

游戏机

中国电视游戏第1刊

实用技术

Gamehal 编辑部游戏实况

使命召唤 战火世界

「丧尸工厂」地图游戏影像

雷电的狩猎日记2

热血最强 零 红蝶

高限制邪道最速通关

新作影像 PES2010

未知海域2 纵横赛道

本期
赠品150分钟
DVD

攻略透解

真名法典II

全任务攻略一期完结!

SD高达G世纪 战争

全WARS BREAK流程补完

怪物猎人3 tri

线上模式详解

全调和全技能一览

研究中心Ω

巴哈姆特之血

神作缔造者

tri-Ace的理念、革新与创意

焦点 德国科隆游戏展猛料不断 本刊特派记者独家特报

超薄PS3 九月初全球上市

售价降低25%

大作现场试玩报告 Ω

最终幻想14/GT赛车5

现代战争2/未知海域2

2009.9A 定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0400

17



9 771008 060006



英雄鼓王

PG-Wi152

- 直接与Wi遥控器连接，即插即用，信号无线传输，完美兼容各版本主机。
- 通过Wi遥控器电力驱动，无需电池，独有低功耗电路设计，带来超长使用时间。
- 进口橡胶鼓面，木质鼓锤，金属面踏板，带给你超真实的击鼓手感！



广东总代理：中天电子(广州)有限公司
www.zhongtiandianzi.com

双核动力站

PG-PP3061

内置两块大容量锂电池
 适用于PSP/NDS/手机/
 iPod / iPhone
 彻底摆脱电池电量的束
 缚。



PS3键盘·手柄·遥控器

PG-P3048

游戏手柄：与PS3主机连接后，推开滑盖，配合方向键及其他游戏所需按键可进行PS3平台各类游戏。

键盘：与PS3主机连接后，推开滑盖，可使用键盘款计算机键盘一样上网、打字等。
 遥控器：与PS3主机连接后，面板按键可遥控操作PS3中DVD播放的各项。

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: Guangzhou New Asia International Electronic & Digital City Building 18 NO.1809, Guangzhou City, China

Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax: 86-20-22080246-807

诚招
地区
代理



光影猎人
PXN-W0005
For Use With **Wii**



小精灵
PXN-W0008
For Use With **Wii**



魔幻奇影
PXN-W0020
For Use With **Wii**



格斗士
PXN-00081
FOR PS3/USB



极速 
PXN-V63
FOR PS2/PS3/USB



总第233期

9A

COVER STAFF

封面用图:《战神III》
封面设计:一刀

©2009 Sony Computer Entertainment America Inc.

焦点 4
游戏情报站 16
排行榜 20
新作短波 32
黄金眼 34

前线狙击

最终幻想 X IV 22
光之4战士 26
最终幻想外传
国王物语 28
边缘 30

新闻
资讯
NEWS & PREVIEW



P4 焦点①
超薄PS3
九月初全球上市!
售价降低25%

P8 焦点②
gamescom
CELEBRATE THE GAMES
19.-23.8.2009
KÖLN
次世代的第三战
科隆游戏展印象

游戏情报站要闻

超薄PS3亚洲地区发售计划公布 16
精英版X360将降价100美元? 17
《战国BASARA 3》登陆PS3和Wii! 18
《梦幻之星携带版2》12月降临PS! 18

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 编辑部宅
小病是福

读编交流
EDITOR & READER

游艺苑 95
游话好好说 96
编辑部宅 97
读编往来 98
问题小卖部 106
小编寄语 108
发表表 110
天下聚会 112

收藏者:
收藏日期:

P59 双陆透解
SD高达G世纪 战争

P46
真名法典II
巴哈姆特之血

游戏攻略透解
怪物猎人3 tri 38
真名法典II 46
SD高达G世纪 战争 59
研究中心
巴哈姆特之血 35

P38
怪物猎人3 tri

P35 研究中心
巴哈姆特之血

实用
技术
GUIDE & REVIEW

特稿 P76
神作缔造者
tri-Ace 的理念, 革新与创意

特稿 76
战天下布武 83
影漫搜查线 84
多边共享区 86
多边小百科 88
秘密花园 90
自由谈 92
邪魔院 94

游戏文化
GAME & CULTURE
战天下布武 P83
色艺双全甲斐姬

黄金眼REVIEW
我的暑假4 濑户内少年侦探团, 我与秘密地图 75

75

编辑部游戏实况

UCG × Levelup.cn 联合我尸灭杀队
使命召唤 战火世界
「我尸工厂」地图游戏影像



郑重声明

本刊内所有刊载的游戏资讯均来自业界权威媒体，如有不实之处，本刊概不负责。如有侵犯他人合法权益等侵权行为，请权利人及时与我们联系，以便我们及时删除。如有任何个人或单位以任何方式转载引用本刊内容，一经发现，本刊保留追究（中英文）法律责任的权利。
（中文）内所有游戏资讯均包含简体中文，除中文外，因游戏制作语言及计算机网络等因素，部分游戏还无法实现中文问题的破解。等等有关情况，向此类媒体的遭受侵权者请自行承担法律责任。

编辑须知

1. 文章自负——投稿人必须拥有其所撰写的完整著作权（版权），对于其他他人享有著作权或其他任何权利的内容，本刊不予承担责任。
2. 版权与侵权责任——刊登稿件时，请作者提供授权本刊以任何形式出版、编辑、译述此稿件。本刊并不对任何侵权行为的法律责任负责。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在录用前（以中文字式为准），其正文及封面均须包含“第X期”字样，以便我们采用何种方式投稿。反盗版100%，超时时间以本刊收到稿件的时间为准；1. 作者不再拥有任何版权以任何方式——修改、增加或删除其稿件内容、数据的损失，由投稿人承担一切法律责任。



未知海域2 纵横贼道
GC2009预告片+最新实际游戏影像

特别收录

编辑游戏实况
《使命召唤 战火世界》
「我尸工厂」地图游戏影像

Video Games Live
向中国玩家问好！

沪汉杭《街头霸王IV》

城市交流赛精选

街机代表战 VS 上海十中队
街机代表战 VS 上海十中队
街机代表战 VS 十字军团
街机代表战 VS 上海十中队
街机代表战 VS 上海十中队
街机代表战 VS 上海十中队
街机代表战 VS 上海十中队

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛

特别收录
《铁拳6 终极篇》
格斗四王赛



斗神再临!
「街霸之神」梅原
再战日本五大高手!



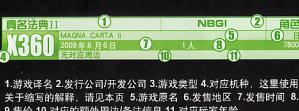
职业进化足球2010

雷电的符借日记 2.村长任务完结篇
激战戈龙、佛德瓦、大海龙



战地 恶人连2

信息条说明



1. 游戏译名 2. 发行公司/开发商 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港台译名，各游戏名称均以繁体标注：
ARC ARCADE 街机
FBA FAMILY COMPUTER Nintendo公司出品
GBA GAMEBOY ADVANCE Nintendo公司出品
NES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nintendo公司出品
NGC NINTENDO GAME CUBE Nintendo公司出品
NDS Nintendo DS Screen Nintendo公司出品
PSP PlayStation 2 SCE公司出品
PS3 PlayStation 3 SCE公司出品
PSP+ PlayStation PSP+ SCE公司出品
SFC SUPER FAMICOM Nintendo公司出品
SS SEGA SATURN SEGA公司出品
Win Microsoft Windows
Xbox Xbox Microsoft公司出品
X360 Xbox 360 Microsoft公司出品

主管：甘肃省科学技术协会
编辑：游戏机技术杂志社
编辑：周海平
电话/传真：0931-8666738 8639190 8491887
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告编辑：ad@ucg.com.cn

总编辑：李宇舟
社长：马力
副社长：马海良
编辑主任：王义文
社长助理：杨磊
王宇华

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音字母如下

NDS	
巴哈姆特之血	35
光耀圣约 瞳	32
光之战士 最终幻想外传	26
圣术 生命之魔	33
勇者斗恶龙2	72

PS2	
零 红蝶	光盘
PS3	
FIFA 10	光盘
边缘	30
蝙蝠侠 阿尔汉姆骑士院	光盘
愤怒的小鸟	光盘
魔兽争霸3	34 73
多乐猫欢乐派对	34
极品飞车 变速	光盘
极品飞车 变速	光盘
毁灭战士3	光盘
破坏者	光盘
使命召唤 战火世界	光盘
使命召唤 纵横贼道	73
新版特工队	74
未知海域2 纵横贼道	光盘
野性传奇	光盘
使命召唤 战争2	光盘
职业进化足球2010	光盘
职业战士X	22

PSP	
侍魂 携刃者	33
我的暑假4 潮内少年足球乐园	我能秘密地
伊苏 1 & 2	74

Wii	
SD高达G世纪 战争	59
怪物猎人3	38
龙魂 天下第一冒险	光盘
国王之路	28
新之馆	32
战国无双3	光盘

X360	
FIFA 10	光盘
暗影格斗	34
边缘	30
蝙蝠侠 阿尔汉姆骑士院	光盘
愤怒的小鸟	34 73
魔兽争霸3	34
多乐猫欢乐派对	光盘
使命召唤 战争2	光盘
使命召唤 战火世界	73
守夜者	74
新版特工队	74
野性传奇	光盘
战地 恶人连2	光盘
真人快打	34 68
职业进化足球2010	光盘

主 管：甘肃省科学技术协会
编辑：游戏机技术杂志社
编辑部：0931-8666738 8639190 8491887
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告编辑：ad@ucg.com.cn
总编辑：李宇舟
社长：马力
副社长：马海良
编辑主任：王义文
社长助理：杨磊
王宇华
执行主编：陈翔
责任编辑：魏斌
美术编辑：魏斌
文字编辑：刘芳
市场推广：勾延斌
编 委：冯雷 许晓斌
王丽娜 林德运
林 磊
发行业务：北京金孔雀发行有限责任公司
广告代理：北京立信博广广告传媒有限公司
广告发行：吉林华新报业集团有限公司
印刷：深圳市新晖宝电通技术有限公司
国际刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1337/F
订 号：全国各邮局的零售
邮发代号：54-98
出 版 日 期：2009年11月
出 版 地 点：广州市天河区

超薄PS3 九月初全球上市!

售价降低25%!

上本刊曾经报道德国亚马逊网站出现了超薄PS3的产品页面,表明这款已经传阅多时的新型号主机即将正式公布。随着德国科隆 GamesCom 游戏展的召开,索尼终于为已经不再神秘的超薄PS3 掀开面纱。

2009年8月19日,SCE在科隆游戏展召开新闻发布会,正式公开了超薄PS3。同日SCE在全球各地的分公司也陆续召开发布会,公布了当地的超薄PS3发售计划。SCE在GamesCom游戏展打出的口号是“游戏刚刚开始”,象征着超薄PS3将成为其次世代战略的新起点。已经降到合理价位,并且有大批一线大作即将上市的PS3现在才刚刚开始亮出其真正实力!



文 星夜

超薄PS3成为科隆游戏展焦点

与过去一样,超薄PS3的揭幕留给了SCE社长平井一夫。他与过去一样笑容满面,轻松地向下台观众们开玩笑,然后举起了体积明显小巧许多的超薄PS3。虽然超薄PS3已经是公开的秘密,但台下观众还是给予热烈的掌声,因为平井一夫不仅公开了超薄PS3,而且确认其售价比现有的普通型号降低25%,并实现全球同步上市。

超薄PS3的尺寸为290×85×290mm(之前的款式为325×98×274mm),重量从5公斤降低到3.2公斤。由于超薄PS3的生产工艺已经进化到45纳米,因此

发热量更小,原版PS3无处不在的散热孔被大为精简,风扇运行起来也更加安静。相信生产工艺的改进也会让困扰玩家的“黄灯”现象得到遏制。

超薄PS3的很多设计细节都可以看出是参考了PS2的设计风格,从LOGO到磨砂质感再到散热孔的位置,都回归PS2时代。不过美中不足的是,超薄PS3仍然无法通过软件模拟的方式兼容PS2游戏,而之前索尼已经注册了通过模拟器实现向下兼容的技术专利,也许今后会通过软件更新实现兼容。另外,超薄PS3响应了索尼CEO霍华德·斯金格对于产品联动的号召,准备了与索尼Bravia



电视联动的功能“BraviaLink”,只要用HDMI线将PS3与Bravia电视连接,就可以使用Bravia的遥控器操作PS3的XMB界面,只要关闭电

视电源,PS3的电源也会随之关闭。从9月1日起,PS3的系统软件将会更新到3.00版本,XMB界面也会有所变化。

发售时间: 2009年9月1日

定价: 299美元/299欧元/29980日元

内置硬盘大小: 120GB

● **磨砂质感:** 超薄PS3的表面不再采用华贵却很容易留下手印的镜面质感,采用与PS2相似的磨砂质感。

● **LOGO变化:** 与之前泄露的工厂模具图一样,超薄PS3的LOGO也回归PS2风格,不再使用“蜘蛛侠字体”。



超薄PS3的CELL处理器全面采用45纳米工艺生产,功耗比之前降低了34%,这使其发热量大大降低,因此超薄PS3取消了顶侧的散热孔。



超薄PS3的硬盘抽取槽改为正面碟仓正下方,松开隐藏盖下的蓝色螺丝即可取出硬盘。

● **按钮:** 可能是为了节约成本,超薄PS3不再使用花俏的触感式按钮,碟仓与开关按钮都为按键式。



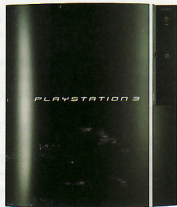
体积减少32%!



▲从超薄PS3与原版PS3的厚度对比来看，超薄PS3显得相当小巧。



由于厚度大大降低，超薄PS3显得有些头重脚轻，竖放时需要采用直立支架。支架的零售价为2000日元，重115克。



▲超薄PS3是标准的正方形，不过正面依然采用了曲面设计。

重量减轻36%!

超薄版PS3记者发布会现场感受

[文·李沐洋]



虽然不少欧美游戏记者人高马大，身材魁梧，不过在参加 SCE 新闻发布会时，他们满脑子想的都应该是“Slim”这个词汇。有趣的是，由于少壮记者没有搭索尼专车，而是自行前往会场，造成入场登记时显得有些拥挤。在一旁的 SCE 公关经理 Jern Alexander 若有所思的对我们说道：“会场的大门太苗条（Slim）了。”心知肚明的记者们跟着大笑了起来，作为 SCE 的新任总裁，Andrew House 首次主持 SCE 的新闻发布会，这将自己职业生涯一半光阴献给了 SCE 的老将，看起来就像是前任 David Reeves 的翻版——并非工程师出身，曾在市场部门打拚多年，都有着对这个行业的深厚感情，对 SCE 而言，Andrew House 就像是某种传统的延续。不过比起直来直去，常常语出惊人的 David Reeves，Andrew House 就显得有点“闷”，发布会

开场白并没有说什么笑话，而是直接切入正题，看得出来，他更习惯用数字说话，为人低调，沉稳，不过当说到 SCE 会在未来一年取得突破性成绩时，Andrew House 会不禁握紧双拳，表情显得自信十足。

随着平井一夫登场，现场记者们意识到最精彩的内容即将上演，平井脸上挂着招牌似的“一笑里寒”的笑容，显得格外轻松，他表示：“科隆游戏展是自己游戏年历上最重要的三个时刻之一”，当平井走向舞台一角的白色台子时，心领神会的观众们发出了热烈的欢呼声。他从台子后面拿出了 PS3 薄机，现场气氛由此达到了最高潮。会后索尼向记者们展示了 PS3 薄机，从现场反应看，大家比较满意薄机的外形，依然具有鲜明的索尼风格，个人感觉比在照片中看到的时候要舒服一些。由于钢琴烤漆工艺被相对廉价的哑光外壳取代，因此不太容易沾指纹。有点意外的是，薄机两边的通风口全部被取消，看得出来索尼对降低机器功耗和发热量相当有信心。我特意询问了一旁的工作人员，为什么机壳上采用“PS3”而不是“PlayStation3”的传统标志，他们的回答是，简化 PS3 标志，更能反映出 PS3 从厚到薄的变化，而且玩家们平时更习惯用 PS3 的称呼。不过无论是发布会还是展会现场，索尼官方人员们都在使用“PlayStation3”而非“PS3”的称呼，看上去有点别扭的 PS3 新字体，似乎和 PS3 一贯的稳重大气风格不太搭界，当然，这本身就是一个见仁见智的话题。

PSP漫画下载服务公开

在索尼的新闻发布会上，也公布了一些与 PSP 有关的新内容。首先是将于今年 12 月开通的“Digital Reader”服务。这是为 PSP 玩家准备的电子书服务，将会提供大量专门为 PSP 准备的电子漫画。目前 Marvel 公司已经与索尼签约，将会提供《蜘蛛侠》、《X 战警》等漫画。用户可以直接将这些漫画下载到保存到记忆棒里，而且这些电子漫画是专门为 PSP 制作的，便于玩家阅读，并且还有相当酷的特效。



PSP迷你游戏下载服务

PSP go 刚公布时索尼已经表示今后将会提供大量短小精干的游戏供玩家下载，目前该服务已经正式定名为 PSP Minis，该服务与任天堂的 DSiWare 相同，都是提供一些容量很小的迷你游戏，容量上限为 100MB，索尼将会在 PS Store 中专门开辟一个 PSP Minis 专卖店。目前已经有多个公司宣布支持，PSP Minis 将与 PSP go 同步推出，首批有 15 款游戏，预计到年底会有 50 款以上游戏。



《GT赛车PSP》免费赠送!

这无疑是最让玩家兴奋的消息，索尼宣布只要在 10 月 1 - 10 日期间购买 PSP go，就会免费获得《GT 赛车 PSP》，这个免费版本是免费下载而不是免费的 UMD 碟版。此外，秋季开始索尼将会推出多款 PSP-3000 新色系，包括翠绿、粉红色和丁香紫，其中翠绿版将与《小小大星球》同捆发售。



《神鬼寓言III》公布, 对应“初生计划”!



能够像 E3 展一样与索尼争奇斗艳, 然而这场发布会几乎成为《神鬼寓言 III》的新作发布会。本作预定于 2010 年末发售。

目前《神鬼寓言 III》仅公开了一段简短的预告影像和几张设定图。不过 Lionhead 创始人 Peter Molyneux 非常详细地介绍了本作的游戏系统。本作号称规模将达到《神鬼寓言 II》的两倍, 而且可以读取《神鬼寓言 II》的通关记录。读取记录之后, 玩家将扮演前作主角的儿子或女儿。在本作中 Albion 大陆已经发生了翻天覆地的变化, 而玩家的最终目的是统治整个 Albion 大陆, 游戏前半段的目标就是努力获取人们的信任与支持。

在本作中, 玩家扮演的是一个英雄君主, 将会亲自参与到战斗中。在前两作中, 玩家的行为都会对游戏世界产生一定的影响, 而本

作家的影响力更大。玩家将会控制整个大陆各个地区的财政预算, 制定各地的赋税标准。你可以决定重点发展哪个地区, 或者置哪个地区于不顾。你的这些决定会让整个 Albion 的面貌完全改变。施行暴政或者过度的仁慈都会产生不良后果。

本作将新增“审判”系统, 经常会有人来找你做评判, 为了做出仲裁和审判, 就要外出调查事情的真相, 其中将会涉及众多分支任务, 而且玩家还可以接受贿赂, 即使证据确凿, 也可以让有罪者无罪释放。

最后, Molyneux 还暗示本作可能会支持“初生计划”的体感操作功能。本作特别设计了“触摸”系统。当你碰到心仪的异性时, 也许可以使用“初生计划”的动作侦测功能做出彬彬有礼的动作, 提高对方的好感度。当双方的关系进入到更亲密的阶段时, 就会应用到本作的“动态触摸系统”, 玩家可以利用该系统触摸游戏中碰到的任何人。

在索尼的科隆游戏展新闻发布会几个小时, 微软也召开了发布会, 人人都期待着微软

式君主, 将会亲自参与到战斗中。在前两作中, 玩家的行为都会对游戏世界产生一定的影响, 而本

冈本吉起《ICO》式新作 《魔神之地》公开

前 Capcom 首席制作人冈本吉起成立的“游戏共和国”为 PS3 首发带来了一款《源氏 神威 奏乱》, 虽然游戏质量不佳, 但美术风格还是有不少可圈可点之处。不久前, “游戏共和国”与 NBGI 签署了两款新作的发行协议, 在本届科隆游戏展中, NBGI 公开了这两部作品。其中一款名为《泰坦之战》(Clash of Titans), 将会收录希腊神话中的 100 多种怪物, 本作将于 2010 年春季发售。另外一款是与《ICO》有不少相似之处的《魔神之地》(Majin, The Fallen Realm)。

《魔神之地》是一款第三人称视点的动作冒险游戏, 讲述一个年轻的盗贼与他的岩石怪伙伴“魔神”之间的冒险之旅。主角的行动敏捷, 但战斗力很弱, “魔神”行动迟缓, 但力量强大。两人需要互相配合进行解谜与战斗, 看起来本作似乎更接近于《ICO》小组的新作《最后的守护者》。冈本吉起表示本作将会带给玩家日式游戏的独特韵味, 非常专注于细节与氛围的营造, 与《塞尔达传说》也有些相似。本作预定于 2010 年第二季度发售, 对应主机为 PS3/X360。



《恶魔城 暗影之王》 全面强化剧情演出



《恶魔城 暗影之王》是 Konami 在本届展会中重点宣传的游戏之一。之前 E3 展中的简短亮相并没有透露太多信息。这次 Konami 提供了不少资料。

本作是由 Mercury Steam 工作室开发, Konami 的 Kojima Productions 监制。制作人 Dave Cox 介绍, 本作在剧情上与之前的任何一部系列作都没有关联, 只不过沿用了系列的世界观, 以及用长枪、匕首、圣水等战斗的特色。玩家的冒险将会围绕“神”与“魔”两个面具。与小岛秀夫监制的很多游戏一样, 本作非常

注重剧情, 将会收录一个多小时的过场动画, 其中最长的一段将会长达 14 分钟。本作中会有类似于《战神》的 QTE 战斗, 不过形式上将有所不同。本作使用了 Mercury Steam 自己研发的 Mercury 引擎, 为了向玩家展示最佳的视觉效果, 本作的镜头是固定的。目前本作的完成度为 60%。另外 Cox 还透露, 如果本作取得成功, 也许还会有更多的 Konami 经典游戏被重制。Cox 本人很希望能够制作一个全新的“魂斗罗”。

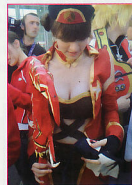
PSP《乐克乐克 午夜嘉年华》公布



《乐克乐克》曾是索尼重点打造的一个休闲游戏，当初号称全程只需用L/R键就可以玩，不过实际上还是偶尔会用到其他按键。而如今为PSP 80 贴身打造的《乐克乐克 午夜嘉年华》是一款真正全程仅需L/R键的游戏，因此不用将PSP 80 的滑盖打开就可以进行游戏。

在本作中仍然是通过L/R键让场景倾斜，让乐克乐克朝着前方滚动，通过L和R键的组合可以做出弹跳甚至连续弹跳的动作。只要同时按L和R键，就可以调出菜单。本作将仅提供下载版，预订2009年11月推出，总共有16关，游戏长度为6~8个小时。本作还有可以4人联机挑战的竞速模式。

GamesCom展会丽影



▲这位Coser的装备太业余了一些，不过好在身体的本钱足够雄厚。



▲装束非常简单的Showgirl，不过眼神非常迷人。



▲在德国也能看到这么卡哇伊的Coser啦！



▲右边这位穿拉虽然缺乏性感特质，但秀拉的威慑感却是十分到位。至于左边这位Faith的Cosser很容易让人联想到之前某韩国网友在原基础上修改的东方萝莉版Faith。



■这两位中国coser的装扮，在国外的展会中可是非常少见。



▲这两位穿着充气服装的coser，但装备尚可。



■这位《阿丽山与独角兽》的coser，嗯！嗯！嗯！嗯！嗯！嗯！嗯！

展会短讯

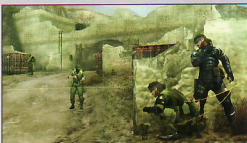
■索尼透露，PSP版《小小大星球》将取消多人模式。制作人表示，如果添加多人模式，本作的物理效果就会大打折扣，因为多人模式要消耗PSP三分之一的处理性能和内存。



■《最终幻想XIII》导演鸟山求表示，该作X360版计划采用三张DVD，游戏时间在40~50小时左右。目前开发团队正在为将X360版压缩到三张DVD中而努力。

■《最终幻想XIII》制作人北濑佳范透露，目前该作的PS3版完成度已经达到90%，应该可以赶在年内顺利发售。X360版目前的完成度为70%，所有英文配音都已经录制完毕。

■小嶋秀夫表示，《潜龙谍影 和平行者》虽然是PSP游戏，但是他想在画面上有任何妥协，将会让玩家怀疑这到底是不是PSP游戏。他还表示本作会带来给玩家数百个小时的游戏时间。



■据统计，由于上半年英国游戏市场规模萎缩了20%，目前德国已经成为欧洲最大的游戏市场。

■据英国媒体报道，微软原本准备在GamesCom的发布会上公布X360精英版降价，但是考虑到目前市面上的精英版存货还有很多没卖完，因此决定推迟公布。

■微软宣布将会把《神鬼寓言II》拆分成5个章节在Xbox LIVE上提供下载，其中第一章将免费提供，将于9月29日放出。

■英国MCV网站报道，索尼正在与EA和MTV Games合作，准备推出一款以甲壳虫乐队为主题的《歌星 甲壳虫》，该作其实相当于是《甲壳虫 摇滚乐队》的卡拉OK改造版，预计将于9月份发售。

■山内一典透露，《GT赛车5》可能会支持PSP Eye摄像头的动作侦测功能，当玩家在比赛的时候，只要转动自己的头部，画面中的镜头也会跟着转动。在驾驶舱视角下，可以像开赛车一样转头查看后视镜。

次世代的第二战

——科隆游戏展印象



采访 & 报道 李沐洋 协力 Delphi

■科隆GamesCom游戏展主会场入口

8月的科隆,清真而迷人。这座以大教堂、狂欢节和展览会而闻名的城市,迎来了一批新客人。他们是以财宝猎人、地狱拿兵和纵横银河系的水管工为代表的电子娱乐明星,以及来自世界各地的狂热游戏爱好者。在科隆国际展览中心,GamesCom的紫色会旗在户外飘扬,五花八门的游戏广告令人目不暇接,而熙熙攘攘的会场内,热门展台被围得水泄不通,每个与会者脸上都洋溢着满意的笑容。这一切似乎证明了,从诞生之日起就成为欧洲首屈一指游戏展会的GamesCom,已经渐入佳境。2009年,无疑是科隆游戏展的“元年”,也预示着游戏产业将要迎来一个新的发展阶段:次世代的第二战。四年前,产业巨头攻城掠地,市场份额和装机量成为胜利天平上最具权重的砝码。而如今,在竞争态势日趋明朗之际,他们开始注重弥补短板,强化自身优势,步步为营地蚕食对手的地盘。需要的不仅仅是自信和决心,还有变革的勇气和有效的执行。三大游戏硬件厂商的第二战已经悄然打响,而第三方霸主之争在EA与Activision Blizzard之间更是愈演愈烈,甚至新生的科隆游戏展也在“暗战”——曾留下不少难忘瞬间的莱比锡游戏展……无论如何,欢迎来到游戏业的新热地——科隆游戏展。

科隆游戏展概况

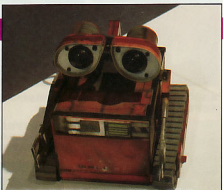


■德国的400多名Cosplay爱好者聚集在一起挑战最新的基尼世界纪录。

德国互动娱乐软件协会主席 Olaf Wolters 高调表示:“选择科隆举办游戏展并非针对莱比锡,而是考虑到整个产业的长远发展,我们希望 GamesCom 从今年开始成为在科隆举办的展会中观众数量最多的专业展会,并为欧洲玩家献上最奢华的游戏盛宴。”这位德国游戏产业的掌门人如此底气十足,主要原因是德国今年上半年成功超越英国,荣登欧洲最大游戏市场的宝座。从目前德国游戏市场的基本格局看,NDS 占三成左右,其后是 Wii、PS2 和 PS3 平分秋色。对应到本届展会参展阵容上,NDS 软件数量最多,同时这里也是 PS 游戏的主战场。考虑到科隆游戏展拥有与莱比锡游戏展相同的主办方和策划团队,区别或许只在于

规模更大的展馆以及更佳娱乐氛围。前者可以用数字加以说明,展区面积达到了 12 万平方米,来自 30 个国家和地区的 420 家软硬件公司齐聚一堂。置身科隆游戏展会会场之内,我最大的感触是这里展位面积相当宽敞,为参观和休息提供了很大便利。组委会特别开辟了主题游戏区域,包括体育、动作冒险、电子竞技和时尚生活区,参观展会的玩家可以在这里随意休息、聊天或联机游戏。

本届展会占据了科隆国际展览中心的六个大厅,其中微软、Activision Blizzard、EA、Capcom、SE 在 6 号厅,索尼、Konami 和育碧在 7 号厅,任天堂、世嘉和 NDS 位于 8 号厅。除了各大展台和试玩区,组委会还为玩家精心准备了异彩纷呈的现场活动。会场外有场地摩托车的劲爆表演,有趣的是,本次展会还将诞生一项新的吉尼斯世界纪录,400 多名 Cosplay 爱好者在会场南门外进行集体表演,目前世界纪录保持者是今年 5 月 23 日开幕的英国动漫展,当时共有 376 名 Cosplay 爱好者现场演出。不知道今年东京电玩展日本 ACC 爱好者们是否会对此项新纪录发起冲击。此外,场内还举行了德国机改造冠军赛,展示了 60 余台手工改造的五花八门的电脑机箱,其中 WALL-E、足球机和收音机三款作品制作得巧夺天工,令人爱不释手。现场



■展会现场进行的机箱改造冠军赛获奖作品,WALL-E。

最令人印象深刻的展览莫过于怀旧游戏展(Hetro Gaming 1972-2009),透过那些玻璃橱窗,好像穿越了游戏主机三十余年的发展史。亲眼看到祖父级的磁带机、Magnavox Odyssey 和 Atari 2600 等主机以及大量珍贵的游戏软件,相信任何一名玩家都能在这里找到自己心中梦寐以求的藏品。



■本刊特派记者李沐洋与《铁拳6》制作人唐田胜宏合影。



■怀旧游戏展上展示的古老的磁带游戏机。



■这家珍贵的8位机杆想必多数玩家都愿意见吧。



■拉尔夫·贝茨发明的史上第一台家用机——高德器。

规模全场最大的索尼展台

延续索尼时代的传统,无论是参展规模,还是发布内容,索尼堪称本届展会投入力度最大、重视程度最高的游戏厂商。尤为难得的是,除了《战神III》等少数几款游戏,大部分作品都提供了最新试玩版,不像一些公司只是照搬E3的游戏试玩。索尼展区的布置也很有意思,对旗下作品一视同仁,展位面积大小基本相当,没有过分突出《战神III》、《未知海域》或《纵横贼道》等大作,从一个侧面反映出索尼第一方游戏阵容的鼎盛。网外的两部游戏是首次试玩展出的《GT赛车5》和《歌星》,前者获得重点照顾毫不奇怪,后者粉色调的展区很大,布置得非常漂亮,主要原因是《歌星》在德国乃至欧洲地区都相当受女孩子欢迎。总的来说,《GT赛车5》、《战神III》和《未知海域》是索尼展区试玩人数最多的作品。

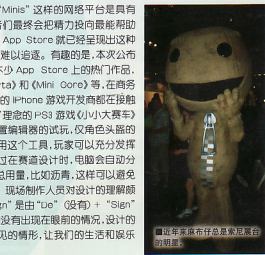
本次出展的不少PSP游戏都源于PS3上的同名作品,比如《审判之眼》PSP版不再需要摄像头,改为纯桌面游戏,《小小大星球》PSP版由于机能所限,取消了多人联机功能。相比之下,在爽快度和操作手感方面还原度极高的《机车风暴 极地先锋》值得赞扬。值得一提的是,展会现场的PSP Go系统是5.70,主机设定中新增了一个“用户生日”项目,估计可能与未来的游戏有所联动。

索尼为PS网络商店打造的“Minis”计划备受瞩目,利用网络下载100MB以下的小游戏,低廉的价格和成本,对PS玩家和开发者而言都不失为一项好选择。像“Minis”这样的网络平台是具有

《未知海域:纵横贼道》的试玩区设计得相当别致,某些试玩甚至被设置到越野车里



■ 大屏真高清播放PSP的“Minis”游戏。



■ 最近年来宣布总是索尼展台的明星。

微软发布会: Lionhead 的天下

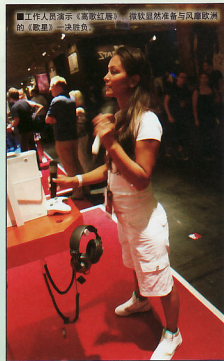


■ 制作人正在亲自进行《质量效应2》的操作演示。

微软和Konami的展前发布会规模并不大,而且都是明星制作人唱主角。我身旁的一名记者将这次展前发布会幽默地比喻为微软今年E3精彩纷呈发布会的“DLC”内容,事实上,如果彼得·莫里纽斯在E3上公布《神鬼寓言III》也并不奇怪。发布会上莫里纽斯展示了林肯、奥巴马等领袖人物的头像和名言,认为玩家也可以成为规则的制定者。他笑着说:“家里的第三个孩子总是个问题人物”,暗示自己准备在《神鬼寓言III》中做出一些惊人的改变。比如,玩家将逐步成为Aldion的统治者,游戏新增的“决策系统”,通俗的讲,比如如有NPC来晋见,告某人的状,你可以听取他的意见,然后作出决策,判此人是否有罪,还可以向子民承诺各种各样的

东西。玩家在《神鬼寓言III》中控制的角色将是《神鬼寓言II》主人公所生的孩子,按照他一贯的鬼才风格,相信游戏内容绝对会出人意料。发布会最后,莫里纽斯表示开发团队同样在为《Milo & Keteo》而努力工作——这毕竟是微软“初生计划”最令人震惊的演示之一。兴致不错的莫里纽斯在会后还回答了—些记者提问,谈及《神鬼寓言III》是否会应用“初生计划”技术的问题,他并没有给出明确答案。在本届科隆游戏展上,微软仅仅提供了一些“初生计划”的宣传视频,并未进行现场演示。

微软游戏展区被白色围墙所环绕,上面装饰有《光环3:天降神兵》、《极限竞速3》、《质量效应2》、《高歌红唇》等游戏的Logo,显得非常气派。值得一提的是,《质量效应2》提供了现场试玩,不过只能由制作人进行演示和讲解,这个试玩版整个上午被演示了七八遍,那位可怜的制作人口干舌燥,中午我看到他躲在一旁拼命地喝水。



