Tot. 210

绘梦人之女神侧身像2 希尔梅丽娅——北欧女神的镇魂歌

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特稿

剑魂传说

灵魂能力系列故事设定综述

Gamehalo

机车风暴 太平洋裂谷 火爆试玩

游戏点评 生化尖兵 重装上阵

热血最强 战神 奥林匹斯之链 全程最速

瞩目新作影像 天诛4

超级机器人大战Z

职业进化足球2009

异说 最终幻想

攻略透解

蓝龙PLUS

口袋妖怪 白金

无尽的未知

研究中心

西格玛倍音

灵魂能力IV

焦点

怪物猎人3 火线速报

新装备 新动作 新场景 新怪物

四大亮点给你全新狩猎感觉

特别企划

网络·游戏

新时代游戏入手计划

本期赠品

110分钟DVD

+马里奥方块纸模

前线狙击

光明力量 羽翼/羁绊 黄金之绊/葛叶雷道对阿巴顿王/镜之边缘

机动战士高达 高达对高达/空中杀手 无罪王牌/鹰击长空/暴雨/弧光幻想曲

2008.9B 定价:RMB 12.00

ISSN 1008-0600

18>

9 771008 060006

电脑杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

LinkTop™ 灵兔

灵兔™ 电玩外设

诚邀同业加盟，开创游戏新天地

有我..就有可能

With me,with possibility.

表层材料:加厚,耐用,防滑.

W.ii双人跳舞毯
型号：LT-W.ii-015

蓝色包胶:采用环保,无毒性材料.

W.ii仿真方向盘
型号：LT-W.ii-012

灵兔™ LinkTop™ 商标专利版权为香港天宝国际贸易有限公司所拥有

委托广州昊乐天电子制造厂生产

生产部：广州市昊乐天电子制造厂
电话：020-81628785 传真：020-81494468
联系人：张小姐 QQ:5135 24654

批发部：灵兔电玩专卖
电话：020-81012881 传真：020-81012881
联系人：赵小姐 QQ:7995 06378

（为了更详细了解灵兔产品信息，请致电!!）

用心打造中国电玩行业质量第一品牌

前所未有的灵兔电玩产品,就是用艺术精彩生活.....

www.plumbook.cn

焦点 OUR FOCUS

狩猎之魂再燃

四大亮点 给你全新狩猎感觉

《怪物猎人3tri》最新情报火爆公开

文 火云
美编 anubis

亮点① 新场景 孤岛

被广阔的海洋包围的孤岛便是本作中新加入的场景之一，这也是游戏的主场景，泛着绿色光芒的洞窟以及海边的悬崖峭壁等，丰富的地形变化让玩家在冒险时更具代入感。孤岛分为陆地和海洋两部分，其中最大的亮点便是光怪陆离的海底世界了，水下世界是系列从未涉及过的场景，同陆地一样海中也存在着生态系统，但是植物与怪物的种类会与地面中有着非常大的差异。如果栖息在这里的怪物在游动时碰到水中的珊瑚礁或岩石等，场景便会出现岩石脱落等地形变化。从目前所了解的情报来看，在水中的操作会与陆地有所区别，除了前后左右平面地游动之外还可以进行垂直方向地移动，地面中可以使用的动作在水中一样能够完成，即使远距离武器也不会受到影响。但是增加了垂直方向移动肯定会给战斗带来全新的变化，我们可以想象一下在深海中面对移动速度远比自己高的海龙时，抓住其攻击的空隙游到它的弱点发功攻击，这在原来的战斗中是无法实现的。海中战斗似乎更容易攻击到怪物的弱点，但是也更容易失去攻击的机会，如何在水中掌握距离感是战斗的关键。

陆地上的生态环境和密林的场景比较相似，海滩、悬崖、瀑布以及巨大的树木玩家都不会感到陌生。不过进入洞穴后就能够见识到新的系统了，由于洞穴内的光线十分昏暗，所以玩家必须依靠火把的照明才能前进。游戏中的火把是否能够代替“热饮”的作用？火把在受到怪物攻击后是否会熄灭？这些目前还不得而知，不过可以肯定的是在洞穴中前进必须要比原来更加小心才行。

亮点② 新怪物 海龙

既然有了新的生态环境，那么自然要有新的大型怪物栖息在里面。海龙便是海洋中的霸主，从外形上来看海龙的体积应该比水龙要大上许多（怎么看起来有些像黑龙穿了个马甲），战斗力自然也不在话下，它可以轻易地将海上的船只破坏。海龙虽然主要在水中生活，但是也具有在陆地上活动的能力，不过它上陆后的活动能力将大大下降。估计海龙不会轻易跑到陆地，看来玩家大部分时间还是要在水下对付这个庞然大物。

除此之外还有三种小型怪物登场亮相，它们都是栖息在水边的小型食肉龙。其中一种叫做“メス”的龙会在自己的巢穴前保护族群的卵，它们会对企图靠近巢穴的玩家发起猛烈的进攻，当卵受到威胁也会做出将卵卷在长长的尾巴上的举动，该龙应该属于攻击性不高的族群，只要不去招惹它就没有什么危险。“オス”是生活在水边以捕食海岸上的小鱼为生的食肉龙，它身上的色彩十分鲜艳，像蝴蝶一样的耳朵引人注目，不过从外形上来看应该可以把它划分到“跳龙”的行列里了。另一只体型较大的肯定就是オス王了，狰狞的表情和身上长出的鬃毛都在说明，它将是玩家游戏初期需要对付的BOSS之一了。嗯，看样子用它的素材做出的装备颜色应该比较华丽。

亮点③ 新装备 新动作

增加了新的怪物之后，武器和防具自然是要大量追加的。本作中的装备将不只是在外观上进行重新设计这么简单（系列中原有的装备会经过重新绘制），而且还会出现能够影响周围环境的道具，除了前面提到的火把可以照亮周围的环境之外，目前官方还没有公布更多的内容，不过似乎不是像毒雾弹那么简单。关于新武器种类，肯定是会增加的，不过制作人现在还守口如瓶，我们也只能等待了。

为了对应Wii手柄的特殊性，游戏的操作肯定会进行变动，不过相信Capcom为了照顾老玩家的习惯也不会做出太大胆的变动，传统操作再加上使用体感操作来完成特定的动作才是比较稳妥的做法。比如钓鱼和采矿时就可以使用挥动双节棍手柄来增加玩家的投入度，说不定在本作中玩家还可以看到矿物晶体随着玩家的采掘而变得伤痕累累。转动双节棍模拟系列中经典的烤肉动作，然后在将要烤熟的一刹那将手柄高高举起，那句经典的台词还是不要喊出来了……

除了操作之外，游戏中的人物也会增加许多动作，从公布的图片中可以看到使用大剑的角色正在摆出锤子蓄力时的姿势，这个动作是原来没有出现过的，看来原有武器也会增加许多新的招式，猫猫们也会像喝醉了一样做出非常规的动作。

亮点④ 新街道 新村落

“被沙漠包围的街道”和“坐落在海中的村子”便是《MH3》中玩家在线和下线时的新据点。这两处将是全新的场景，玩家找不到前作中的任何影子。从据点坐落的位置我们可以也大体上猜出，新加入的场景“孤岛”将是游戏中最先出现的地图，初期的任务和装备也将围绕着孤岛进行。至于在线部分，现在公布的信息还不多，相信Capcom会针对Wii的网络架构为玩家制定出更加合理的在线模式。

虽然现在的开发度还不高，但是《MH3》离我们并不遥远，Capcom已经公布今年10月举办的TGS将提供游戏的试玩，让我们共同期待吧！

插梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

TV GAME半月刊 | 2008.9B

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

9B

总第210期

COVER STAFF

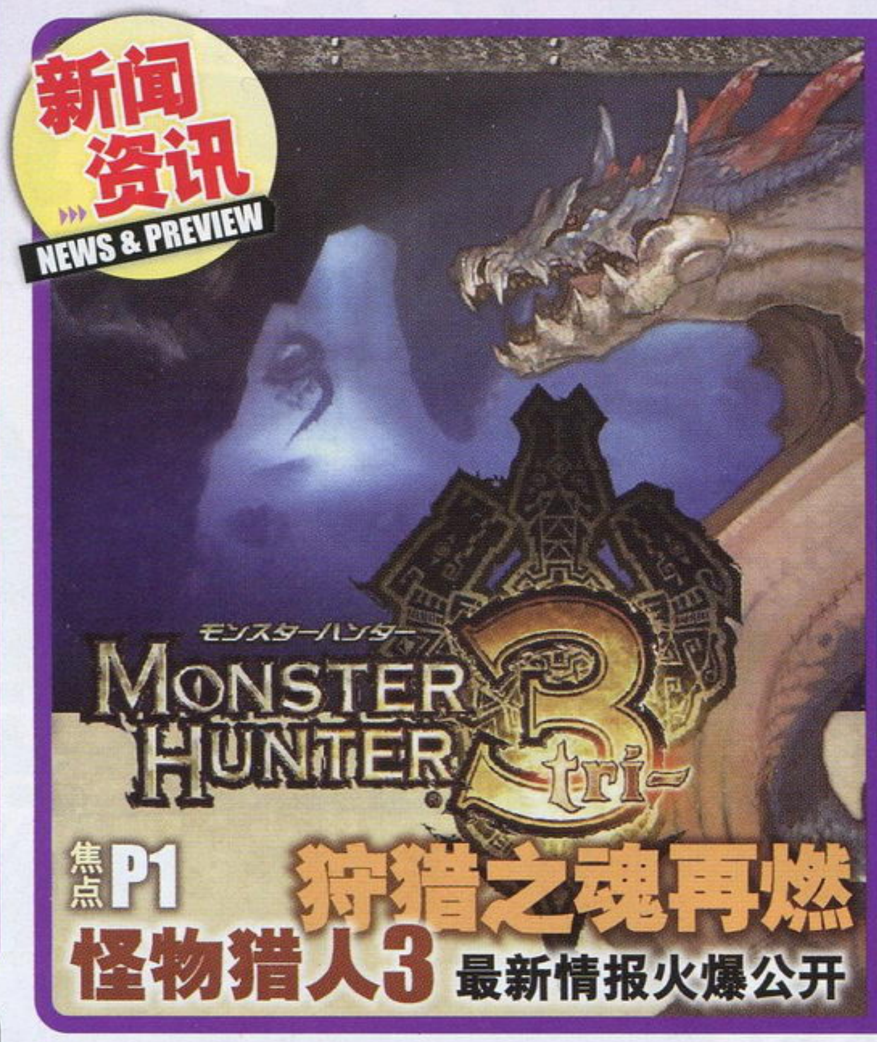
封面用图：《西格玛倍音》
封面设计：一刀

©SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights reserved.

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。

新闻资讯 NEWS & PREVIEW



焦点P1 狩猎之魂再燃
怪物猎人3 最新情报火爆公开

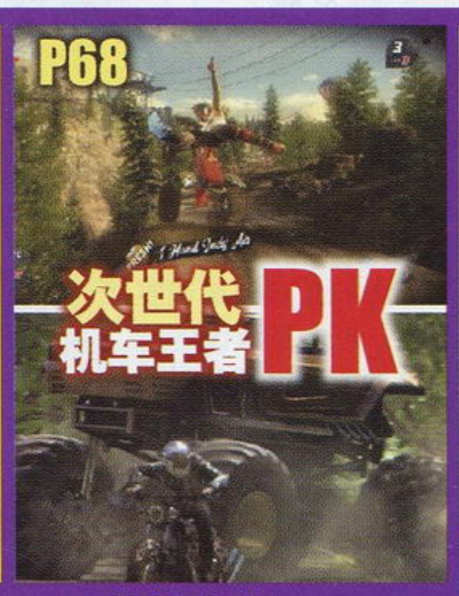
游戏情报站 4
排行榜 12
新作短波 34
黄金眼 38

游戏情报站要闻

PS3《白骑士物语》圣诞启程！ 4
X360销量陡增5倍 4
无双武将变身超级塞亚人 5
《光环战争》开发商解散 6

前线狙击

光明力量 羽翼 14
羁绊 黄金之绊 16
葛叶雷道对阿巴顿王 18
弧光幻想曲 20
机动战士高达 高达对高达 22
空中杀手 无罪王牌 24
鹰击长空 26
暴雨 28
镜之边缘 30
信赖铃音 肖邦之梦 32



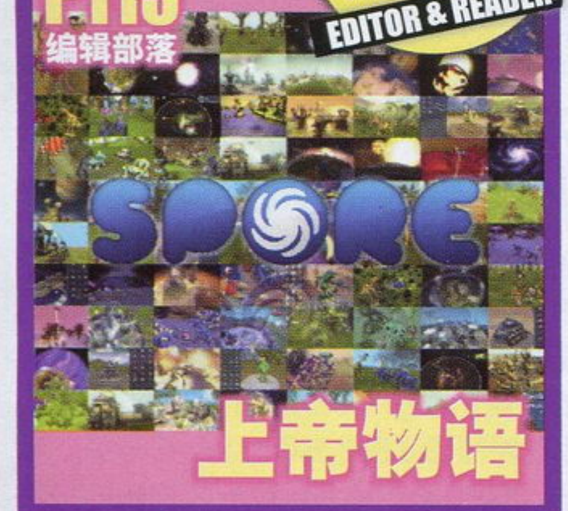
游戏进行时 74
软硬兼施 76
掌中天地 78
PS2殿堂 80
X360全方位 82
PS3 HOME 83
Wii世代 84

特快专递

非洲 64
孢子 66
次世代机车王者PK 68
《机车风暴 太平洋裂谷》VS《完美机车》试玩全解析

研究中心

西格玛倍音 70
灵魂能力Ⅳ 72



读编往来 114
问题小卖部 120
小编寄语 122
游风艺苑 124
天下聚会 125

邪魔院 97
自由谈 100
影漫搜查线 106
游乐传音 108
多边共享区 110

收 藏 者：

收藏日期：

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Gamehal

本期DVD光盘精彩内容

游戏点评 **生化尖兵 重装上阵**

新作影像集锦
《职业进化足球2009》
《NBA2K9》广告二则
《战国BASARA 战斗英雄》
《异说 最终幻想》
《求生之路》
《天诛4》
《超级机器人大战Z》
热血宣传影像

试玩影像集锦
《机车风暴 太平洋裂谷》
火爆试玩
《星球大战 原力释放》
试玩影像

游戏点评
《生化尖兵 重装上阵》

赛事集锦
TGB2008-红
精彩赛事集锦

热血最强
《战神 奥林匹斯之链》
全程最速

动画情报站

电影前线
《生化危机 退化》
《007 余温之恋》

Ending Song
《龙珠DS》广告歌

THE GREAT BATTLE 零的战场

TGB2008-红
精彩赛事集锦 KOF97+KOF98UM

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

口袋妖怪 白金 ① | Nintendo ② | 角色扮演 ③
NDS ④ | ポケットモンスター プラチナ ⑤ | ⑥ 日版
2008年9月13日 ⑦ | 1～2人 ⑧ | 4800日元 ⑨
无对应周边 ⑩ | ⑪ 对应玩家年龄：全年龄

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

郑重声明

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

投稿须知

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

AWAY 混乱的迷宫	35
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	34
孢子	38 66
光明力量 羽翼	14
绝对可怜小孩DS 第四子	75
口袋妖怪 白金	38 48
蓝龙PLUS	39 56
龙珠DS	38
洛克的挑战	74
你的勇者	36
女神侧身像 负罪者	36
突击队 钢铁灾难	74
西格玛倍音	70
旋律天国 金	75
勇者斗恶龙V 天空的新娘	75

PS2

葛叶雷道对阿巴顿王	18
女神异闻录 PERSONA4	99

PS3

FIFA 09	35
暴雨	28
打人要打脸	39
非洲	64
机车风暴 太平洋裂谷	68
镜之边缘	30
灵魂能力Ⅳ	72
生化尖兵 重装上阵	75
完美机车	68
星球大战 原力释放	38
鹰击长空	26

PSP

FIFA 09	35
机动战士高达 高达对高达	22
喧哗番长3 全国制霸	35
勇者别嚣张or2	36

Wii

FIFA 09	35
彩虹队长	39
怪物猎人3tri	1
海贼王 无尽巡游 第一章 随波荡漾的秘宝	39
羁绊 黄金之绊	16
空中杀手 无罪王牌	24
凉宫春日的并列	34
零 月蚀的假面	75
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	98

X360

FIFA 09	35
打人要打脸	39
镜之边缘	30
灵魂能力Ⅳ	72
生化尖兵 重装上阵	75
完美机车	68
无尽的未知	39 40
星球大战 原力释放	38
鹰击长空	26

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

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

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
本期责编：玛　娜
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：冯　健　罗质彬　王锐愚　王宇飞　王　川　颜　君　许浩斌

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年9月16日
定　　价：人民币12.00元

www.ptumbook.cn

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

本月大事记 DIGEST

09.08 EA宣布《哈利·波特与混血王子》游戏版将与电影一起延期到明年夏季，因而使其财年收入减少1.2亿美元。

09.09 Tecmo对Square Enix就收购提议被拒一事的提问做出解答，暗示SE态度强横是Tecmo选择Koei的主要原因。

09.09 微软宣布将会解散《帝国时代》的开发商Ensemble工作室，在《光环战争》开发完毕后，该工作室将彻底消失。

09.09 NBGI宣布将与法国Infogrames合作在欧洲设立游戏发行公司。

09.11 Capcom在其年报发布会中表示，有意寻求海外的合并与合作对象，并表示下一财年开始，Capcom所有主要游戏都将跨平台。

09.13 NDS《口袋妖怪 白金》发售，两日内销量即达96.7万套。

09.15 EA正式宣布放弃收购Take-Two，并结束与Take-Two的内部谈判。次日Take-Two股价狂跌28%！

09.16 世嘉召开2008秋季新作发布会，公开了《如龙3》等大作的详情，同时宣布一款以龙为主题的RPG大作正在开发中。

09.16 福布斯的报道显示，本财年任天堂平均每人创造了160万美元的利润，超过著名投资公司高盛。

09.16 育碧上海工作室宣布2009中国大学校园招聘项目正式启动。

09.17 PS3首款日式RPG大作《白骑士物语》确定为2008年12月25日发售。

09.17 Capcom首次公开了Wii版《怪物猎人3 tri》的大批详细资料，并确定该作将出席今年的东京游戏展。

软件 SOFTWARE PS3《白骑士物语》圣诞启程！

传统日式角色扮演游戏无疑是目前PS3最为匮乏的游戏类型，也是PS3在日本迟迟无法进入状态的主要原因。这种状态将从今年圣诞节开始逐步改变：SCE宣布其寄予厚望的PS3角色扮演游戏大作《白骑士物语》将于今年12月25日发售！本作的正式名称为《白骑士物语 古之鼓动》。

LEVEL-5开发的《白骑士物语》在2006年的TGS中首次公布就已经备受关注，“大”是该作的关键字，不仅主角会变身成巨大的骑士，而且还将出现被巨大生物驮在背上的移动城市等大魄力场景。可惜的是之后就没有多少新消息公开，去年TGS中提供的试玩版颇为令人失望，相信在今年的TGS中玩家就可以看到它真正的水准。从之前SCE公布的年度计划中也可以看到，本作将会是年内PS3在日本的头号重点游戏。LEVEL-5社长日野晃博表示，本作是他们所开发的游戏中规模最为庞大的一作，耗时三年，堪称“PS3的第一款超大作RPG”！

软件 SOFTWARE 《战国BASARA 战斗英雄》明春降临PSP

由于“《MHP》系列”在PSP上的热销，Capcom对PSP的支持力度也在不断提高，现在Capcom的又一个超人气动作游戏大作也将降临PSP。Capcom于9月16日正式宣布，PSP版《战国BASARA 战斗英雄》将于2009年春发售。

本作并非移植游戏，而是针对PSP特点开发的原创新作，游戏类型方面也从原来的无双式动作游戏改为大乱斗型游戏，玩家可以通过PSP的无线通信功能，与好友进行一对一决斗，或者组成二人一组，进行2对2的组队战。在画面的左上方有一条“战力槽”，这是决定胜负的关键，代表敌我双方的战斗力对比，战力槽降到零即败北。而只要战力槽还有剩余，就可以在战斗中得到复原。

硬件 HARDWARE X360销量陡增5倍

微软最近在全球范围内将X360的售价平均降低了50美元左右，销量自然是立竿见影地提高，虽然微软官方并未发表具体数字，但不少零售商反映，X360降价当周末，三种机型的销量都有100%的增长幅度，“某些型号”的销量甚至达到了上一周的6倍！

分析家Michael Pachter认为，由于X360目前性价比最高，而且游戏阵容丰富，因此将会在年末商战中获胜。但SCEA公关部发言人Julie Han说：“我们对假期商战充满自信。我们当然也注意到了(X360)降价带来的销量提升，但在长期竞争中它又能维持多久呢？”

软件 SOFTWARE 世嘉的樱花与龙

世嘉于9月16日在东京召开2008秋季新作发布会，除介绍了几款已经公布的游戏外，也表示其正在制作一款以“龙”为主题的角色扮演游戏新作。本作制作人为小玉理惠子(代表作：《梦幻之星》、《永恒的阿卡迪亚》)，导演为新纳一哉(代表作：《世界树的迷宫》系列)，音乐由古代佑三(代表作：《莎木》、《世界树的迷宫》系列)负责制作。在目前公开的官方网站中，可以看到以樱花为背景，以及一只飞龙的剪影形象。

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

特报 SPECIAL 任天堂：今年人均印钞160万美元

SPECIAL

任天堂“印钞票”的事实地球人都知道，但是它的“印钞”速度到底有多快呢？最近《金融时报》的一份报道显示，今年任天堂平均每个员工创造了160万美元的利润。这是将任天堂最近公布的财年收入预期除以其不到3000人的固定职员计算出来的，这样的员工创收水平已经远远超过了谷歌和高盛。搜索引擎巨鳄谷歌的员工平均年创收为62.6万美元，投资公司高盛为124万美元。

但任天堂员工的创收水平虽高，其薪资水平比起高盛却相差数倍。2007年高盛员工的平均年薪为66万美元，而任天堂为9万美元，不过这样的薪资水平在游戏业内已经是相当可观的了。一位任天堂员工告诉《金融时报》：“我们没有享受到成功，只发现加班时间延长了。”但文章中特别指明，这名员工在说这话时“没有表示出任何不满”。

我最初想到的创意是做一个让诺克斯维尔那样的角色蹲在马桶上的游戏。

著名制作人须田刚一表示，他在无意中想到著名笑星乔尼·诺克斯维尔蹲在马桶上的样子，于是决定根据这样的感觉设计了Wii游戏《英雄不再》。

我从没见过需求量大成这样的，我知道他们一直在加大产量，但是依然到处都在缺货。

GameStop

美国零售商GameStop首席执行官Dan DeMatteo最近表示，Wii依然处于极度缺货中，今年圣诞期间无论如何都无法满足需求。

业界声音

长此以往，作为游戏本质的“快乐”、“感动”和“心”，势必将渐渐离我们远去……

小岛秀夫最近在小岛工作室的招聘网页中表示，游戏业正面临创作危机，厂商都是通过广告宣传吸引玩家，而不是凭借游戏本身的乐趣，长此以往游戏将会变质。但无论时代如何变迁，小岛组的惟一目标就是“制作能够被人们永远记住的游戏。”

业界声音

软件 SOFTWARE 无双武将变身超级塞亚人

SOFTWARE

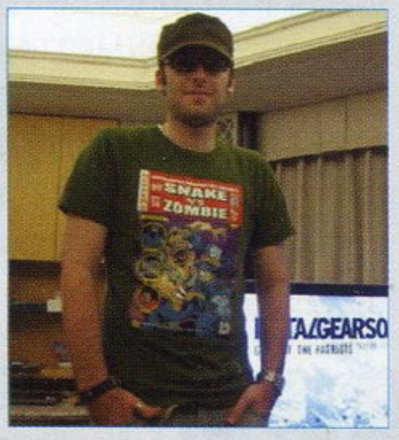
Koei近日宣布了旗下最著名的品牌“《无双》系列”在PSP上的最新作——《真·三国无双 MULTI RAID》。正如其标题所强调的，本作将着重突出多人合作的乐趣所在，最大支持4人联机。在游戏中玩家制压据点后可以取得各种素材，利用这些素材可以拿到锻冶屋中打造各种武器，部分素材还可以用来强化武将的动作要素。武将培育的自由度将是历代最丰富的。

而游戏最大的噱头是新增的真无双觉醒系统。当玩家在战场上满足特定条件时，就可以让武将解放究极的力量而变身。变身后角色的造型会发生很大的变化，目前公布的赵云变身就颇似超级塞亚人。

◀无双觉醒状态下的赵云和孙尚香。

事件 EVENT 《MGS4》主力加盟《光环》

不久前，《潜龙谍影4》的助理制作人Ryan Payton表示他已经离开Konami，因家庭原因而返回美国。最近有传闻称，微软已经招募了Payton，让他参与大导演彼得·杰克逊制作的《光环》新作。目前微软正在为该作广募业界精英，Gearbox公司的首席技术官Corrinne Yu也被微软聘为《光环》新作的首席引擎架构师。



Payton是《MGS4》团队中知名度仅次于小岛秀夫的主力人员之一，他为该作带来了更能为欧美玩家接受的操作方式。

事件 EVENT SE：Tecmo你凭什么不卖给我？

EVENT

自从收购提议被Tecmo拒绝之后，Square Enix虽然很识相地不再死缠烂打，但依然感到大惑不解。于是针对此事向Tecmo提出了三点询问事项：

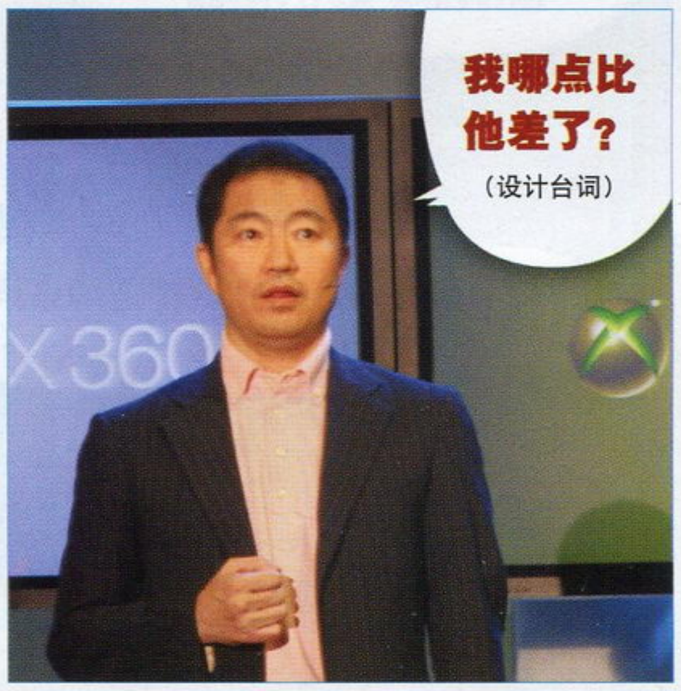
1．Tecmo不同意“友好收购提案”是否因为Koei？

2．如果回答是肯定的，请说明Koei比SE好在哪里？

3．如果回答是否定的，请说明Tecmo还有哪些更好的方案？

对此，Tecmo于9月9日作出回答，“Square Enix公司所提出的提案不仅限时1周，而且从提案的内容来判断进行协商的余地很小。另一方面来自Koei公司的提案不仅有充裕的时间进行经营一体化的协商，而且最终很可能提高本公司的企业价值，因此决定与Koei公司开始商讨经营一体化相关事宜。”

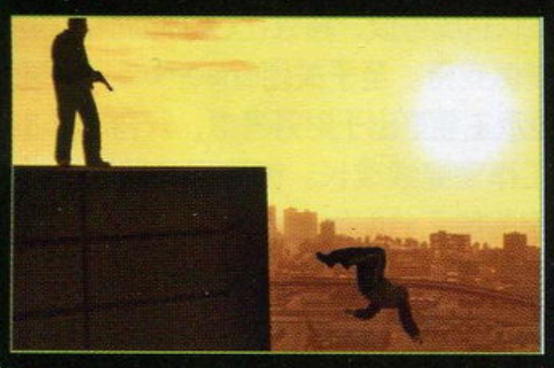
看来在此事件中过于自以为是的SE是时候清醒一下了。



《GTA》登陆Wii？

Take-Two发言人Ben Feder最近表示，Take-Two与任天堂的关系十分密切，而且除了NDS的《横行霸道 唐人街战争》外，双方正在合作进行一个“耗费大量时间及人力的项目”。传闻称该作正是《横行霸道》的Wii版新作。由于之前的超暴力游戏《Manhunt2》已经登陆Wii，而且任天堂也已经表示希望Rockstar能够在Wii上制作《GTA》，以Wii今时今日的地位，以及任天堂希望开拓成人市场的决心，为Wii制作一个《GTA》完全是合情合理。

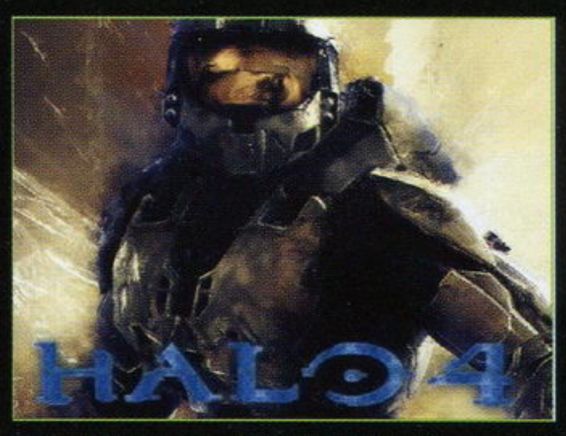
可信度 | ★★★☆☆



Bungie新作即将降临？

据英国媒体报道，Bungie将于近期在欧洲举办的会议中公开他们的最新作，该作曾计划在E3上公开，并放出倒计时，但当倒计时即将结束时却被微软紧急叫停，据说是因为微软发现索尼在当届E3上并无杀手锏，因此决定将该作的公布时间延后。微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick曾表示本作将会是《光环》相关作品。此外，同一个消息来源还指出，Rare的重要新作也将在该会议中公布。

可信度 | ★★★★☆



谷歌进入游戏业？

据《福布斯》杂志报道，谷歌将很有可能进入游戏产业，继续其与微软的全面战争。据称谷歌的第一步很可能是收购《半条命2》的开发商Valve公司，借助其著名的游戏下载服务Steam延续谷歌的网络战略，让下载逐步成为今后游戏发行的主流。“The Inquirer”网站报道，谷歌也许近日就会有所行动。而且此前Valve的Doug Lombardi也曾表示有兴趣与买家接触。

谷歌之前推出的Lively网络服务与《Second Life》相似，初期人气很旺，但之后就暴露出诸多不足。不过谷歌染指游戏产业的意图已经十分明显，主攻网络下载的Valve确实是一个非常合适的收购对象。

可信度 | ★★★★☆

RUMOR 流言板

www.plumbook.cn

特报 SPECIAL Capcom杜绝独占，欲跨国联姻

当Square Enix、Tecmo和Koei等公司都在日本的弹丸之地寻求合并对象时，一向放眼全球的Capcom希望能够跨国联姻。在9月11日的年报发布会中，Capcom表示作为其全球扩张计划的重要环节，他们将会向海外厂商“积极寻求友好的并购与合作”。

Capcom在报告中说：“为了确保稳定和可持续的发展，我们必须在更大的海外市场扩张业务，那里才有足够的发展空间。因此我们不打算与日本的任何游戏发行商或玩具制造商合并，因为这对于提高我们的海外销量没有任何好处，反而会限制我们的授权业务。”

目前日本本土在Capcom的家用机游戏业务中占53%的比例，北美占28%，欧洲占19%。未来，Capcom的目标是北美占一半，欧洲占30%，日本本土为20%。Capcom指出，《丧尸围城》在日本销量只有5万，而全球销量135万；《失落的星球》日本销量15万，全球达200万。Capcom表示：“家用机游戏市场过去是以日本为中心，但这已经成为过去。现在主力已经转移到海外，游戏产业正向全球扩张。”

Capcom还在他的声明中进一步强调跨平台发展策略，宣布：“下一财年之后，我们的所有主要作品都将会是跨平台游戏。”下一财年Capcom将推出78款游戏，总出货量预计可达1700万套。

抄袭也算是一种拍马屁，所以我们现在很高兴。

美国任天堂总裁雷吉在谈到X360的“替身”系统时表示，微软这个明显抄袭了Mii的系统显然是对任天堂的肯定，也算是讨好任天堂的表现。

“替身”系统是Mii公布之前我们就已经有的创意。

也许是响应雷吉的马屁论，负责X360“替身”系统开发的Rare公司美术主管Lee Musgrave表示他们真的没有抄袭。

他们的技能已经不适合当今市场。

彼得·摩尔离开微软后发表了不少抨击微软的言论，最近又在英国《卫报》的网站采访中表示，Rare的光辉时代早已过去，现在已经落伍了。

业界声音

我们的成功正在影响硬件商对于下一代主机的设计方向。

AB首席执行官Robert Kotick最近表示，他们已经成为所有第三方厂商里给硬件商创造利润最多的厂商，同时也是权利金支付得最多的厂商。他同时表示希望PS3在市场上能再活跃8年时间。

其实我们曾要求把公司叫做“Blizzard Activision”。

暴雪联合创始人Frank Pearce表示，在公司名的先后顺序上曾经有过争论，但是考虑到字母顺序他们还是屈服了。

对我们来说，现在这种并购会谈属于家常便饭。

Square Enix社长和田洋一表示，虽然没能收购Tecmo，但是SE仍然在寻求其他并购对象，他们已经与很多公司进行接触，有日本的，也有海外的。

业界声音

事件 EVENT EA放弃收购，T2股价狂泻

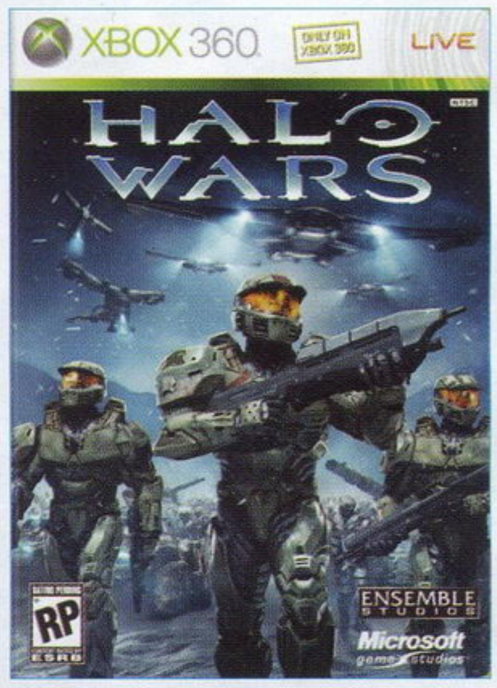
8月份EA与Take-Two定下的合并最后期限已到，这两家互相僵持的公司最终没能走到一起，但Take-Two表示邀请EA参与其有关合并事宜的内部谈判，暗示还有转机。但9月15日，EA正式宣布放弃收购Take-Two，并结束与Take-Two的内部谈判。Take-Two则表示他们正在与其他潜在的合作伙伴接触。

由于EA的收购意向一直是Take-Two股价保持于高位的主要原因，因此合并案流产之后，Take-Two股价的狂泻在所难免。9月16日，Take-Two股价下挫28%。目前Take-Two的股价已经从最高位时的28美元跌到17.36美元。更糟糕的是，与EA关系颇为密切的Rockstar高层可能将与Take-Two分道扬镳。分析家Michael Pachter透露，Rockstar创始人Houser两兄弟很可能在2009年2月与Take-Two的合同到期后转投EA，届时也有可能出现各公司围绕这两兄弟的高价争夺，如果他们离开Take-Two，未来《GTA》的销量将受到严重影响。而如果Houser两兄弟选择留下，Take-Two必然要提高其报酬。目前Houser两兄弟可以从《GTA》的销售收入中抽成15%，未来至少要增加到20%。有消息说，Houser兄弟与Take-Two的合同即将到期，是EA放弃收购的真正原因——因为EA一直都是冲着Rockstar而来。不过也有消息说真正的原因是8月份《GTAIV》的销量在美国跌到了第46名。

事件 EVENT 《光环战争》开发商解散

人们都期待着《光环战争》像当年振兴主视角射击游戏的《光环》一样，让原本只在PC上流行的即时战略游戏在家用机上掀起风暴，然而不幸的是，游戏还没发售，它的开发商Ensemble工作室就被微软解散了，对于所有喜欢《帝国时代》的玩家来说，这无疑是一个沉痛的打击。

