

# 游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

次世代过山车

八月双雄先睹为快!

周润发之枪神  
生化奇兵

Gamehalo  
DVD mini

新栏目: Wii世代 影像版

真·三国无双5

GT赛车5序章版/枪神  
生化危机 安布雷拉历代记

天剑

试玩版影像解说

研究中心

美妙世界

SD高达G世纪 交叉推进

攻略透解

五连发

# 最终幻想XII

国际版

J联盟胜利十一人2007

俱乐部锦标赛

蔚蓝永恒/疯狂出租车 客源争夺战

荒野兵器 交叉火力

真·风神制作@TLF·特别企划

# 宅文化解析

2007.10A

定价:RMB 9.9

ISSN 1008-0600

19



9 771008 060006

前线狙击>>> 传说新作大集合

异世纪传说3 THE FINAL

高达 战斗编年史/忍者龙剑传 龙剑

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣

口袋妖怪不可思议的迷宫 暗·时之探险队



赠品



Gamehalo DVD mini+荒野兵器 交叉火力海报

# 《怪物猎人》官方小说两作齐发

## 第一部 《怪物猎人 狩猎守则》

## 第二部 《怪物猎人 英雄的条件》

特别以口袋本  
形式发售  
便于掌机玩家随身  
携带，随时观看

世界最大网络书店  
AMAZON满分评价  
日式游戏小说的经典之作

情节跌宕起伏  
翻译专业严谨

### 8月27日全国上市

第一部与第二部同时推出  
情节既相互关联又独立成章

附送《怪物猎人》精选音乐迷你CD



## 国内首本《逆转裁判》 全系列资料设定集

160页16开精装特辑 + 系列精选乐曲CD

## 逆转裁判 法庭解析全书

全系列作品剧情赏析  
全系列人物介绍  
珍贵的设定图鉴  
制作人揭露的种种秘闻  
精美官方插画及相应解说

### 9月1日全国上市

每位《逆转裁判》的爱好者  
都应入手的完全事典



### 网上购书

读者朋友们也可以在我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费。地址是：shop33788833.taobao.com  
或者登陆淘宝网后，搜索“动漫游工作室书店”（在左边的下拉菜单中选择“店铺”）也可来到本店。

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



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

## 游小说

## 第6辑 游戏城寨

LV34



**8月25日  
全国上市**

松野泰己满分之作，《放浪冒险谭》六万字小说一次奉上；《生化危机 自由之路》+《逆转裁判4》，两大好评连载迎来最终章；《死魂曲2》恐怖悬疑怪谈带你再度进入恐怖的世界中；《宿命传说 苍黑的思念》+《奥丁领域》，精彩继续上演。此外，光盘中还附送NDS大作——《黄昏旅店 215房间》的六万字电子书。



**8月26日  
全国上市**

特别企划《江湖》：江湖是个充满争斗的地方，在这个世界里，有游戏的地方，就有江湖……敬请期待我们为大家准备的关于次世代主机之争的评论，由城寨编辑、UCG编辑、LU网友共同参与，本期Web Show专题：首先要有爱——那些与网络翻译有关的故事；城寨小百科：百年战争；私房话：ACGer，我们靠什么生活？专栏：玛娜、一刀、修罗魂、乐东、阿迪、czk11、雪猪……



## 变形金刚漫画版 内战1

## VOL.5

## 机动战士Z高达

## 秘录图鉴



**8月28日  
全国上市**

变形金刚漫画经典再临！“内战系列三部曲”第一卷隆重登场。在塞伯坦星球上历时数百万年的金刚大战，波涌壮阔，铁屑横飞！尽述正邪两派的前世今生、恩怨情仇。最熟悉的金刚人物，前所未有的“塞伯坦形态”，注定成为金刚迷们不可磨灭的全新记忆。漫画界的传奇DWN公司荣誉出品，赛联阵狂飙本土化译制。



**9月1日  
全国上市**

16开豪华精装特辑  
+精选金曲CD

本书揭露了《机动战士Z高达》里机体开发过程当中鲜为人知的内幕，120多张由Sunrise公司扫描的高质量CG图片，这些让高达粉丝们好奇万分的元素您又怎能错过？配合豪华硬壳精装和令人怀念的歌曲CD，使得本书成为高达迷们不可错过的收藏品。



## 模魂志

## 第12期

## 耀眼的夏娜



**现已上市  
各地报刊亭销售中**

本辑特别企划为您带来寿星《装甲核心》系列机体以及武装武器模型的全面介绍。暑假是展会的旺季，我们带您飞往两国三地，参观三个大型的模型动漫展。美少女PVC完成品带来超华丽的天使与恶魔，HOBBY街头玩具有RAH蒙面超人的可动人偶着装变身，本辑VCD依旧由飞龙同学继续为大家演示手办模型的制作功略以及魔动王地总依最新模型的全面评测。



**现已上市  
各地报刊亭销售中**

128页大16开豪华精装特辑  
+耀眼的夏娜金曲CD

继2005年的《红莲》后，《耀眼的夏娜》画师いとうのいち精选出品的第二本画集也终于隆重登场，书中除了百余张《夏娜》的最新插画外，更有画师精心挑选的其他美图。而且，本画集中还独家附录高桥弥七郎（《耀眼的夏娜》作者）的外传小说——《暗夜夏娜》。



## 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。

# 10A

## COVER STAFF

封面用图: 灵魂能力IV  
设计总监/封面设计: Jason  
©MSBI



# CONTENTS

## Part 1

### 游戏情报站

《光环3》联合推广计划全面开展! ..... 4  
《GTAIV》科幻版?《原型》降临纽约! 6  
科幻版《Diablo》?《边境之地》公开 5  
任天堂动作感应掌机曝光? ..... 7

### 前线狙击

异世纪传说3 THE FINAL ..... 12  
口袋妖怪不可思议的迷宫 暗·时之探险队 18  
无瑕传说 ..... 16  
召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 ..... 19  
仙乐传说 拉塔斯克的骑士(暂名) ..... 17  
忍者龙剑传 龙剑 ..... 20  
宿命传说 导演剪辑版 ..... 17  
高达 战斗编年史 ..... 21  
重生传说 ..... 17

### 小说回廊

信赖铃音 肖邦之梦 ..... 98

### 攻略透解

蔚蓝永恒  
P.44

疯狂出租车  
客源争夺战  
P.47

荒野兵器 交叉火力  
P.50

Winning Eleven  
J联盟 胜利十一人2007  
俱乐部锦标赛  
P.60

最终幻想XII 国际版  
P.64



P.38

特别企划

# 宅文化解析

### 研究中心

美妙世界 ..... 78

SD高达G世纪 交叉推进 ..... 81

### 次世代过山车

枪神 ..... 96

生化奇兵 ..... 97

### 游戏立方

多边共享区 ..... 30

25个游戏业之最 ..... 32

问题小卖部 ..... 34

秘密花园 ..... 36

### 游戏类型说明

本刊内文中以英文缩写的方式表示  
游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏(含动作射击游戏)	PUR	益智类游戏
A+RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A+AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称射击游戏	S+RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

### 机种说明

本刊内文中所指出的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名称及该游戏机种的解释如下：

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

PS2 最终幻想XII 国际版 1 Square Enix 2 RPG 3  
PS2 FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZENITH JOB SYSTEM 4 角色扮演 5  
PS2 2007年9月8日 6 3000日元 7 1人 对应双屏幕/15FPS 8 10

### 信息说明

本刊内文中所介绍的各款游戏的基本资料均来自于游戏盒子，但盒子的说明如下：  
 1.游戏排名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 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

## 郑重声明

本刊所刊列的游戏资讯及相关资料版权归属原作者或权利人所有。本刊刊登的、文章、插图及音视频等资讯均经作者或权利人同意。本刊刊登的任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将保留《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国名誉权法》和《最高人民法院关于审理侵害计算机软件著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定的权利。向其他单位或个人追究侵权和法律责任的所有权利。

## 投稿须知

1. 文章自成一稿人必须拥有其所提供稿件的完整著作权(版权)。对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容,本刊不承担任何责任。  
2. 文章发表:对本刊所刊列之稿件,作者须保留其著作权以作列刊形式发表、编辑、修改或再刊,本刊并不对任何稿件提供再刊或再刊的权利。  
3. 凡在本刊刊登稿件,无论刊登与否,均视为作者同意,如稿件刊登,以刊登时为准。如稿件刊登,无论刊登与否,均由刊登时以刊登稿件的时间为准。作者不再向其他任何媒体以任何方式一稿多投,如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。

总编辑:李宇舟  
社长:马力  
副总编辑:冯涛  
编辑主任:李天  
执行主编:曹坤

责任编辑:王彬  
副编辑:王彬  
副编辑:王彬  
副编辑:王彬  
副编辑:王彬

编委:陈华 黄毅华  
罗明刚 周健  
赵庆 伍国辉  
王凯 王双群

主审: 甘肃省科学技术协会  
出版: 游戏机实用技术杂志社  
地址: 兰州市城关区南滨河路730000  
电话: 0931-8668578 8659199 8696387  
电子邮箱: wqj@wqj.com.cn  
qq: 58186666

发行总代理: 北京金鑫鑫利发行有限责任公司  
广告代理: 北京三立传媒广告有限公司  
广告热线: 010-62721714 62743434  
广告地址: 甘肃·兰州·金鑫鑫利4000111  
印刷: 甘肃三立传媒广告有限公司  
印刷地址: 甘肃·兰州·金鑫鑫利4000111  
印刷日期: 2007年10月11日  
零售: 人民币0.80元

国际邮发代号: ISSN 1006-0670  
国内统一刊号: CN62-1137/IN  
邮发代号: 5478  
零售: 人民币0.80元  
印刷日期: 2007年10月11日  
零售: 人民币0.80元

CONTENTS  
Part 2

## 固定栏目

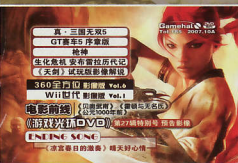
新书特搜	介绍最新上市和即将上市的游戏书刊	01	软硬兼施	软硬件实用信息综合报道	88
排行榜	枪闻游戏销售的实际成绩	10	读编往来	读者与编辑的轻松交流	94
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	22	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	91
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	26	游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	106
360全方位	搜罗半月间次世代发售最新动向	70	编辑部落	这里是UGG小编们的纸上博客	107
游戏进行时	挖掘二线精彩 品味热门流行	55	新作发表表	近期即将发售的游戏列表	108
自由谈	让读者玩家在本网畅所欲言	84	互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	110
Wii世代	解读任天堂主机的方方面面	86			

Gamehalo

DVD  
mini

本期光盘内容

小提示: 杂志内文中有  标志的游戏, 即可在本期DVD中找到相应的游戏影像!



## 游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

## NDS

SD高达G世纪 交叉任务	27 81
大金刚 丛林攀爬高手	27
高圆寺女子足球2	22
歌舞青春	27
口袋妖怪 不可思议的迷宫 时之探险队	18
美妙旋律	76
模拟人生2: 放逐	25
忍者龙剑传 龙剑	20
无限传说	16
废墟的挽歌	27
旋风骑士 浪漫罗密欧, 罗密欧欲我	22
召唤之夜 双子时代 精英们的战斗	19

## PS2

J联赛 胜利十一人2007 俱乐部精英赛	60
集魂战士	23
极品飞车2	25
模拟人生2	25
宿命传说 导演剪辑版	17
异世纪传说3 THE FINAL	12
最终幻想 XII 国际版	26 64

## PS3

GT赛车5 序章版	光盘
极品飞车2	25
天剑	光盘
铁拳5 耀之复苏 在线	75
真·三国无双5	光盘

## PSP

重生传说	17
高达 战斗编年史	21
怪物猎人携带版2nd	76
荒野兵器 交叉火力	26 50
机密武装 传染	23
恶魔猎人: 改	27 76 77
模拟人生2: 放逐	25
斯巴达300勇士 光辉进军	76
捉猴啦 猴子大作战	77

## WII

超级马里奥 银河	24
机动战士高达 MS 战略0079	光盘
陆行鸟 不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫	24
舞动的音符	76 光盘
生化危机 安布雷拉历代记	光盘
新网球王子	26 44
仙乐传说 拉塔斯克的骑士 (暂名)	17
勇者斗恶龙 剑神 莉娜女王与镜之塔	光盘

## X360

疯狂出租车 零源争夺战	26 47
极品飞车2	25
模拟人生2: 放逐	25
枪神	96 光盘
生化危机	97 光盘
死亡俱乐部	25
特技 飞越	光盘
无限试驾	76
真·三国无双5	光盘
致命惯性	光盘

收藏者:

收藏日期:

新闻 综述 编辑视点 评论

GAME NEWS STATION

# 游戏情报站

栏目主持 星夜  
NEWS  
SUMMARIZATION  
CRITICISM

GAME NEWS STATION

## 本期大事记

**8月9日** 微软宣布《光环3》在北美的订购量已经超过100万套，创造了历史新记录。

**8月9日** 微软招募《麦登NFL》开发商EA Tiburon创始人John Schappert率领其LIVE部门，再次引发人们对于微软与EA关系的猜测。

**8月10日** 美国ESA号召玩家将加州州长施瓦辛格写信，要求其停止打压暴力游戏的行为。

**8月11日** Polyphony Digital社长山内一典透露，PS3巨作《GT赛车3》将于2008年7月推出。

**8月13日** 《光环3》为主题的“激浪Game Fuel”饮料上市，围绕《光环3》的各种相关产品宣传计划全面展开。

**8月13日** 育碧CEO Yves Guillemot表示育碧将会打入电影和书刊发行市场。

**8月14日** 玩具反斗城开始提前销售《生化奇兵》，Take-2对此举“表示失望”。

**8月16日** 索尼宣布申办索尼信用卡即可在Sony Style网络商店购买PS3时享受150美元的折扣。

**8月16日** 路透社报道MTV计划于未来两年内在游戏业务上投入5亿美元。

**8月17日** 美国著名游戏杂志出版集团Ziff Davis宣布无力偿还其3.9亿美元巨债的利息，将面临破产危机。

**8月17日** “家庭媒体研究”报告显示，上半年蓝光碟销量达到了HD-DVD的两倍。

**8月17日** Tecmo宣布PS3版《忍者龙剑传Σ》全球出货量突破50万套。

特报

## 《光环3》订购记录 联合推广计划全面开展!

由于《横行霸道IV》延期到2008年发售，《光环3》将成为2007年末大战的头号大作。从8月开始，围绕《光环3》的各种超大规模宣传推广活动已经开始陆续展开。微软联合了多家知名企业，进行联合产品推广。

首先加盟《光环3》品牌大旗的厂商就一直紧抓年轻人市场的百事可乐公司，百事将会推出两款以《光环3》为主题的饮料，首先是激浪(Mountain Dew)的“Game Fuel”特殊饮料，已经于8月13日上市。百事宣称这是美国第一种游戏玩家专用饮料。同时推出的还有百事旗下Frito-Lay公司推出的多力多滋(Doritos)饮料。著名便利店连锁集团7-11将会举办《光环3》特别版激浪和多力多滋饮料的宣传活动，在限定时间内购买这两种饮料，就有机会获得7-11送出的数千份奖品，其中还有一种特殊奖品是让中奖者成为X360即时战略游戏《光环战争》的配音演员。

曾经在Xbox上推出过迷你游戏的快餐连锁店“汉堡王”也将会推出《光环3》的套餐，从8月24日至10月22日期间，购买《光环3》套餐的顾客将会获得《光环3》的特殊在线游戏内容。通用旗下的Pontiac汽车公司将会举办“Pontiac玩家车库”活动，参加该活动的玩家可以在发售日之前率先玩到《光环3》，并且有机会赢得《光环3》主题的G6 XP街头跑车。有线网络供应商Comcast则获得了



《光环3》在线视频的独家内容播映权。此外，《光环3》还将赞助Projekt Revolution年度音乐会夏季巡演，听众可获得《光环3》的赠品。

强大的品牌号召力和深入人们生活方方面面的强大推广活动将会让《光环3》成为新的社会现象。根据微软发布的数据，截至8月9日，《光环3》仅在北美的订购量就已经突破100万套，创造了北美游戏订购速度的新记录。《光环3》曾经创造了首日销量238万套的惊人成绩，微软称《光环3》很有可能刷新这一记录。

■微软和索尼各自的游戏，以《光环战争》为标志的X360平台也包含在套餐内。《光环3》的发售日期目前尚未确定。



软件

## 《麦登NFL08》PS3/X360版差距引发争议

每年8月推出的《麦登NFL》是美国最有影响力的游戏系列，而今年随着《麦登NFL08》的推出，引起了关于PS3和X360两个版本之间的强烈争议。由于X360版《麦登NFL08》每秒可以达到80帧，而PS3版只有30帧，很多评论家激烈抨击了PS3版，《今日美国》宣称PS3版比起X360版“严重拖慢”。

对于硬件商来说，被《今日美国》这样的主流媒体正面抨击显然是很不好受的，更加糟糕的是EA出面承认了PS3版质量确实较低，因此不久前SCEA方面曾公开抱怨EA等第三方对PS3不够用心。对此，最近EA高层出面澄清，PS3版的画面之所以不如X360版，是因为很多发行商对于X360的游戏开发已经有三年半的经验，而开发PS3的游戏经验只有一年多，对于硬件环境的掌握上有很大的差距。据称除了《麦登NFL08》外，目前市面上的所有PS3橄榄球游戏都是30帧。

EA Sports市场部副总裁Todd Sitrin说：“今年开发橄榄球游戏的所有公司都认为80帧的画面是最适合X360的游戏体验，而PS3最适合的是30帧。我们当然相信，X360和PS3版都是非常优秀的，建议所有玩家从整体来看，而不是只看到一个方面。我们认为不管他们玩到的是哪个版本，都会满意。”而SCEA公关部高级主管Dave



Karraker则说：“他们在X360上开发游戏更久的这个理由是完全合乎逻辑的。”

软件

## 科幻版《Diablo》?《边境之地》公开



Take-Two旗下的2K Games近年来一直在打造原创精品，近期推出的《生化骑兵》成为欧美媒体有史以来评分最高的游戏，而2K的下一个精品最近也浮出了水面。《战火兄弟连》开发商Gearbox公司最近宣布将会推出一款科幻PS

游戏《边境之地》(Borderlands)，该作对应平台为X360、PS3和PC，暂定于2008年末推出。

《边境之地》将会是一个新的系列化作品，号称将是一款结合了科幻电影《飞车冲锋队》(Mad Max)和传世名作《暗黑破坏神》(Diablo)的重量级作品。本作结合了Gearbox的其他FPS游戏的特点，并加入战车和本体改装等要素。游戏的一大卖点是引入了独创的“内容生成系统”，可以产生几乎无限的任务、场景、敌人、武器、道具地点乃至人物改造等内容。四人在线合作模式也是该作的一大特点，并且玩家可以随时加入或退出合作模式。2K总裁Christoph Hartmann说：“《边境之地》是游戏设计与技术的一次重大进化，应用革命性的新技术创造出千万种独特的、随机生成的任务、武器和场景，将会把次世代动作游戏带到新的高度。”

软件

## 蓝光即将胜出? 销量已达HD-DVD两倍

虽然次世代光碟格式之战尚未结束，但目前战局已经越来越明显。8月17日，“家庭媒体研究”公司报告蓝光光碟的销量已经达到了HD-DVD的两倍。今年1月1日至7月1日间，HD-DVD光碟销量为79.5万张，而蓝光为160万张。自发售以来，蓝光光碟总销量为220万张，HD-DVD为150万张。

“家庭媒体研究”以《斯巴达300勇士》为例表明了两种格式的销量差距。自从7月31日发售以来，该片蓝光版销量为19万张，HD-DVD版为9.7万张。研究报告还指出，全球最大影碟租赁集团Blockbuster仅支持蓝光的举措是蓝光销量暴增的重要因素之一。

迪士尼旗下Buena Vista公司副总裁Jordan Hom表示，迪士尼之所以支持蓝光，是因为其让人几乎不用受到容量限制，并且互动功能丰富。Hom说：“我们相信蓝光会是最终市场的最佳格式，蓝光提供了更好的技术让我们可以表现出更高分辨率的画面体验，正因为这些优点我们才选择它。当然，除了画面和声音之外，我们相信人们还会喜欢蓝光DVD提供的经典互动功能。”



## 业界声音

音乐是一种超越文化的语言，声效在这一点上效果要差一些。但玩家可以从未音中直接感受到角色的感情世界，所以声效就是使游戏素质提升的关键。

——最近NiNJa Theory表示《天剑》的音频文件容量达10GB，该作音效设计指导Tom Covin表示，《天剑》超逼真的音效将会给玩家带来充满震撼力的冲击效果。

我们将去压缩一些东西，要知道，我们在X360版上可能会少一些地图……蓝光绝对给了我们很大的施展空间。

——Epic Games副总裁Mark Rein日前表示，在开发《虚幻竞技场3》时，使用普通DVD的X360让他们捉襟见肘，可能会因而删除一些内容。

电视游戏，即便是暴力游戏本身，也是受法律保护的一种表现形式，这一点就和电影一样。

——一位玩家在写给加州州长施瓦辛格的信中这样写道，目前美国游戏业协会ESA正广泛号召玩家联合致信州长，要求其放弃对暴力游戏的打压。

一旦你坐下来开始体验《杀戮地带2》的实际游戏效果，你就会立刻能感觉到，本作无法是家用机游戏历史上电影化表现手法运用最成功同时也是最为震撼的一款游戏。

——亲自试玩过《杀戮地带2》的英国BBC娱乐编辑日前表示，《杀戮地带2》的逼真程度和音效效果都达到了前所未有的新高度。”

《天剑》就是一款粗糙的半成品。

——一直“语不惊人死不休”的《死或生》制作人坂垣信博最近在《EGM》的采访中表示，《天剑》中让玩家按提示不断输入按键命令的系统令人烦躁，因此可算是一部“粗糙”的作品。

说在PS3上编程更困难是错误的，只不过这个学习的过程，在PS3上开发游戏并不比在X360上开发更困难。开发者觉得更难，是因为PS3需要花时间去深入了解技术，现在我们还处于起步阶段。

——《幽灵行动：尖峰地带》开发团队Tiawako的Yann Le Tensorer最近表示，人们常说PS3游戏开发比X360困难，但事实的情况是他们没有花足够的时间去了解PS3。

小贴士

冲峰飞车队：1978年由梅尔·吉布森主演的经典科幻片，以未来资源贫乏荒凉的世界为背景，公路上经常有飞车党劫掠燃料运输车，到处充满暴力与杀戮。

游戏情报站 5

游戏攻略情报站

新闻

综述

编辑视点

评论

# 新闻短波

## 《GT赛车5》发售日确定

Polphony Digital社长山内一典日前透露,《GT赛车5》预计将于2008年7月推出日报,而久未露面的PSP版《GT赛车4 Mobile》预计将在《GT赛车5》发售之后推出。在此之后,山内一典可能会挑战F1赛车游戏的开发。



## 玩具反斗城提前销售《生化奇兵》

8月14日,美国“玩具反斗城”提前一周就将超人气大作《生化奇兵》摆上货架,铁杆玩家们纷纷抢购。有些玩家买回游戏后立刻就到eBay上拍卖,当天,《生化奇兵》在eBay上的售价就被炒到原价的两倍以上。对于玩具反斗城的行为,Take-Two“表示失望”,因此8月15日玩具反斗城紧急暂停了该作的销售。

## 《虚幻竞技场3》支持鼠标键鼠

久多木良木曾曾表示,PS3将会有很多类似PC的功能,而近日在Epic Games的官方论坛上,该公司副总裁Mark Rein表示,PS3版《虚幻竞技场3》将可以用鼠标和键盘进行操作,这对于不习惯用手柄玩FPS游戏的玩家来说绝对是振奋人心的消息。由于鼠标加键盘的操作方式比手柄精确得多,考虑到网络对战模式的平衡性,Rein表示玩家在联机时可以选择与采用相同操作方式的对手进行战斗。

## PSP全速运转受限

PSP的固件升级到3.50版本之后取消了对CPU速度的限制,让游戏开发者可以制作333MHz全速运行的游戏,但最近SCEA公关部高级主管Dave Karaker表示,在333MHz全速运转的情况下,PSP将无法使用Wi-Fi无线功能,也就是说,PSP游戏的无线多人模式将无法对应333MHz,不过开发者可以让单人 and 多人模式在不同的频率下运行,其缺点在于会提高游戏开发难度。

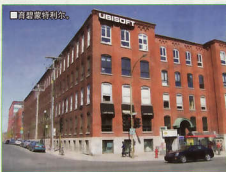
## PS3《HOME》“绝对安全”

最近在苏格兰爱丁堡举办的互动节上,索尼Home网络台主Peter Edward表示,与《Second Life》等社区网络服务不同,PS3的《HOME》将会是“绝对安全”的。“对于想要在那里宣传自己品牌的公司来说,那里将会是一个安全的地方,他们的品牌绝对不会被无政府主义行为破坏。”Edward表示,对于那些在《HOME》中胡作非为的人,索尼可能对其永远封号,除非他们搬家并且再买一台PS3,否则将无法再接入《HOME》的世界。



特报

# 育碧急速膨胀,进军电影业



今年2月,育碧宣布其正在拍摄一部根据年度重头戏《刺客信条》制作的短片,育碧发言人在媒体的采访中称:“我们可能考虑未来拍摄更长的电影或电视剧。”

8月13日,在“第5届爱丁堡互动节”上,育碧CEO Yves Guillemot表示他们将会打入电影和书籍发行市场,不过他并没有透露第一部电影或书籍将会是什么。Guillemot表示,进入电影市场对于育碧来说是很自然的选择,因为他们希望基于

一个品牌推出多样化的娱乐产品。Guillemot说:“我们开始制作电影不是因为我们想做,而是我们不得不做。如果不做,我们就无法发挥世代的优势。”之前育碧陆续宣布将会推出《波斯王子》的电影版和《刺客信条》的小说版,已经体现了育碧进军电影和出版领域的势头。Guillemot还表示,他认为进入发代后,要想在游戏产业继续发展,有三个重点:开发AAA级大作、衍生出系列化作品,以及利用互联网。

育碧去年招聘了500多人,在加拿大蒙特利尔还开办了一所游戏大学。由于现在做一款游戏动辄200人,Guillemot表示育碧是“招多少人都嫌少”。育碧计划在其它国家陆续开设游戏大学,接下来的第一站将会是中国。另外,育碧还在蒙特利尔成立了一个CG动画工作室。



▲《波斯王子》电影概念图。

特报

# 《GTA IV》科幻版?《原型》降临纽约!



体里长出扒猴般的壳。更加有趣的是吸收DNA的能力。只要杀死对方,就可以看到他们的身体变成流体,并且流到Mercer的腿上,这表明已经存储了对方的数据,能够变成他们的样子。Mercer可以用这种能力变成军队指挥官,指挥军队帮助他战斗,或者用这种能力潜入基地。除了会变形外,Mercer本身的能力也很丰富,例如可以沿着大厦的墙面奔跑,到达一定高度的时候向后弹跳到直升机上,将飞行员从驾驶舱中扔出去,然后自己驾驶直升机,用导弹轰炸目标。通过屏幕的按键提示,会有很多紧张刺激的精彩动作。

本作将会有极高的自由度,整个纽约任由玩家探索,玩家的目标是揭开神秘阴谋,并寻找自己的“原型”。本作将于2008年发售,对应X360和PS3。



7月份美国《Game Informer》杂志报道Radical Entertainment(注)公司正在制作一款极具野心的新作《原型》(Prototype),这款游戏是科幻版《横行霸道IV》;背景同样是取材自纽约,并且同样有着极高的探索自由度。最近这款游戏终于正式公开详情。

《原型》的主角叫Alex Mercer,由于神秘的科学试验事故,Mercer具备了变形能力,他可以通过吸收敌人的DNA(同时将对方杀死)变成对方。游戏刚开始,戴着帽子的Mercer站在纽约时代广场,这时地面突然裂开,从地底冒出一颗巨蛋。接着整个时代广场一片混乱,军方的武装直升机、坦克、装甲车和大批士兵进入时代广场。因为未知的原因,Mercer不仅要用地他的变形能力摧毁巨蛋,还要与军方战斗。

Mercer是一个没有固定形状的,他几乎可以变成一切,例如从手臂长出刀状物,或者在身



【独家】

## 非洲大草原!《孤岛惊魂2》公布

育碧虽然收购了《孤岛惊魂》系列的发行权,但由于原作开发商Crytek正忙着为EA开发《孤岛危机2》,因此续作《孤岛惊魂2》(Far Cry 2)早已交由育碧蒙特利尔工作室开发。最近育碧正式公开了该作的游戏内容。

《孤岛惊魂2》将会以非洲大草原为背景,分为两个完全开放的巨大世界,总面积达到了50平方公里。《孤岛惊魂2》以真实的丛林场景著称,本作目前公开的虽然都是广袤的大草原场景,但预计也将会加入非洲丛林场景。本作的场景可视距离很远,并且会有很多驾车追逐战要素。本作的剧情架构也是开放式的,玩家的自由行动会触发不同的事件,不需要按照特定的剧情线路发展。据称本作的剧情本身



会自己发展,玩家扮演的是事件的参与者,而不是决定者。

在《孤岛惊魂2》中,玩家扮演的不再是Jack Carver,标志性的兽化能力系统也被取消,将不会再有超现实的元素。本作将于2008年春季推出PC版,家用机版情况未明。

【独家】

## 微软/EA再度“交换高层”

上个月,微软宣布其互动娱乐部副总裁彼得·摩尔辞职,由前EA全球游戏制作室总裁Don Mattrick接替其职务,而摩尔将会担任EA Sports总裁。此举被欧美媒体称为“高层交换”,甚至“人质交换”,而最近EA又有一名重要高层弃微软。



8月9日,微软宣布招募前EA高层John Schappert率领其Xbox LIVE和Windows LIVE部

门。Schappert于1994年创立佛罗里达游戏开发商Tiburon Entertainment,后来这家公司被EA收购成为EA Tiburon,该公司的代表作正是EA Sports头号大作、美国国民级游戏《麦登NFL》系列。此次微软招募Schappert是专门为其设立了一个新职位,即“LIVE、软件及服务部副总裁”,他的直系上司正是同样来自EA的Don Mattrick。

就在微软宣布招募Schappert的同一天,EA宣布其招募了一位高级管理人员——前Palm Computing公司移动内容及无线服务部首席运营官Barry Cottle。Cottle将会担任EA Mobile高级副总裁兼总经理。EA Mobile是EA四大部门之一的EA Casual的一部分,其前身是EA在2005年末收购的著名手机游戏开发商Jamdat。

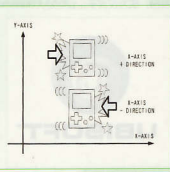
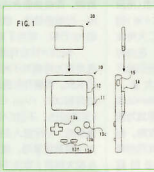
【独家】

## 任天堂动作感应掌机曝光?

从专利商标局的最新注册专利信息中,往往可以挖掘到很多有趣的信息。最近有人发现任天堂在美国专利商标局注册了一种新掌机的专利,其特征在于使用了动作感应技术。

这份专利是任天堂于3月30日提交的,8月2日才在专利局的网站上公开。这种掌机采用了一种全新的控制系统,能够感应机身的倾斜、移动和冲击,并反映到游戏中。这份文件用76页的高幅详解拆解了该掌机感应左右移动、倾斜和对机身的压力的感应。有趣的是,文

件中的图示使用的是GB的掌机造型,看起来应该是解释概念型技术而随意绘制的草图。对此技术,任天堂的官方声明是:“我们每年提交数百种专利,这只不过是其中之一。”



## 新闻短波

### PS3“降价150美元”

最近索尼旗下的金融部门推出了信用卡办理的优惠措施,凡是成功获批索尼信用卡的申办者,只要在Sony Style网络商城购物,即可获得150美元的折扣,而Sony Style也销售499美元的60GB PS3,也就是说,申办索尼信用卡即可享受到PS3的150美元打折优惠。不过此次优惠活动将于8月31日结束。60GB版PS3原售价为599美元,7月份降价到499美元,不过该版本PS3秋季后将不再供应,今后将只卖599美元的80GB版PS3。

### 《世嘉拉力REVO》PSP版

世嘉日前宣布将会推出《世嘉拉力REVO》的PSP版,本作由Bugbear Entertainment公司(代表作《Flatout》)制作。



### “四红”当“三红”

据微软内部员工透露,从今年年中开始,微软客服部门接到了大量三红投诉,但其中很多其实并非“三红”,而是“四红”,X360在视频线脱落的情况下会出现四红灯报错,与三红灯完全是两码事,但由于很多用户不了解三红和四红的区别,因此经常把四红当作三红处理,造成了X360返修率高于实际故障率的情况。为此微软计划未来取消四红报错提示。

### NDS成为教学工具

日本大阪电气通信大学日前宣布将会把NDS当作辅助教学工具,该校的大一、大二学生将会使用NDS学习英语、物理、力学等科目。此前该校已经实验性地使用(英语类)的成人DS训练(作为辅助学习软件,获得了学生的高评价,并提高了总体成绩,该校表示今年秋季开学将会独立开发英语学习软件,并且很可能投放市场。

### PSP独占《异形对铁血战士》

Sierra Entertainment公司宣布其已经从20世纪福克斯获得授权,将会在PSP上推出一款《异形对铁血战士》,本作将于今年12月电影版《异形对铁血战士2》上映期间推出,游戏由英国Rebellion Developments公司开发,此前该公司曾于1995年在雅达利美洲虎主机上开发过《异形对铁血战士》的第一部游戏版。



### 《生化奇兵》开发商易名

最近Take-Two宣布其旗下的多家游戏制作室将会更名,全部打上2K的头衔,其中《生化奇兵》开发商Irrational Games(注:将会更名为2K Boston)。

由于长期过于依赖Rockstar及其《GTA》系列,Take-Two公司的运营状况存在太多变数,因此最近几年Take-Two一直在努力打造新品,推出了不少精品,2K Games就是Take-Two重点培养的发行业品牌之一。

## 新闻短波

### Wii产量受限

去年11月发售以来，Wii长期处于缺货状态，任天堂社长岩田聪曾为此公开致歉，表示主要原因是遭遇生产瓶颈。近日据台湾《电子时报》报道，Wii的生产瓶颈主要在于某些元器件的供应非常紧张，台湾的某元件供应商透露，供货问题要到明年才能得以解决。

### 《黑手党2》

根据德国游戏评级机构USK透露的消息，Take-Two公司将会在慕尼黑游戏展上公开署名《GTA》犯罪游戏《黑手党2》的续作。不过《黑手党2》只会公布预告片，不会提供试玩。

### NDS(WE)新作

Konami于8月17日宣布将会推出NDS上推出一款世界足球胜利十一人 GOAL X GOAL。该作将充分应用NDS的Wi-Fi功能，可以进行2对2比赛。游戏将于10月25日发售。

### GameSpy支援UE3

Epic Games公司于8月15日宣布将会与著名网站兼在线游戏技术供应商GameSpy合作，将GameSpy的网络技术应用到“虚幻引擎3”中。此次为“虚幻引擎3”添加的新功能仅面向PC和PS3，X360的网络技术仍然依靠Xbox LIVE。

### 《战神》制作人PSP新作

《战神》制作人David Jaffe在单飞前的最后一款游戏是PS3上的下载游戏《Calling All Cars》。在这款游戏中玩家将角色的追捕逃走的罪犯，将其关回监狱。最近根据美国PSP官方杂志报道，《Calling All Cars》很可能推出PSP版，并且会有完整的多人模式。不过目前索尼官方并未发表声明。

### 《刺客信条》限定版



育碧宣布《刺客信条》将于10月开始在澳大利亚接受订购，订购的玩家可以获得限定版套装。该套装采用具有浮雕效果的金属包装盒，赠送一本漫画和特别DVD，其中收录了大量壁纸、海报以及影像。购买者还将获得“The Artefact”VIP称号，使用该称号可以从官网获得独家内容。

提供订购的《刺客信条》售价不菲，PS3版为119.95美元(约94美元)，X360版为109.95美元(约86美元)，PC版为89.95美元(约70美元)。

### 《战神》电影支持HD-DVD?

《战神》制作人David Jaffe日前透露，两年两年前就已经买下了《战神》电影版权。目前剧本仍在撰写中，但由于索尼只支持HD-DVD，因此作为索尼标志性品牌之一的《战神》可能非常讽刺的没有蓝光版。

### 硬件

## PS2从此也能玩动作感应游戏!



周边设备开发商In2Games公司最近获得了760万英镑的风险投资，通过这笔投资In2Games公司正在大力开拓业务，推广新产品。

其中一种产品就是PS2的动作感应控制器和配套游戏。这套产品将于今年圣诞商季期间在英国推出。

In2Games公司推出的这批产品叫做“RealPlay”系列，首批六款游戏都将各自带有一种独特的控制器。(RealPlay网球)带有一个无线的网球拍，(RealPlay台球)带有一个台球杆，(RealPlay高尔夫)带有高尔夫球杆，(RealPlay赛车)带有方向盘，而(RealPlay保龄)带有无线保龄球。还有一款游戏叫做(RealPlay Puzlesphere)，它的控制器是一个球体，玩家可以控制该球体做出各种动作。

(RealPlay)的每款游戏都与相应的无线控制器捆绑销售，售价为29.99英镑，与普通游戏售价基本相当。

### 软件

## 顶尖游戏杂志《EGM》出版商濒临破产!

Ziff Davis Media是美国著名的游戏传媒集团，旗下的出版物包括鼎鼎大名的《电子游戏月刊》(EGM)、《PC Magazine》，以及享有盛誉的游戏网站up，其中发行量超过80万的(EGM)创办于1989年，是上世纪90年代美国最具影响力的游戏杂志。然而进入2002年之后，游戏零售大亨GameStop集团旗下的《Game Informer》杂志后来居上，以超过200万的发行量将(EGM)远远甩在身后。此外Ziff Davis旗下的(OPM)(注)海杂志更是相形见绌，其经营业绩日益恶化。8月17日，Ziff Davis宣布其欠下3.9亿美元巨债，且无力偿还利息。

Ziff Davis刚上任不久的CEO Jason Young表示，从公司运作来说Ziff Davis是“非常健康”的，可惜青负的债务实在太沉重。最近有消息称Ziff Davis可能会按照第11章破产条例被清算，不过Young表示他们可能会进行额外债务重组，希望避免破产境地。为了偿还债务，最近Ziff Davis一直在砸锅卖铁，最近还抛售了旗下的Ziff Davis Enterprise(旗下杂志包括eWEEK)、《CIO insight》等，Insight风险投资公司以1.6亿美元将其收购。但是5月份Ziff Davis公司第一季度财务报告显示，该公司的业绩又下降了19%。Young指



▲EGM是美国铁杆玩家的首选读物。

出，Ziff Davis处境艰难的主要原因是目前出版业的大环境非常恶劣。

### 软件

## 吞并在即? EA成为育碧大股东

2004年EA通过投资公司收购了育碧约20%的股份，成为仅次于企业创始人Guillemot家族(持股



22.8%)的第二大持股者。在当时曾经引起轩然大波，Guillemot家族则为恶毒收购。在其后的两年多时

里，EA一直没有动静，似乎并没有打算真正收购育碧。而根据最近法国金融市场监管机构(AMF)的一份报告显示，截至8月3日，EA已经拥有育碧的700万股，相当于其24.86%的股份。

不过EA并没有增持育碧的股份，持股权的提高是因为育碧对于持股两年的投资者规定了奖励的条款。育碧同时确认，目前EA的持股权已经超过育碧CEO Yves Guillemot及其家族控制的18.8%的股份。不过EA表示他们并不打算入主育碧董事局，但保留入主的权利。以EA所持股权，若入主育碧董事局，意味着今后育碧的战略决策将在很大程度上取决于EA。

# 本期新闻综述

## 软件缺陷 与硬件缺陷

8月12日,《纽约时报》发表了一篇名为“X360 状态失调? 忠诚者并不担忧”的文章,讲述了目前仍未得到解决的X360三红问题。该文采访了一些忠实用户,他们大多遭遇数次三红故障,但仍然忠心耿耿地支持X360,并热切期待《光环3》的发售。《纽约时报》由此得出结论:虽然X360的故障率之高在消费电子行业几乎前所未有,但就像Windows的蓝屏一样,铁杆用户对X360的质量问题出奇地宽容。主要原因在于目前的X360用户大多为铁杆支持者,X360丰富的游戏阵容让他们欲罢不能。不过微软要想让X360成为大众化主机,必须尽快解决三红问题。

就在《纽约时报》的文章发表当日,SCEA公关部高级主管Dave Karraker在PlayStation官方博客幸灾乐祸地说:“最近大家对于我们某竞争对手的主机有很多关于可靠性方面的非议……”Karraker接着大谈PS3的质量优势,并总结了最近国外一些铁杆PS3支持者进行的PS3质量测试的



■虽然被质疑为缺陷,但PS3里可是藏着不少的事实。

结果,表示PS3在极端恶劣的环境下连续运行108小时仍然完好无损,而微软PS3的故障率仅仅只有0.02%。对于一部高性能游戏机来说是极其令人惊讶的超低故障率。

X360大作源源不绝,可硬件质量却让人难以放心,而质量过硬的PS3却严重缺乏高品质软件,难怪Wii能够秀若无人地迅速迈向千万大关。根据国外的拆机报告,最新版X360仍未采用85纳米生产工艺,三红隐患仍然存在,今年寒冬期间的游戏高峰期里,微软的三红噩梦仍将延续,甚至可能愈演愈烈;PS3方面则是迟迟无法拿出真正发挥主机性能的作品,大多数开发商仍然摸不透PS3的游戏开发环境,曾以游戏阵容制胜的索尼正在同一场旷日持久的“游戏荒”。索尼与微软,这对斗得遍体鳞伤的对手都要等到2008年才有望摆脱噩梦。

# 流言板

## X360《莎木3》?

“《莎木》系列”虽然在商业上遭到惨重损失,但也获得了大批铁杆支持者,人们期待着世嘉继续讲述《莎木2》未完结的故事。最近国



外流传出一份据称仅限于内部参考的“世嘉TGS出席游戏名单”,这份名单中可以看到不少不名作续集的名字,例如《VR战士Kids 2》、《如龙3》等,而让FANS等待了8年的《莎木3》也赫然出现在其中,据称该作将会是X360游戏。可惜几天后TGS举办单位CESA发布的官方名单中却都是已经公布的作品,尽管如此,按照以往的习惯,重点大作的名单不事先公开是很正常的事,所谓“内部参考名单”的说法并不是没有可能。 **可信度** ★★★★★

## 索尼收购Rockstar?

7月30日SCEA第三方关系部主管Michael Shorrock曾经透露,目前Rockstar正在为PS3打造一款“将为整个游戏业界设立新标准”的原创新独占大作,可见索尼与Rockstar之间的关系非常密切。最近更是有消息称,索尼将可能收购Rockstar! 这则消息是索尼工作人员参加Activision公司的某活动时间向外国记者透露的,并没有在正式场合声明,目前也没有任何更权威的消息渠道对此做出声明。

作为《GTA》的开发商,Rockstar的影响力不言而喻,不过其母公司Take-Two恐怕不会轻易割爱。况且就算收购了Rockstar,《GTA》的发行权仍然掌握在Take-Two手中,PS3不大可能独占。 **可信度** ★★★★★

## 本期关注数字

10GB PS3秋季大作《天剑》的开发商Ninja Theory公司日前透露,《天剑》仅音频文件的总容量就达到了10GB,其中游戏音乐总长度长达3.5小时,收录了4500句对话,长达1.5小时的过场动画对白共使用了11种语言录制。因此Ninja Theory公司表示蓝光碟对次世代游戏来说是绝对必要的。

## 500 000

Teemo宣布,《忍者龙剑传3》目前全球出货量已经突破50万盒。作为一款加强版性质的作品,能够在用户基数较低的PS3上获得如此佳绩实在是令人满意。

## 本月争议事件

### 玩家联合致信施瓦格

在无数暴力电影中饰演硬汉形象的施瓦格如今正成为暴力游戏的坚决抨击者。不久前加州政府试图禁止向未成年人销售暴力游戏的法案被联邦法院驳回,但随后不久,加州州长施瓦格宣布将代表州政府就该法案提出新一轮上诉,并表示他将通过各方面努力让该法案得以通过。

美国娱乐软件协会ESA随后通过其下属的“电子游戏投票者网络”(VGN)倡议玩家捍卫游戏产业自主管理权,通过联合致信州长的方式要求其撤销上诉决定。VGN网站提供了市民致州长信的标准格式,以及各种建议和参考,并通过一些游戏网站广泛发动玩家。

## 本月市场观察

### Wii带动众多产业

随着Wii的热卖,相关产业也受益匪浅。据《日经新闻》报道,任天堂的Wi-Fi元件供应商美上美公司营业利润达到了过去的9倍。在2006年,全球加速感应器产业的整体规模达到了过去的9倍,除了Wii外,很多手机和移动设备也开始使用加速感应设备。

## 本月关注比赛

### 斗剧07(KOF98)中国称雄

日本格斗游戏大赛“斗剧2007”的决赛于8月11日-13日举行,中国选手参加了《铁拳5 暗之复苏》、《街头霸王 III 三重冲击》、《格斗之王98》等多个项目的比赛。在8月12日举行的《格斗之王98》项目的决赛前哨比赛中,中国入围选手均表现出色,不負众望,一路过关斩将之后在总决赛时顺利会师。最终,来自广州的“小孩”技高一筹,击败北京的《KOF》名将程龙,荣登冠军宝座,程龙获得亚军。这也是目前为止中国格斗游戏选手在国际大赛舞台上最为辉煌的一刻。

### MTV斥资5亿入侵游戏业

MTV电视网的母公司维亚康姆近年来大力投资于游戏产业,去年以1.75亿美元收购了《吉他英雄》的开发商Harmonix,目前看来这只不过是他们的一次热身。

路透社于8月18日报道,MTV计划在未來两年内投入5亿美元到游戏业务,让游戏成为该公司的重点发展计划之一。MTV目前正计划将游戏与其电视和网络传媒深入结合。

# 日本游戏周间销量排行榜 TOP10

栏目主持: 晴天

2007年7月30日~2007年8月5日

2007年7月23日~2007年7月29日

1

## J联盟 胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛 PS2

Jリーグオフィシャルゲーム 2007 クラブチャンピオンシップ

■Konami 2007年8月2日发售 ■SPU 6980日元 ■上周排位: -



本作收录了欧洲各国俱乐部选手的详细资料 and 两支全新的南美足球俱乐部队伍, 全新的“幻想之星”模式中会让玩家模拟队伍中的一名球员, 亲身体会真实的足球比赛, 再配合上知名足球解说员的讲解, 一定会让你了解到更多球场上战术运用的精妙之处。

本周: **149 584** 套 累计: **149 584** 套

2

## 马里奥聚会 8 PS2

■Nintendo 2007年7月26日发售 ◆本周 134785 套  
 ■ETC 5800日元 ■上周排位: 1 ◆累计 309739 套

3

## 大众高尔夫 5 PS3

■SCEJ 2007年7月26日发售 ◆本周 64093 套  
 ■SPU 6980日元 ■上周排位: 2 ◆累计 216472 套

4

## 美妙世界 NDS

■Square Enix 2007年7月27日发售 ■RPG 6800日元 ■上周排位: 4



野村哲也的人设、魄力十足的动画以及将NDS上下屏串联起来的触屏战斗方式让本作在许多方面都散发着独特的魅力, 在战斗中合理组合收集要素也会起到事半功倍的效果, 由此衍生出来的新任务也相当丰富, 并且通关后还有数量繁多的新任务等待玩家依次挑战。

本周: **33 111** 套 累计: **109 828** 套

5

## 塞尔达传说 幻影沙漏 NDS

■Nintendo 2007年8月23日发售 ◆本周 29088 套  
 ■A-RPG 4800日元 ■上周排位: 8 ◆累计 724186 套

6

## Wii Sports Wii

■Nintendo 2006年12月2日发售 ◆本周 27819 套  
 ■RPG 6800日元 ■上周排位: 10 ◆累计 1960307 套

7

## 第一次的Wii Wii

■Nintendo 2006年12月2日发售 ◆本周 21187 套  
 ■ETC 4900日元 ■上周排位: - ◆累计 1542009 套

8

## 锻炼脸部表情的DS训练 NDS

フェイスブックで感情を即座に印象させるDSのトレーニング

■Nintendo 2007年8月2日发售 ■ETC 4900日元 ■上周排位: -



让脸部肌肉得到适当的运动, 不但有助于保持皮肤、延缓衰老, 恰如其分地用表情来面对每天遇到的人也会给大留下美好的印象, 因此这款游戏向全年龄层消费者的软件便孕育而生了, 玩家只需要确定自己的目标并配合软件推荐的锻炼计划便可以达到最佳的使用效果。

本周: **22 276** 套 累计: **22 276** 套

9

## 新超级马里奥兄弟 Wii

■Nintendo 2006年12月2日发售 ◆本周 21254 套  
 ■RPG 4900日元 ■上周排位: - ◆累计 484109 套

10

## 锻炼眼力的DS训练 Wii

■Nintendo 2007年8月31日发售 ◆本周 21109 套  
 ■ETC 5017日元 ◆累计 501727 套

本周多款游戏都延续了上周的畅销继续保持在比较靠前的位置, 而PS2游戏《J联盟 胜利十一人2007》则依靠系列累积的人气一举夺得冠军, 使榜单呈现出长期以来难得的“百花齐放”的局面, 新上榜的《锻炼脸部表情的DS训练》是一款延续“个性风潮”的新形艺术品, 看来任天堂已经可以从以“全年龄段”的“内在锻炼”慢慢向贴近大家生活的“外在表现”进行转移, 势必用一系列软件拉拢在上的中老年消费群体。

1

## 马里奥聚会 8 PS2

■Nintendo 2007年7月26日发售 ◆本周 264953 套  
 ■ETC 5800日元 ■上周排位: - ◆累计 264953 套

2

## 大众高尔夫 5 PS3

みんなのGOLFS

■SCEJ 2007年7月26日发售 ■RPG 6980日元 ■上周排位: -



将“高质”的高尔夫运动搬到大多数人都可以享受到其中乐趣的家用机平台一直都是该系列最大的魅力所在, 除了保留传统的击球方式外, 新加入的“本格SHOT”一旦上手就爱不释手, 再配合上完善的网络对战功能, 任何玩家都可以用自己的方式获得最大的满足。

本周: **152 379** 套 累计: **152 379** 套

3

## 太鼓之达人 DS 触控音乐祭! NDS

太鼓の達人DS タッチドランド

■NBGI 2007年7月26日发售 ■RPG 4800日元 ■上周排位: -



不久前众多玩家大胆猜测利用触控笔模拟击鼓的操作终于在本作上得到了最好的验证, 游戏中收录了30多首大家耳熟能详的歌曲, 保留传统按键的操作方式也让老玩家都可以按照适合自己的方式进行游戏, 甚至不断挑战各种任务收集特殊道具的设置也相当有趣。

本周: **93 909** 套 累计: **93 909** 套

4

## 美妙世界 NDS

すばらしきこのせかい

■Square Enix 2007年7月27日发售 ◆本周 78717 套  
 ■RPG 6800日元 ■上周排位: - ◆累计 78717 套

5

## 机动战士高达 MS 战线 0079 Wii

机动战士ガンダム MS 战线 0079

■NBGI 2007年7月29日发售 ■ACT 6800日元 ■上周排位: -



本作的故事背景取材于一年战争中4款描写地面战争的作品, 并收录了经典的角色和众多让人难忘的名场面, 战斗部分则以第一人称的视点展开, 而结合Wii体的动作设计, 瞄准、射击、挥剑等操作都可以让玩家体会到更真实的临场感, 是一款FANS也不能错过的作品。

本周: **45 692** 套 累计: **45 692** 套

6

## 横行霸道: 自由城故事 PS2

■Cocacola 2007年7月26日发售 ◆本周 44239 套  
 ■ACT 4800日元 ■上周排位: - ◆累计 44239 套

7

## 上古卷轴IV: 湮灭 PS3

■Spike 2007年7月19日发售 ◆本周 40188 套  
 ■RPG 7000日元 ■上周排位: - ◆累计 40188 套

8

## 塞尔达传说 幻影沙漏 NDS

■Nintendo 2007年8月23日发售 ◆本周 30988 套  
 ■A-RPG 4800日元 ■上周排位: 4 ◆累计 695100 套

9

## 实况力量职业棒球 14 Wii

■Konami 2007年7月19日发售 ◆本周 33079 套  
 ■RPG 6800日元 ■上周排位: 1 ◆累计 108045 套

10

## 实况力量职业棒球 14 Wii

■Nintendo 2006年12月2日发售 ◆本周 32369 套  
 ■RPG 4800日元 ■上周排位: 5 ◆累计 1938492 套

本周榜单中两款已经先于欧美地区发行的美式游戏都是值得关注的亮点, 《横行霸道》系列是日本游戏市场中少有的、顺应玩家推荐的美式游戏之一, 除了超高的自由度之外, 可以让人尽情宣泄情感的游戏系统也是受到面临各种压力的日本玩家欢迎的主要原因; 《上古卷轴IV: 湮灭》作为一款390游戏能够入选榜单也具有特色的系统取胜, 更讲究养成方法的成长系统也是在很多日式RPG游戏中很难体会到的。

## 数字陷阱

## 2007上半年日本家用游戏市场扫描

日前日本媒体发表的一份2007年上半年日本家用游戏销量前100位的榜单(统计时间:2007年1月1日~2007年7月1日),而由于篇幅的关系,本期就为大家列出前20位游戏的排名,从中我们也不难看出,在目前次世代主机更新换代的关键时期,日本掌机游戏的市场已经较以往有了大幅度的增长,包括夺得冠军的《怪物猎人携带版 2nd》在内的15款游戏也预示着掌机市场的美好前景,而次世代主机大战中Wii则凭借全新的体感操作和价格的优势赢得了初步胜利,前途一片光明,当然大家也没必要因为以下的数据而耿耿于怀,只要今后能够玩到让自己满意的作品就是作为玩家的我们最大的幸福了。

游戏平台软件概况			软件厂商综合排名				
排名	平台	销量	排名	厂商	游戏数量	累计销量	
1	Wii	57款	16 135 686套	1	Nintendo	32款	11 590 001套
2	NDL	12款	3 808 378套	2	Capcom	7款	2 712 630套
3	PSP	18款	3 719 378套	3	Square Enix	7款	2 282 396套
4	PS2	8款	2 254 957套	4	NBGI	14款	2 157 303套
5	PS3	2款	368 726套	5	SEGA	10款	1 405 884套

## 2007上半年日本游戏软件TOP20

排名	游戏名称	发售时间	平台	累计销量
1	怪物猎人携带版 2nd	2007.2.22	PSP	1 231 624套
2	Wii Sports	2006.12.2	Wii	1 128 701套
3	口袋妖怪 钻石·珍珠	2006.9.28	NDS	893 743套
4	第一次的Wii	2006.12.2	Wii	810 616套
5	耀西岛DS	2007.3.8	NDS	788 530套
6	新超级马里奥兄弟	2006.5.25	NDS	787 813套
7	勇者斗恶龙怪物篇 Joker	2006.12.28	NDS	765 365套
8	更能锻炼大脑的成人DS训练	2005.12.29	NDS	724 724套
9	无双大蛇	2007.3.21	PS2	627 756套
10	雷顿教授与不可思议的小镇	2007.2.15	NDS	586 676套
11	成人常识力训练DS	2006.10.26	NDS	532 325套
12	来吧!动物之森	2005.11.23	NDS	500 157套
13	最终幻想XII 亡灵之翼	2007.4.26	NDS	500 543套
14	马里奥赛车DS	2005.12.8	NDS	464 847套
15	逆转裁判4	2007.4.12	NDS	455 540套
16	超级纸片马里奥	2007.4.19	Wii	449 393套
17	塞尔达传说 幻影沙漏	2007.6.23	NDS	448 886套
18	横行霸道: 圣安德里斯	2007.1.25	PS2	399 837套
19	锻炼大脑的成人DS训练	2005.5.19	NDS	387 367套
20	英语菜鸟的成人DS训练	2007.3.29	NDS	365 448套

更多的英语泡菜

## 美国 GAMES 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

统计日期 2007年7月22日~7月28日



## 1 吉他英雄 80年代摇滚再现 PS2

Guiter Hero Encore: Rocks the 80s  
 ■ Activation ■ 2007年7月24日发售 ■ MAG ■ 上期排位: -

作为一款资料片性质的作品,80年代的摇滚音乐无疑是本作最大的卖点,除了完全照搬《吉他英雄II》外,以下游戏的定价版卖30首新曲目的做法也让更多喜欢玩家感到有戏,甚至还有玩家还毫不客气地将本作称为《吉他英雄II》80年代潜水版。

本周: 374 519 套 累计: 374 519 套

2	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	■ EA ■ 2007年7月17日发售 ■ SPG ■ 上期排位: 1	■ 本周 106253套	■ 累计 487834套
3	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■ Nintendo ■ 2007年4月22日发售 ■ SPG ■ 上期排位: 3	■ 本周 97960套	■ 累计 3344891套
4	Wii Sports Wii Sports	■ Nintendo ■ 2006年11月19日发售 ■ SPG ■ 上期排位: 4	■ 本周 95171套	■ 累计 3974900套
5	云斯顿赛车 08 NASCAR 08	■ EA ■ 2007年7月23日发售 ■ RAC ■ 上期排位: -	■ 本周 70150套	■ 累计 70150套
6	第一次的Wii Wii Play	■ Nintendo ■ 2007年2月12日发售 ■ ETC ■ 上期排位: 7	■ 本周 50961套	■ 累计 1759282套
7	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	■ EA ■ 2007年7月17日发售 ■ SPG ■ 上期排位: 2	■ 本周 58340套	■ 累计 227472套
8	吉他英雄 II Guitar Hero II	■ RedOctane ■ 2007年4月3日发售 ■ MAG ■ 上期排位: 6	■ 本周 45418套	■ 累计 286760套
9	马里奥赛车 8 Mario Party 8	■ Nintendo ■ 2007年5月29日发售 ■ ETC ■ 上期排位: -	■ 本周 36620套	■ 累计 876731套
10	任天狗 Nintendogs	■ Nintendo ■ 2005年9月22日发售 ■ 3A ■ 上期排位: 9	■ 本周 31071套	■ 累计 631942套

统计日期 2007年7月29日~8月4日



## 1 马里奥足球 激情四射 Wii

Mario Strikers Charged  
 ■ Nintendo ■ 2007年7月30日发售 ■ SPG ■ 上期排位: -

虽然足球游戏对于欧美玩家来说已如家常便饭,但凭借马里奥等众多任天堂明星的号召力,本作的魅力已经远远超过一般的足球游戏,玩家不但可以选择个性鲜明的同伴辅助自己进攻,利用球棒中的各种道具也让比赛热闹非凡,甚至在射门或发动技能时的小游戏也非常精彩。

本周: 158 713 套 累计: 158 713 套

2	吉他英雄 80年代摇滚再现 Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	■ Activation ■ 2007年7月24日发售 ■ MAG ■ 上期排位: 1	■ 本周 140645套	■ 累计 514084套
3	Wii Sports Wii Sports	■ Nintendo ■ 2006年11月19日发售 ■ SPG ■ 上期排位: 4	■ 本周 91946套	■ 累计 4096451套
4	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■ Nintendo ■ 2007年4月22日发售 ■ SPG ■ 上期排位: 3	■ 本周 91729套	■ 累计 3486200套
5	第一次的Wii Wii Play	■ Nintendo ■ 2007年2月12日发售 ■ ETC ■ 上期排位: 6	■ 本周 54291套	■ 累计 1807898套
6	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	■ EA ■ 2007年7月17日发售 ■ SPG ■ 上期排位: 2	■ 本周 48800套	■ 累计 518623套
7	吉他英雄 II Guitar Hero II	■ RedOctane ■ 2007年4月3日发售 ■ MAG ■ 上期排位: 6	■ 本周 44822套	■ 累计 2901702套
8	马里奥赛车 8 Mario Party 8	■ Nintendo ■ 2007年5月29日发售 ■ ETC ■ 上期排位: 8	■ 本周 38117套	■ 累计 915848套
9	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	■ EA ■ 2007年7月17日发售 ■ SPG ■ 上期排位: 1	■ 本周 35844套	■ 累计 289319套
10	云斯顿赛车 08 NASCAR 08	■ EA ■ 2007年7月23日发售 ■ RAC ■ 上期排位: 5	■ 本周 30239套	■ 累计 100208套

## 2007 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2007年1月1日 HARDWARE >>>

名次	机种	总销量	7月30日~8月5日	7月23日~7月29日
1	NDL	4 336 517台	135 729台	150 494台
2	Wii	2 259 526台	61 496台	77 169台
3	PSP	1 186 460台	33 886台	35 068台
4	PS3	543 430台	24 289台	28 829台
5	PS2	444 887台	12 784台	11 757台
6	X360	142 901台	2 691台	3 872台
7	GBM	206 57台	413台	263台
8	GBA SP	188 87台	228台	228台
9	NGC	8 458台	68台	102台
10	NDS	2 296台	75台	90台

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



文 十六夜

主编 菲菲

被誉为“动作版《机战》”的本系列终于即将迎来最经典！本次为大家带来原创角色、机体以及8部首次参战的作品，一定会让您小伙伴们看过过瘾！

异世纪传说3 THE FINAL Banpresto FromSoftware ACT  
 PS2 Another Century's Episode3 THE FINAL 日期  
 预定2007年9月6日 1人 9980日元  
 对应网络对战 对应玩家年龄：全年龄

# 决定未来之战即将展开!

由BANPRESTO和FromSoftware共同开发的《A.C.E.3》终于公布了大量游戏相关资料，而被称作“动作版《机战》”的“A.C.E.”系列“也终于将迎来最经典。打破传统观念界限，收录众多机器人作品是系列一直被玩家津津乐道的特色，而本次就为大家带来了新参战的8部作品及其机体的介绍。除此之外，本作另一引人注目的地方就是聘请以《新特拉的众神》以及《Persona》系列“而广受大家关注的副岛成记担任原创主角的设计，而原创机体则由柳濑敬之设计，难怪机体头部那么像《高达00》……”

## 登场作品及可使用机体

### NEW OVERMAN 王者霸钢

- 王者霸钢(King Gainer) ●支配者(Dominator)
- 帝骑枪

### NEW 机动新世纪高达X

- 高达X ●高达X Divider ●空霸高达 ●豹王高达
- 瓦萨隆高达(Viraago) ●阿什塔隆高达(Ashtron)

### NEW 机动战士高达

- 元祖高达 ●FA高达
- NEW 机动战士高达SFFED
- 自由高达 ●正义高达

### NEW 艾诺诗篇

- 涅瓦什(Nirvash)typeZERO ●涅瓦什(Nirvash)typeZERO spec2 ●涅瓦什(Nirvash)typeZERO spec3 ●涅瓦什(Nirvash)typeZERO THE END ●特克斯纳斯(Terminus)typeR309

### NEW Turn A高达

- Turn A高达 ●Turn X

### NEW 真·高达 世界最后之日

- 真·高达-1 ●真·高达-2 ●真·高达-3

### NEW 超时空要塞 PLUS

- VF-15 ●VF-21

## 新机体 龙骑

- 龙骑-1型CUSTOM ●龙骑-2型CUSTOM ●龙骑-3型(后期型) ●生驹
- 机动战士高达 亚瑟的噩梦

- 高达 ●灵格斯(Ra-GZ) ●沙扎比 ●亚格特·多卡(JAGD DOGA) 丘尼机 ●亚格特·多卡(JAGD DOGA) 柯斯提

### 机动高达0高达

- 高达 ●佣兵高达

### 机动战士高达 黑皇王子

- 黑百合 ●圣光

### 新机动战士高达W 无尽的华莲兹

- W高达 ●Zero

### 圣战士白莲国

- 比尔拜恩 ●巨拜恩

### 超时空要塞 创世纪号登场?

- VF-15 ●辉机 ●VF-15 ●洛克机 ●VF-15 ●麦克斯机

### Brain Powered

- Yes ●Brain Hime ●Brain Neri ●Brain

### 闪光之翼

- 七神 ●樱花王

### A.C.E.原创机

- 伊斯布劳

巴雷尔·奥兰多



CV: 浪川大辅

被地球连邦军高官收养的巴雷尔不仅博学多识，还拥有出色的驾驶技术。在某一天巴雷尔遭到了神秘失物确认生命体的袭击，幸好有菲莉才幸免于难。

菲·罗修纳蒂



19岁的菲是连邦军驾驶员，目前隶属于地球圈治安维持实战部队“海德·贝尔”，测试新型机伊斯布劳。



伊斯布劳

连邦军最新开发建造的实验型机体，拥有优秀的机动性以及运动性，独特的外装甲设计能够根据战局装备各种配件。

王者盖纳  
OVERMAN 王者盖纳

CV: 野岛裕史 驾驶员: 盖纳·桑加

利用将外装与动力一体化的剪形引擎系统,王者盖纳拥有和脊椎动物一样的内骨骼结构,机体由肌肉引擎驱动,利用电信号来控制金属肌肉进行动作,做到如同真正人体的肌肉一样的效果。也正因此,高机动高反应的王者盖纳最擅长超高速战斗,而它的OVER SKILL正是“加速”。

CV: 三瓶由布子

驾驶员: 兰顿·萨斯顿

CV: 名家佳织

驾驶员: 尤莱卡

人类在宇宙中追寻着可以作为故乡的星球,最终来到了名为“约束之地”的星球。在这里,大气中充满着人类从未接触过的“トラバー”粒子,在经过研究之后发现这种未知粒子能够提供动力以及能源。随着神秘少女艾雯蕾佳的出现,兰顿终于实现梦想驾驶幻之LFO涅瓦什在空中飞翔。



CV: 朴璐美

驾驶员: 罗兰·赛亚克

搭载了! FIELD的Turn A高达能够有有效防御敌人的光线攻击,推进器设置在肩部使机体获得了出色的机动性更能够在空中飞行,而利用背部搭载的纳米机械发生装置能够发动可以分解物质的月光碟系统。在沉睡了2000多年后,Turn A高达因为偶然事件苏醒并在罗兰的驾驶下卷入了地球与月球之间的武装冲突,最后和同样历史遗留下来的机体Turn X交战后一起再度被封印起来。



## 感动! 经典主题歌助阵

作品名	收录曲	演唱者
真·盖塔 世界最后之日	HEATS	影山ヒロノブ
OVERMAN 王者盖纳	キングダイトー・オー!	福山芳树
Brain Powered	IN MY DREAM	真行寺圣里
机动战士高达SEED	Realize	玉置成实
机动新世纪高达X	DREAMS	ROMANTIC MODE
机动新世纪高达X	Resolution	ROMANTIC MODE
机动战斗传G高达	Trust You Forever	鹤仓仁文
新机动战士高达W	Endless Waltz	TWO-MIX

作品名	收录曲	演唱者
机甲世纪 龙骑	梦色ナニイサー	轴川麻弥
圣战士丹拜因	ダンバインとぶ	MIO
超时空要塞 PLUS	INFORMATION HIGH	SHARON APPLE
Turn A高达	ターンAターン	西条秀树
交响诗篇	DAYS	FLOW
交响诗篇	sakura	ニルズリス
超时空要塞 可曾记得爱	私の鼓はパイロット	饭岛真理
	(PART1)	

如同《机战》系列一样,当玩家选择好机体进入战斗后,游戏的背景音乐也会相应切换为该作品的经典主题歌。没错,不是“主题曲”!在本作中玩家能够一边战斗一边聆听到那些振奋人心的主题歌,而令我们激动的是演唱者都是原班人马!诸君,想像一下,伴随着影山克贵的《HEATS》,驾驶充满魄力、盖塔在战场上热血厮杀将会是何等畅快!相信会有不少FANS为了能够多过一下“耳瘾”而故意延长战斗时间。

驾驶员：基拉·大和

CV：保志总一朗

扎夫特军根据从抢夺的地球联合军高达中获得的数据而建造的高达。自由高达运动性、机动性都相当出色，更在反中子干扰装置的保护下能够正常使用核引擎，因此不仅拥有强大、持久的火力，更能近乎于永久地开启PS装甲，真正做到攻防一体。



真·盖塔 世界最后之日  
真·盖塔——

机动战士高达SEED  
自由高达

驾驶员：流龙马

CV：石川英郎

虽然人类击退了神秘外星人生物来访者，但随着早乙女博士的死，世界盖塔射线研究的权威机构早乙女研究所被废弃。盖塔队由于流龙马因杀害博士被判无期徒刑而解散。随着消失多时的来访者再次出现，全身深红，背生恶魔翅膀的真盖塔也同时神秘地出现在了原盖塔队成员的面前。





# 高达X

## 机动新世纪高达X

驾驶员：卡洛德·兰

CV：高木涉

高达X不仅装备了可以让NT驾驶员通过精神力操纵“Mobile Bits”攻击目标的“闪光系统”，更配备了威力足以一击摧毁殖民卫星的“卫星轨道炮”。在第7次宇宙战争中由加米尔·尼特（现自由号舰长）驾驶，战争结束后卡洛德·兰发现并成为了GX的驾驶员。



CV：山崎ななみ

驾驶员：勇

为了替换现役的雷霆式战机，AVF启动了“Supernova”计划。而YF-19就是作为候选机型之一。机器人形态下的YF-19能够利用装备在颈部的针点防盾系统令敌人的攻击无效化。而可外挂超空间引擎则能让YF-19适应多种不同任务。

# YF-19

## 超时空要塞 PLUS

# 机动战士高达

## 高达

驾驶员：阿姆罗·雷

CV：古谷彻

地球联邦为扭转被动局面而秘密开发的MS。由于采用了以能源CAP为基础的光束步枪和光束军刀，使得高达拥有能够与战舰主炮相媲美的威力。而驾驶高达经历战功的阿姆罗，则逐渐验证了NewType的实力以及在战争中所起到的作用。



文 邪魔天使 美编 木仙



# Tales of Innocence

テイルズ オブ イノセンス

无限传说	NBGI	RPG
Tales of Innocence	游戏人数未定	日语
预定2007年冬	售价未定	对应玩家年龄未定
制作人木仙		

## STORY

在常年的世界规模的战乱中，王都雷格奴姆一直保持着优势，并处于和平之中，但是王都中出现了能使用超能力的异能者，他们的出现让人们陷入一片恐慌当中，异能者被认为是禁忌的存在，因此王都颁布了《异能者捕获适法法》，于是众多的异能者被抓了起来。而此时王都中某商人的儿子鲁卡发现了自己体内有一种神秘的力量……



▲鲁卡是地图画面还是战斗画面本作都继承了系列的特色。



▲活泼可爱的少女，沉着冷静的少年，这两个性格完全相反的角色就是本作的男女主人公了。

## 线性战斗系统 POWER UP!

作为《传说》的正统作品本作的战斗系统是线性战斗系统了，游戏的战斗系统基于《深渊传说》，也有自由换线的概念，并在此基础上加入了空中战要素，可以说本作的战斗系统是集系列其他作品的大成的综合体，参加战斗的人数为3人，相信对于习惯了《传说》四人战斗的玩家而言有些不适应，这么做也许是机能不足的无奈之举吧。



▲伊莉娅带在身边的神秘生物，长着一对大耳朵，好可爱。



▲鲁卡使用的是双手剑，相信我们会看到许多熟悉的招式。



▲空中战要素当然是借鉴于PS2版的《宿命传说 重制版》。

▲在体力和头像之间有一个条，看起来与《深渊传说》中的必杀槽很像哦。

继去年10月发售的《风雨传说》之后又有一款《传说》系列的正统作品将在NDS上登场了，这就是《无限传说》。本作继承了系列深刻的主题和战斗动作性的特点，在容量上也比《风雨传说》多了不少，相信在经过了《风雨传说》的重梦之后这款《无限传说》能让我们体会到系列真正的精髓。



▲作为王都中一个商人的儿子，鲁卡的生活很平凡，但超能力的觉醒宣告了平静生活的结束。



▲这两个人一定是欺负鲁卡的同学了。

## 鲁卡·米尔达

**Ruca Milda** 木村吾角子

年龄 15岁  
身高 168cm  
体重 58kg

生活在王都雷格奴姆的少年，是个孜孜不倦爱读书的优等生，但因为性格内向所以经常遭到同学嘲笑。某一天他得到一枚神秘的刀后觉醒了，成为异能者的鲁卡命运发生了根本性的改变。



## 伊莉娅·安妮米

**Iria Animi** 日本伏子

年龄 15岁  
身高 166cm  
体重 53kg

因为母亲一个神秘集团成员而逃出村子的少女，性格大大咧咧的早生儿，但人却非常正，带着一个很稀有的奇怪生物，战斗的武器是手帕，这在系列中也是比较少出现的武器。



▲伊莉娅眼前的神秘白袍人应该就是追捕她的神秘集团的成员了。

▲鲁卡与伊莉娅第一次见面的场景，两人的冒险从此开始。

## 立体的“无瑕”世界

与《风雨传说》一样，《无限传说》的大地图以及城镇都是3D的，在建筑物以及周围环境的造型上我们可以看出都是具有

《传说》风格的东西，从目前公布的图片来看相信本作在画面上比《风雨传说》好了不少，起码在环境细部的描绘上是很尽心的。



▲船的甲板、石头的质感都显得很真实，可以看出本作的画质还是45度，是正确的。



▲城市和逆置中的视角基本上是45度。



▲地图上可以看到敌人，不得不说这个设定是系列最好的。

# 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 (暂名)

2003年在NGC上发售的《仙乐传说》可以称得上系列的经典之作，许多创新的设定直接影响了后面的作品。这款《拉塔特斯

克的骑士》的故事发生在前作世界再生之后两年，最引人注目的系统就是可以培养怪物与主角们一起战斗。

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 (暂名)	NBGI	RPG
Wii	日版 预定2008年初 对应玩家年龄: 未定	日版 售价未定 对应玩家年龄: 未定

新生巴尔乌昂的魔法师 由之津的魔法师 事件中失去了双亲，性格内向，但经常犹豫不决，对事情不敢自己下决定，为了保护玛尔塔签订了成为“拉塔特斯克的骑士”的契约。

**艾米尔·卡斯塔尼尔**  
Emil Castanier

年龄 16岁  
身高 168cm  
体重 60kg

下野刚

幼时因为村子被大火烧毁，和青梅竹马的少少女友一起离开村子，觉得艾米尔有些女孩子气，不过她认为这是因为艾米尔本人很谦虚的原因。

**玛尔塔·鲁阿尔蒂**  
Lolotte

年龄 16岁  
身高 153cm  
体重 43kg

釘宮理惠



▲令人怀念的城镇，在本作中不知有何变化，不知道大家还能想到这是什么地方么？

## 操作带来的线性战斗的革命！

由于游戏平台是Wii，所以本作中战斗的操作自然与Wii的异质手柄脱不了干系，游戏中的战斗会充分利用到Wii的双手柄手柄，但考虑到

“传说”系列战斗的高动作性，相信有不少玩家开始对自己的体力有些担心了吧？（笑）不管怎样，对本作的战斗操作还是值得期待的。



▲Wii的操作肯定会给本作的战斗带来一些变化，不过相信游戏还是会对应普通手柄的，不然一定累死。



宿命传说 导演剪辑版	NBGI	RPG
PS2	日版 预定2008年初 对应玩家年龄: 未定	日版 售价未定 对应玩家年龄: 未定

以“传说”系列史上最有气角色（没有之一）为主角

■ 绿川光



里昂·玛吉纳斯

Lion Magnus

身材矮小有一双少女面孔的美少年，是父亲总帅的养子，在父亲的操纵下向好友玛吉纳斯一行挑战，但最后为了拯救玛吉纳斯牺牲了自己。《宿命传说》女主角鲁蒂其实是他的姐姐。

的《宿命传说 导演剪辑版》发售决定！游戏本篇剧情以里昂的视角出发，追加了许多新的要素，比如新的支线情节、新的战斗难度，迷宫方面显示了提示点，更方便玩家解谜等。另外，游戏对《重制版》的记录，所以大家把记录删了。除此之外本作还有超豪华限定版，除了游戏之外还有原创DVD等内容，相信“传说饭”特别是“里昂饭”都一定不会错过这个限定版的。



▲制作人手中拿的就是豪华限定版了，不是想上去抢呢？

重生传说	NBGI	RPG
PSP	日版 预定2008年初 对应玩家年龄: 未定	日版 售价未定 对应玩家年龄: 未定

2004年在PS2上发售的《重生传说》现在将登陆PSP，采用了新的画面技术和三线的战斗是本作最大的特色，其画面技术的运用方面为后面的《传说》提供了很好的基础。三线战斗的战略性质很高，但是这个系统也是最有争议的，喜欢和不满很极端。PSP版的画面自然是16:9的，除此之外还有画面模式追加以及一些原创的要素，相信有了《宿命传说2》的基础，

本作的移植不会让我们失望的。



▲游戏的画面就像是手绘的一样，在各种呈现上都很有质感。

## 宽屏让战斗更有魄力！

游戏中三线的战斗没变，但视野的拓宽给战斗带来的便利性是不可忽视的，玩家的视野要开阔对于敌人动作的把握也更全面，在动画表现上宽

屏也更显得有魄力一些。



▲移动、攻击的轴在三条轴上进行，玩家可以模拟角色自由挑战，这是本作战斗的最大特征，也是最具争议的地方。



# 召唤新纪元 触控新玩法

## ザモナト ツインエイジ ~精霊たちの共鳴~

在181期的报道中我们为大家简要介绍了本作使用触控笔的全新玩法，而目前更多关于游戏系统的细节也透露了出来，相信各位玩家在看过本次总结性的介绍之后，一定能够在这款强调动作性的外传作品中充分享受到爽快华丽的战斗。

### 不是一个人的战斗

本作的战斗中除了男女主人公以外，玩家还可以选择一名同伴作为支援角色参战，而要想让同伴发挥最大的作用就要尽量提高其“支援等级”，因此请务必积极地使用作为“召唤之夜”系列“特色”的“夜会话系统”，甚至这也会成为影响合成怪物时成功率高低的关键。不过按照系列的习惯，专攻一名同伴虽然可以看到特定的结局，但是战斗的难度不会相应的增加就要看玩家自己的选择了。