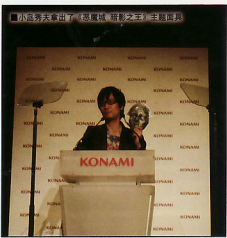
■ 工作人员演示《高歌红唇》,微软显然准备与风靡欧洲的《歌星》一决胜负。

■ 微软发布会上莫里纽斯公布《神鬼寓言III》。

Konami 发布会：疲惫的小岛秀夫

Konami 发布会的场地非常有限，40 多名记者几乎占据了场内一半的空间，我就坐在离小岛监督很近的第二排座位上，在播放《寂静岭 破碎记忆》

的宣传片时，他摘下了眼镜，似乎有些疲惫，大概是因为长途飞行的劳累。不过在上台讲解《潜龙谍影 和平行者》时，他很精神地向大家问好，并表示《和平行者》是一款可以在公车、咖啡厅甚至是厕所都可以玩的游戏，联机模式不会采用《怪物猎人》的系统，依然遵循潜入的核心风格。在 9 分钟的预告片播放完毕后，他笑着问大家：“你们喜欢吗？”现场爆发的掌声差点掀掉了屋顶。随后，小岛拿出了《恶魔城 暗影之王》中那个可以起死回生的神秘面具，正当大家以为他会继续讲解这款游戏时，小岛却将麦克风交给了游戏的制作人，从这个细节可以看出，他目前主要精力确实花在了《潜龙谍影 和平行者》上。



EA：业绩不佳，豪爽依旧

无论是行业低迷、财政赤字，还是公司裁员，开发项目被取消……由不景气的经济所带来的种种负面因素，游戏公司都情愿承受，唯有种危机他们无法容忍，那就是失去玩家的喜爱和支持。所以尽管



EA 的试玩区域色彩鲜艳，非常引人注目。



马自达最新的跑车车型，由《极品飞车》游戏推出。



甲壳虫乐队的现场表演很有演唱会的感觉。

公司饱受亏损折磨，但对视数百万霸主王座的 EA 而言，他们仍然要全力以赴讨好玩家欢心。本次展会 EA 的展台可以用奢华来形容，除了三块巨大的液晶屏幕反复播放着各类游戏预告片，甚至还将宝马嘉实多的最新款车型搬上了展台。由 EA 代为发

行的《APB》、《星球大战 旧共和国》、《甲壳虫 摇滚乐队》等游戏也备受玩家追捧。有一件事可以很好地说明 EA 的财大气粗，为了宣传 RTS 新作《命令与征服 4》，EA 邀请全球百名玩家亲临科隆游戏展，机票、食宿一律全包，可以在科隆畅玩三天。

Activision Blizzard：展台不大，人气不小！



相比高调出击的 EA，Activision Blizzard 却显得格外低调，万众期待的《使命召唤 现代战争 2》仅提供了一个内部试玩版，《吉他英雄 5》虽然搭建了表演舞台，但是宣传力度同样不及 EA。反倒是暴雪，除了正式公布吸金大作《魔兽世界》的第三款资料片，还一口气将《星际争霸 2》、《暗黑破坏神 3》两款游戏的试玩摆了出来。由于作者的不少照片都是在 19 号媒体日拍摄的，只有媒体记者可以入场，因此显得观众并不是很多，其实随着 20 号开放玩家入场，暴雪展台完全可以更名为“爆满”，气势不输给任何一款次世代顶尖大作。



▲《使命召唤 现代战争 2》豪华大气的游戏展台。

▲《吉他英雄 5》的试玩区为玩家创造了一个福音的环境，并且设计成地下小酒吧的风格。

▶AB 为它的各种“英雄”搭建了一个统一的表演舞台。



Square Enix 与 Eidos 联袂登场



■《最终幻想XIV》的首次试玩参展是本次展会最大的惊喜之一

本届展会 Square Enix 和 Eidos 首次联合参展，Eidos 重点宣传的作品是《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》以及《迷你忍者》，后者是一款卡通风格的动作游戏，由《杀手 47》和《夺命双雄》的开发商 IO Interactive 操刀制作，游戏在关卡设计和操作手感方面相当出彩。Square Enix 除了继续影像宣传《最终幻想 13》、《最终幻想 14》以及在欧美地区颇受欢迎的即时战略新作《最高指挥官 2》之外，还提

供了不少《纷争：最终幻想》的试玩机。值得一提的是，现场不断滚动播放着动作游戏《尼尔》(NieR) 的宣传片，令人惊讶的是，视频中包含了大量挑战尺度的粗口，结合游戏平庸的画面以及怪异的人设，堪称 Square Enix 展台上最另类的存在。2007 年 4 月，我曾到 Eidos 德国分公司进行采访（见《游戏机实用技术》总 175 期），并一直和他们保持联络，当时 Eidos 的员工有不少现在已经离开了公司，看起来 Square Enix 还是进行了一些内部整合，当然，变化不仅仅是消极的裁员，一位熟悉的员工向我透露，Square Enix 的并购为 Eidos 接通了渴望已久的现金通道，“最大变化是士气高涨，拥有了一种大展拳脚的感觉，并产生了一些新的思路。”

《最终幻想》和《古墓丽影》联手是不少玩家的

美好愿望，在那位员工看来，成行的可能性却很低，“现有品牌合作牵扯到不同部门的利益，实际操作很困难，不过对于打造原创新作，公司内部的确有联合开发的考量。”可见，各方面的复杂利益权衡，以及变化多端的外部市场环境，起决定性的因素往往不是看似合理的商业逻辑。



■Square Enix和Eidos的联合展台一在欧洲本土影响力更大的Eidos加持下

Capcom: 《失落的星球 2》人气爆棚

Capcom 展台重点展出的作品是《失落的星球 2》和《怪物猎人 3 tri》，前者的试玩队伍可谓络绎不绝，相比之下，《怪物猎人 3 tri》展台就显得有些冷清。不过，PSP 版的《怪物猎人 携



■Capcom这次参展规模不大，不过《失落的星球2》赚了不少眼球

带版 2nd G》是今年上半年在德国推出的所有 PSP 游戏中销量最好的作品，《怪物猎人》系列在德国拥有不少支持者，如果 Capcom 能够得到任天堂德国分公司在市场推广方面的支持，应该还有很大潜力可挖。尽管科隆游戏展一片歌舞升平的热闹景象，但我们也应该看到游戏产业竞争惨烈的一面。想想去年莱比锡游戏展上的 Midway、ORIN、Replay Studios（《天鹅城杀手》的开发商），他们曾因开创性的产品而风光一时，却也同样轻易的被他们昔日赢得的荣耀所颠覆，最终成为游戏产业链上逝去的一环。在科隆游戏展的高展区，可以看到不少四处奔走的独立游戏开发者，他们向各大游戏发行商派试玩机



盘和游戏资料，希望为自己的作品赢得市场发行的机会。不过正如输入大气层的流星，他们当中只有极少数“大块头”才能为人所知。今年索尼和 EA 的高展区面积都很大，可以看到一些德国本地的翻译、外包服务公司，在和他们洽谈游戏本地化的事宜。

任天堂的欢乐世界



■5在雪花飘动的玻璃罩内，天使正在试玩《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》

今年参展的任天堂，继续保持了其对游戏展会一贯不温不火的态度，虽然提供了《新超级马里奥兄弟 Wii》、《塞尔达传说 灵魂轨道》、《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》等游戏大作的现场试玩，但并没有像竞争对手那样公布一两条重磅消息。在他们看来，如果消费者在囊中羞涩时仍然信任你，那么当他们重新阔绰起来后，很可能会对你变得更加慷慨。市场竞争闻风下雨，使他们可以底气十足地等待“经济寒冬”的消退。虽然缺少意外惊喜，但

是任天堂的游戏展区在模特和展台布置方面堪称本届最佳，他们招募了不少科隆当地的女大学生，这些女学生本身就是 Wii 游戏的玩家，因此在讲解时可谓得心应手，她们会主动邀请玩家与她们一同游戏，红色 T 恤配白色短裙的简单装束反而显得清爽可爱，漂亮的面孔，加上不错的游戏身手，现场玩家自然趋之若鹜。《马里奥与索尼克 温哥华冬奥会》的展台布置令人印象深刻，这里有一颗高大的圣诞雪松，上面挂满了马里奥和索尼克的头像，两个打扮成马里奥和索尼克形象的工作人员，热情地和玩家们拍照。展台中央



■笑容是任天堂的永恒主题

GamesCom 2009 大作现场体验

使命召唤 现代战争 2



不支持 Perks 或自定义装备,也没有剧情和僵尸,但《使命召唤 现代战争2》的特殊任务模式依然有办法令玩家沉迷其中。该模式支持分屏、单人 and 联机游戏,非常类似《使命召唤4》的最后关

卡,高空俱乐部,玩家要做的事情就是消灭场景中一波波出现的敌人,用最快速度到达终点。游戏节奏紧张而激烈,队友间的配合尤为重要。任务完成后会解锁新的关卡,根据游戏时间和杀敌数量对玩家表现进行评定。Infinity Ward 现场演示的特殊任务关卡名为“突破和清空”,很好反映出该模式的三个主要特点,首先任务场景都不大,在这一关卡中一幢塔楼室内空间分成两个区域,适合使用防爆盾牌,

步步为营的战术推进。其次,游戏难度相当高,团队配合是取胜的关键,如果只是简单的投掷闪光弹,然后冲进房间,会立刻被四面八方的火力打死。最后,特殊任务模式很好利用了《现代战争2》的

诸多新增特性,比如爆炸、开门时的烟雾和慢动作系统以及可以显示隐藏敌人位置的“心跳感应器”等。像“突破和清空”这样的特殊任务关卡,完成时间在两分钟左右,玩家可以不断进行挑战,刷新最快过关时间。



■《使命召唤 现代战争2》很可能会成为年来最畅销的游戏。

PES 2010 VS FIFA 10

Konami 发布会结束后,在与《PES》系列制作人高野新吾合影时,他透过翻译热情地问我是否是《PES》的玩家,我有点不好意思地回答:“不常玩”,而后又下意识的补充说,“其实,《FIFA》我也玩得不多。”毫无疑问,这两款足球游戏的碰撞是本届科隆游戏展上的一大看点,双方制作人热衷于将自己的作品描绘成“革命性的一作”,似乎“第二好的足球游戏”从来都是充满贬义的称呼。本届展会,EA 分别提供了6台《FIFA10》的PS3和X360 版本试玩机,值得一提的是,由于《FIFA10》PC 版并没有采用次世代引擎,画面与主机版存在显著差异,因此试玩 PC 版本的玩家并不多。《FIFA10》的菜单和音乐风格还是一如既往,界面

排队人数比《FIFA10》略少。尽管“带球走两步”的感觉似曾相识,但是游戏各方面的强化还是反映出了 Konami 的诚意。球员刻画非常逼真,试玩场景的提供了德国队和法国队的比赛,以在两款游戏试玩中都有登场的巴拉克为例,笔者个人更喜欢《PES2010》中巴拉克的跑孔,将这中中场悍将伤病不断和“亚革命”所致的沧桑气质很好的衬托了出来。在比赛中,笔者尝试了多次突然起脚远射,现在守门员脱手概率大为降低。值得高兴的是,防守时我方后卫不会再胡乱换位,中场球员会有效回防,AI 辅助作用表现不错。总体感觉,《PES 2010》的节奏甚至比前作更快,C罗、梅西这样的超级巨星的作用依旧不容小觑。游戏可以



■特派记者李律与高野新吾合影

不过,这并不意味着它们缺少令玩家沉迷的内容

日本游戏周间销量排行榜

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年7月27日~2009年8月2日

1 **怪物猎人3 tri** **WII**

モンスターハンター3
Capcom 2009年8月1日发售 动作 ■ 6900 日元

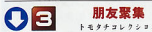


游戏在系列原有特色的基础上进行了大胆革新,除了真雄火龙、角龙等经典怪物外,其余怪物都是全新设计且更加凶猛,而减少武器种类但增加攻击动作则使战斗变化更加丰富。单人模式的内容一如既往的充实,沉速度极高的线上模式是谋杀时间的罪魁祸首。

本周: **520 138** 套 累计: **520 138** 套

2 **勇者斗恶龙IX** **NDS**

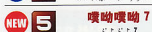
ドラゴンクエストIX 星空の守り人
Square Enix 勇者斗恶龙系列



2009年7月11日发售
◆本周 179612套
◆累计 311212套

3 **朋友聚集** **NDS**

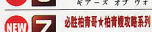
トモチカコレクション
Nintendo 朋友聚集系列



2009年8月18日发售
◆本周 82144套
◆累计 828419套

4 **Wii Sports 运动胜地** **WII**

Wii スポーツ リゾート
Nintendo Wii Sports 系列



2009年8月19日发售
◆本周 65539套
◆累计 828419套

5 **噗噗哟7** **NDS**

ぷよぷよ7
SEGA 噗噗哟系列



2009年7月30日发售
◆本周 51750套
◆累计 51750套

6 **战争机器2** **XBOX360**

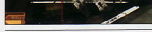
ギアーズ オブ ウォー2
Microsoft 战争机器系列



2009年7月30日发售
◆本周 48550套
◆累计 48550套

7 **女性特辑+女性偶像歌系列 Vol.14** **PS2**

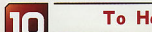
女性アイドル歌謡シリーズ Vol.14
D3 Polish 女性偶像歌系列



2009年7月30日发售
◆本周 41849套
◆累计 41849套

8 **装甲核心3 携带版** **PSP**

アーマード コア3 ポータブル
From Software 2009年7月30日发售 动作 ■ 3800 日元



游戏还原了驾驶各种机甲与敌人进行大作战的爽快感,除了基本内容保持和PS2版一致外,主要针对PSP的特性追加了“联机模式”,允许玩家和世界各地的网友开合作战。当然在前作中大受好评的“部件更换系统”也是保持玩家挑战动力的主要原因之一。

本周: **40 971** 套 累计: **40 971** 套

9 **未来!迷你机器人!快乐的大冒险!** **NDS**

未来!ミニロボット!ハッピー大冒険!
Nintendo 迷你机器人系列



2009年7月23日发售
◆本周 23115套
◆累计 57958套

10 **To Heart 2 携带版** **PSP**

ToHeart2 Portable
Aquaplus 2009年7月30日发售 文字冒险 ■ 6800 日元



游戏以再新的校园生活为主题,在风趣幽默的故事情节中体验无忧无虑的高中生活,与各个角色之间的话题都会让玩家感触良多,自然、平和的风格更让人印象深刻。PS2版最大的卖点就是新增了久寿川莎莎拉的原创剧情,对于FANS来说绝对没有任何遗憾。

本周: **21 528** 套 累计: **21 528** 套

8月第一周的主角毫无疑问是众多玩家期待已久的《怪物猎人3 tri》,虽然这是系列作品第一次在Wii平台上推出,但仅两天统计的销量数字不但已经令其攀升到了“Wii软件日本销量排行榜”的第三位,独特的操作方式也带动了“经典手柄”等周边热销,同期推出的特别套装销量更是达到了80%以上。硬件方面,Wii网络呈现了爆发式增长的趋势,销量是以往平均水平的近4倍,其中同期推出的黑色主机就有4.5万台的贡献。

2009年8月3日~2009年8月9日

1 **SD高达G世纪 战争** **PS2**

SDガンダム ジェネレーションウォーズ
NBGI 2009年8月6日发售 策略 ■ 6800 日元

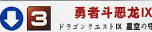


时隔两年后的操作再度回归了“UC正史+平成风格”的传统,虽然收录机体和角色相对前作有一定程度的缩水,但游戏的整体节奏和关卡设计却进一步合理化。《高达00》内容的首次加入为本作增色不少,首创的“WARIS BREAK系统”也令难度提升方式更有层次感。

本周: **175 304** 套 累计: **175 304** 套

2 **怪物猎人3 tri** **WII**

モンスターハンター3
Capcom 2009年8月1日发售
◆本周 137003套
◆累计 677223套



3 **勇者斗恶龙IX** **NDS**

ドラゴンクエストIX 星空の守り人
Square Enix 勇者斗恶龙系列



4 **对决传说** **PSP**

デュエル オブ パーサス
NBGI 2009年8月6日发售 动作 ■ 5200 日元



系列近年来在FANS中不断升温起来的人气,决定了这部集结多达30名“传说”系列经典角色的作品一经推出便受到玩家的追捧。游戏虽然以乱斗的方式进行,但战斗方式以及系统要素却继承了系列的精华,不仅人设和语音全部重新制作,完全原创的剧情长度也非常厚道。

本周: **133 076** 套 累计: **133 076** 套

5 **朋友聚集** **NDS**

トモチカコレクション
Nintendo 朋友聚集系列



6 **Wii Sports 运动胜地** **WII**

Wii スポーツ リゾート
Nintendo Wii Sports 系列



7 **假面骑士 英雄大乱斗** **PS2**

仮面ライダーヒーローズ
NBGI 假面骑士系列



8 **SD高达G世纪 战争** **WII**

SDガンダム ジェネレーションウォーズ
NBGI 2009年8月6日发售
◆本周 35084套
◆累计 35084套



9 **庭格尔的恋爱气球之旅** **NDS**

いろはまじかるの恋のバルーントリップ
Nintendo 2009年8月6日发售 动作冒险 ■ 4800 日元



绿衣猴男庭格尔大叔无疑成了《塞尔达传说》系列“打造的另一位谐星”,而为了保持系列作品一贯的风格,游戏给玩家讲述了一段另类的罗曼蒂克爱情故事。游戏全过程对应触控操作,进入书本中的世界解决各种谜题,随着赚钱实操礼物好女孩孩子们的过过程看似简单却包罗万象。

本周: **33 498** 套 累计: **33 498** 套

10 **J联赛足球杯2009 俱乐部锦标赛** **PS2**

Jリーグサッカー杯2009 クラブチャンピオンズカップ
Koei 2009年8月6日发售
◆本周 33778套
◆累计 33778套



由于高达题材在日本地区的长盛不衰,本周很难得地在榜单中看到了PS2游戏占榜首的情景,而双版发售的本作本周累计销量约为21万,虽然和系列前作25.2万的销量有一定差距,但PS2版的销量却有明显增长,预计实际销量大有超过前作的可能性。《对决传说》作为系列作品的一次全新尝试,核心购买力仍然是FAN群体,并且大都通过预约的方式出货,之后官方会参考本作的销量开辟系列新的发展方向也说不定。

数字 排行榜

什么游戏适合你

自从家用游戏步入高潮时代以来,各机种玩家间的口水战从来都没有停止过,但是抛开游戏的画面而看,什么样游戏才能吸引更多的玩家参与其中,“游戏性”这个对我们既熟悉又陌生的词语也开始频繁出现在随处可见的游戏评论中,甚至成为了衡量一款游戏生命力的重要指标。前不久,日本的媒体特

别针对目前的游戏市场进行了一次有趣的调查,这次我们所要讨论的并不是游戏或主机的销量数字,而是游戏和主机与各年龄层的脑神经联系,就像人的性格会随环境而改变一样,我们的游戏,口味也会随着年龄的增长而变化,不知道大家在看完以下的分析后会不会有“一针见血”的感觉呢?

幼儿园~小学生

参与调查的223名小朋友平均年龄为8.18岁,由于对各种新鲜事物充满好奇心,所以在操作上更具特色的NDS和Wii显然更受他们的青睐,而《马里奥》系列更是以绝对优势成为他们心中最喜欢的游戏第一名。

初中生~高中生

由于在知识累积阶段每天都有较多的时间呆在学校,所以他们更倾向于“忙里偷闲”享受游戏的乐趣。接受调查的202位青少年中有87.6%的人都拥有NDSi,而侧击与他人进行交流的《动物之森》毫无意外地荣登榜首。

专科生&大学生

毫无疑问已经形成了自己的世界观,所以这类人群在游戏的选择上也更加多样化,并且这也与他们的性格有直接的联系。其中比较让人意外的是在211名调查者中女性玩家在这个阶段拥有数量上的优势,因此像《口袋妖怪·金·银》这种侧重于收集的游戏关联性也就不足为奇了。

工薪阶层

接受调查的284人大多数都由于事业、家庭的多方压力开始与游戏保持一定的距离,基本上都还停留在上世代,即有67.6%的拥有PS2。“国民级游戏”让这类人更愿意花时间在游戏上,《勇者斗恶龙V 天空的新娘》位列榜首则是怀旧情结的最直接体现。

主妇

由于主要精力投入在家庭事务上,所以游戏时间相对其他年龄层更少,在游戏类型的选择上也更趋向于舒缓平日的压力。在参与调查的36人中有41.7%的人更希望拥有Wii主机,而最喜欢的游戏自然就是保持身体活力的《Wii Fit》了。

中老年

随着年龄的增长,精力减少成为了压缩游戏时间的主要原因,不过在接受调查的69人中,竟然有36.2%的人更希望拥有PS3主机,估计日本中老年人对高满的要求如此强烈让很多读者都没没想到吧(笑)。

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	7月27日-8月2日	8月3日-8月9日
1	NDSi	1 774 125 台	73 710 台	70 066 台
2	PSP	1 286 725 台	33 049 台	33 893 台
3	Wii	820 980 台	95 357 台	47 140 台
4	PS3	623 263 台	8 760 台	5 826 台
5	NDSL	355 394 台	12 027 台	8 699 台
6	X360	245 362 台	3 552 台	5 436 台
7	PS2	146 982 台	3 617 台	4 601 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7月19日~2009年7月25日



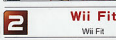
1 美国大学生橄榄球联赛 10 X360

NCAA Football 10

■ EA 2009年7月14日发售 体育类 上周排位: 1

游戏仍然以强大的角色自创系统吸引橄榄球爱好者的眼球, 季比赛模式紧凑的节奏不但很容易让玩家上瘾, 比赛过程中引入的“辅助防守系统”在实际使用中效果明显, 对于玩家的战术起到了深远的影响。不过精益求精的AI仍属改善还是系列不可回避的一个重要问题。

本周: 94 573 套 累计: 344 662 套



2 Wii Fit

Wii Fit

■ Nintendo 2009年5月21日发售 休闲类 上周排位: 3

◆本周 62315 套

◆累计 495330 套



3 美国大学生橄榄球联赛 10

NCAA Football 10

■ EA 2009年7月14日发售 体育类 上周排位: 2

◆本周 56177 套

◆累计 205904 套



4 马里奥赛车 Wii

Mario Kart Wii

■ Nintendo 2008年4月27日发售 赛车类 上周排位: 4

◆本周 51986 套

◆累计 7189022 套



5 EA 运动活力

EA Sports Active

■ EA 2009年5月19日发售 健身类 上周排位: 5

◆本周 32280 套

◆累计 479736 套



6 拳击之夜 4

Fight Night Round 4

■ EA 2009年6月22日发售 格斗类 上周排位: 5

◆本周 31247 套

◆累计 508372 套



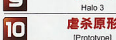
7 终极格斗冠军赛

UFC 2009 Undisputed

■ THQ 2009年5月19日发售 格斗类 上周排位: 9

◆本周 27681 套

◆累计 1045959 套



8 光环 3

Halo 3

■ Microsoft 2007年9月25日发售 射击类 上周排位: --

◆本周 25846 套

◆累计 7197451 套



9 虐杀原形

[Prototype]

■ Activision 2009年5月9日发售 动作类 上周排位: 2

◆本周 22896 套

◆累计 528320 套

2009年7月26日~2009年8月1日



1 Wii Sports 运动胜地

Wii Sports Resort

■ Nintendo 2009年7月20日发售 休闲类 上周排位: 1

◆本周 515006 套

◆累计 5189006 套



2 Wii Fit

Wii Fit

■ Nintendo 2009年5月21日发售 休闲类 上周排位: 2

◆本周 58213 套

◆累计 695743 套



3 美国大学生橄榄球联赛 10

NCAA Football 10

■ EA 2009年7月14日发售 体育类 上周排位: 1

◆本周 53677 套

◆累计 388339 套



4 马里奥赛车 Wii

Mario Kart Wii

■ Nintendo 2008年4月27日发售 赛车类 上周排位: 4

◆本周 51907 套

◆累计 7237389 套



5 EA 运动活力

EA Sports Active

■ EA 2009年5月19日发售 健身类 上周排位: 5

◆本周 36562 套

◆累计 418330 套



6 美国大学生橄榄球联赛 10

NCAA Football 10

■ EA 2009年7月14日发售 体育类 上周排位: 3

◆本周 34681 套

◆累计 240895 套



7 格斗之王XII

The King of Fighters

■ Iygon Entertainment 2009年7月28日发售 格斗类 上周排位: --

◆本周 26 439 套

◆累计 26 439 套



8 拳击之夜 4

Fight Night Round 4

■ EA 2009年6月22日发售 格斗类 上周排位: 6

◆本周 23489 套

◆累计 591861 套



9 光环 3

Halo 3

■ Microsoft 2007年9月25日发售 射击类 上周排位: 9

◆本周 22920 套

◆累计 7230371 套



10 街头霸王IV

Street Fighter IV

■ Capcom 2009年7月17日发售 格斗类 上周排位: 7

◆本周 21590 套

◆累计 718235 套

新闻资讯

排行榜

向着冒险者的故乡出发吧!

新闻资讯
前线狙击



海之都 利姆纱·罗敏纱 リムサロミンサ

这里是航海女神卢姆雷因作为守护神的海洋都市国家，在此驻扎巴拉库塔骑士团是一支强大的海军力量，他们也同时负责维持艾欧鲁泽亚近海的海上治安状况。

最终幻想XIV	Square Enix	角色扮演
Final Fantasy XIV		日版
预定2010年发售	1人	售价未定
无对应周边		

自从今年E3闪电般地公布消息之后，《最终幻想 XIV》便一直是玩家之间议论最多的话题之一。为了证明本作的公布并不只是为了引起玩家的吃惊，Square Enix 于近日一口气放出了本作世界观、种族以及职能系统的基本情报。从这些令人激动的信息中大家也可以感受到，新的《最终幻想》离我们越来越近了……



文 九兵卫 美编 忽悠悠

砂之都 乌尔达哈 ウルダハ

乌尔达哈是周围被广阔的沙漠覆盖的都市国家之一，关于这里的文明和科技有着许多未知的谜团。但从它向海边延伸的城墙来看，可以确定此处也是一座重要的军事要塞。

森之都 古利达尼亚 グリダニア

古利达尼亚位于远古森林的最深处，是一个充满神秘气味的都市国家。这里与自然完美地融为一体，让人不由得感到一种飘逸而宁静的氛围，所有过此地的人们都会忍不住驻足。



被众神宠爱的大地 艾奥鲁泽亚

艾奥鲁泽亚，这里是冒险者的第二故乡。

这里有着对人类而言难以生存的苛刻自然环境。

这里也有着血染的历史。

即便如此，这片“被众神宠爱的大地”。

至今仍吸引着无数人慕名而来。

其理由便是这里蕴藏着丰富的创造万物的物质。

那就是以太的结晶体——水晶。

此刻，

在这片充满未知土地上，崭新的水晶物语即将被唱响——

エオルゼア

新闻资讯

前线狙击



世界观

冒险的纽带，被称为艾奥鲁泽亚的都市国家群

本作发生在一个名为“海进利德”的世界，由海进利德中的某块小大陆及其周边诸岛所形成的都市圈就是艾奥鲁泽亚，这里是游戏提供给玩家们的冒险舞台。这里的每个都市国家由12神灵中的一个作为其守护神，历史上围绕领地、权益以及众神的学说，相互之间也发生

过多次战乱。15年前，由于东方大国加雷玛尔的侵略行为，艾奥鲁泽亚8大都市之一的阿拉米古遭遇沦陷，其余诸国则以此为契机建立了新的军事同盟。从那以后，艾奥鲁泽亚便迎来了短暂的被称为“风平浪静的时代”，没有人知道眼前的这份和平是否会持续下去。



- ① ② 整个艾奥鲁泽亚会不停地发生各种天气变化，除了视觉上的改变，不同的自然环境也会对冒险带来影响。
- ② 本作中提供给玩家的将是前所未有的广阔冒险舞台，从未见过的你是否会因此而迷路呢？(笑)
- ③ 在远离都市的野外也隐藏着冒险者休憩的驿站，这里是战斗间隙的最好去处。



战斗

在广阔的世界中与各种敌人展开充满策略性的战斗

战斗可以说是《最终幻想 XIV》最核心的部分，也是一款成功网络游戏最密不可分的一环。在本作中，战斗系统的基本风格将继承《最终幻想X》，但是由于受自由变换武器的职能系统影响，游戏中的玩家可以选择的战斗风格也将变

得更为丰富多样，自由度和爽快感大提升。据开发小组透露，本作中的战斗会尽可能减少动作要素，而是更倾向于策略性。这对玩家的思路与战术同时提出了更高的要求。



▼当玩家一个人同时面对多名敌人时，战斗和技能的选择就变得尤为重要，千万不要被围攻。

▲画面右上角显示的就是本次新增的工会卡片，它会在游戏的过程中提醒玩家任务的内容与目标。

种族

在《最终幻想XI》中，每个种族都有8种脸型以及两种发色以供玩家选择，我们不妨将其与这次新作中公布的种族进行一下对比，相信老玩家应该能发现很

多共同点。尽管目前公布的只是各种族的CG设定图，但我们完全有理由相信通过次世代主机强大的硬件性能，本作的人物造型将更为逼真与细致。

Hyuran 多样的民族

经过3次大迁徙最终涌入艾奥鲁泽亚的民族，也是占这里人口比重最多的民族。多种多样的语言和文化体系使得该种族拥有相对自由的交流气氛，相反民族意识较低。根据居住地的不同，Hyuran又被分为两个大的种族。



种族
解说

Hyuran可以理解为最近似于人类的种族（《最终幻想XI》中也有相似的种族Hume），他们的各方面能力都较为平衡。

Roegadyn 勇猛的民族

主要以北方海洋为活动据点的强壮海洋民族，强悍的外貌和无人能比的腕力让他们令所有其他种族都畏惧三分。虽然大部分Roegadyn都生活在海上并以船作为栖身之所，但也有少数身强力壮者被雇佣为佣兵而活跃在艾奥鲁泽亚的大陆之上。



种族
解说

从外观上看，Roegadyn非常接近《最终幻想XI》中的Galke，体型上因为没了尾巴所以更为接近人类的样子，他们是战场上绝对的先锋。

Lalafell 机敏的民族

热衷于贸易而经常往来于艾奥鲁泽亚的农耕民族。在这里定居后，温顺灵巧的Lalafell和其他民族构筑了非常友好的关系。别看他们看上去都是小不点，Lalafell之中也有很多知识渊博的人存在。

种族
解说

Lalafell的原型为《最终幻想XI》中的Tarutaru，但体型要比前者略高。拥有高度智慧的他们应该也是最擅长使用魔法的种族。



Miqote 孤高的民族

大冰雪时代跨越大海迁徙到艾奥鲁泽亚的狩猎民族后代。整个Miqote族群根据昼行和夜行这两种生活习惯性的不同被分为了两种种族，敏锐的嗅觉和出众的脚力让他们生来就具备优异的猎手天赋。



种族
解说

头上的两只猫耳是Miqote最大的外貌特征，尽管他们给人的印象很像《最终幻想XI》中的Mithra，但性格却相对比较孤高，目前该种族只公布了女性。

Elezen 崇高的民族

曾经支配整个艾奥鲁泽亚地区的原住民。Elezen是遍布于广大原野的游牧民族，拥有数倍于常人的发达听力。虽然他们曾经一度与迁入自己领地的Hyuran长时间保持敌对，但现在在大部分Elezen能和Hyuran共同繁荣发展，相处融洽。

种族
解说

Elezen类似《最终幻想XI》中的Elvaan，也就是我们通常所说的精灵。身长且行动灵活的他们战斗力非常之高。



自由变换武器与道具 职能系统

4 种职能阶级

除了世界观以外，本次新作的情报中最受大家关注的莫过于就是职能系统的公开。作为多人在线角色扮演游戏的一个标志性系统，它不仅关系到玩家在游戏世界中发挥的作用，也和玩家自身的成长密切相关。本作中的职能系统允许玩家自由变换武器与道具，并以此来轻松地切换自己的职能，下面我们给大家介绍游戏中的4种主要职能阶级。

斗士

斗士是使用各种武器并通过战斗不断提高自身能力的职能总称。他们是对伐这片大陆上各种怪物的主力军。不仅仅是剑，一些远程武器如弓等也同样可以为斗士所用，他们也因此被细分为剑术士、术士等等。



职能解析

斗士是所有战斗职能的统称。剑、枪、斧、刀、弓、短剑等各种武器决定了斗士的具体职能，他们是人气最高的职能阶级。

采集者

采集者是使用采集道具来收获或者集取自然作物的职能总称。采取、伐木、收割、垂钓都不在话下，当然他们也需要与对应的采集工具。虽然采集者在生产生活中比较常见，但是该职业在战斗中又会是怎样呢？



职能解析

《最终幻想 XI》中虽然也有采集以及垂钓等要素，但是并没有将其单独划为一个职业，因此采集者在本作中将非常具有潜力。

魔道士

魔道士是所有使用魔法器具并对其进行研究的职能总称，简单地讲就是魔法师。魔道士目前已知有咒术士和幻术士两种分类，而至于系列传统的黑魔道士和白魔道士这两种职业是否加入本作，目前还不待而知。



职能解析

魔道士是在战斗中使用魔法攻击或者掩护的一种经典职能。玩家在游戏中使用的魔导师决定其可使用魔法的种类，而魔导师又可以在装备里进行切换。

工匠

工匠是所有使用加工道具进行生产活动的职能总称。他们的定位和采集者比较类似，都是侧重于生产而非战斗的职业。除了日常的锻造和调合工作，工匠的另一项重要职责就是帮助冒险者锻造或修缮武器装备，这是非常关键的。



职能解析

工匠的职能决定了其在队伍中属于辅助性角色。掌握技能的不同会让她们拥有不同的成长方向，也是颇具个性的一个职能。



与那些热血战斗的卡牌士。



勇敢

工会卡片

由玩家亲手设计多彩的任务

工会卡片是冒险者工会发行的一种任务委托券。根据多张卡片的提示，冒险者可以获知该任务的报酬以及风险，并最终做出自己的判断和选择。不仅如此，工会卡片的最大特色是可以自由进行组合，这样能够设计出各种不同条件和内容的个性任务，玩家可以自己独自游玩或者拉上好友共同进行冒险。

check

无限可能的卡片组合

工会卡片是统括了《最终幻想 XIV》中所有工会任务的核心系统，但是领取卡片并不直接简单地等同于接受任务，因为不同的卡片组合将会对任务的内容与构成带来关键性的影响。与之相对应的，虽然“组合卡片”这一新形式赋予了游戏中的任务以无限可能，玩家同时也会在使用卡片时受到诸多限制，这一点需要在游戏中注意。

者，他的手中是保护作物的卡牌。



勤勉

正在辛勤地照料耕作的农民。



忍耐

引导光明的战士再次启程

文 晴天 美编 木仙

新闻资讯

前线狙击



光の4战士

ファイナルファンタジー外伝

或许是由于SE近年来的“复刻计划”已经让众多玩家对经典作品在掌机上的重现司空见惯，最开始的回味也慢慢变成了厌倦，所以为了让玩家重拾对经典系列的信心，在正续作还未正式面市前，制作“外传作品”似乎又成为了一个的全新思路。在不久前以神秘网站

公布的本作中，故事的主人公再次回到了我们熟悉的“光之4战士”，而系统方面除了继续沿用系列经典的职业外，最大的改变莫过于引入了更能凸显个性的“娃娃系统”，不知道这又会给多少玩家带来眼前一亮的感觉呢？

