收到来自圣诞老人的礼物，其中的“圣剑ファーウェル”可是前期不能错过的究级神兵哦。

部分礼物一览
ゴールドリング
ポイズンチェック
パラライチェック
ストーンチェック
シルバークロス
シルバーバレッタ
プリディアイドル
シークレットブーツ
シールドピアス
ワイズリング
妖精の像
天使の像
ネックレス
シンデレラグラス
ミスリルドレス
圣剑ファーウェル

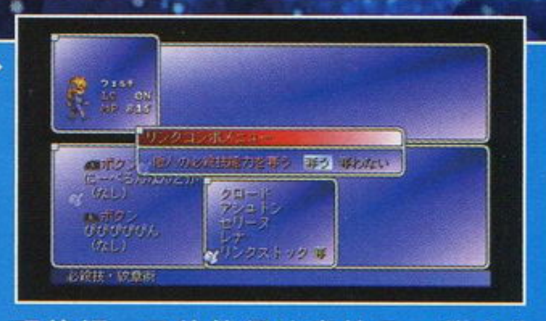
隐藏迷宫完全攻略

注意事项

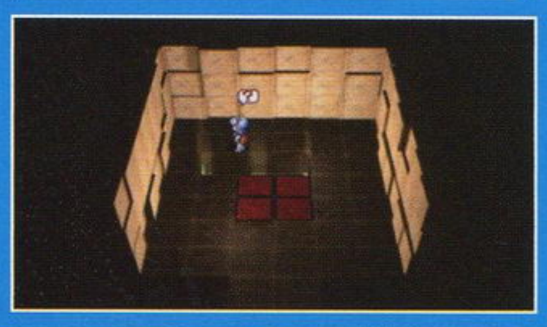
当玩家在最终BOSS前的记录点保存过存档后，原路返回塔底乘船离开，接着去星球右侧的ファンシティ，进入左侧的斗技场在看台上与一名老者对话，选择两次第一项就会来到“记忆中的埃克斯佩尔行星”。出村后乘坐飞行生物前往地图左下角的沙漠区域，其中红点标识的地点就是本作的隐藏迷宫了。如果要返回奈德星，只要在アリーア村最初出现的场景中与后方的企鹅对话选择第二项即可。

必杀技活用法

这里获得的“リンクストック”可以与饰品“リンクコンボ”配合使用，当任意近战角色装备“リンクコンボ”后，进入“必杀技”设定画面，按下△键依次选择“夺う”和“リンクストック”即可在L和R键上分别设定两个必杀技，以便于在战斗中发动“连携必杀”，即前一个必杀结束后直接使用第二个必杀，中途不会出现停顿。另外值得注意的是，游戏前期装备该饰品同样可以达到使用“连携必杀”的效果，不过玩家选择的那名同伴所有的必杀技都会被封印，无法在战斗中使用。



通往9F的捷径



在左侧某个地面透出光芒的房间，踩上去会听到特殊的音效，反复4次就会触发事件直接掉落到9F，可以在攻略9F以下的阶层时有效利用。初次进入时绝对不要尝试，否则这里LV180以上的敌人很容易便能秒杀我方全体。

地下1阶 纹章の遗迹

玩家在进入隐藏迷宫前最好能将等级提升到LV90左右，否则一开始的战斗便会感到相当吃力。在最后的房间调查门旁边的把手选择第一项打开通路，接着就是与BOSS的强制战斗。胜利后得到“バーニィシューズ”，玩家一定要让我方的主力装备上它，这样在战斗中的移动速度会大幅度增加，对于有效牵制敌人的进攻非常有帮助。

Enemy

此处敌人的大多数攻击都会附加“毒状态”，使用蕾娜的アンチドート魔法可轻松应对；遭遇魔法师的敌人时一定要使用快速咏唱的魔法或迅速近身来打断她们的咏唱，否则就需要装备防御光属性的饰品来减少伤害；拿盾牌的敌人在全身发红光时，所有的攻击都对其无效，只有等待其移动时才能对其造成有效伤害。

Treasure
ネクタル
ブルーベリィ
リンクストック
ニュークリアボム
ジューシィビーフ
トライエンフレム

BOSS ダークフェザード

LV 110　HP 160000　EXP 350000

战斗一开始先清除掉旁边的杂兵，而BOSS的普通攻击有很大几率让我方角色陷入“石化状态”，所以必须给近身战斗的角色装备“ストーンシェック”饰品来进行预防。敌人除了移动速度比较快以外，偶尔发动的暗属性魔法也可以通过饰品来进行防御，建议玩家操作魔法师使用单体攻击魔法牵制住它的行动，以便给近战角色争取到更多的进攻机会。

地下2阶 恋慕の袋小路

此处需要根据入口石版的提示来转动石像，成功后会听到特殊的音效提示（将ミレーヌ和ルーク转到正确的方向后，移动到它们中间的空地能得到饰品“リンクコンボ”），最后返回入口通过之前关闭的门进行强制战斗。

角色	方向
フェリア	东
ユフィ	南
ロイド	东
システィーナ	南
ミレーヌ	南
ルーク	北
シャロン	西

Enemy

攻击力较高的猩猩和受到攻击会分裂的史莱姆是比较棘手的敌人，近战的角色一旦陷入敌人的包围圈就要迅速回避到开阔的场地确保安全。

Treasure
リフレックス
リザレクトミスト
ピュアリーフ

获得道具的饰品　除了在流程和研究中提到的“ミスチーフ”和“フォーチューン”外，其实游戏中还存在一个能够不断获得道具的饰品“トリックスター”，它可以在エルリアタワー2F的宝箱中获得。

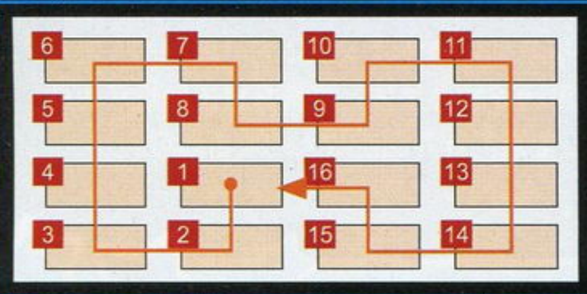
www.plumbook.cn

BOSS ブラッドゲレル

LV 120　HP 60000　EXP 25000

本战中的所有敌人受到攻击后都有一定几率分裂，所以使用全体攻击魔法能够收到很好的效果，前卫队员要根据情况随时更改攻击的目标，优先保证魔法师的安全，解决它们只是时间的问题。

地下3阶 一本道の洞穴



此处要求玩家在不走回头路的情况下，一次性经过所有的房间，根据左方图片的指示便可以轻松完成，最后通过之前关闭的门发生强制战斗。

Enemy

幽灵系的敌人会使用单体火球术，虽然玩家操纵的角色看清楚火球的方向并不难回避，但是由电脑操纵的同伴就会比较危险，为了保险起见可以让他们都装备上防御火属性的饰品；小恶魔型的敌人移动速度较快，而且会频繁使用近身的多段攻击，防御力不足的话很容易被秒杀，一旦受到攻击就要立即回复。

Treasure
ネクタル×2
スレイヤーリング
シルヴァンメイル
ドリームクラウン
ジューシィビーフ
特效药

BOSS ドリームシェイド×3

LV 130　HP 95000　EXP 180000

这场战斗需要一定的运气成分，因为敌人有三名，并且都有可能会使用让我方全体停止行动数秒的特技“ドリームピース”，所以一旦在停止时被围殴就很有可能阵亡。采取逐个击破的战术，随着敌人数量的减少，战斗的难度也随之降低，坚持就是胜利。

地下4阶 舞神の祭坛

此处玩家不要被画面中的墙壁所迷惑，一些看似无法通过的地点，其实都是可以穿过的，后面的阶层也会出现类似的情况。先走右边的分支操纵尽头房间的把手打开最初场景中间的门，进入其中会遇见舞神，此时只要选择“音乐”技能LV10的同伴就能得到特殊的乐器“幻の三味线”，另外最初场景右侧的宝箱能够获得莱恩（レオン）的最强攻击魔法“エクスティンクション”。

Enemy

兔子型的敌人会不断跳跃，如果使用普通攻击的话，很容易遭到反击造成不必要的伤亡。建议使用克洛德的“吼龙破”将敌人在地面打出硬直后，再上前追加普通攻击，或直接使用“兜割”等直接对空的特技来削减敌人的体力。

Treasure
漆黑のピアス
ピヨノン
ネクタル
セラフィックガーブ
リザレクトミスト
ビュアリーフ

BOSS ミイル32

LV 140　HP 190000　EXP 400000

敌人的攻击会呈扇形分散开，所以近战的角色一定要尽量提高“受け流し”等战斗技能，不然很容易在正面攻击时直接被所有攻击命中。至于其攻击附加的“毒状态”完全不足以为惧，让两名近战角色将其围住便可屈死它。

地下5阶 女の逆袭

在这里前进不久会遇到一名神秘少女，但是之后的选项无论怎样选择都会发生强制战斗，战斗中敌人的防御力极高，我方的攻击完全是在给它挠痒痒，所以一上来就直接选择“逃跑”即可。接着继续往右侧前进会遇到被怪物袭击的少女，选择第一项救下她后得到特殊武器“ウィアードスレイヤー”，让蕾娜或波曼等可以装备拳套的角色装备上后，返回最初发生强制战斗右下角的房间，再次与之前的怪物进行战斗，这次敌人会被一击必杀并得到重要道具“红莲の宝珠”，来到阶层最后的房间打开关闭的门前往下一层。

Enemy

幽灵系的杂兵以强力的地属性魔法攻击为主，事先一定要装备相应的饰品来防御；蜘蛛精会使用瞬间移动，必要时让魔法师使用全体魔法逼其现形再一口气消灭。

Treasure
フレッシュシロップ
スレイヤーリング
ジューシィビーフ
特效药
フェアリィリング
ネクタル
セラフィックガーブ

BOSS ウィアードビースト

LV 99　HP 811200　EXP 165252

要确保能够确实地将敌人一击必杀，最好给装备“ウィアードスレイヤー”的角色搭配“バーニイシューズ”来提高移动速度。敌人的吐息拥有多次攻击判定，可以操纵角色引诱它发动此招后，迅速绕到其背后给予其致命一击。

一招制敌之术

此阶层得到的特殊武器“ウィアードスレイヤー”其实可以对所有名字以“ウィアード”开头的敌人一击必杀，合理利用的话，可以在更深的阶层大大缩短战斗的时间，另外该武器在攻击敌人时，还会将造成伤害的一半转化为装备角色的HP哟。

特殊敌人	出现阶层
ウィアードナイト	地下1阶
ウィアードアクス	地下2阶
ウィアードゴウト	地下3阶
ウィアードデビル	地下8阶
ウィアードマレスク	地下9阶
ウィアード・メイジ	地下11、12阶

地下6阶 盗贼の巢穴

在有很多石像的房间，调查右下角的石像会发现机关，选择第一项启动后就可以打开通往BOSS的门，另外利用BOSS左侧的魔法阵可以传送回地下1阶进行整顿，当然最重要的还是保存记录。

Enemy

这里会有很大几率遇到黑色的盗贼，虽然他只有300的HP，不过我方的任何攻击都不能对其造成有效的伤害，尤其是多个出现时很容易在短时间内秒杀我方全体，所以最好事先使用“アート”特技以“マジカルクレイ”为材料制造几个逃跑用的“韦驮天”比较稳妥。不过在击败BOSS获得“チンケスレイヤー”的特殊武器后，可以装备它对这种敌人一击必杀，并且之后得到的经验值也非常可观，绝对是整个隐藏迷宫中最适合练级的阶层。

Treasure
ドリームクラウン
キュアポイスン

BOSS チンケシーフLV99

LV 160　HP 40000　EXP 200000

BOSS自身的行动比较迅速，如果被杂兵使用特技停止时间的话，我方的魔法师会处于非常危险的境地，所以一开始就要使用快速咏唱的魔法来牵制敌人的行动，并抓紧时间尽快消灭掉所有的杂兵，这样最后孤军奋战的BOSS基本上就没有任何威胁了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

隐藏的商店

在石像的房间中玩家会有1/4的几率遇到特殊的商人サンタ（是否出现在一进入迷宫时就已经确定，反复切换场景是没有任何作用的），从他那里可以购买到很多珍贵的矿石。其中“カエルの辉石”是迅速返回地下1阶的珍贵道具，建议先买20个备用，至于售价高达1000万的“サンタブーツ”和500万的“トライエンブレム”并不建议玩家购买，因为它们还能通过其他的途径获得。最后要提醒玩家的是，购买物品前一定不要忘记发动超级特技“なんでも鉴定だ”下的“割引にする”来获得更优惠的购入价格。

地下7阶 女神の祭坛

此处需要先在祭坛处走右侧的分支，在最后的房间穿过隐藏通道得到“ひび割れた宝珠”后，让任意角色使用“细工”特技对其进行加工就能获得“红莲の宝珠”，最后返回祭坛选择第一项将宝珠放置在上面就可以打开之前关闭的门。

Enemy

从此阶层开始敌人的强度会有明显的提高，其中蜥蜴形的敌人会使用暗属性的吐息攻击，建议必须让克洛德使用“细工”特技对“シルバー”进行加工得到强力饰品“シルバーアンク”来进行防御；魔法师会使用水属性的全体魔法，使用“リフレクション”魔法提升魔法防御力后并不需要刻意装备饰品来防御，尤其是当其使用旋转移动时，千万不要锁定她进行攻击，不但会把时间浪费在奔跑上，被她接触到还会造成不小的伤害；弓箭手这类敌人通常都会成批出现，她们的攻击同样和之前的机械士兵一样呈扇形分散，建议近战角色不要贸然上前，让魔法师使用全体魔法牵制后再消灭比较安全。

Treasure
ピュアリーフ
ピヨノン
ウィアードスレイヤー
トライエンブレム
フレッシュシロップ
がんぜ
バーニィシューズ
黑龙“石田屋”
珠の光“有机雄町”

BOSS ミスリル・イーター

LV 170　HP 600000　EXP 242000

BOSS和正篇流程中遇到的比较相似，当HP削减到一定程度后会使用全体的强力特技，如果玩家是操作近战角色的话，可以留意敌人身体下方地面的颜色，如果看到其变红，就是发动全体攻击的先兆，随后立即切换到蕾娜使用全体强力回复魔法“フェアリーライト”就能缓解这招造成的伤害，至于BOSS攻击附加的“毒状态”则要及时解除，随时保证我方的角色都在满血状态，解决它只是时间问题。

地下8阶 食神

调查BOSS上方的壁画会被食神要求供奉食品，比较快捷的方法是使用超级特技“マスターシェフ”以“肉类”和“鱼介类”为原料合成出“海燕の巢のスープ”，只要给予食神9个左右就会发现对话有了变化，之后在选择食品的第一页会追加一些失败的料理，选择其中之一才发现原来又是之前的少女在搞鬼，同时通往BOSS的门也会打开。

