

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特别企划

TV 2007 GAME

·酸草莓奖·
大盘点

攻略透解+特快专递

粉红毒血 鬼泣4

宿命传说 导演剪辑版
基连的野望 阿克西斯的威胁

任天堂全明星大乱斗X
火爆狂飙 天堂



赠品 鬼泣4精美海报 + Gamehalo DVD mini

新作速报!

- 战争机器2
- 最终幻想 XIII
- 最终幻想 Versus XIII
- 怪物猎人 携带版 2nd G
- 马里奥赛车Wii
- 无双大蛇 魔王再临

真·风神制作

Gamehalo DVD mini

怪物猎人 携带版 2nd G
战神 奥林匹斯之链

鬼泣4「神曲预奏」
Wii世代影像版
任天堂全明星大乱斗X

2008.3B 定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600

06 >



9 771008 060006

廣告已屏蔽

廣告已屏蔽



总第198期 TV GAME半月刊

2008年3月B

健康游戏忠告

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

3B

COVER STAFF

封面用图：最终幻想 XIII
设计总监/封面设计：Jason
©SQUARE ENIX CO. LTD. All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA

P.4 焦点 **学习** Learn
交流 Network
启迪 Inspire

Game Developers Conference 2008
GDCC08: FEBRUARY 18-22, 2008; MOSCONE CENTER, SAN FRANCISCO

2008游戏开发者大会特报

PS2 殿堂
开张特大号

PS2
中文游戏
大盘点 P.18

P.62 攻略透解

鬼泣 4

特别企划 **P.28**

2007 TV GAME
酸草莓奖
大盘点

游戏情报站

蓝光完胜！东芝放弃HD-DVD 8 日本街机格斗游戏辉煌时代重临！ 9
Tecmo携手任天堂Wii版《零》新作公布！ 9 一月份美国PS3销量超越X360，逼平Wii！ 10

前线狙击

最终幻想 XIII 34 古墓丽影 地下世界 44
最终幻想 Versus XIII 37 马里奥赛车Wii 46
怪物猎人 携带版 2nd G 40 无双大蛇 魔王再临 47

攻略透解

P.55

粉红毒血

机动战士高达 基连的野望
阿克西斯的威胁

P.74

P.80

宿命传说
导演剪辑版

游戏立方

多边共享区 88
问题小卖部 90
软硬兼施 92
真·天下无双 93

特快专递

任天堂全明星大乱斗X 84
火爆狂飙 天堂 86

信息条说明 本刊将向文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

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

鬼泣 4 ① **Capcom** ② **动作** ③

多机种 ④

DEVIL MAY CRY 4
2008年1月31日 ⑦ 1人 ⑧ 7990日元 ⑨
对应机种为 PS3、X360 ⑩ ⑪ 对应玩家年龄：15岁以上

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

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



展会
主题

举办时间：2月18~22日

举办地点：旧金山Moscone会展中心

Game Developers
Conference



学习 Network 启迪
Learn 交流 Inspire

2008游戏开发者大会特报

每年3月份在美国举办的“游戏开发者大会”(GDC)是一个面向游戏开发人员的专业性展会兼研讨会，聚集了众多游戏业英才，GDC中展示的新作和新技术体现了游戏业未来的发展趋势。GDC的来场者一般为1.5万人左右，比起其他游戏展似乎规模很小，但是由于大多是游戏业核心人物们出席，因此其影响力很大，5日间共有400多场会议召开，其中仅提供内部演示的游戏更是数量繁多。

今年的GDC展览出的一个最明显的业界趋势就是“多样化”，手机游戏和休闲游戏明显增多，XBLA、WiiWare等非主流迷你游戏相当活跃。至于展会的亮点，往年备受关注的任天堂和SCEA基调演讲今年没有举办，因此微软的基调演讲成为最大焦点。

文 星夜 美编 NINA



GDC2008最大亮点 微软基调演讲

X360 2008年大作计划浮出水面

本届游戏开发者大会最大的焦点当属微软互动娱乐部副总裁John Schappert的基调演讲。John Schappert于去年8月在彼得·摩尔转投EA之后加盟微软，接替彼得·摩尔的职务，今后将成为微软游戏业务的标志性人物。

John Schappert首先开玩笑地说，很多人都期待着他像彼得·摩

尔一样向大家展示他的纹身，但是他并没有那么干。接着他回顾了自己在游戏业的职业生涯，他表示游戏业一直在变化，但是规模不断膨胀这一点是不变的，现在游戏业的规模已经超越电影和音乐产业。对于微软来说，2007年是爆发的一年，仅年末商战期间X360上就有7款游戏销量超过100万套，而且X360游戏的综合评价是所有主机中最高，80分以上的游戏共有88款，超过PS3和Wii的总和。而且网络服务也获得了惊人的收益，玩家共解开了10亿项成就，消费了价值2.5亿美元的微软点数。超人气音乐游戏《摇滚乐队》的歌曲下载量超过了300万。接着Schappert介绍了XBLA和XNA轻松而有趣的游戏，他透露XNA游戏开发程序下载量已经超过80万次，有将近400所大学正在使用XNA作为教学工具。



▲取代彼得·摩尔的微软游戏部新领袖John Schappert。

XNA游戏创作社区上线

为了让普通玩家也能感受创作游戏的乐趣，同时体现X360游戏开发的简易性，微软目前已经通过Xbox LIVE卖场提供XNA Game Studio 2.0的免费下载，并且同时提供了7款使用该工具制作的迷你游戏。并且目前也已经可以用XNA为微软的Zune播放器开发迷你游戏，Zune还可以玩无线多人游戏。

下载该程序的用户可以注册成为

“创作者俱乐部”会员，提交自己创作的游戏在Xbox LIVE上发布，当然中间要经过社区的审核。微软表示创作社区的作者们今年春季之内就可以参加测试，年底可以在Xbox LIVE上发布自己创作的游戏。微软表示，他们的目标是通过发挥玩家们想像力推动游戏创意和玩家间的交流。目前发布的7款游戏如下：



果冻车

驾驶完全由果冻构成的汽车在果冻构成的世界中穿过重重阻碍，按键可以变形为巨大的果冻车。

传统的横卷轴清版过关游戏，有古怪的暴力表现，使用各种武器将敌人肢解，还可以让自己的四周出现一层护身的泡沫。

小玩家



Trilinea

一款全3D的方块类益智游戏。通过方块上的各种标记可以发动特殊攻击，而且还有剧情模式。



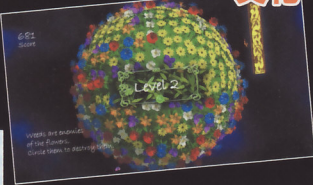
火箭球

规则类似于美国流行的躲避球运动，两个玩家互相投球和躲避即可。



共有三种模式，其中一种模式是让玩家移动圆球上的光点，光点经过的地方会长出花，让花环绕杂草即可将草除去。

文化



洗碗工：致命武士

又是一款横卷轴清版过关游戏，扮演不死的洗碗工向敌人复仇，战斗中会鲜血狂喷将场景染红。



Proximity HD

在六角棋格上进行的棋类游戏，目标是在棋盘上填满自己颜色的棋子并得到最高分数。



《战争机器2》11月上市



▲CliffyB举着电锯枪冲上讲台，给人留下深刻印象。

在John Schappert的基调演讲中，最劲爆的消息来自Epic Games。Epic Games副总裁Tim Sweeney作为嘉宾上台发表讲话，他介绍了目前为止已经在X360上推出的使用虚幻引擎3的游戏，短片结束之后，他说：“想像一下，如果《战争机器》是在今天发售将会是

怎样的？”

紧接着播放的是一段游戏演示DEMO，这个DEMO展示了虚幻引擎3最新版本的一些技术特性，使用这个新版本虚幻引擎3重新制作的《战争机器》一代的关卡展现了惊人的进化。而在整个基调演讲的最后，播放了一段《战争机器2》的预告片。可惜的是这段预告片只是用风格化的剪影般的画面展现了主角Marcus Fenix与敌人的战斗，没有任何实际游戏画面。在预告片播放完后，制作人CliffyB从后台拿着电锯枪切开纸墙来到了台前，他宣布这款X360独占大作将于今年11月发售，该作将会像《光环3》一样，成为X360年

末商战的扛鼎之作！

虽然在微软的基调演讲中并没有公开《战争机器2》的实际游戏画面，但从新版本虚幻引擎3最新特性的演示中，已经可以预测该作在某些方面的进化。演示的第一个环节是介绍了新引入的“环境遮蔽”（Ambient occlusion）技术，该技术由著名电影特效工作室“工业光魔”发明于2002年，过去一直应用于电影的特效制作，如今将会在游戏中大展拳脚。该技术通过独特的方式计算环境光，能够更自然地模拟全局光照的效果，通过改善阴影效果实现更逼真的图像细节，非常适合复杂的场景。

接下来的一个镜头中，可以看到数百个兽族战士涌入街头，同屏人数非常惊人，这预示着在《战争机器2》中可能会出现数百人同时出现于屏幕中的大规模战斗。而在战斗规模更宏大的同时，物理效果的进化将会进一步营造火爆的战场氛围，这就要归功

于本作的场景破坏效果。Epic Games花了不少时间演示本作的场景破坏效果，画面中能够看到的一切似乎都是可以破坏的，而且是逐步损坏，比如朝混凝土地板开枪，会将混凝土先炸碎，露出里面的钢筋。这暗示着在《战争机器2》中掩体可能会被逐步损坏，喜欢一直躲在掩体后战斗的玩家就要换一种战术了。

除了场景的破坏外，改良的物理效果还表现在各种物体的材质上，例如柔体和液态金属球的物理效果，他们对于枪击和触摸有着逼真的反应，血淋淋的肉体会逼真的抖动，营造出真实而恐怖的感觉，提高了游戏的血腥度。雨水的效果也是可圈可点，前作中大雨的场景已经十分惊人，而在本作中水的物理特征和视觉效果都会明显进化，例如在演示中朝着水面开枪，可以看到真实的浪花和波纹。

同屏人数激增

柔体物理效果

流体效果更逼真

光影效果更自然

场景破坏效果

《战争机器2》概念图



为了出席此次基调演讲, Tecmo知名制作人坂垣伴信当日专程从东京飞往旧金山, 他表示, 他此行的目的就是要让大家都知道日本的游戏开发者们仍然活跃, 而且有着强劲的实力。

坂垣伴信向观众演示了本作的一个“寨宙”新关卡, 这个关卡规模宏大, 隼龙置身其中仿佛蚂蚁般渺小, 这种壮观的感觉体现了本作出色的画面表现力。而且比起之前在TGS上的演示, 这个新DEMO中战斗的节奏似乎还要快许多。演示的最后还公布了本作的一个新功能: 玩家可以将自己的游戏过程录制下来, 然后将自己的游戏影像上传到Xbox LIVE。不过游戏录像功能的细节并未公开, 无法确定是否可以在录制的时候调整镜头或者添加特效之类。

最后, 坂垣伴信宣布本作将于2008年6月3日发售, 看来这将成为X360暑期档的头号独占大作。另外, 台湾微软也已经确认本作将会推出中文版, 发售时间未定。

《忍者龙剑传II》发售日确定, 中文版登场



《神鬼寓言2》双打模式前瞻

在《忍者龙剑传II》的演示后, 英国Lionhead工作室著名制作人Peter Molyneux上台介绍了已经公布多时的《神鬼寓言2》。虽然该作目前仍然没有公布发售日, 但是目前看来应该会成为今年年末商战期间X360的重头戏。Peter Molyneux还透露在《神鬼寓言2》正式版游戏发售之前, 玩家将可以在XBLA上下载该作的一个迷你游戏, 通过这个迷你游戏可以靠接受各种工作和赌博赚钱, 而且赚到的钱可以沿用到正式版游戏中, 也就是说, 当《神鬼寓言2》发售时, 玩家完全有可能一开始就成为一个大富翁。

这次《神鬼寓言2》的演示主要围绕新公布的双打系统。玩家可以通过网络邀请好友进入到自己的世界中, 使其以帮手的身份与自己一起冒险, 而且在别人的世界中一起冒险得到的经验值、金钱和名誉值等都可以

带回自己的世界。不过在双打模式开始之前, 双方要先协商经验值、金钱和名誉的分配比例。玩家之间也可以交换道具, 或者用道具换经验值。这次演示的是单机进行的双打模式。

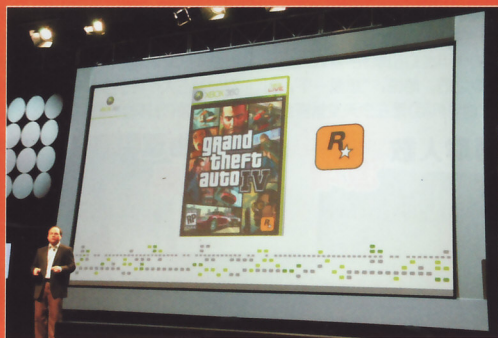
Molyneux的亲自演示中使用的是一位女性角色, 穿着低胸装, 可以看到她的胸部与《死或生》一样有真实的抖动效果。中途加入到双打模式中的角色是一位硬汉, 他能够做的事与单人游戏没有什么区别, 只不过没有自己的狗。狗在本作中充当雷达的作用, 会朝着隐藏着道具宝物或敌人的方向吠叫, 而且也会在前面领路将玩家带到目的地。如果玩家想要自由探索, 也可以自己朝着另外的方向走, 狗自然会转头跟上你。Molyneux直称本作的狗拥有最尖端的AI。

Molyneux控制的女性角色几年前在酒吧里认识了一个男子, 她把男子

带到自己的家里发生了关系, 现在她有一个5岁的儿子, 但是已经有半年没见了, 此行就是要回家看儿子。在途中会碰到一些敌人, 战斗时用越帅气的连续技干掉敌人, 就可以得到更多的经验值。敌人被打倒后将会留下一颗经验值球, 战斗中表现越精彩, 球就越大。金钱无法通过战斗获得, 但是可以给其他人当帮手、当铁匠等方式获得。你还要时不时地买点食物回家, 要不然说不定会把宝贝儿子饿死。

回到家中后, 儿子看到母亲回来很开心, 丈夫却对其一声不吭走了半

年絮絮叨叨。想把主角打造成恶魔的玩家可能想要将这名丈夫干掉, 但是与前作一样本作是不能杀配偶的, 不过在双打模式中, 帮手可以干掉主角的配偶, 这样就要把儿子交给孤儿院, 他会恨你一辈子, 而且很可能因为这样的悲剧而成长为恶人。玩家不仅可以组建一个家庭, 还可以在游戏中的每一个城市都建立一个家庭, 但是纵容伙伴杀配偶的行为在游戏中是罪大恶极的, 会毁了自己的名声, 让NPC们将你视为恶人。满足特定条件可以打开恶魔之门, 某些门只有在双打模式才能打开。



《GTAIV》资料片秋季发售

John Schappert表示, 到今年年底, X360上将会有超过1000款游戏供玩家选择, 这还不包括由XNA社区用户开发的创意游戏。至于今年年末商战期间的重头戏, 除了《战争机器2》外, 还有另外一个X360独占内容非常值得关注: 这就是《横

行霸道IV》的X360独家资料片。根据之前公开的消息, X360会有两张独家资料片提供下载, 且内容含量很大, 几乎可以与一款完整的游戏媲美。目前X360独家资料片已经确定将于秋季推出。



▲这里就是主角的家, 场景非常美丽。

第8届游戏开发者选择奖评选结果揭晓

2月20日,游戏开发者大会的主办方C M P Media公布了“第8届游戏开发者选择奖(GDCA)”的评选结果,该奖项由游戏开发者评选,是一项从游戏设计角度评选的专业游戏奖项。今年该奖项的最大赢家是2K Boston开发的《生化奇兵》和Valve开发的《半条命2 橙盒版》中收录的创意游戏“Portal”。两款游戏都各自获得了5项提名,而《质量效应》和《使命召唤4》也各自获得了4项提名。《使命召唤4》虽然横扫互动艺术与科学协会颁发的



▲“Portal”的几位主创人员上台领奖。

互动艺术成就奖,但是却最终在GDCA的评选中空手而归,最高奖项被“Portal”夺得。

第8届游戏开发者选择奖获奖名单如下:

2007年度游戏大奖

Portal(Valve, PS3/X360/PC)

2007最佳游戏设计奖

Portal(Valve, PS3/X360/PC)

2007最佳视觉艺术奖

生化奇兵(2K Games, X360/PC)

2007最佳技术奖

孤岛危机(Crytek, PC)

2007最佳剧本奖

生化奇兵(2K Games, X360/PC)

2007最佳音效奖

生化奇兵(2K Games, X360/PC)

2007年最佳首发奖

除暴战警(Real Time Worlds, X360)

2007创新奖

Portal(Valve, PS3/X360/PC)

2007最佳掌机游戏

塞尔达传说 幻影沙漏(任天堂, NDS)

2007最佳下载游戏奖

FIOw(SCE, PS3)

《赤色战线 游击战》转型为动作射击游戏

THQ于2月20日在GDC上正式公布了《赤色战线》系列“第三作”《赤色战线 游击战》(Red Faction: Guerrilla),本作仍然由系列开发商Volition制作,目前已经开发了相当长的一段时间。游戏以前作50年后的世界为舞台,仍然会强调场景的破坏性,与过去不同之处在于,本作不再是主视角射击游戏,而是一款第三人称视点的动作射击游戏。本作作为本财年内PS3、X360和PC上推出。

在《赤色战线 游击战》中,玩家将扮演一位叛军战士,与地球防卫

军作战,加入到重新建立的“赤色战线”运动中。在单人剧情模式中,玩家将前往火星的各个地区战斗,包括Parker边境矿区以及地球防卫军首都Eos。此外本作也会有强大的多人游戏模式。Volition总裁Mike Kulas表示,本作将会大大强化系列标志性的场景破坏效果,将次世代游戏带到新的高度,带给玩家一个巨大的、可任意破坏的火星。由于采用了第三人称视点,本作将会充分利用掩体系统,所谓的“游击战”就是指本作采用掩体系统后新的战术特点。



▲从目前公布的面来看,本作的画面细节似乎还有点粗糙,但场景破坏效果令人满意。

微软计划10亿美元收购Epic Games?

在游戏开发者大会召开之前,美国著名游戏杂志(GamePro)资深编辑Travis Moses宣称得到消息:“微软将会以10亿美元的价格收购这家近年来有着惊人发展速度的独立开发商。”

Moses认为,微软之所以打算收购Epic Games,不仅仅是在为《战争机器》等游戏上有着良好的合作关系,最主要的原因是可以借此牢牢控制虚幻引擎3,该引擎几乎成为次世代游戏的技术标准。此

外,去年Bungie脱离微软之后,微软从此少了一名最为得力的大将,而早期花了大价钱购买的Rare公司也从未有太抢眼表现,收购Epic Games这样一个技术实力强劲的工作室是非常必要的。对于《GamePro》的传闻,微软和Epic Games都没有给予正面答复,但Epic副总裁Mark Rein表示如果Epic Games真要卖的话,《GamePro》猜测的数字也太低了,Epic Games至少值20亿美元。

美版《Wii Fit》、WiiWare上市时间公布

作为任天堂拓展Wii无限玩法可能性的全新尝试,《Wii Fit》已经在日本取得成功,销量超过了140万套,业界普遍认为该作在欧美的销售前景更加乐观。在GDC中,美国任天堂宣布美版《Wii Fit》将于5月19日发售,欧版将于4月25日发售。另外,备受

关注的WiiWare频道也确定会在《Wii Fit》上市的一个星期之前推出。任天堂在GDC的一个研讨会中介绍了WiiWare游戏的开发,中小型开发商可以通过简单易用的工具开发充满创意的迷你游戏,然后通过WiiWare频道向全世界玩家发布。

微软组建“PC游戏联盟”

由于近年来,主视角射击游戏、即时战略游戏等成长于PC的游戏类型开始向家用机转移,PC单机游戏市场正在不断萎缩。微软虽然以X360游戏为主力,但自身也有不少PC游戏业务,而且正在全力打造“Games for Windows”计划,希望人们更多地用Windows来玩游戏。为了挽救PC单机游戏,在本届

GDC上,微软、Activision、Epic Games、戴尔、宏基、AMD、英特尔、Nvidia等公司宣布成立“PC游戏联盟”,简称PCGA。

PCGA是一个非盈利性机构,致力于推动和协调PC游戏的宣传和促销,并为会员企业建立一个互相合作寻找解决方案解决PC游戏困境的论坛。

《光环3》用户大活跃

Bungie在GDC的一个研讨会中透露,平均每周有120万用户在网络上玩《光环3》,有300万人至少玩过100局以上的网络对战。这表明《光环3》有着持久的生命力。

PSP《战神》团队新项目

Ready At Dawn堪称是对PSP性能最为了解的工作室,继《达斯特》与《战神 奥林匹斯之链》之后,这家工作室将会为玩家带来新的惊喜。不过他们开发的这款新作将不会是PSP游戏,而是在全新平台上推出的原创新作。这是否意味着Ready At Dawn正在开发一款PS3新作呢?

《最终幻想XIII》引擎更名

在GDC的一个研讨会中,Square Enix研发部总经理村田琢发表了题为《最终幻想的技术》的演讲,介绍了《最终幻想XIII》所使用的尖端技术。村田琢透露《最终幻想XIII》所使用的“白色引擎”目前已经更名为“水晶工具”(Crystal Tools),这是一款跨平台的引擎技术,除了能够适应PS3的主机特点外,也能用于X360和PC游戏的开发。而令人惊讶的是,村田琢透露面向Wii的精简版“水晶工具”也已经在开发中。另外村田琢还表示SE有一款网络游戏新作也在使用“水晶工具”进行开发。

游戏情报站

新闻 名人博客 业界访谈 编辑视点 评论

GAME NEWS STATION

本期大事记

1月30日 Tecmo召开冬季发布会, 宣布《零》新作《月食的假面》将于今年夏季在Wii上推出。

1月31日 索尼发表财报, 宣布SCE实现了129亿日元的季度盈利, PS3累计销量突破千万。

2月8日 SEGA SAMMY宣布计划裁员400人, 关闭110家街机厅。

2月9日 号称“游戏奥斯卡”的AIAS颁奖礼召开, 《使命召唤4》获“年度最佳游戏奖”。

2月14日 NPD发表的1月份美国游戏市场统计数据表明, PS3在美国的销量超越X360, 与Wii接近。

2月15日 CESA召开发布会宣布TGS2008的主题为“来吧! 现在是游戏时间”。

2月15日 IAOU2008街机展在幕张会展中心举办, 《街头霸王IV》等格斗游戏的龙争虎斗成为此次展会亮点。

2月18日 2008游戏开发者大会在旧金山召开, 主题为“学习, 交流, 启迪”。

2月19日 东芝召开新闻发布会, 正式宣布退出次世代格式之战, 蓝光从此成为次世代光碟格式标准。分析家认为此举将大大促进PS3的销售。

2月19日 Capcom宣布《鬼泣4》全球销量已突破200万套。

2月20日 微软互动娱乐部新领袖John Schappert在GDC2008发表基调演讲, 公布了《战争机器2》和《忍者龙剑传II》的发售时间。

2月22日 NBGI宣布《薄暮传说》将推出X360版, 是否会推出PS3版尚未确认。

特报

蓝光完胜! 东芝放弃HD-DVD

自从进入2008年以来, 长期处于胶着状态的次世代光碟格式大战已经逐渐明朗, 索尼主导的蓝光格式在PS3的强力推动下取得了压倒性优势。1月初, 华纳宣布今后将仅支持蓝光格式, 此举引发了强烈的连锁反应, 坚决支持HD-DVD的环球与派拉蒙公司也有转投蓝光的迹象。而进入二月份之后, 一些大型零售商纷纷宣布放弃HD-DVD, 几乎宣判了HD-DVD的死刑。由于已经无力回天, 为了避免在长期的格式之战中造成更大的损失, HD-DVD的主推者东芝公司于2月19日召开新闻发布会, 正式宣布退出次世代格式之战, 至此, 长达五年的次世代格式拉锯战以蓝光的全面胜利宣告结束。

东芝宣布, 从今年4月开始将不再生产HD-DVD的播放器和刻录机, 今后将不再推广该格式。用于PC的HD-DVD光驱也将停止生产, 搭载HD-DVD光驱的笔记本电脑是否继续生产将进一步评估。目前东芝设在日本青森县的所有HD-DVD播放器生产线都已经全面停产。东芝社长西田厚聪说: “我们对所谓‘次世代格式战争’的长期影响进行了谨慎的评估, 得出的结论是需要尽快做一个了断才能让市场得以发展。”此次撤出光碟格式之争的决定将不会影响目前东芝的DVD业务, 至于今后是否会加盟蓝光阵营, 目前并未提及。

据日本NHK经济新闻报道, 此次东芝在HD-DVD格式战争中的失败所造成的直接经济损失至少为数百亿日元。东芝的撤退声明让蓝光阵营大受鼓舞, 作为主导者的索尼自然是最直接的受益者。声明发表之后, 索尼在纽约证券交易所的股价立即飙升了5%。分析家一致认为HD-DVD的败北将会是索尼“好时光”的开始, 而对微软的X360将会造成一定的负面影响。William Blair & Company分析师Ralph Shackart说: “我们相信蓝光的胜利将会提高PS3的市场占有率, 我们认为现在消费者会更愿意为已经成为标准的光碟格式多花点钱。”

Wedbush Morgan证券分析师Michael Pachter认为, 很多精明的消费者一直在观望次世代格式战争, 因为他们不希望花了大笔的钱购买了一个播放器, 结果没多久就被抛弃了。因此次世代光碟格式之争结束之后, 那些观望中的消费者们将开始购买PS3。而对光碟格式战争没有什么概念的消费者也会因为店家的推荐而购买PS3, 因为现在局势已定, 店家会集中全力推广搭载了蓝光光驱的PS3, 这样才能让次世代电影光碟的销售进入高速发展阶段。Pachter还认为, 到了今年圣诞季期间, PS3将会在主机大战中显露胜利迹象, 他说: “对于X360来说真正的问题在于很少有人会同时购买X360和PS3, 因此每卖出一台PS3就意味着会少一个人购买X360, 因此这则新闻最终会给X360的销售造成损失。不过我认为它对Wii不会有什么影响。如果我要打赌的话, 我敢说微软最终的总市场份额不会超过30%, 在索尼与微软

的竞争中, 索尼将最终获胜。”

多数分析家认为, 光碟格式之战结束之后, 来自零售商的市场推广力量将会让蓝光真正进入到普及阶段。零售商会要求店员加大对蓝光的宣传力度, 因为蓝光的普及也有利于进一步提高高清电视的销售, 因此在今年年末商战期间, PS3的销量预计将会有大幅度的提高。Pachter认为, 仅蓝光获胜这一点, 已经足以让PS3的销量提高10%以上。

美联社当日也发表了一篇评论文章, 认为HD-DVD退出市场的主要原因是去年年末商战期间蓝光的强势表现。到去年年末, 蓝光已经占领了日本36%的市场份额, 在美国也有90%的市场份额。2月15日, 全球最大的零售商沃尔玛宣布今后将仅销售蓝光格式, 此举给HD-DVD造成了最后的致命一击, 而在此之前, Target、BestBuy等知名零售商也已经发表了蓝光独占声明。沃尔玛声明公布后的第二天, 东芝内部就已经做出撤出光碟格式之争的决定, NHK经济新闻率先披露了该消息。有趣的是, 投资者们得知这则消息后, 反而开始买入东芝股票, 使其在东京证券交易所的股价上涨了5.7%。分析家认为, 对于多数投



▲从2002年2月公开, 到2008年2月统一次世代格式, 蓝光用了6年才赢得这场光碟大战。

资者来说, HD-DVD的失败早已成定局, 东芝能够及早决定息战使其蒙受的损失大大降低, 不过东芝的声音将不可避免地震到沉重打击, 因为全球上百万的HD-DVD购买者会非常失望。

在蓝光击败HD-DVD的这场光碟牌战中, PS3起到了决定性的作用, 进入2008年后, PS3的全球销量超过了1000万台, 而HD-DVD播放器只有100万台。虽然用PS3看蓝光影碟的用户不多, 但如此悬殊的比例是零售商和电影公司绝对无法忽视的, 而且PS3的销量目前正在逐步回暖。光碟格式战争与游戏机大战不同, 其成败与否取决于初期推广, 因为格式之争的结果通常是两败俱伤, 让消费者长期观望, 导致两种格式都无法得到普及, 这是零售商与电影发行商不愿意看到的局面。蓝光与HD-DVD的播放器虽然2006年才开始上市, 但是二者的竞争从2003年就已经开始, 初期对于零售商、生产商和电影公司的争夺就已经非常激烈, 也曾传出索尼和东芝竞相出钱收买电影公司的传闻。但是高昂的价格和两种格式并存的局面让次世代光碟一直只能是极少数人享受到贵族产品。因此电影公司和零售商都希望尽快决出胜负, 这样才能让一种统一的新格式走入普及阶段, 逐步取代DVD。目前蓝光和HD-DVD播放器的价格都已经降到了300美元以下, 即将进入到大规模推广的价位, 这就更有必要尽快结束争斗。而索尼显然不可能放弃PS3, 这就意味着不管竞争的局面如何, 总会有至少数千方的蓝光潜在用户, 次世代光碟格式的统一也就无从谈起。因此从索尼决定让PS3搭载蓝光光驱之日起, 就已经为自己的光碟格式之争创造了一张最有力的王牌。

软件 Tecmo携手任天堂Wii版《零》新作公布!



Tecmo于1月30日召开冬季发布会,公布了儿款将于今年夏季推出的新作。此次发布会公布的作品全部围绕任天堂的主机,其中包括一款NDS侦探悬疑游戏,以及一款强调亲子同乐的NDS游戏,另外一款作品则是备受关注的日式恐怖游戏名作《零》的最新作。

“《零》系列”从2001年12月在PS2上首次推出,以令人毛骨悚然的日式恐怖风格和照相机的除灵玩法而广受欢迎,目前为止已经推出三部作品。这次由Tecmo与任天堂合作开发的系列第四作将会在Wii上推出,正式定名



为《零 月食的假面》,本作将由系列的老班底制作,制作人仍然是菊地启介,监制为柴田诚。《英雄不再》的制作人须田刚一也共同担任监制。本作将于今年夏季发售,由任天堂发行。

制作人菊地启介表示,本作将会以“月”、“假面”和“记忆”为重要线索,以月亮的昏黄色调为主题色。菊地启介认为Wii的遥控器手柄与恐怖游戏的亲和性很高,能够让玩家更有身临其境的恐怖感。任天堂常务董事波多野信也表示希望通过对Tecmo提供发行销售方面的支持,建立双方的良好合作关系,今后在销售和开发两方面都会加强合作。本作也将会更注重对欧美市场的吸引力,以任天堂在欧美强大的发行网络以及须田刚一在海外的名气,相信本作会在国际市场上有更大的作为。

特报 日本街机格斗游戏辉煌时代重临!

AOU2008街机展于2月15~16日期间在幕张会展中心召开,本届展会最大的亮点就是各种街机格斗游戏的全面亮相,被日本媒体称为街机格斗游戏新战国时代的来临。

Capcom由于展出了《街头霸王IV》的试玩机因而成为本届AOU展最火爆的展台,Capcom准备了8台对战台,以及4台与CPU对战的试玩机,外加两台专门给街机运营商洽谈业务的试玩机。排队试玩的人群挤满了Capcom展台,即使是在面向业内人士开放的内部展出日也要排队一个小时才能玩到,这次展出的试玩版本完成度不低,新公布的两名角色在试玩版中都可以选用。(详情请参考本期“新作短笈”)

身为格斗游戏名门的SNK Playmore此次展出了全3D化的《侍魂 闪》,本作于2008年9月首次公开,采用了与《街头霸王IV》相同的TAITO Type X2(注)街机基板。《侍魂 闪》是庆祝系列15周年的作品,登场角色24名,其中11名为原创新角色,故事方面将围绕铃姬和猛大王展开。在

游戏系统方面增加了全新的“弹”系统,以及在危机状态下可以扭转局面的“一闪”技能,而“愤怒爆发”技能可以使角色的攻击力和发动技数增加。本作将于4月17日推出。

作为日本最有影响力的街机商,世嘉此次的表现却较为低调,多数新作都只是展出了影像,其中最受关注的是《VR战士5R》。这是继“VERSION. D”之后,《VR战士5》的最新版本,副标题中的R代表“Rival”(对手)、“Reality”(真实性)和>Returns”(回归)。本作将会加入两名新角色,一位是相扑手鹰岚,另外一位是银发的原角色。



▲《街头霸王IV》可以在街机厅内联机对战。



▲3D化的《侍魂 闪》画面相当华丽。



▲《VR战士5R》原创新角色。

Type X2:日本街机老牌厂商TAITO于2006年10月公开的新一代街机基板,采用了PC的架构,有多种配置,堪称目前最强基板。

业界声音

所有游戏都模仿《Wii Sports》和《Wii Fit》的套路同样行不通,那样我们的游戏阵容就会立刻变得令人厌烦。

——任天堂社长岩田聪表示第三方在Wii上迷你你游戏上的盲目跟风是不行的。

PS3在去年的(欧洲)圣诞市场上已经超越了X360……PS3现在摆脱了困境并正在一步步走上正轨。

——最近一段时间PS3好消息不断,令索尼大为振奋,索尼CEO霍华德·斯特林格表示,PS3在欧洲的表现尤其出色,目前可以说已经摆脱了困境。

光是看到《生化危机5》实际运行就已经让我激动的惊呼上帝了。说实话,我相信等到我们开始公开更多消息时,等到玩家们真正开始实际体验这款游戏时,他们绝对会为之疯狂。我们接下来要迎接一个令人兴奋的头头,因为在这一年里会有许多值得期待的大作现身,比如《生化危机5》……

——美国Capcom公关部高级主管Chris Kramer日前在谈到《生化危机5》的发售计划时发表了以上言论。至于所谓的“2008年内现身”究竟是指公布新情报还是发售我们就不得而知了。

实际上这次我们打算把再现更多的教堂作为一个重要目标来实现,不仅是天主教,在《抵抗2》中还会出现犹太大教堂和伊斯兰教清真寺。

——PS3首发大作《抵抗》中曾经出现了英国曼彻斯特大教堂,因而引起了英国教会的强烈抨击,认为在教堂中战斗的关卡有辱神明,此事曾闹得沸沸扬扬。没想到开发商Insomniac竟打算变本加厉,在续作《抵抗2》中加入更多的教堂,制作人Ted Price表示他们无意冒犯教会,这只是游戏内容的需要。

在过去的一年里,我们的核心技术团队已经研发出了一套独立的次世代游戏开发工具,这使得我们的开发者们能够高效而从容地面对PS3游戏开发过程中的挑战。《使命召唤4》不仅反映了最高水准的次世代游戏开发,同时也当之无愧地成为了现在所有PS3游戏的销量冠军。

——Activision首席执行官Michael J. Griffith表示,《使命召唤4》PS3版之所以画面出众,是因为他们已经克服了PS3游戏开发中存在的瓶颈。

我们相信游戏产业在2010年将会达到销售额的峰值,届时微软很可能会推出其下一代主机,而任天堂很可能比微软更早推出(新主机)。另外,2010年很可能将会是PSP和NDS生命周期的结束。

——太平洋皇冠证券公司分析师Evan Wilson日前表示微软很可能会以5年一部新主机的步伐,在2010年推出其下一代主机,而Wii的后续機種甚至可能更早面世。

新闻短波

《Banjo-Kazooie 3》有望年内发售

之前曾有传闻称, Rare的X360平台动作游戏大作《Banjo-Kazooie 3》(注)可能已经停止开发。但最近Rare终于出面澄清, 表示这款游戏不仅正在开发中, 而且很可能在今年内推出, 以庆祝系列诞生十周年。Rare表示, 本作将会是对平台动作类游戏的全新演绎, 将此类游戏带到一个新的方向, 并且提供玩家们意想不到的多人游戏体验。



Teamo剧组

Teamo于2月20日宣布其家用游戏部门将会一分为二, 划分为负责《忍龙》、《DOA》的Team NINJA和负责《阿尔戈斯战士》等作的Team TACHYON。

Level-5十周年大作

Level-5公司社长日野博表示, 除了《白骑士物语》、《闪电十一人》、《莱顿教授与最后的时间旅行》以及《勇者斗恶龙IX》之外, 他们还有一款原创角色扮演游戏新作正在开发中, 这将会是庆祝Level-5诞生十周年的作品。日野博希望Level-5能够成为游戏产业的吉卜力工作室, 让人们看到他们的名字就想体验他们的游戏。

另外日野博还表示当初为Xbox开发的网游《梦幻生活Online》的流产让他非常遗憾, 他对该作还有很多想法, 希望能有机会将其完成。

《DJ英雄》开发中?

继《吉他英雄III》获得全面胜利, Activision今年将会全力推广《吉他英雄》品牌, 除了《吉他英雄IV》和围绕“空中铁匠”乐队的《吉他英雄》新作外, 很可能还会推出另外一个衍生的品牌。目前Activision已经注册了一个叫做《DJ英雄》(DJ Hero)的新商标, 并表示该商标是某“游戏软件”及“游戏控制器”产品, 看起来应该是与《吉他英雄》一样配备专用控制器的音乐游戏新作。

《漫画英雄世界Online》难产

微软游戏工作室总裁Shane Kim日前确认, 与Marvel合作的X360网络游戏大作《漫画英雄世界Online》(Marvel Universe Online)已经取消开发。讽刺的是目前索尼网络娱乐正在与DC Comics公司开发另外一款以漫画英雄为主题的网络游戏。

《COD4》获游戏奥斯卡大奖

由美国互动艺术与科学协会(AIAS)评选的年度互动艺术成就奖被称为游戏业的奥斯卡。2月9日, AIAS公布了今年的获奖名单, 其中《使命召唤4》以明显优势囊括了年度最佳游戏和年度最佳电视游戏两项大奖。

SEGA SAMMY大裁员

SEGA SAMMY于2月8日宣布其2008财年第三财季业绩不佳, 计划关闭日本国内的110家街机厅, 并裁员400人。此次裁员将为SEGA SAMMY带来29亿日元的损失, 但在下一财年预计可以减少35亿日元的开支。

特报 1月美国PS3销量超越X360, 逼平Wii!

2月14日, 美国市场调查机构NPD Group发布了2008年1月份美国游戏市场的统计数据。统计结果表明, 当月P S 3在美国的销量终于超越了X360, 与Wii接近, 这为索尼期待已久的2008年反攻大计开了个好头。

2008年1月, 美国游戏市场规模为11.8亿美元, 比2007年1月的12.5亿美元降低8%。但去年1月NPD统计的是5个星期的销售数据, 而今年只有4个星期, 如果排除这个因素, 当月美国游戏市场规模仍然是实现了18%的增长幅度。1月份美国游戏软件总销售额为8.11亿美元, 同比提高11%; 硬件销售额为3.78亿美元, 较去年同期大幅减少25%, 平均周销售额降低6%。

PS3、X360和Wii之间的销量数据对比是分析家最为关心的, NPD数据显示, 当周美国销量最高的主机是Wii, 为27.4万台。但是与过去相比, 其领先优势不明显, PS3以28.9万台的销量排名第二, 比X360高出3.9万台。对于在美国长期落后于微软的索尼来说, 这无疑是一个令人振奋的消息, 不过分析家也指出, PS3能够获得佳绩的原因

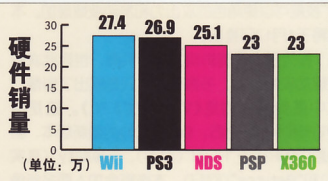
是Wii和X360都出现了一定程度的缺货。NPD分析家Anita Frazier表示去年12月Wii和X360的销售过于火爆, 缺货局面在1月份仍然没有得到缓解, 因而影响了1月份的销售, 这是1月份硬件销售额较去年同期降低的主要原因。

Wedbush Morgan证券分析师Michael Pachter认为Wii的缺货主要是因为任天堂将供货大量转移到日本, 以配合《Wii Fit》和《任天堂全明星大乱斗》的声势。微软官方也发表新闻稿, 表示缺货是X360销量下跌的主要原因, 新闻稿中说: “我们的零售商告诉我们, X360每次货源一得到补充就会立刻卖光, 因为需求量太高, X360碰到了短暂的缺货。我们正在尽快补足货源。”

太平洋皇冠证券分析师Evan Wilson认为X360确实存在缺货局面, 尤其是精英版。但缺货的主要原因并非微软对市场需求估计不足, 而是因为零部件的短缺, 或者是为了投放新型号主机而故意减少出货, 从而将零售渠道的库存全部消化干净。之前曾有消息称微软将会推出内置HD+DVD光驱的新版X360, 不过现在HD+DVD败局已定, 微软似乎不大可能做这种蠢事。那么X360消化库存的行为是否是降为降价作准备呢? 毕竟目前PS3开始逐步表现出强势, 今年春夏之际又有不少一线大作推出, 一直没有大幅降价举措的X360确实是很必要来一场实打实的价格战了。

美国2008年1月市场销售数据

类型	销售额	涨跌幅
电子游戏	11.8亿美元	-6%
游戏主机	3.78亿美元	-25%
游戏软件	5.5亿美元	+11%
游戏周边	1.91亿美元	-4%
周销售额	2.95亿美元	+18%



1月份美国游戏销量榜

排名	游戏名	主机	发行商	销量
1	使命召唤4 现代战争	X360	Activision	33.1万
2	第一次的Wii	Wii	任天堂	29.8万
3	吉他英雄III	Wii	Activision	24万
4	摇滚乐队	X360	MTV Games	18.4万
5	吉他英雄III	X360	Activision	18.3万
6	超级马里奥银河	Wii	任天堂	17.2万
7	火爆狂飙 天堂	X360	EA	14.4万
8	使命召唤4 现代战争	PS3	Activision	14万
9	马里奥聚会DS	NDS	任天堂	13.9万
10	马里奥与索尼克 北京奥运会	NDS	SEGA	13.3万

特报 微软游戏部将走入盈利时代

去年6~9月份, 由于《光环3》的热销, 负责游戏业务的微软娱乐设备部实现了成立以来的首次季度盈利, 盈利额为1.65亿美元。而在去年10~12月份期间, X360软硬件均大热卖, 因而创造了更好的业绩。微软宣布, 在该季度中, 娱乐设备部运营利润达到了3.57亿美元, 营业收入为30.8亿美元。看来在长达7年的战略性投资之后, 微软在游戏业务上已经开始获得回报。

微软高级副总裁兼首席财务官Chris Liddell表示X360的软硬件销量比例达到了惊人的7:1, 也就是说每卖出一台主机就可以带动7套游戏的销售。此外由于硬件成本的降低, 虽然娱乐设备部的营业收入同比仅提高了3%, 但却从亏损3.02亿美元扭转为盈利3.57亿美元。微软表示其娱乐设备部上半年财年销售收入提高25%, 预计全年销售收入将提高21%~24%。



▲比尔·盖茨7年的战略性投资开始获得回报, 《光环3》起到了重要推动作用。

Banjo-Kazooie 3: Rare还是在任天堂下属公司时于N64上开发了《Banjo-Kazooie》一代, 仅在美国就卖了将近200万套。系列第三作于2006年在微软的X06展会中首次公开。

硬件

80GB版PS3将寿终正寝



以硬盘容量为主要区别的PS3多种规格给玩家造成了混淆,因此自从40GB版PS3推出后,索尼已经在日本取消了原先的20GB和80GB版PS3,在美国这两个版本的PS3早已取消,不过仍然有80GB版PS3正在销售,不过从最近的迹象来看,80GB版PS3很快也会消失。

最近美国零售商BestBuy和GameStop等相继透露80GB版PS3很快将不再供应,GameStop向员工发布的一封内部邮件中指出,兼容PS2游戏的80GB版PS3不会再有进一步的供货,GameStop的多家分店经理已经确认该消息,GameStop的网上商城已经停止销售80GB版PS3。据传GameStop在一次公司内部电话会议中透露,80GB版PS3退出市场后,会有搭载120GB硬盘和DualShock3手柄的新款PS3推出。

特报

EA多款新作公开,营收将翻倍

由于多款大作销量没有达到预期,旗下的一些品牌号召力也在降低,EA目前正处于困境。但该公司首席执行官John Riccitiello相信,随着一些新品牌的推出,以及对老品牌的改造,EA将在未来几年内迅速发展,到2011财年预计可以实现80亿美元的年收入,其中9亿美元来自网络下载、网络服务和游戏内广告收入。他还预测EA在2008财年的增长率将会达到71%,收入为35亿美元。该声明公布后,EA的股价攀升了5%。

为了实现这一目标,EA将进一步紧抓《极品飞车》、《麦登NFL》、《模拟人生》和《火爆狂飙》等著名品牌,2009年4月之前将会推出《火爆狂飙》和《街头滑板》的续作,《模拟人生》也将继续扩张。EA宣布将于今年10~12月期间在Wii上推出《我的模拟人生王国》(MySims Kingdom),2009年1~3月期间在NDS上推出《我的模拟人生聚会》(MySims Party)。此外,PC版《我的模拟人生》将于今年末推出,另外还有《模拟城市创造者》和《模拟动物》等新作将与玩家见面。曾获E3大奖的PC游戏《孢子》确定将于9月7日发售,EA暗示该作除了已经确定的PC、Wii和NDS版外,很可能也会推出PS3和X360版。在PS2上推出的破坏效果惊人的主角角

射击游戏《黑煞》(注)也将会推出续作,开发商仍然是Criterion。

对于EA的这一目标,分析家认为在最理想的情况下可以实现,但EA必须克服近年来表现非常突出的游戏开发成本飙升、游戏延期、低质量、缺乏创新等问题。另外,EA也对2008年的主机销量进行了预测,EA认为今年PS3和X360在北美的销量将会持平,在450~550万台之间,但在欧洲PS3的销量将会达到X360的三倍左右,在500~600万台之间;Wii预计仍将成为最大赢家,在欧美的年销量为1200~1400万台之间。EA前两年的主机销量预测都相当准确。



▲《黑煞》的画面效果几乎达到了次世代级别,续作令人期待。

特报

Wii销量突破2000万,任天堂股价反跌

任天堂于1月24日公开了2008财年第三财季的财务报告,并宣布截至2007年12月31日,Wii的全球销量已经达到2013万台,成为有史以来最快突破2000万台销量的电视游戏机,超过了PS2。去年4~12月期间,Wii主机总共卖出了1429万台,软件销量8435万套,这表明Wii玩家的软件消费能力也很高。当然,销量最高的还是NDS,这9个月内,NDS卖掉了2450万台,软件销量14689万套。

该季度,任天堂的运营利润达2053亿日元,是2006年同期的两倍;净利润为1265亿日元,增幅63%;销售额为6216亿日元,增幅50%。任天堂预计其本财年运营利润将会达到创纪录的4600

亿日元,比之前的预期提高10%。任天堂表示,在整体经济环境趋于恶劣的情况下,游戏产业将不会遭到波及。任天堂预计其全年净利润可达2750亿日元。

令人意外的是,任天堂的出色财报公布之后,股价不升反跌。1月28日,任天堂在东京证券交易所的股价暴跌10%,比起去年10月份的峰值,目前任天堂的市值已经缩水了36%。分析家认为日元上涨是任天堂股价暴跌的主要原因,并且由于任天堂股价已经过高,上涨空间很小,因此遭到很多投资集团的抛售。

新闻短波

《街头霸王》电影版演员名单

美国《综艺》杂志最近报道了《街头霸王》电影版的主要演职人员名单,《超人前传》女主角饰演者Kristen Kreuk被确认为出演本女主角春丽,Michael Clarke Duncan(代表作:《超胆侠》)饰演巴洛克,香港最早的一代武打女星郑佩佩,新加坡男明星陈之财等也将会在本片中出现。本片导演为《致命罗密欧》的导演安德列·巴柯维亚,电影将在范库弗、香港和曼谷等地拍摄。

《薄暮传说》X360版确认

NBGI曾在去年未公开“传说”系列新作《薄暮传说》,但是没有公开对应平台。2月22日,NBGI确认该作将推出X360的版本,至于日语以及是否会在PS3上推出目前并未确认。



Xbox LIVE 2.0?

最近微软发布的一则招聘广告引起了人们的注意,微软在这则招聘广告中表示,Xbox LIVE团队目前正在负责“创造一种全新的方式,让主流用户享受Xbox和LIVE。我们正在为全新的LIVE体验制作游戏,主机界面以及服务器支持。我们正在寻找具有激情的游戏制作人,让我们的第一代游戏能够在这新的环境中运行。”

《FFXIII》发售日

日本雅虎报道,《勇者斗恶龙IX》和《最终幻想XIII》都将于本财年内发售,即2009年4月1日之前。Square Enix官方并未就此作出评论。

X360蓝光播放器

国外某网站获得微软内部人士的消息:微软已经在考虑推出X360的外接蓝光播放器,而且最早可能于5月份推出。此前微软已经表示如果消费者有需要,他们同样可能支持蓝光。

PS3破解

美国某黑客组织宣称已经成功从零售版PS3游戏光碟中提取出了加密的SELF文档,并破解了其中的ELF文件,通过这一手段不仅可以解除光碟层的加密技术,而且能够破解数据层的加密内容。

绸缎银PS3

SCEJ宣布将于3月6日开始在日本推出绸缎银新版PS3,其规格与40GB版相同,售价也仍是39980日元,银色DualShock3手柄也将同时推出,售价5500日元。此外SCEJ也将于同日推出绸缎银PS3与《如龙见参》的同捆限定版,限量推出1万台,售价47040日元。



小贴士

黑煞:由《火爆狂飙》开发商于2006年2月推出的一款主角角射击游戏,以火爆的场景破坏性著称,被称为主角角射击游戏中的《火爆狂飙》。

流言板

PSPPhone?

最近在欧洲某杂志上刊登了一款“PSPPhone”的设计概念图，虽然PSP手机的新闻和概念图已经有诸多版本，但目前这个版本的概念图应该可以说是最理想的设计思路。概念图中展示的“PSPPhone”采用双向滑盖的设计，将屏幕上滑可以当手机用，而下滑则会露出上方的方向键，就可以像普通PSP那样横握着玩游戏了。这似乎是保持PSPPhone美观与实用性的最佳选择，只是这样一来就只能取消UMD碟仓了，索尼官方显然不可能鼓励玩家玩ISO，因此就算真有这么一部手机，估计也只能玩一些简单的游戏，不大可能是真正的手机版PSP。该欧洲杂志认为这张概念图的可信度是35%。



可信度

☆☆☆☆☆

轻薄PS3?

国外某网站最近宣称得到SCEA内部消息：轻薄化的新版PS3即将于秋季上市，该网站还设计了一个新版PS3的假想图，据称这款PS3可能会搭载160GB硬盘。索尼的主机都有推出轻薄版的传统，PS3轻薄版的推出

只不过是时间问题，目前PS3的生产工艺正在不断进化，零部件体积越来越小，现在就开始设计“PS THREE”确实是很有可行性，当然它的造型肯定与这张假想图不同。

可信度

☆☆☆☆☆

本期关注数字

200万

去年Capcom曾经表示《鬼泣4》的两大版本全球目标销量为180万套，事实证明这是一个较为保守的目标。Capcom于2月19日宣布，《鬼泣4》全球销量已经超过200万套，成为系列销售最快的一作，预计很可能会创造系列总销量的新纪录。另外，该作试玩版只用了两个星期的时间，下载次数就突破百万次，创造了Xbox LIVE历史上最快达成百万次下载的新纪录。

100万

SCEE日前宣布，PS3在英国上市后，只用了46周就已经突破100万台销量，而当年的PS2用了大约60周。去年6月，索尼已经宣布PS3在欧洲的总销量突破100万台，只用了9周半的时间。相比之下，X360在英国用了60周的时间才突破百万销量。不过比起Wii，PS3的销售速度还是慢了不少，Wii在英国只用了38周就突破了百万的销量，是英国家用机历史上销售最快的主机。

1000万

任天堂社长岩田聪透露，Wii“虚拟主机”服务自从开通以来，所提供的经典游戏的下载量已经突破1000万。岩田聪同时对创意迷你游戏下载服务WiiWare充满信心，他说：“我相信WiiWare业务的推出，可能将是我从业以来游戏产业就一直在探索的许多问题的解决方案之一。”

快报

PS3总销量过千万!

索尼于1月31日公布了2007财年第三财季(2007年10月1日~12月31日)的业绩报告，其中负责游戏业务的SCE的盈亏状况最引人关注。令人欣慰的是，SCE该季度营业收入提高了3成，并且从上一财季的巨额亏损一举扭转为小幅盈利。

当季度，由于PSP、PS2和PS3的软硬件总销售额提升，SCE营业收入达到5812亿日元，同比提高31.2%，并且创造了SCE有史以来第三财季营业额的最高纪录。索尼表示，在PS3销售保持增长的同时，PS2仍然保持强势，以及PSP业务的回暖使其在总销售额方面创造了历史新高。另外，由于PS3硬件制造成本大幅降低，因此虽然在这个季度里PS3售价大胆下调，但同时也实现了129亿日元的盈利，与2006年同期为亏损54.2亿日元。不过PS3目前仍然是亏本卖，而且之前两个季度亏损大幅严重，因此整个2007财年预计仍然会有赤字。

在索尼的财报中，也同时宣布截至

2007年末，PS3全球累计销量已经达到了1049万台。不过PS3的销售速度仍然是比索尼之前的预计降低不少，索尼曾预计本财年PS3销量可达1100万台，目前已经将该预期下调到950万台。而PSP的表现之好则是出乎意料，财年销量预计可之前预估的1000万台增加到1300万台，而PS2的销量预期也从1200万台提高到1300万台。软件方面PS3该季度销量比2006年同期大幅提升3.9倍，PS2与PSP则是减少了23%和14%，总销售套数为1.052亿套，与2006年同期基本持平，全年销量预计可达2.5亿套。

2007年第三财季索尼各主机销量

PS2	540万台 (-135万, -20%)
PSP	576万台 (+105万, +22%)
PS3	490万台 (+324万, +195%)

2007年第三财季索尼各主机软件销量

PS2	6090万套 (-1170万套, -23%)
PSP	1830万套 (-300万套, -14%)
PS3	2600万套 (+2070万套, +391%)

快报

TGS2008:来吧!现在是游戏时间!

日本电脑娱乐供应商协会(CESA)于2月15日召开“2008东京游戏展”的展出发布会，正式公开了今年TGS展的展出主题与内容。

TGS2008的展出主题确定为“来吧!现在是游戏时间”，与去年一样跨时4天，从10月9日开始，前两天为面向业内人士的商业展，后两天为面向大众的公众开放日，目标观众数量为18万人，展出规模的下限为170家厂商，1550个展位。今年东京游戏展将会针对三大重点进行强化，其一为扩大展出作品的

范围，成为集合所有娱乐内容的展会，并扩增新展区；其二为加强TGS的商贸作用，提高国际化程度；其三为积极促进轻度玩家(儿童、家庭族群)与新玩家来参观。

作为扩大展出作品范围的努力之一，本届展会将会新增PC网络游戏专区，集合PC网络游戏及其相关服务以及PC机周边配件等内容。为了让更多轻度玩家来参观，儿童展区会重新规划，内容会更加丰富。

软件

《横行霸道IV》首周销量将达500万!

Rockstar最近邀请了业内人士观看《横行霸道IV》的高完成度游戏演示，其核心品质获得分析家认可。业界分析家Mike Hickey认为，由于本作的PS3和X360版销售前景都很理想，预计首周销量有望达到500万套，从而打破《光环3》创造的记录。Hickey表示就算该作首周销量无法超越《光环3》，到了今年年底时，在累计销量方面也最终会超过《光环3》。毕竟《横行霸道IV》前几个正统续作的累计销量都超过千万，这次双平台同时展开，或许将会实现新的突破。

对于本作两个版本之间的差异，Rockstar开发部副总裁Jerónimo Berrera表示，目前两个版本的开发已经齐头并进，除了X360版有后续资料片外，二者之间将不存在任何差异。此外他还确认PS3版开发困难是该作延期的主要原因。



名人博客

NEWS BLOG

Bethesda Softworks官方微博客

Bethesda Softworks 著名游戏开发商, 之前代表作《上古卷轴IV 湮灭》, 目前正全力开发《辐射3》。

打入游戏业

从《宝贝万岁》说起

Breaking and Entering

The Pinata Edition

发表时间: 2月20日



经常有人问我应该如何进入游戏业的公关/市场领域, 这次我就来小小地说一下吧。

首先, 我推荐《宝贝万岁》的一份宣传工作, 报酬还不错, 每天做的事情都差不多, 还有糖果分。渐渐地你会发现干游戏这行比发糖果还要有趣。下面就来说说我的经验。

对于所有发邮件问我的人, 我的回答是没有任何一条渠道可以保证进入这个行业, 不管你想当程序员、设计师还是公关经理。罗马哲学家塞内卡曾说运气就是准备加机遇, 因此进入游戏业有很多运气的因素, 但是你可以知道该如何创造运气。

我曾在美国心脏病学院和美国血库协会工作过……这与Bethesda多数人走的路完全不同。不过我也曾给Adrenaline Vault(编者: 某知名游戏网站)当过兼职写

手, 干了有三四年, 于是有了很多接触游戏的机会, 玩了很游戏, 与很多游戏公司的人合作过。

这个网站的人后来有一些进入了游戏公司, 我觉得这是很好的经历, 据我所知有一大波人都是从做媒体开始进入游戏业的。因为这让你有机会展示自己对游戏的了解, 可以分析一款游戏好在哪里坏在何处, 而且据理力争, 给人留下深刻印象。你还可以提出精明的问题, 或者写下长篇大论让领导看到你的意见, 或者装得像个专家一样, 或者在某个方面表现出疯狂的创意, 从张三李四中间脱颖而出。

说到这里, 你可能想要开一家游戏网站了, 或者是给游戏网站干活, 或者至少是写博客。这所有人都做得到的, 真的。开博客太容易了。要知道我的绝大多数大学兼职生涯以及五六年的全职工作都是在写各种各样的东西, 渐渐地就开始写游戏前瞻/评测了。为AVC干活后越发熟练。任何能够提高交流能力的事情都有助于这方面的工作。在大学里, 我曾在学校电台当过DJ, 曾为女子篮球队做了一年的精彩比赛评论, 还给男足做过广播员, 为球队的比赛写过新闻稿……我甚至曾为一位财经教授做过市场调查。

我做这些事主要是因为我热爱体育, 由此得到的是写作、演讲、公关等方面的大量锻炼, 我发现我真的很喜欢这些事。你想要在游戏业里做的事可能有很多种, 但是不管哪一种都需要交流: 与人们谈话、做演讲(不管是内部还是外部)、构思创意、写作、编辑等等。大量的写作, 这永远都是需要的。

写说明书、新闻稿、简报资料、电子邮件、博客……这些都是完全不同的, 都需要时间练习。任何练习的机会都不要错过。机会是无处不在的, 如果你真要干这行, 一定要坚持……不管是校报(我们有同事曾在密歇根校报里写游戏评测), 还是给你的大学校办公室当自愿者。

如果你能够找到让自己感兴趣的事, 就算是没有酬劳, 经历也是很宝贵的。没错, 现在我们说到点子上了, 是的, 上大学拿学位还是有用的。并不是因为我们真的需要他们教给你的英语或营销知识, 考上一所体面的学校, 坚持学习, 获得学位, 这其实是一种入门仪式, 表明你能够完成某事, 即便你上学时只顾着玩。与设计、编程或美术一样, 就算你在学校里没学过也能成为公关或营销高手, 但是上了学总是件好事。

本期综述



PS3的反击

新年伊始, PS3就传出了一系列令人目不暇接的利好消息。首先是截至2007年末PS3销量超过千万, SCE在PS3售价大幅下调的情况下实现了盈利; 紧接着是NPD一月份美国市场统计数据公布, PS3销量压倒X360, 逼平Wii; 再接着是HD-DVD阵营的全面败退, 蓝光一统世代光碟格式。因此索尼CEO霍华德·斯特林格说, PS3的苦难已经过去, 今后将进入高速发展阶段。

2008年对PS3是至关重要的一年, 《GTAV》、《MGS4》、《杀戮地带2》、《抵抗2》等大作的出现将会逐步改变PS3软件阵容不足的局面, 而从去年的《使命召唤4》开始, PS3游戏画面比X360差一截的情况也开始逐渐成为过去。多数分析家认为, 在2008年里PS3的销量将会超过X360, PS3在欧洲和日本市场的明显优势成为其反超的动力。索尼一直在为2008年的反击蓄力, 接下来的一段时间里相信还会有更多大手笔的战略举措公开。

索尼近期表示他们正在进行CELL处理器的进一步改良, 45纳米的CELL预计将于年内投产, 其体积将缩小34%, 功耗降低40%, 成本将进一步得到控制。BestBuy等著名零售商透露, PS3可能很快就会宣布再度降价。这也与去年40GB版PS3推出后分析家们的预测相呼应。不久前美国《EGM》杂志制作了一个名为“PS3的复仇”的大型专题, 历数PS3崛起的八大原因, 其中最大的原因自然是2008年PS3的大作阵容。来自零售商的消息显示, 《MGS4》已基本确定将于6月中旬在美日两地相继推出, 而4月份发售的《GTAV》从民意调查来看, 消费者似乎更青睐PS3版。这两部大作的陆续推出将会让PS3在今年夏季里风光无限。

《忍者龙剑传2》官方微博客

博客作者: 坂垣伴信, Team NINJA首席制作人, Team NINJA负责人, 《忍者龙剑传2》制作人, 以说话尖锐刻薄著称。

欢迎光临

Welcome

发表时间: 1月29日

所有《忍龙》迷大家好, 我是坂垣伴信, Team NINJA负责人。老实说我对博客这玩意儿从来没什么好感, 但是我想试试也无妨。所以我就借此一番空地开块空间, 当脑子里冒出点东西时可以自由自在地发表, 算是一种放松的方式吧, 所以我鼓励大家用和我类似的思维来读我的博客。我想大概每个月可以更新一两次吧, 如果可以的话。不管怎样, 当我更新时, 会告诉大家目前开发组的进展。

最近在众多游戏网站上都有本作的大量报道, 你可能已经知道这游戏的情况了, 最近我刚刚到美国宣传过

这款游戏。短暂逗留后回到日本, 很高兴看到那么短的时间里游戏的进度也提高了不少。感谢你们, 我的忍者们!

我最高兴看到的就是最新版的飞燕攻击, 哇, 这招太TM帅了! 这么说吧: 它好到让我不想再看到老版本! 毕竟老动作看多人谁都会嫌烦, 不是吗? 所以我们每一天都在改进。估计很快大家就会看到这招式的影像了, 等着瞧吧! 现在游戏的完成度大概是60~80%左右, 节奏比过去更流畅了。后期会有, 心情好时我自己再来。



蝴蝶效应



1979年，美国麻省理工学院的气象学者爱德华·洛伦兹在华盛顿的美国科学促进会上演讲时说道：“可预言性：一只蝴蝶在巴西扇动翅膀会在德克萨斯引起龙卷风吗？”

蝴蝶效应(Butterfly Effect)是指在一个动力系统中，初始条件下微小的变化能带动整个系统的长期的巨大的连锁反应。这是一种混沌现象。蝴蝶效应最初应用于气象学，时下却被广泛引证于股票证券等商业金融系统。

目前，发源于美国的次贷危机所造成的蝴蝶效应已经掀起了全球范围的金融大风暴，许多资深经济评论家预言世界经济可能因此步入严重衰退。次贷是次级按揭贷款，是给信用状况较差、没有收入证明和还款能力证明和其他负债较重的个人(通常为

穷人)提供的住房按揭贷款。次贷危机于2007年春初现端倪时并没有引起足够警惕，现任美联储主席伯南克当时依然非常自信地表示绝对不会对美国发生严重危机，然而到下半年，次贷问题如滚雪球般集中爆发，美林证券和花旗银行在财年第三季度出现了百亿美元的巨额亏损，其他一些著名西方金融机构也相继发出了财务预警。次贷危机进一步引发了全球股灾，造成世界各大股票市场在2007年12月间有约870亿美元市值被完全蒸发。虽然从2007年年末高战期的全球软硬件销售情况的表象看起来，

TV游戏产业似乎并没有遭遇经济危机的冲击，但从长远来看，未来可能会因此造成相当深远的影响。

美国是世界经济的火车头，同时也是全球最大的消费市场，能源紧缺和次贷的双重危机已经严重影响其经济运行，该国2007年第四季度的GDP增长仅为0.6%，几乎陷入了完全停滞状态。经济增长减缓也进一步加速了美元的贬值，使得索尼和任天堂这些经营绩效与北美市场紧密挂钩的企业遭遇惨重损失。2008年1月6日，东京股市出现了幅度达4.5%的全面暴跌，在游戏发行厂商中出现了两极分化的奇特景象。海外业务占比较大重的出口型企业惨遭劫难，其中索尼集团当日下跌了6.6%、任天堂为4.5%、Konami 2.7%，由于日元对美元汇率出现了明显上升，对这些企业造成了不同程度的为替差损(外汇结算损失)。与之相对，Square Enix和NBGI等几家立足本土市场的大型游戏发行厂商由于经营业绩受汇率影响较小，股价的波动也较有限。

我们如果对TV游戏产业的复辟霸王任天堂最新发布的财报表进行深层分析，不难从中看到美国金融危机对之造成的影响。任天堂从上世纪90年代中期起(16位主机时代)就一直贯彻美元结算的经营策略，曾凭借着美元的强势获益匪浅，上世纪末的美元绝顶期，任天堂的为替差益(外汇结算获利)曾达到了经营利润近三分之一强。另一方面，美元资产也占据了任天堂庞大流动现金的极大比例。近几年来，随着美元汇率的日益疲敝，任天堂的现金资产出现了隐性的巨额缩水现象，甚至已经直接影响到经营业绩。任天堂于今年1月24日披露了2007财年度前三季度业绩报告(2007年4月1日~12月31日)，无论销售额还是利润都创造了历史新高(笔者注：任天堂本年度很可能凭借146.7亿美元的总销售额首次跻身世界500强企业，上年度500强末席的耐克当年销售额为136.2亿美元)，该社还将全年经营利润由先期计划的4200亿日元调高为4600亿日元，提升幅度高达10%。耐人寻味的是，其净利润目标却依然维持2750亿日元不变。从财务报表所透露出的信息大致可以看出，任天堂2007财年因为替差损造成的巨额财务损失至少不低于先前相关证券机构推测的400亿日元(约合3.6亿美元)，这个数字差不多等于Square Enix昨年两年间的经营利润。根据日本资深财经分析师大胆推测：如果美国经济进一步出现严重衰退，任天堂不排除从2008财年度起

被迫放弃延续数十年的美元结算方针的可能性，改用诸如欧元等其他货币结算，以避免继续遭受惨重损失。从目前任天堂在欧洲地区的经营业绩与鸾鸾北美的发展趋势来看，未来改易货币结算方式并非完全没有可能。

索尼集团在2月1日也公开发表了前三季财务报告。由于数码相机业务大幅增长的缘故，索尼第三季度的经营利润增长了6%，但该社却反而调低了全年的利润预期，经营利润由4500亿日元降为4100亿日元。究其原因，同样为日元对美元汇率长期保持相对强势和美国经济增长减缓。

德意志银行最新统计数据显示：2007年底，美国次债总额为1.5万亿美元。据有关机构分析，次贷风险较高的结构性产品接近50%(约7500亿美元)。而标准普尔公司表示，与次贷相关的经营亏损将超过2650亿美元。从这些数据看，与美国450亿美元的庞大金融市场规模相比，次贷危机可能造成的损失并不如人们渲染的那么厉害。近日美国政府已经果断采取了大规模降息等一连串紧急措施进行救市，次贷危机有望在未来逐步得到化解。然而，真正将对全球经济发展形成深远影响的危机绝非美国次贷，而是价格日益高涨的生物能源问题(石油、天然气和煤)，油价飙升导致全球市场各地都出现了不同程度的通货膨胀现象，对人们生活品质造成了影响。仅仅在日本，2007年前三个季度里有6.8%的中小企业因为无法承受油价飞腾造成的经营成本上升而被迫倒闭歇业(全年预计为8%)，这个触目惊心的数据为该国自二战结束以来历年之最。NBGI新闻发言人Yuji Machida近日也在接受媒体记者采访时认为Wii大流行和油价飙升导致了街机产业整体陷入低迷困境，该社宣布将陆续关闭旗下五分之一数量的街机门店(50~60家)。在此之前，日本最大的街机厂商SEGA SAMMY已发表了关闭100家门店的整合计划。

经济危机的蝴蝶效应不会对TV游戏产业造成沉重打击，但却可能对未来的市场格局产生微妙的影响。

美国第二大第三方游戏发行商Activision于2月初对2008年度北美地区三大主机销量进行了预测，预测PS3年间累计销量300~400万台、X360为400~500万台、Wii则在600万台以上。这个预测数字显然是比较保守悲观的，Activision认为三大主机在2008年的销售成绩最多和上年相当。而笔者根据自16位主机以来历代主流硬件的北美销量走势图所获取到的信息，新主机发售第二年往往是



■《GTAIV》将于今年四月引爆美国市场。

急速成长的普及时期，销量甚至可以超过前一年的50%。在2008年，三大主机平台上共有《Wii Fit》、《GTA IV》、《任天堂全明星大乱斗X》和《MGS4》等多部超大作接踵登场，依然无法提振第三方发行商的信心，间接证明了经济危机引发的消费紧缩现象已经产生了不利影响。事实已经证明了Activision的担忧并非杞人忧天。新出炉的NPD一月份美国视频游戏销售数据显示，当月软件硬件销售总额为11.6亿美元，去年同期足足下降了6%，这显然是一个相当糟糕的数据。虽然Wii和X360的销量大幅下滑是由于缺货，但供货充足的携带主机和游戏软件同样也出现了明显滑落迹象，这就缺乏合理的解释理由了。考虑到一月份是大作软件的空档期，随着Wii和X360的缺货现象逐步得到解决，未来两三个月局势或可逐步趋于明朗化。经济危机对于TV游戏产业或许是一柄双刃剑。消费者为节省日常开支，会减少聚餐、旅游和购买奢侈品等大宗消费活动，而相对廉价的视频游戏可能会成为日常娱乐的主流项目。2002年美国经济低潮期，人们就在家玩游戏取代了出门旅游，结果该年度PS2等三大TV游戏主机都出现了爆发热卖现象，携带主机GBA甚至还一度出现了供货紧缺。

面对经济危机的风暴洗礼，作为全球最大家电生产制造商之一的索尼，该集团在2008年遭遇的经营压力将远大于微软与任天堂。索尼旗下家电、手机、数码相机和游戏机等四大部门五成以上的业务量依赖于北美地区，美国的消费紧缩状况必然严重影响其业绩成长。虽然索尼主推的蓝光格式已经完胜了东芝HD-DVD格式，但并不意味者高清格式的竞争已经取得了最终胜利，经济不景气势必会延迟消费者替换高清彩电的步伐，索尼规划的集团整体战略或被预想以外的不利局势所阻碍。即便在美国这种高收入水准的发达国家，普通消费者购买一台几百美元的游戏主机或许

轻而易举，但价值数千美元的高清电视也须三思而后行。客观经济规律已经证明，在市场不景气的情况下，同类商品中往往高价货比低价货更容易遭受冲击。在三款主机中，PS3显然处在相对不利的地位。X360有着大量优质对应软件，而目前风光无限的Wii则拥有相对低廉的价格，这两台主机已经获得了2000万以上的庞大用户群。PS3现有的对应软件阵容显然不具备真正吸引力，同时蓝光格式也尚未能真正主宰市场，索尼必须采取进一步手段来刺激市场。上市一年多以来连续两次调整硬件价格的PS3，未来继续发动价格攻势的潜能已经不大，相反另外两款主机以往在硬件价格上没有太大动作，未来倒很可能会发动价格战进一步扩大市场。

已经过去的一年间，三大主机的第一方都分别交出了满意的答卷，向广大消费者传达各自产品的魅力。舞台已经搭起，接下来粉墨登场的便将是各路名角（第三方软件开发商），只有获得大多数第三方支持的主机才能真正成为市场的主导者。在三大主机中，最初一直被视为正统主流的机种确定无疑为PS3。我们无须置疑或嘲笑第三方们当初的选择，PS系游戏主机过去以来主导市场已经十余年，索尼品牌早已经深入人心，该社与广大第三方也始终保持着良好合作关系，出现众星捧月的情况原本顺理成章。然而PS3的开发延迟让X360迅速割据了欧美地区大片市场，Wii的横空出世更是让许多人始料不及，许多后知后觉的第三方在2007年遭遇了重创，不得不急谋求变之道。SEGA SAMMY于2月8日披露的财报，显示巨亏达157.6亿日元，预定裁员超过十分之一。虽然家用机业务并非主要亏损之源，但财报显示PS3业务非常低迷，《世嘉拉力3》和《VR网球3》等销量均不如预期。SEGA SAMMY的财报中还显示开发中的PS3平台大作《战场的女武神》开发预算高达13亿日元。家用机唯一值得圈点的却是任天

堂阵营的Wii/NDS平台，与任天堂合作的《马里奥与索尼克 北京奥运会》Wii版全球销量已经突破300万大关，最终突破400万份的预期目标已成定局，Wii《索尼克秘密指环》全球累计销量接近百万。移植自街机的《幽灵小队》也超过原定计划。耐人寻味的是，SEGA SAMMY在2007年财务年度里对应Wii平台的合计开发费用仅不到5亿日元，我们不难从中看出该厂商的“重视”程度。有足够迹象显示，2007年里力挺PS3的Koei和NBGI财报都不会太理想，存在大幅减收减益的可能。

2月19日，扶摇直上的石油价格又一次突破每桶100美元大关，全球经济再度面临严峻考验。目前的市场环境，绝大多数第三方开发厂商会采取稳健保守的经营策略来规避风险，开发费低廉和普及量较大的Wii和X360必然从中受益。在另一方面，收益安定的携带游戏游戏平台在未来会更加受到青睐，PS3在2008年可能进入新作高峰期，而NDS也有望通过发售改良新款进一步引发市场活性化。

面对目前三强鼎立的乱局，欧美第三方的应对手段远比日本同行更从容充裕。借助现代工业化的经营开发模式，EA、Activision和育碧等西方大厂早已构筑了完善的多平台发展体制，其经营业绩非但没有因为竞争而恶化，反而获得了更广阔的发展空间。日本著名游戏业评论员新清士近日尖锐地指出：“日本第三方游戏开发商正面临着前所未有的苦境……”日本大型第三方厂商普遍采取保守经营策略，缺乏及时应对市场变局的能力，因此处于进退两难境地。由于进入Wii平台太迟或过于敷衍，除Capcom以外的其他大型厂商一直无法进入正常状态。另一方面PS3和X360在日本本土销量不振，导致去岁发售的诸如《真·三国无双5》和《皇牌空战6》等大作销售严重低迷。凭借目前高清系主机在日本的实际装机量，

根本无法提供第三方足够的获利空间。多数日系厂商的游戏也缺乏国际竞争力，很难在其他市场和欧美同行竞争。如今日本国内携带主机和家用主机市场规模的逆转现象越来越明显，如果第三方过度依赖于技术含量偏低的携带平台，未来和欧美同业的技术力差距有可能会进一步扩大！有许多日本第三方经营者把Wii平台游戏销售不振归结于任天堂过于强势或新用户太多，他们显然并没有认真反省过自身的战略失误。虽然比X360晚登场一年多，Wii在欧美地区的第三方游戏销量丝毫不逊色。EA的《模拟人生》最新作的Wii和NDS两版本合计已经突破了300万份（Wii版不低于100万份）。育碧和THQ等厂商的游戏同样也销量不俗。对于那些只肯拿出二三线品牌敷衍塞责的日本第三方厂商，其游戏作品遭遇市场冷遇完全在情理之中。类似SEGA SAMMY这样仅仅把全年开发预算不到5%用于Wii游戏开发的日本第三方并不在少数，有什么理由对销量大发怨言呢？

2008年，保守的日本第三方必将更加保守，Square Enix等大型厂商近来的动向已经足够说明问题。SE社社长和田洋一日前宣称该社本年度主打商品为NDS《DQ IX》和二线跨平台新作《最后的神迹》，对PS3《FFXIII》的具体发售日期绝口不提。SE显然对PS3目前的销售状况缺乏足够信心，不得不采取谨慎观望的态度。SEGA SAMMY在公布亏损财报后立即发表了《野球创造球会》等多款对应Wii/NDS平台的新作，其未来动向不言而喻。Wii在日本的实际销量年初已经顺利突破500万台，基本确立了本土市场的主导地位，第三方厂商不得不做出合理的抉择，相信未来类似《怪物猎人3》这样的移植事件还会不断发生。

