Tot.215

Koei Tecmo控股公司明年4月成立·《GTA IV》X360独占资料片公开

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

中国玩家自己的年度游戏评选活动正式启动!

特别企划>>>二连发!

一切从头开始
那些不落俗套的游戏开头

有玩没完?
是什么让我们对游戏失去了胃口

本期赠品①

最后的神迹特制宽幅海报

游戏名人堂

新无双总帅 鲤沼久史

前线狙击
梦幻之星 ZERO
最终幻想Agito XIII
闪点行动2/高达无双2
女神异闻录 恶魔幸存者

超强游戏阵容>>>在此集结!

古墓丽影 地下世界
机动战士高达 高达对高达
PES 2009
超时空之钥
动物之森 城市人 啪嗒嘭2

研究中心
女神侧身像 负罪者
使命召唤 战火世界
神鬼寓言II 思乡之风

多边共享区特别版<<<
你所不知道的秘密

2008.12A 定价:RMB 12.00
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 23>

Gamehal
白骑士物语 最新影像公开!
使命召唤 战火世界 死亡扑克全收集指南 | 游戏剧情影像馆 寂静岭 归乡(下)
热血最强 头文字D Extreme Stage | DJMAX携带版 酷懒之味 | 天诛4
超级街霸IIX 正阳游戏 日本BLANKA神挑战赛集锦 | 一球成名 Vol.3

本期赠品②
115分钟DVD

www.plumbook.cn

新书特搜 NEW BOOK

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

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

游戏·人 第30辑

冬日暖意 游戏文化志 年末收官

128页精彩游文荟萃

最后的梦工厂——Dreamcast十周年启示录
金融海啸中的游戏业新秩序
沙场秋点兵——次世代游戏开发者A到Z
献给上帝的佳肴——西方世界的宗教裁判所
游戏界最具衣着品位人士大评选
不淋漓尽致不痛快——热血少漫升级战
乐高——搭建奇迹的世纪玩具

18首日韩游音精选

12月8日全国上市

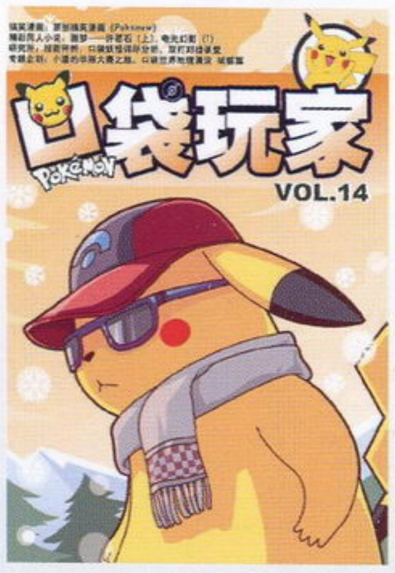
《爱图e族》 动漫游综合美图志 VOL.5

涵盖动漫游领域的美图大餐
每月准时为您呈送

本期精彩美图精选请参阅128页

已上市，各地报刊亭销售中

口袋玩家 VOL.14



口袋妖怪的游戏、动画、漫画专门志
224页全彩32开+动画DVD

本辑口袋玩家为您带来玩家原创的精彩搞笑漫画《Pokemew》。小说除了“《画梦》系列”，还有新的故事《电光幻影》，讲述一群年轻人为不同的目的去被遗弃的岛屿探索变异的口袋妖怪。研究所新开《双打对战课堂》，让各位的口袋生活更精彩！DVD收录《口袋妖怪ANA》趣味短片、宠物小精灵放送局以及98～102集的《DP》动画。

超值精美赠品：2009《口袋妖怪》年历

已上市，各地报刊亭销售中

寂静岭2 官方小说

他收到了妻子的信——三年前去世的妻子写来的信。

“我会在那个充满回忆的地方等你”——这句话让詹姆斯来到了寂静岭。但他见到的，却是一位和妻子极为相像的红衣女子。

行踪诡异的人、令人作呕的怪物、对他穷追不舍的三角头，将一切笼罩在内的迷雾……这是现实与噩梦的交织，也是蒙污之心的罪与罚。

已上市，各地报刊亭销售中

www.plumbook.cn

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

大奖刮！刮！刮！中啦 好礼乐翻天！

特等奖
BH-PSP02790
新版PSP光环高保真立体声音箱

一等奖
BH-PSP02610
新版PSP保护双雄

买黑角，送有奖刮卡，中大奖

二等奖
BH-PSP02506
新版PSP蓝光魔幻充电座

三等奖
BH-PSP07723
PSP EVA硬包

四等奖
BH-DSL09304
DSL 手写笔套装

中奖率高达80%以上

51168份奖品黑角多礼了，最大奖品价值高达300元以上！

活动玩法
◆消费者在任何一家黑角经销商处购买黑角产品一个即可获赠有奖刮卡一张，刮开就有机会获得黑角精美礼品一份，我们将会根据刮卡区显示的内容送出相应的奖品。奖品多多，先买先得，即买即得，送完为止！买黑角，送有奖刮卡，中大奖，中奖率高达80%以上!

奖项设置
◆特等奖（有3种产品任选其一）　◆一等奖（有4种产品任选其一）
◆二等奖（有4种产品任选其一）　◆三等奖（有4种产品任选其一）
◆四等奖（有3种产品任选其一）

兑奖方式
◆即刮即兑（在活动期间兑取均有效）

活动时间
◆2008年12月1日—2009年2月28日

活动范围
◆全国

详情请登陆黑角官方网站
HTTP://WWW.BLACKHORNS.COM

活动咨询热线：800-830-2978

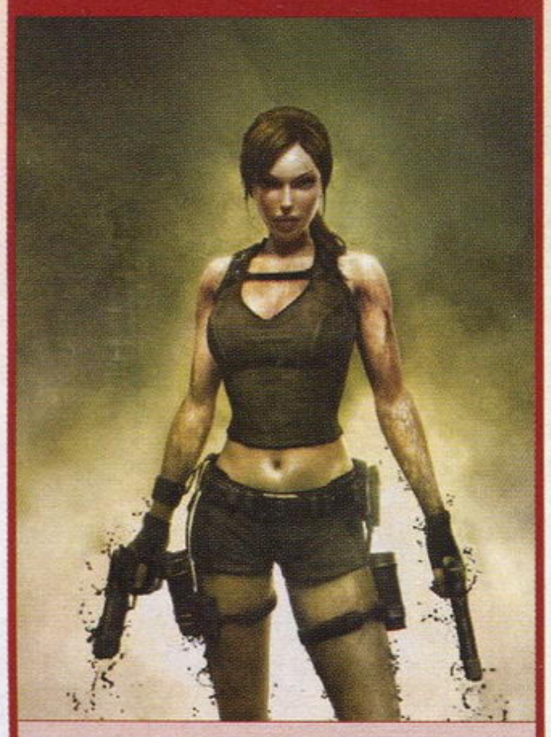
广州市意翔贸易有限公司　此次活动最终解释权归黑角总公司所有!

www.plumbook.cn

TV GAME半月刊 | 2008.12A

CONTENTS

游戏机 实用技术 中国电视游戏第1刊



总第215期 12A

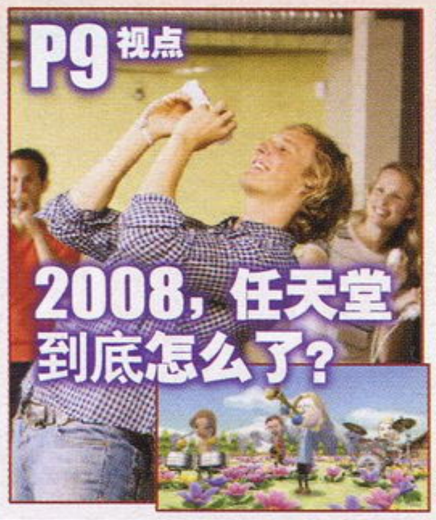
COVER STAFF

封面用图：《古墓丽影 地下世界》
封面设计：一刀

©Eidos Interactive Limited 2008.

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。



游戏情报站 5
排行榜 10
黄金眼 21
新作短波 24

游戏情报站要闻
PS3明春降价，《战神!!!》超越一切？ 5
《光环3 神兵天降》明秋发售 6
Koei Tecmo控股公司明年4月成立 6
《GTAIV》X360独占资料片公开 7

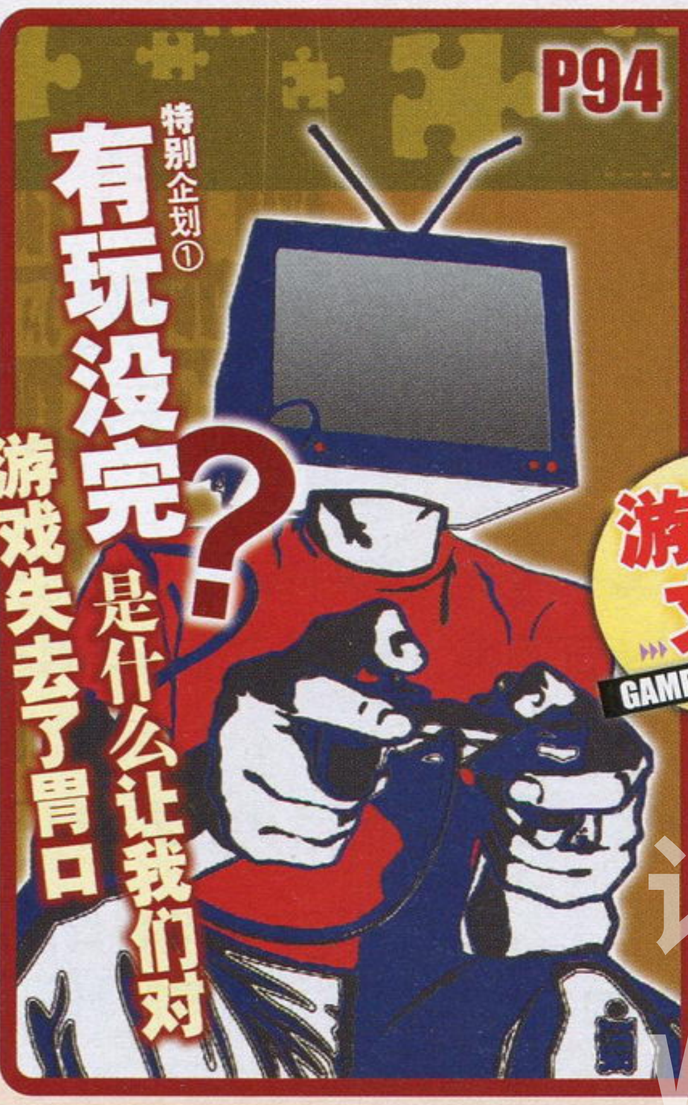
前线狙击
闪点行动2 12
女神异闻录 恶魔幸存者 14
梦幻之星 ZERO 16
最终幻想Agito X III 18
高达无双2 20

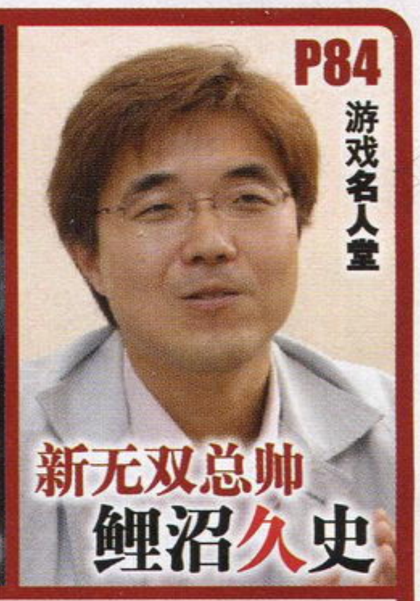
软硬兼施 53
PS3 HOME 73
X360全方位 74
Wii世代 75
PS2殿堂 76
游戏进行时 78
掌中天地 82

特快专递
动物之森 城市人 68
啪嗒嘭2 70

研究中心
思乡之风 56
女神侧身像 负罪者 60
神鬼寓言 II 63
使命召唤 战火世界 66

游风艺苑 113
读编往来 114
问题小卖部 120
小编寄语 122
天下聚会 125





剧情派 83
游戏名人堂 84
多边共享区 88
邪魔院 93
影漫搜查线 106
自由谈 110

收藏者：

收藏日期：

www.plumbook.cn

中国玩家自己的年度游戏评选活动！

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

TV GAME大赏

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由**黑角**公司全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体：游戏机实用技术 TV GAME | 掌机王SP | 游戏城寨 | levelup.cn

2007年岁末，首届“TV GAME大赏”活动成功启动，其中“玩家评选部分”吸引了超过十万中国玩家参与，在他们投下的超过十四万张选票里，饱含着我们中国玩家对电视游戏的款款深情，也标志着“TV GAME大赏”成为首个完全属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单！

秋高气爽正当时，2008年度“TV GAME大赏”又将再度启航！我们希望有更多的中国玩家参与到我们的活动中来，投下我们中国玩家自己的一票！只有您的亲自参与，这个属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单才会更加权威，更加具有活力！为了感谢大家的热情，我们联合黑角公司为大家准备了比去年更多的礼品以作答谢，区区薄礼，不成敬意，重在参与！

一、评选范围

2008年1月1日起至2008年12月31日止期间发售的所有家用机与掌机游戏均在本次活动的评选范围，具体提名名单请参考随总216期《游戏机实用技术》(2008年12月B)以及总101期《掌机王SP》附送的选票。

二、投票方式

随杂志附送的选票上将详细罗列各个评选奖项以及候选游戏提名名单，您只需在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多款游戏(每个机种最多限选三款游戏)，并在规定时间内(以当地邮戳时间为准)将选票寄回指定地址即可。

另外，您还可以登陆www.levelup.cn网站，在“TV GAME大赏”指定页面进行网络投票，并可实时查询投票结果。(投票页面预计将在12月10日左右上线，具体请关注网站相关新闻。)

三、活动流程

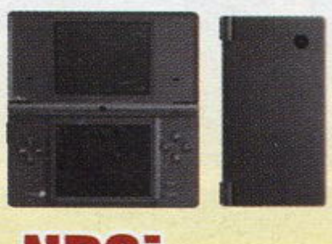
2008年度“TV GAME大赏”评选活动将历时两个月左右，“TV GAME大赏(玩家评选部分)”的选票将随总216期《游戏机实用技术》(2008年12月B)以及总101期《掌机王SP》附送，其评选结果与中奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊以及同时期的《掌机王SP》上。同时玩家也可以通过www.levelup.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

四、奖品设置

一等奖 5名

次世代主机任选一台

二等奖 5名



NDSi 主机一台

三等奖 5名

PSP-3000 主机一台

参与奖 200名

UCG十周年纪念T恤衫 或 LU纪念T恤衫 一件

纪念奖 300名

黑角产品纪念奖

为心爱游戏投一票 赢次世代主机一台

注：本声明中所提及的调查表内容与刊期安排有可能会因为发布媒体不同而略有差异。
本次活动最终解释权归主办方所有。

www.blackhorns.com

黑角 ™

热门电玩周边品牌

装备你的装备！

www.plumbook.cn

郑重声明

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

投稿须知

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

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

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

KERORO军曹 击侵 神龙战士	24
超时空之钥	21 28
风来的西林DS2 沙漠的魔城	22 78
流星洛克人3	22
吉他英雄 巡演 十周年	光盘
梦幻之星 ZERO	16
女神侧身像 负罪者	60
女神异闻录 恶魔幸存者	14
思乡之风	56
无限航路	25
心灵传说	26
小瓦强的大冒险	25
星之卡比 极端超华丽	80

PS2

超级机器人大战Z	109
高达无双2	20
噬魂师 战斗共鸣	26

PS3

白骑士物语	光盘
波斯王子 奇迹	光盘
超级街头霸王II Turbo高清混合版	光盘
孤岛惊魂2	81
高达无双2	20
古墓丽影 地下世界	22 38
海洋假期 堡礁秘辛	23
寂静岭 归乡	光盘
极品飞车 秘密行动	23
街头霸王IV	光盘
镜之边缘	21 光盘
侍道3	23 81
闪点行动2	12
杀戮地带2	27
使命召唤 战火世界	66 光盘
索尼克 释放	光盘
头文字D EXTREME STAGE	光盘
职业进化足球 2009	46 光盘

PSP

DJMAX 携带版 酷懒之味	光盘
乐克乐克2	80
机动战士高达 高达对高达	23 50
加雷特编年史 红辉的魔石	79
普利尼 俺当主角行吗？	23
啪嗒嘭2	70
噬魂师 战斗共鸣	26
世界传说 光明神话2	25
最终幻想Agito X III	18

Wii

动物之森 城市人	21 68
雷曼 疯兔危机 电视聚会	光盘
风之克罗诺亚 通往幻界之门	24
弧光幻想曲	26
快乐舞动	光盘
索尼克 释放	光盘
死亡之屋 赶尽杀绝	光盘
天诛4	光盘

X360

波斯王子 奇迹	光盘
超级街头霸王II Turbo高清混合版	光盘
火影忍者 破碎的羁绊	22
孤岛惊魂2	81
高达无双2	20
光环战争	27
古墓丽影 地下世界	22 38
寂静岭 归乡	光盘
极品飞车 秘密行动	23
街头霸王IV	光盘
镜之边缘	21 光盘
求生之路	22
闪点行动2	12
神鬼寓言 II	63
使命召唤 战火世界	66 光盘
索尼克 释放	光盘
职业进化足球 2009	46 光盘
最后的神迹	21
战争机器2	108

Gamehal

本期DVD光盘精彩内容

使命召唤 战火世界
死亡扑克全收集指南

《街头霸王IV》隐藏角色
刚拳登场！

天诛4

热血最强三连发！

头文字D Extreme Stage

DJMAX 携带版 酷懒之味

新作影像集锦

《白骑士物语》
《死亡之屋 赶尽杀绝》
《吉他英雄 巡演 十周年》
《索尼克 释放》
《索尼克 释放》（Wii版）
《WE2009》电视广告+
《超级街头霸王II Turbo高清混合版》
《抵抗2》电视广告+
《啪嗒嘭2》电视广告+
《街头霸王IV》隐藏角色刚拳登场！
《波斯王子 奇迹》
《雷曼 疯兔危机 电视聚会》

热血最强三连发！
《头文字D Extreme Stage》
《DJMAX 携带版 酷懒之味》
《天诛4》

游戏剧情影像馆
《寂静岭 归乡》（下）

特别收录

正阳游戏
日本BLANKA神挑战赛集锦
《使命召唤 战火世界》
死亡扑克全收集指南
一球成名Vol.3
Wii世代影像版Vol.15
《快乐舞动》
天下聚会
电影前线
《奔向巫山》
《飞屋环游记》
《哈利波特与混血王子》
动画情报站
Ending Song
《波斯王子 奇迹》

白骑士物语
最新影像

一球成名Vol.3 本期收录
三大最强世界波+最佳进球TOP5+最不可思议的进球

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

玩家投稿热情高涨，公布3点投稿窍门助你一球成名！

①在Email中注明存档对应的机种并将存档打包发送。
②在Email中最好附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在Email中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

超时空之钥 ① Square Enix ② 角色扮演 ③
④ NDS クロノ・トリガー ⑤ ⑥ 日版
2008年11月20日发售 ⑦ 1人 ⑧ 4800日元 ⑨
无对应周边 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

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

总 顾 问：李子奇
社　　长：马　力
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
社长助理：杨　晶　王伊浩

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
本期责编：火　云
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：冯　健　许浩斌　王锐愚　王宇飞　王　川　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳市鹰达印刷包装有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年12月1日
定　　价：人民币12.00元

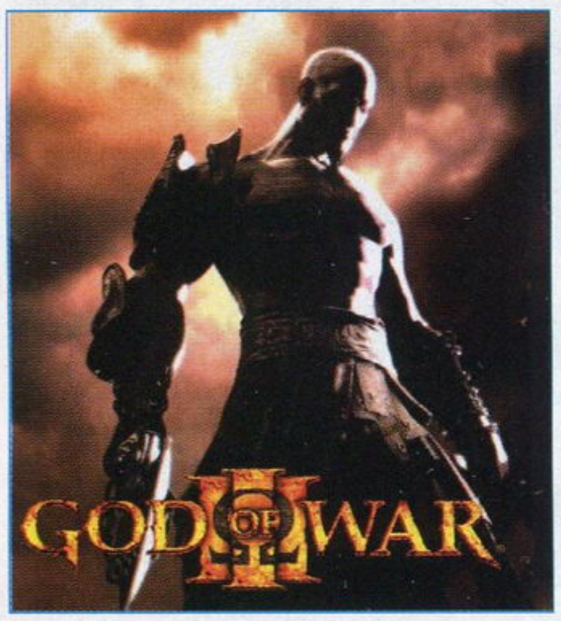
www.plumbook.cn

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

特报 SPECIAL PS3明春降价，《战神III》超越一切？



今年年末商战期间，PS3的表现令人失望，在微软的降价、超大作等大手笔宣传频频出击之时，索尼却毫无动静，几个重点大作的销量也令人失望。不过长期的沉默也许只是为了即将到来的风暴而蓄势，近日有相当可靠的传闻指出，索尼将于明年春季全力出击。

11月22日，据国外媒体D+PAD报道，索尼在伦敦举办了“SCE员工年度简报会”，一位参加了此会议的内部人士以“Legends”为化名，向媒体透露了这次会议的详情。虽然消息的准确性无法确认，但从索尼官方对这则报道的反应来看，似乎可信度极高。

据悉，在会议中首先由SCEE总裁David Reeves上台，讨论了目前的经济局势，并表示经济危机不会对PS系列主机的业务造成影响。紧接着Reeves表示“从2009年3月起，PS3的价格将会更具竞争力。”从各种迹象来看，索尼很可能会在《杀戮地带2》发售之际下调PS3的售价，趁着春季的大作高潮扭转PS3的劣势。

微软于近期提出X360在欧洲的销量已经超越PS3，但Reeves提出了异议，他表示PS3的欧洲装机量仍然大于X360，而且二者的差距将会在2009年进一步拉大。比起美国的SCEA和日本的SCEJ，负责欧洲业务的SCEE显然是表现最为出色的，据说在2008年里SCEE已经率先实现了盈利。在2008年PSN已经为SCEE带来1.5亿英镑的收入，未来索尼在PSN上的投入将会继续加大。

PSP版《小小大星球》几乎已经成为定局，据称该作已经投入制作，由Media Molecule亲自开发，目前已经开发了4个多月的时间。现场还播放了该作的一段影像，“Legends”说：“它看起来很棒，当然没PS3版那么好，不过主要只是细节方面没有那么丰富。”此外《机车风暴》的PSP版据说也在开发中，也播放了一段概念影像。

会议中还播放了一段30秒钟的《未知海域2》实际游戏影像，可以看到德雷克正遭到攻击，紧接着发生爆炸，据称场景为阿兹台克风格，画面质量进化不大。而最值得期待的大作则是《战神III》，“Legends”以充满激情的口吻表示，这款游戏在会议中作为压轴戏进行演示，由于画面实在太强，因此真的很难分清到底播放的是实际画面还是CG动画。预告片中首先可以看到奎托斯挥剑与骷髅兵和独眼巨人战斗，然后站到了巨鹰身上将其宰杀后降落地面。最后一个场景是奎托斯仰望一个深邃黑暗的洞穴，在他面前的应该是奥林匹斯山。“Legends”表示其中某些片断从镜头角度来看应该是实际游戏画面，但“实际画面应该不至于强到那地步。不管是不是CG，大家都被它镇住了，期待度大增，《战神III》将会令人惊异。”

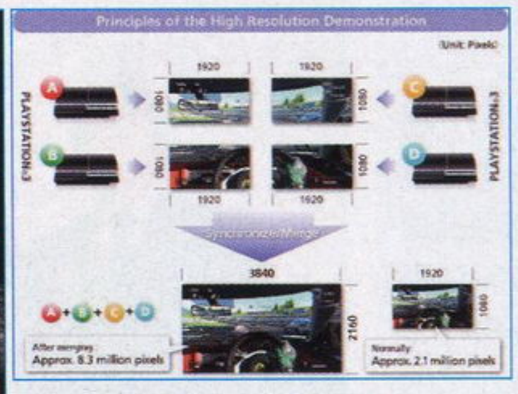
在这则报道出现后，SCEE的官方反应是：“我们在公司范围内的会议所讨论的都是机密，而且有可能变化。”按照多数游戏公司的公关原则，这种口吻的回答几乎相当于默认，只不过暗示会议中的内容“有可能变化”。此外就在这则消息之后，有“大嘴巴”之称的《战神》一代制作人David Jaffe也在他的个人博客中表示他最近刚刚在Santa Monica工作室看到了《战神III》，这款游戏“与你玩过的一切游戏都不一样”，“它的画面就像是一幅油画直接动了起来”。但SCEA方面目前对于PS3降价传闻的回应是：“目前并未有2009年3月降低PS3售价的计划。”

特报 SPECIAL 《GT赛车5 序章版》实现4倍全高清画面

为了庆祝《GT赛车》诞生十周年，Polyphony Digital最近在纽约举办了一个名为“Downshift Session 2008”的纪念活动，在这个活动中最有趣的环节是展示了一种全新技术：Polyphony Digital制作了一个特殊版本的《GT赛车5 序章版》，而要运行这款游戏，需要使用4台PS3联机运算。

同时4台PS3联机实现的4倍处理能力，让这个特别版的《GT赛车5 序章版》能够实现3840×2160的超高解析度，每台PS3负责处理运算画面中的一个区域，然后使用最高解析度达4096×2160的索尼SRX-S110投影器，投射到220英寸的幕布上。另外现场还演示了通过4台PS3联机让游戏的每秒帧数达到240帧的另外一种联机方式。

▲现场举办了3840×2160超高解析度版《GT赛车5 序章版》的比赛，使用高级投影器投射在220英寸的幕布上，山内一典亲自进行操作示范。



▲4台PS3联机运算的原理图示。

DIGEST 本期大事记

11.17 索尼宣布PS3于美国上市两周年之际，全球销量突破1700万，PSN用户超过1400万。

11.17 Square Enix宣布成立洛杉矶工作室，目前正在为X360开发一款原创动作游戏新作。

11.18 Koei与Tecmo召开经营统合说明会，宣布将于2009年4月1日成立Koei Tecmo Holdings，公司总资产为901亿日元。

11.19 Rockstar正式宣布《GTAIV》X360独占资料片定名为《Lost and Damned》，将于2009年2月19日推出。

11.19 美国德克萨斯州法院裁定PSP侵犯了Agere Systems的专利技术，索尼将因此赔偿1850万美元。

11.20 纽约证券交易所向Midway发出摘牌警告，这家老牌游戏公司面临破产困境。

11.22 传闻称SCE于伦敦举办“SCE员工年度简报会”；会中秘密透露PS3将于2009年春季降价，并表示《未知海域2》正在开发中，另外还有PSP版《机车风暴》和《小小大星球》。

11.25 微软宣布《光环3》的资料片《Recon》更名为《ODST》。

NOTEPAD

等他们把自己最好的作品都出到我们的主机上来，我得说到那个时候，他们才算是真正“开窍”了。

美国任天堂总裁雷吉日前表示，第三方对于在Wii上开发游戏依然不得要领，只有将最高级别的大作悉数奉献给Wii才是最明智的表现。

目前完全没可能

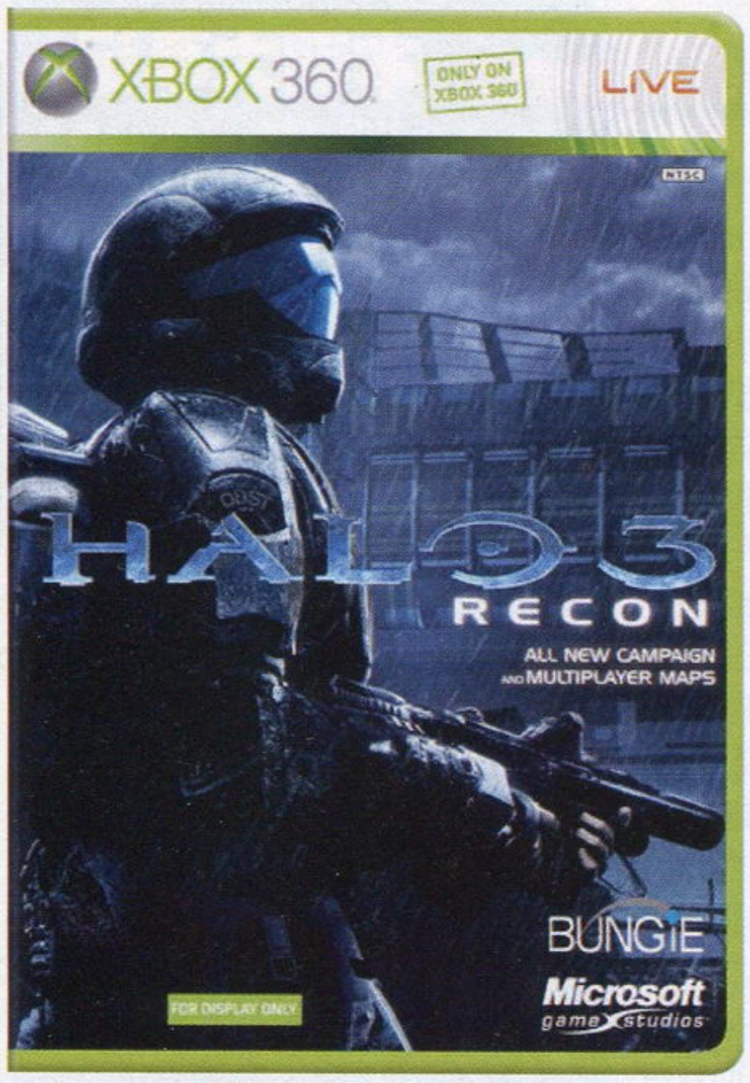
在Koei Tecmo的经营统合说明会中，有记者问社长松原健二今后是否打算与板垣伴信重新合作，松原健二斩钉截铁地作出了如上回答。

业界声音

www.ptumbook.com

软件 SOFTWARE 《光环3 神兵天降》实为资料片，明年秋季发售

今年10月，Bungie的神秘新作选择在东京游戏展中正式亮相，将其定名为《光环3 神兵天降》(Halo 3：Recon)，但当时并未公布该作详情。可惜的是，这其实并非《光环3》的外传作品，只能算是一个资料片，游戏时间仅为3～5小时，将于明年秋季发售，售价未定，但应该是30美元以下。11月25日，微软宣布该作将更名为《Halo 3：ODST》。



在本作中，玩家扮演“轨道空降突击部队”(ODST，又称“地狱伞兵”)五人小组的成员，可以控制的角色包括使用重型武器的Dutch，以及狙击手Romeo，他们在《光环2》的事件中闯入了新蒙巴萨。在地面上，玩家会得到一些新装备，例如一种可以在地图网格上设定前进路线的PDA。玩家的目标是搜索另外四名队友，使用全新的“视觉模式”，敌人与道具的轮廓将会以高亮显示，让玩家在场景中可以迅速分辨。当玩家找到第一个队友的所在地点时，将会采用美剧《迷失》那样的闪回方式讲述发生在过去的事件，玩家将控制该成员完成一个关卡。这一段30分钟长的闪回将会采用传统的《光环》式线性关卡结构，玩家将由此了解队友的宿命，以及在围绕新蒙巴萨的谜团。这种闪回的镜头处理方式在美剧中很常见，比如看到黑板上画的图案、墙壁上的弹孔、地上的血迹等，就会有发生在过去的一幕幕场景相继闪现，并听到一些带有回声效果的声音，接着镜头逐渐叠加，变成了过去的场景。

由于这次玩家扮演的不再是士官长这位斯巴达超级战士，因此不再有超级战士的能力，速度也较慢，碰到过去对士官长来说不算太强悍的对手将会更有恐惧感。

X360会比PS3的生命周期长一天。

最近在美国加州大学的一次演示会中，有人向微软游戏部门副总裁Shane Kim提问“X360的生命周期会有多长？”Shane Kim做出了如上回答，由此表明将与PS3周旋到底。

我们追踪了很多论坛和盗版网站，我们将其视为一种“正邪大战”。

SCEA硬件营销部主管John Koller日前表示，在反盗版的战争中，将会是“邪不胜正”，很多玩家也帮助他们反盗版，而且“这几个月我们看到盗版问题已经不像过去那样普遍了”。

业界声音

特报 SPECIAL Square Enix进驻洛杉矶

Square Enix社长和田洋一已经数次强调其扩大欧美市场占有率的愿望，并且也已经通过与欧美游戏工作室合作的方式积极开拓海外业务，日前SE更是在洛杉矶成立了自己的工作室。

11月17日，SE宣布其洛杉矶工作室已经成立，该工作室目前正准备为X360开发一个“动作类原创品牌”，也有可能同时对应Wii，目前SE正在为该工作室招募产品经理、3D美工、测试员、翻译等人才。

在Eidos的要求下，我们正准备操纵游戏的媒体评分。

英国Eidos聘请的公关公司Barrington Harvey最近爆出Eidos试图强制媒体提高《古墓丽影 地下世界》评测分数的内幕，很多打分低于8分的英国网站都被要求推迟其评测的刊登时间，以免影响游戏的销售。

业界声音

特报 SPECIAL Koei Tecmo控股公司明年4月成立

Koei与Tecmo于11月18日召开经营统合说明会，正式宣布两家公司的合并细节目前已经确认，将通过共同成立控股公司的方式合并，这家Koei Tecmo控股公司将于2009年4月1日成立。这种合并方式与之前的Sega Sammy和Bandai Namco相同，强调Koei与Tecmo双方的平等合并关系。

在合并的具体操作方面，将采用换股的方式，Koei对控股公司的换股比例为1：1，而Tecmo的一股只能兑换0.9股。双方将于2009年1月26日举办临时股东大会，经过股东批准后，3月26日起Koei与Tecmo各自的股票停止在东京证券交易所挂牌，从4月1日开始以Koei Tecmo的身分重新挂牌上市。Koei Tecmo控股公司会长由现Tecmo会长兼社长柿原康晴担任，社长由Koei现任社长松原健二担任，Koei创始人襟川阳一和襟川惠子夫妇担任常务董事。

松原健二表示，Tecmo有40年的历史，而Koei有30年的历史，这两家老牌游戏公司有丰富的品牌和强大的技术力，合并后将会通过双方的互补，引入新技术并提高效率，今后的目标是“创造世界一流的娱乐内容”。两家公司目前的营业额合计为411亿日元，总资产为901亿日元，合并后的第一个财年预计可以实现700亿日元以上的营业额，利润可达160亿日元以上。

特报 SPECIAL PSN用户数神速逼近Xbox LIVE

2008年11月17日是PS3在美国上市两周年的日子，索尼在这一天宣布PS3全球累计销量已经超过1700万台，PSN网络用户超过1400万，当然丰富的免费服务是诱使大多数PS3用户都开始使用PSN的主要原因。

SCEA市场部主管John Koller在PlayStation官方博客中说：“PSN通过独具特色的下载游戏以及电影、电视剧和原创节目等高清视频的下载服务而大步前进，目前已经有1400万活跃用户，内容下载量超过2.73亿。”在今年10月的东京游戏展中，微软刚刚宣布已运营6年的Xbox LIVE用户突破1400万。

John Koller同时表示，目前PS3累计销量比X360大约少500万台，虽然PS3目前周销量仍然比X360低许多，但比起去年同期已经有大幅增长。

诺梅杂志&3DM-SMW
www.ptumbook.cn

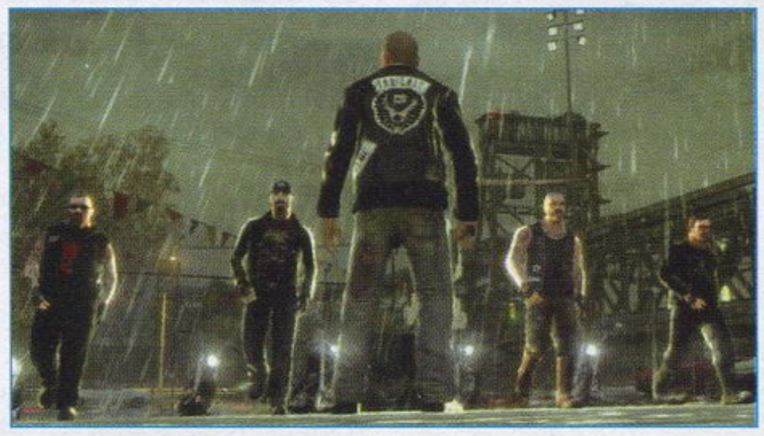
软件 SOFTWARE 《GTAIV》X360独占资料片公开！

SOFTWARE

《横行霸道IV》的X360版独占资料片堪称有史以来最昂贵的资料片，为了这两张资料片，微软向Rockstar支付了5000万美元。可惜这张资料片无法赶在今年圣诞商季期间上市，不过Rockstar于11月19日首次向《今日美国》透露了第一张资料片的消息，其正式定名为《Lost and Damned》(迷失与诅咒)，将于2009年2月19日在Xbox LIVE上提供下载，下载费用未定。要下载这张资料片的玩家必须首先拥有《GTAIV》原作才能进行游戏。

《GTAIV》的这张资料片主角不再是原作的Niko Bellic，而是自由城摩托车飞车党"The Lost"的成员Johnny Klebitz。Johnny是一个与Niko截然不同的角色，有着完全不同的背景。Rockstar副总裁Dan Houser说："目前我不便透露故事详情，但可以肯定的是，它将为你展现自由城完全不同的另一面。"

在原作中，Niko与The Lost也曾有过几次接触，而本作的故事以时间来算是发生在原作的中期，Niko在本作中也会客串登场。原作主线剧情中没有解释清楚的很多谜团与细节都会在这个资料片中得到详细说明。据称这张资料片几乎相当



于是一个完整的游戏，将会有数个小时的游戏时间。据称Rockstar打算将价格定在15美元以下，知名游戏分析家Michael Pachter则认为定价应该为20美元，大概可以达到200～300万的下载量。

事件 EVENT 《越狱》游戏版开发商破产

2007年3月，Legendary电影公司CEO Thomas Tull宣布成立游戏公司Brash Entertainment。Legendary因为《斯巴达300勇士》和《蝙蝠侠 黑暗骑士》而成为娱乐圈焦点，Brash也因而受到强烈关注。Brash的成立目的是开发各种根据热门影视作品改编的游戏，包括《越狱》、《超人》等。然而由其推出的首批游戏如《太空黑猩猩》、《心灵传输者》等都成为典型的低销量劣质游戏，目前该公司正准备关门大吉。经过大幅裁员之后，Brash目前已经人去楼空，正准备将其手中的一些电影游戏版权甩卖，而开发中的游戏版《越狱》看来也已经难产。

事件 EVENT 美国最老牌游戏杂志即将停刊

美国Ziff Davis出版集团CEO Jason Young于11月20日向《纽约时报》透露，已经有19年历史的《EGM》(电子游戏月刊)杂志可能将会停刊，今后将改为网络版。此前一周，Ziff Davis已经宣布有27年历史的《PC Magazine》停刊。

Jason Young表示，印刷成本的提高以及广告收入的降低是《PC Magazine》停刊的主要原因。由于出版业的衰弱，Ziff Davis今年初已经提交破产保护申请，过去几年内有数本杂志因而停刊。

事件 EVENT PSP招致巨额赔偿

索尼这几年厄运缠身，不仅PS3一蹶不振，而且屡屡遭起诉，并屡屡败诉。最近又有一起官司让索尼惨遭巨额索赔。

11月19日，美国德克萨斯州陪审团裁定PSP构成专利侵权，"蓄意侵犯"了Agere Systems公司在存储芯片中保存音乐文件相关信息的专利技术，因此应向该公司赔偿1850万美元。

Agere公司是在2006年3月提出起诉的，同时提出的还有其他7项专利侵权，在长期的官司拉锯战中，Agere公司于2007年与芯片及软件公司LSI合并。

INFO 新闻短波

5家公司联合开发《终结者4》

华纳兄弟电影公司宣布，2009年《终结者 救世主》上映时游戏版也将同时发售，由于这将会是一款全平台游戏，因此华纳已经找来5家公司分别负责各版本的制作。首先是华纳自己的游戏公司WBIE将负责发行，负责游戏制作的有成立没多久的Halcyon公司、瑞士的Equity Games、英国的Evolve公司以及制作了《生化尖兵 重装上阵》的瑞典GRIN公司。

X360欧洲突破700万

欧洲微软于11月21日宣布，目前X360在欧洲的销量已经超过700万台，X360在欧洲已经反超PS3。

8成以上游戏血本无归

美国"电子娱乐设计与研究"(EEDAR)组织最近的一份研究报告显示，每年上市的游戏中，只有大约20%能够实现盈利。而且在每年游戏公司投入开发的游戏中，只有20%能够在层层审核之后最终上市，按照这样计算，在每年投入开发的游戏中，只有4%能够最终盈利。

游戏用电浪费惊人

据环保组织NRDC的研究报告，美国有40%以上的家庭拥有家用机，每年家用机消耗的电力达160亿千瓦，足够为整个圣地亚哥市供电一年，如果所有游戏机都能加入节电功能，每年将可以节省超过10亿美元的电费。

美军巨资打造战争游戏

通常一款游戏投资超过千万美元就可以被定义为大作，以这个标准来衡量，美国陆军正在开发的一款"游戏"足以被称为惊世巨作。

美国陆军目前正斥资5000万美元开发一种游戏训练设施，预计2010年投入使用，这种设施将会让士兵仿佛置身于真正的战场之中。据称这个游戏训练设施项目将有可能通过招标的方式外包给专业游戏工作室开发。

Wii游戏进价低

EEDR的另外一份研究显示，Wii游戏通常是通过延长上架时间提高销量，其秘诀在于当游戏销量降低时，发行商就会大幅降低批发价，让零售商可以继续将这些游戏摆在货架上。这种情况在X360游戏上的发生比例为7.5%，PS3为9.09%，而Wii高达15.1%。

Gearbox陷入困境

由于《战火兄弟连 地狱大道》销量不佳，据称开发商Gearbox将因而裁员15～26人。此外由Gearbox开发、世嘉发行的《异形殖民舰队》可能将会搁浅。

半数PS3玩家拥有PSP

美国Capcom公关部主管Christian Svensson日前表示，根据索尼向他们透露的消息，大约50%的PS3用户同时拥有PSP，因此PS3与PSP的联机应用大有可为。

PS信用卡

索尼旗下的金融公司将会推出"PlayStation信用卡"，从现在开始到2008年12月31日之前，美国玩家只要办理这种VISA卡，在指定网站购买PS3时就可以享受150美元的优惠，而且该卡免年费，用它来刷卡购买蓝光电影还能买一送一。

《神鬼寓言II》突破150万

微软于11月24日宣布《神鬼寓言II》全球销量已经超过150万套，成为"X360上销售最快的RPG"。《神鬼寓言II》的第一个资料片将于12月12日开始提供下载，费用为800点微软点数。该资料片以Knothole岛为舞台，玩家将接受"取回阳光"这个新任务，在三个新神殿中冒险。

Home内测升级

索尼于11月21日宣布，Home的内测范围将进一步扩大，目前他们已经另外发送了10万封内测邀请函。新客户端增加了一些新功能，例如其中的界面不再是使用PSP，而是一种类似于PDA的"Menu Pad"。

Midway濒临破产

11月20日，纽约证券交易所向Midway公司发出了摘牌警告，如果Midway无法在近期内让股价回升到1美元以上，将会从此在纽约证券交易所消失。Midway是美国最老牌的游戏公司之一，前身是弹珠机公司，迄今已有50年的历史，代表作为"《致命格斗》系列"。由于长期巨额亏损，目前Midway正濒临破产。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

新闻综述 REVIEW

■春暖花开?

对于索尼来说，今年的圣诞是一个冰冷的寒冬，《小小大星球》、《抵抗2》和《机车风暴 太平洋裂谷》均未创造理想成绩，以至于PS3在欧洲的销量也落到了X360身后。售价仍然是PS3在X360的竞争中最为不利的因素，而且在经济危机中，消费者对于价格更加敏感，X360适时降价使其在今年的年末商战中一举击败PS3。如今PS3的价格压力空前加大，市场份额的流失已经到了极为危险的地步，这些现象索尼看在眼中没理由不着急，不管表面上嘴多硬，都无法掩饰内心的惶恐，但这段时间的碌碌无为并不代表索尼已经无力反击，与其在超大作极其拥挤的圣诞商季与对手争得头破血流，倒不如蓄力酝酿一场完美风暴，当对手无牌可出时一拥而上，一举扭转局面。近期伦敦的“SCE员工年度简报会”似乎是这一场完美风暴的预告，虽然并没有任何权威渠道证明其真实性，但国外大多数知名媒体都认为其

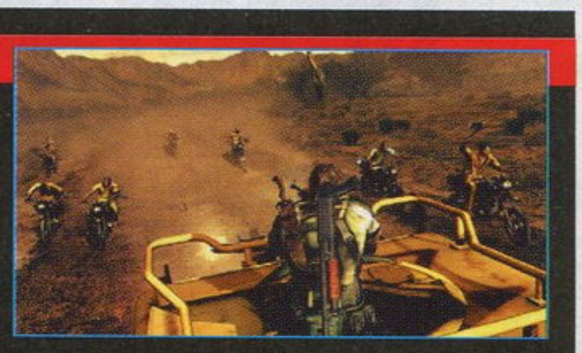
可靠性极高。《杀戮地带2》、《战神III》等大作可能将成为PS3游戏步入成熟的标志，尤其是《战神III》现在看来非常值得期待，也许将会赶在明年底作为圣诞商战的压轴戏。

微软通常是将其实力过度集结于秋冬季节，因此春夏之际是PS3翻身的良机。索尼已经在日本打出PS3觉醒的广告，也许正是预示着年后的全力反击。明年PS3有相当多的一线独占大作，《最终幻想XIII》可成为其在日本复苏的起点，《杀戮地带2》如果可以配合PS3的降价，也可以在欧美带来强劲冲击，《未知海域2》、《战神III》甚至《GT赛车5》如果能够全部赶在2009年内发售，这将真正成为PS3的觉醒之年。

■资料片战略

X360销量最高的两款游戏在11月下旬十分凑效地相继公开了资料片，《Lost and Damned》与《天降神兵》都代表着X360大作潮的余波，一个用来抵挡索尼的春季大作潮，还有一个是其秋季传统商战主力，虽然二者的来头都很显赫，但用资料片来堵截索尼未免有蜀中无将之嫌。当然在微软的战略部署中肯定还有不少重要棋子，不过在其春季部署中看来不会有什么大手笔，《光环战争》的前景并不乐观；秋季由于已经有《光环3 天降神兵》，彼得·杰克逊的某《光环》新作也许还得继续耐心等待……

★本期之星 生化危机5



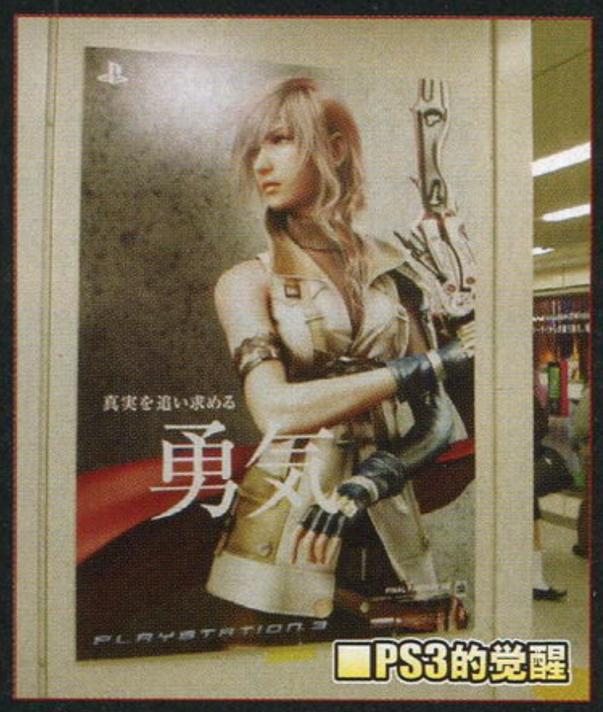
根据本刊截稿前得到的未确定消息，《生化危机5》将比原计划提前一周发售，即2009年3月5日。在游戏业里，延期是大多数厂商的习惯性现象，《生化危机5》这工程浩大的游戏竟然反其道而行，令人佩服Capcom的实力与效率。之所以提前发售，很可能是因为之前Capcom将《生化危机5》的财年内(截至3月31日)销售目标从230万套提高到320万套，因此需要更长的销售周期。此外也有消息称本作的试玩版将于12月5日发布，看来《生化5》距离我们并不遥远。

REVIEW

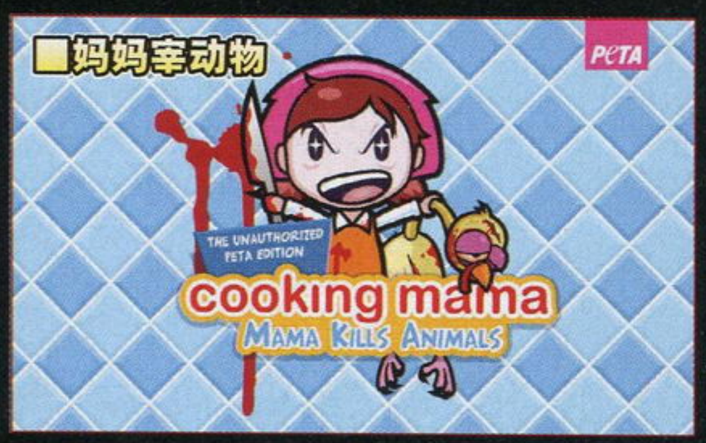
图说新闻 SCENE

继中世纪圣城的刺杀行动之后，刺客艾泰尔将会在波斯神话世界中再次飞檐走壁。艾泰尔在《波斯王子 奇迹》中出现的场面真是浑然天成，简直是《刺客信条2》降临。只要购买《波斯王子 奇迹》后到育碧官网开个账户，就可以开始你的艾泰尔波斯神话之旅了！

《最终幻想XIII》的发售时间还遥遥无期，这张老图再次被索尼挖出来为其新广告攻势增添姿色。这张出现在涩谷地铁站中的广告是PS3新系列广告的一部分，其主题正是“PS3的觉醒”，以“勇气”、“梦”、“使命”、“知性”等为关键词。《最终幻想XIII》发售之日也许就是PS3觉醒之时。



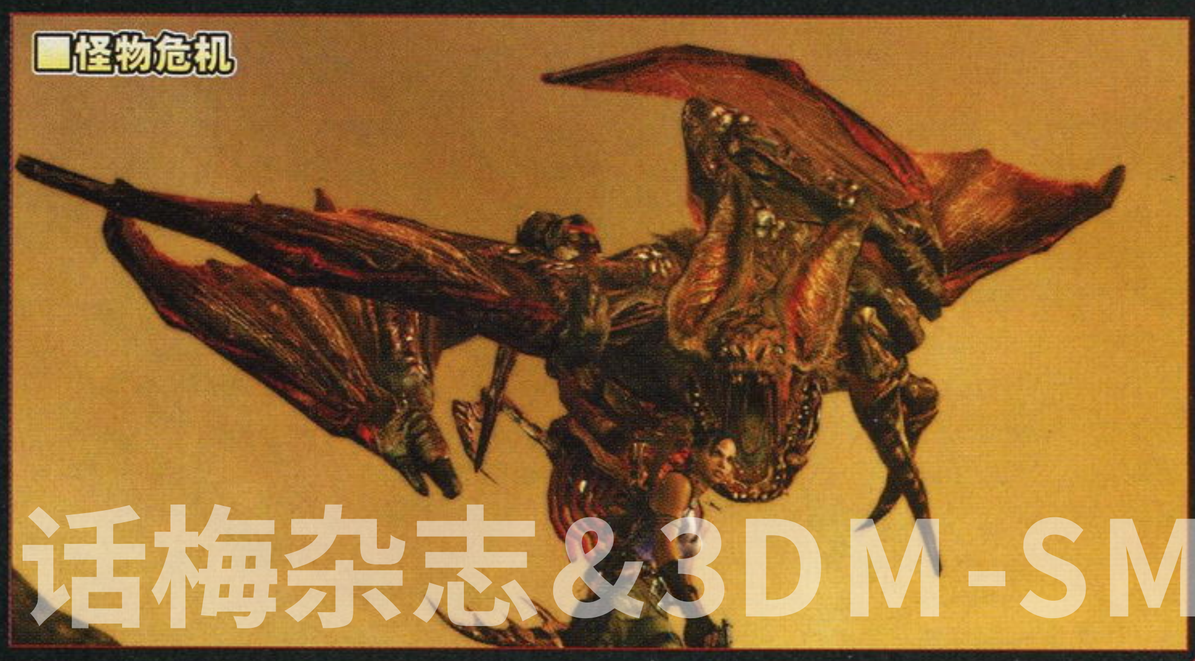
相信Eidos蒙特利尔工作室肯定有不少《银翼杀手》的狂热影迷，从《杀出重围3》(Deus Ex 3)的这张概念图可以暂时感受到它的未来落寞气息，据说游戏的剧情将围绕“复仇”。



在动物保护协会PETA看来，和蔼可亲的料理妈妈其实是这么一幅狰狞的面目。为了呼吁大家热爱动物，PETA制作了“妈妈宰动物”这么一个FLASH游戏，宰鸡速度够快的玩家就可以获得“比妈妈更狠”的高分评价。此游戏一经推出即大受欢迎。

如果给希娃穿上一套猎人装，Capcom就可以把这张截图当成《怪物猎人》新作的宣传图了。《生化危机5》是一款耗资巨大的游戏，精明的Capcom想必不会浪费游戏中的各种丰富素材，也许今后在《怪物猎人》新作中还真能看到不少《生化5》的怪物面孔。

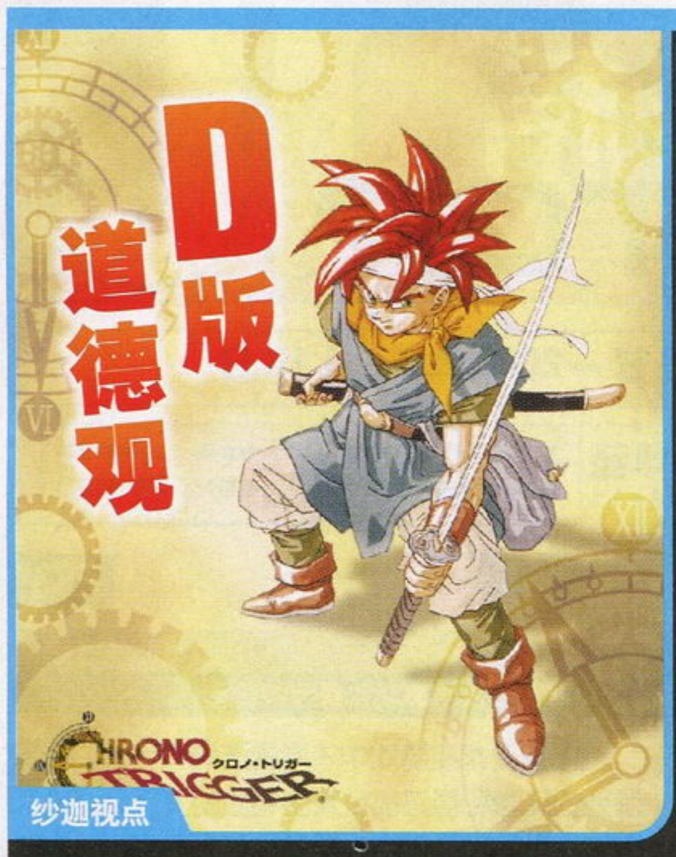
面对充满恶搞精神的PETA，《料理妈妈》的美版发行商Majesco回报以料理妈妈的热情微笑，并在新闻稿中顺带宣传说最新作《料理妈妈 世界厨房》中有25道素菜！



SCENE

话梅杂志&3DM-SMW

www.ptumbook.cn



纱迦视点

《超时空之钥》NDS版的ROM提前在网上泄露了。对于我们来说这不算什么大事，不过对于日本人来说这又是一次沉重打击。有消息说日本业内人士N氏（原《Fami通》编辑，现任游戏企业勤务）对这个事情极为愤怒，他说道："怎么没人明白，游戏上传得越多，游戏业界所受痛击就越多，就会越来越衰退！Square Enix虽然是大公司，但违法游戏者们正在全力摧毁它！孩子们现在都认为游戏就是免费下载玩的，就是说，只要买主机，游戏都是免费的，这都逐渐成了常识！真是疯了，游戏制造商再不采取对策可不行！当然用户没有基本的道德观也不行！"

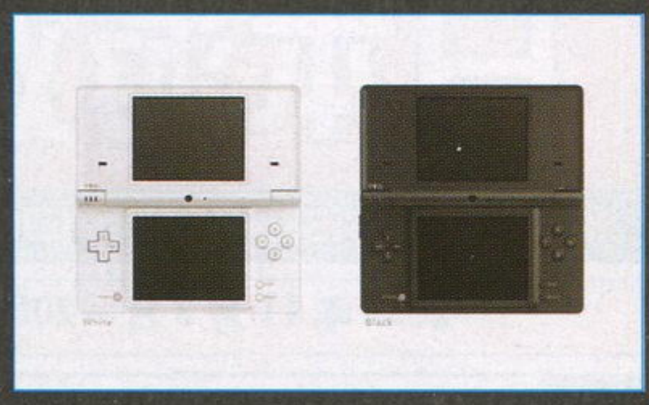
先不管N氏是否说过这番话，这番话的确是非常正确的。SE的游戏向来都是被D版商重点关照的对象，从《FF Ⅵ》开始出现这种泄露事件到现在，一出现这种事件日本媒体就少不了对海外的指责。不过谁都知道，有能耐提前搞到游戏并泄露的人不可能是海外人士，就算是有海外人士策划，也肯定有"日奸"里应外合、充当源头。至于传播的方式也是多种多样，日本人不流行使用BT软件，但也有别的P2P软件，比如著名的Winny。该软件在日本流行多年，直到后来发生日本自卫队文件泄露事件，才引起日本政府重视。

应该说日本政府保护知识产权的措施还是很严厉的，Winny的作者几乎年年都被东京警视厅请去喝茶，而捉拿传播者的行动也几乎是年年都在进行，像今年上半年就发生过一起大规模搜捕在网络上发布新番动画者的行动。正因为如此，因此很多人都选择与海外合作，把镜像或ROM等源文件传到海外，之后再下载回来，这样发布者就摇身一变成为下载者，就算被抓的话罪名也要轻得多。而海外人士自然对此也是极为欢迎的，因此现在的偷跑情况愈演愈烈，而且越是大作越容易偷跑。

说到日本，大家可能会觉得日本玩家玩D版或ROM的情景

▶十多年前，《FF Ⅵ》SFC版偷跑的时候，全日本都被震惊了，从此以后，日本游戏厂商开始高度关注海外盗版产业。

> 现在的日本传统游戏市场之所以萎靡不振，与这帮传统玩家是分不开关系的。



▲NDSi刚出的时候，市面上所有的烧录卡全部不能用，但现在已经出现了对应NDSi的烧录卡。当然这比GBA已经好很多了，GBA还没推出，模拟器就已经上市了。

难以想像，事实上这在日本并不是什么稀奇事情。以秋叶原为例，以往只是有店家出售烧录卡，现在则是出现了烧录卡专卖店，这就很说明问题了，搞笑的是这种店还挂着"谢绝中国人入内"的牌子，难道是怕李鬼遇到了李逵？除此之外，1.50版的PSP、刷过机的X360，这些在日本尽管不是烂大街的东西，但有心人也不是找不到。有了这样的条件，部分传统玩家也发生了"质变"。有本事、肯钻研的老鸟开始学习使用烧录卡和破解，下载ROM和ISO。这些人目前在日本传统玩家中占的比例不算多，但有日益增加的趋势，现在的日本传统游戏市场之所以萎靡不振，与这帮传统玩家是分不开关系的。

以前有人说，老外到了中国来，也会拼命购买D版。我亲眼见到过老外采购D版的盛况，这些老外看起来也不像是道德败坏的人，看来关键还是在于"便宜"。玩D版这事儿其实和道德观没多大关系，N氏想靠道德观来约束日本玩家不太现实，还是多采用些严厉手段堵住源头来得实际一些。

GAME SPOTTING

炎骑士视点

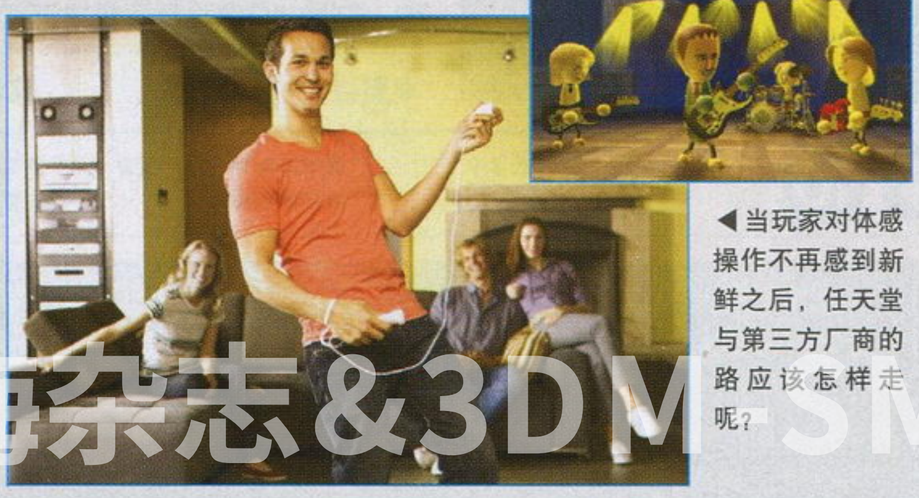
在看到这个标题的时候，你并不用去琢磨究竟在这家游戏老铺身上究竟发生了些什么让业界和玩家震惊的大事情。放眼整个2008，伴随着席卷全世界的经济危机和游戏业内充满火药味的纷争，任天堂的业绩依然稳稳处于三大硬件厂商之首。不过，就在我们看到Wii与NDS不断给任天堂带来滚滚利润的同时，也同时察觉了一种似乎不太正常的现象：相比硬件销量的稳步上升，任天堂在本年度游戏软件方面基本毫无建树。

也许有人会说，在今年年初先后发售的《任天堂全明星大乱斗X》和《马里奥赛车Wii》已经通过连续数月的长卖让任天堂赚得盆满钵满，两款游戏的表现已经足以证明任氏枭雄在本年度的作为。但事实上，只要看一下这两款游戏的发售日期，我们不难看出这两款成功的任氏大作均为年初亮相的作品，而根据目前一款游戏的制作周期来大致推断，这两款游戏的开发完成时间应该是在2007年末，接下来的一段时间只不过是后期调试与发行前的准备工作而已。而在今年随后的时间里，除了一款容量区区几百兆的《Wii Music》和前不久的《动物之森》外，我们真的就再也看不到什么了。

其实，透过任天堂在整个2008无所作为的表面现象，我们可以察觉到任天堂似乎是在有意识地进行战略调整和对新作的酝酿。一方面，伴随着游戏业界日益激烈的竞争和游戏制作成本不断提高，在当前经济危机的乌云笼罩下，如果一味与对手硬碰硬地较量，势必会落得个头破血流的下场，而这种大制作大投入高风险的运作方式明显与任天堂的传统经营方针相悖。另一方面，我们也可以看到越来越多的玩家对任天堂当初鼓吹的体感操作逐渐失去兴趣，这一点从《Wii Music》的失败中即可明显看出。不仅如此，第三方厂商在Wii上制作的传统风格游戏的续作接连遭遇销售疲软，这种局面的持续势必会导致广大第三方对任天堂支持态度的松动。这是任天堂所不愿看到的，也是自社传统游戏在开发续作时所不能回避的一个问题。

通过对这几个方面的分析，我们得出这样一个假设的结论：为了确保自身在今后的游戏产业中依然占据相当的份额，任天堂不得不将2008年作为一个蓄积力量和调整步伐的阶段。在即将到来的2009年，我们虽然不太可能见到全新的任氏主机出现，但诸如《塞尔达传说》、《银河战士》以及《星际火狐》等任天堂传统品牌将很有可能推出续作。而且，为了能够确保游戏的品质、为玩家带来更多的新鲜感，任天堂势必会祭出新的玩法作为王牌。

> 这种大制作大投入高风险的运作方式明显与任天堂的传统经营方针相悖。



◀当玩家对体感操作不再感到新鲜之后，任天堂与第三方厂商的路应该怎样走呢？

电视游戏杂志&3DM SMA
www.plumbook.com

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年11月3日～2008年11月9日

1 NEW 星之卡比 极端超华丽 NDS

星のカービィ ウルトラスーパーデラックス

■Nintendo■2008年11月6日发售■动作■4800日元

本作是1996年SFC同名游戏的复刻版，主要由“洞穴大作战”等10个以上的“横版过关游戏”组成。除了保留系列经典的“能力复制”设定，通过Wi-Fi联机玩家还可以让好友成为自己的帮手并实现协同作战，甚至还有5种最大支持4人的迷你游戏等待着你的挑战。

本周：265 654 套　累计：265 654 套

↑2	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 39891 套 ◆累计 996623 套	NDS
↑3	淑女风范 わかまま フアッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo ■模拟经营	◆本周 37411 套 ◆累计 153561 套	NDS
↑4	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 36670 套 ◆累计 1890350 套	Wii

5 上周1位 横行霸道IV PS3

グランド・セフト・オートIV

■Capcom■2008年10月30日发售■动作■7800日元

游戏的内容和最初发售的美版没有任何区别，更细致的场景和充实的探索要素都让玩家感觉是在亲身经历一场惊心动魄的人生赌局一般。另一方面，由于游戏中包含了大量暴力和血腥的成分，所以在管制相对较严的日本地区，玩家必须出示自己的身份证明才能在电玩店买到本作。

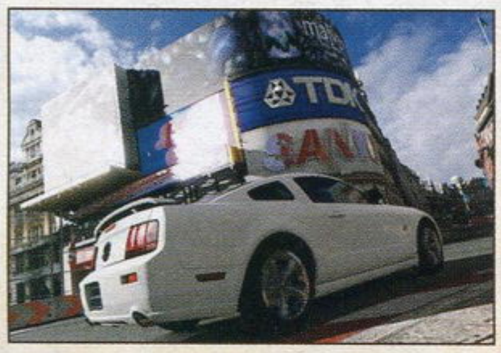
本周：35 851 套　累计：168 527 套

↓6	女神侧身像 负罪者 ヴァルキリープロファイル－咎を背負う者－	■2008年11月1日发售 ■Square Enix ■策略角色扮演	◆本周 32569 套 ◆累计 112329 套	NDS
NEW 7	怪物猎人 携带版 2nd G（廉价版） モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 19048 套 ◆累计 19048 套	PSP
↑8	生活节奏DS 歩いてわかる生活リズムDS	■2008年11月1日发售 ■Nintendo ■实用软件	◆本周 18465 套 ◆累计 44656 套	NDS

