Tot.225

新作速报：《刺客信条2》、《PES2010》、《九十九夜II》、《真名法典II》

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

游戏名人堂
恐怖制造者 竹内润

攻略透解
机动战士高达 战场之绊 携带版
战国BASARA 战斗英雄
星际传奇 突袭黑暗雅典娜
胧村正

前线狙击
传说三连发
圣恩传说
对决传说
薄暮传说

研究中心
BIOHAZARD 5
70个你不知道的小细节
+对战模式完全分析

小说回廊
极道之龙
如龙3 剧情小说

最终幻想XIII
体验版战斗系统全面展现

永恒的尽头
tri-Ace次世代新作首次公开

SD高达G世纪 战争
生化奇兵2

特别企划
追寻神龙的足迹
写在龙珠诞生二十五周年之际

本期赠品

160分钟DVD

特别收录 波斯王子 尾声 | 星之海洋4 最后的希望 剧情影像（下）
新作影像 最终幻想VII 再临之子 完全版 | 圣恩传说 | 薄暮传说 | 终结者 救世主
热血最强 零ZERO 高限制无伤最速 | 天下聚会 南京第四届纯洁同人会

2009.5A
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
09>
9 771008 060006
Gamehal

www.plumbook.ch

北通®
BETOP

北通游戏风暴

非常“1+N”
优惠大行动

活动形式

TV活动内容（数量有限，送完为止） >>

1.消费者购买北通PSP活动产品（除“PSP用EVA抗压包”），均获赠1条红色钢头皮革手绳.
2.消费者在指定经销商处购买以下3类套餐，再赠送价值28元北通游戏鼠标垫.

A. 北通数据保护套餐	买 北通合金装甲 +北通数据线	赠 游戏鼠标垫
B. 北通动力保护套餐	买 北通PSP动力堡垒 +北通EVA抗压包	赠 游戏鼠标垫
C. 北通娱乐保护套餐	买 北通魔方炫音 +北通EVA抗压包	赠 游戏鼠标垫

详情请咨询店内或登陆北通官方网站查询. 此次活动最终解释权归广州市品众电子科技有限公司所有!

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

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

PEGA®

国际知名品牌

太鼓

采用仿真鼓设计；通过Wii遥控手柄和主机进行连接，玩家可以通过敲击太鼓体验游戏，通过动感的音乐实现游戏乐趣！

广东总代理:广州中天电子

www.zhongtiandianzi.com

PG-WiT28

WII 20合1音乐套装
(for wii music)

PG-WiT33

WII 58合1双人运动套装

PG-Wi128

WII/PS3/PS2 3合1
摇滚乐队鼓

PG-P3048

PS3 键盘手柄摇控器3合1

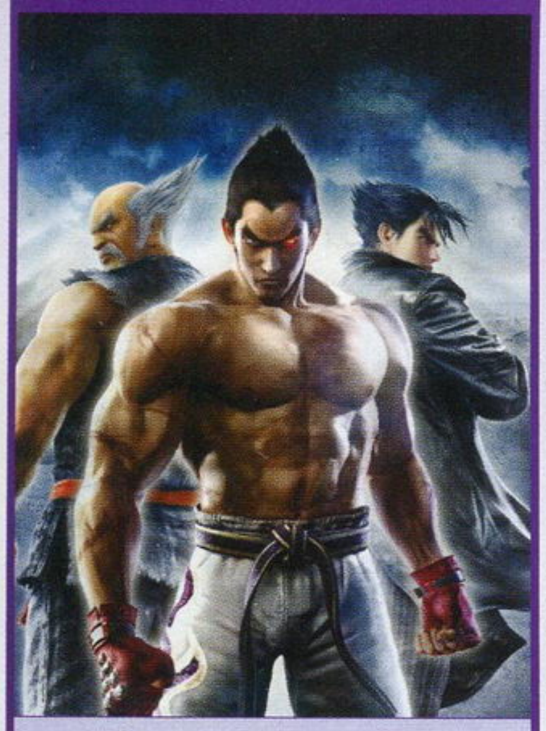
地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address:Guang zhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809,Guang zhou City, china
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax: 86-20-22080246-807

迅雷免费&3DM_SMV
www.plumbook.cn

TV GAME半月刊 | 2009.5A

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



总第225期

5A

COVER STAFF

封面用图：《铁拳6》
封面设计：一刀

©1994-2008 NAMCO BANDAI Games Inc.

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。

P97 编辑部落
游戏的情感

游风艺苑 96
编辑部落 97
读编往来 98
问题小卖部 104
小编寄语 106
发售表 108
天下聚会 110

收藏者：

收藏日期：

游戏情报站 4
排行榜 10
新作短波 30
黄金眼 34

游戏情报站要闻
《刺客信条II》转战意大利，新主角亮相 4
《PES2010》打造史上最真实的足球游戏 4
PS3日本销量连续两月压倒Wii 5
暗夜无双——《九十九夜II》公开！ 6

前线狙击
最终幻想XIII 12
SD高达G世纪 战争 18
永恒的尽头 22
圣恩传说 25
对决传说 26
薄暮传说 27
生化奇兵2 28

软硬兼施 56
游戏3.0 58
游戏进行时 60
PS2殿堂 62

攻略透解
朧村正 36
战国BASARA 战斗英雄 43
星际传奇 突袭黑暗雅典娜 46
机动战士高达
战场之绊 携带版 51

研究中心
生化危机5 64

特别企划 68
游戏名人堂 76
剧情派 81
多边共享区 82
自由谈 84
邪魔院 87
影漫搜查线 88
小说回廊 90

黄金眼REVIEW
街头霸王IV 67

活梅杂志 & 3DM-SMV
www.plumbook.cn

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容

新作影像集锦

《最终幻想Ⅶ再临之子 完全版》
《圣恩传说》
《薄暮传说》
《终结者 救世主》开场动画欣赏
《G.I.JOE.特种部队》
《拳击之夜4》
《吉他英雄 畅销金曲》
《VR网球2009》
《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》
《中途岛战役 血战太平洋》

游戏剧情影像馆

《星之海洋4 最后的希望》
剧情影像（下）
营救蕾米
征兆
相遇克罗
冰释前嫌
为家园而战
菲兹
新的开始

热血最强

《零ZERO》
高限制无伤最速

特别收录

《波斯王子 尾声》

游戏广告欣赏

《最终幻想Ⅶ再临之子 完全版》
《死神BLEACH 灵魂升温6》
《龙珠改 赛亚人来袭》
《勇者30》

一球成名 Vol.12

本期最强3大单骑闯关
+本期TOP 5
+本期最“精彩”的两大乌龙

电影前线

《哈利·波特与混血王子》
《骑劫地下铁》
《速度与激情4》
《终结者 救世主》

天下聚会

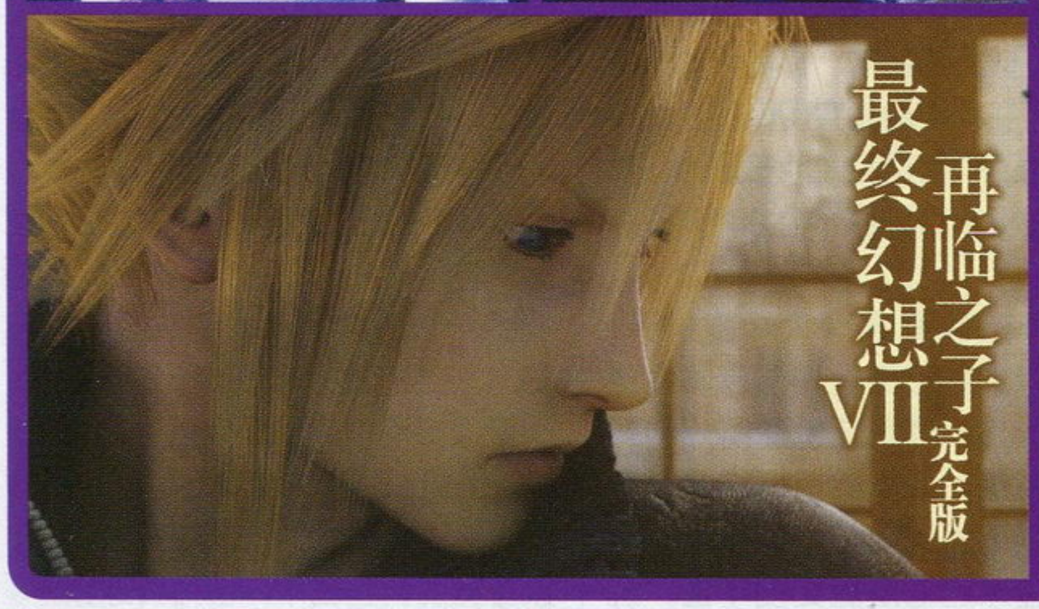
南京第四届纯洁同人会

Ending Song

《天鹅绒刺客》
MUSIC VIDEO

征集音乐啦！

从下一期开始，我们还将正式向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！



一球成名 Vol.12

本期最强3大单骑闯关+本期TOP5
+本期最“精彩”的两大乌龙

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！

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

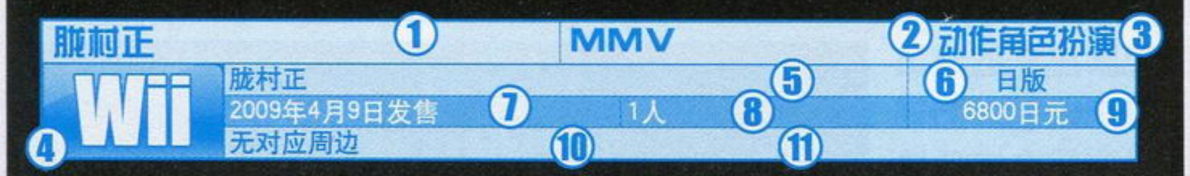
因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，
请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必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：



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

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

噗呦噗呦7	30
七龙战记	60
太空侵略者 极限版2	35

PS2

SD高达G世纪 战争	18
阿尔卡那之心2	5
吉他英雄 金属制品	35
零ZERO	光盘

PS3

G.I.JOE.特种部队	光盘
VR网球2009	光盘
阿加雷斯特战记 ZERO	31
波斯王子 尾声	光盘
薄暮传说	27 光盘
吉他英雄 畅销金曲	光盘
吉他英雄 金属制品	35
教父Ⅱ	35 61
街头霸王Ⅳ	67
狂野西部 生死同盟	33
迷你忍者	33
拳击之夜4	光盘
燃烧丧尸	35
如龙3	90
生化奇兵2	28
生化危机5	64
世界足球 胜利11人2009	光盘
天鹅绒刺客	光盘
外星战役	35
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	34 46
永恒的尽头	22
终结者 救世主	光盘
中途岛战役 血战太平洋	光盘
最终幻想 X III	12

PSP

对决传说	26
机动战士高达 战场之绊 携带版	34 51
剑、魔法与学园2	31
魔女计划	30
瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	31
伊苏7	32
战国BASARA 战斗英雄	35 43

Wii

SD高达G世纪 战争	18
吉他英雄 金属制品	35
胧村正	34 36
迷你忍者	33
圣恩传说	25 光盘
死亡空间 血统	33

X360

G.I.JOE.特种部队	光盘
VR网球2009	光盘
波斯王子 尾声	光盘
吉他英雄 畅销金曲	光盘
吉他英雄 金属制品	35
教父Ⅱ	35 61
街头霸王Ⅳ	67
狂野西部 生死同盟	33
迷你忍者	33
拳击之夜4	光盘
生化奇兵2	28
生化危机5	64
世界足球 胜利11人2009	光盘
死亡微笑	32
天鹅绒刺客	光盘
洗碗工	35
星际传奇 突袭黑暗雅典娜	34 46
星之海洋4 最后的希望	光盘
永恒的尽头	22
终结者 救世主	光盘
中途岛战役 血战太平洋	光盘
最终幻想 X III	12

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
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

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：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年5月1日
定　　价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

本月大事记 DIGEST

04.05 根据日本 Media Create 的统计数据，PS3 在日本的销量已经连续两月超越 Wii。

04.08 《刺客信条 II》正式公布，该作将以文艺复兴时期的意大利为舞台，主角为 Ezio。

04.08 《模拟人生》制作人 Will Wright 宣布从 EA 离职，并与 EA 共同出资创立“愚乐会”，打造创意新品牌。

04.09 Konami 正式公布《职业进化足球 2010》，该作将于今年 10 月发售。

04.14 微软宣布将 X360 出现的 E74 错误也纳入其 3 年质保的范畴之内，该故障相当于三红的变化形态。

04.15 微软在其官方网站发布招聘信息，为其《光环》新作网络计划招聘开发人员。

04.16 《最终幻想 XIII》试玩版发布，并确认游戏将于 2009 年冬季上市。

04.16 SCE 欧洲分公司总裁 David Reeves 宣布退休。

NOTEPAD

对于北美的该系列（《零》）支持者，Tecmo 感到非常不幸，要怪就怪美国任天堂吧。

——Tecmo 最近发表官方声明，由于任天堂拒绝在北美发行《零 月蚀的假面》，因此北美玩家将无缘玩到该作。Tecmo 在声明中明确表示了对任天堂的不满。

他们还没向我们透露详情，但已经让我们留好货架空间。

美国零售商 GameStop 总裁 Don Matteo 日前表示，任天堂将会在今年底有一款超级大作推出，这应该就是最近传闻将在 E3 展中公布的某“关键大作”。

业界声音

软件 SOFTWARE

《刺客信条 II》转战意大利，新主角亮相

SOFTWARE

去年曾有传闻说，《刺客信条 II》将会以法国大革命为背景，之后从育碧留下的各种线索，可以推断该作确实将以欧洲为背景。近日育碧终于公布了《刺客信条 II》的详情，只是本作的时代背景并非法国大革命，而是欧洲文艺复兴。

《刺客信条 II》的主角不再是前作的埃泰尔，而是一位新角色——Ezio Auditore de Firenze，他是一位失势的贵族，也是一名刺客。与前作的埃泰尔一样，Ezio 也是现代刺客 Desmond Miles 的祖先，与埃泰尔不同的是，他的双手均藏有腕刃。游戏发生在文艺复兴时期的意大利，更具体地说是 1476 年的威尼斯狂欢节时期，即前作的 285 年之后。众多闻名世界的历史名人将会在本作中出现，例如达芬奇、历史学家马基雅弗利等。目前确定会在游戏中出现的城市有威尼斯、罗马、佛罗伦萨和托斯卡纳，玩家将会看到圣马可大教堂、大运河、里亚托桥等知名历史景点。

鉴于前作任务比较单调的缺陷，育碧表示本作的任务种类会大大增加，达到 16 种以上，而且不会有充数嫌疑的无聊任务，在任务的变化性方面将会让人满意。Ezio 可以使用的武器种类大大增加，而且这次不会再有溺水的情况出现，在水城威尼斯的任务想必将会大量应用到水中潜行的能力。

本作预定于 2009 年第四季度发售，对应主机为 PS3、X360。

软件 SOFTWARE

《PES2010》打造史上最真实的足球游戏

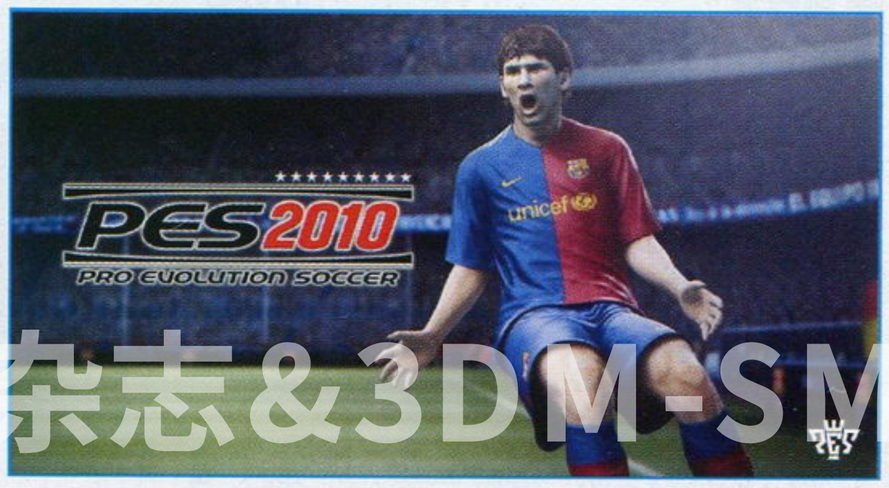
SOFTWARE

正值欧洲冠军杯决赛阶段激战正酣之时，Konami 适时地为所有球迷玩家带来了本年度最值得期待足球游戏的全新情报，《职业进化足球 2010》对应的平台为 PS3、X360、PS2 和 PSP，发售日暂定为 2009 年 10 月。在次世代前两部作品遭到玩家诟病之后，官方表示他们在听取了玩家们的反馈意见之后做出了详细的分析，并承诺《PES2010》将会在很多方面做出重大改进。

《PES2010》将会更加注重对抗性，由于防守能力的提升，本作的进球难度将会更高，玩家必须不断变化战术才能更有效地突破对手的防线。除了更加丰富的战术之外，玩家的反应能力和直觉在本作中也将更加重要。所有回放画面和实际比赛画面将更加紧凑和无缝化，球员的盘带、转身和射门等动作也将变得更加真实和流畅。比如球员在跑动中接球和原地接球时，身体的动作和步频等细节也会有明显的区分。

本作的画面将有大幅度提升，除了所有球员的外貌和动作将会更加真实之外，游戏还将使用一种新的高光系统，球员的特征将会随着环境的变化而呈现出截然不同的样子。场边球迷的反应更加丰富，玩家可以听到不同的呐喊声和歌声，当然，这其中也会包括嘘声，球迷对主客队表现的反应也将更加明显。电脑控制的球员更加聪明，防守时他们会主动填补中后场的空档并拦截对方的进攻。进攻时玩家将能够指挥多名球员并把他们调配到球场的不同区域中。

本作的“大师联赛模式”将再度进化，新的球队管理和转会系统更加细致，玩家将会充分享受到作为一个经营者经营球队的乐趣。球员在场上的攻防倾向将不再完全取决于场上的位置，个人能力和风格更为重要。队友也会对不同的球员做出不同回应，比如擅长传中的球员突破到底线时，队友会更加积极地向禁区跑去准备抢点。新的球员能力系统将更加方便玩家在赛前调整战术，包括传球频率、防线调动和球员位置等要素都可以进行调整。本作的在线更新内容更加丰富，比如在线追加新球队和新球员等。



杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

特报 SPECIAL PS3 日本销量连续两月压倒 Wii

PS3 目前仍是次世代战争的失败者，而索尼集团也深陷困境。不过对索尼来说也有一些好消息——在日本本土，PS3 已经出现一些觉醒的苗头！

根据日本 Media Create 的统计数据，PS3 在日本的销量已经连续两个月超过 Wii。2 月份 PS3 日本销量为 8.7 万，Wii 为 7.6 万；3 月份 PS3 销量大增至 11.6 万，而 Wii 则降低到不足 7 万。与去年同期相比，Wii 的销量下跌了 63%。出现这种现象的主要原因在于 2007 年末和 2008 年初期间，Wii 推出了《Wii Fit》、《任天堂全明星大乱斗 X》、《马里奥赛车 Wii》等超大作，而今年初则是毫无动静。另一方面，PS3 在春季里相继有《如龙 3》和《生化危机 5》推出，4 月份随着《最终幻想 XIII》试玩版的推出，相信可以继续保持气势。不过随着今后一段时间《怪物猎人 G》、《怪物猎人 3 tri》等大作的推出，PS3 与 Wii 之间的竞争局势可能会出现一些变化。

对于 Wii 销量连续两个月落后于 PS3 的情况，任天堂的一位发言人说："现在才刚过去几个月，我们对此并不是很在意。今年下半年我们会有很多强力大作推出。"岩田聪在接受《华尔街日报》的采访时承认："目前日本市场整体并不乐观，我们需要做点事重新恢复动力。"

KBC 证券分析家上出宏史说："根据以往的经验，日本市场的现状代表了海外市场两三年后的情况。"上出认为虽然 Wii 目前在北美火爆依旧，但可能最终会重蹈日本的覆辙。《华尔街日报》记者若林大辅也在其报道中对 Wii 的可持久性提出质疑，他采访了一位 43 岁的日本家庭主妇，她说她的两个儿子已经厌倦了玩 Wii 游戏，现在要求他买 PSP，她说："Wii 的软件为家庭而设计，可能不够刺激。"

日本人对任何新形态娱乐的厌倦速度都要远快于海外市场。

任天堂社长岩田聪最近在面向欧美记者的发布会中坦言："Wii 目前在日本的处境是自从首发以来最不健康的状态。"他认为主要原因在于日本人对新事物的新鲜感转瞬即逝。

毫无疑问，今年将成为 PSP 有史以来软件阵容最强的一年。

SCE 市场部副总裁 John Koller 日前表示，在未来几个月时间里，PSP 玩家将会看到 5 年来最强大的游戏阵容。此外对于目前传得沸沸扬扬的新版 PSP，Koller 重申索尼目前并没有 PSP-4000 的计划。

业界声音

新闻资讯 游戏情报站

软件 SOFTWARE《最终幻想水晶编年史 水晶守护者》公布

由于之前"《最终幻想水晶编年史》系列"在掌机上的两款作品都取得了不错的成绩，所以为了继续巩固人气，将其打造成"《最终幻想》系列"下一个更具影响力的品牌，SE 于近期正式公布了系列的家用机最新作《最终幻想水晶编年史 水晶守护者》，对应平台为 Wii。

游戏的故事以系列作品中最具代表性的利尔缇族和尤库族之间的战争为契机而展开，讲述崇尚武力和科学技术力的利尔缇族为了彻底击败崇尚魔法的尤库族，成功地破坏了守护着尤库族的水晶，并让整个种族在一夜之间从世界上消失。而在这次事件的数个世纪后，利尔缇族依靠水晶的力量大力发展工业，使人们的生活进入了高度机械化的时代，甚至连使用的武器也以冷兵器为主，几乎没有人再记得魔法曾经在这个世界上存在过。另一方面，游戏的主人公雷尔被设定为一名充满好奇心的库拉维特族人，在某次执行任务时为了追踪神秘的尤库族人而卷入了一场巨大的阴谋，并且从官方公布的设定图上我们还可以清晰地看到其右侧脸颊上类似水晶的特殊印记。

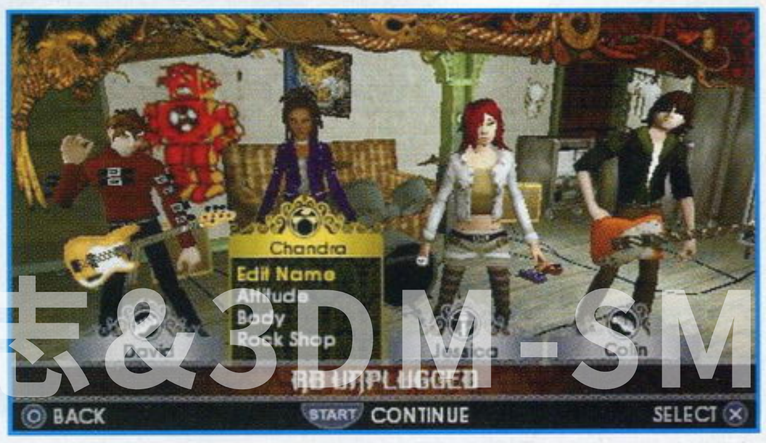
最后回到大家关心的系统方面，从目前的资料中我们能看到被选定为"水晶守护者"的雷尔不但拥有操纵重力并将敌人吸引到自己身边的特殊能力，还能使用一些特殊技巧回避敌人的攻击或在地形相对复杂的迷宫中发现新的道路。而在城镇中发动"守护者的能力"帮助村民解决难题也是提高他们好感度的主要手段，甚至当好感度达到一定程度时还会出现"女性居民主动上前追求雷尔"的情节。

软件 SOFTWARE PSP《摇滚乐队》6 月无限狂热！

在美国经历了一年多的低谷之后，索尼将从 2009 年开始为 PSP 注入全新活力。在目前索尼和欧美第三方为 PSP 准备的大作中，《摇滚乐队 无线狂热》（Rock Band Unplugged）将会是最具号召力的游戏之一，也将最先拉开 PSP 的反击序幕。EA 近日确认，《摇滚乐队 无线狂热》将于 6 月 9 日同时推出美版和欧版。

《摇滚乐队 无线狂热》由 Harmonix 与 Backbone Entertainment 合作开发，后者之前开发了《超级街头霸王 II Turbo 高清混合版》。这款《无线狂热》不会像之前 NDS 的《吉他英雄 巡回演出》一样带一个专用控制器，无论是吉他、架子鼓还是歌唱，都是通过 PSP 自备的按键和麦克风完成。本作还包含多种游戏模式，例如世界巡演、乐队生存战、热身赛等，玩家还可以对乐手进行定制设计。本作将会收录 40 多首歌曲，其中 9 首为 PSP 版独有。如果你认为所提供的歌曲数量还不够，可以登录 PSN 付费下载新曲目，游戏首发时只有 10 首歌曲供下载，今后会不断增加。

此外，EA 表示届时将为《摇滚乐队 无线狂热》推出一个钢琴黑 PSP 套装，其定价为 199.99 美元，附带派拉蒙电影《摇滚学校》的下载券和一张 4GB 记忆棒。



逍梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

软件 暗夜无双——《九十九夜II》公开!

SOFTWARE

X360早期的知名动作游戏《九十九夜》日前已确定将推出续作，续作由Q Entertainment开发，年内发售预定，平台为X360。

2006年登场的《九十九夜》由著名游戏制作人水口哲也和韩国游戏厂商Phantagram联合开发，是一款《无双》式的动作游戏，玩家要操纵一名角色将成千上万的来犯之敌全歼。游戏画面的表现力在当时给玩家带来了很大的冲击，但游戏素质平平，因此推出之后受到不少玩家的差评。

续作的开发公司Q Entertainment正是由水口哲也亲手创办的。续作的世界观沿袭前作，出场角色来自于不同的种族，彼此之间互有矛盾，但在暗夜大军面前又联手作战。游戏目前公开了一男一女两名角色。

和前作相比，本作的战斗加入了地形的要素，同时会加入任务设定，趣味性和丰富度大大加强。前作中很受好评的魂玉攻击和魂玉闪击依然保留。夸张到极点的魂玉闪击必将再次给玩家带来视觉上的绝对冲击!

业界声音

《最终幻想XIII》受到的压力非比寻常，我们要获得普通游戏十倍以上的成功。

《最终幻想XIII》制作人北濑佳范日前表示，由于该作的投资巨大，他们的压力也高于以往的任何作品。

游戏的所有部分已经完成，剩下的就是将它们衔接起来。

《最终幻想XIII》导演鸟山求日前表示，该作的内容主体已制作完毕，目前已进入后期整合调试的阶段，看来应该可以赶在年内发售。

软件 《辐射》网游版开发中

SOFTWARE

2007年，Interplay公司卖掉了《辐射》这个品牌，后来由Bethesda Softworks公司开发的《辐射3》全球出货量达到了470万套。利用销售《辐射》版权获得的资金，Interplay公司决定打造一个网游版《辐射》，其代号为“Project V13”，曾经几乎破产的Interplay决定自己开发该作，他们已经聘请了“《辐射》系列”的缔造者Chris Taylor进行该项目的制作，该项目其实从2007年11月就已经开始动工。

由于《辐射》网游版开发项目太庞大，近日Interplay表示他们另外找了Masthead工作室开发该作。不过由于Interplay与Bethesda之间复杂的版权关系，《辐射》网游版的开发能否顺利进行目前尚未可知。

软件 韩流再袭——《真名法典II》公布!

SOFTWARE

2004年，Banpresto为广大PS2玩家带来了一款充满韩式风格的角色扮演游戏：《真名法典》。尽管游戏存在着或多或少的问题，但其独特的风格征服了不少人，在日本取得了20万套以上的销售成绩。2005年Banpresto就宣布《真名法典II》将于X360上登场，但此后的四年时间内没有传出任何消息，直到近期才正式公开。

和1代相比，本作的世界观以及游戏系统均有很大改变，游戏画面也随着次世代机能一同水涨船高。游戏沿袭了1代成功的要素，负责人设的依然是著名韩国画师金亨泰，声优阵容同样堪称豪华。为女主人公ゼフィ配音的是平野绫，男主人公则由福山润担纲，此外尚有置鲇龙太郎、中田让治、本田贵子等知名声优参与。

本作对应机种为X360，年内发售预定。

特报 索尼拍摄《汪达与巨像》电影版

SPECIAL

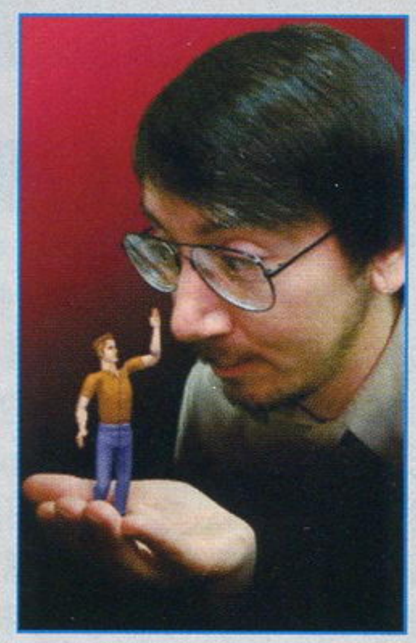
在今年的游戏开发者大会之前，曾有传闻说索尼将会利用该会议的机会公布《汪达与巨像Online》，可惜结果索尼并无动静。近日又出现《汪达与巨像》新项目的消息，不过这次并非游戏……而是电影!

据美国《综艺》杂志报道，索尼电影公司正在拍摄《汪达与巨像》电影版，该片已经处于初期制作状态。该片的制作人是Kevin Misher，之前他的代表作有《翻译风波》，今年夏季还有一部黑帮大片《公众之敌》。而负责本作剧本的则是Justin Marks，这多少令人有些担忧，因为之前由他撰写剧本的《街头霸王 春丽传奇》实在是令人不敢恭维。不过值得期待的一点是：很多由游戏改编的电影上映同期都会有相应的游戏版新作，这是否意味着《汪达与巨像》的续作确实正在开发中呢?

特报 《模拟人生》制作人单飞

SPECIAL

EA头号制作人、销量过亿的“《模拟人生》系列”缔造者Will Wright于4月8日宣布离职，不过他并未脱离与EA的关系——今后他将用心经营自己新成立的“愚乐会”(Stupid Fun Club)，而这个俱乐部的资助者正是EA。



愚乐会由Will Wright和EA共同出资建立，被描述为“娱乐智囊团”，将致力于开发跨越多种媒体的新品牌，包括游戏、电影、电视剧、网站和玩具。去年Will Wright已经透露他有意将《孢子》改编成电视剧和电影，他说：“我们正在播种，让‘孢子’繁殖蔓延，覆盖到游戏之外的更多人群。”

www.plumbook.cn

软件 SOFTWARE Crytek 新作将返回中世纪?

SOFTWARE

在今年的游戏开发者大会（GDC）中，Crytek 公司演示了“CryEngine3”，由于之前两代引擎的演示 DEMO 分别来自《孤岛惊魂》和《孤岛危机》，因此相信在 GDC 中的这段演示也是来自 Crytek 某新作，而这款新作的名称可能是《Gface》、《Carvatar》或者《Kingdoms》——这是 Crytek 最近在美国专利商标局申请的新作商标。

值得注意的是在这些新商标中的“Kingdoms”（王国）一词。在 GDC 的演示中，可以看到画面一转，从近未来的舞台变为中世纪的黑暗城堡，而且还可以看到龙头，以及壮观的攻城场面。这是否意味着 Crytek 的新作将会加入时空穿梭以及中世纪奇幻元素呢?

特报 SPECIAL 任天堂 Wii 关键大作 6 月公开

SPECIAL

去年的 E3 展中，任天堂公布了《Wii Sports 运动胜地》以及可以提高 Wii 动作感应精度的 MotionPlus 装置，当时的计划是在春季将二者捆绑销售。但由于各种原因，该作发售时间被推迟到夏季。在 4 月 9 日于日本召开的记者招待会中，任天堂社长岩田聪正式宣布《Wii Sports 运动胜地》日版将于 6 月发售，美版将于 7 月发售。此外，据路透社报道，任天堂透露他们将会在今年 6 月份的 E3 展中公布一款“让 Wii 获得新生的关键大作”。

特报 SPECIAL SCEE 总裁宣布退休

SPECIAL

虽然 PS3 在北美处境艰难，但在欧洲的发展却相当顺利，这要归功于 SCEE 总裁 David Reeves，他同时也是 SCE 总部的副总裁。自从 1995 年加入 SCEE 后，Reeves 指挥了 PS、PS2、PSP 和 PS3 的首发，2005 年他正式成为 SCEE 总裁。现在这位索尼老将宣布退休，今后将由原首席市场执行官 Andrew House 接替他的职务。

David Reeves 虽然为 PS3 在欧洲的发展做出了不可估量的贡献，但他在位期间经常在媒体上发表不当言论，激怒了不少玩家。他曾表示 PS3 在欧洲的屡次延期是“大有裨益”，而且“就算 PS3 没有任何游戏”，也能轻松卖出 500 万。取代 Reeves 的 Andrew House 也是索尼的老将，1990 年加入日本索尼，之后于 1995 年 4 月被调到 SCE 从事营销和公关，之后负责维持 SCEA 与第三方的关系以及对开发商提供支持，2005 年他被调到索尼总部。Davis Reeves 表示，退休后，他将致力于“回馈社会”。

INFO 新闻短波

《莎木》制作人退休

2003 年，创造了《VR 战士》、《莎木》等游戏系列的世嘉名制作人铃木裕入选美国互动艺术与科学学会名人堂，然而自此之后，人们就很少再看到他的踪影，更不见他有何新作计划。去年，美国世嘉 CEO Simon Jeffrey 说漏了嘴，透露铃木裕已经不再是世嘉职员。而近日世嘉正式确认铃木裕已经“退休”，不过并没有彻底离开世嘉。

NDSi 欧美两日卖 60 万

岩田聪于 4 月 9 日透露，NDSi 在北美和欧洲首发两天内销量超过 60 万，欧美两地各为 30 万。

Xbox LIVE 年收入将达 10 亿美元

今年 1 月份微软刚宣布自从 X360 发售以来，Xbox LIVE 的下载收入累计已达 10 亿美元。最近根据市调公司 In-Stat 的统计分析报告，按照目前的趋势，到 2013 年，Xbox LIVE 有望每年为微软创造 10 亿美元的收入!

PSP《鬼泣》取消

5 年前，索尼公开 PSP 时，Capcom 曾表示将会在 PSP 上推出《鬼泣》，然而此后就再也没有该作的任何消息。而 5 年后这款游戏被再度提起时，却是 Capcom 的取消声明。Capcom 发言人表示，当初该作只不过是有一个开发意向，但从未投入开发。

《十大运动》突破 200 万

Hudson 公司宣布，他们为 Wii 打造的体育游戏《十大运动》(DECA SPORTA) 全球累计出货量突破 200 万套，是他们近年来最畅销的游戏。续作《十大运动 2》已于 4 月 16 日发售。

《GTA5》重返罪恶都市?

最近一家荷兰网站宣称得到了一张内部图片，图中显示《横行霸道 5》的舞台将会重返罪恶都市，而且发售时间将会是 2010 年 10 月 19 日。之前《GTA III》和 PSP 的《GTA 自由城故事》之后都是紧接着以自由城为舞台，《GTA IV》之后是否会开始一个“自由城→罪恶都市→圣安德里亚斯”的新循环呢?

PSP2 采用触摸屏?

最近一段时间，关于 PSP 的各类传闻有泛滥之势，之前本刊刚报道有各种渠道的传闻称新款 PSP 将取消 UMD 光驱，现在又有一家国外网站称，根据他们从索尼硬件研发部门那里套到的消息，新款 PSP 将配备与 iPhone 一样的多点触摸屏，而且将采用滑盖设计，将屏幕滑开后，将露出普通版 PSP 的标准键位配置。这则传闻也指出新款 PSP 将取消 UMD，所有游戏采用下载的方式发行，详情将于 E3 公布。

《猎天使魔女》秋季发售

世嘉日前在东京召开新作发布会，宣布由《鬼泣》制作人神谷英树开发的《猎天使魔女》将于今年秋季全球同步发售。

《光明力量》登陆街机

世嘉日前宣布，之前暗示的“《光明力量》系列”最新作为街机游戏，名为《光明力量 CROSS》。这是一款可以利用日本的 ALL.net 街机网络实现 4 人联机的网络协力型动作 RPG，通过专用 IC 卡存储游戏数据。本作将于今年冬季上市。

《装甲核心 3》登陆 PSP

Fromsoftware 宣布将于 PSP 上推出《装甲核心 3》移植版，与 2002 年发售的 PS2 版相比，本作将会增加全新机体部件，并且对应无线多人联机模式。

《GTA 唐人街战争》惨败

在 3 月份的 NPD 市场统计数据发表之前，分析家对 NDS《横行霸道 唐人街战争》的销量猜测纷纷，保守的估计是 20 万，乐观的估计是 45 万。而 NPD 的数据发布后，人们却无法在 TOP10 排名中找到它的名字。据“硅谷观察家”网站报道，本作 3 月份在美国销售 3 周，销量仅 88704 套!