强大的制作阵容

光之4战士 最终幻想外传	Square Enix	角色扮演
	最终幻想系列	剧情
	2009年秋季发售	1~4人
	预计周边商品	对应玩家年龄：全年龄

Staff 虽然本作只是一款“外传性质”的作品，但为了在掌机上有更出色的表现，大多数核心开发人员还是来自之前曾参与制作NDS版《最终幻想III》、《最终幻想IV》的制作团队，而之所以做出这样的选择，相信SE也是出于经过以上两部作品的历练后，相对成熟的制作理念能带给玩家更多不曾有过的惊喜来考虑的。

制作人	浅野智也	代表作：《最终幻想III》、《最终幻想IV》
人设&美术导演	吉田明彦	代表作：《皇家骑士团》、《最终幻想 战略版》
音乐	神谷智洋	代表作：《最终幻想III》、《最终幻想IV》
导演	时田贵文	代表作：《最终幻想IV》、《半熟英雄》系列

故事与世界观



在游戏中停下脚步你会觉得是在看一本童话书，乡间道路两旁的麦穗甚至会随着微风轻轻摇摆。

Story

游戏的故事发生在一个充满幻想风格的虚拟世界中，犹如童话书般的温馨风格是制作小组希望强调并突出的元素，当然这也表现在村庄以及迷宮的建筑风格上。一开始我们会跟随一位名叫布兰德

的少年前往城里迎接他14岁的成人礼，但意外地从国王处得知美丽的公主不久前被北方的魔法抓走的消息，最后为了让自己摆脱平凡的人生，布兰德暗自下定决心凭自己的力量去拯救公主，而与他结伴同行的还有来自不同地方的三位冒险者。可能看到这里很多玩家都会对这种“老掉牙”的桥段感到有些意外，但根据制作人的解释，之所以将故事的开展设计得如此“传统”也是为了让更多人更容易理解并投入感情，因为说不定什么时候就会来个“峰回路转”，让玩家体会到剧本的巧妙之处。



▲被绑架的公主，愁眉不展的国王，这简直就是《最终幻想》初代的开场啊。



▲水晶会主动和主人公们对话，这不是又让你联想起《最终幻想III》了吗？

特色系统剖析

System 一款游戏到底好不好玩，说到底还是“系统”占主导因素，对于很多设定都还还原系列经典的本作来说，究竟又有什么值得我们期待的系统来提高游戏过程中的趣味性呢？

转职 游戏中给转职起了一个更好听的名字——“皇冠系统”，而正如从字面上的理解一样，游戏中玩家的职业变更都是通过更换不同的头部装备来实现的。当然这些物品的获得方法并没有想像中的那么简单，尤其是一些隐藏强力职业的头饰装备更是需要通过重重考验才能拿到，目前官方已经确定有20种以上的职业会在游戏中供玩家选择。

已知职业一览

战士	魔法师	白骑士	盗贼
战士	魔法师	白骑士	盗贼

▲目前官方并没有公布头部装备能装备多少共用，如果不能话，在队伍的职业搭配上自然就需要玩家多动一点脑筋了。

王様物語

国王物语	MMV	角色扮演
平台: Wii	发售日期: 2008年9月5日	语言: 日语
支持人数: 1人	支持语言: 日语/英语/法语	地区: 日本
		对应设备: 任天堂 Wii

这是一个少年的不平凡经历。这里有魔王，有恶魔，有无以计数的敌人，也有许许多多的伙伴。依旧是传统风格的日式角色扮演游戏，然而主人公的身份却不是手持长剑的年轻勇者，而是一个略显胆怯，而又幸运地得到上帝眷顾的少年。确切地说，他是一个国王。秋意来临之际，MMV为我们献上了这样一个美妙而又富有趣味的故事，再过不了几天，它就会正式降临到大家的面前。那么现在，你准备好跟随少年国王去征战四方了吗？

文 炎骑士 美编 忽悠悠

科罗波似乎只是一个普普通通的少年，然而在获得了拥有神奇力量的王冠之后，他的肩上从此便担上了统一世界的重任。他头上的这顶王冠可以让平民心甘情愿成为他的子民。



科罗波·布莱德 身负重任的少年国王

游戏基本结构介绍

尽管MMV将这款游戏划归为角色扮演类，但实际上游戏的整体结构却大量融入了模拟经营的成分。玩家扮演的少年国王通过神奇的王冠召集民众组成自己的亲卫队，随后一方面开垦土地发展经济，另一方面征战四方拓展疆域。针对建设与扩张，游戏中专门设置有“开拓”，“建筑”以及“作战”等指令。国家的发展方向和建设速度自然是牢牢地掌握在玩家的手中了。



召集民众

利用神奇的王冠，可以让散居各地的平民百姓心甘情愿成为自己的子民和属下，进而建立国王亲卫队。

到了游戏中后期，玩家的国家之中便会有相当大规模的城市，高耸的华丽建筑除了具备一定的视觉效果之外，自然还会有着一些特别的作用。

建立国家

争夺资源

持续发展

↑ 国家建立之初只有范围极小的疆域。村落是城市未出现前的主要居民载体。凡事都是由小到大嘛！

↑ 开疆之后自然就是扩土。国王要率领自己的军队到处征战，获得的战利品自然就成为了国家建设的必要资源。

八国并立

除了玩家自己的国家之外，游戏之中的世界观还存在另外的七个国家。八国并存的局面有点类似现实之中的世界，国家之间显然存在着竞争。事实上，这些敌对国家还会定期送来挑战状。此时身为国之君的科罗波（玩家）则必须接下挑战，率领全国之力击败响来挑战的敌国。特别说明的是，打败敌国除了可以进一步扩大自己的国土面积，还可以抢得被敌国囚禁的公主并与之结婚。当然这都是后话。



王国成长过程中的强大敌人——鬼

鬼的阶级构造



科罗波在自己的统治生涯中将接触到一些奇妙的生物(ヘシナ)。在这些生物之中，鬼是一种不可小视的强大力量。尽管他们不属于人类，但却有着森严的等级制度和社会结构。所谓知己知彼方可百战不殆，下面就让我们先来了解一下鬼的等级制度。

鬼的阶级构造详解



1. 鬼王

“鬼”如其名，是所有鬼的国王——以腕力而著称的绝对的鬼的君王。尽管很胖，但仍然威风十足。

2. 龙工作鬼

热火朝天地搬运着来路不明的巨大龙头的鬼，注意龙的嘴里还喷吐着烈焰。



3. 牛工作鬼

搬运牛当做武器使用的鬼，难道在开烧烤派对？



4. 鬼眼

大量的鬼以极高的密度集中在一起的球，不知道是怎么形成的。



5. 泡菜鬼

负责运送和分配泡菜的鬼，胆子很大。难道鬼都喜欢吃泡菜吗？



6. 鬼队长

持金扁棒的鬼队长。常住在湖对岸，长着与众不同的两只角。



7. 高跷鬼

以玩木制弹簧单高跷为乐的鬼，从表情上完全看不出有一丝烦恼。



8. 小鬼头

最普通的鬼，比高跷鬼还要低上一级。做梦都想出“鬼”头地。



背着壶的鬼们，难道壶里面装的是泡菜？

鬼们用奇怪的泡菜量产怪物。这些泡菜可以将普通的蘑菇变成怪物！顺便一提，如果鬼们吹起“壶之音”，就会警告同伴入侵者的到来，非常聪明且有组织性。



别被它们圆溜溜的眼睛骗了！

一吃了鬼们给的泡菜，你就会变成暴走的牛啦！



在高处用壶攻击！

一国王鬼在高处往下面丢壶来发动攻击，如果帝王队中有叛人的话，应该能把壶打下来。



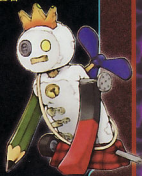
与鬼之国度的等级森严所截然不同的是，下面介绍的个王国则充满了离奇与荒诞。想知道这两个奇幻王国都有着怎样的不寻常之处吗？且有

贪吃王国

南与西两个世纪的王国，王国的每个角落似乎都透着离奇与荒诞。想知道这是为什么吗？因为这里到处都是飞着奇异的怪物。

这个国家中的所有事情几乎都是荒诞不常的。事实上，这个国家中充斥着传说中的“超巨大王”，大屏幕上所有看到的这个怪物人，其实是由更早的怪物人制造而形成的工人。

破烂王国



BRINK

上帝对诺亚说：

“人类的可惜我再清楚不过了，他们使这世界充满了仇杀。我有意要毁灭他们，也毁灭掉同他们一起的这个世界。你要为自己造一艘方舟……”

■如此色彩鲜艳明亮的画面在FPS游戏中相当罕见。



人类最后的方舟

“方舟”是一座人造的浮游城市，建立在数百个独立的浮岛之上。如今这个人类的最后栖息地正濒临内战全面爆发的边缘。“方舟”原本是一个实验性计划，目标是建立一个能够实现完全能源自给自足的纯“绿色化”居住地。它是人类的科学与工程步入巅峰的产物。“方舟”建设完成之后，由于温室效应，两极冰川融化，地球海平面不断提高，淹没了绝大多数的陆地。“方舟”成为真正的人类最后居住地。然而危机并未改变人们贪婪好战的本质。“方舟”原本的设计总容纳人数只有5000人，然而由于逃亡的需要，那里足足居住了5万人。人口的过度密集导致能源极度紧缺，人工岛上的各种机械也因为不堪重负而损坏。在25年的社会动荡之后，“方舟”的居民们已经濒临全面战争的爆发点，Resistance与Security两大势力即将展开决战。“方舟”与人类未来的命运将掌握在你的手中！

边缘	Bethesda Softworks	主视觉射击	文星夜
多机种	Block 预定2010年第三季度发售 XBOX360	1人 售价未定 时段与发售平台未定	美编 anubis

二战、反恐与科幻永远是FPS游戏的三大主旋律。而在科幻FPS游戏中，通常会与末世题材沾点边。《辐射3》开发商Bethesda Softworks与《雷神之锤大战》

开发商 Splash Damage 强强联手打造的《边缘》也不能免俗。本作采用了id Software的“DOOM3引擎”改良版，然而它的明亮画面却让人完全看不出《毁灭战士3》的影子。



■在单人模式中练好本领后，就可以在网路多人模式中一展所长。

单人与多人模式完美融合

《边缘》模糊了单人游戏与线上多人游戏之间的界限。无论你是单人还是多人游戏中战斗，所获得的经验值都是共通的。也就是说，你在单人游戏中用经验值换来的能力提升与新技能，乃至单人游戏中设定的角色都是在多人模式中通用的。本作的多人模式支持8人组队，进行8对8的团队对抗，或者8人协力完成剧情任务。游戏中的目标、通讯对话、任务和道具选择都是根据玩家所扮演的角色、当前的状态、所在的地点、小组成员和当前的战斗状态而动态变化的。



■游戏中的角色身体比例明显进行了夸张化处理

明星阵容打造个性化作品

与多数强调网战的FPS游戏一样，进入游戏后玩家首先要选择加入Resistance或Security阵营，然后设计自己操作的角色、体型、装束、面部特征等均可定制。Security拥有最精致的盔甲，而Resistance的装束大多由废旧金属与硫化橡胶构成。其他诸如发型、纹身等两个派别也有不同的选择，甚至还有绷带、伤疤等细节可以选择。

Splash Damage为本作集结了一个全明星的开发阵容，除了《雷神之锤大战》的班底外，还

增加了不少经验丰富的设计师。本作的艺术指导Olivier Leonardi之前的代表作是《波斯王子》系列》与《神秘岛IV》，都是以其精美的美术风格著称的作品。本作的首席人设Tim Appleby之前的代表作是《质量效应》。本作中的战士们不再是清一色的壮硕大兵，每个人物各具特色，对战争有各自的动机与感受。人设风格方面也并非老实实在地走写实路线，人物头部与四肢的比例进行了一定的漫画化处理。



■本作的某些火爆动作场面借鉴《杀戮地带2》



■多利用身体作乱的技术策略也让人想到《杀戮地带2》和《战争机器》

方舟之战火爆预览

目前公布的一个演示关卡叫“集装箱之城”，那里曾经是一个货运港口兼仓储中心，如今成为了一个棚户区，堆成小山般的大量集装箱被改造成了临时铁皮房，那里充满了暴力与杀戮。如果选择的是Security阵营，那么这个关卡从小镇外的一个码头开始，目标是杀入镇中央，镇压叛军。

在关卡中分布着一些被称为“战地指挥所”的电脑终端，玩家可以在那里变更前角色的兵种，例如士兵、军医、工程师等。此外还可以改变身上所携带的武器，并且获得新任务。不同任务奖励的经验值数量会有很大的差别，选择了任务之后，在屏幕的雷达画面和地图中就会标出前往目的地的路线。每个关卡至少都有8个支线任务，Security和Resistance的支线任务各不相同。

当两班人马全面交战的时，火爆的场面会让人想到《杀戮地带2》，至少在某些场景与特效的应用方面有很多相似之处。二者在游戏系统方面也颇为近似，例如使用步枪瞄准时，也是以红点为准星。朝着扎堆的敌人扔手榴弹、在战场上尽量快速的奔跑然后飞身躲到掩体后……不少动作场面似乎都有借鉴了《杀戮地带2》的设计。不过在画面风格上，《边缘》绝对能在诸多黑箱型FPS游戏中令人眼前一亮。本作使用了Iq技术的变种——卡马克开发的最新“虚拟贴图”技术，它的最大特点是能够制作出极度细腻的角色与场景贴图，同样的技术也应用于Iq Software的最新作《Rage》。



■由于地球上已无处可飞，方舟里的机场早已废弃。

行云流水的智能动作

本作特别设计了“SMART”（全称是“随机地形流畅穿越动作”）键，按下这个键后，游戏就会动态智能分析玩家想要前往何处，然后让玩家直接抵达目的地。玩家无需将时间浪费在麻烦的跳跃或者攀爬动作上。这种系统有点像《镜之边缘》，只要将镜头对着想要前进的方向，然后按行动键，你所控制的角色就会自动做出必要的动作抵达前方，在做出这些动作的同时，玩家还可以移动镜头环顾四周，如果发现危险可以即刻改变方向，或者立即朝敌人开火。

新作短波

【栏目】 晴天 & 星夜

FIRST LOOK

未发售游戏最新资讯大杂烩

新闻快讯
新作短波



本期短波

的仍然主打“续作”，其中原创的《影之塔》算是一款在解谜要素上“独辟蹊径”的另类作品，将光影的关系进行如此巧妙的转换让人在佩服制作人员创意的同时，也对游戏更加期待。玩惯了传统类型游戏的玩家有机会不妨尝试一下，体验一把“谋杀脑细胞”的趣味之旅。

影之塔

Wii
动作冒险 Hudson

影之塔 日版
发售日期未定

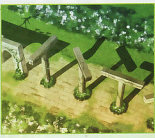
【文：晴天】

以“特弹人”闻名世界的 Hudson 近期公开了一款创意满点的原创作品。游戏中玩家所扮演的是一名不知从何而来的少年的“影子”，需要利用日照在现实事物上的投影寻找通往“漆黑之塔”塔顶的道路。而少年如此执着的目的是什么，塔顶又将有什么在等待着他，现在一切都还是个谜。

玩转光影世界

在影子上冒险

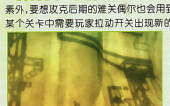
游戏最有趣的地方是每个关卡虽然看似都是现实中的场景，但由于玩家所操纵的“影子”并不能直接接触它们，而只能借助投影进行移动，所以无论是从视觉效果，还是谜题设计的精巧程度都会给玩家完全不同的感受。



►现实中看似距离遥远的物体从投影的角度看就会发生很微妙的变化。

▲画面左上方会显示类似MP槽和电子秤的东西，估计和解谜要素有很大关系。

与现实的联动



◀物体的影子并不都意味着道路，多尝试触碰身边的影子说不定就会有神奇的事情发生。

得力的帮手

除了简单的平台跳跃要素外，要想攻克后期的难关偶尔也会用到各种机关，闲如在某个关卡中需要玩家拉动开关出现新的道路，但由于主人公并不能直接接触现实中的物体，所以利用“机关的影子”来控制它，谜题就迎刃而解了。

随着剧情的的发展，主人公会结识名为“影子”的克罗亚，而她最大的优点就是可以接触现实中的物体，因此遇到没有机关又需要突破障碍的情况，优先考虑借助她的力量肯定是错不了的。



►使用克罗亚推动现实中的灯泡就能让影子也随之移动，而诸如此类类似的移动道具在后期的关卡中会频繁出现。

光辉圣约3 瞳

NDS
预定2009年冬季发售

トリスアーク3アイズ 日版
MMV 预定2009年冬季发售

【文：晴天】

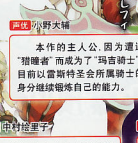
全新的主人会们

以人设为最大卖点的《光辉圣约》系列终于将迎来第三作了。这次我们的故事将围绕“精灵”和“瞳之力”展开，而一些从未在系列作品中出现的新设定也会使游戏的过程更加丰富多彩。光是“多结局”一项就应该让谋杀掉死忠玩家不少的时间吧！

为了对抗妖着而战

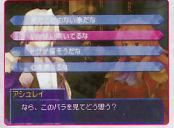
Story

十多年前，和平的圣巴尔迪亚王国被突如其来的妖精种族入侵，它们目的是寻找体内拥有“瞳之力”的人并将她力量占为己有，因此被人们称为“猎瞳者”，而此间能够与妖精抗衡的只有自身已经觉醒的“瞳之力”且能自由操纵魔法的“玛吉骑士”。某天，大量的妖精袭击了众人聚集的密斯特圣堂，其理由至今未明的少年雷飞由于自己的青梅竹马被妖精袭击而觉醒了“瞳之力”，所以在数月后进入了专门传授讨伐妖精之力的马尔福德魔法学院，而与同伴们又交织出的壮大冒险由此展开……



游戏的进行方式

和原作一样，游戏主要分为“探索”和“战斗”两个部分。“探索部分”中玩家不但可以控制主角在学院内与各个角色对话推动剧情发展，还可以利用各种设施强化队伍，做好战前准备；“战斗部分”则采用传统的战棋方式进行，上屏会显示敌我双方的行动顺序和一些作为行动参考的数值，下屏中则是实际战斗的画面，将光标移动到作战单位上还能查看能力数值。



▲在特定的情节中，不同的选项会决定接下来的分支剧情，故游戏的结局也有可能因此而改变。

▲战斗结束后会进入“交流环节”，该环节不是同样的角色也可以增加好感度，具体的作用不明。

新增要素分析

①技能强化

在战斗中除了HP和MP的传统设定，新增的CP可以在一定时间内对角色的技能和必杀技进行强化，因此在面对正常情况下难以对付的敌人时，合理利用CP成为了克制制胜的关键因素之一。

②成长倾向

新作中角色升级后会让玩家选择能力成长的倾向，“バランス”为平衡性，可以保证角色成长稳定的作战能力，“ユーク”为特化性，不同的角色的某一属性会得到更大幅度的成长，但前提是会牺牲掉部分其他能力，比较适合追求极限打法的玩家。

属性	アサキ	アサキ	アサキ	アサキ
HP	40	40	40	40
MP	25	25	25	25
CP	40	40	40	40
SP	25	25	25	25

▲受到成长的成长后所需要的条件比被削弱也是让人意想不到的事情。

巫术 生命之楔

NDS Wizardry - 生命之楔 - 日版
角色扮演 Genterprise 预定 2009 年 11 月 19 日发售

自从 1981 年“巫术”系列“开创了 3D 迷宫冒险的角色扮演游戏”后,转眼间已经过去了 28 年。虽然期间曾出现过“《世界树迷宫》系列”等借鉴并大获成功的作品,但这次由持有系列版权的 PM 公司制作的正续作相信会让所有喜爱的玩家体验到《巫术》系列“最原始的魅力,在危机四伏的迷宮中杀出一条血路,你做好准备了吗?”

再战巫术的奇幻世界

继承与创新

在公布本作时制作小组就明确地表示本作会以“系列初代的系统为基础”来进行相关设定的细微调整,但要算真正意义上的改变,那就非“即时制探索”莫属了。游戏中玩家进入迷宮后不再以传统回合制游戏一样,每行动一次敌人或机关才会作出相应的变化,而是从一开始敌人和机关就会随时间流逝而按照既定的规则进行运作,原来碰到难关还可以停下来仔细思考的方法现在在自然也行不通了,各种难以预料的角色随时都有可能发生玩家周围,大大提升游戏的紧张感。

另外既然是出在 NDS 上的游戏,触控操作自然也是不能免俗的,目前官方只公布了游戏中的部分技能和解谜要素要求玩家使用触控笔来进行操作,例如使用“魔法的松明”后,玩家需要使用触控笔点击下屏幕中的地点才能利用亮光看清周围完全黑暗区域中的实际情况,而一些隐藏在墙壁上的开关和按钮,也需要使用触控笔点击一下才会自动。

▶ 解谜部分的谜题有些还是颇有难度,多开动脑筋才能破解。
▶ 游戏的战斗采用传统的回合制,并且有前置的设定。



关键词解读

为了帮助还没有接触过系列作品的玩家尽快对游戏的特色有一定了解,以下特别针对新作中出现的几个关键词进行简要解释,这些都是冒险所必备的基础知识。

城镇 在这里可以雇用同伴或购买冒险用的必需品,当然不要忘了只有在村庄中才能保存游戏进度。

技能 虽然游戏中有总计超过 150 种技能,但是每次玩家在迷宮前都只能装备其中的一部分,除了考虑到职业的搭配外,技能的选择也是游戏战斗策略性的体现。

收集 对于热衷于收集的玩家,游戏中有怪物道具、道具图鉴等有完成率的条目,一旦进去就会耗费数百个小时也不定。

怪物设定图欣赏

[文:晴天]



魔女



上位恶魔



红光恶魔



飘浮金币

侍道2 携带版

PSP 侍道2 ポータブル 日版
动作 Spike 预定 2009 年 9 月 3 日发售

继去年 9 月 18 日《侍道》初代在 PSP 上复刻后,热衷于日本武士冒险的玩家马上又可以继续在 PSP 上体验系列第二款作品所演绎的精彩故事了。和之前的复刻版一样,2 代在保留了原作所有内容的基础上追加了“联机模式”,而唯一原创要素则是以关卡形式进行挑战的“武士的挑战状”,下面就让我们一起来看看具体的内容吧!

武士的挑战状

该模式中玩家可以使用自己在“故事模式”中挑选的刀来进行战斗,这除了是对刀性能的一次检验外,满足特定的条件过关还能追加可使用的新角色以及金钱的奖励。另外玩家具备实力完成后期的关卡,过关后还可以锻造刀锻造的上限,从而打造出威力更大的神兵利器。



▲ 由于该模式中可以选择不按剧情中无法使用的角色挑战,所以想一睹她们风采的玩家千万不要错过。



▲ 不断挑战关卡卡是锻造高级武器的一個捷径,要想在联机模式中所向披靡就要多花一点时间在这上面。

联机模式

其实在本作 2004 年发售的“决斗场”中已经加入了两名玩家对战的要素,只是当时是使用记录卡交换的形式,多少会对玩家造成一些不方便。现在利用 FISH 的无线联机功能,两名玩家间的对战也显得更加便捷,在总计 12 个不同的场景中,运用各自的武器和招式来进行华丽的对决,相信各位玩家都会认为是件热血沸腾的事情吧。



主要人物介绍

拥有青年,宽武者,达人三种建造型可以选择,因为执行运输的护卫任务而卷入了一场多个势力间的争斗。

主人公



舞风

为了寻找哥哥而加入“青户组”的少女,只是能跟她的找到亲人的时候都会无情地铲掉。

[文:晴天]

最近和Gouki、胜负师一起沉迷在《极限摩托HD》里面不能自拔。这款游戏最早看预告片的时候不以为意，没想到上手之后发现有一种难以抗拒的魔力。游戏的每天时间都是一分钟，但是实际投入进去的时间却是几个小时都不止，前几个难度还能争取一下金牌，到困难和极限难度后只能追求尽可能在500次重试和30分钟时间的限制里过关了，而最后解锁白金奖杯更是令人崩溃。过关后的成就感非常痛快，那种听起来整个身体都跟着扭曲的感觉已经很久没有了。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏 × 0

热血推荐 × 1

新闻资讯
黄金眼

真名词典 II



纱迦



火云



九兵卫



推荐玩家人群

- 痴迷日系声优的人。
- 喜欢PVP的次世代玩家。
- 对游戏人设有爱的人。

热血推荐

总分 26

■ 日式游戏韩国“宅”。

游戏的最大缺点是完美通关所需的时间未知。不过这种错觉是建立在设计者完全不了解玩家，以及快速流畅的游戏节奏这两点之上的。这也正是游戏的优秀之处。游戏画面不算优秀，但几乎没有带槽槽掉，这就够了。声优表现可圈可点，不过剧本对反派角色的刻画明显不够，期待日后用 LIVE 下载来补充。

■ X360 DVD-ROM ■ NBGI ■ MAGNA CARTA II ■ 角色扮演 ■ 2009年8月6日 ■ 1人 ■ 多人 ■ 无对应周边

4年之后，制作小组终于交出了一份满意的答卷。游戏的系统制作精良，移动和战斗完全无缝衔接，而且也有华丽的必杀技演出效果。在同类游戏中绝对属于佼佼者。游戏流程不长，但有百来个支线任务，而且设置合理，打起来丝毫不会觉得重复单调。如果一代有的素质，该系列早就进入名作殿堂了。

豪华的声优阵容和“虚幻3引擎”下的出色场景，游戏给人第一感觉非常棒；本作的战斗系统也颇有个性，虽然刚上手需要适应，但熟悉后你会觉得技能以及奥义的连接使用爽快无比。作为支援要素的委托任务，数量丰富且难度适中，能让玩家在主线之外体验到无穷的探索乐趣，大大提升了耐玩度。

德军总部



ACE 飞行员



火云



雷电



推荐玩家人群

- 喜欢科幻题材的玩家。
- 对纳粹“黑日计划”感兴趣的玩家。
- 喜欢扮演英雄，拯救世界的玩家。

总分 21

■ 经典名作的次世代重生。

本作绝对是属于“黑马”级别的游戏，无论在游戏画面、操作手感、剧情编排、“尸骨世界”的设定上都有着可圈可点之处。但在AI的智力和武器种类上还是令人最为失望的环节。游戏的武器升级与技能加成特色，运用不同的技能来解谜非常有意思，用来对付敌人时还能产生意想不到的效果。

充满魅力的双重世界观设定，独特的剧情安排，本作给人的感觉就是“一拿起，放不下”。在适应游戏操作的时候会有一点晕眩的感觉，但大体操作上非常类似《使命召唤》，而本作的画面的魄力让人眼前一亮，游戏中的支线与收集要素很多，而且有一半的成就需要闯关达成，成就党们怕是要抓狂了。

历史与科幻相融合的主题是系列的传统，不过故事的讲述方式比较沉闷，过场动画的表现力也稍弱。与纳粹战斗的主线流程起来爽快十足，巨大的BOSS、疯狂的武器，让人印象深刻的血腥战斗，打枪的乐趣实实在在，这说明 Old-school 风格在新时代也仍旧可以吸引新玩家。

■ PS3/X360 ■ BD/DVD-ROM ■ Activision/Raven software ■ Wolfenstein ■ 第一人称射击 ■ 2009年8月18日 ■ 多人 ■ 无对应周边

多乐猫欢乐喵派对



胜负师



玛娜



多边形



推荐玩家人群

- 对多罗小喵有爱的人。
- 喜欢休闲的派对型游戏的玩家。
- 喜欢挑战猫娘症的人。

总分 19

■ 治愈系小游戏集合，小猫的COS大冒险。

虽说多罗在PSP时代的曝光度还比较高，但对于这款游戏，玩家的认知度还是比较低的。游戏的故事以文字冒险加迷你游戏的形式进行，在中文字幕方面还比较到位，不过可玩度略显平庸。33个小游戏适合多人娱乐，虽看似简单，但追求全SSS评价的话，实力、运气、耐心缺一不可。

游戏风格清新可爱，小游戏的数量也还不少，但是制作精良。在多次尝试后还能找到乐趣的却只有一半左右，对体感的运用也是参差不齐。游戏取得高评价的标准有的很低，有的却非常高，对于那些想反复挑战的玩家来说，没有快速 RESTART 的设计显得不那么人性化，这是比较明显的缺陷。

剧情模式属于纯FANS向，讲述多罗电视台成立的故事。虽然“系列10周年纪念”对于现在的玩家来说基本没有吸引力了，但总共34个小游戏还是很有趣的。简单易上手是本作的特色，无论谁都能很快享受游戏的乐趣。小游戏类型也很丰富，不少利用六轴机能的操作让人拿起就放不下。

■ PS3 ■ BD-ROM ■ SCE ■ 多乐猫欢乐喵派对 ■ 动作 ■ 2009年8月19日 ■ 1-4人 ■ 无对应周边

暗影恐惧



多边形



极限摩托 HD



多边形



推荐玩家人群

- 喜欢《银河战士》和《恶魔城》的玩家。
- 对游戏画面有所追求的玩家。
- 有收集癖好的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

X360 ■ Epic Games ■ Shadow Complex ■ 1200MSP ■ 动作射击 ■ 1人

采用传说中的“虚幻引擎3”制作的动作射击游戏，被称为“科幻版《恶魔城》”的本作在关卡与解谜方面的设定颇有心得，难度设定也没有刻意刁难玩家。虽然剧情方面又为操作埋下了巨大伏笔，但是游戏的素质已经超越了当下ARCADE游戏的极限，为ARCADE游戏树立了新的标杆。

推荐玩家人群

- 极限运动爱好者。
- 有耐心与冷静思考能力的玩家。
- 喜欢挑战自身极限的玩家。

购买推荐度 ★★★★★

X360 ■ RedLynx ■ Trials HD ■ 1200MSP ■ 体育 ■ 1人

既然是以摩托为主题的动作游戏，但并不是以追求极速达到终点为目的，而是在赛道中克服各种各样刁钻玩家的障碍。合理运用速度与技巧，完成不同赛道挑战的极限运动，是一款非常令人沉迷的游戏。游戏难度的提升并非所想，玩起来咬牙切齿的感觉已经很多年没有在游戏中遇到了。

评分规则说明

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，若在评语框中有大篇幅标志则为编辑个人推荐。由此也反映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对素质稍低评分，另外版本以打分的形式出现。

BLOOD of BAHAMUT

作为近期充满中式古典风格的原作作品，游戏讲述了一段人与神之间的战争。由于沉睡的巨兽苏醒并开始袭击人类，七名背负着宿命的战士集结在一处誓要歼灭巨兽。游戏的玩法类似《汪达与巨像》，与巨兽的战斗不但很有挑战性，对玩家的技巧也有一定的要求。另外游戏中包括主线在内的任务总数多达130个以上，而“联机模式”还支持四位玩家同时协力挑战。现在就赶快约上你的好友一起击败传说中的巨兽吧！

通关时间：一周目40小时左右。

文 植兰霍特团长 (levelup.cn) 编辑 天天 美编 anubite

巴哈姆特之血 Square Enix 动作角色扮演

2009年8月16日发售 1~4人 5800日元
支持双周游 对应玩家年龄：12岁以上

异常状态	异常状态
スロウ	角色的移动速度一定时间变慢
ストップ	一定时间角色无法行动
スリッパダメージ	一定时间内伤害值减少

巨兽	属性	抗性	弱点	部位破坏属性	异常状态
炎胸の巨像ギガント	无	无	雷	雷(右腕)	スロウ雷/ストップ雷/スリッパ雷
銀狼の巨像フェンリル	雷	雷	冰	炎(尾巴)	スロウ雷/ストップ雷/スリッパ雷
灼熱の巨像イフリート	炎	炎	雷	雷(右腕/左腕)	スロウ雷/ストップ雷/スリッパ雷
刃切の巨像ギルガメッシュ	炎/雷/冰/雷	炎/雷/冰/雷	无	冰(左腕)	スロウ雷/ストップ雷/炎/スリッパ雷
冰雪の女王シヴァ	冰	雷	火	雷(后背)	スロウ雷/ストップ雷/雷/暗/炎/スリッパ雷
豪傑の巨像グラティオン	无	无	暗	雷(右腕/左腕)	スロウ雷/ストップ雷/スリッパ雷
暗夜の狼ガナルルザン	雷	雷	冰	炎(尾巴)	スロウ雷/ストップ雷/暗
獣牙の悪魔ベルゼブ	炎	炎	雷	暗(右腕/左腕)	スロウ雷/ストップ雷/炎
背徳の妖僧ドルギー	炎/雷/雷/雷	炎/雷/雷/雷	无	冰(左腕)	スロウ雷/ストップ雷/炎/スリッパ雷
巨龍神バハムット	暗	火/雷/雷/雷	无	火(尾巴)	スロウ雷/ストップ雷/雷/スリッパ雷
シンロバハムット	暗	火/雷/雷/雷	无	火(尾巴)	ストップ雷/ストップ雷/スリッパ雷

基本操作	
按键	作用
十字键/触控笔	移动
A	确定/右移动
B	取消/左移动
X	上移动
Y	左移动
L	冲刺回避/切换角色
R	冲刺回避/切换信息
START	系统菜单

基本菜单	
选项	作用
ミッション选择	选择任务
ミッション参加	进入联机模式
ショップ	合成装备制造、抽奖等
セーブ	保存游戏进度
装备	变更角色装备
アビリティ	变更角色装备的技能、升级技能等
その他	变更操作角色、查看称号等

技能相关

游戏中一共有6名角色，每名角色的攻击方式都有较大的区别，除此之外每名角色各有10个不同的技能，而玩家在游戏中打败敌人后获得的“アビリティ系”宝玉可以获得和提升技能的等级。学会技能后装备给对应的角色才能在战斗中使用，一名角色一次最多装备三个技能，进入战斗后通过点击右下方的技能槽即可使用技能。除了要消耗一定的MP外，必须等待冷却时间结束才能继续使用相同的技能。最后游戏中的攻击分为近、中、

近三种距离，虽然远距离可以攻击任意位置的目标，但部分技能在远距离攻击时会大大降低伤害倍，选择时一定要谨慎。



使用要点

方形外框的攻击型技能在点击技能后需要再点击目标才能使用，而圆形外框的辅助技能需要连续点击两次才能使用，至于取消选择中的技能则是点击最右下方的“×”。

技能属性

技能的属性可以通过技能的颜色来判断，共分为红(炎)、蓝(冰)、紫(雷)、黑(暗)以及

无色五种属性。其中带属性的部分技能具有特殊伤害(特殊ダメージ)的效果，特殊伤害技能能够引起异常状态并附带魔法值，而魔力的高低则对特殊伤害所能引起的异常状态几率高低有影响(魔力越高，异常几率越大)。最后要提醒玩家的是，不同巨兽的属性弱点可以在游戏中解开封印的技能得知，而要想获得特定部位的素材，必须使用对应的属性攻击破坏该部位才行。