选择好同伴后，下方就会显示该角色的对话场景，上屏则显示主人公与同伴的熟悉度，非角色呢？而



文 晴天 美编 NINA

召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 Banpresto A·RPG  
 NDS 预定2012年9月30日 4800日元  
 预定发售日期 1人 对应玩家人数：单人

### 可以进行夜会话的同伴



萨拉

CV: 夏树リオ



米尔德特

CV: 原田美穂

缇卡

CV: 矢作友里



马丁



艾英

CV: 杉野里美

纳斯鲁

CV: 中井和哉

### 用华丽的必杀埋葬敌人



▲发动必杀技需要等待一段时间，如果不保护好发动者的话，想再扭转局势就有些困难了。

正如之前向大家介绍的一样，战斗中无论使用普通攻击，还是特殊技能都只需要使用触控笔便能轻松完成，但是面对后期HP超高且一拥而上的敌人，单凭两位主人公的技能战斗起来显然就有点力不从心了，所以威力更加巨大，范围更加广阔的必杀技成为了后期战斗的核心。要想发动极具魄力与安全的状态，与不同的支援角色所产生的必杀技也是效果各异，希望不要出现某些同伴长期“坐冷板凳”的情况才是啊……

### 召唤忠实的部下

虽然本作和以往战棋类的游戏方式大相径庭，但是“召唤”这个主题却是永恒不变的。游戏中满足特定的条件就会获得“召唤配方”，接着再在战斗中战胜敌人就可以收集各种各样的材料用于合成，而合成“召唤瓶”的过程也并非只由主人公独立完成，选择好感度高或相性（每位同伴和主人公之间的微妙关系就要多多留意游戏中的对话了）好的同伴才能避免发生合成事故而浪费辛苦收集的材料，最后玩家只需要将“召唤瓶”设置到快捷栏上便可以在战斗中召唤它们充当自己的帮手哦。





超级忍者

隼龙

担负着封印黑龙丸使命的“谜之族”的后裔，隼之巢的忍者首领，龙剑的持有者。武艺高强，身手不凡。在本作中，他又将与邪恶势力展开激战，这可以说是主人公的命运。

忍龙剑传 花剑  
NDSTecmo  
NINJA GAIDEN Dragon Sword  
预定 2007年内  
1人A·AVG  
日版  
售价未定  
对应中文/日文/英文

## 故事背景 STORY

“黑龙丸”是用暗黑龙的骨头制成而成的魔力，具有令世界陷入无尽黑暗邪恶力量。在前作，也就是Xbox版《忍者龙剑传》中，黑龙丸被邪恶势力阴谋夺取，不过这场危机最终被超级忍者“隼龙”化解。他用手那把传说中的名刀“龙剑”将邪恶力量斩杀，黑龙丸也被隼龙打碎。这一事件过后迎来了短暂的平静，但仅在半年后，邪恶势力又再度出现在了隼龙的故乡……

文 胜负师 美编 NINA

NINJA  
GAIDEN  
Dragon Sword

## 突进技“飞燕”



▲当隼龙与敌人处于一定距离时，在跳起后进行横向的划动操作就可以使出强力的“飞燕”。

## 触摸型战斗系统

玩《忍龙DS》需要将NDS横过来，战斗操作在触摸屏上完成。据制作人说，游戏中除了防御是以按键操作的，其他动作则完全是以触控来发动的。以点、拖、划等简单的操作组合，就能实现斩、跳、突进等丰富的动作。而隼龙的多种招牌技也得以保留，并会根据实际情况使用特定招式来攻击敌人。比如点击地面的敌人可进行连斩攻击，对空中的敌人则是使用手里剑攻击。当然，这就要求触控判定有较高的精确度和适应性，希望这种别具一格的战斗方式不会辜负玩家们亲手尝试的期待。



## 挑空追打

▲白下侧上的辅助操作可以让隼龙使用挑空斩，之后再进行追打，甚至使用更快的“铁扇”。



## 古代重鬼脚，再临！

▲这个金靴子的女BOSS是不是很眼熟？是的，她在前作中也出现过。在剧情中拦住隼龙的她，会不会也作为BOSS登场呢？

## BOSS战的独特视角

既然是《忍龙》，那绝对不能缺少大魄力的BOSS战。但如何让NDS的屏幕表现出这种3D动作游戏的魄力感呢？Team NINJA在这一环节上可以说动了不少脑筋。在进入BOSS战后，视角会与通常状态下有所不同。BOSS战视角会压得比较低，主角和BOSS在画面中的比例会变大，显得十分突出，这样就更有利于玩家观察BOSS的行动以组织更有效的进攻，同时也让视觉冲击力加强了不少。

▼在火龙喷出来时，先以划动操作迎接“暴风”来躲避，之后再伺机反击。



## 与火龙的激斗！

## 红叶

本作的女主角，在隼之巢修行的女忍者，在使用太刀及忍术方面很有天赋。她与隼龙之间的关系尚不明朗，红叶非常喜欢花草。这可以说她是她的另一面。在剧情中她会被敌人绑架，不知道她会不会是可操作角色。



## 年轻的女忍者



PSP 上最好的、能够再现 UC 纪元高达战斗史的动作游戏是什么？是《高达圣战》？也许是这样吧，不过在 2007 年 10 月 4 日那一天之后，这个答案将不再正确。作为续作而推出的《高达 战斗编年史》将为大家带来新的震撼！除了理所当然加入的《机动战士高达 ZZ》以及《机动战士高达逆袭的夏亚》之外，新游戏中更是加入了《机动战士高达 0083 星屑的回忆》、《机动战士高达外传 蓝色命运》以及《高达前哨战》，这其中尤以《高达前哨战》引人注目，在这之前，这部广受好评的小说版作品几乎从来没有出现在同类型游戏过，本次的加入势必会让这款游戏更加令人期待。

文 炎骑士 美编 木仙

高达 战斗编年史	Namco Bandai Games	ACT
PSP	GUNDAM BATTLE CHRONICLE	日期
	预定 2007 年 10 月 4 日	4000 日元
	1~4 人	对玩家支持：全年龄

## 机体加入

新游戏中的任务数量大幅度增加，相应地，登场机体数量也是进一步增多。在主要的战役模式中，故事发展将以《机动战士高达》和《机动战士 Z 高达》为主线，而新增加的《逆袭的夏亚》、《高达前哨战》、《机动战士高达 ZZ》等作品中的机体甚至人物，仅是以与故事无关的客串形式参战。



潘尔宏

来自地球联邦军意大利亚特林基地的试飞员，拥有敏锐的观察力。

### 高达试作 3 号机

RX-78GP03D

拥有储藏大量武器的货柜武装，搭载有战略火力米加粒子炮和可抵御光束武器射击的力不从心 MA 的大型作战单元——高达试作 3 号机“石斛兰 幽蓝”。凭借单机火力就消灭了敌方大军的 MS 和敌舰战队，这样的场面将在游戏中得到重现。

#### MISSION SELECT

MISSION	LEVEL
最初の関門	[ ]
星のバリエーション	[ ]
星の海軍	[ ]
星の防衛隊の力	[ ]
宇宙への挑戦	[ ]
宇宙への挑戦	[ ]
宇宙への挑戦	[ ]



任务数量猛增，  
约为前作的 1.5 倍！

在作为游戏主要模式的“キャンペーンモード”即战役模式中，玩家将可以 MS 驾驶员的身份完成数量众多的任务。



孔麦尔 YMS-16M

### 红色角马 AGX-04



高达试作 1 号机全方位推进型  
RX-78GP01Fb

### 高达 RX-93



## 出自《高达前哨战》

### 高达试作 2 号机

RX-78GP02A

“酸苹果”是以进行战术核打击为目的而开发的机动兵器，是“GP 系列”的第二种。肩部安装了可供发射核武器后迅速脱离用的大型推进器，发射核弹专用火箭筒和造型大到夸张的盾牌是该机的最明显特征。游戏中，《南极条约》所明文禁止的核武器将伴随着这台恶毒般存在的机体再度降临人间。



卡多

有着“所罗门的噩梦”之称的吉翁王牌，在“星尘作战计划”中偷袭了“恶魔的火箭”。

## S 高达 MSA-0011

与 ZZ 高达同时期的机种，号称是 ZZ 高达的重新设计。S 高达最显著的特征就是搭载了可供普通驾驶员操作的有线制导兵器“INCOM”以及人工智能电脑“ALICE”，遗憾的是，游戏中只会有机体登场，相关人物和剧情并不会涉及。

## 出自《机动战士高达 0083 星屑的回忆》



宇宙战，  
水中战，  
全新追加！

在无重力环境下作战，MS 的机动性会彻底体现出来，但随之而来的是敌人全方位的袭击，在充满阻力的水下作战，光束系武器的效能将大打折扣，出击前一定要慎重选择选用的武器。

# 新作短波

FIRST LOOK 短波

汲取更丰富的游戏信息  
开拓你的游戏视界

主持火语

相信在拿到了《最终幻想X国际版》之后很多玩家都会放下手中的游戏投入《最终幻想》的怀抱吧？其实不必只关注日版游戏，很多美版游戏一样好玩。比如上次没有推荐的《龙与地下城战略版》就是个不错的游戏。而且对于熟悉龙与地下城系统的玩家而言更是不可多得的精品。而且还有多人游戏，对上期居然错过了这款游戏甚感遗憾。在此补一下。

在下一个游戏发售高潮到来之前目前暂时是个相对平静的时候，就在这个时候赶紧消化之前遗留下来的游戏吧，不然游戏狂潮一到定会死无全尸。（笑）

不知道今年的东京游戏展上会有哪些新作的情报，从目前的情况来看日本厂商都蓄势待发，估计到时会有一个巨大的“井喷”，想必到时候各位在爽的同时也会有一种无力和绝望感吧——游戏太多，买不过来，玩不过来。

## 旋风管家 我演罗密欧，罗密欧演我

你是主人，我是管家

NDS 旋风管家 我演罗密欧，罗密欧演我  
AVG Konami 预定2007年8月23日发售

《旋风管家》是目前正在热播的一部动画，按照定律这部动画推出游戏也是顺理成章的事情。本作是一款很传统的恋爱AVG游戏，玩家需要扮演男主角枫与众多的女性角色周旋。游戏的剧情是白皇学院要举行大舞会，主人公将选定一个女性角色当适合自己的女主角。与一般恋爱游戏一样，也是通过选择选项来提升女性角色的好感度。当然，游戏中除了与众多女性角色展开恋情之外还有诸如打扫房间等迷你游戏。另外，游戏还有换装系统，各个角色会穿上一些



◀原作女主角自然是很多人的攻略对象了。



►游戏的特别服装装束，内容很丰富。



些特殊的衣服进行COSPLAY，衣服包括了女仆装、恶魔装、迷彩装等，每个角色还准备了多套服装可供更换。  
【文：邪魔天使】



## 足球部 解散危机!

本作是PS2上的《高圆寺女子足球》的续篇，以足球为题材的游戏不少，但以女子足球为题材的就更不多了。玩家在游戏中扮演一位体育老师，身为足球顾问，要训练这帮足球少女去去获得全国大赛的冠军。当然，其中肯定少不了恋爱要素。

### 集结部员挑战世界

游戏的流程由AVG和比赛两个部分组成。每个月第一~三周的游戏方式是剧情对话式的AVG。



天羽 空

「先生？ 暇で何かついてる？」

■游戏当然会用轻触控制了。

故事渐渐发展，高圆寺的 girls们还将迎来世界强手的挑战。对于拥有体育精神的玩家来说，这过程太值得期待了——不过更多“醉翁”的注意力应该是集中在恋爱战役上吧。

### AVG 部分

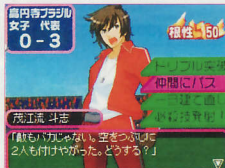
主人公在地图的各处移动时，会遇到性格各异的女生们，通过选项来帮助她们解决各种烦恼。面对不同的问题，玩家做出的答案会影响到女生对自己的信赖度和好感度，这两项数值可分别在教室和玩家自己的房间查看者。如果部员对主人公的好感度过低，就会发生不参加训练的情况，放任不管的话会直接GAME OVER。

▲对于大多数玩家而言，AVG部分显然比足球更重要。

NDS 高圆寺女子足球2-恋と汗と涙の青春  
AVG Starfish 预定2007年10月发售

### 比赛部分

每个月第四周要面临正式的比赛，一旦输掉就会GAME OVER。在比赛前和部员们对话可提高士气，和对手打赢输球也会让比赛向有利于自己的方向发展……为了赢得比赛，除了平时对部员们的指导外，更要合理利用各种战术。



►比赛时下屏可选择作战指令，包括传球、投篮、射门

必杀技等等

根据指示的不同，上屏的球员

队员能够做出相应动作，

有时还会出现必杀技的特写画面。

【文：邪魔天使】



# 机密武装 传染

在被感染的电脑世界中生存下去!

## 系统 SYSTEM

### 1 机关

地图上有很多阻止主人公前进的物体,当光标标到这些物体图标会发生变化,这些机关有的需要玩家解开谜题才能打开,有的启动了之后会打开门从而让玩家得到各种道具。



▲开启机关后就可以使用电梯了。

### 2 插件

玩家打到敌人后会收集到一些特殊道具,这些特殊道具可以强化武器和防具,而游戏中还有



个使用道具强化自身的“插件”系统。使用插件后会获得许多特殊能力,这样就可以培养出具有自己个性的角色了。

### 3 网络对战

除了前作的多人对战外本作还加入了网络对战模式,利用无线网络可以实现最多8人的网上对战,这样你就可以与世界上的玩家一起同时分享这款游戏的快乐了。 [文:邪魔天使]



PSP ■ CODED ARMS CONTAGION ■ 日期  
FPS ■ Konami ■ 预定2007年9月27日发售

## STORY 暴走电脑 A.I.D.A 再污染

21世纪末,因为开发中的暴走事件军用战斗模拟器在网络上建造了一个巨大的病毒,其名为“A.I.D.A”,但这个无敌的病毒却被一个称为“CODED”的黑客攻陷最后恢复了原本的机能,但就在人们以为一切都过去了时候A.I.D.A发生了异变,本作的主人公是特种部队队员杰克布·格兰特,在克拉克将军的带领下前往A.I.D.A调查异变的原因以及阻止更严重的后果发生。因此,新的“CODED”又诞生了……

## 战斗 BATTLE

本作的战斗中玩家可以携带多种武器,根据敌人的类型选择适合的武器进行攻击可以取得更好的效果。武器的类型大致分为射击武器(Arm)和投掷武器(Cox)两种,武器可以进行改造和强化。



▲同种武器在对付相同类型的敌人时更有效,所以通过战斗时经常要切换武器。

作为PSP上的第一款FPS,《机密武装》受到了很高的评价,以电脑世界为舞台,自动生成的3D地图无论是在题材上还是战斗上都给玩家带来了新意。本作是《机密武装》的续篇,游戏的舞台依旧是电脑世界,以副标题“传染”可以看出游戏中的电脑世界一定是被病毒所侵蚀。玩家将扮演一名黑客拿起手中的武器与病毒们作战,游戏中还有难易度、练习模式等内容,无论是FPS老鸟还是初学者都能够找到乐趣。

# 鬼魂基因

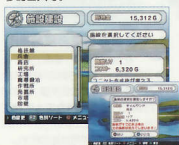
为了各自的信念战斗吧!

PS2 ■ SPECTRAL GENE ■ 日期  
S-RPG ■ Idea Factory ■ 预定2007年11月22日发售

对于Idea Factory而言《鬼魂》系列是其招牌,现在这个系列又多了一个新成员,那就是这款《鬼魂基因》。游戏以保持了2000年和平的岛国艾姆尼特为舞台,描写了6个势力之间的争夺。游戏秉承了系列的特色,人设及其精美,而系统上也有我们所熟悉的内容,所以玩家能很快接受本作。

### 1 设施建设

在自军势力的领地内可以建设各种各样的设施,这是战斗的基础,它们为战斗提供重要的帮助,比如建造了商店就可以在店面买卖道具,建造了工厂就可以进行生产,工厂数量越多就可以生产更多的道具,而建的兵舍越多就可以雇用更多的士兵等。



◀设施会根据土地所在地的变化而发生效果,所以在建设什么设施都要有一番考究。



### 天魔团的年幼首领

率领天魔团的12岁少年,拥有强大的魔力与不输于大人的胆识,他自身并不憎恨艾姆尼特王家,但为了完成同胞的遗愿而加入势力的争夺当中。



### 率领异界军队的怪人

坚信信仰的狂热信徒,56岁的奇怪老人,对任何事物都极其冷酷,为了消灭魔神而来到了艾姆尼特。

### 海波的公主

继承了艾姆尼特王家血统的公主,是三个公主中年纪最小的妹子,被称作赤姬,性格活泼好强,13岁,对于琐碎的事情从不关心,有时候会暴走……

### 2 土地开发

将领地的某地变成另一种土地就需要土地开发,土地开发虽然需要不菲的资金,但能获得的成果也是很有价值的。土地开发造成的土地变化与城镇值的增减,可建设的设施发生变化,战斗时的地形变化,探索能发现的道具发生变化,土地收入的增减等。



◀草地变成了坚硬的土地,适应兵种也会相应变化。

### 3 探索

进行探索不仅可以发现道具还能找到同伴,不过有时探索也会失败。探索时发生的事件包括:发现贩卖稀有道具的露天商人、发现新的人才、发现道具、发现金脉获得大量金钱、探索人失踪、发生稀有事件等。



[文:邪魔天使]



## 超级马里奥 银河

在梦幻般的银河中纵情翱翔

Wii ■ スーパーマリオギャラクシー2 ■ 日语  
 A91 ■ Nintendo ■ 预定 2007 年内发售

本作自从公布以来总是零星地放出游戏系统介绍和实际游戏影像,可谓吊足了所有FANS的胃口,这次“马里奥之父”宫本茂大师和其率领的主创人员又有新内容告诉我们,相信通过他们的介绍,我们一定会对这款游戏Wii上的准神作有更深入的了解。

### 打破常规的设定

虽然在之前的报道中大家已经对浩瀚宇宙中存在各种各样的星球有所了解,但千万不要惯性地认为游

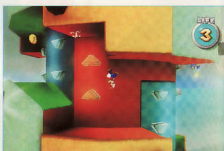
戏中所有的星球都是标准的球体,也不要因为出现奇形怪状的星球而感到惊讶,尽情享受在各种地面上的华丽冒险吧。



▲眼前的方块星球似乎是个魔方,看来要解开上面的机关并不是件容易的事情,多多利用周围的环境吧。

## 强调的就是反重力

本作最大的特色就是在任何地面移动都不用担心会掉下去,这种特殊的“反重力”现象本身也让游戏玩起来更加的有趣,惟一比较让人担心的是,玩家在游戏的时候会不会因为画面颠倒而习惯性地作出弯腰等动作,看来这种现象也是需要一段时间才能适应啊。



▲在天花板上横行无忌的马里奥大叔,还是尽快找到回置正确方向的方法吧。

## 称霸银河的目标

本作的最终目标就是在 8 大关卡中收集总共 120 颗“幸运星”,而根据系列的惯例,每个关卡仍然由多个小关卡组成,在不同的小星球

中移动只需要使用遥控器手柄点击对应的蓝色光环即可,大家做好准备开始搜刮财宝了吗?

▼难道还有隐藏的关卡等待着我们挑战吗?



▲找到“幸运星”的关卡会在选择画面进行标识,收集齐后一定会有什么好事发生。【文:晴天】

## 陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

卡哇伊的大冒险又在新世界中展开啦!



自从1997年PS上的《陆行鸟不可思议的迷宫》推出以来,10年之后各位玩家将在全新的Wii平台上迎来系列的第三款正统续作,而本次我们的故事将围绕寻回人们的记忆而展开,憨态可掬的陆行鸟、勇往直前的希德,拥有神秘力量的少年究竟会在“忘却时间的街道”为我们讲述怎样的故事呢?

【文:晴天】



陆行鸟

游戏中它就是玩家的化身,现在以“财宝猎人”的身分和希德一起在世界各地探险,某天在机缘巧合之下来到了“忘却时间的街道”。

### 职业系统新登场



Wii ■ ドラゴンの不思議な冒険 ■ 财宝の迷宫 ■ 日语  
 RPG ■ Square Enix ■ 预定 2007 年冬发售

虽然本作的游戏方法和“不可思议的迷宫”系列“基本相同,但是这次陆行鸟却可以穿上各种特色的服装来进行转职,而且这些职业对于“最终幻想”系列的FANS来说也绝对不会陌生,看来配合上每种职业的特技冒险的过程更加有趣而精彩了。

拉法艾罗

从天而降的神秘少年,拥有可以创造“记忆迷宫”的能力,是帮助陆行鸟找回人们记忆的唯一人选,他的真实身份是……



希德

活跃在《最终幻想》系列“中的人气角色,发明各种新奇的机械是他最大的兴趣,为了寻找发明的材料而来到了“忘却时间的街道”。

### NEW! 发动技能必须的 SP

在迷宫探索中,画面上除了显示玩家的HP槽,右侧的SP槽则是影响技能使用次数的关键,玩家步行或进行攻击时都会令SP槽上升,不过后期面对狡猾的敌人仍然需要充分思考使用技能的时机。

《极品飞车》是THQ公司试图与《极品飞车》相抗衡的地下飞车游戏系列，最新作《极品飞车2》的主题是改装车，除了游戏中收录的90多辆赛车外，还有无数零件让玩家可以创造出梦幻般的改装车。从车体的喷漆、贴花纸到引擎罩、车头灯、后视镜等零件都可以改装，在进行改装的时候，还可以进入X光视点，看到汽车内部的完整构造改装之后提升的不仅仅是性能数据，你将会在驾驶的时候真切感受到速度感和操作感的变化。此外，驾驶汽车的车手也可以更换服装乃至面部特征。

赛道也是本作的一大卖点，巴黎、悉尼等著名城市都收录其中，玩家将会在环绕各种地标建筑的虚拟赛道中比赛，体验真实与虚拟相结合的感觉。本作还有丰富的网络模式，除了网络比赛外，也可以选择观战，一场比赛最高观战人数达1000人，观战者可以下注。游戏还创造乐“车手DNA”系统，玩家的驾驶操作风格将会被作为“车手



▲埃菲尔铁塔的血腥赛道。



## 极品飞车2

迷醉于都市街头的流光溢彩

多机种

■ Juiced 2

■ 美版

■ THQ

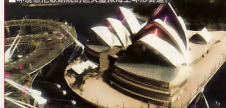
■ 预定 2007 年第三季度发售

对应平台为 PS3、X360、PS2、PSP、NDS

DNA”记录下来，并可上传或下载，下载高手的“车手DNA”就可以让比赛中的AI对手具有此人的驾驶风格，让玩家挑战虚拟高手。并且玩家还可以组队参赛。

【文：阳光成员 清国倾城】

■ 环绕悉尼歌剧院的巨大虚拟海上赛道。



■ 在这个不为人知的岛屿上也有稀有的宝藏等待玩家。



## 模拟人生2：放逐

北美最畅销游戏系列最新资料片！

多机种

■ The Sims 2: Castaway

■ 美版

AVG

■ EA

■ 预定 2007 年 10 月 22 日发售

对应机种为 Wii、NDS、PS2、PSP

“《模拟人生》系列”是北美最畅销的游戏系列，专门负责该系列的“The Sims”就是EA重组后的四大部门之一。《模拟人生》以花样繁多的资料片著称，而在每年秋季推出的资料片则是最受关注的。今年秋季的《模拟人生2：放逐》将会给玩家带来绝对不一样的游戏体验，把该系列带到前所未有的地方——荒岛！

■ 钓鱼是野外生存最基本的技能之一。



▲ 用树叶和木头搭建起来的临时避难所还挺像模像样的呢。

游戏讲述主角一行人因为意外而漂流到了一座热带荒岛上，与大多数荒岛求生题材的电影和电视剧一样，玩家要在求生的同时寻找重返文明世界的方法。玩家可以选择的角色种类有汽车机械师、厨师、医生、音乐家、教师、公司老板等，他们的职业特点也就决定了他们求生和找乐的方式。除了沙滩、酒廊、丛林、火山外，甚至还有神秘的宝藏等待玩家探索，玩家将会在岛上发现各种可以收集的动植物乃至财宝图。而既然是荒岛求生，当然要充分

发挥利用原始材料创造求生工具的能力，用石头、木头、树叶和动物皮毛可以制造避难所、家具、衣物甚至是娱乐用品。随着游戏的进行，玩家将看到主角们在外形上也会逐渐发生变化。

【文：阳光成员 清国倾城】



■ 本作主角角色之一，俄罗斯头号雇佣兵DEAGOV，他曾经一人开除了追捕他的三个Spetsnaz特种兵作战。

## 死亡俱乐部

以死相搏，只为取悦观众！

多机种

■ The Club

■ 美版

ACT

■ SEGA

■ 预定 2007 年第四季度发售

对应平台为 PS3、X360 版

Bizarre Creations 公司在为微软全力制作《哥谭赛车计划4》的同时，也在为世嘉开发一款动作射击游戏。本作的故事背景有点像施瓦辛格的《威龙猛将》，游戏标题中所谓的“死亡俱乐部”是一个用血腥比赛取悦各界名流的秘密组织，他的会员包括世界巨星、媒体大亨、公司总裁、军阀乃至国家领袖，他们通过网络观看杀戮比赛的直播，并投入巨额赌注。这个杀戮俱乐部的历史据说可以追溯到拿破仑时期，也有人说它的前身是18世纪伦敦的地狱火俱乐部。这个俱乐部中的杀手们有些为钱，有些是以杀人为乐，还有一些有着不为人知的秘密……



■ 本作的战斗场面非常火爆。

本作共有5种游戏模式，疾冲模式的目标是活着到达关底；时间挑战模式会给你一定的时间，每杀一人即可延长一点时限；交火模式的目标是在一定时间内逃出关卡；攻占模式中玩家的目标是守住某地区，抵挡敌人潜水艇的进攻；生存模式与攻占类似相同，但关卡规模更大。本作共有8大关卡，并且还有80多种人游戏模式。



■ 杀人与被杀是本作的性一主题。

【文：阳光成员 清国倾城】

# 黄金眼

## 最近发售游戏的多视角评价

黄金眼  
系列 × 0

热血推理  
系列 × 3



栏目主持  
ACE飞行员

《最终幻想XII 国际版》，在日本首周仅3万销量的引来了多方议论。有褒有贬的，有为其平反的，有进行时事分析的，更多的是褒扬的。在我看来这是当今日本游戏市场传统大作持续萎缩的结果。面对如今五花八门的选择，玩家的忠诚度已经大不如前了，只要精

微不对胃口就可能流失客户群，就连“FF”系列”也不能例外。令人纳闷的是，在这种显而易见的道理面前，Capcom推出《最终幻想X-2》的举动就显得有些疯狂。当天不下1千的销量证明了，广大日本玩家果真已经被这款游戏给吓倒了。

### 最终幻想XII 国际版



新增 新增 16:9 显示功能  
新增 英文语音有向光之处  
系统 不能転職是最大遗憾

总分  
**26**

■ 褒贬不一的国际版。



### 邪魔天使

新增的高速模式和Gambit的搭配使得战斗相当轻松流畅，宝箱中的贵重装备也要容易入手得多，而大魔法技能移到合理的宝箱中。新的职业系统初期就要合理选择和搭配，此外新增和调整了不少武器装备，不过没标的未完成武器也还算正常，这就不得不让人怀疑厂商的认真程度了。

■ DVD-ROM ■ Square Enix ■ FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM ■ RPG ■ 2007年9月9日 ■ 1人 ■ 无对应周边 ■ 100KB



### 纱迦

从变化程度来看诚意是有的，但对于这些变化不能全盘接受。転職系统是最大的争议，高职业的强大和技能设置让玩家始终有遗憾，而且还不能任意転職，想换职业就得开始新游戏。另外游戏的两种二周目模式都不讨人喜欢，无论哪个都很难激起普通玩家重玩一遍的欲望。总的来说遗憾大于惊喜。



### 泰坦

新增的高速模式对移动和练级有很大帮助，但总感觉这样设定是对游戏技巧不助的魔法。相比白饭，本作在必须技能和一些辅助细节方面调整令人惊喜，物品位置的改动总体更合理；魔法、特技的人手方式更直观（见页）；职业方面一定要注意搭配和熟练，然后后期指定深洋，这方面比较考验玩家的挖掘能力。

### 荒野兵器 交叉火力



■ 中硬中枪  
■ 维持了系列一贯的高素质  
■ 系统 有段时间没出过这样优秀的PS-RPG了

总分  
**25**

■ 一个充满时效流行要素的游戏。



### 玛娜

本作是一款需要思考的S-RPG，战略说明十分重要，不认真读很容易卡关。成功与失败条件也很丰富。游戏将总共22种职业的特性发挥得淋漓尽致，几乎没有一个鸡肋，并可自由衍生出各种战术，素质让人满意。小缺点在于魔法系与战士职业实用性差别较大，転職后不能同时装备也很浪费时间。

■ UMD ■ SCE/SCE WILD ARMS XP ■ PS2 ■ RPG ■ 2007年9月9日 ■ 1人 ■ 无对应周边 ■ 自带记忆功能



### 纱迦

变为S-RPG后，依旧保持着系列的世界观。游戏难度不低，有时甚至会让人有吐血的感觉。但只要理解了游戏的転職和技能系统，就能找到战斗的真正乐趣。游戏的长度出乎意料，各个地图中也有丰富的事件，分量赶上家用机版的程度了。只是転職之后更换装备总是觉得麻烦。



### 晴天

很久都没有玩到这样一款颇有挑战性的战略游戏了。虽然游戏在很多方面都有《最终幻想战略版》的影子，但100多场的剧情战斗和敌人近乎“机关算尽”的AI绝对会让玩家面临每场战斗都严阵以待，而且结合职业特性的胜利条件也可以让玩家充分认识到每个职业的魅力。

### 蔚蓝永恒



■ 潜入 迷人的水下世界  
■ 音效 在天空之下与冒险  
■ 系统 没有半点难度

总分  
**24**

■ 极具视觉的海洋之旅。



### 纱迦

和前作比起来，游戏的重心不再是深海探索，而是自由自在地在大海中游玩。游戏中出现的海洋生物多达211种，大到鲸鱼小到蟹应有尽有，画面表现也基本令人满意。游戏中，氧气量等设定完全删去，攻击性生物也不会造成威胁，虽然能让玩家玩得更深入，但是太没有挑战性了。

■ DVD-ROM ■ Nintendo/Ariake ■ PS2 ■ BLUE ■ A-AVG ■ 2007年9月2日 ■ 1-2人 ■ 对应任天堂 Wii-FI 网络连接 ■ 自带记忆功能



### 玛娜

游戏的玩法相当自由，既可以放松心情将其作为一款休闲游戏游玩，触摸鱼类培养感情，完成各种委托。潜水未知地来探索新的领域，也可以深入地完各种收集要素。本作还支持Wi-Fi联机，能和自己的好友一起潜入深海，聆听美妙歌声的时候，可以切实感受到大海的神秘与壮观。



### 炎骑士

本作绝对是一款靠日休闲佳作，可以在海洋中自由潜水并触摸海洋中的鱼类，将欣赏海底风光与探索未知海域的游戏性很好地融合在了一起，充分享受到假期的氛围。Wi-Fi手柄的操作相当方便，让人有种真正置身其境的错觉。在潜入深海时，你还可以在游戏中播放储存在自己SD卡中的音乐。

### 疯狂出租车 客源争夺战



■ 竞速 毫无水花的完全漂移  
■ 音效 火爆的摇滚 + 滑稽的尖叫  
■ 系统 挑战模式让人疯狂到底

总分  
**22**

■ “真的”系列经典，新增要素鸡肋。



### 胜负师

疯狂鸟类的竞速游戏经典能复刻PSP让人欣喜。从系列本身的素质出发，打打分也不为过。画面音效都不错PS2版，原作的多边形数据情况也有所减少。只是加速操作上的调整对于老玩家来说会有不适应，而新增要素方面只有雾化效果还有点意思。对战模式、抢赛道系统都设计得让人不尽人意。

■ UMD ■ SEGA ■ CRAZY TAXI: Fare Wars ■ RAC ■ 2007年9月7日 ■ 1-2人 ■ 无对应周边 ■ 12KB以上



### ACE飞行员

1+2代虽然经典，但仅仅是移植并不能让我满意，PSP版的新要素也有点换汤不换药。游戏玩了这么多年，收录一些过场影像算是无可厚非的要求，那也是一个教学模式也没有设置。而且个人认为游戏在制作想法上落后于时代，该系列迫切需要以新理念推出全新作品才不至于被人所遗忘。



### 星夜

能够在掌上重温DC时代的经典令人感动，更何況《疯狂出租车》是一个绝对适合掌机的游戏系列，短短十秒的游戏时间塞满了刺激与疯狂，操作有所变化，不过均可接受，游戏中的金属质感但不影响游戏体验，画面中的星星塔塔依然是本作最有趣味的内容，可惜的是没有什么新增要素，明显诚意不足。

## 大金刚 丛林攀爬高手



画面 一如既往的任氏卡通风格  
节奏 节奏欢快的攀爬进行曲风格  
系统 用你的手指体会爬树的感觉

NDS  
22

■用你的手指控制大金刚的手。



## 炎骑士

虽然这是一款任氏自己制作的NDS游戏，但真正用到触屏的地方并不是很多，不过，这并不能说明这款游戏就不是好游戏。充分利用玩家的两个食指交替按键操作“爬”的感觉，这个设定还是蛮不错的，通过等待时机调整方向而改变前进的路线，让玩家体会到了手脚并用的游戏快感。

■卡片 Nintendo DS 引擎 GONDO ジャンタルクライム ■ACT ■2007年8月9日 ■1-4人 ■应对Wi-Fi联机自传记忆功能



## 玛娜

虽然用满屏幕的香蕉表示大金刚的追逐这个做法实在是很傻，不过游戏的整体素质确实是不错。利用两根食指交替按键模拟爬树的感觉，虽然在机能简陋的掌机上，但游戏的代入感还是很强的，想要集齐关卡中的所有金币和道具真是需要花费一番心机的，这也是任氏风格动作游戏的一贯特点。



## D·S

没有美女，野兽照样也能唱好独角戏。虽然这个以兽皇为敌的设定实在难以名符“金刚”这个称谓，但游戏的重点却显然不在这。摇摆、牵手、攀树才是这款游戏的全部精髓，两只食指L/R键的无穷往复化身成了游戏里的金刚在树间往来觅食。这种美妙的感受当属近期难得的减压佳品。

## 极魔界村·改



画面 没有任何变化  
节奏 依旧一慢一快  
系统 比前作更没人性

PS2  
20

■没有新增，只有更糟。



## 多边形

我相信Capcom内一定有一群对“游戏难度”有着执着追求的家伙，否则怎么会在前作基础上再“改”出一款更难的资料片呢？游戏放弃了所有的收集要素，魔法改为随机抽取的方式，这使得游戏的运气成分大增。虽然亚瑟的能力在初始阶段有所增加，但是死后不能原地复活成为了更可怕噩梦。

■LMD ■Capcom 极魔界村·改 ■ACT ■2007年8月2日 ■1人 ■无对应周边自传记忆功能



## ACE飞行员

虽然亚瑟从一开始拥有了二段跳的能力，但是无论任何强度的敌人却变得不堪一击，再加上固定地点复活的设计，以及魔法的随机获得，令整个游戏的难度只升不降。虽然面对终BOSS不再需要收集金戒指，但别以为这是什么好事儿，你还是多收集一些金戒指来增加续关机会吧。



## GOUKI

虽然说现在各行各业的产品设计都流行复古之风，不过在《鬼武者》这件事情上Capcom好像做得有点过了，我们好不容易通过《极魔界村·改》反叛了点当年玩ACT游戏的传统，但这个改版又把我们带回了“不会玩游戏”的起点。谁受得了？喜欢打破常规游戏是一回事，自己找罪受那又是另一回事了。

## 虚伪的轮舞曲



画面 比GBA好不到哪去  
节奏 很难共鸣  
系统 ZOC与支援效果值得研究

NDS  
20

■一还算不错的原创战略游戏。



## 玛娜

游戏采取了良具有创新精神的移动攻击支援一体化系统，可以说是对于S·RPG方向一种全新的尝试。隐藏要素、路线分支都俱全，值得深入研究，路过双击的设定由于后期技能的丰富也变得更加合理，不过可能因为经验不足，开始时难度较高，玩家需要用要去想游戏中不体贴和让人不满的地方。

■卡片 Success 玛娜の轮舞曲 ■ RPG ■2007年8月9日 ■1人 ■无对应周边自传记忆功能



## 火云

游戏的战斗系统放在了如何移动之上，在移动的同时得到队友的支援与攻击敌人的系统看起来新颖。但在一定程度上也减少了战略游戏应有的战略性，因为要到行动时才能看到实际效果，之前所做的细致部署也许在行动时遇到第一个敌人就会中断。游戏初期关卡的难度也相当高，适合重度玩家。



## 晴天

本作最大的创新在于战斗中合理安排角色移动的路线不但可以为多名敌人同时造成伤害，经过己方的角色缓冲，还能获得能力加成或产生特殊的支援效果，不过由于该机制同样适用于敌方，所以战斗的战略性并没有减弱，再加上穿插在流程中的任务、修行要素，游戏的过程也不枯燥。

## SD高达G世纪 交叉推进



画面 只能说一般  
音效 还是只能说一般  
系统 容易上手

NDS  
18

■越来越像《机战》了。



## 邪魔天使

加上了原创主角再延续了之前的指令系统，感觉任氏掌机上的《SD高达》越来越有《机战》的味道了。指令的加入让游戏的难度低了不少，这也照顾到了更多的玩家，而街机版则舍弃了与另外的机体组合成新设定的也还不错，不过还是分支少了点。不过有PSP版珠玉在前，高下立分。

■卡片 NDS ■SD Gundam G Generation Cross Dimension ■ACT ■2007年8月9日 ■1人 ■无对应周边自传记忆功能



## 十六夜

进化后阵型系统比较有新意，位置的不同不仅决定机体的攻击方式，更影响命中与回避率，玩家即可手动或利用选项编排阵型，全程接触操作的时间长了会觉得很麻烦，触摸屏的反应速度以及触控笔的精准程度都不尽如人意。游戏的另一个问题就是节奏过于缓慢，虽然敌另一关敌人不多，但却很费时。



## 炎骑士

游戏在系统方面已经非常成熟，尤其是小队的阵型设计，不同的位置不仅决定了机体的攻击方式，更影响命中与回避，这就让玩家在战斗中必须针对具体战斗调整小队阵型。相对于SFC系列“0世纪”，本作的原创剧情更接近于《机战》系列的风格，双主线的设定令游戏的耐玩度大幅度提升。

## 歌舞青春



画面 歌舞团的大规模火爆  
音效 歌曲数量多，音质一般  
系统 《应援团》的指挥操作

NDS  
15

■电影好看=游戏好玩？让人不解的定律。



## 晴天

本作改编自迪士尼频道的首部原创电影，不过在超高的人气面前，游戏本身的素质就已经显得不再重要。在故事模式中，玩家可以大致了解电影的情节，表演部分的手法类似于热门电影的《应援团》，自身传达了诸如“热身”、“拨弦”的小动作，保存自己的表演欣赏欣赏的设定还算比较体贴。

■卡片 Disney High School Musical ■MUG ■2007年8月14日 ■1-2人 ■无对应周边自传记忆功能



## 胜负师

迪士尼频道史上最强原创电影的改编游戏，制作水平之低让人大吃一惊，而游戏系统对《应援团》的“借鉴”程度也令人唏嘘。主角们在游戏中的样子可惨不忍睹，娱乐工业所创造出的为数不多的游戏没有存在感。另外，对于《应援团》的玩家来说，游戏的难度过低，指令编排也单调乏味。



## 玛娜

电影再怎么好，游戏也不过关，本作显然也没能逃过这个改编游戏必死的命运。虽然效仿了《应援团》的操作，但粗糙的画面、水准一般的歌曲长时间游戏甚至会让人昏昏欲睡，稍有创意的“表演编排模式”由于效果种类稀少，再加上只是机械性地重复使用，更是显得单调乏味，让人难以忍受。

# THE LEGEND OF ZELDA

## ゼルダの伝説 夢幻の砂時計



REVIEW BY 火云

游戏时间 40小时以上

黄金眼评分

27

满分 30

### 操作方式的改变、谜题的破解方法都是玩家从未体验过的。

## 三年的等待

作为NDS平台第一款《塞尔达传说》系列“作品，本作自从公布的那一天起，就受到了FANS的热烈关注。因为每个人都想知道这个“满分专业户”系列从来都没有让玩家失望过，如今转战全世界最受手可热的主机，任天堂自然不会砸了自己的金字招牌，而全世界玩家也在期待着官本改大神与双屏触控笔这样的组合到底能擦出怎样的火花。

在NDS发售后的第三个年头才将自己的镇宅之宝拿出来亮相，也可以看出任天堂的谨慎，这款居然花了三年时间来打造的掌机游戏，对于任天堂来说，是他们很少做出的事，至少他们不会让玩家等待太久的时间。漫长的等待也让那些早已入魔的玩家望眼欲穿，他们已经迫不及待地想要看到自己手中这款指挥官下的林克。而任天堂却像吊在玩家的胃口一样，在游戏发售前守口如



▲触控笔带来了更加精准的操作。

瓶，几次展会中公布的消息以及影射基本都以联机部分为主，但是我们依稀能从此看出游戏的操作方式，林克的每一个动作都需要使用触控笔来完成，在游戏中玩家甚至完全不用碰NDS上的任何一个按键。正想一睹正规的芳香，游戏发售之时却发现改版版的芳香。任天堂的犹抱琵琶让玩家们的情调到达了顶点，等待已经结束，在拿到游戏后，大部分玩家都对本作的改变感到满意，因为《塞尔达传说》很少让玩家失望过。每个人都爱玩NDS式的变化为整个系列带来了前所未有的改变，操作方式的改变、谜题的破解方法都是玩家从未体验过的。

## 前所未有的新鲜感

为了适应NDS的特性，也为了照顾这款掌机玩家的年龄层，本作与《黄昏公主》的风格大相径庭，在前作中刚刚树立起高大英俊的青年形象的林克，在本作中被彻底地打回丰满形态，游戏继承了《风之杖》里清新可爱的卡通渲染的画面风格，那个表情丰富，嘴角微微翘起的“正太”林克再次出现在玩家的眼前，在游戏中玩家将会看到比《风之杖》中更多的搞笑桥段。而故事也是紧接着《风之杖》，小林克将在海上继续他的冒险，塞尔达公主自然也将继续她被抓走的命运，在打败了Ganon的女儿后，赛特拉与她的海盗团在海上好日子没过多久便被海上突如其



▲卡通渲染的风格很大程度上弥补了NDS机能



塞尔达传说 幻影沙漏

Nintendo

A+ RPG

NDS

2007年09月23日

1~4人

2007年09月23日

4800日元

无存档功能

对应玩家人数: 单人游玩

来的暴风骤雨，可怜的特拉被抓走，而林克也掉入海中被海浪冲到了一个他从来没有见过的海岛，一个新的传奇故事将从这个小岛开始。

与《黄昏公主》类似，飞翔在林克身边的精灵就是玩家手中触控笔的替身，她将担任起为林克指路和给予林克各种提示的角色，同时也将担任起光标的角色，让玩家能够快速准确地习惯全程触控的操作，玩家使用触控笔点击屏幕上的哪个方向，林克就会向那个方向移动，而点击距离离林克越远的移动速度也会越快。想要做出翻滚的动作，你就必须在屏幕的边缘快速地划上几笔，这样林克就会在奔跑中翻来滚过去林克的进攻。在拿到了剑之后，我们的林克就可以做敌人发起进攻了，此时玩家手中的触控笔就是林克手中的剑，你要想在想要攻击的敌人身上或点、或划、或转来完成你的攻击，这个操作就像听起来一样那么简单，因为点击会自动放大敌人方向的敌人，玩家不必费力去瞄准就可以完成一次爽快的连击。举起地上一块石头，将罐子投掷出去，这些传统的按键操作在新的系统下玩起来更加有趣，也更加精准。

炸弹、飞机、回弹球这些传统的解谜道具也因为操作方式的改变发生了很大的变化，比如玩家要使用回弹球之前要先使用触控笔在屏幕上画出飞翔的飞行线路，这比起用手柄来操作简单了很多。将NDS的特性发挥到极致的，也是最具新意的，就非BOSS战莫属了，本作中的BOSS战几乎都需要用到双屏幕以及触控笔的特性来进行战斗，在隐形螃蟹中，玩家甚至需要通过上屏幕中BOSS的视点来判断它所在的位置，从

而向其发动攻击。

由于继承了《风之杖》的世界观，备受争议的航海海派也成为了游戏中的重要部分，玩家在五个岛屿之间的移动也必须通过乘船来实现。本作的航海系统操作简化了许多，玩家在准备好出航后，只需在地面上直观的画好行进的线路即可，出海的船只会按照制定的线路达到目的地，而航海过程中遇到的未知岛屿也会自动在地图上标记出来。钓鱼和挖掘海底宝物的迷你游戏以及海上不时出现的怪物绝对不会让玩家在航行的过程中感到无聊。

## 为操作而生的谜题

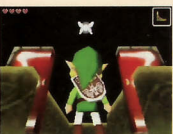
可以说是NDS独特的操作方式铸就了这款游戏，流程中谜题的设计、BOSS战的设计以及迷你游戏的玩法无一不是为NDS量身打造的，它们使整个游戏体验来因闪亮发光，但是过于依赖触控笔的操作也给玩家在游玩时带来了不少麻烦。一些在使用按键时轻而易举就可以完成的操作，在使用触控笔时却不是那么回事，有时候你会发现直线这个再容易不过的事情也很难实现。如果玩家的手太大的话，在操作时很容易挡住屏幕上的画面，导致操作失误，玩家在走路时还经常会误用出翻滚，如果前方正好是悬崖鸿沟，那么恭喜你。虽然游戏中还存在着一些不足之处，不过的难度设置以及将心之碎片取消也导致了部分玩家的不满，不过瑕不掩瑜，本作的亮点让玩家再次认识到了任天堂的创造性，解决了这些问题之后的下一部《塞尔达传说》将会更加精彩。



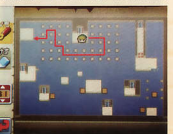
▲触控笔带来了更加精准的操作。



▲卡通渲染的风格很大程度上弥补了NDS机能



▲这个门前的地图谜题难倒了不少玩家。



▲虽说可以在地图上随意涂鸦，但是也减少了探索布置的乐趣。

# 黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW 已发售游戏的深度回顾



2009年发售 郭隆天使

游戏时间 80小时以上

黄金眼珍藏版

黄金眼珍藏版

29

满分30

这是一款你要用灵魂去体会的游戏，它带来不仅是心灵上的启示，还有灵魂上的共鸣。

## 天生经典

有的游戏在公布之后许多人并不看好，在实际玩到后大家才发现原来是如此优秀，悔当初为何看走了眼；有的游戏一出来就受人关注，成为众人的焦点，在玩了之后才发现与当初的感觉大相径庭；有的游戏一出来受人关注，实际玩到后也的确像之前人们所预期的那样非常优秀。就在N64公布要在X360上出一款RPG时，相信很多玩家跟我不一样，都觉得高兴吧。毕竟N64做的RPG不都是什么粗制滥造的东西，对游戏品质的追求一直是N64所贯彻的思想，看看《传说》，看看《山脊》，看看《皇牌空战》，看看《灵魂能力》，有的你可以说它不思进取，但在游戏的素质上你不会看到什么粗制滥造的痕迹。

在亚洲X360是最尴尬的，而对于亚洲玩家而言RPG始终是吸引人的，X360上没有一款能称得上RPG确实太说不过去了。就在N64公布要在X360上出一款RPG时，相信很多玩家跟我不一样，都觉得高兴吧。毕竟N64做的RPG不都是什么粗制滥造的东

西，对游戏品质的追求一直是N64所贯彻的思想，看看《传说》，看看《山脊》，看看《皇牌空战》，看看《灵魂能力》，有的你可以说它不思进取，但在游戏的素质上你不会看到什么粗制滥造的痕迹。

西，再加上公布的那些游戏画面，更是让人对这款游戏充满了好感。作为一款原创游戏，能够在发售前得到多方面的关注，这是很重要的事情，显然，《肖邦之梦》做到了，再加上女主角配音的是因《容春日》而大红大紫的平野绫，这又吸引了一部分人声。这里说一个插曲，女主角波尔卡的声优选定为平野绫时她还未配《容春日》的忧郁，不过有制作人觉得她将来一定会红，所以选了她，结束之后平野绫真的红了，真不知道那位制作人是不是有慧眼。

## 什么都可以不行，但音乐不可能不好！

如果你要说这款游戏剧情薄弱、战斗一般，那还……当然，肯定会有人跳出来把你骂得毫无头绪，不过你要说这款游戏音乐不行，那就是自讨苦吃了。套用一些玩家的话，这款游戏肖邦在后面撑着，音乐怎么可能不好听！诚然，这款游戏里的确有肖邦的钢琴曲，并且好几章的标题都用的是肖邦钢琴曲的名字，但除去这些，游戏本身的音乐可以说堪称天籁之音。为本作作曲的是知名游戏音乐人榊原健，我们熟悉的《星海》、《传说》、《女神侧身像》的音乐几乎都出自他的手。这位先生的曲风以宏大带有史诗感而著称，最有代表性的就是《女神侧身像》，但为《肖邦之梦》这种



白银铁卷 肖邦之梦

N64

RPG

X360

2009年6月14日

1-3人

白金

9999日元

白金

白金

白金

有小家碧玉型的游戏作音乐，说实话一开始我是对其抱有怀疑态度的，不为别的，因为这位先生的风格这几年几乎就没怎么变过，反正属于那种一听就能知道是谁作的那种类型，虽然很有实力，但听多了不免有些腻。但在听了《肖邦之梦》的音乐后我的最大发现是榊原健居然会用舒缓、细腻、病态的风格了！（众：嘘，嘘，那是你以前不知道而已，并底之蛙！）好吧，容我“火星”一把吧，但这对我而言的确是震撼的。另一个风格的榊原音乐让人觉得很新鲜，时而气势宏大，时而温柔人籁滴水，特别是在表现悲伤的时候那种开始压抑但突然爆发的风格更是让我血脉喷张。有人曾问榊原，在做这款游戏战斗的时候有没有斗胆和肖邦比一下，而他确实地回答：有！也许搞艺术的天生就是这么天不怕地不怕吧。

## 一秒之差

《肖邦之梦》的战斗很有趣，跟我玩过这款游戏的人都这么说。战斗可以说这款游戏精髓，紧张刺激的分时真实时间制战斗、队伍等级、光与暗的设定，这些新颖的要素让人欲罢不能。随着队伍等级的进一步提升，游戏越来越有紧张感，从等待时间无限到没有，从行动时间从5秒减到1秒，不阴系统的玩家一定觉得这是游戏在折磨你，但只有玩过的人才能体会到游戏战斗的流畅感与火爆程度。诚然，时间减少会让你没有时间进一步思考，但这样的过程是循序渐进的，不是突如其来的，玩家在游戏的同时就在一步步适应这个节奏，可以说这款游戏在这个节奏的把握上非常成功。随着对游戏战斗系统的熟悉，玩家会越来越熟练，进而在队伍等级达到最高

能够连续时体会会到前所未有的快感。而光与暗的设定是更能体会制作精良的地方了，敌我双方在阴影和光下的必杀不伺自不必说，怪物的形态改变也没什么，但在阴影上的将却却是达到了细致入微的地步。无论是突然被天边的一朵云的影子挡住了光发错了必杀也好，还



是利用怪物与同伴的阴影来改变属性也好，游戏很真实地表现了光与暗这一概念，进而引发出了各种战术，我想肯定有无聊……嘛不，是很有耐心的玩家会去研究一些奇怪打法的。另外，也许有玩家会觉得这款游戏战斗很像《鬼屋3》，其实本作的战斗确实有tri-Ace参与制作，想想tri-Ace与Namco当年因为《传说》而引发的一系列事件，看到这个消息感觉真的很微妙呢。

## 下一个难道是莫扎特？

随着游戏的通关，我的脑子里突然有了这个想法，下一个会不会是《莫扎特之梦》？毕竟这个英年早逝的音乐天才那短暂但超传奇的一生也是值得拿来借鉴的啊，而且莫扎特死前作的可是《安魂曲》，这更有副衬拿来发挥了。但愿这个想法能够梦成真吧。

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW



▲魔法花，在游戏中它带有特殊的含义。



▲队伍等级这一系统让游戏的战斗变化很大。



▲游戏中的战斗异常火爆，光与暗的系统很有趣。



▲游戏中有很多有哲理性的台词。

# 游戏立方

## GAME<sup>3</sup>

Vol. 131

栏目主持 ACE飞行员

Email Game3@ucg.com.cn

## 多边共享区

ENTER THE GAME

### 美丽的块魂，美妙的歌曲



提供



IMOS ALL STARS

曲名：团结

从2005年7月开始陆续出道的《偶像大师》中的诸位偶像们，以本作为而组成了一支特别的团体。



石川ひとみ

曲名：爱情的翻唱

1978年以歌手身分出道，1981年的《埋伏》是其畅销作品。现在石川主要活跃于以家庭为对像的音乐活动中。



イトクロコ

曲名：INTO THE SKY

在2005年12月组成的女子二重唱组合。由彩华负责高音部分的演唱，而启子则是负责中低音部分和喇叭。



宇都宮隆

曲名：Katamari Dancing

在1984年以TM NETWORK 其中一员的身份出道。不过在1996年后正式单飞。现在在音乐剧等领域表现活跃。



杏子

曲名：团块

1984年以BARBEE BOYS的主唱身分出道。在1992年随音乐团的解散而单飞。目前的主要身分是女演员。



齐藤由贵

曲名：全彩真心

在1984年讲谈社的第3期杂志小组评选中获得最高奖。之后在歌手、女演员、随笔作家等广泛领域均有不俗的表现。



铃木兰兰

曲名：Bless My Stars

活跃于电视、电影、舞台剧。广告等领域的多才多艺的演艺人员。而在10月份，她还将参与音乐剧的演出。



平山綾

曲名：Sayonara Killing Star

在HORIPRO 星探选秀大赛中获得了最高奖，并以此为契机出道。在综艺节目和日剧等领域都有不错的表现。



堀越のり

曲名：重力转不停

活用其个人独特的角色特性，以综艺节目为中心参与演艺活动。她还是一家指甲彩绘沙龙的老板。



松本伊代

曲名：BOYFRIEND A GO GO

曾经推出过许多热门歌曲的偶像。从妈妈偶像团体的组成开始。在演艺圈的各方面持续活跃中。

“多边共享”在各位编辑的大力支持下总是能汇集各种五花八门的内容。有时候我真想组织大家去办一本八卦杂志，不然实在是大屈才了。现在为大家介绍我心中评选出的“多边三虎将”。妙姐：堪称本八卦之王，提供内容不拘一格（本期未登场）。胜负师：内容有深度，原创能力第一。D·S：以数量取胜，常常一人提供多个内容。至于咪咪，呵呵，由于是栏目主持人，所以属于纵观全局那种，许多内容都经过我适当修改。

“块魂”系列一直以清新可爱的风格与充满创意的简单玩法，深受各年龄层玩家的喜爱。系列最新作，X360独占作品——《美丽的块魂》发售日确定在了10月18日，而最近，NBGI又公布了本作将收录的一些曲目。“块魂”系列的音乐一直大受好评，此次豪华的歌手阵容也是备受瞩目。现在，就让我们一起来认识一些这些《块魂》音乐家族的新成员吧。另外，《美丽的块魂》原声音乐CD也确定会由哥伦比亚音乐娱乐公司制作发行。对《块魂》音乐有爱的玩家可以提前关注一下。

## 超强！乐高吉他英雄！



提供

《吉他英雄》算是近两年来异军突起的一款音乐游戏。在欧美地区以其独具创意的操作方式和深受欧美玩家喜爱的摇滚乐迅速流行开来，已经形成了固定的FANS群体。而即将发售的系列《吉他英雄III》以及由原《吉他英雄》小组原班人马独立打造的《摇滚乐队》也可以预见地将引起更大的“吉他热潮”！

可能觉得游戏原配的吉他控制器不够过瘾，欧美的狂热玩家又一次发挥了超强的动手能力，用乐高玩具自制了一把“吉他”。不仅外形惟妙惟肖，这位玩家更是将原吉他中的控制电路“移植”到了“乐高吉他”中，使得这把“乐高吉他”完全可以替代原来的吉他控制器！不知道乐高公司看到这把玩家自制的“乐高吉他”后，会不会萌生用乐高积木来开发游戏周边的创意呢？







## 最终幻想VII 10周年纪念

POTION

为了纪念《最终幻想VII》发售十周年，SE即将展开新的纪念活动(摸钱活动?)，会推出数量限定并且是特定包装的“FINAL FANTASY VII 10th ANNIVERSARY POTION”，发售日在9月13日，数量限定为7777个，售价为3980日元。提到POTION大家自然会想到《FF》里经典的回复道具，也会想到之前2006年纪念活动中那奇怪的蓝色饮料。这款新POTION是最新的POTION计划中的第一弹，其包装也是特别的，采用的瓶子外形为“神罗”包装，即带有神罗集团风格的瓶子。它与FINAL FANTASY VII 10th ANNIVERSARY ULTIMANIA这本书同捆发售。这款特制POTION是以菲罗斯的“孤高、华丽”为主题开发的，带有壳壳能量象征的饮料。该饮料含有丰富的维生素B1。



对体力补充有帮助，容器上还刻有神罗集团的LOGO。《FINAL FANTASY VII 10th ANNIVERSARY ULTIMANIA》是为了配合这款POTION而编辑的书，里面刊载了许多《FF VII》相关作品。今后POTION计划将持续展开。说不定我们还会看到类似之前金针等道具的其他怪异周边出现呢。



## 育碧“教女孩成为女人”!

育碧可以说是最能理解并贯彻任天堂理念的欧美厂商，《疯兔危机》是Wii上销量最高的第三方的游戏，而对于市场更加庞大的NDS，育碧也准备了丰富的任天堂式游戏，例如全新打造的“Imagine”品牌。

育碧宣称(Imagine)系列“游戏”的目标是“教女孩如何成为女人”!面对的是8到14岁的女孩，目标是发展女孩子们的兴趣爱好，而从首次公开的三款游戏来看，育碧似乎希望女孩子从小培养成为贤妻良母的技能。这些游戏将从10月份开始陆续上市。



▲这款游戏的目标是让女孩子学会如何照顾宝宝，包括换尿布、换尿布等方面，还可以通过无线连接功能与朋友交换宝宝的衣服。



▲做菜是所有贤妻良母的必备技能，这款游戏将会让女孩子从小开始学会一身好厨艺。



▲所有女性和准妈妈都应该知道，设计师设计衣服和制作衣服。这款游戏将带领女孩子走进服装设计师的世界。



## 打机一族必备

## 剃得闹钟大比拼

相信大多数致集体宿舍的学生玩家(尤其是大学生)都有过如此的遭遇：晚上熬夜打机导致睡眠不足，而第二天为了逃避迟到(对于某些老师来说，迟到绝对是学习态度不端正最直接的表现)的噩运，将硕大的闹钟放在床头，期盼着早已设定好的时间用震耳欲聋的闹声让自己瞬间惊醒。不过长期使用这种方法虽然可以达到将自己叫醒的目的，但闹钟刺耳的表现难免会引起心脏等诸多身体方面的不适，甚至还会给自己周遭的人造成不小的困扰。下面小编就将十款极具特色的概念闹钟来个有趣排名(有些的确是难以买到的哦，售价仅供参考)，看看大家能不能顺利地制服它们呢?

## 第1位 会爬的闹钟

当闹钟响起时高度就会不断地上升，如果等其爬到天花板的时候，估计你找拼图



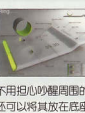
## 第2位 拼图闹钟

惟一让它停止工作的方法就是完成上方的拼图，如果你是一个十分谨慎的人，估计你找拼图碎片的时间会比完成拼图的时间多上几倍，看来想不迟到都不行……



## 第3位 指环闹钟

最具气质的概念闹钟，只要设定好时间并将其戴在手指上就能在规定的时间内将人震醒，完全不用担心吵醒周围的人，不用的时候还可以将其放在底座上充电，很有感觉吧?



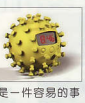
## 第4位 高音闹钟

很容易造成噪音污染的闹钟，因为大家可千万不要低估了“高音”这个关键词的威力，当在清晨响起超过90分贝的响声时，你还是在准备好接受邻居的投诉吧。



## 第5位 刺猬闹钟

虽然看起来平平无奇，但是要在半夜半醒的状态找到它停下来按钮也绝对不是一件容易的事情，就在你胡乱寻找的时间里，人不知不觉就清醒许多了。



## 第6位 鸡蛋闹钟

在配套的篮子放入足够数量的鸡蛋才能让其停止运转，如果你想陷害别人的话，就趁其不注意的时候将某个鸡蛋藏起来，就算你找其他的鸡蛋来代替也无济于事，因为该闹钟只要自己的“蛋”……



## 第7位 训斥闹钟

最能唠叨的闹钟，如果你不立即起床的话绝对会精神崩溃，如果你将闹钟的声音设定成自己讨厌的人，那绝对还能收到事半功倍的效果，不过它的寿命能维持多久就很难说了。



## 第8位 会飞的闹钟

在响起的同时上方的飞行器就会弹出，只有将其归位后才能使整个状态清静下来，同时它也告诉了我们另一个生活的常识：睡觉前一定要记得关好门窗，否则后果可是很严重的。



## 第9位 炸弹闹钟

从外形就能看出它的实力非同一般，惟一考验人的就是是否有拉开拉锁的勇气，不然就只得选择将方圆0.5米以内(根据具体情况变化的随机变量)的人全部吵醒，做人不能不厚道啊。



## 第10位 会跑的闹钟

最能锻炼身体跑动的闹钟，两个灵活的轮子可以让它在你的房间内横冲直撞，响起时你第一时间考虑的并不是自己是否决定起床，而是你要怎样才能顺利地抓到它。





# 25个游戏业之“最”

前不久日本媒体做了一个小规模调查，评选出了日本游戏业之“最”。我们将内容精选一番，这25个“最”应该是日本家用游戏主机之最。如果你对家用主机的历史有一定了解的话，看这个评选一定会给你带来不少联想和乐趣，甚至还能发现其中的漏洞。Okay，就让我们看看这25个“最”到底是何方神巫吧。

## NO.1 2006年发售游戏最多的公司

第一名：NBGI，104款；第二名：KONAMI，95款；第三名：KOEI，93件。

### 点评

不会吧。前三甲中居然没有任天堂和SE的席位？往下看找。任天堂居然连前五名都没有进，继续找……终于，终于，看到了……任天堂以95款游戏排名第七，不过在软件销量总数上，任天堂以2516万套雄居榜首，该数字是排名第二的SE的3倍还多……说到这里我好怀念过去走精品路线的那个NAMCO。

## NO.2 系列作最多的游戏

SIMPLE系列，总共320件。其中，PS上126件；PS2上165件；NDS上19件；PSP上10件；DC上4件；GBA上4件。系列销量最高的一作是1998年10月22日在PS上发售的《SIMPLE 1500系列Vol.1 THE 麻雀》，居然买过了102万套。

### 点评

“SIMPLE系列”的大名早已经是如雷贯耳，以数量取胜的战略不失为小厂家的生存之道。只是有句纳闷，“SIMPLE系列”的魔爪好像对掌机市场不太感冒。



▲《御姐格斗X》作为首款登陆X360主机的SIMPLE系列，还算能玩。

## NO.3 颜色最多的主机

答案：GameBoy，共9种颜色。其中包括白、红、黄、绿、黑、粉、金、银、透明。

### 点评

按照当前的趋势看NDSL和PSP都有可能打破这一记录。

## NO.4 标题名最长的游戏

各位请看：《SIMPLE DS 3 リーグ Vol.14 The 自动车教习所DS~联动机付自动车。普通自动二轮。大型自动二轮。普通自动车。普通自动二轮。中型自动车。大型自动车。普通大型自动二轮。大型自动二轮。大型特殊自动车。付引~》。总共81个字。

点评 我的娘啊。起这么长的名字是不是想死人啊？虽说日本游戏界有个迷信说是长名字的游戏会卖得好，但也不至于这样过吧，至于名字最少的游戏，我想应该是PS2上的《剑》，至于最简单的人名，我想应该是一。

## NO.5 HP和伤害数值最大的游戏

PS2上的《魔界战记2》。这个游戏的等级上限为9999级，如果你有耐心练到这个上限的话，会看到HP超过1000万，达到13179233的惊人数字。这个就连《最终幻想》中的众魔头BOSS都要自愧不如哦。游戏的一次攻击的伤害数可达15075324。

点评 本刊两位编辑晴天与火云都将《魔界战记2》淘汰，而且虐火云说，这款游戏等级其实不是……

## NO.6 同伴最多的游戏

KONAMI的《幻想水滸传》系列。

点评 至于为什么，我想大家应该都知道吧。

## NO.7 同屏角色最多的游戏

元气的《战神》，据官方数据显示：同屏最多可以显示65635个。

点评 玩过元气《战神》玩家应该都会留下较深刻的印象。游戏中主角完全被淹没在人海中，几乎看不到。

## NO.8 分数上限最高的射击游戏

Capcom在DC上推出的《Giga Wings2》，上限是9999999999999999999。



▶号称《Giga Wings2》推出过DC版，这样才使得国内更多玩家见识过这款游戏的“强悍”。

点评 《Giga Wings2》有个中文译名就是《千兆战机》。

## NO.9 说明书最厚的游戏

一个令人意外的答案：《潜龙谍影3 生存》，共140页。

点评 厚道，《WES3》的说明书似乎也非常厚。

## NO.10 价格最高的限定版

Wario在SS上推出的《Enemy Zero》Special Box，价格高达20万日元，按如今人民币的汇率，也要折合1.2万元以上。

点评 这个记录在将来很长一段时间内恐怕都是难以打破。

## NO.11 随主机同时发售游戏最多的主机

GBA主机，共25款游戏。Wii也没有，有16款。

点评 从此我们是否还总结另外一条业界定律：随主机同时发售游戏最多的主机将成为霸主。

## NO.12 名字最长的游戏公司

ソニー・コンピュータエンタテインメント  
ジャパン (Sony Computer Entertainment Japan)

点评 其实用英文缩写的话，SCE四个字母就可以搞定一切了。由于这个名字实在是长了点，连日本方面也不得不经常使用英文缩写。

## NO.13 最具人气的游戏主题歌

宇多光为王国之心演唱的《光》。单曲CD累计卖出了86万套。

点评 这可能和宇多光当时在日本的高人气也有很大关系。

## NO.14 CD数最多的游戏

Square在PS上推出的《RIVEN THE SEQUEL TO MIST》，用了5张CD。

点评 这个统计并不正确，当年SS有一款名叫《幽灵》的恐怖AVG用了8张CD。

## NO.15 同时连线对战人数最多的游戏

Microsoft在X360上推出的《完美女煞星》。同时支持32个人战斗。

点评 这个统计完全忽略了PS3的首发作品《抵抗》。人家《抵抗》可是支持64位玩家同时对战的游戏。如果算上网络游戏，这个数字简直就不值得一提。

## NO.16 玩家最多的家用网络游戏

《最终幻想11》，发售5年后，有效注册人数50万。

点评 看到这一数据国内网游运营商都要哭了。如果国内的网络游戏只有50万的注册人数，那大都可以去喝西北风了。

## NO.17 游戏化最多的作品

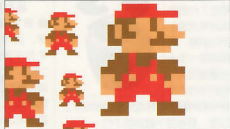
《龙珠》。算上最近即将在PS2和Wii上发售的《龙珠Z Super King》，相关游戏累计有46个游戏。

点评 啊！才46个，在我印象中起码也有50个。话说回来，最近几年由于《龙珠》在欧美地区的流行，《龙珠》游戏也如雨后春笋般长出来了。

## NO.18 世界上最畅销的游戏

1985年9月13日，任天堂在FC上推出的《超级马里奥兄弟》，该作品累计4024万套。

点评 大家就当再复习一下常识吧，不过在国内的NO.1应该是《俄罗斯方块》。



**NO.19 最轻的家用机(不包括掌机)**

第一名: PC Engine, 334g; 第二名: MD2, 539g; 第三名: PS One 556g; 第四名 PS Two 580g。

**点评** 令人颇感意外的是居然没有Wii什么事!……在此我们还能提供给玩家一个数据, 当前最重的主机就是PS3, 达5kg。日本媒体认为PS3的重量也是阻碍其在日本普及的原因之一。

**NO.20 最贵的游戏(仅限普通版)**

SNK Playmore在NEOGEO上推出的(传说 零 特别版), 售价39800日元。这也是NEOGEO上最后一款作品。

**点评** NEOGEO由于采用卡带, 售价贵是出了名的, 我们也能经常报道过将NEOGEO卡带完全收藏的富家级玩家。

**NO.21 世界上最早的游戏主机**

1972年5月推出的“Odyssey”, 当时售价100美元。

**点评** 希望在《失落的奥德赛》中看到该主机作为道具出现。

**NO.22 版本更新最勤快的主机**

PlayStation, 共7次。

1994年12月3日, 39800日元发售, 同捆AV线和S端子线。

1995年7月21日, 降价到29800日元, 同时取消S端子线的同捆。

1996年3月28日, 降价到24800日元, 同捆两个手柄。

1996年8月22日, 降价到19800日元。

1997年11月13日, 降价到18000日元, 同捆震动手柄。

1998年1月23日, 降价到15000日元, 这也是PS的最终价格。

2000年7月7日, 改版PSOne发售, 价格不变。



**点评** 如果不看这些数据, 还真想不到当年PS的更新速度竟然如此之快。另外, PS3好像是最佳宣布降价的主机。

**NO.23 最早的街机**

1971年推出的《Computer Space》。

**点评** 可惜当时《星球大战》还未出世, 大众明显对星球、飞船以及战争等游戏内容兴趣不大, 《Computer Space》并未获得成功。

**NO.24 卡片街机游戏中吐出卡片最多的游戏**

《甲虫王者ムシキング》, 总共42900万枚。

**点评** 在日本玩家中有个说法: 日本街机永远不会没落, 因为总会有新类型的街机游戏来拯救这个市场。卡片游戏的诞生让日本的街机找到了新的市场和发展方向。

**NO.25 最畅销的街机**

《吃豆人》, 从1980到1987年之间共卖出了29万3千822台。

**点评** 可惜吃豆人已经风光不在。



提供

**你从没见过过的“变形金刚”**

以下是一些国外变形金刚FANS的同人作品, 这里面的某些机体设计得还算巧妙, 而至于另一些么……则只能用“变态金刚”来形容了, 也真亏他们能想得出来……



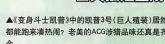
▲想法不错, 可这造型怎么看都像是一打入我军内部的特务。(这车好像就是《回到未来》里教授开的那台)



▲设计出这东西的老兄还真念旧, 不知这SFC金刚会不会像那种从胸口放出卡带来?



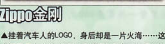
▲《变形斗士狼兽》中的狼兽3号(巨人魂装)居然都能跑来热闹下; 老美的ACD涉猎品味还真是齐全。



▲虽说, 把这几样机身和LOGO就这样拼装在一起, 也太没创意了吧……



▲算是与时俱进的一个创意设计了, 只是机体的质量有点值得怀疑, 战斗时胸口不好会爆出三红然后宕机……



▲连软件也能变形? 只是这造型怎么看都是补天士的兄弟。



▲我说, 把这几样机身和LOGO就这样拼装在一起, 也太没创意了吧……



▲算是与时俱进的一个创意设计了, 只是机体的质量有点值得怀疑, 战斗时胸口不好会爆出三红然后宕机……



▲连软件也能变形? 只是这造型怎么看都是补天士的兄弟。



▲……这个是为了配合宣传《达芬奇密码》而设计的么?



▲这大概是史上最简洁的变形金刚设计了, 估计孩之宝公司的主创设计师看见这图会被活活气死……



▲完美推荐这样一个东西上街, 想必比任何一块板砖都霸气吧?