Enemy

空中飞行的恶魔型敌人移动很快，尤其是全体暗属性魔法威力极大，之前一定要装备饰品来进行预防；绿色的盾牌士兵在死亡后会反弹一定的伤害给玩家，只要注意及时回复并没有太大的威胁；至于能够使用停止特技的敌人则是任何一场战斗优先消灭的目标。

Treasure
ランベンダー
セラフィックガーブ
アメーバスープ
チンケスレイヤー
ピヨノン
幻の大とろ

Treasure
圣杖ミリオンテラー
ウーズカクテル
スライムゼリー
特效药
フレッシュシロップ
がんぜ

BOSS エリシン・ビースト

LV 180　HP 450000　EXP 300000

敌人的动作非常缓慢，比较致命的一招就是将角色吸入其体内一段时间，吐出来后就会直接死亡。所以近战角色尽量使用远程的必杀技，或将其打出硬直后再追加其他攻击，基本上玩家只要操纵蕾娜保证复活同伴并回避敌人的攻击即可。

地下9阶 封印の棺

直接可以通过的阶层，最后房间的BOSS需要在地下11阶获得“圣剑ファーウェル”后调查棺材才能挑战。

Treasure
リザレクトミスト
ヴァリアントブーツ
アルテミスリーフ
特效药

Enemy

蠕虫状的敌人仍然会使用吞食我方同伴的特技，由于它们大多数情况都会成群出现，所以近身角色一定要注意不要陷入它们的包围圈，必要时玩家可以操纵一名同伴专心回避；飞鸟型的敌人会使用扇状的羽毛攻击，一旦被命中必定会陷入“石化和毒状态”，所以我方全员都要装备防御石化的饰品；野人系的敌人攻击力非常恐怖，大约一次可以造成4500左右的伤害，进攻时一定要确保魔法师使用魔法暂时封住它的行动，不然近身角色很容易便会阵亡。

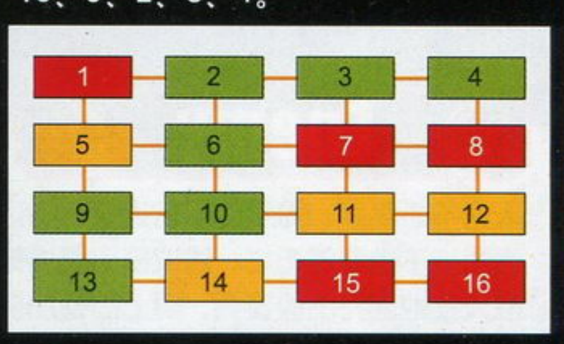
BOSS ワーズ・ソーサリア

LV 300　HP 700000　EXP 1000000

战斗中的首要任务仍然是消灭掉能够使用“时间停止”特技的杂兵，BOSS最强的一招就是暗属性全体魔法，不过如果之前制作出了“シルバーアンク”就毫无威胁可言，另外敌人的攻击还是会附加“石化状态”，之前一定要做好相应的预防措施。

地下10阶 英断の时

在第一个场景玩家需要踩下方块打开通往特定区域的门，除了每次只能踩下7个方块外，在黄色和红色的房间中行动还会有“缓慢减少HP和MP”的负面效果。不过为了收集这里的宝箱，建议玩家还是把每个房间都走一遍，其中在7号房间可以得到塞丽努的最强魔法“メテオスォーム”，在4号房间击败BOSS后开启后方的宝箱可以得到阿修通的最强必杀技“トライエース”。通过这里最短的路线为13、9、10、5、2、3、4。



Enemy

绿色机械士兵的普通攻击不会对我方造成任何伤害，只会扣除MP，所以在战斗后一定要及时使用道具进行补充，避免出现在下场战斗中无法使用魔法和必杀技的尴尬局面；红色的机械士兵是整个隐藏迷宫中最恐怖的敌人，建议玩家无论在什么情况下，只要遭遇它们就使用必定逃脱的“韦驮天”尽快脱身，绝对不要试图和它们硬拼，否则极有可能召来全灭的恶果。

Treasure
バーニィシューズ
チンケスレイヤー
フレッシュシロップ
ヴァルキリーブーツ×3
圣杖ミリオンテラー
レインボーダイヤ
ピュアリーフ
贤者の石

www.plumbook.cn

满足你的收集癖 从ファンシティ料理大会赛场两侧的阶梯向上其实还可以进入新的区域，与中间的女性巫师对话可以查看宝箱获得率、战斗回数等资料，而在PA事件中与右侧的男性服务生对话可以查看目前和自己爱情度最高的同伴是谁。

BOSS ジオ・ガーディアン

LV 200　HP 400000　EXP 300000

敌人并没有想像中的厉害，只要使用魔法强化状态后，近身角色就足以让BOSS毫无还手之力。当对其造成一定的伤害后，BOSS会只剩下头部在战场上，此时让近身角色撤离BOSS身边，使用魔法攻击便能安全地解决掉它。

地下11阶 皇龙の住处

第一次进入这里会直接与BOSS进行战斗，胜利后得到新的战斗技能“めくり”，不过之后便不能继续前进，因为被封闭的门只能在我方队伍中仅有两人的情况下才会开启。利用后方的传送方阵返回地下1阶后，离开隐藏迷宫再进入就会出现“是否分组前进”的提示，选择第一项只编成两名角色在战斗队伍中（推荐组合为克洛德和蕾娜），利用通往地下9阶的捷径，再沿路使用“韦驮天”尽量避免无谓的战斗便可顺利前往地下12阶。

Enemy

这里惟一需要注意的就是空中飞行的恶魔，其除了能够使用即死魔法外，特技还能吸收我方的HP和MP，建议在战斗中将其作为优先消灭的目标，尽量使用对空的招式造成它硬直后，再追加必杀技。魔法师型的敌人会使用强力全体火魔法，事先使用饰品防御该属性和“石化状态”在这里战斗会比较轻松。

BOSS ドラゴンタイラント

LV 300　HP 550000　EXP 1800000

BOSS最有威胁的还是吐息攻击，如果不幸被击中几乎没有生还的机会，所以事先可以准备一些复活药或回复MP的道具。由于敌人始终在空中飞行，使用克洛德的“吼龙破”效果比较好，不但能够对其造成连续打击，也便于观察它吐息之前的准备动作，以便拉开距离进行回避。

地下12阶 勇者の殿堂

进入正中间的房间会直接与BOSS进行强制战斗，胜利后得到“圣剑ファーウェル”，随后利用上层的传送方阵返回地下1阶，在入口处选择第一项让所有同伴回归队伍后，重新组成4人小组再前往地下9阶挑战棺材中的BOSS。胜利后得到“魔剑レヴァンテイン”，利用这两把剑的力量才能解除地下13阶最后门上的封印。

Enemy

蠕虫系的敌人在吞食我方同伴后，并不会直接造成其死亡，而是以很快的速度减少其HP，不过使用全体回复魔法就不必担心同伴的安全。

Treasure
ヴァルキリーガード
バトルスーツ×2
バーニィシューズ

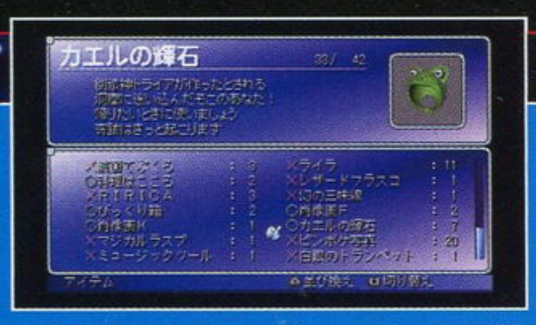
BOSS フェニックス

LV 220　HP 350000　EXP 1000000

敌人在发动最强的冲刺攻击前会有明显的后退征兆，并且地面会出现火花，由于第一次战斗时只有两人参战，所以在控制近身角色时一定要让其装备上“バーニィシューズ”，以便有更快地速度逃出敌人的攻击范围。战斗的基本原则是尽量不要拉开和BOSS的距离，再加上此时所有的战斗技能都已经升到满级，在其身下的普通攻击就足以对其造成足够的硬直时间，只要不贪刀慢慢就能将其磨死。

不死的凤凰

在第一次消灭掉BOSS后，如果玩家返回上层使用传送方阵离开迷宫，那么在下次进入时，在相同的地点还是会再次发生和BOSS的强制战斗。回避重复战斗的方法其实也很简单，那就是不要使用传送方阵返回地下1阶，而是使用“カエルの輝石”即可。



地下13阶 昂翼天使の圣窟

此处需要在左右两侧分支的尽头启动把手才能打开中间的门，进入其中就是和还未觉醒的昂翼天使进行强制战斗。胜利后得到隐藏乐器“白银のトランペット”，同时宣告隐藏迷宫完成，可以继续触发之前未完成的事件让最终BOSS觉醒，以便达成BEST ENDING。

Enemy

最后一层的敌人几乎都是之前的BOSS级怪物，不过掌握到战斗的方法后要取得胜利并不困难。惟一需要提防的是偶尔出现的魔法师，这次他会使用无属性的全体攻击魔法，要想牵制住他的行动，不但要尽量使用咏唱速度快的魔法，建议战斗一开始就先增加自己的魔法防御力，以增加存活的几率。

Treasure
ヴァリアントメイル
ヴァリアンオガード
昂翼天使の腕轮

BOSS ガブリエ・セレスタ

LV 255　HP 1000000　EXP 2200000

敌人除了移动速度快以外，偶尔发动的旋转攻击对近身角色的威胁较大，需要及时进行回复，另外她的魔法都为光属性，只要事先让所有同伴装备上“シルバーアンク”反而会为我们增加HP，省去了不少麻烦。比较稳妥的打法就是派出3名前卫牵制住她的行动，玩家则专心控制蕾娜进行回复，解决她应该只是时间的问题。

最强之敌破解之道

完成了隐藏迷宫并不代表玩家已经“天下无敌”，最后两名真资格的隐藏BOSS才是对玩家最后的考验，下面就让我们一起来看看让他们出现的方法吧。

イセリア・クィーン

使用获得的“白银のトランペット”进行作曲会有一定几率领悟“恶魔の旋律”，在游戏的任意迷宫中演奏该曲目，退出系统菜单后就会直接进入强制战斗。另外需要提醒玩家的是，演奏该曲目并非每次都能成功，如果没有听到激昂的背景音乐响起，我们的伊赛利亚女王是不会出现的……

ガブリエル

在上期的流程中我们已经为大家讲解的让最终BOSS觉醒的必要条件。此时如果已经完成了隐藏迷宫，返回奈德星的セントラシティ进行PA，会在市政大厅的底层遇到之前的女预言家，调查她离开后留下的物品可以得到饰品“イスラフィルティア”，之后再去挑战最终BOSS就会发现他的实力有了让人难以相信的惊人变化……

无耻的吸血铠甲

以上两名BOSS如果采用传统的打法，即便是我方全体LV200左右都有可能坚持不到2分钟，当然还在为此焦头烂额的读者也不必担心，其实游戏给我们留了一个后门，那就是“ブラッディアーナー”这件特殊的铠甲（在力の场消灭ダークルセイダー有一定几率掉落）。虽然从表面上看，这件装备的性能并不出众，而且还有属性弱点，但是实际装备到角色身上后，你会惊奇地发现敌人的任何攻击都不会对装备的角色造成伤害，惟一的不足就是装备的角色HP会急速下降，如果减到0则会直接死亡。合理利用这个规则，现在要对付两名最强的隐藏BOSS就毫无技术含量可言了，派出3名装备“ブラッディアーナー”的近战角色牵制敌人的行动，玩家只需要专心操纵蕾娜不停地使用“フェアリーライト”魔法回复全体的HP即可，另外不要忽略了BOSS攻击附加的“石化状态”。

www.plumbook.cn

文 绿燕 编 纱迦 美编 NINA

无双大蛇 魔王再临	Koei	动作
PS2	无双 OROCHI 魔王再临	日版
	2008年4月3日 1~2人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

尽管PS2上的《无双大蛇 魔王再临》是最新作，但因为PSP上刚刚推出了前作的中文版，结果一时间在编辑部内出现了两作一起流行的奇特景象。看来即使是动作游戏，全中文的环境也会让人产生亲切感。那么明年的这个时候，PSP上会不会推出中文版的《无双大蛇 魔王再临》呢？

注1：本作同样是以△的蓄力攻击来取消□的通常攻击，而蓄力攻击的英文是"CHARGE攻击"，故我们将这种出招方法用"C"来简称。比如□□□△简称为C4，表示第4下需用蓄力攻击来取消。以此类推，C1就是△，C6就是□□□□□△。

注2：技型人物可以用R1来代替△使出蓄力攻击，在特定的招式中按R1，还会出现特殊效果。对于这样的招式，我们以"SP"来简称。比如SPC1就是R1，SPC4就是□□□R1。

注3：下文中提到的打击类，是指直接用自己的兵器、拳脚和身体作为攻击判定的载体攻击对手的招式，也称直接物理攻击；效果类则是发出一种画面效果作为判定的载体来攻击对手的招式，也叫间接放射型攻击。

作者的话

所有心得都只能算是笔者个人的打法，每个人都有自己的习惯打法，笔者的打法也不可能就是最好的。"《无双》系列"向来打法众多，而不同的打法也需要涉及到不同的属性配置，所以心得中笔者也不会特意去推荐哪个人物配哪8种兵器属性，只会在需要时作一些类似"若带了什么属性，会出现什么情况"这样的说明。

玩过前作的都知道，本系列一般情况下有属性的招式要远强于无属性的招式。因此本作尽管有不少角色带属性的招式有变动，但总体作战思想不变，依然是尽可能安全地多使出属性攻击。

本作的故事模式的挨打伤害有大幅度降低，基本上"五星激难"就和前作的"四星困难"差不多(一点不夸张，尤其装了满级的特技后，甚至感觉还不如)，但演剧模式则不同。演剧模式的激难一星关卡，难度就已经超过了故事模式的激难五星。演剧模式的激难五星，损血量基本和前作的激难五星差不多。我们可以把演剧模式的一星看成故事模式的六星难度，那么游戏就相当于总共有十星难度。

另外，本作的"天舞"技能过于强大，拿网上许多人的评价就是"官方金手指"。装了后任何人都成了近似神般的存在了，也就没有讨论打法的意思了。所以本文的人物方面都是在不装天舞的情况下讨论的。