诺梅东忠&3DM-SM
www.plumbook.cn

特报 SPECIAL

微软内部打造巨型《光环》网络世界

SPECIAL

Bungie 虽然已经脱离了微软，但今年秋季仍然会有一款他们开发的资料片《光环 3 神兵天降》与玩家见面，在此之外，微软可能会逐步将《光环》的开发转给内部成立的新《光环》团队。最近微软在网上发布了一则招聘信息，为其《光环》新作招聘软件开发工程师，而这将会是一款超乎想像的新概念作品。

微软的《光环》新团队位于其雷蒙德总部，这次是为其“跨平台网络计划”招聘开发人员，目标是“将目前的《光环》社区与网络游戏支持系统带到新的高度”。微软的计划是融合家用机、网络和手机，创造一个无所不在的《光环》世界，也就是说，通过这个计划，玩家可以从 X360、电脑或手机中进入《光环》新作的网络世界。微软要求应聘者需要能够创造“游戏之外的互动体验”。这个新计划目前正处于初期阶段，招聘的职员将从今年开始从事基础架构的建设。预计今后该计划推出后，将会达到“同时数百万用户”。

硬件 HARDWARE

Wii 成本降低 45%，任天堂拒绝降价

HARDWARE

所有人都知道，当微软和索尼在主机上亏血本时，任天堂正在从他们卖出的每一台 Wii 中盈利。《福布斯》曾报道每台 Wii 的利润为 6 美元，不过很多业内人士认为以 Wii 的配置卖到 250 美元，利润绝对不止这么一点。Wii 从首发之日起就已经在主机上盈利，而现在过去了两年半，成本更是降低了一半，如今 Wii 的利润想必非常可观。

据英国《金融时报》报道，根据一份向投资者发布的报告，Wii 的制造成本已经比当初刚发售时降低了大约 45%。也就是说，如果两年半之前 Wii 的造价为 180 美元，那么如今 Wii 的造价大约只要 100 美元，节省的 80 美元落入了任天堂的腰包。

面对 Wii 如此之高的利润率，很多第三方以及零售商要求任天堂降价，因为 Wii 在日本的销量已经出现严重下滑。然而，任天堂不仅没有降价，不久前反而以英镑贬值为理由，在英国将每台 Wii 的售价提高了 19 英镑。至于 Wii 在日本的处境，岩田聪说：“在恶劣的经济环境中，降价无法刺激市场并提升销量。目前为止，我认为降价并非明智之举。”

新闻综述

REVIEW

■激情六月

E3 将近，本月无论是欧美还是日本都出现了大作密集公布的火热局面，这似乎预示着今年 E3 展很可能会恢复 2006 年之前的风光。对于任天堂来说，6 月份意义重大，《Wii Sports 运动胜地》将于 6 月上市，任天堂希望它与 MotionPlus 的搭配能够让 Wii 以更为成熟的姿态进入新的发展阶段，改变动作感应精度不足给很多游戏带来的苦恼。而在 6 月的 E3 展中，预计也会有一款战略级大作与世人见面，在去年 E3 的灾难性展出后，今年任天堂想必不会再重蹈覆辙，E3 是一个面向核心玩家的展会，理应成为传统大作的舞台，在《黄昏公主》发售 3 年后，任天堂会为 Wii 玩家献上一款真正为其贴身打造的《塞尔达》吗？

去年在 E3 展上同样令人失望的索尼今年也在为 E3 蓄势，PS3 降价与新版 PSP 都是近期曝光度极高的传闻，我们有理由相信无风不起浪的道理。PS3 已经在日本获得了春季商战的胜利，这是 3 年来它取得的第一次季度性胜利，索尼应该利用这来之不易的回暖之势趁热打铁，希望 E3 2009 中索尼带给玩家的不是又一次的失望。

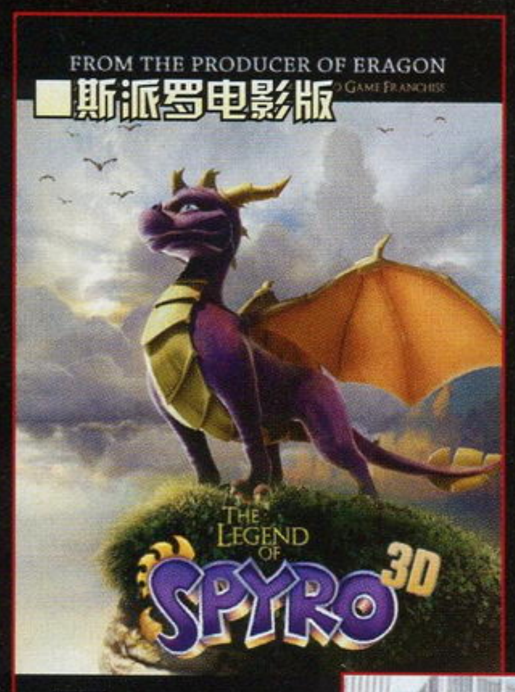
★本期之星

《最终幻想 XIII》试玩版

在 3 月的大作潮之后，4 月份业界进入了一个相对的淡季，选择在这个淡季推出的《最终幻想 XIII》试玩版顺理成章地成为 4 月份的焦点，也顺利保住了 PS3 在日本连续两个多月来的热销之势。一个冷饭加一个试玩版就已经让整个日本游戏业界围着转，SE 的商业手段确实了得。现在我们要做的是祈祷试玩版最后预告的“2009 年冬发售”不要再出意外。

图说新闻

SCENE



■斯派罗电影版

可爱的小龙斯派罗摇身一变，赫然以一幅英姿勃发的新姿态与人们见面。这部电影版《斯派罗传奇 3D》将于今年冬季上映，由《龙骑士》（Eragon）制片人制作。

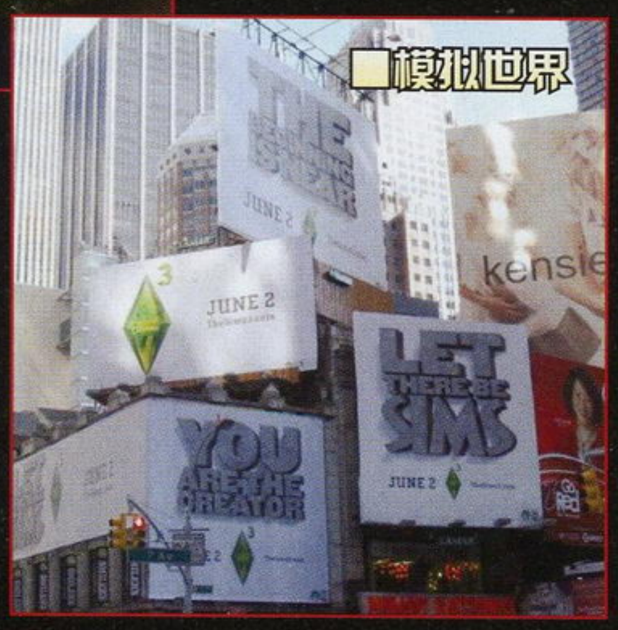
最近在美国 PS 官方杂志《PSM》中出现了这么一张未公布名称的 Square Enix 动作游戏新作图片，看起来确实有点《最终幻想 VII》的感觉。而之后不久就出现了 SE 在美国专利商标局注册的新商标“先锋风暴”（Vanguard Storm），想必二者应该有所关联。

■先锋风暴

《最终幻想 XIII》的体验版总算与玩家见面，在人们体验完真正的次世代 RPG 史诗后，在试玩结束时还可以看到这么一幅令人欣慰的画面——看来《最终幻想 XIII》已经锁定 2009 年冬季发售，希望不要再像《勇者斗恶龙 IX》一样又临时出个什么意外。

■Konami 介入伊拉克战争

第一款真实再现伊拉克战争的家用机游戏即将诞生，发行商却是令人意想不到的公司——Konami！之前小岛秀夫跑遍欧美游戏工作室是否就是为了这款游戏呢？这款《法鲁加六日血战》（Six Days in Fallujah）将忠实再现“第二次法鲁加扫荡战”，由 Konami 委托 Atomic 工作室开发，预计 2010 于 PS3、X360 上推出。



■模拟世界

亿级游戏的威力果然不是闹着玩的，《模拟人生 3》将于 6 月 2 日发售，如今 EA 已经将它的广告挂遍整个北美洲大陆的繁华商业街，而且与一般在闹市区里挂一块广告牌的大作不同……《模拟人生 3》一挂就是一批，整个大楼群被《模拟人生 3》广告牌团团围住的景象煞是壮观。

■边境之地

Gearbox 的野心之作《边境之地》在沉寂多时之后重见天日，却换了一副新面孔。独特的卡通渲染（Gearbox 拒绝称之为卡通渲染）技术使其具有原画设定般的视觉效果，希望这次用心良苦的改变不会辜负玩家的期待。

电玩杂志@3DM-SM
www.plumbook.cn

南桔北枳

纱迦视点

一衣带水的岛国虽然目前影响力日益下降，但是鉴于依然有大量知名厂商，在整个业界的地位还是不可动摇的。岛国游戏媒体因为受厂商限制太多，攻略不能全、新闻不能评、坏话不能说，因此就喜欢搞些调查。这些调查其实参与人数一般都很少，平均都在500人以下，不过调查的内容倒是五花八门，其中不乏一些挺有意思的调查。最近就看到了两个与我国国情截然相反的调查结果。

其一是关于NDS和PSP的。NDS在日本的流行，就如同PSP在中国的流行，那是众所皆知的。而日本人关于选择NDS的主要原因之一，就是NDS除了玩游戏，还能干很多别的事情。比如看菜谱、锻炼社会常识、练习汉字、练习英语……当然更少不了脑锻炼。而PSP就抱歉了，在日本人眼中除了玩游戏就不能干别的事情。本人在日本的时候，平时眼中所见，也的确如此。

> “不同的环境可以造就不同的人，对于一台游戏机来说，又何尝不是这样呢。”

不过很巧的是，PSP在中国流行的原因，也正是“除了玩游戏，还能干很多别的事情”。任何一个有PSP的人都可以轻松数出PSP的一大堆非游戏用途：听音乐、看视频、文本阅读……甚至还能当移动硬盘。究其原因，自然是因为破解的缘故。尽管像听音乐、移动硬盘等功能是不破解就能使用的，但是破解之后的PSP能够集众多便利功能于一身，而且售价低廉，的确是居家旅行的不二之选。相比之下，尽管NDS破解后也是功能繁多，但由于机能的先天不足，和PSP比自然要差不少，因此在国内的流行度也大大不如。

其二是关于X360的。日本玩家选择X360的原因之一，就是三红。机器坏了可以免费换，而且一般都是直接换新工艺机型，且次数不限。其实不光是日本，微软在全世界都是免费换机的，以前只针对三红，最近刚刚把E74错误也包含进去了。如此一来真的是可以一天24小时敞开玩，反正坏了也能换新的。以前国外论坛甚至还专门出现教玩家如何把机器整成三红的教程，很多人就用这个方法换了单65纳米机，又换了双65纳米机。后来因为微软的大力打压，这些内容才逐渐消失于互联网上。

■3月20日，三款新颜色的NDSi上市了。

■这就是传说中的E74画面。

而国内玩家不选择X360的原因之一，也是三红。三红现在虽然几率大为下降，但是已经给人留下了阴影。其实国内玩家也可以换机，不过必须在香港换，没条件的玩家就比较麻烦。为此国内还出现过一批人，专门负责去香港换机。其中有一些人完全就是骗子，拿到玩家的机后等几天，告诉玩家换不了，然后坐收一笔不菲的手续费，真是无本万利。不过谁都知道，造成不能换机的最大障碍还是刷机，关于这个就不用多说了，至于玩D和三红到底哪个值，相信每个玩家都有自己的看法。

看完这两个调查，我想大家也应该明白我为什么用“南桔北枳”来做标题了。不同的环境可以造就不同的人，对于一台游戏机来说，又何尝不是这样呢？

不玩？还是太难？

多边形视点

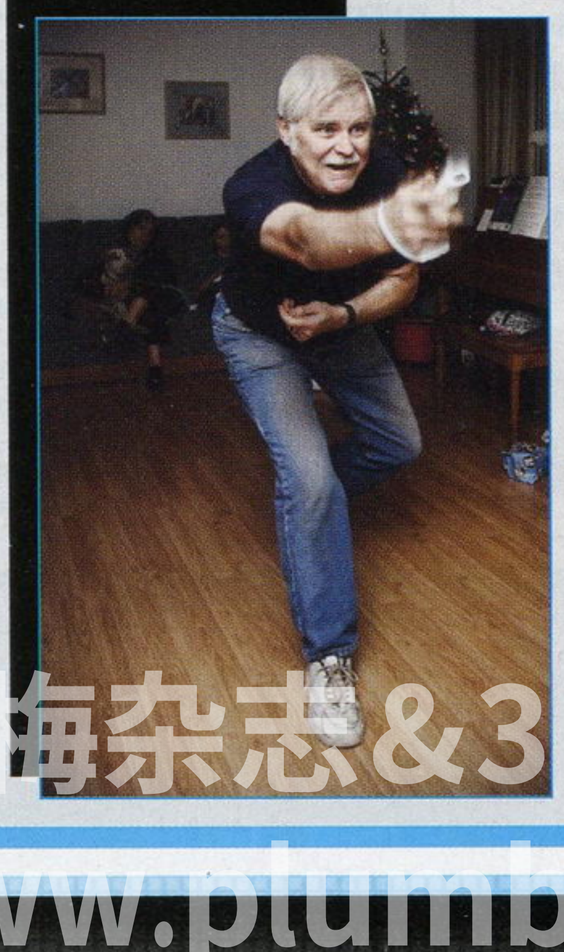
上个月，我广州的哥哥突然打电话问我，Wii是不是很好玩？这已经不是第一个非玩家来问我这样的问题了，每当这个时候我总是很感叹任天堂的产品能卖这么多是有道理的，至少它能吸引住这些从来不玩游戏的人的目光，让他们对Wii产生兴趣。于是我又在电话里给他重复了一次我已经跟无数类似人群重复过的一些话，Wii怎么好玩，怎么适合他这种人群，云云。末了，他跟我说，那你帮我买一台吧，你是专家。我说，好。心想这Wii的销量就是这么一点点堆起来的。结果我刚要挂电话，他又补了一句，PS3也帮我买一台吧，我要看蓝光。我一惊，心想你知道的还真不少。

找了个周末，我拎着Wii和PS3就去了哥哥家，先是给他装好了Wii，他要我教他怎么玩，我说这很简单，不用我教。于是我把《Wii Sports》放入光驱，启动网球，把手柄交给他，跟他说，你平时怎么打网球，就怎么打。果然，很快他就上手，还能自我发挥打出扣杀、吊球等高级技巧。后来的几个游戏，他都很快掌握了基本游戏技巧，并乐此不疲，连本来坐在一旁无动于衷的嫂子看到自己丈夫在那里挥舞得不亦乐乎，也加入了进来。（多亏我之前多个心眼，给他们多买了一对手柄。）

搞定了Wii，再开始给他安装PS3，相对而言要简单许多，HDMI线和电源线接好，按下手柄就能开机了。先给他演示了几段1080p的影像，在他新买的52寸夏普液晶上纤毫毕现，看得他赞不绝口。之后我又拿出《生化危机5》，更是让他目不转睛，不停地说，原来游戏已经进化到这个程度了啊。于是我把手柄交给他，但他显然低估了这个游戏与《Wii Sports》之流的差距，就算我给他调成了菜鸟难度，并手把手告诉他键位设定，但他依然在被村民咬死N次之后，把手柄退还给我，摆手说，太难了，太难了，玩不来。然后我又给他换了简单的动作过关游戏《贝奥武甫》，这游戏没有什么复杂的组合键，然而对我哥哥来说似乎还是有点吃力，第一关打那条怪鱼，由于过程中有一些需要快速反应的QTE，结果他打了四五次，硬是没打过去，于是放下手柄继续玩Wii去了。

后来回家的路上，我就一直在想，我们现在的游戏业，或者说核心玩家这块市场，为什么越来越小，究竟是玩家慢慢在流失，还是厂商逐渐远离了玩家？当然，对于上面那个问题，你可能说，那是你哥哥水平太差。的确，玩游戏是需要动一点脑子的，但这不等于我一定要玩你这款游戏啊？我在以前的一篇文章里曾说到过，从最早FC手柄的一个十字键＋两个按键，到现在PS3手柄的十字键＋两个摇杆＋十个按键，游戏的进化让操作也越来越复杂化，虽说这一方面让游戏内容更加精彩，但另一方面的的确确是提高了游戏的门槛，使原本应该面向大众的游戏主机，逐渐变成核心玩家自得其乐的工具，而轻度玩家或者说从不玩游戏的人，很难一下子就迈入这个门槛，只好去玩在很多核心玩家眼里非常鄙视的Wii。所以说，到目前这个境地，Wii的大幅度领先应该是给很多游戏厂商一些启示的，游戏业发展了这么多年，是不是需要我们停下来，回头看看我们走过的路，让我们的游戏再下里巴人一些？

> “当我们在疑惑为什么Wii能卖那么多的时候，不如换位思考一下，如果我们是一个初级玩家，我们是不是也会去选择更容易上手的游戏呢？”



前几天给我哥哥打电话，问他游戏进展如何，他说Wii的几个运动游戏是他每天修炼的项目，还问我哪里能买到《Wii Fit》，至于PS3嘛，已经彻底沦为一台高清影像播放设备了。

◀Wii的可扩展性为玩家提供了更广阔的游戏空间，使得游戏不再拘泥于某种方式，而是一种彻底的放松。

www.plumbook.cn

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年3月23日～2009年3月29日

1 NEW 机动战士高达 战场之绊 携带版 PSP

机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル

■NBGI■2009年3月26日发售■动作■5800日元

由于是移植自2006年推出的同名街机游戏，所以在保留战略性较高的战斗系统以及自由更换部件的个性系统基础上，主要增加了掌机版独有的“故事模式”和对应十字键的“简易聊天系统”，而最大支持8人的“对战模式”也允许玩家与身边的好友一较高下。

本周：**85 208** 套　　累计：**85 208** 套

2 NEW 魔界战记2 携带版 PSP

魔界战记ディスガイア2 PORTABLE

■日本一■2009年3月26日发售■策略角色扮演■4800日元

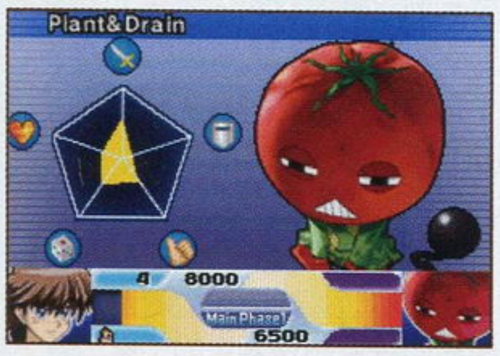
以爆笑剧情和耐玩系统而著称的“《魔界战记》系列”第二款PSP移植作品，除了游戏原有的剧情模式外，本作最吸引玩家的莫过于追加了以黑暗英雄阿库塔雷为主角的原创剧本，玩家除了可以在全新的据点进行活动外，全新职业和技能也让战斗的华丽程度得到进一步提升。

本周：**38 634** 套　　累计：**38 634** 套

3 NEW 游戏王世界冠军锦标赛 2009 NDS

游戏王ファイブディーズ スターダスト アクセラレーター—World Championship 2009—

■Konami■2009年3月26日发售■桌面棋牌■4800日元



作为官方比赛的指定软件，游戏中收录的模式仍然和以往的作品区别不大，主要分为根据最新动画的故事背景原创的“故事模式”，以及专门用于比赛排名的“对战模式”。而对于玩惯了卡片对战的玩家来说，单机模式中的摩托车比赛应该算是丰富游戏内容的亮点之一。

本周：**36 806** 套　　累计：**36 806** 套

4	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージRPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 36431套 ◆累计 464568套	NDS
5	超级机器人大战K スーパーロボット大战K	■2009年3月20日发售 ■NBGI■策略角色扮演	◆本周 32109套 ◆累计 149497套	NDS
6	实况力量棒球 2009 实况パワフルプロ野球2009	■2009年3月19日发售 ■Konami■体育	◆本周 26711套 ◆累计 77035套	PS2
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 24574套 ◆累计 3832166套	PSP
8	无双大蛇 Z 无双OROCHI Z	■2009年3月12日发售 ■Koei■动作	◆本周 21439套 ◆累计 169267套	PS3
9	生化危机5 バイオハザード5	■2009年3月5日发售 ■Capcom■动作	◆本周 16837套 ◆累计 107440套	PS3
10	立体绘图方块 立体ピクロス	■2009年3月12日发售 ■Nintendo■益智	◆本周 16339套 ◆累计 78567套	NDS

本周上榜游戏的周销量继续走低，除了在街机上就拥有较高人气的《机动战士高达战场之绊》PSP移植版消化率达到46%以上外，其余作品也仅仅维持在以往的平均水平，并没有特别抢眼的表现。硬件方面，本周NDSi在日本地区的累计销量突破200万大关，虽然和NDSL发售后14周便达到该成绩还是拥有一定的差距，但随着老玩家对主机的更新换代，其销量仍然会保持持续增长的势头，稳坐家用主机总销量排名第一的位置。

2009年3月30日～2009年4月5日

1	机动战士高达 战场之绊 携带版 机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	■2009年3月26日发售 ■NBGI■动作	◆本周 34122套 ◆累计 119330套	PSP
2	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージRPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 32731套 ◆累计 497299套	NDS

3 NEW 家庭棒球场 DS 2009 NDS

プロ野球 ファミスタDS 2009

■NBGI■2009年4月2日发售■体育■4800日元

配合新赛季推出的本作主要收录了2009年最新的选手资料，并追加了600名真实姓名的选手和10个原创俱乐部。在进行常规的比赛之外，挑战收集要素充实的“梦幻锦标赛模式”可以获得独有的点数来交换各种换装道具，便于玩家打造个性十足的比赛团队。

本周：**27 301** 套　　累计：**27 301** 套

4	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 23812套 ◆累计 3855978套	PSP

5 上周6位 实况力量棒球 2009 PS2

实况パワフルプロ野球2009

■Konami■2009年3月19日发售■体育■4800日元

游戏中忠实还原了日本几个著名职业棒球俱乐部新赛季的比赛服，对于热衷于此类游戏的玩家来说感觉相当亲切。而比赛模式方面主要分为“成为世界第一”和“成为知名俱乐部”两大目标，甚至与PSP版的系列最新作联动还能继承选手和加油歌等玩家自定义的内容。

本周：**16 362** 套　　累计：**93 397** 套

6	无双大蛇 Z 无双OROCHI Z	■2009年3月12日发售 ■Koei■动作	◆本周 15346套 ◆累计 184613套	PS3
7	魔界战记2 携带版 魔界战记ディスガイア2 PORTABLE	■2009年3月26日发售 ■日本一■策略角色扮演	◆本周 15305套 ◆累计 53939套	PSP
8	超级机器人大战K スーパーロボット大战K	■2009年3月20日发售 ■NBGI■策略角色扮演	◆本周 12755套 ◆累计 162252套	NDS

9 NEW 胜利赛马 世界 PS3

ウイニングポストワールド

■Koei■2009年4月2日发售■模拟经营■6800日元

游戏别出心裁地引入了“马主”、“驯马师”、“骑手”三个完全不同的视点，让玩家在对实际赛马的每个环节都有非常深刻了解的同时，也能从最基础的知识累积丰富的经验，为完成特殊的比赛条件做好充分准备，以便获得更多的收集要素来丰富游戏的实际内容。

本周：**12 694** 套　　累计：**12 694** 套

10	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 11843套 ◆累计 3331962套	Wii

本周虽然销量第一的作品和上周相同，不过随着日本棒球新赛季的开始，配合发售的“棒球游戏”显然成为了新作中的领军者，尤其是排名较高的《家庭棒球场DS 2009》有可能会延续NDS前作的实际销量成绩，从最初的平淡无奇成为销量黑马，为棒球系列游戏创造出新的成绩。另一方面，《胜利赛马 世界》PS3版能够获得本周的成绩实属难得，当然这也与PS3玩家在游戏类型选择上的多样化不无关系。

诺梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

数字脑榜

以恶搞出奇制胜的最“凶”战记

▲同名动画共计12话，并于2006年相继推出过6套DVD供喜爱系列作品的玩家收藏。

“《魔界战记》系列”作为日本一的招牌作品，即便是没有体验过的玩家相信也对系列“史上最凶”的宣传语记忆犹新吧，而之所以系列能够受到如此多玩家的欢迎，也并非仅仅因为“策略角色扮演游戏”在当年风靡一时，戏剧性的剧情演出方式和超出常人理解范围的战斗系统才是让系列作品长盛不衰的两大法宝。

从系列的初代开始，每个章节间的“预告短片”绝对是制作小组别出心裁的神来之笔。虽然在实际游戏的过程中剧情的交代主要还是以不同角色间的对话来完成，但这段浓缩了章节精华的爆笑预告片却和我们平常在电视上看到的“下集预告”有异曲同工之妙，要想提前领略精彩的内容，那就不要放过预告片中的任何一个细节，甚至细心的你还会在其中找到轻松攻关的小提示，在潜移默化中继续将游戏进行下去。而说到本作的战斗系统，“最凶”的概念估计不需要晴天过多的解释，光是看到游戏人物的等级、伤害数值等数以万计，甚至上亿的天文数字，相信没有一个玩家会对其代表的含义有什么其他的理解。和传统的同类型游戏相比，除了丰富的职业和技能外，能够临时改变游戏中诸多设定的“黑暗议会”让游戏的过程充满了更多变数，玩家大可以按照自己的方式来培养角色和收集物品，而也正是因为将更多的自主权交给了玩家，很多初次接触系列作品的玩家才会迷上这种“以自己为中心”的随性玩法，用口耳相传的力量使游戏的影响力进一步扩大。

▲有了同人小说自然也少不了同人漫画，由神堂あらし所创作的算是其中比较有代表性的作品。

最后还是不能免俗地和大家扯一些题外话，虽然系列作品的画面一直都是很多玩家颇有微辞的地方，不过这并不影响游戏周边产物的诞生与畅销。早在2006年官方就制作过以游戏为主题的同名动画，而根据游戏“无厘头”的情节而创作的同人小说也是很多玩家在游戏之外最喜欢的消遣方式，诙谐搞笑的风格即便是与时下流行的“轻小说”相比也毫不逊色。

魔界战记系列作品销量一览

游戏名称	发售时间	机种	累计销量(套)
魔界战记	2003.1.30	PS2	124316
魔界战记2	2006.2.23	PS2	147420
魔界战记 携带版	2006.11.30	PSP	40679
魔界战记 通信对战版	2007.11.29	PSP	96306
魔界战记3	2008.1.31	PS3	101186
魔界战记 魔界王子与红月	2008.6.28	NDS	31591

2009 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	3月23日~3月29日	3月30日~4月5日
1	NDSi	853 133台	57 401台	53 680台
2	PSP	747 984台	54 148台	48 118台
3	Wii	405 263台	17 276台	15 525台
4	PS3	368 472台	22 825台	20 362台
5	NDSL	217 170台	8 408台	8 729台
6	X360	162 331台	4 849台	7 812台
7	PS2	81 401台	5 246台	5 394台

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

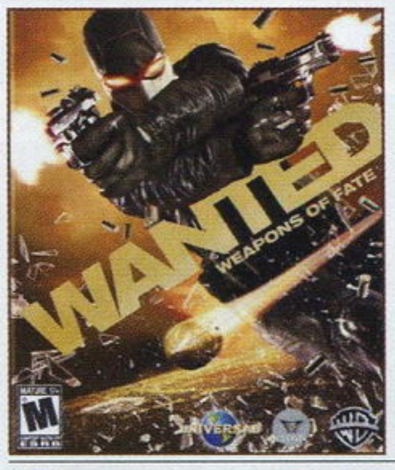
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年3月22日~2009年3月28日

1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	■Nintendo ■2009年3月22日发售 ■角色扮演■上周排位：–	◆本周 854274套 ◆累计 854274套	NDS
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 136118套 ◆累计 7283556套	Wii
3	生化危机5 Resident Evil 5	■Capcom ■2009年3月13日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 115138套 ◆累计 796574套	X360
4	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：4	◆本周 79797套 ◆累计 6498295套	Wii
5	生化危机5 Resident Evil 5	■Capcom ■2009年3月13日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 69735套 ◆累计 492649套	PS3
6	横行霸道 唐人街战争 Grand Theft Auto:Chinatown Wars	■Take-2 ■2009年3月17日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 57780套 ◆累计 155516套	NDS
7	WWE 摔角传奇 WWE Legends of WrestleMania	■THQ ■2009年3月24日发售 ■格斗■上周排位：–	◆本周 52557套 ◆累计 52557套	X360



8 刺客联盟 命运武器 X360

Wanted: Weapons of Fate

■Warner Bros. ■2009年3月24日发售■动作射击■上周排位：–

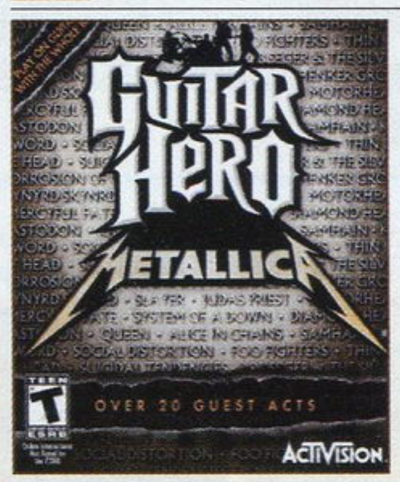
以一款电影改编游戏的角度来说，游戏素质只能算是马马虎虎，虽然可以“转弯的弹道”在消灭敌人时非常巧妙与刺激，特意加入的慢镜头演出也颇有电影的味道，但主线流程过短和敌人单一的行动方式却使游戏的挑战性相当有限，玩的时间一长就会比较枯燥。

本周：47 260 套　　累计：47 260 套

9	光环战争 Halo Wars	■Microsoft ■2009年3月3日发售 ■即时战略■上周排位：6	◆本周 39980套 ◆累计 656865套	X360
10	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 39854套 ◆累计 3688986套	X360

2009年3月29日~2009年4月4日

1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	■Nintendo ■2009年3月22日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 320109套 ◆累计 1174383套	NDS
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 176856套 ◆累计 7460412套	Wii



3 吉他英雄 金属制品 X360

Guitar Hero: Metallica

■Activision ■2009年3月29日发售■音乐■上周排位：–

游戏惟一的亮点就是加入了“Metallica”乐队的许多经典歌曲，并针对鼓演奏方式增加了全新的难度，对于追求挑战的死忠玩家还是很有吸引力。下载内容过少是众多玩家抱怨本作的主要原因，有限的内容不但使游戏的性价比大打折扣，也很难让人感受到厂商的诚意。

本周：144 515 套　　累计：144 515 套

4	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero: Metallica	■Activision ■2009年3月29日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 139565套 ◆累计 139565套	Wii
5	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：4	◆本周 76532套 ◆累计 6574827套	Wii
6	生化危机5 Resident Evil 5	■Capcom ■2009年3月13日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 75777套 ◆累计 872351套	X360
7	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero: Metallica	■Activision ■2009年3月29日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 74034套 ◆累计 74034套	PS3
8	生化危机5 Resident Evil 5	■Capcom ■2009年3月13日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 48693套 ◆累计 541342套	PS3
9	横行霸道 唐人街战争 Grand Theft Auto:Chinatown Wars	■Take-2 ■2009年3月17日发售 ■动作■上周排位：6	◆本周 48659套 ◆累计 204175套	NDS
10	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月28日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 45690套 ◆累计 2098228套	Wii

www.plumbook.cn

用火箭炮狙击目标的闪电

■闪电一行人乘坐的列车遭到了圣府军从空中发动的攻击。在强敌当前的危机局面下，闪电拿出了重型武器火箭炮，在乱军之中以冷静沉稳的姿态瞄准敌人的重要目标发射，给予了敌人有效的打击。而因为她原本是军人的设定，所以看起来使用这些武器相当熟练。

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジーXIII	日版
	2009年	1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

文 白夜（levelup.cn）

美编 NINA

除去剧情外，战斗系统目前应该是玩家最关心的项目了，在杂志之前对《最终幻想XIII》的报道中曾经介绍过部分关于战斗系统的信息，但当时由于官方采取的“犹抱琵琶半遮面”的态度，所以在很多方面都留下了疑问。随着体验版的到来，吝啬的SE方面也终于再次公布了关于游戏战斗系统方面详细的消息，而官方也表示，目前公布的部分玩家会在体验版中全部接触到，不过这些只是战斗的基础部分，更精彩的内容玩家只有等到正式版发售才可以见到了。

召唤怪物帮助战斗的圣府军队

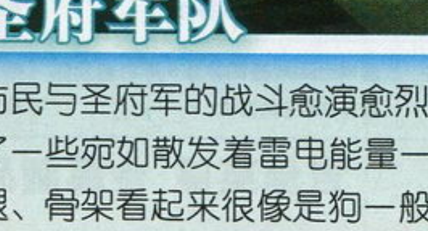
市民与圣府军的战斗愈演愈烈之际，圣府军队方面在士兵的看守下，释放了一些宛如散发着雷电能量一般的圆形物体，片刻之后，一些长着四条腿、骨架看起来很像是狗一般的怪物散发着蓝白色光芒从里面跳了出来。很显然，这是圣府军召唤出来对付敌人的。

▲被诺拉解救的市民纷纷拿起武器反抗圣府军。

发出金属般暗沉光辉的贝希摩斯对市民发起了攻击

圣府军的秘密武器？贝希摩斯登场！

在系列多部作品中皆给玩家留下深刻印象的巨型牛形怪物贝希摩斯（ベヒーモス），在本作中也作为圣府军所召唤出来的秘密武器登场。



与机械融合的身体

圣府军所召唤出的怪物，似乎都经过改造一般，有着与金属互相融合的身体。

▶持枪攻击的市民们发射出的子弹被贝希摩斯轻轻一挥手臂就反弹了回去。它的外观看起来像是一个巨大的机器人。

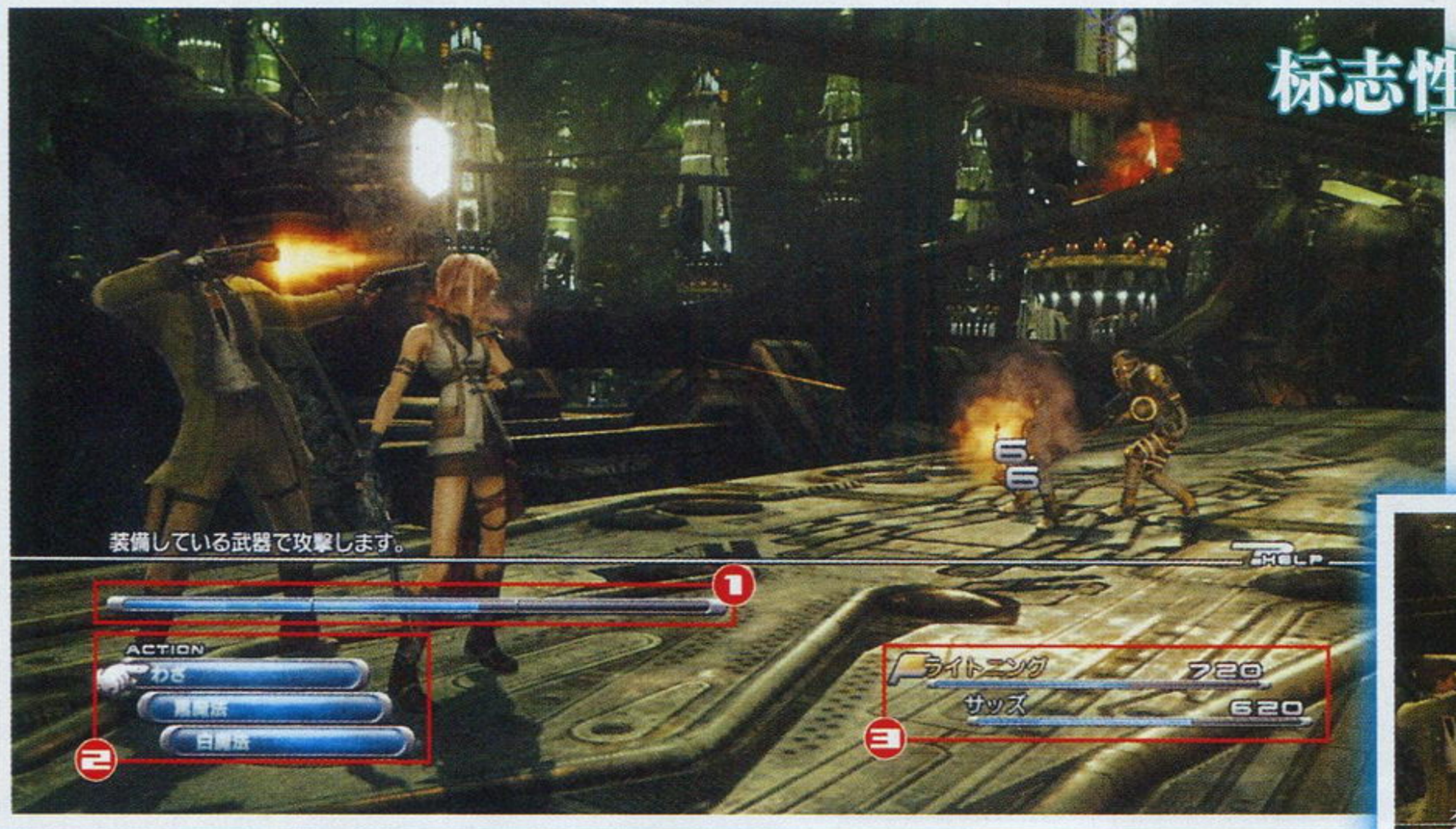
在危险中的邂逅拉开漫长战斗的序幕

主要角色配音演员公布！ 《最终幻想XIII》的主要角色配音演员阵容终于公布了！闪电——坂本真绫；斯诺——小野大辅；香草——福井裕佳梨；塞兹——江原正士。其中负责担任主角闪电配音的坂本真绫曾经在《最终幻想VII》中为艾莉丝配音，给玩家留下了深刻的印象。

揭露体验版战斗系统全貌！

体验版的战斗系统终于展露全貌，之前报道中留下的疑问也将得以解决，接下来将全面为您解说本作的战斗系统！

令人目不暇接的高速战斗



标志性的“《FF》系列”战斗

虽然画面和具体系统都得到了很大程度上的进化，但依旧存在各种标志性的东西，比如之前采访中桥本真司所说，蓝色背景的信息框和白色的文字。这些东西的存在导致本作一看便知——这就是《FF》！

“时间计量槽”和“指令消耗值”是掌握战斗的关键所在

1 以“时间计量槽”为核心的战斗

本作的战斗采用了系列传统也是标志性的 ATB（即时战斗）系统。基本形式是，随着时间的经过，时间计量槽（タイムゲージ）也会逐渐积累，而一旦积累到最大值玩家即可以实行指令。系列从《FF Ⅳ》开始直到《FF Ⅸ》为止都是采取的这种 ATB 战斗系统，前作《FF Ⅻ》也不例外。

不过既然说是“进化的 ATB 战斗”，《FF Ⅹ Ⅲ》必然和之前作品有着决定性的差异。大家可以注意到，本作的时间计量槽是分几个区域的，所以玩家只要在时间计量槽积累到必要值时即可以开始行动，而不必要等到它积累到最大值。不过，如果等待时间计量槽积累到最大值，那么玩家便可以一口气存储多个指令并一口气执行。此时，角色会根据玩家所选指令顺序释放出威力巨大的连续攻击。由于每个指令的“消耗值”不同，又关系到连击系统，所以寻找效果最佳的招式搭配也是本作的乐趣之一。

2 指令的消耗值

在本作中，每种指令都被设定了一个消耗值（コスト）。当某个指令实行时，就会在时间计量槽上扣掉该指令的消耗值。比如上方的画面内，时间计量槽分为三个区域，相当于上限是消耗值 3。当它积累到上限值时，消耗值为 1 的指令便可以连续执行 3 项，但如果要执行消耗值为 3 的指令，那时间计量槽就会一口气消耗殆尽。

越是威力大的招式，消耗值也就越高，所以就要求玩家在战斗中根据战况不同，巧妙地利用不同消耗值的指令和时间计量槽配合。此外，虽然在体验版中并没有涉及到角色的成长系统，但官方已经透露时间计量槽具有成长的可能，相应的在正式版中必然也有消耗值超过 3 的超强力招式。

3 全体角色的时间计量槽

可以看到在战斗画面的右下角有我方全体参与战斗人员的 HP 以及时间计量槽。因为玩家只能操作一人进行战斗，其余同伴会根据玩家的行动由 AI 自动下达指令，所以玩家在行动时自然也要考虑到同伴的行动。由于有连击系统的存在，所以玩家在行动前也要确认同伴的时间计量槽积累情况，以求和同伴一起对敌人造成确实大量的伤害。

旗子标志的意义

旗子标志是显示目前玩家所操作的角色，而除此之外的其余角色会自动采取行动。

标志遇敌方式

《最终幻想 Ⅹ Ⅲ》采用了可以在画面上通过眼睛看到敌人的“标志遇敌方式（シンボルエンカウント）”。一旦在地图上移动时与敌人接触，就会切换至战斗部分。如果能仔细确认敌人的行动，玩家也可以避开敌人回避战斗。如此的设定就要求玩家在考虑到队伍自身状况以及消耗度的同时，适当地做出主动接触敌人战斗或回避战斗的决定。

小地图醒目！

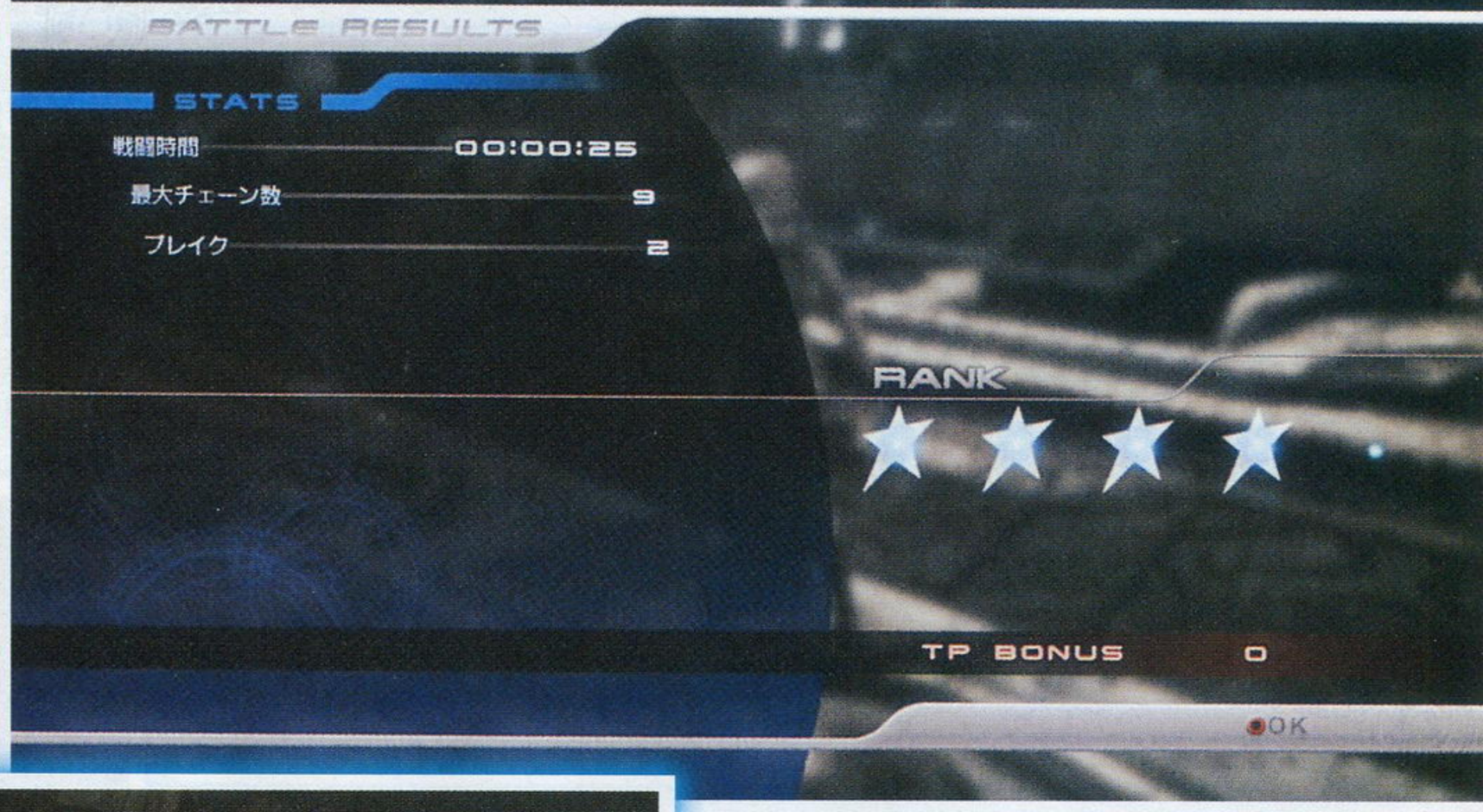
可以看到，画面的右上显示有当前区域的小地图。玩家可以在上面确认当前的地形、敌我位置等信息。

以时间为胜负关键的即时战斗系统！

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

www.plumbook.cn

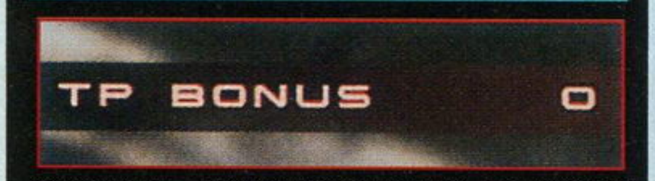
战斗结算画面中的神秘数值究竟代表什么？



战斗结算

在《FF XIII》中，每一场战斗结束后都会做一次战斗结算，系统会根据玩家在战斗中的表现给予玩家一个评价。评价会以星星的数量来呈现，最高为 5 星。评价的标准有——战斗时间、最大连锁（チェーン）次数以及造成敌人崩溃（ブレイク）的次数。而从战斗结算画面看，还存在一项“TP BONUS”，理论上应该是在战斗结算时获得的总评价越高，就能获得更多的 TP。此外，战斗结算中并没有看到经验值的等情报，估计会有单独的显示画面。

TP 是什么？



在体验版中，无论玩家战斗评价如何，TP BONUS 都会为 0，这是因为体验版中官方并未开启这个要素。而据媒体对制作团队之前进行的采访我们可知，TP 在正式版中是和召唤魔法有着一定联系的。

爆炸头男子塞兹的战斗方式是……

上次公布了在游戏中将与主人公闪电一同并肩作战的拥有令人印象深刻爆炸头的黑人男子塞兹，虽然他和闪电相比很不显眼，但却会在战斗中用双枪对闪电予以强力的支援，而他视如己出般疼爱的小陆行鸟，也有可能在战斗中发挥意想不到的作用哦！

4 魔法也采取消耗值制？

众所周知，在以往的“《FF》系列”作品中，释放魔法会消耗 MP，这个设定已经沿用了很多年了。不过在《FF XIII》的战斗画面中我们似乎没有看到 MP 的显示。而从战斗时的指令选单中，我们看到魔法也有相应的消耗值存在，比如攻击对象为单体的初级火焰魔法（ファイア）消耗值为 1、攻击对象为一定范围内的敌人的高级火焰魔法（ファイガ）的消耗值则为 3。由此可见，在设定上威力越大的魔法，其必要的消耗值越高，因而这些高级魔法也无法连续释放。所以，玩家一定要结合时间计量表、敌人数量及强度等仔细考虑使用初级魔法和高级魔法的时机。

一下耗费消耗值 3 的高级火焰魔法，将敌人全部燃烧殆尽吧！

攻略志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

在之前报道中官方并没有透露的位于战斗画面右上方的计量槽详情终于浮出水面！“连锁”与“崩溃”的设定将会令充满速度感的战斗进一步加速！

力求用连续攻击击倒敌人！

❶ 连锁以及崩溃是要掌握的基本要素。

连续对敌人进行攻击的话画面右上角的连锁数就会增加，同时对敌人所造成的伤害也会伴随着此数值的增加而逐渐加大。此外，当达成连锁攻击时，右上方的计量槽也会跟着积攒，当计量槽达到一定量后，敌人就会开始闪烁红光，此时如果可以顺利继续维持住连锁状态，令计量槽累积到最大值的话，敌人就会伴随华丽的特效陷入“崩溃”状态，此时就可以对其造成更大程度的伤害。不过敌人一旦到达崩溃状态后，右上的计量槽就会开始进入慢慢减少的状态，当计量槽耗尽时敌人的崩溃状态也就随之解除了。不过，计量槽下方的“BONUS”所代表的意思目前仍不清楚，而据笔者观察，BONUS 的百分比会随着敌人受到的攻击而增长，同时根据百分比的不同，我方的攻击对敌人造成的伤害也会不同程度地增加，并且在连锁计量槽减到 0 之前是保持的。但是目前并不能因此就确定 BONUS 是用来显示攻击力上升程度的，因为随着 BONUS 的增长，连锁计量槽也在增长，而在游戏早期放出的画面中，在 BONUS 这个位置出现的字样是“加速（OVERCLOCK）”，所以 BONUS 也许与连锁计量槽上升速度也有着联系。

❷ 由“挑击”作为初始的连续攻击

面对陷入崩溃的敌人，可以用“挑击（うちあげ）”将其从下至上击打至半空中，此种状态下敌人会受到更大程度的伤害，所以如果以“挑击”为初始配合其他攻击一起使用的话，则可以获得更大伤害的回报。不过需要注意的是，也存在一部分“挑击”无法奏效的敌人，比如一些体型非常庞大的敌人。

如果是巨大的敌人的话……

体验版中将存在与重骑摩那斯宾的战斗，虽然此敌人的体型之大看起来“挑击”并不会奏效，但如果强硬执行“挑击”的话又会发生什么呢？

体验版的战斗尽收于此，正式版将更加精彩

本次所介绍的战斗系统是 2009 年 4 月 16 日随蓝光电影《最终幻想Ⅶ 再临之子 完全版》附赠的《最终幻想 X Ⅲ》体验版中的内容，诸如 ATB、连锁以及崩溃的要素，玩家在体验版中皆可体验到，但实际上官方表示正式版中将会有远远超过这些的可玩要素！