全球经济正面临着拐点，TV游戏产业也同样处在转折期，新的契机正在孕育和诞生中……



▲《战场的女武神》开发成本高昂，能否收回投资还是未知之数。

这是一个全新的时代，PS系主机被全面压制，《无双》再也不能在日本市场上呼风唤雨，传统玩家的抱怨越来越大。一切，都从《高达无双》的“劣化”移植开始说起。

文 纱迦

编辑视点

EDITOR'S SPOTTING



PS家族的时代

如果你在春节期间还一直关注游戏界，那你一定知道最近NBGI伙同光荣干了一件令人无语的事情：原本为PS3游戏的《高达无双》在移植X360后又转战PS2平台。

现在同一游戏在不同时期跨平台推出已经不算什么稀奇事，像Rockstar在PSP上推出的多款《横行霸道》均移植到了PS2上，去年在全球赢得不错口碑的《寂静岭 起源》如今已确定会推出PS2版。而被众多玩家捧为今春PSP最强之作的《战神 奥林匹斯之链》还未推出，便已经有业内人士言之凿凿地说该作将推出PS2版。光荣自己也是精于此道的高手，最近的案例是原本为PS2游戏的《无双大蛇》在转战X360后又移植PSP。不过以往此类事件多半是从性能较低的平台向“高位”移植，像《高达无双》这样的“劣化”移植并不多见，而从次世代主机搬到现世代主机的例子更是凤毛麟角。因此消息一出，大部分玩家都被震惊了。



PS2版画面如何缩水，是大家关心的问题。

造成众多移植事件的原因，归根结底就是因为现阶段PS家族的总体不振。为追求更高的利益，厂商不得不让众多诞生于PS系主机的游戏采取跨平台的策略。《无双》本为百万级销量的作品，再扯上在日本人气极高的《高达》，前途可谓一片光明。但由于PS3全球销售不利，游戏全球销量也未超过50万，于是之后转战X360。但X360在日本销量惨淡，而《无双》在欧美又不受欢迎，两个因素作用之下其销量连PS3版都不如。因此，该作推出PS2版看似出人意料，实情理之中。《高达无双》两易其主，充分体现了以NBGI和光荣为代表的日系厂商在现阶段的迷茫。早知有这个结果，

倒不如像EA等欧美大厂一样，一口气公布PS2、PS3和X360版，相信游戏的销量和口碑都会增加不少。

可以预见的是，在次世代大战分出胜负之前，未来这种情况只会越来越多，改天若是《高达无双》推出PSP版也没什么好惊讶的。

无双的时代

先让我们来看看最近的游戏发售表。2月21日的PSP版《无双大蛇》、2月28日的PS2版《高达无双 特别版》、3月19日的X360版《战国无双2 猛将传》、4月3日的PS2版《无双大蛇 魔王再临》。这4款游戏便是光荣在本年度春季商战的主力阵容。再翻到2006年、2007年的春季商战游戏发售表，你会发现光荣的主力阵容依然是由各种《无双》组成的。

《无双》诞生于PS时代，不过真正大红大紫是在2001年《真·三国无双2》发售之后，距今还不到7年。凭借其优异表现，光荣也一举成为日系厂商中的一线代表。可以说，没有《无双》，光荣至今仍是一个制作历史和女性向游戏的二线厂商。到目前为止，《无双》全系列共有41部作品(含已公布未发售的作品)，平均一年有6部以上的作品登场。对于一个新兴的系列来说这个数字无疑是相当夸张的。

其实光荣自身也意识到单凭《无双》很难令公司再上一个台阶的，因此也在其他领域进行过多种尝试，可惜这些尝试多以失败而告终。光荣这7年来推出的原创作品，没有一个能像《无双》那样成功。进入2007年后这一问题变得更加突出：早在PS3尚未发售之际便公布的《致命惯性》推出后悄无声息，似乎已被所有玩家遗忘；号称要卖百万套、制作阵容庞大的《欧布纳大冒险》首周销量仅为4位数。为挽救公司业绩，光荣的决策者只能反复启用《无双》，这使得品牌的号召力有了明显的下降。

《无双》家族虽然数量庞大，但是类型单一，因此并未争取到更多的玩家。而且在《无双》的众多衍生作品

这个时代



▲除了画面和语音，PSP版和PS2版一样。

里，有不少素质低下的作品，如《雀·三国无双》、《真·三国无双DS》。这样的作品对于品牌来说损害是巨大的，而且销量也几乎可以忽略不计，这些作品可谓系列的耻辱。更危险的是，目前系列的正统作品也出现问题。以往的作品如《真·三国无双4》、《战国无双2》虽然玩家评价有褒有贬，但游戏没有明显的质量问题，只是在铁杆FANS看来还有需要改进的地方。但在万众期待的《真·三国无双5》中，却出现了极为严重的赶工痕迹，角色重复、技术低下、要素不足已经是公认的缺点，任何一个老玩家都无法接受。

现在《无双》在日本依然有着举足轻重的地位，不过其销量和口碑已经大不如前。PS2成就了《无双》，更成就了光荣，不过无双的时代已经过去。

我们的时代

本刊今年的春节刊上刊登了《妥协与变革》一文，该文作者张弦作为一名资深动作游戏玩家，对光荣“《无双》系列”的动作要素进行了全面的分析。文章最后写道，《无双》如今已经背离了传统玩家的意愿。而事实上的确如此，那么为什么光荣会不顾玩家的呼声呢？难道它完全不做市场调查？答案恰相反。

光荣发售的所有游戏里，都会附上一张调查卡，上面会详细询问玩家的基本资料、购买游戏的动机，并向

玩家征求意见。这在所有的日系游戏厂商里并不多见。笔者有一位朋友，近日有幸进入日本光荣就职，据说该公司对于玩家的意见是极为重视的，所有的回函都有专人录入并保存完好。而且不光是随游戏附赠调查卡，光荣还在网络、小卖店等方面都广泛收集意见，所有得到的资料都将作为制作新作的重要参考意见。重视玩家，正是光荣能够经久不衰的原因。

那么为什么“《无双》系列”会向着传统玩家看来错误的方向前进呢？这个问题涉及的方面很多，这里笔者只谈谈个人的想法。首先是现在的市场构成已经和过去有很大不同，由Wii和NDS开拓的新兴玩家群已成为不可忽视的中坚力量，像笔者以及《妥协与变革》一文作者这样的传统玩家如今只占少数。其次，传统玩家随着年龄的增长，考虑的问题越来越多，来自生活的压力越来越大，已经不会像普通玩家那样乐于向游戏厂商提出自己的意见。以上两点，使得厂商制作游戏时针对的玩家群也不得不向非传统玩家倾斜。小众向游戏尚不明显，在高销量游戏时这个趋势就很明显了，这样游戏不合传统玩家的胃口也在情理之中。

尽管有些不情愿，不过笔者不得不承认，如今已经不再是我们的时代了。

▲光荣公司专用的求职履历书。

廣告已屏蔽

PS2 殿堂

特大号

回味昔日经典 重温盛世荣光



栏目主持 玛娜



尽管已经进入下次世代，但是陪伴了我们多年的 PS2 时代却不会就此落下帷幕。每一个玩家的心中，都有一份对那个大作层出不穷、经典不胜枚举的时代最单纯的怀念，那是无论时隔多久也难以忘怀的珍贵回忆。PS2 殿堂这个栏目的存在意义并非单纯对过去的老游戏品头论足或是盲目推崇怀旧，我们只希望在这样一个新旧交替的浮躁时段中，能够和无数曾经热爱过、拥有过 PS2 的玩家们一起，用一颗勇于感受的心再次重新对游戏的热爱，以及那个曾经的辉煌时代。

PS2 中文游戏大盘点

官方中文游戏

官方中文游戏的优点就是翻译水平高，汉化完成度高，字体美观，以文字量少的动作游戏为主，角色扮演游戏则比较少见。虽然绝大部分中文游戏都没有中文语音，但也正符合了很多玩家日语语音 + 中文字幕的理想要求，SCE 以及 SEGA 都是中文游戏的热心发布者。（下文部分封面为日文版封面）

《真·三国无双》系列



译名 《真·三国无双》

《真·三国无双》的官方中文版制作素质还是很不错的，而且连语音也全盘中文化，玩起来非常有亲切感，不过在 PS2 上只有 1 代和 2 代推出了官方中文版可供玩家游玩，其他的中文版均为民间汉化版本。

《不可能的任务》



译名 《不可能的任务》

发售日期 2002年2月4日

光荣早期推出的 3D 动作枪战游戏，中文化得很完全，游戏以反恐为题材，玩家将扮演一个深入敌营的孤胆英雄，具有好莱坞电影的氛围。

《盖盖乐》



译名 《盖盖乐》

发售日期 2002年5月30日

一款相当有趣的益智游戏，玩家需要运用类似折纸的卡通素材，像搭积木一样搭建自己的家园，游戏更有“爆炸”及“相克”两个别出心裁的设计，系统简单却十分耐玩，融入其中的话将会难以自拔。

《两人的火花》

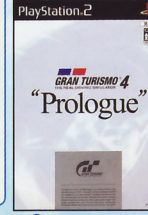


译名 《两人的电脑火花》

发售日期 2002年7月4日

本作是一款以放烟火为题材的游戏，游戏规则简单易懂，画面极其绚烂华丽，曾经一度引爆烟火游戏热潮。不论是家人、朋友还是恋人都非常适合一起参加这场美丽夜空下的烟火大战，一同沉浸于自己所营造的绚丽烟火世界中。

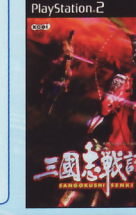
《GT赛车》系列



译名 《跑车浪漫赛》

推出中文版的《GT 赛车》目前为止有《GT 赛车概念版 2002 东京一日内瓦》、《GT 赛车 4 序章版》以及《GT 赛车 4》三款作品，赛车在游戏中逼真光源效果的映衬下有着极为惊人的真实感，是赛车游戏爱好者不可不玩的系列。

《三国志战记》



译名 《三国志战记》

发售日期 2002年8月1日

由光荣推出的一款策略游戏，背景为三国时期，剧本由史实展开，不过依照不同的决策将出现不同的结果，除了文字信息中文化之外，还有中文语音。

《指环王》系列



译名 《魔戒》

“《指环王》系列”有好几部作品都推出了中文版，包括《指环王 双塔》《指环王 第三纪》《指环王 国王归来》，游戏由同名电影改编，画面水准较高，并穿插了大量电影片段，电影爱好者可以一玩。

《宿命传说2》

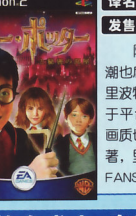


译名 《命运传奇2》

发售日期 2002年11月28日

PS2 上完全中文的角色扮演大作，细腻的画面、流畅的人物动作、配合全日日语音，是重温 PS2 经典的必玩之作。

《哈利波特与密室》



译名 《哈利波特 消失的秘密》

发售日期 2002年12月23日

随着电影的热播，《哈利波特》热潮也席卷全球，本作是继 PS 上的《哈利波特与魔法石》后推出的第 2 作，由于平台转换到了 PS2 上，所以游戏的画质也大幅度提升，游戏基本上忠于原著，里面的迷你游戏也非常丰富，电影 FANS 可以关注本作。

《秋之回忆》

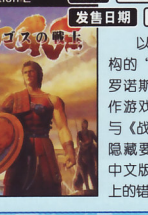


译名 《回忆之恋》

发售日期 2003年3月6日

KID 出品的知名恋爱游戏，登上 PS2 平台后终于发布了官方的中文版，翻译的文稿经过优秀的润色，阅读起来效果非常好。是恋爱游戏爱好者不可错过的一件。

《阿尔戈斯战士》



译名 《阿格斯战士》

发售日期 2003年3月20日

以希腊神话与虚构的“三战士封印克罗斯诺斯”为背景的动作游戏，游戏的风格与《战神》比较相似，隐藏要素丰富，但是中文版中有少数翻译上的错误令人遗憾。

《炼金术士 奥维拉特的工作室》



译名 《炼金术士 奥维拉特的工作室》

发售日期 2003年6月28日

本作的遭遇比较坎坷，虽然早在 2003 年就发售了官方中文版，但是由于没有自带字库，所以在 50009 以外的 PS2 上运行都只能显示乱码，此后有部分热心人士以日文版为基础，又重新对其进行了一次汉化。此次汉化后游戏中仍有少量日文文本存在，但是基本不影响正常游戏，翻译水准也不错。

最可怕的非官方汉化游戏

《第 3 次超级机器人大战：银河的尽头》是一款被玩家称为英语的汉化游戏，整款游戏经过汉化的内容只有前面几章，而且翻译者使用了翻译软件导致整个剧情漏洞百出，笑料众多，人名及特殊名词的翻译更是匪夷所思，翻译正确且不是病句的句子与能够让让人领悟其真正含义的句子都比较罕见。

《模拟人生》系列



译名 《模拟市民》
著名的《模拟人生》在 PS2 上共推出了两作，分别是《模拟人生》和《模拟人生 纯属意外》，游戏要求由玩家来扮演一个普通人，体验他的日常生活，不过可惜在 PS2 平台上的操作感远远比不上电脑，大大降低了游戏乐趣。

《樱大战 炽热之血》



译名 《樱花大战 炽热之血》
发售日期 2003年7月10日
本作是《樱大战》的初代复刻版，虽然已经推出了多年，但是一直人气不减，之前曾经在 PC 上推出中文版，但是登陆 PS2 的这款作品也算是圈了系列 FANS 的一个心愿，以台组为舞台的经典剧本值得一再回味。

《妖精战士 精灵的黄昏》



译名 《亚克传承 精灵的黄昏》
发售日期 2003年9月25日
SCE 的招牌角色扮演游戏“妖精战士”系列的第四作，中文版在日文版发售后半年推出，中文版保留了日文配音，可以同时体会到原作的魅力，不过游戏本身却已不复初代的光彩。

《荣誉勋章 日出》



译名 《荣誉勋章 突袭珍珠港》
发售日期 2003年12月27日
著名的主视角射击游戏，以“偷袭珍珠港”为背景，虽然使用手柄进行游戏并不爽快，但是其特有的战争气氛仍会让人投入其中。

《ICO》



译名 《古堡谜踪》
发售日期 2004年1月1日
PS2 上不可不玩的感人佳作，中文版几乎与日文版同时推出，译名为《古堡谜踪》，也是第一款拥有简体中文版的游戏。本作以其清新的风格、简单而感人的剧情、独特的氛围赢得了广泛关注，不过本作由于对话非常少，即便没有中文版也不影响游戏乐趣。

《化解危机3》



译名 《火线危机3》
发售日期 2004年1月8日
在街机上推出并大受好评后，本作正式登陆了 PS2，并增加了大量原创内容。有光枪的玩家一定要尝试一下这款快感十足的枪射击游戏。

《Kunoichi 忍》



译名 《女忍者》
发售日期 2004年1月15日
游戏只汉化了剧情部分，不过作为一款画面华丽、动作流畅、操作感良好的动作游戏来说，这已经够了，杀阵系统与飞檐走壁华丽的动作场景是游戏最大的噱头。

《捉猴啦》系列



译名 《捉猴啦》
以可爱的画面与有趣的游戏方式而深受女玩家喜爱的《捉猴啦》在 PS2 上也有为数不少的中文版，《捉猴啦 2》、《捉猴啦 3》、《捉猴啦 喧哗斗技场》以及《捉猴啦 百万军团进军》都是系列家族中的一员，这四款游戏除了《捉猴啦百万军团进军》素质低劣之外，其他三作的游戏性都很高，适合和家人朋友同乐。

《卧虎藏龙》



译名 《卧虎藏龙》
发售日期 2004年1月22日
严格来说本作并不能算是一款中文游戏，因为游戏中仅采用了普通话配音，而字幕则全部是英文的，另外，游戏本身的素质也让人不敢恭维。

《死魂曲》系列



译名 《死魂曲》
发售日期 2004年1月22日
游戏一共发售了两作，均有官方中文版推出，且配有中文语音，非常厚道。游戏本身素质颇高，剧情错综复杂，独特的系统与气氛营造让人难忘，并以过高的难度一度成为话题。

《骰子热爆》



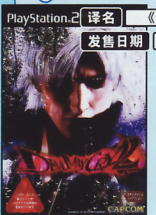
译名 《骰子热爆》
发售日期 2004年2月28日
简单耐玩的益智类游戏，曾在 PS 上创下惊人销量，游戏开场 CG 及游戏玩法介绍都是中文，保证能让没玩过的人也能领会游戏的精髓。本作不需要任何复杂的技巧，女玩家也会非常喜欢，作为休闲游戏乐趣十足，可以支持最多 6 人同时进行。

《铊墓 O.D.》



译名 《铊墓 O.D.》
发售日期 2004年4月28日
虽然本作的菜单没有中文化，不过对游戏的理解也没有什么障碍，游戏追求的是类似于《鬼泣》的华丽美感，本身非常刺激绚丽，每游戏一段时间最好休息片刻。

《鬼泣2》



译名 《恶魔猎人2》
发售日期 2004年4月28日
虽然《鬼泣2》在系列中的口碑一般，不过经过中文化之后游戏还是颇为值得一玩。

《超级泡泡龙2》



译名 《超级泡泡龙2》
发售日期 2004年4月28日
《泡泡龙》在 PS2 上的第一款简体中文版游戏，基本规则仍然是非常简单的 3 个同色泡泡连在一起就可以消除，轻易上手且乐趣无穷，不过由于游戏类型的缘故，这款中文版的意义并不大。

《胜利十一人7 国际版》




译名 《胜利十一人7 国际版》
发售日期 2004年6月25日
本作是人气大作“胜利十一人”系列推出的首款官方简体中文版，通过 11 种视角展现比赛现场，使玩家可以任何方位观察比赛的每个细节，强大的 3D 画面再现了著名球星和球场热烈的气氛，通过多重连接器还可连接多达八个模拟控制器，在家中即可与好友家人并肩作战，足球游戏爱好者没有理由错过。

《鱼仔 拯救水塘大作战》

PlayStation 2 **译名** 《鱼仔 抢救水塘大作战》
发售日期 2004年7月15日


本作以美丽生动的水中世界为舞台，讲述了一条小鱼拯救水世界中世界的故事，游戏的风格非常简单清新，提供给玩家以正统动作游戏的乐趣，是夏日休闲游戏中难得的佳作。



《天诛 红》

PlayStation 2 **译名** 《天诛 红》
发售日期 2004年8月5日


本作的故事接续了前作，贯彻了以暗杀为主的动作游戏这个路线，不过主角变更为彩女和凛两名女性角色，在不同的视点与分支路线的设定下，角色的特点更加鲜明。



《麻雀派对 跟水着美女打几圈》

PlayStation 2 **译名** 《麻雀派对 跟水着美女打几圈》
发售日期 2004年8月12日


长久以来 PS 及 PS2 上的麻将游戏大多数是根据日本麻将规则制作，国内玩家上手非常麻烦，但本作却不同，不仅内容全部中文化，就连规则也采取了香港麻将规则，对国内玩家而言更加熟悉易懂，利用游戏中积累的点数购买各种水着美女的照片也是游戏的动力之一。



《多罗罗》

PlayStation 2 **译名** 《多罗罗》
发售日期 2004年9月9日

由手冢治虫漫画改编的动作游戏，叙述古日本的室町时代，因为父亲的野心而丧失身上48个部分的百鬼丸，为了夺回属于自己身体的部分出发打倒48个妖怪的历程。日文版与中文版同时推出，就漫画改编游戏而言可算是佳作，特征各异的BOSS战是其最大的特点。



《樱花大战 V EPISODE 0 荒野的少女武士》

PlayStation 2 **译名** 《樱花大战 V EPISODE 0 荒野的少女武士》
发售日期 2004年9月22日

本作是“樱花大战”系列第5代的前作，除了将舞台移到1927年的美国之外，游戏类型也发生了一场天翻地覆的变化，变成了一款动作游戏。虽然本作仍由以广井王子为首的原班人马制作，但是与系列截然不同的风格仍让系列FANS望而却步。



《装甲核心2》

PlayStation 2 **译名** 《机战佣兵2》
发售日期 2004年10月21日


本作是在中国大陆市场正式发行的第五款简体中文游戏，奠定了3D机甲人格斗游戏风格。游戏中的部件有100亿种以上的自由组合，收录了100个精彩的任务，不过游戏推出后反响平平，现在想找到可能比较困难。



《看我龙显神威》

PlayStation 2 **译名** 《看我龙显神威》
发售日期 2004年12月23日

一款以饲养龙为主题的特异游戏，具有丰富的育成要素，不过由于设计上的失误，游戏过程比较无聊。



《慢性死亡 铁拳尼娜》

PlayStation 2 **译名** 《战栗杀机 铁拳尼娜》
发售日期 2005年1月27日


本作是3D格斗游戏“铁拳”系列的第一款原创动作冒险游戏，以游戏中的美女杀手格斗家尼娜为主角，让玩家充分了解了尼娜的出身背景，游戏非常有特点地采用了双摇杆操作。



《兽王记》

PlayStation 2 **译名** 《兽王记》
发售日期 2005年1月27日

游戏改编自1989年SEGA推出的大型电玩动作游戏《兽王记》，玩家要在游戏中借“兽化芯片”变为狼人、牛头人等各种各具强大威力与技能的兽人，原始兽性与强烈的暴力，以及各种刺激的演出，都让本作成为了一款与众不同的动作游戏。



《汪达与巨像》

PlayStation 2 **译名** 《汪达与巨像》
发售日期 2005年10月27日


延续了ICO风格的巨作，整个游戏没有任何杂兵战，只有气势恢宏、设计精妙的BOSS战，让人体验到了动作游戏的全新形态，游戏高度的艺术性也让人记忆深刻。不过与ICO相同，游戏的文字量也不大，即使没有中文版也可体验游戏乐趣。



《黑客帝国 尼奥之路》

PlayStation 2 **译名** 《黑客帝国 尼奥之路》
发售日期 2005年12月22日


顾名思义，本作当然是以尼奥为主角的《黑客帝国》改编游戏，游戏破天荒地电影情节紧密结合，玩家可以通过游戏了解电影中没交代的情节，并可在游戏中重温许多电影中的经典事件，电影中的关键角色也悉数登场。



《蔷薇守则》

PlayStation 2 **译名** 《蔷薇守则》
发售日期 2006年1月19日

本作是一款风格迥异的动作冒险游戏，以1930年的英国为时代背景，以各种令人恐怖的童话为线索，剧情晦涩难懂，即使是中文版也不容易理解。游戏的操作感十分僵硬，不过在气氛与音乐的表现上值得称赞。



《摩托浪漫旅》

PlayStation 2 **译名** 《摩托浪漫旅》
发售日期 2006年1月26日

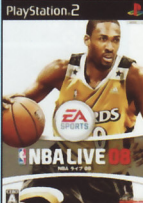

本作和GT赛车是同一个制作组的作品，只是将赛车换成了带来全新感受的摩托车，画面非常优秀，并继承了GT赛车的真实操作感，游戏提供多达80种以上的摩托车款以及各种知名赛车场供玩家选择，在GT赛车中大受欢迎的热相机模式也被运用到本作中，中文版与日文版同时推出，诚意十足。



《NBA LIVE》系列

PlayStation 2 **译名** 《NBA LIVE》

作为全球最大的软件开发商与发行商之一，EA对中文游戏的支持态度是大大支持，旗下的王牌“NBA Live”系列自然首当其冲。最近推出的NBA Live 08虽说只将游戏中的菜单与帮助信息等进行了汉化，不过这对于一款体育游戏来说已经足够了。如果将游戏中球员的名字也进行汉化，反而会使不少玩家头疼吧？

推荐中文游戏

- 《宿命传说2》
- 《樱花大战 炽热之血》
- 《ICO》
- 《鬼泣2》
- 《GT赛车》
- 《汪达与巨像》

非官方中文游戏

《120日元》系列合集

非官方的中文游戏分为民间汉化组与D版商汉化两种,相比官方中文版来说,民间汉化组的汉化作品素质通常比较优秀,而D版商汉化的版本则因为种种原因大多素质低劣,词不达意。普遍来说,这些游戏的汉化完成度大多有限,有时候会出现死机等各种BUG,货源较少,也因为PS2的汉化困难,目前非官方的PS2中文游戏数量并不多,游戏的选择主要以有市场的大作为主,在购买的时候还应谨慎。(注:由于非官方汉化的中文游戏宣传力度较小,版本多且混乱导致难以统计,在本次的推荐中无法全部提及,遂选择部分较为知名的作品进行介绍。)

PlayStation 2



原名 《120 Stories》

发售日期 2008年2月24日

“120日元”系列并不是说游戏只卖120日元,而是指这款游戏的女主角因为120日元而展开恋爱旅程。游戏分为《120日元之春》、《120日元之夏》、《120日元之秋》、《120日元之冬》、《120日元之夏(番外篇)》等以四季为主题的几作,每个小故事都会有对应的一个女主角出现,以“120日元”为关键词展开游戏,故事短小且出场人物很少,而这次推出的PS2版则是将这几作整合在一起的系列全集,对文字恋爱游戏有兴趣的玩家可以从现在起关注一下了。

《新魂斗罗》

PlayStation 2



原名 《NEO CONTRA》

由于游戏类型的关系其实没有汉化版都可以一玩,本作的汉化版普遍被人认为是台湾的官方繁体中文版,不过其实也是D版商的作品,游戏中的图片都经过了汉化处理,素质一般。

《源氏》

PlayStation 2



原名 《GENJI》

由于文本量较小、流程也不长的缘故,在游戏上市后不久很快就推出了汉化版,剧情上汉化的素质还不错,游戏本身在诸多关于源义经题材作品中也称得上佳作,可惜游戏中的提示文本和武器说明文本存在着种种问题。

《龙背上的骑兵2 封印之红与背德之黑》

PlayStation 2



原名 《Dragon Dragon 2》

本作是SE2003年在PS2上发售的一款动作角色扮演游戏,以北欧神话为背景,也是2003年日本原创作品销量最好的一作。汉化素质良好,游戏本身跌宕起伏、引人入胜的剧情也完全称得上是PS2必玩的佳作。

《真·三国无双4》

PlayStation 2



原名 《Shin Sangoku Musou 4》

由D版商制作的民间汉化版质量奇差无比,主菜单与基本信息仍是通篇日文,只有战斗中的战斗信息进行了中文化,但是由于原版游戏文本压缩的缘故,实际出来的效果很差,乱码、翻译错误、病句、语序错乱等问题不胜枚举。

《新天魔界 混沌时代IV》

PlayStation 2



原名 《Generation of Chaos IV》

游戏的汉化素质相当高,可以说是近期民间汉化的PS2游戏中排在前列的诚意之作,喜欢此类游戏题材的玩家不妨一试,不过目前市面上有完全汉化的版本和测试版可以购买,测试版理论上会导致死机,购买时务必留意。

《怪物猎人2 dos》

PlayStation 2

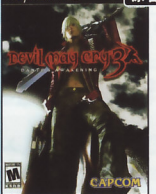


原名 《Monster Hunter 2 dos》

经过了多次测试修改以及调色之后,本作的完成度还是相当不错的,任务说明、道具说明更是全部中文化,投入感十足,对于还没有进入猎人家门的玩家来说,可以说是最佳入门教程了。

《鬼泣3》

PlayStation 2



原名 《Devil May Cry 3》

虽然一些需要大量读取数据的地方会出现拖慢现象,部分不主要的图片信息也没有进行汉化,不过总体汉化水准优秀,游戏本身的评价也较高,动作游戏爱好者值得一玩。

《秋之回忆 从今以后 Again》

PlayStation 2



原名 《Memories Off ~Another~ Again》

由民间汉化组推出的简体中文版游戏,汉化素质相当不错,文本也经过了严格的润色,整个界面及字体都经过精心制作,可以说是充满了爱的一作。

《胜利十一人》系列

PlayStation 2



原名 《World Soccer Winning Eleven》

“胜利十一人”系列已经成为了PS2玩家们的主要选择,游戏的汉化版也几乎每一作都有,该系列的游戏大多汉化得比较完美,并且对场地广告等进行了修改,增添了很多新要素,甚至还推出了中文解说版,是足球游戏爱好者的首选。

《机动战士高达 一年战争》

PlayStation 2

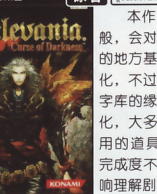


原名 《机动战士高达一年战争》

由D版商进行的游戏汉化,汉化素质一般,不过比起《第3次超级机器人大战α》要好太多了,部分没有翻译的说明及图片也不影响游戏的进程。

《恶魔城·黑暗的诅咒》

PlayStation 2

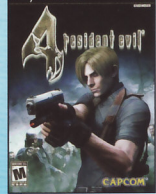


原名 《Castlevania Curse of Darkness》

本作的汉化素质一般,会对游戏造成影响的地方基本都进行了汉化,不过道具文本由于字库的缘故没有进行汉化,大多数都以“很有用的道具”一笔带过,完成度不高,不过不影响理解剧情。

《生化危机4》

PlayStation 2



原名 《Resident Evil 4》

《生化危机4》的汉化版目前在市面上有好几个不同的版本,有图片汉化版、有以日版游戏为原型的民间汉化版、也有以美版游戏为原型的民间汉化版,质量良莠不齐。不过暂时来说还没有一款可以真正称为完全汉化版的版本存在,大多数版本都存在着CG过场无汉化、通讯对话无汉化或是死机等问题。

日本游戏周间销量排行榜

TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年1月28日~2008年2月3日

2008年2月4日~2008年2月10日

1 **任天堂全明星大乱斗 X** **WII**

大乱斗スマッシュブラザーズ X

NEW **Nintendo** 2008年1月31日发售 ■对战 ■6800日元



对于一款等待6年有余的续作,与其寻找合适的语言来描述作品的魅力,倒不如全身心地投入到游戏中进行体验,用自己的真实感受来找到答案。单人进行的“冒险模式”内容充实,不过选择自己钟爱的角色和好友来一场无差别的大乱斗才是体会游戏精髓的最佳方式。

本周: **819 647** 套 累计: **819 647** 套

2 **鬼泣 4** **PS2**

デビル メイ クライ 4

NEW **Capcom** 2008年1月31日发售 ■动作 ■205390套 ■累计 205390套

3 **宿命传说 导演剪辑版** **PS2**

テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット

NEW **NBGI** 2008年1月31日发售 ■本周 118828套 ■累计 118828套

4 **凉宫春日的迷惑** **PS2**

涼宮ハルヒの迷惑

NEW **Banpresto** 2008年1月31日发售 ■文字冒险 ■6800日元



由于动画版的大红大紫,这款以“制作游戏”为主题的改编游戏自然也得到了广大SOS团员的支持。模拟勇者冒险的角色扮演游戏,恶搞机战的策略角色扮演游戏,甚至连众多男性玩家痴迷的美少女育成都会在本作中悉数登场,甚至还有神秘的隐藏游戏等待你去发掘哦。

本周: **114 335** 套 累计: **114 335** 套

5 **Wii Fit** **Wii**

Wii フィット

Nintendo 2007年12月1日发售 ■本周 73225套 ■累计 1356083套

6 **魔界战记 3** **PS3**

魔界戦記ディスガイア3

NEW **日本一Software** 2008年1月31日发售 ■策略角色扮演 ■6800日元



系统的进化与创新永远都是“魔界战记”系列最大的魅力所在,本次的游戏舞台转移到了魔界学校,由此衍生出的委员会等系统再次向玩家培养角色提出了新的挑战,“怪物同化系统”则让怪物同伴在战斗中的地位得以提升,借此发动的特技也相当震撼且颇具威力。

本周: **54 596** 套 累计: **54 596** 套

7 **鬼泣 4** **PS3**

デビル メイ クライ 4

NEW **Capcom** 2008年1月31日发售 ■本周 40023套 ■累计 40023套

8 **马里奥与索尼克 北京奥运会** **WII**

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

Nintendo 2007年11月22日发售 ■本周 34474套 ■累计 637771套

9 **刺客信条** **PS3**

アサシン クリード

NEW **Ubisoft** 2008年1月31日发售 ■本周 27895套 ■累计 27895套

10 **世界胜利 胜利十一人 2008 无处不在** **PS2**

ワールドウィニング 勝利十一人 2008 無敵不在

Konami 2008年1月24日发售 ■本周 25523套 ■累计 102182套

《任天堂全明星大乱斗X》毫无悬念地夺下了本周的冠军宝座,不但比前作首周32.8万的销量多出了两倍多,同时也创造了至今为止Wii软件首周销量的另一个高峰。为长期热卖打下了良好的基础。跨平台软件的销售情况也在本周有了进一步提升,不但《鬼泣4》的两个版本都在榜单中占据一席之地,之前的话题之作《刺客信条》在日本地区的销售情况也非常喜人,这无疑又为众多游戏厂商如何宣传提供了一个全新的思路。

1 **任天堂全明星大乱斗 X** **WII**

大乱斗スマッシュブラザーズ X

NBGI 2008年1月31日发售 ■本周 251789套 ■累计 1071438套

2 **机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁** **PSP**

機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシスの脅威

NEW **NBGI** 2008年2月7日发售 ■策略 ■5800日元



本作的大部分系统沿袭了《吉翁系谱》,取消了很多繁琐的系统后使操作更加简洁,但策略性并没有因此而削弱。取消了原先对游戏影响很大的外交系统的同时,战斗加入了昼夜变化的设定,甚至游戏中的很多机体都不需要单独开发,通过改造便可得到。

本周: **122 522** 套 累计: **122 522** 套

3 **Wii Fit** **Wii**

Wii フィット

Nintendo 2007年12月1日发售 ■本周 65169套 ■累计 1421248套

4 **鬼泣 4** **PS3**

デビル メイ クライ 4

上周 2 位 **Capcom** 2008年1月31日发售 ■动作 ■7990日元



作为次世代的首款系列作品,《鬼泣4》在画面进一步提升的同时将游戏进行了合理化设置,全部难度让新老玩家都能在游戏中获得自己想要的乐趣。新人尼禄和EX技能系统都是游戏重要的突破口,而BOSS战虽多,但丁和尼禄关卡重复则是玩家抱怨最多的问题。

本周: **32 045** 套 累计: **237 435** 套

5 **马里奥与索尼克 北京奥运会** **WII**

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

Nintendo 2007年11月22日发售 ■本周 25869套 ■累计 663670套

6 **Wii Sports** **Wii**

Wii スポーツ

Nintendo 2008年12月2日发售 ■本周 20978套 ■累计 2821118套

7 **螺旋陷阱** **PS2**

螺旋の罠

NEW **Konami** 2008年2月7日发售 ■本周 20493套 ■累计 20493套

8 **家庭滑雪场** **WII**

ファミリースキー

NEW **NBGI** 2008年1月31日发售 ■本周 18108套 ■累计 36318套

9 **宿命传说 导演剪辑版** **PS2**

テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット

上周 3 位 **NBGI** 2008年1月31日发售 ■角色扮演 ■5800日元



为了满足广大女性玩家的需要,新增的“里昂篇”无疑达到了预期的效果,让玩家能够充分了解到这名略带忧郁的美少年所经历的一系列事件。在保留战斗系统特色的同时,游戏增加了很多全新的特技和支线事件,即便是体验过前作的玩家也能在游戏中找到新的乐趣。

本周: **16 562** 套 累计: **133 490** 套

10 **马里奥聚会 DS** **WII**

マリオパーティ DS

Nintendo 2007年11月8日发售 ■本周 16488套 ■累计 161208套

本周《任天堂全明星大乱斗X》仍然保持着领先的优势,仅用了两周的时间就超过了100万套的销量,成为了Wii游戏史上第5款销量过百万的金白金游戏。新登场3款新作中,“《基连的野望》系列”新作较前作获得了更大的成功,不但首周销量比前作2.8万高出了一大截,同时也再次带动了PSP主机的销量;《家庭滑雪场》则是一款结合Wii平衡板而推出的原创新作,受到玩家欢迎也是意料之中的事情。

总008期

iQue
游戏榜

iQue 游戏乐园

发布日期
2008年3月1日

"iQue游戏榜"第8期在新年后的第一期杂志上又和大家见面了,而计算时间距离北京奥运开幕还有不到6个月,不知有多少玩家会去北京亲身见证这次盛会呢?不管大家的答案如何,现在还是让我们再把关注的目光转移到中国的游戏业,自从1月26日以"龙腾盛世、祝福北京"为主题的"中国龙"限定版iDSL首发的热闹过后,神游公司又一次显得异常安静,似乎在为发布更加震撼的消息进行着准备,而这一特殊的现象则与2005年时iDS的发布前夕有几分相似。

行货Wii对于中国玩家的吸引力毋庸置疑,但作为一款行货主机,玩家最关心的还是首发的中文游戏将有哪些,以及价格如何,因此请大家相信神游及任天堂公司一定能够充分考虑到中国现时的国情,趁着奥运年这么一个利好形势,将行货主机和中文游戏顺势推向广大中国老百姓们的家中。即便目前玩家还有行货以外的其他选择,但大多数玩家何尝不希望看到行货扬眉吐气,中国游戏业"龙腾盛世"的那一天呢?



第1位

摸摸瓦力欧制造

iQue iDSL

恶搞的精神在这款集合了180多个迷你游戏的作品中表现得淋漓尽致,尤其是在春节这个合家团圆的特殊时期,与亲朋好友一起在充满创意的世界中尽情欢笑是多么惬意的一件事情啊。



第2位

神游马力欧 DS

iQue iDSL

"(马力欧)系列"游戏永远都是销量的保证,无论在什么地方,什么时间推出,简单的操作总能吸引各种各样的玩家一起加入这个充满欢乐的大家庭中,你还有什么不满足的呢?



第3位

塞尔达传说:时光之笛

iQue PLAYER

作为整个系列中评价颇高的游戏,操纵时间在过去和未来间穿梭的冒险永远都充满着挑战,如果没有一定的毅力和钻研精神,要想将本作通关还真不是一件容易的事情呢。

排名	游戏名称	对应平台	走势预测
4	动物森林	iQue PLAYER	↑
5	极速F-zero未来赛车	iQue GBA	↓
6	耀西岛	iQue GBA	↑
7	摸摸耀西	iQue DS	→
8	任天堂明星大乱斗	iQue PLAYER	↓
9	超级马力欧世界	iQue GBA	↓
10	瓦力欧制造	iQue GBA	↑

注:榜单中游戏译名以神游公司推出的行货名称为准。

2008 日本主机销量榜
HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	2月4日~2月10日	1月28日~2月3日
1	NDSL	659 818台	60 464台	67 472台
2	Wii	623 004台	81 737台	94 473台
3	PSP	622 404台	75 912台	72 528台
4	PS3	241 351台	23 985台	41 796台
5	PS2	94 565台	11 038台	12 115台
6	X360	28 976台	3 615台	6 060台

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

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年2月3日~2008年2月9日

- 鬼泣4**
Devil May Cry 4
Capcom ■ 2008年2月5日发售
■ 本周 337539套
■ 动作类上周排位: -
■ 累计 337539套
- 鬼泣4**
Devil May Cry 4
Capcom ■ 2008年2月5日发售
■ 本周 195672套
■ 动作类上周排位: -
■ 累计 195672套
- 恐龙猎人**
Turok
Touchstone ■ 2008年2月5日发售
■ 本周 82410套
■ 主视角射击类上周排位: 5
■ 累计 141719套
- 使命召唤4 现代战争**
Call of Duty 4: Modern Warfare
Activision ■ 2007年11月5日发售
■ 本周 74256套
■ 主视角射击类上周排位: 2
■ 累计 3258458套
- 超级马里奥银河**
Super Mario Galaxy
Nintendo ■ 2007年11月2日发售
■ 本周 72646套
■ 平台动作类上周排位: 3
■ 累计 3082316套
- 吉他英雄III 摇滚传奇**
Guitar Hero III: Legends of Rock
Activision ■ 2007年10月28日发售
■ 本周 65942套
■ 音乐类上周排位: 4
■ 累计 1490810套
- 吉他英雄III 摇滚传奇**
Guitar Hero III: Legends of Rock
Activision ■ 2007年10月28日发售
■ 本周 64998套
■ 音乐类上周排位: 1
■ 累计 2977152套
- 林肯射箭**
Link's Crossbow Training
Nintendo ■ 2007年11月19日发售
■ 本周 55513套
■ 主视角射击类上周排位: 7
■ 累计 965689套



9 火爆狂飙 天堂

X360

Burnout Paradise

EA ■ 2008年1月22日发售 ■ 竞速类上周排位: 6

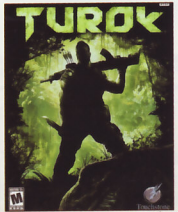
游戏中的速度和撞击感还是那么让人兴奋不已,车场现场的种种特效都足以让你目瞪口呆。游戏在完全开放的城市中进行,无论你是想完成任务,还是只想享受单纯的飞驰快感,游戏超前的自由度绝对会让你大呼过瘾。当然最重要的还是不要忘记容易上瘾的在线模式哦。

本周: 50 177 套 累计: 183 425 套

- 吉他英雄III 摇滚传奇**
Guitar Hero III: Legends of Rock
Activision ■ 2007年10月28日发售
■ 本周 45961套
■ 音乐类上周排位: 9
■ 累计 1919634套

2008年2月10日~2008年2月16日

- 鬼泣4**
Devil May Cry 4
Capcom ■ 2008年2月5日发售
■ 本周 148203套
■ 动作类上周排位: 1
■ 累计 485742套
- 失落的奥德赛**
Lost Odyssey
Microsoft ■ 2008年2月12日发售
■ 本周 101277套
■ 动作类上周排位: -
■ 累计 101277套
- 鬼泣4**
Devil May Cry 4
Capcom ■ 2008年2月5日发售
■ 本周 281296套
■ 动作类上周排位: 2
■ 累计 281296套
- 使命召唤4 现代战争**
Call of Duty 4: Modern Warfare
Activision ■ 2007年11月5日发售
■ 本周 76382套
■ 主视角射击类上周排位: 4
■ 累计 3334820套
- 吉他英雄III 摇滚传奇**
Guitar Hero III: Legends of Rock
Activision ■ 2007年10月28日发售
■ 本周 59059套
■ 音乐类上周排位: 7
■ 累计 3036211套



6 恐龙猎人

X360

Turok

Touchstone ■ 2008年2月5日发售 ■ 主视角射击类上周排位: 3

游戏在场景和敌人的设计上的确下了一番功夫,与体大型大于自己数据的恐龙作战,辅以烘托气氛的各种音效演出,随时都能让你保持亢奋的状态。当然游戏的缺点也比较明显,某些场景的作战路线太长,出现得不是时候的存档点总是将一气呵成的流程弄得零零碎碎。

本周: 49 005 套 累计: 190 724 套

- 摇滚乐队**
Rock Band
EA ■ 2007年11月20日发售
■ 本周 45104套
■ 音乐类上周排位: -
■ 累计 901351套
- 吉他英雄III 摇滚传奇**
Guitar Hero III: Legends of Rock
Activision ■ 2007年10月28日发售
■ 本周 43421套
■ 音乐类上周排位: 10
■ 累计 1963005套
- 莱顿教授与不可思议的小镇**
Professor Layton and the Mysterious Village
Nintendo ■ 2008年2月10日发售
■ 本周 42183套
■ 文字冒险类上周排位: -
■ 累计 42183套
- 光环3**
Halo 3
Microsoft ■ 2007年9月25日发售
■ 本周 39131套
■ 主视角射击类上周排位: -
■ 累计 5343538套

黄金眼

比起春节前的小饥荒,春节后的游戏市场可算是小丰收。特别是《任天堂全明星大乱斗X》和《鬼泣4》的推出,可以让一大批玩家好好的享受大作才能赋予的快乐乐趣。再加上春节长假,我想大家的体会一定会比以往更加透彻,更加全面。当然,前提条件是你不需要成天走亲访友。在本次“黄金眼”中有一款游戏值得我们留意,它就是被定

义为“实用软件”的PSP游戏《我的造型师》。说它是“实用软件”确实恰如其分,它就是为女生搭配衣服用的。记得在电视上,我看过海外有些高档服装店就专门配备了这样一套类似的服装搭配系统,客户能够在很短的时间内试遍店内全部服装。这套系统帮助服装店赚取了不少的利润。PSP上《我的造型师》算是非常简化的版本。



最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏 × 2

热血推荐 × 3

任天堂全明星大乱斗X



炎骑士



纱迦



玛娜



推荐玩家人群

●任何玩家——只要你反感任天堂。
●对乱斗类游戏情有独钟的玩家。
●热衷于体会众乐乐游戏体验的玩家。

黄金珍藏

总分 28

能够在一款游戏中操纵如此之多的著名角色,单凭这一点就足够让我感动了。就算没有参考操作指南也可以在短时间内熟悉游戏的基本打法,这足以说明游戏系统的设计是极为成功的。更何况游戏中那些丰富多彩的模式和极为厚道的收藏要素。看来这款游戏的光盘将会长期居住在我的Wii中了。

有着丰富无比的单人要素,即使一人体验也能玩到上瘾,“亚空间的使者”模式可玩性相当强。游戏的收集要素丰富无比,细节方面的设计充分体现了设计者的用心,操作和音乐方面的表现更是可以让你感动。当然要想获得完整的乐趣,就一定要进行对战,不上网的话你的体验是不完整的。

比起NGC版,本作在各个方面都得到了强化。已有角色增加了新的招式,众多新加入的角色也各有特色。单人游戏模式的“亚空间的使者”仿佛是一款小型的横版过关,集故事性、动作性于一身。而本作对应Wii-Fi,可以通过网络与世界各地的玩家对战,只要能联网就能体验到多人大乱斗的终极乐趣!

■天价游戏明星的顶级盛会。

■Wii/DVD-ROM■Nintendo 大乱斗スマッシュブラザーズX■动作■2008年1月31日■1~4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

鬼泣4



胜负师



纱迦



GOUKI



推荐玩家人群

●专业动作游戏的玩家。
●喜欢不断挑战自己的玩家。
●追求多周目完美评价的玩家。

黄金珍藏

总分 27

一款谈了很久也等了很久的大作,评判标准自然会比较高。我们可以把缺点放大了说,比如关卡和BOSS的重复,比如为挑战者所诟病的红魔石收集率等等。不过,横向比较同类游戏,前作最薄弱的画面环节已不再是软肋,手感和研究价值的出色也一如既往,以宽容的眼光去看待又有何不可?

这次的遊戲設置了6種難度,使得任何水平的玩家都可以在遊戲中找准自己的定位。遊戲的要素異常豐富,不但提供了反復遊戲的動力,而且設置了值得一再研究的系統。遊戲精美的畫面和華麗的演出,完全達到了玩家對次世代大作的要求。不過关卡重复是个明显的问题,另外对评价系统也有小小的不满。

尼禄与但丁两名主角的性能差异很大,强行切换主角的设计让人玩得有点不过瘾。老实说,2周目起自己才真正体会到本作的魅力。9分的评价也是依据于此。BOSS战依然保持了很高的设计水平,亮点很多,单单只是不同难度下的BOSS战就已让人兴奋。剧情动画酷炫依旧,观赏性十足。

■第一帅哥VS.第一酷哥

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■Capcom■DEVIL MAY CRY 4■动作■2008年1月31日■1人■无对应周边

火爆狂飙 天堂



火云



ACE飞行员



多边形



推荐玩家人群

●有发泄需求的玩家。
●喜欢飙车又不心疼爱车被撞的玩家。
●不想为规则束缚的人。

热血推荐

总分 24

制作人为我们建造了一座活生生的城市,玩家可以驾驶着车辆在这座面积到达30平方公里的城市中随意驰骋,肆意破坏。抛弃了前作那些恶心的撞车限制实在是大快人心,ShowTime正式宣告了Crash系统的回归。本作自由接任务的方式牺牲了一些挑战性,但却增加了游戏性。

本作的自由度和游戏性达到了系列的最高,游戏在隐藏要素上足了功夫,400个路障,120个广告牌和50个超级跳跃点,不把城市逛上几十圈是不可能完成收集的。游戏更强调网络对战,就像真实中的地下飙车一样,玩家可以对网络上的任何玩家发起挑战,争夺街道的最佳记录。

作为第一款正式登陆次世代平台的正统续作,本作还算交上了一份不错的答卷。历经了前作令人憋屈的“回归”后,制作小组总算明白了玩家需要什么样的“火爆狂飙”。令人窒息的速度感和紧张感,再配合极度刺激肾上腺素的碰撞效果,你很容易玩着玩着就失去“理智”(笑)。

■欢迎来到天堂!

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■EA■Burnout Paradise■竞速■2008年1月22日■1人■无对应周边

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁



十六夜



纱迦



炎骑士



推荐玩家人群

●更多的势力和剧本,更多的历史事件,系列的老玩家一定要玩。
●大量机体与机甲,绝对能满足UC死忠。

热血推荐

总分 24

游戏门槛偏高且属于纯FANS向的作品,如果不是那种对原著很有爱的玩家,建议还是不要轻易去尝试。系统和剧本都得到了加强令游戏的战略性进一步提升。不过比起系统上的进步,本作画面不但没有任何进化并且还有偷工减料之嫌,如前作中交代剧情的动画全部改成图片,颇令人不满。

系统回归《吉翁的系谱》,但增加了大量新系统,出场人物和机体比PS2版还多,不得不说本作实实在在地是一款优秀的作品。昼夜的变化、善恶度的引入、改造兵器……这些改进不但合理,而且有趣。由于系统极具广度,风格硬派,难度较高,新手得花不少时间入门,但一旦掌握之后便会上瘾。

本作的系统基于经典的《吉翁的系谱》进行了改良,这种做法本身足以令热爱本系列的玩家欢呼了。重中之重的是系统设置更加详细和人性化,对于分支的设置也极为出彩,游戏本身的耐玩度也更高。不过,由于系统的繁杂程度明显提高,对于试图尝试本作的新手来说,进阶的门槛自然也高了不少。

■需要充足时间、有足够爱的游戏。

■PSP■UMD■NBGI■机动战士ガンダム 基連の野望 アクシスの脅威■策略■2008年2月7日■1人■无对应周边

世界树迷宫 II 诸王的圣杯



玛娜



晴天



火云

推荐玩家人群

●经常觉得现在的游戏难度低的玩家。
●有充足练级时间且做好了屡次读档觉悟的玩家。
●不喜欢推主机的玩家。

本作开始就可选择11种职业，包括前作两个隐藏职业和本作新加入的两个职业，丰富的选项更增加了配置初期队伍的难度，想要达到一个双守兼备的平衡点并不容易。游戏继承了前作的高难度，初期不小心很容易被团灭，同时也加入了很多体贴的细节：除了可以中断之外，L/R键还能左右移动。

本作针对新玩家设计了人性化的帮助系统，前作很多繁琐的操作也一并进行了简化，务必让玩家体验到简单但又充满刺激的冒险。新增的职业和技能对队伍的构成又向玩家提出了新的课题，而焕然一新的敌人和BOE仍然需要反复尝试才能顺利通过，要想在游戏中耗费上百小时可谓轻而易举。

游戏新增的很多小提示能让新玩家轻松上手，但前提是你能够接受游戏的高难度，而新增的绘图图标则让玩家自己绘制的地图更加准确无误，为探索提供了更多的便利。初期由于能力低下，经常被敌人全灭自然是家常便饭，不过只要发现战斗的窍门后，游戏就会朝良性方向发展，让人深陷其中，无法自拔。

热血推荐

总分 **24**

■给硬派角色扮演游戏玩家的又一封挑战书。

■NDS■卡片■Atlas■世界树の迷宮II 诸王の圣杯■角色扮演■2008年2月21日■1人■无对应周边

粉红毒血



晴天



纱迦



玛娜

推荐玩家人群

●对人有爱的玩家。
●喜欢思考与部署战术的玩家。
●有收集癖好的玩家。

游戏无论是人设，还是音乐都给人一种强烈的古典气息。流程方面最大的特色就是采用了在战略游戏中很少出现的“多主人公”路线，不但让玩家了解到围绕“拯救公主”而展开的多条分支情节，不同路线所遭遇的不同敌人也体现了“魔神人捕获系统”的精妙之处，如何利用它们将直接影响游戏的难度。

作为一款原创的棋类游戏，游戏的人设和独具匠心的剧本是最大的亮点。全新的“魔神人捕获系统”与游戏战斗的难度息息相关，在技能和装备间进行选择是玩家需要面对的难题。游戏中面对BOSS时需要利用各种情况来推断敌人的弱点所在，如果进攻不得其法，BOSS甚至还会逃之夭夭。

本作战斗难度不高，不过为了收集魔神人将会花费大量的时间，特别是削减HP的过程让人非常烦躁。游戏仍然走了多分支多结局多主角的路线，将五个主角的路线全部通过需要相当的耐心，结局出现的不同人物也非简单BT，总体来说是一款将各种元素融合起来的风格之作，可惜在细节设定上仍然不够成熟。

热血推荐

总分 **23**

■通关5次才是游戏的开始。

■PS2■DVD-ROM■Banpresto/FLIGHT PLAN■ポイズン ピンク■策略角色扮演■2008年2月14日■1人■无对应周边

魔界战记3



晴天



纱迦



火云

推荐玩家人群

●想找一款游戏来消磨时间的PS3玩家。
●喜欢钻研游戏系统的玩家。
●喜欢搞笑剧情的玩家。

本作仍然保持了系列一贯搞笑，无厘头的风格，只要你够细心，都能从很多细节中找到提升游戏乐趣的地方。新增的“怪物同化系统”可以让怪物同伴变化为玩家手中的武器，进而使用极具魔力的独门秘笈，而经典的“叠罗汉系统”也加入了反弹，多段攻击的设置，不成为了影响战斗成败的全新要素。

如果单看游戏画面，这个游戏7分都嫌高了。不过继承了史上最凶之名的本作在内容上依然保持了很高的水平。可以增加的要素相当多，不过设计得非常亲切，即使没玩过之前作品的人也不会觉得棘手。如果能深入进去，玩上数百小时也不会觉得厌烦。画面虽差，不过读盘快，也算一点补偿。

本作在系统上做出了细微的调整，比如废除武器熟练度等，但是基本上还是前作的那些东西。这是一款次世代平台不应该出现的游戏，游戏的画面居然与前作没什么区别，战斗画面马赛克严重。但是如果抛开这些因素，本绝对是一款不可多得的战棋佳作，丰厚的隐藏要素和系统能让人研究上几百个小时。

热血推荐

总分 **22**

■画面和游戏性不成正比的典型。

■PS3■BD-ROM■日本-Software■魔界战记3 デイスイロ3■策略角色扮演■2008年1月31日■1人■无对应周边

无双大蛇



D·S



火云



纱迦

推荐玩家人群

●铁杆“无双”众。
●没仔细玩过PS2版的“无双”爱好者。
●有大把休闲时间可供挥霍的人。

掌机版“无双”的走格子时代彻底结束，本作在内容上彻底还原了PS2版的感觉，虽然在景深、打击感、细节刻画等方面有了大幅缩水，但挽回的却是一个自由驰骋的无双战场，确是值得的。不得不提的是，本作的2P合作模式堪称一大亮点，以任分屏“各自为战”的不爽感从此烟消云散。

虽然游戏中人物消失的现象比较明显，画面与PS2版相比也有着比较明显的缩水，但是PSP居然能够做到如此的流畅度实在令人惊讶。游戏内容与PS2版相比基本没有变化，爽快度上也完全移植了过来。游戏作为一款移植作品相当成功，但是玩过原作的，就没有必要再来玩本作了。

终于不用在战场上走格子了！尽管和PS2版比起来，游戏的画面大幅缩水，战场语音大幅削减，过场动画改为单帧图片，但作为一款掌机游戏，本作的素质是合格的，相信不会有人提出异议。不过游戏内容和PS2版只有细小的差别，如果是在PS2版上投入过大量时间的人很快就会厌烦。

热血推荐

总分 **22**

■掌机上第一款原汁原味的无双。

■PSP■UMD■Koei■无双OROCHI■动作■2008年2月21日■1-2人■无对应周边

凉宫春日的迷惑



纱迦



卡伦



十六夜

推荐玩家人群

●小说和动画原作的支持者。
●想体验新概念的文学冒险游戏的玩家。
●喜欢恶搞的人。

游戏中能制作的游戏比预想中还要多不少，但每个游戏的分量少得可怜，有不少雷声大、雨点小的感觉。玩家实际上并不能亲自参与游戏的每一方面，要想制作出属于自己的游戏是不可能的。不过在同类型游戏中，本作的乐趣无疑要高得多，各种连锁事件和CG收集都很有趣，大概要通16遍才能完美。

一周目游戏时会遇到很多问题和困难，不过通关后由于可以保留作业和指令，从二周目开始就能轻松很多，因此可以说游戏的乐趣在通关后才刚刚开始。在没看攻略的情况下要想做出自己想要的游戏比较困难，不过是个恶搞《机战》的游戏已经值回成本了。若能加快一些游戏进程会更好。

在游戏中可以感受到制作厂商的用心之处，玩起来乐趣十足。课题以连锁的形式持续增加，相当考验玩家的处理能力。游戏的隐藏要素过于夸张了，不通关十几遍是无法完美的。全程语音值得称赞，不过文字无法快速略过，在多周目游戏时就比较难受了。如果单纯只是想尝试一下的话，能够得到不错的感受。

热血推荐

总分 **21**

■低自由度的游戏制作工具。

■PS2■DVD-ROM■Banpresto■凉宫ハルヒの户惑文学冒険■2008年1月31日■1人■对应480p

恐龙猎人



ACE 飞行员



火云



地狱伞兵



推荐玩家人群

●对屠杀恐龙有强烈愿望的人。●依然期望该系列有高素质表现的人。●热爱第一视角射击游戏的人。

总分 **19**

我们无法再从中找到系列原有的感觉，除了保留了恐龙外，本作在许多方面做出了改动，所以这不是一款讨好系列老玩家的作品。游戏并没有在画面上做出优异的表现，糟糕的手柄控制会让你感到吃力。好在游戏中对各类恐龙的刻画比较到位，特别是用刀对付恐龙的系列算是游戏最刺激的地方。

游戏强调用刀屠杀恐龙，动画表现得非常有魄力。但玩了一段时间后会发现，游戏中存在的恐龙种类并不多，走来走去就那么几种。明显感觉本作对恐龙的战斗制作得比较出色，而对人类士兵的战斗就显得相当平庸，枪械的感觉到了一塌糊涂。游戏前期比较无聊，到了中后期后会变得稍微精彩一些。

虽然游戏名叫《恐龙猎人》，但是游戏中的主要战斗不光光是与恐龙的战斗。本作在游戏难度上要求不低，很多时候强调玩家的反应能力。游戏中武器的选择还算丰富，而且加入了当下比较时髦的双手持枪。虽然使用了虚幻引擎3，但是这样的画面只能算是虚幻引擎的最低标准。只能算是一部不过不失的作品。

■标志着该系列进一步没落的作品。

■X360/PS3■DVD-ROM/BD-ROM■Touchstone/Propaganda Games ■Turok■主视角射击■2008年2月5日■1~8人■无对应周边

密域奇魂 伊底亚传承



晴天



火云



玛娜



推荐玩家人群

●对“真·女神转生”系列情有独钟的玩家。●热衷于收集与合成的玩家。●喜欢搞笑剧情的玩家。

总分 **19**

游戏的最吸引人的地方无疑于可以收购同伴，并将它们用于武器合成、怪物强化等很多可以由玩家自由发挥的要素中，所以经常忘记发展主线也成为了家常便饭。游戏的战斗比较强调动作性，但是却因为技能的数量较少，一旦战斗久了就会给人很乏味的感觉，而频繁的读盘估计会让很多急性子的玩家抓狂。

游戏的读取次数太过频繁，移动速度较慢，这些缺点甚至拖慢了整个节奏。捕捉怪物、培养、改造武器等要素十分有趣，但是真正的创新并不多。令人不解的是战斗时开启菜单的按键居然与平时不一样，很容易发生误操作。剧情方面也没有什么亮点，内容上恐怕也不是所有玩家都会喜欢。

音乐制作人、游戏制作人都让人期待，不过实际玩到游戏本身还是会有各种各样的毛病。虽然捕获怪物、合成很有趣，值得仔细游玩，游戏风格也有自己的独到之处，不过战斗的操作感不佳，频繁的读盘是游戏最让人不满的地方。对本作有兴趣的玩家还是忍耐一下，期待3月的繁体中文版吧。

■喜忧参半的创意之作。

■PSP■UMD■SCEJ■Coded Soul■动作角色扮演■2008年2月7日■1人■无对应周边

我的造型师



玛娜



D·S



ACE 飞行员



推荐玩家人群

●绝对是女性！●对时尚服饰有兴趣的女性玩家！●每天都在发愁到底明天穿什么样的女性。（不是玩家也可）

总分 **18**

如果将它作为游戏就看大错特错了，本作是一款不折不扣的实用软件，玩家不仅可以拍摄自己的衣服饰品进行统一管理，方便选择每天的造型，更可以让软件自由搭配造型。不过实际使用前拍摄的准备非常麻烦耗时，软件自己搭配的造型也只能参考，总体来说想法不错，不过从实际效果来看还需努力。

与其说这是一款游戏，倒不如称它为“实用工具软件”更为恰当。林林总总的服装搭配推荐与“时尚度”评分足以让衣服多得没处装的女孩子有了最直观的穿搭指南。不过请注意，游戏仅对对应MM而已，所以对于大部分心理健康的男性玩家而言是没有什么用处——当然，从送礼角度来看倒还可以考虑。

很适合女孩子玩的软件，中文版的推出更是将受众群扩大了很多，给自己的妹妹或女朋友买一份也是不错的选择。游戏的界面非常可爱，分类也够详细，可以省下大量早上在衣柜寻找衣服的时间，衣服和配饰很多的女孩子有福了。不过只有卡玛效果图而没有搭配服装的实际效果图可看是一大遗憾。

■精神可嘉，成果一般。

■PSP■UMD■SCEJ■MyStylist■实用软件■2008年2月1日■1人■对应PSP摄像头

刺客信条 埃泰尔编年史



ACE 飞行员



多边形



GOUKI



推荐玩家人群

●对前作有深情的玩家。●对埃泰尔的故事感兴趣的剧情派玩家。

总分 **16**

由于家用机版技术实力过于强大，导致NDS版推出后形成了天壤之别。本作只能理解为冠名作品，不过厂商非常聪明地将家用机版的元素揉入到本作中，并且还结合NDS的一些特性。如果你玩过家用机版，那可能会接受不了本作简化后导致的落差。如果你没有玩过家用机版本，完全可以尝试一番。

如果你认为游戏真像之前说的那样“在掌上探索一个开放的世界”，那你就上当了。游戏更像一款动作过关游戏，而暗杀气氛则在这个过程中被大幅削弱。NDS上这种全3D的画面依然有些勉强，游戏场景的纵深感表现不足。迷你游戏做得有些太偷懒，你甚至能看到《应援团》的影子。

游戏的素质并没有让人有什么惊喜，游戏玩法与次世代版本有很大的不同，不过依然保留了许多元素，并针对NDS的操作特性进行了重新设计。画面与音效的表现尚可，但画面偶尔还是有不稳定的情况出现，视角有时很糟糕，许多迷你游戏让人想睡觉。另外，游戏的剧情几乎等于没有，而且很乏味。

■如果不抱什么希望，或许能获得更多乐趣。

■NDS■卡片■Ubisoft/GameOverSoft■Assassin's Creed Altair's Chronicles■动作■2008年2月5日■1人■无对应周边

御姐武戏 Revolution



炎骑士



D·S



胜负师



推荐玩家人群

●工作压力过大的男性上班族。●不管手感，只看身材的人。●不爱血的暴力游戏爱好者。

总分 **16**

早就预料到，在玩这款游戏的时候会因为有大量感操作而演出一段真人版的“无双乱舞”，频繁操作控制器的操作方式令游戏时的运动量彻底超出想象中的剧烈程度。本作的不足之处在于游戏的难度明显偏低，玩起来显得有些乏味，此外鲜血四溅的场面也不像以往作品那么浓重夸张。

前作在手感及视角上的种种弊端在移植新平台后也未见好转。虽然游戏标榜着“操纵比基尼美女挥动手柄斩杀敌人的快感”，但游戏时间一长你便会发现自己被刺激出的肾上腺素分泌量完全不足以补充自己消耗的体力。游戏单凭一刀斩杀便足以通关，使利用双武器的“二刀流”完全没有用武之地。

WII上有一些缺少斟酌，只是生硬地加入体感操作，以“简单粗暴”的方式对待再创作的移植游戏，本作就是其中的代表。游戏原本的缺点，如视角问题、游戏过程单调等完全没有修正，再加上需要长时间高频率地晃动手柄，对玩家的承受能力是种考验。涂装美女与鲜血飞溅的卖点有所收敛。

■画面绘水的血腥武戏。

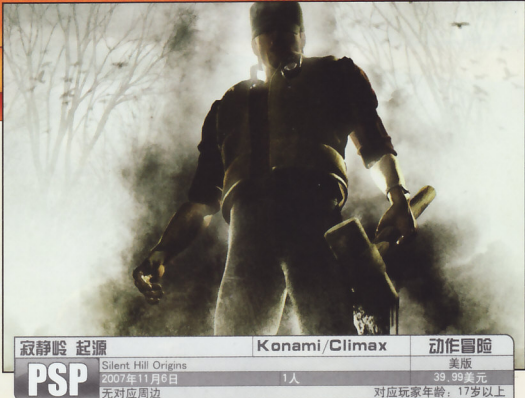
■Wii■DVD-ROM■03 Publisher■お姐チャンバラ Revolution■动作■2008年2月7日■1~2人■无对应周边



REVIEW BY 玛娜

游戏时间 25 小时以上

热推推荐



寂静岭 起源

Konami/Climax

动作冒险

PSP

Silent Hill Origins
2007年11月6日
无对应周边

1人

美版
39.99美元
对应玩家年龄: 17岁以上

黄金眼评分

27

满分 30

游戏结束后最让我们好奇的是，最初的《寂静岭 起源》究竟是什么样子。

开篇感言

《寂静岭 起源》是款能够让人满意的游戏，直入人心的剧情、运用了动态光源打造出的出色声光效果、丰富的收集要素，还有那沿袭了系列传统风格的世界观……说实话，在掌机的平台上能玩到这样高素质的动作冒险游戏，可以挑剔的地方已经不多，但是对于它，我们总是有更多的苛求与期望，更多的指责与诟病。因为，它是《寂静岭》。

集系列元素之大成

《寂静岭 起源》是集了系列各种元素之后的产物，评价之前作品的時候，我们可以歌颂初代歪打正着的气氛营造、《寂静岭 2》登上艺术高峰的剧情、《寂静岭 3》对剧情世界观的完善与游戏风格上的变革、《寂静岭 4》对表世界与里世界全新的诠释，但是在总结《寂静岭 起源》的时候，你很难找到一个明确的短句去概括它的特点，因为它是如此错综复杂的一个历代作品大杂烩，似乎什么都拥有一点，但是不论什么却都不够突出，以至于无法形成自己的独特风格。

本作描述的是初代之前的剧情，沿用了初代的人物与故事背景，浓重的白雾与空旷的城市与初代如出一辙，在广阔的城市地图上，还可以看到那几个熟悉的地名。又在剧情上尽量向二代靠拢，无论是结局对之前剧情的突然逆转；与三角头相似、作为主角自我意识不断出现并对自己进行惩罚的屠夫；还是在象征意义上与二代男主角詹姆斯如出一辙的特拉维斯那如此惊人的相像。

为了弥补流程短、结局少、耐玩度低的缺陷，本作又加入了《寂静岭 3》所特有的换装系统和《寂静岭 4》的玩家自由操纵角色切换于表里世界，游戏的自

由度与解谜难度也得以增加，才最终诞生了这样一款包含了历代作品特色的游戏，同时，可能也是系列中最缺乏特色的一款作品。

寂静岭的起源

本作有一句宣传语，叫做“揭示寂静岭怎样从一个普通的临湖小镇变成充满怪物的恐怖地狱”，这是标题“起源”所想表达出的含义，是吸引了众多FANS关注的重点，也是游戏中最大的谎言。与初代一脉相承的故事其实只不过是本作的背景，而真正重要的部分，应该是特拉维斯幻觉背后隐藏的真相。

有一句非常刻薄的话出自于一些玩家——谁爱看卡车大叔的那一点点家庭破事啊，我们要看艾丽莎和达利亚，还有哈里和雪莉——虽然有些夸张，但要承认，这句话确实有一定的道理。

首先，本作的剧情确实仍然引人入胜，关于特拉维斯一家的描述颇有《寂静岭 2》的风范，如果放在《寂静岭 5》里添油加醋作为主线剧情完全没有问题，但是在《寂静岭 起源》这样一款以解惑补充为卖点的游戏中出现，确实是让人感觉到有些本末倒置。在整个游戏过程中，玩家会感到，艾丽莎与寂静岭的起源这

条线索其实不过是一练大厦的脚手架，所有的剧情都严格按照着这个框架搭建而成，也对其做了一些补充，但是真正关键的实质性问题却是什么都没有提及。所谓的“普通小镇”压根从头到尾都没有出现，至于“变成”的这个过程更是连个影子都看不到，玩家能看到的部分全都是之前已经知道的，而之前不知道的还是什么也不知道。

最初的《寂静岭 起源》

本作的视觉效果让人十分满意，手电筒全部使用了动态光源技术，玩家和其他NPC的手电筒光源全都是真正的动态光源，光线照射到的物体会生成即时阴影。从地上最细小的物体到巨大的桌椅和走廊里堆放的垃圾，所有的物体都准确地使用了自投影技术，再加上烟雾浓厚的颗粒效果，在大气纹理的视觉效果上非常优异。至于音乐方面也是可圈可点，当玩家跟随艾丽莎的指引，在黑夜与浓雾中一个人奔跑在通往寂静岭的公路上时，周围空无一人，雾气所带来的独特湿润感伴随着不安渐渐沁入人心，此时，Mary Elizabeth的《Shot Down In Flames feat.》划破寂静传入耳中，不同于《寂静岭 4》的《Room of Angel》中流露出的悲伤与苦痛，而是在忧伤中孕育着一丝温暖，犹如暗夜中的一盏灯火，给人留下了极深的印象。

除了画面与音乐之外，本作在谜题的设置上总体难度大幅降低，但是却并没有对游戏的解谜趣味性有所损伤，使用镜子自由穿梭于两个世界的设定让解谜的思想扩展到了整个游戏之中，利用表里世界地图结构不同的这个特点制作出的众多谜题完美地将场景特点与解谜融为一体，可以说是非常成功的一次尝试。

在这样一个呈现出完成形态的游戏中，我们并没有太多可以挑剔的地方，但是仍然有一件事困扰着我们。

最初的《寂静岭 起源》究竟是什么样子？

关注过本作在发售前的报道的玩家应该还记得一些内容，譬如本作在最初公布的时候有一个名叫“路障”的系统，可以利用障碍物阻挡怪物来争取时间，但是在实际游戏过程中，这个系统并没有被采用，战斗还是系列传统的方式。这是因为在制作过程中，制作方突然发现想把把这个系统与游戏很好地融合在一起并不那么容易，众多技术与系统上的问题最终导致了路障系统的无疾而终，只有从那些品种众多、收集价值远远大于实际使用价值的武器与可投掷道具上才能看出本作有可能走向的另一个方向。

同样离奇失踪的要素还不只这些，最初报道中出现的部分场景设定图和怪物最终没有出现在游戏中；曾经要推出的对应本作的PSP摄像头（其用处为在玩游戏的时候捕捉玩家的各种恐慌表情表达在游戏中）不知不觉就突然杳无音迹；另一个声称在玩家射击时视角会像《潜龙谍影 2》那样变成第一人称的计划也悄然泡汤。虽然预定计划屡屡更改，但是在看到这些被取消的想法之后，反倒让人松了一口气，如果把这些要素都加进去，《寂静岭 起源》或许也就不能称之为《寂静岭》了。



▲本作的换装系统非常有趣，这就是特拉维斯的屠夫装，联系游戏剧情的话倒是颇有隐喻的意味。



▲类似于《寂静岭 2》的三角头，屠夫也是这样一个带给你巨大恐惧感的角色。



▲本作的光影效果非常出色。



▲游戏中最让人难忘的场景之一——在初代中给玩家留下了深刻印象的丽莎其背后有着如此多的难言之隐。

特别
企划
SPECIAL
FEATURE

有了光，就有影；有了白，就有黑；有了奥斯卡，就有酸草莓。也许这是主观上的偶然，但却是客观上的必然。

我们的游戏业界也是同样如此，年度大赏盛宴撤席之后，在回味齿颊留香之余，同样也有一些酸涩的“酸草莓”会令人不禁唏嘘。考虑到春节合刊的融洽气氛及杂志篇幅，我们没有在评选活动后立刻发布出这个“酸草莓名单”来给大家添堵(笑)，而是留在了本期杂志刊出，所以时效性上可能略有欠缺，还请大家谅解。

视频游戏，是娱乐工业时代的伟大产物，其骨子中蕴藏的一样也是最本位的娱乐精神，如果我们只是一味地板起面孔严肃地激扬文字，确是背离了娱乐的初衷。所以，轻松诙谐地为游戏业界在上一年度内的种种“黑色幽默”作一个评选，也不失为一盘杂陈五味的饭后甜品。

2007 TV GAME“酸草莓奖”大盘点业已开幕，敬请欣赏。

2007 TV GAME

酸草莓奖 大盘点

PART 1

2007年度 十大最差游戏

本榜单由《游戏机实用技术》2007年度全部“黄金眼”栏目整理而来。

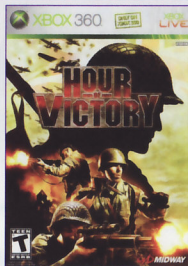
十大
最差游戏

胜利时刻

X360

UCG
评分
11

本作的表现只能用“丑态百出”来形容，虽有“虚幻引擎3”金玉其外，但游戏的本质内容却连败絮都算不上，只能称为一团烂泥——随处可见的BUG，5年前的贴图水平，白痴一样的敌方AI，单一无聊的流程——甚至有时你连正常的流程都无法进行下去，因为有些门会把你莫名其妙地卡住。一旦进行5分钟游戏，它的诸多问题都会暴露出来，让你越玩越觉得这个游戏像个闹剧。毫无疑问，本作是次世代上最烂的游戏，没有之一。



也许这款游戏的目的就是为了恶心恶心每天沉迷在主角射击游戏中的玩家，提醒他们，“你们玩玩别的类型的游戏了”。

十大
最差游戏

一骑当千 光明之龙

PS2

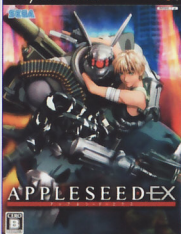
UCG
评分
12

如果说《一骑当千》的动漫原著尚能给我们带来点清凉快感的话，那么这款改编后的游戏作品则连这点小乐趣也剥夺走了——拜粗糙到极点的人物建模所赐，MM们的胳膊大腿一个个发育得比孟获还要肥胖，举手投足之间更是让人连偷窥的欲望都没有。单就画面而言，本作尚停留在PS级别，而若论起基本的游戏趣味，则连及格的标准都达不到，单调乏味的游戏流程与软弱无力的打击感足以让人睡着。其实，对于这种类型的游戏而言，如果她性感，就要感性；没有感性，起码要有理性；没有理性，至少要有自知之明(游戏中居然还有“爆衣”设定)，如果连这个都没有了，那她只有不幸。

PlayStation 2



PlayStation 2

十大
最差游戏

苹果核战记EX

PS2

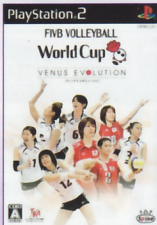
UCG
评分
13

没想到在数度延期后我们却迎来了这样一个游戏，除了片头动画尚可外几乎没有任何优点。游戏的难度设置极有问题，打起来也没有爽快感，所谓的与最新作的剧情关联也是不知所云。不得不承认，如果不是因为动漫原作素质太高，我们不会关注这样一款游戏的，然而这样一款FANS向的作品其难度也是专家级的——敌人的HP和攻击力都很高，如果不熟悉系统要领的话很容易被杂兵虐杀。此外，关卡太少也是游戏的一大缺点，不过大部分玩家应该不会体会到这一点，因为他们从一开始就明智地选择了放弃。

十大 最佳游戏 4 世界杯排球赛 美神进化论 PS2

UCG 评分
13

天哪！一款排球游戏怎么可能做到这么差？球体非类所思的运动轨迹和莫名其妙反弹，简直让人有在打铅球的感觉，而自由人从第二局开始就会消失的BUG更是闻所未闻。对于喜爱排球运动的玩家来说，有这样的游戏存在简直是一种悲哀。来谈谈技术层面吧，怪异的手感让人很难适应，球的运行轨迹也相当奇特，而击球的音效则会让人误以为排球已经被打破了……相对于这些，队员在场上的“滑步”已经属于可接受范围了。总之一句话——能把排球做成打铅球，不容易啊！



十大 最佳游戏 6 人生游戏Wii Wii

UCG 评分
14

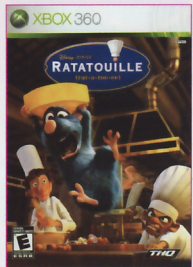
游戏的主题还挺大的，从玩家上幼儿园到找理想工作然后结婚生子这一系列“大事情”都包括其中。其实这完全就是很传统的游戏，厂商偏偏很不敬业地搬到Wii上却又没有针对主机特性进行强化。游戏的规则极其简单，内容也少得可怜，完全凭运气进行游戏的方式很快就让你产生厌倦情绪。游戏中融入了一定的卡片



游戏内容，但最重要的还是靠运气获得比赛的胜利，这样一来则完全丧失了战术可言。总之，如果你要举办家庭聚会且手边没有其他游戏的话，倒是可以考虑拿出来试一下，其余时间就让它歇菜吧。

十大 最佳游戏 5 美食总动员 多機種

UCG 评分
13



这大概是2007年最烂的电影改编游戏，原作中的幽默情节在游戏中荡然无存，你要做的事情就是在一大堆说不出名字的东西里抱头鼠窜。本来控制老鼠在人类的世界中冒险是件很爽的事情——当年的《松鼠大作战》就是这么红起来的——然而粗制滥造的物品建模却会让你倒尽胃口，那些棱角分明的蔬菜仿佛刚刚被菜刀切过一样惨不忍睹。虽然主角的



动作还算比较丰富，但光一个跳跃就够你适应上一阵子了，这方面的操作存在很大问题，怎么玩怎么别扭。总之，对于喜爱《美食总动员》的朋友们而言，我们强烈建议你还是省下钱买张DVD看比较值。

▶本作中的迷你游戏多而无趣。

十大 最佳游戏 8 变形金刚 多機種

UCG 评分
15



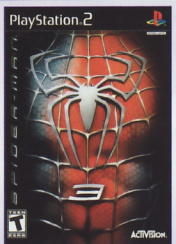
本作虽然不能算是电影改编游戏中的烂作，但用平庸来形容算是比较恰如其分了。如果没有看过电影，这游戏可以打个及格分，毕竟它可以带给你一段气势不凡的开场动画以及至少10分钟的新鲜感，但……变形的表现与电影判若云泥，无聊的竞速与一成不变的爆炸很快会让你索然无味。视角问题、物理引擎问题、操作手感问题等各种问题让本作沦为三线，枯燥且苛刻的任务更足以让大部分玩家在半个小时后停止进行游戏的脚步。相比之下，如果你选择加入狂派在城市中大肆体验破坏的快感，反而可能会觉得更有趣些。



十大 最佳游戏 9 歌舞青春 NDS

UCG 评分
15

电影再怎么好，游戏也不过关，本作显然没能逃过这个“改编游戏必死”的命运，其制作水平之低下让人大吃一惊，而游戏系统对《应援团》的“借鉴”程度也令人唏嘘。主角们在游戏中的样子可谓惨不忍睹，娱乐工业所创造出的为数不多的歌曲也没有感觉。另外，对于《应援团》玩家来说，游戏的难度过低，指令编排也单调乏味。虽然仿效了《应援团》的操作，但粗糙的画面、水准一般的歌曲时长间游戏甚至会让人昏昏欲睡，稍有创意的“表演编排模式”由于效果和类庸劣，再加上只是机械性地重复使用，更是显得单调乏味，让人难以忍受。相信我们，放弃这款《歌舞青春》吧，它简直是在浪费你的青春。



十大 最佳游戏 10 蜘蛛侠3 PS2

UCG 评分
15

请不要将它与高素质的电影相提并论，这只不过又是一款应景之作而已。粗糙的画面勉强可以接受，毕竟这么大的城市可以随意荡来荡去已经算是可以了，但最关键的是游戏理念的止步不前实在是无法接受，那些东拼西凑的任务枯燥得简直难以形容，更别提设计思路的扭曲与随处可见的BUG了。玩这个游戏的目的现在看来就是非要倔强地看看它到底有多差，到底有多荒唐。总之，如果你非要抹消电影带给你的美好回忆的话，那就来试试这款游戏吧，现在编辑部的已将本作依语音称为“失败的人3”。



本榜单由《游戏机实用技术》2007年度“游戏情报社”等栏目整理而成。

最立场鲜明奖

砸X360赠PS3



■柏林索尼广场索尼中心举办的首发会人声鼎沸，当晚德国共有100多家电器商店进行了PS3首卖活动。

2007年3月23日，PS3在欧洲全面登陆，各国店铺纷纷举行了各种别出心裁的首发活动，而其中则数德国一家位于柏林市中心的商店最为独特——它举办的活动主题是“砸X360，赠PS3”。此举一石激起千层浪，引得大批德国“索青”纷纷来此购机，不过借

机钻空子者也同样有之，据悉有些人为此特地购买了二手甚至是已经坏掉的X360当场砸碎。事后，SOE德国分公司表示这次活动是店铺的个体促销行为，与SOE无关。面对此情此景，我们只能理解为该店主的立场原则未免太鲜明了一点……

最长名称奖

NINTENDO DS



“脑白金”系列“鲜联数年”之久的最长游戏名称记录已在2007年被一款“SIMPLE系列”的新作更新，这款游戏名为《SIMPLE DS シリーズ Vol. 14 THE 自動車教習所DS~原动机付自转车 普通自动二轮 大型自动二轮 普通自动车 普通自动车二种 中型自动车 大型自动车 大型自动车二种 大型特殊自动车 けん引~》，显然就是凭着摘取记录去的。不过这个游戏名字起得确实是毫无技术含量可

言，照这样子下去，估计明年这游戏的续作还能再打破一次记录。

最劳民伤财奖

三红

在牵扯到X360命脉的“三红”问题上，虽然微软官方多次在面对媒体质问时均顾左右而言它，但来自GameStop(美国最大的游戏连锁零售商)的一份报告则一针见血道出：将近有30%左右的主机都会由于各种原因被返厂维修，而在节假日等电子产品返修“旺季”时，实际情况甚至还会远远超过这个数字。尽管微软迄今为止已经掏出逾11亿美元来为这个烂摊子买单，但整个事件为Xbox这个品牌带来的灾难性影响及信誉损失则是难以估计的，用一



句话来评价就是：“三红环的不是机器，是心”。

最速战速决奖

E3 Konami发布会转瞬即逝



作为最著名的第三方厂商之一，Konami的举手投足无不令各路游戏媒体侧目。然而就在2007年的E3展上，也许是为了配合“缩水”后的展会规模，Konami的新闻发布会总时长创纪录地缩减至15分钟！除了一段《MGSA》外再无其他，将场面气氛搞得奇僵无

比。虽然之前我们便已得知日本各路厂商会以各种方式集体抵制新E3(如Capcom便是在E3结束后不久旋即公布了《生化危机5》的新影像，然而与那些直接拒绝参展的厂商相比，还是Konami的这个“黑色十五分钟”来得更加震撼，更加潇洒。

最南下杀手奖

改机？杀无赦！

救命！
改机玩家也是
玩家啊！



Xbox LIVE封杀改机ID

微软在2007年5月17日进行的“血洗”行动将无数中国玩家的X360变成了X180——改机后的X360几乎全部被封杀殆尽，所有非法改机用户均被剔除出了Xbox LIVE网络，除了少数漏网之鱼外，几乎所有改机用户都面临着转变为单机用户或再买一台新机器“皈依正途”的选择。对此，微软的声明显得既客气又残酷：“我们要维护合作伙伴和用户的公平利益”，惨的则是那些改机后的穷玩家以及一些为了给机器加装水冷风扇而被“误杀”的正版玩家。宁可错杀一万，不可放过一个——微软的这记重拳下得也未免太狠了些。

This console has been banned for violations of the Terms of Use. Graphics for Xbox Live service and its members. Microsoft does not practice device identification on console basis. There is no recourse for Terms of Use violations.

