

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

攻略特快集结号

马里奥与路易RPG 3

异色代码 R记忆之门

街头霸王IV

命运之链

天诛4



130分钟DVD
本期赠品

焦点

DQ9再次延期

最终幻想 XIII

年内发售无望?

前线狙击

战神III

惊天变革要素首度公开!
奎托斯与泰坦一族合力秒杀宙斯!

沙加2 秘宝传说

女神异闻录·PERSONA

横行霸道 唐人街战争

勇者斗恶龙IX

2009.3A

定价: RMB 9.9

ISSN 1008-0600

05>



特别企划

拿什么拯救你

是什么让日式RPG走入了困境?

次世代第二战场

PS3/X360/Wii非游戏功能一览

Gamehal

战神III全新预告片 街头霸王IV精彩对局

热血最强之生化3全程小刀无伤通关

光环战争试玩版评测报告

杀戮地带2

全球最速通关报告+最终关卡演示

杀戮地带系列世界观大揭秘

真·风神制作

1分钟



刮开/电话查真伪

防伪服务

北通3.15轻松维权

无忧消费，轻松维权。北通秉承轻松无忧消费理念，为消费者提供三种维权方式：（1分钟电话防伪专线查询，1分钟网络防伪查询，1分钟快速接听服务热线）让伪品无处藏身，消费无后顾之忧。

1分钟电话防伪查询：刮开产品防伪标签，获得一个20位的识别码→拨打8008108315免费电话→根据语音提示，从上到下，从左到右输入识别码→获得真伪结果
1分钟网络防伪查询：刮开产品防伪标签，获得一个20位的识别码→登陆中国质量协会数码防伪中心www.c315.cn→点击“数码查询”，输入识别码→获得真伪结果
1分钟快速服务热线：拨打电话400-6754-300，直接拨打，无须区号→北通客服中心人员接听→消费者咨询服务问题。



持续供电14小时
电量十足



1.3cm
超薄便携



通用电池

北通动力堡垒 (通用外接电池)
BTP-6389
适用主机：PSP全系列/INDS全系列



稳定无干扰

北通灌电金刚 (通用外接电池)
BTP-6367
适用主机：PSP全系列/INDS全系列



原装直插座充

北通二代直插座充369
BTP-6369
适用主机：PSP3000/PSP2000



原装直插座充

北通电池组266
BTP-6266
适用主机：PSP3000/PSP2000

北通推荐：北京金典电视 | 上海电视巴士 | 广州电视巴士 | 广州E-TOME | 广州永无月电视 | 深圳梦天曼电视 | 重庆O-BOX电视 | 成都游戏车电视 | 武汉海达电视 | 郑州电视天轴 | 长沙发顺电视链接 | 贵阳顺顺电视
经销网点：石家庄金龙游戏 | 沈阳上美电视 | 哈尔滨天乐游戏商行 | 杭州欧宝电子商行 | 南京新曼曼电视 | 无锡晶锐电视 | 合肥源海精品电视 | 苏州格林电视 | 呼和浩特泽峰游戏 | 东莞永信号 | 东莞超时代



北通：专业娱乐外设品牌 <http://www.betop-cn.com> 技术支持：support@betop-cn.com 客服热线：400 6754 300

辨 / 有 / 北 / 通 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松



《勇者斗恶龙IX》

三度延期

文 星夜 美编 NINA

《最终幻想XIII》年内发售无望?



延期原因： 存在重大BUG

Square Enix 社长和田洋一在说明会中表示,《勇者斗恶龙IX》大幅延期4个月的主要原因是“出现了重大BUG”。和田洋一说,“《DQIX》实机运行测试进行的很顺利,所以便掉以轻心。”在进入了正式的除错阶段才发现存在一些重大BUG,而且BUG的数量很多,以至于游戏本身的素质“远远达不到发售所应具备的水准”,以《DQIX》现阶段的状态,已经不是稍微修改除错就能解决问题,因此决定延期。和田洋一承认,“疏忽大意”是导致此次延期的主要原因,而且《DQIX》的开发小组是首次接触通信对战这个新领域,开发经验不足也是到后期才发现重大BUG的关键原因,此外“通信部分的功能依然有继续挖掘的必要”,因此要用更多的时间让游戏更加完美。



▲游戏中的角色被作为《DQIX》延期的主要原因。

SE 财年预期大幅向下修正

Square Enix 预计,《勇者斗恶龙IX》在日本的销量可达300~400万份。随着该作延期到下一财年,SE本财年的业绩无疑会受到剧烈冲击。SE将本财年单一部门的运营利润预期从75亿日元下调至34亿日元,街机部门收入预计为55亿日元,亏损将从9亿日元

提高到18亿日元。在本财年的前9个月时间里,SE的销售收入为1034亿日元,全年预计为1330亿日元,比之前的预期下调17%。整个SE公司的全年运营利润预期从210亿日元下调至120亿日元,净利润从120亿日元下调至45亿日元。

观点:《DQIX》延期的业界影响

《勇者斗恶龙IX》很可能是今年日本的头号大作,它的第三次延期不仅让SE自家的大作档期被打乱,而且也将对其他公司的档期安排造成影响。为躲避《DQIX》锋芒,其他厂商只能将原来的夏季档大作延期,零售商方面早已做好迎接《DQIX》的准备,不少商家早就开始接受订购,这次的突然延期让他们焦头烂额,连媒体都深受影响。由于游戏的延期,《DQIX》原本的广告计划也随之推迟,媒体不得不紧急求助其他广告客户填补剩下的空白。日本《FAMI通》杂志就向客户紧急发布了广告页面7~8折优惠的通知。《DQIX》的延期可以说是牵动了日本游戏业界的整个产业链。

这近两年狂炒冷饭而正统大作却一再推迟的行为已经在玩家中产生普遍的反感情绪,从日本网民的反应来看,这次《DQIX》的大幅延期也成为指责SE“不守正业”的有力罪证。对其商誉已造成无法弥补的损失,令更多人担心的是由于新作档期被打乱,今后SE也许会做出一系列的延期决定,留给玩家的是一年复一年的等待,和田洋一用“疏忽大意”总结此次延期的原因,一款让日本300多万玩家苦等了3年的国民级游戏,而且还是在开发难度最低的NDS上制作,却因为“疏忽大意”发生如此重大的意外,如果这是Level-5的过失,恐怕他们将和《DDO》系列从此绝缘。不过看来问题主要出在SE的身上,因为无论是换哪家工作室,《DDO》永远有延期的习惯。



▲网上流传的《DQIX》伪包盒装图片。

《最终幻想XIII》可能延期

和田洋一曾经数次强调,《最终幻想XIII》将于2009年内发售,前不久还确认该作开发顺利将于年内准时上市,但《勇者斗恶龙IX》的延期使得《最终幻想XIII》的发售计划也蒙上了阴影。

6年前,Square与Enix合并时,就已经提出《最终幻想》与《勇者斗恶龙》不会在同一个财年发售的构想,一方面是为了避免两个超大作相撞,另一方面是为了保持财务稳定性,防止业绩的大起大落。《勇者斗恶龙IX》延期到下一个财年后,原本作为下一财年支柱的《最终幻想XIII》是否会顺延到下一个财年呢?对此和田洋一说,“由于下一个阶段的发售计划目前还没有确定,所以现在无法断定是否会受《FFXIII》造成影响。”

《FFXIII》对于SE以及索尼而言都是一款战略级超大作,之前日本业界传闻称其发售时间将为今年夏季,如今看来《FFXIII》几乎不可能赶在夏季与《DQIX》相撞,但如果将其延到下一个财年(2010年4月1日之后),对于SE的信誉势必会造成灾难性的损伤,也许SE会选择将其他大作转到下一个财年以维持经营稳定性。





总第 221 期

3A

COVER STAFF

封面用图:《杀戮地带2》
封面设计: 旭门罗

©Sony Computer Entertainment Inc.



《勇者斗恶龙IX》三度延期!
《最终幻想XIII》年内发售无望?

排行榜
新作短波
黄金眼

游戏情报站要闻
美版NDSI四月发售, 定价170美元
《丧尸围城2》跨平台登陆PS3/X360
Square Enix正式宣布收购Eidos
编辑视点

新闻
资讯
NEWS & PREVIEW



前线狙击 P12

战神III

前线狙击

沙加2 秘宝传说 18 横行霸道 唐人街战争 22
女神异闻录 PERSONA 20 勇者斗恶龙 IX 24

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。

P32 杀戮地带2 全球最速通关报告

特快专递

街头霸王 IV 42
异色代码 记忆之门 48
软硬兼施 67
游戏进行时 68
PS2殿堂 70

P36 杀戮地带2 世界观大揭秘



P100 续编往来



问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110
天下聚会 112

收藏者:

收藏日期:



P55

马里奥与路易RPG3



实用
技术
GUIDE & REVIEW

P62 天诛4



命运之链 P48



P79 特别企划
拿什么拯救你 是什么让日式RPG进入了困境?

游戏
文化
GAME & CULTURE



P86 特别企划

次世代第二战场
PS3/X360/Wii 非游戏功能一览



P72 特稿

游戏3.0 网络世界, 你的时代

游风艺苑 92 剧情派 97
邪魔院 93 多边共享区 98
自由谈 94

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

本月大事记

DIGEST

02.10 世嘉宣布裁员560人，关闭100家街机厅。

02.10 任天堂斥资128亿日元在其总部附近购买了一块4万平方米的土地，将用于建设研发中心。

02.12 Square Enix宣布NDS年度大作《勇者斗恶龙IX》将延期至7月发售，受此影响，《最终幻想 XIII》也可能面临延期。

02.12 Square Enix在宣布《DQIX》延期的同一天宣布将以8400万英镑收购以《古墓丽影》著称的Eidos公司，Eidos董事会表示欢迎。

02.12 NBGI宣布收购以《SIMPLE》系列著称的游戏发行商D3 Publisher。

02.12 负债累累的Midway公司宣布破产，其股票已经被纽约证券交易所，不过Midway在重组后仍然可以继续运营。

02.12 Capcom宣布《怪物猎人携带版 2nd G》累计出货量已经突破300万。

02.13 索尼宣布PSP全球累计出货量已经突破5000万台。

02.13 微软宣布将会开设自己的连锁店并开展直销业务。

02.17 微软宣布Rare工作室将会改组，并进行小幅裁员，据称裁员人数为12人。

02.18 任天堂宣布美版NDS将于4月9日发售，定价169.99美元，欧版将于4月3日发售，定价149.99英镑。

02.18 任天堂宣布注资200万日元于任晖改组新公司Project Sora，双方合作开发的新作目前已经启动。

02.19 第12届IAA大奖颁奖典礼召开，《小小大星球》勇夺8项大奖。

硬件 HARDWARE

美版NDS四月发售，定价170美元

去年10月任天堂公布日版NDS之后，一直没有提及美版发售计划，仅表示将于夏季之前发售。2月18日，任天堂终于公布了美版NDS的发售计划：定价169.99美元，4月9日发售。首批美版NDS将会提供黑色与蓝色两种。

美版《节奏天国》将与NDS同步发售，提供小型游戏下载的DSiWare服务也将会在美国推出，每款游戏的下载费用为200点任天堂点数，具体开张时间未定。美国任天堂表示，NDS推出后，他们还将继续于美国销售NDSL，定价仍然是目前的129.99美元。



紧随美国任天堂之后，欧洲任天堂也确认了欧版NDS的发售计划。欧版NDS定价为149.99英镑，将于4月3日发售。与日版一样，欧版NDS也只提供黑色和白色两种。

▲仅用于北美地区的蓝色版NDSi。

软件 SOFTWARE

《丧尸围城2》跨平台登陆PS3/X360

《丧尸围城》是Capcom的首款次世代百万大作，所有人都知道Capcom肯定会推出续作。业界流

言也已经传了一年多，直到2月10日，Capcom才正式公布了《丧尸围城2》，确认本作将对PS3、X360和

PC版本。

本作的故事发生在前作数年后，当年造成丧尸危机的病毒并未得到控制，已经悄然扩散至全美。美国各地都发生了丧尸袭击事件。游戏的舞台是被称为“迷途天堂”的赌城“幸运市”(Fortune City)，玩家将会遭遇数量大大增加的丧尸大军。与前作一样，玩家依然可以使用场景中的各种物体与丧尸战斗。Capcom表示，本作将会把“尽情屠杀成百上千的丧尸的乐趣提升到一个新的层次”。负责本作开发的是加拿大“蓝色城堡”工作室，原作团队的几位主要制作人员也会参与本作的开发，包括制作人稻船敬二。



软件 SOFTWARE

索尼克与马里奥相聚冬奥会

2007年末在Wii和NDS上推出的《马里奥与索尼克 北京奥运会》总计销量超过1000万套，是世嘉有史以来最畅销的游戏。世嘉当然不会放过这棵摇钱树。奥运会四年一届的跨度太长，所以世嘉决定向冬奥会下手。近日世嘉宣布将于NDS和Wii上推出《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》。

在冬奥会的比赛项目中，滑雪无疑是最适合制作成游戏的项目。世嘉目前并未公布本作的比赛种类，但已经确定会有高山滑雪和速度滑冰。而且本作将会为Wii平衡板，让玩家踩在平衡板上玩滑雪游戏。本作将于今年未发售。



特报
SPECIAL

微软王牌工作室Rare将裁员重组

12.28.08

2002年,微软用了3.75亿美元收购了原任天堂旗下大将Rare公司。然而这家曾经开发了《007黄金眼》、《完美黑暗》等大作的公司自从被微软收购后表现一直不佳,在X360时代虽然推出的游戏数量不少,但销量都不是很理想。根据NPD市场调研机构统计,Rare三年内在X360上推出的5款游戏于美国国内仅创造了6600万美元的收入。

由于去年未发售的《班卓熊大冒险3》销量非常惨淡,近日微软宣布他们继续关闭了Ensemble、FASA等工作室后,接下来将会向Rare开刀。Rare工作室经理Mark Betteridge说:“当整个业界都在努力解决开发规模与成本不断升高的问题时,我们也感觉到需要对目前的结构进行重组,让我们可以加快开发速度,更好地对规模进行管理,同时开发出高质量游戏。”据称这次重组将会导致Rare“小幅裁员”,据英国媒体报道,Rare的

裁员数量可能是12人,主要为美术与程序部门。目前Rare有4款游戏正在开发中。



▲位于英国莱斯特Twycross小镇的Rare总部。

我们有多款尚未公布的重要系列作正在开发中,他们将会让我们的用户群重新充满活力。

SOE首席高管Bashhouse日前表示,FSP在欧美缺乏天作的作用很快就会结束,“令人振奋”的大作即将公开。



性爱迷你游戏是一把双刃剑,做了被骂,不做也被骂。



《战神III》导演Stig Asmussen日前表示,他正在考虑是否要在《战神III》中加入备受争议的性爱迷你游戏,考虑到“如果不做的话玩家会暴乱”,因此他准备用一种“巧妙的方式”将本作的性爱迷你游戏推向新境界。

业界观察

特报
SPECIAL

任天堂斥资百亿买地



在经济危机中,绝大多数企业都在减少投资、收缩规模,但资金充沛的任天堂依然在扩张。据《日经》报道,任天堂已经花了128亿日元在其京都总部附近购买了一块4万平方米的地皮,任天堂将用这块地建造一座新研发大楼。这座新研发中心将会用于新主机和游戏的研发,之所以建在总部附近,是为了加强各部门的合作。

特报
SPECIAL

任天堂200万美元注资樱井政博新公司

12.28.08

几年前,《星之卡比》制作人樱井政博离开了任天堂的HAL工作室,不过樱井与任天堂之间依然保持良好关系,之后由任天堂出资委托他开发了《任天堂全明星大乱斗X》,并获得业界一致好评。由于这次合作的成功,任天堂与樱井政博的合作关系也进入了下一个阶段。

2月18日,任天堂宣布将会向新公司Project Sora注资200万美元,这家公司是樱井政博于1月份宣布成立的Sora公司的“进化形态”,将由任天堂持有72%的股份。该公司目前有30名员工,并且正在扩招。樱井政博表示对这次与任天堂的合作非常高兴,因为他可以继续与昔日相熟的同事们合作,同时又可以不受任何约束地摸索新创意,不用总是没完没了地制作《星之卡比》续作。樱井政博表示,他不会再开发《任天堂全明星大乱斗》新作。不过任天堂的核心玩家们也不用担心,因为樱井政博不会开发面向非玩家的休闲游戏,而是会继续制作面向铁杆玩家的传统游戏。但是期待樱井政博新作的玩家们还要耐心等待,因为他在媒体采访中表示,他的新作品至少要两年后才会推出。

特报
SPECIAL

AB年销售50亿美元,3款原创大作开发中

12.28.08

Activision Blizzard宣布,在2008年里,他们的销售收入达到了创纪录的50亿美元,其中仅年末商战期间就获得了12亿美元的销售收入和4.29亿美元的利润。AB首席执行官Bobby Kotick表示,2008年是他们连续第17年实现增长,运营收入比上一年提高了20%。目前AB手头上不仅有负债,而且拥有30亿美元的现金储备。

在上个财年AB主要仍是依靠《魔兽世界》、《吉他英雄》和《使命召唤》



这三大系列,而今年他们将会加大打造原创品牌的力度,目前正重点酝酿3款新作。首先是由《世界街头赛车》系列“开发商Bizarre Creations制作的一款赛车游戏。Activision Publishing总裁Mike Griffith表示,去年赛车游戏市场的规模增长了34%,成为第五大游戏类型。另外一款重点游戏是Raven Software开发的科幻FPS游戏《Singularity》。至于最后一款游戏则是公布不多时,也延期多时的动作游戏(原型)(Prototype),该作开发商Radical Entertainment原为Vivendi旗下的工作室。

▲近期刚刚公开的科幻FPS新作《Singularity》。

新闻资讯

游戏情报站

任天堂就像是烟草公司故意隐瞒吸烟对人体产生危害一样隐瞒着自己公司产品的危险性。



此Torchia应当在任天堂对产品进行改良之前中止Wii的销售。

当人们为Wii的健身用途而叫好，健身专家Michael Torchia却表示很多人因为Wii“运动”而放弃了户外运动。这其实是有损玩家的健康，而且Wii Fit、Wii Sports等游戏还有可能导致颈部和肘部的伤害。因此Torchia应当在任天堂对产品进行改良之前中止Wii的销售。

在未来十年你也不会失望，这是一个十年计划，《战争机器》将有长久的生命力。



业界声音

《战争机器2》剧作家Joshua Ortega日前表示，《战争机器》系列有跨越十年的长远计划。

特报 SPECIAL

《小小大星球》勇夺8项游戏奥斯卡大奖

由互动艺术与科学学院(AIAS)和国际游戏开发者协会(IGDA)共同评选的“互动成就奖”(IAA)相当于游戏业的奥斯卡，今年第12届AA颁奖礼于2月19日在拉斯维加斯举办，《小小大星球》勇夺包括“年度最佳游戏”在内的8项大奖，成为最大赢家。

第12届IAA大奖获奖名单

年度最佳游戏	小小大星球
年度最佳家用机游戏	小小大星球
年度最佳电脑游戏	求生之路
年度最佳冒险游戏	镜之边缘
年度最佳MMORPG	魔兽世界 巫妖王之怒
年度最佳体育游戏	NHL 09
年度最佳竞速游戏	火爆狂飙 天堂
年度最佳格斗游戏	任天堂全明星大乱斗X
网络游戏杰出成就奖	求生之路
年度最佳动作游戏	死亡空间

第12届IAA大奖获奖名单

年度最佳单机游戏	战神 奥林匹斯之链
年度最佳手机游戏	孢子 起源
年度最佳休闲游戏	Brain
游戏设计杰出成就奖	World of Goo
游戏导演杰出成就奖	小小大星球
年度最佳家庭游戏	小小大星球
动作杰出成就奖	波斯王子
艺术指导杰出成就奖	小小大星球
视觉设计杰出成就奖	小小大星球
游戏性设计杰出成就奖	孢子
角色演出杰出成就奖	小小大星球(麻布仔)
改编剧本杰出成就奖	星球大战 原力释放
原创剧本杰出成就奖	辐射3
年度最佳角色扮演游戏	辐射3
游戏性创新奖	小小大星球
原创音乐杰出成就奖	潜龙谍影4
音效设计杰出成就奖	死亡空间

特报 SPECIAL

NBGI收购《SIMPLE》系列开发商

在恶劣的经济环境中，有些厂商通过削减不良资产求生，有些厂商只能抱在一起互相取暖。经过几年的大并购之后，目前日本游戏发行商的数量已经寥寥无几。现在又一家规模较小的发行商找到了归宿。2月12日，NBGI宣布将其收购以《SIMPLE》系列著称的游戏发行商D3 Publisher。

NBGI表示，他们已向D3发出收购要约，计划收购其全部股份，使其成为NBGI的全资子公司。

D3发言人说：“D3 Publisher非常兴奋能够加盟NBGI，进一步强化在欧美市场的地位，继续制作高质量的游戏。”“高质量”一词出自D3口中给人感觉有些奇怪，因为他们的《SIMPLE》系列一直是劣质游戏的代名词。但由于售价低廉，加上总是有些古怪的创意，因此D3的经营状况良好。D3表示，今后他们将会扩张休闲与家庭向游戏业务。



▲D3开发中的X360新作《梦幻俱乐部》。

特报 SPECIAL

微软进入零售业

随着Xbox LIVE卖场等网络销售渠道的成熟，微软一直希望能够砍掉零售中间环节。最近在多家零售店接连倒闭时，微软却决定进军零售业。2月13日，微软宣布将其推出自己的连锁店以“改变PC与微软的购物体验”。微软希望借此与消费者有更深入的接触，了解他们的需要。为此微软招募了沃尔玛娱乐部门副总裁David Poertner担任其连锁店的副总裁。微软连锁店的开张时间与地址未定。

特报 SPECIAL

Square Enix正式宣布收购Eidos



Square Enix于2月12日宣布，他们已与Eidos董事会达成协议，将以8400万英镑收购这家以《古墓丽影》著称的英国游戏发行商。SE表示，他们所出的这个价格比Eidos目前的市值高出120%。不过SE要想实现对Eidos的收购，还要在3月份举办

的股东大会上获得Eidos四分之三以上股东的许可，目前看来这起并购案几乎已成定局。Eidos董事会也在向股东们建议将自己的股份卖给SE。

SE将要收购Eidos的声明发布后，Eidos股价当即由14便士直线上涨到31.75便士，仅比SE提出72便士的收购价格低。之后其股价又回落到27便士，数小时内Eidos的股票成交量超过1600万股。持有Eidos两成股份的时代华纳公司表示他们支持SE的收购提案。此前时代华纳曾被认为是最有可能会收购Eidos的厂商，在他们的支持下，目前SE相当于已经获得35%的股东许可。

特报 SPECIAL

Midway宣告破产，新作遭甩卖

2月12日，债台高筑的美国老牌游戏发行商Midway正式宣告破产，不过这并不意味着Midway这个名字将从从此游戏业消失。根据美国破产保护条例，Midway将会进行重组，剥离其不良资产和债务。Midway总裁Matt Booty说：“第四季度我们的销售额超出了预期，《致命格斗大战DC漫画英雄》出货量接近200万套，《TNA IMPACT!》也有将近100万套的出货量。我们的《Game Party》系列游戏销量接近300万套。”美国破产法庭于几日后宣布允许Midway进行重组后继续运营，不过纽约证券交易所已经将其摘牌。

虽然得到了重生的机会，但Midway目前严重缺乏资金。为了维持商业运营和游戏开发所需的资本，Midway只能继续售卖其所有的游戏品牌。其中备受关注的文·迪塞尔主演新作《致命车手》(Wheelman)已经转卖给育碧，该作原定3月20日发售，目前更改为3月24日发售，对应PS3和X360。



特辑 欧盟研发游戏模拟器

特辑

欧盟最近出资520万美元资助了一个新项目,其名称为“保持模拟环境便利化”(缩写为iKEEP)。该项目的目标是开发出一种能够模拟所有游戏的模拟器。电脑历史学家David Anderson表示,让那些经典老游戏随着时间的流逝而失传将会是“文化灾难”。英国国家游戏档案库管理员James Newman说:“一直以来我们都像书籍或电影一样重视我们的游戏遗产。”

特辑 索尼招募新主机测试员

特辑

最近SCE在官方网站发布了招聘广告,这则广告引起了人们的广泛注意,因为上面写着招募的是“新型游戏机评价人员”。在工作描述中写明,员工的职责主要是对正在开发中的新游戏机存在的问题进行检查和汇报,而且还说明“这主要是一款新机型,以及面向PS3、PS2和PSP的未公开的游戏硬件与周边。”SCE这次招聘的是全职员工,不过并非正式员工,工作期限仅为一年,从今年3月开始。入职会有一个月试用期,之后将以时薪制提供报酬,每小时为1000日元,视工作表现会适当提高待遇。有传闻称,索尼这次招聘硬件测试员很可能是对即将发布PS3或者PSP-4000做准备。

软件

NBGI《脱狱潜龙》今冬杀入次世代

《脱狱潜龙》(Dead to Rights)是当年Namco为北美打造的一个动作游戏系列,不过自从2005年PSP版的《脱狱潜龙 清算》之后就再也没有新作消息。看来NBGI4年的时间是在对该系列进行彻底改造。日前,NBGI宣布《脱狱潜龙 报复》(Dead to Rights: Retribution)将于2009年第四季度在PS3、X360上推出,本作由Volatile工作室开发,将会带给玩家全新感受。



《脱狱潜龙 报复》发生在Grant City,这座繁荣的都市却因为黑帮和贪官的一手遮天而腐烂。玩家仍然扮演罪恶警察Jack Slate,带着他忠实的爱犬Shadow惩治罪恶。本作可说是系列的前传,讲述影响Jack性格形成的一些重要事件,并讲述Jack与Shadow最初如何走到一起。本作采用了全新的战斗系统,玩家可以随敌人抓来当肉盾,可以偷取武器,还有解除对方武装的特殊技,战斗会相当暴力。在游戏中的一些特殊时刻,玩家将操作Shadow执行一些特殊任务,例如前往Jack无法抵达的区域。

美国PS官方专卖店关闭

对于很多美国PS玩家来说,旧金山Metreon购物中心是一个神圣的地方,因为那里是美国唯一一家由索尼自家开办的游戏专卖店。然而近日索尼即决定今年夏季将该店关闭,不过索尼会继续在其Sony Style连锁店销售游戏产品。



《原力释放》销量570万!

去年9月发售的《星球大战 原力释放》叫好又叫座,首周销量就突破了150万套。近日LucasArts宣布游戏全机种累计销量已经超过了750万套,成为有史以来最畅销的《星球大战》游戏。

《光环战争》DEMO创纪录

微软宣布《光环战争》试玩版在Xbox LIVE上发布之后,一周内下载量突破200万,刷新了之前《生化危机5》创下的180万的纪录。

Wii《生化危机》新作

据欧洲游戏网站Eurogamer报道,《生化危机5》制作人川田将表示他希望为Wii开发一款《生化危机》新作,不过他的提议能否通过还要看Capcom的管理层。

《战神III》发售日E3公开

索尼日前确认,他们将会在今年6月的E3展中公布《战神III》的发售日。看来《战神III》很可能成为今年E3展索尼的压轴戏。目前业内有很多传闻称《战神III》将于2010年春季发售,因为之前两部都是在3月份发售。

PS3游戏电影二合一

蓝光光碟容量虽大,但绝大多数游戏都没有利用到它的容量优势。为了在光碟中加入更多内容,SCEA硬件市场部主管John Koller最近表示,未来他们可能会推出电影以及电影改编的游戏收录到一起的二合一蓝光光碟。

PSP出货突破5000万

由于《怪物猎人》等大作的畅销,以及三款机型的相继推出,曾一度低迷的PSP目前销售势头强劲。索尼于2月3日宣布,PSP全球累计出货量已经突破5000万台,游戏总销量超过2亿套。

《虹吸战士5》开发中?

数码游戏公司PCB Productions最近透露,他们正在为Sony Bend工作室制作PS3版《虹吸战士5》的面部动作捕捉,并且Sony Bend最近也发布了招聘高级游戏工具程序员的消息。

X360摄像头新技术

据报道,微软目前正准备出资3500万美元收购美国3DV Systems公司,从而拥有其动作感应技术专利。3DV公司的2Cam技术能够用摄像头实现动作感应操作,而且捕捉性能比索尼的EyeToy得多,操作的精确性“将近达Wii”。据称微软很有可能为X360推出这样一套动作感应操作设备。



手机游戏厂商的崛起

手机游戏发行商Gameloft于2月16日宣布,自从2003年公司创立以来,他们已经销售了72亿套手机游戏,2008年Gameloft的主要销售收入来自苹果的App Store网络下载服务。



小岛秀夫获终身成就奖

每年的游戏开发者大会(GDC)中都会评选出一位对游戏行业做出非凡贡献的创作者,并授予其终身成就奖。今年小岛秀夫将会成为获奖者。原博、梅尔等人之后第五位GDC终身成就奖获得者。同时小岛秀夫将会在GDC上发表名为“让不可能成为可能”的感谢演讲。

X360欧洲领先PS3

欧洲微软互动娱乐部总裁Chris Lewis日前表示,根据GfK Chart-Track市场调研机构的数据,X360在欧洲的累计销量已经比PS3多出100万台。此前不SCEE总裁David Reeves曾表示PS3在欧洲领先X360数十万台。

PS3德国销售百万台

索尼宣布PS3在德国市场的累计销量已经突破100万台。德国索尼表示他们计划提前了两个半月完成目标。

《摇滚乐队》销量过千万

MTV Games公司维亚康姆集团日前透露,《摇滚乐队》两作总出货量目前已经突破1000万套。由于该系列推出的都是17美元的乐器控制器套装,因此维亚康姆表示在销售控制方面,《摇滚乐队》是2008年最畅销的游戏。

新闻短波

《怪物猎人3 tri》夏季发售

近日在日本召开的“猎人之宴”记者招待会上,《怪物猎人》系列制作人辻本良三表示,Wii版《怪物猎人3 tri》将于今年夏季发售。

《MHP2G》突破300万

Capcom于2月12日宣布,由于廉价版的推出,截至2008年12月31日,《怪物猎人携带版2 G》累计出货量已经突破300万套,该系列总销量已达850万套。

世嘉裁员560人

上期本刊已经报道,受经济危机影响,美国世嘉决定裁员30人。最近日本世嘉总部也做出了类似决定,2月10日,世嘉宣布将本财年前两个月出现了10亿日元的巨额亏损,因此世嘉决定关闭或裁减员工100家厂商,并且将研发投入下调20%。同时公司将目前的3100名员工裁减560人。

游戏业的广告费

在游戏产业追赶好莱坞的同时,游戏的广告规模也在向好莱坞大片看齐。2008年美国游戏产业规模达到210亿美元,而在广告支出方面就达到了78.23亿美元。据市场调研机构凤凰国际营销的最新报告,在所有游戏公司中,任天堂在广告投入上最慷慨大方,任天堂能有今日的成功,离不开他们不惜血本的广告攻势。



新闻综述

REVIEW

■ 彷徨者与救援者



继去年12月宣布《勇者斗恶龙X》登陆WiiU之后，2月份SE再次成为整个业界的焦点。《勇者斗恶龙X》发售日刚公布两个月，玩家们刚做好准备迎接这款国民级游戏，等来的却是延期声明，SE又一次上演了闹剧。其实自从去年5月SE发现其业绩严重恶化之后，几乎每个月都有

闹剧发生，E3拍胸脯事件、Tecmo友好收购事件、《DQX》脱口而出事件……SE就像只没头苍蝇，到处寻找脱困之道。同样在2月12日发布的Eidos收购声明反映了SE进入欧美市场的迫切心态。去年9月SE试图收购Tecmo时，打着友好收购的旗号准备将其低价吞并，而这次却以高出其市值129%的价格收购Eidos。欧美媒体对此事的报道中，纷纷将SE形容为救援者，因为Eidos目前身陷险境，《古墓丽影 地下世界》等游戏销量都不理想，SE在此时出高价收购，Eidos的股东们当然是卖之唯恐不及，Eidos成为SE子公司看来是大局已定，不过目前还看不出这桩合并案对SE有何裨益。SE希望能提高其作品在欧美的销量，但如今的Eidos只

★本期之星

街头霸王IV

2月中旬曝光度最高的游戏当属《街头霸王IV》，Capcom为了该作的宣传费尽心思，各种稀奇古怪的宣传镜头让人目不暇接。《街头霸王IV》发售前在美国Gamespot网站人气榜上长期第一，在日本发售前曾两度登顶本销量12.4万套，高于去年7月的《灵魂能力IV》。一位Capcom员工在官方微博客中说：“市场需求量大超出我们的预料，昨晚小野还跟我说仓库里仅有的几套也要运走了……”



▲网友制作的《街头霸王IV》修改图。

虽然尚未有美版的销量设计数据，但《街头霸王IV》全球范围的人气度似乎大大高于《灵魂能力IV》，看来很有希望超越完成Capcom制定的170万套的销售目标。与《灵魂能力IV》一样达到白金销量级别。

是一个烂摊子，无论是技术还是发行渠道都实力有限。SE难以像Konami、Capcom那样在欧美游刃有余，关键原因就在于其游戏类型依然是以纯粹的日式RPG为主，要打

开欧美市场，就要在动作和射击类游戏上多下功夫。SE不妨借鉴Capcom的经验，委托欧美的实力派小型工作室开发游戏，成本更低，收效可能反而更好。



■ 幸存者

LEONHEAD

你可能会对这张图片左下方的“Leading Light”这个名字感到陌生，但他们参与的作品你肯定知道。这家设计公司参与了《神鬼寓言III》、《杀我带2》等游戏的设定图创作。这张设定图就是他们为Lionhead工作室的新作《幸存者》(Survivors)而制作。看来讲述的是地球经历浩劫后，人们在恶劣环境中生存的故事。不过似乎不要期待太高……这只是一款已经被Lionhead放弃开发的游戏。



■ 巨兽

感谢英国的破产保护条例，让Midway不至于彻底崩溃。否则发售了一年多的PS3版《虚幻竞技场3》也不会迎来这张免费的“Titan Pack”资料片。该资料片将于3月5日发布，增加了11张多人模式地图。它最有趣的新增内容是“巨兽变种”，能够将玩家变为巨兽偏执狂人。



■ 双见百眼手

我们知道《最终幻想XIII》肯定是款华丽的游戏，每个主要角色的脸部建模都像高质量CG动画一样完美，可是这张画面却落了马脚，我们只能说这位《FFXIII》的重要人物看一脸次世代级别的头，却配了一双街机级别的手（以及脖子）。SE就不能把集中到头部的多边形稍微精致一些给其他部位吗？

同样来自Leading Light的这张设定图是代号为《正义》(Justice)的Lionhead新作，似乎是以未来大都市为背景，讲述主角被监禁而入狱，之后为了找出真相并复仇而战斗。同样，它也是一款被废弃的游戏。



■ 雷电再战普普



■ 泰坦

这张截图不是来自《潜龙谍影4》，而是将于3月份发售的《潜龙谍影Online》第三张资料片《SCENE》。雷电与普普的加入是它的主要卖点，另外还有三张新地图。现在就到Eidos的网站订购，还可以得到一个特殊礼物——纸帽头盒！

又是一个脸死游戏中的游戏，不过不是来自Lionhead，而是Stormfront公司开发的一款PS3独占游戏，围绕一个在外太空的巨型机器人。



■ EX



沙迦视点

最近日本业界最劲爆的新闻当然是《勇者斗恶龙X》的延期。SE 给的理由是发现了重大 BUG，不过这个理由明显只是托词。此事爆出来没多久，马上就有人挖坟翻旧账找到去年底有人在 2CH（备注：日本最大的 BBS）上的爆料，说某个众人皆知的大作明年就要发售，结果目前仍是问题多多云云，配合当前形势，马上引发无穷联想。

回想最近一年 Level-5 的表现，也的确让人觉得有些奇怪。去年底，Level-5 召开发布会，一口气公布了《纸境战记》、《死神在背后》等多款大作，出手之间确实令业界人士无不刮目相看。当时就有人联想《勇者斗恶龙 X》还没发售，Level-5 怎么还有精力来搞这么多游戏？当时大家都认为：正是因为《勇者斗恶龙 X》已经完成了，所以才有力精力来搞这些游戏。

络再差，也不会比 NDS 差。在 PS3 上做的联机游戏素质都这样，NDS 上的《勇者斗恶龙 X》也可想而知。如果以《白骑士物语古之鼓动》为参照物，3 个月后发售的《勇者斗恶龙 X》在联机方面的表现估计也高明不起来。此次《勇者斗恶龙 X》的延期相信就是因为游戏素质问题。

回顾 Level-5 的历史，以前它就干过这么一件事，微软出钱请它去 Xbox 开发《真·幻想在线》，这款游戏以其精美的画面和当时 Level-5 的美誉赢得了大量玩家的关注和好评。但随后微软宣布此游戏无限期停止开发，令玩家大为惊讶。后来从一些内部人士的只言片语中得知，原来 Level-5 拿了微软的钱却一直拖延开发进度，换句话说就是在忽悠微软。微软当时初到日本人生地不熟，得到 Level-5 支持本来以为是便宜了，后来才

“如果以《白骑士物语古之鼓动》为参照物，3 个月后发售的《勇者斗恶龙 X》在联机方面的表现估计也高明不起来。”

发现被耍了，所以果断地中止了合作。后来尽管 Level-5 社长日野晃博多次表示想继续制作这款游戏，但对日本厂商一贯和善的微软却毫不留情地回绝了每一次请求。

Level-5 如今已经成为了一个在日本业界颇有地位的厂商，尽管它的名声不如《暗黑编年史》和《勇者斗恶龙 VII》时代那么高尚，但在业界的影响力无疑是不能忽视的。现在的 Level-5 已经开始走上了代理发行的路，《勇者斗恶龙 X》虽然名气大，但对于它来说意义却远不如《勇者斗恶龙 VII》，因为现在的 Level-5 已不缺名声，做《勇者斗恶龙 X》其实是在给 SE 做嫁衣裳。

不过 Level-5 想搞砸《勇者斗恶龙 X》，那也是在开玩笑，凭借《勇者斗恶龙 X》的号召力，这款游戏找任何公司代工，卖过百万都不成问题。不过为了这个品牌，这种玩法肯定不能乱开。因此 SE 和堀井雄二对游戏素质的要求一定是精益求精的，不能让《勇者斗恶龙 VII》的历史重演。因此《勇者斗恶龙 X》就算真是素质有问题，其总体水平也至少是中上的水准。只是日本国产游戏这个招牌，以及和洋在一起的 1000 万销量目标实在是分量太重了。

4 DOX 的延期，有可能使其变为多平台，目前看来最有可能的是 Wii，这样就能实现 Wii 和 NDS 的联动。



GAME SPOTTING

新闻资讯 游戏情报站



Benki 视点

▲售价约合人民币 120 元的《横行霸道 IV》资料片的准确性让你感觉“物有所值”，但不知道把游戏的“真·结局”也拿出来提供给大家，玩家们会有什么反应。

育碧曾经是一家我很喜欢的公司，因为它复兴了我喜欢的《波斯王子》，并且还有汤姆·克兰西系列那一堆以现实世界以为基础的军事游戏。欧洲人的电影很乏味，但作为一家欧洲游戏公司，育碧每年却总能拿出一两款足以刺激玩家眼球的游戏。不过自从进入末世以来，这家欧洲公司似乎有些迷茫，准确地说，是失去了创造力。

2 月份育碧会有一个听上去很惊人的动作：通过 XBL 和 PSN 为《波斯王子》推出一个名为“尾声”的下载包，据称这个下载包将包含“长约 2 小时的游戏内容以及真正的结局”。《波斯王子》我没通关，但一直在想是否应该抽时间去完成它——

“育碧的游戏制作方式就像生产流水线一样，机械且精密，设计好游戏模式就开始制作关卡，关卡数量够了就一刀切下去，打包封好 OK！”

不过看到这样的新闻之后，真的是连想法都没有了——我们为游戏玩到那儿已经结束了，完了，但结果过了两个月告诉你这款游戏没完，你当然就会想：有没有完啊？说说我没完成《波斯王子》的原因——这居然是一个没有 GAME OVER 的游戏，即使这款游戏的基础很扎实，关卡设计依然巧夺天工，但缺乏变化却成为了游戏的致命伤，没有变化就不会有惊喜，无论怎么样，公主都会在你困难的时候帮你一把，而且游戏对“收集要素”强迫的态度之明显，从第一个关卡就能看出来——游戏时间是不是真的需要完全靠这样来延长呢？游戏里的战斗是不是真的只能做到这个程度呢？没错，《波斯王子》为我们呈现了继《刺客信条》之后的另一大美景，游戏的视觉效果相当惊人，但如果游戏从头到尾都是“同一个设计，同一个节奏”，那我只能摇摇头把游戏放到一边了。

简单回顾一下这两年育碧的游戏，我们就会发现，几乎是从《刺客信条》开始，育碧出品的游戏就可以用这样的经验主义来形容：从游戏开始到游戏通关，你的游戏体验几乎没有任何变化，第一关教你如何进行游戏规划、经验会一直适用到最后，一关《刺客信条》里变化的只是感知视频，《彩虹六号：维加斯》里变化的只是关卡大小，《孤岛惊魂 2》甚至一开始就已经把游戏的整个区域大小告诉你了，你需要的只是去

操不同的射击任务——而游戏的相当部分时间居然都是干巴巴的驾驶部分，这种两头不讨好的做法在一线游戏里还真少见——于是，继《刺客信条》、《波斯信条》、《彩虹六号》、《孤岛惊魂》之后，“育碧信条”终于成为了育碧游戏在我心中的代名词。ACE 飞行员对此有一个很形象的比喻：育碧的游戏制作方式就像生产流水线一样，机械且精密，设计好游戏模式就开始制作关卡，关卡数量够了就一刀切下去，打包封好 OK！

去年我曾抱怨过“只剩一个超级特工了”，不知道《分裂细胞》新作（天啊，时间太久，我居然已经忘了它的副标题是什么）的回归重制是不是因为育碧也已经意识到他们游戏创意的缺乏？育碧的官方财报表示，《刺客信条 2》与《分裂细胞》新作将在 09 年内推出，希望这会是育碧打破自己信条，重新审视创意的一个开始。



GAME SPOTTING

日本游戏周间销量排行榜

TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年1月26日~2009年2月1日

1 **世界传说 光明神话2** PSP

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 44522套 ◆ 累计 257687套

◆ NBDG 动作角色扮演 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 动作角色扮演 ◆ 4800日元

◆ 开发商: 三井物産



游戏的基本系统延续了前作的诸多设定,除了追加大量的新装备和道具外,满足特定的条件转职为新的上级职业后,也可以让玩家体验到完全不同的战斗乐趣。流程的进行方式是以完成任务累积声望来触发主线剧情,通关后追加的隐藏迷宫也保证了游戏的可玩性。

本周: **212 765**套 累计: **212 765**套

2 **世界足球 胜利十一人 2009** PSP

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 108189套 ◆ 累计 108189套

◆ Konami 体育 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 体育 ◆ 4800日元

◆ 开发商: Konami



本作的游戏内容和去年11月发售PS3以及X360基本相同,主要针对PSP的机能增加了支持无线联机的“对战大厅”,甚至通过互相交换名片,玩家还能获得双方实力的比较数据。除此之外,PSP版支持玩家使用任意M3+文件替换游戏的背景音乐の設定也很有新意。

本周: **109 492**套 累计: **109 492**套

3 **世界足球 胜利十一人 2009** PSP

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 108189套 ◆ 累计 108189套

◆ Konami 体育 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 体育 ◆ 4800日元

◆ 开发商: Konami

4 **最终幻想 水晶编年史 时之回声** NDS

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 22818套 ◆ 累计 365623套

◆ Square Enix 动作角色扮演 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 动作角色扮演 ◆ 4800日元

◆ 开发商: Square Enix



游戏仍然保留了前作的四大种族以及迷宫中需要合力完成的解谜要素,所以无论是单机还是联机游戏都能发现很多让人惊喜的地方,充满尝试的乐趣。素材收集与合成系统依然是让玩家时间的罪魁祸首,而支持与Wii联机的设定也实现了联机与家用机玩家的成功互动。

本周: **101 718**套 累计: **101 718**套

5 **怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版** PSP

◆ 2009年10月30日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 动作 ◆

◆ NEW

◆ 2009年12月11日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 动作 ◆

◆ NEW

◆ 2009年12月11日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 动作 ◆

6 **太鼓之达人 Wii** Wii

◆ 2009年12月11日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 音乐 ◆

◆ NEW

◆ 2009年12月11日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 音乐 ◆

7 **最终幻想 水晶编年史 时之回声** NDS

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 22818套 ◆ 累计 365623套

◆ Square Enix 动作角色扮演 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 动作角色扮演 ◆ 4800日元

◆ 开发商: Square Enix

8 **马里奥网球 GC** Wii

◆ 2009年1月15日发售 ◆ 本周 20447套 ◆ 累计 105449套

◆ Nintendo 体育 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月15日发售 ◆ 本周 20447套 ◆ 累计 105449套

◆ Nintendo 体育 ◆

9 **旋律天国 金** NDS

◆ 2009年7月31日发售 ◆ 本周 20130套 ◆ 累计 155623套

◆ Nintendo 音乐 ◆

◆ NEW

◆ 2009年7月31日发售 ◆ 本周 20130套 ◆ 累计 155623套

◆ Nintendo 音乐 ◆

10 **Wii Fit** Wii

◆ 2007年12月1日发售 ◆ 本周 19597套 ◆ 累计 318259套

◆ Nintendo 体育 ◆

◆ NEW

◆ 2007年12月1日发售 ◆ 本周 19597套 ◆ 累计 318259套

◆ Nintendo 体育 ◆

2009年2月2日~2009年2月8日

1 **世界传说 光明神话2** PSP

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 44522套 ◆ 累计 257687套

◆ NBDG 动作角色扮演 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 动作角色扮演 ◆ 4800日元

◆ 开发商: 三井物産



一款充满美式风格的游戏能够在日本本土受到玩家肯定,这与本作独特的系统自然是分不开的。游戏中玩家可以设定自己喜好的外形和职业来进行冒险,探索的过程中除了与敌人展开战斗外,各种奇怪的陷阱才是我们最大的敌人,棉孔棉打回来可是克敌制胜的唯一法宝。

本周: **39 689**套 累计: **39 689**套

2 **恶魔之魂** PS3

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 37882套 ◆ 累计 147554套

◆ Konami 体育 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 体育 ◆ 4800日元

◆ 开发商: Konami



作为一款PS3版同时发售的版本,除了画面较PS2版有明显提高外,支持与PSP的存档互接也让玩家可以轻松享受到随时随地游戏的便捷。游戏的另一大亮点就是曾经在PS3版中采用的新操作方式同样被搬到了该版本中,对于还没有迈入次世代的系列忠实FANS来说相当有吸引力。

本周: **36 990**套 累计: **145 719**套

3 **世界足球 胜利十一人 2009** PSP

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 108189套 ◆ 累计 108189套

◆ Konami 体育 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 体育 ◆ 4800日元

◆ 开发商: Konami

4 **世界足球 胜利十一人 2009** PS2

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 108189套 ◆ 累计 108189套

◆ Konami 体育 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 体育 ◆ 4800日元

◆ 开发商: Konami

5 **最终幻想 水晶编年史 时之回声** NDS

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 本周 22818套 ◆ 累计 365623套

◆ Square Enix 动作角色扮演 ◆

◆ NEW

◆ 2009年1月29日发售 ◆ 动作角色扮演 ◆ 4800日元

◆ 开发商: Square Enix



将两部推理漫画的主角来一次梦幻组合是本作吸引FANS眼球的最大原因。游戏的主要目的是解开“S谜团”上届案件75年的秘密,所以与场上的居民对话、使用触控板上奇怪的地点进行调查成为了收集线索的主要手段,并通过“侦探徽章”交换情报来触发后续的事件。

本周: **19 973**套 累计: **19 973**套

6 **名侦探柯南与金田一少年的事件簿 偶遇的两位名侦探** NDS

◆ 2009年2月5日发售 ◆ 本周 17821套 ◆ 累计 30375套

◆ NBDG 文字冒险 ◆

◆ NEW

◆ 2009年2月5日发售 ◆ 文字冒险 ◆ 4800日元

◆ 开发商: NBDG

7 **怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版** PSP

◆ 2009年10月30日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 动作 ◆

◆ NEW

◆ 2009年12月11日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 动作 ◆

8 **太鼓之达人 Wii** Wii

◆ 2009年12月11日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 音乐 ◆

◆ NEW

◆ 2009年12月11日发售 ◆ 本周 25600套 ◆ 累计 365623套

◆ NBDG 音乐 ◆

9 **旋律天国 金** NDS

◆ 2009年7月31日发售 ◆ 本周 20130套 ◆ 累计 155623套

◆ Nintendo 音乐 ◆

◆ NEW

◆ 2009年7月31日发售 ◆ 本周 20130套 ◆ 累计 155623套

◆ Nintendo 音乐 ◆

10 **Wii Fit** Wii

◆ 2007年12月1日发售 ◆ 本周 19597套 ◆ 累计 318259套

◆ Nintendo 体育 ◆

◆ NEW

◆ 2007年12月1日发售 ◆ 本周 19597套 ◆ 累计 318259套

◆ Nintendo 体育 ◆

由于本周有大量新作上榜,所以一直持续了数周的销售颓势终于得到了改善,有四款游戏的周销量甚至都突破了10万大关,获得冠军的《世界传说 光明神话2》当然是以绝对的优势登场,但是首周21.3万的销量却比前作整整高出了9万,充分显示了《传说》系列作品在掌机上的受欢迎程度,再结合前作发售时PSP硬件销量大幅度增加的情况,相信在不久的将来,PSP的普及率还会得到进一步扩大的。

经过了上周的市场反弹后,意外杀入第二名的新作《恶魔之魂》成为了本周唯一的黑马,虽然从表面上来看游戏的周销量才不到4万,但是根据厂商出货的情况统计,软件的销售率却达到了95.21%的高水平,成为了到目前为止,极少数达到此目标的作品之一。另一方面,能够获得如此的成绩也与本作联机模式中的崭新设定密不可分,通过调查其他同伴死亡后的留言来获得过关的提示,也使玩家间的交流上升到了一个新高度。

数字先锋

2008年年度
销量最终回

由于之前的篇幅限制,可能很多读者对于今年合刊上的“2008年日本家用游戏软件销量”的介绍还有诸多“意犹未尽”,所以为了补充这部分的内容,这次我们就为大家揭晓这些曾经被“遗漏”的数据。究竟在去年的六大主流平台上,哪款游戏成为了不折不扣的王者,而哪个游戏平台又问鼎了“业界领军人物”的头衔,这些问题的答案都会呈现在你的眼前。

日本游戏厂商软件销量TOP5

2007年		
排名	游戏厂商	软件销量(万套)
1	Nintendo	2352
2	Square Enix	758
3	NBGI	750
4	Capcom	556
5	Konami	491

2008年		
排名	游戏厂商	软件销量(万套)
1	Nintendo	1910
2	NBGI	895
3	Capcom	534
4	Konami	504
5	Square Enix	404

六大主机平台软件销量TOP5

NDS			
排名	游戏名称	发售时间	累计销量(套)
1	口袋妖怪 白金	2008.9.13	2187337
2	宝可梦 白金	2008.7.31	1350671
3	勇者斗恶龙 V 天空的新娘	2008.7.17	1156082
4	兽之斗技 破晓之星	2008.11.6	879763
5	口袋妖怪白金融合	2008.3.20	636777

PSP			
排名	游戏名称	发售时间	累计销量(套)
1	怪物猎人 携带版 2nd G	2008.3.27	2452111
2	异度 最终幻想	2008.12.18	860282
3	梦幻之星 携带版	2008.7.31	633954
4	机动战士高达 高达对高达	2008.11.20	375800
5	实况棒球携带版?	2008.5.23	288901

Wii			
排名	游戏名称	发售时间	累计销量(套)
1	Wii Fit	2007.12.11	2148131
2	马里奥赛车Wii	2008.4.10	2003315
3	任天堂全明星大乱斗X	2008.1.31	1747113
4	动物之森 城市人	2008.11.20	895302
5	Wii Sports	2008.12.2	841378

PS3			
排名	游戏名称	发售时间	累计销量(套)
1	灌篮英雄4 亚洲者之枪	2008.8.12	688254
2	鬼泣3	2008.1.31	310102
3	使命召唤 胜利十一人 2009	2008.11.27	297896
4	如龙 见参	2008.3.6	270438
5	GT赛车5 序章版 Spec II	2008.10.30	223837

PS2			
排名	游戏名称	发售时间	累计销量(套)
1	超级机器人大战2	2008.9.25	440933
2	无双大蛇 魔王再临	2008.4.3	411019
3	女神异闻录 PERSONA4	2008.7.10	294214
4	高达无双 特别版	2008.2.28	277182
5	真·三国无双 特别版	2008.10.2	223328

X360			
排名	游戏名称	发售时间	累计销量(套)
1	魔兽争霸3	2008.8.7	161070
2	最后的传说	2008.11.20	134611
3	无尽的未知	2008.9.11	112444
4	偶像大师 Live For You	2008.2.28	79272
5	横行霸道IV	2008.10.30	59893

2009 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	1月26日~2月1日		2月2日~2月9日	
			销量	排名	销量	排名
1	NDSi	480 004台	55 613台	4	49 529台	1
2	PSP	377 526台	44 135台	3	34 969台	2
3	Wii	264 001台	23 278台	2	20 412台	3
4	PS3	160 683台	17 405台	6	16 082台	4
5	NDSL	131 715台	15 147台	5	12 484台	5
6	X360	73 895台	8 107台	8	8 311台	6
7	PS2	40 436台	5 334台	7	5 089台	7

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

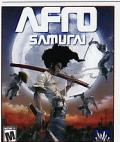
美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年1月25日~2009年1月31日

1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售 体育类上周排位: 1	本周 267922套 累计 954849套
2	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售 竞速类上周排位: 2	本周 107478套 累计 6010175套
3	街头滑板2 Skate 2	EA 2008年1月21日发售 体育类上周排位: 1	本周 74839套 累计 204104套
4	爆炸头武士 Afro Samurai	NBGI 2009年1月27日发售 动作类上周排位: 1	本周 36792套 累计 36792套



虽然主人公的造型略显怪异,不过这并不影响游戏通过各种变奏的连续技和让人热血沸腾音乐所营造出的独特快感。不过游戏的乐趣也仅仅只有在战斗环节,精彩的关卡设计让游戏后期显得有些千篇一律,不能随随便便玩角对一款3D动作游戏来说更是让人有些抓狂。

本周: 59 879套 累计: 59 879套

5	求生之路 Left 4 Dead	EA 2008年11月17日发售 动作类上周排位: 10	本周 95278套 累计 130652套
6	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售 第一人称射击类上周排位: 3	本周 48001套 累计 3327000套
7	街头滑板2 Skate 2	EA 2008年1月21日发售 体育类上周排位: -	本周 39524套 累计 80006套
8	爆炸头武士 Afro Samurai	NBGI 2009年1月27日发售 动作类上周排位: 1	本周 33110套 累计 33110套
9	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售 竞速类上周排位: 9	本周 300139套 累计 5158779套
10	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision 2008年10月26日发售 音乐类上周排位: 2	本周 32857套 累计 179052套

2009年2月1日~2009年2月7日

1	Wii Fit Wii Fit	Nintendo 2008年5月21日发售 体育类上周排位: 1	本周 232779套 累计 6172824套
2	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	Nintendo 2008年4月27日发售 竞速类上周排位: 1	本周 90321套 累计 6108068套
3	求生之路 Left 4 Dead	EA 2008年11月17日发售 动作类上周排位: 5	本周 42354套 累计 1548900套
4	街头滑板2 Skate 2	EA 2008年1月21日发售 体育类上周排位: 3	本周 41572套 累计 246576套
5	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	Activision 2008年11月11日发售 第一人称射击类上周排位: 6	本周 38540套 累计 3303772套
6	爆炸头武士 Afro Samurai	NBGI 2009年1月27日发售 动作类上周排位: 4	本周 30039套 累计 89918套
7	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	Nintendo 2005年11月14日发售 竞速类上周排位: 9	本周 28190套 累计 5187975套



任天堂
Nintendogs
Nintendo 2005年8月23日发售
模拟育成类上周排位: 1

如果要将其作为“史上最成功的宠物软件”估计没有人会提出异议,而在经过3年半的销售周期后,本作依然能在榜单前十名中占得一席之地,事件本身也只能用“传奇”这个词来形容。作为NDS的宠物软件之一,不知道现在还有多少玩家仍然沉浸在培育小狗的乐趣中呢?

本周: 26 804套 累计: 8 523 790套

9	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	Activision 2008年10月26日发售 音乐类上周排位: 10	本周 28295套 累计 1790369套
10	战争机器2 Gears of War 2	Microsoft 2008年11月7日发售 动作类上周排位: 8	本周 28100套 累计 3007190套

GOD OF WAR III

游戏封面
预告片

《战神 III》令人神往，令人期待的理由太多了，我们期望借助 PS3 机能的提升能够带给游戏更加荡气回肠的场面，我们期待奎托斯书写一篇更加浩大的反叛传奇，我们期待泰坦一族与宙斯之间再次上演惊天动地的 THE GREAT WAR，我们期待伟大的制作者能够为此系列注入令人更加难忘的生命力……2009 年 2 月 10 日，SCE 在美国召开了一场《战神 III》发布会，这是自游戏披露以来首个大型发布会，在这个发布会上我们将第一次正式目睹《战神 III》的强大魅力。本次“前线狙击”将为您首次披露有关《战神 III》最新情报，这些都是让喜爱《战神》系列“玩家无比兴奋的消息。

文 ACE 飞行员 美编 NINA

战神 III	God Of War III	SCE	动作
PS3	发售日期未定	1人	单人
	评测/试玩		待玩家评价 未定



复仇!