新角色招式简析

太公望

类型	技	招式流派	三国系

9□：攻速较快，范围尚可。

C1：撒出沙子，无属性，出手较快，可用于牵制。

C2：将对手打上后再扔下，可砸到周围人。需要第一下正面命中后才会出第二下，无属性，扔下后埋下八卦符。

C3：连续左右敲击，最后光圈收尾，埋下八卦符。无属性，并且左右敲击的浮空高度设定有问题，若对方已浮空则必定会中途连丢。

C4：先做一个拉起鱼竿动作，有属性。再跳到球上，范围吹飞，埋下八卦符，有属性。

C5：范围挑空，打击与效果并存，并在后方埋下八卦符，有属性。

C6：范围砸地吹飞，有属性，埋下八卦符。

SPC1：引爆所有八卦符。他的八卦符威力和范围都比浓姬的炸弹大得多，因此实用性比后者高。

EX反击：向后一跳发射一个水浪，范围较大，解围性良好。

无双：连续的钓鱼动作，效果技，范围不错但收招时有个坐地的动作，使得放完无双后的安全性大打折扣。

太公望的招式都是大范围的，无论是清兵还是打将都很好。早期有收招慢和部分招为伪连的缺点，有阳和神速后即可弥补这些缺点。平时C4、C5、C6都不错。当然C6只有一次属性，伤害上不如C4、C5。他的□很快，范围也可以，在出□时很少会被打断。八卦符累积到一定程度后若有必要可以引爆。属于用起来不必太动脑筋的角色。

源义经

类型	技	招式流派	战国通常攻击系

12□：以光束刃砍击，范围不错。

C1：放出雷球，威力较低，无属性(注意放出雷球并不代表就带雷属性，下同)。

C2：挑空，无属性。

C3：砸出一个雷爆裂，致晕，无属性。

C4：快速横扫两刀，砍的同时发出雷球(打击、效果并存)，有属性。

C5：横扫并发出刀光(打击、效果并存)，有属性，且刀光能打出多段，全中的话威力非常大。

C6：投技，把人抓起来，跳起扔向地面，能震晕周围的人，无属性。

C7：投技，用光束刃把人挑起，再一个落雷击伤周围人(自带雷属性)，然后把人扔出去。比较特别的是落雷那下是不能对挑起的那人造成伤害的，最后的扔威力小且无属性。

C8：跳到空中对着斜下做类似C4的那两挥(打击、效果并存)，都有属性。

SPC1：一定时间强化自身武器(威力、范围上升)，并且在强化时间内打到100连以上还会再强化一次。

EX反击：连续多次的砍击。范围和解围性较好。

无双：连续向前雷击，在本系列中无双威力普遍不大，但他的无双威力便是少有的高。

源义经的主力招式推荐C4和C5。C5打全中对敌人的位置有要求，不过一旦全中能中十多下，威力惊人。C4由于打击、效果并存，也变相地增加了连击数，相当强悍。而相比之下C8不但出得迟，而且人在空中刀一般砍不到人，只能靠挥出的雷球打到人，比C4逊色多了。他的SPC1说实话不是很有用，而且本作技型人物的无双消耗比前作普遍上升。

©2008 KOEI Co.,Ltd.All rights reserved.

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

类型 力 招式流派 战国蓄力攻击系

8□：念珠挥击，攻速慢，安全性不足。

C1：一段是扔出个火球，二段是扔出三个火球，三段是扔出三个冰球。由于出招相当慢，又仅仅是自带炎或冰，因此很少会用到。

C2：两下小挥动接一下大范围效果技。后两式有属性，可当主力技。

C3：第一下破防，然后一下属性攻击，接着是个投技性质的招，把念珠扔上去后砸下来。若是扔时连人一起砸上去，那么砸下的是类似C2-3那大范围效果，若没打到人，那就是个范围较小的砸地。整个C3仅第二下有属性，安全性不足。

C4：先放几次激光，然后把念珠的珠子散落于周围地上产生爆炸，爆炸结束给自己追加绿色撞人斗气(该撞人斗气比星彩、庞德、义弘都强，撞人时带有爆炸效果，威力高)。只有第二次激光有属性，出得很慢又几乎都是在原地，很不安全。

必杀技：抓住人后吸血，可以给自己加一段体力。在危急时使用可以助自己度过险境。

无双：念珠周身旋转，最后以大范围效果结束，解围性好。

平清盛主力技为C2。两次属性且以大范围效果招结尾，伤害和安全性都不错。其他蓄力攻击均有安全隐患，经常会造成“扛血”的局面，而且都只有一次属性，带属性的那下范围又不怎样。必杀技可以在一些危急时刻使用，即使只抓到个小兵，也能加不短的一段体力。

类型 速 招式流派 战国蓄力攻击型

8□：连续的子弹射击，角度较大，单发子弹威力很小。

C1：如机关枪般的直线连射，子弹次数非常多，单发威力非常小，最后以激光结束。有一次属性。若L3+R1后使用，还有两边两排子弹，结束式是前后都有激光。

C2：先是小范围扫描光线，然后左右激光，最后是带属性的前方散射激光。经过L3+R1强化后最后散射的激光很多。

C3：向左前、右前、正前依次发射激光，三次都有属性，但因方向问题较难全中，用L3+R1强化后有所改善。

C4：先翻个跟斗发出霰弹，然后是向下的小激光，最后是有属性的向前激光。

R1：翻跟斗后全方位子弹射击，消耗无双。

L3+R1：把两个兵器变成四个，消耗无双。

无双：范围不大。

首先，她的子弹不能带冰，不用指望冰住后连射了。主力招式是C3和C2，平时推荐常用L3+R1来强化兵器。C1在早期不错，后期威力欠缺。C4不推荐，安全和威力都有所不足。R1不推荐，实用性不足。

类型 力 招式流派 战国特殊技系

8□：和远吕智基本相同，第一□仍无敌，第二□变为带炎属性，第八□变为发出5个冰球。

C1：特殊光束，有属性，威力相当小，但是能把对手的无双抽干。

C2：挑空，有属性，然后在空中出类似月英空中△那样的旋转攻击。

C3：大型光束，类似诸葛亮真无双的结束式，威力很高，有属性。在特定距离能打出多段伤害，具体方法暂时还不明朗。

C4：本作最逆天的招式之一。大范围连续型效果类攻击，每下都有属性，正常的浮空情况能打中十来下，敌人在地面则会倒地，虽然有追地判定但一般就中一两下。而在特定高度，会打出类似“卡墙BUG”的情况，判定变为每秒60连击，能一下子打出三位数的连击数，由于每下都有属性，别说敌人最多二行体力，就是有十行体力，也照死不误。此外在效果发出前的蓄力动作为无敌。

必杀技：投技，拉住别人后制造一个结界使人连续损血，最后把人打出。

无双：和远吕智类似。

大概是因为前作的远吕智实战能力不强，远远达不到剧情中所描述的那样强大，这次光荣专门重制了个真远吕智。从《战国无双2》开始，敌将不再像以前那样无耻到不管无双槽满不满都能放无双，所以其C1还是有作用的(当然对战模式更有用)。C2若带了雷会有影响。而C3与C4则都是强大的主力招式了，C4可谓杀将如喝水般简单。C3则可以用来大量清兵。有这两招已经足够应付任何情况了。他收招比较慢(即使带了神速)，可以打造上“飞龙”来实现跳跃取消。

类型 速 招式流派 三国系

9□：移动性较大的棍击，第九□和C4一样自带判定长度2倍。

C1：转棒跳起，并向前发出一个球体。打击、效果并存。

C2：踢腿，挑空，无属性。

C3：前移性较大的滚动攻击，最后以带属性的砸地收尾。

C4：旋转棍子两次，都有属性，自带判定长度2倍。

C5：原地发出挑空作用的风并跳起，有属性。

C6：棍子横扫，有属性，自带判定长度2倍。

R1：耗少量无双后拔猴毛变出两个小猴子一起助阵。

R1+□：神兽化后的连续砸地攻击，玩过PS上光荣出的《西游记》的人对此一定有印象。但在《无双》里孙大圣的神兽化属于华而不实的。攻击力很小，又不能带属性，还消耗无双。

L3+R1：向前发射移动的下落光束阵，威力和范围尚可，消耗少量无双。

无双：把棍子分成两段后连续旋转突进攻击。

孙大圣有个最大的特点就是移动时不是跑路，而是筋斗云飞行，移动速度在1级时就已是上限，赶路非常有效率。由于带属性的打击类招式都自带判定长度2倍，因此旋风无效，可以省出格子。孙大圣只有C4带两次属性且360度大范围，只是第一下就是吹飞，需要带雷且不带分身才能保证任何时候两下都全中。好在本作里分身已远比前作弱化，因此大可不装。C4结束时孙大圣的那个招牌动作可以直接跳取消，这样就没什么破绽了。值得注意的是孙大圣的许多招式是软招(即下盘不稳，在中途一受到攻击就直接浮空)，因此有条件的话也可以打造“旋回”加强安全性。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

类型 力 **招式流派** 三国系

（从伏羲开始的角色都是来自以前作品，因此不再把每招每式都详细介绍了。）首先值得注意的是C1第一下是属于普攻式而不属于蓄力式，因此不能打断对方的无硬直状态。C4范围大，可以作为主要攻击手段，C3只按一下△也不错。其空中△自带炎，在早期武器没打造好时可以用这个点火来烧。R1必杀技不算很强。

类型 速 **招式流派** 三国系

C3安全性不佳，因为C3第1式和第2□衔接很慢，这阶段比较容易被打断。平时一般用C4作为主力，在没有什么小兵的情况下可以用C6的两次属性来单挑敌将。R1比较特殊，能把小兵变小，虽然变小后的人攻击力下降，但人小了你也只能用JC、C5这类有低位判定的招能打到他了，就算周围小兵都小人化你也玩不到女王踩踏游戏的。此外变小对武将无效，大大降低了实用性。L3+R1每下都带冰，所以冻住几率极高，单发威力则很小，全中才能打死个小兵，所以一般就用来冻人的。

类型 力 **招式流派** 战国蓄力攻击系

《战国无双2 猛将传》的逆天特殊技“爆杀”在本作里没有了。但由于柴田胜家是蓄力攻击系的，C招都有多次属性，因此依然强势。可以用C3作为主要攻击手段，辅以C2、C4。其R1必杀技是扔出两个大齿轮，威力和范围都不差。

类型 技 **招式流派** 战国蓄力攻击类

在《战国无双2 猛将传》中，长宗我部元亲属于较弱势的角色，但在本作中由于其C1-1和C1-2都带属性，一下子成为了强势的“C1党”。当神速达到10级后C1只出两下很厉害，既有不低的伤害输出，自身因高速移动，安全性比站在原地的又要高。而且C1-1在攻击同时还放一个音球，达到一定数量后来个跳□引爆一下也能清兵。值得一提的是其C4，后两式的音波由每式一个变成每式两个。SPC1弹出一堆音球，实用性和安全性都不是很好，还不如省着无双作为反击之用了，毕竟C1就已足够了。

类型 技 **招式流派** 战国通常攻击系

首先，佐佐木小次郎的C4、C5、C6、C8-2这些有属性的打击类招式都自带判定长度2倍，所以旋风无效，没必要装。在早期兵器没打造好时，C7是不错的选择，打造好后，C4、C5、C6全都可以主打，属于相当容易上手的。SPC5是把刀和隐藏刀都旋转飞出，范围和威力都不错。

类型 力 **招式流派** 战国通常攻击系

以前C招出招和收招慢的缺点，可以用神速和飞龙来弥补掉。没有了能中多下的C9，他的招式就都是一次属性（除C5扔出两个冲击波能有2次），伤害输出略有不足，不过在本作里他的C5终于在出招时能自己转向了。平时可以用C4、C6来作清兵之用，打将可以用两个波的C5，也可用C7。R1投技威力尚可。

类型 速 **招式流派** 战国特殊技系

在本作比较有争议的人物。单论招式，确实很差，因为不像《战国无双2 猛将传》里那样有许多特殊技可以用。而且虽是速型，两个特技又是都耗无双的。好在其C1-1依然能蓄一段无双，虽然加得少，但也能补得上来。单从招式来看，她只有C2-2可以作为主要攻击手段，别的招式都只能用“花拳绣腿”来形容。其R1是发3个火球，威力不大，出得慢，实用性一般。值得注意的是她的L3+R1的保护圈，大家知道从《战国无双2》开始就有的“卡墙卡段数”：当敌人在离墙很贴近的地方被效果类招式打中，该效果会变成每秒60连击的超高频率攻击。而她的保护圈也正有这样的作用。一旦在墙边，就会出现卡段数现象，然后直接连击数一路飙升，敌人会像抽风一样越卡越高，此时你可以跳一下，这样就能打到200连击以上，基本上哪个敌将中了都只有上西天的份。但是，她的保护圈，设定为遇到障碍会消失，所以，既要靠墙，又不能太靠墙，保护圈一旦碰到墙，甚至碰到旗杆，就会立即消失。不过，也有应对的办法。“卡墙卡段数”是广义上的“墙”，即所有不可进入的区域。所以河边、悬崖边这些也都属于这种广义的墙，也能引发卡段数，而这些又不是真墙，没有障碍，所以保护圈就不会消失。可以最大程度发挥其威力。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

系统变更点侃说

1.大量三国人物的C1、C2都没有属性了。目的很明显是为了削弱在前作非常BT的C1党和C2党。因此，不少角色的打法需要做相应的改变。大部分需要改用C3或C4，像张辽、貂蝉等人。与此相对的，在前作没有属性的砸地、龙卷风、光圈、激光等效果有了属性，因此像吕布C3、左慈C4这些以前在《真·三国无双4》时的强力招式就又复活了。

2.分身弱化。前作的分身虽然不能带炎、雷、冰这些属性，但能带勇猛、极意、破天。所以分身几乎就是本体招式伤害的复刻。而本作中，分身不再能带这些属性，而且分身自带的攻击力也比前作略有减弱。因此不少以打击类招式为主要攻击手段的人物，若兵器上格子紧张，可放弃分身。

3.神速BUG大部分已修正。前作中多到令人发指的神速BUG，在本作中基本得到修正。三国人物的C5、战国人物的许多效果类招式不再会出现判定莫名移位的情况。不过依然没有完全修正。像直江兼续的C1，有了高等级神速会打到右边去，杂贺孙市的C1带了高等级神速后枪会打到天上去。

4.不少强力多段属性招被削弱。例如前作中超强的的关平C4、曹操C6，现在分别只有1和2次属性了。但战国武将中不少多段属性招式都没有削弱，有点厚此薄彼的意味。

5.部分浮空高度问题修正。例如被称为万年不改的稻姬C4问题终于得到了修正，但是修正虽好，却又有了新的问题，像太公望的C3中间式，就又有了会中途连丢的问题。

6.有些角色招式性质变更。像阿市的招式现在全部自带判定长度2倍（虽然本来就是微效）；马超的R1，现在变为从空中扔下雷球；今川义元的R1那“跌倒斩”现在变为砸地，范围不再那么要命了；远吕智的R1现在也增加了判定范围；魏延L3+R1现在变成砸地；甘宁L3+R1出招变快……有不少这样细节上的变动。

7.星彩、岛津义弘、庞德的C1所附加的绿色撞人斗气有所弱化，撞人判定变为普攻性质，所以无法撞动正处于无硬直状态的敌人（如力型角色出招时），但平清盛的C4所附加的绿色撞人斗气则依然是属于蓄力式，所以依然能撞得动无硬直状态的敌人。

8.弓箭有所强化，一改前作中杀兵都困难的现象。此外，稻姬、孙尚香的箭属于普攻式，对兵不错但对将基本都没有硬直。而黄忠、夏侯渊的箭则属于蓄力式，可以断掉无硬直状态。