合成系统

游戏中消灭敌人或完成任务获得的素材可以合成各种装备(有等级限制)，合成列表中的物品会根据玩家持有的素材逐步添加，其中秘药类的道具属于一次性消耗品，装备后经过一次战斗就会自动消失。而在“ショップ”内选择“クオットリ”可以购买一个宝箱，宝箱内同样可以随机得到素材和装备，具体情况可参考下表。

宝箱名称	价格	通常物品	宝物物品
ガラホーン	100	炎のエキス/氷のエキス/雷のエキス	石磨の種
こいこい	300	雷のエキス/石磨の外皮/石磨の外壳	雷磨の種
ジャックポット	600	雷磨の外皮/雷磨的外壳/雷磨の種	火磨の種
あんちろりん	1000	火磨の外皮/火磨的外壳/火磨の火山	劍磨の種
ハイローラー	1500	劍磨の外皮/劍磨的外壳/劍磨の磨台	冷磨の種
オールイン	2000	冷磨の外皮/冷磨的外壳/冷磨の冰山	冷磨の種
国士无双	3500	雷磨の外皮/雷磨的外壳/雷磨の種	雷磨の種
ジャックヘッドロ	10000	岩磨の種/電磨の種/炎磨の種	抗磨の種



角色育成方案



伊吹 イブキ

能力比较平均，再加上所有的技能都没有属性，因此可以说是万能型的角色，非常适合初级玩家使用。

推荐招式

1. 独乐散华：出招快，范围包括了自身周围，加上冷却时间和MP的消耗都不大，实战中用来消灭大批的杂兵效果非常不错。
2. 破邪抱拥：在60秒内提升全员属性抗性，由于冷却时间和效果时间一样，也就意味着能够一直使用。升满后全员抗性+30，对付一些会使用属性攻击的巨兽或杂兵效果都很不错，另外该技能的HP回复量随技能等级而提高，满级后有1000左右，必要时可临时担当回复重任。
3. 连气弹：虽然只能攻击到敌方单体，但发动速度快加上气功的移动速度也快，因此非常适合用来攻击巨兽露出破绽很短的攻击间隙。通过蓄力可以增加双倍的攻击

力，是主角少有的远程攻击手段。

4. 志气的鼓舞：一定时间内我方全员的攻击力上升，满级时能够增加10%的攻击力，同样是冷却时间和效果时间相同的超实用招式。
5. 吸魂刃：攻击力只有2倍的低威力招式，不过好处在于回复的HP和攻击数值相同，配合“破邪抱拥”效果更加明显。



莲 レン

以速度见长的剑士，技能兼顾到了远近距离，但大部分攻击技能都是属性性，缺点是防御力较低，而且缺少有效的回复手段，适合中级玩家使用。

推荐招式

1. 閃きの太刀：攻击倍率高，远距离范围攻击，发动快，冷却时间短的超强招式，特有的贯通效果在攻击巨兽背面等比较难打到的攻击点时，只要位置正确即使是打到正面也具有同样的效果，大大提升战斗的效率。
2. 生命活性：一定时间内提升全体的HP回复能力并回复自身的HP，不过由于HP的恢复量在等级提升后效果并不明显，所以只能解一时的燃眉之急。

3. だてん：一定时间内提升全体的移动速度，满级时大概率提升一半以上的速度，实战中的效果非常非常明显，可大大缩短过关时间。
4. 墜落の噴出：暗属性的范围技，发动后会产生一个暗黑弹并攻击目标周围小范围内的敌人，唯一的优势是远距离攻击，并且接触的优点是位置恰当，也可以同时攻击到巨兽的多个部位，例如双眼。



唯 ユイ

从攻击到回复一应俱全的万能角色，攻击范围只有远距离一种，虽然可以应对所有情况但是攻击速度比较慢，比较突出的缺点是移动速度以及防御力都是全员中最低的，必须配置好的装备才能够增加她的存活率。优点在于她的普通攻击也具有一定范围，消灭杂兵只用普通攻击就能打到复数的敌人，技能当然也是全远程攻击的类型。

推荐招式

1. 慈雨の祈り：回复我方全体的HP，满级有1000的回复量，而且冷却时间较快。
2. 焦热地獄：附带贯通效果的炎属性攻击，冷却短，消耗MP少都是优点，对于挑战巨兽的隐藏攻击点效果明显。
3. 閃光の狂乱：威力只有普通攻击的1.5倍左右，但由于是范围四连击，所以一次就能造成比较大的伤害，再加上无属性的特点，对付任何BOSS都能产生不错的效果。
4. 四圣抱拥：一定时间内全体

的属性抗性提升并回复自身的HP，回复量最高依旧是1000，全抗性最高+20，由于效果持续和冷却时间相同，因此是攻中不可缺少的技能。



圣地亚哥 サンチャゴ

基础攻击力与瑞马一样，但防御力更低，优点在于行动速度和移动速度都是全员中最优秀的，而攻击时的直线攻击距离比较长，适合上级玩家使用的角色。

推荐招式

1. 双冲击：攻击倍率优秀的远距离范围攻击，没有属性使得其适合对付不同的巨兽，当然最重要的还是几乎为0的冷却时间。
2. 迅雷抱拥：一定时间内全员雷属性上升并回复自身HP。
3. 云贯通：清理杂兵系的技能，可以攻击自身前方扇形范围内的敌人，移动距离则是冲刺距离的两倍以上。
4. 轰枪雷炮：附带贯通效果的雷属性攻击，而且作为远距离飞行道具在攻击远距离目标时伤害不会降低。

5. 瞬きの知恵：发动后全体的移动速度和攻击速度大幅提升，满级状态下效果非常明显，实战中可以配合普通五连击和双冲击的組合方式战斗，对巨兽的核心进行集中双击。



瑞马 リュマ

所有攻击都是远距离的角色，不同的武器拥有相当多的特效，适合离BOSS较远并进行移动作战，因此对操作的要求自然也比较高，属于上级玩家使用的角色。

推荐招式

1. ショットガン：使用散弹攻击前方目标，一次能够打中多个点，范围随着攻击距离的延长也会增大，是少有的大范围攻击

技能。如果接近目标攻击的话，一次吃下全部子弹的总伤害与蓄力双击的招式威力相当。

2. 霏冰抱拥：一定时间内全员

冰属性上升并回复自身HP，回复量和持续时间和其它角色的同类技能相同。

3. チャージショット：蓄力后威力为通常状态下的2倍，是少有的高威力技能，只有算好时机才能收到最大的效果。

4. 庇护の盾：味方全员一定时间内防御力上升，满级后有100点，所以只要持续使用即可大大提高队

伍的生存力。

5. スナイプ：相当与随叫随到的移动式炮台，升级后召唤炮台时的子弹会增加，满级时有15发子弹，实际的攻击倍率与使用游戏中提供的炮台是一样的。使用时要注意在双点技能才会进入瞄准模式，子弹如果没有使用完就退出是无法进入冷却的，而且再进入瞄准模式子弹也不会补充。



加茂力毛

典型的物理攻击角色，基本的攻防能力和攻击倍率在所有角色中是最高的，技能多以炎属性为主。最大的缺点是移动速度很慢，因此在后期面对速度较快的巨兽时很不方便。

推荐招式

1. 炎炎とし：炎属性的特殊攻击，伤害倍率在3倍左右，发动快，消耗低是其优点，属于比较常用的技能之一。

2. 仁王立ち：一定时间防面上升并开刃防御的间接攻击，满级后可增加100点防面，同样可连续使用。反弹的实际效果根据战斗的具体情况

有所差别，通常只能在防御类的关卡才会发挥作用，惟一的缺点就是消耗MP较大。

3. 炭炭相拥：一定时间内全属性上升并回复自身HP，满级时附加性上升30并回复1000HP，而作为唯一的回复技能，单人模式下一定要有实用性。

4. ドラ鳴らし：属于无视距离的范围攻击，满级状态下冷却时间几乎

为零，所以在攻击暴露时间很短的攻击点时非常有效，绝对是该角色的最强技能之一。

5. 三连打ち：发动后连续旋转三圈攻击自身周围360度的敌人，再加上由于技能发动后会移动一段距离，所以用来清除杂兵很有效率。惟一需要注意发动时移动是无法改变方向的，因此之前一定要调整好位置。

各章节速攻要点

游戏中每次过关都会出现战斗评价，分为A/B/C/D五个等级，评价越高获得的经验值加成越多，而评价则是根据达成一定条件后才会获得，每获得一个都可以得到一个高级技能作为奖励。

章节	通关要点	
第一章	宿命の召喚士 攻击巨兽的肩部并躲避巨兽的攻击，待其手落下后跳到他手臂上攻击核心即可	
	巨獣を食えよもの 攻击巨兽的咽喉即可，待其靠近攻击者的面部	
第二章	少女の憂愁 使用左边的机关炮攻击巨兽脸上的核心（コア），待其落地后攻击正面的核心即可。注意右边的炮台是用来封锁巨兽行动的，杂兵中远距离攻击的敌人要先消灭，炮台先攻击巨兽中央的核心，再攻击巨兽眼睛附近的位置即可，注意巨兽后期会用必杀技，建议快速，使用弱点属性和异常攻击会比较省事	
	守るべしもの 忍れ果てた夢 攻击フェニリス的头顶部核心和舌头的核心即可，两处的位置都比较明显，注意核心的序还是比较高的	
第三章	闇こがす悪い 伊ブットの暴走 破坏伊ブットの胸罩装甲HP不多容易破坏，难度相对较低的一关	
	灼熱の戦陣 先われた炎の魂 攻击它的眼睛能够让其转背，此时会有较长的时间攻击目标，当然在其转背时也会有机会攻击，不过时间相对较短，最后要注意的是攻击的目标是准备换装的装甲不是本体哦	
第四章	魁梧の凶刃 オトリ炸薬 弱心の一撃 炎の血統	<p>通关要点</p> <p>巨獣メッシュの口部の核心（在其使用近距离攻击后都会有很大的破绽，目标也很大，总体难度不高）</p> <p>由于近距離メッシュの攻击5秒，多在速度内移动即可，注意メッシュの攻击速度相对其他巨兽较慢，一旦看到其有出招动作时就要提前躲避</p> <p>靠近巨兽封印的Pラオ需要会使用能使其攻击的道具使其背部破绽一样的破绽（左右均可），给予一定伤害后它会正面靠近玩家，跳上后跑到水晶的中央即可，不过要注意是メッシュメッシュ不是每种使徒攻击都会露出破绽的，一定要看仔细后再进行攻击，另外水晶它脚下的地台连续攻击以及周围的杂兵</p> <p>很细心的一关，需要攻击巨兽メッシュ下平台的露出的紫色水晶（注意不是后方的白色水晶），在其甲移动以及攻击后的巨大硬直时都有较长的时间攻击它，不过本关的难点在于Pラオ会一直干扰玩家的行动，如果将Pラオ打倒的话那么任务也会失败，因此攻击时尽量不要误伤到Pラオ（HP2500左右）</p> <p>难度比较高的一关，メッシュメッシュ的攻击点都不是很明显，建议先攻击它左右方的炮台，再攻击它中的炮台，这几个地方的硬直不高，很容易破坏掉，在其使用完攻击后可以攻击它手臂的位置（大约在上方部分，攻击点不是很明显，多点一下即可找到），看其手臂都可以攻击，将其甲削到一定程度后就可以打它，注意本关杂兵的攻击力比较高，要优先消灭</p>
	第五章	氷雪の女王 賢者の愚図 愛ゆきの別れ 誓いの仲間 先われた神降
第六章		時の速い子 たよぶる炎 凍結ついで久遠 召喚の導く真実
	第七章	絶望の夜 血の鳥の宿命 乾涸の修繕 真実なる巨獣 血の鳥を継ぐ者

全世界的猎人们 上街狩猎吧!

攻略
GUIDE
THROUGH

- ◆线上模式详解
- ◆线上独有大型怪物挑战心得
- ◆全技能一览
- ◆全调和列表
- ◆全勋章一览

文 雷电 美编 anubis

线上模式是《怪物猎人3》(后简称为MH3)玩家绝对不容错过的部分。线上模式拥有单人游戏无法比拟的扩展度,它包括了比村长的下位任务高一个级别的上位任务,获得上位的素材可以将武器和装备性能提升一大截,当然,要面对的上位怪物也更加强大,需要多人配合作战才能很好地完成任务。工艺品开发、线上斗技场、宿屋的展示、道具交换和经常更新的下载任务都是线上独有的内容。要想体会MH3的乐趣,那就上街来和世界各地的猎人们一起狩猎吧!

怪物猎人3 tri

怪物猎人3 tri	Capcom	动作
モンスターハンター3 トライ	日清	冒险
Wii	1-2人	6000日元
2008年8月1日		对应游戏平台: Wii
初回Wii经典手柄 (Pcs)		对应游戏平台: PC

线上模式详解

不再做孤独的狩猎者
与同伴联合起来对付更加强大的怪物

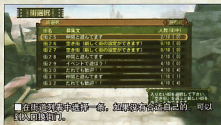
如何进入线上模式?

首先,你要能够连接日服SHOP的服务器,这是测试自己是否能连接MH3服务器的最简单方法。

进入MH3,在选择地点的时候,左边是“村”的入口,右边是“街”的入口。连接服务器后会显示玩家档案的信息,包括当前档案已有的人物(最多4个)、当前的游戏时间券的有效时间和购买券的按钮。选择要上街的人物正式进入线上模式。这里需要注意的是,每个角色都可以拥有自己的姓名,而且是允许重名的,因为每个角色都有一个单独的ID序号,这个序号是服务器随机指定的字母加数字的组合,每个人的都不同,用来区分游戏中的每个玩家。

整个线上模式的区域划分如下:

1级:服务器(サーバー):分为自由、新人、达人和求人四组,每组适合不同的人群,自由为任何人都可以自由进出,新人为HR0到HR30的下位任务玩家,达人对应HR31以上进行上位任务的玩家,求人区对应想要召集有特定目标的玩



家一起进行任务。每种服务器的组数不同,官方会根据当前全部猎人等级的分布情况进行安排,目前新人区的组数比达人区高很多,但是随猎人平均等级的提高,达人区的组数会逐渐增加,以适应更多人的需要。

2级:街门,选择服务器后要选街门,街门就是通向各条街的大门,求人区一个街门可容纳200人,其他区为100人,进入街门后就可以实际控制自己的角色自由移动了。街门的标志就是让人印象深刻的那两座高高的石塔,通过石塔中间就可以看到属于该街门的街了。石塔左侧是向身处,在这里可以得到当前线上模式的简要概况,包括下载任务、出售的商品等等信息;石塔右侧的是街道公告



板,通过公告板可以方便地搜索符合自己条件的街进入;公告板右侧的是斗技大会专用的看板娘。

3级:街道,每个街门又有数十条街,根据服务器种类的不同,每条街最多容纳的人数上跟各不相同,玩家可以选择有人的街进入直接与其它玩家共同开始任务,也可以在空街的频道创建自己的街,之后呼唤同伴或等待其他猎人的到来。在选择街道后,可以查看当前街上的猎人情况是否符合自己需要的同伴的要求,比如HR和使用武器,街道目标语与后面的数字是当前街道内的人数,括号中的是没有开始任务在街道等待的玩家人数,找到适合自己的街道就进入吧。进入街后就有更直接的可用设施了。

上线基本流程



▲连接进度,选择一物人物开始请战



▲选择右侧的街模式



▲连接服务器,下载必要数据,需要数秒时间



▲Capcom ID选择,包括现在人物,有效日期,购买券

街的构造

广场内的设施

街的构造并不复杂。进入街道后的第一层“广场”内的设施有：

1. **道具交换所**：最左侧，每天都会变更可以交换的道具，交换条件在左侧显示，一目了然。
2. **素材屋**：紧邻交换所，可以购买各种素材，特定时间内（比如周末古龙峰山龙来袭时）会降价，而且会提供平时不会出售的

素材，比如不能在农场生产的雷光虫等。虽然很贵，但是见到的时候不要错过。一次多买些可以省去平时费力收集的时间。

3. **装饰品工房**：最右侧，交给工房的一些道具，可以对工艺品、美术品、雕刻品或珍品进行开发，任何一项的开发度达到100%时可以获得一个装饰品，用途就是装饰自己的



■调查和购买可以委托调和或使用训练箱。

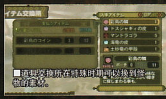


■道具屋出售一些任务中实用的道具。

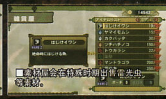
房间，开发方针包括：研究，开发进度高，但是不稳定，容易失败；素材收集，开发成功也可以稍微增加其他项目的进度，资料做成，比较稳定，但是进度也不是很快，因为装饰品不能吃也不能在任务中使用，所以初期选择自己比较多的素材进行装饰品开发这项“鸡肋”的事情吧！

4. **调和**：中间通道的左侧，可以花钱委托调和，成功率100%，但是只有自己调和成功过的道具才可以委托调和，在自己拥有5本调和书时，委托调和的意义不是非常大，但是其优点是，复数调和成果的调和公式一定会调和出大量道具的道具。另外，调和还拥有调和壶，分为红绿白三种，每种需要的素材和经过调和可能出现的道具表都清晰地列出，但是因为非常不稳定，而且出现的道具并不是必须的，所以一般情况下可以忽略这个功能。

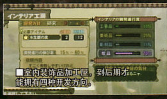
5. **道具屋**：中间通道的右侧，出售各种道具。



■道具交换所在特殊时期可以交换到珍贵的道具。



■装饰品会在特殊时期出售贵重的装饰品。



■装饰装饰品加工时，到后厨加工，就视同四格其威力了。

通过广场可以到达的区域

1. **左侧是客房**，可以取放道具、变更装备和人物设定、用自己的装饰进行装饰，随着HR的提升，会开启2级、3级的高级房间，达到HR要求后，通过和亭屋门口的人交谈更改自己房间的等级，1级是梦屋，2级是较高级的出租屋（右侧），3级是大宫殿（中间前方）。房间内可进行的行动和村中的相似，但是不能获取竞技场中取得的硬币，不能睡觉但是可以记录。和房间内的猫对话，可以设置和回收装饰品，还可以选择是否允许其他

人参观（CLOSE，只有自己可以进入，OPEN，任何同街道的人都可以进入，PASSWORD，同街道的人也必须输入密码才可以进入）。调查客房区域的客房管理员身后的看板可以去别人家探访。

2. **右侧是工房**，相当于村内武器



■工房区，加工用的奇希希和可以取放装备的箱子是这里的重要点。



■工房区，加工用的奇希希和可以取放装备的箱子是这里的重要点。

屋和加工屋的合体，工房内除了可以购买、加工武器装备之外，还有一个箱子，这个箱子和玩家房子内的箱子功能相同，可以更换装备。

3. **中间是酒场**，也就是对所有猎人来说最重要的地方。酒场正中就是柜台了，第一次来的话要和左侧的工会长老对话注册猎人身份，之后从中间的红衣看娘处领取普通任务，右侧的蓝色看娘处可以领取讨伐任



■酒场内可以吃饭，非任务时一定不要忘记。

特殊时间的特殊待遇

特殊时间段内，线上模式的各种设施提供的服务会有变化，包括可以领取的任务和可以购买的道具等。目前有Capcom会定期更新下载任务，每个周末会有古龙来袭，MH3中就是峰山龙，峰山龙来袭时，整个街道都刮着猛烈的风沙，这时候为了保护村子与峰山龙对抗的猎人得到更好的支援，会有额外的道具出售，目前的出售商品变化如右表。

道具屋在特殊时间追加的商品

道具	价格
汉方药	250
ビジュアルグレート	240
血みみグレート	120
增强剂	400
爆药	222
千里眼の药	300
生肉	50
魔兽肉	188
シビレ生肉	300
眠り生肉	315
素材玉	150
けむり玉	437
モドリ玉	300
釣り半タル	40
釣りフィッシュ	30

素材屋在特殊时间追加的商品

道具	价格
药草	20
ペンダロウガ	400
雷光虫	700
脓血	90
ハレリアアロワナ	90
バグレリアアロワナ	270
カウ骨【小】	30
魔兽骨【小】	100
龙の爪	180
鸟龙种の牙	96
とがつた牙	380

注：以上价格为原价，会有时出现半价的时机，遇到不容错过哦！



▲选择任务器的类型，包括自创、新人、老人和新人



▲选择任务器的类型后，需要选择一个具体的任务器



▲选择具体任务器后，变更球选择一个出门



▲选择出门后进入出门区域

进行线上任务

来到会场后,就要和其他猎人共同进行任务了。首先,任何猎人都可以从柜台的两个看板娘那里领取自己级别内的任务,这时候任务的委托书就会同时张贴在左侧的看板上,其他猎人查看看板就可以看到当前街内所有的已经领取的任务,正在进行的任务也会显示在看板上,呈灰色,未开始的呈亮色。选择自己希望参加的任务。领取任务时可以额外设置一些项目,包括参加人数(最大4人,最少1人)、密码(パスワード)和留言(コメント),一般不用设定,直接决定就可以。领取任务后不能再吃猫饭

或者到其他区域,想要取消任务需要再次和看板娘对话。

任务的完成方法与村长相同,讨伐指定的怪物,上缴特定的道具等,完成任务后会获得猎人等级点数(HRポイント),HR点数就相当于经验值,通过积累经验值提升猎人的猎人等级(HR, Hunter Rank)。猎人的猎人等级又被划分为不同的星级,每个星级包括数个HR,在这个HR的区间范围内的玩家可以领取或参加当前星级或比其低的星级内的任务,在升级到HR区间内的最高HR的最高HR点数(也就是到达下一个HR的点数为1)后,如果没有完成紧急任务就无法继续获得HR点数。出现紧急任务的条件是完成该星级的所有关键任务,因为线上任

务数量多,所以确定的关键任务暂不得知,已知的是搬蛋、采集任务并不是关键任务。不过因为HR区间内所

要完成的任务数非常多,作为猎人的话将所有任务都Clear算是发自内心的本能吧。

星级与HR的关系如下:

星级	包含的HR	参加紧急任务的所需HR	紧急任务讨伐怪物
1星	0-8	5	土砂龙
2星	9-17	14	海龙
3星	18-30	27	峰山龙
4星	31-39	35	耀煌火龙
5星	40-50	46	耀煌龙
6星	51以上	-	无紧急任务

一般情况下,开始线上模式后的行动规律是:完成当前星级的所有任务→根据加工道具的需要重复讨伐怪物获得HR点数→达到该星级所包含HR区间内的最高HR等级→出现紧急任务→在无法获得HR点数前完成紧急任务→继续获得点数达到下一个星级所包含的HR区间的最低HR等级→循环第一步骤。

除去普通的任务之外,还有事件任

务(イベントクエスト),有些是下载任务,有些是特殊时期任务,包括周末的古龙讨伐都在此列。



■3星是下位任务,4星以上为上位任务。

线上的特有操作

线上菜单一览

设定键	设定快速发言的信息
チャットログ	打开聊天信息窗口
メッセージ	信息
フレンドリスト	好友列表
プレイヤー検索	搜索玩家
各种设定	各种设定,包括自我介绍、状态图标、黑名单和在线设定



好友登陆

注重互动的MH3,好友功能自然不可缺少,这里就用上了玩家创建的猎人的名字和属于该猎人的唯一的ID。

通过“プレイヤー検索”查找名字或ID,前者也许会查出数个同名的猎人,这就需要查找人继续选择了,选定人名后的菜单内有两个选项,分别为跳转到对方所在的区域(ジャンプ)和发送信息(メッセージ作成)。要注意的是,不在线的人是无法搜索到的!

选择“メッセージ作成”,将“フレンド登陆”后面的选项选为“申请する”,之后在“本文”栏内输入信息内容,表明自己的身份。如果对方没有手动禁止好友登陆的话,收信的人打开菜单中的“メッセージ”选择“受信メッセージ”打开刚才你发送的信就会提示是否通过验证,选择是(はい)

之后就加好友成功了!

之后,你就可以在“フレンドリスト”中查看自己的好友了,显示信息包括好友的名字、ID和当前状态,状态栏灰色的“オフ”为不在线,“オン”为在线,选择在在线的好友会有三个选项,分别是静音、发信和删除好友。



注意!不要错过黑名单!

在收信的时候,除了受信和删除信地选项外,最后一个“黑名单登陆(ブラックリスト登陆)”很多不太懂日语的猎人在收信时看到登陆,都认为是邀请好友,一旦登陆后,该人就会被拉入黑名单,以后不管他的状态信息还是发送的消息,你都无法再收到,错误操作之后其实也不要紧选择“各种设定”的“黑名单(ブラックリスト)”,将里面圈出的名字全部删除就好啦!

线上模式独有怪物讨伐心得

恐暴龙・イビルジョー

弱项 龙、雷 可破坏部位 头、尾



恐暴龙讨伐是6星任务,分为三个区域:砂原、冻土、火山。其实,从猎人进入上位任务后,恐暴龙就会以一定几率在各种任务中乱入,初见到个头巨大的恐暴龙,猎人们可能都会不知所措。其实恐暴龙的招数判定范围

不大,并不难对付。近身招数包括前方轰刺和一边长距离前进一边轰刺,判定只在偏和尾用动作的小范围;跳跃锤击和原地拍震震地的地震效果范围较大,但是预备动作较长;被束縛攻击命中时的话就会被恐暴龙持续释放,这时候如果不赶紧

救助的话多半会猫车,需要同伴及时造成硬直,或者更直接地扔大便玉,后者是最佳选择。

恐暴龙愤怒后,全身会涨出红色的血丝,行动速度大增,会使用大范围的喷射攻击,龙属性,被命中的话不但伤血严重而且附带龙属性异常。

一般的战斗阵容是:麻痹武器配合高力输出,麻痹武器可以选择长枪或者太刀。麻痹后集中攻击尻尾和头部。

恐暴龙属于兽龙种,中落穴和麻痹陷阱,可以捕捉。当恐暴龙进入濒死状态患病时跨越该区域的时候就不要打了,跟它到1区,它会撞开右边角落的障碍门开启两个隐藏

的区域,玩家跑进去到最里边可以讨伐矿、捕虫、挖(いにしへの龙骨(冻土的秘密也有))。



▲恐暴龙用尾巴铲起地面上的石块或冰块砸击猎人。

Tips

因为农场不能挖矿,所以平时的收蛋成了所有玩家必备的功课。任务中带着铁镐和铜,在战斗间隙讨伐完成时抓紧时间挖两下吧。6级火山的杀猪者任务是最好的挖矿任务,平时一个人去,在S区等三五秒钟就能挖出一截新矿,多挖的矿石还能换钱。

峰山龙·ジエン・モラーン

弱点 龙、冰 可破坏部位 双牙、后背的两个弱点、两腿

峰山龙这个大家伙是相当于老山龙或者苍雷的存在，不过过程更有趣一些。和峰山龙的战斗发生在大沙漠，分为两个部分，各15分钟。胜利条件是击退峰山龙，30分钟内杀死也可以，如果不能杀死，在任务结束前伤害量够算“击退”完成任务。如果30分钟内伤害不足或者30分钟内峰山龙将船破坏掉就算任务失败。击龙船的耐久值可以在暂停菜单查看。

第一部分是，在大沙漠中驾船与之战斗，这里要在船上对不时出现在船左右的峰山龙进行攻击。第二部分任务是进行到第15分钟左右进入的决战阶段，这时候船会停靠在大沙漠的一个区域内不能再次航行。峰山龙从远处逐步逼来。

船上的设施在两个阶段都可以使用。任务开始时玩家出现在船舱



内，只给箱中的巨大炸弹可以拿上，最重要的是“束縛用バリスタ弾”，只有一发但是可以无限使用，不要乱拿，推荐有经验的猎人拿走。从楼梯上到甲板后无法自主回到船舱，这时候峰山龙会出现在船的左右两侧，从船尾炮台大炮弹发射。使用炸台，船头下面可以收集バリスタ弾，携带上限为10个。收集满后在零处调出使用，可以射击它的大牙为主。船后半部分的大钢钉可以通过敲击按钮发动，使用时机是峰山龙马上要撞击船的时候，时间间隔较长，大概10分钟。调出“束縛用バリスタ弾”可以在零处使用，一发束縛弾可以使用无次数，但是每次使用之间有大概5分钟的时间间隔。束縛弾命中峰山龙会让它一段时间内行动不能，也是在其发炮的时候使用。第一阶段的船头和第二阶段的脸侧身有击龙枪，按钮在船头上方。第一阶段当峰山龙游到船头时使用。第二阶段等靠近击龙枪时就可以使用了，不要舍不得。射击的时机有限，一有机会就要使用；战术比较明了。第一阶段近距离大炮炮以炸到它，所有人就一直使用



炮弹，如果位置偏了，就都用バリスタ弾射击，如果没有出现在两侧就趁间隔时间把バリスタ弾，当峰山龙侧身靠近右舷或头靠近左舷时，会有巨大的红色箭头标注，这时候可以跳上峰山龙后身，可以先使用束縛弾再跳，跳上后有4个采矿点，一共可以挖8次，不要错过。还要抓紧时间攻击脸上两个颜色不一样的石头状弱点部位，斩伤较弱时只有弱点不会掉刀，两个弱点部位都要尽力打破；在背上可以放置炸弹攻击，对巨大炸弹可以放在头部空位，被用下来，或者在船上被打飞，猎人就会落到沙上，这时候会自动爬回船尾，到船边按。回到船舱内，出船继续战斗。

第二阶段开始时也是要不停地使

用バリスタ弾射击远距离的峰山龙，靠近后使用炮弹。这期间，要抽时间去攻击它的两个前肢，目标是破坏它的手腕。在积累一定伤害后，峰山龙会躺倒在地上，这时候可以跑到它嘴里刺取素材，但是一定要万分小心，如果非常近的话，快速跑过去可以挖2次，如果远的话，进去后最好挖一次就出来，因为它经过一小段时间会起身，防御力一般的话会被秒杀！不要太贪心成为团队的拖累哦！

如果4个人齐心协力全力战斗，可以杀死峰山龙（下位装备杀下位峰山龙，上位装备杀上位），杀死后头部和身体都可以刺取素材，是分开的。

煌黑龙·アルハトリオン

弱点 龙 可破坏部位 头（断两次角）、尾、双翼、双爪

煌黑龙是强力的古龙种，是最难对付的怪物之一，动作迅速，攻击伤害巨大，各种奇怪的招数集合了前作中各种古龙的精华。

近距离转身爪击出招非常迅速；甩尾攻击只在身后有判定，在其他位置可以进行反击；火焰攻击，正前方大范围判定，小仆或者防御都可以；大范围攻击，小仆或者防御都可以；大范围判定，小仆或者防御都可以；冲撞攻击，预备动作时间长，但是判定非常大，追尾效果明显，命中的话龙属性异常，非常麻烦；原地空中旋转加电龙，一套连招，预备动作是抬起上身吼叫，这个动作看似破绽很大，对猎人很有吸引力，一旦上前就会中招；后跳立刻前扑，这是煌黑龙对猎人最具威胁的进攻，因为除了后跳之外，发招没有征兆，而且出招快，后跳停顿时间非常短，经常在前人围攻它的时候使用此技能，忙于攻击的猎人很容易



中招，好在肩跳后的前扑判定一定是在原身位，所以，一旦见到它后跳就快速向两边躲闪，或者直接向后退就不会中招。

煌黑龙飞起来后非常厉害，飞行速度快，所以一不小心就会中招。空中连续“太极神拳”不是非常难躲；移动边喷冰的攻击和凤凰龙很相似；长距离冲撞攻击和火龙龙的空中冲撞类似。一般情况下看到煌黑龙飞起来就最好用闪光弹将其压下来，即使在空中它空中的招式攻击，只是让它在空中乱飞，就能耽误很多时间。

看到煌黑龙飞到天空的远处，就是要想祖龙的落雷攻击一样放下冰柱了，这个攻击并不难躲，只要一直向着一个方向飞行，看着身前是否出现冰柱的阴影进行躲避就可以了。

对付煌黑龙的一种方法仍旧是麻痹系，两个麻痹属性武器，两个龙属性输出足以保证属性的配置。煌黑龙的麻痹抗性非常低，麻痹武器仍旧可以选择痒枪（チャックル ムーサー）或麻木刀（骨刀アナタ升级到最高级），所有人必会的技能是高息，因为战斗



▲冲撞附带龙属性异常。

▲卡角技术是最好用的。

中不能脱区，所以很难有磨刀的时间。如果能配上猫族的棍性龙再好不过的了，可以避免一不小心出现的猫车情况。

道具方面，带满冷饮；回夏道具、肉和药草不用带。煌黑龙是古龙，不会中陷阱，但是会闪光闪光，每人带5个将它从空中闪下；一定要携带“龙杀”的实”，一旦中了龙属性异常，会心率暴降50%，一定要吃龙杀！先解除负面状态，还能顺便增加龙属性；“生命的粉尘”是必要的团战道具，有人受到攻击而且位置不利很有可能被破盾的话就要用生命粉尘；要破盾的话，可以和队友商量好，一起携带打上摩弹，在其喷火的时候在一侧针对单翼进行集中破坏。

破坏环境的方法自然是麻痹或倒地后攻击头部和尻尾，倒地时也可以选择双翼。前期，场景中有两块石壁，可以爬上去，不用过不上去，在煌黑龙还未斩角（敲头）前，站在下面

等待它冲撞过来，它就会扎入石壁中，这时候一定要疯狂进攻它的头部以造成伤害，在其挣扎时间结束、拔出角让其进入麻痹状态而产生硬直，这样石壁才不会破掉，可以再次使用，否则，如果让其主动抽出血的话，石壁就会被破坏掉，而且还会顺势攻击，造成多人猫车，两块石壁用的好的话可以直接破盾了。引诱其撞石壁的方法也比较多，除了所有人都聚集站位，平时要站在下位，如果它靠得太近，就要集体移动到外面吸引它到中间，之后所有人再跑回石壁下，这样才能正中石壁表面。

一般配合熟练的话，普通的队伍都可以在20分钟左右完成战斗。断尾后有机会能确保安全时可以先断两次，因为身体的刺取次数较多，都等任务完成后的1分钟内再刺取的话就无法获得最大刺取数了。如果之前没有机会砍尾巴，战斗结束后要先刺取尻尾，尻尾的好东西几率比较大！



技能系统

厚重的装备并不能为猎人提供绝对的安全
合身的装备，配合顺手的武器，才能行动自如

本作增加了很多新的技能，绝大多数旧技能都能得以保留，但是发动动作技能所需的点数有些变化，部分技能的效果也进行了调整。

技能 (スキル) 对于猎人来说，是与攻击力、防御力同等重要的项目，适当的技能配合适当的武器去讨伐相应的怪物才能达到最好的效果。

大部分防具上都有一定的技能效果，并且不止一个，技能系统拥有一定的数值，比如“攻击+4”、“防御+2”等等，当猎人装备好所有的装备

之后，看看自己的全部技能，就可以到各项技能数值相加后的数值，数值如果能达到发动技能所需的点数 (通常称为 SP) 就会发动该技能。这里，我们根据技能的不同用途将之分为几个系列，以便检索。

装配的要点如下：

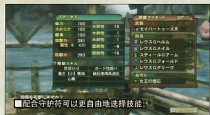
1. 在选定自己的武器、战术和要对付的怪物之后，先确定一些最希望达成的主要技能，比如不弹刀的“心眼”对付炎龙、爆锤龙；“见切”配