9 上周7位 GT赛车5 序章版 SPEC III PS3

グランツーリス5 モプロローグ SPEC III

■SCE■2008年10月30日发售■竞速■4800日元



作为《GT赛车5 序章版》推出的第三个升级包，除了在卖场中追加3款全新的赛车，使游戏中收录的车辆种类达到74辆外，对无线手柄感应精度的调整也使游戏的平衡性得到了大幅加强，即便是不擅长赛车游戏的玩家也更容易赢得比赛，利用丰厚的奖金来更换新的车辆。

本周：16 927 套　累计：51 892 套

↓10	小小大星球 リトルビッグプラネット	■2008年10月30日发售 ■SCE ■动作	◆本周 16905 套 ◆累计 68610 套	PS3

本周位居第一的《星之卡比 极端超华丽》虽然是一款复刻作品，但首周销量却意外地比2006年11月发售的系列前作《星之卡比登场！多洛奇团》(16.6万)整整高出了近10万，其中最主要的原因就是游戏中加入了很多在《任天堂明星大乱斗X》中颇受好评的模式。而《横行霸道IV》的成绩也再次向我们证明了系列作品对日本玩家的吸引力，同时也让其成为了为数不多，能够在榜单中连续两周名列前十的次世代游戏。

2008年11月10日～2008年11月16日

1 星之卡比 极端超华丽 NDS

星のカービィ ウルトラスーパーデラックス

■2008年11月6日发售■Nintendo■动作　◆本周 97449 套　◆累计 363103 套

2 NEW 侍道3 PS3

侍道3

■Spike■2008年11月13日发售■动作■6800日元

根据玩家在游戏中不同的选择和行为，玩家所处的阵营和善恶都会发生相应的变化，而系列传统的多结局设定也为反复进行多周目提供了最好的理由。新增的“同居系统”允许玩家培养和特定女性角色间的好感度，从而利用她们各自的特殊能力来对冒险提供更多的帮助。

本周：81 047 套　累计：81 047 套

3 NEW 尖帽子与魔法的365天 NDS

とんがりボウシと魔法の365にち

■Konami■2008年11月13日发售■模拟育成■4800日元

本作的很多设定都借鉴了《动物之森》，玩家需要扮演一名魔法学校的学生，为了成为“大魔法师”而不断努力。游戏中玩家需要不断帮助他人解决各种事件来了学会新的魔法或收集物品，而利用丰富的道具来打扮自己和房间也是很多玩家向他人炫耀的重要资本。

本周：71 914 套　累计：71 914 套

NEW 4	风来的西林 DS2 沙漠的魔城 不思议のダンジョン 风来のシレンDS2～砂漠の魔城～	■2008年11月13日发售 ■SEGA ■角色扮演	◆本周 45327 套 ◆累计 45327 套	NDS
NEW 5	抵抗2 Resistance 2	■2008年11月13日发售 ■SCE ■主视角射击	◆本周 33584 套 ◆累计 33584 套	PS3

6 NEW DS 西村京太郎悬疑剧2 新侦探系列 复仇之影 NDS

DS 西村京太郎スペンス2 新侦探シリーズ 金泽・函馆・极寒の峡谷 复誉の影

■Tecmo■2008年11月13日发售■文字冒险■3800日元

日本推理小说家西村京太郎原创剧本的第二款推理游戏，事件中玩家需要合理利用NDSL的触摸屏等机能来找到事发现场的各种疑点，然后根据收集而来的证据指认最后的凶手。前作就拥有的“短篇推理问题集”这次收录了多达100个问题，绝对能够让玩家过足“推理瘾”。

本周：33 079 套　累计：33 079 套

NEW 7	流星洛克人3 黑色王牌 流星のロックマン3 ブラックエース	■2008年11月13日发售 ■Capcom ■角色扮演	◆本周 33067 套 ◆累计 33067 套	NDS
↓8	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 30434 套 ◆累计 1027057 套	NDS
↓9	淑女风范 わかまま フアッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo ■模拟经营	◆本周 29870 套 ◆累计 183431 套	NDS
↓10	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 26767 套 ◆累计 1917117 套	NDS

和上周相比，本周的新作数量占据了榜单一半以上的席位，除了延续上周辉煌的《星之卡比 极端超华丽》稳坐冠军宝座外，相对分散的首周销量也和上周前两位游戏间的巨大落差形成了鲜明的对比。之前不被国内玩家看好的《侍道3》由于题材的特殊性，在日本玩家中的反响还是相当不错，消化率达到了82.46%，而首周8.1万的销量也有望在年末的销量盘点中占据PS3游戏销量榜比较靠前的名次。

www.plumbook.cn

数字脑榜

分支众多的洛克人系列

作为Capcom知名的动作游戏，“《洛克人》系列”自1987年发售第一款作品以来已经走过了21个年头。回望以往各个主流游戏平台，我们几乎都能在其上找到系列作品的身影，而根据游戏的内容和战斗方式，系列同样派生出了很多分支，无论你是想追求原始动作游戏的高难度与爽快感，还是想体验角色扮演游戏的策略性与收集乐趣，只要你对充满“科幻味”的“少年漫画式情节”不反感，都能从中获得很多的乐趣。另外根据Capcom官方于今年6月30日发表的销量统计情况，到目前为止“《洛克人》系列”的游戏作品已经达到了120款，全球突破了2800万套的总销量也足以证明系列作品在厂商眼中的重视程度和玩家心目中的地位。

▲目前“《生化危机》系列”、“《洛克人》系列”和“《街头霸王》系列”分别占据着厂商游戏销量的前三名。

《洛克人X》系列

初代发售于1993年12月17日(SFC版)，保留了系列通过各种武器攻关的基本系统，并追加了冲刺等几种新的动作技巧以及通过“强化部件”增强自身能力的设定。

《洛克人DX》系列

为了纪念系列10周年，初代于1997年12月18日在PS上发售。基本的游戏系统和之前的作品没有太大区别，主要在画面和音效上进行了大幅强化。

《洛克人EXE》系列

初代发售于2001年3月21日(GBA版)，游戏最大的改变就是将战斗的方式改为了类似于“战棋游戏”的方格移动，合理利用不同武器的射程也保证了战斗的策略性，而新增的“战斗筹码”正是后续作品中“卡片战斗”的雏形。

《洛克人ZERO》系列

初代发售于2002年4月26日(GBA版)，战斗方式回归了传统的动作游戏，同时追加了“精灵培养”的育成要素。通过多次挑战同一关卡，满足特定的条件后可以从BOSS处学会新的战斗技能。

《洛克人ZX》系列

初代发售于2006年7月6日(NDS版)，除了通过不同的变身形态可以使用多彩的攻击外，使用特殊道具还能对玩家攻关时提供各种帮助。

《流星洛克人》系列

为了纪念系列20周年，初代发售于2006年12月14日(NDS版)，基本的战斗系统和“《洛克人EXE》系列”类似，但根据玩家不同的变身形态能够使用的攻击方式也会发生变化。

2008 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	11月3日~11月9日	11月10日~11月16日
1	PSP	3 174 511台	43 726台	38 153台
2	NDSL	2 496 901台	8 381台	3 559台
3	Wii	2 400 702台	24 726台	26 787台
4	PS3	780 084台	18 354台	17 448台
5	PS2	394 236台	5 743台	5 421台
6	NDSi	362 149台	104 897台	85 327台
7	X360	243 865台	12 759台	7 983台

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

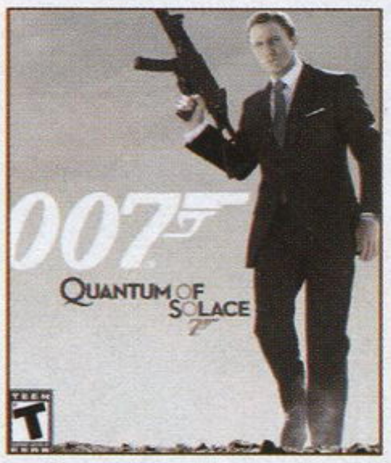
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年11月2日~2008年11月8日

1	战争机器2 Gears Of War 2	■Microsoft ■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：-	◆本周 ◆累计	705162套 705162套	X360
2	抵抗2 Resistance 2	■SCE ■2008年11月4日发售 ■主视角射击■上周排位：-	◆本周 ◆累计	304958套 304958套	PS3
3	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 ◆累计	173980套 3262590套	Wii
4	辐射3 Fallout 3	■Bethesda Softworks ■2008年10月28日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 ◆累计	137833套 585431套	X360



5 007 大破量子危机 X360

Quantum of Solace

■Activision ■2008年11月4日发售■动作■上周排位：-

游戏最大的亮点就是重现了很多电影里的精彩桥段，火爆的场景和战斗对还没有看过电影的玩家来说相当有吸引力，而新增的高科技武器和全新的联机模式也在一定程度上保证了游戏内容的充实性。过于简短的单人模式和大量的快速镜头切换则是被玩家诟病的主要原因。

本周：95 325 套　　累计：95 325 套

6	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：10	◆本周 ◆累计	95079套 3775997套	Wii
7	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：3	◆本周 ◆累计	90440套 335811套	Wii
8	神鬼寓言II Fable II	■Microsoft ■2008年10月21日发售 ■动作角色扮演■上周排位：6	◆本周 ◆累计	82596套 975763套	X360
9	火影忍者 终极忍者风暴 Naruto: Ultimate Ninja Storm	■NBGI ■2008年11月4日发售 ■格斗■上周排位：-	◆本周 ◆累计	75684套 75684套	PS3
10	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐■上周排位：2	◆本周 ◆累计	72339套 426421套	X360

2008年11月9日~2008年11月15日

1	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision ■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：-	◆本周 ◆累计	923598套 923598套	X360
2	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision ■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：-	◆本周 ◆累计	453484套 453484套	PS3
3	战争机器2 Gears Of War 2	■Microsoft ■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：1	◆本周 ◆累计	401095套 1849461套	X360
4	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 ◆累计	165405套 3417995套	Wii
5	美国职业摔角联盟2009 WWE Smackdown vs Raw 2009	■THQ ■2008年11月9日发售 ■体育■上周排位：-	◆本周 ◆累计	114882套 114882套	PS2

6 美国职业摔角联盟2009 X360

WWE Smackdown vs Raw 2009

■THQ ■2008年11月9日发售■体育■上周排位：-

作为美国本土人气颇高的竞技项目，这款改编游戏在人物的动作和打击感上的成功自然是受到玩家追捧的主要因素。除了让人热血沸腾的单打独斗和多人乱斗外，游戏的另一大乐趣就是可以自创人物进行比赛，利用学会的各种战斗技巧来体验制服对手的爽快感。

本周：105 450 套　　累计：105 450 套

7	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 ◆累计	91908套 3867905套	Wii
8	抵抗2 Resistance 2	■SCE ■2008年11月4日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 ◆累计	78151套 314997套	PS3
9	口袋妖怪突击队 融合 Pokemon Ranger: Batonnage	■Nintendo ■2008年11月10日发售 ■角色扮演■上周排位：-	◆本周 ◆累计	77105套 77105套	NDS
10	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	■LucasArts ■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：-	◆本周 ◆累计	70103套 500881套	X360

www.plumbook.cn

谨以此作献给所有狂热军事迷

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

2001年夏季，一款极为专业的军事射击游戏在PC上推出，销量突破百万套，衍生出两张资料片。于是这款名为《闪点行动》的游戏成为英国游戏发行商Codemasters的一个优质品牌。4年后，在Codemasters的一个内部会议中决定为玩家打造续作，又过了4年，让人们望穿秋水的《闪点行动2》将于PS3、X360和PC上与玩家见面。为了不辜负玩家8年的期待，Codemasters的目标是打造一个最专业、最真实的军事射击游戏。

闪点行动2	Codemasters	动作射击
多机种	Operation Flashpoint 2：Dragon Rising	欧版
	预定 2009 年春季发售　1～8 人	售价未定
	对应主机为 PS3、X360	对应玩家年龄：未定

OPERATION FLASHPOINT 2
DRAGON RISING

220平方公里的海岛战场

原作故事发生在1985年，而本作的时代背景是与现实同步，发生在一个叫做Skira的小岛上，它是位于日本北部的Scarlett群岛的一部分，由于一些历史遗留问题，围绕该岛的领土权争夺数十年来从未间断。而在10年前，有人在岛上发现了全世界最大的油田，于是Skira的领土权争夺进入白热化状态。玩家在游戏中扮演美军士兵，从小岛的西面开始，朝着东面进发。

本作将会带给玩家一个巨大而绵延不绝的战场，小岛本身的面积达到了220平方公里，而在场景的最大可视距离方面可达35公里。Codemasters使用了美国宇航局提供的卫星图像作为参考。不过就算场景的面积再大，如果只是一马平川、空空荡荡的狂野就没有任何意义，本作不仅场景面积大，而且类型多样，有小镇、沙滩甚至火山，树木、建筑等的密度都很高。这意味着玩家不再那么容易被两公里开外飞来的一颗流弹击中身亡，场景中有大量掩体可以利用。

游戏模式

在单人模式中采用了军衔制，随着游戏的推进，玩家的军衔会从普通步兵提升到指挥官。任务总数为20个，有独特的秘密行动，有专业的狙击任务。网络模式最多支持8人游戏，而每个玩家还可以控制8名AI队友，另外还有在线双人合作模式。网络模式有三种，分别是：以消灭所有对手为目标的歼灭战、以控制主要据点为目标的组队型前线战、以进入对方基地为目标的潜入战。另外本作将会有关卡编辑器，还计划加入家用机版与PC版联机的功能。

话梅杂志&
www.plumbook.cn
©2008 The Codemasters Software Company Limited. All rights reserved.

酝酿八年的技术飞跃

为何要将这样一个成熟的品牌足足拖了8年？本作高级设计师Clive Lindop说：“所有的技术都是从头做起的，我们花了大量的时间才让技术进化到今天的地步，才能做出如此巨大的场景，如此壮观的战争，以及如此具有冲击力的视觉特效。这才是我们需要的次世代！”

真实性是Codemasters的第一目标，玩家将会感觉自己仿佛是在操纵一部真实的纪录片。对细节的重视据说将达到疯狂的地步，枪械不仅有磨损的痕迹，而且还会沾上泥土。原作的专业性令人称道，但它的画面质量即使以当时的标准都算是十分粗糙的，而《闪点行动2》的画面已经成为其开发者最自豪的地方之一。本作引入了所谓的“智能流媒体技术”，同时兼顾场景的广阔性与画面细节的细腻感。

物理效果的进化也是次世代游戏技术进化的主要标志，Lindop宣称：“本作的一切都可以破坏，而且是造成永久性破坏。”一旦场景中的某个物体遭到破坏，将无法再还原，玩家最好三思而后行。假如在某个任务中将某座建筑毁坏，但在下一个任务中你可能非常需要将这座建筑当作掩体，到时就只能追悔莫及了。

“我们要让你感觉到身临其境，感觉到子弹擦身而过。”

——Codemasters高级设计师Clive Lindop

极端真实的士兵AI

◀在强调真实性的射击游戏中，掩体总是发挥着巨大的作用。

在很多强调战术真实性的军事射击游戏中，AI的好坏将直接决定游戏的质量。《闪点行动2》采用了一种全新的AI系统，AI控制的士兵会分析环境，并据此作出战术决定，哪里适合伏击对方，哪里使用侧翼包抄，这些战术决定会根据环境与局势的变化而调整。

AI不仅仅能够决定前进路线，还有众多人性化的特征，例如士气系统以及压制系统。用密集的火力压制敌人，让我方队友得以前进，这是军事射击游戏中最常用的战术之一，在本作中，由AI控制的敌人也会很善于利用这种压制战术。我方的AI队友也会对局势进行判断，在敌我火力相差太悬殊的情况下，士气将会降低，有些胆子小的甚至撒腿就跑。如果在敌人的火力压制中依然命令队友上前送死，他们可能会拒绝执行命令。

游戏在真实性上的另外一个特点是：你不能像终结者一样不顾敌人的子弹到处乱冲，然后找个掩体躲避一下便恢复体力。即使只是手臂中弹，也很有可能造成休克，玩家要立刻寻找医护人员救治。这种过高的真实性是否会导致游戏难度高到令人发指？制作人表示只要AI队友足够聪明，就可以帮助玩家排忧解难。

令所有军事迷感动的细节专业性

在大多数游戏中，“大众脸”现象普遍存在，有时你会发现满屏幕的士兵都是从一个模子里刻出来的。而本作对于细节真实性的表现之一就是尽最大可能减少大众脸现象，为此美工组创造了大量的士兵头部建模，让玩家很难再在战场上找到孪生兄弟。

为了提高真实性，开发商找来真正的士兵进行动作捕捉，包括很多不经意的小动作，上下车、翻墙、踹门等动作都做到了完全拟真。使用武器的每个动作细节都很专业，比如使用火箭筒时，先要拿出瞄准镜，安装在顶部，然后扛在肩上瞄准射击。

本作共收录70多种步兵武器，并配备各种瞄准镜和零配件，还有充满007色彩的精巧日式机关枪。海陆空载具数量达50余种，这些载具不仅外观逼真，而且座舱的仪表盘和各种器械都将让军事迷们感动，战舰上的武器系统、船员舱、客舱，乃至引擎和转矩的模拟都可以与专业的船舰模拟程序媲美。这些数不尽的细节造成了游戏长达4年的开发周期。

▼所有士兵的动作均由真正的士兵以最新的动作捕捉技术制作。

真实性高于一切

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

DEVIL SURVIVOR 女神異聞録

文 九兵卫 美编 木仙

女神异闻录 恶魔幸存者	Atlus	策略角色扮演
NDS	女神异闻录デビルサバイバー	日版
	预定 2009 年 1 月 15 日发售 1 人	价格未定
	无对应周边	

从《P4》到《葛叶雷道对阿巴顿王》再到 NDS 上的刚刚公布的这款新作，Atlus 在半年时间内一口气给玩家送上了三款新作，FANS 估计都幸福得玩不过来了吧。虽说是掌机版，游戏的类型也变成了策略角色扮演游戏，但是本作给大家带来的乐趣是不会变的，一想到可以再次和金子一马笔下的仲魔并肩战斗，还真是让人感到激动呢。

主角

这次玩家在游戏中扮演的主角是一名 17 岁的高中二年级学生。他可以通过一部名为“COMP”的掌机与恶魔缔结契约并获得指挥它们的能力。为了在陷入绝境的东京生存下来，主角与他的同伴一起展开一段惊心动魄的冒险。

▲主角在三个人中要起领导和指挥的作用。所以面对突发情况时需要冷静。

故事的舞台 陷入绝境的东京

一年一度的盂兰盆会很快就要到了，原本繁华热闹的东京也由于归乡的人增多而变得冷清了不少。包括主角在内的三名普通高中生利用休息的时间约好了在涩谷见面，可就在这时他们的周围突然出现了无数的恶魔，东京也随之被封锁。没有人知道这些恶魔到底有什么目的，整个城市笼罩在一片恐怖的气氛中。

▶冷冷清清的东京街头似乎早就预示着将有不祥的事情发生。

被封锁的区域

恶魔出现以后，军队就以山手线为分界将东京的市中心进行了隔离，食物、水电、通信都被全部切断。依然滞留在封锁区域内的人们面对恶魔陷入了绝望，要想生存下去只能靠自己的力量。不过更糟糕的是，为了消灭可怕的恶魔，军方宣称即将把封锁区彻底摧毁，留给被困在这里的人逃脱的时间还有 7 天……

■不止是主角和他的同伴，封锁区里的其他人也可以使用 COMP 的能力。

▶政府的介入让整件事情变得更加扑朔迷离，难道政府想要隐瞒什么吗？

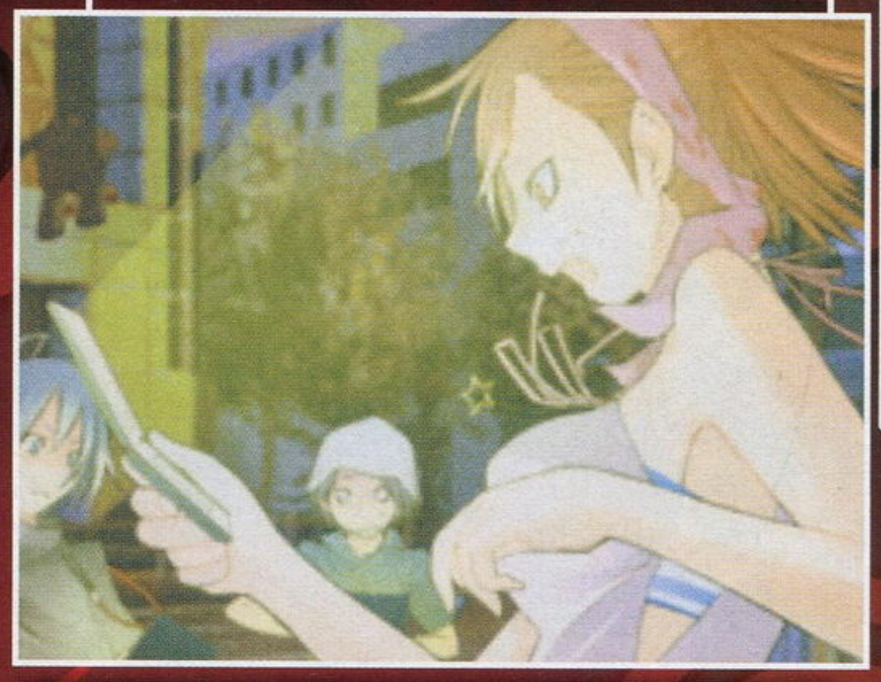
“生存”是我们在游戏中的首要目的，由于资源紧缺，有时除了要和恶魔交战以外，玩家还要对付前来和我们争夺食物等资源的其他幸存者。毕竟封锁区内每个人都想活下去，所以惨烈的战斗往往也是无法避免的。

活梅杂志&3DM-SMY www.plumbook.cn

©ATLUS CO.,LTD.2008

关键词 COMP

在风平浪静的暑假里，主角收到了表弟送给他的礼物，那是一部名为“COMP”的掌上游戏机。可是当主角若无其事地打开 COMP 的电源时，不可思议的事情发生了，一个面目狰狞的恶魔居然出现在他的面前。好不容易将其打倒后，周边的区域就一下子诡异地停电了。第二天早晨，主角依然像往常一样上学，但来到车站时却发现沿着山手线周围的市中心地带全部被军队封锁了，难道这和前一天的事情有联系吗？



▲想要在绝境中生存下来的关键正是三个人手中的这不起眼的 COMP 掌机。

木原笃郎

重感情讲义气的死党

木原笃郎也是一名 17 岁的高中二年级学生，也是和同年级的主角玩得最要好的一个家伙，平时非常讲义气。由于一直想成为一名程序员，所以他从小学的时候开始就经常泡在论坛上。此外他也具有通过 COMP 指挥恶魔的能力。

谷川柚子

青梅竹马的女高中生

同龄且同一学校的谷川柚子和主角早在小学的时候就认识了，虽然总是装作不经意的样子，但她其实心里还是有点喜欢主角的。柚子也是“D-VA”乐队的狂热粉丝，经常会一个人去看他们的现场演出，获得使用 COMP 的能力则是一件很偶然的事情。

▲柚子是一个胆小的女生，遇到可怕的事情总是会显得很惊恐。

◀木原笃郎的性格很开朗，即使是和平时很少碰面的柚子也照样谈得来。

全新的恶魔登场！

和系列的其他作品一样，担任本作恶魔设定的仍然是我们大家所熟悉的著名画师金子一马，继前段时间刚刚发售的《葛叶雷道对阿巴顿王》之后，FANS 又将再次欣赏到他给我们带来的作品。除了一些系列经典的恶魔，在游戏中玩家还会看到很多全新绘制的恶魔，到底它们将以怎样的形态出现在我们的面前让人充满了期待。

与仲魔并肩战斗

仲魔的设定一向都是系列的传统特色与精髓所在，这次我们的主角就是借助 COMP 来获得与仲魔并肩战斗的能力。只有凭借它们的帮助，玩家才可以从恶魔的包围中顺利脱险。但是随着游戏流程的进行，我们也必须想办法取得更厉害的仲魔，这样才能战胜强大的敌人并最终揭开事件的真相。

▲战斗时敌我双方的状态信息将分别显示在屏幕的上下两侧。

▲给仲魔下达指令时一定要注意敌人的弱点属性，有针对性的攻击可以起到事半功倍的效果。

◀仲魔发动特技时的演出效果非常华丽。

无责任猜想 这次新作公布的情报并没有说明游戏的具体进行方式，不过按照 NDS 上其他同类作品的规律来说，本作采用的应该也是策略游戏的回合制外加传统战斗的组合形式。

电玩杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

变得更为有趣的战斗！

本作的战斗追加了许多原创要素，玩家可以在下屏幕的“动作面板”上设置各种动作，按下对应按键即可发动攻击。

通常攻击

威力低但硬直小，连续攻击时较容易命中敌人。

强攻击

威力高但硬直大，攻击也不太容易命中。

大剑的3段攻击

◀▼按照一定节奏连续按键可发动3段攻击，在攻击中可任意混合通常攻击和强攻击来形成连击。

故事梗概

被称为“地球”的星球是本作的舞台，这个星球上的文明在一场惨烈的战争中几乎被毁于一旦，故事发生在战争的200年之后。人类作为地球上惟一幸存下的种族，担当起了复兴的重任。但是复兴的过程却是艰难的，在建筑城市的过程中，周围的怪物毫不留情地对人类发动了袭击。人类也并不是毫无还击之力，从旧文明遗迹里发掘出采用太古能量的武器成为了他们对抗怪物的有效手段。不知从何时开始，这些和怪物对抗的人们有了“猎人”的称呼。

梦幻之星 ZERO	SEGA	动作角色扮演
NDS	ファンタシースター ZERO	日版
	预定 2008 年 12 月 25 日 / 1～4 人	4800 日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

世嘉旗下的大人气动作角色扮演游戏登陆PSP大受好评之后，趁着玩家的热度还未退却又宣布转战NDS平台。与PSP基本移植的做法大相径庭的是，本作完全针对NDS的特性在游戏风格上做出了巨大改变。更加卡通化的人物设定与简便的操作方式让游戏更加平易近人，最大亮点就是玩家在游戏中可以随时通过下屏幕涂鸦与联机的玩家交流，涂鸦的内容会即时显示在其他玩家的战斗画面中，可以想像四人联机将是非常欢乐的景象。

文 火云　美编 NINA

充满乐趣的即时聊天系统

◀上下屏幕的分布十分合理，玩家在战斗时可以在下屏幕点击图标来更换技能或道具从而省去了调出菜单的操作。

自由创建角色

创建角色之后就可以开始游戏了，与同伴一同参与冒险能够使游戏的乐趣倍增。战斗中玩家可以使用本作的即时聊天系统随时通过涂鸦与同伴进行交流，如果有兴致甚至可以画出非常有趣的图案呢。

单机模式下序盘加入的两位同伴

被遗忘种族的少女 萨莉莎

声优：镰田梢

种族为新人类，性格率真，喜怒哀乐均溢于言表的少女。好奇心旺盛，一大兴趣就是读书。由于刚刚来到地球不久，无论看什么都充满新鲜感。

凯 熟练的猎人

声优：神奈延年

人类种族里出类拔萃的猎人，像大哥一样关心着主人公。“有困难就要帮助”的心态让他性格粗犷，不拘小节。

此前相关报道 第一报 VOL.21 P29

©SEGA.
www.plumbook.cn

新要素1 使用强力蓄力攻击一口气击败敌人

通过消耗PP值，玩家可以使用武器或魔法各自对应的蓄力技。在使用不同武器的时候，蓄力技的特性会发生一定变化，比如近身武器的蓄力技大多都为必杀技，而魔法的蓄力则会使一些单体魔法产生范围判定。

武器的蓄力技

魔法的蓄力技

POINT 让FANS也会发出惊呼？野外的BGM发生变化！

本作在野外与怪物遭遇时，战斗音乐将会发生变化，这个在《梦幻之星Online》中大受好评的系统将在本作得以复活。耳边响起的音乐发生变化将会使战斗时的紧张感大增。

▲作为革新的一作，游戏在很多方面都会给新老玩家带来惊喜。

新要素2 用回避动作绕到敌人身后

本作出现了系列中从未有过的要素“回避”动作。在动作面板上设定好回避的按键后，就能配合十字键向指定的方向进行回避了。虽然回避的发动瞬间有无敌判定，不过回避结束后的动作也会有很短的硬直时间，如果不合时宜地胡乱回避还是会得不偿失的。

▲在敌人攻击来的一瞬间回避到其身后，在敌人硬直时给予其反击。

种族要素完全公开，玩家共能创造14种角色！

丰富的种族以及职业设定是系列的传统，在本作中也为各位玩家准备了丰富的可选项。玩家创作的角色性能由种族、性别和职业这三个要素决定，不同的组合方式一共可创作出14种角色。虽然目前每种角色的详细资料尚不明确，但是熟悉系列的玩家应该可以从职业或种族上判断出他们擅长的能力，玩家可以通过职业名称和外观来先行决定自己中意的角色。

人类

人类是大战争后在地球惟一幸存下来的种族，他们尽全力通过建筑都市的方式复兴地球文明，想逐渐恢复昔日的富裕生活。作为种族的起源人类的人口在所有种族中位列第一。人类的能力比较平均，在任何战斗中都能够应对自如，是初学者适合使用的种族。

机器人

受大战争影响而沉睡于各地的人工生命体，但是有一天它们突然苏醒，不过所有的机器人都丧失了过去的记忆。机器人是惟一能布置陷阱的种族，它们对机械拥有天生的能力，但是在精神能力方面确有比较严重的缺陷，属于中级者向的种族。

新人类

在月球上生存繁衍，时过境迁之后已经被人类所遗忘的种族。他们在机器人复活后降临地球，虽然擅长威力巨大的各种魔法，不过自身的HP和防御力均很脆弱，在战斗中被敌人围攻后很容易陷入苦战，比较适合后方支援或辅助性的战术，属于上级者使用的种族。

前作UCG评分回顾 游戏名 梦幻之星 携带版 机种 PSP 评分 27

话梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn

战争已经迫在眉睫！

本作可以说有着“《FF》系列”中少见的写实风格，游戏中对接近真实的战争进行了大量的描写，而并非像以前的系列作品那样以幻想世界为主。在TGS中，本作就公开了许多全新的情报，现在就让我们来一同整理一下迄今为止关于《FF AgitoXIII》的各种资料。

文 玛娜 美编 NINA

FINAL FANTASY® Agito XIII
ファイナルファンタジー アギト XIII

最终幻想 Agito XIII	Square Enix	角色扮演
PSP	FINAL FANTASY Agito XIII	日版
	发售日期未定 1人	售价未定
	对应周边未定	

战争 Keyword 1

欧历842年，水之月。

拥有培利希提里姆(ペリシティリウム)白虎的米利提斯王国，擅自开始对朱雀领地鲁布路姆首都进行了闪电般的突然侵略，这严重违反了欧立安斯(オリエンス)四国缔结的维持大陆秩序的协定《和平宪章》。

米利提斯军将独自开发的技术投入了实战，并成功地使朱雀的水晶无效化，鲁布路姆军拥有的魔力被中断，而要塞也在完全无法与敌人对抗的情况下受到了镇压。

当然，有压迫的地方就有反抗，与此同时，在培利希提里姆朱雀中，小规模的部队开始纷纷投入战场，开始进行解放首都的作战……

◀▼开场的这段CG描绘了米利提斯王国以“魔导装甲部队”对鲁布路姆进行侵略的场景。

▲为了解放首都而成为了“觉醒者(アギト)”的学生们，他们的衣服与旗帜上都绣有象征朱雀的凤凰、红色以及齿轮。

◀因米利提斯军的新技术，朱雀的水晶被封印了……

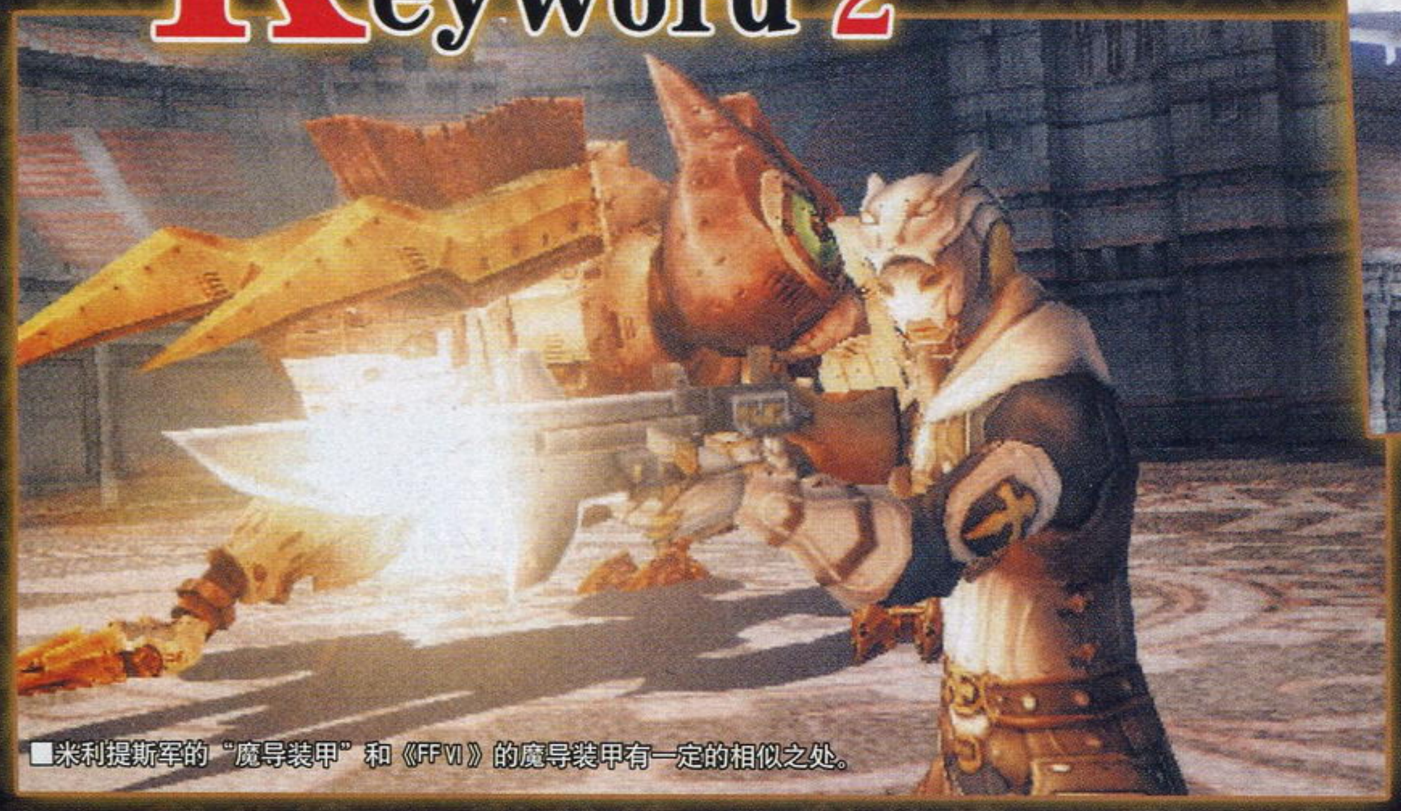
欧立安斯大陆上有四个国家，它们各自拥有魔导院培利希提里姆，并分别拥有朱雀、白虎、青龙、玄武四神的庇护，还建立了和平相处的条约。然而，米利提斯王国的元帅希德却突然对朱雀守护的国家提出了解除武装的要求，这就是这场大战的导火索。在这场战争中，培利希提里姆朱雀的学生们肩负起了重要的责任，为了解放首都而接受了严格的训练，而他们，就是这场战争中的主角。

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

动态时间战斗(ATB) ATB是指随时间经过，由计量表积满的角色先行动的系统，而超高速动态时间战斗系统就是指速度很快、几乎没有等待时间的充满动作性的战斗系统。

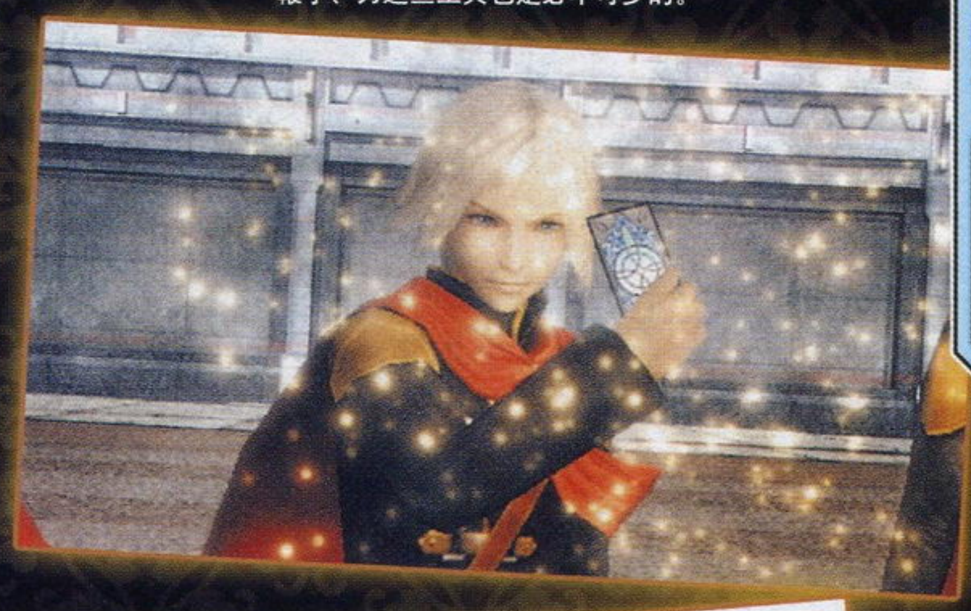
话梅杂志&3DM-SMV www.ptmhsmv.cn

Keyword 2 机械v.s.魔法



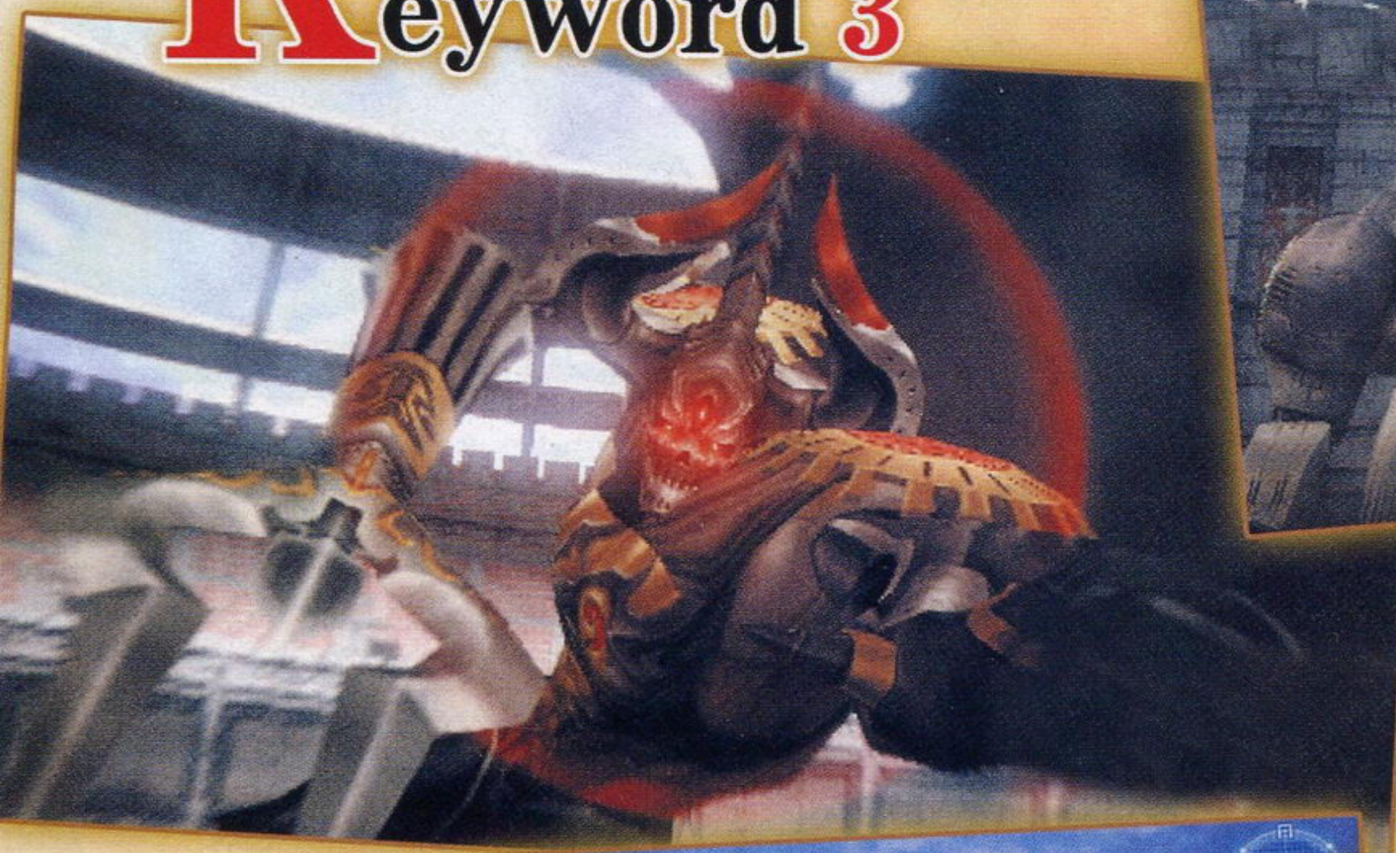
■米利提斯军的“魔导装甲”和《FFⅥ》的魔导装甲有一定的相似之处。

▲▼魔法就是学生们战斗的武器，当然，卡片、鞭子、刀这些工具也是必不可少的。



欧立安斯大陆上的各个国家与水晶之间的关联以及文明特征等都各不相同，向鲁布路姆发起侵略战争的米利提斯王国的守护神是白虎，它们的机械文明非常发达，除了会使用枪支武器外，还有人型兵器“魔导装甲”投入战争。另一方面，培利希提里姆朱雀则是在魔法能力方面比较优秀，所以当水晶的能量被封印后才会迅速沦陷。这场战争中，玩家所要操纵的就是魔导院的训练生们，玩家要以强大的魔法能力在战争中积累经验、战胜敌人，并最后让世界重新得到和平。

Keyword 3 战斗与召唤兽



◀▲手持斩铁剑的奥丁，这是我们的老熟人了。

在本作中，每一个主角都可以召唤出召唤兽，根据监督田畑端先生的说法，召唤出召唤兽后，它会代替玩家出现，玩家将会变成直接操作召唤兽来进行战斗。此外，本作还加入了召唤兽的育成要素，所以即便是同样的召唤兽，强度也会随着玩家的不同而有所变化。

▶战斗画面与《最终幻想Ⅶ 危机之源》的画面非常相似，本作也是以四个按键分别对应四个不同的动作，使战斗时的节奏更加紧凑。

◀将回复魔法放在快捷键上就可以随时在战斗中进行回复了。

▼在角色的名字下面可以看到类似计量表的东西，这是动态时间战斗用的计量表吗？

▲使用卡片的少年似乎非常擅长进行向目标投掷武器的远距离攻击。

在之前我们已经对本作的战斗系统进行了各种猜测，而这一次战斗系统的详情终于得以公布。本作的战斗系统将是由田畑端曾制作的《最终幻想Ⅶ 危机之源》的超高速动态时间战斗进行改良后发展而成的战斗系统，游戏中将由三个人进行组队战进行协力作战。相信本作将会像《最终幻想Ⅶ 危机之源》一样，带给我们流畅而爽快的战斗感。

前作UCG评分回顾 游戏名 《最终幻想XII》PS2 机种 PSP 评分 30

知音漫客&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 纱迦 美编 NINA

ガンダム無双2 GUNDAM MUSOU

随着发售日的临近，本作的新情报也是每周不断放出。继之前介绍的《高达SEED DESTINY》、《V高达》、《高达F91》的主人公之外，官方一口气又公布了12名可以使用的新角色和更多的对应机体，看来本作的进化程度已经远远超出了我们的想像。果然第一作只是试水，现在才是动真格的么？值得注意的是，在日本游戏期待榜上，本作的PS2版超过了两个次世代版，虽说这明显是拜装机量的差别所赐，不过能够看到本世代战翻次世代的场面也挺具话题性的。本期先为大家介绍3个BOSS级角色，还有两大主要模式的介绍。

高达无双2	NBGI/Koei	动作
多机种	ガンダム无双2	日版
	预定 2008 年 12 月 18 日　1~2 人	7800 日元
	对应机种为 PS3、X360、PS2，PS2 版售价为 6800 日元	

倒X ターンX

机师：金加纳姆
ギム・ギンガナム

来自《倒A高达》的BOSS机。和倒A高达一样属于黑历史，有很多未解开的谜。机体性能异常强大，驾驶舱位于头部，身体的其他部分均可分离并单独行动。不愧是和倒A高达一起联手毁灭旧文明的怪物级机体。

高特拉坦 ゴトラタン

机师：卡蒂珍娜·鲁斯
カテジナ・ルース

来自《机动战士V高达》的强力机体。采用内藏式大功率发电机的米加光束加农炮，能够进行远距离的炮击。近战时发射装置还能与机体分离，从而便于进行格斗战。是一部无论远近都十分了得的机体。

强人 ギャン

机师：马·克贝
マ・クベ

登场于《机动战士高达》的经典机体，中世纪骑士风格的造型给人留下了深刻印象。除了外表所见的用于格斗战的剑和盾以外，盾牌内还装备了小型机雷爆弹和针刺导弹，在近战中能够发挥出非常强大的实力。

两大模式乐趣十足

本作的主要模式有两个：官方模式（オフィシャルモード）和任务模式（ミッションモード）。

官方模式是以体验各参战作品原作故事剧情与名场面为主的模式，玩家只能选择原作的登场角色和机体，以“无双”的玩法来亲自参与原作中的经典剧情，以3D方式表现的过场动画也是一大看点。

任务模式是取代前作的原创模式的新模式。原创模式虽然长度充足，但是变化太少，而且打起来莫名其妙。这回的任务模式改为让玩家自由选择角色来挑战各种任务，这些任务大致可以分为6大类，包括故事任务、自由任务、收集任务、特许任务、友情任务和特别任务。从任务的名字就能看出来，任务的变化非常多，而且必定关系到很多隐藏要素。感觉玩法很像《无双》里的修罗模式。

除此之外，在任务模式里还会引入友好度的设定，与其他机师建立友谊之后，就会导致后面的任务发生变化，战况也会有所改变。像高友好度限定的任务，以及与友好机师发动的合体攻击等等，类似这样的变化非常多！

官方模式

任务模式

其他已确定能够使用的新角色

除了上面3位新角色之外，目前已公布的其他9名新角色如下表所示。限于篇幅这期就不详细介绍了，相信熟悉《高达》或玩过《机战》的朋友应该都知道这些角色吧？

姓名	机体	作品
レコア・ロンド	パラス・アテネ	《机动战士Z高达》
サラ・ザビアロフ	ボリノーク・サマーン	《机动战士Z高达》
ヤザン・ゲーブル	ハンブラビ	《机动战士Z高达》
クエス・パラヤ	ヤクト・ドーガ	《机动战士高达 逆袭的夏亚》
ギュネイ・ガス	ヤクト・ドーガ	《机动战士高达 逆袭的夏亚》
ハヤト・コバヤシ	ガンキャノン	《机动战士高达》
カイ・シデン	ガンキャノン	《机动战士高达》
ランバ・ラル	グフ	《机动战士高达》
グレミー・トト	バウ	《机动战士高达ZZ》

©创通・サンライズ ©创通・サンライズ・每日放送

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

GOLDEN EYE | CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 多边形

前几天，一个号称游戏玩家（其实也就是 FC 时代玩过《坦克大战》的程度）的高中同学在 Q 上突然对我说："最近有个新游戏出了，你知不知道，非常好玩，而且是中文版的，你肯定没玩过！"我当时第一反应是《潜水员的假日》中文版（官方译名《海洋假期　堡礁秘辛》），因为近期的中文版大作也就这个了。没想到他摇摇头，然后默不作声地传了一张图过来，我一看，差点喷倒，原来是国内汉化组做的《最终幻想 X》中文版，而且他还是用 PS2 模拟器在玩……

说这个老段子的意思是，真正好玩的游戏的确是能经得住时间考验的，就好比这次的《超时空之钥》，编辑部好多新编辑当年都未曾见识过 SFC 版的尊容，但在这次 NDS 的复刻版面前，依然佩服得五体投地。

黄金珍藏 ×1　热血推荐 ×4

超时空之钥

推荐玩家人群

●喜欢怀旧经典的玩家。●对追加要素有研究欲望的玩家。●想体验游戏大师合作结晶的玩家。

黄金珍藏　总分 27

■最不可错过的永恒经典。

九兵卫

对角色扮演游戏稍微有点热爱的玩家应该都玩过游戏 SFC 版的原作吧。本作在剧情的细节以及关联性方面达到的高度几乎可以说很难被同类作品超越，即时的战斗以及合力技系统也趣味十足。这次 NDS 版新增的要素虽然没有对游戏整体带来较大改变，但是超高的耐玩度还是能让老玩家满意的。

晴天

游戏除了保留 SFC 版的全部内容外，重新制作的几段动画都让曾经体验过原版的玩家感动不已，但真正让玩家着迷的自然还是 NDS 版独有的几项追加内容。通关后才会出现的"次元的扭曲"完成后可以看到全新的结局，而在"斗技场"中培养怪物和对战也是促进玩家间互动的有趣设定，奖品也很特别。

玛娜

画面上虽然没有什么明显进化，不过重新制作精美的片头动画还是会让人感到一丝新意，游戏中可以选择 NDS 的显示风格和忠实原作的风格，可惜后者会有字体过小的问题。本作最值得一玩的就是新增的隐藏结局和迷宫，除此之外的部分对于老玩家来说可能意义不大，推荐给没有玩过本作的人。

■NDS■卡片■Square Enix■クロノ・トリガー■角色扮演■2008年11月20日■1～2人■无对应周边

最后的神迹

推荐玩家人群

●对SE出品游戏有爱的玩家。●对集团作战感兴趣的人。●喜欢原创作品的玩家。

热血推荐　总分 25

■一个"妹控"的征服世界之旅。

九兵卫

作为 SE 今年为数不多的原创大作，游戏的素质也算对得起玩家的等待。本作的画面很出色，流程也是高潮不断。虽然一开始接触这种集团作战、整体下达指令的战斗方式似乎会有点摸不着头脑，但是越是玩到后面就越是让人难以自拔。稍有不足的是游戏的每场战斗都比较长，不适合中断。

晴天

游戏最大的革新就是大胆地将传统角色扮演游戏的很多系统进行了简化，玩家只要指定好每个作战单位的"作战方针"就能体验到爽快但不失策略性的战斗。"阵型系统"作为游戏战斗的核心，收集相关书籍和尝试的过程也非常有趣，而充实的支线任务也是让人更加投入的主要原因。

纱迦

日厂对"虚幻引擎 3"的研究真是令人无语，游戏在技术层面上的失败再明显不过了，如果不安装硬盘的话简直让人无法忍受。但游戏保持了日式游戏一贯的细腻风格，游戏系统注重细节表现，对于玩家非常照顾。战斗系统具有深度，尽管后期战斗比较费时，但也不会觉得太无聊。次世代玩家不应要求过高。

■X360■DVD-ROM■Square Enix■ラスト　レムナント■角色扮演■2008年11月20日■1人■无对应周边

镜之边缘

推荐玩家人群

●至少玩主视点游戏不头晕的人。●喜欢看"跑酷"运动视频的人。●乐于挑战自我的玩家。

热血推荐　总分 25

■主视点版的成龙动作电影。

Gouki

这是很多人都梦想玩到的那种游戏，以主视点的方式来体验一次极限运动，游戏的一切都在主视点的状态下展开，跑、跳、翻滚、攀爬、打架，还有从高处落下时耳边呼呼的风声……女主角不是超人，只是运动神经比较发达，这样的设定让玩家们不至于觉得超现实，那种亦真亦幻的感觉就在屏幕中呈现了。

九兵卫

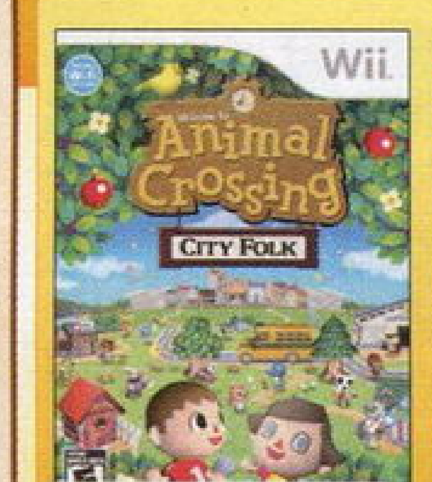
本作是一款以奔跑为主题的游戏，通过写实的主视角我们可以体验到在高楼之间跳跃的快感。游戏的进行节奏也比较快，以流畅的动作一气呵成地完成整个关卡会让人觉得非常爽快，难度方面则由于周到的提示而不算太苛刻。对于追求刺激与酷炫的玩家来说，这款游戏将是最合适不过的选择。

多边形

这不是一个简单的主视角游戏，游戏以尽可能的表现方式所展现出的是一个接近真正意义上的"人的主视点"。总体而言这次的尝试还是很不错的，虽然多少会带来一点眩晕感，但起码不会再"低头看不见自己的脚"或者"眼睛一直盯着正前方"了。喜欢极限运动的玩家可以尝试一下。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■EA■Mirror Edge■动作■2008年11月11日■1人■无对应周边

动物之森 城市人



推荐玩家人群

●喜欢休闲游戏与悠闲生活的人。●有收集癖的人。●能够保证每天有几十分钟在游戏里除草浇水的人.

热血推荐　总分 24

■村子还是那个熟悉的村子。

多边形

使用 Wii　Speak 与其他玩家语音聊天这个巨大的改变让游戏变得很有趣，光是和朋友们一起在村里转来转去就能打发很长时间了，而且本作还加入了即时拍照功能，拍出的照片可以保存在 SD 卡上，收集趣味照片也很有乐趣。当然，即便不和朋友联网，游戏的丰富内容也足够让大部分玩家满意了。

炎骑士

借助于 Wii　Speak，这款系列最新作的趣味性得到了进一步放大。对于那些对电子游戏接触不多的非核心玩家来说，这款集休闲互动于一身的趣味游戏足以让他们在屏幕前老老实实地坐上几个小时。此外，各种收集要素也充分调动了玩家的积极性。在不知不觉中，你已经在这里花了大把时间。

玛娜

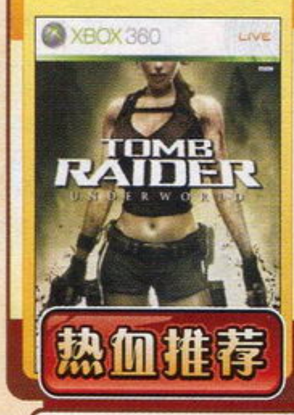
拿到游戏后，可能玩过前作的玩家难免会觉得有些失望：除了新加入的城镇和一些新道具、新昆虫鱼类、Wii Speak 之外，游戏和 NDS 上的前作区别并不明显。不过对于第一次接触这个系列的玩家来说却非常值得推荐，相信你很快就会被这个快乐悠闲的村子以及可爱的动物们迷住。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■Animal Crossing：City Folk■网络角色扮演■2008年11月20日■1～4人■对应Wii Speak

评分规则说明　满分为30分。30～27分为"黄金珍藏"级别；26～24为"热血推荐"级别；"热血推荐"以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐，由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

www.plumbook.cn

古墓丽影 地下世界



推荐玩家人群

●对北欧神话和古代遗迹有兴趣的玩家。●喜欢看《夺宝奇兵》的玩家。●喜欢劳拉的玩家。

热血推荐

总分 24

■真正次世代的《古墓丽影》！

Gouki

游戏依然为我们奉献了叹为观止的原生态世界，并且画面表现力全面超越了前作，对于水下场景的描绘也是相当细致的。劳拉的身手更加敏捷，对于玩家而言操作方面也更加舒适，经典与突破性的关卡及谜题并存让新老玩家都玩得很尽兴。游戏的流程并不长，收集要素比较多，但后期关卡素质有些起伏。

多边形

至少从画面上来说，劳拉这次算是“脱胎换骨”地进入次世代了，宏大的场景与微妙的细节都表现得很出色。不过从游戏进程上来看，似乎没有什么太大的变化，系列玩家对于这一切都应该很熟悉。不过游戏的BUG实在是稍多了点，某些恶性BUG还可能导致游戏无法完美通关，实在是难以忍受。

火云

本作在传承方面做得尤为出色，本作将游戏宏大的场景以及复杂的机关表现得相当到位，几个关卡的场景变化也很丰富。不过游戏中有明显虎头蛇尾的迹象，剧情上也没有什么亮点，轮船上的关卡有凑数之嫌，战斗系统也颇为鸡肋，雷神之锤出现后战斗变得更加无趣。系列的老毛病BUG依然没有得到解决。

■多机种■BD/DVD-ROM■Eidos■Tomb Raider Underworld■动作冒险■2008年11月18日■1人■无对应周边

风来的西林DS2 沙漠的魔城

推荐玩家人群

●“《风来的西林》系列”玩家。●对“爬楼”游戏有狂热执着的玩家。●不怕困难且充满耐心的玩家。

总分 23

■GBC版原作的经典复刻。

九兵卫

本作是GBC的移植版，不少系列的老玩家应该都有印象。这次移植到NDS上之后，游戏在画面和平衡性上都得到了改进，细节方面的提示增加了很多，迷宫方面则继承了一贯的高难度，很适合渴望得到挑战的玩家。除此之外，本作还加入了Wi-Fi功能，我们随时可以和同伴一起联机游玩。

晴天

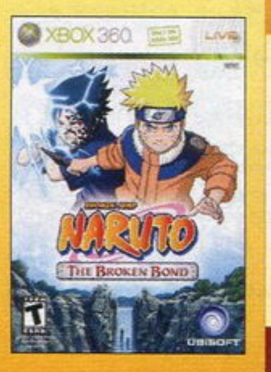
游戏的基本内容和GBC版一致，最大的亮点就是充分利用了NDS的Wi-Fi功能，不但能和其他好友联动使用“风来救助队”保存胜利的果实，和Wii版的系列新作联动还可以换取很多实用的道具。对于从未接触过系列的玩家来说，游戏中的技能都有贴心的解说，完全不用担心上手困难的问题。

玛娜

苛刻的系统、极高的难度，加上通关之后还有漫长的隐藏迷宫，如果不是毅力和耐力都很强悍的话可能很难坚持玩下去。虽然说本作是GBC版的复刻作，不过由于“不可思议迷宫”的特性，几乎可以说是全新的游戏，而且还加入了风来救助队、新怪物、新迷宫等要素，如果有时间还是很值得尝试的。

■NDS■卡片■SEGA■不思议のダンジョン 风来のシレンDS2～砂漠の魔城～■角色扮演■2008年11月13日■1～2人■无对应周边

火影忍者 破碎的羁绊



推荐玩家人群

●《火影忍者》FANS。●喜欢卡通渲染风格游戏的玩家。●动作游戏爱好者。

总分 23

■次世代《火影》流水线化。

九兵卫

虽然最近一段时间《火影忍者》的热潮有所退减，但是其游戏化的脚步却是一直在稳步推进。这次的新作讲的是三代火影被大蛇丸杀害之后的故事，很多看过原作的玩家都会比较熟悉。但是游戏在画面上的进化倒不是太明显，比起前一作新增加的要素也非常有限，总让人觉得有点不够过瘾。

火云

有了前作开发经验之后，育碧在本作的发挥更是得心应手，游戏的系统大幅进化。战斗时的各种漫画式的特效完美地体现出原作的魄力，必杀技方面也终于原作，作为漫画迷不应错过发招时的演出效果。故事模式中原作配角们的个性也都表现得相当出彩，丰富的玩法和收集要素让该模式成为了时间杀手。

胜负师

育碧《火影》第二作走的还是“火影GTA”路线，剧情与前作也有衔接，系统借鉴了其他《火影》游戏的成功之处，改良后较前作更加成熟。其单人模式降低了自由度，但增加了迷你游戏和收集要素的数量，利用同伴角色的能力解谜是比较出彩的设定。游戏画面略逊于前作，算是美中不足。

■X360■DVD-ROM■Ubisoft/■Naruto：The Broken Bond■格斗■2008年11月18日■1～2人■无对应周边

流星洛克人3

推荐玩家人群

●“《洛克人》系列”老玩家。●对收集与变装要素有爱的玩家。●对正统少年冒险题材游戏感兴趣的玩家。

总分 23

■变身吧，洛克人！

九兵卫

游戏的基本系统和以前并没有太大变化，但是本作在画面和一些细节方面作出了改进，特写镜头做得很是华丽。另外，游戏的难度主要体现在战斗中非常考验玩家的瞬时反应力，有时也要考虑采用一定的策略。对于初次接触该系列想迅速上手的玩家，本作的门槛倒是可以称得上是系列最低了。

晴天

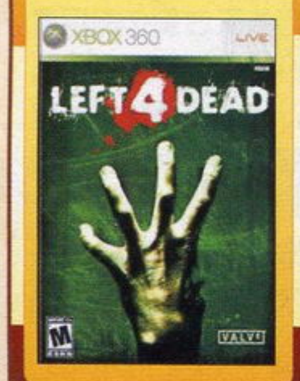
游戏的大多数系统都沿袭自系列以前的作品，再加上不时会出现很多专用术语，所以有系列游戏经验的玩家很容易上手，也玩得更投入一些。虽然是以卡片为主的战斗，但是对玩家瞬间的判断力还是提出了较高的要求，策略性也得到了进一步提升，而与好友对战和融合卡片的设定也让收集的乐趣增加不少。

纱迦

和前作相比，画面精细度有明显提高，游戏界面更加友好。关键字机能令人满意，让新手也能大致了解系列的世界观和系统。语音比前作要多，最终战的BGM极赞！改进后的系统，让一些强力战斗卡片能够初期入手，大大提高了游戏的爽快度，不过本作的BOSS战也设计得很有难度。

■NDS■卡片■Capcom■流星のロックマン3■动作角色扮演■2008年11月13日■1～2人■无对应周边

求生之路



推荐玩家人群

●希望体验射杀丧尸潮的人。●希望尝试扮演丧尸的玩家。●有条件随时进行联机游戏的玩家。

总分 22

■只有联机才能完全展现它的乐趣。

ACE飞行员

如果有条件和好友进行联机游戏的话，那么你将体会到更多元化的乐趣。朋友之间一边调侃一边共同射杀如潮水般涌过来的丧尸群的感觉确实是一种难得的体验。然而本作在系统方面过于简单，战斗细节方面不够丰富。再加上武器又不多，导致游戏新鲜感很快就会消退。本作推出资料片的可能性极高。

Gouki

纯粹的合作型游戏，游戏从设计上来说就不打算让玩家独自寻找求生之路，如果一个人玩的话乐趣会锐减75%，因为再NB的AI也代替不了哪怕猪一样的队友。武器的特色做得不错，完全独立的关卡本身并没有太多连续性，这也让游戏几乎没有故事性可言，扮演丧尸杀玩家几乎和扮演玩家杀丧尸一样有趣。

多边形

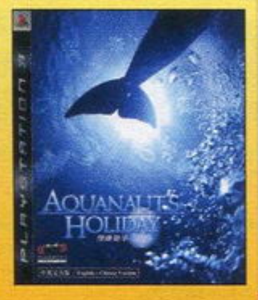
原本还有所期待，上手之后发现远不是那么回事。游戏最大的问题在于这个所谓“Source”引擎已经跟不上时代了，画面的简陋并不是最关键的，系统的“粗枝大叶”才是致命的，尤其是不同枪械的射击手感与命中后的反馈几乎为零。丧尸一个个跟兔子似的，尸海战术只会让玩家感到麻木而不是恐怖。

■X360■DVD-ROM■EA/Vavle■Left 4 Dead■主视角射击■2008年11月17日■1～4人■无对应周边

无双大蛇 魔王再临/无双OROCHI 魔王再临/Koei/动作/PSP 评分 24

www.plumbook.cn

海洋假期 堡礁秘辛



推荐玩家人群

●喜欢大海或鱼类的人。●想找一款游戏来放松心情的人。●想学习一点海洋知识的人。

总分 22

■3D互动海洋博物馆。

九兵卫

平心而论游戏的画面还是很美丽的，不过后期随着传送点的增多，也会开始出现读盘的情况。尽管平台提升至次世代级别，但对于海洋生物的行动表现没有突破，只是贴图更加精细、同屏出现的鱼的数量更多而已。中文版大概就是本作的最大突破，而与鱼对歌的设定绝对是游戏的最大败笔。

多边形

游戏的画面谈不上顶级，但表现海底世界的美丽已经绰绰有余。再配合出色的音乐，令玩家在游戏时能够全身心地放松。全中文的环境令人备感亲切，光是海洋生物图鉴便已经让人感动不已了。游戏的主线和支线不算长，但要想完成全奖杯的话就必须搜遍大海，相信中文版会给你带来动力。

纱迦

单就素质而言，游戏在海洋探险类游戏里只能算是一般。但是游戏是中英文合版，里面对于 300 多种鱼类有着详尽的介绍，令你玩过之后必定能学到更多知识。海底世界的画面非常美丽，再加上必不可少的史前遗迹、深海巨兽、海盗沉船，能够让人全身心地投入进去。另外游戏的音乐制作得非常棒！

■PS3■BD-ROM■SCEJ/Artdink■AQUANAUT'S HOLIDAY 堡礁秘辛■动作冒险■2008年11月20日■1人■无对应周边

侍道 3

推荐玩家人群

●喜欢日本古代题材游戏的玩家。●系列的FANS。●喜欢体验日本古代江湖恩怨的玩家。

总分 22

■正邪一念间。

九兵卫

由于平台转移到次世代，游戏在画面上当然有了显著的提升，与他人对话以及收集要素的部分变得比以前更加丰富了，我们通过本作可以体验到日本武士时代的一个概况。至于战斗部分，敌人的 AI 不算低，剑术的使用可以因人而异，战术能进行自由的调整，所以整体感觉还是比较紧张激烈的。

晴天

游戏最大的改变就是废除了系列之前的“限制日数”的流程进行方式，并追了很多收集要素，只有玩家自己觉得满意的时候再推进时间也让尝试的乐趣多了不少。游戏一开始的故事发展和人物关系会让人觉得有点突兀，再加上没有很明确的目标告诉玩家下一步要做什么，所以不得要领的话会玩得一头雾水。

纱迦

游戏保持了系列一贯的特色：多结局、多分支、高自由度、收集刀和武技。这代游戏还加入了同居系统，另外主人公能做的坏事也更多了，甚至能光天化日之下调戏良家妇女，不用说肯定是能吸引不少人的。游戏的画面素质着实一般，BUG 也多了一点儿，好在大部分都是良性 BUG。

■PS3■BD-ROM■Spike■侍道3■动作■2008年11月13日■1人■无对应周边

普利尼 俺当主角行吗?