9.关于天舞。天舞虽然说作用是“无双满时除自带属性的效果类招外全招式带兵器属性”，但事实上就算你装的没有任何打造的“白板兵器”，天舞也会免费赠送给你炎属性和旋风属性。并且，天舞对神速会有额外加成作用（粗略目测似乎是把兵器上的神速属性的等级翻倍，仅是粗略目测，不可作为精确结论）。这样的话，神速等级一高，就会出现C招根本按不准的情况，要想把□按完也只能像拼刀那样按了。由此又会引发一些原本看上去已修正的神速BUG。所以，你若要装天舞，又要装神速，切不可把神速等级合成得太高。

10.技型人物的全部蓄力攻击招式都自带一定等级的破天，这个设定在马上时也存在，马上△打中已浮空的敌人，同样有加成。

特别篇 旋风的迷思

可以这么说，以前我们都上了光荣的当了。

我们知道，前作中，像魏延的C3结束式、C4，德川家康的C4，张辽的C3结束式、C4，徐晃的C3结束式、C4，岛津义弘的C5，前田庆次的C4等等招式，以及广大有属性的拳脚类招式，带了旋风属性后，判定线都没有丝毫地加长。所以，包括我在内的不少玩家都认为，这些招式不带旋风。尤其像魏延C1和岛津义弘C4、C6都能加长判定线，更让我们觉得，特定的招式是被专门设定成旋风无效的。

然后在《无双大蛇》发售PC版后，在一次偶然的和朋友讨论时，有人发现了里面有玄机。之后我们就进行测试。测试方法如下，用那些判定线不被旋风属性加长的招式，去攻击判定线碰不到的敌人。因为10级旋风是判定线2倍长，那么假如旋风事实上还有效，那么，应该在判定线的2倍长度以内依然能打到敌人。并且为了结果更明显点，利用修改器把旋风改成30级。若是无效，则多少级都是无效，若是有效，则30级应该是4倍长度，会有很明显的“隔山打牛”现象。

PC版《无双大蛇》测试下来，旋风有效，可以打到没有判定线处的敌人。拳脚类招式同样有效。有了这个结果，我在PS2上的《无双大蛇 魔王再临》也做了同样的测试。结果，同样旋风为有效，但是又和PC版的可以改高旋风等级而持续加长不同，《魔王再临》里就算你改了旋风等级，也有个上限，大约在判定线的2.5至3倍左右。有了结果，又继续测试什么招式是真正的旋风无效，结果发现只有两种情况是旋风属性无效的：

1.效果类招式。

2.已经自带判定线长度2倍的打击类招式。（例如孙悟空C4和C6、明智光秀C8、甄姬C4等等）

除以上两种情况外，所有带属性的打击类招式都可以带旋风，无论判定线在外观上有没有加长。因此，可以下如下结论：能带旋风的招式判定线不加长是一个显示BUG。就和《战国无双2 猛将传》里岛津义弘R1+△发动的绿色撞人斗气不显示但照样能撞人一样。

尽管有如上测试结果，可也并不是说，用打击类招式主打的都要带旋风，因此这还涉及到真正在实战中旋风属性占了一个属性格子是否值得。举例来说，孙策的兵器是反拿的，范围加到后面去，和没加没什么区别，没必要装。又如风魔小太郎和佳拉夏，拳脚类招式虽测试有效，但旋风10级是二倍长度，拳脚招式本来就是极短的判定线，二倍后也依然比匕首还短，因此属于微效，还不如空出格子来装别的比装旋风有价值。总体而言，是否有效是一回事，装不装还是看实战效果。

演剧模式

令人摸不着头脑的演剧模式全关卡出现条件，至今仍未讨论出一个准确的结果，不过有一点可以肯定是每个关卡的出现条件都不一样，其中不少都要求玩家打过某些特定关卡，只要大家把全部故事模式都通一遍就行了。这里就列出目前已知的与过关无关的演剧模式关卡出现条件，注意这些条件目前并不完全准确。编号是在选关画面中按从左到右，先上后下的顺序排列的。

1	大坂城之战	刘备、曹操、孙权的熟练度达到50。
2	樊城之战	信长、秀吉、家康的熟练度达到50。
8	邪马台决战	全部贵重品取得
16	上田城之战	甘宁、风魔小太郎、张辽的等级达到99。
18	本能寺之战	黄忠、夏侯渊、稻姬的等级达到99级。
20	麦城之战	全角色的等级之和超过1820。
24	庐山之战	全角色的等级之和超过910。
26	南中攻防战	全角色的平均等级超过40。
27	兖州之战	全角色的平均熟练度超过30。

壁纸编辑模式

将故事模式和演剧模式的全关卡打过之后，远吕智就会出现。之后用远吕智打过任意一关，就会出现这个壁纸编辑模式。在这个模式里可以自由设定壁纸的图案，部分组合还算比较爆笑，不过总的来说没太大意思。

话梅杂志&3DM-SMV
thumbook.cn

我已经不太清楚用什么形容词可以来概括这个游戏了，并不是说这个游戏已经出色到了无以复加的地步，更不是说这个游戏烂到一无是处。并不出色的画面，简单的系统，却造就了这样一款吸引人的游戏。本作的可玩性可以说超过了很多在其他方面比它优秀地多的游戏，一种无形的紧张和刺激的感觉拉着玩家会不自觉地进行反复挑战。而这款游戏更推荐给那些喜欢追求高评价，喜欢极限通关的玩家们。不断刷新的分数和不断缩短的时间将会让你们感到无比爽快！

通关时间：约10小时

文 P.KE86 编 地狱伞兵 美编 木仙

杀戮俱乐部	SEGA/Bizarre Creations	动作射击
多机种	THE CLUB	美版
	2008年2月19日 1～4人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

操作方法

左摇杆	控制人物跑动，按下为蹲下
右摇杆	控制人物视野
十字键	切换武器
Y	急转身
X	Reload
A	动作键
B	手雷
LB	近身格斗
LT	精确瞄准
RB	跑动（配合方向键）
RT	射击
START	暂停菜单

游戏的主要模式

Sprint:这个模式是下面所有模式的基础，要求玩家在一定时间内连续击倒敌人来获得分数，同时随着击倒部位的不同给予不同的分数，还加入了许多特技的打法，如：last bullet，snap shot等等，都会给予额外的奖励。这个模式的流程相对较长，基本上是要走遍整个地图的，所以用来熟悉地形是很不错的。

Slege:这个模式要求玩家站在指定的区域内，敌人会从几个方向对你展开进攻，但是火力并不是太猛烈，医疗包和弹药一般都会在区域外面，捡取的时候会有5秒限时，5秒后角色身上的小型炸弹会爆炸。战斗的部分和Sprint一样，也是需要用连击系统和精确的枪法达到高评价的。

Survivor:这个模式与Slege一样都是在一片小的区域内，弹药和医疗包在区域内，但并不是只有区域内有，在某些隐藏的房间内也能找到。敌人从四面八方向你发起进攻，数量相比Slege模式要多，火力也猛，人数少时会找掩体，多则会主动向玩家进攻。该模式在区域外同样有5秒时限，在区域外超过5秒炸弹则会爆炸。

Time Attack:这个模式要求玩家在限定的时间内在地图内走完一定圈数，每击倒一个敌人或者时间牌会增加3秒，路上也会有许多秒表可以补充时间。敌人的数量和Sprint差不多，不过就算这样，在某个地方找不到路的话还是会来不及的，时间一到同样还是自己身上的炸弹爆炸。

Run The Gauntlet:这个模式与Time Attack一样有时间限制，区别在于这个时间是不能补充的，到0后同样是炸弹爆炸。玩家所要做的就是在指定时间内找到出口，基本都是最后一个LEVEL才出现，很有大逃亡的意味。除了时间外，其余都和Sprint相同，因此可以看作是附加了时限的Sprint模式。

各人物的基本特点

游戏中的人物有3种属性：速度(Speed)，强壮(Strength)，体力(Stamina)

速度：决定角色移动速度的快慢，此项数值越高，移动速度越快。

强壮：决定了角色的防御力大小，此项数值越高，受到的伤害越小。

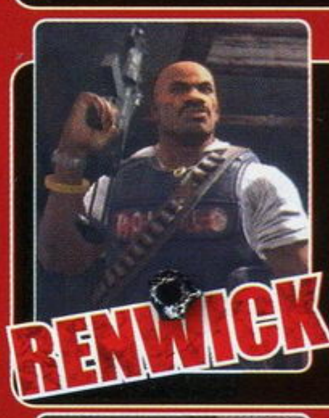
体力：决定了角色的冲刺时的耐力，此数值越高冲刺时间越长。

速度 3 强壮 3 体力 4

他的能力很平均，他在Sprint，Time Attack，Run The Gauntlet这三个模式中表现得比较出色。前期的Slege和Survivor也可以使用他，不过后期由于这2个模式的敌人十分强大，使用他就有一点难度了。推荐武器是各类突击步枪，微型冲锋枪。

速度 1 强壮 5 体力 4

很显然，这是一名防御型角色，很适合进行Slege和Survivor模式。不过角色本身的移动速度有些慢，在进行另外3个模式的时候可能由于移动速度问题丢失连击，如果加速跑使用得当的话则可以弥补这一缺憾，推荐武器是近战的霰弹枪。



速度 4 强壮 3 体力 3

这位黑人警官的能力也很平均，和FINN相比速度稍微快了一点，同样不适用于后期的关卡，前面的几关还是比较好用的，速度偏高使他也可以使用霰弹枪快速接近敌人给予打击，要是没致命的话，自己就会被敌人还击了。推荐武器是各类突击步枪，霰弹枪。

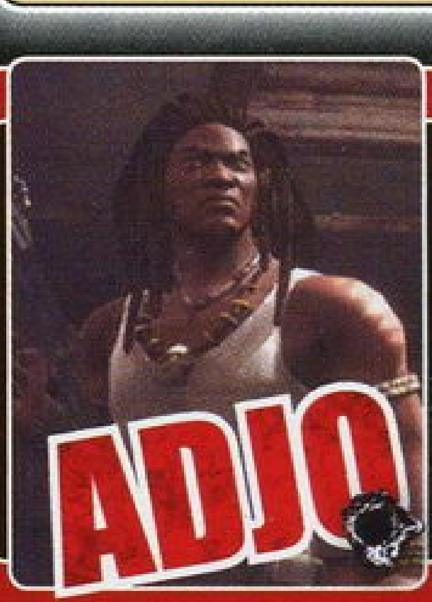
速度 5 强壮 2 体力 3

速度快，适合移动战，说明了这位角色是追求运动战玩家的首选。但是，强壮比较低则暴露他不能进行近身战斗的弱点。他比较适合Sprint和Run The Gauntlet，而Time Attack由于经常和敌人照面，所以选择他还是有点危险的。推荐武器：突击步枪，狙击步枪。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2008Bizarre Creations Inc.

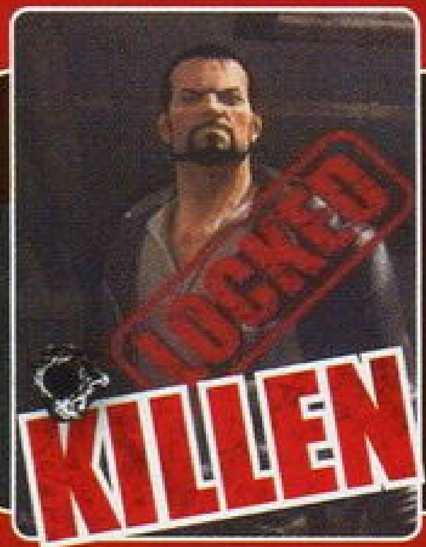
速度 4　强壮 2　体力 4

他的主要优点在速度与精力上，和 KURO 一样防御力偏低，角色定位基本和 KURO 一样，属于运动战人选。在和敌人较远时能发挥他的特长，同样不能近战。推荐武器是突击步枪，狙击步枪。



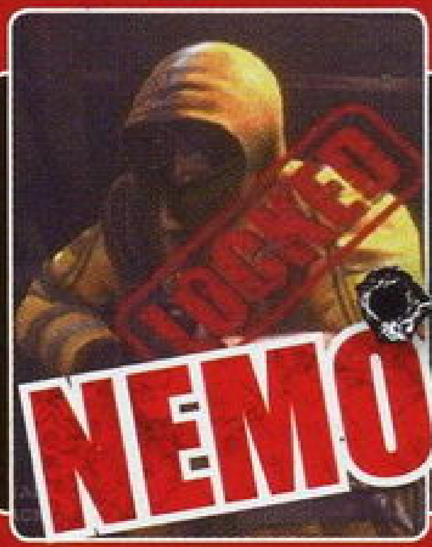
速度 2　强壮 5　体力 3

速度相比 ORAGOV 快了一点，防御力也是最高，因此适合近战及反包围战。后期关卡用他会相对轻松一些，灵活运用加速跑的话会是一名很好用的角色。推荐武器是突击步枪，霰弹枪，微型冲锋枪。



速度 3　强壮 4　体力 3

作为隐藏人物，KILLEN 的实力自然要高一些，能力很平均，4 星的强壮，完全可以作为所有关卡的挑战人物侯选，武器方面没有不擅长的，上手很快，手感很好的角色。



速度 5　强壮 4　体力 1

从片头动画就可以看出，NEMO 是个神出鬼没的杀手，表现在他的速度和强壮上。他的速度在全游戏中最快，而且拥有 4 星的强壮，胜任所有关卡，也就是说有了 NEMO，基本上可以忽略其他人的存在了。

（以任何难度完成了前 4 个场景后，可以使用隐藏人物 KILLEN，完成了全部场景后，可以使用 NEMO）
每个角色在通关后各会有一段动画，这个游戏的动画素质也是不错的，从片头就可以看出。