战略主轴“连锁”与“崩溃”的秘密！

www.plumbook.cn

自由搭配招式进行连续攻击

由“挑击”开始的连续攻击，不仅仅只是着眼于提升对敌人的损伤程度而已，同时也是为了让战斗看起来既华丽又充满爽快感。画面中依照“挑击”、“攻击”、“攻击”的顺序实行指令，不过从第二击开始，闪电自身也会伴随着第一击的“挑击”纵身跃起，之后玩家就可以见到她在空中释放的华丽连续斩击。当然，玩家也可以自己搭配自己喜欢的攻击方式，比如在其中加入魔法或特殊招式（わざ）等。这真是个让人想采取各种组合去尝试看看的设定。

从地面开始的“挑击”为起点，随即在空中爆发的华丽连续攻击！

多级菜单

在体验版中，在指令菜单中有显示“战斗”等相关指令的画面，有“招式（わざ）”、“黑魔法”、“白魔法”等指令。由此可见，《FF XIII》在战斗中的指令采用了“多级菜单”，如此一来应该也从另一个侧面反映出本作的魔法和技能数量应该是非常非常多的，而且也许还有根据装备武器不同而导致指令不同的情况存在。这样设置的好处还在于可以通过这些指令快速在所有指令中找到需要找到的招式，体验版因为技能加魔法总共只有7个招式，而玩家可操作的闪电和斯诺只有5个，所以并没有体现出这点的便利。但当招式多起来时，比如在众多的指令中想找到火魔法，在最上级菜单中找到“黑魔法”则会相对更直接快捷。

附：体验版全部可使用技能及魔法

攻击（たたかう）【消耗值：1】 可使用角色：全部
挑击（うちあげ）【消耗值：1】 可使用角色：全部
初级火魔法（ファイア）【消耗值：1】 可使用角色：闪电
高级火魔法（ファイガ）【消耗值：3】 可使用角色：闪电
初级冰魔法（ブリザド）【消耗值：1】 可使用角色：斯诺
高级冰魔法（ブリザガ）【消耗值：3】 可使用角色：斯诺
初级回复魔法（ケアル）【消耗值：1】 可使用角色：全部

www.plumbook.cn

诺拉成员的战斗方式

在体验版中戏份颇重的民间反圣府组织诺拉将会以怎样的方式战斗呢？接下来就将以斯诺为中心，介绍几人的主要战斗特点。

威力巨大的格斗攻击＋冰冻魔法

作为游戏主要角色之一的诺拉首领斯诺的战斗风格是以坚硬无比的拳头为武器的近身格斗类型。与敏捷型的闪电相比，斯诺则是更加注重攻击力的“威力派”，在体验版中他的物理攻击伤害明显要比闪电高很多。

此外，看起来非常热血的斯诺擅长的却是冰冻系的魔法，在体验版中他可以使用对敌单体的初级冰魔法和大范围攻击的高级冰魔法。

拳套醒目

在画面中我们可以看到，斯诺攻击敌人的铁拳上戴着黑色的拳套，也许从此就可以推测出正式版中斯诺使用的也许就是拳套系的武器。

蕾布萝 精准无比的狙击

在诺拉中可以说是“万绿丛中一点红”的蕾布萝，在战斗中的武器是一把大型的狙击枪，虽然无法连续射击，但可以保证确实命中和单发攻击的大威力，所以蕾布萝实际上是从远距离对斯诺进行攻击支援的角色。除此之外，她在战斗中还会扮演起负责队伍回复的重要角色。

诺拉的其他成员

之前的报道中我们曾经提到，诺拉的成员一共有5个，而目前已经公开的有4个，除了以上三位之外，从体验版中我们得知，原来擅长机械修理的玛基并不会参加战斗。

嘉多 一鼓作气的连续攻击

担当着诺拉副队长位置的嘉多可以说有着比斯诺更热血的性格。身材魁梧的他却喜欢用冲锋枪这种小型枪械做武器，虽然单发攻击力比蕾布萝的狙击枪小不少，但是优势在于一口气可以连续做出数次攻击。如果可以配合他的攻击，那么高连锁和快速致敌人崩溃应该是比较容易的事情。

下期将收录《最终幻想XIII》体验版完整影像以及更多丰富内容，敬请期待！

www.plumbooks.com

文 炎骑士

美编 心の永恒

SDガンダム GGENERATION WARS

ジージェネレーションウォーズ

战斗，以G的名义再次展开！

SD高达G世纪 战争	NBGI	策略
多机种	SD GUNDAM G GENERATION WARS	日版
	预定2009年夏 1人	售价未定
	对应机种为PS2及Wii	推荐玩家年龄：全年龄

也许一些老玩家还沉浸在《战魂》所带来的无尽感动之中。的确，诞生于2007年的这一作不仅彻底回归了《G世纪F》所代表的传统风格，而且还在系统方面进行了有史以来最大幅度的改良。时隔两年，新的《G世纪》作品再度出现，而它所对应的平台除了宝刀未老的PS2之外，还有目前极具人气的Wii。由于《战魂》的综合素质已经达到了PS2游戏中的较高水平，那么人们自然会对新作的表现抱以更大的期待。究竟这款新游戏能否从各个方面超越《战魂》，相信在看了以下的报道之后，你就会心中有数。

▲《机动武斗传 G高达》在系列之中拥有无可替代的重要位置，虽然原作的故事内容显得过于天马行空，但极具个性的机体设定和人物造型却深入人心。对于一些玩家来说，听不到多蒙的声音就意味着无法进入热血的状态。在这一次的游戏中，多蒙和他的伙伴们终于得以回归，他们的表现自然也让人更加期待！

玩过这个系列的老玩家应该对它的系统有所了解。相比其他游戏系列中经常出现的跳跃式系统进化方式，“《G世纪》系列”中的系统一直是以渐进式的方式逐步完善的。虽然每一次的新作都不会出现巨大的系统变化，但这样却更加有利于玩家随着游戏了解和掌握系统。

主人公选择

这一次的游戏中允许玩家在原作角色中选择一名作为主人公。从游戏画面中所给出的信息来判断，新游戏中的章节和关卡划分似乎并没有采用按照原作故事的年代来区分，而是转而采用了类似《基连的野望》的阵营区分方式。

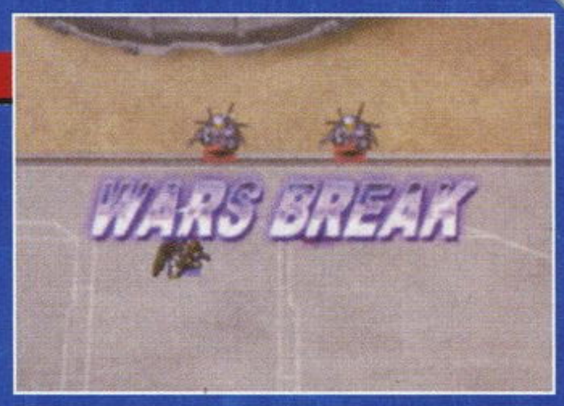
收录作品一览

机动战士高达	1979～1980年播放的TV动画
机动战士Z高达	1985～1986年播放的TV动画
机动战士ZZ高达	1986～1987年播放的TV动画
机动战士高达0080 口袋里的战争	1989年发售的OVA动画
机动战士高达0083 星尘的记忆	1991～1992年发售的OVA动画
机动战士高达 第08MS小队	1996～1999年发售的OVA动画
机动战士高达 逆袭的夏亚	1988年公映的剧场版动画
机动战士高达F91	1991年公映的剧场版动画
机动战士V高达	1993～1994年播放的TV动画
机动武斗传G高达	1994～1995年播放的TV动画
新机动战记高达W	1995～1996年播放的TV动画
新机动战记高达W 无尽的华尔兹	1997年发售的OVA动画
机动新世纪高达X	1996～1997年播放的TV动画
倒A高达	1999～2000年播放的TV动画
机动战士高达SEED	2002～2003年播放的TV动画
机动战士高达SEED DESTINY	2004～2005年播放的TV动画
机动战士高达SEEDC.E.73–观星者–	2006年发售的OVA动画
机动战士高达00	2007～2009年播放的TV动画
高达前哨战	塑料模型及小说
机动战士高达 MS IGLOO 一年战争秘录	2004年BANDAI博物馆播放的CG动画
机动战士高达 MS IGLOO–默示录0079–	2006年发售的OVA动画
ADVANCE OF Z～集结在提坦斯的旗帜下～	塑料模型、小说及漫画
机动战士十字先锋	1994年～1997年连载漫画
机动战士十字先锋 骷髅之心	2002年～2004年连载漫画
机动战士十字先锋 钢铁的七人	2006年～2007年连载漫画
机动战士高达 闪光的哈萨维	1989年～1990年发行的小说
MSV	官方衍生设定资料、塑料模型开发企划
机动战士高达F90	1990年发行的漫画及《高达F91》的MSV
机动战士高达 影子方程式F91	1992～1993年连载的小说、漫画及《高达F91》的MSV
机动战士高达外传	1996～1997年发售的3部原创游戏作品
“《SD高达G世纪》系列”游戏原创作品	

www.plumbook.cn

全新的WARS BREAK系统

这个新的系统可以说是目前所知的、游戏中最引人注目的系统。从目前所掌握的信息来看，这个系统的发动前提是要求玩家在游戏中满足一定的条件，一旦该系统发动，那么游戏中的角色和机体就会根据其在原作中的表现那样爆发出极为强大的战斗力。显然，熟练掌握和运用这个系统可以让处于劣势中的己方部队迅速扭转战局。



开发与交换

开发与改造是系列一直以来的经典系统，不过在这一次的新游戏中，除了原有的开发与改造之外，似乎还允许玩家将已经获得的机体与该系列中的同等级其他机体进行交换。至于交换所须要的条件，目前并不十分清楚。不过我们相信，通过这个系统，一些以往作品中很难开发和合成的机体也可以轻易获得。

▲不难看出，新作中的开发和改造系统依然延续自《战魂》。而新加入的交换系统则应该是在开发与改造系统的基础上演变而来的。

参战作品之1

《机动战士高达00》参战决定！

◀忠实于原著的机体设定以及全新制作的战斗动画足以将大批原作的支持者吸引并加入到这款游戏的玩家队伍中来。

▲以《00》为代表的新一代高达无疑将在性能与外形上对老一代高达发起挑战和冲击，相信这也是本作的一大看点。

G世纪历史

SD高达G世纪

机种 PS　发售日 1998年8月6日

汇集原作中的160名经典角色和超过470部以上的各类机体以及忠实原作的40种徽章，这就是划时代的《SD高达G世纪》。将系列各部作品融入到同一款游戏中，并且以策略战棋作为游戏方式，这对于热衷于高达的玩家来说绝对有巨大的杀伤力。游戏可谓紧随潮流，将当时正处于发售之中的OVA动画《机动战士高达　第08MS小队》也收入其中，因而获得了极高的人气。

SD高达G世纪ZERO

机种 PS　发售日 1999年8月3日

《ZERO》发售时号称收录了当时的全部高达作品，除了大家所熟知的动画作品之外，相关的小说、官方设定等都被囊括其中。特别值得注意的是，被后续作品所一直沿用的机师气力变化、小队编成以及经典的机体设计开发系统都是在本作中首次出现的。本作在系列之中的历史地位可见一斑。

SD高达G世纪F

机种 PS　发售日 2000年8月3日

本作可以被视作是前作的进一步强化版，游戏中不仅收录了当时正在播放的《倒A高达》，还加入了根据该动画设定而独创的“黑历史”系统。在这个系统中，玩家可以将获得的密码输入其中，然后就省去开发过程而直接进行机体的生产登录。游戏的剧情模式允许玩家随意选择故事章节，较高的自由度受到了广泛的好评。继承自前作的系统也得以进一步改良。

SD高达G世纪F.I.F.

机种 PS　发售日 2001年5月2日

本作是《G世纪F》的资料篇，游戏的系统与前作基本没有大的变化，只是在游戏内容上进行了补充。游戏的特色之处在于全新制作的关卡，并且允许玩家在作战前自行编辑部队。游戏的整体难度相对较高，但对应前作的存档记录。当输入前作的存档资料后，玩家就可以将已有的强力部队直接投入到本作的游戏中。

话梅杂志 PLUM MAGAZINE
www.plumbook.cn

SD高达G世纪NEO

机种 PS2　发售日 2002年11月28日

登陆新主机后的本作无愧于“NEO”的称号，游戏的画面表现力达到了前所未有的高度。并且，游戏中的战斗画面和机体建模也顺应潮流以3D形式来表现。与系列前作不同的是，本作不再标榜对系列作品的全收录，而是注重战斗的爽快程度。新作中的关卡设计借鉴了《机战》，登场的角色也是大杂烩的方式。当时正在热播之中的《高达SEED》的两台主角机被收入游戏之中作为隐藏机体。遗憾的是，系列以往作品中的“击破敌机必定再动”系统被取消了。

SD高达G世纪ADVANCE

机种 GBA　发售日 2003年11月27日

这款针对GBA开发的系列游戏可以看成是BANDAI的一款试验性作品。尽管游戏的系统因机能的限制而无法达到家用机版本的高度，但其中也不乏可圈可点之处。独特的小队拆分组合系统可谓本作的一大亮点。游戏中的战斗画面也采用了3D的表现手法。

SD高达G世纪SEED

机种 PS2　发售日 2004年2月19日

从游戏名字的后缀就可以看出本作的卖点。游戏的系统直接沿用自《NEO》。令人欣慰的是，游戏中再度回归了“击破敌机后再动”的设定。游戏的流程采取两线平行的方式，一条路线以《高达SEED》剧情为蓝本制作，另一条路线则同前作类似，将系列作品中的名场面进行重新演绎。玩家可以在两条路线中任意选择关卡来游戏。并且，在其中一条路线中培养的机体和角色还可以在另外一条路线中使用。

▲新作中的机体与老一辈机动战士之间究竟哪一方更强呢？看来只有等到游戏发售以后才能揭晓答案。

◀以太阳炉作为动力的《00》系高达机体在游戏中会具有EZ无限的特性吗？

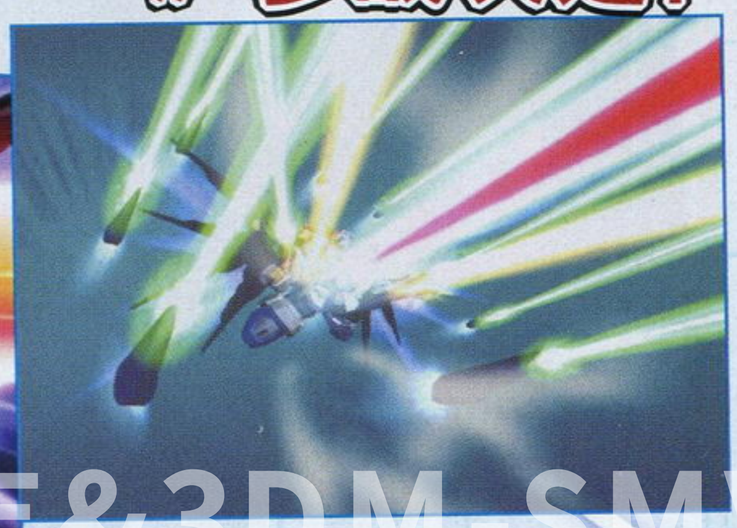
参战作品之2

《观星者》参战决定！

《观星者》虽然不是第一次在系列之中路面，但作为主流家用主机上的系列作品，这部OVA动画却是第一次登场。

参战作品之3

《高达SEED DESTINY》参战决定！



◀命运高达的“掌心雷”能否对过神高达的黄金手指吗？

诺梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

▲强袭自由高达的“孔雀开屏”式必杀得以亮相，不过这一次由于加入了龙骑系统，不晓得是否在实力上全面赶超阿姆罗的Hi－ν高达。看来，新游戏中的梦幻对决将更加有看头！

▼原作动画虽然已经播出多年，但却始终没能正式加入到系列新作之中，这不能不说是一个遗憾。不过在这一次的游戏中，玩家多年的梦想终于成为了现实。我们又可以重温基拉・大和与飞鸟真对决的一幕了。

参战作品之4

高达之中的绝对异类《倒A高达》

◀从遗迹中挖掘出来的“胡子高达”拥有与外表不相称的恐怖破坏力，不过这一招在以往游戏中的实用度一直不高。期待它在新的游戏中能够有更好的表现。

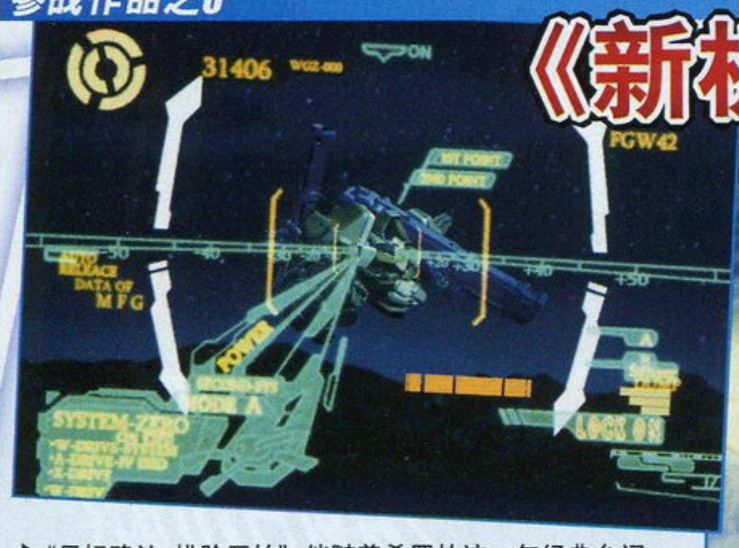
参战作品之5

《机动新世纪 高达X》

▲当月亮出来以后，那，自然就是X高达的天下了！但愿游戏中的这一招不要耗费太多的EN。

参战作品之6

《新机动战记 高达W》



▶“目标确认，排除开始”。伴随着希罗的这一句经典台词，有着“掉毛机”之称的零式飞翼高达再一次华丽登场。以往作品中的飞翼高达一直是EN的消耗大户，希望它的这一缺点在新游戏中会有所改观。

参战作品之7

《机动武斗传 G高达》

“流派，东方不败！……”不用多说，有着超级系高达之称的《G高达》以及它的主人公多蒙・卡修终于回归。虽然远距离作战是这一系列机体的弱项，不过只要能够接近目标，那么“红心之王”的恐怖攻击将会是任何对手心头挥之不去的噩梦。

SD高达G世纪DS

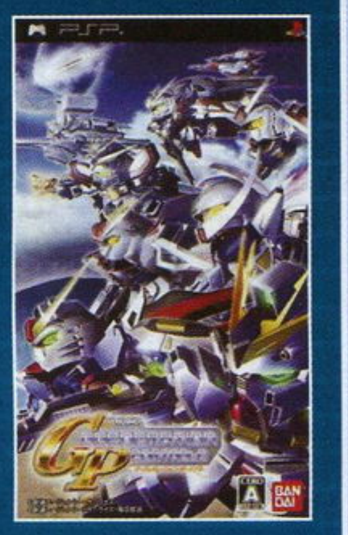
机种 NDS　发售日 2005年5月26日

本作的系统脱胎自GBA上的《G世纪ADVANCE》，并且在一定程度上活用了NDS的触摸屏。游戏中加入了当年刚刚发售的OVA动画《观星者》中的机体。游戏中的机体分解系统只能获得零件，但允许玩家对BOSS级敌人的机体进行捕获。

SD高达G世纪 携带版

机种 PSP　发售日 2006年8月3日

时隔多年，本作再度回归《G世纪F》的剧情章节模式和系统设置，玩家在游戏中可以随意选择章节进行挑战。除了普通的战舰部队编成之外，游戏中还允许玩家设置一部机体作为MASTER机进行脱离战舰的独立作战。首次加入的“得分－哈罗等级”系统与隐藏角色和机体直接挂钩，进一部刺激了玩家挑战的动力。



SD高达G世纪 交叉火力

机种 NDS　发售日 2007年8月9日

作为《G世纪DS》的强化版，这次游戏中收录了更多的系列作品，并且针对被视为系列精髓的改造系统进行了改良。玩家在对机体进行改造之前须要事先选择改造委托角色，不同的角色显然拥有能力上的差异。

SD高达G世纪 战魂

机种 PS2　发售日 2007年11月29日

作为《战争》之前的系列巅峰之作，本作的系统直接进化自《G世纪 携带版》。游戏的最大特色之处在于只收录“宇宙世纪”高达作品，并且将以往在游戏中难得一见的《闪光的哈萨维》等名作一并收入。可以说，本作是专门针对老一辈高达爱好者量身定做的核心向作品。游戏中的另一大革新之处在于对战舰的能力进行了大幅度强化，游戏中的战舰不再是作为支援和维修的辅助角色，而是一跃成为制约作战成败的关键性战斗单元。玩家甚至可以在游戏中展开忠实于原著的舰队战。

www.plumbook.cn

文 火云
美编 玻璃球

END OF ETERNITY™

エンド オブ エタニティ

提起tri-Ace相信很多玩家总会和SE联系在一起，的确，这么多年来这个天才工作室的游戏基本都是由SE来负责宣传和发行的。也许是为了寻求突破，这款tri-Ace的新作将初次与世嘉合作开发，两个充满创意的公司一定能够碰撞出耀眼的火花。《永恒的尽头》预定在今年冬季与玩家见面，游戏中的世界观非常独特，玩家身处的是一个被钢筋铁骨包围的近未来巨大都市，玩家在游戏中将主要使用枪械来进行战斗，而且战斗方式也与普通角色扮演有很大的区别，这对于习惯了使用冷兵器作战的玩家来说，将是非常新颖的游戏体验。擅长战斗系统的tri-Ace一定不会让角色扮演爱好者们失望。

tri-Ace×SEGA 梦幻联袂 为你呈现全新感觉RPG

永恒的尽头	SEGA	角色扮演
多机种	End of Eternity	日版
	预定 2009 年冬	售价未定
	1 人	对应玩家年龄：未定
	对应机种为 PS3、X360	

瓦休隆 [26岁] VASHYRON

目前与泽法一起生活的年轻人，职业军人出身，为了生计而加入PMF。曾经接到委托前去制服失控少年的暴力活动，并在事件现场与泽法相遇。军方介绍中称瓦休隆曾经历过大规模的战争，而且是当时其所在部队的极少数幸存者之一，但对于自己的过去瓦休隆向来闭口不提，似乎是隐藏着什么不愿示人的秘密。

■瓦休隆与泽法一样隐藏着秘密，曾经参加过神秘主教部队的他在战争中必定遭遇了什么阴谋，选择和泽法在一起似乎也有着什么目的。

抗争命运的少女与背负过去的男人们

■作为研究对象被养育成人的少女，在20岁生日之前踏上了抗争自己命运的道路。

实验体20号 [19岁] SUBJECT#20

某研究所内被以“实验体20号”的身分养育成人的神秘少女，真实姓名和来历目前不详，由于某项实验的原因，她被设定为活不过出生后的第20年头。在得知了自己已经不久于人世的消息之后，她下定决心要自己把握自己剩下的短暂人生。终于，在20岁生日来临之前，她找到了机会并逃出了研究所，开始了向命运抗争的道路。

▲身受重伤却能安然度过危机，泽法身上似乎隐藏着不为人知的秘密。

泽法 [17岁] ZEPHYR

从小在设施内被抚养长大的少年，由于多年以前的一次暴力事件，与接到委托前来参与镇压行动的瓦休隆相遇。当时，泽法曾在与瓦休隆的交战中身负致命枪伤，但最后却奇迹般地痊愈。现在，泽法与瓦休隆在“PMF”一起生活。

KEY WORD PMF

PMF是“Private Military Firms(私立军事委托公司)”的简称。雇佣了大量具备从军经验或掌握丰富战斗技巧的人员，基本上可以理解为拿人钱财替人消灾的组织。

CHARACTER

©SEGA
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

WORLD 机械构建的冰冷世界

本作的舞台是一座被称为“巴塞尔”的巨大机械都市。这个成塔状耸立在天地之间的都市分为上中下三个部分，无论中上层还是接近地表的下层从内到外全都由机械构成。这里的一切看起来都是那么冰冷无情，而本作的故事就在这个由坚固的铁骨和沉重的钢筋封闭起来的世界拉开了帷幕。

世界设定

遥远未来的地球被未知的原因导致负元素极度饱和，世界开始面临崩坏的危机。被毒气笼罩的地表开始下陷，结果歪曲的地轴夺走了时间的概念。幸存下来的人类制造了巨大的装置“巴塞尔”并将其植入星球的中心，人们居住进巴塞尔并逐渐形成了规模的居住区和城镇。从此巴塞尔成为了掌管全部生物链的根基，但是随着时间的侵蚀，巴塞尔的机能也开始逐步弱化，当人们正在淡忘过去的事实时，他们也逐渐地丧失了进化的可能性，永远地被囚禁在这个小小的世界中。

巴塞尔

未知原因导致负元素的极度饱和使星球的环境逐步恶化，面临走向灭亡的人类为了生存而将建造了巴塞尔并将它埋入星球的中心。现在，无论是这个星球还是生存在上面的人类都由巴塞尔提供能源维持生计，除了巴塞尔的内部，星球早已变成不毛之地。生存在巴塞尔内部的人类也有阶层之分，中上层为富人区，这里居住着统治阶级和宗教势力等高等人群；处在地表之上的下层为贫民区，普通百姓和下层劳动者混杂居住在一起，与地面的距离更方便他们开采地下矿脉。

巴塞尔的内部设施与生活在里面的人们

巴塞尔建造的时期，人们掌握了高度发达的机械文明，但是经过长期的封闭生活，这些科技已经逐渐被遗忘，掌握巴塞尔相关情报的人早已不知所踪。虽说如此，但是目前巴塞尔内部需要高科技建设的设施大多数还都存在，人们受此恩惠还能够在都市中生存。发电厂供给的电力用来提供路灯照明和电视放送等基本日常生活用电，人民的生活水平基本维持在比较低的水准。

▶我们可以从巴塞尔的内部设施中看出这个都市虽然有过辉煌，但是目前正逐渐走向落败。

KEY WORD 经典与主教

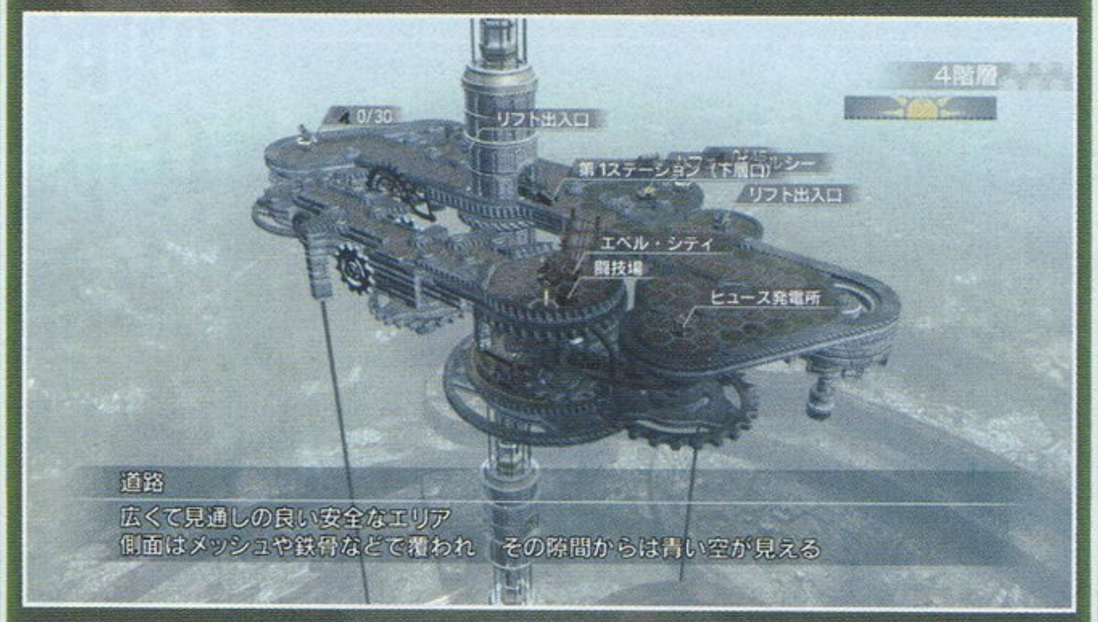
时刻都被危机感笼罩的巴塞尔人民更需要宗教和信仰的支撑，所以在巴塞尔中随时都能够看到与宗教相关的建筑与设施。被称之为“主教”的宗教指导者阶级拥有独自的装束，他们是以教皇为核心的集团，教皇死后被一名叫做罗恩的人统领。

◀这就是巴塞尔人民信仰的经典，但是看起来似乎与普通的教义大相径庭，这些画像是设计图纸的图形似乎在哪里出现过？

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

被划分成数个区域的街道与迷宫

本作街道以及迷宫的场景都被划分成了数个6角形的区域，玩家在这些区域移动时将以半即时的方式展开战斗。下面就为给位来带本战斗系统的相关信息，以战斗系统为本的tri-Ace一定不会让玩家失望。



街道与迷宫

巴塞尔内的各层之间除了街道之外还存在着各种各样的迷宫，玩家在迷宫和街道之间移动时与敌人的遭遇方式会有所不同。

街道

街道的移动方法更加类似于战棋游戏，玩家将可以在被划分成无数个6角形的场景中使用光标来选择目的地。在格子之间移动时将会有一定概率发生遭遇战。

迷宫

从街道进入迷宫后，视点以第三人称追展开，玩家可以在迷宫中进行探索。迷宫中的敌人为可见的，当接触或被敌人发现时机会立刻进入战斗，进入战斗的过程将会采用无缝技术，也就是说玩家可以直接在迷宫画面完成整个战斗过程。

SYSTEM 半即时系统令战斗更加爽快

我方最多可以同时派出3名角色出战，玩家可以任意操纵队伍中的一名成员进行移动或射击等操作。当玩家控制的角色做出行动时游戏中的时间开始流失，此时敌我双方都会开始行动，当此次行动完成后，玩家可以在这段时间安排下一回合的战略。也就是说敌我双方角色的各种动作会即时进行，相互之间也会造成影响，我方人员所处的位置也将关系到特殊技能的发动。与主人公们战斗的除了机械生命体和生物兵器之外还将存在某种不为人知的敌人。

■与机械敌人交战时，使用枪的攻击效果似乎不怎么明显，由此可以推断游戏中必定还隐藏着其他的攻击方式。

▲类似魔法的属性攻击在游戏中将成为玩家对付特定敌人的有效手段。

◀▲我们可以看出虽然身处机械的世界，但是敌人的种类还是比较丰富的，除了普通的机械体之外甚至还有变异的怪物。

泛梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

「传说」新作 连发

喜欢“《传说》系列”的玩家有福了，前不久NBGI一口气公布了三个机种上的三款《传说》作品，无论次世代还是掌机的玩家都能够在今年体验到《传说》新作，“《传说》系列”10周年的爆发对于任何喜爱角色扮演类游戏的玩家来说都是一件幸事，接下来就让我们揭开这三部作品的真面目吧！

文 火云　美编 木仙

第1弹 系列正统续作 拉开全新篇章

Tales of Graces

デイルズ オブ グレイセス

◀从图片中我们能够看出本作采用了新的画面处理技术，场景远处的细节也清晰可见，可以想像本作必将给我们带来前所未有的梦幻般的感动。

圣恩传说	NBGI	角色扮演
Wii	Tales of Graces	日版
	预定2009年冬 1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

「离开故乡的时候就已经发过誓。我再也不愿失去任何人了……为此，我要变得更强。」

活用“Style Shift”系统 将战斗变得更加华丽

本作的战斗中引入了可以根据战况随时对攻击方式做出调整的名为“Style Shift”的系统，玩家不仅可以像原来一样使用普通攻击和特殊技形成连击，还可以使用1个按键来自由切换使用角色的Style，比如擅长使用剑的主人公在变换Style之后就能够发动其他属性的攻击。

◀看准敌人的弱点后突入敌阵一举将它们消灭。战斗中玩家可以挥动遥控器手柄来发动攻击，简单的操作即可使用华丽的招式，这也是本作的特点之一。不仅如此，本作还对应官方将于今年夏天发售的“经典手柄Pro”。

广阔的战斗场景可供玩家自由驰骋

▲主人公与近处的敌人交战，与此同时我们还可以看到远处的同伴也与敌人战成一团，同一个场景中能够开辟多个战场也得益于本作宽阔的战斗场景，观察全体的战况后切换合适的“Style Shift”也是本作必须掌握的战斗要领之一。

主人公 阿斯贝尔·兰特

■年龄 18岁
■身高 175cm
■体重 65kg

本作主人公的身分是温德尔王国边境兰特领地领主的长子，因为“那个事件”之后抱着“想要变得更强”的强烈愿望而在王都骑士养成学校锻炼。18岁的他就已经成长为真正的剑士。想要成为骑士的梦想支持着他在父亲死后继承了兰特领主的地位。阿斯贝尔是一个不会对遇到困难的人视而不见的家伙，他会以自己的信念而主动行动，在同伴中是个不折不扣的领导者。

被大海覆盖天空的世界

“埃菲内亚”

本作的故事发生在被大海覆盖天空的幻想世界“埃菲亚”，在这个世界里存在着一种被称为“辉石”的物质，人们利用“辉石”里面所隐藏的力量创造出了繁荣的文明世界。“温德尔”、“斯特拉塔”和“芬迪尔”三个国家的存在维持着这个世界的平衡。我们的主角阿斯贝尔就居住在温德尔与邻国芬迪尔的边境地带，这里有阿斯贝尔最重要的朋友，他们伴随着他经过了青涩的幼年和少年时代。阿斯贝尔的冒险将随着三个国家之间的变化而发生重大的改变。

©いのまたもつみ ©2009 NBGI

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第2弹

囊括系列13部作品人气角色的35人大乱斗

TALES OF VS.™

テイルズ オブ バーサス

对决传说	NBGI	动作
PSP	Tales of Versus	日版
	预定2009年夏 1～4人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

为了世界树而战！

本作的舞台黛兰蒂亚存在着神圣王国“黑泽尔”，骑士王国“弗里斯维尔格”，新兴帝国“尼兹霍格”和自由联合都市“达因”四大国家，游戏LOGO中的4个纹章就是这4个国家的象征。为了争夺世界树的能源，几个国家举办了名为“世界树争夺战”的比武大赛，游戏中的各个角色代表了各自的国家而出战，他们最终的目标就是击败自己的对手获得比赛的胜利。

▶一旦开始咏唱魔法就无法移动，所以擅长法术的角色在战斗时要时刻保持与对手的距离，站在远方对缠斗在一起的其他角色释放魔法才是明智之举。

选择心仪的角色 体验从未有过的“直接对决”的爽快感

以对战模式为核心，操作4位角色在广阔的场景中热血对战是本作最大的亮点。本作收录了从系列第1部作品《幻想传说》到最新作《心灵传说》13部作品，参战人物更是达到了35名之多，可以说本作是名副其实的“传说版明星大乱斗”，任何“传说饭”都能在本作中找到喜爱的角色进行对决。除此之外，玩家还可以在“故事模式”以参战角色的视点在名为“黛兰蒂亚”的异世界中展开冒险，丰富的事件和隐藏道具会让你彻底沉迷在“传说”的世界。

◀《心灵传说》的主人公也将在游戏中登场，角色头上的“NP”说明了本作最大支持4人联机对战，每个参战角色的状态值会在画面下方显示出来。

战斗CHECK

“《传说》系列”有许多技能都是玩家们耳熟能详的，那么在本作中制作小组又是如何让每个登场的角色都有所区别呢？制作人大馆隆司在接受采访时透露了一些口风，在本作中即使是相同的招式，每位角色在使用时的出招速度、威力、能否串在连击中以及吹飞的效果都会有所不同。原作中角色的性格也会在他们的招式中表现出来，除此之外，在游戏中还存在着培养角色的要素。而且不同的关卡中的机关以及道具等也会有着很大的差异，就算使用基本能力不如对方的角色，也能够运用自己的智慧取得战斗的胜利。

主题曲由“Girl Next Door”演绎

本作的主题曲已经确认由去年大红大紫的人气组合“Girl Next Door”倾情演绎。“《传说》系列”的开场动画以及主题曲一向都是玩家们津津乐道的话题，本作当然也不会让玩家们失望，主题曲将会与游戏的开场动画完美地结合在一起。Girl Next Door将吸引更多的玩家加入本作梦幻的世界。

已经确认的8名参战角色

登场作品 心灵传说
声　优 柿原彻也

辛格·梅提奥莱特

登场作品 薄暮传说
声　优 鸟海浩辅

尤利·罗威

登场作品 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士
声　优 滨田贤二

李希特·亚本特

登场作品 深渊传说
声　优 铃木千寻

卢克·冯·法布雷

登场作品 深渊传说
声　优 桃井はるこ

阿尼斯·塔多琳

登场作品 仙乐传说
声　优 立木文彦

克拉托斯·奥利昂

登场作品 宿命传说
声　优 玄田哲章

麦迪·肯格曼

登场作品 宿命传说
声　优 关智一

斯坦·艾尔隆

©いのまたもつみ ©藤島康介 ©2009 NBGI

第3弹 人气作品 完美形态登陆PS3

剧场版《薄暮传说》制作中！

系列第一次尝试制作剧场版动画的《薄暮传说》也公开了情报，剧场版的标题被命名为《薄暮传说 第一次冲击》。动画的制作公司为曾担任多款《传说》作品影像制作的 Production I.G，所以玩家可以对动画的素质放心。剧场版的部分内容将解明主人公尤利在游戏篇章之前担任骑士团期间的故事，另外动画还将与 PS3 版《薄暮传说》有联动要素。NBGI 宣布剧场版将于 09 年夏季完成，喜爱本作的玩家切勿错过。

「明天的事明天再说，一切顺其自然」

新角色 帕蒂·芙露尔

■声优 齐藤千和
■年龄 14 岁
■身高 132cm

Tales of Vesperia
テイルズ オブ ヴェスペリア

自称冒险家的女孩子，为了寻找恶名昭彰的传说中的海盗"艾弗里德"的财宝与罗曼，孤身一人在世界中旅行。操着与年幼外表严重不符的腔调，搞不清楚她到底是认真还是搞笑。怀中居然能够像哆啦 A 梦一般掏出枪、刀、炸弹，甚至关东煮……在面对魔物的战斗时也能够使用出人意料的攻击方式。

▲特例独行的帕蒂除了操着与年龄不符的语调之外还喜欢吃关东煮。似乎所属于名为"华丽之星"的组织（自己申请成立的互助组织……）。

薄暮传说	NBGI	角色扮演
PS3	Tales of Vesperia	日版
	预定2009年秋 1～4人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

去年在 X360 平台发售的《薄暮传说》无论在媒体还是 FANS 中都获得了相当高的评价，这部高人气的作品如今将以完全进化的形态登陆 PS3。PS3 版与 X360 版相比不仅增加了新人物，新剧情，主线剧情全程语音化，就连剧情动画中的视点也会做出调整，不仅新玩家，就连玩过原作的 X360 玩家也值得将本作重温一遍。

集系列大成的 3D 战斗系统

作为次世代首个《传说》本作的战斗画面拥有堪比动画的精细程度，在本次的报道中就让我们看看新同伴帕蒂的攻击方式吧！千万不要小看这个独自在世界中冒险的小女孩，她可是拥有丰富经验和独特战斗方式的强力角色哦。

◀剑也好锤子也好，根据战况选择合适的持有各种武器的同伴可以令战斗事半功倍。

冒险家这个头衔可不是用来唬人的！

▲勇猛地扣动扳机射击敌人的同时脸上还不忘挂着女士优雅的笑容，帕蒂是既可使用匕首近战，也可以使用枪铳在后方支援的活跃分子。

各种各样让你瞠目结舌的攻击方式

◀▲▶帕蒂可以乘坐火箭和星星在空中飞来飞去，但是这样的攻击方式真的值得信赖吗？

©藤岛康介 ©2009 NBGI

www.plumbook.cn

文 星夜 美编 NINA

新闻资讯 前线狙击

生化奇兵2	2K Games	主视角射击
多机种	BioShock 2	美版
	2009年秋季发售 1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

销魂城几乎毁于一旦。

大约十年前，来自地面世界的外来者把这座曾经美丽的海底乌托邦闹得天翻地覆，让它的居住者们陷入了更深的绝望。他先是杀死了城市的创始人Andrew Ryan，接着他杀死了掌控亚当物质的Frank Fontaine，他留下了一堆烂摊子之后扬长而去，随之而去的还有Little Sister们……销魂城从此陷入狂乱，人们为了争夺日益稀缺的亚当物质而自相残杀。Big Daddy们仍然在孤独地巡行，却失去了他们的保护目标……直到“她”的出现。

Big Sister将Little Sister带回销魂城，亚当物质的繁殖力被重新激活。你和过去一样需要这种珍贵的物质，亚当为你注入强大的力量，但是与那些疯狂的Splicer不同，你不需要攻击Little Sister。毕竟，她们信任你。

你就是Big Daddy。

BIOSHOCK 2

销魂城的第一个 Big Daddy

2007年8月之后，Big Daddy成为游戏历史上的一个新标志性形象。《生化奇兵2》创意总监Jordan Thomas说：“人们有点爱上了Big Daddy，在思考《生化奇兵2》时，我们认为这是一个显而易见的切入点。”于是在这款续作中，Big Daddy取代了原作中没什么存在感的主角，玩家将从Big Daddy的角度再次造访销魂城——他是销魂城的第一个Big Daddy。

Big Daddy的第一个标志就是它那巨大的钻头，它将成为本作中基本的近战武器，它的惟一限制是过热槽，过度频繁使用会导致其过热而无法运转。与Big Daddy标志性的冲撞攻击相结合，钻头将成为一种瞬间解决大批敌人的有效武器。玩家所操作的Big Daddy由于是“原型机”，在体能上不如之后制造出来的其他Big Daddy，但他的武器经过升级。除了钻头外，还有一些专为Big Daddy制造的武器。前作中标志性的铆钉枪对于人类而言过于巨大笨重，而这次它将成为玩家的主要射击型武器，而且可以升级和更换弹药类型。