重新点燃传说 中的圣战

“THE GREAT WAR”这个名词在《战神 II》中成为了剧情的一个高潮部分，如果你仔细玩过《战神 II》，并且了解游戏剧情的话，你一定会对擎天神阿特拉斯留下极其深刻的印象，正是从这位支撑天地的巨人手中奎托斯知道了在世界混沌初开之时，泰坦一族曾经与宙斯之间进行了一场惊天动地的圣战，历史上称之为 THE GREAT WAR。在这个几乎毁灭一切的战斗中，人高马大的泰坦一族居然被年轻气盛的宙斯军团给击败了。为了重新夺回奥林匹斯最高权力，为了洗刷千万年的耻辱，最终，泰坦一族与奎托斯联手掀起了打倒宙斯的又一场世界大战。



▲ 宙斯泰坦一族概念原画。

▲ 以大地之母盖亚身躯作为战场成为本次预告片最震撼的亮点。

《战神III》的剧情将紧紧衔接上《战神II》结尾，奎托斯站在大地之母盖亚的身体上位于奥林匹斯山顶的宙斯喊道：“宙斯！你的儿子回来了，我带来的是奥林匹斯的毁灭！”正是由于现在奎托斯与泰坦一族并非作战的关系，所以这为《战神III》带来了一个空前的构想。这就是游戏中的泰坦要素。《战神III》将有很大一部分战斗直接发生在泰坦一族的身上。泰坦一边奋力地向着奥林匹斯山顶爬着，奎托斯一边在他们身上消灭一群群前来阻挠的妖魔鬼怪。如果不是因为泰坦身体发生巨大的抖动，玩家根本无法察觉自己身处何方，如何表现如大地般的泰坦一族和跳蚤般大小的奎托斯之间的关系呢？如何

演绎这种身形差距给玩家带来的震撼呢？这对于制作小组来说是一个从未有过的超级挑战。你可以想像这样前无古人的设定将对游戏关卡产生多大的影响。在这次发布会上，SCE放出的这段预告片中的一个重点强调的元素就是发生在泰坦身上的战斗。开发人员还兴致勃勃地为到场记者讲述了这一元素，他伸开手臂，然后将手臂放下，通过这样动作模拟泰坦的行动，同时展示手臂区域的变化。也就说在《战神III》中部分游戏场景会随着泰坦的行动而发生改变。为了能够让玩家感受到泰坦身体运动更加真实而自然的变化，游戏场景的变形效果需要非常协调，制作小组为此也做出了巨大的努力。



▲战斗中，重压微微一动，地面也随之颤履，实际游戏会有这样能力的演出效果吗？

变革！以“夺取”的战斗方式控制战场



▲胜利巨人被奎托斯控制后就变成了一辆载我不分的疯狂坦克。

现在家用机的机能是提升了，别说同屏成百人，就算是几百上千人的大场面估计玩家也不会再啧啧称奇。在发布会上制作小组表示他们将通过增加战场上的敌人数量来扩大战场的规模。看到这里你不禁会问：难道只有人多才能展现战场的浩大？难道只有人多才能体现战斗的乐趣？或许有人会担心《战神III》会演变成类似《真·三国无双》那样淹没在人数中的战斗。“这是自前次世代游戏中一个常见的问题。这些拥有50或100个敌人的大规模战场，毫无疑问看起来很棒。”导演 Asmusen 说道，“我第一次在游戏中看到这种大场面的时候，那真是非常的震撼。但是你玩了一段时间之后，你会发现，你知道吗？跟50个敌人战斗跟跟5个敌人战斗根本没啥区别。”战斗并没有得到真正的进化。”正是由于充

分认识到这一点，所以制作小组正在努力实现一连串的“夺取”技巧、动作和攻击，这样才能让奎托斯在面对屏幕上更多敌人的时候战斗做到真正的进化。除了之前提到的可以驾驭敌人成为自己坐骑之外，大量更加细腻、更加狂暴的动作会引入到游戏中，比如奎托斯抓住敌人后可以选择的招式更加多样化，你可以选择把它们进行过肩摔抛向空中展开另外一套空中连技，也可以把敌人当成肉棒来打击其他敌人，甚至可以把敌人当成一个肉盾然后扛着他冲向敌人堆后引发一个小炸弹。《战神III》将在战斗细节上更上一层楼，战斗的套路也将大幅增长，从而引出更多战斗乐趣，导演 Asmusen 表现游戏依然保留系列战斗的特色，强调战斗的魄力，他打算战场中最多拥有50个敌人。

《战神III》的新导演 Stig Asmusen 向我们解说他定义的本世代游戏。如何算是进化？如何演绎真正的大场面？最初，或许各位玩家并不会觉得这位新导演的概念框架同“诺曼底战役”以及《科洛弗档案》(电影)有什么关系，认为这只不过是一种夸张的引用而已。而当制作人员向我们展示战场上，在巨大人马战士的指挥下，它身边的喽罗们更加富有组织性和攻击性时；看着奎托斯在战场上如何揪住独眼巨人的眼睛，控制它对地面杂兵进行群体攻击时；看着奎托斯如何抓住鸟身女妖把它当成飞行工具使唤时，或许玩家更能理解《战神III》又一全新要素——“夺取”的战斗方式控制战场。游戏首席程序设计师给我们一个更通俗的理解，他把这一元素称为“我们的坦克”与“我们的直升机”，由此可见，可以驾驭自己敌人是《战神III》在战斗中的一个巨大变革，这也是游戏在战斗中与前几作的最大的区别之一。

■首次公布的新敌人——奇美拉。



▲同一类敌人在动图上也会有所区别。

▲奇美拉在二代中其实就被设计出来了。

杀破!

更致命的新武器

在前几作中，同屏最多人数也只有10来人，而来到《战神III》中同屏敌人数量将成倍增长，最多达到50人，敌人的攻击方式也会更加复杂多变。面对数量陡增的敌人，用什么武器来干掉这些它们才是最痛快、最过瘾的呢？为此，制作小组为奎托斯准备了全新的武器。目前已经确定的是武器将用方向键进行切换，并且这些武器将拥有比以前更多的升级。

这次发布会上，制作者讲述的重点新武器就是被称为 Cestus（古罗马拳击者的手套）的双手拳套。令人惊讶的是，这副看似沉甸甸的拳套居然和奎托斯的混沌之刃拥有几乎完全相同的招式，而且出招按键也与混沌之刃大同小异，这样玩家就可以非常容易的上手啦。制作者强调：因为两者出招按键相同，所以在连续技中进行武器切换可以打出更加丰富的套路。

■狮头双拳套 Cestus 简直比奎托斯的腰还粗。



■Cestus 的中间位置加上一枚火球是特殊攻击模式。



Cestus 除了拳套形态之外同样拥有混沌之刃般的长距离攻击性，在拳套上有几层铁环，狮头下方还套有锁链，因此 Cestus 可以突然伸长，以长距离的重拳打出去，而且这距离比许多玩家想象中要长得多。《战神III》首席格斗系统设计师 Adam Puhl 介绍道：“Cestus 发出的冲击波将把周围的敌人统统吹飞。”于是我们可以想像这样一种场景：当玩家使用

混沌之刃在一定距离攻击敌人，把它们打到悬崖边上时，你马上把武器换成 Cestus 用最后一招把敌人轰下悬崖，或是当敌人背靠墙壁时，可以用 Cestus 把放兵不停的挑向空中，最后用 Cestus 将敌人狠狠地砸向地面，给予其致命一击，Cestus 的设计灵感来自《战神 奥林匹斯之链》中宙斯铁拳 Gauntlet，不过制作者赋予了 Cestus 更狂野的杀伤力。

“我们看到许多玩家非常喜欢《战神 奥林匹斯之链》中宙斯铁拳的那种力量。” Puhl 说。“而且我玩游戏的时候，当取得宙斯铁拳时就会兴奋的告诉自己我要使用宙斯铁拳直到晕机。虽然我们还有其他的一些想法，但是这个最能说明我们的观点。老实说，当我们开始制作《战神III》的时候，Cestus 原本并没被考虑进来。当时他们并不像你现在看到的样子。但我们越玩就越喜欢 Cestus。由于这把武器太 Cool 啦，我们就继续仔细研究了下去。最后，我们给 Cestus 加上了锁链，还加入了特殊的招式，你只要稍微体验一下 Cestus 与锁链的滋味，就会开始爱上它们。”

现在还可以确定一点，《战神III》至少增加了2种以上的新武器，每一种武器都将有它无法取代的个性和优势。



▲背景中巨大的泰坦才是这张图片的重点。

花絮 1

吉田修平



在《战神II》发表前，人们都在猜测游戏会出在 PS2 还是 PS3 上呢？其实在制作小组内部为此也曾展开过激烈的讨论。当时的吉田修平（现任 Sony 全球工作室总裁）极力推荐在让《战神II》继续在 PS2 推出。而当时的菲尔·哈里森（前 Sony 全球工作室总裁，现任 Infogrames 总裁）则提议把游戏直接搬到 PS3 上。最后如大多数人都认同的那样，把 2 代出在 PS2 上是最明智的决定。如果没有当年吉田修平的坚持，或许我们看到的《战神》系列的发展就不是现在这个样子啦。



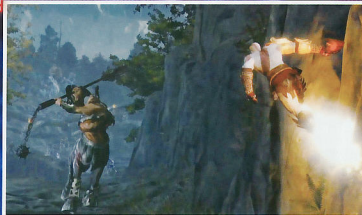
▲奎托斯的相框好像比以前多了不少邪气，少了一些霸气。



壁走! 奎托斯的新动作

很显然,当玩家选择了一种武器就等于选择了奎托斯的战斗和运动姿态。巨大的拳头拳套 Castus 和混沌之刃在回避敌人攻击上显然有较大区别。所有针对不同的武器,奎托斯在移动方式上也有所不同。在《战神 III》中奎托斯的招牌武器混沌之刃将再显神威。Adam Puhl 介绍道:“奎托斯其中的一种新移动方式允许你把双刃甩出去刺入敌人的身体,然后将自己拉向敌人,就好像《蜘蛛侠 暗影之网》中的那样。当然使用 Castus 就无法做到这些。”由于制作人员一

直在努力使混沌之刃发挥更神奇的效果,所以在正式游戏中我们见识到混沌之刃最新的连技。据悉本作将大大加强了空中连技,2代中的刃链摆动动作将会保留,并且加入了类似《忍者龙剑传》《波斯王子》这样的“壁走”要素。“肯定会有解谜部分需要你体验一回波斯王子的感觉。”Puhl 说道,“虽然我不认为有什么地方会要求你一定要使用壁走进行攻击,但经过我们的测试,发现当玩家明白他们能这么做后,他们会越来越多的使用这个技能。”



▲希望本作能将壁走动作很好地融合在战斗中。

前线狙击

残暴! 拧下阿波罗的头颅当手电筒

在整个发表会中,制作小组向记者展示了许多“奎托斯到底还可以做些什么的”新元素,其中“最刺人”的一段演示就是奎托斯进入到一个区域并看到远处地面上的太阳神阿波罗开始的。一组敌兵朝这边冲过来试图保护太阳神,奎托斯迅速爬上一个独眼巨人肩膀上并控制它摸飞了大多数的敌兵。最终,奎托斯来到阿波罗的面前并展开了一段系列迄今为止最过分、最夸张的动画。当其中一个制作人员不停地交替连击 R1 和 L1 键时,奎托斯将慢慢地把太阳神的头颅从他的身体上打下来,当太阳神的脖子被一点点的分开时,他的眼睛几乎都翻出来了并显示一种痛苦而滑稽的恐惧表情。

最终奎托斯得到了太阳神的头



■2代中阿波罗的概念原画图

颅,这颗头颅在奎托斯手中有了新的用途——手电筒。奎托斯用它来发现隐藏的门(当靠近门的时候,手柄会通过震动来提示玩家)或者在黑暗中照明前进。接着,制作人员演示了一个系列最刺人的场景,奎托斯在黑暗中一边提着太阳神的脑袋来照明,一边进行攻击。

■可以猜想阿波罗、波塞冬、哈迪斯等都将与奎托斯进行决战。



▲2代侧刷故事版,宙斯和旗下众神被前来参祀一墓和奎托斯震惊了。

▲奎托斯手中阿波罗的头颅当手电筒。

花絮 2

SCE 旗下的 Santa Monica 制作小组一直是系列正篇的开发团队。之前有传闻说他们在制作《战神 II》期间便开始了一些 PS3 的开发工作。现在真相终于出来了,这则传闻是真的。最初这是一个人数很少的技术小组,他们在《战神 II》开发初期便开始了对于 PS3

新硬件的研究,而且在研究过程中这个小组还在逐渐的扩大。这些都是为现在正在开发的《战神 III》做准备。“在我们正式开始《战神 III》这个项目之前,我们小组只有大概 10~15 人。”《战神 III》首席工程师 Vassily Filippov 向记者说道。



巨人的枷锁

预告片解析

各位玩家第一次观赏完这段长达3分钟的《战神III》预告片后，除了觉得非常带劲和振奋之外，或许无法完全理解预告片所要透露的游戏信息。其实这段预告片几乎包含了本次发布会所披露的有关游戏的全新要素。只要你阅读完本次报道前4页内容后再来观赏这段预

告片绝对会有全新的感受。由于在这段预告片中奎托斯的整套行动过于行云流水，过场动画和战斗衔接得如此天衣无缝，所以到现在我的人都觉得这不是实际游戏画面，而是一段提前进行渲染的过场动画。而导演Stig向记者们表示过，这段预告片完全是即时演算的。

从奎托斯出现的那个镜头开始，影片就开始向我们抛出新讯息啦。



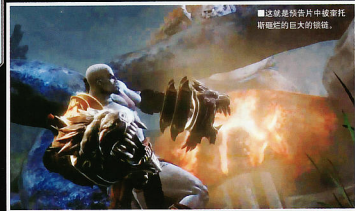
鸟身女妖一直是奎托斯破局的角色，在3代中它还将被当成直落机使用。

巨大的人马战士在预告片中简直不堪一击。

首先混沌之刃的攻击效果将会再次加强，空中连续技将比以往更多更威力，奎托斯的一招一式不但充满力量而且变得比以前顺畅许多许多。紧接着奎托斯在对付人马战士时上演了新技术——坚走。干掉不堪一击的人马后紧接着就是高速跑动中加跳跃行动，并且这次可以像橄榄球运动员那样抱起敌人冲向人堆，最终利用新武器狮头拳套Cestus引爆了一群敌人。

预告片关键点由此开始啦。利用拳套，奎托斯烧了一根巨大的链条，这时场景开始微微晃动，当爬上独眼巨人身体完全操控它行动后，独眼巨人变成了奎托斯驾驶的坦克，这大地开始倾覆，地面变得

垂直。这时候奎托斯脱离已经残废的独眼巨人抓住一只飞翔的鸟身女妖离开。哦，原来这一切都是发生在大地的母盖亚山上。刚才那根巨大的链条居然是束缚着盖亚的巨大枷锁，既然链条已经被砸成大大小小的奎托斯砸碎，大地的母盖亚又可以移动了，她又开始缓慢地朝着宙斯所在地，奥林匹斯山山顶爬去，盖亚旁边还有好几个泰坦巨人正在拼命的向上爬行者，这一镜头一下子又把我们从拉回到了2代的结局中——The End Begins。看到这一场面必将唤起无数玩家对《战神III》的无限遐想吧。



■这就是预告片中被奎托斯砸烂的巨大的枷锁。

新闻资讯
前线狙击

《战神III》新导演访谈摘要

Stig Asmussen



▲图为当年Stig负责《战神》1代时的访谈照片。

迄今为止，《战神》系列共推出七作，每一作都会诞生一个新的导演。光头导演Stig Asmussen将负责指挥演绎《战神III》新的传奇。其实Stig Asmussen一直都是《战神》系列“骨干力量”，在1代中他是首席场景设计师，在2代中他是游戏艺术指导。相信新导演将给本作注入全新的活力。以下是记者对Stig Asmussen的访谈摘要。

记者：在去年12月的这份新闻稿中，除了公布你担当导演外，在工作招聘广告中都透露了你们正在聘请在线游戏编程人员，这之间有什么联系吗？

SA：首先我要澄清一下，《战神III》是一款主机游戏。虽然我们对于一些在线要素很感兴趣，同时也正在研究这方面的东西。但这意味着游戏的玩法会发生改变。合作模式也许会很棒，但我们想做的只是某种类型的游戏，所以合作模式对我们来说没有意义。不过在线内容本身就有多种形式，并不只有对战或者合作模式可以加入到游戏中，再说，我们工作室又不是只有《战神III》

这一款游戏。例如我们才刚刚发售的《Flower》，而且在工作室里还有很多东西，所以……

(注解：由此可以确定《战神III》没有在在线多人模式。)

记者：《战神III》还会有例如“Challenge of the Gods”之类的模式吗？

SA：这个问题我不会回答“是”或者“不是”……我们正在探索其他不同的玩法。

记者：虽然我想你还不能谈论太多将来的打算，但是我想问你的任务只是《战神III》，还是就目前来说你

是《战神》所有产品的监督？
SA：我是《战神》所有产品的监督。

记者：在今天的演示中，哪些细节是你认为对其他人来说不那么明显的，但却是你最喜爱或者欣赏的呢？
SA：这个……每个人都问了很多关于泰坦一族的问题。我想许多人都被关卡的细节以及流血场面等各种要素给迷住，游戏中确实有很多时候会有这样的演出。有一点现在或许不是太引人关注，但我觉得很重要的就是“伊卡洛斯之翼”真的很强。让我吃惊的是我们在这么短的时间内就能把它加进来，而且还起到了《战神II》中飞马的作用。



▲装备“伊卡洛斯之翼”在3代中将带给我们更过高的体验。

记者：这些要素部分是可选择的还是每个玩家都必定得到的呢？

SA：《战神》历来就是一款线性游戏，而且这么做有它特殊的原因：你每时每刻都能指挥游戏中发生的事情。所以现在对《战神III》我们仍然采用相同的做法。如果你在游戏中获得某些的体验，那么你的朋友也会得到相同的体验。但是在这些体验中，今天我们特别谈论过游戏的战斗系统，以及多样化的战斗方式，这样一来你的战斗将和我的完全不同，这就是我所说的“真正的进化”。

记者：如果我把《战神》1代看成是一款故事游戏，把2代当作是一

花絮 3

系列首席人物建模师，来自宝岛台湾的 Louis Lu 大家不应该再陌生了。通过他的 Blog，我们总能了解一些关于《战神》的最新动态。现在好心人 Louis Lu 又开始爆料啦。以下是他发表在 Blog 上有关《战神 III》的文章，我们进行了一些汉化工作。

这就是当天导演 Stig 同制作小组成员分享现阶段《战神 III》成果的照片。



▲制作小组成员们用手柄“品尝”着《战神 III》试玩关卡。

▶这位戴眼镜的同志就是 Blog 的主人《战神》首席建模师 Louis Lu。

通过谷歌或者百度搜索“Louis Lu Blog”就能找到 Louis Lu 的博客 LN3D，上面有许多制作小组成员的博客链接呢。赶紧把这个 blog 收藏起来吧。

美国西部时间 2 月 10 日星期二，公司邀请了大约 70 位的媒体朋友在 Beverly Hills 的 Clarity Theatre 正式发表《战神 III》的一些消息。发布会上 Stig 除了大至说明了一些新的实际游戏内容的东西外，接着就是播放完整版的预告片，再来则是实际展示在 PS3 上执行的一个试玩版关卡，而完整版的预告片与各家媒体的文字报导也纷纷在星期五（2 月 13 号）上午出笼，相信关心《战神 III》的朋友都已经看过这个正式版的预告片啦。

顺道一提，预告片中的 Grunt（拿刀的敌人），Harpy（鸟身女妖），跟 Gaia（大地之母盖亚）是我负责制作的。Gaia 目前还未完成，等下次大家再看到时也许会长得不大一样。

至於实际游戏试玩部分，目前公司只放出了

几张截图，所以大家还无缘看到实际的动态画面。公司在星期三时也对开发小组成员展示了一次在发表会中演示的东西，这也是大部分的开发小组成员第一次看到自己做的东西被展在一块后的状况。一样，Stig 先展示了预告片，再进行试玩，看完后我只能说……跟预告片比起来，试玩部分真的猛太多了！（PS：我激动得有点不敢相信。）

虽然到目前为止玩家的反应都还不错，但我自己觉得在画面的部分真的还比不上《杀戮地带 2》或《未知海域 2》，也知道程序员那边还愿不愿意再改进。总之，虽然是件大事，也有许多自己做的东西被展出，但心中总觉得融不进那种愉悦的气氛中……也许我真的累了……（PS：我能理解，真的是累狠了……）

款动作游戏，那你认为用什么来概括《战神 III》史过？

SA：在我看来，《战神 I》代像是一部史诗电影，《战神 II》则像是一部好莱坞大片，我觉得《战神 III》会处于它们之间。《战神 I》代的节奏感非常好，错落有致，让你有回味的机会。而《战神 II》可以说是高潮一浪接一浪。我想我们会把在前两作中对节奏、情绪、气氛以及每个细节表现最好的地方拿出来，并把他们做成玩家喜欢的内容。

记者：对整个系列来说，你觉得到目前为止最强和最弱的地方是什么？

SA：《战神》到现在最强的地方，大体来说就是奎托斯。无论他是好是坏，他是一个能让人们提起或是人们想要提起的角色。至于最薄弱的地方，我想说的是曾经有这种情况，当时离发售日已经近了，但我还想把一些谜题添加到游戏中去，我……我其实制作了《战神 I》代中的地狱关卡……（言下之意就是 SA

本人对地狱关卡也非常不满意。）

记者：你如何能让从未接触过“《战神》系列”的玩家赶上这集的故事呢？

SA：对本作的要求之一就是“延续这个系列的故事”。近来有些游戏，如果你没玩过故事的某个章节的话，就会让你感到很迷惑。我不希望这样的事情发生在《战神 III》上。

记者：我没有看到敌人身上飘出红魂，是因为现在还太早所以没有演示这部分吗？

SA：是的，现在还太早，希望将来这些要素都能回归。

记者：你提到本作将是“史诗的最终”，那就是说 3 代是最后一作了？

SA：我不知道将来的“《战神》系列”如何发展，我们现在只在把精力集中在《战神 III》上。

记者：玩家不喜欢长时间的读盘或是剧情对话，你们对此有什么对策？

SA：在“《战神》系列”中的绝大部分时间我们从没让玩家看过很长的过场动画。别指望《战神 III》会改变这点。就目前的读盘来看这是我们引以自傲的成就。我们制作的是一款流畅的游戏，不会有读盘时间。

记者：当你在泰坦身上时，泰坦的移动会影响游戏的操作吗？

SA：也许吧。（笑）

记者：有考虑过游戏分级的因素吗？

SA：有些人觉得游戏是小孩子的玩具而不再接触游戏。世界上有很多成人游戏以及很多成人玩家。我们



▲3代中BOSS战的敌量将大于1代而少于2代。（图为1代铁牛Boss）

觉得这和电影是一样的。我做为两个孩子的父亲，我不是在为你们制作游戏，而是在为像你一样的成人玩家做游戏。我们做的一切都是为了塑造奎托斯这个角色，而不是单纯地为了血腥的场面而去制作血腥的游戏。

记者：由于游戏场景的规模，太多的大范围过场会使玩家迷失在游戏中。你们要如何保持玩家的注意力集中在游戏上？

SA：我从没看到谁制作过如此大范围的谜题，所以我没法回答你这个问题。我们打算让玩家在游戏中从一个地方取得线索然后再去另外一个地方取得线索。我们想把游戏做得流畅，而且不需要给你什么提示。我们还做了大量的尝试，比如制作这些庞大的泰坦就很麻烦。开始的时候我们就意识到我们正在做一些以前从没有过的事情。就算当你在这些泰坦身上时，也不会改变你对奎托斯的控制。

“《沙加》系列”第二作、GB经典之作彻底重制!

文 九兵卫 美编 心の永恒

新闻资讯
前线狙击

新的一年, Square Enix并没有放慢重制与复刻的脚步, 打头炮的第一弹便是将19年前诞生于GB平台的《沙加2 秘宝传说》在NDS上进行重制, 担当开发工作的仍然是河津秋敏和田中弘道。虽然同样是掌机平台, 但游戏的面貌却已经今非昔比, 能够重温当年的经典对于新老玩家而言都是一件幸事, 下面就来看看游戏的具体情报吧。

沙加2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演
NDS	1人	日语
发售日本定		售价未定
预定发售日		

游戏介绍



▲隐藏的秘宝所拥有的强大力量让主角也觉得不可思议。为了搞清事情的真相, 也为了找回自己的父亲, 主角的冒险之路就此展开。

从GB版到NDS版, 不但画面变成了全彩色, 游戏中的冒险舞台也得到了3D化, 所以即使是曾经体验过原作的老玩家, 玩到本作也会有焕然一新的感觉。

《沙加2 秘宝传说》原作于1990年12月14日在GB平台上发售, 虽然已经过去了19年的时间, 但很多玩家依然记得这样一款颇具特色的角色扮演游戏。

在本作的故事中, 主角的父亲为了保护秘宝而踏上旅途, 结果却受到不明势力的陷害而行踪不明。为了搞清事情的真相, 也为了找回自己的父亲, 主角的冒险之路就此展开。

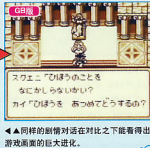


沙加2 秘宝传说

(暂定)



秘宝を襲めてどうする?
まさか、神になるつもり?



▲同样的剧情对话在对比之下能看出游戏画面的巨大进化。

充满未知的世界

父亲所保护的秘宝拥有着非常强大的力量, 因此很多敌人也盯上了这些秘宝, 这其中还包括一些图谋不轨的神灵。在寻找父亲的旅途中, 主角将依靠自己的力量与这些敌对势力展开战斗, 一切充满了未知。



▲分析所获取的情报可以确定下一步的行动计划。
▲主角眼前这个奇怪的家伙难道和秘宝的传说有关?

丰富的武器装备

在游戏中玩家除了可以装备剑、杖这些普通武器之外, 还能够使用枪、电锯等特殊武器。这些武器性能差别很大, 发动攻击时也会出现各种特效镜头, 大大增加了战斗的丰富以及华丽程度。



▲大剑可以轻松发动范围攻击, 在突出重围时非常实用。



►电锯不但演出效果很华丽, 威力也不俗。

独特的成长系统



▲通过战斗来习得技能是最基本的成长方式。

▶提升熟练度也能让我们在战斗中更加得心应手。

不同种族的个性化成长系统是本作的一大特色，玩家需要根据各个种族的成长方法来提升自己的能力。例如，人类是通过不断的战斗来变得更强，而怪物则要依靠吞食自己的同类才能获得成长。这样的设定也是其他同类游戏中所没有的。



思尔就

NDS版新增要素

除了画面上的提升，NDS的重制版也在其他地方增加了一些新要素。在战斗以及成长系统方面，游戏也进行了不小的强化，原作中颇受好评的经典要素经过重制后将变得更加好玩。

全新的“連携系统”!



サンダーウニ



ケブル

▲战斗中增加了发动技能时的特写镜头。

▲将物理和魔法攻击进行组合，我们就可以发动連携给敌人带来巨大的伤害。

广阔的游戏场景

由于采用了3D的方式对游戏中的世界进行重制，本作场景也变得更为广阔了。而在冒险的地图中的所有敌人都是可见的，与其接触之后才会发生战斗，因此玩家的战术安排也将变得更为灵活。



宁静的草原

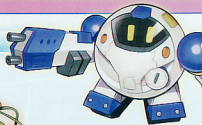


炙热的荒漠



深邃的地下宫殿

四大种族



机械

由于机械无法通过战斗获得很快的成长，想要让它们变得更强大必须给其装备相应的道具，所以装备品的选择对于机械而言是最为重要的。

人类



人类的能力相对来说比较均衡，也可以使用所有种族的武器。不管是男性还是女性，人类通过战斗都能迅速地获得成长，是非常易于上手的一个种族。

怪物

使魔属于怪物的一种，虽然HP不高但是魔力很强。在战斗中使魔不仅可以用小爪子进行普通攻击，还可以发动让对方陷入睡眠状态的魔法。



使魔

超能力者



和人类不同的是，超能力者使用的是“冷气”、“火焰”等特殊能力来进行战斗，类似于通常我们所说的魔法师。这一种族获得成长的途径是战斗中的能力进化。

迷你龙



迷你龙也属于一种怪物，能同时使用威力不俗的物理以及火焰魔法攻击，魔力强但行动速度慢是它的特征。将其他的怪物吃掉，迷你龙就会变身成其他形态。

“女神异闻录”系列”原点 13年前的经典复活!

Persona

新闻资讯
前线狙击

文 九兵卫 美编 木仙

女神异闻录 PSP	PERSONA	Atlus	角色扮演
女神异闻录 PERSONA			日版
预定2009年4月28日发售		1人	4800日元
无对应网站			

《女神异闻录 恶魔幸存者》顺利发售后 Atlus 一点没闲，马不停蹄地又公布了系列初代移植 PSP 平台的计划。在 PSP 版本，金子一马仍然将负责游戏的人物以及恶魔设定，而日皇将只担任音乐的重制工作，还将首次以制作人的身分参与游戏的开发。对于 FANS 来讲，这无疑是大大增加了对游戏的期待度。当年未能体验原作的玩家，现在也将有机会重温这一经典了。

游戏 Gamehall
光影·像·视觉

系统

System

为了让游戏更加适合掌机平台，移植后的本作在很多系统细节方面都进行了人性

化的改进。增加存盘点、调整过故事、增加难易度选择等设定让游戏体验更容易上手，就算是初次接触系列作品的玩家，也同样

能够轻松地体验到本作的独特乐趣。

4 游戏的记录点过少是当年让很多玩家头痛的地方，PSP 版中这样的情况将一去不复返。

Story

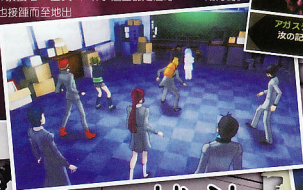
故事

某天，玩家所扮演的一名普通高中生和同年级的好友在圣艾尔米恩学园举行了名为“Persona 大人”的神秘仪式。可不曾想到的是，可怕的异变也随之产生，先是街道中发生极不自然的落雷现象，紧接着一些具有攻击性的恶魔也接踵而至地出现。

序幕……

虽说移植后游戏的主体剧情不会改变，但制作小组还是颇具诚意地增加了不少全新的支线剧情，很多过场动画也由业界小有名气的“风神动画”负责重新制作。这些都是值得 FANS 期待的。

与此同时，主角们身上的召唤恶魔的能力也觉醒了，一场为了找寻真相的战斗拉开了



▶ 新加入的过场动画让游戏的临场感大增。

Battle

战斗

在迷宫中遭遇敌人，我们就会进入回合制的战斗部分。除了直接攻击以及远程的枪攻击以外，玩家还可以召唤恶魔参与战斗。当然，和系列其他作品相似，属性相克是战斗中最需要注意的一点。

名称	状态	大贤者	神童	贤者	秘藏
LV	32				
HP	320/320				
SP	250/250				
		属性	物理	魔法	通常
		属性	炎	冰	雷



▲ 游戏中我方以 5 人小队应战，因此战斗是很讲究互相的配合。

◀ 对于敌人的弱点有针对性地进攻，这样才能给它们造成足够大的伤害

角色

Character



园村麻希

▼麻希对同伴非常关心，总是把别人的事情放在第一位来考虑。



主角

▼主角在关键时刻的冷静判断将对同伴的安全起到关键性影响。



Persona

仲魔

由金子一马负责设定的造型各异的恶魔一直是系列最吸引玩家的看点，本作在这一方面同样不会让玩家失望。不但 PS 版原有的恶魔全部得到保留，玩家还可以通过

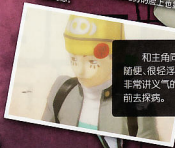
合体来得到新的仲魔。在初代中，不同的仲魔和各个角色之间是存在相适性的，相信在 PSP 版中这一点也会得到体现。

▼各个角色在获得召唤仲魔的能力时都会触发相应的剧情。

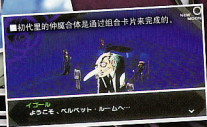


稻场正男

▼面对这种突发事件，稻场正男的脸上也露出了少有的忧虑。



和主角同班的死党，虽然看上去是一个很随便、很轻浮的家伙，但对于自己朋友他还是非常讲义气的。麻布住院的时候，他也曾多次前去探望。



■初代里的仲魔合体是通过组合卡片来完成的。



青面金刚

主角能力觉醒时出现的初期仲魔。青面金刚是佛教中的尊像，本是操控疾病流行的恶鬼，后来改心向善帮助人类去除恶魔而成为了神。跟随在他身边的三只猫鼠分别代表善魔尘世的不见、不闻、不言。

分支与隐藏剧情

Scenario

众多的分支剧情也是《女神异闻录》系列的一贯特色。随着流程的不断推进，玩家选择的分支不同，游戏中所遇到的角色与事件也会出现差别。不仅如此，一些特殊的隐藏剧情还会要求我们满足一定的条件才会出现，与此相对应的，隐藏剧情下的游戏难度也会比平时高出不少。

▶不同分支玩家所遇到同伴是不一样的。



地下新据点

エリィ
お嬢い、私を連れて行って！



2-04 教室

だが、非難が起きてしまったのは
トモに付いた原因が原因だっというの。

▲想基础隐藏剧情就必须多和游戏里的角色打听相关情报。

毗湿奴

与主角适应性最好的最强仲魔。“维护宇宙之神”毗湿奴和“创造宇宙之神”梵天以及“终结宇宙之神”湿婆一起被称为印度教中的三大主神，他的特殊能力是可以化身为其他的神灵来普度众生。



根据 Rockstar 发布的数据,《横行霸道 自由城故事》的销量高达 800 万套,成为一个很可能永远都不会被打破的 PSP 游戏销量纪录。然而由于续作《罪都故事》销量几乎下跌了一半,而且 PSP 游戏在欧美的销量每况愈下, Rockstar 决定将新作转移到 NDS 上。与之前 PSP 的两作一样,《唐人街战争》同样由 Rockstar 里兹工作室开发,但它的画面与游戏方式却更接近于之前的 GBA 版。本作会与《GTA Advance》一样成为一场灾难,还是会借助 NDS 的操作特性成为该系列在掌机上的一次突破? Rockstar 创始人 Dan Houser 说:“我们希望它成为经典街机游戏的《GTA》版。”

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

横行霸道 唐人街战争	Rockstar	动作
NDS	Grand Theft Auto: Chinatown Wars 2008年9月17日发售 1人 跨平台(PS3)	售价 19.99美元 对应玩家年龄:17岁以上

唐人街黑帮血拼

与《GTAIV》一样,本作故事发生在自由城,围绕亚洲黑帮团伙与敌对帮会之间的地盘争夺战。玩家扮演的是一个帮会老大的儿子李黄(Huang Lee),他的父亲在黑帮火拼中丧生。游戏一开始,李黄回到自由城的家中与叔叔李武(Wu Lee)见面,将传家宝“玉剑”交给她。但刚刚抵达机场,李黄就遭到袭击……

由于容量和机能限制, Rockstar 无法像家用机或 PSP 版那样使用即时演算的剧情演出画面讲述故事,因此本作采用了穿插动态漫画的方式,这与其整体画面风格也比较贴切,而人物的对话也只能通过文字呈现。这让本作在剧情部分有点像日式的文字冒险游戏。



▲本作在剧情方面以漫画的形式穿插,不过从亚洲人的审美角度来看,主角李黄的形象实在有点雷。

毫不妥协的暴力内容

Houser 表示,之前 PSP 的《GTA》在设计概念上延续了家用机版,而《唐人街战争》是真正为掌机打造的游戏,任务流程较短,每个任务的长度最多只有 10 分钟,但整个游戏的内容依然丰富。李黄所住的公寓就是本作的“基地”,在那里可以管理联系人列表,接受任务,所有已完成的任务都可以重玩,只要在公寓中的白板上选择即可。

Rockstar 没有因为 NDS 有很多低龄玩家就把游戏改为 T 级,而是仍然延续了《GTA》标志性的暴力内容,仍然是不折不扣的 M 级游戏。在游戏中,你经常会看到血流成河的画面。Houser 说:“任天堂不希望我们开发一款给小孩子玩的《GTA》,我们也没兴趣制作没有枪车和枪击的《GTA》。”



▲没有嗜血镜头的画面不能叫《GTA》。

换一个角度看自由城



下雨时，行人甚至会撑伞挡雨。镜头会动态旋转或缩放，将最佳视角呈现给玩家。

对于本作采用的视角处理方式，Houser说：“很多年前我们就已经研究过这种观点，就在《GTA2》完成之后。虽然我们一直没能将其应用到实际游戏中，但我们一直将其雪藏，希望有一天能拿出来采用。NDS就是一部最合适的主机。”由于NDS屏幕较小，如果采用真实比例，很可能连画面中的人都看不见，因此在本作中人物与场景的大小比例经过调整，人物走出汽车时，其大小与汽车几乎相等。Houser表示，将人物比例放大的另外一个原因是让玩家能够清楚看到一些有趣的动作细节。事实上，除了人物比例和动作细节外，本作在枪战、爆炸等方面都着重进行了夸张化，连子弹的弹道都能清楚地看到，使其在战斗时犹如街机游戏般火爆。

由于机能的限制，《唐人街战争》无法像PSP版《自由城故事》那样采用全3D画面，而是使用了斜45度的俯视视角，采用了一定的卡通渲染效果，给人以系列标志性设定图的视觉感受。但本作带给玩家的虚拟世界绝不含糊，在这座城市里不仅有昼夜循环，而且市民们都有自己的生活，他们会走出自己的房子，进入汽车或者在街上闲逛，偶尔碰上熟人就停住脚步闲聊几句，或者在快餐车旁买点小吃，甚至因为某些小事与其他人大打出手。路上跑着各式各样的汽车，偶尔还会有几辆救护车呼啸而过。当然，你所看到的任何车辆都可以偷窃或抢劫。本作中的各种物体都有其物理属性，你可以将栅栏、路灯和书报亭撞烂。本作采用了即时光影和动态天气效果，

▼虽然本作的游戏场景相当庞大，不过一旦进入游戏就不会再出现画面溢出

▼夜晚时车灯的动态光源效果

▼画面中可以清楚看到子弹的弹道



GTA式街机游戏



▼游戏中也会有大杀伤力的武器

▲直升飞机撞到大楼引起爆炸，本作中充满这种火爆场面



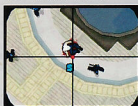
无缝接合的迷你游戏

虽然是Rockstar的第一款NDS游戏，本作已经非常娴熟地利用了NDS的性能特点，而且其中也免不了融入大量使用触摸屏功能的迷你游戏。Houser透露，在游戏开发初期，他们对于是否要加入迷你游戏非常矛盾，因为《GTA》一向以“无缝接合”为特点，射击、驾驶等在普通游戏中被明显分隔开的内容都是完美衔接在一起，而如果硬生生插入触摸屏游戏，很可能会破坏了游戏的节奏和整体感。但Houser表示他对里兹工作室最后的工作成果非常满意。本作的迷你游戏总是出现在恰到好处的地方，例如在加油站里，你可以用触控笔将油嘴对准车口，灌入汽油后再往嘴里填充一些碎布，这样就可以制作出自己的燃烧瓶。偷车时将点火系统打启动也可以用触控笔完成。当你的汽车掉到水里时，还要不断敲击车窗玻璃将窗户打破，才能从车中逃出。

▲将汽车点火启动也是通过迷你游戏的方式进行

当然，玩家最关心的还是本作的操作系统。《GTA》系列已经在不断的进化中将类街机摇杆的操作方式发展到相当完美的程度，但NDS由于没有类街机摇杆，因此只能引入一定的操作辅助系统。为了让本作的汽车驾驶操作更为直观灵活，Rockstar里兹工作室设计的这套驾驶辅助系统能够帮助玩家保持前进的方向，避免高速行驶时产生碰撞，尤其是在拐角处高速行驶时，当然这种能够自动将玩家“吸在路线上”的辅助系统只能给予轻微的辅助，如果玩家操作幅度太大，还是免不了人仰车翻。十字键为控制方向，X键为走出汽车，B键为加速，Y键为倒车，R键为刹车。在步行时，A键为开枪，点击屏幕可以打开一个子菜单选择武器。

在开车时，你可以借助迷你地图，它会计算前往目的地的最快路线。你也可以打开箭头提示，在汽车上方出现一个大箭头指引玩家前进的方向。如果偏离路线太远或者走错路，可以点击回到正确位置。在汽车上当然也会有多种多样的电台可选。



▲用触控屏射击敌人是看合适的位置了



▲按照屏幕中的图案制作车身

“它就像另一个环境中的《GTA》，我们绝不允许缩水！”

——Rockstar联合创始人Dan Houser



和同伴一起守护那片永恒的星空吧!



文 九兵卫 美術 木仙

当世界树上结出女神的果实，
通往神之国的道路就会被打开，
那便是我们天使的梦。
人类感谢之情的结晶
星之气息，
世界树便是以此作为生命的养分。
当自我被打破，
地面上的希望开始消逝，
我们的新的冒险就此展开了……



游戏本还有一个半月即将发售，Square Enix 却出人意料地宣布本作将延期 4 个月，这对所有翘首以盼的玩家而言无疑都是个噩耗。但是话说回来，4 年多的时间（前作为 2004 年底发售）我们都等了，再多等 4 个月也并非大碍，除了修正所出现的问题，相信制作小组也会利用这段时间在宣传方面多花一点精力。我们先来看看本次的情报吧！

勇者斗恶龙 IX	Square Enix	角色扮演
NDS	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	日常
	发售日期 2009 年 7 月 11 日	单人 / 2~4 人
	无对应周边	对应玩家年龄 全年龄

新的职业 旅行艺人

旅行艺人是本次公布的新职业，他们的特点是在战斗中可以施展各种各样的艺能，比如让敌人发笑或者像变戏法一样喷出火焰。旅行艺人的各方面能力比较均衡，服装也相对华丽，大家是不是也想来尝试一下这种新职业呢？



▲不仅具有搞笑的本领，旅行艺人的行动速度也很快。整体能力介于盗贼与魔法师之间。

新增敌人



蒙蒙



モーエンの こぼれがし

长着蝙蝠翅膀的蒙蒙属于鸟系的怪物。别看它浑身毛茸茸的样子非常可爱，但如果一不小心惹它发怒，它就会露出锋利的獠牙向你的要害扑过来。

▲张开血盆大口的蒙蒙看上去非常恐怖。
▼兹齐尼亚在森林中出没得比较多，使用火属性魔法能对它带来不小的伤害。



兹齐尼亚

长得像黄瓜一样的兹齐尼亚其实是属于南瓜类植物的怪物。虽然本身没有什么强大的能力，但是手中持有的尖锐长矛让它的实力也不容小觑。

多人游戏模式



准备工作

想要进入本作的多人游戏模式中冒险,我们首先要做的就是来到露伊达酒馆和坐在柜台之上拉维埃儿进行对话,她会帮助我们搜索周围的同伴。玩家将作为冒险的发起者来迎接其他同伴。当所有人都聚集到酒馆中并整装完毕后,我们再去找拉维埃儿对话就可以共同进入异世界进行冒险了。

▶为了表达高兴的心情,让我们一起来做游戏一下吧!



▲拉维埃儿是多人游戏模式最重要的NPC角色,趁着出发前的休息时间我们还可以与同伴进行简单的交谈。



合力战斗

在游戏中的世界地图或者迷宫内,敌人都是可见的,而玩家本身和共同参与冒险的同伴也是可见的。遇到敌人后,玩家和附近的同伴就会一起进入到战斗界面,此时仍然采用传统的回合制战斗方式。如果在进行战斗时同伴离我们比较远而无法加入,我们也可以主动呼唤同伴,此时不管同伴身处多远的地方都能瞬间加入到战斗中来,这是冒险的发起者所独有的特权。



▲冒险的过程中也要注意保持队形,不熟悉的游戏玩家千万不要走丢了哦!

▲受到同伴的呼唤后,玩家可以决定是否要前往帮助。



恶魔亚贡

亚贡一颗就能被认出是恶魔系的怪物,身体轻盈的它动作非常敏捷,有时攻击也会附带一些中毒之类的异常效果,是一个非常难缠的敌人。



▲恶魔亚贡可以发动连续攻击,这在战斗的时候一定要小心。



树叶浣熊

▲玩家如果跟着树叶浣熊一起跑就能随时有可能被偷袭。



老虎骑士

平上拿着一片巨大的树叶这是这种怪物得名的原因,除了可以用树叶扇起非常强大的强风让玩家措手不及以外,它还会跳起一些怪异的舞蹈,是一个很容易让玩家迷惑的敌人。

▲老虎骑士会咏唱让我方防御力下降的咒文。



タイガーマスクは、川カニを召喚した!

关于延期

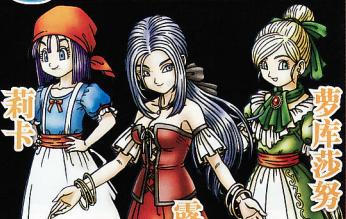
2月12日,在毫无征兆的情况下,Square Enix突然宣布将游戏的发售日从原来的3月28日推迟至7月11日。对于这次的延期,Square Enix给出的官方解释是在临近发售前发现本作的联机模式下存在着重大BUG,而在解决这一BUG的过程中游戏的其他部分也出现了一些新问题,为了解决这些问题,制作小组无奈只能选择延期发售。

从长达4个月的延期决定我们可以推断出,游戏的BUG可能非常严重,这对于厂商和玩家来说都是个坏消息。现在我们能做的就只是希望在这段时间内,制作小组能彻底将游戏加以完善并确保最终成品原有的素质,到底延期还将带来哪些其他方面的影响,我们也将继续关注。

新闻资讯

前线狙击

酒馆里的女招待们



莉卡
莉卡是一位性格开朗的女佣兵,酒馆的常客她总是第一个忙前忙后。目前在露伊达酒馆打工的她平时也兼职和火犬打成一片,是一个很容易相处的同伴。

露伊达

露伊达是露伊达酒馆的老老板娘,在游戏中她会向我们介绍酒馆同伴的相关信息,生活中的露伊达就像是主角的姐姐一样,也总帮我们打理其他日常事务。

罗库莎努

罗库莎努给人的第一印象就是某个大人家的千金,举止优雅端庄,在酒馆中她并不直接端送酒水,而主要负责招待客人,是酒馆中不可缺少的吉祥物一样的存在。

拉维埃儿



拉维埃儿长着天使的翅膀并头顶光环,关于她的身分令人知晓。在露伊达酒馆中,她可以为我们打开通往异世界之门,也可以说是熟知多人游戏模式的“窗口”。

新作知波

栏目主持 晴天&星夜

FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大家尝

超级机器人大战Z 特别盘

[文: 梦迪]

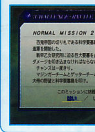
PS2 ■ 超级机器人大战Z 特别盘 (PS2) ■ 日期
预定 2009年3月5日发售

乙的魅力远远没有结束!

距离大受好评的《机战Z》发售后半, 玩家又将在此PS2上迎来系列最新作,《超级机器人大战Z 特别盘》的地位和《超级机器人大战OG 外传》比较接近, 不用说是FANS们不容错过的。

主要模式

游戏同样收录了可以进行游戏的模式, 这个模式分为两种, 一种是基本的故事模式, 会有全新的关卡。如果玩家之前在《Z》中通过, 根据男/女/男女主人公的通关情况会有三个奖励。另一种是全新的挑战关卡。挑战关卡是一个个独立的关卡, 不过难度较高, 此外还有NORMAL、HARD、EX、HARD这3个难度可以选择。



挑战关卡也会从侧面给游戏剧情进一步补充。

挑战关卡的难度会相当高。

欣赏模式

《超级机器人大战OG 外传》加入战斗欣赏模式广受好评, 这回的《超级机器人大战Z 特别盘》依然延续了此模式。在此模式中, 玩家可以自由设定敌方和守方, 然后招式、地形、音乐、敌况均可自由选择, 对于热衷于华丽的战斗动画的玩家再合适不过了。



很多非常罕见的战斗台词也可以用这个方法轻松听到。

可以任意调整战斗战况。

观看不同角度的战斗是一大乐趣所在。

图鉴

本作的图鉴和《Z》一样, 不过已确认加入部分新机体。此外在新加的特别剧场中, 玩家可以看道游戏中登场的人物和机体的设定资料, 就连中断退出时的台湾集也可以自由看到。

新闻资讯 新作知波

愉快的春节假期之后迎接各位玩家的又将是一个“春季游戏发售的高峰期”。除了利用空闲的时间赶快抓紧时间体验经典大作所带来的震撼外, 本期知波中同样为大家准备了几款即将与玩家见面的新作情报, 其中《无双大蛇Z》登陆PS3平台一定让“无双”们找到了新的目标, 而《超级机器人大战Z 特别盘》的推出也成为了PS2玩家不能错过的一道大餐。



通过Xbox LIVE与PSN提供下载日益成为一种重要的游戏发行方式, 尤其是在经济危机中零售环境日益恶劣的情况下, 越来越多的游戏选择了网络发行的方式。《战地1943》这种超大牌的作品都改为下载的模式推出, 下载游戏通常为重复购买小品级游戏”的陈旧观念看来已经不合时宜了。



王国之心 358/2天



【文: 晴天】

NDS ■ Kingdom Hearts 358/2Days ■ 日期
预定 2009年春季发售

游戏核心系统初次曝光

以往公布了众多游戏故事背景以及主要人物相关的情报后, 官方终于在最近放出了本作的大量新信息, 其中不但有吸引眼球的最新概念插画, 影响角色成长的全新系统也终于能让我们对游戏的战斗, 以及实际游戏时的乐趣有一个大致的了解, 还等什么, 赶快往下看吧!

自由组合的能力盘

在最新公开的系统情报中我们可以很清楚地看到, 人物的能力界面会使用一个特殊的矩阵来进行表示(简称为能力盘), 而在其中等分的20个小方格中根据需要进行插入特定的“能力块”就能赋予人物各种战斗技能和魔法。所以在有限的格子内组合“能力块”就值得非常考究。另外游戏中的武器也支持类似“能力盘”的自由组合, 使用特定的部件就能改变武器的形态和能力。



组合的极意

在看完了以上的讲解后, 如果大家认为本作只是将能力块进行简单的堆砌那就大错特错了。因为根据游戏的设定, 在存放“能力块”时如果玩家能够将它们连接成某些特定的形状, 就会得到特殊的效果加成, 为玩家组合人物能力时提供了更多的选择, 战斗的技巧和方法也随之改变。



XIII机关的华丽武器

由于本作核心的内容是跟随“XIII机关”一起冒险, 所以在“联机模式”中两名玩家都可以使用这些曾经敌人展开华丽的攻击, 当然最特别的莫过于他们各自使用的专用武器了。



■ 吉格巴尔(シグバル)所使用的武器可以在战斗中使敌方的同时利用后向力攻击的相反方向移动, 熟练运用后绝对是回避敌人攻击的好方法。

► 德米克斯(デックス)使用电吉他所发出的音波来攻击敌人, 不同颜色的音波也会对敌人产生各种负面效果。

无双大蛇2

PS3 ■ 无双 ORICH Z ■ 日版
动作 ■ Koei ■ 预定 2009年3月12日发售

史上最大规模的《无双》降临

【文：纱邇】

光荣称得上是闷声发大财的典型。这款《无双大蛇2》称得上是活用现有资源的最佳范例。游戏之前已推出过3个版本的《无双大蛇 魔王再临》为基础，加入了一些新的要素，俨然变成一款全新新作。OK，3月12日，史上可选人最多和同屏人数最多的《无双》即将降临！



▲ 弁庆的武器相当奇怪，看起来似乎不太好对付。



弁庆

新服装

本作为所有的角色都追加了新服装，而三国武将相对来说也不错，因为他们的服装基本上都是直接照搬《真·三国无双》的。不过还有数量众多的战国武将以及神话武将，究竟他们的服装会是什么样呢？想必这将是PS3玩家的一大助力。

日本历史上有名的英雄好汉，是源义经的家臣，武勇过人，最后为保护义经而战死，是深受日本人民喜爱的英雄。

新角色

《无双大蛇 魔王再临》创下了系列可选角色数量之最，而本作再接再厉。首先是百目鬼和牛鬼这两名原本只能在对战模式中使用的敌方角色，此番正式成为可选择角色。其次是增加了两名全新角色，其中一名是大家熟悉的武藏风弁庆，因为源义经已经加入，作为家臣的弁庆加入也在情理之中。



另一名角色目前尚未公开，不过官方有一个剪影图，看得出来是个女性，并有文字提示：“赐予格空索降咒之人”，看来不是女性妖怪唐橘就是观音了。

▲ 百目鬼和牛鬼大幅度增加了语音。

新关卡

目前已知的新关卡有：关原双败战、五行山脱出战、赤壁合战，均是演剧模式的关卡。值得注意的是，本作的演剧模式有了变化，只要打过一次之后就可以用任何角色进行挑战，这个设定总算满足了FANS的心愿。



▲ 有了义经、弁庆、清盛，就可以在《无双》里上演滑州合战了。



勇者30 30秒内燃烧你的小宇宙!

这是一款比《勇者别嚣张》更为另类的游戏。它集结了多种游戏类型于一身，画面则采用了较为复古的点阵显示方式，而玩家的游戏时间只有30秒。到底这款名为《勇者30》的游戏具体是怎么个玩法，就让我们来看一下吧！

勇者模式是以30秒内击败魔王为目标的角色扮演游戏。玩家在该模式下可以通过打败怪物来提升自己的等级，获得一定的金钱后，我们甚至还可以购买道具以及装备来强化自己。在某些特定的关卡中，游戏还提供给我们的诸如马、飞龙之类的代步工具。



勇者模式



骑士模式

相比于主动出击，骑士模式则是要求玩家在30秒内保护好躲藏魔法的贤者。面对一波又一波蜂拥而至的怪物，我们必须靠动作游戏一样迅速地将它们解决，有时还会利用到一些机关。只要玩家坚持满30秒，游戏便算是胜利。

PSP ■ 勇者30 ■ 日版
角色扮演 ■ MMV ■ 预定 2009年5月发售

换位思考一下，当我们成为魔王之后又需要做什么呢？答案是，本作中的魔王模式是一个即时战略游戏，它需要玩家在30秒的时间内不断地召唤各种各样的怪物，通过对它们下达相应的指令来将所有敌人消灭。



▲ 玩家们通过对作战指令，来召唤各种各样的怪物。

魔王模式



▲ 玩家在公主身边防守的士兵。

公主模式

在公主模式下，玩家需要操作以弓箭为武器的公主完成一个简单的射击游戏，限制时间同样是30秒。和一般的射击游戏不同，这里公主是乘坐坐在由众多士兵簇拥着的马车之上，发射的弓箭也是呈扇形的，而且还可以面向四面八方进行射击。



【文：九兵卫】

战地1943

多兵种 ■ Battlefield 1943 ■ 美版
 在线多人射击 ■ EA ■ 预定2009年第三季度发售

《战地1943》是有史以来最优秀的FPS游戏之一，超大规模的网战模式使其在北美的PC游戏市场长期保持最流行FPS游戏的地位。不久前，当EA突然公布续作时，带给玩家的却是一个喜忧参半的消息：喜的是它将会推出PS3和X360版，而且使用了《战地 恶人连》强劲的“霜寒”引擎，画面大幅进化；忧的是它只是一款在PSN和Xbox LIVE上提供下载的游戏，据称容量仅有350MB。在区区一个游戏DEMO都有可能超过1G的今天，350MB的容量实在是匪夷所思，这是否意味着《战地1943》将会退化成一两款迷你游戏呢？

本作制作人Patrick Liu和Gordon Van Dyke希望玩家不用对本作的素质担忧，虽然容量较小，但这主要是因为本作只有网战模式，没有单机内容。而且在网战模式中仅提供了一种征服模式。Van Dyke表示，他们是将最精华的乐趣提供给玩家。游戏收录了前作中的复活岛以及硫磺岛和瓜达康纳尔岛，玩家要占领



岛上的9个战略要地后才能获胜。占领了一个要地后，就可以为自己的队伍创造一个新的重生点。令人稍感失望的是，本作的网战规模大幅缩水，最多只能24人在线。



■ 在线多人游戏《战地1943》是本作的一大亮点。



从目前公布的复活岛演示来看，熟悉《战地1942》的玩家应该很快就可以感受到本作的乐趣，而且本作在系统上也大量借鉴了《恶人连》中提出的一些概念。玩家先是从复活岛两端的航空母舰上出发，一开始就可以驾驶战斗机在岛上轰炸，强大的“霜寒”引擎让玩家可以将整座建筑物炸毁。在地面作战中玩家会发现自己的身旁炮火不断，建筑物在轰炸中碎石横飞，战斗非常狂热。对于一款小容量的下载游戏而言，本作可以说是难得一见的大制作。Van Dyke说：“我们希望《战地1943》成为家用机上最大牌的下载游戏。”

【文：阳光成员 清国领域】

漫画英雄终极联盟2 超级英雄大对决!