▲不知道这金刚的攻击方式是怎样的, 传播撒牛病么? ——



## 硬件 HARDWARE

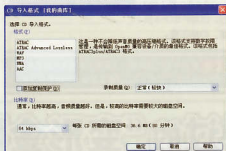
**④ PS2+色差+高清电视能实现1080i或者480p吗?我买了1套原家的SONY色差线,接着在PS2的设置里将输出模式改为“色差输出”,运行《GT赛车4》后在游戏中也尝试过选择1080i或者480p,但每次电视都是黑屏10多秒后就恢复到黑的状态,并没有实现高清的效果,另外我在《战神II》和《古墓丽影》的游戏菜单中选择了进行扫描,也出现了相同的情况,究竟是怎么回事呢? [lgdata]**

**⑤ 如果排除电视的因素,PS2搭配色差线确实可以实现1080i或者480p的画面输出的(同样需要电视支持),而且根据你的描述,你在游戏或游戏设置中的确进行了正确的操作,所以出现这种情况应该是“高清电视”设置上的错误所造成的,你可以仔细地阅读电视的说明书或咨询售后服务,根据服务人员专业的技术指导应该能够帮你解决这个问题。**

**⑥ 我在网上看到关于APE的音频文件与AA3在PSP上播放的效果哪个更好的问题,不知道它们之间到底有什么区别?⑦应该怎样才能快捷得到这种音频格式? [无]**

**⑧ APE是通过无损压缩技术获得的音频文件,通俗一点说就是使用CD上的音频数据制作成类型的文件,你还可以将其还原为CD上的音频数据,并且文件的总大小与CD转换前保持一致;而AA3则是SONY专门针对其出品的各种数码相机所推行的音频格式,如果使用PSP播放必须保证系统的版本在2.71以上才行,而它们之间的最大区别就是容量,通常情况下一张CD转换为APE约为原大的1/2,而AA3则为1/10,至于两种音乐格式的播放效果从理论上讲,在相同比特率下APE还是要优于AA3,不过这也与你使用的播放设备和周遭的环境有关,如果并不是**

音乐发烧友的话,并不会感受到太大的差别。⑨目前网络上常见的音频格式(MP3、WMA)或CD都可以使用“千千静听”这款软件轻松得到APE格式,下载并安装程序后,先将你希望转换的文件添加到播放列表,然后在歌曲名称上点击键选择“转换格式”,输入格式选择“Monkey's Audio (APE) 编码器”,最后点击下方的“立即转换”即可;而要安装AA3格式的文件则需要先安装SONY官方发布的“SonicStage”软件,但由于只能进行在线安装,所以整个安装过程比较耗时,运行软件后选择上方蓝色左侧“音乐源”下的“导入CD”,等待所有曲目添加到数据库之后,选择右侧的“ATRAC 64kbps”,接着在出现的确认框中将“添加复制保护”一项前的勾去掉,最后点击右方的箭头标志进行转换即可。



▲64kbps可以修改,数值越高音质越好,同时所占的硬盘空间越大。

**⑩ 最近PSP新出了3.52版本,我想升级却却犯了难,请问3.52版本是否还可以继续玩ISO游戏呢?漏洞很多吗?增加了什么新功能?⑪我目前使用的是4G平速组装机内存,但某些时候总会无端无故死机死掉!(就是插入PSP后就显示没有内存卡),SONY还有更大的内存卡吗? [深圳 赵群友]**

**⑫ 最新的3.52 M33版本(此为自制系统是)支持UMD进行游戏的,并且其和以前版本的最大的区别就是增加了功能更加强大的“免引导模块”,只要按R键开机,进入游戏模式后将“Configuration”下的“UMD Mode”设置为“M33 driver -NO UMD-”就可以在不放置UMD光盘的情况下运行大多数游戏的ISO,至于漏洞目前还不得而知,不过升级到该版本后需要下载专用的程序才能恢复到以往任意版本的官方系统。⑬由于目前4G组棒的质量参差不齐,出现无法读取内存棒的情况也有不少玩家曾经来信询问,这里请天还是建议买质量如果没有同时存放太多文件的必要,还是尽量使用质量相对稳定的20棒比较好。SONY目前记忆棒的最大容量为8G,正品行货的价格大约在1200元左右。**

**⑭ 小弟最近想给自己的原型PS2主机加装网卡和硬盘,不知道这样搭配下来大概需要多少钱?而且现在市面上的硬盘买哪一种比较好呢?⑮自己动手安装有难度吗?我在家附近的游戏店打听,网卡+40G硬盘+安装费一共需要800元,这样的价格合适吗? [马腾]**

**⑯ 因为PS2的网卡在很早就已经停产,所以目前能够在市面上买到的价格都比较昂贵(包括二手),至于价格则根据你所在的地方有所差别,根据晴天从编辑部所在地了解的情况,**

网卡的价格大概在250~300元之间,当然你在购买时也要注意你所购买网卡的品牌,除了美日版网卡必须对应相应的主机版本外,港版或大陆行货版都可以兼容以上两种版本的网卡。电脑硬盘方面虽然没有特别的限制,但根据以往大多数玩家使用的心得,硬盘的大小最好不要低于40G,而SEAGATE(希捷)、西部数据的硬盘在兼容性方面稍有些欠缺,你不妨作为购买的参考。⑰其实自己动手安装PS2硬盘并不复杂,你只需要打开主机左右方的网卡接口,然后将网卡插入对应的接口即可,另外在将硬盘连接到网卡之前一定要确认将硬盘的跳线设置为“Master”(硬盘的外壳上通常有相关的说明,按照上方所示的方法将跳线控制块插入对应的地方即可),至于硬盘的电源则完全由PS2主机来提供。由于你并没有提及玩店所提供的硬盘是什么型号,所以晴天也很难告诉你是否划算,不过根据编辑部所在地的报价,800元的价格至少还有100元的压缩空间,具体情况你不妨多了解一下本地硬盘的价格再做决定。

**⑱ 本人最近购入了一台PS3,打算在线购买《铁拳5 DROL》和即将发售的《战神》,不过听说PS3网络购买的内容最多只能下载5次,但我看之前的杂志上说现在是付费内容可以无限次下载,到底谁是正确的呢? [沈涵]**

**⑲ PS3网络付费下载的内容一旦购买就会在服务器上留有支付信息,以后你只要以当时购买的帐号登录到“PLAYSTATION Store”就可以无限次下载该内容。**

## 游戏 GAMES

**⑳ 最近在玩《战神II》时遇到一个问题,就是在某个断桥边会遇到一个超群的家伙,需要把他超群飞过去的剧情我一直无法触发,只能原地跑来跑去,非常郁闷,请问这是怎么回事吗? [mingjie\_pu]**

**㉑ 这个问题曾经在试作推出不久后就有不少玩家反映,你可以试着进入游戏标题画面选择“TREASURE”下的“CREDIT”一项,如果没有出现制作人员表的画面,那就说明造成该问题的直接原因就是碟片的质量不过关,必须更换完整版本的碟片才能让游戏进行下去。**

**㉒ 本人最近在玩《SD高达G世纪》,机体收集率已经98%,我现在把最后几台欠缺的机体在收集表中的位置列出来,希望神笔能够告诉我获得方法:①V高达第55台,②MS-X第3台,③W高达EndlessWaltz第3台,④高达Seed Astray第31、32、33台,⑤高达Seed X Astray第4台,⑥其他第19、23、28台。 [唐寅佳]**

**㉓ サンドーグ出现在“机动战士Vガンダム”第3话,当カラスリヤ一靠近リーンホース时,只会从ザルマシン中作为援军出现,必须使用捕获指令才能得到;④获得ダゴン只需要ザルン战车中的マゼラ-アタック提升3级或者ザメル提升1级就可以进行开发;⑤获得サント**

的一种方法是由ビルゴ(ビルゴII)与ガンダムヘビーアームズ(ガンダムヘビーアームズ改、ガンダムヘビーアームズカスタム、ガンダムレオパルド、ガンダムレオパルド・デストロイ)组合设计;另一种方法则是将トラス提升4级进行开发,④リジネイト(MS)可以使用Xアストレイ和I-ズガンダム组合设计得到,使用变形指令可得到リジネイト(MA),使用射出技能则得到コアユニット;⑤ガンバルダガー可以使用ダガー和エクスガ(メウクスゼロ)组合设计得到;⑥サイコガンダムMK II可以将サイコガンダム系中的サイコガンダム提升4级进行开发;ゼンスバイン可以使用ガンネック和V2アサルトバスター(V2ガンダム、Vガンダム)组合设计得到;ガンダム・ペルフェゴール可以使用ガンダムDX和エビルド・ガ(ガンダムMK-IV、ガンダムコアエアース、ギャクティク、ギャパン改、ギャン改、サイコ・ハロ、ザク50、ゼンスバイン、タイタニー、デビルガンダムJr.、ノイエ・ジールII、ハロ、フニークス・ガンダム、プロトタイプキュ・ベレイ、リグ・リング、量产型ハンマ・ハンマ、量产型ビグダム)组合设计得到。

①我有一个关于《如龙2》的问题想请教,目前我的进度是游戏的第四章,当我把受伤的葵送进了监狱后,买了纱布送过去接着游戏进行,和NPC对话后前往储物柜处却没有发生和小混混打架的剧情,以至于我把整个苍天的小混混都打了一遍,还是没有任何事情发生,这到底是怎么回事呢?【片翼の天使】

此处与雀歌对话时需要选择“いごだろう”,接着虽然帮他抓到红色的玩偶是否成功并不对剧情造成影响,但玩家必须操作一次“娃娃师”才能触发接下来的剧情,之后再与雀歌对话选择“わかつた”,最后前往毘沙门桥的储物柜选择“お前らに支う金などない”就会发生和小混混的战斗了。

②有几个《大航海时代4》的问题想请教。①当己方势力和对方势力同时存在一个城市有占有率时,如何降低对方势力的占有率?②我在攻打一些城市胜利后,偶尔会出现不能进入交易所、酒馆、广场、同业公会、船坞的状况,系统就会提示“屠尸十分生息,这种状况下无法进入”,该如何解决这种情况?【再山·凌宇】

①当我方占有率高于他方时,可以在酒馆中使用“慰問”指令散布谣言或直接在同业公会对他方势力宣战并使其方投降来降低他方势力的占有率,而当我方占有率高于他方时,可以先和国王签订契约,然后在交易所抛售流行品(可以从酒馆中的服务处了解到目前最受欢迎的物品情报),当一次性抛售的物品达到一定数量后会得到“介绍状”或“推荐状”,将其交给国王也可以迅速提升自己的占有率,从而打击他方势力。②出现这种情况应该是你没有在同业公会“宣战”使港口发动了攻击,这也是游戏对滥用暴力玩家的惩罚,惟一解决的方法是等待他方势力再次占领港口,然后再用正当方式夺回才能消除村民的怨气。

③我在PSP的《横行霸道:罪都故事》中将所有主线任务完成后,存档上显示的完成度却只有38%,但此时地图上已经没有任务的字母提示,我应该怎样才能提高完成度呢?【竹官成】

作为一款自由度极高的游戏,仅仅完成主线任务自然是无法达到100%完成度的,其实在着30类隐藏的分支任务,只要将它们全部完成就会让完成度达到100%,之后玩家会得到“全武器弹药无限”的特殊奖励和开启“场面回想”模式,调查家中心中的电视就能看到游戏中所有的过场动画。由于篇幅所限,请干脆简单为你列出分支任务的类别,它们大多数都只要乘坐相应的交通工具到达特定的地点就会触发:

交通工具种类
救护车、医院直升机、消防车、消防直升机、警车、观光直升机、出租车、西岛PC2000摩托、东岛PC2000摩托、西岛防暴艇、西岛快艇、机场武装直升机、机场翼龙飞机、越野摩托车、越野沙滩车、越野摩托车、电影场摩托艇、电影场大巴、商场自行车
比赛相关
高尔夫球、西岛街头赛车、东岛街头赛车、射击场靶靶
其他
产业收集和升级、32种交通工具、89个红气球
特殊任务
担任沙滩救生员、灯塔高空综合演习、30个街头暴力事件、30种特技跳跃



▲场景中如果有坡度较大的木板,通常就可以进行跳跃任务。

④本人最近在玩PSP上的《怪物猎人携带版2nd》,有几个问题希望得到解答。①谜之头骨怎么获得?②想要做一套死神S装,但总缺一个头盖,要打什么怪物才能获得呢?③古龙之血打多少个古龙种更容易获得?④远程武器中弓和弩哪个比较好用?能推荐几套弓或者弩比较好的装备吗?【陈袖袖】

①谜之头骨(なぜの头骨)在沙漠任务中的10区有10%的几率挖到,另外使用眠鱼(女王蜂的凤尾、忍泪的种)与密林的山菜爷进行交换也有20%的几率得到。②死神S套装(スズギアシリーズ)的头盖必须获得灾祸之盾(祸々いし)才会出现在制造列表中,而该道具只有有村庄的农场使用“冒险船”,并给予500点以上的探索点数前往沙漠或沼地区域才比较容易获得。③想要更容易获得古龙之血,可以考虑完成集会所的B★任务“古の龍龙、オオナズナ”,胜利后会有17%的几率出现在报酬中,当然你也可以选择其他难度的古龙种怪物(凤翔龙、炎妃龙、炎王龙)进行挑战,消灭它们也有6%几率从其身上刺取得到。④其实远程武器弓和弩各有特点,没有弹药限制,但攻击力比弩小,不过配合优秀的蓄力属性仍然可以利用攻击频率的优势造成连续伤害,弩的弹药有限,且有装弹时间,但高双配合各种弹药仍然是最放敌制胜的利器。通常来说,弓更容易上

手一些,省去了很多蓄手的繁琐操作,因此大多数使用远程武器的高手都比较喜欢用弓。无论是弓手还是枪手,装备上都必须附加“听觉保护”的技能,“达人”提高命中率的效果也有助于提升伤害输出,其他技能则以武器的性能适当搭配,弓手可以搭配“贯通强化”的技能增加贯通蓄力属性的攻击力,枪手则以“装填”和“连射”来弥补攻击频率不足的缺点,所以初期的龙龙套装和后期的霸龙套装几乎是必须制造的装备。

⑤《信物铃音 肖邦之梦》第五章需要采用一本魔法书和宫殿的老人换取钥匙,虽然我知道魔法书在雪之森林某个兵营看守的宝箱里,但我第一次进入雪之森林时就把那个宝箱开过了,不知道现在还能找到吗?我已经在森林里转了好长时间了……【longfei127】

其实这里的关键道具“魔法书”可以通过另一种途径得到,首先请先确认你的装备品中是否有“パスワードリング”这件饰品(未装备的情况下,如果没有,返回“マンドリン教会”地下洞窟中央)可以从宝箱中获得,接着返回港町リタルダント,与药店的店员对话获得情报,然后与书店附近的大牌对话可以交换到“カセツ”,最后带着它返回リタルダント用水路”的最深处与贫民窟的小孩对话可以得到“魔法书”了。



▲此事件由于不是必然发生,所以很多玩家不经意间就会错过。

⑥《女神异闻录 PERSONA3》中如何合成种魔“ルシファー”和“リリム”?【y jin】

合成リリムの条件非常简单,利用“战车アラクナ”和“魔术师ネコマタ”合成即可获得,而要合成ルシファー(路西法)则需要先将“星”的Commu等级提升到10级(即Commu等级2),然后利用以下任意一种组合合成即可:

- 塔×ヴァン恋爱キューベ
- 审判サタン×太陽メタロシ
- 审判×カエル×太陽グイニユス
- 月龍カーリー×太陽グイニユス×星サトルニス
- 月七ト×女教皇クリキメ×星サトルニス

不要等问题成堆

才想到小卖部

# 秘密花园

**马脚:**《最终幻想XII 国际版》的发售在近期来说可算是一件大事了, 长久以来, 由于《最终幻想XII》庞大的世界观及其对角色们刻意留白的刻画方式, 一直都是FANS进行再创作的优秀舞台, 其中不乏众多精品, 既有以人物为主中镜中镜的作品, 也有以游戏观世界为主的幻想作品, 更多的还是对于角色们过去与未来的假想, 可惜这些美图一直在箱底, 找不到机会与读者共享, 这次借着《最终幻想XII 国际版》发售的东风, 挑选了部分收藏的作品献给大家, 就当是给《最终幻想XII》的最后一次补充。

## 本期主题: 又见《最终幻想XII》



除了艾雪之外, 巴尔福雷和艾兰的还原度还是很高的, 话说回来, 这张表面正经的图中, 艾雪的角度实在有点邪恶了……



用有些人的话来说, 如果是拉伊萨这样的孩子, 每天都要揉上一百回!



二次创作最让人觉得妙趣横生的地方, 可能就在于对角色的大胆想像(或者说YY), 背负着沉重枷锁而不苟言笑的艾雪也有如此少女的一面, 这难道不让人感慨世界的复杂性么。

妩媚的表情, 飘逸的头发, 婀娜的身姿, 性感的服装, 再加上一对兔耳朵, 玩家们心目中期待的司瓦雷在这张图上一个也不少。



慵懒的巴尔福雷和看起来很满足的拉伊萨在新年中同图一条图中, 抚脚风琴, 好一幅父子情深的面面——我偏不说“暧昧”两个字。



紫色对于艾兰来说是一个非常特别的颜色, 大概是因为两者都同样神秘且难以揣摩。



虽然线条非常简单, 但巴尔福雷的特质就是辨识度相当之高, 那个永远望着天空的45度角, 他都仰到135度了。



在《最终幻想XII》这样一个描绘众生相的游戏中，站在准主角行列的克与潘妮罗关注度显然大不如他人。这可能与他们孩子气的形象，不够突出的个性有密不可分的关系。不过我宁愿相信，真正的潘妮罗应该像这张图一样，坚毅执著、开明快乐，眼神永远直视前方。如一支鱼肝油原野的蒲公英。



温柔而娇羞的小家碧玉使表情过于大多数女性。但是在艾雪身上就稍微有那么一点点奇怪，这张图像尤娜，像爱丽娅，就是不像艾雪……

经过了少女漫画风格的变身，眼睛占了半张脸，潘妮罗终于有女主角的模样了。不过从这个角度看，黄黑相间的穿身服跟克让人想起非小克。



第四王子拉萨的人气在画师中还是相当高的，很多地方都能看到他插上一脚，而且大部分都超超可爱，譬如说这张，你能将他与游戏里早熟的形象联系在一起吗？



难得的海滩之旅，怎么都是些大男人来偷窥我(ACE飞行员语)。



很难得见到这样的主题，不是恶搞，不是胡乱配对，也不是美形的POSE，沉重的表情和繁复的地板花纹让人在神游时，我们可以在其中看到很多难以言说的故事。



福少女艾雪曾出去！你能想像出她的武术流派吗？



被时代的漩涡所吞噬的一叶扁舟，他们的命运就如手中鲜红的鲜花一样，鲜艳夺目，又充满无奈。



围着一堆篝火战士们，脸被火光照亮的照得发光，脸上露出安心的笑容，这战斗后的片刻休憩时光，大概是整个旅途中最让人记忆的快乐回忆。

# 大宅门

## 宅文化解析

一个事物从它的出现到发展直至对社会产生足够影响成为一种现象，也许需要几个世纪的时间，但也许只需要几年——“宅”这个近几年才随着电视、网络等媒体逐渐出现的新鲜玩意已经彻底融入到我们这些人的生活之中了，然而也正正因为如此，我们对这种“文化”反而知之甚少。如果不是只想跟风凑热闹，那就建议你花一些时间看看下面这些东西，一定能让你从另一个角度认识宅文化。

文 十六夜 编辑 NINA



特别企划

## 什么是おたく

对于“宅(おたく)”这个词相信大家都已经非常熟悉了，抛开这个词在日语中的本意，现在流传最广的使用方法自然是“宅男”、“御宅族”等等。“御宅族”在其本土——日本的出现其实非常早，早在1980年就已经开始有针对动漫画、流行偶像、游戏以及电脑等领域出现小规模同好会性质的组织。而如果再向前追溯，上世纪70年代末在日本引起各种社会现象的“竹の子族”(注1)也被视作是

“御宅族”的一个前身。“将精力、时间以及金钱大比例投入到某一领域的特殊人群”——这是“御宅族之父”中森明夫(注2)1983年在《“おたく”の研究》一文中的定义，正如大家看到的，最初的“御宅族”可谓包罗万象；虽然涉及到的范围同样是“家里蹲系”，但最早的“宅人”不仅仅仅是为了满足兴趣这么简单，而是带有很大一定程度学术研究性质在进行着各种活动。

关于“御宅族”的分类，从理论上讲分为“消费性御宅族”和“心理性御宅族”两种。“消费性御宅族”指的就是为了消耗闲暇时间为目的的宅人，而“心理性御宅族”则是为了扩大自己的兴趣范围、从事相关创造活动为目的而宅。还有一种公认的分类，就是将参与以动漫画及其派生物为题材同人活动(如同人志的制作)的群体称为“狭义御宅族”，而与之相对的“广义御宅族”指的就是对动漫画及其派生物有浓厚兴趣并愿意为此付出大量时间、精力的人群。随着时代的变迁，曾作为主体存在的“心理性御宅族”以及“狭义御宅族”越来越变得稀少，取而代之的则是“消费性御宅族”以及“广义御宅族”的大量出现——没错，也就是你我。

## “御宅族”的发展与变迁

### 70年代末—80年代初

随着作品制作水平的提高，具有高素质故事性以及更成熟表现方式的动画已经不再是抢小孩子看的了，越来越多以初、高中生为主的青年成为了观众主体。为了迎合这一更具有消费能力的新群体，动画制作公司很干脆地将重心转了过来，《宇宙战舰大和号》、《银河铁道999》、《鲁邦三世》以及《机动战士高达》等经典名作纷纷登场。在这一社会背景下，产生并培养了大量动画爱好者，虽然当时社会上已经产生了“动画迷”(アニメファシ)这一新兴词汇，但相对于现在的“おたく”，其定义、规模的成份还相当少。



### 西村博之

提起西村博之这个名字知道的人并不是很多，但“Zeh”这个名字的805大冢就都知道了吧。1998年1月也有了一种说法是2月6日，当时还是大冢的西村博之在网上开设了名为“Hexax a room”的聊天室——也就是“Zeh”的前身。“Zeh”可以说是日本宅文化最具影响力的象征阵地，几乎所有“宅系”名流都有来这里。



■ 西村博之在动画制作领域的成功，更带动了宅文化的发展。





## 宅文化之萌



### 继承论

面向青少年的热血系动画作品可以说是上世纪90年代日本动画的象征,而正如剧中燃烧在角色背后的火焰一样,“燃え燃え”成为了当时萌

圈FANS的口头禅。随着“热血”的让位以及动画题材的变化,与“燃え”发音相同的“萌え”正好能够用来形容群舞上光彩夺目的女性角色,而在网络的帮助下,这种用法迅速被“御宅族”乃至社会所接受。

### 演变论

这一论点类似继承论,只不过是更详细地解释了缘由:随着电脑以及网络的普及,更多的“御宅族”将讨论的阵地转移到了网上,类似我们的拼音输入法,日文输入法要通过罗马音才能实现平假名或日文汉字的输入。大家都知道日文汉字同样存在“一音多字”的现象,而当时的输入法在输入“燃え(もえ)”后反映出来的第一个选择就是“萌え”,因此逐渐就从谁都能看得懂的错误逐渐发展成为被普遍接受的新用法。

### 《恐龙战士》萌说

最受认可的出处来源。1993年NHK教育台播放的SF动画《恐龙战士》中女主角的名字就是“萌”,每当女主角遭到危险后主角都会一边高喊“萌え萌え”一边冲上去,这一经典情节起初作为典故在FANS间流传,随后这一用法的扩散逐渐造就了“萌”这一词的地位。

### 《美少女战士》萌说

武内直子的经典作品《美少女战士》相信大家都知道,其中的水手土星土萌萤(ともえ ほたる)也被认为是“萌”的始创之一。“土萌ほたるに燃え



▲时至今日,土萌萤的人气依然居高不下。

燃え”是FANS在战斗部分必喊出来的口号,而随之又衍生出“土萌ほたるに萌え萌え”这一用法,而“XX萌え”也就由此而来。

### 总结



相信知道这个词的读者数量就要明显少得多了。与“萌え”所要表达的感情正好相反,“燃え”所表达的则是对某一角色充满期待,愿以能够影响到自己,但在作品中看到该角色后发现自己的想像相差甚远后所产生的严重失落感。

□人气动漫《数码宝贝》中数码兽的“萌”与“燃”的混用。



## 传说之中的萝莉塔

这个词会让不少人脸中情不自禁地高喊“萌”吧……“萝莉”一词的最早出处源自Vladimir Vladimirovich Nabokov的小说《Lolita》(注4),小说描写的是一个小名叫亨勒特的中年大学教授从欧洲流亡到美国后,在一次外出时遇到了容貌酷似少年时代死去恋人的少女Dolores,难以自拔的亨勒特为了能够接近少女费尽心机终于与少女的母亲结婚成为了她的继父。在一次意外的事故中少女的母亲丧生,亨勒特携同Lolita离开了家乡。然而随着女孩逐渐成长,对于亨勒特来说成长的Lolita魅力正在逐渐

消失。某一天Lolita突然失踪了,花了8年的时间亨勒特终于找到了她,但此时的Lolita已成长为成熟的女性,更与一位男子结婚怀了孩子。亨勒特感到自己被Lolita背叛,为了报复想杀害了Lolita的丈夫,令悲痛欲绝的Lolita死于难产。事后亨勒特被投入狱,最后死在了铁窗之中,而小说就是以亨勒特在狱中的回忆为形式写成的。文中的12岁女孩Dolores的爱称就是Lolita,《Lolita》在心理学、伦理学等方面都有一定的地位,而在出版后人们便将类似女主角的9~14岁女孩统称为萝莉塔,简称萝莉。

### 《Lolita》

Vladimir Vladimirovich Nabokov(1899年4月23日~1977年7月2日),沙俄时期圣彼得堡贵族家庭的长男,1919年逃亡到西欧,先后在柏林、巴黎等地生活,最后在1940年来到美国并于1945年入籍。作为活跃在欧美地区的俄罗斯学者,Nabokov在文学以及自然科学方面都有成就,不过对于我们来说最感兴趣的还是几部新出版的小说《Lolita》。

从1948年开始Nabokov用了6年时间完成《Lolita》,但由于小说中涉及的部分内容描写在当时看来“难以令人接受”,因此虽然Nabokov先后提交了5个出版者也遭到了拒绝,最后在1955年终于在巴黎出版。美国在1956年引进《Lolita》,小说中描写知识以及强烈自我意识的男主角不仅被认为正是作者自己的分身,更代表了当时美国有思想禁锢的欧洲,

而冲撞以及逐渐成熟的Lolita则被认为是在充满活力的美国。

小说在1962年和1997年分别被彼得布劳曼和安德鲁霍奇、林恩两位导演拍成了电影,有趣的是电影的中文译名为《一树梨花压海棠》。

▲“一树梨花压海棠”的引申意就是“老牛吃嫩草”,经典在80岁时的小说,苏东坡为调侃他作的诗:十八新娘八十郎,苍苍白发对红妆。鸳鸯被里成双夜,一树梨花压海棠。





## 萝莉控

“Lolita complex”——“萝莉塔综合症”，也就是我们所说的“萝莉控”（ロリタ コンプレックス，简称“ロリコン”，是由小说《Lolita》引出的心理学用语，意指“对15岁之前女性具有特殊感情”的状态，当然，我们常挂在嘴边的“萝莉控”则要正常、健康得多。

上世纪80年代前后，以吾妻ひでお为代表的新锐作家在《少女Alice》刊登的漫画作品获得了读者的极大好评，以《萝莉控漫画》为契机，“萝莉控”一词在当时的日本很快流传开来，而

与此同时出现的大型同人活动（例如ComicMarket动画同人会中，以吾妻为核心人物，众多同人团体创作了大量“萝莉控”题材作品，甚至连日本著名的漫画评论家米泽嘉博也曾为杂志《out》的1980年12月号上撰写了为病人准备的漫画考古学 第一回 萝莉塔综合症（《罗气的人のためのマンガ考古学 第一回 ロリタ・コンプレックス》）。1978年12月，由宫崎骏担任导演的剧场版动画《鲁邦三世 カリオストロの城》公映，剧中鲁邦和教叔被伯爵监禁的少女克丽丝丽时有句台词“おかない、おかない、ロリコン伯爵”被认为是官方“萝莉控”的出处。

## Lolita Fashion

萝莉服同样来源于小说《Lolita》，虽然被归为“时尚”一栏，但其实更多的还是指那种将少女趣味强调至极致的服饰。此类服饰的最大特征就在于虽然穿着的人群年龄层都渐近甚至已经是成人，但服饰的设计以及装饰品的采用方面都刻意留下了明显的幼年时代的标记，尤其是在样式以及细节修饰方面都要比传统意义上的服饰更加夸张。

从历史角度来看，目前我们所熟悉的萝莉服其原型可以被认为是流行于80年代中期的“Doll Fashion”。“Pink House”、“田园诗”、“Jane Marple”、“Emily Temple cute”以及由电影《下妻物语》而迅速受到关注的“Baby, The Stars Shine Bright”等品牌都是这一领域的重要代表厂商，尤其是“Baby, The Stars Shine Bright”，相比其他厂商的设计更加年轻化，由此也能够看出“萝莉精神”的真正意义。严格来说，我们平时所看到的萝莉服基本都属



▲《下妻物语》公映之后，“Baby, The Stars Shine Bright”成为了此领域的新星，这是当年秋季新款的广告海报。

于标准的“甘ロリ”（Sweet Lolita），强调可爱是其最大特点，而常用色为白色、粉色以及浅蓝色。其中虽然也有使用黑色系的服饰，但与ゴスロリ是不同的——看过《下妻物语》的读者应该很容易理解。

## 哥特萝莉

Gothic Lolita，即我们所熟悉的哥特萝莉。关于哥特萝莉还有这么一段典故：哥特人由于匈奴人的袭击而从东方进入欧洲，其中西哥特人在西班牙立并建立日耳曼国家，并在多方面受到基督教的影响。但西哥特最后的国王罗德里克却贪图女色不问国事，公主Dolores虽然多次进言但依然无济于事。某一天国王外出狩猎，将一位美丽娇艳、举止高雅的少女强行收入后宫，谁知少女的父亲正是西哥特的一位贵族。为了报复，贵族族中与阿拉伯人串通，里应外合攻

取了王城并杀死了国王，得知事情缘由的Dolores公主便身穿黑色礼服在修道院度过一生。文艺复兴时期的西班牙绘画经常会以身穿葬服、双手摆在胸前的圣母作为题材（Mater Dolorosa），而这一形像最初的参考正是Dolores公主。21世纪开始英美盛行的哥特萝莉在服饰设计的最初阶段也参考了Dolores公主的黑色礼服，不过在随后的发展过程中越来越大胆、暴露的设计已经完全离开了基督教……

哥特萝莉服饰最大的特点就是使用浓厚的颜色作为主体，并搭配怪异甚至是传统观念中可怕的东西作为装饰物（比如骷髅、蜘蛛、小恶魔翅膀等）。与彰显天真的“甘ロリ”相比，哥特萝莉则更多的表现出叛逆与反传统。和传统视优雅、精致唯美的观念不同，哥特美学代表了艳丽的忧郁，浓重的黑暗，强烈的恐惧，性别混淆与混乱，也正因此如此，在众多Cosplay表演中哥特萝莉一直都是最受欢迎的题材。



▲《歌德圣母》，意大利文艺复兴时期最具代表性的作品。



▲最经典的哥特萝莉自然就是这张明日香了。



▲2004年的OVA《柯赛特的肖像》，无论是女主角柯赛特还是剧情、画面，都堪称完美再现了哥特风格唯美、扭曲的美感与意识。

# 宅文化的外在表现 Cosplay

即“Costume + Play”的简称，典型的日式造英语，可以简单理解成以娱乐为目的的变装行为，最初仅仅是推动漫FANS装扮成登场角色(被称为Cosplayer)的行为，不过现在Cosplay的范畴就广泛得多了。关于Cosplay的起源，有人提出了两种观点，其一就是公元前1000年左右的希腊祭祀，因为他们需要在祭祀上变装才能被认为已经成为了可以与神沟通的信徒。另一种则是创造了希腊神话(伊利亚特)和(奥德赛)的吟游诗人，通过转换角色的方式为听众讲述英雄们的事迹，更成为今天话剧的鼻祖。当然，无论是哪种论调，都已经与我们现在说的“Cosplay”相去甚远。遗憾的是，我们不得不承认，相比前面提到的诠释角色内心、性格方面的“Cosplay”，现在的主流Cosplay更重视的是外表上的形象化。

现代Cosplay的起源是在美国，1955年沃尔特·迪士尼建造了世界上首座迪斯尼乐园，作为宣传，园内身穿老鼠服装头套的工作人员便是全世界Cosplayer的真正起源。日本真正意义上的Cosplay则出现在1978年，当时在神奈川县之声举办的第17届日本SF大会变装会上，SF评论家小谷真理身穿按照美国小说家Eugene Rice Burroughs(《人猿泰山之父》)的SF小说《火星的秘密武器》封面角色造型设计的服饰到达会场。但其他参加者都是以《星舰迷航记》的Triton(人鱼尾的海神)。动漫画相关题材在最初的日本Cosplay活动中其实并没有占什么比例，媒体第一次大力度报道Cosplay活动是在1980年，杂志《ファンロード》的创刊号担任当时引起社会关注的“竹の子族”现象，专门制作了“特集記事”报道名为



■角色出处：《机动战士高达SEED》。角色出处：《机动战士高达SEED》。

“トミノコ”的社团利用变装、道具等方式再现《机动战士高达》名场面以及角色造型的活动。报道引起了“御宅族”的空前关注，而“トミノコ”社团的这次活动被认为就是日本第一次有组织的Cosplay。1990年之后，Cosplay在日本已经有了很高的普及程度，而当《新世纪福音战士》播出后，Cosplay热达到了空前的高度，不仅名和活动相关规则、用语得到完善和规范，更重要的是Cosplay开始步上了一条商业化的道路——其中最明显的是Cosplay用的服装道具基本都是Cosplayer自己动手制作，而随后出现了拥有版权、专门制作贩卖相关用品的专门店“Cosume Paradise”(也就是现在的“COSPA”)。日本Cosplay正规化的第一个标志就是拥有了自己的固定活动地点，ComicMarket、



■角色出处：《GGXX》。角色出处：《GGXX》。

Wonder Festival、日本SF大会已经成为每年Cosplayer的重要聚会场所，而近几年开始TOS、DreamParty等展会也都专门准备好了Cosplay活动的场所，供爱好者们交流以及表演、拍摄。

随着活动数量的增加，日本社会对Cosplay的接受态度明显要比“宅”积极得多，不仅出现了众多由店员Cosplay经典角色为顾客服务的咖啡店，在不少店铺也都专门请来专业的Cosplayer通过台表演或是街头派送宣传品等方式进行宣传。媒体方面，网络上开设的大众Cosplay网站层出不穷，很多杂志甚至每周都会专门开设Cosplay相关题材的版块。2003年，在名古屋市内会场由爱知电视台主办的“世界Cosplay Summit”标志着日本Cosplay活动发展到了新的阶段。“世界Cosplay Summit”不仅规模上要远远大于以往所有展会活动，而且参与比赛、表演的团体和个人Cosplay组织遍布了世界各地。“世界Cosplay Summit”随后在2005年举办的爱知国际博览、2006年举办的东京夏祭上都作为重要环节出现，而这一活动除了获得来自社会各方面的支持外，更重要的是由于有日本外务省以及日本国土交通省的大力支持，其规模和影响也与日俱增。



■角色出处：《机动战士高达SEED》。角色出处：《机动战士高达SEED》。



■角色出处：《机动战士高达SEED》。角色出处：《机动战士高达SEED》。



■角色出处：《机动战士高达SEED》。角色出处：《机动战士高达SEED》。



■角色出处：《机动战士高达SEED》。角色出处：《机动战士高达SEED》。

■拥有黑色长发以及擔任杖儀的巫女。一般認為是巫女和扶子的典型。



# 宅文化的传统表现 巫女

在日本古代的宗教观中，“咒术”占了很大的比重，而作为“咒术”一个重要环节的祭祀仪式上，认为可以通过特定方式召唤神灵降临到自己身上——这一过程在日本被称为“神灵的凭依”即降灵，而负责这一仪式的就是巫女。日本神话中三贵子的长女天照大神(アマテラス)大家已经非常熟悉了，而她还有另一个名字“おひろみのむす”可以翻译成“大日孁贵”或“大日巫女”，即灶奉太阳的巫女。不过普遍认为的巫女始祖并不是天照，但也与她有密切联系。由于天照大神不满弟弟须佐之男命的胡闹，躲进天岩窟穴中不肯出来时，天地间失去了光明，灾难四起。为了使天照大神走出洞穴，众神想了很多办法，最终天照女神(又称天玉受命)利用舞蹈让天照打开了天岩窟

洞穴的石门。随后，又由于在协助天照大神的引子巡游艺术降临人间的时候起了关键性作用，天照女神不仅被授予了“祭田”这一姓氏，一族的女性(被称为嫁女君)更是在历代天皇家的祭祀活动中担任主要角色——也就是巫女。

到了现代，虽然在日本的神社依然能够看到巫女，但她们几乎已经不再具有宗教作用，更多是一种信仰面上的具体象征。

在前面所介绍的“萌”中，巫女及其服饰(巫女装)被认为是很重要的“萌要素”之一，而这种“巫女情结”出现的时间也是同类“萌要素”之中非常早的。在日本80年代中期开始，伴随着《福星小子》，越来越多的漫画作品中出现了能够除魔、祈福的角色(标

志性台湾则是“恶灵退散”。1986年TAITO制作的街机游戏《奇奇怪界》首次使用了巫女(小夜)作为主角,而在1991年剧场版动画《SILENT MOBIUS》(假面骑士跨亚同名漫画改编)中的晴云郡战士以及1992年TV动画《美少女战士》中的火野丽都是当时相当有代表性的巫女角色。游戏方面,在上世纪90年代中期虽然已经出现了“巫女”,但由于多为NPC性质因此并没有受到过多关注,直到1999年Alice Soft推出《战国鬼才传-Vestal virgin-》,“巫女=萌”这一定式才逐渐在玩家脑海中定型。2000年之后随着《朝舞的巫女》以及《神无月的巫女》等作品推出后,“巫女”才真正确定了在宅文化中的地位,而目前“巫女”的代表则是著名的同人弹幕射击游戏《东方》系列。

提到巫女,大家一定会想到白红相间的标志性服饰(这一点尤其在Cosplay中),不过依然不可或缺(多鲁亚加之塔)中的カ、《侍魂》系列中的那可露露以及《仙乐传说》中的柯特莉等“奇装异服派”。相对于复杂的和服,巫女服就简单得多了:肌襦袢(はだじゅばん)指的是白色和服内衣,白衣(はくい)指的是白色和服外衣,而红色和服裙子山姥(ひまば),头发长的话,后面的头发必须要用白色的棉花包裹,再用麻线扎上,如果是出席重要场合还要外罩千早(ちはや)白色和服外套,按阶级级别印有各种花纹,最常见的是鹤松纹。



游戏中的巫女服饰最为丰富



《神无月的巫女》在奇装异服上格外重视“奇装”,不过风格依旧保留传统



《文姬记》中的静舞,自拍子虽然最著名,但实际就是官方巫女。

## 宅文化的现代表现 女仆

maid, maid-servant, 做女佣(绝不是什么女性用具=),与巫女不同,女仆对于日本来说是一种舶来品。日本明治维新初期便已经有政府官员或贵族家中出身身短和服加围裙的“使用人”,不过作为“西化”的一种典型标志并不被当时社会大众所广泛接受。宅文化作为主要角色出现在1996年,BLACK PACKAGE推出的《壳》中的小鸟及其续作《雏鸟的歌》令女仆萌现象急速升温,而1998年PL发售的(MAID IN HEAVEN)奠定了女仆在宅文化中的地位,不过遗憾的是由于作品本身题材的原因,很长一段时间“女仆”都隐含着色情的心思(注5)。这一扭曲的理解持续了很长时间,直到

2002年漫画开始连载,2005年推出TV版动画《女仆》(森薰)后,人们才开始重新认识“女仆”这一存在,而以此标志“现代女仆”孕育而生。

如同巫女一样,女仆装同样颇受Cosplayer的喜爱。传统女仆装以中世纪欧洲的女仆服为基准,设计朴素易于实用性;主体为纯黑色或深色系连衣裙,外加有百褶作为装饰的白色围裙,头戴女仆头巾(katayusha,原文为俄语,也就是著名的“卡秋莎”),除了围裙围裙带上的蝴蝶结外基本没有额外修饰。而现代女仆装则明显体现了与女侍(Waitress)装融合的趋势,同时还加入了大量Cosplay要素——说白了就是强调观赏性。与传统型最大的区别就在于连衣裙改为了不过膝的短裙,而百褶、蕾丝以及大蝴蝶结的使用更为频繁。说到这里就不能不提到女仆装的代表游戏



《艾露》

## 演变

18XXPC游戏我们暂且不提,即便是普通的动画作品这一现象依然普遍存在。《魔力女管家》(はろまてぃっく)中山中女士(ちかま)1998年,《花右卫女佣队》(花右卫女メイド队)1999年,《我的主人》(これが私の御主人様)1999年,《钢铁天使》(钢铁天使くろみ)以及《袖珍女仆 小梅》(HAND MAID 小梅)。回忆一下这些宅文化题材经典作品,相信就能理解“萌”的含义了。



《我的主人》,另一个风格的围裙女仆形象



■和女仆。



■常见的两种变化

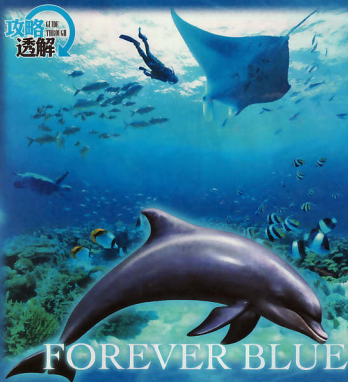


■机械女仆

“欢迎来到咖啡屋”系列(Plia キャロットへようこそ!!)。系列的最大的卖点与魅力就是融入各种萌要素的女仆装,而在1997年推出的系列第二作更是加入题材游戏要素,以及服装设计要素,令这一系列不仅是女仆题材游戏的经典,更在宅文化的“制服系”中起到了非常重要的作用——在日本流行的女仆咖啡屋就是其产物之一。

## 后记

这次特将正所讲到的其实只涉及了宅文化中很表面的一些东西,比如类似内衣中的“露”以“露人”等衍生产物都没能为大家做详细介绍,只能希望以后能有这样的机会为大家做详细介绍,如果大家平时遇到了一些“听不懂”的词语或想想知道某些典故的来源,也欢迎随时来询问,我会尽全力回答的。

攻略  
透解

## FOREVER BLUE

大海是人类的故乡，所以一提到大海，常人都会有情不自禁地产生向往，Arika在PS2上推出的《蔚蓝依旧》(EVERBLUE)系列“是海洋探索游戏中最为出色的，而现在系列的最新作《蔚蓝永恒》已经登陆Wii。在这款游戏中玩家可以观察并接触海洋生物，还能体验如同潜水导游般的生活，而激动人心的探索要素也完全保留，再配合Wii的革命性操作，实在让人大为动心。纱迦便是因为这款游戏而毅然购入了Wii，因此其他要说的话也就不多了。

新品名称	Nintendo/Arika	AVG
Wii	FOREVER BLUE 2007年8月2日 対応玩体数:Wi-Fi网络连接	冒险 5000日元 対応玩体数:最多2人

新手入门  
Q&A

虽然《蔚蓝永恒》已经可以算是系列的第3部作品，但是不少玩家都是头次接触这个系列。为此在攻略开始之前，先为大家准备了一个Q&A，让各位在下水之前先有大致的了解。

Q PS2上竟然有《蔚蓝依旧》这样的潜水游戏？我怎么不知道？

A 《蔚蓝依旧》(EVERBLUE)系列在PS2上共推出过两作，一代于2001年8月9日发售，二代于2002年8月8日发售，两作都推出过欧美。因为是比较早期的游戏，所以很多玩家都不知道，本刊曾对这两款作品做过详细介绍，并向读者征集游戏的正确译名，最后选择了重庆王宇读者的译名“蔚蓝依旧”。

Q 作为从未接触过这一系列的玩家，想问一下游戏的难度如何。

A 系列的前两作还是颇具难度的，但本作去掉了HP、氧气、水道等相关设定，使得游戏已经没有GAME OVER的可能。鲨鱼、虎鲸也奈何不了你。惟一的限制就是在海中逗留1小时以上会上瘾制回船。

Q 本作的故事发生在哪个海域？

A 游戏的故事发生于南太平洋上的虚构国家保乌尔(バオウル)的梦幻之岛玛瑞莱(マナクライ)。虽然地点是虚构的，但是这片海域可谓非常棒，基本上常见的海洋生物都能找到。

Q 新游戏时会选择姓名、性别、肤色、发型等一大堆设定，有什么讲究吗？

A 对游戏没有影响。不过性别不同的话，能看到的潜水服也不同，女性角色有比基尼潜水服哦！

Q 《蔚蓝永恒》有通关一说吗？

A 有的。游戏中有主线存在，只要完成主线最后的寻找“白色母亲”任务即可看到结局画面。不过游戏并未就此结束，玩家依然可以继续游戏。

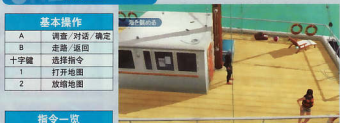
Q 听说游戏刚发售就发现了严重的BUG？

A 没错。在水族馆里如果放入シノノメオウカタグメ这种鱼类，就会出现死机的严重BUG。如果选择了シノノメオウカタグメ，就算按F键取消配置画面之后也会出现BUG。但要避免也很简单，只要不放入这种鱼就没问题。水族馆在剧情中只会去一次，所以小心一点的话对游戏几乎没有影响。

## 操作和指令

## 船上

本作中，玩家除了海里，就只有船上可以去。这里先介绍船上的操作和指令。



基本操作	
A	调查/对话/确定
B	后退/返回
十字键	选择指令
1	打开地图
2	放缩地图

指令一览	
调查同伴	話す、与凯瑟琳交流
调查电台	オーディオを操作する、从SD卡中选择MP3播放
调查桌椅	座を眺める。欣赏大海。游戏中后期在黄昏时使用此指令可以欣赏STAFF
调查船门	キャビンに入る。进入船舱
调查箱子	コレクションを見る。察看目前收集到的物品
调查看板	掲示板を見る。察看有关游戏的心得
调查船头的楼梯	パートナーを呼ぶ。训练自己的海豚同伴
调查船尾的楼梯	Wi-Fiゲートを操作する。通过Wi-Fi找同伴一起潜水

## 船舱

调查船门就能进入船舱。船舱中的指令在游戏初期并不全，不过随着游戏进程会慢慢增加。



基本操作	
A	调查/确定
B	返回
十字键	翻页

指令一览	
调查时钟	時間を眺める。切换昼夜
调查PDA	メールを読む。查收邮件
调查图鉴	图鉴を見る。 viewing 海洋生物图鉴
调查日记	セーブする。保存进度
调查照相机	写真を取る。冲洗照片
调查相簿	写真を見る。 viewing 相簿里的照片
调查潜水镜	替替える。更换潜水设备
调查舵	船を移動させる。移动船的位置

## 水下

在船上用十字键选择海にもぐる，即可开始潜水。潜水的范围是以船为中心的，地图之外的海域并不能进入。海中的指令是用十字键进行切换的，其中部分指令在船上也能使用。游泳有两种操作，专家模式的特点在于视

基本操作	
A	调查
B	按住为游泳
十字键	选择指令
+	自动游泳
+	放大调查
1	打开地图
2	放缩地图/切换视角

角会任意变化，而普通模式则视角固定为水平，推荐普通模式。



指令一览	
エサ	喂食
水水ベシ	水下下载画面
カメラ	使用水下照相机拍照
海流	使用海流图
オプション	进入设定画面
船にもぐる	回到船上

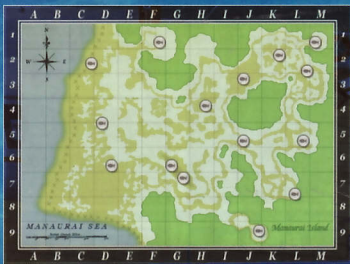
## 音乐

可以播放SD卡中的MP3是本作的一大特色。对于Wii的游戏来说还是相当少见的。不过游戏中只能在船上的电台台选择音乐，另外一次只能选择一

首，不能自定义播放列表，功能显得异常简陋。在水下听的读音画面中，可以任意选择水下的背景音乐，除了当前选择的MP3外，还有多首游戏中内定的歌曲可以选择。值得一提的是本作收录的歌曲全部都是由新西兰天才歌手海莉·韦斯顿(Haley Westenra)演唱的。她有清脆无瑕的绝美嗓音，纯净无压的自然唱腔，其专辑多次创下白金记录，是南半球最优秀的歌歌手之一。大家可以在游戏中细心体会这位不到20岁的女歌手的天籁之音。



# 潜水员手则



## 海图

本作的舞台便是这块虚构的海域，一开始所有的地点都是隐藏的，只有当玩家发现该地之后才会记录下来。发现新的地点时会出现剧情，不过有部分地点是

不会直接标记在地图上的。海图的周围有字母和数字，这些标识方便地注明了各个地点的坐标，大家一看便知。不过部分海域在进入之后会出现新的海图，此时同样会有独立的坐标，切不可错过了。

玩家未进入的地方，在海图上不会有标记。游过之后就会显示完整的海图。海图100%显示关系到隐藏要素。

### 已标记海域一览

地名	坐标
アカリアウム	A-4
グレートロップオフ	C-2
ナイフリーフ	D-1~5
マリッジ環	D-5
アトランターン	F-1
ダイブスロープ	G-6
産藻への島	G-7
ロックランド	H-4
トリプルステップ	J-3
ワイルドナセラル	J-5
シークトトレイク	J-8
ゴールデンフォレスト	K-2
ブルホール	L-3
サンシャインビーチ	L-5
人魚の洞窟	M-7~8
ラグーン	M-1

### 未标记海域一览

隠し田	C-4、左上
マール・パオウの壺	C-0~D-8、右下
エ・マラクワイのエンゲル	D-0~E-2
クラウイダの財布	E-4、左上
宝珠スロープ	E-5、右上
魂の回廊	F-4、中央
天地の垣壁	G-7、左下
オオボク湾	H-2、中央
熊耳の家	H-3、中央
キ・ツオの舞臺環	H-8、9
ロアの宝石籠	K-2、中央
キ・ツオの食堂	K-5、右下
先祖の遺構	K-7、左下
メロ・パファウの財布	L-3、左上
海賊窟	L-5、右下

## 动物交流

与各种动物的交流是本作的重点戏。游戏中收录了211种动物，很多动物都只会在指定海域出现，并有昼夜限定。玩家和各种动物都有友好度的设定，友好度分为3个阶段。最初玩家连这种动物的名称都不知道，达到第1阶段时便可以知道它的名称，之后按A键点击它会出响名字。点击名字后可以察看它的资料，资料共有3页，正好对应3个阶段的友好度。友好度提升之后，除了能察看更多的资料，还可以将其收入水族馆中，每次下水后友好度高的鱼也会跟着

你打转。除了水中的动物外，有时船上也会采来一些动物，和它们同样可以提升友好度。

提升动物友好度的方法很多，按A键点击它可以进入跟踪模式。在此模式下按A键为点击，按住A键后晃动手柄为抚摸，按住A键后按B键为喂食，不过仅限于大型鱼类。此外用十字键调出菜单后，无论是用喂食、水下手还是海苔都有可能提升友好度。一般来说，光用抚摸可以提升友好度。对于智慧较高的海豚等动物需要用海苔，而对于深海中的部分生物(如深海里的椰子鱼)则需要用到水下手。

罗马不是一天建成的，同理可证，和动物搞好关系也不能一步登天。每次下水所能提升的友好度是有上限的，不过老实说提升好感度的作用其实也不算太大，除非你准备来个全面图鉴收藏。另外鱼和动物的友好度是共通的，不然我们就得摸遍整个大海里的鱼了……

## 训练海豚

将各种海豚的友好度提升到一定程度后，即可将其收为伙伴。训练海豚可以进一步提升其友好度，也可以观看海豚的表演。海豚出场时按十字键选择エサ可以使海豚吃鱼，调查头或鳍各有3种训练内

名称	出现场所	备注
ハンドウイタル	海底遗迹・セントラルホール	剧情中自动加入
マイルス	サンシャインビーチ・海難船	
オキナホ	ナイフリーフ(5~5中)	
クロウイタル	マリッジ環(8~8上)	
シマツ	島の墓場・嵐舟の残骸(白天)	参见隐藏事件最后的伙伴
オキゴブドク	人魚の洞窟・自前	
ハナゴブドク	産藻・秘密の洞窟(白天)	
ベルダ	海底遗迹・天花板環状の傍の東边房间	参见隐藏事件纯白海豚

## 装备和任务

本作的装备数量丝毫不亚于前几年，但除了能改变主人公的样子就没有任何作用了。话虽这么说，女性主人公的比基尼造型还是挺养眼的。

本作又废除了金钱的概念，所以装备的获得方式只能通过剧情和完成任务。游戏中登场任务只有两种：摄影和潜水向导。比较令人失望，幸好难度都较低。任务的交接都是通过邮件来进行的，进入船舶便可进行收发邮件的工作。

## 探索

这是游戏中乐趣最大的地方，不过由于取消了声纳的概念，所以能够探索的地方也有了不少。游戏中可以探索的地方虽然有了闪光的标记，且会自动发出声音，带上海图一起看地图找起来更加方便。在有闪光的地方按B键，就可以进入探索模式。除了会发现海底的宝贝外，有时还会发生一些体积微小的鱼类。

需要注意的是部分宝贝必须触发对应的剧情后才能找到，不然就算你找到了地点也是无法合成的。拿起宝贝的操作是先按住A键再按B键。

### 任务：摄影

对方要求你提供指定动物的照片。这种任务的难度说高不高，说低不低。如果你平时注重与动物搞好关系，得知指定动物的名字后，只要去图鉴查一下就可以知道它长得啥样了，之后只需去水族馆放入该动物拍上一张即可交差。

拍照时尽量要让对象完整出镜，照片越清楚越好，最好不要有其他生物。



之后将照片冲洗出来以附件方式寄回即可交差。如果拍出最高质量的照片，可以成为海洋杂志的封面，如果对方指定的动物是你没见过的，那就……

### 任务：潜水向导



对方要求你带他去指定地点潜水，先移动到该地点后再接受任务吧！下水后只要带着他看各种动物，他对你的评价就会不断上升。而经过一段时间后，他会说出此行真正目的，想看某种动物。只要带着他看到这种动物，评价就会大幅上升。不过注意在潜水时不要把人带得太远，出现“最高”字样即代表A评价。

# 王牌潜水员的成长流程

本作的主线剧情不长，很快就能通关，而相关的支线也不多，但完成难度不低。因为有很多都需要玩家去海底寻找关键物品，幸好大部分地点都会在地面上以红叉标明。本文虽号称流程，其实只会说明几个关键任务。像后期潜水设备、水族馆、水下照相机等随着剧情必然会引发的突发事件就不再说明了，如某暂时没接到任务的话，多去各个地点探索一下自然就能发生。需要注意的如果是同时满足多个任务的发生条件时，必须完成当前的任务才能进行任务。故除任务建议在完成主线剧情后再来进行。

## 地形调查



这是游戏的一个任务。进入游戏完成练习后回到船上，即手凯瑟琳会告诉你一些基本情况，之后就可以进船收部件。部件的内容便是游戏的一个任务。目标是西边的コーラルフロレスト。不过下水后玩家并不能直接去那里，凯瑟琳会让你把所有指令试个遍才会放行。之后一直往西便能来到目的地。地图上会标明地点，相信没有人会迷路，记得路上多和鱼打交。回船后就会有一只可爱的企鹅，打过招呼后就可以使用舵、图鉴和WI-FI指令了。

## 海豚伙伴

下一个目标是ブルーホール。这是一个藏在水下的洞穴，钻进去之后就凯瑟琳会提示说附近一定有宝贝。果然在一颗海葵上发现了调查点。按+键可以看到海豚的徽章(イルカのメダル)。拿到勋章之后便有一只可爱的海豚，但它受到了惊吓往ラグーン方向逃了。

回到船上，此时各种任务也接踵而至。完成潜水后任务后便拿到了水下笔。之后去ラグーン会遇到那只鲸鱼(注意如果接有任务的话不会发生剧情)，这个鲸鱼伙不知为何被困在了这片浅海中，立刻带着它往西边游出去吧！

之后回到船上，海豚为了报答你的恩情而成为你的同伴。凯瑟琳也将海豚送给了你。这样就可以训练海豚了，首先为它取一个动听的名字吧！

## 人鱼洞窟

收到人鱼洞窟的部件后，就可以去人鱼的洞窟探险了。由于地点在地图上已经标明，所以把船开过去之后一下就能找到。进入人鱼的洞窟后会出观新的地图，这里地形比较复杂，但由于地图上已经把道路标得清清楚楚，所以没有任何难度。进窟之后的主要任务就是在最深处的白洞见到海豹オキンドク，并在这里找到人鱼的泪就可以收工了。



## 深海探险

剧情发展到一定程度后，与凯瑟琳对话得知海沟的存在。来到ダイブグレイシー，看海沟果然深不可测，即使白天来也没办法下去。不过倒是发现了巨大的抹香鲸。回到船上之后，赞助商及时送来了深海潜水装置，这样就可以到海沟里冒险了。

海沟的名称是赤流，这也是历代最深的地方。潜入海沟后可以发现包括鲸豚、大王乌贼在内的大量奇生物，这里的调查点也不少。我们的目的除了找到这些珍稀生物外，还要寻找4块化石和1张地图(当然找不齐也不影响剧情推进)。在海沟的最下面，有一处地方在不断喷射热水，看来要晚上才能接近。

晚上潜到海沟底部，热水区果然可以进入人，在尽头有一个小小的洞穴，在里面居然找到了有着4亿年历史的“活化石”空棘鱼，至此深海探险完美结束！

## 奈落的隐藏地点

鲸的巢窟	海沟底部
秘密的洞窟	E-6, 水深100m处
秘密的洞窟	H-6, 水深119m处
结晶的洞窟	H-4, 水深125m处

## 奈落的发现物一览

アマノオキスシの化石	秘密的洞窟
アマノオキスシの化石	结晶的洞窟
アマノオキスシの化石	鲸的巢窟
アマノオキスシの化石	鲸的巢窟・热水区
血赤珊瑚	度物の洞窟
血赤珊瑚	度物の洞窟
血赤珊瑚	度物の洞窟・热区北方洞穴
血赤珊瑚	鲸的巢窟・热区北方洞穴内

## 海底遗迹

当初剧情推送到有人委托你调查鲸鲨(ジャンベエマシ)的信件后，来到マジ娘检查一下便能发现它。跟着鲸鲨可以到海底遗迹，这里有新的地图，而且很大。探索海底遗迹的任务主要是调查那个石碑并找到4块软玉碑，以及墓碑的偶像的个部件。G-7处有一个上面有空

## 海底遗迹的隐藏地点

セントオムネホール	G-H-5
神官的部屋	E-6-8
上方展开的洞窟	G-7
人面首	I-6左上
石碑a	G-4
石碑b	E-6右方
石碑c	E-6
石碑d	I-3左方
石碑e	H-5右方
石碑f	H-7

气的空间，只要调查房间上面的裂缝就会打开上盖。遗迹内部有两处会有很强的水流，如果贸然靠近的话会被冲走。找到4块软玉碑并读完4块石碑后回到船上，经过一段时间后就会收到マナウラ(文字解读完了)的信件，此时返回海底遗迹就可以直接读石碑上的文字了。读完全部文字后，海底遗迹的探索就算全部完成了，顺便说一句，集齐墓碑的偶像的4个部件会得到新的头型，另外会出现追加剧情。

## 软玉碑文和偶像的部件

软玉碑文a	H-5左下, 地面
软玉碑文b	H-7左下, 石碑左边
软玉碑文c	H-7左下, 石碑右边
软玉碑文d	E-4左下
墓碑的偶像 足	I-3, 屋顶
墓碑的偶像 腕	E-6, 墙壁上
墓碑的偶像 体	I-2中央
墓碑的偶像 头	E-6, 神官的部屋地面

## 白色母神

随着剧情的推进，助手凯瑟琳的心事也越来越重。这时主人公收到一封信件，信件上建议主人公去グリーンガーデン看一下。在グリーンガーデン上可以找到パトリックの廟中时。回到船上后才知谜底，原来这是凯瑟琳父亲的遗物，当年她的父亲认为传说中的白色母神(ホワイトマザー)是存在的，但所有人都认为这种比蓝鲸还大的动物是不存在的，而他的父亲在一次探险中也遇害了，这个故事便不了了之了。

经过一番的思想斗争后，凯瑟琳请主人公帮忙寻找白色母神，主人公自然是义不容辞了。接下來的流程会根据各自的进度而不同，简单地说就是先去赤流



的底部寻找线索，再找到全部线索。凯瑟琳会告诉你家地点，所以难度不大。之后需要在各个地点安装探测仪(以确定白色母神的位置。这个地点同样标得清清楚楚，下水后凯瑟琳还会直接用无线电指点方向，很快就能确定。这些探测仪是无人控制的，只要设定目标就会自动发出部件给主人。很快就会有探测仪发来部件了，来指定地点后下水，就能找到白色母神，游戏的主线流程就算结束了。

## 幽灵船

当玩家收到幽灵船的来信后，就可以开始寻找它。幽灵船的位置是随机的，玩家需要游到水面上按A键进行探索，运气好的话就能看到幽灵船。如果凑齐了海域\*罗针盘的4个部件，就可以得知幽灵船的位置在E-5、H-6或E-6。这样来到这几个地方浮上水面稍一观察，就能发现幽灵船的具体位置了。(其实只要知道这3个方位，就算没罗盘也能

找到幽灵船。)找到幽灵船后，从水下潜入船内，就会被带到船的墓场。这里的地图同样是独立的，可以找到很多关系船，甚至还有飞船。船的墓场除了关系船外，还有几个隐藏事件，在这里还能找到黄金罗盘(罗盘(4个部分)和景泰蓝的大皿(4个部分))。

海域的罗针盘a	B-8右上
海域的罗针盘b	M-1, ラグーン东
海域的罗针盘c	J-3, テンプレート
	12ヶ所中央
海域的罗针盘d	H-1, タゴメア湾内

## 纯白海豚

当玩家完成了海底遗迹、人鱼洞窟、深海探险的任务后，就会收到名为《纯白のイルカ》的信件。这样来到F-4的魂的洞窟中，可以找到古代的墓碑。之后来到海底遗迹那个上方展开的房间，进入东京的小房间，在石碑旁就会遇到纯白色的海豚ペルギー。

## 食人鲨

找齐前8页的全部物品以及サメの齿のネックレス后，夜将自身一人前往船的墓场。在某处沉船的附近会遇到マゲータバ，虽然样子极为可怕，但是它依然很客气不伤害你。找齐这些物品还是相当困难的，这个条件目前还不完全确定，应该能进行简化。

## 最后的伙伴

将地图全部完成之后，会收到名为

(奇妙な儀式)的信件。之后来到海底遗迹的人面首前面，可以找到生命的勾玉。之后在白天前往船的墓场，就会在战斗机的残骸附近看到メチ。



# 疯狂出租车

## 客源争夺战

世嘉名作《疯狂出租车》系列诞生于1999年2月，最早是一款街机游戏，一代在DC、PS2和GBA上均有移植版本，(GBA版的表现十分糟糕)二代则在DC和PS2上先后推出，而Xbox版的《疯狂出租车3》是集前作大成的原创作品。9年没有新作的《疯狂出租车》系列“在全世界范围内依然有一定数量的支持者，因此听说有要推出PSP版时，相信不少“疯狂”为之雀跃。不过很可惜，本作虽然有《客源争夺战》这样的全新副标题，但其实却是个1+2代的合集，追加的新内容并不多。好在凭借PSP的硬件基础，游戏有不输于PS2版的声光表现，更重要的是系列流畅的操作手感与疯狂的爽快感都基本保持了原作的精髓。尽管游戏类型是RAC，但事实上，本作更接近于ACT，是一款值得老玩家重温，新玩家品位的另类竞速佳作。

文/胜负师 责编/NINA

疯狂出租车 客源争夺战	SEGA	RAC
CRAZY TAXI: Fare Wars		竞速
2007年5月7日	1-2人	单人游玩
无对应周边		对应较早车龄，10岁以上

## 操作与技巧

### CRAZY CONTROLS

键位	操作
左方向	左转
右方向	右转
L键	刹车
R键	油门
○键	前进档
×键	倒车档
□键	目的地提示
△键	按喇叭 飞跃

不了解《疯狂出租车》的朋友可能会觉得接送乘客的游戏过程会有些乏味，其实如果在掌握了各种操作技巧后，游戏那种争分夺秒的紧张感就会立刻显现出来。以下是各种特技的操作方法和效果，请在进入游戏之前温习一下。注意，按△键的跳跃是《疯狂出租车2》中增加的，因此与跳跃有关的技巧当然也就只能在二代中使用了。



### CRAZY DUSH

按住○键后立即按R键。使用成功后备车会在短时间内得到提升，此特技多用于出租车的快速启动。

### CRAZY STOP

在行驶中按×键再按L键。使用成功后备车会很快停下来，可以节省上下客的时间。

### LIMIT CUT

在使用CRAZY DUSH后，按×键进入倒车档，然后按住○键再按R键。使用成功后备车会进行二段加速，在瞬间达到极速；车速下降后可重复操作以保持速度，是使用率最高的特技。

### CRAZY DRIFT

按住R键，快速依次按×键、○键，同时转向。使用成功后备车会进行甩尾，用于急转弯或大幅调整行驶方向。在CRAZY DUSH或LIMIT CUT速度上升过程中不能使用CRAZY DRIFT。

### CRAZY DRIFT STOP

在实行CRAZY DRIFT的操作过程



中松开R键按L键。使用成功后可令车子甩尾后停车，可以节省下次启动的时间。

### DRIFT CANCEL

在使用CRAZY DRIFT之后立即进行CRAZY DUSH的操作。使用成功后可抑制甩尾的离心力，使车子迅速进行直线加速，是转弯后的常用技巧。

### CRAZY HOP DASH

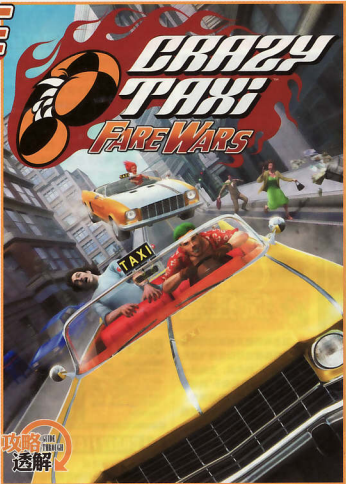
车子跳起后，在空中进行CRAZY DASH的操作。使用成功后备车一落地就会进行加速，可避免落地后造成的速度损失。

### JUMP STOP

在车子跳起后，在空中使用CRAZY STOP的复合技巧。使用成功后可写着地时迅速停车，可用于跃过障碍物的停车。

### DRIFT HOP

在CRAZY DRIFT的甩尾过程中跳起。使用成功后可令车子的跳跃方向与车头方向不一致，着地后配合DRIFT CANCEL会较为实用。



## 系统与规则

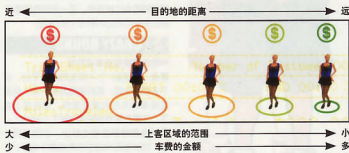
### CRAZY SYSTEM

《疯狂出租车》的基本玩法是在限定时间内将乘客送到指定地点，以获取车费。基本流程是①在街道中寻找乘客②在乘客的上客区域内存车③根据箭头指示前往目的地④在目的地的绿色标示区域内停稳⑤寻找下一个乘客。乘客按头上的美元符号颜色分为五种，主要表示目的地的距离远近，同时与车费多少成正比，但上客区域大小成正比，具体如下图所示。另外，在《疯狂出租车2》中，还有一次送多个乘客的设定，除了难度一般高于单个乘客，车费同样会相应提高，但在基本流程方面没有实质性的变化。

车费主要由三部分组成：第一项为乘客上车时的基本车费，此项金额固定；第二项是到达目的地时的附加车费，限时时间所剩越多，附加费越高；第三项为途中的小费，需要让乘客高兴才能取得。让乘客高兴的方法也十分三种：一是利用跳台

或高低差跃起，在空中滞空一定时间；二是使用CRAZY DRIFT，并让甩尾状态保持一定时间；三是在其他车辆身边飞驰而过，但不能撞车。这三种方式还可以形成连锁，只要不撞上其他车辆或障碍物，那么COMBO数就会上升，小费也会成倍增长。

需要特别注意的是画面左上角的倒计时，这个时间为0时就会GAME OVER了，只有接到乘客以后时间才会增加，所以一定要减少空车的时间。另外，到达目的地的快慢不仅会影响车费，还会得到好评和差评；最高评价为SPEEDY，可奖励5秒时间；接下来是NORMAL，奖励时间为2秒；之后是SLOW，无法取得奖励时间；最差是BAD，即没有在限时内将乘客送达目的地，此时当前乘客的基本车费和途中小费就会清零，这恐怕是任何一个出租车司机最不愿接受的结果。



# 对战模式

## MULTIPLAYER



对战模式是PSP推出一追加的新模式，有必要说明一下。对战分为两种，第一种为单人机对战，就是一个先玩，然后再把PSP交给对手玩同样的关卡比赛。TIME TRIAL规则分别以2分钟、4分钟和6分钟的时间比赛，谁获得的赛车多谁获胜。而C-R-A-Z-Y规则上则是将一个乘客送至目的地，花费时间短的获胜。来

客的位置和目的地是随机安排的，而该规则中包含的三个选项C-R-A-Z-Y、F-A-R-E和C-A-A其实都是6局5胜、7局4胜和8局3胜，玩起来并没有什么区别。

另一种是联机对战模式，其中同样有TIME TRIAL和C-R-A-Z-Y规则，只是由轮流比赛变为同时比赛，而HEAD TO HEAD规则是两辆车在同一地图中展开竞争，规则与TIME TRIAL基本相同，也有2、4、6分钟的时间选择，不同的是被对手领先的客赛就不会出现了，还可以由对手进行撞击和干扰。只是从实际测试来看，联机的干扰性比较明显，甚至有时会影响到特技的操作，对爽快感也有不小的影响。这个模式也因此成为一个不怎么成功的新内容。

# 疯狂盒子

## CRAZY BOX

以各种课题及迷你游戏综合而成的特殊模式可以说是《疯狂出租车》系列的亮点。在挑战一代的特殊模式“疯狂盒子”的过程中，玩家可以一步步熟悉操作，了解游戏的精华，在全部完成后，各种技巧都能必然会上几个台阶。以下会对疯狂盒子的挑战要点加以说明。

### 1-1 CRAZY JUMP

利用高台跳150码以上

要点：高台的前半部分可用来加速，连续使用L+MIT OUT更能轻松跳出300码以上。

## CRAZY BOX

YOUR NAME	SP	0-CRAZY BOX	1-CRAZY BOX	2-CRAZY BOX	3-CRAZY BOX	4-CRAZY BOX	5-CRAZY BOX	6-CRAZY BOX	7-CRAZY BOX	8-CRAZY BOX	9-CRAZY BOX	10-CRAZY BOX
AXEL	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
TOTAL RECORDS												
1-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
2-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
3-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
4-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
5-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
6-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
7-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
8-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
9-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
10-CRAZY BOX	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

### 1-2 CRAZY FLAG

在20秒内撞倒标志旗

要点：由于车子一开始是背对旗子的，所以要先用原地图的CRAZY DRIFT调整方向，再用LIMIT CUT直冲便可，快的话8秒即可完成。

### 1-3 CRAZY BALLOONS

在45秒内撞破20个气球

要点：因为时间十分充裕，慢慢撞其实也可以完成，但实际上应将CRAZY DRIFT及LIMIT CUT混合使用，这样便能在25秒内完成。

### 2-1 CRAZY DRIFT

在30秒内达成15 COMBO

要点：课题名称叫CRAZY DRIFT，那就没什么好说了。先用CRAZY DUS+加速以后甩尾原地旋转，一次可以形成3~10 COMBO，控制得好的话可突破50连击。注意，在加速过程中不能甩尾。

### 2-2 CRAZY TURN

35秒内将乘客送至目的地

要点：全程有6个U形弯道，也就需要避免甩尾，并要结合DRIFT CANCEL以避开转弯时的速度损失，在直道时靠外侧行驶对转弯会有帮助。这一关用转向性好的三轮车可以打出30秒左右的成绩。

### 2-3 CRAZY BOUND

40秒内将乘客送至目的地

要点：要跳7个不相连的海上平台，掉下去就失败，是较有难度的一关。玩家应顺着车头方向提前转向，切勿直上直下，并在落地前使用DRIFT CANCEL。最后注意停车区域比较大，小心功亏一篑。这关能在30秒左右完成就不错了。

### 3-1 CRAZY RUSH

1分10秒内分别将5个乘客送至目的地

要点：对上下客技术要求较高，顺序方面先冲中间的乘客，而停车时不能撞向乘客，把乘客吓得跳开一边就会浪费不少时间。下客时使用DRIFT STOP转90度会比较完美。这一关以55秒内完成为目标。



### 3-2 CRAZY JAM

45秒内将分别3个乘客送至目的地

要点：这一关对于前两次的停车位置有比较高的要求。停车尽量停在下一个乘客的身边，可以节省再次启动一停车上路的时间。第二个乘客的目的地较远，路上的闲杂车辆很多，避免冲撞也是提高成绩的关键。一切顺利的话，可在30秒内完成。

### 3-3 CRAZY POLE

1分10秒内依次将9个乘客送至目的地

要点：由于每个目的地都会有下一个乘客上车，所以关键点是8次停车。使用CRAZY DRIFT STOP横向撞杆停车可节省不少时间，如果每次都撞杆电线杆悬停，那么应该能在40秒左右完成本关。

### S-1 CRAZY THROUGH

1分30秒内达成30 COMBO

要点：只能在其他车身身边擦过，但不碰上情况下COMBO计数才会增加，用正常方法打30连击比较麻烦。偷懒的方法是在左边两条逆行车道的中间慢慢行驶，30连击如反常。大伙可以试试用这个方法能不能过100 COMBO。



### S-2 CRAZY PARKING

25秒内将乘客送至目的地

要点：目的地在停车场的最上层，中途的车辆障碍很多，CRAZY DRIFT和闪避的基本功比较重要。不过因为时限只有25秒，所以能在17秒完成就算不错了。

### S-3 CRAZY PARTY

1分40秒内撞7名乘客并将他们送至目的地

要点：7名乘客的撞破顺序是任意的，也就是说除了上客与下车技巧，合理安排上客的顺序也是节省时间的关键。这里推荐的是跳台左侧的乘客一跳台右侧的乘客一有保龄球瓶的高台上的乘客一占用停车场的乘客一盘旋高台上的乘客。之后用跳台跳到平台上时使用CRAZY DRIFT，在空中使用CRAZY STOP，将平台上的两个乘客撞上，就可以直冲终点了。按这个顺序可在1分20秒内完成，但这个成绩应该还有不少的提升潜力。

### 1-S CRAZY BOWLING

30秒内撞倒70个保龄球

要点：如果没有掌握好方法，这一关会让人觉得特别困难。首先每颗球瓶都要用CRAZY DRIFT以车身前部撞击1号球才能有较高几率打出全中，其次每颗球瓶之间的距离较近，所以在同一CRAZY DRIFT CANCEL后就不要加速了，以免无法使用甩尾。这关时间比较紧，如果有一组球瓶没能打出全中，选择重赛比较明智。

### 2-S CRAZY ZIGZAG

25秒内将乘客送至目的地

要点：这条海上公路总共只有6个弯道，前三个90度弯还比较好控制，用DRIFT CANCEL可以轻松通过，但之后的135度弯很容易撞入大沟，只有提前甩尾才能在不过太多速度的情况下过弯道。每个弯道处的白线均划过了玩家一个甩尾提前甩尾的参考，争取在20秒内完成这一关吧。



### 3-S CRAZY ZIGZAG 2

40秒内依次将7名乘客送至目的地

要点：与上一关的图形完全相同，但难度要大得多。所有停车区域都在公路的弯道外侧，考的就是玩家对于DRIFT STOP的掌握。甩尾后的身体与距离上很难把握，特别是后几个135度的弯道更是让人抓狂。因此，这里推荐各位在停车时分两次使用CRAZY DRIFT STOP，第一次转至与停车位成45度角左右，第二次才转入停车位。这样做的好处是对离心力的控制要求降低了不少，而且与一次性的停车相比，时间上还稍占优势。地上的白线依然可以做为特技使用时的参考。



### S-S CRAZY ATTACK

4分钟内将乘客送至目的地

要点：其实是还城一周，但一定要经过指定的CHECK POINT。除了像LIMIT CUT、DRIFT CANCEL这些常用技巧以及快速撞开障碍物的反应力外，安排合理的路线也很重要。比如先在教堂时走左側分支，经过高速公路进入城市中心后一直走左等旁。由于PSP版的LIMIT CUT使用间隔调整了，比DC和PS版都要慢，所以不能进行3分钟1秒还是未知数。



# AXEL



## 一代秘技

进入游戏后，将游戏存档，可进入游戏与乘客同时“第二天”，进入游戏后按三按+撞倒后座人，可使用1分1秒，可将乘客撞破后座人后消失，坐在LOADING画面按三按+8键可进入专家模式，坐在LOADING画面按三按+8键，后座人消失，坐在LOADING画面按三按+8键，目的区域被清空。

# 疯狂金字塔

## CRAZY PYRAMID

疯狂金字塔是《疯狂出租车2》的特殊模式，因为跳跃系统的加入，所以同样是16个关卡，但内容和技巧点显得更为丰富。另外，在疯狂金字塔的挑战过程中，随着完成进度，还会开启二代相关的隐藏要素，比如一代可以用秘技调出的三轮车相比，显得更厚道一些，而且还能存储REPLAY哦！接下来是各关卡的要点讲解。

### 5-1 CRAZY JUMP 2

利用跳台跳跃250码以上

要点：与一代1-1相同，只是在车身离开跳台的按一下空格可以跳得更远，在极速中跳起可就近600码的距离。



### 5-2 CRAZY GOLF

将巨大的高尔夫球顶出100码以上

要点：先用CRAZY DASH启动，再跳起撞球即可。跳跃距离不要太大，抛物线30度左右为最佳。如果先速度再一些，在LIMIT CUT状态撞击高尔夫球，甚至能撞出600码以上。

### 5-3 CRAZY HURDLE

在40秒内到达终点

要点：这一关是用出租车COSPLAY刘翔。跨栏的要点是提前跳跃且不要把腿按空，用小跳过栏速度更快，落地后立即使用CRAZY HOP DASH加速，22秒左右即可通关。注意，加速过程中无法跳起。

### 5-4 CRAZY JUMP

连续跳远跳出200码以上

要点：先用LIMIT CUT助跑，第一跳当然不能跳太远，第二跳和第三跳之间有一秒的缓冲时间，这样的行驶距离也算在跳跃成绩内，可使用CRAZY HOP DASH加速并在最后一跳跳起，400码不成问题。

### 5-5 CRAZY BALLOONS 2

在1分20秒内撞碎15个气球

要点：与一代的一-3比较相似，只是有一些球在空中，需要跑过去撞碎。尽量安排一条线路的运动中撞到每个气球，这样一关就算是20秒杀完成本关也是有可能的。



### 4-1 CRAZY RAMP

50秒内将乘客送至目的地

要点：这个场地共有经过9处跳台，跳台越来后面越小，对于跳台位置的把握十分重要。9个跳台分别位于“中左中右中左中右中”，只要跳起时向相应位置偏15度左右就必在空中，需要后手方向进行了调整。最后落地时使用空中的CRAZY STOP，可越过关闭的制控制到30秒左右。

### 4-2 CRAZY ROAD

50秒内将乘客送至目的地

要点：这条长长窄窄的二车道公路比想像中宽亮一些，但是要想一路狂奔地通过并不容易。因为公路上是有干扰车辆的，考验的是玩家避障的基本功。靠近终点处有一个弯道比较阴险，愉快地连用LIMIT CUT就会困来不转向而摔下悬崖，一定要小心。如果全程不撞车，25秒完成本关还是可以。

### 4-3 CRAZY TURN 2

40秒内将乘客送至目的地

要点：与一代的2-2有些相似，地形虽然也是几个U形弯道组成，但地形变为阶梯式的，需要跳跃才能到达上层。跳跃时可充分利用前置量，跳到单数阶上时立即使用CRAZY DRIFT转向，并用加速取消惯性，23秒到达目的地应该没大问题。



### 4-4 CRAZY JAM 2

在1分15秒内分别将4个乘客送至目的地

要点：4个乘客各自的目的地分别在横穿起点公路的两条上层公路的两头，所以记着经过时要跳上去。LIMIT CUT和DRIFT STOP的这这一关的个技术点，只是PSP版的加速频率有限制，所以把50秒做为目标比较实际。

### 3-1 CRAZY RUSH 2

1分5秒内分别将4个乘客送至目的地

要点：这一关的地形十分有趣，9个高楼的楼顶平台形成一个正十字形，起点在十字中央，目的地在十字的四端。平台与平台之间有一定的距离，在空中是跳不过的。在跳向车停点时，不加速就使用CRAZY STOP，落地未停稳时即DRIFT STOP转180度停车。跳回经过的平台后不要跳向中央平台，而是以LIMIT CUT跳向斜对角的平台，这样虽说有些小的风险，但是可以节省不少时间，采用这一方法可以跳关一下40秒完成本关。

### 3-2 CRAZY DROP

1分种内将乘客送至目的地

要点：这一关由一塔空中平台组成，玩家需要走弓步，一层一层往下落，到达最下层的停车场。诀窍在于处于平台边缘时使用DRIFT STOP转180度利用惯性落到下一层，这样就可避免摔下，又不至于速度太快飞下平台。反复使用这一操作，可在40秒内解决这一关。

### 3-3 CRAZY STAIRS

1分钟内将乘客送至目的地

要点：这个好玩起来比看上去难得多。关卡：没有任何的赛道，只有一级一级向上的钢架，需要不跌只顶地一次次跳到向上的钢架上。这一关的距离很长，一定要控制好每次跳跃的角度，不要出现过15度的调整，在高速行驶中一个很小的失误也会坠入深渊。发挥稳定的话也能在40秒左右到达终点。

### 2-1 CRAZY ZIGZAG 3

35秒内将乘客送至目的地

要点：一个锯齿形不断向上延伸的场地，需要不断跳跃才能到最上层的停车场。技术点是DRIFT HOP，就是用尾90度后立刻跳起，因为道路没有护栏，所以跳跃要有提前量，不然就使用DRIFT CANCEL，也会因为跳过头而落入深坑。本关整体来说难度不大，20秒可以完成。

### 2-2 CRAZY ARCHES

35秒内将乘客送至目的地

要点：这一关由10个互不相连的拱桥组成，桥之间的距离并不相同，利用高度差，其中一部分不必跳就可以直接落到下一座桥上。特别是中国的第六和第七座桥，直接落到桥上会更容易控制。停车场区所在的拱桥短，注意及时使用CRAZY STOP，以免冲下平去。这一关谨慎一些就能通过，24秒是比较平的成绩。