推荐玩家人群

●“《魔界战记》系列”FANS。●有坚强意志和挑战精神的玩家。●对恶搞题材有爱的人。

总分 22

■体验什么是史上最弱。

九兵卫

“《魔界战记》系列”中最弱的角色，这次也终于有机会充当主角了。游戏中普利尼的招式全部来自于原作，台词也极度搞笑，不管是不是 FANS 看了都会被逗乐。从一款动作游戏的角度的来说，本作的难度稍稍有点高，部分关卡可能要背版才能通过，不过这也无形中增加了游戏的挑战性。

晴天

乍看这只是一款 FANS 向的普通动作游戏，但实际玩了之后你还是会发现游戏中的很多独特之处。由于关卡是有日夜之分的，所以有的时候为了回避一些比较难的关卡要采取特别的对策。此外，游戏中精彩的 BOSS 战也是另一个看点，不仅打起来比较猥琐恶搞，战斗的演出效果也十分喧哗。

火云

本作可以看作《魔界村》的企鹅版，不能控制跳跃距离以及超高的难度让动作苦手的玩家望而生畏，1000 条命的设计看起来夸张，但其实在高难度下不知不觉就会死上近百人。虽然普利尼的攻击手段比较单调，但是游戏的关卡设计以及手感还是具有相当的水准的，所以玩起来还是趣味十足。

■PSP■UMD■日本一■プリニー オレが主人公でイイんスか? ■动作■2008年11月20日■1人■无对应周边

机动战士高达 高达对高达

推荐玩家人群

●高达重度痴迷者。●喜爱《电脑战机》的玩家。●玩过街机的玩家。

总分 22

■让你彻底体验掉进高达堆里的感觉。

火云

作为一款街机游戏能够原汁原味地移植到掌机上，已经是相当不容易的一件事了。无论是否玩过原作的玩家都会沉迷在丰富的机体上，而游戏也确实做到了每架机体的性能都不一样，使用起来的手感自然也大相径庭。不过游戏的画面在同类作品上称不上出色，而且过少的关卡和场景也限制了游戏时间。

炎骑士

如果你渴望在这款新作中体会一些全新的元素，那么恐怕会有点失望。除了那如同“召唤兽”一般的特殊攻击之外，游戏的整个系统几乎没有太大的变化。这款游戏的卖点主要在于不同时代机型之间的混战，游戏的最大乐趣主要在于游戏的爽快感。而除此之外，我们就不要过于苛求了。

纱迦

将多部高达动画作品中的机体融入一款游戏之中，这个点子既可以让自己赚到可观的收益，也可以满足广大热衷高达的玩家，可谓一举两得。游戏本身采用了延续多年的成熟系统，因而总体素质得以保证。将原本属于街机的作品移植到 PSP 上，且没有明显的掉帧现象，这一点也是难能可贵的。

■PSP■UMD■NBGI■机动战士ガンダム ガンダムＶＳ.ガンダム■动作射击■2008年11月20日■1～2人■无对应周边

极品飞车 秘密行动

推荐玩家人群

●《极品飞车 最高通缉》的爱好者。●喜欢电影感觉的玩家。●Maggie Q的粉丝。

总分 21

■开名牌飞车、做高调卧底。

丁丁

如果你喜欢这款游戏，那可能是因为它和 2005 年的《极品飞车 最高通缉》非常相似的风格设计。如果你不喜欢它，可能是因为它在画面上并没有什么出色的表现。实拍的游戏剧情并没有什么看点，不过作为游戏来说效果尚可。在本作中全面复出的警察追击还是让人很有玩“极品飞车”的感觉。

星夜

看来官方宣传口号果然不能信，本作刚公布时 EA 把它说得天花乱坠，说是《NFS》历史上最具野心的一作，连老总也出面拍胸脯保证游戏质量绝对会让玩家满意。然而我们看到的却是一款画面差、帧数不足、剧情无聊的继续倒退之作，好在警车追逐的回归弥补了游戏的快感，汽车种类也令人满意。

火云

游戏依然延续了“极品飞车”追求爽快感的风格，玩起来很容易上手。这款游戏加入的赚点数升级要素让游戏的技能系统变得更丰富了。但实际比赛中感觉到效果并没有那么明显，如果能把技能的差异做的更明显点就好了。游戏中的任务虽然感觉有点重复，但中文版还是能给玩家不少游戏的动力。

■多机种■DVD-ROM/BD-ROM■EA■Need for Speed Undercover■竞速■2008年11月24日■1人■无对应周边

创造球会DS/サカつくDS タッチandダイレクト/SEGA/模拟经营/NDS 评分 23

www.plumbook.cn

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

虽然上期杂志的特企已经为大家介绍了不少年末值得一玩的作品，但由于篇幅的限制，要想满足所有玩家的胃口显然是远远不够的，所以本次的短波又再次为大家带来了今年年末和明年年初值得关注的新作最新情报，有爱的玩家千万不要错过哦。

也许是因为经济危机，也许是因为现在都忙着宣传正在发售或者即将发售的假期大作，这段时间里欧美绝大多数游戏厂商几乎没有什么新作公布，寥寥无几的一些新作情报大多是围绕明年春季的几款大作。从明年2月开始，以《光环战争》为起点，将会出现春季大作小高潮，几个超大牌的续作已蓄势待发。

风之克罗诺亚 通往幻梦界之门

[文：晴天]

让人沉迷的幻界冒险

上次为大家介绍了游戏的故事背景和主要的游戏方式后，这款系列10年后再次推出的续作明显将“收集要素”放在了首位，下面就让我们一起来看看官方最新放出的情报，看看完成这些挑战是不是会让大家的游戏过程更加有趣呢？

Wii 平台动作 ■风のクロノア door to phantomile ■日版 ■NBGI ■预定2008年12月4日发售

全新要素大公开

重生关卡

满足特定条件后玩家曾经通过的关卡就会以“重生关卡”的姿态再次登场，其中原本正常的世界会左右颠倒，一些需要解谜的地方也必须探索新的方式才能顺利通过。

◀进入“重生关卡”后需要从右往左进行移动，后方的场景和出现的敌人都会发生很大的变化。

隐藏关卡

曾经在PS版就出现过的高难度隐藏关卡“巴鲁（バルー）塔”在本作中也得到了强化，要想到达塔的最顶端，没有过人的操作技术是很难办到的。

▶这里的冒险会计算玩家通过的时间，如果能在规定时间内完成应该会有非常吸引人的奖品吧？

游戏的关键人物

十老伯 声 矢田耕司

抚养克罗诺亚长大的风之村长老，对幻梦界的历史及传说都有很深的了解。

梅菲斯 声 皆口裕子

传说中拥有让世界重生之力的歌姬，因此一直是黑暗魔王追捕的目标。

BOSS RUSH

非常适合达人玩家挑战的模式，在这里玩家需要依次消灭游戏中所有的BOSS，最后根据完成的总时间来确定排名。如果想获得好成绩，多在剧情模式中寻找快速击破BOSS的方法是免不了的。

▲面对比自己身体大数倍的BOSS，战术运用不当的话会死得很惨。

KERORO军曹 击侵 神龙战士

青蛙军团的NDS侵略计划始动！

NDS 动作 ■ケロロ军曹 击侵 ドラゴンウォリアーズ ■日版 ■NBGI ■预定2009年2月发售

[文：晴天]

在“猥琐”大行其道的今日，一款游戏是否具备这个元素也是很多玩家选择它的一个重要指标，而以下要为大家介绍的这款游戏也正是为了配合即将在明年3月公映的剧场版而推出的，想提前了解剧场版内容的动画死忠们可千万不要错过哦。

青蛙军团的实力

和系列之前推出的同类游戏一样，游戏中玩家仍然能够选择“青蛙军团”中的几名大将来挑战关卡，由于它们各自的攻击方式和特技都有很大的差别，所以针对关卡的特点来进行选择也更有利于我们完成收集等要素。

青蛙军团成员	攻击方式	特技
クルル曹长	发射音波	攻击敌人后可以将其当作立足点
		跳跃后下降的速度变慢
ケロロ军曹	投掷敌人	二段跳
ギロロ伍长	来福枪、手榴弹	远距离大范围攻击
ドロロ兵长	忍者刀	移动速度快，可以沿着岩壁前进
		跳跃高度惊人，可以将敌人的攻击反弹回去
タママ二等兵	铁拳	将特定的方块击飞

游戏的进行方式

游戏中所有的关卡都是以传统的“2D横版过关”来表现，玩家的主要是目标是收集隐藏在关卡内的“军旗”来制造“侵略点”，达到规定的数量后即可过关。另外游戏也抛弃了以往的“单线式流程”，在很多地方都设置了“分支路线”，因此要想完成“侵略地球100%”的庞大计划，将所有能够到达的关卡都挑战一遍是在所难免的。

选择关卡

▲大地图界面会显示玩家当前关卡的侵略度，左上方的“？”号标志似乎代表着隐藏的收集要素。

挑战关卡

▲在关卡中上屏幕右下角会显示玩家目前收集到“军旗”数量，要想全部拿齐一定要活用所有同伴的能力才行。

完成关卡

▲过关画面会显示“侵略成功”的字样，而根据玩家收集要素的达成率会得到不同的评价。

全新的战斗方式

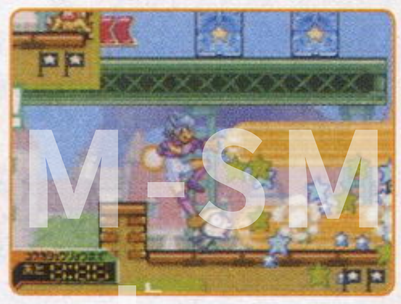
既然是一款动作游戏，那么结合每名成员各自特色的滑稽攻击方式也是让人乐在其中的重要原因，而新作中同样将这个要素发扬光大，在保证每名成员基本攻击方式不变的情况，新增的几种特殊攻击看起来表演性更大，实用性自然也是没话说。

◀ドロロ兵长能够分身成三人，如果攻击力是平时的三倍，那么在BOSS战中应该能发挥很大的作用。

◀ケロロ军曹可以使用特殊机械发射光线将敌人变成道具，这也应该算是一种增加道具收集率的有效手段。

支援角色系统

在前作中几乎被人忽略的“地球人”这次也将在游戏中大展拳脚，满足特定条件后，玩家可以召唤出他们辅助自己进攻，战斗的华丽的程度再次得到提升。



NDS | 梦幻之星 ZERO | 2008年12月25日发售

在新追加的打击系武器中，首次出现的“盾系”武器拥有“防御”的特殊性能。防御时按下对应的攻击键同样会消耗PP值，配合L键一起使用还能发动特有的冲撞攻击来中断敌人的行动。

世界传说 光明神话2

PSP 角色扮演 ■テイルズ オブ ワールド レディアント マイソロジ 2 ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 1 月 29 日发售

超个性化的传说冒险再次出发 [文：晴天]

继前作在 PSP 上获得不俗评价，给所有“传说迷”献上一场个性化的趣味冒险后，以续作姿态登场的本作再次集结了“《传说》系列”中的经典角色，并对前作的战斗系统平衡性进行了全新的调整。下面就让我们一起来看看官方目前公开的改进方面，即便是只想单纯体验爽快战斗的玩家也会在本作中获得非常多的乐趣。

NEW 三套特技组合方案

“《传说》系列”中配合按键发动特技应该是大家再也熟悉不过的系统了，但是这次为了让玩家在战斗中能更连贯地发动攻击，本作中同一名角色最多能够设定三套特技组合，这样在敌人特性不断变化的迷宫，玩家再也不用频繁地打开菜单来调整自己的特技组合了，是不是非常方便呢？

▲这样等于说玩家最多能给一名角色装备 12 个特技，在战斗中通过简单的按键就可以更改目前使用的特技组合。

NEW 极限模式

承袭自《无瑕传说》的全新系统，在该状态下敌人会处于无法防御的状态，同时玩家的攻击力以及魔法的咏唱速度都会大幅度提升，只要在限定的时间内任意切换角色来发动组合攻击就能给予敌人极大的伤害。

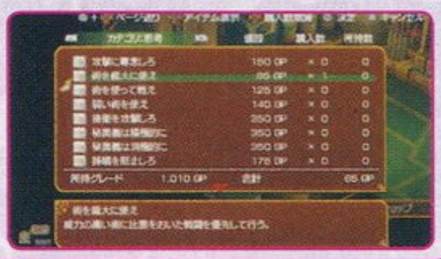
◀在这张图片中我们还看到了可以由玩家使用的“大剑系”武器。

NEW 更自由的连击

在以往的系列作品中，同一系的特技通常都是无法连续使用来累计连击数的（例如魔神剑、魔神剑 · 双牙和魔神连牙斩等），而在本作中，这个设定已经不复存在，玩家可以在战斗中将所有的特技随意地组合起来，在提升战斗爽快感的同时也让玩家在追求高连击数上有了更多的研究空间。

POWER UP 更加细致的AI设定

由于战斗中玩家只能操纵一名角色，所以其余的都要交给 AI 来控制，但如果还是仅仅只有原来的几种“行动方案”来命令他们的话，实际战斗中的效果可能还是不能让玩家满意。新作中采用了《无瑕传说》中更细致的“行动方案”设定，玩家不但可以确定同伴战斗的行动准则，连优先使用的道具和特技都能自行设定。



▶“行动方案”在游戏中可以使用 GP 从特定的商店中购买。

POWER UP 华丽的奥义特写

作为系列作品中最具杀伤力的终极特技，在新作中发动“秘奥义”还有制作小组特别重新绘制的大量特写画面，看着那一张张熟悉的面孔，你是不是已经迫不及待地想尝试本作了呢？

无限航路

NDS 角色扮演 ■无限航路 ■日版 ■SEGA ■预定 2009 年春季发售

你的舰队在这一刻启航！

[文：炎骑士]

关键词 · 艾尔梅萨星球联邦

艾尔梅萨星球联邦是位于小麦哲伦星系的三大星球国家之一，由 80 余颗行星国家构成。由于艾尔梅萨的国土面积横跨 4000 光年，可以想像这样一个联邦制的国家将只能以松散联合作为统治管理手段。中央政府面对位于边境的一些行星只能委任地方军阀代为管理，而政府军则鞭长莫及。最后各地军阀的统治手段不一加上国家管理上的混乱局面，导致了除中央区域之外的边境星球长期处于贫困落后状态。

游戏中的主人公尤里是成长在边境行星洛兹的一名少年，为了揭开亡父的遗产“墓志铭”的秘密而渴望前往宇宙。但统治洛兹行星的领主德拉肯达却禁止本星球的居民离开地面，为了阻止尤里前往宇宙，他甚至卑鄙地绑架了尤里的妹妹切尔茜……。

登场角色

尤里的妹妹，原本向往平静生活的少女，却卷入了哥哥的冒险。

故事的主人公，居住在边境行星洛兹的少年，为了揭开作为父亲遗物的“墓志铭”的秘密，开始了宇宙冒险。

边境行星洛兹的统治者，为了阻止居民前往宇宙而颁布了《宇宙航行禁止法》，生性凶残，为达到目的不惜使用各种卑劣的手段。

战舰的建造

为了在宇宙中展开冒险，尤里自然要拥有属于自己的战舰和舰队。在游戏中，玩家可以根据作战需要建造各种类型的战舰，这其中有用于舰队炮击战的驱逐舰、用于远程打击的航空母舰以及专司对空作战的巡洋舰。战舰的建造主要分为三个步骤：第一步需要向造船企业购买设计图；第二步便是开始建造战舰；第三步则是为战舰进行武装改造。

游戏中的战舰设计图纸超过 150 种以上，可以想像玩家选择的余地是多么丰富。此外，建造战舰需要大量的资金，如果资金不够充沛，那么势必会出现预算紧张的局面。至于战舰的武装改造，这自然要根据作战需要来进行，合理的武装配置可以让战舰的作战效能大幅提高！

小瓦强的大冒险

NDS 动作 ■ちびっこワギャンの大きな冒険 ■日版 ■NBGI ■预定 2009 年 1 月 29 日发售

文武双全的小恐龙登场

[文：阳光成员 Solid]

刚听到这个名字的时候可能很多玩家都会觉得很陌生，其实这款游戏早在 1989 年便享有盛名了，凭借简单的操作以及丰富的冒险要素，使得它在 FC 和 SFC 推出的六款作品都保持着极高的人气。时至今日，在这款名作即将迎来它 20 周年之际，NGBI 率先公布了有关这款系列的最新作，想回味经典的玩家又有福了。

简单的操作 丰富的乐趣

游戏的目的依然很简单，玩家只要控制我们的小瓦强一直往关卡的右侧前进即可，当然途中还会有不少怪物阻碍着我们，所以要善用跳跃和攀爬才能避开这重重危险。

▶一旦被这些怪物碰到就会马上 GAME OVER 了，熟练的操作也是很有必要的。

用音波炮把敌人击飞

在面对敌人时我们并非只能一味地选择逃跑，使用小瓦强震耳欲聋的嗓门来发射音波炮，这样被打中的敌人就会暂时处于麻痹状态，虽然这种攻击方式并不能直接打倒敌人，不过却可以把麻痹的敌人当成踩踏点来登上地形相对较高的地方。

◀利用麻痹的敌人登上高处，这样冒险才能继续下去。

知识就是力量

虽然在本作中，每个关底依然会有 BOSS 在等待着玩家，但跟传统动作游戏不同的是，跟 BOSS 的决斗中并不意味着要跟它们拼个你死我活，而是用类似迷你游戏的方式来智取它们。其中包括“大家来找碴”和“神经衰弱”等，游戏的方式接近 20 多种，玩家想要取得胜利就要好好开动一下脑筋了。

▲千万不要小看这些迷你游戏，难度可不低。

NDS | 幻想水浒传 | 2008 年 12 月 18 日发售

本作中除了参加战斗的 4 名角色外，玩家还可以指定一名“支援角色”和大家一起行动，以便在战斗中发动各种特殊效果。而对于拥有 108 名角色的系列作品来说，引入该系统后玩家在战术的安排上也会产生更多的变化。

弧光幻想曲 用神圣的光辉净化世界

Wii | 角色扮演 | ■アークライズ ファンタジア ■日版 | ■MMV ■预定 2008 年冬季发售

[文：晴天]

作为今年年末 Wii 上最值得期待的原创角色扮演游戏，新奇的战斗系统在之前的报道中的确吸引了不少玩家的眼球，因此本次的短波将继续为大家揭晓“光召术系统”的具体情报，究竟它会对角色育成和战斗造成怎样的影响呢？以下的内容你可要看仔细了。

光召术系统详细解读

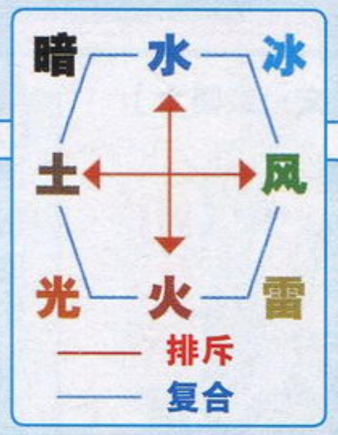
游戏中每名角色都有名为“魔法盘”（ケージ）的魔导器，而要使用对应的“光召术”，首先需要收集各种元素的结晶（ジェム），然后再前往村庄中特定的商店将它们镶嵌到魔法盘上才行。除了结晶的等级会影响光召术的强弱外，按照一定的属性规律在魔法盘上放置结晶也可以组合出很多效果各异的光召术。

▲在魔法盘的凹槽中嵌入结晶就能使用对应属性的光召术，而支付一定的金钱还能随意更换。

◀游戏中每个村庄几乎都有加工魔法盘的工房，要完成相应的加工项目，除了支付足够的金钱外，还需要额外消耗目前作用不明的 DP 数值。

必须掌握的属性关系

从右侧的示意图我们能很直观地看到几种属性间的关系，由于我们能够镶嵌的结晶在魔法盘上是呈环状的方式排列，所以满足条件后还会产生以下三种特殊的效果。



特殊效果一览	
排斥	将相反属性的结晶进行连接，对应属性的等级降低
共鸣	将同属性的结晶进行连接，对应属性的等级上升
复合	将非以上两种关系的结晶进行连接，可以产生“复合属性”的光召术

▶满足“共鸣”的条件可以使用单一属性的高级光召术，但大多数实用的光召术只会在“复合”状态下才会出现。

心灵传说 创新系统再次来袭

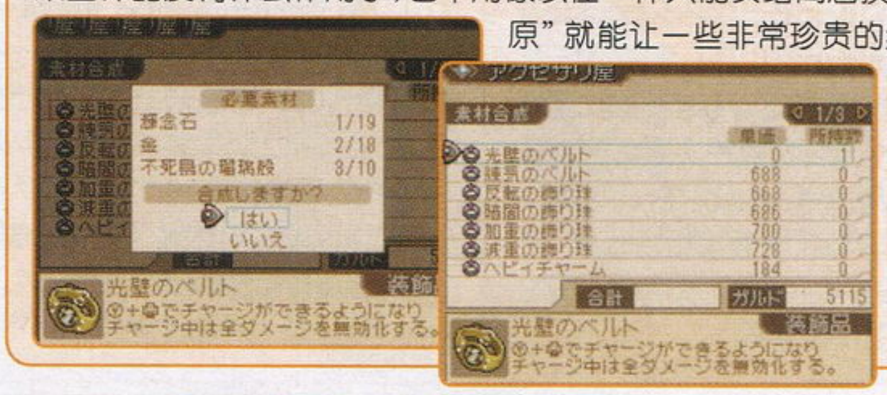
[文：晴天]

NDS | 角色扮演 | ■テイルズ オブ ハーツ ■日版 | ■NBGI ■预定 2008 年 12 月 11 日发售

虽然对于本作推出两个不同的版本玩家的反应褒贬不一，但从目前公布的情报来看，游戏在总结了系列之前作品的优缺点后，不但在经典系统上朝更加“人性化”的方向发展，一些创新的元素也让游戏除主线流程以外的乐趣成倍增加。本次的短波为所有关注本作的玩家带来了官方最新公布的两个新要素，看来这次厂商是下定决心再次扩张 FANS 群了。

打造强力饰品

本作中使用敌人掉落的素材可以在村庄的“饰品店”选择“素材合成”来打造适用于全部角色装备的饰品，除了以往我们熟悉的“防御异常状态”的作用，如果能够找到游戏中稀有的“思念石”来打造饰品，甚至还能在战斗中发挥出“所有伤害无效化”的逆天效果。另外如果玩家觉得某些饰品没有什么作用了，也不用像以往一样只能卖给商店换钱，选择“素材还原”就能让一些非常珍贵的素材保留下来，提高循环利用的价值。



◀饰品店能够合成的道具似乎是固定的，但也不排除玩家获得某些特殊道具后会增加新的类别。

料理的全新形态

在以往的作品中战斗后我方都可以使用料理来进行回复，不过本作将这个经典系统换成了“治愈石”（属于思念石的一种）。在村庄中的“治愈石屋”玩家可以花费一定的金钱来强化治愈石的效果，或设定具体的发动条件，说不定还能在战斗中途使用呢。

偶像的战场

本作的战斗系统由于引入了“援护角色”的设定，所以即便是玩家只能操纵一名角色也可以发动很多华丽的连击。该类援护角色最大的特点就是曾经在系列的其他作品中登场过（例如罗伊德、裘达斯），不过如果有“《偶像大师》系列”的角色乱入，那估计关注的玩家又要呈几何上升的趋势了。目前官方已经证实会有其他的偶像们登场，各位玩家还是先看看右侧的图片解解馋吧（笑）。

▶注意画面的右边，铁粉们认得出来是谁吗？

噬魂师 战斗共鸣

多机种 | 动作 | ■ソウルイーター バトルレゾナンス ■日版 | ■NBGI ■预定 2009 年 1 月 29 日发售

对应机种为 PS2、PSP

重现原作漫画的热血作品

根据人气漫画改编的格斗动作游戏《噬魂师 战斗共鸣》即将在 PSP 和 PS2 这两个版本登场啦，凭借着原作的魅力，这款游戏尚未正式发售就倍受玩家瞩目。现在距离游戏发售还有不到三个月的时间，这次就着重介绍一下游戏里会登场的角色吧。 [文：九兵卫]

忠于原作的任务

在本作中，故事的冒险模式构成将会以原动画的 24 话为蓝本，玩家可以选用自己喜欢的人物来挑战有 50 个任务之多的冒险模式，而且随着剧情的推进，游戏还会出现原作所没有的原创故事，喜欢《噬魂师》的玩家就更不应该错过了。至于游戏的操作方式也是相当的简单，玩家只要配合不同的方向键和攻击按键就可以使用各种华丽的连续攻击，另外在战斗中还会发生角色和武器对话的事件，虽然官方还没有给出更详细的报道，但相信届时游戏的对战将会相当的热闹吧。

▶每一关的任务都有很明确的提示。

PS2版与PSP版的比较

作为同时公布的两个版本，其相互间还是有一些差别的。最明显的就是 PSP 版支持联机对战，这使得玩家可以通过各自的镜头来观赏特别演出。而 PS2 版除了收录了原动画的名场面外，还专门为各个角色准备了特别的服装，推荐有爱的玩家两个版本都不要错过。

▲ PSP 版可以在对战时可以观赏到特别演出。

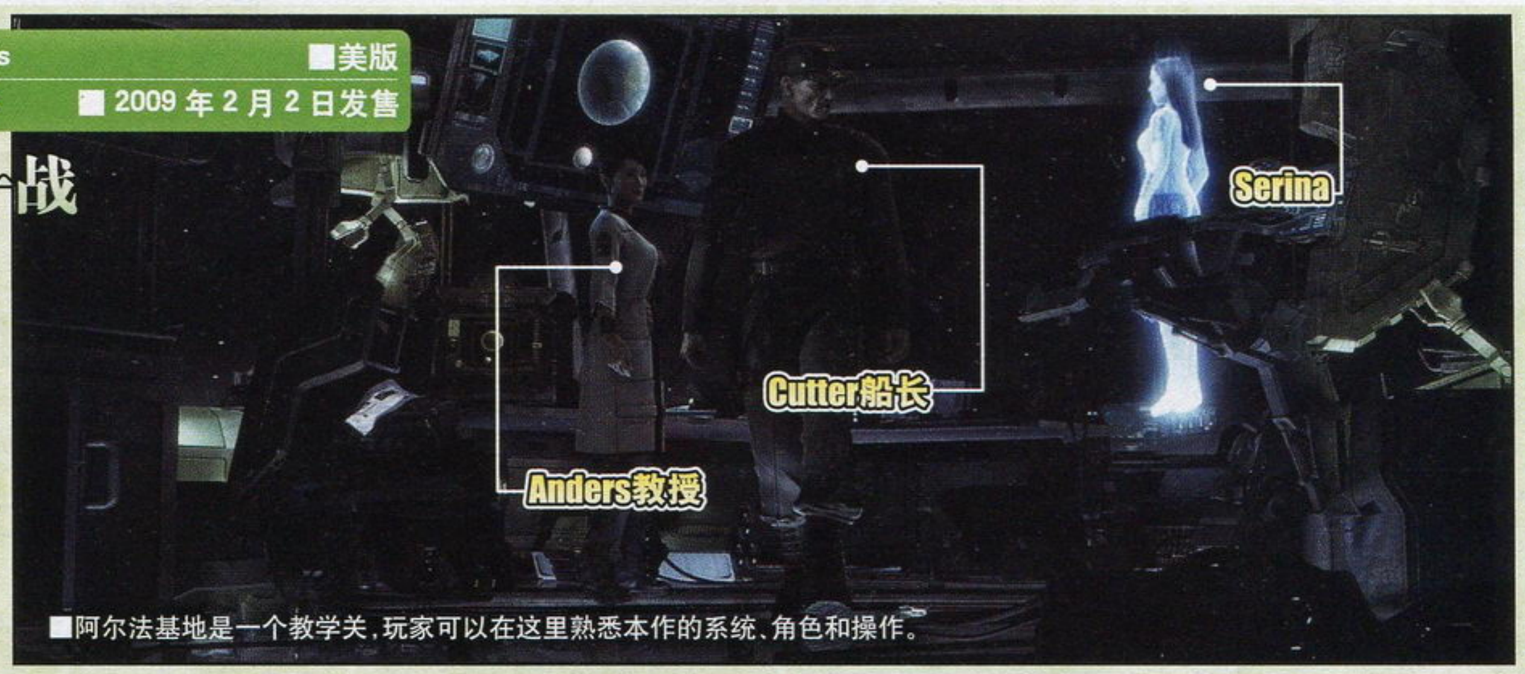
◀ PS2 版则是可以欣赏到动画的名场面。

PS3 | 垃圾处理员 | 发售日未定 SCE 限定网络下载的趣味游戏，每个关卡中玩家都需要将放入垃圾箱中的垃圾采用适当的方式进行分解，一旦垃圾溢出箱子三次以上就会判定失败，是希望学习环保知识的玩家不能错过的电子教科书。

光环战争

X360 | 即时战略 | Halo Wars | 美版 | Microsoft | 2009 年 2 月 2 日发售

即时战略游戏名门的最后一战



■阿尔法基地是一个教学关，玩家可以在这里熟悉本作的系统、角色和操作。

由于开发商 Ensemble 工作室的关闭，不禁让人对《光环战争》的前景感到担忧，不过微软表示本作目前的开发很顺利，肯定可以在明年 2 月准时发售。最近微软在伦敦皇家天文馆举办了一个记者招待会，提供了本作前三关的试玩。

从之前公布的信息我们已经知道，《光环战争》的故事发生在《光环》一代的 20 年前，以 Harvest 行星为舞台。Ensemble 表示，本作是一款极其重视剧情的即时战略游戏，为此游戏中将会添加大量精彩的 CG 动画，每个任务之前和完成之后都会有 CG 动画插入，任务过程中也有大量重要的剧情对话。在第一个任务中，玩家扮演的是 Forge 军士，前往遭到星盟进攻的阿尔法基地增援。任务刚开始时可以驾驶 Warthog 战车，前往基地的过程中会碰到一些幸存者，让队伍规模逐渐壮大。由于是初期的教学关卡，因此很容易就可以过关。完成任务后，从一段 CG 动画中可以看到对星盟意义重大的装置“圣器”（Relic），UNSC 高层希望摧毁“圣器”，于是派出 Forge 一探究竟。

■《光环》第一作在开发之初本来就是即时战略游戏，如今结束了三部曲之后，“《光环》系列”终于回归到真正的原点。

在这个关卡中可以看到即时战略游戏里常见的能源概念，通过旋转式菜单可以建造各种建筑，例如能源反应堆、机车仓库、兵营等。只要用类比摇杆将游标移到建筑物上方，就可以看到相关信息资料。选定该建筑就可以生产相应的单位。每一种单位都有威力强大的特殊攻击技，比如 UNSC 士兵可以投掷手榴弹，天蝎号坦克可以发射能够摧毁建筑物的重火炮，不过使用一次之后就要积累一段时间的能量才能继续使用。任务完成后根据表现会得到金银铜三个级别的评价，如果在极短的时间内完成任务或者完成了一些附加任务，就可以得到额外的分数奖励。

可能是由于目前公布的试玩版完成度还不是很高，画面看来还有待改进，尤其是在场景方面略显简陋。Ensemble 希望玩家对游戏的最终成品尽管放心，因为这是他们在被微软关闭之前的最后一个项目，他们希望用最高的游戏质量，为这家在即时战略游戏领域辉煌十余载的工作室划上完美的句号。

[文：阳光成员 清国倾城]

杀戮地带2

PS3 | 主视角射击 | Killzone 2 | 美版 | SCEA | 2009 年 2 月 17 日发售

多人模式 beta 测试版终于发布

[文：星夜]

■这就是本作的七大兵种，各自特征一目了然。

明年 2 月，公布至今已有三年半的 PS3 话题大作《杀戮地带 2》将与玩家见面，预计围绕本作的大规模宣传将从年后全面展开，最近 SCEA 已经开始向部分媒体发布了多人模式的 beta 测试版。该测试版包含最终版本总共 8 张多人模式地图中的 3 张，所有模式均可体验。

本作网络模式最多支持 32 人，可组成 8 个 4 人小队进行对抗。战场上通常没有什么武器和弹药可捡，只有打倒敌人后才能获得。兵种系统是本作最重要的特征，共有 7 个兵种可用，分别是：火力强劲的步枪手、可以设置自动炮台的工程师、可使用隐形迷彩的侦查员、能救助伤员的军医、能投掷烟雾弹作为重生点的战术兵、配备高强度防护甲的突击手和可以伪装成对方成员的破坏者。《杀戮地带 2》的兵种系统与其他游戏的不同之处在于，玩家可以同时具备两个兵种的属性。

目前公布的 beta 版连战队功能都已具备，在巨大的关卡中 8 个战队的混战非常狂热。不过这些多人模式地图看不出《杀戮地带 2》的画面强悍之处，场景中没有任何可动的物体，甚至连载具都没有，希望在最终版本中能有所改善。

◀穿上隐形迷彩的侦查员，身体各部位正逐渐进入透明状态。

科林·麦克雷拉力 尘土飞扬2

多机种 | 竞速 | Colin McRae：DiRT 2 | 美版 | Codemasters | 2009 年发售

[文：星夜]

对应机种为 PS3、X360

2007 年发售的《科林 · 麦克雷拉力 尘土飞扬》在欧洲大受欢迎，全新的 EGO 引擎技术让玩家体验了拉力赛车游戏的全新魅力。然而游戏发售后没多久，知名车手科林 · 麦克雷因意外不幸身亡，让人担忧该游戏系列也将从此消失。所幸的是，科林 · 麦克雷家人决定授权 Codemasters 继续开发续作，让玩家继续铭记这位拉力赛车界的传奇人物。

在这款火热公开的续作中，将会采用第三代 EGO 引擎技术，汽车的驾驶操作和车体损坏效果也经过了改良，在汽车和赛道的画面细腻程度上将达到前作的两倍。本作将围绕世界巡回赛，在比赛过程中提高声望，并且与赛车名人建立友谊，这样就有机会受到他们的邀请，参加一些更酷的赛事。

◀本作在汽车的精细程度方面将达到前作的两倍。

Wii | 大金刚 狂热丛林 | 2008 年 12 月 11 日发售

本作是 NGC 版的移植作品，由于针对 Wii 独特的触控方式对游戏的操作进行了改良，所以实际游戏中玩家可以控制大金刚作出更多丰富的攻击动作来与形形色色敌人战斗激烈的战斗。

通关时间：一周目约为25小时。

攻略透解 GUIDE THROUGH

超时空之钥	Square Enix	角色扮演
NDS クロノ・トリガー		日版
2008年11月20日发售	1～2人	4800日元
无对应周边		

©1995,1999,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

尽管距离原作的发售已经过去了13年的时间，但岁月的流逝依然无法掩饰游戏那耀眼的光彩。爽快的战斗以及天籁般音乐足以吸引每个未曾接触过本作的玩家，游戏的剧情更可以称得上是经典中的经典。这次NDS版新增的要素看似只是增加了几个隐藏迷宫以及一个斗技场模式，但老玩家想要全部完成这些要素还是会花去大量的时间。总之不管怎么说，只要你是一名经历过角色扮演游戏时代玩家，那就没有任何一个理由可以拒绝这款传奇之作，哪怕它是翻炒的冷饭。

文 九兵卫 美编 澄香

操作模式

开始新游戏时，系统会让我们选择各种模式。其中游戏模式里的NDS模式是发挥主机特性的新模式，有了触摸屏的加入使得操作也更加明了与方便；而怀旧的玩家也可以选择传统模式，该模式下所有的界面都是和SFC的原作一模一样的。至于战斗模式，这里建议初次上手的玩家选择“等待(ウェイト)”，这样在战斗时选择目标敌人的时候时间就会暂停。而选择“积极(アクティブ)”的话则是全即时的战斗，玩起来会觉得非常流畅。最后一个选项则是过场动画的开关。以上这些项目的选择对游戏本身的内容都不会起到任何影响。

合力技

合力攻击是游戏的战斗给人印象最深刻的地方。只要同时蓄满行动槽，我们就可以发动2人甚至3人的合力技。这些技能不但看上去非常华丽，用起来也十分实用。由于每两个人之间的合力技都是各不相同的，而且还不止一种，所以合力技部分整体还是相当复杂庞大，后期的一些强力的3人合力技还需要满足一些特定条件才能学会。

战斗系统

本作的战斗系统采用的即时作战方式(ATB)，开始战斗后我方每个成员都有一个行动槽，当行动槽涨满后我们就可以对其下达指令，执行完指令之后行动槽自动归零，进入下一循环。当然，敌人的行动也是遵循这一原则，因此速度的快慢将直接决定攻击时的行动次序和行动次数。另外，由于敌人的站位会随时变化，所以我们有时在发动某些范围攻击的时候就必须要考虑敌人与我方队员的位置关系，比如直线的攻击或者圆形范围内的攻击等等。

遇敌方式

游戏的遇敌方式采用的不是传统的踩地雷，而是可见的。我们可以根据需要适当地回避一些不必要的战斗，不过偶尔有些敌人也会藏得比较隐蔽，即使是想从边上绕过去也同样会引起它们的注意。可见的遇敌方式其实很常见，但是本作的特别之处是我方在遇敌后是直接在普通地图上进行战斗的，中间不会有任何的切换。也就是说，我们在移动时经过的每一个地方，都将有可能成为战斗的场景。这样的设定无疑让战斗变得更加丰富多变，一点都不会给人单调的感觉。

特殊3人技以及必要道具取得方法

3人技名	必要道具	角色名	消费MP	效果
ダークエターナル	黒の石	マール	MP：8	敌人全体冥属性伤害
		ルッカ	MP：8	
		魔王	MP：20	
取得方法	按次序调查古代“カジャール”中的书(详见攻略)			
オメガフレア	青の石	ルッカ	MP：20	敌人全体冥属性伤害
		ロボ	MP：3	
		魔王	MP：8	
取得方法	中世纪“巨人のツメ”的宝箱			
ポヨゾーダンス	白の石	マール	MP：1	敌人全体伤害、附带混乱效果
		ルッカ	MP：1	
		エイラ	MP：10	
取得方法	黑梦中的宝箱			
ストライクスピン	银の石	カエル	MP：4	敌人单体无属性伤害
		ロボ	MP：4	
		エイラ	MP：10	
取得方法	游戏初期在“ラルバ村”和“ヌウ”对话			
グランドリーム	金の石	マール	MP：15	敌人全体无属性伤害
		カエル	MP：15	
		ロボ	MP：3	
取得方法	装备“グランドリオン”和“勇者のメッシ”，让青蛙作为领队进入中世纪的[illegible]			

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

全部2人技一览

2人技名	角色	消费MP	效果
回转オーラ	クロノ	MP：2	我方全体HP少量回复
	マール	MP：1	
アイスソード	クロノ	MP：4	敌人单体水属性攻击
	マールス	MP：2	
アイスガソード	クロノ	MP：12	水属性圆形范围攻击
	マール	MP：8	
火炎车轮	クロノ	MP：2	火属性圆形范围攻击
	ルッカ	MP：1	
ファイアソード	クロノ	MP：4	敌人单体火属性攻击
	ルッカ	MP：2	
ファイガソード	クロノ	MP：12	火属性圆形范围攻击
	ルッカ	MP：8	
エックスぎり	クロノ	MP：2	敌人单体伤害
	カエル	MP：2	
刃の瀑	クロノ	MP：4	敌人单体水属性伤害
	カエル	MP：2	
避雷针	クロノ	MP：8	敌人单体天属性伤害
	カエル	MP：4	
高速回转	クロノ	MP：2	敌人全体冥属性伤害
	ロボ	MP：3	
大回转斩り	クロノ	MP：4	无属性圆形范围攻击
	ロボ	MP：3	
スーパーエレキ	クロノ	MP：8	敌人全体天属性伤害
	ロボ	MP：17	
ドリルキック	クロノ	MP：2	敌人单体无属性伤害
	エイラ	MP：2	
雷齿み付き	クロノ	MP：2	敌人单体天属性伤害
	エイラ	MP：3	
ハヤブサ斩り	クロノ	MP：4	无属性直线范围攻击
	エイラ	MP：4	
反作用ボム	マール	MP：2	冥属性圆形范围攻击
	ルッカ	MP：2	
反作用ボム2	マール	MP：8	冥属性圆形范围攻击
	ルッカ	MP：8	
反作用ボム3	マール	MP：8	敌人全体冥属性伤害
	ルッカ	MP：20	
アイスウォーター	マール	MP：2	敌人全体水属性伤害
	カエル	MP：2	
冰河	マール	MP：8	敌人单体水属性伤害
	カエル	MP：8	
ダブルケアルガ	マール	MP：5	我方全员HP全回复、异常状态恢复
	カエル	MP：5	
オーラビーム	マール	MP：1	我方全员HP回复
	ロボ	MP：2	
アイスタックル	マール	MP：2	敌人单体水属性伤害
	ロボ	MP：4	
ケアルガウィンド	マール	MP：5	我方全员HP回复
	ロボ	MP：3	
ダブル色仕卦	マール	MP：1	敌人单体高概率盗取物品
	エイラ	MP：4	
冰投げ	マール	MP：2	水属性圆形范围攻击
	エイラ	MP：4	
冰河投げ	マール	MP：8	水属性圆形范围攻击
	エイラ	MP：4	
レッドニードル	ルッカ	MP：2	敌人单体火属性伤害
	カエル	MP：4	
ラインボム	ルッカ	MP：15	火属性直线范围攻击
	カエル	MP：4	
カエルフレア	ルッカ	MP：20	敌人全体火属性伤害
	カエル	MP：15	
ファイアパンチ	ルッカ	MP：2	火属性圆形范围攻击
	ロボ	MP：1	
ファイガタックル	ルッカ	MP：8	敌人单体火属性伤害
	ロボ	MP：4	
ダブルボム	ルッカ	MP：15	以机器人为圆心火属性伤害
	ロボ	MP：14	
炎蹴り	ルッカ	MP：2	敌人单体火属性伤害
	エイラ	MP：2	
火炎龙卷	ルッカ	MP：8	敌人全体火属性伤害
	エイラ	MP：10	
炎3段蹴り	ルッカ	MP：8	敌人单体火属性伤害
	エイラ	MP：20	
ブン投げソード	カエル	MP：2	无属性直线范围攻击
	ロボ	MP：3	

2人技名	角色	消费MP	效果
シャボンブレス	カエル	MP：2	敌人单体水属性伤害
	ロボ	MP：4	
ケアルガウェイブ	カエル	MP：5	我方全员HP回复
	ロボ	MP：4	
ベロロンキッス	カエル	MP：1	我方全员HP回复、异常状态恢复
	エイラ	MP：1	
シャボンタックル	カエル	MP：2	敌人单体水属性伤害
	エイラ	MP：2	
あぐら落ち斩り	カエル	MP：4	敌人单体无属性伤害
	エイラ	MP：20	
お立ち台	ロボ	MP：4	敌人全体时间暂停
	エイラ	MP：4	
大回转斩り	ロボ	MP：4	敌人单体无属性伤害
	エイラ	MP：2	
地狱投げ	ロボ	MP：12	敌人单体无属性伤害
	エイラ	MP：4	

普通3人技一览

ミックスデルタ	クロノ	MP：8	敌人全体冥属性伤害
	マール	MP：8	
	ルッカ	MP：8	
アークインパルス	クロノ	MP：4	敌人全体水属性伤害
	マール	MP：8	
	カエル	MP：4	
キープアレイズ	クロノ	MP：2	我方全员战斗不能时自动回复
	マール	MP：15	
	ロボ	MP：3	
ファイナルキック	クロノ	MP：8	敌人单体冥属性伤害
	マール	MP：8	
	エイラ	MP：20	
デルタストーム	クロノ	MP：8	敌人全体冥属性伤害
	ルッカ	MP：8	
	カエル	MP：8	
ファイガサークル	クロノ	MP：4	以机器人为圆心火属性伤害
	ルッカ	MP：8	
	ロボ	MP：3	
ガトリングキック	クロノ	MP：8	敌人单体冥属性伤害
	ルッカ	MP：8	
	エイラ	MP：20	
トリプルアタック	クロノ	MP：2	敌人单体无属性伤害
	カエル	MP：3	
	ロボ	MP：4	
3次元アタック	クロノ	MP：2	敌人单体无属性伤害
	カエル	MP：2	
	エイラ	MP：20	
ビッグトルネード	クロノ	MP：2	敌人全体冥属性伤害
	ロボ	MP：3	
	エイラ	MP：10	

剧情&流程攻略

启程！梦幻的千年庆典

①礼炮声中，人们将彩球和白鸽送上蓝天，加尔迪亚举国上下都沉浸在一片欢乐祥和的气氛中，因为今天是建国一千周年的庆典日子。

少年克罗诺(クロノ)当然也不能错过这么一个好机会，在妈妈的催促下，莉妮广场的钟声刚刚敲响他便早早地床了。下楼后和母亲对话得到200G的零花钱；

②去村子的官邸“町长のやしき”，一楼和二楼的宝箱中分别得到“ポーション”和100G。前往莉妮广场，在这里可以遇到很多小商贩，换到点数后可以去广场右边的帐篷内玩游戏，

③在广场内部会碰到玛尔(マール)，之后将场景右侧地面上的项链捡起来还给她，接着就可以带着她一起逛祭典了，此时广场中还有很多有

变更名字 当黑梦出现后，去原始时代的“ラルバ村のやけ迹”和那里的“ヌウ”对话我们就可以改变队伍中领头角色的名字。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

趣的小事件可以触发，玛尔会对主角给出相应的评价。

④来到广场的最里面，克罗诺的好友鲁卡(ルッカ)和她的爸爸说是研究出了什么超次元物质传送机，看上去好像很神秘，不知道他们在搞什么鬼。看到卡罗诺神奇般地被传送到另一个平台，玛尔也好奇地嚷嚷着要上去试一下。仪器开动后，玛尔胸前挂着的项链开始发光，鲁卡的机器好像有点不对劲，能量在到处乱窜。一声巨响之后，玛尔被吸进了半空中突然出现的漩涡中，鲁卡被吓得不敢吱声。打发掉围观的群众，鲁卡和他的爸爸立刻开始商量起对策，克罗诺调查平台上的项链进入了时空漩涡。

⑤打败BOSS后，在其身后右边的宝箱中可以拿到“ミドルエーテル”，打开左边的宝箱则可以将被绑住的大臣解救出来。

⑥和门口的王妃对话自动返回皇宫，青蛙离开队伍，和国王、王妃对话后从右边的楼梯前往楼上的寝宫就能看到重新归来的玛尔公主了。

⑦来到皇宫门前和青蛙道别，然后原路回到“トルース村の里山”克罗诺一开始传送到的地方、通过时空漩涡重回现代。

归来的王妃

①传送之后，克罗诺发现自己身处于一个很像加尔迪亚王国的地方，只是没有了千年庆典的广场，天空也被一层层灰蒙蒙的浓雾所笼罩着。从左上方通过一座木桥后一直往下走离开后山，来到大地图后穿过左侧的森林进入“ガルディア城”。在皇宫内，克罗诺见到了身穿盛装的玛尔，周围的人叫她莉妮王妃，搞得克罗诺都不敢上前相认。在皇宫的寝室中，经过玛尔解释，克罗诺这才确认眼前这位女孩正是自己在庆典上遇到的女孩，虽然不知道自己为什么会被误会成王妃，但是玛尔看到克罗诺这么担心自己还是感到很高兴。就在这时候，外面的天空突然暗了下来，玛尔感到心像要裂开一样地痛，她向克罗诺发出呼救，可还没等他走上前去，玛尔就再次消失在了克罗诺的面前。

②从寝宫下来，克罗诺居然看到了气喘吁吁的鲁卡，她也通过传送机赶来了。她告诉克罗诺，玛尔原来本是加尔迪亚王国的公主，而这里是古代的加尔迪亚，因为血脉相传所以外貌相似，这里的人们把她当成了玛尔的祖辈——莉妮王妃了。此时，真正的莉妮王妃不知被谁抓走了，历史中记载的是后来有人将王妃救了出来，但是如果玛尔替代了王妃，那么就不会有人去救王妃了，要是王妃万一因此遇害，那将对其后的历史产生不可挽回的影响，所以必须要阻止这样的事情发生。尽管听起来有点不可思议，但是克罗诺还是相信自己从小到大的伙伴鲁卡，当前最紧要的是先将真正的王妃救出来。

消失的公主

①去皇宫左边的“修道院”，与风琴前站着的修女对话后调查掉落在地面上发光的发饰会触发强制杂兵战，记得多使用克罗诺的群体攻击技能，战斗胜利后青蛙会加入。

②调查风琴后右边会出现秘密通道，进入后在走廊里有宝箱拿，大厅台阶上的左边房间也有宝箱，调查抽屉里的美女照片会引来杂兵发生战斗。进入右边台阶上的第一个房间会看到怪物们在吃饭，往上走第二个房间内是假冒的王妃和大臣等人，对话后会发生战斗，战斗结束后我们还可以从该房间右侧继续往里面走，魔王雕像两侧的宝箱中可以拿到“スピードベルト”和“プロテクター”。

③返回下面中间的通道一直走到里面，在台阶的左侧有存盘点。这时候需要去按左右两边房间中的各一个骷髅开关，之后就可以回到正中间原本有刺的房间里了，强制战斗后调查左上角的风琴。

④调查完风琴，原本上方走廊中间隐藏的通道便会出现，进入后会有两场强制的杂兵战，消灭后在门前的存盘点记录一下，然后就可以去里面开始游戏的第一场BOSS战了。

BOSS 伪大臣ヤクラ

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ヤクラ	920	—	50	600G	—	—

战斗之前建议将主角等人的MP进行适当回复。这个BOSS除了一招像旋风一样的“スピンニードル”，其余攻击伤害值并不大，但是在其发动“大暴走”之后会连击，所以HP不够立刻让青蛙或者用道具补充一下。战斗中尽量多发动克罗诺和另外两名同伴的2人技，这样可以显著地提升攻击效率。

我们回来啦！

①重返现代后鲁卡会离开队伍，克罗诺要护送玛尔公主回城。经过“トルース村”的时候可以顺便去更新一下装备。

②回到皇宫后，尽管公主百般解释与阻挠，士兵还是在大臣的指使下把克罗诺当作诱拐公主的坏蛋给抓了起来。

王国审判

①众目睽睽之下，克罗诺被拖上了王国裁判所的法庭上。漫长的审判结束后，无辜的克罗诺被推进了冷冰冰的大牢中。

被叛无罪的条件：

在莉妮广场帮玛尔捡起项链并还给她；
不偷吃老人的便当；
帮小女孩找回迷路的猫；
玛尔买糖的时候静静地等待；
看到鲁卡发明的时候不和他人交头接耳。

②倘若克罗诺之前被判决无罪，则在牢房里的包裹中可以拿到“エーテル”(数量和陪审团赞成人数有关)，喝下杯子里的水可以补充HP和MP。

③离开牢房的方法有两种，一是坐等处刑当天到来，二是调查牢房门两次；因为第一种方法剧情结束之后鲁卡就会将克罗诺从处刑台上救下来，而第二种方法需要克罗诺只身一人爬到监狱最上层的所长房间才能和鲁卡会合，所以建议大家采用第一种方法。

④监狱的路看似复杂，其实只要一直往上爬就行了，左侧塔楼的牢房中有宝箱，从墙洞爬出去还可以顺着外壁爬进其他牢房拿宝箱。

BOSS ドラゴン战车

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ドラゴン战车	266	—	0	0G	—	—
头	600	—	40	500G	—	—
车轮	208	—	0	0G	—	—

与恐龙战车的战斗最好分三个步骤来进行：首先要将它的头部破坏，这样战车就不能给自己修复了，头部的防御力低，破坏起来不会费太大力气；之后就是用范围攻击来对付战车的两个车轮，因为车轮发动冲撞时的攻击力很大，所以这部分一定要速战速决，不小心被冲撞了也别忘了补血；搞定战车上面这两个部分，剩下的战车身体就很简单了，大家可以一口气把它消灭。

⑤战胜恐龙战车后，滑稽的大臣和他的手下给克罗诺和鲁卡做了人桥，大家都趁着这个机会好好报复一下吧(笑)。

⑥在皇宫门口，士兵还想上前阻拦，闻讯赶来的公主想要制止，可是大臣和父皇都不听她的。一气之下，玛尔甩掉了身上沉重的公主衣服，拉着克罗诺的手、头也不回地逃出了宫外。

⑦森林中，大臣带着手下穷追不舍。眼看克罗诺和公主被逼到了死路，鲁卡这时却发现空地上竟也有一处时空漩涡，此时已经无路可退了，虽然不知道面前的这个漩涡会连接向什么时代，但是为了摆脱追兵，三个人也只能硬着头皮跳进去了。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

打折购物 完成中世纪“ビネガーの馆”的分支剧情后，我们就可以在现代“メディーナ村”的怪物商店买到打2折的商品了，对于资金紧张的玩家来说是相当实用的一个技巧。

穿越废墟

①传送之后，众人来到了荒凉的未来。从传送点出来，去地图下方的圆顶“トランドーム”打探情报，顺便在杂货店进行一下补给，接着前往上方的“16号废墟”。

②“16号废墟”中的窜来窜去的老鼠会偷我们身上的药瓶“ポーション”，但是在它们靠近时只要站着不动就不会被偷了。

③在“16号废墟”中从北边一路往前走，路上的宝箱可以拿到白银剑和白银弓，千万不要错过了；进入下一个区域后，这里的蓝色敌人必须要用火属性的攻击才能对它们造成伤害，该区域的出口在东北方向，西南角落里的宝箱可以拿到“エーテル”。

④出了废墟后进入中央的圆顶“アリスドーム”，这里的人们为了躲避外面的怪物都移居到了这暗无天日的圆顶中。克罗诺他们倒是一点都不害怕，为了找到返回原来时代的方法，他们不听这里长老的劝阻直接从梯子爬到了圆顶的地下仓库。通过横梁，三人刚来到地下区域的入口处突然警笛声大作，与守卫机器人发生BOSS战。

BOSS ガードマシン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ガードマシン	1200	–	300	1000G	–	–
ビット	200	–	0	0G	–	–
ビット	200	–	0	0G	–	–

这个BOSS还算比较好对付，我们要先将它身边的两个激光发射器解决掉，否则直接攻击BOSS的话它会发动反击。趁着BOSS不能还手的时候，我们可以尽情地攻击它并让玛尔帮助其他同伴回复。5回合倒数结束后，激光发生器会重新出现，这时只要按照之前的方法重复几轮就能将BOSS轻松解决。

⑤打败BOSS后进入里面的仓库，只可惜这里仅有的一点食物也被老鼠吃光了，现在只剩下了种子而已。回到横梁追赶老鼠，连按A键它会告诉我们打开隐藏通道的方法。

⑥返回刚进入地下的那个房间，在右边发亮的按钮前按下L键和R键、再按A键调查，右边的通道就会打开；一路往里走，通过最深处的控制室里电脑遗留下来的记录，克罗诺他们看到了公元1999年拉奥斯毁灭地球的惨状，这也是未来为何会变得如此破败的原因。为了避免悲剧的发生，他们决定要做点什么。

⑦从长老那里拿到钥匙后前往北边的“32号废墟”，进入之后会和强尼（ジョニー）比赛飙车，想要赢下这个小游戏，我们只要在快抵达终点时抄到强尼的前面就可以了；除了驾车，我们也可以步行通过这里，靠近右边出口附近的宝箱中有能记下飙车记录的道具“レコーダー”。

⑧出了废墟来到地图南边的圆顶“プロメテドーム”，鲁卡修好了被废弃在这里的机器人R-66Y。虽然探测器显示这里有时空漩涡的存在，但是门却没有办法打开，机器人告诉克罗诺他们，要想打开门必须先去北边工厂的遗迹将电源启动。出发前我们需要在玛尔和鲁卡中选一个人留守。

不可思议之国的工厂遗迹

①进入工厂遗迹后调查显示屏发生强制战斗，从右边的传送带进到里面依然是杂兵战，胜利后从右侧的楼梯进入工厂区域，这里需要绕过传送带才能从左下方的房间进入楼上，注意不要碰到传送带上的机器人，否则会引发杂兵战，在二楼操作机械手臂分别按下X键、A键以及B键、B键就能将拦路的铁桶搬走，最尽头的房间里可以拿到武器“雷鸣剑”。

②返回入口处从左边的楼梯下到研究所，调查研究所最深处房间的显示屏，强制战斗后从左边角落的梯子继续向下；在最下层通道的尽头，调查左边的显示屏需要输入指令，听到“叮”的一声提示音后依次输入：X键、A键、B键、Y键，门就会打开。这时也可以先乘电梯回楼上记录一下。进门后调查墙上的控制器，系统发生暴走，机器人会带着克罗诺他们往外面逃脱。

③逃脱时，机器人看到了自己的同胞，但是它们却不认同眼前的这个与克罗诺同行的缺陷品，一通拳打脚踢之后，它们将机器人送上了废品处理台，于是便发生BOSS战。

BOSS Rシリーズ×6

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
Rシリーズ	150	–	80	100G	–	–

本场战斗没有机器人参加，形势是二对六，数量上我方处于绝对劣势，战斗开始前最好将HP和MP都补满，如果之前选择的队伍成员中有会用回复魔法玛尔，那么打起来就会比较轻松。由于万一最后只剩下单个敌人时，机器人会自爆而给我方带来较大伤害，所以建议让克罗诺使用“回转斩り”每次攻击同一竖行上的三名敌人就可以了，只要4次就能顺利结束战斗。

时空的尽头

①战斗胜利后，克罗诺拖着机器人回到了圆顶，聪明的鲁卡再次神奇般地将它修复。众人带着希望一起走进了身后房间里的时空漩涡。

②这次他们来到的既不是过去也不是未来，而是一个叫做时空尽头的地方，和这里的神秘老人对话并了解关于时空穿梭的事情后进入上方的房间，和长得像绵羊一样的斯贝吉奥（スペッキオ）对话它会要求克罗诺他们从门那边开始沿着墙壁顺时针转3圈，之后和它对话便可以学到各个角色用“★”标注出来的强力魔法了。

③再次和老人对话，接着从左侧房间里最上方的传送点前往公元1000年的美迪纳村（メディーナ村）。

怪物村的人们

①克罗诺来到了公元1000年，也就是自己所生活的时代，他发现这里的居民竟然是怪物。打听后得知，400年前人类与怪物之间曾经发生过一场战争，虽然并没有分出胜负，但是经过岁月的冲刷，怪物和人类早就忘却了那段恩怨，现在也能融洽地生活在一起了。

②在村长家的一楼和二楼的桌子上分别可以拿到增加速度和魔力的胶囊“スピードカプセル”、“マジックカプセル”；村子里的宿屋和武器店都不对人类开放，尽管用武力可以说服店主，但是商品的价格就很离谱了。

③离开村子后一路往西进发，途经“ボッシュの小屋”补充一下道具就可以进入其北面的“ヘケランの洞窟”了。这个迷宫并不复杂，一共分三个区域。比较麻烦的是这里的敌人都需要用刚刚在时空尽头学会的魔法才能消灭，所以会非常消耗MP。在第二个区域东南角的房间里，击败两批敌人后可以拿到宝箱“マジックカプセル”。最后一个区域是淹没在水中的，往北走能看到存盘点，再往前就是BOSS战了。

BOSS ヘケラン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ヘケラン	2000	全属性	250	1500G	–	–

这个BOSS并不难对付，但是我们依然需要用魔法攻击才能奏效，战斗之前务必补充MP。当屏幕上方出现“攻击してみろ！”的提示、BOSS伸出手掌摆出防御的架势时我们要停止对其攻击，否则会中它的全体反击技，所以利用这段时间进行一下回复吧，BOSS两三个回合下来就能被我们收拾掉。

打招呼 每当我方队伍中有新角色加入时，回到现代克罗诺的家中他的母亲就会新伙伴打招呼。这些对话会很有意思，大家不妨在冒险的途中抽空去回去看一下。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

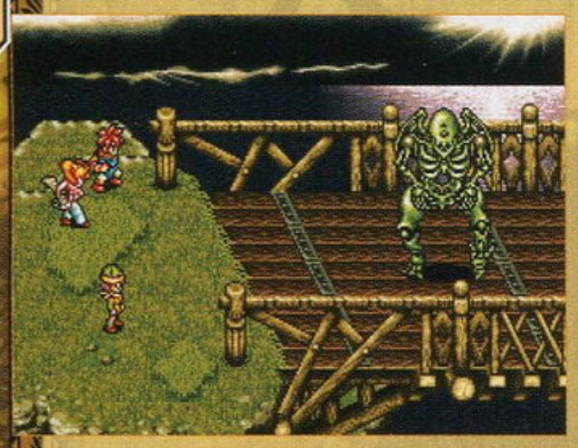
传说中的勇者出现

④击败了盘踞在此的怪物，克罗诺从其口中大致推测出引发拉奥斯毁灭世界的罪魁祸首应该就是生活在中世纪的魔王。

⑤好不容易重新回到现代，而且上次也是从处刑台上逃脱的，所以从传送点回到加尔迪亚后还是先回家和妈妈报个平安吧。在鲁卡家二楼和她的母亲对话，塔班会跑上来，再回楼下找塔班说话就能拿到鲁卡的一件不错的铠甲“タバンベスト”；如果再去一趟商店，还可以从之前在监狱中救下的弗里茨那里得到一些礼物。

⑥办完以上琐事后，克罗诺匆匆地通过莉妮广场里的漩涡进入时空的尽头，他们要从左上方的传送点前往中世纪阻止魔王的计划。

①抵达皇宫后，克罗诺把情况告诉了倒在病床上的国王，但他倒并不是特别担心魔王的入侵，因为传说中的勇者已经出现了。时间紧急，克罗诺也顾不上解释太多了，他们打算先赶往皇宫西南的重要防线——泽那恩大桥(ゼナンの桥)。



②来到桥头，守卫队长正在为军粮问题犯愁，克罗诺只得回皇宫找楼下的厨师长商量对策。和守卫队长交情深厚的厨师长一开始还有点不好意思，直到我们离开皇宫时他才追出来把军粮送上。拿着军粮回到桥头刚把它交付给守卫队长，魔王军的攻击就开始了。

③在桥上击退两波敌人后(只需消灭骷髅兵)，领头的怪物召唤它的手下进行合体，发生BOSS战。

BOSS ジャンクドラガー

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ジャンクドラガー(上)	960	水冥	350	1500G	—	—
ジャンクドラガー(下)	800	天火	0	0G	—	—

这个BOSS会吸收除了弱点属性之外的所有魔法攻击，所以对付它的时候一定要掌握好属性，实在不行的话也可以用普通攻击对付它，只是打起来会慢不少。另外，BOSS的头部发射的全体攻击的激光威力比较大，建议大家先集中火力将该部分消灭，万一中招了要及时进行回血。

塔塔与青蛙

①通过桥之后来到“サンドリノの村”的村长家，对话之后和宿屋吧台中间的托马(トマ)可以打听到久违的青蛙的消息，不过之前我们需要选择“おごる”请他喝酒才行。想到那个闹得沸沸扬扬的神秘勇者，这让克罗诺他们怀疑这其中应该有所关联。

②继续往东南方向前进，途经“フィオナの小屋”可以拿到两个“ミドルエーテル”。接着往南走到达“パレポリ村”，调查商店里左侧地面的发光物可以得到提升力量的胶囊“パワーカプセル”。克罗诺从村民的口中得知最近这里西北方向的森林中有怪物青蛙的出现，在一处民家中，沾沾自喜的父亲正在炫耀自己的儿子塔塔(タータ)就是那传说中的勇者，不过并没有人将他的话当真。

③进了“お化けカエルの森”后一直往里走，从草丛中的梯子下去，克罗诺他们果然见到了熟悉的青蛙，但是他听说国王病倒后显得忧心忡忡，说想要一个人呆一会。于是克罗诺他们离开这里前往“サンドリノの村”东边的“デナドロ山”，想看看那里是不是能获得一些关于勇者的情报。

④在“デナドロ山”的入口处我们会看到被怪物追赶的塔塔，原来这位“勇者”不过是个乳臭未干的小毛孩罢了。尽管路比较长，但我们只要先一直往上爬就可以了。这里的绿色怪物手上拿着木槌的时候比较厉害，用鲁卡的火属性魔法将木槌烧掉后它们便不堪一击了。走到瀑布边的时候可以滑到下面拿取宝箱。在山顶上会看到一直眺望风景的绵羊，反复和它对话可以拿到增加魔力的胶囊“マジックカプセル”。

⑤下山的路上有存盘点，整顿一下之后继续往前走可以到达山中的洞窟。在洞里面，克罗诺看到了传说中的勇者之剑格兰德利昂(グランドリオン)，负责守护宝剑的格兰和利昂也显出原形，BOSS战随之展开。

BOSS 勇气のグラン&知惠のリオン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
グラン	1000	—	200	200G	—	—
リオン	1000	—	200	200G	—	—
グランとリオン	3600	—	500	1500G	—	—

与这两个BOSS的战斗分两个阶段进行：第一阶段我们要先击败两个BOSS中的任意一个，难度不是很高，不过由于它们也会使用合力技，而且还会使出让我方混乱的魔法，所以及时的回复还是很必要的；消灭它们的其中一个后BOSS会合体进入第二形态，该形态的BOSS攻击力比较高但移动缓慢，使用冰属性和火属性的魔法能对它构成比较大的伤害。当BOSS张开双臂进行蓄力的时候，一定要迅速使用克罗诺的“かまいたち”这一招将它中断，否则让其发动龙卷风会非常麻烦。

⑥将守护者击败后，克罗诺却发现保存在这里的只不过是一把折断的剑罢了。离开山洞返回“パレポリ村”的塔塔家，他会将捡到的勇者的勋章交给克罗诺，之后再去西边的森林里找青蛙把勇者之剑和勋章事情告诉他。没有能够对付魔王的武器，青蛙也无能为力地摇了摇头，不过在他的身后也有意外的收获，克罗诺找到了勇者之剑的剑柄。

⑦抱有最后一丝希望的克罗诺他们拿着这堆碎片通过时光的尽头前往现代的“メディーナ村”，听说住在村子西面小木屋里的巴修(ボッシュ)对各种武器非常有研究。遗憾的是，巴修也不能修复这把来自400年前的古剑，因为铸造这把剑的材料——梦幻石早在原始时代就绝迹了。

红色的石头、珍贵的石头

①回到时空的尽头，老人为克罗诺打开了通往原始时代的传送点，这样他们就可以去那里寻找梦幻石了。

②刚刚来到原始时代，克罗诺他们就被一大群长相凶恶的恐龙人包围了，幸好这时一名身手了得的女原始人出现，他们才将恐龙人击退。经过自我介绍，原始人说自己叫做爱拉(エイラ)，她连连称赞克罗诺在战斗中的勇敢并让他们务必去自己的部落做客，那里有梦幻石。