This post indicates the type of Network Address Translation (NAT) that your router or gateway is using. Devices that are on strict or moderate NAT can limit the ability of games to find each other, participate in sessions, or hear each other on Xbox Live.

You will receive a result for this test if you are unable to join to Xbox Live. If you do not receive a result, Microsoft connection to Xbox Live is successful at gateway. It calls a restriction to strict NAT, however, without Xbox Live.

最一级戒备奖

SE保密有方

无论是在E3还是TGS上,若论起对待媒体最吝啬、最刻薄、最恶劣的厂商,那绝对非SE莫属。“来了的别想进,进了的别想看,看了的别想拍,拍了的还想走?没那么容易!”这大概是所有媒体在SE处最常遇到的待遇,“好酒不借巷子深”这个路线方针

看来人家是打算一百年不动摇了。然而,也正是由于SE如此地将满腔热血不遗余力地投入在保密事业上,才愈加彰显出其他厂商的气度与大方,如此看来此举对于于人己都是功德无量的事情。

黑格尔说,这就是辩证法。



最支援建设奖

Wii变砖

变砖——这是只有改机玩家才能享受到的特别“福利”。众所周知,Wii并不像PS3那样将游戏都设置成全区域运行,而是对主机和游戏都设定了区域码,每个主机只对应该区域内的游戏,也就是说日版机插入美版游戏

就无法启动,然而改机后的直读芯片却会跳过这一检测过程运行碟片,这样一来主机因为区域码不匹配而无法使用,变成了一块只能看不能用的“砖头”,这就是所谓的“变砖”。目前玩家在国内市场上购买到的Wii大都是日版主机,而最先上市的新游戏往往都是美版,一个不小心就可能错误运行了固件升级包而导致变砖,着实令人防不胜防。所以,如果你拥有改机Wii的话,不妨常到网络论坛里看看一些勇者可嘉的“小白鼠”们的新作试玩报告吧,这样绝对可以避免很大风险——就和吃河豚鱼一个道理。



最见风使舵奖

PS3振动手柄发布

对于这则TGS2007上最具爆炸性的新闻,这里就不再赘述,仅援引SONY方面的两则声明。

一、去年十月间,由于手柄振动技术侵犯专利权一案败诉,SONY在PS3发售前声称“振动是过时的技术,SONY将致力于新技术的开发与引导。”同时声称六轴感应技术“Sixaxis”将被引入到PS3手柄中。

二、在玩家的如潮恶评中,SONY以2250万美元的代价与手柄振动技术专利公司Immersion达成了“和解”,继而由SCE新总裁平井一夫在TGS2007第一天的基调演讲中宣布“这是倾听用户意见的结果。很多人

说他们想要一个有振动功能的PS3手柄”并且表示一开始觉得“实现太难了,但后来还是攻克了这一技术。”

这个案例告诉我们:世界上从来就没有正确与错误的区别,关键在于看你怎么说——说它行它就行,不行也得行;反之,说它不行它就不行,行也不行。



▲这个故事教育我们,世上无难事,只怕有心人。

最残酷现实奖

《欧普纳大冒险》销量惨淡

《欧普纳大冒险》是光荣公司为Wii量身打造的一款角色扮演游戏,由Arteplazza公司(曾制作《勇者斗恶龙VII》)负责开发,社长真岛真太郎亲自担任本作的制作人兼角色设计,曾经作为名制作人堀井雄二助手并一直参与“DQ”系列”开发的杉村幸子担任本作监制,角色扮演巨作《最终幻想X》的音乐制作人崎元仁为本作制作音乐。



拥有如此豪华开发阵容的《欧普纳大冒险》一经发表便备受玩家及业界关注,光荣公司更是为其定下了“百万销量”的宏伟目标。然而游戏上市后却反响惨淡,过于单纯幼稚的剧情与造型

诡异的角色丝毫没有让玩家买帐——本作首日销量只有几千份,总计销量尚不达标计划的百分之一。这个事情告诉了我们一个老道理:牛皮吹得越高,摔得越狠。

最寓教于乐奖

玩游戏免下地狱



当英国的教会不断抨击(抵抗)时,美国丹佛市Englewood区科罗拉多社区教会却在提倡孩子多玩游戏。最近该教会举办了一场《光环3》对战比赛活动,负责人认为通过游戏可以吸引更多孩子和年轻人踏入教堂聆听上帝的教诲。年轻牧师Gregg Barbour说,孩子们在玩完游戏后就会听他讲基督教教义,这样做的目的是减少孩子死后下地狱的几率。不过丹佛也有一些宗教界人士对其持有异议,丹佛宗教及社会学院院长James Tonkovich说:“如果目的只是吸引年轻人前来,那么免费啤酒和色情电影可能更有效。”

最口是心非奖

坂垣伴信试玩《鬼泣4》



据悉《忍者龙剑传2》首次媒体见面会中,当被问到对《鬼泣4》的看法时,制作人坂垣伴信曾大放厥词:“那个游戏非常烂,我不知道你们可它作什么。就

在此言一语激起千层浪不久,在TGS展会的《鬼泣4》试玩台上,我们就碰到了,正玩得亦乐乎的坂垣君。呃,当时具体的描述形容句就不必说了,他的这个反应与动作便足以说明一切……

最翻弄玩家奖

掉帧掉到你头晕

当所有球迷玩家都在翘首期待次世代版的《世界足球 胜利十一人》时，制作方Konami却和我们开了个残酷的玩笑——从没有一款(WE)的次世代新作让我们如此失望过，为了在圣诞商战时交出一份满意的财务报告，Konami居然就这样将一部未完工的半成品送到了我们的面前：频频影响

游戏节奏的拖慢，糟糕透顶的网络状况(PS3版)以及无所不在的掉帧，你简直会怀疑自己的次世代主机是不是变成了一台配置低下的PC机——事实上，PC版的效果反而还更好点。虽然事后制作人高家新吾当众道歉并发布了各种网络补丁更新，却也难辞其咎。



最特别纪念奖

《MGS4》延期

在最初公布《MGS4》的那届E3上，制作人小岛秀夫曾信誓旦旦地宣布定要把《MGS4》在2007年推出，以此作为系列二十周年赠礼，并在宣传影像末尾小小地幽默了一把(见图)。然而人算不如天算，几度风雨几度春秋过后，Konami方面不得不宣布《MGS4》将延期至2008年发售(具体日期未定)，于是这款二十周年纪念作品不无遗憾

地变成了“二十周年纪念”，那段影像末尾的小花絮也就此成为一段史料，停留在了历史的瞬间。



最尴尬时刻奖

SONY

索尼在2007年末很“荣幸”地登上了《财富》杂志2007年度“商务界101个让人瞠目的时刻”排名，而且还是两次。第一次上榜是因为索尼在欧洲推广《战神II》销售而举办的一次活动。

所有受邀的嘉宾都被要求从陷阱里拉上一条毒蛇，然后还有无上装的女招待喂他们葡萄。最后还从刚被宰杀、尚有余温的山羊腹中生掏出肝脏来吃，更令人吃惊的是还把这一活动登在了官方的杂志上。第二次上榜是因为索尼公司在PS3游戏中用了英国的曼彻斯特大教堂，作为主视角射击游戏《抵抗 绝艳人类》的场景。教堂方面对此勃然大怒，甚至连英国首相都出面批评这一行为。不过，联系起前年的“种族歧视广告”事件来看，每年都会弄出点让各路媒体关注的“非议事件”这种举动又何尝不是一种故意炒作呢？



最傻瓜成就奖

2分钟拿齐成就

序号	图标	成就名	点数	说明
1		The Flow of Combat I	150	连击数达到10
2		The Flow of Combat II	150	连击数达到20
3		The Flow of Combat III	200	连击数达到30
4		The Art of Combat	200	连击数达到40
5		One with Combat	300	连击数达到50

为什么呢？原因就在它那超好拿的1000点成就上。

这个游戏的成就只有6个，分别是连击数达到10、20、30、40、50。如果玩家技术熟练的话，从进入游戏到拿齐成就总共只需约2分钟，其简易程度简直令人发指。沙迦对此发表的看法是：“除非未来有一个游戏是进入游戏就送1000点成就，不然实在想

X360版的《降世神通》虽然比NDS、PS2、Wii版上市都晚，却一夜成名，令X360玩家们奔走相告，这是

不会有什么游戏比它更好拿成就。如果真有这样一个游戏，我想它一定是《降世神通》的续作。”

最嚣张BUG奖

Wii版《吉他英雄III》仅有单声道



Wii版《吉他英雄III》刚刚发售不久，就惹来了玩家一片愤怒的讨伐。这款以摇滚为特色的音乐游戏居然在Wii平台上只能播放单声道的音乐，简直是滑天下之大稽。对此，制作方Activision表示将在2008年初重新制作游戏光盘，并免费为消费者更换。据

NPD统计，Wii版《吉他英雄III》仅在美国地区就已经卖出了近30万份，如此一笔数额不菲的“学费”估计会让Activision记忆深刻。不过，声道出BUG的游戏并不多见，而在音乐游戏中更是绝无仅有的。有了这个匪夷所思的前车之鉴，相信同类BUG应该会后来者了吧。

最自相矛盾奖

“脑白金”其实不练脑

《锻炼大脑的成人DS训练》对大脑是否具有改善效果不能保证。

在2007年11月16日号《朝日周刊》的报道中，《锻炼大脑的成人DS训练》监督者川岛隆太教授表示，他本人以



及他的恩师和校友在内的相关研究人员都对“脑白金”的健脑效果提出异议，该报道立刻在日本游戏论坛引发论战，网友称任天堂之前宣传该作经科学研究鉴定有健脑效果的说是属于欺诈行为。总之，不知道拿了巨额版税(后全部捐出)的川岛老师是犯了哪路魔障，但就任天堂公司为此不得不在各种澄清发布会上疲于奔命的现状来看，下一作的“脑白金”大概得换个“监督”了。

PART 3

2007年度十大最差游戏封面

本榜单由欧美知名游戏媒体评选而来,感谢levelup.cn友情提供,侵:穴段音通

十大最差封面 No. 10

半条命2 橙盒版

本作是2007年内美国销量最高的几款游戏之一,然而遗憾的是,EA选择了一个只有《半条命》极度痴迷的超级FANS才能为之动容的封面设计。简单到不能再简单的人物堆砌和朴素到不能再朴素的字体排列,让人实在是没办法把这样一个封面与冠军级销量大作的形象联系在一起。

从美术设计的初衷来看,这款封面到一个之前没有关注过那些长篇大论的评论文章和游戏介绍的玩家来说,只能用莫名其妙来形容。当看到这样一个封面时,你可能会情不自禁地抬头环顾四周以确认自己是不是误入了机械工程或石油化工的软件区。



十大最差封面 No. 8

水银融化 革命

我知道小孩子们都喜欢玩水银球游戏,但老实说,把一颗梨一样形状的水银球放在一片空空如也的白色背景上实在是很难提起人们的购买欲望。



十大最差封面 No. 6

约翰迪尔 收获在农场

我想设计师在设计这张封面时得到的要求大概是:参考《牧场物语》的封面,但要看起来乏味、丑陋且廉价,同时要客观地反映出美国



中部农业大生产的喜人景象和价值观,当然也别忘了把占脸部面积1/3的大眼瞟留下……

更正:游戏发行商Destineer通知我们,上面这张游戏封面并非本作的最终发行用封面,下面这张速食汤一样包装的才是真正的封面。好吧,对于这个封面我想说的是,虽然我也很想知道牧场主的



妻子究竟遇到了什么意外,但最让我感到不可思议的还是他手里提着的那堆稻草里究竟藏了什么竟然会重成这样……



十大最差封面 No. 9

游戏嘉年华

不知道你第一眼看到这张封面时是怎样的感觉,但当我目睹那诡异的巨大爪子、令人毛骨悚然的眼神、背后那一群群张牙舞爪的谜之生物和他们那皮笑肉不笑的表情时,我的脑海里突然浮现出这样一幅情景:生命即将走到尽头,阴间的大门在我面前敞开,逝去之人在门的那一头不停地向我招手,仿佛在说“想不想死一回?感觉很不错的哦……”

十大最差封面 No. 7

小巫师比利 火箭扫帚赛



我可以很诚实地讲,当我第一眼看到它时,我真的以为是《哈利·波特与XXX》……(编注:与国人不同,看来老外对于“拿来主义”是相当反感的啊。)

十大最差封面 No. 2

我们的迷你游戏26

让我们来瞧瞧(牌子上)的字):书、摇滚、挖金子、肉饼搅碎……poitergelst是什么玩意……(编注:很显然,这就是卖弄文字游戏的下场……)



十大最差封面 No. 5

反击力量

美工:这个白痴机器人难不成就是他们发来的唯一封面素材吗?

总监:不,实际上他们还渲染了一根巨大的XX作为背景,只不过用那玩意当封面可能会导致游戏在部分地区被禁止销售。

美工:那你想让我怎么办?
总监:只要在机器人后面再加一个巨大的光晕效果就行,我们可以称之为“白出”

美工:你确定要用这么简单的方法吗?我还可以做更多更复杂的效果的,比如使用滤镜……

总监:你是不是觉得让你做光晕效果大材小用?你这个白痴,照我说的做!
美工:……



十大最差封面 No. 3

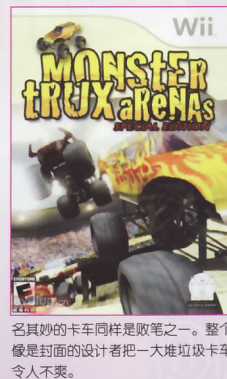
超执刀 新血

一眼望去,你可能会琢磨这估计是一款医疗急救训练游戏,或者是发行商把游戏送到了国际红十字会然后在封面上盖了一个巨大的红色印章。但不管怎么说,对一款封面上除了十字和LOGO以外一无所有的游戏,就不要指望消费者会心甘情愿地掏49.99美元购买了。



十大最差封面 No. 1

怪物四驱竞技场 特别版



这无疑是2007年最糟糕的游戏封面之一:整个画面没有一个真正的主体,除了卡车的底下黑乎乎悬挂装置和轮胎以外几乎看不清其他任何东西,游戏LOGO就像是一串诅咒厄运的文字,“aReNAs(竞技场)”几个参差不齐的字母更是让人看着十分恼火,LOGO顶上那辆莫名其妙的卡车同样是败笔之一。整个画面给人的感觉,就像是封面的设计师把一大堆垃圾卡车在我们脸上猛扔一样令人不爽。

后记

酸草莓到底有多酸?在早已被盗版破坏的国情下,我们也许难以感受得到。但如果我们换个角度来设身处地地思考一下:当你掏出一段时间来省吃俭用抠下的零花钱,却发现自己换回的只是一款被厂商和媒体吹嘘夸大的泡沫时,心里将会是怎样一种酸痛?当你拿出几个月甚至几年的积蓄捧回心仪已久的次世代主机,然而却发现没用几天便出现故障甚至干脆直接报废时,又是怎样一种悲痛欲绝的心情?酸草莓奖大盘点,为大家提供的就是这样一个个发泄愤懑的平台,我们会在这里于嬉笑怒骂之间种种“酸”现象进行毫不留情的辛辣鞭挞,全然抛开一切繁文缛节,将媒体的监督职责彻底补充。UCG的酸草莓奖大盘点,今后将一直沿着这条方针坚定不移地进行到底,敬请期待。

十大最差封面 No. 4

美国女孩 朱莉历险记

你觉得这张封面很纯洁吗?你觉得那个美国女孩笑得很开心吗?我告诉你其实她马上就要堕入雷了。你没看到她手里那个大拉杆吗?马上就会有20公升蛋黄酱和番茄酱的混合物从她脑袋上倾泻而下。可怜的她露出了灿烂的笑容,但她马上就会知道的,可怜的孩子……



作为让世界迈向毁灭的人类

在不为人所知的时代，伟大的创造者构建了飘浮在空中的“壳”。壳中的封闭社会在水晶所产生的巨大机械与生物守护下一直繁荣昌盛。

那个社会被称之为“茧”。作为和平象征的水晶选出了某些人，引导其按照自己的意志改变世界。

而她，就是被水晶选中的人——让世界迈向毁灭的人类之敌。她对自己的事情只字不提，仅是自称——闪电。

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII



最终幻想 XIII	Square Enix	角色扮演
PS3	FINAL FANTASY XIII	日语
	发售日未定	人数未定
	对应周边未定	售价未定

文 玛娜 美编 NINA

闪电

LIGHTNING

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

之敌，我有自己的生存规则。

关键词1 茧与脉冲

“茧(コクーン)”是由水晶创造出的人工世界，它飘浮半空之中，居住着数百万人，生活在茧中的人们由于巨大机械和生物的守护长期以来都过着和平祥和的生活。而“脉冲(パルス)”则是位于茧下方大地上的一片十分广阔的原始世界，虽然不知道作用，但是在脉冲里也有水晶的存在。

随着脉冲的觉醒，大量来自于脉冲的“外界异物”进入了茧中，使这个无形的敌人对于居住在茧中的人们来

说成为了一种禁忌的存在，统治着茧的“圣府”在非常时期做出了非常措施，拘留了大量怀疑受到外界异物影响的居民，甚至会将被认为受到了脉冲影响的人们驱逐出境，强制将其流放至下界脉冲去。

生活在茧中的居民将脉冲视为威胁的具体原因究竟是什么？脉冲中的水晶的作用为何？在这个广阔的世界中，永远有无数未知的谜团等待着人们的破解……



▲站在脉冲地面上的少女，从穿着来看应该在脉冲中生活了一段时间，而在之前的图片中，我们还能看到远处的地平线上有建筑物的存在，这些被驱逐出茧的人们，似乎已经在脉冲找到了生存下去的方法。

秩序严谨的和平世界之外，
还有谁也不曾见过的原始大地，
这才是整个星球的真正形态。



▲站在脉冲眺望茧可以发现，那是一个巨大的球体结构，就面积和人口数量来说，差不多只有一个大城市的规格吧，在这个世界的历史中，莫非曾经遭遇过一次使人口锐减的灾难性事故？



▲相对来说，脉冲则是一片非常广阔的世界，原始森林，古老的植被，甚至还有与恐龙十分相似的生物存在，在这片大地上，一定曾经发生过什么可怕的事情。

◀ 统治着茧的“圣府”拥有着强大的势力，长久以来一直维护着社会的繁荣发展，但是从处理外界异物这件事上，可以明显地感觉到他们向民众隐瞒着什么……



关键词2 法尔希与路希

在神话中经常出现的这两个词语，在本作中也有着非常深远的含义，甚至与整个世界的形成与世界观有着难以分割的关系。“法尔希(ファルシ)”可以说是一种超越了人类智慧的高尚存在，同时，也正是茧的制作者，而“路希(ル

シ)”则是指被法尔希选中、背负着使命与烙印的人。从“茧是由水晶创造出来的”这一点看来，似乎可以推出“法尔希=水晶”的结论，但是本作的世界观却绝非这么简单……而路希究竟会被赋予什么样的使命，目前仍是一个谜团。



超越一切的引导者，究竟
想将星球带往怎样的未来？



Check 路希与闪电的关系是？

在前几次的前线中曾经为大家介绍了一个看似闪电同伴的神秘金发男子，而在最近公布的最新情报中又出现了一个橙色头发的恬美少女，从几张图片来看，她居住在外界“脉冲”已经是无需置疑的事实了，但是据称，这名少女就是之前提过的“路希”……这确实让人难以想象，一手创造出茧的法尔希为什么会选择居住在脉冲的少女成为路希呢？难道说，其实法尔希真正的意志和圣府其实是相反的？

另一方面来看，闪电也同样是被水晶所选择的“让世界毁灭的人类之敌”，如果法尔希与水晶真的是相似的存在，那么她可能也是一名路希吧，这样发展的故事可能会向着挑战日益走向毁灭的科技文明为中心？

关键词3

召唤兽

作为系列重要元素的召唤兽在本作中也得到了一次大幅的进化，这些进化不仅仅体现在外形与力量上，除了战斗之外，它们还可以通过其他的方式帮助玩家。譬如希瓦就可以变身为机车供玩家使用，需要利用召唤兽的情况变得更多更频繁，甚至已经成为了生活中不可或缺的一部分。此外，本作中的召唤兽得到了一个全新的定位——为了解救被诅咒的路希而现身的存在，看来在这次的故事中，它们占据了相当重要的地位呢。

为了解救被诅咒的路希来到世界的访客

冰之女王希瓦

自《最终幻想III》之后活跃起来的希瓦(シヴン)在本作中经历了一次巨大的变身，不光从一个人变成了一对肤色不同的姐妹，还可以通过合体的方式变成机车供玩家乘坐。



▲不知道这么华丽的招术在实际游戏的时候玩家能不能使用。

◀希瓦不光变成了机车，甚至还将路面变成了冰道，最大程度削弱敌人移动力的同时也提升了玩家的力量。

▶弹奏着竖琴的赛莲愉快地闭起了双眼，在这幅美景之下，被其迷倒的玩家想必为数众多。

从水中慢慢浮出，轻轻弹奏着竖琴的塞壬(セイレーン)初次展现了自己的温柔与魅惑，对曾经在《FFVI》和《FFVII》中登场的她来说，这一次的变化简直美不胜收，让人瞠目结舌。白色羽翼和白衣装配着竖琴与水纹轻轻飘动。这首魅惑之歌不知道会给敌人带来什么后果呢……



魅惑的女神塞壬

火焰的掌控者伊夫里特

伊夫里特(イフリート)也是系列中知名的召唤兽，在本作中他的外形没有什么太大的变化，但是在能力方面，不知道会不会有什么让人大吃一惊的进化呢。



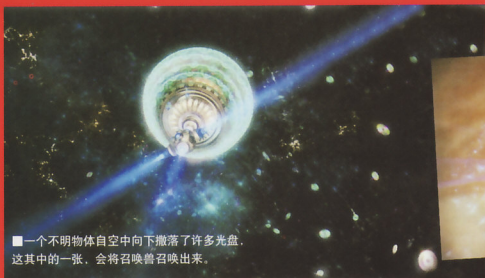
▲喷火的伊夫里特，在系列前作中，它的拿手绝招就是以火柱及火球攻击敌人的“地狱火焰”。



让人怜爱的小动物卡邦克尔

▲头顶上的红宝石似乎有什么特别的用途？它的眼神究竟在诉说着什么呢？

系列前作中的卡邦克尔(カーバンクル)也一向都是以可爱见长的小动物，但是在本作中，可爱与有趣这个元素被进一步加强，如同小丑般的妆容与可爱的眼神，让人非常想养这样的一个宠物天天在身边。



■一个不明物体自空中向下撒落了许多光盘，这其中的一张，会将召唤兽召唤出来。

▼从光盘中突然蹦出了召唤兽卡邦克尔，难道这也是未来世界高度文明下的科技产物？



Check! 召唤兽的来源

在SE所公布的最新影像中，让人最在意的当然还要数召唤兽的出现，自天空撒落了无数正在发光的光盘，身为路希的少女拿起了其中的一片，此时，光盘上突然浮现出一片发光的花纹，看起来就像是在读取光盘内容的辐射。之后，光盘中出现了一只头上有一颗红宝石的召唤兽“卡邦克尔”。这是因为召唤兽被储存在光盘之中？还是因为拥有特别能力的路希的缘故呢？

与其说是幻想不如说是科幻，这是以神话为基础的幻想与未来相结合的全新世界。

无责任猜想

现在很难看出《FF XIII》与《FF Versus XIII》之间究竟有什么关系，不过从目前公布的情报来看，闪电是为了颠覆被水晶所守护的拥有魔法与剑秩序的盖而被选中，而《FF Versus XIII》的男主角却是拥有魔法与剑秩序王国的最后一员，再加上标题中“对立、相对”的含义，莫非……

在命运摆布下，最后的国王 与最后的王国。

FINAL FANTASY Versus XIII

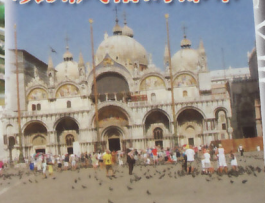
ファイナルファンタジー ヴァルナイツ XIII

基于现实的幻想

本作的舞台与世界设定有相当多的部分都参考了现实世界中存在的东西创造出来，就世界来说要比《最终幻想VII》所在的世界更加接近于现实社会，不光许多场景都以实际存在的建筑为原型，文化与其他要素也与现实世界非常相似。开发团队试图透过实际存在的事物与剑、魔法等奇幻要素相融合，打造一个独特的世界，在本作中，玩家将能体验到幻想与现实交杂的奇妙感。

◀在充满现代感的都市中，只有军队仍身着中世纪风格的铠甲，手持枪械，这种冲突感就是本作中最让人感到不可思议的地方。

欧洲风格的都市



▲这是位于意大利名城威尼斯的圣马可广场，在正面所看到的建筑物为圣马可大教堂，这个建筑在游戏公开的新影像中可以很清楚地看到。

剑与魔法和现实社会的奇妙融合



东京街头

▲女主角出现的地点正是东京街头，对于玩家来说应该相当有亲切感，进行世界旅行的时候，也可以体会到各国风情的洗礼吧。

▶主角所乘坐的豪华轿车穿行于公路之上，在平时办公的时候，会配备司机为其驾驶，周围的景物和日常所见的都市街头似乎没有什么不同。

这是一段对于现实的幻想——

这个时代都由旧时代所构建的国度，国家与外界隔绝的近代文明，也有未产生的近代规则，魔法与机械开始碰撞。

遥远的异界，近代兵器与近代政府在异界与异界异文明的碰撞。

围绕新世界的未诞生为中心展开的纷争已经开始，全新的时代也已开始。

最后的王国。

最后的战争。

最终幻想 Versus XIII	Square Enix	角色扮演
FINAL FANTASY Versus XIII		日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		

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

伤痛

与《最终幻想XIII》所代表的“光”相对，本作所代表的是“暗”。正统续作中所不能表达的东西都会在本作中出现，游戏中既有角色们日常快乐生活的一面，也会体现出人们所背负的沉重宿命，剧本非常阴暗沉痛。作为拥有剑与魔法秩序的最后的王国一员，男主角也将会面对许许多多的伤痛与无奈，在最新公布的影像之中，就可以看到与此有关的一些情报。

高楼大厦林立的都市道路下，月光轻轻洒在身着超短裙的少女身上，主角也出现在她的面前，两人向彼此跑了过去，看起来似乎早已相识。此刻，出人意料的事情发生了，在男主角与少女的背后，两个魔法阵浮现出来，悲伤的表情由少女的脸上漾起，两人举起了手中的武器，沉默地开始了一场对决……

从官方公布的少量情报上来看，这名没有公布姓名和相关个人资料少女就是本作的正牌女主角，她为什么要与男主角兵戎相见？他们能够摆脱这让人悲伤的宿命吗？相信这将会是很长一段时间中最让人好奇的问题。



▲本作的CG由曾经制作过《最终幻想VIIAC》的制作团队出手，品质上绝对让人满意，月光透过云层投射下来的亮光与周围的阴影营造出了极其强烈的悲壮气氛。

被敌对命运所
操控的年轻男女

▲虽然难免迷茫，但是男主角仍然举起了自己的武器，身后的魔法阵似乎在不断提醒着他自己的使命。



▲女主角的目光中除了悲伤，也有毫不畏惧的决断，这场对决的最后结果究竟会如何呢？

蓝色的魔法阵是主角身后出现的，而女主角则是橙色，在魔法阵出现之后两人突然拔刀相见，莫非这是代表了他们各自宿命、如同纹章一般的图案？

女主角的武器是类似于西洋剑的单手剑，她和男主角一样，都可以从空无一物的空间中让武器出现，看起来两个人拥有着一样的能力。现在我们已经知道男主角可以操纵多种武器，还可以进行瞬间移动，不知道女主角的能力究竟是什么呢。



关键词3 羁绊

▶仿佛下定了决心一样，四个人转过身来，向着豪华轿车走去，他们的目的地究竟在哪里？

羁绊，正是本作描写的重点，虽然本作的剧本蔓延着难以忽略的悲伤感，但是除了这些快乐的部分也非常多，亲人、朋友、友情……都将会是剧情上的重点。

在本作中将会有三名男子与主角一同行动，虽然现在仍未有任何与其有关的情报公布，但是在面对身为王位继承人的主角时，三人也没有流露出任何拘谨的情绪，由此可以看出他们定然是相互信赖且意气相投的朋友。制作人也声称，他们并不是背负着种种命运和使命而聚集在一起的人们，而是经常在一起玩乐的伙伴，在机缘巧合下成为故事的中心。剧本中会采用一种公路电影的场景和表现方式，就像在大家念书的时候，和自己的喜好相同的好友们结伴去旅行一样，想必会让玩家感受到无忧无虑把责任和理想抛在脑后骑马散心的那份难得的恬静与快乐。

▶四人在告诉公路上眺望着一栋外观相当独特的建筑物，那座建筑物正是主角处理王国政务的地点，难道就在那里发生了什么紧急事态吗？



男人的羁绊， 男人的旅行， 男人的友情

精神十足的开朗青年

队伍中的气氛带动者



金发的开朗青年无疑是四人中最活跃的一个，无论是散漫的笑容还是穿着都可以看出他的性格。不过他手中所拿的武器却是在主角所在国家中被认为是禁忌的枪械，这到底是怎么回事呢？

◀四人背后的场景是与之前东京街头完全不同的异国建筑，四个人是在进行一场旅行么？

脸上有伤疤的健壮男子 性格豪爽的大哥



▲虽然爽朗，但是脸上的伤疤究竟隐藏着怎样的过去呢？

类似于《危机之屋 最终幻想VII》的安吉尔的一名角色，从毫不掩饰的爽朗笑容与健硕的肌肉上可以看出他可能在四人中充当了大哥的职务，有这样的一名同伴，看起来就让人感到非常安心。

穿着西服的眼镜男 冷静且可信赖的坚强后盾

面庞虽然非常清秀，但是西服与眼镜、还有向后高高翘起的发型都让他比其他几个人看起来更加成熟，给人的感觉与《最终幻想XII》的巴尔弗雷非常相似，看来队伍中的智囊角色非他莫属了。

▶充满紧张感的车内，主角与伤疤男子都板着脸，相当严肃，而眼镜男则像是在思考着什么。



离开都市之后，面前是一片荒凉而广阔的荒野，在这片荒野之中，一条漫长的公路被洪水所阻断了去路……男主角和他的朋友就站在这条公路上，这也是很多公路电影中经常出现的场景。值得一提的是这辆豪华轿车就是主角平时办公时的专用车，而且车上的徽章是以陆行鸟设计的，至于陆行鸟在本作中是否会呈现，目前还是一个未知数。



MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G



文 D·S
美编 anubis

攻必克! 守必坚! 踏敌尸骨唱凯旋!

在岩浆沸腾的火山地带

喷涌而出!

熔岩龙 皇龙种

游戏在岩浆里的鱼龙。在鳞片表面有好几层凝固后的熔岩，形成了坚固无比的铠甲，这一点和霸龙极其相似。凭借这个特点，它可以在岩浆中游来游去，还能像水龙一样游到岸上口吐熔岩来袭击猎人。

怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	ACT
PSP	日版	4800日元
预定 2008年3月27日	1-4人	对应玩家年龄: 15岁以上
对应周边未定		

距离本作正式发售还有一个多月了，陆续来袭的新情报几乎让我们应接不暇。就目前的情况来看，网络版《怪物猎人 前线》(以下简称《MHF》)中的新增怪物几乎全部原封不动地“迁徙”到了本作中(新增的“棘龙”除外)。虽然略有偷懒之嫌，但却让广大无缘得见网络版的猎人们有了同这些“传说中的怪物”交手的机会，也算是功德一件。尽管游戏的发售日小小地向后期延了半个月左右，不过相信这点时间对于翘首等待已久的FANS来说一点也不算什么了吧?好了，闲话休提，“怪物生态研究报告”最新篇热辣出炉!

怪物篇

新怪物目击报告再度更新!
熔岩龙、眠鸟陆续袭来!

既有怪物的动作习性也会发生改变!

本作中不仅新添了怪物种类，以前登场的怪物们在行动模式上也会有所改变。在增加了一些全新的招式之后，这些家伙可能会变得更加难缠哦!现在，就请各位猎人在迈入新猎场前先来预习一下它们的新能力吧!



▲追加了用尾巴左右横扫的攻击方式。这是角龙系和炎王 妃龙的惯用伎俩。

黑狼鸟



看起来似乎露出了破绽?

毒怪鸟



◀将头高高抬起后猛地向前人喷去，从图片来看似乎会附带地面震荡效果。



▶用尽全身力气把猎人高高抛上天空，被这招打中的话一定很痛……

角龙



熔岩龙的生态 移动方式

由于与水龙系同属鱼龙种，所以熔岩龙的基本移动方式也是使用鱼鳍游动，在陆地上时则是用两只后脚步行或跑动。此外，大概是拥有特殊保护外壳的缘故，熔岩龙可以像角龙一样随时从地下直冲出来，令人防不胜防。



▲这种招数在(MHF)中可是没有的，看起来应该是(MHP2G)中新增加的招式。

熔岩龙的生态 攻击方式

熔岩龙的攻击方式非常丰富，时而会像盾蟹一样跳到空中然后急速下落来个“铁球大压杀”，时则会从口中喷出岩浆来袭击猎人——溅出的小

岩块则会像雪狐王抛出的雪球一样四分五裂开来，务必要注意闪避。总之，熔岩龙可说是一个集众家之所长的强力怪物。



铺天盖地直压下来!

◀“铁球大压杀”后会在地面产生震荡波，如果猎人没有“耐震”技能的话便会失去平衡。

▶喷出熔岩的攻击极具威胁性，四处飞洒的小岩块很难躲避。



熔岩四处飞溅! 留神!

◀甩尾的动作和霸龙如出一辙。

▶这个空中飞扑的招数同雄火龙非常相似。

炎王龙



▲炎吐息的攻击范围大幅增加，如果再配上横扫效果的话就几乎和上位铠龙相同了。



炎妃龙

▲尾巴横扫变得更有威胁性——当尾巴击中地面时会造成爆炸效果。

电龙



▲会在带电的状态下缓慢靠近猎人，不知是否也和放电一样只有一次攻击效果?

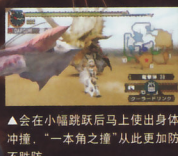


缓慢地接近



▲会在地面上高抬起头，然后释放大范围水柱，这下射手们该头痛了。

水龙



▲会在小幅度跳跃后马上使出身体冲撞，“本角之撞”从此更加防不胜防。

眠鸟 鸟龙种

潜伏在树海之中的 阴险杀手!



◀眠鸟的催眠气体攻击范围很大，单人讨伐时一旦中招则有可能被反复“屈死”。

单人狩猎非常危险!

▶这个空中飞扑的招数同雄火龙非常相似。

栖息在新地图“树海”中的另一只新怪物。这是一种拥有橙色羽毛的鸟龙种新贵，它拥有强韧的双脚以及巨大身体极不相称的

敏捷速度。眠鸟善于在空中急速飞降同时使用双脚攻击，还能够吐出可怕的睡眠气体，令对手瞬间进入梦乡。

系统篇

猎人猫

上期公布的“猎人猫”相信已经引起了绝大部分玩家的关注——尤其是那些大部分时候因找不到朋友联机而孤军奋战的猎人。这次我们将为您彻底剖析“猎人猫”这个新系统的来龙去脉，以令您在拿到游戏的第一时间就能找到一位心仪的猫伙伴，共同踏上讨伐怪物之旅。从此你不再是一个人在战斗，你不是一个人！

猫的培育心得

Step1

首先在村口和猫婆婆对话，得知新品种“猎人猫”的大致情况，这些猫的主要区别在于三点，1.性格(胆小的猫有可能会被怪物吓跑)；2.攻击系统(与武器系统类似，如“打击”、“斩击”等)；3.攻击倾向(如投掷炸弹、近身打击、采集物品等)。依照自己的战斗风格选择合适的猫吧！



Step4

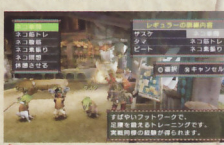
接下来还等什么？带猫出门打仗去咯！喵喵！



Step2

拿到新猫后，回到自家厨房，它就会在里面等你了。选

择“育成”，即可为猎人猫进行定向能力特训，增强后的能力相信一定会对战斗大有裨益。



Step3

除了育成之外，游戏还提供了转职系统，玩家可以自由地将猫咪在“猎人”与“厨师”之间自由转换。不过目前来看厨房里的猫似乎依然是最多五只，如果所有的猫全转职成猎人的话恐怕就没饭吃了……



工农兵一条心！ 转职

武器篇

本作不但大幅增加了武器及防具的种类，还在一些固有武器上进行了细致的平衡性调整，同时为许多武器追加了新的功能。上次前线中我们曾经为大家介绍过部分新的细节变化，这次来继续补充。

附录：前期报道中的新设定

- 武器数量为前作2倍左右。
- 弓箭追加染色版。
- 雷属性枪械出现。
- 新味槽上限提升。(紫斩)

双刀 两把刀可分别拥有不同属性！

一直以来，双刀都是和单手剑一样，只是拥有一种属性的。然而本作中的部分双刀则作出了重大变化——两把刀可分别拥有不同属性！如图中这把由白速龙王及红速龙王的素材打造而来的双刀，分别持有“冰”及“毒”两种属性，简直瑰丽绝伦。



▶冰+毒的攻击组合对付雄火龙实在是再适合不过了！快使用双刀剑，喵喵哈兮！



▲在攻击怪物时两种属性会交替出现，出现概率估计依然是由随机因素决定。



猫的交换心得

1 集会所交换

同交换名片类似，猎人们还可以在集会所里交换已育成好的猎人猫，这个有点类似《口袋妖怪》系列“等游戏的交换系统，可以更进一步地拓宽玩家间的交流层面。相信一个培育得十分厉害的猎人猫会对新手玩家起到很大帮助。



2 厨房交换

除了集会所交换之外，玩家还可以在厨房里选择“配信”这一选项，直接将指定的猎人猫传到身边的同伴手上，这个过程更加简洁明了。



3 趣味对话

收到同伴送来的猎人猫后，猫会同你进行一些有趣的对话。如谈论先前主人的状况及对你的现状进行评价，譬如你们两个擅用的武器及战斗经历等等。

游戏安装

前作导入的“BD读取”机能大幅缩短了游戏的读取时间(虽然有点耗电……), 可谓是系列史上的重大进化。然而本作则在此之上更进一步, 直接导入了曾在PS3游戏里多次应用的“游戏安装”(MEDIA INSTALL)机能, 即预先在记忆棒中装载好常用的游戏数据, 然后游戏时直接在安装文件中读取这些数据, 从而达到大幅缩短读取时间的效果。对于经常跨区(区域转换时需读取数据)追赶怪物的猎人们而言, 这无疑是天大的好消息。

游戏节奏再度提档!



▲游戏安装需要580M的空间, 区区这点容量对于国内的大部分玩家而言应该不算什么吧。



▲安装之后, 我们依然可以开启“BD读取”机能, 两者并用后的“神速”效果绝对会让 我们大呼过瘾。

G级防具

有了G级任务, 自然也要有G级的武器与防具了, 本刊截 前前Capcom紧急发布的这则G级防具消息再次将猎人们的 灵魂鼓舞了起来。这次的G级防具依然分为两种类型, 代号分别为 “X”和“Z”, 下面我们就来分别剖析。



Z系防具

由U系防具进化而来, 防具上拥有大量凹槽, 可以任由玩 家自行组合搭配出充满个性的技能组合, 防御力自然也毫不 逊色, 如图中这件电龙装, 单件防具初始防御点数即为84, 将等级升满后防御力突破500点大关可谓轻而易举。

防具系谱		
类别	等级	特征
普通	下位	在游戏初期即可轻松打造, 生产费用低。
D系防具	下位	防御力一般, 但凹槽较多, 自行搭配技能范围较广。
S系防具	上位	防御力较高, 装备上附有各种较强技能。
U系防具	上位	防御力较高, 凹槽多, 自行搭配技能范围广。
X系防具	G级	防御力极高, 装备上附有各种强力技能。
Z系防具	G级	防御力极高, 凹槽极多, 自行搭配技能范围极广。



X系防具

由S系防具进化而来, 拥有各种强力的特殊技能是其最大 特征, 防御力也有大幅提升。前作中的S系防具中拥有实用技 能的并不算多, 很多防具只能算是摆着好看而已, 不知此次的 X系防具是否能彻底扭转这一局面。



工会卡片

新功能 ① 查看猎人猎猫家

▶凡是自己拥有过的猎猫, 玩家们都可以在工会卡片中看到它们的资料, 以及执行任务次数等信息。



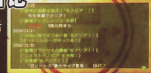
新功能 ② 显示武器使用频率

◀你每次执行任务时使用的武器会有备案, 同时在这里将出现一个对比表格, 你擅长的战斗风格从此可以让人一目了然。



新功能 ③ 猎人生活日记

▶系统会忠实记录下你每天的“狩猎活动”, 同时用风趣的语言写下“日记”, 这是目前网络博客上的常见功能。



弓 再度追加“接击瓶”!

对于拥有“斩击”属性的弓来说, 将怪物断尾是每一个弓手 光荣而又艰巨的梦想, 然而弓近战时的绝对劣势却让无数人为 之头大。现在好了, 在追加了“接击瓶”之后, 想必每一个弓手 都会像《指环王》里的精灵射手莱戈拉斯那样远近通吃!



伤害值UP!

◀装备“接击瓶”时, 靠近怪物射箭时造成的伤害会大幅提升。



▶靠近怪物后的斩击威力同样不可小觑, 会心一击的出現率貌似也会大幅增加?

狩猎笛

新旋律华丽登场!

这次的“三黄”新曲谱其功效与音爆弹相同, 可以发出高频率的音波, 将沙龙及水龙等赶到地上, 对钻地后的角龙想必也具有同样功效。不过演奏出三个音符需要一段准备时间, 得事先计算好提前量才行。



效果与音爆弹相同!

弩

彻甲榴弹 追加眩晕效果!

改良后的彻甲榴弹除了能够在怪物体内爆炸增大伤害外, 还新增了“致晕”效果, 当榴弹射中怪物头部并在其中爆炸的话, 则会有很大概率将怪物击晕, 之后一段时间便可任猎人们随意蹂躏了。看来今后搭载榴弹发射功能的弩将更加吃香。



精确地瞄准头部射入吧!

▶追加这种新设定后, 弩手可以运用的战术将更加丰富。

古墓丽影 地下世界

文 星夜 美编 木仙

古墓丽影 地下世界	Eidos / Crystal Dynamics	动作冒险
多机种	Tomb Raider Underworld 2008年第四季度发售	美版 59.99美元
	1人	对应玩家年龄：未定
	对应机种为PS3、X360	

刚刚庆祝完十周年纪念，游戏业的头号女星劳拉又将开始进行她的第16次冒险。这次等待玩家的是神秘的古玛雅文明。在《古墓丽影 传奇》的开发中表现出色的水晶动力工作室再度出马，本作的创意指导Eric Lindstorm表示这是为次世代主机贴身打造的新作，将首次把《古墓丽影》的核心元素提升到次世代的高度。

进入玛雅地狱

《地下世界》的剧情延续《古墓丽影 传奇》，在启动了远古石台后，劳拉目睹着她的母亲消失，但她发现母亲并没有死去，而是身陷于阿瓦隆魔幻空间。于是劳拉拼命地想要寻找一个途径前往阿瓦隆世界解救她的母亲。就在此时，劳拉得知了古老的玛雅神话：玛雅历史中一年只有360天，还有5天是所谓的无名日，在这几天里通往地狱的大门就会打开，通过操纵玛雅历，劳拉可以进入到地下世界Xibalba。

■这就是玛雅地下世界的入口，玩家要在启动玛雅历的极短时间内赶到入口处。

三大要点 创造新体验

《古墓丽影 地下世界》的设计目标是用多样化的游戏系统讲述一个波澜壮阔的故事，制作人将其归结为三大要点：其一—是劳拉所探索的异域世界，那些从未有人到过的神秘世界将会逼真地呈现在玩家面前，带给玩家真实而惊险的冒险感受；其二—是劳拉与游戏世界的互动，让玩家真正化身冒险家，可以自由操控游戏世界中的各种道具和元素，而且很自然地让玩家选择自己的方式解谜；最后是让劳拉能够作出玩家希望其实现的各种动作。

水晶动力工作室接手《古墓丽影 传奇》后，在其开发的《古墓丽影 传奇》和《古墓丽影 周年纪念版》中都分别为劳拉设计了一套新形象，比起过去有着更趋向于写实化的特点。作为系列正统第8作，《古墓丽影 地下世界》也为劳拉设计了一套新形象，这也是劳拉的第8套形象。从设定图可以看出，这套劳拉形象更为写实，更为宽阔的肩膀和结实的肌肉更能体现劳拉应有的强悍形象。并且劳拉的3D建模也比以往细腻了许多，首席程序员Rob Pavey表示本作中劳拉的3D建模所用的多边形数量是《古墓丽影 传奇》的10倍，而且在贴图 and 渲染方面也复杂了许多。

劳拉新形象



■目前公开的场景是游戏中的第四关，这是根据现实存在的遗迹制作的，开发团队实地拍摄了数千张照片。

要点1 真实的神秘世界

为了让神秘的遗迹带给玩家真实的感受，本作的场景更为写实，将动态光影与预设的光影贴图结合，具有更强的真实感。当劳拉走入一个光纤充裕的翠绿丛林，这些绿色植物的光线反射到劳拉的身上，使其沐浴在一层微绿的色调中，这样就能与整个场景的氛围更加协调。

本作在《古墓丽影 传奇》的基础上改良了动态物理系统，对场景的任何破坏都将是永久性的，而且这种特点也可以为玩家所用。本作的场景规模很大，为了不至于迷路，玩家可以在场景中造成一些小破坏作为路标，敌人的尸体和被破坏的物体会保留在原地。

除此之外，劳拉在游戏中的行动也会让她的身体逐渐变脏，例如在岩石上攀爬或者走过泥泞的地方，都会在她的身体上留下泥土，而且这些泥土会一直保留在她身上并越积越多。下雨的时候，雨水会将劳拉身上的泥土冲刷干净，当然也会让劳拉成为落汤鸡。

本作还使用了一个复杂的原材料系统，反映某些场景的湿度和光滑度。例如在一个地下室场景中，由于下雨，地面上的积水流向地下室，使得墙壁变得非常湿滑，劳拉在这样的墙壁上攀爬的时候就很容易失手。劳拉在攀爬的时候还可以腾出一只手来开枪。



▲天气效果大幅强化，而且不再是点缀，而是时刻影响到玩家的行动。

▶经过一段时间的冒险后，劳拉身上满是泥泞。



要点2 无穷的互动性

Eidos 目前向人们演示的关卡是游戏中的第四关，这是一个位于墨西哥南部恰帕斯州的玛雅遗迹，劳拉要寻找一个神秘头骨才能解开一个重要谜题。这个地区充满了想要猎杀美洲虎的偷猎者，因此也免不了劳拉与他们的战斗。Eric 表示他们想要让玩家以迅雷不及掩耳之势骤然出现在玩家面前。

本作中的敌人和动物 AI 都采用了一套独特的系统，他们会根据其视野中所看到的威胁而做出攻击反应，这意味着劳拉可以利用战斗中的混乱局面让偷猎者和美洲虎互斗，而自己在旁边坐收渔利。不过敌人智商的提高也给劳拉带来了不少麻烦，因为他们会使用伏击和小队战术等方式消灭目标，而且会寻找掩体保护自己，必要时还会撤退而逃。

棍棒在本作中的作用更大，而且也体现了本作更强调环境特点，让玩家联系生活常识解决难题的设计思路。例如你可以将棍子插到墙壁裂缝中，构成一个立足处。

所有有纹理的墙壁劳拉都可以自由攀爬，例如有着华丽雕刻的墙壁、嶙峋的岩层以及各种凹凸不平的地方，这使得劳拉的行动自由度大大提高，也就意味着劳拉可以更为灵活地解谜和过关。

▶插棍根在墙壁上垫脚就可以抵达更高的地方。



■绳索依然会发挥重大作用。

要点3 丰富的动作性

在本作中，劳拉共有 1000 多种面部动作，都是邀请专业的体操运动员进行动作捕捉而制作的，这些动作包括疼痛扭曲的面部表情，包括普通的战斗动作，也包括前后关联的动作，例如在经过灌木丛的时候，劳拉会自动伸出手将灌木推开。游戏有很多的细节动作需要玩家操作，比如在走平衡木时，需要使用类比摇杆调整身体的平衡。

制作者给劳拉设计了一些新的战斗能力。她可以用拳脚功夫和杂技演员般的花哨动作与敌人战斗，可以从身旁抄起一根棍子往敌人头上抡，例如朝美洲虎鼻子上猛砸一棍，它就会吃痛而逃。劳拉也可以像过去一样用手枪或者手雷杀敌，不过这次她可以同时瞄准两个目标，毕竟劳拉手举双枪的标志性动作可不是浪得虚名，她可以用这种能力同时击倒多位对手。



▲走平衡木时也要通过摇杆保持身体平衡。

▼有了同时瞄准多个目标的系统，就可以更从容应对被围攻的情形。



对应本作的专用周边， Wii 方向盘将伴随游戏同捆发售， RACE START!

既然是作为在 Wii 平台登场的新作，那么自然是要对应独特的体感操作方式了！伴随着本作推出的，还将有一款同捆周边，这就是 Wii 方向盘。将 Wii 遥控器安放在这个方向盘造型的框体中，我们就可以在游戏的过程中体验到更为逼真的驾驶感了。



文 炎骑士 美编 木仙

2008年4月10日发售预定，可惜啊可惜，错过了喜庆热闹的春节，不能在节日里同更多的亲朋好友一起享受这款游戏带来的乐趣。作为一个任天堂的传统游戏系列，本次的《马里奥赛车 Wii》彻底进化了，不说别的，单单凭借 Wii 的体感操作方式，我们就可以想像得到这款游戏会有多么好玩，特别是与别人对战的场面，游戏时的气氛十分浓烈，好了，不废话啦，究竟这一次的竞速赛会要出什么新花样，还是看了介绍再说。

马里奥赛车Wii	Nintendo	完整
Wii	MARIO KART Wii 预定2008年4月10日 对应任天堂Wii+网络连接	日语 5900日元 对应玩家年龄：全年龄

《马里奥赛车》悄悄地回来了!

新车种的加入， 让摩托车与卡丁车并驾齐驱!

新的游戏中加入摩托车，这让我们在游戏中多了一种选择。相比底盘较低的卡丁车，仅有两个轮子的摩托车自然要灵活许多，加速性也更优秀，只是在遇到弯道时要提前减速，否则很有可能冲出赛道。如何驾驭新的坐骑，就看你啦!



Mii 造型选用可能！ 以自己的名义加入挑战

除了选择马里奥和库巴等任天堂传统角色进行游戏之外，这款游戏还允许玩家使用自己的独立 ID 和 Mii 造型加入游戏。这样一来，我们就不想在一大堆相同的头像中辨别到底谁是张三李四了，赶快到 Mii 频道中建立一个属于自己的个性造型吧，然后通过自己的努力让所有的玩家认识你。



种类丰富的赛道， 让你百玩不厌

新游戏中加入新的赛道场景自然是理所当然的了。目前已经确定有 16 种全新的赛道，以及 16 种曾经在以往作品中出现的、经过重新包装的经典赛道。配合游戏中新增的各种特殊动作，游戏的乐趣立刻上升到了一个新的层次。



支持多人联机对战， 最多可达12人!

系列游戏的精髓就在于同其他玩家进行对战，本作自然也不例外。除了传统的四人制分屏对战外，本次的游戏还可以依托 Wii 主机内置的 Wi-Fi 机能与千里之外的玩家进行竞速赛，游戏本身允许最多 12 人同时进行的对战。游戏开始前，我们可以在相关的菜单中进行选择，包括与朋友对战、与国内玩家对战、与其他国家的玩家对战。此外，本作还支持竞速排名，这个排名可是全世界性质的，通过图标可以清楚地了解自己的名次以及与别人的差距。



無双OROCHI

魔王再臨

平清盛



173
COUNT

太公望

拥有出色的头脑和过剩的自信心的仙人，为了阻止远吕智的复活而与刘备率领的蜀军合作，深刻体会到了普通人的生活。其武器是钓鱼竿型的宝具，能够放出大量的仙术球攻击敌人。

《无双大蛇》推出新作不算意外，不过新作不是“猛将传”有点意外了。本作实际上就是《无双大蛇》的续作，因此并不会采用与旧作联动的方式，价格也是正规的6800日元。这回远吕智翻身复活，再次将三国战国群雄招至异世界。本期的第一报会为你揭示游戏的魅力所在！

文 纱迦 美编 NINA

无双大蛇	魔王再臨	Koei	动作
PS2	无双OROCHI 魔王再臨	日版	
	预定 2008年4月3日	1~2人	6800日元
	无对应周边		

空前强大的角色阵容

《无双大蛇》的出场角色多达79人，将《真·三国无双》和《战国无双》两大系列的全部角色一网打尽，仅有《真·三国无双2》的隐藏角色女媧和伏羲漏网。本来这个数字已经相当惊人了，而本作则是在此基础上又增加了9名角色，现在的人数已经达到了87人！

这9名新角色中，包括女媧和伏羲这两名旧角色。从武谱来看，二人的动作应该会沿用过去大剑和细剑的模组，不过两人的造型是经过重新设计的。此外还有《战国无双2 猛将传》中增加的5名新角色：前田利家、柴田胜家、住加夏、长宗我部元亲、佐佐木小次郎，另外尚有太公望和平清盛这两名原创角色。

既有谋略又有神力的怪物，是一名喜欢和强敌战斗的角色。他是令远吕智复活的主谋，令无双英雄们再次集结起来。其武器是巨大的数珠，能够从异空间召唤各种奇特的自然现象。

轻轻松松打出必杀技，看来平清盛还是个小巧的角色。



日本人设计的香子牙，总和中国人心目中的姜太公有很大出入。



伏羲

仙界的居民，虽然看似年轻，但说话语气非常老成，年龄不详。生来就拥有渴望与强敌对敌的豪气。武器是巨大的双手剑，还能用仙术提升体能。



女媧

来到异世界的女仙人，拥有出众的美貌和傲人的威严。对自己的武艺和仙术充满信心，语言刻薄，轻视他人。讨厌男性，尤其厌恶被男性碰到。武器是细剑和小盾。



又添两大新模式！

《无双大蛇》严格来说只有一个模式，而本作会增加到三个。主要模式名为“演剧模式”（ドラマティックモード）。在《无双大蛇》发售之前，很多玩家都对游戏会恶搞出什么剧情而充满期待，结果游戏发售才发现这方面的戏份实在太少了。这次的演剧模式就是为弥补这个缺憾而出现的，不过该模式的详情还未完全公开。

另外两个新模式是对战专用的，分为与2P对决的对战模式（バーサスモード），以及与电脑对决的生存模式（サバイバルモード）。这两个模式的吸引力要小一些，按照《无双》的传统这种模式很少关系到隐藏要素，不知本作是否会有所不同。



女媧的细剑突刺加斩属性，在二代中是一道超酷的风景线。

新战场·新系统

既然有了新人，那么新战场自然也是少不了的。目前公开的新战场有：严岛、五行山、昆仑山、宛州、长沙、楼桑村、桶狭间这7个新战场。熟悉历史的玩家应该马上就联想到这些战场究竟和哪

些角色有关系了。敌人方面追加牛头兵、忍鬼兵等新兵种，让大家在新战场上有新体验。

《无双大蛇》的3人组队制令人有耳目一新的感觉，而本作中除了完全保留之前的系统外，还加入了援护攻击、合体技这些更强调团队感的系统，不过详情有待进一步公开。至于BUG调整、平衡性调整，自然也是少不了的。

新作短波

FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

新年伊始,各种新作的情报果然像潮水一般涌来,不但掌机新作继续在创意上下功夫,甚至连步入末期的PS2上也有让人充满惊喜的作品公开,更多的神秘作品都在陆续在本栏目公开,各位看官还不擦亮眼睛看过来?



春季大作狂潮已经来临,相信大家或多或少都有点新作玩不过来的感觉了。最近召开的游戏开发者大会中又公开了不少新作的消息,可惜大多仅限于内部演示。被誉为游戏设计理念重大突破的《孢子》也有最新消息公开,NDS的《孢子生物》可说是PC原作的精简版,想感受新乐趣的玩家不妨一试。



恶梦骑士 带领你的亡灵军团去夺回城堡吧!

NDS ■ ナイシ・イン・ザ・ナイトメア ■ 日版
 黑暗角色扮演 ■ STING ■ 预定 2008 年内发售

本作是由曾经开发过《约束之地》和《公主联盟》的STING所负责,游戏里的世界虽然是沿用前两作的设定,但故事发生的舞台和时间却是完全不同,而且游戏方式也跟前两作有所区别,因为这一作的主人公是一只失去记忆而且没有固定形态的灵魂。游戏的目的是用主人公去操纵那些被夺走灵魂的骑士,通过他们来夺回古堡所有权。游戏的特点在于主角虽然不能够直接参与战斗,但是他能赋予那些亡灵骑士短暂的生命力,指挥他们攻击敌人。但实际游戏又是怎样的呢,下面我们将从其中一关为演示来说明一下游戏的过程。

1 关卡开始前的故事事件

游戏由数个关卡组成,在每一关开始前游戏都会穿插一些跟故事核心有重大关联的事件,而我们通过这些事件可以对游戏的来龙去脉有一个更好的了解,因此有语言基础的玩家千万别错过喔。



▲本作的故事情节看来也是一个卖点。

街头霸王IV 老3人街霸+新2人组合感动登场!

ARC ■ STREET FIGHTER IV ■ 日版
 格斗 ■ Capcom ■ 预定 2008 年 7 月推出
新老斗士会聚一堂



▲亚伯的形象有点像《街霸ZERO》里的科迪(Cody),但要比他还要结实。

在日前召开的AOU街机展上, Capcom提供了《街头霸王IV》的公开试玩,并承诺将会在7月份正式推出本作。在这次公开展出的试玩版中,除了已经公开的新女性角色“深红毒蛇”之外,又公开了一名全新的角色——亚伯,根据官方情报,高大健壮的亚伯使用的是综合格斗技,性格谨慎认真,因为失去了记忆,所以看起来有些木讷。

展会试玩版总共有10名角色可供选择,除了上述的两名新角色外,其他8名角色恰好就是《街头霸王II》初代的“8人街霸”,这也与游戏的制作人小野义德先前“回归《街头霸王II》”的发言不谋而合。

实际游戏影像观感

虽然游戏的画面变成了3D,但实际上游戏依然保持了2D的单人作战玩法,角色在画面上所占的比例相当大,因此视觉效果魄力十足。新角色“深红毒蛇”与春丽似乎是死对头,在一段全新的游戏片头演示中着力刻画了这两位女性格斗家的对决场面;新角色“亚伯”则是属于不会发波的“肉弹型”角色,拳拳到肉,移动比较缓慢,有些类似于《街霸III》中的亚力克斯。可能因为是全新作品的关系,到场的试玩者对本作的新变化都缺乏了解,因此打起来的感觉也是乏善可陈,对于本作的招牌新系统“挽救打击”(前译“拯救或复仇”)也基本没有实际的运用。不过现场演示的全新宣传片中倒是极尽华丽之能,角色在使出“超级技”时还有细腻的表情描写,十分生动。

[文: Gouki]



▲亚伯的格斗风格要求他需要贴身肉搏,不知道他会不会也痛恨波动力拳呢?

2 战术



▲遭遇的敌人会在下屏中显示。

事件过后则会出现在战术界面,在这里玩家可以决定准备出场的骑士以及带进战场的道具,另外这时大家可能注意到屏幕上一一些只有线条而没有实体的人物,那是玩家没有给予他们指令而呈现出的无魂状态,玩家们在制定战术时可要看仔细啦。在决定战术后终于来到游戏的战斗画面。

3 战斗开始!

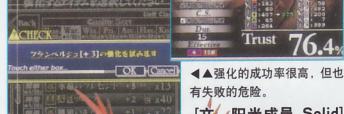
战斗是按实时制来进行的,战场在传统方格地形里展开,每回合经过一定的时间就会回到刚才的战术画面,这时可以依据当时的战况来重新制定战术。这里重点要提的是战斗画面中的闪光点代表主人公,他可以说是敌人的主要攻击目标,玩家们需要一边指挥骑士一边用触控笔来控制主角回避敌人的攻击,因为我方骑士部队基本上不会离开自己的初期位置,因此玩家们必须把握好骑士们的攻击范围后制定随机应变的策略。

▶除了回避敌人攻击外,玩家还要操纵主角去收集战场上的道具与水晶。



4 升级设置

在攻略完关卡后,玩家可以把战斗时得到的经验值分配给同伴。同时这里也可以之前用在战场上找到的素材对道具进行强化,不过需要的素材因道具而有所不同,而且强化有一定的概率失败,这点需要玩家留意。



▲强化的成功率很高,但也有失败的危险。

[文: 阳光成员 Solid]

女主角 玛丽雅

穿着一身闪亮盔甲的谜之少女,就是她把主人公从封印中解放出来,而且还把主人公引导到古堡附近。她的真正目的也是一个谜。



玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们

PS2 ■ マナキリエ2 没落学院と炼金术士たち
美少女角色扮演 ■ 日文 ■ GUST
 预定 2008 年 5 月 29 日发售

其实对于这款游戏，连请天自己都颇感意外，一年前的一款原创作品开创了“工作室”系列一个全新的游戏方式，而一年后根据当时玩家的建议，对系统等方面进行了调整和创新的续作又跃入了众多FANS的视线。这次的最新报道特地为大家准备了男女主人公的小档案，不知道这次的学校生活会以什么为契机而展开呢？

[文：晴天]



《玛娜传奇》主要讲述的是一群炼金术士在校园里的大学生活，游戏里除了能体验采集材料和道具合成的乐趣

唤醒炼金之魂的精彩续作

充实的炼金校园生活

外，丰富的校园生活事件也令玩家乐此不疲。而游戏在受到众多玩家的一致好评后终于爆出猛料，决定于5月推出新的续作。在新作中玩家可以通过在两个主人公之间二选一来进行游戏，通过该主角特有的观点和剧情体会会到校友们之间的故事，而且故事发展到后头还会出现两个主人公碰面的情节呢。



芙蕾丽卡·缪伊贝利
 女主人公

生日：9月23日（天秤座）
 年龄：15岁
 血型：内容容易生气的B型
 身高：150厘米
 体重：48公斤
 喜欢的事物：可爱的东西
 讨厌的事物：任性刁蛮的女人和惹人厌的男人

被课题和怪物紧逼的日子

游戏的主要目的是定期完成老师布置的课题，争取学分然后毕业。听上去简单，但为了完成课题不得不冒险到一些危险地方去采集材料，因此玩家有时也有必要去接受一些战斗课题来提高自己的等级。另外如果不按时取得学分的话小心被拉去补习喔。



▲炼金系统可以说是游戏的重中之重。

从个人档案里的“无可奉告”就很清楚地告诉我们，男主角是一个寡言而又冷淡的人，他自幼便失去双亲，靠的是祖父一手抚养长大。不过自从祖父不能去工作后，主角改由一个认识的有钱人家来照顾。也不知道是否时来运转，我们的男主角竟然甚得那家千金小姐的喜爱，之后便一直过着牛马不如的管家生活。因为小时候跟祖父学过剑法，虽然在剑术方面多少有些心得，但对炼金术可以说是完全提不起兴趣。

生日：12月7日（射手座）
 年龄：16岁
 血型：苦命的A型
 身高：171厘米
 体重：64公斤
 喜欢的事物：无可奉告
 讨厌的事物：无可奉告



男主人公
 诺哲利克斯·麦恩



跟现实主义者的反男主人公相反，女主角是一位积极向上，性格开朗的女子，属于那种行动不如行动的类型。小时候从一个陌生人那里得到一颗“玛娜”蛋，从此以后她真的就把这颗蛋当作玛娜蛋来进行保护，但事隔十年，那颗蛋却一点动静也没有，有一天她灵光一闪，“只要成为炼金术士的话，一定能把蛋给孵出来”，抱着这种毫无逻辑想法的她就这样进了校园。

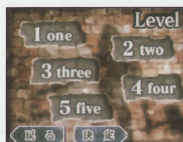
丧尸式 英语力苏生术 死亡英语 另类英语学习法登场

NDS ■ ゾンビ 英語力苏生术 インテリゴキョウゲイド ■ 日文
益智 ■ SEGA ■ 预定 2008 年春季发售

利用英语来打倒僵尸集团，谁会想到英语也会具有这样惊人的威力？更何况这是一款动作游戏。但是现在，这样的游戏却在NDS上出现了！让僵尸重新复活成为人类，这可是一件相当不容易的事情，可是在这次的游戏里，你只要拥有过硬的外语功底，就可以拯救人类！

在这个游戏中，僵尸会在向你逼近的时候提出各式各样的英语段落，根据难度的不同提出的段落需要你运用英语将其一个个复述出来。当然不是用嘴说，而是用触控笔将段落用一个英文单词来组成。游戏被分为三个难度和五个等级。三个难度主要是字符出现后给予玩家的反应时间不同，难度越高反应时间越短。而等级方面主要是在英语的难度上存在差别，等级越高，显示的英语就越难。在游戏中，你会发现僵尸甚至会从较长的电影及书籍选择问题，面对僵尸提出的考验，你准备好了吗？在六个关卡中，你是否有胆量挑战这种“惊悚文学”呢？让我们一起拭目以待吧！

[文：地狱伞兵]



级别与难度

级别	难度范围
Level1	基础英语单词
Level2	基本英语短句
Level3	日常对话用英语
Level4	新闻常用英语
Level5	大学英语水平

模拟城市DS 2 从古代穿越到未来的街道

NDS ■ シムシティ DS2 古代から未来へ繰りまわー ■ 日文
模拟经营 ■ EA ■ 预定 2008 年 3 月 19 日发售

打造属于自己的千年城市

说到《模拟城市》可以说是无人不知无人不晓吧，相信很多玩家都在PC上领略过这款游戏的风采。如今这个家喻户晓的游戏即将在3月份于NDS上登场啦，它在DS上会有什么样的变化呢？下面给大家介绍一下游戏的特征。



▲城市规模和状态一目了然，用触控笔点击图标就可轻松完成建设。

千年街道

本作的主要特点是城市随着时代的推移，街道的景观和建筑会起相应的变化，当街道在发展的同时，居民人口也会不断地上升。如果想要城市进入下一个时代的话就必须使居民的支持率达到100%。而当城市进入下一个时代时，游戏

▲作为市长要经常倾听民意。

也会提供更多的建筑以便玩家扩充城市规模。当然玩家也可以选择留在该时代继续发展。

建设古迹

要在代进化就必须提高支持率，玩家平时可以多倾听一些民声，以便知道他们需要什么建筑，而每一个年代都会有不同的要求，玩家可以通过点击街上的路人来及时察着居民的呼声。另外值得一提的是，一些时代特征建筑不会随着年代的改变而改变，随着时间的推移它们会逐渐成为历史古迹。



[文：阳光成员 Solid]



■战友受伤时将其拖到安全地带，但止痛的迷你游戏被取消了。

战地双雄

游戏系统全面变革，双人作战新面貌

多机种

■ Army of Two

■ 美版

动作射击

■ EA

■ 预定 2008 年 3 月 4 日发售

对应机种为 PS3、X360

去年 10 月，EA 决定将《战地双雄》延期到 2008 年发售，避过了 2007 年末的大作狂潮，同时也有更多时间对该作中的一些不足之处进行了大胆地修改。在游戏临近发售之时，EA 向人们介绍了该作改进之后的新面貌。

EA 用了 3 个多月的时间修改了一些反响不是很好的地方，比如游戏界面就进行了大幅简化，不同的

武器会有不同的准星，而给伙伴止痛的迷你游戏也被取消了，目的是为了游戏的快节奏被打断。之前公开的沙丘车和坦克因为操作太笨重且与剧本本身格格不入而被取消。敌人的 AI 有一定程度的提高，他们会投掷手榴弹将玩家从掩体后逼出来，会利用地形特点溜到玩家后方埋伏。而武器方面也考虑到了后座力的影响，玩家在开枪时要快速果断才能提高精确度。在物体的材质方面考虑到更多细节因素，子弹打入不同的物体形成的弹孔大小会有所不同，从弹孔中飞溅出来的碎片也会有相应的变化。



■本作的界面进行重新设计，更为直观简洁。



▲各种物体的材质特点在本作中会表现得非常明显，子弹打到水泥墙上与打到金属板上形成的弹孔大小也是不一样的。

[文：星夜]



■上屏幕显示地图，下屏幕显示游戏画面，都充满了卡通色彩。

《模拟人生》制作人威尔·莱特开发的《孢子》曾经获得 E3 最佳展出奖，是目前最受期待的 PC 游戏之一，而 NDS 版本将会用触摸屏的便利性为玩家带来更独特的游戏体验。《孢子》的 PC 版原作是一款充满野心的模拟游戏，目标是模拟一切，让玩家从单细胞生物开始，培育出整个星际文明。而 NDS 版自然没有 PC 版那么宏大的内容，它巧妙地将游戏要点围绕于 PC 版中的生物模式，而画面风格也更为可爱有趣，结合了《纸片马里奥》与《塞尔达传说 风之杖》的特点，为玩家带

◀在“生物编辑器”中可以用各种工具创造古怪的新生物。



来一个居住着可爱 2D 生物的 3D 世界。

《孢子生物》的游戏目标与 PC 版《孢子》有着本质性的区别，玩家在游戏中要做的事就是操纵着自己创造出来的生物在整个星球上旅行。与 PC 版相同的是，玩家需要与其他物种培养友谊，打败敌对的物种。直接在屏幕上滑动就可以给敌人狠狠一击，而与其他动物交朋友主要是通过音乐迷你游戏实现。本作的整体结构有点像动作角色扮演游戏，玩家控制的动物刚开始时很渺小卑微，随着完成各种任务，就会得到新的能力和身体部位，然后可以在“生物编

孢子生物 开动脑筋创造你的“四不象”

辑器”中用新获得的身体部位改造自己的动物。本作的生物编辑器虽然没有 PC 版的功能那么丰富，但玩家可以通过将身体部位拖拽到相应的位置，不同的身体部位能够带来不同的能力，通过充满想像力的搭配不仅可以创造形象古怪的生物，还可以令其具备奇特的能力组合。

动物的进化主要取决于一些大型任务，比如碰到一个无法前进的大水潭，就要给你的动物寻找具有两种类动物特点的身体部位，使其穿越水潭，进入下一阶段的冒险。这使得《孢子生



NDS ■ Spore Creatures

模拟育成

■ 美版

■ EA

预定 2008 年 9 月 7 日发售

物》玩起来有点像《塞尔达传说》。游戏中碰到的所有生物都收录在《孢子百科全书》中，玩家可以查看它们的资料，还可以通过无线联机与朋友交换动物。

[文：星夜]



▲到《孢子百科全书》中看看到底都碰到了哪些动物吧！

◀遇到了充满敌意的动物就要与其战斗，而若是友好的动物，要通过音乐与他们交朋友。

IT'S GAMING

游戏进行时

IT'S GAMING

投稿邮箱:兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编:730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、评测、影像全面接受读者投稿!