### 1-1 CRAZY TOUR

6分钟内依次将29名乘客送至目的地

要点：与一代的9-5关卡性质不太相同，在停车场放下乘客后，车上的魔术师会变下一个乘客，所以这一关不需要接乘客的技术。除了赶路的基础要扎实，29次停车和启动的技巧也十分重要。因为PSP版LIMIT CUT的续发时间间隔加大，所以要求与DC版、PS2版相同的这一关会比较吃力，时间方面需要一点一点地扣出来。我的方法是拿一张纸一支笔，把每个停车场下一个目的地的方向记下来，这样就可以在每个停车场时使用相应方向的DRIFT STOP，以节省下一次自动的转向时间。另外，停车场中的一些障碍物可以帮助减速急停，尽量有效利用。车上的朋友还可以探究一下一些障碍物上的二键操作，虽然省不了太多时间，但也可以积少成多。



# SLASH

### 3-3 CRAZY SPECIAL

6分钟内依次将33名乘客送至目的地

要点：终于来到了疯狂金字塔的顶端，可以说这是上一关的强化版，同样是魔术师变为乘客的规则，不同的是33个ALL APPLE城市中共有33个停车场，33个乘客的目的地可以自由但不能重复。这一关而头痛的向不再是一个目的地的，连O键的提示功能也被关闭了，不能根据距离来判断，而且城市本身是立体结构的，有上下层之分。玩家需要像真的出租车司机那样熟悉城市的每个角落，除了慢慢“背版”可谓别无他法。PSP版因为还有加速操作上的小问题，所以我打了100多遍才操控通过。至此祝贺各位司机朋友好运！



## PSP版新增隐藏要素

除了原有的新增模式之外，《疯狂出租车》还新增了3项隐藏要素，需要达成一定的条件方可开启。在OPTION中选中UNLOCKABLES设定为OFF，即可关闭这些要素。

**CRAZY BLUR** 在任一一张地图达成C级以上评价即可开启，作用是当使用CRAZY DUSH/HOP CUT这样的加速特技时，画面会出现双影效果，速度都会因此大大提升。

**CRAZY PICKUP** 在任一一张地图达成S级评价即可开启，将一代的难度调至最低，取得S级评价后是随机松松的，这一要素的作用是其他出租车模拟，上面乘客会像掉下来，这样等待就会增加。

**CRAZY TROPHY** 在完成一代的“疯狂盒子”模式或二代的“疯狂金字塔”模式后即可开启，作用是当选择一代二代的地图中出现按O键的新选项，进入后可以看到制作人员的访谈。

## 二代秘技

①从左上角按住+START键按屏幕右，进入无头无轮的出租车驾驶模式；②从左上角按住START键按屏幕右，没有画面显示；③从左上角按住△键按屏幕右，没有目的地提示显示；一代的这个模式只能地可以保留到游戏结束，二代则完全消失，难度更高，城市更丰富，人力车、婴儿车等要素在疯狂出租车3的游戏过程中。

## WILD ARMS

カワバノシノブ・カワバノアツキ  
カワバノシノブのイラスト  
カワバノアツキのイラスト  
カワバノシノブのイラスト  
カワバノアツキのイラスト

荒野兵器 交叉火力 SCE 5・RPG  
PSP WILD ARMS XF 1人  
2007年8月8日  
对应玩家年龄 全年齡

不得不承认,《荒野兵器 交叉火力》的素质与我之前的预想大相径庭——这不只是一种为老幼即物的写法,游戏会告诉你其实我们并不如你期望,一个一直以来都是正统RPG的系列突然要转去走S・RPG,其境界至少有高达75%以上的几率是要你阵亡吐血白头的,但是操作却不烂,在游戏初期玩家可能会感到游戏难度更高,无法自如装备的设置很不体贴,人物能力主要靠职业技能而非能力数值难以改进,加上特定职业必须依靠特定角色出战缺乏自由度,还不能将主角的能力数值养成天文数字然后只管一个方向前进,但是这些困难随着游戏的向前推进,完全都不再是问题,相对之前诸多剑走偏锋的S・RPG来说,本作所走的路线相当正统,自由组合职业技能+丰富多形的战术让人回想起《最终幻想 狮子战争》,一定要动脑筋才能胜利过关的难度设置更是让本作与快餐化之间远了一步,不充分了解职业的特点和技能的用法也可以将本作通关,但是随着了解的愈深入,所能找到的战术也会越来越多,在本作中,任何一战都能找出丰富的技能组合搭配取胜,不断调整自己的战术,不断寻求新技能组合,这就是本作最大的魅力。

# 你也来一起寻找属于自己的战术吧

## 系统详解

### 操作

- 键 确定
- △键 取消
- X键 菜单界面/依次显示我方同伴(战斗时)
- 键 光标移动到目的地/依次显示敌方资料(战斗时)/切换状态画面
- 方向键 移动光标/选择
- L/R键 按顺序切换人物信息(编成时)/旋转镜头(战斗时)
- START 出战准备完成(编成时)/查看行动顺序(战斗时)
- SELECT 查看地图全貌/切换镜头距离(战斗时)

### 菜单解说

- DEF 查看战斗说明
- 条件确认 查看胜利失败条件
- 状况确认 查看敌场及敌人的状况
- ステータス 查看我方角色状态
- クルスチェンジ 切换
- スキルセット 更换技能
- 装备 装备道具及武器



### 角色状态数值

- HP 生命力
- MP 魔法值
- VP 耐久力, 每次行动时消耗WGT的数值减少, 降低到0后开始消耗HP
- ATP 攻击力
- DEF 防御力
- SOR 魔法力
- MGR 魔法抵抗力
- AIR 命中
- PRY 回避
- RES 反应, 数值越高行动次数越多
- WGT 重量, 数值越高每次行动消耗的VP越多
- MOV 移动力, 数值越高移动的距离越长
- CLM 跳跃力, 数值越高可以登上地形的高度越高

属性 对属性攻击的魔法抵抗力, 从上下左右依是土、冰、火、风, 数值越高+下所受的伤害按百分比降低, 数值为“-”时所受的伤害按百分比增加

### 技能槽

在游戏开始的时候, 每个角色都有3格技能槽, 技能槽中可以放入自己所学会的各项技能(主动技能占2格, 被动技能占1格), 这样就可以在战斗中使用这些技能了, 增加技能槽容量有两个途径, 一是升级后获得的奖励技能槽, 二是修得一个专用职业的最后一项特殊技能, 其内容为技能槽增加三格。需要注意的是, 由于切换职业技能槽与装备都会被自动清空, 每次都要一个重新装备非常麻烦, 可以利用“お気に入り”这个指令自定义喜欢的技能组合, 相当方便。



### 人物状态



### 技能 (スキル)

当得到的PSP奖励达到一定数值时, 便可以修得现在所处职业的技能, 学会的技能前会有一个金色的小星星标记, 这些学会的技能即是转职成其他职业, 也可以在技能槽中装备使用, 相当方便, 多加尝试各种组合方法, 可以找到不错的战术。

每个职业都有7项职业技能, 第一项是该职业的主动技能, 从第2项到第6项都是辅助性的被动技能, 而最后一项则是该职业的特殊技能, 当该职业等级到达6级时便会学会, 只能在该职业中使用, 不能装备到技能槽中。

### 技能组合

由于本作数量众多的职业和技能, 使得各种战术和打法都成为了现实, 像是针对敌点攻击时使用魔法师的“エレメント”与“SOR+25%”组合, 需要大范围攻击时使用“魔导”与“敌味方识别”组合, 而重装战士的“防卫术”配合战士的“クォード”装备也能创造出一种攻守兼备的同伴, 还有一些譬如“爆形”、“宽枪”的多种技能使用范围也相当广泛, 各位不妨多加尝试, 挖掘出更有意思有趣的技巧。

## 雇佣同伴

在酒吧中可以雇佣“渡り鸟”为同伴增加我方的实力，雇佣同伴时如果不满意其数值，可以用出-R键更换人。有耐心的话可以刷出非常强大的雇佣兵来哦。在决定人选后，还可以选择其性别、声音及等级。



## DER

战斗开始之前拉米娅会对战场和敌人的情况以及战法作一定的讲解，这个就是DER。在本作中，DER是非常重要的。

## 探索与合成

在雇佣了同伴之后，就可以让他们进行探索了。探索可以选择剧情进行的间隔时开始，要注意的是标注了“!”的剧情点无法探索，只能探索青色的人物。每个地区可以派出1~8个人，人数越多等级越高，同时得到的合成素材也会越多。

在积累了一定的合成素材之后便可前往城里的合成店各种武器和道具。在游戏的前期，合成屋和商店贩卖的道具差别不是很大，仅仅是价格比较便宜，但是随着剧情的前进，合成的价值将会越来越大。

## 队形技与合体技

队形配置在本作中将会占据一个相当重要的位置，根据同伴站立位置的不同，也会给敌人有不同的攻击加成并出现特殊攻击画面，这就是所谓的队形技，有效利用攻击加成对敌人进行进攻，将使战斗进行得更加愉快。对攻击有加成作用的队形有圆型、三角形和直线三种，若同时满足2~3种队形则以人数较多的那种优先发动。当然，队形对攻击的加成作用对敌人也同样成立，被敌人反攻可是很危险的哦。

直线(威力上升到原来的125%)

三角(威力上升到原来的150%)

圆型(威力上升到原来的175%)

当然，队形技的要求还是比较高的，想要完成一个圆型队形技也不是那么容易的事，相比之下，组合技要更加适合运用在平时的战斗中。所谓的组合技就是轮到同伴行动之后，如果敌方攻击人时按△键选择“lock on”一项锁定敌人，该角色便会进入无法攻击敌人

的待机锁定状态。在这个状态下，使用我方的另一角色角色被锁定的敌人发起攻击便会发动威力强大的组合技。在对付具有“坚硬”特性的敌人时能起到很好的效果。要注意的是，组合技的威力和队形、同伴位置没有关系，仅仅锁定了敌人的同伴人数以及最后发动攻击的角色威力有关。不过如果在发动组合技之前轮到了攻击对象行动，那么之前所有的锁定都会宣告无效。

### 参与人数与伤害力提升的关系

2人	上升到原来的250%
3人	上升到原来的300%
4人	上升到原来的350%
5人	上升到原来的400%
6人	上升到原来的450%



## 全职业一览

本作中共有22种职业的存在，分为“专用职业”和“通用职业”两大类，每个职业人物都有一个属于自己的专用职业，他人无法转职，除此之外，还有18个“通用职业”，任何人都可以转职。这些职业都会随着流程而可以使用注：以下的列表中，标注[?]为该职业特有技能

### 专用职业

#### 枪手 ダンデライオン

女主角拉莉莎的专用职业。直线方向的攻击无惧有无限射程，高回避值、高防御、高威力、移动力、攻击与防御都比较低，属于后方支援系职业。

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	C	C	C	C	A	S	B	C	A	3	3

#### 主动技能 フォース

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
シューアイ シンパウル	32	直2	直线方向上所有敌人遭受攻击。只有装备シュートラウドグレイブ时才能使用	不可
オウリファイブ	16	4	无视防御，朝自己已锁定目标敌人进行攻击。威力随等级增加	不可
エネクレージ	8	1	令自身当前等级的HP数值上升	可
ロプタージュ	32	3	75%概率秒杀目标敌人(命中率会上升)	不可

#### 被动技能

名称	效果
ソウルサバイブ	防御时死而复生
アークアオン 装備	可以装备枪手的专用装备
固耐武器プロテクト	18~75%令敌人的物理攻击无效化
シロクニシキ	回避攻击HP增加，HP90%以上时，回避技能发动几率12.5%以上
重宝クワリアナル	会一击的威力等级上升

[?]スキルレベル+3 技能槽的数量+3



#### 学者 リアルストレーガ

拉希露的专用职业。具有相当高的魔力和防御，丰富的技能槽可弥补自身防御和攻击的不足。

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	S	C	D	C	S	S	C	C	C	3	2

#### 主动技能 遺失言語

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
グロウニング	8	3	属性性致命伤害。可朝被敌人攻击时，在自己目前敌人范围内造成魔法战斗不能的同伴	不可
リヴィット	48	-	在自己目前敌人范围内造成魔法战斗不能的同伴	不可
ジョイント	8	6	可以解除同伴的同伴解除同伴	不可
ザイニードル	32	3	做出一个自己的分身。分身不能移动和行动。HP为1	可

#### 被动技能

名称	效果
リアルストレーガ 魔法	可以装备学者的专用装备
アークアオン 魔法	魔法攻击时攻击力增加，HP100%以上时，回避技能发动几率12.5%以上
アークアオン 魔法	回避攻击HP增加，HP90%以上时，回避技能发动几率12.5%以上
魔法ダメージ軽減	魔法的伤害上升25%

[?]スキルレベル+3 技能槽的数量+3



#### 奔战士 アクスマトラ

菲亚的专用职业。是攻防皆强的高耐久战士，配合上反击的技能后主要在前方担当冲锋杀敌的角色。与此相对的则是极低的魔防和魔攻数值。

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
S	C	S	A	S	D	D	C	C	B	4	3

#### 主动技能 格斗

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
クムホスイング	12	1	3格范围内的武器破击攻击。只有装备クムホスイング情况下才能使用	不可
クムホスイング	20	3	斩击范围，根据对手等级和自身等级威力上升	可
グロウニング	8	1	攻击时一定几率解除目标的武器。只有装备クムホスイング情况下才能使用	可
マインドロウ	16	6	有几率秒杀敌人的非精英敌人(命中率会随等级上升)	可

#### 被动技能

名称	效果
クムホスイング	初期敌人回避攻击和主动技能威力上升
クムホスイング	魔法攻击时HP上升50%
アークアオン 装備	可以装备战士的专用装备
クムホスイング	敌人回避攻击的回避率上升
クムホスイング	几率对敌人造成4x.25%
アークアオン	敌方人员进攻的时候自己已经行动

[?]スキルレベル+3 技能槽的数量+3

#### 武术魔法师 マーシャルメイジ

雷文的专用职业。具有绝对压倒性的反应力和回避力，攻击方式多样，可作辅助角色和攻击型角色，也可成为进入敌阵的先鋒。

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
A	A	C	C	C	C	A	B	S	B	5	4

#### 主动技能 スピリット

名称	消耗MP	射程	效果	移动后使用
ブレイク	16	4	属性性的致命魔法	不可
ブレイク	12	4	属性性的致命魔法。对非精英敌人造成魔法战斗不能的同伴	不可
ブレイク	16	1	以自己目前敌人范围内造成魔法战斗不能的同伴	不可
ブレイク	24	1	攻击时对手回避攻击时不会行动	可

#### 被动技能

名称	效果
マーシャルメイジ 魔法	可以装备武术魔法师的专用装备
スピリット	移动的时候可以穿过敌阵
ブレイク	回避技能发动率上升10.75%
ブレイク	提升回避技能发动率
ブレイク	提升回避技能发动率
ブレイク	提升回避技能发动率

[?]スキルレベル+3 技能槽的数量+3

### 缺乏战略头脑的军队首领

也能让人称赞一点嘛。真是毫无战略头脑的宵夜。

虽然名为“空岛高策”的首领，但是克拉莉少掉了一些热情之外，领导头脑并不怎么样。在有些时候离开之后，造成队伍没带04的关于卡已经熟悉了新的队长为拉姆。而克拉莉只知道在那里一个劲的点点头，除了点点头外什么都不出来……就算想说说话也是的布置



## 暴风斗士 ストームライダー

罗格纳的专职职业，高HP和回避力是其最大的武器，能够灵活运用各种地形来辅助战斗，虽然攻击力和防御力不是最高，但是具有强大杀伤力的技能足以使其冲在战场的最前方。

### 基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
S	D	A	B	C	D	C	B	C	B	A	4

### 主动技能 惯流

名称	消耗MP	制敌	效果	移动后使用
オービタルリアップ	8	1	以使用者为中心进行范围一般的范围攻击，只有装备オービタル时才能使用	可
レイシリアップ	32	1	发动与角色MOV相同范围的攻击，装备特殊飞行道具MOV+30%时，只有装备オービタル时才能使用	不可
ハイパーシュート	32	3	令敌体的ATP上升50%	可
ブレイク	8	4	同时手脚麻痺，使敌人已经技使用攻击	可

### 被动技能

名称	效果
オービタル无伤	不会受到敌人一击攻击
移动后回避率	角色移动后回避率最大VP的5%
ストームリイド装备	可以装备暴风斗士的专用装备
オービタル无伤	使用技能的PP上升，上限数值为同一职业内没有非限制和障碍的职业技能的1.5%
レイシリアップバード	反应时间「レイシリアップ」攻击技能的数量+3



## 公主剑士 プリンセスフェンサー

阿瓦克西的专职职业，具有压倒性的攻击力和命中率高，在回避力和回避的表现也不错，将战场上强大的物理攻击角色，可谓反应迅速，大大降低了其活跃的机会。

### 基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
B	C	B	A	S+	A	C	B	A	C	4	3

### 主动技能 フラッド

名称	消耗MP	制敌	效果	移动后使用
リフレックスバースト	16	1	对距离10X的敌人进行物理攻击，只有装备大剑时才能使用	可
イグニスバースト	8	1	给予对手伤害，数值为V最大值的25%，只有装备大剑时才能使用	可
ロイヤルブレイク	8	1	使用装备MOV+30%时的大部分能力10%上升	可
スーパーストック	24	3	对象的状态在回合内保持不变	可

名称	效果
ZOC无伤	可以对对手的「ZOCエフェクト」技能抵抗
真珠に立つは正義の勇め	每轮开始时必须第一个行动
あまのめぐみ	技能PP的减少率上升
プリンセスフェンサー装备	可以装备公主剑士的专用装备
アムニティの恩恵	装备的回避率被动技能发动几率上升2%
【P】スキルサポート	技能数的数量+3



## 通用职业 战士 ウォーヘッド

在全部职业中攻击力最高，优秀的命中和耐久使其成为近战战斗中主要的物理攻击角色

### 基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	D	A	S+	B	D	D	A	C	B	4	3

### 主动技能 战技

名称	消耗MP	制敌	效果	移动后使用
ハードスマッシュ	16	1	大威力的物理攻击，装备了该技能中使用的单手武器才可使用	可
スマッシュドライブ	16	1	必定命中的物理攻击，原版的命中率低威力过大，装备了该技能中使用的单手武器才可使用	可
MPバースト	0	自身	一定几率将MP变为现在的一半，失败则为0	可
前進突撃	8	自身	装备一回突撃装备	可

### 被动技能

名称	效果
格闘PP回復	不发动直接待时技能V最大值的5%
ブレイクバースト	本身受到伤害时上升50%
クォンタムアクト	受到直接攻击时7%几率完全无伤
ウォーヘッド装备	可以装备战士的专用装备
ATPバースト	攻击力上升25%
【P】ドミネーション	发动ウォーヘッド「时」时敌人的伤害反射给对手



## 魔法师 スペルキャスター

在全部职业中拥有最高的魔力，精通4个种类的高属性魔法攻击可以对敌人造成巨大的伤害，将成为战场上主力，但是在低下的回避力和移动力是其最大的弱点。



### 基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
D	A	D	D	D	S+	B	C	B	C	3	2

### 主动技能 エレメント

名称	消耗MP	制敌	效果	移动后使用
フレキシブル	10	5	属性攻击魔法	不可
アビーズ	16	5	属性攻击魔法	不可
ファイア	16	5	属性攻击魔法	不可
ウォームアップ	16	5	属性攻击魔法	不可

### 被动技能

名称	效果
スペルキャスター装备	可装备魔法师的专用装备
格闘PP回復	不发动直接待时技能V最大值的5%
魔法状态下使用正位技能消耗MP减少25%	
レイシリアップ	受到魔法攻击时，70%几率完全无伤
SOR+25%	魔法攻击力上升25%
【P】フレット	装备「レイシリアップ」时未强化的魔法伤害反射给对手

## 幻想家 ファンタスタイカ

本身的属性并不高，但是具有众多可以改变战场上角色状态的技能，是非常好的辅助角色，能力对于阵形，组合技的加成也可以大大提高综合实力。

### 基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
D	A	C	C	C	A	A	B	A	C	4	3

### 主动技能 仆役

名称	消耗MP	制敌	效果	移动后使用
スロウダウン	12	1	使对象的移动速度50%	不可
ワイルドマインド	16	5	使用对象HP减少，数值为V最大值的50%	不可
イグニスバースト	28	4	使对象直到下一回合前，集中一半率，发动技能	可
リフレックス	8	4	将技能不可使用的主动技能装备为能在移动后使用	可



### 被动技能

名称	效果
ファンタスタイカ装备	可装备幻想家的专用装备
ファンタスタイカ	特殊效果的命中率和回避率上升10%
ファンタスタイカ	特殊效果的命中率和回避率下降10%
格闘PP回復	不发动直接待时技能V最大值的5%
アビーズバースト	受到魔法攻击时技能发动几率上升2%
【P】サポートエフェクトプラス	20%「アビーズバースト」的效果上升

## 道具师 ガジェットア

擅长使用各种道具的职业，使用道具的效果和范围比其他职业更大，高反应使其将会在战场上十分活跃，但是其他能力过剩，使用的范围并不广泛。

### 基本属性

HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM
C	B	D	C	C	C	B	A	B	S	4	3

### 主动技能 エキストラック

名称	消耗MP	制敌	效果	移动后使用
エキストラック	20	1	自身使用道具的效果范围扩大，范围为自身及周围3X	可

### 被动技能

名称	效果
グロウアップ装备	可装备道具师的专用装备
アビーズバースト	装备道具使用技能消耗MP减少5%
アイテム効果アップ	道具的效果率上升5%
アイテム対象範囲拡大	道具可以对敌自己的其他角色使用
アイテムキャッチアップ	可持有道具数量增多
【P】上位アイテム使用	可以使用上位道具





## 弓手 ストライダー

使用弓箭，可实现远距离攻击，从越高的位置进行攻击就能造成越大的伤害，在高低差显著的场所将能发挥出实力

基本属性												
HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM	
A	C	C	C	B	D	C	S+	A	A	4	6	

主动技能				
名称	消耗MP	属性	效果	移动后使用
ロングレンジアツ	12	3	攻击并使自己到下次行动前HP回复量上升2级	可
ダイレクツアツ	20	3	与处在下方的目标高差相差越高威力越大	可
メスマアツ	8	自身	使用者周围HP内伤害中速下降50%	可
トレスアツ	8	7	目标移动后，自身也可移动后追加攻击	可

被动技能	
名称	效果
チームドリップ	可以发现战斗中设置的陷阱，在战场上可以设置陷阱
CLMアップ	提升攻击力上升
シューター装備	可装备弓箭手的专用装备
AIM+25%	命中上升25%
クリティカル発動率上升	暴击一击发动几率上升12.5%
【P】ステイバート	暴击一击的威力上升1.5倍到2倍，基础几率上升12.5%

## 格斗家 グラブデュリスト

拥有全部职业中最大的体力值，可向敌人投掷道具攻击，且可以抛掷敌人，对象的重量及掉落场所的高低会造成效果产生变化。

基本属性												
HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM	
S	D	S+	A	S	D	C	S	C	C	4	2	

主动技能				
名称	消耗MP	属性	效果	移动后使用
バスターロー	20	1	将对象投掷到自己周围半径X(4x4，下光版)的物理攻击，可对重量越大伤害越大	可
シユアフトール	16	1	扇形攻击，将对象打至自身周围半径X(上下光版)的范围内，不可	
シューティングボール	8	4	对重量越高伤害越高，伤害范围是自身重量×50，不可	
ロケットアツ	4	1	扇形攻击，可以将将其移动到自身周围半径X(上下4x4)内的任意一格，但不会造成伤害	可

被动技能	
名称	效果
チームドリップ	回合结束随机回复一定的HP和MP
格斗家装备	可装备格斗家的专用装备
レイドブレイク	激突时可以立刻进入行动回合
回避回避アツ	回避成功时回复HP和MP
MP+25%	精力上升25%
【P】ワウチャージ	每回合攻击力上升，使用与攻击有关的技能后上升的数值越高

## 夜袭者 ナイトレイダー

反应值超高，能够快捷地再次行动，可借其他能力值在是……活用这种压倒性的行动次数效果让他担任攻击以外的工作是一种不错的战术。

基本属性												
HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM	
D	C	C	D	C	C	C	A	C	S+	5	3	

主动技能				
名称	消耗MP	属性	效果	移动后使用
シユアスレット	24	1	连续攻击攻击，但威力与命中率下降50%	可
イノセントバル	12	1	自身重量ATP的固定数值伤害，造成伤害按自身重量比例伤害	可
シフト	0	3	将自身与MP给予同伴，自己MP减为0	不可
ブリアクアウト	32	自身	将敌人驱赶自己不会成为被攻击对象	可

被动技能	
名称	效果
アツ回復	每回合自己的回合时回复自己最大值的5%
カウンター発動率上升	反击的发动几率上升12.5%
ナイトレイダー装備	可装备夜袭者的专用装备
アツ回復アツ	HP为1时所有伤害无效，反击异常时无法发动
MP+25%	精力上升25%
【P】アツアップ	攻击发动时按下按键，根据命中量再进入自己的行动回合

## 模仿师 エミューレーター

大部分能力都比较低下，但是能够模仿模仿师所使用的技能，还可以模仿同伴的行动并组合出特别的战法。

基本属性												
HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM	
A	A	D	D	D	A	S	C	C	C	D	4	3

主动技能				
名称	消耗MP	属性	效果	移动后使用
ダウロード	0	4	50%几率在敌人身上附带其技能并复制，同时回复最大MP的10%	可

被动技能	
名称	效果
アツコピー	与敌方角色敌对时，有50%几率复制一次敌人的行动
アツコピー	复制到自己的回合时回复最大MP的25%
エミューレーター	可装备模仿师的专用装备
属性修正アツ	放在弱点属性时伤害上升50%
消費MP+25%	MP消耗量下降原来值的75%
【P】イミューレーター	复制アツアップアツの複製は自身に100%、複製アツロードの成功率は75%

## 食客 フェーダイン

通用职业中拥有最高回避的职业，有能够封印技能和提高技能发动率的独特能力，还能将敌人引到自己身旁，攻击力也夺得出手，但是防御力过低，实用性难以保证。

基本属性												
HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM	
S	D	B	S	D	C	C	A	S+	C	4	2	

主动技能				
名称	消耗MP	属性	效果	移动后使用
ダイレクツアツ	32	6	对象所有能力下降50%，主动技能发动率降为0	可
イノセントバル	10	1	使用者的ATP物理攻击产生加成，使用后直到下次行动为止ATP维持50%，必须装备修正技能才可发动	可
ソールアツ	4	直攻	可以对重量高于自身的特殊敌人造成物理伤害	不可
バウンズアツ	24	自身	将敌人打倒后一定回合为止被动技能发动率上升12.5%，效果消失时回复最大MP的5%	可

被动技能	
名称	效果
MP+25%	精力上升25%
アツコピー	发起攻击时回复自身最大值的5%
アツコピー	发起攻击时MP回复最大值的25%
アツコピー	可装备食客的专用装备
アツコピー	复制アツアップアツの複製は自身に100%、複製アツロードの成功率は75%

## 至骑士 エクスキュリア

在全部职业中拥有最高的回避，其余能力平均，防御力高，实用性强，虽然没有强力的攻击技能，但技能“オアシスアツ”可以将自己的负面状态全部解除。

基本属性												
HP	MP	VP	ATP	DEF	SOR	MGR	AIM	PRY	RES	MOV	CLM	
S+	C	C	B	S	A	C	B	C	C	4	2	

## 主动技能 骑士道

名称	消耗MP	属性	效果	移动后使用
イノセントバル	32	3	对象ATP上升50%	不可
イントロ	16	自身	使用后可以提高行动回合	不可
オアシスアツ	4	3	把负面效果解除对象，并造成一定物理伤害	可
アツ	24	3	战斗不能状态下可以以ATP为1的状态复活一次	不可

被动技能	
名称	效果
骑士道アツ	不移动直接获得同伴回避率最大值的5%
イノセントバル	在同伴时，剩余伤害与自身重量ATP成正比，伤害伤害与自身重量成正比，伤害伤害与自身重量成正比，伤害伤害与自身重量成正比
アツ	回避时反应上升50%
ドムにアツ	打倒敌人后直到下一回合为止ATP为原来的2倍
オアシスアツ	可装备骑士的专用装备
【P】アツ	回避不起来的敌人降低50%，并且此战斗不能时再生





## Act.2 かの地に集うは、王女と王女と

**2-1** 本章开始敌人的实力将比第一章很多，建议先练一级级再开始主要剧情。河伯的实力强劲，还会进入沼泽地的人无差别攻击，不要管他就行。消灭主动向我方移来的2个敌人后快速通过沼泽地，消灭4个敌军后对方将出现4个援军，不过都有特殊属性，并不难解决，最好可以装备提高RES的技能，注意不被阵形攻击即可。



**2-2** 2个靠近高台的重量级机关需要重装护卫2上来才能启动，魔法师不要靠近高台以免被导弹命中，3个机关启动后右边的移动地板会降下，但是魔法师仍无法登上，利用拉布莱娜的瞬移和地形师的位置互换技能派遣2个魔法师上去对付高台上的弓箭手即可。当击败所有敌人后我方始位置会取敌方5个援军。

**2-3** 本章开始我方全员除了菲亚斯之外都处于不能使用技能的异常状态中，而解除该状态的道具现在还未入手，可使用菲亚斯专用的技能「マッドウォウ」将所有异常状态限制到己一个人的头上，我方达到14h高度时会出现9个敌方援军。



**2-4** 本章的难度比较高，在开门之前不能杀死任何敌军，可诱当为敌军回复以保证顺利达成胜利条件。阵形配置上选择移动力和反应值高的职业，狙击枪手的「MOVブースト」以及格斗家的「アクセルレイド」都能有效提高行动率。当敌军有3人处于濒死状态后开门便会打开并出现5个敌方援军，此时在90回合内令全敌人或直接将达目的地就请各位做好了，建议还是直接跑吧……要注意的是最晚的地形师还会封E以阻止我方前进。

**2-5** 将装置启动之后敌军的WOT会变成原来的4倍，配合格斗家的技能「バスタースロー」有奇效，重装护卫之角色则可交

章节	地点	最大敌人人数	成功条件	失败条件
2-1	機上レイト洞	6	除佣兵外全歼敌人	我方全部死亡
2-2	往て行き交し路	6	全歼敌人	我方全部死亡
2-3	マサロシ窟	6(菲亚斯、雷文强制出击)	我方全部到达目标地区或开门后全歼敌人	我方全部死亡
2-4	王都エンシヤ	6(拉布莱娜强制出击)	我方全部到达目标地区或开门后全歼敌人	我方任一死亡或在开门前开死敌军
2-5	王都エンシヤ	6	击倒「フェスグレイ」	我方全部死亡
2-6	王都エンシヤ	6	破坏全部魔法阵全歼敌人	我方全部死亡
2-7	王都エンシヤ	6	战斗开始前经过40回合全歼敌人	我方全部死亡
2-8	王都エンシヤ	6	我方全部到达目标地区或全歼敌人	我方全部死亡
2-9	王都エンシヤ	6	全歼敌人	我方任一死亡或在开门前开死敌军
2-10(1)	貴族塔の深谷	6	全歼敌人	我方全部死亡
2-10(2)	貴族塔の深谷	6(罗翰强制出击)	打倒「キングタラス三世」后启动所有机关	我方任一死亡或在开门前开死敌军
2-11	貴族塔の深谷	6	全歼敌人	我方全部死亡
2-12(1)	サクルブルー	6	全歼敌人	我方全部死亡
2-12(2)	サクルブルー	6	全歼敌人	我方全部死亡
2-13	サンドム修道院	6(克拉莉沙强制出击)	全歼敌人	我方全部死亡
2-14	サンドム修道院	6	全歼敌人	我方全部死亡
2-15	サンドム修道院	1(克拉莉沙强制出击)	开启所有机关	战斗开始前经过17回合或我方全员死亡
2-16(1)	サンドム修道院	2(克拉莉沙、阿莱克西娅强制出击)	全歼敌人	我方全部死亡
2-16(2)	サンドム修道院	6(克拉莉沙、阿莱克西娅强制出击)	全歼敌人	我方全部死亡

给魔法师对付，由于WOT增加的缘故，记得带上VP回复药。

**2-6** 本关敌人是巨像兵，防御力相当强悍，建议拉布莱娜转职为魔法师并装备主动技能「遗失声音」，全员转职为格斗家并装备魔术师士及幻术师的主动技能，巨像兵发动「神々の宴」，效果降到下面为以我方的一切攻击及异常状态无效化，可用魔术师的技能「ディスペル」解除，辅以幻想家的「フロンツェル」降低其RES，推下来说可连续进行多次攻击。

女主角的牺牲已HP给予对方伤害，拉布莱娜的「ライティング」，格斗家的「バスタースロー」对其都有奇效。要注意的是在站到巨像兵行动的回合时，千万不要有同伴站在它的旁边，巨像兵发动范围100以内敌人伤害强制9999的技能「バリアアクト」，也就是「屏障」，在巨像兵行动的回合到来之前，让格斗家将其靠近点，它就会一直重复以上的步骤，直到格斗家将其打死。

**2-7** 本关的敌人非常多，60回合内全灭比较困难，破坏动力比较实际一点，由于3人协力破坏破坏会对我方造成100点的伤害，建议将全员转职为移动力高，攻击范围远的职业进行追击。

**2-8** 消灭一个不死系怪物会出现一个不死系援军，我们只要在原地不动等上40回合便可胜利，也可转职为神圣牧师将消灭不死系提掉，反正是不可能失败的一关。

**2-9** 由于拉布莱娜遭道意外从本章开始有一

段时间没有DPR，需要靠她自己细心操作，我方全员转职为狙击手出击，装备魔法师的主动技能可增加高敌力的被动技能，再装备格斗家的主动技能能一直向前突击，移动之后对敌人使用「スローイング」将其丢得远远的不可掉以轻心。



**2-10(1)** 格斗家和魔法师将是本章主要战力，格斗家在山上使用「バスタースロー」将敌人丢到地面造成极大伤害，魔法师留在下方针对弱点攻击被丢下的怪物，生物体则有「レッドゾーン」特技，倒地时一回合并制行动，还会配合己及其他怪物回复HP，所以将它丢下去之后最好先集满几下，争取一掉即死。

**2-10(2)** 选择高移动的职业一直向前，还可搭配提掉敌手的特技「ビーストステップ」增加战斗力，一路赶上去，キングタラス三世和黑皮肤的女人都不用管，直接过桥，留一个移动能力高的同伴在后面拖，待我方全部过桥，敌人在桥上时将三个机关都打开便发生剧情攻击，每将キングタラス三世击败便是一场持久战，它不仅防御力、魔防和攻击高，且每回合只能以HP回复30，移动后HP还能回复50，只能以阵形和组合技配合取胜。

**2-11** 本章开始后敌人与我方混在一起，装备上「敌味方识别」及魔法范围扩大的被动技能进行范围攻击相当方便，消灭9个敌人后会出现敌方的8个援军，对岸的宝箱可用地形师的技能站在属性格中瞬移过去开启。

**2-12(1)** 敌军的属性弱点明显，建议以魔法师为战斗主力，搭配幻想家的技能可使移动后不能使技能变成移动后可以使用，无效果更不用提，本章中有属性格的存在，也可让地形师多加利用。

**2-12(2)** 拉布莱娜终于归队了！可喜可贺！可喜可贺！本章中有许多陷阱，一人转职

为弓箭手即可看破陷阱，其他人仍转职为魔法师利用敌属性攻击敌方。

**2-13** 敌人都是不死系，不用想了，当然是「ステイア」配合大范围攻击。

**2-14** 本关的熔岩巨人攻击造成伤害，需要装备「レベチオン」技能，攻击造成便可改变属性格的属性，使怪物的威胁力大减，我方进入「N」形地形两个交叉点时会分别出现2次敌方援军，至于敌人则是越战+不死系的组合，魔法师加上「ステイア」打起来非常轻松。

**2-15** 克拉莉沙转职为专用职业，具体开启机关的方法见左下所示。

回合	行动
1	站在A点待机
2	站在B点待机
3	站在C点待机
4	站在D点待机
5	站在E点待机
6	站在F点待机
7	站在G点待机
8	站在H点待机
9	站在I点待机
10	站在J点待机
11	站在K点待机
12	站在L点待机
13	站在M点待机
14	站在N点待机

**2-16(1)** 由于音雷的特殊地形克拉莉沙转职为地形师即可无视地形自由移动，阿莱克西娅的反应值比较低，现在暂时也没有好用技能，注意安全，敌人大多为魔法师，HP很低，以克拉莉沙的魔法对敌人弱点攻击。

**2-16(2)** 克拉莉沙、阿莱克西娅以移动力较高的职业出发，其他同伴转职为魔法师，迅速合流并对敌人弱点攻击，难度并不高，当消灭8个敌人后敌军在下方出现5个援军。



# Act.3 托す未来、现在に继ぐ过去

**3-1(1)** 都是常见的怪物，注意怪物可以吸收HP的反击技能。迅速攻击比较安全了。

**3-1(2)** 敌人分为软体和硬体两种特性，且都有弱点属性。敌人会以全魔法阵指定范围攻击。敌人还会给我方提供各种异常状态。有必要装备比较有效的回复异常状态技能。本关作战时得将比较长，记得带上PP回复药。



**3-2(1)** 敌人会对我方使用PP上限减半的异常状态，阿莱克西亚的技能“ステータスロック”可预防。若中则用道具“コントロール”治疗。克拉拉保持魔法阵或弓箭手，阿莱克西亚保持专用职业不变。左边的怪物HP较低，先解决比较稳妥。

**3-2(2)** 建议配置以魔法师为主，变异异会造成我方混乱。使用大范围火属性魔法快速解决。消灭8个敌人后敌方会出现8个援军。所有杂兵被消灭后“チェル”和“キングタラス三世”便会向我方靠近。“キングタラス三世”的实力虽比上次有所减弱但也相当强劲，削弱敌人50%魔法防御的技能“マジックリフ”，降低反伤值的“スロウダウン”能用的就带上。辅以组合技反复几回合便可胜利。

**3-3(1)** 本关的敌人配置比较过分，如果先攻击河伯，化魔师会对我方发动攻击。所以要先将4个怪物消灭。怪物没有弱点属性，各项防御力也很高，加上强大的反击技能很难对付。出战克拉拉并装备技能“フォース”、菲亚那装备技能“就手”、雷文装备技能“スリロウ”，神圣牧师的技能“マジックリフ”及幻想师的技能“スロウダウン”都作为辅助技能使用。此后河伯使用“マジックリフ”削弱其防御，并使用无属性魔法攻击便可。若不想和河伯战斗，利用火魔法攻击周围的冰块使其融化也可堵住道路使河伯无法靠近我方。只剩下“チェル”一个就不难对付了。组合技+削弱弱点的组合十分好用。

**3-3(2)** 难度很低，敌人会使用“フアラフアイ”接我方HP最大值的4%造成伤害。适当回复即可。全装装备上“移动后アイテムゲット”技能能打得比较轻松。



**3-4** 敌人中有4个弓箭手站在高处攻击我方，且当地地形会对移动造成影响，让几个同伴转职成高移动力的职业并装备格斗家的主动技能，快速登上高处使用“ウネンホルト”将弓箭手掉到台下就安全了。

**3-5(1)** 敌人又增加了增加重力的装置，但是高我方初始地点攻击，实用性稍差。建议以魔法阵为主进行弱点击杀攻击。格斗家为辅助，当消灭了4个敌人后敌军会再次援军。要注意的是千万不要站在悬崖边缘，会被重装护卫的特技推入深渊而死的……



**3-5(2)** 本关中カティナ什么也不会做，先用大范围火魔法清除周围的杂兵，之后对カティナ使用探险家的技能“チェンジ”将HP与MP互换，再以幻想家的技能“フィアーマイン”削弱其MP直到为0。

**3-6** 我方与敌军中间有结界阻挡无法通过。可以使用魔导师的技能“アイスベル”解除。可以魔法阵远程攻击。敌方有5人装备了14.7%反射魔法攻击的技能，不过使用范围同时命中2个以上的敌人便不会被反射。

**3-7** 本关中的盗贼装备了大量反伤，反射魔法物理攻击无效的技能，且发动率相当之高。但是同样，只要同时有2个以上敌人被魔

法击中便不能发动反射技能。多利用大范围魔法，辅以格斗家的“バスタースロ”可对付敌人的敌人。

**3-8** 敌人的防御力不俗，还装备了各种技能，不过不会转移动作。转移魔力和反伤值高的职业并装备魔法师的主动技能。在远处以大范围魔法攻击敌人弱点。模仿师的被动技能“弱属性修正バラス”是本关获取的关键。

**3-9** 地图左边的夜袭者反伤值相当高，他们会对我方使用各种造成异常状态的技能。一定要装备回复异常状态的技能 and 道具。先将其5个夜袭者消灭。至于王国骑士的战法与上一关一样。只是要小心几个会使用回复魔法的敌人。



**3-10** 本战开始前，我方至少4人装备神圣技师的主动技能，1人装备牧师师的主动技能。阿莱克西亚和拉布索那装备专用职业的主动技能。剩下还能装备的上述模仿师的主动技能，模仿师可在兵装サンブルWGA901、903、905处使用技能“ダウンロード”习得无属性魔法“エレクトロリダー”，此后清除全部不死系杂兵便可对Boss。不要启动BOSS并使用“マックスアウト”禁止其移动。“マジックリフ”削弱其防御，使用“神の薬”时以“ステータスロック”取消，再加上拉布索那的雷魔法以及从杂兵处学来的雷魔法集中攻击便可简单解决。

**3-11(1)** 侦察的技能“ソルジャー”可抓住机关进行移动。拉布索那专用职业也可无视地形转移。敌人的布置对我方造成无法使用主动技能的异常情况。记得带上回春道具。出场7个敌人中，2~4人最为合适，魔法攻击对敌方有奇效。

**3-11(2)** 菲亚那转为相反伤值的夜袭者，

并装备每回合回复HP的被动技能，可连续多次行动并有效回击PP，以削弱对方5人HP的碎魂或攻击。技能“シックスアサルト”威力不俗。

**3-11(3)** “グレイ”额外增加了新的招数。攻击前会先锁定要攻击的目标，回合合将发动直线范围PHX真追加。威力惊人。即便被锁定的人移动也无济于事，不过如果装备上重装护卫的主动技能“フォースシールド”就不用担心了。幻想家的“スロウダウン”、克拉拉专用职业的“ロプター”，雷文专用职业的“ディリアクター”都对妨碍其行动有很好的效果。格斗家每回合会随机增加SP积蓄值的被动技能“メモータラップ”也可装备。

**3-12(1)** 打法还是和之前一样，降低防御和魔防配合雷属性魔法。不过这次敌人增加了一些远程单体高伤害技能，魔法职业还是站点的远一点吧。

**3-12(2)** 敌人都是机械，拉布索那专用职业的雷魔法以及模仿师习得的“エレクトロリダー”配合“弱属性修正バラス”相当有用。只要小心不被攻击就行。

**3-13(1)** “超人”除反伤值外其他数值均为1。在第6次行动时会发动限制我方范围出击准备画面的技能“永劫回复”，十分实用。将拉布索那配置在位置1，对其使用圣骑士的技能“クイック”和幻想家的技能“ラッシュ”，向前两步走到尽头发动转移，一路冲去阻止敌人发动技能是通关关键。其他队员根据敌人的属性使用魔法及不死系特攻的“ステイヤー”即可。

**3-13(2)** 战术和上次差不多。不过这次要先清除一堆杂兵。另外，本关有属性格出。有效利用属性格的强化作用也是一种战术。



章节	地点	最大出击人数	成功条件	失败条件
3-1(1)	心臓し水溝	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-1(2)	心臓し水溝	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-2(1)	静かに白く レストランベル	2(克拉拉药、阿莱克西亚强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡
3-2(2)	静かに白くレストランベル	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-3(1)	冰刃の舞う凍原	6	击倒“チェル”	我方全部死亡
3-3(2)	冰刃の舞う凍原	6	击倒“グレイスハイト”	我方全部死亡
3-4	守り番神殿	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-5(1)	守り番神殿	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-5(2)	守り番神殿	6	将“カティナ”のMP降为0	我方全部死亡或击倒“カティナ”
3-6	い刺さちの深森	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-7	兽人が队伍を組んだ街道	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-8	王都エレンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-9	王都エレンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-10	プレイルズ島 秘密地点	6(菲亚那强制出击)	全灭敌人	我方全部死亡
3-11(1)	プレイルズ島 秘密地点	6	我方全部到达目标地点全灭敌人	我方任意一人死亡
3-11(2)	プレイルズ島 秘密地点	1(菲亚那强制出击)	击倒“グレイスハイト”	我方全部死亡
3-11(3)	プレイルズ島 秘密地点	6	击倒“グレイスハイト”	我方全部死亡
3-12(1)	プレイルズ島 秘密地点	6	击倒“アスガルド”	我方全部死亡
3-12(2)	プレイルズ島 秘密地点	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-13(1)	プレイルズ島 秘密地点	6	全灭敌人	我方全部死亡
3-13(2)	プレイルズ島 秘密地点	6	击倒“グレイスハイト”	我方全部死亡



## Act.4 戸惑う指先で明日を探し出す

章节	地点	最大击出人数	成功条件	失败条件
4-1	風の歩道	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-2(1)	ブーフヒル	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-2(2)	ブーフヒル	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-3(1)	フラットウッズ	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-3(2)	フラットウッズ	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-4	ウサロム	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-5	空突境「トレージ」	6	击倒「ルバート」	我方全部死亡
4-6(1)	王都エルンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-6(2)	王都エルンシア	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-6(3)	王都エルンシア	6	得所有敌人HP	击除敌人或 我方全部死亡
4-7(1)	死者の墓「シュネルギア」	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-7(2)	死者の墓「シュネルギア」	6	得所有敌人HP	击除敌人或 我方全部死亡
4-8(1)	死者の墓「シュネルギア」	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-8(2)	死者の墓「シュネルギア」	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-9(1)	死者の墓「シュネルギア」	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-9(2)	死者の墓「シュネルギア」	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-10(1)	死者の墓「シュネルギア」市街地	6	得「カティナ」的 MP降为0	击倒「オディテ」 或我方全部死亡
4-10(2)	死者の墓「シュネルギア」市街地	6	击倒「怪物の守护者」	我方全部死亡
4-11(1)	死者の墓「シュネルギア」地下	6	全灭敌人	我方全部死亡
4-11(2)	死者の墓「シュネルギア」地下	6	击倒所有机关	我方任一敌人死亡
4-11(3)	死者の墓「シュネルギア」地下	6	击倒「シャムルーズ」	我方全部死亡



**4-1** 敌人的回避力很强。至少2人装备幻想家的主动技能「インヴォーク」提高我方命中率。盗贼3兄弟能力值较大，物理系及魔法系攻击都不能发动。攻击力高的同伴装备上改变者的技能「シックスバレット」配合「インヴォーク」能快速对敌人造成大伤害。



**4-2(1)** 本关的杂兵不靠打发，不过罗伯特就比较麻烦了。他的速度非常之快，还有金库攻击术「ブレードバスター」。攻击威力自己的PES提升再提升。当其处于龙状状态PES还会上升80%，降低其PES并加大伤害还会是本关的重点。除了重武器上专用职业外的主动技能之外，其他同伴配置上同一类一样。雷文的技术「ディレイアタック」。如家者的技能「スロウダウン」都可达到阻碍罗伯特行动的效果。幻想家使用「インヴォーク」提升命中。再以改变者的技能「シックスバレット」猛攻可迅速取得胜利。



**4-2(2)** 本关的敌人实力不强，回避很高，不过都有弱点属性。还是以魔法师+弱点属性补正「プラス」来进行攻击。大家都已经很熟悉的「インヴォーク+シックスバレット」也是不错的选择。

**4-3(1)** 2名ATP高的同伴装备夜袭者的主动技能，剩下4人装备幻想家和神圣救疫者

的主要技能，将队伍分成2组，每组1名ATP高的主动手+2名援助者。由左右两边分头前进到中间会合。利用「シックスバレット」+「インヴォーク」+「ターンシフト」便可有效提升攻击效率。



**4-3(2)** 本关中有4个敌人“姿无き得留”是透明的，必须使用探险家的“アクティヴター”搜索才能发现。

**4-4** 盗贼3兄弟再次出现，本次他们的防御相当之高，还会出现一堆分身。不要管分身，直接对付他们就好。由于3人站的比较远，没有后部之忧。人员方面仍以之前几关的阵形配备。降低敌人的防御和魔防后使用「シックスバレット」+「インヴォーク」的组合，几下便可搞定收工。

**4-5** 罗伯特的P和PES都很高，周围的一群杂兵也不停帮他加各种属性。不过不要担心，让雷文装备专用职业的主动技能，对罗伯特使用「ディレイアタック」以阻止他的行动。但是「ディレイアタック」万一Miss怎么办？没关系，不是还有「インヴォーク」吗。只要牵制了罗伯特的行动，接下来的就是时间问题了。

**4-6(1)** 消灭7个敌人和10个敌人后敌军就会出现个援兵，本关没什么难度，记得装备上“弱点属性补正「プラス」”。另外，特性为“软体”的敌人只能用魔法攻击。

**4-6(2)** 阿莱克西装备神圣职业的技能“降



头に立つ王家の务め”和“神圣救疫者的主动技能。其他5人全部转为魔法师。阿莱克西使用技能「ターンシフト」将行动回合交给魔法师。由于使用后PES增加100%所以很快便会再次行动。可有效节省时间。敌军方面由于中了混乱效果不分散我进行攻击，非常简单。

**4-6(3)** 全员转为魔法师并装备神圣救疫者的主动技能，这样不会因为反击意外击倒敌人。也可以适当给敌人恢复HP保证安全。好在当敌人进入濒死状态后便不会再做出任何举动。

**4-7(1)** 本关主要是不死敌人来送死，没什么难度。

**4-7(2)** 本关和4-6(3)一样。

**4-8(1)** 本关出现了9个“姿无き得留”，装备上探险家的技能陷阱探索才能发现，该怪物的攻击有低几率的即死效果。一定要小心。チェル本次出场实力不俗，但是之前的战术仍然有效。雷文的「ディレイアタック」+「インヴォーク」夺取チェル行动机会。高ATP的同伴以「シックスバレット」+「インヴォーク」进行攻击便可将其打倒。



**4-8(2)** 本关敌人会使用大量的异常状态攻击。一定要带骑士“元気どんぐり”，BOSSバドラス的PES很高，但是其能力并不太强。「シックスバレット」+「インヴォーク」+「ディレイアタック」战术仍是万金油。

**4-9(1)** 盗贼3兄弟再次出现，3个人联手攻击十分强劲。再加上一堆魔物的分身。不过只要迅速将其其中一个回避就就能轻松搞定了。

**4-9(2)** 最后一关和盗贼3兄弟的战斗，不过本次如果先将一个敌人打倒，他的能力值将加到剩下的一个人身上，所以使用格斗家的「バスターロー」先将3人集中到中间，再使用克拉

莉沙专用职业的技能「サクリファイス」对3人同时攻击。由1个队友给克拉莉沙回血，其他队友不断降低敌人的PES，并用「ターンシフト」让克拉莉沙连续多次行动即可将其同时消灭。



**4-10(1)** 与3-5(2)的攻效方法相同，只不过这次カティナ会主动攻击我方了。

**4-10(2)** 本关杂兵数量较多，还会频繁使用回復魔法。打起来比较麻烦，可有效利用技能「ラッシュ」提高效率。守护者的实力并不是太强，将杂兵解决后可以较轻松的解决。

**4-11(1)** 杂兵都是不死系，很容易消灭，只要注意敌人造成的异常状态病气即可。シャムルーズ的被动技能是受到伤害必死不死系敌人，不过我们只要将他包围住，系统就会因为召唤出来的敌人没有地方放置而判定召唤失败……

**4-11(2)** 拉布南娜装备“通晓外语”，“エレメント”，“魔法リフレクター”等技能。我职业移动力强，装备弓箭的职业。用魔法点燃前排怪物打开第一个机关。射击黄色水晶球打开第二个机关，利用阴影移动到右上方利用冰魔法点燃天台打开第三个开关，场景中央关闭的大门就会开启。

**4-11(3)** 什么也不用做，只要原地转走几步然后不断转圈，ジャンルド就会将シャムルーズ打倒。



# Epilogue いつか、花笑く世界の果てで

章节	地点	最大出人数	成功条件	失败条件
1	母らぎの密窟	6	击倒「ヴァイスハイト」	我方全即死亡
2	隠し窟ニ集まる	6	全灭敌人	我方全即死亡
3	天全亡く密窟	6	击倒「恐怖の灾厄兽」	我方全即死亡
4	天全亡く密窟	6	击倒「カキーン」	我方全即死亡

1 杂兵的特性是机械。魔法无效，即便是魔法师职业，装备上增加移动和跳跃力的被动技能后在山路上行走也是完全OK，至于グ



アシバイトの必死攻撃只要不停留在其攻击路线般的区域内就能回避，还可以以技能「ウォースフィールド」防御，威胁不大，万念必绝战术仍旧有效。

2 敌人的回避很高，还会使用各种异常状态攻击，准备好回复道具和技能，不过敌人的HP很低。克拉莉翁的「サクリファイス」，菲亚斯的「ウェンホルスト」以及雷文的「ブラスト」都比较好用。

3 4个威力高的同伴装备「エレメント」，“サポート”，“退治をセット”，“弱点属性修正ブ



ラス」，之后分成两组，按照移动→ターンシフト→移動→ターンシフト的方法迅速逼近即使用，附近，使用魔法将其消灭，BOSS仍然是100%争取行动回合+被者的100%命中高连击对付，不出几个回合就可解决。

4 一场持久战，一定要带全回复药品，为了组合技的攻击能够发挥最大的效果先将周围的杂兵清除。

BOSS受到攻击后一定几率瞬移至画面的任意地方，相当麻烦，而当其HP被刷到一定程度便会进入特殊防御状态，需要以组合技命中才可解除，两人人数越多则解除得越快，我方仍以高HP的夜袭者配合魔法师职业为主，在BOSS的HP仅剩1000的时候会召喚9个杂兵，不用管他们继续围殴BOSS，胜利就在眼前。

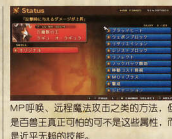


## 挑战百兽王

按照系列惯例，在游戏中还会出现一个强大的隐藏BOSS让玩家挑战，而这个隐藏BOSS，当然就是我们很熟悉的百兽王。

想见到百兽王非常简单，只要在Act.4-4之百兽入砂尘のリナードローム，在石砌广场和“远くを见る妇人”对话就可以在地图上看到“灼热的心脏への道”，进入之后便可见到传说中的百兽王。

百兽王的各项能力都很强，HP为9998，ATP997，SOR997，RES997，不过防御力较低，还有冰属性弱点——也许大家看到这里都觉得没什么大不了，可以用和以前一样的降低能力、HP和



MP呼吸，远程魔法攻击之类的方法，但是百兽王真正可怕的可不是这些属性，而是近乎无解的技能。

百兽王的被动技能包括：1.反击时提高伤害；2.普通攻击无效；3.一定几率将被打中的普通攻击反射给对手（在附近一格有效）；4.魔法攻击无效；5.一定几率被打中的魔法攻击反射给对手（在附近一格有效）；6.状态攻击无效；7.地形移动无效；8.MOV+1；9.濒死时一定几率HP回复2000（降低自身能力200）；10.毒/灼伤地形无效；11.会心一击发动率上升；12.会心一击的威力上升；13.回合终了时随机增加RES储备；14.濒死时能上升；15.先制攻击发动率上升；16.一定几率所

有攻击无效；17.反击后回复499HP；18.濒死时RES上升为999；19.投敌攻击无效；20.被敌人包围时先制攻击发动率上升；21.会心一击后再度行动。

看完这些技能你是不是有点眼花缭乱，相比起来百兽王的主动技能就单纯多了：火属性大范围魔法攻击，岩石地形上的对象火属性攻击；岩石地形上的对象火属性攻击——当然，这杀除了灼伤就是岩石，怎么他都能打到我们，而且摸一下就不疼。

至于战术方面，本战最关键的的就是将拉布莱耶和阿莱克西娅的道具职业练到最高并装备（拉布莱耶可用克拉莉翁替换，阿莱克西娅则是必需的）。拉布莱耶装备“骑士手套”、“退魔”、“探索”、“弱点属性修正手套”、“消费MP七倍”、“ターン时MP回復”、“SOR+25%”，阿莱克西娅装备“骑士手套”、“退魔”、“探索”、



“阵立に立つは王家の勲め”、“消费MP七倍”、“ターン时MP回復”、“SOR+25%”等技能，两人都应尽量增加自己的魔力，然后就是最关键的了，多装几个“冻结的晶石”。

战斗开始后，阿莱克西娅必定第一轮行动，立刻使用“インテンド”使自己连续行动两回合，之后将行动到拉布莱耶附近使用“ターンシフト”将行动交给拉布莱耶，拉布莱耶使用“インテンド”后到百兽王使用冻结的晶石+1，如果魔力够高的话一次可以达到2000的PSY。此后按照インテンド→使用冻结的晶石+1→インテンド……→反复，MP不足的时候将回合交给阿莱克西娅继续，借回合回复MP，若是觉得回复的速度不够，就使用“チェンジ”更换MP与P，使用道具P可取得更多了，连续反复如此，直到回合用完就使用“シフトワーク”补充道具，唯一要注意的就是百兽王在濒死的时候会强行掐下一回合，不要让连续使用的两人被打死。

以上是玛丽用来挑战百兽王的方法，仅供参考，不过百兽王的方法还有很多，如果大家有更好的战术，欢迎随时来给我留言哦。

## 职业快速练成指南

在本作中，职业和技能占据了相当重要的部分，可以说，一切战斗存在的基础都架设在职业和技能之上，每个职业都有个等级，学会一个技能才能装备一个技能，全部一共有16个通用技能，想将这些技能都练得七八八也要耗费大量时间，但是没关系，因为在游戏中，有一个专门用来给我们练职业的魔窟。

在游戏中进入Act.2-3之后我们就可以开始赚取大量PSP来练职业了，2-3的地窖中有一定几率可以刷出名为“这！”的“这！”的魔窟（进入前先存档，没见过“这！”的魔窟就存档再进，见到只



上也是最好存档再进），打倒这种魔窟所得的PSP等于（我方最后一击伤害-敌人最后剩余HP）×PSP奖励系数，只需打出150以上的伤害基本就可将一个职业练满，所以1-2个差不多，2个很充实，3个就是浪费，浪费了魔窟有MP的过去就不想使用上层的

万HP减半的技能，等到MP不足便会开始物理攻击，物理攻击非常强劲，每击必定让我方一人毙命，不过想要战胜它，我们有个非常简单的办法。

战斗准备：1.拉布莱耶（必需）装备“遗忘言语”，转职为RES最高的职业；2.罗格特装备专用职业装备风土士的主动技能；3.ATP最高的队员装备重装护卫的主动技能；4.剩下的队员装备探险家、神圣牧师和天使者的主动技能。

开始战斗后，拉布莱耶务必比敌人行动并立刻使用“ミッドル”制造出自己的分身，此后一根筋的敌人便会无视其他人，一直执着地对HP为1的拉布莱耶分身使用HP减半——当然是无效的。我方此

时让ATP最高的对象连续使用2次“アンブリアア”将攻击力提升至3倍。当敌人的MP不到4时，使用“チェンジ”让其MP与HP互换，此时敌人便进入濒死状态，对敌人使用神圣牧师者的技能“フレンジイ”降低其防御，罗格特使用“ハイパーウェポン”为队员给予最后一击的队伍追加ATP，其他队员使用“インヴォーク”使命中率达到100%，好了，现在去摸敌人一下吧，得到PSY差不多够练满2个职业了。



### 最强佣兵！

相信很多人在雇用同伴的时候都看了不少时间刷能力吧，不过却不知道该怎么刷，万一不小心放过了能力已经非常强的人就可惜了。据目前公布的情报来看，最强的P.M. VP上是178, 181, 178, ATP, DEF, SOR, MGR, AM, PHY这些能力值都在648-792之间，在最高的基础上为时，所以一旦看到了差不多的人，就赶紧留下吧，不然下次再看到就是用了200次响之应的事了……另外再说一下，属性抗性4项合计起来恒定为0，不要指望能找到全部抗性都为0的神仙佣兵。



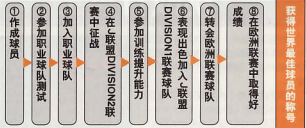
“胜利十一人”系列“已经沉寂了很长一段时间，本作与以往的《J联赛》有着很大的改进，虽说在操作与手感上与前作区别不大，但是新加入的“FANTASY STAR模式”与全面进化的“世界巡回赛模式”这两个模式是整个游戏的亮点。虽说FANTASY STAR模式中由于机能的关系，有少许拖慢现象；世界巡回赛模式的任务设置还有很大程度的改进空间，如果能够学习《FIFA》加入一些经典比赛的任务，效果会更好。不过我们也可以将其看作是《PES2006》的一次预演，次世代的实现不会让每一个玩家失望！”

J联赛 胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛	Konami	SPG
1-9人	1-8人	6980日元
2007年8月2日	PS2	对应改革年龄: A 年龄

## FANTASY STAR 模式解惑

在《J联赛 胜利十一人2007 俱乐部锦标赛》新加入的元素中，“FANTASY STAR模式”(ファンタジスタ)是亮点之一，在这个模式下玩家需要扮演一位职业球员，从被J联赛的球队选中，通过自己的努力来提升球技，最终走向欧洲赛场。游戏中玩家只能控制一名球员以特殊的背后视点来进行比赛(虽然可以更换为普通视点，但是会经常找不到球在哪里)，虽说在这个视点下操作同普通模式没有区别，但是球员盘带与传球的感觉与通常的对战中完全不同，反而与早些时候的《超级自由人》很像。

## FANTASY STAR模式大致流程



## 知识篇

既然是扮演一位球员，玩家在比赛中的决定权就远比正常游戏中小得多。球队的首发阵容，战术安排，甚至是比赛时的换人都由不得你，如果状态不好，那你只有老老实实的待在替补席上等待上场的机会。即使进球

队大名单中没有你的名字也不要抱怨，安心的在训练场中努力训练也可以提高自身的能力。机会永远是留给那些有准备的人的，如果整天用二郎当，连训练都不参加，那么就等着把板凳坐穿吧。

作成球员时玩家需要选择自己的分身在球场中的位置，玩家可以选择除去门将与前锋的任何位置。这个选择将影响到玩家在球场上所做的工作，一个球队中的球员只有各司其职，出色完成自己分内的工作才可以获得比赛的胜利。如果你选择了后卫却经常抛下自己的队友深入对方的禁区，那么必然会被对方抓住你助攻

下的空档而发动致命一击。需要注意的是，选择完位置后系统会随机为玩家生成球员的能力，如果不满意的话完全可以退出重新设置，不过也不要指望能分配到初始能力有多高，如果玩家选择OMF来进行游戏，在初期可能会比较困难，因为J联赛中的球队的阵型中有很多没有OMF，玩家上场时也很可能会被安排到其他位置上。

## OMF 策划进球的组织者

评价依据：助攻、得分、触球次数

能力成长方向：シュートパス精度、シュート精度、テクニック

前锋的身后，中场最前方是OMF主要活动的区域，偏向攻击的后卫，在中前场拿球最多的球员，需要为锋线源源不断地输送有威胁的传球。在适当的时机也会突入禁区代替前锋完成摧城拔寨的任务。由于要经常面对多个对方球员的包围，所以对ドリブル(盘带)、テクニック(技术)与パス(传球)方面的数值要求较高，多多传出些决定性的传球是获得高评价的不二法门。在接球后迅速认清前锋的跑位是需要练习的技术，由于可视范围的不足，所以在接球转身时要观察周围是否有对方球员上来逼抢，尽量将球球控制在自己脚下，看准时机使

用△键给前锋传出身后球能够有效的造成射门机会。



## CMF 攻守兼备的中路者

评价依据：精度高的传球、断球、助攻

能力成长方向：シュートパス精度、スタミナ、ディフェンス

同样是在中场的中路活动，不过CMF与OMF相比，位置更加自由，球队的防守与攻击都需要积极的参加，充沛的体力与细腻的技术都需要掌握。荷兰全攻全守的打法催生出了这个位置，玩家在比赛中需要根据场上的形式积极地跑动。一旦我方中场球员失球，就要赶快上前逼抢以免对方发动快攻，看到中场球员有很好的位置也要当机立断将球传出去，不用刻意追求传出致命的传球，那是前锋需要完成的工作。合理的运用二过一突然插上助攻也可以给对方造成不小的威胁。J联赛中许多球队队的战术对OMF的依赖性都很强，所以如果玩

家选择这个位置，可以在游戏的初期得到很好的成长。



## SMF 边路进攻的发起者

评价依据：助攻、1对1过人、传中  
能力成长方向：ドリブル精度、スピード、スタミナ



在活动路线的图中我们可以很明显的看出来，SMF的活动范围大多集中在中前场的边路位置。中前场的边路是SMF活跃的地带，一场比赛下来需要在边路跑上数个来回，所以这个位置的球员对体力要求比较高，否则将体力耗尽后很容易被教练换下场。在边路与队友寻求配合后甩掉对手的防守下底传中是SMF的主要职责，不

过在禁区边缘发现对方中路空虚也可以切向中路寻找射门的机会。由于在本作中边路内切后短传横穿至中路的无赖打法有所削弱，而按一下O后的传中速度与弧度也有了小幅度的加强，所以在大多数情况下可以放心地选择下底传中的老套路。边路快马一向是受到教练的重视，如果球员的速度与盘带数值较高，那么自己的主力位置不会被轻易抢走的。不过现代足球中，有不少教练喜欢将有组织能力的球员放置边路，所以玩家也可以顺应潮流提升下自身的组织能力。



## DMF 球队攻防的转换器

评价依据：位置感、ディフェンス、发动攻击  
能力成长方向：スタミナ、ディフェンス、ショートパス精度

球队中最为重要的角色，站在中场的最后方，是球队的闸门，也是攻防转换的核心，一旦被突破就会直接把防线暴露在对方的锋线之下，所以这个位置的主要任务就是将球从对方球员脚下断下，然后发起进攻。由于站位离球门较远，所以玩家的视野会比较广阔，在游戏中应该注重培养自己的大局观来调度球队的进攻方针。如果被反击时，也需要有以黄牌为代价结束对手进攻的觉悟。球队的进攻与防守出现问题，DMF可都是要承担一定责任的。



## WB 边路的防守专家

评价依据：一对一过人、盘带突破、抢断  
能力成长方向：スタミナ、オフフェンス、ディフェンス

处在边路位置，但是同进攻型的要求都很高，攻守平衡是这个位置的准则，不能不顾后防的安危而冲上前方助攻。由于要同时照顾到防守与进攻，WB跑动的距离比边前卫要多，对体力的要求也是所有球员中最为苛刻的。如果没有在体力上花力气训练，在场上跑上几个来回体力就会被耗尽。建议玩家将主要精力放在后场的防守上，断下球后立刻将交给身边的队友，然后再向边路移动并按R2要球，接到球后下底传中。



## ★★★★★ 游戏篇 ★★★★★

## 基本的移动



在我方队友持球的情况下，只要连打R2键即可向队友发出要球请求，但是也需要依情况而言，如果一味的胡乱要球，只会影响球队的进攻节奏。在向队友要球时也要观察清楚队友所在的位置(球员身下的黄色箭头是对方球门的方向)，如果距离自己过远，那么队友传出的球很容易会被对方断下，在视野中能够看到持球的队友时要球的成功率会比较高。

②与通常模式下不同，在FAN-

TASY STAR模式中我们可以看到场地中有一条不停移动的黄线(可以关闭，但不建议这么做)，这条黄线就是对方最后一名防守队员所在的直线，也就是说如果玩家越过这条黄线后再接到队友的传球就会被判越位。所以玩家在进攻时可以有这条黄线和小地图为参考依据，如果能够抓住时机，打出漂亮的反越位并不是一件难事。

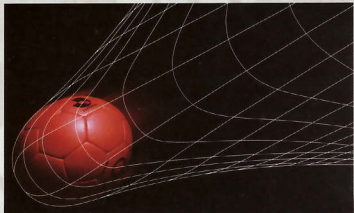
③这个模式中，玩家更要注意体力的分配问题，因为正常比赛只能控制一名球员，所以就不能像普通模式中一样来处理场上的每一个细节。游戏中教练更换球员的主要依据就是球员的体力，哪怕表现的再好，如果体力透支，教练也会毫不留情地将你换到下场休息。由于游戏的初期玩家控制的球员体力较低，所以如何避免无意义的奔跑才是关键，当球不处在自己所管辖的区域时，就应当慢慢地在场上路移动，或者干脆站在原地节省体力。

## 盘带

①变速是最基本也是最行而有效的过人方法，有时在带球面对防守队员时一个变向加速就可以很轻易地突破防守(当然，前提是你的球员的盘带相关数值别说得过去)。边路进攻时，玩家也可以利用R1或R2键突然减速停球然后再变向加速启动来将防守队员甩在身后，或寻找到传中的空间。

②本模式中R2×2和L1×2的快

速“踩单车”动作，即可以调整与防守队员之间的距离，也可以在踩单车后变向突破或将球传给队友，十分实用。另外反方向按R2→斜前方向按十字键的“V字假动作”，虽说在向斜前方的爆发力有所削弱，但是动作却更加连贯，实用性大大加强，在边路一对一过人时尤为有效。另外，在盘带中合理地运用假动作，比如横向拉球、扣球、双足假动作等，除了能够提升评价外，往往还能够起到意想不到的效果。



## 传球

①对于中场球员来说，×键的短传是最常用的传球手段。一场比赛中中传球的次数与质量也将影响到比赛后评价的变化。将球传给队友后，控制球员摆脱防守自己的对方球员，然后再打R2让队友把球交还回来。这正是在比赛中最常用的短传技术。

②在中场带球时发现斜前方的前锋被对方的后卫贴身防守，此时可以带球向另一侧的斜前方带球吸引防守队员上来抢断，把防守前锋的后卫吸引到身边后按△键直塞给那名摆脱了防守的前锋，即可为前锋制造一次很好的面对门将的机会。

③由于视点改为了身后视点，所以可以更清楚观察到赛场上的细节，再配合右上角的小地图，玩家可以更加准确的掌握场上的局势，选择正确的传球路线。所以在FANTASY STAR模式中，默认的背后视点才是最佳的视点，在刚上手感到不适应的玩家，最好不要改变视点的设置。



## 防守

①一场足球比赛最激烈的战场就在中场，如果能够在中场就将对手的球断下，就可以获得一次反击的机会，就地发动攻势。□键与队友围抢对方控球队员，是这个模式中主要用到的防守手段，想要围抢成功首先要判断清楚对方球员的跑动路线，将其逼到角落。

②对手在反击时的直传身后球对我方是非常有威胁的，如果自己正好在最后一道防线的位置，更是要严防死守对手的直传球。我们可以紧跟对方冲在最前方的无球队员，等待对方传球以后以R1+R2的强制



移动球先把手球断下来。

③玩家在选择铲球时一定要慎重，特别是在自己大禁区外的正前方，一个不小心就会给对方位置很好的任意球机会。从对方带球队员的身体两侧铲球的成功率会比较高。

## 射门

①虽然只能选择中场球员来进行游戏，但是在比赛中我们还是有不少直接面对门将近距离射门的机会。在与门将一对一的情况，选择精度高的推射无疑是明智的。由于视点的关系，我们可以在更清楚观察到门将与球门空隙，通过带球变向改变门将的站位，推射其两侧留下的空档，接下来就等待着球场上想起球迷的欢呼声吧。

②中场球员最主要的得分手段还是大禁区弧顶附近的中远距离射门，J联盟中远射向来都是相当犀利的，本作中□+R2的射门成功率还是很有保证的。玩家可以选择在对方门将的视线被挡住时起脚射门(拜身后视点所赐，我们可以清楚的观察到对方门将正前方是否有球员)，力道控制得当的话大概有4成的把握能够攻破球门。

能力	状态对能力影响列表					轻伤	伤病恢复中
	↑	↖	↘	↓	↙		
オフェンス (进攻)	+12.0%	+6.4%	-8.0%	-16.0%	-32.0%	-6.4%	
ディフェンス (防守)	+12.0%	+6.4%	-8.0%	-16.0%	-32.0%	-6.4%	
ボディバランス (身体平衡)	+12.0%	+6.0%	-12.0%	-18.0%	-18.0%	-6.0%	
スピード (体力)	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-12.0%	-24.0%	-6.0%	
トップスピード (最大速度)	+8.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-24.0%	-4.8%	
加加速力	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-18.0%	-24.0%	-6.0%	
レスポンス (反应)	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-18.0%	-24.0%	-6.0%	
敏捷性	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-18.0%	-24.0%	-6.0%	
ドリブル精度 (盘带精度)	+8.0%	+4.8%	-4.8%	-9.6%	-24.0%	-4.8%	
ドリブルスピード (盘带速度)	+8.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-24.0%	-4.8%	
シュートパス精度 (短传精度)	+8.0%	+4.8%	-4.8%	-9.6%	-18.0%	-4.8%	
シュートスピード (短传速度)	+8.0%	+3.0%	-3.0%	-6.0%	-18.0%	-3.0%	
ロングパス精度 (长传精度)	+8.0%	+4.8%	-4.8%	-9.6%	-18.0%	-4.8%	
ロングパススピード (长传速度)	+8.0%	+3.0%	-3.0%	-6.0%	-18.0%	-3.0%	
シュート精度 (射门精度)	+8.0%	+4.8%	-4.8%	-9.6%	-18.0%	-4.8%	
シュート力 (射门力量)	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-12.0%	-18.0%	-6.0%	
シュートテクニック (射门技巧)	+8.0%	+4.8%	-4.8%	-9.6%	-18.0%	-4.8%	
フリーキック精度 (任意球精度)	+8.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-18.0%	-4.8%	
キャプ (领导力)	+8.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-18.0%	-4.8%	
ヘディング (头球)	+8.0%	+4.8%	-4.8%	-9.6%	-18.0%	-4.8%	
ジャンプ (弹跳)	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-12.0%	-24.0%	-6.0%	
テクニック (技术)	+8.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-18.0%	-4.8%	
攻撃性	+8.0%	+4.8%	-6.0%	-12.0%	-30.0%	-4.8%	
メンタリティ (心理素质)	+12.0%	+6.0%	-6.0%	-18.0%	-30.0%	-6.0%	

## 其他模式补遗

除去新加入的模式，Konami对原有的模式也进行了细微的调整。大师联赛中我们可以在赛前准备菜单中获得更多赛场外的消息，赛前也有了很大程度的改良，每场比赛之后的数据统计还增加了本场比赛的上座率增加了职业经理人的感觉。球员的薪资与身价也有了很大幅度的调整，一些近两年状态下滑的老将的身价有了很明显的下滑，而那些当红的年轻球员的身价则是直线上升，联赛的两个赛季如果手头的资金周转不灵，不妨购入两个经济实用的老将过一遍。

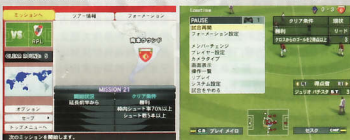
在“俱乐部老将”模式中，玩家可以浏览到由J联赛官方提供的每支球队的详细数据，其中还包罗了

各支球队近几年来战绩，对J联赛有爱的玩家一定能够从中获得不少好东西。WE-SHOP中的商品倒是没有什么变化，玩家可以花100WEN购买一张J联赛球队的主体壁纸来装饰你的连串画面，而隐藏球员中日本球员占据了大部分(那是当然的)，经典球队也变成了欧洲J大联赛的元老明星队队，马拉多纳、巴蒂、巴乔等明星球员都隐藏在其中。新增增加的“試合スキップ”可以直接交由电脑自动模拟出下场比赛的结果，在一些无足轻重比赛中选择此项可以省去不少时间，由于模拟的比赛结果有很大的随机性，所以“SL大法”在此也可以发挥作用了。

## 世界巡回赛模式任务简介

世界巡回赛模式(ワールドツアー)也是本作Konami准的模式之一。在这个模式下玩家需要选择一只球队，在与世界各地的俱乐部交战时完成系统给出的任务。模式中将会有100个任务等着玩家去挑战，越到后期任务的难度也会愈加变态。所以要想成功的完成世界之旅还是选择一个顺手的球队来挑战吧。在每个大洲巡

回时所遇到的对手都是从这个洲中的俱乐部随机挑选出来的，每完成一个洲的任务就可以获得1000WEN的奖励，每个任务的附加条件基本都是获得比赛的胜利，想要完成所有的任务，没有点毅力和运气还是相当困难的。将后期任务中出现的明星队击败即可在其他模式中使用该球队，不再必花WEN去WE-SHOP中购买。