③一路从“不思议山”出来后前往东北方向的原始人部落“イオカ村”，在东南角的民家中可以喝水回复HP和MP，之后前往部落西北角酋长的家中找到爱拉，她要为克罗诺他们开一个盛大的庆功晚会。夜晚，燃起篝火的广场上热闹非凡，爱拉将克罗诺他们介绍给族人。和广场右边的奇诺(キーノ)以及自己的同伴交谈后再找爱拉对话，这次她竟提出要和克罗诺比试酒量，迅速连按A键赢下这场比试后，爱拉履行了承诺将梦幻石交给了克罗诺，两个人高兴得誓要一醉方休。

④东北角的帐篷内可以交换物品

交换表

章节“脚印！追踪！！”时的交换物：

交换物	交换所需
ルビーガン	きば×3+はなびら×3
マンモスのつるぎ	きば×3+つの×3
ストーンアーム	はね×3+はなびら×3
ひじりのゆみ	はなびら×3 +つの×3
ルビーベスト	きば×3+はね×3
ストーンメット	つの×3+はね×3

章节“醒过来已经是原始”以后的交换物

交换物	交换所需
ドリストンガン	きば×3+はなびら×3
たいこのつるぎ	きば×3+つの×3
マグマハンド	はね×3+はなびら×3
ドリストンボウ	はなびら×3+つの×3
ルビーベスト	きば×3 +はね×3
ストーンメット	つの×3 +はね×3

章节“古代的新王”以后的交换物

交换物	交换所需
ルビーアーマー	はね、きば、つの、はなびら各10个

脚印！追踪！！

①等克罗诺一觉醒来已经是第二天的早上了，原本放在这里的石头居然不见了踪影，从地上留下的凌乱脚印来判断，一定是有人趁他们睡着时将石头偷走

话梅杂志&3DM_ESMV
www.plumbook.cn

特制便当 队伍成员中包含玛尔(マール)时，去中世纪的“サンドリノ村”的宿屋睡觉就可以得到她亲手制作的“特质便当”。

了。众人急忙赶到爱拉的家里将正在呼呼大睡她叫醒，听到这个消息，爱拉气得火冒三丈。

②爱拉加入队伍后沿着脚印一路追到南边的森林“迷いの森”，在入口处会看到奇诺。他承认是自己出于吃醋而偷走了克罗诺的石头，不过现在石头已经被恐龙人抢走了。大度的爱拉原谅了奇诺后带着大家进入森林去找恐龙人算账，森里的地图不大，但是要弯弯绕绕地兜很多圈子才能通过，半路上不要忘了拿齐宝箱。

③从森林进入洞窟后，这里的恐龙人比较难对付，一开始一定的时候要用克罗诺的“サンダー”来降低它们的防御力。跳入地面挖出来的洞穴一直向着下层进发，进入最底层右侧的门再往上走就可以看到存盘点了，进去之后会和恐龙人的头目召唤出来的手下发生BOSS战。

BOSS ニズベール

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ニズベール	4200	天	500	0G	—	サードアイ

对付这个BOSS我们首先要做的就是使用克罗诺的天属性魔法“サンダー”让它触电，这样能大幅降低它的防御力，否则根本打不动。BOSS触电后继续使用“サンダー”令其麻痹，它的攻击频率便会大大降低，打起来会很轻松。BOSS有一招全体放电的技能可以对我们全员造成近百的伤害值，所以战斗时最好将每个人的HP保持在100以上。BOSS从触电状态中恢复后我们只要周而复始地采用之前的战术就可以了。

④赶跑嚣张的恐龙人后，克罗诺终于拿回了珍贵的梦幻石。和爱拉作了简短的道别后，大家从“不思议山”山腰上的漩涡返回时空的尽头，他们要去现代的“メディーナ村”西面的小木屋让把巴修把勇者之剑修好。

战斗吧！格兰德利昂

①虽然不知道克罗诺从哪弄来的梦幻石，但巴修还是替他们顺利地将剑修好了。带上修好的剑返回中世纪去找隐居在森林里的青蛙，当他看着这熟悉的勇者之剑格兰德利昂又重新焕发出昔日的光彩，忍不住又想起了过去的事情。

②其实原本青蛙是一个名为格林（グレン）的青年，和被人们称为勇者的骑士团团长塞拉斯（サイラス）是结交多年的好兄弟。十年前两人受国王的任命而一同前去讨伐魔王，结果却因为势单力薄而落了个惨败，塞拉斯为了救格林而献出了生命，但格林还是被魔王变成了一只青蛙打入山下。数年后，从塞拉斯的身上掉落到山间的勇者勋章被塔塔捡到，于是便闹出了勇者再次出现的笑话。

③既然都认定魔王是所有人的敌人，于是青蛙带着克罗诺他们来到“フィオナの小屋”东边的“魔岩窟”，借助格兰德利昂的力量，大家终于抵达了魔王城，决战开始了。

决战！魔王城！！

①进入魔王城会有一只蝙蝠跟着我们，在第一个分叉路口先往左右两边的房间走拿宝箱，之后回到大厅中间可以看到伪装的存盘点。走上前去青蛙的老对手毕内加（ビネガー）会派出一帮杂兵来对付克罗诺他们，多用群体攻击的技能将它们消灭吧。之后重新返回左边的通道，之前在这里闲转的“人”都变回了原状，和最里面房间站在正中间的女性对话又会引发杂兵战，轻松搞定后就可以和魔王城里的第一个BOSS交战了。

BOSS 外法剑士ソイソー

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ソイソー（空手）	3200	—	0	0G	—	—
ソイソー（持刀）	5200	—	500	1500G	—	—

这个BOSS同样也有两个状态，不过当其空手时很容易对付，魔法对BOSS的效果不是很明显，我们单纯地用普通攻击对付它就可以了。进入持刀的第二状态后BOSS能力略有提升，另外多了一招对我方单体100点伤害值左右的斩击。只要有专人负责回血，问题也不是很大。这里建议给青蛙装备上“勇者バッジ”，这样配合格兰德利昂可以更容易使出会心一击。

②胜利后得到一把不错的刀“ソイソー刀”，返回大厅往右边的通道走，和路上围着宝箱的小孩对话后会发生战斗，另外，和这里装扮成人的怪物对话也会强制进入战斗。在最里面的房间会看到假冒的BOSS，它会吸取我方的MP，消灭它之后真正的BOSS才会出现。

BOSS 空魔士マヨネー

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
マヨネー	4120	—	500	1000G	—	—

此战之前务必准备好充足的万能药，BOSS的普通攻击威力很小，但是诸如混乱、中毒、睡眠等异常状态的魔法使用的频率会很高，一旦中了就要及时用药解除。由于BOSS的防御力不高，所以战斗时只要发动物理攻击就可以了。当其HP减少到一定程度时会发动全体攻击的技能，我们也别忘了保证自己的血量。

③战胜BOSS后调查发光处能拿到“マジックカプセル”，再次回到大厅，通过中间外形类似存盘点一样的传送装置我们可以继续前进。进了大厅之后，胆小的毕内加见了克罗诺就溜。在前方装有传送带的房间内，我们需要回避悬挂在上方的铡刀，被碰到一次会扣50点的HP。接着往前走会来到一个有敌人不断往下滚落的房间，想要避免战斗只要站在梯子上躲过去就可以了。

④在上层的房间内，地板上会满是看不见的陷阱，掉下去之后可以拿到4个宝箱。另外，下层房间右下角的闪光处还能拿到“マジックカプセル”。这里的四个存盘点只有一个是真的，有两个是伪装的敌人，另有一个则是能重新回到楼上的传送点，它们的位置是随机的。

⑤经过多次的摸索通过满是陷阱的天花板后，毕内加继续逃跑，前面的房间依然是有敌人滚落的。如果和滚落的敌人交战的话它们HP不多时会自爆，所以最好是趁碰到滚落的敌人之前将守着梯子的杂兵干掉，然后爬在梯子上回避掉这些敌人。

⑥接下来的两个房间一直追着毕内加走会发生连续的杂兵战，难度倒不是很高。这里有一种会每回合变更自身弱点的敌人，我们要按照魔法攻击、物理攻击不断轮换的顺序对其攻击才能对它构成伤害。因为此外还有杂兵可以与其发动合力技能，所以一定要优先将这种敌人消灭。追到最里面的房间。我们就可以收拾走投无路的毕内加了。

BOSS ビネガー

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ビネガー	1000	—	0	0G	—	—

对付这个贪生怕死的缩头乌龟，我们不需要动任何脑筋，只要依次将它身边的四个锁链破坏掉（目标显示为“？？？”），它就会和不堪重负的楼板一起掉下去了。这是游戏中最简单的一场BOSS战。

⑦送走无能的毕内加后会出现两个光圈，其中右边是存盘点，左边是传送装置，进去之后就是和魔王最后的对决了。

BOSS 魔王

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
魔王	6666	—	1500	3000G	—	—

与魔王一战会比较艰巨，建议之前适当准备一点回复与复活的道具。刚开始的时候，物理攻击对他几乎起不了什么作用，用魔法对其进行攻击后，屏幕上会出现属性提示，除了该属性的魔法，其余属性的攻击均会被吸收，所以我们要时刻注意屏幕上的提示。因为魔王在切换属性的同时也会使用全员的属性攻击，扣血非常厉害，所以一定要及时地进行回复，魔法不够就直接用道具吧。坚持将魔王的HP减到一半左右时，他会解除自己的防御，这时候就好对付多了，直接用物理攻击即可。此时他每隔较长一段时间会释放威力巨大的全体魔法“ダークマター”（每人200点HP以上的伤害），所以攻击的同时也千万别忘了保证各个角色的血量在安全线以上。

诺梅亲志&3DM-SMV

挖洞的恐龙人 原始时代的“恐龙人アジト”可能不少人都无法走完全部的地图。其实在迷宫的第一层不要主动攻击敌人，耐心等待它们挖洞，接着从右下角的洞口掉下去，然后再在第二层同样等待敌人挖洞，这样就能探索完右侧的所有区域，不过其中两个宝箱中的物品就很普通了。

www.ertongbook.com

醒过来已经是原始

①令人奇怪的是，魔王并能像史书里记载的一样创造出拉奥斯。就在这时，时空突然出现了不可思议的扭曲，克罗诺看着眼前被打倒的魔王，渐渐失去了意识……

②等克罗诺醒过来时，他发现自己竟然又回到了爱拉的所在原始时代，同伴们也都安然无恙地等候在旁边。屡次受到照顾，克罗诺也觉得有点不好意思，在北边的“ラルバ村”，爱拉正在说服长老救回被恐龙人拐走的奇诺，于是这次他打算也帮助爱拉一次。

③追着爱拉来到大陆正北方的“プテランの巣”，这里的怪物会将同伴抛出去当武器，所以要先把被抛的敌人消灭。爬上山顶，克罗诺看到爱拉召唤来了飞龙，乘坐着它们就可以前往恐龙人的老巢“プテラン城”了。

④进入“プテラン城”先把左边牢房地下二层和三层的村民以及奇诺救出来。跟着奇诺走，他会帮克罗诺他们打开左侧的通道。进入上层的房间清理掉这里的敌人，从右边的出口出去绕到另一间房间可以拿到宝箱，要注意的是，左侧是宝箱，而调查右侧的机关则会被打回地下牢房。

⑤拿了宝箱之后回到刚才的地方从左边出去继续来到一间黑乎乎的房间，这里虽然不会掉下去但地板上有隐藏的传送装置，所以要拿齐全部还是会费点心思的。离开这里后接着前进，在右边有两个按钮的房间踩右边那一个，进门继续按开关，这时就可以从刚刚经过的平台中央的门进去了，在里面会有存盘点，往前方走就是BOSS战了。

BOSS ニズベールR

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ニズベールR	4200	天	880	0G	—	サードアイ

这个BOSS的特性有点奇怪，越是攻击它，它的防御力则会变得越高。要想降低BOSS的防御力就必须使用克罗诺的天属性攻击魔法，但是用的时候也必须要注意，每使用满三次，BOSS就会发动全体放电攻击，威力非常高，所以我们千万不要过度地连续使用了，差不多用满三次的时候就要关注我方的HP是不是没有危险了。

⑥打败BOSS后还要往上面前进，在一间地板上有三个按钮的房间，踩下上面的按钮会出现存盘点，踩下左边的地板会被打通，踩下右边的则是出现敌人。不管踩下那个按钮，调查前方的恐龙头骨其都会打开，进入其中按下按钮然后同样从刚刚经过的平台中央的门进去。走到最里面会看见之前击败的恐龙人头目，这次他居然操纵了一台庞大的机械恐龙。

BOSS アザーラ & ブラックティラノ

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
アザーラ	2700	—	1800	0G	—	マジックカプセル
ブラックティラノ	10500	0	0G	—		パワーカプセル

这场BOSS战我们需要先对付骑在机械恐龙身上的头目，否则攻击完全起不到效果。天属性的魔法对头目不起作用，建议直接用物理攻击技能或者其他属性魔法。消灭了他之后，机械恐龙的防御力就会降低了，不过这时候它也会进入5回合倒计时，结束后BOSS会发动威力很高的火属性攻击，此时需要迅速进行回复。虽然BOSS的HP比较高，但防御力也低，差不多倒计时两次我们就能将它搞定。

⑦打败了恐龙人的头目，此时却发生了一件令人意外的事情，一颗硕大的陨石竟然正在从外太空往这边飞来，原来这才是历史中让世界毁灭的拉奥斯的真身！关键时刻，奇诺乘坐着飞龙及时赶到，大家在陨石坠落之前离开了“プテラン城”。脱险后众人回到身后的陨石废墟中，这里出现了新的时空漩涡。

魔法王国吉鲁

①这里是一个魔法的世界，虽然陨石坠落所带来的破坏已经使得地面生存环境不再适宜居住，但是人类通过魔法利用拉奥斯在天上建立了一个安逸的国度。克罗诺和同伴一起从东边的“天への道”来到了建造在空中的“エンハーサ”。去房间西北角触发剧情会遇见一个小孩，之后我们可以按以下顺序开启这里的隐藏通道：分别调查房间东北角、西北角以及入口附近桌子上的书，门口的书架后就会出现隐藏通道，进去后击败里面的敌人能拿到“マジックカプセル”和“パワーカプセル”。

②离开这里后从北边的“地への道”回到地面，出来之后再从西北方向的“天への道”就能前往“カジャール”了，在“カジャール”左边的黑鸟号还会发生剧情。进入“カジャール”，右侧最里面房间的东南角可以捡到“スピードカプセル”。另外这里也同样有隐藏通道，出现方法是调查大房间里西北、东南以及正中央桌子上的书，进入通道内的房间可以直接拿到“くろのいし”。

③从“カジャール”右边的“小さな洞窟”一直向上就能来到“ジール宮殿”。和宫殿内左侧蓝色回复点旁边的女性对话，她会问我们是否喜欢缘分“縁は好き？”，依次选择“好き”和“どこかにこっそりうぇる”，这样可以触发游戏后期的“フィオナイ”事件。来到东北角的房间会遇到刚才的小孩以及他的姐姐莎拉（サラ），跟着他的姐姐来到中间的大门内，我们能看到她使用项链来解除封印。这时只要去左边的房间调查那里的神器，我们也同样能让自己项链拥有这样的能力，这样各个时代对封印的宝箱和门便都可以打开了。从刚才的门进去，不受欢迎的克罗诺受到了女王跟班达尔顿（ダルトン）召唤出来的石像兵的“招待”，一场BOSS也随之开始。

BOSS ダルトンゴーレム

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンゴーレム	7000	—	1000	2000G	—	マジックカプセル

这个BOSS会令很多人觉得非常难对付，因为它会模仿我方的招式将攻击加倍奉还。尤其是物理攻击，一旦被它模仿之后会给我方成员带来比较大的伤害，所以战斗中尽量避免只使用物理攻击吧。使用“カミナリ”之类的合力魔法对付BOSS的话会相对划算一点，遭到反击之后先进行回复不要急着攻击。还需要一提的是，BOSS临死之前会发动一次全体攻击，能造成我方每名成员近百的伤害值。

解开吧，封印！呼唤吧，狂风！

①虽然战斗结束后克罗诺他们落入了魔法师的手中，但是好心的莎拉还是想办法将他们放了出来，她告诉克罗诺自己的母后正在密谋着一项建造海底宫殿的计划。为了安全考虑，莎拉将他们送回了时空漩涡并使用魔法将漩涡封印了起来。

②从原始时代乘坐飞龙前往“不思议山”的时空漩涡，回到时空的尽头后，克罗诺突然想起自己好像曾经在未来见到过和魔法王国的人穿着一致的家伙，这种有违常理的事情让他无论如何都想去未来看一下。

③来到未来后进入圆顶“アリスドーム”东边的“地下水道迹”，因为这里是游戏初期就可以进入的迷宫，所以敌人的实力是相当弱了。沿着通道一直往里走，按下红色的开关可以启动连接桥，在临近出口地方会遇到一个HP只有500的毛毛虫“BOSS”，轻松搞定它之后从梯子返回地面，前往南边的圆顶“监视者のドーム”。

④来到这里后果然见到了古代人，不过他也说不清自己是因为什么原因而被传送到这个时代来的。走进被封印的房间，克罗诺看到了古代人为了返回故乡而正在建造的时空飞船。从停放飞船的房间出来，右侧发光的地方可以拿到“マジックカプセル”，之后就可以乘坐时空飞船前往古代了。

⑤再次返回古代，在西北边“地の民の洞窟”可以看到依然生活在地面的人类，和长老对话之后从最下层的入口进入“ドロクイの巣”，之前可以在存盘点上方的民家稍事休息。在“ドロクイの巣”走不远就能到达尽头，紧接着就是BOSS战。

BOSS ドロクイ使い

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ドロクイ使い	1200	—	954	2600G	—	スピードカプセル
ドロクイL	5000	水	0	0G	—	エリクサー
ドロクイR	5000	火	0	0G	—	マーメイドメット

进行这场BOSS战时，中间的“ドロクイ使い”防御力很高而且会使用回复魔法，所以我们要先将它左右两边的“ドロクイ”消灭掉。对付“ドロクイ”要

话梅杂志&3DMSMV
www.plumbook.cn

飙车 在未来32号废墟的公路上我们可以和强尼（ジョニー）飙车。虽然只要在终点冲线时超过他就能赢得比赛，但是超出的WP点数不同，所获得的道具奖励也各不相同。

注意属性，红色的那只弱点属性为水，火属性无效，而蓝色的那只弱点属性为火、水属性无效，发动攻击的时候不要搞混了。干掉了两个手下，中间的“ドロクイ使い”防御就降低了，虽然它还会不停地进行回复，但只要使用合力技就能轻易将其消灭。

叹息之山的贤者大人

①打败刚才的BOSS后从锁链前往上方的“なげきの山”。进入后先往上走，通过锁链在场景的最左边可以在宝箱中拿到一个不错的头盔“プラチナメット”。之后回到入口处走左边的路，一直前进可以抵达下一个区域。到了该区域往右走有存盘点，继续向上通过锁链可以拿到“プロテクトボール”和“プラチナベスト”。返回接着往左，在悬崖边会拿到另一个宝箱。

②从中间的坡道往山上爬，在山顶最上方附近有宝箱，然后向右走通过锁链。一直往下走通过另一处锁链后可以在右手边拿到宝箱“バリアボール”，之后继续往右走。在有一群站着不动的敌人平台右边有两个宝箱。

③继续通过锁链向上前进，从左上角的通道往下前进可以拿到另外两个宝箱，往右上方走则会看到存盘点。接着前进到下一个区域时不要忘了拿路上的两个宝箱，再次通过锁链向上就能遇到BOSS了。

BOSS ギガガイア

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ギガガイア	9500	–	3000	3000G	–	スピードカプセル
アーム	2000	0	–	0G	–	–

这个BOSS由本体和两只手臂组成，右边的手臂会使用回复技能，而BOSS则可以用两只手臂接连发动两次威力颇大的冥属性和火属性全体攻击。要对付这个BOSS，队伍中要有一名会全体回复的成员专职负责补充HP，剩下两名成员使用“シャイニング”或者“ハヤブサ斩り”之类的2人合力技攻击BOSS的手臂。消灭了两只手臂，BOSS就无法攻击了，虽然手臂一段时间后会重生，不过它们HP会比第一次少不少，所以打起来还是蛮轻松的。

④打败BOSS后，克罗诺意外地发现了被封印在这里的巴修，还没等他问个究竟，原本悬浮在空中整座山就摇摇晃晃地向海里坠去。尽管不知道巴修是怎么出现在古代的，但是他还是给大家带来了一个坏消息，魔法王国的女王，也就是莎拉的母亲，正在打算通过魔神器在海底启动已经建造完毕的神殿，而这样势必会惊动长眠在海中的拉奥斯。话音未落，女王的手下达尔顿（ダルトン）就将前来报信的莎拉给抓走了。事不宜迟，克罗诺他们必须要阻止拉奥斯的觉醒。

呼唤拉奥斯的声音

①击败达尔顿后从他身前出现的传送漩涡进入海底神殿，这里的敌人会属性魔法反击。从存盘点向下进入一个大厅，先去右侧的房间踩那里蓝色的按钮，消灭完强制出现的敌人后可以在右下角里屋拿到宝箱中的“エターナルメット”。出了这个房间之后从大厅下方的柱子后往左上角的房间前进，这里仍然是踩下按钮发生战斗，之后在左下角的里屋拿宝箱“天王剑”。离开该房间贴着墙走进入左下方的房间可以在宝箱中拿到一把枪“ウェイブショック”，然后进入下方的入口后依然贴着左边的墙一直走到尽头，通过一条隐藏的窄路可以拿到宝箱“デーモンキラー”。回到中间的平台拿了宝箱后往右边走，踩下按钮后接着往右上方前进，门前也有宝箱可以拿。

②从左上的门回到进入神殿最初的那个大厅后，进入正下方的通道，从楼梯一直往下走，最下层的房间有存盘点。调查前方升降机房间内的闪光点可以继续下降，不过路途中会有三场连续的杂兵战。到了最底层之后调查右侧的闪光点会返回上层，左边的墙上能拿到“マジックカプセル”，但是之后需要我们重新通过楼梯返回升降机。

③出了最下层的升降机来到大厅，按下左右两侧房间里的开关，最后踩正中间的按钮就会出现通道。一直走，存盘完毕后往前发生BOSS战。

BOSS ダルトンシスターズ

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンゴーレム	7000	–	1000	2000G	–	マジックカプセル

这场BOSS战的敌人就是先前达尔顿召唤过的会模仿的石像兵，只不过数量变成了两个。战斗的时候还是不要用物理攻击，用全体攻击属性魔法拼命轰击就行了。队伍中建议有会全体HP回复的成员，这样才能及时保证我方的安全。另外也别忘了BOSS被消灭时会分别进行自爆，每次约会造成100点的伤害值。

④尽管打败了达尔顿，但是克罗诺他们还是没能阻止女王让拉奥斯苏醒，为了获得更强的力量，她已经彻底迷失了自我。一直以来伪装成预言者的魔王也现出了他的真身，不过他也同样不是觉醒后的拉奥斯的对手。眼看周围的同伴一个个倒下，克罗诺拿起手中剑想要和拉奥斯作最后一搏。一阵刺眼的光线之后，他被拉奥斯变成了一个光影消失在了大家的面前……

在天空等候的是?

①从“地の民の洞窟”出来后照例从大陆东边的“天への道”前往“ジール宫殿”。想要说服半路上“カジャール”的商店卖东西给我们，只要对话时选择“いいえ”即可。抵达宫殿中间的房间后和达尔顿发生战斗。

BOSS ダルトン

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトン	3500	–	1000	2500G	–	とくせいべんとう

达尔顿的HP少得可怜，只会一招让我方HP减半的铁球攻击。对付他只要用两三次合力技就能轻松完成战斗。不过需要注意他在死的时候会发动一招全体攻击，我方每个人会受到约200点HP的伤害，之前血不多的同伴最好稍事回复一下。

古代的新王

①在海底神殿崩坏之前，莎拉用项链将众人传送了出去，自己却永远地留在了神殿里。随着拉奥斯的爆发，天空中的王国也就此陨落，其坠至海面时还引发了强大的海啸。

②没有了克罗诺，剩下的同伴从“残された村”的休息地点去北面的广场找村长打听情报，没想到恬不知耻的达尔顿居然再次出现，没有了女王和预言者的干扰，他居然自己称起了国王。使用诡计将众人弄晕后，他把大家绑架到自己的黑鸟号飞船上，而且还扣留了所有的武器、道具以及金钱。

③在飞船上先出门触发剧情，接着通过房间内的梯子进入天花板内的排气管道。在这里如果之前让爱拉作为同伴可以直接战斗，不然则要回避敌人。在天花板的排气口按A键可以窥视下方的房间，下方区域内的传送带还可以通过按钮改变它们的移动方向。拿齐该区域房间里的所有宝箱后，从左上角房间的侧门可以爬到飞船的左翼上。

④走到机翼最左侧会与石像兵发生战斗，不过对方什么也不会做，我们也不必与其耗费太大精力。石像兵中途逃走后，可气的达尔顿竟然偷走了克罗诺他们的时空飞船还拿出来得意地炫耀，看来这次不给他一点教训是不行了。

BOSS ダルトンR

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ダルトンR	3500	–	2500	2000G	–	とくせいべんとう

爱拉的拳头 游戏中从原始时代加入的爱拉（エイラ）是徒手攻击的，所以没有任何武器。不过当她的等级提升到一定程度后，爱拉的拳头也会在名字上发生一定变化：升至72会变为“铁拳”，升至97则会变为“钢拳”，其追加的效果是会心一击时必定会给敌人9999的伤害值。

酒梅杂志&3DM SMV
plumbook.cn

时之卵

①从达尔顿那里抢回飞船后根据提示按键安全降落到地面，在大陆北面的“北の峡”可以看到魔王，他将历史的真相告诉了大家：在拉奥斯觉醒时，也就是其他人离开海底神殿之后，那里出现了时空扭曲，包括巴修在内的很多人都被传送到了其他的时代，而被传送到中世纪的莎拉的那个淘气的弟弟，则正是魔王自己。许多年来他为了寻找打败拉奥斯想过了很多种方法，后来他被传送回古代，看到了儿童时代的自己，于是便乔装成预言者呆在“自己”和姐姐的身边以等待改变历史的机会。了解实情后，青蛙也放下了复仇的念头，与魔王对话时选择“いいえ”可以让其成为同伴。

②重新乘坐飞船时会触发剧情，黑梦出现。为了救回克罗诺，大家回到时空的尽头，从老人那里得到“クロノ·トリガー”接着前往未来“监视者のドーム”去寻求那里古代人的帮助，到了那里与其对话后发现还少一样名为“ドッペル人形”的道具(该道具是在现代的莉妮广场右边用40个点数玩模仿游戏后获得的，赢了比赛之后去克罗诺的家中便能取到)，有了该道具后回到“监视者のドーム”，对话之后就能前往北面的“死の山”了。

③在“死の山”与绿色的生物对话后它会变成一棵树，站在树后面我们才能不被强风吹走，右上方闪光的地方可以拿到“パワーカプセル”，一直向上走经过另一棵树就可以到达下一个没有强风的区域。该区域中右下角有存盘点，进入左上方的山洞则是BOSS战。

BOSS プチラヴォス

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
プチラヴォス	4000	—	747	500G	エリクサー	エリクサー

虽然这个长得像刺猬一样的BOSS攻击力很高，但是HP是其最大的弱点。战斗中如果我们攻击它的身体，BOSS就会用威力不俗的全体攻击技能反击，因此我方就不要用范围魔法了，只要使用物理攻击全力将BOSS的嘴部打掉，它的身体也就会随之消失了。

④击败BOSS后从其身后的路一直向前走到山洞的外面，调查上方的闪光点可以打开下面的山洞。返回之前有存盘点的那个空地进入刚刚打开的山洞，半路上击败另一个和刚才一样的BOSS后可以来到山顶。山顶有风，不小心滑下去会落回到存盘点。来到下一个区域后在左下角的石梯旁可以看到存盘点，向上走到另一个平台又会遇到同样的BOSS，按之前的方法将其消灭后把它的外壳推到右上角并作为垫脚石，爬上石梯后在出口右边有宝箱，进入之后往山崖一直走就能触发剧情。

向着命运的时刻……

①停止了时间后，大家用人偶将与拉奥斯决战时的克罗诺替换了下来，我们的主角终于回来了。返回时空的尽头，老人会告诉我们一些分支剧情的发生时间与地点，我们可以利用这个机会将它们全部完成。一切准备就绪后，就可以进入黑梦(未来除外)与拉奥斯作最后的决战了。

②最终迷宫黑梦并没有太多的分叉，但是敌人都普遍比较强，这里的宝箱能拿的话就千万不要错过了，里面有很多强力武器。

BOSS メガミュータント

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
メガミュータント(上)	4600	—	900	1500G	—	エリクサー
メガミュータント(下)	3850	—	0	0G	—	まもりのぼうし

尽管这个BOSS分为两个部分，但是HP都不是很高，使用高攻击力的合力范围攻击可以给其造成不小的伤害。惟一头疼是BOSS会频繁使用全体的混乱效果攻击，如果我方没有装备防御异常状态防具的队员，打起来可能会有点麻烦。

③打完这个BOSS继续前进可以来到黑梦中的第一个存盘点，这里也可购买道具补充或者离开迷宫。接着走一段路会遇到第二个BOSS。

BOSS ギガミュータント

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ギガミュータント(上)	5800	—	1500	2000G	—	バリアリング
ギガミュータント(下)	4950	—	0	0G	—	ヒットリング

这个BOSS和刚才的第一个很像，普通的物理物理对它起不了作用，但是使用合力的属性攻击可以很快地将其解决，同时我们也要注意BOSS的异常状态攻击。

④战斗胜利之后通过升降机很快就能到达另一处存盘点，继续往里面走又是BOSS战。

BOSS テラミュータント

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
テラミュータント(上)	7800	—	2000	3800G	—	マッスルリング
テラミュータント(下)	20000	—	0	0G	—	パワーリング

本场战斗中，虽然BOSS的上半部分身体会从下半部分吸收HP，但是由于上半部分的HP很少，所以我们还是要将火力集中在BOSS的上半部分。多使用属性攻击，这场BOSS战还是很简单的。

⑤击败BOSS后向上前进，走不了多远我们又将碰到另一个BOSS。

BOSS プチラヴォスR

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
プチラヴォスR	10000	—	2450	2500G	—	ヘイストメット(嘴)、プロテクトメット(身体)

这个BOSS就是我们之前交手过的“刺猬”强化版，不用说大家应该也知道应该用物理攻击猛攻它的嘴部了。BOSS的攻击方法没有变化，我们别忘了偷取该BOSS上的珍惜道具，

⑥接着往里面走又会有存盘点出现，因为接下来要进行长期的连续BOSS战，所以务必在这里作好休整和准备工作。

BOSS ジール（第一形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ジール	12000	—	0	0G	ラストエリクサー	ラストエリクサー

古代女王的第一形态非常简单，虽然她会使用让我方全员HP变为1的魔法，但是此时我们只要进行一次全体回复，她就没有其他任何方式能让我方丧命，建议大家尽量保存实力。

BOSS 魔神器

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
まじんき	18000	—	0	0G	—	ラストエリクサー

对付这个BOSS需要稍微有点耐心。正常情况下不要去攻击它，否则BOSS会加攻加防。等BOSS将能量释放出来之后静静开始蓄力，屏幕上会出现“しずかにたたす”的提示，这是进攻的最好时机。一段时间后BOSS蓄满能量后，我们便继续等待，同时进行回复，以此循环。

BOSS ジール（第二形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ジール(脸)	20000	—	0	0G	—	ラストエリクサー
ジール(左手)	28000	—	0	0G	—	プリズムメット
ジール(右手)	28000	—	0	0G	—	プリズムドレス

古代女王的第二形态非常强悍，如果我们去攻击她的左右手会遭到强力的反击，因此最好还是全力攻击其脸部。多用合力的属性攻击，如果MP没有了就不要吝啬道具，还好BOSS的防御力不高，否则必将是一场苦战。

时空尽头的试炼 流程发展可以前往时空的尽头之后，我们就能去挑战该处上方房间中的斯贝吉奥(スペッキオ)了。随着我方角色等级的提升，斯贝吉奥的形态以及实力也会发生变化，战胜不同形态的斯贝吉奥可以获得不同的道具。

话梅杂志&3DM-SMV

星梦的终结

①消灭了缠人的古代女王，克罗诺和同伴们终于重新站到了拉奥斯的面前。不过这里依然没有存盘点，拉奥斯会切换成以前遇到的BOSS的模式，它们依次为以下9个：ドラゴン战车、ガードマシン、ヘケラン、ジャンクドラガー、グラン与リオン、ニズベール、魔王、アザーラ&ブラックティラノ、ギガガイア。虽然数量多，但是这些BOSS的攻击模式威力都很小，仅仅和大家消磨时间罢了。打完全部9场战斗之后就可以直接与拉奥斯的第一形态交战了。

BOSS ラヴォス（第一形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ラヴォス	10000	—	0	0G	—	—

第一形态的拉奥斯很弱，所以大家不用担心之前的努力会白费(笑)。它对我们有威胁的攻击只有全体混乱一招，只要稍加防备就可以了。

②打完拉奥斯的第一形态，我们终于可以看到久违的存盘点和传送点了，需要补充和休整的话就利用这个最后的机会吧。穿过一条狭长的窄路，就将是最后的决战了。

BOSS ラヴォス（第二形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ラヴォス	20000	—	0	0G	—	—
ラヴォス(左手)	12000	—	0	0G	—	—
ラヴォス(右手)	8000	—	0	0G	—	—

该形态下拉奥斯的全体攻击的威力非常强劲，我方稍有不慎就会被全灭。因为拥有双手的情况下拉奥斯的本体防御力很高，所以建议先从HP最少的右手开始进攻，这样BOSS就不能连续攻击了。之后再解决会回复HP的左手，本体则留到最后再打。

BOSS ラヴォス（第三形态）

目标	HP	弱点	经验值	金钱	掉落	盗取
ラヴォスコア	30000	—	0	0G	—	—
ラヴォスビット(人型)	10000	—	0	0G	—	—
ラヴォスビット(左)	2000	—	0	0G	—	—

最终战了，很多人会以为中间的人形生物是拉奥斯的真身，其实右边的那个小东西才是拉奥斯的核心。战斗的时候，先用物理攻击将BOSS左边的部位破坏。这样最右边的拉奥斯核心防御力才会降低，此时可以不用去管中间的人形生物，直接去打核心就行。一段时间后左边的部位会复活，这时就要再次将其消灭……因为BOSS的招式攻击力大、异常状态多，所以回复也要非常及时才行。虽然战斗会比较艰苦。只要坚持就能看到希望。

⑤历经千辛万苦终于将拉奥斯消灭后，克罗诺终于能在家里睡上一个好觉了。晚上，国王为他们准备了盛大的庆典，真正的千年祭典在莉妮广场开始，所有人都感到非常开心。但是天下无不散之宴席，看着昔日一起并肩作战的同伴一个个通过时空漩涡回到自己的时代，克罗诺的心中有着说不出的不舍，但他相信，只要将这份难忘的友情永远珍藏在心底，大家就一定会再相聚那一天。

⑥许多年之后，克罗诺和玛尔在人们祝福声中拥上了婚姻的殿堂，他将成为加尔迪亚王国新的君主；青蛙恢复了人的模样，他将带着国王的托付继续为了自己和塞拉斯的理想而步入冒险的征程；玛尔也给奇诺戴上了戒指；某天外出散步的鲁卡，在草丛中捡到了一个身上带着项链的婴儿，新的故事又将再次拉开……

通关后新增要素

- ●游戏的标题画面中出现“强くてニューゲーム”，进入该难度重新开始游戏后等级和道具可以继承，敌人能力大幅提升；
- ●出现次元的扭曲；
- ●“收集”选项中开启新增要素；
- ●二周目开始后能够开始完成其他的分支结局。

NDS版新增要素

龙的圣域

游戏的剧情发展到黑梦出现时，我们就可以前往NDS版新增加的迷宫“龙之圣域”了。龙之圣域在地图上会标记为绿色的漩涡，一共有两处，分别位于原始时代的地图东北部的山中以及中世纪东北大陆的山上。其中中世纪的龙之圣域要在通过了原始时代的龙之圣域之后才能进入。

次元的扭曲

次元的扭曲需要将游戏通关之后才会出现，在地图上会标记为紫色的漩涡，共有三处分别位于古代“残された村”的东边、现代克罗诺的家附近以及未来“ジェノサイドドーム”的北边。进入次元的扭曲会被随机传送到以前的迷宫或者新增加的迷宫中，敌人的实力没有增强，但是每个次元扭曲中的最后一个都是固定的。完成全部三个次元的扭曲之后，我们就可以前往时空的尽头和游戏的隐藏BOSS“梦食い”进行交战，胜利后可以“收集”选项中会增加新的结局以及其它要素。

斗技场

任意进行一次存盘后，游戏标题菜单中就会追加“斗技场”选项。进入斗技场后和调教师对话他会让我们在四种属性的怪物中选择一只，之后还能额外得到一些培养怪物用的道具。在这里的我们主要目的就是锻炼自己的怪物并让其不断和其他怪物进行对战。

收集

进入游戏标题画面中的“收集”选项，我们可以看到流程里所有触发的过场动画、结局以及插画。另外这里也收录了游戏中的音乐、技能、宝物图、怪物以及道具的数据。不过想要全部开启这些要素都要满足特定要素才行，因此也会花掉我们很长的时间。

封印的宝箱

剧情进行到从古代的魔神器得到项链后，我们就可以前往各个时代打开被封印的门和宝箱了。其中的调查中世纪的几个封印宝箱时选择“いいえ”不打开宝箱，我们便能够在现代的同样的宝箱内得到强化后的道具，此时返回中世纪再将刚才的宝箱打开仍然可以拿到道具。

地点	入手道具	入手道具(调查后)
トルース村宿屋	中世纪：ブルーベスト	现代：ブループレート
ガルディア城	中世纪：レッドベスト	现代：レッドプレート
パレポリ村・村长の家	中世纪：ホワイトベスト	现代：ホワイトプレート
パレポリ村・村长の家	中世纪：ブラックベスト	现代：ブラックプレート
北の废墟	中世纪：ノヴァアーマー	现代：月光の铠
北の废墟・勇者の墓	中世纪：鬼丸	现代：朱雀
北の废墟・勇者の墓	中世纪：セイレーン	现代：ワルキューレ
ガルディアの森	中世纪：スピードカプセル	—
魔岩窟	中世纪：マジックリング	—
ガルディアの森	现代：パワーリング	—
ヘケランの洞窟	现代：バリアリング	—
ヘケランの洞窟	现代：スピードリング	—
北の森の遗迹	现代：燕 or プロテクトメット	—
バンゴドーム	未来：ハイエーテル	—
バンゴドーム	未来：越后屋の财布	—
バンゴドーム	未来：魅惑のブラ	—
トランドーム	未来：ハイエーテル	—
トランドーム	未来：ゴールドピアス	—
トランドーム	未来：マジックカプセル	—
アリスドーム地下	未来：エリクサー	—
アリスドーム地下	未来：光のローブ	—
アリスドーム地下	未来：ヒットリング	—
アリスドーム地下	未来：金のイヤリング	—
アリスドーム地下	未来：パワーカプセル	—

多结局 和原作一样，这次游戏依然保持了多结局的经典设定。13个不同的结局中除了Bad ending(被拉奥斯消灭)以及有无主角加入的情况下分别将拉奥斯打败这3个结局之外，其余10个结局均要在二周目以后才能完成。

版权所有 3DM-SMV www.ptumbook.cn

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：10 小时左右，完美需要 15 小时。

TOMB RAIDER™
UNDERWORLD

古墓丽影 地下世界	Eidos	动作冒险
多机种	Tomb Raider Underworld	美版
	2008年11月18日 1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：13岁以上

文 火云

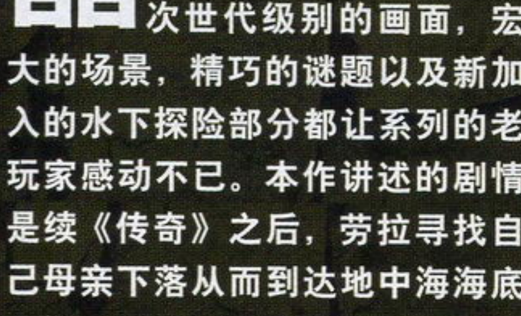
美编 anubis

操作简介

键位	作用	键位	作用
左摇杆	移动	LT	锁定敌人
右摇杆	调整视角	RB	使用手雷
LS	视角归中	RT	射击
RS	精确瞄准	X	使用绳索
十字键↑	使用急救包	Y	近身格斗/调查物品
十字键←	打开/关闭手电	B	翻滚
十字键→	切换武器	A	跳跃
十字键↓	使用望远镜	START	调出系统菜单
LB	加速奔跑	BACK	调出PDA

注：文中操作以及键位以X360版为例。

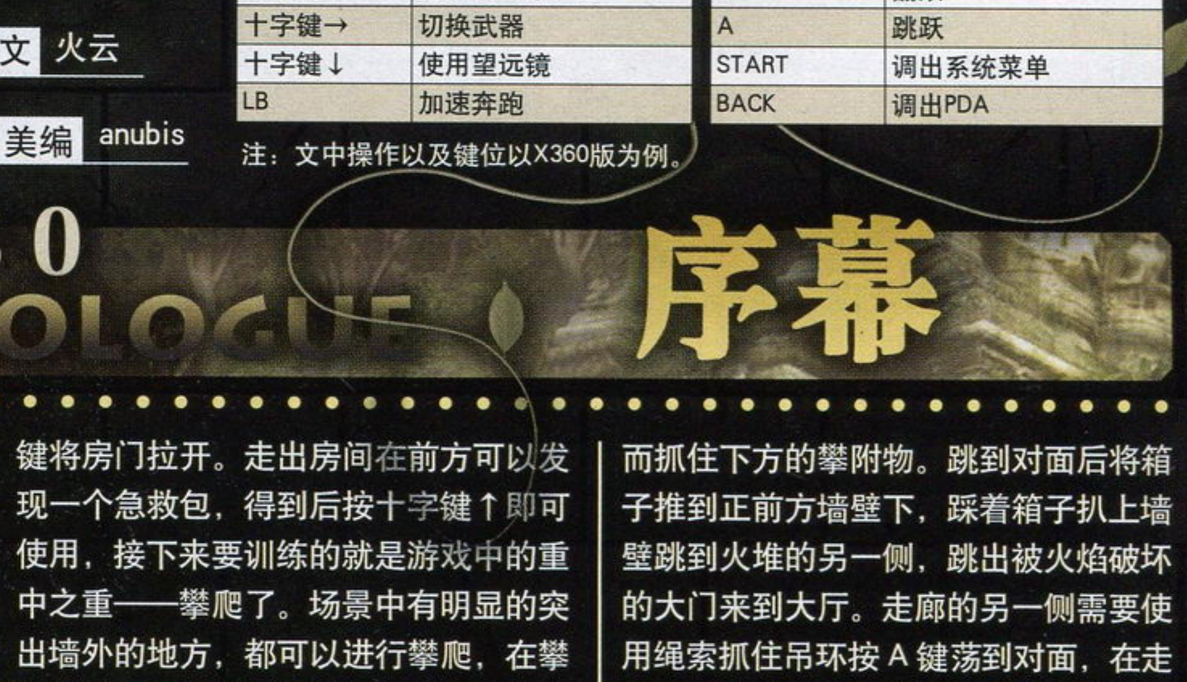
晶体动力给我们带了一款原汁原味的《古墓丽影》，次世代级别的画面，宏大的场景，精巧的谜题以及新加入的水下探险部分都让系列的老玩家感动不已。本作讲述的剧情是续《传奇》之后，劳拉寻找自己母亲下落从而到达地中海海底开始，游戏的场景跨度依然巨大，从地中海到泰国，从墨西哥的热带风情到北冰洋的冰天雪地。玩家在领略世界风情的时候也别忘了收集隐藏在场景的宝物，本作中需要收集的宝物多了数倍，最多的 1 关甚至有 50 个宝物等着你去发现，还在等什么，快进入地下世界吧！



LEVELS 0 PROLOGUE 序幕

序章一上来劳拉就身处已经爆炸的克劳馥庄园内，如果是初次解接触该系列的玩家可以在本章熟悉一下游戏的操作，靠近墙壁两侧燃烧的火焰时劳拉会伸出手臂抵挡火焰，如果此后离火焰再一近些就会受到伤害，需要注意。按 A 键跳到上层然后按 Y 键拉动门旁的电闸打开房门（Y 键除了有近身格斗的功用外还是游戏中的动作键，靠近有提示的物品或机关时就可以按 Y 键来进行互动了）。进入房间后需要熟悉的操作就是 B 键了，按住或原地按 B 键可以让劳拉蹲下身形来通过较矮的通道，配合方向按 B 键则能够使劳拉做出翻滚的动作。

爬上前方的台子就要使用劳拉的传统道具“绳索”了（游戏中有吊环的地方看到 X 键的提示就可以使用绳索，本作中绳索的使用频率很高）抓住房门上的吊环然后按 Y 键将房门拉开。走出房间在前方可以发现一个急救包，得到后按十字键↑即可使用，接下来要训练的就是游戏中的重中之重——攀爬了。场景中有明显的突出墙外的地方，都可以进行攀爬，在攀爬的过程中按住 Y 键可以加快移动的速度，B 键则是松开攀附物向下方落体从而抓住下方的攀附物。跳到对面后将箱子推到正前方墙壁下，踩着箱子扒上墙壁跳到火堆的另一侧，跳出被火焰破坏的大门来到大厅。走廊的另一侧需要使用绳索抓住吊环按 A 键荡到对面，在走廊扶手的缺口靠近边缘按 B 键扒在墙壁上然后再跳到下层地面即可结束序章。



活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Eidos Interactive Limited 2008.

LEVELS 1 MEDITERRANEAN SEA 地中海

金球：1　宝物：26

THE PATH TO AVALON

为什么昔日的忠实伙伴会向劳拉射击，为什么克劳馥庄园会被无情的烈火吞噬，还是让我们把时间拉回一星期前的地中海。跳入海中后的操作有所变化，左摇杆控制移动的方向，B键为下潜，A键为上浮，我们也可以通过调整视点来控制游动的方向，LB为加速游动。水域中有3条鲨鱼会干扰玩家的行动，按十字键→将武器切换成钉枪两三枪即可解决一条。按BACK键调出PDA使用声纳地图（Sonar Map）就可以了解到海域中的地形了，最高的山下的洞穴中是一扇紧闭的大门，门前的地面有一个转轴，可是想要解开这个谜题还需要另一个转轴才行。另一个转轴在该洞穴正对面的另一个洞穴中（转轴左侧藏有宝物），海域中的其他几个洞穴中也藏有宝物，可以利用声纳地图探测到洞口的位置后进入洞中获得。回到门前将两个转轴都插在槽内（门前正上方的礁石上有个宝物），拉动转轴将有圆形图案的3片转到中间即可启动机关。本关的海域中共有6个宝物记得收集齐再离开。

■海底宝物位置分布

进入圆门向前游动一段距离（第3个转弯处身后的地面有1个宝物），小心不要碰到水母，遇到章鱼触角后浮上水面即可到达地面（爬上地面后的下一个房间中的罐子中有1个宝物）。刚走没两步又来到一片浅水区，拿到水下的宝物后爬上墙壁通过跳跃到达房间另一侧的石门前（途中可以在高台上的罐子中获得1个宝物）。这里的谜题需要利用房间中的两个石块解开，使用绳索钩住右侧尘世巨蟒上的吊环，然后按Y键将石块拉下压在下方石板上，注意不要站得太近否则会被石块压死，接下来将两个石块搬到左侧的石板上，最后到中央拉动扳手点燃灯火即可打开石门。

NIFLHEIM

进入石门爬上前方的高台先别急着跳下去，左侧墙壁的凹陷处可以在罐子中找到1个宝物。钻过矮洞爬上来后墙角和登上台阶后右侧转角的墙角的罐子中分别有1个宝物。触发章鱼的剧情后接下来的任务就是想办法将这个挡路的大家伙清理掉，由于几条通路都被它的触手缠住，所以首先要将触手解决。跳跃的途中不小心掉入水中也没有关系，水底和两侧上岸的楼梯附近还可以找到5个宝物（上岸后要小心从水中伸出的触手攻击，躲得远点即可）。从右侧的通道来到有章鱼触手缠住齿轮的房间，使用绳索拉下石块砸退触手，然后从旁边的墙壁跳到上层，扳动开关将石像右侧插在上方吊台的石板抽出。然后通过石像来到另一侧有齿轮的房间，使用绳索将齿轮拉出来后扳动开关将另一侧的石板抽出。从左侧石像的手臂处跳到章鱼脑袋后上方的墙壁上，启动开关后升起吊台，然后按下右摇杆用精准射击瞄准两旁铁链的缺口，将铁链射断使吊台落下砸死章鱼。搞定章鱼后在原来有铁链的地方使用三角跳到达上层可以在罐子中获得1个宝物。扳动原来章鱼所在位置身后墙壁上的机关打开巨大石门。

进入石门后使用本作新增的攀岩动作到达另一侧，经过“独木桥”之后来到雷神石像的房间，但是房门却需要同时将两侧的石板压下才能打开（左侧房间角落的罐子中有1个宝物）。通过石柱爬到右侧的房间，搬起房间内的石块踩在石板上打开石门，然后按RB键将两块石块扔到刚才的房间。返回中央的房间把石块放在一侧的石板上，然后踩在另一侧的石板上按下右摇杆瞄准前方的吊环使用绳索，拉开房门进入房间发生剧情。

刚刚到手的手套就被抢走，劳拉自然不会甘心，将雷神石像左侧的宝物拿到手之后，从刚刚炸开的通路返回刚刚章鱼所在场景的上层（途中钻出矮洞后可以在角落的罐子中获得2个宝物）。满是断了的石柱的房间内爬上石柱，即可到达上层（底部左前方的角落里可以在罐子中找到1个宝物）。利用章鱼房间上方的吊环荡到另一侧（荡过后的正前方的罐子中可以获得1个宝物）。沿路返回海面劳拉的汽艇即可完成海中的流程。

POINT 金球获得方法

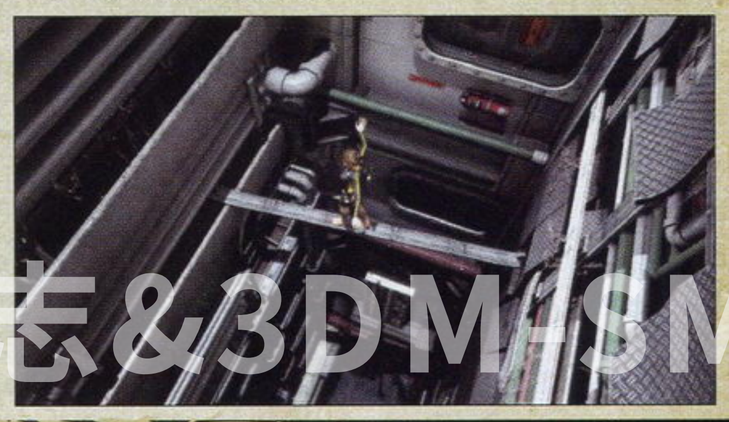
劳拉被抢走手套后返回章鱼所在的场景上方，通过吊环荡到另一侧后再经过几次跳跃从石板的斜坡滑到下方，此时正常流程应该是走左侧的通道追捕凶手，但是如果在图片的位置扒在墙边到达右侧即可在前方的隐藏房间中发现本关的金球，而且途中还能在罐子中找到1个宝物。

GOD OF THUNDER

船停稳之后通过船锚爬到大船的甲板上，集装箱附近有很多敌人把守，可以偷偷跟在他们身后进行暗杀，也可以直接大开杀戒，将敌人清理干净之后跳上集装箱到达上层甲板。战斗中按下右摇杆可以进入慢动作时间或分别射击不同的敌人，近距离时按Y键使用格斗技也是个不错的办法。抢走劳拉手套的那家伙被爆炸的火焰埋没时候，劳拉居然在船舱深处遇见了自己的“老朋友”阿曼达和娜塔拉，原来抢走宝物的真凶正是阿曼达，不过这个手套似乎只有在劳拉手中才能发挥作用。

REALM OF THE DEAD

由于刚才的爆炸，轮体开始崩坏起来，接下来我们要做的就是在船沉没之前逃出生天。其实这部分的爆炸以及零件脱落大多都是一些演出效果，对我们的逃生并没有什么实质性的影响，后半段需要通过在船体上攀爬才能通过，注意观察船体上的阀门和突出处应该不难通过。来到船舱外终于在阿曼达手中夺回了手套（其实阿曼达自己留着它也没什么用）。



子弹时间　瞄准敌人后按下右摇杆即可发动子弹时间，此时画面会变成慢动作，劳拉依旧可以向上一代一样使用一击必杀，不过进入子弹时间后画面中劳拉体力槽右侧的槽会慢慢减少，减空时子弹时间便会强制结束，击中敌人时可以增加该槽。

哈梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

LEVELS 2 COASTAL THAILAND 泰国海岸

金球：1　宝物：30

REMNANTS

关卡开始之前可以选择本关劳拉的服装和使用武器。本关的海域可比上一关清澈多了，可惜的是可探索的区域就小多了，而且我们马上就要离开这里（瀑布左侧的水底可以找到1个宝物）。由于本关劳拉没有潜水设备，所以在水中时需要注意左上方体力槽旁边的氧气消耗程度，一旦不足后要立刻浮上水面补充氧气，从瀑布前方上岸，通过攀岩到达上层山路上（攀岩的过程中走右侧的岔路可以在山洞中获得1个宝物）。通过横杆荡到对面后第1个拐角的前方从右侧的边缘下去可以在下方的山洞中找到1个宝物，爬上瀑布边上的平台回身还可以看到下方平台的另一个宝物。

通过石柱来到下方的溪流会遭遇几只凶猛的老虎，使用子弹时间将它们解决后可以在前方的掩体后发现1个宝物（第1扇门旁的罐子中可以找到1个宝物）。接下来还要通过石柱来到上方，跳跃石柱的过程向另一侧跳，可以在前方的平台上获得宝物（跳跃的过程中有个别高点需要三角跳才能上去）。跳到对岸目的地后，扒在墙上可以在两侧分别获得宝物和急救包。刚走没两步又有3只老虎冲了出来，杀死它们后先别急着前进。跳上石阶左侧的高台，然后经过一系列的攀爬和跳跃可以获得1个宝物。前方的跳跃谜题没有什么难点，只需要在跳跃的过程中注意蜘蛛的干扰即可（途中可以在罐子中找到宝物）。

BHOGAVATI

到达有湿婆神像的场景后就要开始本关的第二个阶段了，我们首先要想办法到达下层地面。启动前方升降石台的开关后发现石台的绳缆被卡住，所以要把两侧卡住绳子的东西清理掉才行。走右侧的通道在下方平台上捡起地上的横杆，然后将横杆插在石柱的洞上，登上横杆通过石柱跳到左侧绳缆处，跳起后按Y键将插在上面的横杆拔掉，然后在刚才捡起横杆的平台通过绳索荡到另一侧的平台（使用绳索处可以在罐子中找到宝物）。在另一侧平台通过攀岩返回上层，回到升降石台，在左侧道路的缺口扒在墙壁上，然后站在墙体的突出部分跳到中央的石柱上到达左侧绳缆前，使用绳索将吊环拉下。这样两边的绳缆都被清理干净，返回升降石台拉动开关，谁知这破东西年久失修早已不能使用，石台瞬间坍塌，此时要在慢动作期间使用绳索抓住墙上的吊环才能保住性命。按Y键向下移动即可安全抵达湿婆石像前。靠近湿婆石像后5只巨大的蜥蜴爬了出来，它们的移动速度很快，战斗时要多使用慢动作的一击必杀，否则抵挡不住它们的几次进攻。靠近湿婆就会发现此处有一个明显的光学谜题，不过目前并没有找到光源，想要启动湿婆的机关还必须先去将光源的问题搞定。

从身后的通道走石阶到达下层，在石狮像前使用绳索抓住吊环，然后放绳子到达下层。刚抵达下层就能够发现身前装着宝物的罐子。此处的闸门似乎已经关闭，不过这对劳拉来说根本就是小菜一碟，从左侧的石壁爬上，然后通过即可跳跃到达闸门的另一侧。走出隧道后需要在巨大的场景中拿到两侧的两面镜子，当然，你不会感到寂寞，在跳跃的过程中不时会出现蜥蜴干扰你。拿镜子的路线并不是固定的，地面有左中右三条道路都可以爬到上方，所以这里就不具体指出该从哪里跳跃了，这个场景中有5个宝物，记得收集宝物后再离开。拿到两面镜子后进入打开的两道铁门内。

进入隧道后通过吊环跳到前方，然后踩着横杆来到上层，这里有两条路可走，一条是有两个横杆的路，这里是正常流程的通路，而另一条路的尽头可以找到宝物，不妨拿到宝物后再回来走正常流程。刚一走出隧道一只老虎扑面而来，轻松解决掉它之后在下层的右前侧角落可以找到装着宝物的罐子。拿到宝物后从正面的墙壁爬上，跳在第一个石柱上时转动视点可以看到前方平台上有1个宝物，拿到宝物后在向前跳跃吧。获得宝物后还可以看到对面远处平台上也有1个宝物，那需要跳到对面时再获得。爬上高台后经过隧道最终到达湿婆神像的上方（身后的罐子中有宝物），跳上下方小石像右手的石板上使神像的手臂放下，靠近手臂后按Y键装上镜子，然后再跳上小石像左手的石板重新抬起手臂，这样第一道光源就完成了。使用绳索将小石像旁的吊环放下，然后顺着墙壁放绳子到下层，解决掉蜥蜴之后使用同样的方法登上神像的另一侧上方。这里会发现一个铁笼子，先不要管它，上楼梯在上方的石柱旁跳上小石像的手臂，将神像的手臂放下后立刻跳下来，然后将铁笼子拖到小石像左手的石板下，这样神像的手臂就不会升上去了（厅内可以获得1个宝物）。将镜子装好后拖出铁笼子升起神像手臂即可。推动下层两个拿着扇子的石像使光线折射在神像的头部即可开启机关，来到下方的石像前使用绳索拉下石像砸碎石板出现新的道路（石像后方可以找到宝物）。

THE ANCIENT WORLD

跳下刚刚石像破坏的地板，记得在空中按X键使用绳索抓住吊环，否则就会摔死。到达下方的石门前手套的神力醒觉，使用手套打开石门进入下一个场景。入口处使用绳索降到下层后在道路的一侧可以找到宝物，返回上层后在场景中央的树前方墙壁边缘按B键，降到底部使用手套向右侧移动就可以发现藏在墙壁后的宝藏。墙壁的边缘依然可以使用Y键移动，将中间的部分移动到上层藏有宝物的一侧，爬上去即可获得宝物。通过中间和边侧的移动将其转动到出口的位置，爬上即可走出该区域。

3DM-SMV

新助手 PDA

PDA是劳拉本作中最贴心的助手，游戏中按BACK（SELECT）键即可呼出PDA的界面，在此劳拉可以查看游戏的进度或对目前的武器进行调整。当然，最重要的功能还是声纳地图以及现场指导（Field Assistance），其中现场指导中劳拉会给出玩家过关以及谜题的提示。

WWW.3DMBOOK.CN

POINT 金球获得方法

使用手套转动石柱时，移动到出口的位置后先不要急着出去，继续向左转动石柱将其转到石像的肩部，然后爬上到达石像身后即可获得本关的金球。注意在边缘转动石柱的过程中，通过墙壁与石柱的缝隙可以绕到另一侧再移动，这样可以省去来回换边的麻烦，也可以合理地利用石柱上的吊环加快速度。

PUPPET NO LONGER

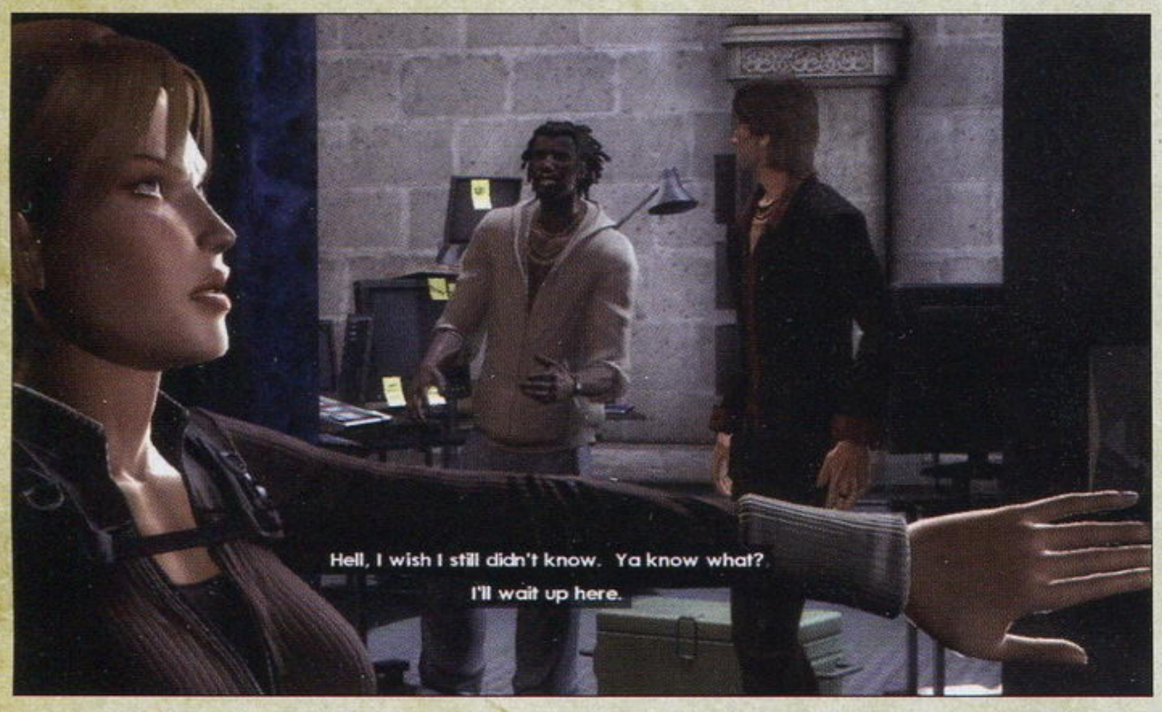
通过墙壁上的吊环荡到另一侧，踩在横杆上打开水下的石门（该房间内的水域中有 1 个宝物），潜水通过石门后的水道（水道中可以找到 1 个宝物），虽说氧气足够游完这段路程，但是中途还是提供了浮上水面换气的地方，在水道的尽头按 Y 键打开石门就会发现回到了本关最初的海域，靠近劳拉的汽艇之后即可结束本关的流程。

LEVELS 3 CROFT MANOR 克劳馥庄园

金球：1　宝物：13

PROTRCTED BY THE DEAD

本关的前两个宝物可谓手到擒来，开始后右手边和前方可攀爬的木桩旁的罐子中即可获得，不过本关罐子的外观与前两关相比要“低调”很多，不仔细观察很容易漏掉。爬上木桩的顶部跳到对面的高台上之后会来到一个有残缺石像的大厅上方，跳到下方第二个木板上之后再跳到左侧的窄木板上，从这里跳到大厅左侧的平台上即可获得 1 个宝物，之后再通过前方的横杆跳到对面即可再获得 1 个宝物。来到大厅的地面在右侧可以找到装宝物的罐子，然后从右侧的窄木板跳到右侧上方平台，再通过横杆从右侧进入铁栅栏的另一侧。看到右侧墙壁上的横杆了吗，踩着它爬到上层可以获得 1 个宝物，这个横杆后面还会再使用一次。下楼梯的过程中除了会遇到一群小蜘蛛的骚扰外，还可以在拐角发现装着宝物的罐子。下楼梯后左转在石块的附近发现装着宝物的罐子，拿起石块的时候还能发现右侧栅栏里有金球，先不用去理会它，搬起石块走到前方的石板上，等闸门开启后将石块扔到大厅内。接着返回楼梯口走右侧的通道来到一个中央有转轴的小厅，先不用管它们，继续向右侧的通道走按照同样的方法把石块扔回大厅，返回大厅将两个石块压在中央的石板上就可以开启两侧的闸门以及点燃火盆了（从右侧通道的楼梯可以上到 2 层的另一侧，在那里可以看到墙壁上有个插孔，还记得刚才跳到上层拿宝物的横杆吗？将它取下来插在这里即可到上层获得 1 个宝物）。



POINT 金球获得方法

本关金球的拿法十分简单，其实搬石块的谜题中我们一共可以找到 4 块石块，其中 3 块在 1 层，还有 1 块在 2 层，先按照流程将两侧通道的石块扔到大厅并压在石板上之后，然后再把剩下的 2 个石块搬到有金球一侧通道的石板上，这样金球前的铁栅栏就会升起，蹲下进入通道即可获得本关的金球。

PUPPET NO LONGER

点燃火盆之后回到有转轴的房间，这里需要拉动转轴后方石柱上的机关将火盆映射在上方大门两旁的影子变成圣母的形状，拉动机关的方法很简单。接下来要转动转轴开启大门，门开启后会在一定时间后关闭，所以我们需要快速从身后火盆所在的柱子侧面爬上柱子，然后跳在空中时按 X 键通过绳索荡进大门。进门后不久就可以在前方的罐子和拐角处发现 2 个宝物，进入前方的房间听完父亲的留言之后，两只怪物跳了出来，需要注意的是这种怪物将他们击倒后需要靠近按 Y 键才能防止其再次复活。使用神力将房间中央的柱子移动到铁笼的两侧，跳上两侧的高台上分别可以获得宝物。通过石柱跳到出口在隧道中即可发现装着本关最后 1 个宝物的罐子。走到隧道的尽头拉下电闸走出石门就会来到序章的场景，按照序章的流程到达大厅后发生剧情，接下来从大厅挂画旁跳到 2 层走廊，再从横杆上进入玻璃门内触发剧情即可完成本关的流程。原来炸掉克劳馥庄园的正是变化成劳拉样子的娜塔拉，而劳拉则要去墨西哥找到雷神之锤才能到达阿瓦隆。

逆海杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

寻宝模式

通关之后游戏会出现一个专门供玩家寻找尚未找齐的宝物的模式（需提取该模式的存档），在该模式下关卡的所有机关以及谜题都是已经通过的状态，而且没有任何敌人，玩家可以畅通无阻地在游戏中需找尚未发现或漏掉的宝物与金球。