合会员心率的武器，配上“防御强化”来防崩炎戈龙的冲击波……

2. 这些思路基本确定后就要找到拥有相应技能系统的套装，比如“心眼”对应的就是火龙套。制造出相应的防具并装备到身上。

3. 查看需要的次要技能，可以根据当前套装的一些零散点数，在装备 (防具和武器) 的网上镶嵌珠子并装备守护符，增加发动的技能数量，也可以通过珠子 and 守护符消除负面技能。

关于混装



混装的配置方法相对来说比较复杂，因为本作加入了守护符，所以配装更加灵活。因为守护符的点数是随机的，所以能否配出更强的技能就要看人品了。在线上模式研究其他猎人配的套装之后学习过

大剑，如果有防弹性能+5以上的守护符，可以用上位龙G套配合 **スティルGアーム (手)**，得到见切+2、防御性能+1、蓄无效 (小)、砾石使用高速化和心眼这5个技能。

关于防具的升级

本作的防具分为上位、下位两个阶段。上位的装备外观与下位相同，名字中增加一个G字，防御力大幅提升。耐性和洞的分配有所改变，技能会有一些变化。虽然制造之初，相差一倍以上的防御力来看，上位装备似乎有诸多优势，但是实际不然，玩家只需将自己的下位装备使用钝玉和钱升级到最高级 (下位任务时能达到的最高级别)，之后只要装备到上位素材，就能开启新的升级等级，这次使用上位素材和钱能直接将下位装备的防御力强化到与G级同系装备相同、增

加防具变色、提升韧有等级。上位装还是有诸多，大部分套装的技能要更强些优势。但是因为上位装需要的怨念素材和普通素材数量过多，玩家如果能将下位时造好的装备升到上位那就省了不少事。而且，上位装备间的技能也并非绝对是上位强，还是要看玩家自己的需要，比如上位冰牙龙G套装就是将飞人技能变为回避距离增加，使用锤子的话飞人是非常有用的技能，以上仅是例子，是说不刻意追求上位装备，分别选择产洞多，技能数值更高的装备进行生产吧！

全技能一览

人物属性上升系技能		
技能系统	发动技能	SP 效果
攻击	攻击力UP【大】	20 攻击力大幅度上升 (武器倍率换算后+20)
	攻击力UP【中】	15 攻击力上升 (武器倍率换算后+15)
	攻击力UP【小】	10 攻击力小幅度上升 (武器倍率换算后+10)
	攻击力DOWN【小】	-10 攻击力小幅度降低 (武器倍率换算后-5)
	攻击力DOWN【中】	-15 攻击力降低 (武器倍率换算后-10)
攻击力DOWN【大】	-20 攻击力大幅度降低 (武器倍率换算后-15)	
防御	防御力UP【大】	20 防御力大幅度上升
	防御力UP【中】	15 防御力上升
	防御力UP【小】	10 防御力小幅度上升
回避	回避率DOWN【小】	-10 回避率稍微减少
	回避率DOWN【中】	-15 回避率减少
	回避率DOWN【大】	-20 回避率大幅减少

技能系统			
发动技能	SP	效果	
体力	体力+50	20	初期体力的最大值+50
	体力+30	15	初期体力的最大值+30
	体力+20	10	初期体力的最大值+20
	体力-10	-10	初期体力的最大值-10
	体力-20	-15	初期体力的最大值-20
火耐性	火耐性+20	20	火耐性+20
	火耐性+15	15	火耐性+15
	火耐性+10	10	火耐性+10
	火耐性-10	-10	火耐性-10
	火耐性-15	-15	火耐性-15
水耐性	水耐性+20	20	水耐性+20
	水耐性+15	15	水耐性+15
	水耐性+10	10	水耐性+10
	水耐性-10	-10	水耐性-10
	水耐性-15	-15	水耐性-15
冰耐性	冰耐性+20	20	冰耐性+20
	冰耐性+15	15	冰耐性+15
	冰耐性+10	10	冰耐性+10
	冰耐性-10	-10	冰耐性-10
	冰耐性-15	-15	冰耐性-15

在线上模式中可以观察学习其他猎人的装备。



技能系统			
发动技能	SP	效果	
雷耐性	雷耐性+20	20	雷耐性+20
	雷耐性+15	15	雷耐性+15
	雷耐性+10	10	雷耐性+10
	雷耐性-10	-10	雷耐性-10
	雷耐性-15	-15	雷耐性-15
龙耐性	龙耐性+20	20	龙耐性+20
	龙耐性+15	15	龙耐性+15
	龙耐性+10	10	龙耐性+10
	龙耐性-10	-10	龙耐性-10
	龙耐性-15	-15	龙耐性-15
副系倍加	副系倍加	无	副位装备的技能点数加上副位附加的装备品的技能点数翻倍

232期《怪物猎人3》攻略补充

■大剑的连续蓄力攻击非常实用。在使用普通蓄力时，不管蓄力几级释放，之后发动横斩，横斩后有两种选择，其一是不推左摇杆方向继续普通蓄力，如此可以一直循环，当想要结束连击时，就在横斩后推左摇杆方向发动蓄力斩，之后必须连续取消硬直，这比之前的纵一横一接

斩的普通连招输出大很多，可以在怪物中陷阱或破霸时使用。
■锤子并非所有攻击都是打击属性。其中横斩、旋转攻击和出力上挥攻击是不属于打击属性的，同样也没有切割属性。所有的回旋攻击结束动作都无法蓄力。
■长枪的防御反击可以在中段、

上段突，横斩组成的3连击中的任意一下之后立刻使用。刺出后的动作可以作为新的三连击的第一击，防御反击其实只有两种模式，一种是按下防御 (R) 和上段突 (a) 之后立刻松开，“立刻刺”的时间判定为出现蓄力光之前的一段时间) 这样，防御反击就会在很短的时间内将长枪刺出，防御的时间只有一瞬间，第二种就是按住防御和上段突一段时间，开始蓄力后可以选择松开，但是不论是否松开，持续时间

是一样的，蓄力期间遭遇防御有效角度的攻击就会直接刺到蓄力上的段突，如果没有受到攻击就要等蓄力结束自动释放。防御反击的存在使得



Tips

一直组队队友一直和对友联机都会感到枯燥，换兽才有更大的乐趣。但是在对付暗黑龙这种强大的怪物时，还是和认识的朋友一起会更加轻松。否则很难完成的任务，可以加入各个论坛猎人的联机组认识更多的本土猎人！

技能系统		特殊攻击耐性技能系统	
发动技能	SP	效果	
毒	毒无效	10	毒状态无效
	毒倍加	-10	毒伤害+2倍
麻痹	麻痹无效	10	麻痹状态无效
	麻痹倍加	-10	麻痹状态时间+2倍
睡眠	睡眠无效	10	睡眠状态无效
	睡眠倍加	-10	睡眠状态时间+2倍
气绝	气绝无效	15	不会陷入气绝
	气绝减半	10	陷入气绝状态的概率减半
气绝耐性	气绝耐性+1	10	气绝状态持续时间变为2倍
	气绝耐性+2	10	不会陷入气绝、混入状态
听觉保护	高级耳聋	15	怪物的大型咆哮无效
	写轮眼	10	怪物的小型咆哮无效
风压	风压【大】无效	15	无视怪物产生的风压
	风压【小】无效	10	怪物产生的小型风压无效
地震	地震	10	怪物造成的地震状态无效
	水流【大】	15	不会受到大型怪物引起的水流影响
水流	水流【小】	10	怪物引起的小型水流无效
	溺水	10	物品不会被卷走

技能系统		发动技能		SP		效果	
		集中		大剣		大剣和锤子的蓄力时间缩短到0.8倍。大刀和斩击斧的气槽增加量增加量为1.2倍	
蓄力短缩		集中		10		大剣和锤子的蓄力时间增加1.2倍。大刀和斩击斧的气槽增加量变为0.8倍	
		杂念		-10			

技能系统		发动技能		剑士专用技能	
		匠			
匠	新大陆レベル+1	15	追加武器的匠阶可以提升一个级别		
	斩乱麻	10	每种的消耗减半 (影响到大剑的防御消耗)		
斩乱麻	ままくら	10	每种的消耗减半 (影响到大剑的防御消耗)		
	斩乱麻【技】	10	提出武器攻击的第一一击必为会心		
斩乱麻	斩乱麻【力】	10	斩乱麻攻击可以累积气属性		
	矿石使用高速化	10	研磨武器消耗时间减少		
研磨	矿石使用低速化	-10	研磨武器消耗时间增加		
	心魂	10	攻击不会弹刀, 但是伤害和铁锤消耗与弹刀时一样		
属性解放	空属性	15	解放武器的隐藏属性或积蓄属性		
	自动防御	オートガード	10	可以在进行防御的状态下自动做出防御动作	

技能系统		发动技能		战斗公用技能	
		匠			
匠	匠阶+3	20	武器的会心率上升30%		
	匠阶+2	15	武器的会心率上升20%		
	匠阶+1	10	武器的会心率上升10%		
	匠阶-1	-10	武器的会心率减少5%		
	匠阶-2	-15	武器的会心率减少10%		
特殊攻击	匠阶+3	-20	攻击的异常性增加 (毒、麻痹、睡眠、捕获麻痹) 的状态异常几率增加至1.25倍		
	状态异常攻击强化	10	攻击的异常性攻击 (毒、麻痹、睡眠、捕获麻痹) 的状态异常几率增加至1.25倍		
属性攻击	状态异常攻击强化	-10	状态异常性攻击 (毒、麻痹、睡眠、捕获麻痹) 2倍		
	属性攻击强化	10	属性攻击 (火、水、冰、雷、龙) 强化到1.2倍		
回复速度	属性攻击+2	-10	属性攻击 (火、水、冰、雷、龙) 强化到1.2倍		
	回复速度+2	20	体力槽红色部分的回复速度大幅上升 (4倍)		
	回复速度+1	10	体力槽红色部分的回复速度上升 (2倍)		
	回复速度-1	-10	体力槽红色部分的回复速度降低 (1/2倍)		
	回复速度-2	-20	体力槽红色部分的回复速度大幅降低 (1/4倍)		
加护	精英的加护	10	1/4概率使受到的伤害减轻到70%		
	恩惠的加护	-10	1/4概率使受到的伤害加重到130%		
ガード性能	ガード性能+2	15	大幅提升武器的防御能力		
	ガード性能+1	10	提升武器的防御能力		
ガード性能	ガード性能-1	-10	武器的防御能力降低		
	ガード性能	10	可以防御平时不能防御的攻击		
回避性能	回避性能+2	15	大幅增加回避时的无伤时间		
	回避性能+1	10	增加回避时的无伤时间		
回避距离	回避距离LP	15	回避动作的回避距离增加		
	回避距离+2	15	体力低于40%时攻击力上升 (1.3倍)、防御力大幅增加		
筋力	回避距离+1	10	体力低于40%时防御力大幅增加		
	回避距离	10	体力低于40%时防御力下降, 攻击力降低 (0.7倍)		

长枪的性能得到了完全的改变。在前作中，三连击后一定要踏步或后跳解除硬直，之后进行防御。如果怪物在二连期间发动快速的攻击就会击中猎人。但是有了防御反击，可以在攻击中随时发动可长可短的防御并能连续攻击敌人。在战斗中非常实用。另外，防御反击根据猎人的防御性能不同，反击动作是否成功或反击动作的时间也会因为怪物不同强度的攻击而改变。所以，防御性能+1和+2

对枪手更实用。本作要想用好枪，就一定要熟练防御反击这个系统。
■斩击斧的剑模式不是弹刀的。连接+键攻击会自动将纵斩→横斩→纵斩→横斩……这样持续下去。其中横斩的打击低，所以如果将之换成上横斩 (A+同时按下，或在纵斩后按A) 就能使攻击动作更速。斧模式上使用上横斩后连接+键的消耗耐力的挥舞攻击速度很快，而且不会改变方位。在对付受到束缚的怪物很有用。但是在实

技能系统		发动技能		SP		效果	
		集中		大剣		大剣和锤子的蓄力时间缩短到0.8倍。大刀和斩击斧的气槽增加量增加量为1.2倍	
蓄力短缩		集中		10		大剣和锤子的蓄力时间增加1.2倍。大刀和斩击斧的气槽增加量变为0.8倍	
		杂念		-10			

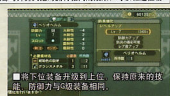
技能系统		发动技能		任务技能	
		匠			
采集	采取+2	15	采集回数增加		
	采取+1	10	采集回数稍微增加		
高速采集	采取+1	-10	采集回数稍微减少		
	高速采集+1	15	采集、采集、道具、道具的速度上升		
引取	引取的达人	10	引取的行动不会被较快的攻击打断		
	引取	10	引取的行动不会被打断		
釣り	釣り名人	10	钓上来的鱼变大		
	釣り名人+1	15	采集道具量、道具量增加		
	釣り名人+2	15	降低采集道具量、道具量的坏几率		
	釣り名人+3	15	增加采集道具量、道具量的坏几率		
	釣り名人+4	-15	采集道具量、道具量增加		
远投	远投的达人	10	抛掷时移动速度上升，即使从稍高处投下也不会弹回		
	捕获达人	10	捕获大型怪物所得的奖励增加		
捕获	捕获达人	15	任务完成时的奖励增加		
	幸运	15	任务完成时的奖励稍微增加		
运气	不幸	-10	任务完成时的奖励稍微减少		
	灾难	-15	任务完成时的奖励稍微减少		
耐暑	暑さ【大】无效	15	暑气完全无效		
	暑さ【小】无效	10	暑气小地区暑气无效。暑气大地区体温减少速度减少		
耐寒	暑さ倍加【大】	-10	暑气造成的体力减少速度增加		
	暑さ倍加【小】	-15	暑气造成的体力减少速度大幅增加		
耐毒	毒さ【大】无效	15	毒完全无效		
	毒さ【小】无效	10	通常毒无效。寒毒大场所的耐力减少速度减少		
属性抗性	暑さ倍加【小】	-10	暑气造成的耐力减少速度增加		
	寒さ倍加【大】	-15	寒气造成的耐力减少速度大幅增加		
耐炎	炎属性【大】	10	龙、水、冰、火、雷属性异常状态无效化		
	炎属性【小】	15	耐力的最大值不会减少 (寒冷地区无效)		
耐氷	氷属性【大】	10	耐力最大值的一半变为2倍		
	氷属性【小】	-10	耐力的最大值的减少幅度变为3/4		
耐雷	雷属性【大】	-15	耐力的最大值的减少幅度减半		
	ランチャー	10	回避、防御、斩击并排除攻击以外的行动的耐力消费量减少		
泳	水泳	-10	回避、防御、斩击并排除攻击以外的行动的耐力消费量增加		
	スイマー	10	水中的移动速度上升		
潜水	水中移動	-10	水中的移动速度降低		
	潜水+1	10	潜水时耐力减少速度减少		
潜水	潜水+2	-10	潜水时耐力减少速度增加		
	潜水+1	15	回避、防御时的耐力消费量减少到1/2		
体术	体术+1	10	回避、防御时的耐力消费量减少到1/3		
	体术+1	-10	回避、防御时的耐力消费量增加1.2倍		
气配	体术-2	-15	回避、防御时的耐力消费量大幅增加到1.35倍		
	静寂	10	容易使怪物攻击		
地雷	接続	-10	不容易使怪物攻击		
	地雷常备	10	无操作时地雷也会显示地图		
千里眼	地雷无效	-10	即使持有地雷也不会显示地图		
	自動マーカー	10	大型怪物会自动标在地图上		
观察眼	探知	10	大型怪物的标注情报增加，每隔一段时间会有几秒的自动标注的效果		
	探知の見込み	10	大型怪物可以捕捉时，会以白点显示		
回避距离	回避	10	回避、防御、斩击并排除攻击以外的行动的耐力消费量增加1.2倍		
	回避	10	回避、防御时的耐力消费量大幅增加到1.35倍		

战中因为停止挥斧后不能取消硬直，所以一定要小心使用。另外，斩击斧的斧模式攻击输出比剑模式低。所以一定要保证属性槽达到1/2以上就尽量变剑模式才能保证输出。看准时机再根据自己的属性槽的情况在剑、斧模式之间切换。不间断切换才是斩击斧的使用诀窍。
■上龙根据身体上覆盖层的程度不同，对属性的伤害吸收也会变化。其中冰属性是一直有效的。在打碎泥

之前水属性伤害吸收大，火属性无伤害，在打碎泥之后，火属性伤害吸收大，水属性无效。所以，要想尽快打碎泥 (这样才能部位破坏) 就选择使用水属性武器。如果和同伴一起狩猎可以选择

技能系统	发动技能	SP	道具相关技能
回避量	体力回避量UP	10	体力回避道具的回避量增加125%
	体力回避量DOWN	-10	体力回避道具的回避量减少到75%
爆炸强化	ボマー	10	爆炸威力强化为1.5倍。所有爆炸的调合成功率增加1.5倍
	こやし	こやし玉名人	10
效果持续	道具使用强化	10	饮品、强走药、怪力药等系列道具效果持续时间增加10%
	道具使用弱化	-10	饮品、强走药、怪力药等系列道具效果持续时间减少到2/3
食事	早食+2	15	肉和药品的食用速度上升
	早食+1	10	肉的食物速度上升
	スローライフ	-10	肉的使用速度减慢
广域	广域化+2	20	药草、回春药、解毒药、忍耐的种、怪力的种、各种回复果实的效果可以让在同一区域的同伴也100%拥有
	广域化+1	10	药草、回春药、解毒药、忍耐的种、怪力的种、各种回复果实的效果可以让在同一区域的同伴拥有50%的效果

技能系统	发动技能	SP	道具相关技能
调合成功率	调合成功率+45%	20	调合成功率+45%
	调合成功率+25%	15	调合成功率+25%
	调合成功率+15%	10	调合成功率+15%
	调合成功率-5%	-10	调合成功率-5%
	调合成功率-10%	-15	调合成功率-10%
	调合成功率-15%	-20	调合成功率-15%
调合数	最大数生产	10	可以调和出复数个道具的调合和必定可以调出最大数目
	捨て食い	15	不管吃什么都可以提升耐力最大值
食いしん坊	まんぶく	10	肉系道具食用后的耐力提升上升
	肉好き	10	即使时机是在生命的阶段也可以烤出肉内
肉好き	肉好き名人	10	任何时候都与挥火把时有相同的效果，可以驱赶怪物
	燃焼	燃焼	



■将下位技能升级到上位，保持原来的技能，防御力与S级装备相同。

调和列表

全 131 个调和公式
每次完成之后都会收录到猎人的记录中

NO	调合结果	素材1	素材2	成功率	完成数量
1	回春药	药草	アオキノコ	95%	1
2	回春药グレート	回春药	ハチマツ	90%	1
3	强养药	アオキノコ	不死虫	90%	1
4	强养药グレート	强养药	ハチマツ	75%	1
5	解毒药	げどく草	アオキノコ	95%	1
6	改方药	サボテンの花	にが虫	90%	1
7	秘药	强养药グレート	マンドラゴラ	65%	1
8	いじよしの秘药	活力剂	ケルビの角	55%	1
9	酸素玉	素材玉	イキツギ菌	90%	1
10	増殖药	増殖剂	イキツギ菌	75%	1
11	増殖药グレート	狂走エキス	イキツギ菌	65%	1
12	増殖剂	ハチマツ	にが虫	75%	1
13	活力剂	増殖剂	マンドラゴラ	75%	1
14	消酸剂	増殖剂	はじけイワシ	90%	1
15	消酸剂	ハレツアロワナ	トウガラシ	75%	1~3
16	强走药	増殖剂	生焼け肉	75%	1
17	狂走药グレート	こんがり肉	狂走エキス	65%	1
18	元气ドリンク	ハチマツ	ニトロダク	65%	1
19	元气ドリンク	トウガラシ	取虫	75%	1
20	鬼人药	増殖剂	怪力の种	65%	1
21	鬼人药グレート	鬼人药	アルビノエキス	55%	1
22	怪力の丸药	活力剂	怪力の种	75%	1
23	硬化药	増殖剂	忍耐的种	65%	1
24	硬化药グレート	硬化药	アルビノエキス	55%	1
25	忍耐的丸药	活力剂	忍耐的种	75%	1
26	ネトドリンク	トウガラシ	にが虫	90%	1
27	ネトドリンク	こんがり肉	トウガラシ	95%	1
28	クールドリンク	冰结晶	にが虫	90%	1
29	クールドリンク	こんがり肉	冰结晶	95%	1
30	毒虫药	生肉	毒アゲダク	90%	1
31	シレヒート	生肉	マヒツダ	90%	1
32	驱尸生肉	生肉	ネムリ草	90%	1
33	素材玉	ネンチャク草	石ころ	95%	1

NO	调合结果	素材1	素材2	成功率	完成数量
34	素材玉	铁矿石	ネンチャク草	95%	1~2
35	けむり玉	素材玉	ツタの叶	75%	1
36	毒けむり玉	素材玉	毒ツタの叶	75%	1
37	毒けむり玉	素材玉	毒草	90%	1~3
38	闪光玉	素材玉	光虫	75%	1
39	こやし玉	素材玉	モンスターのおん	75%	1
40	こやし玉	素材袋	モンスターのフン	75%	1~2
41	ペイントボール	ネンチャク草	ペイントの実	95%	1
42	モドモツ	素材玉	ドクダミ草	95%	1
43	爆药	火药草	ニトロダク	95%	1
44	小タル爆弾	小タル	火药草	90%	1
45	小タル爆弾G	小タル爆弾	ハレツアロワナ	75%	1
46	大タル爆弾	爆药	大タル	75%	1
47	大タル爆弾G	大タル爆弾	カクオンダメキン	55%	1
48	打上げタル爆弾	小タル爆弾	飞甲虫の羽	95%	1
49	打上げタル爆弾G	打上げタル爆弾	バレットアロワナ	75%	1
50	音爆弹	爆药	鳴く蝶	55%	1
51	マタビ爆弾	マタビ	小タル爆弾	90%	1
52	ネット	クモの巣	ツタの叶	90%	1
53	落とし穴	ネット	トラップフール	65%	1
54	シビレ穴	トラップフール	雷光虫	90%	1
55	マダダゴ	鈴りミズ	ヤマモモシ	95%	1
56	アロダゴ	鈴りパツ	カバツタ	95%	1
57	黄金ダゴ	鈴りホタル	ツツハナムシ	90%	1
58	ギシギシダゴ	鈴りフイアヒ	ヤマモモシ	95%	1~2
59	スレダゴ	鈴りフイアヒ	カバツタ	90%	1~2
60	ボビツケル	石ころ	蜂だく	95%	1
61	ボビツケル	なごの骨	石ころ	95%	1
62	ピツケル	鉄鉱石	蜂だく	75%	1
63	ピツケルグレート	蜂だく	マカイト晶石	95%	1
64	ボロ虫あみ	ネット	なごの骨	95%	1
65	虫あみ	ネット	龙巻【小】	75%	1
66	虫あみグレート	ネット	龙巻【中】	95%	1
67	潜伏モリ	穴たけ貝壳	なごの骨	95%	1

挥火属性在混落掉后成为主力输出，如果想一直保持高伤害就选择冰属性武器。(上期属性武器部分错误)。
 ■冻土毒虫的胸部被破坏后会掉落毒物，可以作为判断是否被破坏的一个提示。如果想要得到おそろしクンの话就要将头部和身体都被破坏才有部位破坏奖励。
 ■爆火龙不会范围爆发攻击的(上期信息错误)。
 ■P55页上方双角龙的名字是

错的，应该是“爆弹龙・ウラガンキン”，抱歉。破坏下颚(破头)并非必须使用打击属性的武器，使用任何武器都是可以破坏下颚的，但是打击属性效率更高一些。爆弹龙钻入土中在6区高台出现的时候会滚下来，并在场景内连续滚数圈，最好的躲避方式就是在两边的入口处等待，不会因为无法让视角追踪爆弹龙的身体而不小心被攻击到。切断的尾巴只能刺取一次。(上期攻略中因为窃取尾巴时发动了解

体术【大】的猫饭技能而且自己没注意，导致了误认为是刺取两次的错误)。
 ■本次作品中所有的龙地味都可以通过适时的小扑躲过(之前的作品，需要高级轻技技能的大叫因为持续时间长而无法用小扑的无敌时间躲过)，比如双角龙的龙吼，双角龙的新式钻地攻击只要识破就不难躲避，钻地钻地攻击为两种，直接在地面经过较长距离的尾端后向上升地面的猎人，在一个位置停留较长时间，停留的猎

置的地面上会上下震动数次，非常明显，之后从停留位置直接跃出来并飞向猎人进行空中冲撞，攻击范围广，速度快，妖妖并冲撞是新动作，可以在钻地后直接发动，也有可能在地中冲刺一段距离之后再发动，其中后者比较麻烦，会先在地面上让冲撞到猎人脚下，有地震效果，会让猎人进入硬直，之后在猎人背后飞跃冲撞，最好的方法就是进行防御，时刻保持面向角龙所在的位置，在地下的冲刺移动也会在地

NO	调查结果	素材1	素材2	成功率	完成数量
68	抗虫石	大地的结晶	ヒゴ虫	75%	1
69	生命的粉	不死虫	龙的牙	90%	1
70	生命的粉尘	生命的粉	龙的爪	85%	1
71	回春苗	生命的粉	角笛	85%	1
72	解毒苗	角笛	抗虫石	85%	1
73	鬼人苗	鬼人药グレート	龙骨【中】	95%	1
74	硬皮苗	硬化药グレート	龙骨【小】	95%	1
75	毒根ナイフ	根ナイフ	毒テングダク	85%	1
76	毒根ナイフ	根ナイフ	ネムリ草	85%	1
77	毒根ナイフ	根ナイフ	マヒダク	85%	1
78	カワ爪	恐竜骨の爪	守りの鈴	85%	1
79	守りの爪	恐竜骨の爪	守りの鈴	85%	1
80	LV1 龙骨弹	カワ爪	カワ爪	95%	2-4
81	LV1 通常弹	はじけアワシ	カワ爪	95%	2-4
82	LV1 贯通弹	カワ爪	カワ爪	90%	1-3
83	LV2 贯通弹	カワ爪	ハリマアロ	75%	1-3
84	LV3 贯通弹	カワ爪【小】	ハリマアロ	75%	1-2
85	LV1 兽弹	カワ爪	はじけアワシ	90%	1-3
86	LV2 兽弹	カワ爪	守りの牙	75%	1-3
87	LV3 兽弹	カワ爪【小】	龙的牙	75%	1-3
88	LV1 榴弹	カワ爪	ハレットアロウナ	90%	1
89	LV2 榴弹	カワ爪【小】	ハレットアロウナ	90%	1
90	LV3 榴弹	カワ爪【大】	ハレットアロウナ	75%	1
91	LV1 扩散弹	カワ爪	カワ爪の実	90%	1
92	LV2 扩散弹	カワ爪【小】	龙的爪	75%	1
93	LV3 扩散弹	カワ爪【大】	カウランダメン	75%	1
94	火炎弹	カワ爪	火药草	90%	1
95	水冲弹	カワ爪	クレマジ	75%	1-3
96	冰碎弹	カワ爪	冰结晶	75%	1-3
97	电击弹	光虫	カワ爪	75%	2-4
98	天龙弹	龙卷石の実	カワ爪【大】	75%	1
99	LV1 回复弹	カワ爪	药草	90%	1

NO	调查结果	素材1	素材2	成功率	完成数量
100	LV2 回复弹	回复药	カワ爪	90%	1
101	LV1 毒弹	カワ爪	毒テングダク	95%	1
102	LV1 毒弹	カワ爪【小】	毒テングダク	75%	1
103	LV1 毒弹	カワ爪	マヒダク	95%	1
104	LV2 毒弹	カワ爪【小】	マヒダク	90%	1
105	LV1 毒弹	カワ爪	ネムリ草	90%	1
106	LV2 毒弹	カワ爪	ネムリ草	90%	1
107	ベシク球	カワ爪	ベシクの実	90%	1
108	風人强化弹	カワ爪【大】	怪力の种	75%	1
109	風人强化弹	怪力の爪	カワ爪【小】	85%	1
110	硬化防虫弹	カワ爪【大】	忍耐の种	75%	1
111	硬化防虫弹	忍耐の爪	カワ爪【小】	75%	1
112	LV1 水冲弹	どがった牙	カワ爪	75%	1-3
113	LV2 水冲弹	どがった牙	カワ爪【小】	85%	1-3
114	减气弹	カワ爪【小】	ムンスターのフン	75%	1
115	斩击弹	硅石	カワ爪	75%	1
116	斩击弹	クレマジ	カワ爪【小】	75%	1-3
117	LV1 龙击弹	ニトログク	カワ爪	85%	1
118	LV2 龙击弹	カワ爪の実	カワ爪	85%	1
119	LV3 龙击弹	ハレットアロウナ	カワ爪【大】	85%	1
120	捕食用麻药弹	ネムリ草	マヒダク	85%	1
121	捕食用麻药弹	捕食用麻药	根ナイフ	75%	1
122	捕食用麻药弹	捕食用麻药	素材玉	75%	1
123	捕食用麻药弹	捕食用麻药	カワ爪【小】	90%	1
124	秘玉	マカライト矿石	秘石	95%	1
125	秘玉	秘石	キラール	95%	1
126	上秘玉	マレコガシ	秘石	95%	1
127	上秘玉	ドラグライト矿石	秘石	95%	1
128	上秘玉	紅寶石	秘石	95%	1
129	上秘玉	カブレライト矿石	秘石	95%	1
130	上秘玉	グラシメタル	秘石	95%	1
131	穴くろく王冠	王冠にあらはれる石	穴のあいた王冠	100%	1

注：“根ナイフ”因为只有在任务中能从只给猪，一些掉落物或固定地点才能挖到，所以与之相关的合成公式需要在任务中完成，开始任务前带好相应的道具吧！



勋章一览

勋章并非你我的荣誉
它是狩猎生活的记录



猫人勋章是除了装备之外最有价值的收集要素，其中最难的当属全怪物皇冠和大、小金冠这三个。收集所有稀有装备和装饰后也要耗费相当长的时间。平时注意在任务中收集图鉴，包括小怪在内一共35种，都收集后才可获得传道的书；街

任务中有随机出现的「高难度」任务，这些任务全部完成才可以取得全任务完成的勋章，交还米印状需要在自由任务中取得所有的0和稀少特产品，并用它们和水晶龙进行交易所才能取得，粉速龙王、海龙、彩鸟、鹿、雄火龙这6种大型怪物

会掉落0种专属的稀少特产品，最后3种为：讨伐巨大昆虫个体（ブナハブ）会奖励クイーンニードル；在农场使用ツチノコトラップ肥料栽培时可获得オオツチノコ；野猪达到4星时到“传说中的潮滩”捕虫会得到リュウクウガニ。

	勋章序号	1号	2号	3号	4号	5号	6号
村部分	勋章名	村長のバムベシ	村長のキセル	チャンドロンバツ	空海の笛飾り	深海の大虫玉	使者の毒物
	取得条件	1-3星全CLEAR	村任务全部完成	斗技场完成	成功讨伐海龙	成功讨伐大海龙	调和列表完成大率（10星）
	勋章序号	7号	8号	9号	10号	11号	12号
黄金部分	勋章名	一握フーム认定书	交易米印状	兄弟象の契り	吉びた子用お面	子分表彰状	ビョウクラウン
	取得条件	农场等级升级	获得所有稀有特产品（并非交易所到的稀少收藏品）	狩猎船全部升到3级	获得茶茶所有的面具和舞扇	茶叶升到3级	金怪物银眼
	勋章序号	13号	14号	15号	16号	17号	18号
黄金部分	勋章名	赤銅のメダル	白銀のメダル	黄金のメダル	大会认定トフィー	峰山の水晶石	煙魔の指輪
	取得条件	1-3星全CLEAR	4-6星全CLEAR	折衝全CLEAR	取得一次大斗技会の高評価	成功讨伐峰山龙讨伐	成功讨伐烟魔龙
	勋章序号	19号	20号	21号	22号	23号	24号
黄金部分	勋章名	生态研究报告书	传道之书	龙职人のトンカチ	纪念インテリブ扇	キングクラウン	ミニエタクラウン
	取得条件	捕获所有怪物	收集全怪物图鉴	制作所有稀有装备	获得所有装饰品	金怪物小金扇	金怪物大金冠

面上有灰尘显示出来。如果不能防御的武器就要随时准备小补了。

■在后来陆续讨伐了十几只炎火龙之后发现，原地喷射激光的直线喷射不会变为180度扫射的，所以只有两种激光，一种是陆地上的直线型，一种是钻地后露出半截身体的360度扫射，后者的旋转平面根据猎人的站位会有一定变化，但是只靠靠近炎火龙的身体就不会被喷射到，另外需要注意的喷射都有一定的后坐力，

会让炎火龙身体后退一段距离，小心不要因为靠近后急进攻而站错位太靠前。要想获得爪的话，最好将炎火龙的4个脚（脚部）都破坏。是否破坏掉炎火龙身体部位的最大特征就是和最初见到它时各部位的颜色进行对比，被破坏的部位会变黑，靠近看有很难分辨的差别。

■街是没有大海龙的任务的，大海龙只有村任务才有，在3区之前就可以将头后面撞的顶破掉，尾部

也是可以破坏的，但是不会被切断，只会被打出一个缺口，与大海龙的战斗地点是海底直道，猎入开始任务后，在营地三个地点可以跳到水中，正前方是直接进入到1区最前部，左前方是2区最前部，跳下后可以以最快的速度达到3区，猎入后方可以跳到2区中间部分，任务中撞车可以更快地接近大海龙，在与已经到达3区并没有倒的大海龙战斗时，大海龙会在任务开始时直接出现在3区中央，

三区中层有一个黄色的机关，按下之后会刺出龙枪，虽然使用机会不多，但能用时一定要错过。



▲按下按钮射出龙枪可以给海龙集刺。



本作的素质完全超出了我们的想象！经过4年多的研发，制作小组为我们交出了一份极其满意的答卷！尽管游戏还远谈不上完美，但现在的成品已经绝对算得上是一款精品了！废话就不说了，喜欢日式角色扮演游戏的绝对不能错过！我在此保证本作绝对会给你带来30多个小时的愉悦之旅！



真名法典II	NBGI	角色扮演
X360	MAGNA CARTA II 2008年8月8日 系列应用边	日语 7800日元
	1人	

通关时间：一周目全任务约需35小时

文 纱迦 & 九兵卫 美编 anibis

系统详解 System

键位说明

本作的操作非常简便。在翻阅资料、道具栏、装备等画面中，按LB/RB可以左右翻页，按LT/RT可以上下翻页。在标准菜单的任何子菜单里按START键，均可迅速退

回游戏画面（仅部分例外）。另外如果玩家想淡出的话，只要按START进入菜单，选择オプション中的最下面一项タイトルへ，即可回到标题画面。

标准菜单和快捷菜单

按START键出现的标准菜单与按Y键出现的快捷菜单是有区别的。标准菜单的内容包括调整设定、装备、强化、学习技能、编队等。快捷菜单则只有使用道具、切换编队和设定同伴AI这三项。两个菜单可谓完全不同。