■ 终极联盟2游戏中的玩家可以自由选择角色。

将各种超级英雄融合的游戏通常为大乱斗式格斗游戏，而Marvel漫画公司英雄集结的《漫画英雄终极联盟》却是一个动作角色扮演游戏，虽然质量不算太高，但销量非常可观，目前续作已经在开发中。《漫画英雄终极联盟2》由Marvel公司推出的“内战”系列漫画为剧本大纲，讲述超级英雄联盟的分裂。

由于一场惨剧的发生，数百名无辜平民死亡，该事件促使政府在最短的时间内通过了“超级英雄登记法案”，该法案提出建立一个有关超级英雄的资料库，所有超级英雄都要主动登记自己的信息。但有一些超级英雄担心将自己的秘密身分登记之后，如果数据库被黑客入侵，有可能导致自己身份的暴露并因而危害到自己的家人。于是政府授命主动登记的超级英雄追捕拒绝登记

多兵种 ■ Marvel: Ultimate Alliance 2 ■ 美版
 动作角色扮演 ■ Activision ■ 发售日未定

对应机种为 PS3、X360、Wii

的超级英雄。

本作为漫画版的剧情增加了一个原创的序章，根据Marvel推出的“秘密战争”迷你漫画系列制作，讲述Nick Fury带领一小队英雄，前在本来的由毁灭博士统领，后来被Lucia Von Bardas占领的Latveria地区。但在任务即将完成时，Von Bardas向纽约发动了报复性袭击，这起事件为后来的“超级英雄登记法案”埋下了伏笔。进入游戏后玩家需要决定是否登记自己的身分，如果选择登记，就会加入由钢铁侠领导的阵营，选择不登记将会加入美国上尉的一方。

【文：阳光成员 清国领域】



■ 对于电脑游戏来说，本作的高画质可以说非常出色，人物建模与场景特效。

守望者 末日在即

多兵种 ■ Watchmen: The End is Nigh ■ 美版
 动作 ■ WBIE ■ 预定2009年3月发售

对应机种为 PS3、X360

《守望者》以其充满深度的剧本被很多评论家评为“美国漫画史上最伟大的作品”，今年由该漫画改编的电影也是最值得关注的大片之一，而在电影上映期间，同名游戏也将与玩家见面，不过这次不是以零售版的方式上架销售，而是将会在Xbox LIVE和PSN上通过下载的方式分为多个章节推出，第一章《末日在即》即将与玩家见面。

在《末日在即》中，原作的6名英雄只会出现两名，Rorschach和Nite Owl，故事发生在漫画版的10年前，剧情将通过独特的2D过场动画讲述。Rorschach是一位近战型角色，除了普通的拳脚攻击以及捡起场景中的物品作战外，在战斗中高满特殊技槽后，可以进入狂暴化状态。Nite Owl能够使用超能力攻击敌人。本作也对应双人分屏合作模式。

【文：星夜】

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

《杀戮地带2》的意外偷跑使得广大PS3玩家得以提前体验到这款神级作品，不过由于多人对战服务器还没有开放，无法对对战部分做出评价，所以本期黄金眼只好暂缺它一席，下期再说个究竟。

《街头霸王IV》是一定要用摇杆玩的，如果你用的是“模拟型”选手还勉强能用手柄凑合，但是“蓄力型”的就不是一手柄能搞定的了。编辑部因此又掀起一阵格斗游戏高潮，“小黑屋”里每天中午都是人满为患。

黄金珍藏 × 1

热血推荐 × 1



街头霸王 IV

推荐玩家人群

- 已经离开街机厅很久了玩家。
- 决心从格斗基本功做起的玩家。
- 乐于挑战自己“搓招”功力的玩家。



黄金珍藏

总分 27

■ 对战爽死党！ 挑战爽死党！

Gouki

这次的移植可以用厚道无比来形容，真正的让街机仔们都羡慕。两个版本的过场时间都让人满意，网络对战也超出想象的情况要好。挑战模式的两个难度让玩家更容易上手，也能让玩家抓到。当你看到动人心弦的游戏画面和张力十足的角色特写的时候，你会觉得Capcom有一款真正热爱游戏的艺术家。



多边形

无愧为“格斗游戏的王者”，时隔多年仍然可以带给格斗游戏玩家无尽的感动与激动。Blocking 系统的取消又被认为是一种突破。但 EX SA 反击又给对战带来了新的变化，超必杀与奥义的区分让玩家又往上推进了一个档次。挑战模式的难度让人简直抓狂。没有押杆的游戏，游戏的乐趣要缩水不少。



胜负师

兴奋！还是兴奋！如同第一次接触(SF3.3)的感觉，这一作带给我的兴奋感在很长时间的间隔内都将挥之不去。紧张、激烈、热血在高清演绎下更加激动人心，而系统在传统与创新间的平衡也令人惊喜。挑战模式更是让人上瘾，一格高台也能流畅对战（PS3版）的网络模式更是时代代 FIG。

■ PS3 / X360 / BD-ROM / DVD-ROM / Capcom / Street Fighter IV / 格斗类 / 2009年2月12日 ■ 1-2 ■ 无对应专用格斗杆

马里奥与路易 RPG 3

推荐玩家人群

- 马里奥与路易的粉丝 ANS。
- 喜欢轻松诙谐游戏的人。
- 被库巴的魅力所征服的人。



热血推荐

总分 25

■ 欢迎光临，这里是库巴肚子一日游！

九兵卫

虽然已经是系列第三作，但这次由于新增加了库巴的结局，所以即使是玩过前作的人也能体验到与以往不同的乐趣。游戏中的故事节奏非常紧凑，库巴身体内外的互动效果更是让人发呆。相对于其他角色扮演游戏，本作的操作要流畅很多，战斗也要强调技巧性，很容易使人不知不觉地陷入其中。



炎骑士

两线作战的游戏模式让游戏的趣味性和耐玩度有了不小的提升，两条战线之间的互动与协同也令 NDS 的独特点得到了很大的发挥。库巴在游戏中“戏份”有点多，相比之下马里奥兄弟的表现则显得中规中矩。游戏的场景比以往作品更加丰富，详细的操作说明更可以让初心者轻松上手。



玛娜

游戏开头还是一如既往的简单，游戏本身还是一如既往的好玩。丰富的收集要素与有趣的战斗就不用赘言了。本作最大的改变无疑是玩家终于可以操纵库巴进行游戏了！有了操作库巴需要三人一起合力才能解决，而且操作库巴和马里奥兄弟时游戏风格也截然不同，三人在战斗时的配合更是充满新意。

■ NDS / 卡片 / Nintendo / マリオとルイージ RPG 3 / 1 / 角色扮演类 / 2009年2月11日 ■ 1人 ■ 无对应周边

命运之链

推荐玩家人群

- 喜欢体验不同职业的玩家。
- 想尝试另类风格的动作角色扮演游戏的玩家。
- 对刚素材有耐心的玩家。



总分 23

■ 喜刷刷，喜刷刷。

火云

游戏为了让玩家体验最纯粹的做任务与冒险的乐趣而强化了剧情要素，抛去升级的概念，怪物升级装备强化人物能力的概念与《怪物猎人》有异曲同工之妙。不过作为一款动作 RPG 游戏更加强调装备而不是玩家自身的操作水平。跑来跑去与人对话完成任务的方式有些过于简单，后期比较枯燥。



九兵卫

游戏的整体素质很高，起初提供玩家的 8 种不同职业的角色，每个角色的剧情以及成长路线都是非常不同的，这使得游戏的耐玩度非常高。虽然战斗方式比较单一，但是各种攻击的特性区别大。另外除了单机流程之外，游戏中提供玩家的分支任务非常丰富，养成系统也很值得研究。



晴天

游戏的基本内容就是接受任务探索不同的岛屿，通过消灭迷宮的敌人获得素材打造新装备，从而体验到循序渐进的乐趣。游戏中不但有华丽的攻击方式存在多种变化，通过改造船只能使用更多的设置，利用它们不但能够发现珍稀怪物，还能完成各种挑战任务或迷你游戏来获取丰厚的奖励。

■ NDS / 卡片 / NBGI / アステロイド / 动作角色扮演类 / 2009年2月5日 ■ 1人 ■ 无对应周边

恶魔之魂

推荐玩家人群

- 厌倦了低难度角色扮演游戏的玩家。
- 追求刺激的人。
- 对联网合作有兴趣的玩家。



总分 23

■ 在不能死亡中前进。

游戏风格与同类游戏截然不同，游戏中没有多余的关卡，稍不谨慎就会有你的生命，而且游戏对于死亡的态度也不轻。玩家初次尝试时必须在不断死亡中前进，喜欢这种风格的玩家应该不会不释手。网络部分同样有特色，除了合作还能对抗，由于游戏难度高，不联网的话通关都有点困难。



火云

作为 SCE 与第三方合作发行的游戏，本作的象征意义远远大于游戏本身。虽然游戏的动作风格略显平庸，但游戏的战斗系统和怪物的设定上还是很有特色的，喜欢偏美式 RPG 风格的玩家可以得到满足。死亡之后就从头再来的设定让玩家不能放弃，建议喜欢的玩家耐心等待游戏的发售。



九兵卫

发售前并没有对本作予以太多的关注，但实际玩了之后才发现游戏的素质还是很高的。首先本作的画面很硬，运用得到好处的光影效果将游戏沉重阴郁的世界观展现得淋漓尽致。另外，紧张刺激的 BOSS 战以及强调合作性的联机部分也非常吸引人，不过需要提醒大家的是游戏的难度有点高。

■ PS3 / BD-ROM / SCEJ / Demon's Soul / 动作角色扮演类 / 2009年2月5日 ■ 多人在线 ■ 无对应周边

机动战士高达 高达的野望 阿克西斯的威胁 V



炎骑士



九兵卫



纱迦



推荐玩家人群

- 高达系列粉丝。
- 对特定角色有执着追求的玩家长。
- 还在坚守PSP2阵营的玩家。

总分 **23**

■ 宇宙世纪的未来在你的手中掌握。

从副标题的名字不难看出本作基本是属于前作的强化版。新增加的原创剧本才是“宇宙世纪”高达世界中的一条脉络，可以给予习惯了以往游戏的老玩家带来十分独特的感受。大量外传性质作品的加入也充分迎合了核心玩家的需求。游戏中共出现了14万势力，这使得游戏的耐玩度进一步提高。

如果说前作已经具备了相当高的完成度，那么这一次的新游戏则可以以系列老玩家们体会到更多的感动。除了在原有剧本内容上进一步细化之外，还加入了不少期待度极高的机体和角色。撇开原有战略战术层面的游戏体验不谈，新增的“蒂姆·雷”剧本还可以让玩家专心体会机体兵器开发的全过程。

和前作比增加了4个新作品、5个新角色和80种以上的兵器，不过相应地也删掉了一些东西，令期望完美的玩家有些遗憾。新增的蒂姆·雷篇非常有意思，独特的优势让老玩家也倍感新鲜。PSP版和PSP2版内容基本相同，不过PSP2版对应作记录，再加上更优的优势，感觉更有吸引力。

■PSP2/PSP ■DVD-ROM/UMD ■NBD ■机动战士ガンダム キレの野望 アクサリスの脅威V ■动作 ■2009年2月12日 ■1人 ■无对应周边

光明力量 羽翼



九兵卫



火云



晴天



推荐玩家人群

- 《光明力量》系列 FANS。
- 声优控、人设控。
- 喜欢简单明了的棋棋游戏的玩家。

总分 **22**

■ 本作的羽翼似乎还不够丰满。

游戏类型改为策略角色扮演后，很多玩家起初会对系统有点不适应，但只要练习一段时间就好。战斗的系统直接使用对应按键下达指令的操作方式虽然很直观，但玩起来不够爽快。除了剧情延续系列一贯的世界观之外，游戏强大的人设和声优阵容也是很大的看点，在这方面感兴趣的玩家一定会非常满足。

本作的转型似乎还差了一些火候，游戏系统借鉴的痕迹明显，模仿《女神异闻录》的战斗系统因为限制较多也使得爽快感大打折扣，而战斗的节奏也因此而被拖慢。不过游戏对职业以及其他系统上的把握还是很成功的，系列的老玩家还是能够从熟悉的职业和技能中找到当年的感觉。

由于这次有负责开发《召唤之夜》系列的FLIGHT PLAN加入，所以游戏中的人物建模会给人一种亲切面的感觉，而配合CG渲染的背景、画面的质感也得到了进一步提升。战斗系统保留了战斗的紧张与爽快，将技能设置在不同的键位后，玩家就能轻松使出连携、必杀等极具魄力感的攻击。

■NDS ■卡片 ■SEGA ■Shining Force Feather ■策略角色扮演 ■2009年2月19日 ■1人 ■无对应周边

死亡之屋 赶尽杀绝



丁丁



炎骑士



玛娜



推荐玩家人群

- 成年玩家。
- 街机片爱好者。
- 可以找到朋友同乐的玩家长。

总分 **22**

■ 有型且恶趣味十足的射击游戏。

如果你是昆汀或是美式B级片的粉丝，那么这款游戏你真的不该错过。残酷无厘头的小剧情，香艳的机车美女，枪声不断的黑白风格，还有一堆廉价的僵尸，游戏的正常卡卡速度不高，但想达成高连击也并非易事。通关后的导演剪辑模式才是正数。游戏的运行帧率不稳定，但多人游戏乐趣十足。

本作的风格与以往作品相比有了不小的变化。除了一贯的血腥和暴力之外，粗口、衣着暴露以及碎尸等在欧美暴力恐怖片中常见的元素在游戏中也是屡见不鲜。完全全的B级风格充斥着整个游戏过程。或许是引入敌人升级系统所带来的影响，游戏中BOSS似乎比以往作品中的“前辈”要强上不少。

游戏中对于气氛的营造和画面可以说是不错的，经常看电影的人应该能发觉到不少B级片的影子。射击丧尸不同的动作会对不同的部位造成伤害，玩家和周围的场景也可以发生互动，射击时的手感可以说是Wii上同类游戏中出类拔萃的一款，只可惜游戏的难度有些低，流程也实在是太短了。

■Wii ■DVD-ROM ■SEGA/Headstrong Games ■The House of the Dead: Overkill ■枪炮射击 ■2009年2月10日 ■1~4人 ■对应Wii Zapper

灵异恐惶 2 起源计划



丁丁



星夜



飞行员



推荐玩家人群

- 恐怖题材爱好者。
- 对于暴力表现反感的游戏玩家。
- 玩过前作的玩家长。

总分 **22**

■ 独特的恐怖感是它唯一的特色。

这款游戏的原作在次世代初期的确算得上有着优秀的画面和独特的恐怖主题。但是在现在射击游戏泛滥的情况下，续作表现并不突出。游戏的血腥暴力程度较高。在游戏中随时都能看到血肉模糊的灵异恐怖感，有种日式恐怖片的风格。游戏的射击部分以及敌人的AI设计只能说表现平平，不过不失。

对于“血腥系”美式恐怖，估计绝大多数亚洲玩家都不会产生恐怖的感觉，但充满日式恐怖氛围的《灵异恐惶》绝对是一款能够令人毛骨悚然的游戏。作为续作，《灵异恐惶2》通过场景中的灵异现象与心理暗示营造恐怖氛围，让你在每一个拐角都担惊受怕，同时它也是有史以来最血腥的游戏之一。

本作完全继承了前作的恐怖风格，不过“没有进步就意味着退步”，前作看起来令人毛骨悚然的恐怖气氛在本作中变得不再能激发玩家的肾上腺素，虽然血腥程度依然不减当年，但是看多了也就那么回事。最关键的是恐怖游戏的射击手感和敌人的AI设计并没有任何进步，使得游戏并不那么令人兴奋激烈。

■PS3/X360 ■DVD-ROM/BD-ROM ■Warner Bros. Interactive Entertainment/Masfilm ■P.E.A.R.2: Project Origin ■生存射击 ■2009年2月10日 ■1~4人 ■无对应周边

天诛 4



炎骑士



ACE飞行员



火云



推荐玩家人群

- 爱玩过Wii的玩家。
- 喜欢潜入型游戏的玩家长。
- 对忍者题材的玩家。

总分 **20**

■ 这年头搞暗杀也要有套路啊！

对于那些不适应Wii操作方式的玩家来说，这一次针对PSP的移植则可以算是他们的福音。而且，经过修改的操作高难度不仅没有缩水，反而显得更加出色。游戏后半段流程中部分关卡的难度明显降低。不过对于一款向掌机移植的游戏来说，能够有如此接近原作的表现，已经实属不错了。

能够在掌机上玩到如此接近次世代原作的移植版也算是难得了。当然，PSP版在保留了原作所有出色内容的同时，也把缺点继承了下来：敌人AI太低，暗杀动作过于复杂、暗杀要素太多。至少对于那些对本作有很高期望的玩家来说，这一次的移植恐怕要让他们大大地失望了。

本作移植PSP无疑让更多玩家有机会体验这个系列的正统续作。由于篇幅较小的关系游戏的实际画面缩水范围基本能够接受，其他方面与Wii相比变动不大，但是对于游戏体验操作在战斗上做出了简化，传统按键的操作手感也因人而异。总的来说作为一款移植游戏来说本作还是能够让玩家满意的。

■PSP ■UMD ■FromSoftware ■天诛4 ■动作 ■2009年2月12日 ■1人 ■无对应周边

四年蕴育 超绝大作

PS3 Gameball
游戏评测·08·09

如果《COD4》和《军团要塞2》有了孩子会是什么样子？这就是《KZ2》网战的魅力，它会让你忘记一切同类游戏，如同一道绝美的鸡尾酒一般，令人回味无穷。

——G4TV

绝世无双的画面、精心雕琢的单人任务、深不可测的网络对战……《KZ2》毫不客气地将自己放在了FPS游戏的巅峰。

——1UP

《KZ2》让人的敬畏之情油然而生，场景中的每一个细节都让人感动，整个星球就好像活生生般在你眼前……它无疑是2009年最佳游戏之一。

——PSM

对本作的期待实在是太久了，但当我沉迷其中之后，我就知道我已经欲罢不能了，这是所有FPS粉丝必玩之作。

——GamePro

单人任务部分仅仅是一道开胃菜，网战部分才是真正的大餐。你可以从7个基本级别中创造属于你自己的士兵，并在战斗中成长为超级英雄。

——IGN

杀戮地带2 全球最速通关报告

经过全球玩家长达四年的等待，从2005年起就被锁定为PS3“救世主”的《杀戮地带2》(以下简称《KZ2》)，终于切切实实地来到了我们面前。无论之前对它是否曾有过质疑，或者是有过期盼，在这一刻都可以化为一分“尽”在眼前的踏实，这样的游戏就是值得你为它购买PS3的游戏。我们无需证明什么，我们也无需夸耀什么，你所需要的就是拿起你的六轴手柄，充分享受这场次世代级别的战役！

☑ 多边形 美编 NINA

杀戮地带2	SCEE	主视角射击
Killzone 2		动作
2009年7月27日	1-32人	50周年纪念
支持日语		适合玩家年龄：17岁以上

全方位五星评测

画面



《KZ2》的游戏画面可以说是达到了登峰造极的地步。曾有人拿2005年E3上那段演示CG来嘲笑《KZ2》，认为游戏永远也不可能达到当初“吹牛”的效果。但事实证明，实际游戏表现基本上达到了当初宣传的效果，甚至在某些方面还

有过之而无不及。从细节方面来说，游戏的特效与光影表现可以说在目前所有FPS游戏里的佼佼者；从整体上来说，那种阴暗的未来战场的压抑感表现得淋漓尽致。《KZ2》绝对是次世代游戏中的代表作。

音乐



游戏音乐部分用一个词来形容就是“浑然天成”。采用了浓郁的交响乐风格与欧洲舞台歌剧风格相融合，并在适当的时候配合战场局势令人印象非常深刻。在激烈的枪林弹雨中，气势磅礴的交响乐环绕

在你的周围，令你有一份超越世外的感动。能听得出来，制作小组在这方面花了不少心思，将欧洲人特有的艺术细胞注入到游戏之中，使《KZ2》成为一部酣畅淋漓的影音盛宴。

音效



音效部分主要集中在武器音效的表现上，作为一款科幻FPS游戏，游戏中的大部分武器都是基于现实武器修改而来，并没有那种常见的激光枪之类的天马行空，虽然相对游戏气氛来说似乎有点不合情理，但是也足以让玩家

体验到一份真实。各种武器的音效表现基本上是完美的，比如例如《COD4》这样现代战争中的武器而言，《KZ2》里面的武器显得更加厚重，哪怕只是听听子弹落地的清脆声音也是一种享受。

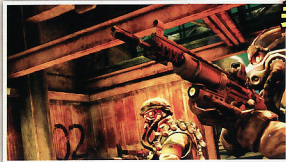
手感



作为一款FPS游戏，射击手感决定了游戏的可玩性。就《KZ2》而言，游戏中的武器都显得非常有分量，无论是举枪瞄准还是开枪射击，你似乎都可以从手柄上感受到那种沉重感与后座力。不过这一点也令玩家们褒贬不一。基

本上来说，只要适应了这种节奏后，就没有太大的问题，这何尝不是一种游戏的独特风格呢？而无论何时，把扳机扣住不放绝对是一种浪费子弹的奢侈行为，有节奏的射击才能保证你的大部分子弹打在敌人身上。

关卡



游戏共有10大关卡，基本上每一个关卡都有自己的特色，而且在游戏节奏的把握上基本将玩家的肾上腺素推向了最高点，整个游戏过程中基本没有冷场，不愧为雕琢了四年的作品。不过惟一令人遗憾的是，整体游戏时

间显得有些短暂，在普通难度下，一周目只需7个小时左右即可通关，这无疑让那些刚刚擦起战意的玩家显得有些那么一点失落。不过别着急，游戏还有高难度等着你挑战，那些更加疯狂的敌兵一定会让你恨得牙痒痒。

战斗



游戏的战斗部分绝对值得大书特书一笔，因为敌兵的表现实在是令人“喜出望外”。他们不再是那种只会按照程序设定好的路线与作战方式与你死斗的机器人，他们不仅“走位飘逸”，而且会充分利用掩体，并且能根据

我方的火力来判断出击的时机。在寡不敌众的情况下，他们也会收缩防守，而在人数占优的情况下，他们会进行战术包抄，不要以为他们只会傻傻地等你去收拾他们，一不小心你就会被他们给收拾了。

小编十六夜的通关感言

游戏降临编辑部的当日，由于几个铁杆FPS粉丝有杂志的重任在身，所以无法第一时间将游戏通关，反而让十六夜抢得先机。平时对《GXGX》和《皇牌空战》别有情情的十六夜在面向《KZ2》的时候表现出了极强的战斗力，

竟然一口气将游戏打通！拷问下真相毕露，原来十六夜当年玩的第一款FPS游戏就是PS2的《杀戮地带》一代！难怪他对本作一番垂涎欲滴，原来背后有这么一段“隐情”，那么就让他来给我们谈谈本作的通关感言吧！

战场氛围

如果说《COD》系列“让我们感受到了战场的震撼，那《KZ2》则让玩家看到了战场残酷、绝望的一面。无论什么难度，在这里你不再是战场上的英雄，“驰骋”二字只会让你更快地死去，武器也不再是杀戮利器，瞄准与命中更需要玩家自己亲自体验才能找到感觉，而一次错误的上弹时机很有可能导致前功尽弃；敌人不再是简单的靶

子，高AI设计能够让他们实现令玩家绝望的配合，再也没有什么地方是安全的，看看厚实的一堵墙在密集火力面前其实什么也不是——可以说《KZ2》没有我们对战场有了全新的认识，没有技术没有信念就不要想参加战斗，因为这里任何一个决定，任何一个举动都有可能致命，要么杀死对方，要么被对方杀死，这就是杀戮地带。



关卡设计

也许是之前“光环”、“COD”、“战争机器”等作品过于出色的缘故，《KZ2》的关卡设计让人找不出哪里值得一说——当然，这是相对来说的。随着战斗的进行接受任务，到达执行地点完成任务，整个游戏基本就是这个样子，没有分支或是选择性任务，玩家要做的就是按照设计好的线路一路做下去就ok（中途迷路了可以按十字键的！显示路标，这个设计真的是相当体贴、方便）。战斗中玩家需要做的就是消灭全部敌人或是炸毁指定目标，虽然也有掩护、支援队友的战斗，但因为友军貌似根本不会被摧毁，因此也就没有了其他游戏的紧迫感。可以驾驶的载具很少，除了

初期可以开一次坦克外其他就都是只能控制炮座了，后期会有一些专门驾驶两足机器人，但操作与战斗都缺乏亮点——你可以回忆一下当年一脚踢下敌人，在空中抱走坏蛋号，或是在地形掩护下驾驶谢尔曼与虎式。仪式感，或是驾驶巨龙曾大开杀戒。当然，《KZ2》将战场的设计提升到了一个很高的位置，除了交错的路线、通道以及恰到好处各种掩体之外，场景破坏是最令人眼前一亮的地方——这一点甚至改变了我们传统意义上对FPS的认识与理解。举个简单的例子，前面一个敌人利用掩体负隅顽抗，除了手雷以及狙击对射之外，估计就剩下跑过去用电雷了，但《KZ2》

敌兵 / BOSS 战

经过这几年的洗礼，震耳的炮火，身边的爆炸，甚至就连阴险角落中的狙击手都已经吓不到我们了，然而当看到眼前的敌人正在同样的掩护下，灵活穿梭于掩体之间，向玩家逼来时，这种无助、绝望却是从未体验过的——可以毫不夸张的讲，《KZ2》的杂兵战是目前FPS中最难，同时也是最好玩的。

这里的难直接体现在敌兵的AI方面，掩护射击、交叉换位以及S形路线这些都还好说，最让人头痛的就是频繁的变换射击位置以及以区域为范围的转移。一般的FPS游戏杂兵基本只会守着一两个掩体攻击玩家，而我们要做的就是找个安全的角落等着他探头。这种办法在《KZ2》中就完全行不通了，先不说敌人过一段时间就会转移到其他掩体，即便在同一地点也会有多种射击方式，可以绕角度、位置都很随机，加上游戏的瞄准比较花时间，因此实际战斗中会感到敌人像算好了一样在你攻击并及时躲开。大场面的混战杂兵战更是难缠了，玩家不仅要为打到不断变换位置的敌人浪费时间和注意力，还要时刻小心是否有敌人从侧面包抄过来。除此之外，类似“战争机器”，《KZ2》中除非用步枪、狙击枪直接命中头部，一般距离下普通武器是很难快速干掉敌人的，这也从另一方面增加了战斗的难度。相比几个主流FPS游戏，《KZ2》BOSS战数量是最多的，而且既可以硬拼也有打法的可叠，为玩家提供了广泛的发挥空间，再加上有几个奖杯与BOSS战时间相关，因此还是比较有挑战性的。

KZ2 Q&A

- Q: 游戏画面支持1080p吗? 有60帧吗?
A: 根据官方资料，本作最高支持到720p。至于画面帧数，肯定是没有60帧的，但至少是超过了30帧，加上画面特效采用了动态模糊处理，在游戏过程中并无特别的晕眩现象。
- Q: 游戏光影效果真的有演示得那么真实吗?
A: 毫不夸张地说，实际游戏中的表现比之前看到的演示片段都要好。

无论是射击还是爆炸，抑或是不同光照条件下的场景，都显得非常真实。你甚至可以通过发现敌人的影子来发现躲在墙后的敌人。

Q: 游戏的物理引擎真的能称得上“物理王”吗?
A: 《KZ2》的确是目前所有游戏中，物理表现最贴切实际的一款作品，它并不是简单的追求真实效果，而是在这个基础上又增加了很多演出效果。例如在整个游戏过程中，你很少能看到两名敌兵以同一个姿势倒地的，而当你引爆一个油桶的时候，根据周围敌兵高这个油桶的距

离远近关系，他们被气浪吹飞的效果也各不相同。

Q: 游戏场景真的可以随意破坏吗?
A: 我不知道你是怎样去理解“随意”这个词，如果你是指想破坏啥就能破坏啥，那我觉得目前没有任何一款游戏能做到。《KZ2》的游戏场景中已经设置了尽量多的可以让你“随意”破坏的物体，例如可以让你引爆油桶来炸死敌人，或者打碎他们的掩体让他们无处可躲，但是如果你说想把这间屋子给炸塌来消灭敌人，很抱歉这是不行的，别忘了你也在这间屋子里。而且万一被你炸

塌了，前进路线不就被你堵死了么? (游戏中有一关专门让你体验炸塌一幢楼的快感。)

Q: 游戏同屏最多会有多少名敌兵? 画面会被拖慢吗?
A: 根据官方目测，同屏敌人至少在7-15人左右，部分场景会更多，战况十分激烈。至于拖慢帧数的情况，的确偶有出现，但并不是很严重，几乎感觉不到。

Q: 敌兵AI的表现如何?
A: 在远距离作战的时候，敌兵的AI可以说是相当狡猾，他们从不在同一个地点蹲守，而且非常会利用



武器特色

与当年第一作相比，本作的武器在瞄准方面确实改进得相当多，不过可惜的是显然受到了“COD”的影响而没有体现出自己的特色，而更令人遗憾的是即便是现在改进了的瞄准，依然存在诸多问题。首先就是所谓的延迟感。我们习惯的感觉是扣下扳机后马上就会开火，但实际游戏中你能够感到二者之间存在明显的时间差。这还不算，就连玩家举枪这种动作都显得慢了一拍。很难解释究竟为什么会做出这样的设计。虽然同样分为普通和瞄准模式，但与其他FPS正好相反，实际应用中的感觉反倒是瞄准模式更容易中目标。也许是因为前作硕大的攻击区域备受指责，本作瞄准模式下准星及其精细，虽然能对能实现指哪打哪，但前提是能够指得准。不像“COD”有辅助瞄准，游戏中玩家可以相信的只有自己手和眼的功夫，这就直接导致

玩家瞄准的时间变长，这不仅意味着更加危险，更重要的是你会发现即将瞄准好的那一刻，目标跑开了……反过来看普通状态下的命中率就要高出很多了，基本上只要准星变红就都可以命中——当然你也不能扣住扳机不放，三枪一停这种节奏的连射性价比最高——感觉应该还是有一定的命中修正在里面，所以在《KZ2》里面，瞄着敌人打这种坏毛病还是越快改掉越好。游戏中武器种类还算丰富，长的短的大的小的都有，不过因为瞄准上的问题令大部分枪械无法体现出原本的特点，整个游戏打下来，你的印象中可能只有冲锋枪、狙击枪和火箭筒，如果不是为了获得奖杯，有些武器可能根本都不会主动去用。当然了，网战将是体现武器差别的地方，但现在服务器没开，先说点好话还是算了吧，所以说目前来看《KZ2》在武器设计方面（单机版）是几款主流FPS中最差的，这绝对是一大遗憾。

为我们提供了新方法——摧毁墙体。与“COD”的穿墙攻击不同，这里的摧毁更为彻底，再加上遍布战场上的油桶、气罐，拆掉一两个榴子真的不是在活下。场景的高破坏率

直接影响了玩家的战斗思路，看到断上有了坑，除了用火箭筒瞄准坦克外，你有没有想到用火箭筒把炸炸呢？你看，这就是观念的变化了。



墙体，而当他们团体作战的时候，他们还会采取“诱敌自杀”的方式来置玩家于死地，可以说是相当令人头痛。在近距离作战的时候，他们往往显得有勇无谋，反应也没有那么迅速，枪法也没有那么准，但这并不等于你就可以随意虐杀敌人，一旦陷入他们的包围圈，你就只有死路一条，最重要的是，在高难度下，你也许根本没有靠近他们的机会。

Q：队友AI的表现如何？
A：这次你的队友不会再是无用的“摆设”——我的意思是说，相对于

《COD4》中那群只会等着你“跑点”的队友来说，这次的队友至少会帮你消灭一两个敌人，他们也会寻找掩体来适时发动进攻，虽然当他们被击倒的时候还需要你去施救，但至多他们不会只躲在身后等你冲锋阵再去抢你的功劳了。

Q：游戏共有多少个关卡？游戏时间有多长？
A：游戏总共有10个关卡，每个关卡的长度各不相同，根据难度第一个通关的十六次统计，普通难度一周目的通关时间大约在7个小时左右，但是在难度提高的情况下，

杀戮锵锵谈



《KZ2》在这场次世代战争中被赋予了太多不必要的意义，游戏本质也就是一款还算不错的FPS而已，你非要把它当作PS3的救世主那简直就是“赶鸭子上架”。从一代的表现就可以看出，Guerrilla Games更适合做戏而不是做游戏，看看那些叛兵不靠谱的死亡姿势就知道这个小组把心思花在了哪里。游戏中也充满了不少欧洲人特有的黑色幽默设定，例如最开始没有任何安全措施直接把人“挂”在外面的登腿腿，还有当队友倒下时候让你用电子枪去治疗，等等。不管怎样，正式版给人的冲击力还是很大的，画面的表现力基本上与当年的CG旗鼓相当，并没有太大的差距，我想这个游戏的美工一定很努力，可惜的是，经过四年的等待，在这个“车枪球”泛滥的时代里，众多FPS大作已经将玩家轰炸得麻木，《KZ2》已经不能算是个中翘楚。

我觉得我还需要花更多时间去体会一下《KZ2》这款游戏，因为这款游戏确实让你感受到它是SCE花大力，用真金白银给堆出来的大作。随着游戏时间的增加你会逐渐增加对这款游戏的认同感，游戏在画面上已经达到了目前PS3最高水平，在某些特效方面更是达到了目前家用游戏机的顶峰。游戏在战斗方面已经做出了一流的水准，然而就是在对游戏节奏方面把握还欠火候，缺乏兴奋点是《KZ2》单机模式最大的缺点，再加上一位不擅长英雄主义的主角，所以将单机模式通关后你不会有太多回味的东西。由于目前为止网站服务器还没有开放，所以游戏的一个重点内容“网战”还无法评价。如果《KZ2》的网络部分够水准可以为游戏加分，如果这部分表现普遍就注定了《KZ2》只能在一个角落为PS3插电呐喊。



我觉得网上有一条评论很恰当：“《KZ2》有着顶级游戏的一切，却没有顶级游戏的灵魂。”我这样说并不是贬低这款游戏，《KZ2》起码在表象上是让很多游戏都望尘莫及的，这个制作小组在当初一代的时候就已经证明过他们并不是一流的FPS开发小组，经过这么多年的摸爬滚打，不能说他们完全没有进步，但是在功力上还是欠缺一点火候的。游戏给人的感觉不是像《COD4》那样“哦，打枪就是这个样子”，而是一种“这枪是不是没有打过准星”的感觉，打起来不是和敌人较劲，而是要先和自己的枪较劲，我没有驾照，也没有超能力去目测游戏的帧数，但是这款游戏的确是让人觉得有点蛋，尤其是在转向的时候，不管怎么说，一款索尼做了四年的游戏，只用了7个小时就通关了，这就……”

这个时候还要再拉长。

Q：为什么现在还不能连上对战服务器？
A：你太心急了，游戏要到2月27日才正式发售呢，服务器会在当天才正式开放，而且就算现在能进行网战也不一定是什好事，你忘了那个因为提前玩《光环3》而被BAN到天堂地老的老雷吗？

Q：如果没有网络，我还能体验网战模式吗？
A：可以，游戏提供了AI Boats（也就是俗称的机器人）让你在单机下也可以练手，你可以在Skirmish模式下与最多31名机器人进行模拟对战，而這些机器人的AI级别也是可调的，千万不要小瞧这些机器人，在某些情况下，他们的表现比真实的玩家还要凶猛和聪明。

Q：游戏剧情怎么样？
A：很抱歉，因为涉及到剧透的关系，这一点我没法讲得多，基本上大家所了解的只是更多游戏中的大部分，人类开始反攻洛刚星，激烈的战斗从着陆的那一刻开始，而后还会发生很多令你意想不到的事情，这些底细还是留给玩家自己去揭开吧。

面具下的责任、服从与忠诚

——《杀戮地带2》世界观大揭秘

作者 Iain Howe

翻译 Ilboy 美编 木仙

特稿
FEATURES

译者：前两天在《杀戮地带》官方网站看到了“《杀戮地带》系列”的背景故事介绍，一下子就被吸引住了。《杀戮地带》虽然是一部基于未来世界的科幻作品，但是背景故事的设计却异常饱满，整个故事看了给人非常真实的感觉，因为人类到目前为止的历史就是以贪婪和利益的争夺为中心的，这让人很容易相信《杀戮地带》里刻画的“未来历史”是很有可能发生的。下面把网上的背景故事是以编年史的形式发布的，介绍了未来300余年几个重要的历史时期所发生的重大事件，阐述了《杀戮地带》世界中各个派别的形成历史和冲突矛盾。看完了以后我觉得很难说 Helghast 就真的是坏人，这个世上真的能清楚地判断谁对谁错的情况实在太少了。

故事中涉及的主要组织派别

- UCN：联合殖民国
- ISA：星际战略联盟
- ISCA：独立殖民战略联盟
- Helghan 集团
- 星际移民
- Helghast 种族

大家看故事的时候注意他们所扮演的角色。

2055年-2126年

地球时代

这是地球作为人类唯一生存地的最后时代。

2055年：崩溃

石油的短缺把世界各国纷纷卷入了众多已经十分稀少的资源的纷争中。战争从一开始的有限的战术核打击迅速上升到了针对所有人口聚集区的全面核大战……核爆的尘埃落定以后，人们终于意识到，为了生存，我们必须寻求新的资源和生活方式了。



2060年-2090年：太阳系外殖民计划

地球的自然资源将耗尽，全人类的生存都受到了危险，向其他星球移民势在必行。

移民其他能支持生命的行星或卫星的计划一经制定。世界上最为富有的政府和财团共同成立了一个叫做“联合殖民国”(United Colonial Nations, 简称UCN)的同盟组织并开始积极地计划人类的未来。



为了殖民其他星球，人类需要做一系列的准备工作，其中包括：

- 花时间去探测可能作为殖民地的星球。
- 开发能够达到近光速的太空推进器使得长距离太空旅行成为可能。
- 开发冷冻舱技术(使得船员和乘客能在长时间太空旅行中处于深度睡眠状态)。
- 构建远程太空船舰队。
- 向可移民星球派遣先遣队。
- 构建新殖民地的社会基础设施。
- 构建交通系统——公里、铁路、隧道等……
- 解决能源生产和传输问题。
- 构建通信网络。
- 解决移民的居住问题
- 构建各种生产加工设施。
- 水源和废物处理。

整个构建以及太空船派遣的过程大约需要三十年的时间来完成。

为了解决太空移民计划带来的沉重的资金压力，UCN决定向私人开放太空殖民市场，允许其他政府和私人企业出资实施他们自己的移民项目，但必须接受UCN的严格监控。当时地球上一些巨型财团是有能力支持自己的移民计划的，比如说靠能源和精炼生意发了大财的 Helghan 集团。

UCN 负责向其他政府或组织发放参与太空移民计划的许可证，但附加了非常严格的条款。违背了这些的条款的的组织会被 UCN 处以经济处罚，更严重的会被处以经济制裁，甚至会被执行武力。

2095年-2100年：大开拓时代

地球的殖民舰队开始向太阳系内的各个星球进发。

由于星际殖民计划才刚刚开始，UCN 作为一个新成立的集体还没有一套完善的内部管理手段，对于各个新成立的殖民地带来的庞大工作压力更是无能为力。因此 UCN 只能依靠严格的经济制裁的手段来限制各个殖民地和它们居民。



UCN 防御部队

UCN 自己维持着一个由各殖民地志愿组成的防御部队，尽管很多殖民地都有着自己的武装力量，UCN 防御部队是公认的技术先进，战斗力最强的部队。

但这支部队不足之处就是数量不多，因此被认为只是 UCN 的一个暂时的防御解决方案。



2111年：UCN开始探索α半人马星系

十年前出发第一批飞船终于到达了α半人马星系。这个星系是一个地球和其他可能的太阳系外殖民地的交通枢纽，在未来的星际开发计划中有着举足轻重的作用。最初的数据结果显示两颗星球有着殖民价值：表面被岩石覆盖的α半人马A星和表面被极稀薄的世外桃源般的α半人马B星。



UCN并没有把开发α半人马星系的权利拿出来公开招标，而是决定自己亲自开发这块宇宙中的战略要地。

2113年：统一殖民军成立

由于被低效、腐败、官僚主义等等诸多问题困扰，原来的UCN防御部队终于被解散。取而代之的是一支新成立的“统一殖民军”(United Colonial Army, 下称UCA)。UCA成为了在地球轨道上的所有空间中的唯一合法武装力量，而UCA的星际海军是他们成立的第一个战斗单位。

2116年：凶兆

由六艘UCN探险船Archon号、Triumph号、Pacifica号、Jeronico号、Seraph号、Harbinger号组成的α半人马星系探险船队在一次特别强烈的太阳风暴爆发干扰中与地球彻底失去了联系。再次建立联系的尝试全部失败。事发前最后一次联系得到的信息显示船队所有船只都发生了大规模灾难性系统失控事故。因此UCN只能做出了船队所有人员全部殉难的推断。



船队的事故对UCN来说是一个灾难性的经济损失。为了这支舰队而近乎倾家荡产的UCN已经无力打造一支相同规模的星际殖民舰队了。而小规模移民行动的失败可能性又太高。在山穷水尽的情况下，UCN不得不解除了对α半人马星系殖民权的封锁，开始向外公开招标能够开发α半人马星系的组织。经过一番激烈的竞争，Heighan集团最终赢得了α半人马星系的开发权。竞标活动结束后，各种有关竞标中的贿赂和暗箱操作行为的新闻被纷纷曝出。更不可思议的是这个时候Heighan集团自己的殖民舰队居然已经马上就要完工了……到底是纯属巧合，还是另有阴谋？最终没人能证明什么……在本次Heighan集团竞标活动中起到了关键性作用的是来自EEO(Interplanetary Banking Guild, 星际银行联合会)的财政担保。代价是Heighan集团要向EEO上缴未来α半人马星系殖民每年财政收入10%。

2118年-2127年：Heighan船队向α半人马星系进发

通往α半人马星系的前程非常艰辛。尽管船队搭载的“Ice-Nod”冷藏睡眠系统工作得很稳定，它还远非完美。2%的Heighan船员在行程中失去了生命。船队终于到达了α半人马星系中两颗可殖民行星较近的那颗，船队把它命名为“Heighan”。不幸的是，科学家发现Heighan的表面环境很难维持生命。尽管Heighan富含能源，但是这颗星球的生物

系统非常贫瘠。船队将一个事先搭建好的空间站降落到了环绕Heighan的轨道上。一些志愿者驻扎在了空间站上以便继续在Heighan搭建自动能源提炼工厂。而其他其他人则聚集在了目前舰队所有的剩余资源，被迫沉沦开始向α半人马星系内第二颗可殖民行星进发。他们用Heighan集团总裁 Philip Vekta的名字把这颗行星命名为Vekta行星。



这标志着地球时代的结束

2129年-2155年 早期Vekta时代

这个时代是α半人马星系殖民地的早期发展时代。人类登陆了在两颗殖民星上安家，逐步构建了基础设施，一切欣欣向荣。这个时代在Vekta的全盛期前结束。

2129年：人类落户Vekta行星

首批殖民船到达了Vekta行星。在2129年到2140年的11年间Vekta上建立了12个殖民地。Vekta是一个和地球差不多大小的行星，风光美，适宜耕种。整个行星到处是茂密的森林和自然奇观，堪称人类向往已久的伊甸园。农业生产突飞猛进，很快Vekta上的殖民地就能够自给自足了。

2133年：人类落户Altair星系

人类在α半人马星系隔壁的Altair星系中的Oyre行星上建立了殖民地。Oyre是一个被大洋覆盖的行星，数以百万计的岛屿星罗棋布在它所有的表面。



星际战略联盟(ISA)成立

在首批殖民地成立以后，UCA很快发现资源通讯的不足使得他们不能有效地完成所有殖民的防务任务。为了解决这个问题，UCA建立了“星际战略同盟”(Interplanetary Strategic Alliance, 下称ISA)。该同盟也是以《各殖民地》三部宪法为主要基石之一的。ISA的成立让不同的殖民地系统成为一个共同附加联盟的成员。UCN作为ISA的幕后主脑，向各成员提供军事培训和军事器材。而各个殖民地则自己提供资金和人员。ISA的重要任务包括监督租金的征收，维持社会治安以及本地防务等等。各个殖民地的ISA治理部都是直接受命于殖民地本地的政府，并不接受UCN的军事指挥。各个殖民地的ISA部队互相独立。他们的军事预算大小以及战斗力则完全由各殖民地自己的实力决定。

Altair星系和半人马星系的ISA部队是整个ISA最先成立的两只部队。



2135年：Vekta行星殖民地完全稳固

经过了早期的艰难时代(有数次殖民地几乎完全毁灭的事故)，Heighan的首批殖民者终于完全稳固了Vekta行星上的殖民地。除此以外，原来留在Heighan行星轨道上的空间站还变成了一个过往飞船的中转站。所有来往于地球和新殖民地之间的飞船都会在Heighan空间站落脚、补给、检修。大型运输舰队开始开辟途经空间站的前线，在地球和其他殖民地之间售卖能源和其他炙手可热的物质。从此空间站财源滚滚。大量的收入使得空间站能够购买殖民地的进口食品、医疗用品、和娱乐设备。



2138年: Helghan 自治政府成立

随着通讯技术的发展, Helghan 行星和 Vektka 行星之间的实时通讯成为了可能。Vektka 的行星政府正式成立了“Helghan 自治政府”来统一管理 Helghan 和 Vektka 两颗行星。(译者注:原文中的自治政府用的是“Protectorate”,意即“附属国”,属于有一定的主权的附属国,两颗行星有了一定的主权,但还是附属在UCN之下。)此后 Helghan 行星上征收的税金和开采的资源直接流转到 Vektka 行星的市场上,不再需要 ISA 经手,而 Vektka 行星相应地向 Helghan 行星提供丰富的食品和各种其他生活用品。两颗行星上的就业率都达到了 95%,到处是一片繁荣景象。一个新设计的自治政府就这样很好地表达了 Vektka 和 Helghan 两颗行星间的良好互利互惠关系;三条互相交叉的手臂,分别代表了“和平”、“正义”和“自由”。

新成立的 Helghan 自治政府建立了第一支合法的不属于 UCA 或者 ISA 的民间武装力量。这支部队数量有限,战斗力也相当薄弱,只能担当社会治安,海关,和仪仗等职责。尽管如此,ISA 还是认为这支武装是一个潜在的威胁,并对其数量和装备大加限制。不仅如此,这支 Helghan 自治政府军队的军官也必须由 ISA 直接指派。

2149年: Helghan 基础设施建设完成

在 Helghan 行星的荒原上,从涡轮机到巨型炼钢厂,大规模工业基地的基础建设已经完成。与地球和各个殖民地之间的能源生意给 Helghan 集团带来了巨大的财富。他们把自己大部分的财产和人员都转移到了 Vektka 行星上。地球上的 Helghan 集团已经只是一个“空壳”而已。



Helghan 政权正式成立

因为管理 Vektka 和 Helghan 两颗行星殖民地的任务变得日益复杂, Helghan 集团决定正式成立成为一个政府团体,并且从 ISA 手中接管了所有的政府职能,直接向两颗行星的所有居民收税,并且提供一切社会所需的政府服务。但是,他们在军服建造,空间站建造,新殖民地开发等等关键领域还是严格地受 UCN 的控制。

2155年: Helghan/Vektka 行星购买协议

Helghan 政府的所有部门每年的财政收入都有大量盈余。他们觉得把钱储蓄起来以备不时之需。时至 2155 年, Helghan 政府的资金储备已经非常庞大,以至于他们有了巨资从 ISA 那里买断整个半人马行星的意向。这样他们便不用每年都要向地球上的联合政府交纳一定比例的税金,而只需要付费购买只有地球政府才能提供的服务,比如付钱“雇用”ISA 半人马分队来保护包含两戴星球的天空。

本来 UCN 是绝对不会接受这个议案的,但当当时 UCN 正经历财政危机,支持他们的殖民计划需要大量的投入, Helghan 政府的这个提案能给他们带来一笔巨款,而且以后还能一直向 Helghan 政府“出售”服务的方式获得收入,再加上从此 UCN 就不用为半人马星系殖民地的任何开发项目买单。这一切对当时的 UCN 来说实在是太有诱惑力了……UCN 议会投票以压倒性优势通过了运行 Helghan 政府买断半人马星系的议案。



这标志着早期 Vektka 时代的结束

2156年-2199年

白金时代

这个时代是 Vektka/Helghan 文明的全盛时代,止于战争带来的黑暗年代。

2198年: 摩擦



UCN 对 Helghan 在星际旅行和星际贸易方面表现出的统治地位越来越担忧。这些领域本来是 UCN 控制的。不仅如此,UCN 还对 Helghan 仅依他们自己构建起来的星际贸易系统感到愤愤不平。为此,UCN 开始对星际贸易征收重量的关税,并且加重了对他们殖民地征收的赋税。这些钱全部用来扩充 UCA,其中 UCA 星际海军得到了大量的资金。从此,UCA 海军的战斗序列里出现了人类历史上最强大的巨型战舰——“重型星际巡洋舰”。这些战舰的设计只有一个目标:在必要的时候能够完全摧毁其他殖民地的 ISA 防卫部队从而能够武装入侵这些殖民地。

新的 UCN 政策出台以后,原来在 Helghan/Vektka 买断协议中下放给 Helghan 政府的权利要被 UCN 夺回。其中包括维持 Helghan 自己的舰队和向过往船只收税的权利。Helghan 政府拒绝放弃这些权利,但是愿意和 UCN 进行进一步的谈判以达成双方都能满意的协议。在 Helghan 内部,一些生活在 Vektka 行星上的大家族和在 Helghan 轨道空间站上的有势力的大公司纷纷向自己的政府施压,要求他们在关税和舰队的问题上绝对不能向 UCN 妥协。

2156年-2190年: 白金时代

不用缴税,也没有了对发展殖民地的限制, Helghan 政府管理下的两颗行星经历一段前所未有的“飞速发展时代”。Helghan 行星上的自动轨道“得到了全面的改进和扩充。Helghan 行星轨道上的星际造船厂成为了太阳以外的最大人造体。

由于 Helghan 所在的星系是连接地球和其他殖民地的枢纽,所有的船只航线都要经过 Helghan 星系。Helghan 政府开始向所有途经 Helghan 的船只收取费用。名义上是向船只提供导航控制,海关,救援等等服务的服务费,实际上就是给所有的星际贸易加了一笔关税。而且 Helghan 自己的舰队都有政府颁发的“居民许可证”,可以免交一切费用,这就吸引了大量的星际运输公司搬迁到 Helghan 行星上。

2199年: 脱离

尽管进行了多轮谈判, Helghan 政府和地球没能达成双方都满意的协议。地球勒令 Helghan 必须全面接受 UCN 的规定。而作为回应, Helghan 政府正式宣布退出 UCN,并宣布自己成为独立的殖民地。

UCN 最初考虑以向 Helghan 系统禁运的方式来自报复 Helghan 政府的决定,但很明显这个计划不可能成功。因为 Helghan 可以拦截所有通向地球的轨道。资源匮乏的地球离开了殖民地的资源输入根本无法存活。于是 UCN 决定向 Helghan 星系派遣一支强大的 UCA 海军舰队,以武力控制途经 Helghan 星系的运输生命线,并以武力封锁的方式实施对 Helghan 系统的禁运,从而解决这个麻烦。



Helghan 白金时代结束

2199年—2204年 第一次太阳系外战争

2200年：Helghan 警察部队叛乱

随着事态日益严峻，Helghan 政府企图策反驻扎在 Vekta 和 Helghan 两行星上的 ISA 部队。失败后，他们又试图强行驱逐 ISA 部队。ISA 海军陆战队和海军进行了武力反击，而 Helghan 武装在两个殖民地内发生了多次流血冲突。尽管 Helghan 武装数量占优，但他们的装备落后，士兵缺乏训练和经验，使得很多 ISA 部队成功逃出了 Helghan 的攻击。这些有经验的 ISA 部队开始分散到太空中并利用隐藏基地和 Helghan 部队打游击战。



2201年：第一次太阳系外战争爆发

2199年派出的 UCA 海军舰队终于在 2201年到达了 Helghan 行星，他们联合了当地的 ISA 舰队很快地占据了 Helghan 行星内所有航道的制高点。舰队的主力开始向 Helghan 行星进发以便对其实施武力封锁。Helghan 政府决定派自己的舰队和 UCA 海军正面对决。

事实证明，Helghan 舰队的小型战舰根本就伤害不了 UCA 巨型战舰的皮毛。这次交战完成了一次单方面的屠杀。Helghan 舰队完全被摧毁。在这场战斗中，Helghan 行星的巨大空间站也在不明的情况下被摧毁了。



UCA 宣称是空间站上的 Helghan 人在逃离前自己破坏了空间站，以防止其落入 UCA 之手。Helghan 政府宣称是 UCA 故意开火击毁了空间站。事实真相到现在也没有能够查明。但本次空间站损毁事件的直接结果就是 Helghan 政府正式向 UCN 宣战。UCA 海军认为对 Helghan 行星进行登陆作战是浪费生命和资源，因此他们只留下了一部分船只封锁了 Helghan 行星，大部队则转而向 Vekta 行星开进。

这标志着第一太阳系外战争时代的结束

2202年—2204年：叛乱运动

一些 Helghan 极端主义者开始进行恐怖主义活动试图阻碍 ISA 对 Vekta 的长期占领。尽管大部分 Vekta 的原住民 Helghan 人只是想平静的生活，反抗分子还是得到了足够的支持一天一天发展壮大起来。针对 UCN 送来的新移民的爆炸、突袭、枪击等等事件发生的越来越频繁。Vekta 已经不再是当初的那个无忧无虑的世外桃源了。

2201年：第一次太阳系外战争结束

ISA 和 UCA 联合舰队到达 Vekta 行星，很容易地降落在 Vekta 轨道上执勤的 Helghan 海关关口。最初，Helghan 政府威胁说要“坚决抵抗到最后——兵卒卒”，但在 UCA 的巡洋舰在轨道上对星球表面进行了警告性轰炸以后，Helghan 政府很快就放弃了抵抗，接受了这次完全的失败事实。投降后，Helghan 政府部门完全被关闭，所有政府高层全部被捕。Helghan 集团的董事会成员也难逃被捕的命运。很多相关人员开始了逃亡生涯。



当前在地球的船只带回了 UCA 战胜的消息，UCN 议会开始讨论如何处理 Helghan。最终，议会的讨论结果是 Helghan 人实在是太老实，不能再作为 UCN 的成员来对待了。UCN 需要在 Helghan 人的星球上亲自建立自己直接控制的殖民地，以便随时监视 Helghan 人的一举一动，防止他们在未来再搞出什么麻烦来。就这样，一张打着“外交谅解”幌子的不平等条约被送到了 Vekta，而当时已经四分五裂的 Helghan 政府除了接受它以外别无选择……驻扎在 Vekta 的 ISA 军队全面接受了行军的管理。满载着效忠 UCN 的新地球移民舰队开始源源不断地抵达，开始扩充 Vekta 上原有的殖民地。

Helghan 反叛的悲惨下场对其他殖民地也有着深远的影响。从此 UCN 对殖民地税收和贸易控制的控制再也没有人质疑过。

2204年—2340年 早期 Helghan 时代

忠于原 Helghan 政府的人们离开了 Vekta，开始了通往 Helghan 行星那极端恶劣的环境的长途旅行。Helghan 行星恶劣的环境不适合人类居住，长期以来这里只被当作矿产和化学品的堆放处。现在 Helghan 人不得不征服这里的自然，然而，在 Helghan 人努力改变着 Helghan 行星环境的同时，这恶劣的环境也改变着他们。这个时代是 Helghan 人在 Helghan 行星定居的早期时代。

2204年—2210年：大逃亡

译注：原文标题是“The Exodus”，即圣经中先知摩西带领希伯来奴隶在神的指引下逃出埃及的故事。

ISA 驻 Vekta 的总督对于 Helghan 极端分子的恐怖活动作出的回应就是对 Helghan 原住民越来越严厉的管制镇压。最终，在绝望的驱使下，很多富有责任民族把自己的财富聚集起来，把那些老的殖民飞船买了下来，并把它们修到能够再次做星际旅行。原住民们推举出了一位代表，与 ISA 总督进行谈判，要求政府能够允许他们离开 Vekta，移居到 Helghan 上，和那些当初战争中被摧毁的空间站的幸存者一起生活。ISA 总督同意了他们的要求。Helghan 人的大逃亡行动开始。数以百万计的不满 ISA 的原住民乘坐飞船飞向了 Helghan 行星上的新殖民地。



ISA 和 UCN 都不想承担在 Helghan 行星上建立这个新殖民地的费用，他们只想把这些原住民送到 Helghan 上去让他们自生自灭。为了让这个行动合法化，他们重新承认了原本被解散的 Helghan 政权和合法性，并给予了他们“独立主权”，并宣布 Helghan 行星将是 Helghan 政权的永久领土……当然这个新国家暂时会受到 ISA 的封锁和管制——直到双方能够建立正常的外交关系为止。

2215年—2220年：正式定居 Helghan 行星

Helghan 贫瘠的大地和天空黯淡的 Vekta 比起来有着天壤之别。疾病、风暴和饥饿让新定居 Helghan 的人群中出现了大量的死亡。十年以后，随着 Helghan 人对环境的逐渐适应，死亡率开始大大降低。慢慢地，一个新的文明从难民营中诞生了。一些主要工业和食品生产业也渐渐启动。



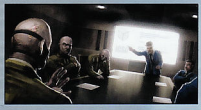
2220年，数个殖民民的领袖们首次会合，重新成立了 Helghan 政权。90% 的殖民民同意整合他们所有的资源和劳动力，以便能共同重建他们的文明。各种严重的疾病困扰着整个殖民地——Helghan 上的高重力，异种辐射，还有肆虐的风暴都大大影响了居民的寿命。ISA 没有对 Helghan 给予任何的医疗援助。殖民地内的诊所只有非常简陋的医疗设施。在户外工作的人必须佩戴面具成为了一条必须遵守的规定。从那时起，“戴面具”成了 Helghan 行星上工人阶级的象征。即使使用了面具，原住民们俗称的“肺病”还是成为了三十岁以上的 Helghan 人死亡的主要原因。

令人欣慰的是，Helghan 居民们发现了丰富的矿藏。采矿很快便成为了 Helghan 上最流行的行业之一。



2223年：ICSA 尝试与 Helghan 交还

随着 Helghan 行星上的殖民地基本设施逐渐完成，“独立殖民战略联盟”（Independent Colonial Strategic Alliance，下简称 ICSA）派人联系了 Helghan 政府，试图说服 Helghan 加入他们的组织并展示愿意向 Helghan 提供援助。ICSA 是一个与 ISA 类似的非官方组织。他们的目的是向那些不愿意完全受控于 ISA 的殖民地提供帮助。尽管 ICSA 对 Helghan 许诺了很多的好处且并不要求很多回报，对于第三势力持有戒心的 Helghan 政府态度谨慎地拒绝了 ICSA 的提议。



2223年—2305年：早期 Helghan 时代

ISA 加强的贸易制裁迫使 Helghan 在最初的十几年进行不平等的巨额贸易。尽管现在 Helghan 除了能源以外还大量出口矿产，财富的积累还是很慢。Helghan 上大部分人的生活都痛苦而短暂。他们不得不兼职找钱，在恶劣的环境中，进行着非常艰苦的劳作。政府时不时的紧逼根加上百姓的吃苦耐劳使得 Helghan 人得以生存，甚至开始有了一点点的盈余。但是，条件越是有好转，Helghan 人也就越是对当初傀儡政府的软弱和 ISA 施加的不平等条约表示愤慨。



这标志着早期 Helghan 时代的结束

2330年—2350年：大衰退

对 Helghan 贸易的垄断给 Vekta 行星带来了大量的财富，但他们却没有把这些财富投入到 Helghan 条件的改善中。随着 Helghan 行星人口的增长，Helghan 收入中越来越大的一部分不得不被用来维持百姓的基本生计上。这造成了很多工厂的大型设备在恶劣环境中久失维修，大型工业事故接连发生。Helghan 不得不花钱聘请 Vekta 人来修理更换工厂的设备，但這些工厂的停工造成了一场持续了二十年之久的经济危机。