LEVELS 4 SOUTHERN MEXICO 墨西哥南部

金球：1　宝物：50

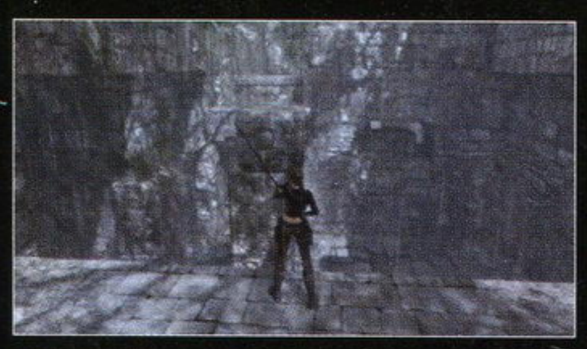
THE UNNAMED DAYS

本关劳拉可以驾驶摩托在关卡中移动，摩托的操作是LT键倒档，RT键加速，LB和RB键为射击，A和B键刹车，Y键下车。桥洞前方的沟需要加速才能飞过（飞跃前和飞跃后的罐子中各有1个宝物），驾车来到一个小城堡样子的遗迹，下车从石柱跳到画面提示的吊环处（石柱旁的罐子里有宝物），使用绳索钩住吊环降下，然后向右摆荡进拉起的闸门内。在房间内的石台上获得“美洲豹头”（Jaguar Head），房间内的角落还可以找到装着宝物的罐子，从获得急救包的前方使用三角跳到达上方。地面有两只美洲豹，骑摩托时可以按住A或B键+RT键配合摇杆使用原地甩尾来对付它们。前方的残垣处分布着3个藏有宝物的罐子，它们位置很明显，转一圈就应该能全部回收。骑着摩托穿过地下隧道前行不久会发现前方地面躺着探险者的尸体（此处残垣旁的罐子中可以找到2个宝物）。

XIBALBA

俯身进入半开的石门进入前方的广场，看来这里和玛雅文化有着巨大的渊源。将刚刚获得的美洲豹头安在前方无头的石像上，转动石像使中圈的图案朝着广场的方向（转到正确的位置手柄会发出振动）；然后转动旁边的骷髅头使中圈和内圈脱离，接下来转动中间的石像使内圈也朝着广场的方向；最后将骷髅头的位置还原即可。

搞定之后骑着摩托继续沿着泥路前进，穿过桥洞之后会来到一个有三条岔路的路口（桥洞下方的罐子中有宝物），先走左边的岔路。进入摩托无法开进去的隧道（进入隧道前的斜坡上可以找到装有宝物的罐子），出隧道之后要与人类和美洲豹展开一场混战，从下层地面捡起的横杆也可以作为武器来使用（该处的下层和上层共可从罐子中找到4个宝物）。将敌人全部搞定之后，将左侧石柱上的横杆拔下来插在下方三个带洞的石柱中最左侧的石柱上（也可以使用下层地面找到的横杆），踩在横杆上再经过几次攀爬和跳跃进入遗迹内部。到达地面后在前方的角落即可发现装有宝物的罐子，从该处石柱上的横杆来到上层平台（登上平台后回身可以看到石柱上装有宝物的罐子）。利用吊环放绳索到达遗迹的下层，然后从另一侧上到对面的平台（下层墙壁凹陷处和对面平台的罐子中可以获得2个宝物），使用绳索钩住吊环向右移动使绳索勒住石柱上的石块，然后按Y键收绳索使石块落下破坏地板出现新的通路。下到刚刚石块砸出的房间取得骷髅头（对面的平台上的罐子中是宝物），原路返回三岔路口走中间的岔路到达广场另一侧的高台外部，利用地面的石块垫脚把横杆插在墙壁上的洞中，然后将横杆拉下（需要把石块向边上拉一段距离，否则就不能把横杆完全拉下），趁着石门还没有关闭前进入（石门内外各有1个装有宝物的罐子）。将骷髅头镶嵌在地面后按照同样的方法使内、中、外圈图案朝着广场的方向。接下来要在限定的时间内回到三岔路口从右侧通路直达广场开启通往地下的暗道（路旁和广场内的罐子中的3个宝物建议提前回收），如果失败的话需回到第一次到达的转盘处重来。



THE MIDGARD SERPENT

进入玛雅的墓地之后，继续骑着摩托走左侧的通道，越过两道鸿沟之后（途中有1个装着宝物的罐子），发现前方的鸿沟前没有了木制斜坡，爬上一旁的横杆然后利用墙壁进行三角跳抓住上方的横杆，跳到前方墙壁上的拉动机关即可升起斜坡，但与此同时也会出现几只巨大的蜘蛛（一定时间后机关会自动恢复）。进入中央有一圈石像的房间（此处的方向以进入房间后的正面为前方），入口左后方墙角有1个装有宝物的罐子，从入口处右后方的墙壁上到身后的平台上能够找到1个宝物。捡起房间中的两个权杖安在空手的石像上房间中央的石台就会升起（一只权杖在石像的脚下，另一只在右上方的台阶上）。石像中有三个将权杖横在眼间的石像是可以抓住它们的权杖旋转的，将它们转动180度之后，就能够打开其身后的石门。

正前方利用墙壁上的吊环使用绳索爬上，然后跳上身后的斜坡即可跳到石门的平台上，打破门后的罐子拿到宝物后进入石门内，俯身钻到里侧即可获得蓝色石板（钻出后身体的右后方有1个宝物，蓝色石板旁有1个装有宝物的罐子，拿到石板后转身跳上石块即可看到对面平台上的宝物）。

接下来登上入口处正对面的石阶，虽然这里的石门现在是关闭的，但是却可以从旁边伸出墙壁的尘世巨蟒跳上方形石柱。从方形石柱经过一系列的跳跃和攀爬即可到达入口右侧上方开启的石门前（门前两侧各有1个装有宝物的罐子）。石门内的房间有许多吐火的机关（进房间后左侧的罐子内装有宝物），等待吐火的间隙跳上第1个横杆，然后等待前方的火焰熄灭再继续向前跳，穿过火焰后在房间内获得红色石板（跳上第1个横杆后踩在

话梅杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

FOR KYLE

游戏结束的字幕后会出现“FOR KYLE”的字样，其实KYLE是游戏制作小组晶体动力一个过世的成员，KYLE也曾经参与过古墓丽影的制作，劳拉汽艇中挂着一幅人物素描的挂画，那就是KYLE的画像。

杆上转身跳上身后的横杆即可发现高台上的宝物。)。

返回大厅从房间左侧两个相隔较近的墙壁使用三角跳到达上方墙壁，利用攀岩跳上中央的石柱（跳上第一个圆形石柱后转动视点可以看到身后的宝物），通过方形石柱使用类似的方法到达入口左侧上方开启的石门前的平台。进入房间躲过地面的突刺之后要在刀砍来的慢动作时间内及时按住 B 键蹲下行走，在房间尽头获得黄色石板后需要从刚才的刀背上跳回去（返回的过程中能够在高台上获得 1 个宝物）。

将石板镶嵌在中央的石台上会发现有一个石像的权杖放在了腿上，将它转动 180 度之后新的石门开启，进入石门按 LB 键冲过“夹肉饼”的机关在方将尽头获得白色石板。此时石板速度会变快，想要安全通过就必须使用绳索将对面高处的石块拉到身前，然后利用三角跳跳到石板的上面通过（别忘了拿石块掉下来后上层的宝物）。返回大厅安上

白色石板，将四个石像都拉到中央，然后将摩托停在入口处前方的石板上，控制劳拉踩在另一块石板上即可打开新的道路。

记得将你的摩托开进新的通道，否则要走一段很长时间的冤枉路，加速飞跃途中坍塌的石块（飞跃前和飞跃后下方分别有 1 个装着宝物的罐子），在路的尽头找到“Xibalba Key”后，暂时扔下摩托爬上前方的石块（跳下石块和前方发生剧情的身后墙角分别有 1 个装有宝物的罐子）。前方的水潭不能进入，此处出现的敌人也需要在它们倒地时靠近按 Y 键才能真正消灭，右侧的道路绕到喷水的尘世巨蟒前，跳上横杆关闭尘世巨蟒后水平面降低，前方的石像也露了出来。接下来还要继续将下方的尘世巨蟒关闭，旁边的石壁跳回大厅的入口处，扒墙壁的边缘向下方移动，扒在即将坍塌的墙壁上后要立刻按 Y 键向背后移动，在坍塌前跳到下一个柱子的背面，然后再逃到下方的平台上才能歇口气。从石块爬上横梁，然后在保持身体平衡的前提下快速通过（横梁的连接部分也会坍塌）。解决掉几个怪物之后在前方的柱子上利用三角跳到达石像身后的平台，然后使用绳索荡到另一侧的石块上，再使用绳索把神像的盾牌拉开，利用盾牌做过度来到尘世巨蟒的平台上（地面有装有宝物的罐子）。跳上尘世巨蟒的横杆将其关闭后，场景底部露出水面。从石柱跳到底部消灭 2 只怪物后使用绳索顺时针旋转中央的机关，神像的头就会抬起，而其胸口的石门也因此露了出来（可以看到神像的右眼珠就是本关的金球）。

LAND OF THE DEAD

从底部最矮的石柱跳到神像的胸部，进入获得腰带的神力后跳上底部最矮的石柱，使用绳索荡到斜对面的石柱上（拉住吊环尘世巨蟒会重新开启，水面也会涨高）。然后一路返回场景的最上层（使用神力移动大厅入口右侧发光的石块可以获得 2 个宝物），骑上摩托返回的路途中需要使用神力将挡路的石块移开，跳跃的地方依旧要停下来跳上横杆将机关拉下才能通过。一路返回地下遗迹的入口处，将 Xibalba Key 安在机关上开启石门返回地面即可完成本关的流程。

POINT 金球获得方法

获得腰带的神力后返回底部使用绳索逆时针转动机关重新使神像的头部低下，然后将发光的石柱推到底部。按照正常流程返回到图片所在的位置，跳上刚才推的发光石柱，然后在从前方的石柱跳到神像的锤子上方即可获得它右眼内的金球。

LEVELS 5 JAN MAYEN ISLAND 扬马延岛

金球：1　宝物：30

GATE OF THE DEAD

骑着摩托穿过一条漫长的隧道，尽头的石门需要下车使用神力推开。走出隧道来到盘山而下的道路（隧道出口右侧有装有宝物的），这里依旧要骑着摩托前进，注意不要从路面的缺口掉下去，摩托是可以开上左侧的墙壁的，途中的敌人则可以直接使用摩托撞死。沿路向下到达“死亡之门”门前，不过目前劳拉对怎么打开这扇门还没有头绪。先将 4 只怪解决后，将地面的 3 个石板镶嵌在中央的石柱上使石柱转动起来（门前以及斜坡下方的罐子中分别可以找到 1 个宝物）。在石柱底部使用神力转动石柱，待死亡之门门前出现光柱之后，顺着石柱的墙壁向上爬。爬到石柱的第 2 层之后，首先要做的还是转动石柱使第 2 道光柱出现。来到第三层之后在攀爬的时候就要小心了，因为石柱中会间歇性地喷出蒸气，被喷到会损失少量的体力但马上按 Y 键即可抓牢攀附物，看准时机快速向上跳越即可（第三层的平台有 1 个装着宝物的罐子），当然，别忘了转动石柱使第 3 道光柱出现。在石柱的最上层使用神力转动石柱，直到最后一道光柱出现（该层平台有 2 个宝物），如此一来死亡之门就会为劳拉而打开。

VALHALLA

返回地面后使用神力就可以打开死亡之门，别忘了将你的摩托也骑上（门内右侧的罐子以及左前方墙角的罐子旁各能找到 1 个宝物，下坡后回头看左后方可以发现装有宝物的罐子）。下坡后出现左右两条岔路（左边岔路拐弯下坡之后在右侧的罐子旁可发现 1 个宝物，前方石块的角落能够找到 2 个装有宝物的罐子，封闭的石门前有在罐子旁找到 1 个宝物），左侧的道路是拿本关金球的道路，走右侧的岔路（右边的岔路的罐子旁可以找到 1 个宝物，沿着右边的道路在拐角前方下坡后还可以在左右方找到装有宝物的罐子，前方不要右转走到石块的尽头还能找到 1 个宝物，途中钻过矮洞可以找到 1 个宝物，封闭的石门附近还有 1 个装有宝物的罐子，通过斜坡才能飞跃的石块，飞跃后在身体的左后方可以找到 1 个装有宝物的罐子，地面放置横杆位置前方钻过矮洞找到 1 个宝物，推动旁边的石块拉下横杆，然后骑着摩托在石门关闭前进入可以在密室内获得 1 个宝物）。

POINT 金球获得方法

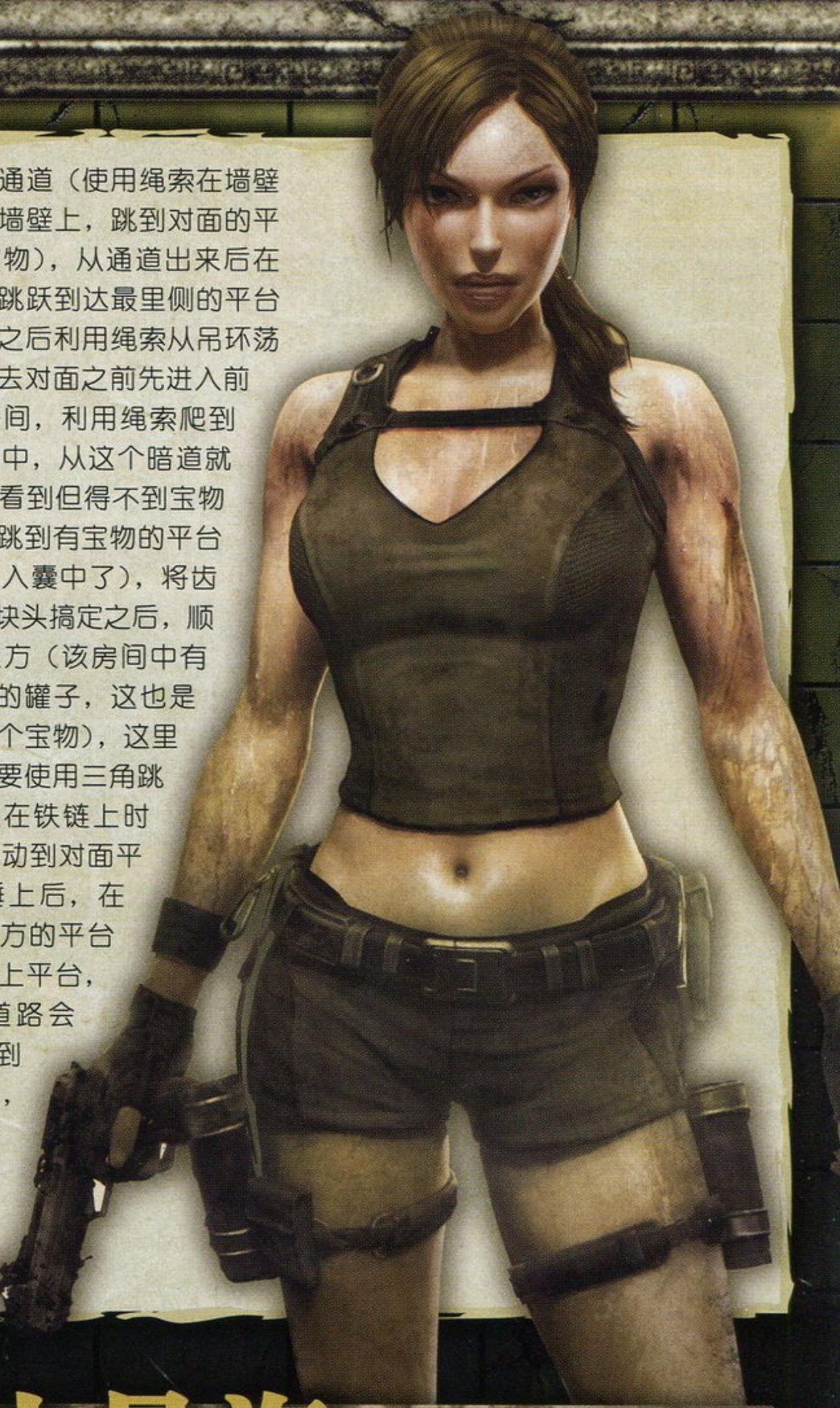
进入死亡之门后的两条岔路，左路的尽头就是金球所在的密室。走右侧岔路可以在尽头发现地面有 1 根横杆，将它捡起来插在旁边的洞内，然后用石块做垫脚石将横杆拉下，此时左侧岔路尽头的石门就会开启，石门会在一定时间后关闭，不过骑着摩托还是能够赶得上的，但是动作一定要快。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

最后的告别　不用怀疑，游戏最后一关劳拉见到的那个变成丧尸一般，就是她真正的母亲，从游戏结局中娜塔拉的对话以及最后劳拉捡起小时候丢下的涂鸦并做出告别都可以证明。也许劳拉寻找母亲的故事在本作之后将告一段落，劳拉冒险的新篇章将拉开序幕。

VALHALLA

扔下摩托使用三角跳进入有尘世巨蟒石像的房间（进门后左侧有1个装有宝物的罐子），没走两步巨大的石锤就将道路破坏，我们要在慢动作时及时向前跳跃抓住前方墙壁，要小心墙壁和横杆也会坍塌，没有可扒住的墙壁时可以利用两根石柱利用三角跳到达上方，小心翼翼地跳到上层安全的平台。到达有齿轮和上下升降的石壁的房间（该房间和隔壁有水的房间各能找到1个宝物，对面房间高台上的宝物暂时无法获得），爬上石壁然后抓住上方齿轮上的横杆，接下来抓住铁链即可到达上层的平台。从前方横杆上抓住摆动的石锤，当石锤摆动到对面时从石锤的侧面跳到墙壁上。从前方卡住的石锤来到另一处有齿轮的房间（入口右侧罐子中有宝物），通过横杆使用类似的方法下到下层，将卡在下方齿轮的石块拉出启动石锤（以石块垫脚爬上前方的高台可以在洞口获得1个宝物），然后再使用石块垫脚爬回上方石锤旁的通道，小心途中已经启动的齿轮。从石锤到达对面的通道（使用绳索在墙壁上荡到右侧的墙壁上，跳到对面的平台即可获得宝物），从通道出来后在经过石柱间的跳跃到达最里侧的平台上。杀掉怪物之后利用绳索从吊环荡到另一侧（在去对面之前先进入前方有水池的房间，利用绳索爬到左上方的暗道中，从这个暗道就可以到达之前看到但得不到宝物的房间上方，跳到有宝物的平台即可将宝物收入囊中了），将齿轮房间内的大块头搞定之后，顺着石壁爬到上方（该房间中有2个装有宝物的罐子，这也是本关最后的两个宝物），这里的移动石块需要使用三角跳才能扒上，抓在铁链上时按Y键加速移动到对面平台。扒在石锤上后，在石锤摆动到下方的平台上的位置时跳上平台，随后脚下的道路会坍塌，快速跑到前方阶梯下方，登上阶级在房间中获得雷神之锤本关结束。



LEVELS 6 ANDAMAN SEA 安达曼海

金球：0　宝物：0

RITUALS OLD

第6关的流程与第1关后半段轮船上的流程基本一致，而且船体的构造几乎都没有发生变化，虽然敌人的攻击力和体力有所提升，但是在逆天的雷神之锤下根本就没有还手之力，其实本关只是雷神之锤威力的演示关卡……。按住LT键再按Y键即可使用超大范围的闪电攻击，不过此招的发招速度比较慢，况且雷神之锤的普通攻击对杂兵已经是一击必杀了。将集装箱附近的敌人清理干净之后，跳上集装箱到达上层甲板。进入关着娜塔拉的船舱即可完成本关。

地下世界关键词解惑

阿瓦隆 Avalon

Avalon一词的词源被认为是凯尔特语“Annwyn”的英语化，Annwyn在凯尔特语语中意指仙女之地或冥间，在《古墓丽影》中阿瓦隆是非常关键的一个地方，它被认为是凯尔特传说中的亚瑟王居住的场所。《传奇》中劳拉小时候曾遭遇飞机失事，她与幸存的母亲在飞机坠落的地点发现了一处遗迹，小劳拉的好奇心让她无意间触动了遗迹的机关，而她的母亲在机关启动发生的爆炸后神秘失踪。劳拉认为是自己害死了母亲而产生了深深的自责心理，但劳拉的父亲却不相信自己的妻子已经死亡，并用其一生的时间寻找妻子的下落。《传奇》中劳拉发现自己的父亲是对的，他的母亲的确还在这个世界上，只是被传送到了天堂之地——阿瓦隆。

雾之国 Niflheim

北欧神话中被称为死亡领域的地方，劳拉在《传奇》的剧情之后依旧执着地调查着母亲的下落，借助于父亲留下的关于阿瓦隆的线索劳拉来到了地中海海域，并在水下发现并开启了通往雾之国的大门。在雾之国的遗迹深处劳拉发现了雷神托尔的神像，她还没来得及琢磨托尔和阿瓦隆之间有什么联系的时候，被突然出现的家伙抢走了到手的铁手套，当然，那些家伙临走前留下了一个老朋友的名字——阿曼达。

雷神托尔 Thor

北欧神话中的雷神，神族中最强壮的勇士，深受人类和众神的爱戴。托尔战无不胜的原因就是因为他拥有的3件神器：大名鼎鼎的“雷神之锤”，这柄巨大的锤子具有可怕的力量，对于神族和巨人而言没有比这更可怕的武器了，而游戏中也的确是这么设定的，雷神之锤几乎是破坏游戏平衡性的武器，拿到它之后战斗几乎没有任何难度可言，不过最后被劳拉拿来像板砖一样砸向娜塔拉；第二件神器就是可以加强一倍力量的力量腰带，游戏中被设定为拿到腰带和手套之后才能具有使用雷神之锤的力量；第三件神器就是劳拉在第1关获得的铁手套，游戏中劳拉可以使用铁手套的力量来移动特殊的石板或石门。娜塔拉告诉劳拉她的父亲认为雾之国就是阿瓦隆其实是错误的，想要进入真正的北欧地狱阿瓦隆，就先要获得雷神之锤的力量。

www.plumbook.cn

特殊动作

本作依然保留了劳拉的一些特殊动作，比如连续按B键就可以让劳拉像体操运动员那样做出空翻动作，你也可以按A键来个更高的跳跃；跳入水中时向前跳跃后立刻按B键即可做出优美的入水姿势，当然，你也可以在地面做这个动作；扒在墙壁的边缘时按住A键，即可做出倒立然后再登上前方的平台。

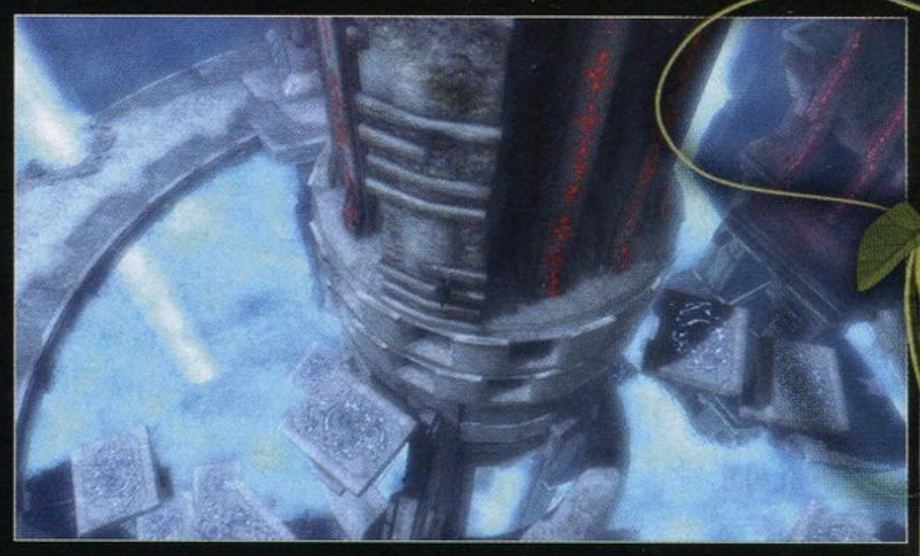
LEVELS 7 ARCTIC SEA 北冰洋

金球：1　宝物：30

HELHEIM

从厚厚的冰层潜入水底便能够发现古文明遗址，石道的两侧耸立着拿着石剑的巨大石像。游到右侧最前方的石像发现控制机关的齿轮已经脱落，使用神力将两个齿轮放回原位。然后向上游到石像的头部即可发现其脑后的机关，启动机关使石像将插在铁链上的剑拔出。（左侧最上方已经损坏的石像顶部找到 1 个宝物；石像与城堡之间的海沟底部可以找到 3 个宝物）

将 3 个插在铁链上的石剑拔出后，来到前方的城堡前发现这里的四个动力装置由于没有能源而无法启动。游到左侧动力装置即可发现 1 块能量石块，从左下方可以看到一个进入城堡内部的洞口，从这里可以找到 2 块能量石块（左侧动力装置下方的巨大鱼骨旁可以找到 1 个宝物；从此处进入城堡内可以找到 6 个宝物，注意有梯子地方不妨向上调整视点，便可发现通向上方的道路）。最后一块能量石块在右侧动力装置右下方的洞口内，从中获得最后一块能量石块。（动力装置后方能够找到 1 个宝物；洞口外侧后方有 1 个宝物，拿到该宝物后一直向上方游即可看到破损的洞口，里面有 1 个宝物；拿最后一块能量石块的途中可以获得 3 个宝物，它们的位置都很明显）安放好 4 块能量石块之后，启动尘世巨蟒石像旁的动力装置将城堡的吊桥放下，这样就能进入城堡内部了。（进入城堡前共可获得 16 个宝物）



进入城堡后的水路没有什么谜题，只需沿着通道从石碓的缝隙中不断前进即可，不过沿途的宝物倒有不少，几乎每个十字路口石碓的后方都藏有宝物，仔细观察有缝隙的石碓应该就不会漏掉（此段水路共可获得 6 个宝物）。

终于从水中来到了地面（从水中出来后的平台左后方和右前方的罐子中各有 1 个宝物），跳下底部使用雷神之锤解决掉从水中出现的敌人（底部共有 3 个宝物）。爬到另一侧的高台上即可触发剧情完成本阶段的流程（该平台上的罐子中藏有本关的最后 1 个宝物）。

YGGDRASIL

剧情之后沿着通道继续前进，在隧道中会遭遇大批的敌人，不过在强大的雷神之锤面前，它们甚至连出手的机会都没有。

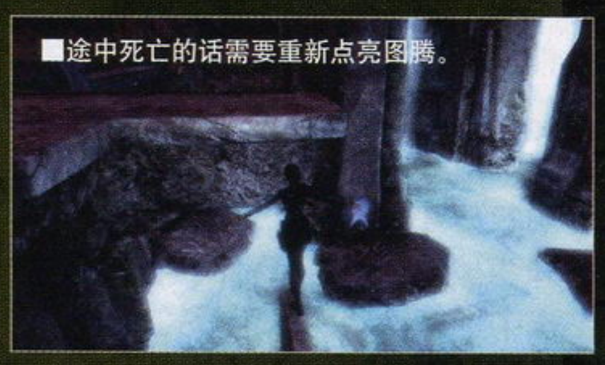
PROTRCTED BY THE DEAD

见到娜塔拉之后就要开始游戏的最后一个谜题了，别被场景中的巨大建筑唬住了，其实这个谜题的流程非常简单，总的来说就是推三块石块之后再将 3 个石柱破坏，从而阻止娜塔拉的阴谋。首先跳到中央漂浮的石板上，然后等待石板移动到有吊环的平台一侧时跳上该平台，利用绳索下到下层。使用神力将最底层的两个石柱推到底，然后在一处石柱已经毁坏的地点（有急救包的地方）使用三角跳到达上方，站在上方平台的边缘再次跳到中央漂浮的石板上。途中娜塔拉会出现使用火球干扰劳拉，不过她老人家的准头也太差了点，基本也就起到了唬唬人的作用。当石板漂浮到刚才露出蓝色核心的石柱旁时跳下，绕到石柱的后方使用雷神之锤将核心破坏，被破坏的石柱会分解长 3 个漂浮的石板。

跳上中央漂浮的距离自己最近的石板上，跳到高处的石板后，等待石板转到祭坛的平台后跳下。从一旁的石柱中使用三角跳爬上（途中娜塔拉出现后会出现慢动作，立即向上跳即可），到达上层的平台后，使用神力将石块推到底部，然后在利用绳索荡到上方的墙壁上。跳上最上方漂浮的石板即可看到最后两个需要破坏的石柱，随便选择一个石柱跳上使用雷神之锤将核心破坏。最后一个石柱需要跳上新出现的漂浮的平台，然后扒上场景中央转动的机关上，爬到最上方等待机关旋转到石柱的斜坡上跳下，破坏最后一个核心即可完成最后一关。

POINT 金球获得方法

本关金球的拿法比较特殊，但也十分简单，从水中上来的房间中有 4 个上的图腾是可以使用神力来点亮的（靠近图腾时身上的神器会发出亮光），将它们全部点亮之后场景中间的瀑布就消失，而金球就藏在瀑布后的高台上。4 个可点亮的图腾分别位于①入口右后方的墙壁②底部踩着石柱到达平台的石柱③爬上另一侧平台之前的石柱④出口左前方的墙壁。点亮所有的图腾之后返回场景中央的高台，通过绳索即可荡到金球的位置。



■途中死亡的话需要重新点亮图腾。

阿曼达 Amanda

曾经是劳拉探险时的好朋友，但由于一次探险中的意外中，因为劳拉没有救出自己就逃离而耿耿于怀（事实上这是一场误会），后来因为魔石而拥有了不可思议的力量，也曾经作为最终 BOSS 而出场，被劳拉击败后不知所踪。本作阿曼达继续扮演着为劳拉的冒险“搅局”的角色，但最后为了对付娜塔拉（更多的原因是出于自保）和劳拉冰释前嫌并携手逃出生天。

娜塔拉 Natala

初代《古墓丽影》劳拉的最终敌人，亚特兰蒂斯三位统治者之一，因为滥用权利被其他两位王囚禁。虽然身为不死之身但却在《十周年纪念版》中的结局中被劳拉用柱子压制，本作中被阿曼达从海底找出并“囚禁”在自认为很安全的特制器皿中，事实证明那根本和玻璃没有什么区别。本作中炸毁克劳馥庄园的“影之劳拉”正是娜塔拉的杰作，玩过前作的玩家一定还记得那个只会模仿劳拉行动的影之劳拉，不过本作中的这个复制品显然在“技术”上要更先进。娜塔拉告诉劳拉进入阿瓦隆的方法真正目的还是为了实现第七纪，但她再次可耻地失败了。

尘世巨蟒 Jormangund

北欧神话中的怪物，尘世巨蟒环绕着整个北欧世界，嘴衔着尾巴，头尾相连，也是雷神托尔最大的敌人。在游戏的墨西哥关卡中，劳拉可以在地下遗迹中看到一副诸神黄昏的壁画，这幅壁画的内容描述的就是在神的劫难（Ragnorok）一战中，尘世巨蟒从海洋中咆哮而出加入巨人之间的战斗，托尔经过一番激战后杀死了它，而他自己也被尘世巨蟒的毒液所杀。游戏中的关卡中处处可见尘世巨蟒的石像或者壁画，比如获得力量腰带时场景中突出毒液的石像就是尘世巨蟒。

薄迦伐帝 Bhogavati

劳拉为了寻找雷神之力而来到位于泰国的印度教中地狱最底层的薄迦伐帝，在这里劳拉找到了奥丁告诉托尔用来杀死尘世巨蟒的雷神之锤以及腰带和手套的位置所在的地图。不过在奥丁神像前劳拉却发现这里的手套已经被父亲拿走，而他也因阻止娜塔拉找到雷神之锤而将地图销毁。在父亲留下的“RJC”的线索中，劳拉明白了手套就在克劳馥庄园爷爷的坟墓中。

克劳馥庄园　由于剧情需要克劳馥庄园被影劳拉炸毁，所以传统的克劳馥庄园模式便在本作中遗憾缺席，好在游戏中期还能到克劳馥庄园的地下去逛一圈，也算了了玩家的一桩心事。

www.plumbook.cn

PES 2009

PRO EVOLUTION SOCCER™

文 火云、鲁俊 美编 心の永恒

“《实况》系列”年年出，我们的攻略也是年年做，可是因为游戏在基本操作上的变化不大，所以对于系列的老玩家来说，这些操作恐怕早已经是烂熟于胸，闭上眼睛都能做出，不过对于初次接触系列的玩家来说，想要弄懂游戏的操作并且上手，也许是一件不容易的事。所以，在本次的攻略中还是要老生常谈操作的问题，不过火云会尽量减少这方面的描述，本次攻略中主要带给各位的还是关于游戏中的两个重头模式，那就是“大师联赛”和“一球成名”。如果你在任何模式中有精彩的镜头，别忘了保存下来并将存档发给我们，说不定就能当选我们当期DVD的最佳进球哦！

注：文中操作以PS3手柄按键为例。

游戏Gamehal 光环影·像·收·录

攻略透解 GUIDE THROUGH

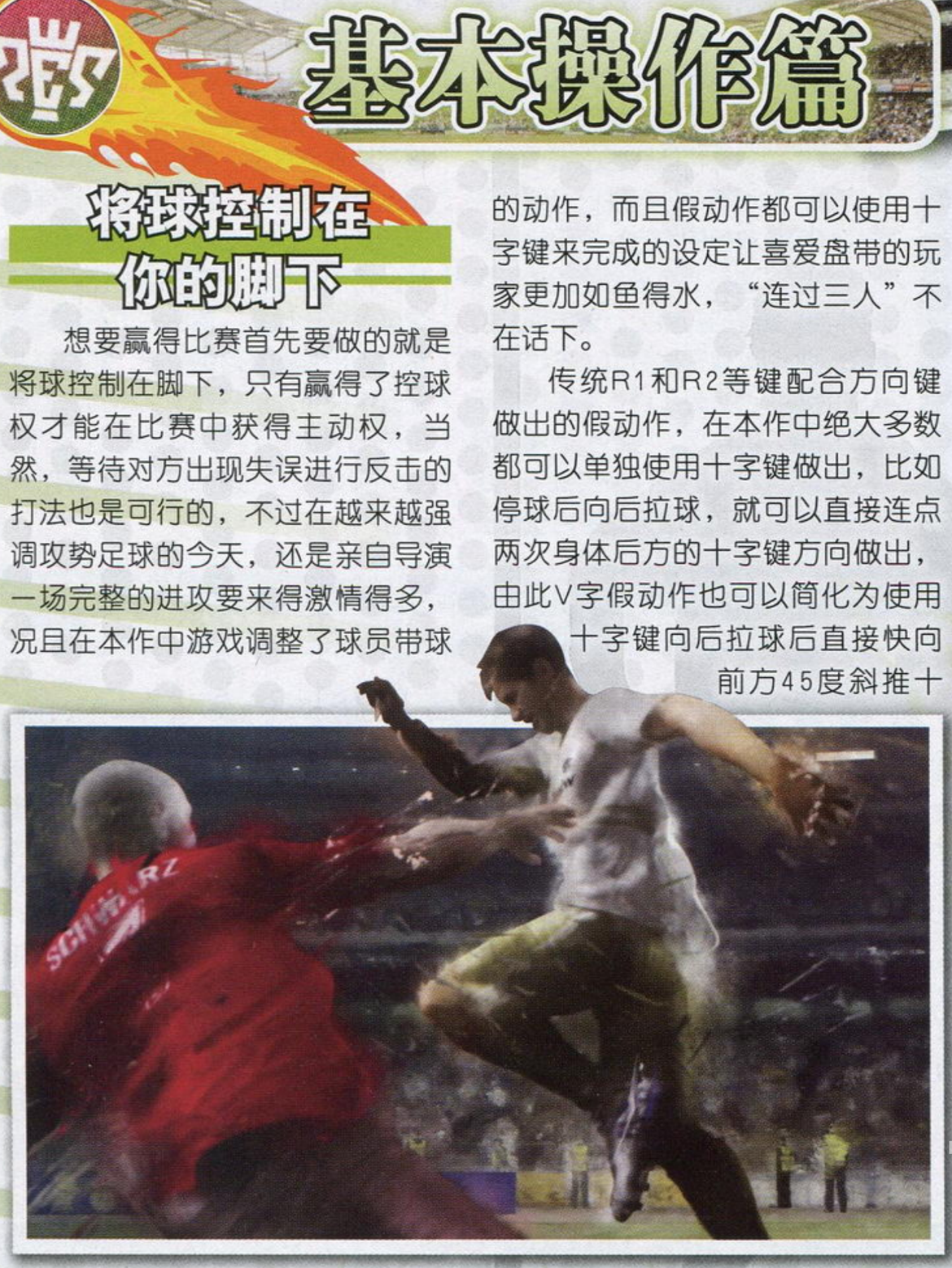
职业进化足球 2009	Konami	体育
多机种	Pro Evolution Soccer 2009	欧版
	2008年10月17日 1～7人	59.99欧元
	对应机种为PS3、X360	推荐玩家年龄：全年龄

基本操作篇

将球控制在你的脚下

想要赢得比赛首先要做的就是将球控制在脚下，只有赢得了控球权才能在比赛中获得主动权，当然，等待对方出现失误进行反击的打法也是可行的，不过在越来越强调攻势足球的今天，还是亲自导演一场完整的进攻要来得激情得多，况且在本作中游戏调整了球员带球的动作，而且假动作都可以使用十字键来完成的设定让喜爱盘带的玩家更加如鱼得水，“连过三人”不在话下。

传统R1和R2等键配合方向键做出的假动作，在本作中绝大多数都可以单独使用十字键做出，比如停球后向后拉球，就可以直接连点两次身体后方的十字键方向做出，由此V字假动作也可以简化为使用十字键向后拉球后直接快向前方45度斜推十字键来使出，不过本作中V字假动作的动作频率有所降低，所以实用性上也受到了一定影响。相比之下停球后身体90度方向+反向90度的马修斯则更为实用一些，突然的变向启动往往能够让对手措手不及。只有少数人能够做出的牛尾巴在本作中也能够使用十字键完成了，它的操作方式是逆足方向斜前方45度之后再马上按惯用脚方向斜前方45度，鉴于能够使用的球员太少，所以此招大多数情况下还是用来炫耀技术之用。马赛回转使用十字键能够轻松做出（按身体后方后立刻前拉至身体斜上方45度），而且动作的频率非常快，破绽也很小，不易被对方抢走，在本作中的实用度大大提升，C罗这样的明星级球员即使连续做马赛回转也不会有任何失误，特维斯等球员专有的拉球转身的动作（替代马赛回转）隐蔽性更强，在禁区前很容易造成对方后卫的防守失位，可做奇招使用。挑球动作同样可以使用十字键完成，而且按键的操作也很简单，按身体反方向再按正前方即可做出，这个动作在与对方门将一对一时可以将球挑过他的头顶，也可以将球挑起后直接凌空抽射，具体该接什么后招，还要看玩家自己的临场发挥和灵感了。



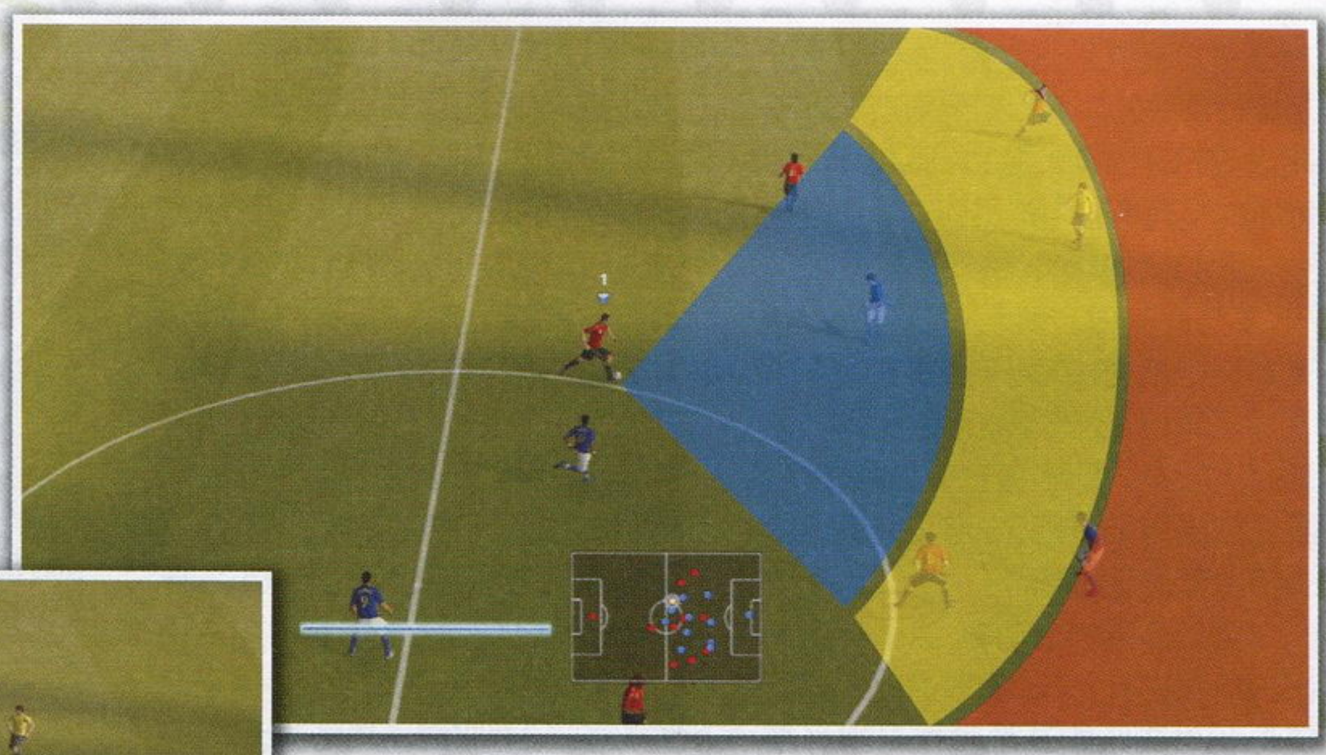
有传球才有配合

传球是游戏中最基本也是最简单的操作，只需要按 × 键或○键即可做出短传或长传，但是想要掌握短传的精髓并做到指哪传哪，还真需要在长期的游戏时间中磨练自己的技术。首先让我们来看看短传的精确度，短传的精确度除了会受到球员本身关于短传的数值影响之外，球员出球的位置以及方向更为重要，我们可以在图中清楚地看到，

© 2008 Konami Digital Entertainment

向球员身体的正前方将近 180 度的范围之内传球，出球的准确度是最高的。而向身体的侧后方出球的话，球的精度就会受到一些影响，此时就很有一定几率出现传球失误或传球不到位的情况。向身体的正后方出球是传球的大忌，传球的力量和精度都会受到很大的影响，正常情况下非常容易失误。本作中一脚出球的成功率非常高，建议看准球员的站位后多多使用。

长传除了要选择方向之外，还要注意下方的力度槽，传球的力度不同，足球飞行的距离也会有所区别，在游戏中进入按键操作（Button Configuration）可以调整长传的类型。按住长传键之后画面左下方球员的名字上方会出现一条力量槽，该槽会随着按键的时间增长并分为 25%（蓝）、50%（黄）和 75%（红）三个阶段。正如图所示，三个阶段球的飞行距离明显不同。使用不同的长传模式时，长传的操作方法会有所区别。



长传主要用来做大范围转移或看准时机在快速反击和反越位时直接输送给前方空档处的跑位队员。如果队伍中有高大前锋，球在后场时也可以直接长传交给前方的前锋，然后由前锋做头球摆渡传给前点接应的队员，这样也省去了球过中场的步骤，只不过这种战术不容易成功，还不能作为进攻的首要手段来执行。

定位球是关键

任意球和角球在本作中的威胁也有所提升，虽然任意球的弧线还是不容易拉出，但是成功率却明显上升，而且电脑夸张的任意球进球率在本作中也进行了修正。犯规后快速开出任意球在前作中比较鸡肋，到了本作实用性就大大加强了，因为本作中出现能够快速开出任意球的机会后，玩家可以有很长的一段时间观察场上球员的跑位并选择是否马上将球踢出，而且此时球员的跑位也更加合理，在快速反击中很容易在对方防线扯出空档。

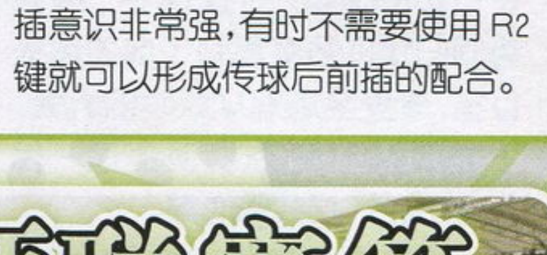
传球：角球和任意球的传球操作基本一致：按○键为最普通的长传；按 × 键为短角球或直接短传；按住 R2 键再按○键为高轨道的长传，此种传球的球速较慢，虽然能够给下方的抢点队员足够的时间进行跑位，但是因为球速较慢，所以威胁性较小；按住方向键 ↑ 再按○键为低轨道的长传，此种传球的球速较快弧度低，半高球无论是头顶还是脚踢都能形成很大的力量，角球传前点时有很大的机会将球撞入球门，推荐使用；按住方向键 ↓ 再按○键为地滚球，球速相对也比较快，如果能够传到球门前还是能够造成威胁的；罚任意球时还可以使用△键做出直塞。

射门：射门同传球的操作有些类似，按十字键的 ↑ ↓ 是调整射门时的力度，决定完力度之后再按△键也可以增加射门的力量，如果同时按住△键和 ↑ 则可以做出最大力量的射门，相反按 ↓ 和 × 则是降低球速，降低球速也可以有足够的时间让足球转出更大的弧线。决定了罚球的力度之后，再按方向键的左或右就可以为罚出的球拉出弧线了，需要注意的是不同的罚球姿势对球速和弧线等会有修正，拉弧线的时机也会不同，具体的手感还要靠玩家自己在实战中总结了。

无球时的跑位

球员在离开球的状态下的跑位，也是游戏中相当具有学问的操作。自从诞生了超级取消（R1+R2）之后，我们就可以摆脱游戏自动为球员做出的跑位修正，而做到真正意义上的控制球员跑动。在按住 R1+R2 控制球员跑位时，直到重新控制足球之前，球员除了跑动之外不能做出任何的动作。初次接触超级取消玩家也许会不习惯，但是习惯了之后便能做出一些漂亮的跑位配合。

按住 R2 键再配合方向键，也能够在争抢位置时对球员的跑位做出手动修正，本作中 R2 键的跑位修正更加灵活，而且电脑自动修正路线的比重非常小，如果只是一味地按住 R2 和方向键，很有可能跑到距离足球落点很远的位置。R2 键的跑位在角球和任意球的争顶中能够起到非常大的作用，只要玩家操作得当，即使是个子不高的球员也能争抢成功。当然，前提是你的球员还要有一定的弹跳能力和身体平衡性。



在传球后按住 R2 键，刚刚传球的球员就会继续以高速奔跑的状态前插，此时我们可以选择将球传回给该球员形成二过一的配合，也可以利用该球员拉开的空档带球突破。本作中出球后的球员前插意识非常强，有时不需要使用 R2 键就可以形成传球后前插的配合。

进阶篇 大师联赛篇

大师联赛交易法则

本作中大师联赛的赛制方面的变化不大，时间依然是按照星期的单位来消耗的，赛程也同样分为了杯赛和联赛两个部分，升到 D1 之后一周双赛的赛程非常普遍，三线作战时球员的体力也成了主要问题，加上本作中球员似乎更容易疲劳，所以在本作球队中多准备些体力好的球员还是非常有必要的。

相比之下大师联赛的球员交易规则就做出了比较大的变动，在进行交易申请时，如果对方球员目前已经有了所属球队，那么我们就无法直接与其进行接触，只有我们开出的转会

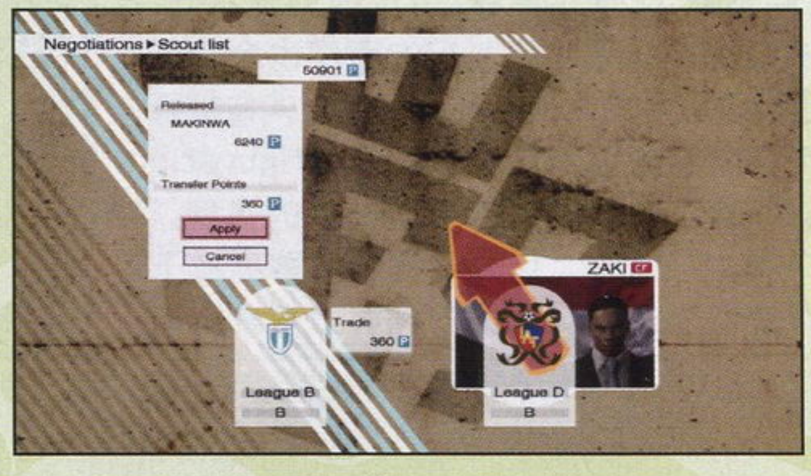
过顶王道 本作中 L1+ △键过顶身后球的实用度大增，无论在与电脑还是人的交战中都非常可靠，如果配合速度比较快的前锋与二过一结合起来使用能够给对方防线造成很大的困扰。

费让对方的俱乐部满意，才可以与球员进行薪金的谈判。如果对方球会不同意我们开出的转会费，那么我们则根本就没有机会与球员谈判。所以想要买到心仪的球员，必须通过两道关卡，不过即使对方俱乐部答应我们与球员进行谈判，如果开出的薪金没有让球员满意，我们还是无法将改名球员收入帐中。但是与自由球员进行交易时就要简单一些了，至少俱乐部这道障碍算是解除了。

至于交易的成功率，除了玩家开出的价格之外，球队的等级以及球员等级和对球队的满意度也是相当重要的元素。球队的等级是前作就加入的元素，只有在比赛中不断获胜才能增加球队的等级（获得冠军能够增加非常多的球队等级值）。在交易球员时，如果自己球队的等级与对方相差太多，几乎没有成功的可能，对方球队会非常干脆地拒绝你开出的转会费，所以在游戏的初期想要购入大牌球队中的球员几乎是一件不可能的事情。球员的满意度则是本作中新加入的元素，比赛之后的结算画面中，球员名字后的心形图标就是球员的满意度，如果球员在球队中的表现出色，而且球队胜利的话，球员的满意度就有可能增加，反之如果球队惨败的话则会降低球员的满意度。在交易对方球队中满意度较低的球员时，成功率就会有所修正。所以在挖墙角的时候，多考虑对方球队的等级以及球员满意度低的球员，便能够事半功倍，花更少的钱买到更合适的球员。球员本身的等级也是从上一代开始才加入到大师联赛中的，其实球员的等级是最好提升的，只要坚持让球员上场，自己的球队表现不是太差，球员就会随着场次而增加自身的等级。当然，球员的等级高了，自然就会受到其他球队的青睐，我们在出售球员时也能获得个好价钱。

查询球员并将中意的球员放进 Scout List，我们便能够通过 Scout List 来快捷地找到该球员并了解到球员的数值。在本作中 Scout List 被赋予了更多的作用，那就是将球员放进 Scout List 之后，每隔一段时间就会收到球员数据更新的消息以便我们能够随时了解关注球员的信息。添加到 Scout List 并收到该球员的调查报告之后，我们还能够看到交易的成功率，做到更加心中有数，以免浪费自己的交易名额。

交易球员的秘诀



由于本作中调整了交易的规则，所以想要在联赛初期就购入大牌球星几乎是不可能的事情，所以我们就要合理地利用“Quick Search”中的“Sslect by Openness to Negotiation”帮助我们挑选一些交涉成功率较高的球员。当然，如果你的球队等级过低，这个名单中多半球员都比较水，不过如果运气好的话还是能够从中找到一些不错的过渡性球员的，毕竟想一口吃成个胖子是不大现实的。

等熬到 D1 联赛之后，自己的球队等级也至少应该在 B 左右了，此时就可以从名气比较小的球队中挑选能力合适的球员了。这里给各位推荐一位网友总结出来的成功率较高的交易方法。那就是在使用自己队中球员交换其他俱乐部中的球员时，在对方球队提出的转会费基础上加 1，对方球队会有很高的几率通过我们的转会请求（当然，我方球员的能力和等级不能与对方球员相差太远），然后将球员的薪金减 100（注意看，是减 100），再将合同年限改为 3。至此大功就已经基本告成，接下来就要等待下个星期的结果了。虽然此办法并不能够保证每次都成功，但是在与成功几率非常低的球员交涉时有很大的机会捞到便宜，可以当作偏方使用。不过当自己球队的等级到达 A 级以上之后，就可以按照正常转会手段来进行交易了，此时除了 S 级球队中的 A 级球员之外，其他的球员应该都有转会成功的可能性。球队等级到达 S 级时只要肯花重金，非顶级球员应该手到擒来。

PES 一球成名篇

不少球迷在年少的时候或许会有这样的梦想，有朝一日变成万众瞩目足球巨星。球王贝利从小由于家庭环境的限制，买不起像样的足球，便只能把猪膀胱当成球来踢，最后成为了足球界名宿……《PES2009》中“一球成名”的强势回归让许多菜鸟有了成为超级巨星，享受全场观众欢呼的机会。下面就以 AMF 为例谈谈这一代“一球成名”模式的心得。

和普通比赛模式中的大致相同，只不过“一球成名”模式只能控制一名球员。需要提一下的是无球情况下快速轻点两下 R2 是向队友招手要球，光标会闪动，虽然不能确定电脑 AI 会传球你，但你跑出空挡之后得球的几率会大大上升。另外，L1 在这个模式中是电脑自动跑位，无球状态下按住 L1，球员光标会变成空心，电脑会根据球员所踢的位置跑位，是一个节约体力的有效方法。在游戏初期，无球状态下不要满场追球疯跑，因为体力有限，连续奔跑会导致体力槽迅速消耗完，所以在无球防守状态下尽量多用 L1 节约体力。

系统解说

有了《J 联盟》“一球成名”的经验，在加上大师联赛多年来的积累，Konami 在《PES2009》试图打造出一个成型的“一球成名”模式。从界面的丰富程度就可以看出该模式的丰富内容，该模式采用的界面和大师联赛的基本相同，左边菜单选项，右边新闻摘要和游戏说明。游戏重要的内容，比赛的日期排名，射手榜，俱乐部信息，国家队信息，成长指数应有尽有，玩家在游戏进程中可以清楚的看见自己的成长方向。另外，新闻摘要和游戏说明的内容框里有很多比赛规则的介绍，和游戏小技巧，非常值得玩家去阅读。

这里重点说一下 Player info/settings 中的 Strengthen，这个指数分配是决定球员今后能力成长方向的主要手段。成长指数共 12 点，有 6 个选项，每个选项的最大值为 6.，玩家可以把这 12 点分配到这 6 个选项中，分配的点数越多，成长得越快，下面是每个成长选项的相关属性：

Technique(Licking)：进攻，短传精度，短传速度，长传精度，射门精度，射门技术，任意球精度，弧度，技术

Technique(Dribbling)：进攻，带球精度，带球速度，技术

Balance：防守，身体平衡，头球，弹跳，团队合作

Power：短传速度，长传速度，射门力量，头球，弹跳

Speed：最快速度，加速度，反应，带球速度

Stamina：体力，反应

每次比赛后都会获得经验值，经验值由两部分组成，一个是 Strengthen 点数获得的固定经验，还有一项是根据玩家在比赛中的表现获得的比赛经验。比赛经验的获得是根据玩家在比赛中使用哪项技术比较多而且较成功，系统就会分发给相应的属性。如果跳过比赛，将会没有比赛经验，而且 1 点 Strengthen 只能获得 2 点经验，非常之少，还是建议玩家们老老实实打比赛吧，投机取巧来不得。关于球员的特殊技能到现在还没有一种准确的获取方法，一般在玩家度过了 3、4 个比较优秀的赛季后，根据玩家能力的成长，在比赛中用哪项技术的次数多就自然而然的获得了。（比如说一个 AMF 总进球，会获得射手天分这一个技能；而老是捡漏进球会出现补射这个技能）

杂志&3DM-SMW
www.gamebook.cn

追加下载 本次官方更新下载补丁还是非常勤快的，只要玩家连接网线并进入游戏就会自动提示升级版本。进入游戏后还可以在设定里选择DOWNLOAD来选择下载官方推出的更新内容，目前有新的球鞋，新的授权球队和个别球队的冠军杯专用第3套球衣等下载内容。

模式介绍

该模式是让玩家体验怎么样从菜鸟到天皇巨星的过程，让玩家们知道，球星之路是多么的不容易。开始，年轻的玩家会被联赛中一些保级队伍看中，作为培养对象，一开始都没有上场机会，只有在训练中赢得主教练信任才能有机会入选大名单，之后才能抓住机会展示自我。当你自身的价值得到体现了之后，更多的上游球队会对你伸出橄榄枝，就这样，辗转在不同的俱乐部，带领球队赢得各种赛事奖项，并给自己挣得荣誉，进入国家队，争夺世界冠军……其实说穿了，“一球成名”模式就是通过参加不同的比赛获得经验，然后将这些经验按照自己的意愿分配，朝着自己希望的方向发展。由于每一场比赛的经验都非常之低，所以，成长起来是一个极其漫长的过程，对玩家的耐性是一种考验，但将风一吹就倒了的烂脚法球员培养成豪门哄抢的巨星，这种快感也是普通模式无法比拟的……

TOP难度实战心得

由于难度在游戏初期确定后就不能更改了，所以TOP级的难度成为众多FANS的首选，但玩家只是球队中的一员，玩过这个模式后会发现比赛是11个人的，下面就说说笔者在实战中的一点心得。

视角：一直期待该模式的主视角，但长时间使用，快速旋转的镜头容易让人晕眩，而且镜头的转速和带球速度不同度，给操作带来极大的不便，这里笔者还是推荐WIDE视角，多看看小地图，注意头顶越位标识，应该还是大家最容易适应的视角。

比赛后的评分：评分这东西很奇妙，不是有进球就会非常高，它注重的是你比赛时的“表现”。“表现”包括进球，助攻，跑动距离，传球成功率，射门次数，抢断，触球次数等。初期的TOP难度下想进球是十分困难的，所以我们可以在跑动距离和传球成功率上下文章，带着球过过人，回传一下，在拿不定传球是否能成功的情况下宁可被对手断球也不要出脚……再加上一场比赛下来的几个抢断，即使没有进球和助攻，要是本队赢了也可以拿个6.5～7.0分左右，这样既能破坏对内和谐，又能提高自身评价的事情我们何乐而不为呢？（偷笑）

过人和射门：本作的拉球和假射都是非常强大的，尽管初期能力不高，但我们还是可以用加速＋拉球＋推射的方法取得进球机会。另外本作的180度转身恢复其强力效果了，又是一个边路底线附近突破的好选择。射门的话尽量用推射，如果单刀用假射之后马上射门的方法取得进球的几率比较大。

助攻：本作的直塞虽然经过修正后变得更加真实了，过顶传球却显得异常强大，仿佛忽略了球员的长传精度，多在大禁区前45度角用L1+△传球有时候会带给你意外的惊喜。

菜鸟启程

一上来先取个名字吧，要仔细考虑，说不定以后成为万人熟知的名字……人物外观的设定较前作又有了改进，可以编辑的面部部位再次增加，发型也增加了不少，另外玩家可以自行导入照片，不过想要好的效果要求非常苛刻，一般不推荐。设置好全部的属性后，等待玩家的是一场带有选拔意味的比赛，这场比赛难度不是很高，球员数值属性看不见，不过能力都不怎么样，这场比赛的表现将决定接下来哪家俱乐部会和你签约，起先的薪水只有150，虽然很少，但人家都只开这么多，你爱去不去，不过还好，薪水在这里还起不了什么作用，忽视掉……看了合同，细节还挺多的，上面还写着提供10号（号码可以修改），高高兴兴的签约却发现自己拿到的是13号，10号别人已经用了……翻看自己的数值一看，吓一跳，这种能力简直是不堪入目，虽然才17岁，平均下来五六十的能力值怎么也看不到明日之星的影子。位置的选择是影响初期能力的重要因素之一，不同的位置初期分配的能力会有少许的不同。

刚进入球队是打不了比赛的，只能在队内的训练对抗赛上证明自己，当球员的评分达到一个良好时便可以穿上小背心，和主力们一起痛击替补队友了。在经过几场训练赛的磨练后，终于进入大名单，只有20分钟替补上场的时间，能不能把握就看你自己了。每个赛季冬歇期可以转会，这个时期更好的队伍伸出橄榄枝，推荐初期留在烂队里打磨一个赛季后再转会，这样容易获得一些个人荣誉。赛季末转会，不管你上个赛季获得过什么荣誉，在新的团队你都有很大几率要从训练赛踢起，很是郁闷。赛季结束，场均表现在7分左右的话，会被国家队选中征战世界杯。第一次征战世界杯，就算你进再多球，助攻再多次，得分再高，你都只是替补而已，从小组赛到决赛，主教练不会给你首发的机会……多入选几次国家队并且表现出色才能成为国家队的主力。

在所有联赛，杯赛都结束后，会有颁奖，奖项很多，可以在奖杯陈列室观看。获得奖项很重要，关系到更好的球队给你开出更多的薪水，入选国家队，球队中的地位等，获得奖项的方式除了获得最佳射手，助攻王，带领球队拿冠军，最重要的一种方式是在比赛结束后的评分中获得高分。

隐藏球队/球员 自从上一作起游戏就取消了WE-SHOP的设定，可能很多玩家找不到解锁隐藏球队和球员的方法，其实只要获得游戏中各个模式的冠军就可以完成解锁。解锁的条件可以在“Gallery”中的“Track Record”中查看。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

丰富的游戏要素、成熟的游戏系统再加上首周超过24万份的销量足以证明这款游戏的优秀。出色的游戏平衡性和丰富多变的战术令这款游戏获得了较高的耐玩度。只要有空闲的时间就可以随时随地与朋友们来上一盘畅快淋漓的对战。想体会最紧张刺激的高达对战吗？赶快进入《高达对高达》的世界吧！坐上你心爱的机体立刻出发！

文 炎骑士　美编 芊雯

机动战士高达 高达对高达	NBGI	动作
PSP	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	日版
	2008年11月20日　1~4人	4800日元
	无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

键位设定

本作沿用了系列的成熟系统，因而在具体的操作方式上没有太大变化，仅仅是针对本作的新增元素进行了略微的调整。为了让大家对游戏的具体操作方式有一个直观了解，特在此处将默认的键位设定一一列出。玩家可以通过打开游戏的设定选项直接查看本作的基本操作方式，更可以按照自己的操作习惯对键位功能进行修改。

特殊指令	
□+×	特殊射击
△+×	特殊格斗
L×2(连按)	发动地图武器(GCO计量槽必须蓄满)
↓+△	盾防御

游戏画面解说

1	雷达。红点表示敌军，绿点表示我军。
2	我军战力计量槽。
3	敌军战力计量槽。
4	G Cross Over计量槽。
5	当前僚机指令。
6	机体的耐久力。
7	自机驾驶员。
8	喷射计量槽。
9	主武器剩余弹药量。
10	援护攻击的次数。
11	时间限制。

© 创通・サンライズ・毎日放送

www.plumbook.cn

系统分析与战斗心得

战力与胜负

与系列前作相同，在通信联机下进行的协力作战模式中，依然采取传统的2对2样式，而在街机模式或自由模式等对CPU作战的模式中，则可能出现2对3或其他的作战样式。这意味着，战力的计算将不能只单独靠双方阵营单独某台机体的能力来衡量，而是将2台机体的战力进行叠加计算，否则将不存在任何实际意义。在每场战斗中，敌我双方的战力上限均为6000。本作中的机体大体分为1000、2000和3000三个战力级别，参战双方的任何机体一旦遭到击破，系统就会在角色复归战场时自动扣除相对应数额的战力值。例如：夏亚专用扎古（シャア专用ザク）属于典型的1000战力级别机体，如果在战场上被击破，那么复归时将会令该机所属阵营的综合战力值将被削减至5000。不过，由于本作中加入了独特的“Cost over”系统，因而战力计算上会略微复杂。

Cost over

所谓Cost over系统，其实就是指“当己方机体被击破之后，且当前综合战力小于被击破机体的战力值时，该机复归战场时的耐久度将按照以下公式进行折算：

机体复归后耐久度=机体最大耐久度×当前综合战力/机体战力值

例如：

我方选择强袭高达且僚机为νGundam高达的组合（ストライクガンダム+νガンダム），初始综合战力为6000。当强袭高达被击破后，综合战力将削减至4000，不过由于此时的综合战力大于强袭高达的战力（2000），所以强袭高达将以最大耐久度600的状态复归战场。

接下来，作为僚机的νGundam高达不幸被击破，此时的综合战力迅速降至1000点，当其复归战场时，由于综合战力已经小于该机的固有战力（(3000），所以将会受到Cost over系统的影响，复归时的实际耐久度=750×1000/3000，只有250点。

相反，如果作为僚机的νGundam高达先于长机被击破，由于此时的综合战力与νGundam高达的固有战力持平，所以不会收到Cost over系统的影响，依然以全状态回到战场。

由此可见，在受到Cost over系统的制约下，对战时的机体选择将以2000+2000的组合为最佳配置，可以在满足玩家对机体性能有一定要求的前提下令登场机体避免能力削减。

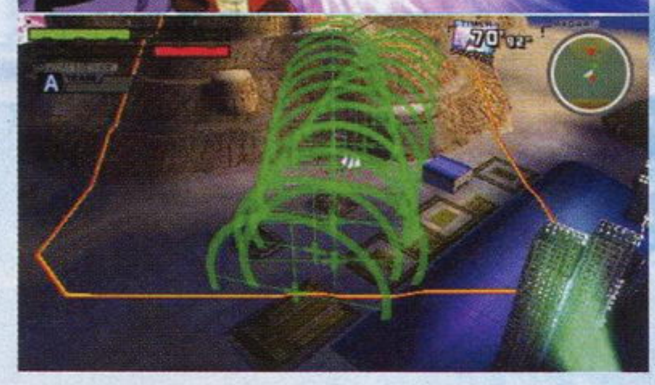
援护系统

游戏中的每一部机体都有属于自己的专用援护机体，并且使用次数根据机体能力的变化而有所不同。援护攻击作为一种有效的攻击手段是游戏中不可缺少的制敌要素，在发动援护攻击的同时还可以继续对当前目标进行攻击，这使得攻击效率和效果进一步提高。不过，援护攻击的次数不能通过时间来恢复，只有在被对手击破后复归战场时才会恢复。当发动援护攻击时自机会出现短暂的硬直时间，这将为敌人提供极好的攻击时机。因此在发动援护之前，一定要仔细确认当前的战场态势。除了用于进攻之外，作为援护的机体还可以作为自己的挡箭牌。只不过由于援护机的耐久度过低，通常在受到一次攻击后就会被击破。

援护攻击的形式大致分为三种类型：其一是出现在援护地点并立即对目标进行无差别打击，待攻击完毕后会立刻消失；其二是沿着直线方向进行扫荡式攻击，优点是在于可以将火力击中在一条轴线上，缺点在于命中率过低；最后一种方式是最理想的援护方式，援护机会伴随自机一同行动，不过攻击频率较低。

G Cross Over地图武器

G Cross Over地图武器系统简称GCO，是一个可以增加游戏乐趣和战术的独特系统。GCO计量槽位于敌我双方战力计量槽下方，可以很清楚地识别到。在战斗中，只有满足两种条件才能够令GCO计量槽蓄积，其一是自机被敌机击中，其二则是直接击破敌机。待计量槽蓄积满之后，在默认键位设置下连续两次按下L键即可发动地图攻击（联机对战时需要同伴迅速作出相同的指令输入）。可以看出，第一种方式可以令GCO计量槽蓄积的速度更快，但需要付出被不断击中的代价，而第二种方式需要击破大量敌机，这显然限制了该系统的使用次数，并且暗示着这个系统是提供给弱者一击逆转的最好机会。