各模式打法心得

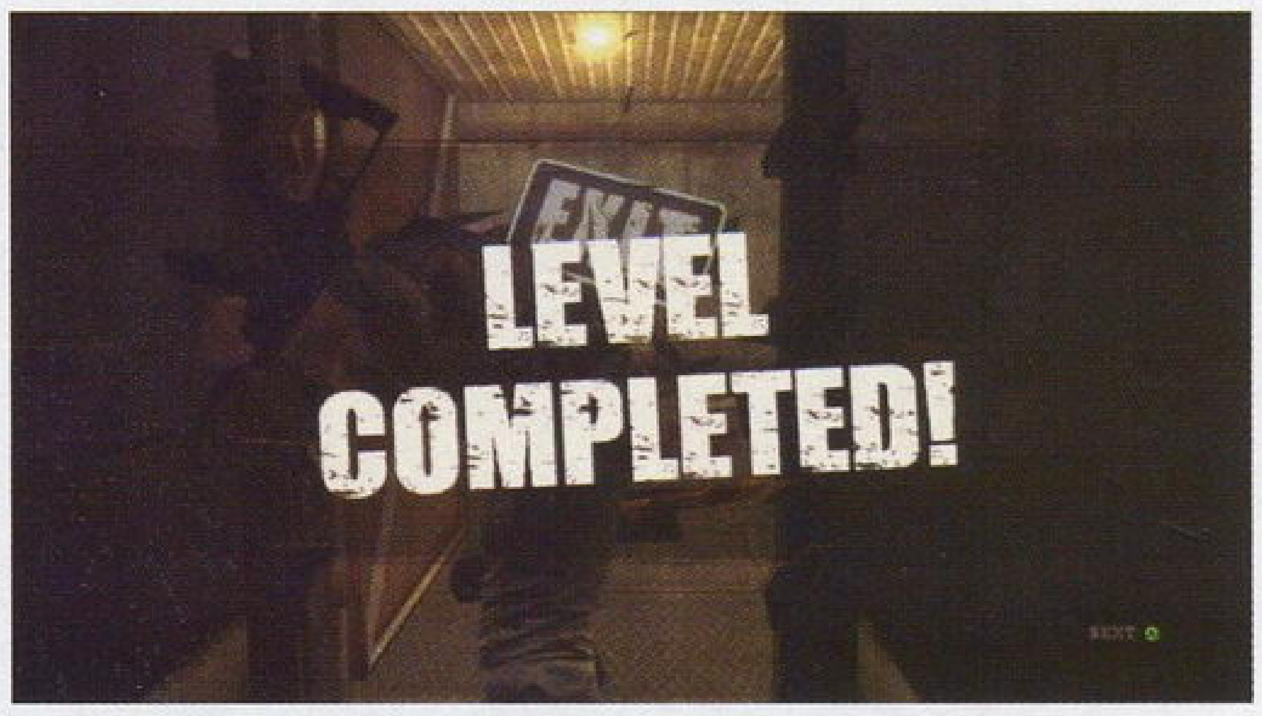
总的来说，整个游戏的反复挑战性很强，对于新手来说，一般难度的第一名分数就足以高出玩家很多了，所以摸清路线以及寻找牌子成为了每个玩家必须要考虑的问题。笔者建议各位先用最简单的难度完成游戏，一是可以使用 NEMO；二是可以通过这个难度熟悉敌人的出现规律，骷髅牌、时间牌的位置，为今后的挑战打下基础。

Slege

这个模式的骷髅牌分布在地图周围，有的甚至要出了所划定的圈子才能找到，一开始敌人是不会很多的，趁这个时间把所有牌子都打掉，然后等敌人渐渐多了就通过特技打法赚取高分。有时候留一个敌人作为拖延 Combo 的时间也是必要的，尤其是盾牌兵出现的时候，等到倒数到最后第二格的时候解决一名敌人，然后等他盾牌刚放下就打。此外，掌握好方向的话可以多加利用 Y 键的急转身，这样可以打出 Snap Shot，获得一些额外的分数奖励。

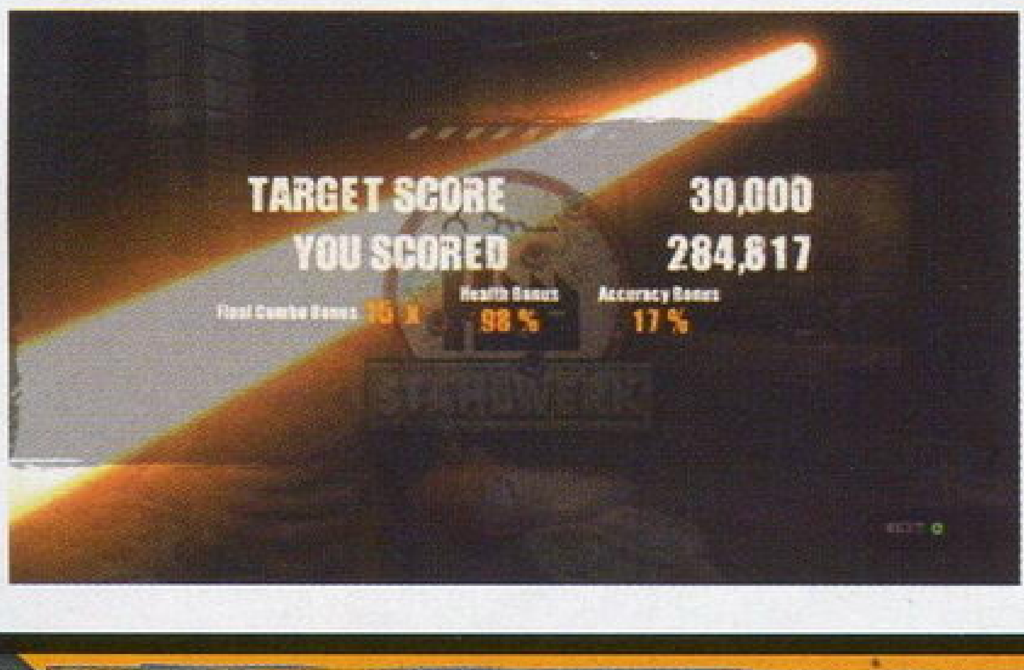
Sprint

笔者认为这个模式是下面其他模式的基础，于是将战斗的要点写出来，后面模式中的战斗要点与此模式基本相同。整个游戏都要求玩家在找到出口前取得尽量高的分数，场景中出现的隐藏物件为骷髅牌，分为两种，方形的较易发现，而圆形的一般在 Secret Area 或某些更隐蔽的地方。需要注意的是，射击圆形的骷髅牌子是不回复连击倒计时的；射击方形骷髅牌可以增加连击倍率，同时回复连击倒计时，其效果相当于击倒一名敌人。这个模式中的分数取得是通过射击敌人以及射击骷髅牌，射击敌人的不同部位可以得到不同的分数，而分数的多少是根据你杀死敌人的那颗子弹决定的，因此玩家在使用连射武器的时候尽量把准心往敌人的头上移，因为 Head Shot 不仅可以一枪解决敌人，而且还可以拿高分。另外，特技打法的分数是可以叠加的，例如 Great Shot、Last Bullet、Head Shot 三者是可以同时出现的。该模式的连续性很强，要求玩家做到一气呵成，有敌人的地方通过上面讲的方法打倒敌人赚分，没有敌人的地方要通过骷髅牌来持续连击时间，不能产生 Reduce Combo 的情况，敌人出现的地点都是固定的，于是，搜索骷髅牌就是最大的难题了，可以通过低难度来寻找，记下方位后挑战高难度，一鼓作气取得高分数。



Survivor

一开始和 Slege 一样，清理牌子，然后就是和敌人血战。不同于 Slege，这个模式的敌人是四面八方出现的，角色常常处于被围攻的，除了多利用 Y 的转身外，如果有掩体可以适当依靠一下，减轻一个方向的火力。另外要多移动，减少自己被围攻的机会，把多数敌人引到面向自己的方向给予打击，同时地上的医疗包被捡走是会更新的，也可以顺便拾取。另外合理利用手雷打破敌人的部署。最后的 10 秒敌人的火力是异常强大的，千万别功亏一篑了，就算逃跑也要撑过去！



人性化设定 由于游戏的特殊性，在快节奏的战斗中有的时候完全不需要按住“LT”进行精确瞄准。因为游戏本身对于准星的设定调整得非常到位，即使在没有精确秒准的状态下，准星的跳动也比一般射击游戏轻微许多，相信这一切都是为了整体战斗更加流畅而做出的调整。

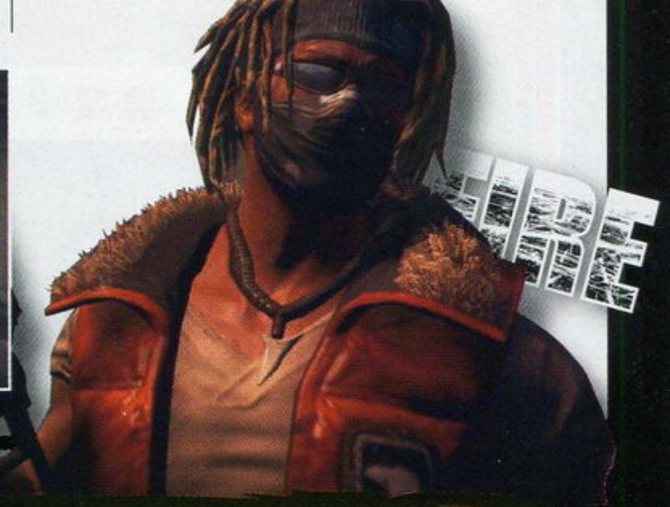
杂志&3DM-SMV
k.cn

Time Attack

这个模式下的骷髅牌被替换成了时间牌，时间牌效果除了骷髅牌的作用外，还可以增加 3 秒的时间。该模式可以看作是在限定时间内完成 Sprint，敌人的位置完全是固定的，不过圈数不同，敌人的位置也是不同的，数量也可能不同，根据当前的房间大小而定。路上的很多秒表不要错过，而且都是放在必经之路上的，找不到路先找秒表。还有一点，速度一定要快，连击不等人还好，炸弹不等人那可就得从头再来。

Run The Gauntlet

这个模式的时间要求更加严格，这个倒计时是无法像 Time Attack 里面一样增加的，而且路线上也很有撤退战的味道，敌人数量并不是很多，除了应付敌人外，牌子也散落在各地。具体打法和 Sprint 一样，只不过多了个时间在催。对枪法要求快而且准，熟悉了路线，多使用快跑也是节约时间的方法。



成就获取心得

从这次的成就可以看出，很多都是要付出努力去达成的，某些成就很简单，在第一次用简单难度熟悉游戏的时候就可以取得。例如 Breakthrough，要求你撞掉 50 个可以破坏的栅栏，一般在 Sprint 和 Run The Gauntlet 这 2 个模式中最后都会有一扇铁栅栏，因此这个成就只要你玩得多，最后肯定是可以拿到的。当然第一个场景的第一个 LEVEL 里面有 2 扇，而且路线也不是很难，敌人也不强。如果你一开始就喜欢高难度，在那里把这个成就刷出来也是可以的。

游戏的成就设置也很有街机风格，在第一遍熟悉游戏时如果选了最低难度，也是有成就可以拿的。游戏的关卡成就分 2 种：一种是在任何难度下取得了某关的第一，可以拿到成就，另一种是在 insane 难度下完成某关可以拿到一个分数相对于前者高一些的成就。前者要求拿到第一才给予成就，而后者仅仅只要完成 insane 难度就可以了。不过 insane 难度中，敌人很强，如果不熟悉敌人的出现位置，很容易被一个伏击打掉很多 HP。而且后期关卡的敌人数量不仅多，防御力还高，更有火箭筒和狙击枪这种强力武器，可以说是处处都是危险。当然，这 2 个成就理论上是可以同时取得的，就是在 insane 难度下进行游戏。不过 insane 难度的第一名分数基本就是天文数字，没有扎实的练习是无法达到它那样的级别的，好在敌人的出现位置并没有改变，熟悉了关卡，通过努力，要达成也并非难事。

Join the Club 这个成就拿起来也比较轻松，只要在第一个场景的每个 LEVEL 使用 6 名角色进行游戏就可以了。Hidden Treasures，Bag them Bones 和 SkullMaster 都是关于 Skullshot 的成就，Hidden Treasures 要求击落所有隐藏的 Skullshot，这些 Skullshot 的牌子分布在各个 LEVEL 的隐蔽房间内，这些房间并不在玩家的必经之路上，而且有的要绕一下才能发现。游戏的画面偏暗，这在一定程度上加大了搜索隐蔽区域的难度，除了细心寻找，运气也是必要的。Bag them Bones 需要玩家击落的 Skullshot 不在隐藏区域内，但并不表示这类图标好找，它们大多分布在墙角，天花板的角落这类容易被我们忽略的地方，有的会利用建筑物的遮挡，你只能从某个角度去发现它，同样仔细搜索是必要的，运气也是不可缺少的；如果你拿到了前 2 个成就，SkullMaster 也就不难取得了，只需要找 5 个 Skullshot 然后连续击落它们，期间不要杀掉任何敌人就可以了。到了第八个人，也就是 NEMO 也可以被使用的时候，便可以去解除 Premium Membership 成就了。这个成就要求使用 8 个人通关一次 Tournament 模式，游戏正好 8 关，合理安排人员打通 2 周目就可以了。

Sprint the Gauntlet 这个成就也非常好拿，选择你最熟悉的 Run The Gauntlet 模式，难度最简单，然后选 NEMO，杀几个人达到拿到第一后，一路狂奔到终点就可以了。在反复挑战的过程中，熟悉骷髅牌的位置也是非常重要的，它衔接了这批敌人和下批敌人中间的空隙，是达成高分数必不可少的存在，同时 Scavenger 这个成就也是与骷髅牌有关的，它要求在某个 LEVEL 把所有骷髅牌都打掉。每关最后都会有个统计，在里面可以查看骷髅牌的击落情况，如果没有遗漏的话就可以得到成就。因为骷髅牌的位置是固定的，所以说如果有遗漏的话重来就可以了，也许骷髅牌就出现在你丢失 COMBO 的那个地方。

Melee the Elephant 这个成就比较另类，要求在某个 LEVEL 用近身格斗解决 30 名敌人，推荐在 Slege 模式下完成，相比 Survivor，低难度的 Slege 的敌人出现比较少，可以从容地进行近身格斗，解开这个成就也并非难事了。Efficiency 要求在使用子弹少于 50 发的情况下杀死某个 Level 的每个敌人，选个低难度和 NEMO 用近身格斗解决所有敌人吧，第一个场景的第一关非常适合刷这个成就。

Combo Killer 是一个高手向的成就，它要求整个 LEVEL 都保持着 COMBO，如果要在 insane 和 real 难度下拿第一的话，这个应该是必要条件之一吧，如果对游戏还不是很精通，还是推荐第一个场景的第一个 LEVEL 取得这个成就，玩多了自然就熟悉了。Rack em Up 和 Top Gun，前者要求完成一个 10 连击，建议在最后一个场景的 Survivor 模式下完成，铺天盖地的敌人别说 10 连击，20 连击都是可能的；后者要求一枪得到 10000 以上的分数，同样是那个 LEVEL，敌人的分数比较高，击中头部往往有 3000 多分，因此只要 COMBO 为 4 的时候解决 1 名敌人就可以了。

同时这个游戏的网战成就也是非常多的，Welcome to The Club 只要玩家打赢第一场网络对战就可以拿到，其他的成就也只要玩家肯投入时间去战斗，再加上单机版的基础，都可以轻松达成。

人物平衡性 说实话个人感觉游戏对于人物的设定几乎都是在突出某一方面的特长，而没有几个平均型的角色。并不是说设定不平衡，而是看得出来这款游戏就是让玩家在一种极端的情况下找出过关的最佳方法，不可避免的重复练习使得本作的游戏时间大幅度提升。

诺梅杂志&3DM-SMV

本期博客

ACE飞行员

和大家说件事儿

飞行员发表于2008.5B(总第202期)