游戏对于编队等指令的限制很松。道具指令可以在除OVER HEAT

状态外的任何时候使用。换人指令可以在战斗中直接进行。装备指令需要在全员收起武器后才能使用。一般来说按LT回到移动状态就可以了，队员因为OVER HEAT或异常状态而不能行动时例外。强化指令则需要在该敌人非战斗状态才能使用。灵活掌握这一点会让战斗轻松不少。



移动状态	
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	旋转视角
按下右摇杆	视角居中
BACK	显示地图
START	调出菜单
X	使用道具
Y	调出快捷菜单
A	确定/调查/地图技能
B	替盾
LT	进入战斗状态
RT	切换道具

战斗状态	
左摇杆	控制角色移动
右摇杆	旋转视角
按下左摇杆	冲刺/靠近/设定目标
按下右摇杆	视角居中
BACK	显示地图
START	调出标准菜单
↑/↓/←/→	换人，对应3个同伴
→	发动合体技
X	使用必杀技
Y	调出快捷菜单
A	通常技
B	发动固有技
LT	回到移动状态
RT	切换战斗技能
LB/RB	切换锁定目标

流程触发

本作的流程触发方法非常简单。地图中会将玩家需要前往的地点使用黄色的小旗在地图上标注出来（除了事件任务以及部分需要达成特定条件的剧情以外）。而大地区的切换，在游戏前期主要依赖剧情发展。不少分支任务的主要托人和任务的完成地会分别位于两个不同的地区，所以玩家每到一个地方可以先将任务做了再去发展流程，这样能避免错过或者漏掉。流程中期接受的任务直到通关前才完成，这样的情况也是可能的。游戏后期出现イグトン运输队之后，就可以方便地在各个场景内自由移动了。



战斗系统详解

本作的战斗系统是游戏的最大亮点。游戏的移动和战斗采用无缝衔接，简简单单的一个L T就能随意切换，而且无需等待有敌人即可进入战斗状态。个人感觉到自前为止所有采用无缝衔接的日式角色扮演游戏里，本作的系统是做

战斗画面解说



①**队伍情报**：这里列出了1、一、I三个键对应的角色的HP和补值。有绿色背景的角色是玩家正在操作的角色。

②**气力槽**：上方是当前角色的气力槽，下方则是换人之前的角色的气力槽，以便于玩家掌握发动连携的时机。

③**指令**：A为通常技，B为固有技，X为必杀技，Y为快捷菜单。不能使用的时候，键是灰色的。

④**地图和地形影响**：地图上P为记录点，黄色小旗为剧情发生点，感叹号表示有任务可接，红色的勾表示有任务完成了。地形影响在后面会重点介绍。

气力槽

气力槽是本作最重要的系统，必须掌握。气力槽在游戏中名为スタミナ。当玩家在战斗中使用通常技和必杀技时，就会让气力槽上升。当玩家停止行动时，气力槽会不断衰减直至为0，气力槽的长度和回复速度可以随升级和装备来提升。

当气力槽充满之时，就会进入暴走（OVER DRIVE）状态。此状态下角色身上会有蓝色斗气环绕，同时攻击力将变成1.5倍。但是注意，当玩家的连续技停止之时，暴走状态就会变为过热（OVER HEAT）状态。过热

状态下角色首先会停止行动两秒钟，同时气力槽变为红色且不能减少。待角色苏醒之后，在红色气力槽减为零之前除了移动之外不能做任何行动。可见气力槽是一柄双刃剑。

由于在玩家的连续技停止时才会从暴走状态转化为过热状态，而且无论之前气力槽涨到什么程度，进入过热状态后气力槽都会从全满开始衰减。所以推荐当玩家进入暴走状态时索性把通常技出完再按必杀技，也就是使出最强连续技，这样才能发挥暴走的最大价值。

卦属性

卦属性是本作的又一重要系统。游戏中属性以卦（カン）的形式出现，分为水、火、风、雷4种。游戏中把法师称为炼术师，魔法称为炼术。在使用不同属性的炼术时就要消耗对应的卦。游戏中我方角色里正好有四大炼术师：泽菲（风）、露（雷）、克罗塞尔（火）、塞雷斯汀（水）。

卦的来源主要有两种，一是地形，

这个表示在画面右上方，· · · 风表示此地有2个卦，即是在这里战斗时泽菲的补值最低也有2点，由于泽菲的回复术正好要2点卦，这也就是表示泽菲有了用不完的回复术。同理，· 火表示此地有1个火卦，也就是说克罗塞尔的补值最低也有1点。

除了地形之外，炼术师在战斗中可以自行制造卦，方法也很简单，

通常技/固有技/必杀技

通常技是各角色最基本的攻击方式，连续按A即可轻松使出由通常技构成的连续技。通常技的最大连击数是根据角色的武器以及等级而不同的，一开始一般都是二连击。随着等级的提升会不断提高。通常技会消耗气力槽。

固有技是各角色的特色技能，每个流派只有一种固有技。固有技需要在满足一定条件后随机发动，不过目前尚不明朗。仅知道泽菲的杖形态的固有技精髓抽出是在敌人濒死时随机发动的。固有技发动时屏幕上会出现大大的B提示，发动固有技不会消耗气力槽。

必杀技是按X发动的战斗技能，会消耗气力槽。必杀技发动要求消耗一定的卦值，如果满足卦值且未处于OVER HEAT状态就可以

发动。虽然X一次只能对应一种必杀技，但是可以随时在战斗中按RT后切换必杀技种类，因此没有什么关系。

固有技和必杀技可以接在通常技中形成连续技，但固有技和必杀技不能互相衔接。另外固有技和必杀技发动时会有特写，但此时战斗不会中止，敌我双方一样会照常行动。每个角色的最强必杀技会切换场景，这种必杀技发动时战斗才会停止。非玩家操作角色发动必杀技时不会有特写。



合体技



合体技是游戏后期出现的强力技巧，是通过剧情和特定任务来学会的。合体技对角色和流派有特定的要求，另外要参与合体技的两人的卦值至少要有5点。满足条件后先让A进入过热状态，然后按上B，就会出发动作的提示，此时输入B即可发动合体技。合体技发动时战斗会停止。

合体技名	角色	取得条件
天风一雷内	朱特（双剑手）&露菲（雷）	剧情自动获得
天雷无风刃	泽菲（风）&露菲（雷）	剧情自动获得
风雷无风刃	塞雷斯汀（风）&阿尔瓦（雷）	剧情自动获得
雷泽雷雷阵	露菲（雷）&塞雷斯汀（风）	完成支线任务“石の毁灭术”
ノバスラッシュ	索特（双剑手）&克罗塞尔（火/雷）	完成支线任务“マリスを救え”

对着敌人使用通常技就行了。在战斗中我们可以看到一些飘在空中或躺在地上的光球，这就是制造出来的卦。有几个卦，就代表能增加几点卦值。使用炼术术会消耗这些卦。另外破坏战场上的特定物体，也可以人为制造出卦来。不过卦会随着时间的流逝而消失，另外卦的作用范围也是有限的。

索特和阿尔瓦两人比较特殊，他俩不是炼术师，用不上卦。为此游戏为他们设计了能蓄格来代替卦值。蓄格同样是用通常技来增加的，和

卦不同的是它不受地形影响，可以储存起来而不会消失。相比之下更方便。

根据地形的卦值来选择角色上是最基本的常识。在游戏后期还有完全没有卦的地区，这时就全靠索特和阿尔瓦了。



连携

初玩本作的人可能会觉得气力槽的设定简直是个败笔——是啊，随便刷上两刀气力就满了，然后就行动不能，哪有这么烦的RPG？如果真是这样的话，本作

的战斗系统就是垃圾了。接下来就要为大家介绍这个化腐朽为神奇的系统——连携。

连携（CHAIN）其实就是换人，只要在战斗中按1、-、1，即可

切换到对应的角色。不过在角色A使用必杀技进入过热状态时换成角色B，就会形成连携，此时画面上会出现特写。而换上来的B如果进入暴走状态，此时就会变为连携暴走（CHAIN DRIVE）状态，攻击力变为2倍！

连携暴走和暴走一样，在连续技停止时也会进入过热状态。但如果B在连续技的最后使用必杀技来收尾，就会获得特别的奖励——A和B的气力槽变为全空！这被称为连携爆发（CHAIN BREAK）。熟练掌握了连携爆发之后，等于有着用不完的气力槽，这才是游戏的精髓所在！不过需要注意的是，当B发动必杀技时如果A的红色气力槽已经变空（即解除了过热状态），或者A死掉了，那么是不能发动连携爆发的。

① A使用必杀技后进入暴走状态；② A陷入过热状态后换成B；③ A保持过热状态，B使用必杀技后进入暴走状态。

这组介绍两个关于连携爆发的小技巧。首先，部分必杀技是无须敌人存在即可使用的，如朱特的手剑乱流派的必杀术の柁と，因此无须敌人存在即可发动连携爆发。其次，到了后期学会一些威力强劲且消耗气力槽大的必杀技之后，只要简单地以A发动必杀技-B发动必杀技的方式，就可以形成连携爆发了。例如朱特的手剑乱流派的邪法·雷劈天，都是消耗3点锁链的范围攻击技，装上封链消耗-2的能力后，就能简单地来回使用这两招，就能不断形成连携爆发。

概括一下，连携爆发的条件是：



能力成长系统

本作采用了传统角色扮演游戏的升级制，升级时各项能力均有可能提高，同时还会拿到一些技能点。由于游戏中后期可以拿到多技能点增加的装备，因此前期快速升级并不划算。本作每人有两种流派，不到90级是不能全流派制霸的，因此有了增加点数的装备后，我们要频繁切换装备，以确保每人升级时都能获得最大收益。

经验值获得

玩家队伍中最后会有6名角色，其中只有3名角色能够出战。出战角色可以获得全额经验值，待机角色只能获得70%。游戏中可以拿到经验值增加

的装备，不过基于技能点的设定，快速升级的意义不大。这些装备的作用主要是用来调整各人升级的快慢，以免出现同时升级的情况。

卦能体

本作和经典名作《最终幻想VII》一样，可以往武器上面的空槽镶嵌某种道具来获得特殊能力。在游戏中这种道具被称为卦能体（カモンド）。卦能体的入手方法和普通道具差不多，取得方法不外乎打死敌人、开宝箱、任务奖励、直接购买这几种。惟有一种特殊的手方法是敌人濒死时用泽菲的固有技精髓抽出直接获得。

卦能体分为好几类，每一类都对应一种颜色。武器上的空槽也有很多种颜色，玩家只能镶嵌入对应颜色的卦能体。不过有些空槽的颜色是混合色，如橙色的

槽既可以镶嵌红色卦能体，又可以镶嵌黄色卦能体。卦能体中最实用的是无色的特殊类，这种卦能体只能镶嵌在无色槽内，包括技发动数减少、经验值增加、技能点数增加等等都属于这一类。

以特殊顺序镶嵌卦能体，可以获得额外的能力加成，不过具体规律目前还没有研究出来。



技能树

角色能力由升级和装备来增加，而技能是通过技能树来习得的。学习技能所需要的技能点数是升级时得到的，不同角色不同级别时获得的技能点数也不一样。

每个角色有两个流派，因此也有两个技能树。玩家必须按照技能树的结构来依次学习技能。不过由于技能树的结构并不复杂，因此没有什么可担心的。学会一个技能后，就会开启通往下一个技能的道路，不过每个技能往往还有一个追加效果，同样要花钱技能点数去习得。

技能树下面会有一两个独立的格子，这代表着该角色的终极必杀技和合体技。合体技的习得方法已经介绍过了。而终极必杀技要求学



会其他所有的技能才能习得（追加效果可无视）。

如果把一种流派的技能树全部学完（包括追加效果），即可获得该流派的MASTER奖励。不过要想MASTER的难度相当大，平均一种流派学完要五六百点，而平时升级大概只能获得10点左右，这就要求玩家充分用游戏中后期增加升级时点数的装备和能力，在各角色升级之前就要记得更换上去。这样的话才有MASTER的可能。（装饰品スキルの本ダント）

补充一点，技能树中增加角色基本能力的技能（如抵抗+10），一旦习得就会直接反映到角色能力上，即使不使用该流派也依然有效，因此强烈推荐尽早习得。



合成

在游戏中可以取得名为レシビの配方，这就是合成表。玩家可以在城镇里的卦能体商店选择细工来进行合成。游戏中一共只有12个合成表，合成需要用到卦能体。合成出来的装备非常强力，但



对应的卦能体很不搞，因此实用性不算高。

全角色性能介绍



朱特 ジュト

单手剑注重防，双手剑注重攻，推荐双手剑。双手剑的技能威力大，虽然消耗较多，但是在后期加了消耗减少的能力后一点也不难出。最强技空破无双威力极大，用了必杀的構え之后配合連携，威力轻松翻倍，远击合体技划算。另一个强力技能破裂极为全体攻击，除了消耗减少之外仅耗1个卦，简直不要钱！不过单手剑的固有技能降低敌人的攻击力，也是颇具实用性的，可以适时调出来使用一下。

流派 单手剑 (片手剣) **MASTER 奖励** 通常技生成的卦值两倍。

固有技 カウンター。破坏敌人的武器，从而降低攻击力。

流派 双手剑 (両手剣) **MASTER 奖励** 气力槽回复速度 +30

固有技 强打。范围攻击技。



泽菲 ゼフィ

泽菲的两个流派很极端。回蓝当然是杖，而且杖的通常技是近距离攻击，降低了泽菲挨打的可能性。如果换成盾，泽菲立马变成虐杀姬，强大的近距离攻击和威力高得恐怖的ウインズブレード（初一看还以为是哪卖肉动画名）的组合可以充当BOSS杀手。盾的エアロベール也是相当暴力的一招，在对上以物理攻击为主的BOSS时用了此招可以放心冲锋。推荐成长以盾为主，杖初期的技能其实就够用了，必要时换上杖就可以专心回蓝了。

流派 杖 (ロッド) **MASTER 奖励** 获得经验值 +200%

固有技 精髓抽出。敌濒死时从其体内抽出卦能体。

流派 盾 **MASTER 奖励** 任何风属性攻击对她的伤害固定为1

固有技 風のシールド。一定时间内反弹所有物理攻击。



阿尔戈 アルゴ

和朱特一样不受环境影响，可以储存卦值，威力有过之而无不及，但相对的命中很成问题，到后期才有加命中率的装备出现。擅长群体攻击，请注意单体攻击，斧的实用性要高一些。而且盾的固有技防具破坏非常有用，在对后期的人形BOSS时几乎是必备技能，而且只要攻击敌人就有几率出现。就算对大叔无效，也要记得适时换上来破防。

流派 锤 (ハンマー) **MASTER 奖励** 气力槽回复速度 +30

固有技 狮子抱。让周围的敌人行动不能。

流派 斧 **MASTER 奖励** 获得金钱 +30%

固有技 防具破坏。令敌人的防御力下降，对部分敌人有效。



克罗塞尔 クロセル

因为游戏中火属性地形较多，因此克罗塞尔的使用率较高。两种流派中，火炎球威力低、距离远，气力槽消耗大；拳击则是高威力近战型，容易遭到敌人攻击。因为两种流派均需要消耗火属性卦，因此用起来也没有太大的差别，个人比较喜欢用火炎球。

流派 火炎球 **MASTER 奖励** 任何火属性攻击对他的伤害固定为1

固有技 炼接力增大。通过伤害自身来增加卦值。

流派 拳击 (ナックル) **MASTER 奖励** 获得经验值 +20%

固有技 炼技爆发。通过消耗HP来提高威力。



塞蕾斯汀 セレスティン

和泽菲类似，香料以回复为主，弓是近距离攻击。由于香料必须近身攻击，因此在BOSS战中被秒杀的可能性很大，从奶妈角度来说远不如泽菲安全。弓的性能优良，速度快，射程远，就是威力小了点，不过技能的性能也非常不错，因此推荐用弓。当然泽菲不在的时候肯定就是由她来回复了。

流派 香料 (アロマ) **MASTER 奖励** 获得金钱 +30%

固有技 精气吸收。受到攻击时回复HP。

流派 弓 **MASTER 奖励** 任何水属性攻击对她的伤害固定为1

固有技 炼技反射。受到炼技攻击时自动反弹。



露ルウ

长相甜美又有声优加成的露应该是不少人的首选。露的流派还是推荐用手里剑，因为她的特点是防御低、回避高，在BOSS战时远距离战斗的生存率要高得多。不过手里剑速度慢，攻击力不够。忍法·雷拳是优秀的范围攻击技，也很适合用来连携。刀的大部分技能都比较华丽，就是在BOSS战时比较危险。

流派 刀 **MASTER 奖励** 通常技生成的卦值两倍。

固有技 瞬杀。对杂兵一击必杀。

流派 手里剑 **MASTER 奖励** 任何雷属性攻击对她的伤害固定为1。

固有技 雷降波。范围攻击自附加感电效果。



追加下载

本作日后将开放追加下载，内容包括3段新的剧情以及女主角的新武器，并追加相关的120点成就，目前已放出1段剧情下载，内容是泽菲头部受伤之后变为女王怪物，由此引发了一系列趣事，该剧情售价320点游戏点数。

攻略透解 49

流程与全任务攻略 Story & Mission

风见岛 Highwind Island

流程

- ① 开场结束后前往村子西北展望台，地图中会将目的地用黄色的小圆标注出来；
- ② 在村子南部的升降机和メリッサ对话，接受“クロウバースを退治せよ”的任务；
- ③ 前往“风见岛的海岸”的途中在存盘点（地图中标注为“P”）前触发剧情，帮助少女按A键踢碎右侧的贝壳，这是ジューダ的特有技能；
- ④ 来到海岸上会有战斗教程，玩家可以熟悉一下基本系统与战斗动作，结束后消灭3只クロウバース并与ビルター对话，任务完成；
- ⑤ 回到村子中央触发剧情，ゼフィ和アルゴ作为NPC加入，下一个目的地是位于村子西北方向的“风吼的洞窟”；
- ⑥ 游戏初期主角实力较弱，对付海量的敌人可以多借助NPC的火力援助，和途中南部的军士兵对话可以得到“オキキ(2)”，洞窟最深处女发战与ガーディアンアモンのBOSS战，ゼフィ和

- アルゴ离开，此战无法获得胜利，适当攻击触发剧情即可；
- ⑦ 再次回到村子之后就可以分支任务了，小地图上会以绿色的“1”标注出来。由于这些任务都有时间限制，所以在离开岛之前务必完成，具体参见下文；
 - ⑧ 在“风见岛的海岸”找到ゼフィ后往回走，遇到メリッサ得到木刀并接受“火灾准备采取1”的任务。“火灾准备”在沙滩上就有，红色的板为醒目标，玩家需要ゼフィ连点A键将气力值控制在蓝色区域内一定时间便可成功；
 - ⑨ 回到村子和村长对话便能选择休息，在此之前需要将分支任务全部完成；
 - ⑩ 再次来到“风见岛的海岸”，ゼフィ和アルゴ作为NPC加入。根据メリッサ的要求，玩家要在2分钟以内治疗南部兵伤员并设置陷阱，收刀状态下按RT键切换道具，可使用道具的地方按键会变为蓝色；
 - ⑪ 与エルガー的战斗无法获得胜利，战斗后会获得“メリッサの剣”。剧情结束后“青铃的森”，由森林深处离开风见岛。



分支任务：风见岛

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
お弁当を届けよう	リナー(风见岛的村)	击败ガーディアンアモン后—在村长家休息之前	200EXP
说明: 需从委托人处得到适当的道具送至“青铃的森”入口附近的村民 home。			
药の材料を手に入れよう	临时的看护妇(风见岛的村)	击败ガーディアンアモン后—在村长家休息之前	ヒールシールド×2, 300EXP
说明: 前往“青铃的森”东北部采集“リンドラの蜜”，其附近的怪物可以无视。			
工具を届けよう	ヘインダ(风见岛的村)	击败ガーディアンアモン后—在村长家休息之前	150EXP, 200SID
说明: 将村长家门口宝箱中的工具交给“风见岛的洞窟”的守护者。			
織文な角を手に入れよう	ヘインダ(青铃的森)	击败ガーディアンアモン后—在村长家休息之前	守护のベルト, 300EXP
说明: 消灭“青铃的森”像虫子一样的敌人レスクーム并收集5个特殊的“织文な角”交给委托人。			

アバジェット Abazet

流程

- ① 抵达アバジェットの兵舍后会有新队员クロウゼット加入，同时分支任务大幅更新。出城后得到“キューブ”并接受关于小队战斗

的教学。

- ② 穿过整个平原来到“野生の森”西部的“ウェアウルフのジレット”，这里是游戏中第一场正式的BOSS战。如果事先接受了委托，半路上也有很多任务可以做。

BOSS

ウェアウルフ系分

可获物品 レンビ、雷水晶、カイトの剣

战斗开始后并不会直接与BOSS接触，玩家可以利用地形的掩护将周边地区的杂兵先逐一击破。BOSS的攻击力和HP不低，注意不要让队员轻易陷入OVER HEAT状态，多使用CHAIN BREAK可以高效地获得战斗胜利。

- ③ 返回アバジェットの兵舍进行休息，接到“追加司令”的事件任务后去城门外与看守的士兵对话得到アルゴ的武器斧子，使用斧子攻击通往“アバジェット港”附近的贝壳怪物，战斗中发动固有技防

具破坏便能完成该任务。

- ④ 前往南部军总司令部的会议室，出来之后就可以使用“强化”系统了。进行一番休整后来到底一个目的地——老狼峡谷。

分支任务：アバジェット

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
カモンドの果樹园へ	イユム(アバジェット兵舍前)	クロセル加入后	魔力のベルト, 400EXP, 800SID
说明: 商人组合就在城门外不远郊的地方等候，将他们护送至果樹园的“カモンド”即可。			
ボイズンウーム	南部军兵士(アバジェット城门外)	クロセル加入后	防敌の指輪, 400EXP, 300SID
说明: 需要讨伐3只的虫子ボイズンウーム比较的庞大，颜色为紫色，很容易辨认。			
ちよつとほたたら!	南部军兵士(カモンド果樹园前)	クロセル加入后	250EXP, 150SID
说明: 需要讨伐3只的球形怪物“出没于”野生の森”，先以ゼフィ的风属性攻击将其麻痹后才能消灭。			
人腹を救出せよ!	組合スタッフ(カモンド果樹园前)	クロセル加入后	攻心LV1, 体力LV1×2, 500EXP, 800SID
说明: 人腹位于ウェアウルフのジレット，可与主线一起进行，成功解救后由商人组合会报酬报酬。			
精魂抽出	組合スタッフ(カモンド果樹园前)	クロセル加入后	250EXP, 200SID
说明: ゼフィの固有技“精魂抽出”需要敌人先打至濒死状态有一定概率发动。			
火のコンを生成しよう	南部军兵士(カモンド果樹园前)	クロセル加入后	失禁の耳飾り, 300EXP
说明: 以クロセルの普通攻击或者特技在一定区域内生成5个，找个人多的地方即可。			
永遠の対決…	ネコネコ(アバジェット港)	クロセル加入后	メロメロ×6, 9ルイカール×2, 500EXP, 500SID
说明: 要消灭8个猫人ネコネコ，它们就生活在委托人的对面。			
ネコネコの奪得	ネコネコ(アバジェット港)	クロセル加入后	火器爆弾, 400EXP, 500SID
说明: 委托人要求夺回的宝箱在“老狼峡谷的洞窟”里，拿了后可以回去交差。			
老人の願い	街の老人(アバジェット广场)	クロセル加入后	余の首飾り, 経験のベルト, 800EXP
说明: 名为フアンダの南部军兵士在老狼峡谷中央的敌方留宿附近战斗，发现后需要帮他解围，该任务在老狼峡谷流程中完成。			
见知り成すめし職人	成すめし職人の跡(アバジェット港)	街道“追加司令”之后	成のナックル, 600EXP, 200SID
说明: 委托人在草原中部，需要的5张可以从怪物クロウビースト上掉落。			



老狐峡谷 Oldfox Canyon

流程

①进入峡谷可以从入口附近的两部军将那里得到一个限定时期支线任务“障害物を破壊せよ”。一路往峡谷的东部前进，路上的炼狱师佣兵比较讨厌，要优先解决。到了峡谷中部不要忘了救助敌布告附近被包围のフーン(交

线任务“老人の恵い”)相关；
②抵达峡谷中部通道时需要破坏“破り”的门，强行攻击无效，需要先控制ジュド将城门上投掷出去的爆炸弹踢回去暂时破坏门上的防护装置才能对其造成伤害，如此反复几回合之后就可以将城门彻底破坏。抵达临时驻地后有BOSS战。

BOSS

シオン・レグラル

可获物品 活力のお守り、攻击LV2、精神LV2

本场战斗BOSS本身倒不是特别难缠，问题在于需要迅速解决其身边的两个ユニット炼狱术师，战斗中多切换目标，距离过远可以进行冲刺，最后只剩下BOSS一个人就没有什么难度了。

③胜利击败敌方将领后继续前进，在北部军基地遇到クレア紧接着就要和她召唤出的アスタロス进行战斗。

分支任务：老狐峡谷			
任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
障害物を破壊せよ	南部军将校(老狐峡谷入口处)	抵达老狐峡谷→攻破破りの门前	朱雀の首飾り、1200EXP
説明	该任务有时期限定，可以随主线一起进行，只要跟着委托人一路清敌即可。		
フーンの恵い	フーン(老狐峡谷中央地区)	完成委托→老人の恵い	ヒールリフス3、1500EXP
説明	需要先完成任务“老人の恵い”，救下士兵フーン后接受委托，后期流程中返回アスタロス时再次理会市场的老人完成。		
負傷した兵士を治療せよ	南部军兵士(临时驻地)	临时驻地BOSS战胜后	朱雀の首飾り、1200EXP
説明	该任务游戏，需要保持所有伤员的体力值一定时间，失败后不重置，所以需要等待后再再次挑战。		



BOSS

アスタロス

可获物品 反击のガントレット、風の肩当て、力のお守

这是游戏中遇到的第一个大块头，不过玩家并不用担心。战斗开始后先将他的两个手腕破坏，之后再对本体进行攻击。由于本战的场景比较大，需要移动时也可以及时收刀，战斗的难度不算高。

コタ・マレ Cotamare

流程

①从老狐峡谷抵达水色沼后前往南部的コタ・マレ。在村子东部的族长房间内レステイン

加入队伍，同时ゼフィ暂时离队。由村子南部的出口前往海底洞窟，走不远看到有盘点，之后在“マレ族の祭坛”发生BOSS战。

BOSS

ルタン

可获物品 雷鸣の斧

块头，体型都和アルゴ相当的BOSS攻击力非常之高，场上的佣兵也依然是要首先解决的对象。而由于ゼフィ离队，所以负责回復的工作就必须交给レステイン来完成(武器为アロマ)，这里建议玩家回复时手动操作她。

②自动返回村子后ゼフィ归队，前往セレストインの家与其对话可以接受事件任务“元気モリモリ灵药”。在此之前建议大家先将有时期限定的分支任务全部完成。

③元気モリモリ灵药？要求收集以下素材：メレの植物胞

子—虫子一样的敌人メレ掉落，解毒剂—商店有售，フジギ茸×2—采取水色沼中橙色的菌菇。
×2完成剧情任务レステイン正式加入，剧情后前往水色沼东北北的平台迎战那里的ヒュアレ。

BOSS

ヒュアレ

可获物品 夕焼けの劍

本场战斗玩家要保证较高的攻击输出并且得和时间赛跑，通常情况下多用CHAIN BREAK，不要吝啬使用高伤害的技能，破坏手腕和其他部分后，集中火力BOSS本体，一定时候后BOSS会放出佣兵并躲到结界背后回复HP，此时务必要尽快将佣兵消灭，范围攻击会比较有效率，时间拖太会长导致前功尽弃。

④战斗胜利后族长那里得到5个爽快香，将其设置到地图上标注★地方即可，再次得到深红的香、清水的香和黄金的香各2个之后前往海底洞窟。

分支任务：コタ・マレ			
任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
あつしの品物を返せ	アビス商人(水色沼入口)	事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	キュアアロー、800EXP、500SIN
説明	委托人需要的“あつしの品物”在野望地的宝箱中。		
目には目を	アビス商人(水色沼入口)	事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	600EXP
説明	需要先完成任务“あつしの品物を返せ”，委托内容为收集4個“アビス草”。		
歯には歯を	アビス商人(水色沼入口)	事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	サンの祝福、100SIN、1000EXP、レッシュ
説明	需要先完成任务“目には目を”，委托内容为在北部军野望地设置陷阱“ダマ射撃トラップ”。		
コタ・マレへの配戻	アビス商人(水色沼入口)	事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	500EXP、900SIN
説明	需要先完成任务“歯には歯を”，委托内容为将物品交给コタ・マレのメスティン。		
水色沼の伝令	マレ族の女(コタ・マレ村旁)	击败ルタン→事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	1000EXP、1000SIN
説明	击败水色沼东北北出发的北部军。		
ハイホーグスタディ	マレ族の女(コタ・マレ村旁)	击败ルタン→事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	1000EXP
説明	委托人要找回的“コトコト”在水色沼东南的“コトコト”族巢窟。		
カネンドの片断が必要だ	ネコネコ(ネコネコ族巢窟)	击败カネンド→事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	サクラ、800EXP、500SIN
説明	委托人需要的“カネンドの片断”会从敌人メレ身上掉落。		
ブレゾラを討伐せよ	ブレゾラの勝人(水色沼)	击败ブレゾラ→事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	メラメーラ×2、ヒュエヒュエ×2、800EXP
説明	委托人的位置在老狐峡谷进入水色沼的入口，要求玩家在“帰国帰来”消灭只レステイン。		
北部軍の作戦司令官	无	击败ブレゾラ→事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	800EXP
説明	击败水色沼东北北的北部军首领作戦司令官，得到自动接受任务，返回コタ・マレ入口处将其交给アロマ→便完成任务。		
マレンスを倒せ	キロチ(コタ・マレ入口)	击败ルタン→事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	シモセタ防衛、1200EXP
説明	需要先完成任务“北部軍の作戦司令官”，委托内容为击败水色沼南部的敌将マレンス。		
アバジユット港まで配達	ネコネコ(ネコネコ族巢窟)	击败カネンド→事件任务“元気モリモリ灵药”→完成之前	スタキナシード、2000SIN
説明	需要先完成任务“カネンドの片断が必要だ”，委托内容为将东西转交给アバジユット港的ネコネコ，后期流程回到アバジユット村完成。		



分支任务

本作的分支任务是游戏中比较重要的组成部分，除了攻略中提到的完成方法，这里还要提醒大家：如果任务失败，则委托会自动从情报中消失，要想重新完成必须读档，可以的话建议大家记住当前所接受任务的个数并经常查看，以免耽误完成任务的时机。

海底洞窟 Underwater Cave

流程



①进入海底洞窟的“マレ族”的祭坛，从族长那里得到的香火从最下面的祭坛开始，顺时针按以下顺序放置。黄金的香、深红的香、深红的香、清水的香、清水的香、黄金的香。

②打开大门后继续往洞窟的深处前进，在北部的石桥上会有一场比较有魄力的BOSS战。

BOSS

ギガンティックアンガラ

可获物品 ローズマリー、攻击LV3、守护のお守り

这场BOSS战有一红一蓝两个敌人，它们会在场地两侧的水面交替出现，由于每个BOSS将头伸出水面的时间不长，所以战斗中要优先使用技能，不要等气力槽蓄满了再发。BOSS攻击力比较大的一招对正前方发出毒液，中毒之后要及时以道具或者技能进行回复。

③BOSS战胜利后穿过“ストラスの墓”，从洞窟的出口折回アバジエツト。

アバジエツト Abazet

流程

①再次返回“アバジエツト”并没有太多的事情要做，剧情之后回兵舍休息一晚再与城门的士兵对话就可以前往下一个目的地——老狐峡谷。出发前别忘了将这里的分支任务完成；

②抵达老狐峡谷一直往东前进，顺路把分支任务完成。在北部

军基地有一场与之前类似的强制战斗，一个将领加几个手下并不难对付，战斗胜利后获得守护的指轮和リバイブカプセル；

③自动返回“アバジエツト”后前往南部军总司令部会议室，与ラウド的交谈结束之后就能前往“デュナン丘”了，出发前可以休整并强化一下装备。

分支任务：アバジエツト

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
スパイを処刑せよ	南部军兵士 (アバジエツト城門)	作战会议结束—返回风见岛	贤力サラス 1400EXP、1000SID
说明：消灭位于老狐峡谷的间谍(スパイ)。该任务可以在接下来的老狐峡谷中顺利完成。			
ライイ族、アバジエツトに出発	街の女 (アバジエツト)	从老狐峡谷归来—前往“デュナン丘”之前	800EXP
说明：委托内容为找到“デバの家”中的アバ并对其对话。			
賢力のリヌク	デバ (アバジエツト)	从老狐峡谷归来—前往“デュナン丘”之前	800EXP
说明：需要完成任务“ライイ族、アバジエツトに出発”。委托内容为找アバジエツト城内南部的生物学家对话。			
古文書を入手し入れろ	生物学者 (アバジエツト)	从老狐峡谷归来—“デュナン丘”第一驻兵所之前	800EXP
说明：需要完成任务“賢力のリヌク”。只要和“デュナン丘”入口处的南部兵士对话即可完成。			

分支任务：老狐峡谷

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
憲章、机密文庫を回収せよ	南部军兵士 (临时发电地)	抵达老狐峡谷—击败LV3、防御サクロン之前	LV3、1400EXP
说明：歼灭老狐峡谷间谍的同时回收机密文庫并将其交回南部军总司令部即可完成(右图)。			



デュナン丘 Duncan Hill

流程

①进入“デュナン丘”会发现这里的敌人比老狐峡谷还要多，前进过程中一定要逐一击败。另外这里的时间限定的分支任务同样不能错过；

②往北走抵达第一驻兵所，这里

的敌人非常多，贸然进入会比较危险，建议将敌人分批引出来进行消灭。地上的爆弹箱可以利用クロセル的点火技能进行引爆，能对敌人构成不小的伤害；

③继续北上达到第二驻兵所会有一张简单的BOSS战。

BOSS

ベガス

可获物品 ジンジャーリリー

本场战斗难度不高，开战前还是先解决掉场内的炼铁术师，BOSS的攻击有异常状态效果，之前可以适当准备一下道具以便回复。打到这里玩家应该对CHAIN BREAK很熟悉，多多利用BOSS不在话下。

④战斗胜利后进行一下休整，把这组分支任务全部完成，接着就可以前往北部的“黒い要塞”进行连续的战斗。

BOSS

メリッサ

メリッサ与我方的决对魂进行保留，战斗方式以普通攻击为主，威胁很小，将她的HP打到一定程度后会自动进入下一场战斗。

BOSS

レビアタン

可获物品 バラ、无名战士的大剑、万能药×2

该BOSS有两个形态，第一形态的攻击比较简单，BOSS发出火柱的威力也不是很大，战斗中尽量避战速攻，打完整套HP之后BOSS会自动进入第二形态。虽然此形态下BOSS的基本攻击方式不变，但其会召唤出魔法柱来为自己附加各种效果(HP回复、攻击力强化、毒状态附加)。站在最前面的队员苟有不注意很有可能被秒杀，虽然柱也可以被打掉，但鉴于其HP较高且BOSS会频繁召唤，所以建议玩家还是集中火力速将BOSS本体消灭。