Helghan 上的经济学家认为这次经济危机完全是由 Vekta 人的贪婪造成的。当时 Vekta 上也有了麻烦，Helghan 的停工使得 Vekta 人不能再从利润丰厚的能源矿产买卖中牟利，所以他们根本无暇顾及 Helghan 的问题。

Helghan 行星上再次出现了饥饿致死的百姓，这在 2220 年以前还是首次出现。

2307年：Scolar Visari 诞生



这个日后会成为 Helghan 元首的男孩降生在一个富有的 Helghan 民主极端主义者家庭。据称他的家族是一个原 Helghan 集团董事的血系后代。Visari 在很小的时候就表现出了卓越的思想家天分和领袖素质。

2305年：原住民的后裔

在 Helghan 行星上，原住民的第三代后裔们降生了。在基本的基因改造技术和艰苦的环境双重作用下，这一批后裔开始逐渐适应了高重力环境。他们的肺对 Helghan 大气中的高度污染有了免疫力。同时他们的细胞对环境中的各种辐射也有了较低抵抗力。



2304年：ISA 防网网络开始构建



几支最为富有的 ISA 部队开始在星球轨道上搭建大型的永久防御平台。他们认为这样的平台比支持一只大型舰队更加有效。驻扎 Vekta 的 ISA 高层也采纳了这个意见。他们撤除了包围 Helghan 行星的舰队，把保卫 Vekta 行星的职责完全交给了在 Vekta 轨道上建立的大型防御平台，只保留了一只小舰队维持日常海关工作。

2340年—2357年 Helghast 时代

艰苦的条件最终导致了社会和经济的变化。为了适应普通人无法生存的环境，一位魅力十足的领袖催化了一个全新种族的诞生，一个不同于人类的种族，一个有着大胆的抱负的种族。

2340年—2347年：Visari 的崛起

在这个经济低迷，人心惶惶的时代，一个卓越的人物出现在了 Helghan 的政治舞台上——Scolar Visari 一世，一个后来自封为 Helghan 元首的人。Visari 的政治思想非常的简单而又诱人；Helghan 人以人类的身份来到这颗星球，但现在他们已经不再只是人类了。他们与普通人类不同，他们已经被改变了。艰辛的旅程改变了 Helghan 人的外貌，Helghan 行星上异常的环境改变了 Helghan 人的身体，经历的各种苦难改变了 Helghan 人的精神。以前崇拜 Helghan 人来这里定居的政府只能维持 Helghan 人目前的生活状态。他们不能给 Helghan 人带来新的生活，更不能给 Helghan 人带来新的希望。更重要的是，他们根本没有意识到 Helghan 人自己的改变。Visari 宣称：世界已经改变我们，现在我们要去改变世界！

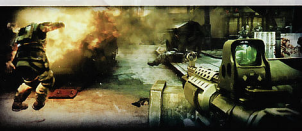
Visari 高超的演讲技能和人格魅力吸引了大批的追随者。他的思想烽火燎原的在民间传播开来，所有 Helghan 人同属一个民族，一个国家。他们要统一起来共同反抗压迫！更重要的是，Visari 是第一个公开宣称 Helghan 人已经成为了一个全新的种族的精英的人。他宣称 Helghan 是一个比人类更加优秀的种族，一个“超人类种族”。这一点后来成为了 Helghast 宣传攻势的核心思想。他四处宣扬基于军事化的绝对服从的价值观。这后来也变成了 Helghast 思想的代表。他还改变了人们对“戴面具”这个原本社会底层工人的标志的看法。他宣扬戴面具是光荣的，戴面具是 Helghan 人身份的象征，戴面具是 Helghan 人坚强的象征。Helghan 的民众，不论贫富，开始逐渐地集结在 Visari 的周围。

2347年：Helghast 种族的诞生

Visari 在一次公开演讲中首次使用了“Helghast”这个名称。据称这个词的来源出自古英文词语“gaest”，意思是“精神”（spirit）或者是让人产生敬畏感感的“幽灵”（ghost）。Visari 说他已经不再是以前的 Helghan 人了。他以 Helghan 是一群失去了“反抗精神”的人类。但是在以前，高重力环境中时代的抗争已经让他们成为一个全新的种族，一个“还保有‘奋斗精神’的种族。不管这个词的来源究竟是什么，Helghast 种族这个名字从此诞生了。



Visari 导演了一次针对自己的刺杀事件，进一步博得了大众的同情。随后他在一个广得人心的反政府组织的支持下，发动政变推翻了当时的 Helghan 政府，并自封为 Helghan 的元首。他从原 Helghan 政府手中接管了无限制的绝对权利。他又祈求 Helghan 领导人能给他十年的时间。这十年中军队必须服从他绝对的领导，而他许诺会用这十年时间把 Helghan 军队打造成一股不可敌视的力量。作为他计划的一部分，Visari 开始大力扩充 Helghast 军备。Visari 领导的这场 Helghast 革命的另一个方面是“文化革命”，目的是要彻底改变 Helghan 社会的面貌。2349年，Visari 下令禁止再使用英文书写系统，取而代之的是一套新的 Helghast 字母表。推行一种全新的 Helghast 语言的计划因为种种困难而被搁置。但 Visari 本人对这个新语言计划一直念念不忘。最后，老的 Helghan 政府徽章被一个更新的更加简洁明快、引人注目的标志所代替：Helghast 三叉戟，三根箭头分别代表了“责任”、“服从”和“忠诚”。这就是 Helghast 社会的新价值观的基础。



从小规模走私活动开始，Helghast 逐渐地渗透了 ISA 的封锁线，开始大规模和其他殖民地进行黑市交易。一开始他们的交易仅限于在 Vekta 上的能源黑市。但 Visari 开始吸引越来越多的其他殖民地的黑市供应商们到 Helghan 行星直接提货。已经被大幅削弱的 ISA 舰队对这种走私活动基本无能为力。Vekta 内部也出现一些政治派别质疑政府维持对 Helghan 行星封锁的必要性。Helghast 重建了他们的轨道空间站，尽管这次的规模远远比不上从前，但是 Helghast 的贸易还是从此突飞猛进。随后 Helghast 政府和 ISA 正式达成能源和原材料供应合同，这标志着 Helghan 行星的经济衰退彻底结束了。这个合同对 Helghast 和 ISA 双方来说是互惠互利，双方都在本次合作中得到了很大的好处。

2356年：第二座轨道防御平台修建开始

由于对 Helghast 的军事扩张感到不安，ISA 的总督查下令在 Vekta 轨道上修建第二座防御平台。这座新平台和 Vekta 轨道上已经服役了 52 年的第一座平台共同担当着 Vekta 行星的防御任务。ISA 的 Stuart Adams 将军被指派为新一

平台的指挥官。（**译者注：**这个新平台和 Adams 将军都在在《杀戮地带》一代中出现。）

ISA 总督查没有给 ISA 星际海军增加预算，进一步使得 ISA 舰队失去了对 Helghan 行星的控制。

这标志着 Helghast 时代的完结

2340年—2357年 第二次太阳系外战争

被削弱和力量蒙蔽了双眼，Helghast 开始了一个异常大胆的计划：夺回本来属于他们的 Vekta 行星，重建他们的伟大帝国。他们孤注一掷的计划失败了。Helghast 军队在 Vekta 的失败，造成了 Helghast 最不愿看到的结果——ISA 反攻到他们的家门口来了。但是，谁知道 Visari 是不是还有另一手准备呢？

2357年：入侵计划（杀敌地带：游戏的开始）

元首 Scolar Visari 指定了一个大胆的计划：反攻 Vekta，把它重新变成 Helghast 的殖民地。他大肆煽动群众对 ISA 的仇恨情绪，宣称他们要报仇。Helghast 的高层禁不住这个计划的诱惑，纷纷向 Visari 表示效忠，并许诺如果计划成功就推举 Visari 成为皇帝。



2359年11月：入侵 Helghan 行星正式开始

一共十二个集团军的部队参与了这次入侵 Helghan 的行动。集团军 Mandrake 是其中的一支。Mandrake 由一个 ISA 部队和十个 Legionnaire 特种师组成。ISA 巡洋舰“新阳号”是该集团军的旗舰。新阳号的指挥官是战斗英雄 Jan Templar 上将。Mandrake 的任务是占领 Pyrrhus 城，并且尽最大可能抓获 Visari。Pyrrhus 是一个有着重大战略意义的城市，它是 Helghan 上的人口集聚中心之一。还是 Helghan 的贸易中心。ISA 和 Helghast 舰队在 Helghan 轨道上开始了交火。ISA 舰队大获全胜，形成了对 Helghan 行星的轨道封锁。ISA 委员会再次坚定了违背 UCA 命令入侵 Helghan 的决心。虽然 Helghan 作战的一切障碍都已经扫平。谈判的可能性已经为零。Visari 发誓整个 Helghan 世界都会奋起抵抗入侵者。ISA 高层心里清楚他们必须速战速决。

Visari 的计划很简单：

1. 利用在 ISA 内部卧底的间谍 Stuart Adams 将军职务之便使得 Vekta 外的轨道防御系统瘫痪。
2. 利用在 ISA 内部卧底的间谍 Stuart Adams 将军职务之便入侵 ISA 的情报系统并帮 ISA 军队引离城市。
3. 趁轨道防御系统瘫痪的时机由 Joseph Lente 将军带领 Helghast 军队入侵 Vekta。
4. 重新开启轨道防御系统并用该系统击溃 UCA 舰队来增强 ISA 的舰队。
5. 占领整个半人与星系，在 UCN 被打的措手不及的情况下要求和真展开和平谈判，进一步拖延时间。
6. 利用 Helghan 和 Vekta 上所有的资源，以及从败的 UCA 舰队上获得的技术，构建一只能和 UCA 海军对抗的舰队。
7. 再次开始向驶往地球的所有轨道，逼迫 UCN 投降。
8. 封锁连接地球的所有轨道，逼迫 UCN 投降。
9. 占领 UCN 海军造船厂和空间防御平台。饿死地球上的全体 UCN 人，建立一支超级舰队。将所有殖民都纳入 Helghast 统治之下。

2358年3月：Vektan 委员会

入侵 Vekta 的 Helghast 部队已经被击溃了。Vekta 的高层在 Vekta 城召开了一次委员会讨论如何结束这场战争。委员会很快就制定了一份行动计划：

- 解除 Helghast 的军事力量。
- 逮捕元首 Visari 并对其进行公开审判。
- 在 Helghan 上建立一个更容易控制的政权以防止类似事件再发生。

这份行动计划明显违背了 UCA 舰队撤军前留下的命令，但是 ISA 委员会担心 UCN 会追究他们不平等对待 Helghast 而造成这场战争的责任。



2358年9月：复仇天使行动开始实施

ISA 舰队启动了，开始了人类历史上最为伟大的军事行动，目标：占领整个 Helghan 行星。

结束语

玩家到底扮演的是好人还是坏人？为什么这些敌人全都带着面具？《杀戮地带》的背景故事到底将什么？过去我听到过许许多多这样类似的问题。我想，通过阅读这篇“特辑”，相信许多玩家将对于《杀戮地带》系列有一个全新的认识。

Helghast 是一个挣扎在利益漩涡中的悲情种族，他们是人类与兽类必然的产物。起初他们面对呵斥、压榨、征服只能憋屈气吞声，后来他们选择了反击，而游戏中玩家又是扮演的 Helghast 的敌人。当你知道 Helghast 的命运之后，或许会对他们产生同情，或许会思考这场星际内战的意义。《杀戮地带 2》通关后，主角无条件的坐在楼梯上，丝毫没有流露出经一战告结结束后的解脱和兴奋。



Helghast 皇帝 Visari 将所有 Helghast 紧密团结在一起。



2009年无疑是格斗游戏玩家幸福年,次世代格斗2D代表《街霸IV》和3D代表《铁拳6 血统叛乱》都会在这一年登陆家用机平台。半年开始没多久,牛气冲天的《街霸IV》就一下子点燃了众多格斗玩家的热血斗魂,其移植度之高令人惊叹,一口气追加八个可使用角色,丰富的花絮与隐藏要素,极具挑战性的单人原创模式,出色而稳定的网络对战,从各方面都可以看出格斗大帝的诚意与实力,由于本作的系统博大精深,而我对本作的接触时间也尚短,目前还很难深入技术层面,这一次还是将篇幅集中在基本系统和游戏内容方面,希望随着时间的推移,能与各位格斗爱好者共同成长。

Capcom 街霸
日期
2009年2月12日
799.00元
1-2人
对应机型为PS3、X360
对应玩家年龄 12岁以上



系统名词解释

《街霸IV》中系统中有大量《街霸II》的经典元素,与《街霸3.3》也有比较大的区别,系统方面的专有名词比较多,而且还涉及到奖杯/成就和一些挑战相关的内容,因此这里就先一解释一下,对于进一步了解对战系统也应该会有一些帮助。



游戏画面图例

- ①街机模式得分或连胜数等信息
- ②体力槽
- ③剩余时间
- ④胜利局数显示
- ⑤角色头像
- ⑥超杀槽
- ⑦复仇槽
- ⑧附加信息

普通技

NORMAL MOVES

普通的攻击方式,通过轻、中、重不同强度的拳脚按键与站立、下蹲、跳跃等状态进行组合,就能形成多彩的攻击方式,是玩家最基本的攻击手段。

特殊技

UNIQUE ATTACK

以固定方向与按键进行特定组合而形成特殊攻击或动作,特殊技与普通技有一个共同点,那就是防御后不会削减防御方的体力。



必杀技

SPECIAL MOVES



通过相对复杂的方向与按键固定组合所形成的攻击方式,拳脚键的轻、中、重会让同一必杀技产生三种不同的强度,部分必杀技的动作和性能会因为强弱出现明显的不同。大部分的必杀技可以在特定的普通技或特殊技后取消输入,这样就能形成连续技。而必杀技的另一个特点是防御后会削减防御方少量的体力,而必杀技中的指令则则无法拆投。

防御

BLOCK

本作中的防御虽然叫BLOCK,但与《街霸3.3》中BLOCKING概念完全不同,指的就是普通意义上的防御。站立方向拉后则可防御上段和中段攻击,方向拉后斜下可防御下段攻击,本作中没有空中防御。

投技

THROWS

普通投技指令与《街霸3.3》类似,轻拳+轻脚或一轻拳+轻脚为向前投,一轻拳+轻脚为向后投。普通投的发生动作极快,在近距离时经常能拼高普通技和必杀技,所以玩家应该养成双方一贴近就有投技和拆投的意识。拆投的方法是在投技发生动作中按轻拳+轻脚,拆投有效时间很短,一般需要提前判断对手是否使用投技,硬直动作中不能拆投。指令属于必杀技的范畴,攻击力一般大于普通技,且不能拆解,但用指令也不能拆解普通投。部分角色有空中投技,空中投不能拆解。



超杀槽

SUPER COMBO GAUGE

画面下方的蓝色气槽,一共分为4格,在使用必杀技、攻击命中、被命中、防御或被防御等情况下都会有所增加,主动方超杀槽增加量更多。

受身

RECOVERY

在倒地瞬间按方向下,或是按任意两个拳脚键,就可以快速起身。一般来说只要连续输入指令,受身就能成功。但要注意,被下重脚、投技、超必杀技、奥义命中时是不能受身的。



前冲/疾退

DASH

快速输入两次前方向为前冲,快速输入两次后方向为疾退。DASH的持续时间短,但过程中不能进行攻击,也无法防御。除了用于快速调整双方距离,前冲常常是与大威力连续技中必不可少的衔接部分。

超必杀技

SUPER COMBO

在超杀槽4格全满的状态下可使用的威力巨大的招式,除投技系超必杀技外,均可在特定的必杀技之后取消使用形成连续技。不过因为蓄满4格超杀槽比较费劲,一次用完感觉有些奢侈,所以使用时要谨慎些。



拯救攻击

SAVING ATTACK

在美版中叫法不同,称之为“FOCUS ATTACK”,以下统一简称为SA, SA的操作方式为中拳+中脚,是游戏中最为重要的新系统,SA类似于《街霸3.3》的



BLOCKING系统,但使用风险要大得多,特性也更为复杂:

(1) SA根据按住中拳+中脚的时间长短分为三个等级,1级SA命中只会产生普通投命中效果,COUNTER时会产生2级SA的效果;2级SA是在角色身体闪光时松开按键,命中后对手会慢慢倒地,相当于短暂的眩晕状态,速度快的话可以用地面连技进行追击,追打速度慢的话就变为浮空判定;3级SA是按键蓄力至最大,攻击为防冲不是,但可用SA格挡,命中后对手倒地的速度更慢,更容易追打。

(2) SA过程中可以用类似BLOCKING的方法格挡一次攻击,格挡成功后依然是会受到损伤的,这段体力损伤显示为半透明状,可随时间恢复,恢复速度还比较快,但如果在恢复前被对手击中命中,半透明的体力就会变成确实的伤害,在时间结束时,判定双方的体力多少,半透明体力是计算在内的。

(3) SA在攻击动作发出前和发出后,都可以用前冲或硬退来取消硬直动作,这一点非常重要,是SA最基本的用法,特别是要熟练掌握前冲取消的输入节奏与时机。



(4) SA不能格挡的招式很多,比如投技,多层判定的普通技和必杀技,另外请注意一下出招表,在招式名称右边标有红色五星标志的,就是破甲技(ARMOR BREAK),可以直接把SA状态打破,由于使用SA时存在的险情实在太多,因此不建议频繁地单独使用。

挑衅动作 PERSONAL ACTION

操作方式为重拳+重脚,一般只能在地面挑衅(火引弹除外),也称“个人动作”。在本作中每个角色的挑衅动作不止一种,在选人画面中可以选择。不过本作的挑衅不像《街霸3.3》可以增加能力,比如增加下一击的攻击力或增加防御力等效果均不具备。只是在挑衅途中可以取消动作,不过在实战中并没有什么实用性。

EX 必杀技 EX SPECIAL MOVES

查看出招表时,招式名右边有蓝色五星标志的招式可以使用EX版,使用方法是必杀技指令为按拳键时则是按任意两个拳键,为脚键时则是按两个脚键输入。EX必杀技是通常必杀技的强化版,没有轻、中、重之分,每使用一次要消耗1格超杀槽,一般来说会增加攻击力或连击数,也可能让原本必杀技的特性发生改变。



附加信息 BONUS MESSAGES

对战画面中,除了会出现连击数(HIT COMBO)显示,还有三种附加信息。TECHNICAL在使用折技和受身时会出现;REVERSAL是在硬直时间消失瞬间使用必杀技、EX必杀技、超必杀技、奥义后出现;COUNTER是在招式攻击判定出现前被命中时出现,COUNTER状态伤害值更大,硬直时间更长,也更容易被连续技逼打。

场景互动

有人说这一作的《街霸》没有把原作的“打破格斗之美”的精髓保留,其实这一作确实很可惜,比如游戏场景中,角色多次在右时倒侧,那瓶子上的酒都会全部洒下了,把老极搞坏了,霸霸的主场打打着,二楼的观众从楼上掉下了,非常有趣,各位玩家可以试试,能否发现场景中所有的小秘密。

眩晕 STUN

眩晕值是正常游戏中看不到的数值,只能在练习模式中调出显示。在连续受创时,眩晕值会累积,突破上限后角色就会处于毫无防备的眩晕状态,用快速按键和屈方向的方法可以缩短眩晕时间,但基本上是任人宰割,连续处于非硬直状态1秒钟以上时,眩晕值会减少直至归零。每眩晕一次眩晕上限值会增加20%。每个角色的眩晕上限是不同的,身体越强壮的角色上限值越高,也就越不容易被打晕。注意,超必杀技和奥义命中不增加眩晕值。



EX 拯救 EX SAVING

在美版《街霸IV》中称之为“EX FOCUS”,以下简称为“EX SA”。“EX SA”有两种使用方式,在普通投命中或被防时按中拳+中脚,可以取消普通技硬直使出SA,但只有一些特定的地面普通技才能连接EX SA,而且要费1格超杀槽,这种用法在实战中没有太大意义。另一种用法是在必杀技或EX必杀技命中或被防时按中拳+中脚,可以取消必杀技硬直及后半部分的动作,但需要耗费2格超杀槽。这种用法一般用于强力的连续技中,就算必杀技被防御,其硬直也会被EX SA取消,之后依然可以占据优势。只是两格气槽的代价不小,在将EX SA用于实战前,一定要先把相关的连续技练到基本无失误。

奥义 ULTRA COMBO



与奥义相联系的是超杀槽一端的圆形槽——复仇槽(REVENGE GAUGE)。在受到伤害时或使用SA格挡时复仇槽就会增加,复仇槽达到50%以上的就能使用华丽的奥义

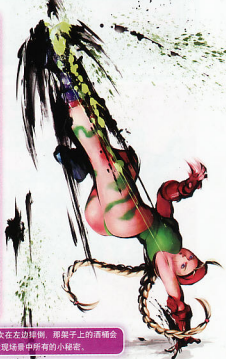
了。在复仇槽达到100%时,奥义的攻击力会大幅提升,一般都能打下一对手一半体力。使用奥义后,复仇槽归零,每一局开始时,双方的复仇槽也会清空,有点儿“不用不用”的意思。奥义不能在任何招式后面取消输入,只能单发,但是在配合EX SA以及一些有浮空特性的招式,依然可以形成连技,而“裸杀”式的单发反击因为不会受到连续技威力修正的影响,往往也能起到一发逆转的效果,在我方体力一半以下,对手又难使用奥义的情况下要特别小心。

家用机版心得

在上次的“网络狙击”栏目中虽说有二三猜测与实际游戏不同,比如游戏中没有段位系统,而是以单纯的网路对战得分来进行网络排名,但家用机的各模式概况这里就不再重复了,会议游戏过程中的心得分享为主。

系统语言的秘密

一般来说,国内玩家买到的《街霸IV》以港版居多,港版除了价格相对便宜些,还有包含日英双语。当玩家将主机的系统语言调成日文时,游戏菜单、出招表等信息显示日文,玩家可以看到“波多拳”、“升龙拳”这样的日文汉字招式名;当玩家将系统语言调成中文、英文等语言时,就会显示英文,虽然看不到熟悉的招式名,但一些不易理解的日文假名变成英文后可让玩家解除语言障碍。另外,在设定中把语言调成日语游戏主题曲为日文版,调成英语语言为英文版。



TIPS 四天王的名字

有读者来信提问,说“四天王”里头为什么只有沙盖特的名字是正常的,其他三个的名字都不对,这其实是《街霸II》时代的历史遗留问题。美版和日版这三个人的名字是不同的,美版的维加是日版的巴洛克,美版的巴洛克是日版的拜森,美版的拜森是日版的维加。只要调成日文系统,这三个角色的名字就恢复正常了。

另外,豪鬼(GOUKI)在美版中叫AKUMA,今后我们提及《街霸》中的人物,还是会参照国内玩家惯用的日版人名。



全能藏角色出现方法

隐藏角色	出现方法
樱(SAKURA)	使用隆完成任意难度的街机模式
雅(DAN)	使用隆完成任意难度的街机模式
飞龙(FEI-LONG)	使用亚伯(ABEL)完成任意难度的街机模式
元(GEN)	使用春日完成任意难度的街机模式
嘉米(CAMMY)	使用C VIFER完成任意难度的街机模式
萝丝(ROSE)	使用隆完成任意难度的街机模式
豪鬼(GOUKI)	以上6名隐藏角色出现后,使用已通关的角色在难度不限、不通关、不输一局、无伤胜利一局或以上(1局制需要1局无伤,3局制需要2局,5局制为3局,7局制为4局)的条件下打败嘉米之后,豪鬼乱入,将其打败后就能使用豪鬼了
刚拳(GOUKEN)	在使用豪鬼通关后,以豪鬼出现的相同条件再加上奥义或超必杀技胜利3局以上,刚拳就会乱入,将其打败后就能使用刚拳了
塞斯(SETH)	使用所有角色完成任意难度的街机模式

街机模式速成班



与“街机模式”(ARCADE MODE)相关的隐藏要素主要是9个隐藏角色,还有5项成就和奖杯。推荐打法是难度调MEDIUM,局数调1局,然后就一个角色依次通关,如果遇到自己不熟悉的角色,可以先打一“挑战模式”(CHALLENGE MODE)中“测试挑战”的NORMAL级别,在这里可以练练招,学习一些基本的连续技,还能顺便完成一些挑战。选MEDIUM难度打街机模式是因为奖杯/成就“Storied Reputation”的需要,对奖杯

/成就没有兴趣的玩家可选最低难度。把所有角色通关后,选人画面应该只有3个空格,此时推荐选择桑吉尔夫,用旋风拳(3个拳或3个击同时按)一路打下去就行了,这一招对电脑几乎是无敌的。只要打出一局无伤,就能令豪鬼乱入。用豪鬼通关后,选最高难度,同样使用豪鬼,还是用旋风拳狂拍,但要注意无伤、奥义、超杀的次要要求。如果觉得老康的两面指令不太好输入,可以转手柄的左摇杆来出。最后用旋风拳拍死乱入的刚拳,那难度较大的奖杯/成就“Legendary Champion”也就完成了。把刚拳、塞斯再通关一次,街机模式就被“榨干”了。



时间与生存的挑战



《街霸IV》的奖杯/成就大部分都是简单或中等难度的,但与挑战模式相关的成就都非常难,而且角色颜色、挑衅动作、称号等可以在挑战模式中获得的收集要素相关奖杯/成就也会受到影响。

挑战模式是重要的单人游戏模式,分为时间挑战(TIME ATTACK)、生存挑战(SURVIVAL)和测试挑战。时间挑战需要在限定时间内打败若干对手,一局定胜负,每一局体力都会加满,而每打倒一个对手会得到一定的时间奖励,用超杀命中对手+5秒,用奥义命中对手+10秒,无伤胜利15秒,打倒规定人数后,根据所剩时间多少可获得金、银、铜牌。生存挑战是以一条体力挑战多名对手,一局定胜负,每打倒一个对手会回复一定比例的体力,QUOTA所要

的胜利率是最低标准,要获得金牌需要打倒最低标准2倍或3倍的人数。时间和生存挑战NORMAL难度各20关, HARD难度各5关,用任意角色挑战均可。每一部有一些特殊的规则,可对我方产生有利或不利的影晌,挑战前建议先确认一下。

TIPS 老康的个人秀

时间与生存挑战和街机模式一样,都是打电脑,所以桑吉尔夫的“旋风拳战术”依然有效,是相对安全和偷偷的打法。唯一需要小心的是嘉米,她的必杀技打点低,是旋风拳的克星,但也可以利用大威力的投技来对付她。

TIPS 街机等待状态

如果你将你的PS3或X360联网,在默认状态下就会处于“街机等



待状态”(ARCADE RED)。在玩街机模式时就会有对手乱入,与你进行网络对战。虽然这很好地模拟了街机厅的感觉,但在还没有打完街机模式的隐藏要素前,会让人觉得很麻烦。因此,请在主菜单画面按R1键/RB键进入状态编辑画面,将ARCADE MODE SETTINGS设为OFF即可。当然也可以直接按网线。

在测试挑战中挣扎

虽说时间和生存挑战比较费时,但因为对电脑专用的打法,所以难度没有想像中那么大。倒是测试挑战能把人急死!NORMAL难度和HARD难度各5关,普通难度主要是让玩家练习角色的出招、基本连续技和自押连续技,而HARD难度每关就只要完成一个高难度连续技,完成一次即可,没有金、银、铜牌之分。

由于每个角色的挑战均不相同,也就是说要完成全部测试,一

共要打250关,只要一两个连技用不出来,就无法将挑战模式完美,条件十分苛刻。《街霸VI》连续技的难度主要体现在目押和取消两个方面,目押是以普通技形成的连续技,要在特定帧数按拳按键才能连上,早了招式不出,晚了会被防前,想用按键连打的方式碰运气是不行的,与3D格斗中的JF技有些类似,慢慢测试按键时机很有必要。而取消的难度一种是在脚轻脚等命中后有有利帧数极少却需要取消复杂指令必杀技的情况,而另一种是指在密集指令中用EX SA取消,自己后还有复杂的指令。如果遇到了自押与取消难点混合的连续技,那对于初学者来说真是“叫天天不应,叫地地不灵”。游戏中没有连续技课演示,所以只能挑战者自己去琢磨了。



奖牌串通法

每次网战结束,系统会根据双方的表现和结果给予一些奖牌。在玩家资料中可以看到奖牌取得情况,其中“无伤胜利”和“时间结束后以体力多少判定胜利”这两种奖牌在正常对战中比较难取得,不过只要请自己的朋友进行对战,并事先商量好,那么各种奖牌就可以轻松取得。



本作通关大约需要花费时间 16 小时, 其中 2/3 的时间都是用在烘托剧情上, 可想而知游戏的剧情还是相当值得一看的, 不过单从游戏性来说就差了一把火焮。和 NDS 上的前作一样, 本作仍然几乎没有隐藏要素可言, 好在游戏中出现的各种谜题仍有一定的挑战性, 在这篇特快中, 玛娜就为大家带来了游戏中比较难解的谜题的答案, 不过可要记得等到卡关的时候再看喔!

实用技术
特快专递

异色代码 R:记忆之门

Nintendo

动作冒险

Wii

アナザーコードR 記憶の扉
2009年2月5日
无対応主机

单人

动作
5800日元

难点谜题透析

第一章

▶ リチャードのキャンプ場

得到饮料后, 将其踢完才能触发下面的剧情。



▶ ゲストハウス



被トミー怀疑并带回ゲストハウス后, 调查门下方的脚印和储物柜上落下的饮料瓶各两次, 便可证明自己的清白。

第二章

▶ リチャードのキャンプ場

得到炭后, 在帐篷中找到“纸マッチ”, 用火柴对准炭火中心的纸数秒即可引燃, 之后在拿到饮料的地方找到“ダンボール”, 对着火箭筒使用便能使其变红。

▶ 焼けた別庄迹

使用 RAS 后出现上下两排指示, 只需同时按下相对应的上下两个符号即可。



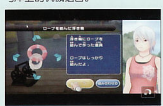
▶ ポートハウス

又是一个使用 RAS 开锁的谜题, 其中的“3”, 需要依次按下“1+2”三个键组合而成。



▶ ポートハウス

用绳子和救生圈组合, 然后再与岸上的机械组合。



▶ ポートハウス

包上密码锁的密码已经有暗示了, 就是“LAKE”。



第三章

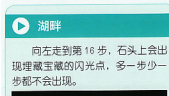
▶ 古い民家

得到藏宝地图后将其放到电热器上烘烤片刻便可使其上的图案浮现出来。



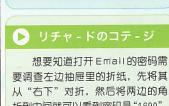
▶ 古い民家

电闸跳了之后, 使用照相功能对着正前方拍照便可看到电闸所在位置, 抓住电闸推回原位就可以令电力供应恢复。



▶ 湖畔

向左走到第 16 步, 石头上会出现埋藏宝藏的闪光点, 多一步少一步都不会出现。



▶ リチャードのコテージ

想要知道打开 E-mail 的密码需要调查左边抽屉里的折纸, 先将其从“右下”对折, 然后将两边的角折到中间就可以看到密码是“1690”。



第四章

▶ リチャードのコテ・ジ・コテ・ジェリア

想从下水道得到“ビックケース”, 需要先在工地附近找到管子, 掘土发现漏水之后, 再回到リチャードのコテージの2楼抽屉里找到“ゴムテープ”, 将它们组合在一起就可顺利利用水让“ビックケース”浮起来。



第五章

▶ アルフレッド家

将音乐盒摔坏后, 先将掉出来的木板翻过来, 可以看到上面有一张生日卡片, 把生日卡片撕下后, 才能将木板插回音乐盒里。



▶ コテ・ジェリア

マシユ 病倒之后, 先在厨房的冰箱、卧室的床头柜和浴室的抽屉里调查发现什么都没有, 然后出门去レストラン询问, 得知可以去シヤロットの家试试看。シヤロットの家在下一个区域, 快到达的时候发生剧情, 然后去温室里调查红色的植物得到“レッドハーブ”, 回家, 在厨

房找到“ポット”，然后回到屋层的桥上，在溪流中汲水（其他地方有酸性的水会导致药变质）。回家，将“レッドハープ”和“乳鉢”组合成“药草液”，然后在厨房的锅里倒入水和“药草液”煎煮，药水变成红色就成功了。



▶ 开发会社速

カラーボックスの解法：根据上方的提示，依次将魔方相应的颜色翻到最上面。



▶ 纳屋

纳屋中的机关需要先在靠近纳屋门口的桌子上找到“分铜”，然后对着机关使用“メダル”和“分铜”（注意：在纳屋中得到的“メダル”太重了，要使用罐子换来的硬币才可）。在天秤的左侧放两个大砝码和一个硬币便可解开机关，之后将钥匙从缺口处拿出来。



▶ 研究所会议室

在RAS上输入“1”、“1-1”、“1”即可。



▶ 研究所受付

警备室的密码锁要使用会议室中找到的“クリーナー”清除涂痕（渍之前先摇晃），密码则为20070825。



▶ 研究所リチャードの部屋前

RAS的解谜方法如下：向右倾斜遥控器手柄将三角形变成黄色再按“4”、“2”、“2和A一同按下”、“1”。

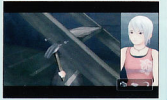


▶ 研究所 201 室前

N、S、W、E依次对应上下左右，根据给出的顺序依次按键即可。

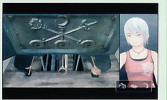
▶ 计时台

调查台阶发现台阶断裂后，在柜子中找到铁锤，桌上的箱子里找到铁钉后就可以修理台阶。



▶ 计时台

插入三把钥匙的顺序是：月、剑、花，之后转动“月”1次，“剑”4次，“花”6次，启动机关后拾取二楼的扫把对机关使用便可得到机关上的魔方。



第七章

第六章



▶ 研究所 B2 门前

RAS的解谜方法如下：“A”、“B”、“1+2”、“AAA”。



▶ 研究所 203 室门前

这个机关只需要遥控器手柄左转一圈按下“B”，然后右转一圈按下“A”就可以破解。



▶ 研究所 103 室

扫描密码时，可以发现9个密码都是“凹”的形状，从箭头所指的第一个图案开始，按照缺口所指的下一个图案顺序依次扫描，便可解开密码。



第八章

▶ 研究所 205 室

RAS的解谜方法如下：“1”、“1”、“2-2”、“2”。



▶ 研究所 204 室

调查地球仪几次后进入解谜画面，先将两个狮子都转到左侧，下方的字母调到A；再将两个狮子都转到右侧，下方的字母调到G；最后将两个狮子转成面对面，下方的字母调到X。



▶ 研究所 202 室

打开这个机关需要先在抽屉中得到的密码锁头与万花筒组合起来，其中出现的图形就是解开这个谜题的提示。调查盒子后，将遥控器手柄对准，遥控器手柄的按键对应盒子上面的各种图形，同时按下□、△、六边形便可打开盒子。



终章

▶ 研究所 3F 制御室

对着制御装置使用RAS后，纵置RAS等待一段时间（时间稍久），便可完成设置。



▶ 研究所 3F 实验室

得到“ジャド・ドキュメント”后，在触摸屏上画出“J”的形状。



Destiny Links

命运之链 NBDGI 动作角色扮演
 NDS 2008年7月5日 1人 4800日元
 开发商: コナミ ゲーム エンターテインメント
 发行商: コナミ

这是一个“喜刷刷”的时代，自从那个以刷素材为核心的某怪物游戏火了之后，以“刷”为乐趣的游戏开始逐渐苏醒起来。《命运之链》就是这些游戏中的一个成功案例，本作很好地掌握了此类游戏的精髓，游戏把其他不必要的元素做到最大限度地简化，而将重点全部放在迷宮与任务上，玩家可以在游戏中找到最纯粹的乐趣。通关后的困难难度更是为我们增加了二次游戏的动力，如果你是一个角色扮演游戏爱好者，并对收集素材和升级装备情有独钟，那么这款游戏一定会适合你。

游戏通关时间：一周目 20小时左右。

反制
 GUIDE
 THROUGH

系统讲解

流程进行方式

本作是一款注重战斗和收集元素的游戏，它的乐趣基本集中在不断收集素材并制作出各种武器和升级自己船只以用来制作更好的武器。当然，游戏中的收集元素也是多得

令人发指，即使是疯狂的收集爱好者也能够得到满足。相对而言剧情方面就比较薄弱一点了，游戏的进行方式基本就是不断地接受任务并完成任务，然后再去接新的任务最终将岛屿上的



BOSS 消灭后乘船到达下一个岛屿，说起来简单做起来更十分简单……

游戏为玩家准备了多达 120 个任务，玩家只需要在各个岛屿上的村落中与村民对话，在对话时选择蓝色字体的选项就可以获得新的任务或者发展任务。完成任务的方式也大体上可以分为按照提示不断地与其他村民对话力或获得一定数量的指定素材这两种。除了初次的迷宮之外，每个迷宮中还会存在一块名为“大发条”的区域，玩家在此可以遇到重要 NPC，想要顺利完成游戏的流程还需要满足他的请求才行。每次任务有新的进展或发生了新的事件等消息时，下屏画面最下方的小格子中就会出现提示，玩家可以点击小格子来阅读这些提示

些事件，也可以按下 START 键后在菜单中选择“クエスト”查看具体的任务完成情况。完成任务后的奖励基本为金钱奖励，有时也会奖励玩家素材或道具，这也是游戏中获得金钱的最主要手段，所以想要横钱升级船只除了买卖装备“骗钱”之外，就要踏踏实实地完成各种各样的任务了。

由于本作的任务提示比较明显，而且完成方法也并不复杂（当发现没有人有新的对话时，到迷宮中转一圈再出来就会有新的对话选项），所以本篇攻略中并不会对流程以及任务的完成方法做过多的讲解，而是主要针对游戏的收集要素来为玩家做出解答。

战斗方式

这是一款很容易上手的游戏，从系统到战斗都没有为玩家设置什么门槛，只要玩过动作角色扮演游戏，那么进入战斗后 1 分钟你就能掌握要领。别去管游戏开始后那些眼花缭乱的职业选择，那只是决定你在游戏中的外观而已（况且在中期还可以随意更换）。其实这个游戏根本不存在职业的设置，无论什么职业都可以使用所有的武器。战斗中 A 和 B 键为攻击，一般来说 B 键为轻攻击，A 键为辅助技能或重攻击（根据武器的不同会发生变化）。上屏画面右上方有两条槽就是攻击的行動槽，当玩家做出攻击动作之后行動槽就会清空并开始慢慢恢复，只有等待行動槽满之后才能做出下一次攻击动作。根据技能的不

同行動槽恢复的速度也会有所区别，通常情况下 B 键的攻击要比 A 键恢复的快得多，所以战斗中 B 键为主要的攻击手段。

游戏中玩家和敌人的攻击会增加各种各样的属性，而敌人一般都不会少会有一个弱点属性，通常情况迷宮中的敌人基本都有统一的弱点属性（弱点属性攻击力翻倍），所以选择属性合适的武器能够使战斗轻松不少。玩家进入迷宮之前可以对装备进行调整，一旦进入迷宮之后就不能更换武器和装备。在战斗中按 START 键选择菜单的最后一项“港へもどる”或者在战斗中死亡都可以脱离迷宮回到港口的记录点前，但是如果死亡的话会损失一定的金钱，所以手头



缺钱的话还是靠自己勤劳的双腿走出迷宮吧（持有金钱为 0 时死亡或者选择脱离迷宮倒不会把钱扣成负的，玩家倒是可以被罐子破掉）。



六种武器

游戏中的武器分为片手剑、两手武器、銃器、科学书、医学书和乐器六种，每种武器的进攻方式和都有所不同。片手剑和两手武器基本为近身型攻击武器，其他武器都可以在远距离发动攻击。

片手剑

片手剑的B键一级攻击可以在消耗一条行动槽的情况下发动3次连续攻击，而且攻击范围较大，配合A键的强攻攻击能够持续给敌人造成伤害。配合属性攻击在对付攻击速度比较慢的敌人时能够起到很好的效果。需要注意会远程攻击的敌人，在对付硬直较小的敌人时也应该加强警惕。

科学书

比较强调属性攻击的武器之一，B键攻击方式为扔出带有属性的药瓶。攻击距离较长，而且瓶子爆炸后会有一定范围的辐射效果。A键大多为能力强化技能，配合本身的属性在对付特定属性的敌人时能够起到事半功倍的效果。缺点是攻击的速度和行动槽恢复的速度较慢，在敌人近身后就没有很好的脱身方式了。

两手武器

两手武器与片手剑相比具有更高的单攻击力，而且攻击范围较大。突击系的A键攻击可以把敌人逼在角落连续攻击，但弱点是攻击速度偏慢，而且收招速度也比较慢。在对付远距离灵活的敌人时比较吃亏。两手武器属于纯物理攻击武器，带有属性的攻击招式不多。

医学书

游戏中比较实用的武器之一，B键的攻击速度快，攻击距离长，而且行动槽恢复的速度也让人满意。A键除了攻击系的技能之外还会有回复HP的技能，属于攻守兼备的武器。B键高等级的技能可连续攻击，而且武器的属性也是比较丰富，在对付中后期的敌人时比较有利。

銃器

算是初期比较实用的武器之一，威力和攻击距离都让人满意。B键还有有放射和爆破弹等实用技能。配上合适的属性战斗起来压力会比较小。銃器的缺点就是B键单发的攻击范围太小，基本只能击中一名称人，而且攻击距离有时会觉得比较尴尬，因为大部分敌人的远距离攻击射程都比銃器的射程要长……

乐器

攻击速度偏慢，而且攻击的距离也不长，但是该武器却有着连续攻击的效果，在击中敌人后可持续造成几次伤害。配合属性的一击一发可以给敌人造成非常可观的伤害。由于攻击速度较慢，所以攻击后的危险系数较高，属于需要依靠走位才能发挥出最大功效的武器。

获得素材

素材在本作中占据着核心的位置。因为想要升级武器和装备首先就要获得素材，而玩家获得素材的方法不外乎在迷宫中使用铁锹在采点处挖掘和捡起敌人死后掉落的素材这两种。虽然是刷素材的作品，本作比起其他游戏来说并

没有绝对意义上的怨念物，素材的掉落几率设置得不是非常低，只要多打几遍基本就可以拿到想要的素材，需要注意的基本是本作的素材并不能够直接拿来变卖换钱，而且还有持有上限，所以建议玩家将经常过多的素材合成武器或装饰品拿去换钱。

造船

船也是游戏中的一个重要元素，玩家在各个岛屿中移动和造装备等都需要船才可以进行。随着船的升级船舱内的设施也会区别开来，武器屋会划分为单种类的武器，而且每艘船可以制造的道具等级也会不同，究竟如何选择船只还要看玩家的喜好。但是毕竟上万的制造费不是一笔小数目，所以想要获得更多的武器种类还是推荐玩家找几个朋友分别制造不同的船，然后再选择进行联机，联机之后就可以让朋友的船帮在自己的前提下获得最多的实惠了。玩家还可以招募船员进入自己的船中，每个船员都有不同的效果，除了能够为玩家提供各种优惠之外，还可以在商人处买卖

特定的素材。除了情报屋外船中还会有其他的特殊设施，比如“素材合成器”可以利用现有的素材合成出更高级的素材，“挑战屋”则可以向各种挑战项目发起挑战，挑战成功后的报酬可是非常丰厚的，“宝くじ屋”是玩家测试运气的好地方，不过可不要在这里把钱包都花光了……

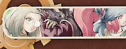


船名	等级	船夫	造价	容纳设施
パイオ	1	1	420	武器屋(E)、道具屋(E)、饰品屋(E)
トウチ	1	1	420	武器屋(E)、道具屋(E)、饰品屋(E)
ソード	2	3	6000	武器屋(D)、道具屋(D)、饰品屋(D)、情報屋(D)
グインゾド	2	3	8500	片手武器屋(C)、两手武器屋(C)、道具屋(D)、指輪屋(D)
レイザーバック	2	3	8500	銃器屋(C)、拳銃屋(C)、道具屋(D)、指輪屋(D)
カラク	2	3	8500	科学书屋(C)、医学书屋(C)、道具屋(D)、音輪屋(C)
ガラン	3	4	14000	武器屋(C)、道具屋(C)、饰品屋(C)、情報屋(C)
クロウズ	3	4	14000	武器屋(C)、道具屋(C)、饰品屋(C)、宝くじ屋(C)
サンバード	3	4	20000	片手武器屋(B)、道具屋(C)、指輪屋(B)、指輪屋(B)、情報屋(B)
マヤナ	3	4	20000	两手武器屋(B)、道具屋(C)、指輪屋(B)、音輪屋(B)、指輪屋(B)
ガンボート	3	4	20000	銃器屋(B)、道具屋(C)、指輪屋(B)、素材合成屋(B)、情報屋(B)
カラベリ	3	4	20000	科学书屋(B)、道具屋(C)、音輪屋(B)、指輪屋(B)、素材合成屋(B)
ホームクラス	3	4	20000	医学书屋(B)、道具屋(C)、音輪屋(B)、指輪屋(B)、情報屋(B)
ヤカタブネ	3	4	20000	乐器屋(B)、道具屋(C)、音輪屋(B)、音輪屋(B)、情報屋(B)
ハイターン	4	5	38000	武器屋(A)、道具屋(C)、饰品屋(A)、挑战屋、情報屋
ハコネ	4	5	38000	武器屋(A)、道具屋(C)、饰品屋(A)、宝くじ屋、素材合成屋
ハイキヤリア	4	5	80000	片手武器屋(SS)、道具屋(C)、指輪屋(SS)、指輪屋(SS)、情報屋、挑战屋
ハイランド	4	5	80000	两手武器屋(SS)、道具屋(C)、指輪屋(SS)、音輪屋(SS)、挑战屋、宝くじ屋
キョランド	4	5	80000	銃器屋(SS)、道具屋(C)、指輪屋(SS)、素材合成屋、挑战屋(SS)、情報屋
ラジアンターフ	4	5	80000	科学书屋(SS)、道具屋(C)、音輪屋(SS)、指輪屋(SS)、素材合成屋、宝くじ屋
ホームタイプ	4	5	80000	医学书屋(SS)、道具屋(C)、音輪屋(SS)、指輪屋(SS)、情報屋、挑战屋
タカラタイプ	4	5	80000	乐器屋(SS)、道具屋(C)、指輪屋(SS)、音輪屋(SS)、挑战屋、宝くじ屋
ギゴノトグラブ	4	5	300000	片手武器屋(SS)、两手武器屋(SS)、銃器屋(SS)、科学书屋(SS)、医学书屋(SS)、乐器屋(SS)
ブージュン	4	5	300000	武器屋(A)、道具屋(C)、情報屋、素材合成屋、挑战屋、宝くじ屋

领救济金

当玩家身无分文的时候可以回到船上找正对着门口的NPC对话，选择选项的选项即可获得少量的金钱，玩家可以使用它来购买装备换更多的钱时度过经济危机。

情报屋



只有当船上有情报屋的时候玩家才可以利用情报屋对岛屿进行侦查。选择正确的侦查点之后玩家就会收到发现珍稀怪物的提示。此后就可以前往迷宮中寻找珍稀怪物了(关于各个岛屿珍稀怪物出现的地点请见地图攻略部分)。珍稀怪物

的攻击力和体力都非常高,而且攻击方式也与普通敌人有所不同,所以在对付它们之前请做好万全的准备。带上弱属性属性的武器再出发。珍稀怪物掉落的素材等级很高,做成的武器非常实用,所以在没有造出高等级的船时也可以获得超出现有等级攻击力很多的武器。建议

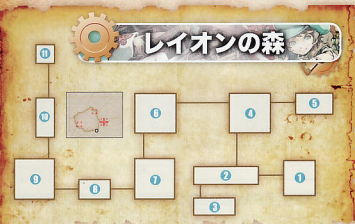
玩家将每个珍稀怪物都打上几遍。

第一个地图的珍稀怪物“白龙”体力和攻击力非常高,对玩家基本是一击必杀,但初期要战胜它也不是没有可能。主要带上远距离冰属性武器(建议使用科学书),进入白龙所在的区域后就可以发现区域中央上方有一个凸起,只要将白龙引到凸起物的一个站后,只要一侧,它就会被卡在那里。之后玩家需要做的就是利用武器距离的优势慢慢



死它了。白龙的掉落素材可是S级的哦。

完全地图攻略



区域	出現怪物	出現怪物 (Hard)	採取素材	採取素材 (Hard)
1	ソクザンネズミ	ソクザンネズミ	石くれ	カンシダ、どうのはへん
2	ソクザンネズミ	ソクザンネズミ、タカアシクモバチ	石くれ、ムギワムギ、草木の土	ムギワムギ、ハツゾロアロ、ドラゴシマッド
3	ドラゴノボア、レアゴノボア	ドラゴノボア、レアゴノボア	ムギワムギ、ヤシの木、ヤシの実	ヤシの木、ホワイクレイ、白金のヤシの実
4	ソクザンネズミ、タカアシクモバチ	ソクザンネズミ、タカアシクモバチ	ムギワムギ、草木の土	ムギワムギ、ハツゾロアロ、ドラゴシマッド
5	タカアシクモバチ、グランドラゴン	タカアシクモバチ、グランドラゴン	石くれ、ムギワムギ、草木の土	ムギワムギ、ドラゴシマッド、白土
6	タカアシクモバチ、ハナアノコウ	タカアシクモバチ	アオダク、ノーマルクレイ	カンシダク、グラウンシーンイル、緑の竹
7	ソクザンネズミ、ハナアノコウ	ソクザンネズミ、ハナアノコウ	アオダク、ノーマルクレイ、カンシダク	カンシダク、緑の花、ドラゴシマッド
8	ジュモクイカ	ジュモクイカ	-	-
9	ジュモクイカ、ドラゴノボア	ジュモクイカ、ドラゴノボア	赤きぶの草、カンシダク、どうのはへん	カンシダク、緑のかじつら、クロゴネのかじつ
11	ジュエルカネネリ	ジュエルカネネリ	-	-

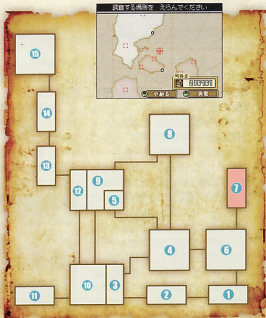
怪物資料

種族名	属性	属性	掉落物	掉落物 (Hard)
ソクザンネズミ	弱属性	弱属性	骨くれ、皮のたね、ドラゴネズミ、草むしりの卵	骨、すくごいバ、ムギワムギ、草玉
タカアシクモバチ	弱属性	弱属性	刺した針、おれたハチ、クモバチの殻、クモバチのハリ	刺しいば、カンシダク、クモバチの生け、スピアガン
ハナアノコウ	弱属性/打属性	燃焼属性、電気属性	アノコウバチ、カンシダク、花蜜のウロコ、ハナアノキモ	アノコウバチ、ハナアノコウ、地中の大花、プラントリング
ジュモクイカ	打属性、突属性	燃焼属性、電気属性	小さな目玉、イカプランク、ロゼイカシラ、ウロコクラゲ	小さな目玉、イカウロコ、ジュモクイカシラ、メタルカニタネ
ドラゴノボア	燃焼属性	弱属性、冷属性	おれたカニ、歯のたね、ドラゴノボア、ドラゴノボア	ドラゴノボア、マシメタル、ドラゴノボア、ミアンボア
レアゴノボア	燃焼属性	弱属性	ミラクルザ、レアゴノボア	レアゴノボア、レアゴノボア、ミラクルザ、レアゴノボア
グランドラゴン	燃焼属性、打属性	突属性、冷属性	ごじょうの竜巻、グランドラゴン	龍のりゅうり、ハードボーン、ドラゴニクボア、グランドラゴン
ジュエルカネネリ	突属性、斬属性	弱属性、打属性	わたたコラ、ジュエルのコラ、ジュエルフラワー、発条の部品	ハツゾロアロ、ジュエルメタル、ジュエルハード、発条ユニット

モニモンどうくつ



区域	出現怪物	出現怪物 (Hard)	採取素材	採取素材 (Hard)
1	ネベントスバット	ネベントスバット	-	-
2	ネベントスバット	ネベントスバット	モームの古銭、モームドロ	モームの古銭、モームのドロ
3	ネベントスバット、ストーンソウ	ネベントスバット、ストーンソウ	-	-
4	ストーンソウ、マーマン	ストーンソウ、マーマン	どうのはへん、ヘビストーン	どうのはへん、金のかけら
5	マーマン	ストーンソウ、マーマン	真黒の木、ケイブクレイ	真黒の木、ケイブクレイ、光のクロコ
6	ネベントスバット	ネベントスバット	ムギワムギ、どうくつのち	ムギワムギ、ハツゾロアロ、ミ、ジュモクイカ
8	マーマン、オオバサシガメ	マーマン、オオバサシガメ	どうのはへん、ヘビストーン	どうのはへん、金のかけら、金の竹
9	マーマン、トビオトウオ	マーマン、トビオトウオ	-	-
10	ストーンソウ、オオバサシガメ	ストーンソウ、オオバサシガメ	-	-
11	マーマン、ヒートマーマン	マーマン、ヒートマーマン	カンシダク、ヒカリバチ	クロゴネのかじつ、金のかけら、ケイブクリスタル
12	オオバサシガメ、かざんガメ	オオバサシガメ、かざんガメ	-	-
13	ネベントスバット、かざんガメ	ネベントスバット、かざんガメ	カザンボク	金の竹、クロゴネのかじつ、ケイブメタル
15	ジョウウオウモリ	ジョウウオウモリ	-	-



造船

在造船的时候一定要注重船上的设置是否符合自己的需求,否则这一大笔开销出去就无法挽回了。毕竟这个游戏的钱不好赚。

怪物資料

怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	捕獲物 (Hard)
トビオクリオウ	打属性	突属性	皮のれはし、なにかのフン、コウモリのキバ、コウモリの翼	ムギギムギ、コウモリのうぶ毛、バットバンド、アーマライフ
スノークロウ	突属性	燃焼属性	なにかの毛、イシシのまじ、石状の厚皮、バットビストル	なにかの毛、カンダクサ、イシシジユ、石層のエキス
マーマン	冷却属性	燃焼属性、电气属性	骨クズ、ウロコのかげら、マーマンズアイ、マーマンズネイル	かないハコシ、サンブルマッスル、するどいツメ、血人のウロコ
スノパサギニ	斬属性、打属性	打属性	タートルエキス、かないカメコウラ、カメのひびコウラ	かないハコシ、かかやくコウラ、オオカメバサ、カメの大ウロ
かざんガメ	燃焼属性	打属性、冷却属性	カメのウロコ、かないカメコウラ、バーニングスキン、火山の本	バーニングスキン、タートルエキス、かないカメコウラ、火山のコウラ
トビオウオ	电气属性	突属性、燃焼属性	エコーボーン、天魚のウロコ	天魚の骨質、エコーボーン、天魚のウロコ、エコーユニット
ヒーマーマン	燃焼属性	电气属性、冷却属性	ガラズ杖の目玉、銀えるウロコ	燃焼魚人のヒレ、スパイクボーン、ガラズ杖の目玉、虫欠のギンダール
ジョウコウモリ	燃焼属性、突属性	突属性	レッドエキス、女王の絹帯、女王の翼、発条の部品	じょうしな皮、女王の赤土、女王のうぶ毛、発条ユニット

区域	出現怪物	出現怪物 (Hard)	采掘素材	采掘素材 (Hard)
1	トビオクリオウ、ひょうざんガメ	トビオクリオウ、ひょうざんガメ	ムギギムギ、スターの古骨、スナラドクロ	スターの古骨、ハジゴアロエ
2	トビオクリオウ	トビオクリオウ	-	-
3	アイススネイル、ユウレイアゾウ	アイススネイル、ユウレイアゾウ	-	-
4	スノーサーベル、ひょうざんガメ	スノーサーベル、ひょうざんガメ	-	-
5	スノーサーベル、ダイエササーベル	スノーサーベル、ダイエササーベル	カンダクサ、氷木	カンダクサ、銀のかけら、大氷木
7	スノーサーベル	スノーサーベル	鉄のはへん、ブルームレイ	鉄のはへん、コールドメタル、ユウレイパチ、フロストソウル
8	トビオクリオウ、アイススネイル	トビオクリオウ、アイススネイル	-	-
9	スノーパサギニ、ひょうざんガメ	スノーパサギニ、ひょうざんガメ	パール、冷えた土	パール、トウワ、ナゾの大高度
10	アイススネイル	アイススネイル	-	-
11	スノーパサギニ	スノーパサギニ	フリーズストーン、ムギギムギ、フロストグリ	鉄のはへん、ハジゴアロエ、ユキトカシの木
12	スノーパサギニ	スノーパサギニ	フリーズストーン、ムギギムギ、フロストグリ	鉄のはへん、ハジゴアロエ、ユキトカシの木
14	ヒョウザンカサ	ヒョウザンカサ	-	-

プッシュクローン氷穴

怪物資料

怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	捕獲物 (Hard)
トビオクリオウ	冷却属性	燃焼属性、电气属性	骨クズ、小さなヒレ、トビオクリオウ、氷魚のウロコ	トビオクリオウ、しなやかなヒレ、銀のウロコ、氷魚の骨
スノーサーベル	打属性、斬属性	斬属性、燃焼属性	骨、タートルの毛皮、サーベルタスク、雷の毛皮	マイティマッスル、雷の毛皮、サーベルタスク、銀世界の毛皮
アイススネイル	冷却属性	打属性、燃焼属性	小さな目玉、わたぬき、アイススパイク、フリーズケルカ	じょうぶな貝殻、銀のかけら、アイススネイル、バカリょうの本
スノーパサギニ	斬属性、打属性	打属性、燃焼属性	ブルーエキス、ユキカメバサ、ユキカメコウラ、氷の魔杖	ブルーエキス、ユキカメバサ、大ユキカメコウラ、メタルブレイザー
ひょうざんガメ	冷却属性	打属性、燃焼属性	皮のれはし、タートルエキス、かないカメコウラ、コールドスキン	タートルエキス、かないカメコウラ、冰山のコウラ、大せつこの本
ユウレイアゾウ	打属性	突属性、燃焼属性	ミスクリエキス、ユウレイのハダ	氷夢のユキス、ユウレイのハダ、ミスクリエキス、ゴーストブック
ダイエササーベル	斬属性、斬属性	斬属性、燃焼属性	ごじょうの毛皮、綿氷の毛皮	ダイエササーベル、ごじょうの毛皮、綿氷の毛皮、氷斬刀
ヒョウザンカサ	冷却属性、打属性	燃焼属性	ブルーエキス、氷雪の骨土、大ヤドカリバサ、発条の部品	氷雪の骨土、ブルーストーン、大ヤドカリの外皮、発条ユニット