每次过年都是小编们狂打游戏补课的时候,但是每次过完年之后重新回到编辑部,铺天盖地的新游戏就又纷纷涌入了我们的视线,就是卯足了劲也玩不了多少,让人十分感慨。不知道读者们在春节期间都补了什么课呢,如果

还有想玩的游戏,那么可要当心了,因为新一年的游戏狂潮已经开始发动攻势了,不管是让人回忆起童年美好时期的《放学后少年》,还是热门游戏专栏的《使命召唤4 现代战争》都有大量情报放送,另外,本期还有一款超华丽丽的中文PSP游戏登场,女性玩家们快点翻到第三页吧。

放学后少年 怀念已经逝去的童年时代

原名 放学后少年
机种 NDS 类型 动作冒险

家庭作业全解答



相信这款受到了很高评价的游戏已经有很多玩家体验过了,诸多的小游戏与让人回味的剧情文字可能难以说清,所以在本篇进行中,就让我们来看看关于本作的一些收集要素与注意事项吧。

菜单信息介绍

持ちもの 主角所持有的物品,不过只能看一看或者自动触发剧情罢了,既不能直接使用也不能丢弃,无法保存到下一周日。

コレクション 收集品,这一项里的东西是可以多周目积累的,里面都是在游戏中得到的收集品,包含牛奶

瓶盖、汽车模型、画片等等物品。
アルバム 照片,可以多周目积累。
友だちメモ 朋友备忘录,可以查看人物情报,好感度无法保存到下一周日。
対戦メモ 对战记录一览,可以多周目积累。
时间设定 可以选择游戏流逝的时间是缓慢(ゆっくり)、普通(ふつう)还是快速(はやい),为了收集要素推荐设定为缓慢。

直到游戏要结束的时候还是向号的人物,让人非常好奇呢。

常好奇呢。

直到游戏要结束的时候

还是向号的人物,让人非常

好奇呢。

直到游戏要结束的时候

还是向号的人物,让人非常

好奇呢。

直到游戏要结束的时候

还是向号的人物,让人非常

好奇呢。

直到游戏要结束的时候

还是向号的人物,让人非常

好奇呢。

直到游戏要结束的时候

还是向号的人物,让人非常

好奇呢。

直到游戏要结束的时候

还是向号的人物,让人非常

好奇呢。

直到游戏要结束的时候

还是向号的人物,让人非常

好奇呢。

直到游戏要结束的时候

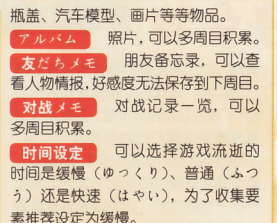
还是向号的人物,让人非常

好奇呢。

直到游戏要结束的时候

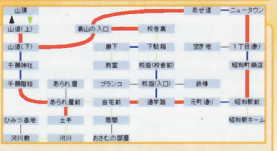
还是向号的人物,让人非常

好奇呢。



移动时间

在各个场景之间移动的时候并不是不消耗时间的,由于本作中时间相当宝贵,我们需要最大效率利用时间去完成很多事情,所以弄清楚每个场景之间移动所花费的时间是必要的。如这张示意图所示,除了标注黑色箭头的场景所消耗的移动时间为0,其他颜色的箭头所消耗的移动时间均如下表所示(单位为分):



游戏时间流逝	绿	蓝	红
缓慢	3	6	9
普通	6	9	16
快速	9	16	20

牛奶瓶盖全收集



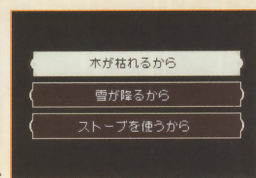
1. のび牛乳: 6月25日、7月2日、7月9日、7月15日、00~16, 59之间在あられ屋とたけし对话,选择“胜负だ!”,战胜たけし后即可

- 获得,一天可以挑战5次。
- 放学后ミルク: 起居室的五斗橱里可找到。
- ほのび牛乳: 马路边的垃圾箱里。
- ハロー牛乳: 上学路上的自行车里。
- りんご果汁牛乳: 里山入口处的地藏菩萨身上。
- オレンジ牛乳: 学校里的焚烧炉处。
- 大自然ミルク: 车站前的公共汽车处。
- パッション牛乳: 秘密基地的柜子里。
- いなか牛乳: 7月8日以后,调查废弃的隧道前,画面中央偏右的物体即可获得。
- メロンミルク: 7月2日、7月9日、7月12日、15, 00~16, 59在神社的阶梯处和みよ对话,之后在比赛中立胜即可获得。

11. モーモー牛乳: 7月5日~7月20日和あつし对话即可入手。
12. しほりたて: 给教室里的金鱼喂食5次以上后,与だいき对话并选择“だいきけ”。
13. 流星牛乳: 7月11日、7月17日~7月19日、17:00~19:14之间在走廊和たけし对话。
14. 凸凹牛乳: 任意时间地点与いく对话即可获得。
15. パワフル牛乳: 6月27日或6月29日15:00~16:59在学校里和せつ对话可获得。
16. 宇宙牛乳: 7月15日12:30~14:59, 7月17日或者7月19日15:00~16:59在学校里和みよ对话后失去“プロマイド”并得到瓶盖。

17. ウルトラコーヒ: 7月11日16:59前在起居室和玛玛对话即可获得,前提是此时的家庭作业点数必须大于等于16。
18. げんき牛乳: 在比赛得到优胜之后与あつし对话即可获得。
19. フルーツ牛乳: 在あられ屋前的垃圾箱里找到博览会纪念邮票之后与ともろ对话即可获得。
20. なまら牛乳: 7月12~7月20日15:00~15:59之间,在昭和町商店花80元购买果汁,要求此时身上没有碳酸果汁,而且此前曾经帮助よしお并得到商店的优惠券才可触发条件得到瓶盖。

▶好好写作业可关系到收集要素是否完全哦。





责任之铃4

《使命召唤4 现代战争》专区

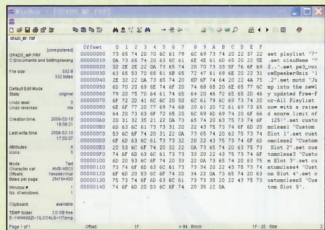
使命召唤4 现代战争

原名 Call of Duty 4: Modern Warfare

机种 X360/PS3 类型 主视角射击

很多人来信问为什么春节期间《COD4》没更新，答案是：我们被官方耍了。整个春节期间，就是2月9日更新了PS3澳版和欧版的1.10补丁，因此现在在美澳版玩家可以互联了。不过官方确认下次更新已经完成，不日就会放出，而且全新的对战地图也即将和大家见面！

秘技1 彩色名字



打开记录里的GPADO_MP.PRF文件。16进制编辑器有很多种，这里我使用的是常见的WinHex。

GPADO_MP.PRF文件的大小只有1KB，打开之后，可以看到如图所示的界面。在右边可以看到clanName "9"的字样。这里的就是玩家之前输入的CLAN TAG。接下来，只要把9改为特定字符，就可以实现彩色效果。

0 = 黑	5 = 淡蓝
1 = 红	6 = 紫
2 = 绿	7 = 白或粉
3 = 黄	8 = 灰
4 = 蓝	9 = 随机

如我想输入一个绿色的LU的CLAN，那么就要写成2LU，这样就可以了。

目前官网已经提到了这个问题，下次更新时将修正这个错误。

这条秘技可以让你在网战时使用的名字变为彩色，不过仅对PS3玩家有用。

首先我们得用U盘等移动存储装置把《COD4》的记录备份出来，之后把记录拷贝到电脑上。接下来我们需要用一种16进制编辑器，

秘技2 按键名字

这条秘技可以让你在网战时使用的名字变为按键图标，对PS3玩家和X360玩家均适用，但前提是你得有一个USB键盘。

X360版：先将主机语言改为法语，之后进入游戏，在输入CLAN TAG的画面下，按住键盘右边的ALT键，此时输入0为左摇杆，输入_为右摇杆。保存后进入游戏，你的图标就会发生改变了。

PS3版：先将主机语言改为英语，把键盘输入语言和类改为德语，之后进入游戏，在输入CLAN TAG的画面下，按住键盘右边的ALT键，此时输入4为L3，输入5为R3。保存后进入游戏，你的图标就会发生改变了。

注意这条秘技和上一条一样，都属于下次更新后的严打内容，所以要用请赶快。

恐龙猎人 与人战乏味无力，与恐龙战还有些魄力！

原名 Turok

机种 X360/PS3 类型 主视角射击



当年的驰名品牌“恐龙猎人”系列”如今可以说是人老色衰，牵挂它的人也是越来越少了。不过鉴于初代《恐龙猎人》曾经给我们留下了许多感动，所以还是鼓励大家尝试一下本作，在此写下一些游戏的经验和各位分享。



游戏中的队友战斗力为零，形同虚设。

流程提要

1. 游戏鼓励用刀对付恐龙，因为用刀可对恐龙进行一击必杀，而且游戏提示按键时间比较宽松。不过在得到强力武器后可以对恐龙大开杀戒，根本不必再拘束了。
2. 游戏中敌人的AI实在飘忽不定，说他们蠢也可以，不过他们发威起来也可轻易将主角秒杀。因为游戏没有地图雷达，很容易判断敌人的方位，如果被敌人包围就非常危险，所以在本作中尽量在远处消灭敌人是上上之策。游戏前期主要用弓箭暗杀，获得狙击枪后远处消灭敌人就变得简单一些。
3. 第一次与巨型恐龙的BOSS



战需要玩家利用场景中心区域的空树根。等巨型恐龙将头伸进来时，对准它头部右侧的伤口猛烈攻击可造成巨大伤害，反复几次可以将其放倒。

4. 游戏中会遇到一辆四足机械坦克，它的火力可以用赖皮来形容。当获得火箭筒后，玩家需要回到基地取得弹药。回基地的一路上会遭到坦克的狂轰滥炸，经常会导致玩家被炸得找不到北……玩家可根据声音判断坦克主炮的发射时间，然后利用远处消灭敌人就变得简单一些。

操作心得

1. 本作在对手柄的操作上并没有做出很好的优化，导致操作起来非常难控制。即使在选项中对灵敏度进行调整，效果也不是很明显。所以初来乍到的玩家要对此有心理准备，需要花一段时间去适应。
2. 大约30分钟游戏时间后，玩家将得到系列标志性的武器——弓箭。弓箭在游戏中被设定成暗杀敌人的利器，射普通敌兵上半身可有一击必杀的效果。玩家需要按住RT键拉弓蓄力，拉满弓后可以射箭射得更远，威力也更大。不过由于游戏中的瞄准比较吃力，拉弓后主角只能坚持一段时间就会自动放箭，所以如果玩家此刻还没有瞄准的话可以缓缓地放开RT键，这样就不会将箭射出。
3. 本作采取自动存档的方式，游戏的Checkpoint比当前很多主视角射击游戏都要少，中途死亡后需要重复大段路途。Checkpoint往往紧接着是过场动画，如果不愿意看的玩家可以按下B键跳过，以节省时间。
4. “《恐龙猎人》系列”一向都是一种武器，两种攻击方式。游戏中的RT键为普通射击，RB键则是该武器的特殊攻击或特性功能。
5. LS左右配合A键可以做出翻滚动作，不过实用用处不大。

力，拉弓后主角只能坚持一段时间就会自动放箭，所以如果玩家此刻还没有瞄准的话可以缓缓地放开RT键，这样就不会将箭射出。



▲火箭筒的攻击力巨大，对付从直升机下来的敌兵可以造成群杀。

以上只是游戏中前期流程提要。如果你玩到这个阶段还对游戏有着浓厚的兴趣，我相信你会排除一切困难将这个�游戏通关。

我的造型师 女性新宠——解决你的搭配烦恼

本作是 PSP 首款支持造型搭配的软件，可以帮助玩家分门别类整理服饰并设计造型。是解决出门前搭配服饰烦恼的时尚生活辅助工具。玩家仅需通过 PSP 专用摄像头或数码相机拍摄服饰并登录到衣橱后，便可浏览、搜索各类别

的单品，进而由自己或请电脑设计打点造型。玩家还可以通过官方网站下载各服饰厂商提供的最新时尚服饰搭配选择方案，在 PSP 上率先享受当季最新造型的乐趣，每天早晨都可以节省 5 分钟的选衣烦恼，轻轻松松成为着装达人。



原名 MyStylist
机种 PSP 类型 实用软件

在 NDS 上各种专门针对女性推出的造型指南与瑜伽软件大显进军之后，PSP 也终于针对女性玩家特别制作了一款专门帮助玩家搭配服装的软件，除了可爱的界面完全符合女性喜好之外，更夸张的是本作还与日文版同时推出了中文版，确保每个人都可以轻松上手。

简单搭配，乐趣十足

步骤一 《我的造型师》

是一款非常简单好用的软件，在 Entry 中可以选择使用摄像头拍摄自己的服装、包包、鞋子、饰品等物品，也可以选择从软件中已有的单品添加到自己的衣橱中，更可以通过数据线连接到电脑上，将数码相机所拍摄的图片添加至软件中，但是由于摄像头像素只有 131 万，在使用摄像头进行拍

摄的时候一定要确保在阳光充足的地方，而且背景颜色不能太过杂乱。



▲从软件内建的单品中添加，只需要选择自己喜欢的进行编辑即可。

书复制以选择造型”。

当这些的搭配完成后，我们可



▲改变左下角的显示方式，还可以看到模特的穿着概念图，虽然不是完全一样，但是再也不用凭着想像力空想实际效果了。

以将其保存，之后就可以随时进行查阅了。



▲登录屏幕时所填写的详细资料从布料、风格、价格到季节一应俱全，这些资料之后都会成为选择单品的关键呢。

步骤二 登录服装完成后，就

可以在 Closet 中分类查看了，服装按照上衣、T 恤、内衣、连衣裙、裙子、裤子、鞋子、帽子、包包、饰品、手套、围巾、钱包、袜子等十分专业的类别详细分类，方便查找，在搭配的时候造型将更加多变，只不过对于服装很多的玩家来说，拍摄的工作量似乎会更加巨大了。

步骤三 接下来就是最关键的

服装搭配了，进入 Stylebook 后可以设计造型或查阅之前设计的造型。如果由自己设计造型，便可随

意在之前拍摄的单品中选择搭配，搭配完成后还可以看到这次造型的总费用。如果觉得想改变一向的搭配风格的话，还可以选择“从造型

步骤四 觉得搭配还是麻烦？

没关系，选择 Calendar 之后，只要输入今天的预定安排、天气、身体状况、要见面的朋友等资料，就可以让软件自己帮我们选择造型了，虽然有时候可能并不合意，不过多试几次倒可能发现全新的搭配哦。

时尚休闲，轻松惬意

除了搭配造型之外，软件还提供了其他的实用功能，可以根据玩家今天的造型测定造型关键字，为玩家进行个人色彩诊断，以相片的形式记录玩家每天的造型，并收录了许多关于时尚和服装相关的小常识，闲下来的时候可以在这里补补课哦。



▲最喜欢的颜色未必是最适合的颜色，个人色彩诊断可以帮助玩家找出最适合自己的颜色。

回游历险记 完美者的最终噩梦



PSP 上的特色游戏现在真的是越来越多了，继前段时间《嗒嗒砰》所带来的独特感受之后，2 月 5 号发售的这款《回游历险记》也会让玩家再次感受别样的游戏魅力。

本作是一款类似《乐乐克》清新风格的动作解谜游戏，海洋中的鱼儿因为一次自然界的奇妙风暴进入地球大气层，在小鱼儿返回大海的途中，有大鱼、石块种种阻碍等待着它们，玩家需要通过各种手段，解开路上的种种谜题，保护鱼儿们闯过重重障碍回到大海中去。游戏共有 5 个不同环境的大关卡共计 80 个场景不同的小关卡，并有包括探险模式、自由模式、生存模式在内的

的三种游戏模式，据说此后还将会陆续有新的内容推出提供下载。

在本作中想要完成整个游戏并不算非常困难，不过在游戏的每个关卡中都会出现金银铜三种钱币，有时候为了收齐所有的钱币就必须牺牲一些小鱼，对于希望救出所有鱼群并收集全部钱币的玩家来说，将会是一场艰难的抉择。

按键操作

方向键	摇杆	移动光标
L/R		切换道具
X 键		使用道具
△键		游戏高速化
SELECT		重置关卡
START		菜单



▲精确地利用有限的道具是完成游戏最基本的技能。

道具解说

本作中使用的道具种类并不多，而且每一关卡中给予玩家使用的只有固定数量的道具，一旦用错一个就再也无法通过该关，如果不好好弄清每个道具的用途可是不可行的。

1. 导弹，导弹通常的用途是击碎岩石（仅限于土黄色的岩石，蓝色岩石是无法对其做出任何破坏的），使用时要选择好位置，瞄准时周围的一圈红色面积为其可造成破坏的范围。

2. 树苗，当不希望小鱼向某方向游动或是需要建造一个屏障的时候就需要用到树苗了，树苗要在土地的表面使用，使用后立刻长出一棵可以阻挡鱼群的小树。

3. 鱼叉，可以将小鱼造成威胁的大鱼或鸟类击退，瞄准要击退的敌人使用即可。

4. 冰冻，使用之后可使水面结冰，通常用以使石块通过。



▲自由模式中可以从自由选择挑战过的关卡游玩，关卡信息中还可以看到之前的记录，包括取得的全币、救出的鱼数量等等……

5. 风扇，使用后可能造成一定的风流，直接对小鱼或水流使用无效，但是可以控制将风门的关闭使用令其转动将风门打开。需要注意的是该道具使用后只能造成一定时间的影响。

6. 桃心，这个道具的功能简单来说就是诱惑小鱼，在哪里使用桃心，小鱼就会向哪个方向游动（在鱼群无法到达的地方放置本道具不会产生效用），用此方法可在有两个排水口的时候让小鱼集中于其中一个排水口，这样玩家就可以自如地操纵闸门了，另外，在需要将鱼水分离的时候，该道具也非常有效。

究级之毒的 真谛是.....

文 晴天 美编 NINA



作为一款PS2末期的原创作品来说，本作无疑是成功的，素质上乘的CG动画，独特的“魔神人捕获系统”配合多主人公路线的设计都能刺激玩家反复游戏的欲望。为了突出游戏设计者对画师原画的还原程度，通过开启战斗画面功能，玩家还会被日本众多著名画师笔下的魔神人造型所深深吸引。在诡异与庄严气氛中发现游戏散发的独特魅力，想完全体会本作全部内容的你是否做好了通关5次的决心了呢？

通关时间：5名主人公的主线情节各需12个小时左右通关，如果要收集全部魔神人总游戏时间约为80小时左右。

粉红毒血	Banpresto/FLIGHT-PLAN	策略角色扮演
PS2	ポイズンピンク 2008年2月14日 无对应周边	日语 8800日元 对应玩家年龄：12岁以上



战斗要点解说

本作基本的战斗方式和正统战略游戏相同，从侧面和背后使用物理进攻会有不同的伤害加成，另外针对敌人的详细资料中为负值的项目进行攻击也是提高战斗效率的主要手段。

魔神人捕获

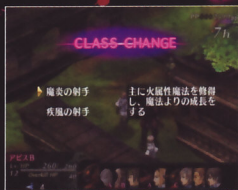
派两名同伴针对该敌人采取L型或前后型的站位才能成功捕获。



在战斗中查看敌人的资料会看到一项名为“Over Kill”(以下都以OK简称)的数值，之后只要玩家的攻击对敌人造成的伤害大于其目前HP与OK数值的和，那么敌人就会进入特殊的“拘束状态”。此时选择任意同伴靠近该敌人选择“捕获”指令即可完成捕获。当中型以上的敌人(即在地图上占据4格以上的位置)进入“拘束状态”后，玩家必须

升级与转职

通过不断的战斗，角色累积一定的经验值就会提升等级，而快速获得经验值的方法通常有两种方式：一是装备增加能力的魔法不断地为同伴使用；二是尽量多地OK并捕获敌人(双击时参加的两名角色都可以获得经验)。在选择剧本画面中能够看到的主要角色达到一定的等级就会出现“转职(C L A S S CHANGE)”的提示，建议玩家尽量选择与魔法强化相关的项目，这样以便于获



得高等级的魔法来破坏后期特殊魔神人的防御结界。每位主人公的剧本通关后会保留主要角色的等级，而游戏中途用到的佣兵则是等级初始化。

再行动与双击

选择(游戏中默认每名角色的行动回合可以各使用一次移动和攻击指令)。使用“再行动”后，系统会显示可以选择的同伴，ACT(攻击)和MOV(移动)中高亮表示的则为可以执行的指令，另外需要提醒玩家注意的是，如果同伴在上一回合合直接待机，虽然此时ACT和MOV都会高亮显示，但玩家只能选择其中之一来执行。

“双击”指令只有在我方任意两名同伴在上一行动回合没有使用攻击，且轮到主人公行动时，有敌人同时处于这两名同伴的攻击范围时才可。双击的威力会远远大于两名同伴分别进行攻击，并且还跟同伴相对于敌人的站位有关，尽量采用侧面或背后攻击是后期捕获大型魔神人的诀窍所在。



作为主人公专用指令“命令”下的子指令，只有满足主人公行动时，其余同伴在上一行动回合中还有未完成的动作时才可

角色	等级	转职分支	备注
テージ	11	寂寂の魔矩 业火の魔矩	习得高等级魔法，物理能力强化 习得高等级魔法，魔法能力强化
ランネキユラス	10	旋風の勇者 疾風の勇者	敏捷与回避技能强化 力量与状态攻击强化
ルチエカ	12	暗を纏う烙印者 清宵の烙印者	习得高等级魔法，可以召唤专用魔神人 习得高等级魔法，魔法能力强化
オリフェン	12	閃剣の騎士团长 旋風の騎士团长	物理能力强化 魔法能力强化
ローグ	12	圣甲の重騎士 龍舌の武騎士	防御力强化，提升圣甲和精神抗性 攻击力量强化，提升精神和精神抗性
マリイ	13	紅蓮の魔導師 蒼風の魔導師	习得高等级魔法，魔法攻击力大幅上升，魔法防御力强化 速度强化，提升回避率
リバト	13	地を司る神官 光を司る神官	习得高等级魔法，魔法和物理能力强化 习得高等级魔法，魔法能力强化
ハーシュ	11	圣阳の神官騎士 圣月の神官騎士	物理和魔法能力强化 魔法能力强化，物理和速度弱化
グリーン	12	魔槍の修練士 剛槍の修練士	魔法能力强化 物理攻击强化
レイナ	13	魔炎の射手 疾風の射手	习得高等级魔法，魔法能力强化 物理和回避能力强化
ロンダミオン	12	剛劍の勇者 拏甲の勇者	物理攻击强化 防御能力强化

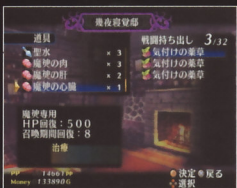
村庄设施讲解

作为异界冒险的根据地，在这里玩家主要可以利用捕获到的魔人来进行装备和技能进行自由组合，如何搭配将直接决定游戏战斗的难度。

几夜寝覚邸

在这里除了可以保存(セーブ)和读取(ロード)存档外，经常会使用以下两个指令：

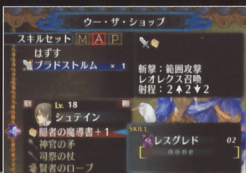
道具 在战场或商店中获得可以使用的道具后，必须在这里进行装备才能在战斗中使用(战斗中能够装备的道具数量为32个)，这也是很多玩家一直纳闷为什么获得了很多道具，但是在战斗中却无法使用的主要原因。



救护舍 完成特定的战斗后会发现救护者，之后再这里与他们对话就有可能得到各种特殊道具的奖励。某些救护者需要玩家与其对话达到一定次数后才会给予奖励，所以最好养成完成一场战斗就与所有救护者对话一遍的习惯。

ウー・ザ・ショップ

除了前三个指令为基本的买卖物品外，“スキルセット”可以将之前利用魔人得到的技能镶嵌到装备中，不同的技能能够镶嵌的装备有所差别。对于召唤系攻击，除了必须镶嵌到对应的装备中外，使用者的等级必须高于被召唤的魔人才能使用。



道乐者の演奏所

完成每名主人公第1阶层的第二场

战斗就会固定放出被困的演奏者，之后调查舞台就可以改变背景音乐，曲目的数量会随着演奏者数量而增加。

コルナ亭

与酒馆的老板娘对话可以进行迷你游戏，游戏的规则非常简单，即在32格的棋盘上，玩家可以选择任意一个棋子进行跳跃，除了连续两个的棋子无法跳跃外，单个的棋子在跳跃后，跃过的棋子则会消失，最后只要保证棋盘上只剩余1个棋子即可过关。关卡的数量会随着玩家的进度而不断



增加，每通过一关可以开启标题画面“gallery”下的各种图像。

娉姫の馆

玩家目前捕获到的所有魔人会在画面高亮显示，选择其中之一会出现一级菜单，“PP抽出”为将该魔人转化为对

应的PP值，“スキル抽出”为获得该魔人对应的技能；“売却”不但可以获得金钱，达到一定数量会在商店中追加出售特定的道具；“购入”则只有在获得该魔神人的全部资料时才可执行，并且价格不菲。

召唤魔神人

使用“ブックセット”指令可以将魔人装备到魔导师书中(装备后魔神人消失，且无法取消)，之后魔法型的角色便可在战斗中使用“スキル”指令实行召唤。小型魔神人需要占据1个作战单位，中大型魔神人则需要占据2个作战单位，再加上每场战斗默认的出场人数为7人，所以在召唤魔神人时必须满足我方的人员拥有足够的空缺才行。在出战准备画面按下□键可以切换到魔神人的选择画面，不同的魔神人在战场中召唤的时间有限

(查看资料时的Term数值)，并且每一回合都会消耗数量不等的PP值(能力越强的魔神人需求的数值越大)，在归零前可以使用“魔神人の肉”等道具来延长召唤的时间。



狱界交织的悲歌

由于篇幅有限，在以下的攻略中，晴天只为大家写出了初期三名可选主人公达成GOOD ENDING的具体线路(使用不同的颜色加以区分)。

Prologue 魔神爪痕の遗迹

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
2	地洞	ゴートアス	3	75	10
5	地洞	ゴートアス	1	110	0

战斗中每回合会出现系统讲解，黄色敌人先使用拉胡库鲁斯的突刺攻击，然后再追加缇吉的“バルフランマ”魔法就能让其进入拘束状态，操纵任意角色靠近它选择“捕获”即可收服。最后的敌人有防御结界护身，使用

缇吉的普通攻击破除结界后才能对其造成有效伤害。



第1阶层 虚幻の迷宫

缇吉路线

B01 灰色の至宫

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
2	地洞	ゴートアス	4	80	10
3	地洞	イグニョクレア	2	97	20

Treasure 诗人の指輪

ゴートアス使用之前的方法可以轻松解决，剩下的イグニョクレア对火魔法的抗性很高，多使用拉胡库鲁斯和鲁迪卡的突刺攻击可快速削减其体力，过关前不要忘记开启左上角的宝箱(移动到宝箱前选择“开ける”)。



Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者エリザベート，返回根据地的“几夜寝覚邸”选择“救护舍”可以与其进行对话，前往根据地与酒场前的NPC对话可以选择让同伴アレクセイとモコラ加入。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的1~5关。



エリザベート
プレゼントして差し上げますわ！

奥尼芬路线

B01 セイロの沼地

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
3	地洞	タンクルベア	2	97 15
4	地洞	ラクケラ	2	100 20
4	地洞	マクロプス	2	107 25
Treasure 回復药				

由于初期我方的能力较低，所以仍然要步步为营；如果要对敌人造成OK，建议先让两名近战系的角色使用普通攻击，然后再辅以魔法师的攻击魔法来进行。会使用远程攻击魔法のマクロプス威胁较大，利用其打击属性攻

击的弱点快速解决掉它，随时注意我方角色的剩余HP，必要时一定要使用僧侣的光魔法进行回复。

Rescue 战斗胜利后发现救护者ヒリカ。



ヒリカ
魔術の発配が足づくのを感じます。でも、存心なりの気配があります！

B02 主宾无き舞踏场



新出现的ネグ・エメスとエクエスマキナ都惧怕打击属性的攻击，所

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
2	地洞	ゴートアス	1	80 10
3	地洞	イグニコレア	1	97 20
4	无魔	ネグ・エメス	2	90 15
5	无魔	エクエスマキナ	2	110 30
6	地洞	アクアコレア	2	120 35
Treasure 修道女のローブ				

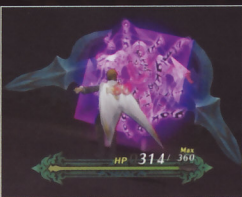
以新加入のアレクセイ正好可以大展拳脚，让鲁迪卡使用“レスアークア”魔法保证同伴的HP即可。

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者バンドマン，之后调查酒场前的舞台可以让其演奏乐曲；与酒场前的NPC对话可以选择让同伴シトラ加入。

B02 ダイキ城塞街

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
3	地洞	タンクルベア	2	97 15
4	地洞	ラクケラ	3	100 20
4	地洞	マクロプス	2	107 25
6	地洞	キャンサギガス	1	135 50
6	幽精	シルフィス	2	87 15
Treasure 初级魔法书				

B03 龙の栖む大洞穴



新出现的マクスラケタ会使用威力较高的单体攻击魔法，可以让僧侣对我方同伴施放“デフォス”魔法后再上前迎战，多利用其打击属性的攻击来创造OK，全灭敌人后进入第二阶段。最后的

シルフィスの风魔法对付斧战士的伤害较高，建议让奥尼芬吸引它的火力，然后魔法师使用“ハルブランマ”魔法主攻即可轻松OK，出现的新敌人キャンサギガス近战能力很强，抓住其风属性的弱点，使用魔法师的“ハルレント”魔法可以快速削减它的体力。

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者バンドマン，在道具店前可以选择让同伴モコラ加入。

B03 姫の居た玉座

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
5	无魔	エクエスマキナ	1	110 30
6	无魔	アル・エメス	4	102 30
6	地洞	アクアコレア	3	120 35
7	地洞	ゴートアス	4	135 40
7	地洞	アクニス	4	120 35
12	超神	ルナ・ベラトル	1	400 120

此处会进行二连战，完成第一战后系统会提示存档，同时所有的同伴都会全回复(包括死亡的同伴)，因此在战斗中不用吝啬自己的技能和魔法。第一战中姬吉的“ハルグレド”魔法可以对新敌人アル・エメス造成很大的伤害，擅长远距离攻击のアクニス比较狡猾，使用シトラ的“ハルフォス”魔法攻击它时也要注意自身的安全，千万不要进入多个敌人的攻击范围。第二战会第一次遇到BOSS级的中型怪物，以我方目前的实力要OK它

几乎是不可能的，但是它没有受到攻击就不会主动进攻我方，所以可先清除旁边的怪，然后再让拉朗库鲁斯使用突击攻击破除它的结界。虽然姬吉的魔法能够对BOSS造成很大的伤害，但是一定要算好它的攻击范围再行动，不然其强力的单体攻击极有可能直接秒杀你，让我方的努力前功尽弃。

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者シヤクバルド；与酒场前的NPC对话可以选择让同伴ウィルク加入。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的6~10关。



B04 狭間の冥路

由于敌人都不能捕获，所以使用姬吉的“ハルグレド”魔法一路杀过去即可，最后的BOSS会使用威力很高的单体攻击技能，建议让物理防御高的同伴先将其引出来，然后再群起而攻之。

Join 与精姬的馆前的NPC对

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
6	-	修道女	2	130 -
7	-	神官	4	150 -
8	-	神兵	1	180 -
12	超神	シェイブシフター	1	270 -

话可以选择让同伴トマ加入。

分支谜题 进入第2阶段会出现三条道路供玩家选择，要达成姬吉的GOOD ENDING就必须完成中间道路的第四场战斗，选择其他道路的玩家可以在第三战后选择分支返回中间的通路。

B04 狭間の冥路

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
6	-	修道女	2	130 -
7	-	神官	3	150 -
8	-	神兵	2	180 -
12	超神	シェイブシフター	1	270 -

战斗仍然以防御敌人的魔法攻击为主，刚加入的イリーナ使用弓箭可以很好地牵制敌人的行动，物理型角色适时地给予敌人最后一击即可。

Join 在精姬的馆和道具店前可选择让同伴ハタタ、シユテイ、ヴィヴィアン加入。



オリフォン
さあ、一戦も早く奥に帰り、陛下と四民に無事を報告しましょう

节省时间的方法 在多周目游戏时，同时按下R1和O键可以快速跳过对话，并且此方法对于任何NPC对话时也是有效的。

B01 リヤドの遺跡群

一开始建议往地图后方进，将敌人逐个引出消灭才能确保自身的安全，哈修的光魔法是对付ネグ・エメスの利器，レイナの火魔法则能快速

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
2	地洞	ゴートアス	3	80 10
3	仙空	アビス	2	96 15
4	无惧	ネグ・エメス	2	90 15

Treasure 回復药

削减アビス的体力。

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者エヴァン：在椿姬的馆和道具店前可以选择让同伴シュテイン和ウィヴィアン加入。

B02 トネリ断崖の战场

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
3	仙空	アビス	3	96 15
5	仙空	マジカリアス	2	115 20
6	地洞	ラケルタ	2	135 40
7	地洞	ゴートアス	3	135 40

Treasure 修道士の革靴

ゴートアスの攻击力较高，并且带有贯通效果，建议让グリーン去牵制住它的攻击，其余同伴则利用远程攻击给予支援。



Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者バンドマン：在道具店前可选择让同伴ヴィルグ和ニーナ加入。

B03 パンタル寺院門

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
6	地洞	ラケルタ	2	135 40
6	地洞	アクアコクレア	2	120 35
6	地洞	アクニス	2	120 35
7	地洞	ゴートアス	3	135 40
6	无惧	アルエメス	2	102 30
7	幽精	ルケルナ	2	102 35
7	无惧	エクスマキナ	2	155 45
12	超神	オッタクフアン	1	100

第一战的アクアコクレア会使用回复魔法，多利用レイナの远程攻击来消耗它的体力，让其没有机会为他人回复，全灭敌人后出现BOSS，玩家需要使用土属性的魔法破坏防御结界，接着利用其暗属性



的弱点快速削减其体力。

Rescue&Join 战斗胜利后发现救护者ジャマフロウガン：在道具店和酒场前可选择让同伴トマタ、アレス、アレクセイ加入。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的16~20关。

B04 狭間の冥路

战斗中的杂兵使用暗属性魔法会造成很大的伤害，之后再配合近身物理攻击就能轻松解决，最后的BOSS防御力较高，哈修可边回复边与其周旋，其余同伴尽量绕背攻击，解决它只是时间问题。

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
6	—	修道士	3	130 —
7	—	神官	3	150 —
8	—	神兵	1	180 —
12	超神	シェイブシフター	1	270 —

第2阶层 迷幽の森 (左)

哈修路线

B05 プレゲラの野

新出现的ドライブード会使用附加睡眠效果的特技，必要时一定要使用道具“气付けの药草”进行回复，不然会白白浪费很多进攻的机会，其余的敌人除了远程攻击的弓箭手外，都没有太大威胁。

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
7	幽精	シーフラー	3	150 40
8	地洞	ドライブイード	3	184 45
9	地洞	アクニス	2	235 60
9	地洞	ゴートアス	2	250 75

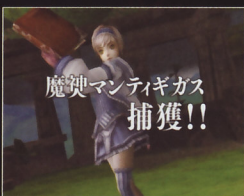
Treasure 隠者の魔导书

Rescue 战斗胜利后发现救护者セバスチャン，与其对话可获得武器“隠者の魔导书+1”。

B06 龙门静平

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
8	地洞	ドライブイード	5	184 45
9	地洞	アクニス	2	235 60
10	无惧	カス	2	195 45
11	仙空	アイデアリス	3	210 55
7	幽精	シーフラー	3	150 40
9	幽精	シルフィス	2	145 40
12	地洞	マンティギガス	1	330 110

Treasure 神官の杖、パニッシュヤー



第一关需要捕获一只レイデアリス才会触发新的剧情，但因为旁边的ドライブイード会在我方将其OK后主动上前消灭，所以一定要注意我双方行动的顺序，以免前功尽弃。BOSS的防御结界使用打击属性攻击即可破坏，之后群起而攻之，只要等级足够，使用“双击”即可轻松OK。

Rescue 战斗胜利后发现救护者タオシャメイ：在道具店前可选择让同伴バタ加入。

B07 パトヒール

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
7	幽精	シーフラー	1	150 40
10	无惧	カス	2	195 45
12	地洞	マクローブス	2	277 70
12	仙空	アビス	3	260 40
13	地洞	アクアコクレア	2	290 95

Treasure 水精の灵药、初級魔导书

由于受地形的影响，我方只能在狭窄的通道中和敌人进行战斗，所以队伍中最好有两名近战系的角色来掩护发动远程攻击的同伴，アビス火属性和アクアコクレア突刺属性攻击的弱点一定要



充分利用，尽量在它们还未接近我方时就消灭掉。

Rescue 战斗胜利后发现救护者抚子：在道具店和椿姬的馆前可选择让同伴アリーナ和オッサ加入。

B08 トネリコの屋敷楼

第一战要以捕获シルフィス和ヒーフラー为目标，所以一开始我方应该尽量朝右侧移动，将面前的敌人逐个引出消灭后，再施行捕获计划。同时为了要保证捕获成功，ドライブイード还是需要优先，另外弓箭手的攻击会附加“流血”的异常状态，如果想避免无谓的消

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
12	地洞	ドライブイード	3	315 80
13	地洞	アクアコクレア	2	290 95
13	地洞	アクニス	2	325 90
14	幽精	ヒーフラー	3	320 100
14	幽精	シルフィス	3	270 50
14	幽精	アラネア	2	340 100
15	幽精	トリニティ	1	333 130

Treasure 滋养の干し肉



耗，一定要保证出战的同伴有一人以上会使用“クラアクア”魔法来解除该状态。第二战使用高等级的风属性魔法才能破坏BOSS的防御结界，利用其突刺属性攻击的弱点，几乎不用近身就能轻松OK它。

Join 在酒场前可以选择让同伴モロ加入。

B09 ドドナ森の迷道門

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
14	幽精	アラネア	4	340 100
14	幽精	シーフラー	2	320 100
14	幽精	シルフィス	3	270 50
15	地洞	トライブード	5	360 80
16	幽精	シーフラー	1	330 50
16	仙空	レイデアクリス	2	340 110
17	超神	ダリアレジーナ	1	600 150
Treasure		メイス+1、长剑		

两次连战的战术几乎一样，选择两侧的线路突围比中间安全许多，尤其需要注意使用远程魔法攻击的シルフィス，千万不要让魔防较低的同伴冲在前面，否则很有可能在一轮攻



击中就被消灭。第二战的BOSS需要使用高等级的火魔法才能破坏防御结界，之后最好清除掉其余的杂兵，这样只会反复的BOSS就没有任何威胁了。

Rescue 战斗胜利后发现救助者カブ兄妹。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的26~30关。

B07 ヘスペリスの国

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
7	幽精	シーフラー	1	130 40
11	仙空	マギカリウス	2	270 45
12	仙空	ハスタルニス	3	310 100
12	幽精	エルフイ	3	290 80
13	无惧	ゼムフアタズマ	1	350 100
Treasure		锁帷子+1、鱗の兜		

偷盗宝箱のシーフラー仍然是首要消灭的目标，ハスタルニス会使用面前两格的贯通攻击，尽量让同伴得分散点，并保证缇吉的安全，利用其火魔法的弱点来制造OK；ゼムフアタズマ的风属性魔法会附加混乱的异常状态，可以利用的“クラレント”魔法来解除，利用打击属性攻击OK后，要让两名同伴以

或前后台的站位才能对其实施捕获。

Rescue 战斗胜利后发现救助者威，与其对话可获得道具“宣教師のロープ”。

Join 在道具店前可选择让同伴アイス加入。



B10 狭間の冥路

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
16	-	修道士	3	330 -
16	-	神官	3	360 -
17	-	神兵	2	410 -
17	-	ベルソナ	1	396 -

敌人的特殊攻击会附加封印状态，所以要保证HP的回复就要准备适量的道具来进行回复或用魔法来解除，BOSS的物理攻击力较高，使用远程攻击比较安全，必要时可以故意使用哈修何其周旋，其余同伴则在其背后发动攻击。

Rescue 与カブ兄妹对话可获得饰品“羽付き帽子”。

B08 ギンヌンガガブ



シルフィス会使用解除敌人拘束状态的魔法，所以要想捕获更多的敌人就要优先消灭它；ネグ・エメスの暗属性魔法有吸血和附加病气状态的效果，利用其光属性的弱来进行战斗，第一战中消灭阿克アコレア以外的敌人即可触发第二战，出现的新敌人大多都拥

有暗属性的弱点，使用缇吉的魔法进攻可以达到不错的效果，最后的阿克アコレア需要使用双击才能破除防御结界，利用其火魔法的弱点可以快速削减其体力。

Rescue 战斗胜利后发现救助者ディラン，与其对话可获得饰品“圣骑士の笼手”。

第2阶层 梦幻の天空(中)

缇吉路线

B05 伊服伎能酒呑山

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
8	无惧	カース	3	150 40
9	幽精	シルフィス	2	145 40
9	地洞	ゴートアス	2	250 75
9	幽精	ルケルナ	2	190 75

火属性仍为カース的克星，普通攻击追加魔法的战术可以轻松OK它；シルフィスの物理抗性很高，只能使用暗和圣属性魔法才能造成较大的伤害，千万不要让魔防低的角色进入其风属性魔法的攻击范围；而可以无视地形移动的ルケルナ使用打击属性攻击效果明显。

Join 在夜夜寝堂邸和椿姫の馆前可选择让同伴オッサ和ニーナ加入。

B06 明镜渴心院窟



尽量避免和ヘクト・ギガス近身作战，使用远程的土属性魔法是最佳的选择，捕获初期配置的2名该敌人就会进入二战。シーフラー惧怕物理攻击，并且在第一战中，它并不会主动攻击玩家，但是如果放任其不管，

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
7	幽精	シーフラー	1	130 40
8	幽精	エルフイ	4	215 60
9	幽精	ルケルナ	3	190 75
10	无惧	ヘクト・ギガス	5	290 50
11	仙空	マギカリウス	3	270 45
13	无惧	エクザ・ギガス	1	390 120
Treasure		宣教師のロープ、鉄の靴		

它会打开战场上的宝箱，エルフイ使用远程攻击，千万不要贸然进入其攻击范围，派物防高的同伴将其围住就能轻松解决，マギカリウスの弱点为火属性，算好伤害的程度才能形成OK。二战中出现的中型敌人需要使用水属性魔法破坏其防御结界，如果玩家没有相应的魔法也无需担心，只要将其他敌人击败，拖延几个回合它就会逃跑。

Join 在道具店前可选择让同伴ヴィヴィアン和バタタ加入。

B09 高天祸原之门

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
16	幽精	シーフラー	1	330 50
14	幽精	エルフイ	2	320 110
14	无惧	アル・エメス	6	335 70
15	仙空	ハスタルニス	5	370 120
16	幽精	ルケルナ	2	350 140
17	超神	デウスフオサ	1	570 130
Treasure		レイピア+1、鎖のロープ		

第一战中敌人会强制开启一个宝箱，玩家不用过于执着该宝箱，ハスタルニスの物理攻击非常高，并且带有贯通效果，算好它的攻击距离再将其引出来集中攻击。二战中的敌人都以物理攻击为主，使用打击属性的攻击可以轻松应对，最后的BOSS需要先使用缇吉的高等级暗属性魔法破坏防御结界，如果要达成GOOD ENDING，战斗中一定要OK



它并实行捕获，算好我方攻击的伤备值，使用除圣属性以外的魔法尽量削减它的剩余HP，最后用缇吉强力暗魔法结束战斗。

Rescue & Join 战斗胜利后发现救助者ツァイアー，与其对话可获得饰品“白银の兜”；在酒场前可选择让同伴イリナ加入。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的31~35关。

B10 狭间の冥路

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
16	-	修道女	3	330	-
16	-	神官	3	360	-
17	-	ハージュ	1	396	-
17	-	レイナ	1	346	-
18	-	ゲリン	1	415	-

本场战斗比较讲究技巧，如果硬拼的话几乎很难获胜。建议一开始就将所有同伴的出发点设置到左右任意一侧，循序渐进地消灭掉初期涌上来的敌人后就可以采取“引蛇出洞”的战术了。敌人的远程魔法威力不俗，除了要保证我方的HP外，光魔法附加的“混乱状态”非常可怕，甚至有可能让我方



的优势荡然无存。所以同伴中一定要有人会使用解除精神异常状态的风属性魔法。总的说来，战斗的原则就是逐个击破，切忌冲进多个敌人的攻击范围，最后的哈修对突刺属性的物理攻击拥有很高的回避率，多用暗魔法或其他属性的物理攻击进攻即可获胜。

第2阶层 热砂の戒界 (右)

奥尼芬路线

B05 涂炭の沉床

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
7	幽精	シーフラー	1	130	40
8	地洞	キャンサギガス	2	250	80
9	仙空	ウエスバ	3	220	50
9	地洞	ゴートアス	3	250	75
Treasure			滋養のワイン、革の頭+1		

B06 禅让放佞の砂漠

战斗的难度不高，如果想捕获左侧的キャンサギガス就需要在进攻时注意地形，千万不要让其躲到角落，这样就不能满足捕获大型敌人的条件。ウエスバ的病气攻击比较麻烦，如果中招就用“クラアクア”魔法

一开始シーフラー会抢夺右侧的宝箱，建议让我方同伴在附近待机。等其靠近后一回合内将其解决。如果过早地开启宝箱，它会转而夺取左上角的革の頭+1，损失相对更大一些。新增的ウエスバ物理防御力低，派物理型的角色进攻就能轻松OK。

Rescue+Join 战斗胜利后发现救护者アウイング，与其对话可获得武器“兽魔的长剑”；在几夜寝堂邸和道具店前可选择让同伴トマ和アレシ加入。

B07 ディクテテの山



本场战斗的难度为最初靠近我方的两个石巨人，它们的攻击力很高，并且会使用以自己为中心的范围攻击

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
7	幽精	シーフラー	1	130	40
8	地洞	キャンサギガス	2	250	80
11	仙空	レイデアクリス	2	210	55
9	地洞	ウエスバ	2	220	50
10	地洞	マクスラケタ	2	230	60
Treasure			ボガスアクス		

解除，不然对陷入此状态的角色使用能力强化魔法将不会产生任何效果。

技能，所以不要贸然前进，等它们主动送上门后，利用其打击属性的弱点快速解决掉；后方的アケニス会使用远程攻击，建议让奥尼芬使用“フォルトエント”魔法加快自己的行动速度，然后近身使用斩击属性攻击来对付。

Rescue+Join 战斗胜利后发现救护者ルンシュタイン，在精姬的馆前可选择让同伴オウツ加入。

B08 神州傲来国火火山

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
12	无惧	アルママキナ	3	340	50
13	无惧	ゼムフアズマ	2	350	100
13	无惧	ネグ・エメス	2	320	65
14	幽精	アラネア	3	340	100
14	地洞	イグニコレア	2	330	90
14	幽精	ヒーブラー	2	320	100
14	无惧	エクスマキナ	2	360	100
15	仙空	イグニス	1	570	180
Treasure			封印の长剑、尸术师の短弓		

第一战需要捕获每种敌人各1个才会触发新的剧情，其中アルママキナの恐怖攻击需要小心防范，中招后无法使用除移动以外的其他指令，所以队伍中一定要安排能够使用“クラエン



ト”魔法的同伴。第二战的BOSS需要依次使用突刺、斩击、打击属性的物理攻击才能破坏防御结界，之后多使用突刺攻击便能获得最后的胜利。

Rescue+Join 战斗胜利后发现救护者ハンシマオ，与其对话可以获得饰品“银的笏手”；在酒场前可选择让同伴シトラ加入。

B09 火焰山之门

第一战敌人比较分散，采取逐个击破的方式可以很快清场，第二战一开始我方就被敌人处于包围状态，建议用附近的桥来堵住敌人的进攻路线(注意浮游敌人的移动不受地形影响，人与人之间千万不要留下空格)，消灭完涌上来的敌人后，最后的BOSS必须使用圣属性魔法才能破坏防御结界，多使用“双击”可以很轻松地OK它。

Rescue+Join 战斗胜利后发现救护者

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
14	幽精	ヒーブラー	2	320	100
14	地洞	イグニコレア	2	330	90
14	无惧	エクスマキナ	4	360	100
15	仙空	ウエスバ	5	315	90
16	无惧	アルママキナ	2	410	120
17	超精	デウスマルゲス	1	630	140
16	幽精	シーフラー	2	330	50
Treasure			精灵の杖、圣骑士の铠+1		

マリオン；在几夜寝堂邸前可选择让同伴アレセイ加入。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的36~40关。

B10 狭间の冥路

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
16	-	修道女	3	330	-
16	-	神官	3	360	-
16	-	神兵	2	410	-
18	-	ロンデミオン	1	478	-

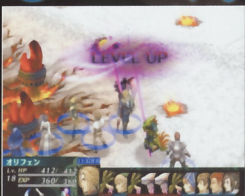
基本没有难度的一场战斗，使用魔法提升魔法防御力后，让物理型角色勇往直前即可，其中神兵的伤害对魔法型角色仍然可观，随时注意它的攻击范围比较安全。

Rescue 与マリオン对话可获得武器“战乙女的枪”。

第3阶层 圣皇の祭宫 (左)

奥尼芬路线

B11 壹宫・罗崩门



战斗中建议先从左侧的狭窄通道进攻，以避免吸引过多敌人的火力，造成

Enemy Data					
LV	种族	名称	数量	HP	OK
16	幽精	シーフラー	1	330	50
16	仙空	カルデ	3	400	100
17	幽精	ラビスキュア	2	360	120
17	仙空	アモイデア	2	450	120
18	幽精	アニマニクス	2	450	120
Treasure			隠者の魔导书+2、隠者の帽子		

不必要的伤亡。主动靠近的アニマニクス会使用追加“封印”状态的攻击，尤其是魔法型角色中招后一定要立即用“クラエスト”魔法解除，不过利用其突刺属性攻击的弱点，并不难解决，接着消灭掉会反复解除束缚的ラビスキュア就能轻松应付余下的敌人。

B12 感官・白楼壁

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
16	仙空	カルデ	2	400 100
17	幽精	ラビスキュア	2	360 120
17	仙空	アモイノデア	2	450 120
18	幽精	アヌマニクス	2	450 120
19	幽精	エク・エルフイ	3	410 160

战斗中仍然遵循“引蛇出洞”的原则，只要不进入多个敌人的攻击范围，我方的角色都不会有太大的危险，只需要注意使用远程攻击のエク・エルフイ即可。

Rescue&Join 与シエラリア对话可获得饰品“贵妇人の靴”；与ノルシュタイン对话可获得武器“殉教者の铁球”；在几夜寤觉前可选择让同伴ヴィルグ加入。

B13 叁宫・ヨリカナキ



第一战中要捕获ゼムフアタズマ需要有同伴在外侧引诱其发动魔法，待其移动到宝箱所在的死角后，才能使用前后夹击的方法施行捕获；第二

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
18	仙空	カルデ	5	450 120
18	无惧	アルママキナ	2	470 140
20	仙空	エク・カルデ	1	500 180
20	仙空	アモイノデア	2	590 150
19	幽精	エク・エルフイ	4	410 160
19	幽精	シーブラー	1	420 120
20	无惧	ゼムフアタズマ	2	630 250
22	无惧	シェイドドラゴン	1	1000 250

战可以选择任意一侧进攻，最后的BOSS没有防御结界，使用强力火魔法猛攻即可，击败或捕获它也是达成GOOD ENDING的必要条件。

Rescue 战斗胜利后发现守护者アリス，与其对话可获得武器“魔女の魔导书”。

B14 圣皇のシャンセラ

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
18	仙空	カルデ	2	450 120
19	幽精	エク・エルフイ	2	410 160
19	幽精	ラビスキュア	4	390 150
20	无惧	ゼムフアタズマ	2	630 250
19	幽精	エク・エルフイ	2	410 160
20	仙空	エク・カルデ	2	500 180
22	超神	エルステラ	1	1200 250

第一战敌人主要以范围魔法配合近身物理攻击为主，所以适当地使用增加防御的魔法会收到不错的效果，全灭敌人后出现BOSS，玩家必须使用高位暗属性魔法才能破坏防御结界，之后继续使用暗魔法追击即可。

Rescue 与ヒリカ对话可获得饰品“炼金术士の帽子”。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的41~45关。

第3阶层 阎帝の万魔殿(右)

缇吉&哈修路线

B11 火殿・カイーナ

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
16	仙空	レイデアクリス	2	340 110
16	无惧	アルママキナ	2	410 120
17	幽精	ラテルナ	2	360 150
17	仙空	キロボテラ	2	420 100
18	幽精	ヒーブラー	2	410 150

战斗中大多数敌人的弱点都为水属性，其中レイデアクリス会频繁地使用暗属性魔法，其普通攻击也具有贯通效果；ヒーブラー会使用威力不俗的单体火



属性魔法，不过好在它的物理防御力比较低，撑过一轮攻击后多从其侧面进攻就能轻松OK。

Rescue&Join 战斗胜利后发现守护者ジャンロン；在精姬の馆前可选择让同伴シュテイン加入(缇吉路线)。

B12 火殿・バダス洞穴

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
16	幽精	シーブラー	1	330 50
18	幽精	ヒーブラー	2	410 150
17	仙空	キロボテラ	3	420 100
19	地洞	エク・アケニス	3	450 120
17	幽精	ラテルナ	2	360 150

本关唯一比较有威胁的就是会使用远程攻击のエク・アケニス，其攻击特技会附带“流血”的异常状态，必须使用“クラアクア”魔法才能解除；无视地形

移动的ラテルナ会使用技能解除敌人的拘束状态，建议优先消灭。

Rescue

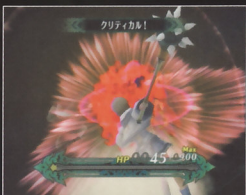
缇吉路线

战斗胜利后发现守护者ゴンザレス，与其对话可获得饰品“绅士の靴”。

哈修路线

与エヴァン对话可获得道具“神官の胸当て”；与ジブプロウガン对话可获得武器“合金の长弓”；与タオシヤンメイ对话可获得武器“骑士の短弓”；与抚子对话可获得饰品“歌姬の指轮”。

B13 业殿・野干儿处



Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
19	幽精	シーブラー	1	420 120
18	无惧	アルママキナ	3	470 140
20	幽精	エク・アラネア	5	470 180
19	幽精	ラビスキュア	2	390 150
18	幽精	ヒーブラー	2	410 150
19	地洞	アケアコクレア	2	390 130
23	幽精	デスフルーブ	1	900 360

OK。二战最后的BOSS必须召唤出第二阶层捕获的デウスフォサ，使用其任意攻击性光魔法才能破除防御结界(哈修路线为使用哈修的必杀技，且击败BOSS为达成GOOD ENDING的必要条件)，敌人的弱点为光和打击属性，只要把握好伤害的数值，也有可能对BOSS造成OK。

Rescue 战斗胜利后发现守护者バジエヴル，与其对话可获得武器“隐者の杖”；如果之前每次战斗后都与シャンパド和ジャンロン对话，此时会依次得到“老兵的手袋”和“龙鳞の铠”。

B14 阎帝の万魔殿

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
19	地洞	エク・アケニス	5	450 120
20	幽精	エク・アラネア	3	470 180
20	仙空	キロボテラ	4	520 150
19	地洞	アケアコクレア	2	390 130
20	幽精	エク・アラネア	3	470 180
23	超神	レオ・レクス	1	1500 250

第一战没有任何难度，全灭敌人后出现BOSS，之后只选择任何一方突破即可，BOSS的防御结界必须使用圣属性魔法才能破坏，之后派物理防御力高的同伴挡住BOSS的进攻路线，除了反击后需要即时补充HP外，使用各种属性的魔法都能对其造成不小的伤害，解决它只是时间的问题。

Mini Game 与酒场老板娘对话可以进行迷你游戏的46~50关。

第4阶层 ベセク祭神部

Finalベセクの神の座

Enemy Data				
LV	种族	名称	数量	HP OK
19	幽精	ラビスキュア	2	390 150
19	幽精	エク・エルフイ	2	410 160
20	仙空	エク・カルデ	2	500 180
20	仙空	キロボテラ	2	500 150
25	超神	バルド王	1	2000 -

ラビスキュア会给BOSS施加缓慢回血的技能，所以最好等效果消除后再进攻，最终BOSS的防御结界需要使用每名主人公的必杀技才能破坏，之后利用其贯通属性攻击的弱点很快便会获得胜利。

二周目継承

完成初期任意一名主人公的剧本就可以选择“ロードミオン”的剧本进行全新的游戏。保存通关存档可进行二周目，每位主人公可单独继承一周目通关时的金钱、PP、人物等级、装备、捕获的魔物人和技能。每个主人公之间共通继承的要素包括魔物人辞典的完成度、迷你游戏的关卡完成度和乐队成员的收集数量。

英雄辈出



DEVIL MAY CRY 4

通关时间：一周目约13小时，游戏有较高重复及研究价值。 文 胜负师 美编 NINA

鬼泣 4	Capcom	动作
DEVIL MAY CRY 4	Capcom	动作
2008年1月31日	1人	7990日元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：15岁以上

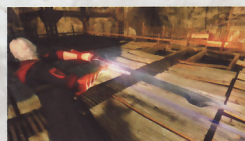
《鬼泣4》的延期，让“《鬼泣》系列无心插柳般地成为了中国动作游戏玩家的“春节专用游戏”，也让这个假期有了相对集中的游戏话题。对于《鬼泣4》，我看到了一些玩家的不满，但也听到了不少玩友的赞许。在亲手尝试与研究的过程中，我的感受是——《鬼泣4》的缺陷和优势，就如同游戏中的秘密任务一样，很容易就能发现。当一些显而易见的事情摆在大家面前时，结果更多取决于个人心态。我不否认《鬼泣4》存在的种种不足，在保守与创新之间的摇摆也可能让系列死忠有种恨铁不成钢的感觉。不过我们同样不应该否定《鬼泣4》的精彩之处，一点点的宽容或许就能海阔天空。以高速突破200万销量的捷报其实也肯定了新作正在让游戏的受众变得更宽广，让系列今后的发展之路上充满了阳光。这虽是个英雄辈出的年代，但像《鬼泣》这样的游戏并不是太多，而是太少了！

尼禄技能一览

尼禄操作方法

指令	PS3键位	X360键位
角色移动	左摇杆	左摇杆
调整视角	右摇杆	右摇杆
剑攻击	△	Y
枪射击	□	X
恶魔右腕	O	B
跳跃	X	A
魔化状态	L1	LB
锁定	R1	RB
EX键	L2	LT
菜单	START	START
挑衅	SELECT	BACK

意，并不是与攻击键同时按！) 这样就能瞬间蓄起1级EX槽，下一次的攻击就具有EX属性。如果每下都能按对时机，理论上可以不间断地使用EX攻击。EX攻击在COMBO中效果为提升攻击力，而特定招式的EX版连出招动作都会有所变化，效果也会更加华丽。特别是在学得EXCEED 3以及特殊能力中的MAX-ACT后，一次蓄满3级EX槽，再以一个3级EX技将敌人击溃，爽快感满分！在技能学习方面，STREAK、SPLIT物美价廉，应优先购买。其他招式在荣耀之魂不足时可以选择性地购入，招式特性的逐步掌握过程中也有不少的乐趣。



绯红皇后 RED QUEEN

尼禄只有一把剑系武器，但绯红皇后因为EXCEED系统的存在显得颇有深度，操作的手感也十分独特。在招式的攻击判定出现时按EX键，(注

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
RED QUEEN COMBO A	地面△△△△	地面YYYY	-
RED QUEEN COMBO B	地面△延迟△连接	地面Y延迟Y连接	150
RED QUEEN COMBO C	地面△△延迟△△△△	地面YY延迟YYYY	300
RED QUEEN COMBO D	地面△△△延迟△	地面YYY延迟Y	-
AERIAL COMBO	空中△△△	空中YYY	-
ROULETTE SPIN	空中△△延迟△	空中YY延迟Y	500
HIGH ROLLER	地面R1+后+△	地面RB+后+Y	-
EX HIGH ROLLER	有EX槽时地面R1+后+△	有EX槽时地面RB+后+Y	-
EXCEED 2	-	-	500
EXCEED 3	-	-	1000
STREAK	地面R1+前+△	地面RB+前+Y	50
STREAK 2	地面R1+前+△	地面RB+前+Y	500
EX STREAK	有EX槽时地面R1+前+△	有EX槽时地面RB+前+Y	-
SPLIT	空中R1+前+△	空中RB+前+Y	50
DOUBLE DOWN	有EX槽时空中R1+前+△	有EX槽时空中RB+前+Y	-
CALIBUR	空中R1+后+前+△	空中RB+后+前+Y	500
EX CALIBUR	有EX槽时空中R1+后+前+△	有EX槽时空中RB+后+前+Y	-
SHUFFLE	地面R1+后+前+△	地面RB+后+前+Y	300
EX SHUFFLE	有EX槽时地面R1+后+前+△	有EX槽时地面RB+后+前+Y	-

招式及能力说明

RED QUEEN COMBO A	四连斩，中途可变换各种招式，作为地面起始技来使用。
RED QUEEN COMBO B	连续的纵斩，最后一下有吹飞效果，适合对单个敌人使用。
RED QUEEN COMBO C	七连斩，虽然攻击力一般，但速度和攻击范围都不错。
RED QUEEN COMBO D	与COMBO A的四连斩基本相同，第四下伤害增加。
AERIAL COMBO	空中三连斩，将敌人浮空后的衔接攻击。
ROULETTE SPIN	第三下变为回旋攻击，尼禄会在空中上升一小段，延长滞空时间。
HIGH ROLLER	挑空斩，最常用的浮空技，按键长按时尼禄会随之跳起。
EX HIGH ROLLER	HIGH ROLLER强化版，攻击力和滞空高度上升。
EXCEED 2	被动技，在有2格EX槽时可使用2级EX技。
EXCEED 3	被动技，在有3格EX槽时可使用3级EX技，需先购入EXCEED 2。

STREAK	突进横斩, 突进速度快, 攻击范围大, 并有一定的吹飞效果。
STREAK 2	增加STREAK的突进距离, 但需要先购买STREAK才能购入。
EX STREAK	STREAK强化版, 攻击力和范围增加。
SPLIT	急斩斩, 从空中快速落下的纵斩, 多用于空中连接的收尾。
DOUBLE DOWN	SPLIT强化版, 向正下方刺, 攻击力和范围增加。
CALIBUR	空中的突进攻击, 可以说是空中版中STREAK。
EX CALIBUR	CALIBUR的强化版, 攻击力和范围增加。
SHUFFLE	向后闪避之后前冲攻击, 闪后有短暂无敌时间。
EX SHUFFLE	SHUFFLE强化版, 攻击力和攻击回数增加。

湛蓝蔷薇 BLUE ROSE

尼禄专用的左轮手枪, 射速和攻击力都不高, 但蓄力射击在实战中还是有一定用途的。因为蓄力过程不影响挥剑、恶魔右腕、跳跃、挑衅等任何动作, 只要在非硬直状态松开按键就能发射蓄力弹, 在空中使用还可以延长滞空, 而且3级蓄力弹的攻击力



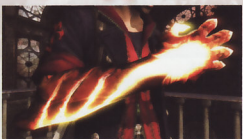
还是比较可观的, 这些特点让湛蓝蔷薇成为了一件颇有战术性的辅助武器。其他玩家需要习惯按住射击键再按其他键, 对于操作手法还是有一定要求的。

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
NORMAL SHOT	连接□	连接X	-
CHARGE SHOT	按住□一定时间再放开	按住X一定时间再放开	50
CHARGE SHOT 2	按住□一定时间再放开	按住X一定时间再放开	300
CHARGE SHOT 3	按住□一定时间再放开	按住X一定时间再放开	1000

招式及能力说明

NORMAL SHOT	普通的射击, 攻击力小, 一般用于牵制。
CHARGE SHOT	蓄力射击, 比普通射击威力更大, 对部分敌人有浮空或吹飞效果。
CHARGE SHOT 2	蓄力所需时间和攻击力均有所增加, 需先购入CHARGE SHOT。
CHARGE SHOT 3	蓄力时间很长, 命中目标后过一会儿会爆炸, 需先购入CHARGE SHOT 2。

恶魔右腕 DEVIL BRINGER



尼禄的抓投技威力明显高于普通的剑砍, 在空中和地面均可使用。对所有的敌人都可以使用投技, 投技动作各不相同, 投掷BOSS时会有华丽的演出效果。只是BOSS及部分敌人需要攻击至特定状态才能使用投技。SNATCH除了抓敌人, 还可以抓取远处的道具, 将敌人打远时可迅速拉近双方距离, 增加战斗的流畅度。强化抓取距离在游戏中后期很有必要。

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
BUSTER	接近敌人○	接近敌LB	-
DEVIL BUSTER	魔法时接近敌人○	魔法时接近敌人B	-
SNATCH	R1+○	RB+B	-
SNATCH 2	R1+○	RB+B	300
SNATCH 3	R1+○	RB+B	1000
DEVIL SNATCH	魔法时R1+○	魔法时RB+B	-
HELL BOUND	R1+○	RB+B	-
HOLD	BUSTER后按住○	BUSTER后按住B	-

招式及能力说明

BUSTER	投技, 伤害值比一般的剑技要高, 对不同敌人使用投技时动作会有所不同。
DEVIL BUSTER	魔人状态使用投技, 伤害值更高, 投技动作也更华丽。
SNATCH	抓取, 可将一般的敌人拉到自身边, 敌人体重较重时则是尼禄飞身接近目标。
SNATCH 2	增加SNATCH抓取的有效距离。
SNATCH 3	再次增加SNATCH抓取的距离, 需先购入SNATCH 2。
DEVIL SNATCH	增加抓取的力量, 可将多个敌人拉近。
HELL BOUND	抓取特定位置的光球, 以此作为力点移动到远处或高处。
HOLD	可将部分敌人举起来, 像盾牌一样防御前方的攻击, 在HOLD状态下, 敌人承受一定攻击后会死亡, 而尼禄的移动速度会下降, 不能跑, 不能翻滚, 不能使用其他恶魔右腕的技巧, 但其他攻击方式不受影响。

语言选择

在语言选择方面, PS3版和X360版需要注意的地方是相同的, 港版和日版的《鬼泣4》都包含英日双语, 不过角色的语言都是英文的, 玩家要选择日文的字幕或说明文字, 需要把系统语言调成日文。如果把系统语言调成中文, 英文或其他语言, 那么会统一为英文。

阎魔刀 YAMATO



取得阎魔刀后, 尼禄就可以通过恶魔右腕的力量在身后召唤出魔化弗吉尔, 阎魔刀的攻击会与尼禄本身的攻击叠加。魔化只有在魔力3格以上时才能发动, 魔化状态中途可取消。魔化瞬间无敌和攻击判定很有用, 魔化后的投技也会较大程度强化。尼禄的魔化相当有用, 因此, 购买紫魔石加魔力上限, 以及优先学习DEVIL TRIGGER减缓魔力消耗速度都比较实在。其他两招因为魔力消耗大, 实用度有限, 价格也过高, 不到最后不必考虑购入。

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
DEVIL TRIGGER	L1	LB	-
SUMMONED SWORDS	魔法时□	魔法时X	-
TRIGGER HREAT	-	-	2000
MAXIMUM BET	魔法时R1+后+△+○	魔法时RB+后+Y+B	5000
SHOWDOWN	魔法时R1+前+△+○	魔法时RB+前+Y+B	5000

招式及能力说明

DEVIL TRIGGER	魔法状态发动, 发动期间无敌, 并有浮空攻击判定。
SUMMONED SWORDS	发射幻影剑, 但因为威力有限, 魔化后一般不使用。
TRIGGER HREAT	被劫技, 减少魔化后魔力的消耗速度。
MAXIMUM BET	直线剑气攻击, 蓄力后剑气威力增加且有多样判定。
SHOWDOWN	最强乱舞技, 但因为准备时间长且不可取消, 需要有较多的魔力槽保证。

特殊能力 ABILITIES



《鬼泣4》中的特殊能力如二段跳等不再随武器成长取得, 而是需要单独购买。推荐优先学习的是SPEED以及AIR HIKE, 以加强移动和跳跃这样的基本技能。之后需要配合EXCEED 2或3习得MAX-ACT, 如果EX键按得准, 猩红皇后的攻击性会大大提升。

TABLE HOPPER属于上级回避技巧, 在一般情况下的作用并不明显, 和ENEMY STEP一样, 都可以在不缺荣誉之魂的时候再购买。

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
SIDE ROLL	地面R1+横方向+X	地面RB+横方向+A	-
TABLE HOPPER	地面R1+横方向+X	地面RB+横方向+A	150
TABLE HOPPER 2	地面R1+横方向+X	地面RB+横方向+A	500
TABLE HOPPER 3	地面R1+横方向+X	地面RB+横方向+A	1000
SPEED	连续跑动10步以上	连续跑动10步以上	300
RAINBOW	快速奔跑时SELECT	快速奔跑时BACK	-
MAX-ACT	剑攻击判定出现瞬间L2	剑攻击判定出现瞬间LT	5000
GET MORE ORBS	-	-	2000
KICK JUMP	空中贴墙时X	空中贴墙时A	-
ENEMY STEP	空中接触敌人时X	空中接触敌人时A	5000
AIR HIKE	空中X	空中A	2000

招式及能力说明

SIDE ROLL	横向的翻滚, 最基本的回避技巧。
TABLE HOPPER	在敌人攻击命中前瞬间使出的侧移, 硬直比翻滚要小。
TABLE HOPPER 2	可连续侧移两次, 需先购入TABLE HOPPER。
TABLE HOPPER 3	可连续侧移三次, 需先购入TABLE HOPPER 2。
SPEED	快速奔跑, 对缩短过关时间很有帮助, 其他动作会使奔跑终止。
RAINBOW	快速的飞踢, 攻击力不大, 但具有吹飞效果。
MAX-ACT	可一剑割穿3级魔槽, 对按键时机要求非常高。
GET MORE ORBS	被劫技, 吸引魔石的范围增加, 魂多到没处用的时候再购买。
KICK JUMP	蹬墙跳, 基本的跳跃技, 没有二段跳时的替代品。
ENEMY STEP	踩着敌人进行跳跃, 可省去出很多上级技巧。
AIR HIKE	二段跳, 除了跳脱本身, 还具备一定的回避效果。

但丁技能一览

但丁操作方法

指令	PS3键位	X360键位
角色移动	左摇杆	左摇杆
调整视角	右摇杆	右摇杆
切换职业	十字键	十字键
剑系武器攻击	△	Y
枪系武器攻击	○	X
职业技能	□	B
跳跃	X	A
魔人变身	L1	LB
锁定	R1	RB
切换枪系武器	L2	LT
切换剑系武器	R2	RT
菜单	START	START
跳屏	SELECT	BACK



剑系武器 SWORDS

本作的但丁有三把剑系武器，大剑叛逆是但丁的基本武器，接触过《鬼泣》的玩家应该比较熟悉。STINGER的突进效果依然强劲，配合剑圣职业，大剑的招式与用法也将大大丰富。“冲击钢”基伽美什就是前作中的贝奥武夫，拳脚功夫距离短、动作慢，但伤害输出非常高，是比较极端的武器。剑圣职业下的真·升龙拳威猛无比，是速杀强敌或BOSS的终极奥义。无尽剑路西法是件设计精妙的武器，全屏只能存在15把剑，出现第16把剑时第1把就会爆炸，特点就是路西法的精髓所在。PIN-UP的配置效果不俗，使用路西法时一定要习得。无尽剑不适合单独使用，但配合其他武器可以发挥出意想不到的效果。

大剑叛逆 REBELLION

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
REBELLION COMBO A	地面△△△	地面YYY	-
REBELLION COMBO B	地面上△延迟△△	地面Y延迟YY	-
HELM BREAKER	空中△	空中Y	-
HIGH TIME	地面R1+后+△	地面RB+后+Y	-
STINGER	地面R1+前+△	地面RB+前+Y	150
STINGER 2	地面R1+前+△	地面RB+前+Y	700
MILLION STAB	STINGER后方居中连接△	STINGER后方居中连接Y	-
ROUND TRIP	按住△在地面松开按键	按住Y在地面松开按键	1000

招式及能力说明

REBELLION COMBO A	三连斩，基本连接，多用于攻击的起始。
REBELLION COMBO B	二连斩后变为MILLION STAB，对单体效果较好。
HELM BREAKER	急降斩，从空中快速落下的纵斩，多用于空中连招的收尾。
HIGH TIME	挑空斩，最常用的浮空技，按键长按时但丁会随之跳起。
STINGER	直线突进攻击，范围小，但速度比尼禄的STREAK快不少。
STINGER 2	增加STINGER的突进距离，但需要先购买STINGER才能购入。
MILLION STAB	连续的突刺攻击，最后一下对部分敌人有吹飞效果。
ROUND TRIP	将大剑像回旋镖一样投出，再按攻击键可令剑提前飞回，剑飞出后不影响大剑以外武器的攻击。



基伽美什 GILGAMESH

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
GILGAMESH COMBO A	地面△△△△	地面YYYY	-
GILGAMESH COMBO B	地面△△延迟△△	地面YY延迟YY	-
FULL HOUSE	空中△	空中Y	-
DRAW	地面R1+后+△	地面RB+后+Y	-
STRAIGHT	DRAW后按△	DRAW后按Y	-
KICK 13	地面R1+前+△	地面RB+前+Y	500
FLUSH	X	A	1000

魔人投小秘密

尼禄魔化后的投技动作与普通状态时的投技不同，威力更大，表演的持续时间也更长。在对任何敌人的魔人表演过程中按射击键，可以连续发射幻影剑，虽然增加的伤害有限，但还是会增加些华丽度的，不按白不按。另外，空中和地面投技的表演动作略有不同，各位不妨尝试一下。

招式及能力说明

GILGAMESH COMBO A	拳脚四连击，每一段都可蓄力增强威力，攻击距离非常近。
GILGAMESH COMBO B	第三段变为百烈脚，第四段是KICK13的前两下，范围和攻击力增加。
FULL HOUSE	空中向前斜下方45度的飞翔，判定持续时间比较长。
DRAW	向后方疾退一步，可用于闪避，之后有派生技巧。
STRAIGHT	疾退后突进攻击，按住攻击键可以蓄力。
KICK 13	回旋连踢，最后一下有浮空效果，速度快，威力也不错。
FLUSH	跳鼠动作发生变化，并具有一定的攻击力，只是威力比较小。

路西法 LUCIFER

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
LUCIFER COMBO A	地面△连接	地面Y连接	-
LUCIFER COMBO B	地面△延迟△	地面Y延迟Y	-
LUCIFER COMBO C	地面△延迟△延迟△	地面Y延迟Y延迟Y	-
LUCIFER COMBO D	地面△△延迟△	地面YY延迟Y	-
LUCIFER COMBO E	地面△△△延迟△	地面YYY延迟Y	-
SPLASH	空中△	空中Y	-
ECSTASY	地面R1+后+△	地面RB+后+Y	-
PIN-UP	地面R1+前+△	地面RB+前+Y	500

招式及能力说明

LUCIFER COMBO A	攻击中向前方配置无尽剑，攻击力不高。
LUCIFER COMBO B	延迟后的一击速度变慢，但攻击力上升。
LUCIFER COMBO C	前方高速连续突刺，可一口气配置大量无尽剑。
LUCIFER COMBO D	向后方配置4支无尽剑，攻击来自身后的敌人。
LUCIFER COMBO E	前四下与COMBO A相同，最后一下为COMBO C的连续突刺。
SPLASH	在空中旋转攻击，并配置无尽剑，有一定的滞空效果。
ECSTASY	丢出一朵玫瑰花，令所有的无尽剑爆炸。
PIN-UP	向前方配置形成扇形的5支剑，一般配合剑圣职业使用。