分支任务：デュナン丘

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
アルスを救出せよ	南部军兵士 (デュナン丘入口)	抵达“デュナン丘”—击败レビアタン之前	勇气の宝珠 1200EXP、1000SID
说明：需要救援的アルス在第一驻兵所与第二驻兵所之间的地带。			
南部军兵士をサート	ラウド (デュナン丘入口)	抵达“デュナン丘”—“デュナン丘”第一驻兵所压制之前	抵抗LV3、体力LV3
说明：随团内的三名南部兵士在第二驻兵所的路上，及时和同伴们看合一一对话即可完成任务。			
古文書を届けよ	アルス (デュナン丘)	抵达“デュナン丘”—击败レビアタン之前	1000EXP、1000SID
说明：需要完成任务“アルスを救出せよ”。委托内容为将古文書交给“アバジエツト”的生物学者，后期完成。			
クロススを温治せよ	南部军兵士 (第二驻兵所)	抵达“デュナン丘”—击败レビアタン之前	カンの槌、情熱のモメント、2000EXP
说明：クロススが出没在第二驻兵所附近的特殊物种，消灭即可完成任务。			

アバジェット Abazet

流程

① 返回アバジェットの兵舎休息，出来后自动触发剧情。从アバジェット 草原南部的城门进入“沈黙の荒野”，前往西南方向的洞窟“ライイ族のアジト”，将栖息在那里的ライイ消灭就可以得到重要武器“リードン家の火

炎球”以及“命の結晶”，回去之前把这里的分支任务完成。

② 再次回兵舎休息，出来之后去城外外迎接新的队友ルウ。

③ 在南部军总司令部会议室触发剧情，接着就可以从北部的“アバジェット港”重返风见岛了。出发之前仍然是建议玩家将这里的分支任务做完。

分支任务：アバジェット

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
タタリ草を手に入れよう	生物学者 (アバジェット)	返国“アバジェット” → 前往风见岛之前	600EXP
说明：前往商人組合找シユナイダー领取“タタリ草”。			
タタリ草を採取しよう	シユナイダー (商人組合)	返国“アバジェット” → 前往风见岛之前	1500EXP
说明：タタリ草生长在“沈黙の荒野”中的“元石の丘”西側洞窟(知照)。需要狩猎猫头鹰。			
ラティ族、急襲!	南部軍兵士 (アバジェット入口)	返国“アバジェット” → 前往风见岛之前	1500EXP, 1500SID
说明：完成射撃的迷你游戏，难度不高。			
消えた偵察兵を捜せ	南部軍兵士 (アバジェット入口)	返国“アバジェット” → 前往风见岛之前	スタミナ回復LV3, スタミナLV3, 1500EXP
说明：需要营救的偵察兵被囚禁在“沈黙の荒野”的最高部。			
カモンドを守らせよ	イエル (商人組合)	返国“アバジェット” → 前往风见岛之前	量産LV3×2, スキルLV3×2, 1300EXP, 2000SID
说明：击败位于“元石の丘”のウェルケルフ洞窟便可获得委托人要求的“カモンド”。			
风见島からの避難民	南部軍兵士 (アバジェット入口)	击败ライイ 回到兵舎 → 前往风见岛之前	1000EXP
说明：委托人要求寻找的难民就在“アバジェット港”的东部。			
命カウラ	ビルター (アバジェット港)	击败ライイ 回到兵舎 → 前往风见岛之前	スタミナ防御, スキルのペンダント, 1200EXP
说明：需要先完成任务“风见島からの避難民”，委托人需要的“幻想の楕”在对面靠近港口南部出口的地方(如图①)。			
森に逃れて…	ビルター (アバジェット港)	击败ライイ 回到兵舎 → 前往风见岛之前	1000EXP
说明：需要先完成任务“命カウラ”，委托内容要求与“青铃の森”的风见岛守卫队回合，后期风见岛流程中完成。			
海に逃れて…	ビルター (アバジェット港)	击败ライイ 回到兵舎 → 前往风见岛之前	1000EXP
说明：需要先完成任务“命カウラ”，委托内容要求与“风见島の海岸”的风见岛守卫队回合，后期风见岛流程中完成。			



图①



图②

风见岛 Highwind Island

流程

① 抵达风见岛之后会分为两组行动，海岸登陆的一组需要破坏分

布在海滩上的4座ダス・バリストア炮台。先歼灭周围的敌军，接着用アルゴ的技能“パンチ”将炮台周围的3个底座破坏，这样才能攻击炮台本体。全部破坏后触发剧情，视角转为另一队同伴。

② 从“青铃の森”登陆后的作战目标相对简单，只要消灭15名潜伏在这里的北部队，就可以触发与ゼバサのBOSS战。



强化道具

本作中有两类重要道具可以给玩家在游玩时带来不小的帮助。一类是升级时可获得P加成的“スキルメント”以及“勇力する者”；另一类是减少消耗药“カンの制御”、“カンの節約”和“カンの管制”，这些在进程中的宝箱都可以拿到，游戏中千万不要错过。

BOSS ゼバサ

可获物品 爆风の斧、虎のリユウク

该BOSS并不难对付，但是由于阵容调整，不习惯的玩家可以适当适应一下，记得将セラスタインの武器设定为可以回复HP的。战斗中BOSS的攻击有眩晕效果，中招后及时切换角色进行回避。

③ 大部队汇合后在村长家休息，之后ゴット一个人出去去展望台找ゼバ，回到村长家ルウ也会加入。3人结伴前往“风见の洞窟”；

④ 进入“风见の洞窟”后需要一路收集3个重要道具“遗品”，最后一个遗品在洞窟深处的BOSS那里。

BOSS ベリアール

可获物品 短刃、爆炎、風のオモンド、村人の遺品

这是第一张碟最后也是最难的一场BOSS战，BOSS拥有两个形态，非常耐打，威胁比较大的第二形态，BOSS会使用HP吸收攻击，中毒攻击，大伤害单体攻击等多种手段，战斗中务必保持负责回复的队员不会受到攻击，而ルウ虽然回避率高但防御力低，所以还是近身为好。

分支任务：风见岛			
任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
攻城兵器を破壊せよ	守备队 (风见島の海岸)	刚离开风见岛	攻击LV3, 2500EXP
说明：需要先完成任务“海に逃れて…”。需要狩猎塔基上的スズメアヒメ。船台即可完成。			
ゼバサを倒せ	守备队(青铃の森)	刚离开风见岛	精練LV3, 2500EXP
说明：需要先完成任务“森に逃れて…”。随着攻城兵器被森林中的スズメアヒメ即死。			
逃げた北部隊を追え	オマヤン (风见島の村)	解放风见岛→击败オマヤン	レンセイ、铁壁の心、2000EXP
说明：本委托要求击败8名“风见の洞窟”中的北部队士兵。			

アバジェット Abazet

流程

① 从风见岛回到“アバジェット”，去找武器店老板接事件任务“天风一击即死”，出城后照惯例与门外的士兵对话并答应去下一个目的地——デナン丘。

② 在兵舎休整时有剧情会直接写得ゴット和ゼバの連携奥义“天风一击即死”，出城后照惯例与门外的士兵对话并答应去下一个目的地——デナン丘。

分支任务：アバジェット			
任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
ライイ、風前の灯々?	生物学者 (アバジェット)	从风见岛归来→前往“デナン丘”之前	苏生水, 2000EXP
说明：需要先完成任务“タタリ草を採取しよう”，委托要求由“沈黙の荒野”西部洞窟深处ティーン・ラティ并將其背后的船艇上药。			
ライイ族の暴走を倒せ!	シユナイダー (商人組合)	从风见岛归来→前往“龍の耳飾り”	1500EXP, 3000SID
说明：本委托要求在一个任务中完成，即击败“沈黙の荒野”西部洞窟深处ティーン・ラティ。			

デュナン丘 *Dunan Hill*

流程

① “デュナン丘”并不是此行的最终目的地。地图上标注出的地点在东北方向通往“デュナン平原”的入口处。这里的分支任务只有两个。

② 虽然与主线剧情无关，但这里还是强烈建议玩家在前往“デュナン平原”之前，从北部的入口绕

路“コタ・マレ”去触发那里的重要分支剧情——セレスティン成人式。这里的商店还可以买到极为珍贵的“努力する者”。

③ 到了“デュナン平原”这里还是没有什么强制战斗，等着玩家的依然是大量分支任务，其中以“王の试炼”相关任务最为重要。全部完成后从东北部的出口前往“ルハルト盆地”。

分支任务：デュナン丘

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
タイデインの手紙	タイデイン(来信)	抵达“デュナン丘”以后	1000EXP
アレックスの书信	クラウド(デュナン丘入り扉裏)	抵达“デュナン丘”前	2000EXP

说明：需要送达书信的投降兵在“ルハルト盆地”城门向东的南部狭长地区。

分支任务：コタ・マレ

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
セレスティン(成人)	タイデイン(コタ・マレ村裏)	抵达“デュナン丘”以后	三つ叶のブローチ、 精美のブローチ、 1500EXP
说明：该委托和分支任务“タイタンの手紙”相互关联，3种仪式的具体要求参见下表任务。			
自然の儀式	キズティン(コタ・マレ村裏)	抵达“デュナン丘”以后	2000EXP
说明：小不点的精英ゾーレ就在“コタ・マレ村裏”出口不远的空地上，调查即可得到任务所需的“アモリナの魂”。			
力の儀式	キロト(コタ・マレ村裏)	抵达“デュナン丘”以后	2000EXP
说明：击败水色色北地区的怪物ユニオン即可完成。			
水の儀式	クイイティ(コタ・マレ村裏)	抵达“デュナン丘”以后	2000EXP
说明：在水色色地图中4处标有“*”的位置采集取水。			
王の証—水	クイイティ(コタ・マレ村裏)	抵达“デュナン丘”以后	2500EXP
说明：需要先完成后在“デュナン平原”的分支任务“王の証—”委托内容为水色色西北部的“水の祭坛”完成试炼(ゼフィア調査)。			
王の証—火	水の脚裏(水の祭坛)	抵达“デュナン丘”以后	3000EXP
说明：需要先完成任务“王の証—水”，“火の祭坛”位于“ルハルト盆地”中南部地区，流程后期完成。			

ルハルト盆地 *Ruhalt basin*

流程

① 来到“ルハルト盆地”往中部的存盘点附近进发，顺路从西北的通道经过可以出发部里与マラキアの分支剧情，抵达中目的地会有BOSS战；



BOSS

レカス

可获物品 マンダリン、カンの刺剣

老习惯，先解决场内的其他杂兵。BOSS会使用富属性攻击，我方在感电状态下的命中率异常低下，建议给队员装备物品“青龙の指輪”来防止这一效果。另外，卦的富属性ルウ在本战中也有比较大的发挥空间。卷轴打要想赢得战斗胜利难度不大。

② 战斗胜利后继续往东前进，由于道路被堵，现在只能从南部的通道绕道前进，路上有几个分支任务可以顺势完成。在北部地区触发剧情迎接连续BOSS战。

分支任务：デュナン平原

任务名	委托人(地点)	触发时期	报酬
誰人を护卫しよう	旅人(デュナン平原入り口)	抵达“デュナン平原”以后	青竜の指輪、マヒ防具、 2000EXP、2000SIO
说明：将阻碍不便的委托人护送进休整部即可完成任务。			
ラノアラ湖の怪物	旅人(休憩所)	抵达“デュナン平原”以后	盾の目、洗眼薬、 2500EXP、2500EXP
说明：需要先完成任务“誰人を护卫しよう”，击败世代的BOSS在“ラノアラ湖”的平台上。			
王の証—	王家の御医(ラノアラ湖)	抵达“デュナン平原”以后	2000EXP
说明：接受任务时将怪物角色切换为サブ并调查“ラノアラ湖”平台上的墓碑，完成任务需要去“コタ・マレ”与旅人クイイティ对话。			
デュナン平原の囃みめ	管理人(休憩所)	抵达“デュナン平原”以后	レシビ、花嫁の指輪、 2000EXP
说明：接受任务后发生强敌战斗，取得胜利即可。			
デュナン平原の囃みめ(2)	管理人の息子(休憩所)	抵达“デュナン平原”以后	竜の肩当て、再生のカモン、 2500EXP
说明：需要先完成任务“デュナン平原の囃みめ(1)”，委托内容为曲的“デュナン平原”东南地区“デュナン平原のアド”的イベント。			
ハイネの行方	无	抵达“デュナン平原”以后	2500EXP
说明：在完成任务“助手の落とし物”时自动发生，流程后期在“メルフォート市街地”西北处找到ヒロコ即可完成。			
助手の落とし物	助手(レインホルト废墟)	抵达“デュナン平原”以后	ヒールカブセル、 1500EXP
说明：助手手写的日记和铁链就在废墟的地上，不搜找。			
リードン家の封印石	ケノス(隠者の洞窟)	抵达“メルフォート”以后—	緩龙球、5000EXP
说明：该任务非常关键，5个封印石对应解开封印石的钥匙的位置如下：デュナン平原东部——メルフォート、リードン家宝箱、レインホルト废墟——ルハルト盆地宝箱、デュナン平原のアド——老狼峡谷东部怪物ルウケル宝箱，古代の書——ヒロコ研究部、第三研究室、ラノアラ湖——ルハルト湖裏、石灰の丘、制石石为黄色巨石，均位于“デュナン平原”之内，全部封印石在“ラノアラ湖”完成BOSS战即可达成任务。			



メリッサ

第二次与メリッサ交手仍然很简单，战斗中我方可以有意识地多蓄一些卦以备后用，将她的HP打到一定程度后自动进入下一场战斗。

BOSS アスモデウス

可获物品 タイタンハンマー、攻击LV3、精神LV3

该BOSS拥有两个形态，比较硬，第一个形态除了全体攻击值得注意，整体难度不大，到了第二形态需要先将它的口部破坏，接着再将BOSS的两只脚破坏，这样BOSS头部的核心便会暴露在地上，此时尽管用高伤害的技能进行连携吧，一段时间后BOSS恢复原状态，玩家需要重复以上步骤即可，战斗中需要点耐心，击败BOSS后是一段大剧情，ジェト、ゼフィア自动回队，最后一个对手是暴走后的ジェト。



センティネル研究所

流程

①进入“センチネル研究所”先去第一研究室西北角的房间，那里的门被锁死了。接到分支任务“键の重み”去第一研究室和第二研究室之间的走廊上将那里的警备队长消灭，拿着其掉落的钥匙再返回被锁死的房间就可以进去。

②在房间内与研究员对话，接受新任务“アープ装置を稼働せよ”。出发之前先去第一研究室西南角的

房间将那里的分支任务做完；

③在第二研究室中央的房间获得“动力装置の鍵”，接受新的任务“动力装置を稼働せよ”。这里的房间最好每一间都不要放过，里面的宝箱中都有不错的道具（尤其是第二研究室宝箱中的“カン”的节约不能错过！）

④继续前进到第四研究室并启动那里中央房间的动力装置，完成事件任务后就可以从最北端存盘点前方的传送装置前往中央研究室。

BOSS

エルガ、ヘルゼブバ賢

可获物品 深红の耳飾り、攻击LV4、冻伤防御

本场战斗同时有两个BOSS出现。战斗中我们要先集中火力将HP较少且会发动全体攻击のヘルゼブバ賢消灭。打到这里想必大家也掌握了究极奥义了，CHAIN BREAK状态下打掉BOSS的大半血量，只剩下エルガ-时，先让アルゴ对其进行防具破坏，接着就是时间问题了。战斗中セレスティンの回復工作要及时跟上。

分支任务：センチネル研究所

任务名	委托人(地点)	触发时间	报酬
键の重み	初の老人 (第一研究室)	抵达センチネル研究所以后	无限の体力、战士の咆哮、3000EXP
说明	开门的钥匙在第一研究室和第二研究室之间走廊内的警备队长身上，该任务可以在流程中完成。		
紧急救助	バルゴア (第一研究室)	抵达センチネル研究所以后	白虎の指輪、レドレド、樹皮と意志、3000EXP
说明	余兵无伤。在3分钟内扛住到第一研究室中央房间那里的制霸装置上。		
北部軍の真面目	バルゴア (第一研究室)	抵达センチネル研究所以后	2500EXP
说明	需要预先完成任务“紧急救助”。真面目在第二研究室的小房间		
センチネル警備隊?	无	抵达センチネル研究所以后	3500EXP
说明	前往中央研究之前收到セロハの来信。阅读后接受任务，战胜制霸研究室南部东西各一个房间内的中BOSS后即可完成任务。		
悪い! 真実	无	抵达センチネル研究所一週 間“ベルフォート”	2000EXP
说明	第三研究室调查特殊装置完成任务“手がかりを探して”后自动接受该任务，前往“コク・マレ”找クニオ完成任务。		

ベルフォート Belfort

流程

①研究所的战斗胜利后原路返回“ベルフォート”的南部军驻地，触发ゼフィの剧情后只要无损失般的攻击在第一时间冲上ゼフィ所在的高台就可以；

②ゼフィ成功归来后，需要一路突破敌军的重重逃离“ベル

フォート”。除了杂兵以外，路上会有很多名为“绝望の壁”的障碍，类似攻击方式利之前的“吸きのり”类似，只是没有了防护罩，HP也少了很多，打起来更加轻松顺手。

③在喷水广场存一下盘，“ベルフォート”市街地“东部地区”可以触发マラクアの剧情。到了南部军驻地会一场恶战。

BOSS

ヘルゼブバ完全体

可获物品 トパーズ、金剛のオマンド、光の目

该BOSS的攻击力非常之高，防御力和HP比较低的队员就不要上场了。强烈建议给ゼフィ的装备上强化补消费减少的效果，以便战斗中随时进行回复。同时有两名队员陷入红血状态需要手动操作ゼフィ优先给正在被BOSS攻击的队员回复。好在BOSS的进攻意识不强，即便有队员战斗不能，使用道具进行回复的空隙还是有的。

BOSS

暴走ジュト

可获物品 プレイバート、退魔刀

最后一场战斗没有ジュト和ゼフィ，建议换上アルゴ和负责回复的セレスティン。战斗开始后先利用アルゴ奔攻击的固有技对BOSS进行防具破坏，接着就可以对其展开猛攻。BOSS的HP不高但攻击力却不容小视，玩家千万不要在最后的时候疏忽大意。

分支任务：ルルト盆地

任务名	委托人(地点)	触发时间	报酬
控除兵の隊長を救出せよ	控除兵 (ルルト盆地中央高地)	抵达“ルルト盆地” 敵アズダグス之前	白虎の指輪、キューパ ベルセル×4、2500EXP
说明	需要预先完成任务“アレクサの书信”，之后跟着控除兵一起走就能找到待营救的控除兵队长。		

ベルフォート Belfort

流程

①进入“星屑の野原”后，アルゴ和セレスティン会自动习得连携奥义，进入“ベルフォート”之前可以去原野的西部帮助那里被怪物围困のマラクア解围；

②到了南部军占领地，剧情后与西刺のユウクス对话并接受事件任务“北部軍のキューブを手に入れろ”，也和ゼハ相关分支任务只有，在此之后才能触发并完成。

③进入“ベルフォート市街地”，这里分支任务不少且宝箱也很多，玩家千万不要错过。（王城前的场景中的宝箱里有“スルのペンダント”）

④前往市街地并消灭那里的北部军可以完成事件任务，同时接受新的分支任务“依頼員ゼロハを捜せ”。回到喷水广场向西北方向的小区城前进，在道路尽头可以找到ゼロハ，此时会有一场强制的杂兵大混战。

⑤得到前往“センチネル研究所”的方法后前往西北方向的“ベルフォート”城堡，对巷子尽头的小石像使用“龙卷弹”就可以发现隐藏通道了。



分支任务：ベルフォート

任务名	委托人(地点)	触发时间	报酬
夢中に震えて	街の女 (南部军占领地)	抵达“ベルフォート”一週 間LV4、2500EXP	
说明	“星屑の野原”上的怪物ユウゴクやグランドボースを倒掉委托人购买的3张。		
おなかがいっぱい...	少女 (南部军占领地)	抵达“ベルフォート”一週 間LV4、2500EXP	
说明	委托人需要的“战斗粮食”会在“ベルフォート”市街地”内的北部军敌人身上掉落。		
危険に備えよう	南部軍兵士 (南部军占领地)	抵达“ベルフォート”一週 間LV4、2500EXP	
说明	在“星屑の野原”上任意消灭10只怪物即可完成。		
リドンの家を開かずの座	无	抵达“ベルフォート”以后	2000EXP
说明	“リドンの家”在“ベルフォート”市街地”东北处，到了门前自动接受任务，操作クオセル点燃这里的4盏灯即可获得完成。		
父の悪言	无	抵达“ベルフォート”以后	2500EXP
说明	打开“リドンの家”宝箱中的书信并阅读便可接受该任务，前往“ファンネル”的“地倉の扉”与野原の人对话即可完成。		
手がかりを探して	无	抵达“ベルフォート”以后	3000EXP
说明	需要预先完成任务“プレイセインの行方”，剧情发展找到ゼロハ之后再对话，最后在センチネル研究所第三研究室调查特殊装置完成任务。		



强敌打法

熟悉了本作的系统，游戏确实不难。面对流程后期以及分支任务中不少几个攻击力较高的强敌，也可以手动操作固定角色（替身女主角等），前期尽量将身体属性以及装备消耗的控制控制在1格，等前方两名队员填满足够的时（强化消耗时减少）就选择释放技能奥义，平时就不断回血回魔，这样再强的敌人也奈何不了玩家。

コタ・マレ Cota mare

流程

①离开“ベルフォート”后ジェト小队，剧情后自动前往コタ・マレ。
②在村落中找族长ケイティン对话，出门从スイテイン那里得到重要道具“岚破の香”，拿着它前往海底洞窟，对着躺在“マレ旗の祭坛”

中间的大虫子一样的怪物使用就可以将其唤醒并发生BOSS战。



BOSS

ジヨバ

可获物品 超超のカギンド、カギミール、マレのブローチ、スタミナシールド

本场BOSS战的难度并不比前一场低多少，BOSS的攻击力依然是高得惊人。由于其转向很快，所以玩家在进行连携千万不要贪刀，技能一定要及时使用。除了威力不俗的普通攻击，BOSS的吐息也需要注意，特别是当队友陷入受伤状态时，一定要第一时间使用道具进行回復。另外因为ジェト小队，所以アルゴ是本战的绝对肉盾，玩家可以事先对其能力进行适当强化。

③战斗结束后返回“コタ・マレ”，到村落入口处会触发一连串剧情战斗。

④第一战为アルゴ、クロセル和セラステイン迎战，敌人是场景中的蓝色透明杂兵，全部清光即可。

注意保护一旁的NPC。

⑤第二战切换到ジェト的精神世界，对手为风见岛的ジェト，实力很弱。

接着的第三战回到水色沼，依然是清杂兵，战斗时可以多使用范围攻击魔法。

分支任务：コタ・マレ

任务名	委托人(地点)	触发时间	报酬
灰色の墓地へ	ユークス (コタ・マレ村落)	再次抵达コタ・マレ以后	2000EXP
说明: 需要先完成任务“悲しい事实”，委托内容为调查前往最终迷宫之前的空地上的残骸，流程后期完成。			
マの糸を全数出せよ	无	ジェト重围队伍中以后	3000EXP
说明: 依次触发了ルハルト、盆地西北、星野の野原南部、ユルフォート市南部东部的マの糸有关分支剧情(流程中通过过关也可触发)，抵达コタ・マレ时就会收到ルハルト的委托，回去后接受任务，剧情发展到ルハルト高原东部向最终迷宫进发的路上将マの糸解除即可。			
マリスを救え	ジャンスタ (コタ・マレ村落)	ジェト重围队伍中以后	3000EXP
说明: 接受任务后自动习得ジャンスタ和クロセル的連携奥义，战斗中必须发动連携奥义才能消灭敌人。(需要准备两手剑以及火炎球，两人血量满3格)			
石の散灰み	マレ旗の少女 (コタ・マレ村落)	击败クレア以后	3000EXP
说明: 接受委托后去村外的鱼雷找トココ，战斗中自动习得セラステイン和ルウの連携奥义。			
最高の薬師	キロチイ (コタ・マレ村落)	击败クレア以后	レシビ、必杀の一击、 最後の薬、5000EXP
说明: 委托要求收集的5个“软体动物的体液”在海底洞窟的怪物ヘルフィオンシ身上掉落。			
青月トレワの再兴	ドレゴ (水色沼东北部)	ジェト重围队伍中以后	3000EXP
说明: 在水色沼东北部遇到ドレゴ，交战后将其HP到一定程度会有剧情接受任务，后期流程到了ルハルト高原东南部的集落时ルウ即可完成任务。			
カンの精气を家めて	ケイティン (コタ・マレ村落)	击败クレア以后	大自然の指輪、カンの 奇宝、6000EXP
说明: 需要先完成任务“ジャンタロモスの秘密”，委托要求收集的4种精气分别位于以下地点：水の精气——海底洞窟・ストラスの墓、火の精气——老狼峡谷・火の墓坛、雲の精气——ルハルト盆地・雲の墓坛、風の精气——沈黙の荒野・元音の丘，可在流程后期完成。			

⑥第四战依然是精神世界，对手是ファーストエルガー，攻击套路和之前类似，建议还是先用ジェト片手剑的固有技能“カウンタ”来降低其防御力。

⑦第五战为难度稍高的杂兵战，胜利后得到“战士的咆哮”、“铁拳”。第六战迎战シェンゲイト，还是先

用“カウンタ”破坏其武器，难度也不大。

⑧最后一场战斗的对手是ジェト，我方只有ゼフィ和ルウ两人，所以战斗中尽量避免OVER HEAT，連携的意义不是很大，ゼフィー一旦行动不能就比较危险。当然，如果此前已经习得ルウ的究极奥义，本战就很简单了。

水色沼 Blue Swamp

BOSS

クレア

REVIEWED BY 玛丽

ぼくのなつやすみ4



瀬戸内少年探偵団

パズルと秘密の地図

热血推荐

游戏时间 25 小时以上

黄金眼评分
24

满分 30

《我的暑假》已经成为了夏季的重要组成部分，没有它的夏天难免会留下一点缺憾。

在暑假来临的时候玩一玩《我的暑假》，相信这已经成为了许多玩家的习惯。自第一作诞生起，《我的暑假》系列“就让玩家在方寸间体验到了暑假真正的乐趣，游戏可以轻轻松松地玩，主线不是必须要触发的，收集度也不一定非要完成，这个暑假有无数种过法，而到了暑假结束的时候，不管哪一种过法都会给我们留下美好的回忆。

琳琅各半的主线

按照传统，系列的每一作都有一个有趣的主题，第一作的主题是捕捉昆虫，第二作将背景移到了海边，相应的游戏重点也侧重于海之冒险，接下来的第三作则来到了草原上，玩家可以亲身参与牧场的种种工作，这一次也不例外，游戏的背景虽然回归正统，来到了临海之乡，主题却变成了极富趣味性的寻宝。在被分为五个小岛的群岛上，“我”要找到五张寻宝图的碎片，将其拼起来并找到在岛上埋藏已久的宝藏，而在寻找宝藏的过程中，玩家们也会渐渐融入小岛的日常生活中，和岛民们产生各种交集。

由于寻宝图的位置是固定的，所以为了让玩家在指定的时间才发现寻宝图的秘密，游戏中使用了最常用的方法，为玩家设置各种行动限制：断开的桥，无法打开的锁……但有趣的是，即便我们在第4天就来到了断桥边，却发现想要修好桥需要在附近的商店买一盒钉子，却仍然只有等到预先设定好的8天，才能和叔叔婶婶理清这个话题并得到钉子，在预定的那一天到来之前，全世界的（包括“我”自己）都像是突然患上了健忘症一样，

彻底忘记了有一张寻宝图的碎片很可能就在断桥另一侧的事实。不过拜此所赐，我们也有了充足的时间可以与岛民们聊天，观察他们的生活，悠闲地完成各种收集与小游戏。

当经过了漫长的等待、酝酿与铺垫之后，在游戏中的暑假进行到第21天的时候，如果一切顺利的话，宝藏的谜团终于得以解开。平时一起游玩的朋友们会一周来到宝藏的所在地，帮助“我”揭开最后的秘密，并按照主题强化一下友情的重要。就像系列历代的传统一样，最宝贵的东西永远不是实物，而是人心，这次也不例外。

温馨童趣的日常性生活

与实际意义不大的主线相比，在岛上的探险生活则更为我们所关心。除了一贯都存在的虫相扑、钓鱼、广播体操等元素依然健在，本作还对其进行了强化，譬如玩家们非常喜欢的绘日记就变得更为丰富自由，每发生一个重要事件就可以在绘日记上记录下来，而不需要等到一天结束，甚至于记录的口吻都有三种可以选择，总数达到了170条以上。此外，采集到的昆虫、钓上来的鱼、婶婶做出



▲在黄昏的商店前畅谈未来和梦想。



▲终于集齐了所有地图！结果却是……

我的暑假4 瀬戸内少年探偵団、我与秘密地图 SCE	动作冒险
ぼくのなつやすみ4 瀬戸内少年探偵団、ボクと秘密の地図 日版	4980日元
2009年7月2日	1人
对应平台	对应玩家年龄：全年龄



来的料理、橡皮擦等物也都会以有趣的涂鸦记录在日记中，让玩家随时都可以回味自己的暑假生活。更为让人疯狂的是，本作中还加入了徽章系统，钓鱼、绘日记、昆虫采集、空瓶、晒黑度……共计9个方面的收集要素均以银、金、白金三种徽章进行评定，而游戏最后的结局也由评定结果决定，将各种要素完美地结合到了一起。

当然了，如果不想执着于这些收集要素，那么和岛民们的互动也极为快乐的一件事。在城市里工作的小百合和吉田商店的叔叔渐渐相恋的点滴，与好胜的太阳针锋相对的每一天，喜欢讲故事的奶奶、爱好八卦事业的公子……通过每天的对话与相处，岛民们的形象跃然纸上，就像是生活在身边的朋友一样。在对岛民们进行刻画的同时，游戏也没有忘记最重要的角色——“我”。由于“我”是一名小学生，所以常以自己独特的视角去看身边发生的事情，在本作中，这点也被非常突出地表现了出来。譬如说，“我”总是喜欢给身边的长辈各种绰号，喜欢看漫画的姐姐被称为漫画姐，七五号轮船的船长大叔被称为七五号，而五个岛屿则由孩子的视角被称为“这边的岛”、“那边的岛”，这些充满了童趣的细节总会

令人忍不住会心一笑。

难忘的瞬间

由于这次的舞台换到了五个各不相同的岛屿上，所以游戏成为了往来自各个岛屿的必要途径。在碧蓝的海水中畅游无疑成为了游戏中给玩家留下最深刻印象的场景之一，而在本作中，这些让人从心底感到震动的场景还有许许多多。

在黄昏的商店前，夕阳即将落下，注视着渐渐被染成赤红色的海水，大家忍不住纷纷说出自己对未来的梦想……

在夜晚的星之原上，星星如同溪水般在一望无际的夜空中心悠悠流淌，那流光溢彩的瞬间是在城市中永远无法看到的美景……

在盂兰盆节的晚上，人们将灯火映在海水中，任其顺流而下，海面上映出的点点亮光仿佛精灵一般……

本作是一款可以用“美”字来形容的游戏，美丽的大海、美丽的场景，更重要的是，还有人们纯真的心灵与简单纯净的生活，不管是这一幕幕难忘的瞬间，还是游戏中平淡而不经意的对话都会让玩家深深地感受到这一点，在繁忙的生活之中，它总会为我们带来久违的惬意与感动，还有一颗纯真的童心。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



▲盂兰盆节的晚上，还要和太阳进行一场大战对决！



▲在海水中偷眼观察树上和公子两个人的举动——可惜的是什么结果都没有……

“神作”缔造者

tri-Ace 的理念、革新与创意

在众多游戏开发商中，“tri-Ace”这个 LOGO 想必大家一定不会感到陌生，说到 tri-Ace 这个公司，给玩家的第一印象便是《星之海洋》系列与《女神侧身像》系列了。毋庸置疑，“tri-Ace”的游戏有着一个成功日式角色扮演游戏（以下简称 JRPG 游戏）所需要的各种要素，在早期 tri-Ace 便以其独特的战斗系统而闻名，相比诸如《传说》系列与《最终幻想》系列这类的一线品牌也有过之而无不及。自《女神侧身像 蕾蒂斯》与《星之海洋 2》发售之后，“tri-Ace”已经被广大玩家所认可，跻身业界知名的 JRPG 游戏“神作”的制造者。在接下来的 PS2 年代中，“tri-Ace”的表现可以说又是一次质的蜕变，早期开办的系列游戏在 PS2 上辉煌依旧，风格的延续、系统的强化、各类别出心裁的设计在角色扮演游戏昌盛的 PS2 年代中锋芒毕露，而“tri-Ace”的不懈努力与玩家们的一致认可更是得到了“tri-Ace”之出，必属精品”之说，可见其影响力在一些老玩家眼中早已与 JRPG 游戏第三方龙头 Square Enix 有着相当的地位了，“tri-Ace”给我们的感觉并不是一个有着大公司、大手笔、大制作的开发商，而是一个专攻于精品 JRPG 游戏的小组，正如“tri-Ace”其 LOGO 中的意义那样，追求最好的游戏才是公司的理念。



公司简介

tri-Ace 设立于 1995 年 3 月 16 日
现任社长五反田义治，注册资金为 9000 万日元
现任员工 153 名（41 名为女性）

tri-Ace 部分主要人员介绍

五反田义治

公司的创始人之一，代替已被解雇的浅沼让成为社长，参与过几乎所有游戏的制作过程，主要担当程序设计，读高中时就开始在 Telenet Japan 工作。

山岸功典、小岛创

名义上隶属于 SE 的工作人员，但参与过的作品几乎只有 3A 的作品，可以算是 3A 自家的人，他们是负责担当制作人和发言人。
北尾雄一郎
tri-Ace 的程序导演，主要是参与战斗部分的制作。

西田匡泰

tri-Ace 的战斗规划师。
吉成刚、吉成曜

负责《女神侧身像》系列的角色设定。

胜吕隆之

tri-Ace 的导演，主要负责整体规划。

泽村荣公

tri-Ace 的艺术导演。

植木茂

负责《女神侧身像》系列“总企划”。

则本真树

负责游戏的总设计。

庄子达哉

负责游戏的开发部分，包括引擎选用、光源效果处理、特效等等。



曾负责过《女神侧身像 2 希尔梅莉亚》与《星之海洋 4》的制作者——山岸功典。

tri-Ace 的品牌之路

启程之诗

早在 1983 年成立的 Telenet Japan 会社是一个专门制作游戏的公司，但因长期一直没有任何优秀的游戏出产而默默无闻，不久后公司下属的 Wolf Team 小组（俗称狼组）便开始制作大名鼎鼎的《幻想传说》，当时由于 Telenet Japan 会社无法自力发行游戏，所以这款游戏就交给了 Namco 代理发行。随后 Namco 反而对这款游戏表现出非常感兴趣的态度，并逐渐参与进游戏的制作并大幅修改这个游戏。在《幻想传说》即将完成之时，感觉到处处过分受限制的 Wolf Team 小组三位主要人员（也就是现在的五反田义治、则本真树、植木茂）脱离狼组，而后创建了一家新开发公司“tri-Ace”（以下简称 3A）。以五反田义治为首，加上则本真树与浅沼让，在 Enix 大厦内部创立了独立的公司（事实上与 Enix 没有任何资金上的来