上期杂志，我在“小编寄语”中提到：由于老妈的粗心大意，没有关好窗户，家中一只养了近6年的鹩哥被她放走了。为此我老爸伤心了好一段时间，直到现在他老人家还在犹豫是否再去购买一只，而犹豫的理由就是老爸担心再也买不到这样聪明的鹩哥了。

话说，这只鹩哥是我老爸于2002年4月在花鸟市场买的(人民币400元)，当时它还是一只雏鸟，仅仅才三个星期大，身上算是还有点羽毛，不过那时候就已经饭量惊人。老爸每天要对它进行8次喂食，每次都是一大坨复合食料(我也不清楚具体内容是啥)。估计是天天给它吃喝，没事带它出去晃悠的缘故，总之这几年下来老爸和这只鹩哥建立的深厚的感情。其实，我家这只鹩哥性格特别坏。除了老爸外，其他人都别想靠近它，只要靠近，它就会毫不留情的用嘴啄你，那简直是毫不嘴软。在家的时候，这只鹩哥基本不会被关在笼子里，它会满屋子到处飞，任何地方随它去。你肯定会问：那它拉屎怎么办？当然是由我老爸来打扫了，而且是毫无怨言的打扫。有好几次，我刚刚进门，就被这只领域观念极强的鹩哥从空中进行了偷袭。别看它块头不算大，但是它锋利的爪子再配合那尖尖的嘴……我的头皮和耳朵都被它伤过好几次。反正我是不喜欢这只鸟的，它实在太坏了，一点都不友善。

不过这只鹩哥确实非常聪明，学习能力之强远远超过了之前我对鸟类学习能力的认识。据我统计，我家这只鹩哥会模仿11句话，其中包括：爸爸、妈妈、哥哥、你是哪个啊、好好好好……等等，并且能模拟我老爸的粗嗓子和我老妈的尖声音，方言和普通话还都能来上两句。我清楚地记得，有天中午就我和鹩哥在家。当时它还不会说话、最多就是学叫一段我老爸的手机铃声。我想着这家伙也该饿了，就准备拿食物挑逗一下它。我拿着鸟食，走到笼子前：“叫我哥哥就给你吃”。当时我完全能感受到这家伙那迫切的情绪，就看见它在笼子里面上窜下跳，喉咙里像是要发出什么声音，那个难受劲迫使我还是把鸟食递给了它。第二天中午我又用同样的方式刺激了它半小时，虽然它依然没有叫出“哥哥”这两字，但其实我也不指望什么，毕竟是鸟又不是人，哪里能这么快就学会说话。第三天，奇迹就这样发生了，当中午我和老妈吃完饭正准备收拾碗筷的时候，这只鹩哥居然叫到：哥哥……当时我有点不敢相信自己的耳朵，不过后来它又连续叫了几次，我这才确信它确实是在叫“哥哥”。我真的不敢相信，仅仅用了3天时间，这只鹩哥居然就会学着说话。当然，那段时间正是这只鹩哥学说话的黄金时期，接下来1个月它又学会了好几句。从此以后，只要是鹩哥看见我它都会有意无意地叫声：哥哥。当然，前提条件就是它是被关在笼子里的时候。它这一叫无非是要你给它喂食，否则就是想让你放它出来。反正它只要是飞出笼子后就变得六亲不认了，我从来没有听见过它在笼子外面叫我：哥哥。

鹩哥给我家带来的不少欢乐，特别是我离家在外工作的这几年，鹩哥的地位得到了明显的提高。每次和老爸通电话的时候，他都会情不自禁的提到这只坏脾气的鹩哥。如今这只鹩哥飞走了，不过关于它的故事还没有结束。鹩哥飞走后的几天，老爸老妈在我家附近寻觅了好几天，还在外面张贴了“寻鸟启事”。话说找猫找狗或许还有些希望，这能飞的鸟可到哪儿去找哦……几天过去了，仍然是毫无音讯，不过这并没有打消老爸老妈寻鸟的决心。由于是老妈的疏忽把鸟放走的，她更是多了一份委屈的心情，最后……事情发展到最后，我老妈做出了一件令我佩服的事情：由于电视台离我家不远，我妈居然电话找来了电视台的记者。记者听说了关于鹩哥走失的消息后对这个题材非常感兴趣，接下来摄制组一行人在我家进行了长达半小时采访，一则“寻鸟启事”就这样在当晚电视台的新闻节目进行了播出……这些事情都是我老爸通过电话告诉我的，当时我本来极度困乏的神经顿时被惊醒了。在此，我想对我的妈说一句：您老人家太有才了，日后如果再买一只鹩哥的话，希望您老人家把窗户关好，发伐！

·写在前面·

鹩哥简介

鹩哥产于我国云南、广西、海南岛等地区的田野，喜欢在有人烟的地方生活。在分类上属雀形目、椋鸟科。还有人称它海南鹩哥、秦吉鸟等名称。鹩哥嘴角呈橙色，头上有两片鲜黄色的肉垂，全身羽毛乌黑闪亮，体态优美。鹩哥每窝产卵2～4枚，一年能繁殖1～4窝。卵呈灰白色，有棕色斑点。孵化主要由雌鸟承担，孵化期约15天。雏鸟由双亲共同哺育，约一个星期后才能睁开眼睛，两星期后长出羽毛，一个月后才能出巢独立活动。

鹩哥是比八哥和鹦鹉更善于学人语的鸟类，成年的鹩哥，模仿能力非常强，只需要教一个星期，就能学会一句简单的人语。诗人白居易赞它：“耳聪心慧端巧，鸟语人言无不通”。鹩哥很早就被人们驯养为笼鸟。它的鸣声嘹亮明快，富有旋律，还善于模仿其他鸟类和动物的叫声。鹩哥学语不仅能学声，还会学调。能学尖脆的女声和浑厚的男声，且口齿清楚。

·最近发表·

LATEST TOPICS

爱情友情提示
胜负师发表于2008.4B(总第200期)

一路走，一路想
地狱伞兵发表于2008.4A(总第199期)

游戏，玩得痛快就好
炎骑士发表于2007.3B(总第198期)

PLAY BEYOND
多边形发表于2008.2B·3A(总第196·197期)

冷色音乐

这次借用“编辑部落”的一块宝地，我来聊一下《谍影重重》的配乐。《谍影重重》这部冷硬派的间谍片，它整体风格的烘托与强大的配乐是分不开的。影片的配乐可以说是独树一帜，与电影镜头配合得天衣无缝，其中充满了忧郁和不安的气氛。配乐中铜管组那种迂回重复，带有复点式的音程令影片氛围相当紧张，诸多不确定感刺激着观众目不转睛地盯着屏幕。每次当主角伯恩思考的时候，影片习惯用大管乐器，音乐整体是冷色调。而在追逐打斗中，影片的弦乐紧凑而有力，乐曲在高音区不断重复的主题可以说是扣人心弦……现在本系列电影共出品三部，所有配音都是由英国作曲家约翰·鲍威尔包揽的。

我最近一直在听“《谍影重重》系列”的电影原声，有时在音乐的感染下我都想自己去好好学习一下，希望能够谱写出自己喜欢的乐曲来……哈哈哈，篇幅有限，就不在这里说梦话了，在此推荐给各位。

·最近回复·

LATEST COMMENTS

RE：和大家说件事儿
【2008－4－22 10:07:45 By：Gouki】
听飞行员断断续续说他家的鸟也有好几年了……如今终于变成自由鸟了！下次还是养鸽子吧，起码能飞回来……

RE：和大家说件事儿
【2008－4－22 10:08:12 By：地狱伞兵】
以前家里也养过不少动物，鸟啊猫啊鱼之类的，除了鱼能养到寿终正寝以外，几乎其他动物到最后都是离家出走……不过也有例外，那就是一段时间既养猫又养鸟的时候，家里的猫把鸟给吞了……

RE：和大家说件事儿
【2008－4－22 10:08:23 By：炎骑士】
还是我家里养的巴西龟比较省事，不用担心被它们咬，更不用担心它们飞走。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

360全方位

栏目主持 地狱伞兵

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360铺平畅通之路

由于时间紧迫，上期刚刚推出的两个新栏目“玩家秀”和“加工厂”没有赶上本期的专页，伞兵先在这里向大家谢罪了，争取在下一期会给读者们带来更加饱满的内容！这段时间消息最多的，恐怕就是TakeTwo的超级大作《横行霸道IV》啦，相信不少玩家在拿到本期杂志的时候也已经开始游戏了吧，或者说是在29号之前，已经迫不及待地拿着刻录盘在提前享受呢？先在这里做个广告吧，下一期将由伞兵与多哥配合，为大家送上《横行霸道IV》的攻略，请大家到时捧个场！

编辑360日记

匪夷所思的肉搏战

先发句牢骚，本以为在繁忙的年鉴工作结束后，杂志的截稿日期会有所放松，结果当老编宣布正式截稿日的那天，我彻底傻眼了……于是接下来，伞兵再次投入了忙得不可开交的工作中。忙归忙，该玩的游戏还是要玩的！于是，本人的《装甲核心 for Answer》正在以龟速刷新自己的时间和评价。结果直接导致我的总游戏时间到现在也就刚过50小时……看来坐的时间太久，整个人的反应神经已经开始变得迟钝了。（老编大人，小的不是对自己的工作有任何不满……真的……）

当然，忙里偷闲要玩的自然还有《光环3》，连着几天中午伞兵都抓紧一切世间，用编辑部的大电视来体验全方位的震撼。可惜的就是还是只能玩玩单机版，因为金会员到期之后一直没有续订……而多哥看到这番景象后，便经常晚上在QQ上刺激我：“伞兵啊，刚才又和一帮人战《光环3》来着，你啥时候可以加入啊？”这时候我也只能干瞪眼，看着多哥在QQ上跟我滔滔不绝地叙述着刚才网战时的各种经历，然后泪流满面。当然，多哥也有翻船的时候。

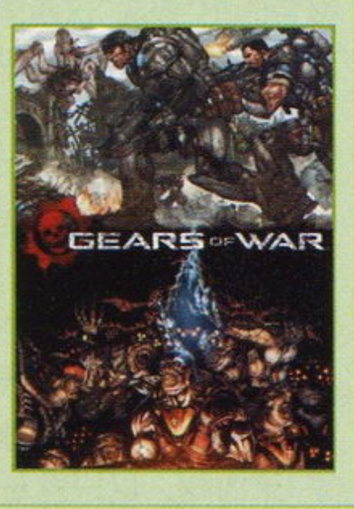
先扯句题外话，经常在战网上和国外玩家联机的朋友们最清楚，欧美玩家在这类游戏上有着绝对优势的剽悍风格。我到现在还清楚地记者在刚刚上战网对战《战争机器》时被同一个人在同一张地图中用电锯分解了5次的悲惨经历。而这次轮到多哥了，那天我们正围着电脑看《光环3》新地图的演示视频，看到激烈的肉搏场面时，多哥忍不住开口了：“昨晚遇到一剽悍的老美，我上去给了他两枪托，结果他竟然没挂，回过头来把我给放倒了，简直太不可思议啦！”于是大家便开始猜测为什么会遇到这种情况，因为近战中如果连续两下击中对手的话，那肯定是可以将对方顺利放倒的，遇到这种事情的确是有点匪夷所思。虽然多哥的遭遇比起我连续被锯5次来讲没那么凄惨，但是以这样一种诡异的现象被人放倒实在也是件让人憋屈的事情啊。

[文：地狱伞兵]

360大事记

《战争机器》漫画年内上市！

Epic Games与DC Comics宣布联手推出根据人气X360游戏《战争机器》改编而成的同名漫画，漫画版预定于今年10月，也就是系列续作《战争机器2》推出的前一个月上市，目前售价未定。有关漫画版《战争机器》的详情现在还比较有限，不过官方透露漫画的剧情背景将被设置在游戏初代Delta小队的冒险与续作对抗蝗虫部落的战争之间，玩家可以期待漫画版填补一些游戏中未曾交待过的故事。看来“《战争机器》系列”完全有可能成为X360上的“第二个《光环》”，估计今后的类似周边也会像当年的《光环》一样铺天盖地地涌来啊。



没有试玩版！《战争机器2》一时间紧迫！

Epic Games日前对媒体确认，由于留给开发小组的时间已经不多了，预定于今年11月发售的X360独占游戏《战争机器2》在正式推出前没有发布试玩版的计划。“目前没有制作试玩的计划。”《战争机器2》辅助制作人Tanya Jessen在接受记者采访时表示，“这样做的原因是时间上太过仓促，要知道一款这样规模的游戏，2年的制作周期，留给我们的时间相当紧张。”不过这可以算是个传统吧，“《战争机器》系列”初代开始就没有发布过什么试玩版，看来这将成为一种惯例了。尽管玩家们无缘提前体验游戏，但2006年11月初代作品发售的时候，还是迅速在10周内疯狂卖出了300多万套。“我们的目标一直都是尽可能提供最棒的游戏体验。”Jessen补充道，“制作一个试玩版，对开发小组来说基本就相当于开发一款独立的产品，因此到游戏正式出货以前我都不能保证会有试玩版。”话说回来，相信如果没有试玩版，反而会让人更加期待这款作品啊，11月快点到来吧！

销量翻倍！微软乐不可支！

微软欧洲分公司今天对外宣布，自今年3月中旬欧洲地区X360售价全面下调以来，主机销量与之前相比翻了一番，实现了前所未有的快速增长。同时微软官方再次强调，在登陆欧洲市场27个月之后，X360目前在该地区的软、硬件销量比达到了7：1，即每卖出一台X360就有7款X360游戏随之售出，这一比率远远高于对手。微软互动娱乐业务欧洲副总裁Chris Lewis在声明中表示，X360用业绩证明了自身价值，是最受消费者欢迎的次世代主机，现在的销量数据从很大程度上证明了这一点。遗憾的是微软官方在声明中并没有提到任何具体的销量数据，因此X360降价前后的实际销售情况对比现在还不得而知。

《横行霸道IV》提前泄露，玩家提前开爽！

Xbox LIVE玩家名片汇总站MyGamerCard.net近日放出了一份漫长的X360用户账号列表，这些账户有着同一个上榜理由，那就是他们都已经在正式发售日（4月29日）之前就玩到了X360版的《横行霸道IV》，有些人甚至已经赚取了数量可观的成就。由于在4月23日游戏种子在网上大面积泄露，不难想象现在已经有相当多的玩家正在家里喝着饮料，爽快地享受着以刻录盘为媒介的《横行霸道IV》。从Live上的分布情况来看，这类玩家的覆盖面相当广，其中欧洲地区数量较多，当然这与PAL制版种子比NTSC版早泄露一天不无关系。

游戏种子被散布到网络上以后，Rockstar、微软和索尼官方都还没有对这一突发事件做出反应。尽管有不少由玩家上传到网络上的游戏视频应官方要求被相继撤除，但以上三家厂商都没有对如何应对盗版的问题发表看法。值得注意的是，Xbox Live官方代言人Major Nelson今天对媒体表示，眼下虽然还没有公开声明要发布，但微软认为“有必要对这些（提前玩到游戏的）用户进行密切关注”。不知道这些耐不住性子的玩家们会遭到怎样的“毒手”呢？