枪系武器 GUNS

但丁的枪系武器同样也是三把，不过双枪“黑檀木与白象牙”以及霰弹枪“野狼A”有点儿凄凉的嫌疑，因为

在取得有7种变化的潘多拉手提箱之后，双枪和霰弹枪就很少再有发挥余热的机会了。潘多拉的4种基本攻击可以蓄起紫色的灾厄槽，而枪神职业中的另3种攻击方式其效果会视灾厄槽的多少而定。多种变化和有趣的演出效果，让潘多拉在本作中风头十足。

黑檀木与白象牙 EBONY & IVORY

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
NORMAL SHOT	连接□	连接X	-
CHARGE SHOT	按住□一定时间□连接	按住X一定时间X连接	150
CHARGE SHOT 2	按住□一定时间□连接	按住X一定时间X连接	500
CHARGE SHOT 3	按住□一定时间□连接	按住X一定时间X连接	1000

招式及能力说明

NORMAL SHOT	双枪射击，攻击力小，一般用于牵制。
CHARGE SHOT	蓄力射击，比普通射击威力大。
CHARGE SHOT 2	蓄力弹的发射数量增加，需先购入CHARGE SHOT。
CHARGE SHOT 3	蓄力弹的发射数量再次增加，需先购入CHARGE SHOT 2。

野狼A COYOTE-A

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
NORMAL SHOT	连接□	连接X	-
CHARGE SHOT	按住□一定时间再放开	按住X一定时间再放开	150
CHARGE SHOT 2	按住□一定时间□连接	按住X一定时间X连接	500
CHARGE SHOT 3	按住□一定时间□连接	按住X一定时间X连接	1000



招式及能力说明

NORMAL SHOT	霰弹枪射击，攻击频率慢，但具有一定的攻击范围。
CHARGE SHOT	蓄力射击，比普通射击威力大。
CHARGE SHOT 2	蓄力弹的发射数量增加，需先购入CHARGE SHOT。
CHARGE SHOT 3	蓄力弹的发射数量再次增加，需先购入CHARGE SHOT 2。

潘多拉 PANDORA

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
PF013: EPIDEMIC	地面△	地面X	-
PF124: HATRED	地面按住□左或右3次	地面按住X左或右3次	500
PF398: REVENGE	PF124时方向摇两圈	PF124时方向摇两圈	1000
PF262: JEALOUSY	空中□	空中X	-

招式及能力说明

PF013: EPIDEMIC	潘多拉的普通攻击，作用类似于火箭筒，但射程比较近。
PF124: HATRED	PF013的强化版，攻击力和射程有所上升。
PF398: REVENGE	强大的镗射炮，攻击距离优秀，准备时间很长。
PF262: JEALOUSY	空中机枪射击，攻击力低，一般用于积累灾厄槽。

职业 STYLES

本作的但丁共有6个职业，方向1对应骗术师、一対応剑圣、一対応枪神、1对应皇家护卫，各职业的2级、3级和4级基本价格均为300、700和5000。任意方向连接两次可切换但



丁老哥弗吉的职业暗杀者，能够使用魔刀进行攻击，但这一职业不能升级。从各职业的特点来看，骗术师强化移动和回避，剑圣强化近战实力，枪神强化枪械攻击，皇家护卫强化防守与反击。初期以提升剑圣和枪神的职业等级为主，在武器介绍中也可以看出，它们是发挥武器真正实力的关键。至于骗术师，至少要达到LV3有SKY STAR，才有比较高的实用价值，而皇家护卫的绝对防御、一闪等都是上级者的技巧，适于表演和研究。暗杀者职业除了起到丰富攻击方式的作用，还具有回复魔力的宝贵属性，可擅加利用。

骗术师 TRICKSTER

技名	PS3版指令	X360版指令	对应等级
DASH	地面任意方向○	地面任意方向B	LV1
SKY STAR	空中任意方向○	空中任意方向B	LV2
MUSTANG	DASH后接触敌人时○	DASH后接触敌人时B	LV3
FLIPPER	被敌人打飞时○	被敌人打飞时B	LV2
AIR TRICK	R1+前+○	R8+前+B	LV4

招式及能力说明

DASH	地面前冲一段距离，有短暂无敌时间。
SKY STAR	空中DASH，变身为魔人后可在空中连续两次。
MUSTANG	蹭着敌人垂直跳起，跳起高度大于普通跳跃。
FLIPPER	空中变身，减少受创后的硬直时间。
AIR TRICK	瞬间移动到锁定目标上方，瞬移有一定的距离限制。

剑圣 SWORDS MASTER

技名	对应武器	PS3版指令	X360版指令	对应等级
PROP	大剑叛逆	地面○	地面B	LV1
SHREDDER	大剑叛逆	PROP后○	PROP后B	LV1
AERIAL RAVE	大剑叛逆	空中使用○○○○	空中BBBB	LV2
DRIVE	大剑叛逆	地面R1+后+○	地面RB+后+B	LV3
QUICK DRIVE	大剑叛逆	地面△+○	地面Y+B	LV3
OVER DRIVE	大剑叛逆	DRIVE后○	DRIVE后B	LV4
DANCE MACABRE	大剑叛逆	地面R1+前+○连接	地面RB+前+B连接	LV4
SHOCK!	基伽美什	地面○	地面B	LV1
SHOCKING!	基伽美什	空中○	空中B	LV1
BEAST UPPER CUT	基伽美什	地面R1+前+○	地面RB+前+B	LV2
RISING DRAGON	基伽美什	BEAST UPPER CUT一段 蓄力后放开○	BEAST UPPER CUT一段 蓄力后放开B	LV3

突进技妙用

尼禄的STREAK和但丁的大剑的STINGER是非常有用的突进技。在平台的边缘使用这两招时，动作会变为冲刺，跳跃的距离相当远，这一特性在要收集过程中有不少的用途。另外，在可得SPEED的状态下使用冲刺，落地时推住跃方向会直接变为快速奔跑状态，可以节省助跑的时间。

技名	对应武器	PS3版指令	X360版指令	对应等级
DIVINE DRAGON	基伽美什	BEAST UPPER CUT二段 蓄力后放开○	BEAST UPPER CUT二段 蓄力后放开B	LV3
REAL IMPACT	基伽美什	地面R1+后+○	地面RB+后+B	LV4
DISCIPLINE	路西法	任意方向+○	任意方向+B	LV1
CLIMAX	路西法	R1+后+○	RB+后+B	LV2
BONDAGE	路西法	地面R1+前+○	地面RB+前+B	LV4

招式及能力说明

PROP	纵向转动，速度快，判定持续时间长，并有浮空效果。
SHREDDER	连续第二次转动，与第一段效果相同。
AERIAL RAVE	空中四连斩，可长时间浮空。
DRIVE	直线剑气攻击，有贯通和浮空效果，准备时间长，可蓄力。
QUICK DRIVE	砍一剑后立即使用DRIVE，不可蓄力，但发动迅速。
OVER DRIVE	在剑气之后追加剑气攻击，最多连发三次。
DANCE MACABRE	华丽的乱舞技，最后一击威力巨大，但不可取消。
SHOCK!	华丽的猛砸一拳，四周产生有吹飞效果的冲击波，蓄力可提升威力。
SHOCKING!	从空中向地面猛砸一拳，效果与SHOCK!基本相同，但不可蓄力。
BEAST UPPER CUT	具有浮空效果的勾拳，威力一般，但之后有派生技。
RISING DRAGON	动作非常像升龙拳，但丁会在出拳后跳起。
DIVINE DRAGON	动作非常像真的超杀“神龙拳”，威力大，但准备时间过长。
REAL IMPACT	动作非常像真的超杀“真·升龙拳”，准备时间比神龙拳短，但威力更大。
DISCIPLINE	使所有悬浮在空中的无尽剑刺向同一目标。
CLIMAX	使所有悬浮在空中的无尽剑在自身周围爆炸，有一定防护效果。
BONDAGE	使所有悬浮在空中的无尽剑刺向同一目标。



枪神 GUNSLINGER

技名	对应武器	PS3版指令	X360版指令	对应等级
TWOSOME TIME	黑檀木与白象牙	地面任意方向○	地面任意方向B	LV1
RAIN STORM	黑檀木与白象牙	空中○	空中B	LV2
HONEYCOMB FIRE	黑檀木与白象牙	地面不按方向○连接	地面不按方向B连接	LV4
FIREWORKS	野狼A	地面○	地面B	LV1
FIREWORKS AIR	野狼A	空中○	空中B	LV2
BACKSLIDE	野狼A	地面R1+后+○	地面RB+后+B	LV3
GUN STINGER	野狼A	地面R1+前+○	地面RB+前+B	LV4
PF594: ARGUMENT	潘多拉	○	B	LV1
PF422: GRIEF	潘多拉	地面R1+后+○	地面RB+后+B	LV3
PF666: OMEN	潘多拉	地面R1+前+○	地面RB+前+B	LV4

招式及能力说明

TWOSOME TIME	通过棍杆的配合，可同时间向两个方向射击。
RAIN STORM	在空中向下正旋旋转射击，有较长的滞空时间。
HONEYCOMB FIRE	向正前方高速射击，可使双枪冲击力倍增。
FIREWORKS	把霰弹枪双节棍一样地耍动射击，攻击面广，但威力不足，硬直也偏大。
FIREWORKS AIR	空中的FIREWORKS，性能相似，有较长的滞空时间。
BACKSLIDE	向正后方射击，具有防护效果，但实用性较低。
GUN STINGER	用霰弹枪使出突刺后的掌掴侧射，具有吹飞效果。
PF594: ARGUMENT	将潘多拉变为飞行器，可在空中飞行，按射击键为发射子弹，按职业技能键为发射大量导弹，但会迅速消耗灾厄槽。
PF422: GRIEF	将潘多拉变为回旋镖，攻击力一般，会消耗灾厄槽。
PF666: OMEN	一次用完灾厄槽的大范围闪光攻击，气槽越多威力越大，但是准备和收招时间都很长。

皇家护卫 ROYAL GUARD

技名	PS3版指令	X360版指令	对应等级
BLOCK	地面按住○	地面按住B	LV1
AIR BLOCK	空中按住○	空中按住B	LV2
ROYAL BLOCK	被攻击的瞬间○	被攻击的瞬间B	LV1
RELEASE	地面R1+前+○	地面RB+前+B	LV1
AIR RELEASE	空中R1+前+○	空中RB+前+B	LV1
ROYAL RELEASE	被攻击的瞬间R1+前+○	被攻击的瞬间RB+前+B	LV1
DREADNAUGHT	地面R1+后+○	地面RB+后+B	LV4

招式及能力说明

BLOCK	地面防御, 可减轻伤害, 但对部分攻击无效, 可积累护卫槽。
AIR BLOCK	空中防御, 效果与地面防御相同, 可积累护卫槽。
ROYAL BLOCK	完美防御, 成功时不会损失体力, 且会积累护卫槽。
RELEASE	释放护卫槽中的能量, 能量越多, 威力越大。
AIR RELEASE	在空中释放护卫槽中的能量, 与地面释放基本相同。
ROYAL RELEASE	类似于《鬼武者》的一闪, 威力大于RELEASE, 但很难掌握。
DREADNAUGHT	铠甲状态, 无敌无硬直, 但不能奔跑, 护卫槽能量越多持续时间越长。

暗杀者 DARKSLAYER

技名	PS3版指令	X360版指令	对应等级
SLASH DIMENSION F	地面R1+前+O	地面RB+前+B	-
SLASH DIMENSION C	地面R1+后+O	地面RB+后+B	-
YAMATO COMBO S	地面O○O	地面BBB	-
AERIAL RAVE V	空中O○	空中BB	-

招式及能力说明

SLASH DIMENSION F	向前方中距离发射剑气, 对近距离敌人无效。
SLASH DIMENSION C	向前方近距离发射剑气, 对远距离敌人无效。
YAMATO COMBO S	阔魔刀三连斩, 收刀动作完成后可回复1格魔力。
AERIAL RAVE V	空中的二连斩, 攻击距离和滞空效果优秀。

系统点说明

技能成长 SKILL UP

本作在系统方面变化最大的当属成长系统, 角色的各种招式和技能不再是通过消费红魔石(RED ORB)来购买, 除了一些固有技, 新的技能需要在任务开始前或一些场景中的时空神像的SKILL UP画面中, 以一种叫荣耀之魂(PROUD SOUL)的技能点数来购买。荣耀之魂只能通过



战斗来获得, 而且不是即时获得的, 只有在关卡评价画面中、中途死亡或退出时才会结算。魂的取得量与杀敌数量、敌人强度、选择难度、华丽度评价均成正比, 要尽快取得更多的荣耀之魂, 在这些方面就要多注意了。

比较有意思的是, 以荣耀之魂换取的技巧具有灵活组合的特性, 玩家可根据手中的荣耀之魂点数多少、操作习惯和战况需要来购买新技能或退还已经购入的技能, 退还技能实行的是“全额退款”, 荣耀之魂不会有任何损失。虽然通过荣耀之魂的不断积累, 到最后一定能学会所有的技能, 但玩家在前几遍的游戏中不必为技能学习的先后顺序而伤脑筋。(有全额退款的保证, 您还犹豫什么? 赶快拨打电话订购吧!) 购买技能要注意等级制, 同一技能有多个等级时, 需要从低到高依次购买, 退款时则需要从高到低。另外, 每种技能都会有一个基本价格, 但荣耀之魂的需求量上会随学得技能的数量而不断上浮, 一个基本价格几百点的小招式, 到最后几项购买时, 价格可以达到数万, “通货膨胀”极其夸张, 想习得全技能的玩家可要有心理准备啊!

特殊能力 ABILITIES

但丁的特殊能力方面没有尼禄那么丰富, 大部分能力都分配到了骗术师职业中了, 但基本能力还是一个都不少的, 效果与尼禄的能力也相同。需要优先学习的是SPEED、AIR HIKE、TRIGGER HREAT, 这三项能力对游戏进程和战斗都有不小的帮助。另外, 但丁的魔力上限与尼禄是共通的, 只需购买一份就行了。魔人



但丁的招式一般会增加Hit数或出招的速度, 比如大剑的STINGER魔化后的强化效果就非常明显。魔人状态的二段跳会变为三段跳, 可以到达不少隐藏的場所, 非常有用。

技名	PS3版指令	X360版指令	基本价格
SIDE ROLL	地面R1+横方向+X	地面RB+横方向+A	-
KICK JUMP	空中贴墙后X	空中贴墙后A	-
SPEED	连续跑动10步以上	连续跑动10步以上	300
GET MORE ORBS	-	-	2000
ENEMY STEP	空中接触敌人时X	空中接触敌人时A	5000
AIR HIKE	空中X	空中A	2000
TRIGGER HREAT	空中X	-	2000

关于道具 ITEM

在杀死敌人、破坏场景中的物体以及在一些隐藏地点停上一小会儿, 便可以得到红魔石。本作中的红魔石不再具有《鬼泣》前几作中惟一通货的作用, 只能用来购买道具。《鬼泣4》的回复道具种类有所细化, 但各种道具的作用保持了系统的传统。其中, 增加体力和魔力上限的蓝魔石和紫魔石非使用型道具, 最大持有数便是最大购买数的限制, 可使但丁和尼禄的体力和魔力均得到增加。道具也有购

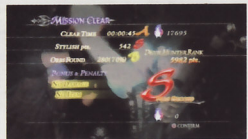
买次数越多, 价格越高的特性, 但在数次购买达到最高价格后, 便不会再涨价。除了购买, 各种道具还可以在关卡的固定位置取得, 蓝魔石还有32块碎片分布在各关卡中, 每4块碎片相当于1块蓝魔石, 全部取得可使主角体力刚好达到两排, 蓝魔石碎片的收集会在流程部分详细讲解。



道具名	用途	初始价格	最高价格	最大持有数
小生命之星(Vital Star S)	体力少量回复	1000	5000	30颗
中生命之星(Vital Star M)	体力中等量回复	2000	10000	30颗
大生命之星(Vital Star L)	体力全回复	3500	20000	30颗
小恶魔之星(Devil Star S)	魔力少量回复	2000	15000	10颗
大恶魔之星(Devil Star L)	魔力全回复	3500	20000	10颗
圣水(Holy Water)	对周围敌人造成伤害	10000	20000	30瓶
蓝魔石(Blue Orb)	增加体力上限	3000	50000	6块
紫魔石(Purple Orb)	增加魔力上限	2500	50000	7块
金魔石(Gold Orb)	死后可选择复活	10000	20000	3块

评价系统 RANK

“鬼泣”系列的评价分为两个部分, 一个是过关之后的关卡评价, 一个是战斗时的华丽度评价, 追求高评



价是玩家不断研究的原动力之一。本作的关卡评价指标有了比较大的变动, 基本评定的内容只有3项: CLEAR TIME为过关时间, 求快; STYLISH PTS. 为华丽度得分, 求高; ORBS FOUND为关卡中固定红魔石的数量, 求多。另外, 还有不使用道具、无伤这样的加分项目, 及使用回复道具、用金魔石复活、接关等减分项被单独列在了BONUS & PENALTY(奖励与处罚)中。需要特别说明的是ORBS FOUND, 这个项目与杀死敌人后获得的魔石无关, 而是

需要尽量多地获得可破坏物体中以及游戏场景中可视和隐藏的魔石, 获得比率可以看作是关卡的搜索率, 只有搜索率达到95%以上, 才能令此项获得S级评价。对于这个要把关卡中所有桌椅板凳全拆掉才能得到高评价的设定, 不少玩家颇有意见。好在本作的关卡评价标准也有比较大的变化, 取得S级的难度也有所下降。三个基本评价项目从高到低分为D、C、B、A、S五个等级, 但关卡评价并不是取基本评价的平均值, 而是三个项目结合加减分情况得出关卡得分和关卡评价, 基本项目是A、S、B都有可能取得S级



的关卡评价。而各关卡得分和同一难度所有关卡的总分能够上传成绩进行网络排名, 这样一来全世界玩家都成了你的竞争对手。最后, 因为所有通过的关卡均可以反复挑战, 所以完全可以在获得新招式、新能力后再挑战以前的关卡, 这样要获得高评价会相对容易得多。

STYLISH PTS. 即华丽度得分, 这也是系列的招牌系统了, 华丽度评价共分为依次是D、C、B、A、S、SS、SSS七个等级, 尽量保持高等级状态下攻击敌人, 那么华丽度得分也就越高。但如果战斗中受到一次伤害, 那么华丽度就会下降3个等级, 无伤是保持高华丽度的不二法门。重新挑战已经通过的关卡, 华丽度得分还会即时显示, 这个设定十分方便。在高华丽度下消灭敌人, 可以取得更多的红魔石, 而且在关卡评价中, 华丽度所占比重也相当大, 并对荣耀之魂的获得量有不小的影响, 其重要性不言而喻。

如何取得高华丽度?

① 连续不断地攻击。要想尽快提升华丽度等级, 需要有积极的攻击意识, 总之是在消灭掉最后一个敌人之前都不要停下来。

② 不断变换招式。重复使用同一招, 是无法提升华丽度的, 只有不断变换套路才行, 至少要以三种以上的招式循环使用才能让华丽度持续上升。除了近战武器的攻击, 以枪械攻击来承接也是不错的选择, 总之是变



化越多, 越容易使华丽度上升。

③ 一次攻击多个敌人。部分招式击中单个敌人时并不会增加多少华丽度, 但如果一次击中多个目标那么华丽度等级就会大幅上升, 比如尼禄的3级EX STREAK, 有范围有距离, 一次命中三五个敌人, 可以瞬间提升两三个华丽度等级。活用这类招式可以让华丽度提升更加轻松。

④ 适时使用挑衅。在确保安全的状态下使用挑衅, 在让华丽度等级提升的同时还可以回复魔力, 可谓一举多得。在不同华丽度等级中挑衅, 挑衅动作会有所不同, 两个主角均有11种挑衅动作, 很有看头。战斗以外使用挑衅不会持续增加华丽度, 这一点需要注意。

难度与模式 MODE

人类难度

HUMAN

相当于EASY难度。敌人的攻防能力低, 行动迟缓, 是个玩起来很悠闲的模式。如果一周目玩的是DEVIL HUNTER, 可以玩一遍HUMAN难度, 完成蓝魂碎片的收集以及隐藏任务, 顺便再赚些红魂和荣耀之魂。

恶魔猎人难度

DEVIL HUNTER

相当于NORMAL难度。敌人的攻防能力处于正常水平, 部分敌人和BOSS在不熟悉打法时可能会给玩家造成一些麻烦, 但总的来说通过角色能

力和玩家熟练度的成长, 还是可以顺利通关的。

斯巴达之子难度

SON OF SPARDA

简称SOS难度, 相当于HARD难度。敌人的攻防能力有明显提升, 而且关卡中敌人的配置发生比较大的变化, 玩起来会有一定的新鲜感。因为数据的继承, 体力和招式数量已经提升了很多, 所以感觉不比一周目玩DEVIL HUNTER困难多少。

但丁必死难度

DANTE MUST DIE

相当于VERY HARD难度, “《鬼泣》

系列”招牌的DMD难度。敌人能力大幅上升, 配置方面与SOS基本相同, 但敌人会随战斗时间或体力削减程度而魔化, 之后攻防能力又会上升到新的高度。这个难度是动作游戏高手和《鬼泣》FANS的必修课, 也有很多可研究的内容, 对于DMD的研究会在近期进行汇总。

天堂或地狱难度

HEAVEN OR HELL

“天堂或地狱”在《鬼泣3》中就出现过, 即敌我双方均为一击死, 让战斗难度变得非常低, 连续开枪就行了。的确是“天堂”啊! 不过还是要小心一些有攻击力的机关, 一不小心就下“地狱”了。注意, 在此难度下不可挑战隐藏任务。

地狱和地狱难度

HELL AND HELL

恐怖的终极难度! 在这个难度下, 虽然敌人的配置、攻防能力相当于SOS难度, 但两位主角在受到敌人攻击时却是一击死的, 不允许出现任何失误, 这样的地狱你颤抖了吗? 当然, 倒也不是非要全程无伤才能穿越地狱, 因为在通过之前的各难度后, 会积累下不少的红



魂与道具, 没有把握的话可以用金魂和圣水硬撑, 难度会大大降低。这样做可能为一些高手所不齿, 但也不失为一种具有可行性的方法。

超级但丁与超级尼禄

S Dante S Nero

即无限魔人状态的但丁和尼禄, 算是两件隐藏服装。选择S Dante S Nero后, 两位主角的魔力槽不减, 可以一直处于魔化状态进行游戏, 能够爽快地虐杀敌人。算是千辛万苦通过DMD难度后的一点奖励。

血之宫殿模式

BLOODY PALACE

《鬼泣2》与《鬼泣3 特别版》中均有的生存挑战模式。本作中的血之宫殿模式游戏规则与前两作均有所不同, 除了体力还有时间限制, 消灭各种敌人增加的时间各有不同, 通过一层加15秒, 单层无伤通过可加30秒, 挑战时不能使用道具, 体力回复只能依靠一些固定出绿魂的敌人, 而且只能一层一层打, 不能跳层。血之宫殿共有101层, 每20层左右会有一场BOSS战, 在最后一层会与隐藏BOSS黑暗但丁对峙, 难度相当高。不过血之宫殿是可选用无限魔人的, 通过DMD难度再挑战会简单许多。

通关难度	相关要素
HUMAN	GALLERY模式开启
DEVIL HUNTER	SON OF SPARDA难度开启, BLOODY PALACE模式开启
SON OF SPARDA	DANTE MUST DIE难度开启, HEAVEN OR HELL难度开启, GALLERY模式内容增加, PUBLICITY ART增加
DANTE MUST DIE	HELL AND HELL难度开启, S Dante S Nero角色开启
HEAVEN OR HELL	Gallery模式内容增加
HELL AND HELL	Gallery模式内容增加

HAAH难度通关海报



真升龙很暴力

但丁4级剑圣的真·升龙拳有着强悍的攻击力, 不过其真正的恐怖之处要配合魔人变身来使用。真·升龙拳原本有3级伤害, 命中敌人瞬间变身, 可以增加1次伤害, 在第4击时由魔人变回来又能增加1击。5段真·升龙拳可以达到最大的伤害输出, 熟练掌握后在BOSS战和对付强敌时十分有用。

X360版成就列表

名称	解锁条件	点数
完成度相关		
A Comfortable Pace	HUMAN难度第11关完成	10
Easy Does It	HUMAN难度通关	10
Half Way There	DEVIL HUNTER难度第11关完成	10
Done and Done	DEVIL HUNTER难度通关	10
Rock and a Hard Place	SON OF SPARDA难度第11关完成	20
Hardly A Simple Task	SON OF SPARDA难度通关	30
Easier Said Than Done	DANTE MUST DIE难度第11关完成	10
All Bow Before You	DANTE MUST DIE难度通关	40
Step into the Light	HEAVEN OR HELL难度通关	10
Tonight, We Dine in	HELL AND HELL难度通关	10
A Throne of Glory	全部难度通关	50
Nothing Left Unsaid	完成所有隐藏任务	10
Speak of the Devil	使用S Dante S Nero通关	20
评价相关		
Smokin'!	战斗中打出S评价	10
Smokin' Style!	战斗中打出SS评价	10
Smokin' Sick Style!!!	战斗中打出SSS评价	10
Simply Spectacular	任意一关取得S评价	10
The Best of the Rest	HUMAN难度全关卡取得S级评价	20
A Cut Above	DEVIL HUNTER难度全关卡取得S级评价	30
A Stunning Feat	SON OF SPARDA难度全关卡S级评价	40
Never Say Die	DANTE MUST DIE难度全关卡S级评价	50

名称	解锁条件	点数
收集相关		
River of Red	累计获得1万点红魂	10
Your Cup Runneth Over	累计获得10万点红魂	20
Red Orb Millionaire	累计获得100万点红魂	40
Filled with Pride	累计获得1万点荣耀之魂	10
Brimming with Pride	累计获得10万点荣耀之魂	20
Proud Millionaire	累计获得100万点荣耀之魂	40
Rookie Devil Hunter	累计消灭1000个敌人	10
Skilled Devil Hunter	累计消灭10000个敌人	30
Legendary Devil Hunter	累计消灭100000个敌人	50
Modus Vivendi	体力值上限达到最高	10
Bat Out of Hell	魔力值上限达到最高	10
Item Collector	所有道具达到最大持有数	50
Skill Collector - Nero	习得尼禄的全部技能	50
Skill Collector - Dante	习得但丁的全部技能	50
血之宫殿相关		
The First Circle	BLOODY PLACE模式通过10层	10
The Second Circle	BLOODY PLACE模式通过20层	10
The Third Circle	BLOODY PLACE模式通过30层	10
The Fourth Circle	BLOODY PLACE模式通过40层	10
The Fifth Circle	BLOODY PLACE模式通过50层	10
The Sixth Circle	BLOODY PLACE模式通过60层	10
The Seventh Circle	BLOODY PLACE模式通过70层	10
The Eight Circle	BLOODY PLACE模式通过80层	10
The Ninth Circle	BLOODY PLACE模式通过90层	10
Covered in Blood	BLOODY PLACE模式通过101层	40
King of the Palace	BLOODY PLACE模式通过101层且获得S级评价	50



流程收集指南

注：基本流程以一周目DEVIL HUNTER难度为基准，收集要素位置全难度相同，地名请参看游戏中的地图。

MISSION 01

赤之男

BIRDS OF A FEATHER

蓝魔石碎片：无

BOSS 但丁

DANTE



游戏一开始就是尼禄对但丁，其实这只是一个教学关卡。玩家需要操控尼禄，分别完成开枪命中但丁5次，用跳跃回避但丁的开枪3次，用翻滚回避但丁的开枪3次，用四连斩命中但丁3次，用挑空斩命中但丁3次，以及用投技命中但丁3次。后三项可以近距离与但丁对着开枪，将其定位，再使用指定动作即可轻松完成。之后就是真刀真枪的实战了。当然，但丁

只是和年轻人闹着玩儿，没使出什么真正的实力。找准机会砍两刀再接一个投技，可以迅速削减但丁的体力。另外记得抽空空一下长凳，会出红魔石，一切都是为了评价的需要。

MISSION 02

地狱门

LA PORTE DE L'ENFER

蓝魔石碎片：3块

① 剧场前广场(OPERA HOUSE PLAZA)：小地图上的红点表示主角的进入场景后的起始位置。此处战斗并非强制战斗，但也可获取华丽度得分、红魔石以及荣耀之魂，此后非强制战斗不再一一说明。② 物资保管栋(STOREHOUSE)：在一层左侧用蹬墙跳，可获得一块用于复活的金魔石。在二楼干掉3个稻草人，红色封印便会打开。③ 礼拜堂(CATHEDRAL)：调查下层的柱子，可以取得关键道具“负遗产”(Evil Legacy)，之后恶魔手腕可在锁定后进行抓取。在监牢里可

利用抓取获得一颗小生命之星。在特定位置抓取光球，可以到新区域。④ 屋外テラス/商业区(TERRACE/BUSINESS DISTRICT)：在走廊拐角的柱子上，有一个写着符咒的纸，调查后会进入**秘密任务01**(SECRET MISSION)，按要求完成便可获得1块**蓝魔石碎片**。之后的两场强制战斗没有难度。⑤ 居住区(RESIDENTIAL)：这个场景中有一块巨大的红魔石，连续攻击可获得不少的红魔石，获得量与招式的攻击力成正比。上左侧房顶，在左边拐角处又能找到1块**蓝魔**

石碎片。◎カエルウ港(PORT CAERULA)

由港口左行进入货物仓库，消灭一批稻草人后连续攻击蓝色轮盘，可以打开蓝色结界，以此到达货仓上层放下吊桥。①第1采掘场(FIRST MINING AREA)：用抓取来到上层，这里有一个蛇身人偶，类似

于前作中的连击石像，只要连续攻击人偶，将华丽度评价打到B级，就可以打破人偶，获得一些红魔石以及1块**蓝魔石碎片**，打击人偶无法增加华丽度的得分。在金色的时空神像处可以购买道具或调整技能，从右侧的门出去就是BOSS战了。

BOSS 贝里奥

BERIAL

“炎狱之霸者”贝里奥是个魄力十足的BOSS，只是实力平平。它在攻击前会有较长的准备动作，熟悉其招式的话躲避起来会比较容易。横斩用跳跃回避，纵斩用翻滚，回旋上升斩可向后退，地面的火柱连续奔跑就不会被烧到。利用抓取还能飞到BOSS侧面或后方，可避开BOSS的大部分攻击。BOSS身上有火时，可在地面使用投技，BOSS会会以跺脚反击，此时跳起攻击，可以避开跺脚，还能取消BOSS的攻击动作，是不错的战术。将贝里奥身上

的火打熄时是绝佳的机会，连砍数刀后在空中使用投技(不要按锁定键)，并在落地后可再次使用投技，重创BOSS，之后要注意BOSS的大范围爆炸攻击，迅速远离即可。小心一些，反复数个回合就能将BOSS击败。获胜后往前跑一段，进入一个小门便可过关。



秘密任务01 灭绝

任务要求：在1分钟时间限制内消灭所有敌人
完成方法：最简单的任务。对着杂

兵连用投技就能通过，两下投技消灭一个，时间足够，因为秘密任务中华丽度是不计入过关评价的，所以不必在乎华丽度得分。

MISSION 03

白翼

THE WHITE WING

蓝魔石碎片：3块

①第2采掘场(SECOND MINING AREA)：在连续抓取到达上层出口后，先别往前走，上方还有光球可以抓取，利用一次蹬墙跳以及合适的抓取角度，可以到达最上方的平台，那

里有1块**蓝魔石碎片**，将抓取距离升至2级会比较容易取得。这里还有1块**蓝魔石碎片**，但取得难度比较高，需要由上方出口的平台向画面外侧用一次突进斩，在空中使用回旋

上升斩，以到达一定高度，再用一次二段跳就能到达一个隐藏的平台，在平台里侧的坑道中取得碎片。因为需要多种技能，第一次到达这里时很难拿到，可在二周目来这里。在第16关用但丁的取得难度会低一些。在出口前左拐，可以得到一颗小生命之星。

②フォルトウナ城正门(FORTUNA CASTLE GATE)：经过一段冰原，这里会与新敌人福洛斯特发生强制战斗。这种冰系敌人比较怕投技，没有信心的话连用投技便可将它们消灭，之后便可进入城堡。③修炼的塔(TORTURE CHAMBER)：由光的广间左侧的门进入大回廊，再由大回廊进入城堡左下角的修炼的塔，在消灭一群杂兵后，来到2楼，需要多次抓取光球才能到达对面，这里的天花板上有利，而落下的话又会发生战斗，浪费时间。因为光球会移动或消失，



所以需要计算好抓取的时间差才不容易失误。④フォリスの流(FORIS FALLS)：由光的广间2楼左侧进入武术场的二楼，再由フォリスの流从光的广间右楼梯行。经过フォリスの流时，在一根柱子上方可以获得一颗小生命之星。而路线的红色蛇身人偶不动，那是为但丁准备的。⑤光的广间(GRAND HALL)：在2楼右侧攻击蓝色轮盘，解除封印后打破右边的镜子，在镜子背后有1块**蓝魔石碎片**。⑥藏书室(LIBRARY)：从右侧的门经由资料展览室进入藏书室，在这里要对付的是新敌人——白骑士，他们手中持有盾牌，不能从正面攻击，在其后面或空中使用投技对他们的伤害比较大，可以善加利用。消灭几个白骑士后，进入内室，取得恶魔右腕的新能力“水银のアーマ”(ANIMA MERCURY)后便可过关。

秘密任务02 举重

任务要求：不着地空中连用5次投技
完成方法：如果之前升级了抓取投技，那么这个任务的难度也不大。在

空中锁定敌人，抓取令敌人浮空后松开锁定键，直接用投技即完成了一次空中投，反复此操作即可。

MISSION 05

蓝魔石碎片：2块

归天

TRISAGION

①士兵墓地(SOLDIER'S GRAVEYARD)：在这里遇到新敌人死神，因为死神在空中浮游，直接攻击效率太低，可用右手的投或抓，抓住死神身上的黑袍，等其露出蝎子状的真身后再猛攻。在墓地阶梯的后面，可以发现**秘密任务03**，完成后可获得1块**蓝魔石碎片**。这里的金魔石需要相当的技巧才能获得。②城主私室(MASTER'S CHAMBER)：打破火炉上方的镜子，可以找到**秘密任务10**，完成后可获得1块**蓝魔石碎片**。③螺旋炼(SPIRAL WELL)：用修炼的塔的齿车撞碎封印石掉到地下，在那里干掉两个死神后，可取得羽のタリスマン(WING TALISMAN)，红色的弹跳机关便会开启，用弹跳机关可在此场景中中获得一瓶圣水和一个小生命之

星。④光的广间(GRAND HALL)：大厅里的弹跳机关已解锁，跳上吊灯后可破坏教堂画像出现密道。画像左边柱子上有隐藏红宝石，右边有一瓶圣水，取得方法是先习得空中回旋上升斩(ROULETTE SPIN)和空中前冲斩(CALIBUR)，在柱子下方跳跃一上升斩一蹬墙跳一上升斩一前冲斩，就可以到达柱子上的平台了。由密道往地下走，还可以取得一颗小生命之星。之后一路前行至地下实验炼即可过关。



MISSION 04

蓝魔石碎片：1块

吹雪与哇

COLD BLOODED

①藏书室(LIBRARY)：新能力是可以用恶魔右腕点燃刃之齿车，攻击齿车令其旋转，再用右手推动齿车，可以让齿车向前方撞去，蓝色封印石只能用齿车才能撞碎。②资料展览室(GALLERY)：齿车撞向敌人时可以造成巨大伤害，在这里的强制战斗用齿车可以快速解决，只是华丽度会比较低。③光的广间(GRAND HALL)：用齿车打碎大厅中间的1块封印石。④大回廊(LARGE HALL)：大回廊中间有两个齿车，把其中一个往左侧尽头推，撞碎封印石后可以解放一个齿车，将这两个齿车推到中间，归位到紫色圆坛处。⑤晚餐室(DINING ROOM)：由大回廊右侧进入晚餐

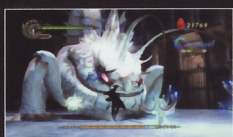


室，先干掉两个白骑士，之后利用齿车挡住通道中的火球不断前进，直至将火球发射装置撞碎。调查在发射装置后面的墙壁，可以进入**秘密任务02**，完成后可以获得1块**蓝魔石碎片**。⑥铁笼回廊(GRAND HALL)：在大回廊的铁笼区域干掉几个杂兵，攻击车轮后笼子开了一个口，把笼内的齿车推回大回廊中央打开机关，便可进入武术场。

BOSS 贝尔

BAEL

在攻击两个冰之精灵后，贝尔会亮出它的真身，原来是一只大蛤蟆，妖艳的冰之精灵只是它的两条触角。贝尔总是跳来跳去的，用尼禄比较难集中攻击。蛤蟆的攻击动作比较缓慢，提前判断比较容易，只是注意



不要被贝尔一口吞下，会损失不少体力。(可魔化时按魔化键能立即挣脱，但目前还不行)打一阵子，贝尔会隐藏起来，放出冰之精灵，此时可猛攻其中一只，将其打翻在地时，可用投技把蛤蟆提前拽出来。要是在攻击过程中把蛤蟆打趴下了，那就赚了，过上几秒后再用投技，可以进蛤蟆嘴里一顿乱捅，怎是一个爽字了得？一般来说，能用上两次投技，就可以将BOSS击跨。战胜贝尔后获得右手的新能力“ルサルカの亡骸”(RUSALKA CORPSE)，这样一来，接近隐藏红宝石点或接近秘密任务时，尼禄的右手就会有发光的提示。

秘密任务03 非暴力抵抗

任务要求：不攻击敌人提升华丽度至C级
完成方法：任何攻击命中敌人都算任务失败。一般是用攻击命中瞬间回避的方法来增加华丽度，这样可以适时使用挑衅。不过这个方法对回避时机的要求比较高。还有一种方法是等学会抓住敌人当盾牌的技能后，抓住一个敌人，让它们鬼打鬼，这样也可以增加华丽度，而且难度相对较低。

秘密任务10 傀儡大师

任务要求：在2分钟内用齿车打碎5块封印石
完成方法：比较简单的任务，两分钟的时间绰绰有余。需要掌握的是对齿车砍一刀或砍两刀后推动的距离，推动的方向也要准一些，5个齿车的位置比较明显，一般熟悉一次，第二次便可完成。

MISSION 06

蓝魔石碎片：3块

第2次觉醒

RESURRECTION



①地下实验炼(UNDERGROUND LABORATORY)：在起点处先不要跳到下去，绕到圆形区域后方可得到1块**蓝魔石碎片**。落下后有一个红色的蛇身人偶，用尼禄无法击破。②技术管理区域(R&D ACCESS)：这里会遇到新敌人剑鱼，它们在地下潜行，移动速度快，攻击也比较突然。比较有效的打法是以蓄力射击将其动作减慢，之后用剑把鱼打上地面，就会有机会集中攻击了，但还是要小心其他剑鱼的骚扰。③游戏室(GAME ROOM)：这里需要玩走格子游戏，攻

击色子，色子停下后的点数即为移动步数，不同颜色的格子会出现不同的情况，红色会发现战斗或需要躲开激光攻击，蓝色会出现红宝石或宝箱的奖励，白色的什么情况都不发生，黄色为走弯路，高难度时会出现紫色格子，停在上面时需要与强敌或BOSS战斗。棋子走到终点，就可以走出游戏室。④魔剑的间(CONTAINMENT ROOM)：在这里会发生与魔剑教团干部阿纳纳斯的战斗，不过这个邪恶科学家躲在玻璃后面，玩家需要做的是将飞剑投向玻璃。需要注意的是，每隔一段时间，房间内会持续放出电流，此时站在房间中央的发电机上就不会受伤，但还是要小心飞剑的攻击，抓取对飞剑比较有效。把玻璃打碎后发生剧情，尼禄取得阎魔刀，此后就有魔化能力了。魔化时除了攻击

赌神秘籍

第6关和第19关的走格子游戏在高难度时非常虐人，不过色子的点数可以控制！色子的翻转顺序是1、4、2、6、3、5，用投技攻击色子时，面朝上的点数即为最终得到的点数。如果觉得色子转得太快，可以在自己要点的点数后面翻转次数，翻转六次时就行工作了。



力提升，体力还会慢慢回复，但是无限魔人没有回复体力的能力。⑤フォリスの滝(FORIS FALLS): 攻击轮盘后放下吊桥，然后向上走，可以看到1块**蓝魔石碎片**，用突进攻击形成的冲刺便可取得。⑥天使降诞の間(ANGEL CREATION): 干掉几个骑士后，在左侧三个牢子后面找到了**秘密任务04**，完成后可获得1块**蓝魔石碎片**。

片。消灭两只骑士，来到地下实验栋，从这里利用弹跳机关可以返回上层。⑦フォリスの滝(FORIS FALLS): 从光的广间的2层绕行，前往瀑布上方，从刚才放下的长长的吊桥前往森林就可以过关了。

秘密任务04 财宝追踪者

任务要求: 2分钟内找到99个隐藏的**红魔石**
完成方法: 虽说有99个，其实**红魔石**集中在3处，利用**尼禄**右手发光的提示，慢慢搜索，应该不难完成。**需要注意的是**，每次进入任务，**红魔石**的位置都是随机的。

MISSION 08

信条告白 PROFESSION OF FAITH

蓝魔石碎片: 2块

①旧训练场(ANCIENT TRAINING GROUNDS): 在途经的过道上有一颗种子，将其打破后可以得到1块**蓝魔石碎片**。②集いの广场(ANCIENT PLAZA): 在这里的强制战斗中遇到新敌人**亚萨特**，这是一种拿着盾牌的断肠怪，会防御正面的攻击，但盾牌可以打破，也可攻击其背后。③舍てられし教会(RUINED CHURCH): 返回教会，用新能力将藤墨清除，就可以继续前进了。④优しき森(COST WOODS): 这里的十字路口需要朝着



影子的反方向前进，连续3次后便能找到出口。走错的话会进入强制战斗，这个强制战斗场景中有一块**蓝魔石碎片**，用二段跳便可获得。走出森林后，跑过长长的大桥，在那里要与女主角的老哥克雷多战上一局。

BOSS 克雷多 ANGELO CREDO

克雷多变身成单翼魔剑士后有着出色的防御力，一般防御后就会用连斩反击。不过反击过后一般都会有一定破绽，可在BOSS使用连斩时跳起，



利用开枪滞空躲过BOSS的攻击，落地后立即使用STREAK突击攻击，可使克雷多出现大硬直，接下来可直接用投技或挑空之后用投技，都可以对BOSS造成一定伤害，BOSS连续投矛攻击不必躲避，可以用投技抓住矛扔回去，动作十分帅气。当打到盾牌失去光芒时，克雷多就无法防御了，此时应立即上前砍上几刀，再用投技重创BOSS，胜利后获得右手的新能力アイリスの盾(AEGIS SHIELD)，此后便能举着敌人当盾牌了。

MISSION 07

树海之龙 THE SHE-VIPER

蓝魔石碎片: 3块

①伐采许可区(FOREST ENTRANCE): 在这里发现的**秘密任务08**是但丁专用的，尼禄无法完成。在一个树洞中可以找到一颗“中生命之星”。②風の溪谷(WINDSWEEP VALLEY): 山崖最上方可以得到1瓶圣水。这里有三条岔路，先走左边的那条。③捨てられし教会(RUINED CHURCH): 在这里会遇到新敌人被魔界种子寄生的稻草人，它们在被攻击时也会反击，所以不要取得太猛，用剑打几下后，可在远处用蓄力枪将其干掉，这样比较安全。之后攻击2楼的轮盘，空中会出现临时平台，利用平台移动到2楼另一侧。注意，平台过几秒就会消失。④仄びの溪谷(RUINED VALLEY): 这里是一个大峡谷，攻击轮盘后会出现临时平台，可慢慢移动，但途中会有死神干扰，如果掉下去就需要将谷底敌人全部消灭才能回到上方。峡谷半空中有1块**蓝魔石碎片**，用二段跳便能得到。



⑤ラピス川(LAPIS RIVER): 在上层一棵大树的后面，可以进入**秘密任务05**，完成后可获得1块**蓝魔石碎片**。

⑥風の溪谷(WINDSWEEP VALLEY): 在集いの广场发生强制战斗后，绕回到風の溪谷的右侧，用战车把中间的封印石撞碎。⑦仄びの溪谷(RUINED VALLEY): 在溪谷另一侧会被一条树龙追杀，现在攻击它并没有用，只要不断向前跑就行了。⑧忘れられし遺迹(FORGOTTEN RUINS): 刚进入遗迹就看到一个蛇身人偶，攻击人偶令华丽度评价达到A级，便能获得1块**蓝魔石碎片**。再往前走，进入最深处，BOSS在那里恭候多时了。

MISSION 09

仅仅为了你 FOR YOU

蓝魔石碎片: 2块

①アルバム大桥(GRAN ALBUM BRIDGE): 在大桥上，新敌人**黄金骑士**登场，他带着两个白骑士会以一定的阵形发动攻击，不易对付。在他们发动黑洞炮时，可以将黑洞炮一击打回，瞬间将三个骑士全灭，且取得SSS级华丽度，但时机比较难掌握。一般打法是先利用投技干掉白骑士，黄金骑士落单后就简单了，将他的盾打碎，用投技一口气解决即可。②剧团大圣堂(GRAND HALL): 进入大圣堂往左，可以看到一个蛇形人偶，把华丽度打到S级，可以获得1块**蓝魔石碎片**。右侧可以捡到一颗小恶魔之星。③战斗解析场(KEY CHAMBER): 消灭几个骑士后获得新能力クロノス

の键(KEY OF CRONUS)，用右手攻击特定机关，可以暂时让时间变慢。④实验体保管室(THE GAUNTLET): 攻击轮盘放下升降机，在升降机里有强制战斗。利用时间变慢能力躲开激光不断向上，就能到达出口。注意这里有1块**蓝魔石碎片**，需要从升降机的一个缺口跳下去才能够取得，不要遗漏了。



BOSS 艾奇德娜 ECHIDNA

树妖艾奇德娜有多种变化，树龙状态的撞击可用翻滚或跳踩回避，并适时用蓄力弹射击。艾奇德娜露出真身时注意不要攻得太猛，她要甩头发



或用尾巴时就向后跳。BOSS变成蜘蛛状时会产下种子，此时可跳起攻击其身体下方的核心几次，然后魔化用投技，虽然攻击力不算太大，但可以加不少的华丽度。在削减BOSS一定体力后，她会扎入地面，此时是集中攻击的好机会，她的触手攻击可以利用一些滞空型的招式躲过。在把BOSS打成眩晕状态后，可变身使用投技，有一套非常解眼的投技动作。胜利后获得セフィロトの実(Sephiroth Fruit)，这样就能用右手清除挡路的藤蔓了。

秘密任务05 飞天

任务要求: 1分钟内到达最上层
完成方法: 利用弹跳机关和抓取光球到达最上方，注意抓取的角度要

控制好。中间的一个弹跳机关被铁框围着，铁框可以打破，也可以直接从下方挤上来。有二段跳的话这个任务会容易一些。

BOSS 阿格纳斯 ANGELO AGNUS

“苍蝇博士”阿格纳斯的攻击方式非常丰富，他本身会用大刀砍，注意征兆及时回避。BOSS身后冒出结界时，会召唤飞剑、剑鱼或用火球攻



击。投掷飞剑可对BOSS造成伤害，打碎飞剑还会出现白魔石，用于回复魔力，所以不必太节省，可积极魔化进行强攻。阿格纳斯使用吸血攻击时，可立即变成魔人挣脱，所以保持有3格以上的魔力即可。阿格纳斯在场地中央蓄力时就是要出全屏攻击了，此时要迅速上前跳起躲过，将其攻击取消。这个BOSS的移动速度不快，战斗场地也不大，可与BOSS贴身近战，很快就能赢得胜利。

所谓“障眼法”在不少3D动作游戏中都有，比如《忍龙》、《战国BASARA》等。方法是调整视角，让敌人不出现于屏幕中，这样就能够让屏幕外的敌人完全不出手，或大大降低其攻击频率。《鬼泣4》中也有障眼法，在高难度中比较有用，但不是对所有敌人都有效，不可太过依赖。



MISSION 10

抓住荣光的人

WRAPPED IN GLORY

蓝魔石碎片：2块

①实验体保管室(THE GAUNTLET)：返回升降机处会出现新的敌人浮士德，它是死神的加强版，黑袍更厚，攻击判定也更大，不过打法方面与普通死神没什么区别。消灭死神后打开蓝色结界，可直接落到1楼。

②战斗了解析场(KEY CHAMBER)：又是一场与骑士小队的恶战，之后利用时间变慢回到大圣堂，那里的吊桥已经放下，可以通过了。③本部内回廊(SEcurity CORRIDOR)：把时间变慢后通过横向的光束机关，需要跑跳结合才不易受伤。通过光束区域后，调查右边的门可以进入**秘密任务06**，完成后可获得1块**蓝魔石碎片**。

在回廊内部有一个快速回旋的刀形机关，消灭几个死神后将时间变慢，可以利用刀面做为阶梯跳上另一边的门。跳跃距离不太好掌握，多试几次。④圆桌间(MEETING ROOM)：由紫色升降机来到此处后会与两个黄金骑士发生战斗，胜利后往前走，在时空镜像对面，可以进入**秘密任务07**，完成后可获得1块**蓝魔石碎片**。



BOSS 但丁

DANTE

第二次与但丁的战斗难度上升了许多，原本但丁为玩家所用的招牌技现在都成了我们的阻碍。但在回避之后的突击速度非常迅猛，



因此不宜用硬直大的招式对付但丁，被其连续斩命中只能用魔化来挣脱，不然就会整套连击全中。用开枪对拼的方法可以接近但丁，跳跃回避其攻击后可展开连击，或在空中抓取令其浮空，再接两刀一投，效率也比较高。但丁损失一些体力后会随机换职业，变为皇家护卫时对刀枪攻击均可BLOCK，但弱点变为投技，可连续抓投重创BOSS。另外，用空抓诱使但丁翻滚，之后用投技直接抓下他的突刺是一种很酷的法，但对投技的出招时机要求比较高。

秘密任务06 驱虫

任务要求：不让稻草人被寄生的情况下消灭其他敌人

完成方法：稻草人出现后马上把它

举起来不要放下，然后快速往右边的山上跳，把稻草人放到山顶上后就不用管它了。回到山下，用投技把寄生虫一下一个地干掉就行了。

秘密任务07 自由狂奔

任务要求：到达对面的平台

完成方法：这里就是第7关消失平台的场地，同样会有死神干扰。正常打法是把死神引出后退回原地，把死神干掉后再走平台。不过这样比较费时费力。最简单的方法是习得二段跳。地面突进斩和空中突进斩，在起点边缘使用突进斩会变成

冲跳，之后立即使用空中突进斩，再向右一个二段跳就能到达平台。注意地面突进斩的方向就行了。



MISSION 11

闭幕

THE NINTH CIRCLE

蓝魔石碎片：1块

①降临の間(A DVENT CHAMBER)：走上楼梯便能看到一个蛇身人偶，攻击人偶使华丽度达到SSS级就能得到1块**蓝魔石碎片**。抓取光球到2楼，消灭几个死神后坐升降机到达上层，这里的闸门需要站在一边把门对面的敌人拉过来押住机关才能打开。之后基本上都是利用光球抓取前进的道路，沿途还能捡到一颗小恶

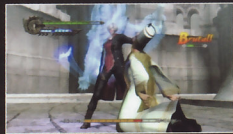


魔之星。来到上层开动一个红色机关，升降机就会放下。到达降临之间的最上方，就会进入BOSS战。

BOSS 圣克斯斯

SANCTUS

教皇老爷子虽说在空中飘浮，行踪不定，还有防护罩护体，但实际上是个相当简单的BOSS，几种攻击方式



都可以用跳跃来回避。利用空中回旋斩的多段判定，可以很快打破防护罩，之后不必抓取BOSS放出的光球，快速移动到老爷子下方跳起打两下就能将其击落，之后不必客气，魔化后一套连击再加个投技，两个回合就能把他打入第二形态。之后老爷子在无防护罩时的移动速度会加快，还会躲进石像里。石像的拳头攻击可以直接用投技挡回，并把老爷子震出来，用这个方法同样只要两个回合就能把BOSS击败。

MISSION 12

第2幕

A NEW BEGINNING

蓝魔石碎片：2块

①圆桌间(MEETING ROOM)：从本关开始使用角色换成了但丁，手感方面变化很大，最好适应一下。新敌人巨型稻草人外强中干，刚好用来试试招。巨型稻草人死后身上的大刀会从空中落下，这一下是有攻击判定的，小心避让。②实验体废弃场(EXPERIMENT DISPOSAL)：在升降机处取得羽のタリスマン(WING TALISMAN)，到下层后可以看到1块**蓝魔石碎片**，需要先站到第二层的横梁上，再利用魔人变身三段跳取得。之后10分钟倒计时开始，需要从尼禄的路线原路退回。在最下层启动升降机，附近还可以抓到一块金魔石。③本部内回廊(SEcurity CORRIDOR)：在这里遇到几个死神，因为不能使用投技，但丁要用霰弹枪



把死神的黑袍打掉，之后取得クロノスの鍵(KEY OF CRONUS)，旋转刀刃就会停下来。利用3级魔术师空中DASH的无敌时间，可以轻松通过横向光束区域。④教团大圣堂(GRAND HALL)：在这里会遇到一群骑士，如果觉得兜后打背面的打法比较费劲，可以变身时使用突刺，多段判定的攻击力相当可观。胜利后从侧门去实验体保管室，在升降机的下方一个蛇身人偶，将华丽度打至B级，就能获得1块**蓝魔石碎片**。原路退出，路过长长的大桥，这一关就結束了。

MISSION 13

恶魔再现

THE DEVIL RETURNS

蓝魔石碎片:1块



①忘れられし遺迹(FORGOTTEN RUINS):森林的地形虽与之前颇多变化,但因为魔雾的影响,不同场地的连接已经打乱。接近正确的道路时会听到树妖的笑声。由D试炼场连续进入两次身后的魔雾会来到遗迹,从缺口处跳下进入魔雾就能前往风的峡谷。②風の峡谷(WINDSWEPT VALLEY):

消灭敌人打破结界后,进入教会方向的魔雾会到达集いの广场,消灭几个蜥蜴怪后来到ラビス川,由桥下方的魔雾进入,又会来到風の峡谷,此时已经在教会的大门口了。③捨てられし教会(RUINED CHURCH):右侧一堆尸体处有一个蛇身人偶,用但丁将华丽度打至A级,便可以得到1块**蓝魔石碎片**。由楼梯下方的通道可进入优しき森へ。④优しき森へ(LOST WOODS):这里依然是要走与影子相反的方向,需要走四次,走错了就会发生强制战斗。走出优しき森へ,之后便是BOSS战。

BOSS 艾奇德娜 ECHIDNA

树妖的攻击方式与之前没多大变化,不过因为但丁的性能与尼禄差别很大,所以战术也有比较大的不同,此时因为武器还不丰富,远程可以选择雷力跳起后用霰弹枪,威力尚可,近距离用剑跳起后的四连斩配合二段跳,攻击力比较稳定,二段跳向后就可以回避树妖的反击,BOSS的撞击用二段跳和骑术师的空中DASH回避即可。艾奇德娜



一扎根地下,就可以变成人用多段突击猛攻,因为没有投技,这是造成大伤害比较可行的方法。消灭树妖后,但丁会获得新武器“冲击钢”伽美什(GILGAMESH)。

MISSION 14

身在森林

FOREST OF RUIN

蓝魔石碎片:1块



①伐采许可区(FOREST ENTRANCE):因为魔雾已经消散,森林各区域连接恢复了正常,走与尼禄相反的路线,一路退回森林起点即可。森林中出现了一种食人花,会从地下突然出现发起攻击,被它命中不会受伤,但会被拉入异空间发生强制战斗。把花打死可以获得回复体力的绿魔石。在伐采许可区的亭子里可以找到**秘密任务08**,这个任务只有但丁才能完成,完成后获得1块**蓝魔石碎片**。之后退出森林,返回与森林相连的吊桥处就过关了。

秘密任务08 皇家守护者

任务要求:连续成功完美防御5次
完成方法:用皇家护卫完美防御敌人的攻击还是比较有难度的,更何况是连续5次不能失误。一般采用的方法是将两个死神消灭一个,然后专心BLOCK一个死神的攻击。另外还有更简单的方法,但进入任务时最好魔力全满,在看到敌人有攻击准备时就变成魔人,然后连点职业技能键,魔人状态完美防御会变得很容易,敌人停止攻击时就马上变回来,如此反复可以轻松达成目标。

MISSION 15

福耳图那城

FORTUNA CASTLE

蓝魔石碎片:2块



①フォリスの滝(FORIS FALLS):往左侧分支上一楼梯就可以看到红色的蛇身人偶,攻击人偶将华丽度升至SS级,就可以取得1块**蓝魔石碎片**。②武斗场(CENTRAL COURTYARD):在这里遇到十分难缠的新敌人闪电兽,它的实力达到了中BOSS级别。在它身上有电时不能对其造成伤害,可在其不断转移的时候用霰弹枪的蓄力攻击,并注意用二段跳回避闪电兽的突袭。把它身上的电打掉后建议使用4级剑圣的真·升龙拳,连续使用,如能跳过闪电兽的狂暴化阶段就简单多了。③藏书室(LIBRARY):在这里干掉几个骑士后,从里屋地底的缺口跳下,在螺旋

楼梯的下方可以找到**秘密任务09**,完成后可获得1块**蓝魔石碎片**。④螺旋梯(SPIRAL WELL):因为很多门都被冰封住了,所以但丁的路线基本上就是华山一条道,一些强制战斗也没有需要特别注意的地方。落到螺旋梯的下方,攻击轮盘后,可从蓝色弹跳装置跳到更高处。⑤城主私室(MASTER'S CHAMBER):在这里会遇到闪电兽和几个稻草人,闪电兽一开始会攻击稻草人,此时可用枪集中攻击闪电兽。之后的打法与第一次基本相同,但因为地形相对复杂,难度会稍高一些。胜利后由卫兵墓地绕到武斗场,出现在但丁面前的是另一只大蛤蟆。



BOSS 大轰

DAGON

虽说大轰与贝尔的颜色稍有不同,但两只蛤蟆的招式没什么两样,也没有强化过的迹象。但丁虽然没有



投技,但打蛤蟆比尼禄还要轻松,以飞脚接近,用真·升龙拳打蛤蟆的大嘴,攻击力极为恐怖,如果蛤蟆动作稍微慢点,甚至连遭到暗处都来不及,就被秒杀了。没有打中嘴巴的话,真·升龙拳的伤害没那么夸张,蛤蟆隐身放出精灵时,可故意让精灵抱住,然后用魔化解除冰封,这样还可以节省些时间,将蛤蟆消灭后,但丁获得新的枪术武器“灾厄兵器”潘多拉(PANDORA)。

秘密任务09 牢不可破

任务要求:无伤消灭所有敌人且不被吸入异空间

完成方法:虽说这是个考验战斗水平的任务,但实际上也有简单的方法。第一批敌人变成魔人可以轻松解决,只要注意不要被食人花吸入就行了。

第二批敌人被寄生,一不小心就会被寄生虫打伤。这里可以在取得潘多拉之后,在进入任务前先蓄好灾厄槽,在这阶段跳起在空中变成飞行器,之后按职业技能键,来两次导弹齐射,就能将剩下的敌人轻松全灭。

MISSION 16

狱炎

INFERNO

蓝魔石碎片:2块

①地下实验栋(UNDERGROUND LABORATORY):城堡地下充满了毒气,但丁的体力会慢慢减少。起点处的红色蛇身人偶要把华丽度提升S级才能得到1块**蓝魔石碎片**,可能要花一些时间,损失的体力可捡路上的绿魔石来回复。②技术局管理区域(R&D ACCESS):在这里依然会遇到剑鱼,打法与尼禄相似。因为手中的潘多拉了,可以用空中的机炮扫射或



用霰弹枪来减慢鱼的动作。路上有不少绿魔石,体力回复不成问题。③游戏室(GAME ROOM):但丁不必玩走格子游戏,干掉一批飞剑就行了。飞

剑用潘多拉解决起来比较方便。魔剑的间的飞剑与骑士的组合则是优先解决骑士。④ フォルトウナ城大门 (FORTUNA CASTLE GATE): 城堡已经解冻, 一路向外退到冰原, 这里会有新敌人炎之猎犬, 不过它们的实力相当一般。在向山崖上方走的时候可以看到3块红魔石, 在这里用但丁魔人的三段跳可以上到一个隐藏平台



上, 这里有**秘密任务11**, 完成后可以获得1块**蓝魔石碎片**。之后由矿区返回尼禄与贝里奥战斗的场所即可。

BOSS 贝里奥 SERIAL

此时但丁体力多魔力多招式



多, 而贝里奥还是那两下子, 所以但丁对付这位“炎狱之霸者”比尼禄还要轻松。最快捷的方法是诱使其攻击后用真·升龙拳将贝里奥身上的火打灭, 之后趁BOSS倒在地上时再来两个真·升龙拳, 基本上就能秒杀了, 只是这么打的华丽程度比较低。给贝里奥帮主灭火之后, 获得但丁的新武器“无尽剑”路西法 (LUCIFER)。

秘密任务11 定点打击

任务要求: 在30秒内破坏两个石像
完成方法: 两个石像的间隔距离相当远, 所以只有利用潘多拉的

PF398, REVENGE (大炮形态)的超远攻击距离才能完成这个任务。需要注意的是跑动的方法一定要与石像方向成一直线, 以免大炮打歪。

MISSION 17

蓝魔石碎片: 2块

神之子羊 ADAGIO FOR STRINGS

① 屋外テラス/商业区 (BUSINESS DISTRICT / TERRACE): 由港口返回都市的路上会遇到一些抵抗, 而在商业区更是会出现大批敌人, 都是老面孔就不必多说了。全灭敌人后注意街道边一个绿色的咖啡馆招牌, 由此处用魔人三段跳到二楼阳台上可以取得1块**蓝魔石碎片**。② 剧场前广场 (OPERA HOUSE PLAZA): 打破一扇铁门旁的垃圾筒, 可以进入**秘密任务12**, 完成后可获得1块**蓝魔石碎片**。

这里还有一场稍有难度的强制战斗, 对手是高级死神和骑士, 最好是集中攻击, 逐一击败。而且死神和骑士之间会互殴, 利用这一点也可以容易一些。



BOSS 阿格纳斯 ANGELO AGNUS

阿格纳斯的基本行动方式变化不大, 但招式有些变化。他会召唤猎



犬, 比飞剑要难对付一些。还会抓着剑鱼进行旋转攻击, 此时应尽量远离BOSS, 最后将鱼扔出的那招比较难躲, 可利用一些有无敌时间的招式或技巧, 但丁对付这个BOSS的攻击选择比较多, 平常可用大剑的空中连斩, 看准时用真·升龙拳, 就能很快把阿格纳斯送去地狱。过关后获得间魔刀 (YAMATO), 按十字键同方向两次就能选用但丁老哥的职业。

隐藏任务12 障碍赛

任务要求: 无伤通过光束区域
完成方法: 这个任务因为光束十分密集, 看似难度很高, 其实有十分简单的方法可以轻松通过。一种是变身成魔人后, 利用3级骗术师空中二段DASH的无敌时间, 连续穿越,

不过如果运气不好, 有时也会被光束碰到。还有一种方法更安全, 选枪神职业, 二段跳后变成飞行器, 直接从光束上方飞过去, 只是进入任务前, 要多蓄一些灾厄槽, 以免中途能量不足。

MISSION 18

蓝魔石碎片: 无

破坏者 THE DESTROYER

BOSS 神 THE SAVIOR

本关只有一场BOSS战, 对手是比但丁大上数百倍的神像。第一阶段战斗需要破坏神像除胸口之外的所有宝石, 宝石要听到两次碎响声才算彻底打碎。利用弹跳装置在空中平台上移动, 寻找两门大炮。启动光束炮后可以麻痹BOSS, 这样就能追上BOSS的手臂, 用两个回合打碎左右手腕和肩膀的宝石。启动火球炮后可以暂时打翻BOSS, 脚踢、背后、头部的宝石可以在这个时机打碎。在平时, 用双枪也可以命中BOSS部分位置的宝石, 但开炮的方法比较快捷。BOSS的攻击对骑士有效, 还能打碎平台, 从平台上掉下去不要紧, 一切都会恢复



原状, 甚至都不会受伤。第二阶段BOSS的体力槽会显现出来, 需要攻击的目标是其胸口的宝石。BOSS使用魄力十足的次元炮时及时弹跳闪避, 白色小球用枪打掉可以获得魔力补充。平时可以用双枪慢慢磨BOSS磨, 当神像从平台下方慢慢升起时, 有足够时间用一个真·升龙拳直击宝石, 当BOSS暂时倒地时, 更是可以连用升龙一口气将其解决。

MISSION 19

蓝魔石碎片: 无

继承者 THE SUCCESSOR



① 天狱への階段 (STAIRWAY TO HEAVEN): 新人尼禄算是休息够了, 再次登场。本关是Capcom经典的

BOSS RUSH关卡, 只是进行方式稍稍有些改变, 需要进行与第6关类似的走格子游戏。棋盘一共有5层, 游戏规则基本相同, 但只有让棋子移动到终点或黄色格子, 才能进入BOSS战, 胜利后方可来到下一层, 不然就会一直在棋盘上跑圈。BOSS战的顺序是骑士士、贝里奥、贝尔、艾奇德娜和阿格纳斯, 几个BOSS都打了两三次了, 战术和注意点不赘述。

MISSION 20

蓝魔石碎片: 无

新生 LA VITA NUOVA

BOSS 魔皇圣克斯特 SANCTUS DIABOLICA

终于赢来了最终BOSS战, 这个BOSS是第11关教皇老爷子的强化版, 移动速度和攻击频率有所增加, 但招式变化不大。打法依然是先利用滞空性能好的招式迅速破坏防护罩, 之后边回避BOSS的攻击边接近, 如果跳起攻击被BOSS防御, 那么立即跳起使用投技破防, 趁BOSS出现硬直时将其击落, 然后魔化后打一串连招, 再以投技伺候, 可对老爷子造成重创。在BOSS体力较少时, 打碎防护罩后他会直接落地, 并举着大剑强冲, 此时看准时机用投技可以直接空手入白刃,

再来两个回合就能将其打败, 最后一场剧情式的战斗, 老爷子会与神像合体为“伪神”, 尼禄的其他招式已经没用了, 只需要在伪神的大手拍下来时使用投技将其挡回, 连续成功两次之后, 便会赢来大结局。



借着这点儿敷衍篇幅, 本想说说对最近欣赏的一些达人影像的看法, 不过最后还是放松一下, 说些操作以外的事儿。首先, 我个人对彩虹乐队的主题歌比较失望, 这首歌与《鬼泣》联系起来有点儿“不着调”, 不过片尾曲的复歌部分感觉非常不错, 让人联想到的确实是最后一关的标题“新生”。其次,《鬼泣4》的剧情稍有些“扯淡”, 特别是有看到崔西“扯皮”的那一段, 挺遗憾。剧情动画中的动作戏相比前作, 量上少了一些, 想像力也少了一些, 怎么说呢? 画面上去了, 有些东西就下来了, 就像做攻略, 有篇幅和时间的限制, 部分想法就得有取舍, 希望能在近期的研究中实现补充吧。

隐藏结局

在通关过后的STAFF画面时, 玩家可以操控尼禄打一些杂兵, 杂兵会慢慢向画面中间的女主角薇莉亚靠近, 只要在这段时间内保护女主角不被杂兵攻击到, 且不按START键跳过STAFF画面, 那么之后就会再追加一段但丁、崔西和雷蒂的结局动画。三个人最后的POSE让人有点腻。



機動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威

机動戦士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 NBDI 策略
 PSP 机動戦士ガンダム ギレンの野望 アクシズの脅威 日版
 2008年2月7日 1人 5800日元
 无対応周边 对应玩家年龄：全年齡

“站起来吧！国民们！”这便是吉翁统帅基连·扎比那慷慨激昂的战前演说的最后一句。在这样简单的一句话中就包含了他那无尽的野心……这次会有更多的势力前来阻止他完成自己的霸业，也就意味着会遇到前所未有的阻碍。当你拿起这个游戏的时候，你就是一名统帅，不管是打出自己的天下，还是阻止别人的扩张，都在你的运筹帷幄之中。在高达的世界里，感受指点江山的乐趣吧！

文 无梦 编 地狱伞兵 美编 anubis



游戏时间：50小时以上

系统详解

质或量，你是总帅你决定！科技在矛盾中发展，实力在矛盾中壮大和衰弱，你的决定就是你的未来！作为一个战略游戏，《基连的野望》精髓就是一整套完善平衡的系统，这部分是整个游戏的中心和重心，希望大家仔细阅读。

详细说明

善恶系统

《阿克西斯》核心战略系统，Law是善，Chaos是恶，在情报画面自势力最下部显示。

Law情况——达到一定阶段后，每10个回合会有第三中立势力提供资金、资源和技术提升，这些第三中立势力就是前作《系谱》中外交的那些势力。

Chaos情况——据点会发生暴动，暂时不能生产，某些特别作战指令发动不可。可以使用卫星炮、卫星落下等非人道作战，直接大幅削减敌方据点兵力。可以每个回合征收额外的收入。

除上述基本情况外，在某些剧本Law和Chaos的选择，决定了游戏中途加入的驾驶员的人员变动，Chaos加入的人比较少，但多是NEWTYPE(后简称NT)和ACE(王牌)精英，Law加入的大多是能力中庸，但是数量较多。

Law和Chaos的选择，在某些剧本还会引发新势力的出现，比如使用阿克西斯的时候，格雷米的叛乱剧情需要Law和Chaos的属性参数依据。



影响Law和Chaos的因素

Chaos的增加方法：临时资金征收、临时资源征收、占领中立据点(请看上图灰色未占领地区)、特殊事件选项(比如卫星降下作战、卫星炮、核弹MAP兵器等非人道武器使用)

Law的增加方法：每回合自动微量增加、特别指令“情报宣传操作”、特殊剧情事件选项等。



系统变更

《阿克西斯》较PS版本的《系谱》来说，基本系统变化不大，但是做了点变更，下面会有一些说明，但不是全部，有些说明是没有必要的。

1. 外交系统取消
2. 增加善恶系统
3. 增加昼夜系统
4. システム选项中增加“タイトルに戻る”，可以直接回到标题菜单
5. AI的侵略性大幅增加
6. 战舰击破后，内部搭载的部队不会被一起击破
7. 总大将座机或旗舰被击破不会GAMEOVER
8. “进入”技巧被取消
9. 技术研发等级上限为30级
10. 增加改造系统
11. BGM和菜单结构的变化
12. 中立据点作用变更
13. 增加大量新机体和人物
14. 增加大量事件路线
15. 其他细小调整

昼夜系统

昼夜的显示在屏幕最左下角。

Noon：正常环境，没有任何影响。

Night：索敌能力S和A以下的，索敌成功率大幅降低几乎为0，S和A级别的基本减半。移动ZOC限制解除。

所谓的ZOC就是部队在战斗MAP中，自己部队在敌人部队的包围下，移动能力限制为1~2格。

官方给出的数据只有这些，

但是某些地方是要给一些号角的……

比如宇宙不受影响，但是笔者测试下来，Night对于宇宙索敌来说肯定有限的，并不是外面所说的对宇宙没有影响

而且Night时作战，射击系，特别是炮击部队和远距离射击部队，命中率肯定有巨大的折扣。

笔者使用NT驾驶Z高达炮击，Noon基本80%~100%命中，Night不到30%。除非是笔者多次测试都是人品问题导致这个结果，不然也找不到其他的原因来解释了。

战舰击破保存

前作《系谱》中，最郁闷的无非就是装载着大量部队的运输舰被打爆，所有驾驶员阵亡，部队全灭……好在这次有了保存系统。

战舰被击破时，部队会被强制排出，但是也会有损失。量产机耐久减半，数量变成2；队长机耐久减半。

排出的时候，位置会放置在紧贴战舰一格的位置上。

注意！如果是潜水艇内的部队是不能排出的，除非是水战或者空属性，否则一样全灭。

改造系统

很有趣的一套系统，但是实用性不强，其实就是机体的升级……

每次改造都要花费造价80%左右的资金和资源，而且队长机改造成量产后有1体，还要补充……还不如造新的。

改造分为2种，一种是性能或者机体适应性强化，如下图。



还有一种是专用机改造，数量庞大，而且基本都集中在吉翁军方面。

本作专用机不在像前作一样是属于开发项目，而成了改造项目。所以，为了完成100%图鉴的玩家需要加油了，这可是一个浩大费时费力的工作，因为每个驾驶员都要放进新开发的队长机，测试下有没有专用改造选项……



为这次的物资消耗比前作要高出非常多……



当然，有些机体是直接开发专用机体的……比如夏亚专用机サザビー、阿姆罗专用机体νガンダム，以及他们的后续超强机体——Hi-νガンダム、ナイチンゲール。



▲3台一组的超强NT组合是无敌的！

标题菜单

NEW GAME: 开始新游戏。

LOAD GAME: 读取存档。

CONTINUE: 从战斗中中断的地方继续，必须进入游戏后，在战斗中存档后才有选项。

DATA BASE: 资料库，可以看机体和角色图鉴。

VERY EASY~VERY HARD: 难度选择，游戏一次后给予选择。自己被



消灭会出现VERY EASY难度，完全胜利通关后出现VERY HARD，否则只有EASY~HARD的3段难度选择。

关于游戏的难度，对游戏的影响有多大？

很多新手玩家都说玩EASY和HARD区别不大，自己的金钱没有增加和减少，敌我科技等级和初期的机体都一样。而且都很难，初期就被电脑灭了。

其实2者的区别有如天大，看下面的截图。



大家明显的可以看出电脑部队的生产数量和质量有巨大的差异。

其实，《吉翁的系谱》和《阿克西斯的威胁》都一样，电脑不会因为难度的



差异而改变AI，而是初期拥有的资源有极大的不同，而且越高难度的电脑越喜欢主动进攻。

对没有经验的玩家来说，初期实用EASY也会觉得难，那是一定的了，呵呵。因为初期电脑势力配备的机体是固定的，如果没有经过数十回合的消耗战，根本就看不出难度的区别。

NBG标榜自己的《基连的野望》是最难的战略游戏，这点不是吹的。

势力选择

游戏中一共有13个势力

地球连邦军	(地球连邦)
ジオン公国军	(吉翁公国)
正統ジオン军	(正統吉翁)
新生ジオン军	(新生吉翁)
ネオジオン军	(キヤスバル)(NEO,ZION“卡斯帕·利帕·戴普，即是夏亚大将版本”)
デラーズフリート	(迪拉兹舰队)
エウゴ	(奥古)
エウゴ・クワトロ	(奥古·柯特罗“夏亚作为奥古总帅的事实版本”)
ティターンズ	(泰坦斯)
ティターンズ・シロク	(泰坦斯-西洛克)
アクシズ	(阿克西斯)
アクシズ・グレミー	(阿克西斯-格雷米)
ネオジオン	(NEO,ZION“逆袭的夏亚版本”)

隐藏势力出现条件

“地球连邦军”完全胜利后	“デラーズフリート”、“ネオジオン军(キヤスバル)”出现
“ジオン公国军”完全胜利后	“正統ジオン军”、“新生ジオン军”出现
“エウゴ”完全胜利后	“エウゴ・クワトロ”出现
“ティターンズ”完全胜利后	“ティターンズ・シロク”出现
“アクシズ”完全胜利后	“アクシズ・グレミー”出现
以上所有势力出现后	“ネオジオン”出现



“无敌小飞机”：一架初期产的小飞机就能有效地逆转战略上巨大的劣势，听起来不可思议，可是这种做法可是个屡试不爽的锦囊妙计！当一个据点被大量敌军包围，救援部队来不及赶到，或者正在其他区域战斗中，这时候就轮到“无敌小飞机”登场了！

作战分析指导

战略部分

标准指令说明

游戏中的基本操作指令看起来并不多，但是每一个选项中都有非常复杂的子选项，下面会尽量详细地将每个指令及其子选项意义讲解

军事

这个选项是最重要的，内容也很多，一点来说。



部队：基本的部队编成指令在这里完成。

搭载：把部队放入战略搭载。

武装：某些机体可改变现有武器配备。

变形：某些机体可以从MS变形为MA，多在泰坦斯势力。

能力：机体能力情报。

发进：把母舰里的部队放出。

SELECT键可以改变机体排列规律。



移动：选择部队移动到相应的目标区域。

选择部队方法：△键为全选，或者○键来一个选择，选择后START确定，再决定要移动的地方。取消移动部队用□键。

移动规则：

1. MAP上每4格间移动是1回合，超过就是2回合，最多3回合。在自己地域移动时，地形部队属性无视，你甚至可以让水战机体在宇宙移动。

2. 进攻移动，必须在相邻的一格才能移动，并提示攻击。而且进攻移动是看部队属性的和地形的。比如从太平洋的ハイ进攻北美カリフォルニア，因为是海路，所有地面机体进入不可。必须放在运输机或潜艇里才能送过去，直接用有水适性的机体也行。