地图武器的具体形式与发动者有着直接的关系，无论是波及范围还是攻击力都十分夸张。地图武器发动时首先会出现大魄力的驾驶员特写，随后便会在战场上出现攻击范围的提示，被命中者的耐久力将会在瞬间被削减100～250点左右。地图攻击对处于攻击范围内的己方机体不会造成伤害，这个设定是比较贴心的。不过在地图武器发动之后，需要经历若干秒的时间才能产生直接的攻击效果，如果敌人趁机脱离攻击范围，那么将会令之前的努力前功尽弃。为了提高地图武器的命中率，可以采用”先放炮，再突袭“的策略，在发动地图炮之后立刻将处于攻击范围内的敌机击倒，这样便会令其无法回避随后而来的致命一击。当然，地图武器还可以用来解围：在遭到围攻的危急时刻发动地图武器，这样便可迅速令自机摆脱被群殴的局面。

特殊攻击

每一部机体均有属于自己的强力特殊攻击方式。这其中，特殊格斗（△+×）通常都是突袭式的超重击，一旦命中敌机还会附带吹飞的效果。不过，在使用使用普通格斗进行连击之后，是不能用特殊格斗来继续追加的。特殊射击（□+×）一般都拥有更加强大的破坏力，并且部分机体的特殊射击还具有不分敌我无差别杀伤的效果，GP02的核弹就是属于这一类的典型。除了强有力的特殊射击与特殊格斗以外，每部机体还拥有能力各异的副武器。不同的副武器随着机体属性（格斗、射击）而变化。

www.plumbook.cn

蓄力攻击

根据能力的差异以及在原作中的表现，部分机体还具有蓄力攻击能力。只要保持按住射击键的状态一定时间，待听到特殊音效之后再松开按键，即可实现该机的蓄力攻击。不过，蓄力攻击发动时的机体会有短暂的硬直时间，此时往往容易遭到敌人的偷袭。此外，蓄力攻击通常需要实现计算提前量才能保证命中率，否则这种大威力的攻击方式将很难命中目标。当然，玩家在发动蓄力攻击之前，可以保持按住攻击键的状态继续移动机体，这也使得蓄力攻击的成功率大大提高。

盾牌

盾防御是所有装备盾牌的机体的必备技能，不过需要指出的是，盾牌并不能防御格斗攻击以及诸如地图攻击等具有大范围攻击判定的光束攻击。同原作一样，游戏中的盾牌分为实体盾和光束盾两类，其中的实体盾通常只能防御一次攻击，随后便会自动丢弃。对于光束盾，只要事先输入“↓+△”即可进行主动防御，且不会被破坏。不过，有些机体持有的虽然是实体盾，但效果却与光束盾相同，这一类的典型就是GP02，不仅异常坚固，而且还可以防御核攻击。另一个特例则是高达X，它的盾牌可以抵挡多次攻击，不过由于是枪盾合一的结构，所以一旦损坏，主武器也将无法射击。

变身、变形与换装

一部分机体在满足一定条件之后就会变身，变身后的机体周围会出现不同颜色的“气”，且在某些能力上会有所加强。比如，Z高达在同伴被击破之后便会自动转化为HYPER模式，攻击力进一步提高；ν高达在机体耐久度降低到一定程度后会强制发动浮游炮组成由多边形构成的力场防护罩，普通的光束攻击对其构不成直接伤害；神高达与尊者高达在耐久度降低到一定程度后则会进入黄金模式等等。

游戏中的部分机体可以变形为MA形态在空中飞行，如Z高达、圣盾高达。在游戏过程中连续输入两次跳跃然后再立即输入任意方向即可实现变形。不过，变形后的机体在飞行过程中会加速喷射槽的消耗，一旦喷射槽耗尽就会自动变回MS形态，因而多数情况下只能用于长距离移动。可见，熟练地掌握变形的技巧与时机能够帮助玩家迅速摆脱被围攻的局面。

提到换装，很多人会立刻联想到强袭高达的三种兵装切换，其实这只是本作换装系统的一部分。熟悉高达作品的玩家都会知道，SEED系的多部机体都存在武器换装的设定，而这些机型在本作中可以直接在战场上进行换装。以强袭高达为例，它的换装是以特殊射击的方式存在的，只要按下□+×的组合键并配合左右方向键即可在三种兵装中切换，不过这种换装是有一定次数限制的。此外，GP01在本作中也存在另一种换装形式，而且是其他机体所不具备的。在初次登场时，玩家所操纵的是陆战形态的GP01，而一旦被击破，那么复归后就会进化为宇宙战形态的GP01Fb，且两种不同形态的攻击方式也有所不同。

收集要素

本作中的隐藏机体数量比较少，只要随意将游戏的街机模式（アーケード）通关四遍即可将四部隐藏机体收集完毕。此外，在进入系统菜单的“ギャラリー”后，我们可以看到一些额外的收集要素，它们分别是战绩勋章、CG动画、专属通关画面和游戏壁纸。喜欢收集的玩家一定不要错过。

隐藏机体

所属作品	机体名字	战力值	出现条件
机动战士高达	ガンキャノン	1000	街机模式通关一次
机动战士高达0080 口袋里的战争	ケンプファー	1000	街机模式通关两次
机动战士高达0083 星尘的记忆	ガンダム试作1号机/1号机Fb	2000	街机模式通关三次
机动战士高达SEED DESTINY	デスティニーガンダム	3000	街机模式通关四次

全勋章一览表

名称	获得要求	备注
クリアプレート1	街机模式普通难度通关	有续关的情况下获得灰色勋章／没续关的情况下获得银色勋章／没续关并且进入完成两个EX关卡就获得金色勋章
クリアプレート2	街机模式困难难度通关	有续关的情况下获得灰色勋章／没续关的情况下获得银色勋章／没续关并且进入完成两个EX关卡就获得金色勋章
クリアプレート3	街机模式超难难度通关	有续关的情况下获得灰色勋章／没续关的情况下获得银色勋章／没续关并且进入完成两个EX关卡就获得金色勋章
クリアプレート4	街机模式特别路线通关	有续关的情况下获得灰色勋章／没续关的情况下获得银色勋章／没续关并且进入完成两个EX关卡就获得金色勋章
クリアプレート5	街机模式时间挑战路线通关	有续关的情况下获得银色勋章／没续关的情况下获得金色勋章
ロールアウト	隐藏机体全开放	
MSマスター	使用过所有的机体	街机或自由模式均可
赤い彗星	十分钟内完成时间挑战路线	
出击の证	必须进行联机对战	对战1次以上：灰色勋章／对战100次以上：银色勋章／对战300次以上：金色勋章
战友の绊	必须进行联机协力	对战1次以上：银色勋章／对战10次以上：金色勋章
击坠王	联机通信时的击坠数达到一定数量	击落20机以上：灰色勋章／击落100机以上：银色勋章／击落500机以上：金色勋章
エースの证明	联机通信时的获胜次数达到一定数量	获胜10次以上：灰色勋章／50回以上：银色勋章／获胜100回以上：金色勋章
データバンク	与30名以上不同玩家进行联机对战	
不屈の魂	在街机模式中续关次数达到10次以上	
胜者なき战争	联机对战时与对手打成平局（拖延时间不算）	
コレクター魂	所有CG动画、机体通关画面、图片全部收集齐	

3DM-SMV
www.plumbook.cn

软硬兼施 HARDWARE & SOFTWARE

主持人语

圣诞和元旦日益临近，相信许多玩家已经开始向往着新的一年的到来。而这半个月以来，主机破解的消息层出不穷，无疑是为市场注入了一丝新的动力。首先是有国外厂商宣布针对PSP—3000的新版神奇电池已经开发完成，接着是烧录卡R4 Ultra小组宣布支持NDSi的新版烧录卡将于12月与大家见面，而Wii主机则实现免直读软破解运行D版游戏。如果准备近期购机，一定要关注本栏目的最新报道！

专题导购 关注消费热点话题

组装DUALSHOCK3无线振动手柄评析

上期曾在“市场风向标”当中提到了目前在市面上已经有较高水平的组装PS3 DUALSHOCK无线振动手柄出现，不过好在手柄与原装手柄有较大差距，玩家们大可必不担心JS将其用于偷梁换柱。倒是完全可以将其作为备用手柄购买。下面就让Raeca来为大家全面解析一下组装DUALSHOCK3手柄，以便大家能够有一个全面的认识。

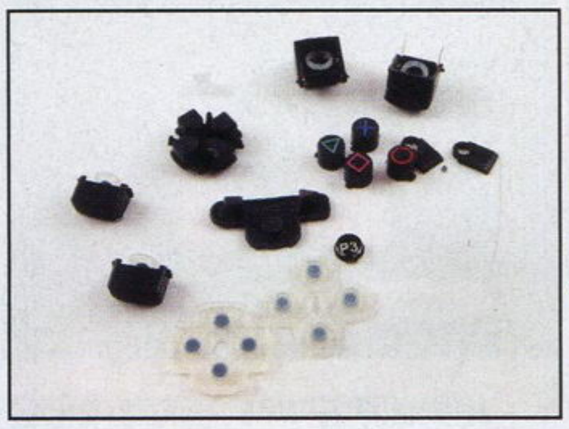
组装DS3手柄与原装手柄在外观上除了PS3 HOME导航键有较大的差异之外，与原装手柄大体一致。该手柄与PS3主机采用无线蓝牙连接，并且使用USB接口进行充电，并非早期出现的那种PS2手柄通过USB接口转换器进行转接的“初级”产品。

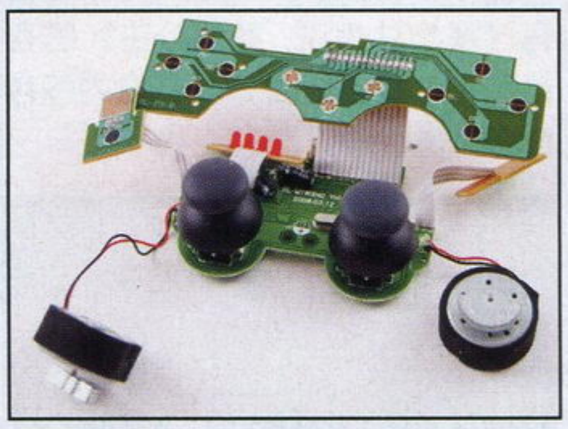
在手柄的前方，我们也可以看到1、2、3、4的配对编号指示灯，在实际使用当中PS3主机可以正确的辨识出这款组装手柄，并分配对应的手柄编号。

从底部观察左右摇杆，可以看出组装手柄与原装手柄一样，相较PS2的DS2手柄有较大幅度的修改，可以做出比DS2手柄更大的倾斜角度，而在实际操作中组装手柄能与原装手柄一样很好进行全方位旋转。

手柄的L2/R2键确实也是根据PS3手柄的造型进行制作。但在实际游戏中，L2/R2并没有实际键程，无论按下多少，在游戏中均表现为最大力度。这点是最大的差别。

将这款组装DS3手柄进行拆卸后，我们可以看到内部构造还是相当严谨。无论是振动电机还是各按键的导电橡胶均用料十足。在实际游戏过程中，振动以及按键手感虽然与原装手柄有一定的差距，但仍然令人感到满意。





对于大多数玩家来说，尽管组装DS3手柄无法带来与原装手柄完全相同的游戏体验，但仍然具有颇高的性价比，完全可以胜任“备胎”的职责。

破解直击 HACKER INSIDE

Wii免直读软破解问世

近日，Wii的破解再度获得重大突破，不仅可以做到免直读运行跨区游戏，目前更是能够在无需使用直读芯片改机的情况下以近乎完美的姿态运行D版游戏。下面就让Raeca带领大家一同来实战“免直读软破解”Wii主机。

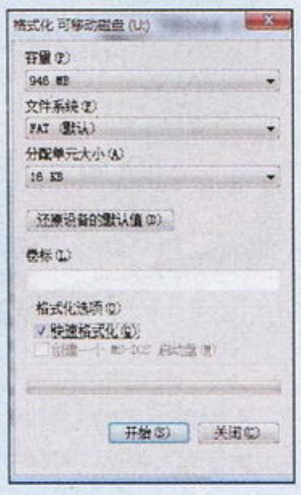
目前Wii的软破解是通过《塞尔达传说 黄昏公主》存档漏洞运行自制程序，并安装D盘引导程序实现的。成功安装引导程序后，在Wii主机菜单内将多出一个“频道”图标，以后运行D盘游戏，只需要选择运行“频道”即可。软件安装的全过程无需拆机，无需安装直读，而安装成功后使用D版与先前安装直读相比较，也没有丝毫复杂。

如果希望免直读软破解Wii，那么在开始前，您需要准备以下几样东西。

- 初始系统版本低于3.3X(X=J,U,E)的Wii主机一台
- 2GB以下的SD卡(不建议使用microSD或miniSD卡转换做SD卡)一张
- 正版《塞尔达传说 黄昏公主》一份(版本不限，但需要对应主机区域)
- Wii软破解傻瓜包一份

STEP.1

1.将事先准备好的那张SD卡，在电脑中以“FAT”文件格式进行格式化。然后再将由威奥数码娱乐提供的Wii软破解傻瓜包解压至SD卡根目录。



2.启动主机，并将已经安装好傻瓜包的SD卡插入Wii主机前面板的SD卡槽内（不是先前通过NGC记录卡槽的那种SD卡转接器哦）。然后再点击左下角“Wii”按钮，并进入系统设置菜单。

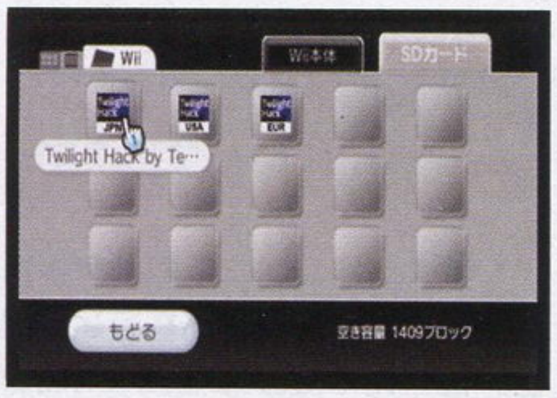
3.傻瓜包中已经准备好了拥有破解漏洞的特殊存档，但如果需要在游戏中载入的话，我们还需要将存档文件从SD卡上复制到机身内存当中。所以这时要点击左侧的“数据管理”按钮，进入存档管理界面。

4.然后我们点击屏幕右上方的“SD卡”选项卡，浏览在SD卡上的文件。

5.根据当前主机的区域版本，选择对应的存档文件，其中JPN为日版、USA为美版、EUR为欧版。然后按遥控器手柄上的“A”键确

www.plumbook.cn

认选中。



6.在接下来的窗口，点击左侧的“复制”按钮，将存档拷贝至Wii主机机身闪存内。

如果此前在Wii机身闪存内已经有《塞尔达传说 黄昏公主》的存档存在，那么先要删除机身内的存在才可进行拷贝。

STEP.2

1.将先前准备好的正版《塞尔达传说 黄昏公主》放入主机光驱，并点击主界面左上角的游戏图标，进入游戏（没有正版怎么办？借，或者找JS“有偿”帮忙吧）。

2.在存档选择界面，选择传说中的破解钥匙“Twilight Hack”一项。

3.进入游戏后，使用双节棍手柄的摇杆控制Link向后（面朝玩家）移动，或者与画面正前方的大叔进行对话。

4.这时游戏中的漏洞将会被激活，数据溢出，转而进入字符界面。

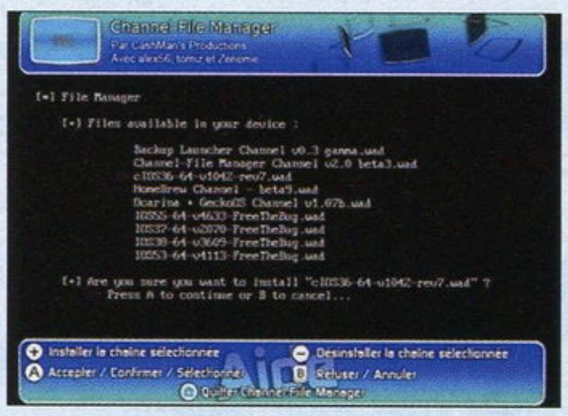
5.在字符界面闪动数次之后，程序将自动引导进入自制程序“Channel File Manager”。这时需要按下遥控器手柄上的“A”键表示同意（“B键”则为“取消”并重新启动Wii）。然后才能进行下一步的操作。

6.接下来需要选择自制程序所在媒体介质，按照默认的“Wii SD Slot”即可，无需变更，按下“A”键后，待再次出现“Press A to contunue”字样后，再次按下“A”键。

7.使用遥控器手柄的“十字键”移动光标（暗紫色的“>>”，较难辨别，请注意观察屏幕），选中“Backup Launcher Channel v0.3 gammw.wad”，然后按下遥控器手柄中部的“+”键准备开始安装。同样，当出现“Press A to contunue or B to cancel”字样时，按下“A”键继续（按“B”键取消）。

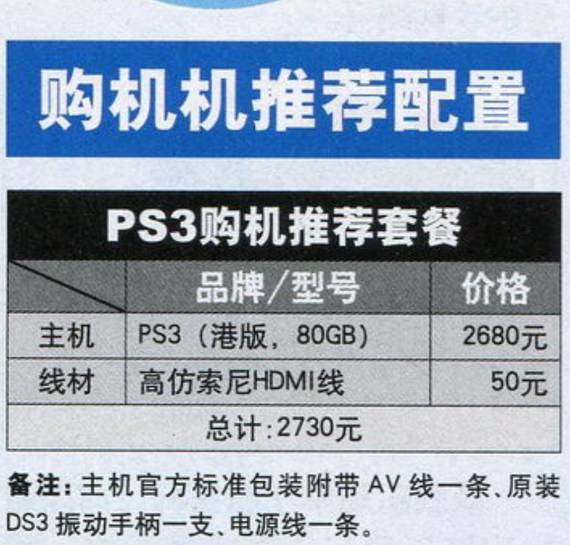
8.安装成功，将出现“Press any button to contunue”字样，这时请按任意键继续，并返回程序安装列表。

9.为了避免每次都使用《塞尔达传说 黄昏公主》才能使用自制程序，我们还需要安装“HomeBrew Channel - beta9.wad”。而为了避免日后升级造成无法使用自制程序，还需要安装Wii自制“系统”补丁“cIOS36-64-v1042-rev7.wad”，安装方法同先前的步骤，这里将不再赘述。



STEP.3

1.全部安装完成后，按遥控器手柄上的“HOME”键，返回Wii主界面。这时将发现，在Wii的频道列表中将新增“Backup Launcher”与“Homebrew Channel”两个功能频道。



2.如果要运行D版光盘，那么请勿从左上角的第一个位置的“光盘频道”直接进入游戏，而应该选择“Backup Launcher”进行引导。

市场风向标 价格行情

提供最佳购机方案

购机机推荐配置

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS3（港版，80GB）	2680元
线材	高仿索尼HDMI线	50元
总计：2730元		

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

点评 相信勇于在尚未破解阶段购入PS3主机的玩家，一定有相当部分是PS系列的忠实用户。作为从PS2，乃至PS时代一路走来的玩家，想必手中定有不少先前购买的周边配件，然而由于PS3手柄规格进行了大幅修改，使得以往的PS2手柄等周边无法直接与PS3主机进行接驳。因此，为了让玩家们能与陪伴自己多年的“战友”一同进入次世代，在本次的购机套餐和中间特别加入了这款“4in1手柄周边转换器”，支持PS2手柄、记录卡、吉他以及麦克风能在PS3上继续使用。至于80GB版本与40GB版本之间的区别，80GB采用全新的65nm工艺，功率更低，发热更小，硬盘更大，其他功能完全一致。

主机及主要周边参考价格

PS3主机（港版，40GB）	2440元
PS3主机（港版，80GB）	2680元
PS3 主机(港版,160GB 限定版)	3680元
原装DS3无线振动手柄	360元
组装DS3无线振动手柄	180元
原装PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线（PS2通用）	210元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线(2米)	280元
高仿索尼HDMI线	50元

▲如果想同时入手 PS3 主机 + 最近超热门的《小小大星球》，那么 160GB 的限定版将是最好的选择。

▶4in1手柄周边转换器

www.plumbook.cn

PSP购机推荐套餐—2000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-2006（港版）	1630 元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	120 元
贴膜	Hori膜（组装）	5 元
保护包	黑角魔纹战甲保护壳	48 元
总计:1803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。

PSP购机推荐套餐—3000型

	品牌/型号	价格
主机	PSP-3006（港版）	1280 元
记忆棒	8GB MARK2 记忆棒(7773M)	120 元
贴膜	卡登仕贴膜(PSP-2K/3K)	28 元
保护壳	黑角新版PSP-3000水晶保护套	38 元
总计:1466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 虽然有对应新版神奇电池即将发售的消息放出，但目前玩家们若想要购买能玩破解游戏还是只能选择价格日益高涨的PSP-2000。不过选择PSP-3000则相对要划算很多。在本次的PSP-3000套餐当中，选用了来自最新上市的为PSP-3000度身定制的黑角“新版PSP-3000水晶保护套”。这款水晶保护壳采用了最新的聚碳酸酯材料制造，具有良好的抗冲击强度、热稳定性、光泽度、抑制细菌特性、阻燃特性以及抗污染性。这款产品不仅针对PSP-3000机身线条以及按键做了全面改进，还依旧保持着与先前产品一样的坚固并富有韧性的光荣传统。能在不影响PSP原有观感和手感的基础上，对机身进行全方位的保护，免受各种意外造成的侵害。

新版PSP-3000水晶保护套前后均可开盖。前盖可以在平时不玩游戏时合上，进一步保护液晶屏幕；在游戏时打开，保证最清晰的游戏画面呈现在玩家面前。而后盖则可以“钩”住机身UMD舱盖，无需拆卸水晶保护壳，只要打开后盖便可以轻松将UMD光驱舱盖打开，以便更换UMD光盘。对于目前仍需要使用UMD光盘运行游戏的PSP-3000可谓一大贴心设计。保护壳的底部，还设计有可以收藏起来的电影支架。在平时正常使用时，可以将支架折叠贴紧保护壳本体，而在观看电影时，则可以打开，令PSP-3000“站立”在桌面上，解放双手，畅享随身电影的乐趣。

主机及主要周边参考价格

PSP-2000主机（黑白银）	1620元
PSP-2000主机（彩色）	1680元
PSP-2000主机（电蓝色）	1580元
PSP-3000主机（黑白银）	1280元
PSP-2K/3K用Hori膜（原装）	58元
PSP-2K/3K用Hori膜（组装）	5元
PSP-2K/3K用卡登仕贴膜	48元
4GB高速组棒（3839MB）	60元
4GB高速MARK2组棒（3829MB）	70元
8GB普速组棒（7727MB）	90元
8GB高速MARK2组棒（7773MB）	120元
16GB高速MARK2组棒（15GB）	460元
原装Sandisk 4GB TF卡(水货、工包)	80元
原装Sandisk 8GB TF卡(水货、工包)	140元
原装金士顿TF转记忆棒用转接卡	68元
高仿金士顿TF转记忆棒用转接卡	28元
银箭CR-5400双槽TF转记忆棒用转接卡	60元
PSP-2K/3K高仿色差线	50元
PSP-2K/3K高仿线控耳机	30元
PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机	98元
盟区战卡	120元

▲黑角新版PSP-3000水晶保护套。

DSL购机推荐套餐—NDSL

	品牌/型号	价格
主机	iDSL（行货）	1080元
烧录卡	M3DS Real 中文版	188元
TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	68元
贴膜	组膜	5元
保护包	黑角彩柔皮包	28元
总计:1369元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓)、触控笔2支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。

点评 尽管有新主机DSi的面市，但却仍然难以阻挡目前DSL在国内的强劲销售势头。随着年末商战的到来，无论是任天堂的主机定位，还是游戏阵容显然都更加迎合此时购机的买家需要的强烈的节日氛围。而作为目前最为成熟的一台掌机，iDSL由于是国内目前惟一的行货主机，主机质量有切实的保证，并且烧录卡等周边都已经趋近成熟，玩家购买DSL没有任何负担，既不用害怕购买到翻新二手主机，也不怕购买到无法运行破解游戏的主机版本，并且还能够向下兼容GBA游戏。这些都让iDSL成为当前玩家购机的不二选择。

DSL购机推荐套餐—NDSi

	品牌/型号	价格
主机	NDSi（日版）	1360元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD卡(行货)	68元
贴膜	NDSi 专用 Hori 贴膜	68元
水晶壳	惟一DSi专用水晶壳	38元
总计:1534元		

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。

主机及主要周边参考价格

iDSL 主机(多色)	1080 元
NDSi 主机(黑白)	1360 元
NDSL 专用 Hori 贴膜	58 元
NDSL 专用卡登仕贴膜	38 元
NDSi 专用 Hori 贴膜	68 元
DSTT 简装版	48 元
EZ5PLUS 清凉版	98 元
EZ5PLUS 标准版	118 元
M3DS Real 中文版	188 元
R4 Ultra（原装）简装版	48 元
R4 Ultra（原装）标准版	58 元
R4 Ultra（原装）豪华版	78 元
SC DSOne 中文版	138 元
金士顿 1GB TF卡(行货)	38 元
金士顿 2GB TF卡(行货)	68 元
金士顿 4GB TF卡(行货)	128 元
金士顿 8GB TF卡(行货)	198 元

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机(港版,60GB)	2680元
电源	组装电源(220V 直插)	120元
视频线	高仿VGA线	80元
记录卡	X360 专用记录卡(256M)	60元
总计:2940元		

备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

X360主机（日版，Arcade）	1920元
X360主机（港版，20GB）	2380元
X360主机（港版，60GB）	2680元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	120元
60GB硬盘套装	780元
原装无线手柄	340元
原装有线手柄	280元
原装VGA线	260元
高仿VGA线	60元
黑角VGA线	80元
原装色差线	230元
高仿色差线	60元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	60元
手柄充电套装（4000mAh）	80元
组装256M记录卡	60元

点评 随着秋季更新的到来，X360玩家所享受到的功能可是说是更加的丰富，并且经过实际测试，D版游戏光盘也能成功地进行安装，绝大部分游戏都可以通过完全安装到硬盘进行游戏。而将游戏安装到硬盘以后可以有效的减少光头的负荷，大大的提高读盘速度，并且大大改善机身内部温度过高的问题，让三红概率再次大幅降低，如果玩家们现在选择，无疑一次到位购买60GB版本的主机更加实用！

▲对于先前已经购入Arcade版无硬盘主机的玩家，则可以考虑购入微软官方突出的60GB硬盘套装进行扩充。

Wii购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Wii（日版,软破解）	1880元
电源	北通电源(220V 直插)	80元
视频线	高仿色差线	60元
总计:2020元		

备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。

点评 目前Wii改机已经全面进入软破解时代，这对于广大准备购机的玩家来说无疑是一个绝好的消息。不过由于软破解还存在一定的局限性，例如主机版本限制，以及游戏兼容性的差异，使得目前安装直读仍然具有一定的优越性，到底选择哪种主机，则是一个见仁见智的问题。

主机及主要周边参考价格

Wii主机（日版，软破解）	1880元
Wii主机（日版，已改机）	1860元
原装双节棍手柄套装（左+右）	420元
高仿双节棍手柄套装（左+右）	280元
《Wii Fit》(正版,同捆 Wii 平衡板)	820元
高仿NGC手柄	60元
原装色差线	210元
高仿色差线	60元
原装电源（110V）	220元
组装电源（220V直插）	60元
北通电源（220V直插）	80元
组装128M记录卡（NGC游戏用）	58元
手柄充电套装（1800mAh*2）	80元

PS2购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS2（港版,90006）	960元
记录卡	组装 16MB 记录卡	80元
视频线	组装色差线	20元
总计:1060元		

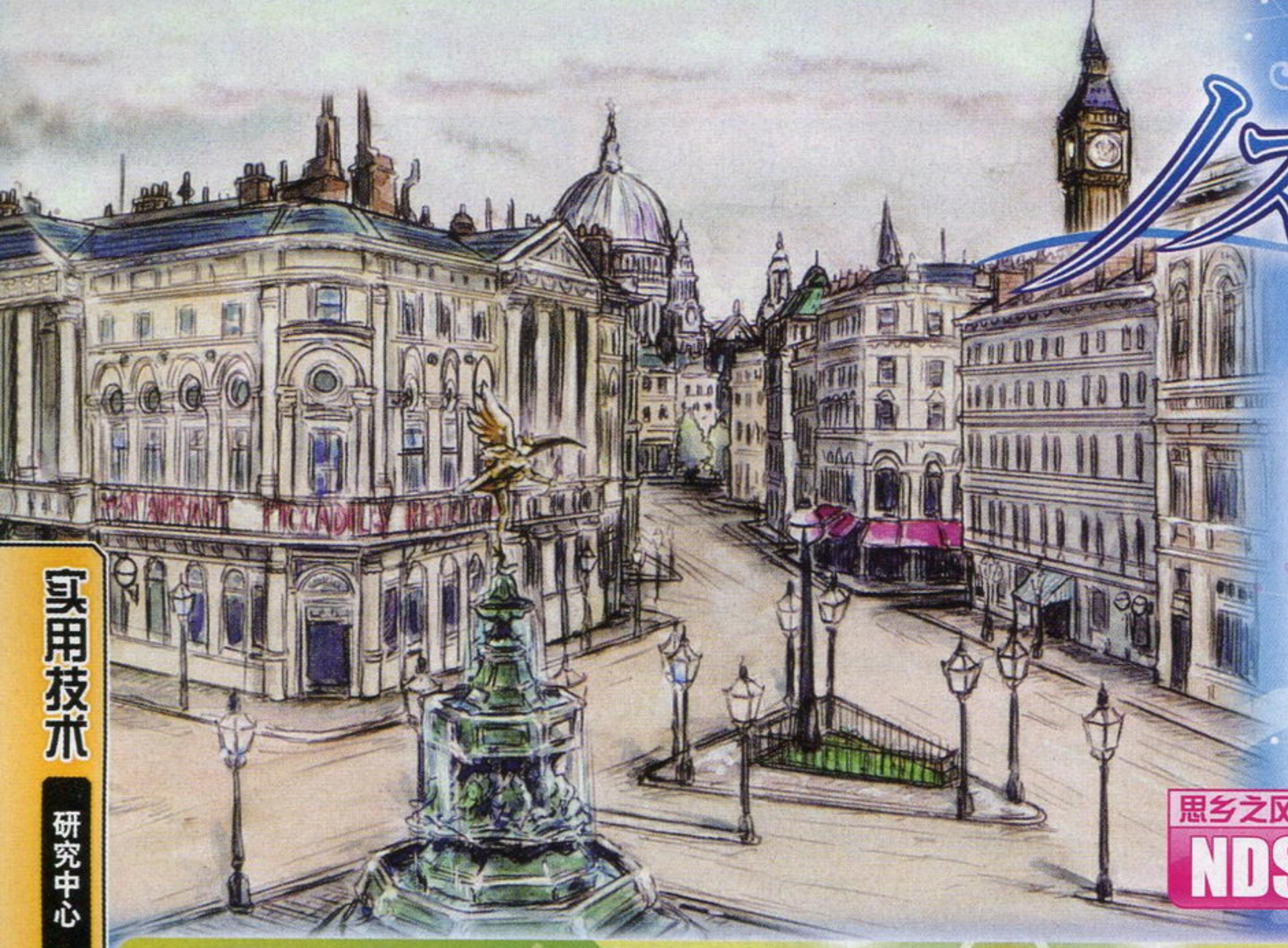
备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装DS2振动手柄一支、电源及电源线一套。

主机及主要周边参考价格

PS2主机（港版，90006）	920元
原装DS2振动手柄	110元
高仿DS2振动手柄	40元
原装8MB记录卡	110元
组装8MB记录卡	50元
组装16MB记录卡	80元

市场报价信息更新截至 2008 年 11 月 25 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

www.plumbook.cn



ノスタルジオの風

研究中心 RESEARCH CENTER

本作的隐藏要素极为丰富，可以说通关后才是有游戏真正的开始。30个不同的任务，各种分支事件，还有多达50个的探索点都可以看得出厂商的诚意，或许看完以下的介绍你就会明白为什么完成这些要素几乎要花去相当于主线流程的游戏时间了。

文 阳光成员 格兰霍特团长 编 晴天 美编 NINA

思乡之风	Tecmo	角色扮演
NDS ノスタルジオの风		日版
2008年11月6日	1人	5800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

实用技术 研究中心

分支事件攻略

分支事件不同于任务，只要满足特定的条件就能够触发，部分冒险协会的委托任务也要在完成特定的分支事件才会出现，完成后的奖励也是非常不错的。

幽灵船

在通关后完成一定的委托任务（大致在完成“シベリアの绝对零度”的任务）后，可以在协会得知シベリア村曾经有人在15年前进行过委托，要众人前去一趟。此时到达シベリア村却发现村子里没有一个人，更奇怪的是在左上民家里竟然发现了帕德的母亲艾丽莎贝丝（エリザベス），而此时的她正在照顾年幼的帕德。正当众人不解的走出房间，杨贵和玛琪会向众人发起进攻，获得胜利后再次回到小屋中的众人发现艾丽莎贝丝不见了，而村子里的人也一下子全都冒了出来。难道刚才大家回到了15年前么？

回到“ロンドン”的冒险者协会将刚才的事情报告后可以得到“フレアボウカン”，之后去主角家左边拜访贝尔特里斯（ベアトリス），得知帕德的母亲艾丽莎贝丝已经恢复了记忆，回想起了自己丈夫的事情。接着赶到“デリー”从这里的村民口中得知幽灵船出现在东京，之后在东京右边的高空中发现了艾丽莎贝丝的飞船，轻松解决掉幽灵船后就可以救下母亲，最后回到“ベアトリス家”中，母亲会将父亲的遗物（光のタリスマン）交给帕德。

求救信号

该事件和协会委托的部分任务有关，在完成了该事件后才能在协会接到部分A级任务，虽然在飞空艇能够上升至三层高空时就可以触发该事件，不过同样无法一次完成，仍然建议通关后再进行。首先在高空三层的状态下飞到“インド洋”最下方（位置大体在地图右下角被云层包围的附近，顺着包围澳大利亚岛的云层走即可）会收到求救SOS信号，此时下降到一层在被云层包围的岛屿中就可以发现飘落到海面上的飞船。与其对话后赶往“サンクトペテルブルグ”附近的三层高空会再次收到求救信号，根据提示前往“ロンドン”会再次无功而返，最后将飞船上升至三层高空向ロンドン左上方前进，不一会就能够看到袭击飞空艇的巨龙并进行强制战斗。注意巨龙的实力还是比较强的，物理攻击会造成300左右的伤害，胜利后得到“白银のコンパス”，最后再返回与第一次发求救信号的人对话会得到“白い大盾の设计图”。

D计划

该任务在“富士山基地”的剧情完成后就可以接受，不过无法一次完成，所以最好在通关之后进行比较好。来到“ロンドン”的王立博物馆找エヴァンズ交谈，得知结社的残党正在进行D计划，接着分别前往“富士山基地”地下楼的记录点房间和“シベリア基地”2楼的研究室各找到一本计划书，然后将2本计划书交给エヴァンズ后再去协会内找ケイティ（如果不在的话可以先去城市外转转，一会就会出现），会被告知D计划已经破解了一部分，而エヴァンズ则在仓库等大家。来到仓库找到エヴァンズ（就在ロンドン酒场的下面），随后前往“大空洞テオティワカン”，在最深处“太阳と月の部屋”果然看到了结社的2个黑衣人（中途需要在“月の部屋”和“太阳の部屋”先将开关切换为红色），并与它们召唤出来的太古之龙进行强制战斗，胜利后再回“ロンドン”向エヴァンズ报告会得到“水晶のドクロ”的奖励。

白翼一族

将“求救信号”的事件完成后就可以在澳大利亚的东北云层处发现新的迷宫“ムー”（在地图右下脚的云层附近，下降到二层高空即可发现）。进入其中在入口处得知原来自从白翼一族和黑翼一族斗争后，这里就成为了死之王国，接着从右边前进到中央广场处，再依次进入左边和右边的场景将最下方的大莲花火柱点燃，最后再回到广场上乘坐升降机来到“ムー神殿”前，经过记录点调查右边的幽灵开始BOSS战。胜利后回到迷宫的入口会得到“古き宝玉の设计图”，同时协会追加委托任务“ムー大陆の记忆”。

强化飞空艇 后期的几个委托任务中，能够在新迷宫的宝箱和委托奖励内获得很好的飞空艇改造设计图，将其交给东京左上角寺院的老和尚就能够购买，不过买其全部的最强装备需要花500000金钱，好在游戏赚钱还是挺快的……

诺梅杂志&3DM-SMV

アトランティス

当飞空艇可以进入三层高空后，来到“メルヴェイユ村”找右下角河边的格林(グリーン)对话，接着前往“エテルナ矿山”从第一个分支点向左边走来到西部采掘区，救下被袭击的村民后会得到一块石板(BOSS的难度不高，但要注意它会使用即死特技)，带着它返回到メルヴェイユ村交给格林会得到“ゼフィロスの铁锤”。离开“メルヴェイユ村”回到“ロンドン”，在飞空艇停靠的地点找到格林得知下一个目的地アトランティス，它位于ニューヨーク右下角的海面上，在二层高空很容易找到。刚进入其中就会遇上贤者艾诺(エーノ)，接着先走左边将机关切换为蓝色后继续前进，将路上第二个机关切换为蓝色后，通往中心位置的通道就打开了，按原路返回入口处进入大圣堂

开始BOSS战。胜利后获得“黒い大炮の设计图”，同时协会追加委托任务“アトランティスの财宝”。

全支线任务

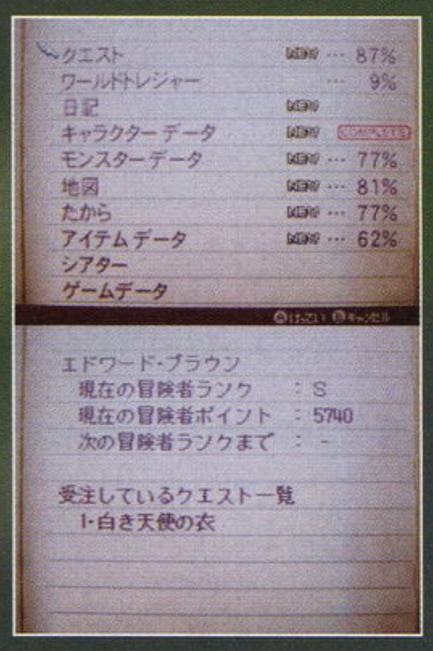
在世界各地的“冒险者协会”能够接到很多委托任务，完成任务后除了会得到提升冒险家等级的AP奖励外，还能获得物品和金钱。由于其中大部分的任务都要在通关以后才会出现，所以建议玩家在通关一次后再来完成。

任务的注意事项

①角色的冒险家等级必须达到对应的任务级别才可接到任务，而提升冒险等级的办法就是多完成低级任务。

②任务一次只能接一个，完成后才能够再接新的任务。

③完成任务的顺序大体上都为到“协会接任务”→“和委托人对话”→“完成任务”→“和委托人对话”→“到协会领取奖励”几个步骤，具体可参考下面的任务列表。



キノコ大量发生

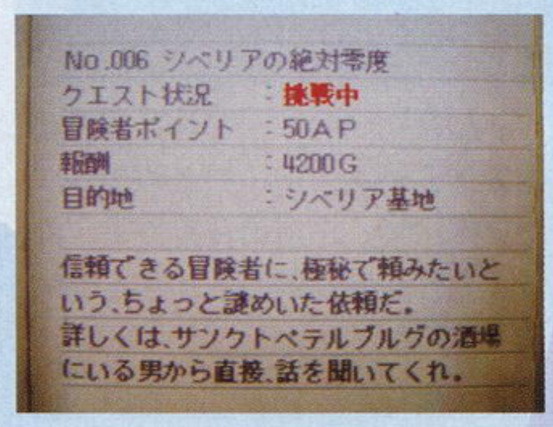
出现条件	バベルの塔剧情结束后
委托人	メルヴェイユ村古进左侧的村人
目的地	バベルの塔
报酬	40AP／3000G

一路上到バベルの塔4层，与右边区域的紫色蘑菇进行六连战。

D级任务

シベリアの绝对零度

出现条件	シベリア基地剧情完成后
委托人	サンクトペテルブルグ酒馆的军人
目的地	シベリア基地
报酬	50AP／4200G／青い大炮の设计图



与委托人对话后来到“シベリア基地”，一直前进到菲奥娜初次被拐走的地方可以看见一个宝箱，靠近后发生BOSS战(注意这个任务完成后要先回到サンクトペテルブルグ酒馆与委托人对话)。

E级任务

ネズミ扫讨作战

委托人	ライアン
目的地	ロンドン地下水道
报酬	20AP／2000G

与ロンドン桥头的ライアン对话后进入下水道，路上会出现老鼠，将其消灭后一路前进遇到BOSS，它的实力很弱，轻松搞定后收工。

大切な忘れ物

出现条件	バベルの塔剧情后
委托人	デズモンド
目的地	バベルの塔
报酬	40AP／4000G

先与主角家外左边的贵妇人对话。一路上到バベルの塔4层，在左边的地上调查发光点即可。

思い出の指轮

出现条件	ピラミッド剧情结束后
委托人	ロンドン水池旁边的バメラ
目的地	ピラミッド
报酬	30AP／3500G

与ロンドン水池旁边的贵妇人对话后前往ピラミッド，在地图1层右边的房间内找到指轮(地上的发光点)。

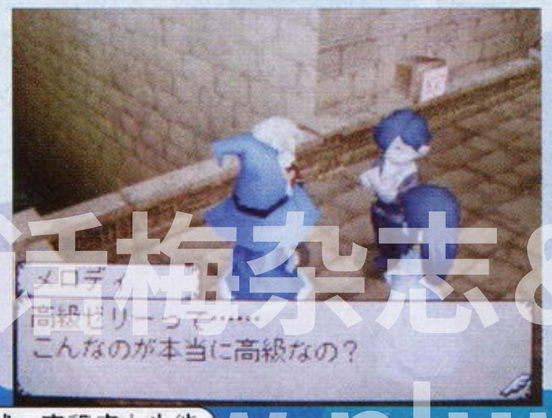
おじいさんの愿い

出现条件	エテルナ矿山剧情后
委托人	ロンドン酒场右下角的老爷爷
目的地	エテルナ矿山
报酬	30AP／2500G

在エテルナ矿山第二个分叉点向下走进入东部采掘区，打倒最右边房间的蜜蜂BOSS即可取得“活力の蜜”。敌人的攻击力在前期有点高，建议后期再来挑战。

幻の食材

出现条件	バベルの塔剧情结束后
委托人	ロンドン宿屋的厨师
报酬	60AP／4500G



先到ロンドン宿屋2楼与料理人对话开始寻找食材：①先到“ロンドン地下水道”的记录点附近打倒老鼠后获得“月のしっぽ”；②到“バベルの塔”2楼的转角处打倒怪物获得“高级ゼリー”；③“ピラミッド”1楼的右边房间处打倒蜘蛛获得“夜くもの糸”；④“エテルナ矿山”的东部采掘区打倒蘑菇怪获得“高浓度孢子”，全部取得后回宿屋交给料理人，再回协会领取报酬。

最强的飞空艇 完成A级任务“冰の塔”可以获得最强的幻之飞空艇スレイプニール，虽然一定程度上也能提升飞空艇的生存率，不过任务的高难度和三层高空的无耻敌人还是我方最大的威胁。

攻略杂志&3DM SMV www.plumbook.cn

赏金首をさがして

出现条件	デリー剧情完成后
委托人	酒场的女性
目的地	エテルナ矿山
报酬	60AP／5000G

先与“デリー”酒场的女性对话，得知她的围巾被老鼠偷了，接着去“エテルナ矿山”在大采掘区最里面的房间打倒BOSS后取回围巾（スカーフ）还给她。

ドラゴン退治

出现条件	ニルヴァナ宫剧情结束后
委托人	デリー最右上方的村民
目的地	ニルヴァナ宫二层上空
报酬	70AP／5500G／龙のガンの设计图

与“デリー”最右上方的村民对话后得知现在是一年一度的神龙挑战日，出门后在“ニルヴァナ宫”的二层空中开始强制战斗。

失われた过去

出现条件	通关后
委托人	マギ
目的地	エテルナ矿山
报酬	200AP／6000G

先到“ロンドン”王立博物馆与マギ对话，之后前往“エテルナ矿山”从第一个分支点一直向下走到达东部采掘区，再从另一个出口出去

调查尽头的发光点，最后返回博物馆和マギ对话。

迷子のペット

出现条件	能够进入三层高空后
委托人	スカーレット姐妹
目的地	カイロ上空
报酬	100AP／7000G

先到“サンクトペテルブルグ”酒馆找两姐妹对话，得知她们的宠物龙飞走了，一路赶到“カイロ”上

空可以发现飞龙，将其击败后再回去向两姐妹报告。

B级任务

富士の遗产

出现条件	通关后
目的地	富士山基地
报酬	150AP／黒うるしの铠

一路向下到达基地2层的独立房间内发生BOSS战，胜利后获得“黒うるしの铠”完成任务。

アトランティスの财宝

出现条件	完成アトランティス事件后
目的地	アトランティス
报酬	160AP／フレイムベスト

进入到中央的大圣堂打倒BOSS即可完成任务。

アクロポリスの秘宝

出现条件	通关后
目的地	アクロポリス
报酬	260G／アシリアのレンズ

一路前进至记录点右边的房间发生BOSS战，敌人的HP比较高，不过圣属性魔法对其有特效，胜利后获得的道具可以鉴定出“アシリアのレンズ”。

暗からの挑战状

出现条件	发现レムリア迷宫后
委托人	ソクラテス
目的地	レムリア迷宫
报酬	80AP／8000G

“レムリア迷宫”位于“ケープタウン”的左上方，建议在一层高空下搜索，这样才能看到。与门口的委托人对话，接着前往迷宫最深处的“暗の斗技场”与幽灵战斗，这次一共有9场战斗，不过难度都很低，完成后再与委托人对话。

消えた局长

出现条件	通关后
委托人	シャーリー
目的地	トゥームチャベル
报酬	460AP／5500G

前往“王立调查局”与シャーリー对话得知局长失踪了，之后回家找父亲得到情报赶往“トゥームチャベル”找到局长即可。

C级任务

神殿で宝探し

出现条件	龙の祠剧情结束后
目的地	タブレット神殿
报酬	1180AP／水晶のドクロ

前往“タブレット神殿”调查遗迹外的大石头，右边最上方角落里的就是宝物，注意调查错误会发生战斗，完成后可以将宝物鉴定得到“水晶のドクロ”。

远い日の约束

出现条件	デズモンド
目的地	エルドラド
报酬	140AP／4000G

与“リオデジャネイロ”飞空艇港口的老爷爷对话后将其带到“黄金乡エルドラド”，在“黄金の广场”上遇到老爷爷去世妻子的幽灵，剧情过后再将其送回“ロンドン”即可。

エルドラドの秘宝

出现条件	完成エルドラド剧情后
目的地	エルドラド
报酬	130AP／幻影のプリズム

前往“黄金乡エルドラド”最里面左侧的“黄金の圣堂”中调查宝箱开始BOSS战，胜利后获得的道具可以鉴定。

ギルバートの极密任务

出现条件	通关后
委托人	ギルバート
目的地	テオティワカン
报酬	190AP／4500G

接到任务后先回家和父亲对话，之后前往新的迷宫“テオティワカン”（位于ニューヨーク的左边）。迷宫中要先开启太阳和月亮洞穴的机关，再抵达洞穴最深处开始ＢＯＳＳ战。注意这个BOSS的HP大概有4000到5000左右，开战前最好存一下记录，胜利之后回家将“飞龙の牙”交给父亲即可。

レムリアの秘宝

出现条件	发现レムリア迷宫后
委托人	酒场的大叔
目的地	レムリア迷宫
报酬	90AP／龙の宝玉の设计图

先到“东京”的酒场和右上角的大叔对话，再回到“レムリア迷宫”中“死者の迷宫”右上角打倒BOSS即可。

飞空艇的技能

首推菲奥娜的“リペアフォース”回复技能，通常在10级的情况下，一次能够完全回复飞空艇的耐久值；其次是菲奥娜的“ガードシールド”和艾迪的“パワーブースト”提升攻防技能，满级的情况下能够大幅度提高飞空艇的作战能力。

请勿转载&3DM-SMV

A级任务

天空の主からの挑战

出现条件	通关后
委托人	ドラコン
目的地	タブレット神殿
报酬	170AP／龙の证

难度比较高的任务，事先要买足飞船的回复药，飞空艇的技能也要尽量提升等级，准备好后前往“タブレット神殿”在高空第三层的状态下开始空中三连战。前面两场战斗难度不高，最后的BOSS伤害在300左右，一定要加好能力和它慢慢磨，胜利后得到“龙の证”。

荣光への道

出现条件	通关后
委托人	ギルバート
目的地	バベルの塔
报酬	240AP／4500G

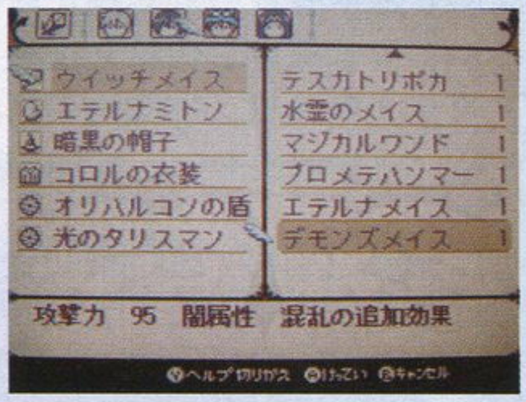
来到“バベルの塔”可以听到老爸的声音，一路上到最顶层开始最后的考验，胜利后他终于承认主角是一流的冒险家，之后回协会报告即可。

ニルヴァナ宮の秘宝

出现条件	通关后
目的地	ニルヴァナ宮
报酬	280AP／クロノスギア

前往“ニルヴァナ宮”的右上角打倒BOSS即可(注意不用进入迷宫)，圣属性的攻击对它有特效，胜利后获得帕德的强力武器。

エテルナ矿山の秘宝



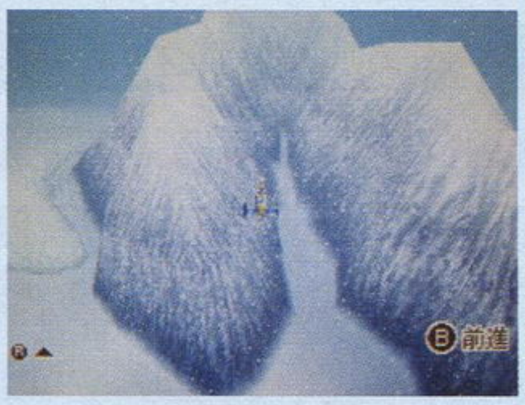
出现条件	通关后
目的地	エテルナ矿山
报酬	300AP／デモンズメイス

在“エテルナ矿山”的大采掘所最右边可以遇到它，除了HP较多外，注意回复并不难获胜，胜利后获得梅乐迪的强力武器。

シベリアの宝石

出现条件	通关后
目的地	サンクトペテルブルグ
报酬	380AP／キレイな宝石

注意游戏中任务的提示是错误的，真正的目的地是在“サンクトペテルブルグ”正上方的山缝里，开着飞船进去就能遇到BOSS。敌人的异常状态攻击比较恶心，而且还会不断叠加，所以一旦中招就要及时回复，胜利后的宝石可以鉴定为“ナイルの泪”。



地下洞窟の设计图

出现条件	通关后
目的地	テオティワカン
报酬	420AP／古き大盾の设计图

在“地底の大瀑布”区域最左上方的洞穴内打倒BOSS获得设计图即可。

冰の塔

出现条件	通关后
目的地	月の塔
报酬	440AP

目前为止最难的任务，目的地“月の塔”位于北极海附近(在世界地图正上方偏左一点的位置)。这里的敌人非常强，没有80级以上来基本是送死的份，塔内需要依靠传送点前进，具体方法为：在1层进入左边的传送点传送到2层切换开关为红色；回到1楼进入右边的传送点一路传送到3楼；在3楼后先进入左边的传送点切换机关，接着利用右边的传送点切换机关到达5楼；从5楼正中的传送点进入6楼；从6楼左右两个传送点分别切换机关打开另外两个传送点的门；从6楼左边的传送点到达8 楼(右边是死路)，经过记录点后到达顶层开始BOSS战。敌人的HP有30000，攻击力强劲不说，HP不足时还会使用“太古の光”对我方全体造成500左右的伤害，胜利后进入小门内可以获得幻之飞空艇“スレイプニール”。

S级任务

箱舟が残したもの

出现条件	通关后
目的地	アララト山
报酬	320AP／太阳の剑

接到任务后从“アララト山”前往至箱舟最下层的大圣堂即可找到ＢＯＳＳ，敌人的ＨＰ高达48000，不过由于只会单体攻击，所以解决它只是时间问题，胜利后获得艾迪的强力武器。

ムー大陆の记忆

出现条件	完成ムー的分支事件后
目的地	ムー
报酬	340AP／白き圣杖

一路前进到神殿的入口前发生BOSS战，胜利后可以获得菲奥娜的强力武器。

龙の证を持つ物

出现条件	完成天空の主からの挑战后
委托人	神龙ノエル
目的地	タブレット神殿
报酬	500AP／5000G

飞到高空三层在“ニューヨーク”附近找到神龙的朋友(注意找到之后不能存档，但可以进行回复，否则再关闭菜单它就不见了)。敌人的攻击可造成200左右的伤害，仍然需要准备足够的回复药，胜利后还要再打它一次，最后返回“タブレット神殿”向神龙报告。

黒き悪魔の衣

出现条件	冰の塔任务完成后
目的地	月の塔
报酬	480AP／小恶魔のまとい

先按原路到达“月の塔”6楼再进入左上的传送点切换机关为红色，回到6楼进入右下的传送点后直接遭遇ＢＯＳＳ。敌人的ＨＰ有49000，仍然是场持久战，胜利后获得梅乐迪的小恶魔服装。

白き悪魔の衣

出现条件	冰の塔任务完成后
目的地	バビロンの空中庭院
报酬	480AP／天使のドレス

S级的最终任务，目的地位于“月の塔”的正上方，需要升到第三层高空才能看到。迷宫中的敌人都是BOSS级的，运气不好还会遇到隐藏迷宫的BOSS，所以没有练级的嗜好还是不要在杂兵战中浪费太多的时间。一路前进即可到达BOSS处，除了99999的最高HP外，即便是在我方满级的情况下，它的单体攻击伤害也可造成300以上的伤害，全体暗属性魔法更是能轻松突破400。另外敌人的魔防比较高，还会使用魔法反弹，所以推荐2名男性角色主攻，梅乐迪和菲奥娜专心负责回复和辅助(笔者全员99级和它耗了半小时才获胜)，胜利后获得菲奥娜的天使换装。

麻烦的空中战 帕德的“ノーマーク”技能可以在一定时间内使遇敌率大幅下降，而且效果在空中移动时也同样有效，有需要的玩家一定要多加利用。

www.plumbook.cn

特别事件

《动物之森》的世界是和现实世界一样不停发生变化的，和现实生活一样，每到特定的日子里会有特别的事件发生，下面就为大家公开这些事件的发生日期，当然了，除此之外还有一些随机发生的事件与季节事件，都会在公告牌上通知给大家，在这里就不再列出了。

特别事件日程表

时间	事件	备注
每周六20：00之后	K．K．Slider演唱会	咖啡屋中有流浪吉他演奏家K．K．Slider的演唱会现场
每周日早上	山猪婆婆	早上06：00～中午12：00之间，村里会出现背着萝卜前来贩卖的山猪婆婆。
8月和12月以外，每月的第4个周日 1、3、5、11月的第3个周六12：00～18：00	跳蚤市场	可以和村里的居民进行买卖，卖掉自己不用的东西
2、4、10、12月的第2个周六12：00～18：00	钓鱼大会	与村民竞争钓鱼，钓到的鱼最大的人可以得到奖品
6～9月的第3个周六12：00～18：00	捕虫大会	与村民竞争捕虫
8月的所有周日	夏季焰火大会	–

新要素 Wii Speak

Wii Speak可以通过两种方法购买，一是购买整合了Wii Speak的《动物之森城市人》，另一个就是直接购买。拿到Wii Speak后，将其中的一端如图所示放置在Wii的感应条上并连接USB接口便可以使用，Wii Speak的功能就是让玩家实现在游戏中与其他玩家语音聊天等互动，最多可以支持4台Wii同时参与聊天。当然了，如果没有购买Wii Speak，在本作中也有交流的方法，就是使用聊天界面中的键盘与其他玩家进行交流，相信很多人都会情不自禁地选择拼音吧……

新要素 拍照功能

拍照功能也是本作中新增的一大要素，玩家在游戏中的任何时候都可以按下1键拍照，之后再进入菜单将拍下的照片存入SD卡即可，之后还可以通过Wii的Wi-Fi功能将照片传给朋友一共分享，也可以记录下游戏中快乐的一刻随时回味，不过要注意的是，按下1键虽然随时都可拍照，但是每拍一张照片就会将之前拍下的照片覆盖，所以要记得随时储存进SD卡中，否则就要白辛苦一场了。

▶看到猫头鹰馆长正在打鼾？赶紧拍照留念吧。

新要素 城市生活一览

▲在剧场看演出还可以学会一些有用的表情。

本作中最吸引人的要素除了Wii Speak之外，当然就是新加入的城市了，在游戏的巴士站乘上巴士后就可以来到城市，和可以让四个玩家通过联机聚到一起的村庄不同，城市是只能供一个玩家前往的地方，相应的，城市里也有许多之前不曾见过的有趣店铺，甚至还有传说中的秘密通道可以通向我们所不知道的地方（只要在晚上8点后进城，就有一定可能看到城市最右边被橙色路障挡住的地方可以进入，进入之后就可以见到地鼠并得到它送的银铲子）。

格雷西与格雷丝

在这里可以买到村子里服装店“格雷丝”中买不到的家具、洋装、饰品等物，店中会出现名叫凯特的新角色，这家商店中的商品是固定的，每季（也就是三个月）会更换一次。

占卜屋

系列中首次加入的占卜屋，在占卜屋中可以占卜今天的运势、与在意的人的性格相合度。根据占卜的结果，玩家当天的运气和与在意的人的性格相合度会产生变化。

运气好的影响：其他居民变得坦率，得到礼物率提升。

运气坏的影响：其他居民变得冷漠。

性格相合度好的影响：与其他居民的关系变好。

性格相合度坏的影线：与其他居民的关系变坏。

美容沙龙

可以在这里改变人物的发型和化妆，也可以在这里设定自己的Mii形象，之后就可以在游戏中使用Mii形象了。

拍卖行

在这里可以进行道具的拍卖，还可以投标购买被拍卖的物品。

剧场

进入剧场一次需要800贝露，剧院里的剧目每星期都会更换，玩家在剧场中看秀的时候还可以做出鼓掌等动作与舞台上的演员互动。

HRA本部

HRA（快乐屋协会）是一家对玩家的房间布置做出评分的机构，在之前的作品中它们都通过信件与玩家进行联系，这一次终于可以亲眼见到HRA本部了，对老玩家来说应该是件相当值得高兴的事吧。另外，HRA本部每隔一段时间就会制定一个房屋布置的主题，在这个主题竞赛中取胜的人的房屋还会在本部中得到展示。

擦鞋店

消费500贝露便可擦鞋，擦完之后可以提高别人的印象值。

家具店

狐狸经营的会员制家具店，店里有许多新奇的物品，入会需要交纳3000贝露的入会金，此后会收到记有密码的信函，只有通过密码才能在这家店里购买东西。

气球屋

海象经营的气球屋，会赠送玩家气球和肥皂泡沫。

动物之森快速赚钱大法

如果你是初次来到动物之森的玩家，面对着无良商人狸猫强行推销给自己的小破屋的巨额贷款一定会感到非常愤怒，不过这一点小钱其实根本不是什么问题，因为我们有各种经过了实践的赚钱大法可以让你快速发家致富并盖起两层小洋楼，只要你按照下面所说的赚钱大法，本着不怕苦不怕累的精神履行到底，那么成为村子里的大地主指日可待！

▲有时天上会有礼物飞过，用弹弓打下来也是赚钱的一种方法。

方法1．倒卖水果

村子里到处都有水果，摇一摇树就能拿到大把，而且固定三天后就可以长出来，可以说是相当稳定的收入。当然了，自己村子的特产水果肯定价格抬不上去，所以最好的方法还是和朋友通过Wi-Fi交换水果资源，《动物之森》的水果一共有6种：柑橘、苹果、蜜桃、梨子、椰子、樱桃，玩家的村庄则是随机分派的一种，如果自己村子的特产水果是柑桔，朋友村子的是蜜桃，那么将蜜桃带回自己的村子卖可是能卖到一个好价格的喔。只要我们将这些外来水果种到地里养大，慢慢发展出一片果园，就可以过着每天坐享其成的生活了。另外，有时候在海边也能捡到被风刮来的椰子，刨个坑埋了也是可以发展成一颗椰子树的。

方法2．炒萝卜

和现实世界一样，《动物之森》中也可以炒股，这个股票就是萝卜。每个星期天的上午，山猪婆婆都会抱着萝卜来村子里兜卖，抓紧时间以低价购入一大堆（90～110贝露之间应该就算是低价了）。在接下来的一个星期里，萝卜的价格会发生很多次变化，当价格涨到一定的时候就可以全部抛售出去，可是一瞬间就可以赚回大笔钱的方法喔。当然了，由于游戏里炒的是萝卜，所以放得太久就会烂掉，最好还是在一个星期之内卖掉吧。

方法3．靠山吃山

在《动物之森》中赚钱的方法有很多，像是钓鱼、抓虫、在海边捡贝壳、摇树（树上有时会掉下100贝露的钱袋或家具）、挖化石之后都可以拿到狸猫商店里去卖，化石的价格可以说是比较高的，不过可惜一天能挖到的数量并不多。

方法4．资源回收

除了将大自然的东西占为己有之外，还可以将别人不要的东西也回收利用一下，村里有两个可以回收物品的地方，一是邮局的回收箱，动物们丢弃的家具、服装、信纸等东西都可以在这里找到，另一个是门卫Booker先生，他会收集别人遗失的东西，我们可以全部认领回来，转眼之间就尽赚不少银子呢！

方法5．敲石头

用铲子敲击一些石头可以敲出钱袋，在一定的时间内钱袋会按照成倍的数量递增，也是非常不错的赚钱方法，不过每次敲击玩家都会向后退一步，大幅降低效率，所以可以在身后挖几个坑阻止后退之后再开始敲击。

www.plumbook.cn

《啪嗒嘭2》初期攻略

11月13号，在人气PSP音乐游戏《啪嗒嘭2》推出的前两周，SCE通过PSN放出了本作的体验版。这个体验版是我所玩过的最厚道的体验版，没有之一！我在这个试玩版上花去了十几个小时，也没有挖掘出它全部的秘密。游戏不仅放出了流程初期的八个关卡，而且游戏系统非常细致和完整，基本上没有保留。如果不考虑八关之后还有四十个左右的主线和分支关卡，我们完全可以把它当成一个系统测试版来体验。让玩家放心的是，体验版的存档可以用于正式版，这让十几个小时的努力不至于白费，这也是我敢把这篇“特快”称之为“初期攻略”的原因。考虑到杂志出版周期与游戏发售时间的冲突，以及《啪嗒嘭2》系统的多样性与复杂性，我觉得有必要先行一步制作这个初期攻略，而下期的完整攻略中自然也会略去这部分内容。这种形式在UCG上比较少见，如果您对这样的形式有什么意见，请与我们及时交流。

文 胜负师 美编 NINA

啪嗒嘭2	SCE	音乐
PSP	PATAPON 2 DONCHAKA	日版
	2008年11月27日 1～4人	4980日元
	对应网络下载（3800日元）	对应玩家年龄：全年龄

系统初探

基本操作

《啪嗒嘭》的操作十分特别，□、○、△、×四个键分别对应PATA、PON、CHAKA、DON四种鼓点，每四个固定的鼓点可组合成一条指令，控制啪嗒嘭士兵完成各种动作，指令会随游戏流程增加，其他操作仅有左右方向用于镜头移动，可观察画面前后的情况。注意，指令一定要按照固定的四拍子节奏来输入，画面外围有一个闪烁的白框，这其实就是节奏的提示，白框闪一次即为一拍。（指令表中的每一个符号表示半拍，“·”表示空半拍）输入正确指令后，接下来四拍是士兵的行动时间，此时不要按键，不然士兵的动作会被中断。士兵行动完成后成功输入下一指令条，就能形成连锁（COMBO），而游戏的基本进行方式即为“输入四拍指令，停四拍，再输入四拍，再停四拍……”。

试玩版中共有前进、攻击、防御三种指令，前作中还有疾退、蓄力、祈祷三种指令，但指令是否变化，是否有新指令尚未判明，因此这里只列出前三条指令。

命令	指令
前进	□·□·□·○·
攻击	○·○·□·○·
警戒	△·△·□·○·

FEVER系统

在正常状态下，当达到10连锁时就会进入FEVER状态，此后连击数不再上升，只要不中断就会一直保持FEVER状态。从3连锁开始，如果能够按出完美节奏，即鼓点音效饱满有回声，就可以提前进入FEVER状态。FEVER时的攻击大幅强化，同时还是使用祈祷或必杀技的前提条件，是游戏中重要的系统。在离敌人较远处时，使用除前进和祈祷外的指令，在达到FEVER状态后再对敌人发起攻击，是十分常用的战术。另外，本作还增加了警示系统，即玩家指令输入节奏不稳、有一些小失误时，会有提示音，而FEVER字样的旁边也会出现骷髅标志，而不是像前作那样一下子中断FEVER，只要下一个指令输入正确，那么FEVER状态还可以保持下去。

继承存档

《啪嗒嘭2》可以继承前作的存档，在试玩版中也是如此。继承的内容包括玩家在前作中所起的名字，所有的金钱，和所有的素材。而装备、士兵等级等更重要的内容并不会继承。因为本作新增了素材的种类，并有更高级的素材存在，而游戏中金钱并不会太缺，所以继承存档的优势仅在游戏初期可以少花一点时间刷老素材和赚钱，对游戏平衡性的影响不会太大。（注意：因为目前只有日文版的试玩版，所以只能继承日版存档，繁体中文版的存档没有用。另外，PSP的部分系统版本可能会造成存档读取错误的情况。）