旧メガニア遗迹

区域	出現怪物	出現怪物 (Hard)	采掘素材	采掘素材 (Hard)
1	ゴイコツけんし、ゴイコツじゆうし	ゴイコツけんし、ゴイコツじゆうし	-	-
2	ゴイコツじゆうし	ゴイコツじゆうし	鉄のはへん、レッドクレイ、しやくねつ岩	鉄のはへん、金のかけら、ボムツイル
3	トロビカルバット、ウオルゴレム	トロビカルバット、ウオルゴレム	ネクターシード、サザンフラワー	ネクターシード、サザンフラワー、銀のかけら、クロガネのかじつ
4	トロビカルバット、マルヤキオー	トロビカルバット、マルヤキオー	砂漠の深土、イシキイラズ、砂漠の細砂	イシキイラズ、ハジゴアロエ、遺徳の石骨土
5	トロビカルバット	トロビカルバット	-	-
6	ゴイコツけんし	ゴイコツけんし	鉄のはへん、しやくねつ岩、レッドクレイ	鉄のはへん、金のかけら、ボムツイル
7	マルヤキオー	マルヤキオー	鉄のはへん、しやくねつ岩、レッドクレイ	鉄のはへん、金のかけら、ボムツイル
8	ウオルゴレム	ウオルゴレム	-	-
9	ゴイコツけんし、ゴイコツじゆうし	ゴイコツけんし、ゴイコツじゆうし	デザートジュエル、砂漠の細砂	デザートジュエル、ボーンソー、しやくねつ岩
10	ゴイコツけんし、ゴイコツじゆうし	ゴイコツけんし、ゴイコツじゆうし	鉄のはへん、カシノキ	カシノキ、金のかけら、クロガネのかじつ、復活の石炭
11	トロビカルバット、ウオルゴレム	トロビカルバット、ウオルゴレム	鉄のはへん、エンマナチ	エンマナチ、金のかけら、ルビー
14	メダレブリアン	メダレブリアン	-	-

注：该地图的珍稀怪物在9区，需要在7区左下方的洞穴落下才会出现

换装

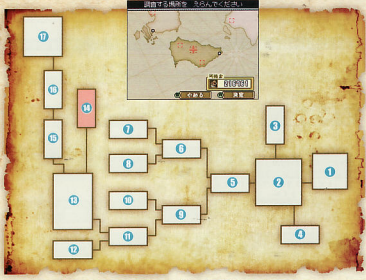
当前剧情发展等未到第四个岛屿时，进入村庄后在上方的巨石方调查就可以随意更换自己的造型了。所以游戏一开始让玩家选择职业和造型的设置完全没有意义呀……

实用技术
攻略速解

種別名	対空属性	対地属性	対空属性	種別名	種別名 (Hard)
トロビカムバット	打撃性	突進性	突進性	なにかのフウ、やからかぶ虫、トロビゴツアング、トロビカスギン	サザンフลาวワー、ネクターシード、シャーママックス、トロビゴウイング
ゴイコウバシム	燃焼属性	燃焼属性	燃焼属性	骨がズ、おれたドク、剣士の戦骨、長者の旗	かいたドクロー、ソッドコア、ゼンリンガ、アサシラブレイド
ゴイコウジロウシ	突進性	冷卻属性	冷卻属性	皮のまじし、骨、レッドエクス、ガズゴア	レッドエクス、骨、陸士の戦骨、アサシラブレイド
マルネオウク	燃焼属性	打撃性、冷卻属性	打撃性	そのついで、出れたツッポ、バンドナー、バンドスエキン	バンドナー、しるるシホ、マルネオウボン、サザンハーモ
ウォルゴドレム	打撃性	打撃性	打撃性	樹人ス、ゴームムード、しくわつピアノ、ゴームリスト	イシキライズ、樹人強石、ゴームムード、大地の輪槍
マスターゴイコウ	燃焼属性	冷卻属性	冷卻属性	ハードボーン、名手の戦骨	マスターコア、名手の戦骨、ハードボーン、ホネダの剣
チャンゴイコウ	突進性	冷卻属性	冷卻属性	スライクロー、チャンゴエシコア	陸骨の戦骨、チャンビシコア、スライクロー、チャンピビトル
メダレブリアン	電気属性	冷卻属性	冷卻属性	レッドエクス、レブリアベロー、レブリアエダ、発条の部品	じょうしつな皮、レブリアロー、レブリアアング、発条ユニット

ヘーシュヨンの森

区域	出現怪物	出現怪物 (Hard)	採集素材	採集素材 (Hard)
1	イドリクモバチ	イドリクモバチ	フアノネドクロー、フアノネの古蝋、イシキライズ	イシキライズ、フアノネドクロー、フアノネの古蝋、イシキライズ
2	シービジョン	シービジョン	フアノネドクロー、フアノネの古蝋、イシキライズ	イシキライズ、フアノネドクロー、フアノネの古蝋、イシキライズ
3	ゼンブナガザル、キングナガザル	ゼンブナガザル、キングナガザル	ネクターシード、サザンフลาวワー、サザンフลาวワー	ネクターシード、サザンフลาวワー、ネクターシード、サザンフลาวワー
4	ジャングルゴリ、アンダーゴリ	ジャングルゴリ、アンダーゴリ	ネクターシード、サザンフลาวワー、スコールツリー	ネクターシード、サザンフลาวワー、クロガネのかじつ、ドゴウボク
5	イドリクモバチ	イドリクモバチ	-	-
6	ヨルオジギソウ	ヨルオジギソウ	-	-
7	イドリクモバチ、ヨルオジギソウ	イドリクモバチ、ヨルオジギソウ	スコールツリー、グリーンツリー、樹かな土、アサオジギソウ	グリーンツリー、樹かな土、アサオジギソウ
8	ジャングルゴリ	ジャングルゴリ	樹かな土、スコールツリー、グリーンツリー、樹かな土、アサオジギソウ	グリーンツリー、樹かな土、アサオジギソウ
9	シービジョン	シービジョン	-	-
10	ゼンブナガザル	ゼンブナガザル	モンキーフルーツ、グリーンツリー、樹かな土	鉄のはへん、真鑽石
11	ヨルオジギソウ、ゼンブナガザル	ヨルオジギソウ、ゼンブナガザル	-	-
12	ゼンブナガザル	ゼンブナガザル	グリーンフルーツ、モンキーフルーツ、樹かな土	鉄のはへん、キングアゲルム、黄金木、真鑽石
13	ハービー、ヨルオジギソウ	ハービー、ヨルオジギソウ	-	-
14	ハービー、ジャングルゴリ	ハービー、ジャングルゴリ	鉄のはへん、ライトストーン、コハク	鉄のはへん、コハク、エメラルド
17	ギゴントフลาวワー	ギゴントフลาวワー	-	-



種別名	対空属性	対地属性	種別名	種別名 (Hard)
イドリクモバチ	打撃性	突進性	切れた竹、小さなへん、イドリバチのハリ、イドリバチの隠し	グリーンエクス、イシキライズ、イドリバチのハリ、ブンパンホネキ
シービジョン	打撃性	突進性	ひびけたレタス、赤き羽毛、ハードエダ、ビゴツムエダ	そのどいクサシ、しらぬい羽毛、ビゴツムエダ、ハードカサ
ヨルオジギソウ	打撃性	燃焼属性	なにかのタネ、おそおのツル、夜霧のエキス、サババグン	なにかのタネ、おそおのツルの毒、夜霧のエキス、シャドウライフ
ゼンブナガザル	打撃性	燃焼属性	骨がズ、ナガザルの目玉、モンキーフェイス、サルガッチョウ	ネクターシード、小さな目玉、ナガザル長骨、アサシラブレイド
ハービー	打撃性、電気属性	突進性	われたコウ、おれた腕、ハービーフェイス、ハービーフェダ	そのどいツメ、おそおの腕、美女の髪、ハービーの輪槍
ジャングルゴリ	打撃性	燃焼属性	皮のまじし、骨、ゴララレー、ゴララマックス	ゴララレー、骨、つやかな木、ゴララボン
キングナガザル	打撃性、突進性	燃焼属性	ガラエダの目玉、キングアゲル	王者の毛皮、ガラエダの目玉、キングアゲル、スリーブック
アンダーゴリ	燃焼属性	冷卻属性	イシキライズ、アンダーボン	イシキライズ、アンダーボン
ギゴントフลาวワー	突進性、燃焼属性	燃焼属性	グリーンエクス、空中花のツル、空中花の草花、発条の部品	グリーンエクス、空中花のエキス、ギゴフลาวワー、発条ユニット



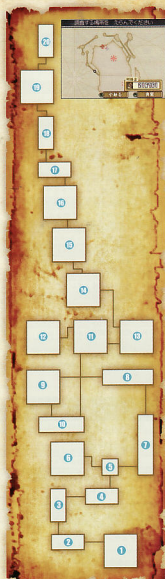
モニモンどうくつ

区域	出現怪物	出現怪物 (Hard)	採集素材	採集素材 (Hard)
1	スチアゴネズミ	スチアゴネズミ	-	-
2	スチアゴネズミ	スチアゴネズミ	鉄のはへん、モスマンの古蝋、モスマンドクロー	モスマンの古蝋、モスマンドクロー、鐵のかけら
3	スチアゴネズミ、オーク	スチアゴネズミ、オーク	モスマンの古蝋、モスマンドクロー	モスマンの古蝋、モスマンドクロー、鐵のかけら
4	ワレレオン、イヴァンコウ	ワレレオン、イヴァンコウ	-	-
5	オーク、イヴァンコウ	オーク、イヴァンコウ	サザンフลาวワー、ネクターシード、異野の泥土	ネクターシード、クロガネのかじつ、モスマンマッド
7	ワレレオン、ハッゾーイ、ボルゴノアゲル	ワレレオン、ハッゾーイ、ボルゴノアゲル	ライトストーン、鐵のはへん、イクサバチ	ライトストーン、イシキライズ、ボルゴノアゲル
8	イノタウロス	イノタウロス	ライトストーン、鐵のはへん	鐵のかけら、イッポウダキ、サファア
9	ハッゾーイ、サウンドマシーン	ハッゾーイ、サウンドマシーン	ダンジョンクエイク、ボカボキの木	ハイネ008、イシキライズ、太古の雷光
10	ハッゾーイ	ハッゾーイ	-	-
11	サウンドマシーン	サウンドマシーン	-	-
12	ロッドバード、ゴララマッド	ロッドバード、ゴララマッド	鉄のはへん、鐵のかけら	鐵のはへん、鐵のかけら、ごくらんゴ
14	テラアサシン	テラアサシン	-	-

怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物 (Hard)
スナゴビズメ	斩属性	斩属性	骨ノズ、骨、砂ゼミの毛、スナゴビメ	クワカトルシロ、骨、砂玉、スナゴビスター
ゾウ	打属性	斩属性	鹿のさねはし、やわらかうぶ毛、オウノツノ皮、オウノ鹿	イシマテウズ、イシマテマウス、オウノたてがみ、発条の部品
ワレメネ	斩属性、打属性	物理属性	ワレメネバチ、大きなはし、岩魚のワゴロ、ワレメネキ	ワレメネウツリ、ワレメネキ、岩魚の大はし、地中魚の黒土
メタルガニ	斩属性、打属性	斩属性	なにかのメタル、あつめの皮、ワレメネの毛、ワレメネ皮	ワレメネの毛、ワレメネキ、ワレメネ皮
メタルゴキウ	物理属性、打属性	電気属性	メタル部品、こわれた部品、ドングロイイル、ドクロー音銃	こわれた部品、ドングロイイル、ドングロア、ハールの音かざり
メタルマシーン	打属性	電気属性	毛皮のさねはし、機械油、楽器ふき、オールドゴール	シロムき、機械油、ウツンギア、横組のピストン
クロウバード	打属性、突属性	突属性	バードイユ、するどいクチバシ、クロウバード、ロッパーマー	シロバウスル、力強い翼、毒鳥のオールドゴール
メタルゴキウ	打属性	打属性	かいたバツ、きよだいな骨、メタルマウス、メタルウデ	きよだいな骨、かいたバツ、牛人のたてがみ、牛人のツノ
メタルゴキウ	物理属性	突属性、冷却属性	メタルイユキ、メタルゴキウのハネ	メタルイユキ、メタルゴキウのハネ
メタルゴキウ	打属性、突属性	突属性	にじいろ羽毛、ハッピーウェザー	メタルイユキ、メタルゴキウのハネ、メタルウデ
メタルゴキウ	電気属性、突属性	打属性	メタルイユキ、アサシシハード、アサシシア、変条ユニット	メタルイユキ、アサシシハード、アサシシア、変条ユニット

エクメーネの砦

区域	出現怪物	出現怪物 (Hard)	採取素材	採取素材 (Hard)
1	エレキスネイル	エレキスネイル	-	-
2	エレキスネイル	エレキスネイル	-	-
3	エレキスネイル	エレキスネイル	鉄のへん、タギオトルイ、メタルストーン	鉄のへん、鉄のかけら、クワカトルイ
4	エレキスネイル、メタルガニ	エレキスネイル、メタルガニ	鉄のへん、タギオトルイ、メタルストーン	鉄のへん、鉄のかけら、クワカトルイ
5	エレキスネイル	エレキスネイル	-	-
6	ジボウにんどう	ジボウにんどう	鉄のへん、マシゴアール、クロガネの木、のこバツ	鉄のへん、クロガネのこバツ、ハゴネの木、マシゴアール
7	メタルガニ	メタルガニ	-	-
8	メタルガニ	メタルガニ	鐵のかけら、金のかけら、ハッジョアロエ	鐵のかけら、金のかけら、ハッジョアロエ
9	ブヨウにんどう	ブヨウにんどう	鐵のかけら、金のかけら、ハッジョアロエ	鐵のかけら、金のかけら、ハッジョアロエ
10	エレキスネイル、ジボウにんどう	エレキスネイル、ジボウにんどう	金のかけら、あか石、ハッジョアロエ	金のかけら、チタン、ハッジョアロエ
11	メタルガニ、ブヨウにんどう	メタルガニ、ブヨウにんどう	-	-
12	ブヨウにんどう、ジボウにんどう	ブヨウにんどう、ジボウにんどう	ハッジョアロエ、変条土	ハッジョアロエ、黄金の土
13	ブヨウにんどう、ジボウにんどう、ジボウにんどう	ブヨウにんどう、ジボウにんどう、ジボウにんどう	-	-
14	シヤドウマシーン	シヤドウマシーン	鐵のかけら、クロガネのこバツ、キカビユ	クロガネのこバツ、キカビユ、キカビユ、プラチナ
15	ブヨウにんどう、シヤドウマシーン	ブヨウにんどう、シヤドウマシーン	鐵のかけら、クロガネのこバツ、キカビユ	クロガネのこバツ、キカビユ、キカビユ、プラチナ
16	ジボウにんどう、シヤドウマシーン	ジボウにんどう、シヤドウマシーン	金のかけら、クロガネのこバツ、メタルゴキウ	クロガネのこバツ、キカビユ、プラチナ
17	メタルゴキウ	メタルゴキウ	チタン、大磁石	チタン、大磁石、ホウセンキ
18	アメイジオロス	アメイジオロス	-	-
19	メタルゴキウ	メタルゴキウ	-	-
20	メタルゴキウ	メタルゴキウ	-	-



怪物名	攻击属性	弱点属性	掉落物	掉落物 (Hard)
エレキスネイル	電気属性	打属性	小さな目玉、われた貝殻、エレキスネイル、エレキスネイル	小さな目玉、金のかけら、エレキスネイル、エレキスネイル
メタルガニ	斩属性、打属性	打属性、電気属性	かいたバツ、メタルガニの毛、メタルコウラ、メタルシロム	チタン、メタルコウラ、メタルシロム、メタルガニ
ブヨウにんどう	斩属性	電気属性	こわれた部品、発条の部品、ダংশンギア、オウノツノ	ダংশンギア、発条の部品、リズムバツ、クリスタルメダル
ジボウにんどう	突属性	電気属性	小さな羽毛、こわれた部品、羽ばうり、ギアリング	羽ばうり、こわれた部品、リズムバツ、横組の指輪
シヤドウマシーン	打属性、突属性	打属性、電気属性	機械油、こわれた部品、シヤドウギア、発条の部品	機械油、発条の部品、マシシユニット、シヤドウセンサ
メタルゴキウ	打属性、電気属性	打属性、電気属性	かいたバツ、きよだいな骨、MTチイル、MTホーン	きよだいな骨、MTホーン、MTチイル、MTホーン
ゴダンガード	斩属性、突属性	打属性、電気属性	メタルイユキ、ゴダンギア	ゴダンセンサ、ゴダンギア、メタルイユキ、ゴダンインバツ
アメイジオロス	物理属性、電気属性	電気属性	機械油、高性能センサー、ハイチタン、変条ユニット	ハイチタン、高性能ギア、変条ユニット、変条ユニット

探検記録

本作中也为玩家准备了类似“成就”系统的挑战项目，只要玩家按照要求达成特定的条件就可以获得探検記録の点数。当玩家回到船上与探検記録员对话就可以根据现有的点数来领取相应的金钱了，在这个杀敌无法取得金钱的游戏中，这可是一笔不小的外财，玩家在游玩流程中不多多回船领取奖励。

探検記録係員

<5000ポイント>たっせい
めでたさん!

编号	条件	点数	编号	条件	点数
1	持有金銭数超过5000	10	17	获得等级95的素材	70
2	持有金銭数超过10000	20	18	素材累计数超过10	10
3	持有金銭数超过30000	30	19	素材累计数超过30	20
4	持有金銭数超过50000	40	20	素材累计数超过50	30
5	持有金銭数超过100000	50	21	素材累计数超过100	40
6	持有金銭数超过300000	60	22	素材累计数超过200	50
7	持有金銭数超过500000	70	23	素材累计数超过300	60
8	持有金銭数超过800000	80	24	素材累计数超过350	70
9	持有金銭数超过1000000	90	25	获得所有的素材	80
10	持有金銭数超过3000000	100	26	完成首个任务	10
11	获得等级9的素材	10	27	累计完成10个任务	20
12	获得等级10的素材	20	28	累计完成20个任务	30
13	获得等级11的素材	30	29	累计完成30个任务	40
14	获得等级12的素材	40	30	累计完成40个任务	50
15	获得等级13的素材	50	31	累计完成50个任务	60
16	获得等级14的素材	60	32	累计完成60个任务	70

召唤佣兵

佣兵系统出现后，在战斗中按X键即可选择召唤相应的佣兵出发助战。在走出第富前1个佣兵只能发动1次攻击（如果玩家进行过机制制可以召唤其他家出战），需要注意的是召唤佣兵是要花金钱的，在召唤前一定要看清楚价格，千万不要因为用了天价佣兵而倾家荡产。

33	累计完成70个任务	60	54	获得武器数超过30	30	75	获得全部道具	30	90	讨伐怪物数累计超过4000	130
34	累计完成80个任务	60	55	获得武器数超过50	40	76	探索レイノス岛地图	10	97	讨伐怪物数累计超过4500	140
35	累计完成100个任务	60	56	获得武器数超过100	50	77	探索メモス岛地图	10	98	讨伐怪物数累计超过5000	150
36	累计完成120个任务	110	57	获得武器数超过150	60	78	探索シュクコ岛地图	10	99	讨伐怪物数累计超过5500	160
37	累计完成140个任务	120	58	获得武器数超过200	70	79	探索クハロシ岛地图	10	100	讨伐怪物数累计超过6000	170
38	完成所有任务	130	59	获得所有武器	70	80	探索ヘンジヨウ岛地图	10	101	讨伐怪物数累计超过6500	180
39	结识调查团的人	20	60	获得等级B的饰品	10	81	探索ステラノ岛地图	10	102	讨伐怪物数累计超过7000	190
40	结识モーム的人	20	61	获得等级B的饰品	20	82	探索アイディアノ岛地图	10	103	讨伐怪物数累计超过7500	200
41	结识ステラノ的人	20	62	获得等级C的饰品	30	83	探索メモメ地帯	30	104	讨伐怪物数累计超过8000	210
42	结识アイディア的人	20	63	获得等级B的饰品	40	84	讨伐怪物数累计超过110	10	106	讨伐怪物数累计超过8500	220
43	结识モーム	20	64	获得等级A的饰品	50	85	讨伐怪物数累计超过120	20	107	讨伐怪物数累计超过9000	230
44	结识ブランド	20	65	获得等级B的饰品	60	86	讨伐怪物数累计超过200	30	106	讨伐怪物数累计超过9500	240
45	获得等级B的武器	10	66	获得等级SS的饰品	70	87	讨伐怪物数累计超过400	40	108	讨伐怪物数累计超过9999	250
46	获得等级D的武器	20	67	获得物品数超过5	70	88	讨伐怪物数累计超过600	50	109	单命伤害超过300	30
47	获得等级C的武器	30	68	获得物品数超过10	10	89	讨伐怪物数累计超过800	60	110	单命伤害超过999	60
48	获得等级D的武器	40	69	获得物品数超过20	20	90	讨伐怪物数累计超过1000	70	111	战胜ジュエルカキリ	30
49	获得等级A的武器	50	70	获得物品数超过50	30	91	讨伐怪物数累计超过1500	80	112	战胜ジョウコウモリ	30
50	获得等级S的武器	60	71	获得物品数超过70	40	92	讨伐怪物数累计超过2000	90	113	战胜ヒョウコウナリ	30
51	获得等级SS的武器	70	72	获得所有饰品	50	93	讨伐怪物数累计超过2500	100	114	战胜メダゴトフラー	30
52	获得武器数超过5	10	73	获得强化铁锤	10	94	讨伐怪物数累计超过3000	110	115	战胜ゴッドフラー	30
53	获得武器数超过10	20	74	获得所有铁锤	20	95	讨伐怪物数累计超过3500	120	116	战胜テラアラシ	30

117	战胜アイジヨロス	30	138	采掘超过500次	40	159	召唤佣兵100次	50	180	雇佣船员超过10人	30
118	战胜ヘルハバルト	40	139	采掘超过1000次	50	160	获得等级B的船	10	181	雇佣船员超过20人	40
119	无伤战胜ジュエルカキリ	50	140	讨伐怪物种类超过10	10	161	获得等级B的船	20	182	雇佣船员超过30人	50
120	无伤战胜ジョウコウモリ	50	141	讨伐怪物种类超过20	20	162	获得等级B的船	30	183	雇佣船员超过40人	60
121	无伤战胜ヒョウコウナリ	50	142	讨伐怪物种类超过30	30	163	获得等级B的船	40	184	完成1次航海	10
122	无伤战胜メダゴトフラー	50	143	讨伐怪物种类超过40	40	164	获得等级Aのグループ	50	185	完成10次航海	20
123	无伤战胜メダゴトフラー	50	144	讨伐怪物种类超过50	50	165	获得フュージョ	50	186	完成所有挑战	20
124	无伤战胜テラアラシ	50	145	完成所有挑战	60	166	获得プロズメタル	20	187	完成Hard度1次挑战	30
125	无伤战胜アイジヨロス	50	146	港边停泊的船超过2艘	10	167	获得シルバーメダル	30	188	完成Hard度2次挑战	30
126	无伤战胜ヘルハバルト	60	147	港边停泊的船超过4艘	20	168	获得ゴールドメダル	50	189	完成Hard度3次挑战	40
127	战胜Hard度ジュエルカキリ	70	148	港边停泊的船超过6艘	30	169	获得プラチナメダル	80	190	买一次宝珠	10
128	战胜Hard度ジョウコウモリ	70	149	与其玩家交换次数超过5次	10	170	小型贸易船入港	10	191	新章中过一遍注	10
129	战胜Hard度ヒョウコウナリ	70	150	与其玩家交换次数超过10次	20	171	大型贸易船入港	20	192	新章中过二遍注	20
130	战胜Hard度メダゴトフラー	70	151	与其玩家交换次数超过20次	30	172	特工入港	30	193	新章中过三遍注	30
131	战胜Hard度ゴッドフラー	70	152	与其玩家交换次数超过30次	40	173	小型客船入港	10	194	新章中过四遍注	40
132	战胜Hard度テラアラシ	70	153	与其玩家交换次数超过50次	50	174	大型客船入港	10	195	新章中过五遍注	60
133	战胜Hard度アイジヨロス	70	154	与其玩家交换次数超过70次	60	175	海盗船首次入港	10	196	游戏时间超过1小时	10
134	战胜Hard度ヘルハバルト	80	155	召唤佣兵1次	10	176	海盗船首次入港	10	197	游戏时间超过10小时	20
135	采掘超过10次	10	156	召唤佣兵10次	20	177	全部的定期船入港	20	198	游戏时间超过20小时	30
136	采掘超过50次	20	157	召唤佣兵20次	30	178	雇佣首个船员	10	199	游戏时间超过40小时	40
137	采掘超过100次	30	158	召唤佣兵50次	40	179	雇佣佣兵超过5人	20	200	游戏时间超过100小时	50

素材合成列表

材料名	素材	获得方法	地点	个数
真砂	どりのはへん	采掘	レイオンの森	10
真鉄	鉄のはへん	采掘	プシコラ洞穴	10
真銀	銀のかけら	采掘	ステラノ荒野	10
真金	金のかけら	エクメーネの砦	采掘	10
ハイチタン	チタン	エクメーネの砦	采掘	7
アイジヨロス	ハイチタン	アイジヨロス	エクメーネの砦	6
アイジヨロス	アイジヨロス	素材合成	—	8
かがやきの土	女王の赤土	ジョウコウモリ	モエモンどうくつ (Hard)	8
氷雪の青土	氷雪の青土	ヒョウコウナリ	シュクコ洞穴 (Hard)	4
高品質の皮革	高品質の皮革	オウレアサシ	ステラノ荒野 (Hard)	4
ハイクオッド	ハイクオッド	采掘	ステラノ荒野 (Hard)	3
高品質の革	高品質の革	オウレアサシ	ステラノ洞穴 (Hard)	8
アイヌフラー	アイヌフラー	ハイチタン	プシコラ洞穴 (Hard)	8
ドラゴメタル	ドラゴメタル	ドラゴメタル	レイオンの森	15
ブレムボーン	マルメカボーン	マルメカボーン	レイオンの森 (Hard)	5
	きんぎょの骨	メタルカボーン	ステラノ荒野	1
	ユキウメの骨	スノーパッド	プシコラ洞穴	15
フロストタスク	氷雪の骨	トビコウモリ	プシコラ洞穴 (Hard)	5
	サペルタスク	スノーヘル	プシコラ洞穴	1
コロガシの鎧筒	ジュエルメタル	ジュエルメタル	レイオンの森 (Hard)	6
	テラアラシ	テラアラシ	ステラノ荒野 (Hard)	6
グリーンレザー	マルメカボーンの革	マルメカボーン	ヘンジヨウの森 (Hard)	6
	ワニレシシ	ワニレシシ	ステラノ荒野	4
	メタルコウ	メタルコウ	エクメーネの砦	4
ハードガード	かたいウロコ	ママン	モエモンどうくつ (Hard)	6
	かたいメコウ	かざんガメ	モエモンどうくつ (Hard)	6
くたないのウロコ	ジュエルメタル	ジュエルカキリ	レイオンの森 (Hard)	6
	レプアラシ	メダゴトフラー	旧メダゴトフラー (Hard)	6
	乐高よき	中ウロコマシ	ステラノ荒野	15
	砂毛玉	スチアゴネズ	ステラノ荒野 (Hard)	3
	草毛玉	ソウダゴネズ	レイオンの森 (Hard)	3
	きらめく羽毛	レピジョン	ヘンジヨウの森 (Hard)	3

材料名	素材	获得方法	地点	个数
高級羽ぼうし	羽ぼうし	ジュウにんぎょう	エクメーネの砦	25
	モームの古杖	采掘	モエモンどうくつ	5
アイジヨロの杖	ステラの古杖	采掘	プシコラ洞穴	5
	フアラシの古杖	采掘	ヘンジヨウの森	5
	モズマの古杖	采掘	スチノ荒野	5
クインクロス	女王のぶふ	ジョウコウモリ	モエモンどうくつ (Hard)	6
	天安の翼	ハービー	ヘンジヨウの森 (Hard)	3
変装ユニット	変装の部品	変装のカキリ	レイオンの森	15
	秘宝箱	サクラドマシ	ステラノ荒野	7
マシンユニット	ごわら部品	ハイチタン	ステラノ荒野	2
	コンテラ	エクメーネの砦	采掘	7
	変装ユニット	テラアラシ	ステラノ荒野	1
	マシンユニット	素材合成	—	5
高品質の皮革	ジューム	ジュウにんぎょう	エクメーネの砦 (Hard)	2
	リズメタル	プワウにんぎょう	エクメーネの砦 (Hard)	2
	タルメタル	かざんガメ	モエモンどうくつ	8
	ジュモイカシ	レイオンの森	レイオンの森 (Hard)	4
	石巻の石巻	ストーン	モエモンどうくつ (Hard)	4
	イワアキモ	イワコウモリ	ステラノ洞穴	4
スターナルギア	スターナルギア	素材合成	—	8
	高級なアギア	アイジヨロス	エクメーネの砦 (Hard)	8



在宝窟中只要离开一个区域超过两个区，那么该区域的敌人和采掘点就会重置。对于需要素材的玩家来说就不用来回进出宝窟那么麻烦了。不过BOSS是不能通过这个方法的。

攻略透視

从 GBA 时代一直延续至今的“《马里奥与路易 RPG》系列”以一贯轻松的游戏风格吸引了不少玩家，在沉寂了 3 年之后，系列最新作再次在 NDS 上与大家见面。本作除了增加了操作方面的新要素外，最值得一提的是我们可以操作历来以绑架公主为业的超级大反派库巴进行探索与冒险。闲话就不多说了，赶快进入两兄弟与库巴的精彩故事里吧。

通关时间：约 18 小时
 文 阳光成员 R 编 炎骑士 美编 心的永恒

马里奥与路易RPG3	Nintendo	角色扮演
マリオとルイージRPG 3		冒险
2008年2月11日	1人	4800日元
无区域限制		推荐玩家年龄：全年龄



马里奥与路易RPG3



操作简介

A	对话/确定/控制马里奥行动
B	取消/控制路易行动
X	对话/确定/控制库巴行动
Y	控制库巴行动
L	战斗中取消操作
R	地图中切换技能
SELECT	地图
START	系统菜单

升级有奖

本作中的角色升级后还可以在 6 项属性中随意选出一项来进行额外点数的增加，增加点数的方式像老虎机那样不停滚动，增加点数的多少与玩家的操作有直接关系。通过这一细节上的设定，我们可以根据自己的喜好来培养角色，从而令游戏的可玩性进一步提高。



战斗键位

游戏的战斗系统非常出色，与敌人战斗时的互动性很高。除了别具一格的特殊攻击之外，躲避与反击系统也设计得相当出色。通过观察每个敌人发动攻击前的细节动作来判断敌人攻击方式，这令原本单调的回合制战斗显得不再那么沉闷。只要熟练掌握了应对



敌人攻击方式的操作，我们甚至可以做到全程无伤通关。

称号系统

随着等级的提升，人物的称号也会跟着提升。角色的称号提升后不但能增加可装备道具的数量，还能增加可装备道具的种类以及提高升级后基础能力值的提升空间。



流程攻略

起源

多灾多难的蘑菇王国再一次陷入了危机，这次危机发生的原因并不是库巴的捣乱，而是因为全国的百姓都被一种名叫“メタコロ”的怪病无情地折磨着。发病的人会变成非常巨大的蘑菇球滚来滚去，不仅损坏公共设施，更严重影响了大家的正常生活。为了扑灭这场瘟疫，碧奇公主再一次找来马



里奥兄弟商量对策。然而，就在会议的进行过程中，凡事喜欢搅局的库巴却突然闯了进来，这条大尾巴蜥蜴居然以自己是蘑菇王国子民作为理由，要求参与会议的讨论。为了让库巴老实一些，马里奥兄弟自然是要好教训他一顿。

教学战斗·库巴

作为游戏中的第一场战斗，蘑菇爷爷会在战斗中讲解连续攻击和回避的方法。根据他的提示，只要根据屏幕上的提示按下对应的按键即可令马里奥作出跳跃踩踏的攻击，如果在踩到库巴的一瞬间再次输入 A 键，那么还可以形成连击。用如此方式进行战斗，只要 4、5 个回合就可以将库巴打倒。

被打趴下的库巴被碧奇公主用魔法抛到了城外的森林里。不甘心失败的库巴大发了一通牢骚后开始在森林里大搞破坏，一阵捣乱乱撞之后，库巴来到了一家神秘的商店门前，不怀好意的店主拿出一个蘑菇递给库巴，并且诱惑他说只要吃下这个蘑菇就可以获得



打败马里奥的力量。习惯线性思维的库巴二话没说就把蘑菇吞下了肚，随后他的身体立刻发生了异常：由于呼吸时的力量太大，库巴居然把附近所有的东西都吸进了自己的肚子里。变异之后的库巴再一次来到了碧奇公主和马里奥兄弟面前，他把会议室内所有的人都吸进了肚子；随后，库巴自己也倒在了会议室。这时，送蘑菇给库巴的神秘店主出现了，原来这只是他野心的开始。

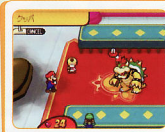
探索

苏醒后的马里奥发现自己处于库巴的肚子里，一路摸索前进的两兄弟发现了被困住的小精灵。来到场景中有突起的地方按

下！键可以将马里奥弹起并且顶到感叹号，在另外一个同样的机关处重复操作即可救下小精灵。完成有关反击的战斗练习之后继续前进可以救下路易，兄弟两人汇合之后，即会展开有关两人战斗的教学战斗。

教学战斗·攻击的判断

当准备发动攻击的敌人停在马里奥兄弟中间时，需要在极短的时间内观察到敌人的细微动作，随后要根据敌人的动作指向来选择按键反击。迅速掌握判断敌人攻击对于今后的战斗十分重要，因此一定要尽快熟悉。



战斗结束之后继续前进来到升降梯，只要根据提示交替按下A键和B键即可达到上层出口。在接下来的房间中会出现带有A字样的拼板砖块，只要顶击这种砖块就会得到攻击部件，在场景中收集齐10个攻击部件后可以获得特殊攻击道具，并出现相关的教学战斗。马里奥兄弟获得的第

一种特殊攻击道具是龟壳。完成教学战斗之后继续前进可以看到一个紫色的砖块，顶击之后可以获得锤子。砸烂挡路的箱子后继续前进，在接下来的房间中，用锤子敲打机关使蛋从高处落下来，敲打破碎的蛋会进入有关锤子攻击的教学战斗。

穿过蘑菇仔的店铺区域之后进入库巴肚子里的左下方，剧情之后在房间的尽头使用锤子敲打机关可以令库巴痛醒。当库巴可以自由行动之后，便可以在库巴与马里奥兄弟之间随意切换操作了。A和B键对应马里奥兄弟，X和Y键则对应库巴。操作库巴一路前行来到一扇被锁住的门前，根据提示



对着门左侧攻击落下的铁球即可打开闸门。

穿过铁门向左走会看见被蛛丝挡住的出口，可是现在的库巴却无论如何也不能够以那样喷火了。无法烧掉蛛丝，库巴只能向着另外的方向

前进，在乘坐巨石的时候需要挥拳将挡路的石头破坏掉，在下一个房间库巴也遇到了给自己吃奇怪蘑菇的神秘人，原来在蘑菇王国流行的“メタモロ”病也是他的杰作，而神秘人的真正目的则是霸占整个蘑菇王国以及库巴的城堡。得知了神秘人真正目的库巴随即与神秘人派出的部下展开了战斗，战斗结束后，库巴决定返回自己的城堡。一路前进，不久之后会引发剧情，随后出现传送点，继续前进便会来到新的区域。



海滩

沿着海滩向右走会发现一只木筏，站在木筏上利用攻击墙壁获得的反作用力可以推动木筏前进。乘坐木筏来到上方的小鸟之后会遇到一个被困住的方块人，在礼物的诱惑下库巴决定帮助他。在库巴拿起绳子的同时，他的身体内也出现新的区域，此时需要操纵马里奥兄弟前往新区完成刺激肌肉细胞的小游戏，从而让库巴获得力量救出方

块人。救出方块人后，库巴如露获得了方块人的礼物——真空方块，从而获得吸气的能力。接下来是一场教学战斗。随后继续前进来到下一个场景，便会遇到游戏中的第一个BOSS——章鱼水管。



BOSS战·章鱼水管

库巴的普通攻击对章鱼水管无法造成任何伤害，因此只能利用刚刚习得的吸气大法将章鱼吸到肚子里，然后再让马里奥兄弟来修理它。需要注意的是，章鱼在受到攻击后身体颜色会逐渐变红，此时如果继续

攻击，它就会对着库巴的肚子吸气，不过，被打至红色的章鱼会采用不一样的招式对付马里奥兄弟，此时如果成功反杀就可以把章鱼从库巴的肚子里打出去并插在水管上，随后再用库巴的拳头攻击就可以对章鱼造成较大的伤害。



打败章鱼水管之后，此处的水管便会流出水来。操纵库巴在水管处喝水，肚子上的马里奥兄弟便可以游泳前往新的区域了。需要注意的是，新区的环境会随着库巴是否喝水而改变，其中的敌人也会随之发生形态上的变化。因而需要根据马里奥兄弟的行动控制库巴喝水。来到存在三个并排管道的场景之后，可以从中间的管道前往隐藏区域。来到地图最右侧的场景之后会发现被困住的蘑菇节节，兄弟俩此时会掌握锤子的新用法：按下B键操作路易用锤子将马里奥砸醒，这样便可以前往一些人口低矮的房间。在这个区域的多处地段存在有特殊管道，在库巴喝水的状态下通过敲击这些管道附近的机关可以得到巨大的球状但

料，随后推动馅料喂给场景中存在的虫子便可以令其开启挡住通道。解开全部的谜题之后可以获得齿轮，将齿轮装在区域内相对应的机关处，随后在库巴身体右侧就会出现闪光的区域，前往这个区域之后会发现一条变异的毛虫堵住了控制库巴喷火的器官，一场恶战在所难免。



BOSS战·变异毛虫

对付变异毛虫的技巧在于观察它的视线，由此可以作出相对应的回避攻击。此外，它利用小精灵发动攻击时的速度很慢，成功反击后也会对其造成伤害，BOSS飞起来撞人的招数比较不好判断，躲避后不会造成反击效果，需要注意的是BOSS有时候会连续进行两次攻击。

森林

打败变异毛虫之后，库巴重新获得了愤怒的能力，能掉拦路的树之后向右走会再次遇到方块人。进入森林后不久，库巴会来到一个有多足毛虫标识的场景。击打毛虫的头后会出现相对应的击打顺序，记住这个顺序之后再去击打毛虫石像，成功就会打开一条新的通路。来到新的场景之后又一次遇到方块人，与他交谈可以领取寻找龙物猫的任务；只要在发生战斗的时候用吸气大法吸走敌人身上的小猫即可，一共有十五只方头圆脑的小猫等着库巴去寻找。来到一处有黄色



弹簧机关的地方，站在弹簧板上对着炸弹喷火即可被弹飞。砸开拦路的障碍物后向前推进会遇到被困架的糖果宝军团，继续向前推进会引发出巨大毛虫石像的情节。随后切换马里奥兄弟再次进行刺激肌肉细胞小游戏，成功之后就可以救出糖果宝军团，从而令库巴获得召唤糖果宝军团的特殊攻击。



不久之后，库巴会在一片空地上见到自己的三个废柴手下，他们正在为找不到可以发射的炮弹而发愁。听够了他们的牢骚之后，库巴决定凭借自己的能力去寻找炮弹。继续前进，在又一次解决了毛虫石像的小游戏之后，库巴发现了一颗巨大的胡萝卜。库巴决定拔出它来充当炮弹，于是马里奥兄弟不得不再一次前去刺激库巴那萎缩的肌肉细胞。不过，这次的游戏规则会发生一些变化，兄弟俩需要根据节奏将飞来的光球反弹回去。成功拔出胡萝卜之后，从栽胡萝卜的大坑中突然钻出一条锁链的多足毛虫，它以交出真正的炮弹为条件要求库巴在一分钟内吃完被拔出来的那颗巨大胡萝卜。为了帮助库巴完成这样一个有助于身体健康的任务，马里奥兄弟又不得不不停路地跑到新出现的区域去帮助库巴消化食物。具体的办法是利用触控笔快速点击库巴吃下的胡萝卜碎块直至它们消失。除了点击消除的方法之外，屏幕上还会出现一些消化炸弹。点击这些消化炸弹可以令食物的消化速度进一步提高。需要说明的是，消化炸弹的出现规律是根据库巴吃胡萝卜时发出特殊闪光的

次序为依据的。例如：库巴在吃下第3口食物时嘴边发出闪光，那么将这个数字乘以2，即为消化炸弹存在的大致位置。如此一来便可迅速找到消化炸弹，加速食物的消化。完成健康饮食的任务之后，这个该死的毛虫却突然变卦，不肯交出私藏的炮弹。看来，不给他点颜色瞧瞧，它是不会知道库巴老爷的厉害了。

BOSS战·多足毛虫

不要小看这条肥硕的毛虫，它虽然还存在愤怒和普通两种状态。当毛虫进入发怒状态时，任何攻击都无法对它造成伤害，此时必须攻击毛虫身体的四个部分让其回复至浅黄色，或者在毛虫头上出现拍虫子的杂兵时使用吸气大法，让掉下来的萝卜将毛虫砸回原状。当毛虫展开冲撞攻击时，首先用拳头进行三次攻击，然后再按下Y键进行防御即可。此外，当毛虫围着库巴兜圈子的时候，还可以趁机把它身上变红的部位打回原状。不过需要注意的，如果在它兜了一圈之后依旧不攻击它的头部，那么它就会发动攻击。



不讲信用的多足毛虫求饶了，库巴扛着到手的炮弹正往回赶路，但行至中途时肚子突然疼

了起来。操纵马里奥兄弟来到提示的区域会发现一条蓝色的毛虫，看来就是它在折磨库巴了。

BOSS战·蓝色毛虫

蓝色毛虫最惯用的招式就是冲刺攻击，不过这也是反击的最好时机。当它发动吐舌攻击时，则要计算好提前量跳跃躲避，如果被命中的话很有可能进入异常状态。毛虫最后的攻击手段是召唤杂兵，此时如果有准时机甚至可以在第一时间将杂兵全部歼灭。此外，这条大毛虫还有十分无赖的恢复



体力技能。当它将吸管插进地面后，一定要迅速攻击它的头部破坏这个准备动作。

治好库巴的肚子之后，操纵库巴继续前进，剧情过后便会获得“冲拳”的能力；只要配合十字键按下X键即可发动冲拳。用这一招可以破坏地图上的砖墙和巨石，从而前往一些之前无法到达的场景。库巴回到大炮的所在地装填好炮弹并对库巴城堡进行了射击，然而不非但没能破坏城堡，库巴反而被压在了城堡下面。为了救活库巴，马里奥兄弟在帝王

的请求下前往新的区域开始了库巴的精神强化作业。在这个小游戏中，兄弟两人要分别击破落下的红绿双色光球以及共同攻击出现的蓝色光球，直至屏幕中的计量槽蓄积满为止。当库巴精神力强化至最大状态后，还要不断攻击最后出现的蓝色光球。完成精神强化作业后，库巴的身体会变得巨大化，变大的库巴随即展开与城堡的战斗。

BOSS战·库巴城堡

在战斗开始前需要将NDS掌机横过来操作，并且会

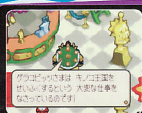


出现相关的教学说明，只要根据屏幕提示用触控笔进行操作即可：横向滑动触控笔即为冲拳，对着麦克风吹气可以喷火，特定状态下用触控笔点击屏幕上的特殊区域可以喷出火球，需要指出的是，连续喷吐火球会导致火球变小，此时只要停顿片刻即可恢复火力。

库巴城堡

战胜城堡后，库巴的身材也随之变回寻常大小，向上继续前进，用冲拳打碎石头后来到草原区域，左边是传送点，开启传送点后往右走，在有提示点的地方使用冲拳即可通过间断的平台。在接下来的一段路程中，库巴可以救下自己的另外一群废柴手下，并且得到相对应的特殊攻击能力。继续前进会发生剧情，城堡飞走了。沿

路一直走的库巴会遇到红猪的炮弹袭击，此时需要控制马里奥兄弟刺激库巴的肌肉将炮弹扔回去砸中城堡，之后就可以沿路返回进入城堡了。不过，回到城堡后的库巴却发现自己的手下都被洗了脑，说是马上就有精彩的演出即将举行。与场景内所有NPC对话之后正门打开，进门后向前走，发现所有座位都被坐满，随后会有专人给库巴安排特殊位置。原来这是一个陷阱，库巴被弹上了舞台，随后展开与红猪的决斗。



BOSS战·红猪

对付红猪的旋转铁球攻击时首先要按Y进行防御,随后再根据它接下来的攻击方式选择防御或者反击。当红猪挺着身子冲过来的时候,需要按X键连续攻击直至其产生硬直。对付它的跳跃攻击需要观察落点,如果落点是正上方则要按Y键回潮,如果是正前方则可以按X键反击。此外,当场下观众扔出食物的时候,一定要在第一时间将食物拿走,否则就会被红猪恢复体力的道具。

战斗胜利之后,库巴在神秘人的忽悠下前往餐厅吃饭,结果再次中了圈套,撞得压破地板动弹不得,现在又要靠马里奥兄

弟帮助库巴减肥了。兄弟俩在新的区域中终于找到了碧奇公主,不过碧奇公主被蓝色的球状怪物拖到了区域的深处。一路追过去会发生老掉牙的金斧头银斧头剧情,随后兄弟俩便会获得旨在体现兄弟之情的合体技能。接下来的分支比较多,首先进入上面的绿色通道,在这里会有一个顶传头的小游戏,完成后得到4块攻击部件。接下来进入绿色通道,在这个房间有弹性的地方或者跳能顶出隐藏的方块。由场景中的红色管道来到另外一个场景,完成顶传头的小游戏后可以再次获得4块攻击部件。进入绿色的管道,用锤子敲打场景的机关后可以获得双人旋风的能力,在这个区域最左边还能拿到最后一块攻击部件。在这个场景的中间有4个隐藏黑色方块,全部顶出来之后就可以利用双人旋风接近左上方的红色管道。可以开启新场景后设法打开机关可以打开新的道路。追上绑架公主的怪物后,在怪物面前使用双人旋风可以顺利救出公主。

BOSS战·带电气泡

对付合体状态的BOSS,需要两兄弟协力才能提高作战效率。红色的球只能由马里奥来攻击,绿色的球则是由路易来攻击,把所有的球都打成蓝色之后BOSS会发动电流攻击,只要看准电流的流向躲避即可,如果对自己的反应判断力没有信心,也可以计算好提前量同时按下A和B键进行跳跃躲避,完成这个攻



击动作之后,作为正体的球会做出一个很明显的动作,然后它和其他的球交换位置,只有攻击之前做动作的球才算有效伤害。

救出碧奇公主之后从她的口中得知黑暗之星的秘密,看来那个神秘人想要绑架公主就是为了得到被蘑菇王国封印了的黑暗之星。

由于库巴被卡住动弹不得,神秘人就利用特殊的手段把公主从库巴体内硬拖了出来,而减肥后的库巴则被轰出了城堡。

地下道

来到新的区域之后可以开启所在之处的传送点。场景中出现的定时炸弹需要用库巴的喷火技能来引爆,这种炸弹可以先点燃,然后再去推动它。利用这个方法,来到地图右下角有炸弹爆炸机的房间后,可以将墙上的三个隐藏洞口逐一炸开。由中间洞口的隐

藏通道前进,利用冲拳可以从高台进入人下道。遇到蘑菇后,得知它们的侦察机无法钻透坚硬的岩石。于是库巴决定助蘑菇一臂之力,马里奥兄弟又要开始刺激肌肉细胞的作业了,只不过这一次展开工作发生了变化,而且需要在1分30秒内完成任务。经过一番努力,蘑菇的侦察机终于钻开了一条通道,不过可怜的库巴一脚踏进城堡的正门就被防御装置给击昏了。

接下来的行动转向马里奥兄弟一侧,来到有闪烁提示的区域后,马里奥兄弟可以通过紫色的管道离开库巴的身体。重获自由之后的兄弟俩带着地图左侧的路线行进,在带有喷气的地洞口使用双人旋风的技能可以升到云上。用这种方式一直飞上最高的云层可以习得击打电壳的技能,并且能够学会新的特殊攻击技能。原路返回地道,在这个区域中可以来到一个带有大量

机关的房间。在场景中带有蓝色电壳的位置穿上电壳装,就可以去自动控制桥的机关,从而改变桥的方向。按照不同的顺序反复启动机关,可以将区域内的三个代号方块顶开。当三个代号方块都被顶开之后即可打开中央的大门。由于杂兵的阻碍,神秘人赶在马里奥兄弟之前夺走了黑暗之星。现在所能做的只有回到蘑菇镇,在占卜师的房间里,马里奥兄弟将会迎来与库巴的恶战。

BOSS战·库巴

库巴的攻击方式即为之前所熟悉的那些能力,由于库巴的攻击力很高,所以一定要尽可能避免受伤。对于普通的重拳攻击,只要看准时机起跳即可躲过,如果库巴开始喘气时不要做任何动作。在面对喷火攻击时,两兄弟要在库巴蓄积能量的时候抓紧时间吊在小精灵身上,否则将会有被必杀的危险。库巴发动的熊掌宝军团攻击可以用跳跃和锤子来应付,另外一种特殊攻击只要用锤子就可以化解。



击败捣乱的库巴之后,马里奥兄弟有关黑暗之星的事情告诉了占卜师,而占卜师则告诉两兄弟,要对付黑暗之星就必须从三位贤者那里获得真正的疫苗。令两人意想不到的,第一位贤者竟然就是在库巴肚子里打败的那只蓝色毛虫。兄弟俩只需用锤子敲破墙壁从水管管返回到库巴的身体内,并且追着蓝色毛虫来到库巴体内左上下的区域。

行动转向库巴一侧。在森林中寻找出路库巴会遇到一批被囚禁的ノコノコ军团,不过目前无法将它们救出来。在这个区域中可以见到带有黑色巨锤的机关,上

前击打可以将库巴推入水中。在水中行动的库巴无法喷火,但可以从水下区域的三个贝壳处来到其他区域。首先由最右侧的贝壳上,在此处可以发现不船的残骸。乘坐木筏来到另一侧之后会见到两朵独特的花,走上前去狂轰乱下的库巴会感到鼻子过敏,此时需要操纵马里奥兄弟去拨动进入库巴鼻腔的花粉。第一阶段需要将落下的花粉推到两侧以刺激库巴的嗅觉神经,第二阶段则要躲过蓝色的花粉颗粒去撞击脚上的神经突起。成功之后,库巴就会打喷嚏将破船吹到岸上。接下来乘坐木筏返回对岸进行第二次“花粉过敏症”的小游戏,这一次可以令库巴将自己和破船一起冲向对岸。如此一来即可救出被困的ノコノコ军团。接下来乘坐木筏前往斜坡,继续前进会遇到第三次“花粉过敏症”的小游戏,激活水中的巨大机器人。随后,马里奥兄弟又要激发库巴的潜能。



BOSS战·巨大机器人

这场战斗的进行方式与对抗库巴城堡的方式类似,只不过先要设法将手推入水中。需要注意的是,当机器人体内爬出杂兵进行维修时,一定要

抓紧时间用喷火攻击阻止其修补过程,否则将会令机器人的HP得到回复。此外,当遇到对方的轰炸时,一定要想尽办法将飞来的炸弹尽数击落,否则很容易被活活压死。

星之疮苗

战胜机器人后进入它的体内，在顶部看过书后遇到制作机器人的天才博士，在使用博士制作的X光放射器后库巴体内发生了变化，挡路的方块消失不见了，接下来马里奥兄弟就可以前往新区寻找蓝色毛虫了。这个区域有紫色和透明两种方块，在X光穿透身体的时候透明方块会发光，紫色方块则会消失，没有X光透过身体的时候透明方块停止发光，但依然存在，同时紫色方块呈圆形。后面的路就需要操纵库巴不断开关X光才能令马里奥兄弟顺利前进。一直走到有记录点的房间，首先进入最左边的管道，前方的房间中被玻璃挡住的区域在有光的时候能看到两侧后面的道路，在无光的时候则会显示马里奥兄弟的影子，不断切换有光和无光状态就可以通过这个区域。从上方进入下一个场景有顶砖块的小游戏，通过后可获得4块攻击部件，点亮五角星的一角后回到记录点房间。

得到五角星的一角后进入最右边的管道，这个管道前面房间里的砖块在无光的时候为透明状，但是会不断改变方位，有光的时候就会凝固。先通过切换X光来到左上方，之后使用双人旋风到达中间的平台，让马里奥穿上龟壳在机关前面击打下方方的旋风就可以使用了。使用旋风进入下个区域，点亮五角星后回到记录点，得到第二个角。

接下来进入中间的管道，前面的房间里有一个两个的槽，把得到到的两角五角星放上去之后就会令大门打开。进门后在拦路的砖头前使用双人旋风即可习得钻地技能。



之后利用新的技能来到右侧，然后在紫色的地方使用钻地刺激神经打开关卡。从大门出去后向右走，在这个区域利用钻地到右边然后用锤子敲打突起，然后利用平台从左边继续向右走。这里的地底会有闪光的东西，在闪光点上使用钻地后能获得道具。点亮五角星之后返回记录点得到第三个角。

进入左下的管道，在无光的时候就跳到第二层，之后透过光可以看到下一个场景紫色的方块，之后在无光状态依次头顶这六个方块，成功后六个方块会组成一个移动平台，在平台移动到最右边的时候使用双人旋风通过这个区域。顶完五角星后回到记录点得到第四个角。

前往右下的管道，首先将马里奥砸醒，拿完右道场景里的4块攻击部件后从中间进入左边的有机器的房间，循环机关后出现玻璃管道。左边是该场景最后一块攻击部件，学会新技能后往右走，顶完五角星后回到记录点，得到完整的五角星。

打开最上面的门，进去后就能看到那条“贤者之石”。一直沿着它会发生一段搞笑剧情，之后继续向右走。在有很多双门的房间里，众多管道中有两个是可以立即入的，随后就是二人华丽的旋风表演。在有记录点的房间钻地，然后在有箭头标记的方块下面钻出来让方块刺激神经打开通道，接下来就是与蓝色毛虫的第二次战斗了。

看准时机打破它即可，当毛虫喷射五星进行攻击，需要两人同时跳跃躲避。在喷射的同时有可能会将兄弟两人的位置交换，在躲避的时候还得注意两人兄弟的位置，将两兄弟其中一人变小后追赶，这时候变小的一方需要不断挥拳反击毛虫，反击成功3次后就会恢复原状，否则就会遭到镇压。变大的毛虫防御力比较高，这时候应该攻击毛虫的尾部让计量槽的指针以最快速度向小虫那边移动，等BOSS变回小虫后再对它进行攻击。不过，攻击尾巴不会让BOSS造成伤害。

战斗结束后，毛虫变成了蝴蝶，马里奥兄弟也从觉醒后的贤者那里拿到了第一份星之疫苗。出门后前往库巴体内新的区域，与蓝蘑菇仔对话后在右边使用双人旋风启动机关，之后在三个光球上面使用钻地技能来刺激肌肉细胞，随后库巴便会利用得类似“千斤坠”的技能。利用这个新技能可以开启地上巨大的粉红色机关。走出城堡后打开右侧的机关可以出现新的通道。此处的库巴会从跟班的口中得知库巴城堡的地下金库中存放着一份星之疫苗。继续向右侧前进，打开这里的感应机关后会从洞口落下的一块石头，走到石头旁边的不碰上使用千斤坠可以将库巴推上上层。在右边黑色的石头处再次使用千斤坠就能通过这个区域。一路冲向库巴城堡，进入城堡后沿着剧场门口左侧行进并启动机关。一直向前前进可以来到曾经让库巴吃得满嘴流油的餐厅，随后向右侧来到王座外的阳台上。调查此处的雕像后又一次进入刺激肌肉细胞的小游戏。完成

小游戏之后，雕像会从高处落下砸开通往地下金库的门。继续前进首先可以解救被困的炸弹军团，随后会遇到不断前进的炸弹，这里需要用空中翻滚来躲避，如果遇到炸弹就会被炸回地面。来到有U型装置房间，在平台上不断使用千斤坠的技能可以让平台升到最高处。继续往左走来得到巨大感叹号的房间，压下感叹号机关后下面的六盏灯会被点亮，之后按照被点亮的灯的位置击打铁球。普通拳击可以把铁球打到前面的窟窿里，冲拳则可以完成铁球到远处的窟窿里。完成这组后可以开启地下仓库的大门，进门后会触发库巴出车祸的剧情。接下来马里奥兄弟又要去激发库巴的潜能，库巴与火车又较劲了。



BOSS战·生死时速

这场战斗的要点在于必须在火车到达桥之前结束，火车状态时只有喷火攻击能对其造成伤害。对于火车放出的炸弹，需要看准时机躲开，当火车穿过山洞后，需要快速挥拳将山洞砸碎掉，不然会被导弹击中。火车进入仙人掌后会有

两种攻击方式，冲撞过来的时候需要用触控笔从左往右不断划来躲避；当它召唤火箭时则要用火球攻击，否则就会补充HP。对仙人掌使用喷火攻击可以令BOSS着火。将要爆炸的时候，火车会释放飞行炸弹，此时要立即用拳头反击。



BOSS战·积木马里奥兄弟一

在面对BOSS的无敌冲撞时需要跳跃躲避，当金币出现时它会优先往金币的方向行动，所以当金币在头顶的时候就不用跳了。积木马里奥变大之后会发动顶砖攻击，红色的砖攻击容易反击，绿色的则针对路易，当积木路易带着小鬼发动冲撞的时候，积木路易会跳起，而小鬼不会跳，所以躲避的时机是积木

战胜火车后，蘑菇们已经找到了放置星之疫苗的保险箱，不过库巴却忘了开箱子的密码。控制马里奥兄弟来到库巴的大脑位置，触发剧情后会展开与积木马里奥兄弟的战斗。



路易跳过之后，她锤子攻击时锤子的下落速度很慢，很容易反击。在积木马里奥倒下之前，只要攻击积木路易两次它就会暂时脱离战斗，因此可以展开集中攻击的特殊战术。

战斗结束之后可以从库巴的记忆碑中找出有关库巴密码的记忆,不过记忆已经被撕成了碎片,需要将碎片拼接好才能判断上面的内容。好在只要将碎片摆放到正确的位置以后,就会自动固定下来,所以难度不高。顺便提一下,这段密码的大概意思是“库巴巴巴,果然强大,库巴大人”。然而,拿到星之疫苗的库巴却背叛自己的手下关进了保险箱,在小精灵的劝说下,库巴把疫苗吞进了肚子。在库巴体内闪光区域拿到

第二份星之疫苗后前往库巴身体左上方有水管标志的区域,从黄色水管返回隐藏处。来到占卜师的屋子里与先生对话可得知第三位读者的所在地位于“两边的高处”。接下来占卜师将两位兄弟下面的房间进行吹气训练,熟练吹气的机器出现故障,整间屋子到处都在漏气。回到大厅发现送信的鸽子被气流吹得停不下来,随后兄弟俩习得新技能——马里奥气球。救下鸽子之后开始前往海边寻找第三位读者。

按照鸽子的提示向离走,进入森林后使用钻地技能可以穿过石壁来到右侧场景。到达地图后一路南下来到记录点位置,然后根据鸽子的提示向西走。利用刚刚习得的气球技能通过障碍到达地图上部的区域,借助场景中的热气流升到高空最高点再往右飘。马里奥兄弟遇到了奇怪姿势的外星人,两句话说不对便动手开打。由于无法对外星人造成伤害,因此战斗在两回合之后自动结束。离开的时候,外星人提到了一条线索——森林,看来只有重新回到森林去搜索了。经管道返回森林,往左走会遇到拦路的毛虫,此时必须收集到森林里的8个攻击部件后才能继续前进。前方的闸门处需要将马里奥硬球后才能通过。顶过感叹号之后的马里奥被怪物抓走,现在只能由



路易去完成任務了。一路追着怪物走到地图最左边的区域,在这里进行一场杂兵战与马里奥被喷了出去,缩小后的怪物吸住了路易。因为有了怪物的厚皮,现在可以返回之前荆棘丛生的区域继续收集攻击部件了。待集齐所有的部件之后即可习得新的技能,终于可以面对外星人了!打倒外星人之后获得最后一份星之疫苗,与外星人对话可以被送回隐藏处。与占卜师对话将三份星之疫苗融合为奇迹疫苗,蘑菇国居民终于有救了!