《光环战争》试玩版即将推出？在线测试已经展开？

从2006年到现在《光环战争》似乎从业界蒸发了一样，官方公布的新消息已经不能用少得可怜来形容了，然而最近却有消息说本作的在线测试工作已经悄然于Xbox Live上展开。不久前360sync报道称有部分X360玩家已经在参与《光环战争》的Alpha版在线测试工作。这个发现是通过玩家们的LIVE名片上的蛛丝马迹而获得的。

从名片上显示的在线游戏状态中可以发现，这两名玩家分别在单机比赛和教学模式下进行着一个名为“Sway”的项目，或许是游戏中的某个模式，也可能是某个地图或关卡的名字，没有官方的正式说明，我们现在还只能猜测。从现在的情况来看，如果Alpha版的测试已经开始，那么无疑就意味着距离Beta版的上线已经不再遥远，或许在今年的E3上我们就能听到有关本作的更多新消息。

传言1 IGN旗下Xbox系主机专门站TeamXbox透露，微软正在研究的X360手柄，将把任天堂Wii的遥控器手柄和双节棍手柄的功能合二为一，从造型上来看既不像遥控器也不像香蕉，而更接近于手枪握把的形状。另外，手柄上也会有十字键和类比摇杆，但类比摇杆也有可能会被类似于轨迹球的设备所取代。

360拍案 主机被洗惨案再现！X360主题机车初现尊容！

真不知道这年头是怎么了，我该说这帮人是不幸呢还是幸运呢？这不，又有一个小家伙的X360主机遭遇了“签名被洗事件”。不过与之前那位“倒霉”玩家的《光环》小组签名版X360不同的是，今年9岁的Price拥有的是一台签有全美职业摔角明星签名的X360。而这台爱机也在返厂修理过后被洗刷得焕然一新。

根据英国《诺丁汉晚报》的报道，Price的一台X360在返修后机身上的签名被洗，这些签名分别来自John Cena、Michelle McCool、Maria和MVP等WWE摔跤明星，他是在一次WWE选手访问诺丁汉的活动中排队几个小时后才获得了这些签名。看来这份签名对这位小朋友来说真是意义非凡啊。

得到这个消息后，微软立刻做出反应，表示愿意为这位9岁男孩提供应有的补偿。官方称他们已经与全美职业摔角协会取得了联系，除了将免费赠送一台全新的X360给Price以外，还将邀请他和他的母亲前往即将举办的WWE官方活动现场，安排这位小玩家与众多摔角明星们见面。相当不错的补偿，或许Price在挽回失去的签名同时，还会在活动现场获得更多意外惊喜。不过我们强烈建议他，如果有机会获得新的签名，千万不要再签到X360上，如果一定要签在主机上，那就干脆不要使用……

澳大利亚游戏零售商GAME日前推出了一个X360刮奖促销活动，所有购买X360主机及相关产品的玩家，都可以获得一次刮奖的机会并赢得各种不同价值的奖品。其实活动本身非常老套，毫无亮点可言，但是这个活动的奖品估计会让所有同时对机械有着特殊爱好的软饭们“口水直下三千尺”，那就是一辆经过改造的X360主题哈雷机车！

不过这辆X360哈雷机车眼下还处在制造阶段，因此现在从外观上来看并没有多少X360的风格，但是那酷劲儿十足的架势以及那风格亲切的仪表板已经深深吸引住了伞兵，骑着如此拉风的哈雷机车，如果身后再坐一个火辣美女……好了，不乱想了，反正我是无缘坐上这辆机车了。另外，此次活动的策划者表示，将按照玩家们的要求逐步将这辆机车改装成真正的X360版，玩家们也可以登陆活动的官方网站随时查看摩托车的改造进程，相信只要受关注度够高，再过不久我们就能一睹这辆X360机车的风采了。

360卖场 《皇6》再放下载！《偶像大师》再度翱翔！

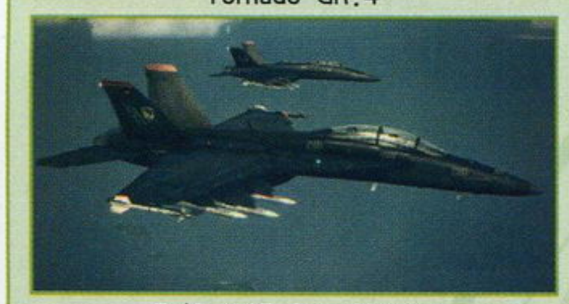
本以为上一次的星井美希已经是最后的绝唱，但现在看来NBGI的抢钱计划还远没有终结。为了响应众多热情FANS的呼唤，新一轮的《皇牌空战6》战机涂装下载再开，自然少不了价格不菲的《偶像大师》系列特别涂装。

RAZGRIZ小队4机特别涂装

价格： 400 Microsoft Points

介绍：《皇牌空战5》中英雄小队Razgriz的特别涂装。他们以英雄的姿态再次现身。

Tornado GR.4



F/A-18F SuperHornet

CFA-44 Nosferatu

F-15E Strike Eagle

阵风-M 水濑伊织特别涂装
Rafale M - THE IDOLMASTER IORI

价格： 400 Microsoft Points

介绍：《偶像大师》水濑伊织特别涂装，虽然性格捉摸不定，偶尔还会耍点小脾气，但只要你能够成功将她驾御，她将回报给你完美无暇的飞行轨迹，接下来大家可以自由YY……

F-16C战隼 PJ徽章涂装
F-16C Fighting Falcon - PJ EMBLEM

价格： 免费

介绍：《皇牌空战0》中登场的僚机PJ，通过对防御性的缩减实现了更高的机动性。PJ曾归属于Ustio空军的乌鸦飞行中队，贝尔肯战役后开始作为Galm 2担任僚机。

台风-橙色之翼
Typhoon - ORANGE WING

价格： 300 Microsoft Points

介绍： 醒目的橙黄色机体涂装，完全为飞行表演而设计，机体装备有彩色烟幕导弹而且数量足够多。

苏-47金雕 紫罗兰之翼
Su-47 Berkut - VIOLET WING

价格： 300 Microsoft Points

介绍： 紫罗兰色机体涂装，同样是为飞行表演而设计的，同样装备有彩色烟幕导弹，同样数量很多……个人觉得苏-47的这套涂装比橙色台风要帅那么一些。

台风-ROT
Typhoon - ROT

价格： 200 Microsoft Points

介绍：《皇牌空战0》中登场的Rival Rot小队涂装，高超的机动性和可操控性保证了其在制空权争夺战中的优势，小队队长机为“红燕（Red Swallow）”。

近期更新列表

试玩版游戏

宇宙激战 突袭地球 Universe at War: Earth Assault	
内容	《宇宙激战 突袭地球》体验版
价格	免费
容量	546.57 MB
对应地区	全部

XBLA新作

洛奇与布尔温克 Rocky & Bullwinkle	
内容	根据《洛奇与布尔温克》系列卡通改编而成的聚会休闲游戏
价格	免费
容量	546.57 MB
对应地区	全部

战争地带 Battlezone	
内容	经典街机坦克对战游戏的XBLA重制版，增加了一系列在线对战模式
价格	400 MS points
对应地区	全部（日本、韩国除外）

X360主题

异形大战铁血战士 Aliens vs Predator	
内容	《异形大战铁血战士》－镇魂曲主题
价格	免费
对应地区	美国

Ford Sync	
内容	Ford Sync －Raging Monk主题
价格	免费
对应地区	美国

游戏追加内容

SuperStar	
内容	追加内容 #1
价格	免费
容量	450.25 MB
对应地区	韩国

SuperStar	
内容	追加内容 #2
价格	免费
容量	486.89 MB
对应地区	韩国

传言2

Activision公司的发言人正式对外界澄清，下一款《使命召唤5》将会由Treyarch工作室负责开发，前不久的传言不攻自破。不过现在另一条消息传出，那就是《使命召唤5》在剧情方面将会描述二战时太平洋战役的故事。很有可能著名的硫磺岛战役会成为其中的一个组成部分。但目前也没有确切的消息放出。

www.pdfbook.cn

Wii世代 Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活

这一期杂志的制作全程，我几乎都是在《马里奥赛车》的伴随下度过的。不过，虽然连续开了这么多天的赛车，却没有感到一丝的乏味。为了制作攻略而将单人模式从里到外翻了个底朝天，随后又与飞行员等人一同进行火热的PK，说真的，我还是头一次在赛车游戏中体会到如此大的乐趣。

虽然Wii最近大作连连，不过我倒觉得一些稀奇古怪的小制作更充满笑果，完全不明白怎么会有人想出这样的游戏。像是最近公布的让人不断按气泡的《家中无限气泡垫Wii》就是其中典型，呃，如果你们还不知道那是什么，就继续往下看吧。

Wii天堂之声

焦点 改机→变砖？

ELSPA(娱乐及休闲软件发行商协会)日前发布声明，曝光了一家位于爱尔兰东部城镇的Wii直读芯片加工厂。官方发言人表示，任天堂反盗版的力度正在加强，不仅仅是针对盗版商的打击，使用直读芯片等非法手段破解主机的用户也可能受到诸如主机“变砖”等惩罚。

“给Wii装直读芯片可能听起来很酷，但用不了多久这种手法将不再有效。”任天堂一位官方发言人对媒体说道：“最新的Wii游戏，比如《马里奥赛车Wii》，在改过机的Wii上将无法使用。一旦你曾经改装过你的主机，那么你将失去所有享受网络联动和售后服务的权利。”

这位发言人继续强调，“如果你侥幸认为改装过的主机不会被轻易识别出来，那可就大错特错了。改机即变砖！这是我们经常提醒大家的。要真正体验Wii的游戏乐趣只有一种途径，但不是通过改机。”

ELSPA负责反盗版及侵权案件的John Hillier对记者强调，游戏业的盗版每年都会给游戏厂商造成巨大的损失，这种情况在其他娱乐产业中也有发生。随着游戏开发成本的逐年增加，开发优秀的游戏作品耗费的人力物力就更大，正因为如此，盗版对整个游戏产业所造成的破坏就越发明显。

ELSPA高级负责人Paul Jackson表示，“我们已经加大了针对游戏盗版商和那些胆敢对我们成员进行知识产权侵害的不法分子的打击力度。这些年来，我们也在逐步完善自己的追踪系统，随着时间的推移，数字犯罪者或许可以逃跑，但绝对将无处可藏。”

对于玩家来说，盗版技术带来的廉价让许多人可以在仅仅花费几块钱的情况下享受到高品质游戏带来的乐趣，不过却要冒着被BAN机和失去售后服务的危险。总之，这柄双刃剑所带来的效应已经越来越明显了。

奇怪的是，根据目前反映《马里奥赛车Wii》在改过机的Wii上仍然是可以使用的，不知道到底是因为什么。

4月10日

·任天堂美国分社在美国旧金山召开了新作媒体发布会，会上正式公布了他们召集旗下最强吉祥物马里奥大叔及其他一干人等打造的全新作品——《马里奥超级强打(Mario Super Sluggers)》。本作的操作基本是以《Wii Sports》的系统为蓝本设计而成的，只需要挥动遥控器手柄就可以轻松游戏。

·任天堂公司宣布，颜色与Wii相匹配的新颜色(白色)NGC手柄将于2008年4月下旬发售，售价2000日元，这款白色NGC手柄在规格上与之前发售的NGC手柄完全相同，但价格要相对便宜500日元。

4月11日

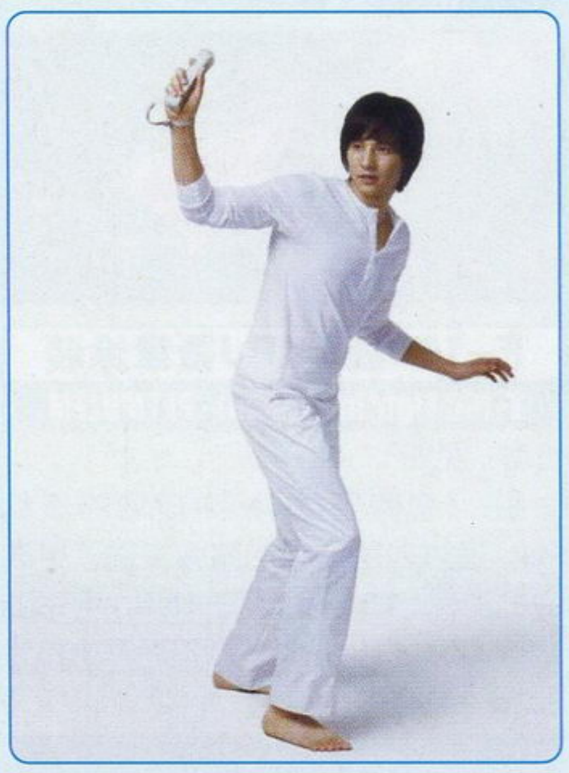
·Square Enix宣布将推出以正在连载中的漫画《噬魂师》为题材制作的Wii动作冒险游戏《噬魂师 单调公主(ソウルイーター モノトーン プリンセス)》，其中将有漫画原著作者大久保笃所描绘的原创角色登场，目前发售日尚未决定。

4月14日

·美国游戏开发公司Two Tribes日前发表WiiWare新作《小鸡快跑(Toki Tori)》，本作是曾经在GBC掌机上发售并获得好评的动作解谜游戏《小鸡快跑》的续作，不仅游戏画面比前作有质的飞跃，还将完全对应Wii手柄的操作，预定于5月12日在美国地区提供下载。

4月16日

·任天堂发表WiiWare益智动作新作《大众益智环珠(みんなでパズルーブ)》，本作是一款操作炮台射出不同颜色彩球，凑齐三个以上同色彩球即可消除的益智游戏，玩法大致与人气FLASH游戏《祖玛》类似。本作将于2008年4月22日提供下载，费用为1000Wii点数。



·韩国任天堂近日在韩国举办Wii上市发布会，正式宣布Wii将于4月26日在韩国地区上市，定价22万韩元，并邀请知名韩星元彬代言。

4月18日

·Capcom公司日前宣布了NGC版《生化危机0》Wii移植版的最新情报，游戏将于2008年7月10日发售，售价为4190日元。

4月22日

·NBGI公司发表Wii新作《家中无限气泡垫Wii》，这是一款结合自NBGI公司出品的人气玩具“无限气泡纸”推出的Wii游戏，预定于2008年春季发售，玩家可以借此满足自己渴望挤压气泡纸的愿望。

4月23日

·NBGI公司发表动作冒险游戏《海贼王 无尽冒险》的正统续作《海贼王 无尽巡游》，游戏将以两部作形式发售，描写海盗路飞与同伴们的全新冒险。《海贼王 无尽巡游 章节1 随波摇荡的秘宝》将于2008年夏季发售，《海贼王 无尽巡游 章节2 觉醒的勇者》预定于2008年冬季发售。