往），由他们三人一同起名，“tri”即是取了三人之意，而“Ace”则是三人的目标——成为游戏界的王者！



▲ tri-Ace 目前的社长兼灵魂人物——五反田义治。

介于当时的 Enix 在制作技术方面慢慢落后于 Square，因此对有着强劲技术实力的开发公司处于求贤若渴的阶段。而另一方面，这三个人之所以离开的主要原因是希望有一个自由的游戏开发环境，随后的事实也证明了 3A 与 Enix 两者之间的合作是非常顺利的。虽然《星之海洋》第一作卖出了 25 万套，但 Enix 决定培养这朵奇葩的决心已经不可动摇。而此时此刻仍留在 Telenet Japan 的植木茂也正式宣布加入 tri-Ace 并负责《女神侧身像 蕾蒂斯》的主要开发，虽然浅沼让私自使用公司的资金遭到五反田义治解雇而使“tri”失去意义，但越来越多的人才加入到了 3A 之中，而“tri-Ace”这个品牌已注定会成为日后一颗耀眼的新星。

“精品效应”的确立

3A 的首作 SFC 游戏《星之海洋》在游戏风格与系统上大体接近《幻想传说》，所以说《星之海洋》系列与《传说》系列“出于同宗也是有据可寻的。Namco 在当时过分干涉《幻想传说》的制作，从游戏系统、世界观以及大至游戏名称等等都设法插上一脚，让原作者五反田义治和负责游戏剧本的则本真树大为不满。更有一些玩家在不知情的状况下大骂 Enix 作品《星之海洋》抄袭 Namco 作品《幻想传说》，这着实让身为原游戏开发者的五反田义治感到气愤。但《星之海洋 2》的成功从此让人们记住了 Enix 发

行的《星之海洋 2》是由 tri-Ace 这个公司制作的，当时日本游戏杂志《The PlayStation》曾以“很出色的游戏”等字眼大大赞赏《星之海洋 2》，而公司的收益也因《星之海洋 2》大大提高，更为关键的是 tri-Ace 已经被媒体与玩家广泛

关注起来，一年零二个月后《星之海洋 3 直到时间的尽头》首次公布。说到这里，广大 JRPG 游戏爱好者就应该非常熟悉了吧，在这段时间内 3A 的游戏从《女神侧身像 蕾蒂斯》到《星之海洋 3 直到时间的尽头》全部都是被新为“神作”的游戏，而 3A 的游戏在广大玩家之间已经树立了其良好的口碑。

五款游戏的官方销量数据	日本销量	海外销量	总计
星之海洋 2 第二个故事 (PS)	724000 套	370000 套	1094000 套
女神侧身像 蕾蒂斯 (PS)	638000 套	73000 套	709000 套
凡人物语 (PS2)	294000 套	119000 套	413000 套
星之海洋 3 直到时间的尽头 (PS2)	478000 套	626000 套	1104000 套
星之海洋 3 导演剪辑版 (PS2)	164000 套	-	164000 套

特立独行的风格

熟悉 3A 的玩家在玩过其不同作品后通常会找到一些共通点，这也就是 3A 制作游戏的特色。就算是一款新作，当你看见这些角色熟悉的风格、这些惯用的设定等等，你就会不自觉地想到 3A。在接触过 3A 的神作之后，它独特的风格给我们的印象实在太深刻了，这也就是品牌效应的成功之处。综合来说，3A 的游戏通常都具备以下八大特点。

① “美女秀”绝对是 3A 游戏中一大特色，而且大多都是游戏里的女主角。就算是配角也总有几个让人过目不忘的，例如《女神侧身像 2 希儿梅莉亚》



■ 3A 最新作《永恒的尽头》中的某位配角，想到了阿丽莎了吧！

中的某位卖花姑娘。难以理解 3A 为什么那么偏爱美女秀，可能也是制作人认为美女秀更能吸引玩家的眼球吧(笑)。

② 穿越时空的剧情几乎都出现在 3A 的作品中，《星之海洋》系列就是最好的例子，这也可以看作是一个传统吧，3A 非常喜欢把不同时空的故事等等串联到一起组成新的故事，对于“时空转换”非常感兴趣。

③ 3A 的游戏几乎都有“世界毁灭”这个设定，但毁灭并不意味着 BAD ENDING，而是一种全新的开始。

④ 3A 对于游戏色彩色彩的搭配比较讲究，可以把普通颜色搭配得十分华丽，而且对于光源的效果把握得非常巧妙。

⑤ 战斗系统是 JRPG 游戏中独树一帜的，而且每作都非常出色，随便挑一个拿出来谈都是精品中的精品(特指在进入次世代前)，而且每个作品的战斗系统都能够吸引人的独特魅力。

■《永恒的尽头》中的世界观就是设定在世界毁灭之后。



⑥ 3A 对游戏的隐藏要素设计是出了名的多，最变态的莫过于《星之海洋 3 直到时间的尽头》(包括导演剪辑版)中的战斗收集与《凡人物语》中的同伴收集了，另外还有《女神侧身像 2 希儿梅莉亚》最高 50 周目的设定。

⑦ 3A 的每一个作品中几乎都能看见一个带着眼镜且非常“斯文”的角色，而且很快就能让人联想到子安武人。

⑧ 东地树宏必定出现。《星之海洋》系列与《女神侧身像》系列中每一作都有东地树宏，而且他也是五反田义治心目中的偶像人物。

秉承游戏博大精深理念

深刻的剧情描述



非常感谢能用“法”字为我起名。

■ 游戏中罗法的牺牲精神和可说是“英雄”的表现。

对于“生”与“死”的阐述是 3A 最擅长的题材，《女神侧身像 蕾蒂斯》获得了 2000 年 CESA 颁发的最佳游戏剧情奖。细细品味一下剧情中给人的启示，生与死的离别、命运的无尽轮回是游戏中的主旨。当进入游戏的那时起便带着一丝低沉的韵味，每当感到战魂消亡时都会有一段独立的生前故事，有英勇无谓的牺牲精神，有对抗命运而了结生命，有过分爱恋而反灵魂吞噬，有古老传说却印证之时，有平凡人的不平凡事迹，有忠心耿耿却反遭算计，有一心狂野终究灭亡，有杀戮与迷茫中

的徘徊，有狂傲一世残酷之极……，每一个故事背后都蕴藏着他们不同的处世观，世间形形色色的人物性格都被很好地“还原”到了游戏之中，随着心中共鸣之声的响起，玩家越能感受到游戏在剧情上的独特魅力，不同人物的性格加上各个看似毫无联系却紧密相连的故事，女武神瓦尔基里身为灵魂选定者，是给予死者作为英勇战士重生的神，但同时也可以被下界人类称为“死神”，可见游戏中“生”与“死”的设计是多么耐人寻味啊。

游戏主线部分的剧情在不断与英灵战士的对话中逐渐展开，主角蕾蒂斯也慢慢解开自己不断轮回的记忆，命运的纠葛反复穿插于整个游戏中，直到最后“诸神的黄昏”万物的毁灭，而依靠人造生命体在某某种意义上“重生”的蕾蒂斯凭借创世之力与神剑复生之光击败了洛基，游戏的结尾又很好地呼应了所要体现的主旨。《女神侧身像 蕾蒂斯》那双唱而又深沉的世界观把世间的生死离别最生动地展

现在了玩家眼前，而对于纯粹的生死评判留给了玩家，从游戏中诸多的死亡故事中，我们也可以换一个角度去思考，解脱后的重生何尝不是一种追求呢？相比其他游戏中那些“英雄”式的死法，不强请第一时间能给玩家使用纸巾的机会，反而能让玩家留出空间去思考死去的价值与意义，让玩家主动思考游戏在剧情上所要表达的寓意比起硬性地去安排一个悲壮的死法要微妙很多，这才是《女神侧身像 蕾蒂斯》能够荣获 2000 年最佳剧情奖的关键因素，“人生如戏”，让你体会到游戏中的人生。



■ PSP 版中新制作的过场 CG。

极具魅力的战斗系统

众所周知,3A在JRPG游戏系统上的创新与深度均是广大玩家所公认的,其中一些巧妙的设定更是不少传统JRPG所欠缺的要素。系统的巧妙设定更能衍生出多样的玩法,使得游戏方式极具魅力,无论是《星之海洋》还是《女神侧身像》系列,或者《凡人物语》,每个作品的战斗系统都是别具一格,而且每作都是那样高深。3A在设计游戏系统方面可以给玩家带来无限的想象力,对系统越是了解,能想到的玩法也就越多,消耗的时间也就成倍增长,而对于RPG游戏中的极限挑战来说,3A的作品更是出了名的多。

限制条件通关堪称是日式角色扮演游戏的极限玩法,能做到这样的极限玩法大多都仰赖游戏系统的“开放度”,回望一些拥有极限玩法的JRPG游戏,在其系统方面也是同类游戏中最出彩的。然而一个RPG游戏要同时满足“全职业无伤通关”、“全职业最速通关”与“全职业最低经验通关”之类极限

玩法的目前只有tri-Ace的《女神侧身像2 希尔梅莉亚》。以游戏系统见长的它每一作都会给我们带来不同的惊喜,更有一些RPG游戏达人打出了“世界上第二好玩的RPG游戏是《星之海洋3 直到时间的尽头》,而世界上第一好玩的RPG是《星之海洋3 导演剪辑版》”的口号。导演剪辑版中“Cancel Bonus”系统的加入使游戏有了脱胎换骨的感觉。3A不仅在JRPG游戏系统上不断摸索,尝试找出全新的要素来吸引玩家的眼球,更是把游戏系统在整个游戏中所占的比重放在第一位,而且对于许多会感到极限玩法的达人来说,或多或少总会尝试过极限挑战之中有这几处设定是“有意而为”的。



对于RPG游戏的系统部分最直观的评价就是要能够吸引人,从最基本的战斗系统到高深的特色系统。随着玩家不断地深入,你会发现游戏可开拓的视野也就越大,能够深入的地方也就越多,直到让玩家晚上几个小时都不嫌累,更有究极达人对于《星之海洋3 直到时间



的尽头》这款游戏有着16个游戏存档外加2000小时以上的游戏时间,除了关卡外他对于游戏的执念之外,我们只能感叹游戏的系统实在是太出色了,出色得让人把一个单机JRPG游戏都能玩上那么久。

《星之海洋》究极达人“石破天崩”的504战斗收集,游戏时间早已过300小时了。

隐藏与收集要素之皇

隐藏要素同样是JRPG游戏的另一个重头戏,强力的伙伴、究极装备、最高难度等等都是玩家们想要完美的要素之一,如果游戏本身还对奖杯或成就的话,这部分势必会成为玩家关注的焦点,先前提到过3A在对于游戏隐藏要素设计的变态之处。“把一个单机RPG游戏玩上60次吧”,普通人一般不会持有这个想法,但《女神侧身像2 希尔梅莉亚》在多周目的设定上绝对是史上最变态的,没有之一。单第50次还不算,每一周目递增时敌人的能力也会成倍数增长,到达第50周时敌人的HP是第一周时的26倍,当然我们继续继承的东西只有游戏时间而已。以笔者第51周耗时34小时的标准时间来计算,要全部打通50周目那可是要深度中毒的调,撇开对游戏的爱不说,你还得考虑下生计问题吧?《凡人物语》这款游戏相信广大玩家还是比较陌生的,作为史上有着最多同伴的游戏来说,它比《幻想水滸传》系列中能够获得的同伴还要多,总共有177名,而且可以收到的同伴有142名之多,部分同伴还有加入条件与人物冲突的设定。

RPG游戏中对于隐藏要素的设定无形之中也提高了游戏的寿命,在高周目下可以使用强大的技能或者收得强大的同伴与武器都是玩家们所要完美的目标,但对于诸如此类非常变态的设定来说,除非你有特别的收集癖或者完美癖,不然还是不建议尝试的,单单打通一款RPG游戏就将花去大量时间,作为收集要素最为困难的游戏《星之海洋3 直到时间的尽头》来说,游戏中对于战斗收集方面难度重重,例如战斗场数达到50000,杀敌数50000,按键次数达到1000000更是极其消耗时间的,游戏中此类种种设定更是号称RPG游戏中的“时间杀手”。



▲《503》的战斗收集在其系列之中是最难的。

注重音乐与游戏的完美结合

tri-Crescendo 的创立

TRI-CRESCENDO

“tri-Crescendo”是由原隶属于tri-Ace的初芝弘也为代表创建的专门为3A游戏负责音乐的机构,初芝弘也于1995年3月8日与五反田义治、则本真树、植木茂一起脱离了狼组,随后在一起创业的过程中又与著名的配乐师樱庭统相遇。至1999年时,初芝弘也脱离tri-Ace并成立了tri-Crescendo公司为其专门制作音乐,名

义上是tri-Ace的子公司,但实际上也是一家独立公司,注册资本为1000万日元,总员工人数40名,同时也和其他公司存在着合作关系。对于tri-Crescendo的创立可见3A对于游戏的音乐也丝毫不含糊,tri-Crescendo成立之后,从《女神侧身像 蕾蒂娜》开始,tri-Ace开发的游戏在其音乐部分大多都由tri-Crescendo负责,其中大师樱庭统更是为3A的游戏谱写了诸多脍炙人口的经典旋律,而如今的tri-Crescendo亦不仅

是单向只负责游戏音乐部分的制作,更是独立开发了次世代JRPG大作《传颂之星 肖邦之梦》,可见其创意与技术均受到了3A的影响,而《传颂之星 肖邦之梦》更是在次世代中一款能值可贵的原创JRPG游戏。

tri-Crescendo 音乐部分的开发相关	
《女神侧身像 蕾蒂娜》	樱庭统
《星之海洋 露露亚》	樱庭统
《星之海洋3 直到时间的尽头》	樱庭统
《星之海洋3 导演剪辑版》	樱庭统
《凡人物语》	樱庭统
《女神侧身像2 希尔梅莉亚》	樱庭统

借力大师，演绎完美

樱庭统可以说是3A的御用音乐人了，除了包办《星之海洋》系列、“女神侧身像”系列”外还担任过其他比较知名的游戏配乐，例如《传说》系列”巅峰时的代表《深渊传说》、《仙乐传说》等、《梦幻之星在线》、《黄金的太阳》、《光明力量》、《信长铃音 肖邦之梦》等等。其配乐的最大特色就是能使音乐与游戏本身结合得异常紧密。让笔者印象最深的莫过于《女神侧身像 蕾娜斯》了，整个游戏的音乐

很多都是节奏很快的金属风格，单独听可能并不会觉得很出色，但当你玩过游戏之后，你一定会惊讶听到任意一首BGM时脑中都能浮现出对应的游戏场景。



“奈落の底にある歪曲”作为游戏中第一个听到的BGM，无法形容第一次听到这首BGM时的震撼，音乐的雄厚、壮丽、高潮都恰到好处，配合迷宮中的场景与各个细节犹如浑然一体，给人身临其境的感觉，当听到这首BGM时就多半已经被游戏所吸引；“贵められぬ想い”是完成一个迷宮后的音乐，正如标题那样，音乐以轻快的节拍开始，让人感到时而舒缓时而紧张的旋律，让玩家有着完成迷宮后那种舒心而又愉快的感觉；“まだ見ぬ夢魔に集いし心”是HARD难度下试验遗迹场中的BGM，音乐的曲

调深邃低沉，让人忐忑不安，情绪比较压抑，配合迷宮中充满危机的地方与迷团，场景融合度极高；“Hard Chain Reaction (地下的連鎖反応)”这首BGM是游戏中著名角色雷礼德的住所，那种崩溃、不安、想放弃但又无形的力量吸引住的感觉实在是太棒了，作为游戏中拥有最高INT的魔法师，雷礼德在住所的御用音乐也丝毫不含糊呀，似乎连音乐都让人有种融入魔法的错觉(笑)；“急減至极生命力”是火焰城堡中的BGM，初到这里给人的感觉就只有紧张，而且正如音乐的标题，一不小心就会被削弱到1

点HP，而音乐中融合了反复且急速的旋律，正如火焰城堡中的烈火那样不断从上方落下，让人神经高度集中；天空城中的BGM“回归性攻撃カオスリー”更是突出了天空城的那种神秘感，旋律中多个高音连奏把玩家的感情带到了顶点，一不小心就会从高处掉下去的感觉油然而生。游戏中迷宮BGM的设定之恰到好处令人无不称赞，而游戏在战斗BGM的处理上更是把每个BOSS的个性都刻画得相当到位，普通战斗曲目“Fighting the shadowy gods”可谓是最有韵味的BGM之一了，挥刀先制敌人伴随着蕾娜斯羽翼身后的战流出现，把净化一切不死者和永无止尽的战斗这两个主题表达得淋漓尽致，作为游戏中听得到的BGM来说，一点都没有乏味之感，而紧随其后战胜胜利时的音乐和完成迷宮后那首BGM相似，结算一下魔晶石后再挑战下一个不死者。

场景与战场的背景以及蕾娜斯冥想时的BGM最为出色，以较为单调与柔和的慢旋律作为主旨，把游戏本身的世界观设定衬托出来，BGM最大程度反映出游戏中人物的身世与场景的时代韵味。以海蓝梦琉之独特性的冲绳风格来说，主题曲“三姐妹”演奏，梦琉的出场给剧情带来了不少的活力，天真而

又可爱的人却背负着如此沉重的宿命，而最后梦琉之死也确实能让玩家们感触太多，已经找到真爱的她，却只能无奈地回到大海的怀抱；“圣なる死への叙事诗”是在与战流交谈时的BGM，与逝者交谈本身就是一种基调特别悲怆的氛围，这也许就是命运的安排与命运的轮回，一丝淡淡的忧伤从心底掠过。总的来说，《女神侧身像 蕾娜斯》中的音乐非常到位，听过就有感触，对于游戏整体氛围的表现可谓绝佳。而《女神侧身像2 希尔梅莉亚》的音乐却与前作采取了截然不同的风格，管弦乐的搭配使游戏整体充满了艺术气息，把主线剧情的阴冷感与前述未卜的迷茫感表露无疑，虽然配乐也是比较出色的，但与前作相比还是略显逊色，游戏中惟一一首电子乐更是奉龙殿里的BGM了，这首BGM相信是大家最为熟悉不过的，可以说樱庭统在“女神侧身像”系列”中的配乐堪称大师级的典范之作。



▲此情此景配合“三姐妹”的演奏把冲绳风格表现得完美无暇。

次世代的革新之路

RPG 游戏的全新定义

在进入次世代后，传统RPG游戏的风潮已逐渐无法满足我们的胃口，次世代RPG游戏不仅需要给我们带来视觉上的冲击，更需要一种全新的游戏方式。在对于次世代RPG游戏的全新定义上，3A是要领先于其他游戏制作厂商的，正如3A在次世代中的第一作《无尽的未知》其标题那样，次世代中

对于RPG游戏的探索之路还很长。本作虽然销量不佳，游戏中还存在着种种弊病，但从游戏的基本系统与一些特色设定上可以看出3A正在试图摸索出一种全新的游戏方式来吸引玩家，战斗更趋向于“无难度”，考验了玩家的操作技术，而多重组队更让玩家考虑到角色之间的向性，特色的几大战斗系统让玩家体验到战斗的乐趣。总体来说，《无尽的未知》只能算是3A在重新定义次世代RPG游戏中的一个试验品，但相比一些老旧的RPG游戏制作厂商，3A的全新理念结合大刀阔斧的改革已经足以让我们叹为观止了。



▲《无尽的未知》的探索成本必定给3A带来不小的启发。

平台的选择

“星之海洋”系列”是3A的招牌作品，而《星之海洋4》在游戏本身素质与实际销量上也有成功与失败。或许会有玩家会问《星之海洋4》为何选择了X360?如今的次世代格局并不像以往的PS2时代，对于次世代平台上的选择也直接关系到游戏本身的销量，但以JRP为基本概念的《星之海洋4》还是选择了X360，这里我不得不赞叹五反田义治的魄力。《星之海洋4》在销量上的成功之处再明显不过了，X360在日本装机量最低的情况下还取得了20万左右的成绩实属不易，但如果《星之海洋4》双平台发布的话岂不是更上一层楼?谈到这里，我们必须翻点旧账，当初《星之海洋3》直到世界的尽头》出现过严重的BUG与死机显现，原因是索尼擅自修改了游戏内涵数据，这也就是日后的“导演剪辑版”的由来，这对于五反田义治来说是绝对无法容忍的事，而这也正是《星之海洋4》在次世代中先登录X360的原因之一。相比《星之海洋2》与《星之海洋3》直到时间的尽头》的百万级销量来说，《星之海洋4》对于3A来说并不算成功，游戏整体素质也没有超越前作，在部分细节设定上还有退化现象。但《星之海洋4》的成功已经可以给3A起到战略布局上的警示，对于下一款《星之海洋4》(女神侧身像)或一款新作来说，决定平台的问题可能不是这样意气用事了。

冬季新作解析

《永恒的尽头》相信广大玩家早已关注,对于3A的这款新作来说我们值得期待的地方太多了,而且从游戏的世界观、人物造型、新系统等等都体现出了3A的风格,当然还包括3A独有的几大特色哦。tri-Ace x SEGA的组合让我们眼前一亮,引用制作人的话“说到RPG,SEGA比SE更有包容力”,可见这款RPG游戏早已摆脱了传统RPG游戏定义的范畴了。全新的即时战斗系统融合了

打枪要素,使得战斗看起来就像是一款动作演出,流畅程度自然不用说了。而剧情上则把世界毁灭作为开端,从中展开与神的对抗之路,游戏的世界观也是3A一向擅长的题材。各种角色造型的设计一眼便能看出来是出于3A之手,整个游戏给我们的感觉就是一款非常“另类”的RPG游戏,独特的打枪战斗系统、日式的人物设计、人类与机械共存的体制、深邃而又耐人寻味的剧情开端等等等等,本作

不仅迎合了喜欢欧美RPG游戏的玩家,同时也兼顾了喜欢JRPG游戏的玩家,而双平台的发布更是说明了3A对本作寄予了厚望,《永恒的尽头》作为3A在次世代中结合全新的创意与理念,同时也是对于次世代RPG游戏的一种全新定义,是值得让广大RPG游戏爱好者翘首企盼的。

◀本作在战斗方面诸多设定都给人以“另类”的感觉。



tri-Ace 创意的汇集

游戏部分



女神侧身像 负罪者

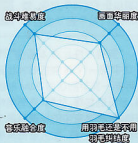
2008年11月1日发售

NDS

销量总计140000套

推荐度★★★

本作最大的变动是加入了走格子的要素,总体难度忽上忽下。战场情报的设置让玩家更好地了



解每个人物的武器属性与剩
余HP这两个比较重要的要素,而行动方式由于采用的是走格子式,所以在战斗连接与爽快度上都要打上不小的折扣。

相关达人研究

全称不使用羽毛通关

天下聚会



暑假总是看着长,过得快,仿佛昨天才接到放假的通知,一眨眼又到了开学时间。当然,以上说的情况只针对学生阶段的读者,这也是我读书时的一大感受,希望各位都在暑假中有了不错的体验和收获。随着暑假的结束,天下聚会09暑期集体行动也渐渐接近了尾声。在整个暑假期间,天下聚会在全国举办了11场,并且UCG提供了各类奖品和赞助,下面让我看看几场精彩的聚会。



原创交流
天下聚会

聚会报名,请访问:<http://juhui.levelup.cn>

莱仕达。广州暑期天下聚会



8月8号,一组吉利的数字。时隔三个月,广州天下聚会又和大家见面了。8月正是阳光肆虐的时候,炎热的天气丝毫没有影响玩家的热情。感谢本次聚会的主办方:深圳市莱仕达电子科技有限公司;广州格比星电玩,东莞新机电玩商店。

还没到开场时间,玩家已经陆续到场,迫不及待的围在舞台上。“Hello,欢迎大家参加广州莱仕达暑期天下聚会”,熟悉的声音再次出现,主持人 Honey 出场。循例式的嘉宾致词后,便是舞台表演了。相信玩家们也期待很久了,熟悉广州天下

聚会的玩家们应该知道,我们聚会的一大特色就是舞台表演。本次聚会我们请来了四位 MM 为成员组成的 G-team。现场表演的舞台是自己排的,涵盖了 Girl's hiphop 和 New Jazz 等舞种。性感火辣的舞蹈绝对是“长枪短炮”的内存杀手。比赛环节也是天下聚会的一大特色。想必玩家们在前都做好了充足的准备。别急,让我们的女仆带大家去比赛区域,贴心的主办方还准备了地标指引。现场人数极其火爆,还好玩家们有秩序的排队签到。现场除掌机外,莱仕达公司提供了他们最新的 X360 专业方向盘给到场玩家们试玩。



还有价值 4 位数的赛车座椅哦。本次聚会的奖品十分丰富,每个参加聚会的选手都能抽奖,而且中奖率高达 100%。女仆的使命是服务主人的,聪明的玩家趁着抽奖空暇争抢和女仆合照。虽然是举办地在东莞,不过东莞地区将近 20 名玩家听闻本次聚会后,欣然组团包车前往,这让我们都非常的感动。



家朋友。正所谓天下玩友是一家嘛。希望下次聚会会有更多不同地区的玩家参加,同时今后 QC 也会在其它地区开展天下聚会。最后再次感谢一路支持天下聚会,支持 QC 认证的玩家们。

抽奖,比赛,拍照,试玩,交友……好玩的東西在聚会里都有。眼看比赛就要结束了,时间总是过得特别快,广州莱仕达天下聚会在大家的欢笑声中圆满落幕。特别感谢本次专门从东莞赶来的新机电玩和玩



火热圆满 09 成都暑期天下聚会

持续一周高温的成都 8 月 15 日达到极致,这将是 8.15 聚会会达到鼎盛的前兆!

8 点半,管理員便扛着 30 多斤奖品早来到聚会地点的 O2,敲响了今天聚会的第一钟。布置了会场后,玩友们也陆续签到报名比赛了。各位玩友雄心壮志,赛前便战成一片,准备为桂冠的夺取做最后的擦枪演练。快到中午时聚会已经渐成形成,出现规模了。大家在一派热情中欢呼,掌声一浪接一浪。

X360 版《街头霸王 IV》是本次聚会主打的比赛。

之前报名的选手从早上开始就一直在热身,对彼此的打法都很熟悉了,所以比赛起来相当的激烈。但比赛的时候意外情况也有出现,部分选手开始热身时都选择比较冷门的角色,什么陈青,莫吉尔统统靠边,我们的口号是“非主流”打法,所以冷门是一炮一炮免了个遍。比赛最精彩的一局出现在凤叔 VS. 六月这局,凤叔用 kof 式打法的 abel 和六月的飞行道具流背,打到最后一局的零 HP 状态才分出胜负,现场一片掌声!

中场演出的《船向人进行曲》试玩

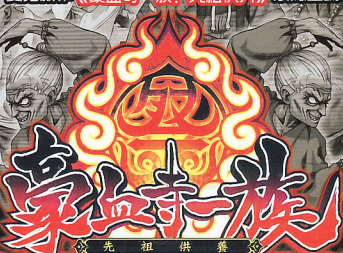


以及工作人员绝对怪异的操作,让现场的玩友捧腹大笑。《船向人进行曲》超级有趣的画面甚至有点乱入感觉的熊熊,使我们感觉到了虽然是 WS (猩猩) 的健美姿势但是笑点却是无穷尽的……

任天堂你赢了! Wii 你赢了!

聚会期间,我们还进行了多种 PSP 游戏的比赛。在 8.15 的时光中我们足足浸泡了 8 个小时,这将是我们的快乐最漫长的 8 小时。

阔别街机市场2年之久的日本ATLUS公司2009年重返街机舞台，
复归新作《豪血寺一族：先祖供养》震撼登场！



2009年9月3日-9月6日
2009广州电子游戏国际产业展 (GTI广州展)

华海科技 华海展位 (A11-A12)
我们将给你最爆笑格斗新体验

展会地址 广州市流花路117号广州流花展馆A11-A12区

《豪血寺一族：先祖供养》曾诞生于1993年的人气格斗游戏《豪血寺一族》系列的最新作，本作除了保留系列的世界观设定以及原有的个性角色外，还有追加全新角色、背景、剧情等新要素。
现在由**华海科技**代理的本作已经全面上市，欢迎各位新老玩家亲临展会现场快乐体验！ 咨询电话：13570212782 徐勇



冠军 奖金10000元
亚军 奖金5000元
季军 奖金3000元
前八名都有现金奖励

我是隆，惯用被动杀，
没有无牵无挂的必杀，我也稳坐王者之位。
除非，你来……
城市英雄街霸4 全国终极王者之战
等你来，这一场热血!!!



分赛点：

北京酷虎电玩、贵阳和天下动漫、深圳彩金电玩城、
青岛青春乐园，更有城市英雄长沙店、成都店、
汉口店、南昌店、广州天河店、广州赛博店

了解详情请登录城市英雄
街霸4全国挑战赛官方论坛
bbs.csyx.com.cn
记得，2009年9月4日，
我在广州等你！

全国10大分赛点等你来挑战。
如果你错过了预赛，9月3日广州天河城城市英雄动漫
体验馆中心，全国公开赛等你来挑战决赛资格。

特别鸣谢：**华海科技** 公司对本次比赛的全程赞助！

口袋玩家 Vol. 22

224页全彩32开口袋本+动画DVD

特别报道

口袋妖怪 心金·灵银
发售前最全面官方报道汇总
共同迎接10年经典的回归

口袋漫画

DP物语 | 四格大百科
阳光小小姐 | Pokemew
热血、激情、可爱、搞笑……
日本大师和国内高手一起为您展现口袋妖怪世界

研究所

联防扫盲 防什么？如何防？
让我们从最根本的做起！



口袋妖怪
详尽分析
伊布家族最强势出击！

《口袋玩家Vol.22》DVD精彩收录

《口袋妖怪不可思议的迷宫 出发》预告片、特别放送、《口袋妖怪 心金·灵银》预告视频三连发、中文字幕《宠物小精灵OP》134-136、《宠物小精灵OP》动画补充计划本辑启动；口袋金曲《致我最好的朋友》……

精美赠品



已上市
各地报刊亭销售中

PSP·e族 9B Vol. 35

软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带给你全面感受PSP的魅力

新学期PSP抽奖活动继续！
大奖等你拿

卷首策划
哥当的不是BOSS
是寂寞 ——理性解析
游戏界中的著名BOSS们

经典放送
CPS1 CPS2
模拟游戏大放送

专题e评
漫游“迷你”世界
领略大作中的别样风采！



9月2日
全国上市

更丰富的内容，更权威的资讯，更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！

轩辕剑3 天之痕

六万字剧情小说
国产PC游戏最缠绵的爱情篇章

PS2经典游戏剧情大作
数码恶魔传说
全新演绎

超级机器人大战OG

官方短篇小说数篇连发

特别企划 那些古怪的人际关系



官方小说大幅连载
魔兽世界 阿尔萨斯·巫妖王的崛起
光环 丰饶星战役

全新栏目
讲人故事

讲述属于玩家
自己的故事

8月31日 全国上市

大32开192页+DVD-ROM+赠品

本辑《掌机王SP》为大家带来了刚刚结束的德国科隆国际游戏展 (GamesCom) 主机部分的相关报道, 并有《梦幻之星 携带版2》等新作的极速直击。《灵魂能力》首度降临PSP平台, 本辑为大家献上了一系列的回顾专题, 带你领略第一冷兵器格斗系列的不凡魅力。本辑收录了《底格乐的恋爱气球之旅》、《G.I. JOE特种部队 眼镜蛇的崛起》、《炽热之魂加速》等掌机热门新作的攻略, 以上三款游戏均在光盘中所赠了试玩。书中还有《巴塔特之血》的深入研究, 以及《LEACH DS 4th 烈焰使者》等新作的特快报道等精彩内容。光盘收录了《口袋妖怪 心·金·灵耀》、《青龙谋影 和平行者》等新作的最新影像, 以及更多掌机新作的试玩ROM, 热血超强栏目收录“铁钻实物化Project”, 日本《M+》爱好者强大的动手制作能力绝对让你目瞪口呆。

本辑赠品《底格乐的恋爱气球之旅》
底格乐大叔贺词专题 8月31日 全国上市



动漫美女



汇集近十年来266位
特具人气 & 个性的动漫美女

萝莉、少女、御姐一册打尽, 总有你心中所爱
上手幅宽 & 图片 > 20万字文字
动漫爱好者必珍藏宝典!

21世纪动漫美女大图鉴

大海无量“萌”力无边
一册在手 怀抱所有

400页大32开豪华专辑+DVD-ROM



一举囊括近十年来的266位动漫界佳丽
完全再现女性角色们的独特魅力

精选上千幅高清靓丽图片

联合十数名编辑与特约作者撰写20万有爱文字

(正篇后还有小惊喜奉上)

8月30日 全国上市

带您遨游在美不胜收的动漫MM海洋



DVD-ROM收录

角色歌或作品主题曲
海量PC、PSP、手机用上等壁纸
高质量美少女MAD影像欣赏



PS3专辑 第6辑

大16开240页海量内容+DVD-ROM

攻略研究阵容豪华
无名英雄 | 萝莉的工作室
使命召唤 战火世界 | 无双大蛇Z
恶魔之屋 | 苍翼默示录 等

数据光盘内容满载
高清视频/壁纸/主题/音乐/原画设定
趣味好礼! 超过1000个奖杯大图标

神机资讯, 大作情报, 特别企划, 精彩专题, 高清导购, 攻略研究……这里有与PS3相关的一切! 除五大攻略、三大研究之外, 本辑还将收录《机车风暴2》、《古堡丽影 地下世界》、《完美机车》、《卧斗之心》等十余款游戏的奖杯心得, 精华浓缩, 助你全面体验神机游戏的乐趣。另有PlayStation的数字化魅力, PSN游戏和它的开发者们, 金秋高清平板电视导购等精彩专题。附PS3、PC两用光盘, 内容丰富实用, 神机玩家切勿错过。



9月4日 全国上市



零 镇魂歌 最终珍藏版

176页大16开精美特辑+零之碟DVD-ROM

最终珍藏版与原版本的七大区别

- 一、书籍尺寸加大, 更具视觉冲击力
- 二、狂加84页, 文字阅读量大增十余万
- 三、原有内容重新排版, 版式更加精美
- 四、特邀国内达人撰写经典系列修正
- 五、光盘部分原有错漏进行全面修正补充
- 六、新版精美封面, 凸显收藏价值
- 七、光盘全新设计, 收录一切《零》相关精品
- 七、豪华版特别赠送《刺青》&《红蝶》主题精美抱枕套



零之碟 DVD-ROM
全系列剧情影像 经典预告片欣赏
各代主题曲及精彩MV
《零 ZERO》官方小说
数百张精美壁纸图片
已上市 各地报刊亭销售中