全任务列表			
Mission	对阵球队	开始状况	完成方法
1	J 联赛球队	无	净胜对手 2 球以上
2	J 联赛球队	下半场, 无人换人名额	获得比赛胜利
3	J 联赛球队	无	整场比赛不输球
4	J 联赛球队	加时赛下半场开始	获得比赛胜利
5	亚洲球队	加时赛上半场开始	替补上场球员进球以上并获胜
6	亚洲球队	下半场开始, 领先 1 球	不失球获胜
7	亚洲球队	无	两人以上进球并获胜
8	亚洲球队	加时赛上半场开始	盘带 30 米以上进球并获胜
9	非洲球队	点球决战开始	赢得点球未进的胜利
10	非洲球队	无	射门 10 次以上并且射门框以内率达到 60% 以上获胜
11	非洲球队	无	有 2 个以上的进球来自传中
12	欧洲球队	加时赛下半场开始, 1 球领先, 全员体力为 20%	获得比赛胜利
13	欧洲球队	下半场开始, 1 球落后	获得比赛胜利
14	欧洲球队	无	超越对手进球 60% 以上并获胜
15	中北美洲球队	电脑为数据模式	获得比赛胜利
16	中北美洲球队	下半场开始, 被罚下 2 人	获得比赛胜利
17	中北美洲球队	全员状态为 \>	获得比赛胜利
18	中北美洲球队	加时赛上半场开始	射门次数 4 次以下获胜
19	南美洲球队	加时赛下半场 10 分钟开始	获得比赛胜利
20	南美洲球队	无	不失球获胜
21	南美洲球队	加时赛上半场开始	射门 5 次以上并且射门框以内率达到 70% 以上获胜
22	南美洲球队	无	3 个主力球员不在场上获胜
23	欧洲球队	无	控球率在 40% 以下获胜
24	欧洲球队	无	助攻的次数在 2 次以上并获胜
25	欧洲球队	全员轻伤状态	获得比赛胜利
26	欧洲球队	下半场开始, 1 球落后, 全员轻伤状态	获得比赛胜利
27	欧洲球队	无	把球带入射门进球并获胜
28	欧洲球队	下半场 30 分钟开始, 只有 1 个换人名额	净胜对手进球 1 球以上并获胜
29	欧洲球队	无	传球成功率达到 60% 以上并获胜
30	欧洲球队	无	有 1 人以上上帽子戏法并获胜
31	欧洲球队	下半场开始, 1 球落后	控球率在 40% 以下获胜
32	欧洲球队	下半场开始	主力与替补上场球员都进球并获胜
33	欧洲球队	下半场开始, 无人换人名额, 全员体力为 50%	获得比赛胜利
34	欧洲球队	上半场 15 分钟开始, 领先 1 球	对手射门到 10 米以上获胜
35	欧洲球队	无	25 米开外远射进球并获胜
36	欧洲球队	无	净胜 3 球以上, 不失球, 犯规在 3 次以下
37	欧洲球队	下半场开始	3 人次以上进球并获胜
38	欧洲球队	上半场 15 分钟开始	犯规次数在 3 次以上并获胜
39	法国联赛全明星球队	下半场开始, 2 球落后	获得比赛胜利
40	荷兰联赛全明星球队	下半场开始, 1 球落后, 我方被罚下 3 人, 对方被罚下 1 人, 无人换人名额	获得比赛胜利
41	英格兰联赛全明星球队	无	犯规在 1 次以下获胜
42	西班牙联赛全明星球队	光标固定	只控制 1 人获胜
43	意大利联赛全明星球队	全员状态为 \>	净胜 6 球以上并有 3 人次以上进球
44	经典法国联赛球队	没有小地图	获得比赛胜利
45	经典荷兰联赛球队	下半场 15 分钟开始, 全员状态为 \>	净胜 2 球以上
46	经典德国联赛球队	下半场开始, 2 球落后	获得比赛胜利
47	经典英格兰联赛球队	上半场 30 分钟开始	有 2 个头球得分并进球 2 球以上
48	经典西班牙联赛球队	无	有 3 个进球并分获胜
49	经典意大利联赛球队	无	前锋、中场、后卫以及替补上场球员均有进球并获胜
50	世界全明星球队	对方全员状态为 \>	射门在门框以内率以及控球率 达到 50% 以上, 传球成功率 达到 80%; 没有犯规并获胜

## 二二目

51	J 联赛球队	下半场开始	净胜 2 球以上
52	J 联赛球队	无	射门在门框以内率以及控球率 达到 80% 以上并获胜
53	J 联赛球队	无	使对方至少有 1 次越位并获胜
54	J 联赛球队	加时赛下半场开始, 1 球落后	获得比赛胜利
55	亚洲球队	加时赛上半场开始, 全员体力为 40%	获得比赛胜利
56	亚洲球队	无	控球率达到 70% 以上并获胜
57	亚洲球队	上半场 10 分钟开始, 1 球落后	助攻的次数在 3 次以上并获胜
58	亚洲球队	加时赛上半场开始	后卫球员至少进球 1 球获胜

Mission	对阵球队	开始状况	完成方法
59	非洲球队	上半场 25 分钟开始	有 1 人以上上帽子戏法并获胜
60	非洲球队	下半场开始, 1 球落后, 被罚下 1 人	不失球获得比赛胜利
61	非洲球队	上半场 15 分钟开始, 1 球落后	有 3 个以上的进球来自传中
62	澳洲球队	加时赛下半场开始, 全员体力为 10%	获得比赛胜利
63	澳洲球队	下半场开始, 2 球落后	获得比赛胜利
64	澳洲球队	无	控球率达到 70% 以上, 传球成功率达到 80% 并获胜
65	中北美洲球队	上半场 30 分钟开始, 电脑为数据模式, 1 球落后	获得比赛胜利
66	中北美洲球队	下半场 15 分钟开始, 被罚下 3 人	获得比赛胜利
67	中北美洲球队	全员状态为 1	获得比赛胜利
68	中北美洲球队	上半场 30 分钟开始, 被罚下 1 人	不失球获胜
69	南美洲球队	前锋状态为 1	射门次数在 5 次以下获胜
70	南美洲球队	射门 15 次以上并且射门框以内率达到 60% 以上获胜	无设置战术
71	南美洲球队	全员状态为 \>, 全员体力为 60%, 无人换人名额	获得比赛胜利
72	南美洲球队	上半场 30 分钟开始	获得比赛胜利
73	欧洲球队	上半场 30 分钟开始, 领先 1 球	控球率在 35% 以下获胜
74	欧洲球队	上半场 15 分钟开始, 1 球落后	2 人以上进球并获胜
75	欧洲球队	上半场 30 分钟开始	获得比赛胜利
76	欧洲球队	下半场开始, 2 球落后, 全员黄牌状态, 无人换人名额	获得比赛胜利
77	欧洲球队	上半场 15 分钟开始	对手的射门没有 1 次打在球门范围以内获胜
78	欧洲球队	上半场 30 分钟开始, 1 球落后, 只有 1 个换人名额	替补上场球员进球并获胜
79	欧洲球队	上半场 30 分钟开始, 1 球落后	传球成功率达到 65% 以上并获胜
80	欧洲球队	下半场开始, 1 球落后, 无人换人名额	获得比赛胜利
81	欧洲球队	下半场开始, 1 球落后, 我方被罚下 3 人, 对方被罚下 1 人, 无人换人名额	获得比赛胜利
82	欧洲球队	上半场 30 分钟开始, 1 球落后, 无人换人名额, 全员状态为 \>, 全员体力为 50%	获得比赛胜利
83	欧洲球队	无	对方射门达到 10 次以上, 净胜对手 2 球以上
84	欧洲球队	无	30 米开外远射进球并获胜
85	欧洲球队	上半场 15 分钟开始, 1 球落后	净胜对手 4 球以上; 无失球, 无犯规
86	欧洲球队	上半场 20 分钟开始	射门次数在 2 次以下获胜
87	欧洲球队	下半场 15 分钟开始, 1 球落后	对手的射门没有 1 次打在球门范围以内获胜
88	欧洲球队	上半场 15 分钟开始	对手的射门没有 1 次打在球门范围以内获胜
89	法国联赛全明星球队	下半场开始, 3 球落后	不失球获得比赛胜利
90	荷兰联赛全明星球队	下半场开始, 2 球落后	主力与替补上场球员共进 2 球并且净胜球在 4 球以上
91	英格兰联赛全明星球队	下半场开始, 2 球落后	4 人次以上进球并获胜
92	西班牙联赛全明星球队	上半场 15 分钟开始, 2 球落后, 光标固定	获得比赛胜利
93	意大利联赛全明星球队	上半场 15 分钟开始, 1 球落后, 全员状态为 \>, 不能控制球员	获得比赛胜利
94	经典法国联赛球队	没有小地图	无犯规获得比赛胜利
95	经典荷兰联赛球队	下半场开始, 1 球落后, 全员状态为 \>	射门次数在 2 以下并至少有 2 个进球来自传中获胜
96	经典德国联赛球队	无	传球次数与成功率高于对手, 助攻次数在 4 次以上获胜
97	经典英格兰联赛球队	全员体力为 50%	3 个主力球员不在场上净胜对手 2 球以上
98	经典西班牙联赛球队	不能设置战术	助攻次数在 1 次以上, 通过传中进球 1 球以上, 盘带 35 米以上进球并净胜对手 3 球以上
99	经典意大利联赛球队	上半场 15 分钟开始	前锋、中场、后卫以及替补上场球员均有进球并无失球获胜
100	世界全明星球队	对方全员状态为 1, 我方全员状态为 \>	控球率达到 60% 以上, 射门在门框以内率以及控球率 达到 80% 以上, 无失球并净胜对手 3 球以上

# 经典的职业系统 回归 伊瓦利斯的二次冒险

最终幻想XII 国际版 Square Enix RPG  
PS2 FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM 日版  
2007年8月9日 1人 6800日元  
无对应平台 对应玩家年龄: 15岁以上

这次的《最终幻想XII 国际版》针对前作进行了多方面的调整和修正，职业系统对游戏的影响相当大，初次出现的Trial模式也有一定的难度和挑战性，无论是没有玩过前作的玩家，这次都不妨一试。因为时间较紧，这次文章的内容主要放在新职业系统的分析介绍以及魔法技能、非卖品装备的入手方法上。此外，我们还提供了直到通关的流程攻略以及练级和赚钱等其他的心得，相信可以使初玩的玩家也能充分享受到游戏的乐趣。

## FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM



攻略  
透解

文 曹纲 协力 eternian 美编 anubis

### 黄道十二职业系统

这是这次国际版最核心的系统变更，每位同伴的执照盘不再像日版那样都是一样的，而是按职业分成12种，每个人只能选择一种，并且选择之后是无法变更。在执照盘的选择界面可以按O键来查看各职业执照盘的具体构成，来学习的位置只要

将光标移动过去也可以看到具体的内容。职业细分后，同类技能的位置更加集中，学起来会比较方便，选择时应该主要侧重于武器、防具、魔法等方面。当然具体选择可以按照个人的喜好来自由调整，甚至你选6个骑士之类的也不是不行。

### 白魔道士

综合评价★★★★

白魔道士是《FF》系列的经典职业之一，这次由于不少绿魔法(如プロテガ)甚至黑魔法(如コンフユ)都划回到白魔法范畴，使得白魔道士的实用程度明显上升。无论是初期的ケアル，中期的エスナ、デスヘル，还是后期的ケアルガ、アレイズ、プロテガ、フルタア，都能持续发挥作用，而强力的属性攻击魔法ホーリー也会对后期不少敌人造成极大伤害。另一方面，白魔道士的HP较低，武器方面也几乎

没有什么攻击力，威力较高的骑士剑也因为麻烦而抢手的召唤兽而基本不会使用，后期只能作为完全的辅助角色。

召唤兽	分属内容	执照
ゾディアーク	1	骑士剑装备1
カオス	2	骑士剑装备2
	3	HP8
フラムフリート	4	ダガ-5
	5	舞本
エクステス	6	力强化
アドラドレク	7	力强化
	8	暗盾
ジュミンザ	9	HP9
セロムス	10	HP7
キエクレイン	11	ライブラ

#### 执照盘分属

武器	ロッド装备1-4、フェイスロッド装备
防具	魔装备1-13
饰品	アクセサリ1-22、リボン
魔法	白魔法1-13、绿魔法1-3
HP	HP1-5
知识	エーテルの知识1-2
技能	アレクス、チャージ、助付
强化	魔力強化×16、力強化×5
其他	HP満タン魔力UP、満死魔力UP、有效ステータス时间延长、魔法チャージ、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターネートチャージ

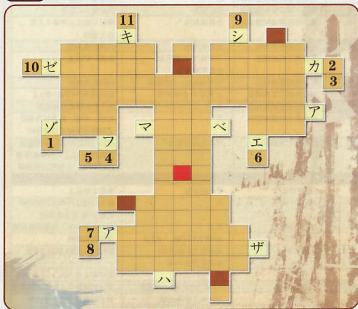
### 执照盘学习心得

本作中每位角色仍然能学会3个必杀技，但是每个执照盘上却有4个必杀技位置，有些还离开了其他内容。学习了3个必杀技后，第四个必杀技的位置就会消失，可能会导致原本可以学习的现在却无法学习的情况，因此在学必杀技之前请根据与职业对应的执照盘优先找到全部4个必杀技的位置，分析判断之后再做取舍，不要光看高得近就马上学习。

最初的执照盘上会有些位置被分隔开来，必须学会相应的召唤兽来进行连接才能学习，但是召唤兽的数量有限，并且只能一人学习，所以遇到同一召唤兽在数个职业执照盘中都充当重要的连接作用时，就要加以判断和取舍了。下面我们来看看这十二个职业的详细情报，所有分属的内容以及所需要的召唤兽也都全部列出以供参考。

### 图示说明

所有执照盘上的红色方块为最初的起始点，棕色方块为必杀技，黄色方块为召唤兽位置，由于篇幅所限，所有召唤兽都以其名称的第一个假名来表示，其中蓝色的A代表魔蝎座アドラドレク，黑色的则为处女座アルマア。



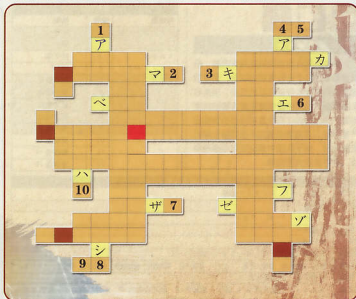


## シカリ

综合评价★★★★

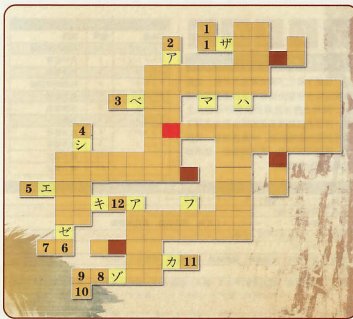
相当强力的职业，武器方面可以装备最强忍刀、最强小刀、次强銃，再加上忍刀有明显强化，属性不再全部是暗，所以游戏中会相当好用。技能方面有远隔攻击，可轻松应付飞行类敌人，但缺点主要在于必杀技的4个位置都隔开了忍刀，推荐在伊贺忍刀和甲贺忍刀中放弃一样。

召喚兽	编号	执照
アドラメク	1	无作为魔
マティウス	2	控投げ
キユクレイシ	3	白魔法12
アルテマ	4	フェニックス効果LP
	5	フェニックス効果LP
エクスデス	6	贴付
ザルエラ	7	HP11
シュミハザ	8	被装备5
	9	被装备6
ハシメマリム	10	肉斩骨断



### 执照盘分布

武器	忍刀装备1-3, おろろ脚生装备, ダガー装备1-6, ナガギヤ装备, 銃装备1-4
防具	轻装备1-13
盾	盾装备2-7
饰品	アクセサリ1-22, リボン
HP	HP1-10
知识	ボーションの知识1-3, 万能药の知识1-3
技能	苏生, 应急手段, ライブラ, 步数攻击, 针子本, 贴付, 远隔攻击
强化	魔力强化×5, 力强化×5
其他	满攻攻击力UP, 满死防御力UP, 盾回避率UP×2, HP満タン攻击力UP, 有效ステータス时间延长, 被ダメージチャージ, 加ダメージチャージ, ターニートチャージ



## 黒魔道士

综合评价★★★★

黒魔道士在本作中相当强力，其中最主要的原因就是本作有了伤害界限突破。这样后期的强力魔法再针对敌人的弱点属性，可以造成相当客观的伤害输出。和物理职业的攻击效果相比，魔法的范围攻击面对大量敌人时是相当有利的。较低的HP仍然是魔法系角色的宿命，后期需要针对这点来做好保护工作。

召喚兽	编号	执照
アドラメク	1	ハンディB装备2
マティウス	2	ハンディB装备3
ハシメマリム	3	ハンディB装备4
シュミハザ	4	重装备7
エクスデス	5	重装备8
ゼロムス	6	重装备9
アムフリート	7	HP5
	8	HP6
	9	HP8
アルテマ	10	远隔攻击
ザルエラ	11	密语
	12	密语

### 执照盘分布

武器	杖装备1-6, 贤者の杖装备
防具	魔装备1-13
饰品	アクセサリ1-22, リボン
魔法	黒魔法1-13, 緑魔法1-3
HP	HP4, 7
知识	万能药の知识1~2, エーテルの知识1~3
技能	功语, チャージ
强化	魔力强化×12, 力强化×8
其他	HP満タン魔力UP, 满死魔力UP, 有效ステータス时间延长, 魔法チャージ, 被ダメージチャージ, 加ダメージチャージ, ターニートチャージ

## もののふ

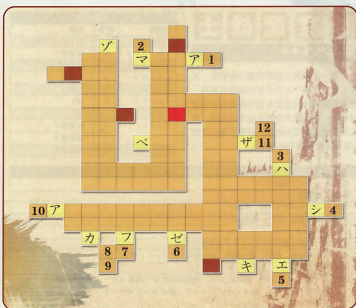
综合评价★★★★

ものふ只能使用刀作为武器，不过刀的威力也有一定的强化。特别是新加的マサムネ1，甚至是单手用的，后期搭配源氏套装可以提升力量和伤害输出。正宗的连击率很高，一般配合源氏的小手来使用，可在战斗中担当主力。本职业的缺点在于执照盘的设置，有一堆魔力强化却无半点魔法可用，而且本职业没有远隔攻击，对飞行敌人只能采用扔钱等特殊技。

召喚兽	编号	执照
ザルエラ	1	ブラッドソード装备
アドラメク	2	暗黒
ベリアス	3	ライブラ
シュミハザ	4	南回遊率UP
エクスデス	5	HP12
ゼロムス	6	魔力強化
	7	魔力強化
ゾディアーク	8	重装备9
	9	重装备10
	10	重装备11
サオス	11	格斗
アルテマ	12	贴付

### 执照盘分布

武器	刀装备1-5, マサムネ装备
防具	魔装备1-13
饰品	アクセサリ1-22, リボン
HP	HP1-11
知识	万能药の知识1-2
技能	暗黒魔法, 针子本, 控投げ, 无作为魔, 肉斩骨断, MPP
强化	魔力强化×12, 力强化×8
其他	源氏装备, HP満タン魔力UP, 满死魔力UP, 满死防御力UP, 有效ステータス时间延长, 被ダメージチャージ, 加ダメージチャージ, ターニートチャージ



### 喜忧参半的国际版

本作中的语音为英文配音，字幕则为日文字幕，并无英文字幕显示，所以无论你玩过之前哪个版本都会觉得有点别扭。不过让人欣慰的是，游戏设置中可以将画面调整为16:9，而且还增加了几处新的情节和CG动画。

## 弓使

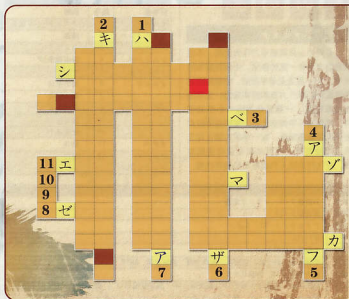
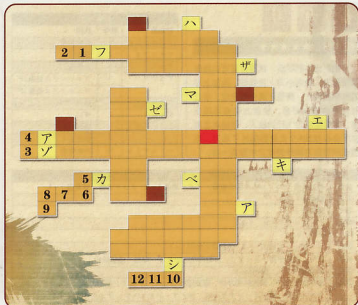
综合评价★★★

由于执照职业的搭配很有问题，所以目前看来是个比较鸡肋的职业，使用远程攻击虽然可以保证自己的安全，但是却无法给前方的同伴提供魔法等方面的回复和掩护，力量强化很少直接导致伤害输出严重不足，仅有的白魔法4在后期也难以支撑作用，属于队伍中最缺乏存在感的职业，并不建议大家选择。

分高内容		
召喚兽	编号	执照
フラムフリート	1	HP10
	2	HP11
アルタマ	3	针千本
ゾディアーク	4	MP1P
カオス	5	魔力強化
	6	魔力強化
	7	魔力強化
	8	魔力強化
	9	魔力強化
シユートハザ	10	重装备10
	11	重装备11
	12	重装备12

### 执照分布

武器	弓装备1-7、サジタリア装备
防具	轻装备1-13
饰品	アクセサリー1-22、リボン
魔法	白魔法4
HP	HP1-8
知识	万能药的知识1-3、ポーションの知识1-3
技能	苏生、多段攻击、窃符、密语、ライブラ、回避手段、魔防破坏、魔攻破坏、无作为魔、镜投げ、アキレス
强化	魔力強化、力強化×2
其他	フェニックス效果UP×3、満タン攻击UP、瀕死攻击UP、瀕死防御力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ



## ブレイカー

综合评价★★

虽然乍看之下槽的攻击力不俗，但是在实际战斗中攻击输出的波动范围却相当大，再加上附加效果并没有什么出众之处，所以在前期很多玩家就会因为选择了这个职业而后悔莫及，HP高是其唯一的优势，不过与其培养一名肉盾角色，还不如能早放弃比较实际。

分高内容		
召喚兽	编号	执照
ハシヌマリム	1	行动时间缩短
キエフレイン	2	无作为魔
ベリアス	3	回避攻击
アルタマ	4	行动时间缩短
フラムフリート	5	魔力強化
ザムエラ	6	步追加
アドラメレク	7	力強化
エクステス	8	魔力強化
ゼロムス	9	魔力強化
	10	魔力強化
	11	魔力強化

### 执照分布

武器	ブレイカー装备1-8、ハンドイ8装备1-4
防具	重装备1-12
盾	盾装备1-7、シールド装备、咒盾装备、最强盾装备
饰品	アクセサリー1-22、リボン
HP	HP1-10
技能	魔攻破坏、攻击破坏、魔防破坏、防御破坏、暗黒魔法、MPMP
强化	力強化×12
其他	瀕死装备、盾回避率UP×3、満タン攻击UP、瀕死攻击UP、瀕死防御力UP、有效ステータス时间延长、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ

## 时空魔战士

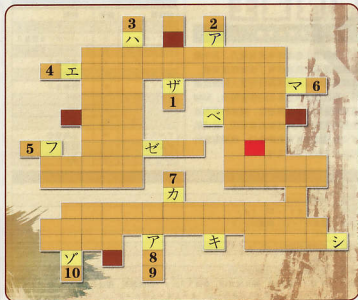
综合评价★★★

唯一可使用全部时空魔法的职业，其中レビティ和ヘイスダ在后期相当实用，使用咒术来进行远程攻击也使自身的安全较有保障。职业最大的缺点就是HP太低，甚至比其他魔法职业还低，后期主要以加速+箭的附加效果牵制敌人。

分高内容		
召喚兽	编号	执照
ゾディアーク	1	エーテルの知识3
アドラメレク	2	白魔法4
ハシヌマリム	3	消費MPカット
エクステス	4	力強化
フラムフリート	5	力強化
マティウス	6	HP6
カオス	7	HP7
アルタマ	8	剑装备7
	9	剑装备8
ゾディアーク	10	剑装备9

### 执照分布

武器	ボウガン装备1-4
防具	重装备1-12
饰品	アクセサリー1-22、リボン
魔法	时空魔法1-10、绿魔法1-3
HP	HP3-4
知识	万能药的知识1-2、エーテルの知识1-2
技	时间攻击、贴付、魔法破坏、魔防破坏、チャージ、密语、算术
强化	魔力強化×9、力強化×9
其他	HP満タン魔力UP、瀕死魔力UP、瀕死防御力UP、有效ステータス时间延长、魔法チャージ、被ダメージチャージ、加ダメージチャージ、ターミネートチャージ



要的就是效率

本作另一个惊人的改变就是按L1键可切换为正常游戏速度4倍的“高速模式”，在这个状态下只要设定好GAMBIT，战斗会相当流畅，再按一次L1键可恢复正常。

# モンク

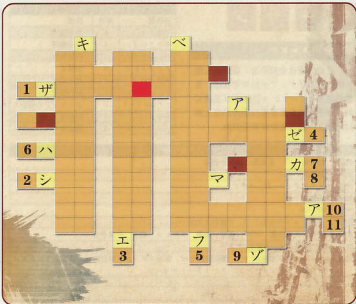
综合评价★★★★

意外好用的职业，棒的攻击力不低，而且伤害大小取决于对方的魔防而不是物理防御，战斗时经常有出人意料的效果。惟一可直接学习的白魔法9，其中包括了后期最实用的超回復ケアルガ。利用召唤兽连接可以学习直到白魔法13的，几乎所有最好用的白魔法。

分属内容		
召唤兽	编号	执照
ザルエラ	1	步数攻击
シェイハザ	2	ボーションの知识3
エクスタス	3	暗黒
ゼロムス	4	暗黒系法
アムフリート	5	白魔法10
ハシユマリム	6	白魔法4
カオス	7	白魔法11
	8	白魔法12
ゾディアーク	9	白魔法13
アルテマ	10	行动时间短缩
	11	行动时间短缩

### 执照分布

武器	棒装备1-6, 総装备
防具	轻装备1-13
饰品	アクセサリ1-22, リボン
魔法	白魔法9
HP	HP1-12
知识	ボーションの知识1-2
技能	攻击破坏, 防御破坏, 肉斩骨断, 苏生, 无作为魔, ライブラ, 应急手当
强化	力强化X12
其他	フェニックス效果LP X3, 満タン攻击力LP, 瀕死攻击力LP, 瀕死防御力LP, 有效ステータス时间延长, 被ダメージチャージ, 加ダメージチャージ, ターニートチャージ



# ナイト

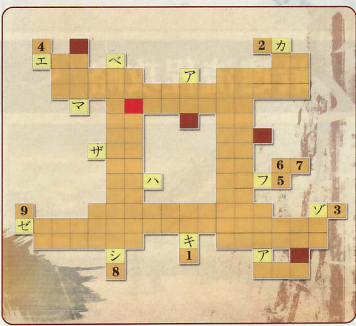
综合评价★★★★

基本上是必选的职业，无论是单手剑还是双手的骑士剑，后期都有非常强大的武器，也能够进行连击攻击，对各种敌人都能应付自如。利用容易入手的召唤兽可以轻松学会白魔法6~9，在战斗的同时还可以担当回复的责任，几乎没有明显缺点的职业。

分属内容		
召唤兽	编号	执照
ベリダス	1	ボーションの知识1
シェイハザ	2	ボーションの知识2
アルテマ	3	连击攻击
	4	力强化
マディウス	5	白魔法6
	6	白魔法7
ハシユマリム	7	白魔法8
	8	白魔法9
エクスタス	9	HP9
カクレン	10	力强化

### 执照分布

武器	剑装备1-9, 骑士剑装备1-4, 圣剑装备, 最强剑装备, ブラッドソード装备
防具	重装备1-12
盾	盾装备1-5, シェルシールド装备, 咒盾装备, 最强盾装备
饰品	アクセサリ1-22, リボン
HP	HP1-8, 10
技能	暗黒, 暗黒系法, MP9, 应急手当, 苏生
强化	力强化X10
其他	瀕死率LP X3, 満タン攻击力LP, 瀕死攻击力LP, 瀕死防御力LP, 有效ステータス时间延长, 被ダメージチャージ, 加ダメージチャージ, ターニートチャージ



# 机工士

综合评价★★★

比较有特色的职业，可使用最强杖，最强计算尺以及超强的ハンディB，通常采用远程攻击来对付敌人。抛开计算尺的另类打法，该职业在魔法方面的优势也相当明显。虽然初期承认一个都不会，但却可利用召唤兽来学习时空魔法8-10，其中包括相当有用的ヘイズガ，但如果这样做则会面临一个抉择的问题，因为这里所需的召唤兽アムフリート也是モンク用来

学习白魔法10(デスベグ, アレイズ)的，所以是否能够完全发挥出两个职业各自的实力就在玩家的一念之间。如果不想伤脑筋还是不要出现如此尴尬的职业组合吧。

分属内容		
召唤兽	编号	执照
カクレン	1	魔力强化
カオス	2	HP9
ゾディアーク	3	HP10
エクスタス	4	暗魔法1
アムフリート	5	时空魔法8
	6	时空魔法9
	7	时空魔法10
シェイハザ	8	ハンディB装备3
ゼロムス	9	ハンディB装备4

### 执照分布

武器	杖装备1-7, 计算尺装备1-4
防具	轻装备1-13
饰品	アクセサリ1-22, リボン
HP	HP1-8
知识	ボーションの知识1-3, エーテルの知识1, 万能药の知识1-3
技能	返む, 功倍, 时间攻击, 算尺, 贴付, 密着, 镜投り, アレス
强化	魔力强化X6, 力強化X3
其他	フェニックス效果LP X1, 瀕死防御力LP, 有效ステータス时间延长, 被ダメージチャージ, 加ダメージチャージ, ターニートチャージ

### NPC及召唤兽的调整

在前作中相信很多玩家都对召唤兽不利于堆堆而颇有微词，因此国服也对这个问题进行了修正，甚至连临时加入的剧情NPC也可以随意调整他们的GAMBIT，这次可不要再认为他们是跑龙套的哦。

## ウーラン

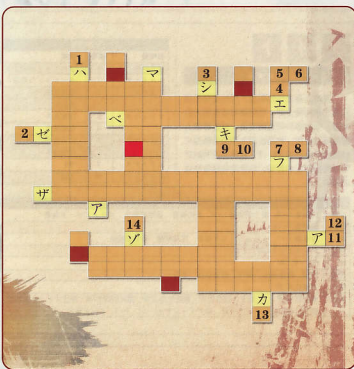
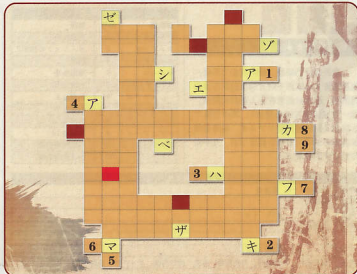
综合评价★★★★

注重物理攻击的职业，最强的几把长枪都追加了ドンクアの异常状态。圣属性的ホーランズ仍然可以直接买到，对于后期众多圣属性弱点的敌人来说，带上一把还是会经常用到的。

召喚兽	编号	执照
アルテマ	1	防御破坏
キョクレイン	2	攻击破坏
ハシエマリム	3	内斩异常
アドラメルク	4	力强化
マテイクス	5	魔力强化
	6	魔力强化
フラムフリード	7	ボーンシンの知识3
カオス	8	黒魔法7
	9	黒魔法8

## 执照分布

武器	枪装备1-5, 龙装备, 魔强子装备
防具	重装备1-12
饰品	アクセザリ1-22, リボン
魔法	黒魔法5-6
HP	HP1-8
知识	ボーンシンの知识1-2, 万龍葯の知识1-2
技	密语, 无作为魔, MPH, 苏生, 暗杀, アキレス, 功诱, 应急手当
强化	魔力强化×4, 力强化×13
其他	フェニックス效果LP×1, 瀕死防御力UP, 有效ステータス时间延长, 被ダメージチャージ, 加ダメージチャージ, ターミネットチャージ



## 赤魔战士

综合评价★★★★

前期和中期相当好用的职业，但是后期就略显颓势。赤魔道士的特点是各种魔法都会一点，但是除了绿魔法和黑魔法外，其他的魔法都不会是最强大的，例如时空魔法中进へイスト都不会，后期的战斗明显会受到很多限制。武器方面，虽然执照上最高可装备骑士剑4，但因为连接的召唤兽都非常强力，即便是派上用场也进入了游戏末期。后期可以考虑使用オイル+ダーダー的战术来对付非火属性吸收的敌人。

召喚兽	编号	执照	分属内容
ハシエマリム	1	密语	
ゼロムス	2	消费MPカット	
シユエハサ	3	白魔法7	
エクスダス	4	重装备8	
	5	重装备9	
	6	重装备10	
フラムフリード	7	力强化	
	8	力强化	
キョクレイン	9	黒魔法9	
	10	黒魔法10	
アルテマ	11	骑士剑装备1	
	12	骑士剑装备2	
カオス	13	骑士剑装备3	
ゾディアーク	14	骑士剑装备4	

## 执照分布

武器	メイス装备1-5
防具	魔装备1-13
盾	盾1-7, シェルシールド装备
饰品	アクセザリ1-22, リボン
魔法	白魔法1-6, 绿魔法1-3, 黒魔法1-3, 时空魔法1-3
HP	HP3, 5-7, 11
知识	エーテルの知识1
技能	超黒, チャージ
强化	魔力强化×12
其他	HP満タンスUP, 瀕死魔力UP, 有效ステータス时间延长, 魔法チャージ, 被ダメージチャージ, 加ダメージチャージ, ターミネットチャージ

## 最速流程攻略

本次国际版的主线流程和最初的日版并没有太大的差别，所以以下的攻略部分都将以给出提示为主，再加上游戏中所有的剧情触发点都会在地图上进行标识，刚接触本作的玩家只要多加利用都不会出现卡关的现象。



移动到巴修面前与其对话，再和铁门旁士兵对话并调查铁门继续深入

## BOSS 小型飞空艇レモラ

保证自己面对BOSS会在受到攻击时有一定几率自动防御，可以与其保持一定距离看同伴表演。

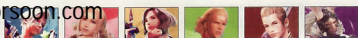
胜利后侵入城堡内部，尽量避免与敌人战斗，到达顶层尽头发生剧情

醒来后消灭三只老鼠进入王都ラハスラ，依次前往道具店和酒吧接受寻找任务

得到传票后开启“黄道十二宫职业系统”，选择菜单中的“ライセンス”进入职业选择画面，最后来到王都东门进入“东ダラムスカ沙漠”

角色	职业
ヴァン	ナイト
ババフレア	シカリ
フロン	しのぶ
バナンシュ	ウーラン
アーシェ	黒魔道士
バンネロ	モンク或白魔道士

进入沙漠后向地图右上方前进找到讨伐怪，注意它的魔法难度并不高



胜利后返回王都，与东门附近的NPC全部对话一次发生演讲情节

前往“市街地北部”进入“ダウタウンへの階段”，在南侧的“ドランの家”与主人对话

出门调查右側尽头的铁门来到王都南门，前往ギザ草原

前往左下方的集落与入口附近的NPC对话，诺妮娅（パキロン）加入后，再与道具店后面的小孩对话获得线索，最后从左下方的出口离开

在地图下方中间的小型区域找到小孩，与其对话并选择第一项开始收集能量

调查地图上用“！”号表示的黑晶，当能量值达到100%就会得到“太阳石”入手

返回王都后诺妮娅离开队伍，接着前往“ドランの家”与主人对话

前往第五仓库从左手边的门进入地下水道，沿路到达王宫的内部

来到右上方触发事件，然后与楼梯口的士兵对话，再返回与附近的NPC对话开始潜入作战

按□键在NPC的帮助下吸引守卫的注意，保持一定距离绕过士兵上楼

进入新区域后记住右侧的图案，然后利用□键吸引守卫注意，利用他们跑过来的间隙找到地面上相同的图案，调查并选择第一项打开隐藏道路

入场制刺三次后在左侧的尽头发现机关，调查后进入王宫的宝物库

巴尔福雷（バルフレア）和芙兰（フラン）加入后，调查旁边士兵的尸体即可继续前进

之后会遭遇普教阿玛莉（アマリア）的战斗，轻松搞定后其成为随行同伴（此时玩家可以对其下达指令的）

在堤坝处遇到4只史莱姆，使用魔法快速连杀战斗，胜利后到达“最终控制间”进行BOSS战

#### BOSS ブッシュフアア

当画面提示“ブッシュフアアを構えた！”时千万不要靠近BOSS，这招不但会造成较大的伤害，还会附加“猛毒”状态。巴尔福雷可以专心负责复员，其他角色则使用冰魔法连攻。

醒来之后离开牢房发生强制战斗，接着沿路进入监狱内部

到达上方中间的室内巴修（バッシュ）加入队伍，情节后众人掉进下水道

调查上方的装置选择第一项，然后和道具商人对话得到“ヒューズ管”，返回装置前使用可恢复电力供应，最后启动商人附近的机关打开通道



坑道中的敌人バツタリメック会在几个固定的地方吸取能量，一旦遇到就使用冰魔法快速解决

经过一个岔路口来到地图左侧的房间，启动最深处的机关（必须保证剩余30%的能量）遭遇BOSS战

#### BOSS ミイタクイーン

让巴修充当肉盾可以有效降低敌人的攻击，不用理会旁边的木蜘蛛，使用冰魔法狂轰本体即可。

进入东ゲルマスタ沙漠后前往上方集落，利用传送水晶返回王都

依次前往道具店和“ドランの家”接受委托，接着与北侧的NPC对话，最后前往酒场二楼找到巴尔福雷

进入西门的“飞空艇乘坐点”与里面的巴尔福雷对话，选择两次第一项后前往“空中都市ビュルバ”

出站后拉蒙（ラモン）加入，沿路前往ルース矿山

在第一个岔路口走地图上方的分支，到达被毁的广场后原路逃出矿山，必要时按□键可将同伴召集到身边

返回街道慢慢找拿书的NPC按□键散布谣言（不要被周围的守卫发现），达到100%发生剧情

前往指定的地点与守卫对话，选择两次第一项进入大机舱，随后乌苏拉（ウオスラ）成为随行同伴

在大机舱中要避开红色的感应网，来到下方的仓库会遇到敌人的埋伏，小队长级别的单体强力攻击即可，胜利后进入里面的牢房

在记录点的房间得到“システム制御キー”，利用它可以打开最里面的牢房救出艾雷

离开房间后不要和敌人做过多纠缠，一直向上来到控制室调查机关，依次选择第二项，一项暂时解除警报，之后如法炮制来到到出口点进行BOSS战

#### BOSS ジョージ・ギース

先清掉三个杂兵就可以专心攻击BOSS，它的全体魔法比较凶险，注意及时回复，解决他只是时间的问题。

胜利后与守卫对话选择第一项乘座飞空艇前往砂海ナム・エンサ

穿过沙漠到达王家城堡门口和道具商人对话，之后前往沙漠右上方的小型区域与真古利对话选择第一项

原路返回城堡的途中会遇到大海龟，消灭它后与真古利对话，并从地图右侧离开，在上层油塔的楼梯上触发情节后，返回调查地下的花选择第一项得到“イクシロの実”

在陵墓入口遇见守护鸟，对其使用“イクシロの実”后便可轻松获胜，接着调查上方的传送装置进入陵墓内部，之后迅速跑到道路尽头暂时摆脱追捕，在第二个区域进行BOSS战

#### BOSS ゼモンズウォール

调查道路两旁的炮台选择第二项可以改变BOSS的前进速度，另外只要准备足够的回复魔眼和麻痹的道具，及时解除不利状态，便可以在将其逼到死角前消灭掉它。



进入深处先与上下两个机关，之后从降下的祭坛进入隐藏通道并与守护者战斗，除了全体魔法外，几乎没有什么威胁性的招式，胜利后取得“晓的碎片”

回到陵墓入口再次被抓到了大机舱上，接着在脱出点和乌苏拉进行BOSS战

#### BOSS ウオスラ

BOSS的攻击频率很高，多使用道具回复才来得及，旁边的杂兵使用范围魔法很容易便可消灭。

从ギザ草原一直向南来到ガリフ的地ジヤハル，与当地的守卫对话进入村庄

与右方的大长老ゲザル对话得到“ゲザルの木片”，随后来到吊桥处选择第一项使拉萨（ラサー）成为随行同伴

离开村庄依次走右，右上的出口前往ルモリア大森林，切换到第二个情节后，来到右上方道路的尽头就会发生情景进入エルトの上

来到村庄后深入了解详情，接着返回森林的入口与附近的士兵对话，选择第一项给他一个ミッション，然后再对话一次就可以借到陆行鸟

骑着陆行鸟返回平原，根据地上的脚印找到隐藏通道，穿过草丛便可看到魔石矿的入口

进入矿山后调查路过的机关选择第一项打开通路，接着来到地图右側调查最后的机关，进入量上方的铁门发生BOSS战

#### BOSS ティアマット

BOSS的普通攻击会附加石化状态，一定要小心应对，当其HP降低一定程度后，防御力会大大提升，建议使用无视防御的必杀连携快速解决。

胜利后得到重要道具“レンゲの泪”，接着返回大森林穿过地图右方的结界后再次进行BOSS战

#### BOSS エルダードラゴン

敌人最具威胁的就是附加各种异常状态的招式，当画面出现“シオウルボールを構えた！”提示时，一定要尽快拉开和BOSS的距离，由于其本身的攻击和防御并不高，所以多准备点万能药即可。

继续前进穿过バラミナ峡谷到达神都ブルオシメニス，在最深处的神殿了解情况后，从神都出来朝左下方前进来到クリム造塔

装备上“晓的碎片”调查入口的“晓光的台座”，选择第二项后来到新的区域，之后入场炮制发现隐藏道路

调查“载”的大到“启动后方的传送装置，再返回造塔的大厅调查右下的门并选择第二项进入内部

调查途中的“烈士”像“选择第二项可以改变它们面对的方向，如果看到它们的眼睛发出红光就说明朝向正确

在第三个石像前遭遇强制战斗，接着返回载“之”的台座继续向前，消灭掉BOSS即可获得“霸王之剑”

#### BOSS 背德的皇帝マティウス

战斗仍然以攻击BOSS的本身为主，全体魔法无效，只要装备了アスレッド基本上没有难度，其关键时期的守护精英会帮其回复HP。



离开遗迹返回神都，在神都与裁判长展开激战。这次周围的杂兵实力有所提升，建议采取逐个击破的战术，裁判长濒死时会使用“连续魔法”，务必随时注意自己HP的剩余量

胜利后返回王都バナスタ，利用西门的飞空艇前往ナルビラ城寨，接着再一路向上穿过モフオラ山地，进入リカカ树林

在右侧出口与莫古利对话帮忙找入，返回森林中有“1”号表示的“森の度屋”，总共找齐9个徒弟后，返回与莫古利对话打开南门进入フォン海岸

一直走右下的出口来到ハンターズ・キャンプ，再一直向北进入フィタ大草原

与途中的旅行者对话选择第一项，消灭他指定的怪物获得“封魂のカギ”

进入地图右上方的ソーン地下宫殿，调查封印的扉选择第一项进行强制战斗，敌人的速度很快，与赶到处跑还来不及使用魔法进攻，最后经过上方的回廊发生BOSS战

### BOSS アーリマン

BOSS会使用分身，需要多尝试几次才能找到真身，如果不想拖延太多时间，可以在找到真身后迅速使用必杀连携一肢气消灭掉它。



调查“古びた管制台”选择最后一项后来到アルクティニス旧都市，与最深处的守卫对话得到情报，接着选择第一项给情报1500ギル

原路返回与“守钱のビズレ”对话后，再与情报屋对话可以暂时吸引开卫兵注意，从而顺利进入帝都アルクティニス

与武器店下方的管理员对话，再选择第一项给情报2500ギル，并了解到快速获得リフ的方法



此时玩家需要将同一场景某个NPC的话转达给另一NPC，根据他们话语中的黄色部分找到对应的NPC，选择第一项传递信息即可获得一个ホワイトリフ

收集9个后再与管理员对话选择第一项进入ゼノブル城，发生事件后原路返回与管理员对话，依次选择第二、一项前往ドラクオン研究所

调查上方电梯旁的“北エレベーター”端头“前往67楼，进入左上方的研究室获得“研究所のカード”



进入记录点下方的房间调查“隔壁操作パネル”选择第一项开启相同颜色的闸门(所有机关都遵循蓝门开，红门关的规律)，入法炮制经由68楼来到70楼发生BOSS战

### BOSS ドクター・シド

先消灭旁边的四个守护机械才能攻击BOSS本体，之后如果遭到BOSS使用辅助魔法及时使用デスベル打消。

利用连廊バーオンハイム入口的传送水晶前往ケルの里，出村一直往下进入幻妖的森

经过记录点后会发生强制战斗，此时由于场地效果会不断减少HP，所以肉搏是在所难免，敌人偶尔会使用附加“ウルス”状态(效果为最大HP值与现有HP值同步)的特技，务必及时解除

胜利后仔细搜索区域中的宝箱获得“幻妖のキャンセル”，接着从左下角的出口进入冰原

在第一个冰原场景中，调查随机三个祭坛内发光的“幻妖”的纹章选择第一项，接着从左下方离开

第二个冰原场景如法地制来到最后的“魔人”的门前，召唤出魔人ベリアス再调查它，选择第二项进入古代都市ギルウエガン

调查上方尽头的传送装置，前进不久后发生强制战斗，使用近战角色牵制住敌人，再配合高等级的魔法可以得到很好的效果，胜利后进入都市内部

这里分为三个区域，先调查相应机关解除通道上的结界，再在每个区域的尽头沿着边缘前进，利用隐藏道路便可进入下一个区域，在最后的房间进行BOSS战

### BOSS タイラント

可以抓住其冰属性的弱点进攻，只需要注意回复停止状态和重力魔法造成的伤害即可。

水晶空间需要仔细寻找每个平台的隐藏道路，调查传送装置III后发生情节，继续前进调查传送装置I再次遭遇BOSS战

### BOSS 密告者 エニムハザ

BOSS以单体魔法攻击为主，后期使用的クラウラ更是附带停止状态的强力招式，濒死时的防御增强状态仍然使用必杀连携来对付。

调查最后的传送装置依次选择第一、二项返回港町パーフォンハム，与海贼对话选择第一项使用泰达ス(レダス)成为随行同伴

前往飞空艇停靠站与记录点旁的“个人用受付”对话并选择第一项，选择リドルアナ大瀑布前往目的地，沿路在リドルアナ灯塔1楼的大厅发生强制战斗，仍然是异常艰难的肉搏战，可以多利用泰达斯超强的攻击力来重创敌人

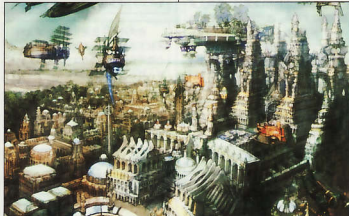
灯台基层的3个“黑封的祭坛”需要收集一定数量的“黑”的珠，最后调查并选择第二项即可解开封印，进入地图右侧的“黑の扉”发生BOSS战

### BOSS 战バンデモニウム

由于BOSS的物理防御力很高，所以基本上只有利用其风属性的弱点才能造成有效伤害，濒死时它会使用“绝对防御”的无敌招式，只有等待效果结束才能进攻。

利用传送装置来到20层，此时需要消灭沿路名为ゴジヤの敌人来铺路，最后进入49层尽头的房间进行强制战斗，只要抓住敌人火属性的弱点很好对付，最后利用传送装置来到60层

调查这里的祭坛选择第二项会暂时封印我方对应的能力，建议大家选择具封印的祭坛，并利用身后的门直奔64层，最后的敌人会使用提升物理攻击力的魔法，需要及时打消，胜利后在66楼找到之前选定的祭坛返回能力



利用电梯前往67层，再调查传送装置来到80层，之后依次调查黑的纹章、绿的纹章、赤的纹章、绿的纹章“供的纹章”的颜色会根据之前玩家封印的能力而改变，地图上显示的方向对应关系如下：封封(右下)、魔封(右上)、知封(左上)、具封(右下)

在最后的场景调查“愚人の壁”选择第一项，利用隐藏通道尽头的传送装置前往90楼进行强制战斗，由于敌方的弱点仍为风属性，所以使用エアログ魔法非常有效，胜利后调查最后的传送装置

裁判长出现后只要将他的HP削减到一定程度就会触发剧情，接着会与希德正式进行BOSS战

### BOSS ドクター・シド

这次希德的攻击力有明显的提升，当他的HP低于1/3后会召唤出ファムフール帮忙，不过其却具有火属性的致命弱点，之后只要及时使用道具解除沉默状态就可以有条不紊地进攻。

与飞空艇停靠站中的“个人用受付”对话并确定最后的自标空宙飞艇バルド，由于这里的敌人会无限增殖，所以仍然以逃遁为主，最后来到地图的中心想分调查台发生强制战斗，当敌人濒死时有可能使用全屏回复魔法，一定要在这之前果断地使用必杀连携结束他

胜利后再调查控制台就是与最终BOSS的最终战，胜利后大家就可以慢慢欣赏结局了

### 最终BOSS ウェイン

BOSS一共分为3个形态，第一形态的回避率很高，当其HP低于1/2后会施放魔法无效的招式，此时只有使用物理攻击等待效果结束才能进攻；第二形态会使用强力的全体攻击特技，看到画面提示“セフィラの木を構えた！”时，一定要立即使用范围大回复魔法来抵御，濒死时仍然会出现防御增强状态，第三形态的攻击力和攻击频率会明显的提升，敌人的还是其会频繁地使用无敌特技，所以接下来就是漫长的消耗战，毕竟已经是最后的战斗，将所有的最强攻击都招呼上去吧。





# 魔法特技一览

魔法和特技最大的变化就是以往版本中大多数由商店购买的都改为了在特定的宝箱中获得，所以玩家一定要记得在游戏的进程中仔细搜寻地图的各个角落，以下表格的“入手方法”中如果只有地点的名称，则说明可以从此处的宝箱中获得。

名称	效果	白魔法	黑魔法	入手方法
ケアル	HP 回復(小)/范围	白魔法1	商店购入	
ブレイク	解除:くらやみ/单体	白魔法1	商店购入	
バネマル	解除:猛毒/单体	白魔法2	商店购入	
ボイゾク	解除:比喙/单体	白魔法2	商店购入	
プロテス	付加:プロテス/单体	白魔法3	商店购入	
シユル	付加:シユル/单体	白魔法3	商店购入	
ケアル	HP 回復(中)/范围	白魔法4	商店购入	
レイズ	解除:战斗不能 (HP 回復 40%)/单体	白魔法4	商店购入	
デスベル	解除:有效状态+ ストップ+スロウ/单体	白魔法5	レイスウォール王墓/大満斎	
ストナ	解除:石化+石化中/单体	白魔法5	商店购入	
ケアル	HP 回復(大)/单体	白魔法6	商店购入	
リジエ	付加:リジエ/单体	白魔法6	ゴーゼ草原南序/集落	
マジブ	解除:ウイルス/单体	白魔法7	ゼロ台地/河岸段丘	
エスナ	解除:多种异常状态/单体	白魔法7	商店购入	
コンユ	附加:混乱/单体	白魔法8	商店购入	
フェリス	味方1人魔法攻击力上升	白魔法8	死都ナブティス/自立的東の洞	
ブレイブ	味方1人物理攻击力上升	白魔法9	死都ナブティス/気さく者たちの洞	
ケアル	HP 回復(大)/范围	白魔法9	商店购入	
デスベガ	解除:有效状态+ ストップ+スロウ/范围	白魔法10	ベルグヴェン/水層都市ハルカ	
アレイズ	解除:战斗不能 (HP 回復 100%)/单体	白魔法10	商店购入	
ホーリー	敌单体属性大攻击	白魔法11	大灯台下層/始原の旋回窟3	
エスナ	解除:多种异常状态/范围	白魔法11	死都ナブティス隠蔽窟	
プロテガ	范围内我方防御力上升	白魔法12	死都ナブティス/美しき洞への向	
シユル	范围内我方魔法防御力上升	白魔法12	クリスタルグランデ	
フルケア	HP 回復(全)/范围	白魔法13	へま石矿/特殊集落	

★リフト所在の宝箱位于河岸段丘中部，岩石旁的隔路上，宝箱的出现几率不高。

魔法名	效果	属性魔法	入手方法
アイ	付加:おとり/单体	绿魔法1	クラッシュショップ(グラブバック)
オイル	付加:オイル/范围	绿魔法1	クラッシュショップ(クログスハンバー)
イオン	敌单体MP 吸收、リフレク貫通	绿魔法2	クラッシュショップ(ハウンテグハンバーズ)
リバー	伤害与回復效果逆转	绿魔法2	クラッシュショップ(ナイフズグラウンド)
バブル	味方1人HP 最大値2倍	绿魔法3	クラッシュショップ(リソグライカーズ)
アスピル	敌单体MP 吸收	绿魔法3	クラッシュショップ(クラムペンペン)

★クラッシュショップ其实就是公会商店，位于主都市街地西部，可传送至+P+L 的入口快速前往，随着玩家猎人等级的提升，公会商店中的商品也会增加。

魔法名	效果	时空魔法	入手方法
スロウ	敌单体减速状态	时空魔法1	商店购入
ドムウ	敌单体不可移动状态	时空魔法1	商店购入
リフレク	我方单体魔法反射状态	时空魔法2	オールド・エンサ砂漠
ドンク	敌单体不可行动状态	时空魔法2	商店购入
バニシユ	我方单体隐身状态	时空魔法3	レイスウォール王墓 /水層都市
バラス	給予范围内使用者目前 损失的HP 量的伤害	时空魔法3	大砂都ナブティス/ 女王の治める砂原
グラビダ	范围内敌MP 最大值的 1/4 伤害	时空魔法4	商店购入
ヘイスト	我方单体加速状态	时空魔法4	エルトの窟/導きの宮
ストップ	敌单体停止状态	时空魔法5	商店购入
バネマル	敌单体HP 急速减少	时空魔法5	商店购入
ブレイク	敌单体一定时间后石化	时空魔法6	商店购入
セント	敌单体一定时间后HP 为0	时空魔法6	ミタム遺迹/对面の守り
レビダ	范围内敌方再行动	时空魔法7	ツインタワー窟 /オゾゲックの丘
バネク	我方单体处于狂战状态	时空魔法7	商店购入
バニシユ	范围内我方处于隐身状态	时空魔法8	商店购入
デジョン	范围内敌方消失	时空魔法8	ナブルム水洞 /倉庫+水辺
スロウ	范围内敌方处于减速状态	时空魔法9	幻獣の窟/愚の集落
スロウ	范围内敌方处于减速状态	时空魔法9	商店购入
グラビダ	范围内敌MP 最大值的 1/2 伤害	时空魔法10	商店购入
ヘイスト	范围内我方处于加速状态	时空魔法10	クリスタル・グランデ/ オールド・フルクワンクウェ

新的名称还是新的含义

其实细心的玩家都会发现，本作中的某些物品和魔法名称较之前的版本都进行了修改，例如モータ变成了アクア，ワクタン变成了CRH04 等等，此外テレストロイ 要在后期才能在飞船购买，而 CRH04 则是在アルティティス与ナルベム之间的飞船购买。

魔法名	效果	黑魔法	入手方法
フリア	給予范围内敌人属性小伤害	黑魔法1	商店购入
サンダー	給予范围内敌人属性中伤害	黑魔法1	商店购入
ブリザド	給予范围内敌人属性小伤害	黑魔法2	商店购入
ブライン	付加:くらやみ/单体	黑魔法2	ゴーゼ草原/トーム丘(千季)
アクア	ダメージ(小)/单体	黑魔法3	商店购入
サイレス	封印单个敌人的魔法	黑魔法3	封印ナスタ砂漠 (ナルベム城塞付近)
エアロ	ダメージ(小)/范围	黑魔法4	商店购入
スリプル	付加:睡魔/单体	黑魔法4	旋回グレイブヤシ/中層プロテック
フリア	給予范围内敌人属性中伤害	黑魔法4	商店购入
ボイゾク	付加:猛毒/单体	黑魔法5	赤ダルクスカット/砂漠の甲板
サンダー	給予范围内敌人属性中伤害	黑魔法6	商店购入
ブリザド	給予范围内敌人属性中伤害	黑魔法6	商店购入
サイオ	給予单个敌人属性大伤害	黑魔法7	商店购入
ブライグ	付加:くらやみ/范围	黑魔法7	ツインタワー窟/三叉交わる草原
エアロ	給予范围内敌人属性大伤害	黑魔法8	商店购入
サイオ	封印范围内敌人的魔法	黑魔法8	死都ナブティス/光満ちる回廊
フリア	給予范围内敌人属性大伤害	黑魔法9	商店购入
サンダー	給予范围内敌人属性大伤害	黑魔法9	商店购入
ケアル	給予范围内敌人属性大伤害	黑魔法10	商店购入
スリプル	范围内敌催眠	黑魔法10	古代都市ベルグヴェン/ 水層都市ハルカ
ショック	单体无属性特大伤害	黑魔法11	商店购入
タラク	范围内敌MP 急速减少	黑魔法11	バルハイム地下道/東西パイビス
クラウド	范围内大伤害，追加ストップ	黑魔法12	バルハイム地下道/配電設備区 集結的商店
フレア	单体无属性特大伤害	黑魔法12	リドルナ大灯台上層/ 星頂の旋回窟1
コラス	范围内无属性特大伤害	黑魔法13	ルース魔石矿/作業准备区

魔法名	效果	属性魔法	入手方法
ダーク	給予范围内敌人属性小伤害	黑魔法1	商店购入
ダーク	給予范围内敌人属性中伤害	黑魔法1	商店购入
デス	敌单体HP 为0	黑魔法2	バルハイム大破谷/ コーリアン大氷河
ダーグ	給予范围内敌人属性大伤害	黑魔法2	商店购入
アーダー	給予范围内敌人属性特大伤害	黑魔法3	リドルナ大灯台上層/ 星頂の旋回窟2

名前	效果	特技	入手方法
証文	情急事体物品		初期持有
ライブラ	显示详细的地形和敌人情报		商店购入
密着	对敌人使用的使用后获得物品		商店购入
急ぎ準備	滞り状態の脱身一人HP 回復		商店购入
遠隔攻撃	可攻击飞行系敌人		コロシ合地/ユニアス旧街道
算術	連続成功后伤害增加		ルース魔石矿/第1 遗迹窟
痛撃	MP 消耗时伤害增加		商店购入
痛撃補正	くらやみ状態時使用的攻击		ゼレキア洞窟/地の窟
功効	敌单体减速		サイオ樹林/いしりの洞窟
アレキス	敵1 体割合属性变更		ザムサイス水層/第4 处理 区中央水層(水門のカギ)
ダメージ	自身MP 回復，失効MP 为0		商店购入
MPP	使用全部的MP 使得我方一人HP 可使用使用者MP 的10 倍		旋回グレイブヤシ /サブントロールルーム
脱走バグ	消滅先敌手范围内敌人伤害		ドラクロア研究所/星7 防务 センター地下実験/射水洞
苏生	使用全部MP 让战斗不能的我方一 人复活且MP 全回复		バルハイム大破谷/冰室の骨
脱付	敌单体和使用者获得同样的异常状态		ミスフェーラ山地/夜白のウシレ
无作用魔法	对敌单体使用相同的黑魔法		レイスウォール王墓/炎突の回廊
歩数依存	敌对敌人的敌人移动距离计算出的伤害		商店购入
時間依存	給予范围内敌人消失时间计算出的伤害		商店购入
炎撃耐性	消滅MP 使得敌单体HP 为0		へま魔石矿/第1 期采集現場
攻击破壊	对敌单体的攻击力造成伤害		大灯台下層/旧層の扉の外 新大層の中心
防御耐性	对敌单体的防御力造成伤害		ルース魔石矿/第9 区区集結場
隠蔽耐性	对敌单体的魔法防御造成伤害		バルハイム地下道/ バニシユ連結路
魔法破壊	对敌单体的魔法力造成伤害		へま魔石矿/特殊集結場

# 实用装备大搜罗

游戏中数量庞大的武器装备这次只能列出一些常规流程商店中的非卖品，而且根据本作的设定，包括之前的魔法和特技，它们入手方法都并非惟一，所以现在列出的都是确认过的部分，在这里也要特别感谢九子、ninjaxc等人的帮忙探索和测试。

物品名	效果	性能	获取途径	入手方法
ダイヤの腕輪	雷无效	更容易获得财宝	アークセリ3	购买：フォーン海岸
金のディメンツ	-	获得经验值2倍	アークセリ5	大砂海オムル・エンサ / 热風の下りる高台、幻妖の森 / 吉の轉わる处
金のアミレット	-	获得LP2倍	アークセリ6	大砂海オムル・エンサ / 第1石油工場、幻妖の森 / 白濁の臺じり路、任务报酬：エンクドラス、分枝情节砂漏的病人的报酬（给予最大值药品时）、交易品
竜のチョーカー	魔力+2、スピード+3	特殊魔法时不消费MP，而是消费金钱	アークセリ7	モスフォア山 / 水音の轉わる处
盗贼のカフス*	スピード+1	偷盗稀有品和偷盗的成功率上升	アークセリ8	モスフォア山 / 水音の轉わる处、ゼルメニアン洞窟 / 海の止まり
グリーンブーツ	防御+3、ちから+1、スピード+10	オイル无效	アークセリ12	モスフォア山 / 岩板のそびえる路、任务报酬：ポーバルバー
バーサーカー	防御+2	狂战士永久效果	アークセリ13	东ダマルヌ砂漠、断裂の砂地
魔法の手袋	MP+100	MP全满时魔力上升	アークセリ13	商店购入
贤者の指輪	圣吸收	消费MP减半	アークセリ14	イリアム遺墟 / 钢铁の守り、へト魔石 / 第2期快速
玛瑙の指輪	活力+20、風半減	天气对属性的影响无效	アークセリ14	商店购入
ルビーの指輪	-	リフレクト永久效果	アークセリ15	イリアム遺墟 / 远逝の回廊
紡織びのゴロン	魔力+2	混乱无效	アークセリ15	商店购入
カメオのベルト	魔力+3	攻击成功率上升	アークセリ16	バルハイム地下道、第7ターミナル接続道
ねこみみフード	水風半減	获得的LP变成金钱	アークセリ16	公会商店购入
バブルナメーション	-	バブル永久效果	アークセリ17	へト魔石 / 区間连接ラインC、幻妖の森 / 英知の冰原、任务报酬：アントリオン
ふわふわトラ	-	石化中无效	アークセリ17	商店购入
ヤッシュ	スピード+20、火半減	スロウ无效	アークセリ18	劇情获得
パワーリスト	ちから+3	ストップ无效	アークセリ18	商店购入
フェザーブーツ	スピード+5	浮游永久效果	アークセリ19	公会商店购入
オパール腕輪	防御+2、魔力+5	魔法反射贯穿	アークセリ20	ハンブループ
エメスの指輪	ちから+5	ヘイト永久效果	アークセリ20	死都ナグデイス / 光満ちる回廊
ニホバラオア	-	药品效果进阶	アークセリ21	へト魔石、交易品
クイモイトの靴	MP+500	スリッパ无效	アークセリ21	交易品
ザリムズデブツ	活力+20、スピード+50	ドムンブ先攻	アークセリ22	へト魔石、ルース魔石 / 第6矿区南菜園場
守りの指輪	防御+6、魔法防御+5	リゾム永久效果	アークセリ22	キャベツナーフ7姐妹分支交易品
リボン	-	复数异常状态防止	リボン装备	へト魔石 / 特殊菜園場、掉落：大灯台轉有怪グレイシユス
源氏の小手	魔力+2	连击发生率上升	源氏装备	偷盗：カールメッシュ（第一期）

\*盗贼のカフス位于ゼルメニアン洞窟中海の止まり区域的有记录点一侧，在隐藏通道的尽头，宝箱出现的几率不高。

单手剑				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
ブラッドソード	38	スリッパ	ブラッドソード装备	レイスクール王墓 / 火炎の回廊
アイクブレイド	85	-	剑装6	交易品
デムラダム	99	-	剑装9	掉落：ナブルユス温泉精有怪グゼムル
デムラダムA	103	-	剑装9	交易品
ブラッドソードA	92	混乱	ブラッドソードA装备	交易品、石材×2+磁石の牙×3+磁の魔晶石×15
トラングター	153	-	-	偷盗：ゾディアーク

双手剑				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
アルチマブレイド	109	-	騎士剑装3	リドルアナ大灯台上层85阶
クリスタリア	117	ドムンブ	騎士剑装4	任务报酬：イクシオン
エクスカリバー	127	-	圣剑装备	クリスタルグラウンド / クリスタルビーチ
エクスカリバー	1	-	圣剑装备	任务报酬：ギルガメッシュ
トルススル	138	-	最强剑装备	交易品：玉鋼×3+貝帶の織×3+サーベントリクス×3
トコの剣	131	-	-	交易品：神楽の紋章+オメガの紋章+タイコウの紋章

枪				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
ブレイズニール	95	ドムンブ	枪装5	リドルアナ大灯台下層 / 如星の夜回廊3（要挂红桥）
竜の腕	100	ドムンブ	龙装6	ルース魔石 / クラッシュ粉
竜の腕L	108	ドムンブ	龙装6	掉落：クリスタル・アラダ稀有怪イビルスリット
最強の矛	141	ドムンブ	最強矛装备	ハンブループ、宝箱：へト魔石 / 特殊菜園場

棒				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
魔棒	88	-	棒装6	リドルアナ大灯台入口附近
八角棒	91	-	棒装6	ハンブループ
鯨の杖	108	-	鯨装6	ルース魔石 / 第9矿区菜園場、第8矿区北菜園場
鯨の腕N	112	ドムンブ	鯨装6	交易品：スリル×3+死虫×3+アークエリス×4

刀				
名称	攻击	执照盘	入手方法	
ムラマサ	104	刀装5	リドルアナ大灯台	
マサムネ	111	マサムネ装备	ルース魔石 / 第7矿区菜園場	
マサムネI	117	マサムネ装备	交易品：玉鋼×2+オパール×3+ちから×2	

忍刀				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
阿修羅	72	くらやみ	忍刀装1	イリアム遺墟 / 先理の回廊
音響I	77	スロウ	忍刀装1	ソーネ地下道、時の水洞
響い	81	スロウ	忍刀装1	バルハイム地下道 / ゼバイ接続橋
伊賀忍刀	87	-	忍刀装2	ルース魔石 / 第9矿区菜園場
伊賀忍刀	87	-	忍刀装3	ルース魔石 / 第9矿区菜園場
桐生の深黒	98	死の宣告	忍刀装1	ルース魔石 / 第11矿区菜園場
おろちN	102	猛毒	おろち生装备	クリスタルグラウンド / シェル・ザイムル・ウェサ

ボウガン				
名称	攻击	执照盘	入手方法	
オストラファテス	84	ボウガン装4	偷盗：リドルアナ大澤布稀有怪バル	
オストラファテスS	91	ボウガン装4	リドルアナ大灯台6F	

弓				
名称	攻击	执照盘	入手方法	
ベルセウスの弓	92	弓装7	リドルアナ大灯台 下層 / 如星の夜回廊2（要挂红桥）	
アルチエスの弓	94	弓装7	交易品	
宿命のサジタリア	97	サジタリア装备	偷盗：リドルアナ大灯台地下層稀有怪ライオンアライト	
宿命のサジタリア	109	サジタリア装备	交易品：龍王の角×3+圓月輪×3+サジタリアス×4	

ロッド				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
ホーイロッド	63	魔力+4	ロッド装4	クリスタル・グラウンド / ヘルム・ピエサ
フェイスロッド	21	魔力+6	フェイスロッド装6	任务报酬：キングベヒーモス

## 最意味深长的改变

国际版中原来取得魔导子的宝箱变成了一个字眼，并且将宝箱中道具名称的首个假名连接起来甚至会得到“グラウンド”、“灯台地下”、“飞空艇”这三个关键词，这似乎是新作人留给玩家的第一个谜题……



ハンマー				
名称	攻击	执照盘	入手方法	
題のしっぽ	124	ブレイカー-装备7	掉落: へト魔石矿有怪アリアシグアイ	
題のしっぽ	133	ブレイカー-装备8	交易: スコ=ヒコ×4+死達の骨×3+落雷打×3	

ダガー				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
ゾーリンシニェブ	87	-	ダガー-装备6	ルース魔石矿/第11矿区采掘场
シカリのナガサ	90	-	ナガサ装备	偷盗: リドルメ大台台下層稀有怪シカリオウオカス
シカリのナガサF	104	敌不眠	ナガサ装备	掉落: クリスタル・グラン稀有怪ツルグライター

杖				
名称	攻击	执照盘	入手方法	
アンタレス	41	杖装备5	リドアルナ大台	
アルクトゥルス	45	杖装备6	ルース魔石矿/第5矿区采掘场	
フォーメルハウト	52	杖装备6	へト魔石矿/第2期发现现场	
アルドハランY	66	杖装备7	交易品	

計算尺				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
平分のノズ	15	ヘイスト	計算尺装备3	任務報酬: ブライ
エークリッド定規	24	ハプル	計算尺装备4	任務報酬: ワイルドモルボル

杖				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
裁きの杖	48	魔力+7, 附加ストップ	杖装备5	商店购入
雲の杖	49	魔力+7, スピード+3	杖装备5	
賢者の杖	53	魔力+8, 活力+5	賢者の杖装备	掉落: オーバーソウル, 宝箱: クリスタルグラッド/ノルム・フロウエン・イサ, ハントループ

メイス				
名称	攻击	追加效果	执照盘	入手方法
メイスオブピュス	81	-	メイス装备4	任務報酬: ディアボロス
グラッドメイス	88	-	メイス装备5	任務報酬: パルラスタ
プロビスの骨	100	-	ルース魔石矿	第5矿区采掘场, 偷盗: エズマット
ぐりぐりばんばん	10	スリッパ	-	掉落: オメガMk.Ⅱ

ハンディアイテム				
名称	攻击	执照盘	入手方法	
ブルカノ式	90	ハンディB装备3	任務報酬: コトブレス	
ブルカノ式T	98	ハンディB装备4	へト魔石矿/第2期发现现场	

重装备(头)				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
ドラゴンヘルム	42	力+9	重装备10	大台台下層/始原の旋回場1
魔力のシニェーク	47	力+11, 魔力+5	重装备11	ルース魔石矿/第6矿区采掘場
グラッドヘルム	50	力+12, 活力+10	重装备12	へト魔石矿/第2期发现现场
源氏の兜	46	力+9, 魔力+14, 反击	源氏装备	偷盗: ギルガメッシュ(第二战)

轻装备(头)				
名称	魔法防御	追加效果	执照盘	入手方法
リジエネモリオン	52	活力+4, HP+370, リジエネ永久效果	轻装备12	ルース魔石矿/第11矿区采掘場
デュエルマスク	55	力+2, HP+800	轻装备13	へト魔石矿/第2期发现现场

盾					
名称	回避	魔法回避	追加效果	执照盘	入手方法
イージスの盾	13	50	-	盾装备6	任務報酬: グイラルム/古代都市ギルグ/エゴシ/水堀都市ウダダ
デモンズシールド	40	0	暗吸収	盾装备6	偷盗&掉落: へト魔石矿/アビス, リドアルナ大台台下層/始原の旋回場
血染れた盾	90	0	毒毒, スリッパ, シュルム永久效果	究極装备	死都ナブディス/气盛き達達の洞
シエルシールド	5	-	シエルシールド	シエルシールド装备	リリアン建造/剣王の守護/任務報酬: ワイバーロード
源氏の盾	35	0	-	源氏装备	偷盗: ギルガメッシュ(第一战)
最強の盾	75	45	雷无效	最強源氏装备	ハントループ

轻装备(体)				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
ニルバシナス	50	HP+600	轻装备10	ハントループ
ラバーコンシヤス	53	HP+700, 雷无效	轻装备11	クリスタルグランド/タルム/イラム/イキ
ミラーズベスト	55	HP+800, 活力+10, 速度+10	轻装备12	ルース魔石矿有怪イスマ
ブレイブス	57	HP+500, 永久ブレイブ	轻装备13	へト魔石矿/特殊果樹矿

重装备(体)				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
マクシミリアン	64	力+9, スピード+8	重装备11	掉落: 死都ナブディス/敌人エルグイオス/ルース魔石矿/第5矿区采掘場
グラッドアーマー	67	力+12	重装备12	へト魔石矿, 毒: 死都ナブディス稀有怪ヘルグイキョク
源氏の袍	63	力+9, 魔力+3, 反击发生率上升	源氏装备	偷盗: ギルガメッシュ(第二战)

魔装备(头)				
名称	防御	追加效果	魔装备	入手方法
黒の假面	53	魔力+8, MP+81	魔装备10	クリスタルグラッド
白の假面	56	魔力+8, MP+81	魔装备11	死都ナブディス/美しき洞の洞
黄金のスクアラ	58	魔力+10, スピード+3, MP+107	魔装备12	ルース魔石矿/第11矿区采掘場, 盗: ナブレウス温泉ゲッドリバーボーン
サークレット	60	力+2, 魔力+10, MP+151	魔装备13	へト魔石矿/第2期发现现场

魔装备(体)				
名称	防御	追加效果	执照盘	入手方法
黒のローブ	56	魔力+12, MP+68, 防炎5	魔装备10	死都ナブディス/气盛き達達の洞
白のローブ	-	-	魔装备11	クリスタルグラッド
亮のスタイフォス	59	魔力+12, 活力+10, MP+120	魔装备12	ルース魔石矿/第5矿区采掘場
ローブオブロード	61	魔力+15, 活力+15, MP+100	魔装备13	へト魔石矿/特殊果樹矿

## 值得关注的改变

### ハンドループ

这是日版就有的一个分支情节。不过在日版中并没有多少人重视，原因很简单，全部完成后拿不到啥好东西，但是在国际版中，你可不要错过了。因为这次可获得的强力装备包括最强、最强后、リボン等顶级物品哟！

开始这个分支情节很简单，到达フオン海岸记录点所在的ハンタース・キャンプ后，先去右下不远处和お対对话，接受任务后再去ヴァトゥ海岸，在右图中所

示的位置停留10秒，我们要找的フェニクス就会在下面的海边出现了。打倒它获得エンゲージ・シエル回去交给お対，再和旁边的三只パンダ中任意一个对话并确认，就可以正式开始这个分支了。

接下来我们要做的是在世界各地寻找30个稀有怪，打倒它们后都会获得不同名字的エンゲージ，入手后可回フオン海岸交给三只パンダ中任意一个，建议收集满30个后存档，然后再回来交给他。因为这就

除了新增的黄色十二宫职业系统、挑战模式等发售前就多次报道过的新要素，这次的国际版在很多细节方面的变更也让人充满了意外，例如伤害不再限制为9999以下，这样在后期明显会轻松许多。下面就让我们一起来看看这些作出重要改变的地方，大家是不是又有继续探索的动力了呢？

是会影响所获得物品的。稀有怪的存在位置和出现方法和日版一样，这里就不再赘述。注意这些稀有怪和其他的稀有怪不同，它们只能打倒一次，如果值得多次偷取的物品，可先偷取足够数量再干掉。此外外观方法也明显比其他稀有怪简单一些，实力够的话，几个小时就可以收集全。

拿满30个之后回到フオン海岸交给パンダ，然后再和お対话确认胜负，此时可获得相应的奖励。之后和附近的怪しい男对话，按照交付的数量和比例会有相应的物品出售，但是看不到商品内容。



## 攻击大好きパンガ 30个

商品価格	商品	実効 最強の矛
9450	竜一文字	
13050	ホーリーランス	
13500	雨のむら雲	
29250	ブレイクアレイド	
49500	おろちん	
75000	アルテマブレイド	
700000	マダムネ	

## 防御大好きパンガ 30个

商品価格	商品	実効 最強の盾
8370	ブラチナーマー	
11160	ミネルバシチュエ	
21750	白の覆面	
57600	イースの盾	
117000	デュエルメダス?	
123750	グランドヘルム	
162000	ブラチナーマー	

总的来说,自然是推荐三个人各拿10个,这样血盾,最强盾,最强盾都能拿到。至于リボン,我们还有另外两种入手方法,不愁拿不到。

## 练级和赚钱

国际版中,练级和赚钱还是有必要的,初期的“心得”,后期的最强矛+最强盾,并不需要大量的资金。而等级和LP的不足,自然会使得对阵强敌时困难重重,不要妄想效率高,选择适当的地方也是相当重要的,下面就为大家推荐一些个人曾尝试的地点。

**1** ルース魔石矿/スヌア平行桥,这里的スケルトン出现得相当多,在随行同伴拉蒙的帮助下,稳步前进应该没有太大危险,在这里可以轻松练到近20级,搞定接下来那几个讨厌的家伙不成问题,而打出的骨くず、アイアンヘルム也可以卖一些钱。

**2** ナブレウス温泉/永遠名见下ろ台高台,这里层出不穷のデッドリーボーン是日版练级赚钱的最佳场所之一,用到剑圣枪之类的战斗也比较轻松,不过个人感觉国际版デッドリーボーン掉落修罗的骨和齿骨的几率似乎低了不少,有次CHAIN300了修罗的骨才刚过50个……

**3** ミリアム遺迹/破幻の歩廊,位于隐藏道里面的オールドタワー也可以用来小赚一笔,黄色的液体,战斗时スナップ价格不错,不过高转移点远了点,来回不是很方便。

以上方法都是利用CHAIN大量出现的同种敌人刷素材赚钱的,在国际版中,我们后期还有另外一种快速赚钱的方法,那就是利用国际版中功能大幅变更的饰品:ねこみみフード。在公会商店卖50000大元购入的ねこみみフード这次的效果是获得经验的1/2转换为金钱,比例是1LP=250G的,之后似乎有所增加,对于照顾血小了很多,很容易全部

## 何でもいいパンガ 30个

商品価格	商品	実効: リボン
3600	宝鏡のカブス	
10200	ルビーの指輪	
19200	オパールへの指輪	
5400	金のアメシエト	
36000	ねこみみフード	
47520	バブルチェーン	
360000	ニホハチオア	

## 3人各10个

商品価格	商品	実効: 賢者の杖、血を流れた盾、賢者の指輪
9450	竜一文字	
8370	ブラチナーマー	
3600	宝鏡のカブス	
13050	ホーリーランス	
11160	ミネルバシチュエ	
10200	ルビーの指輪	
13500	雨のむら雲	
21750	白の覆面	
19200	オパールへの指輪	
70200	八角棒	
20400	マダムネリオン	
9999999	最強の矛+最強の盾	



**4** 幻妖の森/影の舞う路,这里的ミリアムは是赚钱的上品,量轻松掉落的月切刃的羽根也售价过千,リフレクトメイル、鏡のウロコ之类的价格还要高得多,十几分钟就可以赚个十几万。

**5** ゴルモア大森林/叶ずれのしみる路,我们的目标是入口附近为数不多的クアル,这里赚钱比上一个要快得多,一来クアル的毛皮、良质的毛皮在当时比较值钱,二来クアルCHAIN起来很容易升级,几十CHAIN后一次掉三个クアル的毛皮都很丰满,满99个去柜台的里买满,多来几次就可以把心得买全了,赚钱之前记得把大砂海和任务获得的金のアメシエト装备上,赚钱的同时也多长LP。

走完的国际版来说,这个饰品还是相当有用的,而且这个效果是可以累计的,8个的全都装备上的话,砍只猴都有1500入账,去打123LP的魔法蓝的,甚至可以一次入手20万以入!应该说,这是后期相当快的致富手段。赚钱和赚钱的话,还有一种办法是利用比较好对付的稀有怪,大家可以根据自己的需要酌情选择。

## 游戏时务必注意

**1** 必杀技和MP分离,学习必杀技不再造成MP的数值增长,同样,使用必杀技时也不会消费MP,显然,现在的设定使得必杀技更方便使用,对于BOSS战,我们可以开杀就使用必杀技,而不用担心接下来没有MP回复,当然也会在HP20%以下会物理攻击无效之类的BOSS,在快到20%HP时使用必杀技连击攻击,一举歼灭敌人,同样无须担心此时因为之前消费MP而无法使用必杀技,可根据实际情况来灵活运用。

**2** 宝箱复活只需切换一个区域,也就是A→B,不过敌人的复活还是和日版一样,各地的宝箱设置也大幅度变更,不少魔法和特技现在也只能在宝箱中可获得,游戏时记得不要放过任何一个宝箱!

**3** 国际版中敌人不少都做了一些较小的调整,但是也有发生翻天覆地般变化的,那就是アルクオエイビス,位于セルチムス洞窟のバラム川断崖的这两只,相信日版的玩家不会陌生,他们身上弄到的皇帝のワロオ是我们最强单手剑デュランダルの交易素材之一。不过在国际版中,你可不要轻易闯进去,因为它们强化得太多……里面有着两只,等级相差20,两者的等级都会随着我方队伍的等级而上升,在Lv90时虽然仍然是显示HP9999,实际HP甚至超过百万(可参考下图),它们一见面就

会用デスベグ打消我方有效状态,然后再ラーズ附加无限异常状态,什么混乱猛毒都一块给你加上,普通攻击还附带即死效果……不心机的话,甚至10秒就能全灭……进去前一定要在附近的水晶处存档。

**4** 死都ナブデイス的隐藏商店位置也发生了变化,新的隐藏商店位于气高き者たちの间正上方广场的左下角,调查有???显示的样子即可出现(可参考下图),隐藏商店中的商品也有了很大变化,这次主要是有了各种前,子弹,每样有3种,方便了一些,不过最强的仍然是买不到的,此外,这里出售のハイエーテル等不小的作用。



新增武器中有不少是在原武器名后面加了个大写字母的,其中有什么含义呢?看右边的排列大家应该就明白了,除了以下列出的12个之外,还有プロレスの骨、エクスカリバー以及ぐりぐりばんばん。

## Trial模式

标题中的Tria选项就是在发售前曾被广泛关注BOSS百连战的模式,进入后需要读取国际版本体的存档,来进行连续战斗,每过10关可以存档,并且获得相应的奖励物品,100关全部完成后,可选择模式也会获得经验值的“弱くてニューゲーム”模式,但注意Tria模式的存档内容无法带到本游,战斗时还是要注重对强敌的偷盗,特别是后期的BOSS敌人,甚至还可以获得究极的装备!