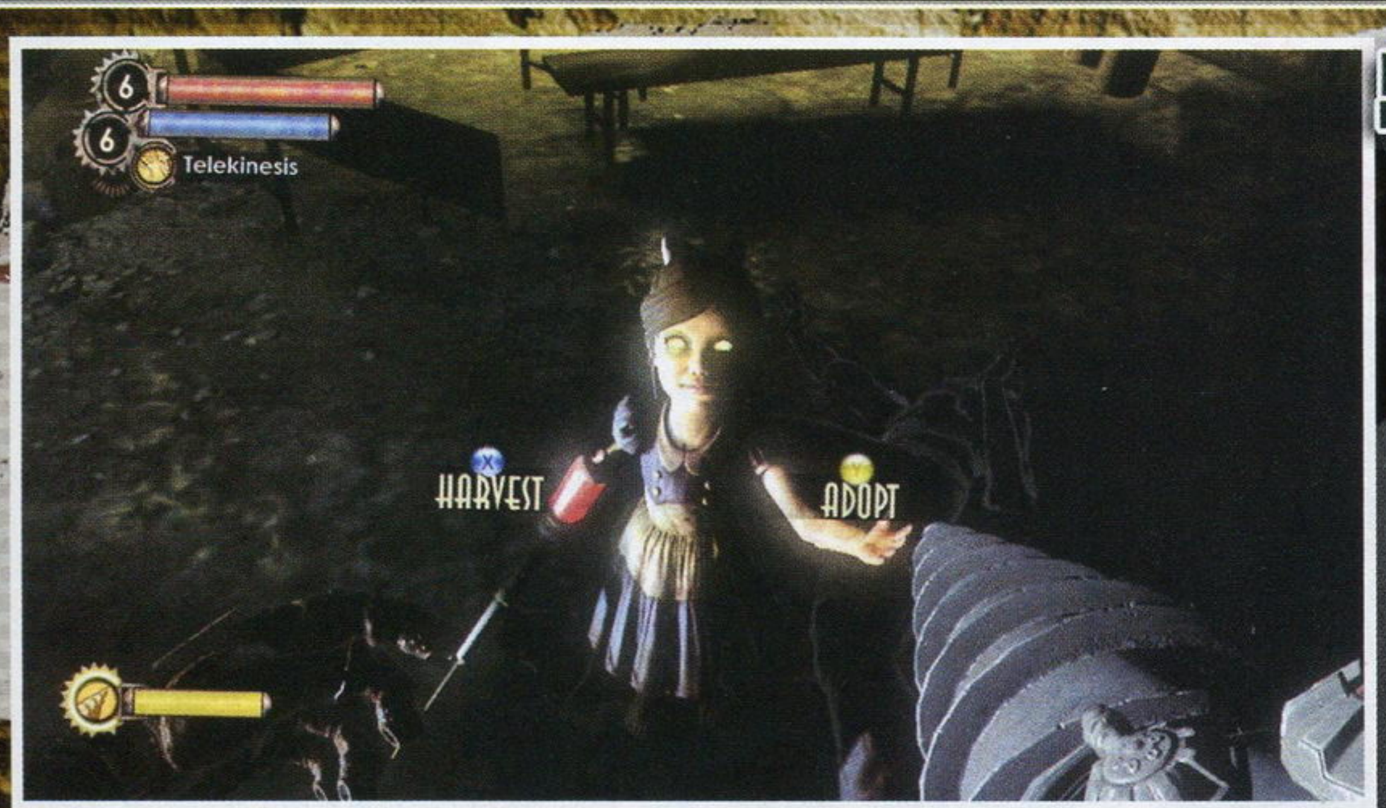
■钻头与冲撞攻击的配合将成为玩家的常用杀敌方式。

身为第一个Big Daddy的另外一个优势是可以使用质体，这是后来的量产型Big Daddy都没有的能力，而且Big Daddy原型机的质体使用效率比Jack更高。本作中质体能力的升级将改变能力的使用方式，而不仅仅是提高其杀伤力。比如经典的焚化能力在升级后，只要按住发射键就可以蓄力逐渐形成一个大火球，一直升级到最后形态可以在掌中持续喷火，将整个销魂城烧成火海。本作关卡设计师Zak McClendon说：“当质体能力不断升级后，将会出现新的战术可能性和全新的游戏方式。”Zak保证会带给玩家更多样化的游戏方式，例如你可以将某些质体组合创造出新能力，可以设置陷阱诱杀敌人。在本作中质体与武器可以同时使用，二者的配合会让战斗更为丰富多变。

■质体有多种能力升级状态。

©2009 Take-Two Interactive. All rights reserved. Developed by 2K Australia and 2k Marin.

www.plumbook.cn



▲如何对待 Little Sister 是本系列最具争议性的道德抉择，尤其是在她们对你信赖有加时，想必玩家会更加不忍心下毒手吧！

守护Little Sister

不管有多少能力、多少武器，没有 Little Sister，Big Daddy 就没有存在的意义。作为独特的 Big Daddy 原型机，玩家没有被指派保护特定的 Little Sister，但可以从其他 Big Daddy 那里抢夺一个 Little Sister 作为亚当物质的供应源。在 BOSS 战中打倒了其他 Big Daddy 后，就可以将其保护的 Little Sister 收为己有，刚开始她会为自己的保护者被杀而哭泣，但当看到玩家时，她的眼睛放出光芒："Mr. B？Mr. B！你更强啊！"这时会出现两个选项：收割和收养。

收割选项与前作一样，杀死眼前的 Little Sister，取得她体内的亚当物质；而收养选项将会与其形成新的依存关系，Little Sister 坐在 Big Daddy 原型机的肩膀上，到处寻找尸体提取亚当物质，但这样会非常容易成为敌人的目标。守护 Little Sister 之战将要综合应用到设置陷阱和各种全新武器与能力。

销魂城主——Big Sister

在销魂城中，Big Daddy 是一种令人恐怖的存在，这次玩家自己扮演 Big Daddy，游戏中就必须要有更加恐怖的敌人——这就是 Big Sister！

在本作中，Big Sister 掌握了整个销魂城，她可以说是 Big Daddy 的女性强化版，不仅动作极其敏捷，而且力量也比 Big Daddy 更强。她的左手装备了一个大针筒，她可以自己提取亚当物质并直接融入到自身的血液中。更令人恐惧的是，她对销魂城的每一寸地方了如指掌。

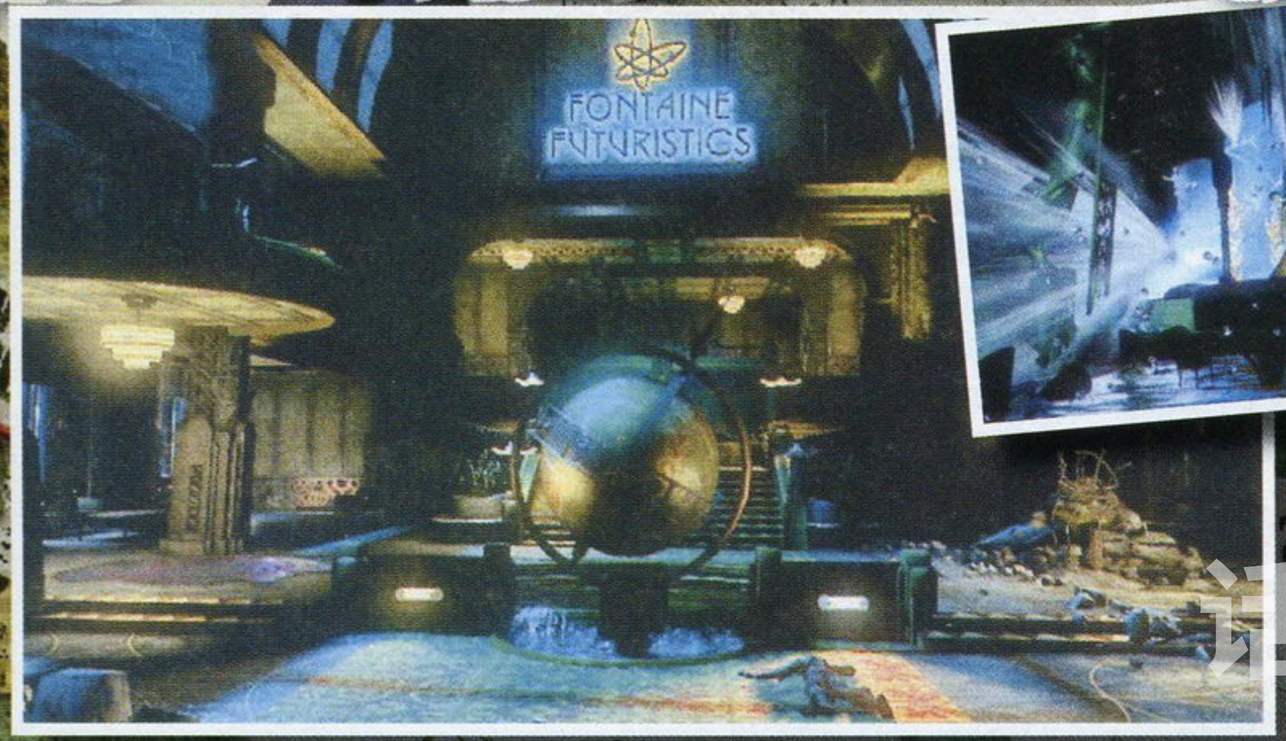
Big Sister 是本作故事的核心，她从世界各地的海岸城市绑架小女孩，把她们带到销魂城变成 Little Sister。在前作的事件之后，销魂城在将近 10 年的时间里渐渐适应了缺少亚当物质的状态，形成了新的平衡。而 Big Sister 的出现创造了销魂城的新局面，带来了围绕其意志的新秩序。Big Sister 并非时刻与玩家扮演的 Big Daddy 作对，她只是要维持她所需要的秩序，一旦玩家破坏了这种秩序，就会遭到 Big Sister 的强力袭击。

Thomas 说："我们要保证《生化奇兵 2》比前作更恐怖！"恐怖感的主要来源就是 Big Sister。当玩家将 Little Sister 与其对应的 Big Daddy 分开，就是破坏了秩序，会引起 Big Sister 的注意，她开始可能不会采取行动，但当你继续破坏秩序，你将发现已经招惹了一个几乎不可能击败的对手，而且无论你躲在哪里都会被找到，最好的选择是找到一个对自己比较有利的战场。触怒 Big Sister 时，坐在肩上的 Little Sister 会轻唱道："Mr. B……大姐不想让你和我一起玩了……"紧接着会有一道红光出现，Big Sister 以闪电般的速度出现在面前……那将会是噩梦的开始！

■身手敏捷的 Big Sister 一下就能跳出十米开外。

■ Big Sister 肩部的金属筐用于装 Little Sister。

"与 Big Sister 的遭遇将永远是一场令人绝望的战斗！"
——创意总监 Jordan Thomas



▲在销魂城，还有很多未知领域等待玩家探索。

◁本作的新地区之一，Fontaine Futuristics。

销魂城在线

在多人网战几乎已经成为 FPS 游戏必备元素的次世代，《生化奇兵》却凭借其完完全全的单机体验征服了玩家，不过仍然有不少玩家希望能够在销魂城里体验多人游戏的乐趣。因此 2K Games 这次为《生化奇兵 2》设计了多人模式，不过目前为止并未透露任何细节。但 Thomas 表示，多人模式对本作来说只不过是锦上添花的额外内容，"单人游戏永远是《生化奇兵》的传统，这对我们来说才是最为重要的。"

www.plumbook.cn

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

年后随着PSP大量新作的公开，不但其在国内的人气再次得到了巩固，甚至在以掌机为主的日本地区，PSP近几周的销量也紧随NDS之后，大有赶超“前辈”的强劲势头。所以本期晴天特地收集了不少PSP游戏的最新资讯和大家分享，并且其中大部分在暑期就能玩到，还在为怎么打发时间而苦恼的你是否已经蠢蠢欲动了呢？

随着E3的临近，近期欧美各游戏公司的公关活动十分密集，公布的新作数量相当可观，而在这些新公布的游戏中，仍是以二线为主，虽然也有一些一线超大作揭开面纱，不过公布详情的时间应该都留给了E3。在E3之前，我们还是先来看看二线中的精彩吧！

噗吻噗吻7 卡哇伊的解谜大作战再次降临

NDS 益智 ■ぷよぷよ7 ■日版 ■SEGA ■预定2009年7月30日发售

[文：晴天]

现在说起“落下型的解谜游戏”，很多玩家第一直觉都会想到风靡全球的《俄罗斯方块》，不过作为同一时代的产物，“《噗吻噗吻》系列”凭借可爱逗趣的人物造型，简单而多变的游戏规则和出色的配乐，还是在日本玩家中赢得了不少的支持者，成为了休闲类解谜游戏颇具代表性的作品之一。继2006年推出系列15周年纪念作品后，最近官方终于公布了系列正统续作的相关情报，这次游戏率先登陆的将是与游戏氛围相当契合的NDS平台，当然拥有Wii和PSP的玩家也会在今年冬季玩到针对这两台主机特性而在细节上进行调整的新作。

全新游戏规则追加 爽快连锁HIGH翻你

▲“膨胀”与“缩小”的效果在画面上能够很直观地看出来，而泡泡的体积变大也意味着能够堆放的空间更小，千万不要失手让自己陷入绝境。

对于熟悉系列的玩家来说，将四个颜色相同的泡泡连接并消除是最基本的游戏规则，而有时为了制造更多的连锁获得高分，摆放泡泡的位置也十分值得推敲，而且只有高手玩家才能运用自如。不过现在这个局面会因为全新引入的“大变身”规则而发生很微妙的变化，尤其对于新手和不擅长连锁的玩家来说，要成功地挑战高手也成为了可能。所谓的“大变身”规则其实就是在游戏中满足一定的条件后，玩家的泡泡会发生“膨胀”和“缩小”两种变化，其中“膨胀”状态下原本需要四个相同颜色泡泡才能消除的地方只需要满足三个泡泡颜色相同即可消除，要制造连锁会比以前更加容易，而“缩小”状态下会在画面中出现连锁的提示，对于不想仔细思考的玩家，只需要按照指示来进行泡泡的堆砌就能轻松制造连锁，使爽快感成倍增加。

◀解答关卡的问题多种多样，很多都是强调技巧的脑力活。

原创主角和故事等待你的挑战

新作中除了原创的主角“安东苹果”外，以往作品的人气角色也会相继登场，为玩家讲述一段更加超出你想像的疯狂故事。而备受好评的“解答关卡”同样健在，仅仅想利用分数击败对手的玩家会不会为此而抓狂呢？

魔女计划

PSP 文字冒险 ■Project Witch ■日版 ■GungHo Works ■预定2009年7月23日发售

[文：晴天]

在这个夏天留下美好回忆

作为从PC游戏成功转战掌机领域的游戏制作公司，GungHo Works所推出的游戏除了去年大家还记忆犹新的《仙境传说DS》外，今年以恶搞为主的《零・超兄贵》可以说用另类的特色将大多数玩家都雷了一把。而接下来要为大家介绍的这款游戏却是回归到了该公司最擅长的“模拟育成游戏”，玩家需要控制女主人公明月未来和三位小魔女度过一个充满无限可能性的夏天，萝莉控玩家做好被“萌”的准备了吗？

声 花泽香菜

个性随和，但却总是少根经的糊涂魔女，受成长环境的影响，她对音乐情有独钟。

声 迁亚由美

开朗活泼，做事却大大咧咧的魔女，经常因为没有计划好就行动而闹出很多笑话。

声 伊濑茉莉也

在上层社会中长大的千金小姐，虽然平时经常受到长辈的照顾，但个性却十分老成，最喜欢的事情是画画。

交替进行的两大内容

和其他同类游戏一样，游戏会以“天”为单位来推进剧情。每周的周一到周五为“夏日回忆部分”，玩家可以前往各个地点与魔女们触发事件，并通过完成对应的迷你游戏来解决问题，最后在周六和周日的“心灵交流部分”根据玩家之前的表现，游戏的主线剧情走向和分歧也会出现相应的变化。另外要提醒玩家的是，游戏实际的过程只有短短的5个星期，事先做好有针对性的育成方案，才会看到不同的结局。

▲在不同时间前往不同的地点会发生不同的事件，大家有信心触发每名魔女90种以上的专属剧情吗？

◀非常亲切的地点选择画面，玩过恋爱游戏的玩家绝对不会感到陌生。

魔法是解决问题的关键

既然我们所培养的是“魔女”，那么要解决现实生活中看似高难度的问题，依靠魔法的力量就会轻松许多。在触发这类事件后，玩家需要仔细观察屏幕上依次出现的按键提示，只要保证准确无误地输入它们，再困难的问题对我们来说也是小菜一碟。

▲按键的提示并不仅仅局限于按某个键，也有转动滑杆等让玩家完全想不到的新奇操作。

魔女们的衣橱

▶在“夏日回忆部分”可以给魔女们换装，从而改变剧情中她们的外观。

在游戏中消费解决问题后获得的“闪亮碎片”可以为魔女们购买各种可爱的服饰，虽然新意是少了点，不过热衷于换装要素的玩家还是会乐在其中。

NDS | 宝石宠物 可爱魔法幻想 | 2009年4月30日发售

本作是针对女性玩家而设计的音乐游戏，除了其中各种造型可爱的宠物外，使用“魔法乐器”演奏音乐的设定也非常有趣，而获得它们的方法主要有每天合上NDS祈祷，或将游戏共享给三名玩家并启动特殊的仪式这两种方式。

瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态

PSP 动作角色扮演 ■ヴァルハラナイツ2 バトルスダンス ■日版 ■MMV ■预定 2009 年 6 月 25 日发售

[文：晴天]

系列首款资料片登场

“《瓦尔哈拉骑士》系列”作为 MMV 公司在 PSP 上打造的原创品牌，虽然在游戏的细节方面还有不少值得改良的地方，但充满个性的“自定义人物系统”和丰富的收集要素已经为系列培养出了不少 FANS，所以厂商自然也开始在游戏的续作上做起了文章。这次以“资料片”形式登场的掌机续作主要针对游戏的战斗系统进行了改良，在修正攻击判定的同时对玩家的战术运用提出了更高的要求，而一向让玩家痴迷的收集要素则继续扩大规模，要成为“独孤求败”的勇者看来是有得忙了。

简化而不简单的战斗

▲如果不摸清敌人的攻击方式，再强的能力估计也撑不了几次攻击就会败下阵来……

新作最大的改变就是启用了名为“Active Action Battle”的战斗系统，参加战斗的人数也由以往的 6 人减少到 4 人。而和之前注重人物能力的战斗方式相比，新作中对玩家的攻击方式和技巧也提出了更高的要求，基本上不会出现“一个顶仨”的局面，所以了解每个种族的攻击方式并将它们有机地结合起来再次成为了玩家战斗前的必修课。

▲新作更强调玩家和同伴之间的配合，而电脑 AI 也进行了适当的调整，绝对不会出现拖玩家后退的情况。

一齐攻击

在战斗中满足一定的条件后可以使用所有人物参加的“一齐攻击”，由于其威力巨大，所以在对付BOSS或强敌时非常好用，而对于后期通过普通方式无法消灭的敌人也只有使用这种攻击才能轻松地获得胜利。

▲发动“一齐攻击”后屏幕中会出现一个计量槽，具体的作用现在还不得而知。

更加便利的探索方式

从目前官方公布的情报来看，除了追加新的敌人和装备等收集要素外，以往需要反复前往的迷宫现在也有了更高效的探索方式。玩家可以在迷宫的特殊位置找到“传送水晶”快速返回村庄，对身上的物品进行调整后，再调查水晶就能返回之前的地点继续前进，另外配合其独有的存档管理功能，往更危险的区域探索也多了一份保障。

阿加雷斯特战记ZERO

[文：九兵卫]

光与暗的战记

很多人都没有想到《阿加雷斯特战记》会推出强化版。1 代的流程很长，人设也是亮点，新作在这两方面将发挥更大的优势。还没有接触过前作的玩家先来看看这次新作的情报吧！

▲对付巨型敌人时，我方各成员之间的协力就显得格外重要。

战斗系统

本作的战斗系统与策略游戏相类似，玩家需要在一块方形场地内以回合制的形式与敌人进行交战。除了一般的移动与攻击之外，我们还要注意与同伴之间的合作，连携以及合体攻击在本作的战斗系统中同样是非常关键的。

自由调查

在战斗之外，玩家需要在各个地点之间触发相应的情节来推动剧情的发展，而在城市里的这些设施中，我们还能获得道具以及情报等等。当然，因为有着好感度的设定，所以类似文字冒险游戏的对话系统也是一个很大的看点，一些女性角色的精美 CG 图片等着玩家去一一收集。

▲提升女性角色对自己的好感度可以触发特殊事件。

PS3 策略角色扮演 ■アガレスト战记 ZERO ■日版 ■Compile Heart ■预定2009年6月发售

剑、魔法与学园 2

魔法学园的新学期开始啦！

PSP 角色扮演 ■剑と魔法と学园のモノ2 ■日版 ■MMV ■预定 2009 年 6 月发售

不知道各位读者对去年推出的《剑、魔法与学园》还有没有印象？这款以模仿“《巫术》系列”的原创作品所强调的正是角色扮演游戏最原始的乐趣，通过不同职业的组合探索迷宫的紧张与刺激让晴天当时也在其中沉迷了数十个小时，并在别扭（某些时候）的繁琐操作中顺利将其通关。现在经过改良后的续作终于要在夏天和玩家再次见面了，清新可爱的人物造型、全新的职业只能算是老玩家期待本作的一大原因，而对于新玩家来说，化繁为简的系统和针对PSP无线联机功能而设计的“道具交换系统”才是最大的亮点所在。

[文：晴天]

新职业火速公开

和前作一样，游戏中玩家可以挑选 5 个种族（男女两种性别）的学生，然后根据他们的天赋能力辅以随意分配的能力点数来找到最适合他们就读的学科（相当于职业），而这次在前作 17 个学科的基础上还增加了 2 个全新的学科，入学的新生上限也提高到了 100 人。

游侠 类似于前作猎人的加强版，主要能力似乎与迷宫中的陷阱有关，是任意探索小队中所不能或缺的同伴。

杂耍家 能够使用手中的玩偶将敌人玩弄于鼓掌之间的新职业，魔法方面则以辅助系为主，在对付某些强敌时可以通过拉开双方的能力差距达到降低战斗难度的目的。

无限拓展的世界

从目前官方公布的图片来看，游戏中玩家可以探索的地点仍然会在“大地图”用特殊的标记进行表示，而随着玩家游戏进度的增加，原本地图上灰色的区域也会逐渐显示出原貌，想探索到所有隐藏要素的玩家可要下一番功夫了。

▲本作的大地图看起来比前作精致许多，而我们探索的场景除了前作的地底迷宫外，也有在地面出现的遗迹或是冰原等场景。

道具交换功能初体验

既然是PSP上的游戏，没有联机功能的话多少有点说不过去，而在收集了前作玩家所反馈的一些信息后，制作小组这次也很爽快地开放了“道具交换”的新功能。在强调物品收集的世界中，能够从好友处快速弄到素材绝对是个省事省心的好方法，但目前不知道交换时是否会有某些规则进行限制。

PSP | 新世界福音战士 钢铁恋人 2nd 携带版 | 2009年6月11日发售 虽然本作打着“新世纪福音战士”的旗号，不过对于熟悉原作设定的玩家来说，“明日香是主角的青梅竹马”、“凌波丽是开朗少女”等颠覆传统的设定绝对可以让你雷得体无完肤，当然由此而产生有趣的情节才是最大的卖点。

死亡微笑

X360 射击 ■Death Smile ■日版 ■Cave ■预定2009年4月23日发售

魔幻风格的少女硬派射击游戏

[文：九兵卫]

本作是由著名街机射击游戏厂商Cave给家用机玩家带来的一款硬派射击游戏。本作的风格带有浓重欧洲中世纪魔幻色彩。家用机版对模式以及难度进行了调整，对这类游戏感兴趣的玩家就不要错过本作啦！

▲玩家需要合理地利用好三种子弹来应对各种不同的情况。

基本系统

本作是属于幻想风格的关卡射击游戏，玩家可以向屏幕的两边发射子弹。发射方式有三种：连射，即普通射击，速度快且连续性好是连射的特点；激光，也就是蓄力射击，可以释放移动速度低下但攻击力高的魔法攻击；锁定射击，对锁定区域内的敌人发动自动攻击。

芙蕾特

10岁的时候在暴风雨的夜晚被涨潮的河水冲走、来自于巴黎的14岁天使。炎魔法使的能力觉醒后，原本性格内向的芙蕾特也开始了自己的战斗，她的使魔是可以喷出火焰的幼龙。

萝萨

8岁时卷入加利福尼亚的一场事故并最终被光之门拯救到杰尔巴拉德。因为是作为精灵魔法使觉醒的最早的天使，萝萨的力量非常强大，花之妖精也服从于她。玫瑰是她的象征。

能力提升

和其他射击游戏一样，玩家也需要通过拣道具来提升自己的能力（道具点加满1000点）。只不过在本作中能力提升是有时间限制的，在该时间内我方对杂兵的攻击具有无敌效果，该状态下击倒敌人获得的道具点数也会翻倍。

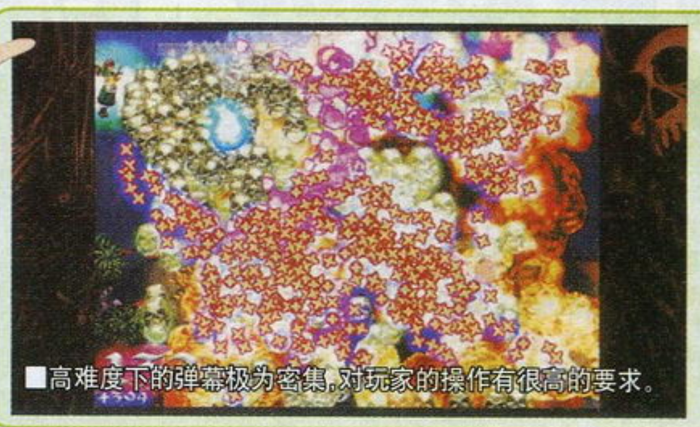
▶能力提升效果是发生混战时玩家的救命稻草。

温蒂尔

成长于现实世界伦敦中产阶级的13岁少女。在上学途中遭到绑架，危急时刻瞬间被一片白光所包围，回过神时已经来到了杰尔巴拉德的世界。在这里她是一名风魔法使，和白色猫头鹰一起出击。

贾丝帕

6岁的时候从柏林而来的11岁死灵魔法使，完全没有对现实世界的任何记忆。与她共同战斗的使魔是蝙蝠。虽然表面看上去任性高傲，但其实贾丝帕的内心却极为渴望别人的关爱。



■高难度下的弹幕极为密集，对玩家的操作有很高的要求。

难度与模式

为了让没有玩过街机版的玩家也能轻松地上手，游戏的难度特地被分为等级1～3，玩家可以自由选择。另外，游戏也新增了原创模式，加入了不少新要素。在“改编模式”中，难度上升同时提升能力所需的道具点减少，大大满足了那些喜欢挑战的玩家。

伊苏7

PSP 动作角色扮演 ■イース7 ■Falcom ■日版 ■预定2009年9月发售

围绕五龙传说展开的壮大冒险

以制作PC游戏而闻名日本游戏界的Falcom一直对PSP情有独钟，在最近几年不仅相继将自家的PC游戏移植到PSP上引起玩家的怀旧风潮，让众多PC玩家转战PSP平台，借此建立自身用户群的战略也让该公司找到了未来发展的新方向。现在为了突出掌机游戏在公司中的特殊地位，让众多玩家期盼已久的“《伊苏》系列”最新作首次公布就直接确定在PSP平台登场，而这次我们的故事同样围绕“背负宿命的青年”而展开，为我们讲述一段大陆上有关“五龙传说”的尘封往事。

[文：晴天]

新作角色大盘点

在目前公开的角色资料中，首先在人物造型上就比原来的风格稍显“稚嫩”一些，而除了主人公和其好友之外，为了呼应新作中的“组队战斗系统”，不知道大家能否猜出他们中谁能够作为同伴和我们一起冒险吗？

亚德尔

拥有“《伊苏》系列”主人公标志性的红发，对事情热心，正义感十足的少年，为了追寻“五龙传说”而前往阿尔塔戈王国。

德基

外表憨厚，和亚德尔出生入死的好伙伴，拥有徒手打破石墙的神力。

艾夏

对平民的生活不甚了解，虽然高傲但为人正直的公主。某次在乔装溜出皇宫时遇到了刚来到阿尔塔戈王国的亚德尔。

赛亚斯

被称为“天才剑士”的男子，无论是装束还是举止都很有大人物的风范，在王国中拥有很多崇拜者。

玛雅

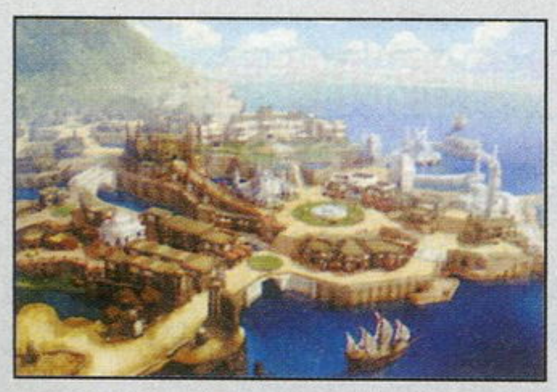
由于受家族间矛盾的刺激而不愿说话的女孩，被缇亚收养后性格也逐渐开朗起来，但好奇心旺盛的她总会让周遭的朋友陷入未知的危机中。

缇亚

居住在阿尔塔戈旧街区的少女，从她的眼神中能看出其坚强的性格，一直以药师的身分为需要帮助的人们而四处奔波。

冒险的舞台

游戏中的阿尔塔戈王国除了作为据点给予玩家冒险时的各种帮助外，靠海的地理位置也让王国的经济非常繁荣。另外在王国的周边地区拥有很多没被人发掘的遗迹，以及四处徘徊的巨大怪兽，难道那就是传说中的“五大神龙”吗？



组队战斗系统

作为系列对战斗系统的一次大胆革新，这次玩家将不再只操纵主人公一人和敌人展开殊死的搏斗，合理利用同伴的能力，发动各种组合攻击将会成为战斗的重心。

▶在与巨大BOSS的战斗中非常讲究技巧，能否与通过电脑AI控制的同伴配合默契将是影响战斗爽快度的关键。

3DM-SM

NDS | 俺自己制造 | 2009年4月29日发售

追求“5秒快感”的“《瓦里奥》系列”最新作这次将游戏的创作权全部交给了玩家，玩家不但可以自己编排游戏的玩法，配乐等细节，通过连接官方服务器还可以下载其他玩家上传的关卡进行挑战，甚至参加官方举办的创意比赛，赢取丰厚的奖品。

死亡空间 血统

恐怖游戏黑马转战Wii

[文：阳光成员 清国倾城]

Wii 光枪射击 ■Dead Space Extraction ■美版 ■EA ■2009年第三季度

《死亡空间》是去年的一匹黑马，恐怖氛围的营造令人叫绝。现在EA正准备将同样的恐怖体验带给Wii玩家，《死亡空间 血统》并非移植游戏，而是前作的前传。

与前作相比，本作最大的不同之处在于操作系统，游戏放弃了越肩视点，采用类似于光枪游戏的射击游戏系统。而与单纯的光枪游戏不同的地方在于，游戏中的某些剧情时刻，屏幕中会出现特殊标记，暗示玩家可以任意移动镜头，并且选择路线。而且玩家也可以像前作一样使用各种工具将敌人肢解，可以使用的武器包括等离子切割器、射线枪、火焰喷射器等，当然也有不少新增武器。玩家自然是把遥控器手柄当光枪使用，而且只要将手柄扭个角度，使其侧面朝上时，就可以切换开火模式。不小心被怪物抓住时，只要迅速晃动遥控器和双截棍手柄就可以将其甩开。当你进入到一个黑暗的房间，可以使用一种“闪光虫”，迅速晃动几下遥控器手柄，就可以用绿色亮光照亮房间。

《死亡空间》原作的一大特色是在游戏画面中没有任何界面元素，所有HP和弹药数量等信息都被巧妙融入到主角的建模中，而由于在本作中看不到主角，因此只能恢复了传统的界面元素。不过如果玩家仍然觉得这些信息太碍眼，破坏了游戏气氛，可以按遥控器手柄上的减号键将这些界面元素隐藏。

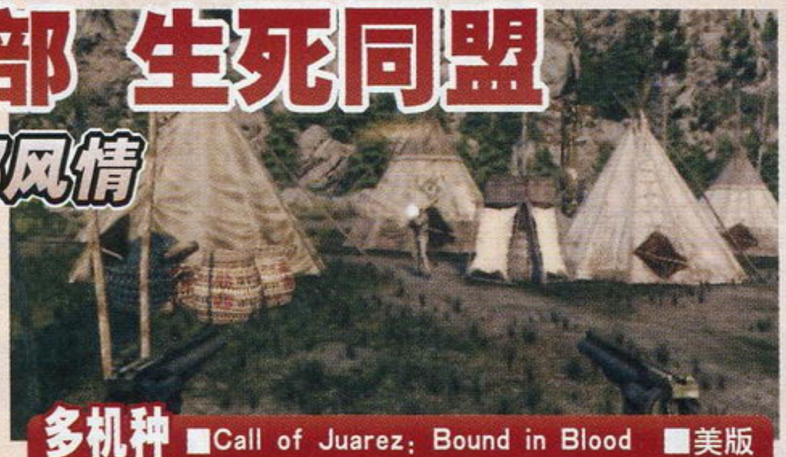
另外，本作还支持双人合作游戏模式，而且第二个玩家可以在游戏中途随时加入，不需要将游戏重新开始，而且不需要采用分屏的方式，只是在画面中出现了第二个准星。从目前EA演示的效果来看，《死亡空间 血统》保留了原作的恐怖氛围，不过在操作方面还有不少需要改进的地方，希望能够支持增强动作感应精度的MotionPlus装置。

■将越肩视点的恐怖生存游戏改为光枪游戏，EA此举也许是受到了Capcom的启发。

■本作的画面质量在Wii上可以说是数一数二。

狂野西部 生死同盟

地道的西部风情



多机种 主视角射击 ■Call of Juarez: Bound in Blood ■美版 ■Techland ■2009年6月9日

对应机种为X360、PS3

用制作人的话来讲，本作是一个关于贪婪、欲望、背叛和自由的故事。本作中可以使用的角色有两名，雷(Ray)是前作中的人物，而托马斯(Thomas)作为第二个可使用的角色，取代了前作的比利(Billy)。他们两人都有各自的技能和特殊能力，所以在任务开始之前都需要玩家仔细考虑角色的选择。雷是两人中较强壮的一个，擅长于近距离的决斗，而托马斯则较灵敏，更适合于爬上屋顶进行狙击。

本作继承了前作中“专注”的特殊能力，而这项能力在本作中有4种不同的形式。玩家只需要按一个键就能让时间减慢60秒，然后可以使用两把左轮手枪预先瞄准12个敌人，之后以极快的速度射击，也可以同时使用两个摇杆控制两个准星进行瞄准射击。玩家还可以通过向下推右摇杆的方式进行射击，这时不需要上膛和瞄准。专注槽可以通过杀敌积累。本作包含了部分开放式的探索，行走的路线可以由玩家自己决定，在游戏中还可以像西部牛仔那样骑马进行枪战。而由于使用了全新的引擎，本作的画面看起来很不错。游戏共提供有5个多人游戏模式，但遗憾的是，没有合作模式。

[文：阳光成员 HyperSonic]

◀西部从来就不缺孤胆英雄。

迷你忍者

治愈系的小忍者大冒险

多机种 动作 ■Mini Ninjas ■美版 ■IO Interactive ■2009年第3季度

对应机种为X360、PS3、Wii、NDS

这是一款充满日式感觉的忍者动作游戏，使用了明快清新的色彩，塑造了可爱的忍者角色。根据玩家选择的角色不同，基本的战斗将会变得不同。默认选择的角色广(Hiro)身手敏捷，能使用快速的移动和忍术攻击敌人。而身形巨大，移动缓慢的富户(Futo)的攻击则更具威力。在与普通的敌人战斗时，可以选择使用的虽然只有少数招式，但在BOSS战中包含了更多的解谜成分，一味地猛攻反而收不到应有的效果。比如在游戏的一场战斗里，广需要把一名巨大的武士吸引到一根木柱子附近，等待他攻击之后，武士的巨剑会被卡在木头中，这时就可以从剑上跑到武士身上直接攻击它的面部。魔法在游戏中也有重要的用途。你可以直接使用魔法攻击敌人，也可以使用魔法变身成为动物。比如，广可以变身成为野猪，向没有警觉的敌人进攻，也可以变身成为熊或者是狐狸。但无论你使用什么方式攻击，这些武士被打败后最终会变回到动物。除了战斗，广还能通过一系列任务，在森林中找到特殊的花，学会新的魔法；而散布在整个世界中的经验球则能升级不同的能力。

■本作清新的风格估计能受到广大玩家们的喜爱。

[文：阳光成员 HyperSonic]

NDS | 闪电十一人2 威胁的侵略者 | 2009年10月1日发售

虽然本作的公布距离前作发售仅有1个多月的时间，但自从放出了故事背景以及人物的相关介绍后，游戏的最终发售日直到前几天才被官方确认。而在最新作中，除了保留特色的基本系统外，同样也会有新的联动内容，具体内容请关注杂志的后续报道。

GOLDEN EYE

SE不声不响地在PSN上放出了《最终幻想Ⅶ》的下载，售价1500日元，相比其他600日元的下载游戏，可谓是天价了，没办法，SE就是这么牛×（隐约听到和田洋一那爽朗的笑声）。之前倒是有不少玩家期盼着这款神作的重制版，这下载一出，不少人都觉得重制无望了。不过我倒是持相反的观点，《最终幻想Ⅶ》重制版一定会有的，为什么？因为如果先公布了重制版，那这下载版怕是就没人买了，所以赶紧先卖一次多捞点钱，等重制版出来再赚一笔。这个世界上有三种人的钱最好赚：女人、小孩、游戏粉丝。

最近发售游戏的多视角评价

GOLDEN EYE

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×1

胧村正

热血推荐

推荐玩家人群

●《公主皇冠》、《奥丁领域》的FANS。●对日式和风游戏有兴趣的玩家。●喜欢2D横版卷轴动作游戏的人。

总分 26

■华丽绚烂的村正物语。

九兵卫

或许是《奥丁领域》给我们留下的印象太深，玩到游戏后很多人都会拿本作与其相比较。同样是出自一个游戏制作小组的2D横版动作游戏，不过本作走的却是纯日式风格，宛如会活动的绘卷一样的唯美场景甚至会吸引我们停下脚步去驻足画面中的每一个细节。不单单是场景，敌兵与BOSS也带有浓重的东瀛和风，人物与剧本设定水准非常高，崎元仁亲自操刀的音乐也与游戏的主题相映生辉，多结局更是让不同口味的玩家都能皆大欢喜。而在战斗方面，刀是最核心的要素，虽然各种招式简单容易上手，但加入了灵力槽系统后，玩家也需要掌握适合不同敌人的技术打法。为了降低门槛让更多的玩家体验本作的乐趣，游戏在难度的选择上放宽了许多，而一击必死的“死狂”难度又给喜欢挑战的玩家留足了空间。游戏的隐藏要素还算丰富，男女主角两条路线各有3个不同的结局，通关后我们还可以在完成所有魔窟以及收集全刀上玩上很长时间，只是游戏故事流程方面如果再稍长一点那就更完美了。

炎骑士

本作是一款看上去华丽，玩起来更华丽的游戏。虽然可用角色相比《奥丁领域》有所减少，但简洁明快的玩法还是让人大呼过瘾。进入游戏之后扑面而来的是浓重的日式和风背景，而看似不起眼的吃料理时的小动画，也精致到让人爱不释手的地步。游戏中各种刀的奥义做得比较用心，配合上极具气势的居合斩，战斗可以打得非常流畅与华丽，特别是BOSS战，让人非常难忘。游戏的流程不算长，即使将全部要素完美也只要30小时不到的时间，适合那些喜欢快节奏游戏的玩家。

雷电

绚丽的色彩和浓重的线条勾勒出的日式风格画面非常舒服，配合和风音乐，给人一种超凡脱俗的清新感。基础是RPG，但战斗的动作要素比重很大，好在操作并不十分复杂，发出的招式非常华丽。刀的品种丰富，不同种类的演出效果也各不相同，循序渐进地收藏名刀让玩家成就感十足。如果你不喜欢一直砍怪、升级、探索“迷宫”类的角色扮演游戏的话，那本作不是你的那盘菜，但如果你哪怕只是钟情于其任何一项优点的话，本作都能在次世代的硝烟中带给你别样的清新感受。

■Wii■DVD-ROM■MMV■胧村正■动作■2009年4月9日■1人■无对应周边

星际传奇 突袭黑暗雅典娜

推荐玩家人群

●喜爱《星际传奇》电影的玩家。●喜欢体会潜伏在黑暗中等待猎物的心情。●喜爱残忍暗杀者的玩家。

总分 23

■我是黑暗中的舞者。

雷电

系列新作画面效果突出，给人真切的黑暗体验。美式的潜入暗杀方式与大家熟悉的《MGS》不同，更加粗犷、暴力，黑暗中的主角像潜伏的野兽，随时可以亮出獠牙撕碎没有任何防备的敌人。潜入过程中，除了是否处于隐蔽状态之外没有任何提示，全靠玩家对环境的观察，挑战性高，乐趣十足。

火云

和电影一样，黑暗是游戏要诠释的主题，主角对于敌人就像黑暗中的魔鬼一样恐怖。游戏的流程非常自由，你可以将大部分灯都打灭，制造属于主角的黑暗环境，然后利用自己的夜视能力潜行暗杀所有敌人或避开敌人到达目的地，也可以放开手脚大肆射杀。超高评价的前作也被重制后收入光盘中，非常超值。

多边形

前作在Xbox上的表现就令人惊异，本作至少在画面上是继承了前作的优势，不过黑暗的画面倒是也能给美工省不少事情（笑）。潜入是游戏中的一个重要要素，不过雷迪克与斯内克可不是一路人，他崇尚的暴力让玩家可以玩得更痛快。前作也利用新的引擎重制后收入光盘中，玩家真是赚到了。

■X360/PS3■DVD/BD-ROM■Atari/Starbreeze Studios■The Chronicles of Riddick：Assault on Dark Athena■主视角射击■2009年4月7日■1人■无对应周边

机动战士高达 战场之绊 携带版

推荐玩家人群

●高达动作游戏狂热爱好者。●对一年战争有执念的热血玩家。●喜欢强调写实风格的实战派高达游戏玩家。

总分 19

■找到属于你自己的战场。

炎骑士

就像这款游戏的副标题所说的那样，这款游戏是所有高达动作游戏爱好者的羁绊。虽然这仅仅是街机游戏的缩水移植，但对于掌机平台来说已经实属不易了。只是，僵硬的机体动作使得游戏本身的流畅程度显得明显不足，过于复古的机体造型和相对较高的难度也让新手玩家很难以接受。

九兵卫

除了在日本国内拥有恐怖人气的“一年战争”元素之外，这款游戏的另一个卖点体现在实际操作过程中的高度写实风格上。当然，相比街机版原作那利用模拟驾驶框体带给玩家的绝佳体验，这一次的移植版只能让没有机会接触原作的玩家略微感受一下游戏的特色，而无法真正领略原作的精髓。

火云

相比其他同类游戏对动作和射击元素的倾向，这款游戏的主要卖点几乎全部体现在战术配合方面。游戏中的场景布局设计很有看点，这在同类游戏中也是可圈可点的。射击和格斗中对技巧的强调使得玩家不能再像以往那样进行爽快的杀敌，因而对新手玩家来说有着较高的门槛。

■PSP■UMD■NBGI■机动战士ガンダム 战场の绊 携带版■动作■2009年3月26日■1～8人■无对应周边

沿梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

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。

战国 BASARA 战斗英雄

推荐玩家人群

●系列FANS。●对掌机联机游戏感兴趣的玩家。●对战国题材游戏有爱的人。

总分 19

■《连VS.扎》BASARA版

纱迦

游戏的画面、音乐、语音、充实度、歌曲都让人有大作的感觉。但在删除了大量固有技之后，各角色的平衡性有很大问题。游戏虽然加入了一些新系统，但骨子里还是PS2版的那一套，直接变成对战后自然有不少毛病。这两大缺点加在一起，再辅以令人发指的AI和过高的难度，低分在所难免。

九兵卫

游戏的玩法与系列的正统作品有着不小的差别，虽然角色的技能上缩水不少，但还好有厚道的故事模式来弥补。此外敌人数量的降低使得战斗的爽快度有所降低，不过由于电脑的AI有限，战斗有时还是会有一定的难度，建议大家拉上朋友一起玩以体验联机的乐趣。这也是本作最大的价值所在。

火云

将传统动作改为更适合掌机平台的2对2战斗的想法是好的，但显然这次Capcom没有掌握到“怪物猎人式”的精髓，一些莫名其妙的缩水导致游戏的可玩性直线下降，去掉BASARA技也让人不解。好在游戏的手感依然保持在了一定水准，有条件的话与朋友一起对战还是比较热闹的。