英雄啪嗒嘭

英雄啪嗒嘭是本作新增的重要系统。英雄在游戏初期就会加入，是一个特别的作战单位，拥有多项一般士兵不具备的能力。

(1)英雄的兵种是不固定的，凡是已经制造的兵种以及技能树中已经进化的能力都可以选择，而等级也是随已进化的最高级别。

(2)不同兵种的英雄具有不同特性的必杀技，必杀技需要一项指令的四拍都完美输入才能发动，成功的话会有特殊音效，英雄头顶也会出现传说中勇者的英灵，只有连续完美输入指令，才能够连续使用必杀技，不然就会中断，对输入的准确度有一定要求。而必杀技的威力和作用巨大，因此稳健的操作在这一作中显得更为重要。

(3)英雄可以复活！当英雄的体力为0时，不会像一般士兵那样退却，而是会出现倒数读秒，冷却时间一到，英雄就又生龙活虎了。不过复活并不是万能的，死亡次数越多，复活所需的时间也就越长，当其他士兵都阵亡了，那英雄就不能复活了。而最麻烦的是遇上一些敌人或BOSS的一击必杀型攻击时（比如巨龙的吞食），那么英雄就无法复活了，会和其他士兵一样变成帽子。

(4)英雄的装备与各兵种的可装备物品相同，除此之外还可以装备特殊的面具。面具拥有各种特殊效果，比如增加体力上限、提升攻击速度、防止异常状态等等。面具只能在运蛋模式中取得。

部落与地图

除了战斗，玩家会在啪嗒嘭族部落活动。在部落中按L/R可选择设施或迷你游戏，SELECT键为存档，按START键可退回标题画面，进行难度设置或读档。

点击部落中的道标，可进入地图画面，选择前往的地点。地点上方的烤肉标志表示游戏内容为狩猎，剑表示是与敌方部落进行战斗，举重标志为挑战任务，城堡标志为攻城战，眼球表示BOSS战。攻城战和BOSS战重复挑战后等级会上升，敌人及BOSS的能力会提升。

在地图上还可以看到各地点的天气情况。下雨时部分地区的敌人或猎物配置会发生变化；刮风时弓箭的射程会受影响；雷雨天气会随机落雷，对敌我双方都会造成伤害力，且具有火属性；本作还增加了大雾天和大雪天，雾天能见度差，离敌人较近时才能发现他们，而下雪时会随机出现冻结效果，对冻结抗性不高的话会影响战力，一定要特别注意。

©Sony Computer Entertainment Inc.©Rollito/interrink.
www.plumbook.cn

星之卡比 极端超华丽 极端超厚道

原名：星のカービィ ウルトラスーパーデラックス
机种：NDS　类型：平台动作

阳光成员 香霖

本作是SFC版的移植作品，但SFC版在国内接触过的人比较少，所以也可作为完全的新作来对待。卡比系列最吸引人的要素之一就是其丰富多彩的变身能力，而本作的变身种类及技巧也是空前之多，并且还有独特的同伴系统，支持二人共斗，卡比的FANS一定不可错过。

变身、同伴系统

●通常状态下按B吸入敌人／物品后，按下X即可将敌人／物品咽下，如果敌人／物品有特殊能力的话卡比即可复制它的能力（变身）。

●如果同时吸入两个有不同变身能力的敌人／道具，即可在所有变身能力中随机获得一种，可用这种方法来得到某些稀有变身。

●已变身且无同伴时按X，即可召唤出CPU（或2P）控制的同伴，同时卡比回到通常状态。

●未变身但有同伴时按X，可使同伴变回道具状态，吸入此道具可再次变身。

●有变身且有同伴时按X，抛弃自己的能力，投出变身道具，同伴接触到此道具可立即变身。

●同伴HP减为0后，死前会全身着火乱蹦乱跳一阵，此时如果碰到任何能变身的东西都会自动变身，并且HP全回复。

●卡比或同伴吃到回复道具后，迅速接触另一人，即可使另一人得到等量的回复（无敌效果也可）。

●在空中踩在同伴的头上时按住上可以跳得很高。

●有使用次数限制的变身无法叫出同伴。

●同伴是车轮时，卡比跳上去后可以骑在同伴背上，这个状态下可以在冲刺中跳跃。按上＋跳可以跳下来。

●同伴离卡比过远时会被自动召唤回卡比身边。

●同伴在水中时能力不受影响。

●卡比在空中飞的时候也可以吊着同伴一起飞。

金属骑士操作

能操纵系列人气BOSS金属骑士是这个模式的一大亮点。其操作与剑士变身基本相同，不过有特殊的触摸屏系统。

此模式下消灭敌人即可获得点数（最多储存50点），按后触摸下屏即可消耗点数发动相应能力。

召唤同伴（剑士）：消耗2点，与X键效果相同。

加速：消耗8点，大幅提升金属骑士的速度，冲刺中使出的突刺攻击距离也会增长，通常在赶路时用。

回复：消耗10点，自己和同伴的HP全回复。

旋风攻击：消耗30点，超强力的全屏攻击，建议在BOSS战前存够30点后对BOSS使用，中BOSS甚至可以一击必杀。

战斗的一些技巧

本作斗技场模式就一共有3种，也算是一个重点了，因此特别提一些对BOSS的战斗技巧。

远程攻击：因为斗技场模式的回复道具非常有限，所以不仅要求快，更要求稳。小飞标连射磨血什么的，虽然毫无技术含量，但离BOSS越远越安全总是没错的。

防御：本作中防御很重要，能大幅减轻自身所受伤害，对一些回避困难的攻击一定要及时防御。不过有些攻击无法防御要注意。

无敌时间：很多攻击过程中都是全身无敌的，如许多冲刺攻击，攻防一体，善用无敌时间来躲避攻击也是很重要的。

无变身时的作战方法：变身被打掉后并不代表着只能坐以待毙了，可以吸各种东西后吐星星来反击，而且攻击力还很高。可以吸的东西包括BOSS砸地砸出的星星和各种能用普通攻击打掉的飞行道具。另外BOSS战时基本也都会出现一些能用来变身的道具，及时变身召唤同伴也是一种战法。

投技：投技在本作中非常强，不仅发动过程中全身无敌（仅在收招时有一点硬直），而且有着极高的威力，并且对投技发动的过程中砸到的其他敌人也能造成同等伤害。BOSS战时即可使用投技BOSS对进行间接攻击（凡是能吸进嘴里的东西都能对其使用投技），有很高的伤害输出，用得好甚至可以秒杀BOSS（例如用忍者对付大鸟）。

最强变身：石头！石头有着很高的攻击力以及石头状态下无限的无敌时间，保守战法天下无敌。实在打不过真斗技场的人可以考虑全程石头，平时进入无敌状态躲避攻击，同时不断找机会磨血，胜利只是时间问题。

最后的CG

完成度100%后，游戏仍然没有完美，你会发现CG鉴赏模式下还缺最后一段CG没有获得，其获得方法就是同伴斗技场全员通关（单人双人均可，选人画面时头像上有个金币就说明已经通过了）。对部分能力较弱的同伴来说确实难度较高，不过对于已经通了真斗技场的诸位也不算什么了吧，努力吧诸君！

最稀有的变身能力

在真斗技场的最终BOSS战时可从BOSS的一招攻击吸得能力“刷漆工”，只此一家，别无分店，想收集变身造型的玩家不要错过了。

乐克乐克2

原名：LocoRoco2
机种：PSP　类型：动作

圆滚滚胖嘟嘟粉可爱，滑溜溜柔软软萌掉渣

游戏的物理引擎依旧出色，所以要想拿到稀有物品还需要好好考虑一下速度、惯性和重力的影响。比起上作此次游戏加入了更加丰富的内容，多样的关卡、众多的小游戏、改良的MIUMIU HOUSE和明信片功能都让游戏趣味十足。另外，如果你的女友还在反对你打游戏，那就赶快把本作介绍给她把她也变成玩家吧！

阳光成员 依然盆盂

全小游戏说明

Biu Biu小人驾驶超大的起重机。

● **BuiBui BwoooooN！：**位于绿色山丘上方，驾驶小飞机进行横板射击游戏，在受到攻击或撞向敌机时我方不会受到伤害，但飞机后的乐克乐克受到攻击会减少。

● **Nyokki NyoNyokki：**位于黄色山丘刺猬右边，根据屏幕按键提示进行“打老鼠”游戏，打到乐克乐克加时间和分数，黑色的Moja可以连续敲打。

● **Loco Race：**位于红色山丘枫树下，选择一个乐克乐克进行赛跑比赛。

● **Chuppa Chuppa：**位于棕色山丘月亮下，控制力度发射被吸住的乐克乐克并不受到伤害，得到道具后（最多三个）发射到猫头鹰尾巴上即可安全退出。

● **MiuMiu Crane：**位于红色山丘海洋处，控制起重机进行夹娃娃游戏，夹到的乐克乐克越大得到的道具越多，在起重机下降的过程中还可以用十字键控制方向。另外，一直玩的话可以不定时使用红色的

● **Loco Rider：**位于Miu Miu山丘，类似小时候玩的“斗鸡”，方法是按住○蓄力再用摇杆控制方向松开○后将对手弹到黑色的刺上，当对手的乐克乐克数降为零或是在规定时间内自己乐克乐克数多于对手时胜利，可四人联机。

● **Miu Miu House：**位于Miu Miu山丘，利用获得的素材为解救出来的Miu Miu们改造房屋。

● **Loco Stamp：**位于Miu Miu山丘，将收集到的各类图标贴在明信片上对应的缺失部分或者将这些图标随意印在提供的自定义明信片上。另外，还可将PSP中的图片用这些图标进行编辑。

难点说明

● **风穴：**当没有路前进的时候看看四周有没有很小的一个凹下去的孔，将乐克乐克移动到该孔旁边不动就会被吸进去开启新的道路。

● **变小：**变小的时候可以通过一些很小的通路，另外在困于某种容器的时候变小也会开启新的道路。

● **变形：**有的道路只有特定形状的乐克乐克才能通过，这时只需要被附近的猫头鹰嚼一下即可，之后遇到水会复原。

● **唱歌：**本作中同样采取用乐克乐克的歌声来唤醒熟睡中的动物和物体，靠近他们身边不动即可开始唱歌，方式为完成一个标有音符的小游戏，但需要注意的是唤醒他们需要达到要求的乐克乐克数。

● **尾巴Moja：**游戏中有一种敌人有长长的尾巴，需要咬住他的尾巴后快速的同时连按R和L键扯断尾巴。另外，墙上有时候会有支出来的黑色东西，咬住后同样使用该方法就能拔出一个小人得到道具。

● **Moja大王：**很大的一个黑色怪物，首先要不断的跳起攻击Moja大王身体消灭到它身上三个扔东西的小人，建议不要提前跳，等它来咬你的时候再攻击，之后咬住它的尾巴扯断即可。

● **Moja女王：**消灭方法是当她一边的嘴唇翘起来的时候过去攻击她的眼睛，注意她放出来的怪物和不断倾斜的嘴巴。

● **隐藏场景：**想救出每关的三个MIU MIU小人，拿到二十个乐克乐克种子和取得稀有道具就必须探索全部的隐藏场景。这些场景在走主道的时候是看不见的，只有在靠近它们的入口的时候才能显现出来。这些隐藏的场景有一个共同点，就是基本分布在很厚的墙体内，并在入口处有一个很明显但是弧度不大的凹陷。但有的隐藏场景相当隐蔽，比如在屏幕最上方的隐藏场景就只有通过弹跳机关或者是在弧形场景内荡起后快速冲向顶部才能进入，有的入口处还有障碍物，需要多次撞击后才能进入。

www.plumbook.cn

孤岛惊魂2 做一个佣兵，揭露非洲战争中的阴谋

看到游戏名字的玩家可不要把本作和《孤岛危机》(戏称“显卡危机”)搞混了。PC 上的《孤岛危机》在画面上可谓出尽了风头，而同为育碧蒙特利尔工作室开发的“《孤岛惊魂》系列”在画面上自然也不差，尤其是光影效果堪称一绝。在本作中，制作公司尽了最大的努力展示出了一部非洲雇佣兵的“血泪史”，为此甚至去非洲当地进行了录音工作。如果你对非洲有爱，如果你对 FPS 有爱，如果你对雇佣兵有爱，那就不用犹豫了！

阳光成员 黑X

原名	Far Cry 2		
机种	X360/PS3/PC	类型	主视角射击

游戏流程

游戏开始后有多名角色可供选择，无太大差异。另外玩家没有选择到的角色在游戏中可以遇到，会成为同伴。游戏初期提供了几个简单的任务，都有较详细的教学说明，让大家能够尽快熟悉游戏的操作。而完成最初几个固定任务后，玩家便进入了相对自由的时间。接任务，到指定地点完成任务，让人有点“非洲版《GTA》”的感觉。各组织的任务可以任意接，先后顺序无大影响。由于任务过程比较简单，所以这里本人从地图标示解说入手，为大家简单讲解一些游戏的要点和进行方式，希望能给各位读者带来帮助。

地图详解

Main Objective (主要任务)：红色任务是当前接到的主要任务。而推动游戏流程进行的任务便属于此类型，玩家一般可在 3 大阵营中接到该任务。

Buddy Mission (密友任务)：游戏中的密友任务除了在酒吧可以接到以外，有时会和一个主要任务同时出现，这时它往往是该主要任务的一个扩展与铺垫。遇到这种情况建议大家直接选择密友任务，这样一来可以提高与同伴的好感度，二来可以更轻松的完成主要任务。

Underground Objective(地下任务)：这是地下组织交给玩家的任务，随着流程地进行会不断地出现。另外当主角的急救药丸吃完时往往会出现该任务，建议第一时间完成。

Available Mission (可接任务点)：当游戏初期完了之后便会进入一个相对自由的时期，此时察看地图，凡是有“!”标示的地点都可以领取任务。当然你可以领取一些主线任务或者是一些其他分支任务。

Underground HQ (地下组织总部)：游戏中的 3 大阵营之一，其地点在游戏后期才会出现，玩家可以在这里领取一些主要任务。

APR HQ (APR 总部)：游戏中的 3 大阵营之一，与 UFLL 阵营同位于 Pala 镇内，玩家可以在这里领取一些主要任务。

UFLL HQ (UFLL 总部)：游戏中的 3 大阵营之一，与 APR 阵营同位语 Pala 镇内，玩家可以在这里领取一些主要任务。

Safehouse (安全小屋)：这个安全小屋是游戏中一个很重要的地方，游戏中在地图个点都有分布，玩家往往需要解决掉屋外的几名敌人才能占领小屋。小屋内可以进行弹药补给以及时间调整和存档，而后期更是可以给小屋升级。

Town (城镇)：在 Pala 里，记住这里是停火区，收起你的枪吧，不然会死的很惨。

Bus station (公交车站)：游戏中的地图场景还是比较大的，如果每个任务都自己驾车过去，那恐怕是心有余而力不足。这个公交车站的作用就是让你省去驾车的疲劳感，所以接到任务后观察一下地图附近有没有公交车可乘坐吧。可惜的是这车站的数量少的可怜，并且只能在几个站点之间移动。

Mike's/Marina Bar (码头 / 酒吧)：码头顾名思义就是坐船的地方，游戏中的河流也是四通八达，可以利用。而酒吧里可以结识很多同伴，并领取密友任务。

Weapon Shop (武器店)：游戏中需要经常出入的场所之一，起初玩家所能购买的武器很有限，只能通过完成武器店老板委托的任务才能解锁一些武器(注意武器店有“!”的标记的时候便可接任务)。玩家在这里可以购买改造枪支和装备，武器店的旁边就有货仓，购买的物品需要在货仓领取。

Guard Post (哨卡)：哨卡一般都有一定数量的敌人把守，并且一般周围都有各种补给和钻石。游戏中的哨卡共有 57 个，需要注意的是清光敌人后，要在该哨卡进行一次补给才会显示占领该哨卡。另外比较烦人的一点是清光一个关卡的所有敌人后经过一段时间，这些敌人又会复活。

Health Supplies (医疗补给)：就是可以领取回复试剂的地方，地图中这类地点相当多，基本不愁不够用。

Mounted Weapo (固定机枪)：机枪一般都在哨卡，所以用处不大。如果附近有敌人的话，这类机枪自然有使用价值。

Cellular Antenna (天线)：这是地图上一些类似于电线塔的地方，在这里可以接到一些诸如刺杀，窃听之类的任务。

Sniper Position (狙击点)：某些任务中需要使用狙击枪来干掉目标，这里便是任务的狙击点。

Ammo Pile (弹药补给)：哨卡等地的补给项目，可补充弹药等。

Explosive Pile (炸药点)：哨卡等地的特有爆炸物品，可以将其打爆炸，给敌人重创。

Fuel Pile (燃料点)：哨卡等地的特有燃料点，同样课将其打爆。

Vehicle (交通工具)：在某些任务中可以看到的交通工具。

Recovered Diamond (钻石回收点)：这个钻石回收点比较可惜的是只会在你获得钻石后才会显示，游戏中的钻石一般都隐藏在一些房间的箱子中，共有 221 个。

钻石王老五

在非洲这片土地，有种东西普遍被当作货币而在黑市流通，那就是“钻石”。游戏中也不例外，玩家购买枪支弹药等所需要的货币就是钻石。在游戏中打开地图时，附近的区域如果有钻石，右手的 GPRS 装置便会不停的闪绿灯，这时候让我们左右调整视角，当绿灯停止闪烁持续发光时，该朝向便有钻石。有时候藏有钻石的房间还是封闭的，这就需要我们炸开入口才能进去。去寻找钻石吧，猎人们！

实用建议三条

1、后期有些任务中敌人还是比较多，如果觉得苦手的话就可以把时间调到晚上，这个时间段敌人都比较傻，而且夜色也有助于我们上演一回“孤岛谍影”，偷偷摸摸的干掉这些敌人吧。

2、游戏中凡是捡了敌人的枪用，都很容易卡壳，建议在任务前确认一下手中的枪，最好换成从武器店仓库直接拿出来那种。

3、当准心靠近敌人附近时按下 LT，有自动锁定功能，然后稍作微调瞄准敌人头部打是远战的不二之选。而平时推荐武器仍然是“狙击枪”，配合火箭弹和手雷可以说是让敌人无所藏匿。

火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！
投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

侍道3	PS3 日版
原名	侍道3

赚钱秘技

首先去高种村的锻治屋找堂岛(弟弟)，随便买些道具然后把他砍倒，并回收刚才买道具所花的金钱，之后按开始键直接选择“天奈を去る”来结束游戏并存档。回到标题画面后再读取刚才那个存档来重新游戏，在游戏开始的时候选择“大丈夫とはいえないな……”或者“途の川が见えてきました……”来快速跳过事件，之后再去找堂岛(弟弟)，这次我们同样是花些钱后把他砍倒，这时玩家就会发现连同上周目在他身上花掉的钱会一并掉下，之后玩家只要重复上述步骤就可以在短时间内赚取金钱了。

注意：其实这个秘技应该说是游戏的 BUG，玩家在利用这个秘技的期间最好不要去高种村以外的地方，另外在对话选择希望按照上面推荐的选项来选择，不然从堂岛(弟弟)掉下来的金钱数会被重新刷新为正常值。

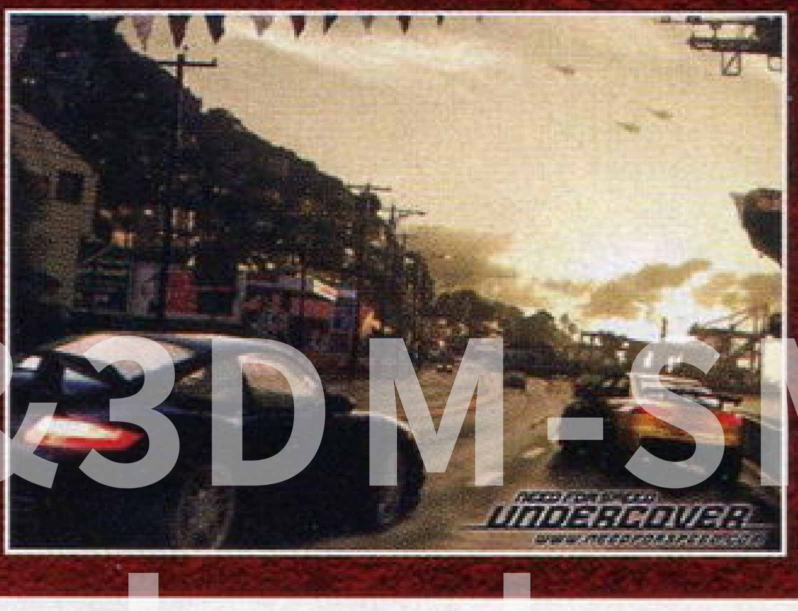
[提供者：SOLID]

中文游戏风向标

这半个月间，仍然有很多汉化小组用辛勤的劳动为我们玩家带来了不少值得一玩的游戏。不过似乎都是 NDS 平台的啊。比如动作角色扮演游戏《盗贼皇女》、模拟经营类游戏《牧场物语：养育你的小岛》、文字冒险类的《迷失蔚蓝 3》。还有上个月底刚推出的动作角色扮演游戏《AWAY 混乱迷宫》也推出了汉化版。可以说玩家们的选择还是相当丰富的。

值得一提的是在上期已经报道了推出过汉化版的《恶魔城 被夺走的刻印》近期推出了修订版，修正了部分文字的错误。恶魔城的玩家们记得更新一下吧。

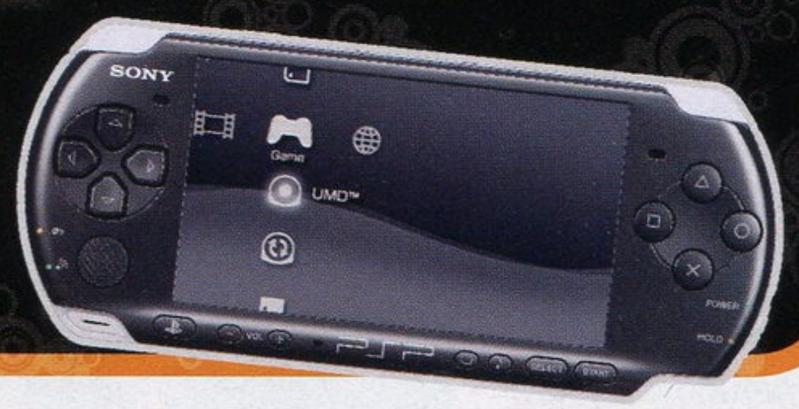
近日在官方的中文游戏方面也有两款可供挑选的，相信大家拿到杂志时，应该已经可以买到了。一款是老牌的竞速游戏《极品飞车 秘密行动》(官方中文版名为《极速快感：卧底风云》)，有 X360 版和 PS3 版两种选择。另一款则是强调在美丽的海底轻松玩赏、收集鱼类的 PS3 休闲冒险游戏《潜水员的假日 隐秘记录》(官方中文版名为《海洋假期 堡礁秘辛》)。



迁梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

掌中天地

栏目主持 | 火云



包罗掌中万象
遨游自制天地

近日两款掌机上都是破声不断，先是NDSi传出烧录卡已经出现的消息，然后就是PSP TA-088v3主板破解的消息，这些传闻对我们玩家来说无疑是有利的，如果属实，那么打算年末购入掌机的玩家就有了更多的选择。继《乐克乐克2》大幅度提前泄露之后，《无双大蛇魔王再临》也耐不住寂寞早早地来到玩家的面前，如此一来我们就不必为了这些游戏与《啪嗒嘭2》和《异说 最终幻想》都挤在一起发售而担心时间不够用了。

破解信息

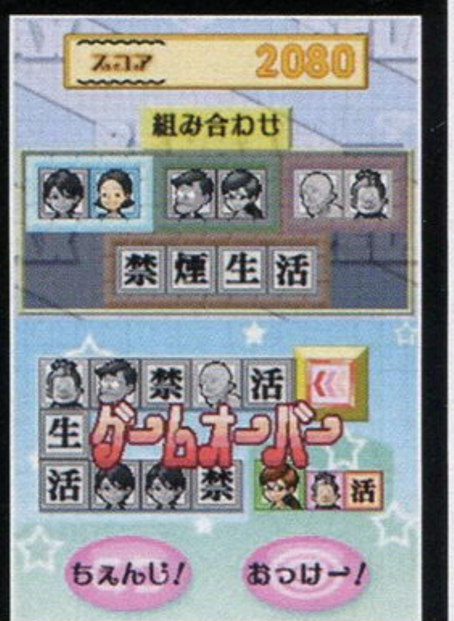
TA-088v3主板破解，PSP-3000破解在望？

近日Dark-Alex在他的博客上放出消息，Dark-Alex论坛的一位用户最终公布了部分破解TA-088v3的代码，虽然这只是不完整的代码，而且仍有一些函数缺失，但是毫无疑问这对迟迟没有破解的TA-088v3来说是一个天大的好消息，说不定不久之后DA就会放出TA-088v3主板的破解程序。不过在此之前DA也曾经声称索尼在新的主板内加了很多不必要的代码，所以给破解造成了一定难度，而这么快又有破解的消息传说，到底破解程序什么时候才能放出，看来我们还需要一段时间的耐心等待。

那么这是否意味着PSP-3000所使用的TA-090主板也有希望破解呢，恐怕目前还不得而知，不过如果有破解希望的话，突破口也许就在TA-088v3主板。能不能破解目前来看都是不确定因素，不过可以肯定的是近日TA-088v3主板的PSP-2000价格肯定会有所提升，说不定PSP-3000的价格也会抬头，近期有购机打算的玩家一定要擦亮眼睛了。另外，近日有商家打着PSP-3000破解的旗号，并演示从记忆棒中读取游戏，其实那些只是从PSN上下载的试玩版游戏，聪明的玩家千万不要上当了。

吸烟有害健康

吸烟的危害恐怕每个人都清楚，如果你是你个烟草爱好者，而又下决心准备在未来的一段时间内彻底戒掉自己的烟瘾，那么这款游戏绝对适合你。又或者你想劝自己的亲朋好友将这个恶习戒掉的话，那么不妨将自己的NDS借给他。《我的戒烟教练》就是这么一款游戏，不，从某种意义上来讲，这应该称得上是一款实用工具，用来将你的烟瘾戒掉的工具。本作是根据英国著名戒烟专家亚伦·卡尔所著的《简单戒烟法》而制作成的一款软件，它并不像许多教科书一样处处教导你吸烟的坏处是什么什么，为了家人健康你应该怎么怎么样诸如此类的人人都懂，但人人都不想做的事情。游戏是从各种心理暗示上来告诉你，“瘾”这个东西应该怎样根除，其中一个挖钻石的小游戏就生动地讲解了这个道理。如果你坚持将这款游戏玩下去，那么它在你的戒烟过程中绝对会起到积极的作用，祝你早日告别吞云吐雾的生活！



自制软件推荐

昔日华彩 NEOGEO

软件名称 MVSPSP

说起Capcom怎能不提起SNK，这个当年凭借着“《KOF》系列”、“《侍魂》系列”、“《饿狼传说》系列”和“《龙虎之拳》系列”等大量经典格斗游戏在国内玩家心中有崇高地位的厂商，虽然如今已经逐渐走向没落，但是“《KOF》系列”依然是许多国内格斗爱好者最爱。该模拟能够让玩家体验《KOF94》到《KOF2004》这十年间的全部作品，对于喜爱该系列的玩家来说，单凭这个就已经具有致命的杀伤力。况且在模拟器上我们还可以玩到“《合金弹头》系列”以及《1945》等经典的射击游戏，是无论如何都不能错过的街机模拟器之一。注意，该模拟器还支持联网对战哦！

实用度 ★★★★

重现Capcom经典

软件名称 CPS1PSP；CPS2PSP

当年的每一个街机厅几乎都会有Capcom的游戏，而Capcom的游戏也必然牢牢占据着“投币冠军”的位置。《街霸Ⅱ》、《吞食天地》、《名将》、《快打旋风》、《恐龙世纪》、《圆桌武士》等等，可以说如果你没在街机厅玩过老卡的游戏，那你等于根本就没去过街机厅。有了PSP之后，我们就可以通过掌机来重温当年的感动了，这两个模拟器几乎涵盖了所有Capcom当年的街机游戏，而且运行起来基本完美。最为重要的是该模拟器还支持两台以上的PSP进行联机双打，怎么样，是否已经有找回当年感觉的冲动了呢，那就赶快试一下吧！

实用度 ★★★★

为你的PSP游戏瘦身

软件名称 Yet Another Cso Compressor

现在动辄1G以上的PSP游戏是不是已经让你的记忆棒开始消化不良了呢？而那些大容量记忆棒的价格又让你望而生畏的话，你完全可以在PSP的ISO瘦身上想办法，PSP ISO压缩工具YACC（Yet Another Cso Compressor）就可以帮助你简单地完成IOS瘦身工作。目前的最新版本除了可以压缩CSO之外，还支持繁体中文，丰富的皮肤也让你有更多的选择。该工具的使用方法非常简单，我们只需要在工具界面中添加想要压缩ISO的路径，然后再给输出文件起个名字即可，在压缩的过程中还会显示ISO的压缩率。当然，我们也可以通过设置来完成一些其他的设定和操作。别忘了，该软件还支持批量转换，赶快将你的ISO拖去减肥吧！

实用度 ★★★★

www.plumbook.cn

Email 陈瑞瑶：看了贵编辑部的“机房”那么多电视挤在一起，编辑们玩游戏的时候一定很吵杂吧？真佩服各位在这种环境下还能品味出音乐很不错……

其实平时的“机房”里就一台电视，你看到的场景是因为众编要 4 人联机，才搬了这么多电视进来，这些电视原来是分布在编辑部四处的。

上海 方磊：看了 4 年多的 UCG 终于逮到了一个上镜的机会，在这里我也希望能炒作下自己。嗨，大家好，我是周杰伦～的 FANS，男，22 岁，身高 180cm，体重 64kg，未婚，相貌很正……常，收入很多……来自父母，某人急需采购女友一名。要求：八成新，花钱认为太痛苦，实用就好；出厂日期：80 后 90 前；质量：各零部件齐全，芯片无破损，尚在保质期内；型号：安全环保省钱型；长度：1.5 ～ 1.65（米）；重量：45 ～ 55（kg）；外观：能辨出性别就行。如符合此条件者请尽快与我联系，谢谢合作！

我觉得你不适合征集女友，应该采购一个长度与重量符合标准的全新存钱罐，绝对安全环保省钱。

Email 冰棍：我承认我是不厚道滴，买了这么久的杂志，才第一次写信。这次我主要是被炎骑士签名的怨念所吸引了……我也没去珠海航展，最关键的不是我没时间，而是没资格……所里的领导都去了，总师去了，室主任去了，组长去了，随机保障人员也去了……那几天一边在内网关注着有啥更新航展的消息，一边流口水。结果他们回来之后，异常雷的事件发生了，和他们一起回来的还有大量山寨机。话说广东真是个神奇的地方，所里的人都被山寨机所吸引了，不管之前是否了解这种神奇的东西，大家都踊跃地为自己，为家人带了一台……一时间，没去的人更加后悔了，然后赶紧叫还没回来的人帮带……好了，终于说到来信的重点了，其实我想和众小编分享一下，在航展上获得了自主创新奖的“L15”是我们所的“孩子”，而获得了终生成就奖的石屏院士则是我们所的老人，这一老一少是我们所的骄傲啊！

话说 L15 在航展上同样出了不小的风头，能够看到国产教练机有如此出色的表现，我自然也是十分高兴。祝愿我们的 L15 能够在国际教练机市场上取得好的销售成绩，同时也希望你所在的研究所能够为中国的国防事业作出更多的贡献！

不知道你们领导拿回去的是什么山寨机，我很钦佩它们的推销员……

Email 马安霖：现在在外面读书，好想家和我的弟弟啊！可是一年才回次家，希望弟弟也买下期的 UCG 的时候会看到他哥哥上了“读编往来”……小编们也会有想家的感觉吧！

其实小编们很多也是独自在外地工作，如果想念家人的话，不妨经常打电话回家问候一下，听听家人的声音才是思乡之情的最好解药。

上海 竺陈巍：和多哥讨论件事，我宝宝现在 1 岁大，应该和多哥的宝宝差不多大了吧？老婆和我说要想孩子以后好，我首先要带个好头，以后不能在孩子面前玩任何游戏和谈论任何和游戏有关的事，这对于有着很长玩龄的我来说是非常难办到的（我老婆是教师，可能对游戏成见比较大）。不知道多嫂会不会这么教育孩子？多哥以后让宝宝玩游戏是直接给他玩 PS3、Xbox360 和 Wii 的游戏，还是给他玩一些 FC 游戏（《魂斗罗》、《超级马里奥》等）过渡一下并和他们说，以前爸爸就是玩这类游戏长大的。

我觉得要想教育好您的孩子，还是先把您爱人劝解好再说，起码不该对游戏有太多成见（笑）。至于孩子玩游戏的问题，我现在还没有太多考虑，因为根据我的计算，等我孩子长大到能玩电视游戏的年龄，那时至少也是 PS4 的时代了，PS4 会采用什么样的游戏方式，现在谁也说不清。不过如果我拿 FC 的游戏给他玩，他估计会一脸嘲讽的表情说：“啊？爸爸，你小时候就玩这种画面的游戏啊，太可怜了吧？”

Email guile3a：火云，自从上次在 TGS 的合刊里看到你，我立刻就迷上了你。强壮的身材，憨厚的笑容，温和的气质，一看就有大哥的风范。不过你的小编形象也忒年轻了点，和你本人真实形象相差真大啊，还有我猜你的名字火云是源于《西游记》里的那把“火云刀”对不？

火云同学只是长得“显老”而已，他在众小编们中从来都是声称“永远 18 岁”的（笑）。

显然我们更关心你的性别（－_－b）。

重庆 范悦：以下的内容虽然和“玩游戏所遭遇的雷事”无关，但还是希望拿出来和小编们分享一下：我的大学毕业论文写的是“索尼公司掌上游戏机（PSP）市场营销策略案例分析”（有论文和 PPT 作证），现在都还记得答辩老师们当时的面部表情：由疑惑到惊奇再到喜欢，也因为这样，老师们在最后提问环节也没刁难我，其中一个老师的问题就是：“PSP 可以打电话是真的吗？”呵呵，最后我的论文还是全班男生惟一一个拿“良”的呢。

我想知道是不是你们班的其他男生拿的成绩都是优……

克拉玛依 南王儒：这期我最喜欢的是《战争机器 2》的攻略，虽然我没有 X360，但我有独门秘技——YY 大法！看攻略，想像自己在玩……嘿嘿，很阿 Q ～很完美。

在没有主机之前看着攻略幻想一下确实是个办法，而且据科学研究证明白日梦有益于身心健康，不过还是祝你早日拥有属于自己的主机。

Email v2 逆转 ING：以前我听有人说过《战国 BASARA》的爆走狂英语达人说的英语烂，我不是很懂，但最近几期的 Gamehelo DVD 上的就……虽然我不是都懂，但日本人的英语真是……这样你们都能翻译！

对日本文化稍有理解的话应该就知道日本人的英语确实很难以理解，这应该和日语的音节比较少的原因有关，记得以前看一些日本乐队的 MV，经常被奇怪的发音弄得很抓狂，像是把“More than love”唱成“毛将拉乌”还是小事，相川七瀨的“China Rose”居然唱出来后变成了“加纳娄子”（这谁能听的懂呀－口－！），难怪只要英文说的稍微好一点他们就会觉得“好厉害”了。

投入

剧本 玛娜　题材 《疯兔危机 电视聚会》

www.plumbook.cn

汕头　黄泽霖：和炎骑士一样，我也认为体感操作不是很必要，但我自己有另一番看法。我身边有一位这样的朋友，我们都很喜欢《怪物猎人》，因为它的最新作要在 Wii 上独占，所以我就有意想购入一台 Wii，但我的那位朋友这样跟我说："为了玩《怪物猎人》而去买 Wii 固然是好，但你有没有想过体感操作这玩意儿可能会使你在不久的将来让手得到某些疾病？"我说："没那么严重吧，从现在公布的资料来看，体感操作好像不占那么多比重啊。"他说："你这样想就错了，没了体感，那还是 Wii 的游戏吗？到时候，你每天抡个大锤或太刀舞来舞去，就不怕手扭伤了？或者弄伤旁观者？"

体感操作究竟如何才能体现出其应有的魅力，这个问题恐怕不是一句话两句话就能够说清楚的。我们也可以看到，任天堂在整个 2008 年并没有推出很多重头作品，这说明作为体感操作的推广者，任天堂自身也在努力思考，不过我们相信任天堂已经有了很好的点子。对于不久之后的《怪物猎人》，其实大家大可放心，火云同学在 TGS 现场试玩的感受还是相当不错的。既然作为"真 · 怪物猎人饭"的他都表示认同，那么这款游戏的素质还是会有保证的，放心吧！

Email　tlqihuan：一日在家酣战《使命召唤 战火世界》，在一条巷道里杀死两个日本鬼子，拿了把 MP40 冲在了最前面。突然从箱子后头出现一个日本鬼子，拿着刺刀丧心病狂地喊了声："班长！"冲过来就把我给干掉了……这时在边上看我玩游戏的女儿就问，他为什么要喊"班长"啊？孩子她妈在一边头也不抬地搭话说："你爸把他班长给毙了，他是要给班长报仇呢！"而此时在我的脑海中出现了电影上的一幕：班长被打死了，小战士化悲痛为力量，拿了把大栓上了刺刀冒着枪林弹雨喊着"班长"就冲了上去……请问日语里有"班长"个词吗？如果有的话是什么意思啊？

你所听到的"班长"其实就是日语里"万岁"（ばんざい）的意思，最后顺便佩服一下你和家人丰富的想像力，居然这样都行？（张口惊讶状……）

顺便说一下，这个在游戏中还有学名，叫做"万岁攻击（Banzai Attack）"。

遵义　马安霖：这次我看了光盘里的上海游戏音乐会，并看到了我最喜欢的作曲家植松伸夫，当乐曲开始的时候，《怪物猎人》立刻燃起了我内心的激动啊！特别是听见清美小姐的优雅歌声，真是仿佛到了现场一样，身心已经陷入其中！无法表达！还有一段搞笑的就是清美小姐讲完话之后，多哥居然说为大家翻译一下……笑得我啊……多哥很紧张么？

Email　nds10827：本来就对又能写文章，又能当记者，又能做采访，又能做翻译的多哥崇拜有加，没想到现在连主持人也能做，多哥的可选职业可真多啊，而且熟练度都相当高。

惭愧惭愧，这次做主持人，纯属主办方抬爱，我也是硬着头皮上的，后来自己看录像，很多地方让我自己也很汗颜，毕竟不是科班出身，和专业的主持人相比还是差了很多。不过这场音乐会的重点还是在那些优美的游戏音乐，我只是觉得有这么个机会能和玩家们在一起就很开心啦。

Email　诸文彬：最不满意的是 PS3 游戏攻略没有奖杯的拿法啊！正如小编们说的，现在支持奖杯的 PS3 游戏越来越多了，很多玩家加入了"奖杯迷"（我是成就饭加奖杯迷），虽然有几个游戏有中文奖杯，但大部分都没有，对一些玩家造成了困惑，希望以后的 PS3 游戏攻略都有奖杯拿法的介绍～以前支持的也可以在"PS3 HOME"中刊登，像几次都是"XX 也支持奖杯了，比较好拿"这种说明就太不厚道了，弄个奖杯列表也应该不用太大版面，既然是"游戏机实用技术"就应该突出"实用"！

PS3 的奖杯列表在游戏中是可以任意查看的，因此光是列表没任何意义，除非附上奖杯拿法。不过如此一来杂志就没篇幅了。不过如果大家有什么有关奖杯的疑问，可以单独来信询问，不必占用杂志内文。随便透露一下，单位有世界排名前八十名的奖杯好手哦！

合肥　文纯：我还发现一条秘技，要想在 UCG 上中奖，就千万不能说 UCG 的不足，只能说好话！　本期最强秘技：UCG，一生买你千百回！

如果我们杂志给你的感觉是说好话才能上杂志，说明我们的工作做得不到位。杂志必须要有批评才能进步，"读者是上帝"是所有人都知道的信条，不过可能小编们在不知不觉间也染上了一些坏毛病，谢谢你的来信警醒了我们。

Email　夜の晓：11 月 21 号难得的一天早起，吃完早餐打算玩玩 PS2，刚看到 LOGO 后突然停电，然后就拿 NDS 来玩，几分钟后电池没电，然后条件反射地去充电，插好线后想起停电，手一乱把 NDS 推倒在地。无聊之际开摩托车出去，平时很好走的路今天突然塞车，等待之际突然走出个 SIR（交警），原来前面查车，接着摩托车被扣。本想打电话叫人帮忙，结果忘记带电话和钱包，一直搞到下午才能要回车，之后可能是饿的原因，无端地就撞到前面的泥头车，还好没什么事（对方的车），最后毅然地跑回家上床睡觉。这么难忘充实的一天，很想和小编们分享。

你的来信为我们再次证明了"艺术来源于生活"、"一切皆有可能"的正确性。（具体可以参照电影《行运超人》的相关情节）

用一句话来形容，你衰的很有立体感……

流逝的周末

剧本　九兵卫

九兵卫的编辑部日志

美编

看杂志比较仔细的老读者大概都会注意到在有些栏目中除了文编之外也会标注出美编的名字。没有这些美编，当然也就不会有这么精彩的杂志。其实在私下里，美编和文编们总是打成一片的，像爱开玩笑的 anubis、待人热心的木仙还有总能调节气氛的新人心の永恒，这些美编都是我们大家在生活中的好朋友。这里再给大家爆个料，说话直白、平时总是"愤世嫉俗"的炎骑士是美编们最常议论的对象，至于为什么嘛……

■在截稿日后美美地睡上一觉是大多数人的选择。

假日

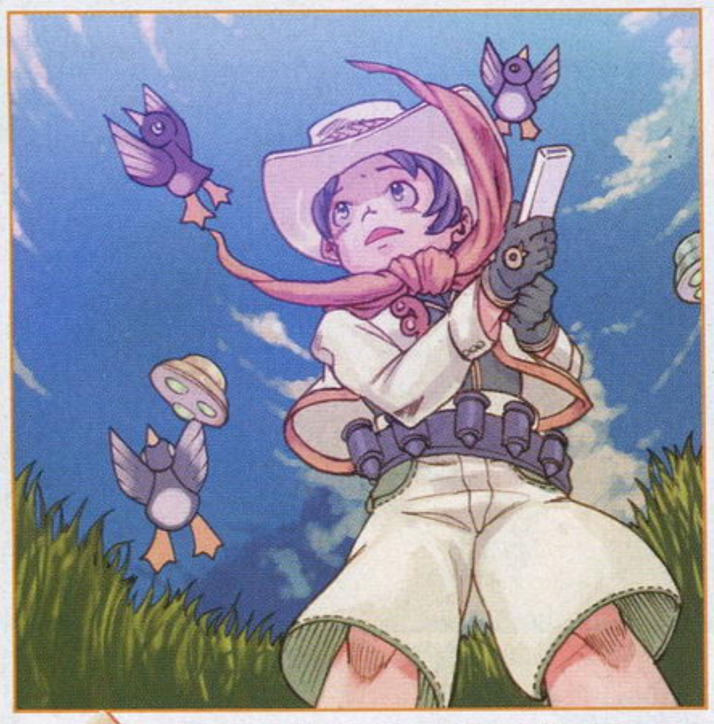
由于杂志制作周期的缘故，小编们的假日经常是不规则的。这可以带来一些优势，比如去公共场所人会比较很少，但是如果约好和其他朋友一起出行的话就不太方便了。不过话说回来，这只是选择外出打发假日的小编要面对的问题，对于另外一部分假日留守编辑部或者闷在家里玩游戏的小编来说就完全不存在这种困扰了。不过大家也有一个共同点，因为截稿当天会很晚，所以绝大部分小编假日的第一天都会在补充睡眠中度过……

本期读者语录　济南　匿名：不知道小编们的身边生活有没有受到这次突如其来的经济危机的影响，望一切都好，健健康康。（玛娜回复：谢谢你对我们的关心，小编们目前并没有受到什么明显的影响，一切还是老样子，除了在买游戏的时候偶尔会语重心长地相互告诫一下："最近经济危机啊……"）（当然，最后该买的还是买了 -_-b）

读编共同话题

近期话题：我所遭遇的雷游戏

Email 冰棍：还在大学读书的时候，PS2是放在寝室玩的，很多人都会聚在一起玩，而格斗游戏自然是大家的最爱，《格斗之王》，《铁拳》都是很受欢迎的游戏。这里小小的自夸下，由于我实力比较出众，所以都是虐别人的，有一次，一个长期被我虐的人不知道从哪搞来了一款号称 3D 格斗之王的游戏，我出于对《格斗之王》和《铁拳》的爱，于是就陪他打了几盘。我才知道格斗游戏居然可以做得这么差，等到几盘之后，我同学居然发现了一个强大的“无限连”，他一直用不知火舞对我下重腿，踢啊踢啊就死了一个，踢啊踢啊我的人又死了一个……他邪恶地笑啊，眼看我快被一挑三了，只见我很冷静地放下了手柄，然后轻按碟舱弹出键，把碟取出来，拿着它走到了阳台上，发力，把这东西从 6 楼飞下去了……



成都 王楚杨：看到“雷特企”里提到了不少雷游戏，出于我该死且万恶的好奇心（还好我不是猫，不然死 100 次都不够），找了几个大名赫赫在其中的游戏想要观瞻一下，果然触目惊心，闻者伤心，见者流泪，其他的都不说了，就说说 Wii 上的《射鸡英雄传》吧，把游戏盘放进去的一刹那，我以为自己的 Wii 直接被降成 SFC 了……

［编：这款游戏的画面之差确实在 Wii 中也是首屈一指的，而且游戏性其低无比，既然你都承认好奇心害死猫，我们也就不再多说了……］

最近在玩 PS3 中文版游戏《海洋假期 堡礁秘辛》，里面有一个奖杯要求找齐所有的海洋生物。大鱼和中鱼我很快找齐了，惟独剩下的小鱼完全是挑战视力极限，几乎已经到了肉眼无法辨认的地步。下图划圈处便是某只小鱼（准确地说是海牛），镜头已经拉至最近。大家可以想像在广袤的海底里找这个玩意儿得费多大劲——补充一句，游戏中仅此一只，且只有 1/8 的几率出现。

不仔细看还以为是颗葵花子，第一眼看到时我还在想这是哪个没公德心的人倒处吐瓜子……

新疆 汪雷：首先要承认我的游戏技术比较差劲，再加上没有耐心，这让我所遭遇的雷游戏当之无愧的就成了《魔界村》。当年在 FC 上我就初次尝试了《魔界村》的难度，一次又一次的死亡让我原打算再也不碰《魔界村》了，但 GBA 上的《超魔界村》的到来让我又蠢蠢欲动了，幻想新的一作难度应该有所下降。然而，进入游戏后无情的现实彻底击碎了我的幻想，变态的难度是有增无减，蹩脚的跳跃让穿着花裤衩的亚瑟每次跳跃都变成了生死大挑战，超级脆弱的护甲让亚瑟动不动就变成了骷髅，历史的惨剧又再次上演，这次把我彻底雷的体无完肤了……经过 NNN 次的血与火的洗礼后，我彻底觉悟了。此物只应天上有，而非给我们地球人准备的，在盛怒之下我拔出了卡带摔在了地下，抬起脚将满腔怒火发泄了出来，当回过神来后，地下的卡带已变成了碎片，当时的那个后悔呀……70 多块钱呢，拿回来还不过一天就没了。唉，还不如再卖掉呢，冲动真的是魔鬼呀！反正经过这次以后，此游戏将我雷的再也不敢碰它了，现在看到杂志上介绍有的玩家最高难度通关还加各种限制时，对他们的毅力和耐心以及技术羡慕不已（羡慕归羡慕，反正现在我落下的后遗症是对所有的高难度的游戏退避三舍，打不起我还躲不起吗……）。

［编：真情忠告：对动作游戏不是非常精通且没有惊人毅力的玩家请珍爱生命，远离高难度游戏。］

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入“自由谈”）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关），
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。

趣味图片

车祸现场的胜利微笑

在《机车风暴 2》某个赛道中频频撞车之后，眼看胜出无望，于是我干脆开始用拍照模式来自娱自乐。在图中的这次撞车之后，我本来想旋转一下角度拍摄自己车手被撞到飞起的“英姿”，结果突然发现前面撞我的这辆车的赛手居然做了这么一个贱贱的胜利手势，实在是太神奇了！

每期一雷

这是《变形金刚》2008 动画版，必须要说的是这些非常二的人物造型可是官方的，不是山寨版，而且它居然还出了玩具！玩具也是这个身体比例的，都不知道到底是怎么变的形……

最有勒索天分的读者

Email c csx1214：昨天晚上第一时间入手 214 期，买的时候还没发现什么特别的，到家后习惯性地先打开“互动信箱”看有没有俺的大名，竟然发现怎么也找不到！还在怀疑是不是最近金融危机连杂志社的资金也缩水了，所以删减了几个栏目，想想也没道理，翻开目录一看“互动信箱”明明在 119 页，可是 的是本期竟然只有 112 页（−_−b）我还一直怀疑自己是不是昨天喝多了还在宿醉……拿去一问老板才发现确实只有这本少了 20 多页，老板还说卖了那么多年 UCG 第一次看到这么神奇的事，要是这批每本都少了还准备向小编索赔！（注：要不是小弟我及时阻止他都准备打 12315 了）不过看来我是可以去买彩票了，这么巧的事都碰上了，下期大奖就内定是我了吧？或者拿台 X360 也许可以把我不大的嘴堵上，嘿嘿。

我可是把照片拍下来了，世上最开心的事也不过是抓到整个杂志社的把柄了哈～（^_^）后悔没把那期买下来珍藏，以后一定很值钱……

本期读者语录

怀化 丁洪义：老实交待你们是不是在模仿《铁拳 6》？也在最近连续对外公开两名新角色（小编），该不是收了 NBGI 的广告费吧（奸笑）。相信随着新鲜血液的诸如，UCG 将焕发更多活力。（玛娜回复：赞一下你的联想力，新小编的登场和新角色登场确实有异曲同工之妙呢，只不过小编们不管怎么工作都没有通关的那一天而已。）

我的宝物

Email Snake Jecht：这几期看到“读编往来”里有个展示自己宝贝的新栏目～偶觉得这绝对是在显摆！所以我也想显摆一下自己辛辛苦苦从零花钱里省下来的东西～虽然这些和你们没得比，但是因为我还是学生，这些都是攒钱买的，所以很不容易啊！我买正版是纯收藏的，买的都是我钟爱的一些游戏，比如我最爱的《FF》、《MGS》、《WE》这三个系列我都争取能全部入手。另外，游戏买回来后我看看就放到柜子里了，然后继续玩 D 版……

关于我收藏的 UCG，其实我有个更 BT 的习惯，就是每期买两本，一本用来看，一本放书柜里收藏，所以这些在书柜里面的都是绝对的新书哦！（那些没买到书的朋友们，对不住了～）

宝物档案	
宝物名称	ACG 收藏
入手条件	购买
入手难度	★★★（辛苦的省吃俭用……）

▲我的UCG收藏，这个书柜已经被塞满了，所以要求老妈又给我买了个书柜。

■这是我的掌机收藏。

■这些是游戏。

很多人都认为“我的宝物”是一个显摆性质的栏目（虽然我承认也有啦！），不过其实最重要的不是价格，而是爱！譬如说 Snake Jecht 同学明明收藏了一张正版却要玩 D 版的举动就真的很有爱……

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～ 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 209 ～ 211 期、总第 213 ～ 215 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 212 期、总第 73・74 期、总第 137・138 期、总第 162・163 期，定价 19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 13 ～ 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元，《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 77 辑、84、87、88、89、90 辑，定价：8.8 元，《掌机王 SP》第 96、97、98、99 辑，定价：9.8 元，《掌机王 SP》第 100 辑，定价：12.00 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 10、11、12、13、14 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元、《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元，《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.2》、《怪物猎人狩猎志 VOL.3》，定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 43 ～ 45 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱 《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《爱图 e 族》，第 5 辑，定价：19.8 元；《寂静岭 2 官方小说》，定价：12 元；《超时空要塞 · 边境 星空回忆录》，定价：22 元；《寂静岭 官方小说》，定价：12 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《女神异闻录 4 世界全书》，定价：28 元；《失落的奥德赛 千年之梦》，定价：22 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8 元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8 元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元 / 辑；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元 / 本；《模魂志》第 26、27 期，定价：12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 17 辑，定价：16 元；《游戏 · 人》第 21 辑、第 22 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 20、28、31 辑，定价：8.8 元，第 34 辑，定价：14.8 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19、20 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《PS2 专辑》第 6 辑，定价：25 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

天外飞仙

剧本 晴天　　题材《阿瓦隆代码》

本期读者语录

合肥 吴帮伟：你们的审稿室还真是杂乱……看来我的房间还不够杂乱啊。（玛娜回复：重新看一遍照片，发现确实如你所说……其实编辑部整体来说还是很整齐的，千万不要因为这间屋子产生误解喔。）

互动信箱

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！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由超技电子商行独家提供

本期大奖 5名

超技 Wii 专用无线经典手柄

二等奖 5名

NDS 迷你音响

三等奖 5名

PSP2000 金属保护盒

本期特别放送 10名

超技各种周边产品（奖品随机抽取）

PSP 3 合一多功能插座加遥控器

PSP2000 视频延长线

NDSL 保护盒

低龄化与不说话

Email 张木

不知道你们还记得我们这群宅叔叔吗？好吧，我们承认，我们一直是 UCG 的忠实 FANS，很爱这本杂志，家里也堆了一堆。最近我们一群宅叔叔一起吃饭，聊起了关于 UCG 的话题，我们都有一个感觉，希望对 UCG 提一点小小的意见，希望可以出一分绵力，为办好 UCG 出一点点力。

UCG 低龄化严重，无论是“读编来往”，还是其他，都是在校，而且都是高中生的来信，我们其实作为宅叔叔也很想写信，但看到都是一群小弟弟小妹妹写的信，真的不敢了，怕吓着自己和别人。其实据我们所知，有经济能力和长期稳定购买的读者，都是 27 ～ 32 岁间，不知道是不是可以调整一下，让 UCG 也适合我们，有时候有些“读编往来”的主题，可不可以也照顾一下我们这个年纪的人群，而且过度的低龄化，我们这个年龄群真的越来越难读了。

以上是我们这群宅叔叔的小小意见，我们会一如既往地支持 UCG，所以肯定希望 UCG 好。

编 首先要感谢你们对于 UCG 的支持，不过您所提出的低龄化的问题其实也是和许多年龄比较大的老读者分不开的。众所周知，引导杂志走向与风格最主要的还是读者的意见，我们通过读者来信了解读者的需要，并依此不断对杂志做出改变，而老读者们则往往都选择了不写信、不说话，长此以往自然会出现一些偏差。在这里，我们也呼吁大家，不管是老读者还是新读者都请将想法告诉我们，你们的意见就是我们努力的方向。

对游戏预告的建议

泰州 钱昊

我觉得每期的攻略最好在上一期杂志中就公布名单，这样方便读者参考。毕竟，不是每个读者都会每一期都买的，决定他们自己是否购买的重要因素就是要有自己需要的攻略。也许你们认为到报刊亭翻一下就 OK 了，可事实上，类似我这边的报刊亭一般是不会进游戏类书籍的，如果我要的话，必须提前跟老板说好，因此只要我订了就必须买，而我却不知道是否有自己想要的东西。

编 如果能做到预告和实际百分之百准确，我们一定会这么做的。不过从现在的情况来看，很难做到这一点，因为现在游戏偷跑和延期太普遍了，一旦发生下期预告和实际情况不符的情况，势必会引来大量读者的抗议，以前也出现过这样的情况。不过我们可以采用一个折衷的方法，那就是在“新作发售表”的新作推介里，会做攻略的游戏将提前注明。不过因为上述原因，**攻略不一定会在下期就登场，另外攻略也不会仅仅局限于新作推介提到的游戏。**

本期问题

1. 本期杂志里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. 您认为我们还有什么需要改进的地方？

纠错板

Email crazy shark：发现 214 期的黄金眼部分在对《龙珠 Z 无限世界》做评价的第二格中，名字写的是晴天，而头像却是胜哥的头像，这个评价到底是谁写的？我倒很想知道。

Email 13710564549：入手 214 期 UCG 后先翻开游戏索引，发现《抵抗 2》跳槽到 PS2！先是一惊，再是一喜，感谢 UCG 为我们玩家带来一款“黄金珍藏”级的游戏（-_-||）！

Email 441714801：UCG 总第 214 期 35 页上左《女神侧‘神’像》，应为《女神侧‘身’像》，小砖轻拍，无伤大雅，下回注意便是。

本期改进

从本期起，我们会在“新作发售表”中对预定会制作攻略的游戏进行说明，想要了解以后会有什么攻略内容的玩家可以以此作为参考。

11A 互动信箱礼品名单

大奖

NGC 无线手柄

上海	方 磊	广州	张洁雯
邯郸	冯文超	朝阳	赵 冰
鹿泉	高 涛		

一等奖

NDS 迷你音响

柳州	范 敏		
遵义	金家立	湛江	吴 尉
上海	金 梅	桂林	周方林

二等奖

PSP3 合一多功能插座加遥控器

苏州	丁 悦		
山西	郝喜亮		
温岭	林星宇		
上海	刘 东		
北京	马[illegible]东		

特别放送

超技各种周边产品

惠州	陈之炎	南京	盛 进
哈尔滨	方 舟	哈尔滨	石 屿
绍兴	何嘉宁	银川	严振琦
中山	黄家伟	东莞	叶日雄
江门	李锦辉	南通	张智成

■我们每一期都会从回答本期调查提问，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。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要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，以方便我们发放礼品。

www.pdfbook.cn

硬件 HARDWARE

近期想买一台PS3，但对于如何购机实在是菜鸟级别的，所以希望能得到晴天的一些意见，让我能够买到一台满意的机器。①我想买一台80G的，但日版80G是否已经上市了？我听说今年10月30日才上市是真的吗？如何才能看出机器是否是日版的？②80G能兼容PS和PS2的游戏吗？80G和40G的区别有哪些？③目前80G的价格大约是多少？[石破破]

①日版80GB主机的确已经在今年10月30日于日本地区正式发售，购买时你只需要通过外包装和主机后方的型号代码就能确认主机的区域版本及颜色（CECHL00为纯净黑、CECHL00 CW为陶瓷白、CECHL00 SS为绸缎银）。另外该型号的主机目前只有和《GT赛车5序章版》的同捆版，并没有单独销售，而且随机附带的是带有振动功能的DUALSHOCK 3手柄。②新版的80GB主机不能兼容PS和PS2的游戏，而和先前发售的40GB相比，除了硬盘容量扩大一倍外，在使用上并没有明显的差别。③新版80GB主机同捆版官方的售价为39980日元（约合人民币2600元），如果你是从国内商家处购买的话，以不超过2800元为宜（不包含邮费）。

①最近刚买了一台港版80GB的PS3，顺便购入了一根白色的HDMI线，请问怎样才能识别它是不是原装的呢？②目前哪些PS3游戏的画面能达到1080p？有什么比较简便的识别方法吗？③我的主机是港版，但在游戏店试机的时候却能运行1区的**《使命召唤4 现代战争》**，就是画面好像不如电脑上清楚，请问这是怎么回事呢？如果1区的游戏能在3区的PS3上运行，那游戏分区还有什么意义呢？[917008819]

①目前官方原装的HDMI线并没有白色的版本，所以你买到的肯定是组装产品。另外在挑选原装HDMI线时，除了注意包装上的防伪标志外，只有镀金接口侧面有小孔的才是真正的原装产品。②要确认PS3游戏是否支持1080p，观察游戏包装背面“影像输出（对应映像出力/Supported HD Video output）”一栏的说明就可以一目了然，而在实际运行游戏前，不要忘记在PS3的XMB界面（以简体中文为例）选择“设定”→“视频输出设定”→“HDMI”→“自订”，在1080p前打勾并按○键保存设置。③从这里可以看出你将DVD和BD的分区概念混淆了，港版BD并非和DVD一样都属于3区，而是和北美地区同属于1区，另外目前BD的分区主要是针对BD电影，游戏除了发行的区域版本不同外，几乎都可以在任何版本上的主机运行，所以你的港版主机能够运行美版游戏是没有任何问题的。最后关于清晰度的疑问，应该和你当时试机用的视频输出线材和电视的分辨率有关，而电脑和电视相比，屏幕较小，分辨率较高，所以看起来更清晰也属于正常现象。

BD分区一览

分区	区域
1区	北美、中南美、北美、中南美、日本、韩国、朝鲜、中国台湾、中国香港特别行政区、东南亚
2区	欧洲、格陵兰、法属殖民地、中东、非洲、澳大利亚、新西兰
3区	印度、尼泊尔、俄罗斯、中国大陆、中南亚

我的日版X360主机（65nm带HDMI）有次不小心插到了220V的电源上，当时家里的电闸自动跳了，电源“砰”的响了一声，冒出一股青烟。本以为这下主机肯定报销了，但后来重新接上110V的变压器后一切正常，就是电源由于烧了一下有烧焦的味道而已。请问我现在需要更换电源吗？电源经过这样一次磨难后是否会给主机留下隐患啊？[哈尔滨 ftj]

由于X360的电源都有“过载保护”的功能，所以你当时误插到220V的电源时，由于无法承载过高的电压，电源就已经在电流到达主机之前切断了电流的传输，所以并不会对你的主机造成任何影响。虽然你目前一切使用正常，但晴天还是建议你最好更换电源以避免发生一些无法预知的情况，而港版的X360电源由于可以直接在日版主机上使用，能够直接接入220V的电压也省去了连接变压器的麻烦，可谓一举两得。

家里的宽带是网通2MB的，用X360上Xbox LIVE对战会不会有延迟呢？另外X360的正版游戏动不动就是60美元，折合成人民币就是四五百了，是不是有点太腐败了？电玩店里会不会有些优惠政策啊？[ANGLE LOVE]

由于国内的网络情况比较复杂，所以晴天也不能保证使用你家里的宽带就能很顺畅地在Xbox LIVE进行联机对战，当然尽量选择和自己同样使用网通网络的国内玩家，是可以大大减少延迟现象的发生几率的。至于游戏的定价一般都是根据当地的人均消费水平来定的，所以如果仅仅是通过汇率的方式来换算，而忽略两个地区消费水平的差异，那几乎所有的正版游戏在国内玩家看来都算是“贵”的，自然也会让你觉得有“腐败”的感觉。其实国外正规的游戏店经常也会不定期地推出各种“打折”、“买二送一”等促销活动，所以如果国内的电玩店在这段时间进货的话，成本的降低也会直接反应在最后的售价上，但同时也让某些奸商有了赚取更大利润的可趁之机，因此在购买正版游戏时“货比三家”再做决定肯定是没有错的。

昨天在地铁上玩NDS因为烧录卡松动死机了，关机后再开机问题就出现了：有些游戏的名字变成乱码了（有些游戏的记录文件也成了乱码），一运行就会死机……（没变乱码的游戏可以玩），急忙回家用读卡器连接电脑一看，游戏目录里竟然多了几个莫名其妙的文件夹，不但容量非常大，还无法直接删除，只能格式化。之后我在网上看到好多人也有和我一样的问题，请问现在还有办法补救吗？老格式化我的记录可不行啊……最后补充一下，我是使用的iDSL+R4+1G金士顿SD卡。[樱]

你所提到的这种情况通常都是由于烧录卡在读写SD卡数据时发生错误而造成的，多出的这些文件夹没有任何作用，而且会强制占用SD卡的储存空间，惟一的解决办法只能格式化SD卡。当然在这之前你可以将SD卡中的游戏及记录文件在电脑上进行备份，而对于已经变成乱码的游戏及记录文件，可以尝试用“重命名”的方式来保证它们的名称一致，之后再拷回SD卡看能否正常运行。最后晴天在这里也建议经常玩掌机游戏的玩家，最好养成定期备份记录文件的习惯，这样再遭遇同样的问题时可以最大程度地减少自己的损失。

欧版Wii现在可以完美破解了吗？因为我在国外买了一台，现在回国想找地方破解，但问了几家游戏店，老板都说只有日版的可以改，欧版就算破解了兼容性也不好，而且游戏少，这是真的吗？另外听说现在有转区软件，那是否可以用这些软件把欧版游戏转成日版后再玩呢？最好能再推荐几个常用的转区的软件。[阿亮]

其实Wii主机的破解对于不同区域版本都是一样的，主要的问题也的确如电玩店老板告诉你的，目前存在于网络上可以下载到的游戏镜像多为日版，其次是美版，而欧版的资源则相对稀缺。兼容性方面只要你将主机升级到最新版本（刚刚推出不久的3.4更新），那么绝大多数老游戏都能够完美支持，而近期推出的游戏还是需要谨慎使用。最后关于游戏转区的问题，目前国内玩家采用得比较多的就是安装破解软件，除了破解所需的软件工具都可以在网络上搜索到外，具体情况你也可以参考本期杂志“Wii世代”的相关内容，晴天在这里就不再赘述了。

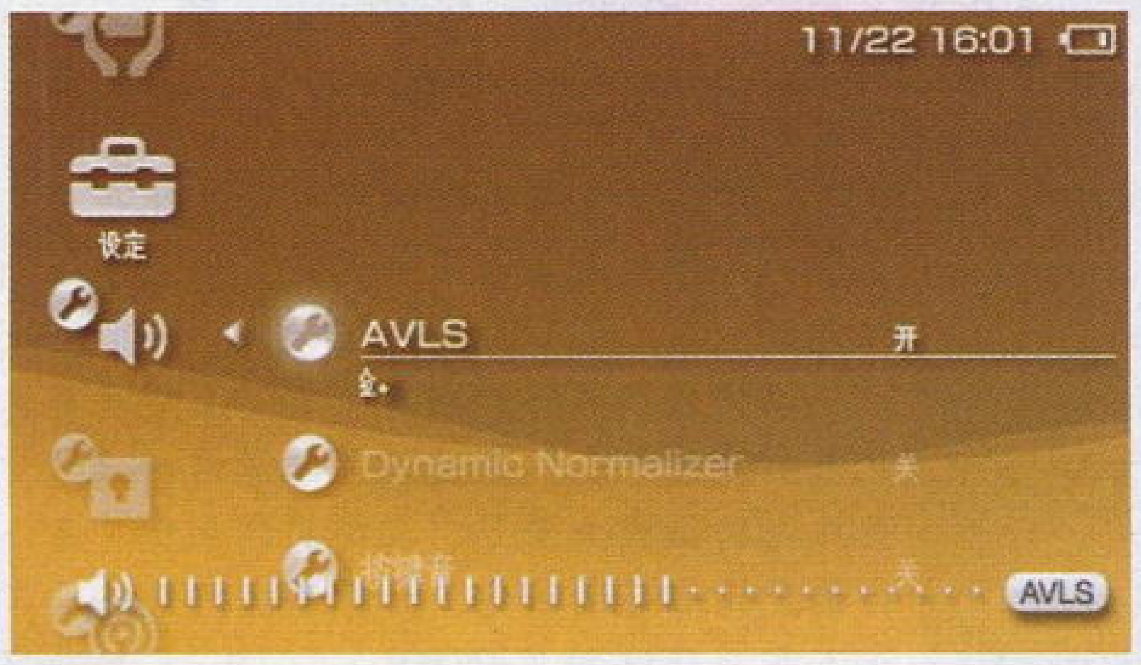
我的PSP最近出现了“UMD光驱自动读盘（每次开机时）”、“听歌时经常爆音”、“玩游戏经常自动按HOME键”的毛病，不知道这是不是跟之前曾经更换过摇杆有关系呢？PSP目前的系统版本为5.00。[吴庆锐]