关卡	入手物品
10	1000 ギル/ハイポシオン×10/あぶりりね×15
20	2000 ギル/フェニックスの盾×10/下町のシルバ×5
30	3000 ギル/エーテル×10/やじり×15
40	4000 ギル/フェニックスの盾×10/リバーズの魔片×3
50	5000 ギル/フェニックスの盾×10/コブスの盾×15
60	8000 ギル/フェニックスの盾×10/コブスの盾×3
70	7000 ギル/アメシエト×10/C9H04×15
80	8000 ギル/エリクサー×30/バブルの魔片×3
90	9000 ギル/ラステリクサー×2/万能药×15
100	可开档「弱くてニューゲーム」

# 游戏进行时

## IT'S GAMING

### 挖掘二线精彩 品味热门流行

## 铁拳通信

### 第九回



## 延迟的无奈

延迟可能是《铁拳5 DROL》最让人无可奈何，却必须要坦然面对的事情。就如同人生中的早就为你安排好的困境。延迟所造成的指令滞后会带来几种常见的麻烦：延迟在5帧(1秒为60帧)左右时，部分需要精密操作的连续技无法成立；延迟在10帧以上时，拆投和防舍会变得十分困难。延迟的命中率大减，延迟超过20帧时，人物动作明显滞后，会有失控的感觉。大部分连续技无法成立。在这种情况下比试，基本不可能发挥出自己的水平。比较麻烦的是，延迟与对战房间的信号无关，只与对手与我方的连接速度有关。在比赛开始前无法得知延迟情况，这一点非常麻烦。最早得知延迟程度的时机是在选人画面，光标移动的停顿感越明显，拖慢就越严重。不过，延迟对双方来说机会均等的，用一些小策略可以减少延迟带来的不便。延迟较小时，尽量使用比较容易命中的连续技，不要一味追求大威力；延迟较大时，含有下段技的固有技很难防御，所以一定要主动进攻，并适时使用下段技和投技，可赢得主动。另外，单发技判定强的角色在拖慢时会占些便宜，像莉莉、马杜克、李超狼等角色对延迟式网战跟比较适应，一些简单的招式组合，就能将中低级别的对手无所适从。

如果延迟严重，无论胜负，你都应该尽量避开与你连接不稳定的对手，不然郁闷将成为你挥之不去的不良感受。

## 网络对战：痛并快乐着！

### 段位的困惑

《铁拳5 DROL》的段位系统与街机版本相同，只是把隐藏的经验值变为可视的积分，而积分影响网络排名，同时也直接影响段位。从入门生至初段，玩家无论胜负，都可以获得积分，也就是说，玩得再怎么不好，总还是能升至初段的。之后，比赛失利就会扣除一定数量的积分，但赢了加分多，输了扣分少，所以输赢也能慢慢回到师范。此后，输赢的加扣分就基本相同了，段位越往上，减分就越高，如果不能保证胜率，那么就必然会在七段、师范，皆往这三个段上来回，编辑部的共用ID就陷入了这样的怪圈。段位高的打不过，打段位低的又划不来，因为与自己段位越接近的对手对战，对积分的影响才会越大。师范打X级的对手，赢了只能得5分，输了却要减100多点。遇到段位与自己差不多的对手，赢别人两局，他一般会因为你减了一些积分就跑了，不会任你宰割，就如同我们遇到强手时的心态一样。

这种局面一时难以打破，现在除了切实提高水平，提高胜率，的确想不到什么好方法。



▲以切实提高水平为基础，那么段位与积分就都是浮云了。

大家还记得去年那款让多边形头痛万分的《极魔界村》吗？现在它又回来了，而且尾巴上还挂着一个“改”字。在本次栏目中，多边形将重新披挂上阵，讲述他重回魔界村的冒险历程。自从《铁拳5 DROL》高调推出之后，胜负师就开始了疯狂的网路对战，这一次他将近半个月的游戏心得统统放出，看点满度。《怪物猎人P2》的玩家醒目，虽然游戏依然有

欢迎来信或发送Email到guide@ucg.com.cn与更多的读者分享。

## 本期主持人：炎骑士

不少人还在继续不断地战斗，但官方迟早更新会即将停止，本次介绍的就是最后一个官方更新，虽然有些可惜，但对于众猎人们来说，还是不能错过的。Wii的3.0固件升级是近一段时间以来的大话题，随着热度持续提升，越来越多的人选择了Wii，本次的进行时中将放出玛娜的《露珠的冒险》游戏心得。

## 积分的泡沫

当然，如果你玩《铁拳5 DROL》玩的是积分和段位，那并非没有方法刷分。以前听说过街机上几个朋友用相互放水或同一人用不同ID放水的方法，只用一两天就刷出最高段位的。而在网络版上，这种方法依然可行，而且这种情况也的确有，比如国内的一位玩家利用刷分法，在游戏放出下载后的第一周便刷到了两万余分，并逐步占据了榜首位置。第二周，便有三个中国的ID刷到最高段位“铁拳王·黑”，分占一、二、三位，第一位积分超过11万，第四名的积分仅为他的三分之一。三面中国国旗在有上万个ID的排行榜顶端显然格外亮眼。但反观中国铁拳玩家经常被无理的日常铁拳众踢出房间，这样的事的确让人十分不爽。出于对《铁拳》的喜爱，还是希望有条件的铁拳玩家以交流、切磋、提高水平为目的参与到网战中来，不要再把ONLINE版当网游来玩。



▲如果对战流畅，观战就成了学习其他玩家打法的好机会。

## 观战的乐趣

如果延迟不在接受的范围之内，而且你对积分、段位、排名、胜率之类冷冰冰的数字不太在乎的话，那么对于缺少对手、缺乏实战的国内铁拳爱好者来说，一款售价低廉且不收取服务费的网路对战版还是比较实在的，有人抱怨对战需要不少的等待时间，但事实上，观战系统也是对街机环境的一种模拟，玩家的存在感也会更加强烈。观战的过程不仅可以了解对手的实力，学习先进的打法和格斗意识，更重要的是正确认识自己的水平差距。而观看高手之间赏心悦目的对局本身也是一种享受，一些使用少数派角色的高手更是可以让你领略更加完整的铁拳世界。在等待中享受观战的乐趣，对于《铁拳5 DROL》的玩家来说，也是一种需要学会的技能吧。

# 怪物猎人P2 官方更新揭示板



虽然游戏发售至今已有一年半的时间，但同时获得“Playstation Awards白金奖”和“2007年上半年日本家用游戏软件第一名”的殊荣也充分证明了该系列在玩家心目中的地位。本期我们也将迎来官方最后一次任务的更新，至此《怪物猎人携带版 2nd》将会以更完整的姿态展现在新老玩家们面前。只要狩猎之魂不灭，我们的旅途就将永远继续下去……

## 8月3日更新

### 天と地の怒り

**Hint** “天地之怒”的任务名称相信一定会让玩家都感受到莫大的压力，而任务中我们所要面对的、金银火龙也向玩家们充分展示了它们互相配合的超强实力。由于是上位怪物的关系，敌人的攻击力非常惊人，所以战斗仍然以速战速决为主。不能选择远程武器的原因，主要是为了确保能够有效回避双击，以争取在敌人的火力出现交叉时能够尽快起身。战斗一开始可以寻找机会引诱两名敌人同时向自己冲撞，然后算好它们转身的时间使用闪光玉暂时限制住它们的行动，此时玩家可以先布下麻痺陷阱在上前追击。只要知道何时解除体力相对较低的慢火龙后战斗就会轻松许多，胜利后可以从小火龙身上以较大几率获得“煌火龙的龙玉”。对于后期无法制造高级装备的玩家来说，绝对是不可多得的珍稀材料。



# 火热秘技

“攻略速递” “研发中心” “尖兵狂狂” 收集秘技  
投稿邮箱：zhuo@orsoon.com 网站：www.orsoon.com 游戏机实用技术杂志社  
邮编：730000 Email: guai@orsoon.com

## 无限试驾 X360 全版本

原名 TEST DRIVE UNLIMITED

### 跳跃技巧

利用人家的车技可以来到一些平时无法进入的地方，不过也就仅此而已。话虽这么说，先来看看具体方法吧！把KAWASAKI NINJA ZX-10R等易于发挥速度的车辆改造完之后，再利用随处可见的花丛以单轮行驶跳起，这样就可以了。推荐时速要在280千米/小时。

终于可以进入体育馆旁边的场地了，不过……好像没啥用呢。

## 极魔界村改 PSP 日版

原名 极魔界村改

### 无限刷命

首先玩家必须打到第3-1关卡的腐败的沼泽，而且身上必须要装备有“石化之魔刀”和“飞龙之盾”。来到关卡中一处跳上去便会下沉的垂直平台处，不要跳到平台上，而是利用“飞

龙之盾”垂直往上飞，飞行时就开始魔法蓄力，到了顶部后利用魔法打碎石碑，获得“堕天使的炮”。穿上后飞到里面获得一个大钱袋，每吃到一个大钱袋就加1条命。加够两条命后就自杀，因为附近就是本关的固定记录点(Check Point)，所以复活后立即可以重复进行，如此反复便能将人数刷到你满意的数量为为止。注意该方法只适用于TYPE C难度下。

有了这招秘技，游戏难度可调大下降。

## 斯巴达300勇士 光辉进军 PSP 美版

原名 300/March to Glory

### 获得25000元

在游戏中暂停后，依次输入1、1、1、1、1，一即可获得25000块。缺点是本秘技每次只能使用1次。

此秘技感谢@霸王王SP提供。

# 露珠的冒险

游戏原名 Dewy's Adventure  
机种 Wii 游戏类型 A·AVG

在游戏发售之前，我们一直认为这是一款带有动作性质的PSP游戏，是《能源小精灵》的PSP化。游戏发售之后，本作的定位又经历了《超级龙珠香烟内战》、《乐克乐克》类动作游戏、《皮克敏》类益智动作游戏，一直到《塞尔达》、《穿越时空》类游戏。足可见其在众多游戏中横贯众长的特点。在本作中，你可以发现许多游戏的影子，它们均占据了系统中的一席之地，使得本作打造成Wii上又一个富有新意的游戏。

本作最让人觉得有创意的地方绝对不是Wii手柄的独特操作，事实上，在经历了这么久的宣传和实践的

# 对于缺乏自然界常识的人来说，这可算是个小小补课

后，Wii手柄的操作方式我们也渐渐熟悉起来了。在本作中使用到的利用Wii手柄倾斜地面使物体移动更是比较罕见的设定。事实上，只要不是直接拿着手柄往地上摔，其他方式估计都不会引起什么大轰动。

本作最大的创意就在于其世界观的设定上，主角是一滴露珠，玩家可以利用水的三态变化，改变周围的环境来改变主角的形态。温度降低之后露珠会变成冰块，由于身体变硬，当然就可以硬碰硬去攻击敌人了，不过相应的移动时也会打滑，很容易失足掉出去；温度正常的时候露珠就是露珠，虽然很脆弱，但是弹跳一流；当温度再升高一点的时候便会化成一朵云，能够释放闪电攻击敌人，此时

当然也有弱点，就是不能移动……

利用三态转换前进和克制敌人是本作的一大要点，而除了改变自身状态之外，周围的环境也是可以改变的，虽然大多数情况下改变只是不引人注意的一点点，但是仍有一些时候，这些看似微弱的环境变化将成为继续游戏的最大关键。

平常的温度下，一滴湖水横在面前是无法渡过的，但只要将温度降低，湖水就会冻成冰块，此时便可以轻松通过；与此相反，在冰原上前进的时候则需要将温度稍稍升高一点，融化的冰水将会使水位上升，就可以跳到随之浮起的浮萍上。温度对环境自身的影响渗透到了方方面面，除此之外，还有狂风、地震等各种自然



现象对环境自身的影响。在游戏之前，笔者从未想过游戏会从这样的视角切入，在游戏之后，笔者才突然发现，Wii其实是一款非常好的学习机和益智机……

P.S.本作最多可供1-4人游戏，对战的时候还可以自定义敌人，十分有趣，带着女朋友和女同学一起玩吧。P.S.2顺便说一下，这个游戏在编辑部内被称为《雨滴的冒险》(◊-◊)！



# 捉猴啦 猴子爱作战

## 当猴子的地位全面提高之后……

游戏原名 伊拉ダマニニサルサル大作战  
机种 PSP 游戏类型 ACT

### 全新定义的猴子大作战

这款游戏与以往作品最大的不同就在于捉猴方式的变化。在游戏中，经典的光剑和捉猴网都不见了，取而代之

的则是可以控制猴子的移动研究所，或者还可以说成是猴脑控制器。只要将移动研究所成功扣在猴子头上，就可以控制猴子。游戏中出现的猴子有数十种之多，这也意味着道具使用的变相道具具有数十种之多，道具不见了，但是游戏的乐趣反而提高了。

其实，本作中捉猴的难度有一定程度的下降。本作中猴子的智商要比家用机上各版本中的同类们明显低一个档次，这使得捉猴变得相当容易，游戏中捕捉猴子时的判定特别大，经常是远离一个身位的距离仍然可以捕捉



成功。在通过某些特定地点时必须借助猴子的能力，而这类猴子通常情况下都被安置在这类机关附近，只要依次捉住这类猴子并运用其能力就可以轻松打开机关，但这也令游戏流程变得单调乏味和缺乏变化。此外，被捉住的猴子在“换乘”之后会傻傻的站在原地不动，虽然这样会让游戏过程轻松不少，但也令游戏本身缺少了以往的那种神秘世界捉猴所带来的乐趣。整个游戏流程的关卡布置同以往作品类似：在经历几个小关卡之后就会遭遇BOSS战，而这些BOSS无非是拥有更为强大能力的猴子而已。游戏中仍然存在丰富的收藏品要

素，商店也依然得到了保留，不过想让自己的收藏达成百分之百，就需要花费一番工夫了。通关后进入二周目，还会有隐藏的猴子，这些不愿意抛头露面的家伙要比一周目中出现的普通猴子聪明得多，很不容易对付，如果觉得一周目太过于简单的话，不妨试试挑战二周目，在尽力达成收集率的同时还可以真正体会到捉猴的乐趣。



# 极魔界村·改

## Capcom教导我们说：没有最难，只有更难！

游戏原名 极魔界村·改  
机种 PSP 游戏类型 ACT

改 专心过关

去年这个时候发售的《极魔界村》相信很多玩家记忆犹新，作为系列历史上最棒的一作，一度令人以为以后再也不会会有这么棒的游戏了。但是《极魔界村·改》给善良的玩家们一记响亮的耳光。在动作游戏偏执狂看来，只有对游戏难度孜孜不倦的追求，才能充分展现动作游戏的核心理念。而游戏数千份的销量又给了这些偏执狂一记响亮的耳光。这个市场是L的，也是CU，但最终还是L的。

原版本中最大的卖点就是系列上第一次引入了道具和魔法的概念，尤其是魔法。你必须掌握够用的魔法能力才能顺利过关，但是这次把魔法收集改为了随机抽取，并且无法随意更换。捡到什么魔法就是什么魔法，这下就增大了游戏的运气成分。比方说该用石化魔法的时候你只有火炎魔法，那才是欲哭无泪啊。



▲魔法可以随时用，但也要用才行。

明升暗降

亚瑟的能力在一开始得到了加强，初期就可使用二段跳。但别以为这是游戏对你的优待，比起被取消的部分，这点加强简直是不值一提。现

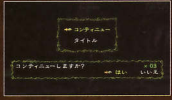
在的亚瑟不仅没有奔跑的动作了，而且无论什么强度的盔甲都是一碰即碎。不过稍显安慰的是，这次魔法的使用不再有魔力限制，就算你一时间用完了魔力，稍等一会儿它还会慢慢恢复。



▲再厚的盔甲也只能抵挡一次攻击。

生不如死

原版本的最高难度设定中，玩家死后只能在固定地点复活，这也是很



▲不仅无法原地复活，全死亡之后更是得从头来过。

多人玩家挑战的目标。而现在，这个设定被强制到各个难度中，别以为你选择最低难度就可以大开杀戒，一个不小心就可以让你的努力都化为泡影。你想像一下，BOSS还剩一丝血，你不小心挂了，一切都得从头来，你说你是不是欲哭无泪？

直捣黄龙

原版本中如果想见到最终暗黑魔王，必须要收集全部的33枚金戒指，但现在就不用了，你可以直面这个大坏蛋了。但是别笑，能见到是一回事，能不能打过就是另外一回事了。况且不要以为金戒指不再重要，游戏中每收集3个金戒指就可以获得一次续关机会，想要让自己挣扎得再久一点，还是多花点心思吧。



▲最终BOSS的难度比起前作来有升无降。

难上加难

《极魔界村·改》的难度分为ABC三种，其中区别如下表。从命数和续关次数上来看，似乎TYPE C要简单一些，但是你别高兴得太早，根据实际游戏体验来看，这个难度相当于原版的普通难度，并且在某些关卡还修改了场景，例如加入天气影响等，就算你修成菜鸟，也不是那么容易的。

模式	内容
TYPE A	3命命，可续关三次，适合自虐狂
TYPE B	6命命，可续关六次，适合挑战者
TYPE C	7命命，可续关七次，适合大菜鸟


**美少女世界**  
**NDS**

 最新发售的游戏合集  
 2007年7月27日  
 3.91元

Square Enix

A·RPG

 日文  
 5000日元  
 对应玩家数: 1-4人  
 对应语言: 日语

这款由野村哲也一手打造的新概念RPG,以其时尚、华丽的风格吸引了大量玩家的注意,事实上游戏的素质也绝对可以让它成为我们的消暑佳品。如果要想在高难度下同时控制上下屏的同伴战斗,并获得超过S的高评价,没有点“一心二用”的功夫是办不到的。多达300余种的徽章收集,可以说是《美妙世界》中最具吸引力的要素,相信有不少玩家会为将所有的徽章收集齐而废寝忘食,本次的研究就为大家带来全部徽章的获得方法。



It's a Wonderful World

# 全徽章资料列表

注:获得方法中括号内的“时间”代表需要从关机时间来进化;“战斗”则需要在战斗中完成进化;“通信”必须在通信对战才可以进化。

D+D系					
编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
001	アイヌブロウ	A	27	1回	104ビル商店, 四季篇第2天
002	アイヌアッパー	A	43	1回	001徽章进化(时间)
003	ケルブローゼン	死神	66	3回	104ビル商店, 义经篇第7天A-EAST前
004	ケルブライザード	死神	72	3回	003徽章进化(通信)
005	アースシユイク	B	49	2回	四季篇第7天
006	ケクシ-D	B	30	3回	四季篇第5天
007	ケクシ+B	B	31	3.5回	No.59徽章EASY难度掉落
008	ケクシ-B	B	35	4.5回	007徽章进化(战斗)
009	ガンジガラマ	B	-	-	104ビル商店
010	投げKISS	天使	回復70%	2回	No.43徽章NORMAL难度掉落
011	D+B	A	-	-	104ビル商店

ナチュラマグナム系					
编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
012	ナチュラビーム	A	35	15回	忠犬ハチ公像前商店
013	ナチュラマグナム	A	37	10回	012徽章进化(战斗), No.20徽章NORMAL难度掉落
014	ワンダフルマグナム	A	57	10回	No.17徽章EASY难度掉落
015	ビュティフルナチュ	A	37	5回	012徽章进化(通信)
016	とくめいマグナム	A	70	10回	忠犬ハチ公像前商店
017	おねだりマグナム	A	73	9回	013徽章进化(时间), No.77徽章NORMAL难度掉落
018	簡キユンマグナム	A	87	8回	017徽章进化(时间), No.78徽章NORMAL难度掉落
019	きらめくビーム	A	70	7回	016徽章进化(通信)
020	小悪魔バズーカ	A	90	5回	017徽章进化(通信), No.77徽章ULTIMATE难度掉落
021	エンゼルマグナム	A	102	12回	018徽章进化(时间), No.78徽章ULTIMATE难度掉落

022	キューティビーム	A	29	12回	忠犬ハチ公像前商店
023	ラブリービーム	A	40	12回	022徽章进化(战斗), No.20徽章EASY难度掉落
024	セクシービーム	A	63	12回	023徽章进化(时间), No.41徽章EASY难度掉落
025	濃カワビーム	A	60	12回	No.27徽章HARD难度掉落
026	めっちゃモチビーム	A	86	14回	比特篇第4天
027	ビュアランナヤ	A	57	8回	024徽章进化(时间)
028	イノセントビーム	A	72	10回	025徽章进化(时间/战斗)
029	ポツンパデュラム	A	41	3回	No.56徽章NORMAL难度掉落
030	キョムランデュラム	A	76	3回	比特篇第3天
031	雲きれワイヤ	A	28	1回	No.34徽章EASY难度掉落
032	エレガントワイヤ	A	52	2回	031徽章进化(时间), No.38徽章EASY难度掉落
033	ほめきれワイヤ	A	70	3回	No.35徽章EASY难度掉落
034	ナチュラハナビ	A	-	-	No.79徽章HARD难度掉落

ハードボイルド系					
编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
035	カオティック	C	52	1回	No.23徽章EASY难度掉落
036	アウセルタップ	C	-	1.3秒	忠犬ハチ公像前商店
037	ファーストギア	C	-	15回	036徽章进化(战斗), No.42徽章EASY难度掉落
038	トップギア	C	-	10回	No.19徽章NORMAL难度掉落
039	エッグボム	B	61	1回	No.24徽章NORMAL难度掉落
040	ミティアンカー	B	40	8回	四季篇第7天, No.30徽章NORMAL难度掉落
041	ミティアフック	B	58	8回	040徽章进化(通信)
042	ミティアブドク	B	76	8回	041徽章进化(通信)
043	スロウハンド	C	-	-	カドI前商店
044	スロウグロリアック	C	-	-	No.62徽章EASY难度掉落
045	スロウグロビッド	C	-	-	义经篇第5天
046	スロウグロクラウド	B	-	-	义经篇第7天, No.57徽章EASY难度掉落
047	バグビースト	A	-	-	忠犬ハチ公像前商店
048	ボイズスガク	A	-	-	忠犬ハチ公像前商店
049	ボイズゴッド	A	-	-	四季篇第3天, 048徽章进化(战斗), 忠犬ハチ公像前商店
050	レビズナチュ	A	-	-	104ビル商店
051	レビズアラシ	A	-	-	048徽章进化(通信)
052	ラヂナージュ	天使	-	-	四季篇第8天, 048徽章进化(通信)
053	ゴッドアングェル	天使	-	5回	No.54徽章EASY难度掉落
054	アークエンジェル	天使	-	1回	053徽章进化(时间)
055	スクリューメント	天使	-	-	No.32徽章NORMAL难度掉落
056	トリプルメント	天使	-	-	任务中敌同伴掉落
057	トリプルメント	A	-	-	No.30徽章EASY难度掉落
058	サイオス	A	-	-	047徽章进化(时间)
059	バーボ・リアル	A	-	-	No.23徽章HARD难度掉落

ムーンサットワズ系					
编号	徽章名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
060	ライトニングムーン	A	32	3回	四季篇第4天
061	ライトニングスター	A	61	8回	No.44徽章NORMAL难度掉落
062	パニッシュチェリー	A	40	5回	104ビル商店
063	パニッシュスカイ	A	51	5回	062徽章进化(时间)
064	パニッシュペリー	A	65	5回	062徽章进化(通信), 义经篇第6天へっす前特殊徽章掉落
065	アラモアモンスター	B	71	5回	No.5徽章NORMAL难度掉落
066	アラゴースト	B	98	5回	No.9徽章NORMAL难度掉落
067	アラゴモンスター	B	120	5回	066徽章进化(战斗)
068	アズビ	B	51	6.0秒	064徽章进化(战斗)
069	噴火アラクト	A	74	3.0秒	104ビル商店
070	キンドルサーベイス	A	62	3回	104ビル商店, 义经篇第7天
071	シヨックアラクト	A	36	10回	104ビル商店
072	キネシコアラクト	C	80	3回	104ビル商店



编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
073	フォルアラート	B	40	8回	104ビル店
074	サンダーアラート	C	89	6回	104ビル店
075	エルトリックアラート	B	130	3回	任务中爆型場音掉落
076	クレボアラート	C	-	1,3回	No.44編音NORMAL难度掉落, 又 究幕第3天宮下公園爆型場音掉落
077	シャウト	A	134	5,3回	104ビル店
078	サイクサポート	A	-	-	又究幕第5天
079	ストロボスパーク	A	-	-	任务中爆型場音掉落
080	ムース・ラクトクス	A	-	-	104ビル店

## Dリゲル音系

编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
081	マサムネ	A	30	8回	AMX前商店
082	マキマリ	A	60	8回	01編音(特別), ネットストア1売店
083	オキナギ	A	60	10回	No.7編音EASY难度掉落
084	カネサダ	A	99	10回	05編音(特別), ネットストア1売店
085	エツジュ	A	81	12回	03編音EASY(時間), No.62編音 NORMAL难度掉落
086	ロシヅク	A	88	16回	015編音EASY(時間), No.62編音 ULTIMATE难度掉落
087	イチモンジ	B	50	2回	No.39編音NORMAL难度掉落, 又 究幕第2天
088	ニッカリ	B	66	2回	087編音EASY(時間), No.38編音 NORMAL难度掉落
089	イナヅナキナガ	B	70	1回	087編音EASY(通信)
090	シロクウニカ	B	109	3回	No.80編音EASY难度掉落
091	ウツロウ	B	70	3回	ネットストア1売店
092	イザナド	B	83	4回	091編音EASY(時間)
093	ムラサメ	A	31	2回	No.33編音NORMAL难度掉落, 又 究幕第5天
094	ラクウウ	A	56	2回	093編音EASY(通信), No.49編音 HARD难度掉落
095	カサナド	A	69	2回	094編音EASY(通信), No.51編音 ULTIMATE难度掉落
096	アノノハバリ	A	65	5回	ネットストア1売店
097	ザンテツ	B	99	2回	090編音EASY(時間)
098	ツノノミタ	B	115	3回	No.45編音EASY难度掉落
099	イザナミ	A	35	4,5回	又究幕第2天モロコ前爆型場音掉落
100	オニキウウ	A	54	5,5回	No.17編音NORMAL难度掉落
101	コノハナチルヤ	A	回復50%	3回	No.43編音EASY难度掉落
102	コノハナサケヤ	A	回復30%	3回	又究幕第3天
103	サルの木霊	A	-	-	No.48編音HARD难度掉落

## ヒップ・スナイク系

编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
104	永遠なれ! 石の魂	C	-	3回	道玄坂商店
105	永遠なれ! 氷の魂	B	-	3回	道玄坂商店, 又究幕第1天
106	永遠なれ! 霞氷の魂	B	-	5回	105編音EASY(战斗)
107	希望の魂	B	42	7,5回	No.29編音NORMAL难度掉落
108	輝ける魂	B	75	8,3回	No.31編音NORMAL难度掉落
109	熱い視線	C	67	6,5回	道玄坂商店, 比特第1天
110	灼熱視線	C	78	9,3回	109編音EASY(战斗)
111	冷ややかな眼差し	B	80	8,5回	道玄坂商店
112	氷の眼差し	B	107	11,3回	109編音EASY(战斗), 111編音EASY(時間)
113	まじろわつしよ!	B	52	3,5回	道玄坂商店
114	イザナわつしよ!	B	67	3,5回	113編音EASY(战斗)
115	デンキわつしよ!	B	85	3,5回	114編音EASY(通信)
116	不滅の男	A	-	-	比特第3天爆型場音掉落
117	ヒップ・スナイク	A	-	-	No.84編音NORMAL难度掉落

## シブ・ヘアリー系

编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
118	まじろわつしよ! クラス	死神	-	1回	又究幕第3天
119	まじろわつしよ! スナイル	死神	-	1回	118編音EASY(時間)
120	まじろわつしよ! ボン	死神	-	1回	118編音EASY(通信)
121	いただきシブ	死神	-	1回	119編音EASY(通信), No.63編音 NORMAL难度掉落
122	いただきエレファント	死神	-	1回	121編音EASY(時間)
123	いただきおぼろメタス	死神	-	1回	121編音EASY(通信)
124	メラメラパリア	A	45	9,5回	No.5編音NORMAL难度掉落, 又究幕第3天
125	ビチビチパリア	A	-	7,5回	124編音EASY(時間), No.55編音 NORMAL难度掉落
126	どんどんパリア	A	102	6,5回	No.9編音NORMAL难度掉落
127	ぐるぐるマドリヤ	C	-	5回	No.44編音HARD难度掉落
128	いよよ孔ワサビ	A	回復50%	4回	モロコ前商店
129	いよよ孔フランソワ	A	回復30%	4回	No.23編音NORMAL难度掉落
130	いよよ孔ジュラ	A	回復70%	4回	128編音EASY(時間)
131	おにりウツク	A	回復30%	5回	モロコ前商店

编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
132	まじろわつしよ! クラス	A	回復30%	6回	131編音EASY(战斗)
133	まじろわつしよ! クラス	A	回復30%	4回	モロコ前商店
134	マドリヤ	A	回復10%	5回	133編音EASY(時間)
135	カキメチヤク	天使	-	-	Another Day真道魚本店前
136	かてはヒーロー	天使	-	-	又究幕第2天爆型場音掉落
137	シブ・ヘアリー	A	-	-	No.71編音掉落

## イデオ・バンスキ系

编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
138	ディストーション	B	78	4,0回	道玄坂商店
139	ベシゲリタテ	A	58	4,0回	道玄坂商店, 又究幕第6天
140	ベシゲリタテ	A	62	4,5回	139編音EASY(通信)
141	デモヘイトレド	A	145	1回	No.47編音掉落
142	ゾウ・ト・ヘル	B	53	5回	No.13編音EASY难度掉落
143	ゾウ・ト・ヘル	B	52	7回	142編音EASY(通信)
144	ライトニングジャンプ	B	139	2回	モロコ前商店
145	ライトニングレイド	B	135	5回	144編音EASY(战斗)
146	Li・Vi・E	A	55	5,0回	モロコ前商店, 又究幕第6天
147	ヒースフル	A	回復50%	5回	No.40編音EASY难度掉落
148	サンクス	A	回復30%	3回	147編音EASY(战斗)
149	D.I.Y	A	-	-	比特第第9天爆型場音掉落
150	イデオ・バンスキ	A	-	-	モロコ前商店

## Dリゲル音系

编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
151	一両円金	B	65	3回	道玄坂商店前商店
152	一両円金	B	89	6回	151編音EASY(時間), No.35編音 NORMAL难度掉落
153	一両円金	B	101	1回	151編音EASY(通信)
154	光武野牛	B	71	5,7回	道玄坂前商店, 比特第第3天
155	気流閃光	A	50	3,0回	No.13編音NORMAL难度掉落
156	崩壊閃光	A	120	2,0回	155編音EASY(時間), No.45編音 EASY难度掉落
157	完全燃焼	A	95	4,5回	No.14編音NORMAL难度掉落
158	炉火燃焼	B	111	3,5回	156編音EASY(通信)
159	油断大炎	B	50	10,5回	No.54編音HARD难度掉落, 又究幕第4天
160	遠く大炎	B	87	9,0回	159編音EASY(時間), No.60編音 EASY难度掉落
161	夏空音	B	51	4,5回	159編音EASY(通信)
162	疾風音	B	54	4,0回	道玄坂前商店
163	豪電一閃	B	72	1,0回	No.32編音EASY难度掉落
164	付和同	B	82	1,0回	163編音EASY(战斗)
165	ドラゴン・リトル	A	-	-	No.45編音HARD难度掉落

## ヒップ・スナイク系

编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
166	ローランド	A	100	8回	No.148編音EASY难度掉落
167	エクサロビット	A	121	5回	166編音EASY(時間)
168	カレドニクス	B	106	3回	A-EAST前商店
169	ロードラングレン	B	93	3回	No.25編音NORMAL难度掉落
170	ローランド	B	94	5回	169編音EASY(時間)
171	リグススリッダー	C	92	6回	A-EAST前商店
172	ウェアスリッダー	C	97	8回	171編音EASY(战斗)
173	ネット・スリッダー	C	101	10回	172編音EASY(战斗)
174	ローランド	A	86	5,0回	任务中爆型場音掉落
175	スズバシシク	A	98	8回	No.73編音音掉落
176	レオナード	A	回復50%	4回	No.21編音NORMAL难度掉落
177	ローランド	A	回復30%	4回	176編音EASY(战斗)
178	ブラウクロウ	A	-	-	No.50編音ULTIMATE难度掉落
179	ランバニエリク	A	-	-	No.82, 84編音HARD难度掉落

## ベグザン系

编号	曲名	等级	攻击力	使用回数	获得方法
180	サンダー・ボーン	A	81	6回	No.42編音NORMAL难度掉落
181	ライトニング・ボーン	A	98	4回	180編音EASY(战斗), No.9編音 EASY难度掉落
182	アクア・ボーン	B	88	7回	No.6編音NORMAL难度掉落
183	スイング・ビョウ	A	91	3回	道玄坂前商店
184	ベグザン・レシヨ	A	92	3回	183編音EASY(時間)
185	キーン・ナイト	A	140	4回	No.36編音NORMAL难度掉落
186	エクスカルパ	A	170	6回	185編音EASY(战斗)
187	サンダー・ムル	B	92	2回	No.48編音EASY难度掉落
188	ライトニング・ムル	B	104	3回	187編音EASY(战斗), 比特第第7天
189	ヴェグザン・ナイト	C	88	3回	道玄坂前商店
190	キーン・ナイト	C	102	6回	189編音EASY(战斗)
191	クイン・ナイト	C	99	3回	189編音EASY(時間)
192	ロイヤル・クイン	天使	-	-	No.47編音NORMAL难度掉落
193	ベグザン	A	-	-	No.47編音HARD难度掉落

ウイキレ・ゴラス					
番号	書名	等級	攻击力	使用回数	獲得方法
134	レイジエンバー	A	138	9回	宇田川町地味商店
195	フラッシュブルーム	A	82	3回	No.256音EASY难度掉落
196	フラッシュブレイク	A	102	3回	195音普通化(战斗)
197	COOLライン	B	105	2回	宇田川町地味商店, 比特高第2天
198	DOPEライン	B	225	1回	197音普通化(战斗・封印)
199	WILDライン	B	110	3回	No.52音EASY难度掉落
200	FLYライン	A	104	3回	No.40音NORMAL难度掉落
201	FRESHライン	A	109	5回	200音普通化(战斗)
202	ブルゴロズミック	B	80	3回	宇田川町地味商店, 比特高第2天
203	ブルゴロズミック	B	87	3回	No.64音HARD难度掉落
204	ブルゴロズミック	B	95	5回	203音普通化(战斗)
205	デイス	A	-	-	比特高第3天连续会场掉落
206	ワイルド・ゴア	A	-	-	No.80音EASY难度掉落

クワイール系					
番号	書名	等級	攻击力	使用回数	獲得方法
207	ピグパンチ	B	250	3回	道主音商店, No.81音ULTIMATE难度掉落
208	ビッグクラッシュ	B	250	3回	道主音商店, No.83音ULTIMATE难度掉落
209	懐きこ風の如く	-	109	12回	トウワレロード前商店, No.93音ULTIMATE难度掉落
210	懐かなること柿の如く	-	109	12回	トウワレロード前商店, No.94音ULTIMATE难度掉落
211	懐すること火の如く	-	109	12回	トウワレロード前商店, No.95音ULTIMATE难度掉落
212	懐かどるこ山の如く	-	109	12回	トウワレロード前商店, No.91音ULTIMATE难度掉落
213	ブラックマーズ	A	128	5,0秒	キヤットストリート前商店, No.47音ULTIMATE难度掉落
214	ブラックジュビラ	A	126	4回	キヤットストリート前商店, No.96音ULTIMATE难度掉落
215	ブラックウラヌス	A	126	1回	キヤットストリート前商店, No.87音ULTIMATE难度掉落
216	ブラックベニス	A	126	12回	キヤットストリート前商店, No.95音ULTIMATE难度掉落
217	ブラックサターン	A	126	8,0秒	キヤットストリート前商店, No.96音ULTIMATE难度掉落
218	ブラックマ・ホーリ	B	126	5回	キヤットストリート前商店, No.7音ULTIMATE难度掉落
219	キヤット・ワイト	A	-	-	混合音パート前, No.89音ULTIMATE难度掉落
220	キヤット・ブレイク	A	-	-	混合音パート前, No.90音ULTIMATE难度掉落
221	キヤット・フット	A	-	-	混合音パート前, No.82, 84音ULTIMATE难度掉落
222	究極まであと4歩	-	-	-	キヤットストリート商店
223	究極まであと3歩	-	-	-	222難普通化(战斗)
224	究極まであと2歩	-	-	-	223難普通化(战斗)
225	究極まであと1歩	-	-	-	224難普通化(战斗)
226	究極への扉	-	-	-	225難普通化(战斗)
227	まぼろしブランド	天使	回復100%	1回	キヤットストリート商店
228	レッドスル	-	-	-	四季高第4天暗黒狂宴事件
229	デザート	A	-	-	No.75难音掉落

メープランド系					
番号	書名	等級	攻击力	使用回数	獲得方法
230	マープル・ブレイク	C	40	4,0秒	又弥高第2天
231	マープル・カスタム	B	40	3回	又弥高第2天
232	マープル・ウインド	A	80	3回	宇田川町地味商店
233	マープル・ブレード	B	105	5回	宇田川町地味商店
234	マープル・ホイール	A	47	2,0秒	又弥高第2天
235	マープル・ダッシュ	A	88	2,0秒	another day篇
236	マープル・エゴイスト	A	-	-	又弥高第4天
237	マープル・炎火	A	56	3回	又弥高第5天STRIDE内获得掉落胜利
238	マープル・炎天	A	57	4,0秒	又弥高第5天STRIDE内敵シユウト音
239	マープル・ロケット	A	100	5,0秒	another day篇
240	マープル・アート	A	53	4回	比特高第3天获得掉落胜利
241	マープル・ダブル	B	84	4,3秒	another day篇
242	マープル・イフリタ	A	92	2回	another day篇
243	マープル・シヴ	死神	98	2回	another day篇
244	マープル・ゴゼム	B	96	1回	又弥高第4天
245	マープル・ハムレット	死神	150	1回	another day篇
246	10YEN	-	-	-	忠夫ハチ公前商店
247	10YEN	-	-	-	忠実本店前商店, 246音普通化(封印)
248	10YEN	-	-	-	忠実本店前商店, 247音普通化(战斗)
249	100YEN	-	-	-	战斗中掉落
250	100YEN	-	-	-	战斗中掉落
251	500YEN	-	-	-	战斗中掉落

番号	書名	等級	攻击力	使用回数	獲得方法
252	1000YEN	-	-	-	战斗中掉落
253	5000YEN	-	-	-	战斗中掉落, トウワレロード前商店
254	10000YEN	-	-	-	战斗中掉落, 忠告へズ音商店
255	ヒビロギ	-	-	-	各音事件中, 忠告へズ音商店
256	レゾナンス	-	-	-	各音事件中, No.44音EASY难度掉落
257	クワイト	-	-	-	No.34音HARD难度掉落
258	アダプティブ	-	-	-	战斗中掉落, 忠告へズ音商店
259	オキハルン	-	-	-	忠告へズ音商店
260	シムドーター	-	-	-	战斗中掉落(ULTIMATE难度)
261	ダークマター	-	-	-	忠告へズ音商店, No. 98, 99音HARD难度掉落
262	ラム	-	-	-	比特高第7天连续会场获得
263	ラキースター	C	-	-	四季高第3天分支事件
264	幸運の女神	C	-	-	another day篇
265	幸運のハンダ	C	-	-	another day篇
266	バロクキッシュ	A	22	2,8秒	四季高第1天
267	シヨックウェイク	A	23	9回	四季高第2天
268	キヌアドリク	A	回復50%	3回	四季高第2天
269	バレットショット	A	28	12回	四季高第2天
270	キヌキッシュ	C	24	6回	四季高第2天
271	キヌゲート	C	27	5回	四季高第2天
272	むだむだ目覚め	B	74	4,0秒	No.81音HARD难度掉落
273	むだむだ目覚め	A	回復30%	4回	No.80音HARD难度掉落, 又弥高第3天
274	健康費で足りた	C	-	1,0回	No.83音HARD难度掉落
275	とりでると聞き取り	死神	-	1回	No.87音HARD难度掉落
276	ボクラン	B	36	3,0秒	モルコ前商店
277	ゾーダグ	B	36	3回	AMX前商店
278	ムドリくん	B	36	3回	トウワレロード前商店
279	フアと過	A	36	10回	宇田川町地味商店
280	フラグリス	死神	117	5回	No.83音HARD难度掉落
281	ヘジ	天使	102	4回	No.36音ULTIMATE难度掉落
282	ジュリ	死神	55	5,0秒	No.30音HARD难度掉落
283	シーク	死神	-	1回	No.63音ULTIMATE难度掉落
284	レオ	死神	-	7回	No.82音HARD难度掉落
285	オウイス	死神	142	8回	No.91音HARD难度掉落
286	ユルニス	死神	133	8回	No.90音HARD难度掉落
287	ペンダ	天使	93	10回	No.28音NORMAL难度掉落
288	ブルゴラス	天使	135	4回	No.88音HARD难度掉落
289	リンク	死神	62	1回	No.22音HARD难度掉落
290	ブーマー	天使	90	8回	No.40音HARD难度掉落
291	タッド	死神	-	6回	No.6音HARD难度掉落
292	フォックス	天使	104	5回	No.43音HARD难度掉落
293	ハット	天使	73	5回	No.19音HARD难度掉落
294	ラノ	死神	100	6回	No.52音HARD难度掉落
295	モル	死神	94	5回	No.25音HARD难度掉落
296	スタゴ	死神	106	1回	No.65音HARD难度掉落
297	レブシ	死神	88	8,6秒	No.60音HARD难度掉落
298	ドラゴ	天使	131	5,0秒	No.46音ULTIMATE难度掉落
299	アンダイス	死神	999	1回	No.95音NORMAL难度掉落
300	キング	死神	-	-	another day篇
301	キヤンサ	死神	81	7,0秒	No.15音HARD难度掉落
302	グリス	死神	56	5,0秒	No.17音HARD难度掉落
303	ルック	天使	97	5,3秒	No.14音HARD难度掉落
304	フロダ	天使	114	8回	No.8音HARD难度掉落

## Another Day篇猪型噪音

完成了通美后出现的四季高, 又弥高与比特高后, 就可以开始Another Day篇的挑战了。在这个篇章中隐藏着14只猪型噪音等音玩家去寻找。ホーキングイ毎层与死神对话后再将此层中所有的噪音消灭, 中央就会出现猪型噪音, 在各层中将普通噪音和猪型噪音消灭再与死神对话即可获得1000YEN的奖励。

階層	品種	猪型噪音掉落物品列表	获得道具
1	ムスロウラクス	ヒザギンシキ	パンパサー
2	D4B	ヒザギンシキ	ベシシンドラッグ
3	イロガキシキ	ヒザギンシキ	ドーナツ
4	チナツル・バビ	ヒザギンシキ	暗黒スティーメン
5	ヒザギン・スイカ	ヒザギンシキ	ATK カプセル
6	ワイパド・アヒ	ヒザギンシキ	DEF マーイシ
7	ペダツ	ヒザギンシキ	幻のバナー(1隻)
8	シブ・ペンフリー	ヒザギンシキ	プレイアムチドアップ
9	D・カチニール	ヒザギンシキ	緑色のラマシ
10	バゴ・レア	ヒザギンシキ	真・暗黒ラマシ
11	バリス・A	ヒザギンシキ	ムシシリック
12	チゲキ・ハンク	ヒザギンシキ	ヤンクル電池
13	ガチート	ヒザギンシキ	不義又々メノ

文 十六夜

美術 anubis



SD高达 G世纪 交叉推进

NBGI

SLG

NDS

SD高达 G世纪 クロスドライブ CROSS DRIVE  
2007年8月9日 1人 4900日元  
无年龄限制 対応玩家年龄:全年

# G GENERATION CROSS DRIVE

## 超强气化

游戏中特定的驾驶员满足一定条件后能够发动超气模式(或“爆种”)。能力会得到大幅度提升。下面列出的是部分驾驶员超气强化的发动条件,有些目前还不确定,欢迎大家来信指正。

- キラ: 通过ID指令
- アスラン: SP45后SEED觉醒
- シン: SP55或机体HP70%以下后SEED觉醒
- アムロ: 搭乘V高达时SP45后与サイコフレーム发生共振
- カミーユ: 自军总伤害值达到5000以上或自军1台机体被击败
- ジュドー: 32话之后,自军总伤害值达到10000以上或自军1台机体被击败
- コウ: SP45以上
- ヒロユ: 搭乘带有ゼロシステムの机体时SP45以上
- ニケア: 游戏前半部分SP45以上,后半部分通过ID指令
- ライオット: ニケア机体的HP70%以下或自机HP50%以下
- シロ: アイナ机体的HP70%以下或自机HP50%以下
- クツツ: 发生V2高达被抢夺剧情后,自机HP80%以下
- ドモン: 通过ID指令
- ガールド: 搭乘高达X或高达DX时,通过ID指令
- ジヤミル: 搭乘高达X时,通过ID指令

## 经典名战役

在游戏中“资料室”的“战史ファイル”中,玩家可以选择高达历史上的经典名战役(メモリアルセッション)挑战。经典名战役的出现条件比较简单,基本上只要玩家推进剧情发展就能够逐渐获得。在经典名战役中,除了让玩家体验那些列入史册的宏大战斗外,更重要的是不少著名机体以及驾驶员会在完成特定战斗后加入我方。需要注意的是男女主角有少部分经典名战役存在差异。



No.	名称	出现条件	获得机体	获得驾驶员	获得部件
1	ソロン攻略戦	随流程推进出现	ビブ・ザム	-	アップグレードL2
2	光る宇宙	完成ソロン攻略戦	エルメス	-	アップグレードL3
3	震える山	随流程推进出现	-	アイナ、シロ	-
4	ボケツツの中の戦争	随流程推进出现	-	クリス、バーニ	-
5	強襲、阻止限界点	随流程推进出现	GPO3ダンド ロビコウ	コウ	-
6	決着の砲火	随流程推进出现	MIアストレイ	-	アップグレードL4
7	終末の光	随流程推进出现	ユールストラ イ・ガンダム	-	アップグレードL5
8	終わらない明日へ	完成終末の光	ジャスティス ガンダム	-	アップグレードL6
9f	その名は東方不敗	随流程推进出现	-	-	アップグレードL7x2
9h	悪しき決戦	随流程推进出现	-	-	アップグレードL7x2
10	STARGAZER	随流程推进出现	スターゲイザー -ガンダム	スウェン、セレーネ	-

## 双重攻击

当特定驾驶员被编排在同一小队且SP达到一定数量后就能够发动,发动效果为命中率100%且攻击力上升。

驾驶员1	驾驶员2	驾驶员1	驾驶员2
アイナ	シロ	アムロ	コウ
アムロ	ワザロ	クリス	バーニ
アムロ	ジャミル	ドモン	ロウ
ウィリアツ	ロアディ	アイネキ	ロウ
エイ	クリス	イザナ	アイアカ
ガイ	ロウ	シン	ルナセラア
カナド	ブレア	ムウ	バルドアルド
ガロード	ジャミル	スウェン	セレーネ



## 三重攻击

与双重攻击的发动条件类似,需要特定的3名驾驶员在同一小队且SP到达一定数量后发动。发动效果为命中率100%且攻击力上升。

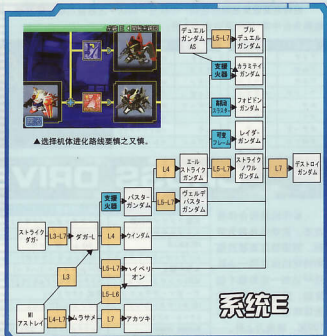
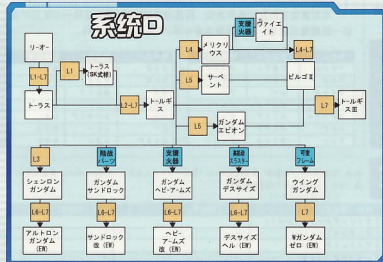
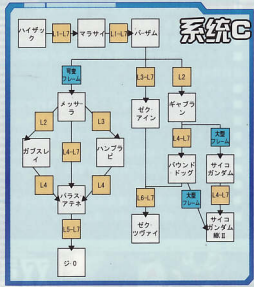
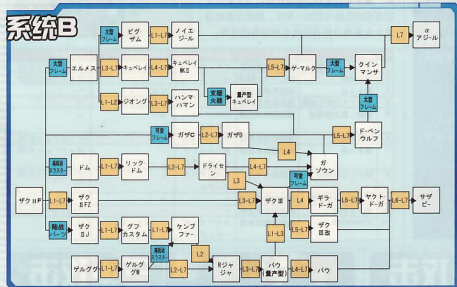
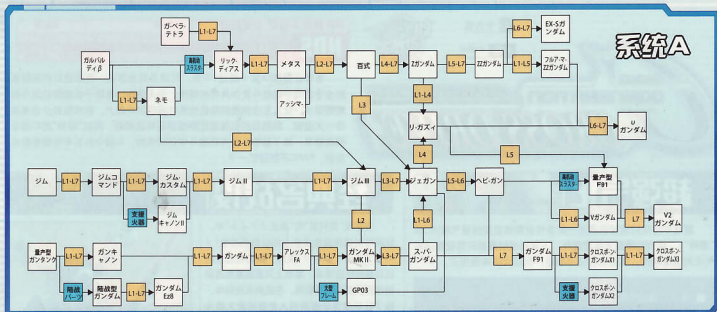
驾驶员1	驾驶员2	驾驶员3	驾驶员1	驾驶员2	驾驶员3
クワロ	アホー	ロベルト	フィオ	ドモン	エリシア
アムロ	クリス	コウ	カトル	デュオ	トロワ
カミーユ	エマ	フア	ガイ	ロレッタ	イライザ
アムロ	カミーユ	ジュドー	ロラン	ハリー	ボウ
アンファミ	エリシア	デュオ	シン	ルナセラア	レイ
ユリア	エリシア	デュオ	ムウ	ハリー	ゼクス
アムロ	カミーユ	ジュドー	エリシア	レイ	キナト

## CROSS DRIVE

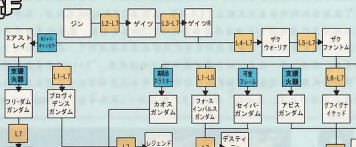
本作的超强合体技攻击,发动条件最为苛刻,需要特定驾驶员搭乘特定机体在一定小队且SP达到一定数量才能发动,发动后为敢死队全体攻击,且命中率100%,攻击力上升。

名称	机体(驾驶员)	机体(驾驶员)	机体(驾驶员)	机体(驾驶员)
石破クラブラブ天怪拳	ゴッドガンダム(ドモン)	ライジングガンダム(レイ)	-	-
トリプルサテライト	ガンダムDX(ガロード)	ガンダムX(ジャミル)	-	-
REDABLEE	アストレイII(ロウ)	アストレイII(ガイ)	-	-
レゾナンツ・シユトルム	Xアストレイ(フィオ)	ハイペリオン(イオ)	-	-
SEED コピネーション	ゴールドスモウ(ハリー)	スモウ(ボウ)	-	-
アーガウ・プラトーン	スターライザードG(キラ)	ロジャスチ(アスラン)	リック・ディアス(アスラン)	リック・ディアス(ロベルト)
UC コピネーション	百式(クワロ)	リック・ディアス(アホー)	ZZガンダム(ジュドー)	-
Gチーム コピネーション	Vガンダム(アムロ)	Zガンダム(カミーユ)	スーパーガンダム(モド)	スーパーガンダム(エル)
Endless Waltz	百式(セレーネ)	Zガンダム(ルー)	スーパーガンダム(モド)	スーパーガンダム(エル)
	ワイングガンダムゼロ(EW)(レイ)	サンドロック改(EW)(カトル)	ヘビーアームズ改(EW)(トロワ)	デスカイズ6(EW)(デュオ)

其中“石破クラブラブ天怪拳”需要完成EX关“出击!ガンダム连合”。“Endless Waltz”需要完成EX关“エンドレスワルツ”后才能发动。



## 系統F



## 機体分解表

游戏中击败敌方MS或在战斗结束后获得用于进化机体的升级模块(アップグレード)以及强化部件(カスタム)。除此之外玩家还可以将捕获后的MS分解获得。其实击败或分解所得到的东西几乎是一样的,因此如果不是为了获得某些特定机体还是建议大家击败目标,最起码还能多挣经验值。

系統A			
機体名	升级模块	强化部件	其他部件
量产型ガンタンク	L1, L1	陸戦パーツ	-
ガンキヤン	L1, L1	支援火器	-
陸戦型ガンダム	L1, L1	陸戦パーツ	-
ガンダムE88	L1, L1	陸戦パーツ	-
ガンダム	L1, L1	L1 X 2	-
アレックスFA	L1, L1	L1 X 2	-
GP03Zガンドロビウム	L1, L1	L1	大型フレーム
ガンダムMK II	L1, L1	L1 X 2	-
ニューガンダム	L1, L3	L4	-
ガンダムF91	L7, L7	L6	高軌道エクスター
量产型F91	L5, L6	L6	高軌道エクスター
Vガンダム	L2, L5	L6	-
VL2ガンダム	L3, L7, L7	-	-
クロスガンダムX1	L3, L7, L7	-	-
クロスガンダムX2	L7, L7	L7	支援火器
クロスガンダムX3	L3, L7, L7	-	-
ジム	L1, L1	L1 X 2	-
ジムコマンド	L1, L1	L1 X 2	-
ジム・カスタム	L1, L1	L1 X 2	-
ジム・キャノン	L1, L1	L1	支援火器
ジムII	L1, L2	L3	-
ジムIII	L1, L2	L3	-
ジエガン	L1, L3	L4	-
ヘビークワ	L2, L5	L6	-
ザールバグ	L1, L1	L1 X 2	-
ネオ	L1, L1	L1 X 2	-
リク・ディアス	L1, L1	L1	高軌道エクスター
メダス	L1, L2	L3	可変フレーム
アッシュ	L1, L2	L3	陸戦パーツ
高式	L1, L2	L3	-
Zガンダム	L4, L5	L6	可変フレーム
リ・カズイ	L2, L4	L5	-
ZZガンダム	L5, L6	L7	可変フレーム
Ex-Gガンダム	L6, L7	L7	可変フレーム
フルアーマーZZガンダム	L2, L5	L6	-
マガンダム	L3, L6	L7	-

系統B			
機体名	升级模块	强化部件	其他部件
ザクII	L1, L1	L1 X 2	-
エルメス	L1, L1	L1	大型フレーム
ビグ・ザム	L1, L1	L1	大型フレーム
キュベレイ	L1, L3	L4	-
ジオング	L1, L1	L1	高軌道エクスター
ジオン・ゲル	L1, L1	L1	大型フレーム
キュベレイMK II	L2, L4	L5	-
ハンマーハンマ	L1, L3	L4	-

機体名	升级模块	强化部件	其他部件
量产型キュベレイ	L2, L4	L5	-
ゲーマルク	L2, L5	L6	-
クイン・マンサ	L5, L6	大型フレーム	-
ロアール	L7, L7	L7	大型フレーム
ドム	L1, L1	陸戦パーツ	-
リック・ドム	L1, L1	L1	高軌道エクスター
ガザC	L1, L1	L1	可変フレーム
ガザD	L2, L3	L3	可変フレーム
ドラクセン	L1, L2	L3	-
ガウ・ウルフ	L4, L5	L5	可変フレーム
ドゥ・ベウルフ	L5, L6	L6	支援火器
ザクII FZ	L1, L1	L1 X 2	-
ザクII	L1, L1	L1	陸戦パーツ
ダルク	L1, L1	L1 X 2	-
ダークカスタム	L1, L1	L1	陸戦パーツ
グフガンM	L1, L1	L1 X 2	-
ランプファー	L1, L1	L1	高軌道エクスター
Rジエガン	L1, L2	L3	-
バウ(量产型)	L3, L4	L4	可変フレーム
バウ	L4, L5	L5	可変フレーム
ザクIII	L1, L3	L4	-
ズラドーザ	L2, L4	L5	-
ザクII改	L2, L5	L6	-
ザクIIドーザ	L2, L5	L6	-
ザクIIドーザ	L3, L6	L7	-

系統C			
機体名	升级模块	强化部件	其他部件
ハイザック	L1, L1	L1 X 2	-
サウザン	L1, L1	L1 X 2	-
バーニア	L1, L1	L1 X 2	-
ゲキラン	L2, L3	L3	可変フレーム
サイロガンダム	L2, L3	L3	大型フレーム
サイロガンダムMK II	L4, L5	L5	大型フレーム
バクドゥ・ドッグ	L4, L5	L5	可変フレーム
ゼク・アイン	L1, L3	L4	-
ゼク・ツグイ	L3, L6	L7	-
メッサー	L2, L3	L3	可変フレーム
ハンゾバ	L3, L4	L4	可変フレーム
バグリス	L2, L3	L3	高軌道エクスター
ゴルス・アチキ	L4, L5	L5	支援火器
ジ・O	L2, L5	L6	-

系統D			
機体名	升级模块	强化部件	其他部件
リーオー	L1, L1	L1 X 2	-
トラス	L1, L1	L1	可変フレーム
トラス(SK仕様)	L1, L2	L2	可変フレーム
トルギス	L1, L2	L3	-

機体名	升级模块	强化部件	其他部件
メリクリウス	L2, L4	L5	-
ヴァイアイト	L4	L5	支援火器
ビルゴII	L2, L4	L5	-
サーベント	L2, L5	L6	-
トールギスIII	L3, L7	L7	-
ガンダムエビオン	L3	L4	可変フレーム
シンロンガンダム	L1, L3	L4	-
アルトロン	L3, L6	L7	-
ガンダム(EW)	-	-	-
ガンダムサン	L3	L4	陸戦パーツ
ドロック	-	-	-
サウドラック(EW)	L3, L6	L7	-
ガンダムヘビーアームズ	L3	L4	支援火器
ヘビーアームズ	L6	L7	支援火器
改(EW)	-	-	-
ガンダムデスバグ	L3	L4	高軌道エクスター
ガンダムインフェル(EW)	L6	L7	高軌道エクスター
ウイングガンダム	L3	L4	可変フレーム
Wガンダムゼロ(EW)	L3, L7	L7	-

系統E			
機体名	升级模块	强化部件	其他部件
MkI アストレイ	L1, L2	L3	-
ムラサキ	L2, L4	L5	-
アカツキ	L3, L7	L7	-
ストライクダガー	L1, L1, L2	-	-
ダグ	L1, L3	L4	-
ウイング	L2, L4	L5	-
ハイペリオン	L2, L5	L6	-
バスターガンダム	L3	L4	支援火器
ガンバスターガンダム	L5	L6	支援火器
ユニバスターガンダム	L2, L4	L5	-
デュエルガンダムAS	L2, L4	L5	-
デュエルガンダム	L2, L5	L6	-
カリビティガンダム	L4	L5	支援火器
レイダーガンダム	L4	L5	可変フレーム
スピビッドガンダム	L4	L5	高軌道エクスター
スライノワール	L2 X 2	L6	-
デストロイガンダム	L7	L7	大型フレーム

系統F			
機体名	升级模块	强化部件	其他部件
ジン	L1, L1	L1 X 2	-
ザクI	L1, L1	L1	L1 X 2
ザクII	L1, L3	L4	-
ザククオリア	L2, L4	L5	-
ザクファントム	L2, L5	L6	-
ガイガンダム	L5	L6	陸戦パーツ
グフアサヒテッド	L3, L6	L7	-
ドムトルーパー	L3, L7	L7	-
アビスガンダム	L5	L6	支援火器
セイバーガンダム	L5	L6	可変フレーム
フォスフィンズガンダム	L2, L5	L6	-
デスバグ	L7	L7	Nジエマー・キヤンセラー
クロスガンダム	L5	L6	高軌道エクスター
Xアストレイ	L5	L6	Nジエマー・キヤンセラー
プログレスガンダム	L6	L7	Nジエマー・キヤンセラー
レジェンドガンダム	L7	L7	Nジエマー・キヤンセラー
フリーダムガンダム	L6	L7	Nジエマー・キヤンセラー
ストライクフリーダムG	L7	L7	Nジエマー・キヤンセラー
ジャスティスガンダム	L6	L7	Nジエマー・キヤンセラー
∞ジャスティス	L7	L7	Nジエマー・キヤンセラー

系統G			
機体名	升级模块	强化部件	其他部件
デナン・ビロス	L2, L4	L5	-
ベルグ・ビロス	L2, L5	L6	-
ベルグ・ビロス(試作機)	L2, L5	L6	-
ビギナ・ズナ	L3, L6	L7	-

自由谈

PLAYER'S FORUM

胜负师：本期自由谈因为版面的关系，只为大家安排两篇文章，而这次登场的两位作者都不算是新面孔。沉寂了数载的虹雨同学本次又踏上了《天剑》，在体验了《天剑》试玩版后，似乎对本作比较看好。《天剑》试玩版的具体情况请各位读者参考本期速读DVD的相关影像，配合起来看应该理解得更直观。常以短小的随笔杂藏在自由谈亮相的张博武同学本次也来到了，在他的短文中想的是格斗游戏类型的未来。其实，举一反三，对于当前操作适道的游戏界，“1+1+1”的定理还可以品牌化到其他领域，几乎任何游戏类型都面临着相同或相似的情况，而由优秀的原创作品衍生出的新产品也一直是类型游戏爱好者们永恆的愿望。自由谈，期待更多人的参与！（投稿邮箱：tt@usc.com.cn）

# 粗糙的半成品 OR 诚意与创新之作 《天剑》DEMO版试玩杂感



《天剑》就是一款粗糙的半成品！

这是最近极坦率地在接受媒体采访时对《天剑》的评价。至于原因，他认为玩家在游戏中的需要“按提示不断输入一系列按键命令”的设计，会使人感到不厌其烦。

看来，这位一向“语不惊人死不休”的大牌制作人平时肯定生活在另一个空间——在那个世界，传奇作品《莎木》并未开创性地引入QTE系统，当然，这一系统更不可能被《生化4》和《战神》系列“发扬光大”，全世界的ACT玩家都只玩一个游戏系列，那就是《忍者龙剑传》。

好了，撇开这位“大牌”制作人的奇谈怪论，咱们去粗取精地领会精神，起码在他看来《天剑》的系统存在较大的问题。以至于让玩家质疑作品的诚意和创新度，那么，事实到底是怎样的呢？

经过对《天剑》DEMO版的反复体验，笔者认为，起码从目前的情况来看，作为原创作品《天剑》，其系统在借鉴和综合了众多同类作品系列成功之处的基础上，某些方面有所突破。尽管稍显粗糙稚嫩，但却也显示了充足的制作诚意。

理想的操作方式。

当然，目前最直观的处理方式，在理论上是可以实现三种武器随时切换的，我们以《魂3》特别版中弗吉尔的近战武器切换为例，来进行说明：

我们先把三种模式分别命名为A、B、C模式，下表很直观地说明了游戏实现三种即时切换的方法：

当前模式	按R2	按L2
B	进入C	进入A
A	进入B	进入C
C	进入A	进入B

怎样？看起来似乎很直观，实际操作起来时，是不是得花一段时间去适应呢？会不会在DMZ难度下手忙脚乱呢？我们再来看看《天剑》所提供的解决方法：

同样还是把游戏中的速度模式（双刀）、范围模式（锁剑）和力量模式（大剑）分别命名为A、B、C模式。在游戏中，默认状态是A模式。当玩家按下L1并按住，则进入B模式；按下R1并按住，则进入C模式；而且，玩家随时松开L1或R1，都将瞬间切回A模式。

对比一下以上两种处理方式，在实际切换操作的便利程度上，后者可谓一目了然，而且模式与按键一一对应的方式，几乎不需要上手过程。这显然有利于玩家在激烈的战斗过程中，有效避免误操作。

而且，鉴于“Hold式”切换的便利性，《天剑》在防剧上做了些小文章，进一步丰富了作品在系统上的独创性。下面笔者将对作品的防剧系统加以详细说明。

**2. 不按键即防剧——全新的3D动作游戏防剧操作思路**

我知道你想起《铁拳》了。而且我还知道你有疑问，没有防剧键的3D动作游

戏……我站着不动，敌人就奈何不了我了？那怎么可能好玩呢？这又不是FTG，难道敌人的进攻分上下段不成？

事实上，游戏中敌人的进攻并没有细分为上下中段和投技，而是根据玩家所处的模式细分为三种：即敌人身上闪着蓝光的进攻，玩家需要普通模式下实现防剧；敌人闪着橙光的进攻，需要在力量模式下（也就是玩家按住R1时）防剧；至于敌人闪着红光的进攻，则是“防剧不能按”。以上设置，正如笔者刚才所说，反映了防剧系统与武器切换系统的有机结合。同时，由于这一设置的存在，保证了玩家的防剧与敌方进攻模式的互动，显然会使战斗过程更为紧张刺激。

此外，结合作品的创作理念，“不按键防剧”的优点表现在以下两个方面：

首先，《天剑》中经常出现“无双类ACT”那种一骑当千的混战局面，而在次世代引擎的支持下，敌方角色AI得到了保证，经常会对主角采取合围策略并积极进攻。如果在这种场面里，选用通常那种主角按键防剧后全方位无效的处理（类似《忍者龙剑传》），那么战斗过程的刺激程度和紧张感可能会受到影响。但假如选用只防守前方的形式，则必然使游戏的杂兵战斗难度变得不合理——数量远超PS2级别的杂兵从四面八方同时进攻的局面，将会成为试图全身而退的玩家几乎不可能完成的任务。而目前这种有选择的不按键防剧，则一方面保证了战斗的爽快感（除防剧动作发生瞬间外，主角可任意行动），另一方面有效地避免了消极死防战略的出现。

其次，“不按键防剧”使游戏的战斗演出效果更为真实可信。可能是为了让主角（包括旁观者）能够更准确地判断主角是否进入防剧状态，多数同类游戏往

## 诚意与创新之作？

下面，笔者将对《天剑》在系统上的两个特色设计进行简要分析，以展现作品的创新之处。

**1. 三种攻击方式的即时切换操作**

《天剑》提供了新颖且实用的解决方法。

首先还是先简要回顾一下众多3D动作游戏是如何处理武器切换的问题吧！

最初很多作品是无法在实际战斗画面中实现武器切换的，玩家需要进入状

态设置画面，当然，读盘是免不了的。后来，类似《MGS1》那种“画面暂停，菜单出现”的形式，实现了相对意义上的即时切换。之后，《鬼泣》系列“逐步发展起来的按键切换，提供了两把武器即时切换的完美解决方案，一时成为主流。但是，即使到了今天，在3D动作游戏中面对三种武器（或者攻击方式）随时切换的情况，开发者们并没有找到特别



在在玩家按下防守键时,会让主角摆出把武器横在面前的“防守姿势”。事实上,如果考虑到短兵相接的实际状况,除非是脑袋被奎托斯在大门前夹过10次以上,似乎没有人会明知道对手要防御正前方进攻时,仍义无反顾地向对手展开正面进攻。当然,这种尴尬状况在按键型防御的格斗游戏中也普遍存在。实

际上,《天剑》放弃传统的防御操作,采取目前这种不按键防御思路,就目前的战斗方式来说,其实是挺合适的设置。

因此,综上所述,《天剑》的系统主干,显然是制作人经过深思熟虑(胜:我看看是你小子自己越制你人胡思乱想吧?)之后的产物,而作品本身,也可以称得上是诚意与创新之作。

## 粗糙的半成品?

当然,作为一款原创性质的ACT新作,存在或多或少的问题几乎是不可避免的。具体到《天剑》,通过DEMO版的实际体验,笔者发现同类游戏系列在起步阶段存在的问题——如华而不实的华丽大量充斥出招慢、细节瑕疵广泛存在、视角处理混乱等等,本作几乎一个不落也全都有。下面笔者将以作品的必杀系统——SUPERSTYLE为例,浅谈游戏有待完善的地方。

在这里有必要先说明同样是最近刚刚放出的DEMO版的《枪神》。

《枪神》为玩家设置了四种级别的必杀技,而操作则分别对应于十字键的四个方向。

其中,玩家必杀槽(通过杀敌得分累积)完全充满时,便可以发动第四级,即最顶级的必杀。而当玩家实际按下十字键的右方向时,游戏中的发怒声会伴着激昂的配乐,在飞翼的白炽灯间挥起双枪,华丽地跳掉场景中所有的敌

人。哪怕场景中只有一个小喽罗,我们敬业的发怒也会不厌其烦地把所有的特写镜头演完完毕,将当年小乌马的风采展现得淋漓尽致。

这显然就是当年纵版STG中“保险”,因此,即在游戏给了玩家在必杀槽全满的情况下,发动第4级必杀技发场场景中最后一个喽罗的自由,多数理性的玩家(那些有虐杀敌人倾向的兄弟当然不在此列)也不会这么用人。与其在已经疲惫尽的场中爆炸4级必杀用来耍酷,不如留着在后面的战斗中用来补充体力(1级必杀、精确瞄准(2级必杀)等)。

但《天剑》的必杀系统设置完全就是另外一种模样了。

1级必杀——泰式按摩。画面表现为主角对敌人施以各类倒地反手技,经过这种视觉效果极致的“马杀鸡”动画展示之后,即使大型杂兵也会瞬间毙命。



2级必杀——宫刑现场。主角一旦使出,受害敌人在两秒中之后就会痛苦地沦为“次世代第一个太监”,而周围的战友,也会被这一阵骚动的现场声音吓得魂飞魄散,即滚不参军。

3级必杀——昏天黑地。主角抡起一个敌人,如跳绳运动员一样,开始做圆圈运动,飞沙走石,波及整个战场。DEMO版中,2级必杀的效果为当场清场。

听起来挺有趣对不对?但事实情况是,在我们将血槽中间的三盏灯都点亮(意味着我们已可以使出第3级必杀)后,我们竟然只能使用这招“昏天黑地”了——DEMO版操作说明写得清清楚楚,必杀技SUPERSTYLE的操作方法只需要按3键即可……

对于很多玩家来说,在DEMO版中第一次发动3级必杀的经历可能是非常

难忘的,因为新手试图在矩形的两场战斗中积攒足够的STYLE POINT并不容易。而当我们逐步摸透了系统,在首战中表现优异,并获得了在第二场伊迪欧可以释放“昏天黑地”的可能时,我们会失望(没错,那种感觉就是失望)地发现,一阵旋风之后,院子里曾经可能让我们有些手忙脚乱的十多个人,竟一个不剩地瞬间全部挂掉……DEMO版仅有的两场战斗,因为这一超顶级必杀的存在,事实上仅剩一场。

所以说,目前《天剑》的必杀系统,更类似于三级无双槽只能一放到底的“无双类ACT”,想想那该有多别扭吧?

好了,废话到此为止。大家期待一下《天剑》正式版的到来吧。这款被索尼寄予厚望的作品,到底是不是粗糙的半成品还是诚意与创新之作,这个9月将最终揭晓。  
文 红雨

七月的下午,敬业的阳光一如既往地履行着将城市变成烤炉的义务。在懒洋洋地将《铁拳5》和《灵魂能力III》的片头CG各看了一遍之后,在游戏的冲击波热浪消磨殆尽之前,我终于放入了《战国BASARA 2》。割了大约一小时的草后我放下汗流的手柄走到窗前,带着一丝扭曲的快感欣赏着楼下那条舌头已快吐在地上瓜皮没法抹汗的大狗狗,开始思考一个已困扰自己很久的问题:尽管发展方向相反但为什么自己对于FTG的兴趣就像全球的气温一样显然缓慢但不



却不可逆地在改变呢?

“新增XX人物,可选角色达到XX名。”在鄙视越来越市俗的游戏公司已成潮流之时,至少在FTG这块自留地上,这些公司们还是很厚道的,否则制作师完全可以把手中新衣服、新场景、新音乐等等以资料片的形式推出,像“猛将传”那样来个联动,玩新贵请去资料库,玩老鸟请入原盘,要不要省事点直接找服务器索要主要的自己生活去吧……因此在痛骂自己不知道珍惜开发的诚意时我常想再过五十年十年,FTG会是什么样的?或者,这种游戏类型还会存在吗?

新人物,新场地,新流派,这几乎已成了FTG更新换代的必备因素,当然还有随主机一同进化的声光画影,当某天(VF)、(TK)、(SC)、(DOA)后面的数字突破个位后我们也许将迎来“全系列1XX名可选角色,3XX种以上分支结局,外加1XXX种丰富道具”这样的“饕餮大餐”。在用我们审美疲劳的双眼无光掠地扫一眼后很快我们又将面对“1XX+2名新增角色,3XX+3种分支结局”……如果放眼FTG的未来,最好从现在开始节食,以免到时候活活饿死。但游戏制作者们似乎并没意识到玩家的胃口问题,仍然执着地用自己的家庭煮点着这条越来越窄的路。

## 1+1+1+.....

孤高的王者(VF),以独特的格斗理念努力捍卫着自己FTG金字塔尖的地位,尽管街机投币率和家用机版的销量已经开始动摇了格斗的根本,不务正业的(DOA),从北极到赤道,更多风格的美女,用料更少的服装,更香艳暧昧的场所,以及更夸张的煽情效果,宅男们都拜倒吧,Teemo大神是永远不会忘记你们的,华丽的乱舞者TK和她的同胞兄弟(SC),继续华丽地乱舞着三岛家族和邪剑的永恒传说,这根绞索也正在脖子上慢慢收紧……当风间仁在人与魔之间不厌其烦地扮演着火身博的角色,当某天年龄达到三位数仍龙精虎猛的平八继续卖力地炫耀着他那款软作作的头巾,也许接下来的选人画面里我们就能“有幸”看见那只被风间飞鸟救下的小猫为了,为了报恩同时查出它属于险境中的仇人,小猫毅然决定参加第XX次格斗大会……至于从《魂之利刃》里的馒头青过到《灵魂能力》中神子阿奴的御剑,你就在有生之年慢慢享受被飞刀长矛峨嵋刺轮番虐待的大光光吧。

树荫下的犬有大气无气力地吠了五声,无奈地展示出了连黄秋生都演不出

来的茫然神情,像极了同样身披一串数字附在掌声与水口的交集幕落幕的缩水版3,“半”道福更多玩家的勇气都从“1”进化到“2”,正如一位朋友所说,“其实除了这些操作之外,我们貌似也没想过过别的什么,或者,我们还能期待什么?”这实在是个让所有玩家头疼的难解的谜题。

想到这忽然很佩服Capcom,尽管这几个字母所代表的信誉度目前已跌到了负数,但造福更多玩家的勇气却并非每家公司都拥有的。就在我等每天三炷香供奉着SF3,3巴巴盼着SF4时,兴许觉得这种1+1的小儿科是对其制作人ID的侮辱,近来被业推撞得有些郁闷的老卡干脆利索地扔出了《战国BASARA X》,于是众多“街机版”们,难不成升龙和波多斯断了香火?SEGA大概也傻了,这也就理解了恨(GGXX)场子的事Arc System Works还真敢做!尽管有Capcom Fighting Jam之流的前车之鉴,但没有谁敢断言这不会是另一个经典的开始,也直到那一天,所有FTG玩家都笑了。

文 张博武

# Wii 世代

## Wii GENERATION

解读异质主机的方方面面  
感受独特的家庭娱乐生活



# 瞩目! 关注固件升级

自从以美版《超级纸片马里奥》以及欧版《马里奥足球》等若干游戏在改机玩家群体中引起的具有连锁性质的主机变砖事件后, 希望任天堂官方推出更新版本的固件升级程序的呼声就越来越高。本月7日, 任天堂官方终于正式推出了3.0版固件升级程序(日版主机用户对应3.0J、美版对应3.0U、欧版为3.0E), 几乎一夜之间, 得知可以升级的玩家开始奔走相告, 国内各大论坛上也出现了

大量针对升级消息的帖子, 一时间出现了颇为壮观的升级大潮, 但事情远没有大家想的那样简单, 在进行固件升级过程中, 部分玩家在使用原装有线网络适配器连接网络时出现了网络连接不稳定的问题, 更为严重的是, 一些玩家在为自己的主机升级后, 在使用浏览器的時候出现了死机现象。几天之内, 声称出现类似问题的玩家越来越多。随后, 任天堂官方也公开表示, 此次的3.0升级固件的确存在BUG, 并且表示将尽快拿出解决问题的方案。值得庆幸的是, 任天堂针对本次固件BUG事件的处理动作相当迅速, 在问题发生几天之后就公布了补丁程序。不论是此前已经升级过固件的用户还是持观望态度的玩家, 都可以顺利地进行升级, 这场风波也就此结束。

但是, 对于那些改机的用户, 仍然有个不大不小的问题困扰着他们, 这回不是变砖, 而是有关设置盘的问题。任天堂在公布此次3.0升



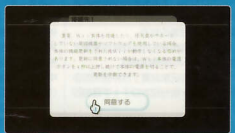
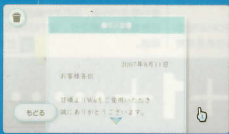
炎骑士

话说雨滴老姐从本期起就要离开编辑部了, 作为刚刚转正的新人, 我在这里小小地祝福她一下, 愿她在新领域不断超越自己。

从本期起, 《Wii世代》栏目就由我接替雨滴的位置, 与玛娜共同主持, 希望大家多多支持, 多多鼓励, 今后只要有关于Wii的爆料消息, 我一定第一时间告诉大家!