■PSP■UMD■Capcom■战国BASARA BATTLE HEROES■动作■2009年4月9日■1～4人■无对应周边

教父II

推荐玩家人群

●喜欢“GTA式”游戏的玩家。●对电影三部曲有爱的玩家。●近期找不到游戏玩的玩家。

总分 13

■不进反退的典型。

多边形

其实本作如果不是冠上《教父II》的名字，大家对它的期望值也不会太高，结果玩家兴冲冲地想去当一把电影中的老大，却发现只不过是一个拙劣的《GTA》模仿秀，自然是大失所望。任务设置搞得整个游戏支离破碎，而画面比起前作来简直是大退步，这样的游戏除了断系列的后路外还能干嘛呢？

雷电

众多模仿《GTA》的作品大多会有一些缺点，有些场景设计太过简陋，有些战斗系统一般，有些驾驶部分糊弄人，而这个彻头彻尾的模仿者具备了以上的所有缺点。你见过只有两栋楼的街区吗？我为什么要开车？好在可以听一下主题曲《Speak Softly Love》缓解下无奈的心情。

火云

好歹前作算是对《GTA》模仿得有模有样，而且加上特有的拷问等系统，还能够让喜爱电影原著的玩家玩得有滋有味，但没想到续作没有半点进步反而大踏步地倒退。除了画面之外基本一无是处，小得可怜的地图，无聊到让人睡着的任务设置，这是一款打着电影旗号的赤裸裸的骗钱之作。

■X360/PS3■DVD/BD-ROM■EA■Godfather II■动作■2009年4月7日■1人■无对应周边

太空侵略者 极限版2

编辑评分

7

8

总分 22

九兵卫

有点游戏年龄的玩家都知道《太空侵略者》的大名，这次NDS平台上的新作，游戏并不单只面向那些怀旧的玩家。变幻丰富的背景让本作带有很强的流行色彩，虽然简单的玩法也能让我们能够迅速投入其中，但在挑战模式下也还是比较考验玩家技术的。另外本作的音效非常棒，建议大家不要错过。

NDS■Taito■Space Invaders Extreme 2■射击■2009年3月26日

外星战役

编辑评分

7

7

总分 21

星夜

本作是一款美式策略游戏，画面上采用了卡通渲染技术，所以看上去会觉得和其他游戏相比有点另类。本作对新手来说上手有点难度，但玩了一段时间之后就会发现游戏的战斗还是颇讲究技巧的，尤其是机体的选择与配备，再加上本作的研发系统也做得比较丰富，喜欢研究的玩家很容易沉迷于其中。

PSP■Mytran Wars■Stormregion■策略■2009年3月20日

吉他英雄 金属制品

编辑评分

7

7

总分 21

雷电

不用期盼在本作中可以获得什么全新的游戏体验，它只是资料片性质的作品，但是只要核心部分的选曲够劲儿，销量就差不了。在“Aerosmith”之后“Metallica”成为第二个目标，音乐和操作感之外的部分可以完全无视，只是游戏的选曲类型不像正篇一样广泛，喜欢经典金属摇滚乐的人才会大呼过瘾。

多机种■Activision■Guitar Hero：Metallica■音乐■2009年3月29日

阿尔卡那之心2

编辑评分

6

5

总分 16

纱迦

印象中很久没见过移植得这么差的家用格斗游戏了。游戏的画面和街机版相比差得很远不说，动起来还经常会看到延迟和拖慢，不可理解的是音乐也经常出现问题。称本作为劣化移植毫不为过。其实单就游戏本身而言，本作不但人设更加精美，而且系统也有很大进步，上手度比一代高得多。可惜。

PS2■AQ Interactive■すっごい！アルカナハート2 ■格斗■2009年4月9日

燃烧丧尸

推荐玩家人群

●对丧尸有兴趣的人；想疯狂发泄的人。

购买推荐度 ★★★

纱迦

初玩时会觉得操作有些不便，面对四面八方围过来的丧尸显得手忙脚乱。游戏中的武器非常多，而且有不少武器都很有意思。放火烧丧尸也非常有趣，看着着火的丧尸成片扩大再成片消灭的感觉非常棒。武器还有升级效果，场景中的随机事件也挺有意思，每关都有三种玩法，玩起来不会觉得枯燥。

PS3/Burn Zombie Burn/SCE/9.99美元/射击/1～2人

洗碗工

推荐玩家人群

●喜欢另类游戏的人；追求血腥刺激的人。

购买推荐度 ★★★★

纱迦

这款游戏有着颓废空虚的风格，血腥度不高不低，还穿插了一些无厘头恶搞，只要你不反感这些元素就会被吸引住。音乐表现也相当抢眼，让玩家有一种越杀越爽的快感。游戏的动作丰富，难度也不低，适合玩家反复挑战。故事模式15关，街机模式50关，并支持联机，游戏素质和充实度都很不错！

X360/the Dishwasher：Dead Samurai/Microsoft/800MSP/动作/1～2人

www.plumbook.cn

文 九兵卫 美编 anubis

朧村正

OBOROMURAMASA

其实对于本作，很多人都是冲着《公主皇冠》与《奥丁领域》的制作小组而来的，只不过这次游戏走的是日式和风绘卷路线。横版的 2D 画面以及简洁的动作则保持了一贯的特色。不仅如此，游戏还针对 Wii 玩家在难度上给出了更大的空间，即使是动作游戏的苦手也能轻松体验本作的独特乐趣。

朧村正	MMV	动作角色扮演
Wii 朧村正		日版
2009年4月9日发售	1人	6800日元
无对应周边		

攻略透解 GUIDE THROUGH

通关时间：双主角路线通关约 15 小时；全要素完美约 30 小时。

系统解说

操作说明

双截棍手柄	
按键	说明
摇杆	角色移动
十字键左、右	切换忍袋中的道具
十字键下	使用当前道具
A键	攻击/调查
B键	奥义/取消
C键	切换装备中的刀
Z键	切换地图显示
+键	调出菜单

NGC手柄	
按键	说明
十字键/摇杆	角色移动
R键	切换忍袋中的道具
X键	使用当前道具
A键	攻击/调查
B键	取消
Y键	奥义
L键	切换装备中的刀
Z键	切换地图显示
START键	调出菜单

战斗动作	
按键	说明
A键+下	下段攻击
A键+上	挑空
A键+下（长按后松开）	回旋斩
A键（不放）+前、后	空中冲刺
A键（不放）	防御
A键（被攻击瞬间）	弹返
斜方向前、斜方向后	翻滚

地图

和《奥丁领域》一样，本作的地图呈 2D 线性结构，调出地图菜单可以看到目的地，宝箱（房间中的除外，拿完之后颜色由橙色变黑色）、商店、温泉、存盘点以及魔窟等信息也都会在地图上标明出来。不同地点的地图需要在商人处购买，有了地图之后我们可以对自己的前进路线有一个更直观的了解。

生气值与魂

■**生气值**：生气值在战斗中无任何影响，只与锻造刀有关。提升生气值的方法是吃东西，大家在遇到各种食亭时千万不要错过补充的机会。后期能做高级料理之后，自己做料理吃也同样能够迅速提升生气值。

■**魂**：魂同样也是锻造刀时的一项必需品。平常可以在每个场景中多加点绿色的魂来积少成多。如果大量锻造刀而严重缺魂的话，那就只有去刷杂兵攒魂了。

装备

■**刀装备**：本作的装备系统分为两个部分。最主要的就是武器装备，也就是刀装备。玩家最多可以同时装备三把刀，战斗中或者平时都可以随时在这三把刀中进行切换。而若想更换这三把刀，必须在非战斗状态下。装备各种刀对玩家的“体力”和“力”这两项能力有要求，除了通过升级来提升能力值，利用饰品来增加的能力点也同样是可行的。

■**饰品**：饰品位于装备栏的最下方，玩家只能选择一件进行装备。在场景里的宝箱或者通过魔窟的挑战我们可以获得各种效果不同的饰品，在特定的情况下能给玩家起到一定的帮助。

话梅杂志 PLUM-MAGAZINE
www.plumbook.cn

©2009 Marvelous Entertainment Inc.

刀

■**使用区别**：游戏中提供给玩家的刀有两种。其中太刀出招快，攻击频率高，适合对付移动灵活的敌人，而一些需要先拼刀的敌人，太刀也是绝对的首选；大太刀挥舞起来则有明显的重量感，虽然出刀慢，但是攻击范围广，能同时让多个敌人形成长时间的硬直。不仅如此，大太刀的滞空能力很优秀，在空中连击较为稳定，在对付一些大型敌人时有出其不意的效果。

■**灵力槽**：显示在画面正上方的灵力槽可以说是本作最核心的一个系统。弹返敌人攻击、防御格挡、奥义……这些都会消耗每把刀的灵力槽，当灵力槽被减为 0 的时候，刀就会被折断（灵力槽显示为红色）。被折断的刀经过一定时间才会回复，而在此期间我们只有换其他刀来进行战斗，否则战斗中只有被挨打的份。另外，加绿色魂也能回复灵力槽。

■**刀的收集**：既然刀是游戏的关键词，那么收集全部的刀就理所当然地成为玩家的一项重要的日程了。虽然总数为 108 把的刀听起来有些吓人，但其实真正需要玩家去专程收集的只有普通结局和真结局通关的 4 把刀以及白色魔窟中的 4 把刀。其他的刀均是通过相互锻造制作出来的，所以收集全部刀的目标并不难完成。

■**锻造**：完成游戏序幕的剧情之后，我们就可以进行刀的锻造了。前面已经提到，锻造刀需要足够的生气值与魂，而刀的整个锻造路线类似于角色扮演游戏中的执照盘。正方形图标的刀是在流程以及魔窟中获得的，而菱形图标的刀则是通过锻造得到的。总之，刀的锻造是需要相互关联、不断延伸的。

技

本作的战斗采用是随机触发的遇敌方式。在各种普通攻击中，浮空技的实用性比较高，玩家要熟练掌握挑空的方法与时机，空中的 3 次冲刺机会也尽量不要浪费了。而且，当敌人第一次从空中落地时，我们还有一次机会在它们的硬直消失之前将敌人再次浮空，这里建议大家使用方向键下 +A 的攻击。

除了普通攻击，玩家还可以使用奥义以及居合斩。奥义效果视每把刀而不同，发动时消耗刀的灵力槽。居合斩是在换刀的时候发动，效果为瞬间全屏攻击。居合斩只有在灵力槽闪光的情况下才能发动，中间会有一段恢复时间。

等级与能力

和其他游戏不同，本作中敌人的能力是随着我方等级的提升而提升的。也就是说，我方越强则敌人也越强（包括 BOSS），所以练级在游戏中除了装备刀的需要之外意义并不大。想要从根本上提升自己的能力并让战斗更加顺利，最好的方法就是锻造出更强的刀。因此，多花点时间琢磨刀的锻造路线要比花时间练级来得更有效率。顺带提一下，游戏中主角的最高等级为 99 级。

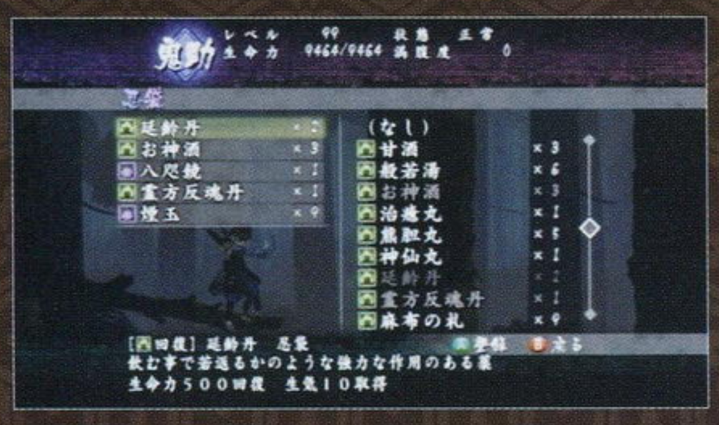
料理

《奥丁领域》中的种子系统到了本作中被换为了更加简单明了的料理系统。料理的主要作用并非是回复 HP，而是增加锻造刀时所要用到的生气值，所以大家在路上遇到食亭的时候就不要吝啬了，尽管放开肚皮去饱餐一顿吧。吃完各种料理后会带来不同的满腹度，要等满腹度归零之后才能再吃东西。使用食物类道具也同样如此，所以在战斗中使用回复道具时也要注意这一点。

当然，料理并不是天生就会做的，我们需要对应的配方。各个地区的商人以及宝箱中会有一些不错的配方，游戏时要记得多去收集，这样便能以普通的低级食材制作出高级美味的料理了。

忍袋

忍袋其实就是本作的道具系统，我们在游戏菜单中可以随时进行配备。切换和使用忍袋中的则是即时的，且使用时机限定在地面的非受创状态下，所以大家在遇到强敌千万不要手忙脚乱。



评价

游戏中的每场战斗结束后会有评价画面，其中会显示战斗所获得的金钱和经验值。针对玩家的战斗完成情况，系统在评价时还会给出额外的经验值奖励。例如瞬间完成战斗、用居合斩消灭敌人、无伤、以弹返消灭敌人等等，这些都可以提升评价，我们在战斗时不妨多往这些条件的方向努力。

挑战里BOSS：完成两名主角的路线得到解除白色封印的能力，我们就能用一名角色去对应的迷宫挑战另一条路线中的BOSS（最终战除外），胜利后能得到不同的道具与饰品。

www.plumbook.cn

流程攻略

百姬传

胧剑百鬼夜行

序幕

路线：相模

序章主要是用来适应操作，能大致熟悉教程中的几个动作即可。往目的地前进的路上注意收集魂以及道具（地图中以橙色标明），半路上以及BOSS战之前都有存盘点。

BOSS 青坊主

获刀：长谷部国重

第一场BOSS战不是很难，其攻击频率很低而且出招时的准备动作都较为明显。需要注意的是BOSS放出的光柱以及从空中扑下时的攻击，不过这两招同样比较容易躲掉。

二幕

路线：相模→武藏

原路返回后从相模前往武藏，路上遇到行商人时别忘了先购入地图。在武藏右上角场景的枯井中可以得到不错的道具“火鼠の衣”，不要漏过。这里遇到亡灵类敌人时只要反弹它们的攻击就行了。

BOSS 轮入道

获刀：火车切广光

该BOSS使用炎属性攻击，装备“火鼠の衣”或者使用道具可以避免陷入“炎上”这一异常状态。战斗中我们要小心BOSS的冲撞以及往地面放火的技能，建议此时多进行跳跃来调整自己的位置。

三幕

路线：武藏→相模→伊豆→骏河

本章要先从武藏返回相模，在通往伊豆的出口附近用刚刚获得的刀可以解开那里的封印。伊豆有一种名为饿鬼的敌人，它们成群出现会猛啄我们的刀，建议多使用居合斩，不宜在原地与其纠缠。解除骏河的结界进入“萨た卡”，迷宫深处是BOSS战。

BOSS 雪之丞

获刀：出云守永则

对付该BOSS，我们需要先将他的剑打断，所以要不断地对其发动连续斩击。本战难度不高，如果追求无伤则要小心他念台词时会发动无硬直攻击，中距离BOSS释放剑气时以跳跃来躲掉，以免对灵力槽的消耗。

四幕

路线：骏河→甲斐→信浓→飞弹

原路离开迷宫后从骏河往甲斐前进，路上能碰见小猴触发温泉事件。新的敌人侍需要先打断他们的刀，而鸟天狗倒不是太棘手。继续前进，从信浓来到飞弹会遇到雪女，觉得在空中不好打的话直接反弹她们的攻击也行。

BOSS 一本だたら

获刀：一文字则宗

本场BOSS战会分为3个阶段：首先我们要攻击BOSS的脚，累计伤害到一定程度后跳上BOSS的脚掌就可以来到云端进入战斗的第二阶段，攻击时要注意回避BOSS的手掌；最后一个阶段BOSS会变成大野猪从空中掉落，此时是给予BOSS大幅伤害的好机会。这3个阶段轮回几次，战斗便可以结束。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大战章鱼怪：在伊势和伊豆的乘船点出海，我们除了捕鱼还有几率会半路遇到章鱼怪，想要战胜它建议使用大太刀的滞空效果来回砍断其所有触角，时间限制为1分钟。

五幕

路线：飞弹→美浓

泡完温泉之后从飞弹往美浓出发。路上的敌人都是些熟面孔，注意回收宝箱中的道具就行。在美浓的目的地前解开绿色封印，这样就可以进入鸣神城的迷宫，迷宫里楼梯两侧的房间不要漏过。

BOSS　鹑

获刀：狮子王

对付这个BOSS需要小心它的旋转攻击，此招可以直接让我们的刀折断，所以我们在看到BOSS进行蓄力时便要做好跳跃或翻滚的准备。成功躲避它的旋转攻击后，BOSS会躺在地面一段时间，这时可以对其猛攻。

六幕

路线：美浓→近江→山城

本章节的难点在于从山城进入地狱之后。在迷宫的深处会同时遇到赤鬼与青鬼这两种大型敌人，它们的冲撞、砸地以及直拳对我们的刀以及体力伤害极大，绝对不可以硬拼，看到出招准备动作就及时回避，将它们打出硬直后也要尽量浮空追击以争取最大伤害。在邻近目的地的场景中还有一对牛头马面，攻击力更高，而且还会直接用手抓住玩家，因此要更加谨慎。

BOSS　大鬼

获刀：鬼切

战斗一开始我们会在BOSS的肚子中，攻击一定程度后便能从BOSS体内出来。由于该BOSS实力强大，所以只能智取不能硬拼。具体方法是躲在骨堆的后面不让BOSS发现，一段时间后再出来跳到BOSS的头上进行攻击，被它发现出现“！”的提示时，再迅速躲回骨堆的后面，如此反复几个回合便能消灭它，场景中的杂兵基本可以无视。

七幕

路线：山城→伊贺→伊势

从山城到伊贺再到伊势的路上没有难点，进入伊势的目的地之后，天空会“乌”云密布，影响我们的视野。碰到这里的蝴蝶会中毒，要注意回复。虽然这里也有赤鬼和青鬼，但难度相比地狱要简单多了。

BOSS　雷神

获刀：陆奥守吉行

虽说是神，但该BOSS的大部分雷球攻击都能用刀进行反弹，全屏的雷电攻击则可以站在场景两边便能回避。高度不够需要站在云彩上对其攻击，给予雷神一定伤害之后，她还会从空中跌落到地面。

终幕

路线：三河→尾张→伊势→伊贺→大和

最后一章节达到目的地稍微要花点脚力，如果觉得麻烦也可以付费乘坐交通工具，只是注意方向不要坐反了。位于大和的最终迷宫很轻松，就是长一点而已。战斗开始前记得适当整理强化一下装备。

BOSS　不动明王

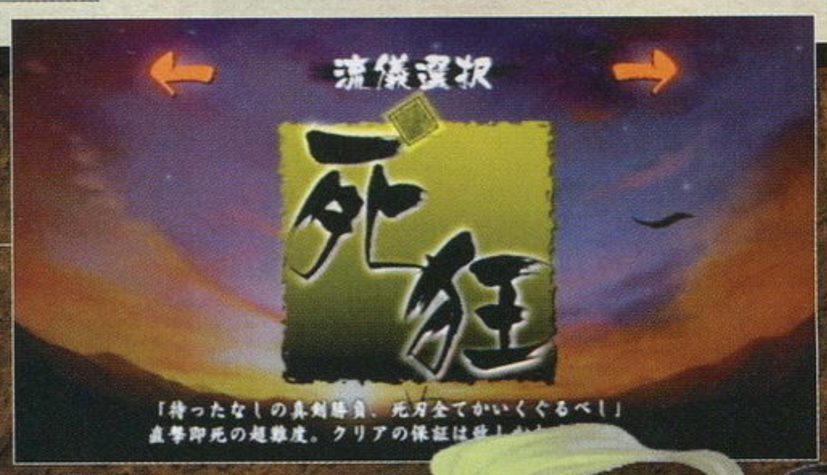
获刀：凭き落とし

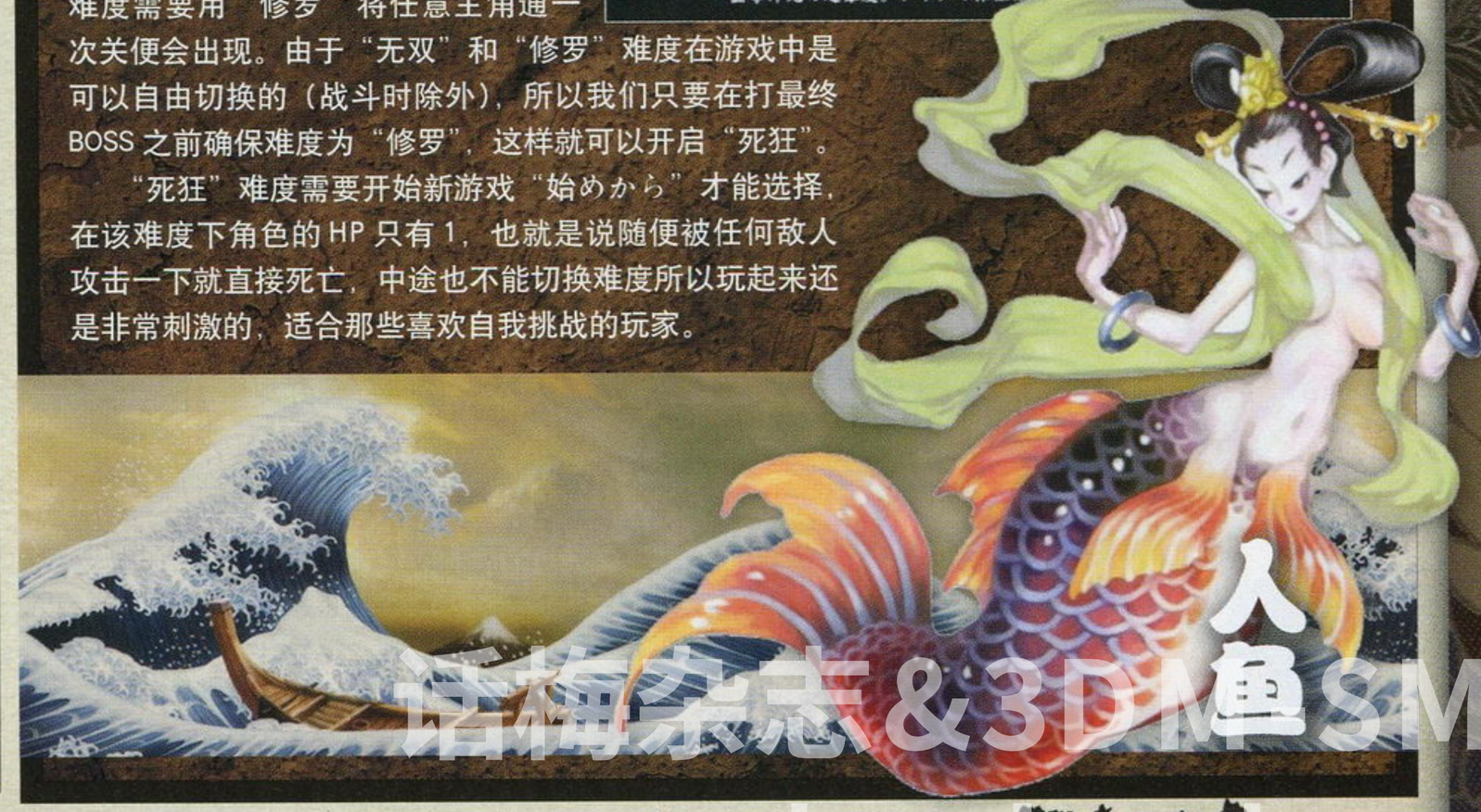
百姬的最终战是看不到BOSS的HP的。战斗时我们要不断击退场景中的两名护法童子（一定时间回复），这样就能分别解开BOSS右脚、左脚、两只手、腹部和脸部的结界。具体部位我们一定要注意看画面下方的文字提示，依次对这些部位进行攻击就可以结束战斗。两名童子的蓄力雷击和来回冲刺这两招伤害比较大，务必要躲掉。另外在战斗中这两个童子还会合体成为两个光球发动爆炸攻击，此时必须要站在场边两边躲掉，否则很容易被秒。

关于难度

游戏从易到难，给我们准备了三种不同的难度，其中“无双”和“修罗”难度是游戏初期就有的。而“死狂”难度需要用“修罗”将任意主角通一次关便会出现。由于“无双”和“修罗”难度在游戏中是可以自由切换的（战斗时除外），所以我们只要在打最终BOSS之前确保难度为“修罗”，这样就可以开启“死狂”。

“死狂”难度需要开始新游戏“始めから”才能选择，在该难度下角色的HP只有1，也就是说随便被任何敌人攻击一下就直接死亡，中途也不能切换难度所以玩起来还是非常刺激的，适合那些喜欢自我挑战的玩家。





诺梅杂志&3DMGMV
www.plumbook.cn

人鱼的奖励：击败章鱼怪之后再次乘船出海，一条“大鱼”会从我们的头顶一跃而过。定睛一看原来是美人鱼，她会奖励给我们道具“八咫镜”，作用是返回前一个存盘的祠堂（使用次数无限）。

教父II

原名 GOD FATHER II

机种 PS3/X360 类型 动作

It's all bussiness

如梦似醒
(levelup.cn)

本作为大名鼎鼎的《教父》电影改编游戏的续作，游戏素质比起一代来说并没有得到多少强化，反而因为糟糕的画面表现和拙劣的物理引擎让人感觉比起前作来说退步不少，很多媒体也将其称为“未完成”的作品。游戏以电影为基础，加入新的人物和新的故事情节，玩家要在三座风格各异的城市中发展自己的势力，通过各种手段来建立一个属于自己的强大黑帮“家族”。游戏虽然缺点多于优点，但是仍然有着火爆的战斗和不错的剧情，同时游戏中加入的一些策略元素也值得一提，喜欢《教父》系列的玩家，就请跟着笔者进入游戏的世界，一窥究竟吧。

家族系统

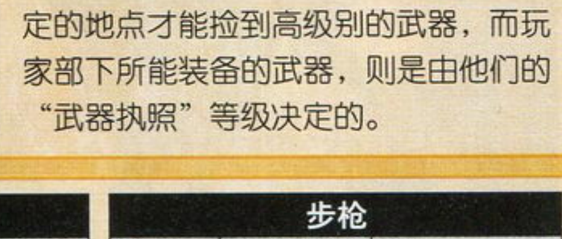
在《教父》电影中，黑帮总是以“家族”的形式出现，本作也加入了一套“家族”系统，可以让玩家在游戏中过一把建立自己“家族”的瘾。游戏中的家族成员一共分为5个级别，游戏开始的时候，玩家只能招到最普通的士兵，而随着游戏的进行，士兵可以进行提拔和升级，提拔为高级别后，可以习得新的士兵技能；而升级则是需要玩家花费金钱来提升士兵的属性值。玩家每次最多可以带3名士兵跟随，其他的人手只是随机待命，因为游戏中有很多地方都需要用到士兵的技能，所以如何选取不同技能的士兵就要由玩家自己决定了。虽然升级士兵要花费不少的金钱，但是精心培养出来的手下不但能给予玩家战斗的帮助，还能替玩家去攻占敌方的地盘，所以对于玩家攻关来说，建立一个强大的“家族”是必不可少的。游戏中也有不少敌方家族，而其中的家族成员在一般情况下是无法彻底杀死的，玩家必须去街上找到头上带有钥匙标记的人物，帮助其做完一个任务，便可以获得某个敌方家族成员的杀戮方法，按照杀戮方法就可以彻底杀死敌方的家族成员。

操作简介(X360版)

LS	人物移动/光标移动
RS	移动视角/瞄准
十字键	切换武器
LT	瞄准/左拳
RT	射击/右拳
LB	武器选择菜单
RB	格挡
Y	对话/抢车
X	部下跟随
B	部下移动/使用技能
A	奔跑
Select	暂停进入菜单
START	进入地图画面

地盘系统

既然是黑帮游戏，当然要涉及到地盘了，游戏中有不少种类各异的地盘，玩家在占领地盘后，只要对该地盘的老板进行拷问，成功后即可让其臣服，这样就可以获得这块地盘。占领地盘后玩家应该雇佣一些守卫来保护，否则会很容易再次被敌人抢走。占领地盘不但能给玩家带来金钱的收入，同时也是削弱敌方家族势力的最好方法。当某敌方家族的地盘全部被玩家占领后，该家族的大本营就会开放，此时只要进攻大本营即可彻底消灭此家族。值得一提的是，游戏中同种类的地盘在城市中如果均被玩家占领，玩家就可以获得制霸地盘的奖励，这些奖励可以给玩家的战斗带来一定的帮助，但是只要丢掉一处这样的地盘，奖励就会消失。敌方如果制霸了某种地盘，同样也会获得奖励，玩家可以派人去炸毁一处这种地盘来消除敌方的奖励。



战斗系统

本作的战斗表现力比较一般，手感也不是很好，惟一的亮点就是战斗时因为敌人人数较多，所以战斗气氛还算火爆。游戏中的战斗主要分为肉搏和枪战两种，肉搏时一般使用近身武器可以得到比较可观的攻击力。枪战则采用了时下流行的越肩视点，大规模战斗时候还是需要遵循躲避+射击的战斗原则。游戏中的枪械有等级之分，玩家只有在特定的地点才能捡到高级别的武器，而玩家部下所能装备的武器，则是由他们的“武器执照”等级决定的。

全武器的获得地点

普通手枪类

LEVEL 1	Pistol	默认
LEVEL 2	Silenced Pistol	佛罗里达进行Ryan Roth任务时获得
LEVEL 3	Delta M1911 silenced	佛罗里达的Mangano Compound二楼

机枪类

LEVEL 1	Tommy Gun	默认
LEVEL 2	MP38	佛罗里达的Granados Compound的二楼
LEVEL 3	Modified AK-47	古巴的Battaglia Masonry，进入房间后的地下隧道里

散弹枪

LEVEL 1	Shotgun	默认
LEVEL 2	Sawed-off	纽约的Corleone Compound，出了大门往左，需要有纵火技能的部下烧了围栏即可获得
LEVEL 3	Schofield Semi-auto	佛罗里达的Global Storage Chop Shop，岛右边的小仓库里

大威力手枪类

LEVEL 1	.357 Magnum	默认
LEVEL 2	.44 Magnum Force	纽约的Carmine Rosato Compound二楼
LEVEL 3	.501 Magnum Enforcer	古巴Battaglia Quarry Chop Shop附近的灯塔底下

步枪

LEVEL 1	Sniper Rifle(狙)	默认
LEVEL 2	Spitzer Centerfire	佛罗里达的Emilio's packing company的屋顶，需要有工程师技能的部下切断铁丝网才能获得
LEVEL 3	Vintovka SR-98	古巴的Almeida Compound二楼

中文游戏风向标

由于四月上旬发售的游戏并不多，所以近期出现在我们视线中的汉化游戏也发生了很微妙的变化，除了汉化难度相对较低的休闲游戏仍然占主导地位外，一些经典的掌机老游戏也相继推出最新的汉化版，正好给大家一个补课的机会。PSP的《龙之舞》作为一款休闲解谜的棋牌游戏，汉化小组在汉化剧情的基础上也对游戏中自带的“解谜方法”进行了完美汉化，即便是初次上手的玩家也能很快掌握游戏的技巧，享受到连锁带来的爽快感觉；而于4月1日放出汉化版的《大江户千两箱》对于熟悉“主题公园”的玩家来说也是一个全新的尝试，本土化的对话内容以及穿插在游戏中的过场影片都是提升趣味性的一大亮点。NDS游戏方面，去年在日本及欧美地区都拥有不错口碑的《口袋妖怪 突击队 融合》终于在近期推出了汉化版，对于想了解剧情和收集怪物的玩家来说绝对是一大福音，而热衷于卡片游戏的玩家同样也能玩到《游戏王世界冠军锦标赛2009》的汉化版，各种模式和新增卡片的详细解说基本上扫清了玩家实际游戏中的任何困难，剩下的就是对自己脑细胞的极限挑战了。

最后晴天在这里也为步入次世代的玩家推荐PS3的《恶魔之魂》（中英文合版），虽然本作并没有在杂志上花过多的篇幅宣传，但实际玩到的玩家都会本作的素质赞不绝口，尤其是能够支持繁体中文后，联网部分的乐趣也得到了明显的提升，和线上好友合作突破重重陷阱的考验，既紧张又刺激。

诺梅杂志&3DM.SMV
www.plumbook.cn

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采

栏目主持：玛娜

最近随着《胧村正》的高调发售，2D横版动作游戏又再次成为了玩家之间的热门话题。而本期的“PS2殿堂”就和大家共同回顾一下出自同一制作小组的“前辈”之作——《奥丁领域》。如果再次勾起了你的感动，那就赶紧打开机器去重新体验一下这款佳作的独特魅力吧！

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

奥丁领域 让平凡的动作游戏不平凡

殿堂陈列室

“动作游戏追求的就是一个爽快”相信应该是大多数玩家来评价此类游戏素质最主要的一个因素，而和此类游戏层出不穷的“欧美游戏界”比起来，《奥丁领域》的制作团队却利用很巧妙的方法跳出了“日式游戏相对温和”的传统，在充满中世纪风格的画卷中为我们上演一幕幕惊心动魄的壮丽诗篇。对于大多数不经常接触动作游戏的玩家来说，从表面上来看本作与普通的2D横版过关游戏区别不大，不过游戏的精髓却都集中在看似微小，但又足够引起你注意的地方，而也正因为如此，本作在“对日式游戏很挑剔”的欧美玩家中同样获得了极高的评价，成为PS2上不可多得的动作游戏精品。

游戏的剧情无疑是整个游戏最大的亮点，五名主人公看似独立但又互相交织的命运打破了传统动作游戏“一条肠子通到底”的叙事方式，即便是你不愿意花费太多的时间去理清人物之间错综复杂的关系，也大可以将不同的故事单独进行理解，经历每个主角背负着不同的宿命走上旅途，因为某个契机而陷入敌人早已设下的阴谋，并最终消灭罪魁祸首的曲折故事。多结局与真结局的出现使只有完美游戏的玩家体会到了情感的升华，当世界毁灭的危机解除后，为了守护妖精国的年轻女王付出了生命的代价；为了唤醒净化力量而一夜之间衰老的公主和因为老臣陷害而变成兽人的王子在神的祝福下变回了最初的模样，紧紧相拥在一起开始了全新的生活；与冥界女王建立契约的暗黑战士破除了诅咒，和自己喜爱但之前却碍于身分关系的女武神迎来了万物复苏的大地。

最后同样不能忽视的还有游戏中与战斗息息相关的各种衍生系统，例如游戏中消灭敌人不会获得经验值，玩家必须通过吸取敌人掉落的魂来增加武器的威力，或吃各种料理来提升HP的上限，人物的育成方式不但大大区别于传统的等级制，在整个游戏过程中，在某个阶段该着重提升角色的什么能力，也对玩家的整体规划能力提出了不小的要求。而“合成系统”的引入也算是本作中“日式元素”最直观的体现，各种药瓶的作用并不仅仅局限于回复HP和增加能力，合理利用攻击药瓶在战场中的实际效果，挑战后期强到有些变态的BOSS也会轻松不少，因此动作游戏苦手的玩家甚至能够创造出所谓的“道具流”打法，以智取的方式玩出游戏的另一种有趣体验。

2D横卷轴和绚丽的色彩对我来说就是那么有杀伤力，尽管《奥丁领域》不是《红侠乔伊》，并不具备硬派与流畅兼顾的操作，但作为一款动作RPG，却绝对在水准线之上，况且画面、人设、系统、BOSS以及五个主角错综复杂的人物关系，这么多的亮点，难怪连老美玩家都会对《奥丁领域》赞不绝口了，也让它成为了少数无国界的游戏艺术品。

《奥丁领域》是属于那种你看了一眼就能留下深刻印象的游戏。细腻的人物动作以及画卷一般的场景能让在还未开始游戏之前就被它深深地吸引。多线的故事展开方式以及平行剧情的深度，甚至让一些正统角色扮演都自叹不如。而本作后期的战斗难度门槛稍有点高，对于不擅长动作游戏的玩家可能会有些吃力，如果制作小组能在这方面作出调整，相信也能吸引更多的人来品味这款独具魅力的PS2游戏佳作。

近期关注

4月份的PS2平台相对来说冷清，惟一值得关注的《阿尔卡那之心2》却又在移植方面出了不小的问题，让不少玩家好生郁闷。不过话说回来，新作的空档期反而也给了我们一个回顾经典佳作的好机会。这个给大家提一个建议，趁着最近PSP上推出《战国BASARA战斗英雄》以及TV版动画如火如荼的播映，觉得还不过瘾玩家可以拿出自己的PS2重新体验一下系列的两款正统作品，尤其是2代，厚道的耐玩度能轻松帮我们打发掉这段略显乏味的时间。

虽然逆移植如今已经算不上什么新鲜事，但这里还要提醒一下大家，5月SCE会将PSP版的《秘密特工叮当》移植到PS2平台，除了画面上稍事调整之外，游戏也加入了不少全新的道具以及解谜要素等等，系列的老玩家还是可以期待一下的。

近期发售游戏一览

游戏名	游戏类型
4月14日	
吉他英雄 金属制品	音乐
4月23日	
锻棒 黑翼之章	文字冒险
4月29日	
实况棒球大联盟2009	体育
4月30日	
Myself；Yourself 各自的终曲	文字冒险
伯爵与妖精	文字冒险

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

华丽的 2D 格斗游戏

殿堂别馆

《罪恶装备 XX ♯RELOAD》、《罪恶装备 XX SLASH》、《罪恶装备 XX AC》

什么是PS2平台上最华丽的2D格斗游戏？很多人都能想到“《罪恶装备》系列”，为了让大家了解该系列华丽外表背后的魅力，这次就和PS2玩家聊聊家用机版的《罪恶装备XX》。

先看看系列的历史。自从2002年PS2上推出了“《罪恶装备XX》系列”的第一作，2003年推出第二作《罪恶装备XX ♯RELOAD》，2006年之后系列也基本以每年一作的速度推出续作。其中《罪恶装备XX SLASH》是Sammy和世嘉合并之后系列的首款作品，PS2版仍然以石渡太辅牵头的Sammy制作小组来负责游戏的开发，世嘉只承担发行方面的工作。而一年后推出的续作《罪恶装备XX AC》则是由著名的Arc Systemworks小组单独开发并制作，虽然该作并未新增角色，但系统的变化之大确实前所未有的，各个角色的招式也进行了大幅的调整，这给FANS带来的新鲜感是非常令人惊喜的。不过遗憾的是，本作的PS2版推出时由于制作的仓促，游戏中出现了不少不该有的恶性BUG，尽管官方后来及时对此进行了调整，但玩家还是不愿意看到这样的事情发生的。2008年4月，《罪恶装备XX AC PLUS》在PS2平台上发售，这也宣告了《罪恶装备XX》系列终于完成了自己在家用机平台上的使命。

回到作品本身看看系列的特点。首先，游戏的节奏快。和《格斗之王》、《街头霸王》这些2D格斗的前辈相比，本作在招式的爽快度和流畅感方面下了很大工夫，必杀技的演出效果也极为炫目，所以玩家很容易被游戏的氛围带动起来；其次，强调空中连段和道具。这让游戏的观赏性和技巧性同时得到了提升，在硬派路线之外开辟出了一种新的格斗游戏风格。另外，系列的角色一直很有个性，即使是初心者也同样能打得比较喧闹。新手不用去在意连段也无需考虑对策，与人同乐时照样能热血沸腾。因此，适应玩家面广同样是系列与其他格斗游戏的不同之处。

音乐也是该系列的一个灵魂，热血的金属摇滚风格配上强烈的电子乐旋律，让每个人接触本作的人时时刻刻都能感受到浓重的对战气氛。负责BGM演奏的乐队A.S.H.也因为本作被很多人熟知，系列的开场曲还曾经被选为“斗剧”的主题曲。

最后还要给大家补充两点小知识。一是《罪恶装备》最早诞生于PS平台，“《罪恶装备XX》系列”是其一个分支，该系列在系列的故事设定上相当于一个外传的存在；二是系列之父石渡太辅，这个格斗游戏奇才曾经在游戏中给主角索尔配音，还一人包揽了人设、原画、BGM等大量工作，可谓尽心尽力。由于石渡太辅个人比较喜欢摇滚，在新作《苍翼默示录》中他也担任了游戏音乐部分的制作。

对于初次接触“《罪恶装备XX》系列”的玩家来说，大致可以按照出招表、地面连段、空中连段、取消技、立回与对策的练习顺序来适应本作。之所以要推荐PS2版，那是相比街机版的条件限制以及掌机版的操作性得出的权衡结论，毕竟PS2版是玩家最容易接触到的。

粗略地估算了一下，这几年自己在“《罪恶装备XX》系列”上花费的时间肯定超过上千小时了。这说明游戏作为一款格斗对战游戏确实有很大的研究空间，而不是个只挂着华丽名号的作品。明快的节奏、流畅的空中连段、变幻多彩的压制策略……这些都是该系列区别同类作品的特色所在。在感受令人热血喷张的音乐和必杀技演出背后，玩家更需要的是在立回、对策以及组织连段上的长时间研究，PS2版的及时出现就给这样的玩家提供了一个极佳的练习条件。

殿堂资料室 《FF》与迪斯尼的联姻

游戏名	王国之心
发售日	2002年03月28日
类型	动作角色扮演

作为当年的Square与迪斯尼的跨领域合作给玩家带来的作品，《王国之心》从诞生之初就注定拥有不凡的身价。不仅本作有迪斯尼的经典角色和《FF》的明星大腕亲自坐镇，原创的剧情也亮点颇多，游戏请来宇多田光演唱的主题歌《光》是玩家之间耳熟能详的经典名曲。“生化之父”三上真司当年抨击本作国际版的事件也一度闹得沸沸扬扬。

硬件杂谈

刻录盘

硬件方面，现在很多PS2玩家都会为买不到自己想玩的碟而烦恼，因为不少电玩店都已经将销售的重心转移，别说是PS2游戏的老碟，有时就连刚推出的新游戏也很难买到，弄得很多出门买碟的玩家经常是乘兴而来、败兴而归。

要解决这个问题不难，我们可以自己下载ISO镜像并刻录。自己动手丰衣足食，这样在选择游戏时也会变得更加自由。

刻录的过程其实很简单，只要将网上下载来的游戏镜像通过诸如nero之类的刻录软件烧录进光盘就可以。刻录软件的使用并不复杂，以前杂志中也给大家做过详细介绍，这里就不赘言。不过要注意的是，有些刻录碟质量存在一定问题，而且一些老版的机器会由于直读的原因会对刻录碟有些挑剔，因此购买时最好不要选最廉价的。

另外，在网上下载游戏通常会有时效性的限制，大家最好经常关注发售信息，这样就不会漏掉什么作品，因为“过期”的资源不但不好找，而且即使找到了也不好下，所以各位平时上网时还是多留个心眼。

最后说点题外话，刻碟之后有些玩家喜欢在盘面上沾上贴纸以注明游戏名，这样会影响光盘在光驱内的水平姿态，长此以往对光头是不好的，所以建议大家直接用油性笔来在盘面书写游戏名称。

玩自己动手刻录的游戏，是不是多少会有点成就感呢？希望各位PS2玩家能通过这个办法玩到自己喜欢的游戏。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

研究中心 RESEARCH CENTER

《生化危机5》对战模式详解

文 雷电 美编 心の永恒

生化危机5	Capcom	动作射击
多机种	Biohazard 5	日版
	2009年3月5日发售 1~2人	8800日元
	对应机种为PS3、X360	

在PSN、或Xbox LIVE上付费下载对战模式补丁包后，在PLAYGAME菜单的THE MERCENARIES（佣兵模式）下方会多出一条VERSUS（对战模式）。必须联网才可以玩对战模式，如果不联网会和LEADERBOARDS一样为红色，无法进入，和其他网络模式相同，PS3支持网络对战，X360支持网络对战和系统联机对战。联机模式分为屠杀模式和生存模式两种，每回合最多参与人数为4人，每种模式都能以单个玩家为单位，单独积分，游戏结束后单独排名。也可以开始组队战（Team Versus），在两人一组成为同伴时，玩家可以实行在其他合作模式中一样的战术技巧，并与其他玩家组成的队伍对抗。