3. 援军移动，要派送援军的时

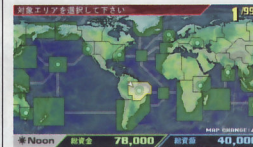


候，规则同2的进攻移动。

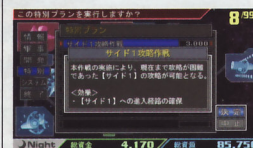
4. 宇宙地面间移动，参看后面的“打上”、“突入”说明。

5. 敌人生产据点进攻移动，这个比较复杂。单独拉出来讲。

图中有圆圈标识的地区就是生产据点，这里能生产大量的资金和资源，而且可以生产部队。



进攻这些区域的时候，在很多剧本都是需要发动“攻略作战”。不然，玩家进攻移动的时候，屏幕最上方会提示：敌特别区域进入，需要发动“攻略作战”。如下图：



打上和突入：把部队从地面运送到宇宙，把宇宙的部队降落地球。

把宇宙的部队送入地球，必须在地球上空的宇宙区域才行，打上必须在地球的生产据点才能实施，而且要满足几个条件：

1. 降下的地域不能是敌人的生产据点。当然，发动了特别作战的另当别论。

2. 降下自己的地域时不需要母舰搭载，如果是进攻降下，就必须把部队搭载入战略或者HLV。打上也一样。

3. 降下的时候，除了ジャブロー、オデッサ和ベケン以外，降落地点都是生产据点边上的区域，这点请牢记。

注：战舰有很多种，并不是所有战舰都可以进行打上或者突入作战的，大家请看详细说明。

情报



▲情报的投入是必须，一直维持在S比较好。

因为每个回合情报能力都会自动下降，所以每回合1000的投入成了必然。情报A级可以看敌人生产情况、部队数量等等的一切信息；情报S级才能看到敌人科技的发展度，所以，最差的情况

也要维持在A。S还有一个好处就是可以偷取敌人的机体开发图纸……而且，某些剧本需要情报级别高才能引发事件，比如“发现敌人在某个据点周围集结”这样的提示等等，千万当心被剧情事件偷袭，造成不可挽回的后果。



▲知己知彼才能百战不殆

生产：制造作战部队。



制造的部队有各种类型，种类繁多，至于要生产什么部队，请玩家自行决定。

关于部队能力的详细说明



限界：机体可以发挥的战斗力，比如攻击次数、攻击力加成、运动能力修正等等，非常非常重要和复杂的一个参数。（后有详细说明）

索敌：机体的索敌，即侦查能力。

耐久：体力、类似HP。

运动：命中、回避。

移动：移动力。

物资：就是能量。

消费：机体无论做什么都要消费物

资，没有物资的机体基本无法行动。

下面一栏是武器，武器有很多，但是使用有几率的。

第一武装：100%概率使用

第二武装：[士气/3+人物射击(格斗)能力×3]+25%概率使用

第三武装：[士气/3+人物射击(格斗)能力×3]概率使用

一个机体最多3种普通射击武器，就算有4种武器，也只会挑选前3种。至于ビット、ファンネル这种NT专用武器则不算在内，有NT能力属于100%发动。

最后一栏是适性：白色的代表擅长在这些地域攻击，灰色的则是不擅长，很多武器在灰色地域不能使用，ビット、ファンネル这类的NT专用兵器则是宇宙限定。

限界的详细说明

限界决定机体能力的一切，简单来说，就是决定这个机体和驾驶员配

简单的给一个数值比率：		
射击能力1	对应最大限界值 105%	攻击次数 1.05倍
射击能力2	对应最大限界值 110%	攻击次数 1.10倍
射击能力20	对应最大限界值 200%	攻击次数 2.00倍

也就是说，大部分量产机的限界只有140%左右也就是说，驾驶员的射击能力超过8就是浪费……

但是限界也有隐藏属性：

NT所搭乘的机体，限界修正+50%，专用机对应人物驾驶员的话，限界修正+50%。举例说明：夏亚

合的最重要要素。

限界低的话，再强的驾驶员进去也是一个渣。有的机体看着不强，但是限界非常高，那就是神机……

的专用机“夜莺”，限界是200%，不但是夏亚的专用机修正增加50%，而且又是NT搭乘，再增加50%，总和300%……那就太夸张了，所以游戏给了一个限界的上限——限界射击能力200%、格斗攻击能力250%。

“无敌小飞机”2：因为飞机的特性就是不受地形的限制，尽量往山里飞，或者往海里飞，而这时敌人却根本伤不到这架飞机。因为大部分量产机都有地形适性，而且在地面上移动非常缓慢。就利用这点，可以非常简单的争取大量时间，让你重整战线！

改造: 机型改进, 详见前文新系统介绍。

补充: 对量产机的损失进行补给。



废弃: 把不要的部队废弃掉, 可以回收一定的资源, 经常使用。因为中前期的机体淘汰速度是很快的。



人事: 对人员进行部队配置等。这部分内容很多, 因为涉及到很多领域, 请仔细阅读。

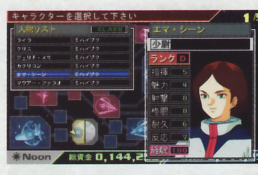
人事选项有3个:

配置: 把人物配置到制定的部队或者战舰等, 可以大幅提升战斗力

解任: 把人物从制定的不对或战舰上解除。

升格: 人物战斗后积累战功, 官位

级别上升(是官位升级, 不是人物能力等级升级)。



人物属性说明



▲绿色的人物代表已经配置, 白色的代表还未配置, 需要玩家自己进行配置。

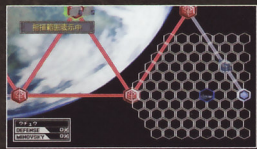
ランク: 人物级别, 根据经验的增加而上升。

ランク	経験	ランク	経験
S	999	C	150
A	600	D	50
B	300	E	0

指挥: 指挥范围内, 部队的命中率、武器使用率上升。

指挥的范围从小佐开始为自身周围1格, 最高是中将, 有6格。要看指挥范围, 只要把光标放在有指挥能力

的部队上, 1秒后自动显示。如下图



职位低于少佐的, 只能修正自己所在的部队。

魅力: 指挥范围内, 部队的士气修正上升。

射击: 人物射击武器使用能力。(下有详细说明)

格斗: 人物格斗武器使用能力。(下有详细说明)

耐久: 伤害减轻, 拥有盾牌(シールド)装备的部队使用率上升, 负伤时间缩短。

反应: 命中和回避能力。
隐藏属性: NEW TYPE

NT判断说明

游戏中并没有显示出如何区分NT和普通人物。如果看过动画的玩家, 谁是NT大家都知道, 对于那些没看过高达动画的, 只有一个慢慢试过来吧! 找一个有“サイコミュ”搭载的机体, 比如下图, 就是第二个能力。



这种能力就代表了这是NT专用机体, 大都有ビット、ファンネル这种浮游炮, 如下图



如果驾驶员在S都不能使用这种武器的话, 就代表他不是NT。

目前并没有官方攻略给出NT名单, 这里给出已经测试出来的NT名单及其NT值。

D 觉醒	カミーユ、ララァ、アムロ、ハマーン
C 觉醒	シロツコ、ブルツ、ブル、シヤア(キヤスバル、クワトロ)、クスコアル、フォウ、ゼロ、ジュード、サラ
B 觉醒	シヤリアブル、マリオン、レイラ(強化人間01)、ロザミア、ギユネイ
A 觉醒	強化人間02-04、セイラ、ブルクローン01-05、ケウス、ダーツ
S 觉醒	グレミー、ファ、ミライ、レベレ、カツ、シドレ

驾驶员种类如下表

	A	B	C	D	E	F
MS	○	×	○	×	×	○
MA	○	○	○	×	×	×
航空	○	○	○	○	○	○
车辆	○	○	○	○	○	○
宇宙	○	○	○	○	○	○
舰船	○	○	×	×	○	×

注1: 地面上可搭载用的运输车算在舰船一类

注2: 有些特殊人物, 只能乘坐运输机和运输车或补给舰, 不计算在内

指挥范围内, 指挥和魅力的修正作用详细说明

射击·格斗命中增加 (指挥×2) %	注: 如果某个3个小队内有一体配有驾驶员, 那么, 修正能力是根据次驾驶员来计算。如果3个小队都有驾驶员, 则根据官位大小决定能力修正者。如果官位一样, 则根据日语发音顺序排列。指挥范围内的修正, 只针对无人驾驶员机。
回避能力增加 (指挥×0.5) %	
士气修正 (魅力×2) %	
第二射击武器使用率增加 (指挥×3) %	
第二格斗武器使用率增加 (指挥×2) %	

射击和格斗能力说明

射击	
射击命中率附加	(射击能力值×3) %
第二射击武器使用率增加	(射击能力值×5) %
第三射击武器使用率增加	(射击能力值×2) %
第四射击武器使用率增加	(射击能力值) %
射击武器使用次数增加	(射击能力值) %
格斗	
格斗命中率附加	(格斗能力值×3) %
第二格斗武器使用率增加	(格斗能力值×3) %
格斗武器威力增加率	(格斗能力值×7.5) %

关于NEW TYPE说明

NEW TYPE的特性

- 只有NT人物才能使用ビット、ファンネル等“サイコミュ”兵器, 使用率100%
- NT所搭乘的机体限界增加50%。
- NT的攻击次数有额外的加成
- NT对机体的能力修正非常大

运动性增加: (反应×5+NT值×10) %
射击攻击次数增加率: (射击能力值×5+NT值×10) %
格斗攻击威力增加率: (格斗能力值×7.5) %

注: NT值就是人物NT能力觉醒的等级。比如D级就觉醒NT能力, 那么到S级的时候, NT值就是5。如果S级觉醒NT能力, 那么NT值就是1, 有NT属性的角色当然是最强的, 比如阿姆罗和夏亚等人。

人物升级的经验值计算方法:

只要人物参加了战斗, 每次可以增加经验值5点, 如果作战中击败敌机(只限直接攻击部队)那么可以得到的经验值总数为: 10点+敌人驾驶员等级倍率×5。

等级倍率表	
S	5
A	4
B	3
C	2
D	1
E	0

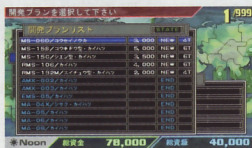
整个军事部分是非常重要的一个部分, 能玩好这个游戏主要就是看玩家对于这部分内容的运用, 所以这里不用大量笔墨来书写, 希望能对玩家们有帮助。



“无敌小飞机”3: 这个方法主要目的就是拖延时间, 让我军有时间集结部队, 但是连邦和吉翁初期这个方法却不能使用。因为大家科技都相对落后, 双方的部队都是大量的飞机。另外, 宇宙战因为移动没有限制, 此方法的效果也不是很好。

开发

开发是玩家战略部署的分水岭，量与质二者之间只能选其一。重视开发就没钱造部队，造了部队就没钱搞开发，不过在较简单的难度下可以选择造一点部队，慢慢地搞开发的运作方式。玩家们的选择就决定了自己势力的发展方向。



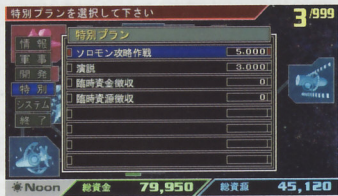
开发费用就数千的开发费，如果项目一多，几万的存款一下子就没了，而且每次开发投入都是5千起。



开发内还有一个敌性技术，那是靠赚一点点积累上去的，不能投资。如果运气好得到了敌人个开发图纸，能否开发就看这项等级了。

特别

这里是发动各种事件，还有采纳提案的地方。如果遇上很多机体开发停滞、据点不能攻击的时候，记得来这里看看，是不是什么提案忘记发动了。特别是联邦初期，不发动“V作战”就没有高达哦。



战术部分

当部队移动攻击后，就会有战斗提示页面出现。按O键是玩家自己操纵战斗，△键是委任给电脑战斗。如果不是后期物资极大丰富，或者部队数量压倒性优势，最好不要委任……

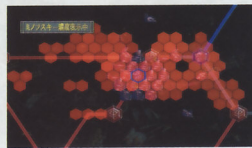
如果委任的话，就是这个样子。(如右图)



特殊选项的详细说明

特殊里面的选项包括很多中，而且可以在战场画面按O键确认，如下图

- 炮击**：移动后不可使用的MAP攻击
- 变形**：舰内舰外通用
- 散布**：战舰和某些巨型MA专用，在战场散步“ミノフスキー粒子”，效果是降低攻击命中率，敌我双方通用。散布后



“ミノフスキー粒子”浓度从0-100%，有多少就修正降低多少命中率，最多降低50%。当浓度超过50%的时候，对素敌有极大的限制。粒子浓度每个回合自动下降，直至全部消失。

战斗菜单说明



部队显示有机体名、耐久、物资、疲劳，还有士气，这里重点说明下疲劳和士气。

疲劳会严重影响部队的战斗能力，可以的话尽量控制在40以内。如果士气高的话，疲劳在50左右还是可以接受的。部队参加一次战斗疲劳+8，压制一个据点+15

疲劳的修正	修正项目	计算公式
射击命中率	射击命中 - 疲劳度 ÷ 2	
格斗命中率	格斗命中 - 疲劳度 ÷ 2	
攻击回避率	回避率 - 疲劳度 ÷ 2	

恢复疲劳的方法

- 移动到非战斗地域：每回合恢复30
- 移动到战斗区域的补给据点上：每回合恢复15
- 战斗区域中搭载入战舰：每回合恢复10
- 移动到战斗区域的补给线上：每回合恢复3



补给据点就是图中的六边形，补给线就是有色实线。玩家选择的势力不同，颜色和图案也会不同。

移动的详细说明

部队移动的时候要注意地形适性，宇宙还好一点，地面就非常麻烦了。



如上图，和敌人近在咫尺，就因为一条河，无法对其进行攻击。所以地面作战一定要配合大量的运输舰，或者给机体加装飞行装备。

移动的时候，在移动适性擅长的地区，2点移动力可以走1格，如果在补给线上就是1点移动力走1格。如果不擅长，移动力就减半，更突出了运输舰的重要性。

此外，还有一个索敌，可以的话，攻击前尽量索敌成功，不然命中率-25%哦。



▲敌人都是灰暗的，命中大打折扣

士气的修正

士气高低会影响武器的使用效率。

战斗对士气的影响	修正项目	修正值
攻击后	攻击参加部队	+1
反击后	反击参加部队	+1
敌人部队击破后	击破敌人的部队	+3
己方其他部队击破敌机	战场所有部队	+1
敌机击破己方部队	己方所有部队	-1
角色人物被击破受伤后	人物士气	为0

确认和中止：战斗回合分2个部分，一个是行动部分，一个是战斗部分。行动部分玩家做出的任何决定，基



本都可以取消重来。比如选择攻击某个目标，后来想换一个，可以中止了重新选择。非常贴心的设定。但是，移动后一点确认了，就不能重新移动了，这点要注意。



RX-78-2 Gundam [Amuro Ray use]
E.F.Space Force
Prototype Close-Combat Mobile Suit

“无敌小飞机”4：这种技巧有一种飞机绝对是最好选择，那就是ルグン。所以在那么多飞机中选择左图中的这种，是因为它不仅便宜，而且具有A级索敌能力，还能有散布功能，绝对是最佳选择！

游戏心得研究

到这里为止,《阿克西斯》最基础的战略和战术部分都介绍完毕了,而这其中非常多的游戏技巧需要掌握。这里就介绍一下个人在游戏之后的一些心得体会,希望能给玩家们更大的帮助。

最实用的部队

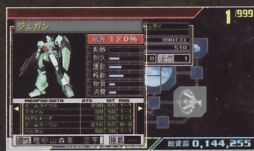
连邦系

第一部中,デブロッグ轰炸机+TIN战斗机+61式坦克足以打下整个地球……宇宙就用ジム和ボール堆数量,价格便宜,生产周期短,容易囤积。

第二部开始,地面主要用ワードジム,宇宙用ジム・カスタム(エウゴ)或ジムクエル(ティターンズ),都是实弹系武器,遇上有力场防御的强力MA也不用担心,水战机体没有特别推荐,因为整体能力都很中庸,只能靠囤积数量来取得优势。另外,连邦

中期的队长机非常强悍,从GP系列过渡到奥古和泰坦斯,无论是MK2还是Z高达,或者一系列可变型机体,都非常强悍。

第三部用ネオ过渡,最后量产ジェガン是无敌的!



吉翁系

第一部初期的ザク实在不好用,移动慢而且耐久差,价格又贵,性价比完全不如连邦的轰炸机来得好,这里建议尽快开发出水路两用的ゴック。速度够快的话第七回合左右可以开发完成,主武器是220攻击力的米迦粒子炮!于是,之后的我方部队组成完全可以全部使用ゴック+运输机的组合,补充点廉价的对空战斗机即可。不过为了之后剧情中的战斗不被压制,正统的从ザク到グブ到ドムの慢慢升级替换还是必要的。吉翁系的水战机体都非常强悍,随便选择哪一种都可以成为水下的王者,相比之下ゴックE算是这里面最强的。

第二部初期,宇宙是吉翁的软肋,高机动型ザクR1和R2的战斗力都无法让人满意,造价却高达2000多,性价比是在让人无法接受。同样,ザク

マン、ゲルグゲ、リック・ドム这三个系列的机体耐久都不高,在对方面前显得非常不堪一击。

只有当ハイザック和ガルバルディ系列机体出现后,宇宙的压力才有缓解,但是这个系列的造价也非常昂贵,个人感觉吉翁中期的宇宙机体简直就是是一场糊涂。

地球方面的状况要好一些ドワッジ、ベズン・ドワッジ的性能足够信赖,而且水战机体很强,性价比都还说得过去,整个地球战场还是可以比较放心的。

第三部以后,吉翁可以说是一雪前耻!ガ・ゾウム宇宙地面两用都不错,ガルスE价格便宜而且性能优秀。后期的ドライセン、量产型パウ、ザクIII都是几乎无敌的量产机体!最后,当开发出ギラ・ドーガ的时候,完全可以一副“人挡杀人,佛挡杀佛”的姿态站在所有对手的面前!

奇而不攻技巧

由于是VERY HARD难度,又严重缺乏资金,游戏从开局一直到63回合为止,一个部队都没生产过,完全依靠初期的部队在打,但是科技已经攀升到24。在这里一直固着ティターンズ不消灭是因为倘若击溃该势力,另一势力エウゴ马上会解除同盟攻过来。届时我方的“古董”机体,肯定不是对方Z高达量产部队的对手……所以一定要留着ティターンズ老家不攻,把科技攀升上去,然后彻底积累资金生产足够的部队,之后再彻底击垮ティターンズ。

然后エウゴ开战才是正确的选择。这个技巧经常使用,比如连邦军和吉翁军,第一部快结束的时候记得留住对方的老家别打,升科技攒钱……等最后5回合的时候再去打。但是这里需要注意一点,一定要不停消耗他们的部队,不然会遇到两种情况:要对手囤积了200部队一下冲出来重围,这时候神仙也挡不住;要当你打进去的时候发现整个总部固若金汤,你的那点兵力瞬间就灰飞烟灭了……

以攻代守技巧



这是一张《Z高达》剧情的アクションズ初期的势力图,用来说明再好不过了。我方只有最左上角红色一个据点,敌人在右侧和下方各有一个邻接区域,集结大量部队准备进攻过来。当我方数量劣势的时候,如何防守?右侧敌方地域表示为B,下方为A,我方为A来说明,部队数量方面:A>B、A>C、A<B+C。

当B+C联合进攻A的时候,从A分

别派遣2队小飞机去进攻B和C。B和C肯定有一个地域算我方部队先手,进攻成功!于是,原本2个地域的联合攻击,成了一个地域的部队突击,因为A>B或者A>C,我军可以发挥优势兵力的特点,迅速击破B或者C的某个进攻部队,另一地域的部队因为小飞机的进攻,成了防守方,这时只要利用“无敌小飞机”技巧拖延战斗即可。

顺利防守成功,而且以极小的代价,把敌人一个军团全灭。战略上的优势因为战术上的成功被成功逆转!这个方法可以运用在各个地域和据点的防守上,希望大家举一反三,灵活运用,不过还是要注意在宇宙战场上,“无敌小飞机”技巧的使用还是有些困难,多利用“散布”功能降低对方命中也是一个必要手段。

战线的控制技巧

正常情况下来说,玩家的部队数永远没有电脑多。面对那么多的区域,如何才能最有效的利用部队呢?

这里介绍两点经验:

1、控制战线数量,最好不要超过5条,也就是说,能同时被电脑攻击点尽量控制在5个左右。

2、兵农分离,这是一个比喻,就是把最强的部队全部集中起来打一条战线,其他次要战线就用普通量产,最新的量产要用来防守据点和重要战略要道。



比如上图,游戏中选用的是ハマーン势力(图中红色区域)。由于初期量产机体性能的巨大差异,只能走科技路线来弥补战略上的劣势。在这里把部队集结在图中的3个点也是有

涵义的。

左边那个点是最新锐的量产,因为重要战略要道,万一抵挡不了,也能退守早期的SIDE1。地球上空的部队都是廉价的侧翼量产,所在位置是为了防止敌方直接攻击SIDE4。挡不了还能退守,而且左侧的部队可以增援SIDE4。右侧部队是最强主力的,所有人物都集结在这。不停地打出去,然后再退守,消耗敌人的部队,这样可以有效避免地方积攒部队数量。

到此,关于此次攻略内容,就结束,如果还有机会的话,笔者会继续补充几个续篇的研究出来,给大家分享。此外,这作着很高的难度,特别是流程选择上面的,剧本选择非常多,每个选择都会对后期的剧情产生极大的影响,笔者除了每次回合会回SAVE一下,并且多存几个,以防不测!



▲如果这次拒绝夏亚的古同盟提案,会发生什么结果呢?玩家们自己去选择吧!

结语

《基连的野望》系列一直是UC系高达FAN圈中无可替代的作品。说真的,它几乎完美地诠释了整个“宇宙世纪”的历史,各种重大事件对于战事的影响也都体现得非常到位。这个系列给人最大的感受就是让玩家站在一个统帅的位置上去体验一场战争。这一作玩下来,拿兵我的双眼真的是布满血丝,如同真的刚从气氛紧张的作战部走出来一样。正因为这部作品的优秀,才让我有如此深刻的感受。好吧,实际上我只结束了吉翁剧情,而联邦剧情还在进行中,之后还有12个精彩的故事正等着我。看来接下来的游戏时间又会非常紧张了。

无赖的BUG: 游戏中吉翁方所拥有的ゴック的主武器是攻击力220的米迦粒子炮,而且最快能在吉翁初期7回合便拥有,有点破坏平衡的感觉,现在想想不知道这是不是游戏BUG……也许是多写了一个0……

文 阳光成员 伊格妮丝 美编 NINA

因为相信《宿命传说》复刻版原版玩家都已经打得烂熟了，所以这次就不再重复介绍系统和斯坦篇的流程及支线事件了，只放上作为本作最大卖点之一的里昂篇的流程和本作相对于原作而言的新增要素及改动。

通关时间：流程通关为16小时。

宿命传说 导演剪辑版	Bandai Namco Games	角色扮演
Tales of Destiny Director's Cut	日版	
2009年1月31日	1人	6980日元
玩对应周知		对应玩家年龄：全年龄

里昂篇流程攻略

Prologue

新たな任务

ダリルシエイド

リオンとマリアン在客厅闲聊时得到通报，ハーメッツの村有人捣乱（就是スタン三人组），リオン便向マリアン告别前往ハーメッツの村。

出合いの巻つけ



マリアンとルーティは、どうして一緒に来たの？

Chapter 01

vs ソーディアン

ハーメッツの村

这里发现一般士兵完全不是スタン三人组的对手，リオンの神剣シヤル也看见了デイルロスとアドワイト，リオン亲自上前挑战3人（スタン、ルーティ、マリアン），体力不足时记得用アップルグミ回復。

取胜后士兵把三人带回城市，和ウオルト（ハーメッツの有钱人，原作里委托三人去寻宝但后来又偷偷告发三人）对话后回城。

Chapter 02

ヒューゴの恩恵

ダリルシエイド

进城和ヒューゴ对话，他对リオンの态度并不是很好，汇报状况后到囚室带三人组到谒见之见国王，这时士兵前来报告说ストレイライズ神殿被袭击，在ヒューゴ的提议下，リオン带上スタン三人前往神殿调查，到ヒューゴ宅取回三人的ソーディアン。

アルメイダ之村

这里可以看到漆黑之翼的小剧情，同时记得休息和补充道具。

ストレイライズの森

敌人比较难打，迅速通过这里。调查地面上的蘑菇也会得到物品。

入手物品：パナシアボール、サフラン、オベロナミンC、アタックマテリアル、リキニールボール、ホイズンマテリアル、ラフレズ(宝箱)、アップルグミ、パナシアボール、ライフボール、ヴィオレットリキッド

Tales of Destiny

テイルズオブデスティニー

ダイロクローズカット

Chapter 03 静寂にただ

ストレイライズ神殿

中央大门被封住了，前往左右的房间打破5颗结界石开启知识之塔，随后带司祭前往左边的大圣堂，发现神之眼不见了，救下了石化了のフィリア，得知大司祭グレバム抢走了神之眼前往カルバレイス。

入手物品：カチカチおにぎり、ダークボトル、ホーリーボール、カモミール、フード、プロテクトマテリアル、ヒーチグミ、ライフボール、オベロナミンC、ラフレズ

ダリルシエイド

追击グレバム到了港口，发现已经



近了。リオン只能向国王报告在城门见到了ヒューゴ，但他并没有帮助リオンの打算，リオン只能一人进见国王，报告任务失败，并希望国王允许他们乘船出海追击グレバム。这时ヒューゴ进来表示他会协助リオン（真是虚伪），国王虽然对任务失败感到很恼火，但还是同意了リオンの请求。回宅后见到マリアン，向她告别后后前往港口与其他人汇合，出海。

Chapter 04 第四のソーディアン

船上

リオン突然感到身体不适，只能回船舱。众人决定先去找第四把ソーディアン——クレメンテ，3人用自己ソーディアン召唤出海龙，利用海龙前往海底的运输舰ラディスロウ。

输送舰ラディスロウ

在深处取得十字镐，然后用十字镐打开原本打不开的门，见到了クレメンテ，这时フィリア赶来，与クレメンテ订下契约。

入手物品：500ゴールド、ジャズミン、オベロナミンC、リキニールボール、ネドニエター、つるはし、スプリントアーマー、ラフレズ

Chapter 05 沙漠の島

チェリク港町

这里是天气炎热的沙漠地带，下船的一行人遭到了当地人的冷遇，在这里的オベロン分社找到了バルック，知道了这里的人对外人冷淡的真相：因为他们都是天地战争中败者的后裔，因而对外人都很防备。谈话途中リオン忍受不了スタンの态度冲了出去，从情报屋人手中得到了有神殿参拜者带着巨大的东西到了首都カルビオラの情报，众人决定前往那里。

入手物品：100ゴールド、レメディの実(民家)、クリアレズ、ラフレズ(空中)、ゲルブリキッド、ホーリーボール、リンゴ(ドラゴンフルーツ)

Chapter 06 怪しい神殿

首都カルビオラ

来到了首都，フィリア扮成参拜者，决定等晚上从后门进入（フィリア暂时离队）。其余人到宿屋中休息，リオン独自一人来到街上闲逛，在酒吧里他向シヤル进行一番闲谈。回到宿屋后，众人集合，天黑到神殿后门等フィリア开门而进入了神殿。

入手物品：ジャズミン、エンデュアの実、クリアレズ、ドラゴンフルーツ、リキニールボール、リンゴ、100ゴールド

カルビオラ神殿

果然，在深处发现了グレバム和神之眼，为了阻挡众人，グレバム召唤出巨大的蜥蜴BOSS，自己乘机溜走。为了营救被偷袭的リオン，スタン奋不顾身挡下了致命的一击，而被慢慢石化。リオン追出大门时发现グレバム已逃之夭夭。这时バルック赶到了，リオン返

回神殿中再次迎战两只蜥蜴，救下了スタン，为了追击グレバム，众人决定前往ノイシユタツト。

注意，对BOSSバジリスク时要留心对方的石化攻击。

入手物品：ラフレズ、オベロナミンEX、モモ、フルーツパフス、レメディの実、ニューマの実、セージ、アバクルネックレス、アップルグミ、エリクセル、ストーンマテリアル、ホーリクロック

船上

リオン和シヤル交谈中，再次身体不适。



TIPS 1

在CHAT对话框中按START可以直接跳过已经进行的CHAT对话，在对话框中按住O键和X键可以快速跳过对话。

Chapter 07 美しき協力者

ノイシュタット

这里オベロン分社の职员是イレース，在她的家中众人一直没有等到他回来，于是除了リオン外物物出去闲逛，リオン等到口渴了，想找些冷的喝，可是イレース家中只有热茶，所以也只能出门前往冷饮店。正在リオン买冷饮的时

候，突然大批怪物袭击港口，リオン决定到竞技场找スタンとイレース帮忙。来到竞技场后众人集合集合，击败怪物后决定借船突袭武装舰队，到港口时コングマン也来帮忙。

入手物品: オベロナミンC GOLD、100ゴールド(宿屋)、ラベンダー(宿屋)、ブルーセージ(宿屋)、ラフレンス、ラフレンス(民家)、オベロナミンC、ベルベス(イレース邸1階)、クリアレンズ(イレース邸2階)、オベロナミンEX(民家)

Chapter 08 武装船団を叩け!

海賊船

路并不复杂，不过敌人变得强了一些，在最深处打倒バティスト。

入手物品: ライフボトル、ライフボトル、アップルグミ、エリクシール、ヒーナク

ミ: ゲインマテリアル、ホワイトクローブ、ブルーベルメール、オベロナミンEX、ラフレンス、アワークラス

ノイシュタット

回到ノイシュタット，フィリア和リオン去审问バティスト，但是对方死不开口，第二天バティスト逃脱，リオン在昨天晚上已发觉バティスト已逃到アクアヴェイル。コングマン离队。

Chapter 09 モリユウへの道



船上

リオン在甲板和シャル交谈时再次晕船。上岸后进入シデン領。

シデン領

众人分头搜集有关バティスト和グレバムの情报，同时从村民中得知ティベリウス大王在モリユウ领实行武力镇压封锁口岸的消息。此时有一个男人告诉众人可以从海底洞穴通过的情报。

入手物品: ラフレンス、500ゴールド、エンデュアの実、ブルーローズマリー、ドラゴンフルーツ、モモ(港)

Chapter 10 奈落からの救出

シデン 海底洞穴

这里岔路很多，敌人也变强了，途中ルティ说要整理包裹，结果在整理时把地板都踏松了，スタン为了救ルティ，两人一起掉了下去，于是三人回シデン领拿绳子来救二人。

シデン領

到领主家找中央的女人拿绳子，途中还和ジョニー的父亲聊了一会，之后自动回到海底洞穴。

シデン 海底洞穴

救出二人后继续前进，到出口时会有BOSS战。

入手物品: リキエールボトル、ハラライマテリアル、ファンシークローク、ヒーナグミ、フード、シムラハットフェルト、アワークラス、チェイスアマテリアル、エリクシール、ハサハササンドイッチ、ライフボトル

Chapter 11 阳気な吟游诗人

モリユウ領

前往地下仓库，这里碰到了在唱歌的ジョニー，此时外面突然出现骚动，紧接着士兵们把市民赶到码头，听ティベリウス演说。演说中ティベリウス看见

了神剑シャル，立即下令捕捉。这时ジョニー协助赶来救众人。由于听到フエイト要被处决，ジョニー决定只身前去营救フエイト，众人跟着乘小船到モリユウ城。

入手物品: ラフレンス(宿屋)、ドラゴングミ、セボリー、100ゴールド、ニューマの実、ブルーサフラン、ケルムの実(民家)、リシゴ

Chapter 12 いざモリユウ城

モリユウ城

先到右面救出リアーナ，一直到尽头打倒バティスト，打倒后决定借フエイト的舰队攻入トウケイ城。

迷宫很长，这里的解谜相当之多，需要打开闸门放水，很多地方需要水位

上升后推箱子垫脚等。

入手物品: ライフボトル、5ゴールド、1000ゴールド、グレートアクセス、ヒーナグミ、フード、クリアレンズ、ラフレンス、リンゴ、琵琶、スチールコントロール、オールドパイプ、エリクシール、レジストマテリアル、アークエネットレス、クリアレンズ、フード、アワークラス、むくいリンゴ、フード、アップルグミ、オベロナミンC、ハリエンゲルダウ

Chapter 13 大暴れ! 海の軟体生物

船上

途中会出现一条巨大章鱼袭击众人，BOSS战。

Chapter 14 いじまに沈む大王の城

トウケイ領

先在里面把下拉手开门，潜入城中。

入手物品: クリアレンズ、ローズマリー、トーチの実(民家)、1000ゴールド(民家)、クレバグミ、ジャズミン(民家)、ヒーナグミ(民家)

Chapter 15 ティベリウス大王の城

トウケイ城

和之前一样有很多解谜，有些地方需要切下开关，另外需要先乘电梯到高处将箱子推落压住机关才能继续前进。

最后的十二个门的地方需要按照十二生肖的顺序依次进入可破解机关

正确顺序: ねずみーうしーとらーうさぎーたつーびーごーまーひつじーさるーとりーいぬーいのしし

最深处见到ティベリウス和グレバム。和ティベリウス决战，BOSS的弱



点是音属性。此时グレバム再次趁机溜走，用飞行龙逃至ファンダリア，ジョニー用シャル和ティベリウス决斗后人民重获自由。

入手物品: ヨヒッドマテリアル、クリアレンズ、オベロナミンEX、ヴィオレットリキッド、オールドパイプ、アクアマテリアル、ナイフエア、アップルグミ、ヒーナグミ、ローズマリー、ロードリキッド、ドラゴングミ、ブラオリキッド、バナシアボトル、ラフレンス、クリアレンズ、オベロナミンC、ライフボトル、フード、1500ゴールド、エリクシール

トウケイ領
在码头和ジョニー道别后出发，上船前シャル更因リオン给了他向ジョニー报恩的机会而道谢。

船上
マリー在甲板看见雪而勾起了以前的回忆。

Chapter 16 南の港町

港町スノーフリーア

进入后发现这里一片狼藉，看到了アルバ，得知ウッドロウ、チュエルシー有危险，门口和5个敌兵交战后发生剧情，ウッドロウ、チュエルシー加入。众人决定一起打倒グレバム。

入手物品: ラフレンス(花)、ラフレンス(桶)、200ゴールド、ドラゴングミ

Chapter 17 凍える森

ティルソの森

得到ソーサラーリング用来消除积雪，迅速通过这里为好。

入手物品: スリフマテリアル、チェインマテリアル、ブルーグミ、フード、オベロナミンEX、1000ゴールド



入手物品: グリユニリキッド(宿屋)、1000ゴールド(民家)、ドラゴングミ(民家)、オベロナミン GOLD(マリー家)、ほすれ糖(マリー家)、クレインアロー、ブルージャズミン

Chapter 18 在りし日の思い出

サイリルの街

マリー被反乱军认出，但是她却什么也记不得了。ダリス来到放了众人，来到マリーの家，マリー终于恢复记忆，得知了ダリス夫妻的过去。

这里和武器屋的男人对话得到《デファイニット战记》

TIPS 2 オベロナミンC、EX、GOLD不能在战斗中使用，因而在移动画面中要回替フエイト的话尽量使用这三种物品，而果冻系的回复道具在战斗中要回替フエイト的话尽量使用这三种物品，而果冻系的回复道具在战斗中要回替フエイト的话尽量使用这三种物品。



菲莉娅

Chapter 20 ハイデルベルグの決戦

ハイデルベルグ城

一路落入城中，和タリス对决后マリオン隊，一直前往時計塔最上層和グレバム決戦。

这里也有一些解谜不过没有之前麻烦，同样需要使用ソーサラーリング打开一些开关，有许多灯台处需要用ソーサラーリング将从左开始数的第2，第3，第0个点。

Chapter 19 秘密の地下通路

ハイデルベルグ

一开始有士兵接应，躲过了反乱军，从东面的民家进入地下通路。
ハイデルベルグ地下通路

这里在休息点会有剧情，在覆盖冰的滑行区域不要碰到尖冰，不然会受伤。遇到开关使用ソーサラーリング可以继续前进。

入手物品: ラフレンズ、クレセントアックス、クリアレレンズ、ダークマテリアル、リキョールボトル、ディスヘルマテリアル、オロナミンC、ライフボトル、フード、ヒーチャグミ



入手物品: アワウグラス、アップルグミ、ホーリイマテリアル、ホーリイボトル、オールドバインド、ヴァーミオン、フード、2000ゴールド、ライフボトル、エリクシー、グレイブグミ、オペロナミンEX

Chapter 21 ふたりの兵士

ダリルシェイド

完成任务のリオン得到了国王的嘉奖，和同伴们告别时リオン终于和スタン握手了。

ダリルシェイド

早餐时リオン得知有新任务，进城见国王得知需要两士兵护送神官一行人到神殿，リオン叫两位士兵先出发到

ハーメンツ接神官。

ハーメンツの村

到宿屋有一段小剧情，与神官会合后前往神殿。

ストレイライズの森

森林中遭到怪物袭击，ジョブス想留下帮忙，但ウイリ却认为完成任务优先。击败怪物后继续前进。

ストレイライズ神殿

到达后就看到了フィリア，神官对リオン三人的表现很满意。

Chapter 22 ふたりの时间

ダリルシェイド

ドラリアン要求リオン提议ジョブスとウイリ其中一人升为队长，回去见マリオン会有很温馨的剧情，与マリオン一起外出后回到家士兵又来说有新任务，クレスタ附近出现不明怪物，告别マリオン后リオン立即去调查。



Chapter 23 正体不明モンスター

クレスタ

前往孤儿院会有剧情，之后前往クレスタ北面的沙丘，进行三场连续战斗。

ダリルシェイド

回到城已是晚上，见到ドラリアン汇报任务状况后回家找マリオン，但是哪里都找不到，此时オペロン社四人众出现，露出了真面目，他们以マリオン为人质要挟リオン夺取飞行龙，リオン被迫答应，独自回城后进入飞行龙。

飞行龙

这里リオン见到了把守在这里的，之前自己提拔的士兵，只能无可奈何地战斗。虽然取胜，但是四人组出尔反尔，仍然不肯放回マリオン，再次要挟リオン去夺取神之眼。

Chapter 24 破られた幸福

神の眼封印施設

从传送点进入结界，在最深处和BOSS交战。学会了BC3，之后到オペロン

ン化工厂设置神之眼。

入手物品: ラフレンズ×350、クリアレレンズ×200、ヒーチャグミ×4、グレイブグミ×3、エリクシー、ブルーレンズ×100、クリアレレンズ×200、キョウマテリアル、ヒーチャグミ×3、バトルウエア、グレイブグミ×2、ブルーレンズ×100、ゲイルマテリアル、ブルーレンズ×150

Final Chapter 24 ただひとりのために…

オペロン 社工場

一路前进到最深处，发现一切的幕后黑手是自己的父亲ヒュゴ，原来计算以マリオン为人质利用リオン，リオン一怒之下和他决战，却不敌而惨败。这里的密码输入是：1 2 3 4 5

飞行龙

醒来发现已经是四天以后，ヒュゴ要求リオン前去对付スタン一行人，リオン无奈之下只能答应。

海底洞穴

为了守护マリオン，リオン不得不和四英雄决战，战斗结束后，リオン在スタン一行的劝说之下终于下定决心，



帮助スタン一起打倒ヒュゴ也为了救回マリオン，但此时神之眼已经启动，海底洞穴开始倒塌，リオン为了守护众人离开洞窟而牺牲了自己，就此长眠于海底……

PS: BOSS战建议以ルーテーターフィリアーウットロウウスタン击破，这战若是被对方的BC技打敗是不能RETRY的，不过剧情并不会变化。

隐藏迷宫

里昂通关后和小丑对话可以得到送到「秘密の施設」研究所一斗竞技场、バトルボーン四个地方。

隐藏迷宫アルカナルイン

虽然可以用全10位角色挑战，但是因为ウットロウウ还没拿回イクディノス，所以用的是普通武器，击败最深处的バルバトス后得到称号。之后还会遭遇进化版的四人组，スタン篇最终BOSSミクトラン也会强化(受到玩家使用特定技能攻击的话会以隐藏BC技能反击)。这作隐藏迷宫出售天价福袋，里面是一些很廉价的回复道具，由于隐藏迷

宮中除オペロンミンC/EX/GOLD外，不能带回回复道具，如果对自己信心不足可以先存足够的钱(但是也太贵了，除非真是钱多到没地方花)。

- 梅: 10万ゴールド
- 内容物: ライフボトル、アップルグミ
- 竹: 50万ゴールド
- 内容物: パナシアボトル、ライフボトル、ヒーチャグミ
- 松: 100万ゴールド
- 内容物: エリクシー、パナシアボトル、ライフボトル、グレイブグミ

秘密の施設(オペロン 廃工場)

这里调查青色的装置会和怪物战斗，击败后可以获得各种物品。

击破敌人	获得物品
フオノン	ラフレンズ×200
フアクタ	リカバマテリアル
アーナタス	フレアマテリアル
イグニア×2	クリアレレンズ×200
フィレストベア	シンガーハット
フェルハウンド	ブルーレンズ×200
リアライガ	ミスルグローブ
キュービッド	バトルボウ



斯坦

TIPS 3 隐藏迷宫BOSSバルバトス and 原版一样，在大地图上把全部角色改成自动模式，放在地图上挂机械师的话(卡住摇杆朝一个方向跑就行)，20分钟后バルバトス就会出现，如果是初期碰到的话，还是逃跑吧……



ソーディアン 研究所

这里要利用反射板让红色装置出现红色闪光，蓝色装置出现蓝色闪光，之后通过传送点前进，深处可以习得デモンズランス・ゼロ。

入手物品：ブルーレンズ×70、ストリークハット、フレアマテリアル、ドラゴンニア、タフレンズ×50、ホーイマテリアル、1200ゴールド、クリアレンズ×80、ミニズネックス



导演剪辑版的新增要素

リオンの新称号

道草剑士

完成“传说のにんじん”相关事件“传说のにんじん”事件

单人在ノイシユタット期间，先不要去冷炊屋，而是回リーネ村到スタンの家找他爷爷トーマス，得知他的孙女（也就是スタンの妹妹リス）在外面还没有回来，然后出村去到西面的树林就会和她战斗（随机遇敌），取胜后回村。

得知她要寻找传说のにんじん，刚刚以为了リオン是袭击者所以才出手攻击。之后リス加入，一旦回ノイシユタット她就会离队所以这段剧情是限定在此发生的。之后二人前往南面V字山脉包围的森林里发现宝箱，但会遭遇BOSS战“もふりーな”（原本是隐藏迷宫里的敌人），击败后取得“のにんじん”，再回ノイシユタット后，リオン获得称号“道草剑士”。

突然的访问者

クレスタ魔物退治期间拜访之前的主要人物



レイノルズ：ダリルシエド城
マリ：サイリル街，マリ自宅
ダリス：サイリル武器屋旁边屋上
アルバ：トニーの山小屋
ダイゼン：ハイデルベルグ城（王座之间）
ウウドロウ：ハイデルベルグ城
チエルシー：ハイデルベルグ城
ジョニー：スノーフリア（港口）
フリリア：ストレライズ神殿
神官：ストレライズ神殿内（クレメンテ在大圣堂通路的房间里）

一骑当千

斗技场全RANK制霸

不过本作斗技场新增了RANK0，出现的敌人基本都是本高强的BOSS，最后出现的是バルバトス，相当变态，有信心的玩家可以练到200级后尝试挑战。里昂篇全通后获得フィックスマテリアル，斯坦篇全通后会获得不少红色药草。

胸までタオル

前往クレスタ进行魔物退治前去スノーフリアの温泉发生剧情（剧情十分

YY，因为男浴坏了里昂不得不进女浴场洗温泉，结果……）

深渊の剣士

击破隐藏迷宫のバルバトス



其他支线剧情

リス独自冒险（这个支线剧情为スタン篇限定）

ダイクロフト突入后在スノーフリアの宿屋休息会发生剧情，リス

一人到ティルソンの森和两棵大树“トレント”战斗，回去和スタン发生剧情，入手ブルーセージ、ラベンダー、ベルベース。

系统方面的改动

★本作可以直接在游戏LOGO后观看OP（原版需要打完序章）

★通关继承项目新增“称号履历”，点数扩张项目新增“术技引继”（多周目有些技能需要靠这个来继承）

★可直接引用前作记录（不一定需要通关记录）

★神圣瓶效果上升（使用后完全不遇敌，好用了很多，里昂篇的支线剧情用这个会降低很多难度）

★能力上限999解除

★透镜携带上限改为9999枚

★引发小事件的人物头上有音乐提示

★新增难度SECOND（只有数值上调但其他方面不变）

★术防bug消失

★FLASH时间缩短，CURE效果上升

★连打1.1的话消耗50%BC槽破解硬直时新增HP回复，异常状态下不可使用BC技

★リオンの以下招式改为可在空中

使用：幻影刃，双牙斩，爪龙连牙斩，魔神剑

★需要通过击败BOSS来学习的冰月翔閃和烈震天冲所需的难度有提升，冰月翔閃的难度由原来的HARD变为EVL、烈震天冲的难度由原来的EVL变为CHAOS，BOSS不变，不过可以通过术技继承来习得。

★前作EVL3连动习得技能必须在下周目时购入术技引继才可习得。

★隐藏BOSSバルバトス and 最终BOSS：クトラン・イグゼシブ都增加了新的技能。



在DC版中增加的新技

リオン 新增技能

卧龙新月

LV90习得，火属性剑技，CC3，附加效果：HP吸收，限地上使用。

柔招来

初期习得，火属性剑技，CC2，附加效果：命中上升，HP回復。

デビルズスピアー

暗属性晶术，空中变化技，CC4，附加效果：防御低下，硬直加长。

アースヒット

地属性晶术，空中变化技，CC4，身边出现光球保护咏唱。

ヒール

LV19习得，水属性HP回复晶术，CC4。デモンズランス・ゼロ（魔枪零式）

暗属性晶术，无咏唱，掷出暗枪后附带光球追击，CC6，附加效果：术攻上升，硬体10附加。

リオン篇通关后传送到ソーディアン研究所最深处习得，另外练到LV180也可习得（不限スタン篇或リオン篇）

魔神剑·剃牙（リオン篇限定，第三种BC技）

剧情发展到神の眼封印设施最深处以击破フォースアーマー后习得，24HIT。

チエルシー 新增技能

キュービッドアロー

CC4，LV32习得，以弓高攻击同伴补血。

后记《宿命传说》这款游戏玩的次数也算是很多了，原版，重制版，导演剪辑版……在这么多次的体验之下，相信很多读者玩导演剪辑版的唯一原因就是为看看新推出里昂和莉莉斯路线究竟是什么样，除此之外并没有对游戏本身抱太大的兴趣。不过相信在看到众多挑起回忆的细节之后，大家一定会情不自禁地开始想重温一下最早的斯坦路线，或许这就是游戏本身的魅力使然吧。



TIPS 4

斯坦篇里昂的加入方法和原版相同，ダイクロフト浮上后，在ノイシユタット斗技场再战コングマン时リス乱入，取胜后成为同伴。



系统篇

多种多样的操作方式

这款游戏对应多种操作方式，玩家不仅可以连接在一起的双节手柄进行游戏，还可以单独将 Wii 遥控器横向握持使用，更可以选用任天堂上一代主机 NGC 的手柄以及针对虚拟主机游戏的经典手柄。尽管不同手柄之间的操作方式略有

差别，但均可完美地支持游戏。在使用双节手柄遥控器、NGC 手柄以及经典手柄进行游戏时需要通过类比摇杆操纵角色移动，如果快速输入向上的指令，还可以令角色使出小跳；在使用双节棍遥控器时，可以挥动手中的遥控器来发动超重击。



控制器默认键位配置

控制器	双节棍遥控器	NGC 手柄	经典手柄	Wii 遥控器 (横握)
跳跃	十字键“↑”	X/Y 键	x/y 键	十字键“↑”
移动	类比摇杆	类比摇杆	左类比摇杆	十字键
冲刺	1/2 键	十字键	十字键	A 键
防御	Z 键	L/R 键	L/R 键	B 键
换瓶	A + B 键	Z 键	ZL/ZR 键	“-”键
普通攻击	A 键	A 键	a 键	2 键
重攻击	类比摇杆 + A 键	类比摇杆 + A 键	类比摇杆 + a 键	十字键 + 2 键
超重攻击	类比摇杆 (快速) + A 键	类比摇杆 (快速) + A 键	类比摇杆 (快速) + a 键	十字键 + 1 键 + 2 键
必杀技	(类比摇杆) + B 键	(类比摇杆) + B 键	(类比摇杆) + b 键	(十字键) + 1 键
回避	类比摇杆 + Z 键	类比摇杆 + L/R 键	类比摇杆 + L/R 键	十字键 + B 键



模式篇

本作主要分为单人游戏和多人竞赛两大模式。这其中，单人游戏又下设简略模式、冒险模式、特定战斗模式、竞技场模式以及练习模式。多人竞赛则细分为大乱斗模式、计分赛模式和淘汰赛模式，最多允许四名玩家进行同场对战。多种多样的游戏模式足以令每一个喜欢本作的人玩得尽兴、玩得开心。

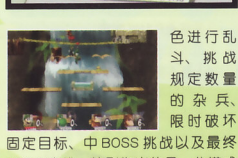
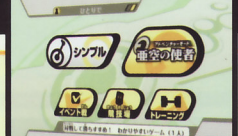


单人游戏

简略模式 シンプル



所谓简略模式，即是游戏的最基本模式。玩家在按照自己的喜好选定角色后，便会进入连续的关卡挑战。这些关卡包括与 1~3 名不等的 AI 角



色进行乱斗、挑战规定数量的杂兵、限时破坏固定目标、中 BOSS 挑战以及最终 BOSS 决战。特别指出的是，此模式中的关卡场景以及 AI 角色是随机出现的，如此富有变化的设定令此模式颇具耐玩度。在此模式下通关一次，便可获得当前使用角色的玩偶。

苦等了几个月之后，终于在把这款任天堂大作给盼来了。尽管乱斗类游戏已经层出不穷，但真正能够达到一定高度的作品并不多见。不过，本作的表现绝对不会让玩家失望，这里不仅汇集了任天堂数款经典游戏中的知名角色，来自 SEGA 和 Konami 等著名游戏公司的游戏明星也将友情客串其中，独具特色的对战系统更是可以让任何一个未曾尝试过乱斗类游戏的人轻松上手。怎么样，是不是有点跃跃欲试了？赶快加入这场精彩纷呈的热闹聚会吧！Now, show time!

文 炎骑士 美编 木仙

冒险模式通关约 8 小时。

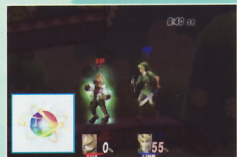
任天堂全明星大乱斗 X	Nintendo	动作
Wii	大乱斗スマッシュブラザーズ X	日期
2008 年 1 月 31 日	1~4 人	6800 日元
对应任天堂 Wi-Fi 网络连接		对应玩家年龄：全年龄

独特的体力计量方式



本作的角色体力计量方式十分独特，采用了伤害积累百分率的形式，这是与传统格斗游戏与动作游戏的体力槽计量方法完全不同的。在游戏初始阶段，角色所受到的伤害值为零，当受到敌人攻击时，屏幕下方的伤害计数器便会上升。在本游戏中，当累计角色并没有体力上限，不过，当累计

的伤害值达到一定程度后，如果受到敌人的重攻击，就会被直接轰飞。角色被轰飞的距离与所受伤害的累计程度成正比，如果角色被轰飞后，可以通过按键取消硬直，随后通过连续跳跃飞回擂台，如果不能返回擂台，则会被判为退场。此外，当角色所受的累计伤害值达到一个较大的数字时，在受到大威力的攻击后会被直接轰下擂台。在游戏过程中，可以通过场景中随机获得的体力回复道具来减小当前累计的伤害值。在乱斗过程中，玩家有机会获得随机出现的乱斗球，一旦获得乱斗球，玩家操纵的角色就可以通过按下必杀技键来发动富有个性且威力可观的华丽必杀技，命中对手后可令其遭受较大的伤害。



▲获得乱斗球之后，角色周身将被火焰所包围，此时按下必杀技键就会发动华丽的超级必杀技，威力十分可观。



▲捡到回复道具之后可以减少累计的伤害值。

冒险模式

アドベンチャーモード

冒险模式又名亚空间的使者，可以说是本游戏的故事模式。在此模式中，玩家需要按照故事的发展顺序在一段段剧情片断中使用当前出现的己方角色进行战斗，游戏中的场景来自参入本作的各款游戏，玩家操纵的角色将会在这些舞台上与原故事中的敌人进行作战，并一步步推进故事的发展。



诸如马里奥、卡比、林克等等来自任天堂的游戏角色都将



在这个原创故事中大显身手，不仅如此，来自《薄龙谍影》的斯内克以及世嘉公司的吉祥物索尼克也将客串演出。他们之中的一些人是以隐藏角色的身份在游戏中登场的，只有触发了相应的剧情或者满足一定的条件，才能够使用在其他模式中选择使用这些角色。

特定战斗模式

イベント戦

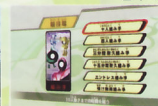
在这个模式中，玩家需要按照每一个关卡的游戏规则应战。关卡中可供玩家使用的角色是固定不变的，获胜的条件

也各不相同。当完成一定数量的初始关卡后，还会出现新的挑战，只有不断熟练各个角色的能力、做到精确连贯地操纵，才能够获得每一个关卡的胜利。



竞技场

竞技场



竞技场模式是专供玩家挑战自我极限的专门区域。这里为玩家准备了若干个不同规则的单人竞技项目以供挑战选择。当在其他游戏模式中中获得相应的道具后，还可以为竞技场添加新的竞技项目，想挑战自己的极限，这里无疑是最佳的选择。

练习模式

トレーニング

练习模式是专供玩家进行单独训练的区域。如果玩家对角色的能力了解不深或者对游戏的操纵方式不够熟悉，就可以在这里进行专门的强化练习。玩家

不仅仅可以选择各个角色进行练习，还可以按照自己的喜好挑选AI角色陪练以及风格各异的练习场地。



多人竞赛

大乱斗模式

大乱斗

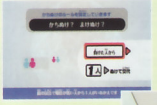
这个模式可以说是最能够体现本作独特魅力的游戏模式。在这里，玩家可以与



亲友进行畅快淋漓的热血对战，在单人游戏中获得的游戏角色和场地均可为玩家所用。不仅如此，游戏还允许玩家更改比赛的获胜条件等诸多设定，比如受到攻击时的伤害值、场景中可能出现的道具、比赛的时间限制等等均可调整，如此贴心的设定让本作的耐玩度直线上升。

计分赛与淘汰赛

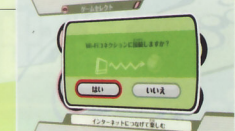
相比大乱斗，这两个模式则显得颇具正规比赛的味道。在计分赛中，玩家



可以按照自己的意愿设定诸如总回合数等比赛条件，累计获胜次数多的一方最终将会获得计分赛冠军，淘汰赛则显得较为残酷，玩家在与朋友以及AI角色的分组对战中，只有逐级战胜对手才能获得最终的胜利，稍有不慎便会惨遭淘汰。

无线联机对战

这款游戏还为玩家准备了联机对战模式，只要将自己的主机接入网络，便可以与各地的玩家进行在线对战。



角色篇

游戏中的角色存在明显的能力差异，这些差异具体表现在体重和弹跳

十分重要的，只有在特定的场景中选择最为合适的角色出战才能更加容易地取得战斗主动权。

防御力上的优势，攻击力往往也较为强悍，但灵活度则要稍逊一筹；弹跳力好的角色大多具有身材矮小的特征，身手比较敏捷且攻击频率较高，但防御力上则有所欠缺。在历时较长的持久战中势必处于劣势。不仅如此，一些角色还拥有反弹跳跃、下蹲行走、滑翔等技能，熟知每个角色的能力是

道具篇



本作中可供玩家使用的道具十分丰富，道具的种类分为体力回复系、射击类武器系、格斗类武器系、爆炸系、效果系等等，共有数十种之多。不论是单

人游戏还是多人竞赛，游戏中的道具多数情况均为随机出现。善加利用这些道具可以让玩家取得战斗的主动，不假思索地胡乱使用反而有可能会令玩家陷入苦战。在乱斗擂台上，对战的多方角色均可获得道具，因此在出现适用的道具时，一定要第一时间夺取。



游戏感受

由著名游戏制作人樱井政博监制的这款游戏汇集了来自多款游戏的知名角色，对于喜欢任天堂游戏的玩家来说，本作不仅仅在于超高的游戏性，收藏的要素同样占据了很大的比重。只要反复挑战游戏中的各个模式，就有机会获得各种各

样的收集道具。这其中包括了参入本作的全部作品的原声音乐、各款游戏发售时间与隐藏的游戏角色等等，以至于从某种意义上可以说，本作是一部任天堂游戏百科全书。尽管游戏本身的素质已经达到了相当的高度，但我们仍然坚信，不久将来的续作将会更精彩。让我们期待大乱斗盛会的新篇章吧！



角色	技能	跳跃次数	反弹跳跃	攀岩能力	滑翔能力	下蹲行走	自身体重	速度
マリオ	2	可	否	否	否	中	中	中
ピーチ	2	否	否	否	否	轻	中	慢
ワリオ	2	可	否	否	可	重	中	慢
クッパ	2	否	否	否	可	重	慢	慢
ヨッシー	2	否	否	否	可	中	中	中
アイク	2	否	否	否	否	重	慢	慢
ドンク	4	否	否	可	否	中	中	中
ドンキーコング	2	可	否	否	否	重	中	中
ディディーコング	2	可	可	否	否	中	快	中
サムス	2	可	否	否	否	重	中	快
ゼロスーツサムス	2	可	否	否	否	可	轻	快
ルイーゼ	2	可	否	否	否	中	中	中
フォックス	2	可	否	否	否	轻	快	快
リンク	2	否	否	否	否	重	慢	慢
セルダ	2	否	否	否	否	轻	中	慢
シーク	2	可	可	否	否	可	轻	快
カービィ	5	否	否	否	否	中	中	快
メタナイト	5	否	否	可	否	轻	快	快
デデデ	4	否	否	否	否	重	慢	慢
リュウ	2	否	否	否	否	中	中	中
アイスクライマー	2	否	否	否	否	中	中	中
ピロミネルマ	2	否	否	否	否	中	中	中
スネーク	2	否	否	可	可	重	中	中
ソニック	2	可	否	否	否	轻	快	快
ピカチュウ	2	否	否	否	可	轻	中	慢
ロボット	2	否	否	否	否	中	慢	慢
マルス	2	否	否	否	否	重	慢	慢
Mゲームウオッチ	2	否	否	可	否	轻	中	中

火爆狂飙 天堂	EA	竞速
Burnout Paradise		美版
2008年1月22日	1人	59.99美元
对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄,全年龄

BURNOUT Paradise

基本操作		
PS3	X360	作用
SELECT	BACK	快速调出地图画面
START	START	快速调出驾驶员资料
△	Y	切换驾驶视点
X	A	氮气加速
□	X	手刹
左摇杆	左摇杆	控制车辆方向
右摇杆	右摇杆	转动视点
L1	LB	观察车辆后方
R1	RB	切换播放音乐
R2	RT	加速
L2	LT	刹车 / 倒车
L1+R1	LB+RB	进入表演时间
L2+R2	LT+RT	开始比赛
↑	↑	查看道路成绩
←/→	←/→	打开 Easy Drive 菜单

如果玩家玩的是PS3版本的《火爆狂飙 天堂》，那么就能够使用PS3手柄特有的六轴感应功能来驾驶赛车。无论在道路上驾驶车辆还是在表演时间时，都能够使用六轴功能控制赛车的方向，但也仅限于控制方向，加速和刹车等操作还是需要按键来完成。

在Under the Hood菜单下的Options中将“Motion Sensor Showtime”(表演时间时)或“Motion Sensor Steering”(普通驾驶时)打开即可使用六轴。



文 火云 美编 andyib

通关时间：全要素收集需20小时左右

基础知识



画面信息

①目前所处的道路。本作的地图非常大，玩家可以在游戏为我们提供的巨大城市中自由驾驶。就像真实中的城市一样，每条道路还被赋予了名称，当玩家行驶在道路上时，画面的正上方会显示出这条道路的名称。

②下一个路口通往的道路。当行驶的前方出现十字路口或岔路时，画面上方道路信息的两侧就会出现岔路道路的名称。

③目前所处的区域。游戏把天堂市这个虚拟的城市分成了Downtown Paradise、Hanbon Town、Palm Bay Heights、Silven Lake和White Mountain这五个区域，玩家可以不受任何限制地在这些区域中穿

梭。系统会自动统计出每个区域中收集要素的完成度，玩家可以在菜单中进行查询。

④迷你地图。本作的地图系统倒是与“极品飞车”系列中的几作有些类似，地图中会为玩家显示出附近的赛事点与补给点等图标。在进行比赛时，迷你地图上会醒目地为玩家标示出终点所在的位置。如果小地图不能满足你的所需，那么按SELECT (BACK)键则可以调出显示更为详细的大地图。

⑤距离赛事点的距离。

⑥氮气槽。玩家驾驶赛车的种类不同，氮气槽的类型也会有所区别。

氮气种类

游戏中一共有三个种类的车辆，它们的氮气槽分别是技巧型(Stunt)、破坏型(Aggression)和速度型(Seepd)。

技巧型的车辆氮气槽是绿色的，通过翻滚、跳跃、漂移、旋转和浮空时间等技巧能够快速增加氮气槽。只要氮气槽不为空，玩家就能够随时发动氮气加速。

破坏型车辆的好处就是，在与对手车辆飙车的过程中它的氮气槽会不断地快速增加。不过它的缺点也同样突出，那就是当车辆被摧毁后，你的氮气槽会大量减少。技巧

型和破坏型的车辆可以在释放氮气的同时增加氮气槽。当按住×(A)键加速时，再做出增加氮气槽的危险动作，就能有效地延长氮气槽的减少时间。

速度型车辆的氮气槽系统和前作《统治者》有些类似，发动氮气加速后，在氮气槽减完之前满足一定条件，就能再次将槽蓄满并形成连续。



路障

制作小组不仅为我们提供了一个自由的城市，它们还在收集要素上下足了功夫。在城市四通八达的道路中隐藏着许多岔路，这些岔路都被黄色路障拦着，玩家驾驶汽车每冲破一

个路障就会被系统所记录下来。游戏中共有400个路障等待着玩家去发现，路障后的道路上通常都隐藏着广告牌或超级跳跃点，所以在高速行驶的过程中可要留心这些路障哦！进行比赛时破坏的路障等收集要素并不会记录在案。



道路记录

在天堂市中每条独立的道路都存在着两种记录等待着玩家去挑战。任何《火爆狂飙 天堂》的玩家在这条道路中挑战的成绩都会被记录下来(分为线上和线下),如果你的成绩是最高的,那么这条道路的记录就是由你所保持,直到有其他人能够打破你的记录。这两种成绩中“Time Road Rule”是从街头到街尾的最快速度;而“Showtime Road Rule”则是在这条道路表演时间获得的最分数。打破最速和表演时间中的



任何一条记录,道路名称就会变成银色,将它们全部打破则会变为金色。

按方向键↑便能查看所处道路的记录。按方向键→打开“Easy Drive”菜单,然后选择“Road Rules”。将光标移动到“Best Time”,画面上方的道路名称就会变成红色,而最速记录在道路名称下方不断闪现,在这个状态



下将车开到这条道路的尽头,再将车停稳,就可以开始挑战这条道路的最速记录了。将光标移动到“Best Crash”,画面上方则会显示出这条道路表演时间的最高分数与保持记录的玩家的ID。玩家在本条道路中的表演时间分数超过这个成绩才能打破记录。

广告牌

印有《火爆狂飙》LOGO的广告牌也是游戏的收集要素之一,当然,收集到它们的条件也是将其毁坏。120个广告牌分布在天堂市的各个角落,其中大部分是需要通过飞车跳跃才能将其撞烂的,所以要求玩家在撞到广告牌前要将车速保持在一定速度以上。同路障一样,已经收集过广告牌恢复后依然是破损的状态,一目了然,也降低了玩家重复劳动的几率。许多广告牌都是看得到的,但是却需要合理利用地形才能将其拿下。

强力泊车

在高速行驶的状态下,轻点□(X)键,使车辆旋转着停靠在两辆停着的车辆中间。想要获取高分,就要尽可能地不受到碰撞使车辆停稳。



超级跳跃

天堂市大多数危险的斜坡和跳跃点都会在桥上或山坡上以黄色警戒标志物标示出来。这些超级跳跃点必须以超高的速度才能飞跃过去,否则就会跌进深海或山涧。只有成功的飞跃才会算作挑战成功,否则只能再来一次了。个别超级跳跃点还是有些难度的,建议玩家获得速度较快的车辆后再进行挑战,超级跳跃点的数量是50个。

表演时间

其实就是“Crash模式”的简单演变。在单机游戏时,玩家需要在比赛中取得四次以上胜利,才能够开启表演时间,在线游戏则没有这个限制。在任何时间同时按L1+R1(LB+RB)键就能进入表演时间,所以建议玩家高速冲撞到其它车辆后再开始表演时间。进入表演时间后,其它车辆上方都会出现数字,按×(A)键能够使自己的车辆翻滚着砸向

其它车辆,毁坏车辆就能够获得该车辆上方显示的分数的。自己的车辆停下之后所获得分数再加上移动的距离就是玩家的最后得分,选择车辆多的区域和相对较乱的位置是获得高分的关键。在车辆飞在空中时,PS3玩家可以利用六轴来控制车的方向(需在设置里将六轴打开)。表演开始后氮气槽就会开始慢慢减少(时间越长减少的速度越快),撞车成功则能够回复少许,氮气槽用完表演时间就会结束。

赛事简介

与以往系列作品不同,本作中的赛事并不是由玩家在菜单中选择的,而是需要将车开到相应的路段才能触发。将车开到赛事点附近后,画面右侧就会出现提示,根据提示同时按L2+R2(LT+TR)键即可开始比赛。赛事点并不会直接在大地图上显示出来,需要玩家自己驾车去逐一发现,被发现的赛事点才会被标记在大地图上。不断地赢得比赛是提升执照等级的唯一途径。

竞速赛 RACES

最先到达规定目的地的车辆为优胜。比赛没有任何规则,最先冲过终点线的那就是赢家,车辆的路线也不受限制。比赛开始后建议玩家先查看大地图制定出最佳路线再开始竞速,否则走错路的话可就追悔莫及了。竞速赛中玩家将对手的车

辆撞毁不但能减缓对手的速度,而且还能将自己的氮气槽补充满,何乐而不为呢?



冲撞赛

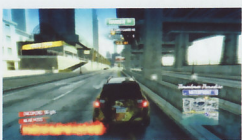
比赛的目的是非常简单——将对手车辆撞成碎片!在自己的车辆报废之前“TakeDown”数量达到目标数即可完成任务(有限定时间,不过撞毁对手车能够回复少量时间)。目标车辆很好分辨,它们的

ROAD RAGE

行驶速度比普通车辆快得多,而且还会主动向玩家发起进攻。建议玩家在此类比赛中选择重量较大的车辆。除了车辆被毁与到达规定时间外,完成目标后将车停稳也能够终止比赛。

生存赛

在这项比赛中,玩家的车辆是



MARKED MAN

众矢之的,你的就是在自己的赛车被撞毁之前安全到达规定的终点。比赛中会有无数的车辆向你发动疯狂的进攻,所以尽量不要与对手车纠缠和保持相对较低的车速才是明智之举。途中的维修点是保命的关键,绝对不能错过。

技巧赛

使用各种手段来获得分数,在时间结束前获得要求的分数即可完成任务。氮气加速和漂移是最简单的得分手段,但是光靠它们是无法获得高分的。在完成漂移或加速后,画面上方会出现一个倒计时的图标,在计时结束之前以另一手

STUNT RUN

段开始加分就能形成连锁。形成连锁后分数增加的速度会比普通状态下快得多,当车辆被撞翻后连锁也会中断。在比赛时完成超级跳跃、撞毁路障(广告牌)或完成翻滚等操作,能够获得分数翻倍的机会,从而轻易地到达要求分数。

计时赛

这项比赛比较特殊,玩家必须开着指定品牌的车辆到赛事点才能开始比赛。当玩家将车开到赛事点附近,画面右侧会出现要求车辆品牌的提示,如果玩家的车辆不符合

BURNING RACE

规则就不能开始比赛。到车库将车辆换成指定牌子再返回该处,开始比赛的提示才会出现。按照规定完成一次计时赛就能够获得一辆该品牌的新车。

表演时间高分关键

在表演时间中想要获得高分,不紧要找车辆多的路段,最关键的就是在碰撞中寻找公共汽车。因为每撞到一辆公车就能使最终的得分翻一倍,多撞几辆公车便能轻松打破记录。

游戏立方

GAME³

Vol. 142

栏目主持 ACE飞行员

Email Game3@ucg.com.cn

2008年“游戏开发者大会”上有与会者抛出了这样的言论：非核心玩家才是游戏业的未来……当我看到这个标题时，有一种被时代所抛弃了的感觉。以前我一直为自己是个游戏的核心玩家而感到高兴，因为我是这个圈子的中流砥柱，是站在游戏最前沿的人。而如今已经被人戴上了“没有未来”的帽子。纱迦在本期“编辑视点”中也谈到了“我们的时代”这个沉重的话题。想了一想，我觉得更加讽刺的是，本栏目“多边共享区”其实就是为了迎合更多玩家的口味而特意建立的游戏八卦阵，作为栏目的主持人，我首先向这个时代妥协了。



多边共享区

ENTER THE GAME ENTER THE GAME



10.5 提供

官方授权 伴你屠龙

著名周边产品生产商MSY公司近日宣布，将在万众瞩目的PSP新作《怪物猎人P2G》发售同时(3月27日)推出一款由官方授权的PSP-2000专用周边“Monster Hunting GRIP”，售价1890日元。(约合人民币130元)这款手柄架构周边采用了以游戏中新地图“树海”为主题的绿色，并印有“猫猎人”图案及集会所纹章。对于《怪物猎人》系列“这样强调精密动作性的游戏而言，相信这款游戏周足以让猎人们的操作手感更加舒适。此外，“Monster Hunting

GRIP”在设计上十分精巧细致，即使是在与PSP主机相连的情况下也能够自由地更换U盘或连接AV线及耳机。



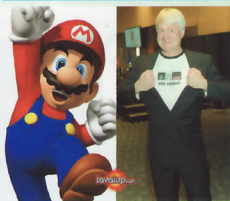
经典游戏角色幕后配音见面会

那些为经典游戏人物配音的幕后英雄们，通过他们的富有感染力的声音将一个游戏角色塑造得更加有血有肉。许多经典台词和口头禅甚至已经成为游戏角色最佳的代言。不知从什么时候开始出现了所谓的“声优控”，仅仅利用角色的语音，某些游戏就能牢牢掌控住一批玩家的心，配音演员倒是反客为主

的成为了游戏的最大卖点。

有时为了塑造一位个性化的游戏人物，许多配音演员需要刻意将自己的声音变形或是压缩，以达到导演要求的效果。其实他们平时说话并不是这样的。今天我们就将几位经典游戏人物的幕后配音演员请到前台来和各位见个面，有几位可以说是老朋友了。

马里奥



幕后配音：查尔斯·马蒂内特

查尔斯先生，您好！久仰您的“妈妈咪呀”，这是我一生都难以忘记的音符。如果不是亲眼见到您本人，我实在不敢相信是您发出的那一串欢快活泼的声音。看着查尔斯先生，还有这张极富卡通感觉的脸庞，他真是一位活脱脱的现代“老顽童”。

马库斯·菲尼克斯

幕后配音：约翰·蒂玛吉奥

现在我都能回想起来自《战争机器》主角马库斯·菲尼克斯的声音，他低沉的语调仿佛是从喉咙深处发出来的，第一次听到他的声音就感觉他一定能干掉那些来自地狱的怪物。担当配音的彪形大汉约翰·蒂玛吉奥可是入选过职棒名人堂的选手，由他来诠释马库斯的声音，我看行！



吉尔·瓦伦蒂安

幕后配音：凯瑟琳·蒂舍尔



有人说吉尔·瓦伦蒂安，光听这个名字就觉得很有性感。图片右边的幕后配音凯瑟琳·蒂舍尔，当你看到她的真实面容时会有怎样的感觉呢？我个人认为凯瑟琳小姐的气质还是非非常温和的，如果再年轻十多岁应该也是个楚楚动人的美女。这样吉尔的粉丝应该能够更兴奋地接受她了。



10.5 提供

“御姐” 打上大银幕



▲这张剧照中，御姐表情也太呆滞了，估计是受到了强力丧尸的攻击所致。

说到D3这家公司，大家应该马上就会联想到那如山如海的廉价游戏，以及集性感和暴力于一身的《御姐武戏》。身材姣好、穿着性感，但砍砍僵尸来毫不含糊的美女们，便是《御姐武戏》成功的最大秘诀，最近该系列刚刚在Wii上撒了一回野，现在又传来了电影版的消息。

电影版的名字同样是《御姐武戏》，预定于今年4月下旬在日本公映。究竟由谁来扮演游戏的主人公彩是广大玩家关心的问题，结果制片人商找来了一位不算出名的乙黑え

り小姐担任主角。不过她的身材样貌还是比较令人满意的。另外两名女性角色的选角也基本达到了玩家的要求。有这么多敢于暴露的美女在，电影的素质似乎已经没人关心了。
小知识：《御姐武戏》的日文名是《お姉チャンバラ》。有人将其译为《御姐玫瑰》，这是取お姉チャン(大姐)+バラ(玫瑰)之意，不过这个译法是错误的，按官方说法这个词其实是お姉+チャンバラ两个词的组合。チャンバラ指的是武打场面，在日本的时代剧中经常出现，故《御姐武戏》这个译名才是正确的。



奎托斯



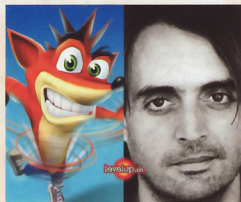
幕后配音：特伦斯·T·C·卡森

卡森是美国连续剧《单身生活》的演员之一，还曾出演过青春恐怖片《绝命终点站》。不过其糟糕的演技一直让他默默无闻，没想到为《战神》奎托斯的配音倒是相当精彩。或许他应该彻底放弃不景气的气候的演艺事业，好好地投身到游戏配音这个很有前途的工作上去。

古惑狼

幕后配音：布兰登·奥布瑞恩

布兰登有演员的背景，曾经在二流电影中扮演角色，也算是娱乐圈内人士。或许古惑狼的声音大家已经有些不太熟悉了，随着《古惑狼》系列的没落，或许布兰登的业务也会越来越少。



妮娜



幕后配音：丽奎·维克森

俗话说人不可貌相，那从一个人的外貌是不是也能判断出她的声音呢？维克森可是货真价实的女拳击手，但没有想到的是她的声线居然也这么动人，这就实在是难能可贵了。让她为妮娜这位最性感的女杀手献出了贴切的声音，简直是天作之合。

瑞奇

幕后配音：詹姆斯·阿诺德·泰勒/米奇·凯利

这对看上去亲如兄弟的两人分别为SCEA招牌作品《瑞奇与叮当》系列中的瑞奇配音过音。詹姆斯与米奇在这张合影中不但穿着类似，而且感觉也非常相像，找他们来同一游戏角色配音看来不完全是巧合。



索利德·斯内克

幕后配音：大卫·海特

大卫·海特可以说是曝光率最高的配音演员，因为他诠释的是传奇战士，众人皆知的斯内克。这张大卫的照片可以说是他的官方亮相照，如此白白净净的感觉与4代中苍老的斯内克显出了较大的反差。管他呢，只要声音感觉对路就行。



索尼克

幕后配音：瑞安·贾蒙德

Unbelievable! 第一眼看到瑞安本人的照片简直令人神经一紧。因为他太有喜剧效果了，简直就像是一位皮克斯动画电影中的卡通角色。瞧瞧那眼睛，那鼻子，那调皮的嘴角。我觉得SEGA应该把瑞安从幕后推到台前，他的出现一定对游戏销量有莫大的帮助。



Wii攻占卫生间

Wii的狂潮席卷全球，说不定以后就连你的卫生间也会出现它的身影。这不，以奢华闻名的洁具公司Roto-Rooter已经开始打这个主意了。继以X360为主题的卫生间之后，位于美国俄亥俄州的Roto-Rooter公司推出了以Wii为主题的“Pimped Out Powder Room”奢华卫生间。配备了任天堂的游戏机Wii，一台平面电视（同时具有镜子及毛巾加热功

能）、DVD、塞满饮料和小吃的冰箱、吹风机、足浴盆、无线数码音响系统、iPod音乐播放器、粉红色的VAIO笔记本，当然，最重要的是具有洗净功能的奢华坐便器，坐垫可加热，具备除臭功能。

Roto-Rooter的说法就是，只选贵的，不选对的，要的就是奢侈！终极女士卫生间是啥样子？就是能让你坐在马桶上的同时还能吹头发、听音乐、泡脚、泡杯latte喝，并且还能上网冲浪，如果你愿意，你还可以在里边来上几把Wii的游戏。当然，鉴于考虑到您的坐姿，Wii Fit这种费时费力姿势还不好看的体力运动还是算了……

■这是去年的“X360版厕所”的设计图。



▲这次的设计以粉红色调为主，这个颜色对于很多女性玩家来说都有莫大的杀伤力。

◀在厕所里开PARTY？作为女生们秘密的聚会场所来说倒是个不错的选择。



非典型宅男势不可挡！

谁都知道《英雄不再》说的是一个关于宅男的故事，身为主角的特拉维斯不光热爱萌少女动画，还自己亲手制作《星球大战》中的光剑，更患上了典型的宅男收藏综合症——对T恤具有近乎狂热的喜好。但是看到这个消息之后我们就会发现，原来他对T恤的热爱并不只出于简单的爱好，而是为了给以后的周边产业发展做一个铺垫。

不久之前，Qhmsloop获得了制作方的授权，推出了多款以《英雄不再》游戏

为主题的T恤，每款的售价大约在3500日元左右——夸张的是，前几天玛娜看到这篇新闻的时候还有两套T恤留有存货，没过多久再看到的时候，所有库存都已经卖完了……再联想到《英雄不再》发售之前就被一抢而空的Wii光剑周边，看来特拉维斯显然已经成为宅人们的新精神偶像之一了。



▲看来想买一件T恤也不是容易事啊。



硬件 HARDWARE

@ 我的PSP最近出现了问题,有时开机需要好几次,也就是一开机,过一两秒画面就全黑啦,不过电源的绿灯还亮着,必须重新开几次才会出现画面,但是把电池取出来,插上电源玩就没有出现这样的问题,这究竟是怎么回事呢? ②另外我想买一台NDSL,不知道是神游的好,还是普通的好呢? NDSL还有什么周边需要买? 全套大概需要多少钱? [起 RAIN 上]

@ 根据你所描述的情况,出现黑屏且开机异常的情况应该是由主机电池供电不稳定所造成的,如果有条件的话,建议更换一块全新的电池来解决这个问题。②对于国内玩家来说,晴天建议大家购买神游IDSL,因为其在使用上和其他区域的版本并没有任何区别,同时还可以享受到相应的售后服务,另外如果你只是单纯地玩游戏,那么只需要额外购买烧录卡、TF卡、屏幕贴膜三个周边即可,全套大约需要1400元人民币。

@ 我的PSP目前系统版本是3.71 M33-4,请问有没有对应的电子书软件可以使用? 在哪里可以下载? ②能不能玩PSP游戏? ③当我运行某些CSO会出现重起现象,这是主机本身的原因吗? [小新]

@ 目前eReader这款软件应该算是PSP上比较好用的电子书软件,除了能够阅读TXT文档外,它还可以浏览图片以及在阅读文本时播放MP3音乐,具体的使用和安装方法你可以在以下的地网页找到,其中也提供了不同版本的下载地址:
<http://www.levelup.cn/news/NewsDetails/2007-11-1/25893.shtml>

②你目前的系统版本玩PSP游戏是没有问题的。③出现重启现象应该是该游戏CSO与系统不兼容,

或在恢复模式中启用了某些插件所致,建议你按下R键开机进入恢复模式,将“Plugins”下的所有插件设置为“Disable”后再进行尝试,当然你也可以将未压缩的ISO文件拷贝到记忆棒中,看是否还会有相同的情况发生。

@ 最近刚刚购买了一台X360,刷过光驱,我问电玩店老板还能上网吗,他说可以,如果被封了重新刷一下就行,接着它还往我的U盘里拷了一个固件,不知道这种说法可行吗? [wih481]

@ 这种说法显然是不可行的,因为只对你的X360主机做过任何形式的更改,小到更换系统风扇,大到刷新光驱固件,登陆Xbox LIVE就有可能被BAN,另外根据其他玩家的反馈的信息,如果你的主机已经被BAN,即使使用U盘中的“光驱固件”重新刷机也不能免除被BAN的命运。最后和大家扯点别的,与其躲躲藏藏,不如勇敢一点上Xbox LIVE,不然就真和被BAN一模一样了(笑)。

@ 上个月购入了一台PS3,但回到家中接上电视(我的电视目前只有AV接口),开机却没有反映,按手柄上的PS键四个红灯一直在闪,但机器前面的电源显示灯却亮着绿灯,接着我再按前面的绿灯直到红灯待机之后,再按一下红灯才会出现画面。最开始我以为是电视太老,不支持PS3,于是我便拿到朋友家,在SONY的液晶电视X40上尝试也出现了同样的情况,期间我也按过电源5秒钟让主机自动抽出最佳分辨率,但只要一关机再开机,同样会出现第一次开机没画面,然后按绿灯到红灯待机,最后再按红灯开机才有画面。请问这是主机本身的问题吗? [zhoudi_23]

@ 这并非你主机本身的问题,而是由于你在操作上的一些失误才会出现这样的情况,无需过于担心。首先第一次你将其接在老电视上时,没有画面出现应该是由之前在购买主机时,电玩店老板为了测试主机,将其的画面输出方式更改为了HDMI,所以在你长按电源键进入关机状态后,再次启动主机,系统就会自动判断能够显示图像的畫面输出方式,并自动切换到A输出方式,也就是你启动两次主机才看到画面的原因;第二次你将其接在液晶电视上后,由于之前画面输出已经设定在AV模式,所以在HDMI的显示模式中你仍然无法看到图像,待重复关机并重启的过程,系统又会自行判断画面输出方式,所以你能看到以HDMI模式输出的图像,其中长按电源5秒钟的作用并不是让主机自动输出最佳分辨率,而是让主机切换到A输出模式。总的来说,第一次开机能切换到画面,主要决定于主机当前设定的画面输出方式,以及电视目前设定的画面输入方式,一旦两者不符,就会出现需要开机两次才能看到图像的情况。

@ 我前几天买了根PS2组架的色差线,并且我已经把PS2系统设定里的图像输出设置为(Y Cb/Pb Cr/Pr),之后接上电视发现画面非常暗,几乎看不清,只有绿色、蓝色和红色,而且严重偏绿色。我的PS2是77006型的,电视是康佳32寸高清液晶(支持逐行扫描),请问这是什么原因? 另外我的电视显示比例是16:9,但每次游戏

时画面除了上下是满屏外,左右两边都有一条黑边,在PS2里我也试着设置显示比例,但不管是4:3、16:9,还是全屏,画面的黑边始终都存在,这属于正常情况吗? [cnhe110]

@ 出现偏色的情况应该是你的色差线存在质量问题,建议你购买原装的色差线,以达到最佳的画面效果。至于画面黑边的问题,则跟你在PS2系统界面中设定的显示比例没有任何关系,如果你所运行的游戏不支持16:9的显示比例,在你所使用的电视上输出4:3的图像时就会出现左右的黑边。当然部分PS2游戏虽然支持16:9,但在进行正确的设置后仍然会有黑边,例如《战神II》、《最终幻想XII》。

游戏 GAMES

@ 我的PSP是老版3.30的系统,在网上下载了PSP用的PS游戏《龙骑士传说》,可是在运行时却提示启动失败,这是为什么呢,要怎么解决? 另外在2008年2A的杂志上提到按R键可以进入恢复模式,但我按了后却没有任何反映,开机时一直按也试过了,请问将系统进行升级能够解决吗? [王海]

@ 综合你所述的情况,你的PSP应该使用的是官方系统,所以无法运行网上下载的PS游戏和按R键进入恢复模式,如果你想通过系统升级来使用自制系统的话,你可以进入Levelup的PSP专题站(<http://www.levelup.cn/psp/>),点击上方的“刷机与升降级”栏目来进行进一步的了解。

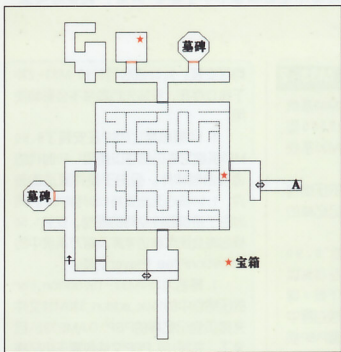
@ 最近玩《最终幻想X国际版》,剧情发展到尤娜失踪后来到了沙漠,到了第3个小地图遇敌就会死机,之后我尝试切换语言不遇敌的方法通过了之后两个地图,但是在播放剧情动画时又出现了死机……我到底该怎么办? 是碟的问题吗? [disayufan]

@ 播放剧情动画时死机应该是你的游戏光盘存在问题,再加上本作并不支持按START跳过剧情动画的功能,所以你能更换新的光盘才能将游戏进行下去。

@ 我想问《真·女神转生3 狂热版》中关于深界的几个问题。①第一深界迷宫里BIF有一扇门是锁住的,怎样才能进去? ②第二深界里同样有三道一样的门,怎样进入? ③第二深界到第三深界的迷宫出口在哪里? 怎样才能找到? [wei2314654897456160]

@ 你所说的地点需要在第二深界获得“月轮のカギ”才能打开,进入其中可以得到“黑のバイザー”,将其放置在迷宮的墓碑上就会触发强制战斗,另外还需要提醒你的,得到“黑のバイザー”后其负面效果为让我方在战斗中获得的经验和金钱减少90%,所以如果没把握击败墓碑处的敌人,最好不要获得它。②第二深界的三扇门同样需要之前得到的“月轮のカギ”才能开启,在B3F通过中间的隐形墙壁迷宫后,利用A地点下楼就会在宝箱中获得。③在得到“月轮のカ

ギ”后，前往B1F 打开右下区域锁住的门，利用其中的落穴前往下层，之后沿路即可到达出口，在剧情中选择“东京受胎と冰川の事”就会打开通往第三深界的门。



▲途中的虚线为隐形的墙壁，红色标记处为锁住的门。

④ 请问一下《**啪嗒砰**》中的号角兵是不是没有巨系武器？园丁与豌豆小姐的小游戏开启方法是否要靠运气？为什么我按照杂志上的方法怎样都打不出来？每次我杀死蜗牛都是掉一级矿石，退出再打了几次还是一样。**【好好笑】**

号角兵的确是没巨系武器的。园丁的帽子是在“热砂を越えろ”的关卡中，装备雨之奇迹后求雨，就会出现一只蜗牛，将其打死就有一定几率得到，胜负员通关好几遍，都是打两三次蜗牛才得到，所以也不用太泄气，只要多尝试就一定会成功。另外你也可以试试不要直接退出再打，没有得到帽子的话就把这一个场景完成，然后再打一次，另外，最近有读者反映自己在打沙虫时掉过太古系的武器，刷武器的朋友是不是又多了一个选择呢？

⑤ 请问在《**怪物猎人携带版 2nd**》中如何在雪山找到电龙幼仔？我玩的是中文版。⑥ 我现在开始打3★任务中的水龙，用的是太刀铁剑，我想用骨刀，但是在铁匠铺里却没有，请问如何才能打造？需要什么材料？**【wangjin_567】**

⑤ 要获得电龙幼仔，需要在任务出发前准备骨刀，然后从7区前往8区，进入入口附近右侧的洞穴，蹲下前进沿路爬到山顶，使用撬棍挖取钢龙头壳即可。⑥ 如果你还不能制造骨刀系的太刀，建议你接受村长2★任务“狩猎蓝速龙王”并消灭蓝速龙王挖取“蓝速龙王的皮”，这样其就会出现于制造列表中了。

⑦ 所有的PSP游戏都支持拷贝部分数据到硬盘查吗？还是看游戏而定？最近玩《**NBA Live 08**》、《**未知海域 德雷克的宝藏**》，在游戏的Option里都没有找到相关的选项……⑧ 最近玩《**美国职业摔跤联盟 2008**》看见了Cheats选项，可是我在网上找了好久也没有发现有相关的内容，不知道晴天能提供一些吗？**【vince_sl】**

⑨ 可以进行硬盘安装的PSP游戏在初次运行时通常都会出现硬盘安装的提示，如果没有

出现提示，且无法在游戏中找到“Install/インストール”选项的话，那么该游戏则不支持硬盘安装，因此并非所有的PSP游戏都支持硬盘安装，而是要根据游戏而定。⑩ 在这里晴天就给你提供一些特殊的作弊码（注意区别大小写），因为它们都与开启隐藏服装有关，所有并不会影响游戏的平衡性，你可以放心使用。

作弊码	效果
KellyKG12R	出现 Kelly Kelly 的第二套服装
DXCostume69K2	解锁 HHK 和 HBK 的 DX 服装

⑪ 本人最近一直在玩PSP版的《**使命召唤4 现代战争**》，可是网络信号一直只有1格，换了很多场情况也不见好转，甚至有的时候明明弹夹的子弹都打在了敌人身上了，可他还是不死，到回放的时候却看到我只有1发子弹打在他身上，真让人忍无可忍……所以我想询问一下如何提高网速，有什么具体方法吗？小编们的网速一般是多少呢？如果自己开房间让全球玩家进来玩呢？**【zhaomichael】**

由于国内的网络情况比较复杂，所以要提高网速并没有什么很好的办法，一切都要看你的网络运营商是否会增加带宽来提高与外部网络的连接速度，以保证你在和别人联机对战时能够更加流畅与稳定，至于编辑部的网速也只能用阴晴不定来形容，这也不难解释以往胜负员联网对战《**铁拳5 DROL**》所发出的感慨了（笑）。要在游戏中以自己为主机建立房间，需要在标题画面中依次选择Multiplay、Play Online、Private Game，之后进入Game Setup中选择游戏的地图等参数，再选择Invite Friend邀请你曾经在PSP中加为好友的玩家，最后选择Start Game即可。

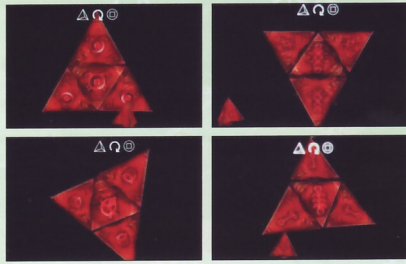
⑫ 《**女神异闻录 PERSONA3 FES**》中，仲魔オルフエウス·改该如何合成？我已经得到了全部Commu的珍贵道具，莫非要在同一周日打满全部的Commu吗？如果是，之后该如何获得珍贵物品无色的假面？⑬ LV82的仲魔塔シヴァ该如何合成？⑭ 《**约束之地 利维埃拉**》中ロゼ对应的结局该如何达成？**【昆山 吕鑫国】**



新年后第一期的《问题小卖部》终于和大家见面了，以往在综合了众多读者的意见后，我们都针对大家的需要对栏目中的细节进行了更改，其中将游戏名称突出的做法得到了很多玩家的认可，为寻找自己所需要的内容提供了更多的便利。从本期开始，为了帮助大家解决一些近期关注或需要较大篇幅才能解决的游戏问题，我们将特别划分出一个版块来刊登这部分的内容，下面就让我们一起来看看本期的疑难杂症是什么吧？

① 最近在PSP版的《**寂静岭 起源**》中被最新章节的拼图谜题卡住了，虽然杂志上的攻略说很简单，只要找到四个碎片的衍生图案就可以了，但由于理解能力有限，怎么拼都不对，不知道能否用图示来说明正确的拼法呢？**【SNAKE.CC】**

以下晴天就特别为你截取了游戏中的相关图片，照着右侧的图案来解决这个谜题应该不成问题了吧？



② ① 要合成这新增的PERSONA，需要玩家在一次游戏中将所有角色Commu达到最高，之后前往“ベルベトルーム”就会得到关键道具“无の假面”，最后利用死神タナトス、太阳アストラ、塔シユウ、永劫メトロン、星ルシフェル、审判メサイア、审判トルンペッタ、审判サタン、正义メルキセデク进行九身合体即可。③ 塔シヴァ需要使用魔术ランダ和皇帝パロン进行特殊的两身合体才能得到。④ 游戏中的结局主要受主人公与特定女性角色的好感度影响，所以要达成ロゼ的结局就要在剧情中的特殊事件尽量选择令其好感度上升的选项，并让其好感度始终保持在所有女性角色中的第一位，最后在最终BOSS战前选择她就能看到对应的结局。当然游戏中我们也可以利用图标来区分其他角色的好感度等级：省略号<空格<音符（第2位）；汗滴<五星<爱心（第1位），以下晴天就为你列出影响ロゼ好感度的选项，其中如果シユウ的好感度和ロゼ并列第一，你还能看到ロゼ人型化后的特殊结局哟。

出现章节	备注
3-3 巨树遗迹·上层	选择“助ける”
4-2 沉みゆく島	最后一个区域成功解除陷阱
4-3 カルネア地区	下方最右侧区域选择“助ける”
6-1 ベセテ野生沼	最后一个区域选择“連れて行く”
7-6 碧のエルベ	左上角区域选择“精英になりたい”

⑤ 《**怪物猎人携带版 2nd**》中勋章列表第一行

最右边的两个徽章怎么获得？**【cabbage-online】**
第一行最右边的两个徽章分别需要在游戏中消灭所有有数据统计的怪物，并得到全部最大金冠和最小金冠。由于每次任务中敌人的大小都是随机的，所以这绝对是一项极其耗时的巨大工程。



软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE



主持人语

在全国人民抗击大雪，迎接春节的同时，索尼与Dark_AleX并没有闲着，3.90系统的更新接踵而至，又忙坏了不少热衷于系统新功能挖掘的玩家。而对于不少玩家来说，节日里价格的上涨显然是没有阻止住购机的热情，载然的加入到了PSP拥有者的行列当中。春节期间，当我驻足在一家游戏店门口，看着络绎不绝的顾客个个手捧PSP时，我当下心思：漫天风雷也阻止不了商家发财的狂途。

破解直击 HACKERINSIDE



Dark_AleX发布3.90M33并更新至3.90 M33-2

在索尼发布官方3.90系统的第一时间，Dark_AleX也更新了他的自制系统3.90M33，并在其后又发布升级补丁将其升级至3.90 M33-2。

3.90 M33系统除了将核心升级至3.90系统并拥有同官方3.90系统所新增的功能以及M33自制系统原有特性之外，特别修复了在M33免引导模式下按HOME键退出游戏死机的BUG以及自动备份Idstorage key并修正相应的问题。另外，针对无线网络升级增加了390.PBP的代码。

而随后在2月15日发布的升级补丁3.90 M33-2，则主要修正了记忆棒文件系统的错误，提高了插件读取速度，解决文件夹未出现的空格问题，恢复菜单中间fake region增加了区域选项，针对

PSP-2000主机增加了Nand IFL不定，允许从固件中启动MultiLoader与Timemachine(为PSP-2000的1.50核心补丁做准备)。

完全安装教程

Part 1 安装3.90 M33

3.90 M33系统安装包为完整升级包，对应1000型及2000型PSP，安装最低系统版本要求为3.52 M33。

1. 将名为390M33_Full.rar的压缩包解压到任意路径。

2. 将PSP通过USB连线与电脑相连，选择系统固件下的“设定”-“USB连接”将记忆棒在电脑上识别为“可移动磁盘”。将解压出的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的PSP_GAME目录下。

3. 断开USB连接，回到PSP启动记忆棒中的“PSP升级 版本 3.90”，保证电量在78%以上，并在外接PSP电源的情况下按+键两次开始刷写自制固件的过程。安装过程中请勿切断电源，断电将可能导致PSP损坏，所以推荐插上充电器进行刷机。

4. 稍等片刻，带系统安装文件重新整合完毕后，按下+键开始安装进程，之后将会进入官方系统的安装界面，请根据提示完成安装。这时进入“设定”-“本体设定”-“本体情报”中查看系统信息，固件版本已经变为3.90 M33了。

Part 2 升级至3.90 M33-2

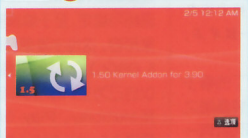
3.90 M33-2是基于3.90 M33系统的升级补丁，对应1000型及2000型PSP，但需要在安装了3.90 M33系统之后方可进行。

1. 将名为390M33-2.rar的压缩包中的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的PSP_GAME目录下。

2. PSP启动记忆棒中的“3.90 M33-2”升级程序，保证电量在78%以上，并在外接PSP电源的情况下按+键开始刷写自制固件的过程。安装过程中请勿切断电源，断电将可能导致PSP损坏，所以推荐插上充电器进行刷机。

3. 安装完成后将在6秒后自动重启。

Part 3 安装1.50核心



3.90M33使用1.50核心安装包仅适用于3.90M33系统，并仅对应1000型PSP，无论是否安装了3.90 M33-2补丁

均可安装。1.50核心与3.90 M33-2补丁独立存在，安装先后顺序不会影响使用。

1.50核心是让PSP在安装3.90 M33系统之后仍然可以使用1.50时代的诸多自制软件。但由于硬件驱动的差异，1.50核心无法支持2000型PSP。同时由于系统固件空间的限制，安装1.50核心将会删除韩语声库及官方系统中的LocationFree Player功能。

1. 将名为390M33-150addon.rar的压缩包中的150k_addon_390M33文件夹拷贝到记忆棒的PSP_GAME390目录下，并将150.PBP文件放置于记忆棒根目录下。

2. 启动记忆棒中的“1.50 Kernel Addon fro 3.90”，保证电量在78%以上，并在外接PSP电源的情况下按+键开始安装。安装过程中请勿切断电源，断电将可能导致PSP损坏，所以推荐插上充电器进行刷机。

3. 安装完成后将在7秒后自动重启。

文中所提及的3.90 M33以及3.90 M33-2安装包可以请至Raeca的Blog (raeca.wiloh.com)下载，另外由于篇幅有限针对3.90M33及3.90M33的中文文件名补丁，以及16日所发布的Timemachine 0.1安装教程也请访问Raeca的Blog。

市场风向标

游戏立方

软硬兼施

正当1月底，商家们纷纷忙于筹备节日里销售的货物时，前所未有的大雪袭击了大江南北，彻底中断了京九、京广以及京珠这三条运输大动脉，许多受灾城市的机场也一度关闭，而广州、深圳这两大电玩产品输出地的许多火车班次更是一度停运，导致国内绝大部分地区的电玩商家在节前定的货物无法按时运抵。商家们的库存纷纷告急，许多地区的主机价格出现了无法控制的上涨，其中以位于内陆的湖南、湖北、贵州等受灾较为严重的省市为甚。这些无疑都为玩家们这个春节里蒙上了一层阴影。

不过在随着天气的好转，运输也逐步恢复正常，到了正月初七的时候，先前许多城市一度高涨的价格也开始慢慢地向正常水平下降。相信到了正月十五以后，学生们开学之时，价格能恢复到1月初的水平，然而仍会保持在一年中相对较高的水平。根据以往的经验，电玩市场会在三月底及四月初进入上半年的淡季，而由于今年取消了五一长假，所以黄金周的价格上涨相信也不

会再度出现，所以建议过年时小有收入的玩家朋友们尽量坚持到三月以后进行购机，不要追着过年的这股涨价热潮而冲动购机。

由于假日并无新产品的推出，并且许多地区的价格呈畸形态势，故本期市场点价仅就正月里全国三大城市的价格作一个简单的罗列。

于1月26日正式发售的iDSL限量版主机“中国龙”是这个节日里的一大亮点，这台中国龙iDSL与以往的主机最大的不同便是采用了双屏合璧的方式，将“紫禁红”和“玛瑙黑”两种颜色有机的结合到一起恰好与中华民族的传统配色不谋而合，不仅古朴素雅而且高贵经典，赋予了这台主机非同凡响的意义。它是在已经到来的中国年里，向全国玩家的献礼。

北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格：

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1260元	1250元	1220元
2000主机	1280元	1280元	1260元
R4	260元	260元	260元
DS TT(标准版)	200元	200元	200元
DS TT(豪华版)	250元	250元	250元
DS FIRE CARD N-CARD(16G)	230元	240元	230元
EZ FLASH 5	180元	180元	175元
金士顿 1GB TF卡(行货)	110元	100元	100元
金士顿 2GB TF卡(行货)	180元	180元	180元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS2主机(已改)	1180元	1180元	1160元
原装手柄	120元	110元	110元
高仿手柄	40元	45元	30元
8M原装记忆卡(含限定版)	110元	120元	110元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	2280元	2280元	2220元
双节棍(左+右)	520元	520元	500元
Wiifit(周圈Wii平衡板)	920元	920元	900元
高仿色差线	50元	40元	40元
NGC装手柄	30元	30元	30元
Wii SD卡适配器	38元	38元	38元
Wii直播电源	60元	70元	60元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(40GB)	3300元	3300元	3200元
原装六轴手柄	280元	280元	260元
原装DS3滑动手柄	390元	410元	380元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	310元	290元	300元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机(20GB、65mm、HDMI、带2张正版)	3100元	3150元	3050元
原装手柄(无线)	350元	360元	370元
原装手柄(有线)	290元	280元	280元
原装VGA线	290元	280元	280元
火车(直播电源)	130元	120元	120元
手柄充电器套	170元	150元	130元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-2000主机	1650元	1700元	1620元
PSP-2000主机(深藏红)	1720元	1780元	1700元
PSP-2000高仿线控耳机	50元	50元	50元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
4GB高速连棒(3839MB)	280元	280元	280元
8GB高速连棒(7727MB)	560元	580元	550元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元



真天下无双

第4回

《无双大蛇》角色专用道具考证 完结篇

吴国篇

周瑜 天下三分の书

“天下二分”是周瑜为东吴设计的战略思想，不得不说他比诸葛亮还是差了一点。

陆逊 六指

《三国演义》第八十四回，称赞陆逊火烧连营之时，有诗赞曰：虎帐谈兵按六韬，安排香饵钓鱼鳌。三分自是多英俊，又显江南陆逊高。

史书 六十日誓书

《三国志 吴书 刘繇太史慈传》第四回记载，太史慈投降孙策之后，自动请缨到各地去招募散兵。孙策的部下一致认为太史慈定然一去不复返，惟有孙策深信不疑。临别前孙策问太史慈要去多久，太史慈答曰：“不过六十日。”结果在六十天

果然如期返回，还带回大量情报和士兵。孙策据此一举平定了豫章郡。

孙坚 玉玺

各路诸侯讨伐董卓之时，董卓弃洛阳而逃。在废墟中孙坚无意中发现了传国玉玺，于是做起了皇帝梦。事后有人向盟主袁绍告发孙坚私吞玉玺，孙坚为保玉玺不惜发毒誓。结果仅过了一年就应验了毒誓，被万箭加碎石打死。而他的儿子孙策就明智得多，以玉玺为抵押找袁术借兵报仇，最后一统江东。

凌统 仲谋上卷

《三国志 吴书 程黄韩蒋周董甘凌徐潘丁传第十回》记载，合肥之战中，孙策被张辽率军包围，危在旦夕。凌统率三百精兵冒死挡住敌军，掩护孙策撤退。最后孙策虽然安然无恙，但凌统全军覆灭，自己也身受重伤。回营后见到孙策，孙策非

常高兴，凌统想到战死的下属悲痛不已。孙策（字仲谋）把自己的上衣脱下来为他拭泪，并说：“公绩，亡者已矣，苟使卿在，何患无人？”之后大赏凌统。

孙叔 孙孚の兵法

《孙子兵法》是世界有名的军事著作。孙坚自称是孙子之后，这部兵法书算来也是他们家的宝物了。

吕蒙 出国策

《战国策》是战国时游说之士的策谋和言论的汇编，和吕蒙有啥关系不得而知。

周瑜 青伞盖

《三国演义》第六十八回，孙权在合肥之战中被魏军团团围住，眼看就要丧命。此时周泰率军不惜性命地血战，才将孙权救回来。当晚孙权设宴款待三军，宴上孙权命周泰脱衣展示伤口，只见周泰身上如同刀割，满身伤痕。孙权手指一处伤痕，命周泰说明是如何受伤的，再赐他一杯酒，当

晚周泰喝得烂醉如泥。孙权再赐他青罗伞一顶，凡出入必张盖，以资奖励。

甘宁 鸚鵡の羽

《三国演义》第六十八回，魏吴合肥大战之时，甘宁率领一百名壮士约定夜劫魏营。三更时分甘宁取白鹅翎一百根，插于盔上为号，一起冲入敌阵之中。最后不但重创敌人，而且自己没有损失任何一人。

孙策 孙策兵法

《孙子兵法》是孙策的著作。既然孙策是孙子的后人，孙坚自称是孙子的后人，那么孙策自然也是孙策的后人。（好拗口）

夏侯渊的夏侯弓、徐晃的武义白布、张郃的调美的蔷薇、甄姬的妖姬的古琴、黄盖的孙吴的酒、孙尚香的玄德碗轮、大乔的月光花的发饰、小乔的阳光花的发饰为光荣的原发明。

魏国篇

夏侯惇 不屈の眼帯

光荣原创。眼带谁都知道，不过扯上不屈就……

典韦 牙门の旗

《三国演义》第十回，典韦刚加入之时，“忽见帐下大旗为风吹，岌岌倒。众军士扶持不定；韦下马，喝退众军，一手执定旗杆，立于风中，巍然不动。操曰：“此古之恶来也！”遂命为帐前都尉，解身上市锦袄，及骏马鞍辔之。”

许褚 牛尾の首巾

《三国演义》第十二回，许褚在加入曹军之前，有一次与强盗约定以牛换来。米送过去之后，强盗马上把牛往回赶，想要独吞米。许褚冲上去，双手各拉一条牛尾，拖着两只牛倒走百余步。强盗看后大惊失色，只好如约将牛还给许褚。

曹操 孟德新书

曹操的著作。张松倒背《孟德新书》，导致曹操烧书的故事相当有名。可惜张松被刘璋处死之前没有献写一遍，导致现在这本书已经失传了。

张辽 白马篇

《白马篇》是曹植的著作，与张辽有何关系着实让人想破了头。

司马懿 司马法

《司马法》是春秋时代的兵法著作，相传是姜子牙所著，由齐威王的大夫司马穰苴整理修订。《司马法》与司马懿其实没有关系，最多也就是看过而已。

曹仁 尉缭子

《尉缭子》是战国晚期论述军事政治的一本书。和曹仁的关系在史书上无记载。

曹丕 典论

《典论》是曹丕的著作。曹操父子三人在文学史上都有一席之地，可惜如今残存于世的作品已经不多，《典论》也不例外。“文人相轻”一词便出自《典论》，至今仍被广泛使用。

庞德 决死の轂捐

《三国演义》第七十四回，关羽挺进中原之时，庞德向曹操请战。曹操因为担心庞德会投章马超，不敢放他带兵打关羽。庞德闻讯后连夜请工匠打造了一口棺材，表示自己血战到底的决心。曹操被他感动了，于是让他担任先锋出兵。



无双冷卷

初看此图时不免有些疑惑，典韦和孙策有什么共同点？不过转念一想就能明白，两者皆是拥有无夫不当之勇却英年早逝的豪杰。以“早逝的英杰”来命名这幅画面，可谓再合适不过了。

游戏立方

热门游戏专区

360 全方位

360° 搜罗半月间次世代先锋最新动向 为您全方位了解X360铺平畅通之路



作为一名“软组织”的中坚分子，这一期的360全方位开始由我来主持。首先要谢谢哥哥的全力支持，在专栏的制作方面给予我很大帮助，小弟感激不尽啊！2月份除了春节是全国最重要的节日之外，情人节也已经被现在的年轻人视为不可错过的节日。过节前夕有个女孩问我送什么礼物给她的男朋友，我开玩笑地说：“送台360吧。”结果她还真的买了一台360送给她的男朋友，不过没有任何优惠。现在担心她看到了这次的“360拍案”会不会来找我补差价呢？（笑）

编辑 360 日记

三红阴影下的主机

并不是这两天又碰到那位朋友的机器红了，只不过想说一说关于我那台现在还依然生活在三红阴影下的X360。

据我观察，很多玩家们的机器都是在使用了半年左右的时间后红的，现在能在各大论坛上看到越来越多的X360玩家哀嚎自己一年前买的爱机顶着“死亡之红环”寿终正寝了。在对他们的遭遇表示哀悼的同时，我突然发现：去年2月份买的X360过完了今年的春节后就年满一周岁了……于是担心则不可避免地开始出现——我的爱机也将进入“高危机群”了。

编辑那放假前夕，《掌机王》的紫枫突然跑到了我这儿来，笑眯眯地问我借X360，准备在我回家的時候用我的机器鏖战数日，一开始也没想很多，相当爽快地借给了他，当然条件就是这段时间内要帮我采购游戏，当然了，我的主要目的自然是《鬼泣4》。最后他也心神领会地加我所愿。

可是当我回家之后才开始担心：红了怎么办？于是还专门打了一个长途叮嘱紫枫，千万注意开机时间，定时让我的爱机休息休息。即使是这样，说实话还是很不放心，已经快要到达餐食难安的地步了。记得很清楚的就是那段时间晚上睡觉最怕两件事：第一，做梦的时候抱着自己已经三红的主机泪流满面；第二，半夜接到紫枫打来报告三红的电话。不过好在只遇到了第一件事情，做完假回来发现自己的机器还都一切正常，那真是长舒一口气的感觉啊！

[文：地狱伞兵 插图：木仙]



360 大事记

在过去的一年中，有关X360三红的报道可以用铺天盖地来形容，导致不少玩家已经“谈红色变”。这就很自然地导致了关于主机品质的争论，而其中三红几率的争论则成为了焦点中的焦点。就这个问题，微软官方曾宣称存在问题的X360主机只占总数的3%左右。但是不少零售商和媒体完全不吃这套“官方消息”，在他们看来，X360的次品率至少达到了30%！不过现在，来自业内的最新消息称，准确地数字可能介于二者之间。美国一家主营经营电子产品担保业务的名为SquareTrade的企业收集了1000份样本，并且经过统计后得出的数据显示，X360主机的次品率大约在16.4%左右。而发生三红的主机在所有出问题主机中占到约60%，按算后可以得出发生三红的几率将近10%虽然这一数据远远低于业界之前估计的30%。但依然比微软官方公布的数据要高出一大截，并且只是其中一种故障率就占到了将近10%也是一件会让消费者很不满的事情。另外，由于最初几批X360主机要进入淘汰环节还需要一段时间，再加上散热问题本身的特性以及使用时间不断延长等因素，在未来几年内X360的故障率仍可能将居高不下。

前不久美国达拉斯商业周刊上刊登了一条惊人的消息：3D Realms公司总裁在接受采访时确认了《永远的毁灭公爵》将在2008年内与大家见面，并且同时登陆X360、PS3和PC平台。这次采访中有很多该作的详细情报被透露了出来，据称在XBLA上还会放出一款提供下载的《毁灭公爵》，游戏对应多人在线联机并同样预定于今年内上市。消息一出，举世哗然，大家终于等到了这款已经多次跳票长达10年之久的巨作了！然而没过几天，3D Realms官方放出消息，再次对于此次的“发售预告”进行了“澄清”。公司总裁声称并没有对任何人确认过游戏的对应平台，但暗示了X360、PS3和PC最有可能。此后不久，3D Realms的又一位高层George Broussard也出面游戏的发售日问题进行了解释，本作的发售时间现在依然未定。他还表示：“我们有自己的目标、时间表和计划安排，这一点和其他开发商一样，但我们现在还不打算大张旗鼓地公布。我可以保证游戏开发在按部就班地进行，前不久的宣传片只是这一切的

开始，更多有关游戏的情报即将公开。”并且在最后，Broussard对此次传闻给玩家和媒体造成的不良影响表示道歉。

近日美国市场又爆出X360缺货的消息。微软游戏业务全球营销总裁Jeff Bell在接受采访时说：“我们在美国的存货真的是不多，我们先前真是错误估计了市场需求。”在上个月，X360已经因为缺货问题导致其销量只有23万台，并且被PS3反超。微软似乎低估了最近市场对X360的需求，因此，美国市场上X360主机面临连续第二个月的短缺。目前美国市场上多家零售商的X360主机销售都处于缺货状态，零售商面对这次的问题也感到相当沮丧。微软承认这种短缺局面是微软对美国市场需求判断错误导致并且该问题对公司这方面业绩有负面影响。但微软预计2月份之后缺货情况会有所改善。



360 卖场

《质量效应》首个下载包即将放出！

BioWare公司近日宣布，2007年末发售的人气科幻动作角色扮演游戏《质量效应》的首个追加游戏内容下载包“Bring Down the Sky”将于3月10日正式在Xbox LIVE上提供下载，售价为400点微软点数（约合5美元）。作为《质量效应》发售后的第一份下载内容，“Bring Down the Sky”400点的价格可谓是相当廉价，但是下载包里的实际内容对于一款角色扮演类游戏来说的确是少了点。BioWare公司透露，这个下载包将追加额外90分

钟的主线游戏内容，在这部分游戏中可以取得50点成就点数。

该下载包将开启一个游戏中的新世界地图让玩家探索，同时还将引入一个新的外星种族——Batarians。这个诡计多端的外星族群与人类有着势不两立的复杂关系，实际上他们早在《质量效应》前传小说《启示》中就已经亮相，只不过没有在之前的游戏中出现过。新增剧情中，巴塔利亚族劫持了仙宫座附近的一颗小型

太空站卫星，使这颗卫星步入了即将于殖民地行星相撞的轨道上。事态紧急，我们的主人公自然是不能坐视不管，而追加游戏内容则将围绕着对这颗卫星的争夺而继续展开。



上半年4代主机！

虽然《鬼泣4》玩到的时候晚了点，但是现在一样不亦乐乎，相信放到4月是不成问题的。接下来的4月《横行霸道4》就要发售了，正好撞上，如此谋杀时间的游戏能让我在X360前好好地坐上一阵了。有意思的是两款作品都是第4部，而且都在上半年发售。

360 事件

从首发阶段的“香气”，到增加 HDMI 端口的“西风”，再到现在搭载 65nm 技术 CPU 的“猎鹰”，到现在 X360 已经经历了两次技术改进，而玩家们也都已经对于这些主板的代号了如指掌了。但是 X360 进步的脚步并未停止，而最新流传出来的消息显示现在似乎有两款新型号的主板已经在进行开发了。虽然微软官方每次都低调面对 X360 的主板技术改进，但随着“猎鹰版”的日渐普及，有关新型号 X360 的传闻也已经开始在业内流传。据悉，两款代号分别为“名曲 (Opus)”和“英

主机再度进化!?

灵殿 (Valhalla)”的新型号目前正在由微软的 Xbox 小组进行开发。

一条据说来自微软内部渠道的消息称，“名曲”版 X360 将继续承袭在“猎鹰”的主板设计，使用 65nm 技术的 CPU 和 90nm 的 GPU，但外壳等部分依然是最早的“香气”版，所以不会配备 HDMI 端口等后期新版主机的设计。这一方案的主要目的是在提高主机稳定性的基础上解决硬件循环问题。并且通过这种方法，就可以将那些由于三红返厂的“香气”版主机中大部分尚能正常使用的部件重新利用起来。由此可见，“名曲”的开发可以很大程度上把微软现在积压在手中无法修复

的那些损坏主板给利用起来。

相比之下，“英灵殿”的设计方案恐怕才是真正的完美版本。这个版本的主机将同时搭载 65nm 技术的 CPU 和 GPU，主板采用了全新的设计方案。由于芯片功耗明显降低，“英灵殿”版可以大量地减少散热部件，不仅能更低，更安静、更便宜，而且最重要的是相信采用了双 65nm 芯片后会有更好的稳定性，“三红”的问题也将得到更进一步解决。

该消息来源还透露，“英灵殿”版主机可能是微软 X360 的最终设计

方案。目前该计划还仅仅处于设计初级阶段，再加上受 65nm 芯片大规模投产等因素的影响，真正与玩家们见面恐怕还需要一段时日，但该版本主机上市时 X360 可能将经历一次新的大规模降价。

可信度 ★★★★★

微软的情人节大礼
不爱玫瑰爱主机

商家通过情人节赚钱已经成为了一个定理，每年的情人节都会推出活动来大把捞钱。当然，不同的商家也会放出各种各样优惠来吸引顾客，就在今年的情人节，微软（香港）也抛出了自己的“玫瑰炸弹”：2月13日从零售手中，玩家可以以特惠港币 2959 元（原价港币 3726 元）购买 X360 主机套装连三款至热游戏。让人惊喜的是，在这次的可选游戏中甚至包括了《极限竞速 2》、《光环 3》（普通版）这样的热门作品。

这次的情人节优惠活动被命名为“X360 情人节真心优惠”。官方宣称，这次活动的目的就是让 MM 们在这个特殊的日子，购买主机送给至爱，让爱打机的男友尽情玩乐，还可以与男友一

360 拍案



起游戏，透过游戏增进感情，享受甜蜜的二人世界。甚至这次的活动还有自己的口号——真爱就是让您爱的人做他爱做的事！另外，商家甚至在广告词中都已经为玩家推荐了适合与情人同乐的游戏：无论您喜欢健康的运动游戏，例如《胜利十一人 2008》或史诗诗式的浪漫大作，例如《失落的奥德赛》都能配合您的喜好。不知道今年有多少人受到了这份特别的礼物呢，想想看，在寒冷的情人节中，对于深爱着游戏的玩家来说，最棒的游戏莫过于在家中和自己的另一半享受游戏带来的欢乐与甜蜜啦！

三红玩家再次购机的首选!

X360 新套装!

春节期间公布的一个消息相信对于不少机器已经三红的玩家可谓是个不错的新闻：微软公司宣布，X360 主机新包装“Xbox 360 Arcade”将于 3 月 6 日在日本市场发售。

现在，这个“Xbox 360 Arcade”套装的所有内容都已经在 Xbox 的日本官方网站公开。这次的套装和目前市面上已经销售的“核心版”的售价相同，都为 27800 日元，但是这次的内容可是相当厚道的。套装中的主机同样是无硬盘的版本，但是搭载了 HDMI 端子（HDMI 端子线需要另行购买），配有无线手柄一只。包装内还附带了一张 256M 的记忆卡，和一张《Xbox LIVE Arcade 精选集》Arcade 游戏合集。

《Xbox LIVE Arcade 精选集》的内容还是比较丰富的，内含五款游

戏的完全版和五款游戏的体验版。完全版游戏分别是：《吃豆人 锦标赛版》、《LUNO 纸牌》、《烟花火箭》、《疯狂海岸》、《路克索 2》。而另外五款体验版游戏则是：《青蛙过河》、《相马》、《彩球闯关终极版》、《3D 迷你高尔夫终极冒险》和《Sotirio 纸牌》。

这种没有配备硬盘的主机很显然是那些主机三红后准备再次购机

玩家的首选，不会多出一块用不上的硬盘，而且这次还搭载了更加强大的视频输出。共十款赠送的游戏也是一个不小的优惠，如果你已经观望了一段时间了，那么现在，该出手了！



360 成就犯

奇怪的成就点数

一般而言，除开个别几个点数为 0 的成就（例如《蓝龙》中“成功逃跑 50 次”）以外，X360 游戏的成就点数设置都是 5 的倍数，这样所造成的结果就是绝大多数成就的成就点数都是 5 或者 0 结尾。不过细心的朋友一定也注意到，有些成就犯的成就点数是以一个很奇怪的个位数结尾的，例如 2、3、7 或者 8 之类的数字，这是

因为目前有一小部分游戏的成就点数设计为“非 5 倍数”的数字。例如多边形的成就点数结尾就是 8，这个问题曾困扰他很久，因为他也忘记在哪里获得过“非 5 倍数”的成就点数了。不过这世界上最不缺的就是有心人，他们整理出了含有“非 5 倍数”成就点数的游戏，目前共为 15 款，包括 9 款正式版本游戏以及 6 款 Arcade 游戏，追求完美的成就犯

在碰到一下游戏的时候可要注意了哦！目前已知的成就点数不是 5 的倍数的游戏：

正式版游戏 灵弹魔女、幽灵行动 尖峰战士、信賴铃音 肖邦之梦、天外魔境 ZIRIA、极限竞速 2、山脊赛车 6、黑崎地带 61区、古惑狼 泰坦、半条命 2 橙盒版

Arcade 游戏 Cloning Clyde、Luxor 2、索尼克、Marathon Durandal、街霸方块 HD、终极致命格斗 3

Wii 世代

Wii GENERATION



解读 异质主机的方方面面
感受独特的家庭娱乐生活



春节回家的時候沒有把 Wii 一同帶回去，错过了第一時間與《任天堂全明星大亂鬥 X》的親密接觸，結果整個假期都覺得渾身不舒服。回家途中在省城逗留了一天，總是閑不住的我硬是拽著老同學去逛當地一家頗有規模的電器商場，結果出乎意料地看到了一款 Wii 遙控器造型的山寨貨手機，大嘗了一回。

晚上和家人一起玩很久前 Wii 上的《穿越迷路》，玩得哥和姐兩人笑得前仰後合，可惜在某關卡了半天，直到 1 点多才肯上床睡覺。第二天下午下班回家，打開遊戲記錄之後發現姐一個人在家攻克被卡的關卡，居然創下了 77 分鐘還沒走到終點的驚人記錄……第三天晚上，發現兩個人還在堅持挑戰沒有通過的那關，不禁為此毅力深深地傾倒 orz。



Wii 天堂之声

Capcom 知名遊戲《大神》即將於 3 月登陸 Wii 平台，對於眾多玩家來說，這無疑是個喜訊，作為 Capcom 公司高級戰略主管的 Christian Svensson 證實，Wii 版《大神》已經製作完畢，目前正處於後期測試階段，今年 3 月份就可與玩家見面。

這位高層人士還透露，重新製作的遊戲並不會加入全新的內容，但新版本遊戲中的情節對話可以通過按鍵來跳過。相信大家已經能夠猜出，Wii 版的《大神》將主要以異質操作為賣點，PS2 版中通過普通手柄控制的畫筆將改為用 Wii 遙控器的紅外線遙控方式。遊戲的樂趣將會隨著操作方式的改變而直線上升。

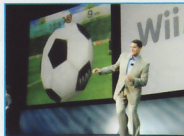
早在 2007 年，Capcom 就將自社的招牌遊戲《生化危機 4》抬到了 Wii 上進行了一番炒熱，而在這一次，《大神》也許同樣會借著 Wii 的高普及量以及自身超高的遊戲素質讓卡社賺得盆滿鉢滿。



即將上市!
《大神》再度降臨

让你的 Wii 平衡板再度活跃起来

雖然去年年末的那一股《Wii Fit》健身熱潮已經在日本退去，但是很顯然，任天堂並不會讓自己醞釀已久的 Wii 平衡板就这么輕易被玩家們晒在一邊。就在最近，任天堂美國分部總裁雷吉對記者表示，不僅對應美國市場的《Wii Fit》將要全面上市，而且任天堂已經着手開發 10 款對應平衡板的專用遊戲。看來在今年，大打健身牌將仍然是任天堂的戰略重點。



WiiWare 游戏下载始动，《迷失之风》打头阵

早在去年，任天堂就宣布將要推出全新的下載遊戲 WiiWare。現在，作為首批 WiiWare 遊戲之一的《迷失之風》已經正式發表。在這款遊戲中，玩家將扮演受到詛咒的精靈恩尼爾，在少年托庫的幫助下一同在奇幻的世界中冒險。



Wii 八卦一箩筐

向名医问好

使用 Wii 健身或者利用 Wii 锻炼自己到底有没有用? 答案当然是肯定的。

雖然眾多數據已經向我們證明了 Wii 的網球、高爾夫等運動實際功效並不算好，但是我們總能發現更多 Wii 可以做的事情，譬如說，將它運用在一些你從未想過的專業領域上。

在一項由 Marshall Smith 醫生所進行的實驗計劃中，參加試驗的 8 位醫生在經過了《穿越迷路》等其他適合的 Wii 遊戲訓練之後，其電腦仿真手術測試的分數比沒有玩 Wii 遊戲的 8 位醫生高了 48%！如果是 10% 以下也就罷了，48% 無論如何也不能算是個小數字。而這些所謂的適當遊戲，是指需要運用精細的手指手腕運動的遊戲，像是網球或拳擊就不在此列內。雖然不知道停止遊戲之後精確度會不會下降，不過由此看來，鼓勵醫生們人手一台 Wii 也是提高自身能力的好辦法嘛，就是不知道在玩到《超執刀》的時候醫生們會不會比普通玩家厲害一些呢……



来自欧洲的新式遥控器

在幾個月以前，如果有人提起 Wii 的控制設備樣式，那麼我們都會确信只有來自任天堂官方的純白色遙控器，而現在，德國遊戲外設製造商 snakebyte 所推出的產品則打破了這種局面，這就是他們的 Rilmote。Rilmote 的整體造型與官方的遙控器並沒有實質上的差別，鍵位的布局與官方產品別無二致，而最大的不同之處在於顏色的變化。此外，Rilmote 的十字鍵造型與官方產品存在細微的差異，四個方向的形狀採用了類似花瓣的樣式；位於手柄背部的電池蓋板較官方產品多出一些防滑紋理，因而握持時會更加舒適安全。

目前的 Rilmote 有黑色和紫色兩個版本可供選擇，它們的售價為 37.75 歐元，與歐版原裝遙控器的 39 歐元價格相差無幾，喜歡這款第三方產品的讀者可要關注一下啦！

用你的Wii平衡板进行足底按摩



如果你沒有仔細觀察，那麼會認為這只是一個普通的平衡板硅膠保護套。其實，它不僅具備了同类产品最基本的保護設備的作用，還具有保健功效，這完全要歸功於保護套上表面所布設的那些細小的疙瘩。當玩家踏踏平衡板時，這些細小的疙瘩就會刺激玩家腳上的各個穴位，這樣一來，玩家在进行身體鍛煉的同時也進行了一次透徹的足底按摩。



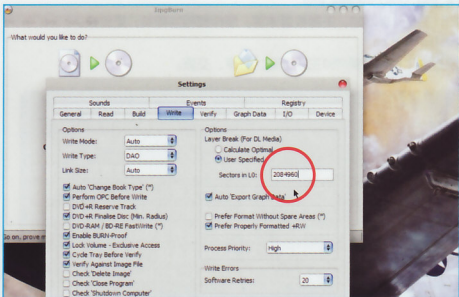
实战!《任天堂全明星大乱斗K》 刻录办法全攻略

《任天堂全明星大乱斗K》终于如期发售了,本来可以在家里与亲朋好友痛痛快快地享受对战的乐趣,但由于任天堂对本作选择了以往很少采用的D9光盘来承载庞大的游戏数据,因而对于大多数的国内玩家来说,尤其是使用D20KEY改机芯片的玩家来说,普通的光盘镜像刻录方法已经不再适用。在这里,我们将目前较为有效的镜像光盘刻录方法进行整理对大家作一下简单的介绍。

对于早期的改机芯片Wilkey,我们需要购买D9规格的光盘刻录光盘进行刻录的同时,还要将主机内部的直读芯片升级至1.9g标准。对于采用D20KEY直读芯片的主机,所需要注意的地方也要多一些。首先,在D9规格刻录光盘的选择上要尽可能选择质量较好的盘种;其次,由于直读芯片兼容性的差异(目前为止的说法),需要采用InBurn软件来进行刻录,而最为常见的Nero软件所刻录出来的游戏镜像光盘则无法被顺利识别。刻录时,要按照tools→setting→write→layer break→User specified;2084960的顺序选择,然后放入待刻录光盘开始刻录,刻录时要尽可能选择低倍速,以确保数据的稳妥写入。

需要说明的是,《任天堂全明星大乱斗K》游戏的读取问题不仅仅出现在镜像刻录盘上,对于正版软件用户也有一定几率出现无法读取的现象。按照网络上流传的某些说法,某些批次的主机发生读取错误的几率要高一些,因此,如果玩家朋友在使用了各种方法仍然不能令自己的主机读取游戏,就只能暂时放弃这款游戏了,相信在不久之后,任天堂官方会给出一个更为明确的解释。

[投稿 墨斗鱼]



Wii 硬件教室



自己动手丰衣足食! 直插电源DIY



◀劣质的直插电源适配器内部元件的粗糙工艺让人实在不敢恭维。

直插电源适配器的质量不过关,但是,笨重的变压器实在是太成问题了。最近得到一个解决变压器设备的方法,具有一定的可行性,特地在此将具体办法告诉大家。



PART 1 准备工作

事先准备一个Wii主机电源适配器的外壳及连接线、带有变压器功能的普通电源适配器、电烙铁、螺丝刀。对于普通的电源适配器,我们要选择那种笔记本电脑一类设备专用的,这一类适配器通常都具备齐全的安全质量认证,无论是内部元件的用料还是安全屏蔽等方面均要比市面上常见的劣质直插多出几个档次。选择待拆的适配器时,需要注意其标称输出电压和电流要符合Wii主机的标准,对于这一点可以参考购买主机时所附带的说明书。

PART 2 移形换位

将Wii主机电源适配器打开,然后沿着两端的接线部分剪断,将中间的元件部分取出。对于这一步,建议事先购买一个劣质的直插适配器进行拆解,毕竟我们需要的只是外壳和连接线。随后,用同样的办法将准备好的普通电源适配器拆开,将中间的元件部分转移到已经拆开的Wii电源适配器外壳内,然后利用电烙铁将切断的部分同连接线焊接起来。此处需要注意的是,不要将元件的正反两极倒置,否则后果不堪设想。

PART 3 重新组装

确认一切换装工作完成之后,就可以将DIY的电源适配器外壳安装好了。这样,一个高质量的直插式电源适配器就做好了。

特别提示:本教程仅作为学习和参考之用,对于动手能力不强且对电工理论知识了解不足的读者,请不要贸然尝试,本刊对可能发生的意外不负任何责任。

Wii再度被仿! 动作感应进入手机领域

可能是创意在如今这个时代实在太珍贵了,业界的各种新产品都跳不出模仿与借鉴的怪圈,所以像这款支持了动作感应的手机的出现也并不让人感到奇怪。这款由Zeetoo公司开发的手机有一个黑色的遥控器——“Zeemote”,并可以通过蓝牙对手机游戏进行操控,从Zeetoo的造型上看,由一个黑色摇杆和几个按钮为主体的设计与双节棍手柄极为相似,不过聪明的地方在于以颜色和双节棍手柄划清了界限,逃脱了模仿的嫌疑。据悉,这家公司已经获得了进一步投资,继续研发手机游戏遥控器和其它手机周边遥控设备,如果可以使用这种遥控器玩手机游戏的话,爽快感一定大为上升吧。



给你的Wii遥控器穿上蛇皮外套



时尚品牌“MAYUMI HASEGAWA”也来游戏界凑热闹,他们专门针对Wii遥控器设计制作了外套。与其他硬件周边厂商所生产的产品不同的是,MAYUMI HASEGAWA所带来的这款手柄套采用了天然蛇皮,经过特殊工艺处理加工的蛇皮不仅质地柔软,而且握持感要比通常状态下握着光板儿一样的遥控器要舒服得多,相比之下,以往那些用硅胶材料制作的手柄套实在显得单薄。这件量身定做的蛇皮外套还有一个很长的名字:“我的Wii遥控器手柄蛇皮外套”。MAYUMI HASEGAWA还宣称,他们今后还会推出一系列采用动物真皮制作的游戏外设产品。

秀出你的Mii造型来!



春节合刊中,我们已经放出了许多由国外玩家精心制作的Mii造型,很多读者看过之后都觉得很有意思。现在,我们将面向广大读者有奖征集各种富有个性的Mii造型,不论是影视大牌明星还是经典的ACG角色,均可作为制作Mii造型的蓝本。如果您不便截图或者没有Wii主机,那么也不要紧,可以登陆网站<http://www.miieditor.com/>进行制作。我们将在投稿中进行优选,然后定期在本栏目中登出。投稿信箱:Game3@ucg.com.cn,赶快发挥你的想像力,行动起来吧!



PS3 HOME

栏目主持 火云

最前端游戏文化资讯, 最炫丽数码娱乐生活
为您带来您所想知道的关于PS3的一切

相信各位玩家的春节过得一定很开心吧? 因为最近PS3的利好消息不断, 索尼的股东们这几天应该更开心, BD赢了, PS3销量突破1000万了, 而对于玩家来说, 我们想要的是更多更好的游戏, 希望这些好消息能让我们新年的愿望成真。由于春节放假没有把PS3带回家(因为太重了), 所以《火爆狂飙 天堂》过完年来才开始玩, 真是一款不错的游戏, 强烈建议喜欢该系列的玩家买一张来玩玩, 线上对战很爽快的哦!



这期我们给大家带来的是制作PS3主题的课程, 现在网上玩家自制的主题越来越多, 索尼官方也在举办一些主题大赛。自己动手制作出一款喜欢的主题, 不但能够乐在其中, 还可以与其他玩家共同分享!

PS3主题制作工具

PS3主题的下载

网络上提供下载的PS3官方主题都可以通过PSN直接下载, 但毕竟数量有限。因此网络上就出现了一些专门提供自制PS3主题上传分享和下载的网站, 部分主题制作的精美程度丝毫不亚于官方水平。



▲非官方的《大神》主题制作得非常精美。

这里就为大家推荐几个比较不错的主题网站:

<http://www.psu.com/themes.php>

著名的国外PS3主题分享网站, 主题数量丰富, 制作都相当精美, 更新快。

<http://www.levelup.cn>

首页和论坛都提供了各种精美PS3主题下载、分享、交流。

在PSP的自定义主题功能大获好评后, PS3自2.00系统起也开始支持这种个性化设置, 并且还新增了桌面背景可变功能。大家可以以PSN的各种服务器上下载到各式各样的官方主题, 现以衣服和美图居多, 目前《杀戮地带2》、《神秘海域》等大作的主题均已免费提供。当然, 大家也可以通过官方提供的主题制作软件为自己量身设计一款独一无二的个性主题。本期就为大家介绍PS3主题的使用、制作以及各式各样主题的下载方式。

PS3主题使用

PS3的主题文件是P3T格式, 通过PS3下载的主题文件可以直接在[设定]

[主题设定]→[主题]中安装使用。利用电脑下载的主题必须将P3T文件放在U盘、移动硬盘或记忆棒的PS3\THEME目录下, 才可以在[主题]中调用安装使用。

PS3主题的制作

官方主题制作软件 PS3 Custom Theme(最新版本1.01)

下载地址: http://www.us.playstation.com/Content/PSNetworkPlatform/Updates/img/ps3_themes/PS3_Custom_Theme_v101-E.zip

首先要向大家说明一下, 这款官方主题制作软件的设计并不是很人性化, 没有图形化的界面, 主题的部分内容需要通过代码进行修改。下面就具体介绍一下制作流程:

●1. 将下载的压缩包解压, 这时会看到一个p3tcompiler.exe程序, 此时双击运行这个程序是不会起作用的, 容易引起混淆。

●2. 进入sample文件夹, 可以看到一个名为01的文件夹, 这里是该软件默认的主题内容, 包含着若干个界面图标和一个XML文件。界面图标已经很直观, 这是接下来自制主题图标的参照。XML文件是用来记载与主题相关的各种信息, 通过p3tcompiler.exe程序解析后就会自动生成PS3可用的P3T格式的主题软件。

●3. 了解了软件包的内容后, 就可以开始着手设计。这里推荐将整个01文件夹复制一个作为备份。



▲以“设定”图标为例, 该图标尺寸为128×128, 如上图所示, 我们可以自己设计一个相应主题的图标进行替换。

名字与原01文件夹内的保持一致进行替换。

●4. 图标替换完成后, 可以开始修改XML文件内的信息。首先自定义一个XML文件名(英文), XML名将关联到之后生成的P3T文件名。然后用记事本软件打开该XML文件, 需要变动的标签信息如下:

infotable标签: 主题信息, 可对主题制作者等信息进行修改。

name: 主题名
icon: 主题图标, 保持默认
url: 联系地址
author: 作者名
authoricon: 作者图标
genre: 分类名
version: 版本号, 可自定义
comment: 注释

preview: 预览图, 保持默认
bgimage标签: 背景图信息, 01文件夹中的XML文件默认为3个, 可以自由添加或删除。注意: 添加背景图时需要同时添加高清图和标清图两种版本, HD为高清, SD为标清。

●5. 全部完成后, 确保XML文件与界面图标文件在同一个目录下, 用右键点击XML文件, 在打开方式中选择刚才的p3tcompiler.exe程序, 系统就会自动生成一个P3T格式的PS3主题包。

非官方主题制作软件 PS3 Theme Creator

下载地址: <http://www.digivex.com/ps3tc/download/setup.exe>(最新版本1.6)

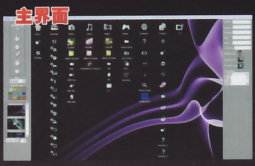
这款PS3 Theme Creator是一款基于官方主题制作软件上制作的人性化软件, 其图形化的界面简单易懂, 并且不需要手动修改XML文件, 但缺点是兼容性和稳定性差, 甚至在打开部分官方主题时会提示有部分不兼容的图标。下面就为大家介绍该软件:

安装完成后打开主程序, 就可以看到

一个漂亮的可视化操作界面, 所有需要修改的东西几乎一目了然, 一看就知道。点击相应的图标就会弹出替换窗口, 不过也有遗憾的地方, 就是无法分清图标的规格, 要查询图标规格的话可以进入 PS3ThemeCreator\external\p3tcompiler\extracted目录下点击相应的图标查看信息或属性。

主要功能

File	操作
Load P3T File	加载P3T文件, 可以对已有的P3T主题文件进行编辑。
Load Xml	加载XML文件, 可以对未编辑完的主题内容进行编辑。
Save Xml	保存XML文件, 主题未制作完成时, 可以选择该选项保存XML文件。
Generate P3T File	生成P3T文件, 与官方软件相似, 选择该项时需要选择“对应的XML文件”。
Extract P3T File	提取P3T文件, 对已有的P3T文件内容进行提取, 将提取出的图标等文件放到\PS3ThemeCreator\ExtractedThemes目录下。
Favorite Themes	
Add	添加主题收藏, 添加前需要在右侧“Theme”栏中添加一个主题名。
Remove	删除主题收藏。
sample	sample是默认的主题, 往下为收藏的主题列表。



左边一列从上到下依次是指针图标、字体、主题颜色、背景图的替换。其中背景图最多可设置16张, 附带预览效果。

中间为XMB各种菜单图标的替换。

右边一列与PS3 Theme Creator中XML文件的infotable标签修改内容相对应, 就不再一一说明。特别需要注意的是Theme栏不能留空, 该栏还关联到生成的XML文件名。

当主题全部制作完成后, 要先选择Save Xml保存一个XML文件, 再生成P3T文件供PS3使用。主题内容被保存在\PS3ThemeCreator\SavedThemes目录下。

由于摇号未及的雪灾，本刀“幸运”地滞留广东并度过了一个别开生面的春节，至于如何别开生面，请大家结合《战神》制作人David Jaffe的工作室名称“Eat, Sleep, Play”自行想像。“糜烂”的假期结束后，上班打开信箱，却立即被淹没在铺天盖地的来稿里，原来果然有不少兄弟姐妹响应了本刀在节日期间坚持创作的号召。在这儿我必须对大家说声：“谢谢大家的支持！”另外，对于有志成为美术编辑的朋友们，这里需要特别提醒一下，美术类阳光学员招生时刻针对所有玩家和读者开放。报名方法依然是发报名邮件到hr@ucg.com.cn，玛娜姐姐随时欢迎您的到来！



《 临海 · BWmk2

不知道该赞 Tony 的人设优秀，还是该夸 BWmk2 同学的画功出色。来自《光明之风》的红叶，换上戎装，以一袭日本巫女造型登场，似乎更显妩媚，尤其值得一提的是人物的神情刻画，娇美中透着清纯，可谓相当传神。

》 遵义 · 叭叭斯

取材自动画《鹤 KARAS》的一幅同人作品。作品的亮点在于气氛渲染以及对光影的处理。逆光运用带来的强烈明暗对比使作品充满了视觉冲击力。



《 南京 · ZAC

ZAC 同学曾在上期合刊为大家献上了一幅水准不俗的原创插画，本期他带来了同样精美的新作与读者分享。在风格上，该作似乎与上期那幅相当接近，依然是丝丝入扣的细腻笔触和华丽的色彩搭配，当然还有小修饰元素的成功运用。不过这次作者在人物的服装设计上下足了工夫，特别是配饰的设计和描绘都相当细致，为作品增添了装饰性。



《 广州 · ncvg

一幅名为《女王骑士》的原创作品，作者是最近相当活跃的“科幻画手”ncvg，画中人的造型设计，显然融合了科幻与奇幻风格，看来作者也在寻求题材上的突破，值得肯定。此外，空间感极强的构图也是作品的亮点之一。



《 广州 · Mastema

善于以异常精美细腻的画风进行同人创作的 Mastema 久违了，不过本次她带来的却是一幅原创插画。当然，作者一如既往地对细节进行了一丝不苟的刻画，并大量运用了装饰纹理，这些都使作品拥有了相当成熟的风格。



》 上海 · 陈宇峰

这是……又一幅原创辣妹？等等，这姑娘的右臂怎么看起来那么眼熟？没错，这是作者发挥逆向思维创作出来的女版尼禄。如果把她作为隐藏人物或隐藏造型出现在游戏中，相信本作会卖得更好！



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名称，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得赠刊一本，根据稿件水准稿费为 40-100 元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！



PLAYER'S FORUM

酷到骨头里

“下面将为大家演示的，应该是地球上最强的动作游戏，请欣赏，谢谢！”

看《游戏光盘DVD》第31辑时，我想先对众小编道声谢：终于把《鬼泣4》和《忍者龙剑传II》(以下简称《忍龙II》)放在一起了。在Capcom的密集轰炸下(鬼泣4)还好说，想不关注它都难，但《忍龙II》对我来说除了伴信老兄满世界宣称此乃“宇宙第一神作”、“任何同类游戏在它面前都只有羞愤而无亡”之外，剩下的就只有图片上那人蹬腿自绝的血浆和满天飞舞的尸块了，顶多再加上点制作人的花边新闻，或是边诋毁《鬼泣4》边偷偷试玩的搞笑“花絮”。而过于宣扬血腥暴力的游戏也非本人最爱，且对这款“神作”我也始终抱着“你姑且说之，我姑且听之”的态度，但看完整个《忍龙II》的视频后我不得不承认：伴信大神那张脸果然没白给硫酸烧啊！《忍龙II》很强大！

“疾风迅雷，拳拳到肉。”这样的评价对《忍龙II》来说或许稍显八股，如果用我钟爱的动作片来做比喻就是《鬼泣4》是程小东的特技片，挂着钢丝满天飞来飞去后主角潇洒地刺出华丽的一剑；而《忍龙II》则是甄子丹的踢腿或托

胜负师：合刊之后，想必读者们等待了很久吧。这个假期过得怎么样？有什么有趣和特别的游戏经历，不妨到自由谈和大伙分享一下。经过了一个假期，自由谈的投稿信箱又丰满了不少，有一些是年前的投稿，稿件类型不拘一格，只是假期里老玩家似乎都比较爱谈游戏心态，最近这类投稿颇多，希望大家能够在同类题材中找出新颖的切入点，这样文章才更有可读性。近期的投稿中，《深》颇有新意，有点“贺岁文”的意思，现在放应该还为之不晚；《酷到骨头里》和《我心目中的次世代WE》谈到的都是具体的游戏，有望获得评价，前者更是“逆天”而行，在大家把目光集中在《鬼泣4》上的时候，大赞其竞争对手《忍龙II》，而且还说得头头是道。要是有人想反驳，只要说得有理，自由谈也十分欢迎。(投稿信箱：tt@ucg.com.cn)

尼·贾的射击，凌厉刚猛之绝绝非“钢丝大虾”们可比。这么说各位“但丁”先别喷我，其实从双枪加大剑揆电影般表现力横空出世的一代，到恶评连连铤羽而归的二代，再到嗜恰小子强势“逆袭”的三代，个人感觉《鬼泣》系列“正和它的同门鬼兄”《鬼武者》系列一样，在慢慢接近其发展的瓶颈。脱胎自《生化危机》系列的《鬼泣》始终带着些前者的影子，这点从两者同样不急不缓的节奏，绝对对多数的室内场景以及众多相似的谜题都能看出一二，因此很多时候我愿把《鬼泣》系列“看做是动作冒险类游戏。当《生化4》靠革命性的越肩视点迎来一片赞誉时，《鬼泣4》除了为已榨不出什么油水的但丁找了个新拍档，并不让以往活跃总在暗处的恶魔们享受了些阳光外，并没有太多实质性的进化。反观《忍龙II》，光看静态图片确实会让肠胃不好的人感觉不适，但那只“静态”，看了实际游戏演示后请允许我大胆说一句：“如果你是一位正常的男性，不管过后感觉怎样，当时你的雄性荷尔蒙一定汹涌澎湃！”原来敌人可以和玩家们一样割喉！攻击节奏和隼龙同样迅猛的杂兵，每场战斗结束后那所剩无几的HP，在让我这旁观者四肢发软

心底发凉的同时也激起了我强烈的挑战欲望，也许这才是《忍龙II》真正想达到的效果。

相比之下《鬼泣4》中“好整以暇”地等主角摆好拉风POSE的“敬业”杂兵们温柔得就像在幼儿园里陪我们过家家的老师，连死后留下的都是一地的“红宝石”。不像《忍龙II》，死前是什么，死后留下的还是什么，就是被切断了……我相信游戏的这种设定绝不是为了炫耀X360的机能，既然已经奔“成人级”而去了，那就干脆再极端点，让我们血脉偾张的状态更持久，因此对于伴信兄所说的“为了让玩家们也享受到这款游戏我们对难度进行了调整”，我愿把它当成一句相声，你要真打算吸引更多的巾帼，不如少来几桶番薯而桶更实在些。

回想当年自己接触的第一款《鬼泣》

就是系列中口碑最差的一代，但刚从人头堆加胃疼的《忍》中解脱出来的我，对它的第一印象却是“终于不用再担心主角摔死了，老卡还真是厚道啊”。这次有趣的相会也让我们成为了我心目中的游戏“一哥”，可也许一代定下的基本框架太过坚实，反而束缚了后来者的手脚。比起《忍龙II》的大胆来，《鬼泣4》实在太乖巧了些，一些给出八点十分的欧美媒体则直言其游戏性没有什么变化，玩久会无聊。所谓摆酷和耍帅终究只是停留在“摆”和“耍”的初级层面，小林裕幸大概一不留神把《战国BASARA》的娱乐精神也带到了《鬼泣4》中来。但在酷字当头的年代，次世代的动作游戏就应当像《忍龙II》那样，酷就酷到骨头里！

文 张博武



在全国人民对猪肉和房价上涨麻木得无动于衷的时候，游戏爱好者们或许还要承受另外一种“煎熬”，在游戏主机更新换代、掌机世界异彩纷呈之际，玩家进入次世代的成本自然是水涨船高。笔者的一位朋友通过半年艰苦卓绝的节衣缩食，终于购入42英寸液晶电视与Bose音响，而这些仅仅是为迎娶PS3所置办的“嫁妆”。在一切如愿以偿后，他的女友突然提出要玩《瑞奇与叮当》，望着自己干瘪的钱包，身为“铁杆素饭”的他，方才领悟到宫本茂言论的精妙之处，“瑞奇与叮当？没……没听说过啊，肯定是PCC游戏！”一位不常玩游戏的朋友也向我抱怨，圣诞节时女友提出一种“暖暖的感觉”，令他百思不得其解的是，往日一日30元的情侣手套就能带来的感觉，在去年圣诞节却涨了50倍，变成了一款限量版圣诞PSP。

当数百万台Wii在这个假期被人们抢购一空后，任天堂如何在这个新开拓的市场上继续保持统治力？岩田聪笑嘻嘻地端出了Wii Fit，效果如何？两个月前，我的一位女同事在日本Wii Fit首发时代购了一台，“700元不到，比国内都便宜，而且我是公司第一个玩到的。”时至今日，我还记得当时她一脸幸福的表情，以及有意无意忽视的邮资问题：接近600元。让FANS失去理智，将大把的钞票双手奉上，这显然已经不是一款游戏机的简单问题，是的，拥有一台Wii，似乎意味着我们拥有了一种新的“娱乐”或新的“风格”。通常，当我邀请时尚美女们吃饭时，她们会用“练瑜伽或逛街”来搪塞。而现在，她们会用轻轻的一句“除非你能带四个遥控器手柄过来”拒绝我的邀请，空气中只留下淡淡的香水味道。

写到这里，读者朋友们应该能够觉察到我语气里的一丝阴郁怪气，我要勇敢地向她承认，对于只拥有一个遥控器手柄，正在为PS3疲于奔命的我来说，拿那些尝到次世代幸福的人们开涮，是我的一个小小嗜好。但无论如何，不管这些或大或小，或轻或重的盒子给我们的生活带来何种负担与麻烦，我们对此并无恶感，甚至愿意热情拥抱它们。因为只有玩家才会体会到这种专属的乐趣：发自内心的笑，不勉强，与世无争，更不用装腔作势。如果严肃一点看待这个游戏，它们使我们的日常生活变得丰富、有趣，也使我们对生活保持着新鲜的视角和持久的热情。那些依然保持乐观态度的人们，不妨换一种关照的角度，可能会观赏到一种全新的风景。

对此，华尔街的商业媒体们一定深有感触，就在几年前，游戏业还是一个

被保守人士批评, 缺少商业媒体关怀的行业。即便是有关索尼、微软的商业报道, 游戏也仅仅是一项很少提及的业务。随着《光环3》取得里程碑式的销售奇迹, PS3在索尼整体战略中的地位愈发关键, 当然, 还有任天堂开辟的一片汪洋蓝海。游戏产业重新成为媒体与舆论的宠儿——如同其建立之初的光景。几乎每个月, 我们都可以在商业周刊、华尔街日报、财富等媒体上阅读到来自电玩市场的最新“战报”, 文中除了对主

机和公司战略的评估与展望, 对重磅作品的关注也丝毫不亚于游戏媒体。现在一贯骄傲的商业记者们不仅学会在《光环3》中迎战鬼面兽的技巧, 还要搞懂如何同步他们手中的遥控器手柄, 想到这一场景, 玩家的脸上一定会露出得意的笑容。

如果不是苹果公司适时推出iPhone, 今年跨国公司作为重要客户和优秀员工们准备的节日礼品清单, 一定会被Wii和PSP所完全占据。事实上, 这样的形容对魅力十足的游戏业来说, 依然显得有些低调了。在好莱坞金牌制作人布鲁克海默热情拥抱PS3、X360之际, “不务正业”的斯皮尔伯格的第一部Wii游戏也即将出炉。政客们用Wii游戏来表现他们的亲民作风, BD阵营坚信PS3将成为次世代光盘格式大一统的法宝, 还有父母或长辈同我们争抢游戏机时, 你也不需要过分惊讶, 英国女王刚刚为我们提供了一个绝佳的例子。甚至, 当你走进国内的游戏店, 都可以听到老板对次世代主机竞争的高谈阔论, 提到的数字大多来自游戏公司的年报。于是我怅然地对同伴说: “知道我们为什么总挨坑了吧? JS们不当商人, 改

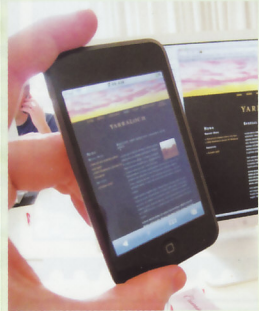


作经济学家了。”

游戏产业蓬勃发展的基础, 恰恰是对大众娱乐文化的高度认同。更重要的是, 游戏产业再次跻身全球产业发展的前端, 不仅是技术前沿, 更是娱乐前沿。试想一下, 一款产品, 一边联系着互联网, 一边通向消费者的客厅, 并承载了来自娱乐产业最尖端、丰富的资

源, 这样的产品还不够伟大吗? 看起来, 在未来的一段时间里, 对于时尚与活力的定义, 将在一定程度上取决于你是否拥有它们——PS3、X360或Wii, 因为它们无一例外, 可以为我们的常规生活带来别样的体验。2008, 愿游戏产业依然“涨”势喜人!

文 Delphi



我心目中的次时代WE

无可否认, 当看到《WE2008》看台上更加逼真的观众向我招手的时候, 我的心情激动不已, 但次世代初期的《WE》带给我的“喜”却也仅此而已, 之后就只剩下“惊”了。

我承认, 借助次世代主机的强劲机能, 《WE2008》的画面已经对得起观众了, 但我认为, 这样一款有着良好口碑的足球游戏大作, 她的次世代初亮相, 与我们心目中期待的样子还是有着小差距的。正如系列老玩家所言, 进化不应仅仅体现在画面上。而我认为即使是这样的画面也只是进化寥寥, 《WE2008》的画面对得起观众却对不起次世代主机的机能, 而且我也真的对游戏惊人的“拖慢特效”非常不满, 记得自

PS2版《WE7》之后就没再有过这种现象了。打死我也不会相信这是主机机能问题, 说句刻薄一点的话, 这是制作人员在偷工减料, 而作为Konami这样理应讲求品质的公司来说, 这样明显的失误是不能原谅的。在次世代平台推出不成熟的《WE E》新作, 其抢钱的意图太过明显, 我也只能拜托各位老大, 出来抢也是要讲究敬业精神的, 不能尽干些打劫脚底板之类没有技术含量的糊涂, 否则会被同行耻笑的! 当然, 你可以说本作最大的卖点是网络对战, 但无论怎么看, 《WE2008》只能算是一个半成品。

OK, 不满发泄完毕, 正所谓爱之深, 责之切。作为一个球迷玩家, 我倒更想谈一谈对《WE》今后发展的一些看法。

(1) 作为单机模式中最为重要的大师联赛内容, 应在拟真的道路上更加深入, 比如增加门票收入。球队的成绩越好, 球场的上座率就应越高, 相应的球队的门票收入就会越多。而比赛的重要程度是与门票价格成正比的。

(2) 还是关于大师联赛, 年轻球员的体力就不能好一些吗? 现实中的“高龄”帅哥马尔蒂尼能够在欧洲冠军联赛以及世界俱乐部杯的决赛场上拖着一条伤腿拼搏厮杀, 并率领米兰将士登顶封王, 而游戏中正值风华正茂十七岁的小马却连半场球的体力都没有。年轻球员的体力没有理由随着年龄而增长吧?

(3) 希望球员的转会更真实, 更频繁, 更灵活。一个球员在转会市场上是否抢手, 是以他的表现相挂钩的, 而不是过去的名气。我曾使用名不见经传的年轻球员在联赛和各项杯赛中全部勇夺MVP, 却在转会市场上几乎无人问津, 即使有球队提出购买意向, 开价却也不会太高。而一些明星球员即使在整个赛季表现低迷, 他的转会费也是可以算得上是“天价”。这似乎和《WE》系列“一贯追求的”真实不太相符。另外, 租借出去的球员的各项能力理应继续成长才对, 而不是停滞不前。因为在现实的职业联赛中, 租借是培养年轻球员成长的一条行之有效的途径。

(4) 强烈要求把网络模式的玩法更加丰富化。试想一下, 由三十多个真人玩家各自使用自己喜欢的球队参加大师联赛、世界杯、冠军联赛的场面是何等的令人热血沸腾; 而这, 也是每一个球迷玩家所梦想的盛宴吧。也许, 在《WE》的下一作中可能还无法达到这一步, 但相信随着网络服务的逐步完善, 总有一天会让我们梦想成真的!

(5) 最后的小小愿望: 把中国队给俺们加上吧。虽然在N年前, 中国队在打平即可出线的情况下, 踢了一场“有屎以来粪量最重的比赛”, 可能也有人和我一样曾经因此从伤心到生气到愤怒而发誓再也不看中国男人踢足球。但数年之后, 却忽然悲凉地感悟到: 既然喜欢上了足球, 为何不去关注我们自己的球队呢?

我想一千个玩家的心目中, 会有一千个《WE》的样子, 而我所能做的就是为自己喜欢的游戏提出心中所感所想。希望《WE》的制作人员能够精益求精, 别再拿“遇到创作瓶颈”说事, 玩家的眼睛是雪亮的, 《FIFA》这几年的进步有目共睹, 而同样万众瞩目的《WINNING ELEVEN》却还在原地踏步, Konami, 醒醒吧, 是该在次世代的大道上大踏步地前进了!

文 张玉龙



读编往来

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■年前的一场大雪不但延误了UCG在部分城市的发货,更阻挡了许多小编回家的脚步。据不完全统计,由于大雪造成的严重交通闭塞,编辑部至少有1/4的小编未能回家过年,有许多甚至到了车站/机场后又撤回来的……唉,啥也不说了,祝普天天下有着相同际遇的读者朋友们春节快乐!

■大概是春节时在家里遭遇的例行“填鸭式喂养”之故,返乡的小编回编辑部后明显都胖了一圈,椅子的损耗度估计开始直线上升,坐气椅的小编更是心下忐忑,整天坐立不安(都是被前两天那气椅爆炸的新闻给闹的)……希望大家引以为鉴,暴饮暴

食害死人啊。

■地狱伞兵从家里带来了珍藏已久的Xbox游戏《铁骑》及专用控制器,一时在编辑部引起了一股小热潮,开着“铁骑”在大屏幕前过瘾已经成了大家午休时的必备娱乐项目,具体情况可参看下面的“本期流行游戏”。总之,虽然这控制器按键众多,但利用率(磨损度)最高的却是右上角那套着玻璃保护壳的“逃生键”……

■再过两期就是我们的总第200期了,欢迎各位新老读者随时向本刊发来感言寄语,我们将择优收录在当期的“读编往来”中哦。来!华丽地将信件风暴用向我们吧!



本期

What's In

流行游戏

最吸引看客的游戏

《鬼泣4》(8人)

妮莉叶怎么还不变身成S级的大妖吸血鬼?

——《鬼泣4》剧情里有一段是尼禄飞起拉妮莉叶,结果只扯下一条项链。按《吸血鬼与十字架》(动画,游戏由Capcom制作)の設定,女主人公只要被主人公扯下胸前的项链,就会变身成威力强大的吸血鬼秒杀一切BOSS。

最长盛不衰的游戏

《使命召唤4 现代战争》(4人)

声音小点!我老以为是我的短消息来了……

——把游戏中各种音乐设为手铃铃声的小编们之同感。

最闹哄哄的游戏

《任天堂全明星大乱斗X》(3人)

不要以为马里奥会打太极拳就大呼小叫,人家来友情客串的斯内克还扛着火箭筒到处跑呢!

——炎骑士已经彻底在这款游戏中沉迷了。

最怀旧的游戏

《铁骑》(5人)

Capcom第四开发部巅峰时期的“随心所欲”之作,这么形容它是因为那个时期的第四开发部真正做到了“想到就能做到”,《铁骑》之前,没有人有勇气来设计这样一款游戏,第四开发部解散之后,这样饱含游戏制作人创作热情与勇气的作品更是不会再有了。
——Gouki遥想当年不禁唏嘘。

为了玩好《铁骑》,下辈子我要做章鱼!

——地狱伞兵面对控制器上那几十个按键有感。

最望眼欲穿的游戏

《无双大蛇》(5人)

在掌机上能够玩到不走格子的无双,为了这天等了3年半啊!

——纱迦在这一刻泪流满面。

爆料报

补课课程如下

完成课程 《古意丽影 周年念版》《使命召唤4》

未完成课程 《塞尔达传说 幻影沙漏》

《大众高尔夫 携带版2》

调剂课程 《马里奥聚会 DS》

每天都是逛街见亲戚,除了《超级马里奥银河》什么都没回家!……

虽然过年没回家,但是玩游戏的时间反而比过去还少,一个假期就玩了三个游戏,其中一个还是《降世神通》……(另外两个是《使命召唤4 现代战争》和《高达无双 国际版》)

假期游戏补课情况

早课 《超级机器人大战 ODS》,《SD高达G世纪 战略》

晚课 《血阵空战6》,《使命召唤4》

自习 《PUZZLE QUEST》

小编们在春节期间的游戏“补课”状况

春节假期是玩家们用来把这一年落下的心仪游戏拼命“补课”(也叫“还债”)的大好时机,小编们自然也不例外。这次“爆料报”特地调查了一下众编的“假期课程安排”,不知这里是否有和您相同的呢?



首先自然是一年三百六十五天不间断的《怪物猎人 P2》“每日屠一龙”之训练课程,同时把PS2版的《怪物猎人2 doo》拿出来温习了一下;其次是PSP版的《机战MX》,业已顺利通关,正向二目目缓缓迈进中;最后当然是对战极品《WE2008》了,从《WE3》开始,十年来这是春节期间我家客厅里的必备娱乐项目。



放假只玩了一个游戏,《暗塔阵》中文版,但是进度还停留在第2关,倒是我爸每天在玩《马里奥》……



学好《使命召唤4》是一个系统而又漫长的过程,所以我甚至向学校提出申请把必修的《WE2008》改为选修;另外报考热门专业《鬼泣4》的人真是挤破了头,好在凭借自己对Capcom的深厚感情,打动了主考官,不过《鬼泣4》果然很难学啊!



家里没有游戏机,用笔记本玩了《潜龙谍影2 实体》。



主题	生化危机阵营
补课内容	NGC版《生化危机4》
学习方式	完全自学
学习成果	对Weaker更加欣赏

2008年春节对我来说是一段特别的经历。由于暴雪,无法回家,独自战寒冬,重新打开冰冷的NGC版《生化危机》系列,我仿佛穿越时空,回到了过去。有人说,国内拥有NGC的玩家几乎都收藏了一套《生化危机》,由于记录丢失,寒假期间我再次将《生化危机4》全部难度和模式通关,并且在“佣兵”中获得了更多的快乐,对大坏蛋Weaker是越来越崇拜了。《生化危机4》是一款不计成本的伟大作品。



由于弟弟妹妹们对掌机的痴迷已经超过了自己的预期,所以本以为可以玩游戏玩到爽的自己只把《最终幻想X》再回味了一次。



《瑞奇与叮当 未来毁灭器》。

广州 林文耀: 贵刊上期的错字太多了, 希望美编们加强校对!



说得太好了! 美编一看到没有? 快给我跪下! (被一刀一脚踢飞……)

重庆 袁博: 想向 D·S 请教, 我现在已有 NDS, 但对 PSP 的多媒体功能很眼馋, 但又怕买了后悔, PSP 上能吸引我的游戏确实不多, 还想请你给我点意见, 万分感谢!



我觉得既然你是奔着多媒体功能去的, 那不如就把 PSP 当作一个附带游戏功能的 MP4 好了, 管它吸不吸引你呢? 有得玩总比没有强。总之, 很多事情其实不需要如此优柔寡断, 关键是看你自己怎么去想。

陕西 王非: 上次看 levelup 上的网上票数已达 50 万, 而 UCG 上说已刷新至 60 万且不带带投票……完完全全没希望了! 这也太 ×× 了吧? 60 万人分 5 件主机和 500 件衣服, 何其壮观也! 不如归去, 不如归去!



这个……票数和人数的概念是不一样地, 每个参选者最多可投十八票。而且其中还有许多投票因地址、姓名有误而作废, 所以您的命中率是比您想象中要高出很多的。记住, 冲动是魔鬼啊。

湖南 熊振宇: 我信封上的 80 分邮票注意到吗? 这是我今年参加无偿献血得到的仅有一点补偿, 看在老读者卖血支持你们的份上, 请让我得到我想要的 PSP 吧——我想她已经快疯了!



邮政不是已经涨价了么……?



卖血者先到走廊耐心等待, 捐骨髓者请排队进屋提交 PSP 申请表单, 谢谢。

咸阳 牛刚: 祝愿多边形的丫头有朝一日也有去干 SHOWGIRL 的实力!



丫头? 您的意思是想让他再生个丫头么?

Email 王梦熊: 今天收到了奖品哦, 是一件白色的 T 恤 (正面是字的那件!) 很喜欢! 谢谢各位! 不过……真的好大啊……我拿到的是件 L 的……我穿上之后裤子都省下来了! 谢谢! 等到天暖和点了, 我就把它穿出去见人! 哈哈!



没看到您的性别前, 相信很多人的眼前都浮现出了一幅非常美好的画面。



广州 林文耀: 一次我从北京坐火车到呼和浩特, 在火车上过夜, 正巧手里的 NDS 没电了, 床底下的插口又没电。一问车长, 他说车上只有洗手间的插口才有电。正巧那我在上车前买了个插座, 于是便插在洗手池上方充电, 途中有几个女生把手机插在上面共享, 但又怕手机被偷了, 我就留下来看管, 顺便打打 NDS。

十几分钟后, 两个十七八岁的青年来上厕所, 他们看见我后十分诧异, 与我交谈几句后大有相见恨晚之感, 于是一台 PSP 又加入到充电大军当中。当我们聊得高兴时, 一位列车员从我们身边走过, 他看见洗手池上那一堆正在充电的电子产品, 不禁吓了一跳。他小心地拿起一部 PSP 端详着, 惊奇地说: “现在的学生还真有钱, 连 PSP 都买得起。”这让我小小地惊奇了一下, 因为之前路过的乘务员要么直接无视, 要么以为是电子词典。他继续说: “PSP 过一阵子就有新型号出了, 好贵啊……”我连忙说: “不贵, 一千四左右啦。”他又说: “这么贵? 两台都顶得上我家的 PS3 了……”我彻底无语 (以一个乘务员的工资能买 PS3 吗?), 再说了几句后他便赶去工作了。

那天晚上, 我们一直聊到了两三点, 便分别去睡了, 现在想起, 那时最大的遗憾就是没留下联系方式。不过我们能够相遇, 除了缘分, 还因为有一颗热爱游戏的心。



“以一个乘务员的工资能买 PS3 吗?” 谨在此代表铁道部全体职工小小抗议一下, 歧视心理要不得。买主机靠的是爱与毅力, 而不由外在条件是否显赫来决定, 譬如咱家“四大皆空”的阔少 ACE 飞行员就是个典型反例。

你疯了!



Email 冯智佳: 话说在新年期间, 天气异常寒冷, 冷得让人连动都懒得动, 所以我家在春节期间几乎每天都是吃火锅。某天家里来了客人, 我在吃饭前擦桌子时把电磁炉放在地上, 回头想把电磁炉放回桌上时, 突然发现电磁炉跟 Wii 平衡板长得太像了。这时脑中响起个声音: “踩上去试一试吧! 这样你就能体验一下下时代的魅力了!” 正当意识模糊正要抬腿踩上去时, 我妈暴喝一声: “疯了! 你在干什么!” 整个人瞬间清醒过来。还好没踩上去, 要不入手 PSP 计划又要延期了……

上次看到有一个读者的女朋友把 Wii 手柄当成遥控器的时候我已经很惊了, 没想到现在还能看到更让人惊讶的事。



适度 YY 游戏益脑, 沉迷 YY 游戏伤身。



邮购信息

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王 SP》可供邮购

《掌机王 SP》第 37-43 辑、第 61-67 辑、第 69 辑、第 73-77、81、82 辑, 定价 8.8 元。《NDS 专辑》第 2 辑, 定价 25 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》, 定价 38 元。《口袋玩家》第 1、2、3、4、5、6 辑, 定价 16 元。《PSP 专辑》第 3 辑, 定价 25 元。《NDS 宝典》, 定价 28.00 元。《洛克人 ZERO 全系列插画 & 设定资料集》, 定价 28.00 元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部 (收)
邮政编码: 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量, 地址要详细, 字迹要工整, 并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到, 请及时通过电话或 Email 方式与杂志社联系。电话: 0931-4867606, Email: pgking@263.net

游戏城寨 邮购信息

《幸运全书》, 定价 28 元; 《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑, 定价 9.8 元; 《机动战士高达 00 影像典藏》第 3、4 辑, 定价 12 元。

邮购地址: 兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑部 (收)
邮政编码: 730010

请在汇款单上写清自己所要购买的内容, 并以工整字迹提供自己的详细地址, 最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志, 请及时用电话或 Email 与我们联系。电话: 0931-4863066, Email: yxcz@263.net





普口 马少岩：最近新闻报道各地地产“奥运娃”颇多，父母都盼在2008年头生出个“福娃”。有的提前，有的还延后，非要让孩子经历一下奥运年。我觉得这没什么意义，还会对孩子的身体造成影响。你们看多哥，小多是2007年出生的，比2008的大，说明小多是“奥运建设者”或“奥运观众”，让他们去体验吧。咱多哥不盲从，还是旁观者好。



任何事情，非要人为地赋予一个什么意义，其实是更没有意义的。



长春 姜猛：我特别想知道玛娜MM是否single，不知对选择男友有什么条件（只要不要求字写的好我就还有希望），冬天的东北特别的美，不知是否有兴趣来东北旅游呢？呵呵，不喜欢来也没关系，大不了我努力工作将来去深圳工作，缘分这东西可不好说啊！从现在起每天烧香祈祷保佑你没人追，嫁不出去。（是不是太邪恶了？）



太邪恶了。



何止是邪恶，简直是惨绝人寰。



无锡 沈波：我会一直坚持买UCG，直到我不上这杂志为止；即使我不在了，也要让我儿子买了送给我看！



兄台言重了……不过斗胆问一句：万一那时候我们改成网络电子读物呢？



宁波 杨洋：小编们的家是不是靠得很近啊？没事可以相互联系，借个酱油啥的？是否有一定几率发生办公室恋情？快快招来！



酱油对于已经习惯了点快餐的小编们而言就素那浮云，借手柄倒是家常便饭；至于第二个问题……您《白领公寓》看多了吧？

游戏·人

《游戏·人》读者服务部提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元
《游戏·人》第22、26辑，定价14元
《游戏光环DVD》第20、21、31辑，定价8.8元
《游小说》第7、9、10、11、12辑，定价9.8元
《Wii专辑》第1辑，定价28元
《Wii宝典》，定价28元
《Xbox360专辑》第3、4辑，定价28元
《潜龙谍影 极限生存》，定价38元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。



邮购信息

动漫游工作室

动漫游工作室提供以下邮购服务：

《新世纪福音战士 历代记画集》，定价28元；《宿命传说 里昂回忆写真集》，定价18元；《最终幻想20周年纪念特辑 幻梦》，定价35元；《街头霸王漫画版》第3、4辑，定价19.8元/本；《生化危机官方小说》第3、4辑，定价14.8元/本；《女神侧身像官方小说》上、下册，定价14.8元/册；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价22元；《变形金刚漫画 特别版 电影前瞻》，定价25元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价16元；《光明之风 世界全书》，定价38元；《荒野兵器画集》，定价38元；《逆转裁判 法庭解析全书》，定价28元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价24元/本；《模魂志》第15-18期，定价12元/期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com



邮购信息

游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第180期、总第164期、166-168期、总第173期、177-181期、总第184期、总第185期、总第189-195期、总第198期，定价9.8元。总第73-74期、总第114-115期、总第130-131期、总第162-163期、总第182-183期、总第196-197期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn

编辑部的故事

——D·S与猫的后续报道



虽然上次在小编寄语向大家提出“如何解决小猫咬人”的问题已经过去了好久，大家集思广益出的妙策也让事情基本解决了，但春节期间编辑部依然收到了大量热心读者的来信建议。D·S在此向大家表示由衷感谢，同时借此处向诸多关心我家“爱美”的朋友们小小透露一点春节时的“猫情报”吧。

1. 春节期间由于携带不便，我把爱美送到好友紫枫（《掌机王SP》美编）家里寄养了一段时间，本以为会把人家家里闹得天翻地覆，结果几天后被紫枫家在电话里告知：“她好乖呀，不但从不咬人，还不叫不闹，我每天晚上都抱着她当暖炉睡……”我听后郁闷两天，后来转念一想，爱美美好也算是“改邪归正”了，心下顿时一阵释然。过完年返回后刚下飞机第一件事自然是去紫枫家接爱美，然而抱爱美时刚把手伸到她嘴边，便感到一阵熟悉的疼痛……

2. 紫枫家养有一狗，平时脾气得很，紫枫起初本担心这狗会抢爱美的猫粮吃，结果小猫正式进驻后他才发现，自己的担心完全是多余的——大多数情况下是爱美抱狗狗的狗粮吃。

3. 爱美对我那去年托风间仁从TGS上带回来的“厨师猫”围裙很有兴趣，总是跳来跳去试图把带子抓下来……莫非她还真的打算做“猫饭”不成？（笑）

▼面对此情此景，相信“猎人众”一定会有何感想吧……



打算送走爱美时，她和偶F几乎会同时作出《怪物猎人P2》里厨师猫即将被开除的表情……看了实在是于心不忍，末了只得又抱回来了……anubis我对不起你……

5. 编辑部附近新开了一家宠物店，名叫“宠爱有家”（有创意），里面各类商品设备一应俱全，十分专业——当然，价钱也非常专业，给猫洗一次澡要60元左右，另外还要加上修剪指甲、掏耳朵、剪乱毛等特殊服务……我们人类去一次高档洗浴中心价钱也不过如此吧？（汗）

禁止拍照喵！



4. 由于前一陣子爱美晚上实在太闹，严重影响睡眠，我一度打算狠下心来把她送给美编anubis，结果每次打算送走爱美时，她和偶F几乎会同时作出《怪物猎人P2》里厨师猫即将被开除的表情……看了实在是于心不忍，末了只得又抱回来了……anubis我对不起你……

下期预告!

《游戏机实用技术》2008年4月A

战神 奥林匹斯之链
流程、剧情、研究完全放送

高达无双 特别版
导师级攻略+专家级研究

新栏目PS2殿堂
敬请关注!

重大消息
下期隆重揭晓!



如果你喜欢 UCG, 不要容忍任何一个缺点;
如果你讨厌 UCG, 请在这里发泄你所有的不满!

✉ 电子邮件: ucg@ucg.com.cn

✉ 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编: 730000

互动信箱

不同的人, 不同的乐趣

Email 文纯

给一个朋友推荐“GTA”系列, 说:“这是款高自由度的游戏, 在里面你想干什么就干什么!”过段时间后看他的游戏进度, 居然只做了几个最简单的任务。问其原因, 答曰太难!再仔细追问, 原来他玩《GTA》竟然按照现实世界的方式去开:开车完全靠右手, 红灯停, 绿灯行, 绝不上人行道, 除了任务目标, 绝不乱杀无辜, 偶尔不小心撞死个路人, 他还要内疚半天。当然, 像他这样的玩法对于《GTA》这类颠覆了现实的游戏来说是太难了, 所以我对他说他把这个游戏删了吧!其实, 我让他不要再玩这个游

戏除了对他太难之外, 还有另外一个原因——他这样玩, 根本不能体会到《GTA》游戏的乐趣!顺便再说下, 朋友是那种拿木吉他唱民谣的人, 为人方面是公认的纯洁善良。当然, 我不是说其他玩家的内心就不纯洁善良了, 只是他的这种纯洁善良通过玩这个游戏给体现出来了, 而其他玩家则是通过别的方式体现出来的。朋友玩其他的游戏很快, 其他玩家玩《GTA》很快乐, 他们本质上都是快乐的。所以, 我没有告诉朋友该如何如何去玩《GTA》, 因为我知道, 那样玩他是不会快乐的!

编 有一个很常用的词叫做心态, 放在这里就叫做游戏心态。正因为每个人的游戏心态多多少少有些不同, 现在的游戏才如此百花齐放, 充满乐趣。如果官本位不是执着于让所有人都玩最早就有的游戏, 马里奥也就不可能会出现; 如果没有那么多热爱精美的画面与CG的玩

家,《最终幻想》也不可能带来这么华丽的视觉体验; 如果所有人都喜欢打打杀杀, 剧情优秀的文字冒险游戏可能根本就不会出现。你的朋友已经找到了适合自己的游戏方式和乐趣, 其他人也找到了适合自己的游戏方式和乐趣, 这就足够了不是吗?

对杂志的一些意见

Email Asan

关注你们的杂志也有3年了, 也就是在3年前考大学的时候买的。面对当时多如牛毛的游戏盘, 我真不知道该怎么办, 听朋友的介绍开始购买你们的杂志, 当时对我的帮助真是特别的大, 我一直就是以游戏攻略和最新的消息为出发点来买你们的杂志的, 可我现在却发现杂志一点点违背了我的出发点。相比2年前, 现在一个游戏往往要翻好几本书才能看清楚, 有些在排版上明显字迹很小, 有些在游戏进行时和Q&A里面出现, 每次游戏都做好要翻很多书的觉悟, 让我顿时没有了游戏的心情。打开电脑, 最后还是选择了上专题网站, 一边玩游戏一边看电脑的是非常的不舒服。为了方便阅读, 还要自己把攻略拉下来经过一番排版去店里打印, 有时看着我书桌下的一堆贵刊觉得越来越没有存在感(尽管到现在我还是购买

你们杂志的), 杂志花里胡哨的东西一大堆, 就像时尚杂志那样, 当然这些不是我所需要的, 我所需要的可能只是薄薄几页。前面说了那么多的不好, 但站在你们的立场我可以理解, 游戏里很多的东西需要时间来发现, 我也可以理解, 但是希望你们可以在一个比较成熟的时候推出几个经典游戏的总和攻略(像那个《FFX》)到现在我还是搞不清楚游戏系统, 你们有这个能力, 当然我相信像这样的玩家也是会鼎力支持的。我住在上海, 有时为了一个游戏的攻略要跑很多的地方, 有些是“民间”打印, 上网又是“质量”参差不齐, 价格更是不可理喻。网络日渐发达的今天, 我的意见也不可能代表主流, 真的希望可以多多为我们读者考虑些, 因为我认为玩游戏的就要买你们的杂志, 最后在这个新年里面祝福各位编辑身体健康。

编 就如Asan读者所说, 现在的游戏攻略与情报确实分布比较散乱, 再不像以前的杂志一样集中在一两期或是一两个栏目里, 从一个方面来看, 它确实使查阅资料变得麻烦起来了。但是换一个角度来看, 排版的字迹很小, 一个游戏会分成攻略与研究在连续几期杂志上刊

登, 这些都是希望在有限的篇幅中尽可能提到更多关于游戏的内容, 让玩家们可以得到更多的资讯, 在这里提醒一下觉得在杂志里找内容很麻烦的读者, 每期杂志的索引页都会将本期杂志所提及的主要游戏列出, 在寻找过资料的时候可以省掉很多麻烦。



本期大奖

1名

本期特别放送 20名

ACG 精美周边

自由谈应该有个主题

上海 MiLo

我是个只有DC和GBA主机的人, 所以只是凭借着自己对游戏业的关注才不断地继续买着杂志。攻略之类的文章一般都是跳过的, 光盘只能过把眼瘾, 至少让自己能跟得上潮流。我本来是对“自由谈”这个栏目非常支持的, 不过现在看来, 因为网络发达的缘故, 许多此类东西在论坛泛滥, 杂志上刊登的许多东西, 不免雷同, 造成了一定的审美疲劳。比如我这类只能靠点资讯与时代挂钩的人, 你在自由谈里篇幅比较深入解析的什么《战神》、《鬼泣》这样的东西, 我就

有点无法产生认同感, 因为我没玩过, 我只是从侧面看过。我不反感开辟一个让大家说话的地方, 许多文章确实也不错, 但是总给我一种读了读不下去, 不读又可惜的感觉。所以建议能每次像特稿一样有主题性, 编辑的话可以在每次主题的后面也扩充点相关知识, 但是我觉得仍然是代表作者的个人意见。我觉得这样的话题或许会更强点, 另外可以显示下期的自由谈的主题征文等, 当然, 这只是个看40期后眼睛有点酸, 脑袋有点胀的一个傻瓜的唠叨……

编 首先要感谢这位MiLo读者给自由谈栏目提出自己宝贵的建议, 自由谈到底是不是应该有个主题, 自由到底应该怎样改革, 这些问题在最近的读

者来信中出现频率可以说是相当高, 在这里也希望各位读者将自己对于杂志的意见和建议都写信告诉我们, 你们的需要就是我们改变的动力。

勘误启事

上期春节合刊(总196-197期)中出现了三个BUG, 更正如下:
1. 26页年鉴《超级机器人大战W》处, 附图误为《超级机器人大战P》;
2. 116页, “市场风向标”部分, iDSL主机的上海地区报价应为1120元(中文译为11420元);

3. 205页, “阳光学员招生进行中”大标题下, 邮件地址应为“hr@ucg.com.cn”(文中少了个“c”)。
以上, 我们为此向各位读者致以深刻的歉意, 同时会对相关负责人进行处理。请各位热心的读者朋友们今后继续协助监督我们的工作! 谢谢!

本期问题

1. 2008年伊始, 您希望杂志在新的一年里应加强哪个工种方面的内容?

2. 再过两期就是UCG200期特别纪念了, 无论您是新老读者, 都请谈谈您对杂志的感想与期望, 为我们写一段特别寄语吧! 谢谢!

2A 互动信箱送礼名单

获赠IP户的读者
龙岩市新罗区 王嘉伟

柳州 魏龙军	福州 胡文迪	柳州 刘阳鑫	贵阳 王士吉
汕头 陈华锐	广汉 胡翔瀚	江门 陆勇华	广州 王文哲
马鞍山 程锋	柳州 江嘉毅	桂林 沈洋洋	宁波 杨洋
亳州 耿熙	长春 姜猛	哈尔滨 孙韬	重庆 袁博
厦门 胡辰	东莞 廖清华	桂林 唐振宇	百色 张潇

■ 我们每一期都会从回答本期调查问题, 来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品, 写信通信及发Email都有均有机会获得礼品。

■ 请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码, 最好能留下电话号码, 以便我们发放礼品。

小编寄语

我们的共同口号——

努力工作，拼命玩！

本期推荐

《龙珠》

推荐人：多边形

和我同龄的玩家鲜有没看过鸟山明大师的《龙珠》的，在那个年代这几乎是最好的漫画(有些人甚至不愿加上之一)。如今由日本株式会社集英社正式授权，中国少年儿童新闻出版总社独家在中国大陆地区引进的正版全套《龙珠》漫画正式出版发行了！自2005年初版印刷以来，至今已经再版14次！其受欢迎程度由此可见一斑。我在这里以一个火星人的名义再次向拥有怀旧情结的老玩家们推荐这套丛书，圆童年一个梦，还自己一个愿！



☆过年回家好好地休息了大半个月，除了中文版的《蜘蛛侠》外(停留在第2关)基本上没有碰游戏。但是由于家中的朋友都在上班的缘故，直到过年的时候几天大家才有时间坐在一起。感觉不错！大家这一年来的变化都很大，发现在家的同学有一大半都已经结婚了……

☆《火爆狂飙 天堂》出乎意料的好玩，本来在玩了《极品飞车 职业街头赛》之后还为本作担心了一阵时间。

☆由于其他原因导致现在在《鬼泣4》还在抽屉里躺着从未放进光驱之中，眼看着PSP版《战神》就要出了，候满神呀！

本期个人签名

你喝你也多！

☆离开家一年，终于可以在春节期间回去一趟，真的是感慨良多。相比四季如春的南方，老家的冬天依然是冷得毫无商量。尽管事先穿了几层厚厚的御寒衣物，可家乡那低过摄氏零下二十度的严寒天气还是让我瑟瑟发抖，咋就这么冷呢！

☆本来

在回家之前答应同事要拍摄一些雪景照片的，结果事与愿违，今年的北方不但没有几处像样的大雪，还显得特别干燥。没有了冰雪的覆盖，路边的树木全都是光秃秃的，毫无美感，不爽不爽不爽……

本期个人签名

被填鸭式喂养的后果实在太可怕了。



骑士

I [主机]春节在家玩PS3，蓝光光头意外损坏，让我郁闷不已。其中多少有些使用不当的成分，我也成为编辑部PS3用户中的反面教材。各位PS3玩家和计划购入PS3的玩家一定要引以为戒，多关注一下杂志以及《PS3专辑》中主机保养的相关内容。

II [游戏]《鬼泣4》还没玩透，这PSP《战神》又快来了！再加上中文版《蜘蛛侠》等补习类科目，以及答应陪妻子一起玩的《逆转》系列，这“游戏债”又欠了不少。另外，最近不要和我谈影视，大半个月没看过一部完整的片子了，我不认我是“火星人”还不行吗？

III [生活]连续几天的加班，差不多每天到家时都是半夜1点，不过那时牲娘都还没睡，这几天下班回家都会大扫除，一天集中整理一个房间，并精心布置一番。男人和女人对于生活的经营方式有所不同，但对于家庭的责任与付出却应该是等同的。

IV [语录]牲娘发小脾气时一言不发地瞪着我，我问她在瞪什么，她的回答是“我看你哪个地方长得最讨厌，然后说一拳打过去……”这一句把我“吓”得笑出声来。

本期个人签名

火星人很忙！



胜负师



▲Capcom新作《生化危机 重制版》的人设看得我乐了好久。

■前不久认识了一个朋友，他自我介绍是搞“蓝光”的。他向我描绘说：现在制作蓝光的翻版已经完成全没有问题，关键在于国内高清播放机用户太少……他们行业的人都在等待第一个愿意站出来吃螃蟹的人。

本期个人签名

人人都在谈论融合，然而世界却是在分化！



ACE飞行员

1. 过年前就一直慢慢地去山上滑一次滑雪，回家之后兴致勃勃地做了一堆准备，结果听说滑雪场的温度只有零下20度，立刻就可耻地退缩了……果然我还是从事一些温暖的运动就好了。

2. 最近发现严重发现自己不光眼神不好，听力也下降了……去给朋友买礼物的时候看到一家卖小吃的店名叫做“身残志坚凉茶”，大为佩服，仔细一看才看清，原来是“黄志坚凉茶”orz。朋友来找我，隔了数米就以某地方言大叫“赶紧回家，今晚去骂银！”纳闷了我半天也不知道到底是要去骂谁，后来才明白过来他说的是《马银》……

3. 看美剧最大的痛苦就是你永远也不会知道它将以何种方式短尾，看日剧最大的痛苦就是所有桥段都能猜得出来，以至于最后连结局都不想看了。

本期个人签名

漫长的人生需要用漫长的角色扮演游戏调节。

★过年时冒着灯泡被震碎的风险将投影器搬回家，刚好赶上天气冷，整天只想躲在被窝里，看来没有枉费我的苦心。用难得的十几天休息假期彻底地补了不少落下的片子，终于不用在小电视机前忍受每况愈下的春晚了。大年夜在酒精作用下笨手笨脚地看完了《美国黑帮》，觉得这是近期最满意的一部电影。越来越喜欢丹泽尔·华盛顿的片子了，改天要把他的老片子都补上。

★年初四陪家人和亲戚到游乐场玩了一圈，发现那个时候心目中的圣地竟然如此简陋无趣，十几年没去仍然是一点变化没有，巴掌大的水族馆里看个鱼缸都要50元。这样的地方居然挤满了人，连呼吸都困难。看来大家过年果然都没什么地方可去啊！

★热烈关注《战神 奥林匹斯之链》，快论为美剧专用机的PSP终于要派上用场了。

本期个人签名

原来老妈和女友的娱乐圈小道消息都比我灵通许多。



星夜



玛娜



地獄傘兵

◎回家的感觉真好，最大的收获就是通过充足的睡眠，我终于让黑眼圈消失了。不过为了补充睡眠，再加上被这样那样的聚会占用了大部分的时间，这次假期玩游戏出奇地少……

◎不知道各位读者对春节合刊的DVD有什么感想，我看了后可是非常激动，这次大赏解说中的男性声音就是伞兵我的哦！一直对自己的声线很自信，没想到来到编辑部还有了用武之地！另外，本期影像中的《战神》部分也是由伞兵我解说的哦，希望读者朋友们会喜欢我的声音！

◎自己原先组建的网络配音社团的作品又上电视了，虽然不是采访社员，但是看到自己努力做出来的东西在电视上被介绍给更多的人知道，还是非常开心的。因为编辑部所在地收不到那个台，这个消息还是副社长打电话告诉我的，有点无奈啊。

◎上海之行一切顺利，虽然在机场滞留了4个小时，但是下飞机后还是见到了最想见的人，哈哈。当然了，情人节也很顺利……很顺利地让钱包瘪了肥……本期签名即为钱包瘪肥后有感。

本期个人签名

红色的玫瑰，三倍的价格，我是不是要再加个角上去？



▲又一次近距离见到了星爷，十年的光阴真是让人感叹。然而我还是要说，《长江七号》实在令人失望。

★大雪成灾，来编辑部后头一次过年没有回家。尽管有很多朋友留着这边陪着我，但是那种背井离乡的感情却是无法消除的。这是一个难忘的春节。

★观察了一个假期，确定《鬼泣4》素质优秀之后，我也开始挑战起这款游戏来。DMD难度全关卡S级的成就光就是想

就觉得困难，现在就看我会在拿到多少点成就后收手吧，750点？850点？

★初四去书城，发现有新版《金庸全集》订购。询问价格后得知，全书3月推出，现在预约不但打八五折，还送三大初回特典：个性签名、特别包装、国画。想当年我也是全校首屈一指的金庸达人，于是当即拍钱订购了一套。几天后才觉得有些不对：什么时候买书也和买游戏一样了？

★因为要看春晚，特地装了有线电视。一个假期下来，感觉网络终究还是难以代替电视。今年就等着看欧洲杯和奥运会啦！

本期个人签名

《灵魂能力IV》，美版6月15日，日本8月30日！



纱迦

□人算不如天算，一场雪灾把编辑部不少同事都困在了深圳，大家凑在一起过了一个“难忘”的春节。看看上期我的签名，唉……

△东芝宣布退出HD-DVD业务，次世代影音格式大战基本宣告结束，以后不再用自己的立场犯愁了。可惜我买的那台X360用HD-DVD播放器，才买了三张电影就成历史文物了。

○期盼已久的完美手机组合终于出现了：SE+WM！微软去年在手机操作系统上发力，连接拿下MOTO和索爱两家大厂，将来我们很有可能就是“玩X360主机，用Windows上网，拿WM手机打电话了”（笑）。

×那天加班的时候，纱迦在听一首日文歌，无意中听到其中英文唱词的声调很熟悉，问了纱迦才知道原来那歌是伊藤由奈和席琳·迪翁合唱的“あなたがいる限り”。好久没听席琳·迪翁的声音了，这让我想起高中时的日子。

本期个人签名

累？糊口，大哥！



▲XPERIA X1，必入！必首发！必限定！



多边形

★春节期间晴天完成成为了游戏绝缘体，本想带回家操作迅速的掌机也被弟弟妹妹们拿去玩得亦乐乎，真是的频率更离谱自己已在编辑部做吃瓜时的一天一次……真是不得不感叹掌机的魅力和佩服他们的精力。

☆回到家第一天做的事就是拯救桌中的电脑，还好这一次没有再次惨遭重装电脑的噩运，仅仅是中了一些流氓软件而已。之后利用闲暇时间爬上网找来《交响情人梦》的SP品味了一番，虽然只有短短2集，但是长达4小时的精彩演出还是又让自己看到当初那个疯狂但又颇有才华的野田妹，以及明明喜欢却又故作清高的千秋学长，不知道还会不会有续集出现呢？

★家乡的年夜饭永远是增肥的罪魁祸首，毕竟有快一年没吃过，要想拒绝还真不是一件容易的事情，今年完成的目标是自己最爱的油茶、酸辣粉和火锅，大满足啊（无限回味中）。

▲当我得知这位演员只有19岁的时候，我的确被雷了一下。

本期个人签名

不知道谁在游戏中被虐算不算病态呢？



晴天

◆春节期间南方地区的大雪牵动了很多人心的，自己虽然已经是连续三年不用凑春运这个热闹，但那几天每天都会时刻关注灾区的雪情。编辑部也有几个同事因为这次的雪灾没能回家过年，算是过了一个特别的春节。今年取消了五一长假，想必09年春节回家过年的人会更多，希望不要再有这样的天灾了。

◆和女友一起玩《真·三国无双5》，玩“赵云传”，第二关老板被RETRY了三次，过不去，逼关机。上班之前去给女友一句话：我借来的《真·三国无双5》，起码你得通关一次拿几点成就吧？结果下班之后发现她换了《无双大蛇》在玩，说《真·三国无双5》没有打击感……作为一名骨灰级的动作游戏玩家，能从自己的女友口中听到“打击感”这样的专业名词，很是感动，另外也再一次地证明，我的确和这个系列八字不合。

◆30年不胜韩，10年不胜日，再过两天如果又不胜朝鲜，中国男子国家队就算是彻底交待了。你说不关心国足的比赛，那是不可能的，但看了不觉得郁闷，那也是不可能的。30年和10年不胜，在于我们的足球基础越来越薄弱，足协都倒了，我表弟也从喜欢巴拉克变成了喜欢麦蒂，未来不好说，但谁造成这样的现状，总归得有人来负责的，这个“负责”倒也不是追究，而是要想办法扭转这个局面。

本期个人签名

新年新开始，重拾健身计划。



Gouki

■春节回家时的机票座位恰好是23A——与《LOST》中那位不幸坠机的主角相同，于是一路上坐得提心吊胆，安全带系满了4个小时，每次遇到气流颠簸时都会把心吊到嗓子眼……唉，美剧果然害人啊。

■感觉今年的春晚还算好看，虽然没有什么让人耳目一新的亮点，却也不见了往年那种无聊到要死的节目。对于这种全国人民期待度超高的年度盛典来说，能被骂确实就已经算是一种成功了。个人最喜欢的节目是舞蹈“飞天”，不知何人共鸣？呵呵。

■在家里又过了连续十天没有网络的生活，再回编辑部时顺利拜读了“火星山顶洞人”的美誉——火耀火吧，我认了。这年头，你们想火还火不了呢。（阿Q状）

■2008年的目标——锻炼身体，保家卫国。

本期个人签名

特型演员也是演员！（赠地獄伞兵）



D=S



▲向众猫人推荐一套日本同人长篇漫画连载：《M成长日记》，链接地址为http://bbs.levelup.cn/showtopic-567297.aspx，漫画通篇轻松幽默，译者（真09X7B）的点评也非常搞笑，不容错过哦。



我对脑锻炼类游戏的一点看法:

我们先看正常的游戏,比如《COD4》吧:当你看到前方有敌人的时候,就不会再贸然前进,当你某场特别战斗中挨了三颗子弹的时候,你知道你不能再挨第四颗了;当你看地图的时候,你会由此得知当前自己在战场上的位置;当你们小队阵地图LOGO显示为红色的时候,你知道你的敌人已经抢走了它。

而大部分脑白金游戏是怎么设计的呢?它们省掉了真正需要大脑各部分互动、协作来进行的位置

判断、数学计算、图形分析、战术构想,它不需要你去抽象和总结,而是直接告诉你要做的事情:请按方向键下,于是你按下;请问加1等于几?于是你输入4;请问画面上显示的两个图片有关联吗?于是你回答:是的;看看你能从屏幕中找到一个与众不同的色块吗?OK,你找到了,是红色。看起来很有成就感……可是你通过回答这些问题得到的解题能力,在现实的场景中真的能派上用场吗?

如果真想锻炼大脑,我想我们都可以胜任任何一种游戏。



蓝色接班人 由次世代光盘格式之争 谈主机大战走势

主持人:白夜



在次世代主机大战进行得如火如荼的同时,另一个领域——光盘格式的次世代战争也是硝烟弥漫。BD与HD DVD之间的对峙相对来说甚至比游戏业的主机大战还要激烈。而因为在电视游戏领域中,PS3主机采用的格式就是BD,而微软则是HD DVD阵营的支持者,X360也推出过外接的HD DVD播放器,所以关注主机大战的同时玩家们另一只眼也紧盯着次世代光盘格式之争。



▲美女们都“不要红妆要蓝光”了。

几家欢喜几家愁

在新闻联播里看到电视游戏相关产业的报道总是令玩家兴奋,而这一次,则是几家欢喜几家愁了……欢喜的是PS3玩家,BD格式的胜利将对PS3的推广起着非常积极的作用。众所周知,PS3在宣传方面能够播放BD影片作为主要卖点之一,这一程度上决定着PS3的销售状况,截止至本期截稿前,发售后第一年苦苦追赶其他次世代主机的PS3在最新的北美权威统计机构NPD公布的1月美国游戏销量报告上终于坐上一回第二把交椅,首次超越了微软的X360主机,而在欧洲市场上PS3的势头最近也是十分强劲,销量一直呈上升趋势。要知道在北美以及欧洲地区,PS3的BD播放功能是购买者非常重视的一个因素,北美市场方面,去年继两家大型零售商Best Buy和Netlix宣布全力支持BD格式后,全球首屈一指的大型连锁零售商沃尔玛也已于近日传出消息说,旗下所有零售网点将从今年6月起改为全面支持索尼BD格式及相关产品。此外美国最大的影片制品租赁商Blockbuster也早已于去年宣布在其全部的1450间连锁店中只提供BD规格的电影软件的出租,这种气势足够让北美地区的所有电影爱好者全部知道世

界上有BD和PS3这种东西。

让我们来看一份数据,在不久前于美国拉斯维加斯召开的国际消费电子展上(CES 2008)上,北美BD协会一位官方发言人在新闻发布会后对媒体表示,目前BD播放器在美国的累计销量约为350万台,其中PS3占到了300万台,剩下50万台是独立的BD播放器,BD协会的官方发言人还对记者透露,BD协会预计2008年北美市场BD播放器销量将有大幅度增长,预计2008年年底普及量有望达到1000万台。如果以比例换算的话,PS3应该占据这1000万台中的857万台……这对于PS3硬件的销售将是非常有利的,并且这种情况很有可能发生。两点原因:一、BD格式胜利后,消费者没了别的选择,二、一段时间内PS3是BD播放器中最便宜的。

而忧愁的则是X360玩家了,播放HD DVD的功能只是X360的附属功能,并且需要周边设备才可实现,乍看下HD DVD格式的失利对X360并没有什么影响,但PS3如果借助BD格式一路高歌势必会削弱作为竞争对手的X360,先不谈什么“作为一款游戏主机,靠BD播放功能才能大卖是多么可悲”之类的言论,商业上的此消彼长原理是肯定的。微软曾经公开表示,次世代光盘格式之争对自己影响不大,他们自己影响市场的需求走,但白最终很难想像搭配蓝光光驱的X360将是什么样子。



仿佛只一瞬间,便尘埃落定

2008年2月17日,白夜将电视如往常调到新闻联播,自己则到厨房收拾着晚饭结束的“后事”,突然电视里传来的“蓝光”两字将我拉回了电视机前,原来是对东芝宣布撤出HD DVD市场事件的报道。伴随着此次东芝的放弃,再加上之前好莱坞电影巨头华纳兄弟旗旗下兄弟公司宣布投BD阵营以及随后众多北美零售商开始纷纷宣布BD独占政策,这场以索尼、松下、日立为首的BD阵营和以东芝、微软为首的HD DVD阵营之间爆发的次世代格式战争可以说已经形同虚设了。



据日本NHK经济新闻报道,目前东芝公司设在日本青森县的所有HD DVD播放器生产线都已经全面停产,接下来将陆续从市场上撤出投资并终止尚在进行的相关业务。虽然现在东芝公司尚有相当数量的HD DVD产品还在继续贩卖,但根据声明来看,全面停止销售也只是时间早晚问题。据悉,东芝此次紧急撤出高清DVD市场所带来的直接经济损失可能在数百亿日元以上。

“东芝事件”一出,我们城寨的论坛上立刻针对此事对次世代主机走势的影响热烈讨论起来,下面白夜就随意抽取一些大家的看法:

索尼将蓝光捆绑在PS3上的做法显然是借鉴了PS2的成功经验,借PS2的畅销一举拿下DVD的江山,顺道在DVD格式领域获得领导权,此番借用蓝光自然也是这么打算的,而且用更加昂贵的成本来了一场豪赌,赶过了最艰难的2007年后,PS3的未来不会更坏。

虽然比火刀门从一开始就打定主意不掺合光盘格式之争而号称要另辟蹊径用网

络下载终结所有塑料片的命运,不过就目前次世代游戏庞大的容量而言光凭借网络下载完全无法满足玩家和开发者的需求,而Xbox Live还未达到另一个庞大的玩家群;PC玩家提供下载服务的地位,如果蓝光胜出,那么,至少在这个世代之内,X360终将采用蓝光光驱是一定的,至于索尼会不会对此采取什么阴险手段就只能凭世人猜测了。

——游戏城寨版主 hopy

去年战得混乱的HD DVD和BD,在玩家眼前似乎是在瞬间便分出高下,而且其中一方死得踏踏实实,实在让人震惊。BD的

胜利终于让索尼长出了一口气,搭载HD DVD播放器的X360陷入了只能遵守的泥潭。放弃播放“次世代”影像功能还是搭载BD光驱,这两个选择对于微软来说都不舒服。影像播放功能虽然只是游戏机的一个附属功能,不能直接撼动主机大战略,但光盘的格式胜利对索尼是莫大的精神支持。最终格式的统一对于消费者不管怎么说也算是能让心安定下来的好事(当然除了那些已经购买了HD DVD播放器的可



怜人……)。

——游戏城寨编辑 尼亚

站在现在回顾过去,当在一片“把不必要的设备强加给消费者买单”的呼声下仍然配备蓝光光驱的PS3,选上了空称“现在不会将来也不会推出HD DVD内置光驱”最后迫于形势发售了HD DVD外置设备的X360,一个坚定的支持,另一个暧昧的迂回,似乎早就注定了次世代光盘格式之争的结局。站在展望未来,已经赢了蓝光的PS3,对抗“似乎”和输掉HD DVD关系不大的X360,一个坚定的支持,而另一个,已经没有选择。

——游戏城寨编辑 旋木

随着规格的定下,消费者不再犹豫。

BD是他们最好的选择，BD播放器的销量在相当短的时间内就会有飞跃性的增长，而无疑在BD播放器中PS3又是最便宜和最实惠的选择，做为一台蓝光播放器，PS3会卖得相当快，在北美PS3取得胜利也只是时间问题。X360虽然还有降价这招可以使用，但是作为一台游戏机的销量再大也远不过一台相对廉价的播放器的销量，毕竟游戏机市场的规模是不能和影视市场的规模相提并论的。随着PS3的主机占有率的上升，必将促使游戏公司推出更多的PS3游戏……

——游戏城寨网友 吾爱

君不见跨平台游戏在X360和PS3上的表现？如果普通DVD上的游戏能接近BD上游戏的水平，那BD版的游戏还有什么好吹的呢？PS3在格式上胜了，在游戏领域却不见得是胜了。

——游戏城寨网友 eshmily00

索尼这次赌蓝光果然是赢了，不知道久多良木健大叔现在是不是很高兴……

——游戏城寨网友 zgzczyz

可以看出BD的绝对优势已经让很多玩家在思想上都有了或多或少的转变，媒介格式的统一可以说对PS3和X360之间的竞争有着不小的影响，PS3不会利用这点挽回劣势呢？微软相信也不会忽视不管，目前X360的游戏采用DVD已渐渐显出疲态，《刺客信条》的制作小组曾公开表示过头疼DVD的容量问题，《失落的奥德赛》这种多碟的游戏也已经推出得越来越频繁，微软是推出新的格式与BD竞争还是妥协在下一代主机甚至改版版X360上采用BD格式？次世代的主机大战因光盘格式之争而越发变得有意思起来了。

写在最后

就在白夜写完这段文字的第二天，2008年2月19日下午，东京和大阪证券交易市场刚刚收盘，忙碌了一天的人们正准备收拾东西回家的时候，东芝官方终于在公司总部终于宣布将从“此全面停止HD DVD播放器及刻录机等相关产品的开发、生产及市场推广活动”。微软日本X360事业部在接到这一消息后，表示将针对市场需求进一步商讨今后的运营方针，但眼下尚无法就此发表任何正式的官方声明。



PS3可以读取现在市面上所有的蓝光播放器。

不过微软的一位官方发言人暗示，仅就X360专用外接HD DVD播放器来说，也将逐步停止出货和贩卖。

美联社则非常合时宜的在这个时候针对次世代存储格式问题撰写了一篇社论发表，在文中，他们证实索尼的PS3主机全球累计销量已经突破千万大关达到1050万台，大概是考虑到索尼官方以前就时不时地混淆销量与出货的概念，所以文中特别指出这次公布的数据是销量而非出货。这一刻，笔者突然想到了久多良木健大叔去年下台时的黯然神伤，也许这时他正端着一杯茶在家中看着电视新闻，电视屏幕上映照着他们安详的脸，隐约可以看到他嘴角微微上扬……

2008年初始，次世代光盘格式之争的结束让电玩游戏业的发展走上了新的改变，索尼和微软将会如何在这场战争继续下去，我们拭目以待。

城寨快报 电击绘流《鬼泣4》画稿选

同人秀
楼主：影猫

电击绘流画组为了庆祝《鬼泣4》的发售，各位画师纷纷画出爱的同人稿，希望大家能支持各位画师的作品，本期就精选几幅上乘之作来给大家欣赏。



修女的作品，她是“DMC系列”的终极爱好者，据她本人说自己是为了“DMC”而活着的，看她作品就知道了。



凤凰伯爵，画社特邀画师友情客串的作品。
没有爱4季节的作品，作者语：看视频时尼禄经常说“COME ON”好像很拽，所以就画了张“COME ON”。

沛的作品，果然还是那么雄伟，那么高不可攀的境界……到了四代他还是喜欢但丁大叔。



NATAKU123画师的作品，4代主角，好像不少人喜欢她。

ST的作品，简单，鲜明，突出。



woxijijj的作品，当晚开工当晚完成的速度也能画出这水准，很强啊。



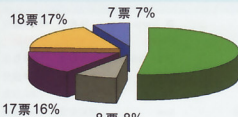
bt奇男的作品，黑女Gloria叮，视角感表达得实在出色。



中国 玩家调查

你对下一代光盘格式大战即将终结怎么看？

主持人：光年
本调查已有104人参与



很吃惊，不过是个好消息！

感觉惋惜，太糟了！

嗯，对我选择次世代主机会有影响。

一般，对我选择次世代主机没什么影响。

还行吧，不太关心这个。

这是春节过后的第一期中国玩家调查，尽管很多玩家都在开心过年，但下一代光盘格式的战斗并没有停止。2月16日根据路透社的报道，东芝公司准备放弃HD DVD光盘格式。尽管东芝公司目前还没有发布官方的声明，但显然失去了大部分内容提供者的支持和停止HD DVD光盘的相关研发计划已经预示着大厦将倾的危机。一直以来白热化的次世代光盘格式之争似乎骤然降温，落到了尾声。

那么中国玩家对于这一突如其来的消息反应如何呢？游戏城寨(levelup.cn)从2月18日开始了玩家投票的调查，截至发稿时已有104名玩家参与了投票。目前看来，有超过一半的玩家表示很吃惊，但是是个好消息。毕竟下一代光盘格式的统一对于消费者来说是件好事。一来格式的统一会让BD光碟得到更快的普及，二来也方便了玩家的选购。另一方面，相应的有8%的玩家表示惋惜，认为是个糟糕的消

息。以目前HD DVD的普及状况来说并不比BD格式差，现在HD DVD格式被放弃，显然让很多已经做出选择的玩家措手不及，蒙受损失。

那么对还没有购买次世代游戏机的玩家来说，这则消息的意义又如何呢？有16%的玩家表示这个局面会影响他们的下一步购机选择。而还有稍多的17%的玩家认为光盘格式之争的结果对于游戏本身并没有直接效果，对购机的选择也影响不大。另外还有7%的玩家表示不感兴趣。实际上目前投票中表示“会有影响”和“没有影响”的票数一直在交替上升，基本可以说是平手。但可以肯定的是BD格式的胜出的确给PS3增加了一枚砝码。

目前这一调查还在进行中，参与调查或是查看更多调查结果，请登录游戏城寨首页或是直接进入投票页

<http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx>

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏

2008年2月21日中国银行卡
人民币外汇牌价基准价

■ 本表所收录的游戏发售时间为: 2008年2月21日~2008年4月29日。	100美元	714.52元人民币
■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。	100日元	6.82元人民币
■ 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元, 日版游戏为日元。	100欧元	1052.52元人民币
	100港币	91.58元人民币
		(仅供参考)

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况, 发售表中
美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。

3月是游戏丰收的月份, 从月初到月末得不到半点喘息的机会。上旬是暴力的天下, 4日除了会有PSP版《战神》震撼登场外, 还有另一款延期的游戏, 它就是EA大力宣传的《战地双雄》。仅隔一天之后(如龙 见参)就会到来, 本作与系列之前的作品相比增加了许多丰富的元素, 剧情方面自然不必担心, 该系列的剧本可是获奖专业户哦。

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年2月					
25日	前线 战火之源	Frontlines: Fuel of War	THQ	主视角射击	59.99美元
26日	迷失 穿越多莫斯	Lost: Via Domus	Ubisoft	动作冒险	59.99美元
26日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
28日	偶像大师 Live For You	アイドルマスターライブフォーユー	NBGI	模拟育成	6800日元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	59.99美元
4日	战地双雄	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
4日	毁灭人类 法雅之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
11日	死囚犯2 充血	Condemned 2: Bloodshot	SEGA	主视角射击	59.99美元
18日	彩虹六号 维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	动作射击	59.99美元
18日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
19日	战团无双2 with 猛将传	战团无双2 with 猛将传	Koei	动作	7200日元
19日	装甲核心 for Answer	アーマードコア for Answer	FromSoftware	动作射击	6800日元
25日	宇宙战争 地球突袭战	Universe at War: Earth Assault	SEGA	即时战略	59.99美元
25日	黑暗领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
25日	维京战神 神官之战	Viking: Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99美元
2008年4月					
1日	NBA 明星球员 终极选手	NBA Ballers: Chosen One	Midway	体育	59.99美元
1日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
1日	星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元
29日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99美元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年2月					
21日	失落的星球 完全版	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	动作射击	6980日元
26日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
26日	迷失 穿越多莫斯	Lost: Via Domus	Ubisoft	动作冒险	59.99美元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	59.99美元
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
4日	毁灭人类 法雅之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
6日	如龙 见参	如龙 见参	SEGA	动作	7980日元
11日	死囚犯2 充血	Condemned 2: Bloodshot	SEGA	主视角射击	59.99美元
18日	彩虹六号 维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	动作射击	59.99美元
18日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
19日	装甲核心 for Answer	アーマードコア for Answer	FromSoftware	动作射击	6800日元
25日	黑暗领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
25日	维京战神 神官之战	Viking: Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99美元
2008年4月					
1日	NBA 明星球员 终极选手	NBA Ballers: Chosen One	Midway	体育	59.99美元
1日	职棒魂5	プロ野球スピリッツ5	Konami	体育	7980日元
24日	战略的女武神	战略のヴァルキュリア	SEGA	策略	7980日元
29日	横行霸道IV	Grand Theft Auto IV	Rockstar	动作	59.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年2月					
21日	梦精灵 深夜入梦	ナイツ into dream	SEGA	动作	3800日元
21日	劲舞革命 超新星2	DanceDanceRevolution SuperNOVA2	Konami	音乐	6980日元
28日	恋爱甜心	ブティック	Idea Factory	文字冒险	6800日元
28日	吸血奇谭	吸血奇谭 ムンクタイズ	Interplane-Holm	文字冒险	6800日元
28日	放学后的白银旋律	放学后は白银の調べ	dimple	文字冒险	6800日元
28日	高达无双 特别版	ガンダム无双 Special	Koei	动作	6800日元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	49.99美元
4日	寂静岭 起源	Silent Hill: Origins	Konami	动作冒险	29.99美元
6日	奈落之城 一柳和 第2次的受难	奈落の城 柳和、2度目の受难	日本一 Software	文字冒险	6800日元
11日	瑞奇与叮当 尺寸事件	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEA	动作射击	29.99美元
13日	真实之泪	トゥルネーションズ	Sweets	文字冒险	7980日元
13日	赛马大亨7 Maximum 2008	ウイニングポスト7 マキシマム 2008	Koei	模拟经营	6800日元
18日	世嘉全明星网球	Saga Superstars Tennis	SEGA	体育	49.99美元
27日	罪恶装备 XX ACCENT CORE PLUS	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS	As System Works	格斗	5800日元
27日	叛逆的鲁修鲁 失去的日记	コードギアス 叛逆のルージュ	NBGI	文字冒险	4800日元
27日	你是主人我是仆 侍奉日记	君が主で執事は俺 侍奉日記	Minato Station	文字冒险	6800日元
2008年4月					
1日	职棒魂5	プロ野球スピリッツ5	Konami	体育	6980日元
3日	无双大蛇 魔王再临	无双OROCHI 魔王再臨	Koei	动作	6800日元
10日	秘境方舟 觉醒	プリズム・アーク Awake	5pb.	文字冒险	6800日元
10日	大奥记	大奥記	Gabal A Entertainment	策略	5800日元
10日	日升战记	ハトル オブ サンライズ	Sunrise Interactive	策略角色扮演	7800日元

02.28 高达无双 特别版

PS2 Koei 6800日元 全年龄玩家对应

一年前于PS3上登场的《高达无双》, 如今又转战到了PS2上。《高达无双》是将日本的国民级动画《高达》和光荣的“无双”系列融合起来的产物。游戏收录了《高达》、《Z高达》、《ZZ高达》、《W高达》、《G高达》、《倒A高达》这6部作品的人物和机体。和PS3版比起来, 游戏的画面有明显缩水, 不过手感没有大的变化。



而游戏内容和PS3版比起来还有所增加, 游戏增加了武者高达的剧情模式, 还增加了武者高达MK II 这个全新的角色。可以说依然是很值得一玩的。

02.28 灵光守护者

NDS Nintendo 4800日元 全年龄玩家对应

《灵光守护者》是由被任天堂收购的“异度传说”系列“开发公司”MONOLITHSOFT开发的一款NDS动作角色扮演游戏, 支持最多3人同时联机游戏。游戏故事设定在一个依靠“灵光”之力存在并繁荣的理想世界。游戏中可以通过简单直观的操作组合出多样化的动作, 玩家可以事先将攻击动作或道具



分配到NDS的按键上, 在战斗中不必输入复杂的操作便能够进行各种各样的行动。联机时是根据主机玩家的进度来决定的, 即使玩家之间的进度有差距, 也能毫无限制地享受联机的乐趣。

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年2月					
21日	太空侵略者EX	スペースインベーダーエクストリーム	Taito	射击	4800日元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	39.99美元
4日	战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	SCEA	动作	美版未定
4日	毁灭全人类 解放大威龙	Destroy All Humans: Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	39.99美元
11日	根根冲射 迎面相撞	FitOut: Head On	Warner Bros.	竞速	29.99美元
19日	海魂川宵 携带版	海魂川宵 Portable	Marvelous Entertainment	动作	4800日元
19日	无限龙胆	无限龙胆	SCEJ	益智	3980日元
19日	重生传说	テイムズ オブ デバース	NBGI	角色扮演	4900日元
27日	叛逆的鲁修佛 失去的色彩	コードギアス 反逆のルージュ	NBGI	文字冒险	4800日元
27日	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンター ポータブル 2nd G	Capcom	动作	6900日元
预定	大战路 VII Exceed	大战路 VII エクストード	SystemSoft Alpha	策略	4800日元
2008年4月					
1日	星球大战 原力解放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	39.99美元
2日	星之海洋 2 二度进化	Star Ocean: The Second Evolution	Square Enix	角色扮演	4900日元
22日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
24日	魔魂精英 携带版	ヴァンテージマスター-ポータブル	日本 Falcom	角色扮演	4800日元
24日	实况棒球 携带版 3	实况ワッフル野球ポータブル3	Konami	体育	4980日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年2月					
21日	手脚足眼睛字谜	ミブリー&テブリー	SEGA	益智	日版未定
25日	毁灭全人类 解放大威龙	Destroy All Humans: Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	49.99美元
28日	Simple Wii 系列 Vol.5 The 打砖块	Simple Wii シリーズ Vol.5 The ブロックくずし	D3 Publisher	动作	2800日元
28日	Simple Wii 系列 Vol.6 The 欢乐大作战	Simple Wii シリーズ Vol.6 The ワイワイ・コンパニ	D3 Publisher	动作	2800日元
28日	独家玩法 SEGA 钓鱼大赛	ウチ釣りVI セガフッシング	SEGA	体育	4800日元
2008年3月					
3日	学园环小子 冠军金牌	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	ZK Sports	体育	49.99美元
3日	奇幻精英事件簿	The Spidekick Chronicles	Siers Entertainment	动作冒险	美版未定
4日	战士从速 进军30高地	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	主视角动作	美版未定
4日	忍者反应力	Ninja Reflex	EA	动作	39.99美元
6日	大家的常识力电视	みんなの常識力テレビ	Nintendo	益智	4800日元
6日	家庭教师	ファミリッジョッキー	NBGI	体育	5500日元
6日	信长野望 革新 威力加强版	信長の野望 革新 with パワーアップキット	Koei	策略	9800日元
10日	百战天虫 古怪太空战	Worms: A Space Oddity	THQ	动作	美版未定
11日	职业进化足球 2008	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	体育	49.99美元
13日	死亡之屋 2.5 Return	バロウズ オブ デッド 2.5 リターン	SEGA	光枪射击	4900日元
13日	巴洛克 Wii 版	バロク	Sting	动作角色扮演	6800日元
18日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	49.99美元
18日	标靶 恐怖行动	Target Terror	Konami	动作射击	49.99美元
25日	大神	Okami	Capcom	动作	美版未定
27日	职业家蓝球球场	プロ野球 ファミリスタジアム	NBGI	体育	日版未定

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年2月					
21日	牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	牧场物語 キラキラ太陽とみなみたち	Marvelous Entertainment	角色扮演	4900日元
21日	上帝也疯狂 DS	ボビュラスDS	EA	策略	4980日元
21日	太空侵略者EX	スペースインベーダーエクストリーム	Taito	射击	3600日元
28日	黄金守护者	ソウダゴウキョウ	Nintendo	动作角色扮演	4900日元
28日	中村亨彦传 印度式计算讲座 DS	中村亨彦伝 インド式計算講座DS	Sega Online Entertainment	益智	3800日元
28日	超级城市 KEROH 暴君 3 天空大冒险是也	超絶都市 KEROH 暴君3 アクション3 天空大冒険はありませ	NBGI	动作	4900日元
28日	结界师 黑芒楼表	结界師 黒芒楼表	NBGI	动作	4900日元
2008年3月					
6日	英皇王 2 续篇	英皇王 2 续篇	学研 Index	益智	3800日元
6日	益智拼图 DS 世界遗产之旅	ジグソーパズル DS DSで巡る世界遺産の旅	Hudson	益智	2800日元
6日	哆啦A梦 大雄与巨人传 DS	ドラえもん のび太と巨人伝 DS	SEGA	文字冒险	4800日元
13日	影子传说 2	影之传说 2-The Legend of Kage 2-	Taito	动作	3800日元
13日	DS 美文字训练	DS 美文字トレーニング	Nintendo	益智	3800日元
18日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	29.99美元
19日	超热血高校棒球	超热血高校にいくん ドッジボール	ARC System Works	体育	3800日元
19日	时空空阔	タイムホロウ 奪われた過去を求めて	Konami	文字冒险	4800日元
19日	戏园锦鲤 樱花太鼓 绿园有伴	ドラムチカダンゴ 桜太鼓 緑園有伴	SEGA	角色扮演	4800日元
19日	模拟城市 DS 2 从古代穿越到未来的街道	シムシティ DS2 - 古代から未来へ続くまち	EA	模拟经营	3800日元
20日	忍者龙剑传 龙剑	Ninja Dragon Sword	Tacmo	动作	美版未定
20日	伊苏 DS	イース DS	Intelligent-Helix	动作角色扮演	4800日元
20日	伊苏 II DS	イースII DS	Intelligent-Helix	动作角色扮演	4800日元
20日	十字架与吸血鬼 七夜的太阳学院小组	十字架と吸血鬼 バイア 七夜のミナト学院	Capcom	文字冒险	4800日元
27日	机动战士高达 00	机动战士ガンダム 00	NBGI	动作	4980日元
27日	铁道迷传 JR 篇	鉄道迷ニメナル JR篇	Taito	益智	4800日元
2008年4月					
3日	名侦探柯南 消失的博士与玫瑰之塔	名探偵コナン 消えた博士とちがいがいの塔	NBGI	益智	4800日元
10日	模拟人生 2	しおんの王	Ben Communications	桌面	4800日元
22日	N+	N+	Atari	动作	29.99美元
24日	梦魂 DS	夢ねこ DS	SEGA	模拟养成	4800日元
24日	召唤之夜	サモンナイト	Banpresto	策略角色扮演	4800日元

03.04

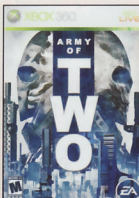
战地双雄

多莉莉 EA
动作射击

59.99美元
对应机种为PS3、X360 17岁以上玩家对应



为了巩固“全球最大游戏发行商”的地位，EA在次世代平台上将推出一系列原创作品，《战地双雄》就是贯穿“双人合作”理念的一款全新EA品牌。经过一再延期，下月我们将目睹游戏的庐山真面目。EA宣称《战地双雄》不但支持两名玩家配合执行任务，而且玩家还可以同相当“聪明”的电脑搭档配合完成任务。“双人合



作”所带来的乐趣，将会给玩家带来全新的游戏体验。游戏中的两位魔鬼大兵头戴面具，武装到牙齿的装备给人留下了深刻的印象。

03.04

战神 奥林匹斯之链

PSP SCEA
动作

39.99美元
无对应周边 17岁以上玩家对应



能够在拳机上过一把《战神》的瘾，想着都让人兴奋。虽然离游戏推出还有几天，不过海外游戏媒体已经纷纷为这款万众瞩目的大作给出了高度评价。看来本作依然是一款接近完美的作品。从一些影像资料，我们已经惊奇的发现游戏的故事同样非常引人入胜。因为本作讲述的是在奎托斯公然反抗前战神阿瑞斯这10年间发生的故事。我们将再次遇到被打入地狱的擎



天巨人阿特拉斯。游戏的某些场景完全呈现出匹敌PS2版的恢弘壮丽，这一定会令每一位玩家起立尖叫的。

03.06

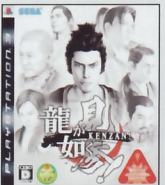
如龙 见参

PS3 SEGA
动作

7980日元
无对应周边 17岁以上玩家对应



那个热血男儿又回来了！不过，这次桐生一马穿着的却是古装，凭借洗练的故事情节和硬派的游戏风格而博得无数玩家赞誉的动作冒险游戏《如龙》系列，在经历了两作以现代日本黑道斗争为主题的作品后，把故事的舞台转移到了幕府时代的日本京都。同样爽快的游戏系统伴随着全新的故事，将为玩家呈现出一款前所未有的《如龙》。



由于加入了刀剑系统，所以本作在战斗上与之前将有很大的区别，桐生一马（也就是宫本武藏）在战斗中能够在一流刀和二流刀等流派之间切换，而QTE系统也得到了保留。

本期博客



炎骑士

写在前面

FOREWORD

“哥们儿，这个场景咋通过啊？怎么就没有丧尸了呢？快帮我找找，前面的都杀光了……”

“……就这么几个敌人，几下就解决了，《生化危机》就这样啊，真没意思！”

这一幕发生在我上大学的时候，寝室里有一台不知道是谁从外面借来的破旧PS，一个室友得知我喜欢游戏，就想让我指导他玩《生化危机2》。谁知还差等到游戏标题画面出现，他就开始嚷着让我帮他调出究极武器和无限弹药，然后扛着长枪短炮在警察局里四处找丧尸虐杀。当一个阶段的敌人被他轰得连渣都不剩之后，我还要代他操纵角色来到下一个场景，然后将手柄再度交给他，任凭他继续横冲直撞。尽管看着他如此糟蹋我奉为经典的《生化危机2》，心中十分不爽。但看到他杀得起劲儿时脸上那充满兴奋的表情，我又忍不住嘟囔埋怨。也别说，估计这算是《生化2》最另类的打法吧！

· 最近回复 ·

LATEST COMMENTS

RE: 游戏, 玩得痛快就好

【2008-2-18 10:07:45 By: GOUKI】

我喜欢的游戏都是属于那种一用金手指就乐趣全无的类型，所以我至今也没用过金手指玩任何游戏，具体情况还是要具体分析嘛。

RE: 游戏, 玩得痛快就好

【2008-2-18 10:08:12 By: 秒速】

Capcom的游戏甚至搞了记录就没意思了。

RE: 游戏, 玩得痛快就好

【2008-2-18 10:08:23 By: 多边形】

各人有各人的活法，自然各人有各人的玩法，开心就好。

RE: 游戏, 玩得痛快就好

【2008-2-18 10:12:58 By: D·S】

我觉得“玩游戏”和“被游戏玩”中间应该有个界限。游戏太难打不过去固然该用金手指，但浅尝辄止一阵狂攻也未免太浮躁了些。

游戏 玩得痛快就好

“是我在玩游戏，不是游戏在玩我！”

“是我在玩游戏，不是游戏在玩我！”这句话出自我的一个朋友之口。那还是在高中时代，我们经常到学校附近的包机房去打游戏，包机房的老板为人很厚道，一来二去彼此就混熟了。经常光顾这间包机房的顾客绝大多数都是附近中学的学生，由于老板的随和厚道以及他将生意打理得不错，包机房内的游戏气氛十分好，一般游戏厅内充斥的不良少年和刺鼻烟味儿在这里也完全不存在。大家在这里可以舒舒服服地打游戏，各种经验交流十分频繁，“专业”的味道很浓，使用“老金”则成了受人鄙视的下三滥手段。然而，我这个朋友的作品作为却完全背离众人遵循的游戏精神，尽

管他在通常情况下也像大家一样喜欢钻研游戏，但如果遇到一些反复挑战仍然受挫的局面，那么他就会毫不犹豫地存盘、重启、使用金手指，然后操纵着顷刻间强到逆天的主角在游戏世界中胡作非为。每当有人指责他的这一做法时，他便随口道出上面的那一句话，然后继续自顾自地投入到昏天黑地的虐杀敌人之中。

当时的我也对他的这种做法感到有些不理解，好歹也是有着多年游戏的老玩家，动不动就使用金手指，实在是让人笑话。但在多年以后，我开始逐渐改变曾经对他的看法，“是我在玩游戏，不是游戏在玩我”，其事实就是像他所说的这样，我们玩游戏的

炎骑士发表于

2008.3B(总第198期)

最基本目的是图个痛快，如果玩游戏的过程成为一种精神压力，那么还何以谈得上是享受游戏带来的乐趣呢？当年的我们都在上高中，繁重的学习压力已经让大家透不过气来，课余时间还要被各种各样的补习班和习题册所支配着，想在家里玩游戏自然是不可能的，想方设法逃避家长和老师的严密监控跑出来玩游戏已经需要极大的勇气(都是陈年旧事，不堪回首，好孩子可不要学我)，要是再遇到一款让人玩着火大愠气的高难度游戏，这简直就是受到精神上和肉体上的双重摧残。尽管挑战各种高难度关卡以达成特殊条件为目的的玩法已经为今天的许多玩家所认同，但毕竟玩游戏的最基本目的是为了体会有趣的过程，只要能够玩得舒服就行。

“我要玩出游戏的真谛来”

看到这样一句话，各位看官会想到什么呢？大概会认为这是出自一位职业玩家之口吧。错！这个句子的主人还是我那个喜欢用金手指的朋友，这句话正是他现在的QQ签名。我第一次看到这句话的时候差点儿就笑喷出来，心说这小子整天用金手指还想玩出游戏的真谛

来，这不是扯淡还能是什么？现在想一想，他说的也并非没有错，既然他玩游戏的目的是享受游戏过程为之带来的乐趣，那么，只要他真正体会到游戏的乐趣了，其实也算玩出真谛了。尽管他从未因为钻研一款游戏而折腾几天几夜。



▲比如《武士之城》，有些玩家实在是无法面对如此夸张的弹幕，只能徘徊在浅尝辄止的阶段，与其痛苦地面对这类游戏，还不如找些能够让精神更加放松的游戏类型来试试。

游戏, 玩得痛快就好

经常泡在各大游戏论坛上，不免会接触到一些由玩家DIY出来的经典游戏恶搞修改版。比如流传已久的“变态马里奥”就是其中之一。在这些修改版中，各种隐藏的机关层出不穷，只有你想不到的，没有游戏制作者做不到的，想在这样的游戏中通过一个关卡往往要付出数十条生命的代价。

每个人擅长的游戏类型是不同的，人与人之间的差异在游戏领域同样显而易见。试想一下吧，当一个对角色扮演类游戏毫无兴趣的人面对回合制轮流对砍和迷宫中的踩地雷方式的遇敌时，还会有什么游戏体验可言。看到那些游戏达人将诸如《忍》、《鬼泣》、《战神》等游戏中的强力BOSS以无法想像的特殊打法整得团团转时，我们之中的绝大多数人只能发出

赞叹，然后依旧按照自己那最为常规的方式进行游戏。即便我们玩不够顺手，操作水平不够精湛，但我们并不担心会有人笑话我们打游戏的水平有多么泡菜，这其中的平衡点在于自己是否能从游戏过程中获得欢乐。至于能否完美通关、能够达到极限条件，如果你对自己有更高要求的话，那么挑战下去吧，否则还是适可而止。有些人死要面子活受罪，明知自己没有那份实力，但于心不甘，想方设法拷贝到别人的究极游戏记录来充门面，这又何苦呢？游戏玩到这份儿上，就已经偏离了最初玩游戏的目的，实在是不可取。

从我们拿起手柄的那一刻起，就应该享受游戏所带来的乐趣而不是品味痛苦，您说是吗？

· 最近发表 ·

LATEST TOPICS

PLAY BEYOND

多边形发表于2008.2B·3A(总第196·197期)

青春的有效利用率

玛娜发表于2008.1B(总第194期)

有心人的实话实说

ACE飞行员发表于2007.12B(总第192期)

车枪球, 今天你玩了没有?

火云发表于2007.12A(总第191期)

廣告已屏蔽

廣告已屏蔽