在系统菜单（以简体中文为例）选择“设定”→“主机设定”，将“UMD自动启动”

本期读者语录

毛成杰：12月7号是日本语1级考试，如果可以我很想毕业后来UCG试试，在此先吼一声：俺有的不仅仅只是一腔热血。对了，编辑部谁是日语系毕业的，有什么经验可以传授给我吗？（晴天回复：先在这里预祝你考试能够顺利过关，至于学日语的经验除了基本的读写能力，多加强一下自己的听力也是很重要的哦。）

设定为“关”就能解决每次开机都自动读取 MUD 的问题；选择“设定”→“声音设定”,将“AVLS”设定为“开”，可以限制音量调节的上限，从而减小因为音量过大而出现“爆音”的情况，不过结合你“玩游戏经常自动按 HOME 键”的症状，这两个问题也有可能是由于之前更换摇杆对主板的排线造成影响的结果，你可以请电玩店的维修人员帮你再进一步确认一下。



▲打开该选项有助保护听力，而下方的“Dynamic Normalizer”则可以有效减少不同音乐文件间音量大小的差异。

游戏 GAMES

我将《超级机器人大战 A　携带版》打到 4 周目了，不知道几周目才可以获得主角的隐藏机体呢？ 15 段改造可以吗？ [jack]

根据官方提供的资料，游戏中并不存在主角的第六台机体，而且也无法进行 15 段改造，所以你通关多周目是没有任何作用的。

请问 X360 版《寂静岭　归乡》中的激光手枪如何获得？我已经通关，获得了新衣服并在主角家找到了电锯，但这把手枪却一直不见踪影……看网上的攻略说是在后期回家的里世界中取得，可是怎么也找不到啊？ [muqing770725]

要获得这把武器,需要先完成游戏的“UFO 结局”，然后选择“NEW　GAME”前往自己家二楼 Alex 和 John 住的房间，床头柜上就是它啦。

《荒野兵器 5》第 20 个推箱子的谜题试了好几天都不会推，可以告诉我具体的方法吗？ [ffta698]

以下晴天就为你列出通过该关卡的具体步骤，而成功完成全部 20 个谜题后，返回与“精悍な铁道作业员”对话可以获得“EZ ミサイルマイト”的奖励：

(1) 将下方左侧的蓝色方块推到右侧的蓝色方块上消除；
(2) 将下方右侧的红色方块往左推 1 格，然后利用它跳到上方的平台；
(3) 将黄色的方块向左推 1 格，然后利用它跳到左上方的平台；
(4) 将红色的方块从右方推下去；
(5) 返回黄色方块所在的平台将其拉到右侧，然后利用它跳到右上方的平台；
(6) 将蓝色的方块往左推 1 格，然后利用它跳到最上方的平台；
(7) 将绿色的方块从右侧推下去；
(8) 返回右上方的平台将蓝色的方块从右侧推下去；
(9) 返回黄色方块的平台将其拉到正中间；
(10) 将下方右侧的红色方块向右拉 1 格；
(11) 将最上方掉下来的绿色方块向左推填补最初的空缺；
(12) 将下方右侧的红色方块向左拉 2 格；
(13) 将右上方掉下的蓝色方块向左拉 3 格，然后利用它跳到正中间的平台；
(14) 将黄色方块从右侧推下去和下方的黄色方块消除；
(15) 将右侧的蓝色方块推到空缺处，这样通过连锁就能消除所有的方块。

---

①请问 PS2 上的《圣诞惊魂夜》要怎么才能进入第 2 章？我打完第 1 章 BOSS 后找不到出口，来到一片会爆出幽灵的南瓜地，怎么也打不完幽灵……②玩了很久的《无双大蛇　魔王再临》，但一直打不出“龙の首の玉”，我照着攻略打了无数次也不行，到底是怎么回事啊？ [neofrost]

①击败第一章的 BOSS 后，按 SELECT 键打开地图前往标识的地点即可过关，与南瓜地里的幽灵战斗是没有任何效果的。②要得到“龙の首の玉”一定要在开战后 4 分钟内，先消灭南、东南、东的 3 支大筒部队，接着再击破妲己和前田庆次才行，由于时间限制比较短，所以消灭敌人的速度一定要快，不然即便是顺序对了也有可能失败。

① PS3 的《神秘海域　德雷克的宝藏》有一个奖杯“需找神秘遗迹”到底该怎么取得？②我非常喜欢“《忍者龙剑传》系列”，请问《忍者龙剑传 II》有没有可能以加强版或其他形式出在 PS3 上呢？③《潜龙谍影 4　爱国者之枪》有支持奖杯的消息吗？ [Dre]

①要获得该奖杯需要在游戏进行到第五章时，在第一次遭遇海贼的场景中先消灭掉所有的海贼，然后利用附近的梯子返回最初进入该场景的入口，最后在如图所示的地点跳上房顶，调查角落里就能发现特殊的宝藏。另外如果玩过“顽皮狗”公司其他作品的玩家一定都会对这个道具的外形非常熟悉，具体情况还是留给你自己去游戏中解开吧。②考虑到 PS3 上的《忍者龙剑传 Σ》销量不错，而《忍者龙剑传 II》又有一些不尽人意的问题，所以无论从公司还是玩家的角度来说，推出一个 PS3 加强版都是上上之选，不如耐心地等待官方公布相关的消息吧。③目前有消息称《MGS4》、《COD4》和《DMC4》均不会支持奖杯，尽管官方没有明确表态，但成为事实的可能性很高。

问答接待室

作为 X360 上为数不多的角色扮演游戏，再加上“《传说》系列”的金字招牌，近期询问本作相关问题的读者也呈直线上升趋势。除了以往为大家解答过流程和技能相关的问题外，这次晴天也借这位读者的问题将“料理系统”中隐藏的秘密为大家悉数揭晓，还在为此发愁的你还不赶快看过来？

有两个《薄暮传说》的问题想请教一下。①最后一个工会任务中在“ダングレスト”的监狱里有一个老头要吃料理，应该给他什么才行啊？②怎样才能开发新的料理？ [陈寅]

①要完成该任务，需要先开发出“お好み焼き”的料理，然后前往工会都市ダングレスト工会总部的大厅，从左侧进入地下牢与其中的イルマイン对话两次并选择“お好み焼き”，最后将得到的“イルマイン”交给委托人即可。②由于本作的“料理系统”中新增了“开发”的设定，所以让特定的同伴不断地调合某种料理就会得到新的“料理配方”，而具体的发动几率（最大不超过 80%）可以根据右侧的公式来进行计算。其中“料理熟练度”分为 5 个等级（なし为 5、★为 10、★★为 30、★★★为 60、MASTER 为 80）；“料理适应性”根据角色对该料理的擅长程度分为 3 个等级（得意为 1.2、普通为 1、苦手为 0.8）；“连续料理次数”需要保证同一名角色连续调合同一种料理（3 次以上为 1.2、2 次以下为 0.8）。

开发几率（%）＝料理熟练度 × 料理适应性 × 连续料理的次数

全开发料理一览

原始料理	角色	开发料理
サンドウイッチ	エステル	おにきり
おにきり	ユーリ	牛饭
牛饭	カロル	オムライス
オムライス	カロル	ミートソース
豚汁	ユーリ	锅焼きうどん
牛饭	レイヴン	豚の角煮
大根とイカの煮物	ジュディス	すきやき
サラダ	レイヴン	おさしみ
おさしみ	カロル	おすし
からおげポテト	エステル	スコッチエッグ
スコッチエッグ	レイヴン	お好み焼き
コロッケ	ジュディス	天ぷら
ミネストローネ	エステル	味噌汁
味噌汁	エステル	クラムチャウダー
ヴィシソワーズ	エステル	豚汁
豚の角煮	ジュディス	大根とイカの煮物
サラダ	リタ	野菜炒め
野菜炒め	レイヴン	タンメン
シャーベット	ユーリ	プリン
プリン	ユーリ	ショートケーキ
クレープ	リタ	フルーツパフェ

本期读者语录

Email Phoeny：海报已经没墙可贴啦，再贴就只有天花板咯，谁忍心让海报贴地板上 -_-||| 强烈建议送个装海报的“极品”袋子，何谓“极品”？小编们都清楚吧？另外 Gamehalo 也快没地方放了（水灵灵的眼睛盯着诸位……）（晴天回复：老实说小编们都想看看你房间的壮观景象，介意和我们分享一下吗？）

话梅杂志&3DM SMV www.pt...book.cn

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

读编交流 小编寄语

★不少读者根据前几期ACE飞行员的小编寄语推测“恋爱数月便闪电结婚”的就是我，这绝对是推测错误啊，其中所指其实是另有其人，之所以能成为“惊艳谈资”是因为在结婚之余还另有惊喜……至于本人并不擅长恋爱短跑——都可以算得上是老夫老妻了(*^_^*)

★近日从编辑部回家，在一个路口等红绿灯足足等了12分钟，如果是坐车的话等两三个信号周期本来也挺正常，问题是我是骑车回家的，这12分钟只是一个信号周期而已，原因是其中一个方向的绿灯足足亮了7分钟，几乎都已经没车了还在一直亮着，而另一个方向的车已经堵到了另外一个路口……这种现象在这个路口每天都在上演，据说这是采用了能根据车流自动控制亮灯时间的智能红绿灯，那么，这到底是AI太低还是遇到BUG了呢？

本期个人签名

强烈建议红绿灯推出续作，要求大幅提高AI。

☆饮食健康：每天保证喝2000ml的水(瓶装饮料大约为450ml～500ml，普通的水杯大约200ml～250ml)，吃2份水果(最好是午餐和晚餐前1小时)1份蔬菜，不但精力充沛，自身的免疫力也会大大增加。

★运动健康：如果错过了夏季燃烧脂肪的最佳时机，那么最容易囤积脂肪的冬季就要更加注意运动，对于不想在路途上奔波的玩家来说，不妨用“跳绳”这种简单而有效的方式来保证每天的运动量吧。

☆游戏健康：玩掌机时间一长，由于注意力过分集中，很容易造成眼睛的疲劳和颈部的酸痛，养成每游戏1个小时就拿出10分钟来活动颈部和做做“眼保健操”的习惯，对保护视力和避免颈椎病的发生都是拥有积极意义的。

★同一件事情做久了往往就会产生“反其道而行之”的想法，所以上个周末晴天就尝试了一次从下山的陡坡上山，再从上山的阶梯下山的全新体验。虽然一开始自己就已经意识到了爬坡的艰巨程度，不过让人更感绝望的显然是那密集的下山台阶，真担心自己一不小心就会上演动画片中“滚到山脚下”的真人版……

本期个人签名

学会怀念才会懂得珍惜

★利用假期的时间，小九和远道而来的高中老同学出去玩了几天，这才觉得在家里待久了偶尔出来透透新鲜空气是一个多么明智的选择，能借此转换一下心情真的很不错。不过估计是玩得开心过头了，最后送同学走的时候因为时间计算失误差点没赶上飞机，也算是美中不足吧。

★最近在玩NDS版的《超时空之钥》，发现虽然已经通关不止一遍，但是每次玩的时候都能有新的发现，游戏不愧称得上是经典中的经典，剧情设置的精妙程度实在令人叹服，强烈推荐还没有玩过的玩家务必去尝试一下。

★由于自己的疏忽大意，在截稿的前几天“果然”感冒了，那种发烧咳嗽的感觉实在是太难受了。话说每当季节交替的时候总是各种感冒的高发期，最近编辑部也有很多人不幸“中招”，各位读者要以一定以此为鉴，玩游戏的同时多注意身体。(>_<)

本期个人签名

29分钟登机的奇迹。

○据说谢亚龙留任了，实在是可喜可贺，总局领导的英明决定的确要比老百姓“站得高，看得远”。与其让不同的人轮番折腾，那还是让一个人折腾个够吧，至少不会又折腾出什么新花样来。

△Gouki忍不住诱惑把720p版本的《蝙蝠侠 黑骑士》看完了，这证明他实在是个没有定力的人，我决定半年内不再跟他一起去电影院看电影了。据说香港的IMAX影院现在还在上映，下个月在那边有亚洲游戏展，我一定要忍住……忍住……

□《24》终于回来了，“不死的小强”杰克又要继续担任拯救世界的大英雄了。实际长度为一个半小时的先行版显然是不过瘾的，强烈期待来年一月份。而且那个时候还有《LOST》第五季……

×请教大家一个问题，市面上哪种充电电池是最好的？就是五号电池那种，乱七八糟的品牌太多了，又怕买到假货，其实最关键的还是质量，如果有在行的朋友能不能麻烦给推荐一下？

◀《Wall·E》是神作，皮克斯的都是神人，这简直是无可置疑的。

本期个人签名

哪里人最不喜欢用手机？宁波人，因为“您拨的用户已关机”。

为什么宁波人都去了吉林通化？因为“您拨的用户正在通话中”。

■搬家。在搬家的时候总能让你找到一些已经沉淀的往事。我快3年没有搬家了，这几天清理了一下家里，发现不少乱七八糟的东西，还有一摞摞收据。这时我才发现原来物业公司在我身上捞了那么多钱。

■大家对《黑衣人》影片最后从垃圾箱中一涌而出的一群蟑螂应该印象深刻吧。这种品种的蟑螂又大又肥，而且表皮貌似还挺坚硬，根本不是我国的品种。那天回家我就在楼道灯下有幸见到这种异国蟑螂，当时看到它的感觉就犹如看到外星生物一般。

本期个人签名

记得刚毕业不久的一天，女友给我发了一条短信：“我们还是分手吧！”我还没来得及伤心她又发来一条：“对不起，发错了。”这下我可以彻底伤心了……

★我最近换了键盘之后，发现我所有的密码都不对，先是QQ和淘宝旺旺，我改——接下来是银行卡信用卡，这回真把我吓死了。结果仔细一看键盘，那键盘上的O和P键居然是反的……这还没完，后来换的那个键盘，在Win键的位置上是SHIFT键，在SHIFT键的位置上……还是SHIFT键。对于我这种一天要用到Win+D这个快捷键组合数百次的人来说，这和谋财害命没什么两样。不知我们的网管是从哪里找来这些键盘的。

★《海洋假期 堡礁秘辛》入手！对于全潜水游戏制霸的我来说，这种类型的游戏本来就毫无难度可言，加上这次又是中文版，结果只用了6个小时就通关了，全奖杯用了15个小时。游戏本身的素质和Wii上的《蔚蓝永恒》不相上下，不过有了中文版就是不一样，学了不少海洋知识。比如：“鲨鱼之所以会袭击人，是因为人在海下和它爱吃的海豹比较像。”中文版果然棒！

★X360的秋季更新开始了！头天晚上造了一个小时的虚拟形象，结果怎么看都是美式的难看风格，郁闷地关机睡觉了。后来发现有几位日本玩家造的虚拟形象那是真好看，居然还有北条司风格、鸟山明风格等等，果然是世上无难事，只怕有心人。

本期个人签名

爱玩玩，不玩滚！

游戏杂志&3DM

本期读者语录

Email 专爱化石翼龙：纱迦你说话不算数！213期“小编寄语”你写的什么？欲知后事如何，请看下回分解！下回到了！分解呢！(纱迦回复：这个……后事比较无趣……结果是什么都没发生，烟民照常抽烟，没有任何对策，所以羞于再提啊……)

1.最近去电玩店买东西的时候遇到一件非常寒的事情：一个看起来不像是游戏爱好者的女生指着平衡板问店员说：“这个东西是什么？”，店员立刻回答说是瑜伽板，有了它之后就可以随时在家里练习瑜伽，只要几百块。女生显然非常心动，几欲买下，店员慌忙指着Wii说：“光买这个还不行，还要买那台机器才能做瑜伽。”女生又问Wii是什么，店员显然思考了一下，回答说：“那是瑜伽机。”

2.在日本作家中重松清确实算是相当不错的一个了，对于温情感的描绘令人相当有共鸣，可惜目前只能通过邮购买到台版，真希望什么时候能有一套大陆版的全集出现啊……(T_T)

3.看了《冰河世纪3》的预告片，这次那只喜欢松果的奇怪生物(小松鼠？)居然又遇到了一名同样喜欢松果的异性同伴，看来最新的这一集里还是会充溢着它活跃的身影，顺便向没有看过前两部动画的人强烈推荐。

本期个人签名

经济危机被裁员的话，我就买一堆罐头食品，钻在小黑屋里把积累下来的百来盘游戏全部打完。——近期来自一名朋友最乐观的言论

●由于不喜欢《抵抗》，本来对《抵抗2》非常不感兴趣。谁知在借了纱迦的美版之后，竟然一口气打了一半的流程。一时兴起又回头去玩《抵抗》的试玩版，结果是……仍然不喜欢。仔细想想，第一作中瞄准的设计以及跑步的设计是我最不喜欢的部分，而二代的改进的键位使整个操作的节奏也快了不少，让人投入度大增啊。

●《神鬼寓言 II》12月12日要出新的下载包啦！这次将会是阿尔比恩大陆上一个全新的地点，那里是被白雪覆盖的沙漠。你会遇到新的敌人和角色，据说还会有包括减肥药水在内的诸多新道具。真让人期待，这下就不用每天去蔬果摊买芹菜吃了。

●最近NDS上推出了我非常喜欢的一款PC冒险解谜游戏《赛伯利亚》的移植版，本来想利用这个机会重温一遍，结果发现自己竟然已经不能适应游戏中那种慢悠悠的步调了，不知道是不是应该感到遗憾呢。

●截稿前突然出现传闻说《神秘海域2》在索尼的内部会议上公布了新的影像，希望2代里还能有像夕阳下的潜水艇这种让人印象深刻的绝美场景出现。

本期个人签名

blank

[游戏]我那台伤痕累累的PSP1000终于病危，玩任何游戏都会毫无征兆地突然死机，专家会诊之后也无能为力，只能当大个的MP3继承发挥余热。《啪嗒嘭2》暂时蹭炎骑士的机器，反正他正和疯兔较劲呢！我说小炎啊，你的小编形象不如改成疯兔吧，多有喜感啊！

[感叹]外甥女打电话问我一道数学题：“爸爸走一步为72厘米，儿子走一步为54厘米，两人在同一起点绕一个圆形花坛各走一圈，最后留下56个脚印(脚印有重合的)。请问花坛的周长是多少？”这居然是小学的数学题！不知道是该感叹现在小学生平均智商太高，还是感叹自己的脑子不好使呢？总之，最后我算错了。

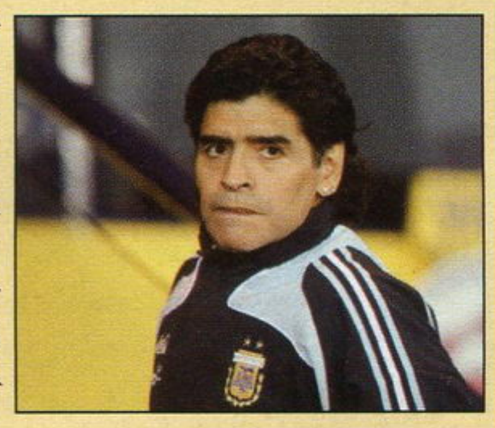
[生活]南方的天气虽暖和舒适，但也有麻烦，那就是厨房使用率与蟑螂生存率成正比。快12月了，还有小强在家中闲庭信步，只得用上杀虫药。结果邻居向物管投诉，理由是杀虫水气味难闻。我就纳闷了，隔着实心墙，他是怎么闻到的？哦，明白了，大概是怕我家的小强在受到非人待遇后集体搬家吧。

◀初音版的《DJMAX》？这可是新的商机啊！

本期个人签名

“我吃剩的给小强吃，小强吃剩的就给你吃。”

◆终于看了720p版本的《蝙蝠侠 黑骑士》，可以说，从这部电影上映开始，自己就无比盼望能够在IMAX影院里欣赏到这部传说中的英雄电影，可惜，这个愿望逐渐成为泡影，心愿几乎成为了一桩心事，为什么没能取得在国内的上映资格？——不太清楚，所以在电影中寻找“真相”也是我观影的一个重要任务——电影里倒是的确有几句“敏感台词”，但——也不知道是我们已经被驯养成“无比敏感”呢还是这部电影真的有禁忌？想到这里，心里不禁有些悲凉——一个上映“没有问题”的电影的国度却有一批有心理问题的观众，谁的错？



◆说回电影，整部电影的焦点自然就是小丑，演员与角色的合二为一——我一直认为这才是最高境界，而希斯·莱杰做到了这一点，一个不可能被控制的人才是最可怕的敌人，他的演出可以用“疯狂”来形容。相比之下克里斯汀·贝尔的蝙蝠侠就几乎成为了陪衬，摩根·弗里曼、迈克尔·凯恩、加里·奥德曼这三位“戏骨”也只能算是中规中矩，另外——女主角真不怎么样。

◆老马的首秀，在奏国歌的时候，我又看到了他在1986年决赛开赛前列队时的神情，高傲、充满自信，专注。老马以一种令世人惊叹的方式重新回归，在比赛结束哨音吹响的一瞬间，他用力挥了挥手，“VAMOS！”

◆我有两个泰国朋友，是踢球时认识的，闲聊，问他们最喜欢什么球队？他们说了几个豪门，然后再补上“泰国队”。然后我很严肃地告诉他，现在中国已经没有人会喜欢中国队了。

本期个人签名

LIKE PLAY PLAY, NO PLAY ROLL

▲《COD 战火世界》的联机PK模式做得和《COD4》一样优秀，但编辑部很多人都不再玩Team Death Match之类的旧联机模式，都沉浸在杀纳粹丧尸的快感里面(这个模式好玩但是不耐玩，因为变化很少)。如果《COD 战火世界》没有添加纳粹丧尸模式，大家会回归Team Death Match吗？我问了几个编辑，答案是非常确定的“不会”，因为不再有新鲜感，时间应该花在其他游戏上面。回想一下《COD4》的Team Death Match在玩家中造成“万人空巷”的场景，这再次印证了一个道理，无论之前多成功，“做得和以前一样好”是行不通的，必须进步。对游戏开发商是这样，对我们自己的工作也是同样的道理。

▲感谢朱老师的丈夫……这个怎么称呼……应该叫朱师伯……的礼物：西铁城的AS5010。人生真是讽刺，我一个对腕表毫无追求的死宅编辑竟然在最近两年里收到三四块手表做礼物……我从前在网络上收集了很多言论，贴在blog里，这回朱师伯抄了几段回赠我。开头是石康的一句话：对于许多能力平平的人来讲，制度设计得再平等也没有用，因为很多事情从一开始就注定了。

▲又读了一遍马可·奥勒留的《沉思录》——我很坦率地承认第一次读这本书是半年前，在温总理推荐之前我不知道有这本书——又发现不少感触深刻的句子(要知道这些话都是两千年前的人说的。)比如：打扰我们的并不是人们的行为，而是我们自己的意见……当你十分烦恼或悲伤时，想一下人的生命只是一瞬，我们都很快就要死去。

本期个人签名

所有的悲剧都经不起推敲。悲剧之中，一地喜剧。——刘震云

●一日晚间住处不知从哪爬进了一只老鼠，于是午夜抓鼠行动就火热地展开了。几个大老爷们儿拿着锅盖、扫帚、脸盆合力对付一直身长不过15厘米左右的小老鼠的场面，现在回想起来真是令人汗颜(还有人想出了用开水烫死老鼠的主意)……经过我们围追堵截，最终成功将老鼠赶出了房间，不过估计八成是被我们的气势吓跑的。

●做《古墓丽影 地下世界》攻略时遭遇有史以来最无语的BUG，居然出现了漏算宝物：原本第1关共有26个宝物，结果当火云将26个宝物全部找齐之后发现系统只统计了25个，而这26个宝物我确确实实全部拿到了手中，结果这1个永远也拿不到的宝物导致火云通关后的存档作废……啥也不说了，全是眼泪呀！

本期个人签名

阳光少年，眼神忧郁

本期读者语录 Email nds10827：这次的音乐会实在是太让人感动了！虽然没有机会亲临现场，但当一首首熟悉的音乐在耳边响起时，我仍然泪流满面。(纱迦回复：我也泪流满面了，可惜没时间亲临现场啊！)

指南杂志&3DM.SMV www.plumbook.cn

硝烟散尽

纱迦 发表于
2008.12A(总第215期)

团结就是力量

《COD4》是本人投入时间最长、玩得最认真的网游(不可否认《COD4》的单机也很出色,但对绝大部分玩家来说它就是个网游)。网游在国内的发展已经很有些年头了,不过自大学起我就是一名坚定的 TV GAME 玩家,因此与 PC 网游毫无缘分。TV GAME 的网络时代始于 DC 的《梦幻之星在线》,可惜限于条件当时我的百来小时游戏时间全给了孤独的单机。后来到了编辑部,PS2、Xbox 上也有对应网络的游戏,只是当时游戏机网络部分极不成熟,就算不论成本,想连上网玩也极其麻烦,因此当时只是浅尝即止。

到了 X360 推出之后,我这才感受到了网络对于 TV GAME 的重要性。除了天天上网看更新,很多游戏我都尝试过网战,如《战争机器》、《机战 XO》等等。后来因为众所周知的原因 X360 没了,我暂时先转投 PS3 的怀抱,PS3 完全免费的网络服务也给我留下了美好的印象。

对《COD4》的喜爱始于去年夏天搞到的内测,所有玩过内测的编辑都被这款游戏给彻底震住了,于是不知不觉间这款游戏就成了大家年底的必买游戏之一。因为当时只有 PS3,所以我选择了 PS3 版《COD4》。不过玩到之后才发现,PS3 的免费网络果然不能和 X360 的收费网络相比,这其中最大的不足就在于 PS3 版不能主动加入,只能被动邀请(具体在以前的"责任之铃"版块里有详细描述)。

由于在线挑战《COD4》的人异常之多(现在我们知道游戏的销量已经过了千万),因此中国玩家要想找到一个信号好的房间很难。X360 版在找到一个信号好的房间后,即使掉线也可以主动加入,但 PS3 版就没有这个功能了。因此玩 PS3 版就必须得靠好友,大家一起找信号好的房间然后互相拉,这样才能玩到尽兴。

在《COD4》刚发售之际,PS3 版的联网情况非常差,后来渐渐有了改善。不过也正是因为网络环境太差,逼得玩 PS3 版的人异常团结,彼此之间乐于合作和互相帮助,我也正是通过好友的推荐才加入了国内最大的战队 LU。

写在前面
FOREWORD

"告别《COD4》,战队全员今晚照集体照啊!"

上周晚上一上线,就看到了这条群公告,不由得一惊:原来《COD4》(《使命召唤 4》的简称)都推出一年了!尽管我从今年暑假开始就没上线玩过《COD4》了,不过和战友们的联系一直没断过,也不断关注系列相关的消息。看到这条消息后连忙打开 PS3 上线,但可恶的天威(本地的网络供应商)在关键时候又掉了链子,死活进不了网战。逼得我一边打电话投拆一边调试网络设定,总算在指定时间上了线。

在指定的 OVERGROWN 战场,我一边用刀和战友们打招呼,一边同大家摆出各种造型。随着照相机快门的定格声,一张告别照为我的《COD4》历程划上了感动的句号。

战友们

LU 战队曾是国内最大的战队,鼎盛时期有 150 余人。群里大部分人都来自 levelup.cn 论坛,也有部分是被 PS3 的网络环境给逼过来的,此外还有部分人经常出没于此、卖卖碟和周边什么的(当然对群内人的价格都很公道)。找到大部队之后,PS3 版寻找房间比 X360 版还要容易,再加上有什么疑问可以找人帮忙,战队的人水平都是突飞猛进。

按照游戏中生存率(杀人数和被杀数的比率)的高低,LU 战队的高手分为三巨头、四天王、五小强,这 12 人均是恶贯满盈、杀人如麻的好手,其现实生活中的身分也颇有聊头(其中也有编辑),为大家制造了不少话题。

海豚是三巨头之一,爱称海臀。单挑是一把好手,真实身分是北方某市一土豪,曾在 LU 发贴邀请当地 PS3 玩家同乐,立刻就有人发贴质疑,理由是"我们那个穷地方不可能有人玩 PS3",正在大家都对其身分表示怀疑之际,那个人又发贴了:"除非你是 XXX,我们那里只有他才有可能玩 PS3。"其知名度可见一斑。我与海豚曾鏖战拆弹模式一整夜,那几盘也是我生平的得意之作,可惜最后还是败于他之手。

KP 也是三巨头之一,标准萝莉控,至今都无法想通此人为何能做到日式美少女加美式 FPS 兼收并蓄的。闲暇之余还有一份制作 PS3 主题的副业,其制作的《TO HEART 2》主题便是铁石心肠的美式硬汉见了也要落泪。我与其战过 N 回,技术和网速均不是对手。(传说中的 1M 电信竟剽悍至此。)

四天王之一的 Titan_n 乃是银行业巨子,惯使一杆 M16,生存率名列前茅。因为名字和泰坦较像,经常被人误认。不明根底的人每每被他打得溃不成军之际,都会丢下一句"小编真厉害"。后来因工作关系去了上海,一段时间不能玩 PS3,以局外人的身分亲眼目睹了《COD4》由盛转衰的过程,心里那个急啊……

五小强里的 DUDU 从来都只用微冲 + 血包 +LAST STAND 的技能组合,死后必倒地打手枪。尽管人人都评价他是有勇无谋的典型莽夫,但是他单挑的功夫算得上是独步武林,能够在单挑中挫败他的人极少。我也曾和其单挑过,一开始利用其猛冲的弱点阴死过好几回,不过后来就……

在战火中结下的友谊不是三两句话能够说清楚的。尽管《COD4》的大幕即将拉下,但是战友们不会消失,因此 LU 战队不会消失。

真联机时代

X360 和 PS3 的出现,能够让普通玩家足不出户便能与全球玩家对战或合作。不过做到这一步,其实只是联机时代的开始。如果你一直都是随便找个人一起玩玩,那么很快你就会觉得联机也就是那么回事儿,因为在这种心态下与你一起游戏的人其实和一个高级 AI 没什么区别。当你在线上花的时间变多之后,自然就会想与别人交流,进而就有了社区。到了这一步,才是联机时代的真正到来。

X360 在秋季更新中已经加入了 PARTY 的设定,PS3 的 HOME 则是一年前就已经在筹备了,这两大次世代主机都已经在向社区方向发展了。不过 X360 至今未加入简体中文以及简体中文输入法,而 HOME 则至少还需要一年时间才有可能正式面世,因此这个时代的到来还需要一段时间。但是我们中国玩家之间的交流其实并不需要这些,光是 QQ 加短信便足以搞定一切了,关键是你有没有加入真联机时代的觉悟。

《COD4》的硝烟已经散尽,但是新的战火已经点燃,从《COD 战火世界》、《战争机器 2》、《抵抗 2》还有未来的《白骑士物语》等等,对应网络的游戏越来越多,与玩友直接交流的机会也越来越多,这就是名副其实的"世界在战"(WORLD AT WAR)!

▼一张告别照。我是上排左起第二个。期待着与大家相会在《COD 战火世界》的战场!

最近发表
LATEST TOPICS

航展行记
炎骑士发表于 2008.11B(总第 214 期)

我最喜欢的 10 首中国风歌曲
胜负师发表于 2008.11A (总第 213 期)

毕业随笔
九兵卫发表于 2008.10B(总第 212 期)

最近回复
LATEST COMMENTS

RE:硝烟散尽

【2008-11-22 10:24:44 By:多边形】

中国玩家在联网时代最大的问题不是主机,也不是游戏,也绝对不缺少伙伴,但是他们却没有能力跨越世界上最远的"鸿沟"——电信与网通的距离。

RE:硝烟散尽

【2008-11-22 14:26:15 By:Gouki】

玩《COD 战火世界》,最不乐意的事情就是随机被分到日军一组……

RE:硝烟散尽

【2008-11-22 17:19:27 By:九兵卫】

来这里之前加了纱迦的 PSN 一起网战《COD4》,结果因为名字相同他把我错当成了编辑部的另一个编辑,这个引起笑话的小误会直到我来编辑部之后才得以解开,联机有时还真让人觉得天下竟是如此之小呢,嘿嘿。

话梅杂志&3DM-SMW

本期读者语录 Emial 陈一行:"本期读者语录"这一小板块虽不起眼,但意见重大。因为有了它,等于在不加页的情况下扩大了"读编往来"的版面,应该把它发扬广大。充分利用好非攻略页下面的空白处,把每一页尽可能地做得更充实。(纱迦回复:目前的来信还不够让来信占据每一页位置,因此我们需要大量来信——没错,就是你,赶快写信过来吧!)

www.3dmgame.com

天下聚会

上期杂志中我们报道了“天下聚会之深圳 UCG 小编次世代见面交流活动”。近日有不少读者反映聚会报道内容中怎么没有编辑的感言呢。为此我们 3 位参加天下聚会的小编特地借此机会谈谈个人参加聚会的感想。另外，本期 Game Halo DVD 收录了“深圳 UCG 小编次世代见面交流活动”花絮影像，请读者们一定要看看哦。

游戏光环 Gamehalo 影·像·收·录

未来还请大家多多捧场啊！

很高兴“天下聚会”给了我一个难得的机会，可以与深圳玩家面对面直接交流。活动刚开始的时候，大家还有些拘谨，不过大家都是玩游戏的朋友，因此三言两语之后立刻就熟悉了。我带去了单位的 PS3，现场演示了一些视频和游戏，也打开了大家的话匣子。有好多人都拉着我说了很多他们的看法和意见，特别要感谢的是笛音朋友对 NDS 报道的大力建议。此外现在也派发了读者意见调查表，大部分人都填过了，在此向大家的热心表示感谢。还有不少人问为什么《游戏机实用技术》的其他编辑没来，尤其是多边形为什么没有来，看来多哥的人气还真是旺啊（当时多边形在上海主持音乐会）。令我感动的是专门有位朋友对我说：“你不要因为大家都问多哥而生气啊，如果你不来的话我们问得会更多。”虽然知道这是在安慰我，但是我听了之后还是觉得很舒服。（笑）

会场上还举行了一些游戏比赛，可惜本人对于掌机上的联机游戏实在不擅长，惟一一个电视游戏《PES 2009》我又不玩，因此只能做一名看客。不少人都投诉说为啥不带《灵魂能力 IV》来啊，令我心里大喊失策。下次见面定然会带更多的游戏来的。

一眨眼一天工夫就过去了，感觉时间过得相当快，不过我脑袋里还装了一大堆意见有待整理和消化。未来还请大家多多捧场啊！

这对是青春呀！

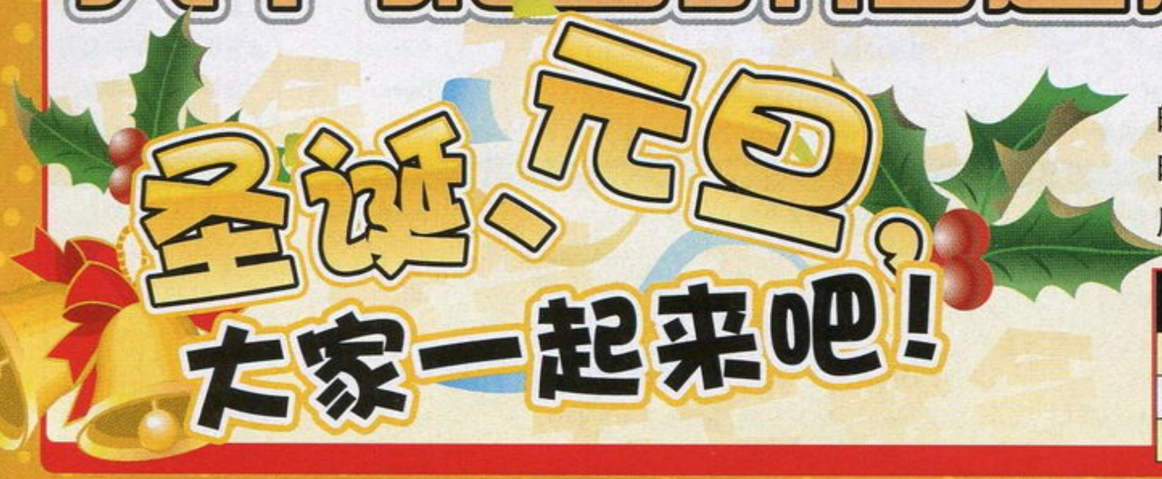
这次能够参加深圳“天下聚会”，真的是十分荣幸的一件事，这也是火云来编辑部的这两年时间里，第一次有机会与读者在这么近的距离进行交流，这次的聚会之行让我感触良多。其实得知当天参加聚会的玩家和读者将近百人，我们自然不会错过这次难得的交流机会，去之前我们就在编辑部打印了足够的调查问卷。这些调查问卷是我们杂志以及栏目今后改版的重要参考，当然，在现场收集的意见是更为重要的。

虽然这是火云第一次参加玩家的聚会，但是到会场不久便被现场玩家们的热情带动起来，其中一位“大叔”声嘶力竭的演唱让我印象深刻，这才是青春呀！我们从编辑部带来的 PS3 内装有不少游戏影像以及试玩，这也成为了当天比较受欢迎的项目之一，经我们了解之后得知，当天参加聚会的玩家当中拥有次世代的并不多，由此也可以看出次世代在国内的普及率其实并没有我们想像中的那么高，我们在杂志上普及次世代游戏的道路还任重道远，目前来看还是要把重点放在为读者带来更多的次世代游戏情报。与次世代相反，几乎每个参加聚会的玩家都拥有至少 1 台的掌机，也有读者在交流时给我们提出了要求增加掌机游戏的内容，我们在聚会结束之后也对此进行了讨论，掌机游戏以及掌机相关的消息肯定会成为今后杂志着重报道的内容。

看我们的进一步行动吧

在深圳聚会组织团队的辛勤付出下，深圳“天下聚会”终于在 11 月 2 日成功举办了。办一场好的聚会确实不容易，这是我的一个最深切的体会。光是选场地就需要投入了不少的时间和精力，好在最后终于搞定了。从早上 10 点半聚会正式开始，直到下午 6 点聚会的玩家才陆陆续续离开。等大家离开之后，深圳聚会组织者们还要清理自己带来的主机、各种线材、场地宣传用展架等等，真让我感觉到承办一场聚会确实要有点奉献精神才行。作为“天下聚会”负责人，虽然会觉得承办聚会的辛苦，不过能看到这样热闹的场面，看见大家对游戏的热情，那颗沉睡的心顿时仿佛又被唤醒了一样，而现在聚会的情形我还历历在目。在本次深圳聚会中，我们迎来了一位年仅 12 岁的小女生，她是全场年纪最小的一位玩家。当我问她是怎样知道本次天下聚会的，这位小妹妹很不屑的回答道：“当然是看 UCG 晓得的咯。”天啊！ UCG 居然还有这么小的读者支持，一时间让我说不出话来。聚会当天，这位小玩家对《小小大星球》表现出了极大的兴趣，自己站在电视前足足玩了 40 多分钟。由于篇幅的限制，还有许多点滴的聚会花絮无法在这里呈现。今后将有更多小编来到聚会现场，来到玩家中间，看我们的进一步行动吧。

天下聚会辞旧迎新跨年活动召集中



不知不觉，2008 年即将离我们而去。天下聚会在 2008 年中得到了进一步的成长，特别是在五一、十一等长假期间更是“天下聚会”的高峰。今年的圣诞，明年的元旦都是举办“天下聚会”的好日子，那么现在就让我们行动起来组织属于玩家自己的特别圣诞和元旦吧。天下聚会，下一站就在你身边。

申请举办“天下聚会”报名方法
1. 发送邮件到：lujuhui@vip.163.com
2. 发送邮件到：ucg@ucg.com
3. 登录 Levelup 论坛，发短消息给“UCG – Ace 飞行员”

迁梦 QQ:1DM-SMV
www.plumbook.cn

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008 年 11 月 26 日～2008 年 1 月 29 日。
- 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年11月25日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	682.84元人民币
100日元	7.07元人民币
100欧元	878.75元人民币
100港币	88.07元人民币

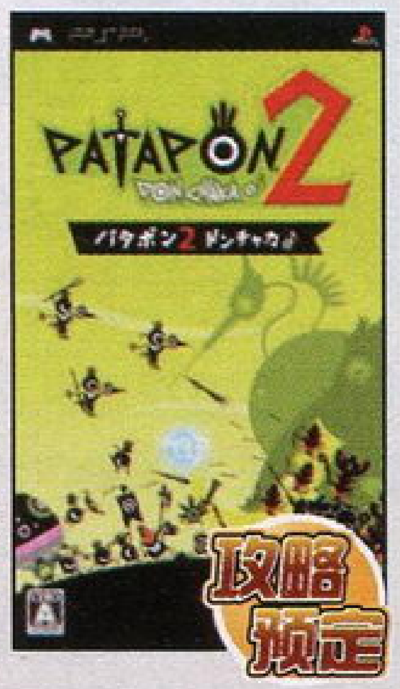
（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。

距离圣诞节还有不到一个月的时间了，年底游戏狂潮的最后一波也即将到来，12月中旬左右是好游戏集中爆发的日子，就连《心灵传说》也延期一周来凑这个热闹，相比之下12月的上旬就显得有些冷清了，不过好在还有《波斯王子》与《428》等可供我们选择。不知各位玩家为自己选好今年过圣诞节的游戏礼物了吗？

11.27 啪嗒嘭 2

PSP 音乐 ■SCE ■4980 日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 A



神奇的眼球生物又要为远古的理想踏上征程。前作以试验品的姿态在玩家的口耳相传之下卖出了46万份，为PSP创造了一个新生品牌。续作的惊喜可能超乎想像，除了更长的流程，更具魄力的战斗，以及更为丰富的玩法，游戏还从另类走向主流，引入了兵种升级、进化等更适合掌机玩家的系统，在耐玩度和成长乐趣上超越前作数倍。只要你稍加尝试，就一定会喜欢上这一群圆头圆脑、团结顽强的小家伙，PATA·PATA·PATA·PON的欢快鼓点也会像洗脑般在你的耳边久久回荡。

11.27 莱顿教授与最后的时间旅行

NDS 文字冒险 ■Level-5 ■4800 日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 B

不知不觉中，“《莱顿教授》系列”已经出到了第三作。这次故事的起因是一封来自未来的信，舞台则转移到了伦敦。由于“时间旅行”这一要素的加入，游戏的剧情将比以往更加扑朔迷离，人物的关系也比较复杂，我们甚至会看到青年版的卢克。另外，由日本著名心理教育学家多湖辉亲自设计的谜题将在质量上让所有FANS满意，谜题的的数量也达到了系列之最。从任何角度来讲，喜欢该类型游戏的玩家都不能错过本作。不过惟一的遗憾是游戏在语言方面可能会给有一些玩家带来小小的障碍。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 11 月					
26 日	超级街头霸王 II Turbo 高清混合版	Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Capcom	格斗	1200MSP
27 日	世界足球胜利十一人 2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800 日元
27 日	阿加雷斯特战记 重返战场	アガレスト战记 リアピアランス	Compile Heart	角色扮演	6800 日元
2008 年 12 月					
1 日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作	39.99 美元
2 日	波斯王子 奇迹	Prince of Persia	Ubisoft	动作冒险	59.99 美元
3 日	斑卓熊大冒险 3	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	Microsoft	平台动作	59.99 美元
5 日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99 欧元
16 日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99 美元
18 日	高达无双 2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800 日元
25 日	怒首领蜂大往生 黑标 EXTRA	怒首领蜂大往生 ブラックレーベル EXTRA	5pb.	射击	6800 日元
2009 年 1 月					
13 日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99 美元
19 日	50 美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99 美元
20 日	街头滑板 2	Skate 2	EA	体育	59.99 美元
27 日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99 美元
27 日	职业赛车	RacePro	Atari	竞速	59.99 美元
27 日	决心 羁绊地狱群 EXTRA	ケツイ～绊地狱たち～EXTRA	5pb.	射击	6800 日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 11 月					
26 日	超级街头霸王 II Turbo 高清混合版	Super Street Fighter II Turbo HD Remix	Capcom	格斗	14.99 美元
27 日	世界足球胜利十一人 2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800 日元
2008 年 12 月					
1 日	毁灭全人类 法隆之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作	39.99 美元
2 日	波斯王子 奇迹	Prince of Persia	Ubisoft	动作冒险	59.99 美元
4 日	职棒魂 5 完全版	プロ野球スピリッツ 5 完全版	Konami	体育	7980 日元
12 日	索尼克 释放	Sonic Unleashed	SEGA	动作	59.99 美元
16 日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	59.99 美元
16 日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	59.99 美元
18 日	高达无双 2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	7800 日元
19 日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	59.99 美元
25 日	白骑士物语 古之鼓动	白骑士物语 古の鼓动	SCE	角色扮演	6980 日元
2009 年 1 月					
13 日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99 美元
19 日	50 美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99 美元
20 日	街头滑板 2	Skate 2	EA	体育	59.99 美元
27 日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99 美元

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008 年 11 月					
27 日	寒蝉鸣泣之时 破晓时分	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	动作	5800 日元
27 日	无双大蛇 魔王再临	无双 OROCHI 魔王再临	Koei	动作	5280 日元
27 日	喧哗番长 3 全国制霸	喧哗番长 3 全国制霸	Spike	动作	4980 日元
27 日	啪嗒嘭 2	パタポン 2 ドンチャカ	SCE	音乐	4980 日元
27 日	游戏王 卡片力量 3	有希望 デュエルモンスターズ GX TAG FORCE 3	Konami	桌面棋牌	4800 日元
27 日	萌萌 2 次大战 DX	萌え萌え 2 次大战 デラックス	Systemsoft Aipha	模拟育成	5800 日元
27 日	星色赠礼 携带版	星色のおくりもの Portable	Takuyo	文字冒险	5800 日元
27 日	英雄传说 空之轨迹合集	英雄传说 空の轨迹セット	Falcom	角色扮演	9800 日元
2008 年 12 月					
4 日	乐克乐克 2	LocoRoco 2	SCE	动作	4980 日元
4 日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Bestmedia	动作	4800 日元
11 日	双星物语	Zwei!!	Falcom	动作角色扮演	4800 日元
18 日	异说 最终幻想	Dissidia Final Fantasy	Square Eix	动作	5800 日元
18 日	绯色之欠片 携带版	绯色の欠片 ポータブル	Idea Factory	文字冒险	4800 日元
18 日	音感训练 甜蜜和声	ソルフェージュ Sweet Harmony	GunHo Works	文字冒险	5800 日元
18 日	深红密室 重生	クリムゾン・ルーム リバース	Success	文字冒险	2800 日元
18 日	最强将棋 Bonanza	最强将棋 Bonanza	Success	桌面棋牌	3800 日元
18 日	深层心理占卜游戏	オツゲー 占イナンデス	Dorasu	益智	3800 日元
25 日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	角色扮演	4800 日元
2009 年 1 月					
22 日	北斗神拳 拉欧外传 天之霸王	北斗の拳 ラオ外传 天の外传	interchannel	动作	4800 日元
22 日	偶像大师 SP 完美太阳	アイドマスター-SP パーフェクトサン	NBGI	模拟育成	4800 日元
22 日	偶像大师 SP 思念之月	アイドマスター-SP ミッシングムーン	NBGI	模拟育成	4800 日元
22 日	偶像大师 SP 惊奇之星	アイドマスター-SP ワンダリングスター	NBGI	模拟育成	4800 日元
29 日	世界传说 光明神话 2	テイルズ オブ ワールド レディアント マイソロジー2	NBGI	角色扮演	5200 日元
29 日	秋之回忆 5 中断的底片	メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム	5pb.	文字冒险	4800 日元

发售日变更游戏 ■指环王 征服（PS3/X360） 2008年12月17日延至2009年1月13日；■凉宫春日的激动（Wii） 2008年11月27日延至2009年1月22日；■心灵传说（NDS） 2008年12月11日延至2008年12月18日

迅梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年11月			
27日	莱顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	文字冒险	4800日元
27日	资生堂美丽解答开发中心监修 美丽计划	资生堂ビューティーソリューション开发センター监修 プロジェクトビューティー	SEGA	实用软件	4800日元
27日	幕末恋华・新选组DS	幕末恋华・新选组DS	D3 Publisher	文字冒险	4200日元
27日	便利商店DS 经营力锻炼	ザ・コンビニDS 大人の经营力トレーニング	日本一	模拟经营	4800日元
		2008年12月			
2日	波斯王子 堕落之王	Prince of Persia: The Fallen King	Ubisoft	动作冒险	19.99美元
4日	一步神拳 The Fighting DS	はじめの一步 The Fighting DS	ESP	动作	4800日元
4日	英雄战记	英雄战记 レーヴァテイン	GungHo	角色扮演	4800日元
4日	实况棒球携带版11	パワプロクンポケット11	Konami	体育	4980日元
4日	异能驱者	ブレイザードライブ	SEGA	角色扮演	4980日元
4日	改装斗士 炸弹人	カスタムバト ラー ボンバーマン	Hudson	动作	4800日元
11日	能源小精灵 凯伊与零的神秘之旅	エレビッツ カイとゼロの不思议な旅	Konami	动作角色扮演	4980日元
11日	陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	动作	4800日元
11日	超化石怪兽对决 激斗银河系	超化石モンスターバトル ゲキトツ・ギャラクシー	Disney	动作角色扮演	4480日元
18日	心灵传说	ディルズ オブ ハ幻想水浒传 ツ	NBGI	角色扮演	6650日元
18日	茶犬大冒险2 梦想玩具箱	お茶犬の大冒险2 梦いっぱいのおもちゃ箱	M.T.O.	动作	4800日元
18日	仙境传说DS	ラグナロクオンライン DS	GungHo	角色扮演	5800日元
18日	幻想水浒传 黄道十二宫	幻想水浒传 ティアクライス	Konami	角色扮演	5500日元
18日	太空泡泡龙	スペース パズルボブル	Taito	动作	3800日元
18日	桃太郎电铁20周年	桃太郎电铁20周年	Hudson	桌面棋牌	4980日元
18日	牧场物语 欢迎来到风之集市	牧场物语 ようこそ！ 风のバザールへ	MMV	模拟经营	4800日元
25日	梦幻之星ZERO	ファンタシースター ZERO	SEGA	动作角色扮演	4800日元
		2009年1月			
1日	绿野仙踪	Riz-Zoawd	D3 Publisher	角色扮演	4800日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	FromSoftware	文字冒险	4800日元
29日	最终幻想 水晶编年史 时空回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年11月			
27日	劳动者	はたらくヒト	Hundson	动作	4800日元
27日	火影忍者 疾风传 激斗忍者大战 EX3	NARUTO-ナルト-疾风传 激斗忍者大战！EX3	Takaratomy	动作	6800日元
27日	魔法工厂 未知大地	ルーンファクトリー フロンティア	MMV	动作角色扮演	6800日元
		2008年12月			
2日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	49.99美元
4日	428 被封锁的涩谷	428 封锁された涩谷で	SEGA	文字冒险	6800日元
4日	料理妈妈2	クッキグママ2 たいへん！ ママはおおいそかし！	Taito	动作	5800日元
4日	风之克罗诺亚 通往幻梦界之门	风のクロノア door to phantomile	NBGI	平台动作	4800日元
11日	龙之子 VS CAPCOM 乱世英雄	タツノコプロ VS. カプコン クロス ジェネレーション オブ ヒーローズ	Capcom	格斗	6980日元
11日	阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战	Rygar: The Battle of Argus	Tecmo	动作	6800日元
11日	太鼓之达人Wii	太鼓の达人Wii	NBGI	音乐	7980日元
11日	大金刚森林节拍	Wiiであそぶ ドンキーコングジャングビート	Nintendo	音乐	3800日元
18日	死神Bleach 圣战对决	Bleach バーサス・クルセイド	SEGA	动作	6800日元
18日	让我们敲打	Let's Tap	SEGA	动作	4800日元
19日	加菲猫 现实世界历险记	Garfield Gets Real	DSI	动作	29.99美元
22日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元
25日	生化危机	BioHazard	Capcom	动作冒险	3800日元
25日	皮克敏Wii	Wiiであそぶピクミン	Nintendo	动作	3800日元
		2009年1月			
20日	丧失围城 丧尸的祭品	Dead Rising: Chop Til You Drop	Capcom	动作	49.99美元
21日	模拟动物	SimAnimals	EA	模拟育成	49.99美元
22日	凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	角川书店	文字冒险	6800日元
22日	FRAGILE 再见月之废墟	FRAGILE～さよなら月の废墟～	NBGI	角色扮演	6800日元
29日	最终幻想 水晶编年史 时空回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元

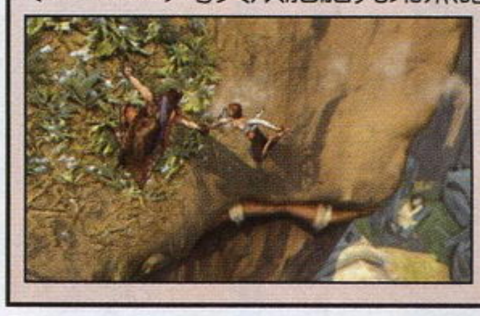
PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年11月			
27日	紫之焰	紫の焰	Idea Factory	文字冒险	6800日元
27日	萌萌2次大战DX	萌え萌え2次大战 デラックス	Systemsoft Aipha	模拟育成	6800日元
27日	幻影少年 交错之路	モノクローム・ファクター クロストロード	5pb.	文字冒险	6800日元
27日	纯情罗曼史 心动恋爱大作战	纯情ロマンチカ 恋のドキドキ大作战	MMV	文字冒险	6980日元
		2008年12月			
2日	浪漫鼠德佩罗	The Tale of Despereaux	Brash	动作射击	49.99美元
4日	职棒魂5 完全版	プロ野球スピリッツ5 完全版	Konami	体育	6980日元
4日	Real Rode	Real Rode	角川书店	文字冒险	6800日元
18日	高达无双2	Gundam Musou 2	NBGI	动作	6800日元
18日	Fate/无限代码	Fate/unlimited codes	Capcom	格斗	6980日元
18日	ADK魂	ADK魂	SNK Playmore	动作射击	日版未定
18日	狂热节拍IIDX 15 DJ Troopers	ビートマニア IIDX DJ Troopers	Konami	音乐	7300日元
22日	摇滚乐队2	Rock Band 2	MTV Games	音乐	49.99美元
		2009年1月			
22日	爱神有约G.P. 学园公主	Piaキャロットへようこそ！ G.P. 学园プリンセス	GN Software	文字冒险	6980日元
29日	银河天使II 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルII 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险	7800日元

12.02 波斯王子 奇迹

多机种 | 动作 | Ubisoft | 对应机种为PS3、X360 | 59.99美元 | 13岁以上玩家对应 | 推荐度 A

本作是这个系列第一部登陆次世代平台的作品，游戏画面采用了类似动画渲染的特别处理方式，因此视觉效果相当出彩。游戏将继承系列庞大的世界观以及核心系统，并在此基础上启用全新的主人公和故事设定。本作中主人公被卷入了光明与黑暗之间爆发的史诗般的战争：也就是光明之神玛兹达(Ormazd)与其双胞胎兄弟黑暗之神阿里曼(Ahriman)之间的善恶之争。而王子恰好目睹了传说中的生命之树被毁灭，整个世界正面临着被黑暗吞噬的危机。如果你是系列FANS，那么千万不要错过。



12.04 428 被封锁的涩谷

Wii | 文字冒险 | SEGA | 无对应周边 | 6800日元 | 15岁以上玩家对应 | 推荐度 B

由文字冒险游戏巨头Chunsoft全力打造的本作可以算得上是一匹黑马，不仅集结了我孙子武丸等优秀的剧作家撰写剧本，还大张旗鼓地在两个隐藏剧本中请来了大冢明夫真人出镜与Type-Moon特别制作的动画，让游戏的噱头满点。发生在涩谷的本作与曾经大受好评的《街》相同，也采取了真人实拍，并以多主角多剧本的方式来表现游戏中“人们相互影响”的主题，游戏中共有5个主线剧本与2个隐藏剧本，剧情的丰富度不容置疑，可惜由于语言问题对大多数玩家来说可能很难上手。

12.04 风之克罗诺亚 通往幻梦界之门

Wii | 平台动作 | NBGI | 无对应周边 | 4800日元 | 全年龄玩家对应 | 推荐度 B

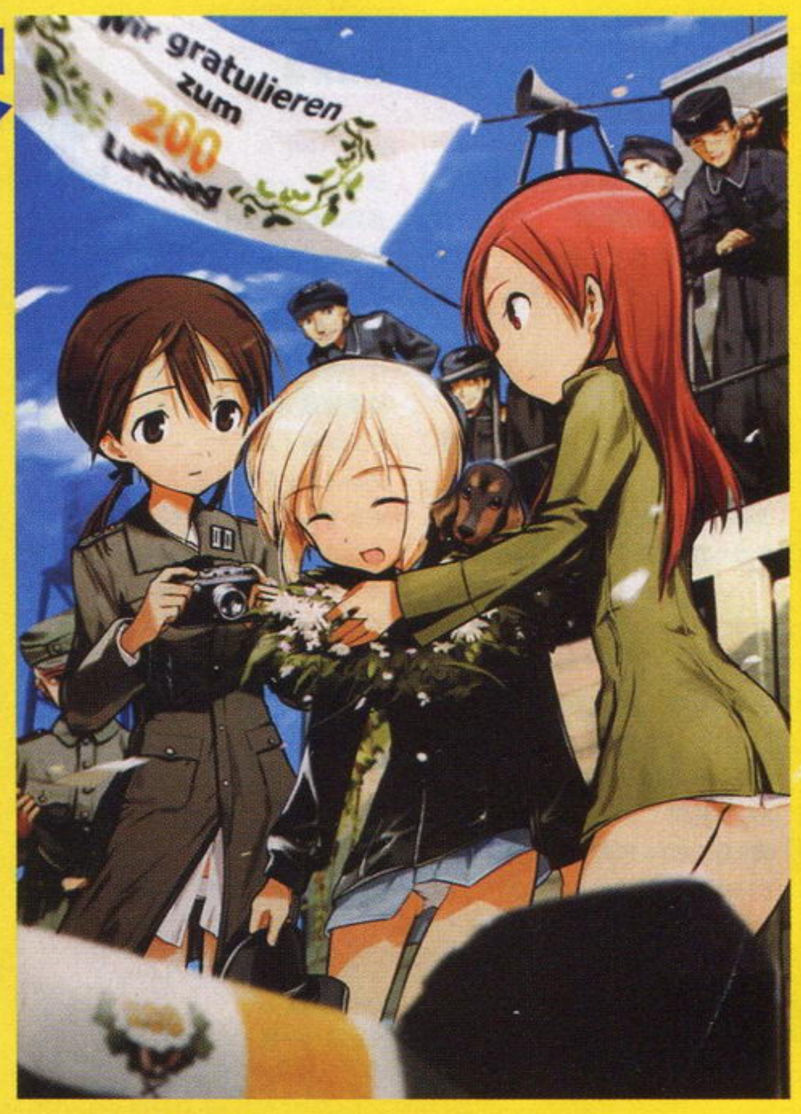
本作是1997年的PS版初代《风之克罗诺亚》的重制版。游戏的故事和玩法与初代相仿，不过通过Wii的机能大幅提升了游戏画面。在游戏中玩家要操纵可爱的长耳朵猫克罗诺亚以及精灵修波等角色，在预设的重重机关间利用敌人前进。Wii大幅强化语音，并请来多名知名声优为其献声。游戏还增加了新的关卡以及收集要素，此外也有适合多人同乐的全新模式。

目前已知的新要素有换装、BOSS战竞速。此外满足条件会出现每一关的镜像关卡，关卡内容相同但左右颠倒，等于是新的关卡。

www.plumbook.cn

《爱图e族》Vol.5 精选美图欣赏

萌虎来袭！
《龙与虎》小说版插画师简介及动画美图欣赏



兵器娘之父——岛田文金
为您解开热门动漫《强袭魔女》的背后故事

这个新娘很另类
《钢铁新娘》漫画版彩图赏析

妖怪也激萌
妖怪萌娘彩图集

WWW.MRHALLACG.COM

订制范围：
COSPLAY服装，班服，制服，
西装，运动服，表演服，T恤等

欢迎个人，社团，协会，舞团，酒吧，网吧，水吧等各行业的朋友前来订制，详细请电话咨询或上网查看！

国际品牌级的剪裁技术，选用高档面料，精工制作，给您意想不到的效果！

特大喜讯！鸣人堂现正式开通各类服装订制业务！

订购QQ：251881900　旺旺：广州鸣人堂
订购：MSN：ksa1091@163.com
邮箱：251881900@qq.com
订购热线：020-81861568，13826474794
展厅地址：
广州市越秀区长堤大马路318号铧厦商业中心10楼1004室

鸣人堂 WWW.MRHALLACG.COM

《爱图e族》
动漫游综合美图志
动漫游画师及美图介绍
了解动漫与美图背后的点点滴滴

第五辑已上市
全国各地报刊亭销售中

爱图e族附赠DVD-ROM
近十本高质量电子画集同时奉献
还有更多动漫游美图与影音资源　收藏与视听的首选

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

营业时间: AM 10:00-PM 20:30 全年无休

拥有PS3的玩家 均可到本店换游戏

各大店铺均可刷卡消费!

上海 SHANGHAI

游戏2000

游戏2000 静安店

联系人：冷将
ADD：上海静安区大田路105号-4(近南京路石门二路口)
ZIP：200041
TEL：021-62182099 / 62675167
MOBILE：13002128661
持卡人：冷浩
建行龙卡帐号：4367 4212 1690 4168 962
20、112、23、15、21、37、41、939路均可到达
地铁二号南京西路站下步行5分钟

游戏2000 昆山和鑫加盟店

联系人：卞慧
ADD：江苏昆山玉山镇新昆街138号
TEL：0512-57519020 / 51307526
FAX：0512-57519020

瑞格电玩 卢湾店

联系人：唐抒捷
ADD：上海卢湾区黄陂南路719号(近建国东路)
MSN：YAYA1979@MSN.COM QQ：521093329
TEL：021-53062481
MOBILE：13916518018
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
109、932路均可到达，向南步行5分钟
地铁一号黄陂南路站下，往新天地方向步行10分钟

宏龙GAME

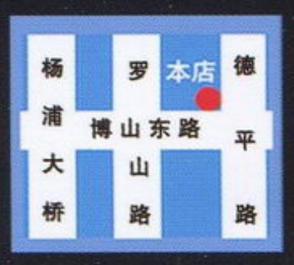
一切尽在·福建南路88号 旗舰店

店面接受任何主机、软件、预定和维修服务，欢迎来店试玩交流次世代新作!

年中无休 欢迎光临

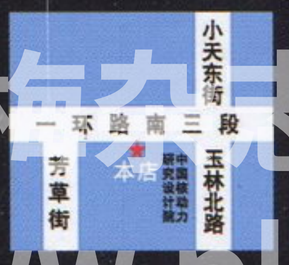
原来店中 还有试玩!

宏龙GAME 人民广场旗舰店
地址：上海市黄浦区福建南路88号（门口可泊车）
交通：123\126\17\18\220\42\537\911\926\隧道八线\地铁一号\二号线（人民广场站）
咨询电话：021-63202488 53836803
021-63200316
淘宝网址：shop33817363.taobao.com



宏龙GAME 浦东店
地址：上海浦东博山东路87号-7门面
交通：554\990\130\736\787\814\791\716\843\638\618\819\975\隧道六线\广野线\慕陆专线\川歇线\大桥三线\地铁六号线
咨询电话：021-58214605
淘宝网址：shop34108514.taobao.com

宏龙GAME 斜土店
地址：上海市卢湾区斜土路530号
交通：253\781\96\17\43\地铁四号线
咨询电话：021-63059095
手机：13818141725
邮编：200023
淘宝网址：shop33387080.taobao.com



宏龙GAME 成都店
地址：成都市一环路南三段28号附21号
交通：12\19\23\27\34\45\59\61\72\78\93\123\109路
电话：028-85562122
淘宝网址：shop34375499.taobao.com

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

NDS宝典 VOL.2

200页手册
+1DVD光盘

NDSi全中文说明书
详细解说NDSi各种使用技巧！

NDS汉化ROM大放送
光盘附赠超过150款NDS精选汉化ROM！

NDSi大抽奖
NDSi主机、支持NDSi的全新烧录卡一起送！

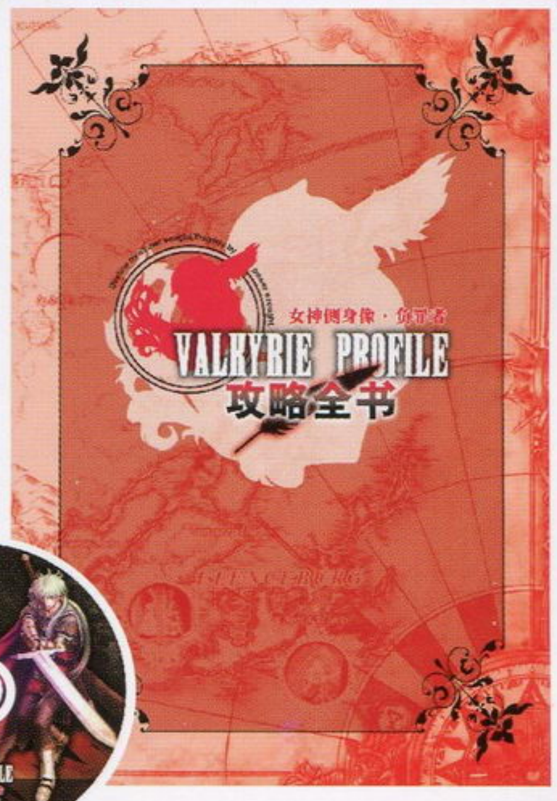
一本NDS/NDSL/NDSi
玩家必备的工具书
从购买、使用到成为专家，
所有实用技巧集结于此！

12月中旬全国上市

女神侧身像·负罪者 攻略全书

368页大32开
攻略本
+游戏原声CD

三大路线所有关卡 完全版地图攻略
系统详尽指南 所有同伴能力解析
全装备、道具、技能说明
红莲之迷宫彻底解析 最强装备获得方法
三条路线完全剧本翻译



《女神侧身像》系列最新作
《负罪者》最强攻略本登场！

12月上旬全国上市

PSP·e族
12月B VOL.17

新一轮改版掀起，更丰富的内容、更权威的资讯、更详尽的攻略，做最专业的PSP专门志！

最终幻想 Agito XIII 异说 最终幻想
王国之心 梦中诞生——款款PSP新作最新情报巨献
机动战士高达 高达对高达——全程攻略
经典放送 《恶魔城X 历代记》以及各平台精选佳作

抽奖行动继续 PSP-3000等你拿！
另外，您还有机会获得精美PSP周边奖品
软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

12月4日全国上市

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn