QQ群号:72269227

Tot.238

微软将为X360推出蓝光光驱？NDS2将于明年秋季亮相？

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

实用内容大满载！

攻略透解

大作攻略秋之眸

PS3满分神作 未知海域2 纵横贼道

真·女神转生 奇幻之旅 / FIFA 10

热门游戏

特别企划①

冷门秘密

特快专递

职业进化足球2010

Wii Fit Plus

机车风暴 极地先锋

前线狙击

北斗无双 · Fate/新章

风来的西林4

无限的边境EXCEED 机战OG传奇

魔塔大陆3

白骑士物语 光与暗的觉醒

特别企划②

血浓于水 骨肉情深

游戏中感人的亲情故事

研究中心

GT赛车 PSP

沙加2 秘宝传说

超时空要塞 终极边界

2009.11B 定价：RMB 9.8

ISSN 1008-0600

22>

9 771008 060006

本期赠品

Gamehal 游戏电影 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院(下)

猎天使魔女 初体验 | 斗剧09 街头霸王IV 半决赛&决赛 | 未知海域2 纵横贼道 初期游戏欣赏

新作影像集锦 使命召唤 现代战争2 | 超级街头霸王IV | 生化危机5 导演剪辑版 | 刺客信条II

160分钟 DVD

QQ群号:77269227

TV GAME半月刊 | 2009.11B

CONTENTS

游戏机 TV GAME 实用技术

11B
总第238期

COVER STAFF

封面用图：《未知海域2 纵横贼道》
封面设计：一刀

©Sony Computer Entertainment America Inc.All RightsReserved.
Created and Developed by Naughty Dog, Inc.

健康游戏忠告

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

游风艺苑 96
编辑部落 97
读编往来 98
问题小卖部 104
小编寄语 106
游话好好说 108
天下聚会 109
发售表 110

收藏者：

收藏日期：

游戏情报站 6
黄金眼 24
排行榜 22
新作短波 26

游戏情报站要闻

史上最异类米老鼠游戏公开！ 6
《光环》发威！微软游戏部利润翻倍 6
NDS2将于明年秋季亮相？ 8
《极品飞车》累计销量突破一亿 8

前线狙击

北斗无双 10
白骑士物语 光与暗的觉醒 12
魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗 14
无限的边境EXCEED
超级机器人大战原创世纪传奇 16
风来的西林4 神之眼与恶魔之脐 18
Fate／新章 20

特快专递

Wii Fit Plus 28
机车风暴 极地先锋 30
职业进化足球2010 32

研究中心

超时空要塞 终极边界 68
沙加2 秘宝传说 70
GT赛车 PSP 72

游戏进行时 36
软硬兼施 64
游戏3.0 66

攻略透解

真・女神转生 奇幻之旅 39
未知海域2 纵横贼道 48
FIFA 10 58

邪魔院 75
特别企划 76
多边共享区 84
自由谈 86
影漫搜查线 88
战国天下布武 95

QQ群号:77269227

郑重声明

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

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

风来的西林4 神之眼与恶魔之脐	18
乐队英雄	27
乐高摇滚乐队	27
沙加2 秘宝传说	70
无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇	16
樱花笔记 连接现在的未来	26
勇者斗恶龙 IX	38
真・女神转生 奇幻之旅	25 39

PS2

Little Busters！	光盘
杰克与达斯特 失落的边境	27
乐队英雄	27

PS3

北斗无双	10
FIFA 10	24 58
白骑士物语 光与暗的觉醒	12
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	光盘
薄暮传说	37
超级街头霸王 IV	光盘
刺客信条 II	光盘
乐队英雄	27
乐高摇滚乐队	27
猎天使魔女	光盘
魔塔大陆3 将世界引向灭亡的少女之诗	14
生化危机5 导演剪辑版	光盘
使命召唤 现代战争2	光盘
索尼克与世嘉全明星赛车	光盘
铁拳6	光盘
未知海域2 纵横贼道	24 37 48 光盘
野性传奇	25
职业进化足球2010	32

PSP

Fate/新章	20
GT赛车 PSP	72
不死骑士团	25
超时空要塞 终极边界	68
传说的勇者传说	26
横行霸道 唐人街战争	25
机车风暴 极地先锋	30
杰克与达斯特 失落的边境	27
茜色的坡道	光盘
天诛3 携带版	36
心跳回忆4	光盘
真・三国无双5 Special	25

Wii

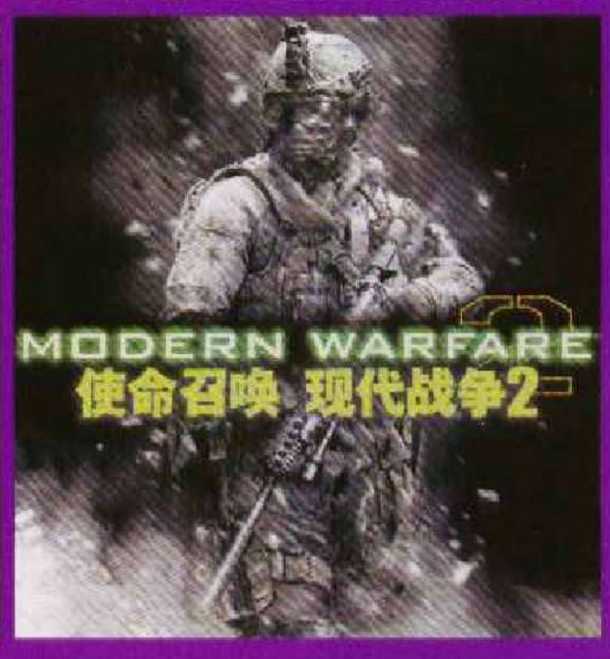
Wii Fit Plus	25 28
乐高摇滚乐队	27
乐队英雄	27

X360

FIFA 10	24 58
北斗无双	10
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	光盘
超级街头霸王 IV	光盘
刺客信条 II	光盘
极限竞速3	25
乐队英雄	27
乐高摇滚乐队	27
猎天使魔女	光盘
使命召唤 现代战争2	光盘
索尼克与世嘉全明星赛车	光盘
铁拳6	光盘
野性传奇	25
职业进化足球2010	32

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容



特别收录

游戏电影
蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院（下）

猎天使魔女
初体验

斗剧09 街头霸王IV
半决赛&决赛
半决赛第一场
半决赛第二场
决赛

未知海域2 纵横贼道
初期游戏欣赏

新·接触：PEGA英雄吉他

新作影像集锦
《使命召唤 现代战争2》
《超级街头霸王 IV》
《生化危机5 导演剪辑版》
《刺客信条 II》
《铁拳6》
《索尼克与世嘉全明星赛车》
《心跳回忆4》
《茜色的坡道》
《Little Busters！》

动画情报站

电影前线
《玩具总动员3》
《2012》5分钟片花

ENDING·SONG
《Little Busters！》主题曲

本期光盘特别附赠
泪洒三重冠外传OST+游戏壁纸

征集音乐啦

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

一球成名 2010

深受玩家好评的“一球成名”栏目又回来了！从即日起，“一球成名2010”向全国的球迷玩家们征集《PES2010》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破
快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！

PC版与PS3版均可

请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn
我们期待你的参与！

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

一球成名 WINNING ELEVEN HIGHLIGHTS

栏目重要通知
请大家仔细阅读下列事项！

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

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC），游戏版本（PES2010/WE2010）并将存档以压缩包的形式发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

未知海域2 纵横贼道 ①	SCE/Naughty Dog ②	动作冒险 ③	
PS3 ④	Uncharted 2：Among Thieves ⑤	美版 ⑥	
2009年10月13日 ⑦	1～10 ⑧	59.99美元 ⑨	
无对应周边 ⑩	对应玩家年龄：13岁以上 ⑪		

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

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

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

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯　健　许浩斌　王锐愚　林思远　颜　君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000031
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年11月16日
定　　价：人民币9.80元

QQ群号:77269227

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

本月大事记 DIGEST

10.06 对迪士尼众多卡通形象进行大胆重新演绎的平台动作游戏《Epic Mickey》正式公布。

10.08 Activision Blizzard宣布对旗下工作室进行大裁员，并关闭旧金山的一家工作室。

10.13 PS3秋季大作《未知海域2》发售，据非官方统计，其首周销量超过80万套。

10.14 Koei Tecmo召开新闻发布会，宣布强力打造PS3／X360一骑当千式动作游戏《北斗无双》，并提出日本百万销量的惊人目标。当日Koei Tecmo股价暴涨。

10.14 据传NDS2将会采用Nvidia的Tegra处理器。

10.15 SCEA正式宣布250GB版PS3将于11月初登陆美国。

10.19 日本微软宣布限时推出赠送两款大作的X360超值套装。

10.20 EA宣布"《极品飞车》系列"全球累计销量已经突破1亿套。

10.23 微软公布季度财报，虽然集团收入大幅降低，但游戏部门利润额增长了一倍。

NOTEPAD

软件 SOFTWARE

史上最异类米老鼠游戏公开！

SOFTWARE

几个月前，一组名为《Epic Mickey》的新作设定图流传到网上，科幻末世风格的世界观与迪士尼童话世界的奇妙结合使其深受关注。如今这款Wii独占的平台动作游戏新作终于正式公布。

《Epic Mickey》是由鼎鼎大名的游戏制作人Warren Spector领衔制作，他的代表作包括《杀出重围》、《神偷》等名作。Spector本来不想开发儿童游戏，但是当迪士尼表示可以对米老鼠进行另类演绎时，Spector接受了迪士尼的邀请。游戏将会以"超现实的古怪风格"重新诠释迪士尼的知名角色，3D动画电影泰斗皮克斯也参与了本作的开发。

游戏讲述在很久很久以前，巫师Yen Sid为那些被遗忘的童话角色们创造了一个纸上战棋世界，可以通过镜子进入该世界。米老鼠在偶然之下穿越了镜子。虽然米老鼠最后逃出了这个世界，但是也间接导致了Phantom Blot夺走了幸运兔奥斯瓦德的力量，将这个镜中世界变成了废墟。几年后米老鼠被Phantom Blot绑架到这个世界中。另一方面，奥斯瓦德嫉妒米老鼠成为无人不知的角色，他制定了一个摧毁米老鼠的计划。疯狂博士与Blot合作，创造了机器人Beetleworx，改变了米老鼠眼中的好友们的形象。他还为奥斯瓦德创造了外形酷似唐老鸭和高飞狗的"伙伴"。米老鼠要阻止Blot，重新取得奥斯瓦德的信任，拯救被遗忘的世界。

在游戏中，玩家可以用Wii遥控器手柄描绘建筑物，使用涂料稀释剂将敌人刷走。是用画笔建设世界，还是用稀释剂摧毁一切，这将由玩家自己决定。玩家还要收集分散在游戏世界中的唐老鸭零部件，将唐老鸭还原。Spector表示，本作是迪士尼与蒂姆·伯顿风格的结合，融合了平台动作与RPG元素。游戏中还会有二维世界，让玩家重温经典的米老鼠动画。

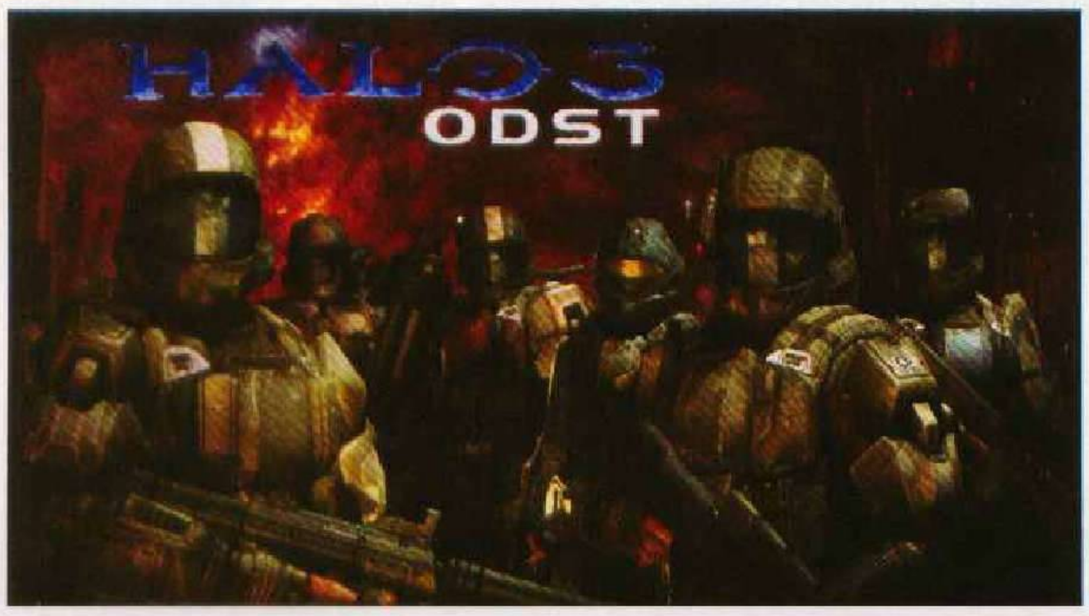
特报 SPECIAL

《光环》发威！微软游戏部利润翻倍

SPECIAL

10月23日，微软公布了截至9月30日的季度财报。这家几十年来一直处于增长状态的软件巨鳄出现了严重的收入下滑，与去年同期相比，该季度微软收入降低了14%，为129.2亿美元；利润下滑18%，为35.7亿美元。微软表示，收入降低的主要原因是Windows7升级计划的递延成本所致。

虽然微软集团的收益下降，负责游戏业务的微软娱乐设备部却业绩喜人，该季度实现了3.12亿美元的利润，比去年同期几乎增长了一倍。不过营业额从18.93亿美元小幅降低到18.91亿美元。微软表示，利润大增的主要原因是《光环3 天降神兵》带来的丰厚利润。该作上市两周后销量就突破了250万套，目前《光环3 天降神兵》已经为微软创造了1.25亿美元的销售收入。在微软娱乐设备部中，纯游戏业务的销售额增长了一亿美元，Xbox LIVE相关收入提高了50%。



微软投资关系部总经理Bill Koefoed表示，目前X360的软硬件销售比例达到了8.7：1，远高于其他主机。X360目前累计销量将近3400万台，比8月份又增加了300万台。

业界声音

白痴才会认为胸部大的女人就性感。

《猎天使魔女》制作人神谷英树近日继续炮轰板垣伴信，申明了自己对板垣伴信作品中女性傲人的胸围非常不屑。另外他还莫名其妙地来了一句："我是秃头，但我不是同性恋。"

我们已经为未来的6年多时间制定了计划。

负责"《光环》系列"的微软新公司343 Industries负责人Frank O'Connor最近表示，他们已经将《光环》的新作计划一直安排到了2015年，在这6年内将会有众多《光环》游戏与关联产品推出。他还表示《光环3》中令人遐想的结局今后将有下文。

QQ群号:77269227

我很想知道，当消费者提出"我干嘛要买这东西"的问题时，索尼要怎么回答？

美国任天堂总裁雷吉最近又开始对PSP go冷嘲热讽，他认为PSP go本身的"根本设计理念"就有问题，所以不会有人买账，也不会有钱赚。

家用机不是什么好东西，玩了那么真实的东西就不需要真车了。

日本《每日新闻》的一篇报道中，丰田公司某高层用这么一句不知是褒还是贬的评价感叹当今赛车游戏的真实性。

业界声音

事件 EVENT

微软将为X360推出蓝光光驱？

2008年2月，次世代光碟格式大战结束，蓝光统一了市场。之后有传闻说微软正在与索尼探讨推出X360蓝光光驱的可能性。最近微软CEO史蒂夫·鲍尔默表示他们将会推出X360的蓝光播放器。

在媒体采访中，鲍尔默说："我不知道我们是否有必要在主机里面装蓝光，你可以选购蓝光光驱作为配件。"不过鲍尔默同时表示，他认为未来高清电影将会通过网络下载或点播的方式提供，而不是通过实体的光碟。有趣的是，鲍尔默的访谈在网上发布后不久，Xbox LIVE主管Major Nelson表示："我们并没有为X360推出蓝光光驱的计划。"

软件 SOFTWARE

NBGI公布美式动作射击游戏新作

日本的游戏发行商近年来不断与欧美合作，都在寻找欧美有实力的游戏开发商制作迎合海外市场的游戏作品，其中NBGI是较早进行相关合作的厂商。最近NBGI公布了一款面向欧美的动作射击游戏新作《Inversion》，它的开发商Saber Interactive之前制作了大受好评《时空飞梭》(TimeShift)。

《Inversion》对应平台为PS3和X360，预定于2010年发售。这是一款第三人称视点的动作射击游戏，强调多人协作。游戏讲述在近未来，人类已经被外星种族Lutadore征服。入侵者们带来了能够操纵重力的设备。这种武器的出现破坏了地球的力场，将某些地区变成了无重力状态的特殊地带。

本作给人的第一感觉是有点像PS3的《无名英雄》，玩家可以操纵场景中的巨大物体为其所用，不同之处在于，本作中玩家并非依靠驭电能力，而是通过手臂上搭载的一种特殊装置，它能够自由操纵重力，像隔空取物一样将巨大的重型物体轻而易举地"抓到"面前，当作掩体使用。你也可以将敌人面前的掩体直接掀飞，而较小的物体可以变成高速射出的子弹。本作使用了最新的Havok Destruction引擎，场景具有极高的可破坏程度，利用操纵重力的能力，几乎可以为所欲为。

250GB版PS3正式公布

超薄PS3公布后不久，就有多则关于250GB版超薄PS3套装的消息传出，最近索尼官方终于证实了250GB版超薄PS3的存在。10月15日，SCEA宣布250GB版超薄PS3将于11月3日在美国发售，建议零售价为349.99美元。

《马里奥》新作开发中

马里奥的配音Charles Martinet最近在其个人主页中透露，他将于近期赶往西雅图为《马里奥》新作配音，这款游戏并非《新超级马里奥兄弟Wii》，也不是《超级马里奥银河2》，而是一款全新作品，"它将会充满疯狂的乐趣"。

《永恒的尽头》发售日

世嘉宣布，tri-Ace的RPG新作《永恒的尽头》将于2010年1月28日发售。

Wii2手柄将更小巧

宫本茂近日透露，任天堂的下一代家用机将会采用与Wii类似的动作感应手柄，他表示这种操作方式最经济实用。他说："我现在能说的是，因为我们发现这种界面非常有趣，所以我们可能会保持同样的功能，但是使其更为小巧，成本也会更低。"

PSP《王国之心》发售日

Square Enix宣布PSP《王国之心 梦中诞生》将于2010年1月9日发售，定价为6090日元。

《质量效应2》发售日

EA宣布备受期待的RPG史诗《质量效应2》将于2010年1月26日发售，X360与PC版将会同日上市。

《记忆的阴影》移植PSP

2001年Konami在PS2上推出了一款广获好评的冒险游戏《命运的阴影》(Shadow of Memories)，日前Konami宣布该作将会移植PSP，预定2010年内发售。在本作中，玩家将跨越16世纪与现代，收集线索，找到凶手。

《刺客信条III》规划中

育碧制作人Sebastien Puel日前透露，《刺客信条III》目前已经在进行故事背景等初步规划探讨，他表示一切皆有可能，例如女性主角、二战的时代背景等等。

《无名英雄2》开发中

Sucker Punch最近举行了一次演员海选活动，为《无名英雄2》挑选配音和动作捕捉演员。开发商表示将会对前作主角进行重新塑造，外形可能会有所变化。电影演员大卫·苏利文透露，他刚刚参加了Sucker Punch的演员海选。此前大卫·苏利文的代表作是2004年的时间旅行题材电影《命运之门》。

PSP《一骑当千 交错冲击》公布

MMV宣布将于2010年4月推出PSP动作游戏《一骑当千 交错冲击》，本作有22名美少女斗士可以选择，比前作多6名。另外本作还会增加大大强化性感演出的全新交错乱斗系统。

《最终幻想XIV》进入中国？

Square Enix社长和田洋一日前宣布，将与中国的网游公司签署新作的合作发行协议。这意味着《最终幻想XIV》将很有可能进入中国。有消息称，SE选择的伙伴可能是与其长期合作的久游或者实力更强的腾讯。

《薄暮传说2》策划中？

NBGI第二开发本部长吉积信最近在日本媒体的采访中表示，他正在考虑制作《薄暮传说2》，并且已经在思考该作的剧情与系统。

Activision开始大裁员

去年金融危机期间，Activision非但没有受到冲击，业绩反而蒸蒸日上，今年该公司业绩仍然出色，然而却开始进行大规模裁员。Activision于10月8日宣布对旗下的7 Studios进行大裁员，今后该工作室将专注于开发音乐游戏，此前他们的代表作是一款DJ游戏。另外，Activision还将关闭旧金山的Shaba Games(代表作为《蜘蛛侠 暗影之网》)。

INFO

新闻短波

PSP《普利尼2》公布

由于之前在PSP上推出的平台动作游戏《普利尼》备受好评，日本一目前已经决定在PSP上推出续作，其副标题是"晓之？？？大作战"，至于这三个问号的真实名称将于近期公布。

《求生之路2》巨额广告费

Valve宣布他们为《求生之路2》投入了2500万美元的巨额广告费，该公司市场部副总裁Doug Lombardi说："《求生之路2》已经创造了我们公司历史上的预订量新纪录，而现在距离发售还有一个多月的时间。"

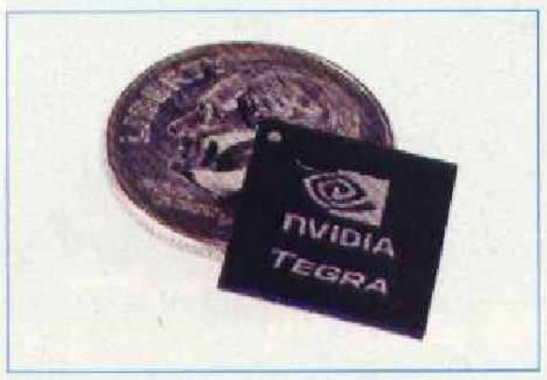
X360日版新超值套装

日本微软宣布将于10月29日开始限时推出一款"X360旗舰版超值包"，其售价保持29800日元不变，却赠送了两款大作：《皇牌空战6》和《失落的星球 殖民地》。

QQ群号:7726927

硬件 HARDWARE NDS2将于明年秋季亮相?

在业内广布眼线的硬件博客BSN最近声称获得了内部机密消息：Nvidia已经与任天堂签约，为其新一代掌机提供图形处理器。任天堂将会在NDS的后继机种中使用Tegra系统级芯片处理器。目前Tegra系列芯片应用于一些小型电脑和多媒体设备，包括最新的Zune HD。



▲Nvidia小巧而结构简约的Tegra芯片。

目前的NDS使用了两个ARM结构的芯片作为CPU和GPU，而新一代NDS将使用集成式单芯片，使其内部结构更加简单。BSN预计新一代NDS将于2010年的东京游戏展期间亮相。

另外一个新主机传闻也从某IT博客传出。据称微软已经与ATI签署协议，ATI将会提供下一代Xbox的GPU。该博客称，下一代Xbox原本预定2010年发布，但是由于索尼与微软都准备将主机周期拉长，因此计划将推迟到2012年。

事件 EVENT 《GT赛车5》采用3张蓝光?

最近《GT赛车》制作人山内一典在奔驰公司的一段宣传片中出现，当他在介绍《GT赛车5》中收录的奔驰SLS AMG跑车时，拿出了该作的包装盒样品，其中赫然有3张光碟，分别是红色、蓝色和黑色，这是否意味着《GT赛车5》使用了三张蓝光碟呢？要知道一张单层蓝光碟容量就有25GB，双层容量达50GB，即使只是三张单层蓝光碟，其容量也有75GB!

为了让中小学生远离父母的束缚，所以我选择了PSP。

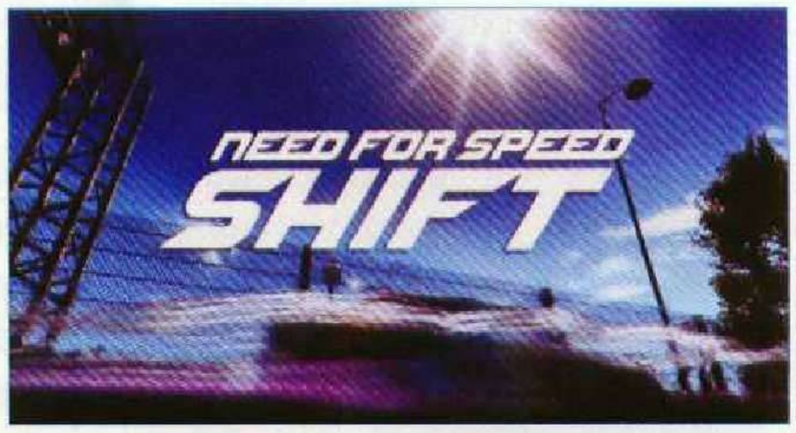
小岛秀夫最近发表了一番有"误人子弟"嫌疑的言论，他说PS3虽好，但很多中小学生玩不到，很多家长也不让孩子在家中玩这种成年向游戏。而在PSP上推出《潜龙谍影 和平行者》，这些中小学生就可以躲得远远地玩个痛快了。

业界声音

软件 SOFTWARE 《极品飞车》累计销量突破一亿

10月20日，EA宣布"《极品飞车》系列"全球累计销量已经突破1亿套。这是继《马里奥》、《口袋妖怪》和《模拟人生》之后，全球第四个突破一亿套销量的游戏系列。

《极品飞车》自从1994年在3DO主机上诞生以来，历时15年，总共推出了15款游戏，涵盖14个平台，共为EA创造了27亿美元的销售收入。EA表示《极品飞车》历史上销量最高的一款游戏是《极品飞车 头号通缉》，其各机种总销量高达1600万套。不过这几年该系列销量大幅降低，今年的最新作《极品飞车 变速》在美国发售首月各机种总销量只有30.9万套。鉴于此，EA将会继续对该系列进行改革，《火爆狂飙》开发商Criterion将会负责开发未来的《极品飞车》新作。



事件 EVENT 《北斗无双》目指百万

10月14日Koei Tecmo召开了新闻发布会，宣布将于2010年推出PS3/X360动作游戏新作《北斗无双》。Koei Tecmo社长松原健二表示，他希望《北斗无双》在日本国内能够达到百万以上的销量，而且该作也做好了海外的销售计划。看来《北斗无双》对Koei Tecmo来说是比《真·三国无双》正统续作更加重要的作品。投资者也对该作的前景非常看好，游戏公布后，Koei Tecmo的股价暴涨了17%。有关本作详情，请翻阅本期"前线狙击"。

事件 EVENT 广告牌泄露天机，《抵抗3》2011年登场?

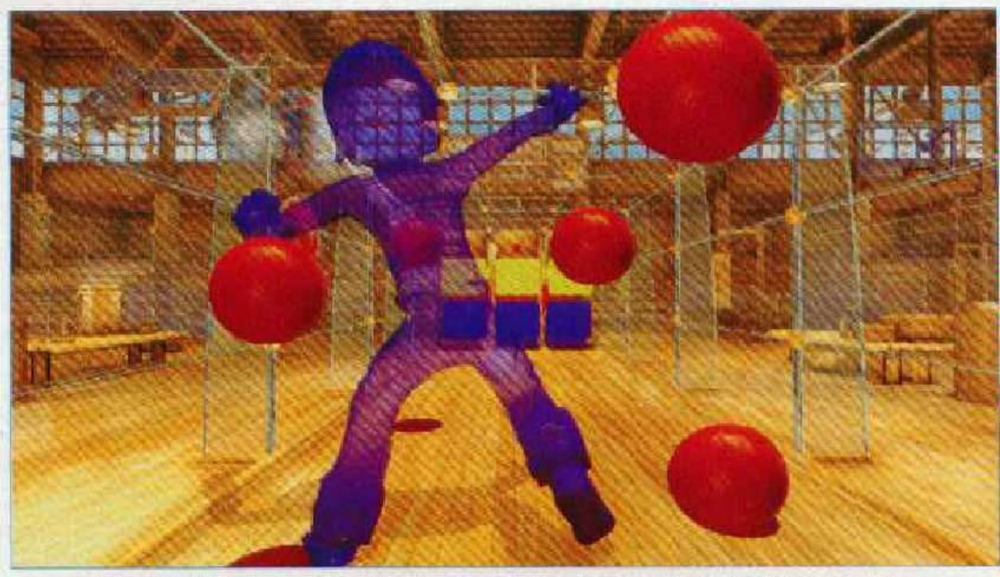
近日有网友在美国路易斯安那州什里夫波特市的荒郊野外发现了一块广告牌，这块广告牌上赫然是《抵抗3》的LOGO。游戏还没公布，广告牌先摆上街头，这还真是闻所未闻。经证实后发现，这块《抵抗3》广告牌所在地其实是电影《洛杉矶之战》的外景地，该片目前即将开拍，预定2011年初上映，届时在电影中估计会给《抵抗3》广告牌几个镜头。既然《抵抗3》的广告将会从2011年初开始投放，那么游戏的发售时间应该是2011年上半年。

"《抵抗》系列"LOGO中的标志性建筑就代表了游戏的舞台背景，而在《抵抗3》的广告牌中可以看到自由女神像，也就是说本作的舞台应该是纽约。曼哈顿的高楼群将成为巨兽们大显神威的绝佳舞台。

特报 SPECIAL Epic作品全面支持初生计划

X360的"初生计划"刚公布时，Epic Games态度冷淡，然而仅仅相隔数月，Epic的态度就发生了大转变。Epic副总裁Mark Rein日前表示，虚幻引擎将会全面支持初生计划。Rein说："如果你想要为Natal制作游戏，想要比别人领先一步，使用和微软一样的技术，那就来找我吧！我们的引擎是Natal的非官方引擎，或者也可以说是官方引擎。我们认为这是'Natal的经济型引擎'，想从Natal身上赚钱就别忘了来找我们。"

Mark Rein表示，虽然现在Epic还没想好为初生计划开发怎样的游戏，但是肯定会全力支持。"我认为未来我们开发的所有X360游戏都将支持Natal。"Rein说。另外，Rein还透露微软正计划让未来发售的X360主机全部与初生计划同捆。


▲E3展公布的这个DEMO虽然画面一般，不过却是用虚幻引擎制作的。

QQ群号:77269227

新闻综述 REVIEW

■Koei Tecmo的野望

《北斗无双》是一个令人意外的游戏，更令人意外的是Koei Tecmo为之提出了日本本土销量百万套的目标。这让人想起当年《高达无双》刚公布时，Koei提出的200万套销售目标。就目前日本市场的处境来看，《北斗无双》突破百万的可能性微乎其微。不过投资者却对该作非常看好，游戏公布后Koei Tecmo股票强力上扬，这可能是因为人们终于看到了"《无双》系列"的新出路。从题材到游戏方式，本作都给人焕然一新的感觉。也许它无法达到Koei Tecmo的目标，但只要能获得一定程度的成功，Koei Tecmo今后就可以将其此次经验复制到更多样的题材上。

★本期之星

未知海域2 纵横贼道

4年前索尼用一批制作精良的CG动画把世人惊得目瞪口呆，然而当首批PS3游戏的实际画面公布时，玩家的惊叹变成了愤怒的咆哮。在世人看来，PS3成了一个彻头彻尾的大忽悠。4年后，《未知海域2》告诉人们，当初索尼所谓的"目标画面"并非吹牛。《未知海域2》将次世代的游戏画面水准提升到一个新的高度，最重要的是，它让几年来在那些CG动画的阴影下抬不起头来的PS3终于扬眉吐气。其实PS2早年的游戏画面与其刚公布时的CG相比同样有很大差距，但末期的《战神II》等大作已经达到甚至超越了PS2公布初期的技术演示。玩家需要的是耐性，好戏永远在后头。《未知海域2》不可能是PS3游戏画面的顶点，今后必定会有技术更惊人的游戏出现，索尼正在逐步兑现它的承诺。

据非官方统计机构统计，《未知海域2》发售首周全球销量超过80万套，当周PS3销量提高约两成。《未知海域2》在目前为止PS3所有大作的首周销量中排名第五，它同时也在迄今为止所有游戏的媒体综合评分榜中排名第五，是今年以来得分最高的游戏。照目前趋势来看，本作超越前作260万套的累计销量应不在话下。

REVIEW

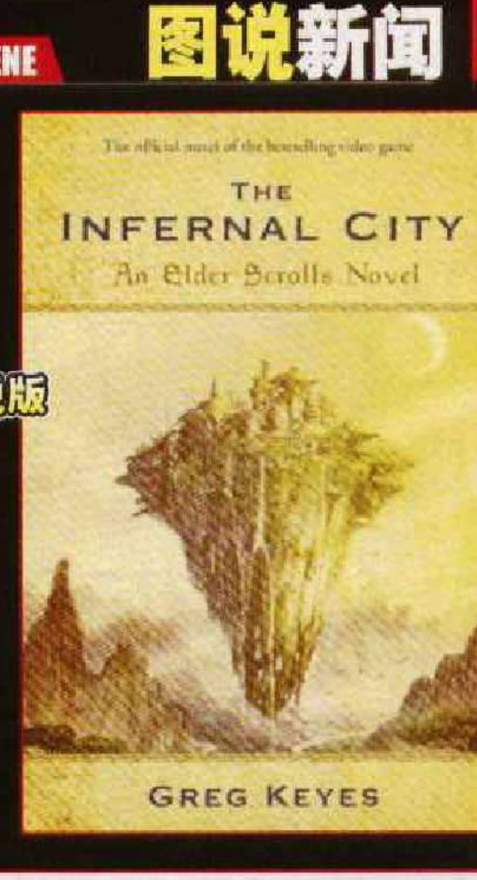
SCENE 图说新闻

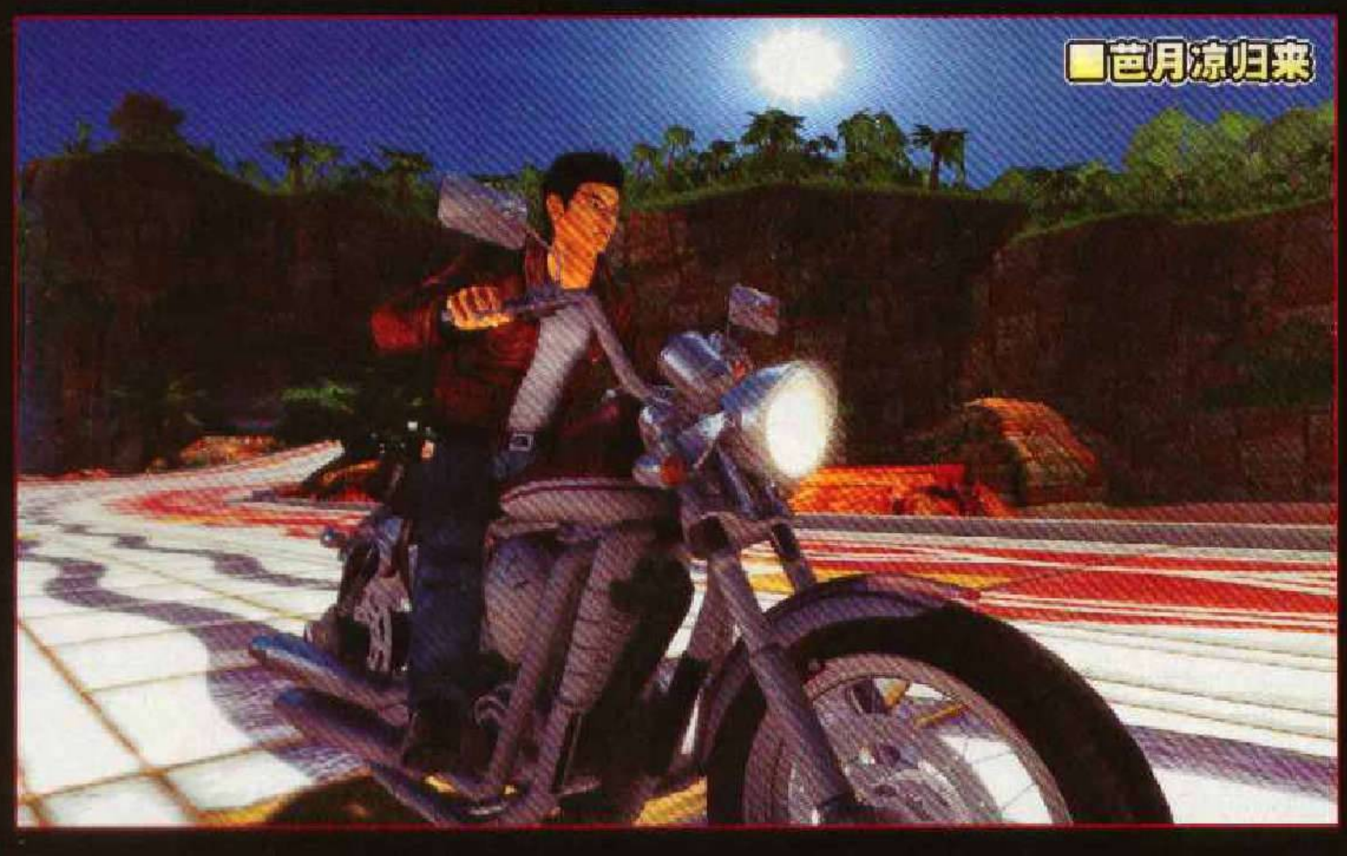
世嘉对游戏内广告业务不遗余力，继"《如龙》系列"之后，世嘉的掌机游戏中也会腾出不少广告空间。在PSP的《梦幻之星携带版2》中就会出现必胜客披萨饼店，店里还有必胜客主题的武器。

稀奇古怪的游戏预约特典我们见得多了，不过你有听过买游戏送内裤的么？现在起预订《合金弹头XX》你就可以得到一文字百太郎的内裤。把内裤带回家后记住摊开来抖一抖，没准能像游戏中那样掉下来一把霰弹枪或者一坨金块！

■《上古卷轴》小说版

曾经创作了《星球大战》小说外传的Greg Keyes为玩家带来了《上古卷轴》的小说版，故事发生在《上古卷轴IV》的45年后。最重要的是，它将为玩家提前披露《上古卷轴V》的部分剧情，该作故事发生在前作的200年后。





游戏制作人以恶搞或隐藏要素的方式在游戏中出现已经不是什么新鲜事了，不过直接以其本人形象登场的还真是鲜有耳闻。看到《王国之心 梦中诞生》中出现的这位大师，你是否已经想到《最终幻想》之父坂口博信了呢？

《猎天使魔女》将于10月29日在日本发售，最近世嘉在新宿站摆出了两个大广告牌，在广告牌上用小纸条组成的马赛克遮住了贝优妮塔身上的重要部位，广告上写着："此女散发着禁忌之香"，"只要不撕开就是平和的一天"，当然就是要鼓动行人上前去撕开她身上的小纸条。通过这些纸条上的二维码就可以直接访问《猎天使魔女》的手机网站。

苦苦等待《莎木3》的玩家看到这张画面可能要泪流满面了，铃木裕离开世嘉后，《莎木》的故事可能永远也无法补完，不过我们至少可以在《索尼克与世嘉全明星赛车》中再次看到芭月凉驾驶摩托车的英姿，此外原作中在港口打工时驾驶的叉车也会登场。

QQ群号:77269227

以《北斗神拳》为题材的游戏已经推出了不少，但是将这部经典硬派漫画与《无双》结合起来，这却是绝大多数人所不曾料到的。可以想象，这款预定于明年发售的游戏将会有着极为爽快的打斗场面。拜次世代主机的强大机能所赐，原作中的经典招式也会有着非常华丽的表现。那么，这款游戏与其他无双类游戏将会有着怎样的不同呢？请关注本次的报道！

北斗无双

文 炎骑士 美编 忽悠悠

北斗无双	Koei Tecmo	动作
多机种	北斗无双	日版
	预定2010年发售	1～2人	价格未定
	对应周边未定	

南斗圣拳的宿命

南斗圣拳是与北斗神拳遥遥相对的另一门神奇武术。与北斗神拳的暗杀术性质不同，南斗圣拳走的是阳刚的外家套路，即所谓的“南斗阳，北斗阴”。另外，南斗圣拳分为众多的流派，这其中有六个主要的分支，合称“南斗六圣”。每一个南斗流派拳法的继承人都有与之相对应的宿星，而这名拳术继承人的命运也会与自己的宿星有着紧密的联系。

北斗神拳的秘密

北斗神拳是一门源自中国古代的、有着两千年历史的暗杀拳法。通过修炼而习得集气的法门以及掌握人体经络穴道的奥秘，北斗神拳的修炼者可以百分之百地发挥出人体的潜在能力。而一旦将这股潜在能力运用自如并对目标的穴道施加攻击，就可以对其造成极为恐怖的破坏力！由于是一门暗杀拳法，北斗神拳世代遵循着“一子相传”的传统。没有获得继承人资格的北斗流弟子要么被废除武功，要么就会被施以死的裁决！

拉奥

北斗流派的大师兄，拥有极为强悍的实力，但由于野心过大而失去了作为本门派惟一继承人的资格，并因此杀死了同时作为养父和师傅的龙拳。末世核战争结束之后，拉奥打着“世纪末拳王”的旗号建立了庞大的暴力帝国，妄图征服战后的世界。拳王视获得继承人资格的健四郎为宿命的对手。

托奇

拳王拉奥的亲身弟弟，北斗流派自创立两千年以来最具天赋和拥有最优雅、最华丽招式的弟子，擅长以柔克刚的拳路。末世核战爆发时，为了成全健四郎和尤莉娅而将俩人推进即将关闭的防空洞，自己因受到大计量的核辐射而身染绝症。劫难过后将习得的全部武学精华化作精妙的医术济世救人。

乔奇

北斗流派门下实力最弱的门徒，同时也是人品最烂的渣滓，武学技艺远远不及三位同门。与健四郎比武惨败后因被毁容而戴上了面具，事后靠着极强的忌妒心和挑拨离间的手段对健四郎百般迫害。挑拨南斗孤鹫拳传人阿申与健四郎发生矛盾，甚至冒用健四郎之名到处为非作歹。

健四郎

原作中的主人公，由师傅龙拳指定的北斗流惟一继承人。为人刚正不阿，疾恶如仇，一生为了爱情和友情而战。有着“世纪末的救世主”之称的健四郎在命运的安排下不断与各路强敌作战，他的一生成为了战后世界的不朽传奇。

南斗最后之将：慈母星

尤莉娅

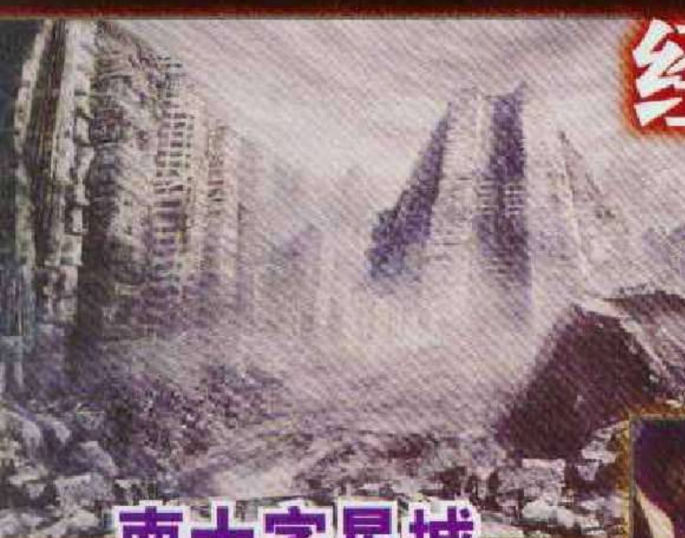
集温柔、善良和柔弱于一身的绝世美女，同时也是健四郎的未婚妻。但真实的身分却是南斗流无上的正统继承人。早年因乔奇的挑唆被阿申霸占，但心却一直属于健四郎。不堪目睹阿申残暴手段的她在无奈之下与健四郎订下的诺言，意图坠楼自杀，但却被南斗五车星救下。

©武论寺・原哲夫/NSP 1983/KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

QQ群号:77269227

将神奇的古老拳法化作华丽的无双技

经典场景再现

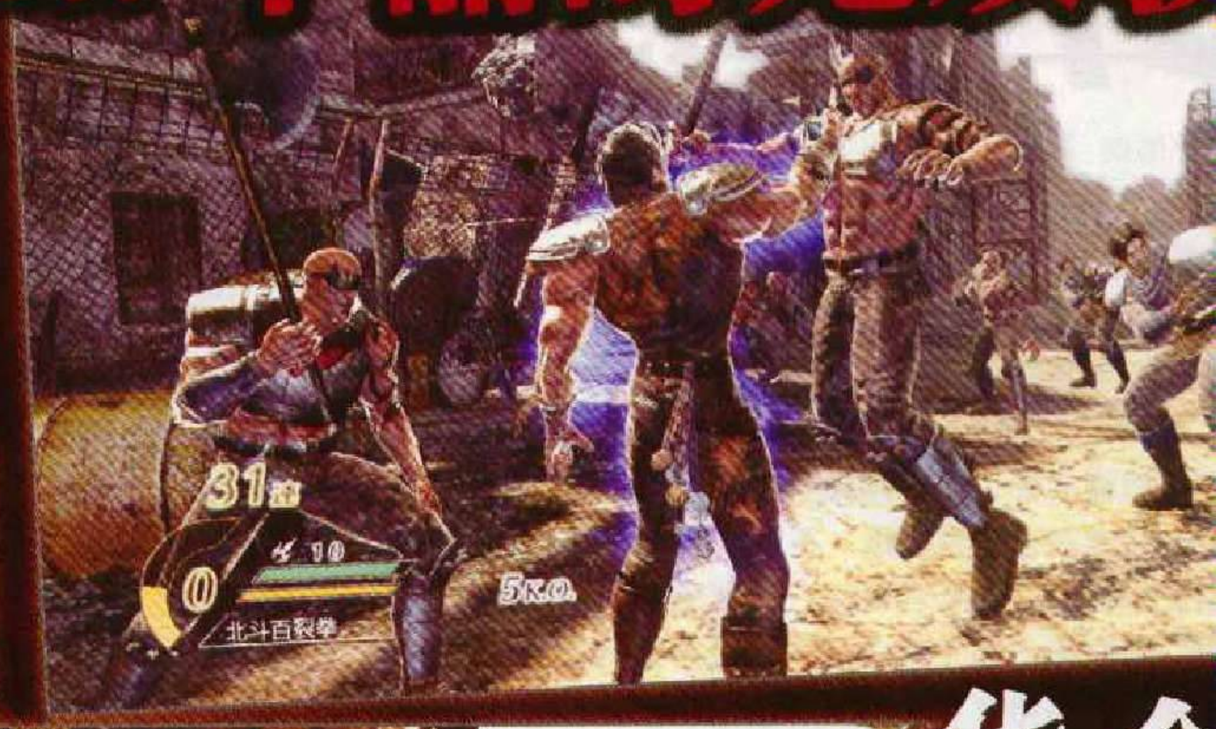


南十字星城

这座城市是阿申为了博得尤莉娅芳心而耗费巨大人力财力与战争废墟之上建立的。在原作中，阿申不仅在这座城市中失去了心爱的尤莉娅，而且还让自己亲手建立的城市成为了自己的坟墓。

圣帝十字陵

自封为圣帝的萨奥沙强迫无数儿童为恩师修建的巨大陵墓。可以预见，在实际的游戏中，这里将同原作一样，成为萨奥沙与健四郎决斗的战场！



全新的战斗系统

为了能够重现原作的风格，这一次的游戏将会在暴力程度上达到新的高度。原作中经典的身体爆裂、断肢等场面都会在游戏中得以一一再现。此外，由于本作的开发过程中使用了新的物理引擎，玩家在游戏中还可以针对躲在建筑物中的敌人使用捕捉、拆投等特殊技能。例如，如果某个关键性地方角色根据原作中的表现躲进某个建筑内，那么玩家操纵的健四郎甚至可以直接破坏墙壁将敌人拖出来，然后再施以终结技。并且，为了体现角色的灵活性，游戏中还加入了快速前进后退的行动指令。

令人期待的华丽武术

也许，如何将原作中多达数十种的拳法招式一一使出才是玩家们最最期待的。例如，在对付一般杂兵的时候，健四郎只要使用作为招牌技能的"北斗百裂拳"就足够了，而在对付一些BOSS级角色时，招式的变化就显得非常必要了。当然，与强敌进行拆招的过程也是非常值得期待的！

南斗狐鷲拳·殉星　南斗水鳥拳·义星　南斗紅鶴拳·妖星　南斗白鷺拳·仁星　南斗鳳凰拳·极星

曾是健四郎的好友，同时也深爱着健四郎的未婚妻尤莉娅。核战后在乔奇的挑唆下从健四郎手中夺走了尤莉娅。为了博得尤莉娅的芳心而不惜背上恶人的污名，四处强征掠夺。最后因无法得到尤莉娅的爱而心灰意冷，选择了与健四郎决斗的方式完成自己的宿命。

为人极重义气，是健四郎的好战友。因健四郎救下了他的亲妹妹而对健四郎心存感激，为了报答健四郎而独自向实力远远胜过自己的拳王拉奥挑战，结果被对方点中了死穴。在只剩下三天的生命里为了能够帮助心爱女子玛米娅摆脱死兆星的诅咒，杀死了同属本门的南斗红鹤拳传人尤达。

拜师学艺的时候曾经为阿力精湛的武艺所折服，但却由敬佩转为嫉妒，逐渐堕入了黑暗的一面。核战后加入到拳王拉奥的暴力集团之中，并在一次劫掠行动中杀死了玛米娅的父母，在玛米娅的身上烙上了象征着屈辱的印迹。最终被阿力所杀。

年轻的时候，在一次北斗与南斗两大流派切磋武艺的过程中为了保护少年健四郎而自毁双目。核战过后组织起反抗同门萨奥沙的义军，并在一个偶然的机会下与长大成人后的健四郎重逢。为了保护无辜的孩子免遭暴徒蹂躏，被自封为圣帝的萨奥沙强迫承受苦役。最终在圣帝十字陵顶端被萨奥沙用长矛刺死。

南斗流派拳法中的最强者，因身体的经脉穴道与常人相反而被传为"不死之身"，即使是拳王拉奥也要避其锋芒。战争结束后通过自己的强大实力建立起了超越拳王势力的暴力帝国，并利用年幼的儿童为其建造供死后继续享受的圣帝十字陵。最后被健四郎识破镜面人的奥秘，死在了北斗流继承人的拳下。

QQ群号:77269227

白騎士物語

◀光と闇の覚醒▶

白骑士物语 光与暗的觉醒	Level-5	角色扮演
PS3	白骑士物语 光と暗の觉醒	日版
	发售日未定 人数未定	售价未定
	对应周边未定	

文 纱迦 美编 anubis

去年圣诞节发售的《白骑士物语 古之鼓动》是PS3玩家翘首以待的角色扮演大作，游戏除了有单机模式外，还有激动人心的网络模式。最初的游戏存在着不少问题，不过Level-5不断地更新之后，游戏已经具备了一款优秀游戏应有的素质。现在续作终于正式揭开了面纱，游戏将依然走单机和网络并重的路线，相信有了前作的经验之后，本作的表现将会远胜前作！

剧情简介

游戏的主人公雷纳德是一名酒店的学徒，在机缘巧合之下与白骑士缔下了契约，因此被卷入到正在寻找罪骑士的神秘组织——“巫师”的阴谋之中，进而了解到了整个世界的真相。现在的战斗，事实上是一万年前魔法王国阿斯梵与伊修列尼亚帝国之间的战争重演。一万年前光与暗的对立，将在新作中发展为蔓延整个世界的战争。

本作的故事发生在前作一年后，反派角色格拉泽尔（グラーゼル）建立了新生伊修列尼亚帝国。而原本存在的巴朗多尔王国，自由都市格利德、魔法国家弗利亚都出现了严重的危机。现在的雷纳德已经成长为一名骑士，这回他的目标将从拯救公主变为拯救世界！

第5名罪骑士

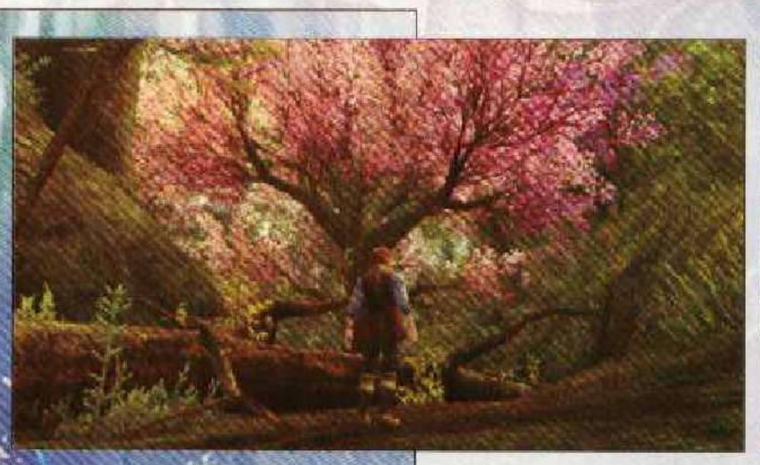
罪骑士（シンナイト）在《白骑士物语》的故事里有着极其重要的地位，主人公的白骑士便属于罪骑士中的一员。人类与罪骑士缔下契约之后，便可以变身为罪骑士，以压倒性的力量击败敌人。在整个世界上一共有5个罪骑士，在前作中只出现了4个，分属于巴朗多尔王国（パランドール王国）和新生巴修列尼亚帝国（新生イシュレニア帝国）。而现在最后一名罪骑士——月姬也正式登场了！

在最早的前作宣传片中，曾经出现过主人公的青梅竹马尤莉的变身画面，不过这一幕在前作的正式版里被删掉了。现在看来月姬很有可能就是尤莉的罪骑士。另外传说当所有的罪骑士集结在一起时，就会引发“最后的苏醒”。这会是什么呢……

©Created by LEVEL-5 Inc. ©Sony Computer Entertainment Inc.

QQ群号:77269227

新的冒险舞台



本作的故事一开始，就会来到前作中没有出现过的魔法国家弗利亚（フォ　リア）。弗利亚是弗利亚地区的惟一国家，它拥有发祥自精灵信仰的东方文化背景，与之前整个世界的西方文化与很大不同。而在弗利亚地区还有一个名为迷途之森的地区，这片森林有如圣域一般，里面有4株从太古时代就执掌四季的神木，一直在守护着弗利亚地区。

当然本作新的冒险舞台远不止一个弗利亚地区，从目前公布的原画中，就可以看到巨型炮台、古代遗迹等充满神秘气息的地区。

网络模式令人关注

前作的故事模式30小时不到就能通关，而网络模式打上300个小时才算初窥门径，本作的网络模式如何进化同样令人关注。

首先当然是游戏画面。令人失望的是从目前公布的游戏画面来看，本作的画面和前作相比简直没有任何提高。希望这只是因为游戏开发度不高而导致的。

不过本作将由前作的4人组队改为6人组队，如此一来战斗的乐趣自然是成倍提高，而任务的难度肯定也会大幅上升。另外在本作的网络模式里，玩家也可以进行变身，虽然还不知道能否变身为罪骑士，但是加入变身这点已经被确认了！

前作中玩家扮演的角色和主人公一行人没有任何互动，甚至连台词都没有，这个设定引起了玩家的强烈不满。游戏制作人、Level-5社长日野晃博已经明确表示这一点会在本作中作出改变！看到这里，相信大家都已经很期待游戏的推出了！

新怪物也会粉墨登场

造装备的素材从哪里来？自然是怪物身上。因为要反复刷怪，所以怪物设计也直接影响到玩家的游戏感受。本作中既有和前作外形一样但颜色不同的怪物（游戏中称之为亚种），也有全新设计的新敌人。除了野生怪物之外，作为玩家的敌人的新生巴修列尼亚帝国还会召唤出众多在一万年前的教条时代流行的兵器，它们将会成为玩家冒险途中的拦路虎。

武器装备更加丰富

前作游戏的大部分时间都用在打素材造装备之上了，本作也会继承这个光荣传统。武器和装备是可以直接体现在角色外表的，不同的装备也会提供不同的能力。另外所有的装备虽然都有一定的使用限制，如角色等级、冒险等级、性别等等。但如果满足了这些条件，就可以在故事模式和网络模式中使用。

目前已经公布了一些本作的装备。不过对于在前作中花了近千小时的纱迦看来，实在是提不起什么兴趣。因为这些装备都是前作装备的染色版，毫无新意可言。当然实际游戏中肯定会有原创服装的，这点我想肯定不是问题。

QQ群号:77269227

足以对整个世界造成巨大影响，为了“某种目的”而由艾尔吉亚研究所制造出来的诗魔法少女。在目的实现前被反对计划的研究员吉良羽带离研究所，经过数年的逃亡后流落到苍谷之乡结识了苍都，现在惟一已知的是她在极度紧张的状态下，会不自觉地使用被称为“奇迹”的神秘力量。

◀不同的“片段”都有Q版造型，把握好它们的“歌唱趣味”是编排大威力诗魔法的关键。

全新诗调合登场！

玩过前两作的玩家一定都对游戏中的“诗魔法”留下了很深刻的印象，而根据以往的惯例，要获得强力的诗魔法，首要条件就是必须将对应女性角色的“精神领域探索”推进到某个阶层，不过这个设定在新作中发生了变化。在这个被称为“诗调合系统”（R.A.H. システム）的全新要素中，玩家通过精神领域探索获得的将不再是完整的“诗魔法”，而是“诗的片段”（パーツ），玩家必须根据女性角色的性格来分配更适合她们咏唱的“诗魔法”，这样才能在实际战斗中发挥出它们应有的威力。另外游戏战斗中追加的“动态乐曲生成系统”也是提升临场感的主要手段，系统会自动根据玩家在战斗中所采取的行动来实时切换背景音乐，始终保持你的情绪一直处于兴奋的最高点。

在精神领域里与另一个她相会

“精神领域探索”一直都是系列作品让人津津乐道的要素，因为在这个虚拟的世界里，所有我们已知的人物都有可能以另外一种身分展开和现实世界完全不同的故事，在了解女性角色不为人知的一面的同时，自然也是给了很多宅男玩家无限遐想的空间。新作中将该要素继续发扬光大，虽然目前只是公布了两名新角色的“另一人格设定图”，但我们已经能够从游戏实际画面中发现很多熟悉但又略有不同的地方，详细情报只有耐心等待官方放出后续消息了！

◀精神领域的探索和“文字冒险类游戏”的玩法类似，不同的选择将会影响女性角色对主人公的好感度，与获得强力的诗魔法也有很大关系。

出生于克拉斯塔尼亚的β纯血种诗魔法少女，性格鲁莽也有些任性。目前的工作是在一家餐馆当店员，她与“都市破坏”的联系还不得而知……

苍谷之乡

“大牙”上一个人类居住的村庄，虽然正好处于天气控制系统“彩音回廊”的边缘，而受气流紊乱的影响长年刮着大风，不过聪明的人类建造风车很好地利用了这个天然资源，将村庄经营得有声有色。这里是男主人公苍都的故乡，我们的故事也正是从某天咲来到村落与他相识而展开。

首鲁·克拉斯塔

由“诗魔法少女”一族统治的世界，从外面看上去塔的四周都被巨大的光线所包围，上方的开阔区域则分布着网状的亚洲风格建筑群，与被称为“大牙”的陆地相连接。塔中共存在两个处于对立的国家，即诗魔法少女国家“克拉斯塔尼亚”和人类国家“艾尔吉亚”，其中克拉斯塔尼亚的居民大多数为β纯血种的诗魔法少女，高度发达的文明让这里成为了她们和人类进行贸易等交流的中心，而艾尔吉亚的研究所是从第三塔创始之初就建立的设施，具体作用不明。

QQ群号:77269227

文 纱迦 美编 anubis

無限のフロンティア EXCEED

スーパーロボット大戦OGサーガ

エクシード

无限的边境EXCEED 超级机器人大战原创世纪传奇	NBGI	角色扮演
NDS 无限のフロンティアEXCEED スーパーロボット大战OGサーガ		日版
预定2009年冬	1人	售价未定
对应周边未定		

一年前我们玩到了《无限的边境》这款异色《机战》作品。尽管游戏的玩法和传统作有很大不同，不过在FANS的鼎力支持之下，游戏还是取得了成功。于是乎，续作很快就要与大家见面了。续作继承了前作的优点，并将全方位进化！更好的画面，更丰富的内容，更美丽的角色，更性感的特写……一切的一切，都将EXCEED（超越）！

游戏概要

本系列继承了《机战OG》和《Namco×Capcom 梦幻大决战》血脉的作品，游戏的舞台是一个不稳定的世界“无限的边境”（简称EF），因为某种原因，很多时空被联系在一起，来自不同时空的人们可以互相往来。很多与《机战OG》有关的人物和机体，甚至连《异度传说》的KOS-MOS都粉墨登场。游戏的战斗系统需要玩家事先设定好招式顺序，然后按键使用，根据指令输入的时间以及各种招式的判定，会产生不同的后果，比一般的角色扮演游戏要更具战略性。游戏的战斗动画制作得相当精美，战斗时的语音相当丰富，而且均由大牌声优演出。

男主人公

声优：关智一

アレディ・ナアシュ 阿雷迪・那什

17岁的少年，是修罗一族的年轻斗士。其祖国“波国”很久以前就被卷入EF的战乱之中，阿雷迪12岁开始就投身战斗。经过刻苦修炼后他掌握了霸皇拳和机神拳两种流派的绝学，人称刚炼之阿雷迪。做事认真负责，目前仍在不懈修行中。

阿雷迪是空手进行战斗，不过能够从四肢中放出霸气攻击敌人。他的招式名全部都是汉字，例如机神连拳，霸皇轰雷脚，必杀技是真霸胧击烈破。他的战斗音乐是《机战OG外传》里的《红の修罗神》。

女主人公

声优：水树奈奈

ネージュ・ハウゼン 娜玖・哈乌赞

妖精国度“艾鲁菲特尔”的名门——哈乌赞家的公主，现年117岁。在过去的战斗中因时空错乱来到了波国，并与修罗们一起来到了EF这个混乱的世界。个性坚强而又任性，有着在单词前名加“ド”的说话方式。

娜玖的武器是名为“非斯雷亚”的长枪，此枪又能从刀刃部分发射魔法弹。此外枪柄上有喷射引擎，所以也能使出在空中飞舞的招式。她的战斗音乐是人气很高的《Fairy Dang-Sing》。

更加华丽的战斗

前作的战斗称得上是重中之重，除了本身就具有一定的战略性之外，来自于“《机战》系列”的精神、援护等系统也令人赞叹。本作将会在这些优点上大幅强化。

首先前作中每个角色只有5种通常技，组合方式只能保存2种，而本作的数量会大大增加。前作的战斗基本上都是敌我双方一左一右的站位，而本作会增加了前后或上下的站位，这样打起来就更加有趣了，而战斗动画的数量自然也是大幅增加。

此外精神系统在本作中会有变化。前作的精神和传统意义上的魔法类似，本作中则会增加更多实用的精神，例如方便使用连续技、增加必杀槽等等。而攻击和防御方面也会导入新的系统，这些系统会让玩家更加投入。

©SRWOG PROJECT

QQ群号:77269227

风来少年勇闯神秘岛

文 晴天
美编 忽悠悠

作为“《不可思议迷宫》系列”众多衍生作品中最具代表性的一个分支，“《风来的西林》系列”一直都是热衷于探索与收集的玩家不能错过的经典。而近几年随着“《口袋妖怪探险队》系列”的异军突起，傲视群雄的销量数字似乎也让开创该游戏类型的 Chunsoft 更加重视 NDS 这块宝地，所以比起官方宣布系列正统续作即将登陆 NDS 平台的消息，相信更多 FANS 关心的还是新作中究竟会出现哪些革命性的新要素，传说中“千遍不厌倦”的游戏性是否会得到进一步的提升呢？

风来的西林4 神之眼与恶魔之脐	Spike	角色扮演
NDS	不思议のダンジョン 风来のシレン4 神の眼と悪魔のヘソ	日版
	预定2009年冬季发售 1人	售价未定
	对应周边未定	推荐玩家年龄：全年龄

序章的故事

在完成了月影村的冒险后，风来人西林又和伙伴可巴踏上海船，开始了探索未知大陆的航海冒险。不过本以为一帆风顺的冒险计划很快便被突如其来的暴风雨打乱，西林和可巴也因为一时不慎而跌落海中，漂流到了一个名为卡西坦的岛屿上。起初这里的原住民都视这两位不速之客为怪物而准备对他们执行火刑，但危急时刻一个名叫卡米娜的女子出面为西林辩解，并最终得到神官的认可代替两人被关进了大牢。现在西林惟一能做的事情就是按照神官的指示去寻找传说中的秘宝“嘉卡之眼”来证明自己并不是怪物，如果他企图中途逃跑，那卡米娜就会因此而付出生命的代价……

◀原住民一见到西林就毫不客气地发起了攻击。

▶神官急于寻找“嘉卡之眼”的背后一定还隐藏着不可告人的目的。

ふうらい 不思議のダンジョン®
風来のシレン4
かみ ひとみ あくま
神の眼と悪魔のヘソ

西林

头上戴着斗笠的风来人，系列一贯的主人公。这次因为冒险舞台改在了充满热带风情的南方岛屿，所以身上的服饰也比以往感觉更简单而舒适。

可巴

和沉默寡言的西林比起来，更喜欢喋喋不休的鼬科动物，同时也是从系列初代就一直陪伴在西林左右的好伙伴。对于浑身毛发浓密的可巴来说，南国的炎热天气会不会受不了呢？

新要素①
攻击技能

以往的系列作品中，我们只能通过改变西林的装备来发动远近程的攻击，而新作中随着西林的等级提升，玩家还能逐渐领悟新的技能使战术的运用更加多样化，只是目前还不知道使用技能会消耗什么，难道是珍贵的 HP？

▲使用爆炸魔法可以远程对敌人发动攻击，会不会对物理防御较高的敌人有特效呢？

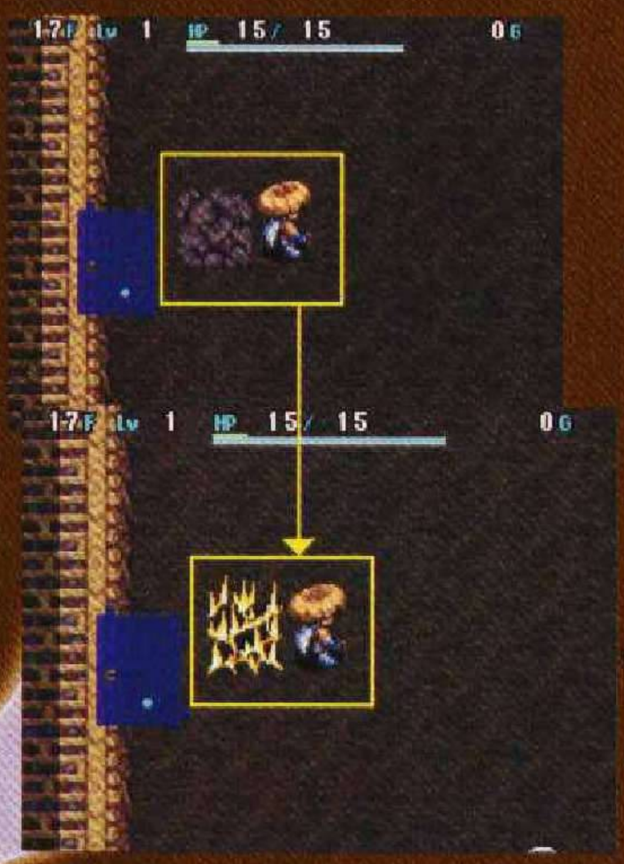
©CHUNSOFT

QQ群号:77269227

卡米娜

新要素② 变化的陷阱

新作迷宫中的陷阱并不再是玩家进入迷宫后就确定不变，而是会随着回合数的增加而不断变化。诸如房间伸缩、陷阱移位等现象都再次提升了游戏的难度，所以大家还是做好随时被虐的心理准备吧！



▲前一回合还是落穴的陷阱变成了麻痹陷阱，看来玩家要随时注意身边地面的变化才行。

新要素③ 敌人气场

玩家某些时候在迷宫中会遇到身体周围有特殊气场的敌人，根据气场的颜色不同，我们可以迅速判断出敌人的能力强弱，如果遇到暂时无法对付的怪物，尽早制定逃跑计划是很有必要的。

▲目前官方只公布了红色气场的敌人能力会得到加强，而其他颜色的具体作用还要等待后续的情报放出才行。

新要素④ 门的多变性

在其他同类游戏中，通道中的门一般都是直接打开或需要解开特定的机关才能通过，而新作中对门的类型进行了划分，例如针刺地形的门会在玩家通过后将道路封闭，只能击败区域中的所有敌人才会再次开放，所以充分利用门的特殊效果将是攻略迷宫的一个重要技巧。

▲门的效果对敌人同样会起作用，如何“损人利己”就要玩家多动脑筋了。

本作的女主人公，因为替西林辩解而被其他村民当作怪物的同伙关押起来。西林能够凭借自己的努力将她顺利救出来吗？

神官

新要素⑤ 昼夜交替

在迷宫中行动一定的回合数就会发生“昼夜交替”的现象。夜晚除了周围的场景会暗下来外，如果此时西林遭到攻击也将无法看到敌人的外型，为下一步的行动造成更大的困扰。最后要提醒玩家的是，夜晚出现的敌人能力会高于白天出现的敌人，如果对自己的实力没有自信，在夜晚到来前寻找安全的地点躲避是攻略迷宫的基本法则。

▲夜晚出现的敌人名称前缀会发生变化，能力也会比白天的时候强。

伸手不见五指！

◀如果没有照明道具，进入夜晚后身边的一切完全看不清楚。

戴着豹头面具的男子，从村民们对他言听计从的态度来看，难道他在村中有着与众不同的特殊地位？

QQ群号:77269227

Fate EXTRA

フェイトノエクストラ

圣杯战争的新章 重新打响!

TYPE-MOON

剧本监督 **奈须きのこ**

人设监督 **武内崇**

代表作:"《Fate》系列"、《月姬》、《空之境界》

RPG project(MMV)

导演 **门胁宗悦** 制作人 **新纳一哉**

代表作:《蓝龙》、《光辉圣约 2》 代表作:《世界树迷宫》、《七龙战记》

Fate/新章	MMV	角色扮演
PSP	Fate/EXTRA	日版
	预定2010年3月发售	1人	售价未定
	无对应周边	

文 九兵卫 美编 anubis

前段时间《Fate》刚刚公布了 2010 年初剧场版上映的消息，FANS 为此雀跃不已。好消息还不止这些，近期 TYPE-MOON 又联合 MMV 公开了系列游戏化的最新情报，而且这次与玩家见面的这部《Fate／新章》既不是续篇也不是外传，而是以角色扮演形态全新登场的完全新作！下面就让我们火速来揭开本作的面纱吧！

▶战斗中华丽且魄力十足的特写让每一个玩家都热血沸腾。

◀迷宫探索这一要素从来没有在系列中出现，它的引入大大提升了游戏的自由度。（跟在主角背后的是本作新加入的角色，具体情报目前暂未公布。）

游戏的玩法

和单纯格斗类型的《Fate／无限代码》不同，制作人给本作下的定义是对战型迷宫 RPG，也就是说本作是一款融入了对战以及迷宫要素的角色扮演游戏。具体地说，游戏的流程就是被分为冒险、战斗以及剧情这三部分：冒险时会以第三人称视角在类似于迷宫的场景中进行移动，这是调查和触发故事发展的基本；而遇敌发生战斗后则会自动切入对战模式，虽然比不上格斗游戏的对抗性以及节奏感，但战斗过程的激烈程度却丝毫不会有半点损失；最后关于剧情部分，本作采用的是和其他角色扮演游戏一样的人物对话方式进行演绎，细致入微的过场动画也不容错过。

变化之处

虽然人设监督依然由武内崇来担当，但本作真正的人设却是ワダアルコ，所以FANS也会感到和以前有些许变化。另外，游戏的主题歌已经确定由ALI PROJECT来演唱，相信不久也会公开具体曲目。

QQ群号:77269227

同属月海学园的女高中生远坂凛，本作中已经确定会以 Master 的身分登场。不管是学习以及外貌、还是不为人知的魔术天赋都极为出众的她，在校园中总能吸引他人的注目。原作中虽然是竞争对手，但远坂凛也曾协助过 Saber 等人。本作序章开始时，她会神秘地消失在所有人的视线中下落不明，这一事件到底和圣杯战争有何关联呢？

慎二是一名就读于月海学园的男子高中生，时不时与主角发生接触的他总是摆出一付不屑一顾的态度，言语中还带有强烈的挑拔，是个不怀好意的家伙。原作中慎二作为 Master，指使自己的 Servant 做出不少残暴的事情，预计他在这次新作中也依然本性难改。至于慎二的妹妹间桐樱会以怎样的形式登场，目前还不得而知。

间桐慎二

CV 神谷浩史

远坂凛

CV 植田佳奈

▲本作中Rider的造型完全变了个样，她脸上醒目的刀疤很是令人在意，不知在能力方面她是否和原作中一样。

战斗的英灵 Servant

与Master缔结契约的Servant是圣杯战争的直接参与者，他们的前世是历史以及神话故事中著名的英灵。当受到召唤后，Servant 会以帮助 Master 夺取圣杯为目标而誓死战斗，直到契约解除为止。

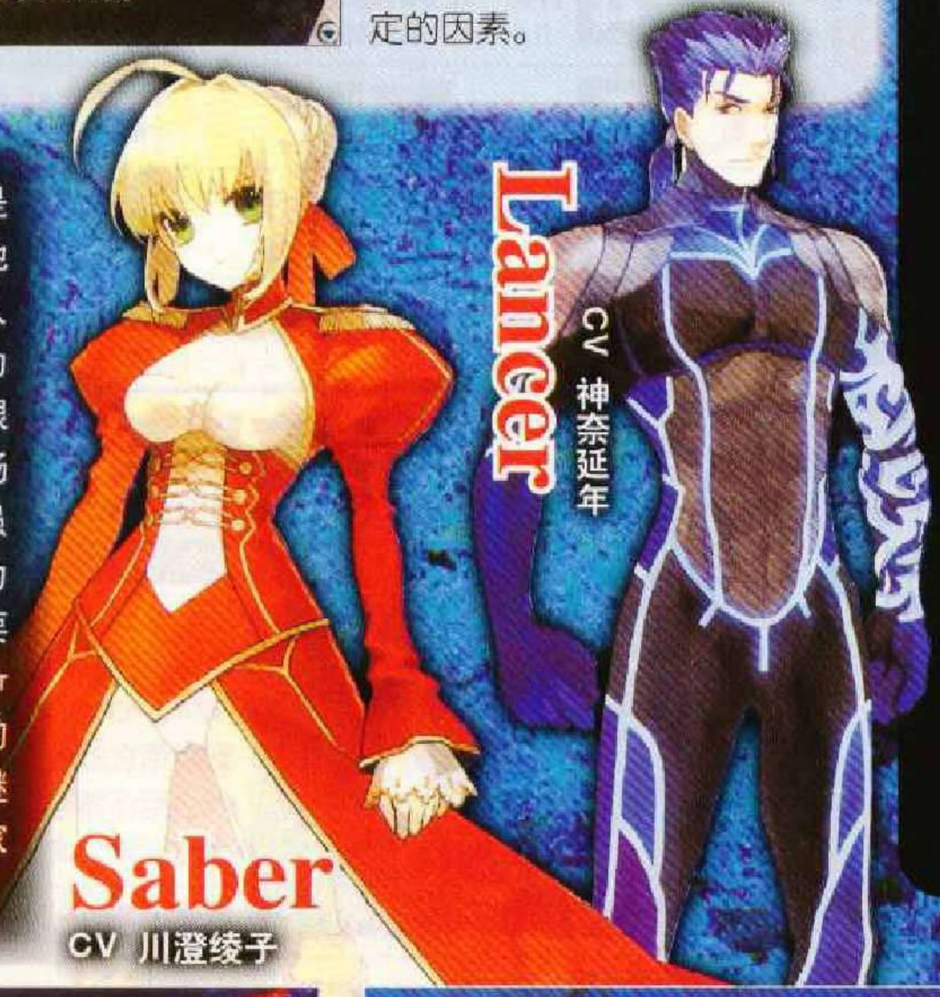
被选出的魔术师 Master

进行圣杯战争的魔术师总共有 7 人，他们拥有对各自 Servant 的命令权。尽管如此，魔术师之间的资质以及特长却有很大的区别，不过这也让圣杯战争变得更加激烈，也充满了众多不确定的因素。

圣杯战争

◀为了让初次接触系列作品的玩家也能充分了解《Fate》独特的世界观，本作中发生的每一段剧情玩家都能以小说的形式进行阅览和回顾。

所谓圣杯，那是可以为持有者实现任意愿望的宝具。为了得到它，被选出的 7 名魔术师(Master)必须在英灵(Servant)的协助下展开激烈的争夺，直到最后一个人胜出并获得圣杯，这就是圣杯战争。看似简单的规则之下，Master 和 Servant 之间将发生各种对峙与冲突，这既是力量的比试，同时也是心灵上的对抗。只不过，圣杯战争不只有相互残杀一种结局，选择权掌握在玩家的手中。



Saber

CV 川澄绫子

身穿红衣的 Saber 是本作中的核心人物，她也始终是整个系列中人气最高的角色。被誉为最强 Servant 的她，将跟随主角一起加入到这场激烈的圣杯之战中。虽然原作中 Saber 的前世为亚瑟王，不过这里也要提醒大家，新作的 Saber 并非就一定是原作中的 Saber，关于她身分的谜团，还要等待各位玩家在游戏中找寻答案。

Lancer

CV 神奈延年

Lancer 是一名行踪极为诡异的 Servant，他所听命的 Master 最初也一直藏身于幕后。精湛的枪术令 Lancer 拥有屈指可数的战斗能力，他在速度和突袭方面具有的优势也无人能敌。在这场你死我亡的圣杯战争中，他将是主角最难缠的对手之一。不过从原作中来看，始终秉持正义的 Lancer 并不是一个残暴的杀人狂，相信他在本作中也不会是玩家最大的敌人。

又见限定版

《Fate/无限代码》发售后，与Saber Lily相关的周边商品就一直处于炙手可热的状态中，尤其是手办模型。而这次新作的上市，制作小组同样准备了红衣版Saber的figma模型随游戏的限定版一起推出，FANS做好放血的准备吧！（笑）

QQ群号:77269227

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 9 月 28 日～2009 年 10 月 4 日

NEW 1	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 338687 套 ◆累计 338687 套	Wii
2 NEW	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2 ～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード	■Level-5 ■2009 年 10 月 1 日发售 ■角色扮演 ■4800 日元		NDS
3	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 267127 套 ◆累计 2285244 套	NDS
4 NEW	GT 赛车 PSP グランツーリスモ	■SCE ■2009 年 10 月 1 日发售 ■竞速 ■5200 日元		PSP
NEW 5	超时空要塞 终极边境 マクロス アルティメット フロンティア	■2009 年 10 月 1 日发售 ■NBGI ■动作	◆本周 80930 套 ◆累计 80930 套	PSP
6	朋友聚集 トモダチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 67887 套 ◆累计 1287944 套	NDS
7 NEW	忍者龙剑传 Σ2 NINJA GAIDEN Σ 2	■Tecmo Koei ■2009 年 10 月 1 日发售 ■动作 ■7800 日元		PS3
8	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 26727 套 ◆累计 1230551 套	Wii
NEW 9	真・三国无双 联合突袭 特别版 真・三国无双 MULTI RAID Special	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Koei ■动作	◆本周 26548 套 ◆累计 26548 套	PS3
10	薄暮传说 テイルズ オブ ヴェスペリア	■2009 年 9 月 17 日发售 ■NBGI ■角色扮演	◆本周 26485 套 ◆累计 291700 套	PS3

2 NEW 闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 NDS

イナズマイレブン 2 ～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード

■Level-5 ■2009 年 10 月 1 日发售 ■角色扮演 ■4800 日元

游戏的系统承袭自前作，主要追加了大量人物育成和收集要素，并通过两个版本内容上的差异提高玩家间的互动。在总计超过 1500 人的球员中，最具噱头的无疑是以日本足球名将中田英寿为原型的新角色，在一定程度上提高了玩家对游戏的关注度和购买欲望。

本周：**280 598** 套　　累计：**280 598** 套

4 NEW GT 赛车 PSP PSP

グランツーリスモ

■SCE ■2009 年 10 月 1 日发售 ■竞速 ■5200 日元

经过 5 年的等待，掌机上的《GT 赛车》终于随 PSP go 一同推出。虽然没有生涯模式，但是丰富的车辆和赛道数量能满足所有竞速游戏爱好者的需求，驾驶手感也保持了系列的高度，和朋友面对面坐下来联机比赛、分享车辆使用心得等事情对车迷来说感觉真是棒极了。

本周：**134 331** 套　　累计：**134 331** 套

7 NEW 忍者龙剑传 Σ2 PS3

NINJA GAIDEN Σ 2

■Tecmo Koei ■2009 年 10 月 1 日发售 ■动作 ■7800 日元

本作是 X360 版 2 代的移植版，和 X360 版相比增加了 3 名可使用的女性角色，以及支持双人联机的任务模式，可玩性比 X360 版提高了不少。另一方面由于 Koei 和 Tecmo 目前已经合并，游戏中还特意收录了 4 件来自“《无双》系列”的服装，换上它们进行挑战感觉反而更加有趣。

本周：**41 960** 套　　累计：**41 960** 套

搭配新周边上市的《Wii Fit Plus》可谓占尽了天时、地利、人和，除了拥有庞大的基础用户群，2000 日元的低廉价格更是让玩家疯狂抢购，软件首周销量不但高于《Wii Fit》的 26.1 万，软件与周边配件 9 ：1 的比例也压倒性地胜过“Wii 平衡版”，证明了游戏本身的内容远比周边配件来得有趣。硬件方面，受人气新作发售和价格调整的影响，Wii 和 PSP 的销量都较上一周有了明显增加。

2009 年 10 月 5 日～2009 年 10 月 11 日

1	口袋妖怪 心之金・魂之银 ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 188625 套 ◆累计 2473869 套	NDS
2 上周 1 位	Wii Fit Plus Wii フィット プラス	■Nintendo ■2009 年 10 月 1 日发售 ■体育 ■2000 日元		Wii
3 NEW	真・女神转生 奇幻之旅 真・女神转生 STRANGE JOURNEY	■Atlus ■2009 年 10 月 8 日发售 ■角色扮演 ■5800 日元		NDS
4	闪电十一人 威胁的侵略者 火焰・冰雪 イナズマイレブン 2 ～威胁の侵略者～ ファイア・ブリザード	■2009 年 10 月 1 日发售 ■Level-5 ■角色扮演	◆本周 95515 套 ◆累计 376113 套	NDS
5	朋友聚集 トモダチコレクション	■2009 年 6 月 18 日发售 ■Nintendo ■模拟育成	◆本周 82772 套 ◆累计 1350716 套	NDS
6	GT 赛车 PSP グランツーリスモ	■2009 年 10 月 1 日发售 ■SCE ■竞速	◆本周 39948 套 ◆累计 174279 套	PSP
7	Wii Sports 运动胜地 Wii スポーツ リゾート	■2009 年 6 月 25 日发售 ■Nintendo ■动作	◆本周 24130 套 ◆累计 1254881 套	PS3
8 上周 5 位	超时空要塞 终极边境 マクロス アルティメット フロンティア	■NBGI ■2009 年 10 月 1 日发售 ■动作 ■4800 日元		PSP
9	Love Plus ラブプラス	■2009 年 9 月 3 日发售 ■Konami ■策略	本周 18777 套 累计 120288 套	NDS
10	勇者斗恶龙 IX ドラゴンクエスト IX 星空の守り人	■2009 年 7 月 11 日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 15961 套 ◆累计 4002499 套	NDS

1 口袋妖怪 心之金・魂之银 NDS

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

■2009 年 9 月 12 日发售 ■Nintendo ■角色扮演

◆本周 188625 套　◆累计 2473869 套

2 上周 1 位 Wii Fit Plus Wii

Wii フィット プラス

■Nintendo ■2009 年 10 月 1 日发售 ■体育 ■2000 日元

定位为体感家用健身软件的本作，在完全继承前作内容的基础上增加了大量的趣味性内容。设计更加巧妙的健身小游戏可以让玩家在获得游戏乐趣的同时，也让全身得到充分的锻炼，甚至你还可以让自己心爱的宠物一起加入到这场奇妙的健身运动中来。

本周：**152 587** 套　　累计：**492 274** 套

3 NEW 真・女神转生 奇幻之旅 NDS

真・女神转生 STRANGE JOURNEY

■Atlus ■2009 年 10 月 8 日发售 ■角色扮演 ■5800 日元

游戏给人的第一感觉就是“世界树迷宫”的翻版，但是只要耐心玩下去，你就会慢慢发现“《真・女神转生》系列”所独有的乐趣。除了耳熟能详的仲魔交涉、仲魔合成等要素，大量的支线任务使玩家探索地图的每个角落更有动力，并想方设法使自己变得更强。

本周：**97 221** 套　　累计：**97 221** 套

8 上周 5 位 超时空要塞 终极边境 PSP

マクロス アルティメット フロンティア

■NBGI ■2009 年 10 月 1 日发售 ■动作 ■4800 日元

游戏中美妙的歌声搭配漫天飞舞的导弹以及华丽的特写就足以让 FANS 感动不已，对“MACROSS F”全部剧情的补完更是让你很难找到拒绝它的理由。在增加机体数量的基础上，制作小组还特意为它们设计了专用的背包，使自由翱翔于天空或宇宙的美妙不言而喻。

本周：**18 804** 套　　累计：**99 734** 套

本周最大的黑马无疑是《真・女神转生 奇幻之旅》，作为系列时隔 5 年的正统续作、回归角色扮演游戏的做法得到了广大 FANS 的认同，搭配类似“《世界树迷宫》系列”等容易让人沉迷的探索要素，首周 9.7 万的销量使消化率达到了 82.65% 的高水平，很多店铺甚至出现缺货的现象。其他上榜游戏中除了再次夺回宝座的《口袋妖怪 心之金・魂之银》，发售近 3 个月的《勇者斗恶龙 IX》也终于顺利突破 400 万的销量大关。

QQ群号:77269227

数字榜

TGS 玩家普查结果公布

在上期的杂志中我们为各位读者详细报道了 TGS2009 的详细情况，其中就包括由小编们评选出来的各平台最佳游戏以及最具人气展台、Showgirl 等精彩内容，不知道大家还觉得满意吗？今天晴天要为大家揭晓的是由日本媒体组织，在 TGS 会展以问卷调查形式展开的“特别调查”，究竟在参与的 1500 名玩家中会出现什么让人惊讶的结果呢？现在就赶紧往下看吧！

最喜欢的展台 Square Enix 得票 197

几乎是毫无悬念的结果，已经临近发售的《FF XIII》和正在热卖的《DQ IX》都是为其聚集人气的作品，在展台参观的玩家多半都是冲着《FF XIII》的试玩版去的！

排名	厂商	得票数
2	Level-5	182
3	Konami	130
4	Capcom	115
5	NBGI	76

试玩次数最多的游戏 潜龙谍影 和平行者 得票 113

和开展后试玩券便一抢而空的《FF13》、以及排队时间曾最长达到 5 个半小时的《刺客信条 II》相比，要玩到整个会场免费提供下载的本作显然是最容易的，省去了排队的痛苦，回家独自享受才是最美的。

排名	游戏名称	得票数
2	最终幻想 XIII	100
3	第二国度	94
4	猎天使魔女	77
5	莱顿教授与恶魔之笛	71

最感兴趣的宣传片 最终幻想 XIII 得票 215

玩不到试玩版，看看宣传影像过过眼瘾总是好的。作为 PS3 上最值得玩家期待的日式角色扮演游戏，相信路过 Square Enix 展台的玩家都会停下脚步来欣赏一幕幕精彩的演出。

排名	游戏名称	得票数
2	潜龙谍影 和平行者	101
3	如龙 4 传说的继承者	47
4	第二国度	43
5	生化危机 黑暗历代记	36

最具人气的展台小姐

虽说“各花入各眼”，但是看看日本玩家票选的 Show Girl 也算是调节枯燥数据堆砌的好办法，当然你可以对下面的结果持保留态度（笑）。

2009 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	9 月 28 日～10 月 4 日	10 月 5 日～10 月 11 日
1	NDSi	2 341 289 台	53 293 台	50 144 台
2	PSP	1 550 156 台	51 215 台	40 100 台
3	Wii	1 054 389 台	35 392 台	30 741 台
4	PS3	998 875 台	37 538 台	30 896 台
5	NDSL	440 569 台	10 661 台	5 454 台
6	X360	306 541 台	4 244 台	3 326 台
7	PS2	173 358 台	2 179 台	2 133 台

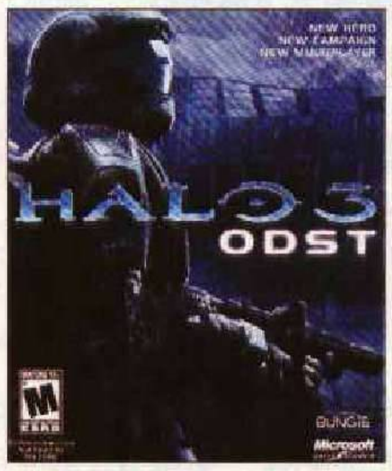
如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用 Email 提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009 年 9 月 20 日～2009 年 9 月 26 日



1 光环 3 神兵天降 X360

Halo 3□ODST

■ Microsoft ■ 2009 年 9 月 22 日发售 ■主视角射击 ■上周排位：－

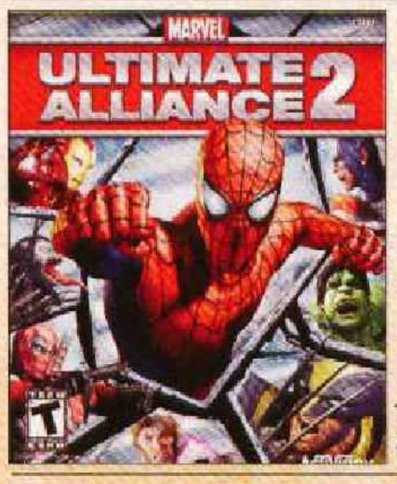
虽然是以“资料片”的形式推出，但是制作小组还是给广大 FANS 献上了一道精彩过硬的大餐，以不同的视角带领玩家再次体验人类与星盟的激战。游戏的战役剧情虽然偏短，但是更为丰富的多人模式才是值得玩家反复品味的重点，熟悉规则后相当容易上瘾并沉迷其中。

本周：1 676 067 套　累计：1 676 067 套

2	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：3	◆本周 99283 套 ◆累计 1778364 套	Wii
3	漫画英雄终极联盟 2 Marvel Ultimate Alliance 2	■ Activision ■ 2009 年 9 月 15 日发售 ■动作■上周排位：1	◆本周 73971 套 ◆累计 275900 套	X360
4	马里奥与路易 RPG 3 Mario & Luigi Bowser's Inside Story	■ Nintendo ■ 2009 年 9 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：4	◆本周 55753 套 ◆累计 168882 套	NDS
5	Wii Fit Wii Fit	■ Nintendo ■ 2008 年 5 月 21 日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 53574 套 ◆累计 9351818 套	Wii
6	漫画英雄终极联盟 2 Marvel Ultimate Alliance 2	■ Activision ■ 2009 年 9 月 15 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 52944 套 ◆累计 184358 套	PS3
7	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■ MTV Games ■ 2009 年 9 月 9 日发售 ■音乐■上周排位：6	◆本周 48658 套 ◆累计 386915 套	Wii
8	极品飞车 变速 Need for Speed: Shift	■ EA ■ 2009 年 9 月 15 日发售 ■竞速■上周排位：8	◆本周 46446 套 ◆累计 123070 套	X360
9	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	■ EA ■ 2009 年 8 月 14 日发售 ■体育■上周排位：－	◆本周 45260 套 ◆累计 1069342 套	X360
10	甲壳虫 摇滚乐队 The Beatles Rock Band	■ MTV Games ■ 2009 年 9 月 9 日发售 ■音乐■上周排位：7	◆本周 44200 套 ◆累计 371703 套	X360

2009 年 9 月 27 日～2009 年 10 月 3 日

1	光环 3 神兵天降 Halo 3 ODST	■ Microsoft ■ 2009 年 9 月 22 日发售 ■主视角射击■上周排位：1	◆本周 313615 套 ◆累计 1989682 套	X360
2	王国之心 358/2 天 Kingdom Hearts 358/2 Days	■ Square Enix ■ 2009 年 9 月 29 日发售 ■动作角色扮演■上周排位：－	◆本周 130529 套 ◆累计 1908893 套	NDS
3	Wii Sports 运动胜地 Wii Sports Resort	■ Nintendo ■ 2009 年 7 月 26 日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 69768 套 ◆累计 179982 套	Wii
4	忍者龙剑传 Σ2 Ninja Gaiden Sigma 2	■ Tecmo Koei ■ 2009 年 9 月 29 日发售 ■动作■上周排位：－	◆本周 88597 套 ◆累计 88597 套	PS3
5	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 27 日发售 ■竞速■上周排位：－	◆本周 45711 套 ◆累计 7527493 套	Wii
6	Wii Fit Wii Fit	■ Nintendo ■ 2008 年 5 月 21 日发售 ■体育■上周排位：5	◆本周 45508 套 ◆累计 9397326 套	Wii
7	马里奥与路易 RPG 3 Mario & Luigi Bowser's Inside Story	■ Nintendo ■ 2009 年 9 月 14 日发售 ■角色扮演■上周排位：4	◆本周 44146 套 ◆累计 212828 套	NDS



8 漫画英雄终极联盟 2 X360

Marvel□Ultimate Alliance 2

■ Activision ■ 2009 年 9 月 15 日发售 ■动作■上周排位：3

新作最大的变革就是在主线流程中加入了一个重要的分支，如果玩家想体验到游戏的全部内容，至少需要将本作通关两遍，并且两条路线的剧情是完全不同的。丰富的支线任务和解锁要素是刺激玩家不断进行游戏的主要原因，而减少育成要素可能会让部分玩家颇有微词。

本周：43 077 套　累计：318 977 套

9	GT 赛车 PSP Gran Turismo	■ SCE ■ 2009 年 10 月 1 日发售 ■竞速■上周排位：－	◆本周 42470 套 ◆累计 42470 套	PSP
10	麦登橄榄球 10 Madden NFL 10	■ EA ■ 2009 年 8 月 14 日发售 ■体育■上周排位：9	◆本周 39599 套 ◆累计 1108941 套	X360

QQ群号:77269227

GOLDEN EYE

从现在开始，次世代大作将如海啸般向玩家们扑过来，《未知海域2》则以超乎想象的速度，冲到了海啸的浪尖。请创造一切条件体验一回这款作品吧，它定义了“美不胜收”真切含义。如此强大的作品在故事模式中，你居然看到不loding画面。本年度UCG又一个满分毫无保留地献给了这款当之无愧的作品。就在本期栏目结束前，我们还拿到了《铁拳6》，这几期的“黄金眼”可点评的东西实在太多了。

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×3　热血推荐×3

未知海域2 纵横贼道

Gouki

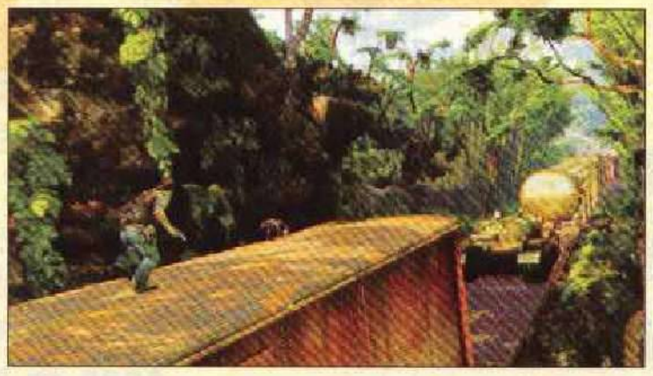
黄金珍藏

推荐玩家人群

●所有PS3玩家●好莱坞大片爱好者●想见识当今业界最高水平的人

总分 30

每隔个几年，总会有一两款游戏，它们的作用就是把玩家的品味要求在原来的基础上再提高一大截儿，我们会将其称之为“下一个级别的游戏”——是的，《未知海域2》就是“下一个级别的游戏”。一个古老的传说，一块未知的疆域，一段惊心动魄的寻宝之旅构成了本作的主题，顽皮狗公司构建的游戏世界令人难以置信的美仑美奂，相信很多人从此都会对香格里拉再次心生向往。英国人在拜访“香格里拉”之后为英语世界带来了“世外桃源”这个词，而《未知海域2》毫无疑问就是游戏世界中的“世外桃源”，它的画面质量、复合型的游戏系统、高互动的场景设计以及出乎意料好玩的多人在线模式在未来相当长的一段时间内都会成为我们衡量一款好游戏的标杆。马可·波罗说，我所亲眼目睹的一切至少有一半未向人提及，因为我知道你们绝对不会相信；而我们说，我们所体验到的一切用文字只能表述出一半，因为我们知道没玩过没看过的人一点都不会相信我们所说的话。是的，本作绝对是你游戏生涯中的一大幸事，请创造一切可能来体验这款游戏。



■斯匹尔博格也会羡慕的游戏版《夺宝奇兵》

■PS3■BD-ROM■SCE/Naughty Dog■Uncharted2:Among Thieves■动作射击■2009年10月13日■1～10人■无对应周边

胜负师

这是SCE迄今为止真正完美兑现承诺的PS3超级大作，只要你拿起手柄，浅尝半个小时，就会发自内心地惊叹，原来视频游戏已经发展到了如此境界，那些缺乏互动的好莱坞大片也只能自叹不如。这无疑是目前动作冒险游戏进化的最高形态，超一流的画面表现，美不胜收的场景，史诗般的冒险旅程，扣人心弦的紧张剧情，就连为数不多的解谜也精妙绝伦，再加上多人模式对耐玩度的补充……天哪，如果仅仅因为听到了少许的负面评价，而没有给这款伟大的游戏打满分，我想我会后悔一生。

纱迦

本作最令人称道的是堪称艺术精品的画面表现和场景设计，它的美丽让之前所有的游戏都黯然失色。游戏的叙事水平同样让同行们难以望其项背，数不胜数的火爆场面即使和好莱坞顶级大片相比也毫不逊色，而这些场面全部是玩家可以亲手操作的。所有的这些都让你从游戏最开始便欲罢不能，只有通关才是惟一的解脱方法。但是游戏还为你准备了丰富的隐藏要素以及花样繁多的联机模式。本作已经成为本世代游戏的新标杆，给满分并不是因为它完美无瑕，只是对目前世界上最好的游戏的褒赏。

FIFA 10

黄金珍藏

推荐玩家人群

●所有爱足球的玩家。●更注重游戏画面的玩家。●对本系列持有偏见的玩家。

总分 27

■是时候加入《FIFA》的大家庭了。

多边形

作为系列进入次世代以来的第五款正统续作，游戏的进化已经达到了登峰造极的地步。“360度带球”系统让球员动作更加流畅更加真实，而更加强调球员身体力量之后，让比赛战术与队员之间的配合有了更高的要求。球队战术的设定也更加详细，使得不同球队的战术风格也愈发具有独立的特性。

火云

利用摇杆特性而定制的“360度带球”系统是足球游戏史上的里程碑，带给玩家的是绝对流畅的带球体验。“Virtual Pro”模式贯穿到整个游戏中也是一大创举，玩家的虚拟化身如真实般存在。经理模式大幅度进化，玩家需要顾及的方方面面大大延长了游戏时间。对本系列持有偏见的玩家务必尝试一番。

脆薯条

恭喜《FIFA》又往前迈了一大步，360度控球的确像EA之前宣传的那么出色，加上更加成熟的假动作系统是游戏的控球手感达到空前的高度。（更新补丁后手感有变化）攻防节奏经过调整之后再次逼近真实足球的节奏，无论单机还是在线模式都非常丰富，但有些BUG还有待新补丁修正。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■EA■FIFA 10■体育■2009年10月2日■1～4人■无对应周边

极限竞速3

黄金珍藏

推荐玩家人群

●竞速游戏狂热爱好者。●想尝试模拟驾驶游戏的初级玩家。●喜欢车辆涂装的人。

总分 27

■覆盖面极广的竞速游戏佳品。

雷电

赛道风景优美、大气。涵盖了从小型车到F1的超过四百辆车，车单让人满意，初期就能选择所有赛道和几乎所有车辆的设定非常体贴，但是让生涯模式的成就感有所下降。车损效果很真实，并直接对车辆性能产生较大影响，从一定程度上遏制了胡乱撞车的现象。辅助驾驶设定详细，难易调整自如。

多边形

作为X360主机上惟一能与《GT赛车》相抗衡的赛车游戏，本作虽然没有达到制作人所吹嘘的“改无可改”的地步，但仍不失为一款非常优秀的仿真类赛车作品。游戏的系统非常具有亲和力，无论是老鸟还是菜鸟都能找到适合自己驾驶水平的比赛级别，体贴的设计让玩家能更轻易地体会到游戏乐趣。

ACE飞行员

选择适合自己的辅助模式可以让驾驶的乐趣发挥到极限。进化的车体涂装模式非常友好，加上线上分享功能，更容易激发玩家的创作热情。菜单一目了然，车和赛道数量众多，但是选择起来非常方便。无限时间倒回功能让玩家勇于尝试各种过弯方式。可惜的是游戏模式不算丰富，缺少适当的教学关卡。

■X360■DVD-ROM■Microsoft/Turn 10■Forza Motorsport 3■竞速■2009年10月27日■1～2人■无对应周边

评分规则说明　满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映

QQ群号:77283227

真·女神转生 奇幻之旅

推荐玩家人群

●“《女神》系列”的死忠。●喜欢迷宫探索的玩家。●对本作的恶魔设定感兴趣的人。

热血推荐 总分 24

■世界树迷宫版女神转生。

九兵卫

对于这样一款FANS向的作品，游戏不管从剧情、系统还是恶魔方面都做得堪称厚道。经典的第一人称视角加上可视度极高的搜索系统让原本繁杂的迷宫探索趣味性十足，而本作战斗部分的协力攻击也格外好用，仲魔的合体变得更为快捷方便。任务制的触发方式还有效地利用了掌机平台的特性。

晴天

游戏很巧妙地用“世界树迷宫”的外壳对“《真·女神转生》系列”的精髓进行了包装，虽然缺少了自己画地图的乐趣，但是探索迷宫的每个角落，完成各种支线任务还是让游戏内容相当充实。经典的“仲魔系统”仍然扮演着壮大我方队伍的重要角色，而战斗的高难度则对玩家如何取舍提出了较高的要求。

脆薯条

该系列一向属于个性且略显硬派的角色扮演游戏类型。虽然对于初心者来说，迷宫的复杂程度以及BOSS的特殊打法是很大的门槛，但只要熟悉了游戏的系统后就会深陷其中。和前作相比，本作已经在难度上做出了很大让步，而近40个小时的主线流程外加3条路线结局更让人觉得物有所值。

■NDS■卡片■Atlus■真·女神转生 STRANGE JOURNEY■角色扮演■2009年10月8日■1人■无对应周边

野性传奇

推荐玩家人群

●喜欢动作+即时战略游戏的玩家。●杰克·布莱克的FANS。●金属摇滚乐爱好者。

热血推荐 总分 24

■金属摇滚乐的另类演绎。

雷电

开篇进展较慢，玩一段时间才能开启真正的系统，将动作和即时战略两种类型结合起来的游戏方式非常奇异，让人想起《地下城守护者》。对金属(Metal)摇滚乐的诠释和杰克·布莱克的演出是本作的最大看点，收录的曲目实在太强大了！不了解金属风格音乐的玩家会对各种设定迷惑不解。

Gouki

杰克·布莱克全身心的投入让我们看到了演员参与游戏制作的新模式，如果你恰好喜欢他的电影，又恰好喜欢玩动作游戏和听摇滚乐，那么这个游戏简直就是为你量身打造的。虽然画面比较卡通，但游戏的对白和出血镜头却在告诉我们这是款不折不扣的成人向游戏。

多边形

邀请布莱克·杰克出演本作绝不是简单的噱头，贯穿于游戏中的角色个性让人仿佛真的在目睹布莱克的演出。充满美式幽默风格的角色设定与搞笑的台词让人忍俊不禁，而出乎意料的故事情节也喧哗十足。不过游戏的主线模式过短以及很容易就觉得无聊的支线任务会让玩家觉得制作小组有点不够认真。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■EA/Double Fine■Brutal Legend■动作■2009年10月13日■1人■无对应周边

不死骑士团

推荐玩家人群

●喜爱阴暗战栗题材的玩家。●只要是动作游戏都想玩的人。●要求不高的玩家。

总分 18

■丧尸也无双

ACE飞行员

僵尸题材如果制作得好，还是有一定魅力的，可惜本作搞砸了。本来阴暗的题材，在本作中实现起来还是变成了脱不了俗的“无双”路线。游戏中的能够将敌人打成僵尸，并且产生连锁效果的“屠杀爆发”系统倒是有一定创意。然而没有顺畅的操作感作为支撑，这样让人玩起来非常吃力。

雷电

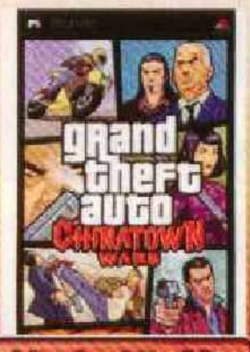
表面看上去是一个和《真·三国无双》非常相似的作品，但是动作比较简单，没有特色。好在游戏拥有一个比较有趣的主题，主角可以将敌人变成丧尸，组成自己的僵尸队伍，率领它们与敌人作战。可惜的是单人模式非常沉闷，关卡设计单调乏味，重复度非常高，游戏接近游戏才有所好转。

多边形

又一款“无双”类游戏，游戏的每个任务都很短，而单人模式通关差不多7个小时。把敌人变成僵尸，然后再操作群体僵尸大闹一场的系统非常有趣。值得一提的是游戏在联机模式上下了一番功夫，特有的投丧尸多人模式值得一玩。这个模式是为本作加分的重要原因，可以当作是一款全新的游戏来体验。

■PSP■UMD■Tecmo■アンデッドナイツ■动作■2009年10月15日■1人■无对应周边

横行霸道 唐人街战争



编辑评分

8

8

热血推荐 总分 24

多边形

在DS版的原作基础上对画面和音效进行了一定的强化，增加了新的任务，虽然一些原本要用到触摸的有趣谜题失去了一些乐趣，但是从整体来看，PSP仍旧要好于DS版。不要被本作俯视角下的小人儿骗到，它是毫不妥协的作品，玩起来和系列其他作品一样有趣，而且绝对是限制级作品！

PSP■Rockstar Games■Grand Theft Auto：China Town Wars■动作■2009年10月20日

Wii Fit Plus

编辑评分

7

7

总分 21

炎骑士

游戏名字中的“PLUS”表明本作仅是原作的强化而非升级。不过，尽管主体结构没有明显的变化，但却加入了更多的训练内容，以及一个更具趣味度的强化训练模式。充分利用平衡板的重力感应机能制作出来的各种小游戏是这个新模式的特色所在。对四肢协调性的进一步强调算是最大的亮点。

Wii■DVD-ROM■Nintendo■Wii Fit Plus■体育■2009年10月4日■1~4人■Wii平衡板

马里奥与索尼克 温哥华冬奥会

编辑评分

7

7

总分 21

炎骑士

这一次的游戏在玩法上依旧延续了夏季奥运会的形式，将Wii的体感技能与体育竞技游戏的特点进行了很好的结合。游戏的亮点之处主要体现在对冬季冰雪项目的表现上。对于相对较少接触和了解冰雪运动的亚洲玩家来说，这款竞技类型的游戏绝对可以让你获得实足的新鲜感和趣味度。

■PS3/X360■Eidos Interactive/Rebellion■ShellShock 2：Blood Trails■主视角射击■2009年3月2日

真·三国无双5 Special

编辑评分

6

5

总分 17

纱迦

《355》这个失败的作品也在两年内移植了两次，不得不让人感慨万千。无论是和之前的哪个版本相比，游戏在技术方面都有着明显缩水，打起来着实让人难受。游戏内容方面倒是忠实于PS2版，单就PSP而言还算过得去。只是对于死忠来说加了一点新东西还不足以吸引人再玩一遍。

PSP■Koei Tecmo■真·三国无双5 Special■动作■2009年10月22日

QQ群号:77269227

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期短波中集合了植松伸夫、野岛一成、皆叶英夫等多位名家的《樱花笔记》绝对是年末NDS上难得一见，将精美动画与感人剧情融合的原创作品，喜欢清新风格的玩家不妨多加留意，说不定它就是你11月最期待的游戏之一呢！

音乐游戏在欧美火了三年，现在已经有人气衰弱的迹象。不过Activision与MTV Games这两个音乐游戏泰斗不会轻易放过这棵摇钱树，为了扩大音乐游戏的受众面，他们都在用新类型的作品吸引新的年龄层。今年11月，充满青春气息的音乐游戏新潮流即将到来。

传说的勇者传说 勇者们的奇幻冒险故事

PSP 角色扮演 ■传说の勇者の传说－Legendary Saga～ ■日版 ■角川书店 ■预定2009年冬季发售

[文：脆薯条]

游戏的主角，从外表上看非常孱弱，但实际上是一个非常厉害的魔法师，只要见过一次的魔法就可以用“复写眼”记录下来的超能力者。

拉伊纳忠实可靠的伙伴，虽然是个绝世美女，但平时却面无表情，让人很难接近的感觉，但其剑术的修为是得到一致称赞的。

故事简要

罗兰特帝国的国王吉奥·阿斯塔尔在某一天收到了一份报告，这份报告中最让他感兴趣的就是透露了关于“勇者遗物”的种种情报。相传如果得到了“勇者遗物”，那么凭借其强大的力量便能使目前的战事得以平息，对于战火不断的罗兰特帝国来说，动员一些优秀的人才去寻找“勇者遗物”也是迫在眉睫的事了。游戏的主角——宫廷魔术师拉伊纳·利尤特接受了国王的委托去寻找这个遗产，而此份报告的提供者——剑士弗里斯·艾里斯也一同受命，我们的旅程就此展开。

壮大的冒险就此展开

游戏的进行采用章节制，各个章节中先去不同的城市打探情报，之后便追随各种线索去寻找“勇者遗物”。游戏的战斗使用的是回合制，首先在3D的迷宫场景中探索，遇敌后进入战斗模式。拉伊纳擅长使用各种魔法攻击，而弗里斯则是近战的好手，剑士和魔法师的搭配是传统RPG游戏最基本的标志之一吧。

樱花笔记 连接现在的未来

NDS 动作冒险 ■サクラノート ～いまにつながるみらい～ ■日版 ■MMV ■预定2009年11月5日发售

[文：晴天]

“樱花”的花语是生命的纯洁与高尚，而这用来形容我们即将体验的故事是再好不过了。在一个不为人知的小镇上，当纯真的少年与神秘少女相识时，一场围绕着樱花树而展开的奇幻冒险便悄悄拉开了序幕，在平静的生活中去发现人性深处的感动，在不断地战斗中探寻自我存在的意义，我们所能做的一切就是让自己的心愿成为现实！

樱花绽放的泪之物语

主要人物

主人公

因为受博学的父亲影响，小学五年纪就对大多数事物拥有很高的认知能力，并且相信各种由鬼怪引起的灵异现象。

吉田七海

一直在父母的溺爱下长大，某天转校成为主人公同班同学的少女，她的泪水拥有让樱花持续绽放的魔力。

要

主人公的父亲，职业是游戏设计师。由于不善于伪装，平时的很多怪异举动都会让妻子怀疑他在有心出轨……

遥

对丈夫从事的事情毫无兴趣，喜欢安于现状，不愿失去幸福生活的家庭主妇。

隆子

七海的母亲，和主人公的父亲是高中的校友，对特摄片“茄子凯撒”极度痴迷。

野比代老师

游戏中负责给主人公传授各种小技巧的人，“老师”并不是他的职业，而是自称。

眼泪的作用

游戏中玩家的主要目的是让小镇上的亲子樱花树重新绽放，而随着流程的推进，当新的章节出现时就需要“眼泪”才能开启。获得眼泪的途径有很多，例如特定的人物对话，完成解谜等等，甚至根据玩家在战斗中的表现，获得的眼泪数量也会发生变化。

◀当遇到不良少年时，选择用力的踹他一脚就会在画面上出现很多眼泪。

▲游戏中“二选一”的地方很多，要想获得更多的眼泪就要谨慎选择。

动物视点

在追加的章节中偶尔也会有以“动物”为主人公的部分，通过它们我们可以了解到主线剧情中某些事物发生变化的原因，或某些人采取某些行动的真实含义，对于追求剧情深度与细节的玩家来说绝对是值得期待的要素。

◀能够和樱花树与动物对话是深入了解剧情的关键。

战斗

由于是注重剧情的游戏，所以实际的战斗部分难度并不高，玩家只需要A（攻击）、B（闪避或进入无敌状态）两个键就能完成所有操作。最后要提醒玩家的是，虽然多使用B键会使战斗难度大大下降，不过评价也会随之降低，要想获得大量的眼泪就更困难了。

▶游戏中的敌人看起来都挺可爱的，不过实力就难说了。

NDS | 极限脱出 9小时9人9扇门 | 2009年12月10日发售

游戏中玩家要成功脱出密室就需要将同伴进行组合，满足他们手表上的数字之和等于门上标记的数字才行，另外跟随玩家行动的同伴会影响后续的剧情，对于追求剧情完成率的玩家来说很有吸引力。

QQ群号:77269227

乐高摇滚乐队

多机种 音乐 ■Lego Rock Band ■美版 ■WBIE ■预定2009年11月10日发售

[文：阳光成员 清国倾城]

当初《乐高摇滚乐队》刚公布时，被误以为是一则恶搞新闻，没想到Harmonix真的与乐高游戏专业户Traveller's Tales合作，开发了乐高版的《摇滚乐队》。这是一款以全家同乐为目标制作的游戏，摇滚明星们全部以乐高的形态登场，连画面中向下移动的音符都变成乐高积木。

本作收录了40多首曲目，有Queen、Tom Petty等老牌明星，也有Pink等新生代乐队，收录的歌曲都是老少咸宜的类型，毕竟本作的对应玩家年龄是10岁以上。本作对一些较长的歌曲进行了精简，目的是让老奶奶也不会玩得太累。本作还增加了“超简单”模式，为的就是吸引平常不玩游戏的人。

随着游戏的进行，玩家将会赚到乐高积木，这些积木就相当于游戏中的金钱，可以用来获得乐高主题的新装备、服装和角色，如果表现得太差，也有可能输掉已经赚到的积木。在弹奏一首曲目时连续漏掉多个音符就有可能输掉积木，但是如果接下来可以连中20个以上的音符，就可以有效避免。

本作的Quick Play模式一开始就可以选择所有曲目，不过剧情模式才是本作的关键。玩家可以创建一个乐高乐队，然后开始进行世界巡回演出。玩家会碰到“乐高力量挑战赛”，讲述在演出途中遇到的事件，比如在某个剧情中，乐队在一艘海盗船上演奏，这时一只章鱼想要加入乐队，但是却遭到拒绝，于是它召唤了一只大章鱼攻击乐队。玩家要通过这首歌才能打败大章鱼，而如果失败，船就会被摧毁，乐高乐队堕入海中。

■由于是乐高题材，表演的舞台也会更具幻想色彩。

对应主机为PS3、X360、Wii、NDS

乐高势力渗透摇滚世界！

乐队英雄 美国青少年流行风向标

多机种 音乐 ■Band Hero ■美版 ■Activision ■预定2009年11月3日发售

对应主机为PS3、PS2、X360、Wii、NDS

■本作的游戏方式与《吉他英雄》无异，不过画面与舞台风格都有很大的不同。

MTV Games与Activision都在拓展音乐游戏的用户层，前者通过《乐高摇滚乐队》吸引低龄玩家，而后者希望他们的新作《乐队英雄》能够获得更多青少年的支持。

在游戏系统方面，本作几乎与《吉他英雄5》完全一致，收录了职业生涯、工作室、聚会等模式，同样是对应多种乐器，但是在画面风格上有很大的变化。刚进入游戏，将会看到天蓝色与粉红色搭配的菜单画面，比赛场地也更像是购物商场而不是地下酒吧。本作还有一种全新模式，叫做“跟唱(Sing Along)”。这是一种卡拉OK模式，不过与普通模式中的卡拉OK不同，它的歌词并非在画面上方从右向左移动，而是像真正的卡拉OK一样，以巨大的字体显示在屏幕下方，字体颜色随着节奏从白色变为蓝色，画面中没有分数和漏掉音符的提示，与普通卡拉OK几乎完全相同。本作收录了40余首歌曲，多数是在当今美国青少年中流行的歌曲，同时也有一些经典曲目。

■本作Wii版将会支持与NDS版的联动。

[文：星夜]

杰克与达斯特 失落的边境

PSP 动作 ■Jak & Daxter: The Lost Frontier ■美版 ■SCEA ■预定2009年11月3日发售

[文：阳光成员 清国倾城]

兽化黑暗达斯特降临！

《达斯特》是北美最畅销的PSP游戏之一，不过少了杰克的戏份总让人感觉有点缺憾，而最新作《杰克与达斯特 失落的边境》将会让玩家不再有遗憾。除了有杰克之外，本作更是会有“黑暗达斯特”登场！

黑暗达斯特可以说是达斯特的兽化版本，体型巨大，黑色的躯体背部还长有巨刺，其攻击方式包括狂暴龙卷、重击地面等。黑暗达斯特的关卡有很强的解谜要素，比如在某个关卡中，玩家要按地面上的各种开关，改变能量光束的折射角度，引导其穿透多个锁着的门。有时候会出现不少蜘蛛网挡道，玩家就要使用狂暴龙卷，化出一团火焰，将蜘蛛网烧掉。不过在这种狂暴状态下很难控制前进方向，有点像控制弹珠在弹珠台中弹跳。

本作有很多空中关卡，玩家可以驾驶自己改装的喷气机在空中翱翔。玩家可以为喷气机购买升级零部件，对其外壳、性能等进行强化，还可以选择武器搭载的位置，可以搭载的武器有机关枪、闪电枪、火箭筒等。空中战斗非常火爆，按方向键就可以做出迅速的180度转弯，或者以空中翻滚摆脱敌人射来的导弹。从目前公布的资料来看，本作无论是内容充实程度还是游戏系统的丰富程度都达到了家用机正统续作的水平，系列FANS不容错过。

◀空中战斗将会在本作中占很大比重。

▲本作的野外场景相当精美，在PSP游戏中属于上乘之作。

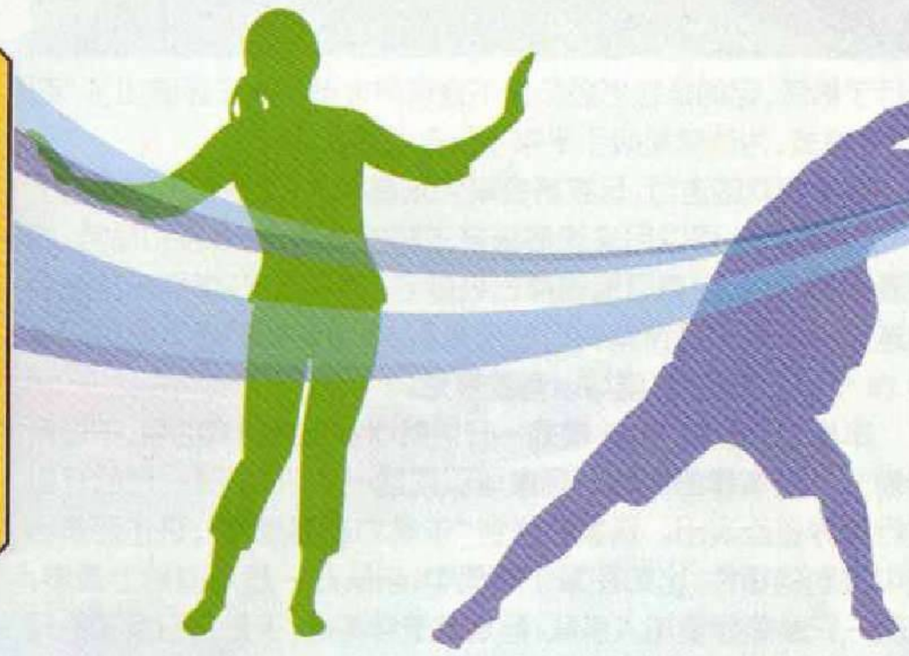
▲兽化的黑暗达斯特很容易让人误以为是敌人的怪物。

NDS | 莉娜的工作室 修特拉尔的炼金术士 | 2009年月11月27日发售

作为系列在NDS上推出的第三款作品，游戏仍然以“模拟经营”的方式展开，玩家需要在三年的时间内操作莉娜为了帮助好友里昂洗脱“森林纵火”的罪名而奔走于修特拉尔王国，为重建森林筹措必要的资金。

QQ群号:77269227
文 炎骑士 美编 忽悠悠

Wii Fit Plus

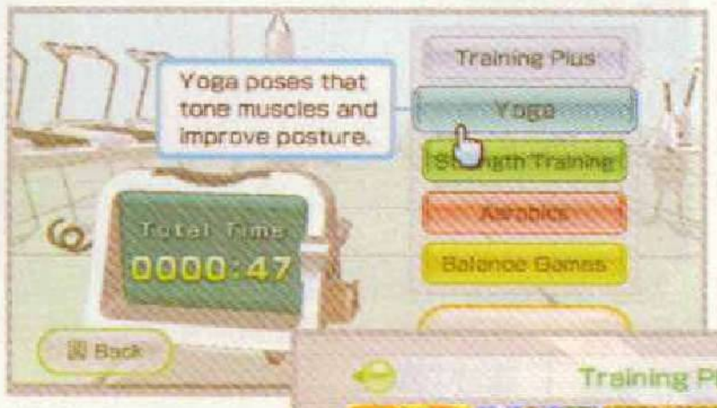


如果你是一个Wii平衡板的忠实用户，并且在《Wii Fit》这款游戏的帮助下获得了不错的减肥效果，那么这一次的续作自然也没有理由错过！如果你仅仅渴望足不出户就可以能进行各种健身运动，那么相信这款别致的健身软件也可以保您满意。它看上去并不起眼，但只要一旦接触，你就会发现它的独特魅力。来吧，让我们一起踏上平衡板，尽情享受运动的乐趣！

Wii Fit Plus	Nintendo	体育
Wii Fit Plus		美版
2009年10月1日	1~4人	19.99美元
对应Wii平衡板		对应玩家年龄：全年龄

模式介绍

这一次的游戏收录了更为丰富的游戏模式。除了前作中已有的瑜伽、肌肉训练、有氧运动和平衡游戏之外，还有全新的强化训练模式。在这其中，作为基础的瑜伽和肌肉训练模式中加入了一定数量的新训练项目，而有氧运动和平衡游戏则依旧保持前作中的内容。至于新的强化训练模式，其中的内容则是全新制作的。游戏中的模式之所以采取这种结构安排方式，主要是为了能够让新旧两款游戏能够完美衔接。对于一直在通过前作进行身体训练的玩家来说，这一次的新作可以直接对应前作的存档数据。玩家一年以来的训练成果依旧可以在新游戏中体现出来！由于本作中的部分项目完全继承自前作，所以将不再针对前四个项目作专项介绍。对于新手玩家来说，只要仔细观看训练前的演示动画，即可轻松掌握各个项目的要领。



▶新增的强化训练模式在耐玩度上下了很大的工夫。其中的小游戏将手柄体感操作技能与平衡板的重力感应技能巧妙地结合在一起。

入门指南

如果您是直接从本作开始尝试身体训练的新玩家，那么阅读这一部分的初级指导将是非常有必要的！同前作一样，这一次的新游戏是以非常专业的态度来引导玩家在家中进行各种健身训练的。在正式展开训练课程之前，我们有必要针对自己的当前身体状况作一次简单的检测。

Step 1

玩家首先要做的就是在游戏中登入自己的Mii虚拟形象。初次进入游戏时，系统会自动列出主机内已有的Mii形象供玩家选择。

Step 2

接下来，玩家需要进行自身重心的测量并填写身高和体重等基本数据。完成这一步骤后，系统会针对玩家当前的身体状态作出一个大致的级别评定，随后为玩家量身制定一套健身计划。相比前一作，本作在身体测试阶段作出了一项重大改进：允许玩家与自己的宠物共同进行测试并制定共同的健身计划。

Step 3

最后，玩家可以在两名性别不同的虚拟健身教练中进行选择。选择的结果不会令接下来的健身活动产生任何影响。

强化训练 Training Plus

所谓完美数字，其实就是通过扭动腰部去撞击四个方向的数字，以加减法的方式让所得的结果等于10。游戏的规则虽然简单，但要想在短时间内完成所有的计算并利用扭腰撞击的方式完成输入，还是有一定技巧性的。另外，在游戏过程中需要通过判断数字的明暗变化来及时调整下一步的输入方向。如果一不小心输入错误，可是要浪费很多时间去弥补的！

完美数字 /Perfect 10 锻炼部位：腰部
趣味度：★★★☆☆ 难易度：★★☆☆☆

环岛自行车 Island Cycling

借助平衡板来表现骑自行车的玩法似乎有些“别扭”。在游戏中，玩家一方面要通过不断交替踩踏平衡板令自行车运转起来，另一方面还要利用Wii遥控器手柄来调整自行车的前进方向。熟悉并掌握了玩法之后，玩家需要在最短时间内找到一条最佳的路线，穿过地图上的所有标记并达终点。如果觉得自行车的行进速度过快，那么只要停止交替踏步，车子就会逐渐减速。

锻炼部位：小腿 趣味度：★☆☆☆☆ 难易度：★★★☆☆

©Nintendo

QQ群号:77269227

韵律功夫 Rhythm Kung Fu

将节奏游戏与中国功夫结合在一起，就是这个别致的训练项目了。在这个游戏中，玩家不仅要借助平衡板和 Wii 遥控器，还要使用到双节棍手柄。游戏开始后，身为功夫大师的玩家会处于画面中的正前方。游戏中的 NPC 角色会根据节奏发动各种不同的招式，玩家不仅要熟悉并紧跟其他人的节奏，还要在恰当的时候使出相同的招数。玩家双手握持的遥控器自然是对应游戏中虚拟角色的双手，而玩家双脚在平衡板上的动作也会在屏幕中得到及时反馈。

锻炼部位：四肢　趣味度：★★★★☆　难易度：★★★☆☆

赛格威平衡车 Segway Circuit

赛格威平衡车是一种在国外刚刚兴起不久的运动项目。这项游戏不需要玩家的四肢做较大幅度的动作，而是着重强调对平衡和身体协调的运用。在游戏中，玩家通过向不同的方向倾斜身体来完成前进、倒退以及转向的运动。在掌握了平衡车的基本运动规律之后，还要根据地图的提示去撞击鼹鼠洞上的气球。需要指出的是，当玩家靠近鼹鼠洞口时，里面的鼹鼠会迅速给气球放气。此时只有加速直冲过去才能顺利撞破气球。

锻炼部位：小腿　趣味度：★☆☆☆☆　难易度：★★★☆☆

小鸡快快飞 Bird's-Eye Bull's-Eye

这个小游戏的玩法非常有趣。首先，玩家要确保双脚踏在平衡板上。游戏开始后，玩家将要扮演一只小鸡不停地上下挥动双臂来保持飞行姿态。通过重心的变化和挥动双臂的频率来控制高度、速度以及方向。每当控制小鸡落到中途的甲板上，就可以获得甲板上对应数字的时间奖励。要想成功飞到最终的油轮上，就要充分熟悉和掌握飞行的技巧。

锻炼部位：四肢(协调性)　趣味度：★★★★★　难易度：★★★★☆

军乐游行 Rhythm Parade

很多身处校园的学生玩家大概都有过参加鼓乐队的经历吧！这个小游戏就是让玩家体验鼓乐队的那种一边行进、一边敲打演奏的乐趣。激昂的乐曲奏响后，玩家首先要调整好自己的踏步节奏，随后还要按照画面中的提示挥动双节棍遥控器来输入不同的指令。游戏的基本难度很容易完美通过，但要想闯过高难度，除了要有很好的节奏感之外，还不能被军乐之外的杂音所干扰。

锻炼部位：腰部　趣味度：★★★★☆　难易度：★★★☆☆

艰险路漫漫 Obstacle Course

控制角色躲避障碍的玩法并不算新奇，但如果只能借助双脚改变重心的方式来控制角色行动，那么技巧性和难易度自然就要上一个档次了。这个小游戏同样有时间的限制，玩家扮演的角色需要一路躲过摆动的铁球以及悬浮的活动平台等障碍。每通过一个阶段的障碍，游戏就会自动提升难度等级。逐层上升的游戏前进方式充满了挑战。试试看，你能到达第几层？

锻炼部位：腿部　趣味度：★★★☆☆　难易度：★★★★☆

跷板都市 Tilt City

这个小游戏虽然不用进行高频率的肢体运动，但却非常强调四肢的协调性。在游戏中，玩家需要通过手持的遥控器手柄来控制上层跷跷板的倾斜幅度，通过踏在平衡板上的双脚控制重心变化，来改变下层两个跷跷板的倾斜幅度。画面的上方会按组随机出现数量不等的三色圆球，通过改变跷跷板的倾斜幅度让圆球落入对应颜色的管道中，随后便会在背景中出现美丽的焰火。

锻炼部位：腰部(协调性)　趣味度：★★★☆☆　难易度：★★☆☆☆

滚球杂耍 Big Top Juggling

滚球杂耍游戏大概是最具挑战度的游戏了，玩家一面要通过调整重心来保证游戏中的角色不从滚球上跌下来，一方面还要巧妙地接住助手扔出的球。当然，仅仅将扔来的球接住是远远不够的，只有保持循环接球才能够获得更高的分数奖励。而在这同时，脚下还要时刻保持平衡。看来，想要玩好这个游戏，不下苦功夫是绝对不行的。

锻炼部位：四肢(协调性)　趣味度：★★★★☆　难易度：★★★★★

竞技滑板 Skateboard Arena

竞技滑板的玩法同前面介绍的平衡车和自行车项目比较类似。只不过，滑板的转向较前两者的难度更大。另外，为了能够保持滑板的速度，玩家还要不停地让一只脚踏下平衡板作出蹬地加速的动作。除了基本的行动规则之外，游戏中还允许玩家作出滑跃起跳等花样动作。在遇到障碍物时，只要迅速下蹲并站起就可以令游戏中的角色越过障碍；当角色的滑板跃上最高点时，也可以借助起跳来作出翻转动作。

锻炼部位：腿部　趣味度：★★★☆☆　难易度：★★★★☆

QQ群号:77269227

MOTORSTORM ARCTIC EDGE

文 黑翼天使X（levelup.cn） 美编 anubis

机车风暴 极地先锋	SCE/Bigbig Studios	竞速
PSP	MotorStorm Arctic Edge	美版
	2009年9月18日 1~4人	24.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

“《机车风暴》系列”是SONY在PS3上开始培养的一个第一方竞速类品牌。与“《GT赛车》系列”的模拟驾驶不同，“《机车风暴》系列”表现的是一种更为野蛮，更为火爆的越野类驾驶。本作虽然转战PSP平台，但是依然很好地保留了其前辈的特点。劲爆的BGM配合轰隆的引擎声，当雨雪、泥水飞溅到视角里时，你一定会为这种最原始的驾驶感到兴奋。相信我，这绝对是PSP上不可多得的竞速游戏佳作。

操作一览	
滑杆	方向控制
十字键	镜头切换
×	氮气加速
○	手刹
□	动作／鸣笛
△	切换驾驶视角
L	刹车
R	油门
SELECT	重置车辆
START	菜单

注：如果觉得滑杆控制方向不舒服，可在OPTION里将按键配置选择为“DIGITAL”，这样滑杆就和十字键的功能调换了。

盛典模式 FESTIVAL

该模式相当于赛车类游戏中最基本的“生涯模式”，其中包含了数种比赛类型，并且有些比赛会限定使用车种。你需要不断地完成每场比赛（EVENT）来赚取点数（POINTS），获得金、银、铜牌分别可以获得100、75、50的点数，如果没有拿到金牌，剩余的点数将在你下次夺取金牌后加算进去，所以人人都可以将游戏完美。

当你的点数达到右下角指定的点数时，可以提升等级（RANK），不断提高等级才可以参加更高级别的比赛。而当分数累计达到一定程度还可以获得新车辆、新的喷漆标记以及解锁影像资料等隐藏要素。部分上锁的比赛则需要获得一定数量的金星才可解开，金星必须在指定的比赛中完成特定的条件才可获得，具体如表所示。

金星获得条件一览	
WIN GOLD	赢得金牌
10 SECONDS IN 1ST	在第1名的位置保持10秒以上
BEAT XX:XX.XX	在限定时间内完成比赛

比赛类型

一般竞速 RACE

普通的竞速模式，前三名分别获得金、银、铜牌。避免碰撞、熟悉赛道并且选择较短的路线都是获胜的关键。尤其在高难度下，几次车祸可能就已经注定了你与冠军无缘。车辆最好选择极速和加速度较快的车辆。氮气加速的时机最好选择在直线路线，这样可以长时间维持高速状态。再加上氮气槽为0时可以起到最好的加速效果，所以用完一次最好再等氮气槽清空后再使用。另外如果飞出跑道或者翻跟头时要及时重置车辆。

速度与技巧 SPEED

该模式一开始就会有倒计时限制，所以请立刻发动车辆。道路中你不时地可以看见有一对红绿气体所形成的“门”，穿越这种“门”中间的区域可以获得5秒的时间奖励。金牌的要求为完成比赛并且剩余时间为20秒以上，这就要求我们尽可能穿越全部的“门”。右上角有具体的数量标记，可以注意观察是否有所遗漏。比赛一般分为两圈，而加分区域先后位于不同路线，所以需要提前熟悉各种线路的路况，并且在稳定的基础上保证速度。比赛中必须全程保持注意力，中途如果错过任何一个“门”，都会让你之前的努力前功尽弃。所以建议选择速度与操作性兼具优势的车辆，这样才容易做到既稳又快。

争先恐后 TIME TICKER

该比赛并不是比谁率先冲过终点，而是比谁的分数增长得更快。比赛开始后，屏幕左上角的分数便会不停地增长，增长速度取决于你的当前名次。当前名次越高，增长速度越快，金牌的获得者为率先获得999分的人。尽可能保持在前三名，并且与对手差距不大的情况下看准了超车，最后只要能在第一名维持住一定时间就稳操胜券了。所以此类比赛的关键依然是稳定，尽早地超到第一的位置，那么你就可以更快地结束比赛。

邀请赛 INVITATIONAL

这个模式包含数场比赛，其内容与一般竞速相同，只是每场比赛结束后都会依据名次获得积分（第一名为12分，此后递减）。最后根据总积分来排名，只有获得第一才可以赢取金牌，所以要保证稳定的发挥，尽量每场比赛都争取到第一。这类比赛可以在后期再进行，毕竟那时你已经比较熟悉各种赛道，取胜更加容易。此外还可以在时间挑战模式里多练习练习，做到胸有成竹。

© Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved

QQ群号:77269227

拍照模式 PHOTO MODE

在比赛过程中的任意时刻，你都可以按下START键选择“PHOTO MODE”来进入拍照模式。在该模式可以调整镜头，选择满意的角度后按○键来拍下当前画面，之后照片会保存在PSP记忆棒的PSP\SCREENSHOT文件夹内。别忘了将照片与你的好友们分享哦！

拍照操作简介	
滑杆	移动视角
方向键左右	旋转镜头
方向键上下	缩放／复原
L	向后移动镜头
R	向前移动镜头
○	拍照
△	恢复默认设置
×	退出

最速挑战赛 TIME ATTACK

主菜单中选择WRECKREATION后可以进行时间挑战赛（TIME ATTACK）、自由竞速（FREE-PLAY）以及多人联机（MULTIPLAYER）。其中时间挑战赛和多人联机都支持接入PSN与全球的玩家共同竞技比试，不过你得先确保PSP已经接入无线网络。由于事关徽章获得，这里着重强调一下时间挑战赛。

如果接入网络参加时间挑战赛，那么你的成绩会自动传送服务器并进行排名。而单机时，你可以按左右键来切换至幽灵模式（GHOST）选择一辆车作为自己的竞争对手来促使自己提高成绩，中间一栏选出的是游戏开发者自己所打出的成绩。比赛正式开始后你就可以看到一个红色的车影，这就是幽灵车了。

时间挑战赛是对综合实力的考察，要想以最短时间完成比赛，路线的选择至关重要，关于这点可以你把幽灵车辆的行车路线作为一种参考。此外勤加练习，熟悉路况，以打破所有开发者的最速记录为目标奋斗吧！

车辆介绍 VEHICLES

所有车辆都可以在车库（GARAGE）中的VEHICLES里查看，游戏一共有8大类车辆可供选择，每种类型包括3辆赛车，总数量24显得略少了点，不过各有特色。隐藏车辆通过FESTIVAL模式中不断地获取分数就可逐步获得。下面就简单为各位介绍一下各类赛车的性能特点，以供参考。

赛车基本数据	
SPEED	最高速度
ACCELERATION	加速度
TOUGHNESS	耐撞度
HANDLING	操作性

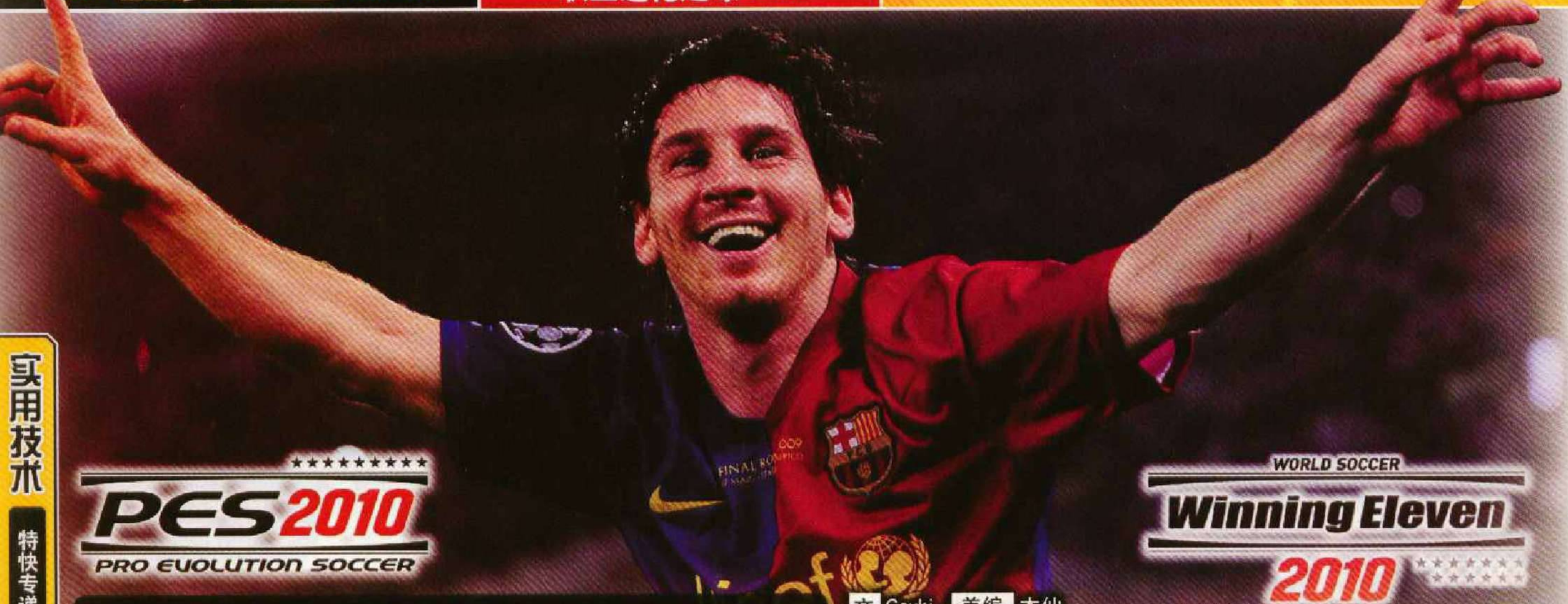
车辆种类	英文名	特点介绍
拉力赛车	RALLY CAR	整体手感不错，并且速度上拥有极大优势。正因为速度快，所以在最高速时操控略显不易，尤其是转弯时注意别冲过头，要及时刹车。
雪地越野车	SNOWPLUGGER	非常适合雪地比赛的车辆，缺点是加速度过低，所以要尽量避免碰撞，不然想要追上去可得花一番工夫才行。
铲雪车	SNOWCAT	开起来更像是一辆坦克，而且车头的铲子颇具有杀伤力。整体各项性能都还不错，只是过弯略显笨重，适合有特殊喜好的玩家。
大卡车	BIG RIG	和铲雪车性能相似，在碰撞中优势很大，适当的时机可以主动攻击其他车辆。不过大卡车加速度过低，在弯道上没优势。
摩托车	BIKE	摩托车速度一般，但却是过弯最舒服的车种，不太擅长过弯的玩家可以尝试。可惜摩托车自身过于脆弱，稍微有点碰撞就会导致车毁人亡。
沙滩车	ATV	具有广泛地形适应性的沙滩车耐撞性极低，并且在雪地里转向性能比较差，过弯时需要提前刹车。不过加速性能不错，适合经常失误的玩家。
动力雪橇	SNOW MACHINE	有点海上摩托艇的感觉，在雪地里操作比较容易，不过沙地中则差些，转向操控略有不足，请根据赛道酌情选择。
巴吉赛车	BUGGY	操作比较舒服，车辆自身的抗震性能也很出色。只是速度略差点，适合保守的玩家，操作该车可以将交通事故的概率大大降低。

车库和徽章 GARAGE-BADGES

主菜单的车库（GARAGE）可以查看游戏的个各种隐藏要素以及游戏成果。其中统计（STATISTICS）可以查看自己的游戏历程，里面包括了盛典模式记录（FESTIVAL）、解锁要素（UNLOCKS）、车手档案（GLOBAL）以及在线比赛记录（ONLINE）。

另外徽章（BADGES）系统可以说是对你游戏完成度的一种直观体现。该系统类似于PS3中的奖杯系统，只要达成一定的条件，就会取得对应的徽章。徽章一共50个，下面就让我们看看这些徽章的解锁条件。

徽章名称	解除条件
ARCTIC EDGE BRONZE	在FESTIVAL的所有比赛中获得铜牌或更好的成绩
ARCTIC EDGE SILVER	在FESTIVAL的所有比赛中获得银牌或更好的成绩
ARCTIC EDGE GOLD	在FESTIVAL的所有比赛中获得金牌
RACE ACE	在FESTIVAL的所有RACE类比赛中获胜
FLYING SOLO	在FESTIVAL的所有SPEED类比赛中获胜
TICK TICK BOOM	在FESTIVAL的所有TIME TICKER类比赛中获胜
TOP OF THE CLASS	在FESTIVAL的所有INVITATIONAL VEHICLE比赛中获胜
IN THE ZONE	在FESTIVAL的所有INVITATIONAL ZONE比赛中获胜
MEMBERSHIP APPROVED	在FESTIVAL的所有INVITATIONAL类比赛中获胜
CRASH WITHDRAWAL	在没有重置过车辆的情况下完成一场RACE类比赛并且获得铜牌或更好的成绩
EYE ON THE PRIZE	任意一场比赛中获得金牌
FINDERS KEEPERS	解除其他所有的徽章后才可获得
NO,HIRE ME	打败时间挑战模式中所有的开发者成绩记录
TOURIST	游戏中累计驾驶里程达到500KM
LONG HAUL	游戏中累计驾驶里程达到1000KM
HOW FAR!?	游戏中累计驾驶里程达到2000KM
BURN TO EARN	利用氮气加速极限后的爆炸来冲过终点并赢取比赛数达到5次
FLAME AND FORTUNE	利用氮气加速极限后的爆炸来冲过终点并赢取比赛数达到20次
TIME SERVED	在线游戏时间累计超过10小时
LOCK UP WHEN YOU'RE DONE	游戏时间累计超过24小时
COVER YOUR TRACKS	引发5次雪崩
A BRIDGE TOO FAR	撞毁5座冰桥
SPIN TO WIN	完成360度滑雪转身
THERE GOES MY LUNCH	完成1080度滑雪转身
TORTOISE	在不发动氮气加速的情况下完成一场竞速类比赛
ONLINE BABY	完成一场在线排名的比赛
ONLINE LEARNER	在线比赛中赢得5个金牌
ONLINE MASTER	在线比赛中赢得50个金牌
ONLINE ROOKIE	在线RANK达到第2名
ONLINE VETERAN	在线RANK达到第3名
ONLINE HERO	在线RANK达到第4名
ONLINE LEGEND	在线RANK达到第5名
BACK IN THE DAY	获得所有PURSUIT FORCE标志
GUERRILLA TACTICS	获得所有KILLZONE标志
SACK IT TO'EM	获得所有LITTLE BIG PLANET标志
FURIOUS EXCHANGE	获得所有WIPEOUT标志
KEEP IT IN THE FAMILY	获得以上几类所有标志
ARCTIC EXPLORER	在所有赛道上都进行过比赛
DOUBLE PARKED	解锁全部车辆
IN DISGUISE	解锁全部车手
RE-SPRAY	完成第一次车辆改造并保存
I LIKE TO WATCH	解锁全部影像资料
ANYTHING ELSE?	解锁所有隐藏要素
PHOTO STORM	在拍照模式下拍摄一张照片并保存
DID YOU SEE THAT?	上传一个自己在时间挑战模式里的单圈成绩
SEE YA!	一次氮气加速持续距离达到700M以上
SKY HIGH	一次跳跃距离达到200M以上
FIRE HAZARD	持续氮气加速令车辆爆炸50次
DRIVING TEST?	重置车辆50次
GREASE MONKEY	将任意车辆的所有可改造部位都替换成其他等级的部件



实用技术 特快专递

PES 2010 PRO EVOLUTION SOCCER

WORLD SOCCER Winning Eleven 2010

对于很多人而言的“年度游戏”终于如期发售，由于截稿时间的问题，本期我们将着重说明本作最重要的几个系统以及模式的变化，更加细致的攻略研究请期待后续杂志的相关文章。

文 Gouki 美编 木仙

职业进化足球 2010	Konami	体育
多机种	PRO EVOLUTION SOCCER 2010	欧版
	2009 年 10 月 22 日 1 ~ 7 人	59.99 欧元
	对应机种为 PS3、X360	对应玩家年龄：全年龄

本作的登场球队

首先，对总第 232 期杂志本作报道进行一个更正：“德甲完全授权”看来也是一个误传，虽然德国国家队有了正式的授权，但是德甲似乎成了一个解决不了的问题……本作依然没有德甲球队。以下是全部球队的名单。

▲本作的中国队一如既往的没有授权，主场球衣居然是黄色。

国家队 (共 79 支)

欧洲 (34 支队)

授权球队：克罗地亚 捷克 英格兰 法国 德国 希腊 爱尔兰 意大利 荷兰 北爱尔兰 葡萄牙 苏格兰 西班牙 瑞典 土耳其

未授权球队：奥地利 比利时 波黑 保加利亚 丹麦 芬兰 匈牙利 以色列 黑山 挪威 波兰 罗马尼亚 俄罗斯 塞尔维亚 斯洛伐克 斯洛文尼亚 瑞士 乌克兰 威尔士

非洲 (13 支队)

授权球队：科特迪瓦 加纳

未授权球队：安哥拉 喀麦隆 埃及 几内亚 马里 摩洛哥 尼日利亚 塞内加尔 南非 多哥 突尼斯

美洲 (16 支队)

授权球队：阿根廷 巴西

未授权球队：加拿大 哥斯达黎加 洪都拉斯 墨西哥 特立尼达和多巴哥 美国 波利维亚 智利 哥伦比亚 厄瓜多尔 巴拉圭 秘鲁 乌拉圭 委内瑞拉

亚洲及大洋洲 (16 支队)

授权球队：澳大利亚 日本 韩国

未授权球队：巴林 中国 伊朗 伊拉克 科威特 北朝鲜 阿曼 卡塔尔 沙特 叙利亚 泰国 阿联酋 乌兹别克斯坦

俱乐部队 (共计 154 支)

英超：只有曼联和利物浦有授权

法甲、意甲、荷甲全部授权

西甲授权球队有：毕尔巴鄂竞技、巴萨、拉科鲁纳、西班牙人、马竞、皇马、马洛卡、塞利维亚、瓦伦西亚、比利亚雷亚尔

其他联赛 (56 支)

授权球队有：安德莱赫特、布鲁日、标准列日、萨格勒布迪纳摩、布拉格斯拉维亚、布拉格斯巴达、布隆德比、哥本哈根、赫尔辛基 HJK、雅典 AEK、奥林匹亚科斯、帕纳辛纳科斯、萨洛尼卡（希腊）、罗森博格、维斯拉克拉科夫（波兰）、本菲卡、布拉加（葡萄牙）、波尔图、里斯本竞技、布加勒斯特星、克鲁日、莫斯科火车头、莫斯科斯巴达、圣彼德堡泽尼特、阿伯丁（苏格兰）、凯尔特人、哈兹（苏格兰）、格拉斯哥流浪者、乌尔济切尼（罗马尼亚）、贝尔格莱德红星、索尔纳、哥德堡 IFK、哈马比（Hammarby Fotboll，瑞典）、卡尔马（Kalmar FF，瑞典）、巴塞尔、贝西克塔斯、费内巴切、加拉塔萨雷、希维斯堡（土耳其）、顿涅兹克矿工、FK list Kharkiv（乌克兰）、基辅迪纳摩、博卡青年、河床、国际（巴西）。

未授权球队有：Marchidegna（希腊）、Huerpojauza C.F（挪威）、FC Cerchizmajiu（罗马尼亚）、Alashergokh F.C.（俄罗斯）、F.C. Kholugavinsk（俄罗斯）、F.K. Ljemorac（俄罗斯）、PFC Ryagzhilograd（俄罗斯）、A.S. Punoichongaux（瑞士）、MFK Trnolevoce（土耳其）、PES United、WE United

同以往能够依靠球队阵容来判断非实名俱乐部的“真身”的系列前作所不同的是，《PES2010》的非实名俱乐部是从头到脚完全架空的——比方说希腊球队 Marchidegna 队里就只有希腊球员，俄罗斯球队 Alashergokh F.C. 队里就只有俄罗斯球员——这对于欧洲球会来说几乎是不可能的事情。我们只能期待后续有熟悉欧洲小球会的玩家制作球队存档来解决这一问题了。

Official Licensed Product of UEFA CHAMPIONS LEAGUE. All names, logos and trophies of UEFA are the property, registered trademarks and/or logos of UEFA and are used herein with the permission of UEFA. No reproduction is allowed without the prior written approval of UEFA. © 2008 Konami Digital Entertainment

QQ群号:77269227

卡片系统详解

作为本作的一个重大改变，卡片系统进一步地挖掘了“球员特殊能力”为比赛带来的种种影响，种类更多、用途更广，全部的卡片数量达到了43张之多，制作小组把卡片大致分为了3类，分别是“攻守意识卡”、“球员风格卡”以及“技术卡”。其中“攻守意识卡”只有1张，算是球员的基本卡片，绝大部分球员都拥有这张卡，玩家可以利用这张卡片来决定球员在场上或攻或守或是攻守平衡；“球员风格卡”主要针对的是球员在场上起到的作用，共21张，部分卡片对于球员在场上的位置以及进攻/防守的意识都有明确的规定；“技术卡”顾名思义指的是球员都具备了哪些技术，也有21张。每名球员能够装备的卡片数量上限是11个（不含C01卡），目前我们所知的“卡片达人”是亨利与小罗，他们分别都拥有11张卡片，不能再多了，而像阿内尔卡这样级别的球员居然一张卡片都没有，是名副其实的“光板球星”，多少让人觉得有些诧异。下面就让我们来认识一下这些卡片。

技术卡

卡片编号	类别	作用	卡片编号	类别	作用
S01	Reacion	积极前插，反越位	S13	Long Throw	大力掷远距离界外球
S02	Passer	具备决定性一传的能力	S14	Quick Turn	克鲁伊夫式转身
S03	1-on-1 Finish	单刀成功率更高	S15	Marseille Roulette	马赛回转
S04	PK taker	点球成功率更高	S16	One-footed Roulette	单脚踩球式回转过人（如特维斯）
S05	1-touch play	不停球直接做出传射动作	S17	Elastico	牛尾巴过人
S06	Outside Curve	用外脚背传球射门	S18	Cross Over Turn	亨利式的脚后跟扣球过人
S07	Man Marking	擅长盯人防守	S19	Quick Scissors Dribble	快速踩单车过人
S08	Slide Tackle	擅长铲球	S20	Scooping	挑球过人
S09	Covering	队友失位时会主动补位	S21	Super-Sub	超级替补，替补上场能有良好的表现
S10	DF Leader	后防核心，主导造越位战术			
S11	Penalty Saver	擅长扑点球			
S12	1-on-1 Keeper	擅长扑单刀球			

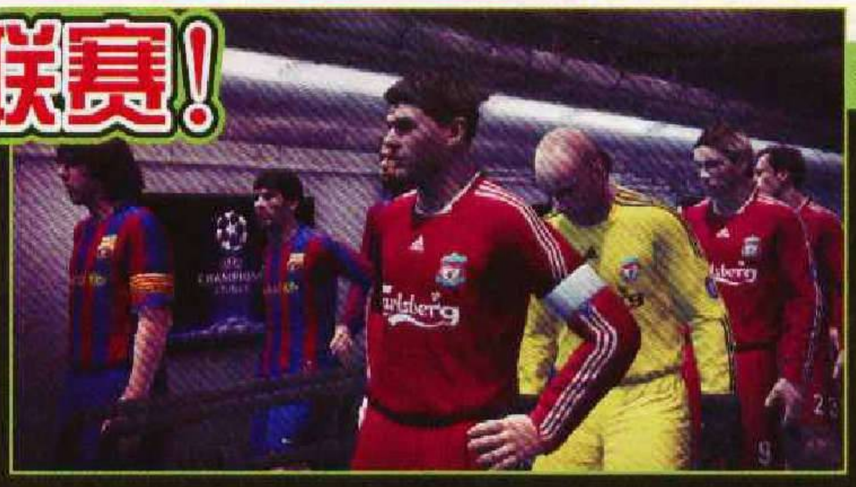
■S18，亨利式的脚后跟扣球过人。

球员风格卡（Playing Style Card）

卡片编号	类别	作用	适用位置	代表球员
P01	Overtapping Run	在边路积极进行套边下底（C01卡状态不能为防守）	SB WB	阿尔维斯
P02	Deep Cover	全队参与进攻的时候自己留在后方保护防线（C01卡状态不能为进攻）	SB	普约尔
P03	Classic NO.10	经典10号球员，盘活中场，送出绝杀（C01卡状态不能为防守；）	AMF	里克尔梅
P04	Anchor Man	坐镇中后场保护防线的中场球员（C01卡状态不能为进攻）	DMF CMF	亚亚·图雷
P05	Trickster	利用个人技术形成边路突破的球员（C01卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF SS WF	伊布
P06	Speed Merchant	利用速度强行突破的球员（C01卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF SS WF	沃尔科特
P07	Mazing Run	能够在边路灵巧突破的球员（C01卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF WF SS	梅西
P08	Pinpoint Pass	能够准确完成大范围转移球的球员（C01卡状态不能为防守）	CB SB WB DMF CMF	阿隆索
P09	Early Cross	能够配合锋线球员跑位快速发动45度斜长传的球员（C01卡状态不能为防守）	SB WB CMF AMF SMF WF	格罗索
P10	Box to Box	从己方禁区到对方禁区，不惜体力不停飞奔的中场球员	DMF CMF AMF SMF	弗林斯
P11	Cut Back Pass	有能力下底突入禁区并在门前横传球给队友的球员（C01卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF WF SS	亨利
P12	Incisive Run	从边路直接杀向中路禁区完成射门的球员（C01卡状态不能为防守）	SB WB AMF SMF WF SS	梅西
P13	Long Ranger	具备远射得分能力的球员（C01卡状态不能为防守）	CB SB WB DMF CMF AMF SMF SS	杰拉德
P14	Enforcer	中场凶狠的破坏型球员（C01卡状态不能为进攻）	DMF CMF	加图索
P15	Goal Poacher	能够利用跑位接应队友的直塞球突破对手整条防线的球员（C01卡状态不能为防守）	SS CF	托雷斯
P16	Dummy Runner	利用自己的积极跑位为队友扯出空当的无私球员（C01卡状态不能为防守）	SS CF	库伊特
P17	Free Roaming	中前场自由人，会积极在最前参与进攻（C01卡状态不能为防守）	CMF AMF SMF SS	杰拉德
P18	Extra Attacker	具备上前助攻能力的中后卫（C01卡状态不能为防守）	CB	马奎斯
P19	Chasing Back	丢球之后有能力、有体力回追的锋线球员	SS CF	艾托奥
P20	Tails Man	该名球员拿球之后，全队阵形都会前移积极投入进攻，相当于“司令塔”特技（C01卡状态不能为防守）	CMF AMF SMF	哈维
P21	Fox i n the Box	禁区之狐，总是能够在禁区抓住机会得分的球员（C01卡状态不能为防守）	CF	托尼

QQ群号:77269227

提前感受大师联赛！



由于刚刚拿到游戏，因此还未能对本作的大师联赛有一个全面的了解，在这里我们可以先通过一位英国玩家在 Konami 欧洲总部试玩大师联赛的经历来感受一下本作的大师联赛。

（原文较长，在这里只对重要内容进行摘要）

★因为喜欢英超，喜欢马丁 · 奥尼尔（阿斯顿维拉的主帅），所以选了阿斯顿维拉。

★ 2010 的大师联赛依然只有两个级别，D1 和 D2。

★在正式进入赛季之前，首先是赞助商的环节。

●首先是一家荷兰的汽车制作商“Zaalachsk”，他给球队的赞助额是 3 年 140 万英镑，主场获胜的奖金是 6 万英镑，如果取得 3 连胜的话还会有 8 万英镑的额外奖金。但是，如果主场输球超过 5 场的话，赞助费用就会取消！

●此外还有两家赞助商也愿意赞助维拉队，他们分别是：法国一家名叫 Lesplindu 的消费电子商，他给出的条件是 3 年每年 66 万，获胜奖金是 6 万，没有任何附加条件；意大利的一家名叫 Alpilatteria 的食品公司，4 年每年 80 万，获胜奖金 6 万，也没有任何附加条件。

●另外，2.8 万个球迷组成的球迷俱乐部为球队带来了 420 万英镑的收入（估计是季票之类的）。

这样，球队的总资金达到了 4600 万英镑（看着很多，其实刚刚够买半个 C 罗）。

★球队设定：

● 4–3–3，卡鲁中锋，一左一右分别是阿什利 · 扬和阿邦拉霍尔，战术方面强调 PLAY SUPPORT。

●还可以对球员进行有针对性的训练，不同级别的主教练可以同时训练球员的数量以及训练效率也不同，比如可以让卡鲁专注训练提高射门成功率，让阿什利 · 扬提高带球的速度，等等，这些训练都会产生费用，需要从球队的总资金里支出。

★有了钱，就得开始花钱了。

●球队的主教练、体能师、队医还有球探都是要花钱的，默认的状态下他们的级别都是 LV.3，差不多要花 400 万，青年队还有球迷俱乐部的级别是 LV.2，差不多也要支出 200 万，再加上球员的工资，1200 多万就没了——这样就没钱投入转会市场了，狠狠心，把体能师还有青年队的级别降到 LV.1！

★冬季转会！

●和往常一样，你可以查阅大量的球员资料，看看有没有适合球队所需的球员。

●球探这个时候终于可以发挥作用了，球探可以为你调查球队心仪的球队的一些喜好，比如是否喜欢去英格兰踢球，对现在的东家是否满意，为国家队出场多少次，等等。

●球员的市场价值（Market ）等同于他的年薪，而转会费一般而言是他年薪的 8 ～ 10 倍左右。例如鲁尼的年薪为 6 百万，那么他的转会费则在 4 千万～ 5 千万之间。

★赛季正式开始。

●第一场与利物浦的比赛过后，教练说青年队的 Ximelez 是一名拥有不错潜力的队员，于是就将他从青年队提拔上来，给了职业球员的合同，22.2 万一年。（常玩大师联赛的玩家一定知道 Ximelez 是谁吧？）

●又过了几场比赛，教练说球队的主力门将，弗里德尔好像有点不开心，因为他的合同快到期了，为了能让主力门将把注意力集中到比赛本身，于是就又给他续签了两年的合同，但没想到按下葫芦起了瓢，Delfouneso 又觉得现在的位置不适合他的发挥，于是就面临两个选择，一是尊重他的意见让他打自己喜欢的位置，二是花点钱和时间训练他，让他适应新位置——不是笔小数目，差不多要 1000 万……当然了，如果以上两个选择都觉得不好的话，还有第三个选择——让他继续生闷气吧，于是就这样，Delfouneso 离一线队渐行渐远了……

●又过了几场比赛，一个大问题：球队的体能状态实在非常糟糕，一水的蓝灰箭头。看来体能师这一块的钱还真是不能省，咬咬牙把级别升到 4，终于，球队的体能状况开始好转了，真是一分钱一分货啊。

●欧洲联赛开打了，看起来《PES2010》的球队成绩是与现实中的球队成绩挂钩的，上赛季阿斯顿维拉获得了参加欧洲联赛的资格，所以在《PES2010》里也一样。《PES2010》获得了欧洲联赛的正式授权，从界面到场边的广告牌都是真实的，很好很强大。

●在赛季的过程当中还有“欧洲最佳球员”的评选活动，前三名分别是梅西、C 罗和卡卡，票数分别是 550、480 和 450。

成就/奖杯列表

名称	获得方法	成就点数	奖杯	名称	获得方法	成就点数	奖杯
First Glory	首场胜利	10	铜	Conquered Europe	在大师联赛中获得欧冠冠军	30	银
Winning Streak	十连胜	25	铜	NO.1 Club	在大师联赛中世界俱乐部排名第一	50	银
Come From Behind	逆转获胜	15	铜	European Footballer of the Year	你的队员在大师联赛中获得欧洲最佳球员殊荣	70	银
Last-minute Win	补时阶段绝杀获胜	10	铜	10 years of Service	大师联赛你的队员在队中效力 10 年	50	银
World Tour	在所有球场进行过比赛	20	铜	Internation Cup MVP	在一球成名模式中成为世界杯的 MVP	30	银
Gentleman	在近十场比赛中平均犯规次数少于一次	20	铜	Wanderer	在一球成名模式中为至少 4 个国家的 10 个俱乐部效力	40	银
Possession Play	在近十场比赛中平均控球率不低于 60%	25	铜	High Win Ratio(Online)	网战模式中近 20 场比赛保持至少 75% 的胜率	30	银
League Title	在大师联赛中获得顶级联赛的冠军	15	铜	Made the Knockout Stage	在欧冠模式中杀入 16 强淘汰赛	40	银
European Elite 16	在大师联赛中杀入欧冠 16 强	15	铜	Long Ranger	至少 35 米外射门得分	50	金
Pro Debut	在一球成名模式中完成你的处子秀	10	铜	World Champions	在大师联赛中赢得 Konami Cup	80	金
International Cup Debut	在一球成名模式中完成你的国家队世界杯处子秀	15	铜	Perfect Season	以不败战绩获得大师联赛、杯赛及欧冠联赛冠军	90	金
Winning Streak(online)	在网战排名赛中 5 连胜	20	铜	The Super Hero	在一球成名模式中同时获得世界最佳球员和欧洲最佳球员的称号	50	金
Hat-trick Hero	完成 5 次独中三元	35	银				
Ace Striker	20 场比赛中，近 5 场场均进球数不低于 2 个	40	银	European Champions	在欧冠模式中获得冠军	70	金
FK Specialist	射入 5 个直接任意球	40	银	Ultimate Player	完成上述全部奖杯（PS3 版独有）	–	白金

本作的成就 / 奖杯相比前作来说，难度可以说是稍稍有点降低，太变态没有，而像这种“在近十场比赛中平均犯规次数少于一次”之类的古怪规则也是从次世代版开始就一直保留下来的。可能对于很多玩家来说“一球成名”模式中的那几个成就比较麻烦，要花点时间去磨炼。另外像“大师联赛你的队员在队中效力 10 年”这样的要求，那就真的完全是时间与耐力的考验了，在看到这个要求的时候，你是不是也和小编一样，都在心里默默地算了一下自己玩过的最长的大师联赛有多少年了呢？

QQ群号:77269227

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：脆薯条

本期的游戏进行时就由我这个新编辑为各位主持了，当然也请一直关注这个栏目的读者们多多关照了。9月17日以来大作好似山洪一样袭来，玩家们想必都抱怨时间不够用了吧。近期热门的角色扮演游戏便是PS3版的《薄暮传说》了，虽说是强化移植，但厂商的诚意也吸引了很多玩家乐在其中吧？另外，当读者们拿到本期UCG时，想必一定早已沉浸在《未知海域2》的世界中了。掌机平台则主打《伊苏7》、《428被封锁的涩谷》、《天诛3 携带版》和《超时空要塞 终极边境》这几个游戏。可以说，无论是家用机玩家还是掌机玩家，在秋季大作潮之中肯定能找到一个热衷的游戏，废话不多说，下面奉上几个游戏的实用技巧，希望给仍然奋战在各自喜好游戏中的玩家带来一点帮助吧。

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

天诛3 携带版

原名：天诛3 携带版　机种：PSP　类型：动作

隐匿、暗杀、一气呵成！

levelup.cn
格兰霍特团长

立体忍者活剧游戏——《天诛3》于8月27日再次移植到了PSP平台上，游戏除了包括PS2版《天诛3》和《天诛3 回归之章》的所有内容外，还增加了一些新要素，究竟有那些新要素的，让我们接着往下看

PSP版新增要素一览

1.新增忍具“眩み玉”和“超命丹”，

“眩み玉”有能令全范围的的敌人一定时间失明的效果，实战中非常好用（全屏范围以及被砍掉后依旧能够爆炸）

“超命丹”使用后一定时间内攻击力大幅上升，不过HP会变为1，实战中不推荐使用，如果硬要用的话推荐配合“眩み玉”再使用。

2.新增奥义“壁蓑”和“死体移动”

“壁蓑”效果为贴近墙壁后按□键可以隐藏在墙壁上，实战中使用效果很一般，需要在特定的关卡完成九字真言的奥义才可以使用。

“死体移动”一开始就可以使用的新技能，靠近敌人的尸体后按住R键蹲下在按○键就可以拖着尸体移动，可以防止敌人发现尸体进入警戒状态，实战中作用微乎其微。

3.简单难度下可以从死亡的地点继续游戏。

4.每个角色增加新的关卡。

5.画面变更为16：9。

忍杀的一点心得

本作中只要仔细观察敌人的行动规律，想要忍杀敌人都不难，其中只有三种情况的忍杀有一些难度，下面说一下笔者的一点心得。

1.在有水的场景忍杀敌人比较麻烦，当然如果有复数敌人距离太近的话推荐用忍具，例如“霧隠れの术”或“钢丝”等，如果敌人只有一个的话可以用翻滚接近敌人再忍杀，连续使用2段跳接近也是个不错的方法，不过要注意落地时一定要按着R键，这样才不会发出声音惊动敌人。翻滚或跳跃后气配表在90以上直接按键忍杀，成功率几乎100%。

2.在旱地形上敌人比较集中时，可以根据敌人之间距离的位置来决定忍杀的方法，如果两人距离大约有气配表40到50之间的距离，可以看准时机等一名敌人转身后冲上去直接忍杀，这样剩下的一个就算发现你也只会处于“视”状态，不过要注意在“视”状态下的杂兵会有两种反应，一种是看着你不动，另一种是向你走来，前者在完成忍杀后迅速蹲下即可解除该状态，如果是后者的话就要迅速蹲下并向后翻滚脱离敌人的视线范围。

3.部分敌人可能转身的时间比较短，在转身后只有短短5.6秒时间接近，遇到这种情况可以仔细观察敌人的行动，找准机会冲上去，当敌人察觉你并由“视”状态转换为“！！”状态这个过程大概有2秒的时间是可以进行忍杀的，只要在进入“视”状态距离敌人以及到75以上时就可以直接冲过去，在气配表到90的时候按下□键可以直接忍杀，一气呵成下忍杀一般都不会失手，当然这种忍杀在实战当中需要多加练习才行，一定要掌握好对敌人距离的把握才能得心应手，成功的话一般都是一个半字的正面忍杀。

可使用秘技一览

由于PSP版按键比PS2要少一部分，因此原版的秘技无法全部使用，目前已测试可以使用的秘技有以下几个。

1.忍具全部出现：忍具选择画面中先同时按住L+R不放，然后按顺序输入↓、□、□、→、□、□、↑、□、□、←、□、□。

2.忍具10个增加（每用一次全部道具增加10个，上限99个）：忍具选择画面中先同时按住L+R不放，然后按顺序输入□、□、□、→、↓、←、↑。

3.体力全恢复：游戏中暂停后按顺序输入←、→、↑、↓、□、□、□。

4.demo mission（试玩版任务，输入后直接进入游戏）：在标题画面直接输入↑、↓、→、←、×、×、×。

QQ群号:77269227

薄暮传说

原名：薄暮传说
机种：PS3　类型：角色扮演

“百合”与“洗衣机”的实用之道

想必一直奋战《薄暮传说》的玩家不在少数吧，本次新增加了很多要素的确是非常厚道的，不过我还是想带给大家一些比较实用的东西吧，目前的游戏时间是72小时，二周目开了UK难度刚完成了“凶海乙女的挑战状”这个分支任务，不知道各位的进度如何呢？

一周目刷GRADE的快速方法

由于本次PS3版通关后可以继承的东西增加了几项，所以GRADE就显得更为重要了，除了正篇中选择NORMAL难度和HARD难度可以获得G值之外，通关后获得的G值远远不够用。虽说是老方法，但在这里为了照顾新手还是拿出来说明一下。

其实原理非常简单，就是用爆气后咏唱时间为0的特性连续使用魔法，然后再配合技能“スペルエンド”来减少魔法结束后的硬直时间，之后反复爆OVL即可无限循环。

使用角色：丽塔

选择难度：HARD（废话了）

地点：沙漠

具体方法：把除了“タイダルウェイブ”以外的其他魔法全部关掉，禁止使用FS，战术设定为无视HP行动，禁止使用道具，使用OVL1级，装备伤害固定为1的技能和“スペルエンド”。饰品方面还是推荐装备任何魔法和技术消耗TP1的指轮（在孤岛上用点券换），如果没有的话就尽量多装备TP回复的首饰和技能。另外三个队员最好装备GRADE提升20%的首饰，战术设置随意，但必须关掉FS和禁止使用OVL，要攻击敌人的话千万装备上伤害固定为1的技能。

具体操作：在沙漠里最好一次性拖上8个敌人单位，这样OVL槽就不用担心了，首先自己控制丽塔爆气，然后跑去场地中央使用タイダルウェイブ，等把敌人刮到边缘后就可以切换成自动模式了，随后放下手柄去做其他事吧，2个小时后回来看成果即可。

友情提示：1.关于主角“百合”爱称的由来　我们的主角名字为Yuri，在日文中还有“百合”的意思，所以朋友们会一直看见百合百合的这么叫他。2.关于丽塔“洗衣机”爱称的由来　其实看过了如何用丽塔来刷GRADE之后，大家都会不约而同地想到用洗衣机这个名词来形容她……

关于无限连的具体方法

虽说这是系统不严谨的又一表现，但也是游戏中必须学会的方法，不然想对付UK难度下的BOSS还是很有难度的。这次《IOV》的UK难度敌人的能力也是全《传说》作品中最高的，倍率为4.5，比《深渊传说》还要高0.5。后期的杂鱼和BOSS随便秒人，UK难度下新增隐藏迷宫的最终BOSS的物攻更是高达7500……方法还是老的了，有兴趣的朋友可以参照一下Levelup论坛传说区版主“石破天惊”的录像。

推荐使用角色：百合

必要装备：TP消耗1的指轮，タイラントフィスト（需要合成）

必要技能：扩散和水尘，各种能够让特技、变化技、奥义之间互相连接的技能

具体操作：开战后最好绕到敌人身后，按照普通攻击1HIT+圆闪牙6HIT+圆闪袭落7HIT左右+峻圆华斩8HIT+圆闪牙6HIT这样连下来正好是28HIT，如果不够的话可以补一个“苍破追莲”或“爪龙连牙斩”。接下来进入OVL状态无限圆闪牙即可，OVL状态快结束时用奥义出BA技“天狼灭牙·水莲”，等敌人从空中倒地后按住L2追打一下，之后反复即可。

这个方法对一些很会受身的BOSS和体型巨大的敌人无效，体型巨大的敌人只要稍微变化一下也能无限连，而容易受身的敌人例如“双子二人组”（关于凶海乙女的挑战状）和BOSS雷文大叔就非常难连，当然无耻的方法还是有的，这里就不放出来了……上面介绍的那套已经能够屈死很多BOSS了。

未知海域2 纵横贼道

原名：未知海域2 纵横贼道
机种：PS3　类型：动作冒险

“疯狂惨烈”并不让人惨烈

本次“船长2”的最高难度相比前作要低了不少，回想一下全26章中，最难的部分莫过于最后的BOSS战了。其他场景中也有部分难点，但总体感觉还是无法和前作相提并论，如果能把《使命召唤》的老兵难度打通，那么“船长2”的最高难度什么的完全不在话下，下面就挑几个比较难的关卡小析一下。

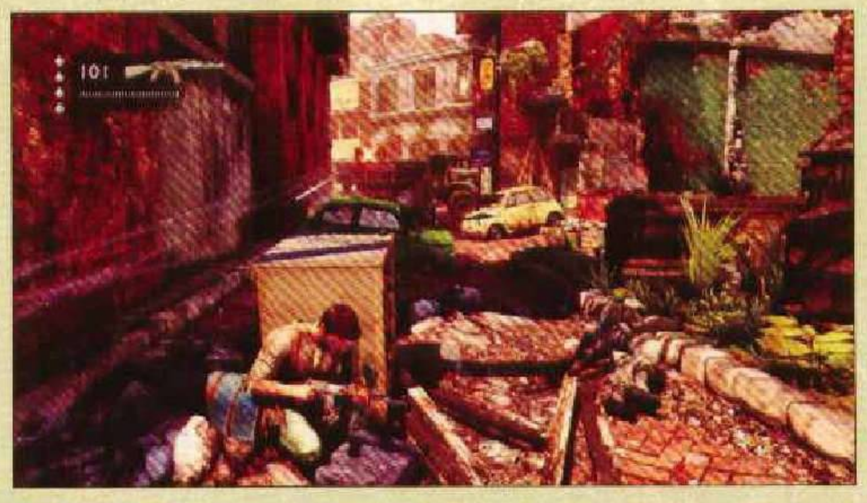
第4章

1.寻找炸药这里还是颇有难度的，由于是最高难度，一上来会带给玩家很大的压力，一开始岩石后面有两个敌人是可以拧断脖子的，之后用AK-47直接干掉其他敌人，再往前走的话就会被围攻了。这里推荐先到前方的桌子上拿到左轮手枪，6发子弹足够干掉大半敌人了，之后躲藏在掩体后面即可安全。

2.机枪塔楼这里是本章中最有难度的，敌人会从两个方向包抄你，算上满子弹的AK和4个手雷，外加一把手枪都不能把他们消灭干净，首先正面过来的第一批敌人可以用2个手雷全部干掉，第二批敌人会从后面的山顶上跳下来，这时推荐向右移动，先帮助苏利文把所有敌人都清理干净，之后绕回去躲在机枪塔楼下，等时间一到扔个手雷上去即可搞定收工。

第6章

1.街道内的大战颇有难度，第一要求速度，第二要求技巧。克洛伊扔完手雷后先配合她快速清理掉正面的敌人，第二批敌人会从大厅里走出来，迅速拿上RPG瞄准扎堆的敌人就能全部摆平。之后冲上神殿，敌人的吉普车会从右面开过来，乘车上的人都还没下来前赶紧扔2个手雷通通炸飞。接下来最后一批敌人会从后方出现，这时只要用吉普车上的机枪扫荡即可。



2.和直升机对战时很有难度，关键不是直升机本身缠人，而是那几个杂兵很讨厌。在对战前最好拿到左轮手枪，和直升机僵持一会后这几个杂鱼就会出来碍事，用左轮点掉后和直升机一对一就没有难度了，关键就是一个字，要“准”。

QQ群号:77269227

真·女神転生 STRANGE JOURNEY

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 九兵卫 美编 木仙

通关时间：主线流程约需 40 小时左右。

真・女神转生 奇幻之旅	Atlus	角色扮演
NDS	真・女神转生 STRANGE JOURNEY	日版
	2009年10月8日发售 1人	5800日元
	无对应周边	

“《真・女神转生》系列”凭借其独特的世界观、深邃的游戏系统加上金子一马的恶魔人设，多年来一直拥有着可观 FANS 数量。随着系列最新作《真・女神转生 奇幻之旅》（以下简称《奇幻之旅》）在 NDS 平台登场，不少玩家当年的热情又重新被激起，游戏本身超高的素质也没有让 FANS 失望。下面让我们带着惊喜与期待，开始这次回归原点的“奇幻之旅”吧！

系统解析

迷宫探索

作为系列的一大特色，《奇幻之旅》的迷宫探索部分继承了第一人称视角这一经典要素，游戏中为玩家准备了 9 个不同地貌的迷宫，每一个迷宫又有数层以及数个隐藏区域可供探索，对于喜欢挑战迷宫探索的人来说，本作绝对物有所值！采用第一人称进行迷宫探索，这样能带来前所未有的临场感，而通过画面左上角的地图，玩家也能纵览周边场景的地形，弥补了第一人称在可视范围上的不足。

这里要提醒初次接触系列的玩家，在迷宫中除了会踩地雷式地遇敌，主角还要面临场景中各种机关的威胁。有些特殊地带是一片漆黑的，有些是会全体受到 HP 伤害的，还有些是会强制移动或者睡眠等等。另外，迷宫中的部分地板是伪装的落穴，玩家一旦踩下去就会掉落至下一层，所以探索时务必要小心。

装备品与素材

在本作中，仲魔没有装备品的设定，而主角的装备品则被分为剑、铳、防具以及饰品（アクセサリー）这四种。

除了装备品，游戏里还存在着各种部件（アプリケーション）的设定。其中主部件（メインアプリ）关系到剧情的触发，通常由迷宫中获得的道具研发而成；而副部件可以在存盘点进行切换，它们能给主角带来一些不同的附加能力，副部件的获得方法同样是以迷宫中的素材进行研发。

素材方面，本作中存在一种名为 Forma（フォルマ）的物品，需要利用探查器对其进行扫描才能获得。迷宫中获得这一素材后（重要的稀有 Forma 会有特殊提示），将其拿到实验室进行研发，玩家就能获得一些重要部件和道具，这也是触发流程的一个基本方式。

仲魔

仲魔可以说是整个游戏乃至“《女神》系列”游戏的灵魂所在。游戏中原本只身一人的玩家，在仲魔的帮助下才能不断翻越难关并最终拯救世界，这是推动游戏发展的前提。

要想获得这些仲魔，方法有两个：一是使用已知的恶魔密码在恶魔全书中登录并且召唤（具体会在后文中为大家介绍）；二是在战斗时与敌方的恶魔（主角专有指令）进行交涉，只要讨得对方的开心，玩家就可以要求恶魔加入我方的队伍；

恶魔会话

关于恶魔对话的规则：玩家要先与恶魔进行会话，交流的方式根据不同恶魔的性格与爱好而异；当恶魔因为交流而心情大好时（心情好，画面上方的 NOW TALKING 字样会变绿，反之会变红），就可以提出交涉了，除了要求对方成为仲魔，玩家甚至还可以向恶魔索取道具等等；既然是交涉自然也要付出一定代价，恶魔会向玩家索取物品、HP 值或者 MP 值，只有以此来展示自己的诚意（当然也可以不给），恶魔才有可能成为我们值得信赖的同伴。完成以上步骤，如果玩家的等级在恶魔的等级以下，恶魔会以“太弱”为由而拒绝加入，这点要格外注意。另外，每当满月时恶魔也会由于过于兴奋而无法与人类进行会话。

在本作中，阵营也是影响恶魔会话的一个重要因素。Law 阵营的恶魔偏向于注重秩序的话题，Neutral 阵营的恶魔偏向于随和与折中的话题，Chaos 阵营的恶魔更加喜欢无秩序且不受束缚的话题，这点在与恶魔对话的过程中要善加利用。阵营与主角过于对立的恶魔会比较难以交涉。

游戏中玩家可以携带的仲魔数量最初是有限的，后来随着剧情的发展可以扩充到 12 名。当然，战斗中我方除主角以外只能有 3 个同伴，玩家可以随时通过“召唤”或者“归还”来改变队伍的组成（成员满了还可以削除）。

©ATLUS CO.,LTD. 1992,2009

QQ群号:77269227

阵营与属性

Law、Neutral、Chaos 这三个阵营的划分是系列的老传统了。主角的初始阵营为 Neutral，在一些特定事件以及 BOSS 战前的对话中，不同的选择会给主角的阵营归属带来对应的影响，玩家可以借此自行调整自己的阵营。辨别主角阵营的方法有两个：一是观察主角名字的颜色，另外一个则是观察选择调查地图时的锥形图标，蓝色为 Law，白色为 Neutral，红色为 Chaos。

通常在流程中，和阵营的归属关系比较密切的是协力攻击的发动条件，因为只有同属于一个阵营，协力攻击才能在战斗中被使用，这是需要注意的。而说到恶魔的阵营，除了 Law、Neutral、Chaos 这三个大阵营，每一个阵营之下又被分为 Light、Neutral、Dark 这三个小类，在恶魔状态栏中会因此被标记为 L-L、N-L、D-L、L-N、N-N、D-N、L-C、N-C、D-C 这九种（阵营在后），它们在恶魔会话时会有微妙的差异。

关于终盘前主角阵营的调整方法

由于进入终盘前，只有当主角归属于 Neutral 阵营才能看到三条路线的结局，所以如何在此之前将主角的阵营进行调整就是一件很重要的事情。调整的方法有两个：一是平时就尽力让主角往 Neutral 发展，对话时不触及其他两个阵营的分支；另一个方法则是万不得已时的补救之计，如果在进入终盘前仍然无法变为 Neutral 阵营，可以去完成游戏中遇到的第一个 EX 任务（アントリア B1F 入口附近的妖精任务），接着它会迁移至アントリア 1F 的左侧区域，完成它委托的“ここに妖精の街を作りたい”的系列任务（共 5 个）。之后再和附近的ゴブリン反复多次对话，这样就能达到调整阵营的效果：向 Law 阵营调整的对话分支——穴掘りを手传う、そいつは良かったな；向 Chaos 阵营调整的对话分支——静观する、そいつをよこせ。（效果不明显，需多次对话）

战斗与技能

本作的战斗以踩地雷的方式进行触发，不过玩家也可以提前估计遇敌的时机。具体方法就是观察上屏幕中画面正上方的探查器预警灯。预警灯最初为蓝色，随着玩家在迷宫中的走动，它会由黄变红直至触发战斗后重新变为蓝色。

游戏的战斗最多可以由主角外加三个仲魔同时上场。主角可以选择普通攻击、铳攻击、使用道具、恶魔召唤 / 归还以及逃跑等选项，而仲魔在战斗中则可以执行攻击、技能（スキル）以及防御指令。

协力攻击COOP

协力攻击又被叫作 COOP，是本作引入的一个特色要素，也是战斗中能否轻松取胜的关键。顾名思义，所谓协力攻击就是指我方的一个成员在向敌人发动攻击时，其他的成员配合队友再进行一次攻击，简单地说就是二次攻击。活用这一要素，一回合我方原本只能最多发起 4 次攻击，有了协力攻击则能翻一倍达到 8 次，回报是非常显而易见的。

要想发动协力攻击，要求我方发起攻击的成员与协力的成员必须属于同一阵营，而且发起攻击的队员必须用技能攻击到敌人的弱点（MISS 则无效），这样就达成协力攻击的条件了，发动成功时画面中我方成员头像上会闪现出“！”号。在流程中的大部分 BOSS 战中，协力攻击都算得上是一把利刃，因此战斗中尽量攻击 BOSS 弱点并保证所有队员同属一个阵营就成了一条约定俗成的规矩。

恶魔合体

光靠恶魔对话来获得新的仲魔显然是不够用的，要想真正成为恶魔的驾驭者，就必须熟悉恶魔合体的相关法则，系列的老玩家对此应该再熟悉不过了。本作中的恶魔合体不再需要到指定的地点进行，而是只要随时打开主菜单就能够自由使用该系统，可以说是方便了不少。以下就从几个方面向大家详细介绍一下恶魔合体系统。

2身合体

2 身合体是最基本的恶魔合体，不同种族的恶魔按照固定的规律可以合成出新的恶魔，该恶魔可继承一项技能，但等级不能超过主角。合体时除了游戏中通过表格列出的数据，其合成的结果也会受到月相的影响，接近满月时会有较高几率出现合体事故，发生合体事故可能是合体失败，也有可能是得到了更强大的恶魔，结果随机。

种族一览

大天使	女神	妖虫	破坏
天使	妖鸟	堕天使	妖鬼
妖魔	天女	地母神	鬼女
邪神	凶鸟	夜魔	魔王
妖树	魔神	邪龙	恶灵
神兽	圣兽	幽鬼	外道
幻魔	妖精	灵鸟	神树
魔兽	地灵	魔人	秘神
龙王	死神	珍兽	狂神
妖兽	邪鬼	龙神	鬼神

特殊种族合成规律

游戏中大部分的恶魔种族都可以通过普通的 2 身合体得到，但也有少部分种族依赖于特殊规律才会出现。虽然条件有些苛刻，但这些种族的恶魔也往往拥有不俗的实力，玩家还是值得去一试的。

种族名称	合成规律
珍兽	装备副部件“珍兽コンバータ”，合体结果由“魔兽”变为“珍兽”
魔人	装备副部件“魔人コンバータ”，合体结果由“幻魔”变为“魔人”
秘神	装备副部件“秘神コンバータ”，合体结果由“魔神”变为“秘神”
狂神	合体事故

精灵合体

要想通过合体得到精灵种族的恶魔，就必须通过同种族的恶魔进行合体（对应关系如下表）。由于精灵种族与其他种族的恶魔合体可以在不改变恶魔种类的前提下使恶魔的等级发生变化，所以精灵种族又可以起到调整等级的作用，这对特殊合体能起到很大的帮助作用。

精灵种族合体一览

LV	属性	种族	名称	素材种族
8	L-N	精灵	アーシーズ	魔兽、地灵、夜魔
12	L-N	精灵	エアロス	天使、妖魔、妖精
16	L-N	精灵	アクアンズ	妖鸟、妖鬼、鬼女
20	L-N	精灵	フレイミーズ	天女、龙王、堕天使
21	L-N	精灵	ノーム	神树、圣兽、地母神
25	L-N	精灵	シルフ	灵鸟、龙神
28	L-N	精灵	ウンディーネ	女神、神兽
32	L-N	精灵	サラマンダー	幻魔、鬼神

精灵合体的等级变化

种族	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレイミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
女神	−1	+1	+1	−1	−1	−1	−1	−1
灵鸟	+1	−1	−1	−1	−1	−1	+1	−1
神树	−1	−1	−1	+1	−1	−1	−1	−1
天使	+2	−1	−1	+1	−1	+1	−1	+1
妖鸟	+1	−1	+2	−1	+1	−1	+1	−1
妖魔	−1	+1	−1	+2	+1	−1	−1	−1
天女	−1	+2	+1	−1	−1	−1	−1	+1
神兽	−1	+1	−1	−1	+1	−1	−1	−1
圣兽	−1	−1	−1	+1	−1	+1	−1	−1
幻魔	+1	−1	+1	−1	−1	−1	−1	−1
妖精	−1	+1	+2	−1	−1	−1	+1	−1
魔兽	+2	−1	−1	+1	+1	−1	−1	−1
地灵	+1	−1	−1	+2	−1	−1	−1	+1
龙王	−1	+2	+1	−1	−1	+1	+1	−1
地母神	−1	+1	−1	−1	−1	−1	−1	+1
龙神	−1	−1	+1	−1	−1	−1	−1	−1
鬼神	+1	−1	−1	+1	−1	−1	−1	−1
堕天使	+2	+1	−1	−1	+1	−1	−1	−1
妖鬼	−1	−1	+2	+1	−1	−1	−1	+1
鬼女	+1	−1	−1	+2	−1	+1	−1	−1
夜魔	−1	+2	+1	−1	−1	+1	+1	−1

密码限定恶魔①

本作有一些特殊恶魔是无法通过合体来获得的，只有以输入密码的方式得到。这里我们就将它们的对应密码提供给大家。

妖精デモニホ　等级 LV75　技能 てつけんせいさい、うちまくり、といき

QQ群号:77269227

御魂合体

以精灵与精灵之间进行合体，玩家就能得到御魂种族的恶魔。和精灵种族类似，御魂种族与其他恶魔合体可以起到在不改变种族的前提下提升不同能力的效果，利用御魂提升能力最多可以实现累计能力 +6 的效果。

御魂种族合体一览

精灵	サラマンダー	ウンディーネ	シルフ	ノーム	フレミーズ	アクアンズ	エアロス	アーシーズ
サラマンダー	アラミタマ	ニギミタマ	クシミタマ	アラミタマ	アラミタマ	ニギミタマ	アラミタマ	-
ウンディーネ	アラミタマ	-	サキミタマ	サキミタマ	アラミタマ	サキミタマ	サキミタマ	サキミタマ
シルフ	ニギミタマ	サキミタマ	-	クシミタマ	ニギミタマ	ニギミタマ	ニギミタマ	クシミタマ
ノーム	クシミタマ	サキミタマ	クシミタマ	-	クシミタマ	サキミタマ	クシミタマ	クシミタマ
フレミーズ	アラミタマ	アラミタマ	ニギミタマ	クシミタマ	-	アラミタマ	ニギミタマ	アラミタマ
アクアンズ	アラミタマ	サキミタマ	ニギミタマ	サキミタマ	アラミタマ	-	ニギミタマ	サキミタマ
エアロス	ニギミタマ	サキミタマ	ニギミタマ	クシミタマ	ニギミタマ	ニギミタマ	-	クシミタマ
アーシーズ	アラミタマ	サキミタマ	クシミタマ	クシミタマ	アラミタマ	サキミタマ	クシミタマ	-

御魂合体的能力变化

御魂	力	魔	体	速	运
サキミタマ	-	-	+2	-	+1
クシミタマ	-	-	+1	+2	-
ニギミタマ	-	+2	-	-	+1
アラミタマ	+2	-	-	+1	-

恶魔结晶

恶魔结晶（デビルソース）是与合体相关的一个特殊系统。要想得到每种恶魔不同的恶魔结晶，就必先将仲魔的解析度达到最高，这样其在升级时就会有很高地概率将恶魔结晶赠送给玩家，每种结晶只能同时持有 1 个。得到恶魔结晶最直接的好处就是可以在恶魔合体时为新的恶魔附加技能，最大为 6 个，继续附加则会覆盖恶魔本身的固有技能。这是强化仲魔能力的一个重要途径，玩家务必要加以利用。

关于恶魔解析度，指的就是对游戏中新遇到的恶魔的分析率。初次遇到新恶魔时，其在画面上会表现为一团蓝色的未知物体，随着与之战斗次数的增加，主角对该恶魔的分析率也会逐步提高，这体现在恶魔的状态与能力信息上。此外，如果通过合体获得该仲魔，那么也同样能增加对应的解析度。

合体事故的补充说明

由于合体事故随机性比较大，而且在合成强力仲魔的过程中非常关键，所以如何提升其发生规律就变成了一件很重要的事情。除了前面提到的受月龄的影响之外，装备一些特定的副部件也会对其产生影响：装备“フラカストロ”会令合体事故不再发生、装备“コペルニクス”只会发生合体事故、装备“狂神招来”可以在合体事故中更容易得到狂神种族。

概率变化	满月、新月	通常月龄
有恶魔结晶	1/16	1/32
无恶魔结晶	1/32	1/64

特殊合体

和 2 身合体不同，特殊合体指的是通过固定的恶魔以固定的组合来合体出新的恶魔，要求相对复杂，它的合体规则不受 2 身合体的限制，具体方法如下表：

特殊合体一览

LV	属性	种族	名称	合体素材组合
15	D–C	魔王	モラクス	LV8妖鬼オニ×LV7堕天使メルコム×LV7凶鸟イツマデ
19	N–N	妖精	ハイピクシー	LV2妖精ピクシー×LV9夜魔リリム×LV9妖鸟ハーピー
25	D–C	魔王	ミトラス	LV16堕天使ビフロンス×LV16夜魔フォーモリア×LV10邪鬼イッポンダタラ
30	D–N	邪鬼	じゃあくフロスト	LV12妖精ジャックフロスト×LV16妖精ジャックランタン×LV23夜魔インキュバス
33	D–C	魔王	オーカス	LV25外道ドッペルゲンガー×LV19妖鬼モムノフ×LV18恶灵マカーブル
34	L–N	幻魔	フロストエース	LV12妖精ジャックフロスト×LV29幻魔タム・リン×LV19天使パワー
38	L–N	幻魔	クラマテング	LV19妖魔カラステング×LV5妖魔コッパテング
40	D–C	魔王	キングフロスト	LV12妖精ジャックフロスト×LV34幻魔フロストエース×LV30邪鬼じゃあくフロスト
42	D–C	魔王	アスラ	LV29恶灵ビシャーチャ×LV27堕天使オリアス×LV25地灵カワンチャ
49	N–N	龙王	ウロボロス	LV33龙王ヴィーヴル×LV35邪龙バジリスク×LV22妖树マンドレイク×LV25地灵カワンチャ×LV21地母神ズェラロンズ
50	D–C	魔王	モロク	LV15魔王モラクス×LV41堕天使オセ
53	N–C	堕天使	ミスラ	LV25魔王ミトラス×LV49魔神インディ
55	D–N	死神	オルクス	LV33魔王オーカス×LV47死神ヘル
58	L–C	地母神	アシェラト	LV42魔王アスラ×LV45妖魔ヴァルキリー
63	D–C	邪龙	ティアマト	LV45地灵トラルテクトリ×LV61邪龙ムシュフシュ×LV46邪龙キングー×LV26圣兽バビルサグ
66	N–C	妖鬼	オンギョウキ	LV41妖鬼スイキ×LV36妖鬼フウキ×LV32妖鬼キンキ
70	N–C	夜魔	マーヤー	LV44地母神ハリティー×LV47夜魔サキュバス×LV23夜魔インキュバス×LV41圣兽アイラーヴァタ
72	L–L	女神	ノルン	LV49鬼女アトロポス×LV43鬼女ラケシス×LV37鬼女クロト
78	L–C	龙神	コウリュウ	LV42龙王ゲンブ×LV45龙神セイリュウ×LV46灵鸟スザク×LV48圣兽ビャッコ
82	L–L	大天使	マンセマット	LV60魔王アバドン×LV61天使ケルブ×LV47天使ソロネ
84	D–C	威灵	アリラト	LV59天女ペリ×LV69大天使アズラエル×LV63大天使イスラフィール
89	L–L	大天使	セラフ	LV61天使ケルブ×LV47天使ソロネ×LV38天使ドミニオン×LV25天使ヴァーチャー×LV19天使パワー×LV14天使プリンシパリティ×LV8天使アークエンジェル×LV4天使エンジェル
90	D–N	魔人	マザーハーロット	LV78魔人ペイルライダー×LV69魔人ブラックライダー×LV59魔人レッドライダー×LV49魔人ホワイトライダー
91	L–C	破坏神	シヴァ	LV69神兽バロン×LV68鬼女ランダ
92	D–N	狂神	マサカド	LV77魔神ハチマン×LV65鬼神ビシャモンテン×LV57鬼神ジコクテン×LV47鬼神コウモクテン×LV37鬼神ゾウチョウテン
94	D–L	邪神	デミウルゴス	LV84大天使メタトロン×LV77魔神ハチマン×LV75邪神サマエル

恶魔全书

恶魔全书就像是图鉴资料，玩家可以在主菜单的“恶魔データ”选项中进行查看。不同的是，本作为了让 FANS 能够体验更多的仲魔，特地加入了名为恶魔密码（恶魔パスワード）的系统。利用该系统，我们可以通过恶魔全书中的“登陆”选项，输入已知的密码就能将对应的恶魔记录下来（最多同时以密码记录 3 个仲魔）。不仅仅是记录，利用恶魔全书的“阅览”功能，玩家甚至直接可以将已经记录的恶魔直接召唤出来和自己并肩作战（需要花费不等的金钱）。这对于那些因为无法获得强力仲魔而苦恼的玩家来说，无疑提供了一条方便的捷径，让游戏的过程变得更加轻松。除了玩家之间相互交流恶魔密码，Atlus 还在官网上公布了一些稀有仲魔对应的密码，感兴趣的玩家不妨去看一下哦！

任务

和很多掌机游戏一样，本作采用的也是任务制的方式触发剧情。其中主线任务为必须完成，但顺序并非固定，流程中也会发生执行某个任务中突然出现新任务的情况（详见流程攻略）。而游戏的支线任务数量非常众多，玩家需要和各个迷宫中的恶魔 NPC 角色对话以接受任务，这些任务内容不一，想要全部将它们完成也是一项不小的工程。

流程攻略透解

序

①正式开始游戏前，ゴア队长会向主角提出 6 道问题，玩家所给出的答案将决定主角的成长类型。它们的对应关系如下表。这里向大家推荐“マジック型（魔法型）”，该类型的主角魔法防御力相对比较高，在对付后期一些 BOSS 以及隐藏迷宫内会有先天优势。

密码限定恶魔②

伪人デモニカもどき	等级	LV1	技能	精密射击、レッグショット、见觉えの成长

伪人デモニカもどき	等级	LV1	技能	扫射、急所射击、见觉えの成长

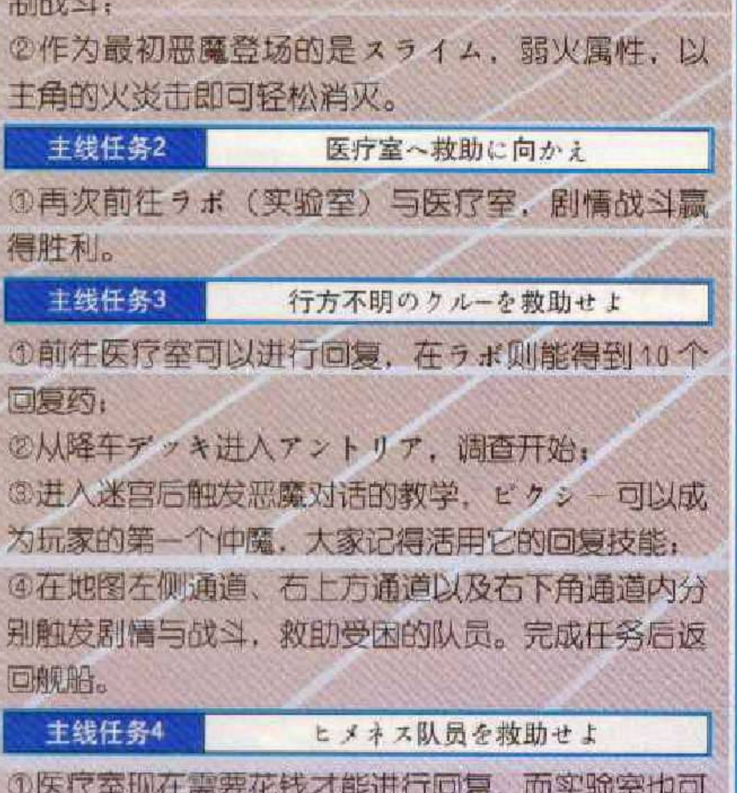
QQ群号:77269227

问题	No.	回答
1	1	銃を手放しナイフで应战の准备
	2	使える弾丸を探しに行く
	3	见つからないよう气配を消す
2	1	工作を优先し何もしない
	2	亲友の仇を取るため銃を击つ
	3	仇をとれる作战への变更を求める
3	1	任务を第一に交代人员を待つ
	2	生活できるうちは待つ
	3	すぐに归还する
4	1	ただちにキャンプへ急ぐ
	2	应援は他机に任せ给油に戻る
	3	近くに着陆し他のヘリを待ち合流
5	1	神职者を尊重し监视するにとどめる
	2	ただちに拘束する
	3	软禁などで行动を制限する
6	1	成功する（必选）
	2	无理だ
	3	わからない

推荐回答一览

成长类型	回答1	回答2	回答3	回答4	回答5	回答6	重点成长
アタック型	1	1	1	1	1	1	力
マジック型	1	1	1	1	3	1	魔
フィジカル型	2	1	1	2	2	1	体
スピード型	3	3	3	3	3	1	速
ラッキー型	2	2	2	2	2	1	运

アントリア



主线任务1 动力班クルーの救助

①依次前往医疗室与降车デッキ，触发剧情后有强制战斗；
②作为最初恶魔登场的是スライム，弱火属性，以主角的火炎击即可轻松消灭。

主线任务2 医疗室へ救助に向かえ

③再次前往ラボ（实验室）与医疗室，剧情战斗赢得胜利。

主线任务3 行方不明のクルーを救助せよ

①前往医疗室可以进行回复，在ラボ则能得到10个回复药；
②从降车デッキ进入アントリア，调查开始；
③进入迷宫后触发恶魔对话的教学，ピクシー可以成为玩家的第一个仲魔，大家记得活用它的回复技能；
④在地图左侧通道、右上方通道以及右下角通道内分别触发剧情与战斗，救助受困的队员。完成任务后返回舰船。

主线任务4 ヒメネス队员を救助せよ

①医疗室现在需要花钱才能进行回复，而实验室也可以进行一些道具的制作了；
②再次进入アントリア，前往地方右上刚刚无法通过的死路（"！"号表示）；
③使用探查器调查会出现新的通道，剧情后进入另一块区域；
④沿路往地图右下方行进，半路上依次有存盘点（ターミナル）和回复点。抵达右下角"！"号标识的大厅，游戏中第一场BOSS也就开始了。

BOSS 堕天使オリアス

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
7	250	－	－	弱	－	－	－	无	无

由于BOSS弱火属性，因此利用主角的火炎击可以轻松与仲魔发动协力攻击（详细请参考系统部分的介绍）。战斗中仲魔的HP如果小于50需要注意回复，队伍中有3名以上的同伴本战就很简单了。战斗结束后自动返回舰船。

主线任务5 エンジン・リアクターの复旧

①重新回到アントリア，来到刚刚与BOSS战斗的区域，这次进入右上方的动力室，调查后得到"トカマク型轨道电机"、"ヴェルヌの端末"；
②返回舰船，在实验室内将刚刚得到的道具交给工作人员，探查器强化后获得"フォルマサーチ"功能。

主线任务6 珍しいフォルマを采集せよ

①在实验室对话后再度前往アントリア，根据探查器的提示搜索并调查地图中的红色隐藏点；
②获得稀有道具"フェザーロック"就可以返回了，别忘了将其交给实验室，这样能够得到重要道具"アンロックA"。

主线任务7 特殊なエネルギー反应の调查

①游戏发展到这里就能够进行恶魔合体了，对话结束后再一次进入アントリア，此前最好充分准备一番；
②进入地图的右侧区域，从刚刚调查的动力室左侧通道来到迷宫的B1层；
③下了B1层一直走，与通道尽头的小妖精对话可以触发游戏中第一个EX任务"怪我した小さな妖精"；
④B1层大厅正中间的通道一直往下，从路左侧的楼梯进入B2层；
⑤B2层有不少通道都是单向的，所以只能按照先右后左的顺序往上方前进。另外，这里的每个门口前都有杂兵会阻拦我们的前进，必须将它们消灭；
⑥B2层最上方的大厅内发生BOSS战，之前可以存盘和回复。

BOSS 魔王モラクス

对话分支	おまえにも一理ある（Chaos）／人间の方が正しい（Neutral）／恶魔も人间も间违いだ（Law）

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
10	700	－	耐	反	弱	－	－	无	无

BOSS的攻击力不低，有全体伤害的技能，所以玩家如果有会全体回复的仲魔能轻松不少。除了攻击弱点，建议玩家装备具有火炎耐性的防具"エンシェントV"。另外BOSS会发动全体恐怖攻击，仲魔中了该状态会无法攻击或者自动退出队伍。

ボーティーズ

主线任务8 ボーティーズで机器观测を行え

①自动返回舰船后得到"ビーコン式观测机"，此时可以携带的仲魔数量上升为10；
②分别在1F左右的两个地点触发剧情并发射"ビーコン式观测机"，完成别忘了在地图右侧存盘点上方的房间内使用探查器，调查后得到重要道具"开示の勾玉"，之后便可返回。

主线任务9 救难信号の发生源の确认

①带着"开示の勾玉"前往实验室可以得到"ゲートサーチ"，接着再次返回ボーティーズ；
②沿着之前的路一直往地图中心地带前进，半路中会触发两段关于ノリス的剧情，紧接着会自动进入下一个任务。

主线任务10 逃亡したノリス队员の搜索

①通过1F正上方的楼梯进入ボーティーズ的2F，先往下再顺着右侧的分支走就可以来到通往3F的楼梯前。别忘了这里的地板上有落穴，掉下去的话需要重新从1F爬上来；
②到了3F一直往前走便能触发剧情，之后主角被恶魔直接带到4F；
③和房间中间的ゼレーニン对话完成任务，分别调查上方和右上的墙壁出现隐藏门，再次与ゼレーニン交谈就会自动来到迷宫8F的ミトラスの部屋；
④对话结束后得到重要道具"悦乐の杯种"，接着便可以自动返回舰船了。

主线任务11 ゼレーニン队员の救出

①照例先去实验室生产新的装备，然后再次进入ボーティーズ；
②此时迷宫内不会遇敌，沿着刚才的路一直来到4F，往深处走又会被带到其他房间；
③调查房间内四个角落的尸体，回到房屋触发剧情与BOSS发生交战。

BOSS 外道ノリス

对话分支	近寄って助ける（遭到全体伤害）／样子を见る（Chaos）

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
12	650	－	－	－	－	－	－	无	无

BOSS主要以物理攻击为主，部分招式会造成我方全体伤害，战斗之前玩家最好准备相应的对策。此战中全体回复非常重要，队伍中务必有掌握该技能的仲魔。BOSS在濒死时会自爆，能给我方每个成员造成20左右的伤害，这也要注意。

④战斗结束后前往一个任务中遇到ゼレーニン的地方，从右下角的门来到隔壁的房间；
⑤与该房间右下角的天使マンセマット对话，接着走到房间左上角，从落穴掉落至3F；
⑥原路返回1F得到"カイアストの镜"，在楼梯不远的通道内再次发生BOSS战。

密码限定恶魔③

伪人デモニカもどき	等级	LV1	技能	ヘッドショット、アームショット、见覚えの成长

地灵バガブー	等级	LV20	技能	アギラオ、ムドオン

QQ群号:77269227

BOSS 恶灵マカ-ブル

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
18	800	–	–	–	–	–	–	无	无

该场战斗的难度不是很高，BOSS 会使用咒杀属性的攻击但对玩家的威胁不是很大。推荐大家在实验室购买“ディスポイズン”，这样也能更快结束战斗。胜利后回到舰船，“ゼレーニン队员の救出”任务完成。

主线任务12	ポーティーズのロゼッタ入手

①此时探查器追加敌人搜索（エネミーサーチ）功能，玩家可以在迷宫中发现隐藏恶魔了；
②同样走先前的路，来到 4F 的走廊后一直往下，在地图中标示的位置使用敌人搜索功能触发 BOSS 战。

BOSS 夜魔フォ-モリア

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
16	750	–	–	–	–	–	弱	无	无

BOSS 弱疾风属性，攻击方式比较单一。惟一有威胁的“狂气の粉碎”，相对其他 BOSS 而言也是小儿科了，战斗很轻松。

③继续往前调查并按下开关，这样 3F 走廊内以及 1F 的电梯就可以启动了；
④利用该电梯前往 4F 的另一块区域，走廊两侧的房间内会发生强制战斗。接着前进，通过楼梯来到 5F；
⑤ 5F、6F 都没有太多分支，直接通过即可。在 7F 走廊的尽头启动另一座电梯的开关，接着便是下楼坐电梯来到 7F 的另一侧，通过一道隐藏门就可以来到与 BOSS 战斗的区域了，之前可以存盘和回复。

BOSS 魔王ミトラス

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
19	1200	–	耐	–	无	–	弱	无	无

BOSS 的冰属性以及物理属性的全体攻击对我方的伤害值很高，如果没有对应耐性属性的仲魔会非常难打。除了以疾风属性攻击 BOSS 弱点，战斗中我方也可以给自己加一些提升防御或者能力值的技能。只要拥有足够的攻击输出，活用协力攻击，本场战斗也不会陷入持续的苦战。

カリーナ

主线任务13	エルブス号の重力子通信机回收
主线任务14	天使マンセマットが要求する恶魔

①回到舰船，此时玩家可以拥有的仲魔数上升至 12。在实验室与医疗室可以进行装备与仲魔的休整；
②在カリーナ右上区域的房间再次遇到天使マンセマット，对话后从地图下方进入迷宫的 B1 层；
③ B1F 有很大一片区域是被黑暗完全笼罩，玩家要凭借自己的方向感摸索前进，到了地图右下方标有“1”的房间就可以触发剧情了；
④再次退回 1F 内天使マンセマット所在的房间，接受它的委托后自动进入另一个主线任务“天使マンセマットが要求する恶魔”；
⑤完成该任务需要将女神属和妖兽属的两只恶魔交给它，如果玩家已经合体出或者队伍中已经拥有那便好说；如果没有，可以前往 1F 的迷宫出口处附近和那里的机动班队员对话，他会告诉玩家对应女神属和妖兽属的两个密码，玩家只要在恶魔全书中输入该密码并进行召唤即可，也能省去不少工夫；
⑥按要求将这两只恶魔交给天使マンセマット，任务完成，得到“シボレテ”；
⑦返回实验室将素材改造为关键道具“オ－カスバスター”，拿着它回到カリーナ的 B1 层，在右下角房间内发射并驱赶オ　カス；
⑧重新来到 1F 内原本天使マンセマット所在的房间，继续发射“オ－カスバスター”。随后便能得到“チャクラポット ×1”、“サクリファイス ×1”以及“ファインダイト”；
⑨持以上道具去实验室换取重要道具“アンロックB”，有了它就可以打开迷宫 1F 的隐藏门扉，从地图右侧的楼梯进入 2F；
⑩来到 2F 后去右下方的房间发射“オ－カスバスター”，触发剧情后来到紧邻的隔壁房间（隐藏门需要用探查器扫描），继续发射“オ－カスバスター”，这样就能拿到关键道具“ゲレ－バ　通信机”，剧情结束自动返回舰船，任务完成。

主线任务15	カリーナのロゼッタ入手

①重新进入カリ　ナ，这次直接从 1F 入口附近的楼梯来到 2F，走不远就能得到道具“豚王の爪”；
②去实验室将其换成关键道具“スペ－ススキャナA”，回到刚刚掉落道具的 2F，调查那里的控制器（管制ポイント）就可以将场景切换成隐藏区（隠れ场），隐藏区的地形和构造会有别于通常状态；
③ 2F 隐藏区从左上角的楼梯前往 3F，在 3F 再次利用控制器切换隐藏区，由地图右侧的楼梯上升至 4F；
④进入 4F 后在第二个路口右转，看到存盘点再继续前进就能来到 BOSS 所在的房间。

BOSS 魔王オ-カス

对话分支	人は抑制できるようになる（Law）／必要があって作られたものだ（Neutral）／坏す力も人间にはある（Chaos）

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
28	1800	耐	耐	弱	–	弱	–	无	无

虽然普通攻击对于该 BOSS 基本无效，但这并不代表主角除了协助回复以外无事可做，只要以火炎击攻击 BOSS，战斗中就能起到抛砖引玉的作用并和仲魔一起协力攻击。BOSS 比较讨厌的一招是“丸かじり”，其造成伤害值的一半会自动转化为 BOSS 的 HP 回复量。而 BOSS 战斗中途召唤出的杂兵也要尽快消灭，否则 BOSS 会主动将其吞食以补充自身 HP。本场战斗胜利后自动返回舰船。

デルファイナス

主线任务16	デルファイナスのロゼッタ入手
主线任务17	ゴア队长遗体纷失の调查

①在医疗室发现队长的尸体失踪后接到新的任务，随后便可以进入新的迷宫デルファイナス进行调查了；
② 1F 的楼梯就在入口不远处，从那里直接来到 2F，走几步就会触发与ゼレ－ニン的剧情；
③接着走，玩家要通过一片水流地带（类似强制传送带）才能抵达 2F 右上角的房间，该房间的门口有存盘点。再次与ゼレ－ニン对话会发生强制战斗，对手是 4 个杂兵；
④从刚刚经过的楼梯来到 3F，ゼレ－ニン会询问玩家想往左还是右走（选择不影响剧情），前往自己选择的方向，调查那里的房间便会触发剧情；
⑤回到 3F 中间的位置，继续往下走能再遇到ゼレ－ニン，得到重要道具“道行の勾玉”。接着是剧情战斗，玩家无需进行操作。结束后自动返回舰船。

主线任务18	デルファイナス奇病の治疗法开发

①来到实验室，通过先前获得的道具成功研发“ゲトサ　チB”，这样迷宫中便有更多的隐藏门可以打开了；
②这里需要重新返回第二个迷宫ポ－ティ－ズ，对话中有影响主角阵营的分支：気をつけて使えば问题ない（Law）／仕方なく使っているだけだ（Neutral）／あなたに关知されたくない（Chaos）；
③一路向上，利用楼梯和电梯来到ポ－ティ－ズ的 8F，进入最深处的房间得到重要道具“狂者の石”；
④带着它返回实验室，研发人员制作出了“MK 型治疗器”，之后就可以前往医疗室汇报成果了。

QQ群号:77269227

主线任务18	デルファイナス奇病の治疗法开发

①来到实验室，通过先前获得的道具成功研发“ゲートサーチB”，这样迷宫中便有更多的隐藏门可以打开了；
②这里需要重新返回第二个迷宫ボーティーズ，对话中有影响主角阵营的分支：气をつけて使えば问题ない(Law)／仕方なく使っているだけだ(Neutral)／あなたに关知されたくない(Chaos)；
③一路向上，利用楼梯和电梯来到ボーティーズ的8F，进入最深处的房间得到重要道具“狂者の石”；
④带着它返回实验室，研发人员制作出了“MK型治疗器”，之后就可以前往医疗室汇报成果了。

主线任务19	デルファイナス奇症の队员を治疗

①再次进入デルファイナス的1F，在前往2F的路途中会依次触发一些剧情；
②使用“MK型治疗器”救助2F右侧区域的队员，他们也会给玩家“ソーマの雫”作为回报；
③来到3F刚刚来过的地方，对那里的ヒメネス使用“MK型治疗器”，剧情后自动返回舰船。

主线任务16	デルファイナスのロゼッタ入手
主线任务17	ゴア队长遗体纷失の调查

①回到デルファイナス的2F，进入地图右侧的房间（先前与ゼレーニン接触的地方）；
②在这里会遇到一种名为“恶灵かたちなきもの”的敌人，强制战斗。它的HP为500，弱点为火、冰、电、风的其中之一。玩家要小心它们濒死时的自爆攻击；
③来到3F，分别进入走廊左右两边的房间并消灭那里的“恶灵かたちなきもの”。继续往前走就能找到消失的队长；
④从右侧的楼梯上升到4F可以得到道具“萤雪石”（拿着它去实验室可以开发新的探索功能，地图上的黑暗区域可见）。利用通道尽头的落穴掉回3F，从那里的楼梯可以上到4F正中央的区域；
⑤存盘、回复之后接着向上，那里的楼梯可以直接抵达5F，这里的强制传送地形很是麻烦，如果摸黑走会更加消耗时间，玩家可以选择最简路线；
⑥6F的地形与5F类似，不过在这里正上方的位置分别有两处开关可以切换传送地形的流向，活用它们才能顺利抵达地图正中央的楼梯处；
⑦7F的构造和前一层类似，只是右上和左下两个房间内都会触发强制战斗。到了8F，同样只是在各处房间内会发生强制战斗。当玩家累计与“恶灵かたちなきもの”战斗4次以上。迷宫4F就会观察到BOSS出现的反应了；
⑧返回4F，BOSS就在该层正中间的大厅内，很好找。

BOSS 魔王アスラ

对话分支	有りもしない言いがかりだ(Law)／恶魔がその原因だ(Neutral)／すでに再生を始めている(Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
37	2000	—	耐	反	弱	—	反	无	无

BOSS对我方威胁最大的一招就是全体MAD攻击，仲魔一旦陷入MAD状态，不仅玩家无法对其下达行动指令，仲魔本身也会不分敌我地进行攻击。战斗开始后第一回合BOSS必用这招，该回合没有对策的话可以直接选择防御。建议玩家提高仲魔的火属性抗性能力，多攻击BOSS的冰属性弱点展开协力也是事半功倍的前提。战斗胜利后主角自动返回舰船。

エリダヌス

主线任务20	パニシング・ポイントを发见せよ

①整顿一番后进入新的迷宫エリダヌス，1F入口发生剧情后继续前进，从地图右侧（存盘点对面）的楼梯来到2F；
②穿过一条长长的黑暗区域抵达另一个楼梯，从那里再次下到1F；
③下楼后调查附近左右通道尽头两处“奇妙な构造物”，与ゼレーニン对话并触发剧情可以得到重要道具“ゴエティアイト”；
④将其拿去实验室可以研发出关键道具“フォルマサーチB”，建议大家顺带将“ナース”以及“メディック”一并开发了，因为迷宫后期会有很多中毒以及睡眠地形；
⑤一直往右上方走会在通道内遇到ヒメネス，存盘点之后则是通往2F的另一处楼梯；
⑥进入2F后切换隐藏区，调查附近走廊的隐藏门，进入后得到关键道具“吸时性アステリア”；
⑦回到1F，利用“吸时性アステリア”调查刚刚看到的“奇妙な构造物”（左侧的那一个），这样就会出现隐藏通道；
⑧顺着该通道向1F的右上方区域前进，那里有楼梯，通过它沿路一直爬到3F，分支不是很多；
⑨到了3F继续往下走会看到电梯，乘坐电梯直接来到最上层8F，靠近地图中央标示“！”的位置时发生剧情，之后就可以返回舰船了。

主线任务21	カリーナの舰艇反应の调查

①返回之前的迷宫カリーナ，利用1F地图上方的电梯直接前往4F；
②通过隐藏门进入4F，会遇到ジャック大佐，对话中有分支：人间同士助け合おう（Neutral）／仲魔の方が信赖できる（Chaos）／人も恶魔もすぐには信赖しない（Law）。他需要玩家帮助收集3件重要物品。

主线任务22	ジャック部队への资材提供

①1F通过传送装置可以在地图右上的区域得到“ハイドロアップル”；
②1F中部区域穿过一道隐藏门，调查通道角落可以得到“九重冰石”；
③最后一个物品“エックス金属”需要1F的楼梯和2F的落穴才能拿到，位置在地图中部偏下一点；
④收集完以上材料后返回カリーナ4F的ジャック大佐所在地，将东西交给他就可以完成任务。

主线任务20	パニシング・ポイントを发见せよ

①再次返回エリダヌス，直接前往最上层，在快抵达BOSS所在的中央大厅时，ジャック部队兵会给玩家重要道具“ゲートサーチC”；

BOSS 龙王ウロボロス

对话分支	人间の力も限りない(Neutral)／恶魔を敌とする力も尽きない(Law)／その力が欲しい(Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
43	2300	耐	耐	弱	—	吸	—	—	无

别看着BOSS的HP不多，但实力却算得上迄今为止最强的一个。由于其会频繁使用“エネルギー充填”给自己回复160的HP，加上BOSS的全体雷属性以及物理攻击威力极大，所以不配合对应的仲魔，本战绝对无法获胜。这里建议大家无论如何也要找和主角同一阵营的3个仲魔，包括主角在内全部使用火属性攻击对BOSS进行猛轰，不给其留有任何余地才是上策。

⑦战斗胜利后BOSS会原地复活并给我发所有成员造成一定伤害；
③剧情结束后，存盘并做适当休整。接下来要沿着该层的走廊将四个房间内的杂兵全部消灭，这些敌人对应的属性如下：

敌方恶魔	属性
LV48妖树マンドレイク×3	火炎弱点、冰结反射
LV43地灵カワンチャ×2	电击弱点、疾风反射
LV25地母神ズェラロンズ×2	冰结弱点、火炎反射
LV33邪龙バジリスク×3	疾风弱点、冰结弱点、电击反射

④以上敌人全部清理完毕后玩家再次前往BOSS所在的房间，与其进行最后的战斗。

BOSS 龙王ウロボロス

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
46	3200	耐	耐	弱	—	吸	—	—	无

BOSS能力比之前稍有提升，HP也增加了近一半，不过由于其属性未变，招式也基本相同。所以玩家到了这里也就没什么可担心的，按获胜的经验来打就行。只不过在遇到持久战时也要耐心，回复还是得跟上的。

⑤击败BOSS后自动返回舰船，剧情后正式入手重要道具“EX物质：Fri”。

密码限定恶魔⑤

邪神アルシエル	等级	LV61	技能	冥界波、反击、二分の活泉

女神イシュタル	等级	LV51	技能	アムリタ、静寂の祈り、招来の舞踏

QQ群号:77269227

フォルナクス

主线任务23	フォルナクスのエキゾチック物质

①进入フォルナクス后从左侧通道进入 1F 中央地区，刚经过存盘点不久就会发生 BOSS 战

BOSS 魔王モロク

对话分支	もう知っている (Chaos) / 人间と别の地に生きろ (Neutral) / 恶魔はみな消えるべき (Law)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
46	2200	—	耐	反	弱	耐	—	无	无

相比之前的那场 BOSS 战，此战就简单了许多。BOSS 弱冰属性，配合对应的仲魔应该不成问题。BOSS 的“ゲヘナ”会造成我方全体陷入恐怖状态，但也有魔法和道具可以进行回复。BOSS 使用“マハラギダイン”尤其需要小心。

②战斗胜利后继续前进，在大厅中与ルイ・サイファー对话，接到新的任务。

主线任务24	3体の恶魔を击退せよ

①对话结束后继续往前走会看到大厅内有左中右 3 道门，左右两道门可以任选其一；
②从左侧的门下去，利用楼梯以及落穴一直下到 B5 层。在该区域右侧通道的尽头使用探查器进行调查便能够获得重要道具“太阳镜”，原路折回没走几步就会遇到 BOSS。

BOSS 堕天使ミスラ

对话分支	なぜ共存できない (Neutral) / それは邪な考えだ (Law) / 言う通りかもしれない (Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
50	2300	—	耐	耐	无	—	弱	无	无

除了即死攻击“秩序の光”，这个 BOSS 在战斗中并不会给我方带来太多威胁。一旦队伍中有成员死亡，就立刻以备用仲魔代替。对针对弱点属性进行协力攻击，本场战斗就不会拖得太久了。

③战斗胜利后自动返回舰船，从降车デッキ赶往新的地点“ジャック部队基地”，进入基地后和入口不远的部队兵对话，返回舰船控制室发生剧情；
④去实验室研发新道具，然后再度前往フォルナクス迷宫 1F 的分支点处。这次从右侧的门下去，同样来到 B5 层，在中间靠左侧的通道尽头使用探查器，调查得到重要道具“干支月宫镜”，同样是返回时没走多远就会在通道中发生 BOSS 战。

BOSS 死神オルクス

对话分支	ここで死ぬことはない (Neutral) / 死など恐れてはいない (Chaos) / もし死しても灵は生きる (Law)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
51	2400	耐	耐	弱	耐	弱	—	无	无

该 BOSS 在战斗中会不断召唤手下，这点比较烦人，玩家遇到该情况时还是要优先将其手下消灭。BOSS 以武力攻击为主，没有对应耐性的仲魔可能比较吃亏，而 BOSS 给自己大幅补充 HP 的技能，也要求了玩家速战速决，不能打持久战。

主线任务25	ジャック部队基地のヒメネス救出

①战胜以上两个 BOSS 并获得相应道具后，返回舰船前往ジャック部队基地，这次可以从正门直接进入了；
② 1F 的入口以及入口附近左右两个房间会发生强制战斗（右侧的房间要切断营养液的开关），敌人为人类士兵若干，消灭他们难度不高；
③在基地 1F 右上角的通道尽头获得重要道具“炯眼石”，带回实验室研发出“ダークスキャナB”
④再次进入迷宫，直接通过 1F 入口附近的楼梯下到 B1F，右侧通道内遇到ルイ・サイファー，而一直往左走到尽头可以发现逃匿的研究员，对话时按“ヒメネスの暗证番号を闻き出す”、“研究员について”的顺序可以得到密码；
⑤回到 B1F 的中央，利用密码（无需输入）进入下方原本无法打开的房间，剧情后是 BOSS 战。

BOSS 人间ジャック

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
50	2016	—	—	—	—	—	—	无	无

从基础值上来看，该 BOSS 并不强大，但是其出众的属性能力却让很多人感到郁闷。没有了弱点属性，玩家就只能老老实实以攻击力最大的技能慢慢打。战斗开始时，玩家要先将 BOSS 以外的杂兵解决。如果没有带上铳耐性的仲魔，BOSS 的全体射击攻击“五月雨击ち”会给我方带来非常大的麻烦，而且它还会使用“ピュアブルー”给自己回复 1000 左右的 HP。对付该 BOSS 最好的方法就是以铳属性反射的恶魔。

⑥战斗胜利后自动返回舰船，剧情中获得重要道具“宿曜镜”。在实验室内通过刚刚拿到的这 3 件道具研发出“エネミーサーチB”。

主线任务23	フォルナクスのエキゾチック物质
主线任务24	3体の恶魔を击退せよ

①调整一下再次来到フォルナクス，玩家对这里的地形应该很熟悉了，直接下到 B5 层，从楼梯往上走就会触发 BOSS 战。

BOSS 恶灵なぞのあくま

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
50	1000	—	—	—	—	—	—	无	无

这个 BOSS 在属性能力方面也是和前者一样，只不过 HP 要比前者少了很多，所以打起来也是非常简单。战斗没什么难度，玩家可以为后面的恶战保存实力。

②消灭 BOSS 后继续前进，直接从 B5 层上方的楼梯下到 B6F，没走几步又会遇到 BOSS 战。

BOSS 地母神アシェラト

对话分支	地上は破坏させない (Neutral) / 恶魔のこじつけだ (Law) / そうなのかもしれない (Chaos)

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
53	2500	—	耐	反	弱	耐	反	无	无

这个 BOSS 比前一个稍微棘手一点，仲魔和防具方面建议选择具有火炎耐性的。战斗开始后第一回合它会使用全体 MAD 状态的攻击“アスラロード”，玩家可以保险起见选择防御。另外，当 BOSS 开始蓄力“チャージ”时，下一回合最好我方也进行防御，否则会受到比较大的伤害。

③战斗胜利后总算完成了“3 体の恶魔を击退せよ”的任务。继续往前走，在 B6 层下方区域切换一次隐藏区域，这样就可以来到通往 B7F 的楼梯前；
④ B7F 没有分支路线，一直往上走就能抵达 BOSS 所在的房间，之前别忘了存盘和回复。

节约恶魔结晶

恶魔结晶是游戏中比较难获得的一种道具，但在恶魔合体中却很有用。不过，先存盘，接着使用恶魔结晶进行合体，然后将该恶魔的密

QQ群号:77269227

BOSS 邪龙ティアマト

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
55	4500	–	耐	无	吸	弱	–	无	无

BOSS 的 HP 比较高，全体冰属性伤害还附加回复效果，因此本战注定是一场苦战。想要不被 BOSS 牵制，必须以弱点属性和仲魔进行协力攻击。除了攻击，玩家最好带上一个专职回复且冰耐性较好的仲魔。而本场战斗中也不要使用魔法、物理反射的魔法或者道具，也不要发动降低 BOSS 能力的技能，因为该 BOSS 会针对这些行动进行反击。战斗胜利后自动返回舰船。

グルース

主线任务26	グルースのエキゾチック物质

①剧情结束进入グルース，一直往下走会遇到“谜の恶魔”。绕到进入该层左上角的房间，使用探查器调查得到重要道具“羊襖の角”；
②将刚刚得到的道具带至实验室，可以研发出“アンロックE”。而前往右下角的房间会遇到マンセマット，剧情后自动返回舰船。

主线任务27	ジャック部队を镇压せよ

①控制室完成对话后，重新进入グルース。利用 1F 入口处的装置切换为隐藏区 A（隠れ场 A），来到该层右下角マンセマット所在的位置；
②对话完成后返回舰船，暂时离开这里前往ジャック部队基地，在 1F 正上方的房间内触发ゼレーニン的剧情；

主线任务26	グルースのエキゾチック物质

①在舰船上通过对话得到“巨人の牙”，拿到实验室研发出关键道具“スペーススキャナB”；
②再次进入グルース 1F，来到入口附近的转换装置前，现在可以将其切换为隐藏区 B（隠れ场 B）；
③在该层最左下角的房间与恶魔对话，之后回到中部区域的存盘点前会看到ヒメネス。然后就往回走，在快到舰船附近时遇到ゼレーニン；
④回到舰船的控制室，这时候就要制定下一阶段的作战方案了。行动路线分 3 种，各路线的敌人和 BOSS 互有不同，也会影响主角的阵营（⑤ Law、⑥ Neutral、⑦ Chaos）；
⑤进入グルース，如果和入口处的ゼレーニン对话，回答“歌唱の要请をしますか”时选择“はい”，那么进入该层直走到下方的大厅便会触发唱歌的事件；
⑥如果在隐藏区 B 和左下角房间内的恶魔の长对话，回答“恶魔を倒し强行突破しますか？”时选择“はい”，那么就会与 LV49 的邪鬼グレンデル。敌人的 HP 非常低，可以轻松取胜；
⑦如果前往ジャック部队基地，去正上方的房间触发剧情“ジャック部队のせん灭を行いますか”时选择“はい”，则会和 LV50 的人间ライアン发生交战，该敌人会使用回复，能力和先前遇到的士兵类似。战斗胜利后需要去グルース和恶魔の长汇报；
⑧不管选择哪条路线，最终都需要回到グルース 1F 的隐藏区 B，此时地图下方原本被封印的门现在可以通过了，穿过它进入 B1 层；
⑨グルース的 B1 层到 B3 层结构非常复杂，玩家对照地图，先从 B1 来到 B3，然后从 B3 中部的楼梯返回 B2，在存盘点附近的通道内得到重要道具“リメディウム”，回到实验室就可以研发出“アンロックC”；
⑩利用“アンロックC”可以直接从グルース的 B1 层（隐藏区 B）左上角抄近路抵达 BOSS 所在的房间。

BOSS 夜魔マーヤ

LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
69	6000	–	弱	–	–	–	–	无	无

这个 BOSS 非常考验玩家的耐心。战斗中如果使用任意攻击魔法（包括万能属性）以及属性铳技能，BOSS 都会以 100% 的即死攻击进行反击，辅助以及回复技能不受影响。基于这个限制，玩家最有效率的攻击方式就是使用普通的铳击，配合高物理攻击力的仲魔来进行战斗。BOSS 除了大伤害值的全体攻击，还会附加石化效果，战斗之前必须做好防范工作。战斗胜利自动返回舰船。

ホロロジウム

进入ホロロジウム直接从 1F 上部的电梯来到 9F，遇到ゴア队长后他会随主角一起返回舰船。剧情中他所提的问题将决定玩家在终盘所走的路线。想要看到全结局，玩家必须保证主角在触发该剧情前属于 Neutral 阵营，其余情况均不能达成全路线结局。与ゴア队长的对话以及阵营归属关系参见下表。关于阵营的说明以及调整方法，玩家可以参考系统方面的介绍。

主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质

非常偏重于Law路线	自动进入Law路线

略偏重于Law阵营

问题	回答	结果
问题1：神を称える歌唱に心を预けるか？	预ける	Law路线
	预けない	下一个问题
问题2：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	法と秩序の神	Law路线

偏重于Neutral阵营

问题	回答	结果
问题1：自分の身に恶魔を宿す意志はあるか	ある	Chaos路线
	ない	下一个问题
问题2：神を称える歌唱に心を预けるか	预ける	Law路线
	预けない	下一个问题
问题3：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	混沌の恶魔たち	Chaos路线
	法と秩序の神	Law路线

略偏重于Chaos阵营

问题	回答	结果
问题1：自分の身に恶魔を宿す意志はあるか	ある	Chaos路线
	ない	下一个问题
问题2：地球の未来を委ねられるべきは谁なのだ？	全ての人间	Neutral路线
	混沌の恶魔たち	Chaos路线

非常偏重于Chaos路线	自动进入Chaos路线

Law路线

①进入 Law 路线，问题刚回答完就会直接发生 BOSS 战——超人ゴア；
②战斗胜利后得到“クレメントベル”，去实验室研发“アンロックD”。

主线任务29	4つの宇宙卵を入手せよ

①前往アントリア的 1F，打开被封印的门进入地图的右上区域，在尽头的房间发生 BOSS 战——破坏神セイテンタイセイ。胜利后得到重要道具“第 1 の宇宙卵”；
②前往ボーディーズ来到 6F 打开封印的门，通过电梯进入 7F，和前方房间内的ヤタガラス对话得到“第 2 の宇宙卵”；
③前往カリーナ的 2F，打开隐藏区 B（隠れ场 B）被封印的门进入地图的中部区域，进入房间发生 BOSS 战——龙神ショクイン。战斗结束后得到重要道具“第 3 の宇宙卵”；
④前往デルファイナス，在 1F 打开入口左上方向被封印的门。操作两次开关就可以乘坐电梯，从那里上楼。到了 9F 左上角的房间与タルプ对话可以得到重要道具“第 4 の宇宙卵”。

主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质

①前往ホロロジウム的 1F，来到地图最上方的电梯前便发生 BOSS 战——魔王スルト。战斗胜利得到

通关后要素

①可无视恶魔合体等级的限制；②最多拥有的仲魔数量一开始便为 12；③实验室可购买新的副部件；④追加新的 EX 任务；⑤追加隐藏迷宫；⑥继承金钱、装备品、使用道具、Karma、恶魔合体、开发的恶魔合体以及游戏记录，其余则不继承。

QQ群号:77269227

重要道具“御先の勾玉”。将其带到实验室可以研发出“ゲートサーチD”；

②由于电梯被破坏，所以只能步行前往B9层了。这里的迷宫极为复杂，其中B1层的传送点还必须要在满月时才能正常使用；

③到了B4层左下的区域有存盘和回复点，下楼走到B5的大厅内就会发生BOSS战——大地人ヒメネス

④B4层拿到的道具“求闻持の镜”和B6层拿到的“灵鸟石”可以在实验室分别研发出“エネミーサーチC”以及“ダークスキャナC”；

⑤B7层需要在隐藏区A和隐藏区B内反复使用开关来改变迷宫的构造才能通过。这里有存盘点、回复点以及通往1F的电梯；

⑥继续前进来到B9层，玩家需要连续迎战最终BOSS的两个形态——大灵母メムアレフ、虚大灵メムアレフ。

Neutral路线

①进入Neutral路线不需要和ゴア队长进行交手。

主线任务29	4つの宇宙卵を入手せよ

①“第1の宇宙卵”和“第3の宇宙卵”的拿法和Law路线是一致的，这里不再复述。玩家可参考Law路线；

②前往ボーディーズ来到6F打开封印的门，通过电梯进入7F，在前方房间内发生BOSS战——ゼレーニン。胜利后得到“第2の宇宙卵”、“4号舰の核弾头”；

③前往デルファイナス，在1F打开入口左上方向被封印的门。操作两次开关就可以乘坐电梯，从那里上楼。到了9F左上角的房间发生BOSS战——天使ケルブ。战斗结束后得到“第4の宇宙卵”。

主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质

①该任务内容和需要迎战的BOSS与Law路线一致，玩家可以直接参照。任务完成后通关；

Chaos路线

①进入Chaos路线，问题回答完同样会直接发生BOSS战　超人ゴア。战斗胜利后得到“クレメントベル”，去实验室研发“アンロックD”。

主线任务29	4つの宇宙卵を入手せよ

①前往アントリア的1F，打开被封印的门进入地图的右上区域，在尽头的房间和セイテンタイセイ对话得到“第1の宇宙卵”；

②前往ボーディーズ来到6F打开封印的门，通过电梯进入7F，在前方房间内发生BOSS战——灵鸟ヤタガラス×3。胜利后得到“第2の宇宙卵”；

③前往カリーナ的2F，打开隐藏区B（隠れ场B）被封印的门进入地图的中部区域，进入房间和ショクイン对话得到“第3の宇宙卵”；

④“第4の宇宙卵”的获得方法和Neutral路线一致，玩家可以将其作为参考；

主线任务28	ホロロジウムのエキゾチック物质

①该任务的完成方法和前两条路线类似，只不过1F和9F需要迎战的BOSS分别变为了大天使イスラフィール和大天使マンセマット。到了B9层和灵母メムアレフ对话发生剧情。接着去エリダヌス的最上层中央大厅和最终BOSS圣柱ゼレーニン战斗，BOSS没有第二形态。

终盘各路线BOSS一览

BOSS	超人ゴア								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
65	14000	反	反	–	–	–	弱	无	无

BOSS的物理攻击较强，推荐带上反射物理攻击的仲魔。BOSS发动“チャージ”时必须要进行防御。

BOSS	破坏神セイテンタイセイ								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
54	1350	无	无	耐	弱	弱	–	无	无

BOSS会使用“挑发”来提升自己的攻击力，但毕竟HP不多，整体实力偏弱。

BOSS	灵鸟ヤタガラス×3								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
57	950	–	弱	吸	弱	–	–	无	无

单体BOSS的HP不高，可以集中火力攻击一个，也可以直接用冰属性对其造成全体伤害。

BOSS	龙神ショクイン								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
61	1400	–	耐	–	–	–	–	无	无

BOSS没有弱点，建议使用万能属性技能对其进行轮番攻击。

BOSS	魔王スルト								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
62	1550	–	–	吸	弱	–	–	无	无

BOSS的火属性攻击较强，需要带上与之对应的仲魔。战斗中多以冰属性技能为主即可。

BOSS	天使ケルブ								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
62	1150	–	–	–	–	弱	反	无	无

该BOSS有点难缠，它会有选择地对我发HP最低的仲魔发起攻击。一定概率下BOSS还会使用“マハンマオン”和“大扇弓”连续攻击，玩家必须做好回复。

BOSS	大天使イスラフィール								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
63	1500	–	–	弱	吸	–	–	无	无

BOSS最具威力的一招是破魔系全体即死技能“运命の角笛”，为此玩家必须调整好队伍的组成。

BOSS	地母神スカディ								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
63	1550	–	–	弱	吸	–	–	无	无

本战难度不高，BOSS主要采用物理和冰属性攻击，加以防御便可轻松获胜。

BOSS	审判者ゼレーニン								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
67	7850	–	耐	–	–	反	弱	无	无

BOSS会频繁使用全体物理以及雷属性攻击，对我方伤害值奇高，因此队伍中仲魔对此必须有耐性、无敌或者反射效果。除此以为，BOSS还会经常给自己回复可观的HP，所以想与之持久战是不可能了。战斗中在攻击其弱点的同时，记得防范它的魅惑攻击，中了该状态一定要在第一时间进行回复。

BOSS	大地人ヒメネス								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
70	8000	–	耐	吸	变	变	变	无	无

这个昔日的战友是游戏流程中最难缠的BOSS之一，对付它只有采用物理攻击或者万能属性攻击，其弱点属性会在冰、电、风这3种之间随机变化。该BOSS有一招“ケイオスタック”具有超绝的攻击力，耐铳属性不高很有可能被秒杀，不过如果能将其反射，则能对BOSS造成极为可观的伤害。

BOSS	大天使マンセマット								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
66	8450	–	反	弱	反	–	反	无	无

BOSS会使用威力不俗的破魔属性攻击，HP减少后还会用万能属性的攻击技能。除了仲魔要具备一定的耐性，本战中玩家最好多给自己加一些辅助魔法，这样能减轻不少多余的伤害。

BOSS	圣柱ゼレーニン								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
76	10000	–	耐	–	–	反	–	无	无

比起通常攻击，BOSS在战斗中频繁使用的异常属性攻击更需要引起注意。玩家最好以破魔、咒杀无效的技能来防范BOSS的“レクイエム”，但这也躲不过一定概率的即死效果。电击、魅惑等异常状态也需要防范，战斗之前可以多准备一些道具以弥补辅助技能的不足

BOSS	大灵母メムアレフ（第一形态）								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
76	7300	–	无	–	–	–	–	无	无

作为流程中的最强敌人，该BOSS没有任何弱点属性。相反，BOSS却会使用全属性的技能来攻击我方，全属性耐性的仲魔非常稀有，如果玩家实在无法通过合成得到，则至少带上没有属性弱点的仲魔，这样能在战斗中挽回一些劣势。

BOSS	虚大灵メムアレフ（第二形态）								
LV	HP	物	铳	火	冰	电	风	破	咒
80	9000	?	?	?	?	?	?	无	无

由于是连战，BOSS进入第二形态后我方要做的第一件事情就是先给自己做好回复，包括MP的补充也要跟上。而就BOSS来说，第二形态它会切换不同的模式，玩家可以参照下表找到BOSS的弱点进行攻击。本战中不能使用任何反射系道具或者技能，BOSS会用即死攻击进行反击。

属性变化模式							
物	铳	火	冰	电	风	光	暗
反	反	弱	–	–	–	无	无
反	弱	–	–	–	反	无	无
–	–	–	反	反	弱	无	无

隐藏任务

二周目后前往アントリア中部大厅的石柱调查那里的装置（需要アンロックB），就可以接受EX60的任务“谜の装置”。该任务的内容和流程中

QQ群号:77269227

经过了将近两年时间的“休假”，内森·德雷克终于又回来了。这个名不见经传的小子在经历了上一次的探险之旅后俨然已经成为了全球瞩目的冒险家，相信已经有很多玩家对这个新的冒险期待了很久。如同系列两部作品的共同用到的宣传语——“绝无冷场”，《未知海域2》带给玩家的是一场从头到尾高潮连连的传奇冒险经历，几乎没有让你喘气的时间。你会不自觉深陷其中，一口气将游戏进行到底，并在故事结尾时陷入无尽的回味……

来吧！拿起你的手柄！现在是冒险的时间！

文 白夜（levelup.cn）
美编 忽悠悠

一周目通关时间：10小时
全宝藏收集：20小时

未知海域2 纵横贼道	SCE/Naughty Dog	动作冒险
PS3	Uncharted 2：Among Thieves	美版
2009年10月13日	1~10人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

冒险生存指南

左摇杆	移动/瞄准时按下为换肩
右摇杆	操作视角/瞄准，按下为放大焦距
十字键	“上”为阅读提示/“左、右”为切换武器
△	特殊行动/捡起武器、子弹/肉搏战时反抗敌人的攻击
□	格斗攻击
○	帖墙/翻滚/攀爬时松手或从上方扒住边缘
×	跳跃/攀爬/翻越障碍物
L1	抬枪瞄准
L2	投掷手雷
R1	开枪射击
R2	装填子弹

射击进阶

游戏中主要的战斗部分便是枪战，所以一定要熟练掌握射击技巧。

◆最常用的精准射击方式便是按住L1抬枪，然后用右摇杆控制准星瞄准敌人后开枪，需要了解的是双手枪中除去霰弹枪，其他枪基本都可以按下右摇杆不同形式地放大瞄准范围，远距离对敌时要善用。此外，根据敌人所处位置，在精准瞄准时按下左摇杆调整越肩视点也是必要的辅助瞄准的方法。

◆盲射。躲在掩体后直接按R1射击，相对安全但精准度较差，适用于近距离敌人。

◆跑动中射击。跑动中按R1也可以射击，面对被敌人包围时突围可以使用，此外后期对付香巴拉内的野人时会经常用到。

格斗攻击

格斗攻击本次相对前作有较大变化，△键不再应用于连击中，而是用于在与敌人肉搏的过程中躲避敌人的反击。连击得到简化，仅仅连续按□键即可，但过程中敌人有可能反击，此时会有慢动作提示，如果按△键便可以躲过敌人的攻击，然后立刻按□键就可以将敌人击倒。

潜入进阶

本次《未知海域2》中大大增加了潜入战的比例，从剧情对话中也可以看出，制作团队是鼓励“偷偷地潜入，打枪地不要”这种方式的，很多场景如果可以潜入到敌人身边用格斗攻击将敌人打倒的话，那么该场景出现的敌人会少很多很多。此外，如果可以潜入到敌人身边并将其打倒的话，还有可能得到额外的掉落品，这些掉落品会在边上显示一个忍者的图标。

快速扔手雷

正常的精准扔手雷方式是按住L2，之后调整出现的线路，但这种方式相对复杂且耗费的时间多，关键时刻需要扔雷时通常都会错过时机。快速扔手雷法则是按住L1在瞄准状态下点一下L2键即可，省去了调整弧线的过程。不过这种方式只适用于中距离和近距离，想远距离用手榴弹“狙击”某些敌人还是躲在掩体后按常规方法来吧！

©Sony Computer Entertainment America Inc.All RightsReserved.
Created and Developed by Naughty Dog, Inc.

QQ群号:77269227

的价位，不过老任又开始了新一轮的反破解运动，新硬件1063和1064又把破解软件封杀了下来，而且从最近的动态来看，破解暂时无望，不过还好的是Wii的货源一直比较充足，新机器暂时不能破解影响还不大。另外，虽然日版的Wii主机已经在一个月前宣布了降价，但是因为国内市场相对滞后的缘故，现在日版主机的价格还是比较高，玩家购买Wii首推韩版。

主机及主要周边参考价格	
Wii 主机（韩版，白色，软破解）	1250 元
Wii 主机（日版，黑色，软破解）	2050 元
原装双节棍手柄套装（左 + 右）	280 元
高仿双节棍手柄套装（左 + 右）	160 元
高仿 NGC 手柄	50 元
原装经典手柄（一代）	120 元
原装经典手柄（二代）	190 元
高仿经典手柄（一代）	68 元

以上信息由佛山梦幻之星电玩提供
网址：www.tgstar.net

X360购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	X360 主机（台版，可换机）	1900 元
电源	原装电源（包改 220V）	–
视频线	HDMI 线（1.3A）	50 元
硬盘	行货 120GB 套装	400 元
总计：2350 元		

备注：A 版主机包装附带 AV 视频线一条，无线振动手柄一支、电源（含电源线）一套，港版台版享受微软换机服务，日版仅享受免费维修服务。

点评 X360的破解又陷入了泥沼，据传在8月份后生产的X360主机都无法兼容目前的破解方法，也就是说很有可能X360又要与破解隔绝一段时间，而且最近的市场上也有了这批无法破解的机器，有玩家反应购买的内置120GB硬盘的精英版主机就暂时无法破解，而另一方面，微软也在系统更新上加大了反破解的筹码，最新的夏更系统，据说只要更新的机器是之前被BAN过的主机都无法使用游戏安装功能，而以后被BAN的话也会无法安装游戏，就算以前已经把游戏安装到硬盘里，也会无法读取，这方面对于之前破解并被BAN的用户算是一个不小的打击，玩家购买机器时也要注意一些。

主机及主要周边参考价格	
X360 主机（日版，A，不可换机）	1850 元
X360 主机（台版，A，可换机）	1900 元
X360 主机（港版，A，可换机）	2080 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	188 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高仿 VGA 线	40 元
原装色差线	180 元
高仿色差线	30 元
原装 HDMI 线	280 元
组装 HDMI 线	50 元

以上信息由广州任我行电玩提供
电话：83823231
地址：广州市越秀区大沙头三马路海印广场三楼C101

黄金版 TTi 原生支持 1.4 系统

内核更新至 1.17a07 版

长期以来，TT 系列烧录卡因其廉价，稳定易用等特性，是继 R4 之后，在国内拥有了不少用户，一度是许多玩家购机配置的首选品牌。但由于今年 8 月份任天堂升级 NDSi 主机系统至 1.4 后没能及时更新固件，让不少玩家只能选择其他的烧录产品取而代之。现在 DSTT 官方已经放出了 1.4 固件升级程序，让原先的老卡可以支持到最新的 1.4 系统，并且最新出货的黄金版 TTi 烧录卡为支持 1.4 系统的最新版本，入手即可直接在 1.4 系统的机器上使用。除此以外内核已经更新到了最新的 1.17a07 版，可以支持诸如《偶像大师　深情之星》这样的 NDSi 与 NDSL 共通混合游戏，为进一步破解 DSi 专用游戏奠定了基础。并且新内核，新老卡带均可使用，老用户也可放心升级。

▲黄金版TTi的官方网站：WWW.NDSTTi.CN

PS3购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	超薄版 PS3 主机（港版，120GB）	2300 元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50 元
总计：2350 元		

备注：主机官方标准包装附带AV线一条、原装DS3振动手柄一支、电源线一条。

点评 超薄版 PS3 主机现已经完全取代了老版主机的地位，在价格上也平稳保持在 2300 元左右。市场上还有少量老版 80G PS3 主机的库存产品，某些地区的报价已经跌到了 2000 左右，甚至 2000 以下都可以拿到。随着 250G 超薄 PS3 的上市，现行 PS3 主机的价格应该还会稍微下降一点。

主机及主要周边参考价格	
PS3 主机（港版，80GB）	2200 元
超薄版 PS3 主机（港版，120GB）	2300 元
原装 DS3 无线振动手柄	320 元
组装 DS3 无线振动手柄	180 元
原装色差线（PS2 通用）	210 元
组装色差线（PS2 通用）	20 元
原装索尼 HDMI 线（2 米）	280 元
高仿索尼 HDMI 线	50 元

市场报价信息更新截至 2009 年 8 月 5 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

莱仕达魔音吉他

跨平台尽享弹奏的快乐

产品名称：莱仕达魔音吉他
对应平台：PS2/PS3/Wii
产品类别：通用吉他周边
产品颜色：靓丽粉红
包含物品：1 个 吉他琴身
1 个 琴柄
1 个　接收器
1 个 琴带

只要拥有一把吉他，就能同时在PS2、PS3以及Wii上使用，这简直太省钱，太美妙了。莱仕达的这款粉红色魔音吉他就具备了这种跨平台使用的功能。打开包装，靓丽的粉红色琴身就会映入你的眼帘，该产品在涂装上比起同类产品要漂亮一截。最关键的还是这个跨平台使用功能。利用包装盒中的接收器，就能实现跨平台使用，由于横跨3大游戏平台，玩家在使用时需要按照说明书上的步骤，切换正确的接收器档位才行。另外关键一点就是该产品还能同时使用在《吉他英雄》和《摇滚乐队》这两大系列上。当连接主机成功后，吉他上会有LED指示灯提示。魔音吉他需要4节AAA电池供电，总重量约为1公斤。比较特别的是，魔音吉他的弹拨键是半透明的，而琴身上的颤音摇杆非常有弹性，配合弹奏手感非常舒服。憧憬音乐游戏的玩家这下有目标了，魔音吉他在此介绍给各位。

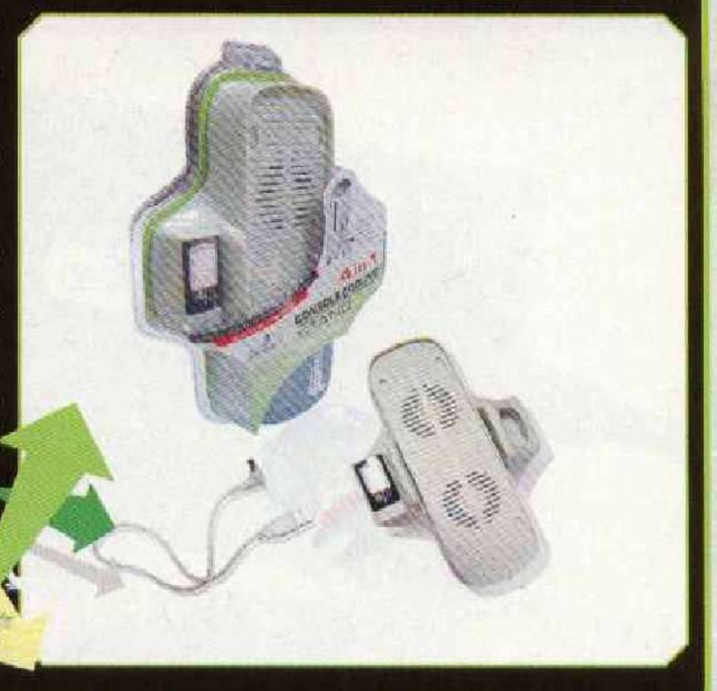
魔音战神

PEGA X360 酷冷底座

给你的 X360 一份清凉

产品名称：PEGA 酷冷底座
对应平台：X360
产品类别：温控设备
产品颜色：白色
包含物品：1 个 酷冷底座
1 个 USB 连接线

PEGA的周边类型可谓五花八门，覆盖了各大主机。这次厂商又给我们送来一套X360酷冷底座。该产品的包装采用一次性塑封包装，需要用刀片割开。产品的安装极其简单，只要将X360主机放置在底座上方即可。用USB连接线和底座连接，然后开启底座前方的开关，底座下方的两个风扇就开始工作。由于是采用USB接口供电的方式，所以风扇产生的风力并不大。在底座的两侧，一边是X360遥控器插槽，如果你拥有这款遥控器的话，这下可方便多了。另外一边是一个电池座充，这个座充可以为你的X360手柄电池进行充电。不过以USB的方式为电池充电，效率不会很高。在X360 90纳米时代，这款酷冷底座所发挥的效率肯定会高些。而如今X360均采用双65纳米工艺，三红问题已经得到有效的解决，外置风扇等产品的效率大幅降低。如此一来本底座更适合作为主机的一个防滑固定装置来使用。



专题导购
关注消费热点话题

QQ群号:77269227

GAME 3.0

游戏3.0

游玩 创造 分享

栏目主持 纱迦

利用合刊做完之后的短暂休息假期，抽空与晴天、九兵卫等人去了一趟香港。此行的重点自然是考察香港的ACG市场，香港虽然和日本相比有不小的差距，但比大陆来说强得不是一点两点。去的时候正好赶上PS3顶级大作《未知海域2》发售，结果大部分游戏店都卖到断货，着实让我们领教到了香港玩家的热情。不过在交流时我发现，无论是“未知海域2”、“神秘海域2”还是“船长2”，香港玩家听了之后都不知道这是哪个游戏，看来这款顶级大作在华人圈里还缺乏一个能被大众接受的好译名啊！

实用技术 游戏3.0

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

PSP 迷你游戏

如果你是一位经常泡在PSP游戏下载论坛的玩友，那么你一定会发现：最近出现了很多小容量的PSP游戏，而这些游戏在发售表里从来没有见过。那么这些游戏究竟是什么来头呢？

让我们回到PSP go刚公布的时候，当时索尼表示今后将后提供大量小游戏供玩家下载，这项服务后来被称为“PSP Minis”，我们称其为PSP迷你游戏。这项服务与任天堂的DSiWare类似，都是提供一些小容量的游戏供大家下载，这些游戏并不会推出光盘版，索尼对其容量的限制为上限100MB，只要登陆PS Store就可以购买。目前这些游戏也被黑客们破解了，因此国内玩家可以免费下载到这些游戏。

在目前发售的PSP迷你游戏中，完全原创的作品并不多，大部分都是移植作。其中有经典复刻之作，如《打击者1945 Plus》；有从PS3移植过来的游戏，如《像素垃圾 乐园》；更多的是从iPhone平台移植过来的，像被美国《时代周刊》评为2008世界十佳游戏之一的《炮塔防御》、曾经轰动一时的动作游戏《斯巴达勇士》等等。苹果对于掌上游戏的野心，相信大家都有所耳闻，我们杂志上也出现过好几篇文章，上期TGS合刊的“自由谈”就有。索尼此举能够成功分流一批iPhone游戏，其意义是不言而喻的。

对于这种移植，玩家当然也是持欢迎态度的。像iPhone上的《麻将神器2》（Mahjongg Artifacts Chapter 2）就是本人比较喜欢的一款游戏，但由于iPhone 3G的机能有限，玩起来很卡（特别是连锁时），这回移植到PSP上就可以尽情享受了。不过从iPhone到PSP要经历一个触摸从有到无的过程，像《斯巴达勇士》这种动作游戏玩起来自然是更加轻松，而像《炮塔防御》、《麻将神器2》这种游戏玩起来就远不如iPhone那么写意了。

不过令人不解的是，这些游戏从iPhone搬到PSP上之后，价格也分别提高了4～6美元不等。要知道这两个版本之间其实是没有什么区别的，基于操作的原因，有些游戏甚至还不如iPhone版。iPhone上的大部分游戏价格都在2美元以下，即使换算为人民币也就是7～14元，这种价格的正版显然是可以接受的。但PSP版现在的价格无疑显得过高了。因此索尼若想指望用这一招来打败iPhone，显然是不可能的。

当然对于国内玩家来说，价格不是问题，大部分人都是玩免费下载版。别的游戏姑且不说，光是EA那个《俄罗斯方块》就很值得留在PSP里随时把玩了。

▲被美国《时代周刊》评为2008世界十佳游戏之一的《炮塔防御》。上为iPhone版，下为PSP版。

分享 SHARE GAME 3.0

BAN机之后是硬盘？

最近网络上关于X360最火的话题，无疑是“BAN硬盘”。事情的起因是微软XBOX Live首席程序设计师Major Nelson在其博客上的发言：“当玩家完成下次升级之后，他们会发现一切没有经过微软授权的存储设备都不能在X360上使用。”在发言中他还建议玩家马上把游戏资料和存档备份到通过授权的存储设备，否则未来将无法进行诸如保存进度之类的操作。

此言一出，立马引发了玩家的热议。从古到今，主机赔钱周边赚钱都是不变的真理。X360的硬盘看似特殊，其实就是一个普通的SATA 2.5寸硬盘，微软只是在上面套了层马甲。只要去掉了那层马甲，就可以直接与PC相连。不过加了这身马甲的硬盘，价格就翻了好几倍，60G的价格都快赶上1TB了。至于X360的记忆卡，其实就是个USB装置，这价格可比U盘贵数十倍。正因为X360的硬盘和记忆卡过于暴利，越来越多的玩家都选择自己添置大硬盘，加上最近又推出了可以用TF卡当记忆卡的装置，微软的如意算盘显然是落了空。这回来这么一手，无疑是合乎逻辑、合乎情理的。

由于Major Nelson的身分特殊，他说过的话肯定会变成现实。现在问题的关键就是：这个存储设备包不包括硬盘。原文中说的是Memory Units，这个明显指的是记忆卡。但该文的标题又用的是Storage Devices，其含义就包括硬盘了。相信各位X360玩家对这两个词组并不陌生。

如果微软真的BAN了硬盘，那么有什么办法能够解决呢？我想大概只能去买个官方原装的硬盘或记忆卡了。其实对于大部分国内玩家而言，20G原装硬盘已经够用了，反正刷过机不能随便上LIVE，20G空间也够安装两个游戏了。只是人都有贪便宜的心理，一想到同样的钱本来能换个120G硬盘的，现在却缩水成了20G，心里自然觉得亏了。不过这也没有办法，就像BAN机一样，至今无解。只是此举无疑又给PS3玩家送来了乐子，因为PS3的说明书里就有更换硬盘的方法。

QQ群号:77269227

趣闻 TITBIT GAME 3.0

无人能圆满的游戏？

成就和奖杯都是游戏的另类隐藏要素，次世代四年以来，出现过一些不能拿到全成就或白金奖杯的游戏，但究其原因不是游戏有BUG，就是要花上天文数字般的时间，因为游戏难度过高而不能圆满的游戏一个都没有。其实回想一下我们的游戏历程，把全机种的游戏都算上，因为难度过高而不能圆满的游戏都没有，有些游戏可能自己圆满不了，但并不乏能够做到的高手。不过眼下还真出了一款这样的游戏，那就是PS3的《忍者龙剑传Σ2》。

《忍者龙剑传 Σ2》和X360版相比增加了任务模式，本系列的难度一向高得变态，这次的任务模式更是如此。BOSS级的敌人大部分招式都能一招秒杀玩家，其中有5个任务更是难到变态。截止到10月17日，任务“天地の魔神を击破せよ！”全球共有98人突破，任务“巨大像を击破せよ！”全球共有56人突破，任务“重鬼王どもを击灭せよ！”全球共有12人突破。而最难的两个任务“地蜘蛛一族を击灭せよ！”和“四杀重鬼王を全灭せよ！”则至今无人能过。

这两个任务有多变态呢？我在此形容一下。任务里的敌人都是最高难度级别的，绝大部分攻击都能秒杀玩家。“地蜘蛛一族を击灭せよ！”任务中有4波敌人，最后出现的是3个魔化幻心。“四杀重鬼王を全灭せよ！”任务则是要挑战游戏的4大BOSS，一上来就是雷神、风神、血神联手攻击。对于普通玩家而言，在“四杀重鬼王を全灭せよ！”任务里如果能活过15秒钟就算是很了不起的成绩了，至于击破则是完全没可能。

由于本作有个奖杯是全任务完成，打不过这两个任务就拿不到这个奖杯，白金奖杯自然也没可能。玩家们对这两个任务的感觉从一开始的惊喜变成了怀疑。此时游戏制作组特意在FACEBOOK上公然向全球玩家发出挑战：“我们确定目前还没有人拿到所有的奖杯，你们能够证明我们错了吗？”此言一出立刻引发了玩家的申讨，很多高手在FACEBOOK上留言，认为单凭提升攻击力来提升难度的做法是完全错误的，并质疑这两个任务的难度设置有问题，要求游戏制作组放出他们打过这两个任务的视频。

反正以纱迦的想象力（注意不是技术）是无法想出这两个任务的解法的，个人感觉如果没有什么惊天BUG可以利用的话，估计到PS4出的时候都没人能过这两个任务。哪位要是不服气，不妨试着挑战一下，这绝对是你游戏生涯中最大的挑战！

下载 DOWNLOAD GAME 3.0

近期试玩版消息汇总

★年度最佳动作游戏的有力竞争者《猎天使魔女》已经在PS3和X360上同时放出体验版。体验版公布之时SEGA曾经透露说X360版的容量更小，不过比PS3版多一关，因此在网络上引发了热烈讨论。不过事实却是：X360多一关，但PS3版多了两场BOSS战。。

★《梦幻之星 携带版2》将于11月1日提供试玩版下载，另外11月9日还将于全日本“《梦幻之星 携带版2》赞助商店”的游戏店内限量发布UMD试玩版。体验版包含正式版游戏正篇第一章内容，也支持无限联机。UMD体验版可以将试玩内容无线传输给其他PSP的记忆棒中供其他人试玩。试玩版的游戏存档可以继承到游戏正式版中。

★《求生之路2》的试玩版将于10月27日放出，不过只有已经预约了游戏的人才能玩到。11月3日，Xbox LIVE的金会员们也能下载。而到了11月10日，所有的LIVE用户和PC用户都可以玩到试玩版。试玩版将收录战役模式的新奥尔良教区地图，支持最多4人联机，X360版还支持分屏显示。Valve承诺，本作新增的所有BOSS级丧尸均会在试玩版中出现。

★倍受人们关注的PS3超大作《战神3》的试玩版最近终于有了眉目。定于11月5日发售的日版《无名英雄》将附赠《战神3》试玩版的下载码。而11月17日将会发售PS3用的《战神Ⅰ+Ⅱ收藏版》，尽管一直没能确定该作是否会附赠《战神3》试玩版，现在以《恶名昭彰》的先例来看这个可能性很高！

★PS3新作《瑞奇与叮当 未来 时空裂痕》将于10月底放出试玩版。本作将有中文版，大家可以留意一下港服，看看是否会有中文试玩版放出下载。

▲由国外网站制作的《街头霸王》全系列（包括正传和ZERO）出场角色国籍一览图。其中美国最多，13人；日本次之，10人；中国第三，7人。这些角色你是否全部都能认出来呢？

▲这位美女是台湾微软选出的Xbox LIVE天使，名叫可可。Xbox LIVE天使是经过玩家投票选出来的，她会参加一些官方活动，另外每周五晚上还会在X360上与玩家召开派对。可可的账号居然还有数万点成就，当然大家都知道这肯定不是她打的……

有图有真相

◀这是国外网站USB GEEK推出的一款以日本武士为题材制作的USB游戏手柄，对应平台为PC和PS3，售价为25美元。该产品的正式名称为Samurai Warrior USB Gamepad。

▶这个眉清目秀的小子其实是《街头霸王Ⅳ》里ABEL的设计原案，据设计者透露原本他们想设计成一个让人一眼看上去以为是个女孩的家伙。也就是说这个方案的ABEL依然是个男的……

QQ群号:77269227

文 炎骑士 & 大宇宙の岚（levelup.cn） 美编 anubis

MACROSS ULTIMATE FRONTIER

マクロス アルティメット フロンティア

对于“超时空饭”来说，这次的游戏除了非常好玩耐玩之外，对全系列作品的收录还使得游戏本身有着较高的收藏价值。相比前作来说，能够直接在商店中购买各种机体和角色的设定可谓相当贴心。如果你现在还没有将游戏的全部关卡完美通过，或者没有集齐全部的要素，那么相信这篇研究将会对你有着非常大的帮助。

超时空要塞 终极边界	NBGI	动作射击
PSP	Macross Ultimate Frontier	日版
	2009年10月1日 1~4人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

研究中心 RESEARCH CENTER

模式解锁条件一览

模式名称	出现条件	解锁用花费
BGM选择开放	游戏初期即可购入	12000pt
机体搭乘サイズ制限解除/解除搭乘机体的大小限制	将任意时代剧本通关	15000pt
搭乗者固定机体制限解除/解除特定机体的搭乘对象限制	SHOP等级达到Lv.14以上	20000pt
オペレーター选择开放/可任意选择通信员	将任意时代剧本通关	10000pt
娘々ショップ台词选择开放/可任意选择娘娘SHOP中的台词	SHOP等级达到Lv.6以上	10000pt
クロニクルモード开放/解锁Chronicle模式	对应关卡达成全S级评价	
パイロットスキル制限解除/解除驾驶员技能限制	SHOP等级达到Lv.15以上	25000pt
アルティメットモード开放/解锁极限模式	全时代剧本任务达成S级评价或SHOP等级达到Lv.19以上	30000pt
EXチャレンジモード开放/解锁EX模式	全时代剧本任务达成S级评价或SHOP等级达到Lv.19以上	40000pt
チューン下限解除/解除机体改造下限	完成全时代剧本任务或SHOP等级达到Lv.13以上	10000pt
チューン限界解除/解除机体改造上限	完成全时代剧本任务且SHOP等级达到Lv.16以上	30000pt
时代制限解除	完成全时代剧本任务且SHOP等级达到Lv.16以上	35000pt

角色解锁价格

超时空要塞ZERO	
工藤シン	8000pt
フォッカー（ゼロ）	12000pt
サラ・ノーム	6000pt
ノーラ・ポリヤンスキー	8000pt
D.D.イワノフ	12000pt

超时空要塞		
角色	花费点数	必要等级
一条辉	8000pt	
フォッカー（マクロス）	12000pt	
マクシミリアン・ジーナス（マクロス）	12000pt	
柿崎速雄	4242pt	
ミリア・ファリーナ（マイクローン）	12000pt	
ミリア・ファリーナ	12000pt	
リン・ミンメイ（水着）	10000pt	Lv9
リン・ミンメイ（爱は流れる）	12000pt	Lv9
リン・ミンメイ（私服）	8000pt	Lv8
ゼントラーディ兵士	4000pt	
ブリタイ・クリダニク	10000pt	

超时空要塞 可曾记得爱	
リン・ミンメイ（メドレー）	10000pt
リン・ミンメイ（最终决战）	12000pt
リン・ミンメイ（Pスーツ）	8000pt
マクシミリアン・ジーナス（巨人）	15000pt

超时空要塞PLUS	
イサム・ダイソン	10000pt
ガルド・ゴア・ボーマン	10000pt
ミエン・ファン・ローン	8000pt
シャロン・アップル	20000pt

超时空要塞7	
热气バサラ	15000pt
ミレーヌ・ジーナス	10000pt
ガムリン・木崎	8000pt
マクシミリアン・ジーナス（Pスーツ）	15000pt
ミリア・ファリーナ・ジーナス	8000pt
ギギル	6000pt
シビル	8000pt

超时空要塞DYNAMITE 7	
热气バサラ（Pスーツ）	15000pt
グラハム・ホイリー	10000pt
エルマ・ホイリー	3000pt

超时空要塞F	
早乙女アルト	8000pt
ミハエル・ブラン	8000pt
ルカ・アンジェローニ	6000pt
オズマ・リー	10000pt
クラン・クラン	10000pt
クラン・クラン（マイクローン）	12000pt
ジェフリー・ワイルダー	15000pt
ランカ・リー（Pスーツ）	8000pt
ランカ・リー（キラッ☆）	10000pt
ランカ・リー（ワンピース）	12000pt
シェリル・ノーム（Pスーツ）	8000pt
シェリル・ノーム（军服）	3000pt
シェリル・ノーム（最终决战）	12000pt
バジュラ（S）	5000pt
バジュラ（L）	5000pt
ブレラ・スターン	15000pt
エクストラ イシュタル	6000pt

密码隐藏EX关卡

进入游戏后按下START键调出系统菜单，然后选择“セッティング”，在接下来出现的选项卡中选择最右侧的选项就可以找到“PASSWORD”的按钮。在其中输入以下密码就可以在EX模式中出现对应的关卡。

关卡名	对应密码
编集战队デンゲキV	MSBWP
超时空要塞ファミ通	SPATA
ビッゲスト・カーニバル	TUSRJ

难点关卡解读

鸟の人

推荐机体：VF-0A

出发前机体即使不全改满，射击防御、スピード、バランサー、旋回也要尽量提高，武器方面则提高机枪和单体导弹的威力、命中、射速、其次再到有效范围，出发前有ゴーストブースター装甲最好也要套上。SUPPORT的AUTO SKILL设定为バインダーキ，用于保命。

第一部分不难，关键是第二部分，鸟人最大的威胁莫过于其SP超射击，而且初期要迅速解决它是不可能的，也就是说一场下来他有足够时间发动好几次，并且方向修正也非常可怕，距离远了很难躲，不幸中一下HP就差不多了。开场后先↑+R锁定其头部，尽量把距离拉到最近，然后变成○形态边周旋边用机枪和单体导弹攻击。这样既能轻松躲过大部分的导弹，应付其SP超射击的也会更容易。鸟人发动SP攻击的时候要尽快往腋下走，实在赶不上就跟着发动SP攻击，利用无敌时间保护自己，所以平时SP槽不能乱用。近距离战斗唯一要注意的是鸟の人会使用灭亡歌，听见BGM改变或者看见HP槽上面出现音乐符号就要尽快离开，飞到黑色范围以外。

©NBGI

QQ群号:77269227

我が名はゲベルニッチ

推荐机体：GHOST X-9

敌势力关卡，难点在于对付《超时空要塞 /》的三个主角，因为他们攻击手段全是唱歌，所以一不小心中了异常状态又没法拉开距离，HP将会瞬间消磨殆尽。推荐 GHOST X-9 的原因是，这飞机的速度太快了。生来就有极限的速度，而且单体导弹的弹药数非常多，轰炸效果非常出色。应该优先把单体导弹威力和弹数改满。开场后锁定一个然后长按 R 自动盘旋，全程用单体导弹各个击破就能轻松解决。

コイノウタ

推荐机体：GHOST X-9

敌势力最后一关，对手是《超时空要塞 F》的两架 ACE、两艘 MACROSS 和 F 的最终 BOSS，完全是消耗战。机体用 GHOST X-9 时考虑到最终 BOSS 的导弹密集难躲，而且前面要尽可能减少 HP 的消耗，高速移动周旋是非常理想的战术。同伴则推荐用バシュラ（L），因为 SP 攻击是超射击，拆 MACROSS 效果一流。前期两台主角机能轻松解决。MACROSS 的 HP 非常多，还特别喜欢发动 SP 攻击，无敌时间长，尽量让同伴发动 SP 超射击或合体 SP 攻击来快速消耗 MACROSS 的 HP。最终 BOSS 出现后注意不要飞到正前方，锁定后在正上方盘旋攻击比较安全。

银河に响く歌声

推荐机体：VF-19F

《超时空要塞 7》的最后一关，难度丝毫不低于“鸟の人”，而且这个剧本初期能拿到的机体同样也不厉害，不过想完美的同学可以参考一下下面的打法。机体改造重点把 HP、射击和防御提高。武器则优先强化机枪，剩下的点数强化单体导弹或反应弹。第一阶段的 CLAVIL 会发动超射击，无论如何都要尽快解决。第二部分打 GEPPERNITI，主要战术还是利用 SP 攻击保命，中距离慢慢利用普通射击将其磨死。友军几位歌手能帮上不少忙，慢慢打时间不是问题。

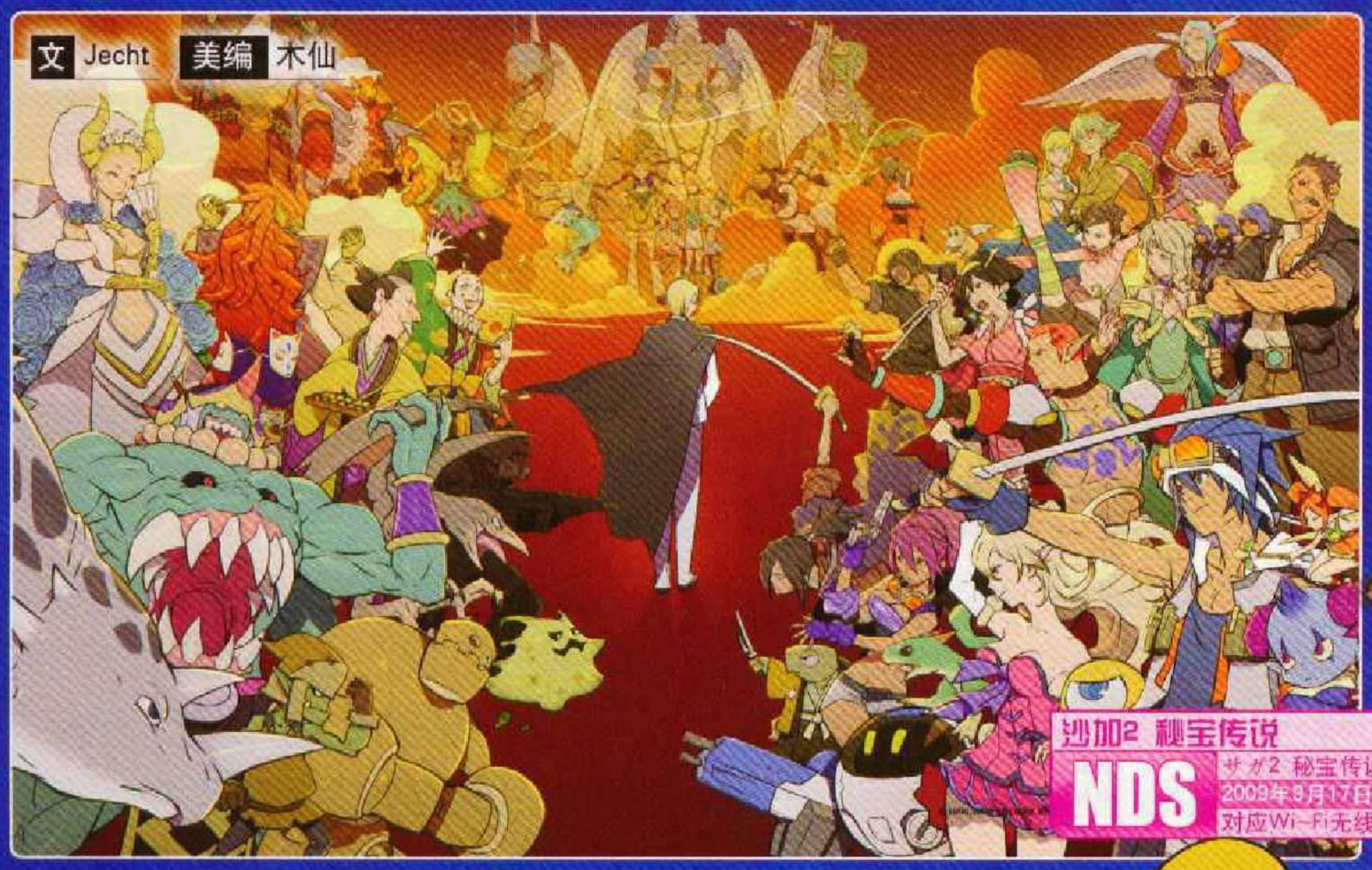
技能解读

指令技能/コマンドスキル

名称	效果	SP计量槽消耗量	默认持有者
リロード	当前所有武器的弹药全回复	2	–
铁壁	防御力为正常值的2倍，受到攻击不会产生硬直	2	–
フライトカーニバル	允许在战斗机形态下拉出彩色烟雾，○键为开关，□键改变颜色	1	–
ショックガード	防御敌人的格斗攻击时必然会将对方的攻击弹开	2	–
リフレクション	可将射来的光束系攻击反弹回去，令射来的实弹系武器无效化	2	–
紧急回避	一定时间内处于无敌状态	1	–
无限ブースト	无限制使用喷射	2	–
ミサイル见切り	令敌方导弹速度变慢	1	–
格斗の遗传子	进行格斗攻击时可以突破敌人的防御，且格斗攻击力为正常值的3倍	3	–
援护射击	召唤超时空要塞战舰发动援护射击	3	–
激励	当前所有武器的弹药全回复，受到攻击时的硬直减小，一段时间内处于无敌状态	3	–
エース	攻击力、速度、喷射计量槽为正常值的1.5倍	2	–
爆击王	当前所有武器的弹药携带量为正常值的1.5倍	2	–
幻の秘药	自机及周围一定范围内的友军HP恢复，被击落者原地复活	6	–
银河の妖精	自机及全部友军的攻击力为正常值的1.5倍，受创者的HP逐渐恢复	3	シェリル・ノーム
最后の晚餐	给予处于自机一定范围内的敌人更大的伤害	3	柿崎速雄
キラッ☆	令敌方在一段时间内无法行动，自机及一定范围内的友军的HP逐渐恢复	3	ランカ・リー
VOICES	自机及一定范围内的友军的HP逐渐恢复	3	ミュン・ファン・ローン
イミュレーター	自机及一定范围内的友军的攻击力为正常值的3倍，防御力减半	3	イシュタル
爱・おぼえていますか	ゼントラン系武器及驾驶员能力减弱，其他敌方势力能力加强	3	リン・ミンメイ
灭びの歌	给予处于自机一定范围内的敌人极大的伤害	6	サラ・ノーム
スピリチアバリア	发动护罩防御	2	シビル
シャロンの诱惑	全体敌军的操作方式反转	3	シャロン・アップル
マックス・ワールド・セカンド	除自机以外的敌我双方在一定时间内无法行动，发动技能同时强制发动特殊攻击（SPA）；在按住L键的前提下发动此技能可以避免发动SPA	6	マクシミリアン・ジーナス

自动技能/オートスキル

名称	效果	默认持有者
ローリングプラス	战斗机形态时的滚转速度提高，允许连续滚转4周	–
千里眼	单一目标锁定距离×2，复数目标锁定距离×1.5	–
救护班	救助队友时恢复50%的HP	–
ミサイル处理班	反导弹次数为正常值的1.5倍	–
特殊工作部队	对战舰或基地类目标的攻击力翻倍	–
コンボマスター	更加容易达成连击	–
应援	自机HP降至30%以下时自动回复到50%（仅能发动一次）	–
バインケーキ	自机HP降至0时自动回复，短时间内处于无敌状态（仅能发动一次）	–
鬼教官	任务完成时，队友获得的属性经验值为正常值的2倍	–
觉醒	自机HP降至30%以下时，短时间内处于无敌状态（仅能发动一次）	–
サーカス飞行	令不具备飞行能力的机体可以飞行	–
トライアングラー	友好度的变化幅度为通常的2倍	–
反击の狼烟	自机HP降至30%以下时、SP计量槽瞬间充满（仅能发动一次）	–
ブーストマニア	喷射计量槽的消耗量为正常值的75%	–
スナイパー	各种力场护罩无效化	–
やりくり上手	SP计量槽的消耗量为正常值的75%	–
急速回复	进行连续作战任务时，完成每个阶段任务后自动补满HP	–
デストロイヤー	驾驶デストロイド系机体时，机体能力提升	–
改造一筋	完成任务后获得的娘娘点数为0、获得的改造点数翻倍	–
嫌われ者	完成任务时，所选择的角色的友好度减少	敌方阵营角色
耳栓	歌曲的效果减半	ガビル
挑发	敌人的攻击力翻倍，完成任务后获得的经验值亦翻倍	–
中华饭店常连客	完成任务后所应获得的改造点数全部转化为娘娘点数	柿崎速雄
气力充实	任务开始时，SP计量槽即充满3格	–



文 Jecht 美编 木仙

作为上期攻略的补充，本期的研究将为大家补完游戏中所有支线任务的完成方法（不包括流程中强制完成以及获得光玉的任务）。而游戏中除了前往黄色或红色“！”号标记的地点可以触发任务外，下表中标明为“自动触发”的任务必须要在触发时根据画面提示按下X键，否则剧情后会被视为没有触发，一定要注意。

サガ2秘宝伝説 GODDESS OF DESTINY

ゴッデス オブ デスティニー

沙加2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演
NDS	サガ2 秘宝传说 ゴッデス オブ デスティニー	日版
	2009年3月17日发售	1～4人	5800日元
	对应Wi-Fi无线联机功能	对应玩家年龄：全年龄

支线任务全面解析

No. 1	新たな出会い
任务地点	旅立ちの町外
任务奖励	500MP+カリオペ加入
消灭两名杂兵帮助被困的少女。	

No. 2	とらわれ人
任务地点	アシュラの塔
任务奖励	250MP+メルメネ加入
前往7F1号室打倒敌人后取得钥匙，回到5F放出被关押的少女。	

No. 3	探し人
任务地点	古き神々の遺迹
任务奖励	250MP+ポリニア加入
在遗迹外触发事件后下降到遗迹最下层的右边触发事件，最后回到最上层左边完成事件。	

No. 4	失くしたものは？
任务地点	砂漠の町
任务奖励	250MP+エウテル加入
在沙漠の町左上角触发事件，然后在沙漠の町周边西南角获得“思考回路”拿给委托人，之后再到沙漠の町周边东南角找到“ストレージデバイス”，アシュラの塔周边的东南角以及中央位置找到“メンテナンスキット”和“リセットユニット”后给其装上。	

No. 5	あやつられた蝶
任务地点	巨人の町
任务奖励	250MP+タレイア加入
在巨人の町获得秘宝“风の道标”后触发两次蝴蝶事件让自己变成蝴蝶，之后先到酒馆与馆主对话获得“秘密のお菓子”，再与右上角的妖精对话换得“妖精のガラス瓶”，接下来到村边的泉水旁边获得“巨人族の雫”后与左边的花对话获得“解呪の蜜”，最后回到最初的地点即可完成事件。	

No. 6	美しき战士
任务地点	イシスの神殿外
任务奖励	250MP+レプシラ加入
完成カイ的救助事件后离开神殿遭遇杂兵战，胜利后与人马美女战斗，并在战斗中全部选择待机即可。	

No. 7	三味线
任务地点	世界1到4的城市内
任务奖励	250MP+アレイト加入
在第一世界到第四世界的各个城市内的酒馆中与其对话，这样最后一次见面会自动完成任务。	

No. 8	うるわしの人鱼
任务地点	港町
任务奖励	250MP+レイオ-加入
在第四世界的港町道具屋内与其对话后再买一个道具离开，如此反复3次可以从老板口中得知她已经回故乡了，接下来前往港町下方的海底火山周边，在地图左边触发战斗后将其救出即可。	

No. 9	天使とそうぐう
任务地点	北の町/砂漠の町/巨人の町
任务奖励	250MP+ウラニア加入
完成上面的所有任务后进入ミューズ的世界会得到情报，之后到北の町/砂漠の町/巨人の町三个地点的周边附近遭遇连锁战斗（即一次遭遇2名敌人以上）会在战斗中出现提示，最后在该场战斗中随便发动任意关系的连携一次即可。	

No. 10	おひさまのカケラ
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中カリオペ随机乱入辅助我方
与カリオペ的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 11	いちごの星
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中ポリニア随机乱入辅助我方
与ポリニア的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 12	气まぐれな人
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中エウテル随机乱入辅助我方
与エウテル的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 13	守りの月
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中メルメネ随机乱入辅助我方
与メルメネ的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 14	蝶のひやく
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中タレイア随机乱入辅助我方
与タレイア的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 15	強者のあかし
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中レプシラ随机乱入辅助我方
与レプシラ的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 16	海の结晶
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中レイオ-随机乱入辅助我方
与レイオ-的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 17	魅惑の音色
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中アレイト随机乱入辅助我方
与アレイト的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 18	天のつかい
任务地点	ミューズの园
任务奖励	战斗中ウラニア随机乱入辅助我方
与ウラニア的好感度达到一定等级上后自动完成。	

No. 19	あこがれの人
任务地点	旅立ちの町
任务奖励	朱色のかんざし
カイ加入队伍后让队伍称号为ネガティブ系时与村民对话即可完成，注意カイ脱离队伍任务会自动消失。	

No. 20	残された言叶
任务地点	古き神々の遗迹
任务奖励	なぞの紙キレ
当队伍称号为ポジティブ系时触发ガーディアン成员死亡的剧情后自动完成。	

No. 21	父亲の仕事
任务地点	ガーディアンの秘密基地
任务奖励	-
与秘密基地看守的ガーディアン成员对话后完成，注意基地被袭击则任务会消失。	

No. 22	にげおくれた人
任务地点	ガーディアンの秘密基地
任务奖励	コテージ
ガーディアン基地被袭击时，与基地2层父亲的同伴对话后，前往地下2层北侧的房间后完成，注意该任务必须要求队伍称号为ポジティブ系并且完成“残された言叶”的任务。	

No. 23	ゆいごんの行方
任务地点	日本桥
任务奖励	-
ローニン成为同伴后，完成“残された言叶”和“にげおくれた人”两个任务并且队伍称号是ポジティブ系时，打倒大御所后自动触发并完成。	

QQ群号:77269227

文 九兵卫 协力 UCG众小编 美编 木仙

热门游戏×冷门秘密

转眼间2009年已经过去了大半，细数一番我们会发现，热门游戏还是有很多的，有些是靠华丽的画面吸引玩家，有些则是卖系列的金字招牌，还有些作品剑走偏锋、赢在个性与另类。不过，这次我们并不是要给大家介绍这些作品本身，而是揭露与这些热门游戏相关的冷门秘密。通过一冷一热的对比，游戏界的生动之处也暴露无遗。不管是游戏的制作者还是玩家自身，只要肯做有心人，冷门也能转化为热门。

而除了来自厂商的爆料，UCG的众小编也将现身说法，本文的最后附带小编个人生活的揭秘，这次就作为调味料一起带给大家啦！

特别企划 SPECIAL FEATURE

厂商篇

审讯海豚

源　自　《逆转检察官》　游戏热门度　★★★☆☆

提供者　游戏监督山崎刚　秘密冷门度　★★★★☆

"《逆转裁判》系列"的最新作《逆转检察官》是今年喜欢推理游戏玩家的一道大餐，游戏中我们也领略到了天才检察官御剑怜侍高超的推理，不过御剑的实力还远远不止如此，他居然连海豚也可以审讯?!

要从不会说话的海豚口中询问出对案件有用的线索，怎么想都是一件不可能完成的任务，如果说是和海豚长时间共同生活的驯兽员，说不定还可以用肢体语言和它们进行沟通，然而对于将法庭作为战场的御剑怜侍来说，又如何能做到呢？2008年4月11日举办的制作发表会中，开发小组公布了一张开发概念图，画面中御剑正屈下身体对着海豚窃窃私语。据说在原来的剧本中，御剑怜侍会在第3话中审讯一只海豚。之所以后来在正式版的游戏中被取消，是因为制作人最终觉得剧情上无法进行衔接。

虽然这样的情景没有在游戏中发生，但我们也因此确认了一点：只要制作人发挥想象力，一切皆有可能！就算以后会出现审讯小狗、小鸟甚至稻草人也不要觉得奇怪啦。（笑）

▶比起海豚，是不是调查一下水池周围零散的物品会对推理有更直接的帮助呢？

《逆转检察官》的主角　游戏的监督山崎刚透露，最初考虑《逆转检察官》的主角并不是御剑怜侍，而是《苏生的逆转》中的宝月茜，如果她成为了主角，那么游戏中的推理应该也会更加科学化，不过这样的话作品也会少了一些悬念与惊喜。

虚拟偶像也走穴

源　自　《梦幻俱乐部》　游戏热门度　★★★☆☆

提供者　游戏策划人员　秘密冷门度　★★★☆☆

大家都知道，炙手可热的偶像总是会到处走穴，这样才能满足更多的FANS、创造更多的商业价值。现实生活中是这样，虚拟世界里也是如此。

今年夏季发售的《梦幻俱乐部》，对夜店生活感兴趣的玩家一定都乐在其中。不过，大家有没有觉得身边的这些漂亮的服务生里有种眼熟的感觉呢？直觉是不会欺骗我们的，游戏有一位名叫双叶理保的夜店小姐，是D3 Publisher当之无愧的招牌花旦，她曾经以不同的身分出现在以"《THE》系列"为首的多部作品中，遗憾的是这些小众向的作品本身的知名度却不是太高，对于这位偶像来说多少有些被埋没了。

不过最厉害、也是最令人佩服的是，双叶理保能够穿越二次元与三次元的世界同时走穴，这可是一般的偶像绝对做不到的啦！

▶夜店小姐只不过是双叶理保从事的一项兼职。

双叶理保曾经参与过的部分游戏

QQ群号:77269227

到底是男是女?

源　自　《真・女神转生 奇幻之旅》　游戏热门度　★★★★☆

提供者　游戏制作小组　秘密冷门度　★★☆☆☆

刚刚发售的《真・女神转生 奇幻之旅》,相信很多玩家还正沉浸在游戏的攻关中吧!本作跌宕的剧情以及多彩多样的恶魔绝对让FANS满足。作品中有位名叫ゼレーニン(Zelenin)的队员,她和主角属于同一小队,游戏中会给玩家带来不少帮助。不过关于她的名字,在游戏发售前还引发了一件有趣的事情。

因为本作故事设定中,ゼレーニン为一名俄罗斯科学家,而她的原名Zelenin(泽雷宁)在俄语中却是一个男人的姓(本刊为了不给读者造成误会,采用了"泽蕾妮"的折中译名)。于是,不少FANS便根据其偏于中性化的造型,怀疑"她"其实应该为男性,毕竟以系列世界观来看,出现这样的设定也并不会令人感到惊奇。不过事实上,游戏的制作小组之后出面澄清,ゼレーニン的名字没有太多的玄机,当初只是因为顺口才起了这样一个名字,并未去考证姓氏与性别的关系。对于此事,说不出是FANS太过细心,还是制作人过于粗心。不过,只要游戏好玩,玩家也不会去在意这个细节的吧。

◀作为游戏中惟一的女性战友,她能受到FANS如此的关注也并不奇怪。

ゼレーニン的质变

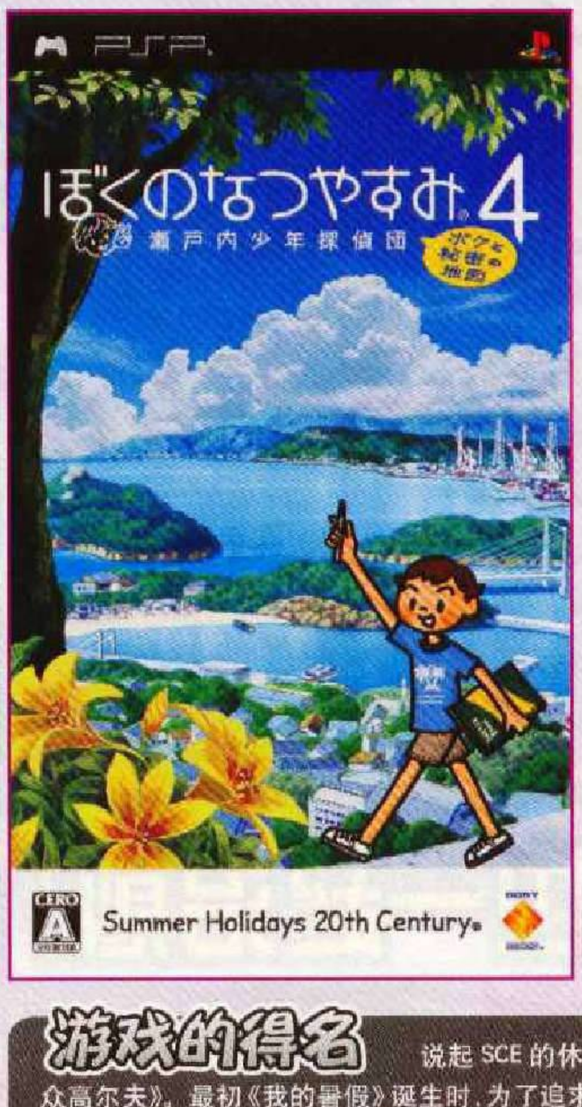
虽然在游戏中ゼレーニン并没有因此而"性"变,但却切切实实地发生了从人到"魔"的"质"变。流程进行到中后期时,她会从普通同伴升格为凌驾于人类之上的审判者,在终盘甚至成为玩家的敌人(Chaos路线最终BOSS)。这里也顺带和还没有爆机的玩家剧透一下了。

眼皮底下的"秘密地图"

源　自　《我的暑假4》　游戏热门度　★★★☆☆

提供者　游戏监督绫部和　秘密冷门度　★★★★★

过一个清澈悠闲的暑假,这是很多人童年的梦想。而游戏中能给予我们这样体验的,当然就属"《我的暑假》系列"。最新作《我的暑假4》在今年夏天与玩家见面了,



清新的风格又勾起了不少FANS的回忆。除了游戏本身给我们带来的感动,大家有没有在本作的封面上发现什么呢?(曾经被用作暑期特刊的封面题材)。

只要仔细观察,我们就会发现本作的封面其实就是一个濑户内的简单立体地图,不仅仅只是作为背景,画面中将游戏中的重要地点以及一些细节也囊括于其中。对于那些渴望探险的玩家来说,通过游戏的封面就能直观地获取很多有用的信息,就像游戏的副标题"我与秘密地图"所说的那样,其实本作最大的秘密地图就是游戏的封面。那些苦于寻宝无门的玩家,看了这段文字会不会有种"踏破铁鞋无觅处,得来全不费工夫"的感觉呢?

◀"秘密地图"有时其实一点都不秘密。

游戏的得名

说起SCE的休闲类游戏,最有名的就是《我的暑假》和《大众高尔夫》。最初《我的暑假》诞生时,为了追求风格上的一致,制作人在给游戏命名时参考了当时已经大红大紫的《大众高尔夫》。将这两款作品游戏原名中的"我的"和"我们的"("大众"一词为意译)放在一起,玩家应该就都明白了吧。而后来事实证明,《我的暑假》很好地延续了前辈《大众高尔夫》的成功,成为又一款清新舒适的休闲佳作。

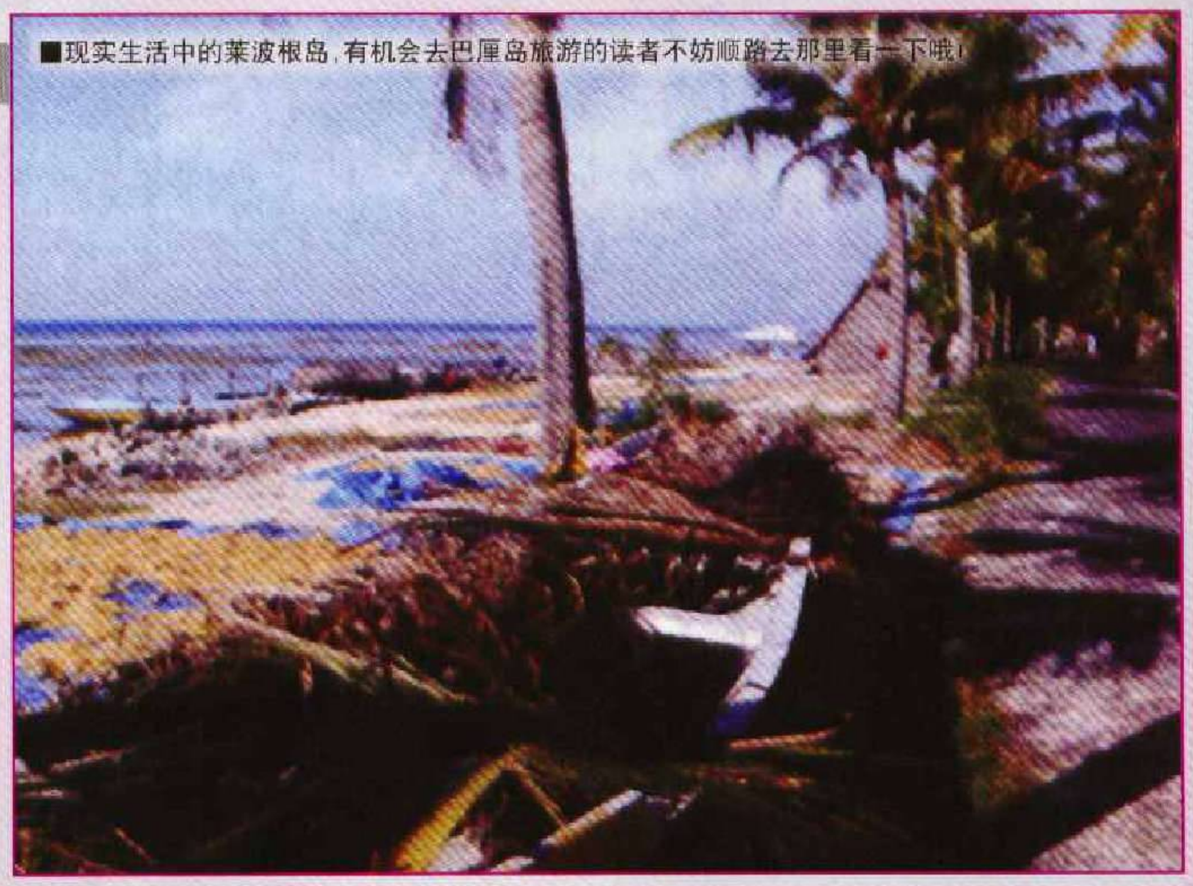
现实中的猎人村

源　自　《怪物猎人3 tri》　游戏热门度　★★★★★

提供者　开发团队　秘密冷门度　★★★☆☆

以海洋为主题的《怪物猎人3 tri》,是今年夏天"猎人们"最乐此不疲的话题。游戏中的单机据点为一个名为莫加的海边小渔村,浓郁的热带风情让不少玩家都为之陶醉。这样的渔村在现实中真的存在吗?

答案是肯定的。为了在游戏中还原出海边小渔村特有的风情,Capcom的游戏开发人员来到了印度尼西亚的一座名叫莱波根(Lembongan)的小岛,这里地处热带、与著名的旅游胜地巴厘岛隔海相望,是一个以捕鱼和旅游为主要产业、到处充满海洋气息的地方。



■现实生活中的莱波根岛,有机会去巴厘岛旅游的读者不妨顺路去那里看一下哦!

■游戏中的莫加村紧凑而又有序,猎人们的狩猎生活从这里开始。

莫加村的命名

除了村子本身以印度尼西亚的莱波根岛为原型,"莫加村"这个名字也和当地有关。"莫加"(moga)在岛上的原住民语言中,就是"小而精致"的意思。尽管地方不大,但村民却充满活力,这也正是《怪物猎人3 tri》的世界中想要表现出的气氛。

QQ群号:77269227

左手话筒、右手大葱！

源　自　《初音未来 DIVA 计划》　游戏热门度　★★★★☆

提供者　游戏制作小组　秘密冷门度　★★★★☆

要说今年最"萌"的游戏是什么，估计很多人都会不约而同地回答：《初音未来 DIVA 计划》。没错，这款以人气虚拟偶像初音为主角，让玩家通过按键的方式与又唱又跳初音共同完成的音乐游戏，让很多人为之中毒不浅。"可爱，真是可爱！"大家总是用这样的词语来形容初音，不过具体可爱在何处呢？在这里我们要告诉大家，初音舞蹈中可是隐藏着秘密的！比如她手中的……

游戏收录的所有歌曲的舞蹈，均由真人动作捕捉并通过电脑动画处理完成，之前杂志中的"多边共享"还介绍为初音进行舞蹈动作捕捉的童星小仓唯，秘密还远不止如此。随着游戏的深入，我们会发现，初音手中所持的物品与方式暗藏着玄机。当左手持话筒时，初音便会做出各种动作和姿势；而右手持话筒时，她又会以演唱安静舒缓的歌曲为主。而这些又是完全根据现实生活中偶像歌手的习惯来指定，想必制作小组在开发游戏时也请了一个相当专业的舞蹈指导吧！

什么？你还想问初音甩葱的时候代表什么？那当然是——"萌"遍天下无敌手的江湖绝技啦，一般人可是学不会的哦！

▶初音的举手投足之间完完全全就是一个专业级的偶像歌手。

专业与敬业

在 SEGA 公司办公楼的停车场，我们会看到一辆由游戏开发小组成员制作的痛车，主题当然就是《初音未来 DIVA 计划》。这是一辆员工用车，能如此费心地进行改造，这说明开发小组的成员自身也是非常喜欢本作的，怀着这样的热情与敬业精神去开发游戏，带给玩家的作品当然也会非常精彩啦！

◀▼ SEGA 员工们的初音痛车。

连开发人员也一起治愈！

源　自　《Love Plus》　游戏热门度　★★★★☆

提供者　游戏监督石原明广　秘密冷门度　★★★★★

曾经创造了《心跳回忆》这一经典的 KONAMI，在今年的 9 月 3 日又推出了一部类似玩法的《Love Plus》，这款标榜国民级恋爱游戏的作品，甚至在日本的宅群体中还引发了不少社会现象。

由于游戏中包含的人物语音数量众多，所以在制作过程中，提前录制的语音有些是最终收录进游戏的，还有些则是供测试和开发时使用。也不知是谁出的主意，这些测试语音中包含了不少女主角高岭爱花（配音：早见纱织）的特别台词，比如"这是测试用语音啦！（羞）"、"注意身体、加油工作哦！"等等。估计那些忙于游戏开发的制作人员听到这样的语音一定会得到心灵上的治愈、缓解工作的疲劳。看来本作的开发团队很宅很可爱，相信作为 FANS 也会因此而会心一笑吧。

语音的卖点

说到《Love Plus》的语音，不得不提游戏中另一个女主角小早川凛子的配音丹下樱，当年她以《魔法少女樱》中小樱这一角色红透半边天，不过后来因为个人原因淡出声优界。《Love Plus》作为她正式复出后的首部作品，这个消息曾经在日本的各大网站论坛掀起轩然大波。语音也是游戏的重要卖点，《Love Plus》以实际销量和在玩家中造成的影响证明了这一点。

战争机器＝加班机器？

源　自　《战争机器 2》（日版）　游戏热门度　★★★☆☆

提供者　游戏日版开发小组　秘密冷门度　★★★☆☆

《战争机器 2》是一款在欧美极具人气的第三人称射击游戏，粗犷的作品风格和出色的画面表现令该系列在国内的人气也同样很高。为了讨好日本玩家并拓展市场，游戏的制作方特地在日版上市时加入了新的章节与地图，这倒是合乎常理，但很多人并不知道这个计划居然是在距离游戏开发截止日还有仅仅一个月的时间提出来的！对于一款对画面和数据要求极高的次世代游戏而言，要想在如此短时间内完成编程、地图绘制、录音以及测试工作，几乎是不可能的。但是为了不影响游戏的发售，游戏的开发人员也只好硬着头皮上了。

于是，制作小组巧妙地利用了全球的时差，通过合理的调度，让日本、美国、欧洲的工作室轮番上阵进行工作，形成了"24 小时全程无间断"的超级接力加班模式，这样才算保证了游戏的制作进度。后来提到这件事，游戏的开发人员还心有余悸，笑称这也是他们的最终手段了。原来"战争机器"是通过"加班机器"制造出来的。（笑）

▲不知道这种"24 小时全程无间断"的加班模式在其他跨国企业中常不常见。（图为日版新增章节）

编辑篇

逼出来的制作人

源　自　《偶像大师》系列　　游戏热门度　★★★★☆
提供者　纱迦　　秘密冷门度　★★★☆☆

NBGI

“《偶像大师》系列”家用机版的制作人是NBGI的坂上阳三，如今本系列已经在X360、PSP、NDS上推出过4部作品，深受FANS的好评。最新作《偶像大师 深情之星》是他誉为有如自己女儿的作品，往其中倾注了大量心血。不过有谁想得到他这个制作人其实是被逼出来的呢？

坂上阳三刚进Namco时属于街机部门，曾经参与过不少街机游戏的开发，不过类型以赛车、体育为主，例如最初的《山脊赛车》街机版。后来到了家用机部门，担任过动作游戏《铁拳尼娜》的制作人，想必大家都记得这个游戏。后来有一天，领导通知他去参加一个新闻发布会，事先也没说明是什么内容。他满腹狐疑地赶到现场，发现这是家用机版《偶像大师》的发表会。他坐在台上心不在焉地想：这个游戏倒是经常听同事说起来，究竟是个什么样的游戏呢？就在此时，司仪介绍到他的时候竟然说：“这位就是家用机版《偶像大师》的制作人——坂上阳三先生！”顿时无数镁光灯响起，把他吓了一大跳，就在完全不知情的情况下他就和“IM@S”结下了不解之缘。

成为制作人后他赶快去街机厅补课，想要迅速了解这款游戏的精髓，结果FANS的狂热给他留下了极深的印象。特别是有一次他看到一位玩家的偶像退出娱乐圈时（街机版如果不能在指定周数内达成目标，就会强制退出娱乐圈，即GAME OVER），竟然当众落泪。这一幕给他留下了深刻的印象，心想未来的家用机版一定不能辜负这些可爱的支持者啊！

后来的事情大家都知道了，家用机版的《偶像大师》算是开创了同类游戏的新纪元。不过坂上先生并不准备在一棵树上吊死，在2007年他还制作了一款Wii的滑雪游戏《家庭滑雪 世界滑雪场和滑雪板》，真是让人意想不到呀！

▶右一即为坂上阳三。

“星海”中的历史变迁

源　自　《星之海洋4》　　游戏热门度　★★★★☆
提供者　脆薯条　　秘密冷门度　★★★★☆

《星之海洋4》的设定年代是所有“《星之海洋》系列”作品中最早的，当然本作也是和其他作品存在着种种联系的，下面小谈一下，看看你了解多少哦。

未开恶星保护条约　这个条约只要接触过“《星之海洋》系列”作品的玩家都应该熟悉，在《星之海洋4》中终于交待清楚了这一条约背后种种不为人知的故事。

关于“卡尔娜丝”号宇宙飞船　这是一艘装备着光束攻击和防御结界的宇宙飞船，不过在《星之海洋2》中被十贤者轰成了渣。

肯尼（ケニー）家族　原来《星之海洋2》的男主角克劳德的祖先是如此伟大的人物，不过肯尼家族真是一代不如一代了，从如此有威望的司令官到一个很不正经的大叔，再到《星之海洋2》中的克劳德，都说长江后浪推前浪，看来得反过来说才行……

ローク星球　这就是《星之海洋1》中主角拉迪（ラディ）所住的星球，而在《星之海洋4》中依然可以看见很多熟悉的名词，石化病、バージ神殿，还有一些村庄城市的地名也都是一样的哦。

アシュレイ　阿修雷就是《星之海洋1》中的老剑圣，《星之海洋4》中可以在竞技场里碰见他。

Stab the Sword of Justice　这个曲目就是《星之海洋4》中在圣域战斗时的BGM，如果你是系列忠实的FANS那一定会泪流满面，这首曲子就是《星之海洋2》战斗时的BGM。

关于四大宝珠　《星之海洋4》的圣域里有四个宝珠，分别寄宿着知の精灵、力の精灵、爱の精灵和勇气の精灵。而在《星之海洋2》中的エナジーネーデ也有四个地方，分别是知の场、勇气の场、力の场和爱の场，在里面可以对应得到知惠の宝珠、勇气の宝珠、力の宝珠和爱の宝珠，这个设定两者非常相似。而同样是两个高科技的人工惑星，《星之海洋4》中提到了En II的建造时间是30多亿年前，而《星之海洋2》中十贤者的事件发生在37亿年前，两者看来还有一定的关联，具体情况不得而知了……顺便说一下，两者的中心城市都是叫セントラルシティ。

▶类似这样的未在游戏中出现的场面，不止会不会在国际版中进行补完。

人物变迁史

源　自　《工作室》系列　　游戏热门度　★★★☆☆
提供者　晴天　　秘密冷门度　★★★★☆

Gust

如果要计算“《工作室》系列”中出场次数最多的角色，估计很多FANS都会给出“木精灵”和“幽灵娘帕梅拉”的答案，而实际上武器屋的“哈格尔”（ハゲル）也曾经在7部作品中登场，只是它并没有像前两位那样偶尔还客串一下“参与战斗的同伴”，这应该也算是很多游戏中，大家都不会刻意留心“商店老板”的缘故吧！（笑）

木精灵进化史

从初代开始就作为“绿叶配衬”的木精灵共在10款系列作品中登场过，从最初的弱不经风到最新的力大无穷，从他的造型变化上就能很直观地看出画师的某些“恶趣味”。他曾经在《维奥拉的工作室》、《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》和《玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们》中作为参战同伴登场，角色性能也从最初的“速度型”成功过渡到了“肉盾力量型”。

帕梅拉进化史

妖艳而不失开朗的帕梅拉第一次是出现在《优迪的工作室》中，而惟一一次作为同伴加入则是《玛娜传奇 学院里的炼金术士们》。其手中抱着的小熊是从《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》开始才作为标志性饰物跟随其左右，另外根据她身为幽灵的设定，在战斗中她还具有HP为0后自动复活一次的特性，绝对是目前系列最具人气的角色之一。

炼金的最高境界

收集或调合全道具一直都是FANS攻略游戏的最大目标，不过在系列所有的作品中，其实很少有人知道“贤者の石”和“金”这两种道具不但在每部作品中必然出现，通常也是整个游戏最难调合的物品。从炼金术自身的理论上来说，炼金术最初的目标就是通过化学方法将一些基本金属转变为黄金，这其中又会常用到两种方法：一是通过补足普通金属的元素使其与黄金的元素比例接近；二是用一种称为“圣石”（又名贤者之石）的物品来随心所欲地转换黄金，这应该就不难解释为什么游戏中每次调合“金”所需要的素材里总有“贤者の石”了吧？

QQ群号:77269227

奥义的秘密

源　自　《薄暮传说》（PS3 版）　　游戏热门度 ★★★★☆

提供者　脆薯条　　秘密冷门度 ★★★★☆

其实本次 PS3 版的《薄暮传说》不仅增加了很多内容，而且在某些小细节上也下了点功夫，如果不是偶然碰见，还真不知道呢。

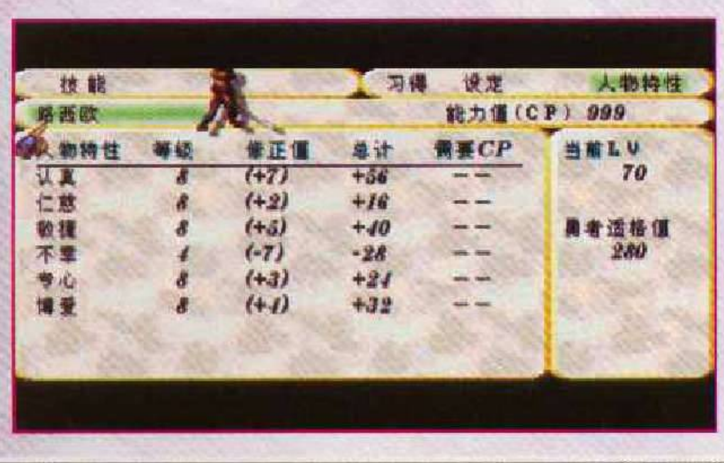
游戏中主角尤利有个技术为“啮烈袭”，其实在先前的 360 版中是一个非常普通的奥义，不过到了本次 PS3 版中却被强化了不少，根据这个奥义连打的节奏同时按下圆圈可以增高 HIT 数，熟练度 200 以上可以按到 107HIT，而 9999 以上似乎能按到 200HIT，真是一个很有趣的设定。同样，弗林的“凤凰天驱”熟练度在 200 以上，并且在 OVL1 级的状态下可以在这招快落地的时候连按圆圈让它变化成“绯凰绝炎冲”，这招就是某作《传说》中某人的秘奥义了，有兴趣的玩家不妨一试哦。

■弗林这次在 PS3 版中也算是“咸鱼翻身”了。

小编们的秘密

第一援助？不不，是 First Aid

这里说个我在玩 RPG 游戏的一个经历，当时由于自己在读初中，那时英语肯定要比日语好，初接触《女神侧身像 蕾娜斯》时，看见一个技能的名字叫 First Aid，我当时是知道这个技能是用来加血的，但由于我不知道这个词组的确切意思，所以下意识就在脑海里默认成了“第一援助”，我就心想着简简单单的加血为什么要写成“第一援助”呢？这很信达雅么？隔天上英语课时我碰巧学到了这个词组，这下恍然大悟，原来 First Aid 是急救的意思啊，随后每次一玩到“《传说》系列”的最新作时就会觉得好笑，不过我也知道了 First Aid（日文为ファーストエイド）这个技能在 RPG 游戏里是非常常见的，我只能感叹我当时的无知啊……



◀这张汉化过的人物特性图也让我认识到，原来男主角路西欧在精神方面还是比较懦弱的。

畏惧大型昆虫

▲小强与蜘蛛不得入内！

我在杂志上已经不止一次提到自己讨厌蟑螂。其实真正能让我浑身起鸡皮疙瘩的应该是蜘蛛，而且是那种个体较大的种类。一次编辑部组团去郊游，我跟美编 anubis 分到了一个房间去住，结果在晚上打扑克的时候被一只从来没有见过的大蜘蛛吓得半宿没睡好觉……（其实蜘蛛不是昆虫）

另类的游戏偏好

编辑部的每个人都有自己的游戏偏好，比如纱迦是博爱型的，晴天同学则特别钟情于走格子类游戏，至于 ACE 飞行员的口味，大概很多读者比我都要清楚。在这里小小地透露一下，其实我个人的游戏偏好是所有人中最另类的。一方面，我喜欢比较硬派的动作游戏和射击类游戏，除了是《生化危机》的狂热支持者之外，像《战神》、《战争机器》、《丧尸围城》等游戏都是我非常喜欢的游戏（系列）。特别是《丧尸围城》，这是我接触并通关的第一款次世代游戏。不过说起来你也许会不信，同样强调动作性的《鬼武者》、《鬼泣》、《忍龙》等作品，我却提不起丝毫的兴趣。另外，信不信由你，对于像《魔界战记》这一类纯粹卡通风格的日式走格子游戏，我也非常喜欢。我这种奇怪的游戏偏好在编辑部内实属少见，以至于 ACE 飞行员看到我在两个风格和类型有着重大差异的游戏间来回切换时，总会嘟囔出一句：“太刺人了！”

九兵卫吐槽：喂！你借我的《魔界战记 3》到底还有没有通关啊！

快乐通宵

作为一个 80 后出生的玩家，90 年代左右的 FC 时代永远都是最清纯的游戏记忆。过少的游戏咨询让所有游戏都神秘莫测，相对价格较高的卡带是普通家庭很难承受的奢侈消费品，十几个游戏合集的卡带几乎是家家必备的东西，智力游戏（当年对策略或角色扮演游戏的统称）的卡带则尽显尊贵，朋友之间换着玩是必须的事情，而交换的期限自然也很局促，对于游戏水平根本连“水平”这两个字都够不上的小学生来说，如何在短时间内将手上的游戏玩出点儿乐趣来成了首要问题。废话说了一堆，只是想向各位报告我自己的第一次通宵历史。

时间：5 年级。
游戏：借来的中文角色扮演《封神榜》。
通宵主观原因：之前卡关卡得憋屈，因为意外发现了飞行秘技，异常兴奋，寝食难安。
通宵客观原因：家中有规定，只有周末能玩游戏，于是只能出此下策。
通宵物质基础：红白机一台（在爸妈屋的柜子里），黑白电视一台（自己屋的床头箱子上）。
通宵手段：下午回家父母不在，偷偷取出主机，晚上 9 点多按时躺床，闹铃上到 11 点半。
通宵过程：铃响关门，借着荧光屏的光接上机器。
插曲：变压器断电一次，险些无法继续游戏，前功尽弃，胶带粘牢，外壳修好。
通宵收获：5 点砍杀纣王后通关；看到了美丽的日出；最沉的晨睡。
额外收获：取得第一次上课睡觉成就。
后续：数日后第二次尝试，不巧老妈半夜 1 点醒来喝水，发现我竟然“关着门睡觉”，当即发现，后果暂不赘述……

来编辑部之前真正通宵玩游戏的次数并不多，因为通宵实在是太累了，严重影响第二天的生活，除非是能通关或者取得额外的快乐，否则还不如好好睡一觉第二天再战，因为时间是自己的，只是先睡觉还是先玩的顺序问题罢了。而现在，通宵截稿则是无法避免，因为这是不能自己安排先后顺序的……

▶ 8 位机上的 RPG 光看画面都非常怀念……

QQ群号:77269227

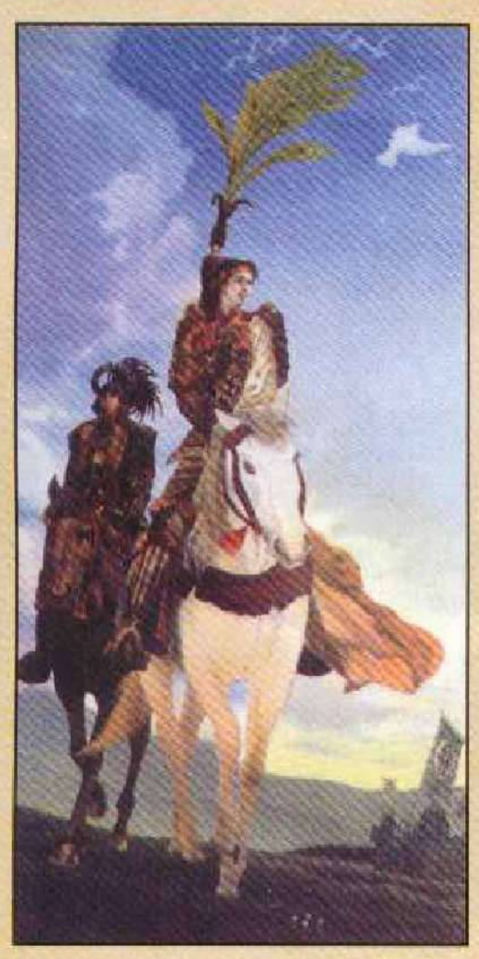
战国天下布武

《战国无双 3》还剩下竹中半兵卫没有介绍，《战国 BASARA 3》又公布了大谷吉继，没想到这两款续作都玩了命儿似地增加新角色。这也让我心中有点不安，因为对于一款动作游戏来说，增加角色是一种既简单又讨巧的方法，就算角色性能失衡，一般来说也不会影响玩家对游戏的评价。其实这两大系列的出场角色已经够多了，与其再拼命增加出场角色不如多在游戏内容上下点工夫。

西国无双 立花宗茂

立花宗茂，生于 1567 年 12 月 18 日，死于 1643 年 1 月 15 日。是日本战国时代后期的著名武将。他是雷神立花道雪的养子，其妻是立花闾千代。后世的人称其为西国无双、不败之奇将、武神、常胜将军。立花宗茂虽然在日本名气不低，但是在游戏中出场不多，原因在于他前半生的活跃舞台是九州，因此与织田信长、丰臣秀吉等强豪没有交过手。而后期他又没能参加关原之战，从而再次错过了闪耀于历史舞台的大好机会。

与立花家的渊源



▶正子公也笔下的立花宗茂和立花千代。这张图很好地表现了两人间貌合神离。

日本战国时期各大名门的系谱都比较复杂。立花宗茂其实是高桥绍运的长子，高桥绍运也有一位名将，他与立花道雪并称大友双璧，是九州强豪大友氏的重臣。只是因为高桥绍运不像立花道雪那样挨过雷劈，所以没有什么传奇色彩。

立花宗茂原名高桥统虎，从小就接受了严格的训练，并表现出过人的才干。立花道雪膝下无子，因此很希望能让统虎过继为立花家的养子来继承立花家。高桥绍运自然舍不得这个好儿子，不过在道雪数度恳求之下还是答应了这一请求。于是高桥统虎就改名为立花宗茂，并与道雪的女儿立花闾千代成婚，正式成为了立花家的传人。

玩过《战国无双 2》立花闾千代的无双模式的人，应该记得开场动画中丰臣秀吉的那句赞美——“刚勇镇西一”。历史上这句话其实是用来赞美立花宗茂的。《战国无双 2》中很多赞美立花的语句，历史上都有记载，不过原本都是用来称赞立花宗茂的，例如“真不愧是立花”、“具备刚仁的第一勇者”等等。

历史上宗茂与闾千代的关系很差，两人长期分居，没有留下任何子嗣。德川家康夺取天下之后，宗茂获得他的赏识而成为了 12 万石的大名。但在此之前与他分居的闾千代已于 1602 年在赤贫般的生活中去世了，死的时候只有 34 岁。看来游戏中立花两口子之间应该是有不少账要算了。

戎马生涯

▶《太阁立志传》里的立花宗茂，这么看的话倒是蛮像《无双大蛇》里的源义经……

立花氏的主子——大友氏是九州的大名。九州虽然不大，但是上面林林总总的大名也有十几家。大友氏因为部下得力，逐渐战胜九州其他势力而成为强豪，立花宗茂 12 岁就上阵，为大友氏出了不少力。不过大友氏比起九州另一股强大的势力——岛津氏还是差了不少，岛津氏野心更大，自然视大友氏为统一九州路上的眼中钉，两家频频爆发战争。当宗茂 20 岁的时候（1586 年），岛津氏大举袭来，大友氏的当主大友宗麟前往大坂晋见丰臣秀吉，希望以自己的领地换来援军对付岛津氏。而此时岛津大军已经席卷筑前地区，宗茂的生父高桥绍运在岩屋城以 800 人抵挡岛津氏 5 万大军达两周之久，最后还是壮烈牺牲。在《战国无双 2》里立花闾千代和岛津义弘有着不共戴天的关系，就是因为岛津氏杀死了自己的公公，当然游戏里没这么说……最后丰臣援军终于抵达，岛津军不得不撤退。

次年丰臣秀吉开始了九州征伐，这也是《战国无双 2》里立花闾千代的第一关。立花宗茂担任筑前军事总指挥。尽管军中名将云集，但宗茂依然有着抢眼的表现。他以先锋军的身分一口气连下十余城，并多次打败岛津军，此外他又能为岛津降将争取权益，不因为其宿敌的身分而有丝毫怠慢。因此在岛津氏降服之后，秀吉赐予宗茂 13 万 2000 石的领地，成为直属大名，并赐姓羽柴，获赠“九州之逸物”的奖状，还被评价为“刚勇镇西一”、“忠义镇西一”。

此后宗茂在自己的领地里取得了不错的政绩，日军侵朝的时候他也参加了战斗，是最后一支撤回日本的军队。关原之战时，尽管形势对德川家康有利，但为了报答丰臣秀吉的恩情，他毅然加入了西军。不过在关原之战开始前，西军的近江大津城城主京极高次突然叛变，西军主帅派宗茂等将出兵围剿。尽管众人顺利攻下了大津城，但西军也在关原吃了败仗，于是众人只能撤回自己的领地。

为了避免领民的生命财产受到威胁，宗茂后来向家康投降，之后成为一名浪人。家康一直都很欣赏他的才华，1604 年通过本多忠胜将宗茂召于帐下，并恢复了他大名的身分。在大坂城之战里，宗茂只是作为德川秀忠的军事顾问和旗本大将，虽然没有亲自上阵，但依然展现了他的军事才能。江户幕府创立之后，宗茂一直身居要职，活了 76 岁才因胃病而去世。

▲《战国无双3》里的立花闾千代究竟会和立花宗茂擦出什么样的火花呢？不会还要加入闾千代招夫的狗血剧情吧……

对游戏的展望

从宗茂的生平不难看出，除了宿敌岛津义弘、妻子立花闾千代之外，他与其他很多《战国无双》角色都有交集。其中最值得期待的，应该是他与本多忠胜的故事。宗茂曾经参加过小田原征伐，战后秀吉曾经当众称赞说，“东有本多忠胜为天下无双的大将，西有立花统虎为天下无双的大将！”“西国无双”这个称号就是这么来的。事实上两人的关系也非常不错，德川家康正是通过这层关系才把宗茂收为己用的。游戏中恐怕还会增加一个外传，用来表现东国无双和西国无双谁更厉害吧。

立花一族在军事上有不少独创发明，宗茂深得真传，包括三倍速铁炮集体射击、影流长刀斩入部队、投枪乘入战法等等。立花家还有祖传的三宝器，分明是下黑之旗、血染铁扇、吉光骨食，其中吉光骨食是镰仓时代的著名短刀，相传是源氏秘宝之一。不过游戏中的立花宗茂却是手持西洋剑和盾，那么武器估计也是乱编的了，真是可惜。

QQ群号:77269227

游风艺苑 Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

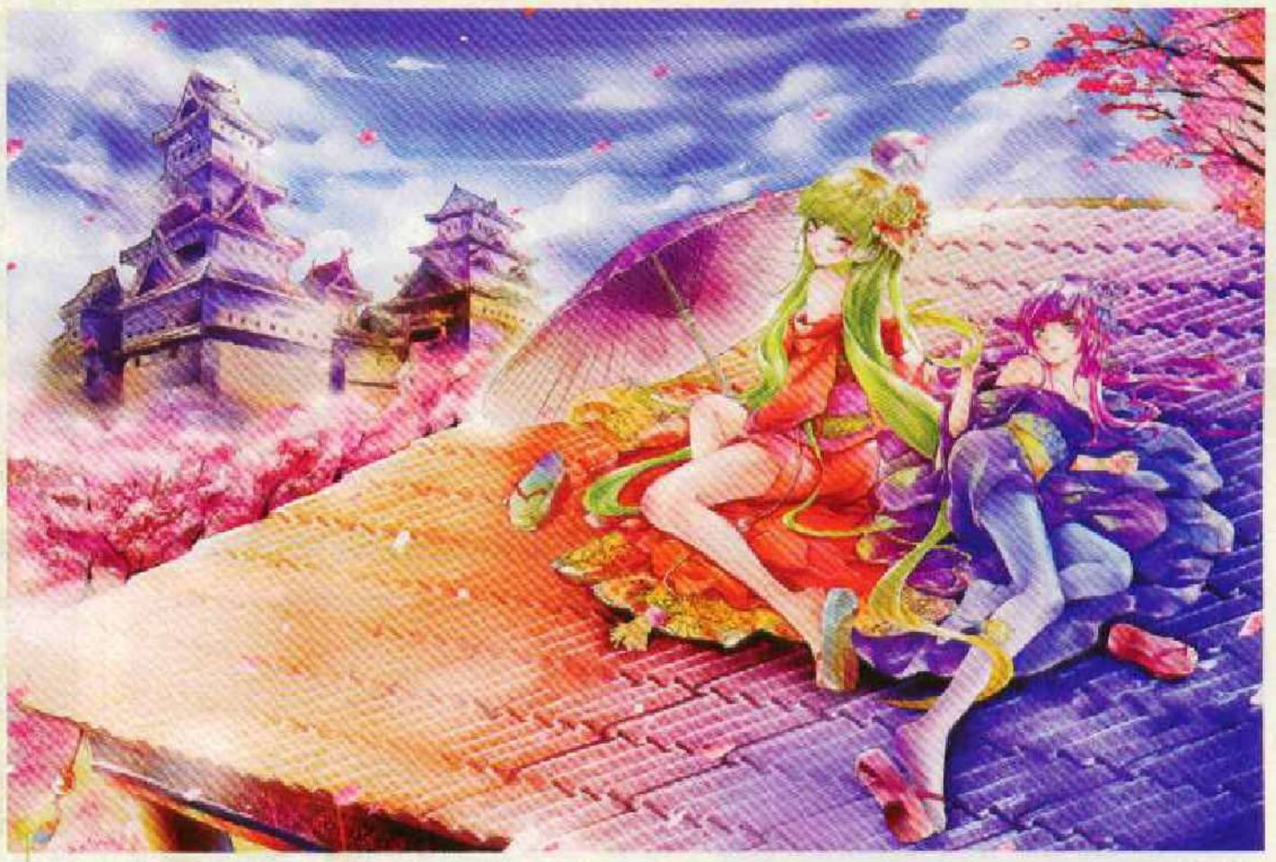
一刀有话说

正如上期在“读编往来”栏目中本刀所说，加上这期刊登的6幅画稿，“10月11月双月最佳作品评选”所有入围作品就都到位了。在大家拿到杂志的时候，本次双月评的投票帖应该已在游戏城寨网站首页置顶。届时，将有24幅风格各异的画稿等待网友的评判，大家不要挑花了眼哦！另外，最近突然有不少朋友投铅笔稿过来，平心而论，在这些稿子中，基本功不错的大有人在。不过，与彩稿相比，同样水平的铅笔稿在表现力上会逊色很多。因此，在这里需要提醒各位有意投稿的朋友尽量发彩稿过来，而且最好是连人物带背景绘制齐全的。期待你的作品！

上海·许建闲

眼前这位性感妖娆的蛇蝎美女是男爵夫人，《特种部队》动画中反派头目眼镜蛇司令的得力干将之一。在电影版中，她的造型更加年轻，同时也更显青春妩媚，当然也少不了邪气。而这些，都在上面这幅同人作品中得以忠实再现。

北京·陆云霏



一张日本战国背景的原创作品，看惯了“以戏说历史为己任”的同类题材游戏中的角色，画中人物的造型可谓似曾相识。不过作品对色彩的把握非常到位，华丽且自然的色相变化是最大的亮点。

深圳·郭立刚

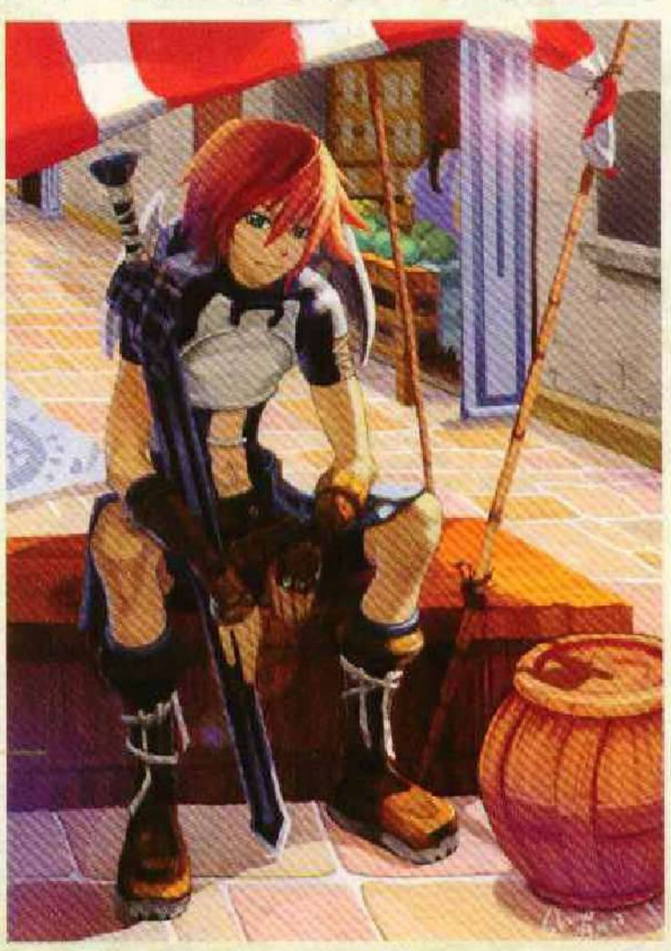
若不是人物手中特色鲜明的双刀，单看打扮，估计就连很多猎人朋友都难以确认这竟是《怪物猎人》同人作品。再加上作品采用独特的Flash上色，能一眼就认出这身忍者套装的，恐怕就更是凤毛麟角了吧！

南京·kazuya

擅长绘制硬派作品的Kazuya的创作对象通常都是豪鬼、再生侠之类。而这次出现在他笔下的春丽，却也能融柔美与强悍于一体，别有一番风味。此外，恰到好处的夸张体态也是看点之一。

上海·陈钟文

你知道“《街霸》系列”中泰拳达人沙盖特胸前那条骇人的长疤是怎么来的吗？隆用升龙拳给打的？别逗了，赤手空拳怎可能把人伤成那样？事实上……大家直接看图吧！电锯枪当凶器，很合理也很合逻辑吧！



广州·shllow

来自PC经典作品《幻世录2》的超怀旧同人画稿。对于该作，从90年代末开始接触PC游戏的老玩家应该有一定印象。看，画中少年布莱特在邀你一起回味当年的并肩战斗的岁月呢！

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字，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样刊一本，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！

本期读者语录

惠州 小猪：非常满意的是在TGS介绍各个游戏新作时都乱入了小编们作怪，扮的角色都很喜欢，有神似的，也有搞笑的，希望以后继续看到这样的趣味设计。

QQ群号:77269227

本期博客 炎骑士

编辑部落 EDITOR'S BLOG

写在前面 FOREWORD

射击是电子游戏中比较“古老”的游戏类型。从最早的点阵图到随后的强制卷轴飞行射击游戏，再到后来的动作射击游戏、光枪射击游戏、主视角射击游戏乃至模拟飞行射击游戏……

提到射击游戏，那么自然少不了枪。从目前最火的《未知海域 2》到即将发售的《使命召唤 现代战争 2》，无不是围绕着枪来做文章的。喜欢枪是男孩子的天性，当雄性的好斗本质与电子游戏对竞技元素的需要相重叠时，枪械在游戏中的出现就成了理所当然的事情。既然我们之中的绝大多数人都没有或者很少有机会摸一摸真枪实弹，那么也就只能寄希望于虚拟的电子竞技了。好好在游戏中过一过干瘾吧！

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：枪与游戏，游戏与枪

【2009-10-19 10:49:38 By：九兵卫】

炎骑士明显是不玩角色扮演游戏的，要知道在这类游戏里面，通常就算是再厉害的枪也是最弱的一种武器，所以嘛……

RE：枪与游戏，游戏与枪

【2009-10-19 10:56:52 By：脆薯条】

其实，像我们这样接触到“枪”的人一定不在少数吧，炎骑士的经历也和我一样。小时候看到电影中的各种名枪，长大后再到游戏之中亲自体验一把，那种感觉真得是太棒了！

最近发表 LATEST TOPICS

编辑部生活的点点滴滴

脆薯条发表于 2009.10B、11A（总第 236-237 期）

小病是福

晴天发表于 2009.9A（总第 233 期）

童年、游戏与枪

童年玩枪

炎骑士 发表于

2009.11B（总第 238 期）

男孩子在小时候大多喜欢玩枪，相比之下，我应该算是幸运的一个。因为父亲年轻的时候是刑警，所以我在两三岁的时候就经常拿他的配枪当玩具（当然都是卸下子弹的）。当时的我自然不会去注意这些枪的型号和细节区别，反正都是枪，我的一双小手根本没法握起这些手枪。印象最深的是五四式手枪，因为它的尺寸最大，托在手里沉甸甸的。后来，因为父亲调转工作回地方，我也就再没有接触过枪。当时年纪还小，所以没有机会尝试真枪射击，这也算是我童年留下的一丝遗憾吧。不过，在七岁那年发生的一件事却给我留下了很深的印象：

一个星期天的下午，我跟父亲正在院子外打羽毛球，这时突然从不远处传来一连串清脆的爆裂声，当年的职业习惯让我老爸迅速辨别出这是枪声，然后一把将我搂在怀里紧贴着墙。与此同时，一名腿上似乎中弹的男子一瘸一拐地从我们父子身边跑过，他身后有一个警察在拼命追赶，手里握着一支手枪。事后听老爸说，以国内的情况，如果当时那个被追赶的男子不是被通缉的要犯，那么持枪的警察绝对是个冒失的新丁，不然在居民区随意开枪的后果可是非常严重的。

从感性认识到理性认识

前面说了，小的时候摆弄真枪完全是把它当作玩具。印象之中，有一次还因为不小心搬动击锤（握把上方枪筒尾部的那个“疙瘩”）把手指夹伤。再后来，跟着街坊邻居家的一帮孩子们开始玩“警察抓小偷”的游戏，为了手里能够有个像样的“家伙”当道具，我也没少缠着父母买玩具枪。当时最流行的玩具枪是一种具有类似真枪击发结构的玩具枪，里面甚至还可以安放火药、但也仅仅局限在能够借助引爆火药来发出响声，不可能像现在的仿真枪那样射出塑料弹丸。这种玩具枪按照做工和材料也分为好几种：最差的是用廉价塑料做的，好一点的则有金属做成的枪身框架，最好的自然是全金属制作而成、也是最贵的那种，一支要卖十几、二十几块钱。以当时的工资标准（上世纪八十年代末），这样一支玩具枪的价钱足以让父母为孩子购买时犹豫好半天。小时候因为调皮捣蛋，父母硬是狠心没给我买，后来还是爷爷在过年的时候给我买了一支。但没过几天，我揣着这支枪跟小伙伴儿逛街机厅，不慎把枪给弄丢了。好家伙，玩具丢了不算，还是因为偷偷去游戏厅才弄丢的，这二罪并罚，害得我跪了三个小时的洗衣板……

尽管电子游戏中很早就引入了枪械的元素，但真正能够在游戏中使用真实的武器，那还是要等到 PS 和 SS 主机出现之后。上了中学之后，接触的游戏开始从传统的清版动作游戏转向早期的 3D 画面的游戏。我也是在这个时候开始接触《生化危机》和《潜龙谍影》等游戏的。显然，游戏中出现的真实枪械重新点燃了我对枪械的那份兴趣。记得当年初玩《生化》的时候，因为并不了解武器的性能差异，所以不知被丧尸啃死了多少次。后来听说在游戏中可以得到一支威力奇大的“麦林”手枪（国内攻略本上的翻译），足以对猎杀者造成一击必杀。因为好奇心，开始对“麦林”二字产生了疑问。手枪就是手枪嘛，怎么还有这么怪的名字。后来在一个偶然的机会下才知道“麦林”是英文单词“magnum”的音译，指的是一种大号转轮手枪子弹。以前只知道手枪和步枪的子弹是有区分的，原来仅仅是手枪的子弹还有这么多名堂。那么有没有比麦林手枪威力还要大的手枪呢？好奇心促使我继续琢磨下去……。中学的时候，父母允许我订阅一两本期刊，算是让我了解一些课外知识，于是我又开始购买和阅读各种军事杂志。虽然当时还没有网络，但经过几年看杂书的积累，我开始对各种枪械有了更深层的了解。

游戏与枪

游戏中的枪械越来越贴近真实，这是玩家的福音，也是时代的进步。去年的《潜龙谍影 4》堪称是变相的枪械博物馆。在即将发售的《使命召唤 现代战争 2》中，玩家可以使用的枪械种类也将会达到系列历史之最。这两款知名大作尽管在玩法上有所区别，但对于各种枪械的性能表现却都非常贴近真实。不过凡事都有例外，比如《生化危机》，这个系列中的最抢眼武器非前文提到的“麦林枪”莫属。以至于除了普通手枪和霰弹枪之外，其他武器的真实性能都无法在游戏中得以体现。记得在玩《维罗妮卡》的时候，游戏中可以获得一支 AK-47。按理来说，有着“突击步枪之王”美称的 AK-47 肯定有着不俗的威力，但谁能想到这支枪在游戏中却连对付猎杀者也显得非常吃力。“《生化危机》系列”一向对连射类枪械有着不公平的待遇，这样做的原因究竟是什么，恐怕只能去问 Capcom 的人了。游戏中的枪械究竟要多么“真”，玩家和游戏开发者对于这个问题其实都应该很清楚：在精确度和射速等方面贴近真实就可以了，而在诸如装填弹药速度等细节上则没有必要过分去追究。因为游戏毕竟还是游戏，不是模拟靶场训练。对于喜欢枪的游戏玩家来说，我们所追求的，其实只不过是那种无限接近于真实的感官刺激而已。

▶出自比利时FN公司的SCAR步枪极有可能将在《COD MW2》中大出风头。

QQ群号:77269227

栏目主持 玛娜&九兵卫&纱迦

读编往来

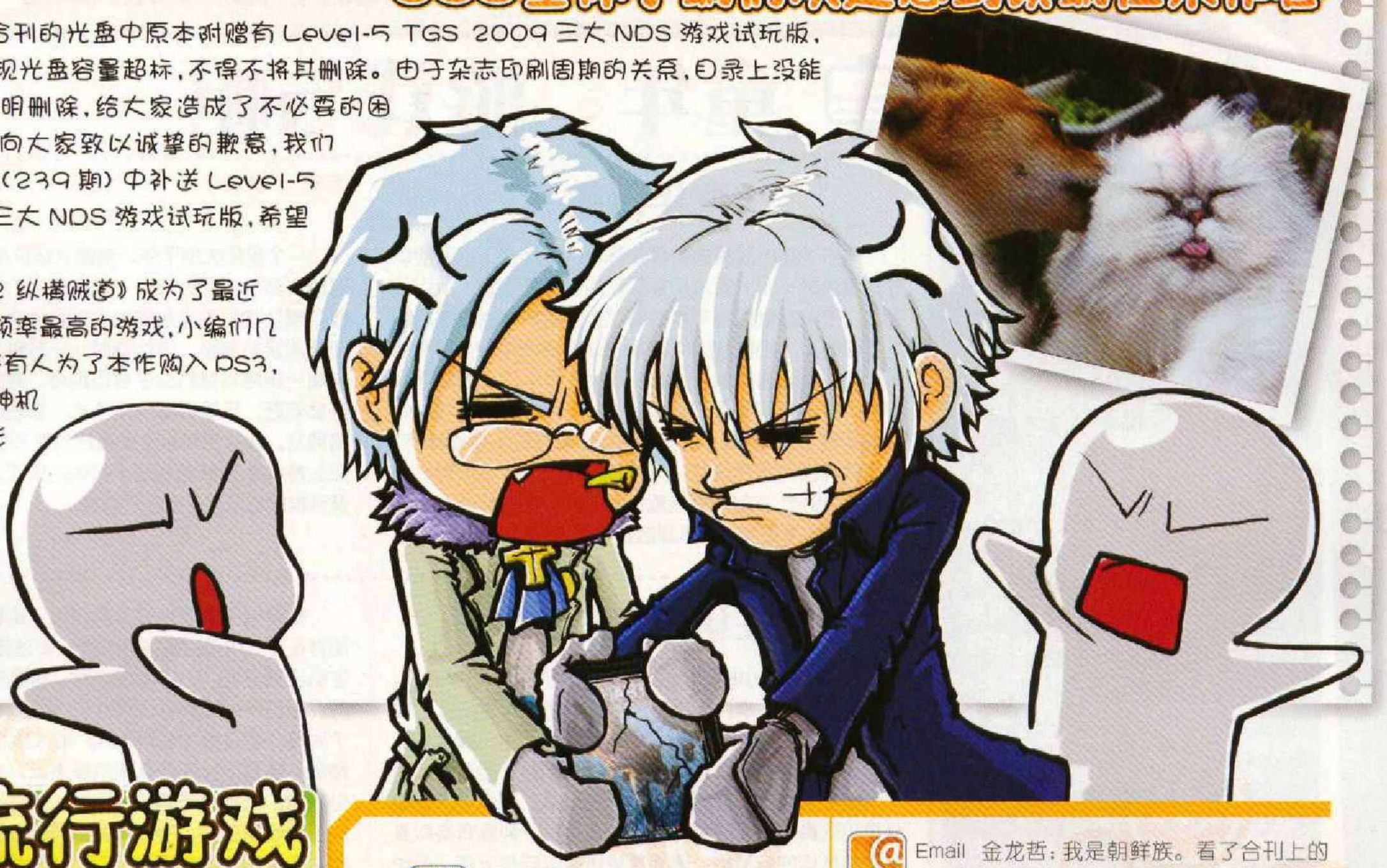
读编往来 通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&阳光成员 西达&阳光成员 恶魔猫那娜

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

■上期TGS合刊的光盘中原本附赠有Level-5 TGS 2009三大NDS游戏试玩版，但在交厂时发现光盘容量超标，不得不将其删除。由于杂志印刷周期的关系，目录上没能及时把这条说明删除，给大家造成了不必要的困扰。在此我们向大家致以诚挚的歉意，我们会在下期杂志（239期）中补送Level-5 TGS 2009三大NDS游戏试玩版，希望大家体谅。

■《未知海域2 纵横贼道》成为了最近编辑部内出现频率最高的游戏，小编们几乎人手一份，还有人为了本作购入PS3，令编辑部内的神机教势力大为膨胀。总之，“流行游戏”中漫溢的赞美词相信已经足够向大家说明目前的盛况了。



本期 What's in 流行游戏

未知海域2 纵横贼道 PS3 （9人）

自从玩过这款编辑部公认的神作之后，我突然觉得其他次世代游戏的画面跟PS2时代的游戏画面都没啥两样了。

——被《未知海域2》超强游戏画面所深深震憾的炎骑士

玩了《未知海域2》，后果很严重。导致我现在看什么游戏都会觉得画面下降了一个档次，唉……这不是好事情。

——ACE飞行员

神作无所不神。

——被游戏每个细节感动得不得自己的纱迦

铁拳6 PS3/X360 （7人）

有了《铁拳6》，编辑部的大电视从此以后中午终于不再闲着了！

——众小编激动不已

GT赛车PSP PSP （3人）

快把你的车拿出来分享！

——到处找人共享车辆的雷电一直跟在其他人身后嘟囔着

杂志相关

Email 风雨中的光辉：对236·237期攻略透解里的《薄暮传说》攻略有些不满。

1. 游戏过程中有许多分支剧情是可以学得新特技的，而且有些有时间限制，错过了就学不了了，比如在打完幽灵船去斗技都市时，中间回到帝都 ザーフィアス触发剧情尤利会习得虎牙破斩，诸如此类的还有很多。

2.《薄暮传说》的世界地图很乱，光靠语言很难找到地点，希望能补完一张世界地图，如果小编不嫌弃，我的附件里带有世界地图的图片，希望能在下期“问题小卖部”中补完。

首先对你提出的不满我很理解，不过由于篇幅的问题不可能一期就把所有的支线都上完。除去流程以外，只能挑一些比较重要的东西了，在有大篇幅的条件下（例如PS3专辑）肯定是会把所有分支都补完的，还包括一些后期研究等等，所以……请你见谅。

Email 范敏：我对于TGS影像的建议是在介绍展台时右上角加上“小地图”，就像《MGS》那样。不然小编只在口头上说某某展台对面是啥啥展台，今年规模这么大，太抽象了，如果有个小地图就方便知道展台位置和规模占地多少了，这样比较生动些。

关于小地图的建议确实不错，这样就更有“东京大冒险”的气氛了。

Email 金龙哲：我是朝鲜族。看了合刊上的《战国天下布武》后，就加藤清正的问题我问了我的父亲，他反问：“加藤清正是谁？”我告诉他加藤清正是丰臣秀吉时期日本入侵朝鲜的将领，并问这与狗有没有关系。我爸的回答把我汗了：“还是伊藤博文更著名！”

看来说“加藤清正即狗”的说法果然有些问题，感谢提供考据！

惠州 陈小斌：每次都可以欣赏到“游风艺苑”的精美图片，别处是很难找到的，但不满意的是小编们这些可恶的家伙却从来不把它们放在光盘中让我们珍藏，太可恶了。

“游风艺苑”中的作品都属于画师原创，如果不经得作者本人同意就随意送出去当然是不可以的啦！不过如果是想看游戏美图的话，我们也会不定期地在Gamehalo的光盘中送给大家，就请你期待吧！

Email 王负：之前一直想给杂志提供一些有建设性的建议，不过都感觉不够成熟。不过有一点应该是可行的，就是关于光盘的制作格式。现在的游戏都已经进化到16 ： 9的宽屏幕时代了，宽屏电视也很容易买到手了，而且TGS2009也是以16 ： 9格式摄录的，为什么还要制作成4 ： 3格式的光盘呢？看着屏幕上下的两条黑边，实在不爽。

DVD中的部分视频已经采用16 ： 9的方式，但某些游戏如PS2和NDS上的作品还是老的4 ： 3画面。而且上下两条黑边也是用来加字幕的。

本期读者语录 贵阳 吴星宇：对今年的TGS报道绝对满意，游戏、美女——收获，尤其是多边形大哥真是艳福不浅啊，左边一个右边一个，居然还能这样淡定，是我遇到早就鼻血哗哗的了，呵呵！（玛娜回复：你要是和多哥一样一年去两三次游戏展会，相信也会非常淡定。）

QQ群号:77269227

Email 442049124：236·237的“读编往来”中看到某人饿了一个学期的中午饭，买了个NDSL但不久就露馅了。相比之下我朋友买PSP就高明得多，他先买了一个山寨版的PSP（就是MP5），没事就拿着山寨货在父母面前晃来晃去，等学校收伙食费的时候，把钱贪污了买了PSP，那个山寨货就丢给了我，从此就光明正大的玩PSP了。

结果明明是你赚到了嘛！

Email 吴家明：最新一期UCG已经看完，看到最后知道原来脆薯条也是米仓千寻的歌迷。6号那天演唱会我也去了，坐第二排，那晚对所有米仓千寻的歌迷来说真是——最高！不知道脆薯条小编那天有没有有赶得上，希望来年米仓会再来，到时候我们这些歌迷将再度升温！

他倒是很想去，不过因为加班而没去成。不过也幸好没去，因为米仓千寻回国后就确诊得了H1N1型流感……否则说不定编辑部就全灭了……

Email Klose：一天下午我放学归家。在校门口看到了我们的年轻的化学老师的手上竟然握着……握着235期的UCG！正是这次偶然的机会让我邂逅了可爱的“拉瓦锡”（他的绰号），感觉很棒啊！（咱俩都是纯爷们，别想歪了。）在与拉瓦锡的交谈中，我知道他以前也会去街机厅抽《街霸》，与死党玩《实况》……说到这些的时候，他的脸上荡漾着美好回忆的涟漪（好幸福啊）！总之，我喜欢跟拉瓦锡聊天，讨论TVGAME。更重要的是他启发了我，适度游戏对身体、学业完全无害！我要努力学习拼命玩！让生活的种子在游戏与学习的灌溉下茁壮成长！

其实呢，随着纱迦这一代人逐渐成长起来，并进入国家各个部门之后，全社会对于游戏的接受度肯定会上升，可以预见的是到未来玩游戏就和看电视是性质相同的事情了。所以说，明天是美好的。

myheart-pshk：这是我购入PS3之前（半年前）发生的故事，当时我捧着已成骨灰级的游戏古董机（MD）去乡下的表哥家里（是他向我借的），没有借PS2给他是因为担心会被他弄坏！结果也就可想而知了，几天后姨母告诉我自从机器进驻家里后，表哥连续几夜玩到下半夜，而最令人感到震撼的消息就是一台小小的MD，表哥竟可以发动整条村的人（包括邻村）到他家里狂玩格斗《幽游白书》，实在佩服！但机器可就彻底报废了，很是无奈！

先借MD很明智，如果把PS2借出去的话，相信表哥发动的人数家里一定装不下了。

Email 天空中的云：年底都是大作呀，作为一个SONY饭日子真是不好过，没钱就是悲剧……莫非真的要等春节以后才能入手？人生果然像橱柜一般，里面布满了抓具的说。

佳木斯市 小鱼：UCG各位小编好，首先我要祝UCG所有小编身体健康，工作顺利。其实我看UCG已经好几年了，但只写过几封信，我很羡慕小编们，羡慕你们的工作环境，你们的工作气氛和你们的为人，因为你们的工作环境真的是中国数百万玩家梦寐以求的，你们可以第一时间玩游戏、看游戏、评游戏，真的是让太让人羡慕了。而且你们还有什么观影团、K歌团、WE团等等，感觉很有意思。说到底我也是个游戏玩家（ACT和A·RPG达人哦），但现在我还没有步入次世代，但我还是买UCG，因为这是我的生活，作为一个游戏人我还是深爱着游戏文化，我想UCG中也有很多小编和我一样吧，把游戏当成生活，一种美好的生活。不光是你们，天下玩家都是一样的，我默默支持UCG那么多年了，感到我们之间的距离还是很近的，呵呵。

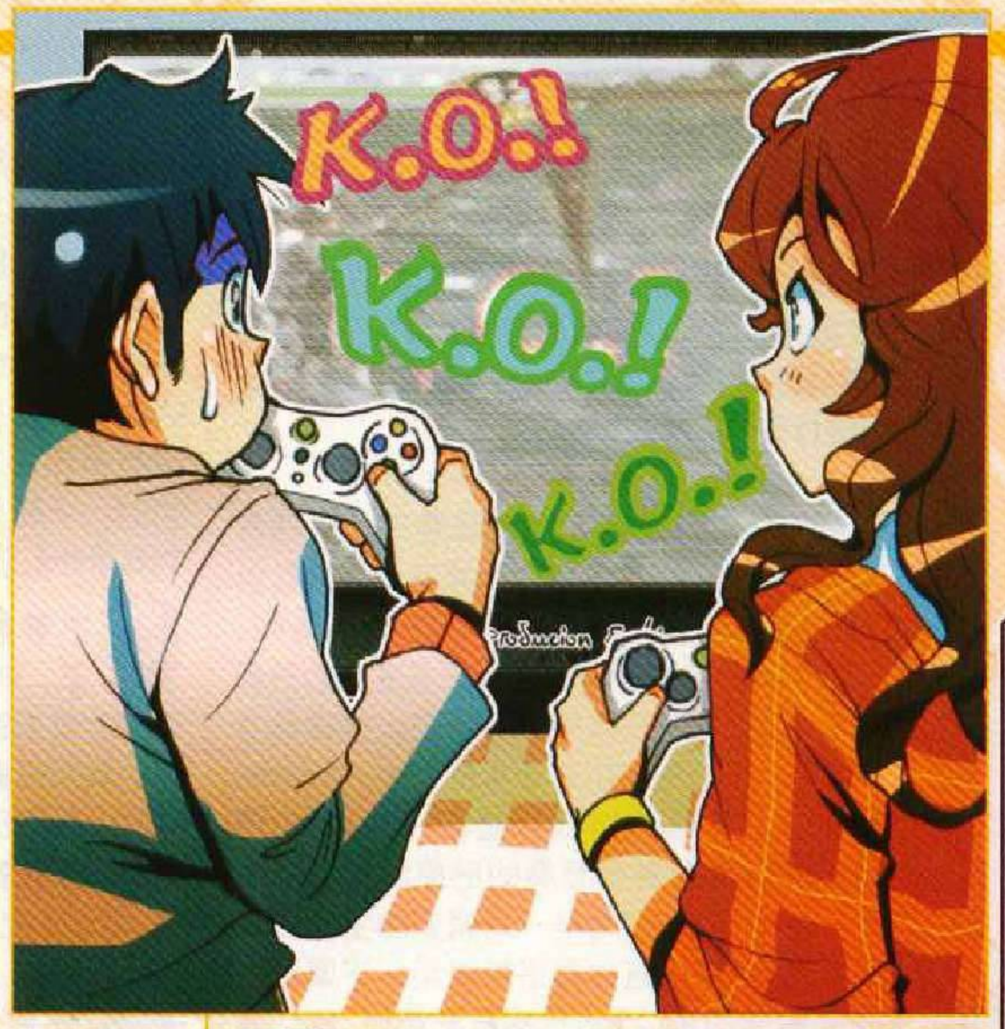
就拿我来说吧，其实我的情况还真和你差不多，当初也是一直购买UCG的，觉得编辑部的生活很令人向往，直到自己踏进这个编辑部才体会到，把游戏当成生活真的非常不容易啊，平时能和其他编辑一起联机渡过快乐的时光。在这里也希望你早日步入次世代，然后就可以和我们一起联机啦，距离什么的完全不是问题嘛！

Email tao672630083：这期TGS合刊非常满意，制作得很有特色，用大冒险的方法使合刊的最新新闻和信息一目了然！在这里我祝福TGS幸运读者和小九，可以亲临我们所有玩家的圣地TGS！你们太幸运了！还有一件事，多哥在“小编寄语”里说了原以为温泉应该都是热的，结果在这里找到一个“爽快汤”，里面是冰水（可惜回国之后就再也享受不到了），其实国内的温泉度假区也有跟多哥所说一样的“爽快汤”。有空可以去去看，也是个编辑部度假的好去处！不妨组一个编辑部度假之旅！能消除平时工作的劳累！是个不错的选择！

俗话说醉翁之意不在酒嘛，在日本泡温泉其实主要是感受异国情调而已啦！不过说到消除工作劳累，小九觉得有一个更直接更有效的方法——睡觉……

Email 姜祎妹：其实我不是什么骨灰级游戏玩家，一向是我玩我的，业界发生什么事与我无关。不过E3的时候凑热闹看了一下直播，顿时泪流满面，虽然有被Natal震撼的原因，但更重要的是，我记住了小岛秀夫这个名字！之后我四处寻找E3的录像，就是为了多看几眼E3上的小岛，因为网上的照片真是让我不敢恭维。那天找到之后给我那个控俊美系的姐姐看了一眼，她都愣住了，承认小岛帅啊。话说他刚出现的时候我还以为他最多三十出头呢。看来人的岁数果然是不能靠外观来判断啊，比如说我初二的时候去网吧，老板娘问我大学有意思没有……

小岛秀夫的确算是游戏制作人里比较帅气的，和他操劳的工作比起来，让人不得不佩服他的保养秘籍（很想知道方法）。另外和你老是被别人误解为年纪较长相比，晴天每次去理发总会被老板问现在读大几了，一样的囧得要死，最后为了不让老板失望，我还会随便编点“大学故事”给他听，连理发的时间都不忘记创作，呵呵~



Email bin chen：看到以前书上说乱拳打死老师傅现在终于深刻的体会到了，以前和朋友打格斗游戏基本也可以算是小半个高手了，没想到最近和老婆一起打《灵魂能力IV》的战绩真是惨不忍睹啊，10盘1胜的概率真是让我打得经常想摔手柄啊，看来在格斗方面老婆要比偶有天赋啊，以后应该更好地加以培养培养。

新手玩格斗游戏时误打误撞赢了几回是很常见，不过10盘9胜可就不光是运气了，还不快快担任起培养明日格斗之星的光荣任务？当然了，我们也不排除另一种可能——那就是，在游戏里被打总比之后真的被老婆打好……

Email achung2：236-237合刊的“多边共享区”关于Bungie成员去玩《未知海域2》试玩的文章，让我看到了一个精英开发团队所应该有的灵性和器量。作为他们，肯定是永远把追求更好的创意理念放在第一位，然后才是谁是他们的BOSS。对于更好的，更优秀的作品，都会抱着欣赏，玩赏和赞赏的态度，我想所有的优秀游戏开发团队都会有这样的素质和情操的。换句话说，如果Bungie开发了一款同样能让顽皮狗侧目的游戏的话，他们大概也会不顾一切到微软展区排队试玩的。因为他们都是精英！我没有PS3，所以对这款游戏并不是很关注，而且个人也并不很喜欢“《光环》系列”，但通过这件事，我可以确认这两个团队都是最棒的开发团队，他们做的游戏也是最有活力和让人喜爱的，因为他们没有门户，没有阵地，他们都有“凡所可用，皆为我用”的气派！

其实厂商之间的竞争本来就不像我们想得那样激烈，很多人可能都不知道吧，SNK和Capcom的格斗部门就是好朋友，不然哪里来的《SNK对Capcom》和《Capcom对SNK》。而《铁拳》和《VR战士》的制作人员更是经常一起下班喝酒，据说《铁拳TT》这个点子就是SEGA的人帮忙想出来的呢。

Email Cevil：UCG能不能搞一个Cosplay，让每一位小编扮一下自己的动漫形象。我倒想看看炎骑士先生是扮高达还是疯兔，当然不能错过玛娜姐啦！（独自YYING）

炎骑士论身高可以Cos高达，论气质能Cos疯兔。

本期读者语录 贵阳 王士吉：写这封信的时候，我已经开始我崭新的大学生活了，不过由于不熟悉周围的环境和人，我暂时还不敢把掌机拿出来玩（怕被偷！）希望可以尽快开始我的掌机生活。（玛娜回复：虽然读者来信中有时会出现一些主机被盗的信件，不过毕竟是少数，希望你可以早日在新的环境中感到安全并开始自己的掌机生活。）

QQ群号:77269227

Email Bo 姐姐：看来 Gouki 去完东京之后，又取得一个成就，那就是“Capcom 原第四开发部制作人收集计划”恭喜恭喜啊。

谢谢。并且还要强调的一点就是，在和神谷英树合影之后，《猎天使魔女》喜获日本媒体的 40 分满分评价，我是不是还要再拟定一个“满分制作人收集计划”呢……

Email pipoc：个人觉得像脆薯条这样既爱 GAL game 又爱 FPS 的玩家其实在男性玩家中大有人在，或者同时喜爱两者的才是纯爷们、铁血真汉子（笑）！不过介于两者的玩法或核心系统差别实在太大，实际操作可能有点困难。我就是习惯了 FPS 的快节奏而实在无法忍受 GAL game。不过我相信未来究极的游戏体验中，两者终会结合。关键的关键就在游戏节奏的把握以及一个优秀的剧本。试想一下，在赢得一场紧迫的生死大战后，可以有位红颜知己通过对话来缓和一下紧绷的神经是何等惬意的事，当然节奏要把握好，别让爷们误了“战斗”的正事。

哎！同学你的话说得太好了，生我者父母也，知我者同学你也啊，美少女游戏和打枪游戏兼得才是硬道理啊，看得出你也是行家嘛。

Email petefong：前些天进入百度的“战神”吧，你们猜我看到了什么？不是奎爷的英勇身姿，而是一些关于某部同名台湾偶像剧的内容，而吧里的主要人物自然是一群花痴小萝莉。我看到一帖的标题是“《战神》评分”，我想这回该是战神游戏的评分了吧，没想到还是这部偶像剧的，我彻底无语。真是“萝莉如此美娇，引战神奎爷亦折腰”啊！

只能怪“战神”这个名字太常用了，其实应该哭泣的不是奎托斯，而是真正的战神阿瑞斯啊，现在还有几个人记得他……

广东 曾子燊：多哥的小编形象里背后的包里面是啥东东呢？有时，我想是小多多的婴儿奶粉；有时我想是次世代的游戏碟和游戏机；有时我想是装满了 UCC 和小多多分享；有时我想是多哥上次搬家的家具；有时……哎呀，多哥告诉我到底是什么东西吧?!

不要被外表所蒙蔽了。你说一个上班族平时上班手里要拎什么东西呢？我只是把公文包换成了一个口袋而已。至于出差的时候，自然就换成证件、掌机、笔记本之类的啦。

成都 隐藏悲伤：我在 UCG 合刊中看到小编们 COS RPD 小队很像嘛。但仔细一看，不对！怎么左上角的 ACE 飞行员怎么脸红？难道……？

YY 中：在一个非洲的小村庄里，由小编们组成的丧尸灭杀队正在疯狂地虐杀丧尸 ing，突然负责殿后的 ACE 飞行员看见一个美女丧尸正在向他一步一步地走来，他心想：“嗯，好久没看过美女了（上一次是在 218 · 219 期），反正打死了也是浪费，等他走近了才打吧！”于是 ACE 飞行员就如痴如醉地看了起来……结果等那个丧尸走近了以后正要开枪的时候，结果发现枪里没了子弹……噗嘶，只听一阵惨叫，鲜血四溅，A 型 B 型 AB 型 O 型都有……

我觉得全文的精华在于“上一次是在 218 · 219 期”这句，看来你一定是 ACE 飞行员的强力粉丝！

Email anyucg：看看多边形身边左拥右抱的各色佳丽，及其她们笑容下的茫然……此时此刻，我体会到了 SHOWGIRL 的不容易：听着“火星语”，还要临危不乱……相比于光荣和微软，Capcom 和 SE 的小姐可能还要欣慰一些，至少从只言片语上知道有在说她们……话说多哥回家有没有被多嫂勒令坦白啊，呵呵。

我替多哥打抱不平：常在河边走，哪有不湿脚！

Email mylove-psjp：现在我可以肯定的是，我所在的县城里次世代主机的用户确实很少！一年多前还能在游戏店里看到 X360 的 D 版游戏，但现在一张碟都没有了，店里最高级的游戏机也就是 PS2，次世代主机用户已知的只有 X360 一台，Wii 一台，连 PS3 也是一台，（黄金比例 1 ：1 ：1）想找人联机及交流真是太难了！我想我和我朋友三人就是郁南县城里的三巨头了！我现在已有 PS3 游戏 5 款了（半年内），准备 2010 年春节前再购入 3 款游戏使总数达到 8 款，我想拥有 PS3 的自己会是这个小县城惟一的游戏暴发户兼正版游戏用户了！

混杂着炫耀兼无奈的复杂感情的来信啊，不过有句话叫做没有条件创造条件也要联机，从现在开始向周围的朋友们进行推广还不算太迟哦。

Email 朱禹霖：我最近看了《猎天使魔女》的最新宣传片后，突然觉得女主角很像我初中班主任，特别是那眼镜。

话说贝优妮塔确实有一丝御姐教师的气质，代表所有男性玩家羡慕你一下，啥也不说了，求图求真相。

延吉 酉告走召：我是个英俊的青少年，热爱 Video Games，同时热爱 SONY，本来今年中考后若能考进理想的学校就能买一个 PS3 和三个游戏了（《生化 5》、《街霸 4》和一个待定），可惜最后差了 1 分交了八万大洋进来了，所以我不能辜负父母的期望，更应该好好学习（虽然这信是在语文课上写的……）。PS3 只能自己买了，还好有薄版给我减轻了不少压力，到这里，我希望面临中考、高考的各位朋友们分清主次，不要让自己感到遗憾。

愿望是好的，但是你括号里的话太没有说服力了啦！

Email Bo 姐姐：问一下编辑部有没有被蝙蝠侠耍了的人，打稻草人的时候，你们有没有被花屏吓到啊，还好我先看了攻略再玩……不少人都中招了。

说个小插曲。就在看到你这封信的时候，光盘厂突然打来电话问：“你们那个碟有花屏啊？”Gouki：“哪一段？几分几秒？”光盘厂小妹：“《蝙蝠侠》那段，具体是……”Gouki：“哦，这个正常。”小妹：“花屏也正常？”Gouki：“就是这样的。”小妹：“那错了别又扣钱呀！”……

Email tsc1994：TGS 上 SONY 可是主场作战。但是 SHOWGIRL 质量还不如微软。不应该啊。要我说直接从 SONY 娱乐部门弄几个来，为自己母公司的母公司的子公司服务一下。虽说 SONY 的明星阵容不如 avex trax 豪华。但是人气至少也比平野绫高，更不用说微软的普通 SHOWGIRL 了。想象一下中岛美嘉、伊藤由奈陪你试玩。那队得排到门口去。倘若 SONY 明年开窍的话。我一定不计成本地光顾 TGS 的 SCE 展台！

不计成本 +1——本人是伊藤由奈 FAN！不过对于游戏迷来说，大概只有《龙背上的骑兵》和《时间空洞》的 FANS 才知道这两位了吧？动漫迷倒还好点儿，毕竟看《NANA》和《高达 00》的人不在少数。

八卦角

由于《未知海域 2 纵横贼道》的风潮席卷整个编辑部，这个游戏也成为了大家平时茶余饭后的谈论焦点，根据最近小脆我的观察总结，大家都对这个游戏有着浓厚的兴趣，甚至游戏中的一点小细节都不会放过。下面截取一段搞笑的对话。

我刚通了 HARD 难度，感觉德雷克真是无所不能啊，他以前究竟是干什么的呢？

神作真的是无所不神啊！其实我认为德雷克以前是专门送煤气罐的。下了火车，在雪地里与敌人交战的时候有人无意发现的，原本受伤走得很慢，但是提了个煤气罐却意外地精神起来了，走路都变快了！

德雷克去村中送煤气，结果遇到了气霸，不让他送这个地区的煤气……原来这就是本作的开始啊。

还好是尼泊尔，我们的煤气罐比这个大多了，累死他也拎不起来的，何况单手扔出去……

其实最终 BOSS 喝了那个什么水之后还会说中文！例如“还跑?! 给老子站住”之类的话。

本期读者语录 汕头 林少忠：翻开 UCG，第一眼就看到 4 ～ 5 页那挺有创意的各大主机航海地图，而且连幸运读者都有个人形象了，是想累死画师吗……（玛娜回复：这次画师确实是很辛苦，不过最重要的还是让读者满意啊。）

QQ群号:77269227

Email Lipprint：请问纱迦是周几值班呢？请问怎样才能收到他的回信呢？我最喜欢他的！当然其他小编也超喜欢的，本来对新来的炸薯条不太熟，但是回了我的信所以也超喜欢他了，嘿嘿！

嗯，其实很多读者来信都是直接称呼我为“炸薯条”的，很好很强大。另外，纱迦值班神出鬼没，没有固定的时间。

上海 曾文峰：终于到大学了，而且班上都是宅男（日语班），这叫个天天联机，天天看动画（学校提供网吧看日美剧动画什么的……）。但只有一个问题，我是个宅，而且是正宗的，但我这学校男女比例可能是全上海数一数二了，身边时不时穿过好几个女同学，而且有些打扮得挺漂亮的……我高中同学都说我有福，但对于一个宅男来说……算了，小编有没有什么法子救我……

宅男也需要有春天呀，不要犹豫，加油奋进吧！记得把追求幸福的过程全部记下来呀，以后没准还能出本《真宅男》、《日语男》之类的Blog书改编电视剧呢。

Email xinmatuo：苍天啊！都10月18了，怎么10月B还没来。至十一节后手持10月A时，便对TGS期待满满，今天早上趁课间操间隙就溜号出来，蛰步提臀地直窜报刊亭。正气凛然地问亭主：“大爷——UCG来否？”亭主见我满脸堆笑，甚是鄙视地曰：“未至。”见此状，我那心啊，瓦凉瓦凉的，犹如跌入了无底的深渊，若再难得昭昭之碧日相见。偶承认，此番这般急切，与SHOW GIRL不无关系。上次听闻有人私匿照片，便不由怒从心中起，恶向胆边生。敬告意图枉法者：私藏PLMM的行为是令人发指的，遇到PLMM不拍是罪过，不与读者分享更是罪孽深重，这样的事人民是不会答应的。如若还有斗胆者，我必替天行道。结束了这为祸人间的孽障……

在此申辩两句。话说私藏美女照片一事，于我等编辑实在是无任何好处。若是私藏一张可赚十元，本人倒是还要经过一番思想斗争，问题是藏起来没任何好处。所以各位说我们私藏，实在是冤枉。不过这里倒是有一些私藏起来的恐龙照片，各位如果误服毒品或是食物中毒的话，欢迎来信索取！

TGS报道意见反馈

葫芦岛 李典：本期最喜欢的文章自然是前面TGS的报道，这次采用“冒险队”这种方式让人眼前一亮，虽然《山口山》借鉴痕迹太重，但是有效缓解了读者们的审美疲劳，给10分。而不喜欢的是后面的攻略部分，几个二线游戏本身素质不拔尖，和前面华丽的文章一比，阅读兴趣大降……也算是曾经沧海难为水吧，给7分辛苦分。

Email 范敏：本期的光盘感觉就是太“走马观花”了，不如以前的报道来得身临其境，很多展台就两个镜头就带过了，连现场试玩的画面都没看几个就过了真是扫兴。

重庆 江浩：TGS特报作为本期杂志的重头戏，编排设计非常精彩！自己尤为喜欢分“大陆”，由“强者，中BOSS，总BOSS”构成的这个栏目设定，看上第一眼就仿佛闻到了次世代战争硝烟的气息！不过综合看来，佣兵大陆的实力应该是最强吧（笑）。但可能是情报多少的关系，有一些游戏，比如《王国之心梦中诞生》或者《星海4 国际版》整版都是以大幅人物形象与游戏画面加上简介为主，相比其他游戏的介绍，显得有些空荡荡的……毕竟这些游戏人物的形象已经不止一次出现过了，如果情报较少的话，可以让出一些版面，给其它小朋友们让个位子，是吧～比如《恶魔城 暗影之王》，这次根本连影子都没看见……另外还有一点，类似于《猎天使魔女》这样游戏与人设风格都极为突出的游戏，一个版面的标题海报让人印象深刻！这是个很好的地方，一定要传承下来！不会有人认为杂志在骗钱的！绝对不会！

顺便一提，江浩同学这次给我们寄来了洋洋洒洒的数千字TGS评刊报告，内容翔实细腻，被小编们一致评为本期最热心读者。

惠州 陈小斌：今期TGS报道中都做得很出色，但我有个疑问，就是在第4页中采用了《DQ》的世界地图表现手法，good。其中勇者大陆之章是跨平台的，但为什麽PS3会被X360压在下面？我是PS3粉丝，强烈不满……

其实PS3大陆并不是被X360大陆压在了下面，两者应该说是相互交融在一起，只不过角度可能会让人产生误会。

济南 付晓宇：这次的TGS报道很满意，加入了普通读者后感觉TGS和我们更接近了（可惜不是我，哈哈）。

Email zkyman：本人觉得Tot.236·237“东京大冒险”里大量出现的小编Cos很不好，理由有两个：一、气氛没了，本来很帅的报道被Cos一搞变得不伦不类；二、主角被抢了，本来小编们扮演的应该是向导的角色，读者才是主角，但现在什么都被你们Cos了，很没趣的。

对于小编们这次在报道中大量加入了插画的做法，很多读者都给予了好评，这里特别刊出了一条zkyman读者提出的不同意见。就像以前一样，这次的TGS报道也是小编们的一个全新尝试，小编们会根据读者的意见不断改进，在下次为大家带来更好的报道，至于插画的运用势必也会更为注意。

爱心T恤再登场

来自西安的zhuyuwei同学上次给我们寄来了自制的《怪物猎人》T恤，这次他又有了更加华丽的全新的作品——使用丙烯颜料绘制的“《大神》系列”T恤，全套共计13件，全世界限量一套哦。

最独特的来信理由

Email Lipprint：把第一次献给贵刊（写信），因为回信较晚的原因，不知为何有一种苦追女孩终于追到的感觉，讲实话这感觉真是心旷神怡。

本期读者语录

Email James：关于《FF X III》的问题，由于没有学过日语，看到游戏即将出售，但是是日文的，小编们有什么办法帮帮我们这样的可怜同胞。
（玛娜回复：连蒙带猜，看影像猜剧情，这些是拥有语言障碍的玩家的必备技能，不然就只能等英文版或者汉化版了。）

QQ群号:77269227

@ 第236·237期上P183的《RPG游戏进化谈》一文写道：96年发售了GB版的《口袋妖怪 红宝石/蓝宝石》，这个穿越得有点大了吧，我们伟大的红版绿版去哪里了？

考试必中的妙招

@ Email 第三魔尊：看遍了各种游戏书刊，最后还是发现UCC最实惠。今年高三，已经取消了所有娱乐活动，现在惟一的精神支柱就只有UCC了，悲剧啊！这场仗太惨烈了……大编小编美编们，祝我能考上上大吧！嗯，纱迦祝我别考上……

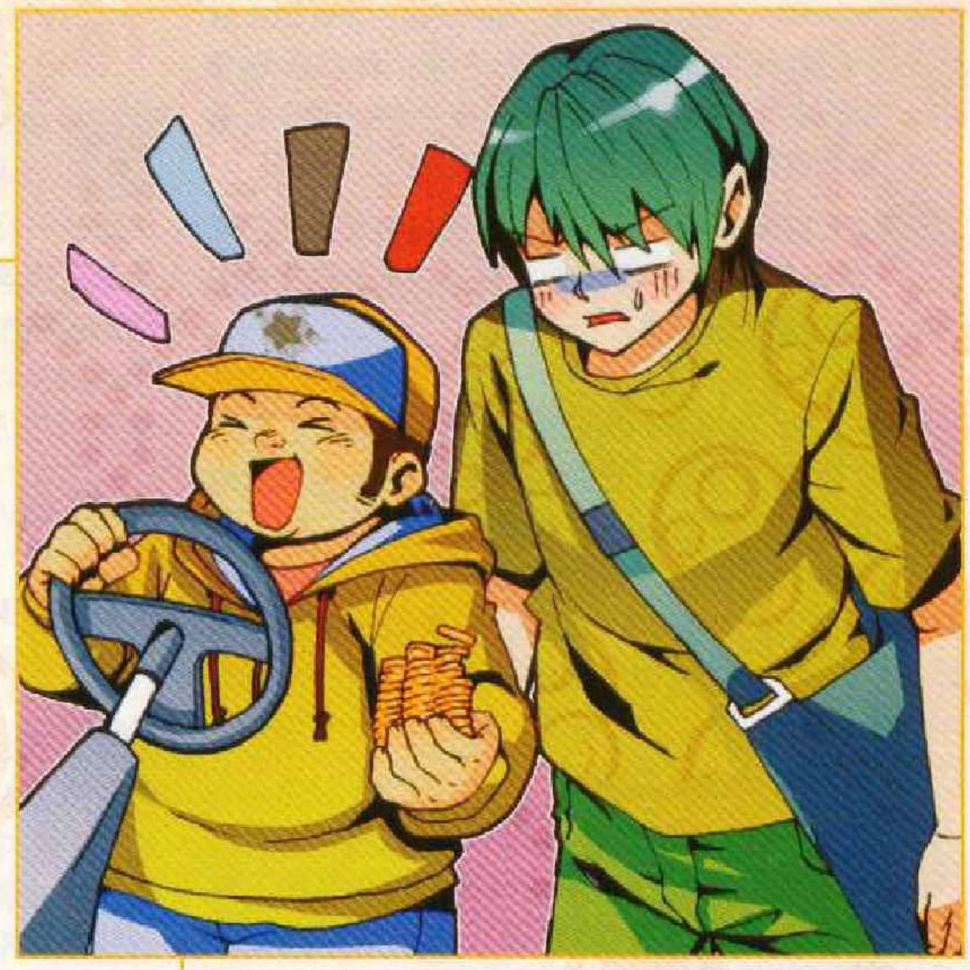
走过路过不要错过，想要求子、发财、中奖、征女友就快快给纱迦来信吧。

最乌龙的祝福

@ Email 任我行撒：多哥结婚啦？新婚快乐啊，什么时候把多嫂带出来看看啊？

最影响日常生活的游戏中毒

@ 包头 零：在我的推荐下，我的好友用PSP玩起了经典的《恶魔城 月下夜想曲》，他对其赞不绝口，甚至把《灵魂能力 毁灭宿命》扔在一边。也许是太投入了，打到逆城后，他看生活中的一切都觉得别扭，拿起作业本都想倒过来翻。再这样下去，我真害怕会在某一天看到他像《大话西游》里的至尊宝一样，倒立着来上学……



★ Email 尼诺：自从暑假时小P的R键坏了后，很多PSP游戏都玩不了，现在彻底沦为便携FC了，汗……

结果最无奈的谦让

@ Email 欲男：今年文博会的时候，有一个在国内进口各种街机的厂商摆了几个街机，有一台世嘉的赛车街机。我投了一块，玩的挺好，第一名，然后给了旁边的小朋友一个机会，让他玩了几局，准备再次上去时，看到他手里有一二十个钢蹦，看来他爸妈准备把他放这里自己去逛了，我无语（ToT）

《灵魂能力 毁灭宿命》版小编

《灵魂能力 毁灭宿命》的自创人物功能为我们带来了许多精彩的Coaplay，而这次Levelup的热心网友mtai则将小编们也变成了自创人物，说实话还真挺像，小编们的3D形象也不过如此吧。

——mtai（leveup.cn）

望眼欲穿

剧本 胜负师

校园故事 校园游戏管理委员会

报告书 No.19

今天中午拿到了TGS合刊，下午带到教室看时，我一同女学无聊看见我在看杂志就问我看的什么？我给她看了一下封面，于是见证了一次瞬间的天气变化（她原本激动的表情突然变的失望起来，最后竟用一种看怪异的眼神看了我一眼），接下来她说了一句我已经免疫的话："你还小啊，还玩游戏？"（之前的版本是"你还小啊，还玩还看动漫？"）

——Email 玉翼天使

（纱迦乱入：给她看成人动漫，玩成人游戏，让她知道现实是残酷的！）

解析 8 记得小九以前也和大家讨论过类似的问题。如果只是"志不同、道不合"，那可以井水不犯河水，但如果是上面的情况……问题就完全在于对方了。没猜错的话，这位读者所说的"免疫力"，多半来自长辈。用不了解、没有认识来概括发生这种情况的原因，大家应该都能接受，毕竟没有接触当然也就没有发言权。什么才算是高级的、成人化的兴趣爱好，怕是这位女生也回答不上来吧。

游戏氛围的变化

在国外，下至五六岁的小孩，上至六七十岁的老人，喜欢玩游戏都不是一件奇怪的事情；在国内，虽然游戏的气氛和环境不比国外，但也绝对没有沦落到要被人用"异样"眼光看待的程度。其实小九想说的是，近几年来，游戏早就不是什么令人闻之色变的"电子海洛因"，更多人已经将它认可为一种普通的娱乐方式，这要比数年前好很多。正是由于对游戏充满热爱的广大玩家存在，我们完全有理由相信国内的游戏氛围会越来越好。

本期话题：

①聊聊你身边的游戏氛围。

本期读者语录

淮南 刘学："读编往来"的四格漫画取消了，强烈抗议，我朋友（女生）很喜欢的，这一期她拿到手就扔回来了……我还要再说一次抗议……

（玛娜回复：上期杂志由于TGS的缘故所以四格暂停，不过这期又重新回归了哦。）

QQ群号:77269227

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！

本期奖品由 PEGA 独家提供

本期大奖

3名

PEGA PS3 三合一滑盖无线键盘
(集合键盘 / 遥控器 / 手柄)

一等奖

5名

PEGA Wii 新款蓝光加速双充

二等奖

5名

PEGA X360
双 65 纳米酷冷风扇

三等奖

5名

PEGA PS3 超薄版
主机支架

10A 互动信箱礼品名单

大奖

PEGA 美食新王(支持 Wii 版《吉他英雄 世界巡演》)

重庆	江 浩	大连	张建瑶
南宁	王 林		

一等奖

PEGA 双核动力站

上海	金 梅	包头	袁 帅
青岛	刘正霖	开封	张佑竹
兰州	吴佳霖		

一等奖

PEGA Wii 防滑双电双充

上海	常 胜	成都	黄 缇
广州	陈灿强	天津	夏 男
苏州	丁 悦		

二等奖

PEGA Wii 大鼓

上海	景德华	北京	武 芊
洛阳	陆 杨	昆明	杨晏予
天津	孙冬晨		

本期特别放送

10名 **PEGA 系列电玩周边**

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对明年小编形象的设计有什么建议？

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

读编交流 读编往来

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。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。

游戏机实用技术

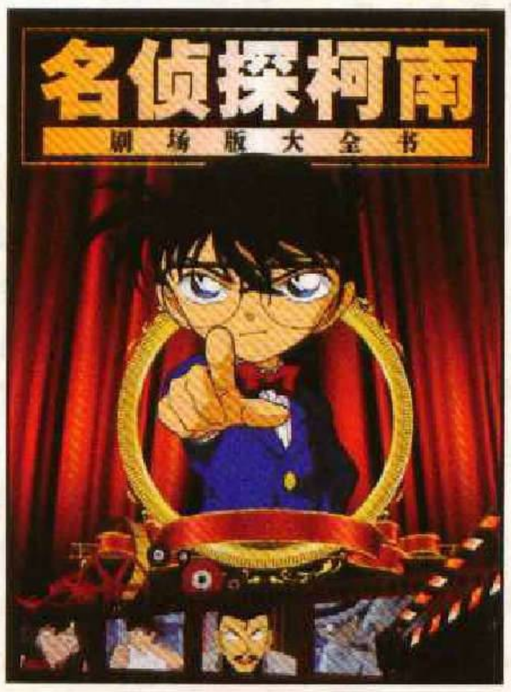
目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 164—167 期、总第 180 期、总第 184—186 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 193 期，定价：9.8 元。总第 204 期、总第 205 期、总第 210 期、总第 213 期、总第 215—217 期，定价：12 元。总第 220 期、总第 223 期—227 期、总第 232 期—总第 235 期、总第 238 期，定价：9.8 元。总第 200 期、总第 229 期、总第 231 期，定价：15 元。总第 73·74 期、总第 137·138 期、总第 162·163 期、总第 212 期、总第 236·237 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
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：



《塞班智能手机宝典》，定价：28 元；《名侦探柯南 剧场版大全书》，定价：38 元；《IPhone 专辑》第 2、3 辑，定价：28 元 / 辑；《萌萌美少女系列三国名将·战国美姬》，定价：28 元；《红莲之王官方画集》黑、白，定价：76 元；《怪物猎人 3 最速攻略本》，定价：28 元；《爱图 e 族》第 6、9、11 辑，定价：19.8 元 / 辑；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3、4、6 辑，定价：9.8 元 / 辑；《超级机器人大战 OG 秘藏资料集》，定价：28 元；《火影忍者 炫彩珍藏 2009》，定价：28 元；《终结者 2018 官方电影指南》，定价：28 元；《终结者 2018 官方小说》，定价：16 元；《古墓丽影次世代典藏》，定价：25 元；《CLAMPHOLIC 20 周年回忆录》，定价：25 元；《这个管家 收藏——黑执事记录全集》，定价：22 元；《真·三国无双 MULTI RAID 官方设定资料集》，定价：22 元；《怪物猎人 VS 逆转裁判！CAPCOM 爆笑漫画合集》，定价：9.8 元；《潜龙谍影官方小说》，定价：24 元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8 元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价：28 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD》，定价：16.8 元；《模魂志》第 33、35—38 期，定价：15 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010　　电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第 30 辑、第 34 辑，定价：14 元。《游戏光环 DVD》第 1—5 辑，定价：9.8 元；第 9—11、14—18，定价：12 元；第 20、24、31 辑，定价：8.8 元。《如龙 3》特辑，定价：12 元。《游小说》第 7、10、13、19—22 辑，定价：9.8 元；第 26、30 辑，定价：12 元。《WII 专辑》第 2 辑，定价：28 元。《PS3 专辑》第 6 辑，定价：32 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

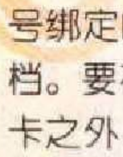
QQ群号:77269227

硬件 HARDWARE

@ 我以前一直借朋友的港版X360玩游戏，但是最近想自己购买一台港版双65纳米的机器，所以想知道我以前在朋友机器硬盘上玩的设定档和游戏存档，如何才能复制到我自己新买的机器硬盘里呢？[付晨雷]

X360的游戏存档目前只能使用X360的专用记忆卡拷贝才能转移到新的主机上，但需要注意游戏存档是和你游戏时的账号绑定的，且必须有对应玩家账号才能复制存档。要在主机之间转移玩家帐号除了使用记忆卡之外，还可以直接从服务器上恢复。首先使用你朋友的X360，用你的帐号登陆一次Xbox LIVE和服务器同步设定档信息，然后用新购买的X360登陆Xbox LIVE选择“恢复玩家账号”并输入相关信息，即可从服务器上恢复你的账号和设定档。

@ ①我的PS2是9万型的，请问它能装硬盘吗？我听其他网友说7万型的机子有HDL芯片，而9万的没有，不知道那个HDL芯片有什么用呢？如果能装硬盘有什么其他要求？250G左右的一套多少钱？②我在网上查到**《最终兵器彼女》**的下载地址时，上面说明HDL不支持是什么意思？[国产奎托斯]



①“HDL”其实是玩家间对PS2主机借助外置硬盘和“HDL软件”读取镜像文件进行游戏的简称，所以并不存在所谓的“HDL芯片”这个概念，其他网友所说的很可能是“modbo4.0”这类支持硬盘启动的PS2直读芯片。在加装以上芯片的情况下，9万型PS2主机要实现“HDL”理论上只需购买一个外置的USB移动硬盘即可，但由于硬盘是通过PS2主机的USB接口连接，所以实际的读取速度并不理想，甚至会低于直接使用光盘进行游戏，所以晴天在这里还是建议你不要在9万型PS2主机上使用“HDL”来玩游戏，毕竟更换9万型主机光头的费用可比购买大容量的移动硬盘便宜多了。②“HDL不支持”是说明该游戏不支持直接读取硬盘的镜像文件启动或使用硬盘运行游戏时存在兼容性问题，有很大几率出现死机、花屏等异常现象，最好的解决方法是将游戏的镜像文件刻录成光盘来进行游戏。

@ 我的PSP系统是5.00M33-6，最开始的时候用得很正常，但是自从我一个朋友说他的记忆棒好像坏了，叫我拿PSP给他确认一下后就出现一个问题，症状表现为：开机时只要记忆棒放在PSP里，到XMB界面就一定会死机，去掉记忆棒则能正常开机。起初我也没太在意，但直到最近下载了**《灵魂能力 破碎宿命》**后才发现，玩其他游戏不是进不去就是死机，拷贝到记忆棒里的很多数据在PSP上看都是破损的，之后我试着把游戏删除了但问题依旧，于是干脆就狠心把系统升到了5.50GEN-B，但还是没有解决问题。最后我又觉得是记忆棒坏了，从网上买了个新的，现在游戏能玩也能存档，但再次读取记录就会提示“存档已损坏”，甚至连拷到记忆棒里的程序和部分游戏在XMB界面还会显示为花屏（就像使用图片漏洞破解时那样，不过我的会一直持续下去），运行它们也必定死机，现在我的机器还有救吗？到底应该怎么解决啊？[赖宇辉]

从你描述的情况来看，问题应该是由自制系统内部错误引起的，而非硬件或记忆棒的故障。建议你在“恢复模式”中选择“Advanced”下的“Format flash1 and reset settings”将自制系统还原到默认设置再进行尝试。

最近刚买了PS3，但是使用色差线连到电视上却总会出现非常明显的屏闪，最开始我以为是机器的问题，又拿回电玩店让老板试，结果同一根线（我的电视没有HDMI，只有色差接口）接上电玩店的电视就没问题，于是老板建议我更换一根原装的PS3色差线，请问它到底有用吗？如果更换后没有效果，那成本不就变大了，而且老板也不愿意换……最后再补充一点我的情况，因为电视的色差端口只有2组，所以我上网购买了一个色差转换器用于X360、PS2和PS3的输入，目前使用X360输入一点问题都没有，但接上PS3就有屏闪，我也试过不用转换器直接连P33，但问题依旧……[昆明 赵云]

PS3连接显示设备出现屏闪的问题以前也有不少玩家向我们反映过，根据官方的答复，出现这种情况很有可能是PS3主机的视频输出与线材或显示设备不兼容而引起，一般更换官方的原装配件就能解决，否则就只能更换新的显示设备了。

游戏 GAMES

@ ①**《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》**的240个隐藏要素现在就剩两个了，一个是Arkham East右上角有一个问号，可是它在地图的外边（黑色部分），怎样才能飞到海上拿呢？另外23个有昆虫雕刻的石板我都拿到了，最后去Securtiy Control Room调查关押夏普院长房间的地面来获得第24个，可是我冲着地面按了半天LB却没有反应？到底是什么回事呢？难道关院长的房间不是老头和一个人偶呆的地方？②挑战第三关SUIVIAL TACTICS时要求滑行飞踢之后倒地追击，但我已经在空中按X滑行过去飞踢，并且倒地之后按了RT+Y，可为什么还是没有拿到徽章呢？[王硕]

①海上的问号只要面向前方有“W”标记的韦恩产业大厦按住LB扫描即可解开。Securtiy Control Room不是你说的那个仍旧关着老头和人偶的房间，因为拿取第24个石板的房间在完成流程并收集隐藏要素时应该是空无一人的，正确的位置是剧情中小丑女关押夏普院长的房间内部。②挑战SUIVIVAL TACTICS第三关的方法是杂志攻略中的一个错误，在这里对你造成的困挠表示歉意，要拿到Break Your Fall徽章的正确做法为先用潜入方法打倒敌人直到只剩一人，之后他会进入恐慌状态，接着使用Sonic Batarange将其引到中间的办公室，站在房顶的玻璃上等他经过时发动落下攻击即可。

请问**《生化危机5》**里6-2怎样才能打出S评价呢？我已经三周目了，但不管怎么找，6-2只有6个敌人，所以评价是C，其他评价命中率是98%（S），死亡率是0（S），过关时间是5分钟左右（S），总评价为A，难道我遗漏了什么？[兰州 V.V.]

要达成S评价其实并不难，因为6-2的战斗主要是针对巨大变异化的艾克塞拉，虽然该章节中的敌人总数不多，但在与BOSS战斗的过程中，BOSS会不断施放幼体干扰玩家的行动，而这些幼体自然也是算杀敌数量的，只要适当延长战斗时间积累到足够达成杀敌数量S级评价的标准就行了。

@ 有个关于**《使命召唤5 战火世界》**的联机问题想得到解答。“Multiplayer模式”中如何才能自己建立面向全服务器的房间呢？现在如果我自己建房间，“Party Privacy”就只能设置为“Invite Only”，邀请好友的人数实在是有限，打起来非常不爽……[小玉]

根据游戏的设定，要开放面向全服务器的联机权限，只能寻找其他玩家创建的房间，而非自己创建的房间。当你进入他人的房间后，如果其他人都退出房间，你就会成为新的房主，“Party Privacy”中随之追加新的选项，建议你和好友商量好再进行操作，不然就只能纯碰运气了。

@ **《未知海域 德雷克的宝藏》**基本上已经完美了，如果不算白金奖杯的话就还差4个奖杯，所以我想问一下，“30 Kill:M79”、“Expert Dyno-Might”这两个奖杯具体的解锁条件是什么？“Steel Fist”、“Steel Fist Expert”这两个奖杯在哪儿刷比较快呢？[133510400]

奖杯“30 Kill:M79”的要求是使用M79累计杀死30个敌人；“Expert Dyno-Might”需要在一次爆炸中消灭3名敌人并累计成

本期读者语录

Email 范敏：本期TGS报道有意思的是多哥居然在Tecmo的SHOW GIRL面前说“脱裤魔”真是大胆呀！如果那小姐听得懂中国话一定会骂你变态吧？还说了不止一遍，都可以叫警察来了……晴天回复：变态倒不至于吧？不过的确得庆幸那位SHOW GIRL听不懂中文……

QQ群号:77269227

功五次，完成它比较合适的地点是第 4 关最后的陷阱丛林，当你首次进入时可以在高台上发现一名拿着榴弹枪的敌人，之后将他干掉并爬上高台会吸引大批敌人往高台聚集，最后再捡起榴弹枪看准时机攻击即可，如果失手也可以自杀重新挑战；“Steel Fist”要求玩家使用枪击和普通攻击的组合方式累计杀死 5 个敌人，基本的思路是靠近敌人后先按 R1 盲射，命中后再靠近按□键出拳；“Steel Fist Expert”是上一个奖杯的升级版，要求是使用枪击和普通攻击的组合方式连续杀死 5 个敌人，且中途不能更换其他攻击方式或死亡，建议在游戏初期找一个敌人相对集中的地方来完成。

最近下载了《使命召唤 5 战火世界》两个新的地图包，不知道其中追加的成就应该如何解开呢？尤其是两个秘密成就。[zjx322]

新追加的两个地图包共增加了 500 点成就点数。其中丧尸沼泽的秘密成就需要在一间有电话的屋子里，在电话前按 X 键三次，听到奇怪的语音后即可解开；丧尸工厂的秘密成就需要先升级狙击枪，接着在初始地点左侧铁门后的铁丝网外，用狙击枪瞄准射击一个类似电线杆下的红色按钮，看到特效后即可解开。

成就名称	成就点数	完成方法
丧尸沼泽		
Soul Survivor	50	撑过 15 轮不死
Hammer Time	10	修 200 扇窗户
Weapon of Minor Destruction	20	引爆核弹只炸死 1 名丧尸
Big Baller	30	在一次游戏中获得 75000 分
Perk-a-Holic	20	喝下全部四种增强饮料
Big Brawler	30	在一击必杀状态下用刀连续砍死 10 名丧尸
It's a Trap!	20	在一轮游戏中开启所有陷阱且每个至少杀死 1 名丧尸
Fertilizer Man	30	在一次游戏中杀死 200 名丧尸
Deadhead	30	爆头 150 次
Dead Air	10	拨打错误的号码
丧尸工厂		
Locksmith!	25	打开地图上所有的门
The Might of the Monkey !	25	使用一次 Monkey Bomb
Wacker Packer !	25	升级任意武器
Frequent Flyer !	25	在一次游戏中使用 8 次传送点
40 Knives !	25	使用 bowie knife 杀死 40 名丧尸
Der Electrician !	25	在第 7 轮之前开启所有的传送点
Acquire Waffle Weapons !	25	在一次游戏中同时获得 Ray Gun、DG-2、和 Monkey Bomb
Perkaholics Anonymous !	25	在不喝增强饮料的情况下撑过 20 轮
Pack Addict !	25	在一次游戏中升级 5 种不同的武器
Elevate Your Senses !	25	开启飞行陷阱

PS3 版《飞屋环游记》中一个“在 5 个陷阱中救助同伴 5 次”的奖杯始终没拿到，一直没明白这里所指的陷阱是什么，是那种能包住人的花吗？[无所事事]

奖杯所指的陷阱是踩上之后会被吊起来的那种，而不是食人花，只要在中了陷阱以后换人，把同伴救下来就行了，很容易就能完成。

《魔界战记 3》中的魔变身要怎样才能使用？我虽然还没有通关，但至今一次都没成功过，“魔变身”那个选项一直是灰色的……很期待看到企鹅变大炮的感觉，但至今毫无头绪。另外生屠会跟以前的黑暗议会有什么区别吗？[云彩和薯片]

魔变身发动的条件是人形角色和魔物角色必须在学生会中同属一个委员会（不同委员会有不同的特殊效果），满足条件后，在战斗中让魔物角色移动至与人形角色相邻的格子就可选择“魔变身”的指令了。此外，生屠会系统虽说是以黑暗议会为原型，但新增了很多玩法和要素，由于篇幅关系，以下就只为你列出“委员会”相关的内容，其他细节上的变更你可以参考《PS3 专辑 Vol.3》的本作攻略。

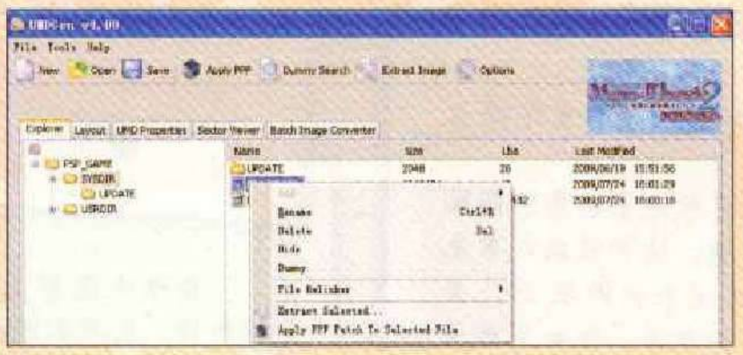
▲不同角色魔变身的必杀技也完全不同。

委员会名称	效果
メガネっ娘爱好会	商店出售眼镜（メガネ）
音乐部	自由选择学级界和道具界的背景音乐
学级界系	出现漂流学级管理人、可以挑战学级界
逆界贼团	道具界出现“逆界贼を行う”选项、道具界遇到界贼概率增大
凶育委员会	可以选择任教的凶师、获得凶师的特殊效果
强夺商店	获得相邻角色 50% 的 Mana
真・强夺商店	获得相邻角色全部的 Mana
隅っこ同好会	坐在凶室四个角落的角色获得经验值提升 25%
靴职人	防具商店出售靴子（くつ）
持ち上げ研究会	可以发动二段投、投掷高度增加 12dm
水曜日チーム	道具界更容易出现无罪者小镇
正义战队	商店出售腰带（ベルト）
战友よ！委员会	相邻角色死亡时、能力提升 10%
选鬼世管理委员会	加入班会并获得参与投票课题的权利
鸟人间研究会	在据点、不思议な小部屋、无罪者小镇跳跃力变为 2 倍
风纪委员会	班会中可以执行搜身（持ち物检查）、随意没收委员们的装备品
保嫌委员会	在保嫌室中消费变得便宜
魔チェンジ研究会	魔变身回合 +1、魔变身武器威力 +5%
味魔王料理会	消费道具效果变为 2 倍
优等生グループ	相邻角色获得经验值上升 10%
ヤンキー俱乐部	站在凶室每排最后的角色获得金钱上升 50%
虎の穴	据点出现时空渡人、可以挑战游戏的里关卡
魔チェンジ委员会	魔变身武器威力上升 50%
修罗を统べる者达委员会	魔变身附加原武器能力、魔变身武器威力上升 5%（只限 1 回合）

近期的来信中，大家最关注的非 PSP 游戏破解莫属了，因为在众多 PSP 玩家怨念的官方系统还没破解之前，修改游戏的启动方式反而成为了一个新的解决途径，使低版本自制系统运行高版本游戏成为了可能。本次晴天就特别针对大家提出的游戏修改问题进行统一回答，相信通过这个简单的教程能够帮助大家掌握自己修改的步骤与注意事项。

我的 PSP-2000 系统版本为 5.00M33-6，在网上下了破解版的游戏，但根据提示更改启动选项，删除两个隐藏文件后还是无法运行，升级到 GEN-B 也不行，最后我又下了原版文件自己更换，问题还是没有解决，究竟要怎么操作才行啊？[sunwj9393]

修改 PSP 游戏的启动方式首先需要保证你下载的 ISO 为初始镜像（没有打过补丁或进行修改），之后的操作需要用到“UMDGen 4.0”和“GAME DECRYPTER”两个软件（玩家可自行从网上搜索下载），具体方法如下：



①运行“UMDGen 4.0”点击上方的“Open”打开下载的镜像文件，在“PSP_GAME”下的“SYSDIR”目录中找到“EBOOT.BIN”的启动文件，右键单击它选择“Extract Selected”保存在电脑上。

②将导出的文件拷贝到 PSP 记忆棒的根目录，并将“GameZDecryptZ”文件夹拷贝到 PSP/GAME 的路径下，之后在 XMB 界面运行“GAME”下的“GAME DECRYPTER yoshihiro B-2”，出现主界面后按 × 键开始生成新的启动文件，完成后自动退出软件。

③在 PSP/DECRYPTOR 路径下将新的启动文件拷贝到电脑上，在“UMDGen 4.0”刚刚导出文件的界面空白处点右键依次选择“Add”、“Existing File (s)”，选择新的启动文件会出现提示框，选择“Yes”替换文件。

④完成替换后点击上方的“Save”并选择“Uncompressed”重新打包 ISO 文件，将生成的文件拷到记忆棒的 ISO 文件夹内便可以正常进行游戏了。

特别提示：为了确保运行游戏的稳定性，建议将自制系统升级到 5.50GEN-B 或以上版本，因为部分新游戏破解后在 5.00M33 等老版本自制系统上运行会存在兼容性问题。

《魔界战记 3》中的魔变身要怎样才能使用？我虽然还没有通关，但至今一次都没成功过，“魔变身”那个选项一直是灰色的……很期待看到企鹅变大炮的感觉，但至今毫无头

本期读者语录 ljx090726：一年一度的 TGS 合刊又来了，不知今年为什么没有使用原创呢，总觉得合刊的原创封面很搞笑，仔细观察还可以观察出小编的习性！晴天回复：这期由于时间紧迫再加上画师参与了大量勇者大陆的设计工作，所以分身乏术，春节合刊一定不会让你失望的。

QQ群号:77269227

EDITOR'S BBS

小编寄语

努力工作，拼命玩！

★之所以要玩《未知海域2》，除了游戏本身素质超高之外，我还有个不为人知的目的。我玩射击游戏时Y轴的操作是上下反转的，在和其他编辑一起玩此类游戏时，轮到我出场前必须要先按暂停进入设定画面改设置，很浪费时间。这回我想借《未知海域2》的机会在《使命召唤 现代战争2》出之前纠正这个习惯。结果《未知海域2》花了十来个小时就白金了，不过在游戏开始后两个小时不到，我就把Y轴又调回去了……

★柚空和九兵卫、anubis等人去了趟香港。香港的ACG商品倒是蛮丰富的，但是除了游戏之外价格一点也不便宜。最后转了一整天，就入了几张游戏便回来了。当然玩还是蛮好玩的，改天还要再去逛逛。

★此次香港之行最具戏剧性的场面发生在回来的时候。当时我们正在研究如何坐车回深圳。这时一位香港人看到我们犹豫的样子，二话不说地帮我们搞定了从买票到上车的全部向导工作。路上我们说了不少“谢谢”，他每次都很严肃地回敬一句“不用谢”，我心里不禁感叹道：“香港公民的素质实在是太高了！”正当我在脑子里筹划应该如何感谢他的时候，他已经把我们领到了目的地，然后对着我把手一摊说：“请给我20港元小费。”……

★10月新番最关注《天使特警》(Kiddy Grade)的续作。前作是个人比较喜欢的作品，正是因为这部作品导致我从2002年开始记住了平野绫这个名字。续作很久以前就有了消息，但现在的成品和过去相比显然差得太多了。虽然前两集比较雷，不过我很淡定，要知道前作也是从中期才开始神的。

▲后藤圭二，我决定再信你一次！

本期个人签名

我这辈子只有两件事不会：这也不会，那也不会。

下面这个有关几何的问题的一堆文字源自我稀奇古怪的联想：

加特林机关炮因为有多根炮管的原因而获得了远高于常规枪炮的射速，这种武器也常见于游戏之中，比如最近的《未知海域2》。多根炮管环绕排布的问题看似简单，但如果涉及到特殊的数字时，就会出现问题。例如，当炮管的数量为7时(如A-10攻击机上的“复仇者”机关炮)，这7根炮管是如何作到等距均匀排布的呢？

以正常的尺规作图是无法绘制出正七边形的。通过查阅专业书籍，得知目前普遍用来绘制正七边形的方法是纽西斯作图法——使用带有刻度的直尺来进行绘制，并且利用这种方式绘制出来的只是近似正七边形。如果将这种绘图方式用于工业设计，那么由此产生的误差势必会对产品的实际性能有明显的影响。其实这种正奇数边形的图案在日常生活中的应用并不少，比如老版本的一角钱硬币上就有一圈正九边形的轮廓，而正九边形同样是不能通过标准的尺规作图来完成的，只能是无限趋近。

本期个人签名

我在《未知海域2》中拿到了202个宝藏，你信吗？

I 因为家里不能老占着网线，所以《未知海域2》的网战部分我只能浅尝，所以单机完美之后就形成了几天的断档，而这几天等《铁拳6》和《猎天使魔女》能把人快等疯了。算了，我还是全心身投入到《PS3专辑》的制作中去吧！

II 我把《猎天使魔女》从公布至今的所有预告片连着看了两遍，说真的，挺感慨的，预告片真是一个比一个做得强，一个比一个能让人期待。如果没什么硬伤（从目前的评价来看也不可能有什么硬伤），那我又得激动一把打个满分什么的。今年好游戏真是太多了，太刺激了！

III 关于《忍龙 Σ2》制作人员挑衅玩家，说怎么没人拿到全部奖杯一事，说真的，我也觉得有点冒火，明明是合作模式的系统做得有问题，网络延迟方面的技术活儿也没做到位，却来嘲讽玩家没本事，这种奖杯，咱不稀罕！

IV 心血来潮，又看起了已经放弃了半季的美剧《英雄》，而且是直接看有T-BAG加入了第四季，因此有不少剧情都跳过了。怎么说呢，一开始有点儿糊涂，看了两集又基本上都接上了，没什么认识上的障碍，呵呵！有个演技派的BOSS和一大家子超能力者加入，这群戏可就更乱了。有一个地方改得还行，那就是彼得一次只能学一种能力，无敌BUG被取消，不过这个角色的魅力也因此大不如前，纠结啊！

本期个人签名

白金奖杯的魅力至少有一半以上我从未与人提及，因为就算我说了也不会有人相信。——胜克·菠萝

◆【转】有一位智者，大家都说他有大智慧。有个流浪汉不相信。他知道智者有匹好马，就放下狠话：“我要把他的马骗来！”他假装晕倒在智者遛马的路上，智者赶紧下马帮忙，流浪汉突然诈尸，跳上马背：“都说你有大智慧，怎么连自己的马都看不住呢？”智者说：“马可以送给你，但求你别把这事情说出去。”流浪汉说：“你也有怕丢脸的时候吗？”智者说：“我是怕你把这事情说出去，就再没有人帮助倒在路边的人了。”故事原本的结尾是：流浪汉羞愧难当，当即拜智者为师……最近，有人说，这个结尾应该改改了：流浪汉朗声笑道：“我晕倒关你什么事！”然后快马加鞭，一口气跑到了上海……

……如果再改改：流浪汉朗声笑道：“我晕倒关你什么事！”然后，一众猛汉闻声突现，扭胳膊勒脖子，把个智者压上一旁马车，为首者厉声喝道：“你涉嫌非法驮运，收没马匹，另罚万金！”

◆1986年我们对阵阿根廷的时候，没人能控住球。因为阿兹台克球场的草皮早已碎成小块，无论你是否开始奔跑，它都会自己移动——但马拉多纳可以，从中圈带球连过5人得分。天知道，在现代化牢固的草皮上，他能干出什么惊天动地的事儿——莱因克尔。

◆【学车记】下一个项目是跑长途，通称为“长训”，也就是说，不许踩油门的日子即将一去不复返啦！

本期个人签名

● this is it。

★很久没有关注电视行情，前些天逛超市顺便看了下国产高清电视的行情，没想到现在5000块不到就可以买47寸的全高清液晶电视了，本来一直想攒钱买个BRAVIA，不过价格相差悬殊，看来还是支持国货吧！

★LP对各种影音产品极度迟钝，经常因为分不出立体声和单声道而遭到我的无情耻笑，没想到对画面解析度概念的迟钝程度更加惊人。商场里演示香港的高清台显示效果，我正想鼓动她当场把电视买了，没想到她来了一句：“原来就这样啊？女主播脸上的粉看得太清楚啦，好难看啊，还是模糊一点的好……”

看来在《现代战争2》发售前进入全高清时代的计划要搁一搁了……

本期个人签名

夏天又到了。

本期读者语录 韶关 李伟杰：我校同学们纷纷表示需要Showgirl们的联系方式！（纱迦回复：醒醒吧，连我们都没有拿到……）

QQ群号:77269227

跑步计划持续进行中，虽然不是每天都跑，但除非要加班，否则会保持在隔天一次的频率。天气终于在10月中旬开始转凉，算是适合户外运动的天气吧，不管是温度还是空气，都让人心情愉快。通常的路线是从楼下沿公路跑到市中心的大广场，买一瓶饮料，在广场上转转，在卖唱艺人的身前坐下，听歌，鼓掌，喝完饮料起身跑回家。随着跑步次数的累积增多，跑的距离也逐渐增加，从最初跑一小段就开始肺疼，到现在快跑完时竟然会有一种“一直这样跑下去也不会死掉”的感觉。试着在跑步的过程中思考一些事情，比如构思一篇小说，但是发现这非常困难，不管是音乐、周围的环境还是路况，都对我的思考产生了极大的阻碍作用。喜欢的是在人稀少的广场或公园中跑步的感觉。虽然我是一直塞着入耳式耳塞的，这种听觉上的安静不属于我，但是也能算是眼睛的安静吧！

本期个人签名

生命在于运动。

1. 上次在“小编寄语”里说到自己的成就点数太少，于是有几名非常善良的读者来信用各种理由安慰了我，譬如贵精不贵多，贵难不贵速等等……不过我要说明一下，事实上这个结果的出现是因为我有故意不看成就列表的爱好(−_−b)，每次玩游戏的时候，我都把解开成就当作是一个彩蛋，用各种方法去碰运气看看能不能解开。当然了，这种玩法确实走过无数无数弯路……譬如说习惯性地在每一款游戏中尝试100次逃跑、金钱数达到XXXXX等（这种时候如果还没有成就实在是很不爽啊）……不过碰运气的过程确实是有趣的，对成就不是那么执著的同学或许可以试试看。

2. 最近最大的苦恼就是想要戒掉可乐，但是每次一开始喝普通的水就会觉得简直苦到爆并立刻放弃，若是换成茶反而不会感到苦，呜呜，看来我的味觉已经不正常了……

本期个人签名

无猫无狗，蟑螂不少

读编交流 小编寄语

★每年的十月前后都会刮起一股“谍战风”，无论是电视剧还是电影都在故弄玄虚地吸引着观众，而自己也在好友的建议下体验了一把《风声》。总体来说，电影很巧妙地用惊悚悬疑片的外壳包装了一个“爱国主义故事”，不但对悬念的铺垫和人物内心活动都进行了细致的刻画，也使观众本身猜测“谁是老鬼”的过程充满了乐趣，从而在最后的答案揭晓后烘托出爱国主义者那份大无畏的精神，引人深思，各位读者有机会不妨亲自去电影院体会一下。

☆随着最近天气转凉，晴天在超市碰到其他小编的几率也比酷热的夏天提升不少，其中又数九兵卫和脆薯条的次数最多。其实九兵卫自己做饭的历史比晴天可要早好一阵子，有空我们还会私底下交流一下心得，而后者脆薯条目前则属于“理论派”，每次只要我们提出想尝尝他的手艺，他总是会先让我们自备食材，请恕我在这里说一句，为了证明自己，脆薯条你不能这么不厚道啊……

★晴天一直觉得自己不算太有幽默感（可能平时表现得并不多……），但是最近突然有好友给我总结了好几个关于我的冷笑话，让我颇为惊讶。难道我有这么搞笑吗？我可没觉得这有什么好笑的……以下就是一则：某天晴天到朋友公司楼下送东西，电梯死慢，晴天等了老半天那个朋友才出现。朋友：你有没有觉得无聊？晴天：（回过神来）没有啊～朋友：那我看你呆呆站在这里没事干。晴天：我在数对面的楼有几层啊。（朋友无语……）

本期个人签名

召唤之夜新作快来吧！

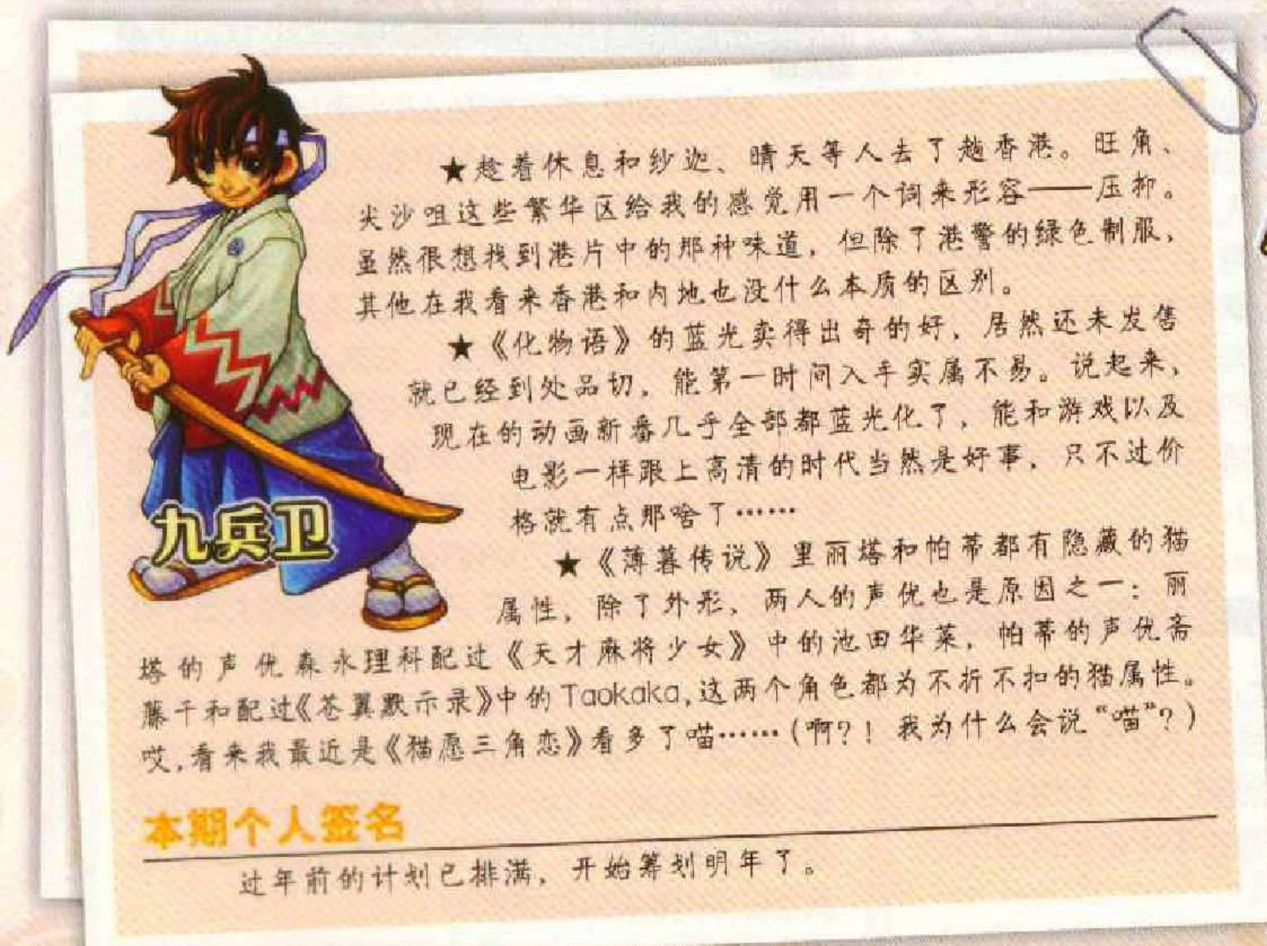
《船长2》果然太棒了，现在每天晚上回去都要联机玩上几盘，不然总觉得不舒服……不过上个月打了一半的《TOV》和《TTT》估计得在拖一阵子了，11月还有《使命召唤》，看来我只能等过年了？另外，我相信我老爸一定会大大称赞《船长2》要比《KZ2》好看，我老爸还是非常前卫的其实……

近日突然得知米仓千寻得了H1N1型流感，震惊啊！我可不想我手上的签名版CD成为绝版啊。相信这只是我的杞人忧天，这里也祝愿米仓千寻小姐尽快痊愈。

最近天天和小编晴天逛超市，每次都要买很多食材，而且有些东西的叫法各地都不一样，就觉得很有意思。晴天可是编辑部中公认的“中华小当家”，和他一起探讨料理问题很有意思，有机会的话我一定要尝试下他做的菜，另外还有炎骑士的那个什么“凉拌肉”？不过在逛超市的同时，我也萌生了蹭饭这一想法……

本期个人签名

你还在蘑菇什么……——哈利·费恩



★趁着休息和纱迦、晴天等人去了趟香港。旺角、尖沙咀这些繁华区给我的感觉用一个词来形容——压抑。虽然很想找到港片中的那种味道，但除了港警的绿色制服，其他在我看来香港和内地也没什么本质的区别。

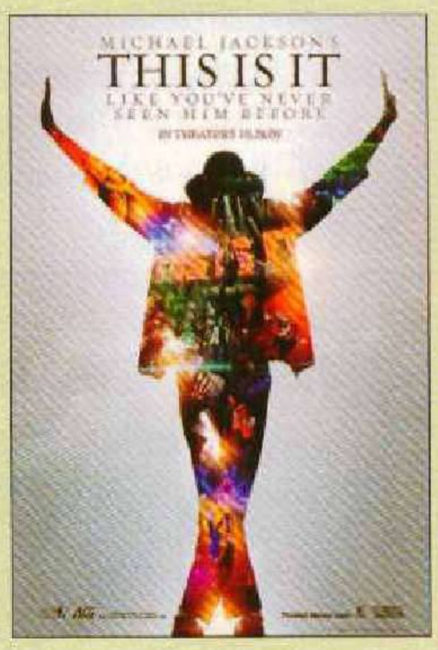
★《化物语》的蓝光卖得出奇的好，居然还未发售就已经到处品切，能第一时间入手实属不易。说起来，现在的动画新番几乎全部都蓝光化了，能和游戏以及电影一样跟上高清的时代当然是好事，只不过价格就有点那啥了……

★《薄暮传说》里丽塔和帕蒂都有隐藏的猫属性，除了外形，两人的声优也是原因之一：丽塔的声优森永理科配过《天才麻将少女》中的池田华菜，帕蒂的声优斋藤千和配过《苍翼默示录》中的Taokaka，这两个角色都为不折不扣的猫属性。哎，看来我最近是《猫愿三角恋》看多了喵……（啊？！我为什么会说“喵”？）

本期个人签名

过年前的计划已排满，开始筹划明年了。

·吃饭、呼吸、站立、行走这些习以为常的事情，如果有天对你来说变成了困难，这是怎样一种感受？上周我就经历了一次。那天早上起来，我就发觉大腿异样酸痛，无力。结果到后来我居然在家中行走时跌倒，跌倒后甚至无力站起来。难道我得了《过把瘾》中说提到的肌无力症。经过检查，现在给我的诊断为钾缺乏，亚临床性甲亢。请各位务必保重身体，务必学会珍惜……我感慨先到这里。



·Michael Jackson的遗作《This is it》就要上映了。从拍摄花絮中，我看到他的步伐虽然显得非常沉重，身体极度虚弱，然而即使幅度不大的一个细微的动作，都能展现出他的舞蹈和音乐的灵魂。听着单曲《This is it》不禁让我再次流泪。MJ，我就不去电影院了，你是我心中无法取代的流行之王。

本期个人签名

天下聚会专用信箱：lujuhui@vip.163.com

本期读者语录

葫芦岛 李典：小编们果然有超强的DEBUG天赋……去了两天，玩各类试玩遇到多次死机，比彩票中奖的概率小多了……小编就是小编，要是再练习练习，改成专发现良性BUG的能力就好了。（纱迦回复：我觉得还是彩票中奖的概率小得多，目前本人已从双色球转为足彩。）

QQ群号:77269227

游话好好说

栏目主持：雷电

说心中所想 品游人生活

《末知海域 2 纵横贼道》是最近受关注程度最高的游戏。神秘的自然和未知的宝藏，这是“Uncharted”所指，先不管游戏其他部分如何，单就美到让人所有人惊呼的画面，她就足够好到让所有人称赞。当大部分人都完成至少一遍单人模式之后，我们再回头看看这部诚意之作：好评如潮；首周销量 100W；同时在线人数仅为 1W 多。对于这款画面效果“太突出”的作品，玩家们又有怎样的看法呢？本期讨论话题“当一款好画面的游戏遇到各种各样的问题……”

论坛讨论地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-880730.aspx

近日其他“快乐的帖子”

天外飞仙 LZ

我一直以为超级马里奥是用头撞碎砖块的……原来马里奥就不曾用头顶过东西，只是以前低位数游戏机表达能力有限，不能很清晰的表达出他是用拳头，反而看上去很像用头撞。

任天堂小艾：小时候的确是认为用头顶的。

kelly_zhou：我小时候倒是看出来是拳头，但是我姥爷说那小人成天用头撞砖不怕脑震荡吗？

kane1979：水管工应该是用锤子，原来打算设计成手里拿着锤子，无奈机能太差了，表现不出来。（不可考证。）

zsuqiang：其实马里奥大叔用的是升龙拳。

Cynthian：手举着挺累的。

pgn LZ

小岛在接受 Famitsu 采访时说：

我其实并没有针对“是家用平台还是携带掌机”的问题想得太多，也就是说，这对我本人来说并不太重要。如果放在 PS3 上，会有很多初、高中生没法玩到你的游戏，因为他们的家长不许他们在家里玩这些游戏。尽管孩子会对父母诉说这游戏的主题是“反战”和“反核武器”，但是父母仍旧会说“不管怎样，你还是在用枪杀人，不是吗？”然后将游戏停掉。我希望为处于这种状态的玩家们创造一些便利的条件，这是我选择 PSP 作为平台的原因之一。

无数人列队为 LZ 评分，并留下相同的留言：小岛好样的！！！！ 以后在东京街头就可以看到很多小学生背着箱子走了。

丰胸 LZ

奇瑞 QQ 登陆《极限竞速 3》！

注：此图为 PS 图。

好画面遇到问题时……

伟大的 belmont

什么是好画面？《战神》的磅礴大气，《胧村正》的绚丽华美，《神海 2》的细腻真实，《男孩与软泥》的清新可爱都能算是好画面，我们不能把好画面仅仅狭隘于分辨率的高低与场景的真实与否，而是要根据游戏特点来分类讨论，好的画面必然会夺人眼球，但画面毕竟只是游戏的一个方面，我们不必单单深究于此。

SWB

我不太赞成一种行为：论画面时必谈技术，多少多少的分辨率，一秒几帧的画面，美是感性概念，很难用技术指标来形容。技术堆出来的画面或许可以唬住一部分追求酷炫的人，但只有真正用心设计出的画面才能令人铭记于心。

神の炼金术士

这个游戏已经超越了一般的游戏。简直就是一部大片、一部电影。这个游戏就是 PS3 玩家的必玩之作。

豆浆的油条

刚刚开始二周目，个人感觉当所有的动画都选择 skip 的话，这款游戏的精髓瞬间少了很多。战斗方面并不是那么吸引人，只能说是在游戏进程中起到了恰到好处的作用，并没有什么可圈可点的地方。一周目时觉得攀爬很有意思，二周目时固定的攀爬路线就变得有点枯燥。客观地讲，它将一切动作游戏的优点都糅合到了一起，好的方面是没有一个要素显得特别多余，不好的方面就是并没有什么突出的地方。

修奇 · 尼德法

这个游戏的网上联机战斗部分确实有些不足，个人虽然只是玩过合作过关模式但是这个模式缺乏多样性是个不小的遗憾，同一个地图，几乎完全一样的战斗模式，还有当中不能够跳过的剧情都是非常不利于网战的。

水怪叔叔

我引用一下茂叔的话：“我觉得好的画面并没有任何错。如果我有一台高清电视，我也想玩到支持高清的游戏。当我们发现这个趋势之时，任天堂的游戏正随着技术的发展稳步前进。不过我绝对不赞同为了画面而去做游戏。我们所重视的仍然是游戏性。”

nage540

终于明白三上的话了：如果在一款游戏的画面上花太多时间，那么花在设计游戏性上的时间就会少，所以这两者要平衡。

sentine

画面好只是好的一方面，游戏也不是只看画面玩的，当然也不能不看画面，这个大家都知道。不过现在玩家里面就有喜欢走极端的，要么是一般的画面都看不上，非要画面达到多高境界，要么是看到画面好的，玩也没玩马上说没有游戏性。这样 2 类人看到画面好的游戏，也只能看到“好画面”而已，其他的什么中肯评价都做不出。画面好的游戏遭到的非议和误解，与其说是游戏自己的问题造成的，倒不如说是有些玩家的心态问题导致的。

lhq714

只有画面的游戏如只懂用胭脂涂抹自己的花瓶，金玉其外败絮其中。而一款优秀的游戏，好画面起到的是锦上添花的作用。不管她是高贵的穿 PRADA 的女王，还是淳朴的小镇姑娘，玩家都会被深深吸引，沉醉于其中。

estherandy

本作的画面、演出效果以及电影化的手法堪称家用机平台的巅峰，很多场景都会让你流连忘返。从伊斯坦布尔到热带丛林，再到雪山，再到尼泊尔，以及最后的香格里拉，如果说你从来没有被电视上的美景所吸引过的话，你可以试试这款游戏。关于游戏可重复游玩的乐趣和线上对战，其实是个见仁见智的问题，至少在我这个年龄来讲，对可重复性不是很关心，我更希望的是在我第一次玩这个游戏的时候，我能够被最大限度地震撼，能有放不下手柄的感觉，这个游戏很成功地做到了。而谁又能对一个探险类游戏的线上对战要求过高呢？实际上这个游戏的合作和夺旗模式还算是比较出色的。一些小瑕疵让这一代作品不能算是“神作”，我们都在寻找完美的游戏，可是那从来就没有存在过，在这个游戏中，我终于体验到了什么叫“人未动，心已远”，这对我来说已经足够了。希望下一代作品能够更好，也希望这个引擎能够发扬光大！

本栏目的发言仅代表发言人个人观点

QQ群号:77269227

天下聚会

今年十一期间虽然有个超长的假期，不过由于这样那样的限制和原因，所以“天下聚会”未能在这一期间举办。我们只有将聚会时间延后。接下来，我们迎来了一场大型的天下聚会。仅按人流量来说，该聚会的规模可以说是空前的。下面我们就来看看10月18日的这场聚会活动吧。

天下聚会联系方式：lujuhui@vip.163.com

读编交流 天下聚会

莱仕达™ 北京天下聚会+M.Y.COMIC游园会圆满落幕

■本次M.Y.COMIC动漫游园中，莱仕达公司为天下聚会TVgame专区提供了大量的游戏设备和周边产品，直到游园会结束，还有众多玩家驻足在聚会现场。

历经5个月的精心筹划、在工作人员的缜密准备以及玩家的蓄势待发之下，“莱仕达”天下聚会+M.Y.COMIC动漫游园会终于在2009年10月18日展现了它的风采，4万多人(保守预计)的参观人数也创了国内相关ACG展会和天下聚会参观人数之最。

由中关村e世界主办、“莱仕达”天下聚会协办的此次展会，作为一场以ACG为主题的展会，不仅囊括了许多高人气的画手、同人本，更有很多动漫周边及首次出现在内地的大型电视游戏试玩区，场面甚是火爆，前来参观的玩家大排长龙，每个摊位前都熙熙攘攘络绎不绝。

由于电视游戏体验区单独设立在地下一层，所以在同人区还在布展时，游戏区就已开始接待等候多时的玩家。12台大屏幕液晶电视一字排开，X360、PS3、Wii以及3台PC全部接通，通过深圳莱仕达电子科技有限公司提供的各种新颖游戏周边，《吉他英雄》、《Wii Sports 度假胜地》、《忍者龙剑传Σ2》、《街头霸王IV》、《怪物猎人3 tri》、《猎天使魔女》试玩版等热门游戏让所有到场的玩家一次体验个够，所有体验者还都会得到了一份精美的小礼品。手感真实且厚重的方向盘控制器、足以乱真的飞行摇杆、拥有街机手感的格斗摇杆……莱仕达众多游戏周边产品令前来体验的广大玩家过了一把周边体验的瘾。最让人震惊的是X360上的“吉他英雄”居然可以用Wii的吉他来玩，莱仕达产品强大的兼容功能由此可见一斑。直到整场的聚会结束

为了活跃现场气氛，主办方还举办了“街霸IV(X360版)争霸战”以及“怪物猎人3”双人斗技场最速挑战两项比赛。“街霸”不愧是群众基础最广的格斗的游戏，早上一开展就有众多玩家前来报名。下午1点整比赛正式开始，16对选手捉对厮杀，隆、肯、沙盖特、春丽等高人气角色纷纷登场。在经过2个小时的鏖战后，使用鲁夫斯的“黄胖子”选手力克各路强敌，获得了最终的冠军。《MH3》方面，有20名选手组队参战，由莱仕达生产的无线经典手柄作为比赛专用手柄首次在国内亮相，引起不小的轰动——之前参加COS比赛的两名“伪娘”选手为了体验一下该手柄都被吸引来报名参赛。比赛中，每队选手均有3次机会，取其中的最速成绩。虽然在游戏中彩鸟不算很强力的BOSS，但由于竞技场模式对武器防具以及道具的限制，猫车还是时有出现。最终，由“洛洛”和“伯爵”两名猎人组成的“不会玩”战队，以“片手+锤”的组合完成了2'08”的最速成绩，夺取了冠军(“不会玩”……这两位还真是低调啊!)。所有参赛选手均得到了莱仕达提供的精美礼品，两项比赛的冠军更是领到了超值的Wii“八合一健身大礼包”。

在这样持续火爆的气氛中，首届“莱仕达”天下聚会+M.Y.COMIC动漫游园会终于圆满顺利的落下帷幕。在此由衷感谢深圳莱仕达电子科技有限公司及广大玩家给予的大力支持。美中不足的是，由于到场玩家的数量远远超过预期，活动在执行方面有着严重的不足，组织者从中也学到了很多经验，希望在下次能够给各位玩家带来满意的各类活动。

焦点聚会 天下聚会之 广州万圣节嘉年华

时间：2009年10月31日

地点：广州海珠区万国广场4楼(运动工厂店二期)

活动内容

1. 比赛：PSP比赛、NDS比赛、X360比赛
2. 舞台表演(以当天实际节目为准)
   - COSPLAY舞台剧表演
   - 街舞表演
   - LOLITA互动抽奖
   - 广州著名N5双截棍联盟表演
   - 魔术表演
   - 传统武术表演(全国冠军)
3. 特色节目：● Trick or Treat ● QC金曲 ●特色拍拍摄区

备注：详细流程安排以及比赛内容请留意www.levelup.cn天下聚会广州专区召集帖

■现场还提供了部分PC类游戏周边产品，这位玩家正在体验莱仕达飞行摇杆所带来的乐趣。

■一大早，北京天下聚会的组织者和莱仕达公司人员就赶到了场地开始布置本次聚会的现场。

■面对浩浩荡荡的人潮，组织者一定要吸取教训，对各种情况都要有充分的准备才行呢。

■在组织者的将近5个月的筹备下，10月18日当天迎来了不计其数的观光客，人潮将上下楼层堵了个水泄不通。

QQ群号:77269227

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏，橙色字体为下载游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年10月21日～2010年1月31日
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

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。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

十月一过，很快就将迎来火药味越来越浓的年底了。面对从下个月初开始游戏大作的纷纷来袭，这里首先强烈向大家推荐近期陆续发售的《猎天使魔女》以及《铁拳6》，而喜欢日式游戏的玩家在掌机平台上也有充分的选择空间。看来这个冬天，所有玩家都不会太寂寞……

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	鹦鹉女神 来自未来的馈赠	セキレイ未来からのおくりもの	Alchemist	文字冒险	日版
2009年11月					
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
26日	Little Busters 修正版	リトルバスターズ コンバーティッド エディション	Prototype	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	强袭魔女 平静的日子	文字冒险	12月	死亡链接	文字冒险
冬	公主恋人	文字冒险	冬	世界足球 胜利十一人2010	体育
冬	杰克与达斯特 失落的边境	动作			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
22日	遥远的时空中3 命运的迷宫 爱藏版	遥かなる时空の中で3 运命の迷宫 爱藏版	Koei	文字冒险	日版
22日	轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A	アンティフォナの圣歌姬 ～天使の乐谱 Op.A～	日本一	角色扮演	日版
22日	真・三国无双5 Special	真・三国无双5 Special	Koei	动作	日版
29日	大正野球娘	大正野球娘	5pb.	文字冒险	日版
29日	喧哗番长 携带版	喧哗番长ポータブル	Spike	动作	日版

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
29日	寻找公主 携带版	ぷりサガ！ ポータブル	Abel	文字冒险	日版
29日	R-TYPE 战略版2 苦涩巧克力作战	R-TYPE タクティクスII オペレーション ビター チョコレート	IREM	模拟	日版
30日	乐克乐克 午夜嘉年华	LocoRoco Midnight Carnival	SCE	动作	港版
2009年11月					
1日	时限回廊	时限回廊	SCE	益智	日版
1日	女神异闻录PERSONA 3 携带版	ペルソナ3ポータブル	Atlus	角色扮演	日版
1日	迪斯凯亚 无限循环	ディスガイア インフィニット	日本一	文字冒险	日版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill：Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
12日	寒蝉哭泣之时 雀	ひぐらしの哭く顷に 雀	AQ Interactive	益智	日版
12日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 Portable	FromSoftware	动作	日版
12日	露娜 银色之星的和声	LUNAR ～HARMONY of SILVER STAR～	GungHo Works	角色扮演	日版
12日	神眷之力	Hexyz Force	Atlus	角色扮演	日版
12日	J联盟创造球会6 Pride of J	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！6 Pride of J	SEGA	体育	日版
12日	战斗之魂 辉石之霸者	バトルスピリッツ 辉石の霸者	NBGI	桌面棋牌	日版
12日	战舰炮手2 携带版	GUNNER 2 PORTABLE	Koei	动作	日版
17日	小小大星球 携带版	LittleBigPlanet	SCE	平台动作	美版
17日	刺客信条 血族	Assassin's Creed：Bloodlines	Ubisoft	动作	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucasArts	动作冒险	美版
19日	装甲核心 寂静前线 携带版	ARMORED CORE SILENT LINE Portable	FromSoftware	动作	日版
19日	杰克与达斯特 失落的边境	ジャック×ダクスター エルフとイタチの大冒险	SCE	动作	日版
20日	F1 2009	F1 2009	Codemasters	竞速	欧版
26日	L的季节2 无形的记忆	Lの季节2 invisible memories	5pb.	文字冒险	日版
26日	光之圣女传说	ラ・ピュセル ラグナロック	日本一	策略角色扮演	日版
26日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar：The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	心跳回忆4	ときめきメモリアル4	Konami	模拟育成	日版
3日	梦幻之星 携带版2	ファンタシースターポータブル2	SEGA	角色扮演	日版
3日	机动战士高达 高达对高达NEXT PLUS	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダムNEXT PLUS	NBGI	动作	日版
10日	火影忍者 疾风传 终极觉醒3	NARUTO ナルト 疾风传 ナルティメットアクセル3	NBGI	动作	日版
10日	大空军 DAIKUUGUN	大空军 DAIKUUGUN	Global A Entertainment	射击	日版
10日	风云新选组 幕末传 携带版	风云新选组 幕末传 携带版 Portable	FromSoftware	动作	日版
17日	女皇之刃 螺旋混沌	クイーンズブレイド スパイラルカオス	NBGI	策略角色扮演	日版
17日	茜色的坡道 携带版	あかね色に染まる坂ぽーたぶる	GN software	文字冒险	日版
23日	合金弹头XX	メタルスラッグダブルエックス	SNK Playmore	动作	日版
23日	SIMPLE2500系列 携带版 Vol.13 THE 恶魔猎人 驱魔圣女	SIMPLE2500シリーズ Portable！ Vol.13 THE悪魔ハンターズ～エクソシスター～	D3 Publisher	动作	日版
24日	水之旋律	水の旋律	CyberFront	文字冒险	日版
24日	幸运星 网络偶像大师	らき☆すた ネットアイドル・マイスター	角川书店	文字冒险	日版

2009年年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
秋	铁拳6	格斗	冬	世界足球 胜利十一人2010	体育
冬	大众网球	体育	冬	噬神者	动作

2010年年内其他期待游戏					
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月9日	王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	1月21日	战场的女武神2 高卢王立士官学校	策略角色扮演
1月21日	魔法少女奈叶A'S 携带版	格斗	2月	.hack//Link	动作角色扮演

10.29 光之4战士 最终幻想外传

NDS | 角色扮演 | Square Enix | 对应Wi-Fi无线联机功能 | CERO A | 推荐度 B

游戏最引人注目的就是手绘的童话风格与传统但不失新意的系统设定。在外传性质的本作中，虽然系列玩家很容易就能找到似曾相识的片段，但根据制作人的解释，这只是帮助玩家快速融入游戏世界而特意设计的，剧情的实际走向将会远远超出玩家的预期，充满未知与惊喜。系统方面，经典的“转职系统”被“王冠系统”所替代，不但增加了收集的趣味性，搭配AP发动技能的方式，想必玩家又会在队伍角色的搭配上多下一番功夫，进而影响到Wi-Fi联机模式中完成任务的效率和奖励。

10.29 猎天使魔女

多机种 | 动作 | SEGA | 对应机种为PS3和X360 | CERO D | 推荐度 S

贝优妮塔最近可谓出尽风头，从E3到TGS，都是好评如潮，而真正具有风向标意义的是本作在日本主流媒体上获得了满分评价。在UCG上多次曝光之后，游戏本身似乎不必重复介绍，本期DVD中还有更加直观的试玩影像，可以为各位展现《猎》百分之一的精彩。对于望眼欲穿的动作迷来说，神谷所创造的“意识流”ACT其乐趣可能远超“技术流”，酣畅淋漓的无限巅峰感将驾临于一切之上，难度上的大胆设计也可以让任何人体会到这一点。一款用心制作的游戏当然要用心去体验。

11.01 女神异闻录PERSONA 3 携带版

PSP | 角色扮演 | Atlus | 无对应周边 | CERO B | 推荐度 B

刚玩到《真・女神转身 奇幻之旅》，马上PSP平台的《女神异闻录PERSONA 3 携带版》又要发售了。游戏的原作于2006年发售，是PS2平台上极为出色的角色扮演游戏之一。更为迎合年轻人的人设、更为适中的上手难度都是本作有别于系列其他作品的特色，一贯优秀的系统和世界观设定也令人称赞。PSP版在原作的基础上不仅增加了可选男女主角这一要素，战斗系统也进行大幅改良，新的剧情角色、新的难度划分以及移动方式的变更等等绝对能让新老玩家乐在其中、不可自拔。

QQ群号:77269227

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
22日	极限竞速3	Forza Motorsport 3	Microsoft	竞速	日版
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
29日	横行霸道IV 风流托尼之歌	Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony	Rockstar Games	动作	美版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
5日	游魂 神体之吻	タユタマ Kiss on my Deity	5pb.	文字冒险	日版
5日	南梦宫博物馆 虚拟街机	ナムコミュージアム バーチャルアーケード	NBGI	动作	日版
5日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	刺客信条II	Assassin's Creed II	Ubisoft	动作	美版
17日	求生之路2	Left 4 Dead 2	EA	主视角射击	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucasArts	动作冒险	美版
26日	虫姬 双人 Ver1.5	虫姫さまふたり Ver1.5	Cave	射击	日版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
10日	侍魂 闪	サムライスピリッツ闪	SNK Playmore	格斗	日版
31日	英雄萨姆 初次遭遇HD	Serious Sam: The First Encounter HD	Devolver Digital	主视角射击	美版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球2	动作射击	冬	马克斯·佩恩3	动作射击
年内	智代Alfter CS	文字冒险			

2010年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月5日	神界2 龙裔	动作角色扮演	1月12日	黑暗虚无	动作
1月28日	永恒的尽头	角色扮演	2月9日	生化奇兵2	主视角射击
2月23日	分裂细胞 断罪	动作	3月2日	战地 恶人连2	主视角射击
夏	马克斯·佩恩3	动作射击	夏	最终幻想 X III	角色扮演
年内	丧尸围城2	动作冒险			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
22日	魔法工厂3	ルーンファクトリー3	MMV	模拟育成	日版
22日	超恐怖传说 青之章	"超"怖い话DS 青の章	Alchemist	文字冒险	日版
26日	料理妈妈 3	クッキングママ 3	Taito	益智	日版
27日	犯罪现场调查 致命意图	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	文字冒险	美版
29日	光之4战士 最终幻想外传	光の4战士 ファイナルファンタジ 外传	Square Enix	角色扮演	日版
2009年11月					
2日	极品飞车 氮气	Need for Speed: Nitro	EA	竞速	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
3日	疯兔归乡记	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
5日	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	角色扮演	日版
5日	樱花笔记 连接现在的未来	サクラノート ～いまにつながるみらい～	MMV	动作冒险	日版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
10日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
12日	洛克人EXE 操作流星	ロックマン エグゼ オペレートシューティングスター	Capcom	动作角色扮演	日版
17日	刺客信条 II 探索	Assassin's Creed II: Discovery	Ubisoft	动作	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2 冒险再续	Lego Indiana Jones 2 The Adventure Continues	LucasArts	动作冒险	美版
19日	哆啦棒球DS2 热斗巨蛋球场	ドラベース2 热斗ウルトラスタジアム	NBGI	体育	日版
19日	巫术 生命之楔	Wizardry ～生命の楔～	Ganterprise	角色扮演	日版
26日	强袭魔女 苍空的雷电战	ストライクウィッチーズ 苍空の电击战	Russell	文字冒险	日版
	新队长 奋斗	新队长 奋斗する!			
26日	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	Level-5	文字冒险	日版
26日	料理妈妈3	クッキングママ 3	Taito	模拟	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	公主联盟 圣剑武勇传	エグドラ・ユニゾン 圣剑武勇传	Atlus	模拟	日版
7日	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit	Nintendo	动作角色扮演	美版
10日	AGAIN FBI超心理搜查官	AGAIN FBI超心理捜查官	Tecmo	文字冒险	日版
10日	光辉圣约3 目光	ルミナスアーク3アイズ	MMV	策略角色扮演	日版
10日	极限脱出 9小时9人9扇门	极限脱出 9时间9人9の扉	Spike	文字冒险	日版
22日	莉娜的工作室	リーナのアトリエ～			
	修特拉尔的炼金术士	シュトラールの炼金术士～	Gust	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	超级大战争DS2	策略	年内	寒蝉鸣泣之时 第四卷	文字冒险

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
27日	影中漫步 影之少年与光之妖精	Shadow Walker 影の少年と光の妖精	Nintendo	动作	日版
27日	德库拉传说 重生	ドラキュラ传说 ReBirth	Konami	动作	日版
27日	犯罪现场调查 致命意图	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	文字冒险	美版
29日	超级机器人大战NEO	スーパーロボット大战NEO	NBGI	策略角色扮演	日版
29日	罪与罚 宇宙的继承者	罪と罚 宇宙の继承者	Nintendo	射击	日版
2日	极品飞车 氮气	Need for Speed: Nitro	EA	竞速	美版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	疯兔归乡记	Rabbids Go Home	Ubisoft	动作	美版
3日	寂静岭 破碎的记忆	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	动作冒险	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	最终幻想 水晶编年史	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES	Square Enix	动作角色扮演	日版
	水晶传递者	THE CRYSTAL BEARERS			
15日	新超级马里奥兄弟Wii	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	平台动作	美版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	生化危机 黑暗历代记	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	射击	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2	Lego Indiana Jones 2			
	冒险再续	The Adventure Continues	LucasArts	动作冒险	美版
19日	家庭挑战Wii	ファミリーチャレンジWii	Konami	体育	日版
19日	鬼来电 黑暗来电	CALLING 黒き着信	Hudson	动作冒险	日版
19日	太鼓之达人Wii 咚咚和2代目!	太鼓之达人Wii ドドーンと2代目!	NBGI	音乐	日版
20日	F1 2009	F1 2009	Codemasters	竞速	欧版
26日	火影忍者 疾风传 龙刃记	NARUTO ナルト 疾风传 龙刃记	Takaratomy	动作	日版
26日	噗哟噗哟7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
3日	假面骑士 究极英雄W	假面ライダー クライマックスヒーローズW	NBGI	动作	日版
3日	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
5日	口袋公园Wii 皮卡丘的大冒险	ポケパークWii ピカチュウの大冒险	Nintendo	动作冒险	日版
10日	斗真传	斗真传	Takara Tomy	格斗	日版
10日	钢之炼金术师 黄昏的少女	钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 黄昏の少女	Square Enix	文字冒险	日版
10日	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
年内	星之卡比	动作			

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2009年10月					
23日	职业进化足球2010	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	体育	欧版
27日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	美版
27日	DJ英雄	DJ Hero	Activision	音乐	美版
27日	瑞奇与叮当 未来 时空裂痕	Ratchet and Clank Future: A Crack in Time	Insomniac Games	动作	美版
27日	犯罪现场调查 致命意图	CSI: Deadly Intent	Ubisoft	文字冒险	美版
29日	猎天使魔女	BAYONETTA	SEGA	动作	日版
2009年11月					
2日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
3日	乐队英雄	Band Hero	Activision	音乐	美版
3日	乐高摇滚乐队	Lego Rock Band	Warner Bros.	音乐	美版
5日	3D点阵英雄	3Dドットゲームヒーローズ	FromSoftware	动作	日版
5日	世界足球 胜利十一人2010	ワールドサッカーウイニングイレブン 2010	Konami	体育	日版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
10日	混沌 影子武士	Chaotic: Shadow Warriors	Activision	角色扮演	美版
12日	龙珠 猛烈冲击	ドラゴンボール レイジングブラスト	NBGI	动作	日版
17日	刺客信条II	Assassin's Creed II	Ubisoft	动作	美版
17日	托尼·霍克 驾驭	Tony Hawk Ride	Activision	体育	美版
17日	龙之世纪 起源	Dragon Age: Origins	EA	动作角色扮演	美版
17日	乐高印第安纳琼斯2	Lego Indiana Jones 2			
	冒险再续	The Adventure Continues	LucasArts	动作冒险	美版
27日	浪子武士	Rogue Warrior	Bethesda Softworks	主视角射击	欧版
2009年12月					
1日	阿凡达	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	动作	美版
8日	破坏者	The Saboteur	EA	动作冒险	美版
17日	最终幻想 X III	FINAL FANTASY X III	Square Enix	角色扮演	日版

2009年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
冬	失落的星球2	动作射击	冬	纯白相册	文字冒险
年内	量子论	动作射击	年内	三位一体 龙士传说 零	动作角色扮演

2010年年内其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
1月12日	黑暗虚无	动作	1月26日	MAG	主视角射击
1月28日	永恒的尽头	角色扮演	1月28日	魔塔大陆3	角色扮演
2月4日	星之海洋4 国际版	角色扮演		将世界引向灭亡的少女之诗	
2月9日	生化奇兵2	主视角射击	3月	GT赛车5	竞速