屠杀模式

这个模式和普通的佣兵模式相似，也是几个玩家一起在佣兵地图上杀敌人，但是与“DUO”的双人合作佣兵模式不同的是，玩家的分数是分开计算的，也就是说每个玩家（或小队）都有自己单独的积分和连击数，需要在场景中不停地杀死村民和B.O.W.生化武器，时间结束后获得最高分数的玩家获胜。

除了分数上的对抗外，玩家之间是可以相互攻击的，杀死其他玩家可获得1000分和相当于杀死BOSS级敌人的连击加成。但是，一般玩家的反抗能力比普通怪物强大得多，要想获得高分并取得胜利，还是要尽量躲避其他玩家，并且连续杀死场景中的大量敌人。屠杀模式中敌人的攻击只能对玩家造成相当于普通模式中的70%的伤害，这是考虑了该模式中加血道具的数量和玩家间的对抗强度而调整的平衡数值。

另外，游戏中还有“handicap”系统，只要你的分数处在倒数第一，那么你在杀死敌人时获得的分数就会翻倍，注意这个分数只包括杀死敌人所获得的基本分数，不包括连击的附加分数。（可以再等待其他玩家开始游戏的菜单中按START键查看当前游戏的简要规则和杀死各类敌人可以获得的分数列表。）

时间柱和连击沙漏的作用仍然和佣兵模式中相同，所有人都可以获取，但如果你处在分数排行榜的第一名，那么控制其他玩家不吃沙漏让时间尽早结束也是不错的选择。因为玩家的时间是共有的，所以当时间结束时该局游戏则结束。

在倒计时结束前，任何玩家死亡（不管是被其他玩家杀死还是被场景中的敌人杀死）之后都会减分并在地图中重生，但是重生地点是完全随机的，所以也许当你刚出生就深陷其他人火拼的焦点地区，也许会有一个BOSS在你身旁，也许你已经远离战场，要跑一段路才能找到其他人。游戏中是没有死亡次数限制的，不过如果你死的次数太多，那分数一定不会高，因为一是你不能达成高连击，二是相当于你的对手多杀了一个BOSS，三是还会倒扣分。

游戏中玩家的表现将影响游戏的难度等级，大部分玩家会在第6难度等级下进行游戏，相当于普通难度，但是处于排名第一的玩家将要忍受10级的难度，相当于专家难度。但是这对游戏的战斗策略不会有太大影响，因为多人模式中的难度等级不会影响伤害的倍率，而是主要反映在QTE等方面。

屠杀模式是在佣兵模式的基础之上以分开积分为基础衍生出来的模式，所以场景中道具的地点和敌人的种类等都与佣兵模式相同，也可以使用佣兵模式部分的所有资料。

《生化危机5》的70个小细节

感谢 www.levelup.cn 网友“李珍珠”与“晚上睡觉的猫头鹰”收集提供

01 1-1在巨斧男打破铁丝门之前无论对他进行多少攻击都不可能杀死他。

02 1-1中如果使用强力武器阻止巨斧男破坏铁门的话，无论坚持多久直升机都不会来营救。

03 手枪中，沙漠之鹰是最稳定的，大口径，伤害值3000，射速也够快；5000的手炮伤害虽高，但是效率不一定最高。

04 闪光弹对变异小蜘蛛特效，电击弹对收割者有特效，电击弹对蝙蝠型寄生虫是秒杀的。

05 只有角色的第一套服装穿上护甲时才会有外形方面的改变……

06 专家难度机枪塔给你两、三颗子弹你就濒死了……

07 最终BOSS威斯克在使用挥舞手臂招数的时候，你攻击他的伤害只有正常的1/10左右，打中了那只甩动中的手的话，这次伤害甚至直接无效，接近于无敌，所以看到他出这招的时候，先停下火力吧……

08 鱼、蜘蛛、鸡等小动物都会掉金钱、鸡蛋等，村民会掉落腐蛋。

09 鳄鱼是可以杀死的，但是不会掉落任何东西……

10 一周目中期推荐用480伤害（MAX改满）那只P8手枪，综合性能相当不错，别看只有16发。

11 和威斯克的战斗都有近身战QTE，克里斯有反技，也有主动攻击的体技：当他跪在地上的时候，一般你到正面就可以发动了，注意连续QTE，威斯克也是会反击的。

12 与吉尔和威斯克战斗的时候，之前整理道具时记得带上一只榴弹发射器并装满闪光榴弹，12发足够了，打吉尔很方便。

13 无限火箭筒妙用：在一群人围着你的时候，请向身体稍前方的地面打，这个效果比直接打在离你最近的敌人身上安全、高效很多。

14 狙击苦手可以把狙击步枪丢给AI控制的同伴，他（她）狙击是相当完美的……

15 濒死状态时，原地站着不动的话，减血速度会比移动时慢，除非要躲避敌人的攻击，否则尽量不要移动，等跑得更快的同伴来救援吧。

16 专家难度中捡到的金钱是原有的两倍，例如专家难度中是没有100金币的，最低200，最高可以拾到800。不过并不是说捡不到100金币，你可以试着干掉一只老鼠看看！

17 3-1一共有8只甲虫，7只褐色，1只彩色。

18 普通难度以上，一些特殊敌人会重生，例如电锯男。其特征是背景音乐没有切换到正常安静的音乐，还是很紧张激烈的战斗音乐。

19 4-1和4-2里面的遗迹，地上的火盆都记得砍掉，一般都有宝石。

20 在两个激光塔前，在最初安装三块纹章的那个平台就可以使用火箭筒（得到无限以后）炸死左右两个看开关的土著，使得一开始就可以废了那两座激光塔。

21 工厂内保护约什的时候，如果你濒死了，谢娃又离你很远，约什会帮你打强心剂。

22 腐蛋攻击力比想象中的高……可以秒杀大部分的杂兵。

23 克里斯和威斯克可以单手使用三管猎枪（帅啊，那POSE！），谢娃还是会双手捧着用，看来男女还是有别的啊，笑。

24 三管猎枪的攻击范围是一般霰弹枪的3.5倍左右，但是攻击的判定越远越不集中，说白了就是远

©Capcom CO., LTD. 2009 All Rights Reserved. Developed by Capcom
www.plumbook.cn

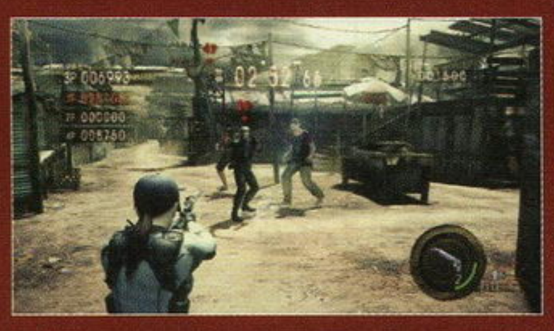
生存模式

基础规则

与以“佣兵模式”为基础衍生出的“屠杀模式”不同，“生存模式”拥有全新的规则和场景、道具配置。它主要侧重于玩家之间的对抗。游戏的胜负也是根据游戏倒计时结束后的分数排名划分的，但是这次只有对玩家造成伤害时才可以获得分数，杀死敌人不会得分，只能得到一些道具。但是生存模式中仍然会有非常多的敌人干扰你和其他玩家之间的“决斗”，让战斗的场景对玩家来说拥有更大的挑战性，但是他们的出现频率有一定程度的降低。而连击数也不再是玩家追求的一项数值，获取分数的最快捷途径是对其他玩家造成伤害，更重要的是你自己还要尽量避免受到伤害，因为你身上每次飙出鲜血时都意味着自己减分、其他玩家加分。

游戏过程

每个玩家出生的时候都只有最基础的装备，和“佣兵模式”中的强力装备完全不同，这就需要玩家首先在场景中获取道具武装自己。玩家受到变异村民和B.O.W.生化武器的伤害只有50%，对它们造成的伤害为150%。这些敌人都有一定的掉落率，它们死后会随机掉落一些物品，场景中原有的一部分弹药和加血道具都被去掉了，剩下的那些也成为玩家间争抢的焦点。每个地图的武器和道具位置都各不相同，并且你只能从BOSS级敌人那里、或者靠杀死其他玩家去获得武器。生存模式中捡到的武器和佣兵模式中的性能是相同的，霰弹枪在近距离拥有怪物级的杀伤力；麦林手枪在中距离能体现出最大的价值；狙击步枪则可以让你在远距离安全地对其他玩家进行攻击。



武器	攻击力	载弹量	装填速度	特殊备注
M3(霰弹枪)	500	10	3.00秒	–
H&K PSG-1(狙击步枪)	1200	9	1.7秒	2倍准镜
S&W M500(麦林手枪)	4300	6	3.53秒	–
火箭筒	30000	1	–	–
榴弹发射器	参考各弹种	12	–	–

得分系统

在生存模式中，你通过命中其他玩家的角色取得分数，自己被命中会减去分数，最低是0分。具体分数表格如下，命中头部时伤害和分数都增加50%。在一次成功的攻击后，行动的得分会显示在攻击者屏幕的右上角，并且加入玩家的总分中；被击中的玩家不管受到什么种类的攻击，都会减去50分。杀死玩家，做出最后一击的人可以获得3000分，使用地雷或场景中的爆炸物杀死对手也同样可以获得分数。死亡的玩家不管是被其他玩家杀死还是被场景中的敌人杀死，自己都将失去1000分，所以减到0分也是有可能的。一局对战结束后，每个玩家将根据排名获得不同的交换点数(Exchange Point)。另外，对战模式中的角色除了初始的克里斯和谢娃外，都是要通过在Bonus Features中花费不同的交换点数购买后才可以使用的，每个角色的初始装备都只有一把较弱的手枪或者冲锋枪，还有几个手雷和一支急救喷雾剂，S.T.A.R.S.版威斯克拥有该模式中攻击力最高的初始手枪。对战模式中，玩家每次重生后初始默认的第一把武器的子弹都会补满，其他武器则保持之前的弹药数。生存模式中，玩家死亡后会随机掉落一支初始默认武器之外的武器，在其尸体消失后出现在场景中。

生存模式伤害、得分表		
武器	伤害	分数
刀	150	100
手枪	100	100
机关枪	35	50
霰弹枪0–1.5m	700	1000
霰弹枪1.5–6m	300	500
霰弹枪6–9m	100	200
霰弹枪9m以上	70	100
狙击步枪	300	500
麦林手枪	450	1500
长弓	350	–
手榴弹（注1）	500	1000
燃烧弹	200	300
闪光弹	0	300
地雷（注1）	700	1500
火箭筒（注1）	30000	3000
炸裂榴弹（注1）	250	500
燃烧榴弹	200	500
闪光榴弹	200	500
闪光榴弹(直接击中)	100	500
酸弹	200	500
电击榴弹（注1）	150	500
冰冻榴弹（注1）	100	500
腐蛋	931	2980
鸡蛋(白、茶、金)	0	300
体技	300	1000
威斯克冲刺攻击	50	100
体技终结技	1000	1500
变压器（注2）	200	500
油桶（注2）	500	1000
爆炸桶（注2）	500	2000
钉刺陷阱	30000	3000

生存模式游戏结束积分表				
战斗结果	交换点数			
	2 Player	3 Player	4 Player	组队对战
第一名	1500	2000	2500	2500
第二名	500	1000	1500	1000
第三名	–	500	1000	–
第四名	–	–	500	–

注1：离爆炸中心较远只是被爆炸的波动触及的话只可以得到一半的分数。

注2：场景中的各种环境攻击道具根据模式不同，造成的伤害也不同（屠杀模式为70%，生存模式为50%）。

距离抽奖……

25 这次谢娃AI很“高”，高到假如她身上只有臭鸡蛋并且受伤，她会自己吃臭鸡蛋自杀。

26 用电击榴弹或者电棒干掉大部分敌人，是不会导致敌人体内虫子暴出来的。

27 高压变电器一般处在高压电杆上，击落后还能继续使用，只要打它一枪就会放电，范围很宽，离远点。

28 按L3+R3谢娃能吹口哨，克里斯是“COME ON!COME ON!"

29 使用霰弹枪瞄准时将准星略高于敌人头顶比对准敌人头部射击爆头率高。

30 自己打出来的闪光弹闪到自己是可以忽略画面晃动而跑动的，敌人的闪光弹闪到我们的时候就不能这样嚣张了，我们会有普遍的硬直。

31 蛇有三种，略白、纯白、黑褐色。掉蛋几率和蛋类是随机的。

32 将闪光弹直接打在敌人身上有一定几率能直接秒杀体内有寄生虫的敌人。

33 一周目的时候克里斯会被敌人的闪光弹闪到，但是穿上克里斯斑马装带上墨镜之后就不怕了，同理的还有带墨镜的威斯克。看来墨镜不光是耍酷啊。

34 如果一周目弹药不够，或害怕被秒杀，可以把第一次出现的收割者引到传送带上送进火炉烧死。

35 谢娃攀跨上平台的速度比克里斯快，手一撑就上去了，而克里斯要用两手撑，速度慢了点。

36 1–1开始进入村庄那里，不顺着路走，往右边的小巷子走还会看到一段村民殴打村民之后拖走的情景。再继续注意右边铁丝网，可以看到有人在压着良民喂吃寄生虫……

37 罐子里面砍出来东西的几率依次是：金钱、普通手枪子弹、各种身上携带的对应枪种的子弹、手榴弹／燃烧弹／闪光弹、绿草药、红草药、麦林子弹，掉落率最低的道具是各种榴弹枪的子弹。

38 你只能捡到与道具栏中携带的枪械相应的子弹。但是麦林子弹除外，不能靠这个方法刷。

39 让AI控制的同伴执行“Attack”行动指令的时候，电脑会在战斗后傻乎乎地跑完整个场景去搜刮道具……

40 5–3一开始先别急着走，调查之前触手BOSS男坐着的凳子，克里斯和谢娃会坐在凳子上摆造型。

41 闪光弹对变异的怪物有特效（B.O.W.），大部分都可以秒杀，包括村民身体中爆出的寄生虫和变异狗。

42 从上层跳下去、窗口翻出去，撞到敌人，多撞几次，是可以把敌人撞死的……

43 在靠近敌人使用体技之前，可以先进行上弹的操作，这时使用体技的提示不会消失，再接着使用体技，你就会发现子弹上满了，敌人也被你打飞了……不过这一招针对倒在地上的敌人是无效的。

44 电击榴弹是效果范围最广的子弹，而且是相当广。

45 后期一些关卡可以提前狙击场景里现有的敌人，让警报很晚才响起，有充足时间准备。如6–1的后半部分战斗。

46 第一次碰到电锯男之前，需要谢娃跳到对面的废墟楼，然后杀下去开锁。其实不用那么麻烦，从二楼的阳台往下扔手雷是可以把那个锁炸开的（扔到对面的广告牌再弹到楼下被锁住的门前），这样就不用跳到对面再回来开锁了，而且也可以避免一次战斗。

47 有一种身上挂满手榴弹的士兵，如果打中他身上的手榴弹，会直接炸死他。

48 燃烧弹对丧尸犬有特效。

49 卖东西时武器算是最不值钱的了，升级过的武器能多买些价钱，但也不值，卖武器时折旧算法是：购入的价格÷10＋总改造费用÷4。

50 断桥打卡车那，一颗电击弹打在那卡车玻璃上，

www.plumbook.cn

《生化危机 5》细节补遗

难度等级

《生化危机 5》的难度是动态的，在你进入游戏时选择难度拥有初始的默认难度等级，之后系统会根据你在游戏中的表现在一定范围内提高或降低游戏的难度等级，浮动表格如下：

难度等级	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
对应难度	简单难度	简单难度	简单难度	简单难度							
			中等难度	中等难度	中等难度	中等难度	中等难度	中等难度			
								困难难度	困难难度	困难难度	专家难度

游戏一共分为 10 个难度等级，红色字体的是对应难度的初始默认难度等级。比如，你选择中等难度（Normal）开始游戏，那么初始难度等级为 3，随着你的表现它有可能升到 4 或者 5……最终有可能升级到 7，这就相当于你在玩困难难度的游戏了。另外，在专家难度中，难度等级为 10，并且不会改变。不同的难度等级，伤害也不同，如下表：

难度等级	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
主角对敌人造成的伤害	×2.5	×2.0	×1.8	×1.4	×1.2	×1.0	×0.97	×0.94	×0.91	×0.88	×0.85
敌人对主角造成的伤害	×0.5	×0.6	×0.7	×0.8	×0.9	×1.0	×1.3	×1.5	×2.0	×3.0	×10.0

影响难度等级的数值是游戏中隐藏的难度等级点数（Difficult Grade Points），每得到 1000 点就提升一个难度等级，每失去 1000 点就降低一个等级。对应点数得失的行动如下：

调整	难度等级点数	变更条件
降低难度等级	-1200	玩家死亡
	-650	玩家进入濒死状态
	-500	受到 450 以上的伤害
	-400	受到 100 到 449 的伤害
提升难度等级	+2	使用任何武器命中敌人
	+30	命中敌人身体特殊部位（尤其是强大敌人的弱点、村民的头或腿）
	+45	躲避敌人的攻击
	+80	杀死敌人
	+100	命中发动会心一击

当你选择继续游戏（Continue）的时候，游戏的难度等级会和你上次退出存盘前到达检查点时的相同；开始新游戏或者选择章节时，会让难度等级恢复到默认状态。

注：游戏中玩家角色的 HP 为 1000，普通村民的 HP 为 500–1200，以此为标准。

直接解决那司机，连油桶都不用打……

51 谢娃个子很矮，例如一些吊灯、天桥湾顶上的宝石她是砍不到的，因为不够高……5–2 中在垃圾箱里拿 BSAA 徽章时，谢娃举起的枪口正好被垃圾箱挡住……

52 用冰冻榴弹射击从坛子中飞咬你的蛇，是可以将它们冻在半空中的，方法是：用冰冻榴弹去打固定会有蛇的坛子，停半秒，之后再打一枪冰冻榴弹……冰蛇飞天！

53 1–2 在爬木梯子上二楼那个场景，头顶横梁上有一具尸体，可以打下来。你继续用榴弹枪装电击榴弹射击，可以看到他跳霹雳舞……

54 游戏中如果死亡就会出现继续选项，选择 YES 后将从最后的存储点开始游戏，并会记录一次死亡次数（降低评价），但是如果选择 NO 后再从主菜单继续游戏的话依旧也是从同样的存储点开始游戏，并且不会留有死亡记录。

55 冰冻榴弹冻住人型敌人时，过一会儿他们会融化开，但如果是动物型敌人的话过一会儿就会自动粉碎了……

56 鳄鱼是不会咬 AI 控制的同伴的，它们只会咬你……有机会你经常会看到电脑 AI 和鳄鱼擦身（嘴？）而过，但是那鳄鱼就是不吃他（她）。

57 单机游戏时通过救助同伴、给予道具、为其回复体力等手段提高与同伴的好感度，好感度不同，同伴的待机（站在原地）动作将发生变化。例如好感度低时谢娃的动作是撩动头发，高时则变为高兴的笑声或主动搭话。两人各自有 5 种不同的休闲动作。

58 2–1 来到港口地区，也就是第一次打蝙蝠 BOSS 那里，爬上去后，右拐，远处会有一个人急匆匆往右边逃跑。这个时候如果枪法凌厉的话，在他跑出镜头那一瞬间干掉他，他会掉落一个普通白宝石。并且，之后拿到尸体身上的钥匙后，也不会出门遇到黑胖子！

59 1–2，如果速度够快的话，在进入第二个区域，触发游戏提示你二楼有钥匙可以拿的剧情后，马上向左走，会看到那个后来“开花”的金发女被敌人拖走的场面。

60 2–2 中从地下洞穴出来后可将照明灯一路拿着前进，直到坐电梯离开，但是切换场景从电梯里出来后照明灯就神秘地消失了……

61 火箭筒威力极大，但是瞄准过程很慢，有个好方法解决该问题。先使用手枪瞄准敌人，之后立即用快捷键换出火箭筒并直接开火，这样的话速度快而且准。

62 QTE 苦手可以在发生 QTE 时对手柄全部按键进行连按，这样无论出什么都能过关，但是专家难度不成立。

63 绿草可一次回复 25% 的生命值；绿草 + 绿草的组合可回复 60%；绿草 + 红草可回复全部的生命值。

64 操作谢娃在 BOSS 战打吉尔时将同伴行动指令调整为“Attack”的话，克里斯会怒斥道：“你想杀死吉尔吗！”另外操作谢娃驾驶水上气垫船高速撞击障碍物时克里斯有时也会发火。

65 专家难度穿不穿防弹衣都没太大区别，反正都是死，只不过穿了你有几率能顶对手的两下攻击（视敌人进攻方式和敌人攻击力而定）。

66 不要惹高难度下那些生蛋的鸡，他们在专家难度的一口啄咬等于普通难度你被一个市民砍了一刀……

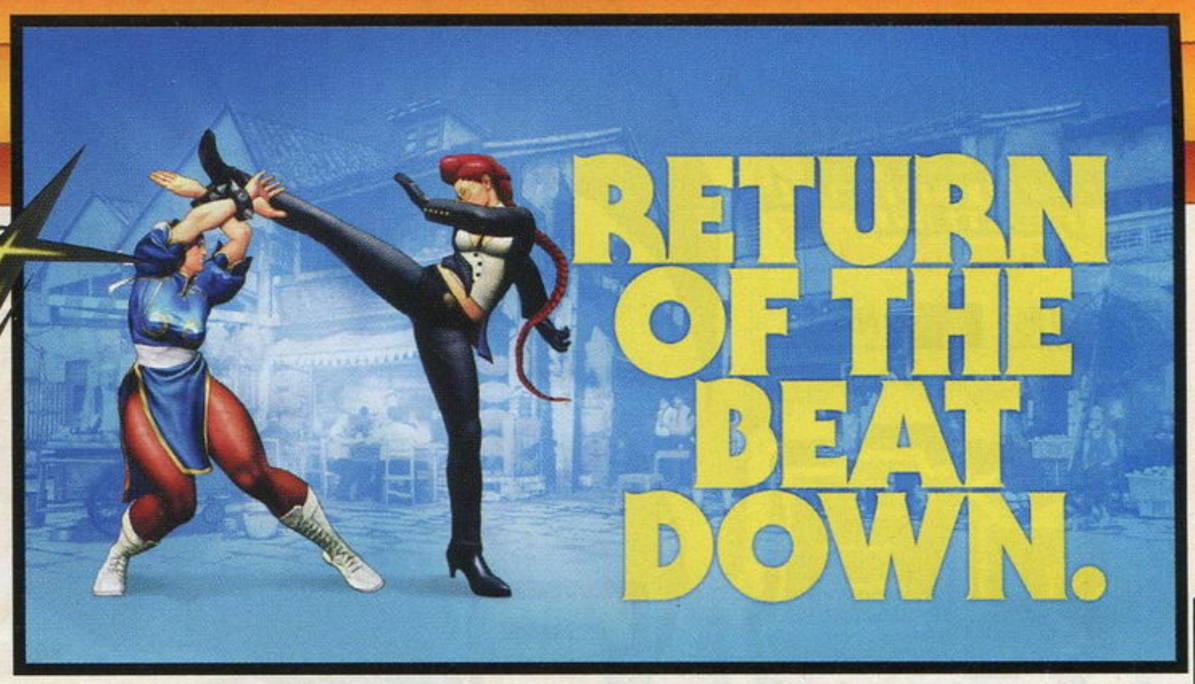
67 远距离时如果狙击枪没有子弹了怎样能精准命中目标呢？可以先使用狙击枪瞄准敌人，瞄好后在持枪状态下切换其他武器并开火，这样瞄准的准确度不变。

68 如果担心命中率不高拿不到好评价，可以拿一把机枪在近距离向 BOSS 身上招呼，一会儿就能提高命中率。

69 2–1 中桥上阻止大卡车的冲撞后，可看见大卡车的车牌为“8108ZA–10”，日语发音正好是“BIOHAZARD”。

70 完美主义者是不会放过游戏中的记录统计的，而其中各种武器的 100% 命中率拿起来比较困难，其实有个地方是可以专门刷命中率的。游戏的 6–2 中，二楼接近控制室的走廊里有两具敌人死尸，这两具死尸有攻击判定，而且不会消失，因此只要装备各种无限武器瞄准尸体按住开火键一会儿就可以拿到该武器的 100% 命中率。

www.plumbook.cn



STREET FIGHTER IV

黄金珍藏

街头霸王IV	Capcom	格斗
多机种	STREET FIGHTER IV	日版
	2009年2月12日 1～2人	7990日元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：12岁以上

REVIEWED BY | 胜负师

游戏时间 100 小时以上

黄金眼评分 27 满分 30

在了解系统的过程中上手，在单机挑战的过程中进步，在网络对战的过程中实践……

尽管已经取得了《街霸 IV》闪闪发光的白金奖杯，尽管游戏时间已经显示为三位数，但这并不能改变自己依然处于初级阶段的事实。客观上是自己已经过了“男儿当打之年”，手迟脑慢，主观上的惯性思维也让瓶颈在后知后觉中出现，让现在的我来评论《街霸 IV》自然会有些怯生生。这倒不像是泰坦说的那样是过分自谦，的确是自己专注于奖杯，却忽略了“格斗玩家自我修养”的提高，因此这次仅从三个方面谈谈自己对于《街霸 IV》的看法，期待在今后与同好有更深层次的探讨。

系统 深入浅出

《街霸 IV》无疑是一款集大成之作，尽管在游戏推出之前，有不少人对于它是否会成为《街霸 EX》那样的半调子作品表示担心，但成品却令人满意。虽然部分玩家对新角色有本能的排斥，但随着经典角色的一一加入，向《街霸 II》致敬的气息也越来越浓，家用机版增加大量可使用角色，以及刚拳老师的意外参战，都显示出了移植诚意。同时，在操作方面，游戏的高强度与高精度都比较接近于“《街霸 ZERO》系列”。至于游戏最重要的新系统 SA 明显脱胎于《街霸 III》的 BLOCKING 系统，同时，制作人在设计 SA 系统时也极力摆脱与 BLOCKING 的相似，易用性和风险性都比 BLOCKING 更高，这使 4 代对战的节奏与感觉更接近于 2 代或《ZERO》，而不是在系统上很难超越的 3 代。这种处理个人感觉比较合理，而拼装与创新相结合使风险变得更小，也更容易让新老玩家接受。

当然，《街霸 IV》在系统上易学难精的特点也传承自它的前辈们，虽然每个角色的招式都不多，但远、近距离的普通技变化，目押连技，SA 在连技中的运用等方面让游戏的变化要比想像中丰富得多。这也正是在观看高手对局时，我们时常感叹“他们和我玩的就好像不是一个游戏！”的主要原因。

奖杯 挑战自我

我和别人开玩笑说，“当我取得《街霸 IV》的白金奖杯时，我突然觉得自己的背影变高大了！”是的，挑战过程中的艰辛想必会成为全成就和全奖杯玩家 2009 年难忘的回忆，而取得的成就感也与之成正比，甚至能增强自己做其他事情的自信心，总之是有付出有收获。

这里不得不说，《街霸 IV》在成就及奖杯的设计上还是非常成熟的。虽然在国外“奖杯饭”中，其奖杯难度被评为 A 级，但这只是针对要取得白金奖杯的玩家的。从实际的收集过程中，可以发现，有 70% 的奖杯以及成就是比较简单，或是通过少许努力就能够取得的，而计数型的成就与奖杯更是不需要刻意完成，随着游戏的进程就会自然而然地获得。剩下的几个挑战模式和网战奖章相关的奖杯要么比较费时，要么比较费力，是给喜欢挑战自我的玩家设的坎儿，追求白金和全成就的玩家必然要投入巨大的热情与精力。

比较赞的是网战相关奖杯和成就没有在网战得分和网络排名上难为玩家，通过玩家赛和搜对手时的“邪道”，就算对战实力有限，依然有全取的可能，算是 Capcom 给大伙留的后门，（包括对桑吉尔夫无能为力的电脑 AI 也是“后门”）因此只要跃过 HARD 连技这座大山，一只脚就已经踏入 1000 点或白金“俱乐部”了。游戏的耐玩度也在这个过程中被一再放大。

网战 五味杂陈

对战是格斗游戏的灵魂。进入次世代以来，网络对战成为格斗游戏标配，号称可以让世界上任何一个角落的玩家都有可能成为你的对手。但在《街霸 IV》出现之前，几款次世代 FTG 的网战部分多少有些不尽人意，延迟跳帧不断给热血玩家们添堵。之前我大赞过《街霸 IV》的网战，说一格信号也可以流畅对战。不过在之后的数百局中，我发现要保证流畅，最好还是选择两三格以上，那样才更稳定，才能战得更爽。《街霸 IV》拥有目前次世代 FTG 中最好的网络这一点的确是不争的事实。

虽然在网络延迟上有较大突破，但《街霸 IV》网战也非无懈可击，从硬件来说，搜对手的时间过长，打 20 局搜对手的时间可能相当于打 10 局，甚至有时会出现假死机状态，没耐心等上几分钟的玩家估计只能关机了事。从软件来讲，网战过程中掉线不受处罚看似很人性化，但却让“拔网线流”在《街霸 IV》的世界中大行其道，一旦遇上了让人恶心不已。更可气的是，真掉线的时候，老外还发邮件过来对我大骂脏话，偶实在是比窦娥还冤咧！

在经历了排位赛中层出不穷的丑陋与黑暗之后，我也不得不在玩家赛中寻找一片净土。怀有功利心去玩游戏，其实真的很累……

总结一下，在了解系统的过程中上手，在单机挑战的过程中进步，在网络对战的过程中实践，这是理论上完美的游戏过程。但实际上，如果没有外力的帮助，要想快速了解《街霸 IV》的系统精髓其实并不容易，而单机挑战对于玩家晋级的帮助更多体现在操作层面，而不是战术层面，至于网络对战，次世代格斗游戏能够做到现在这样的程度其实已经很不错了，但一些漏洞却给不自觉的玩家钻了空子，影响了不少人的对战兴致。从任何一个角度来说，《街霸 IV》都还有提升和改进的空间。如果今后有《SF4.2》、《SF4.3》，那么 4 代必然会得到进一步完善，成为多年后人们还会时常谈起的经典与传奇。

▲《街霸 IV》的系统博大精深，却依然有进化的潜能。

▲白金之旅通常要耗去玩家上百个小时的时间。

▲网战建议多打玩家赛，省得遇到拔线的给自己添堵。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特别企划 SPECIAL FEATURE

文 多边形 美编 NINA

追寻神龙的足迹

写在《龙珠》诞生二十五周年之际

《龙珠（Dragon Ball）》对我们这一代人的影响到底有多大？说实话，这是一种很难形容的感觉。只记得那时每天幻想着能有自己的筋斗云，上学就不会迟到了，遇到坏小子打劫就用冲击波对付他们，实在打不过就变身“超级赛亚人”，一头金发该是多么帅气……如果说要评选对我们这一代人影响最大的十部日本漫画，《龙珠》至少是要排在前三甲的。

大约九十年代初期的时候，一家名为“海南摄影美术出版社”的出版社，“引进”了这部当时在日本红到发紫的漫画，改名为《七龙珠》，并将日本的一卷单行本拆成五小本在国内发售。（实际上根据笔者的记忆，在这之前还曾有一家已经不记得名字的出版社，把《龙珠》和另外一部不相干的漫画混在一起出过几本。）从此开创了国内漫画的“龙珠时代”，引发了日本漫画在国内大范围流行的狂潮。而这部漫画的热度甚至如日本一样，至今依然不减，影响了整整一代中国青少年。

《龙珠》是从日本漫画杂志《少年 JUMP》1984 年第 51 期上开始连载的，初期反响并没有后来那么大红大紫，一直到 1987 年才逐渐上升为《少年 JUMP》上的主打漫画。1989 年，随着第二部“赛亚人篇”的开始，《龙珠》的人气一路飙升，在《少年 JUMP》上连载的顺位也越来越高，直至“那美克星篇”达到了顶峰，漫画的整体风格也从最初的冒险 + 搞笑转变为以打怪升级为主的格斗漫画。也正是因为人气太高的缘故，而后“沙鲁篇”和“布欧篇”因为没有太大的进步，受到了不少读者与粉丝的批评。1995 年第 25 期的《少年 JUMP》刊登了《龙珠》的最终篇，宣布长达十年的连载完结。

今年是《龙珠》诞生二十五周年，为了纪念这部经典的漫画作品，日本动画四月新番中推出了《龙珠 改》动画以兹纪念，这部动画在当年《龙珠 Z》的基础上做了完全修复，画面清晰度大幅增强，并重新制作了片头片尾和主题曲，从“赛亚人篇”开始播放，同步推出的还有同名的游戏作品。而在《龙珠》问世的这二十五年里，已有无数与其相关的游戏作品问世，至此周年之际，让我们通过游戏里的《龙珠》世界，一起和小悟空来追寻神龙的足迹吧！

注 1：文中角色译名均以当年“海南版”的译名为准。

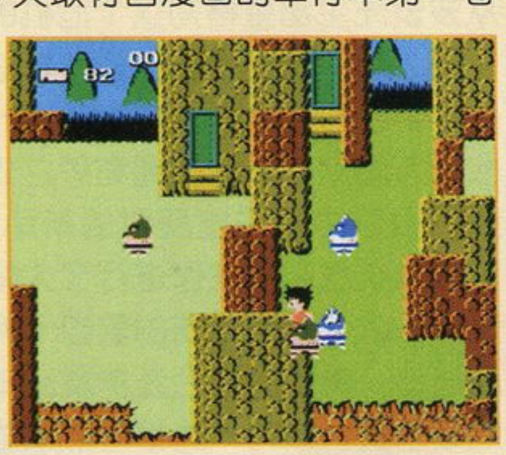
注 2：文中所介绍的游戏以及发售时间均以日版为准，部分欧美发售的游戏并未统计在内。

人名趣事 | 孙悟空和牛魔王的名字来自西游记；而孙悟饭的名字意思是孙悟空家的白米饭；孙悟天名字是因为比“空”更高的就是“天”；孙悟饭的女儿潘是来自“面包”的日文读音“PAN”；而琪琪因为是牛魔王女儿，所以名字就是“乳”（牛奶）日文读音“CHICHI”。

1986—1989 神龙！请实现我的愿望吧！

说起第一款《龙珠》游戏，很多人可能以为是1986年11月在FC上发售的《龙珠 神龙之谜》，实际上在两个月前，也就是1986年9月27日，在那个家用主机混战的年代里，在一部叫做“超级卡带视频游戏”（スーパーカセットビジョン，缩写为SCV，也有误写为SCB）的主机上，《龙珠》历史上第一部游戏——《龙珠大秘境》正式发售，售价4800日元，开发商是EPOCH会社，同时也是这部主机的开发商。这是一部纵版卷轴的动作游戏，游戏主角自然是我们的英雄小悟空，而龟仙人和布尔玛也有登场，主要敌兵都是来自红绸军的敌人。游戏中悟空乘坐着筋斗云挥舞着如意棒作战，在遇见龟仙人后会进入修行模式，这个模式有点类似于现在的格斗游戏，第一次修行后攻击的威力会有增加，第二次修行后就会使用冲击波了，于是从此之后这个动作游戏转变为射击游戏（汗……）。游戏总共有七个关卡，击败每个关卡的BOSS后可获得一颗龙珠，通关后便可收集全部的龙珠召唤神龙。由于主机的影响力有限，而漫画在当时还没有那么受欢迎，所以本作也就被埋没在历史的海洋里。顺便说一下，本作还有个副标题叫“摩诃不思议大冒险”，取自《龙珠》动画片头曲的曲名，同时也是后来第三部剧场版动画的标题。

1986年11月27日，正好在上面那部游戏发售整整两个月之后，FC上的《龙珠 神龙之谜》也发售了，这也是BANDAI所开发的第一部《龙珠》游戏，可以说是打开了BANDAI聚宝盆的其中一个（汗……）。这同样是一部动作游戏，小悟空最开始只能用拳头攻击，取得了道具后可以使用如意棒和冲击波。游戏中加入了大量对话，不少与原著中的对话是一模一样，让玩家感觉很亲切。游戏共有14大关，前6关取材自漫画的单行本第一卷和第二卷，第7—10关则是“天下第一武道会”的关卡，第11—14关则是原创的剧情部分（这也是这款游戏很神奇的地方……）。随着漫画的越来越火，游戏的销量也逐渐上升，最终卖出了超过125万套。



游戏大受欢迎两年后，续篇《龙珠2 大魔王复活》在1988年8月12日登场，游戏类型由前作的动作游戏变为了卡片战斗的角色扮演游戏。游戏剧情紧接前作，而短笛大魔王自然是最终BOSS，原作中的角色如桃白白、鹤仙人等都悉数登场，包括漫画中客串过的阿拉蕾等角色也没有漏过，而动画版中的一些原创角色也有亮相。最令人激动的莫过于在战斗中通过卡片组合使出漫画中的必杀技，例如超级冲击波、残像拳、太阳拳等，让玩家们大呼过瘾。这种游戏方式对后续作品产生了非常大的影响。

一年之后，《龙珠3 悟空传》也在1989年10月27日发售，这款作品可以说是前两部作品剧情的大合集，从漫画最开始一直到与短笛大魔王在天下第一武道会进行决战为止。游戏系统在继承前作卡片战斗的基础上，在各方面都进行了一些改良，卡片种类和道具数量都大幅增加。游戏发售的时候正逢漫画第一部短笛大魔王篇与第二部赛亚人篇的交接之际，漫画逐渐升温的人气给游戏也带来了众多的玩家。至此，以漫画原著《龙珠》为名的游戏到此为止，之后的作品，都跟着动画版的名字《龙珠Z》来命名了。（多年后在PS还有一作以《龙珠》为名的游戏，此为后话，暂且不表。）

1990—1993 用卡片来一决胜负吧！

又是前作发售整整一年后的1990年10月27日，以动画版《龙珠Z》为名的系列第一弹《龙珠Z 强袭！赛亚人》在FC上登场亮相，从此拉开了《龙珠》游戏的一个全新篇章。游戏剧情方面紧接前作，讲述的是悟空与短笛决战的第23回天下第一武道会结束之后，孙悟空的哥哥拉帝兹来到地球，一直到最后战胜那巴与贝吉塔的故事，其中参入了动画版中悟空在魔界战斗的部分原创剧情。游戏方式仍然是卡片类型的角色扮演游戏，从这一作开始，这个游戏方式基本定型，也基本趋于完美的状态，除了卡片分为“魔”、“惑”、“龟”等类型外，人物角色也按照不同类型进行了划分，使得战斗更具针对性和战术性，卡片组合的必杀技演出在当时也是异常华丽，让很多漫画迷都沉迷其中。值得一提的是，本作采用了当时FC卡带上较为先进的电池记忆技术，玩家可以随时保存游戏进度，而不再像以前那样，需要通过记住长长的一串密码来继续游戏。

1991年8月10日，续篇《龙珠Z II 激神弗利萨》发售，剧情上紧随前作，讲述了悟空等人在那美克星上与弗利萨进行决战的故事，其中还有与基纽特种部队作战以及动画版的部分原创剧情，由于这段剧情可以说是当时漫画人气飚至顶峰的一个制高点，尤其是在游戏中可以让悟空变身为超级赛亚人更是让玩家梦寐以求，而弗利萨三次变身以及最后的元气弹的演出更是华丽到极点，所以游戏的注目度也达到当时的巅峰。系统上进行了微调，增加了多次攻击与

人名趣事 布尔玛一家的名字全是内衣，布尔玛（Bulma）是女用体育短裤；她爸爸布利夫博士（Briefs）是男性内裤；布尔玛妈妈没有正式名字，不过鸟山明曾准备叫Panties（裤衩）；特兰克斯（Trunks）是男用体育短裤；而最小的女儿普娜（Bra）是女性用的文胸……

www.ptambook.cn

自动战斗等照顾玩家的系统。并且在天下第一武道会模式中，还可以通过输入密码来使用前作的Z战士，而在前作中与那巴一战中死去的乐平、天津饭和饺子等人也在游戏中登场。

1992年8月7日，系列第三作《龙珠Z Ⅲ 烈战人造人间》也发售了，本作剧情自然是讲述悟空等人与人造人和沙鲁之间的战斗，除了原著的情节外，同样也收录了剧场版动画第五部《龙珠Z 最强对最强》中的情节。由于当时“人造人篇”的漫画连载尚未结束，所以游戏只进行到了原作中沙鲁第一形态与短笛第一次碰面的地方。在最后的剧情中，沙鲁和原作一样使用了太阳拳后仓惶逃跑，到这里游戏戛然而止，只用了简单的文字来收尾，甚至连最后的工作人员名单都没有，这甚至引起了不少玩家写信到BANDAI进行抗议。BANDAI为本作举行了“通关认证”的抽奖活动，玩家在游戏说明书和攻略本上可以获得一张抽奖券，将通关信息写在上面寄回，就有机会获得“通关认证书”。

就在上一部作品发售三个月后，FC的后继机种SFC上的第一作《龙珠Z》游戏——《龙珠Z 超级赛亚人传说》也以卡片战斗的角色扮演类游戏登场了。游戏系统方面继承了FC系列作的精髓，剧情方面与FC前两作《强袭！赛亚人》和《激神弗利萨》相同，可以说是这两款作品的“次世代合集版”。由于机能的大幅度提升，游戏画面的进化让人为之一振，令很多《龙珠》FANS毫不犹豫地购入了SFC主机。然而遗憾的是，因为制作周期的原因，本作遗留了很多BUG在成品中，例如操作的角色突然消失、遇敌率突然奇高等问题受到了玩家的抨击，而部分如普通行走状态遇敌率低，高速飞行却遇敌率高等违反漫画常规的设定更是让玩家苦不堪言。众多的问题让本作的评价非常一般，并没有让《龙珠》系列游戏在新机种上开一个好头。

1993年8月6日，FC主机上最后一作，也是整个系列首次采用完全原创剧情的《龙珠Z外传 赛亚人灭绝计划》发售了。故事讲述的是地球的新神仙丹迪发现地球的生命细胞被一种神秘的毒气所破坏，从波波先生那里得知这个危机的悟空等人再一次担负起了拯救地球的使命。由于采用原创剧情的缘故，敌人方面除了复活的弗利萨之外都是在漫画中从未出现过的新角色。游戏系统比起前三作进行了大幅改进，玩家可以用不同的攻击卡牌组成连击，特定的组合还能发出不同的必杀技，颇有一些格斗游戏的感觉。而且这些必杀技的特写也相当华丽，可以说发挥了FC主机的极限。相信至今还有很多老玩家会记得“拳拳体爆光”、“拳拳气体投”这样的必杀组合牌吧！ 值得一提的是，本作的攻略采用了OVA的形式发售，剧情部分就是游戏的流程，而背景音乐也基于游戏的BGM来制作，上卷在1993年7月23日发售，下卷在同年8月25日发售，BANDAI在这两卷录像带的卷标上标注了“攻略影像”的字样。本来这部攻略OVA是作为《少年JUMP》杂志抽选的限定非卖品出现的，后来集英社发现在一些游戏小卖店也有作为普通商品出售，还因此与BANDAI产生了一些纠纷。这部OVA后来作为《DRAGON BALL Z DVD BOX DRAGON BOX VOL.2》的特典影像被收录。而在1994年的9月和12月，这两部动画又分别以《龙珠Z 真赛亚人灭绝计划 地球篇》和《龙珠Z 真赛亚人灭绝计划 宇宙篇》为名，在BANDAI的自家主机Playdia上以互动影像游戏的类型推出。