反击

在蘑菇城堡前使用奇迹疫苗后,拦路的黑色星星消失了。进城后跟随三只会飞的乌龟往前走,在该区域右上方顶到乌龟壳后击打带有“A”标识的方块获得7块攻击部件后发生剧情,马里奥兄弟要花300金币的高价从三只乌龟那里问得最后3块攻击部件的所



位置,并且要到地图上标记的位置去寻找这些部件。首先来到左下区域,在蓝色圆圈范围内高处处的12个方位可以顶出第一块隐藏的攻击部件;向上走,从左边的小孔处利用钻地技能到达对面,之后跳到高处使用气球技能飞到右上方的平台可以顶出隐藏的的第二块部件;最后向下走,跳上城墙并使用双人旋风到达对面,将马里奥硬球可以通过前方的石门,从这上跳上城墙后再向右走两步就可以顶出最后隐藏的攻击部件了。学会新的特殊攻击技能后来到地图左下方的区域,灭火之后就会出现旋风。利用双人旋风到达最后的房间,剧情之后会展开与垃圾桶机器人的战斗。

BOSS战·垃圾桶机器人

垃圾桶BOSS的可恶之处在于会招小垃圾桶来协助攻击,由于小垃圾桶会无限刷新,所以不用理会它们。当BOSS用垃圾桶撞来头的时候,马里奥左右乱跑,之后会放出巨石从头顶落下,这时需要利用跳跃来躲过下落的巨石。如果BOSS把路吸进垃圾桶,那么就要尽快攻击垃圾桶救出路易。对付滚石攻击只需要注意躲避即



可。面对小垃圾桶的攻击则需要用锤子来化解。BOSS抖动垃圾桶会随机抖出敌人或者垃圾,抖出敌人后的攻击比较难判断,所以一定要小心应付。



边飞走了,一直追到另一条通道处,利用爬墙功能从另一边入口进入即可追上蓝色钥匙,继续追赶一直来到地图最下方的区域,在这里变成刺球后使用弹簧把蓝色钥匙打落后即可获得。打开蓝色大门进去之后依然是弹簧,以不同的力度发射可以到不同的房间,80%力度就可以到达左上的房间。接下来的行动需要巧妙地利用各种技能,最后炸开通道的入口并进入。

待库巴被巨大化的火花拦住后,需要控制库马里奥前往提示的区域进行特殊作业,成功后便会击破火花。在有机体的位置使用库巴的千斤坠来到地下,在这里可以找到神秘人以及被扶持的公主,当然还有黑暗之量。一场恶战在所难免。

一场恶战在所难免。



BOSS战·蓝猪

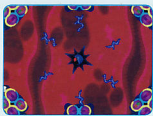
蓝猪的实力比较强劲,当他招出雪娃娃助战时,需要把雪娃娃撞进体内让马里奥兄弟去对付,每解决掉一个雪娃娃就会获得一份能量,当获得六份能量后库巴会把BOSS头顶的皇冠冰封住,如此一来BOSS就不能再招帮手了。蓝猪的冰球攻击可以直接防御,它在落地时还会

补上一记冲拳,所以落地前就要做好反击的准备。面对滚雪球,只要看准雪球里的炸弹进行攻击就可以了,不过有时候BOSS会把炸弹藏在雪堆里,这时就要靠记忆力来判断炸弹的位置来进行攻击了。蓝猪的体力很高,攻击力也不弱,所以要经常使用回复道具保持体力充沛。

黑暗之星

战斗虽然获得了胜利,但黑暗之星也终于复活了。在击飞了神秘人之后,黑暗之星进入了库巴的体内,马里奥兄弟需要前往闪光的区域。在这个过程中需要控制库巴是否吸入冷气来巧妙地前进。在有冷气的状态下保持前进,通过记录点后让库巴停止吸入冷气,下一个区域需要在停止吸入冷气的状态下击打机关,然后在有冷气的状态下推动石头。进入喷火的房间后要吸入冷气灭火,随后停止吸入冷气顶开机关,打通左边的道路后继续前进到达新的区域。用相同的方法启动场景中的机关,用冷凝胶制造出冰块后再把冰块推到左边,将其融化后灭火可以顺利进入下个房间。发现黑暗之星后要顶开机关制造冰块,用冰块攻击黑暗之星

后,它会打破墙壁向右侧逃窜。追着黑暗之星来到右边的房间后依然利用前面用到的冷凝胶法来通过。进入紫色管道后库巴停止吸气,将马里奥砸扁后利用蹦床可以开启这里的三个机关。再次找到黑暗之星,砸下机关后引发剧情,然后跟着星星进入管道。在这里需要库巴吸入冷气,站在冻结的横条上可以用触控笔滑动横条进行移动,从右边管道进入后使用双人旋风与右边挡路的方块对话,然后要完成一个找方块的小游戏,在60秒内按顺序找到8个方块。设法穿过电网区域后不久就会迎来与黑暗之星的战斗。



BOSS战·黑暗之星

面对黑暗之星的滚轮攻击要算好提前量将滚轮击回,如果遇到影子攻击,那么只要同时按下AB键就能躲过。光球攻击同样非常容易躲避,只要看清出现光球的颜色即可。当BOSS发动冲击波时,需要尽快吊到小精灵身上进行躲避,冲击波过后又要立刻下来,否则

依然会被BOSS伤到。通常状态下的BOSS不会被任何攻击所伤,只有攻击它召唤出来的小喽罗才能对其造成伤害。对BOSS造成两次伤害后,它便会变成球状,只有此时才能任意攻击。反复几次之后,黑暗之星会发出强大的吸力,这是需要连点A和B键摆脱吸力,成功之后战斗就会结束。



战斗结束之后黑暗之星逃出了库巴体内,化作城堡巴再一次抢走了碧奇公主,一路追出城堡后发生剧情,随后又是激活库巴潜能的小游戏,变大的库巴再度与城堡机器人展开战斗。

BOSS战·城堡机器人

当城堡机器人在库巴身后放置黑洞后,要用触控笔来帮助库巴摆脱吸力。对付炸弹兵的袭击用喷火即可解决。触发特定情节之后城堡会打开防护罩,这时任何攻击对城堡都无法造成伤害,不过可以用拳击把城堡打进它身后的黑洞里,待到城堡

冲出来的瞬间再用重拳回击即可。当城堡受到一定程度的损伤之后,两边的黑洞就会拉近,此时任何被吸命中的一方都会被强制吸进黑洞中。当BOSS濒临崩溃之际,双方都会被吸入黑洞,这时要看着城堡收集的能量进行反击,反复几次即可赢得胜利。

决战

打败城堡之后,黑暗库巴向着城堡方向逃窜。追进去之

后用刺球形物体打破石像前会遇到全副武装的神秘人,跟着神秘人一直走到最后的房间就会迎来与他的对决!

BOSS战·神秘人

神秘人的攻击方式并不神秘,他的落款攻击只要看准时机进行反击即可破解,只是要注意在打过头之后还要进行回避攻击。当他发动黑洞光球攻击时,如果把光球放进左边的黑洞,那么就需要防御,只有当光

球被放进右边的黑洞时才能反击。星星攻击比较难以判断,要看准时机攻击第一颗星星。对付BOSS的飞行器,只有当它离开BOSS身体的时候才能展开攻击,利用吸气大法将飞行器吸进肚子里,然后由马里奥兄弟来对付。飞行器会强制吸取两兄弟的某种能力,只有命中飞行器后才会把吸收的能力还给你两兄弟。当飞行器把其中一人变成球上下滚动时,必须躲一下球才能停止飞行器的攻击,只有将飞行器破坏之后,外面的库巴才能对BOSS发动有效攻击。



被打败之后,心有不甘的神秘人变成神秘爬虫逃了出去,追出去的库巴发现神秘人已经被黑暗库巴吸入体内,而黑暗库巴在获得了神秘人的黑暗能量之后实

体化了。一路追着黑暗库巴前进,在大厅需要连点X键抵挡火焰。接下来控制马里奥兄弟进行弹小游戏,战胜黑暗库巴之后一路向前进,决战就在眼前。

最终BOSS战·黑暗库巴+黑暗之星

黑暗库巴的招式比较霸道,对付他的火焰碎石攻击,要根据落点的投影来判断接下来的行动,但是至少要进行一次还击,不然黑暗库巴会进行喷火攻击。一旦被抽向空中,那么就要不停挥拳挣脱,不然库巴就会受到严重的伤害。与BOSS对拳之后要及时闪避,随后还可以马上挥拳进行还击。反复几回合之后黑暗库巴会被打倒,这时候黑暗之星会给黑暗库巴恢复1000点体力,此时需要一系列的按键。不断敲击变大的黑暗库巴的肚子可以令其吐出黑暗之星,此时需要将黑暗之星吸入库巴体内进入最后的战斗。



黑暗之星的攻击方式有三种。第一种攻击方式是首先边周围变暗,然后追着两兄弟跑,边跑边进行流星锤攻击。对付这种攻击方式要根据提示来进行躲避。第二种攻击方式是用手托起两兄弟后进行扩散攻击,由于两只手离中心位置的距离不一样,攻击到两兄弟的时间也不一样,需要计算好提前量进行躲避。第三种攻击方式是将双手落在地上进行电球攻击,需要提前举锤进行反击,大的电球一定要反击成功,不然会造成比较大的伤害,攻击黑暗之星的时候要先攻击两只眼睛再攻击三条腿,破坏掉这5个部位后就可以攻击黑暗之星本体了。

黑暗之星本体使用冲击波进行攻击,需要吊住小精灵进行躲避。拖动物体时需要两人同时跳就躲避,最后需要挥锤还击。当黑暗之星的体力重新定伤后会飞出库巴体外重新进入黑暗库巴的体内,之后重复前面的过程,直到BOSS被击破。



通关感言

整个游戏从开始到通关都保持着轻松的气氛,即便在面對后期的强力BOSS时也会看到不少搞怪的笑料。通关后不能保存记录大概是游戏中最大的遗憾了,通关前还没探索过的地方只能通过读取通关前的存档记录来完成,游戏对动作的要求比较高,因而不需要刻意苦练,这对于讨厌练级打怪的玩家来说是个不小的福音。

天诛

天诛4	FromSoftware	动作
PSP	天诛4 发售日期: 2012年12月12日 无对应主机	单人 4000万日元 对应玩家年龄: 15岁以上

和那不到个月的时间,这款“立体忍者系列”再一次出现在我们的眼前,只不过换了“东条”两巴。虽然这次的移植免不了令游戏有一些程度的缩水,不过作为一款面向掌机平台的动作游戏来说,它还是比预期不错了。当然,大家在PSP上不可能用到体感操作,不过您精心调整的操控方式仍然令游戏的节奏足够流畅。由于这是第213期杂志上已经刊登过详细的攻略连载,因此本次的介绍将主要针对系统的变化以及游戏心得方面,对于战斗方面将只介绍重点和要点。

隐藏

由于“潜入”是本系列一贯的主题,所以想方设法在隐藏中前进就成了玩家必须要掌握的生存手段之一。游戏中的隐藏方式大体分为两种,其一是依托场景中存在的黑暗,其二是利用周围的障碍物和道具。

游戏中的黑暗区域往往存在于灯光无法达到的角落,在这些地方往往会出现黑色的雾气,只要站在黑暗之中,角色的轮廓就会隐去,取而代之的是一个黑色的剪影。对于有篝火和烛台的地方,玩

家可以利用道具来灭火,从而人为制造出黑暗。除了黑暗区域之外,游戏场景中还有各种各样的障碍物和道具可供角色隐藏。比如坛子、壁橱、草丛等等,不论是身处黑暗之中还是藏身于障碍物后或者道具中,玩家操纵的角色依然可以对接近的敌人发动攻击。

除了前面提到的两种藏身方式之外,角色在室内作战时还经常有机会爬上房梁。蹲在房梁上的安全系数比前面的两种隐藏方式要安全得多,并且可以对任何接近的敌人发动瞬间必杀。所以,当遇到难以通过的关卡时,不妨抬头看看是否存在房梁。



系统详解

操作的变化

虽然无法将体感操作方式搬到PSP上,但这并不代表游戏的操作流畅度会打折扣。相反,针对PSP键位调整过的操作方式可以让习惯系列前作的老玩家能够迅速上手。PSP版虽然不允许玩家自定义键位指令,但却允许玩家在事先设定好的几种键位布局上进行挑选。我们在这里推

荐大家选择TYPE B的键位布局,并且将切换到主视点时的方向控制调整为“通常”,这样操作起来会更加顺手。



忍者雷达

忍者雷达系统的用途是感知游戏场景中的一切生物。这意味着对出现的NPC角色以及动物(猫)同样会作出反应,相比其他游戏中的同类系统,忍者雷达在判读方式上要有所不同。雷达上的“月亮”代表角色所处环境的状态,而围绕在月亮周围的“星星”则代表被感知到的一切生物。当

月亮显现明黄色时,说明角色处于毫无伪装的状态,此时极易被敌人发现;当月亮变为灰白色时,则意味着角色不在敌人的监视范围内;当月亮被黑云遮住,那么则说明此时的角色拥有良好的伪装;当月亮发出淡紫色的闪烁光芒时,则说明敌人开始警觉并已经展开搜查。月亮周围的星星代表敌人与角色的相对位置,结合星星所处的位置和场景中的地形环境,可以很方便地判读角色当前的位置。此外,如果代表敌人的星星逐渐黯淡下去,那么则说明敌人已经走远。



心眼

心眼作为游戏中出现的一种独特忍术,可以用来观察当前的作战环境和敌人分布,在发动心眼之后,场景中的所有敌人和NPC角色都会以红色剪影的形式显现出来,以便于进一步判断。角色在进入心眼状态后还可以看到敌人的视线。另外,玩家在心眼模式下还可以看到一些轮廓变为黄色的设施以及随处可见的蓝色脚印。这其中带有黄色轮廓的设施往往可以用道具进行破坏,从而得到隐藏的道具



或者开启隐藏的通道;至于蓝色的脚印,则是作为参考的行动路线。如果无法判断下一步的行动,那么不妨参考这些脚印。

关于忍杀

所谓忍杀,就是在不被敌人察觉的情况下连续进攻对方于死地。游戏中的忍杀分为必杀、连续必杀、疾风等等。最常见的必杀只要满足接近敌人即可轻松达成。对于连续必杀,前提是有多名

敌人聚在一起,当接近这些聚在一起敌人时,就可以发动连续必杀。连续必杀发动的过程中需要根据提示输入一定的指令,一般来说这些随机性质的提示给予玩家很长的反应时间,因而是非常容易完成的。当玩家操纵角色利用黑暗或障碍物连续移动到敌人身边,就会发动疾风。在疾风发动的瞬间,画面会有变慢的特效,此时只要根据提示输入按键指令即可成功。

需要说明的是,对于最常用的必杀,在发动时往往会提示玩家输入不同的方向指令,不同的方向指令对应的是角色不同的必杀招式,而不同的招式在动作幅度上也各不相同。因此玩家有必要熟悉每一个必杀动作所对应的指令,以应对不同的作战环境。



敌人

游戏中的敌人种类不多,但对付的方法却不尽相同。最常见的敌人要属轻武士和浪人武士,这两种敌人的警惕性最低,通常只站在原地或者按照一定路线巡逻,我们只要抓住时机从背后接近就可以轻易忍杀。忍者是游戏中不可缺少的兵种,本作中的忍者分为两类:一类习惯躲在暗处伺机暗杀角色,另一类则按照固定路线以较快的速度巡逻。对付隐藏的忍者,只要用心眼即可观察到,然后用手里剑一类的投掷类武器可以轻松搞定,对付巡逻忍者,则要抓住机会从背后下手,由于他们的行动速度比较快,所以还真算好提前量。游戏中最难对付的莫过于狙击者,这种敌人拥有极高的警觉性,任何风吹草动都会惊动他们。对付这种敌人,最好的办法是依托于藏身之处进行暗杀,否则很难下手。除了这些需要直接近距离面对的敌人之外,玩家还会在一些关卡中遭遇狙击手。对付这些敌人,最好的办法是用手里剑攻击,只要准确命中,那么站在高处的狙击手就会应声跌下,如果下面碰到巧遇着其他敌人,那么还可以一箭双雕。不过需要注意的是,如果狙击手就落在附近有人巡逻,那么则很容易引起敌人的警戒。

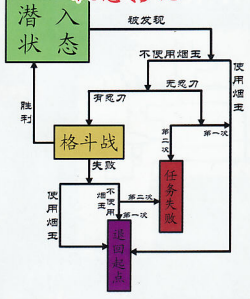


刀战

刀战是本作中加入的另一种游戏模式,在被敌人发觉以后及流程中的某些特定环节会进入刀战状态。在刀战模式下,敌我双方并不是直接对砍,而是按照先后顺序轮番攻击。Wii版原作的刀战中需要玩家以体



状态转化



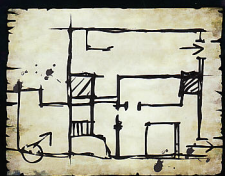
感操作的方式来格斗,曾经被很多玩家认为是很糟糕的设定。在PSP版中,体感操作被输入方向指令所代替,因而难度进一步降低。当然,如果依然觉得刀战的难度比较大,那么不妨在出现提示指令的瞬间按下暂停进行切换,或者还可以通过截图插件的暂停功能来顺利通过刀战。需要说明的是,玩家手中的忍刀具有耐久度的设定,如果没有完全按照提示的方向进行格挡,那么就会令刀的耐久度下降,忍刀极度的下场则没能及时输入格挡指令的结果是一样的。

流程要点

STAGE 2

2-1

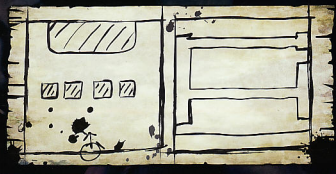
起始点附近巡逻的敌人可以依托草丛来暗杀，对付篱笆后面的敌人，只要将身体贴近篱笆便可伺机发动必杀将其除掉。发动心眼后观察到的没有黄光的门需要用鬼哭玉炸开，只有在完成随后的任务后才能得到此道具，从这条隐蔽的通道可以直接来到2-4场景。



2-6

大殿中的隐蔽物比较少，行动起来要格外小心，先去干掉一楼木箱附近的敌人，然后便可借着大殿中央的四团黑烟区域接近场景右侧的两名敌人，踩着木箱准备攀上

二楼之前可以在悬挂状态下忍杀巡逻至此的山贼。对付二楼巡逻的敌人则需要等待其转身的时候才能下手。位于场景中央的目标——黑川信造，只要绕到其背后即可轻易解决。



STAGE 3

3-3

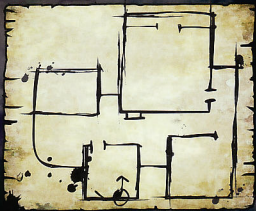
本关卡中与Wii版有细微的变化，打倒武士身后的木屋一侧没有了堆积的木箱，取而代之的是一个猫洞，只有在后面的关卡取得忍猫之后才能得到里面的道具。深渊对面的敌人由狙击手换成了巡逻的武士，同样可以用手里剑直接必杀。



3-6

对付多头物成的方法有三种：如果想快速结束战斗，那么可以利用从房间外的大洞爬上房梁，然后先用烟玉干扰敌人的视线，再跳下去直接将BOSS忍杀。如果想把任务完成得漂亮些，那么可以趁着侍女离开厨房的机会将毒药倒入酒坛，然后便可躲起来等着目标毒发身亡。当然，如果想将

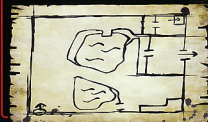
敌人一网打尽，那么还可以踩着木箱爬上木梁，用吊索的方式逐个清理门户，最后再去对付BOSS。



STAGE 4

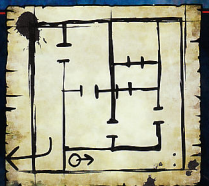
4-3

本关的难点不算多，需要注意的是，初始位置对角的房间中的墙壁可以用鬼哭玉炸开，从里面的水井可以直接来到场景4-5，否则只能进入4-4关卡。



4-7

本关的难点主要集中在靠近走廊的第一个房间中，要想不被敌人发现，那么最好趁机钻入桌子下方，然后将进屋巡逻的武士解决，然后再去对付坐着的另外一个武士，场景中存有两条暗道，但只能用于在房间内活动，注意其中一条暗道中还潜伏着一名忍者。



STAGE 5

5-1

对付这个场景内的敌人需要借助悬崖外侧的平台以及频繁的摆荡。在摆荡的



过程中一定要多用心眼来观察脚下的位置，以免不小心落入深渊，设法来到尽头，在悬挂状态下发动必杀干掉巡逻至此的铠武者，然后再去对付剩下的敌人就方便了。

5-3 此处场景中

需要躲在马车中混进敌营。需要注意的是,当马车停下来接受“安检”时,一定要迅速躲进草丛。此外,由于马车本身的阻碍使得对付敌人有些困难,如果要想消灭所有的敌人,那么建议使用烟玉。



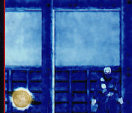
6-3

干掉三叉路口的敌人之后,可以先将一侧拐角背着火药箱的敌人干掉,然后引爆炸药炸开工事的入口,击毙其中隐藏的忍者后就可以直接迂回过去干掉狙击手,并且烧开水路和深渊。本关卡 3-3 一样,木屋外的木箱被换成了猫洞,这一点需要注意。

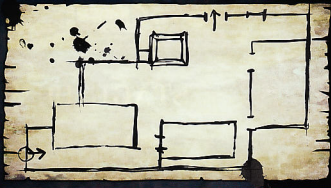


5-6

此处的难点在于院子里的高台上的狙击手以及分散布置的铠武者,不过相比 Wii 版却



少了忍者,因此难度有所下降。建议借助墙角的黑暗绕到眺望台下,然后推动木箱从原望台后方迂回过去。出口处的铠武者可以利用加速跑+跳跃攻击的方式忍杀。对付马车另一侧角落里的铠武者,最好的办法是用烟玉或鬼玉。初始位置附近上锁的房间可以用钥匙或忍刀打开。



6-4

本关的场景同 3-2 一样,只不过路线完全颠倒过来。由于仓库的入口有忍者把守,所以只能绕到出口附近,然后利用忍猫钻进仓库取得的鬼玉玉打开后门。注意在仓库外过道上方的木梁上有一名隐身忍者,只有干掉他才能把把守仓库的忍者顺利忍杀。至于仓库内的铠武者,用手里剑引爆火药箱就可以把他解决。



STAGE 7

7-1

此场景的最大难点在于敌人的巡逻路线有重叠,从初始位置迅速前进并躲藏到草丛中

最好用鬼玉玉直接炸死,把守出口的狙击手可以迂回到身后解决。场景中的石洞需要用忍猫才能进入。

之后,可以将在此处巡逻的铠武者轻松解决。对付场景中远距离快步巡逻的忍者需要有一点技巧和速度才行,并且要注意随时可能出现的铠武者。地图上方的铠武者可以从右侧回到草丛中伺机解决,左下角作S形路线巡逻的忍者可以依托这里的木梁来消灭。在出口方向巡逻的铠武者



STAGE 6

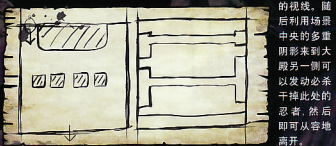
6-2

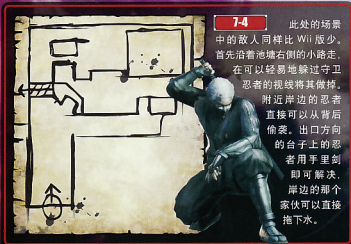
对付场景中的忍者的最好方法是多多利用忍猫和心眼,然后用手里剑等投掷类道具即可轻松搞定。至于出口方向的铠武者,只要趁机钻入附近的坛子,即可轻松忍杀。本关卡的一大难点在于建筑物内打盹儿的敌人无法直接消灭,必须利用忍猫从拐角处的猫洞钻入建筑物并上到二楼,设法惊动这个瞌睡虫之后,他便会上到楼下巡逻,然后算好时间用鬼玉玉隔着木门将他炸死。



7-2

大殿内的环境变得复杂了许多,首先需要贴着墙根伺机来到中央的阴影处,注意行动要避开巡逻忍者、二楼狙击手以及对面铠武者的视线。随后利用场景中央的多重阴影来到大殿另一侧可以发动必杀干掉此处的忍者,然后即可从容地离开。

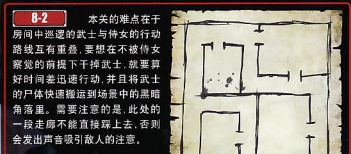




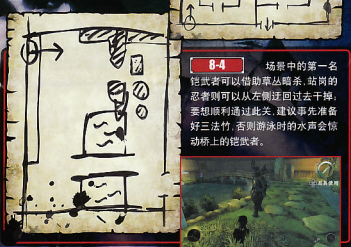
7-4 此处的场景中的敌人同样比 Wii 版少。首先沿着池塘右侧的小路走。在可以轻易地躲过守卫忍者的视线将其杀掉。附近岸边的忍者可以直接从背后偷袭。出口方向的台子上的忍者用手里剑即可解决。岸边的那个家伙可以直接拖下水。



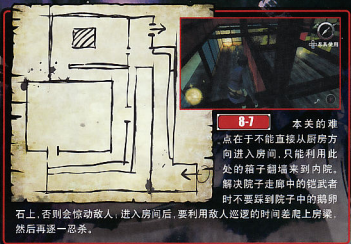
STAGE 8



8-2 本关的难点在于房间中巡逻的武士与侍女的行动路线互有重叠。要想在不被侍女察觉的前提下干掉武士。就要算好时间差迅速行动。并且将武士的尸体快速推运到场景中的黑暗角落里。需要注意的是。此处的一段走廊不能直接踩上去。否则会发出声音吸引敌人的注意。



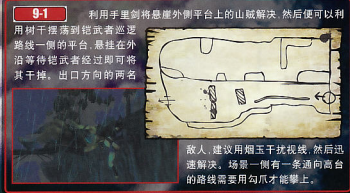
8-4 场景中的第一名铠武者可以借助草丛暗杀。站岗的忍者则可以从左侧迂回过去干掉。要想顺利通过此关。建议事先准备好三法竹。否则游泳时的水声会惊动桥上的铠武者。



8-7 本关的难点在于不能直接从厨房方向进入房间。只能利用此处的箱子翻墙来到内院。解决院子走廊中的铠武者时不要踩到院子中的鹅卵石上。否则会惊动敌人。进入房间后。要利用敌人巡逻的时间爬上房梁。然后再逐一击杀。



STAGE 9



9-1 利用手里剑将悬崖外侧平台上的山城解放。然后便可以利用树干摆荡到铠武者巡逻路线一侧的平台。悬挂在外沿等待铠武者经过即可将其干掉。出口方向的两名

敌人。建议用烟玉干扰视线。然后迅速解决。场景一侧有一条通向高台的路线需要用勾爪才能攀上。



9-6 相比 5-6 中敌人的分布。这一次要容易对付一些。Wii 版中此处院子里的铠武者被巡

逻的忍者所代替。来到右侧之后。注意原本是铠武者的位置现在是换了隐藏的忍者。



STAGE 10



10-3 此处场景相对于原来的变化之处在于已经被烧断的桥。对付铠武者的时候要先将隐藏在草丛里的忍者清理掉。

10-7 从地图右下角的台子上可以直接爬上房梁。如果手中有鬼哭玉。那么可以由房梁穿过火堆来到地图右上角的位置。然后用鬼哭玉炸开墙壁进入房间。从这里爬到天花板上方的隐藏通道后可以直接潜入笑谷直忠所在的房间。在这之前。利用黑猫可以事先将房间中各处的道具搜刮干净。



软硬兼施

HARDWARE
& SOFTWARE

市场风向标

提供最佳性价比方案

PSP购机推荐套餐—2000型

品牌/型号	价格
主机 PSP-2006 (港版)	1980元
内存 6GB HG 超高速记忆棒 (组 超高速 768MB)	158元
贴膜 PSP-2K/3K 用卡壹仕贴膜	28元
保护包 高防索尼HDMI线	40元
总计	2206元

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 现在可破底价PSP-2000,价格都时稳定在了2000元左右,有些价格偏高的地方则达到了2000元以上。对于现在想要购买PSP-2000的玩家来说,注意仔细鉴别机器的新旧程度是首要掌握的技巧之一,尤其是注意商家用翻新机来充当新机器的销售手段。因为目前真正的可破底价PSP-2000数量已经十分稀少,很多商家为了谋取暴利就开用低价收购的PSP-2000进行翻新销售,这样的结果吃亏的是我们玩家。

以上信息由
山东烟台电竞提供
http://www.qihangame.com/

NDS购机推荐套餐—DSL

品牌/型号	价格
主机 IDSL (行货)	1080元
烧录卡 R4 Ultra 标准版	58元
TF卡 金士顿 2GB microSD卡(行货)	58元
贴膜 贴膜	5元
保护包 高防索尼EVA保护包	29元
总计	1230元

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池含)、触控笔、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

点评 虽然任天堂的新机型NDSi已经发售了3个月了,但目前市场上的销售主流仍然还是NDSL。这不仅得益于NDSL主机的低售价,还因为它有大陆行货保证的缘故。一年的免费维修能充分保证玩家的权益。另外,最近在NDSL的市场上也出现了改版主机,价格大约比行货便宜100

主机及主要周边参考价格

IDSL 主机(彩色)	1080元
NDSL 主机(黑白)	1380元
DSL 专用Hori贴膜	58元
DSL 专用卡壹仕贴膜	38元
DSL 专用Hori贴膜	68元
EZVI 专用贴膜	98元
EZVI 标准版	128元
M3DS Real中文版	168元
R4 Ultra (原装) 标准版	58元
金士顿 1GB TF卡(行货)	30元
金士顿 2GB TF卡(行货)	58元
金士顿 4GB TF卡(行货)	90元
金士顿 8GB TF卡(行货)	158元

PSP购机推荐套餐—3000型

品牌/型号	价格
主机 PSP-3006 (港版)	1380元
内存 9GB HG 超高速记忆棒 (组 超高速 768MB)	158元
贴膜 PSP-2K/3K 用卡壹仕贴膜	28元
保护壳 卡壹仕原色水直画或硅胶套	10元
总计	1576元

备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

点评 PSP-3000炫彩系列中的艳光红和红色最受追捧,最近也倍受欢迎,艳光红的颜色十分适合女性玩家使用,作为男女的话可以首先考虑这款颜色的主机。不过由于是刚刚上市,这两款颜色的主机价格偏高,目前这两款颜色的机器也只有港版,想购买日版的玩家则要等到3月5日了。

主机及主要周边参考价格

PSP2000 主机(黑白)	1980元
PSP2000 主机(彩色)	2100元
PSP3000 主机(黑白)	1198元
PSP-3000 主机(彩色)	1380元
PSP-2K/3K 用Hori贴膜(组装)	5元
PSP-2K/3K 用卡壹仕贴膜	28元
4GB 高速棒 (383MB)	66元
4GB 高速 MARK2 组棒 (3823MB)	68元
8GB 超高速 HG 组棒 (768MB)	158元
8GB 高速 MARK2 组棒 (7683MB)	148元
16GB 高速 MARK2 组棒 (15GB)	460元

元左右,如果比较想玩NDS,但是手头的钱不能购买好货的话,考虑港版水货也是可以的,唯一可能比较吃力的是主机的系统语言中不会有中文的,其中的具体得失还是玩家自己判断吧。

DS购机推荐套餐—NDSi

品牌/型号	价格
主机 NDSi (日版)	1380元
烧录卡 EZVI 豪华版	128元
SD/TF卡 金士顿 2GB microSD卡(行货)	58元
贴膜 DSi 专用Hori贴膜	68元
水晶壳 DSi 专用亚克力磨砂保护壳	22元
总计	1656元

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池含)、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一张。

点评 和上半个月相比,NDSi本身的售价还是有一定浮动的,大概上涨了十元左右,这对于想要入手NDSi的玩家来说是一个不小的障碍,不过还好好的是,现在NDSi的烧录卡价格都已经降到了一个相对合理的水平,基本可以在150以内就买到一款不错的烧录卡了。对于烧录卡的选购,这里主要还是推荐ZVI,毕竟现在有新新加的游戏越来越多,将来不能在第一时间进入游戏需要厂商的更新,而Z-Flash作为一个7年的老厂商,在内核更新上还是十分靠谱的,所以近期入手NDSi的玩家话,EZVI依旧是首选的烧录卡品牌。

以上信息由
杭州新海电竞提供
http://www.tekplus.com/eme/taizhou/

元宵节一过,游戏市场的一个旺季就算告一段落,众多商家开始吐苦水说,好日子过完了,最近一段时间内游戏机的存储设备纷纷涨价,幅度达到了20~50元不等,如果真想购买游戏机,TF卡等设备的玩家完全可以等待一段时间。另外,随着《街霸IV》的推出,HORI的原装摇杆一时间成了抢手货,由于本来摇杆这种产品出货较少,香港地区乃至日本本地货源紧张,加上国内商家低估了《街霸IV》的魅力,没有提前囤货,导致现在P53的HORI摇杆被炒到了1千元以上。



X360购机推荐套餐

品牌/型号	价格
主机 X360 主机(港版,60GB)	2280元
电源 超频电源(120W直插)	120元
超频线 高防VGA线	80元
记录卡 X360 专用记录卡(256M)	60元
总计	2540元

备注：主机价格已含税运费,官方标准包装附有线缆一套,原装无线振动手柄一双,耳机一副,电源及电源线一套。

点评 和上半个月相比,最近的65mm版X360主机价格跌落很多,而且已经慢慢趋于稳定,想要购买的玩家基本已经可以出手了。而对于腰包没那么多钱的玩家,65mm的主机也是值得考虑的,不过在有些地方可能不太好买到,需要提前到实体店去预定。

主机及主要周边参考价格

X360 主机(港版,40GB)	2280元
X360 主机(港版,60GB)	1900元
X360 主机(日版,70GB)	2280元
60GB 硬盘套装	780元
原装无线手柄	380元
原装有线手柄	240元
原装无线手柄	230元
原装 HDMI 线	60元
原装HDMI线	280元
组装机 HDMI 线	60元
主机专用套装(4000mAh)	80元
组装机 256M 记录卡	60元

PS3购机推荐套餐

品牌/型号	价格
主机 PS3 (港版,80GB)	2850元
线材 高防索尼HDMI线	70元
总计	2720元

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装PS3振动手柄一支、电源线一条。

主机及主要周边参考价格

PS3 主机(港版,40GB)	2320元
PS3 主机(港版,80GB)	2850元
PS3 主机(港版,160GB 限量版)	3800元
原装DS3手柄	260元
原装色差线(P52通用)	30元
组装机色差线(P52通用)	90元
原装索尼HDMI线(2米)	30元
高防索尼HDMI线	70元

点评 最近跨平台的大作《街霸IV》发售了,相信喜欢这款游戏的朋友一定不少,而得益于索尼的强大技术,PS3主机的价格也基本没什么变化,所以如果是《街霸IV》的忠实FANS,而且自己对PS3情有独钟,那么可以趁着现在在PS3买回家了。假如买了主机和游戏,口袋里的手镯还富裕,那么搭配《街霸IV》所使用的PS3街机摇杆也可以收上一套,不过这个街机摇杆并不便宜,有兴趣的玩家可以到当地的实体店去订购。

市场行情信息更新截至2009年2月20日,各行情不一,本文价格仅供参考。

即插即用 超炫推出 PS3 专用无线键盘

生产厂商:超技电子商行
适用机型:PS3
内含物品:无线键盘x1,
全透明支架x1,接收器x1
备注:颜色



针对目前PS3上越来越多的网络游戏,装备一个无线键盘就显得越来越有必要了。加上近期PS3推出的大作《白骑士物语》,在键时动作流畅为了众多玩家的投入,购买原装PS3无线键盘需求较大,成本过高,而超技推出的这套无线键盘,价位低廉,又能满足PS3玩家在网络游戏中交流的基本需要。

该无线键盘安装非常方便,用透明有机塑料支架卡在PS3手柄上后,键盘就被牢牢固定了,将一个超接器插在PS3的USB接口上,开机后不需要任何多余的操作,PS3就

能立刻识别到这个键盘,当然,而前提是给这个无线键盘安装上两节7号电池。当电池安装好后,打开侧面的开关,键盘上的红色指示灯亮起后就说明可以工作了。

超技无线键盘采用了RF2.4GHz技术,控制范围可达了6米,由于采用抗干扰技术,所以产品响应速度非常快。该产品可以胜任中文和日文输入,是网络游戏时交流的好助手。键盘的按键比较突出,如果在手柄上再制作好些,那这款产品就完美了。

专题导购
关注消费热点话题

游戏进行时

挖掘二线精品 品味热门流行

IT'S GAMING

不知道各位喜不喜欢看恐怖片, 每年的好莱坞春季档电影总是飘荡着血腥的味道, 像是现在大洋彼岸最热门的电影就是大片重拍的《黑色星期五》, 或许走进电影院的人看完之后反而减压, 感觉金融危机算什么, 只要能活着就好。近段时间以来, 感觉游戏制作组们也对象点吓人招数非常着迷。本期的进行时的两款游戏都走恐怖片路线。总之这个春天的丧尸片供应真是质优量足。随后的Wii版《丧尸围城》以及大家期待已久的《生化危机5》绝对也能让我们好好的过一把死里逃生的干瘾。

最后愿大家玩得开心, 吓得过瘾!



编辑地址: 兰州市耿家巷邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编: 730000
Email: guide@ucg.com.cn 策略, 研究, 综述, 影像全面接受读者投稿!

灵异恐惧2 起源计划

让恐惧如影随形, 将慢镜进行到底

原名: F.E.A.R. 2: Project Origin
机种: X360/PS3 类型: 主角射击

2006年10月推出的前作《灵异恐惧》曾经获得全球媒体的一致赞誉。它将日式灵异恐怖的主题和主角射击玩法有机地结合了起来。为我们带来了不一样的感觉。今年我们终于见到了续作《灵异恐惧2 起源计划》, 拿起你的武器, 准备迎接各种匪夷所思的超自然恐怖吧。不过最后想提醒一下各位玩家, 这款游戏的血腥尺度放得非常开, 如果不喜欢此类表现请一定到游戏的 Option 中关闭血腥表现。



情节回顾

因为本作和前作的剧情有着非常紧密的关联性, 而且本作对过往的剧情提及很少。刚接触游戏的玩家可能会觉得不要紧。所以在这里帮大家简要回顾一下剧情。前作的主角是美国 F.E.A.R. 的一名队员, F.E.A.R. 全称第一类接触攻击侦察队, 专门负责处理各种灵异事件。主角由于有着异于常人的反应力被指派为先遣特工, 去瓦解名为 Paxton Feltte 的男子利用心灵感应力控制的一支克隆部队。

一个穿着红色连衣裤的鬼魅般女孩 Alma, 她是“起源计划”的人类试验品。而这个试验品的主人则是 Alma 的父亲, 但他的父亲经过研究发现自己女儿身上所拥有的可怕力量之后, 既内疚又恐惧, 停止了整个试验, 并将女儿禁闭在了试验设施中。

见到种种灵异幻像之后, 主角才发现 Paxton 背后的秘密。原来 Paxton 竟然是 Alma 的儿子, 正是想把自己超人的精神力操纵整支部队来实验设施解救被困住的自己。更惨的是, Alma 的另一个儿子则是主角自己。在第一作的结尾, Alma 不知所踪, 而主角则成功地得到了政府的营救。在本作中玩家将扮演一名新的角色 Michael Buckett, 他同样来自 F.E.A.R., 这个新的小队正准备按计划对前作的事件进行收尾处理, 然而游戏就此展开, 恐怖的 Alma 又回来了!



Slow-Mo

慢动作系统从第一作开始就已经是非常重要的战术技能了。在这款游戏中除了序章之外, 玩家操纵的队员也开始具备这一能力, 按键过后在限定的时间里所有的动作都

会被放慢。方便你处理一些猝不及防的敌人。在慢动作模式中精确的瞄准也是比较实用的。用后面提到的注射器可以提高主角的 Slow-Mo 能力。但需要注意的是如果一味地依赖这个系统会让游戏的节奏变得不那么让人满意。

收集要素

现在的射击游戏基本上都有收集要素的设计。显然游戏的设计者都不想让玩家一路冲杀却对他们用心营造的场景忽略而过。不过在本作中的收集要素的确对于游戏体验有不小的影响。

情报文件 (Intel): 在 (起源计划) 中所有的关卡中都散落着情报文件, 总数是 70 件。由于游戏对于故事的介绍非常简略, 只有收集并且查看每一个情报才能真正地了解一些游戏中的重要情节。如果你真的想知道自己这么辛苦的战斗到底为了什么的话, 最好别错过它们。

注射器 (Reflex Injector): 这一道

战斗



游戏的作战方式主要是射击, 但这款游戏也有一些独特的系统。在靠近桌子或是植物之类的物品时, 玩家可以按键将物品们作为自己的掩体。这款游戏敌人 A 也有了一定的提升, 所以敌人也可能利用和你同样的战术来跟你周旋。不过游戏中的敌人都比较耐打, 最好不要冲得太快。

生命系统

这款游戏生命值设计比较夸张 (光环) 的设计, 只有敌人打掉你的装甲值以后才可伤害到你的生命。游戏

中仍然采用了生命值回蓝的传统设计, 分为即时使用和携带两种。所以建议玩家尽量收集, 角色身上最多可以携带三个生命包。这些资源在游戏的后期会变得比较珍稀。

善用手雷

尽管手雷在很多射击游戏中使用的频率并不那么高, 但在这款大多数场景都发生在封闭室内的游戏中则是必须额外利用的武器。由于手雷手雷都有 5 颗携带上限, 所以在不同情况下分别

使用它们可以让你不至于无法捡起途中的手雷。



Frag Grenade	碎片雷	造成大范围的杀伤, 是游戏中威力最大的手雷。
Incendary Grenade	火焰雷	用于杀伤躲进集中的敌人很有效。
Shock Grenade	眩晕雷	可以让一组敌人眩晕, 配合 Slow-Mo 技能非常有效。

具同样是散落在游戏关卡中的。除了游戏开场的第一个任务之外, 在每一关你都可以找到一支隐藏的注射器。这一道具是提升自己的 Slow-Mo 能力有关的, 尽管比情报文件难发现的多, 但会为战斗带来更多的便利。





只要是热播动画, NBGI 似乎都不会放过将其改编成游戏的机会。虽然这类作品素质平庸, 不过能够亲手控制喜爱的角色进行战斗, 对于 FANS 来说也的确是一件好事。本作的画面相当精美, 对于原作动画场景和人物的还原度相当高。不过单调的配乐和重复率过高的战斗十分容易让人感到乏味, 过少的出场人数更是成为了本作最大的不足, 属于纯“FANS 向”作品。

噬魂师 战斗共鸣

原名 SOUL EATER, BATTLE RESONANCE
机种 PSP 类型 格斗

青春、热血、友情, 共鸣的最强音!

战斗说明

- 格挡** 游戏只有一种格挡方式, 无上、中、下之分。
- 连续技** 通用连续技□□, △△; 不同角色运用□和△组合还有专属连续技。
- 固有技** 正方向+○需消耗一段灵魂三段。
- 灵魂共鸣** 共有3档, 每段满了之后

- 按R+L 共鸣一次开启下一段, 且共鸣时己方周围有攻击判定。第三段满后按+L 为必杀技。
- 按键属性** 在己方受攻击倒下后有一定几率出现按键提示, 限时内按下后可瞬间使灵魂槽增加一段。
- 破防** 连续进攻破防时的对手可造成破防。
- 回避反击** 在对手近身攻击的一瞬间按△或△+反方向。
- 起身反击** 在起身前一瞬按□或△。



- 攻击追加** 双击对手至倒下或浮空, 在一定时间内可再追加一次攻击。
- 属性攻击** 个别角色存在属性攻击, 比如“死人老师”倒地被△的起身反击有使对手中毒的效果。

冒险模式

●玩家可以以12个队伍中任意选择一支进行游戏。该模式共有51个“课题”, 玩家需要逐渐开启。完成课题后可以得到不同角色的标志性配饰, 并可在“VOICE SETTING”里试听。另外, 选择不同队伍游戏时也会发生和原作动画相同的剧情事件。

●课题49“苏尔鬼神”, 攻击自己的影子不起作用, 应双击击画面中间有三个眼睛的棕色袋子。



●课题51“999”, 相当恶搞的一个课题。开始至到 Excalibur 会在屏幕上一直跳, 一定要耐心等待。大约2分钟后正式开始战斗, 连续和他战斗五个大回合后过关(当时还以为为程序出错了, 汗)。

全人物出现方法

魔眼人 (フリール)	完成课题34“魔眼の男”
美杜莎 (メデュサ)	完成课题49“苏尔鬼神”
圣剑Excalibur (エクスカリバー)	完成课题51“999”
奥克斯·苏特巴哈 (オックス・スバルバー)	任意角色通关一次。
死神大人 (死神様)	使用圣剑在ARCADE模式通关一次。
关于角色服装	选择任意角色在ARCADE通关一次, 人物选择画面按L+O可切换。

死亡之屋 赶尽杀绝

原名 The House of the Dead: Overkill
机种 Wii 类型 光枪射击

《死亡之屋》的最后一作在基本的枪射击玩法之外还模仿美式B级片加入了很多电影元素。尽管故事胡编乱造, 但是和紧张的战斗结合在一起却让游戏的娱乐性得到了进一步加强。游戏最多支持4名玩家一起玩, 虽然流程不长, 但是爽快故事模式以及有趣的迷你游戏都值得射击迷们尝试一番。



操作心得

- 射击 B键
- 切换武器 Z键
- 扔手雷 C键
- 换弹子弹 左键或右键(根据屏幕)



1) 在战斗中即便是没有升级的初级武器如果瞄准头部射击, 大部分的丧尸都会被一枪毙命。所以要尽量精准的射击。另外游戏中会出现像是橄榄球运动员这样头戴头盔的敌人, 射击头部是没有用的, 要特别注意。本作的BOSS仇恨度并不高, 游戏系统会在BOSS的弱点上特别用红圈标明, 只要集中攻击那里想搞定BOSS并不困难。

2) 游戏流程中会有金色大眼、绿色的基因链、医药箱、手雷这几种可收集的要素。其中射击绿色的基因链会产生类似“子弹时间”的效果, 玩家可以从容地瞄准被放慢速度的敌人。而金色大眼则会散布在各个关卡里, 收集齐后可以解锁一些特别花絮内容。

3) 游戏中注意在左上角的分數旁边会有一个靶子的标志。这里就是你的连击计量槽, 每命中一枪就会在靶子上

多一个枪眼, 五个枪眼会在靶子旁边积累一点血腥度, 积累5点血腥度, 也就是连续命中25枪就会有特别的奖励分数。一旦你的连击失败, 血腥度就会重头开始累计。

4) 在双人游戏的时候, 有时候准星不容易区分, 一方面要注意准星推出的轨迹颜色, 另一方面可以观察准星上的圈数, 单圈为1P, 双圈为2P。在购买了多种武器以后也可以搭配不同武器的准星来区别。

5) 每关结束后, 玩家可以进入枪店对自己的武器进行升级或是购买新的武器。这非常重要, 尽管武器种类不多, 但是你的投资绝对物有所值。值得注意的是在解开“导演剪辑版”之后, 这个模式的金钱是单独计算的。

迷你游戏

黄金模式: 击中尽量多的靶子获得高分。注意隐藏武器就会发现所有的靶子都



是按照背景中的曲线和直线的轨迹来运行的, 你可以根据鼠标来提前预判靶子移动的位置。

生存模式: 在倒计时中不断地射击丧尸来赢得时间奖励, 这一模式的爆头非常重要。场景中也会有机医出现哦。

解救人员: 这个模式相当有挑战性, 同样要求你的精准度, 从场景外会不断的走出逃生的人, 你需要射击红色的门里出现的丧尸, 保护幸存者逃入绿色的通道中。

隐藏要素

- 隐藏模式** Extra Mutants Mode
完成故事模式就可以在故事模式中开启Extra Mutants Mode, 导演剪辑模式会自动关闭这一模式设置。
- 隐藏模式** 单人双枪
完成导演剪辑模式就可以在单人双枪模式, 你可以拿两个手雷进行游戏, 不过只有你一个人, 你可以在故事模式或是导演剪辑模式中开启这个选项。
- 隐藏模式** Minigun
完成导演剪辑模式就可以在商店里买到minigun。

隐藏模式: 导演剪辑模式
完成故事模式就可以解开导演剪辑模式, 注意这一模式中的钱和武器是和故事模式不适用的, 难度也会大大提高。

隐藏武器: Hand Cannon
完成故事模式就可以在故事模式和导演剪辑模式中购买威力巨大的Hand Cannon。

故事模式

游戏中的故事模式分为7个关卡。每个关卡都是以一部小成本恐怖片的方式来表现的。特工O和华盛顿·艾萨克一对黑白搭档当然就是其中的主角了。注意在解开“Extra Mutants”模式后, 在故事

模式中的闯关画面左侧可以点击“Extra Mutants”图标来激活。这个模式打开后丧尸的数量会明显增多, 显然会给玩家的技术带来更大的挑战。

PS2 殿堂

回味昔日经典 探索全新风采



栏目主持 玛娜



“PS2 殿堂”已经连续五期为大家带来欧美游戏的回顾了，不知道大家感觉如何，相比起占据了 PS2 时期王者地位的日式游戏，这些游戏对我们来说显然要陌生许多，相信大家还是可以从中找到一些值得重温的游戏的。另外，最近这段时间里公布的 PS2 新游戏数量再次有了显著提升，对这些消息有兴趣的话就快点往下看吧！

投稿邮箱: game3@ucg.com.cn

实用技术

PS2 殿堂

PS2 瞩目速报

大家好！真是不容易呀，春节过后，漫长而无聊的空闲期终于过去了！

嘿嘿嘿嘿……你在暗示感情吗？

我是在说 PS2 游戏哦！这不是陆续又有新的 PS2 游戏开始制作的新闻公布了嘛。

呀……这样子啊。

这么敏感……情人节又过了没多久，莫非你有什么想法？

……嗯，你能不能向老编申请一下，给我找个伴什么的？一个人孤孤单单的每天还要看到情场好无聊嘛！（害羞）

才不要，两个粉色的怪物跟在身后太恶心了……万一几年后你们发展成了一家子，我怎么向画师交待。

太，太无情了！

这都是为了环境，为了编辑部的和平……总之，下面就为大家介绍关于 PS2 游戏的一些新情况。

活剧转得太硬了啦！

首先为大家介绍的是两款和电影有关的 game，目前预定在 2009 年 8 月上映的电影《G.I. JOE》的游戏版正在制作中，游戏版承接了电影版的剧情，将有 12 位主人公登场，而且支持分屏合作模式，由刚开发了《寂静岭 归乡》的 Double Helix 公司负责，预定在今年夏季发售。



遗漏的精彩 欧美篇 Vol.5

PS2 游戏推荐

“来自内在的愉悦是长久的，而表面的刺激则是短暂的。”对于游戏这句话仍然适用，这也正是我们回首过去，寻找遗失精彩的原因。

文 / 阳光成员 依然益蓝

外星原人

原名	Alien Hominid
类型	射击

本作由一款 Flash 游戏进化而来，虽然说是进化，但是游戏的画面还是原版的模样：鸟龟面的人物和场景，甚至说它简陋也不为过。或许有人会想，谁会傻到去买这么一款游戏？的确，这个缺乏足够卖相的游戏引起不了玩家的欲望，但是如果因此而错过了这款 PS2 时期最为别致的游戏之一，肯定会感到后悔。

就像《南方公园》一样，本作的画面粗犷而鲜活，但粗线条下勾勒出的人物却显得异常可爱。本作的故事讲述了在地球最偏远的行星小为了夺回自己的飞船而与 FBI、KOB 以及其它区的各类敌人展开了战斗，当然，一些巨大的怪

物也是必不可少的。本作模板卷轴的游戏方式给这一逐渐没落的类型带来了新的感觉，想必不少老玩家也能从中找到童年时的感动。游戏借鉴了许多《合金弹头》的要素，比如无限武器，限定数量的手雷和其他枪械，可驾驶的车辆和近身时匕首秒杀杂兵的设定。而且在借鉴经典的同时，本作也作了一定的延伸，比如为 BOSS 设置了血槽，为主角加入了左右翻滚的紧急回避，最特别的还是主角可以潜入地里躲避敌人攻击，或者是把敌人也拖下来攻击。另外，用主角的大嘴把敌人的头咬下来也是一个不错的选择。感觉其他同类游戏一样，本作的难度也相当高，16 个关卡的内容对玩家的操作和手指都是一个不小的考验，好在游戏还可以续关，如果不是非得和自己较劲，你大可不必担心失败的次数太多，只需享受一路的快乐即可。

会动的漫画!



红星

原名	The Red Star
类型	动作射击

这款游戏本来应该是在 2004 年末发售，不过由于其制作公司 Acclaim 在当年陷入财政困境而停止了本作的开发，就在大家渐渐忘记这款游戏之时，XS GAMES 出人意料地发售了这款临急流产的作品。在卷屏射击和满版过关游戏红极一时的年代，我们几乎看不到欧美厂商的身影。随着机能的进化和不断复杂的游戏方式，后来就连日本厂商也很少再涉足这类游戏的开发。融合了这两个传统类型的本作经由美厂商之手后推出，不得不说是给这类游戏注入了一丝新的活力。游戏改编自同名的

漫画作品，故事的舞台设置在科技与魔法并存的虚构前苏联。这里的各势力之间有着不可调和的矛盾，战争成为了他们解决矛盾的惟一途径。

游戏玩家你可以选择三个角色，他们分别是“魔法型”的 MAYA，“速度型”的 MAKITA 和“力量型”的 KYUZU。虽然在类型的划分上比较传统，不过角色的攻击方式却很多样，包含了大范围



攻击、长距离射击和近身格斗等等。多样的攻击方式不仅让速度感大增，而且还增强了游戏的演出效果。另外，不同于其他同类作品在游戏中“吃”各种升级道具的设定，本作在每一关结束后会根据玩家的表现给出相应的评定和点数，运用这些点数玩家就能升级自己的武器能力。玩过《魂斗罗》或是《影牢》系列的玩家都知道，在射击过程中子弹是可以无限发射的，但是在本作中，制作者为枪支设计了“冷却系统”，一旦枪过热就需要一定时间让其冷却才能再次射击，可以说是从另一方面加大了游戏的难度，所以要想打得精彩，打得漂亮，还得有一定的战略意识。本作也支持双人同乐，和好友一起并肩战斗定会让你体会到久违了的感动！

脑中的冒险!