·PS3独占游戏《忌火起草》的续作《忌火起草 解明篇》已决定在Wii上推出，解明篇中除了移植PS3游戏内容外，还收录了其追加的下载内容，并加入全新原创剧本，在其中将PS3版未解开的谜题全部解开。

“马车”热 根据法国游戏网站Jeux France报道，《马里奥赛车Wii》在日本开卖一天之后，销量就已经达到30万套，如果这个数据准确的话，那么这一销量已经打败了《Wii Fit》首周25万份的成绩。

编辑部de故事

晴天的失落

剧本 火云 绘 无常量

走~

帮我过角龙

以你们的实力,很快的~

Z Z Z

第一次挑战

怪呢？等了那么久！

可能在睡觉吧？哈哈！

30 cm

看，我比你高

救命啊

突然

钻地而出！

啊~

任务失败！

这人真高

第二次挑战

让你钻地，这下炸死你

哈哈

糟！！

失手放箭了！

报仇雪恨

第一次用弩

先练练

啊

任务失败

求过角龙任务

重酬！

晴天

重酬？！

重酬！

哈哈哈哈哈哈哈哈

D.S

火云

任务剩余时间

49：00

PS:任务时间50分钟

你们！！……

晴天

END

话梅杂志&3DM-MV
www.plumbook.cn

北通 BETOP

天下聚会

五一三日黄金假期，你有什么好去处呢？快来参加“北通 · 天下聚会”吧。现在第一批“天下聚会”活动安排已经确认，本次活动将集中在五一三天假期中进行，部分聚会甚至安排好了另外两天的附属小活动。热衷于联机、交友的朋友可千万别错过哦。特别提醒一下，请参加聚会的朋友多多注意安全，16 岁以下的玩家建议在家长陪同下参加聚会活动，下面还是让我们来看看第一批的聚会预告吧！

七大城市火热报名中

具体报名办法请访问 http://juhui.levelup.cn

活动主题内容

PSP、NDS 联机大作战，
Wii 运动体验，动漫COS 大赛，
街头热舞SHOW 等等

北京	聚会主题	“天下聚会”北京 TVGAME 玩家联盟成立一周年大庆
	聚会时间	2008 年 5 月 1 日 10 ： 00 至 17 ： 00
	聚会地点	中关村海龙大厦 6 层稻草熊动漫主题餐厅
沈阳	聚会主题	“天下聚会”沈阳混沌町一周年委托任务
	情报费用	15 元门票费
	聚会时间	2008 年 5 月 2 日 10 ： 00 至 17 ： 00
	聚会地点	沈阳市青年大街避风塘茶楼
上海	聚会主题	五一黄金假期我们再度相约！聚会归来！
	聚会时间	2008 年 5 月 1 日
	聚会地点	古滇茶坊
成都	聚会主题	“天下聚会”成都联盟掌机五一交流聚会
	聚会时间	2008 年 5 月 2 日早上 10 ： 00 至下午 18 ： 00
	聚会群号	25991718
	聚会消费	15 元（含冰柠檬饮料以及中餐一份）
	聚会地点	磨子桥亚华大厦二楼悠滋悠味餐吧（百脑汇电脑城旁）
保定	聚会主题	“天下聚会”保定第四届游戏动漫盛会
	聚会时间	2008 年 5 月 1 日至 3 日
	聚会地点	保定建华路市场（保定市火车站东北向斜对面，各路汽车在火车站下车北行 200 米路东。）
汕头	聚会主题	“天下聚会”五一汕头联盟成立一周年联机聚会の cosplay 篇
	聚会时间	2008 年 5 月 2 日
	聚会地点	六星集咖啡店（南国商城沃尔玛侧面，店内有 Wi-Fi 无线网络）
昆明	聚会主题	“天下聚会”昆明云游联盟 2 周年聚会
	聚会时间	2008 年 5 月 1 日中午 12 点至下午 6 点
	聚会地点	人民中路胜利堂广场“时钟吧”

游戏机实用技术 掌机王Sp 游戏城寨 levelup.cn PSP

本次活动奖品由北通独家赞助。

互动信箱

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期大奖 1名

本期特别放送 20名

ACG 精美周边

4B 互动信箱送礼名单

获得PSP的读者 江堰市幸福大道 薛晨

玉林 陈 安	东港 何佳臣	北海 李春生	北京 马 悦
成都 陈 冉	合肥 何伟杰	西安 梁栋国	贵阳 王士吉
惠州 陈小伟	成都 黄鑫明	福州 刘琳熙	上海 赵晶霞
包头 邓 宇	无锡 黄钟扬	吴川 龙家裕	中山 钟健荣
怀化 丁洪义	青岛 金 兰	厦门 骆剑毅	玉溪 周 凡

本期问题

1. 本期您最喜欢和最讨厌的内容分别是什么？为什么？

2. 您对本期中的《最终幻想 X 国际版》相关“经典回顾”内容感觉如何？您还想看到别的 PS2 游戏回顾吗？

北京酷玩空间游戏店

经营项目：PSP、NDSL、XBOX360、Wii、PS3、PS2 主机及周边配件，所有商品均保证全新！
本店现有高级技师，可维修各种游戏机！
本店宗旨：以诚信为本，不求最低的价格，只求最好的服务！

高价回收各种二手游戏机！

PSP2000
普通版：主机+电源+电池+说明书 1370元
经济套装：（原版配置同上）+贴膜+4G棒+耳机线控+包挂绳+游戏 1750元
套装赠送部分：USB数据线

NDSL
普通版：主机+电源+锂电池+触摸笔+说明书 1000元
经济套装：（原版配置同上）+贴膜+烧录卡（免刷机）+1G内存卡+游戏 1300元
套装赠送部分：NDSL游戏盘

XBOX360 日/台
普通版：主机+硬盘+无线手柄+视频线+耳麦+网线+电源+金会员+说明书 2800元
经济套装：（原版配置同上）+无线手柄+手柄充电包+手柄硅胶套 3190元
套装赠送部分：XBOX360游戏5款

PStwo 90000/90006
普通版：主机+手柄+电源+视频线+说明书 1050元
经济套装：（原版配置同上）+手柄+记忆卡+分量色差线/S端子线 1150元
套装赠送部分：PS2游戏5款

Wii
普通版：主机+支架+托盘+左右手柄+感应器+电源+感应器支架+视频线+说明书 1800元
经济套装：（原版配置同上）+左右手柄+手柄硅胶套+分量色差线/S端子线 2290元
套装赠送部分：Wii游戏5款

本店为大家推荐的套餐，您也可以自由搭配，完全按照您自己的需求购买。
本店商品齐全，货源充足，请放心选购。
本店提供所有PSP升降级服务（本店购买的免费）

特讯
PSP电影盘（50张，含百部以上电影） 220元
PSP新游戏（23张，含市面上最新游戏） 140元
PSP经典老游戏（15张，含PSP发售过的经典老游戏） 90元
PSP模拟PS游戏（5张，含PS经典游戏） 40元
NDSL游戏（6张，含有NDSL新游戏＋老游戏） 60元

PS3 40G 2800元

店址及邮购地址：北京市宣武区永安路4号 邮编：100050 营业时间：早9：00—晚20：00
电话：010-83133357 手机：13691269912 联系人：王占元
QQ：956727210 MSN：gengjuanrr@hotmail.com
淘宝旺旺：gengjuanbb 淘宝网店：http://shop35368101.taobao.com
乘车路线：公交：乘坐2、6、7、17、20、34、35、36、59、69、71、105、106、110、120、203、210、687、692、707、729、743、803、826路到天桥或友谊医院下车即到。
地铁：乘坐2号线到前门站下车，换乘59、17、803、826路等到天桥下车即到。

www.plumbook.cn

南京新世界电子公司

公司网址：www.xsjgame.com

淘宝网店：http://shop34345634.taobao.com
西祠讨论版：http://www.xici.net/b601648

业务QQ：365215898　　网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货、全国联保、渠道正宗，现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

保修服务　凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。

经营项目　"神游公司iQue系列产品""索尼游戏机系列产品""任天堂掌机系列""精码精灵掌机系列"及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。

鼓楼旗舰店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：谢小姐

新街口旗舰店：南京中山东路67号
电话：025-84704938　联系人：卫先生

南京新世界经营总部

地　　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　　联系人：卫先生　万先生
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：　地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037　收款人：万洪来
电话：025-85514909转103　　售后投诉电话：13003406558
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生

珠江路批发门店：南京百脑汇2楼2H01
电话：025-83690449　联系人：周小姐

鼓楼批发门店：南京中央路37号—3
电话：025-83248519　联系人：严先生

批发总部：南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：万先生

汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-66898898　联系人：高小姐

网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329　联系人：赵先生

专业游戏机专卖店
拥有多家游戏机连锁店

智力苑电玩超市

十五年老店
品质保证！

免费游戏体验店，使您身临其境，震撼您的每一根神经！

彭浦新村闸北总店、普陀店、新闸店全新装修，带给您不一样的感受！

智力苑维修中心为玩家解燃眉之急，专业人员现场维修，立等可取！

拥有PS3主机的玩家均可到总店换游戏。

五一期间全场优惠！敬请光临！

PS3合金装备主机同捆套装
（火热预定中……）

Wii

IDSL中国龙版（多色可选）

NDSL（多色可选）

XBOX360精英版65纳米(港版)

PSP怪物猎人限定版

PSP高达限定版

PSP2000（多色可选）

Wii 平衡板

智力苑宝山店
地址：上海市大华路538号澳洲广场121室
电话：021-66405268
乘车路线：112路/766路/937路/737路(大华路站下)

智力苑虹口店
地址：上海市虹口区广灵一路120号
乘车路线：139路/101路/537路/942路/115路/829路/952路 地铁三号线(赤峰路站下)

智力苑彭浦总店
地址：上海市汾西路654号
电话：021-56884803　批发热线：021-66830188
维修中心：021-66830188
乘车路线：46路/916路/95路/114路/912路/118路/850路/812路/110路/彭宝线、彭经线551路/951路(汾西路站下)，地铁一号线(彭浦新村站下)总店门口可泊车

智力苑普陀店
地址：上海市岚皋路113号
电话：021-52900732
乘车路线：112路/69路/706路/743路/40路/737路/224路/909路/923路（和平新村站下）

智力苑新闸店
地址：上海市新闸路906号
电话：021-62536579
乘车路线：104路/136路/36路（石门二路站下）地铁一号线（新闸路站下）二号线（南京西路站下）

智力苑长宁店
地址：上海市长宁区遵义路521号 幻想空间
电话：021-62413397
手机：13003193909
乘车路线：88路/71路/地铁二号线(娄山关路下)

话梅糖 3DM MV
www.plumbook.cn

福音战士新剧场版：序

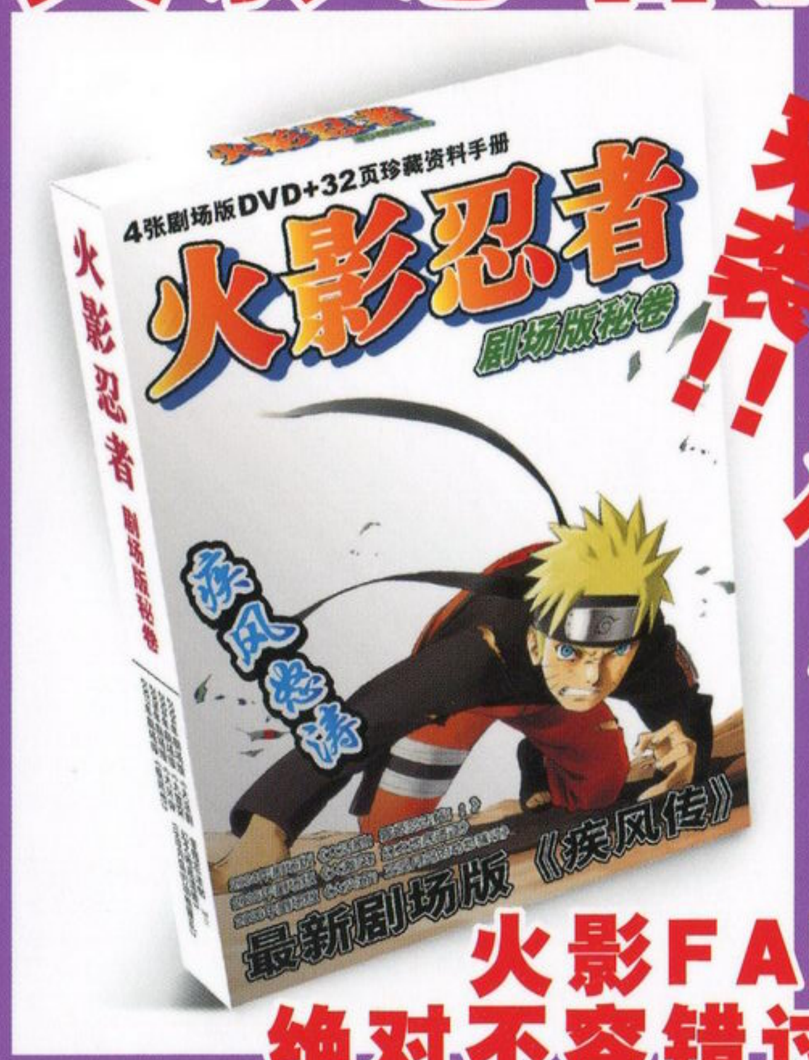
典藏DVD

剧场版DVD＋影像特辑DVD＋珍藏手册

2007～2008年度
最受关注的日本剧场版动画
《福音战士新剧场版：序》
真正完美版DVD隆重登场！
双DVD强势出击
可开关字幕、高清画质
100分钟正片，新制场景解说
“屋岛作战”全程配乐映象PV
宇多田光演唱的主题曲PV

5月上旬
全国上市

火影忍者剧场版秘卷



来袭！
疾风怒涛！

4张剧场版DVD
＋特典影像
＋32页珍藏资料手册

2004年剧场版
《大活剧！雪姬忍法帖！！》
2005年剧场版
《大激突！幻之地底遗迹》
2006年剧场版
《大兴奋！三日月岛的动物骚动》
最新剧场版
《疾风传》

5月上旬
全国上市

火影FANS
绝对不容错过！

爱图e族 VOL.2

演绎多彩多姿的绘画舞台
让您过足图瘾

大16开64页＋24幅拉页海报集

赠
24幅主流动漫精选海报集
幸运星激萌贴纸

从同人到商业
TYPE-MOON的发展以及近况综述
国内外的同人画师佳作与实用性的绘画技巧展示
最新美少女游戏热情速递
网络当红虚拟歌手——初音未玖精选歌曲CD

已上市
各地报刊亭销售中

PSP e族

属于PSP玩家的专门志
打造内容最精彩的PSP流行刊

80页精美手册

《星之海洋2 二次进化》剧情小说
《怪物猎人2G》深度研究

光盘收录

Java模拟器及
近500款精选游戏

《怪物猎人2G》汉化版、《星之海洋2》

最新PSP游戏一网打尽！

软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源集结于此，带你全面感受PSP的魅力！

已上市
各地报刊亭销售中

www.pcgxd.com