至此，所有以卡片战斗角色扮演游戏为类型的《龙珠》游戏划上了一个完美的句号，随着原作漫画的人气升至顶峰，《龙珠》游戏即将迎来一个全新的篇章！

1993—1997 战斗！最强对最强！

由于继承卡片战斗类型的《龙珠Z 超级赛亚人传说》没有获得所期望的好评，再加上SFC主机机能的大幅进化，BANDAI决定对这个系列进行洗心革面的创新。在SFC第一作发售一年多以后的1993年3月20日，漫画迷与玩家期待度超高的系列首部正统格斗类型的《龙珠Z 超武斗传》正式登台亮相。由于当时《街头霸王Ⅱ》大行其道，各种“仿制”的格斗游戏应运而生，本作的诞生也正好赶上了这个潮流。游戏内容分为故事模式、对战模式、天下第一武道会等多个模式，初始使用角色为8人，包括孙悟空、短笛、贝吉塔、弗利萨、人造人16/18/20号和最初形态的沙鲁，在故事模式中将特定角色通关后，还可以使用特兰克斯、孙悟饭、完美形态的沙鲁、超级赛亚人形态的孙悟饭和贝吉塔这5名角色，另外还可使用秘技让两名玩家操作同一角色进行对战，而且在同一角色对战的情况下，还有特殊的增加台词。对战用玩家可采用“搓招”的方式让角色使出各自华丽的必杀技，搭配特效演出的战斗画面更是让玩家们欢呼雀跃，而由于机能的提升，动画原作的声优们都在游戏中原声出演，更令粉丝们如痴如狂。改头换面后的《龙珠》对战游戏为系列打开了新的辉煌篇章。

同年12月17日，在一代基础上改良的《龙珠Z 超武斗传2》也发售了。游戏内容除了增加了观看CPU与CPU对战的观战模式外，在对战系统上还增加了投技与反投技、以及可以输入指令抵消或弹回对方的冲击波攻击等等。初始可使用角色依然为8人，除了孙悟饭、贝吉塔、特兰克斯

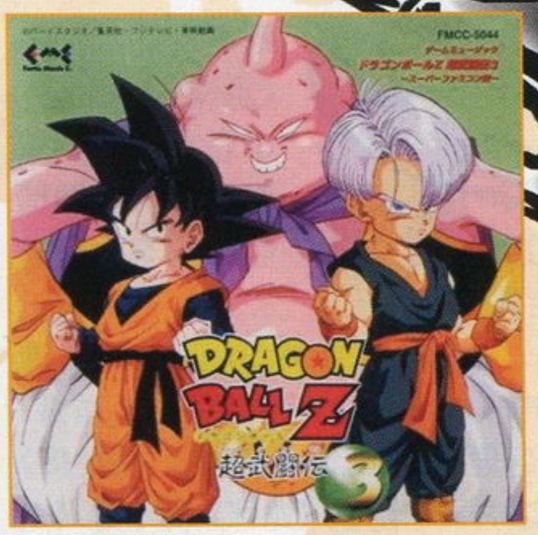
话梅杂志&3DMGMV

人名趣事 小林一家比较简单，小林（Krillin）取了部分栗的发音（KURI），就是个用来形容光头的名字；而他的女儿玛萝（Marron）来自“栗”的法语“Marron”。撒旦一家也很简单，撒旦先生（Mr.Satan）是类似职业摔跤手常用的艺名；而女儿比迪丽（Videl）是把恶魔Devil的字母顺序打乱而来。

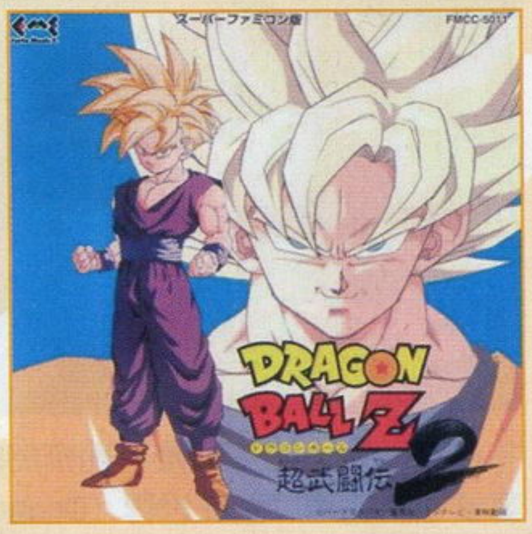
和短笛之外，增加了完全体沙鲁和小沙鲁以及剧场版动画中的两名角色ザンギャ和ボージャック，而因为剧情设定方面的原因，孙悟空作为隐藏角色登场，但是出来即是超级赛亚人状态，而剧场版中悟空的死敌布洛利也作为隐藏角色出现。不过由于前作太过成功，而本作在登场角色的选择方面有所欠妥，令玩家们对本作意见多多。

而在众多 MD 玩家的呼声下，BANDAI 又为 MD 主机制作了一款名为《龙珠 Z 武勇烈传》的格斗游戏，游戏在 1994 年 4 月 1 日发售。本作基本上是采用了 SFC 版《超武斗传》的系统，而登场人物则从漫画原作的弗利萨篇和沙鲁篇中挑选了一部分，除了大家熟悉的孙悟空、贝吉塔、弗利萨、沙鲁等角色外，还有以前从未出现过的基纽队长等人，玩家们第一次在游戏中体验到了基纽队长特有的“交换身体”招数。这是 MD 主机上惟一一款《龙珠》游戏。

MD 版发售半年后的 1994 年 9 月 29 日，《龙珠 Z 超武斗传 3》再次登场，故事模式设定在魔人布欧篇，所以孙悟天、少年特兰克斯、达普拉、魔人布欧等人作为初始角色登场，而隐藏角色仅有来自未来的青年特兰克斯一人。系统方面进行了一些微调，总体来说变化不大。而本作也为这个系列画上了句号，虽然说格斗游戏的创意是非常符合《龙珠》世界观的，但是 BANDAI 缺乏制作格斗游戏的经验，使得这个大有希望的系列很快就走入了死胡同。

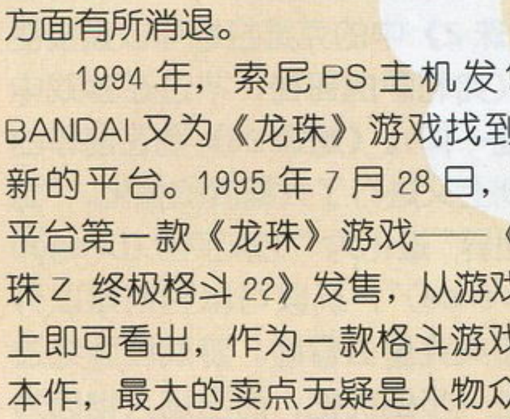


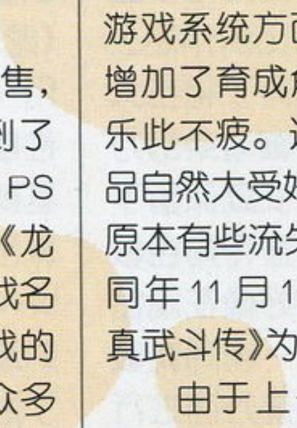
1994 年 11 月 11 日，BANDAI 在 PCE 主机上尝试性地推出了《龙珠 Z 伟大的孙悟空传说》，本作最大的卖点是充分发挥了 PCE 主机的动画回放机能，不仅大量收入动画的过场情节，而且还将动画版大受欢迎的由影山浩宣演唱的主题曲《CHA-LA HEAD-CHA-LA》收录其中。游戏模式虽说是动作游戏，但实际上是一部相当有长度的互动动画片，而每个关底的 BOSS 战又是以对战格斗的方式来表现的。游戏从悟空与桃白白的故事开始说起，直到最后完成沙鲁游戏，由于充分发挥了动画播放的优势，本作非常受动画迷们的欢迎。



而由于 SFC 主机上格斗类型的《龙珠》不再受到市场欢迎，BANDAI 于 1995 年 3 月 24 日和 9 月 22 日在 SFC 上推出了名为《龙珠 Z 超悟空传 突激篇》和《龙珠 Z 超悟空传 觉醒篇》这两款脱离了卡片战斗的角色扮演游戏。两作的剧情具有连贯性，《突激篇》从小悟空初次亮相开始，一直到第 22 回天下第一武道会之后与短笛大魔王的决战结束，《觉醒篇》则是紧接着从第 23 回天下第一武道会上与短笛在决赛中的殊死搏斗开始，一直到最终成为超级赛亚人战胜弗利萨为止，游戏中收录并再现了大量的原作对话，令漫画迷们感动。而战斗方式采用了“真实时间制”的指令输入方式，通过判断角色出招的时机来输入正确的指令，或者预判对手的攻击方式而使用相应的防御技，可以说让战斗更加刺激。不过这个时期是漫画连载的末期，人气已经不再如顶峰时期那么受欢迎，游戏的注目度方面有所消退。

1994 年，索尼 PS 主机发售，BANDAI 又为《龙珠》游戏找到了新的平台。1995 年 7 月 28 日，PS 平台第一款《龙珠》游戏——《龙珠 Z 终极格斗 22》发售，从游戏名上即可看出，作为一款格斗游戏的本作，最大的卖点无疑是人物众多的登场角色，除了孙悟空等之前在 SFC 版格斗型《龙珠》中已经登场过的角色外，其他如小林、天津饭、界王神、悟天克斯等从未出场过的角色也登台亮相，而除了一开始即可选择的 22 名角色外，还有多达 8 人的隐藏角色等待大家发现，如龟仙人、撒旦先生、超级赛亚人 3 状态的孙悟空、悟吉塔等人，甚至包括天下第一武道会的主持人、乌龙、普尔等搞笑角色也可使用，可以说是《龙珠》世界的一次全明星大汇演。游戏系统方面除了格斗系统外，还增加了育成角色的系统，令玩家们乐此不疲。这样一款充满诚意的作品自然大受好评，可以说是将《龙珠》原本有些流失的人气再次拉了回来。同年 11 月 17 日，本作以《龙珠 Z 真武斗传》为名移植到了 SS 主机上。





由于上一部作品的大受好评，BANDAI 对格斗型《龙珠》又重拾信心，加之当时《街头霸王 III》的发售又再一次掀起了 2D 格斗游戏的狂潮，BANDAI 在 SFC 主机上又推出了一款名为《龙珠 Z Hyper Dimension》的格斗型《龙珠》游戏，而这也是 SFC 主机上最后一款《龙珠》游戏。本作基本上把 SFC 的机能发挥到了极限，角色的魄力演出十分华丽，战斗的手感也继承了系列的优点，在当时对于 SFC 玩家来说简直比 PS 版的《终极格斗

22》还要棒！虽然登场角色不如 PS 那作，但是历代的经典角色还是可以选择，如孙悟空、贝吉塔、超级赛亚人 3 状态的悟天克斯、布欧、沙鲁等人，算是为 SFC 上的《龙珠》游戏画上了一个完美的句号。

1996 年 5 月 31 日，《龙珠 Z 伟大的龙珠传说》在 PS 与 SS 主机上同步推出，利用 PS 和 SS 主机的机能，将玩家梦寐以求的 PCE 主机上《伟大的孙悟空传说》的系统完全照搬了过来，可以反复观看的动画是吸引粉丝购买的重要原因之一。游戏的舞台采用了多边形来制作，而对战方式则是创新的 3 对 3 作战方式，在当时可以说是非常新颖的设定。由于本作

人名趣事 赛亚人（Saiya）本身就是蔬菜日文发音“YASAI”倒过来；卡卡罗特（Kakarot）来自“胡萝卜”法语发音“Calotte”；贝吉塔（Vegeta）是“蔬菜（Vegetable）”的前几个字母；拉蒂兹（Raditz）来自英语“萝卜（Radish）”；那巴（Nappa）是日文的“菜叶（NAPPA）”；布洛利（Broli）是“椰菜（Brocoli）”拿掉一个音节。

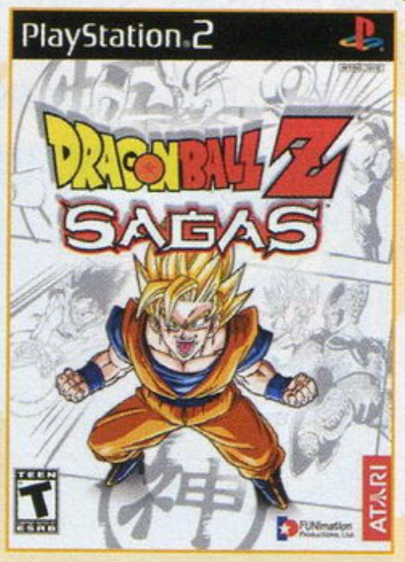
是在剧场版动画《龙珠 Z》播放完毕后发售的游戏作品，所以剧情方面完全参照剧场版的流程来进行。

1997 年 8 月 21 日，《龙珠 FINAL BOUT》在 PS 主机上发售，这是继 1989 年《龙珠 3 悟空传》之后又一部以《龙珠》而不是《龙珠 Z》为名的游戏作品，同时也是系列首次完全采用多边形技术制作的 3D 格斗游戏，以当时热播的动画《龙珠 GT》为故事背景，所以可选角色中出现了超级赛亚人 4 形态的孙悟空等在动画中的人气角色。游戏采用了 3D 画面的表现方式，华丽程度与之前的作品不可同日而语，各种必杀技的魄力演出也是前所未有的，包括隐藏角色在内的总共 18 位来自不同时代的角色再次汇聚一堂，令玩家欢呼雀跃。游戏引入了在《终极格斗 22》中大受好评的角色育成系统，增加了游戏的可玩性。从某种意义上来说，本作对后来的 3D 格斗《龙珠》游戏有着非常大的影响，但遗憾的是，随着漫画连载的结束与剧场版动画《龙珠 GT》的放映结束，整个《龙珠》时代在这里画上了一个休止符，这款 PS 主机上最后一款《龙珠》游戏也成为了整个九十年代最后一款《龙珠》游戏，一个辉煌的《龙珠》时代暂时落下了帷幕。

2003—2008 复活！超级赛亚人战士！

2002 年，由于《龙珠》漫画和动画正式进入美国并引发了美国漫画迷的热情，世界上的“龙珠热”再度被点燃。经过长达六年的蛰伏之后，2003 年 2 月 13 日，一款由美国老牌厂商 Atari 制作的划时代的《龙珠》游戏在当时如日中天的 PS2 主机上发售，采用 3D 对战的《龙珠 Z》（美版名为《龙珠 Z 武道会》）以全新的面貌与广大《龙珠》粉丝见面。游戏系统方面对比之前那款《龙珠 FINAL BOUT》有着天翻地覆的进化，蓄力、攻击、受身等格斗游戏的要素一个不少，而《龙珠》世界观中的爆气、冲击波、变身等要素也是悉数纳入，格斗的节奏感相当爽快，必杀技的魄力演出更是达到了系列的顶峰。登场人物创纪录的达到了 43 人，几乎是系列中所有的角色都登场了。游戏的故事模式也大大加强，除了使用孙悟空等人可以体验漫画原作之外，选择短笛、贝吉塔甚至弗利萨、沙鲁等人还可以体验到原创剧情的乐趣。游戏一经推出就大受好评，无论是玩家还是原作粉丝都赞不绝口。同年 11 月 28 日移植到 NGC 主机上，有意思的是，当时 PS2 版的预约特典是一颗四星龙珠，而 NGC 版的预约特典变成了五星龙珠，因此还引起不少粉丝抗议。（原作中四星龙珠是孙悟空的爷爷孙悟天留给他的遗物。）

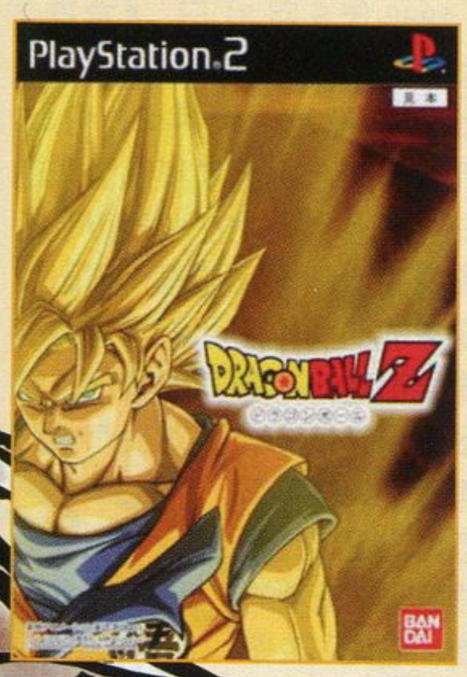
出人意料的热卖让 BANDAI 重新审视了《龙珠》的魅力，在时隔这么多年后依然有忠实的粉丝热捧，不能不说又为 BANDAI 开辟了新的“致富之路”，BANDAI 赶紧趁热打铁，在 2004 年 2 月 7 日和 2005 年 2 月 10 日分别推出了续作《龙珠 Z2》和《龙珠 Z3》（美版名为《龙珠 Z 武道会 2》和《龙珠 Z 武道会 3》）。《龙珠 Z2》在出场人数上进行了些许调整，实际出场人数比前作还少 1 人，主要是在画面上有了相当大的突破，游戏采用了动画渲染的方式来制作角色，这种方式既保留了漫画原设定的神韵，又显得角色极为饱满，游戏的过程就好像在观赏一部动画片一样华丽，一瞬间就吸引住了粉丝的眼球。系统方面进行了修正，必杀技的发招方式增加了蓄力槽的元素，增加了格斗的舞台。

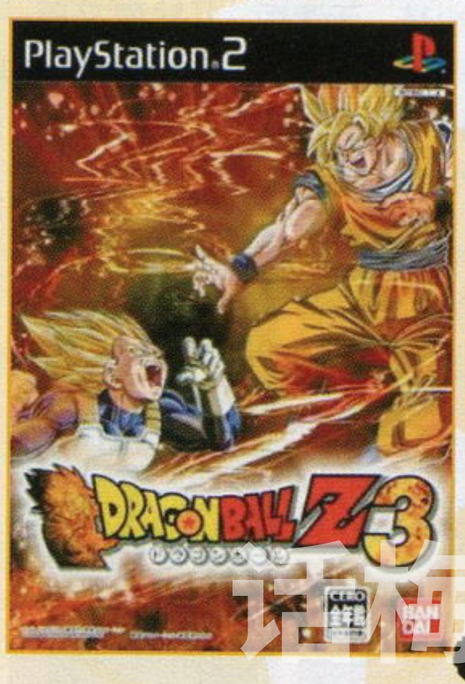


不过游戏最大的变更是将前作的故事模式更名为“龙珠世界（Dragon World）”，选择角色后在这个棋盘式的世界中移动来进行自己的冒险。本作在《V JUMP》杂志上进行了特别的抽奖活动，总共 2000 名幸运儿可以获得本作的特别版《龙珠 Z2 V》，这是一个特制的游戏版本，游戏没有存档功能，所以一开始就可以使用全部的角色技能，而动画版《龙珠 Z》中的克维拉也可以直接使用（弗利萨的哥哥，不过在游戏中性能一样）。《龙珠 Z3》则在前作的基础上又进行了大幅度的强化，“龙珠世界”进化为“龙珠宇宙（Dragon Universe）”，玩家可以到地球以外如那美克星去冒险。游戏画面经过了进一步的优化，而出场人物因为增加了《龙珠 GT》中的部分人物，使得总数达到了当时系列最高的 68 人！这也是本作最大的卖点。这三作的销量总共卖出了超过 150 万份，让已经合并的 NBGI 乐得喜笑颜开。

2005 年 3 月 22 日，美国 Atari 公司又为 PS2/Xbox/NGC 主机开发了一款《龙珠 Z 传说》的 3D 动作过关游戏，这也是目前为止惟一一款 3D 动作清版过关型的《龙珠》游戏。游戏的故事情节完全按照原著，在读盘画面中采用了播放原著动画片的形式，讲述了从拉帝兹抵达地球一直到悟饭战胜沙鲁。游戏的打击感很硬，隐藏要素也十分缺乏，整体流程也偏短，只能说是一款为“龙珠迷”准备的游戏。值得一看的倒是完全重新制作的片头动画。

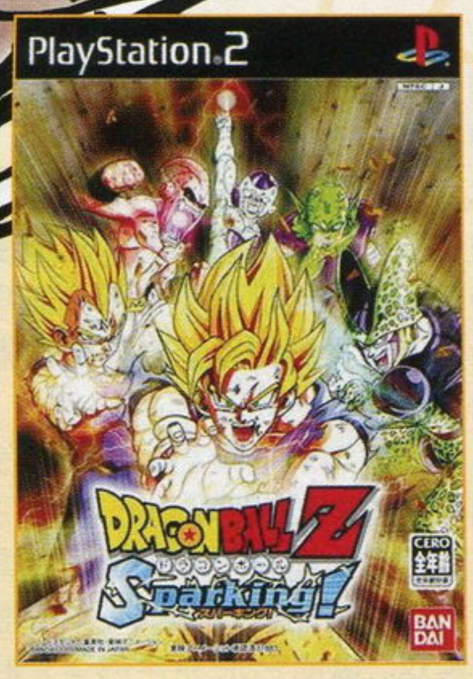
2005 年 10 月 6 日，NBGI 又为《龙珠》游戏开创了一个全新





动漫杂志&3DM-SMV

人名趣事 而弗利萨（Frieza）是能包容一切食物的冰箱（Freezer），他的父亲格尔多大王（King Cold）因为是冰箱的爸爸，所以是冷王；萨博（Zarbon）是日本水果“朱栾（ZABON）”的发音；多多利亚（Dodoria）和他的外形一样，取自榴莲（Dorian）；这些“水果”都是被“蔬菜（贝吉塔）”所杀。



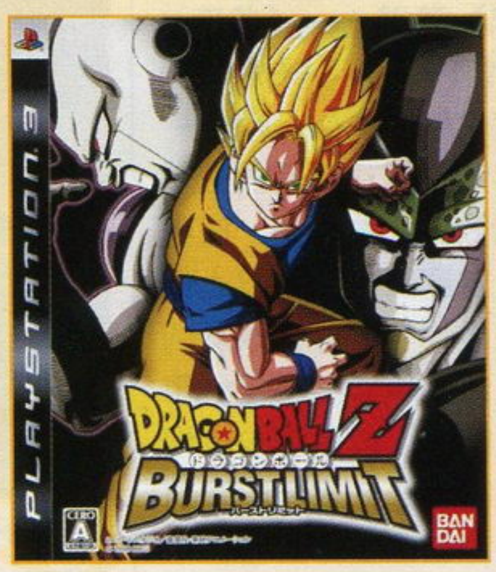
的系列，《龙珠 Z 电光石火》在 PS2 主机发售。这款游戏看上去与之前的《龙珠 Z》作品似乎没什么区别，但实际上系统方面进行了全新的改革，如果说之前的游戏还算是正统格斗对战游戏的话，那么这个新的系列就变成了一场宏大的必杀技演出。正如游戏名“电光石火”所形容的那样，游戏重点着墨于高速战斗，而且还强调了空中战的要素，战斗的舞台因此变得非常广阔。人物的必杀技不再用“搓招”的方式使出，而是将必杀技分为不同的类型，定义在手柄的几个键上，只要满足一定条件即可按键使出必杀技，同时再度强化了必杀技的演出效果。而由于必杀技的简化，出场人物的划分也变得非常细化，例如光是孙悟饭一人就分为：幼年期、少年期、少年期超级赛亚人形态、少年期超级赛亚人 2 形态、青年期、青年期超级赛亚人形态和青年期超级赛亚人 2 形态等 7 种不同的形态，这样的分类让出场人物达到了惊人的 99 名！游戏内容方面除了有体验原作故事的“Z 战斗模式”外，还有原创剧情的“IF 剧情模式”，游戏高速的战斗节奏和电光石火之间一决胜负的爽快感让玩家们体验到了全新的《龙珠》，在市场上大受玩家欢迎。

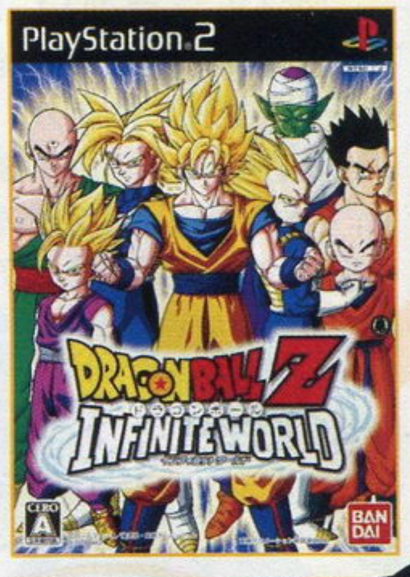
续作的推出已经是顺理成章，不过在这之前，NBGI 于 2006 年 7 月 27 日在 PS2 主机上推出了一款《超龙珠 Z》的格斗游戏，这款作品是移植自 2005 年 12 月 22 日在街机上推出的同名游戏，最初街机版可使用角色为 12 人，PS2 版增加至 18 人。游戏系统依然是传统的格斗游戏，不过防御与跳跃都是单独的按键设定。相对系列而言本作并没有造成太大的影响。

2006 年 10 月 5 日，《龙珠 Z 电光石火》的续作《龙珠 Z 电光石火 NEO》在 PS2 发售，游戏系统进行了些许的改进，登场角色进一步增加，达到了创纪录的 129 人。2007 年 1 月 1 日，本作移植到 Wii 主机上，增加了对应体感操作的部分。遗憾的是，由于天津饭的声优铃置洋孝在 2006 年 8 月 6 日去世，本作也是这位深受《龙珠》迷喜爱的声优最后一次为天津饭亲自配音（他同时也是小沙鲁的声优）。2007 年 10 月 4 日，系列第三作《龙珠 Z 电光石火 流星》同时在 PS2 与 Wii 上发售，系统方面没有什么变化，但由于加入了《龙珠 GT》中的人物，使得登场人物再创历史新高，总共 161 名角色可供玩家选择。Wii 版所不同的是，由于主机对应网络的缘故，所以玩家可以通过 Wii 版进行网络对战。影山浩宣还为本作演唱了全新的主题曲《超级救世主》。

2008 年 6 月 5 日，在众多次世代玩家的期盼下，《龙珠 Z 界限突破》在 PS3 和 X360 平台上同步发售，这是《龙珠》游戏首次登陆次世代平台。系统方面回归了早先《龙珠 Z3》的格斗系统，在战斗途中增加了插入的动画演出效果。不过在登场角色方面算上 3 名隐藏角色也只有 23 人，相比之前的作品可以说是一次锐减。不过由于次世代平台对网络的全面支持，本作也是真正意义上完全对应网络对战的一作，也可以说是为将来的《龙珠》游戏提供了新的思路。另外，本作出场的天津饭改由真殿光昭担当声优，而不像前作那样继续沿用铃置洋孝的声音数据。

2008 年 12 月 4 日，至目前为止家用主机平台上最新的《龙珠》游戏——《龙珠 Z 无限世界》在 PS2 上发售了。这款作品可以说是集系列系统大成之作，吸收了历代的精华格斗要素，而游戏的主要模式“龙珠任务”让玩家在超过 130 个任务里体验《龙珠》世界的精彩。在登场角色方面，从最初的《龙珠》到最后的《龙珠 GT》都有角色参战，总人数超过 50 人，如果算上某些角色的变身形态，那也至少是超过 100 名角色登场亮相。本作是截止目前为止家用机平台上最新一款《龙珠》游戏，但这绝不会是系列的最后一款，《龙珠》世界的冒险还将在游戏世界里继续……





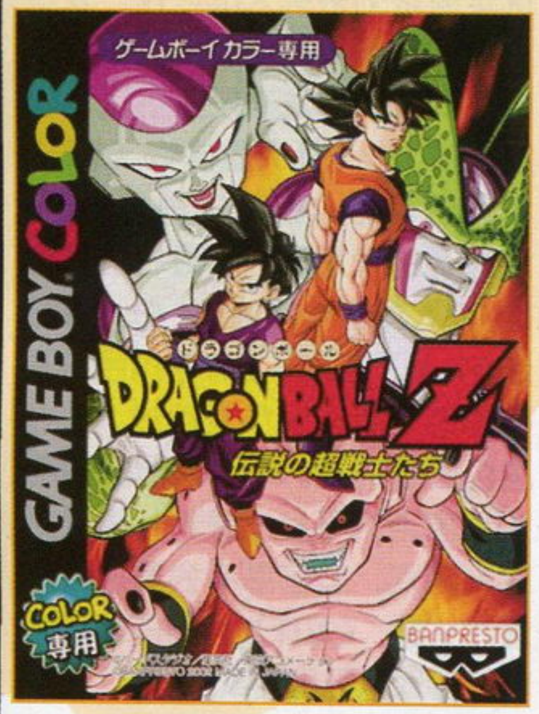
1994—2009 变身！在掌上世界激斗！

除了家用机平台外，掌机平台上也活跃着 Z 战士们的身影。1994 年 11 月 25 日，第一款掌机版《龙珠》游戏——《龙珠 Z 悟空飞翔传》在 GB 上发售，游戏采用了策略角色扮演的游戏类型，当进入战斗状态后通过输入特殊指令来进行战斗。游戏的故事模式从第 23 回天下第一武道会开始，直到与贝吉塔的决战结束，除了需要推进故事情节外，玩家还需要在神仙和界王那里进行修炼以提高自身的能力。除了故事模式外，另外还有天下第一武道会的对战模式，共有 8 名角色参战。一年后的 1995 年 8 月 25 日，续篇《龙珠 Z 悟空激斗传》也登场了，游戏方式更加接近纯粹的角色扮演模式，而战斗依然采用了限定时间的指令输入方式进行，讲述了悟空等人前往那美克星与弗利萨进行决战的故事，部分在

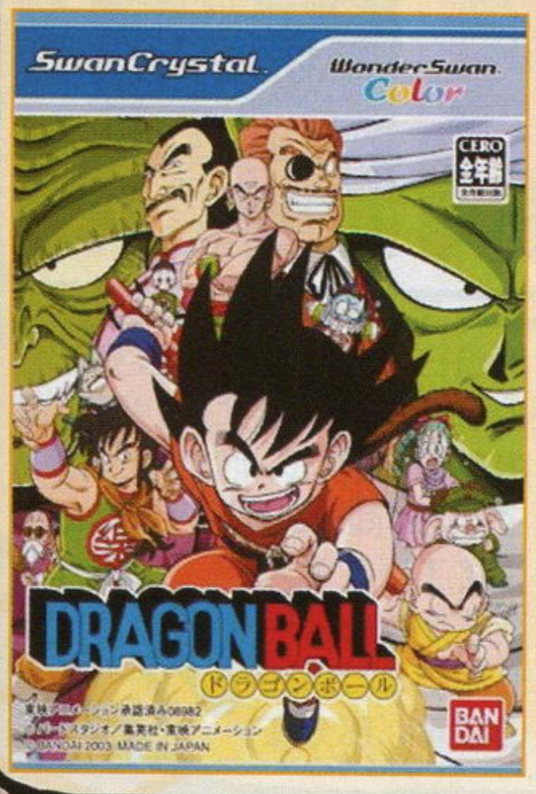
人名趣事 基纽特种部队的名字更有趣，基纽（Ginyu）是牛奶的日文发音；古尔多（Gildo）是酸奶的德文“Yoghurt”后半部分发音；吉斯（Jeice）是“乳酪（Cheese）”；巴特（Burter）是“黄油（Butter）”；利库姆（Recoome）来自英语“奶油（CREAM）”。

剧场版中的角色也有登场。虽然两作都是在黑白屏幕的 GB 上登场，但这两款作品都对应 SGB 系统，在 SFC 主机上可以有彩色的画面表现。

谁知从此之后，掌机版的《龙珠》也如家用机平台一般，突然蛰伏了起来，直到 2002 年 8 月 9 日，才在 GBC 主机上发售了第三款掌机平台的《龙珠》游戏——《龙珠 传说的超级战士》。游戏采用了 FC 平台曾用过的卡片对战方式，游戏从弗利萨篇开始，直到最终的布欧篇结束。游戏最大的卖点除了支持彩色画面外，还支持 GB 专用通信对战线进行对战以及卡片交换。这三款作品也是 GB/GBC 平台上仅有的三款《龙珠》游戏。



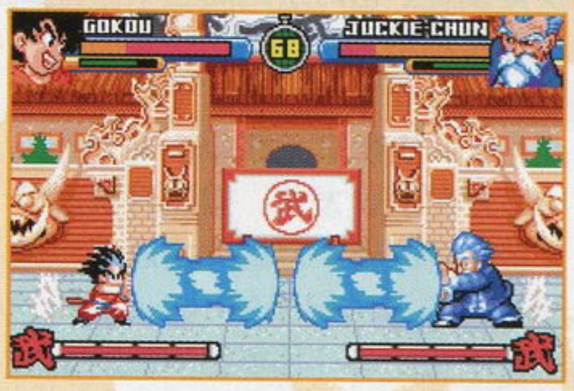
2003 年 11 月 20 日，BANDAI 在自家的掌机 WSC 上也推出了一款名为《龙珠》的游戏，本作是 FC 版《龙珠 3 悟空传》的移植作品，游戏内容与情节方面基本一模一样，只是将画面进行了重新绘制，追加了新角色琪琪。由于这个时候 WSC 已经走入末期，所以本作的销量很少，算是比较罕见的游戏。



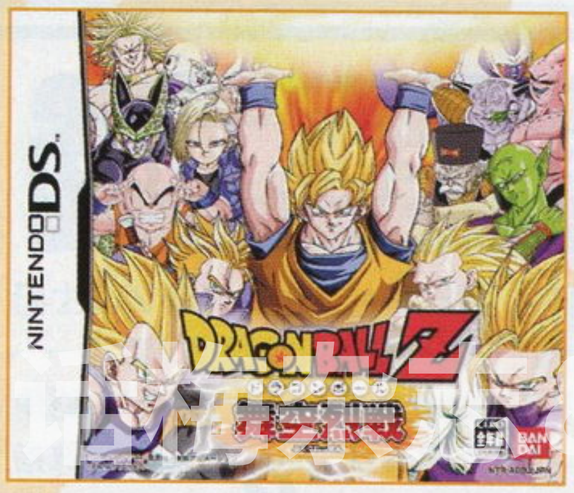
2004 年 3 月 26 日，GBA 平台的第一款《龙珠》游戏——《龙珠 Z 舞空斗剧》发售，这也是掌机上第一款对战类型的《龙珠》游戏。游戏所强调的是在空中进行的高速战斗，可以进行 1 对 1 或者组队 3 对 3 的战斗。登场角色共有 13 名，故事设定是从与贝吉塔的战斗开始，到最后战胜魔人布欧。由于按键数量的限制，游戏的玩法得到了大幅度简化，画面的演出效果在当时的掌机上也是无人出其左右，不过由于当时大家的注意力都在 PS2 平台的《龙珠 Z》系列上，本作没有受到太大关注。

同年 7 月 23 日，《龙珠 Z 悟空的遗产 II 国际版》在 GBA 平台发售，这实际上是由 Infogrames 在海外所发售的同名作品的日文版。游戏采用了动作角色扮演的游戏类型，由于开发公司的理念不同，所以本作玩起来别有一番韵味。剧情方面比较特殊的一点在于收录了之前其他《龙珠》游戏从未收录过的漫画原作中的番外篇“另一个未来”，讲述了在悟空因病死去的未来，所有的 Z 战士都不幸在与人造人 16/17 号的战斗中死去，只剩悟饭与特兰克斯二人，而悟饭也在一次遭遇战中不幸遇难，特兰克斯决定回到过去，治疗悟空的心脏病以拯救未来的故事。顺便提一下，这个由 Infogrames 开发的系列共有三作，分别是《龙珠 Z 悟空的遗产》、《龙珠 Z 悟空的遗产 II》和《龙珠 Z 布欧之怒》。除此之外，在 2005 年 8 月 9 日还由一家名为 Webfoot Technologies 的公司在 GBA 上发售了一款名为《龙珠 GT Transformation》的动作过关游戏，游戏是完全以剧场版动画《龙珠 GT》为背景设定的。

2004 年 11 月 28 日，由 Banpresto 在 GBA 上发行了一款名为《龙珠大冒险》的动作 + 格斗的《龙珠》游戏。游戏平时是以动作清版过关方式进行的，到 BOSS 战的时候转为对战格斗方式。这是 GBA 平台上最后一款《龙珠》游戏。



2005 年 12 月 1 日，NDS 平台第一款《龙珠》游戏——《龙珠 Z 舞空烈传》发售，本作与 GBA 版的《龙珠 Z 舞空斗剧》类似，也是一款对战格斗游戏。游戏画面的进化让格斗的演出效果大为增强，而组队战中可让队友同时出战，双人的合体必杀技也成为了可能，双屏的利用让玩家点击触摸屏即可轻松更换出战角色。同时，游戏的故事模式也准备了丰富的原作剧情以及对白等着玩家来感动。整体而言，本作是一款完成度相当高的游戏，并且组队战中合体必杀技的概念也是以前从未实现过的，光是在沙鲁一战中再现悟空父子合体冲击波的一幕就足以让粉丝们掏腰包了。



2006 年 4 月 20 日，PSP 平台第一款《龙珠》游戏——《龙珠 Z 真武道会》发售，本作是一款类似 PS2 版《龙珠 Z》的 3D 对战格斗游戏。借助 PSP 平台的强大机能，原本只在 PS2 上才能看到的采用动画渲染技术制作的《龙珠》对战游戏在掌机平台得以实现。游戏的故事背景是以当时播放的剧场版动画《龙珠 Z 复活的合体！悟空与贝吉塔》为基础的，游戏中共有 18 名角色登场，而在故事模式中还将看到另外 5 名角色。游戏可以说是 PS2 平台“《龙珠 Z》系列”的最新续作，系统方面完全继承了 PS2 版的特色，并加以改良和优化，使之更加适合掌机平台。新增的“Over Bust”系统让对战的紧张度大增。游戏可通过 PSP 的无线机能进行联机对战。

由于第一作大受欢迎，续作《龙珠 Z 真武道会 2》于 2007 年 6 月 7 日在 PSP 平台退出。本作最大的变更点就是主角不再是孙悟空而是特兰克斯——这是系列历史上首次没有让孙悟空担任主角的《龙珠》游戏——游戏设定在原作漫画番外篇中的“另一个未来”，讲述了 Z 战士中惟一的幸存者特兰克斯在未来与过去中奋力挣扎的故事。游戏中加入了一

人名趣事 那美克星人（Namekuji）是来自蛞蝓的发音“NAMEKUJI”，因为和蜗牛长得像，所以所有那美克星人都是蜗牛的名字；穆利（Muri）是日文“蜗牛（KATATSUMURI）”的最后部分；卡尔科（Karugo）是日文“食用蜗牛（ESUKARUGO）”最后部分；丹迪（Dende）是日本蜗牛另一个称呼“背壳虫”的发音“DENDENMUSHI”前半部分；兹诺（Tsuno）来源于蜗牛的触角“TSUNO”的日语读音；内鲁（Nail）则是来自英文“蜗牛（Snail）”。

些育成要素，玩家的角色可以通过修炼而得到升级。同时在演出效果上也做了些许修改，使之看起来更加绚丽夺目。这两款PSP平台的《龙珠》游戏受到了玩家的好评。

2007年3月21日，回归卡片对战角色扮演游戏类型的《龙珠Z 遥远的悟空传说》在NDS平台登场了。游戏可供玩家选择的角色有四名，分别是悟空、悟饭、贝吉塔和短笛，在多人模式里可最多让四名玩家一起联机进行游戏。剧情方面完全遵照原作漫画剧情来推进，从悟空与贝吉塔的首次交战开始，一直到完成沙鲁游戏为止。四名角色各自的故事线有所不同，要想达成100%完成度的话就必须要完成所有人的故事。游戏中总共有超过300张卡片等着玩家在游戏中去收集，而本作也是继FC版之后惟一一款回归到正统卡片对战类型的系列游戏。

2008年9月18日，更具怀旧气息的《龙珠DS》发售了。游戏的剧情完全回归原点，从小悟空的与布尔玛的初次相遇开始，一直到在天下第一武道会中与武天老师假扮的秦龙在决赛中相遇而结束。游戏采用了完全3D的绘制方式，并以即时演算的过场动画再现了原作的经典场面，让《龙珠》粉丝感动不已。游戏采用了全触控的方式进行操作，无论是移动还是攻击都由玩家“指点”完成。游戏以关卡制的方式来进行，还原了原作的大量经典剧情和画面风格，再现了小悟空与众多伙伴们一起，为搜集7颗龙珠而经历的各种神奇冒险故事，博得了众多系列忠实粉丝的眼泪和金钱。

2009年3月19日，与真人版电影《龙珠 进化》同步上市的PSP版同名游戏发售，游戏采用了《真武斗传》的游戏系统和电影中的真人造型，单纯从游戏来讲还算不过不失，不过由于电影本身实在是太雷，所以游戏也并没有太多人去关注。

2009年4月5日，名为《龙珠改》的全新动画在全日本开始播放，号称采用全新数码技术将原来的动画画面进行了全面的修复，剧情从悟空的哥哥拉帝兹来到地球开始，到最终在那美克星击败弗利萨为止，总共会超过100话。而游戏方面自然是不甘落人后，一款名为《龙珠改 赛亚人来袭》的NDS游戏即将在4月29日发售，目前已知本作是一款角色扮演类游戏，相信不少读者在看到这篇文章的时候已经能够玩到游戏了。

至此，掌机平台的《龙珠》游戏也暂时告一段落，相信今年还会有更新的系列新作有待公布！

1993—2008 异化！全新世界的Z战士！

除了传统的家用机与掌机平台外，《龙珠》游戏在其他平台依然光彩依旧，不过由于缺乏资料的原因，我仅能简单为您介绍一下出现在其他平台的《龙珠》游戏。

1993年，由Banpresto开发的第一款街机《龙珠Z》正式开始运营；1994年，Banpresto又开发出了续作《龙珠Z2 超级大战》；同年，SEGA公司也开发出了《龙珠Z V.R.V.S》的街机游戏，之后与街机平台的《龙珠》游戏与整个系列其他平台的情况一样进入了蛰伏期；2005年，Banpresto又继续开发了《超龙珠Z》，这款作品于一年后被移植到PS2平台上；从2005年开始到2008年，BANDAI每年都为街机推出一款《龙珠》作品，分别为《龙珠Z》、《龙珠Z2》、《龙珠Z 爆烈冲击》和《龙珠Z W爆烈冲击》。以上为街机游戏都是对战格斗类型的。

同样从2005年到2008年，BANDAI又每年为《龙珠》推出了一系列特制的采用特殊装置对应体感操作的游戏，例如玩家要想在游戏里发出冲击波的话，就必须在电视机前也摆出这样的姿势。这个系列在2008年的最后一作是混合了《龙珠》与《海贼王》两部漫画人物的大乱斗作品。

而PC方面，除了1996年BANDAI发行了一款《龙珠Z》的游戏之外，剩下的只有目前刚开始内部测试的由韩国人开发的《龙珠ONLINE》网游，游戏设定在原作完结的200年后所发生的故事，而本作由鸟山明亲自进行监修，目前正在进行第二阶段的公测，国内亦有代理公司正在洽谈引进事宜。

此外，在1992年12月29日，BANDAI为当时FC的周边——一款名为FC DATACH的专用读卡器制作了《龙珠Z 激斗天下第一武道会》。这款游戏是真的采用实体卡对战，有专用的读卡器插在FC主机上，然后根据卡面上的内容进行识别和对战。

后记

至此，所有平台的全部《龙珠》游戏就介绍完毕了，限于笔者见识有限，若在文中出现了不太妥当的地方，还请各位多多来信批评指教。

《龙珠》虽然已经结束了多年，但是其经典程度一点也没有受到岁月的摧残，反而如尘封的美酒，越酿越香，并且入口后回味无穷。今年是《龙珠》诞生二十五周年，相信还会有一些《龙珠》游戏要公布，商家们可不会错过这千载难逢的大好时机。

《龙珠》在小时候带给我们的感动是真实的，是单纯的。我们每个人都无法抗拒《龙珠》的魅力，这个虚构的世界成为了我们不少人的精神后花园。即使现在，这款二十几年前的动画看起来依然会令粉丝们感动不已。这棵漫画与游戏的常青树一定会青春永驻！

人名趣事 孙悟空的伙伴们里，乐平（Yamcha）是日文“饮茶（YAMUCHA）”的发音，乌龙、普尔就是两种茶——乌龙茶和普洱茶；天津饭（TIEN）是中华料理天津饭（没吃过……），饺子就不用说了；兰琪就是午餐（LUNCH）；加林仙人（Karin）取自日本点心“木梨塔（KARINTOU）”。而界王（Kaioh）就是世界之王的意思，他的猩猩巴布鲁斯（Bubbles）与迈克尔·杰克逊养的猩猩同名……

游戏杂志&3DM-SMV
www.playbook.cn

文 Lancer 美编 心の永恒

恐怖制造者 竹内润

两年前，几乎没有人听说过“竹内润”这个名字，虽然那时他已经以制作人的身份为Capcom创造了百万大作《失落的星球》，但外界知道的只有负责行政管理的稻船敬二。直到《生化危机5》在蛰伏多时之后，公开了首个由实际操作演示构成的宣传片，竹内润成为这个宣传片的主角，那时他在Capcom和《生化危机》的FANS眼中只不过是一个生面孔，但这段在宣传游戏的同时明显也在宣传制作人的短片向外界传递了一个明确的信息——Capcom正在进行又一场造神运动，竹内润是Capcom力捧的又一位明星制作人。

在Capcom有一个统筹所有游戏研发项目的开发总括编成部，由Capcom所有制作人级别的管理层构成，身为该部门部长的竹内润不仅掌管《生化危机》，同时也负责指挥《失落的星球》、《怪物猎人》等Capcom名作系列的新作发售时间、团队人员编制等，在Capcom的所有制作人中，竹内润的地位仅次于稻船敬二。

人物档案

1970年8月24日出生于大阪府丰中市，大阪学院大学高级中学毕业后，进入创造社设计专门学校图形设计学科。1991年以设计师身分进入Capcom。目前担任Capcom编成部部长。作为Capcom目前的当红炸子鸡，竹内润在Capcom多款一线大作中表现活跃，他曾在《生化危机》和《生化危机2》中担任设计师，由他首次担任导演时制作的《鬼武者》是PS2首款百万大作，开发《失落的星球》时正式升为制作人。

●喜爱的电影

《大白鲨》、《狗脸的岁月》（1985年瑞典电影）、《恋恋情深》（1993年莱奥纳多·迪卡普里奥主演电影）

●下辈子想当什么？

成为一名宇航员。

●目前为止所做的游戏中，对哪款印象最深？

《快打旋风2》，这是一款对竹内润意义非凡的游戏。

●最期待的事

休假去和歌山旅游，喝当地名酒“龙神丸”。

●如果有时间最想做的事

把家好好整理一番，家里都快被乱七八糟的东西塞满了。

●尊敬的人

父亲。由于少年丧父，对竹内来说父亲留下的只有美好的回忆，父亲在他心目中的地位无人能够超越。

幸福童年

■《星球大战》的视觉冲击对竹内润的人生造成了影响。

位于大阪府北部的丰中市距离大阪都心只有15公里，然而那里与人们印象中生活节奏紧张繁忙的大阪截然不同，倒是更像附近的兵库县，走在大街小巷中，时刻可以感受到这座小城的慵懒与悠闲。在大阪府的市政规划中，丰中市被作为一个巨大的生活区进行发展，以著名的“千里新城”为代表，到处充满浓厚的生活气息。竹内润笑称成长于一个“非常优秀的幼儿园”，他总是第一个来到幼儿园，打开教室里的电视，转到播放儿童节目的频道。总是有小朋友们问他：“为什么每天都来得这么早？”家长和老师们也觉得奇怪。其实原因是竹内润自幼便是铁杆电视迷，如果在正常的时间去上学，喜爱的节目在上学途中就已经开始，为了看到完整的节目，只能提前到幼儿园。

竹内润的父亲是在大阪市中心梅田地区事务所上班的税理士（税务代理人），母亲是全职太太。竹内润是家里的独子，既享受着父母无微不至的疼爱呵护，又受到望子成龙的严厉管教。在竹内润的记忆中很少有忤逆父母的事，只有小学高年级时，曾经在母亲炒饭时一边等饭一边顶嘴。想起那时的情形，竹内润笑道：“有时会看到母亲把平底锅一甩，就像电影《黑客帝国》一样，一堆米粒径直向我飞来，那时能看见慢动作状态。”

竹内润的母亲是个性格强悍的博多女，家教特别严厉，竹内润一旦做了坏事，就算是鸡毛蒜皮的小事，也要马上挨一顿打。不过毕竟是独生子，竹内润得到的关爱也比别人强烈。在梅田的大楼里上班的父亲经常带着小竹内到繁华的市中心看电影。小学时，竹内润受到了《星球大战》史诗般科幻场面的强烈冲击，竹内说：“如果说这部电影对我人生的转变有80%的影响也不为过。”观影归来的途中，与父亲一起到公司附近的小店吃饭，店里的伙计总是充满敬意地向父亲鞠躬问候。由于父亲的事务所为这些餐馆的税务问题帮了不少忙，因此每次光临总是被当作老师一般对待。那时小竹内总是充满好奇地想：“我的父亲到底是什么人啊？”

“长大后要和父亲从事一样的工作！”——这是小竹内的理想。

电影与电视是小竹内“最好的朋友”，他最喜欢的电视系列是《哥斯拉》和《奥特曼》，直到现在，竹内润对特摄片仍然有特殊的情结。虽然同时期《蒙面超人V3》更加流行，小竹内还是更专情于他的《奥特曼》。母亲想给他个惊喜，悄悄买了部V3自行车，小竹内却撅着嘴

www.plumbook.cn

没精打采。与日本所有的儿童一样，动画对小竹内也有不可阻挡的魅力，童年时最喜欢的是手冢治虫的《小飞龙》，年龄稍长之后迷上了《高达》，现在的竹内润也经常关注动画新番。

小竹内的另一个爱好是“分解”，通俗点说就是拆解，最擅长的是拆闹钟。竹内说，那时要是搞到块坏表，那简直“就像狗啃到了骨头一样开心”，立马就会将表大卸八块。小竹内也有过拆电视的壮举，差点因此触电。小学时，某日行经一个大垃圾场，发现了一台破电视，小竹内忍不住手痒，就上前叮铃哐啷地鼓捣了起来。对拆解的热衷可能源于竹内润喜欢对事物的构造原理追根究底的天性，在家中玩乐高积木和粘土工艺也是小竹内的绝活。竹内自称小时候是室内少年，不是不喜欢和邻居的孩子一起玩，只是实在讨厌昆虫，不愿参加采集独角仙之类户外团体活动。“对我来说，独角仙和大锹形虫是一种恐怖的存在，可能就是因为这样，《生化危机》里才有那么多昆虫状怪物吧！”

自称室内少年的竹内润，却是住处一带远近驰名的飞毛腿，原因是他怎么也学不会骑自行车。虽然母亲给买了一辆V3自行车，但是一直到小学六年级，竹内润仍然要依靠辅助轮才能避免摔个人仰车翻，于是与朋友们一起外出时，总是会出现朋友们骑着车谈笑风生，竹内润在后面跑得气喘吁吁的奇特景象。对自行车苦手的尴尬经历把小竹内间接培养成了跑步健将，在丰中市小学校对抗体育大赛中获得了赛跑项目的好成绩。从此，小竹内有了个新偶像——光速蒙面侠！

飞来横祸

竹内润永远也忘不了初二那年的变故。父亲患脑溢血而匆匆撒手人寰，幸福美满的家庭失去了支柱，坚强的母亲承担起整个家庭。虽然父亲留下了一些遗产，但房贷尚未还清，个性要强的母亲不愿低声下气求助叔伯们的帮助，决定靠自己的双手把竹内润抚养成人。作为一个全职太太，竹内润的母亲没有什么存款，由于多年没有踏足职场，一时间也很难找到工作，只能暂时在姑母开的洋货店打杂，微薄的收入根本不足以支撑家庭的开支。竹内润记得那时母亲常常背着他略带哽咽地自言自语：“家里没有米了……”那是青春期最贪玩的时期，但是看到一个人辛苦养家的母亲，竹内润总是暗下决心：“我也一定要努力！”

父亲的死改变了竹内家的命运，也改变了竹内润的性格。竹内润希望在经济上帮助母亲，但在日本有初中生不能打工的规定，竹内润只能努力在学校里刻苦学习，尽量不给母亲添麻烦。当时日本中小学的校园暴力事件时有发生，学费低廉的公立学校里尤为明显。竹内润上不起有完善管理的私立中学，他所在的公立中学校园风气差，在这样的环境中，竹内润提出要竞选学生会长，参与整治校园风气，最后以绝大多数的票数支持如愿以偿。那时在去街机厅玩游戏的中小学生常被视为不良少年，

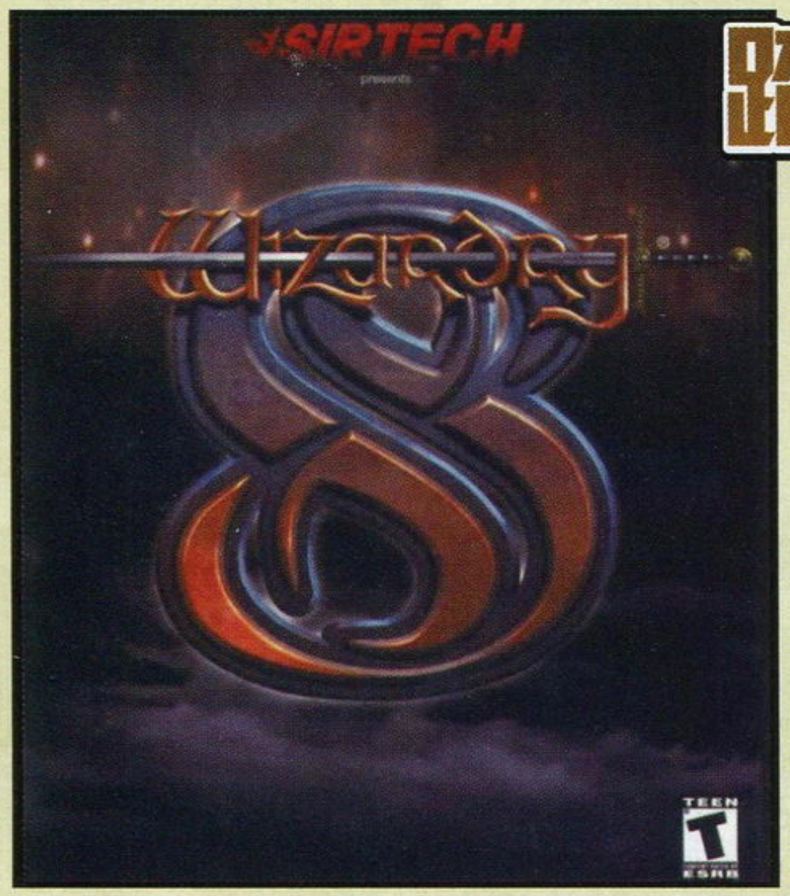
竹内润戴着银边眼镜，一副文质彬彬的形象，在打扮另类的时髦少年中显得很突兀。有时会有同校的学生认出他，坏笑着打招呼：“呦！是会长啊！”那时周围的少年们总是在背后指着他，交头接耳地说：“那家伙是什么人啊？”

“现在想起来，那时的学生会管理工作可能是现在工作的基础。只不过那时候是‘被制作’！”竹内润说，那时他的“老板”就是老师，经常会被老师要求“想办法解决那个家伙”。竹内润的解决之道是把老师想要“解决”的不良少年叫到夜晚的公园里，一边用罐装咖啡款待，一边拍着对方的肩膀说：“XX老师希望……”

“其实现在制作人的工作也跟这差不多……”竹内润笑道。

经过了声望沸腾的初中时代，到了要考虑高中升学的时期，体会到母亲工作艰辛的竹内润很想初中毕业后就出去找工作，他曾向母亲提出“不用上高中了”，母亲勃然大怒，向他吼道：“不行！一定要上高中！还要上大学！”竹内润的母亲性格好强，虽然他知道竹内润用心良苦，但这更激起了她的斗志。为了让竹内润上一所好高中，竹内润的母亲废寝忘食拼命工作，终于攒了些钱顶下了姑母开的服装店，又投了一笔钱将其改造为休闲馆，氛围优雅，又有零食提供，在当时是一家相当高级的休闲馆，在当地深受白领一族的青睐。

休闲馆经营的成功让竹内家摆脱了贫困，竹内润的母亲用辛苦存下来的钱给他报了一所私立高中——大阪学院大学附属高中，这所学校在大阪相当有名，学费也很高昂。竹内润对此非常不安，他希望去公立的工艺高中学习技术，高中毕业后马上就能就业。但母亲的一番话让他没有辩驳的余地：“男人不能没有学问，你的父亲就是一个有学问的人。所以你一定要上大学。”母亲在竹内润的身上寄托了对父亲的怀念与冀望，竹内润无奈进入了那所贵族学校。学校的隔壁就是大学，而高中里的氛围也与大学无异，学生停车场里停满了进口名车。高中第一年，竹内润在这个陌生的富人世界里一个朋友都没有。直到高二，竹内润才知道贵族学校中也有家境与他相同的学生，这些生活环境相似的孩子们组成了自己的圈子，不断发展壮大，对竹内润来说，高二才是高中生活的开始，那时游戏是竹内润最大的业余爱好。



踏入Capcom

竹内润从小学时代开始接触游戏，与朋友们一起玩《超级马里奥兄弟》，初中时开始接受《勇者斗恶龙》的冲击，不过对他更具冲击性的游戏是由ASCII引入日本的《巫术》。其实竹内润喜欢的不是RPG，而是很多RPG中模拟地下城的冒险感觉，到现在竹内润也很想尝试制作类似于《巫术》的游戏。

竹内润承认，那时他对游戏只能算喜欢，谈不上热爱。对玩具的兴趣比游戏还高，高二时他曾到丰中当地冈町地区非常有名的一家玩具店里打工，那时对塑料模型非常着迷，曾加入高中的工艺部潜心钻研模型改造。竹内润打工的玩具店也卖游戏，不过他买不起家用机，高中时的游戏生涯主要是与朋友们到街机厅玩《冲破火网》等游戏。说起街机，难免要谈到竹内润如今的归宿。竹内润苦笑说：“其实在工作之前，我连《街头霸王II》都没怎么听过，《魔界村》也因为太难而不敢碰……只有小学生时代喜欢过《SONSON》……”

竹内润将高中时代的自己总结为“有社交性的、积极的OTAKU”，经常与各种朋友一起玩，也去过很多地方，同时热爱动漫和游戏。由于打工存了些钱，竹内润在影视娱乐上的投资十分大方。那是竹内润电影细胞复苏的时代，以儿童时看的《大白鲨》为契机，斯皮尔伯格的作品重新成为竹内润的最爱。其他备受推崇的导演是《终结者》的詹姆斯·卡梅隆，以及俄罗斯导演安德列·塔科夫斯基（代表作《索拉里斯》）。高中时的竹内润开始看一些略显晦涩的文艺片，观影

www.plumbook.cn

▲竹内润玩的第一款Capcom游戏《SONSON》。

的角度开始上升到更为感性的层面，他曾阅读三岛由纪夫的电影论，研究电影中蕴含的深层意义。竹内润的娱乐作品研究热情也扩展到动漫，开始爱上知名漫画家拓植义春参与的另类漫画志《GARO》，平常会购买动画杂志研究另类作品，或者研究手冢治虫《怪医黑杰克》的独特解读法。

竹内润的研究热情唯独没有用到学习上，应试教育让他极端厌恶，心想“学习这些有什么用？”竹内润在打工和研究影视理论中度过了高中生涯，一心期盼着早点投入社会获得自由，不过为了不让母亲失望，他还是做好了上大学的准备。那时竹内润希望以后能做设计工作，最有兴趣的还是玩具，因此想成为产品设计师或广告设计师。由于没有培养产品设计师的专门学校，因此只能选择艺术系大学的设计科，选择学校和学科时，竹内润的原则是学年越短越好，最好能及早毕业，专科院校是最好的选择。但母亲拼命反对，竹内润不无夸张地说那时与母亲争吵的场面已经演化成了动画片《武士巨人》中的场面，“在那部动画片的开场中，主人公番场蛮与长岛茂雄对打，把等候室的墙壁打破滚入隔壁房间，这样的场面也在我家发生了，母亲用扫堂腿加飞毛腿把我踢飞。那里简直是职业摔角会场！”

但是最后母亲仍然拗不过自己的儿子，“让孩子做自己喜欢的事”是父亲的遗言。

竹内润选择的创造社设计专门学校在大阪相当有名，历届毕业生中有很多进入了Capcom，其中包括前Capcom王牌制作人冈本吉起。在那里竹内润主攻图形设计科，主要学习广告设计，设计玩具仍然是竹内润的目标，在玩具店的打工生涯仍在继续，尤其喜欢研究智育型玩具。由于是自己感兴趣的科目，大学第一年，竹内润学习得十分认真，但是渐渐对所学内容的实用性产生疑问。大二时竹内润与朋友一起在梅田电影院打工，成天泡在电影院里，一年看200多部电影，有时候一天要连看3部电影，学校里的课程早已忘到九霄云外。

临毕业时，竹内润的目标是进入Aprica等益智玩具的知名企业，可惜这些公司当时都不招人。竹内润只能退而求其次，准备先进入玩具业界，找家规模小点儿的公司，今后再慢慢往上爬，可惜连这种小公司也不招人……竹内润无奈只有找接近玩具的行业，游戏业界是一个不错的选择。“游戏……游戏不就是FC吗？和玩具很接近啊！”用这个理由说服自己的竹内润决定向游戏公司求职。

“其实在工作之前，我连《街头霸王II》都没怎么听过……”

——成绩不佳、没听说过《街头霸王II》、对动作游戏苦手的竹内润竟然被Capcom录用，看来当时正在大扩张的Capcom确实是有些求才到饥不择食的地步……

▲竹内润在《快打旋风 2》SFC版中绘制的背景相当细腻。

常年到创造社设计专门学校招人的Capcom进入了竹内润的视野，作为大阪最著名的游戏公司，Capcom是竹内润的最佳选择。竹内润没打算去东京，对东京的游戏公司从未关注。“先到大阪的小游戏公司积累经验，再跳到大公司！”竹内润抱着这样的念头向Capcom投了简历。经打探之后，竹内润才知道Capcom竟是大阪成长最快的企业之一，由于《街头霸王II》引起的社会现象，Capcom正进入黄金时代，对于大阪的毕业生而言是一个极好的就业去处，竹内润同校也有很多优秀毕业生进入Capcom。被竹内润轻视的Capcom居然门槛不低，由于他从大二开始就几乎没怎么上课，成绩总是在班级的底部徘徊，被Capcom抽中参加面试环节实在是天大的幸运。

竹内润没玩过几款Capcom的游戏，对游戏业界有哪些知名公司也浑然不知，在面试之前，竹内润到处打电话向喜欢游戏的朋友查探Capcom的底细，话题自然而然地落到《街头霸王II》，当竹内润支支吾吾地说没听过这游戏时，被朋友劈头盖脸骂了一通：“不知道《街头霸王》？你已经蠢到这地步了？”

最后的面试结果是不知道《街头霸王》的竹内润神奇地被Capcom录取，那一年同校被录用的只有竹内润和另一名优等生。

3D先锋

1991年竹内润进入Capcom时，正值《街头霸王II》热力扩散、Capcom大力扩招之时，同时期进入公司的职员很多，这一批新进职员自称为Capcom的“团块世代”（原意为二战后日本婴儿潮中诞生的一代人）。高中毕业时就对职业道路争执不休的竹内家这次难得地达成了一致，能够在本地企业就职让竹内润的母亲感到放心——虽然她对于什么叫“游戏”一无所知。

竹内润以设计师的身分进入Capcom，第一年是所有新员工都要经历的进修阶段，负责人是一位严厉的女性设计师前辈，与Capcom的这个新团块时代存在代沟，进修期间可谓波折不断，不过工作勤奋的竹内润很快取得了前辈的信任，私底下曾半开玩笑地偷偷问前辈：“我能否算得上今年的最佳新人呢？”

进修期结束后，表现出色的竹内润被幸运地分配到《街头霸王II》SFC移植版的开发工作岗位，这是《街头霸王II》的首次家用机移植，也是1992年Capcom高层最重视的新作项目，与从小项目做起的绝大多数Capcom新人相比，竹内润的幸运令人艳羡。不过当时街机仍然是Capcom的主力，家用机部门在公司里屈居二线。在进修期开始之前，当时Capcom的游戏开发总指挥冈本吉起将所有新人召集在一起，要他们选择家用机或街机的职业路线，多数新人选择了在Capcom“地位更高”的街机，而竹内润对街机部门更受憧憬的行情全然不知，仍然考虑今后向玩具公司转职，所以选择了较为接近玩具的家用机，这让上司大为吃惊，因为主动选择家用机的新人几乎不存在。这被视为不可思议的决定歪打正着，竹内润参与开发的第一款游戏成为Capcom历史上最畅销的大作，SFC版《街头霸王II》600多万套的销量记录至今仍未被打破。

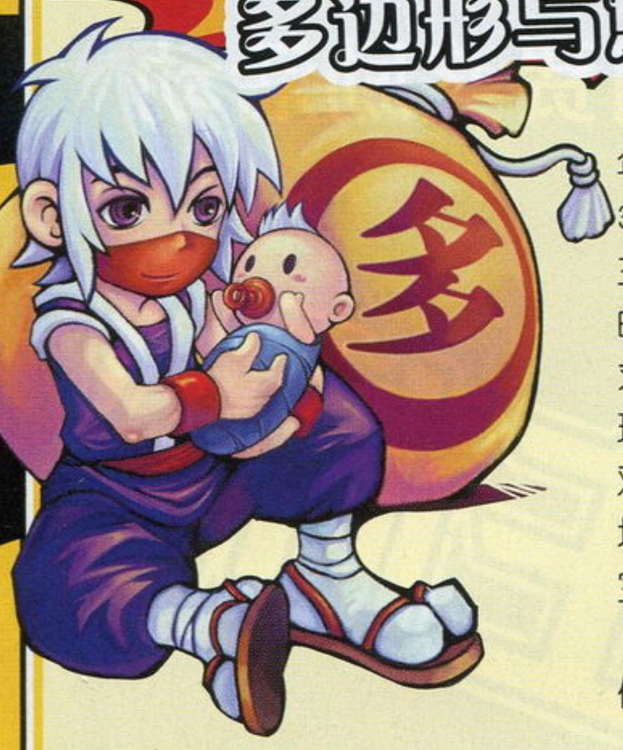
由于是新人，在最初的半年里，竹内润虽然参与了王牌大作的开发项目，但负责的工作仅仅是游戏测试，每天从上班开始玩游戏，一直玩到下班。竹内润一直在申请实际游戏设计

游梅杂志&3DM SMV www.plumbook.cn

焦点聚会

五·一期间天下聚会大预告

UCG小编在行动！五·一多边形与您相聚重庆



五一期间天下聚会迎来了今年的一个高潮。2009年5月1日至3日，在首届西部国际动漫文化节主会场中，将上演一场属于玩家们的聚会。接受动漫节组委会的要求，本刊知名编辑多边形也将亲临现场，与广大电玩发烧友们互动游戏。希望届时更多的玩家能亲临现场与我们交流，并向UCG提出您最宝贵的意见和建议。

在本次动漫文化节主会场，我们为大家带来了天下聚会《生化危机5》佣兵模式挑战赛和《街头霸王Ⅳ》对抗赛。天下聚会特地租用下了100平米的专用场地，让广大大家零距离接触并体验这两款游戏史上最出色的游戏！重庆地区玩家都加入本次的比赛中来吧！

对于战队来说，一次不受网络因素制约、能够完完全全的展现自己实力的线下比赛无疑是证明自己的最好机会。如果没有战队组织，但又怀有高超技术的玩家也可以报名参加这次的比赛，你可以自己在比赛前的试玩活动中找到同样的玩家自行组成队伍，活动组织方也会把单个的玩家有组织的安排到一块参加比赛对抗，无论怎么样你都能充分的体会游戏无可比拟的乐趣。

在本次聚会中我还特地安排了PSP游戏比赛区，在这里将进行以《怪物猎人》等PSP大作为主题的有关比赛。

对于从来没有接触过TV GAME的朋友们来说，这次比赛更加是个交流学习的好机会，无论你会玩不会玩，大家的快乐，友谊永远都是第一位。那么你还在害羞什么呢？怕大家看到自己出丑而嘲笑自己么，绝对不会！勇敢的拿起手柄，因为大家也都是一样的菜，快乐才是游戏所表达的真谛。赶快加入这个史无前例的游戏盛会中来吧！

全国各地其他聚会信息

上海

时间	4 月 26 日
聚会内容	PSP《高达对高达》联机比赛

杭州

时间	5 月 1 日
聚会内容	1. 免费试玩：三台高清电视 +Xbox360 试玩，《GT 赛车 5 序章版》正宗框体 + 罗技方向盘。 2. 竞技比赛：《怪物猎人 P2》集会所任务时间挑战（分设奖品）；《马里奥赛车》竞速赛（分设奖品）； X360：《灵魂能力Ⅳ》格斗友谊大赛；PS3：《PES2009》友谊赛

沈阳

时间	5 月 2 日
聚会内容	轻松联机、游戏比赛、COSPLAY 表演。最重要的是认识和交到志同道合的玩家朋友。更多有趣的元素融入本次聚会。

天津

时间	5 月 2 日
聚会内容	超时空要塞 25th 天津 FANS 聚会。 《超时空要塞》历代记 Q/A 有奖问答：有奖问答分为三大部分，恋爱、歌声、板野马戏，如果对《超时空要塞》了解得足够透彻丰厚大奖就是你的。三大歌姬同台献歌。歌声是《超时空要塞》最重要的主元素之一，你有可能看到过雪莉露与兰嘉同台歌唱，但是在这里你可以看到明美、雪莉露、兰嘉用歌声贯彻银河，感动的一幕就此上演。与歌姬同台游戏，接受歌姬强大的挑战，在这里你可以与歌姬们零距离接触与她们同台游戏，可是歌姬的实力是非常强大的，如果你轻敌的话就会失败，失败的话就会遭到 SMS 小队的残酷惩罚。赢得了游戏就会获得神秘大奖，是歌姬的会心一吻也说不定哦。

长春

时间	5 月 3 日
聚会内容	PSP 竞技交流会，包括 PSP 上的各大名作的对抗赛。

www.plumbook.cn

电玩 消费奖券

游戏城寨 联合全国电玩商家推出的消费奖励活动

买电玩产品 赢次世代主机！

第2期
“电玩消费奖券”样张

一等奖 次世代主机任选一台（PS3/X360/Wii）

二等奖 精美游戏周边一套，每家店铺1～2名

详情请向店员垂询

BLACK·HORNS 黑角 电玩数码配件专家

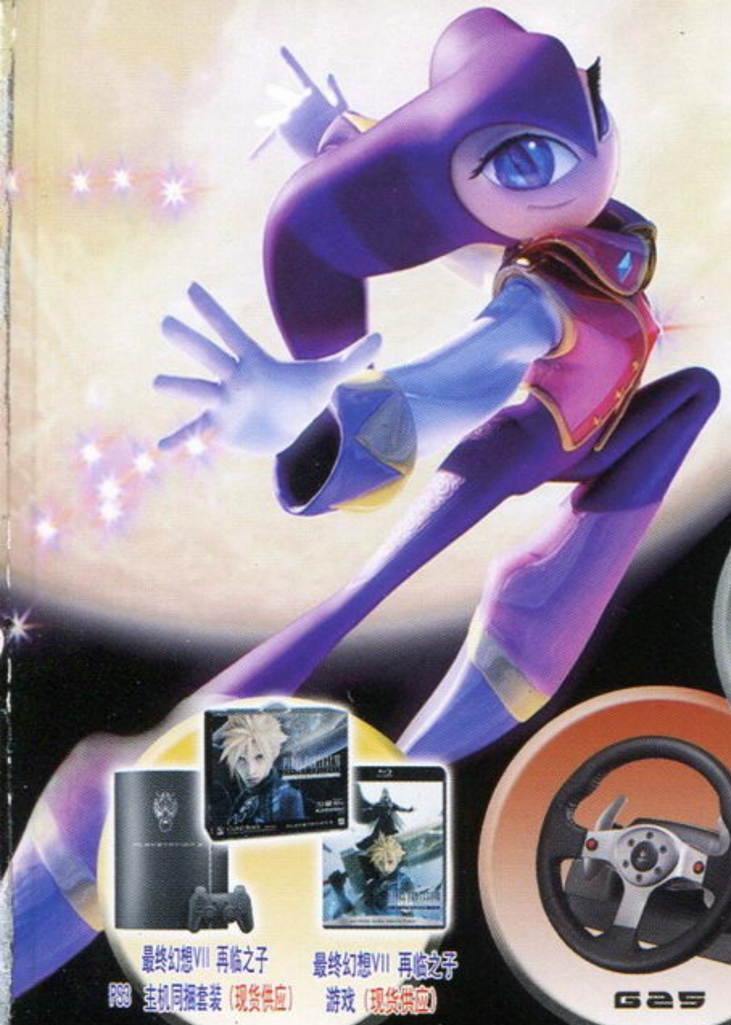
黑角官方 买黑角中大奖活动同步进行中.....

详情请登陆：www.e-game.com.cn 本次活动由黑角独家赞助

宏龙GAME

一切尽在·福建南路88号 专业游戏旗舰店

年中无休
欢迎光临
全部现货



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 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 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\蔡陆专线\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 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

店面全部商品现货供应，另接受任何软件硬件预定和维修服务，欢迎来店试玩交流次世代新作！批发热线：13801768629

游漫

首发号

游戏漫画专门志

漫画迷+游戏迷的不二之选！

已上市

全国各大书报亭热卖中

经典回顾 潜龙谍影

蜚声海外的著名插画家阿什利·伍德亲手绘制，小岛秀夫赞不绝口，游戏史上最辉煌潜入型游戏杰作《潜龙谍影》漫画版，充满张力的画风让传奇特工斯内克跃然纸上，绝对是游戏漫画精品中的精品。

美漫精选 战争机器

X360主机独占经典大作《战争机器》漫画版，美漫特有的粗旷线条+丰富的环境细节刻画方式，电影化的分镜让漫画与游戏具有同样的紧张感，以全新的第三者视角来重新审视《战争机器》的世界。

爆笑登场 怪物猎人

讲述猎人们自己的故事，这就是漫画版《怪物猎人》的世界。不再有紧张刺激的狩猎，带给大家的只有欢乐与放松。来源于猎人生活的点点滴滴，让你在爆笑之余感受“狩猎之魂”的感动。

异议あり 逆转裁判

Capcom开发小组共同监制，多达十五名漫画家联合创作，带给你法庭之外的搞笑与轻松。收录游戏主角们不为人知的生活奇闻异事，让这些你熟悉的角色们调动你的笑神经和幽默细胞。

160页厚道容量+CD-ROM精彩内容满载！

www.plumbook.cn

模魂志 No.32

大16开152页＋DVD

回应读者长久以来对内容扩充的需求，从本辑开始《模魂志》正式扩版至152页！全新的栏目让内容更加全面，每位读者都能找到属于自己的新亮点。本辑更为大家带来高达模型的神级改造专题，充满神秘气息的四圣兽高达机体展示出另类的高达魅力。配合全新改良的模型制作以及玩具评测，扩版后的新一辑《模魂志》是您不容错过的精品读物。

4月24日 全国上市

大家的初音未来 VOCALOID2家族全书

112P全彩16开精装特辑＋DVD-ROM

第一本系统介绍大人气网络虚拟偶像“初音未来”的专辑。内容涵盖系列介绍、经典同人、网络人气作品等等，更推出初音全攻略，系统的文字介绍、简明直观的图片示例，从最基础开始教你成为合格的调教师。随书更附带内容丰富的DVD-ROM，从软件、素材到人气作品MP3及专业影像，满足初音系列FANS的每一个要求。

4月28日 全国上市

声优殿堂 人气声优 情报&写真全书

128页正16开精装特辑＋珍藏DVD-ROM

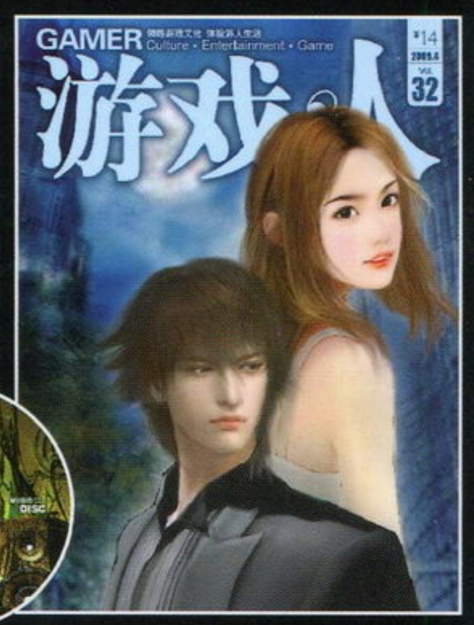
恋声癖的必藏专辑。本书将带您认识声优工作的台前幕后、酸甜苦辣，及不为人知的逸闻趣事。书中囊括了100位时下正活跃于各大动画游戏中的人气声优，带您回顾那一个个经典角色的演绎，分享我们共同获得的感动。此外，光盘中还有海量美图供您一饱眼福，更全面收录了声优爱好者不得不收藏的优美歌曲、各种趣味音频以及热门大作见面会视频，绝对超值！

4月28日 全国上市

游戏·人 第32辑

游戏文化春季大餐 五一假期精品读物

全新栏目，游戏吉尼斯第一弹；卷首特稿，讲述改变游戏规则的网络发行；传世之书，回顾欧美游戏杂志的历史轨迹；滩边旧拾，老牌厂商TAITO传奇；游戏军火库，追忆安布雷拉公司；动漫秀，漫谈动漫世界的战斗设计；卷尾特辑，7款大作的开发秘闻；另有邪道攻略、小说栏目回归。音乐CD精选超过60分钟的近期游戏音乐精华，不容错过。



4月28日 全国上市

游小说 第25辑

全新官方小说登场！

Capcom《生化危机》官方小说比赛大奖得主——《生化危机 空白玫瑰》全新登陆，不一样的风格带给你不一样的感受；不朽名作《潜龙谍影2》剧情小说震撼登场，跟随斯内克与雷电的脚步一同进入错综复杂的故事中；此外，PS2最经典RPG之一——《影之心2》的精彩剧情小说，渐渐步入尾声的《前线任务4 艾尔莎》以及大受好评的《生化危机5》这三篇作品也将让您充分享受到阅读的快感。

4月30日 全国上市

口袋玩家 Vol.18

224页全彩32开+动画DVD

本辑《口袋玩家》为各位带来系列最新作《空之探险队》的详尽攻略及资料，并为大家报道近期的《口袋妖怪》相关游戏的汉化消息，同时也跟进报道2009剧场版的最新消息！“口袋漫画”将一如既往地带给大家更多更直接的阅读乐趣，“研究所”则继续充分挖掘游戏的对战乐趣。DVD除了传统栏目，也将奉上《空之探险队》的演示视频。

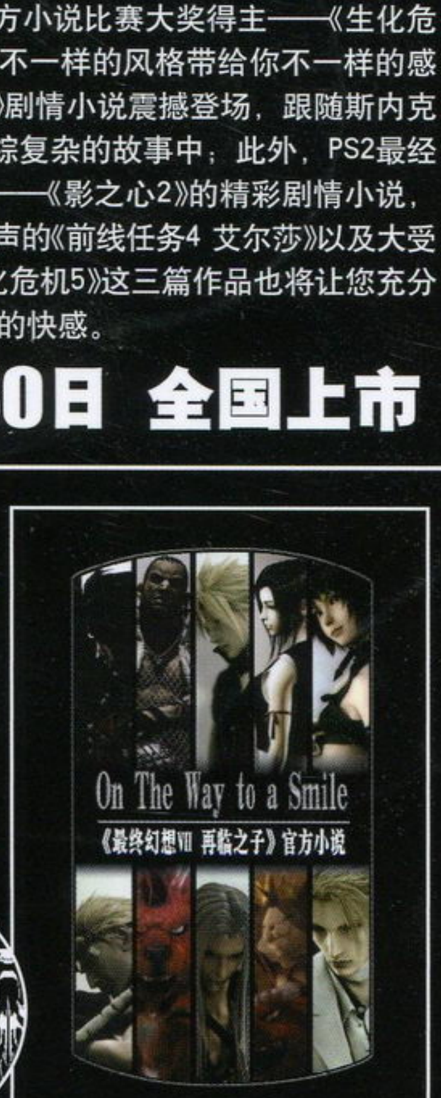
5月1日 全国上市

最终幻想VII 再临之子 官方小说

On The Way to a Smile

《FFVII》官方小说全部收录

《最终幻想Ⅶ》官方小说——《On The Way to a Smile》大合集！其中除了被改编为动画的《丁赛尔篇》和曾经发表过的《蒂珐篇》外，更全新推出了《巴瑞特篇》、《那那岐篇》、《尤菲篇》、《神罗篇》以及《生命之流》，全部由《最终幻想Ⅶ》的编剧野岛一成撰写。此外，本书还将特别收录艾丽丝死后在生命之流的旅程故事——《星之彼端的少女》。



5月上旬 全国上市

最终幻想VII 再临之子

完全版

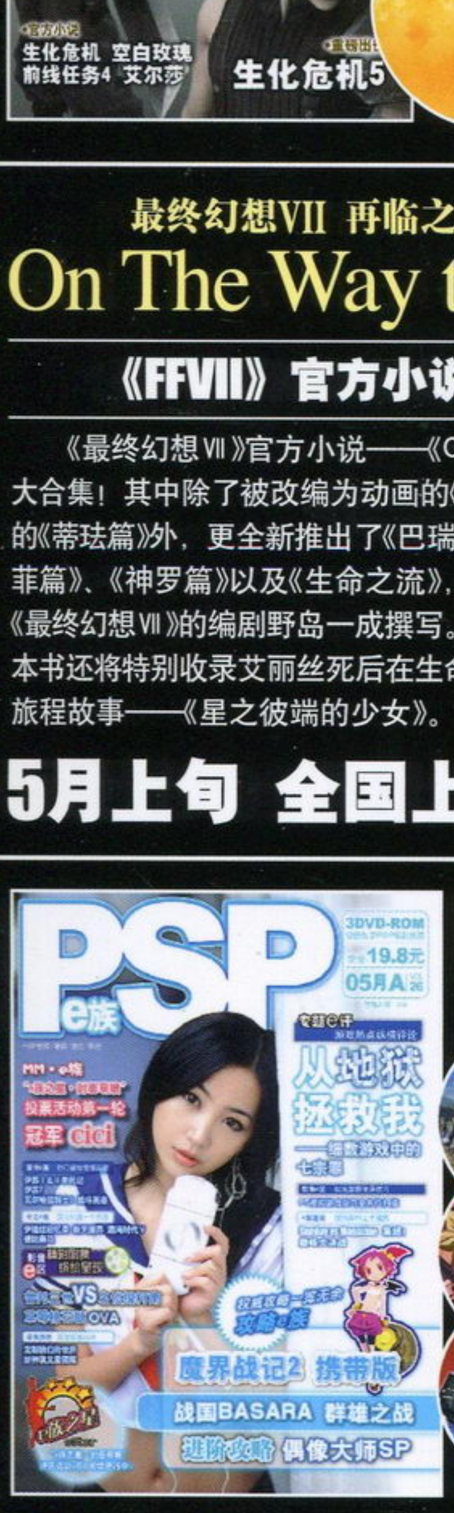
双DVD＋32页别册

最新蓝光版电影完全收录/优质中文字幕翻译
480P高画质DVD/新增三十分钟全新内容

特别附送外传OVA动画
On The Way to a Smile：丁塞尔篇
及更多精彩的官方特典供您观赏

《最终幻想VII 再临之子》的终极版本
所有FANS的不二选择！

已上市 各地报刊亭销售中



PSP·e族 5月A Vol.26

专题e评 **从地狱拯救我**
细数游戏中的七宗罪

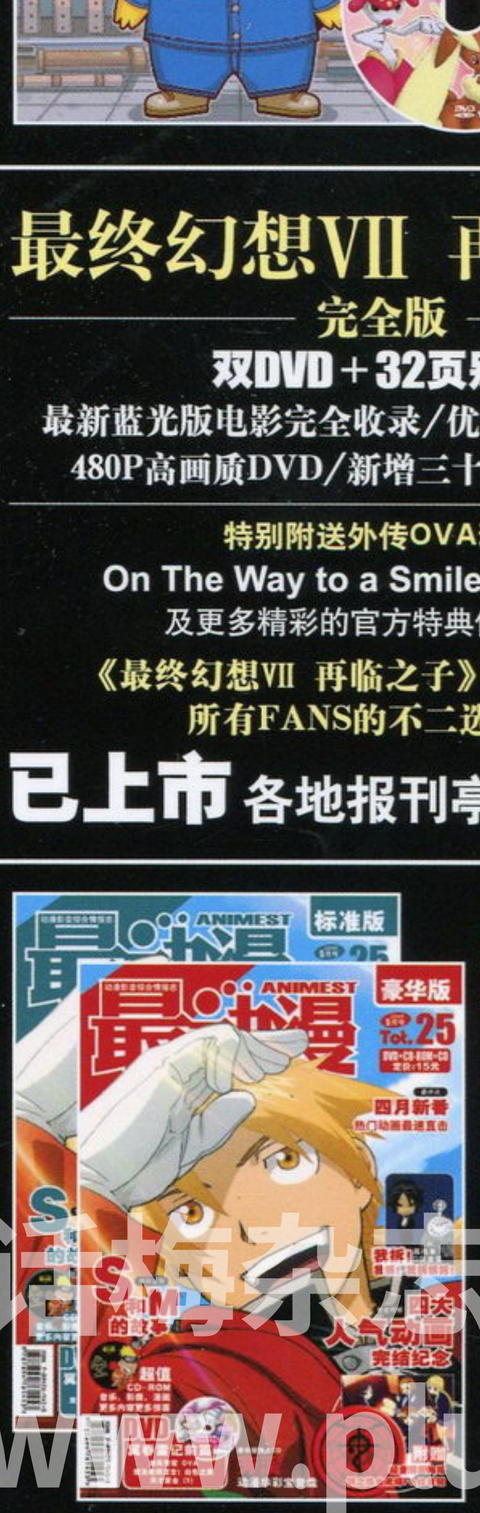
攻略e族 **魔界战记2 携带版**
战国BASARA 群雄之战

e族之星—封面萌娘
第二轮火热进行中
5月B封面MM由你选

软件e览 PS模拟游戏
技巧全方位扫描

进阶攻略 偶像大师SP

已上市 各地报刊亭销售中



最动漫 Tot.25

《四大人气动画完结纪念》与你一同回顾经典；囊括众多热点新番的最评点帮你快速扫雷，锁定目标。特别企划《“S”和“M”的故事》为你展现漫画半个世纪的辉煌。MV地带特别奉献全7部《空之境界》官方主题曲MV，除此之外DVD还收录《翼春雷记前篇》，《旋风管家 OVA》等精彩内容；豪华版更附送钢之炼金术师FA纹章镜，如此超值你千万不能错过！

已上市 各地报刊亭销售中

诺梅尔乐&3DM_SMV
www.pumbooks.cn