脑航员

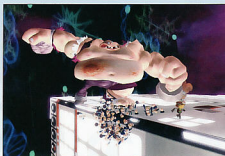
原名	Psychonauts
类型	动作

作为欧美最富创造力的游戏制作人之一, Tim Schafer一直有着大批的忠实追随者, 在离开了老东家 LucasArts 之后, 他一手建立了 Double Fine Productions, 这款游戏就是在他独立后制作的全新作品。本作以“精神力”为主题, 讲述了拥有精神力的男孩 Raz 背着家人溜进了一个神秘的夏令营, 而参加这个夏令营的是一群有着精神力的孩子, Raz 到此的目的是想要成为一名优秀的精神力者。但是, 导师们却不同意突然出现的 Raz 在这里修炼, 要求 Raz 的父亲

在第二天将其带回去。幸运的是, 第二天早晨 Raz 的父亲并没有到来, 而一场奇怪的事情也在此时发生了, 所有人都失去了意识。为了和邪恶势力斗争, Raz 不得不利用自己的能力进入到众多角色的意识中离开这疯狂的阴谋。

虽说本作的主角是个小男孩, 但就我们看来, 这些孩子完全和人类扯不上太多关系: 五颜六色的皮肤和又长又尖的牙齿简直像是来自外星生物, 当然, 这样的人设和游戏的主题还是非常切合的。本作最富特色的地方是游戏的场景, 不同于一般动作游戏拥有丰富的场景限制, 本作中玩家几乎可以去任何自己能看见的地点。当然有的地点设置得十分隐秘, 除了需要

良好的洞察力之外还必须兼具过硬的操作能力, 这也导致玩家如果想要收集所有物品, 就必须搜索游戏中每一寸土地了。如果有个标准来量化本作的场景氛围, 同时期出的《雷奇与口当》和《杰克》加起来也不如它大。由于场景是 Raz 进入不同角色意识中的展现, 所以游戏基本不存在重复的场景, 并且这些场景都十分符合对应的角色性格, 时常让玩家保持新鲜感。无论什么动作游戏, 攻击和跳跃都是其他动作游戏的基础, 本作的动作部分和其他动作游戏一样没有什么大的区别, 但是由于有了“精神力”这个主题, 主角不但能利用他创造出来的泡泡进行二段跳、反弹、加速, 还能在空中进行滑翔。这些技能在整部游戏中得到了频繁的使用, 不过不用担心手指吃不消, 简便的操作绝对能够让玩家轻松胜任。本作另一大出彩的地方是游戏的对话, 幽默的台词会让你忍不住一直哈哈大笑。



《G.I. JOE》的电影是李秉宪进军好莱坞的重要一击之作, 相信玩过《失落的星球》的人一定不会对他感到陌生。

另一款是根据《印第安纳·琼斯》衍生的游戏《印第安纳·琼斯与王之杖》(Indiana Jones and the Staff of Kings), 游戏中玩家需要跟随印第安·琼斯的脚步, 从旧金山到巴拿马, 一路追寻创世神话中摩西之杖的下落。游戏中包含格斗、枪战和驾驶等丰富的元素, 支持最多四名玩家进行对战。



除了根据电影改编的游戏之外, 还有一款以日本战国为题材的游戏《战国天下统一》的情报公布了, 本作原来是 PC 上的游戏, 它真实地模拟了日本战国时期政治、经济等体系, 让玩家身临其境地了解战国时期的情况。本作目前已经基本开发完成, 预定 3 月 26 日发售。作为模拟游戏来说对语言的要求不大, 喜欢这种题材的玩家可以尝试一下。



最后再提醒一下大家, 2 月 19 日发售的《新传之狼》和《苏格拉特》都是近期最值得玩的大作, 一定不要错过哦!



近期发售游戏一览	
游戏	类型
	2月12日
机动战士高达 基连的野望 阿瓦西斯的崛起	策略
	2月19日
Clear 清风拂过的山丘	文字冒险
	2月26日
自传万世事件簿	文字冒险
格斗之王 2002 移植之战	格斗

极限滑雪

原名	SSX Tricky
类型	体育

对于大多数生活在内陆的玩家来说, 体验高山滑雪的刺激就像和去海边冲浪一样难以实现, 除了在影视画面中望梅止渴一番外, 选择一款相关内容的游戏就成了最佳的体验方案, 出自 EA Sports U2 之手的《SSX》系列则成为了同类游戏中的旗帜。于 2001 年发售的本作其实只是上一年《SSX》的一个强化版本, 但是相比起前作简直可以说是完全复制了一遍: 全新的赛道、新的角色、更好的画质、更稳定的帧率和大增强化的音

效, 就算将其称为续作也不为过。

本作和前作一样仍旧是以“世界巡回”为基础, 玩家需要在每个场景中赢取三场比赛, 分别获得金银铜牌的时候, 新的赛道、滑板就会解开。另外, 赢得比赛之后还会获得一定的点数, 运用这些点数能强化自己的能力。相比起前作, 这次的比赛难度有了大幅强化, 这主要得益于制作小组对于 AI 的重新设定。前作中, 玩家只需要在比赛中击败自己的对手即可获得高分, 但是想要在本作中获得更多奖励, 就不得不“在‘炫酷模式’中用尽浑身解数来展现自己的华丽技巧。本作最大的变化还在“技巧系统”上, 当“肾上腺素”到达顶部后, 玩家会有 20 秒的时间施展“超级技巧”, 并且每个角色都有四种不同的表现方式, 比如在滑板上跳舞、或是平躺在滑板上像鱼雷一样旋转等, 这些演出



冬日的激情!



会让你情不自禁的欢呼起来。

另一个令人印象深刻的地方是本作中的“对手态度系统”, 在每场比赛之前, 对手对玩家的态度都分为“盟友”、“中立”和“敌人”三种, 根据玩家做出的不同行为他们会相应改变对玩家的态度。己之不欲, 勿施于人, 为了尽量减少对手带来的干扰, 还是先不要惹是生非才好。前作在配乐方面就已经获得了非常高的评价, 在几乎没有提升空间的前提下, EA 依旧赶超了前作水平, 使得本作的配乐即便拿到八年后的今天来看也是实属上品。不论你有没有接触过前作, 不论你玩不玩游戏, 只要你对滑雪有爱, 那么就请尝试一下本作。

“它不仅将改变世界，也将改变世界的改变方式。”

——《时代》杂志

游戏文化

特别企划

特别企划
SPECIAL
FEATURE

苏格兰哲学家托马斯·卡莱尔曾经提出“伟人历史论”，他在自己的著作中说：“世界的历史不过是伟人们的传记。”他认为，极少数的伟人们决定了人类作为一个物种整体的命运。然而在网络新时代表，伟人与草根平民站在了一个对等的平台上，网络将无数人小小的贡献拧在一起，变成了大大的力量。“你”参与建设了新网络时代，因此“你”被《时代》杂志评选为2006年度人物，“你”是草根时代的英雄，“你”是Web2.0时代的主角，所以“你”是新时代的伟人。

现在，“你”正在改变另一个世界，或者说正在创造另一个世界。当游戏遇上Web2.0，就诞生了“游戏3.0”。在这个网络的虚拟世界里，“你”就是造物主，这是“你”的时代！

文 廖晓 编 星夜 美编 NINA

游戏3.0

网络世界，你的时代

通往Game3.0之路 ——MOD的胜利

Game3.0的前身是在一些编程高手之间传播的MOD文化，所谓的MOD是英文“Modification”（修改）的缩写，顾名思义，就是将已有的游戏进行修改，使其成为新的版本。由于MOD文化一直是在编程高手的小圈子中发展，对于最早的MOD游戏并无权威定论。id Software创始人之一汤姆·豪尔（Tom Hall）认为：“以真正的MOD精神来说，我知道的第一款MOD游戏应该是《蓝精灵堡》（Castle Smurfenstein）（BY ELIAS J. THURF）”。他们把一款Apple II 电脑的经典游戏进行修改，将主角与文字换成了蓝精灵以及蓝精灵相关的物品……真是个胡闹而又有趣的游戏！”

豪尔说的那款Apple II 经典游戏是《狼堡》（Castle Wolfenstein），它也被认为是潜入类游戏的前锋，玩家扮演的是盟军的间谍，与纳粹士兵们战斗。“恶搞”就是豪尔所说的“真正的MOD精神”，十几年后，id 开发的《毁灭战



▲最早的MOD游戏《蓝精灵堡》。

何谓“游戏3.0”？

2007年3月7日，前索尼全球工作室总裁菲尔·哈里森在游戏开发者大会中提出了“游戏3.0”的概念。这个概念源自“Web2.0”（即由普通用户共同参与与网络内容创造的新网络时代）。哈里森认为单机时代的游戏是“游戏1.0”，加入网络元素后就进入到“游戏2.0”，所谓“游戏3.0”就是由玩家取代游戏开发者，成为游戏内容的创造者，或者是游戏网络社区的建设者。同样在菲尔·哈里森的基调演讲中公开的Home和《小小大星球》就是“游戏3.0”的典范，而《小小大星球》提出的“游玩”、“创造”、“分享”这三要素可以说是“对‘游戏3.0’时代最精确而简明的概括”。



▲MOD文化传播者约翰·卡马克。

士》成为MOD高手们的崇拜对象，他们在那款严肃恐怖的FPS游戏中放入了免八部和恐龙。

前3D Realms公司CEO斯科特·米勒(Scott Miller)是第一注意到MOD文化，是1990年的《毁灭战士》(Duke Nukem)，各路好手们为这款游戏设计了各种关卡。而且这些技术达人们不仅根据《毁灭战士》设计关卡，还把它们写成了关卡编辑器，让其他有志之士能够更加简单地设计关卡，然后上传到网上与全世界的好手们分享。米勒说：“我们完全没有想到会发展出那样的一个社区，没想到玩家们会花那么多时间和精力创造自己的开发工具。”

1992年，世界各地的MOD好手们被一款新作集体引爆了激情。当Id Software的技术天才约翰·卡马克(John Carmack)和约翰·罗梅洛(John Romero)获得了《狼堡》原作的版权，使用3D技术(实际为伪3D技术)将其改造成《狼堡3D》(Wolfenstein 3D)，这款火爆的FPS开山之作立刻成为全球MOD高手的焦点。《狼堡3D》的发行方式是其引爆各种网络MOD社区的主要原因，游戏的最初几个关卡通过网络免费提供下载，想要获得后期的关卡可以付费购买，这与后来常见的游戏试玩版形式接近。《狼堡3D》的成功证明了MOD可以成为保持游戏长期魅力的法宝。玩家们的贡献让《狼堡3D》出现了成千上万的新关卡，不会制作MOD的普通玩家也可以常玩常新。因此在Id Software下第一款游戏的设计阶段，他们就有意识地引入MOD元素。在《毁灭战士》这款堪称FPS里程碑式的游戏中，让玩家只能对收费完整版的游戏进行修改，MOD高手们都成为了收费版玩家，而且在id的引导下有意让他们创作的MOD版本在免费版游戏中无法使用，这大大促进了收费版本的销量。MOD文化中潜藏的巨大商业潜力开始为游戏开发者们所注意。在这些MOD游戏中，不仅有轻松恶搞的内容，也有一些创新设计几乎可以算得上是有划时代的意义。例如Justin Fisher制作的《异形大变换》(Aliens Total Conversion)改变了《毁灭战士》中正面交锋的火爆游戏方式，将潜入作为主要游戏方式，可以说是3D潜入类

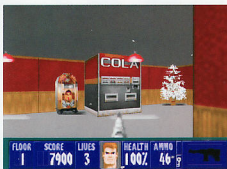
游戏的先锋。

在互联网诞生之前，加州大学伯克利分校就已经提出“信息免费”的构想，认为在未来的网络时代里，所有信息都将免费提供。约翰·卡马克是“信息免费”构想的信徒，他认为软件程序的源代码应该向大众开放。1997年，id开放了《毁灭战士》的源代码。位列全球十大黑客之列的埃里克·斯蒂芬·雷蒙(Eric S. Raymond)曾在他的著作《魔法大锅炉》中将《毁灭战士》的大流行作为证据，证明开放源代码的力量。

id Software提出的游戏“开源”(开放源代码)思想对于MOD文化的蓬勃发展做出了巨大的贡献，在《毁灭战士》之后，id决定将其所有游戏的源码向公众开放。id将自己的技术作为免费赠礼给玩家的工具，再用玩家的智慧与劳动为自己创造利益。1996年，id将高手们设计的《毁灭战士》MOD游戏收集成为合集，名为《最后的毁灭战士》(Final Doom)，这款游戏上架销售，销量不俗，id向作者们支付了一定的报酬。id对MOD文化的推动不仅延长了自己作品的生命力，也为游戏业推动了大量游戏设计高手。很多高手们通过他们设计的MOD关卡脱颖而出，被游戏公司相中，直接聘用为正式员工。

1996年，id推出的《雷神之锤》将MOD者们从老旧的《毁灭战士》引擎中解放，以真3D技术为他们创造了一个新世界。独立游戏制作者奇·卡尔森(Rich Carlson)说：“《雷神之锤》就像长期窒息后呼吸到的第一口空气，虽然空气阴晦潮湿还臭气森森……但能够用真正的3D画面制作关卡真是让我们得到了解放。问题是，id的《雷神之锤》关卡编辑器一开始并未通过网络发布，发布后，也没有多少人的电脑能跑得动。不过与《毁灭战士》一样，狂热的MOD者们还是克服各种困难为《雷神之锤》制作了为数众多的高质量关卡和相关工具，其中最著名的是当时年仅19岁的本·莫里斯(Ben Morris)制作的“Worldcraft”。几年前，Morris就已经因为编写“毁灭战士建设套件”(Doom Construction Kit)而在MOD社群中成为一个响当当的名字，这款“Worldcraft”成为他借机进入游戏业界的突破口。“Worldcraft”对《雷神之锤》的官方关卡编辑器进行改良，让MOD者们能够有更高的创作自由，很多关卡几乎完全看不出《雷神之锤》原作的痕迹，例如在Ilkka Kenanen的《Air Quake》中，玩家可以像火箭一样在空中极速飞翔。

还有一些MOD者开始将自己的作品商业化，



▲玩家设计的《狼堡3D》圣面版。

聘请了市场和公关人员，对自己的作品进行商业化包装。David Kirsch制作的《雷神之锤》多人模式MOD《三波奇袭》(ThreeWave Capture the Flag)就进行了商业化宣传，在多个《雷神之锤》爱好者网站上发布了新闻稿。

1998年，《虚幻》的推出标志着id之外又一个MOD文化推动者的诞生。Epic Games是一家在MOD文化中诞生的公司，《虚幻》开发团队的多数人员招募自《毁灭战士》与《雷神之锤》的MOD社群，他们通过网络进行远程合作，有员工最早是在芬兰参与游戏部分内容的开发。Epic Games创始人蒂姆·斯威尼(Tim Sweeney)在开发《虚幻》的3D引擎时就同时设计了关卡编辑器，甚至编写了一个“虚幻脚本”，让MOD者能够轻松修改AI以及其他更复杂的游戏元素。如今已大红大紫的CliffyB当时担任《虚幻》首席设计师，他说：“我敢打赌，大概5~10%的玩家都试过他的编辑工具，虽然听起来不多，但是要知道《虚幻竞技场》卖了200多万套，我还计其中有一半左右的玩家下载和玩过MOD关卡。”

在Epic Games集结MOD社群力量开发《虚幻》时，卡马克也没闲着。为《雷神之锤》设计的QuakeEd关卡编辑器功能强大，但并不易用。当时在洛杉矶一家数据分析公司的程序员罗伯特·杜非(Robert Duffy)决定加入游戏业，但他很有兴趣和他的弟弟帕特(Pat Duffy)一起为《雷神之锤II》开发一个MOD关卡。但他对QuakeEd的印象却是“一团糟”，他用了几个星期的时间整理了用户界面，使其能够在主流配置的电脑上运行，然后将它免费发到网上。罗伯特说：“我妻子骂我是白痴，花了那么多时间做出来的东西却免费送人。我没让人注册缴费，而是告诉他们不过的话可以捐点钱给受虐待儿童基金会。”不过他的努力最终没有白费，《雷神之锤II》发售后的那年夏天，卡马克联系了罗伯特，希望他为《雷神之锤III》开发编辑器。罗伯特加



▲《狼堡3D》的原创《狼堡》。



▲FPS史上的不朽丰碑《毁灭战士》。



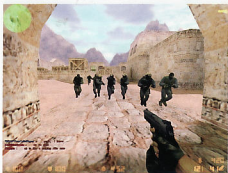
▲ Epic Games 创始人蒂姆·斯威尼是 MOD 发展史上的又一个关键人物。

部后，他们决定选择《雷神之锤》的引擎制作他们自己的游戏。为了让他们的游戏不至于太接近《雷神之锤》，他们使用了莫里斯的 Worldcraft 编辑器。莫里斯受邀前往西雅图，帮助 Valve 开发了新版 Worldcraft，使用该编辑器开发的《半条命》成为 MOD 领域的又一位后起之秀。由 MOD 者们开发的《半条命》是一个为 MOD 而生的游戏，为了活跃该作的 MOD 社群，并且让作者们的作品获得业界的关注，Valve 举办了一系列的《半条命》MOD 展，史上最著名的 MOD 网游 FPS 游戏《反恐精英》就在这次展会上脱颖而出。它的主创者 Minh Le 与一些 MOD 高手们创造了一款很可能全世界被最多的人玩过的 FPS 游戏，虽然零售版销量只有 420 万套，但使用免费下载版本的玩家至少是其 3 倍以上，在中国和韩国，《反恐精英》毫无疑问是有史以来最火爆的 FPS 游戏。

随着游戏复杂度的提高，MOD 小组渐渐替代了单打匹马的 MOD 者，这些小组通常是通过网络远程合作。《半条命》另外一个著名 MOD 游戏《胜利之日》(Day of Defeat) 的 MOD 小组成员们，就是在 2001 年 11 月举办的《半条命》MOD 展中才首次相会。MOD 游戏的质量也随着 MOD 小组规模的壮大而不断提高，与官方游戏之间在质量的差别上越来越小。很多 MOD 小组直接进化成为游戏工作室，虽然他们大多因为缺乏商业运作经验而迅速消失，但他们的作品经常在一个小范围内获得玩家们的狂热支持。据统计，在那些拥有 MOD 的游戏中，大约有 10 ~ 20%

的玩家对各种 MOD 版本的热度超过了游戏本身。Cliffye 认为游戏工作室由于要考虑到市场前景，因此在构思创意时束手束脚，而 MOD 者们没有这些顾虑，他说：“MOD 者们敢于挑战设计者们认为太极端或者荒谬的设计方案。”

人们相信 MOD 社群的不断膨胀将会让 PC 游戏随着 Web 2.0 的大潮而欣欣向荣，却没有意识到盗版的日益猖獗正在逐渐摧毁 PC 单机游戏产业的利益链，PC 单机游戏产业规模逐年萎缩。在这艰难的环境中，网络在家用机市场的普及和成熟让 MOD 社群看到了新的希望，在受到硬件高保护的家用机世界里，他们可以更好地保护自己的知识产权，让自己创作获得回报。同时家用机厂商倡导的新 MOD 文化以简单为原则，将“游玩、创造、分享”的理念渗透到普通大众。在一个更大的舞台上，MOD 以“Game 3.0”的新身分得到了新生。



▲ 史上最成功的 MOD 游戏《反恐精英》。

入了 id，他设计的 QERadiant 编辑器不仅成就了《雷神之锤 II》，也促成了后来的《重返狼堡》、《荣誉勋章》等名作。

与此同时，两位微软的程序员用他们多年来存下来的钱创办了 Valve Software。麦克·哈林顿(Mike Harrington)与加比·纽维尔(Gabe Newell)虽然没有游戏业的经验，但知道从哪里寻找他们需要的技术和人才。他们也从 MOD 社群中招募人才。拜访了位于德克萨斯州的 id 总

阀门与蒸汽

2002 年 3 月，当阀门(Valve)开启，一股网络发行的蒸汽(Steam)冲击着整个游戏业界的商业根基。

借《反恐精英》带来的 MOD 大潮，加比·纽维尔在圣何塞召开的游戏开发者大会中公布了 Steam 网络发行系统。这是一个由 MOD 文化的灵感启迪的网络服务，旨在帮助 MOD 者们向尽可能广的用户群体发布自己的作品，并且从自己的作品中获得报酬，根据 Valve 制定的收入分成政策，游戏创作者可以与 Valve 平分游戏下载收入。2003 年 9 月，Steam 正式开通，Valve 为第一家通过网络向玩家直接销售游戏的开发商，Steam 每周的用户访问量很快突破 300 万。2004 年，Valve 的营业收入比上一年翻了一番，达到 7000 万美元，其中 9500 万美元为净利润。在 Steam 上每销售一套游戏，Valve 可以从中获得 80% 的收入，而普通在店面销售的游戏只能得到 36%。

Steam 是 Valve 将游戏直接提供给玩家的一个渠道，也是其与玩家之间联系的纽带，通过在线扫描用户的电脑，Valve 可以知道用户的需要，在 2005 年春季，通过对用户电脑配置的扫描，Valve 得知其拥有高端显卡的用户比例提高了三倍，达到 10% 左右，于是 Valve 很快就发布了面向高配置电脑的《半条

命 2》新关卡。美国世嘉总裁 Simon Jeffery 说：“Valve 比起业界的绝大多数厂商更加了解他们的客户，这很令人羡慕。”微软 Xbox 部门高层 Gregory Canessa 也认为：“Valve 是最了解网络销售的游戏公司。”纽维尔说，这都是靠他们的 MOD 社群，因为“我们让玩家社群自己制定规则”，如果玩家们通常会选择 Steam 发行系统，因为如果要通过其他方式发行《半条命》引擎制作出来的 MOD 游戏，他们需要向 Valve 支付 20 万美元授权费，每卖出一套游戏还要缴纳一定比例的权利金，因此凡是采用 Valve 的引擎技术制作出



■ Valve 创始人加比·纽维尔。

“现在还没人缔造游戏业的雅虎，这是我们的机会。”

——Valve 创始人加比·纽维尔

来的 MOD 游戏，大多只能通过 Steam 系统获得，大量 MOD 高手们制作的优秀内容让 Steam 不断发展壮大。

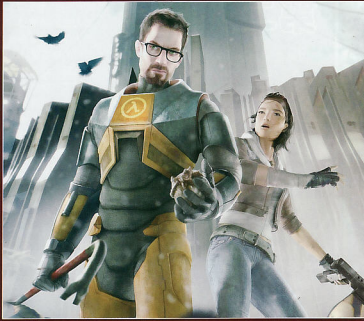
现年 47 岁的加比·纽维尔曾是微软的第 271 号员工，他从老板比尔·盖茨那里学到的商业秘诀就是：只有让外部开发商为你写程序，才能让自己的软件卖得更多。几十年前，纽维尔在现任微软 CEO 史蒂夫·鲍尔默的驱使下步盖茨的后尘，成为了哈佛辍学生。之后他在富家德微软总部干了 13 年，成为 Windows 前三个版本的首席开发者。纽维尔的一位同事说“他一年能做 30 个产品”。1996 年，这位高产的程序员离开微软，卖掉了自己手头上拥有的员工股，用 1500 万美元创办了 Valve。十几年后，Valve 已经创造了从研发到发行和销售的完整产业链，这次纽维尔反过来给他的前雇主上了一课——2008 年 11 月，当微软以高买价宣布他们用户有 20 亿美元打造的 Xbox LIVE 用户已经达到 1400 万时，

Steam的用户早已突破1600万，最高同时在线人数达125万，每年增长率高达191%。如今Steam已经以21种语言面向全球各国提供下载游戏。

当《半条命》系列”及其众多MOD游戏为Steam吸引了数百万用户之后，这个网络发行系统引起了规模比Valve更大的多家发行商的注意。Activision、Rockstar、世嘉等都相继加盟，Valve的老对手id Software和Epic Games也成为了Steam的一员。纽维尔说：“游戏产业正在经历一场大转型，我们已经走过了需要依靠大量电视广告将光盘载体的游戏推向零售渠道的时代，建造一个为之提供服务的社群才是关键。”Steam不仅为发行商提供了一个销售渠道，还拥有他们更为垂涎的内容——用户数据。通过Steam客户端，Valve可以获得用户行为、硬件配置等资料，让开发者能够根据这些资料开发最符合市场需求的游戏。

在这一切的背后，是玩家对于“创造”与“分享”的需要。Steam是一个平台，一个在促进交流的同时产生经济利益的平台。Valve同时也为人们提供了工具，它花了4000万美元，用4年的时间打造了《半条命2》的游戏引擎。纽维尔将引擎定名为“源流”(Source)，他希望人们通过这个源流创造出一个新的世界。纽维尔认为，客户应该掌握全部的控制权，而且这种创造与分享的理念不应局限为游戏。

乔治·卢卡斯应该开放《星球大战》的“源代码”，让数百万影迷们创造自己的电影和故事。虽然其中大多数可能都很糟糕，但总有一些天才。”纽维尔说。



你是造物主



7年前，《商业周刊》记者访问了威尔·莱特(Will Wright)，访问的主题是《模拟人生Online》以及莱特的游戏设计哲学。访谈的中途，莱特突然打断了谈话，他说：“我给你看看真正让我兴奋的东西吧——不过你现在还不能把它写出来。”莱特接着演示了一小段动画，但坐在他面前的记者完全没看懂。几年后《孢子》在E3上勇夺头号大奖时，这位记者才知道当初他所看到的是关于物种进化的游戏。用EA的宣传口号来说，“它是有史以来最大的游戏”，为了这个项目，EA总共投入了7500万美元，它知道用“《模拟人生》系列”创造了40亿美元销售收入的莱特能够为它赚回数倍利润。

《孢子》号称“终极模拟游戏”，玩家可以从单细胞生物开始，创造整个星球文明——如此充满野心的设计概念只有以“上帝游戏”见长的威尔·莱特才能把握。在这款游戏中，玩家扮演造物主的角色，而创造与分享就是它的主题。EA Games总裁Frank Gibeau说：“《孢子》是一个平台，我们将用未来几年的时间逐步

搭建。”《孢子》的一切都是为了“游戏3.0”的理念而生，在游戏中，光是编辑器的类型就有18种，甚至还有一个音乐编辑器，让玩家可以在文明阶段为自己创造起来的王国创作国歌。游戏中还有一个640×480的影像编辑器，可将自己做出来的影像直接上传到YouTube。在游戏发售的2个多月前，EA专门建造了一个“孢子百科”网站，并提前提供了游戏中的生物编辑器，让玩家将自己创造的生物上传到该网站。18天内该站就已经拥有了与地球相当的物种数量，短短半年内该网站已经拥有了6500多万种物种，是地球上已确认物种数量的30多倍，其中包括几乎所有知名游戏角色的“动物化”版本。EA专门开通了“孢子播报”订阅服务，向注册用户通报新出现的特定生物类型。玩家可以将这些生物下载到

自己的游戏中，或者也可以让游戏自动下载新生物，丰富自己的虚拟世界。

《孢子》发售三周后，销量逼近200万套，销售速度与几年前的《模拟人生2》接近。与《模拟人生》一样，《孢子》也将会通过不断发布资料片的方式逐步扩展。在未来的几年甚至十几年内成为一个巨大的游戏世界，也许它也可以在层出不穷的资料片中最终达到数千方甚至上亿的销量。而且这是一个由数百万“造物主”或者说“游戏设计师”管理的世界，有数百万人的智慧为它

“第8天，上帝创造了一款叫做《孢子》的游戏，改写了生物的进化。”

——《泰晤士日报》

提供养分。EA早已做好准备从玩家创作的内容中获利，它与其他公司合作提供了三位图像印刷与雕塑服务，用户可以用花钱将自己创造的生物印刷成具有立体感的三维图像或者制作成雕塑。EA还与漫画制作软件公司合作，提供玩家制作的“孢子故事”的漫画版。

威尔·莱特说：“比起《魔兽世界》那样的网络游戏，《孢子》更接近于Facebook那样的社交网站，因为它的趣味性取决于玩家创作的内容。”莱特认为，《孢子》可以被作为一种创造的工具，他说：“我认为《孢子》更接近于托尔金或卢卡斯或者库布里克，因为它也可以用来讲述有关生命与归宿的史诗。”不过莱特打算自己成为托尔金，他希望大师们能够从玩家中诞生：“我对讲故事从来都不感兴趣，我更希望看到玩家们讲述的故事。”



■威尔·莱特

第二人生

2年前,路透社专门派了一位记者进驻《第二人生》(Second Life),记者的名字叫Eric Krangel,他每天的工作就是报道这个虚拟世界里的经济动态。然而一年半之后,Krangel离开了路透社,因为人们已经不再关注《第二人生》,这个曾经比《魔兽世界》还要火爆,登上众多主流杂志封面,成为IT和财经界焦点话题的虚拟世界失去了光彩。但创造了《第二人生》的Linden Lab公司相信这只是暂时的低潮。新CEO Mark Kingdon说,根据他们对《第二人生》的经济统计数据,在虚拟世界中,用户投入的时间以及租用的虚拟地皮数量仍在增加。衡量世界经济健康度的用户间交易量也在反弹到历史新高。

《第二人生》是一个真正的虚拟世界,进驻了各种外交、宗教、艺术和教育机构。在这个世界中,有100多个地区被用于教育用途,全球各地的300多所大学在其中授课和进行研究项目。教师与研究者们认为这种虚拟世界的互动方式比传统的远程教育更直观有趣,甚至出现了一些仅在《第二人生》中授课的教育机构。一些教育机构出资在《第二人生》中建造特定用途的岛屿,例如美国上图书馆、在线博物馆等。2008年12月,美国空军在里面建造了MyBase,由空军教育与培训中心管理。

宗教组织也使用《第二人生》举办会议。2007年初,总部位于俄克拉荷马州的



▲Linden Lab创始人Rosedale。

LifeChurch教会联合其旗下的11所大学,在《第二人生》中建造了“体验岛”以及他们的第12所大学,该教会发言人说:“我们发现在这个更轻松的环境里,人们更乐于探讨和探索精神层面的话题。”埃及新闻网伊斯兰在线于《第二人生》中买了一块地,让穆斯林和非穆斯林都可以在里面进行虚拟朝圣。

甚至还有有一些国家在《第二人生》建立了大使馆。第一个进驻的国家是马尔代夫,它的虚拟大使馆位于“外交岛”,访客们可以在那里向大使询问签证、贸易等各种问题。2007年5月,瑞典也在《第二人生》建了大使馆,用于宣传瑞典的国家形象与文化。不过并不提供咨询服务。瑞典外交部长Carl Bildt曾在他的个人博客中表示希望该能够得到该大使馆开张庆典的邀请函。紧接着,哥伦比亚、塞尔维亚、爱沙尼亚、菲律宾、阿尔巴尼亚等国纷纷在《第二人生》建起了自己的大使馆。

早在2007年1月,IBM就有3000多名员工得到了他们在《第二人生》中的“替身”,有300多人经常在其中举办公司会议。IBM CEO彭明盛在发给员工的电子邮件中说:“3D化的互联网乍看可能只是花瓶,但千万不要对这个新趋势置若罔闻,彭明盛认为《第二人生》将成为“互联网进化的下一个阶段”。

在《第二人生》,你可以前往任何地方,那里有商店、沙滩、高尔夫球场、滑雪场、摩天大楼,中世纪角色扮演地带、幻想动画城,甚至还有红灯区——大量的红灯区。所有这一切都不是由Linden Lab自己建造,这家只有百余名员工的公司只是建造了一个平台,2003年6月《第二人生》刚刚开张时几乎一无所有,虚拟世界的概念是让用户自己建设世界,并在经济制度的约束下让这个虚拟的世界产生真实的钞票。在媒体的追踪炒作下,人们将Linden Lab视为下一个微软或谷歌,争着往里面投资,抢着当它的董事会成员,eBay创始人Pierre Omidyar,亚马逊CEO Jeff Bezos以及微软首席技术官Ray Ozzie都成为Linden Lab的股东。高科技行业高层间流通的通讯刊物《战略新闻服务》作者Mark Anderson曾经预言:“两年内,我认为《第二人生》将会变得极其巨大,可能会大到与目前的整个游戏行业相当。”



▲网友在《第二人生》中乐成游行。

《第二人生》刚推出时无人看好,运营了5个月份后仍然只有1000名用户,主要投资者Smith和Kapor考虑过放弃,但他们对部分“居民”的创造力感到吃惊,在他们热情的感召下,Kapor又投入了几百万美元,于2004年1月将《第二人生》重新开张,这次他将重点放在用户创造与虚拟世界中的经济活动,引入了虚拟地产,让用户可以建造并销售自己的物品。《第二人生》的商业模式完全改变,将买地作为主要盈利渠道,每个岛屿卖1675美元,每个月还要收295美元的维护费。购买者可以将地皮分割转卖或者出租,作为最大地主之一的IBM拥有20多座岛屿。有了与现实货币挂钩的虚拟地产,就有了建立在虚拟地产之上的虚拟经济,有人卖地盖午夜俱乐部,有人盖楼为现实的产品做宣传,有人开服装店销售虚拟服饰。德裔华人Ailin Graef因为在《第二人生》中赚了100万美元而登上多本财经杂志封面,她用这笔钱在中国湖北创办了安舍钟工作室。还有人在《第二人生》里设计了一款赌博游戏《Tringo》,由于人气太高后来直接推出了GBA版。

《第二人生》成功后,市面上也出现了很多其他的虚拟世界,Linden Lab前CEO Rosedale希望所有的虚拟世界都可以互相访问,这样只要Linden保持龙头地位,就可以从中获益,Liden希望控制虚拟世界的标准。“我们可以有这样的环境中复制谷歌的商业模式。”Rosedale说。

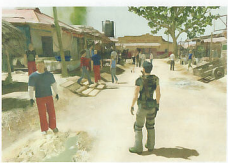
“它是互联网进化的下一个阶段。”
——IBM CEO 彭明盛

索尼:吹响游戏3.0新纪元

早在1999年PS2刚刚公布时,久多良木健就提出了网络世界的构想,他认为游戏的未来将会是网络化的时代,因此他为PS2加入了网络功能,打造了Playstation.com,规划了网络语音甚至游戏下载等服务。然而由于网络普及度不足,PS2的网络计划半途而废。就在那时,SCEE的Team SOHO(如今的伦敦工作室)策划了一款名为《大逃亡Online》的游戏,它同样随着PS2网络计划的失败而流产。当久多良木健决定将网络作为PS3计划的核心环节,仅搭建了雏形的《大逃亡Online》重见天日,这次它

完全脱胎换骨,脱离了游戏的范畴,成为了一个虚拟网络社区……它就是我们现在看到的Home。

Home是以《第二人生》为样本的虚拟世界,也可以说是《第二人生》的进化形态。如果从玩家的角度来说,备受媒体吹捧的《第二人生》其实只是一个BUG多多、操作笨拙、界面极不友好的大型3D聊天室,如果这样一个产品都能成为全球关注的焦点,那么将此概念进行完善拓展,将以索尼的强大商业网络进行推广,虚拟世界的梦想应该很快就会出现——至少久多良木健与菲尔·哈里森是这么认为的。然而他们却小看了



▲Home中的“虚拟化角色5号”主题村庄。

PSN 时刻相伴

所谓“游戏 3.0”，不仅是 Home 和《小小大星球》当你注册了 PSN 账号，成为了 PSN 网络社区的一员，就已然一脚跨入了索尼的“游戏 3.0”世界。从 PlayStation Store 到排行榜系统，再到 Home，PS3 的这些网络功能都是融合在一起的，玩家可以到 PS Store 中付费购买游戏的道具，可以在 Home 的陈列室中炫耀自己获得的战利品。这一切的基础是拥有一个足够庞大而且活跃的网游社区。为了弥补其起步就是领先的劣势，索尼通过网络服务的免费提供让 PSN 用户短短两年内突破 1700 万，达到与 Xbox LIVE 相同的水平。由索尼与 Xbox LIVE 成员系统的“战利品”是提高用户忠诚度与活跃度的利器，不仅有助于提高游戏销量，而且为获得奖杯投入了大量时间的核心玩家们成为 PSN 的忠实用户。Home 是 MOD 高手们转型到索尼机器的福音，能够通过便利的网络发行系统推出他们制作的小型游戏。索尼也一手培植了不少独立制作者和迷你工作室，SCE 的 Sanza Monica 工作室将很多的时间用于寻找新晋为 PSN 开发游戏。而《Flow》一炮而红的华人制作人陈星昊就是一个著名的例子。

截至 2008 年末，PS Store 的下载量已经超过 3.3 亿，其中有 1.8 亿的下载量是在 2008 下半年的时间内实现的。索尼希望 PSN 成为玩家生活的一部分。通过固件升级不断添加新内容，例如包含天气预报服务“Life with PlayStation”网络杂志《Play》等，让 PSN 成为一种生活方式。同时通过 PS3 与 PSP 的联动，让索尼的网络世界与玩家时刻相伴。



▲ Home 中的《街霸》服装与模型。

搭建这样一个虚拟世界的复杂程度，SCE 的欧洲、美国和日本三地都投入大量工程师从事 Home 计划。起初，《游戏工作室》被砍掉了《大逃亡 3》、《八天》、《天剑 2》这三款大作项目全力投入 Home 的研发，但它依然一再延期，足足推迟了一年多。2008 年 12 月，当 PSN 用户达到 1700 万时，Home 终于匆匆忙忙地投入公测，结果很多玩家对这个白搭投资的虚拟世界却是如此评价：一个漂亮的 3D 聊天室。

“游戏 3.0”是索尼为 Home 贴身打造的新词汇，Home 的网络社区与用户创作功能都是“游戏 3.0”的典型特征。由于 Home 目前仍处于测试状态，功能与服务都不够完善，因此令很多用户失望。不过从商业角度来说，Home 还算成功。根据 SCE 社长平井一夫在 1 月的 CES 展中透露，Home 进入公测阶段的半个多月后，已经有 340 万 PS3 用户下载了客户端。索尼通过收费物品实现盈利的计划也初见成果，在 Home 中有数百万件物品被购买，为索尼创造了 100 万美元的收入。对于一个刚刚投入公测的网络社区而言，这是相当了不起的数字。

Home 的另外一个盈利渠道是广告。就像《第二人生》一样，索尼将会向其他厂商“卖地”或者“收租”，各厂商可以在 Home 中建造自己的主题大厅，将其作为官方网站的虚拟世界版本，让进入大厅的玩家可以用直观的方式查看其新产品信息，或者购买游戏中的各种道具。EA、Activision、Konami、育碧、NBGI、吉嘉、Capcom 等绝大多数主要第三方都已经加盟 Home，NBGI 游戏大厅，EA Sports 综合大楼，《生

化危机 5》主题村庄等等将在 Home 陆续开通。游戏公司还可以利用 Home 举办虚拟发布会，SCE 与育碧就曾在内测期间于 Home 举办了发布会，用户可以在虚拟广场的大屏幕中看到实况录像、新作预告片等内容。非游戏公司也在积极加盟 Home，红牛公司就在里面建造了自己的空间，并且提供了《红牛空中竞速》迷你游戏。与《第二人生》一样，随着虚拟世界中的内容不断丰富，Home 的乐趣与实用性也将不断提高。随着功能的逐步完善，今后索尼在版本更新中预计还将加入能够让用户自己创造新内容的功能，使其更加接近于《第二人生》。该功能引入之后，Home 的世界无疑会以滚雪球般的速度膨胀，数以百万计的玩家将会为 Home 的世界添砖加瓦。聚集玩家的力量创造虚拟世界——这就是“游戏 3.0”的力量！

《小小大星球》是索尼“游戏 3.0”的另一个标志性产品。如果说 Home 只不过是《第二人生》的家用机版，那么《小小大星球》可以说是真正的“游戏化的 Web2.0”。关卡编辑器对于家用机并不新鲜，早在 FC 时代的《坦克大战》、《魂斗罗》等经典游戏中就已经有十分简单有趣的关卡编辑器。而将易用的关卡编辑器与网络社区相结合，就发生了化学反应。由玩家创作关卡并上传到网上与全球玩家分享。这种概念就像视频分享网站 YouTube 一样，让《LBP》成为一个内容不断膨胀的网络社区，并且通过玩家之间的互相宣传提高游戏销量。《LBP》另外一个精明的商业模式是以各种知名游戏为主题的扩展包，例如最著名的《MGS1》扩展包，让玩家能够把自己最喜欢的角色变成关卡、雷电等角色，并且使用新增的喷漆枪等道具创造出《MGS》主题的关卡。这些付费下载的内容不仅为索尼与第三方创作了新财路，而且也能让《LBP》在新推出的新扩展包中实现关卡创造的无穷可能性。

由于《小小大星球》的设计概念非常前卫，一时间难以为玩家所接受，游戏在北美发售首月仅在销量榜中排名第八，作为 2008 年索尼投入宣传预算最高的游戏，这确实是一个令人失望的成绩。不过平井一夫在 CES 中表示，截至 2008 年末，《小小大星球》全球销量超过 130 万套，玩家共创造了 80 万个关卡；2 月初，根据荷兰 PS3Hype 网站报道，《小小大星球》销量已突破 200 万。

所有 Web2.0 网站在投放初期都不可能立刻成为社会现象，这种需要依靠用户建造的网络需要一段较长的导入期，拥有了一定数量的用户并创造出较为丰富的内容后，才会进入高速发展阶段。Home 与《小小大星球》虽然还没有成为社会现象，但他们代表了未来的方向。也许很多年后当我们回首 2008 年，会发现这是游戏 3.0 纪元的元年。



▲《小小大星球》游戏中的克劳迪和菲罗斯。



▲以网络社区为乐趣的《动物之森 城市人》。

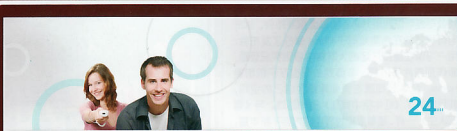
任天堂：深藏不露

Kyle Gabler 头上白发斑斑，与他略显稚气的脸庞显得很不相称。他站在旧金山里克夫特酒店的会议厅讲台上，形容憔悴地将他的笔记本上投影机，向济济一堂的记者们演示他的心血。这款游戏叫《World of Go》，它是任天堂 WiiWare 在北美的首批游戏之一。Gabler 为了这个预告片熬了一宿，虽然演示很成功，但他对接下来的试玩部分很担忧。那天他一直祈求老天保佑，希望记者们在操作时不会出现死机。Gabler 的两人工作室 2D Boy 的命运全靠这款游戏只能是小小级别的游戏。

对于习惯大制作的大发行商而言，WiiWare 可能只是一个可有可无的网络服务，但在独立创作者而言，这是天赐良机，他们可以把自己的游戏交给任天堂这样的大公司，可以让数千万玩家看到自己的游戏。在游戏产业里，2D Boys 这样的迷你工作室多如牛毛，很多工作室还没给自己的游戏找到发行商就已经匆匆倒闭。WiiWare 与 PSN 和 XBLA 一样，是任天堂为迷你工作室和独立开发者提供的一个机会。它为小人物们提供了一个大舞台。《World of Go》原本是 PS 为 PC 开发的一款游戏，Gabler 与伙伴 Ron Carmel 放弃了 EA 的工作，用了 2 年的时间开发该作。中途任天堂找到他们，告诉他们任天堂正在打造一个能够将游戏直接卖给玩家的网络销售渠道。

与大投资大制作一统天下的 PS3 和 X360 相比，Wii 对于小型游戏有更大的生存空间。一个普通的独立游戏开发者也能做出《Wii Sports》、《第一次的 Wii》那样的游戏。任天堂希望 WiiWare 能够为 Wii 带来“它们创造的激情”，它们就像“好莱坞的独立电影”。

WiiWare 只不过是任天堂网络战略的一个小环节，表面上对网络并不热忱的任天堂



与索尼和微软有着相同的目标——让 Wii 成为网络时代的标准娱乐终端。任天堂将 Wii 的界面设计成一个“频道”，就是希望让 Wii 通过网络连接为用户提供娱乐与资讯，以电视一样简单方便的方式为玩家提供网络娱乐。WiiConnect24 功能的设计宗旨就是让 Wii 与有线电视一样时刻在线。在 2006 年 9 月的 Wii 英国发布会中，岩田聪曾说：“任天堂已经在扩大市场的道路上走出了四步，分别是 NDS、触摸世纪、Wi-Fi Connection 和 Wii。Wii 频道是任天堂走出的第五步。”2007 年 10 月，岩田聪在公开 WiiWare 时表示，网络将成为任天堂下一个阶段的重点。事实上自从 2006 年以来，岩田聪在各种发布会的演讲中

几乎一直都在提网络概念。任天堂早已与日本最大的电信公司 NTT 结成战略联盟，为 Wii 打造最为简单易用的网络服务，而 NTT 表示希望能够借助人气无法阻挡的 Wii 让他们的光纤网络服务普及及速度。

PSN 与 Xbox LIVE 的用户主要是核心玩家，而 Wii 则是面向休闲用户，因此任天堂为 Wii 开通的网络服务都是一些生活化的小功能，例如照片服务、在线投票、天气预报、新闻、电视节目预告等，没有花哨而遥远的概念。作为 Wii 标志性产物之一的 Mii 是任天堂激发玩家创造力的一个成功设计。这种可以应用于众多游戏的角色定制系统因其简单而有趣的特性更容易为非核心玩家们所接受，也使得任天堂的网络社区更为活跃。

虽然目前为止任天堂在 Wii 的网络服务方面并没有大动作。但从岩田聪的数次发言中可知任天堂的网络战略部署已久。将《怪物猎人 3》从 PS3 阵营强行拉到 Wii 的旗下，就是 Wii 今后将大力发展网络的一个重要信号。《怪物猎人 3》拯救了 PSP。《魔兽世界》拯救了欧美网游业。真正的超大作有改变平台命运的力量，预计将于夏季发售的《怪物猎人 3 tri》完全有可能让 Wii 夜间变成一部面向休闲见长的主机。今后的《勇者斗恶龙 X》也有可能以网络模式为卖点。更何况任天堂还有轻易突破千万销量的《马里奥赛车 Wii》以及标准的网络社区型游戏《动物之森城市人》。表面上网络实力最弱的任天堂反而最有可能成为家用机网络时代的中流砥柱。岩田聪相信，不用多久“Wii 将改变电视与网络的关系”。



微软：Xbox LIVE新时代



索尼与任天堂是先有主机后有网络，而微软是先有网络后有主机。1999 年，比尔·盖茨在 PS2 公布之后批准了 Xbox 计划，因为 PS2 具备的网络功能让盖茨看到了索尼的野心，看到了电子业巨头从家电市场发展网络战争可能会对微软的未来造成冲击。当比尔·盖茨提出“数字十年”计划时，就已经看到了未来所有的客厅都将通过网络连接，盖茨相信作为家庭网络终端的只能是微软的产品。在 Xbox 计划正式启动的同时，Xbox LIVE 也已经在同步规划中。在盖茨看来，它的重要性超过了主机本身。即使未来 Xbox 不再以主机的实体存在，Xbox LIVE 也会一直延续下去，这是将全世界连接的 LIVE 计划的一个重要环节，与 Windows LIVE 一样重要。

在 Xbox LIVE 开通的 6 年后，微软开始从它的身上获取源源不绝的利润。Xbox LIVE 团队规模从 6 年前的 10 人增加到现在的 400 人。Xbox LIVE 拥有最稳定优质的网络服务，有最核心忠诚的用户，微软骄傲地说：“我们已经不可能被超越。”在网络的世界里，微软惧怕的对手只有谷歌。对它来说，索尼只不过是一个门外汉。虽然 PSN 的发展速度似乎比 Xbox LIVE 更快，但微软拥有的是真正以他们的服务付费的用户，它以优质的网络为基础，创造了更具盈利性的商业模式。截至 2008 年末，Xbox LIVE

用户达到 1700 万，Xbox LIVE 卖场实现了 10 亿美元的销售额，2008 年用户在 Xbox LIVE 卖场中的消费额提高了 84%。

不过微软还是从索尼那里偷师了一回。去年秋季更新的“新 Xbox 体验”(NXE)融入了 Home 的设计元素，更注重网络社区。由 Rare 设计的 Avatar 系统让玩家拥有了自己在社区中的形象。Xbox LIVE 总经理 Marc Whitten 说：“我们对 Xbox LIVE 彻底改造的目的就是使其更简单而社会化。过去的 Xbox LIVE 只是静态的体验，而现在它是真正的社会化媒体娱乐中心。”NXE 的设计处处体现了游戏 3.0 时代的特征，Avatar 系统带给玩家个性化的同时，也通过新服装和主题的下载为微软创造了新的收益源。被推迟发布的“Xbox LIVE 黄金时间”是活跃 Xbox LIVE 社区的催化剂，让玩家可以用自己的 Avatar 参与到类似于电视问答节目的竞赛节目中，而且还有机会赢得大奖。

更能反映游戏 3.0 精神的是 XNA 创作者俱乐部。早在 2007 年，微软就推出了 XNA Game Studio。这套功能全面的开发工具让普通玩家也能制作出复杂的游戏，也只有软件帝王微软才能设计出这种易用而功能强大的软件。该软件发布后不久，下载量就超过了 80 万。掌管 LIVE 事业的 John Schappert 说：“现在已经是游戏产业向所有游戏创作者敞开大门的时候了，让所有人都能与全世界分享他们的作品。我们的目标是推动游戏世界里的创意与社会化革命，就像数字音乐与视频分享的革命一样。”

比起《小小大星球》，XNA 创作者俱乐部更接近于众多 MOD 者参与的 Valve Steam 系

统。用户可以自由创作任何游戏，将作品提交给玩家们组建的创作者俱乐部审核，通过之后就可以在 Xbox LIVE 上发布。制作者可以将游戏定价为 2~10 美元，自己获得 70% 的收入。由于 Xbox LIVE 有更好的防盗版机制，那些在卧室或车库里制作游戏然后通过互联网发布的独立程序员们纷纷转向 XNA。比起面向小型游戏开发商的 XBLA，XNA 具有更大的创作自由，也不需要通过微软的层层审核。让普通玩家也有创作游戏并从中获利的可能。

与喜欢打概念牌的索尼相比，微软的网络战略更为务实，它的网络技术并非索尼能够比拟。如果微软愿意，它也可以迅速将 NXE 升级为一个类似于 Home 的世界。不过微软的 Greenberg 曾经颇为不屑的说：“Home 是一个落伍的概念……”但微软没有小看游戏 3.0 的力量。由于在 Web2.0 时代比谷歌慢了一步，微软已经尝到了全民，现在没有人比他们更清楚新网络时代里全民创造的可怕力量。在微软跨入第二个“数字十年”时，Xbox LIVE 也在向 NXE 的进化中进入了新时代。微软知道，这将会是由玩家做主的时代。



特别企划
SPECIAL
FEATURE

拿什么拯救你

是什么让日式RPG走入了困境?

从电视游戏诞生开始,它就一直肩负着“角色扮演”的使命。即玩家在游戏中会被赋予各种各样的身份,体会经历。这已经被制作人员设计好,但却足以吸引你我的传奇经历。而随着游戏产业的发展,游戏的类型也在不断地被细化中,而我们今天的主题正是曾经最受玩家追捧,但在如今这个时代向次世代全面转移的过程中逐渐被冷落的“日式角色扮演游戏”(JRPG)。究竟是玩家的游戏习惯发生了改变,还是游戏制作厂商的制作理念走上了“绝路”的道路,所谓“美式玩家与日式玩家不可调和的矛盾”最根本的问题又在哪里,且听小编们给你慢慢道来……

游戏文化

特别企划

JRPG的兴衰

无论是对于游戏媒体还是玩家来说,要去判断一个事物的“兴衰”和略显“虚无缥缈”的影响力比起来,直观的销售数据才是让人信服的最佳手段。以下我们就根据日本专业统计机构公布的数据,来看看三个最有代表性的以家用机起家的JRPG系列作品在日本市场所发生的变化。从其中我们也不难发现,虽然游戏厂商以“利益”为主导无可厚非,但是一味地推出续作或复刻作品从表面上来看系列的生命力似乎得到了延长,不过制作周期的缩短也同样使游戏的整体素质为了一个更加难以控制的不确定因素。其中那逐渐减少的或许并不仅仅是销售数字,而是系列苦心经营多年才换来的良好口碑。

勇者斗恶龙系列

作为日本的“国民级游戏”,传统的设定和通俗易懂的剧情是系列获得成功的关键所在,而和其他强调奇幻元素的不同类型游戏比起来,虽然系列作品看起来有些平庸,但相对较低入门门槛

也利于吸收新玩家,因此系列作品的销量(包括复刻作品)也一直维持在一个相对稳定的水平。不过近段时间间闹得沸沸扬扬的“DQ IX”延期事件”同样使系列作品陷入了新的困境,究竟新作能否保持以往的辉煌,现在仍然是一个谜。

最终幻想系列

作为日式角色扮演游戏走向国际化的典范,系列每作“自成一派”的系统和剧情都是让玩家游戏中的CG也成为了游戏厂商开发实力的综合体现,尤其是在强调视觉冲击力的欧美游戏面前成为了吸引眼球的一大法宝。



系列正统作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量
最终幻想I	FC	1987.12.18	52万
最终幻想II	FC	1988.12.17	76.7万
最终幻想III	FC	1990.4.27	140万
最终幻想IV	SFC	1991.7.19	144万
最终幻想V	SFC	1992.12.24	245万
最终幻想VI	SFC	1994.4.2	255万
最终幻想VII	PS	1997.1.31	328万
最终幻想VIII	PS	1998.11.11	350万
最终幻想IX	PS	2000.7.7	271万
最终幻想X	PS2	2001.7.19	233万
最终幻想X-2	PS2	2002.5.16	16万
最终幻想XI	PS2	2006.3.18	232万

系列复刻作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量
最终幻想I-III	FC	1994.2.27	145.78万
最终幻想IV	PS	1997.3.21	261.76万
最终幻想V	PS	1998.3.19	151.75万
最终幻想VI	PS	1999.3.11	67.36万
最终幻想合集	PS	1999.3.11	412.14万
最终幻想II	WIS	2000.12.9	377.36万
最终幻想III	WIS	2001.5.5	241.01万
最终幻想IV	WIS	2002.3.28	268.62万
最终幻想II	PS	2002.10.31	129.73万
最终幻想III	PS	2002.10.31	137.76万
最终幻想III	NDS	2006.8.24	1008.20万
最终幻想IV	GBA	2006.10.12	259.92万
最终幻想V	GBA	2006.11.30	281.19万
最终幻想VI	PS2	2007.1.19	124.83万
最终幻想III	PS2	2007.6.7	780.57万
最终幻想III	NDS	2007.12.20	624.75万

市场占有率的变化

看完了以上的销量数据后,接下来关于“市场占有率”的分析相信也会让大家对角色扮演游戏在日本市场的形势有一个更明确的认识。和20世纪末期的全盛时期相比,截至

2008年度的销量统计为止,角色扮演游戏在日本游戏市场的占有率已经萎缩了一半以上。因为在高速发展的现代社会,游戏消费群体更倾向于短小

精悍但又不失爽快的复合类游戏,能拥有耐心去细细品味角色扮演游戏的核心玩家已经不再是市场的主力军,取而代之的则是注重休闲娱乐的轻度玩家(即Light User,或游戏产品的潜在消费群体)。

RPG占有率(以每年TOP50的数据为准)

年份	RPG作品销量(部)	市场全产销量(部)	占有率(%)
2000	13321100	29584000	52
2001	7448000	28500000	31.4
2002	8580000	22870000	37.5
2003	8275000	22918000	36.1
2004	12029000	25991000	46.2
2005	9209000	22812000	22.2
2006	10520000	36513000	28.8
2007	8366000	31627000	26.4
2008	8994000	31552800	22.2

系列正统作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量(部)
勇者斗恶龙	FC	1985.5.27	150万
勇者斗恶龙II 众神的恩惠	FC	1987.1.26	240万
勇者斗恶龙III 传说的终结	FC	1988.2.11	310万
勇者斗恶龙IV 导引者	SFC	1992.9.27	280万
勇者斗恶龙V 天空的新娘	SFC	1989.12.9	319万
勇者斗恶龙VI 伊拉图斯的战士们	PS	2000.8.28	309万
勇者斗恶龙VII 天空、碧海、大地与迷途的公主	PS2	2004.11.27	355万

系列复刻作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量(部)
勇者斗恶龙I-III	FC	1993.12.18	1205697
勇者斗恶龙III 传说的终结	FC	1996.12.6	1010989
勇者斗恶龙I-III	GB	1999.9.23	763700
勇者斗恶龙III 传说的终结	GB	2000.12.8	638179
勇者斗恶龙IV 导引者	PS	2001.11.22	1173871
勇者斗恶龙V 天空的新娘	PS2	2004.3.25	1614806
勇者斗恶龙IV 导引者	NDS	2007.11.22	1214610
勇者斗恶龙V 天空的新娘	NDS	2008.7.17	1176082



传说系列

作为 NBGI 长盛不衰的系列，每作都围绕
着不同的“主题”而展开是游戏剧情最大的魅
力所在。和前面两位“前辈”比起来，系列作
品的销量起伏较大，这不但与系列作品所涉及
的平台数量有关，近几年将系列重心从家用机
转移到掌机的行为也使其丢失了很多家用机版
的支持者，而续作之间的间隔周期过短同样是
造成玩家审美疲劳所不能忽视的一大因素。

系列正统作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量 (套)
幻想传说	SFC	1995.12.15	248879
宿命传说	PS	1997.12.23	829271
永恒传说	PS	2000.11.30	669248
宿命传说 2	PS2	2002.11.28	762861
仙乐传说	NGC	2003.8.29	322779
重生传说	PS2	2004.12.16	596493
神迹传说	PS2	2005.8.25	342779
深渊传说	PS2	2005.12.15	556465
风间传说	NDS	2006.10.26	205541
无泪传说	NDS	2007.12.6	210897
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	Wii	2008.6.26	212408
薄暮传说	X360	2008.8.7	161070
心灵传说	NDS	2008.12.18	212477

系列复刻作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量 (套)
幻想传说	PS	1998.12.23	550394
幻想传说	GBA	2003.8.1	134608
仙乐传说	PS2	2004.9.22	384312
永恒传说	PSP	2005.3.3	193541
幻想传说 全程语音版	PSP	2006.9.7	112367
宿命传说	PS2	2006.11.30	367998
宿命传说 2	PS2	2007.2.15	114757
宿命传说 导演剪辑版	PS2	2008.1.31	142301
重生传说	PSP	2008.3.19	83016

系列外传作品一览

游戏名称	机种	发售日	累计销量 (套)
世界传说 光明神话	PSP	2005.12.21	236978
世界传说 光明神话 2	PSP	2009.1.29	212765



如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点;
如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

✉ 电子邮件: ucg@ucg.com.cn ✉ 邮政信件: 兰州市歌家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

本期奖品由超技电子商行独家提供

BLAZEPRO® 超技

本期大奖

3 名

PS3 专用无线键盘

5 名

二等獎

PSP 防震盔甲

5 名

PSP 专用迷你喇叭

5 名

三等獎

Wii 方向盘

本期特别赠送 超技各种周边产品 (随机抽取) 20 名

影像清晰度

肇庆 谢英: 本期的光盘内容十分精彩, 尤其是《FIFA AC》的预告片 and “一球成名”, 影像的画面确实有了很大的提高。

昆山 常美芳: 借着这期光盘采取了新技术的时机, 我终于可以把对光盘一直以来的意见一吐为快了。其实在我看来, UCG 的 DVD 光盘

光盘中的彩蛋

上海 刘磊: 本期光盘真是太帅了, 本来我是匆匆在 DVD 里看了就放起来了, 没想到杂志细看的时候发觉原来这盘里还有内函, 用电脑打开里面还有 10 首歌, 小编们真是太贴心了~

桂林 赵颖: 如今后能在光盘里加点 PC 支持的游戏大小、自制软件、热门 MP3 也都不错啊。本期送了“2008 年度十大金曲”是个很好的开端嘛。

从上期开始我们改进了技术, 使得我们自己制作的影像清晰度有明显提升, 已达到 48p 的标准。自己制作的影像主要是新作影像以及试玩报告, 至于本身画质就欠佳的影像以及读者的影像投稿则无能为力。本期 DVD 里面我们自己制作的影像非常多, 在保证清晰度的情况下整个碟的时长不

很多内容远远没有达到 DVD 的画质, 可以看出部分预告片 and 新作试玩的画质通常比较好, 而“热血篮球”和前段时间的“斗鼠”这些内容就可以用比较粗略来形容了, 当然这也有可能和客观条件有关, 不过这随着 DVD 后感觉确实有所改变, 不少内容的清晰度都有所提升, 在这里赞一个! 希望你们可以继续保持。

很感谢各位读者给我们提出的建议, 在光盘里放入一些小礼物这个改变在以后也会继续坚持下去的, 小编们也会根据读者的建议不断做

纠错板

Email 吕齐无冕: 春节合刊 45 页关于《NBA Live09》的年鉴里面居然写的是“观众不再是制片人”, 应该是“制片人”吧, NBA 的观众都是制片人了那还有得?

Email 你就会玩: 小编们最近是否接触得多《横行霸道 IV》和《灵魂能力 IV》等大作, 以至于在 X360 年度最佳游戏中把《神鬼寓言》也写成 IV 了, 还有火云大哥是不是由于知道了《怪物猎人 3》的最新资料所以太热血沸腾了, 在介绍雄火龙清翔攻击时把前几作写成了前奇作, 这些需要改正一下。

关于杂志降价的疑问

Email 志韦恩: 当喜气洋洋的新年过后回到平静的生活时, 在家中午睡时, 左翻右翻, 终于翻到 UCG 出炉了——正当店员把 UCG 放到我面前的时候, 书面的一行大字吸引了我的眼球: “新年优惠价 9 块 8!” 大盒版赠送。我知道 UCG 一直服务广大读者的宗旨就是: “为读者只走一条道, 那条道叫做厚道!” 但当我拿在手上手时却发现好像比之前的薄了 3 到 4mm, 连海报都……orz。

Email 泰兴 张海军: 价格很重 9.8, 感觉是挺好, 但页数少了, 而

本期问题

1. 本期杂志您最喜欢的内容是哪一个? 最不满意的又是哪一个? 如果 10 分为满分, 您会给我们打几分?

2. 您对本期的光盘内容有何评价? 您想在光盘中看到什么样的内容?

3. 您对我们光盘中加入的礼物有什么意见和建议?

在价格回归 9.8 元之后, 我们收到了很多读者的来信, 除了大部分对降价表示支持的信任之外, 也有一部分读者仍然抱有一些疑问, 在这里就再向大家说明一次: 由于受到成本影响, 这次降价回归 9.8 元的同时, 杂志的页数也改回了原有的 112 页, 不过我们的光盘仍然保留了服务后的大光盘, 在提升刊例清晰度的同时也增加了一些小礼品, 希望大家能够满意。

本期改进

从本期起将尽量压缩书刊广告的篇幅, 以便腾出更多页面来刊登实质性内容, 同时 will 将新专栏栏目目至最后。

1B2A 互动信箱礼品名单

姓名	城市	姓名	城市
太原 葛姗姗	北京 何斌	南昌 程 齐	佛山 梁彬雄
芜湖 胡心怡	北京 刘险冬	东莞 高 勇	上海 何 奇
青岛 孙俊一	哈尔滨 刘宗亮	东莞 黄钟扬	江门 余崇豪
生州 吴逢佳	成都 王 焱	无锡 郑 鹏	肇庆 张 建
大石桥 张汉洋	广州 杨福强	天津 王敦峰	太原 石健豪
		天津 张 岩	韶关 钟 毅

■ 我们每一期都会从回答本期问题提问, 来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品, 写信筒信件及 Email 都有均有机会获得礼品, 请务必注明自己的真实姓名和准确的通信地址, 邮政编码, 最好能留下电话号码, 以便我们发放礼品。

读编交流
互动信箱

问题小诊所



@ 最近购入了一台 NDSL (港版), 不知道 680 元的价格合理吗? @ R4 可以兼容目前所有的游戏吗? 有没有 R4 是只能插 4G 以上容量 TF 卡的? [629053811]

▲ 根据目前港版行货 NDSL 的价格换算过来, 要买到全新的机器大约需要人民币 900 元左右, 如果你是以 680 元的价格购买到主机, 那很有可能就是二手的了。@ 虽然 R4 的内核自 1.18 版之后就再没有继续更新, 不过用它运行目前的大多数游戏都是没有问题的, 而根据官方公布资料, R4 并不存在“只能插 4G 以上容量 TF 卡”的版本, 而且在购买烧录卡时, 你一定要注意超过 4G 的 TF 卡在“SD”和“HCSD”两种规格, 后者是无法被 R4 卡正确识别的。

《精英 3》 限定版主机中附带的手柄充电电池法和无电套件用时长得好好的, 没电了插上机器就可以充电, 最开始显示为红灯, 充好后变为绿灯。不过最近情况变成了没电后插上充电器, 红灯只亮 5 分钟左右就变成绿灯了, 拔掉电线后系统马上提示“没有连接手柄”(就像手柄没装电池那样), 完全不能充电了……仔细回想一下, 由于前段时间一直没玩, 所以手柄也没用过, 我把电池上的金属触点都仔细擦拭过了, 但情况依旧, 不知道到底是怎么回事呢? [上海 ahoo]

▲ 关于手柄充电异常的问题最近的确有不少读者都发来信件询问, 虽然大家都会猜测一些可能诱发问题的情况, 但实际情况并没有大家想象中的那么复杂, 只是单纯地充电电池损坏了而已。官方目前针对这种情况给出了两种解决方案: 一是重新更换新的充电电池, 一是直接使用五号电池来保证手柄正常工作。

硬件 HARDWARE

@ 我是用显示器玩 PS3 的, 不过上面只有一个音频接口, 但是 5.1 声道需要 5 个, 请问 PS3 如何才能接 5.1 的音箱呢? 另外好像音箱有 5.1 音箱是直接有 HDMI 或光纤接口的, 就算也很贵。之前也询问过一些朋友, 有人说可以通过功放或调音器转接, 但是后来我发现这些东西好像都要几千甚至上万, 大大超过了 PS3 本身的价值, 所以我想知道用 PS3 实现 5.1 声道的最省钱和实用的方案是哪一个呢? 如果必须用功放或调音器, 能不能推荐一下比较实惠的品牌和型号? [不知道谁拉的带光纤接口的音箱 Z5500 怎么样? [Rezeze]]

▲ 目前实际情况的确和你说的一个, 如果要用最省钱的方式达到你的要求, 性价比最高的方案就是购买发烧 Z5500 的音箱, 以通过 PS3 的光纤来输出 5.1 声道的音响效果。另外根据晴天从编辑部所在地了解的价格来看, 目前这套音箱的价格已经跌到 3000 元左右, 就产品品质来说, 算是一个适合出手的价格了。

@ 我的 PS3 是 80GB 韩版, 我用 HDMI to DVI 线 (非转接盒) 连接清华同方显示器 (最高 1440×900 分辨率), 显示器收到了一个 720×480 59.9Hz 的信号但是——直屏屏, 用 AV 线却是正常的, 后来我发现即使没有显示设定中调到 HDMI, DVI 仍然可以收到了 720×480 59.9Hz 的信号, 但 PS3 关机后或拔掉 HDMI to DVI 线时则显示无信号, 请问这是怎么回事呢? [seeps3]

▲ 出现无法显示图像的情况很有可能与 HDMI 接口有 HDCP 数字保护有关, 而也正是因为这种保护保护措施, 才导致在转接的过程中系统自动屏蔽了图像输出 (这也是你为什么看不到画面的具体信息, 但显示器却一直黑屏的原因)。目前要解决这个问题你可以考虑使用以下两种方法: 一是使用色差线通过转接盒 (例如 HD VGA RUSH) 输出 DVI 信号, 一是直接更换带有 HDMI 接口的显示器。

▲ 买了 PSP 有一年多, 无线功能正常工作, 也拜托过同学帮忙下载特典。一次家里买了个无线路由器 (D-Link), 我就想让 PSP 上网, 但说异的是使用笔记本看可以正常上网, 而用 PSP 搜索无线热点时却总是出现“内部错误 (000000001)”的提示, 就连平时没有无线信号时也是这样……按理说当路由器发出信号时, 即使有密码限制也应该会有热点的名称显示吧? 请问网络到底出在哪呢? 该如何解决? [目前系统版本为 3.71M33-2] [北京昌平 李世伦]

▲ 你遇到的情况普遍存在于 3.71M33 的系统版本中, 出现“内部错误 (000000001)”比较常见的原因就是搜索不到无线网络, 而这并不代表主机硬件存在故障, 搜索功能还是可以正常使用的, 这点你可以完全放心。建议你检查一下 PSP 的 WLAN 开关是否正常开启, 并确保你使用 PSP 搜索热点的位置和无线路由器之间并不存在明显的干扰源 (例如金属制物体、玻璃等) 后再进行尝试。

@ 我的 PS3 最近, 目前遇到的最大问题是玩某些游戏时必会死机。比如《异说: 最终幻想》在创建存档并输入姓名时按 START 键有很大几率死机, 而进入游戏后, 玩不到 20 分钟也会死机, 重启进入游戏选择“LOAD GAME”竟然有时还会出现弹出存档画面, 之后即顺利存档, 玩一下又死机了……《危机之源 最终幻想VII》也有类似的问题。我尝试过更换 ISO 也没有办法解决, 而会死机的 ISO 在朋友的 PSP 相同系统下则可以完美运行, 不在朋友, 请问这是机器的问题吗? [奶威]

▲ 由于你在来信中已经提到可以运行以上两个游戏, 而且玩《怪物猎人 携带版 2nd G》等其他游戏时并不会出现死机, 所以基本上可以排除主机硬件故障、系统版本过低、引导方式设置错误等因素, 建议你先重新开机按 R 键进入“恢复模式”, 选择 Advance Format factory 并 reset Settings 将系统恢复为默认设置再行尝试, 如果问题依旧的话, 你可以考虑将系统先升级到 4.01M33, 之后再升级到目前最高的 5.00M33-6 应该就能解决问题了。

@ 我过平时买了 PSP-3000, 有几个小问题想请教一下。@ 为什么有的 MP3 在 PSP 里显示的是乱码, 有什么办法能过去吗? @ 我是否要对系统进行及时更新呢? 买的时候系统是 3.52, 但 UMD 游戏看到更新版本为 3.52 (比如《恶魔城》, 不是过时了吗?) PSP-3000 是不是不是 ISO 的游戏? @除了格式支持 MP4 视频格式外, PSP 还能支持其他的格式吗? 看到网上好多 RM、AVI 等格式, 不知道能用吗? [MICHAEL]

▲ MP3 显示为乱码是由于歌曲名称和系统文字编码不符所造成的, 你可以在 XMB 界面依次选择设定 - 主机设定 - 文字设定, 然后根据语言 MP3 具体的名称来选择需要更换的编码, 其中日文对应 Japanese Shift-JIS (932), 中文简体对应 Simplified Chinese GBK (936), 中文繁体对应 Traditional Chinese Big5 (950)。@更新最新系统版本最大的好处就是可以享受很多以前版本所不具备的功能, 当然如果你只是用来玩游戏或看电影的话, 并不需要频繁地进行升级。@目前 PSP-3000 并没有破解, 所以无法安装自制系统或运行 ISO 游戏。@官方系统只支持播放 MP4 的影音文件, 你在网上看到的 RM、AVI 文件虽然无法在 PSP 上直接使用, 但是可以通过转接软件“暴风转码 2009” (最近推出的一款转换速度与质量都非常不错的软件) 将它们转换为 MP4 格式在 PSP 上播放。

游戏 GAMES

@ 虽然 PlayStation@Home 于 12 月 11 日全球开始公测, 但我到现在一直也没有登录上去。原本期待时间到最高了, 每次登录还是会提示“Request timed out/HUBPS3_SVM1/unity/unityNplog.in.jsp”, 之后上各大论坛也发

现好像讨论 PS HOME 的人比较少, 所以就问问小编这到底是怎么回事? 我使用的是小区宽带 LAN (PPPoE), PS3 用的无线网络连接, 路由器是 DLINK 的 DI-624+A 型号, 难道是路由器上还有什么设置吗? 不过我家里的其他电子设备, 笔记本, iPhone, PSP, NDSL 等等都连接正常, 用 PS3 下游戏补丁, 系统更新等等都没有问题……另外 PS3 的无线网卡是 802.11n 的吗? (Malik Kinte)

由于你能够使用 PS3 下游戏补丁和系统更新, 就说明无线网络设置并没有问题, 而 Playstation@Home 登陆困难其实在国内的 PS3 玩家中也属于一个比较普遍的现象, 这主要跟你所使用的网络对官方服务器的访问速度有关, 如果不更换其他网络进行尝试短时间内估计很难得到解决。另外根据 PS3 说明书上标识的主机参数, PS3 的无线网卡目前只支持 IEEE 802.11b/g 的无线网络协议, 更高级别的 802.11n 协议可能无法与其兼容。

本人近期买了 X360, 在玩《信賴鈴音》时遇到了两个问题。①游戏中的必杀连携是当 Harmony Chain 字样出现 0.X 秒后按, 还是提示出现的同时按必杀呢? 我的队伍等级到了 LV8, 但是老是发动不了必杀连携, 基本只能连出 3-4 下, 最后 2 下怎么也连不上, 是不是我按键的时机有问题? (应该不是站位和必杀距离的问题, 都是近身的无吹飞特性的必杀) ② Harmony Chain 的提示分为红、绿、黄三种颜色, 它们有什么分别吗? 是不是出现的颜色不同, 反应的时间也不同? 还是纯粹是好看的摆设? [259135595]

①六连携的输入方法其实就是连续按键, 因为队伍等级 LV8 时, 每连携一次, 按键功能就会随机变化一次, 所以比较巧妙的办法就是眼睛盯着画面中部下方的指令提示, 而不是画面上的角色。例如必杀技一开始是 B 键, 按了之后变成了 A 键, 接着就变成 A 键, 之后又变成 B 键再连点 B 键。由于游戏的输入判定方面比

较宽松。用这个方法只要满足六连携的条件, 一般不会失误。②其实你只要仔细观察 X360 的手柄颜色发现, 红、绿、黄三种颜色正是对应 B、A、Y 键, 并不存在反应时间的差别。

我买了一台港版 PS3 和《灵魂能力 IV》, 请问如果我要联机游戏的话, 是选择港版还是日版呢? ②注册了一个日版的 PSN 账号并下载了 600 日元的追加包, 请问这些内容可以在港版游戏里使用吗? [dong1211334]

PS3 版《灵魂能力 IV》联机是采用“点对点”的方式, 即两名玩家间的网络直接互连连接, 并不会通过服务器进行中转, 所以不存在连接港版还是日版的问题, 至于对战时是否流畅, 也主要要看你和对手的网络之间的连接速度而定。②港版《灵魂能力 IV》的具体内容虽然和日版相同, 但是在日版下载的服装包是不能直接在游戏中使用的。



由于你多次在栏目中给大家强调过“劣质 D 版光盘”对光头的损害, 所以很早以前不少玩家就开始找来曾经刊登过的“刻录游戏盘”相关内容, 希望通过自我学习来达到刻录游戏并延长主

机寿命的目的, 而今天我们要着重为大家介绍的内容是最近询问度比较高、与 Wii 游戏刻录相关的内容, 希望能帮助大家找到问题的症结所在, 尽快享受到自己下载并刻录游戏的便利。另外晴天

在这里也要感谢热心读者“大白鲨”所发的邮件, 指出了在上期《抵抗 2》的相关问题中存在的一个小漏洞, 下面就让我们一起来看看他们给我们的官方权威解答吧。

《抵抗 2》无法网战解答补充

除了上期晴天在回答中提及的“主机家长控制”这个内外, 咨询官方后我们得到了另一个可能发生该问题的原因, 那就是“注册 PSN 时所填写的年龄”, 即玩家在注册 PSN 时所填写的出生日期到现在未满 16 岁, 同样也无法正常启动本作的网战模式。如果问题是由于后者而引起的, 解决方法有以下两种: 一是等到目前注册 PSN 账号解除年龄限制(最好大于 20 岁); 二是重新注册一个新的 PSN 账号, 将年龄填写为大于 20 岁。

最近我用刻录机自己刻了一些 Wii 的游戏玩, 但不知道怎么回事显示无法读取光盘? 我用的是三菱的空盘进行刻录, 使用的软件是 ImgBurn (设置 4 倍速), 不是我的 Wii 光头有问题会这样? 如果是这样的话, 那普通的“DVD 清洁套装”可以清洁 Wii 的光头吗? [13712124317]

虽然出现“无法读取光盘”的情况大家都会下意识想到“光头脏”的原因, 但晴天并不建议大家直接使用普通的“DVD 清洁套装”来清洗 Wii 的光头, 参差不齐的产品质量很有可能对光头造成更大的伤害。而根据目前从众多 Wii 玩家收集的情况来看, 出现无法读取光盘情况很有可能是由于你所使用的刻录光盘, 或刻录时的一些相关设置不正确而引起的, 下面就让我们一起来怎样才能刻出一张完美的 Wii 游戏盘吧:

①光盘的选择

目前市面上的 DVD 刻录光盘一般分为

DVD-R、DVD-RW、DVD+R、DVD+RW 四种类型, 其中 DVD-RW 和 DVD+RW 属于可多次复写的光盘, 由于随着使用时间的增长, 光盘数据的读取也会越发困难, 所以不建议大家使用。而 DVD-R 和 DVD+R 相比, 使用 DVD-R 刻录 Wii 游戏盘一般很少出现无法读取的现象, 所以以下的內容我们将针对使用 DVD+R 刻录来进行说明。

②确认刻录机

首先我们要确认所使用的刻录机是否支持“BookType”这个特性, 比较简便的方法是登陆专业的光驱网站 (<http://www.videohelp.com/dvdwriters>), 然后在“Search DVD Writer”一栏中填写你所使用的光驱型号(可以在计算机的设备管理器中查看, 而且搜索前不要勾选下方任何一项目), 点击“Search”会在下方显示查询结果, 找到自己的光驱型号确认后方的“Connection Buffer”一项中是否为“BookType/BitSetting”, 如果是则跳转到第四步, 如果不是则继续下一步。

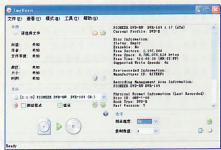
③刷写刻录机

为了让刻录机支持“BookType”这个特性, 我们首先要前往刻录机的官方网站下载最新的“光驱固件”, 然后再在以下网址 (<http://ata42.cdfreaks.com/MCSE>) 点击页面下方的“Download latest MediaCodeSpeedEdit.zip”下载软件, 接着将其解压后运行“MediaCodeSpeedEdit”打开软件界面, 选择右上角的“Load”读取“光驱固件”解压后的

非 EXE 执行文件, 勾选右下角的“enable Bitsetting”后再点击右上角的“Save”完成“固件程序”的改写(改写的升级程序不会影响刻录光盘的其他功能), 最后运行改写后的“光驱固件升级程序”完成升级。

④刻录软件设置

运行 ImgBurn 选择“工具”下的“选项”, 切换到“刻录”一栏勾选左侧的“自动更改 BookType”, 然后返回主界面选择“刻录镜像至光盘”, 确定好速度后, 一定要不要忘记勾选左下方的“验证”, 这样刻录完成后软件会自动对光盘的内容进行检查, 减少因为光盘质量而无法读取数据的情况发生。而如果玩家是使用“Nero Burning ROM”, 运行程序后先取消掉创建光盘的界面, 然后选择上方“刻录器”下的“选择刻录器”, 接着在弹出的界面选定目前所使用的刻录光盘, 点击左下角的“选项”将“BookType settings”一项更改为“自动”, 最后在刻录过程中同样不要忘记将“校验数据”勾选上即可。



小编寄语

努力工作，拼命玩！



晴天

★虽然前不久还在为万圣节对自己“生的食物”发愁，但如今真正的第二次过敏症状终于让自己走进了久违的医院，并最后由医生给出了最准确的结论：“你的体质对海鲜过敏，尤其是生冷的海鲜”……在写下这段话的时候，虽然红肿的现象已经得到了好转，不过由于过敏而引发的咽炎还是让自己痛苦不堪，在这里也希望大家各位读者平时要注意饮食的安全，尤其是在食用海鲜、热带水果时一定要弄清楚自己的体质是否适合吃这些东西，“病从口入”的味道并不是开玩笑丁。

★毕竟自己上一次去就医应该都是初中时候的事情，那时候虽然没有电脑也是通过后来更有效率地展开治疗工作，但现在在医院人山人海的病情比起那时候还是相当甚远。去医院那天晴头一直从早上10点持续到下午0点才结束，穿上挂号、看病和化验等全部在自己整个看病的过程加起来可能不到半个小时，其余的时间则全部花在了排队上，怪不得现在上的班或都不愿意到“大医院”看病，如果发现有什么大问题还好，如果不是一些“小打小闹”的不良习惯，那浪费的时间可真是可惜了……

★说了那么多严重的事情（总不忘立了一些牢骚），最后说点轻松的吧。传说中“圣诞”那天当晴天、多边形、火云等人走高低阵时，起初本来没有想到有什么不妥，但当队员们送上解牌并唱了一句“情人节快乐”后，现场整个气氛突然开了起来，看看周围氛围双双对对的人，当我们的第一个想法就是“真想找个地洞钻进去”。

本期个人签名

从此和海鲜划清界限！

【游戏】最近把《斗破08》《铁拳8》项目的决赛完整完整地看了一遍（一共三个多小时），意外发现《铁拳8》的几首背景音乐非常出色，甚至接近了系列音乐最佳的《铁拳6》的水平。今年秋天，《铁拳8》能一步到位地推出《铁拳6》血战版，可音乐就都改了，也不知道能否在BGM方面更上一层楼，期待啊！

【游戏】这一期大部分的时间都给了《新剑IV》，这一作的系统很复杂，操作强度和精度要求又很高，目前大伙还处于乱斗中摸门道的阶段，虽然对2代和《新剑3.3》的基础和记忆来打，最好打得不好看，但同样有很多欢乐场面。看来《新剑IV》很有潜力竞速编辑师的年度流行游戏！

【还是游戏】前几天我买的平台什么都有可能让机的脑残PSP拿出来测试，发现有一款麻将游戏居然可以运行，于是便玩了几天。之前一切正常，心中暗喜，但很快便发现了问题：每次刚超过五番的大牌会出特效，特效一出山贼机！也就是说必须每次都翻大牌，一点一点把对手的牌都剥光，而且还要防止对手翻大牌……这真是我游戏中最难赢的极限挑战啊！

本期个人签名

看《战神III》新视频有感：头头无脑！起鸡皮疙瘩！干掉大地龙皇！



胜负师



JJ

▲最近才在自己的PS3上下载了《生化危机5》的DEMO版，虽然根本感觉4代的操作应该就不会为游戏带来太多新鲜感，但实际上玩起来居然上感，一遍一遍地玩，总是有一些细节的新发现。很多玩家都期待革新，但我觉得感觉能比一代同类的刀磨得更快更锋利其实也是一件很成功的事。

▲今年NBA的全明星赛打得真是扎实，那场面啊，虽然少了往年的娱乐感，但回头想想他们跟这些想看的还真就是这些能儿几乎无停的感觉。最后的MVP，嗯，相当主旋律。

本期个人签名

明知是大炮也得往下轰

★《DQ IX》延期了，意料之中也是意料之外，毕竟这次的宣传周期实在太短，SE倾注的精力也明显不足，再怎么宣传，临发售前居然能发现一个需要4个月才能解决的重大BUG，制作小组实在需要检讨。

★虽然《DQ IX》短期内是玩不到了，但这还有《最终幻想》可以期待一下，除了更强拟真的战斗部分值得玩外，这次游戏中的众多PVA事件也是一个亮点，相信会有不少非常有趣的剧情在等待我们。

★最近又发现，1月动画版中的《白色相簿》果然是强作，尤其是描写人物内心活动的旁白，让人看了之后能产生强烈的共鸣，真切地希望本作的PS3版游戏也能早日推出。

本期个人签名

Suara演唱的《白色相簿》ED“舞い落ちる石のように”治愈效果200%。



九兵卫



多边形

★大学的班级校友聚会几乎已经成为婚介专场了，前段时间去看文文时对新入上传婚纱照真是佩服了，看来大多数人都是在毕业4年后结婚啊！

★情人节前几天收到一封鲜花店订花的短信，说玫瑰所剩无几请早预订，心里觉得纳闷：他们怎么会是我的号码呢？仔细想想原来是3年前在他们那订过花，想起来似乎自己人生中唯一一次订花，现在在大马路上看到别人西装革履牵着美女，不知为何觉得好滑稽……

★上次说到家中的破空调在雨中报废，前些天搬家时本来打算扔掉，但是那巨大的块头实在不知道往哪搬，连搬家公司的人也懒得看，无奈只能让他们免费搬到新家。几天后在不报任何希望的情况下叫了师傅来修理，想不到居然只花了50块钱就修好了，真是神奇啊！比起电脑和游戏机，果然还是想不懂技术含量的东西便宜！

本期个人签名

不就是一个破轮子吗？

○他们这是第几次全明星发疯了？你不能说他们每次都是因为咱中国人多，另找借口说上啊！这说明中国篮球速成是理智的，不过话说回来，这么多了，他们还是完全没有融入国际联赛中去，每次看能上去就赛一个两分然后跳下来和咱一起围观也没劲啊，唉，学会玩吧。

△情人节那天加班加到晕头，都忘了那天是情人节，约火云晴天等人出去吃饭，发现到处都是人满为患，继而才想起原来是情人节……我们几个大人跟发疯似的情人也在中间吃饭，这服务员看我们的眼神都不对……别提了，还是回家煮饺子……

□存巨资购入《新剑4》专用鼠标，只为了等了十年的事情，操作手感自然没话说，游戏也不是一顿顿，最大的不满是鼠标按钮了《键T……》，变成了批量力型的角色，不过根据《剑3.3》的经验来看，当然现在说这些还都为时尚早，典研研究数月后再定论也不迟。

×情人节（情人节）和火云晴天等人一起去吃一顿宵夜，结果晴头和小哥因为弄不明白的食物导致第二天变成了馒头小脑，擅自去击火云说“这家伙不靠谱”，晴天，不要怪我呀，那天整个吧都比他还不靠谱！

本期个人签名

隔宵操纵昨天，相片日记书签，有暖便便便神降。



★《白骑士物语 古之鼓动》目前已达到最高的GR 12, 感觉还是1000万的奖杯最棒, 最关键的一点在于, 这个奖杯不锁死, 不能去去年合成的奖杯, 因为合成的奖杯需要大量金钱, 不过解锁好像, 一伙说1万都打不到, 去去年年初搞定《魔法4》全成就, 今年年初就搞定这个没有头吧!

★坐电梯的时候, 电梯地板上某处有个突起, 一个小孩走到上面去, 发出“咻”的一声响, 小孩一下子有了兴趣, 用脚踩了一下, 又响了一声, 于是他开始连续踩踏。整个电梯里的人都低头看着这种奇怪行为, 然后……然后……然后……电梯就往下掉了4层……

★和一位多年不见的朋友出去吃饭, 我叫了一辆的士, 然后地上车就对着

前排上的司机证件用手机拍了一张照片, 我正在心里暗自猜测这是什么意思, 那司机就先是开口问了: “小朋友问你这是干什么?” 我朋友背脊发凉回答道: “没别的意思, 万一你服务态度差没有个凭证。”司机又问她, 后来吃饭的时候一问, 得知她从未打过的都是这样, 真是疯了。



▲最近轰动英国的事件, 13岁男孩和15岁女孩玩吃屎游戏, 闹下一阵。这两位还是PS3玩家。(汗)

本期个人签名

十年睡觉是套圈圈享受的表现。

▲最近一次命中角色, 想用“北无”这个词, 不确定英文是不美“north wind”, 于是用金山词霸(2009牛津版)查了一下, 结果给出的唯一翻译是——“Boreas”, 大家伙认识这个词吗? 我是不认识, 看到这个单词, 我顿时感到自己N年英语白学了, 所谓的CET BAND 6完全不用, 北风有这么专业的说法居然都不知道。不过……点进去一看, 又傻了, “Boreas”的解释是“(女神)北风之神, 北无, 北风”, 我(以下省去泥泥泥泥去的100字)……好吧, 接下来想查一下, “Boreas”能不能借用到这个词的北无, 嗯……可能我人品不好吧, 反正我的2016年的《牛津高阶英汉双解词典 第四版增补本》上面是没找到这个词。

▲可能这个软件是面向高水平用户开发的, 显然, 我日常生活中用不到这样的软件中有名词, 所以我不知道这样的翻译, 于是, 最后找到日本某生产商的手办电子辞典, 切换到汉一英部分, 输入汉字“北无”, 翻译结果——north wind, 原来我开始的想法没错。

本期个人签名

不是我不喜欢某些国产软件, 确实实在是我的水平不够……

▲这期杂志竟然大胆一回惹老秦, 说起来自己已经三四年没回去过了, 女友问我还记得家在哪儿吧, 我当时还是懵懵的想了一种回家的高线图, 此次回去除了补办一些过期证件之外, 还有一个重要的目的就是吃NBA版《超级马里奥64》曾过来, 只是不知道当年电力光失败了没有……再想想还在……

▲因为《GTA IV》的预告片, 上网买点充值, 没想到刷到的卖家居然在自己的X360上列表里, 去年还有一起打《COD4》……真是太巧了, 顺便又做了金会员, 这样《生化5》就以X360版PS3版整合了……

▲上期杂志在编辑组抛出了一下PS3版《GTA IV》的画面, 没想到还有很多读者写信过来问我是否确有其事, 其实, 对于一个没有两个版本都玩过的人来说, 体会不到这些的, PS3版可以免费游玩, X360版画面的清晰一些, 而且……性价比高——其实是各有千秋, 顺便说一句, 从《生化危机5》的试玩版来看, 好像也是X360版画质一差, 不过这不是不我的错觉, 咱们等正式版本再……

▲《战神III》的新预告片给了我强烈的震撼, 原CG制作公司已经不行了, 用实际的画面效果来解释预告片才是NB的创作公司应该有的, 肖恩·SE这种喜欢做“概念CG演示”的公司应该好好反省一下了……当然, 这只是老秦的牢骚, SCE自己也不知道哪里去, 2005年《杀破狼》的比惨早还会永远记下去的。

本期个人签名

一装了四年的游戏, 7个小时就通关了, 就这。

本期读者语录

Email woshixiaofa: 我太幸福了, 本人是在老爸的带领下下的PS, 后来老爸这个人不就玩了, 在步入时代后, 老爸在我的带领下又开玩网游了, 以前那种感动与幸福又接踵而来了! (纱迦回复, 相信很多人都很羡慕你的, 好好珍惜哦!)

■大年初三去同学家吃饭, 在饭桌上我同学老爸不经意间给我们递了一个“掌”笑话。当时我老爸老爸高兴地出了人问道: “叔叔, 这有什么笑话, 过年嘛, 大家子开开心心有这个东西还不借, 这有什么笑话?” “别闹你, 我家里还有一瓶, 一个男人在外面相熟后都开心了, 一见到‘我男’二年后几到同学家就即又补充了一句: ‘你们现在喝的这瓶到我在我同学家都不清楚我们为何大笑。’

本期个人签名

走进寂静岭, 我也要睡觉。



●曾经无人问津的格斗街机在《街霸IV》发售后立即炒到天价并限到缺货, 感叹《街霸》系列 在国内群众基础的同时, 火气也在可望而不可即的网游口水井和继续推手机移植。在这望向大家推荐USB接口的街机手柄, 只需20余元钱而且用途来《街霸IV》于街机家用机配的手柄类似。

●各位读者来到这本杂志的时候(如龙3)并不少, 很多玩家已经体验了, 不出意外的话这应该是到目前为止PS3上最值得推荐的大作之一, 如果有机会无话也请为玩过这系列都请不吝推荐。

●身为见过《暗黑破坏神》中曾经过的目击者, 小心现在还有余孽, 真的各位读者在吃面包时一定要小心谨慎, 如果曾经有对某种神物过敏的病例则更加注意, 说到这里都是冥冥中的祸祸。

本期个人签名

Everything has already been changed.

1. 受到了前段时间《地心游记3D》和《闪电狗》3D版的影响, 最近在网上买了一套家庭用3D电影套餐, 想要在家里体验一下3D的快感(其实主要还是为了正在拍摄的《死神来了4》3D版), 不过虽然效果还是让人大大失望, 家里的电视小电视小电视的红蓝眼镜与电影院的豪华配置果然不是一个量级, 虽然立体效果勉强出来了, 不过快门眼镜相当不舒适, 而且看久了眼睛也非常疲倦, 看来只能这套3D电影套餐去哄哄隔壁家的孩子了……嗯, 等到隔壁家孩子出生为止。

2. 在看过了家庭用3D电影之后, 我也不期待3D游戏的诞生了, 就玩RPG试试吧, 稍微一玩动作的游戏, 那还不是人给累死了……

3. 最近主要的游戏时间都放在了《异色代码: 记忆之门》上, 最强烈的感受就是日人在制作部分游戏的时候实在太多嘴了, 明明可以一句话就清楚的事情, 偏偏喜欢有话直说一大堆, 小时候看不懂的时候觉得有文字再解释, 现在明白了, 才发现其实都是假象。

本期个人签名

慢半小时, 瑜伽半小时, 无氧运动半小时……下班了还是让我去男厕所吧(orz……)

☆来到编辑组所在的城市已经两年有余, 但由于缺少出过, 所以依旧分不清东南西北。前几天在众多的同学家玩, 为了不一下地土之谊, 我只好硬着头皮带他去逛街, 结果可想而知我有多尴尬了, 还好有那么多小伙伴, 不然……你这家伙真白痴了, 还不如一家旅游团的人……

☆健身馆的规矩还真是不少, 去健身房游泳居然还要去淋浴, 真不知道这是哪门子规矩! 与一同去的某位大侠为了省去淋浴的麻烦, 甚至直接到了个龙头! 不过即便是这样, 游泳馆的工作人员仍然没能放过他, 哎, 可惜那一起去游的基友……

本期个人签名

阿索陀佛! 歪歪, 化缘的时间到了……



新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

2009年4月10日中国民生银行外币兑换基准价

■ 本表所收录的游戏发售时间为:
2009年2月24日-2009年4月30日,
■ 按顺序由高到低依次为A、B、C、D级,
■ 游戏地区版本参照货币单位,30美元游戏价格为美元,日版游戏为日元。

100美元 = 683.63日元
100日元 = 7.41元人民币
100欧元 = 161.93元人民币
100港币 = 16.75元人民币
(仅供参考)

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情況,发售表中美版与欧版游戏出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏,游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略(但不一定是下期)。

2月的疯狂马上就要过去了,不知道各位读者在这个月又积攒下来了多少游戏债,还好相对而言3月和4月的游戏市场稍显平静,玩家可以利用这段时间好好补课。虽然万众期待的3月底大作《勇者斗恶龙IX》因为不知名的原因延期,不过还好我们还有《生化危机5》千万不可错过!

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
24日	50 高分 血流沙地	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59 99美元
24日	海潜潜水	Submarine	Quantic Dream	益智	39 99美元
24日	海战2 血战	Eden	动视暴雪	59 99美元	
28日	反恐战争	Major Wars	Microsoft	动作	7800 日元
28日	侍道3	侍道3	Mikeysoft	格斗	6800 日元
28日	混沌头领诺亚	Chaos Head Noah	Sb	文字冒险	6800 日元
2009年3月					
3日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59 99美元
3日	枪战枪手 马特·海泽德	Gun Lead: The Return of Matt Hazard	THQ	动作	39 99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	50CE	体育	59 99美元
5日	生化危机5	Biohazard 5	Capcom	动作	7800 日元
6日	虐杀太空	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	射击	59 99美元
10日	打破钢网到底	Trial Pursuit	EA	益智	39 99美元
12日	偶像大师 双子星	Idolmaster: Twins	NBGI	模拟育成	4800 日元
15日	打击力量 蓝色细胞	Strike Force Blue	Global Entertainment	动作	59 99美元
24日	汽车竞速	Wheeler	Midway	竞速	39 99美元
24日	神偷狂人传奇	Legends of Westerosia	THQ	体育	美版未定
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	codE Software	动作角色扮演	59 99美元
24日	风暴突进	Storm	SEGA	动作冒险	59 99美元
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	59 99美元
29日	怪盗大逃杀真人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	59 99美元
31日	怪盗大逃杀真人	Dear Name Tournament	Atari	体育	39 99美元
31日	教堂4	The Godfather 4	EA	动作	59 99美元
31日	激突4	Wet	Six Entertainment	动作	59 99美元
2009年4月					
1日	11 只眼 交错时纪线	イレブンアイズ クロスオーバー	Spb	文字冒险	6800 日元
7日	汉城-怪物 电影版	Hanuman: The Movie	Dinno	动作	49 99美元
14日	英雄杀手	Yield: Heroic Kill	Game Media Shop	动作	59 99美元
21日	进击	Humiliation	Codemasters	动作射击	59 99美元
23日	死亡微笑	Death Smiles	Cave	文字冒险	6800 日元

02.26 如龙3

PS3 SEGA 7980日元
动作 无双对应周边 17岁以上玩家对应

如果要在PS3上选出一款非玩不可的游戏,那么《如龙3》一定是你的首选之一。本作的故事紧接2代结局,隐藏在冲绳的桐生一马将再次被命运的安排卷入惊人的阴谋当中,冲绳和东京同时发生的两起枪杀事件拉开了新一轮新激斗的序幕。为了查明所爱的人和所信任的人被袭击的事情真相,桐生再次前往神室町,去寻找在两起枪击现场被目击到的“风间模样打扮的男人”……除了最凶暴生死的剧情之外,本作的游戏内容也得到了最大程度的强化,丰富的要素会让玩家沉迷在虚拟的世界乐此不疲。

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
26日	舞走	Dance Dance	Success	动作	3800 日元
26日	电击学园 RPG 女性的十字架	电击学园RPG 女性の十字架	Axis Media Works	文字冒险	4800 日元
26日	游荡侠 DX 野野的枪战2	遊荡侠DX 野野の枪戦2	NGI	—	4800 日元
2009年3月					
5日	龙骑士传 DS	ドラゴンクエスト 11の伝説に終わる物語	inohamam	益智	4800 日元
5日	七龙珠DS	7DRAGON	SEGA	角色扮演	4800 日元
5日	棒球DS	棒球DS	Tecmo	文字冒险	4800 日元
5日	美女卡哇伊	美カワ伊!	Spb	文字冒险	4800 日元
10日	牧场物语聚会	MySims Party	EA	模拟育成	39 99美元
12日	心跳回忆 女生版 1st Love Plus	2の心トキメキリアル Girl's Side 1st Love Plus	Konami	文字冒险	4800 日元
12日	英雄杀手	Yield: Heroic Kill	Game Media Shop	动作	59 99美元
19日	破晓斗片 第一次的DS	朝日斗片 初めてのDS	SEGA	益智	5800 日元
19日	藤原公忠公兵卫DS	藤原公忠公兵衛DS	IEA Factory	文字冒险	4800 日元
19日	鬼执事 幽魂与鬼怪	鬼執事 Phantom & Ghost	Squares Enx	文字冒险	5490 日元
26日	星空传说	星空伝説	Amuse Soft	动作	7800 日元
26日	怪盗大逃杀真人FX	かっぱFX	Konami	动作	4300 日元
26日	御剑士DS	御剣士DS	CyberFront	模拟育成	4800 日元
26日	81 Over DS	81 Over DS	StarStar	文字冒险	4800 日元
2009年4月					
7日	怪盗大逃杀真人FX	かっぱFX	NGI	动作角色扮演	5800 日元
2日	家庭棒球 DS 2009	ファミ球 ファミスタ DS 2009	NGI	体育	4800 日元

02.26 真·三国无双 联合突袭

PS3 KOEI 4800日元
动作 无双对应周边 12岁以上玩家对应

被广大玩家戏称为“无双猎人”的本作还是能吸引眼球,最新公布的角色的全身变身造型更是让无数男性玩家睁大了眼睛。目前本作已经在PSN上提供了试玩版,玩过之后感觉果然很“猎入”,加入了二段跳、空中冲刺后整个游戏的感受大不相同,而数量繁多的素材更是让玩家感受到了时间的压力。游戏除了各种各样的任务之外,也有主线剧情,同样也有通关一说。可选择角色数量相当多,尽管角色之间等级不同,不过武器可以自由切换,一定条件后还可以选择转生,自由度非常高。

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
24日	僵尸猎手 僵尸的危机	Dead Rising: Chop 'n' Drop	Capcom	动作	59 99美元
24日	海战2 无差别 季节2 度假约会	Sea Battle (Unlabeled) Cruise ミュージック2 度假约会	NGI	动作冒险	6800 日元
28日	纵横格斗	Puzzle Challenges and More!	Crave	益智	29 99美元
2009年3月					
3日	六段开心乐园	Six Flags Fun Park	Ubisoft	动作	29 99美元
3日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59 99美元
3日	索尼克英雄 黑暗骑士	Sonic and the Black Knight	SEGA	动作	39 99美元
4日	实况足球	Pro Evolution Soccer 5	Konami	体育	59 99美元
5日	御膳所 大家一起过新年生活	御膳所 みんなで新年生活	リョウマ	模拟育成	5400 日元
10日	梦幻水族馆	Fantasy Aquarium	Destiny	模拟育成	29 99美元
10日	打破钢网到底	Trial Pursuit	EA	益智	39 99美元
15日	武装战线 Wii	Phantom Brave Wii	日本一	动作角色扮演	6800 日元
19日	实况足球 NEXT	实况フットボール NEXT	Konami	体育	5999 日元
21日	怪盗大逃杀真人	Monsters vs. Aliens	Activision	文字冒险	6800 日元
23日	海洋指挥官	Ocean Commander	Cyber Planet	动作	29 99美元
2009年4月					
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成	6800 日元
9日	料理天才	料理天才	MMV	动作角色扮演	6800 日元
23日	怪盗大逃杀真人	かっぱFX	Capcom	动作	3999 日元
23日	大海的冒险进行曲	大海の冒険進行曲	Squares Enx	音乐	5500 日元
23日	鱼眼 Wii	Fish Eyes Wii	NBAV	体育	6800 日元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
28日	格斗之王 2002 终极之战	The King of Fighters 2002 Unlimited Match	SNK Playmore	格斗	5900 日元
28日	现代拳赛再现 2009	Shi & Shog	Crave	体育	3999 日元
2009年3月					
3日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	49 99美元
3日	MLB 09	MLB 09 The Show	SCS	体育	49 99美元
3日	超级机器人大战Z 特别版	スーパーロボット大戦Z スペシャルディスク	NDSiP	策略角色扮演	3999 日元
10日	打撃模拟游戏	Trivial Pursuit	EA	益智	4999 日元
12日	银河英雄传 机动战舰之时	银河英雄传 ユニオンメモリアル 机动战舰之时	Bandai	文字冒险	7800 日元
19日	圣剑之神	アークス	Entertainment	文字冒险	6800 日元
19日	实况力量棒球 2009	实况パワフル野球 2009	Konami	体育	4980 日元
28日	棒球03	ドリーム9	2K Sports	文字冒险	6800 日元
28日	触发核心 Esika 加强版	Triggerheart Exiles Enhanced	Alchemist	射击	7800 日元
28日	漫画天下无双	漫画天下无双	System Soft	策略	6800 日元
29日	怪物大乱斗恶人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	49 99美元
2009年4月					
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成	6800 日元
2日	阿库亚之心2	アークアークの心2	AQ Interactive	格斗	6800 日元
3日	白虎万寿寺事件	ヒッコウ よろず事件簿	Spb	文字冒险	6800 日元
30日	伯爵与妖精 被梦和羁绊而感动的感情	伯爵と妖精 夢と絆に想いを馳せて	Spb	文字冒险	6800 日元

03.03 索尼克与黑暗骑士

Wii SEGA 39.99 美元
 平台动作 无双对应周边 全年龄玩家对应

提起SEGA的索尼克，很多人会联想到复杂多变的道路和高速奔跑的角色。不过，对于这一次的新作来说，带给他人的却不再是那份速度感，取而代之则是力量与战斗。在这款游戏中，昔日的音速小子将会拿起武器与各种敌人战斗，游戏的玩法似乎更加贴近近重打效果的硬派技巧型游戏。虽然缺少了以往的那种速度感和快节奏，但我们理由相信，在



Wii的独特操作方式下，游戏的代入感和爽快操作都会给玩过它的人留下极为深刻的印象。如果你对本作充满了期待，那么就请锁定游戏发售日吧！



PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
28日	真·三国无双 联合突袭	真・三国无双 Multi Raid	Koei	动作	4800 日元
28日	新世代日记 真新世代生活 CS版	新世代日記 真新世代生活 CS版	Prototype	文字冒险	4800 日元
28日	超级机器人大战Z 特别版	スーパーロボット大戦Z スペシャルディスク	GungHo	角色扮演	3999 日元
28日	金色夜叉2 加强版	金色夜叉2	Koei	文字冒险	5280 日元
28日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800 日元
28日	你的伊之诺之心 十六夜	ユアノイノココロ 十六夜	Spb	文字冒险	4800 日元
28日	假面骑士W 忍魂大战	假面ライダーW エキソントロロウクライム	Gadget Soft	动作	4800 日元
2009年3月					
12日	抵抗 部队	Resistance istance 部隊	SGE	动作射击	4980 日元
19日	龙珠 全面进化	Dragon Ball: Evolution	NBGI	格斗	4900 日元
19日	零 - 超次元	零 - 超次元	GungHo	射击	5900 日元
19日	中岛信子 宫田村村民们的心愿	中島信子 宮田村の村民たちの願い	MNVI	文字冒险	4900 日元
19日	毁灭战士 毁灭再临	Doom 3: Dark Resurrection	Falcom	动作角色扮演	4900 日元
19日	梦幻之星	夢見シスターズ	日本一	文字冒险	4900 日元
19日	幻想时空甲中 十六夜记 加强版	夢かなる幻想の甲中じ with 十六夜記 加强版	Koei	文字冒险	6800 日元
28日	机动战士高达 边境之绊 携带版	机动战士ガンダム 边境の绊 ポータブル	NBGI	动作射击	5900 日元
28日	战国天下无双	战国天下无双	System Soft	策略	5900 日元
28日	魔界战士 携带版	魔界战士記 ポータブル	日本一	角色扮演	4900 日元
2009年4月					
9日	新世代日记 真新世代生活 特别版	新世代日記 真新世代生活 特別版	CyberFront	文字冒险	3800 日元
28日	七魂 经营模拟战略年史	七魂 NANAHAWA ナナホウゴザンゴザン年史	Sai J Barroom	动作角色扮演	4900 日元
28日	龙骑士 携带版	ドラゴナイト ポータブル	NBGI	文字冒险	4980 日元

03.05 生化危机 5

多平台 Capcom 7800 日元
 动作射击 无双对应周边 17岁以上玩家对应

阔别近五年的恐怖游戏开山之作的最新续篇终于就要发售了，这次的故事将回到原作的故事线上，三盈公司继承了安布雷拉公司的遗志，继续给世界带来生化危机。主角克里斯与新人谢娃也将搭档演出，包括威斯克、吉尔等老角色也将在游戏中亮相。游戏继承并发扬了在四代中大受好评的动作射击游戏方式，利用次世代主机



的强大机能，令游戏的爽快感成倍提升。双人合作模式让玩家大幅度提高，与好友一同体验生化危机成为可能，更多未知的秘密还有待玩家进一步在游戏中去挖掘。



PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年2月					
24日	50 英分 血洗沙地	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59 99美元
24日	魔兽争霸 2 血战	Warcraft 2: Blood Trails	Edius	动作射击	59 99美元
24日	索尼克03	Williams 3	SEGA	策略	7980 日元
24日	如龙3	龍が如く 3	SEGA	动作	7980 日元
2009年3月					
3日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59 99美元
3日	脑力挑战 豪华版	Brain Challenge Deluxe	Ubisoft	益智	19 99美元
3日	吃饭的枪 马特·哈泽德回忆	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	CD Projekt	动作射击	49 99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59 99美元
3日	生化危机5	Biohazard 5	Capcom	动作	7980 日元
10日	打撃模拟游戏	Trivial Pursuit	EA	益智	4999 日元
17日	光晕3	光晕3	Koei	动作	7200 日元
17日	歌星 皇后乐队	SingStar: Queen	SCE	音乐	39 99美元
23日	命令与征服 红色警戒3	Command & Conquer: Red Alert 3	EA	即时战略	29 99美元
24日	汽车驾驶员	Whelan	Midway	竞速	59 99美元
24日	拜伦人传奇	Legends of Westminster	THQ	体育	美国定价
24日	基2 堕落天使	Secret 2: Fallen Angel	ohv Software	动作角色扮演	59 99美元
24日	风暴英雄	Stormrise	SEGA	即时战略	59 99美元
24日	怪物大乱斗恶人	Monsters vs. Aliens	EA	动作	59 99美元
24日	怪物大乱斗 金属制品	Qatar Hero: Metallic	Activision	音乐	19 99美元
24日	僵尸毁灭 僵尸毁灭	Bun Zombie Buns	Pensoft	动作射击	59 99美元
31日	教父4	The Godfather 4	EA	动作	59 99美元
31日	潮浪	Wet	Siers Entertainment	动作	59 99美元
2009年4月					
2日	胜利赛马 世界	Winning Post World	Koei	模拟育成	7200 日元
2日	汉堡·蒙娜丽莎 电影版	Hannah Montana: The Movie	Disney	动作	49 99美元
2日	诺亚	Noah	Codemasters	动作射击	59 99美元
29日	大航海时代在线	南十字星大航海时代 Online One On One	Koei	模拟经营	5800 日元

03.05 七龙战记

NDS SEGA 4800 日元
 角色扮演 无双对应周边 12岁以上玩家对应

游戏的整体风格和“大世界迷宫”系列“非常相似，而玩家的冒险队伍也同样可以在多个职业中进行自由组合，体验到使用多变战斗应对敌人的乐趣。游戏世界观的一大创新设定就是随游戏时间不断在世界中蔓延的“芙洛瓦罗花”，玩家必须赶在它们漫性整个大陆之前，完成消灭“七龙”的最终使命。因此传统角色扮演游戏中“用时间来堆砌等级”的枯燥玩法在本作中并不适用，玩家只有安排好每个阶级需要做的任务，并根据迷宫中敌人的分布情况来合理搭配成员才能更有效率地完成探索或任务。



七龙战记



宏龙GAME

一切尽在·福建南路88号 专业游戏旗舰店



空中无休
欢迎光临
全部现货



Q25方向盘
专用支架



GT赛车



Wii 游戏体验



PS3 游戏体验



PS2 游戏体验



PSP 游戏体验



NDSL 游戏体验



3DS 游戏体验



宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海南京路西藏路口44号（门口可停车）
交通：102、108、174、18、200、42、437、811、820、333
八线、地铁一号线（人民广场站）
咨询电话：021-63202488 53636003
021-63200316
淘宝网址：shop33817283.taobao.com



宏龙GAME 静安店
地址：上海市静安区西藏北路
830号
交通：283、781、861、7、43、45、46、47、48、49、50、51、52、53、54、55、56、57、58、59、60、61、62、63、64、65、66、67、68、69、70、71、72、73、74、75、76、77、78、79、80、81、82、83、84、85、86、87、88、89、90、91、92、93、94、95、96、97、98、99、100
咨询电话：021-63202080
手机：13818141725
邮编：200023
淘宝网址：shop33087080.taobao.com



宏龙GAME 浦东店
地址：上海浦东新区川沙路
100号一门市
交通：884、885、886、725、707、707A、814、718、1443
684、814、815、879、879A、879B、879C、879D、879E、879F、879G、879H、879I、879J、879K、879L、879M、879N、879O、879P、879Q、879R、879S、879T、879U、879V、879W、879X、879Y、879Z、880、881、882、883、884、885、886、887、888、889、890、891、892、893、894、895、896、897、898、899、900
咨询电话：021-58214603
淘宝网址：shop3410814.taobao.com



宏龙GAME 浦东店
地址：浦东新区三林镇三林路21号
交通：11、18、20、27、34、45、69、81、72、76、82、122、109路
电话：020-8552122
淘宝网址：shop3437449.taobao.com



店面全部商品现货供应，另接受任何软件硬件预定和维修服务，欢迎来店试玩交流次世代新作！

GAMER ORIGINAL STORIES

游戏人

第2季
小说版
2009.3 ¥14

国内从业者、撰稿人、玩家、网友
共同创作的原创新人故事
在广受好评的第一季上市一年之后
第二季即将登场

崭露头角的新人新作

新玩家们精神生活

与以往不同的新感觉

跳蚤脚底重脚 | 作弊前夜

朱雀无奈地咽了口唾沫，抬头瞪了一眼苟延残喘的电扇，喝干了仅有的半杯水。

灵光 | 胶卷纸

我不自然地想要下去，

目光有点敷衍地投向我进教室现在却站在教室外面打电话的班主任。

水波 | 杀意

至于长着牛角的老者这种东西，在犯罪史上闻所未闻，

倒是在世界各地的神话里，牛头怪物遍地开花。

NESS | 三七一四

微冷的风吹过每个人的身体，也吹散了很多人与人之间的对话。

有些被人铭记，有些则被遗忘。

雨滴 | 306室观察日记

她慢慢地站起身，然后对着镜子整理了一下乱糟糟的头发，
心里依旧希望门铃这时候停止下来。

神月アキラ | 爱上离婚的男人

连他自己也觉得有些疯狂，
当他给远在北京的秦林打电话，
问能不能跟他合租的时候，把秦林吓了一跳。

朱东 | 爱与家庭

看着这帮家伙，
奈璃子已经感觉到自己是整个艾泽拉斯最幸福的女孩了。

3月11日·全国上市

掌机王 SP VOL.105

掌机王 SP VOL.105

本辑收录了《马里奥和路易RPG3》、《天诛4》、《命运之链》等三款新作的详细攻略，以及《世界传说 光明神话2》、《龙士传说 无限加强版》、《女神异闻录 恶魔幸存者》等佳作的深入研究。光盘收录了《超级机器人大大战K》、《Persona》、《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》等作品的最新宣传影像，更有《DJMax携带版 黑色立方》的极限演示，观赏性十足。随盘还附赠了本辑三大攻略游戏的试玩，以及《光明力量 羽翼》等作品的试玩ROM、ISO。本辑赠品为《偶像大师SP》的主题卡片，共有三种不同的图案。

2月26日全国上市

爱图e族 Vol.7

精品专辑 + 赠品 + DVD-ROM

C75圣战所发售的众多同人志以及画集逐渐降临在同好们的面前。本辑将围绕这场动漫迷们的圣战一举为大家送上它的专题画前，更将海量同人美图以及同人音乐收录在DVD-ROM中，成为发烧友们的综合收藏。另外必不可少地当然还收录了日本各完整版新近精品画集以及热门动漫美图精品，上至萌娘下至型男，各种美图适合每一位发烧友的欣赏与收藏。



3月4日 全国上市

游戏·人 小说版 第2季



崭露头角的新人新作；新玩家们 的精神生活；与以往不同的新感觉。由国内从业者、撰稿人、玩家、网友共同创作的原创人物故事，在广受好评的第一季上市一年之后，第二季即将登场。本季收录栗东、NESS、雨滴、神月アキラ、跳蛋脚底重脚、灵光、hoppy等新老作者近20000字精彩纷呈的小说，内容涵盖玩家的生活和幻想等诸多方面，其中不乏敏感话题，让你一次读到尽兴！

3月11日 全国上市

斗剧 终极之战

DVD五碟套装
700分钟热血影像

《斗剧 终极之战》影像特典收录了国际性综合格斗游戏大赛“斗剧'08”《铁拳6》、《VR战士5R》、《街霸3.3》、《格斗王98 UM》四大项目决赛实况，精彩对局、火热现场完全呈现，是格斗游戏玩家的影像教科书。



已上市 各地报刊亭销售中

《PSP·e族》3月A Vol.22



更丰富的内容、更权威的资讯、更专业的攻略，做最专业的PSP专门志！

看PSP·e族
PSP-3000、精美周边奖品等你拿
还有50元龙漫4S维修店优惠券随书附赠

攻略·e族
天诛4 机动战士高达
基连的野望 阿克西斯的威胁V

卷首策划
一个人也欢乐
——带你周游Galgame的世界
专题·e评
PSP上的伟大航路
——《海贼王》掌机游戏盘点

已上市 各地报刊亭销售中

模魂志 No.30



模魂志 No.30

树脂手办的领域由于诸多因素的制约，许多玩家未能如愿地一尝制作的滋味，本辑则为大家送上高达树脂模型的综合专题，让您也能品味到这个多姿多彩的树脂世界。《机动战士高达UC》新安州火热上市，本辑将为您展示它的“五天攻略法”。另外，本辑将带您来到香港特区，领略当地的模友聚会盛况。外加多款美少女PVC完成品以及潮流玩具点评，本辑的内容同样值得您的期待。

已上市 各地报刊亭销售中

零 攻略全书

全系列四部作品详尽攻略 + 系统研究
全文件古书 + 灵LIST全收集
任务模式 + 灵异现象纵览

《零 蝶梦》剧情赏析DVD
为你重现一幕幕凄美的画卷

已上市 各地报刊亭销售中

224页大32开攻略特辑 + 影音珍藏DVD + 特典扑克牌



特别奉送
《零》特制典藏扑克牌！