雨滴的离开让我颇为伤感, 原本还打算跟她一同购入平衡板练习瑜伽呢, 现在看来只能我一个人单练了。

本期的头条消息莫过于任天堂官方从8月7日起开始对全球Wii用户开放3.0固件更新。对于广大玩家来说, 这个消息无疑是好的, 毕竟许多在2.2版本固件都无法正常运行的跨区游戏也开始正常运行了。谁知人算不如天算, 任天堂也望着手持改机和盗版进行打击了, 目前玛娜正对事态发展热切关注中。



级程序的同时还向外界宣布, 他们将针对目前日益盛行的改机活动进行打击。从现在的情况来看, 其结果就是进行新固件升级的改机用户无法使用Wikey的设置光盘了。但迫高一尺魔高一丈, 紧接着, 网络上又出现了针对此次屏蔽设置盘新固件的解决办法。关于这次好家伙兵临城下的固件升级与改机破解的斗法, 在本期的“软硬兼施”中将会有更加详细的说明, 这里就暂且打住。

# 3.0 固件升级全解



在补丁程序出来之前, 玩家之中普遍存在这样一种声音, 那就是到底该不该升级, 很多对升级持保留态度并且经过改机的玩家担心, 任天堂的新版本固件包含有针对盗版改机用户的特殊程序, 更新固件版本很有可能重蹈之前X360



改机用户的覆辙。不过就目前的情况来看, 本次的3.0程序只是仅仅针对Wikey设置盘进行了屏蔽化处理, 对改机用户的打击力度并不是很大, 所以升级还是利大于弊, 更何况以往很多人谈之色变的“造时游戏”可以顺理成章的进行了, 所以, 各位还是大胆地升级吧。



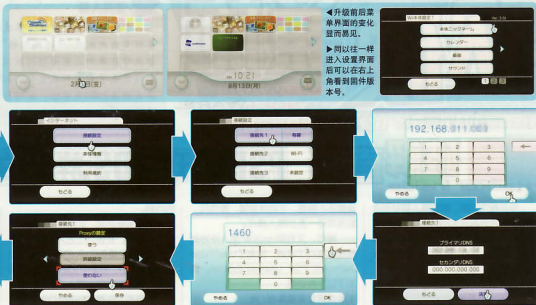
上一期升级教程为大家介绍的是无线连接的方法, 这一次借新版固件升级的光, 为大家介绍一下有线连网升级的方法, 顺便评测一下由任天堂官方出品的有线网络适配器。这款官方产品的安装方法十分简单, 只要将适配器一端的USB接口与Wii主机相应的部分对接即可。升级必备的设备同样需要一台常见的PC和网络的接入。由于是有线连接, 所以软操作方面相对无线连接要相对简单一些, 省略了较为繁琐的路由器设置。

1. 将PC接入网络并启动, 找到当前的固定IP地址以及DNS服务器地址并记下(如果是动态IP则省略这一步骤);

2. 将连接此PC的网线下, 插入已经安装好的Wii专用网络有线适配器的相应端口, 然后启动Wii主机, 按照上期提示的步骤依次进入到“インターネット”界面, 在“本体情报”中将之前记下的IP以及DNS地址等数据分别输入(动态IP用户免去此项), 在随后的MTU值设定的位置输入1450~1500之间的数值, 以便于网络连接, 随后退回到“インターネット”界面, 进入“按续设定”的界面, 点击一个未设定的选项并选择“有线连接”, 随后便可以按照上期所说的方法进行升级了。使用官方网络适配器进行升级, 在同样的网络环境下可以明显感觉到有线连接时升级的速度要比无线连接时快一些, 此外, 也许是运气好的原因, 炎骑士先对自己的主机进行固件升级和更新补丁的两次连接时均没有出现部分玩家遇到的适配器连接不出的



情况，只是，由于官方产品的价格较高，约为人民币280元左右，所以还是不推荐大家购买了，现在市面上有很多同类型的有线网络适配器也可以为Wii所用，而价格比任天堂官方产品要便宜不少。



升级前屏幕画面的变化显而易见。  
可以像以往一样进入设置界面后可以在右上角看到附件版本号。



如果此前玩家的主机系统版本只有1.0，那么在接入网络后就会自动出现要求更新的提示，但2.0版本以上的主机则没有这种提示，只有按照上述步骤在系统设置菜单内手动进行升级。

之前在网络上流传，如果主机变为半砖，可以通过固件升级来挽救，但是鉴于之前

迟没有推出附带高版本程序升级包的游戏，加上半砖无法进入设置界面，导致网络升级和通过游戏升级都遥不可及。本次3.0版固件出现后，凡是之前曾在设置中打开WiiConnect24的玩家都会收到一封来自任天堂官方的升级信件，其中附带了一个升级更新的按钮，也就是说，即便不进入设置也可以连接网络升级。这对于所有半砖玩家来说本来是个天大的喜讯。但是经过本人的尝试

（某朋友制造的半砖），点击了更新按钮之后仍然显示系统错误，看来手头拥有半砖的玩家只能等待其他的补救方法了。

经过升级并打上补丁程序的主机，系统主菜单界面出现了一些变化，这其中最明显的就是在日期显示栏的上方出现了时钟显示，此外，网络功能也得到进一步强化，看来任天堂开始针对Wii的网络建设发力了。

## 近期精彩游戏推荐

**露珠的冒险**

游戏类型: A - AVG

游戏发行商: KONAMI

日版

**勇者斗恶龙 剑神**

假面女王与镜之塔

游戏类型: A - AVG

游戏发行商: Square Enix

日版

**机动战士高达 MS战线0079**

游戏类型: STG

游戏发行商: NBGI

日版

**《露珠的冒险》**

是 KONAMI 推出的一款集众家之长的动作冒险游戏，玩家需要在游戏中操纵一颗露珠在童话般美妙的世界里拯救同伴，并通过露珠的三种形态之间转化来攻击敌人和揭开一系列谜题。

游戏时需要将手柄的控制面板朝上，只要朝各个方向作出不同的倾斜，游戏中的角色就会向着倾斜的方向运动。这种独特的操作方式很容易让我们联想到《超级球球》，如果能够熟练操作，用一连串完美的操作通过关卡是相当有成就感的。

既然是作为 Wii 平台上登场的游戏，那么我们就应该对操作上的任何重大变化有充分的准备，哪怕像这款“DQ”系列的惊诧之作。将自己手中的手柄想像成一把剑，挥舞它与各种怪物战斗，这就是本作的精髓。不再有任何需要选择的指令，只需要尽快找到怪物们的弱点，然后毫不犹豫地挥剑，杀敌的方法简单明了。没有了回合制的束缚，也不用臆怯歪歪看着角色大摆 POSE，直截了当的游戏方式使这款《剑神》成为了“DQ”系列”中最令人惊讶的一作。试试吧，你会手心出汗哟！

什么？你还在玩《高达SEED 联合对扎夫特》？赶快把它扔在一边吧，来试试这款游戏《机动战士高达 MS战线0079》，这才是真正属于男人的战斗！高度写实的机械造型和严酷的战场环境是这款游戏贯穿始终所要诠释的。这里没有超能力的基拉和，如果想在游戏的世界中生存下去，就要懂得战斗的要领。在这款游戏中，敌人的存在不再是简单的摆设，他们的实力绝对不容忽视。如果你渴望体验最真实的MS驾驶，那么就赶快尝试一下这款游戏吧，它会让你爱不释手。

**游戏Gamehal**  
光环影·像·收·录

# 软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

敏锐洞察市场风云变幻 软硬件实用信息综合报道

主稿人语

考虑到半月间市场价格波动不会太明显，以实用性出发，本期暂定更换“市场风向标”将暂停一次，下期将再次为读者朋友带来最新的市场行情报道。个人认为近期最有价值的硬件新闻就是于前不久发售的X360精英版的涨价，版本在内地售价大约在3500元左右。面对接下来如潮的大作，实在忍受不了请购的玩家可以考虑一下。

question@UC6.com.cn

## 破解直击 PSP实现NDS游戏的模拟运行

早在很久以前，就有高人曾经预言过PSP将凭借其强大的机能实现NDS的模拟。现在，这个天方夜谭般的预言变成了现实，NDS游戏确实实在的在PSP上运行了起来。

国外的高人将电脑上的NDS模拟器DeSmuME移植到了PSP上，发布了名为DeSmu-0.7.2 Desex open version的PSP自制程序，可以运行于1.50到最新的3.52 M33-2等各个系统版本之上。作者表示，这款模拟器的兼容性跟PC版的一样，能够运行绝大部分的商业游戏，但目前放出的只是一个“预览”版本，运行



速度还不理想，不支持按键、麦克风、触摸屏等一系列输入操作。

随后，又有新Hacker加入并对此模拟器进行了改进，发布了Unofficial DeSmuME PSP Useless Edition，增加了以下性能：

- 游戏声音可选择开/关
- 加入输入控制(终于可以控制游戏了)
- 运行速度提高至3FPS
- 运行NDS模拟器时强制将CPU提升至333Mhz

但由于NDS的屏幕由上下两块分辨率分别为256×192的液晶构成，如果上下排列的实际分辨率为256×384，超出了PSP的显示范围。所以作者将模拟器移植到PSP上的时候将NDS的上下屏幕变为为了左右倒置的排列方式，也就是需要将PSP竖立起来才能正常地看到屏幕上

的内容。

透过实际测试，这款模拟器确实如作者所说的，能够运行绝大部分NDS游戏，无论是容量高达1Gb的《SD高达世纪 交叉火力》，还是中文文化版的《最终幻想0》都能够正常地载入并运行。

但事实上上述这款模拟器的运行速度却十分不理想，和电脑上目前已经达到较高帧数的版本相比，PSP上第一个版本的NDS模拟器只能以平均5帧的速度运行，也就是0.2FPS，而随后出现的修改版也仅仅将速度提升到了3FPS，离全速60FPS运行还有很长一段路要走。

而目前尽管修改版实现了按键输入，但该项修改仍然未能解决在PSP上解决NDS的触摸屏的输入的问题，所以许多需要在游戏中使用触摸屏的部分无法继续进行。

另外，由于NDS采用的是半导体芯片进行存档，不同的游戏对应不同的记忆芯片规格和存档大小，而对于这款模拟器，目前似乎还无法正确地识别并模拟存档功能目前还是一个极大的挑战；许多游戏运行后均提示存档错误。

使用方法：

将NDS ROM重命名为text.nds，放于\\_SCE\\_DeSmuME\\_Useless文件夹内，启动程序即可自动读取。

按键对应

PSP NDS	对应
○ / A	→ / ↑
X / B	← / ↓
△ / SELECT	R / R
START / START	L / L
↑ / ←	△ / X
↓ / →	□ / Y

## 任天堂发布Wii 3.0版升级

任天堂于2007年9月7日正式开始提供Wii主机系统新版升级服务，此次新版为3.0(对应地区不同，日版为3.0J，欧版为3.0E，美版为3.0U)。此次升级除了再次优化了Wii的系统界面，例如显示当前时间等，另外对于购物频道进行了大幅改进，以应对将更多的在线服务的提供。

如果玩家的Wii主机系统版本为1.0，一旦接入网络就会出现提示要求更新，而2.0及以上版本的玩家则需要进入系统设置菜单中，选择“本机机能更新”后才会开始升级。

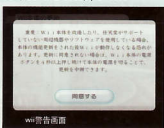
在本次更新中，任天堂对进行改机的玩家进行了警告：如果你对Wii主机进行了改造(改机)，或是使用了未经任天堂授权的周边设备，那么进行本次升级将可能导致你的Wii主机无法使用。如果你想继续升级，可以按住电源键4秒中本次更新。

这次的升级警告显然是任天堂针对目前愈演愈烈的Wii直读及改机的泛滥而采取手段的一个标志。但有加装Wikey芯片的大胆玩家将升级至3.0J系统之后，并没有发现主机的部分的功能受到影响，联接网络进入购物频道也一切太平，并且依然可以运行0版游戏。无论是美版还是日版游戏均能在3.0U上正常运行，而运行美版《马里奥足球》也不再弹出需要升级的提示信息。惟知此前可以正常使用

的Wikey引导盘无法被正确读取。所谓Wikey引导盘其实是一张用于对Wikey芯片进行设置(如开启全区，更改读取速度等)和内核升级的工具光盘，实质上是一张NCG自制软件光盘。造成Wikey无法读取原因还是任天堂3.0系统中增加了对光盘的校验则是针对Wikey进行了屏蔽。但目前绝大多数日版光盘仍然可以运行则又显示任天堂并未痛下杀手，令人感到不解。

目前，Wikey引导盘无法使用的问题已经可以通过使用GCOOS这一NCG光盘引导工具解决，方法是透过GCOOS将Wikey引导盘和其他NCG游戏制作成一张“多合一”光盘，然后即可在Wii上使用。目前TG777.com上有提供制作好的Wii 3.0系统专用Wikey引导盘v1，与2.0版游戏用AR金手指合指光盘游戏下载，只需要直接烧录即可使用。

下载地址：<http://www.tg777.com/Software.asp?cid=4099>



## TEGO 改良版X360悄然上市

改良后的X360豪华版已经悄然登陆市场，微软官方随后也正式对外确认了这一消息。当初玩家对新版X360进行拆解后发现，新版360除在主板上增加了支持高清画面所需要的HDMI接口，外部增设的额外导热管的散热片之外，其他并没有太大变化，整体结构与之前发售的精英版X360使用的“西风(Zephyr)”主板基本一致。除此以外，新版X360对原先配备的大DVD光驱进行了改善，改为使用相对较为安静的弱磁DVD光驱，同时也解决了困扰不少玩家的刻录问题。不过，根据国外知名游戏论坛NeoGAF与人气游戏博客Kotaku日前同时对于上市不久的新版X360主机进行了拆解分析，希望能够针对玩家们关心的焦点问题一探究竟，然而拆机后的结果却未免令人有些失望，使用65nm技术生产的“新型”魔魔(Falcon)芯片。



▲现在不清楚散热片的加入是否就能完全解决三灯问题。

微软于6月3日对当前XBOX360系统进行了一次升级，当用户接入网络将被强制要求更新，而这次唯一的升级内容就是对第四季度上市的无线吉他提供支持。据悉，在X360上市两年间，将有一次重大升级，提供更多新功能的支持。

## PS3成功运行PS ISO镜像

就像破解后的PSP能够通过主机自带的PS模拟运行绝大部分的PS游戏ISO一样，现在通过TFF图片漏洞，国外Hacker成功实现了在PS3上运行PS游戏

镜像，目前该引导器还处于内部交流版本，还未正式对外发布。颇具讽刺意味的是，此前PS3上的多次破解都由TFF图片漏洞引起的……

# 流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯



流行是什么：横井平平创造十字键后，家用主机手柄上的十字键成了流行，SS、PS的CD-ROM取得成功，光盘载体成为了流行，NDS的触摸屏风靡了广大Light User后，“触摸世纪”成为了流行。在这些年里，不知有多少跟风者站在风口浪尖大声呼号自己是“时尚流行的代言人”，然则事实显然却是——真正懂得流行的人在引领流行，而大部分人则只是在追随流行而已，一个有理想的人，应当去创造属于自己的流行。

Email: pop@ucg.com.cn

栏目主持: D·S

## 流行MP3

### 《最爱笑的人》

歌手: 谭咏麟

发行公司: 环球唱片

发行日期: 2007年8月7日

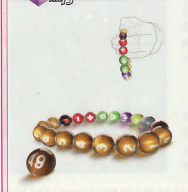


整整十年没有发行国语专辑的乐坛长青谭咏麟最近突然发力，其全新国语大碟《最爱笑的人》已在8月7日于全亚洲同步发行。在新闻发布会上，一身休闲打扮出席的谭咏麟长成了名符其实“最爱笑的人”，从头到尾都保持着灿烂笑容。谭咏麟对此张新专辑可谓倾注全力，他不仅请到了著名音乐人陈少琪、小柯、张宇、袁惟仁加盟，还走起了“民族风”，将全国各地许多带有浓厚民族风格的乐器纷纷

纳入其中。

最近的老艺人似乎都很喜欢出一些随心所欲的“艺术”专辑；刘德华的新专辑叫《一只牛的异想世界》，因为他属牛，而自称“永远26岁”的谭咏麟此番这张《最爱笑的人》看来也的确是他自己真实的内心写照，一如这首歌曲的词：“决心去做最爱笑的人/用青春拼搏一段无悔传说/胜败在拳中紧握坚定的信心/跨越更高天空。”

## 流行RAR



### 佛珠遥控器

不要误会，这不是某位数码FAN佛教徒自己DIY的个性念珠，而是一款由俄罗斯设计师精心打造的电视遥控器(莫非佛教在俄罗斯也盛行么……)。当使用者观看电视节目时，只要拨动一个佛珠，就可以通过触摸感应进行换台、调节音量、改变视频模式等操作。这个遥控器如果再配合上能够藏在怀里的袖珍小电视，那可真堪称是一边布道一边偷闲的天伦之乐……

## 流行PDF

### 智能未来毯

随着科技的不断进步，一千零一夜里阿拉丁与神灯的故事眼下已经成真了一半——现在您看到这块“毯子”可说是现代版的“神毯”，它可以将您想要的任何东西呈现在上面。没错，这枚集灵活移动性及轻巧性于一身的显示屏彻底颠覆了以往大家对液晶屏的认识，让整个数码时代的“薄神话”更加往前迈进了一大步。从现在开始，你可以穿着这块“神毯”前往任何地方，无论你想要看电视或是玩游戏，

只要随时将它铺开即可，这个低耗电的魔毯会随时听候你的调遣。



## 流行RAR

### 一个人的太空舱

首先要声明一点的是，这个太空舱不能飞。但除此之外，它几乎可以满足你想要的需求，要知道，这可是一个极端完善而且包揽程度极高的顶级娱乐空间，里面搭载了PC(或Mac)，家用游戏机、Wi-Fi、MP3等普及型娱乐功能(附24寸Dell LCD显示器)，此外，“硬件”配置也堪称一流，nappa羊皮座椅与超薄地毯组合出来的舒适感觉岂是用“奢华”二字能概括得了的——如果宇航员的太空舱都是这个样子，让我到宇宙里当年一年半载的真·宅男我也乐意。



## 乐高硬盘



乐高家族又有新成员了？非也。表面上去这是一个乐高积木，但实际上却是一个移动硬盘。它不但与传统硬盘一样方便易用，还具有乐高积木系列的典型特点——用户可以根据需求自行搭配出不同的硬盘容量。你可以将数据存储在在不同的硬盘组件中分给其他朋友，也能将所有部件组在一起拼成一个特大号硬盘，一切悉随君便。

## 流行PDF

### “鹰翼”T61

ThinkPad T61是联想面向商务精英最新推出的具有高性能的笔记本电脑。这个夏季，它带来一阵清凉。充满想象力的联想ThinkPad工程师们从无声无息地飞行的猎猫鹰身上汲取灵感，参照猎猫鹰独特的翅膀形状改进了散热系统，使T61系列在工作时发出的声音比原来的产品降低了3db，表面温度降低了10%，从而使其真正达到既“安静”又“清凉”的效果，成为最受用户追捧的高性能笔记本电脑产品之一。而惊艳业内的“防滚架”设计也是从赛车中获取的灵感，使其

比前一代机型减压效用达到30%，抗压强度提高了20%到40%。正因为坚持“仿生学设计”哲学，联想ThinkPad被誉为“会思考的笔记本”。



# 360全方位

360° 搜罗半月间次世代先锋最新动向  
为您全方位了解X360铺平畅通之路

编辑 360日记

试玩为王

最近Xbox LIVE上大作试玩更新不断,从《皇牌空战6 解放的战火》开始,陆续陆续有《高达无双》、《枪神》、《生化奇兵》、《美丽的块魂》等即将登场的大作纷纷亮出头角,据说微软特地扩容了服务器的带宽,以便让更多的游戏不可错过的玩家们下载。根据实际体会来看,目前Xbox LIVE的下载速度非常令人满意。

《枪神》里发哥扮演的主角名字读音为“Tequila”,不知道写成汉字会是什么字。这款游戏版本相对完善的,流程也多少能打上十来分钟,而且最高难度和特殊能力也要几个周目后才能开启,游戏下载回来后的当天下午,编辑部的游戏室里挤满了看热闹的玩家,发哥魅力不减当年,呵呵。

《生化奇兵》则更为令人激动,毕竟之前媒体的渲染已经让玩家被上了无数的光环,就看能不能最后把《光环》拿下了。游戏整个气氛比较阴暗晦涩,但是画面效果尤其是水的效果比较令人侧目,类似魔法的攻击方式也提供了多种可能。看到游戏最后宣传片里更多方式的超能力攻击,估计会满足不少有虐待倾向的玩家吧。(开个玩笑,不要介意)

其实关于试玩,一直有两种不同的说法:其一是,只有对自己产品信心不足的游戏才会放出试玩版,以此来探探市场的口风,如果一片叫好,那游戏就可以马上发售,如果一片骂声,那游戏推倒重来也不是不可能;其二则正好相反,只有对自己产品信得过的游戏,才会放出试玩版来吸引更多的目光。希望那些可能并没有考虑过购买这游戏的玩家能在试玩过后给出自己的颜色。

不管厂商究竟此意何图,对于玩家来说——尤其是国内玩家,一张正版价格不菲,现在买水货之前可以尝一尝,有个“试用期”总归是好事。

[文:多边形]

360  
短消息

## X360正式降价

微软官方正式宣布X360主机降价,降价幅度从20美元到50美元不等。伴随着降价的还有系列“买主机送游戏”的优惠活动,而各大零售商也开始自己的促销,例如在Amazon.com上就出现了599美元的精英版X360套机,除了一台精英版X360外,还附带HD-DVD播放器,以及包括《金刚》和《斯巴达300》在内的可选的7张HD-DVD影碟,可满一次到位。



Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

Only \$599.99 + \$100 BONUS

## 微软计划取消“三红”

面对越来越多的“三红”投诉,根据一位微软内部员工透露,不少被送来修理的X360并非真正的三红,有些甚至没有任何

故障。他们分析认为,少数用户可能是误把视频端子脱落导致的“四红灯”等一类普通故障当成是三红灯而送来修理。微软方面已经意识到了这一问题,甚至计划在日后生产的新X360上取消类似这种四红灯的错误提示出现,以避免更多的混淆和不必要的恐慌出现。

## LIVE用户数突破710万

微软官方日前正式对外宣布称,Xbox LIVE用户数已经突破710万。随着X360用户数量的不断提高,通过Xbox LIVE进行下载和联机游戏的玩家也越来越多。到目前为止,X360玩家通过Xbox LIVE进行的各种下载已经累计超过了2500万次。每名登陆Xbox LIVE玩家的Xbox LIVE Arcade游戏平均下载数量在6-7款之间。此外微软官方还表示,到今年年底前还将有100款以上的Xbox LIVE Arcade游戏陆续推出。

## 《光环3》预订量超过百万

微软近日向媒体公布了《光环3》的预订数量。到目前为止,《光环3》的预订量已经超过了100万。这使得这款科幻射击游戏成为了北美

最近几天一直在和Soul讨论BD和HD的问题,我们俩都是电影迷,他也在最近购入了PS3,于是我俩对于高清的交流比较频繁。

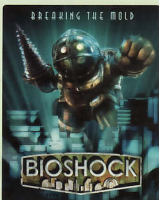
其实大家也都知道,BD和HD的区别也就是物理载体的区别,影像本身没有什么本质上的区别,无非是编码方式略有不同罢了。但是为什么目前会造成这样阵线分明的格局呢?个中缘由大概也是和各方利益相关,在这个行业里,谁掌握了标准谁就是老大。

最近360新闻比较多,来个短消息大集合吧。

史上预售卖得最快的游戏。这一数字也表明《光环3》的发售规模将远超《光环2》。《光环2》在2004年11月16日发售之后在北美地区24小时内卖出了238万份,销售额在1亿3千万5百万美元左右。

## 《生化奇兵》全套官方合集

《生化奇兵》作为近期备受瞩目的FPS大作,其官方网站近日公开全套的游戏设定图集,其精度已经达到了可以印刷的程度,实在是厚道得令人发指。下载地址为: <http://downloads.2kgames.com/bioshock/artbookhigh.zip>



360  
成就犯

啰嗦几句



前几天在集到Wii版的《蔚蓝宝箱》时,每次收集到一种鱼类资源时,不免会屏屏下蹦出一个“您已解开相关成就”的提示,毕竟这种有收集要素的游戏最适合构建成就系统。相对而言我更希望成就是基于游戏技巧上而不是浪费在游戏时间上的。

本期推荐游戏  
《NBA LIVE 06》  
难度: ★☆☆☆☆  
耗时: ★☆☆☆☆

本期警告游戏  
《Over-0》  
难度: ★★★★★  
耗时: ★☆☆☆☆

如果你是一位篮球游戏爱好者,当你看到本作的成就列表时估计会笑出声来,因为实在是太好了。就算你从没玩过此类游戏,选个强队好练一天也没有问题。不过有40点成就需要在联机取得,而日本方面的消息称本作的网络对战服务将于9月1日中止,所以想捞成就的人赶快上啊!

在《皇牌空战6》即将发售的时候,有多少人还记得X360早期的这个游戏呢?所以说难度高完全是因为游戏的系统所导致的,是好了坏就不多说了,总之够新手忙活一阵子的。至于最后几个需要在地狱难度中达成的成就更是难得夸张,游戏在这里似乎有点故意为难玩家。

# 读编往来



邮编: 730000

兰州市耿家庄邮局

99号信箱

游戏机实用技术杂志社

Email:ucg@ucg.com.cn

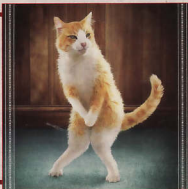
通信地址

## UCG全体小编欢迎您到读编往来做客!

主持: 纱迦&amp;玛娜 插画: 阳光成员 无量堂

★细心的读者可能已经发现了, 这段时间里我们的“游戏动漫园”栏目在杂志上已经连续两期没有出现, 这是由于主持“游戏动漫园”的YULA近期比较繁忙而无暇分身的缘故, 不过关注本栏目的读者请放心, 从下期开始“游戏动漫园”就要回归了。

★刚满两了没几天, 8月底在德国举行的莱比锡游戏展又将到来。不用说, 我们仍然会在第一时间向各位奉献上展会相关报道以及最新的讯息。敬请关注大家期待。



★在这一期里, 雨滴就将离开UCG编辑部踏上自己的旅途了。突然的离别难免让人伤感, 但是离别总是不可避免。祝福雨滴一路走好。

★次世代主机的纷争愈演愈烈, 经常有读者来信询问编辑关于主机之争的看法。将于8月26日上市的《游戏城寨》第34期有一个关于主机之争的特企——《江湖》, 汇集了国内比较主流的看法, 其中也有我们编辑的观点, 各位读者有兴趣的话可以去看一看。

编辑部

## 近期流行游戏

### 隐藏着极大危险的游戏

《铁拳5 暗之复苏 在线》(10人)

网络延迟时, 几乎一切相关理论都要推翻。延迟对战需要的完全是另一套战术。

——认为经历过延迟对战就会使水平不进反退的胜负师

### 最意外的游戏

《旋转泡泡球2》(5人)

Xbox LIVE ARCADE第一神作出了!

——《旋转泡泡球2》提供下载当天, 狂喊着这句话的纱迦

### 最男人游戏?

《高达战线》(2人)

这才是真正的高达游戏, 是男人就开坦克!

——玩《高达战线》过投入的炎骑士

### 最漫长艰巨的游戏

《荒野兵器 交叉火力》(6人)

这款游戏厚道得让人想哭……

——经过40小时游戏体验以为自己快通关, 结果发现它才刚开始一半的玛娜

经常因为一次失足便“GAME OVER”也就算了, 最让人郁闷的是连续战斗的中途竟然无法存档。

——经过长期的抗争, 最终不得不承认“敌人在几秒钟中的行动就可以推翻玩家几十分钟努力”的精英

### 掌机ESP

目前《掌机王》读者服务部有以下几款掌机WSP可供订购:

《掌机王SP》第9辑, 第12—17辑, 第22—27辑, 第31辑, 以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第37—43辑, 第61—66辑, 第69, 70辑, 定价8.8元。《NDS专辑》Vol. 2, 定价25元。《高尔达传说 海拉尔编年史》, 定价38元。

邮购地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱 “掌机王”读者服务部(收)

邮购电话: 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量, 地址要详细, 字迹要工整, 并最好留下自己的联系电话。对购事宜有疑问或超过一个月仍未收到, 请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话: 0931-4867606, Email: pgkging@263.net.



## 雨滴de告别

还记得两年前的那个夏天, 自己怀着一身梦想踏上他乡的土地, 颇有初生牛犊不怕虎的精神。转眼两年的时间已经过去了, 想起昔日的勇气, 仍要感谢那时的自己, 给了并底之蛙一片开阔的眼界。

加入UCG的大家庭, 无疑是我生命中最大的转折。在这里我学会了太多的东西, 无论是编辑的专业素质还是做人的道理, 两年的经历让我受益匪浅。但路总有尽头, 宴席总会散去。我曾以为这里就是终点, 却无法算到人生有多少个转折。

在这里我要感谢两年里一直给予我支持的所有人, 没有你们无私地支持和鼓励就没有现在的雨滴; 同时也要感谢我所有的同事和朋友, 两年的时间里一直给我莫大的帮助。

最后, 让我们相信, 今朝的离别是为明日的重逢做准备吧。



## 读者万岁

作品名称

《大敌来临》

作者姓名

孙犁

使用软件

3ds max9.0

Photoshop CS2

渲染器

Mental Ray3.5

制作时间

两天



这幅作品的主题我想不出意外大家已经看出来, 那就是《超级魂斗罗》的最终BOSS, 小时候的一切都很珍贵, 因为那是那个年代独有的, 现在找不到了。

希望通过这幅作品使大家感受到小时候的那种感动, 还有激情。

最后希望编辑们在工作中一帆风顺!

孙犁

黄俊：在看看本期JCG的时候胜负师说上次你一次投入，享用几年；还是比较值的。那如果遇到360红或者Wii升级变砖怎么办！

现在是在广告时间：这位同学说得很好！所以说我们要多看UCG，多学两招防红、防变砖的窍门儿，才能将这些不良可能降到最低。



amx74682：小编变形高达的栏目已经N期没登了，我好想看两滴女高达和玛娜女王高达啊！当然有能力的话做个合体技放到DVD上来！吼吼！

本来我想送你一张把高达的脑袋改成水筒再PS女仆装的图片，但是后来觉得太不厚道了，所以还是告诉你事实真相吧。负责画小编高达形象的面师前段时间妄想借着外出旅游的理由远走高飞逃掉我们的催稿，悲惨的是他成功了。不过想着其他小编变形高达形象的读者们不用担心，目前我们已经展开了地毯式搜索寻觅画师的行踪，相信不久之后就能将他捉回来。

上海 廉亚诺：本来对于UCG老是在E3、TGS报道中放SHOW GIRL图的方式挺反感的，不过E3现在没有了，却感觉缺少了什么……

曾经有一份……而我没有珍惜……我希望有一年，一万年！

请自行在GOOGLE上搜索“大话西游 曾经有一份”。

四川自贡 牟松：我最近在一家游戏店出的老杂志中，淘到一本总第3期的UCG，觉得原来的杂志真是傻到了极点……

其实我也觉得挺傻的。别说第3期，你就算拿第130期来比，也必定让你神伤不已。其实道理很简单，你现在拿个8年前的游戏看看，那个画面一定让你看惯了PS2游戏的你受不了。所以说，进步是必然的。这里白曝一下：本人刚执掌“读研归来”大权时，满篇的平凡、陈淑芬图往上堆。前几天自己偶然翻到那时的杂志时，那叫一个汗啊……

上海 黄磊：在这炎炎的夏日，我已经没有暑假了。前不久和朋友看了《变形金刚》，虽然四年龄问题对变形金刚没有特别的感情，不过还是有甚感动。因为它勾起了我以前的记忆。从这个时空跳到那个时空，突然想起3年前差不多也是这个时候，我有自己的PS2，也是那个时候我加入到UCG这个家庭中。记得那个暑假入了PS2，却买不起几张游戏，不过有一个游戏让我愉快地度过炎天，那就是《鱼仔》。现在想来真是伤感，PS2时代快结束了，PS3、X360、Wii的到来让我欢乐，也给人悲伤。虽然不舍，不过PS2上的好游戏真的变少了啊，还是接受现实吧！

所以这个时候我要感谢Banoresto、NBG、Capcom等公司，因为他们即使到了PS2末期也依然奉献了《机战OG外传》、《宿命传说 导演剪辑版》、《战国BASARA 2 英雄外传》等优秀游戏。而TGS上势必还会公布大量新作。而UCG也将继续操办PS2这一块，将接下来的大作统统做精做好，请期待。

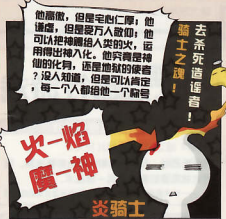
ldakk：在光盘上看见玛娜姐姐的次数也不少了(UCG，最动漫)，可是我从没见过玛娜姐

姐说话，怨念啊……希望10周年特辑的时候能来个未来的声优频道，把小编们华丽的声线秀一秀，完了。

喜欢声优一定知道，声优的声音吸引刀在在与其长相成正比。根据这个原理，其实小编们的声音着实一般，所以就不出来吓人了，呵呵。不过最近levelup.cn音乐台谈话节目“LU茶座”开张，有多名编辑成为嘉宾，有兴趣的人不妨去听一下哦！

小光：发现了新小编，炎骑士，不知道哪位小编们能介绍一下。

他高傲，但是宅心仁厚；他谦虚，但是受人敬重；他可以神隐给人类的火，运用得出神入化。他究竟是神化的化身，还是地獄的使者？没人知道，但是可以肯定，每个人都给他一个称号：“火-焰-魔-神！”



## 动漫工作室

动漫工作室提供以下内部服务：

《灼眼的夏娜》，定价38元；《平野绫写真集+凉宫春日的游戏》，定价38元；《超级机器人大战OGS 完全事典》，定价28元；《罪恶装备X 幻彩绘本》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代Vol.1》，定价24元；

《最终幻想 二十周年珍藏画集》，定价28元；《王国之心 光与暗之诗》，定价25元；《翼 编年史 幻彩绘本》，定价28元；《反叛的鲁修修 黑之皇子》，定价28元；《传说无限 2 传说系列全书》，定价28元；《变形金刚漫画版第一代Vol.1》，定价24元；《最终幻想 XII 伊瓦利斯战史》，定价19.8元；《天疆传说》，定价22元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神录之奥义》，定价24元；《龙珠之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《模魂志》第7-12期，单期定价12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写明自己所要购买的期号和数量，并以工楷字提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系，电话：0931-8663118，Email：acp@vip.163.com

## 【Email】

刚拿到合刊，就草草地浏览了一遍内容。当然，第一次细看文字的部分有“读编”，还有“寄语”和多边形的采访内容。但是就在这个时候……还是让我发现了错误。35页，右下角介绍《银河战士PRIME 3》那儿的，你说：“操作感觉和《生化危机5》差不多……难不成你这个火星人是穿越时空回来的？”E3都才公布了不到1分钟的CG动画的《生化危机5》，你居然说它的操作手感……而且是用Wii来玩……很好很强大！我拜你为师了！

实在抱歉啊！应该是《生化危机4》……被那帮天天喊着《生化5》神作的人感染了……

望事者 玛娜

## 修电脑耗时最久的读者

林晓：今天因为我在午睡时间玩电脑所以被没收了手摸电脑，现在台式又坏了等修好也是猴年马月的事了。今天我在此向UCG小编告别，不知何时再能给UCG来信，恐怕UCG编辑下次收到我来信时小编也应该不在了吧。

## 最偷懒的来信

夏日炎炎，各位依然工作在一台冒着热气的机器旁我深表同情，因此为了大家的身心健康，不让大家因为我的表扬而热血沸腾以致中暑，本人决定不再赘述本期杂志的优点，请大家理解我的一番好意。

——李伟

## 最言简意赅的来信

Email，我发现1-1可以无限续命耶！  
(编注：请问您说的是什么游戏……？)

## 游戏机实用技术

目前杂志共有  
以下儿期杂志可供邮购

总第117期、总第128期、总第132期、总第155期、总第180期、总第181期、总第184期、166-168期、总第173期、177-181期、总第184期、总第185期，定价9.8元；总第73-74期、总第114-115期、总第130-131期、总第162-163期、总第171-172期、总第182-183期，定价19.6元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱  
游戏机实用技术杂志社

邮政编码：730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期数和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话，对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系，电话：0931-8668378，Email：ad@uog.com.cn。



## 名词解释

## 绝对领域

穿迷你裙配过膝长袜的角色，在袜子与裙摆之间毫无遮掩而裸露的大腿部分。

有不少读者在看过上期每周制作的(DQ)剑神(假面女王与镜之塔)双战后，对第7页下方提到的一个动漫专业术语“绝对领域”表示了极大的不解和兴趣，更有读者声称看不懂其意思，但感觉是非常邪恶的。为还玛丽一个清白，这里特别向大家解释一下这个词的官方权威定义。各位随后便可到你身边喜欢ACG的朋友那边去炫耀了。

真正的绝对领域吗？



## 游戏之心

天津  
刘钊

工作了一年了，感觉曾经是个热血青年的我在不知不觉间变化了不少，以前的自己是个要不不碰游戏，要不就在最短时间里把它通关的人，以前的自己可以为了一个喜欢的游戏奋战到深夜，可以为自己最喜欢的(VR战士)考虑都不考虑就买上几个原装摇杆，而在考试前仍然为了练出一个对战用宠物而耗时间，可是现在似乎一切都变了。

自己很幸运，到了单位，找到了一位游戏同好，而且是拥有和除去PS3全制霸。这对于我这种只有PS2和PSP的低端玩家来说简直是像看到了自己崇拜的偶像一般，结果认识了那位老兄的游戏取向，我无话了。DC、NGC，都是买来从来没动过，只是为了

收藏，PS2最主要就是玩(GTA)，Xbox的盘买来试了能玩就没再动过，PSP我基本就没看过他怎么用(曾经用PSP听过相声那就小说)，也就只有X360碰的比较多。

这是一年前的情况，现在的情况是，他依然是他，我也一点点变成了他，自己碰的游戏越来越少，甚至以前感觉绝对不能放弃的神作也就那么回事了。自己还是很想玩，但似乎有心无力了，做个成年人真好，但是如果能够做个可以支配自己时间，让自己入睡自然醒，让自己有时间去适当放松的成功成年人自然是最好，但愿自己能做这样一个成年人吧，在这之前希望我还保有一颗游戏之心。

**编注** 随着年龄增长和工作的压力，想要完全放松去体验一款游戏会越来越困难，懒得碰的游戏也越来越多，这些都是正常的，其实玩不玩游戏不是最关键的，能够体会到乐趣才是最关键的

的，所以大可不必为此担心。

另外，关于这封信，其实和这期星夜的编辑部常有异曲同工之妙，只少了一句“数钱数到手抽筋”而已。

## 跑题跑得最顺畅的来信

近期小P无大作啊，郁闷的说。拿出《FF11复刻版》想学人家怀一旧，执料被它BT的遇敌率吓倒，强忍玩了大概2/3的剧情之后，终于抵受不住“波士易打小兵难熬”的折磨……我还是接着看《明朝那些事儿》的好，话说“当年明月”的遣词造句能力还蛮不错的，赞一个！

——457784569

## 最细心的读者

应援援和三人众 赤红：企图投稿，前些天看到有玩家做出小P的国旗壁纸，心想我这没小P的难道就不能在DS上耍闹一回吗？刚好这几天入手了黑角的准战套+保护壳的配件。讨从心生，用相片纸打印了小P的壁纸，剪下后置于夹层中间，就成了我的个人国旗限定版DSL。花费2RMB，爱国与个性兼顾，我等穷人也有我等的尊严与荣耀！

(编注：请问……您信上所说的照片在哪里？)

## 最无奈的来信

我最喜欢多边形了！他的发型很难令人联想到他是GAME达人！可他就是搞这个的，有什么办法呀？

——dingshen hao

## 游戏·人



(游戏·人)读者服务部现提供

以下邮购服务：

《游戏·人》第17辑，定价16元；《游戏·人》第20-24辑，定价14元。《游戏光环DVD》第1、3、4辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第9-11辑，第14-18辑，定价12元；《游戏光环DVD》第20、21、25、26辑，定价9.8元；《游戏光环DVD》第27辑，定价9.8元。《游小说》第3-6辑，定价9.8元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱  
《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码：730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话，对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

由184期《变形记》  
回忆起的有趣事件

云南 x53770880，那时电视信号不稳定，会出现相邻两个频道串音的现象。

某天，一个台在放《变形金刚》，另一个是电影《上甘岭》，我自然是在看《变形金刚》了。记得好像是威震天和声波在对话。突然威震天嘴里唱出了“一条大河波浪宽”，我愣了几秒，台台过去一看，一个女战士看样子是在唱歌，但发出来的声音却是声波独有的腔调……

现在想想，这场面还真是诡异哦！

是有这么回事儿。当年“邻居玩”小新王”的时候，用我家的电视可以看到画面，自己没得玩的时候，可以过过瘾。不过那届要是玩得不好，我可比他还急，有时候还去教育他两句：“那个地方应该这样……”



# 小编寄语

Editor's ESS

努力工作，拼命玩！



祝天@

◆“奸男”要演《网球王子》无怪是惊天一击，让一群二十来岁的成年人演初中生……算了，不想了，这月绝对不是什么好运气。

◆《大剑》动画开始大原创剧情了，不知道后面会怎么编，漫画倒是同步进行，但狮子王这个大外号就这这么个了真可惜，而且动画版的声优也太没有名了吧。

◆最近剧情的恶搞贴一下子突然多了起来，看得那叫一个爽，突然看到一个帖子是说楚三三叔的，不过为什么我看到“三叔”这个词立刻想到了泰迪呢……(泰迪：看什么看，没见过神哥啊！)

◆生命本身毫无意义，只有死亡才能让人了解人性的真谛。

☆最近整理自己的图片库的时候，无意中翻出了自己在一一年前的机械设定图，是根据某机体修改而来的原创机体，自从来编辑那个工作以后，每天的工作几乎都被排得满满的，好不容易等到我档之后，身心疲惫的我也不想睡觉。唉，掐着指头一算，足足有大半年没有画画了，数位板放在角落裏，上面积了厚厚一层灰尘，看来不能这样下去了，这期杂志做完之后一定要痛痛快快地画画，而且一定要画痛快快地画画，做完了之后一定画痛快快地画画，做完了之后一定画痛快快地画画。

★观望了几个月的数码相机，一直相持不定，索尼的T100性能不错，但无争身边已经有好几个同事已经入手这个型号了，对于一向相熟与众不同的本人来说，这款相机只能被无情地排除到考虑范围之外，幸好这期又有好性能的IXUS 950 IS，综合性能同索尼T100比起来虽然互有出入，但也相当不错，如果没什么大的变故，目标基本上就锁定它了，看来相机又要落下去了。



☆最近宿舍楼下开始施工，每天一大早就开始吨吨吨地敲个不停，巨大的噪音简直让我快要发疯了，看来我最后的“睡到自然醒”计划肯定要泡汤了。

◆最近比较特别的一件事就是和女友在家玩《无双大蛇》，因为自己上次玩过这类游戏还是《真3D2》。两人分屏合作就其实比较有趣，就是有时候会找不到北，因为两个角色的指针是一样的，常常会因为迷路而耽误战机，Game Over。说起来这也是动作游戏，说起来我也不是一个动作游戏玩家，为啥就是玩这类游戏好久不冷呢？不过次世代上的《真3D5》看起来好像有那么一点合我胃口，也许会试试。

◆《旋转泡泡球2》终于在Xbox LIVE上出现了！啧啧，不愧是X360的“最酷游戏”的续作，虽然游戏的画面变得没有以前亮眼，不过系统上的调整的确是让这个游戏更加好玩了！

◆为了表示对野暮将棋部的支持，在新赛季来临之际订购了曼联的32号球衣，说起来这球衣是我买的第一个俱乐部球衣，也蛮喜欢的。这已经够让人烦了，曼联的是他们居然把苏东和鲁克楚这对黄金搭档给换了过去，这是我最喜欢的的一对足球搭档啊！明明每周都有，却又看不到！我想着笑超啊！

◆下期关注游戏：《枪神》。想成为哥哥的跟我来啊！

■《死神BLEACH》的剧情架构开始越来越商业化了，本来已经超强无比的“十刃”居然还有隐藏的“归刃”形态，这个套路已经逐渐步入了《龙珠》后期双方无限提升战斗力级别的后尘。又侮辱人老伴，请留意。

■WII版的《生化危机4》又通了五遍，把NGC版、PS2三版(欧版、美版、日版)的累计时间算起来，我在这款游戏中花费的时间大概已经快300小时了吧，虽然这也不足以WII版佣兵模式全通的GaiKI，不过也足以小小自爽一下了。(注：WII版的全屏制导激光枪果然爽！)

■“深得好评！最好深到10万，超越香港、超越东京、超越纽约……”这是我对深圳地市的综合评价。虽然，既然不是给老百姓的东西，那麽干脆再晚一点，让人们彻底忘了它想罢了。对于现在的年轻家庭而言，昂贵的教育基金与糟糕的医疗保障远比高不可攀的房价来得更加现实。

◀据说这款Kuleya“仅售”15000日元，《大剑》果然是把杀人不见血的刀啊……



！要买来了几个盗版，结果被我去都拉去电影院看《变形金刚》了。此时影片已临近下映，但电影院居然还没派员，我们只能在很靠边的位置上。这样的片子，看一遍真是不够！

■今年的斗牌更精彩，格斗游戏比赛网上直播，对自己来说还是第一次，除了《KOF99》国人最强使用她的证实外，《拳皇5 DR》国人最强使用的高手表现异常出色，也让我对这个角色有了全新的认识。

■自从高兴再燃地他《疯狂出租车3》放入X360，却发现无法玩的一款Xbox游戏果敢列表，还真没有CRAZY开头的游戏。做做的大老哥们，让X360多兼容一个游戏会死吗？

IV 特别声明：性骚扰案从本期开始变为不定期连载，但语录收集工作本身不会停，并会把它变成范围更广的“本期语录”，有兴趣的读者朋友也可以提供。

VI【本期语录主角：某小食店老板】我在一间小食店吃东西，突然发现店里头只有老板，便问店长，老板笑容：“什么？你这100度的开水下去它还有活路？”

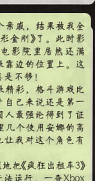
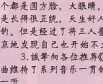
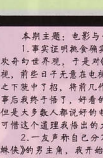
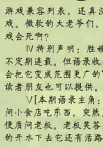
本期主题：电影与音乐  
1. 事实证明就会确实是好的行为，几年前我不喜欢这个世界，于是对《哈里波特》和《成吉思汗》无感，前些日子无意中在电视中看到《哈里波特》，一看之下吓中了招，前几几部全部拿出来看看，经过这件事后我终于懂了，好看的电影不一定太多人喜欢，但是大多数人都说好的电影一定是值得一看的(一!)可惜这个道理我悟出的太晚了。

2. 一直声称自己分不清成吉思汗，《哈里波特》和《成吉思汗》的主角，就开头觉得很好笑，虽然以上三个人个个都是国方脸，大眼睛，雪白干净的典型，换句话说就是长得挺正统，天生好人脸，但是特征还是很容易识别的，但是经过了三个人普通照脸照反对比之后，我发现自己也开始不太能分清他们了……

3. 该举向各位推荐《罪罪兵器 交叉火力》的OP，该曲诠释了系列音乐一贯的高水准，胸中有百部的玩家们不妨听一下。



DOS







★近期高兴的事儿还真不少，一件件地说吧！首先是和几个4年没联系的大学同学聚上了，大家混得都还不错，不过有几位实在“心宽体胖”……相比之下我最早毕业后9年就重了20斤，实在是一个奇迹了……

★最近有一位老友来找我叙，许久不见的他对我游戏已经没了当初的热情，倒是特打得起击来了，虽说身上已经是伤痕累累，不过看他实在乐在其中样子。

★8月9日，终于看到了《灵魂能力IV》的索非菲。作为个人最喜欢的游戏角色，当她的形象在历代游戏中公布时对我来说简直都有如过节。记得小时候2P(2003年3月14日)和3代(2005年9月30日)的情景，真是恍如隔世啊！

★相比之下8天后看到的WII版《灵魂能力传奇》中的索非菲还是造型太令人失望了，本来WII版的故事情节中索非菲还是未婚少女，按理说应该是比4代中的造型还要美丽得多，结果个人感觉还不如当年DC版，看来WII版也就能期待一下原画了。



★最近抽空回了家乡一趟，虽然只有短短几天，但自己还是尝到了久违的火锅，现在算算时间，如果要想再吃到如此正宗的火锅，估计就得等到明年春节才行(T\_T)。

★自从3个月前实行饭后散步计划以来，目前自己已经小有成效，除了体重减少3公斤外，每天的精神状态和工作效率也大大提高了，果然有规律的生活才是保持身体健康的三道咒(推举坚定党)。

★虽然之前几那部电影的评价还有褒有贬，但最近的《哈利波特与凤凰社》却获大多数人奉为了“系列最佳失望的一作”，不过即便如此，晴天还是在电影院看完了这部155分钟的电影，如果说本作最大的失败之处，估计就是魔法院对霍乱灾民的慈善干涉让整个电影的基调过于沉闷，而以霍乱吸引大家眼球的魔法大战在整个电影中占的比例还不到5%。如果不留意看几乎很难找到它的高潮在哪里……

★最近每天都在和《咒怨兵器X》较劲，那种疯狂的感觉能对不起动作游戏高手于上《魔兽争霸》。眼看期待中的《咒怨兵器X》即将推出，看来本作通关又不知道会是明年的哪个时候了……



□在长江边生活了二十余年，打小就知道在长江上生活着白蜡蜂，虽然与熊猴相见，但一直引以为傲。可惜随着人类在长江上的活动越来越频繁，白蜡蜂的数量自50年代后急速递减，终于在83年13日一个由8个单位组成的联合调查组调查了整个长江中下游中再也找不到一头野生群体白蜡蜂。白蜡蜂在过去一千五百年内是生物进化过程中，第四类人类知道的完全绝种的生物，而另外三种是在17世纪消失的。为白蜡蜂默哀，为熊猴担忧，为人类感到悲哀。

△上周在电脑换盘的时候无意中收到几个电影DVD的限量版，价格超便宜(相比原价而言)，尤其是《年轮》的开幕式，《E-2》20周年紀念版和《金剛》制作日记，原包原盘且都未开封，简直是极品中的极品啊，赚了赚了！

○这期杂志上市的时候，德国某比格G007游戏展也开始了，由于E3的改革，G007是今年第一个真正意义上的大型游戏展会呢，相信会有不少厂商展出，请各位期待下期杂志的详细介绍！

×LEVELUP音乐台谈话节目“LU茶座”开张，本定为第一期嘉宾，还希望广大网友多支持这个栏目，已经预定有海报、妙史、胜负师、一刀等名将陆续加入播音室。

▲与主持人MM在播音室，别看笑容满面，其实播音室很很很阴……

第一期访谈录音下载地址：  
[http://www.lg777.com/levelup/user/fangcun/lu\\_teachar\\_01.mp3](http://www.lg777.com/levelup/user/fangcun/lu_teachar_01.mp3)



3物形



十六夜

★上个星期终于看完了《从枪大作战》，心中不禁感慨万千。有些东西你花再多的时间和精力也无法得到，有些事情只有无法弥补你才知有多重要。

不过，我倒还是想尝试一下自己究竟能做出何种地步，哪怕最后证明一切都不过是事无补也所谓。至少十年后我能告诉自己：我已经为此努力过了，所以，我不后悔。

◆竟然和歌的妹子互道不良同人，真是堕落了一……

◆今天写小传寄语的时候才猛然发现，这已经是我来LGG之后做的第101期杂志了，日子过得还真快……

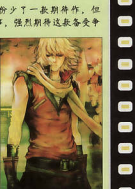
★今日被网友指证是宅男，虽然16否认但还是没满意的写了《宅门文文化解析》(内容见本期特刊)，难道真的是“旁观者清”吗……

★虽然16在8月份少了一款期待作，但《龙穴》绝对绝对是好单，强烈期待这款备受争议的作品。

★9月开始就到了次世代游戏丰收的日子了，现在16最希望看到的消息就是 SCE 拿下了万智牌的版权……

★大众高手 现在在 16 最好的成绩是初阶阶段的 18 湖赛拿到 9 牌的战绩，自我感觉还是可以。

◆啊，原图放在特企里了你的坏话吧……



前一个雨天去买PS3用的PS1/2记录仪卡转换器，回来时被大雨赶到路中间，天气预报中所说的那个什么方向的台风正在掠过我们的城市，我过马路的那段时间里，风变了好几级，雨被吹得漫天飞舞，在路灯的光影下像水彩画里的杂乱却逼真的线条充斥着整个空间，我当时想，这效果做得太逼真了，这是CG还是即使逼真？我在这路上唯一的行人，会不会是个和剧情无关的NPC？主角如果看到这个场景，会不会走到我面前按调查键？在近视的这一瞬间，对行人的绿灯已经消失，车流已经开始移动，速度越来越快。飞驰而过的汽车溅了我一身水，我下意识地向后躲闪，平上一下放松，风又立刻卷走了我的伞，从四面八方打来，我感到上身几秒钟内立刻升温，心想我可怜的种类竟完美了(事后发现居然还能用)，我的Walkman在运行，此刻播放着古老的歌曲“突然忘了挥别的手，含着笑的两行泪，我有一个新诞生的孩子，独自站在希望之中……”我带着一个断断续续的音乐，像你正在看MV的现场，风声、雨声、汽车的噪声……在雨夜中陪我一种奇妙的想要留下的感觉……直到我的Walkman进了水才停止工作(除了居然还能用)，我才开始继续过马路，在雨声中一路溜回自己宿舍……



李超

★PS3的《多罗》中有一个类似“白金全”的小游戏可以与人上网对战，能说是游戏激起了与火云两位的那些年伙们的对战热情，瞬时间战区内人喊声四起，众人将胳膊袖子抡起边战边与对战，最终全部都能战成有一个7、8岁小孩子的年纪，随后胜负便成了谁骂网络延迟影响自己多，随便说下，这个游戏自身的难度极高，在对战中题目就超简单，Lv1时大概难度是1+0=2此类类似的题……

◆跑了《订盟》后对《PS2008》的期待愈发强烈了，此游戏发售后再也不会用受用X360手柄的十字键比实况的痛苦了，网络对战的胜率也会高一点吧。



卡伦

# 8月双雄先睹为快

## 试玩评测报告

进入八月下旬之后,大作级别的游戏将会如潮涌一般扑向次世代平台,尤其是X360平台的表现尤为抢眼。在潮涌来临前夕,Xbox LIVE就开始了这场游戏风暴预演,并且陆续放出了吴式大作《枪神》和恩惠式的《生化奇兵》,这两款游戏都是由虚幻引擎3打造,都有着各自独特的个性,下面就为各位玩家送上这两款大作的试玩评测报告。

ACE 飞行员 美编 水仙

JOHN WOO PRESENTS

# STRANGLEHOLD

规格	Midway/Tigerhill	STG
X360	发售日期:2008年8月27日 多人人数:多人 发售平台:PS3, XBOX360	发售日期: 多人人数: 发售平台:

虽然《枪神》晚于《生化奇兵》几日发售,不过游戏的试玩版却是率先推出。在吴宇森和周润发这两位华人圈内响当当的大名感召之下,编辑部第一时间登陆 Xbox LIVE,火速将游戏试玩版下载下来。谈到《枪神》我们就不得不谈到《马克思·佩恩》(Max Payne),这款“子弹时间”系统的缔造者就是因为出色的表现了吴式电影的精髓,在当年一炮而红,获得了多项大奖。不过游戏的二代因为缺乏创新而相对时代来说暗淡了许多,如今吴宇森亲自出马,邀请来发哥,再配合当今先进的图形技术又能否将这类游戏推向一个什么高度呢?这就是我们试图在 Demo 中要初步寻求的答案。

## PART1 先谈画面

游戏画面属于那种典型的虚幻引擎3画质,主要特征就是场景中环境色调偏暗凝重。在这里不得不说说游戏中对人物面部的刻画,无论是发哥还是众多 NPC 简直可以用丑陋来形容,即使是过场动画,对人物的刻画同样十分僵硬,人物整张脸看起来就像是一张壳,毫无弹性感觉。他们要不就是没有皱纹,一旦要表现皱纹那就像是一道道疤痕。

试玩版关卡选择了在香港进行,重点就是要表现香港破旧城区的“脏乱差”,游戏在这点上表现得不错,场景构成还算复杂,没有让人体会到太多刻意摆放的感觉。由于场景还原

的是自真实世界,我们会不自觉将所看到的一切与真实世界比较一番,这样一比游戏画面当然就暴露出了诸多不足。最主要的视觉冲击力不够,起码在试玩版中是这样,而游戏后期关卡将更加富有想象力一些,《枪神》所宣传的最大卖点就是场景的破坏效果,这一点在试玩版中表现得尤为突出。场景中80%的物品可以被破坏,而且损伤程度还会有不同程度的变化。比如水泥支柱可以被枪打得最后暴露出里面的钢筋;水果摊上面葡萄,西瓜被发哥一屁股坐成了水等等,这些效果在过去许多游戏中也出现过,只是在《枪神》表现效果更好一些,表演次数更频繁一些,场面更大一些。总的来说,《枪神》在画面表现上算是用心,也和顶尖作品比起来没有一项能够拿出来炫耀的。

◀有时候觉得游戏中的发哥长相还挺帅气的。

## PART3 特殊战斗

在游戏中会出现两场发哥躲子弹的特殊战斗,这种战斗就像是《黑客帝国》中尼奥躲避子弹镜头的模仿秀。当发哥进入特定场景后会被敌人包围,剧情后会自动进入特殊战斗模式。这时,玩家和敌人的子弹速度都会变得连弹道都看得一清二楚。玩家利用手柄左摇杆躲避敌人子弹的同时,还要利用右摇杆移动准心射击。

这个特殊战斗考验的是玩家大脑的协调能力,如果在这么模式中被敌人子弹击中将会受到极大的伤害,一颗子弹

起码得要费掉1/3的体力。该模式可以被看成是《枪神》中的提神小游戏,虽然看起来有傻傻的感觉。

▲这就是“特殊战斗”画面,发哥正在一边躲子弹一边射击……

## PART2 四种特殊技能

《枪神》的试玩版流程时间比较长,差不多要15分钟,而且试玩版中有一个阴险设定,就是只有完成“Very Hard”难度才会开窍全部特技。所谓特技就是利用手柄的十字键,在战斗中进行按键发动的特殊技能,其中包括补充体力、精确射击(消耗两格气槽)、子弹无限(消耗两格气槽)、白鸽(消耗两格气槽),其中最具有表演性的,同时也是本作原创要素就是“白鸽”特技,发动后不但出现发哥乱舞射击的慢动作特效,而且一旦发动保证将场景中的敌人全干掉,白鸽人越多特写时间越长,放飞出去的鸽子自然也也就越多……

根据发哥手持枪械的不同,

所摆出的 POSE 还会有所差异。相信每个人看到这一桥断是都会发出开心的大笑,估计没有几个人会觉得这是耍帅。“精确射击”完全就是《马克思·佩恩2》中射击特效的变种,发动后除了时间变慢外,还允许玩家在一段时间内指引子弹落点,敌人中弹后还有特写镜头。根据被击中的部位,敌人会作出相应的挣扎动作,特别是裆部被击中后……发动“子弹无限”特技后面画面会变蓝,一段时间内所有枪械无需Reload,随便开枪,《枪神》中出现的这四种特技并不算标新立异,可能就是“白鸽”给人印象深刻点。

▼试玩版中,几乎每块区域都有走光前的特殊互动动作。



▲“特技”被显示在画面左下方,关机后试玩版先前的特技将不被保留。

## PART4 更高难度,更多乐趣

之前我们提到了游戏中的四种“特殊技能”,再配合上传统的“子弹时间”(慢动作)系统,在普通难度下,《枪神》玩起来相对比较混乱,几乎不需要什么章法,这点令我很失望。但当我们进行游戏的高难度后才初步体会了游戏的系统魅力。四种“特殊技能”和“子弹时间”在高难度下显得有用了许多,因为只有蓄积足够气槽才能发动特技,所以这时玩家就需要尽量提高战斗

评价,这样气槽升得才快,每次战斗评价会用五角星表示在屏幕左下方。比如直接爆头,打爆建筑物物品干掉敌人,发动子弹时间射击等都是提高评价的好方式,倘若将这些要素结合起来评价会更高。这样使得战斗变得更有条理,敌人凶猛的火力也让游戏紧张起来,发哥不能再像过去那样是个做做功夫,多动脑子巧妙干掉敌人的乐趣会更多一些。



生化奇兵

R Games 3K BIOSTON

FPS

X360

预定2007年3月21日  
上市时间待定

1人

第三人称  
第三人称/第一人称/第三人称

## 一切从坠机开始

试玩版一开始, 玩家就被浸泡在海水中, 四周燃起的熊熊大火和远处正在慢慢下沉的飞机残骸都会迫使你赶紧寻找求生的出路。这是一幅很有感觉的场景, 你可以感觉到海水的冰冷, 主角的无助, 时不时飞过的火苗仿佛都在告诉玩家, 担心《生化奇兵》的画面简直就是多余的。游向不远处的一座高塔, 塔内巨大的红色横幅上清晰刺绣着“No Gods, No Kings, Only Man”, 惊惶中乘坐上这里的小型潜艇, 玩家终于见到了闻所未闻的空想主义国度——铤魂城。独特的建筑风格与强大的光影效果, 这一切都将带给玩家震撼的视觉享受。《生化奇兵》同样是利用虚幻引擎3打造, 然而它在画面表现上比许多同样是利用虚幻引擎3制作的游

戏要成熟得多。既然在海底, 自然离不开水, 而《生化奇兵》在对水的刻画上更是弄眼。游戏中有一段描写玻璃管道中突然涌进大量海水的画面, 为了能够仔细观赏这段美景, 我们居然冒着生命危险停止了脚步(其实没有危险)。在上世纪五、六十年的老式唱片和爵士乐背景音乐衬托下, 一切场景都是如此细致的呈现在你面前。用一个词形容, 颓废美。《生化奇兵》仅用画面就完美演绎出了铤魂城繁华的过去和病态的现在, 能够站在《生化奇兵》的世界中展开探索的旅程, 对于玩家来说这是是一种不可求的体验。



## 靠什么活下去?

《生化奇兵》是FPS游戏, 游戏在操作上比其他FPS游戏要简化了许多, 清晰的提示让玩家很容易上手。你的敌人是那些已经被“基因竞赛”毁掉的人们, 无论男女早就成了追求强化自己身体和智力的疯子。为了能够活下去, 或者说活得久点, 本能逼你不得不加入到这场疯狂的战斗中, 你要争夺的是一种被称为“亚当”的物质。除了开枪射击外, 游戏的与众不同还在于引入了和战斗紧密结合的超能力, 超能力在试玩版中只有放电和放火球, 仅仅是普通展示, 不过效

果已经相当理想。游戏的主角拥有一双极为粗壮的手, 每次需要补充能力槽时, 都会看到主角痛苦地给自己注射基因突变剂。铤魂城是一座罪恶城市, 无论你采取何种方式干掉你的敌人都是为了获得他们身上的金钱、注射基因突变剂、加血道具等物品。游戏中的敌人个个都是只会歇斯底里的疯子, 他们惊声尖叫向你冲过来时只会让你对他们产生下毒手的欲望。《生化奇兵》有一套完美的武器改造和超能力升级系统, 这套系统是是整个游戏乐趣的灵魂所在。可惜在试玩版中玩家体会不到升级的过程。在通关后的演示画面中我们可以看到一段关于游戏的超能力演示宣传动画, 游戏蕴藏的巨大魅力请在游戏正式版中体会吧。

◀试玩版后期得到一把“芝加哥打字机”。

伴随着欧美各大游戏媒体给予的惊人高分(目前本作的平均评分为99%)。现在, 《生化奇兵》就如火山爆发一般, 它所带来的高温已经波及到了我们周围。如果你是一个美版游戏爱好者, 那必定会被这股炙热灼伤。《生化奇兵》带给你的不仅仅是惊人的画面, 一些你很少涉猎的主题, 如: 反乌托邦、后启示录、海底都市

铤魂城(Rapture)等都会倾刻到你的面。无数个未知就像影子一样随着你, 好奇心会驱使你搞清楚这款游戏到底希望表达什么。玩《枪神》就等于是在看场热闹, 而你放下X360的手柄, 人离开《生化奇兵》的世界后, 你的心却还会留在哪里。问: 什么能改变你对传统FPS游戏的认知, 答: 《生化奇兵》。



▲火向, 但烧不死人。

▲“人定胜天”信得极扁。

## Big Daddy与小萝莉

身穿潜水服的Big Daddy已经成为了《生化奇兵》的标志性人物, 而他身边手持巨大钢管的小萝莉又是怎么回事呢? 丑陋的小萝莉在铤魂城中四处落着, 实际上她们的生存目的就是采集僵尸上的亚当, 并透过自己身体特质对亚当加以纯化的“机能生物”。对, 小萝莉就等于是一个移动的亚当小仓库。身穿潜水服的Big Daddy存在的意义就是保护小萝莉, 无论是谁, 只要敢动小萝莉一下, 必将遭到Big Daddy

最残酷的打击。Big Daddy不会主动攻击玩家, 但你也惹不起他, 他也不会放过你。制作小组表示: 希望玩家在游戏中当这对基因改造小萝莉

果实实施抢夺时, 产生来自人性深处中对于加害无助者的内心抗拒。(妙笔: 杀害小萝莉让我有种为平民除害的快感。)试玩版中玩家只能观看一段Big Daddy击杀市民保护小萝莉的片断, 并未和Big Daddy交手, 因为与Big Daddy交手将是《生化奇兵》一段重点内容, 据说铤魂城每个区域将会有3个Big Daddy, 血腥的战斗也会随着游戏的进行而变得越来越激烈。请记住, Big Daddy可不是好惹的。



▲试玩版未出现的动画画面, 潜水服大叔对小萝莉无边的疼爱。

▲仔细搜索场景中的一切, 甚至包括尸体。

从《生化奇兵》试玩版中, 玩家能够很清晰地感觉到制作人自我表现的欲望, 以及他强烈的精神活动和制作热情。试玩版仅仅只能算是游

戏冰山一角, 游戏接下来的精彩将完全超越玩家的想象力, 当读者拿到本期杂志时《生化奇兵》已经推出, 有条件的玩家请立刻开始游戏吧。

小说  
回廊  
FICTION  
MAGAZINE

文 邪魔天使 美编 Yuki



## 第五章 夜想曲

(上接第184期)

“啊，不玩了不玩了。”维奥拉把手中的扑克向桌子上一扔叫道。

“说什么啊，维奥拉姐姐，你不是第三么么。”比特安慰道。

“那可是铜牌啊，也不错了。”沙尔莎也在旁边附和。

“你们两个是想跟我吵架是不是？这里可只有三个人，三个人当中第三名是什么意思你们不会不知道吧？还说什么铜牌，哼。”

“我们不是那个意思啦，沙尔莎你也说说话啊。”

“是啊，如果上年纪的姐姐不在……”

“喂！”比特赶紧阻止沙尔莎这个大嘴巴，她又不是不知道维奥拉最恨别人说自己是上年纪姐姐。“哎呀哎呀，看我这张嘴，如果没有维奥拉姐姐，我们可是很无聊啊。”

“哼，你们两个，什么时候关系这么好了。算了，下次再说吧。”维奥拉起身走出了房间。

“唉……”比特叹了口气，对沙尔莎说道，“沙尔莎，你也放点水好不好。”

“这句话我应该对你说吧。”

“呼……来巴洛克已经有一星期了，基尔巴先生和船长到底在干嘛啊……”

“是啊，我对扑克已经厌烦……”两个小孩子无聊地摆弄着桌子上的扑克牌同时叹了一口气。

“如果等他行动已经晚了，现在已经有十几个人因为矿封药命了，如果不把元凶除掉这绝对无法解决。”基尔巴对库雷谢特说道。

“还是要发生战争吗？我还想要比多收更高明一点吧。如果我们的想法都那样，那这样的争执只会无限延续下去，而且将精力集中在这件事上就会掩盖其他重要的事情，结果就会出现自己到底会陷入什么局面的问题。其实我本人倒想与他交战，但这不是单纯的谁胜谁负的问题，这样的活我们就像是小孩子吵架一样，你不觉得丢人吗？”

“将事情一件件拆开，结果不管你是不是相信，但那就是真相。反正我不相信库拉贝丝是间谍。现在想起来我觉得那个时机太好了，所以才造成她的死亡。与不相信自己相对的却很相信库拉贝丝，其实你也不是一样吗？我只是不想你跟我犯同样的错误。”

“我知道……很早以前就察觉到了，我的身边有弗尔特的间谍。”库雷谢特说道。

“什么！到底是谁！”基尔巴急问道。

“基尔巴，你能不能让我一个静静地想一下？我想作出我自己的答案。”

既然库雷谢特说到这个份上基尔巴也不好再执意追问下去，只好向库雷谢特微微点了点头算是鞠了一躬走出了房间。

“费蕾娜……你到底是哪一边的这人这不是问题，事实上你说的是正确的，我知道你和华尔兹伯爵有关联，你的家谱一定是不想让巴洛克发动战争是吧？如果巴洛克进攻那就麻烦了，所以华尔兹伯爵才把你送了过来，但反过来说现在却有让巴洛克进攻弗尔特的意思，你越否定战争就越深信不疑。但我知道因为这个理由而否定战争是不可能的，我并不是完全反对你，只是我察觉到的时候向微息曲求助的大义就毫无意义了。是的，已经没意义了，现在一定要找到新的解决方法。对吧，费蕾娜……”

“哟，波尔卡，你怎么在这里？”来到庭院里呼吸一下新鲜空气的维奥拉一眼就看到波尔卡在院子里漫无目的的闲逛。

“啊，我就是随便走走。”

“对了波尔卡，你相信咒语什么的吗？”

“嗯？是啊。”波尔卡不知道为什么维奥拉会问这个问题。

“好，我教你一个方法，来，跟我学。”维奥拉伸出右手，除了小拇指其余四指微微弯曲，而将小拇指起来，“就这样对着你喜欢的人，这样的话你们就能相亲相爱的哦。”

“真的吗？”波尔卡兴奋地问道。

“很有效果，下次见到阿列格雷特你试试？”

“维奥拉姐姐你真讨厌。”波尔卡红着脸急忙跑开了。

“真是个害羞的姑娘。”维奥拉露出了一脸的坏



# 阿尔格雷特

年龄：16岁  
武器：剑  
声优：下野宏

在利塔尔丹特港可活动的小偷。但阿尔格雷特这样做的理由是为了获取钱财向贫民区的孩子提供食物。即知道自己做得不对，但阿尔格雷特却无法弃贫民区孩子们于不顾。虽然有时候行为比较粗暴，但却是一个具有正义感的少年。阿尔格雷特因为对贫富差距悬殊的世界感到不满而外出旅行。在途中遇到波尔卡后被其吸引，决定帮助她改变充满绝望的命运。阿尔格雷特代表着音乐元素“快板”。

笑，突然他看到了基尔巴的身影。“哟，基尔巴，会议结束了？”

“没，这种重要的决定不会那么简单就能定下来的。”基尔巴叹了口气。

“既然这样明天不如在巴洛克城分散转转。”

“我可没听说过有这样的事。”基尔巴笑了起来。

“是啊是啊，是我自己想的。对了，你就不能去要点特权？拿出点勇气，也许有效。那个……”维奥拉不知道如何开口，但最后还是问了出来，“那个……那两个人关系真的那么不好？”

“一般般吧。”基尔巴知道维奥拉问的是哪两个

人，他笑了笑准备离开，这时维奥拉偷偷地翘起小拇指对着基尔巴的背影。

“对了。”基尔巴突然转过身让维奥拉吓了一跳。“那个人……你有没有？你知道我的意思。”

“啊，不是一直在一起么，马尔科，来。”那只可爱的小松鼠一蹦一跳就跳上维奥拉的肩。

“呵呵。”明知是敷衍自己，基尔巴也不好说什么。

“库拉贝丝、法尔赛特……啊，这次我又是三人中掉牌……”看着基尔巴离开的背影，维奥拉苦笑了一下，“算了，找那两个小鬼出去！”

“哟，真少见，维奥拉姐姐居然主动要和我们打牌，我还以为你会生气呢。”比特和沙尔莎像看稀罕似的看着维奥拉。

“嘿嘿，我发现牌其实挺适合自己的，何况悠闲的日子到今天为止，明天就要出发了，这是基尔巴说的，磨蹭什么，快点打牌。”这次维奥拉的心情终于开始好转了起来。

第二天，基尔巴告诉众人库雷谢特正在考虑今后的打算，而在结果出来之前还需要一段时间，趁这段时间大家不如在巴洛克周边地带逛一逛。反正闲着也是闲着，再加上北方的雪景对于很多人而言是如此稀奇，大家也同意这暂时的休憩。来到城外社鸟雪之森，众人发现了一座不高的塔，于是决定进去看看。

“嗯？刚才好像有人进去了？”一个一闪而过的人影引起了波尔卡的注意，但由于太快她也没看清到底是谁人。

“不会吧，这地方怎么会有人呢。”阿尔格雷特倒是没察觉什么。

“是吗？我觉得应该是名女性。”波尔卡虽然有些疑惑，但还是很相信自己的眼睛，为了确认这件事她走进了那座塔，不过来到塔顶，也没见到一个人的踪影。

“奇怪，我明明看到有人进来了。”

“哟，没想到你们真的来到巴洛克了。”一个女性的声音从众人的背后想起，来者不是别人正是华尔兹伯爵的手下德德。

“哇，还真的有人。”比特惊讶道。

“波尔卡，你在门口看到的是这个人？”阿尔格雷特问道。德德身上散发的危险气息已经让阿尔格雷特警觉起来，他本能地将手放在了剑柄上。

“是吗，好像有点不一样。”波尔卡说道。



“找那个女孩有点事。”德德指着波尔卡做慢地说道，“如果老老实实在交给我也许不会让你们有什么伤害。”

“我不会让你那么做的！”另一个声音又从旁边传来，对于所有人而言这个声音太熟悉不过了。

“法尔赛特！”看到来人波尔卡惊讶无比，看来刚才看到的人应该就是她了。

“抱歉，让大家担心了，我以为我永远都赢不了库拉贝丝，我以为无论我怎么努力都追不上她，我即便硬闯入讨厌女人的，但她依旧面无表情笑，当我察觉到的时候我却逃跑了。但是也许有一个可能性，和她能够对等的——那就是打倒你！这次我不会再逃了！”

“不错嘛。”德德向法尔赛特赞赏道，但语气中更多的是轻蔑，“居然有人能查到是我杀的。当初我们就想让你那儿子挖出微急曲的情报，现在也不晚，你愿不愿意代替库拉贝丝为我们工作呢？反正你们的头儿马上就要死了，你不用担心自己是间谍的事情泄露出去。”

“呵呵呵，哈哈……”法尔赛特不怒反笑了



# 波尔卡

年龄：15岁  
武器：伞  
声优：平野绫

特奴特村位于利塔尔丹特港附近的小山丘上，波尔卡和母亲一起居住在那里，波尔卡以贩卖从特奴特村特产的花朵中抽取的“花封符”维持着生计。但最近“花封符”被政府承认的便宜药品“矿封符”所打压而滞销，波尔卡则因拥有贵重之人才能拥有的魔法不被村民们信任。在遇到肖邦以后，波尔卡想用仅剩不多的时间去帮助这个脆弱的男人。波尔卡代表着音乐中的“波尔卡舞曲”。



起来，突然她的眼神变得极为犀利，“就因为有你这样的家伙在库拉贝丝才会有那么悲惨的命运，我绝不原谅你，像你这种随意践踏他人的人我绝不会手下留情！”

“有意思，那就来试试看吧。”隆德跳淫性地笑了起来。

女人的战争是可怕的，法尔赛特将自己的愤怒全部撒在了隆德身上，当她的利拳落在隆德的心口时隆德怎么也不敢相信这个女人的拳法居然如此厉害。

噗，一口鲜血从隆德的口中喷了出来，渐渐地她瘫倒在地……

“基尔……”看着自己青梅竹马的好友法尔赛特不知说什么才好。

啪！一记响亮的巨光扇在了法尔赛特脸上，这始料未及的一拳让众人大吃一惊。

“笨蛋……”基尔巴一把将法尔赛特抱在怀里温柔地抚摸着她的背，这时法尔赛特才能痛快地笑出声来。

## 第六章 离别曲

“你真的要跟我一起来吗？”看着眼前这个女子，库雷谢特认真地问道。

“是的。”费雷娜回答道，“说到底，巴洛克与弗尔特对立我也有责任，如果我再早一点……”

“不用自责了。如果我向弗尔特无条件投降你留在巴洛克不会有事，而且这样一来至少他会放过巴洛克，你还执意去吗？”库雷谢特虽然已经知道了费雷娜的身份，但他知道这个女人绝不是一个好的坏人。当他质问她的身分时，费雷娜并没有否认，而是回答得很干脆。

“我会向华尔兹伯爵进言，现在能救你命的只有我了。”

“谢谢，但恐怕结果还是一样，只是时间延长了一点而已。”一朵雪花打在了库雷谢特的脸上，他不禁打了个寒颤。真好笑，已经习惯了巴洛克寒冷的自己现在居然感到冰寒刺骨的寒颤。

“也许，我再也不能回来了。”看着巴洛克的王



01 一朵雪花落在库雷谢特脸上



02 基尔巴安慰法尔赛特

城库雷谢特有些伤感地说道，此次一行前方凶多吉少，加上两国长久的积怨与华尔兹伯爵的残忍，库雷谢特已经有了万死的觉悟。

“再见了，我的故乡……”

“到底到哪里去了？”

“是啊，也不在费雷娜的房间里。”巴洛克城的主人不见了，这事非同小可。所有人找遍了城里所有的房间都不见库雷谢特与费雷娜的身影。

“基尔巴先生！”大臣喘着粗气叫住了基尔巴，“不好了，库雷谢特殿下和费雷娜小姐都不见了。”

“这下麻烦了……”基尔巴皱紧了眉头，他有种不祥的预感。

“不在？那我们再找一遍。”阿尔格雷特说道。

“不用了。”基尔巴阻止了他们，“我看他们是前往弗尔特了，这家伙一定是为了拯救巴洛克想牺牲自己。”

“基尔巴先生，这是传送门的钥匙，请你一定要找回眼下去。”大臣慌张地从怀里拿出一串钥匙将它递到基尔巴手上，现在只能靠他们了。

“我明白。即便向弗尔特投降他也会没命，华尔兹可不是这么简单的人物，大家准备出发。”

基尔巴话音未落所有人就已经开始准备起来，在简单收拾了一下之后他们前往传送门准备前往弗尔特。从传送门来到一处遗迹，但现在可不是观光的时候，大家的眼睛都系在了库雷谢特身上。

“哇。”一出阴险的遗迹，前面却是一片葱郁的草地，顿时舒缓了一下所有人心中的压力。一座充满了异域情调的小屋建在了草地的一角，一位老妇人正撑着拐杖向他们走来。

“我就知道你回来，波尔卡。”老妇微笑着对波尔卡说道，她的语速不快，口齿清晰，说的每一个字都铿锵有力。她的眼睛明亮，没有普通老人那样的浑浊，一看就是个充满了智慧的人物。

“你怎么知道我的名字？”对于这位从未见过的老妇人能立刻叫出自己的名字，波尔卡有些惊讶，在她的记忆力从未有过与这位老妇人认识的记录。

“好久不见了，上一次见到你都是好几年的事情了。啊，就好像是昨天发生的事一样，也像是几百年前的事。”老妇人自言自语地说着，仿佛沉浸在过去的回忆之中。

“你认识？”维奥拉小声问波尔卡。

“不认识……”波尔卡摇了摇头，她看着这个老妇人很是疑惑，“难道我们在哪里见过面？”

“不是哪里，就是在这。”老妇人说道，“在这神社前抽签的只有你一个人。”

“这儿？但我还是第一次来这里的啊。”波尔卡越来越糊涂了，忽然她想到了什么，“老奶奶，你为什么知道我的事呢？”

“这事即使说了你也不会明白的，而且就算你明白但命运已经无法改变了，这次你倒是按时来的，看来路上没碰上什么麻烦。”好像是在对波尔卡说，但又像是自言自语，老妇人这神秘的样子让众人更加不明白了。

“对了老奶奶，你在这干什么呢？不会是帮波尔卡来就是你的工作吧。”阿尔格雷特有点调侃地问道。

“你抽的大凶的签……”

“哎，婆婆你知道会抽什么签？”比特好奇地问道。

“是啊，我知道。我的工作就是看那些签是不是很好地绑在神之树上。”

“神之树？”

“在这屋子的后面有一棵树，这棵树真正的名字是切罗之树，它在这里已经有数万年了。就像是时间停止了一般，这棵树不高，最奇怪的是上面居然不会长出一片树叶，而在树枝上似乎绑满了东西。”

顺着老妇人所指的方向，大家看到一棵树长在神社后面，这棵树不高，最奇怪的是上面居然不会长出一片树叶，而在树枝上似乎绑满了东西。

“来吧，抽一支签，这样你就知道老太婆我说的是真的还是假的了。”老妇人向波尔卡示意去前面的木箱里抽一支签。

“波尔卡姐姐，怎么办？”比特关心地问道。

“我要抽一签。在做之前就不知道结果，这样的事情也太奇怪了，抽签的话要在抽之前不知道结果才会对未来抱有希望。”波尔卡深吸了一口气将手伸进木箱从里面抽出一张签。

“好了，去神之树那里吧。如果是坏签就把它绑在树枝上。”老妇人向波尔卡说道。

## 肖邦



年龄：39岁  
武器：指挥棒  
声优：真殿光昭

本名弗雷德里克·弗朗西斯·肖邦，1810年出生于波兰，有钢琴诗人的美誉。身体羸弱，很敏感，妹妹艾米莉娅因为肺结核逝世给他带来了沉重的打击。阿雷格雷特和波尔卡所在的世界是他的梦中世界，对此他经常感到困惑，而在波尔卡身上，他看到了妹妹艾米莉娅的身影。

“这样就会把坏运气消除掉？”波尔卡将信将疑地走到神之树下将纸打开。

“这……”看着签上的内容波尔卡大吃一惊，她抬头仔细看着树上的签，让她惊讶的是每一个签上写的都是大凶。再看了第一眼签上所写的，波尔卡反而苦笑了一下，转身走出了神之树所在的庭院。

“如何，波尔卡姐姐？”玛齐关心地问道。



“噢，那个婆婆呢？”波尔卡忽然发现那个老妇人已经没了踪影。

“对啊，刚才还在这儿的。”众人这才发现不知何时那个老妇人不见了。

“老婆婆，你在哪！”比特向四周大喊着，但毫无反应。

“比特，不用喊了，你喊她也不会来的，她应该没必要再待在这里了。”波尔卡说道。

“对了，岔抽得如何？”阿尔格雷特问道。

“和那个老婆婆说的一样。”

“算了，别放在心上，不过是岔抽而已。”阿尔格雷特开导波尔卡道。

“走吧，再待下去已经没有意义了。”波尔卡向众人说道。

岩石山，矿封药的产地。随着离弗尔特的越来越远，库雷谢特的心情也越来越紧张。说实话，他知道自己这一去十有八九是不能活着回到故乡了，他已经做了最坏的打算，但他现在担心的并不是自己而是自己国民。说实话，按华尔兹伯爵的性情，库雷谢特实在没把握他能否放过巴洛克，这个外表像个天真小孩的少年心里所想的谁都猜不透。

“穿过这个山丘接下来就是下坡了。”赛雷娜继续对库雷谢特说道。

“是啊，马上就要到弗尔特领地了，之后我们最好别暴露身分，小心为上。”

“喂！”看到前面两个熟悉的背影，阿尔格雷特

老远就喊了起来，看来他们连夜赶路还是值得的。“你们怎么来了？”对于所有人的出现赛雷娜显得有些惊讶。

“看来比我预想的要快啊。”库雷谢特倒是一脸的平静，这一切早已在他的预料之中。

“这是怎么回事？”阿尔格雷特质问道。

“你们为什么要追来呢……”赛雷娜叹了一口气，原以为不想牵连任何人前往弗尔特，但她还是低估了这几个人的执着。

“你们骑着巴洛克的人走了，不知道大家有多担心吗？”这次连波尔卡也有些生气了，身为一国王子，就这样不声不响地离开，如果让国民知道了那会引起多大的影响，她无法想像这个以冷静沉稳著称的巴洛克王子为什么这次会如此冲动。

“巴洛克……巴洛克已经无条件投降了，只要我亲自去，我想华尔兹伯爵一定会明白这次我是真心诚意前去谈和的。”库雷谢特苦笑了一下。

“你这个笨蛋，你这样不过是羊入虎口！”即使是自己的好友基尔巴也不禁骂了出来，“华尔兹可不是善货！”

“但如果我为他求情应该能救他一命……不，即使我的生命去换也行……这是我唯一能够找到的赎罪的方式了。”赛雷娜继续说道。

“但是这样华尔兹就会轻易攻陷失去王子的巴洛克，连傻子都会想到的结果为什么你却着不着？”阿尔格雷特真怀疑库雷谢特是不是吃错药了，这么简单的道理也不想通。

“啊，那是……”忽然比特惊呼了起来，空中传来一阵有节奏的拍打声，有一群黑点在向众人所在的方向靠近，当那群黑点越来越大时有人才发现居然是一群飞龙。

“它们会攻击我们吗？”见此阵势波尔卡有些害怕。

这时一条看上去颜色比较深的龙飞到了阵形的前方，上面似乎坐着一个人。

## 库拉贝丝



年龄：24岁

武器：细剑

声优：国崎未惠

微曲组织的成员，虽然作为组织成员的时间不长，但其强劲的实力得到了其他人的肯定。库拉贝丝对人亲切很容易让人亲近，但有时却显得很神秘，虽然她与基尔巴是恋人关系，但她却很羡慕基尔巴赛特与基尔巴是青梅竹马的朋友。

“你们在这里待命，雷加德，跟我去。”让人意想不到的的是来者居然是华尔兹伯爵。

“这，这怎么办……这么多，我们完全没胜算。”沙尔莎抱着头在原地打转，她还从没见过如此庞大的飞龙部队。

“怎么办，基尔？”法尔赛特看着基尔巴想从同伴那里得到指示。

“稍安勿躁，我们装着听他们的要求争取时间，然后再细作打算。”

“好。”法尔赛特点了点头，随时作好了攻击的准备。

“哟，大家好，你们特意到弗尔特来，照顾不周真过意不去。”华尔兹伯爵那魅惑一笑不禁让所有人不寒而栗，不知为何这个少年给人巨大的压迫感，明明年纪不大，看上去还如此天真，但让人感到很不舒服，特别是他的眼睛，深不可测，与他的眼神接触，只感到一股寒意穿透身体。

“华尔兹伯爵，我们巴洛克无条件向你宣布投降，我不想让我的国民陷入在战争的恐怖之中。”这个时候最冷静的还是库雷谢特。

“真是一个为民着想的好王子，但是你有什么东西能证明你说的是真的？如果没有那可不好办啊。”雷加德狐假虎威阴阳怪气地说道。

“我站在这里就是证明，我将自己交给弗尔特，作为交换，我希望你们不要加害赛雷娜以及在这儿的这些人，当然，还有我的国民。对于你而言，有用的只有我，不是吗？”

“华尔兹伯爵。”赛雷娜这时也站了出来，





## 法尔赛特

年龄：22岁  
武器：拳套  
声优：半场友惠

微鲁典成立时就作为基尔巴的得力干将与他共同战斗，喜欢照顾他人。组织内的许多女性也非常爱慕她。对基尔巴法尔赛特是有那么一点点感觉的。但由于两人是青梅竹马的好友所以一直没说出来，而对库拉贝丝则有些想法，时而有冲突的言行发生。

“为了不让巴洛克有什么进一步举动，我一直在监视他们，现在我知道了他们对弗尔特是持肯定态度的。我一直觉得这是正确的，但现在我发现我错了，无论是进一步还是原地不动都解决不了问题，我觉得大家都有必要退一步。”

“所以巴洛克让步了？”雷加德问道。

“是的，我们站在这里就已经是最好的证明了，比进一步相比退一步更加需要勇气，让我们与巴洛克携手一起前进吧，如果还是这样互相仇视对双方而言都是百害而无一利的。”赛普娜说道。

“好了，对于我而言，现在巴洛克的威胁什么的已经没有必要去关心了。当然，对于巴洛克的王子我更是没有什么兴趣，我现在感兴趣的是那个女孩。”法尔兹指着阿尔卡说道，眼中露出赞赏的神色。“那个女孩给我我就保证你们的安全。”

“当然，我们会好好对她的。”雷加德说道。

“骗子！你那花言巧语骗不了我！”一听雷加德这么说沙尔莎就生气，要不是当时听信了这个臭老头的谎她才不会被关进牢里，就这一点沙尔莎对雷加德的成见颇深。

“对于我们而言那位姑娘身体的健康情况是很



重要的，我们当然不会把她送到牢房里，也不会让她生活得不自由。”雷加德冷冷地说道，完全不把沙尔莎放在眼里。

“我知道该怎么做了……”阿尔卡冷静地向法尔兹白痴走去。

“波尔卡！阿尔格雷特正要阻止但波尔卡向他摇了摇头。

“别担心，这不是什么坏事。”波尔卡向阿尔格雷特微笑了一下，“从特奴特村里出来我就已经决定了，能让我这为时不多的生命为大家做点什么这就是我旅行的目的。”

看着波尔卡那张微笑的脸，所有人都欲言又止，阻止的话想说，但却无法说出口。

“真是个诚实的孩子，我也想把你收入我的麾下了。”法尔兹伯爵啧啧赞赏道。

“不要去！”阿尔格雷特还是忍不住想上去把波尔卡拉回来，但飞龙拍打着翅膀扇起的强风将他阻止在了原地。

“小心自己的举动。”雷加德威胁道，“难道你想破坏这来之不易的和平吗？”

“这边请。”法尔兹和雷加德从龙上跳下来，法尔兹很有绅士风度地向波尔卡做了一个请的手势，而雷加德转过身从怀里拿出了什么东西。

“……”虽然法尔兹伯爵面带笑容，但怎么看都让人感到不安，波尔卡犹豫了一下，但最后大义还是战胜了恐惧。

“怎么样，雷加德？”法尔兹对背对着他的雷加德问道。

“正如法尔兹大人所想的那样。”雷加德手中的苹果果发出了耀眼的光芒，然后将苹果果放入装有矿封药的瓶子里，药的颜色立刻发生了变化。

“那光……”虽然雷加德用身体挡住了，但苹果果的光还是被所有人看到了，比特对那光太熟悉了，与此同时一股不祥的预感涌上他的心头。

“很好……”法尔兹赞许地向雷加德笑了笑，但当他的头转向波尔卡时脸上露出了凶光。

“呀！”法尔兹一巴掌将波尔卡打倒在地。

“雷加德，把这女孩带走，记住，别伤着她了。”法尔兹向雷加德命令道。

“可恶！”突然发生的变故让所有人始料未及，法尔兹的粗暴举动让阿尔格雷特怒火中烧，他立刻拔出了剑准备将这家伙大卸八块。

“除了这个女孩之外的人都没有用了，就让我玩玩吧。”法尔兹伯爵也抽出了自己的佩剑。

一交手阿尔格雷特才发现自己小看了眼前这位少年，原本以为身为贵族的法尔兹会的只不过是些花拳绣腿，但实际较量才知道法尔兹并不是个软脚虾，他的每一招都足以致人于死地，而且出招干脆好不拖泥带水。

“这家伙不一般……”阿尔格雷特觉得自己的手心已经沁出了汗水。

“想什么呢大哥，不是还有我们么。”比特摆弄着手中的黑枪对阿尔格雷特说道。

法尔兹伯爵再强但无赤双拳难敌四手，在众人的围攻下很快就被打倒在地。

“接下来就是这老头儿了。”阿尔格雷特用剑指着雷加德说道。

“可恶……看来只好出此下策了。”雷加德将手中的矿封药全喂了下去。

“什么！”雷加德的举动让所有人都大吃一惊。

没想到雷加德会投鼠忌器喝下了整瓶矿封药。他痛苦地怒吼着，身上发出了诡异的紫光。突然他的身体开始膨胀将衣服都弄成了碎片，可怕的硬甲遍布了雷加德的全身，很快一个完全看不出人形的巨大怪兽出现在了所有人面前。

“啊……”怪物发出了巨大的吼叫声，它扇动着翅膀掀起了强劲的气流，在咆哮声中众人被气流吹倒在地。

## 第七章 英雄

“唔……”阿尔格雷特用了甩头让自己清醒过来，他向四周望去其他人也并不好过。刚才雷加德变的那只怪物已经没了踪影，但很快他就发现情况其实并不是很好。

“那个洞是什么？”阿尔格雷特的眼前出现了一个扭曲的漩涡，就像是要将一切吸进去一般，是那家伙打开这个洞穴的？”

“嗯。”波尔卡挣扎着站了起来。

“你没事儿吧，波尔卡？”阿尔格雷特急忙关心地问道。

“谢谢，我没事。”波尔卡给了阿尔格雷特一个安心的笑容，刚才不过只有一些擦伤，涂点药就没事了。

“那就好。”阿尔格雷特悬着的心这才安定下来。



## 沙尔莎

年龄：8岁  
武器：太阳之轮  
声优：金井美香

出生于苹果果村的少女，说话的语气很有个人色彩，由于生活在一个自由的环境，所以有时候说话很直，不知道有什么失礼之处。但是因为家人可爱开朗，所以没有人会因此而讨厌她。作为队伍中的活跃分子起到了调节气氛的作用，她的笑容总是会给人们带来快乐。





“接下来怎么办？”比特问道。

“那还用说，进那个洞！”话告刚落阿尔格雷特就冲进了那个扭曲的漩涡，基尔巴向法尔赛特耸了耸肩也跟了进去。

当众人来到漩涡之后的世界时眼前的一切都让人感到不安，这里有城市，但人却没有实体，只是以幽灵的形态出现。

“这是哪……”看着周围那些奇怪的现象，波尔卡茫然了。

“那家伙用巨大的力量把空间扭曲了，不能再这样下去了，得赶紧找到那家伙。”阿尔格雷特也觉得心中一阵不安，不知是环境使然还是目前的情况所致，这种违和感毫无来由地从心中涌出。

肖邦沉默不语地跟在所有人后面，出现这样的情况是他从来没有想到的，在这个扭曲的空间里感觉不到丝毫生命的气息。

“你要去哪里？”忽然一个红色的修女幽灵叫住了肖邦，肖邦停下了脚步看着这个奇怪的灵体，并没有发问。肖邦的沉默似乎并没有让修女停下来，

她依旧滔滔不绝地说着。

“那个已经在顶上了，那个马上就要吞噬身体了，就让那个这么下去可以吗？对停留的沙子已经厌倦了吗？对不会流动的风已经不满足了么？这个世界是不需要时间的，时间只会让事物腐烂，即使这样你还执意去吗？你想自己去让时间流动吗？如果这样那你就去吧。你真的可以可以动摇时间吗？如果你觉得你有个那个职责那你就去尝试一下吧，我会为你默默祈祷的。”

一切都是梦。肖邦这样想到，但现在事情已经向着不是原本以为的方向发展了，一切都要有个结果，是时候改结束它了。

“肖邦先生？”看着肖邦呆在那里一动不动，波尔卡关心地问道。

“啊，我没事。”波尔卡的叫声将肖邦拉回到现实。现实？真好笑，什么是现实在自己还不清楚呢，肖邦自嘲地笑了笑。

“走吧。”

面前是一座巨大的高塔，肖邦轻轻地推开门，塔里面灯光闪烁。

“这里面有我寻找的答案么？怎么……”肖邦觉得忽然周围暗了下去，自己陷入了一片黑暗之中，他不禁有些害怕起来。

真好笑，这不是自己的梦么，有什么好害怕的？

“那是……”肖邦的眼前出现了基尔巴和法尔赛特的身影。

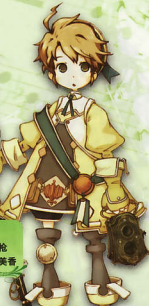
“肖邦先生，你说这个世界是你的梦中世界，这不是太离奇了？”基尔巴问道。

“不知道，但我确是在波兰的华沙出生的，我记得很清楚，是1810年。”肖邦摇了摇头说道。

“华沙？波兰？我从来没有听说过有那样的地方。”法尔赛特说道，“而且那个年代也是，好像个死板的设计。”

“对了，你不如这样想，其实一切都是相反的，这里才是现实世界，而华沙所在的那个世界才

# 比特



年龄：8岁  
武器：照相机  
声优：金井美香

与阿雷格雷特一起生活的少年，是个面包小偷，他称呼阿雷格雷特为大哥，手中的照相机是父亲唯一的遗物，虽然年纪小却很，但他并不喜欢别人说自己的小孩子，性格开朗活泼，考虑事情也不会太深入，但有时他的直觉却能够最接近事情的真相。

是梦里的世界？”基尔巴说道。

“是啊，我和基尔巴从小一起长大，我们可是好好地活着的哦。”

“但很遗憾，这个世界的确是场梦，是停留在死亡深渊边缘的一场梦。”

“真的是那样吗？”法尔赛特笑了起来，“我们可不是在演一场早已决定了故事情节的戏的演员哦，至少为止我们所做的事情都是按我们自己的意识去实践的。”

“不错，即使是梦，也是由自身去决定即将发生的故事，在这一点上梦与现实并没有区别。”肖邦说道。正因为在这点上没有区别所以才让人产生了迷惘，才让人产生了不安。

“比特你真的很喜欢照相机啊。”这次出现在肖邦眼前的是比特、波尔卡和阿尔格雷特的身影。

“是啊，我对我而言可是跟我生命一样重要的东西啊，这是父亲留给我的唯一的。”比特说道，“看到它就会让我想起我的父亲，但不仅仅是这些，我父亲将照相机交给我时候说了，这台照相机是特别的，它会根据使用它的人照出不同的照片。”

“当然不同啦，如果是高手的话肯定会照出更好的照片了。”听比特这么说，阿尔格雷特觉得有些滑稽。

“当然不是。”比特立刻反驳，“虽然我不是很明白，但这台照相机会照到一些看不见的东西。”“你是说它连心灵的照片也能照得出来了？”阿尔格雷特问道，忽然阿尔格雷特惊惶失措地大叫了起来，“哦哦哦！比特，你脑袋上有什么东西！”

“别侮辱爸爸的照相机，大哥你真讨厌！”比特完全无视阿尔格雷特的话怒视着阿尔格雷特。

“怎么啦，比特那家伙，不就是开个玩笑嘛。”阿尔格雷特搔了搔头，自讨没趣了一番，他自己也觉得很不不好意思。





## 玛齐

年龄：8岁  
武器：月之轮  
声优：高藤千和

沙尔莎的双胞胎妹妹，与姐姐一起担任阿果果的森林守护者一职。有着与年龄不符的沉着冷静的性格，与姐姐完全相反。玛齐的举止得体，很有礼貌。对于姐姐的失礼玛齐也感到头疼，所以经常提醒沙尔莎多加注意自己的说话方式。虽说如此，但玛齐比任何人都关心自己的姐姐。

“也许对比特有些残忍，但我也觉得那个照相机并没有什么特殊的力量。”波尔卡说道，“也许不在现场不会知道，但是之后如果不冷静下来会有很多事情就不会知道，我们一般是用眼睛去看事物，但除了眼睛我们还可以通过其他方式去感觉事物，如果我们太依赖于眼睛看到的，有时也许会做出错误的判断。将某个时间点封印起来的照片有时会有比影像更真实的东西，比特的父亲想说的也许就是这个吧。”

“什么啊，怎么突然说得这么哲学。”阿尔格雷特说道，“算了，总之照片会照下真实的东西对吧？那么音乐也一样？”

“哎？”看着盯着自己的阿尔格雷特，尚邦不知道说什么。

“也就是说演奏出真实的音乐到底是什么呢？”“演奏出真实的音乐……”

“音乐会与时间一起让你看到各种各样的旋律和表情，也就是说音乐是一门体验无时无刻不在变化的时间的艺术。”库拉贝丝出现在了尚邦的面前，“与之相对的，绘画即使过去几千年但它本身不会变化，但绘画中所描绘的空间与感情却可以过去和未来的人共享，当这两种艺术走近的时候，这就不成为它们连神都会认同的艺术吗？”

“被神所承认的艺术……”

“不错，空间，也就是让你感到宽广的音乐；时间，也就是让你感到万事运动的绘画，无论哪种艺术，用一种感觉去体会是无法完全理解的。所以说，用心去感受是最重要的。但这样那不就是仅



限于艺术方面的事情了？”

“哎？”尚邦不明白为什么库拉贝丝会那么说。

“不是有更靠近自己的东西吗？如果不用心去感受，那是无法理解的。”库拉贝丝微笑着对尚邦说道。

看着库拉贝丝消失的身影，尚邦陷入了沉思。

“这趟旅行的前方到底会有什么呢？”尚邦不禁自问道。

“旅行的前方？嗯……我也不知道，但不管怎样总有道路让我们继续走下去吧。”这次是沙尔莎、玛齐和库拉贝丝出现在了尚邦的面前。

“姐姐，不是这么回事啦……”玛齐纠正沙尔莎说道，“尚邦先生所说的一定是精神层面的东西。”“我觉得这次旅行是我最后一次旅行了，但终点现在却在一片黑暗之中，我完全看不见它。”

“尚邦先生在说什么，好像马上就要死了一样。”沙尔莎依旧是很精神。

“我也是，最终我们会前往何处，我完全看不见。”维奥拉说道，“能看清的也许只有神吧。但我看不见的理由和你却完全不一样的哦，我的目的地在一片光明之中，但因为太亮了，所以结果和你一样，都看不见了。”

“又亮又暗都看不到啊……但不管怎样总觉得亮的那个给人感觉好一些。”沙尔莎说道。

“是啊，反正未来会发生什么事谁也不知道，那么现在努力活下去不是很好吗？”玛齐附和道。

“哈哈，想不到最后是沙尔莎说对了。”维奥拉看着得意洋洋的沙尔莎笑了起来。

“道路总会延续下去……”尚邦也不禁触摸起这句话所蕴含的深刻含义来。

来到塔的最上层，站在众人面前的正是逃走的已经变成怪物的雷加德，在所有人的努力下雷加德消失在一片亮光之中。看着眼前出现的那个漩涡，尚邦似乎是作下了什么决定，毅然走了进去。

## 最终章 镜天花

漩涡的后面是一片荒凉的大地，在这里感觉不到任何生气，地面因为干枯已经开始裂开，高压被渲染成血红的颜色，让人感到很不自然。尚邦默默地站在那里，低着头，看着这片大地。

在渐渐消失的意识中一定会有自己的精神与之对峙并挑战它，这是一能毫无掩饰地直视自己的瞬间，事到如今已经没有怀疑的余地了。”尚邦转过身来对着所有的人一字一句说道，“你们不过是我所创造出来的人物罢了，当我和这场战斗中失败的时候就会产生出真实，这场如泡沫一般的梦就会染上它真正的色彩，如果通过这个考验我会允许精神与肉体分离这件事，那么我们就来试试吧。我……不，我的精神将成为利矛，试试它能否刺穿你们，试试我到底是不是个软弱的人类！”

“尚邦先生……”阿尔格雷特紧握着手中的剑看着尚邦，尚邦的眼中没有一丝迟疑的神色，“我明白了，就让我们来试试吧！”

与尚邦战斗，这感觉太奇怪了，怀着各自的结

念，众人与尚邦展开了殊死的战斗。当阿尔格雷特的剑将尚邦手中的指挥棒击飞时，尚邦的脸上露出并不是失望，而是满意的申请。

“太好了，我没打倒你们太好了……”尚邦看着所有人满足地笑了，他慢慢闭上眼睛就像是睡着了

一般。“……”虽然击败了尚邦，但所有人却没有感到一丝的高兴，这样的结果谁也不愿意看到。

“波尔卡！”看着走向悬崖边上的波尔卡，阿尔格雷特叫了起来。

“别过来。”波尔卡第一次用命令的语气对阿尔格雷特说道。

“对不起，阿尔格雷特，我一直没告诉你，我想我如果告诉你你一定不会跟我到这里来。我已经想起来了，我必须走的路……”

飞向大海，飞向大海吧。波尔卡的眼前出现了母亲的身影，母亲依旧是那么慈祥，她的声音永远是那么不紧不慢，那么温柔。

“母亲，你用你的温柔藏起来的东西我终于看到了，模糊我的记忆的人果然是母亲你吧，不，也许我不能想起来是因为不想让你担心我吧，也许因为我自己在无意识中将自己的记忆封印起来了。”

你飞入大海的命运……

“不错，我飞入大海的命运……其实我们两人都是不想看到痛苦而活着，但不知从何时开始事情



## 维奥拉

年龄：20岁  
武器：弓  
声优：桑岛法子

生活在伊比平原一角以放牧为生的女性。性格爽快，不爱拐弯抹角，不过对自己的年龄很在意。（毕竟这么大了……）对繁华的都市生活毫无兴趣，喜欢在平和与广袤的平原悠闲地生活。正是她告诉了阿雷格雷特和波尔卡“封印”的真相，为了杜绝其根源两人决定共同旅行。



开始被蒙蔽了，成为了理所当然的事情。就这样，欺骗的心越来越大，但太大的话就看不见小小的真实了。被街上那颗耀眼的灯光所掩盖的星星真正的光辉，正是我记忆碎片。母亲，为了我不走错误的道路，你一直在守护着我吧。但我知道我总有一天会与母亲分开，你给我指引的是一条错误的道路。你对我这个女儿的善良，我非常感谢，但水不会是一直从高处往低处流的，有时它们也会逆流而上。这次是我对了，最后命运是无法逆转的。”

波尔卡一步步退向悬崖的边缘看着大家。

“决定一切的时候到来了，我的命运……我的命运……不，这次不是被动的，这次是由我自己的意识决定的！我所能起到的作用的地方，我心中沉睡的信赖之光能够照耀到的地方，是为了我非常重要的人，现在我什么都无所谓了。”波尔卡的脸上露出了满足的微笑，她向身后的深渊躺了下去。

“不要波尔卡！”阿尔格雷特大叫着冲向波尔卡。一切都发生得太突然，阿尔格雷特只能眼睁睁地看着波尔卡的身影消失在自己的视线。

“我能做什么？为什么我刚才过不去！”阿尔格雷特懊恼地捶打着地面发出了怒吼，“结果波尔卡还是只有死，结果我还是无法救她。信赖之石所照耀的东西有什么用！在这毫无道理的世界中有什么用！可恶……你是你随意进出我的世界才会发生这样的事的！这不是你的梦吗？如果是你就不能做点什么！”

阿尔格雷特向肖邦怒吼道，但一切已经无济于事，阿尔格雷特终于忍不住痛哭了出来。

“梦？这……真的是梦？”波尔卡觉得四周好安静，除了风吹过耳边发出的声响听不到任何声音。

“谢谢大家，虽然时间很短，但这是我一生中最快的时光。我的吻……他能收到吗……能收到……那该多好……”

AM 2:00, 肖邦, 死亡。

我不会让你死，你不是只能活十四年吗。十四岁的少年必须活下去，太阳出来的时候你会藏在花丛中，只有到最重要的时候才会盛开。它虽然只会发出微弱的光，但那是它对自己生命的体现，能映出人无法见到的东西。当世界被黑暗封闭的时候，它会发出光芒，它会在草原上描绘出因为街上耀眼的灯光而消失的星空。四周是不是漆黑一片？这不是一个黑暗的世界？好了，波尔卡，现在是凌晨两点，现在盛开的时候到来了，你不是说是镜天花还是死灯花是我的自由吗？那我就决定了，这次我毫无疑问地决定了，我将把那跟你相似的花，将这勇敢地面对黑暗的花称作镜天花！”

“母亲，好像有人在叫我……”

“是吗？那一定是与你信赖之石合适的人出现了。你所信赖的人一定是个很棒的人。”母亲看着自己心爱的女儿温柔地说道，“真想不到你成为新娘的样子啊，但我现在能为你做的只有这个了。”

母亲摘了一朵小花轻轻插在女儿的发髻上，看着自己可爱的女儿，母亲露出了幸福的笑容。

“一路小心，要加油啊。”

“嗯，我走了。”女儿微笑着对母亲说道。

“被月亮的美丽而动摇的海水，看来已经有些接近了吧。谢谢你，波尔卡，你一定要幸福。”看着化作一片光亮消失的女儿，母亲送出了自己的祝福。

“波尔卡姐姐！”比特看着从空中缓缓降落的波尔卡惊叫了起来：“波尔卡姐姐好像花一样在盛开！”



## 基尔巴

年龄：27岁  
武器：双手剑  
声优：中田让治

反政府组织“秘密急曲”的领袖，能够对周围发生的情况作出正确的判断，深受组织成员的信赖，与库拉贝丝是恋人。基尔巴也是托尔特的青梅竹马的好友，原本两人无话不说，不过最近情况变得有些微妙。

当波尔卡的双脚踏地奇迹的发生了，干枯的大地瞬间变成了开满鲜花草原，并且这草原开始向周围无限延伸出去。

少女睁开眼睛看着眼前的一切，突然她将目光锁定在那个因为惊喜而不知道说什么的少年身上。少女慢慢走向少年，突然，少年将她用力地拥入怀中。少女不知道说什么，此时的她只觉得到幸福。

我的吻他终于收到了……

(终)

## 生命的形态

一天，一条青虫拜访一只蜗牛，他问蜗牛：“蜗牛蜗牛，生命的形态是什么样的啊？”蜗牛回答道：“就像西红柿那样是红色的。”青虫笑了，说道：“不对啊，蜗牛，我问的不是颜色，是形态啦。”蜗牛回答道：“就像蜂蜜那样是充满甜香的吧。”青虫感了，说道：“不对啊，蜗牛，我问的不是香味，是形态啦。”蜗牛又回答道：“难道不是像源源的流水发出声音那样吗？”青虫开始哭了：“不对啊，蜗牛，不是声音，是形态啦。”蜗牛回答道：“难道不是像樱桃那样是酸甜味的吗？”青虫终于生气了：“不同蜗牛了，再见。”青虫生气地回去了。哎哟呀，青虫也真的，他不是知道吗？愤怒、困惑、哭泣、生气，生命会变成各种形态啊。



## 游风艺苑

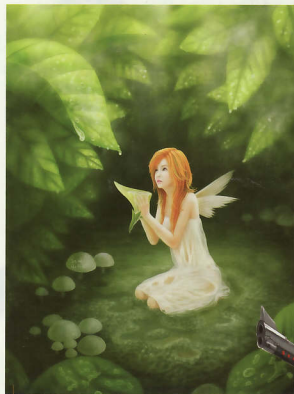
栏目主持

一刀

Gallery of Game Style

GALLERY OF GAME STYLE

上期重头戏等内容篇幅超标。在老临的威逼利诱(老临:我保证两期内给你一个特大号,让你小子做到爽!怎样,这期咱暂停一次?)下,本刀秉持“关键时刻,牺牲小我”的精神,毅然放下了已经排好的版面,结果近期优秀稿件滞留的现象再次出现。看着很多质量相当不错的稿子无法及时刊登,本刀着实非常着急。在这里,想跟大家说的是,各位已经投稿的兄弟,只要稿子还在反应期内,就千万别急着另做处理。或许阁下在看到这段文字后的第二天就收到画稿采用的确认信了,有投稿意向的兄弟,更要踊跃来稿。别忘了,“游风艺苑”是你展示实力的最佳舞台!



### 淮南·邹明明

一幅充满清新气息的原创插画,洋溢着生命力的翠绿叶片,晶莹欲滴的露珠,精灵少女带着余韵的清浅眼神以及地面上举着可爱小伞的蘑菇,这一切,是对生命的礼赞,同时也完美地诠释了自然的和谐之美。



### 北京·miracle

这是……《王国之心》的画版中的一幕吗?哈哈,也许是为了表达自己对本系列动画化的殷切期待,作者创作了这幅无论人物表情、画风以及背景设计等各方面都像极了动画截图的作品,系列的FANS们,和作者一起祈祷画版早日降临吧!

### 上海·泡菜

各类“机体美少女”的火爆出现证明一个事实——“机体迷”的创造力是无限的,这不,《机战OG》的女主角艾克塞莲和她的爱机白骑士的合体版就这样诞生了。好吧,就当是作者庆祝《机战OG》诞生带来的贺礼,大家一起分享!

### 重庆·WHITE CAT

WHITE CAT 同学真的是久违了,不过画中的MM又换上了一身新书套装,看来作者最近又忙在了《怪物猎人》的世界冒险呢。“希望我画这些画能感动老手,让中国玩家玩上真正的好网游!”作者如是说。在这里,一刀祝他能够如愿以偿!

### 上海·K.LL

TONY 创作的MM角色,一到了女画手笔下,感觉……还真的有些不一样。原本那种难以捉摸的性感气息削弱了,但人物清新与柔美的气质却更加突出。相信这种风格会引起广大女性读者的共鸣吧!



### 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,一并写在稿件的背面,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qoug.com.cn,稿件刊登后作者可以获得特刊一本,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!



# 编辑部

## editor's blog

把编辑们的所见所闻  
所思所想与大家分享

本期博客



星夜

### 写在前面 FOREWORD

前些天与朋友在一家川菜馆里吃饭，隔壁桌有一群中年大婶，一直在说深圳的房价，说现在关内的均价快到了两万了，这样下去快赶上香港了。女友听了直摇头，用她一贯的语气说：这可怎么活哦！这样下去卫生间都买不起了。我说涨得好啊！最好涨到10万，超越香港，超越东京，超越纽约，以后我们就乡下买块地，自己盖个别墅，青山绿水，男耕女织，只羡鸳鸯不羡仙，干嘛要在那鸟笼大点地方？

几年前，快毕业的时候，有个同学说他一生最大的梦想就是盖间平房，挖个池塘，娶个新娘，有米有粮。我说那你丫还来上大学干嘛？他说：“靠！那么奢侈的生活当然要攒够钱后才能享受！”

## 理想与现实

当我们脱离了由家长和老师灌输理想的童年时代，以为开始成熟地追求现实的理想时，我们正在被社会灌输更大一统的理想。有大志有追求的梦想出人头的住宅宅名车，现实型的小市民希望有一套一百多平米的房子，最好再有辆10万块的小车。也有人想过另外一种生活，但真正有勇气去追求这种恬淡生活的人实在太少。

之所以突然想到写这么一篇



## 理想随感

### 理想与偶然

小时候，老师和家长最烦问的问题是：“长大后的梦想，好孩子的常用答案是“当科学家”，我觉得自己是好孩子，所以每次不是爸妈，老师还是亲戚问我这个问题，我总是响亮地说：“我要当个科学家！”于是他们就摸着我的头说：“乖！真有出息。”隔壁有个比我小一岁的小男孩，他的答案总是“我要当个厨师”，说完后还要补上一句：“因为能每天吃好吃的！”他母亲听了直摇头。十几年后，邻家小男孩炒发了财，每天都是山珍海味，而我和我认识的所有人都没有当上科学家，虽然我也曾经常在老师面前骄傲地说：“我要当个科学家！”

人越大，梦想越现实。上初中时我的梦想已经不是科学家，而是企业家，或者金融家。老妈仍然说我有出息，她说一赚穷、二赚富，你老爸只有一个手指有指纹所以穷，你有两个，应该会富。她还说十指皆挑，手

指间的指缝越小越聚财，你老爸指缝大所以漏财，你指缝小应该会发财。于是高者后填志愿时，理科成绩出众的我填了一所财经院校。那时的我已经不再寄望能为企业家，只是希望在财经界找个金饭碗。当我到了大四终于开始找工作时，我已经不谈梦想，我为未来的职业想过很多可能性：银行职员、公司会计、外贸公司职员、翻译……在我的各种设想中从来没有过编辑这一职业。

我的女友是我的高中同学，我们在不同的大学毕业，毕业后的同学聚会中再次相逢，她知道我现在的职业是编辑时的第一反应是：怎么可能！在我的记忆中，我高中的语文成绩从未及格，并最终连累了我的高考总分，让我从心仪的国贸系被调剂到了工商管理系。不过对于我在现在的职业来说，当初选的什么大学和专业并不重要，一些意想不到的小小举动往往才是决定人生走向的关键。大三上学期的一个深夜，我看完《寻秦记》觉得无聊，就逛一家游戏网站投了简历，

星夜发表于

2007.10A (总第185期)



我当然不知道这篇游戏新闻翻译稿决定了我的职业方向，它的意义超越了我的大学毕业证书。

无数的偶然构成了人生的旅程，就像我掌心乱七八糟的掌纹。我和现在的女友就是因为一通偶然的电话偶然地走在了一起。当地相陪我怎么是没大志没理想时，我说什么是理想？整天做梦发财就是理想了？那我买彩票好了。理想是什么？一万个理想也抵不上一个购买运气。

### 最新回复 LATEST COMMENTS

RE: 理想随感

【2007-8-15 13:38:17 By: 多边形】  
梦想照不进现实。

RE: 理想随感

【2007-8-15 13:44:51 By: 妙算】  
我现在最大的理想就是中彩票，就已经忘记自己的理想是何时变得如此现实了……

RE: 理想随感

【2007-8-15 14:00:37 By: D·S】  
【高中生】  
老师，同学们，谈谈你们的理想吧！  
D·S: 金钱和女人！  
同学乙：事业和爱情  
老师：不错，同学乙还有理想，今后再接再厉努力！D·S，你真流氓，出去罚站！

### 最近发表 LATEST TOPICS

还能再假点儿吗？

GOKI发表于2007.08 (总第184期)

驻岛网友发表于2007.08+9A (总第182+183期)

面朝大海，春暖花开

玛雅发表于2007.0A (总第181期)

游戏向左，生活向右

D·S发表于2007.7B (总第180期)



■ 南美洲航空公司广告，主题句“如果你一直梦想飞翔，就一定可以飞翔！”

本和无线网卡就可以工作了，在青山绿水间边欣赏美景边写稿多惬意啊！

这种超凡脱俗的惬意比发财梦更现实，田园牧歌的生活对于大多数人来说可以说是假假的选择，但不可能成为生活的全部。上大学时有一次郊游，朋友开车带我们到一个他不知道是怎么发现的地方。在我看来那是一个真正的世外桃源，我很惊讶北京哪里有那么美丽的未开发的地方——我们走进一个山谷，来到一片群山环绕的湖畔，湖上有一座看起来摇摇欲坠的吊桥，走过吊桥后看到了一座土木结构的小房子，那是方圆数里惟一的一户人家，住着一对老人家，老两口还蛮浪漫，闲时会在那上面小酌。我想等我老的时候可能会有那样的闲情逸致与平和心境。可现在终究还是不能免俗，毕竟人是俗人一个，我不能像儿时一样，毫无主见地选择与别人一样的理想。

写到最后，用《摩托王SP》莱叔的名言结尾——理想，数钱数到手抽筋，睡觉睡到自然醒；现实，数钱数到自然醒，睡觉睡到手抽筋。

——理想与现实从来都是两码事。

# 编辑部

## editor's blog

把编辑们的所见所闻  
所思所想与大家分享

本期博客



星夜

### 写在前面 FOREWORD

前些天与朋友在一家川菜馆里吃饭，隔壁桌有一群中年大婶，一直在说深圳的房价，说现在关内的均价快涨到两万了，这样下去快赶上香港了。女友听了直摇头，用她一贯的语气说：这可怎么活哦！这样下去卫生间都买不起了。我说涨得好啊！最好涨到10万，超越香港，超越东京，超越纽约，以后我们就到乡下买块地，自己盖个别墅，青山绿水，男耕女织，只羡鸳鸯不羡仙，干嘛要在那鸟笼大点地方挤？

几年前，快毕业的时候，有个同学说他一生最大的梦想就是盖间平房，挖个池塘，娶个新娘，有米有粮。我说那你丫还来上大学干嘛？他说：“靠！那么奢侈的生活当然要攒够钱后才能享受！”

## 理想随感

星夜发表于

2007.10A(总第185期)

### 理想与偶然

小时候，老师和家长最常问的问题是：“长大后的梦想，好孩子的常用答案是“当科学家”，我觉得自己是好孩子，所以每次不是爸妈，老师还是亲戚问我这个问题，我总是响亮地说：“我要当个科学家！”于是他们就摸着我的头说：“乖！真有出息，隔壁有个比你小一岁的小男孩，他的答案总是“我要当个厨师”，说完后还要补上一句：“因为能每天吃好吃的！”他母亲听了直摇头。十几年后，邻家小男孩炒发了财，他每天都是山珍海味，而和我认识的所有人都没有当上科学家，虽然我也曾经常在老师面前骄傲地说：“我要当个科学家！”

人越大，梦想越现实。上初中时我的梦想已经不是科学家，而是企业家，或者金融家。老妈仍然说我有出息，她说：一赚万，二赚千，你老爸只有一个手指有指纹所以穷，你有两个，应该会富。她还说十指皆挑，手

指间的指缝越小越聚财，你老爸指缝大所以漏财，你指缝小应该会发财。于是高者后填志愿时，理科成绩出众的我填了一所财经院校。那时的我已经不再寄望能为企业家，只是希望在财经界找个金饭碗。当我到了大四终于开始找工作时，我已经不谈梦想，我为未来的职业想过很多可能性：银行职员、公司会计、外贸公司职员、翻译……在我的各种设想中从来没有过编辑这一职业。

我的女友是我的高中同学，我们在不同的大学毕业，毕业后的同学聚会中再次相逢，她知道我现在的职业是编辑时的第一反应是：怎么可能！在我的记忆中，我高中的语文成绩从未及格，并最终连累了我的高考总分，让我从心仪的国贸系被调剂到了工商管理系。不过对于我在现在的职业来说，当初选的什么大学和专业并不重要，一些意想不到的小小举动往往才是决定人生走向的关键。大三上学期的一个深夜，我看完《寻梦记》觉得无聊，就给一家游戏网站投了简历，



我当然不知道这篇游戏新闻翻译稿决定了我今后的职业方向，它的意义超越了我的大学毕业证书。

无数的偶然构成了人生的旅程，就像我掌心乱七八糟的掌纹。我和现在的女友就是因为一通偶然的电话偶然地走在了一起。当地相熟么老是有没大志没理想时，我说什么是理想？整天做梦发财就是理想了？那我买彩票好了。理想是什么？一万个理想也抵不上一个购买运气

### 理想与现实

当我们脱离了由家长和老师灌输理想的童年时代，以为开始成熟地追求现实的理想时，我们正在被社会灌输更为大一点的理想。有大志有追求的梦想出人头的住宅宅名车，现实型的小市民希望有一套一百多平米的房子，最好再有辆10万块的小车。也有人想过另外一种生活，但真正有勇气去追求这种恬淡生活的人实在太少。

之所以突然想到写这么一篇

BLOG，是因为前几天深夜2点收到一条短信，一个半年多没联系的朋友说她正在火车上，开始又一次无目的旅行。她是我一直挺欣赏的一个女孩，活得很超脱，如果是在古代或许会成为一个个闲云野鹤般的诗人。有那么一段时间我也曾认真地考虑过这样的生活。那时我还没毕业，还是一个自由撰稿人，一位喜欢旅游的朋友说他有个朋友有部房车，就是美国穷人当房住的那种有床、有厨房、有卫生间的车，他用这车已经畅游遍全国了。室友说你其实也可以试试环游全国啊，反正只要有个笔记

本和无线网卡就可以工作了，在青山绿水间边风景边写稿多惬意啊！

这种超凡脱俗的理想发财梦更难实现，田园牧歌的生活对于大多数人来说可以说是假假的选择，但不可能成为生活的全部。上大学时有一次郊游，朋友开车带我们到一个他不知道是怎么发现的地方。在我看来那是一个真正的世外桃源，我很惊讶北京哪里有那么美丽的未开发的地方——我们走进一个山谷，来到一片群山环绕的湖畔，湖上有一座看起来摇摇欲坠的吊桥，走过吊桥后看到了一座土木结构的小房子，那是方圆数里惟一的一户人家，住着一对老人家，老两口还挺浪漫，闲时会在那上面小憩。我想等我老的时候可能会有那样的闲情逸致与平和心境。可现在终究还是不能免俗，毕竟人是个人一个，我不能像儿时一样，毫无主见地选择与别人一样的理想。

写到最后，用《摩托王SP》索桥的名言结尾——理想，数钱数到手抽筋，睡觉睡到自然醒；现实，数钱数到自然醒，睡觉睡到手抽筋。

——理想与现实从来都是两码事。

### 最新回复 LATEST COMMENTS

RE: 理想随感

【2007-8-15 13:38:17 By: 多边形】  
梦想照不进现实。

RE: 理想随感

【2007-8-15 13:44:51 By: 秒舞】  
我现在最大的理想就是中彩票，我已经忘记自己的理想是何时变得如此现实的了……

RE: 理想随感

【2007-8-15 14:00:37 By: D·S】

【高中生】

老师，同学间，谈谈你们的理想吧！

D·S: 金钱和女人！

同学乙: 事业和爱情

老师，不错，同学乙很有理想，今后再接再厉努力！D·S，你真流氓，出去罚站！

### 最近更新 LATEST TOPICS

#### 还能再假点儿吗？

GOKI发表于2007.10(总第184期)

驻岛网友发表于2007.08+9A(总第182+183期)

面朝大海，春暖花开

玛雅发表于2007.0A(总第181期)

游戏向左，生活向右

D·S发表于2007.7(总第180期)



■ 南美洲航空公司广告，主题句“如果你一直梦想飞翔，就一定可以飞翔！”

## Xbox360

日期	本刊名称	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年8月					
21日	双星世界	Two Worlds	Daedalic Interactive	RPG	49.99美元
21日	生化危机4	BioShock	2K Games	FPS	59.99美元
21日	摩托GP7	Motocross 07	THQ	SPG	59.99美元
27日	重返中土	Rings of Power	Midway	ACT	59.99美元
28日	高达无双	Blue Dragon	Microsoft	RPG	59.99美元
28日	高达无双	Dynasty Warriors, Gundam	NBGI	ACT	59.99美元
28日	拳皇侍道 PDA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	59.99美元
28日	特快人:点燃	Stomman Ignition	THQ	ACT	59.99美元
2007年9月					
4日	荣誉勋章:空降兵	Medal of Honor: Airborne	EA	FPS	59.99美元
11日	NHL 2x8	NHL 2x8	Ta-Te-Te Interactive	SPG	59.99美元
11日	使命召唤	Call of Duty 4: Modern Warfare	KOEI	RAC	59.99美元
11日	NHL 08	NHL 08	EA	SPG	59.99美元
11日	荣誉勋章:空降兵4	Medal of Honor: Airborne	Microsoft	RAC	59.99美元
11日	Skate	Skate	EA	SPG	59.99美元
17日	信物神作 再拜之梦	Eternal Sonata	NBGI	RPG	59.99美元
18日	炽天使2:二流路西使命	Blazing Angels 2:Secret Missions of WWI	Ubisoft	STG	59.99美元
18日	犯罪现场调查:证据确凿	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	DSI Games	AVG	美泰未定
18日	无双大蛇	Warriors Orochi	KOEI	ACT	美泰未定
18日	华纳群星总动员:超级兵工厂	Lemony Tales, Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive	ACT	49.99美元
28日	光环3	Halo 3	Microsoft	FPS	59.99美元

## Wii

日期	本刊名称	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年8月					
21日	戴夫·米拉自行车越野赛	Dave Mirra BMX Challenge	Crave	SPG	39.99美元
21日	重击鱼雷	いっしょに遊ぼう	Compile Heart	PLZ	5800日元
27日	银河战士 Prime 3: 堕落	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	FPS	49.99美元
27日	征伐武典	Samurai Warriors	Star Software	AVG	美泰未定
28日	太空大猎杀	Central Station Tycoon	NBGI	ETC	美泰未定
28日	拳皇侍道 PDA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	49.99美元
28日	新·中华大蛇-迈克尔与美月的冒险-	Neo-SD Halo 3	STAMP-SD	STG	5800日元
2007年9月					
4日	足球派对	Foot Party	Daedalic Interactive	SPG	39.99美元
18日	水镜 革命	Monory Meltdown Revolution	Utopia Interactive	PLZ	29.99美元
18日	华纳群星总动员:超级兵工厂	Lemony Tales, Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive	ACT	49.99美元
18日	我的模拟人生	MySims	EA	SLG	49.99美元
20日	战国无双 KATANA	戦国无双 KATANA	KOEI	ACT	5800日元
21日	龙刀, 忍术燃烧	Dragon Blade, Wrath of Fire	D3	ACT	美泰未定
21日	忍之风暴	Balls of Fury	DSI Games	SPG	49.99美元
27日	结界师 异世之旅	结界师 异世之旅	NBGI	ACT	5800日元
27日	御剑大冒险	オプナ	KOEI	RPG	6900日元
27日	我与机械师	ボクとロボのまち	EA	SLG	5800日元



## Nintendo DS

日期	本刊名称	游戏原名	公司名称	类别	价格
2007年8月					
22日	超级大战 双星打击	Advance Wars, Dual Strike	Nintendo	SLG	美泰未定
23日	酒徒 DS	酒徒 DS	EA	ETC	2800日元
23日	超级大乱斗	ビッグバン大乱斗	Three O'clock	ETC	4800日元
23日	冒险管家 浪漫罗密欧 浪漫欧罗巴	ロマンティックアドベンチャー	Konami	AVG	4900日元
23日	最终幻想	FINAL FANTASY	Interchance	SLG	4900日元
23日	最终幻想 水晶编年史 命运编年史	FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES Ring of Power	Square Enix	RPG	4900日元
28日	拳皇侍道 PDA 巡回赛 08	Tiger Woods PGA Tour 08	EA Sports	SPG	39.99美元
28日	召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣	オメガタクト	BANPRESTO	RPG	4800日元
28日	08 零年 - 战国乱世百花缭乱 -	ONI 零年 - 战国乱世百花缭乱 -	Compile Heart	AVG	4900日元
30日	海贼王 灵魂燃烧	ワンピース オメガヒビト	NBGI	ACT	4800日元
30日	织田方法	ついでに織田	Red Entertainment	PLZ	3800日元
2007年9月					
4日	皇家大城	王国のOffice	Soreless	SLG	4800日元
4日	办公室	The Office	ManhoJambo	AVG	美泰未定
4日	轻松足球	シフト	Nintendo	PLZ	3800日元
4日	问题日语改正	問題の日本語	Hudson	ETC	3800日元
6日	机动战队高达 高达宇宙+2	机动战队高达 高达宇宙+2	NBGI	TAB	4800日元
13日	终结物语 DS 系列 创业道-饮食	ビズ体験DSシリーズ 创业道-飲食	Kayoko	SPG	4800日元
13日	麻雀霸王 DS 段位决战	麻雀霸王 DS 段位バトル	每日 Communication Tab	4800日元	
19日	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之迷宫	ポケモン不思議のダンジョン 暗の迷宫	Pokemon	RPG	4800日元
19日	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之迷宫	ポケモン不思議のダンジョン 時の迷宫	Pokemon	RPG	4800日元
19日	口袋妖怪 DS 系列 妖怪百科	ポケモンDSシリーズ 妖怪百科	KOJYO	ETC	3800日元
19日	华纳群星总动员:超级兵工厂	Lemony Tales, Acme Arsenal	Warner Bros. Interactive	ACT	29.99美元
19日	我的模拟人生	MySims	EA	SLG	29.99美元
20日	极品飞车 2: 黑暗之夜	Just 2: Hot Import Nights	THQ	RAC	39.99美元
20日	元素怪手-五柱神之谜-	エレメンタルマスター-五柱神の謎-	Hudson	TAB	4900日元
20日	终结物语托拉 7 蓝宝石	ドルトラスター7の宝石	NBGI	RPG	4800日元
27日	英雄传说 DS	英雄伝説 DS	Rocket Company	ETC	3800日圆
27日	清酒师 DS	ウヰーバーズ DS	EA	ETC	3800日圆
27日	轻松足球	シフト	SEGA	PLZ	3800日圆
27日	KEROBO 军曹 技师大乱斗(是也!)	かっせー!キロボ軍曹 技师大乱斗(是也!)	NBGI	PLZ	4800日元

## 银河战士 Prime 3: 堕落 08.27



本作的故事时间发生在前作结束的6个月之后。根据联邦的中央电脑突然遭受病毒的攻击，联邦认为这起事件必然是宇宙海盗在作怪，召集了大量资金派人来解决这个事件，当然我们的英雄萨姆斯也在其中。随着事件的调查，萨姆斯发现原本应该已经死亡的“黑暗萨姆斯”是这一事件的幕后主使，萨姆斯的任务就是要将黑暗萨姆斯传播的污染物质进行净化。利用双节棍手柄的特殊操作来是本作最大的亮点，更加实用的追踪功能，更加爽快的“坠落模式”，将使本作作为一款颠覆性的FPS作品。

## 召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣 08.30



对于体验过《召唤之夜 黎明之翼》的玩家来说，本作的战斗方式并不陌生，唯一有所区别的是战斗中各种技能的发动方式，由以往的按键操作改为了使用触控笔划出特定的轨迹。角色育成方面以技能树的方式获得新技能，而特色的“夜会话”系统则以提升同样的“支援等级”为主，只要在战斗中满足特定的条件还可以发动华丽的必杀技。《召唤之夜》系统依然存在，但却从“契约仪式”改为合成“召唤阵”，只要将它们设置到快捷栏中，玩家就可以随时叫出这些忠实的部下与自己并肩作战。




## 剑刃风暴 百年战争 08.30



光荣对于古典历史题材游戏的制作向来非常的精良，而这款以“英法百年战争”为背景的游戏也是其在次世代平台上，在历史题材中寻找新突破的意志之作。在宏大而沉重的历史背景下，玩家将扮演一位雇佣兵队长，带领部队投入到这场漫长而有残酷的战争之中。英军的黑太子爱德华，法军的圣女贞德等众多传奇人物都将出现在游戏中，成为玩家的盟友，或者敌人。游戏的风格结合了《大决战》系列的“战略要素”，以及《真三国无双》系列的“动作模式”，将玩家带入到一段历史的金戈铁马中。




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!

# 互动信箱

✉ 电子邮箱: [ucg@ucg.com.cn](mailto:ucg@ucg.com.cn)

✉ 邮政信件: 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮编: 730000



## 互动信箱常见问题 Q&A (阳光学员篇)

- Q “阳光育成计划”的报名信息是?
- A <http://ucg.com.cn>
- Q 加入阳光计划后, 哪个编辑会负责培训我呢?
- A 这就需要根据您的爱好与特长来因材施教了。喜欢翻译日文式通常是在黑夜或多边形, 喜欢操作英文式故障的则是晴天或罪域天使, 擅长规划撰写特仑特福的话则是 D·S……不一而足。
- Q 阳光学员的发展方向有哪些?
- A 我们共为学员准备了七种不同的培训方向, 各位在报名前可以先参考一下: A, 赛亚日式游戏/擅长写日式游戏攻略/精通日语; B, 赛亚美式游戏/擅长写美式游戏攻略/精通英语; C, 能够熟练翻译外语文章/能自行查找资料并据此编写写作/精通英语或日语; D, 热衷游戏业界/有较强的策划能力和广博的知识, 能够独立制作特别企划/有一定的英语或日语水平; E, 文笔优秀, 游戏面广/能够写出精彩的游戏剧情小说/有一定的英语或日语水平; F, 热衷游戏市场行情/有丰富的硬件知识/有较强的动手能力; G, 思维活跃, 头脑灵活/有组织、策划能力/适合做节目或比赛的主持人; H, 擅长任何一个游戏系列/对该系列的一切都有了如指掌/该系列有新作推出时有能力胜任相关的写作。
- Q 我正在首要学习, 毕业后想要在成为游戏编辑作首要目标, 请问在今后的学习中应该注重哪些方面的哪些功能呢?
- A 首先当然是扎实的写作功底了, 这是成为一个编辑的入门秘籍, 建议你在平时多阅读一些书籍来积累自己的文化底蕴, 同时多磨练笔来增强自己的文字驾驭能力, 其次, 则要看看你擅长的是哪种语言了, 抓准英语或日语其中的一门实用技术, 不但能让你在学习上游刃有余, 还能为将来的编辑工作打下良好的基础, 最后则是尽量多地涉猎一些比较著名但自己尚未有接触过游戏系列, 同时多了解一下电视游戏历史上发生过的那些大事, 拥有广博的游戏阅历可以让你视野更加开阔。
- Q 我很喜欢美术设计, 今后想从事美术工作, 请问我应该掌握哪些工具软件和专业知识呢?
- A 首先, 美术编辑需要具备平面设计方面的基本知识, 这些在几乎所有的设计类专业课程中都会涉及, 不过, 具体到刊物的版面设计和制作, 对国外同类杂志风格特色有较深入的了解的话, 会对我们的美工工作, 有更为重要的帮助, 至于工具软件, 排版软件 PageMaker 和 Indesign 是需要熟练运用的, 而作为图像处理软件 Photoshop 显然是也必须掌握的, 此外, 矢量图形软件 Adobe Illustrator (即大家平时所说的 AI) 也是经常要用到的软件, 同样需要重点掌握。

## 互动信箱 本期为您准备的礼物

《真·一方向》  
**盖塔-1**  
▲ PVC已上色可完成品  
▲ 出品商: 海蓝堂  
▲ 全高: 约13cm

2名

《飞越前阵》  
**迪斯罗夫**  
▲ PVC已上色可完成品  
▲ 出品商: 海蓝堂  
▲ 全高: 约13cm

本期奖品由《模魂志》友情赞助

本期特别放送  
**ACG精美周边**

本期获奖名单在 187 期公布

## 8B9A 互动信箱送礼名单

(机动战士高达 SEED-2) 赠送高达: 杭州西湖区新华路 李川

上海	陈超	李冲	张振	广州	陈博	天津	王瑞峰	武汉	陈 勇
南京	陈 旭	王 磊	王 磊	长沙	冯 强	长沙	冯 强	长沙	冯 强
广州	洪 涛	魏 强	魏 强	杭州	魏 强	杭州	魏 强	杭州	魏 强
南京	黄 鑫	魏 强	魏 强	北京	魏 强	北京	魏 强	北京	魏 强

## 北京兴隆聚兴游戏服务中心

本月特推: PSP 豪华版主机 (原瑞明兴隆) 代购 维修 回收  
 IPSP: 3 年质保, 全新原装 CPU 芯片, 全新原装内存, USB 接口, 全新原装电源, 1800 元 (5 年后再质保)  
 面向全国高价回收各种二手游戏机!

<b>PS1</b> 600 3490 元	<b>WII</b> 1860 元	<b>NDS 游戏机</b> 1090 元	<b>NDS 游戏机</b> 1090 元
<b>PS2 豪华版</b> 615 元	<b>PS2 豪华版</b> 615 元	<b>PS2 豪华版</b> 615 元	<b>PS2 豪华版</b> 615 元
<b>PS2 豪华版</b> 615 元	<b>PS2 豪华版</b> 615 元	<b>PS2 豪华版</b> 615 元	<b>PS2 豪华版</b> 615 元

## 上海王子电玩

(原上海王子电玩) [www.wzdw.net.cn](http://www.wzdw.net.cn)  
 总部地址: 上海市南汇区西滨南路 91 号 梅川, 200021 联系人: 王君奇 QQ: 414802755  
 邮购地址: 上海市南汇区西滨南路 91 号 梅川, 200021 联系人: 王君奇 QQ: 414802755  
 E-mail: [ps\\_wzdw@yahoo.com.cn](mailto:ps_wzdw@yahoo.com.cn) 淘宝网网店: <http://shop3398451.taobao.com>

主机	配置	价格	主机	配置	价格
SONY PSP3000	1700 万像素, 全金属外壳, 屏幕	1500 元	索尼 PSP 游戏机	索尼 PSP 游戏机	1500 元
SONY PSP 豪华版	1700 万像素, 全金属外壳, 屏幕	1800 元	索尼 PSP 游戏机	索尼 PSP 游戏机	1800 元
SONY PSP 豪华版	1700 万像素, 全金属外壳, 屏幕	1800 元	索尼 PSP 游戏机	索尼 PSP 游戏机	1800 元
SONY PSP 豪华版	1700 万像素, 全金属外壳, 屏幕	1800 元	索尼 PSP 游戏机	索尼 PSP 游戏机	1800 元

本店特聘专业人士维修各种游戏主机, 立等可取。  
 为答谢日本专门订购主机、软件及周边, 买货及时。  
 版面有限, 更多软件、卡带, 请上淘宝网。  
 本店高价回收和贴补各种游戏主机, 欢迎新老客户光临!

二、本期特价礼包 (主礼包 800 元, 礼包 400 元)

礼包 1	礼包 2	礼包 3	礼包 4
礼包 1	礼包 2	礼包 3	礼包 4
礼包 1	礼包 2	礼包 3	礼包 4

GBA 游戏大全应有尽有, 请查收电话:

礼包 1	礼包 2	礼包 3	礼包 4
礼包 1	礼包 2	礼包 3	礼包 4
礼包 1	礼包 2	礼包 3	礼包 4





# 上海大学的优质教育资源 融合顶尖企业的技术力量

## 著名游戏、影视动画职业教育品牌上大CIA成长之路

### 历史沉淀品牌

近年，随着动漫、游戏产业的热门，各种相关培训如雨后春笋，纷纷加入到动漫培训以及游戏影视动画的培训中来。其中不乏注重质量的品牌培训机构，也不乏鱼目混珠的地方。这几个数年的盲台班子，对于热爱游戏影视动画的学生和家长的确实造成了很大的选择难度，有的选择不好的学生不仅没有通过学习获得心仪的工作，还浪费了大量的时间和金钱而没有掌握一技之长。

五年多来，上海大学和CIA数码合作开设的上大CIA游戏影视动画职业教育始终坚持一条原则，用重点大学的规范教育资源结合优秀动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育，时间造就品牌。五年来，上大CIA已经开办了20期一年全日制的游戏动画和影视动画专业班，毕业生已经超过2000名，遍布在各大游戏动画企业和各类设计制作企业。最近，延长路校区的学生即将毕业，在学校组织的招聘会上，上海五十多家知名游戏动画企业齐聚一堂，用人单位

的认同，时间的沉淀，决定了上大CIA作为游戏动画教育品牌的领先地位。

### 领先源于不断进步



上大CIA的职业教育课程体系来源于CIA数码科技2001年从加拿大高科技互动艺术学院引进的先进动画教育理念和实用的课程体系。经过上海大学5年的教学实践过程不断创新，创新已经逐步成为游戏影视动画职业教育行业的标准教学体系。该课程体系为一年制全日制教学，教学内容包括基础技能、专业软件工具、实际游戏影视岗位技能三大部分，总学时数达1090学时，接近普通

大专三年的教学时间。CIA数码科技出版的MAYA、3D MAX、动画后期制作、Premiere等12种教材已经作为上海市考试院动画专升本专业指定教材，和上海多媒体综合能力考核办公室的考证专用教材。

为促进行业发展，上大CIA的所有教学资源全部公开，包括最新的课程同步教学课件。（感兴趣的朋友可以在网站www.cia-china.com上浏览）当然，这也督促上大CIA的老师需要不断创新和提高自己的教学能力，使所获知识不断面向于岗位工作的最新变化。上大CIA的目标就是：开门办学，不进则退。

### 加入上大CIA，进入影视 游戏动画制作人才俱乐部

作为历史悠久的数字艺术职业教育机构，近年来，上大CIA培养了超过2000名中高级专业影视游戏动画制作人才，所培养数字艺术人才已经成为各大制作机构的中坚力量，这是非常宝贵的校友力量。历届的CIA学员都是校友，逐步形成了一个巨大的CG



制作人才俱乐部，在这里同学们互相帮助，互相竞争，既能提高自身技术能力，又能帮助帮助就业。

### 【友情链接】

上大CIA第二期将于10月26日开学，本期开设游戏动画、影视动画、游戏设计与制作三个专业，学制为全日制一年，学时数为1080学时，计划招生共90名，凡年满18岁的学员均可报名，额满即止。上大CIA1期教学、生活安排在上海大学延长路校区，交通便利，住宿条件、教学设计、报名方式：021-62539082，现址地址：上海市新闻路1220号上海大学成教学院B幢211室。



# 上海大学

成教院

入学即签订就业推荐协议

## 招生公告

## 三维游戏影视动画、游戏开发专业研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十一期班），有关事项公告如下：

招生计划：100名 开学时间：2007年10月28日

**三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年）** 招生人数：50  
培养目标：培养传统美术素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏贴图、游戏动画、游戏特效、影视后期、游戏特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能和岗位技能。

**游戏设计与制作专业研修班（全日制1年）** 招生人数：50  
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面了解游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、手机单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

**证书：**完成学业通过考核者将颁发上海大学毕业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加由上海市教委组织、市人事局、市教委、市教委认定的上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证和MAYA、3ds max官方认证考试。

**教学地点：**上海大学延长路校区；  
住宿安排：上海大学延长路校区学生公寓。

**入学条件：**高中以上学历，年满18周岁，  
热爱游戏影视动画者优先免试入学。



详情请登陆：[www.cia-china.com](http://www.cia-china.com)

入学即签订就业推荐协议，毕业后经综合考核择优推荐到A（美资）、B（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、天宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082

咨询地址：上海市新闻路1220号上海大学成人教育学院B幢211室



# 南京新世界电子公司

全新改版: [www.xsjgame.com](http://www.xsjgame.com)

业务 QQ: 583544576

神游联盟 QQ: 362119163

网购 QQ: 527654405

本公司系神游科技(中国)有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商,代理正规行货,全国联保,渠道正宗,现“神游联盟”专卖店江苏、安徽地区招募中,欢迎有识之士携手共进,共同发展。本公司视就业业务人员、市场巡查员、专柜促销员者千名,欢迎有意者加盟本公司。

诚信  
服务

凡在本公司以下各店所购主机,一律实行七天包换,一年保修、终身维修的原则。

经营  
范围

“神游公司 iQue 系列产品”“索尼游戏机系列产品”任天堂掌机系列”“精确精灵掌机系列”及罗技、北通、黑豹、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带,承接各种主机的修理。



旗舰店 南京百瑞汇2楼2H01  
电话: 025-82890448 联系人: 黄小姐



旗舰店 南京中央路41号-3  
电话: 025-82243353 联系人: 曾小姐



旗舰店 南京中央路31号2楼102  
电话: 025-88888888 联系人: 曾小姐



旗舰店 南京建宁路22号  
电话: 025-85514909 联系人: 李小姐



旗舰店 南京中山南路47号  
电话: 025-44704009 联系人: 卫先生



旗舰店 南京汉中门大街恒泰里3号108  
电话: 025-88888888 联系人: 吴小姐



旗舰店 南京静海路大津湾7楼7楼152  
电话: 025-88172819



旗舰店 南京建宁路22号恒泰大厦10楼1010  
电话: 025-85546559 联系人: 程先生



## 南京新世界经营总部

地址: 南京建宁路22号恒泰大厦10楼1010室 联系人: 卫先生 卞小姐  
批发热线: (传真) 025-85501289 85514909

财务部: 地址: 南京建宁路22号恒泰大厦10楼1010室 邮编: 210037 收款人: 万洪荣  
电话: 025-85514909 103 售后联系电话: 13003408558

销售与售后服务中心: 南京建宁路22号恒泰大厦内 电话: 025-85514909 105 联系人: 卢先生  
经销商售后服务热线: 南京中央路41号-3 电话: 025-82210718 联系人: 陶先生



# 南京风云电玩

www.FY-GAME.com

咨询QQ: 624980062

电玩时尚 游戏精品

鼓楼一店: 中央路28号(麦当劳旁)  
电话: 025-83612540 联系人: 冯先生  
鼓楼旗舰店: 中央路47-8号(鼓楼隧道北口)  
电话: 025-83248216 联系人: 季先生  
风云电玩总店: 鼓楼厚载巷12-102号  
批发热线: 025-83462500  
联系人: 徐小姐 鲍先生 业务QQ: 391734131

维修部:  
一部: 中央路47-8号  
二部: 厚载巷12-102号  
电话: 025-83462502

专业维修 立即响应

专修各种品牌游戏机的各种故障

售后服务: 凡在本店所购主机一律提供七天包换、一年保修、终身维修服务。

风云电玩淘宝店: <http://shop34334337.taobao.com>  
邮购部: 南京市玄武区厚载巷12-102号  
邮编: 210001 电话: 025-83462500 收款人: 季真庆  
所有网购、邮购物品均由专人负责, 敬请留意。

上海

瑞格电玩  
RUIGE GAME

上海

游戏2000

PLAYSTATION 3  
3480RMB

Nintendo Wii  
1788RMB

XBOX 360  
2880RMB

PSP  
PlayStation Portable 1388RMB

WIKINDO\_DS 1111RMB



瑞格电玩 卢湾店

联系人: 唐梓捷  
手机/MOBILE: 13916518016  
电话/TEL: 021-5308-2481  
地址/ADD: 上海卢湾区西藏南路719号(近西藏路)  
MINI-YA177@163.COM QQ: 921093328  
工行帐号: 8558 8010 0116 3248 082  
农行帐号: 8225 8010 0116 1003  
100, 832, 向真步行4分钟  
地铁二号线西藏南路站下, 在新华书店旁步行10分钟  
营业时间: 10:00-20:30

2000 静安店

联系人: 冷将  
地址/ADD: 上海市静安区凤阳路719号  
(近南京路石门二路路口)邮编: 200041  
电话/TEL: 021-6261-2088  
021-6261-0102  
手机/MOBILE: 13002128882  
持卡人: 冷清  
银行卡号: 4389 4312 1090 4188 982  
28, 112, 23, 15, 21, 37, 41, 939路均可到达  
地铁一、二号线在门牌楼下火车南站本店只需5分钟  
营业时间: 10:00-20:30

游戏2000 徐汇区梅陇店

联系人: 李亮中  
地址/ADD: 上海市徐汇区梅陇路457号  
(近凌云路) 邮编: 200237  
电话/TEL: 020-0426-2407  
手机/MOBILE: 13182976087  
银行卡号: 4163 4312 1734 4664 911  
50, 218, 131, 197路均可到达  
地铁一号线江苏路站下, 在永通本店只需5分钟  
营业时间: 10:00-20:30

游戏2000 昆山市和鑫加盟店

联系人: 卜惠  
电话/TEL: 0512-5751-9020  
0512-5730-7526  
传真/FAX: 0512-5751-9020  
地址/ADD: 江苏省昆山市玉山镇新街138号

上海鑫定音电子

上海鑫世代电玩

SHANGHAI XINSHI DAI

次世代的主机  
鑫世代的信誉



1060元 1688元 2580元 3880元 1288元



地址: 上海市静安区茂名北路74号  
公交: 49、71、127、1、925路石门站下,  
地铁二号线南京西路下  
垂询电话: 021-62179427 15900748093  
MSN: sh\_gametime@hotmail.com  
联系人: 张先生 QQ: 363956036

淘宝网地址: shop34381226.taobao.com



# 9月1日

## 全国上市

### PSP游戏最强年鉴Vol.3

详细介绍2007年1月至7月发售的100余款日美欧版PSP游戏，为你选择游戏提供参考。



## PSP游戏最强年鉴 VOL.3

详细介绍2007年1月至7月发售的100余款日美欧版PSP游戏，为你选择游戏提供参考。

**幸运大抽奖** 特等奖 改良版PSP-2000  
 第一时间送出2台  
 还有更多PSP周边奖项等你来拿

游戏年鉴

游戏典藏 DVD

官方打造 PSP经典游戏大推荐，精心挑选出四十余款PSP经典作品，领略经典新作，品味唯美经典，以最直观的方式带您体验和领略PSP大作风采！DVD还收录大受好评的“米饼狩猎视频”的高清导演剪辑版，精彩影像让你看到过瘾。



本书由湖南地图出版社发行，PSP游戏最强年鉴Vol.3，定价：118元，http://shop33789893.taobao.com

### ◆攻略透解>>>

超豪华的PSP及超大餐

荒野兵器 交叉火力/最终幻想战略版 狮子战争/杀戮地带 解放/潜龙谍影 掌上行动 我的暑假 携带版/圣女贞德/古墓丽影 周年纪念版……

### ◆玩转PSP

傻瓜教程+配套软件安装包，解决你在PSP使用过程中的各种疑惑！还包括最新改良版PSP-2000详细介绍，绝对不容错过。

### ◆游戏小说

为你献上经典言情小说《恐怖惊悚夜2》的精彩剧情小说，伴随着监狱岛的儿歌而发生的一起起连续杀人事件，其中的真相让我们来为你揭晓。

## 游戏典藏 DVD

众小编倾力打造的“PSP经典游戏大推荐”，精心挑选出四十余款PSP经典作品，领略经典新作，品味唯美经典，以最直观的方式带您体验和领略PSP大作风采！DVD还收录大受好评的“米饼狩猎视频”的高清导演剪辑版，精彩影像让你看到过瘾。

## 幸运大抽奖 特等奖 改良版PSP-2000

第一时间送出2台 还有更多PSP周边奖项等你来拿