微软于9月9日证实了坊间的传闻，宣布《光环战争》明年初发售后，Ensemble工作室将随之解散。微软在声明中表示，Ensemble的《帝国时代》和《神话时代》等游戏系列对业界做出了价值无法估量的贡献，这次解散该工作室，与其游戏开发人员和《光环战争》的开发质量无关，“事实上很多有机会体验《光环战争》的人都同意它将成为一款美妙的游戏。”

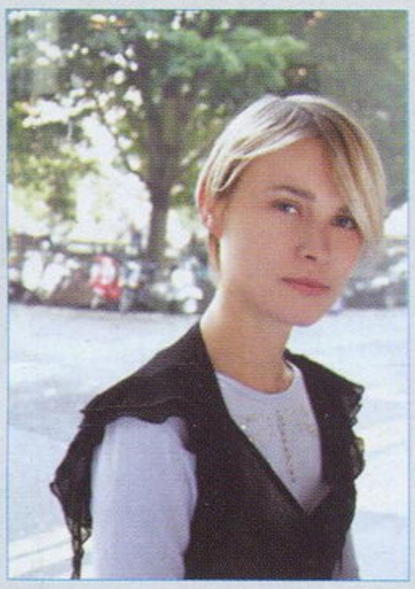


微软表示，Ensemble的领导团队将会成立一个新的工作室，而且已经与微软达成协议，将会在《光环战争》发售后继续对该作提供支持。至于关闭Ensemble工作室的原因，微软表示主要是出于财务考虑，只有这样才能让微软游戏工作室继续成长。微软将会尽量把Ensemble工作室的员工分配到公司内部的其他岗位。

Ensemble工作室的代表作“《帝国时代》系列”目前全球累计销量已超过2000万套，微软于2001年收购该工作室。

事件 EVENT 菲尔·哈里森挖索尼墙角

今年2月，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森愤然辞职，转而成为Atari总裁。现在又有一位SCE高层追随着他来到Atari。美女制作人Paulina Bozek因为开发了销量超过1500万套的“《歌星》系列”，因而成为SCEE伦敦工作室的主力，这次她转投Atari，将会掌管其在伦敦新成立的工作室，负责今后的网络游戏发展计划。



话梅杂志 www.plumbook.cn

软件 血统叛乱！新《铁拳》今冬登陆街机

SOFTWARE

在9月18日至20日召开的第46届日本街机展中，《铁拳6》加强版成为众人的焦点。除现场提供试玩，NGBI还公布了大量新作情报。该作正式命名为《铁拳6 血统叛乱》(BLOODLINE REBELLION)，最大的变化是追加了一男一女两位新角色。男性新角色拉斯，官方定义为“新时代的叛逆者”，很可能是除三岛财团和G社以外强大势力的领军者；而女性角色阿利莎则是一名机械少女，有着有别于以往所有《铁拳》角色的科幻般的攻击方式。除此之外，本作还会增加新场地，新服装，新道具，新发型等内容，同时也会对原有角色的招式进行调整。街机版预定会在2008年冬季推出。

特报 育碧上海2009校园招聘启动

SPECIAL

育碧上海工作室于9月16日宣布其2009年中国大学校园招聘项目正式启动。

作为世界闻名的育碧游戏集团开发力量的一部分，自1996年成立以来，育碧上海工作室已经完成了多个畅销全球的游戏系列，包括《雷曼》、《分裂细胞》、《幽灵行动》等。

针对2009年中国大学校园招聘，育碧上海推出其全新的招聘网站，招募全国优秀毕业生。此次招聘，将由线上测试开始。之后，育碧上海将组织专家队伍，分赴全国各大高校进行校园宣讲。育碧上海2009年中国大学校园招聘开放的职位包括：测试与质量管理、程序开发、动画、美术设计、音效设计、游戏与关卡设计/创意指导。具体职位以及最新的活动进展，请登陆育碧招聘网站：

http://jobs.ubisoft.com.cn

在PS2时代我们只要顾着一台主机就可以了，现在又是掌机、又是Wii、又是PS3和X360，要花那么多钱和资源，实在太头疼了。

当多数第三方都对跨平台欢欣鼓舞时，Koei创始人襟川阳一却表示一家独大的PS2时代令人怀念，跨平台实在太浪费资源了。

业界声音

软件 《龙之子对Capcom》降临Wii

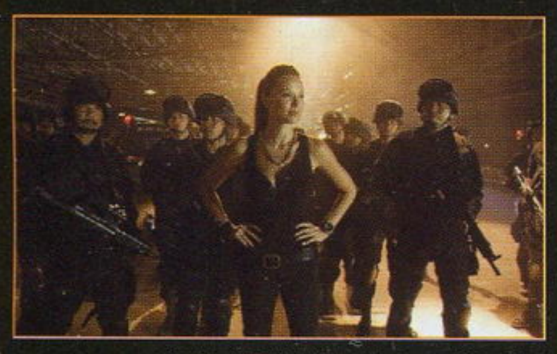
Capcom宣布，集合龙之子公司众多漫画英雄角色与Capcom众星的格斗游戏《龙之子对Capcom 跨世纪英雄》将于12月11日推出Wii版。Wii版将收录多名独家角色，包括已经确认的——超猥琐“喷嚏大魔王”。

此外，在Wii版中也专门针对其手柄体感功能而设计了众多迷你游戏，例如把遥控器当作光枪使用的射击游戏，类似于《轻松头脑教室》的测验游戏，以及可以用甩动遥控器手柄的方式让隆发波破坏障碍物的迷你游戏。这些游戏最多可以四人参加。

哈利·波特迟到半年

由于华纳兄弟影业公司的《哈利·波特与混血王子》延期到明年夏季上映，EA也于9月8日宣布该片的游戏版将延期到明年夏季与其同期上市。为此，EA预计其本财年销售收入将减少1.2亿美元。对于其他游戏公司来说，这可能是一个无法承受的数字，但EA表示，他们本财年总收入预计将达到49～51.5亿美元。

《街霸》电影上映日确定



Capcom宣布电影版《街头霸王 春丽传》将于明年2月上映，家用机版《街头霸王IV》将会借其东风，于2009年3月31日之前推出。

《星海4》试玩

Square Enix目前已公布其2008东京游戏展的出展游戏名单，虽然《最终幻想XIII》仍然是以影像参展，但X360版的《最后的神迹》与《星之海洋4》这两款角色扮演大作届时将首次提供试玩。Square Enix此次将携32款游戏参展。

Capcom技术日本夺冠

近期在日本召开的“CESA游戏开发者讨论会2008”中，Capcom研发的次世代游戏引擎“MT Framework”以其优秀技术而被授予“程序/开发环境部门”的最优秀奖，这代表了日本游戏开发技术的最高荣誉。MT Framework是Capcom的镇社之宝，《鬼泣4》、《生化危机5》等游戏的出色画面都证明了它的实力。

《毁灭公爵》电影

《马克斯·佩恩》电影版制片人Scott Faye与3D Realms公司的Scott Miller目前正在筹拍《毁灭公爵》的电影版，电影将尽可能保留游戏版的标志性元素，原作开发团队也将全程协助电影拍摄。

《生化5》400人团队

将于明年3月发售的《生化危机5》预计本财年内销量将会达到230万套，是Capcom本财年首席大作。Capcom近日透露，本作的开发人员总数多达400人，其中包括大量参与外包制作的其他公司职员。游戏中的CG素材拍摄由一些电影公司负责。

怪物游戏

怪物级游戏《口袋妖怪 白金》于9月13日在日本发售，两日内销量即达96.7万套，再次展示其摇钱本领。

NBGI杀入欧洲

NBGI于9月9日宣布已经与法国Infogrames公司签订合作意向书，初步计划是NBGI出资34%，将Infogrames欧洲销售部门中分离出来的公司改造为NBGI的新发行公司，未来将使其逐步过渡成为NBGI的全资子公司。

《孤岛惊魂2》限定版

育碧日前宣布，《孤岛惊魂2》限定版将赠送一本画集、一本迷你攻略、一张幕后花絮DVD以及一张游戏世界的完整地图(面积达50平方公里)。

赤壁+无双

Koei宣布，《真·三国无双5 特别版》的电视广告主题曲为电影《赤壁》的主题曲《心·战》，该曲演唱者为在日本发展的四川籍藏族美少女歌手阿兰·达瓦卓玛。

10月2日：任天堂出击

《日本证券新闻》透露，任天堂将于10月2日召开“任天堂秋季会议2008”，届时将会公开“重要新产品”。任天堂通常不参加TGS，但是经常在TGS之前发布足以夺走整个展会风头的重量级产品。

DJ英雄

MTV网站报道，Activision Blizzard目前已经确认正在开发一款《DJ英雄》，不过由于涉及种类多样的音乐曲目的授权，虽然AB目前已经有环球公司为靠山，但在曲目授权方面仍然会极为棘手，这款游戏预计几年之后才会与玩家见面。

《小小大星球》发售日

SCEE宣布，被索尼定义为PS3年度第一大作的《小小大星球》将于10月24日在欧洲发售，美版与日版的发售日应该也相差不远。

儿童皆玩家

美国一家市调公司的调查显示，高达97%的美国儿童都经常玩游戏，其中男孩为99%，女孩为94%。

INFO 新闻短波

吉他泛滥

Activision Blizzard首席执行官Bobby Kotick近日表示他们将会继续扩张《吉他英雄》，在2010年，该系列游戏数量将达到现在的3倍！

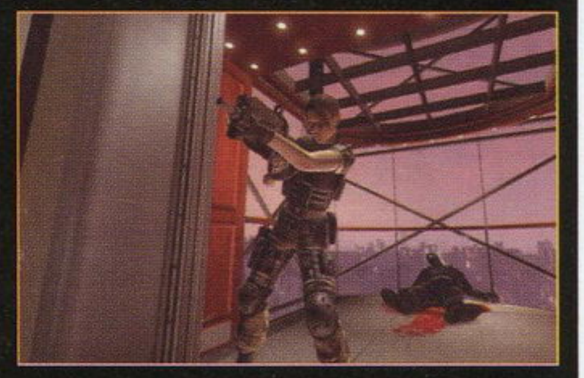
加拿大游戏展

德国莱比锡游戏展(简称GC展)的组委会曾经宣布，他们计划在北美举办GC展，最近组委会透露，美版GC展的举办地可能不是美国，而是加拿大。因为欧美的众多游戏公司在加拿大都有大型游戏工作室。

《COD6》明年发售

Activision Blizzard高层Mike Griffith日前确认，由Infinity Ward开发的《使命召唤6》预计将于2009年发售，这将成为系列的又一次突破。

《起源计划》更名



由于恐怖主视角射击游戏《灵异恐惧》的开发商Monolith公司与Vivendi Games公司分道扬镳，因此没有商标权的他们无法将续作定名为《灵异恐惧2》，只能取了个《起源计划》(Project Origin)的名字。但最近随着Activision与Vivendi Games的合并，开始扔掉了很多品牌，Monolith也趁此机会买回了《灵异恐惧》的商标权，目前已经决定将该作正式定名为《灵异恐惧2 起源计划》(FEAR 2: Project Origin)。游戏将于明年2月10日在X360和PS3上推出。

www.ptumbook.com

新闻综述 REVIEW

■PS3的白骑士

《白骑士物语》能否成为拯救PS3的骑士？指望这样一款原创游戏就能让PS3从此在日本飞黄腾达自然是不可能的，游戏本身的素质到底如何现在谁也说不准，从去年的展出效果来看确实是令人担忧，不过这时隔一年会有多大的进化也不好说，可以肯定的是，今年的TGS《白骑士物语》在索尼展台上必然是一个展示的焦点，届时大概就可以粗略估计一下它的前景。

PS3发售了将近两年，至今还没有一款拿得出手的日式RPG，号称五大厂商联手打造的《交叉利刃》获得了日本媒体的恶劣评价，这个低投资的小众向游戏自然是不能指望的。《信赖铃音》的PS3版上市在即，但真饭们想必都已入了X360，移植游戏从来都是靠

不住的。在目前的已知阵容中，只有《白骑士物语》能够拿得上台面，比起RPG大作不停出击的X360，PS3的处境实在很尴尬。更加令人疑惑的是：SCEJ这几年到底都做了些什么？除了试玩性质的《GT赛车5 序章版》外，我们看到的只有各种PSN游戏以及《非洲》这种明知道不可能好卖的游戏，大量的人力物力投入到对主机销量没有任何提升作用的二三线游戏，自己都拿不出大作，又怎能令第三方投入血本？如今PS3需要的是一个“拐点”，明年的《最终幻想XIII》最有希望成为“拐点”，而在此之前，需要一个逐步推高声势的过程。2001年初到2001年中之间PS2在日本超大作一字排开，只用了半年就完全扭转了一年前没游戏可玩的局面，PS3是否也有类似的安排？《白骑士物语》能否成为起点？TGS也许能告诉我们答案。

■点燃秋季战火

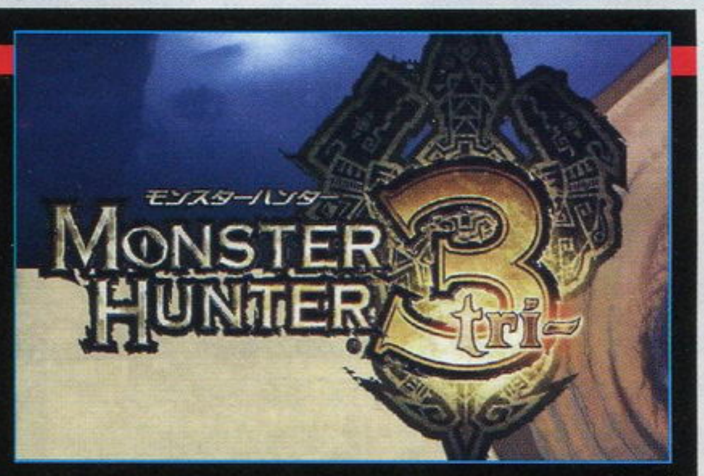
从X360全球大降价之日起，火热的秋季商战就已经爆发。X360成功打响了第一炮，在美国和日本都摆脱了几个月来的颓势，欧洲方面更是在6个月内连续两次大降价，微软同时不断向媒体吹风：就算打不过任天堂，至少可以干掉索尼！

X360在日本降价当周，销量从上一周的843台直线增加到28681台，《无尽的未知》当周销量86708套，至此，X360在日本的累计销量已经达到71.7万台。微软一直梦想的百万目标实现在望。微软也履行了对SE的承诺，《无尽的未知》在北美发售当周，在微软的宣传赞助下，广告攻势可谓铺天盖地，如果它的美版销量达到令人满意的数字，SE必然进一步向微软倾斜。

■饥饿的狼

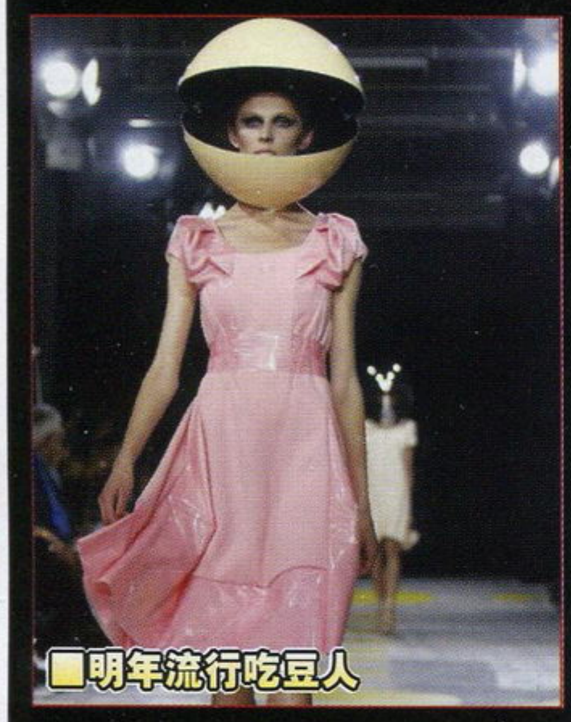
真是人不要脸则无敌，摆出一副臭架子、只给人7天时间的SE被Tecmo拒绝之后，居然发出“三点质问”，这就像财主逼婚不成，却喝问人家怎么就选了个穷小子？而且还把这“质问”公开化，好像是嫌脸丢得还不够大。SE依然像饥饿的狼一样寻找着猎物，但如果不改变这种捞小便宜的投机精神，恐怕是找不到什么好猎物了。

★本期之星 怪物猎人3



去年的这个时候，《怪物猎人3》从PS3叛逃到了Wii，在日本游戏业界引起轰动，时隔一年，在TGS即将召开之前，Capcom终于公布了游戏详情，也宣告了在没有任天堂的TGS里，Wii依然会成为万众瞩目的焦点。当然，玩家们更关心的是《怪物猎人携带版3rd》，而以目前该系列在日本的人气，家用机版借势崛起几乎是可以肯定的，大批索尼系玩家因而叛逃到Wii恐怕是不可避免的。但Capcom在同一个时期发表了“今后主要大作都将跨平台”的誓言，这是否暗示《怪物猎人3》有望回归PS3？

图说新闻 SCENE



■明年流行吃豆人

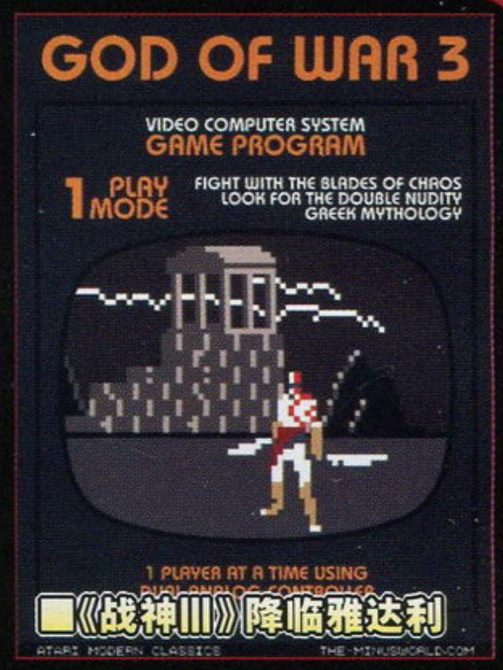
这可不是什么Cosplay秀，它是在伦敦时装周的T型台上出现的“2009春夏时装”，它的设计师Giles Deacon一定是个《吃豆人》的铁杆粉丝。它的好处是显而易见的，回头率绝对百分两百，骑摩托车也可以戴上一个，就是和男友亲热时可能要麻烦一些。

为了宣传《黑道圣徒2》，发行商THQ可谓无所不用其极，不仅邀请了一个色情电影明星挂牌当“制作人”，连总统候选人也不放过，民主党的奥巴马将会在本作中以反面形象登场。不知道这是否会影响广大玩家选民的投票意向……

■奥巴马助威

■洛克大叔

超级复古的《洛克人9》在网上刮起了一股超级复古风，纷纷有业余画家们为它设计FC风格的封面。虽然这个洛克大叔实在是很雷，但比起有“史上最烂封面”美誉的FC一代美版《洛克人》封面，它已经算超绝美形了。



■《战神III》降临雅达利

继《生化奇兵》等大作纷纷重返GB之后，又有一批超大作回到了更古老的时代：《战神III》、《生化危机5》、《光环3》纷纷登陆雅达利？这次不是游戏设计大赛，而是仅限于封面设计，不过搞不好过几天就真有雅达利版出现了。

现在都流行让玩家自己找广告吗？《小小大星球》搞了迷你广告的噱头，EA的《孢子》也不约而同的搞出同样的创意。位于旧金山联合广场某大楼上的《孢子》广告牌只有14×6英寸，需要用望远镜才能看到……而EA真的在附近路边给人们准备了望远镜，过往行人纷纷驻足。

■小小大广告

■望远镜看广告

这个跟杂草一般高的小广告牌总共只有100个，要是找到了他肯定比收集游戏的全部隐藏要素还要有成就感！与一般伫立在路边的大广告牌不同，《小小大星球》另辟蹊径，用迷你广告牌反映它的“小小”主题，现在“寻找广告牌”已经成为美国PS3玩家们生活中的乐趣之一。

话梅杂志 &3DM SMW
www.plumbook.cn

谁的Home?

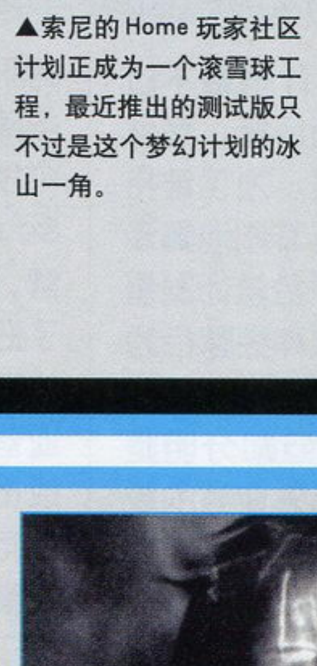
丁丁视点

这么多年过去了，大家看电视的时候大概已经对于各种各样突然插进来的广告习以为常了，在黄金档期的电视剧里突然给你插一段“专业生产，品质保证，名牌产品，让人放心，还实惠。XX慧幼婴幼儿奶粉，我信赖。”这样的低级广告估计除了让人有点麻木、有点恶心，也就是按动遥控器赶紧换台。

而最近在编辑部的大电视前亲眼见识了PS3上的梦幻计划Home之后，我不禁也开始了杞人忧天式的担心。没错，在这个房价高涨到能让你当一辈子房奴的时代，能在Home的虚幻之地随手买一套拥有无敌海景的别墅的确让人非常开心。但看到Home世界广场上已然立好的一座座广告牌，你大概就开心不起来了。索尼虽然一直谦虚地表示Home还没准备好，但广告们大概早已准备好了。

在今年的E3发布会上，索尼也向记者们确认，不仅仅育碧和EA这样的大牌游戏公司将会进驻Home，包括耐克等非游戏的厂商也会进入。这简直就是《第二人生》的主机翻版，也就是说在可以预见的未来，所有和玩家有关的广告商会慢慢的进入这个空间。当被问到建立类似的Home空间的价格是否已经

> “如果不能给玩家带来高质量的游戏体验，那么在Home这样的计划上花费再大的人力财力意义到底有多大呢？”



▲索尼的Home玩家社区计划正成为一个滚雪球工程，最近推出的测试版只不过是这个梦幻计划的冰山一角。

最终确定，索尼美国分部的总裁Tretton还表示，”这种价格的制定是一项很重大的决定，我们想向人们展示我们的商业模式将会有很好的回报率。”一切看起来似乎都很美好。

不过等等，这还是索尼曾经公布过的那个Home吗？

当Home的雪球越滚越大的时候，回首看去Home真的是玩家的家么？一个让玩家们聚在一起，共同分享游戏进行沟通的社区计划现在好像已经逐渐滑向一个Matrix般的无所不包的无底黑洞。你可能会反问，既然Home是对玩家完全免费，即便加入广告加入各式商业元素，玩家难道不是最终的受益者吗？

恐怕不是这样，玩家购买一台家用游戏机其实不仅仅是对于主机硬件的认可，而是对未来游戏软件的期许。就像买电脑是为了用软件一样，买游戏机如果没有游戏的保证，如果不能给玩家带来高质量的游戏体验，那么在Home这样的计划上花费再大的人力财力意义到底有多大呢？

撤去《8天》、《大逃亡》，调集欧洲工作室的力量，放弃一些本可以独占的第三方游戏，只是为一个离游戏这个核心太远的目标，价值到底在哪里。尽管索尼的高层一再强调PS3的10年产品周期，但听起来那更像是给广告商们开出的定心丸。说到底索尼现在是在未来而战，为制定标准而战。

▲Home中玩家替身站在电影院前，影院的电子屏幕上正在宣传索尼旗下的热门电影品牌《蜘蛛侠》。

一切归零

玛娜视点

“零”这个词在日语中就是用来表示幽灵的词，它指的是一种存在却又虚无缥缈的状态，而这款新作发售之后，“《零》系列”终于和字面上的意思一样，一切又重新回到了原点，菊地启介、柴田诚和须田刚一这个新结成的组合还需要再一次铆足劲挑战由自己一手创立的系列，因为如果说《零 红蝶》是峰顶的话，现在这个系列已经跌入了接近谷底的地方。

Tecmo知名度最高的几个系列中，《零》算是一个，但是，《零》也和大多数恐怖题材的作品一样，未能免俗地在叫好不叫座的尴尬位置上左右徘徊，甚至是评价最好的《零 红蝶》也只卖出了10万余套。在PS2末期推

▲游戏中最为核心的“开花”，正是安全的它将玩家年龄有效地降到了15岁以上。

出了《零 刺青之声》后，Tecmo一直在冷眼旁观业界的风云变幻，试图给这个潜力还未被完全发掘出来的系列寻找一个家底殷实的婆家，最后，它选中了最接近自己要求的Wii。

由于众所周知的原因，Wii上的恐怖游戏数量屈指可数，《零》的介入必将一举垄断这个玩家基数极大的恐怖题材领域，同时，任天堂也深知Wii的软肋，为了让Wii游戏更为多元化，一直以来都保持着良好口碑和质量的《零》也是他们最好的选择。然而，这次本该双赢的合作并没有得到圆满的结局，玩家普遍对剧情、CG甚至是操作表示出了自己的遗憾与不满。

《零 月蚀的假面》不幸遭遇滑铁卢，其原因并不仅仅是单方面上的。与任天堂合作后受到的种种限制自不必说，相信系列玩家都明显感觉到本作和系列前作的巨大差异：像前几作那样动辄断手刺青的残忍画面一次都没有出现，取而代之的是脸部“开花”的画面，这使玩家对最终BOSS的同情与理解度大幅下降；游戏中所有牵扯到“特别”感情的地方都被刻意在主线中去除，而以文件

> “因为如果说《零 红蝶》是峰顶的话，现在这个系列已经跌入了接近谷底的地方。”

▲须田刚一也加入了本作的开发，相信游戏中新增的与之前风格相差甚远的“灵石灯”与他有着莫大的关系。

的形式隐晦地表达出来，使剧情前所未有的纯洁简单，也正是因为这个原因，本作的最终BOSS成了一张几乎什么都没有写的白纸，全然不复系列之前的灵气，甚至连Wii手柄的操作都设计得非常生硬。

除了游戏在方向上的渐行愈远外，另一个原因自然与近期最大惊爆“板垣伴信愤而出走，Tecmo惨遭收购”系列事件难脱干系。值得注意的是，在板垣离开之后不久，Tecmo便匆匆公布了《零 月蚀的假面》的发售日期，此后，仅仅花了一个多月左右就在7月31日将新作迅速推出，除了宣传期极为短暂之外，游戏中还残留着大量明显的赶工痕迹：灵收集列表中明明预留了空栏却无法拍到对应的幽灵；游戏通关后出现的“Extra”中出现了无法解开封印的道具栏；游戏中出现会导致游戏无法进行的BUG；还有一些明显应该有相关描写但却匆匆略过的幽灵，半成品的实质昭然若揭。

作为一个让许多不玩恐怖游戏的玩家都开始对恐怖游戏产生兴趣的系列，“《零》系列”未来的走向也牵动着许多人的心，在本作的失利之后，下一作能否力挽狂澜，在游戏素质与受众面之间找到一个平衡点？这将是所有系列老玩家所共同关心的问题。

▲本作的人物设定算是系列中最有特色的一作，只可惜美好的角色与美好的剧情往往无法兼得。

电海杂志&3DM-SM
www.ptumbook.com

死水微澜

曾被赞誉为上世纪英国最伟大经济学家的约翰·梅纳德·凯恩斯勋爵是趋势论的积极倡导者之一，他认为一切与市场经济相关的事物都按照客观规律运行着并可加以预期。不过凯恩斯也承认经常会有偶然的变数导致事物发展的趋势发生突变，也正是无法预测的变数，让这个“现代资本主义经济之父”的辉煌一生中亦因股市崩盘等变故先后遭遇了三次严重的破产危机。对于日本TV游戏产业的现状，我们完全可以照本宣科的套用趋势论的法则，而近日围绕着收购Tecmo发生的种种风波，偶然中也存在着必然的因果关系。

文 Darkbaby 美编 心の永恒

弱者同盟

所谓智者千虑、必有一失。纵然Square Enix社长和田洋一机关算尽，却也未曾料到Koei的横刀夺爱，平白为人做了嫁衣。

Koei的断然行动绝非心血来潮，显然是基于长期忧患意识所采取的明智选择。经过了前几年的飞跃成长，Koei得以勉强跻身日本六大第三方游戏发行商之林，然而无论资产规模还是游戏品牌数量都与Square Enix和NBGI等强强联手的巨头们相去甚远，支撑业绩的主打商品除了“无双”还是“无双”，作为会社奠基物的《信长之野望》等传统策略类游戏则日薄西山，虽然Koei一直在努力拓宽产品线和打开海外市场，但目前看来实在是收效甚微。在前一轮视频主机大战中Koei因全力押宝索尼PS2而一举成功，在本轮因袭以往经营思路的该社却陷入了极度危险的困境。PS3等高清主机销售的大不振显然出乎Koei的预料，双机种发售的《真·三国无双5》日本本土累计销量不过50万套，该社为了完成预定的销售目标，竟然“创造性”地采取了逆向移植策略。为了维持经营业绩的成长，Koei不得不毫无节制地竭泽而渔，2007年一年内居然在各大平台总计发售了七款“《无双》系列”游戏，这种经营行为对于品牌价值的破坏显而易见。虽然Koei 2007财务年度的决算报告还算光鲜，但却分明是“夕阳无限好，只是近黄昏”，海外业务的收益几乎可以忽略不计，Wii和NDS业务均毫无进展，而技术的滞后也严重拖累了该社的表现。面对日益激烈地市场竞争格局，Koei的实力显然过于单薄，该社不可能像SE那样动辄投资上亿美元去开发“水晶工具”，其研发力也远不足以应付全平台发展的未来趋势。

■《真·三国无双5 特别版》的出现是Koei的无奈之举。

Square Enix的阳谋给予了Koei经营层两方面的积极提示。一方面是严重的危机感：Koei原本是襟川阳一夫妇白手起家所创建，襟川家族在上市公司中并未绝对控股，财力也相当有限，一旦日后出现经营动荡，该社对于可能发生的企业购并同样毫无反抗能力（不排除SE曾经和Koei董事会进行过收购接触）。有了前车之鉴，Koei必然会对自身的潜在危机有所警醒。另一方面则是千载难逢的发展机遇：Koei突然意识到了合并是继续壮大发展的捷径，Tecmo无疑是最佳的选择目标。Tecmo的海外业务收益力高、产品线丰富等优势都恰好能有效弥补Koei的经营短板，而Tecmo的股价因为连番暴跌后已经大幅缩水，一旦合并提案成功后，襟川家族在新会社董事会里依然将占据绝对主导权。

在财力和品牌影响力等方面Koei显然难以望及SE的项背，但该社经营者在整个事件中表现出了相当高的商业智慧，充分利用了SE在“友好收购”背后所表现出的强横，以援助者的身分突然登场，在义理人情上取得了完全主动。虽然Koei当时的股票市值总额约为Tecmo的2.5倍，但却以谦恭的姿态主动提出了对等合并，与SE盛气凌人的吞噬姿态形成了鲜明反差，因此让Tecmo董事会迅速认同了平等合作的积极意义，于是乎两方合并道路上存在的诸多障碍被一举扫清。“收购”和“合并”这两个字眼的区别恐怕中小学生也都能完全理解，Square Enix为了实现集团内部的垂直统合经营，其采用TOB方式收购Tecmo的目的就是为了把柿原家族等前经营层完全排除出局（Taito的殷鉴在前），从而顺利全盘推行效率化的企业管理，其强硬的手腕必然引起Tecmo董事会成员的强烈反感，一旦出现了另外的选择，遭遇拒绝完全在情理之中。Koei所提出的对等合并案，且不论合并换股的优待条件可能要大大高于SE之前溢价30%的收购提案，虽然合并后柿原家族等前Tecmo董事会成员的股权比率将大幅缩水，但依旧能够对未来新会社的经营拥有一定的话语权，而且每年还能享受分红派息。选择合并在很大程度上顾全了柿原家族的颜面和切实利益，远非被强行收购后光身出局的羞辱感可比。

由于过剩自信的缘故，Square Enix此番着实吃了一个大大的哑巴亏，原本预料在如此恶劣低迷的世道里不会有其他对手敢于接手Tecmo这样的烫手热山芋，因此在收购提案时态度过于强硬（仅给了Tecmo董事会一周的答复期限），最终让Koei拣了个现成便宜。SE当然还可以通过证券市场对Tecmo实施强行收购，但由于失去了包括柿原家族在内全体董事会成员的支持，即便试图通过二、三级市场获得足够控股的有投票权股份，不但代价高昂且旷日持久，SE显然不会因一时意气去干这等两败俱伤的傻事情。更况且SE社长和田洋一现任CESA产业协会会长，若过于蛮横张扬，恐怕也会引起业界全体的强烈反感。Tecmo不是SE觊觎的第一个猎物，当然也肯定不会是最后一个，和田洋一近日在接受Gamasutra专访时再次重申了对收购的强烈欲望，他表示SE还在继续寻找合作机会，不管是日本国内还是海外。虽然和田氏对于收购Tecmo失败并未过多置词，然而该社的沮丧之情完全可以想像，类似Tecmo这等物美价廉的目标实在是可遇而不可求的，未来的购并之路势必更加艰辛。SE原本

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

www.pinnacle.com

期望在今年10月1日新会社体制诞生之日初步构建起未来发展的战略架构，由于操之过急导致了Tecmo收购案的意外出局，势必会影响到今后的战略部署。

Koei和Tecmo的梦幻携手应该算是典型的弱者同盟，合并后新会社以股票总市值计算依然处于日本六大第三方游戏发行商之末席，不过该社的整体实力已远非昔日之Koei可比，产品线分布更趋于合理，对海外业务的拓展能力也将大幅增加。不过笔者对于弱者同盟未来的业绩成长性仅表示谨慎乐观，毕竟Koei从来没有过大规模购并重组的成功经验，而且在提出合并案前显然并未经过有计划的调研和部署，因此两家企业文化差异巨大的会社在短时期内能否顺利融合确实很值得怀疑，如果无法在未来两三年内有效活用两社丰富的游戏资产，合并会社的经营业绩完全可能会出现负效应。事实上SE的收购或许更有利于保存和活用Tecmo的游戏财产，和田洋一团队有着丰富的整合管理经验，Taito的重振雄风便是有力的证明，况且“Square Enix”这个金字招牌的附加价值和流通渠道更远非Koei可以匹敌。

从Koei和Tecmo合并案最终落实后，相关三社股价的一时走势可以看出相当部分的市场投资者对现状表现了强烈的失望情绪，在Tecmo公开答复Square Enix相关质问的9月10日当日，三社的股价都出现了不同程度的下跌，其中Tecmo的跌幅高达7%左右，呈放量急挫的集体抛售之势。而Koei的股价在经历五连阴后，也于9月12日创下了每股1262日元的年度新低，跌幅累计达到了16%，投资者疑虑Tecmo混乱不堪的内部管理体制最终会波及Koei。

所谓“谋事在人，成事在天”，最终的结果往往未必就是最理想的结果。

■《高达无双2》一开始就制定了全面跨平台的方针。

死水微澜

Koei和Tecmo的合并声明中提到了“共同的危机感”，生存的危机感确实已经成为了许多日本游戏开发商的共同意识，技术和经营理念的落伍使得日系厂商与欧美同行渐行渐远。如果说上世纪末的《超级马里奥64》、《FFVII》和《生化危机》等众多游戏代表了业界的技术巅峰，现如今日本厂商却已经越来越无力拿出技术含量上与欧美厂商等量齐观的大型作品。由于企业管理者抱残守缺的消极经营理念亦导致了日本第三方游戏厂商无法适应日益瞬息万变的市场格局，在激烈的竞争中进退失据，最终导致了全面的衰退。现任Game Republic社长的冈本吉起近日公开宣称：“日本已经不再是游戏先进国家！”他认为：“（日本与欧美）不是渐渐拉开差距的程度，可以说是已经落后得太远了。”从冈本的访谈中我们还获得了这样的直观信息：在FC全盛的时代，日本厂商出品的游戏曾经占据全球市场份额的70%以上，如今则已不到20%。

■Koei名誉会长襟川阳一

或许用EA和Square Enix两家著名厂商的势力消长可以进行最直观的比较；1997年EA和Square曾经共同组建全球游戏发行渠道，当时两社的年度游戏发行数量在伯仲之间。随着岁月变迁，如今强强联手后的Square Enix每年的游戏发行数量仅相当于EA的八分之一。从游戏发行总量看，SE比之当年Square似乎并未有明显衰退，但EA却已非当年之吴下阿蒙。虽然诸如《MGS》、《生化危机》乃至《灵魂能力》等一些日本第三方游戏依然在全球热销，但这些作品的市场支配力却已经越来越弱，人们更关注《光环》或《GTA》这样的欧美系超大作。

NDS和Wii这两款任天堂大杀器取得的压倒性胜利也给日本游戏厂商造成了沉重的打击，大多数第三方从一开始就押错了筹码，导致平白错失了一次难得的发展良机。至今为止，在Wii平台获益最丰厚的竟然是Activision Blizzard和育碧等几家欧美发行商，这样的结果恐怕连任天堂自己也会感到啼笑皆非吧？日本游戏厂商正日益丧失市场的洞察力，在高清游戏平台固然无力和欧美厂商拮抗，而对Wii又不得其门而入，根据任天堂最新的财务报告显示，预测截止2009年3月末Wii的全球发行总量将达到4450万台，从而进一步确立领先地位，日系厂商对于日益明朗化的未来趋势并非毫无觉察，现状已经让他们不得不有所行动。Koei名誉会长襟川阳一近日在接受采访时表示：“Wii平台已经完全具备了让第三方获利的条件……”

任天堂社长岩田聪早在2006年TGS的基调演讲中就宣告了TV游戏业一强皆弱的时代已经终结，许多第三方厂商直到近期才深刻领悟到其中的玄机，随着索尼帝国的迅速没落，三强鼎立的多极化时代完全确立。过去日本第三方独尊一强的传统经营思维已无法适应时代需求，跨平台发展和全球市场化将是大势所趋，Capcom于9月16日发表的财务报告中郑重表示：“Capcom未来将不再有独占游戏！”Capcom还大幅调整了下一财务年度的全球销售计划，日本本土的销售比重由过去的50%下降为25%、欧美地区则上升到75%。Capcom的积极动作也充分显示了日本地区不再是全球游戏产业的中心，欧美必将成为市场竞争的决胜场。

对于未来前景的焦虑促使日本第三方加快调整市场战略的步伐，大规模购并整合将是今后一段时间里的业界主旋律。根据路透社的最新报道，Namco Bandai将在2009年2月前收购法国老牌游戏开发商Infogrames子公司约34%的股权，并计划在未来继续购入剩余的股份，NBGI此举也被视为该社布局海外市场的积极举措。Sega Sammy、Konami近日也动作频频，正积极改变市场战略以应对激烈竞争格局。目前在日本国内，六大第三方游戏厂商的市场占有率不到40%，而EA和Activision Blizzard两社就占据了北美游戏市场67%的市场规模（任天堂等第一方除外），日本国内的市场集中度明显偏低，导致日系大手厂商缺乏足够的市场竞争力，未来的突破之路便是通过不断购并重组诞生几家真正有实力和海外大厂抗衡的巨无霸型企业。

就像一潭久已沉寂的死水，终于泛起了希望的微澜，全面变革的时代已经悄然来临……

www.plumbook.cn

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

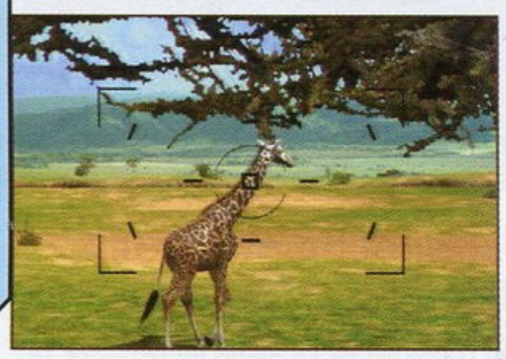
2008年8月25日～2008年8月31日

1 旋律天国 金 リズム天国ゴールド — ■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐 — ◆本周 55750套 ◆累计 479926套 — NDS

2 NEW **非洲** PS3

AFRIKA

■SCE ■2008年8月28日发售 ■动作冒险 ■5800日元



和之前官方宣传的一样，本作中详细的动物资料的确可以当作一本非常生动的非洲生态全书，充满非洲风情的背景音乐和游戏中捕捉各种动物的瞬间都能让人留下深刻的印象。当然游戏的缺点也非常明显，场景贴图粗糙，同屏动物数量过少等，都让玩家难以保持游戏的热情。

本周：38 423 套　累计：38 423 套

3 J联盟 胜利十一人 2008 俱乐部锦标赛 Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ — ■2008年8月21日发售 ■Konami ■体育 — ◆本周 37927套 ◆累计 117302套 — PS2

4 NEW **Fate/ 老虎斗技场 强化版** PSP

フェイト/タイガーころしあむ アッパー

■Capcom ■2008年8月28日发售 ■格斗 ■5800日元

作为前作的加强版，除了追加了三名可操作角色和换装道具来吸引FANS眼球外，战斗中新增的“虎令咒”则对玩家的战术运用产生了新的影响，让瞬间逆转劣势成为可能。组队战中首次引入的“共斗”设定更加强调玩家和队友的配合，让本来就以“乱斗”为目的的本作更加有趣。

本周：34 190 套　累计：34 190 套

5 Wii Fit Wii フィット — ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 — ◆本周 31134套 ◆累计 2536367套 — Wii

6 闪电十一人 イナズマイレブン — ■2008年8月22日发售 ■LEVEL-5 ■角色扮演 — ◆本周 29245套 ◆累计 70719套 — NDS

7 NEW **战地 恶人连** PS3

バトルフィールド：バッドカンパニー

■Capcom ■2008年8月28日发售 ■主视角射击 ■6800日元

游戏最大的特色就是场景中的所有物体几乎都可以破坏，不但能让人体验到肆意破坏的快感，同时也对玩家在与敌人交锋时，如何尽快找到掩体提出了新的挑战。另外游戏也提供了最大支持24人的网络模式，无论是组队厮杀还是协力作战都能让人热血沸腾、欲罢不能。

本周：25 603 套　累计：25 603 套

8 勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁 — ■2008年7月17日发售 ■Square Enix ■角色扮演 — ◆本周 23389套 ◆累计 1148268套 — NDS

9 梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル — ■2008年7月31日发售 ■SEGA ■动作角色扮演 — ◆本周 23106套 ◆累计 618489套 — PSP

10 马里奥赛车 Wii マリオカート Wii — ■2008年4月10日发售 ■Nintendo ■竞速 — ◆本周 22621套 ◆累计 1734534套 — Wii

从最开始的神秘大作，到具体游戏方式曝光，《非洲》的确是吊足了所有PS3玩家的胃口，而本周上榜的本作实际销量显然并没有达到官方的预期，其中最主要的原因就是游戏的实际画面和最开始官方宣传的存在一定差距，而且略显缓慢的游戏节奏也并不适合时下主流游戏群体的游戏习惯。另一款上榜的新作《战地 恶人连》从一个侧面反映一些极具个性的美式游戏也开始在次世代主机平台上打开市场。

2008年9月1日～2008年9月7日

1 旋律天国 金 リズム天国ゴールド — ■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐 — ◆本周 55276套 ◆累计 535202套 — NDS

2 Wii Fit Wii フィット — ■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育 — ◆本周 31970套 ◆累计 2568337套 — Wii

3 NEW **蓝龙 PLUS** NDS

ブルードラゴン プラス

■AQ Interactive ■2008年9月4日发售 ■即时战略 ■5800日元

游戏开场的高素质动画估计是吸引玩家的一个主要原因。虽然游戏中的大多数设定都来自于最初的X360版，对于从来没有接触过的玩家来说，有一定的理解障碍，但转换为即时战略的游戏方式却很容易上手，配合游戏热血满点的音乐，很快就能让人全身心地投入到游戏中。

本周：21 174 套　累计：21 174 套

4 上周3位 非洲 AFRIKA — ■2008年8月28日发售 ■SCE ■动作冒险 — ◆本周 18567套 ◆累计 56990套 — PS3

5 上周3位 **J联盟 胜利十一人 2008 俱乐部锦标赛** PS2

Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ

■Konami ■2008年8月21日发售 ■体育 ■6800日元

游戏中一共收录了包括海外俱乐部在内的154个俱乐部的详细资料，并且还设计了相应的菜单界面来提升玩家的亲切感。而在传统的11个模式中，力求突破的“一球成名模式”虽然追加了能力分配的设定，但培养的速度却慢得惊人，甚至有故意延长游戏时间的嫌疑。

本周：18 342 套　累计：135 644 套

6 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑 ファイアーエムブレム 新·暗黑龙と光の剣 — ■2008年8月7日发售 ■Nintendo ■策略角色扮演 — ◆本周 17349套 ◆累计 224592套 — NDS

7 上周8位 **勇者斗恶龙V 天空的新娘** NDS

ドラゴンクエストV 天空の花嫁

■Square Enix ■2008年7月17日发售 ■角色扮演 ■4800日元

游戏发售至今已经在榜单中停留了近两个月的时间，并再次向我们证明了“人气”和“影响力”才是牢牢抓住玩家的两大法宝。和最初的版本相比，游戏最大的改变就是增加了能够成为同伴的怪物数量，甚至连珍稀的金属系怪物也名列其中，不过能否收到就要看玩家的运气了。

本周：15 454 套　累计：1 163 722 套

8 大合奏！兄弟乐团 DX 大合奏！バンドブラザーズDX — ■2008年6月26日发售 ■Nintendo ■音乐 — ◆本周 14688套 ◆累计 320678套 — NDS

9 马里奥赛车 Wii マリオカート Wii — ■2008年4月10日发售 ■Nintendo ■竞速 — ◆本周 14207套 ◆累计 1748741套 — Wii

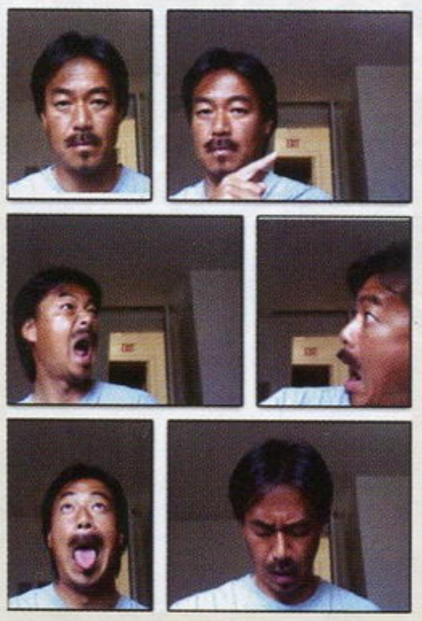
10 闪电十一人 イナズマイレブン — ■2008年8月22日发售 ■LEVEL-5 ■角色扮演 — ◆本周 13803套 ◆累计 84522套 — NDS

随着暑假的正式结束，日本玩家对游戏需求量的急速减少也使本周前100位的游戏总销量再次创下了新低，继2005年9月以来，连续三年低于50万套。游戏厂商方面为了刻意回避这段时间，纷纷将新作的推出时间押后，所以本周的榜单中除了《蓝龙 PLUS》之外，其余的都是以往的老作品在排名上出现了些许的变化，而《旋律天国 金》则继上周之后再次蝉联了本周的冠军，以5.5万的周销量明显拉开了和其他作品的差距。

www.plumbook.cn

数字殿榜

Mistwalker作品回顾



▲在工作室的官方网站中无意中找到了一张坂口博信先生的连拍照，看来平时一脸严肃的他，在镜头面前也会表现出特有的搞笑风格。

自从坂口博信从Square Enix独立出来之后，他于2004年所成立的“Mistwalker”工作室就成为了日本游戏界关注的另一个焦点。虽然拿坂口博信自己的话来说：“这样做只是为了跳脱以往游戏的束缚，创造更多有个性的游戏”，但“慢工出细活”的该社作品往往给人一种错觉：过多的延续反而将创新之处淹没，很难让人发觉最有亮点的地方。其实在工作室成立之初，且不论微软在其中所起到的促进作用，敢于在当时PS2如日中天的日本游戏界选择已经迈入次世代，但前途却让人堪忧的X360作为工作室第一部正式作品的独占平台，就表达了坂口博信和旗下员工“渴望在游戏画面和系统上都实现突破”的良好愿望，而随着游戏的正式发售，事实也证明了所有开发人员的努力并没有白费，不但相对于日本地区其他X360游戏来说获得了不错的销售成绩，一直处于低迷状态的X360游戏和硬件市场也因为这些作品而得到了不同程度的增长。接下来就让我们一起来看看该社到目前为止所发售游戏的首周销量(包括日本和欧美两个地区)，相信很多热衷于角色扮演游戏的玩家都尝试过它们，不知道即将于今年发售的NDS游戏《AWAY 混乱的迷宫》又会带给大家怎样的惊喜呢？

▲这张官方提供的概念插画说不定也会在今后的某个游戏中出现呢。

游戏名称	发售时间	首周销量(日)	首周销量(欧美)
蓝龙	2006.12.7	80348套	59791套
远古封印之焰	2007.10.4	49678套	(注)
失落的奥德赛	2007.12.6	54581套	168165套

注：本作未发售过美版。

2008 HARDWARE 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	8月25日~8月31日	9月1日~9月7日
1	PSP	2 687 544台	41 664台	34 462台
2	NDSL	2 174 910台	56 439台	51 412台
3	Wii	2 141 622台	35 755台	33 128台
4	PS3	658 589台	9 775台	8 317台
5	PS2	321 298台	8 810台	7 948台
6	X360	132 014台	3 124台	1 044台

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

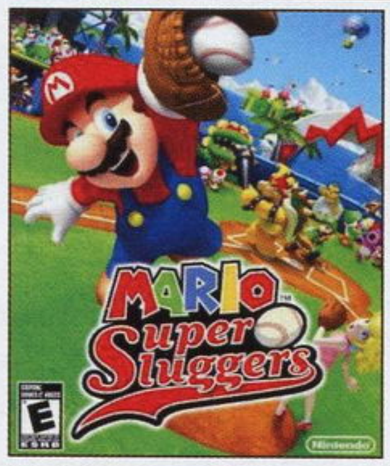
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年8月24日~2008年8月30日

1	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：6	◆本周 90340套 ◆累计 1909556套	Wii
2	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	■EA ■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 89502套 ◆累计 969136套	X360



3 超级马里奥竞技场 家庭棒球赛 Wii

Mario Super Sluggers

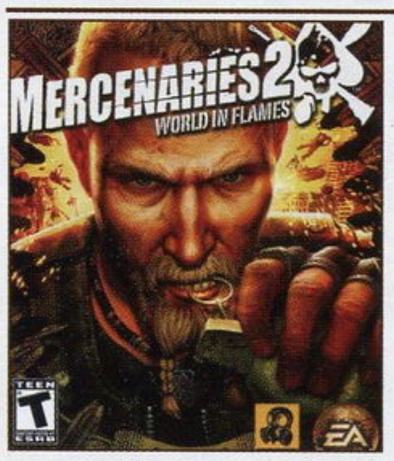
■Nintendo ■2008年8月25日发售■体育■上周排位：-

虽然本作在日本市场没有引起多大的反响，但是在欧美地区，马里奥的号召力还是相当强劲，首周发售就来到第三的位置。游戏仍然以可爱逗趣的任天堂经典角色为卖点，除了视角有些时候还是让人感到不适外，搞笑的冒险模式和适中的难度却很对低年龄玩家的胃口。

本周：78 546 套　累计：78 546 套

4	泰格伍兹PGA巡回赛09 Tiger Woods PGA Tour 09	■EA ■2008年8月26日发售 ■体育■上周排位：-	◆本周 72017套 ◆累计 72017套	X360
5	薄暮传说 Tales of Vesperia	■NBGI ■2008年8月26日发售 ■角色扮演■上周排位：-	◆本周 57792套 ◆累计 57792套	X360
6	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：9	◆本周 48883套 ◆累计 2948331套	Wii
7	泰格伍兹PGA巡回赛09 Tiger Woods PGA Tour 09	■EA ■2008年8月26日发售 ■体育■上周排位：-	◆本周 48836套 ◆累计 48836套	Wii
8	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	■EA ■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 48101套 ◆累计 598148套	PS3
9	潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4:Guns of the Patriots	■Konami ■2008年6月12日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 44742套 ◆累计 1316093套	PS3
10	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	■EA ■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 43707套 ◆累计 379498套	PS2

2008年8月31日~2008年9月6日



1 雇佣兵2 战火纷飞 X360

Mercenaries 2: World in Flames

■EA ■2008年8月31日发售■动作射击■上周排位：-

游戏的很多设定都模仿了著名的“《GTA》系列”，完全开放的城市、可以肆意破坏的场景，数量繁多的任务都是让玩家继续下去的理由。但随着游戏时间的延长，任务过于重复，剧情老套，时常出现BUG的致命问题就暴露在玩家面前，完全抹杀掉之前建立的良好印象。

本周：224 450 套　累计：224 450 套

2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 91425套 ◆累计 2000981套	Wii
3	雇佣兵2 战火纷飞 Mercenaries 2: World in Flames	■EA ■2008年8月31日发售 ■动作射击■上周排位：-	◆本周 88703套 ◆累计 88703套	PS3
4	马里奥赛车Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 68555套 ◆累计 3016886套	Wii
5	麦登橄榄球09 Madden NFL 09	■EA ■2008年8月12日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 58803套 ◆累计 1027939套	X360
6	泰格伍兹PGA巡回赛09 Tiger Woods PGA Tour 09	■EA ■2008年8月26日发售 ■体育■上周排位：7	◆本周 41554套 ◆累计 113571套	Wii
7	无尽的未知 Infinite Undiscovery	■Square Enix ■2008年9月2日发售 ■角色扮演■上周排位：-	◆本周 40715套 ◆累计 40715套	X360
8	超级马里奥竞技场 家庭棒球赛 Mario Super Sluggers	■Nintendo ■2008年8月25日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 35660套 ◆累计 114206套	Wii
9	宝贝 天堂的烦恼 Viva Pinata: Trouble in Paradise	■Microsoft ■2008年9月2日发售 ■模拟经营■上周排位：-	◆本周 35184套 ◆累计 35184套	X360
10	雇佣兵2 战火纷飞 Mercenaries 2: World in Flames	■EA ■2008年8月31日发售 ■动作射击■上周排位：-	◆本周 34510套 ◆累计 34510套	PS2

新闻资讯 排行榜

www.plumbook.cn

虚无与光明军团战争3000年之后

沉睡在遗迹深处的少女苏醒

唯我独尊的财宝猎人

金

画师：pako

同时启用两大插画师

《光明力量 EXA》

pako

×

《凉宫春日的忧郁》

いとうのいぢ

人造生命体

艾尔芬

画师：いとうのいざ

虽然表面上看起来和正常的少女没有两样，但其实却是代号为“AL-FiN-078-39216”的飞空艇核心。但由于艾尔芬一直被作为备用核心，所以在古代大战中从来就没有被正式启用过，到现在为止还处于初期的准备状态。尽管表面也像少女般纯真活泼，其实却因为设定的原因无法产生爱情的情感。

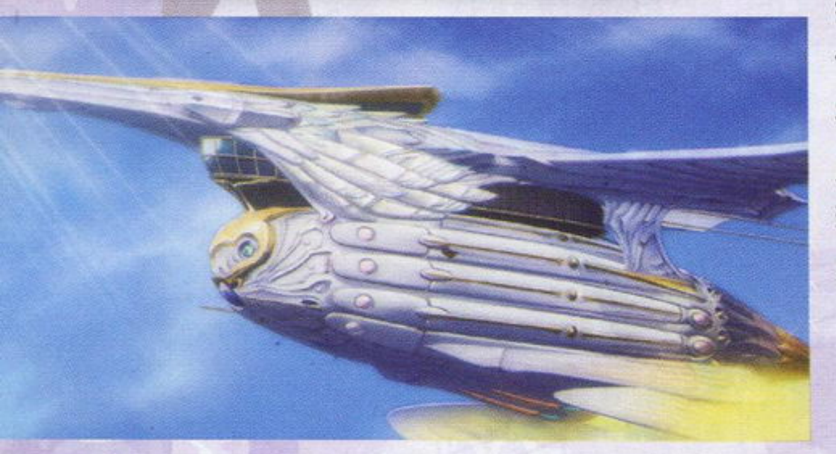
文 火云　美编 anubis

Shining Force Feather

光明力量 羽翼	SEGA	策略角色扮演
NDS	Shining Force Feather	日版
	预定2009年第一季度　1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

游戏的主角，战争使他失去了亲人而成为孤儿，后来被剑术大师欧辛收留并传授给他剑术。金在欧辛门下修行时因为行为不检而被逐出师门，从此之后便成为了流浪各地的财宝猎人。金是一个言行十分粗俗无礼、做事不经大脑、基本上只会为自己着想的家伙。但也正因为如此，只要下定决心就会始终热情高涨地将事情做完。

已经有很长时间没有动作的“《光明力量》系列”终于再次出现在玩家的眼前，与之前几作不同的是游戏采用了传统战棋回合制和动作相结合的战斗方式，这样既不失传统风格又保留了前几作爽快感的战斗风格会让许多老玩家眼前一亮。游戏由“《召唤之夜》系列”的制作公司 Flight Plan 负责开发，所以本做的素质肯定会有一定的保障的，这种大胆地革新无论对新老玩家来说都会从中获得完全不同的享受。



◀艾尔芬启动飞空艇之后，金便可以使用该飞空艇在世界各地旅行。

STORY

在上次来自异世界的“虚无”与“光明军团”爆发的古代大战结束之后，世界平稳地度过了 3000 年的时间。当时与虚无之间的战斗已经无人能够回忆出来，就连光明军团当年所残留下来的痕迹，如今也变成了散布在世界各处的古代遗迹。以挖掘遗迹为生的金误打误撞进入一座神秘的古代遗迹，并在遗迹中遇到了沉睡在此的艾尔芬。从艾尔芬的口中得知她就是飞空艇的核心，在金还处于一头雾水的状态下，艾尔芬却将昔日光明军团所使用的飞空艇启动了起来了，时隔 3000 年之后，传说再次开启……

www.plumbook.cn

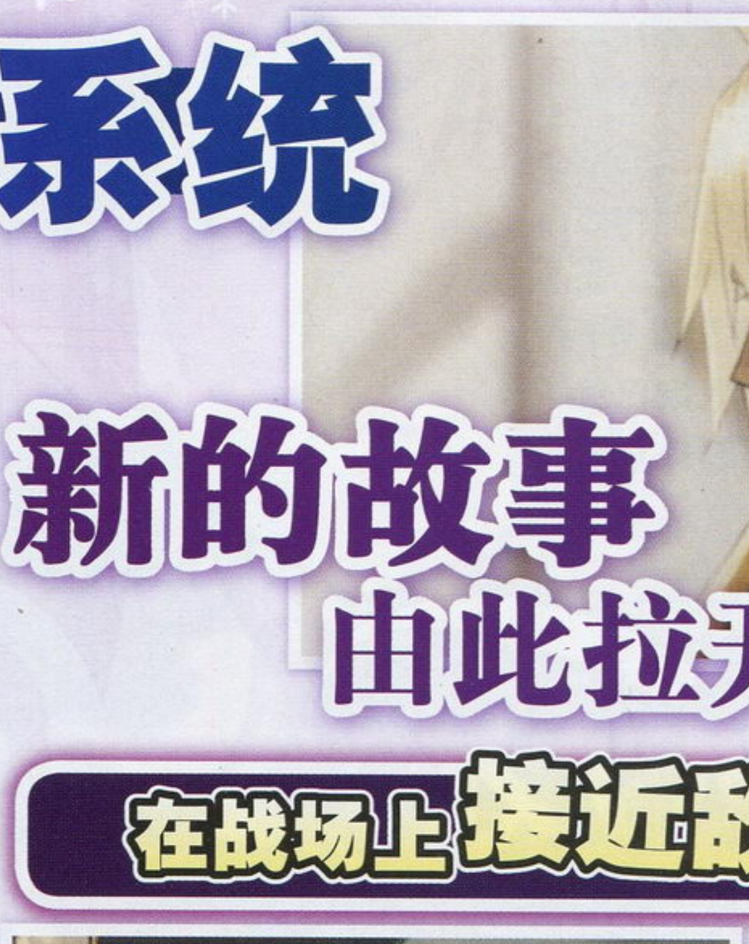
回合制战斗

简单爽快的战斗系统

游戏的战斗系统与传统的回合制战棋游戏类似，战斗单元将按照顺序在地图上行动，但进入战斗时却可以如同动作游戏那个进行爽快的操作。接下来就让我们共同见识本作的同时具备策略与动作要素的战斗系统吧。

上屏画面

从这里确认角色的行动顺序！



上屏画面

新的故事由此拉开篇章

在战场上接近敌人！

战斗开始后敌我双方的战斗单元是按照回合制的顺序展开行动的，轮到我方行动时，当玩家把角色移动到指定的位置并决定行动之后，觉会按照顺序开始下一个角色的行动。正在行动角色周围的红色范围，应该就是该角色的攻击范围。

开始充满魄力的战斗！

利用多彩的进攻将敌人打倒吧！

上屏画面

▲各个角色擅长的战斗方式会根据使用的武器有所区别，图中金正在发动专用的必杀技。

▶在战斗前玩家可以把技能分配到A、B、X、Y四个按键上，然后在战斗中按相应的按键便能发动攻击了。

上屏画面

与同伴一起发动合力攻击

在战场上确认要攻击的敌人后，就会切换到特殊的战斗画面，进入该模式后，玩家就可以像普通动作游戏那样操作角色攻击敌人了。使用简单的操作便能够发出丰富的必杀技，游戏的战斗画面可是相当华丽的哦。

▶战斗中只要满足特定的条件，就能与同伴一起使用合力攻击，无论演出效果还是伤害都是相当喜人的。

上屏画面

画师：pako

身为半人马族的贝尔是金的搭档，是一个见了女性就忘乎所以的家伙，而且自称是半人马族中长得相当帅而且颇受女性欢迎。不过贝尔心思细腻，很懂得照顾他人。贝尔与金是老乡，从小便经常同金一同闯祸。尽管贝尔出身显赫，家里是十分有名的骑士一族，但当金被逐出师门后依然决定同他一起离开了家乡。

话梅杂志&BBM SMV
www.plumbook.cn

无责任猜想 虽然本作依然不是传统的走格子，但是离玩家们最希望看到的那个形态已经不远了。最近SEGA动作频频，而且明显重点偏向NDS，如果本作的销量能够让SEGA满意的话，根据以往的规律来看，复刻MD版的《光明力量》也不是没有可能。

Wii平台上

虽然已经发售近两年，但Wii平台上的原创角色扮演游戏却不是特别多，这款《羁绊 黄金之绊》的公布让我们眼前一亮。游戏是由曾经制作过《王样物语》的川口洋一负责开发，正统的日式剧情设定加上充分发挥Wii手柄性能的操作，估计很多玩家已经迫不及待想玩到本作了，那就先让我们来看看具体情报吧！

文 阳光成员 Daniel
美编 anubis

背负与魔物战斗宿命的世界

古老的纳加比托利亚王国一直被魔王加尔巴朗的力量所威胁。
经过以杰拉德为首的勇者的浴血奋战，
人们都以为魔王被封印在了水晶树的深处。
然而，恩怨并没有就此结束，
魔物再次袭击了王国，短暂的和平在瞬间崩塌。
国王艾布拉姆命令王子加斯顿前去讨伐魔物却不见任何成效。
荒芜的世界中，只有一个年轻的身影仍在不停地与魔物战斗……

羁绊 黄金之绊	Jaleco	动作角色扮演
Wii	KIZUNA 黄金の绊	日版
	预定2008年冬季发售 1人	售价未定
	无对应周边	

关键词 羁绊

“羁绊”是本作的主题，具体来讲它就是一种维系人与人之间密切关系的感情。当主角遇到凭个人力量无法应对的危机时，“羁绊”便会给予我们帮助。想要在这个魔物肆虐的世界战斗并生存下去，创造更多更牢固的“羁绊”是非常必要的一件事情。

▲“羁绊”是在相互了解和信任的基础上产生的，所以我们要学会多于别人进行沟通与交流。

而独身旅行的少年为了复仇

利昂

为了寻找不知去向的父亲而不停地和魔物战斗的17岁少年。表面看上去比较热血的利昂其实是一个沉默寡言、待人处世极为冷漠的人。他最讨厌的就是繁琐的人际关系，为了达到某些目的有时也会不惜代价。他最擅长的战斗方式就是在高速移动中以单手剑发动攻击。

超过100个的支线任务

本作的故事流程是以章节的形式展开的，每一章节都有一些固定的战斗任务。除此之外，游戏中还为我们玩家准备了总数超过100个的支线任务，从陪老婆婆散步到消灭魔物，各种有趣且具有挑战性的任务等着我们去完成，玩家可以根据自己的喜好自由地选择这些支线任务。

培梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©2008 Jaleco Ltd.

充满幻想风格的动作角色扮演游戏

爽快的战斗

本作是通过操作 Wii 手柄来和游戏中出现的敌人进行战斗的，因此战斗会具有更加爽快的节奏感。我们只需要连续按 A 键就可以对成群的敌人发动华丽的攻击。

◀ 画面中蓝色的光圈就是准心，通过Wii遥控器手柄可以调整它的位置。

▶当光圈落到敌人身上变红后，我们就可以展开相应的攻击。

一鼓作气 突出重围

▶ 锁定敌人后，只要连续按下A键就能轻松实现华丽的连击。

超具魄力的 BOSS 战

奥尔加斯是游戏中我们遇到的第一个BOSS，它有着巨大无比的双手以及令人生畏的蛮力。但身体笨重、移动缓慢是这个BOSS最大的弱点，只要与其进行周旋就能摸清它的行动规律。

游戏中的BOSS战让人很容易联想到《汪达与巨像》。面对如此巨大的BOSS，我们需要针对它的身体各个部位的弱点依次展开攻击。由于实力悬殊很大，稍有失误便有丧命的可能，所以这也对玩家的观察力和反应力提出了比较高的要求。

◀当BOSS的攻击出现硬直后，我们就能发现它的破绽，准星此时也会变成红色。

▶我们还可以顺着BOSS落下的双手爬上它的肩膀。

▲BOSS的头部以及眼睛是它最大的弱点部位，抓住机会进行猛攻就能给与其很大的伤害。

攻击薄弱的部位

新闻资讯 前线狙击

杰拉德

纳加比托利亚王国的骑士团团长，他是过去曾经将魔王加尔巴朗封印的大英雄，不过那之后便一直行动不明。因为是个率直的热血硬汉，所以杰拉德做起事来总是不喜欢有太多顾虑。

艾娜的 专属教师 米丝托

专门负责艾娜的教育工作的26岁上级女性文官，倾注了很多心血希望把艾娜培养成一名端庄典雅的公主。别看米丝托平时一副天然呆的样子，但她表演才能却是出类拔萃的，有时在遇到危险时也能发挥不可缺少的作用。

曾经讨伐过魔王 的王国英雄 艾娜

为了国家和人民的福祉而不断奋斗的16岁王国公主，尽管有着高贵的地位与美丽的外貌，她却能亲切体贴地关爱任何需要帮助的人。不过，艾娜偶尔固执己见的一面也会让她无意识地陷入到一些危险之中。

坚强乐观 的第一公主

CHECK 威力十足的必杀技

除了普通攻击，游戏中还有必杀技这一设定。在战斗中我们只要不断地攻击敌人并将画面左下角的红色气槽蓄满就可以发动必杀技。因为必杀技的威力大且具有范围攻击效果，所以在遭到敌人包围时就显得非常实用了。

◀画面正上方的“Time Limit”应该就是我们可发动必杀技的时间限制。

无责任猜想 游戏制作人称本作的开发完成度已经达到70%，现在正在进行游戏系统的改进。从这次公布的战斗和BOSS信息来看，我们相信这款游戏将是年底Wii玩家不可错过的一部佳作。

汪海杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

葛葉ライドウ対アバドン王

©ATLUS CO.,LTD.1995,2008

最近 Atlus 的 FANS 真是幸福，可能不少玩家《P4》还没来得及完美爆机，厂商就马不停蹄地公布了 PS2 平台上《葛叶雷道对阿巴顿王》的消息。作为“《恶魔召唤师》系列”的第三作，游戏在保留系列特色的同时大幅强化了迷宫和对话等要素，战斗也变得更加流畅。即使你不是金子一马的 FANS，这款风格另类角色扮演游戏也同样能够给你带来前所未有的乐趣。

葛叶雷道对阿巴顿王	Atlus	角色扮演
PS2	葛叶ライドウ対アバドン王	日版
	预定2008年10月23日发售	1人	7329日元
	无对应周边	

文 阳光成员 Daniel
美编 anubis

恶魔召唤师葛叶雷道再度活跃！

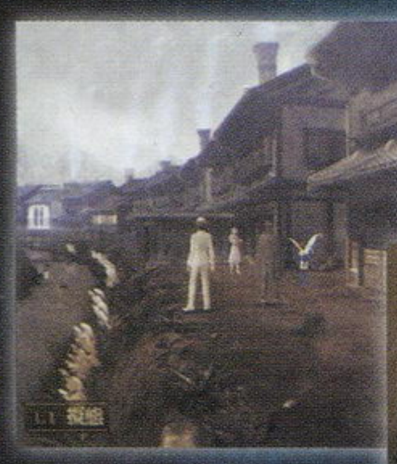
事关帝都安危的离奇事件

肩负着守护帝都任务的葛叶雷道拥有召唤恶魔并肩的能力，“正和二十年”，表面看上去一片平静的日本再次被一股不安的气氛笼罩。受依赖人的委托，他来到一个名为寒村的地方协助这里的鸣海侦探社调查失踪事件。随着故事的深入，葛叶在村子里接触了各式各样的人，也遇到了不少有违常理的现象，诸多的疑点使他感觉到一场牵涉到帝都的巨大阴谋正在慢慢迫近……

葛叶雷道

管是葛叶雷道用来收纳仲魔的关键道具，当战斗中需要召唤仲魔的时候只要打开相应的管子即可。

曾经在恶魔袭击中守护过帝都的命运，实力得到所有人一致公认。作为第十四代的恶魔召唤师，灵活的头脑也是葛叶的一个过人之处。



寒村

▲村子里每家每户的烟囱都在冒着白烟，让人觉得十分诡异。

▶朝仓妙是一名喜欢冒险的新闻记者，为了得到第一手素材经常与葛叶雷道一起同行。

▲侦探社的鸣海所长是这次事件的委托人，但看上去是个比较轻浮的家伙。

部分值得注意的要素

“运”

运势是生活在帝都的人们比较关心的一个话题。运气好的人可以受到幸运女神的眷顾，运气差的人则会一直霉运不断。这其中的差别可能会在游戏的过程中明显地体现出来。

探索迷宫

游戏与系列之前的作品相比一个比较大的不同就是增添了迷宫探索这一环节。各种具有系列特色的迷宫不但让 FANS 玩起来会觉得非常过瘾，也同时提高了游戏的耐玩性。

多结局路线

由玩家的行动来决定不同的结局路线，这也是系列作品的一贯特色。不同的选择将引导故事向着不同的方向发展，如此高自由度的流程是一般角色扮演中很难体会到的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏简介 《恶魔召唤师》是Atlus旗下与《真・女神转生》、《女神异闻录》等作品平行的一个著名系列，它们拥有相似世界观和人设，整体风格上次可以说是一脉相承。自前作《葛叶雷道对超力兵团》2006年发售以来，本作是该系列再度出击的首款正统续作。

丰富的解谜要素

恶魔对话系统

在“《恶魔召唤师》系列”前作中，玩家可以通过“封魔术”来和恶魔进行交流。本作则在这方面作出了进一步强化，游戏中葛叶雷道能直接和恶魔进行交流。通过这个系统可以说服恶魔成为自己的同伴，但由于恶魔的性格各异，所以在对话时也务必要谨慎考虑才行。

▶不单是葛叶自己，仲魔同样也会在说服恶魔的过程中起到一定作用。

充分利用仲魔能力

游戏中很多场景的谜题不但要依靠葛叶的头脑来解决，有时也会需要利用仲魔的能力。在调查各种事件的过程中，玩家可以召唤出1名仲魔与自己同行，只有合理地利用它们的特殊能力才能收集到那些隐藏在事件背后的必要情报。

▶表面看不出有什么异样，如果让仲魔再调查一次说不定有意外收获。

金发青年

似乎一直在监视着葛叶雷道的谜之人物，在游戏的过程中会多次遇到他。这名青年应该知道一些幕后的事情，不过目前还不清楚他的真实身分。

▼在调查进行的过程中，金发青年会给出一些关键性的提示。

极具魅力的战斗部分

▲战斗的时候不但需要与仲魔相互配合，还要根据敌人的弱点组织攻击。

▲战斗中葛叶雷道可以发动非常华丽的大技，这样能给予敌人致命一击。

◀这次在游戏中玩家可以同时召唤出两名仲魔来协助战斗。

MAG

所谓“MAG”就是将恶魔召唤到现实世界需要的能源，当仲魔使用强力技能或者葛叶雷道发动大技时也会消耗相应的MAG。尽管MAG的使用量有限，但是我们可以通过攻击敌人的弱点来夺取对方的MAG，这是提高我方持续作战能力的关键。

传说中的魔人

魔人的力量要远强于普通恶魔，它们的登场会给玩家带来很大的压迫感。如果魔人也能作为同伴加入队伍，那将使得战斗对我方非常有利，不过想要收服它们应该难度不小。

诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

无责任猜想 Atlus官方宣布在游戏发售日那一天将同时推出本作的限定版，内容是比普通版多出一张《真·女神转生3 狂热版》，之前错过这款作品的FANS可以有机会补习一下了。

提灯

提灯虽然没有办法作为武器来使用，但从黑衣人的装备可以推测这应该是用来提供他们魔力的道具。

黑面具男

他们是葛叶雷道的敌对势力，没有人看过他们面具下的面孔，也没有人知道他们的行动目的。惟一确定的是他们将成为玩家非常难缠的敌人。

面具虫

红面具男的身上并没有携带明显的武器，这只诡异的飞虫说不定就是用来对手下进行精神控制的关键。

红面具男

带着红色面具的应该是黑面具男们的头领。不仅仅是衣服颜色不一样，他们的攻击方式也有着很大出入，与其战斗时需要区分对待。

ARC RISE FANTASIA

可能是人设的关系使然，本作给人的第一印象就是“稚嫩”，特别是曾为《交响诗篇》作过人设的吉田健一的风格在游戏中似乎太简朴了一点。不过除此之外，游戏本身的设定还算是别具特色，作为在Wii上登场为数不多的原创角色扮演游戏，相信它也能满足很多玩家的需要。

华丽制作阵容联手打造	
制作人	水谷英之、御影良卫
导演	金丸宏之
剧本	实弥岛巧
作曲、音乐监督	光田康典
角色设计	吉田健一

文 玛娜　美编 NINA

弧光幻想曲	MMV/Imageepoch	角色扮演
Wii	Arc Rise Fantasia	日版
发售日未定	人数未定	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

在世界进化时订立全新的自然秩序！

Story

一直以来，梅利迪安帝国都在与浊龙持续战斗，所谓的浊龙，就是污染大地并带给人们痛苦生活的生物。帝国在得知有一群规模庞大的浊龙即将通过帝国首都迪亚曼特的情报后，皇家佣兵布莱特便和帝国二皇子亚尔斯一同在皇太子的指挥下前往讨伐。在战斗最激烈时，与浊龙一同坠落而身负重伤濒临死亡的布莱特，却因为神秘少女莉菲雅所拥有的不可思议的力量而获救。

◀亚尔斯和布莱特有着互补的性格，他们在平时的战斗中也会一起成长。

▲布莱特使用的武器是非常豪迈的大剑，虽然与外表不太相称，却是个力量型的角色。

在魔光雨最大时发生的邂逅就是一切的起点

■出现在布莱特面前的莉菲雅，拥有通过歌唱解析物质的力量【和音】。

■哀悼浊龙之死的莉菲雅在咏唱和音，降下“魔光雨”后，自己也不支倒地。

▲亚尔斯擅长于单手剑，以迅雷般的速度在瞬间将对手击破！

梅利迪安帝国的二皇子，布莱特的好友，个性开朗，为人善良，品行端正，在国民中拥有非常高的支持度，他和布莱特相识后就成为了好友。

拥有对人们有害物质的飞龙就被称为浊龙，在浊龙死亡后身体开始崩坏时，其爆炸会对其他生命带来足以致命的污染。不仅如此，这种污染在经过很长一段时间之后，还会引起侵蚀大地与生命的二度灾害。而所谓的“魔光雨”，则是一直在世界中循环的魔力泉源“魔光”降临于地面时的自然现象。这个自然现象是以魔光先累积于地底，之后再从地表回到上空的过程来产生对流，而在魔光浓度经过浓缩后的阶段下，便会以光之雨“魔光雨”的形式降至地表。世上曾经出现过能够随心所欲地操控魔光雨的技术，只不过现在已经失传了。

◀◀莉菲雅因为被某人追击而负伤，布莱特将会与莉菲雅一同前往边境村庄特帕吉翁。

性格冷酷的佣兵，不过据说他是因为生病的母亲才成为佣兵的，从这点可以看出温柔的一面。他的经验虽然不多，但是实力却很强劲。

©2008 Marvelous Entertainment Inc.
活梅杂志&3DM_SMV
www.plumbook.cn

雅黛儿

▲与布莱特青梅竹马长大的雅黛儿使用的光召术非常华丽。

布莱特师父的孙女，和布莱特、亚尔斯在一起进行修炼。她是个开朗的少女，正在靠自己的力量学习光召术。

三位一体战斗模式

▲下达指令后的行动会在半即时状态下进行，而且对不断变化的战局保持良好的掌控是战斗的基础。

本作中的战斗系统采取了非常注重团队力量的三位一体式战斗，每个角色的行动都要消耗行动点数（简称AP），不管是敌人还是我方，AP均为队伍里的成员所共有，必须在有限AP下预测敌人的行动并决定指令，该将AP分配给谁，分配多少AP来进行战斗都是战斗中所需要考虑的。

强大的固有技

▲◀发动固有技后，镜头会切换成角色的特写视角，演出也与普通攻击的华丽度大为不同。

战斗中，通过消耗SP可以使用角色各自拥有的固有技，可以对敌人造成相当大的伤害，也有一些固有技可以恢复我方体力或附加辅助效果。

连续攻击给予敌人重创

▲虽然其他成员会没有办法使用太多AP，不过可以让敌人没有反击的机会，连续攻击给予其严重伤害。

在一个回合里让一个角色进行多次攻击，相比起起只攻击一次能给敌人更大的伤害，这就是连续攻击，在与实力很强的怪物战斗时是一招相当好用的技巧。

◀敌人中如果有畏惧冰、雷这些属性的怪物，队伍连续技也会起到相当大的作用。

在小队中，让多名角色使用同一个光召术对同一个敌人展开攻击的话，就会发动队伍连续技，让使用的光召术伤害力上升，并发动效果更强的光召术。

莉菲雅

▲作为相当罕见的和音者，莉菲雅的身上潜藏着一股强大的力量。

在与浊龙交战最为激烈时出现的少女，她似乎对世间的常识完全没有概念，在情感的表现上也和一般人不太一样。

与维护世界自然秩序的神龙缔结契约 借此获得强大的力量吧！

随着冒险的进行，玩家会遇到世界的代言人“神龙”，与神龙缔结契约之后，即可获得被称为“宇宙法则（ロゴスコード）”的力量，这里看到的就是在众多神龙中与玩家最初相遇的西姆玛弗。

◀在战斗中召唤神龙之后，它的强大力量就会获得解放，在战斗中将会成为非常重要的战力。

■坚硬的盔甲与身后的翅膀充满了速度感与力量感，这就是神龙的真实形态吗？

无责任猜想 从目前公布的信息来看，本作是一款非常传统的原创角色扮演游戏，虽然素质尚佳，但是没有什么令人眼前一亮的亮点，现在惟有寄希望于它的剧情本身更加优秀了。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

历代的经典机体在这里集结！

如果将历代动画中的主角机高达按照顺序排列在一起，就可以发现它们的高度居然相差如此之大！从元祖高达基本设定的 18 米开始，我们可以看出，这些钢铁巨人的身高标准有着十分明显的波动过程。这其中，尤以“机动战士小型化”时代前后的机体高度差异最为明显。在这之前出现的 ν 高达，其身高已经达到了 22 米，如果加上浮游炮的高度，那么已经足以匹敌大型机动装甲的高度；而在这之后出现的高达 F91，由于技术的进步和结构的紧凑，其高度居然只有 15.2 米，已经可以算得上是高达世界中的侏儒了。那么究竟身高的差异是否会带来性能上的欠缺呢？恐怕这只能从实际游戏中得出结果了。

GN-001 能天使高达

驾驶员：刹那·F·塞耶

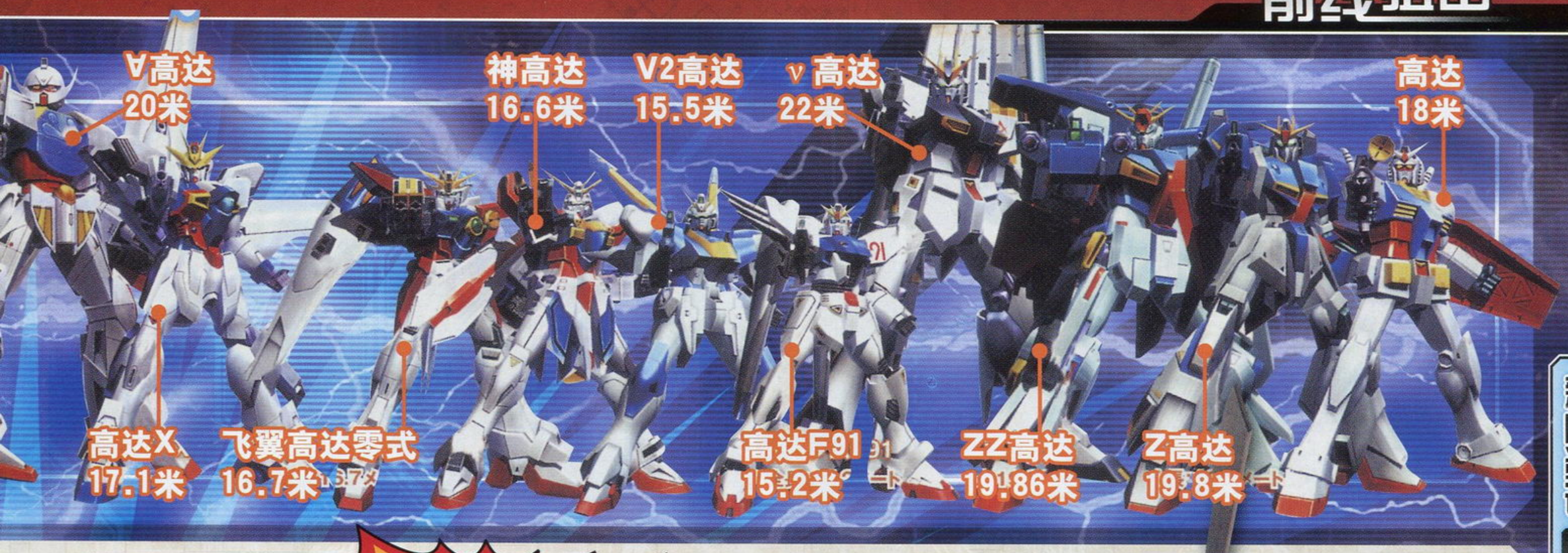
▶作为最新高达动画中的主人公机体，能天使高达拥有极为出色的近战能力。它将在游戏中有相当不俗的表现！

机动战士高达 高达对高达	NBGI	动作
PSP	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	日版
2008年11月	1～4人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

在经历了《联邦对吉翁》、《奥古对提坦斯》以及《联合对扎夫特》等一系列作品之后，广大的高达游戏爱好者们终于如愿盼来了这款集大成的重量级作品。将高达题材动画中的全部经典机体收录在这款游戏之中，虽然这样的做法并无太大新意，但对于高达迷来说已经是诚意实足了。在这款游戏中，玩家既可以感受到初代高达 RX－78－2 的魅力，也可以操纵最新的能天使高达作战。不过，究竟谁能够在这场关公战秦琼式的大混战中取得最后的胜利，恐怕还是要等到玩到游戏之后才能见分晓。

文 炎骑士　美编 anubis

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©创通・サンライズ・毎日放送



移动

在地面进行的常规移动依然会遵循系列作品那样，通过十字键来控制行动方向。如果要作出冲刺，则需要快速输入两次同一方向的按键。当然，一些具备变形机能的机体已然可以通过变形的方式获得更高的移动速度。

自由高达 ZGMF-X10A

驾驶员：基拉·大和

GF13-017NJ II

神高达

驾驶员：多蒙·卡修

▶有着“超级系高达”之称的神高达在卫星格斗擂台盟主——“红心之王”多蒙·卡修的驾驭下将会迸发出极为强悍的实力。

攻击

MS 的攻击方式主要以格斗和射击两部分组成。在接近目标后，按下负责格斗的按键便可令机体拔出光束军刀进行格斗攻击；当采取射击攻击时，玩家可以按照当前的不同机型来令不同性能和性质的主武器对目标进行远距离射击，并且还可以在中近距离上用机体头部的火神炮进行牵制性攻击。

防御

高达世界中的各种 MS 机体可以按照机型的不同而获得不同的防御能力。这其中比较常见的是持有普通盾牌的一些机型，可以利用盾牌抵御一定程度的袭击；对于那些拥有 I 力场防护罩以及光束盾牌的机型，则可以通过本身施放的力场来抵消一部分伤害。

www.plumbook.cn

让螺旋桨来搅乱波动的云　　让我们化为碧空展翅的鹰

スカイ·クロラ
Innocent Aces
イノセン・ティセズ

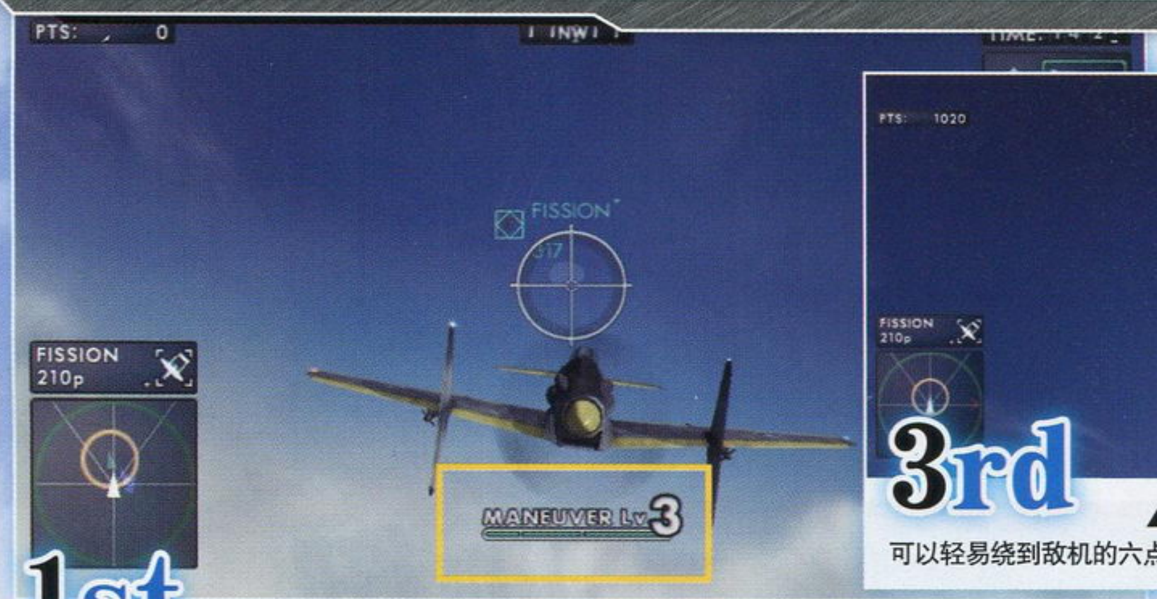
文 炎骑士　美编 木仙

空中杀手 无罪王牌	NBGI	射击
Wii	スカイ・クロラ Innocent Aces	日版
	2008 年 10 月 16 日　未定	7140 日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：全年龄

大概关注同名剧场版动画的读者朋友们已经从其他渠道了解到游戏的故事背景了。这款以老式螺旋桨战斗机为表现对象的空战游戏可谓打破传统，将虚幻的世界观与写实风格的空中缠斗巧妙地结合在一起。在这一次的报道中，我们降为大家详细介绍近距离咬尾战术的详细过程，以及将会在游戏中登场的虚构战机。那么，众飞行员们，不要在犹豫啦，敬请关注这一次的任务说明吧！

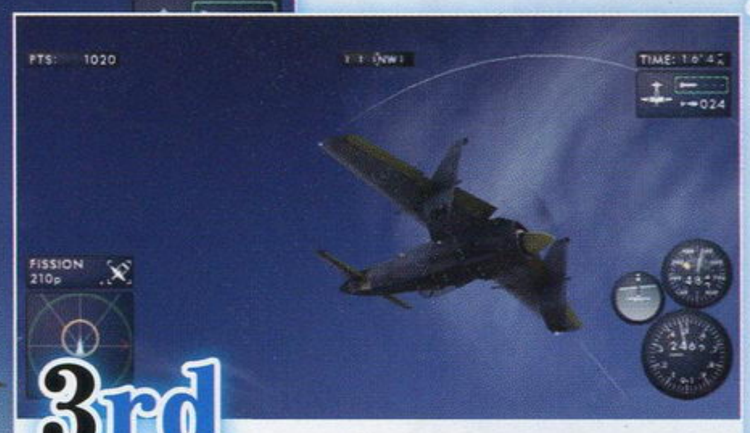
Tactical Maneuver Command
战术机动指令

为了让玩家更好地在这款游戏中体会空中格斗的乐趣，游戏中加入了独特的战术操作指令，即 TMC 系统。通过这个系统，玩家可以通过简单的操作实现更为华丽和优雅的特技飞行动作。当然，TMC 并不是仅仅具有高度观赏性的杂耍，而是十分实用的空战战术。可以预见到，当玩家与敌军的王牌飞行员进行缠斗时，活用 TMC 将会令战斗难度下降不少。



1st ▲在正常的飞行状态下，画面的正下方会有一个专门的 TMC 积累计量槽，当接近目标后，计量槽便会开始增长。如果想令计量槽不断增长，就要注意调整飞行姿态、确保始终咬住敌机。TMC 计量槽具备三段蓄积，而发动 TMC 的最低标准是蓄满第一阶段的计量槽。

2nd ◀当计量槽蓄积的程度满足发动 TMC 的最低要求后，便可以按下遥控器上的 A 键进入 TMC，此时的画面将会由正常的第一人称视点切换到第三人称背后视点，玩家可以在这个阶段观察到自己控制的战机所作出的一连串高难度战术机动动作。



3rd ▲通过战术机动动作，玩家控制的战机可以轻易绕到敌机的六点钟方向，抢占最为有利的攻击位置。

4th ▲在占据了有利的射击位置之后，玩家的战机还需要进一步的姿态调整，这是为最后的瞄准开火作准备。

5th ▲将敌机牢牢地套入瞄准具的十字中央，并且保持稳定的飞行姿态不断接近，然后迅速扣下按钮将弹药倾泻出去。

Final ▲Bingo！保持瞄准，让发射出去的弹药全都招呼在敌机身上，直到对方变成一团火球。

迅雷杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©森博嗣/「スカイ・クロラ」制作委员会 ©2008 NBGI ©GeoEye ©JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION

此前相关报道 第一报 Vol.201 P36

登场机体

Skily D

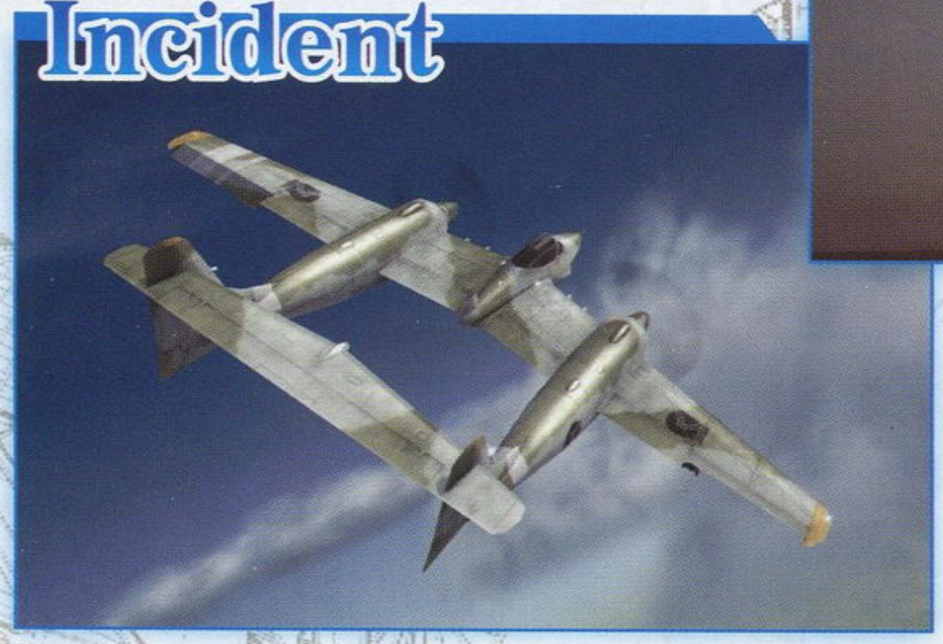
◀属于发动机前置布局的机型，从外形上可以看出前机身的直径较为粗大，因而可以判断发动机的功率将会十分强大，可以看得出这将是一种十分凶悍的机型。

散香MK2

▲采用推进式动力布局的高机动型战斗机，由于不必在机首的位置安装发动机，因而高速飞行时的阻力较小，镶嵌在主翼中的两片垂直尾翼使得该机型在高空飞行时可以获得不错的稳定性。

◀外形优雅的双尾撑式战斗机，与清影同样采用了两台发动机分别安装在机身前后的动力布局，是兼备空战能力和对地攻击的多用途作战机种。

Fission



Incident

▲与 Fission 一样，采用了双尾撑结构的机身，但发动机的位置则被并列安装在机翼两侧，属于远程高速机型。

翠芽

▶采用传统发动机前置布局的战斗机，机身坚固耐用，拥有相当强的火力，亦属于大多数驾驶员搭乘的量产型机体。

逸波

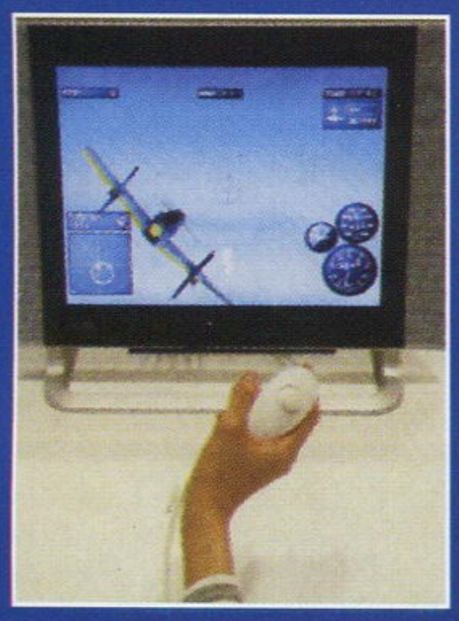
◀同样将发动机与螺旋桨后置的机型，与散香 MK2 的不同之处在于发动机进气口由机身两侧移动到机身上方、驾驶舱后面的位置，因而机身显得更为纤细，迎风阻力更小，加速性和机动性较高。

清影

▶将两种动力布局混合使用的独特机型，因而获得了采用两种布局机型的全部优点，性能较为平均。

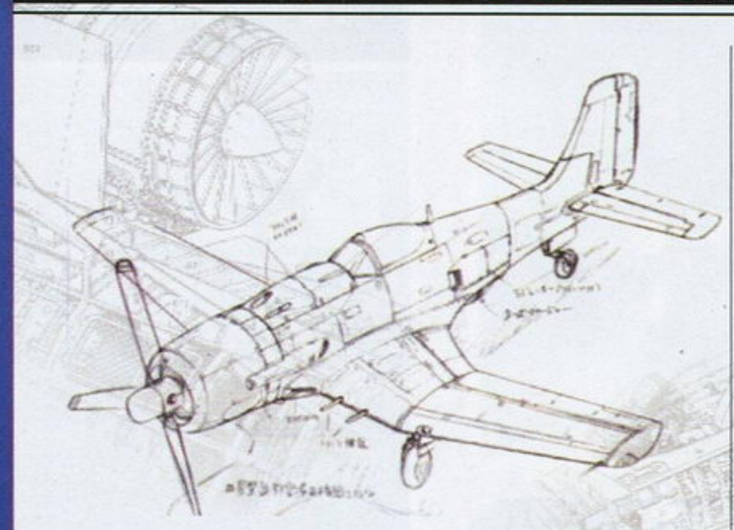
操作方式大公开！

如同上一次报道中猜想的那样，这款游戏果然活用了双节棍遥控器的体感操作，将真实中的战斗机驾驶彻彻底底地进行了一次大还原！在游戏中，双节棍手柄将充当飞机的驾驶杆，而遥控器手柄则模拟控制速度的节流阀。只要将双节棍手柄向一侧倾斜，飞机便会对应的翻滚偏转动作。当需要射击时，只要按下双节棍手柄上的 Z 键即可开火。当然，为了照顾那些不习惯拟真驾驶操作的玩家，游戏还支持经典手柄和 NGC 手柄的使用，在接入这两种控制器后，玩家甚至会觉得是在玩《皇牌空战》。



不过，熟悉模拟空战类游戏的玩家还可以看出，从目前公布的操作方式中并没有包括水平转向，对于经常需要调整飞行姿态的模拟飞行类游戏来说，方向舵的作用是十分重要的。究竟这款游戏将会以什么样的方式来实现水平转向，目前依然是个未知数。

小知识·螺旋桨战斗机的动力布局



在大多数人的印象中，采用螺旋桨发动机（活塞式发动机）为动力的老爷机通常都是将发动机安置在机首位置的。采用这种布局的飞机已经在电视屏幕中出现了无数次，而在这款游戏中，我们可以看到，有多种采用了螺旋桨和发动机后置的独特机型。绝大多数都采用了发动机前置的拉进式布局，而发动机后置的机型则被称作推进式布局，现实世界中很少被采用。事实上，两种动力布局的飞机在性能上的差异并不是十分明显，并且采用推进式布局的螺旋桨战斗机在机动性和加速性上还会比采用拉进式布局的机型要更好一些。推进式布局少有实际应用的原因主要在于不利于飞机的起降和驾驶员的逃生。在起降过程中，飞机往往都需要将头部抬高一定角度，如果采用推进式布局，则只能让飞机以水平姿态减速降落，如此以来十分不利于减速；在考虑逃生问题时，飞行员在离开驾驶舱之后会很自然地由飞机后方脱离，如果飞机采用推进式布局，那么离开驾驶舱的飞行员会有极大的可能被机尾高速旋转的螺旋桨搅碎。至于在游戏中大量出现的推进式布局战斗机，这只是一种理想化的、充满浪漫主义的表现罢了。

www.plumbook.cn

模拟空战射击游戏一直以来都有着相当数量的支持者，作为家用机平台上的一颗明星，“《皇牌空战》系列”聚拢和培养出了一大批热衷于模拟类空战游戏的玩家。在进入了次世代之后，这个王牌系列的制作频率却似乎慢了下来。不过，如果你觉得去年的那款《皇牌6》玩起来不够痛快，或者渴望有新的挑战，那么就一定要关注这款由育碧主持开发的同类游戏了。想知道已经被《皇牌》“惯坏了”的自己是否能适应这款不同风格的空战游戏吗？那么就请密切关注本次的报道吧！

文 炎骑士　美编 anubis

Tom Clancy's H.A.W.X

鹰击长空	Ubisoft	射击
X360	Tom Clancy's H.A.W.X.	美版
	预定2009年春季　1～4人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：17岁以上

时代背景

进入二十一世纪之后，作为在人类世界存在并起主导地位的独立主权的国家样式开始迅速萎缩。相对地，为了应付各种规模的局部战争，越来越多的国家开始依赖私人雇佣兵组织。无政府主义逐渐趋向国际化、普遍化，各种局部冲突不断产生，战争不可避免……。

H.A.W.X.

H.A.W.X. 是“高空作战实验中队”的英文缩写，它的前身成立于1943年，是一个专门负责评估外国军事飞行器和研究相关技术的组织。这支部队的成员来自美国空军、海军及海军陆战队以及其他的盟军国家，他们都是拥有丰富作战经历或飞行经验的精英飞行员。而这些精英所驾驶的战机，则同样是来自盟国的最先进战机。

联机模式

以战斗机驾驶员的身分加入H.A.W.X.中队进行故事模式中的作战，这可以说是游戏最为基本的进行方式，这款游戏本身还为玩家提供了互动性和实战性极强的多人联机模式。在联机模式中，玩家可以以四人一个小队的方式进行组队，然后参与到最多支持16架战机在同一个战场上进行的空中混战。对于渴望在变化莫测的实战中证明自己驾驶技术的玩家来说，联机模式绝对是不可错过的最佳选择。

增强真实系统

ENHANCED REALITY SYSTEM(E.R.S.)

增强真实系统可以被视为将现今作战飞机的机载飞行控制及武器管理设备进行有机整合的独特控制系统。它既可以令一名缺乏作战经验的年轻飞行员由菜鸟迅速成长为王牌，又可以让原本工作负担繁重的空战任务变得更加轻松。它的出现令驾驶员在执行任务中的效率成倍提高。此外，这套系统还允许驾驶员（玩家）通过数据链与战友或己方的无人作战飞机进行情报和数据共享，令团队的整体战斗效率呈几何式提高。

▲从目前公布的游戏界面可以看出，第三人称背后视点的画面布局与去年的《皇牌空战6》极为相似。游戏画面中将会根据玩家的操作来跟踪和锁定一部分目标，左上角的位置提供当前被自机雷达跟踪的敌方目标，右上角则显示僚机或空中早期预警的信息，左下角的位置是大家所熟悉的战术地图，我们还可以根据对同类游戏的经验断定这个战术地图的位置还可以通过按键切换为雷达屏幕；右下角给出的则是自机的基本飞行状态和所携带的武器。

© 2008 Ubisoft Entertainment.

www.plumbook.cn

最为写实风格的驾驶舱

左侧照片中所显示的是法国“阵风”战斗机的驾驶舱，而在右侧的图片中，我们可以根据舱外伴飞的 Su-47 来判断这是典型的俄式战斗机的座舱布局。两张图片将战斗机驾驶舱的细节刻画得十分到位，这很有可能表明，游戏中将会为玩家提供完全拟真的驾驶舱视点。并且，不仅驾驶舱的布局会随着机型的变更而发生变化，就连驾驶舱中各种仪表显示的数据也会是实时变化的。

拟真地图

这张图片是官方所展示的游戏场景 3D 俯视图，由于是按照卫星照片来进行制作的，因此游戏中的场景将会十分接近现实世界，这无疑使得玩家在游戏时的代入感直线上升！

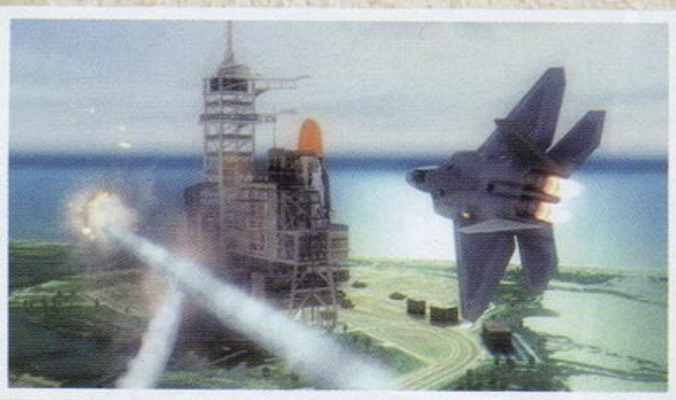
可以使用垂直起降战斗机？

熟悉战斗机的玩家应该对 AV-8B 垂直起降战斗攻击机十分熟悉，不过这种机型在以往的同类作品中鲜有登场。并且，玩家也不曾有机会体验驾驶该机进行垂直起降的感受。而这张由官方提供的图片是否暗示着，玩家将有机会在本作中亲自尝试驾驶这种独特战机呢？

高度写实的机体与场景建模

提到家用机平台上的 3D 模拟空战类游戏，人们就会不由自主地联想到“《皇牌空战》系列”。众所周知，“《皇牌》系列”凭借超高的素质已经牢牢抓住了一大批玩家，而在这款由育碧开发的同类游戏中，我们不仅可以看到类似甚至超越《皇牌》的细节，更可以在飞行过程中领略到完全写实物理环境——游戏中的场景完全按照卫星扫描照片进行测绘制作，其写实程度绝对凌驾于以往任何一款家用机平台上的同类作品！

不仅如此，游戏中对各种战机的刻画也相当细致：变换发动机推力时喷口的火焰效果、不同飞行姿态下气流效果、机舱内的各种仪表和显示器状态变化甚至飞机接近音速时出现的水气激波。这些细节无疑令游戏本身的拟真度达到了一个前所未有的高度！



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

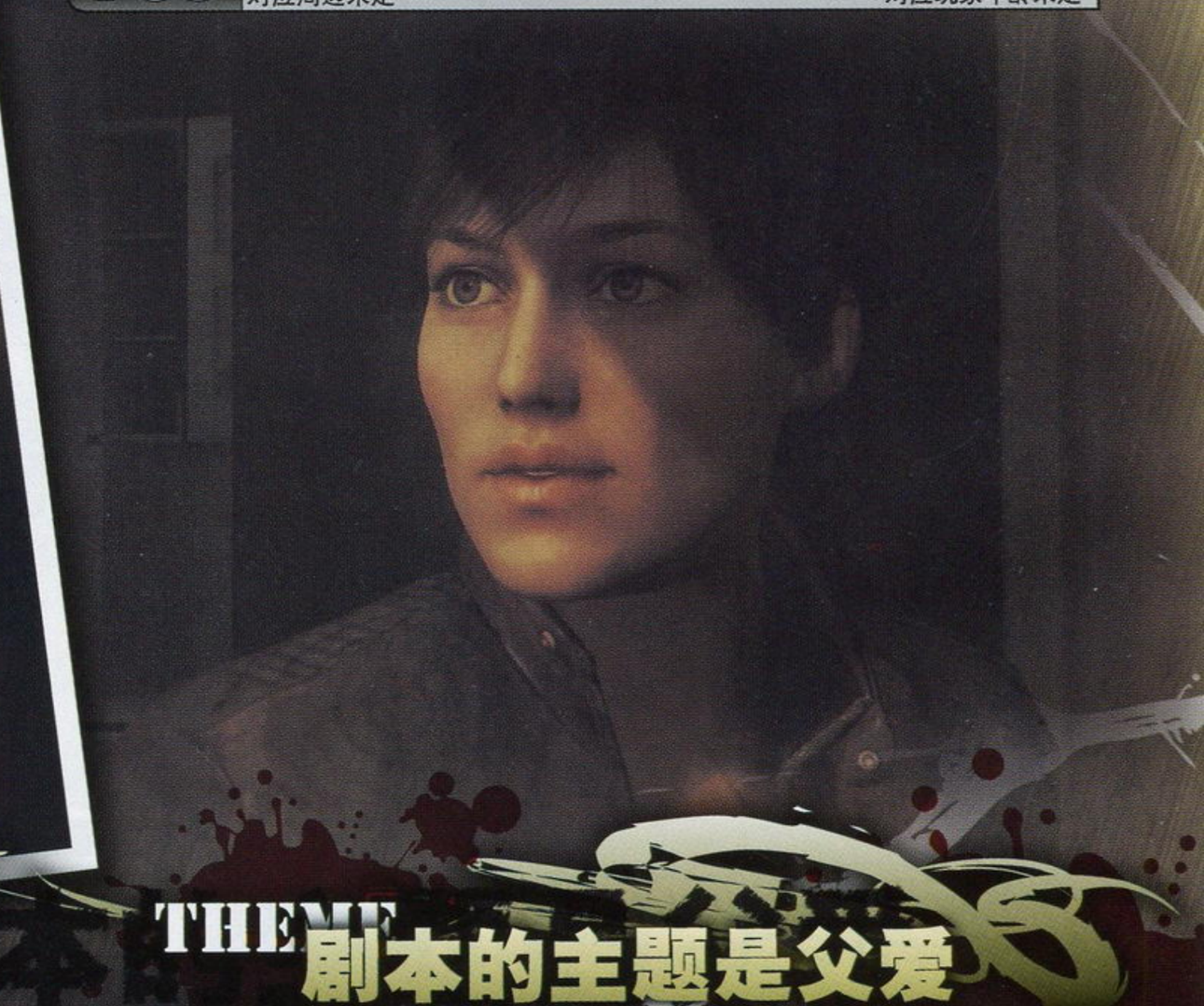
电影化游戏的先锋实验之作！

如果你对于冒险游戏非常狂热的话，2005 年的《靛青预言》你应该至今都印象深刻。这款游戏抽象而简洁的操作以及完全电影化的表现方式展示了 Quantic Dream 制作组成熟的个性风格。如今这个制作组正在开发一款 PS3 平台独占的新游戏《暴雨》(暂定名)，并且预计在 2009 年正式上市，这让这款游戏的受关注度陡增。下面让我们一起来进行一趟对于这款游戏的探班之旅吧。

文 丁丁 美编 木仙

暴雨	SCEA/Quantic Dream	动作冒险
PS3	Heavy Rain	美版
	预定2009年内 1人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄未定

■制作组在2007年末推出的一款概念海报，海报的上方除了麦迪逊之外还有三个人的名字。而“暴雨”的标题下方还有“折纸杀手”的字样。海报上面写着“为了拯救你的至爱，你愿意付出多大的代价。”显然《暴雨》还有太多的秘密没有揭晓。



DIRECTOR 导演叫大卫·凯奇

这款游戏的编剧兼制作人大卫·凯奇大概更乐意被人们称为导演。Quantic Dream 制作组在 2006 年的 E3 上曾经展出了一个模拟角色情感的技术演示片段，他们为这部演示取名为“试镜”。片中虚拟女演员情绪的快速变化和细腻的表情当时就很令人惊艳。

大卫表示，《暴雨》像之前的《靛青预言》一样，将会让玩家自己来担任演员和导演，用自己的行为来控制故事。《暴雨》仍然将讲述成人化的主题，风格依旧黑暗惊悚。尽管游戏的故事是线性的，但游戏中的互动是多样而丰富的，你可以做出很多自由的选择，并且是游戏会巧妙地把主线故事贯穿在看似杂乱无序的选择背后。目的就是要让玩家有一种把握决定权的投入感。

THEME 剧本的主题是父爱

《暴雨》讲述的是平常人在不平常环境下的故事。大卫·凯奇说道：“我想要讲述一个更加个人化的故事。作为两个男孩的父亲，我当时第一个闪过脑海的灵感就是主题应该是一个父亲对于儿子的爱。这不会一款是有关拯救公主或是拯救世界的游戏，它纯粹是表现父爱。”

“主要的故事将会围绕这 4 个不同的角色来展开，我们将会突出表现四个人不同的视角。在这样的情况下何为善、何为恶就是一个关键的问题，有时候因为角度的不同你会得出完全不一样的结论。我很相信道德选择，这样的选择在游戏中也将多次出现。这样的选择很难说是好还是坏，更重要的是如何取得正确的平衡。”

■这款游戏的画面充分体现了PS3平台的机能，无论是角色的逼真表情还是倾盆大雨的场景都有着相片级的素质。

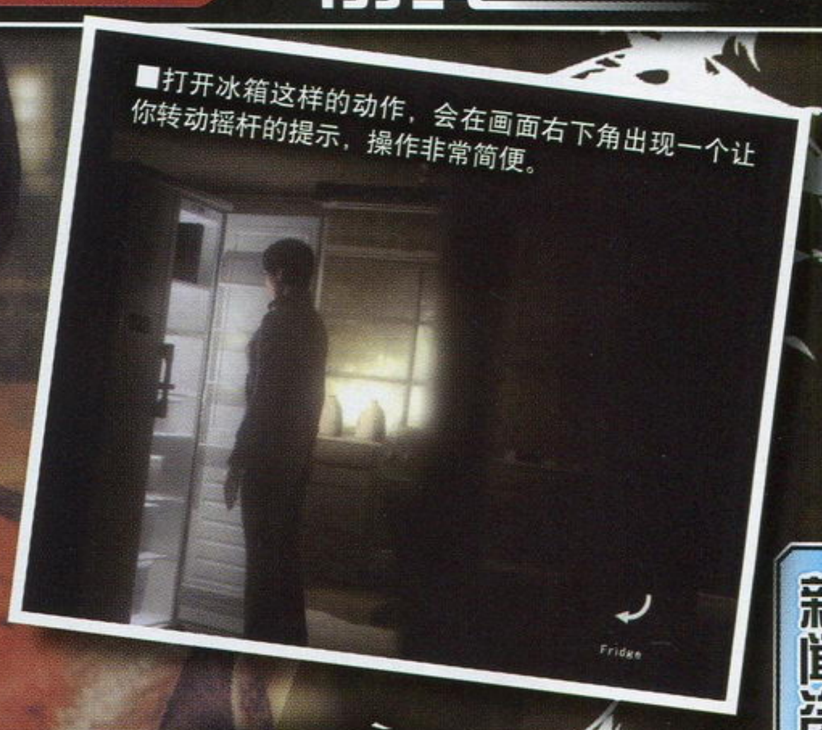
©2008 Quantic Dream All rights reserved.

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

ACTRESS 女主角叫麦迪逊

游戏中的虚拟女主角是一个职业感很强的女记者。在一个下雨的阴沉日子，她独自前往一名动物标本制作师的家中寻找新闻线索。近来几宗女性神秘失踪的案件都怀疑和这个制作师有联系。

在游戏中操作麦迪逊是一个很新奇的体验，和大多数冒险游戏的操作方法不同。你可以按下 R2 键让她向前走，而左摇杆则是可以让麦迪逊的头左右巡视决定角色前进的方向。和《靛青预言》一样，游戏的按键提示会很抽象，并且有多种选择。比如到门前，你可以把六轴手柄转向不同的方向来选择是按门铃还是敲门。进入房间之后，场景中有很多动物标本诡异的挂在屋里。更可怕的是上楼之后麦迪逊发现失踪的女性已经被活活做成了妖艳诡异的标本。

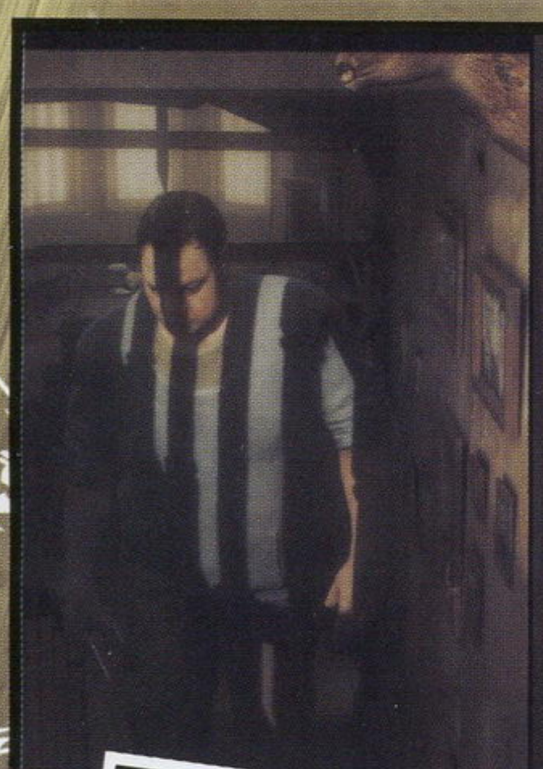


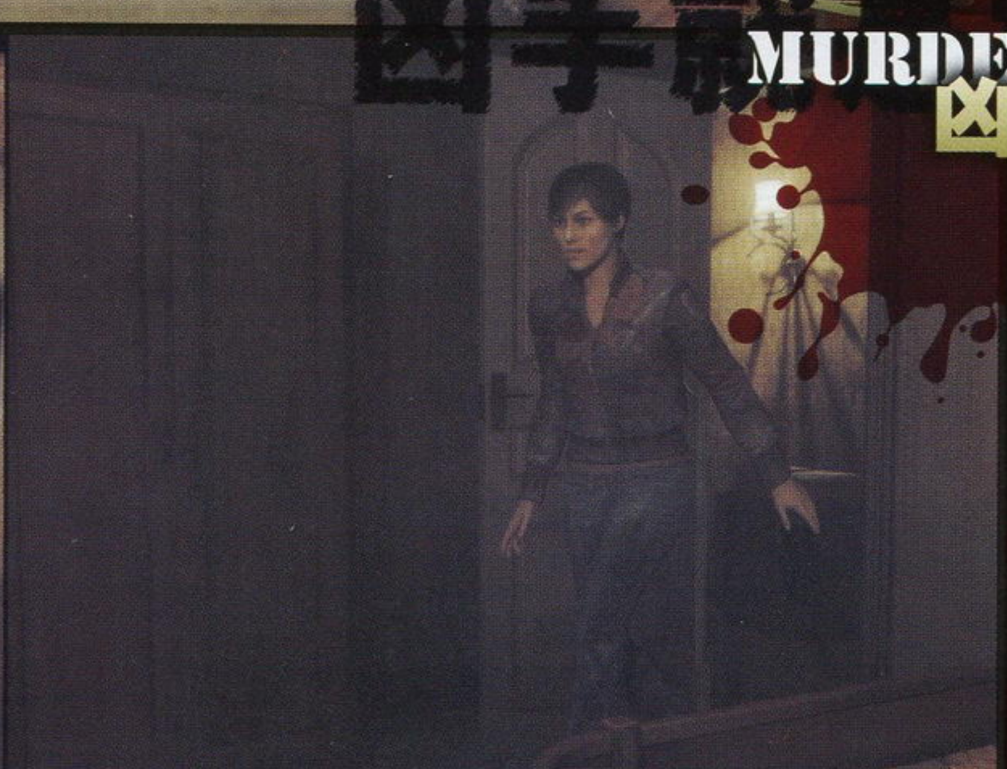
■打开冰箱这样的动作，会在画面右下角出现一个让你转动摇杆的提示，操作非常简便。

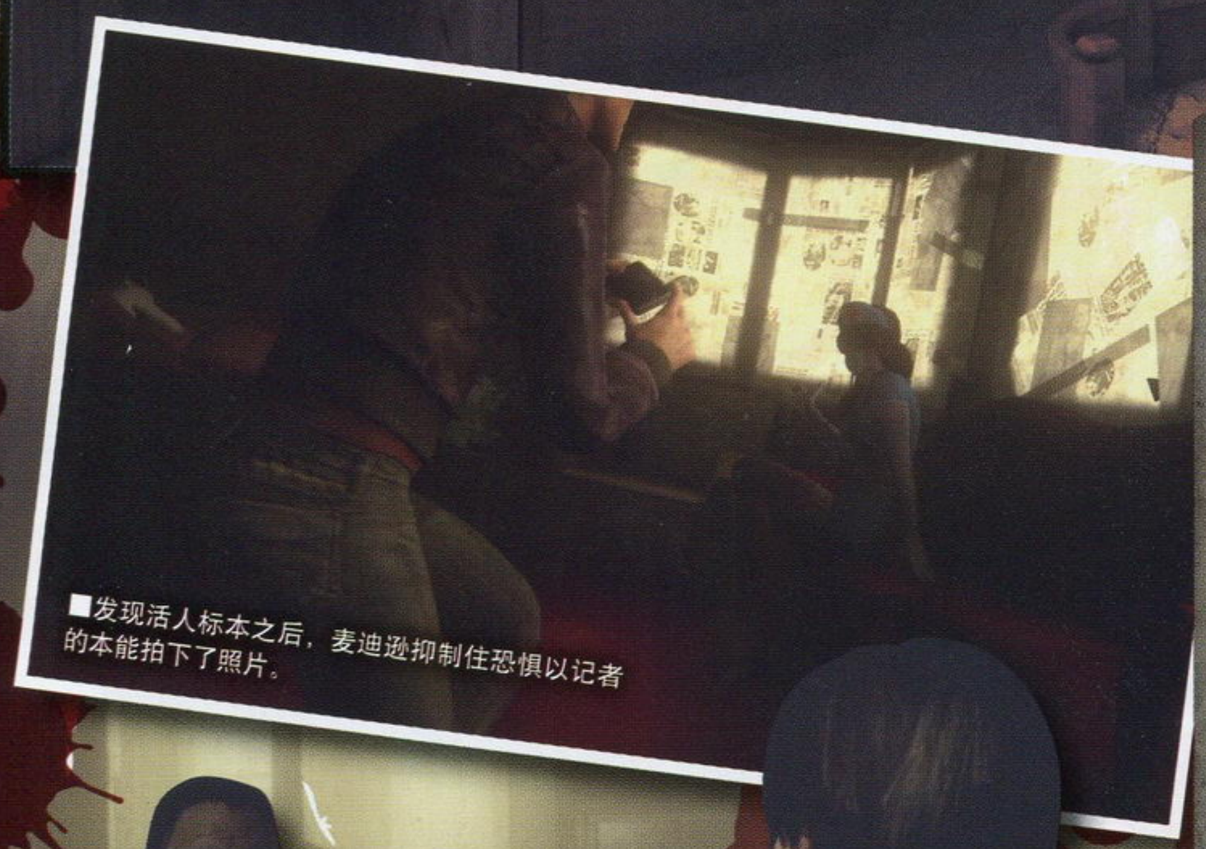
MURDERER 凶手就是标本制作师！

当标本制作师回家的时候，很快听到了自家楼上的动静。这时你可以操作麦迪逊寻找地方进行躲闪。制作组为她设计了多达二三十处藏身之地，每一处都会有不同的剧情。在躲藏的过程中玩家需要根据画面提示来按键，让麦迪逊压制住心中的恐惧。整个游戏的动态效果和镜头的转换相当流畅，电影感十足。

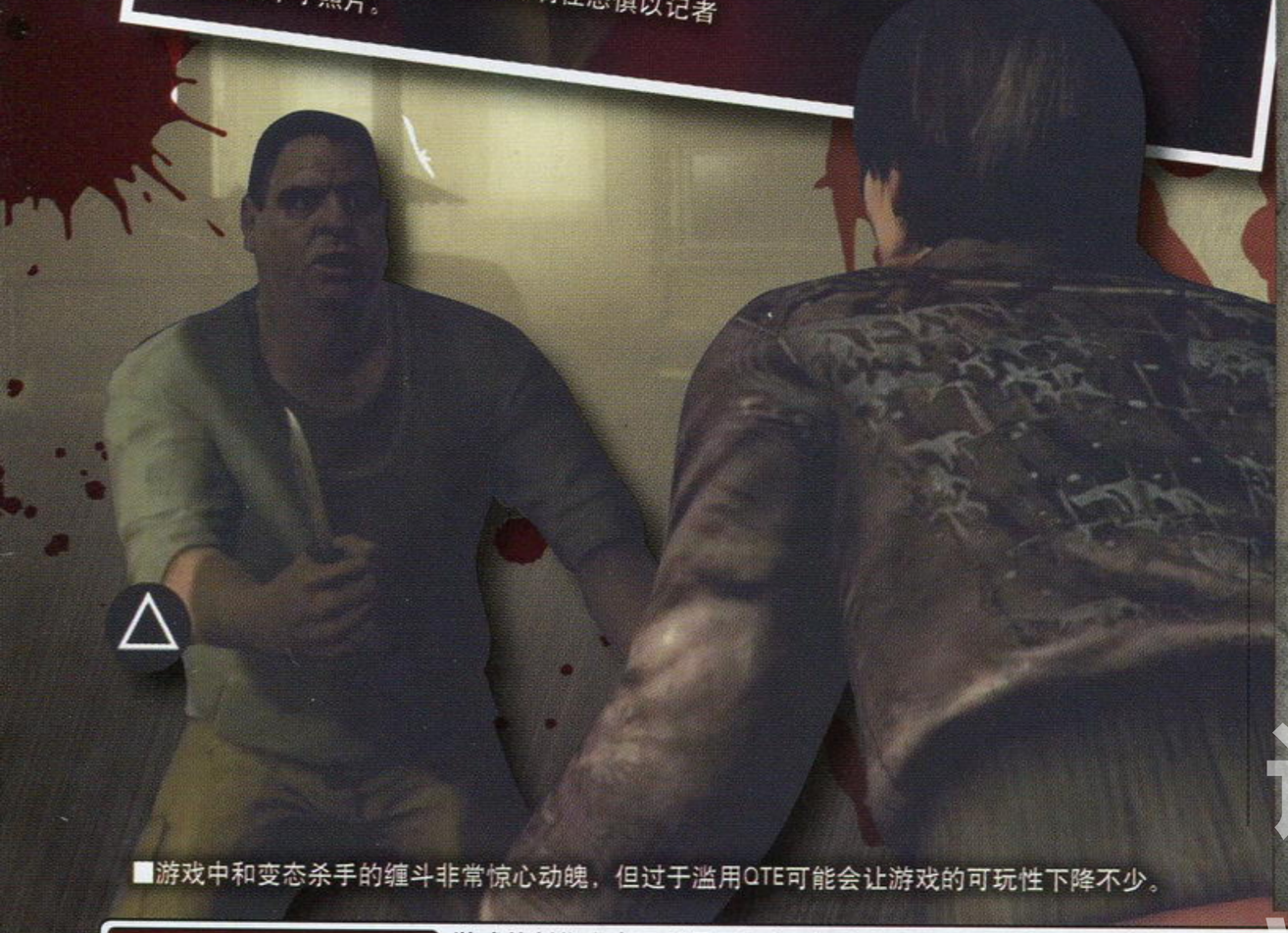
制作人表示：“《靛青预言》上市的时候我们为冒险游戏类型带来了新的‘语法’。在《暴雨》中我们将会在同样的‘语法’之下，增加新的‘词汇’。“







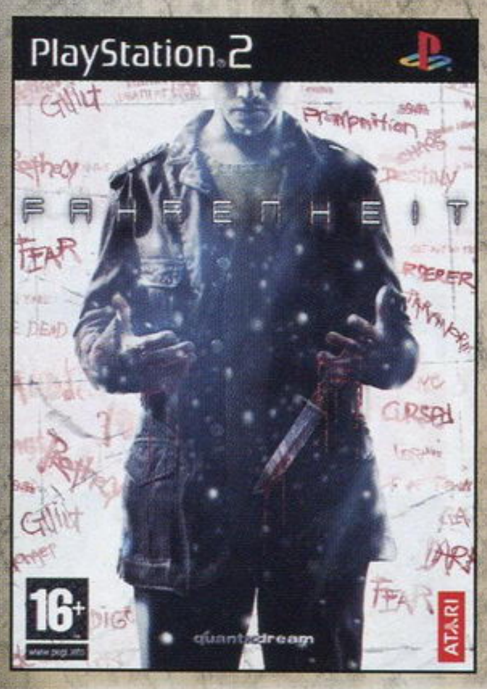
■发现活人标本之后，麦迪逊抑制住恐惧以记者的本能拍下了照片。



■游戏中和变态杀手的缠斗非常惊心动魄，但过于滥用QTE可能会让游戏的可玩性下降不少。

主角死了也没关系？ 游戏的制作人表示，《暴雨》中即便麦迪逊被杀了，故事也不会结束，它会相应的改变另外三名主角所面对的处境和命运，可见本作的剧本撰写要求非常高。

《靛青预言》小档案



Quantic Dream 制作组的这款冒险游戏在 2005 年同时推出过 PS2 版和 Xbox 版。游戏讲述一个寒冷冬夜里，公司职员卢卡斯在街边餐厅里遭遇了一场神秘谋杀案，而自己莫名其妙地成为凶手。于是卢卡斯和卡拉、泰勒两名警局探员各自对于谋杀案背后的真相展开调查。

这款游戏中加入了大量对于冒险游戏来说非常新颖的设定。靠摇杆来选择角色的反应和对话选项，电影化的分割画面，多场景同步推进的游戏方式，角色精神压力槽的设计无一不让冒险游戏迷们惊喜不已。

2005 年《靛青预言》获得了知名游戏媒体 Gamespot 评出的最佳剧情奖。还入围了最佳原创音乐、最佳配音、最佳创新、最佳独创系统四项提名，可以说成绩斐然。当时由于游戏的英文对白非常多，让很多家用机玩家都错过了这款游戏。

不过这款游戏国内也推出了名为《幻象杀手》的 PC 汉化版本，如果你现在还想体验一下的话，推荐你试一下这个版本。

www.plumbook.cn

■枪战：游戏中只有很少的枪战部分，你完全可以用速度甩开敌人。但是有时直接开枪干掉敌人也是迫不得已的选择，记住，持枪跑步会让你的速度变慢。

注：本作是多平台游戏，本次前线的报道以PS3版的操作为标准。

镜之边缘	EA/DICE Stockholm	动作
多机种	Mirror's Edge	美版
	2008年11月 1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：未定

游戏的故事背景就像是未来版的《1984》，在一座高度发达的虚拟未来乌托邦中，这里没有言论自由，任何电子通信都要受到政府和特工的监视。在这样一种高压环境下应运而生的是一群专门替人传递各种机密信件的特别信使，而女主角费斯就是他们中的一员。玩家要操纵费思在游戏中躲避保安、新闻媒体甚至警察的追踪，成功完成送信的重要使命。

这款游戏是EA的DICE工作室继《战地恶人连》之后推出的一款创意作品，它将极限运动和动作、枪战全部糅合在了一起，如果一定要下个定义的话只能称之为主视角动作游戏。从目前的开发情况看来，《镜之边缘》不仅仅有着急速奔跑所带来的视觉冲击感，同样有着精巧的动作谜题和有趣的故事。

FAITH 费斯

游戏中玩家的游戏过程并不是去完成各种送信的任务，而是因为费斯的妹妹被人绑架而展开的一场错综复杂的追查。

MIRROR'S EDGE

文 丁丁 美编 anubis

你要做的就是跑

游戏中玩家最厉害的武器就是自己的身体。运用灵巧的身体在未来感十足高楼大厦或是地底水道中奔跑、跳跃是玩家游戏体验中最重要的一个组成部分。按动L1键主角费斯就可以做出诸如跳跃鸿沟、攀墙或是沿着垂直的墙面奔跑等强力的动作。而碰上比较低矮的建筑物或是障碍时，你还可以用L2来快速侧滑通过障碍，尽管你可能没有成龙或是李连杰般的爆发力，但这款游戏将会让你用第一人称亲身体验只有功夫片中才有的动作感受。

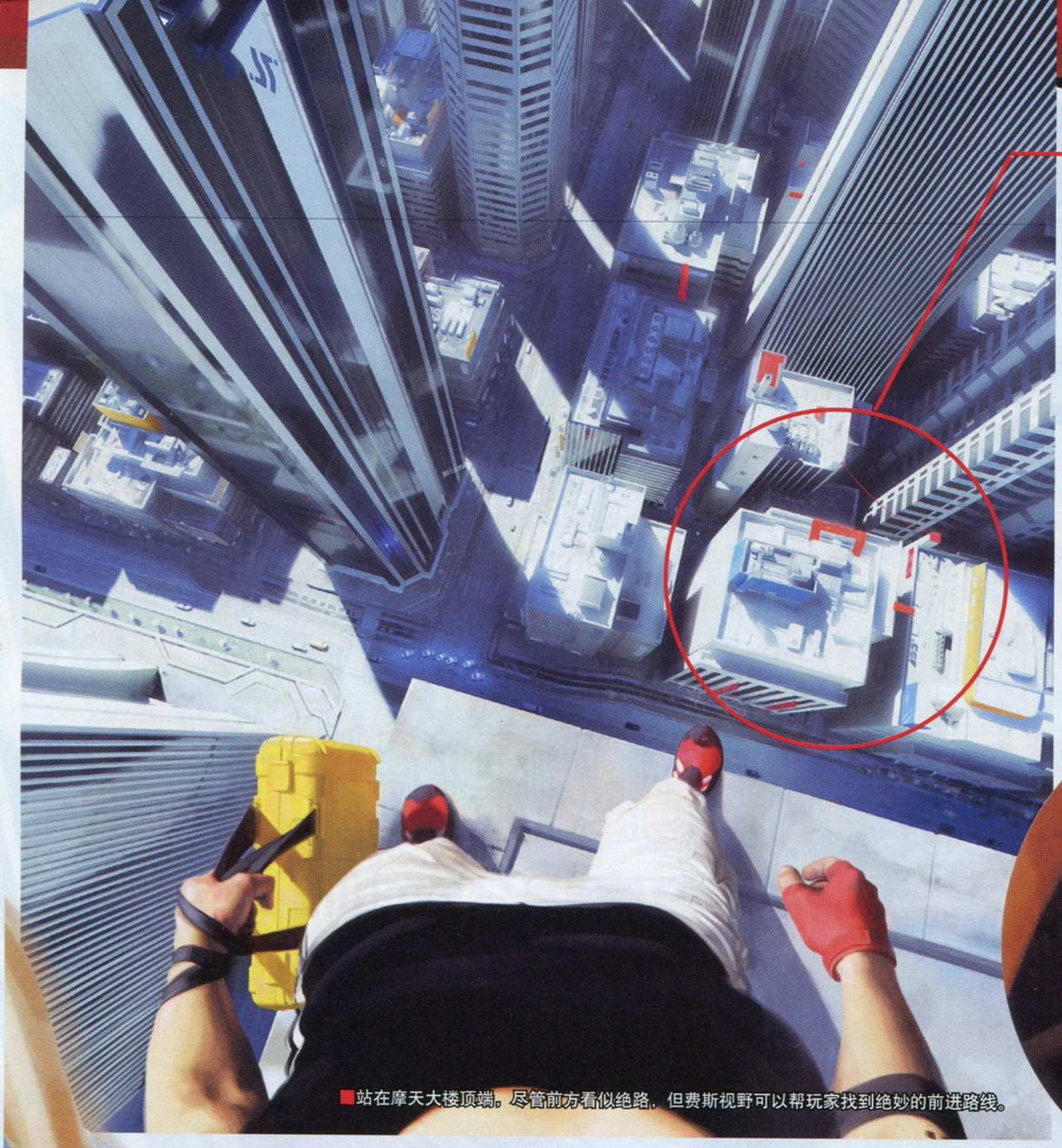
■面对低矮的建筑障碍费斯也有办法用灵巧的动作通过。

©2008 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved.

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

费斯视野

如何能在剧烈的短跑中寻找前进的路线呢？要知道常人是没办法在几秒钟时间里在纷杂的水泥森林里找到跳跃和跑动的路线的。不过费斯有着超越常人的动态视觉，这对她来说并非难事，你可以按键发动特有的“费斯视野”让时间变慢，寻找以特别颜色显示出来的路径。



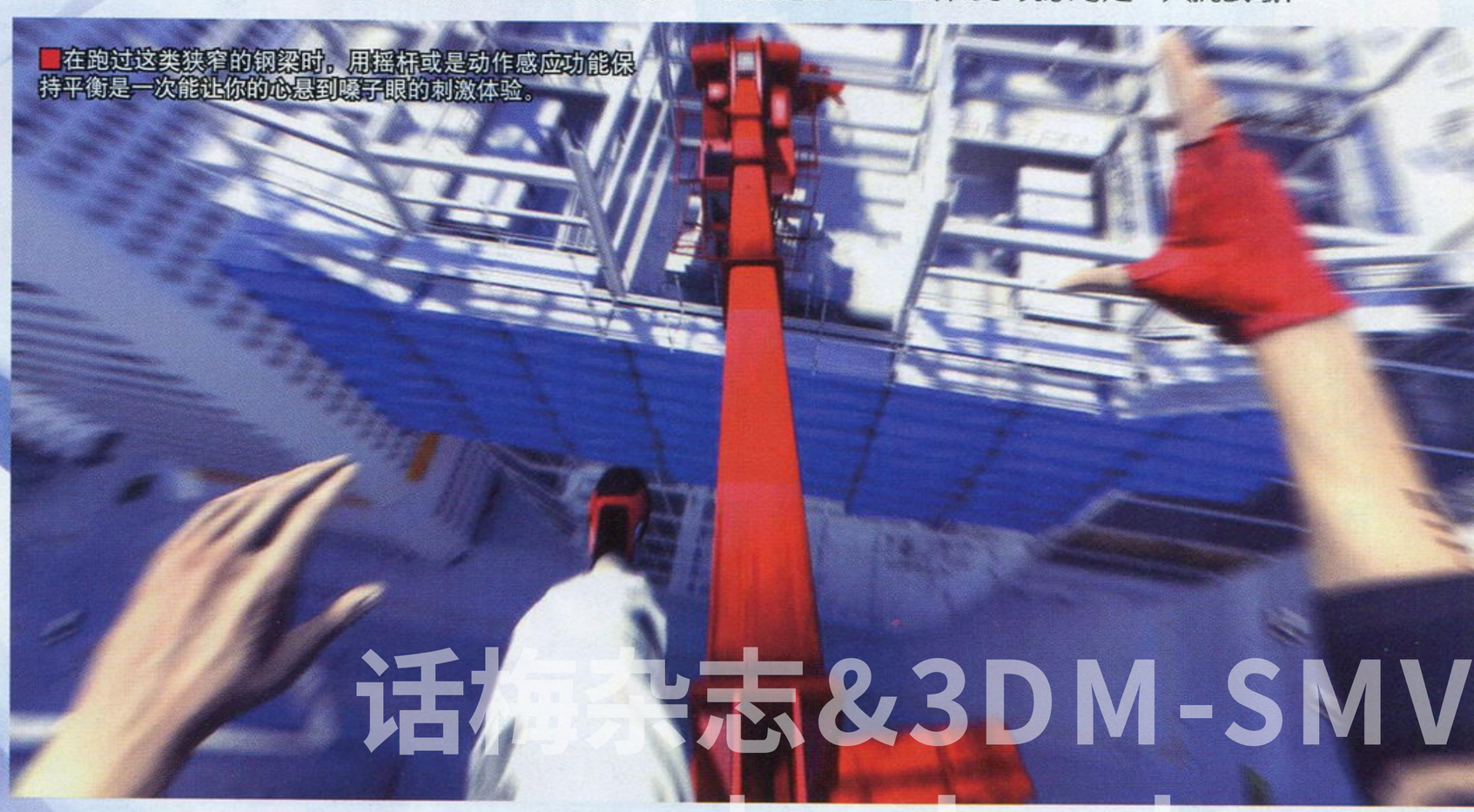
■站在摩天大楼顶端，尽管前方看似绝路，但费斯视野可以帮玩家找到绝妙的前进路线。

■偷袭：悄悄靠近敌人之后按三角键可以直接打晕他，按L1夺取武器也是不错的应对之策。

跑步也得讲技巧

尽管游戏中的操作简单直观，但其中当然也蕴含了各种技巧。《镜之边缘》里惯性和平衡是费斯最需要掌握的两个要领。由于建筑物的顶面一般面积比较狭小，很难进行加速，所以在向一些远距离的目标跃进之前需要保持住跑动的惯性。在跳跃到地面的一瞬间按 L2 就可以让费斯做出翻滚的动作，并且流畅地继续向前奔跑。

平衡是在跑动中另一个要特别注意的东西。要知道我们的费斯小姐可不是超人，即便是沿垂直墙面跑动也是需要掌握角度和速度的，你在跑动的时候也会感觉到重力对你的影响。运用良好的平衡感急速通过一些区域对于玩家可是一大挑战哦！



■在跑过这类狭窄的钢梁时，用摇杆或是动作感应功能保持平衡是一次能让你的心悬到嗓子眼的刺激体验。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Trusty Bell
トラスティベル ～ショパンの夢～
ルプリーズ

信赖铃音 肖邦之梦	NBGI	角色扮演
PS3	トラスティベル ～ショパンの梦～ ルプリーズ	日版
预定2008年9月18日	1人	6980日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

久无踪影的PS3版《信赖铃音 肖邦之梦》终于又公布了全新情报，这回游戏是已经确定将于9月18日发售了，这对于长期缺乏角色扮演游戏的PS3用户来说是个好消息。而且PS3版并不是简单地移植，而是在增加了大量新要素后的重制。下面就让我们来看看游戏的特征以及追加要素吧！

文 纱迦 美编 木仙

拥有艺术气质的RPG精品

独特氛围令人难忘

《信赖铃音 肖邦之梦》的故事设定于伟大的波兰钢琴家肖邦临终之时。肖邦在临终之时进入自己的梦想世界，与自己创造出来的角色一同冒险。肖邦创造出来的旋律贯穿整个游戏，由国际知名大师布宁为玩家亲手弹奏，艺术性满点。

此外游戏的画面采用了独特的技术制作，令玩家有一种身处梦境的奇妙感觉。游戏的画面在同类游戏中可谓出类拔萃，无论是人物造型还是冒险舞台都令人满意。

令玩法多样的队伍等级

队伍等级（PARTY CLASS）是《信赖铃音 肖邦之梦》的特色。队伍等级影响的是战斗系统，每一个队伍等级森严都代表着不同的战斗系统。有思考时间无限、可以随打随停的初始等级，也有零思考时间但可以用必杀技连携的高级等级。

当玩家获得最高的队伍等级之后，就可以使用威力无边的和声连锁（Harmony Chain），此时各个角色的必杀技将可以连携使用，不但华丽无边，而且威力极大，是游戏中最具魅力的系统。但相对地，最高的队伍等级也有零思考时间、最短的行动时间、按键变化等负面效果。

丰富多彩的隐藏要素

在游戏中主要有两种隐藏要素，一种是拍照。利用队伍成员皮特的照相机，玩家可以在战斗中尽情拍摄，而拍下来的照片可以卖掉；另一种是寻找乐谱。把找到的乐谱与世界上的特定居民合奏，如果配合得当的话就可以拿到好的道具。

此外游戏还有多周目的设定。在多周目游戏中，不但可以继承包括队伍等级在内的很多东西，而且能够使用传送在全世界来自移动，从而完成更多隐藏要素和分支剧情。此外多周目游戏时难度会上升，这才是游戏的真正形态。

手动回合制战斗

《信赖铃音 肖邦之梦》采用回合制战斗，游戏强调动作性的玩法有些类似于“《传说》系列”，不过每名角色的行动都是单独分开的。留给玩家输入指令的时间是固定的，这段时间被称为行动时间（ACTIVE TIME）。在行动时间内手动输入完指令之后，就会轮到下一名角色行动。玩家还可以根据当时的情况放弃行动，或是留下部分行动值，这样能为下个回合快速行动而赢得时间。

此外在轮到玩家行动时，还有思考时间（THINKING TIME）的设定，在思考时间内玩家即使不行动也没关系。但如果思考时间结束了，就会强制进入行动时间。这迫使玩家必须迅速作出判断。

颇具特色的光影系统

游戏中引入了光影系统。在有光和没光的情况下，玩家可以发动两种不同的招式。敌人同样会受光影系统的影响，除了招式不同外，很多敌人在有光和没光的地方将保持两种完全不同的形态。

游戏对光影的判定非常严格，除了日晒和灯光外，敌我双方角色身上的装饰品也可以发光。战场上空飘过的白云、身躯庞大的敌人都有可能造成阴影，这会对战局带来很大变数。

©2007 2008 NBGI

www.plumbook.cn

PS3版新增要素大公开

新增角色

库雷谢特

在之前的情报中已经介绍过了，和X360版比起来，本作可以使用的角色多了两位，他们是巴洛克的王子库雷谢特（クレッシェント）以及他的未婚妻赛蕾娜缇（セレナーテ）。玩过X360版的玩家对这两位一定不会陌生，从剧情来判断这两位应该要在第4章才有可能成为同伴。

声　优：小西克幸
武　器：锤和盾
名字含义：渐强符（Crescendo）

赛蕾娜缇

声　优：折笠富美子
武　器：杖
名字含义：小夜曲（Serenade）

换装要素

很多玩家期待的换装要素，在PS3版中得到了实现。新服装是在游戏过程中于宝箱中获得的，当换上新服装之后，事件、移动、战斗……一切游戏场面都将以新服装来表现，其中部分角色还会有多套新服装。也就是说，大部分角色只有一套新服装（估计是可怜的男性角色）。

PS3版独有迷宫

X360版中只有一个隐藏迷宫，这个迷宫构造非常单调，敌人的变化也非常少。现在PS3版会追加一个全新的迷宫，里面的敌人和构造变化要多得多。从目前的情报来看，迷宫的入口应该是巴洛克城的宫殿内——笔者早就怀疑这个地方有什么机关了！

追加任务

PS3版将会追加新任务“阿果果与信赖之光 · 生病之谜”。这个任务的出现时间是在波尔卡生病之后，众人为了解救波尔卡而去阿果果森林冒险，剧情中会出现“母亲阿果果”。而华尔兹伯爵手下的那帮反派也会登场阻拦。

目前已知PS3版增加的任务只有这一个。

剧情变更&多重结局

《信赖铃音　肖邦之梦》的剧情非常精彩，但是比较晦涩，不利于玩家理解。因此这次的PS3版将对剧情进行修改，这包括：追加为数众多的事件场面、把故事修改得更容易理解、对原有事件的演出场面进行修改等等。所有更改过之后的新事件，均会以全程语音来表现，制作组还是很有诚意的。

另外，PS3版还将增加全新的结局，根据玩家的行动不同，游戏也会走向不同的结局。这样一来的话，除了高难度和隐藏要素外，又多了一个让玩家非得开始多周目游戏不可的理由。

音乐还有更强表现

“你怀疑什么都可以，就是不能怀疑它的音乐！”——这是笔者对《信赖铃音　肖邦之梦》的评价。诚然，由国际钢琴大师布宁演奏的钢琴诗人肖邦的华美乐章，再加上在FANS中有着神之称的樱庭统的原创作曲，音乐便是《信赖铃音　肖邦之梦》最出色的地方。

而现在PS3版还要在音乐上再加大投入，玩家将会听到在X360版中听不到的、由布宁演奏的全新乐曲，而且不止一首。此外樱庭统也会再次创作多首新乐曲！

全新绘制的角色插画

为了让玩家有一种彻头彻尾的全新感觉，这次设计者们连角色们的原画也进行了更新。熟悉X360版的玩家一眼就能看出来。此外，过去在设定集上都没有公开过的反派角色们，此次也有了全新的原画，樱井孝宏的FANS也不用指责设计者厚此薄彼了。

隆德
声优：浅川悠

风牙
声优：樱井孝宏

乔巴
声优：斋藤志郎

雷加德
声优：茶风林

华尔兹
声优：皆川纯子

相关情报　波尔卡的声优平野绫是本作的一大看点，如今的她比起一年前来人气更高了。本作的预约特典将是一张DVD，里面收录了大量有关平野绫的影像。本作不支持硬盘安装，读盘速度和X360版相比无优势，不过仍然可以接受。

杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

栏目主持 晴天&星夜

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

为了让"新作短波"的游戏面覆盖面更广，从本期开始我们将在短波的页面下方为大家插播各个主机平台的新作预告，除了简短的介绍外，有兴趣的玩家也可以通过其他方式对这些游戏的情报做进一步的确认，说不定其中就有让你惊喜的意外之作哦。

英国 Codemasters 公司虽然名气不算很大，但实力颇强，尤其是在这一次的次世代大战中，由于它率先投入数千万美元研发了强劲的新引擎，因此风生水起，一跃成为势力级游戏开发商，而且它的作品在创意上也有上佳表现。本期的美版短波就是以 Codemasters 的游戏为主题。

凉宫春日的并列

Wii 文字冒险 ■凉宫春日の并列 ■日版 ■SEGA ■预定 2009 年春季发售

[文：阳光成员 Daniel]

在豪华游轮上度过不平凡的暑假

尽管小说《凉宫春日的惊愕》已经足足搁浅了一年有余，第二季的 TV 动画也是一延再延，"《凉宫》系列"的游戏化进程却一点不含糊，Wii 上的《激动》还没发售，这边就迫不及待地公布了系列第五款游戏作品——《凉宫春日的并列》。

阿虚

凉宫春日

故事的开端

夏天快结束了，春日可不愿意暑假就这么平淡地过去，她拉着 SOS 团的成员来到一艘来路不明的豪华游轮上，美其名曰"度假"。这次又会有什么离奇的事件在等着大家呢？

▲如果春日觉得不满意则度假结束后时间会重新轮回，这样的情节在《凉宫春日的暴走》(漫无止境的八月)中也曾出现过。

▶"春日成为候补新娘"与"SOS 团的分身出现"将是本作的两大看点。新的故事会对原作起到补完的作用。

精彩的动画

和之前推出的几部作品不同，由于本作由世嘉全权负责制作与发行，所以游戏的整体素质会有明显的提高。柔和的动画渲染将 3D 版的团长大人形象原汁原味地展示在了我们面前，这也是动画制作方第一次参与系列游戏的制作，想必 FANS 一定会非常感动吧。

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士

NDS 角色扮演 ■アニーのアトリエ セラ岛の炼金术士 ■日版 ■Gust ■预定 2009 年发售

建立最豪华的度假村吧！

"《工作室》系列"又有新作即将推出了，虽然这次的平台还是 NDS，但是游戏的面貌却焕然一新。抛弃了《利兹的工作室》中让人感觉鸡肋的探索系统后，新作的整体感觉已经和家用机上的版本相差无几，更灵活的探索方式，更耐人寻味的战斗系统都会让玩家乐此不疲，或许本作才能称得上"掌机上第一款真正意义的系列作品"。

麻烦不断的主人公们

安妮·艾雷贝尔克 声 野中蓝

祖父是很有名的炼金术士，但自己却整天游手好闲的 17 岁少女。人生最大的梦想就是不用工作就能成为贵妇人，因此为了让其了解生活的真谛，祖父一气之下就将她送到了赛拉岛上。

培培 声 沢城みゆき

虽然外表可爱，但其实是安妮祖父派来教导安妮炼金术的老师，从现在的装扮看来应该是系列"木精灵"的新版本。

汉斯·亚雷斯 声 杉山纪彰

度假村开发委员会派来的执行委员，虽然主要的任务是监督安妮顺利地开发度假村，但富家少爷出身的他却从未体会过世间的人情冷暖。

▲还在睡梦中的安妮万万没有想到会被祖父悄悄地送到了赛拉岛上。

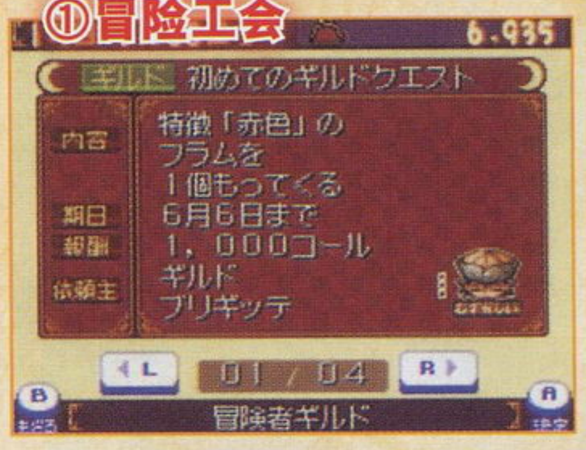
全新的冒险舞台

位于王国北方的海域，充满热带丛林风情的美丽岛屿。目前这里正在实行通过炼金术发展度假村的计划，同时也举行各种炼金术的比赛来寻找更具潜力的炼金术士，而利用比赛的奖金来建造度假村的各种设施也是游戏中玩家必须要做的事情。另一方面，虽然被强制送到了岛上，但自怨自艾的安妮很快就找到了自己的目标，因为能够在炼金术比赛中胜出就有机会成为王子的伴侣，她"麻雀变凤凰"的美梦真的能实现吗？ [文：晴天]

◀炼金术士比赛每半年就会举行一次，根据玩家制作的成品优劣来确定奖金的多少。

特色系统登场

①冒险工会



▲完成随机出现的委托任务就能获得各种奖励，其中也有很珍贵的"配方书"哦。

②采取材料

▶这次的素材收集改为了调查地图上特定地点，而且采集的过程中还有可能出现迷你游戏。

③战斗

▶野外与敌人遭遇后会进行战斗，这次敌我双方都有前后排的设定，在战术的运用上应该有更多的变化。

NDS | 凉宫春日的直列 | 2008 年冬季

本作的故事发生在暑假期间的北高，时间轴上似乎能和 Wii 版的《凉宫春日的并列》衔接起来。游戏以章节的方式来进行，每个章节都会有一些不可思议的事件等着我们去解决。

话梅杂志&3DM-SMV

喧哗番长3 全国制霸

PSP | 动作 | ■喧哗番长 3 全国制霸 ■日版 ■Spike ■预定 2008 年 11 月 27 日发售

打遍全国无敌手

以描写青春热血故事为主题，强调高自由度的“《喧哗番长》系列”终于又有新作公布了。正如这次游戏的副标题一样，我们的目标将不再仅仅局限于成为一方制霸，要想成为全国“以暴制暴”的领军人物，就先拿自己的拳头说话吧！ [文：晴天]

Story

因为收到了“不参加修学旅行就不能毕业”的最后通牒，我们的主人公坂本隆只好跟随老师一起前往自己的故乡开始了为期七天的“修学旅行”。在这本应平静的七天里，当地不良少年的种种恶行再次点燃了坂本隆心中的怒火，最后为了实现家乡广为流传的“全国霸者传说”，坂本隆终于下定决心向全国的不良少年首领立下战书，不平凡的“修学旅行”就此拉开帷幕。

男主人公

坂本隆

根据游戏的设定，一开始玩家可以更改默认的名字并从日本 47 个县市中选择其一作为自己的出生地，根据玩家的选择不同，游戏的某些场景和情节会发生相应的变化。

学校的大美人

藤沢真菜美

目前已知的一名女性角色，据说是坂本隆的恋爱对象，在七天的“修学旅行”中她会和坂本隆之间擦出怎样的火花呢？

经典的游戏系统

这是从系列初代就有的设定，在与敌人遭遇前如果“蓄力”可以发射“眼神视线”来触发战斗，之后根据画面中出现的台词组成一句话，如果成功对敌人进行了压制，那么正式开打前我方会拥有更多的进攻机会。

①眼神杀死你

◀要在短暂的时间内选择正确的台词，没有一定的日语基础还是颇有难度。

和其他同类型游戏不同的是，游戏中只要借助其他物体和对手进行战斗都属于违规行为，而随着这种行为使用频率的增加，玩家的“邪恶度”也会不断上升，并会引发各种不利的情况，要想真正让对手屈服，还是老老实实用拳头较量吧。

②暴力美学

▶使用棒球棍攻击对手如果被人看到不知道会有什么后果？

AWAY 混乱的迷宫

[文：晴天]

NDS | 动作冒险 | ■AWAY シャッフルダンジョン ■日版 ■AQ Interactive ■预定 2008 年 10 月 16 日发售

本作是一款在随时间变化的迷宫中解救被困村民的原创动作冒险游戏，在之前的报道中我们为大家介绍了解救村民的主要方式，而这次关于 BOSS 挑战以及后续的攻略方法也公布了新的信息，赶快一起来看看吧。

打不死的小强就是我！

强大的BOSS

游戏中每个迷宫的最后都需要玩家挑战强大的 BOSS，和之前在迷宫的狭窄通道中进行战斗不同的是，与 BOSS 战斗的场景是完全开阔的区域，想尽快获得胜利，就需要根据 BOSS 的动作要发现它的破绽，利用其攻击的间隙达到最大的伤害输出。

▲如果挑战 BOSS 失败也没有关系，玩家可以选择重新挑战或返回村庄进行休整，之前获得的能力都会保留。

狂暴螳螂

第一个迷宫的 BOSS，主要利用锋利双爪来进行攻击，在其巨大身躯下能够看到一个很突出的红点，难道那里就是弱点吗？

▲敌人主要使用回旋攻击和远距离的冲击波，只要保持移动一般不会被打到。

变异蚯蚓

可以在地面的洞穴中自由穿梭的 BOSS，由于其头和尾部会同时出现，所以要在其钻出地面的瞬间判断头部的位置并进行追击，不然就会受到尾部的攻击。

▲面对 BOSS 需要保持绝对的冷静，尽量减少失误才是关键。

▲只要掌握到了 BOSS 攻击的规律，很容易就会发现其每个招式间的时间间隙，此时正是进攻的好机会。

钢铁机器人

机械迷宫中出现的守卫机器人，右手上装备的铁球可以投掷并放射出电流，不过左手的红色球体应该是个突破点。

营救的最终阶段

消灭掉强大的 BOSS 后就能找到被困的村民，不过此时游戏并不会帮助玩家直接脱出迷宫，而是需要玩家带着村民原路返回，同时下楼的楼梯也会改变方向。在返回村庄的途中玩家需要做的不再仅仅是保证自己的安全，如果村民不幸被攻击到的话，那么有可能让之前的努力全废。

▶从画面中我们还看到了除村民以外的同伴，他们应该可以在 BOSS 战中为玩家提供很好的支援。

◀解救的村民都会跟在玩家的身后形成长长的队伍，如果不控制好他们的数量，一旦受到敌人背后的偷袭就需要再次返回迷宫的最下层才能找到他们。

FIFA 09

[文：阳光成员 峰中幻想]

多机种 | 体育 | ■FIFA 09 ■美版 ■EA ■预定2008年10月14日发售

对应机种为 Wii、X360、PS3、PSP

09 赛季 狂热袭来

《FIFA》系列是 FIFA（国际足联）和各国足球联盟公认的人气足球游戏作品。作为系列最新作，厂商做出了很多视觉和系统上的变革。透过 250 项以上针对游戏细节所做的加强与改良，PS3 和 X360 版本《FIFA 09》将营造出如现实般的足球气氛。当然，游戏中出现的球队、球场，乃至球员一律都是现实中存在的，使玩家有种熟悉的感觉。

一流选手们的华丽球技忠实再现

当足球来到一些球星脚下时，可以施展他们的招牌球技过人，球星往往是足球场上的核心人物，所以熟练使用华丽的球技会令自己队伍战斗力有着一定的提升。在攻守球员一对一对决时，能够使用的假动作种类大幅增加，令玩家目不暇接。

身体接触的重要性

球员去抢球时往往会有身体接触，体格比较好的一方都会占有优势，球员身体之间发生碰撞时，游戏中的人物表情非常逼真，彻底重现了足球运动的真实风采。

超真实的球场

游戏中的球场非常漂亮，观众席上的人们也制作得很细腻，一些豪门的球场显得更加宏大。足球运动中，球队的主场气氛是十分重要的，座无虚席的球迷一起为球队加油，那种壮观的情景在游戏里很好的表现出来。

“Be A Pro”模式的进化

“Be A Pro”是最令玩家痴迷的模式之一，模式中让玩家可以创建自己的专业足球选手，这个人物就好象玩家的影子，接着在长达四年的时间中逐渐培养他，最终成为绿茵场上的又一传奇人物。

史无前例的自订球队战术

作为 FIFA 系列中全新的“自订球队战术”系统，玩家除了可以调整及自订战术设定，让对手和你的球队能有宛如现实世界球队般的表现，还能抓住对手的弱点做出各种决策，制订一系列的作战方针，击败对手显得易如反掌。

PS2 | 真·三国无双 5 Special | 2008 年 10 月 2 日

继之前本作公开了曹丕、马超、凌统、张郃、太史慈都将追加自己的“无双模式”后，官方最近也证实游戏中第一名追加“无双模式”的女性角色—月英。

女神侧身像 负罪者

[文：晴天]

NDS 策略角色扮演 ■ヴァルキリープロファイル 咎を背负う者 ■日版 ■ Square Enix ■预定 2008 年 10 月 30 日发售

人物育成的王道

在上期的前线为大家介绍了游戏战斗的基本流程后，关于人物育成部分的情况也于近期公开了新的要素。从角色扮演转换到策略角色扮演游戏后，原来被大家熟知的很多系统也都进行了一定的调整，想在游戏中达到最大的战斗效率就绝对不能错过本次的相关介绍。

魔法

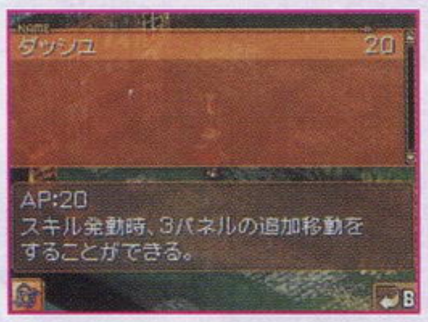
由于游戏中的魔法无法在对应按键的战斗中使用，所以在地图界面消耗相应的 AP 值才能发动地图魔法来攻击敌人，而有别于蓝色的可发动魔法范围，如果魔法的范围不是单体，在地图上就会显示绿色的方块对玩家进行指示。游戏中敌人的体型也会跟它占据的方格数有关，所以对于单体魔法而言，只要能选中敌人占据的任意一个方格都能成功发动。

◀▲选择魔法指令后会显示目前已经学会的所有魔法，后方的数值则是对应消耗的 AP 值。

▲▶技能需要装备到角色身上才能发挥作用，不知道本作中的“カッツ”技能还是一如既往的强悍吗？

技能

作为游戏中最常用的攻击手段，其最大的好处就是能够进行连携攻击，不过在游戏中提升角色的等级并不能让他们学会技能，获得技能的惟一途径就是对角色使用商店中购买或过关奖励的技能书，并且它们都属于消耗品，因此合理分配技能书也是游戏前期需要玩家精打细算的事情。



地图技能

游戏中除了在战斗中使用或装备在角色身上的被动技能，还存在着可以在地图界面使用的“地图技能”，而目前公开的“ダッシュ”就可以在角色移动力的基础上追加三格的移动距离，对于魔法师类移动力较低的角色应该非常实用。

▲使用地图技能也需要消耗 AP，而 AP 的最大值会根据角色等级的提升而不断增加。

勇者别嚣张or2

[文：阳光成员 R]

PSP 策略 ■勇者のくせになまいきだ or2 ■日版 ■ SCE ■预定 2008 年 10 月 16 日发售

史上最弱魔王再度登场

去年冬天，一款名叫《勇者别嚣张》的游戏以其另类的风格和独特的玩法吸引了不少玩家的眼球，在不断学习食物链的知识之余，还让大家深刻体会到当一名反派角色的艰辛。如今大半年过去了，魔王又要准备重出江湖，全新的魔物加上升级后的食物链系统能否阻止勇者们的前进？我们都很期待你的表现。

游戏画面抢鲜看

只要是玩过前作的玩家在第一次进入游戏后就很容易发现界面发生了一定的变化，而在整个游戏的进行过程中，更多的小细节也很容易调动玩家的情绪，或帮助玩家实时确认目前的状况，看过下面的介绍你一定就会明白了。

流动字幕 根据勇者采取的行动，画面中会不断地出现他们的台词，玩家是不是能从中体会到他们的感情呢？

天之声 这里会出现字幕提示玩家魔物的变异以及迷宫构造的变化情况。

魔物势力槽 当前迷宫中魔物的数量会按比例显示在这个横条上，很容易就很把握每种魔物的数量多少，从而合理地触发变异。

画中画 如果勇者靠近了魔王，那么这里就会弹出一个小区域的图像来提醒玩家，以便及时改变战术来阻止勇者的疯狂行为。

魔王の部屋

由于前作的关卡中勇者在一段时间后就会跑到洞里来捣乱，以至于很多玩家还没研究好怎么布阵就要忙于应付勇者而搞得狼狈不堪。本作中新加入的模式“魔王の部屋”就是专门用来给新人练手以及给老玩家研究用的，在这个模式中不会有勇者出现，大家可以尽情地研究如何能更有效地圈养出强力怪物送勇者回老家。如果有前作的通关记录，读取后还会追加新的地图。

◀▲新模式中可以自己在土壤里放上想要的生物作为研究素材。

你的勇者 每天三十分钟的大冒险

NDS 角色扮演 ■キミの勇者 ■日版 ■ SNK Playmore ■预定 2008 年 10 月 23 日发售

[文：晴天]

NDS 上的可爱型游戏一直都不乏支持者，而这次晴天要为大家介绍的则是一款由老牌格斗游戏厂商“SNK Playmore”推出，即将于 10 月登场的角色扮演游戏。要说到本作最大的特色，那无疑是以“星技”为主的技能系统，如何由此衍生出更多的战斗技巧，玩家只有反复尝试才能慢慢体会到咯。

勇者大盘点

游戏中包括主人公在内共有 10 名勇者可以成为同伴，战斗时则最多只能派出 4 名角色上场，下面就让我们先来结识一下四位出场率最高的主人公吧。

汪达

总是滔滔不绝的“星之勇者”，持有勇者授予的“星键”进行战斗。

缇奥

通过魔法学校的测试，跟随勇者一起行动的魔法师，擅长使用火魔法。

汤格

勇者随从的候补队员，沉着冷静且很有责任感。

古雷

很少与人交谈的谜之剑士，使用大剑可以施展出如鬼神般的强大攻击。

战斗的精髓

和其他同类型游戏一样，在战斗中让我方角色按照一定的顺序攻击敌人就能发动强力的“连携攻击”，而将普通攻击换为“星技”的话则可以进化为“觉醒星技”，是游戏中对付强敌的主要攻击手段。在每次战斗开始后，打开行动菜单可以确认已知的“觉醒星技”发动条件（技能的名称和使用顺序），当然玩家也可以根据自己的喜好来发动“星技”，因为这样也有可能发现新的“觉醒星技”，也算是尝试不同角色组合和“星技”的一个理由吧。

▲非常直观的确认画面，将有特定技能的角色行动顺序改变后就可以正式开始战斗了。

▶发动“连携攻击”时会出现四名角色的面部特写，从上至下就是角色发动攻击的顺序。

游海杂志&3DM-SMW

PSP | 预约吧！我们的世界 | 2008 年 11 月 13 日

本作是“《迷宫制造者》系列”的衍生作品，玩家在游戏中接受任务后会进入自动生成的地图进行冒险。游戏的战斗采用战棋游戏的方式来进行，并且还存在受到敌人攻击也会增加经验值的设定。

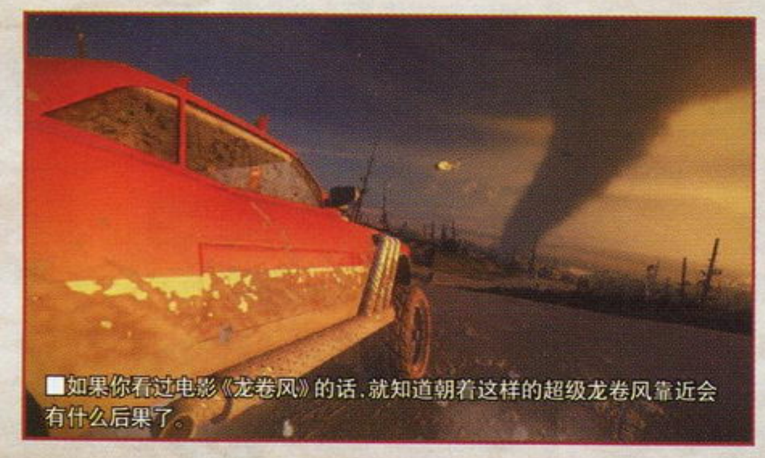
■这种强调疯狂速度快感的游戏自然要有氮气加速。

[文：星夜]

狂野飞驰 1.3万平方公里的超级赛车舞台

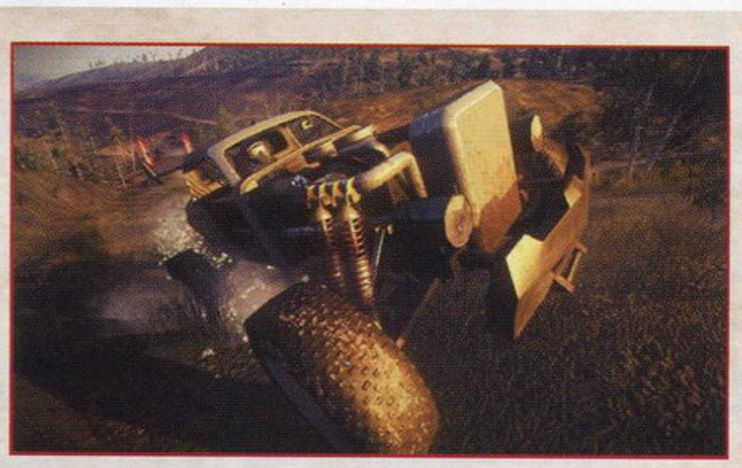
多机种 竞速 ■Fuel ■欧版 ■Codemasters ■2009年第二季度发售

对应机种为PS3、X360


■如果你看过电影《龙卷风》的话，就知道朝着这样的超级龙卷风靠近会有什么后果了。

早在2005年X360刚公布时，英国Codemasters公司就演示了一款赛车新作的Tech Demo，当时该作命名为《Grand Raid Offroad》，现在该作延续《GRID》和《DiRT》的命名方式，更名为简洁明了的《Fuel》。

本作最大的卖点就是为玩家提供了一个总面积达到1.3万平方公里的开放舞台，制作人表示，凡是在游戏中你能够看到的地方，都可以成为你驱车的舞台，与一般只能按照固定路线驾驶的赛车游戏不同。在这个巨大的虚拟世界里，融合了美国的很多标志性地图，例如大峡谷地带和盐湖城。


▲本作中载具种类丰富，也不乏各种奇形怪状的赛车。

游戏讲述全球天气变暖已经严重影响了美国西海岸，因此在赛车过程中经常会碰到各种极端天气，壮观的气候变化将会是本作的一大卖点。玩家在赛车过程中会碰到龙卷风、沙尘暴和飓风等天气，让玩家感受大自然惊天动地的力量，同时给比赛带来难以预测的影响。当玩家在这个荒野上疾驰的时候，将会碰到很多车队，你可以与这些车队展开比赛，每场比赛最多可以16辆赛车参加。游戏共收录70余种赛车。本作还有赛车任务编辑器，玩家可以自由制定比赛的地点和线路。

■与一般赛车游戏不同，本作并没有路线限制，甚至几乎没有道路的概念。

霸王 黑暗传说

率领邪恶军团为非作歹！

■以Wii的性能来说，本作的画面着实令人满意。

Wii 动作 ■Overlord Dark Legend ■欧版 ■Codemasters ■2009年内发售

《霸王》以其扮演魔王指挥手下小妖们四处逞威的独特游戏方式赢得人们的关注，现在不仅续作已经投入开发，还有一个为Wii贴身打造的作品也在同步制作。本作并非《霸王II》，而是一个前传，玩家扮演的是年轻时期的霸王。

与前作一样，本作将以黑色幽默重新演绎一些著名的童话故事角色，率领一群忠实的小妖们为非作歹。双节棍手柄用来控制霸王，遥控器手柄则是用于指挥霸王手下的小妖，用遥控器手柄移动屏幕中的游标，让小妖往特定的位置移动，只要按住A键，小妖就会始终跟着游标移动。本作一个有趣的新增要素是小妖自爆系统。只要将一个可怜的小妖从妖群中拎出来，狠命地挥舞遥控器手柄，霸王就会猛掐它的脖子，直到它眼睛放光，然后把这个小妖派到敌群中，它就会像炸弹一样爆炸。不同颜色的小妖有不同的爆炸效果，例如蓝色小妖爆炸起来就可以恢复周围小妖的HP。

■据称本作的场景将会比次世代版更加开放而庞大。

[文：星夜]

霸王 群魔乱舞

猥琐四小妖齐出动

NDS 动作 ■Overlord Minions ■欧版 ■Codemasters ■2009年内发售

■上屏幕显示地图和游戏界面，下屏幕为实际游戏画面。

具有独特创意与黑色幽默的《霸王》除了家用机版外，目前也在向掌机进军，NDS的触摸屏特性对于这样一款指挥众多小妖战斗的游戏非常适合。本作故事发生在一代之前，围绕一种名为“血族”(Kindred)的神秘仪式，这种仪式试图令龙人复活。

与《霸王》原作不同，本作的小妖分为棕、红、绿、蓝四名，他们不像过去那样是没有名字的仆从，开发团队称他们为精英“特殊笑星”，名字分别为：杂碎(Giblet)、烈焰(Blaze)、恶臭(Stench)、狂殴(Zap)。颜色决定了小妖的能力，棕色的“杂碎”擅长近距离肉搏，“烈焰”会操纵火焰远距离攻击，“恶臭”会用它恶臭的毒屁熏死敌人！

本作采用俯视视点进行游戏，可以完全使用触控笔进行游戏。用触摸屏右上角的图标选择你要控制的小妖，然后点击屏幕，他们就会跟着触控笔的方向走。战斗时只要点击屏幕就可以放出必杀技。本作战斗内容不少，但更多的是解谜，把小妖分成两队，利用他们各自的特点解谜。前进过程中有很多场景可以摧毁，很多物体中都隐含生命之力或魔法之力，前者是回复HP，而后者积累到一定程度可以召唤强力攻击。死去的小妖可以在分散于各关卡中的“召唤通道”里重生。

[文：星夜]

PSP | 最终幻想 Agito XIII | 发售日未定 最初以手机游戏公开的本作在今年的“DKΣ3713”展会上将对应平台变更为了PSP，而定义为动作角色扮演的本作会因为“卡片召唤系统”产生怎样的变化，请继续期待杂志的后续报道。

GOLDEN EYE | CROSS REVIEW

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持 多边形

本来玩过《完美机车》的试玩版后，对游戏还有着不少期待，结果游戏在发售前突然延期一周，缺席本次“黄金眼”。这次争议比较大的是NDS版《孢子》，没玩过PC版的对本作褒赞有加，而玩过PC版的对游戏则嗤之以鼻，其中的奥妙玩家可自行体会。其实我觉得玩这个游戏的人不少都是冲着“《模拟人生》之父”威尔·莱特的名头去的，当然游戏本身的素质也是放在那里，至于NDS版嘛……有句成语叫“见仁见智”，大概可以说明问题吧……

黄金珍藏 ×0　热血推荐 ×1

星球大战 原力释放

推荐玩家人群

●《星战》铁杆粉丝。●科幻题材游戏爱好者。●向往原力的玩家。

热血推荐　总分 24

炎骑士

绝地武士的一招一式在游戏中被体现得比较到位，原作中的各种细节也被刻画得十分准确，这可以说是最令人欣慰的了。游戏中对原力的表现下了不少笔墨，玩家不仅可以隔空取物，还能够将原力和光剑配合起来使用。缺点方面，人物的动作略显僵硬且打击感不足，游戏流程缺乏明显的变化。

多边形

《星球大战》这块金字招牌的魅力你是无法忽视的，很多玩过《灵魂能力Ⅳ》的玩家相信会对本作更加关注吧。游戏动作性很不错，无论是使用光剑还是原力都能感受到游戏的乐趣，故事方面也比较合“星战迷”的口味。不过战斗中QTE出现得太突然，几乎没有先兆，第一次十有八九都会失败。

丁丁

《星战》的故事总是让粉丝们疯狂，卢卡斯构筑了一个超级史诗框架，而这款游戏则是从维达一方来填充这个框架。游戏的故事和流程结合得不错，玩起来不但有趣而且可以看到很多熟悉的星战细节。但是游戏中的格挡以及远程的瞄准有点问题，战斗有时会比较尴尬。不过瑕不掩瑜，它值得一玩。

■做绝地武士的感觉其实挺不错。

■X360/PS3■DVD/BD-ROM■LucasArts■Star Wars: The Force Unleashed■动作■2008年9月16日■1人■无对应周边

口袋妖怪 白金

推荐玩家人群

●《口袋妖怪》重度粉丝。●热衷联机对战的玩家。●有收集爱好的玩家。

总分 23

炎骑士

和之前历代的资料篇一样，本作在剧本和登场角色上相对《珍珠·钻石》有了不少变化，同时新增了全新的场景和游戏模式，不少前作中出现过的神兽级口袋妖怪也增加了新的形态变化。特别值得一提的是，本作还会与随后的WiiWare游戏《口袋妖怪牧场》更新内容联动。

卡伦

虽说本作是之前《钻石·白金》的强化版，但游戏在系统和战斗部分都有全新的要素加入，故事和登场人物也有不小的变化，所以即使是系列的老玩家在玩到本作时也能体会到新的乐趣。另外，游戏的Wi-Fi部分在原版的基础上得到了进一步强化，除了对战部分还增加了更多娱乐性内容。

玛娜

游戏90%以上的内容都和《珍珠·钻石》相同，但还是加入了不少全新要素，在战斗和系统上也都有所改变，许多细节方面经过了调整和改进，不过存档的速度却有所下降……游戏还和今年的剧场版动画以及官网等有多重联动，不过对于国内大部分玩家来说这都是可望不可及的内容。

■怪物软件又一怪力一击。。

■NDS■卡片■Pokemon■ポケットモンスター プラチナ■角色扮演■2008年9月13日■1～8人■无对应周边

龙珠DS

推荐玩家人群

●原著的忠实FANS。●喜欢怀旧的玩家。●喜欢触控笔操作的玩家。

总分 23

火云

使用触控笔来发动各种动作并不会感到别扭，反而很讲究技巧性，虽说还是无法避免错误操作，但是熟练使用一套连击将敌人打倒爽快感十足。游戏的操作界面并不友好，影响了玩家的上手度。迷宫部分的长度过长使章节显得过于冗长，很容易让玩家感到疲倦。总体来说本作还是一款不错的《龙珠》游戏。

炎骑士

这款游戏的控制方式大量借助了NDS独特的触控机能。虽然采用了3D俯视斜45度视角的方式来表现游戏场景，从较高的卡通渲染素质中也可以看出游戏制作者的用心。游戏中，小悟空的一招一式通过触控笔的各种不同操作表现得非常自然到位，只不过角色的动作显得略微不够连贯。

多边形

相信会有不少被本作广告感动的玩家买下这个游戏吧？实在没想到居然是一款完全靠触控笔操作的动作游戏，小悟空的招数很多，前期的教学部分千万不要错过。情节方面不用多说，细心制作的过场动画还是蛮值得一看的，其他方面也没有什么太大的瑕疵，只要你看过漫画的都应该来尝试一下本作。

■触碰小悟空的冒险历程。

■NDS■卡片■NBGI■ドラゴンボール DS■动作■2008年9月18日■1人■无对应周边

孢子

推荐玩家人群

●模拟育成类游戏爱好者。●威尔·莱特的忠实信徒。●玩过PC版的玩家。

总分 21

炎骑士

说句实话，刚开始游戏的时候，我差一点因为游戏本身简陋的画面和略显诡异的操作方式而浅尝辄止。不过只要耐心玩下去，就会感受到这款游戏的魅力所在。以强化部件形式出现的各种器官可以让玩家控制的孢子个体向着任意方向进化，任务制的关卡设定则更好地体现出了掌机游戏随意玩的优点。

火云

虽然与想象中的形态有一些差距，不过确实要承认这款作品是相当出色的。限于机能，NDS版的各类角色以及场景中的贴图都是以图片的方式“立”在场景中的，不过这种“2.5D”的表现形式却更好地为玩家展现出了一个别具一格的生态系统。只不过，色块拼接的角色造型实在有些难看。

丁丁

《孢子》的NDS版可以说是一款失败的游戏。由于机能所限，拟真的生物们都变成了只有两面的纸片，实在让人无法接受。PC版中各种复杂的进化细节都被一种童稚的风格所抹杀，你很难从游戏里捕捉到制作组所想表达的思想火花，也不要妄想从NDS版中找到那种从微观到宏观的冒险体验。

■用你的双手创造一个生命的传奇。

■NDS■卡片■EA■Spore Creatures■模拟育成■2008年9月7日■1人■无对应周边

电脑报 电脑爱好者 游戏机实用大全 www.plumbook.com

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。

彩虹队长

推荐玩家人群

●眼光独到的重口味玩家。●喜欢恶搞和穷欢乐类型游戏的人。●渴望知道什么才是超级猥琐的玩家。

总分 21

■史上最衰主人公的猥琐大冒险。

炎骑士

嗯，我坦白，虽然玩了不到五分钟，我却已经因为主人公猥琐的一举一动而笑得肚皮发痛了。必须承认的是，如果耐着性子继续下去，这位彩虹队长先生的表现还是能够让玩家认可的，背景音乐也比较出色。只是我不明白，将游戏角色搞得如此 KUSO 到底是为了哪般。拜托，无厘头也要有个限度吧！

玛娜

本作很有特色，它的大多数桥段都是从其他游戏借来的：当玩家钓鱼成功，将鱼提起时的动作和音效无疑来自《动物之森》；当玩家进入第一个村庄时，浓重的水墨风格完全是《大神》的重演；当积满一定数量的星星后，又会看到《超级马里奥银河》的场面……能将这些融入到一个游戏中已经很强了。

卡伦

这是一款会让人笑到喷饭的游戏，猥琐的主角配上搞怪的音乐，你会觉得时不时来点笑料竟是如此轻松的一件事情。虽然游戏整体的画面简单了点，主角的动作也远远谈不上华丽，但相信这种轻松诙谐的风格还是能吸引不少感兴趣的玩家。当然，前提是你不把本作当成一款正统的 3D 动作游戏。

■Wii■DVD-ROM■Nintendo■キャプテンレインボー■动作■2008年8月28日■1人■无对应周边

海贼王 无尽巡游 第一章 随波荡漾的秘宝

推荐玩家人群

●原作动画铁杆粉丝。●喜欢在游戏中收集道具的玩家。●对大海与海盗情有独钟的玩家。

总分 21

■送给路飞支持者们的丰厚大礼。

炎骑士

从游戏的副标题便可以看出 NBGI 打算将这个游戏做滥做长。对于《海贼王》的粉丝来说，这款游戏可谓含金量实足，丰富多彩的收集要素和不断出现的挑战足以让原作支持者们玩到爽。不过说实在的，游戏本身的操作性并不是很出色，过于核心的剧本也限制了游戏的受众范围。

玛娜

在“《海贼王》系列”游戏中，本作算是素质相当不错的一款，游戏画面比较精致，战斗的打击感也比较爽快，而且作为动作游戏来说操作不算复杂，只要通过一两个按键就能使出华丽连招，也不需要玩家为了体感而去体感。另外，本作收集要素十分丰富，一周目结束之后还有很多可以挑战的地方。

火云

在大海上的各个岛屿上收集素材便是这款以冒险为主游戏的精髓。游戏中忠实还原了动漫中各个角色的招式，华丽的必杀技演出也让人热血沸腾。游戏的战斗比较流畅，玩家还需要根据每个角色的特点来切换人物，战略性也得到了保证。每个角色行动时的动作区别不大，也算是一个不大不小的遗憾。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■ONE PIECE UNLIMITED CRUISE エピソード1 波に揺れる秘宝■动作冒险■2008年9月11日■1～2人■无对应周边

无尽的未知

推荐玩家人群

●tri-Ace的死忠。●日式角色扮演游戏玩家。●喜欢即时战斗系统的人。

总分 21

■tri-Ace试水之作。

卡伦

说老实话，本作还是能看得出 tri-Ace 的一贯制作水准，音乐和画面在同类游戏中有明显的优势。不过游戏的缺点也同样明显，撇开比较雷的女主角造型不说，本作的战斗部分问题也不小，甚至有时还会出现丢帧的情况。此外，系统方面虽然值得研究但细节却做得不够体贴，实在让人头疼。

纱迦

缺点非常明显：掉帧拖慢、不全的语音、复杂的系统，还有令人无语的角色脸部建模。不过众多角色组成的大混战非常来劲，制作武器和设定比较好玩。只是如果不注重等级的话，经常会被敌人秒杀。tri-ACE 作品所独有的丰富隐藏要素，在本作中依然有着丰富的体现，重度玩家应该会喜欢。

晴天

游戏的场景非常精美，颇具特色的“情景战斗”也很讲究玩家和同伴的配合，经常会为了隐藏的奖励而多试几次。无法操作其他角色的设定是很多玩家诟病的地方，不但让玩惯了同类型游戏的玩家一开始很难上手，较短的流程也让某些情节的发展略显突兀，对同伴的性格刻画大打折扣。

■X360■DVD-ROM■Square Enix■インフィニット アンディスカバリー■角色扮演■2008年9月11日■1人■无对应周边

蓝龙 PLUS

推荐玩家人群

●玩过《蓝龙》游戏或看过《蓝龙》动画的人。●坂口博信的支持者。●热衷于即时战略游戏的玩家。

总分 20

■只要有心，人人都有影兽！

纱迦

游戏依然带有坂口博信的浓厚风格，一上来就有很多影片。游戏的世界观不是完全继承 X360 版，这点让玩过的人有些错愕，不过总的来说影响不大，对系列没认识的人也能玩下去。影兽必杀技比较华丽，不过敌我双方的 AI 都很低，战斗难度全无，系统方面有很多不够亲切的地方。

多边形

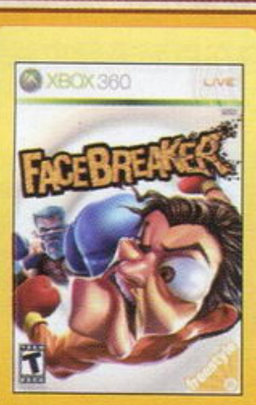
相信不少玩过 X360《蓝龙》的玩家会转过头来继续关注这款 NDS 上的续作，不过即时战略式的游戏方式与前作大相径庭。游戏中你可以看到熟悉的角色与影兽，游戏故事方面则承袭了前作与动画版的部分剧情。整体来说游戏还是不错的，只是战斗节奏还不够激烈，战斗控制方面还有所欠缺。

晴天

游戏的开场动画和战斗场面都看得出来制作小组的用心，而且对于一款即时战略游戏最重要的操作部分也得益于 NDS 的触摸屏和设置的快捷键，熟悉之后不会让人有手忙脚乱的感觉。游戏战斗时的音乐也很有特色，但比较让人不爽的是，敌我双方的移动速度比较缓慢，导致游戏的整体节奏也偏慢。

■NDS■卡片■AQ INTERACTIVE■蓝龙PLUS■即时战略■2008年9月4日■1人■无对应周边

打人要打脸



推荐玩家人群

●推荐给大拇指发达的玩家。●喜欢夸张造型的玩家。●希望揍彼得·摩尔的玩家。

总分 14

■打发无聊时间的无聊游戏。

丁丁

这款游戏还算有趣的试玩和彼得·摩尔亲自上阵宣传是吸引我的地方。仔细研究了系统打法之后感觉还蛮有趣，不过稍微玩一段时间你会发现，虽然游戏的确有招式可循，但对方出拳过快，毫无规律性，打起来有一种碰运气的感觉。另外本应强调的搞笑表情和动作重复性较高，实在令人失望。

火云

在短短几分钟的比赛中居然能让人昏昏欲睡，对战时招式缺乏变化以及系统上的混乱，导致本应热血的游戏却让人提不起兴趣。游戏的打击感也没有宣传时的那么夸张，多半时间像是在与一个沙袋战斗。游戏的人物虽多，但却无法给人留下印象。将彼得调出来胖揍一顿也许是很多玩家更愿意做的事。

星夜

本人对拳击游戏一向不感冒，完全是因为听说可以打彼得·摩尔才尝试了一下。由于没有抱什么期望，因此也不算很失望。定制拳手的系统还是有点意思的，可以做出很多搞笑的形象。游戏系统不敢恭维，胡乱按键即可，官方宣传的夸张人物表情也没见有什么乐趣。

■X360 / PS3■DVD/BD-ROM■EA Sports ■Face Breaker■格斗■2008年9月3日■1～2人■无对应周边

www.plumbook.cn

INFINITE UNDISCOVERY

インフィニット アンディスカバリー

作为 X360 平台上的一款日式角色扮演游戏力作,《无尽的未知》终于在 FANS 的期待中与我们见面了。本作的即时系统设定别具一格,令游戏的过程既紧张又刺激,充满挑战性,最多 8 名队友共同参加的战斗也令人热血沸腾。虽然在一些地方还存在不足之处,但总体而言这款 tri-Ace 的原创作品没有让玩家失望,非常值得我们去细细体验一番。

无尽的未知	Square Enix	角色扮演
X360	インフィニット アンディスカバリー	日版
	2008 年 9 月 11 日发售 1 人	7800 日元
	无对应周边	对应 12 岁以上玩家

通关时间:Normal 难度通关约需 20 小时。

文 阳光成员 Daniel 美编 木仙

系统详解

本作的系统菜单是即时操作的,不管是在战斗中还是休息时,周围的时间都不会停止,因此游戏临场感十足,战斗也更具有动作性。不过这就对玩家的操作提出了很高的要求,为了让大家彻底理解本作稍有变化的系统,下面就先介绍一下游戏整个系统。

战斗技巧

持刀与空手状态

游戏的战斗是无缝的、中间没有任何切换,当遇到敌人的时候我们需要按 RT 来先完成拔刀的操作才能发动攻击。战斗结束后同样是按 RT 键收刀。需要注意的是,持刀状态下的移动速度比较慢,也容易被敌人发现,而且在执行调查宝箱或者开门等操作时必须要空手状态才可以。

普通攻击与连击

发生战斗时我方的攻击都是通过 A 和 B 键来完成的,其中 A 键是小攻击,B 键是大攻击。按照 AB、AAB、AAAB 这样从小到大的顺序可以进行连击,可以实现各不相同的攻击效果。使用连击攻击敌人(尤其是 OVERHIT 之后)还能获得一些特殊奖励:把敌人挑空进行连击会获得经验值奖励;将敌人在地面进行连击会获得 AP 值的奖励;而把倒地后的敌人进行连击则可以回复 HP 和 MP。

战斗技能

当我们长按 A 键或者长按 B 键的时候可以发动相应的战斗技能。虽然战斗技能需要消耗不菲的 MP 值,但是在战斗中还是相当实用。在普通连击之后接上战斗技能,这样就能对敌人造成很可观的伤害。主角在升级的过程中会学到不少战斗技能,在“Skills”菜单中的“Battle”选项下,我们可以切换自己所需要的战斗技能。

偷袭与被偷袭

偷袭成功	攻击会心率100%
	经验值变为150%
	道具掉落概率增加
被敌人偷袭	AP值减为0
	道具掉落概率降低
	敌人对我方伤害值变大

由于是无缝战斗,所以我们在遇敌策略上就有了选择余地。在敌人未察觉的情况下发动偷袭可以获得战斗的先机。平时可以通过敌人的头上的问号或者感叹号来判断他们的是否发现我方。除了悄悄从背后接近敌人之外,我们还可以利用某些同伴远程攻击的联系技来发动偷袭。

攻击反弹

由于本作的战斗没有防御的概念,所以在战斗除了及时躲避之外,我们要按 LT 键来反弹敌人的攻击。反弹的时机是敌人攻击的一瞬间,发动成功后敌人会陷入一定时间内无法反击的状态,而且我方的攻击也必出会心一击。不过游戏中并不是所有敌人的攻击都可以反弹的,这点需要引起注意。

AP

在屏幕右侧像剑一样的黄色槽用来表示我方的 AP 值。当蓄满一定量的 AP 后,我们就可以让 A、B 键的普通连击或者战斗技能附带“特殊攻击”效果,比如将敌人挑空、击飞或者破防等等。AP 槽左侧的“TARGET”则是表示发动“特殊攻击”所需要的 AP 值的量,所以战斗的时候我们要合理分配使用。

情景战斗

情景战斗是本作的一大特色。和普通的战斗不同是,情景战斗往往都是需要我们去完成某个特殊的任务,比如营救、护送、攻城等等。这时应该以达成相应目标为优先事项,而不是简单的消灭敌人。顺利完成情景战斗后,我们还可以获得丰厚的情景奖励,所以千万不要错过,具体内容在后面流程攻略部分会给大家提到。

3DM-SMV
www.plumbook.cn
©SQUARE ENIX CO.,LTD/Microsoft Corporation.All Rights reserved.Developed by tri-Ace Inc.

同伴与编队

战斗指令

在战斗部分我们可以使用十字键来切换队友的战斗指令，指令分为“集中”、“待机”、“自由”、“连携”、“温存”、“分散”这几种。其中“温存”可以让队友更倾向于使用回复技能，而“集中”则是让队友始终跟着我方走，活用这些战斗指令能弥补同伴有限的 AI。另外，按 Y 键可以直接让我方队友立刻进行回复，但该指令没有持续效果。在遇到强力 BOSS 时我们会频繁地 Y 键及时回复，虽然队友回复时会有不确定因素，但这还是要比自己按出菜单翻页找道具稳妥许多。

同行者

同行者在编队时名字显示为绿色，他们是比较特殊的一类同伴，无法与主角编在同一组，只有在可编成多组队员的时候才能加入战斗。

队伍编成

众多性格各异的角色是本作最大的亮点，多人战斗时会让人觉得非常过瘾，在限定时期内我们可以选择菜单中的“Party”对同伴的队伍进行编成。除了要注意职业搭配，我们还要根据他们的特性是否相符来安排队伍。此外像鲁卡和罗卡这对双胞胎如果在同一队伍里的话，他们的能力也会有不小的提升。最后需要注意的是宠物熊（グスタフ）的实力虽然相对比较强，但在队伍中会占两人的名额。

联系技

联系技简而言之就是在游戏过程中使用同伴的特殊技能，这些技能有些可以在战斗中使用，有些用于解谜或者获得宝箱。具体我们可以按 RB 键先选择所要使用联系技的同伴，然后再用 X、Y 键来发动相应技能。此时如果按下 RB 键则可以取消使用联系技的状态。同样的，在菜单选项中的“Connect”中我们可以切换各个角色的联系技。

其他系统要素

合成

本作的道具合成系统虽然看上去并不复杂，但还是很值得研究的。游戏中的每个角色可以合成的道具并不相同，而且随着合成的熟练度的提升，可合成的道具的档次也会不断地增加。至于合成所需的素材，除了有些是从敌人身上掉落的，另外还有一部分是在宝箱中获得的。

各角色合成技能	
料理技能	アーヤ，ロカ，ドミニカ
炼金技能	ミルシェ，キリヤ，セラフィマ
锻冶技能	エドアルド，ユージン，フリストフォール
执笔技能	ルカ，ソレンスタム
Enchant技能	カペル

Enchant

Enchant 其实就是合成的另外一种形式，只不过它得到的不是道具，而是有利状态，比如加攻击力或者属性攻击等等。在与强力敌人进行激战之前给主角加上对应的有利状态可以让我们在战斗中把握主动。

Personal

在“Skills”菜单中的“Personal”选项可以查看各个角色的称号、IC、CS、特性、爱好等等。其中 IC 和 CS 可以看到角色的合成技能等级，而特性则是主要方便我们在编队的时候选择性格相和的角色组队，以发挥他们的最大战斗力。在游戏流程的各个时期，角色的称号和特性也会发生一些变化，我们需要及时加以确认。

吹奏笛子

游戏中我们可以按 X 键来让卡佩尔用笛子来吹奏不同的乐曲。千万不要小看了笛子的作用，在游戏中很多解谜部分都需要用到它。比如游戏初期使用“千の知觉”来调查嗡嗡作响的地方可以发现隐藏的通道和宝箱，后期对付隐形的士兵也要经常用到。充分发挥笛子的其他作用也可以让游戏的过程变得更轻松。

吹奏乐曲一览		
名称	作用	习得方法
出大音（デデカネ）	发出比较大声音	自动拥有
破魔の波（ハマノハ）	使范围内的魔法攻击无效	自动拥有
千の知觉（チノチカ）	让看不见的东西显形	自动拥有
猛る魂（タケルタ）	同伴的攻击力上升，但防御力降低	合成“协奏曲のスコア”并使用
天の目（アメノメ）	使人产生运气不好的错觉	合成“前奏曲のスコア”并使用
幻现る（ゲンゲル）	产生幻影来吸引敌人的注意力	合成“幻想曲のスコア”并使用
笥取り人（ストリト）	在城镇中演奏给别人听来赚钱	合成“练习曲のスコア”并使用
爆化歌（バッカカ）	让敌人与我方队员均进入兴奋状态	合成“狂想曲のスコア”并使用
苛买い（イラカイ）	购买东西时更便宜	合成“遁奏曲のスコア”并使用
御主魅す（ミスミス）	让敌人被魅惑	合成“奏鸣曲のスコア”并使用
海归る流（ミキルル）	使解印狂暴化的队友恢复	合成“序曲のスコア”并使用
固々の块（ココノカ）	同伴的防御力上升	合成“组曲のスコア”并使用
眠り音（ネムリネ）	让敌人进入睡眠状态	合成“夜想曲のスコア”并使用
祝の理（ノリノリ）	我方幸运值上升	合成“交响曲のスコア”并使用

开端

牢房里，卡佩尔（カペル）肚子饿得直叫，已经两天没吃东西的他有气无力地跟看守搭话想讨点食物。他并不清楚自己这个靠吹笛子到处漂泊卖艺的人为什么会被逮捕，只知道士兵在逮捕他的时候像是如临大敌，还说自己是什么“希古蒙特（シグムント）”。看守抱怨他太啰嗦，突然一个身手矫健的女子从牢房屋顶的通风口跳了下来，干净利落地用匕首将看守放倒。没等卡佩尔合拢惊讶的嘴巴，这名女子已经打开了牢门，她称自己是来救希古蒙特大人的，不由分说地就要拉着他往外走。一头雾水的卡佩尔当然不可能就这样跟着一个陌生人，在他看来，在牢房里起码自己还是安全的。在卡佩尔的强烈要求下，两个人相互表明了身份，他知道这名女子名叫艾娅（アーヤ），是破坏“锁”的解放军的成员，艾娅也弄清了原来这个和希古蒙特长相出奇相似的人并不是自己要救的人。

闻声而至的士兵越来越多，形势容不允许他们在此久留，卡佩尔只好硬着头皮和艾娅往出口方向奔去。好不容易甩开了以大块头巨人为首的追兵，刚刚逃到监狱外面的树林，艾娅就表情痛苦地倒在了地上，“估计是刚才救我的时候受伤了吧”卡佩尔心里想着，他觉得自己也算是欠艾娅一个人情，于是一把将行走不便的她抱了起来。这倒搞得艾娅有点不好意思了，她

城市里宝箱的拿法 在游戏中的各个城市里会有一些锁着的宝箱无法打开，我们需要先找到假小子维卡（ヴィーカ），在她面前按 RB 键选择与其联系后维卡就会跟着卡佩尔走，此时再去调查打不开的宝箱，维卡就能帮我们开锁了。

诺梅杂志&3DM SMV
www.ptumbook.cn

倒是觉得有点失落，在简单的相互寒暄后，他大致了解了希古蒙特和解放军的一些事情，虽然自己并不愿搞清这些烦心的事。

7年前，暗公子雷奥尼德将卡桑德拉王国占为己有并结成封印军，开始了在世界各地建造用来束缚月亮的“锁”的庞大计划。在那之后，凡是有“锁”在的地方就必定有怪物肆虐，奇怪的疾病也会流行。为了拯救处于水深火热之中的人民，一个人被称为“光之英雄”的战士站了出来，他就是希古蒙特。不但组建了专门对抗封印军的解放军，希古蒙特还率领部下在各地发动起义，带领大家摧毁那些带来灾难的“锁”。也正因为如此，希古蒙特不管在军队内外都是一个深受人们爱戴的大英雄。

休息时，卡佩尔找到了艾娅，他有点想打退堂鼓了，比起解放军整体兵戎相见的生活，他觉得靠自己的笛子卖艺为生的日子会更加安逸。卡佩尔的一番话当然让之前对他给予期待的艾娅十分失望，可是还没训斥他几句，艾娅再次倒在了地上。这次的情况明显要比刚才严重，看到昏迷不醒的艾娅，就连队伍里经验丰富的同伴也直摇头，只是告诉卡佩尔这是因使用“月印”力量而承受的诅咒。由于解放军要即刻出发去摧毁“苍之锁”，他们也没法帮艾娅治疗。希古蒙特说这附近有个叫“蒙塔纳（モンタナ村）”的村子，那里的圣兽说不定有办法治好艾娅的，临走前，希古蒙特将刻有皇族纹章的佩剑交给了卡佩尔。

抱着昏迷不醒的艾娅迎着晨曦上路的卡佩尔怎么也没有想到，就是这样一个看似阴差阳错的误会改变了他的人生，拉开了一个关于月亮、关于力量、关于人心的史诗帷幕……

觉得这个卡佩尔这人心肠也不错。

流程攻略

グラード监狱

①从最开始的地方往外走，如果被门前的看守发现则会出现大量敌兵。

②出门遇到红色巨人后往楼梯上方逃跑，半路上的障碍物要迅速破坏，杂兵可以不理会。

③在最上方的出口处，使用艾娅的联系技，等红色巨人靠近时用弓箭将右侧的爆炸桶引爆。剧情后可以得到开门的钥匙“监狱の键”，出门后就是“グラード森林”。

情景战斗	将监狱内所有的爆炸桶摧毁
情景奖励	HP、MP全回复

グラード森林

①森林中的路并不难走，但是光线较暗的地方地图会比较模糊。

②走到一半时监狱中的红色巨人会再次出现，此时仍然是要逃跑。当它靠近时可以走“S型”路线，这样就不会被其直线冲撞攻击到了。

③跑到森林的出口会发生剧情，希古蒙特和解放军成员出现。

情景战斗	将森林中的苹果全部打落
情景奖励	获得“ブルーベリィボトル”

④从“ルセ平原”向西边的“モンタナ村”前进，一路上需要躲闪青龙发射的火炮。

情景战斗	抱着艾娅不受任何伤害从“ルセ平原”抵达“モンタナ村”
情景奖励	Exp+500，解除成就“逃走者”

モンタナ村

①先去村子上方鲁卡（ルカ）和罗卡（ロカ）的家里发生剧情，之后再前往村子最里面的“龙骨の祠”。

②在祠堂中拉下蓝色把手可以照亮当前区域，但同时也会有敌人出现。

③来到祠堂的最深处调查“青龙门”。之后使用罗卡的联系技“ペンギンズ・パレード”依次将蝙蝠和黑蛇引到门前献为祭品，之后再调查“青龙门”就可以进入了。

BOSS 兽使いランバット

这个BOSS其实就是之前在监狱里追杀我们的巨人。虽然它的行动缓慢，但是场地中的青龙会喷射火球对我方进行干扰，所以还是需要尽快解决战斗。BOSS从下至上的挑空攻击对正前方判定比较强，我们可以在侧面利用这个破绽发动反击。

④剧情后来到青龙所处平台的正后方，切换至刚刚获得的笛子乐谱“千の知觉”进行吹奏，隐藏的地下通道就会出现，顺着通道一直走就可以返回村子。

情景战斗	在“龙骨の祠”打完BOSS后吹奏笛子找到平台后方的隐藏道路
情景奖励	Exp+1000

⑤在鲁卡和罗卡的家里拿完宝箱就可以离开村子了，这时商店才会出售武器。

⑥离开村子后，艾娅得到了希古蒙特他们用信鸽发来的消息，他们此刻正在“プレヴェン城”与封印军展开激战，希望卡佩尔能够带着艾娅过去和他们会合。

プレヴェン城

①回到“ルセ平原”往南走，经过一个狭长的山谷可以来到平原的另一侧，继续一直往东走会看到存盘点，再往里面就是“プレヴェン城”了。

②发生攻城战时需要消灭一定数量的杂兵以触发剧情。在进入最后最后阶段时后方会不停地有投石车支援，控制投石车攻击城门时需要长按A键蓄力。将城门的耐久槽减为零就可获得战斗的胜利。

情景战斗	在3分钟以内攻破城门
情景奖励	Exp+3000

③进城后从右侧的通道一路往里面走就能上到第二层，路上的某些石像会变成敌人，需要注意。另外，打倒某些敌方士兵还会随机获得钥匙，可以打开路上锁着的牢房。

④进入第二层会遇到一条全黑的走廊，这时需要更加小心石像兵的攻击，地上有红色光圈出现时要躲开。

⑤继续往里面走，再次经过一条黑暗的通道就可以来到第三层。

⑥剧情结束后接着往上方走，路上会有宝箱怪，消灭它可以获得可观的金钱。继续走会看到希古蒙特，之后会自动回到第三层的休息营地。

⑦稍事休息后重新往楼上走，最上层过道一侧的大房间内有宝箱。走到过道的尽头，对右侧的墙壁吹奏“千の知觉”就会出现通往天台的秘密楼梯。

情景战斗	将“プレヴェン城”中所有的我方所有的士兵救出
情景奖励	Exp+3500，解除成就“救世主”

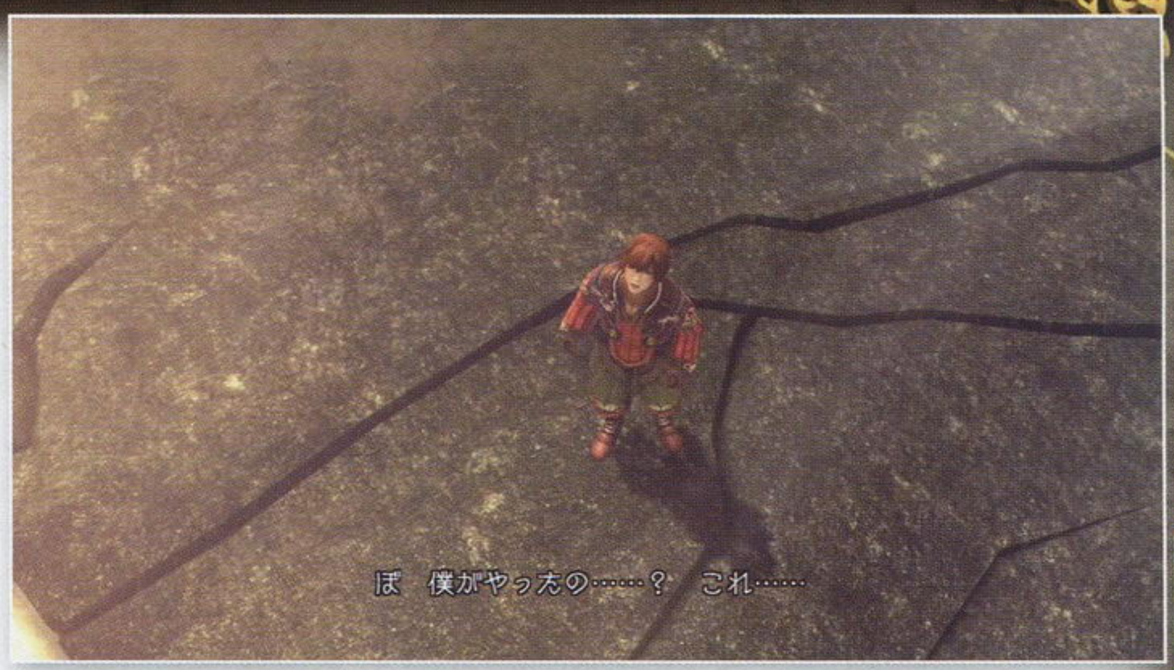
水中与高处宝箱的拿法　流程进行到忍者小町（コマチ）加为同伴后，使用她的联系技“梦浮桥”便可以轻松钩取到正常情况下拿不到的宝箱。

www.ptumbook.com

BOSS 封印骑士レスター

由于本场战斗有希古蒙特的加入，所以难度不会太高。攻击到一定程度后，BOSS 的身体会冒出黑烟，攻击力大幅提升，此时不宜和他进行正面对抗。另外 BOSS 在原地释放魔法时是不会被我方攻击打断的，所以绕到其背后攻击会比较划算。

情景战斗	2 分钟以内击败レスター
情景奖励	获得“イエローベリィボトル”、“ホワイトベリィボトル”



王都プルガス

①离开“プレヴェン城”后顺着石子路一直走可以看到位于“ルセ平原”西北部的“王都プルガス”。
②进入宫殿后往左侧的过道走，依次触发米尔谢（ミルシェ）和希古蒙特的剧情，之后再进入宫殿右手边的礼拜堂，完成之后就可以离开王都。

オラデア砂丘

①出了王都往南进发，经过一条狭长的山谷可以看到“オラデア砂丘”。
②进入沙漠后需要将队伍分成两组，继续往南前进。走到一半触发剧情，之后由一组队员行动。
③路上的沙尘暴会碰到会去血，所以要绕着前进。

ショプロン村

①抵达沙漠最南端的“ショプロン村”会发生强制战斗，我们需要破坏掉这里所有的红色晶体。建议先将敌人消灭（尤其是绿色巨人）再挨个进行寻找。其中空中的晶体要用艾娅的联系技发射弓箭予以破坏。最后三个晶体是隐藏的，一个在河边的土墙附近，第二个在村子靠里面的左侧土墙，最后一个则在第二个隐藏晶体对面的房屋正中间。全部破坏完毕后会进入 BOSS 战。

情景战斗	3 分钟以内将所有晶体破坏
情景奖励	Exp+5000

BOSS 封印骑士セムベラス

虽然同样是封印骑士，但这个 BOSS 的实力明显变强了不少。因为他对前方的攻击会有火焰效果，有持续伤害效果而且会中断我方攻击，比较棘手。最稳妥的打法是让希古蒙特吸引 BOSS 的火力，自己则尽量在其后方发动攻击，连击不用太长，要随时注意 BOSS 的蓄力动作并及时加以闪躲。

情景战斗	2 分钟以内击败セムベラス
情景奖励	获得“グラナイト”、“スチール钢”

オラデア砂丘

①打完 BOSS 离开村子重新回到沙漠中，经过半路的存盘点之后一直往西南方向前进，路上会遇到落难的村民。
②剧情和后村长对话，然后再与希古蒙特交谈就会触发护送难民返回村子的任务。

③护送村民时要提前消灭前进路上的敌人，尤其是个头小的魔法使，务必优先解决。回到刚才半路上的存盘点任务即可完成。

情景战斗	将村民平安护送至目的地（红色槽不减）
情景奖励	Exp+7500

④发生小男孩失踪的事件后与所有村民对话，之后再与其姐姐交谈触发剧情。
⑤往南方的沙漠走出发会看到被怪物围困的小男孩，解决掉怪物后会飞出一只怪鸟将他叼起来。迅速切换艾娅的联系技用弓箭对怪鸟射击就可以将小男孩解救下来。

情景战斗	在雷姆（レイム）没有受到伤害的状态下将其救出
情景奖励	获得“万能药”、“奇迹の灵药”，解除成就“子守王”

⑥回到村子后到右下角小男孩的家，吃完饭就可以正式离开这里前往“首都フェイエール”了。
⑦在沙漠西南方刚刚遇到村民的地方会发生剧情，我们需要在区域内捡 10 根木材用来生火，其中有 1 根是在灌木丛中。
⑧继续向南走很快就可以看到比较明显的“首都フェイエール”。

首都フェイエール

①进城后走到城门处会触发剧情，第二天从宿屋出来会遇到笨笨的女仆。剧情之后找街道中名为“战士に憧れる少年”说话，再和女仆交谈就可以帮她到城外寻找宠物熊了。
②回到沙漠贴着右边走很快就能看到那只名为“グスタフ”的宠物熊，由于是只身一人，死了会直接 GAME OVE，所以战斗时不要顶在前面打。

情景战斗	在宠物熊“グスタフ”没有受到伤害的状态下将其救出
情景奖励	Exp+8500

③返回“首都フェイエール”将“グスタフ”带给女仆就可以去宿屋了，一切准备完毕后找尤金（ユージン）对话，睡一觉后第二天继续出发。

打碎岩石障碍物的方法　使用古斯塔夫（グスタフ）和巴尔巴冈（バルバガン）的联系技可以打碎游戏中拦路的岩石来找到一些隐藏的宝箱或者通道。

www.plumbook.cn

オラデア山岳地带

①进入奥拉迪亚山岳地带（オラデア山岳地带）后尽量跟着希古蒙特的小队一起走，这样不容易迷路。路上的小个子魔法使依然是要优先消灭。

②经过两个有岩石滚落的区域后，在山岳地带的北部会发生剧情。

③继续往山岳地带里面走，再经过一个落石地带就可以到达“ヴェスプレームの塔”。

情景战斗	在落石地带中消灭5名以上敌人
情景奖励	Exp+10000

ヴェスプレームの塔

①进入“ヴェスプレームの塔”后需要兵分三路。卡佩尔跟随希古蒙特一队走到通道最里面调查“混沌の台座”，之后往回走到刚才塔的入口附近，从艾德阿尔多那里得到“混沌の宝珠”原路折回将宝珠放置到“混沌の台座”上，这时就可以从下方的门继续前进了。

②来到第二层后，有一间房间需要用镜子将光线发射到中间的门上，不过难度不大。通过后在右侧房间有宝箱怪，直走则是红色巨人。

③继续来到上层，在这里和栅栏对面的艾娅对话可以获得回复道具。之后在一个房间内会和自己的影子发生强制战斗，此战要格外谨慎。

④在另一间再次利用镜子反射激光，左侧的房间拿到“秩序の宝珠”，进入正前方的房间会发生剧情，希古蒙特从艾娅那里得到“忍耐の宝珠”，同时我方将“秩序の宝珠”交给艾娅。

⑤接着前进，房间里的装置需要同时攻击它们就可以开门。

⑥反射光线的房间用之前的方法即可通过，只是有一个隐藏的台座需要吹奏笛子才会出现。

⑦来到塔的外部会进入结界与敌人战斗，这时候的视角不是太好而且还会不停地有落石，所以最好待在右下角等另一组同伴将敌人全部击破。

⑧路上的宝箱中可以得到“再生の宝珠の欠片”，收集齐3个就可以合成“再生の宝珠”，这是开门前进的必要道具。

⑨再通过两个有变色装置的房间就可以和BOSS交手了，具体通过方法仍然和之前一样。

BOSS ヴィシャスアイ

别看这只浑身长满眼睛的怪物挺吓人的，其实它的实力并不强。因为BOSS的攻击方式相对简单，所以我们只要紧贴住它并保证一定的攻击输出，它很快就会败下阵来。

情景战斗	1分钟以内击败ヴィシャスアイ
情景奖励	获得“ブルーベリィパウダー”、“大目玉”

BOSS 封印騎士ドミトリィ

这个BOSS使用的是弓箭，而且还会瞬移，所以迅速地接近他是战斗的关键。同时由于本战会有其他小队的同伴加入战斗，所以我们也可以一边消灭杂兵一边和BOSS周旋。此外场地里的暗公子最好不要去招惹他，离远一点可以避免被他的范围攻击命中。

情景战斗	2分钟以内击败ドミトリィ
情景奖励	获得“ロムロン弾材”、“ダウン芯布织”

BOSS 暗公子レオニード

和暗公子交手我们只要把主力攻击让希古蒙特来完成就行了，多注意回复并看准BOSS的攻击准备动作就可以稳稳地把握战斗的节奏。由于是初次和暗公子交战，所有他的HP也不多，打得耐心一点并不难获得胜利。

港町ザラ

①塔的剧情结束后第一张碟的内容也全部完成。接下来在要在“首都フェイエール”城内寻找各个同伴，其中艾德阿尔多在1楼，巴尔巴冈（バルバガン）在通往“ヴェスプレームの塔”的路口，剩下的同伴在宿屋的三个房间里。最后回到宫殿，在天台触发和艾娅的剧情。

②离开“首都フェイエール”后要前往“港町ザラ”，它位于沙漠的西北方向。

③进入扎拉港后去码头见到之前在“ショプロン村”认识的那对姐妹，接着沿着左侧的海岸线进入山洞。

BOSS 封印騎士ニエジェラン

打这个BOSS要熟悉他的3种攻击方式。对他造成一定伤害后他会站在原地喘气，这时场地中央蓝色“锁石”的防护壁就会消失，我们需要对其进行攻击。反复几个会合击碎“锁石”的外壳后，就可以将BOSS干掉了。最后再给予“锁石”致命一击就可以结束战斗。此外，战斗时会有波浪冲过来，这时手柄会震动，我们必须提前躲到岩石的后面才能避免受到伤害。

④剧情后回到宿屋，之后去码头找艾德阿尔多（エドアルド）对话，接着就能乘船前往下一个目的地。

王都ケルンテン

①一到这里会发生强制战斗，因为敌人是隐形的，所以要让卡佩尔吹奏“千の知觉”才能使其显形。战斗结束后从宿屋出来走到宿屋东面通道的尽头，通过传送装置前往“コバスナ大森林”。

情景战斗	1分钟以内击败隐形敌人
情景奖励	获得“ブルーベリィパウダー”

②在“コバスナ大森林”只要跟着维卡（ヴィーカ）往东南方向走就可抵达“ハルギータ皇城”。

③到了皇城上3楼最上面的“谒见の间”，从女王那里得到资金后后别忘了在这里的商店采购武器。

コバスナ大森林

①离开皇城后往“コバスナ大森林”东北方向前进，半路上会发生BOSS战。

BOSS オルトロス

对付这个BOSS不能着急，要等它的进攻结束之后才能发动攻击，当BOSS喷火时离它稍远一点，只要躲过它的直线冲刺就有机会进行反击。

乐曲的习得 卡佩尔除了一开始获得的3首乐曲其余都需要通过合成来习得。具体方法是利用鲁卡（ルカ）和索伦斯塔姆（ソレンスタム）的合成技能将游戏中获得的各个乐章（フレーズ）转换为乐谱（スコア）来使用。大部分乐谱合成时对IC等级都有要求。

www.ptumb.com

②打完BOSS后继续往东北方向前进，在两侧通道都被白雾遮挡的尽头，向西边的通道走，传送后往南边被白雾遮挡的通道走，最后一个区域一直向前就可以看到一个木屋，门前有存盘点。

③得到月印缓和剂后原路返回“王都ケルンテン”，发生BOSS战。

■按图中箭头顺序前进。

BOSS エドアルド

和艾德阿尔多(エドアルド)的战斗会分几个阶段进行，打法还是和之前的隐身人一样，卡佩尔吹笛子，其他队员负责攻击，将屏幕上方艾德阿尔多的耐力槽减为0即可获胜。

情景战斗	3分钟以内击败解印状态下的艾德阿尔多(エドアルド)
情景奖励	Exp+20000

锁の台地

①离开“王都ケルンテン”前往“ハルギータ皇城”皇城。进入后会有强制战斗，我们需要在限制的时间内赶往最顶层的“谒见の间”。此时电梯不能使用，要从右侧的楼梯一层层地爬上去。

②剧情结束后再次进入“コバスナ大森林”，这次的目的地是森林西北方向的“锁の台地”，走到路的尽头后，先进入上方被白雾笼罩的通道，传送之后再进入右侧被白雾笼罩的通道，这样就能抵达“锁の台地”。

③进入后有一场强制战斗，建议多使用范围攻击多消灭小蜘蛛。胜利后可以在存盘点整顿一下准备往洞窟深处出发。

④洞窟中的路很长，通道两边遇到的蘑菇不要去碰，中了它的毒气后陷入混乱状态会比较麻烦。路上遇到拦路的蜘蛛网用联系技破坏，否则会被麻痹；另外，通道上被隔断的地方只要吸引蜘蛛吐丝就可以顺利通过。走到尽头遇到BOSS战。

BOSS クィーン・スパイダー

由于之前很长的一段路都没有存盘点，所以此战务必一次通过。战斗的难度并不大，多集中火力攻击中间的BOSS，当它提起前爪进行蓄力的时候要及时闪避。只要多走动、不被场地里的小蜘蛛包围，胜利还是比较有把握的。

⑤战斗胜利后离开洞穴后回到地面，这里有存盘点。

BOSS 封印騎士ヘルド

这里要是和同样以铁链为武器的赫尔多(ヘルド)交手。本场战斗是6对1，虽然我方在人数上占绝对优势，但仍然要小心BOSS挥动铁链时的大范围雷球攻击，看到他做准备动作时要迅速远离。将赫尔多HP减至一定程度后他会解印进入第二形态，这时需要吹奏笛子才能让其显形。和之前一样，当BOSS在原地喘气时要立刻去攻击场地中央的屏障解除的“锁石”，只有将锁石的外壳完全破坏才能消灭BOSS，最后再对“锁石”发动致命一击就能获胜。

情景战斗	2分钟以内击败ヘルド
情景奖励	获得“魔术师の追忆”

ハルギータ皇城

①剧情结束后从“ハルギータ皇城”出来返回“王都ケルンテン”，去皇宫触发剧情后乘船离开，抵达“港町ザラ”后先回“首都フェイエール”，在宫殿最顶层里侧的房间触发剧情。

②从“首都フェイエール”出来后要前往“ショプロン村”，中途没有存盘点，要小心路上解印的隐形战士。到了村子里会有强制战斗，对手是3名解印后的隐形战士，胜利后会自动回到“首都フェイエール”。

③再次去宫殿最顶层的房间触发剧情，之后需要重回“港町ザラ”。

④从“港町ザラ”坐船来到“王都ケルンテン”后是一长段剧情，结束后稍微整顿一下就可以通过城市右侧的传送装置前往“バレッタ要塞”。

バレッタ要塞

①进入要塞后是一场强制战斗，对手只是一些普通士兵，难度不高。

②要塞的路并不难走，路上被门封锁的房间需要利用联系技射击门上方的晶球。蓝色时射击门就会打开，红色时射击则会出现敌人，房间里有宝箱。此外，这里有一种死神一样的敌人会释放结界同时涌出很多骷髅士兵，注意不要被围攻，尽量分散队形。由于这里到BOSS战结束都没有存盘点，所以战斗时千万不能掉以轻心。

BOSS エンヴィー

这个BOSS就是之前路上召唤骷髅士兵的死神。战斗时会有其余队员参战，BOSS虽然不会召唤杂兵，但是属性异常攻击非常强悍，中了混乱后要及时回复。只要耐心和它打，在同伴的帮助下还是可以获得最终的胜利的。

③BOSS战胜利后会进入“属性の间”，这里需要同伴全部进入圆圈内才会开启四周的石门。这时需要按照以下顺序依次进入房间：白、蓝、黄、紫；红、白、蓝、黄、紫；红、白、蓝、黄、紫。如果顺序弄错则会中毒和麻痹，而且强制被传送回迷宫入口。

情景战斗	一次未失败通过“属性の间”
情景奖励	HP、MP全回复

④继续前进会来到一个有两个水晶球的房间，我们要将这两个水晶球打成同一个颜色。同为蓝色会打开宝箱所在的房间，同为绿色会打开前进的路，同为红色或者失败则会出现敌人。

⑤以同样的方法经过两个类似的房间，穿过一条环形通道就可以来到中央大厅和BOSS交战。

BOSS 封印騎士サランダ

由于本场战斗有其他队员参战，所以打法可以相对保守。攻击时只要注意BOSS的近身范围魔法攻击即可。当BOSS在原地喘气时，还是照老样子破坏“锁石”，几个会合下来就可以结束战斗。

ピエリア湿地

①战胜BOSS后卡佩尔会独自一个人行动，路上的大蜈蚣不必理会，注意补充HP即可。从“プロブディフ钟乳洞”来到“ピエリア湿地”，又是一场BOSS战。

月印的暴走 游戏后期在有月之雨场景中逗留时间过长，我方拥有月印之力的同伴就会发生暴走，使用相应的道具或者吹奏乐曲“海归る流”就可以降低其月印值让他们从暴走状态中恢复。

www.plumbook.cn

BOSS ドラゴン

虽然这只飞龙会飞，但当它在空中时攻击方式比较相对简单，反而是进攻的好机会。BOSS 落地后，它喷火攻击时可以离得稍微远一点，或者在其侧面攻击也行。飞龙的 HP 不多，打起来很快。

情景战斗	2 分钟以内击败ドラゴン
情景奖励	获得“龙の瞳”、“龙の牙”

②战胜 BOSS 后继续前进，剧情结束后就可以做好充分准备向最终迷宫进发。要注意的是存盘点附近负责补给的艾玛（エンマ）要在切换过区域之后才会出现，所以还是多跑一趟吧。

最终迷宫　水上神殿

①进入水上神殿后往前稍走一段路就会发生 BOSS 战。

BOSS 封印骑士イスケンディバル

这个 BOSS 的移动频率不是很高，我们可以在躲闪其攻击时多用攻击力高的战斗技能对他造成较大伤害。BOSS 的正面挑空攻击以及土属性的气刃斩的威力都很强悍，而且还会有很高的几率被他连击，所以战斗的时候千万不要停留在其正面。

情景战斗	由卡佩尔以外的队员击败イスケンディバル
情景奖励	Exp+35000

②胜利后继续往上走，台阶上的房间内有实力不俗的杂兵。保险起见，这里建议大家将敌人分批吸引到房间外面的走廊上进行消灭，这样不会出现被全灭的意外事故了。接着往上走是 BOSS 战。

BOSS イービルアイ×2

这里的两个 BOSS 其实就是章鱼怪的身体一部分，很早之前也遇到过。它们只有两种攻击手段，一是雷击，二是正面的激光，但激光使用频率不高，雷击的威力也很有限。此战难度不大，只要多注意回复就可以迅速解决它们。

③战斗结束后接着上楼，台阶前的房间会遇到最容易出事故的一场战斗。虽然只是杂兵战，但是肉盾型的蓝色巨人配上弓箭手与魔法师的组合实在太无耻了，如果不将它们逐一引到门外击破，而是直接冲进房间与它们交手的话，估计大部分玩家在这里都会有去无回。所以为了安全起见就谨慎一点吧，把这些杂兵引到房间外的走廊上然后一口气解决。

BOSS タラスクス

这只会喷火的狮子也是之前遇到过的，除了攻击力和 HP 变高之外没有增加任何的新招式。打法上还是多利用它冲刺后出现的硬直时间进行连击，当 BOSS 原地喷火时要不离它远点，要不就干脆直接冲到它怀中砍，总之战斗没有难度。

④ BOSS 战之后同样是台阶上房间的杂兵战，不过这里的敌人明显比前面的容易对付的多。解决掉他们之后接着往上走。

BOSS ネクロマンサー

由于这场战斗胜利之后才会有存盘点，所以此战就显得尤为重要，千万不能前功尽弃了，否则要重新从最终迷宫的最底层开始打。BOSS 虽然只是以前的强化版，但这次由于没有其他小队同伴的支援，所以战斗的时候还是有点危险性的。推荐多和 BOSS 采用迂回战术，在他出招时利用远程的战斗技能在其背后发动攻击，千万不要近身，否则万一中了混乱状态后会非常麻烦。此外，因为场景里的杂兵清完了 BOSS 还会重新召唤，因此不必和它们过多纠缠，随时注意 BOSS 所在的位置是战斗关键。

⑤战斗胜利后终于可以迎来久违的存盘以及补给点。稍事调整就可以去挑战游戏的最后的几个 BOSS 了。

BOSS クラーケン

这个大章鱼完全就是一个肉盾，可以是游戏后期最弱的一个 BOSS，因为它的反击频率不是一般的低，所以我们只要站在它的怀中不停地攻击就很快将其搞定。

BOSS 玄武

玄武同样是个中看不中用的大块头，移动缓慢，一般只有当我们位于其头部的前方它才会主动攻击，BOSS 缩进壳里到处乱滚虽然会造成范围伤害但使用频率很低，所以战斗没有太大难度。

BOSS 暗公子レオニード

这场战斗我们要先将围绕在 BOSS 身边的锁链全部破坏才能对其造成伤害。他有 4 种攻击方式：原地锁链突刺——这招没法躲但威力也不大，而且 BOSS 发完这一招会出现较大硬直；直线锁链攻击——没有任何威胁；腾空后投掷电球——会造成我方一定范围内较大伤害，但只要把队形分散开和他多兜圈子就可以躲掉；挥舞锁链踱步——持续范围攻击，需要通过 BOSS 的准备动作预判并往反方向闪躲。

⑥剧情结束后可以存盘，之后前往“月の神殿”进行最终决战。

BOSS 暗公子レオニード（第二形态）

暗公子雷奥尼德的第二形态和之前几乎没有任何变化，只是直线锁链增加了对周围判定的第二段攻击，威力很有限。对付这个攻击欲望不强烈的 BOSS，我们需要的仅仅是耐心而已。

最终BOSS ベラ

最终 BOSS 就像是一个炮台固定在场地的中央。我们需要先将他周围的封印石全部破坏才能攻击其本体。封印石原地自转时会处于无敌状态，而且还会产生相应的范围攻击魔法，其中风暴和雷击只要站在场地的外侧就可以躲过，而召唤出我方黑化的影子角色时务必优先将他们迅速击破，否则会比较危险。最后仅剩下 BOSS 本体时就很好对付了，我们只要在他发动攻击时与其稍微保持距离即可，不用多久就能迎来最终的胜利。

话梅杂志&GAMESMV
www.ptamb.com

委托 游戏中城镇里的某些居民会给我们提出各式各样的委托，内容通常是讨伐怪物或者收集特殊道具，完成这些委托可以获得特殊的物质奖励。

月印的终结

月印是这个世界的人们生来就被赋予的东西，它可以带给人们各种各样的力量。月印持有者的能力强弱由其出生那一天的月相来决定，例外的是，如果出生那天刚好为新月，也就是每月初一，那么这样的新生儿就不会得到任何的月印，人们称他们为“新月之民”，卡佩尔正是其中之一。为了追寻更加强大的月印力量，暗公子不惜用锁束缚住月亮，想让自己成为主宰一切的神。然而物极必反，过于执迷于月印所带来的力量必然会让人们的心灵发生扭曲，即使是并肩作战的同伴也无法摆脱这样的抉择。

将所有的锁破坏后，意欲让世界归零并得到重新创造的月神也倒在卡佩尔的脚下。赐予月印之力的神将不复存在，人们会彻底告别月印的时代。曾经作为这个世界统治者的月印代理人“哈伊奈尔”也纷纷安静地永远沉睡下去。虽然失去了一直以来维系生活的力量会有些不方便，但只要可以继续劳动的双手还在，人们就同样能通过勤劳与汗水换来属于自己的美好未来。

卸下了英雄光环的卡佩尔在山坡上再次拿起了陪伴着他的笛子，悠扬的笛声在铺满晚霞的天空中飘荡……

后记

游戏后期的迷宫和敌人稍微有点难度，需要考虑好相应的作战策略。整个主线流程通关后存档显示的游戏时间不到 20 小时，虽然这里面不包括 GAME OVER 重头再来的时间，但还是让人感觉稍微短了一点。不过幸好本作丰富的支线任务以及隐藏迷宫算比较厚道，想收集全要素或者挑战一下自己实力的玩家估计也会花上不少时间才能完美通关。

通关之后

①游戏完成一周目以后读取通关存档会回到“ピエリア湿地”的存盘点，石亭右侧增加新的传送点，可以直接回到“王都ケルンテン”。

②开始新游戏增加“Hard”难度。

③隐藏迷宫出现。

ビハル坑道

“ビハル坑道”位于“港町ザラ”的左侧并且和“オラデア山岳地带”相连通。虽然这是个与剧情无关的迷宫，但在里面我们可以拿到一些珍惜道具还可以解开成就“ひき逃げ犯”，所以去一下还是有必要的。此迷宫在第二张碟的流程开始后就能前往。

关于隐藏迷宫

①通关后回到“王都ケルンテン”后进入王都中间的皇城，进入城门后在通道右侧可以看到新的传送点，通过它就可以前往本作的隐藏迷宫“セラフィックゲート”。

②隐藏迷宫没有地图可看，但是场景都是之前在流程中遇见过的。经历重重苦战，在迷宫的最深处玩家会遇见 tri-Ace 经典的最强 BOSS——イセリア・クイーン。

③令人感动的是，在这里我们还能遇到希古蒙特，经过卡佩尔和他 1 对 1 的决斗之后，他就会重新回到队伍中来。

全成就一览

限定时期内的成就		
名称	要求	获得点数
爆破魔	引爆游戏初期“グラード监狱”中的所有爆炸桶	15
逃走者	抱着艾娅无伤抵达“モンタナ村”	30
投石王	“プレヴェン城”攻城战中以投石机消灭10名以上的敌人	30
救世主	营救所有被关押在“プレヴェン城”中的我方士兵	30
新月の守护者	新月之民一人未死的状态下抵达安全场所	30
子守王	在雷姆（レイム）没有受到伤害的状态下将其救出	30
ひき逃げ犯	在“ビハル坑道”中用矿车消灭10名敌人	30
波乘り王	当波浪来临时进入戒备状态	20
ロイヤルガード	“ハルギータ皇城”被袭时迅速赶往女王所在的“谒见の间”	20

流程中获得成就		
名称	要求	获得点数
苍の锁解放	摧毁“苍の锁”	10
橙の锁解放	摧毁“橙の锁”	10
红の锁解放	摧毁“红の锁”	10
绀の锁解放	摧毁“绀の锁”	10
黄の锁解放	摧毁“黄の锁”	10
灰の锁解放	摧毁“灰の锁”	10
宿敌击破	打败暗公子雷奥尼德	30
神の代行者打倒	打败最终BOSS贝拉（ベラ）	45
英雄の归还	在隐藏迷宫中击败希古蒙特使其重新归队	49
神を切り伏せし物	击败VeryHard难度下隐藏迷宫的最终BOSSイセリア・クイーン	1

收集与完成度成就		
名称	要求	获得点数
奇袭成功	第一次发动偷袭	5
电光石火	累积成功偷袭敌人10次	10
愚者	被敌人累积偷袭10次	10
连击	地上连击数超过30HIT	20
空の王	空中连击数超过20HIT	20
地の王	对倒地敌人的连击数超过20HIT	20
技の达人	习得所有战斗技能	30
魔の达人	习得所有魔法	30
伟大なる音乐家	习得所有乐曲	30
收集癖	收集齐全部道具	50
一流调理师	调理技能等级上升为LV4	5
味大帝	调理技能等级上升为LV6	10
熟练の炼金术师	炼金技能等级上升为LV4	5
尾を饮み达む蛇の使者	炼金技能等级上升为LV6	10
いっぱし锻冶屋	锻冶技能等级上升为LV4	5
稀代の名工	锻冶技能等级上升为LV6	10
卖れっ子作家	执笔技能等级上升为LV4	5
神の笔	执笔技能等级上升为LV6	10
ハイエンチャンター	Enchant技能等级上升为LV4	5
オーネロの使者	Enchant技能等级上升为LV6	10
仲间との绊	同伴所有的能力都得到确认	10
大金持ち	拥有金钱数达到99999999	20
杀戮者	累积消灭1000名敌人	20
目を大切に	累积游戏时间超过40小时	30
钢の艺术家	完成圣剑“神剑苍龙”	30
神の舌を持つ者	完成究极料理“天上天下”	30
マッドサイエンティスト	完成神器“圣杯”	30
ゴッドハンド	完成魔导书“宇宙の意志”	30
月印の暴走	让9名同伴进入月印的解印状态	60

私人事件 私人事件和委托有点类似，但是有时需要配合特定同伴才能发动，而且在私人事件的对话经常会有选择分支出现。完成这些事件后我们能得到一些稀有道具并让相应同伴产生新的特性。

www.plumbook.cn

ポケットモンスター Pokémon プラチナ

文 阳光成员 逍遥 编 火云 美编 NINA

时隔两年，任天堂旗下拥有怪物级销量的超人气游戏作品“《口袋妖怪》系列”终于迎来了它的正统续作《口袋妖怪 白金》。游戏发售后的火爆销售让这款游戏名副其实地成为了任天堂手中的“白金”之作。本作在《口袋妖怪 钻石·珍珠》的基础上对战斗系统进行了加强，并且加入了全新的剧情和系统，银河团的新阴谋、传说中的鬼龙基拉帝纳、劲敌众多的战斗公园……到底还有什么样的惊喜在等着我们呢？废话不多说，赶快进入口袋世界吧！

攻略透解 GUIDE THROUGH

口袋妖怪 白金	Nintendo	角色扮演
NDS ポケットモンスター プラチナ		日版
2008年9月13日	1～2人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：一周目流程约20小时

系统详解

菜单讲解

ずかん	精灵的图鉴
ポケモン	身上的精灵
バッグ	主角的背包，用于放置物品道具等
（自己的名字）	精灵饲养员卡片，上面记载着拥有者的各种资料
レポート	进行游戏记录
せってい	进行游戏设定
とじる	关闭菜单

身上的精灵（ポケモン）

つよさをみる	查看自己身上的精灵当前状态及资料，例如生命值、PP值、攻击力等等。在查看过程中可以按下左右键切换查看内容
ならびかえ	更换精灵排列顺序
もちもの	让精灵身上携带道具。装备道具的选项是“もたせる”，卸下装备的道具提示是“あずかる”
（蓝色字体）	当精灵学会某种能够在地图上使用的技能时，例如飞空、逆流等等就会出现。也指当前状态下可以使用该技能

精灵图鉴（ずかん）

精灵图鉴最主要的2点用处：

1.帮助玩家完成图鉴。在战斗中或者草丛中遇到的野生动物，如果没有办法及时将它们捕获，精灵图鉴就会自动记录下精灵的外貌，并且告诉你捕捉的地点。自从“《口袋妖怪》系列”登陆NDS平台以来，就将精灵昼夜出没系统也加入到游戏中，白天不会出现的精灵到了晚上才出现，而精灵图鉴同时也增加了查看精灵在哪个时段会出现的功能。

2.记录已捕获的精灵。由于口袋妖怪的数量从初代诞生起就多达150种以上，至今已诞生了493种不同的精灵，如果要让自己靠记忆力记住捕获过什么精灵，那不是太辛苦了么？精灵图鉴就会帮你解决这个难题，只要是你抓到的精灵它都会一五一十地记录下来。

精灵图鉴同时还提供了其他扩展服务：

ぶんぷ	精灵的分布，即捕捉地点
なきごえ	精灵的叫声
おおきさ	与主角对比身材大小
すがた	雄性与雌性在外貌上的区别（部分有区别）

除此之外，诸如向上快进、向下快进、根据50音排列检索、精灵属性检索等等都是一些方便于玩家查找相关资料的功能，可谓十分贴心。

背包（バッグ）

NDS版的男女主角的背包款式是不一样的，而且到了《白金》又变得更加时髦了。背包分成8格，分别可以存放道具、药剂、精灵球、技能、种子、邮件、战斗道具和重要道具。每件物品的存放上限是99个，如果超过99个，那么多出来的部分就会另外占用一个道具空位存放。以道具一栏为例。

つかう	使用该物品
もたせる	让精灵装备该物品
すてる	丢弃该物品
タグをみる	种子栏专有，为查看种子资料
とうろく	重要道具栏专有，为登入该道具，登入后可以直接按下SELECT键使用登入的道具。
やめる	退出菜单栏

如果觉得道具的排列过于混乱，可以按下SELECT自行调整，不过如果道具太多的话调整起来就比较辛苦了。点击下屏幕也可以在物品栏之间互相切换哦！

©2008 Pokémon. ©1995-2008 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc.

话梅杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

饲养员训练卡（自己的名字）

在口袋世界中，每一位精灵饲养员都拥有属于自己的一张ID卡，上面记录着你的各种信息。

ID NO.（身分号码）	每位玩家的ID号
なまえ	主角的名字
おこづかい	所拥有的金钱数量
ポケモンずかん	精灵图鉴收录精灵数量
SCORE	成长记录值，打败会馆馆主、挑战精灵联盟等都可以为其增值，联机的时候可以根据此分数了解对方的游戏进展情况
プレイじかん	游戏时间
ほうけをはじめたとき	当前日期

下屏幕显示的就是当前挑战过的会馆，一共有8个，点击中间的按钮还可以查看徽章的形状。

游戏须知

术语说明

精灵（ポケモン） 游戏中出现的神奇生物。

主人（おや） 饲养精灵的人，即训练员。

身分号码（ID NO.） 训练员的身份证号码。

属性（タイプ） 属性一共有17种，每只精灵都有其独特的属性，有的精灵甚至有两种属性。不同的属性会被其他属性克制，这也是世界平衡法则之一。

经验值（EXP） 与精灵战斗就会获得经验，到达一定程度就会提升一级。

LV（レベル） 等级。级数越高，能力就越强。

进化 当LV达到一定程度后，精灵就会进化，进化后的精灵在能力上会有很大的提高。在进化过程中可以按B键取消进化。

特性 每只精灵都有不同的特性，这些特性通常在战斗中能够给予精灵一定的帮助。

性格 性格直接影响到精灵的能力值。

精灵基础能力值

HP（Hit Point）精灵的体力，降至0时为濒死状态，无法战斗。

攻击力（こうげき）精灵的物理攻击力，关系到物理系的招式。

防御力（ぼうぎょ）精灵的物理防御力，关系到物理系的招式。

特功（とくこう）精灵的特殊攻击力，关系到自然系的招式。

特防（とくぼう）精灵的特殊防御力，关系到自然系的招式。

物理系招式 包括飞行、毒、普通、地面、虫、格斗、岩石、幽灵、钢铁。

自然系招式 包括火、水、电、草、冰、超能、龙、恶。

所持物品（もちもの） 装备在精灵身上的道具。你可以将大部分可以装备的道具装备在精灵身上，当然有些是有用的，有些是没用的。例如装备先制之爪就可以提前攻击对手，装备精灵球的话就毫无作用了。

招式（わざ） 作战的必须项目，每只精灵从出生就拥有的战斗技能。

技能机器（わざマシン） 可以让精灵学到自己在成长过程中无法学到的技能。

秘传机器（ひでんマシン） 能让精灵学会特殊的的招式，可以在战斗外的地图上直接使用，仅有8个，可无限次使用。

PP值（Power Point） 招数的使用次数，为0后就无法使用该招数了。

招式数据（こうか） 招式数据包括威力（いりょく）及命中率（めいちゅう）两项。一般来说没有威力的招式都是辅助类招式。

昼夜替换系统

口袋妖怪的世界从《金·银》时代开始便有了白天与黑夜的设定，本作在此基础上进行了更加人性化的改进，将游戏中的时间段与我们生活基本实现同步，分为“黎明”、“清晨”、“黄昏”、“夜晚”、“深夜”五个时间段，每个时间段都会发生不同的故事，不同的精灵也将分别在这五个时段中出现。

城镇内主要建筑介绍

口袋中心

玩家可以将自己的精灵带到口袋中心进行HP及PP的恢复，并且可以使用柜台旁边的电脑，将多余的精灵寄存在里面，需要的时候可以随时提出来使用。同时你还可以将重要的道具存放在这里，同样可以随时提出使用。口袋中心二楼就是通信中心，如果你身边有两台以上的NDS及《口袋妖怪》的游戏的话，就可以在此进行游戏通信。

精灵商店

平时在冒险过程中所需要的日用品在这里基本都可以买到，并且它会随着游戏进度的前进不断更新店内的商品，当然也可以说是每座城市的精灵商店所贩卖的商品都不太一样。某些特殊道具在精灵商店内就买不到了，必须前往大型城市的购物大楼去购买。

会馆

每一座大城市都有一个巨大的会馆，全国各地的精灵训练员就是为了能够获得所有会馆的徽章及挑战精灵联盟为目标而努力的。当然了，能够成为会馆馆主的训练员也都是新奥地区最优秀的训练员，他们的实力可不能小瞧啊！而且想要挑战到会馆的馆主也不是那么简单的事情，首先你就要通过困难重重的会馆迷宫。

战斗讲解

我们在冒险的过程中，会在草丛里、山洞里、湖面上遭遇野生的口袋妖怪或者是其他的训练员，此时就必须进入与口袋妖怪的战斗。战斗的类型又分为单人战与双人战，下面笔者就——为大家讲解。

进入战斗后首先映入眼帘的就是上屏幕中的敌我双方的精灵，以及下屏幕中的指令菜单。

たたかう 攻击对方，选择后下屏幕中会出现招式选单，最多为4个选项，并且在选但中只要按下SELECT键就可以调换招式的位置。

バッグ 使用背包中的道具。

ポケモン 如果要更换当前作战的精灵，进入该选项后选中除开已上场的精灵以外的任意精灵，点击“いれかえる”就可以替换战斗的精灵。

にげる 只允许对野生精灵使用的逃走指令，逃走的成功率与当前精灵的等级、能力、状态息息相关，与训练员战斗的时候是绝对逃不掉的。

流程中的名词解释 对手：游戏中时不时就会出现并与你进入决斗的七釜户博士的孙子。副主角：选择男性为主角时，副主角就为女性，否则相反。

www.bbmbook.cn

单人战

野生战 在草丛、山洞、海面、石块等等一些户外场所行动时，都有机会碰上野生的精灵，并发起一对一的战斗，野生精灵可以捕获，也可以消灭用以增加经验。

训练员战 训练员的出现地点就不仅仅是户外了，在城市中，楼房中等等只要是人类可以生存的地方都可以看得见他们。战胜训练员不仅获得的经验值会比野生精灵高，还能为自己增加金钱收入，两全齐美的事情！

双人战

双人战的定义就是敌我双方进行2只精灵对2只精灵的2V2作战，双人战也有野生战与训练员战，不过野生的双人战在本作中只出现过一次，训练员战则是经常能够遭遇到。在双人战中，精灵的攻击方式被分为个体攻击与集体攻击，个体攻击时与单人战的攻击方式是一样的，而集体攻击则是面向敌人两只精灵，甚至包括我方的精灵在内实现全体攻击的一种攻击方式。惟一要注意的就是在双人战中，集体攻击的威力会比单人战中有所减弱。

战斗小技巧

属性相克的重要性 属性相克是除了靠等级优势战胜对手以外最具攻击性的战斗方式了，相同等级的两只精灵，如果其中一只的属性能够克制另外一只精灵，那么这场战斗很快就会结束。详细的属性相克列表笔者会在后文中提到。

令对手陷入特殊状态 如果战斗中双方僵持不下，那就用带有附加状态的招数攻击对方，令对方的精灵陷入中毒、麻痹、睡眠等特殊状态，这样就可以轻松打败对方了。

提升能力打败对手 每只精灵都有属于自己的提升能力的办法，虽然是暂时性的，但是在战斗中足以解一时之需了。在战斗中使用某些招数时，可以让对手的能力下降，或者是提高自己的能力，这就是为什么等级越高的精灵在战斗力上远远超过等级低的精灵的原因，因为能力的差距才会有胜负的出现。

看好时机使用道具 使用道具已经作为战斗中不可缺少的一部分而存在了，“道具能帮助你赢得胜利”这点绝对没错，尤其是第一次挑战精灵联盟的玩家，面对强大无比的四大天王以及上一届精灵联盟的挑战胜利者，除了拥有一支强大的精灵团队外，我们还需要在后援上给予大力支持。本作中除了恢复用的药品外，还加入了战斗专用药品，如果当前战斗的精灵的招式中没有能够提高自己能力或者是给予对方特殊状态的，就可以使用战斗药品解决这个问题。

捕捉精灵

为了能够得到强力的精灵以及完成精灵图鉴的收集，捕捉精灵的工作是绝对少不了的，而游戏中只有野生精灵才可以进行捕捉。如上文所说，在户外场景遭遇到精灵进入战斗后，选择バッグ一项，再点击进入精灵球的选择菜单并使用其中一种精灵球就可以进行捕捉了。捕捉精灵最好的条件是能够将它的HP减至红血状态，或者令它进入特殊状态，如果能进入睡眠状态那是最好不过的了。当你感觉到时机成熟了就将精灵球扔出去吧！精灵进入精灵球后，精灵球会晃动三下，如果三下后没有动静就表示收服成功，否则精灵就会弹出精灵球。使用精灵球捕获精灵的战术有很多，玩家完全可以根据自己的喜好来搭配，例如笔者就非常喜欢带一只等级较高的妖怪到处寻找精灵，遇到了就狂扔200块一个的精灵球……

特殊状态介绍

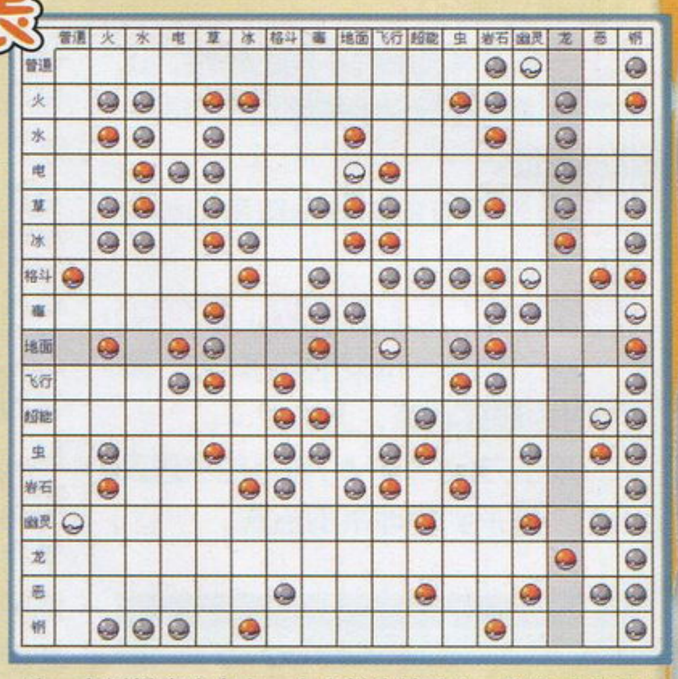
进入了不同的特殊状态，对于精灵来说是一件非常痛苦的事情，不过可以使用药品进行恢复，下面先让我们来了解一下各种特殊状态吧。

どく	中毒。中毒分为两种，一种是普通中毒，一种是剧毒。在状态的显示上都是どく，但是实际上对于精灵HP的损耗却是完全不一样的。普通中毒状态下每回合减少1/8的HP；剧毒状态下，第一回合减少1/16，第二回合减少2/16，第三回合减少4/16……以此类推，更换精灵后则重新计算。
やける	烧伤。每回合减少1/8的HP，并且令精灵的普通攻击威力减半。
まひ	麻痹。令精灵的速度减半，并且有25%的几率无法行动。
ねむり	睡眠。1～6回合期间无法行动，不过某些特殊招式可以在睡眠状态下使用。
こおり	冰冻。被冰冻后无法行动，每回合有10%的几率可以解除冰冻。被火系招式攻击也可以解除该状态。
こんらん	混乱。2～6回合内有50%的几率会攻击自己，攻击伤害以40的普通攻击威力计算。
メロメロ	迷惑。中了此状态的精灵，每回合有50%的几率不会对对方的异性精灵出手，交换精灵后则解除效果。
ひるん	害怕。进入害怕状态后在当前回合无法出招。
ひんし	濒死。HP减至0时进入该状态，进入濒死状态后精灵将无法战斗，必须替换其他精灵上场。如果所有精灵都进入濒死状态，则被判为战斗失败，回到附近的口袋中心。

属性相克列表

双属性精灵分析

属性相克列表中将克制的招式威力都明确列出了，不过图中显示的都是针对单属性的精灵，那么双属性的精灵该怎么办呢？我们可以通过计算得出双属性精灵的属性克制。如果攻击的属性对敌人实现双克制的话(例如敌人既是飞行系又是水系的话，使用雷系招式攻击就是对敌人实现双克制)，那么被克制的敌人就会受到×4倍的伤害，也就是威力×4；相反，如果敌人双克制我方精灵的话(例如我方精灵使用钢系招式攻击对方属性为冰加超能的精灵的话，就是相反的情况)，威力就是×0.25了。如果其中一个无效果，那么另外一个不管是否能够克制敌人，结果也都将是威力×0。最后一种情况就是如果对敌人其中一种属性相克，另外一种属性又不相克，那就是威力不变。



注：左侧栏为攻击方，上方栏为被动方。彩色球代表2倍伤害，灰色为1/2伤害，白色为攻击无效。

www.plumbook.cn

欢迎你来到梦幻的世界

进入游戏首先出现的是七釜户博士向你介绍本作的内容，不想听的话可以选择第三项“だいようぶ！”跳过。接下来会出现一个精灵球，只要用触控笔轻轻点击一下精灵球中间的开关，博士旁边就会跳出一只卷耳兔。选择男女主角对游戏进程的没有影响，给对手取名字的时候可以自定义也可以选择内置的名字选项。完成以上的选择后我们的游戏就算正式开始了，欢迎你来到《口袋妖怪》的梦幻世界！

悠闲的一天开始，主角坐在电视机前看新闻，这时对手匆匆地从楼下跑上来约主角一起去研究所看看，离开前还对主角的新电脑赞叹了一番。下楼时妈妈告诉主角去对手家里一趟，出门往左上角的房子走去就是对手的家。刚刚打开门他就冲了出来，还没走几步路想起自己忘了拿东西又再一次跑回家里。来到对手家的二楼，发现他在电脑前整理东西，等他走了以后跟上去，在村口再次碰面。正当两人被阻挡去路的草丛困住时，博士从后面走了上来，并询问主角和对手是否喜欢精灵。选择是，副主角就会从博士后面跟上来，并带着一个箱子。经过博士的简单介绍，得知箱子里面装有三只精灵，如果主角想开始自己的口袋之旅，就选择其中一只。认真选择了口袋妖怪后，对手就要求和他对战一次，看看谁的妖怪比较厉害(P.S.对手选择的妖怪一定是在属性上克制你所选择的妖怪)。

回到家里妈妈就找主角谈话，并把跑步鞋(ランコングシューズ)交给了主角，以后按住B键就可以跑起来，提高移动速度。来到村口又看到了对手在那里，这次他要求你带他去神事湖(シンジこ)，看看有没有传说中的精灵。可是刚刚到那里除了一个蓝头发的男人以外什么也没看见，不过等男人走了以后，一个奇怪的声音传了过来，对手兴奋地告诉主角说果然有传说的精灵存在，说完就跑掉了。

真砂镇

回到201号公路上，一直往右走到达真砂镇(マサゴタウン)，副主角已经在这里恭候多时了，跟着他进入博士的研究所，博士嘱咐了主角一番，就把代表一名正式“精灵饲养员”的标志——精灵图鉴(ポケモンずかん)交给了主角。出门后又被博士叫住，获得博士赠送的机器技能27。回到家里向妈妈告别一下，得到记事本(ぼうけんノート)，这时对手的妈妈出现，说是对手走得太急，把东西落在家里了，想请主角帮忙带给他(对手的性格真是……)答应后得到包裹(おとどけもの)。返回真砂镇，从右上角的路口出发，没走几步路就看到副主角在草丛那里等，原来是来教主角如何使用精灵球捕捉妖怪的。从这里开始就可以与其他训练员进行对战了，为了能保质保量地完成210只精灵图鉴的收集(二周目升级全国图鉴需要遭遇210只精灵)，建议大家不要错过任何一个训练员，又可以完成图鉴又可以锻炼精灵，何乐而不为呢?

长寿市

沿着202号公路前进，刚刚进入长寿市(コトブキシティ)就看到副主角。两个人还没走几步路就发现一位形迹可疑的家伙。经过一番自我介绍，两人得知他一名“国际刑警”，所使用的代号名称是“汉萨姆(ハンサム)”。说自己是为了调查邪恶组织“银河团(ギンガダン)”，一直追查他们的行踪到这个城市的，最后他送给主角战斗记录器(バトルレコーダー)。进入左边的一所学校，在里面看到了对手，过去和他交谈并将他母亲给的包裹交给他，为了答谢主角对手就把新奥地区的地图(タウンマップ)交给了主角。之后走出学校，没走多远就有一个人走过来告诉你，如果能寻找到城里的三位小丑扮演者，并获得他们给予的“口袋手表兑换券”就能够获得口袋手表。前往精灵商店门口可以看到一位；水池上面的大厦门口一位；往水池左边的道路前进，在一栋飘着红旗的大楼前面还有一位。收集完三张兑换券就可以找刚才的那位大叔去兑奖了，获得手表后NDS的下屏幕中就会显示出手表的各种功能，相比前两作，白金的手表界面就好看多了。

小提示

来到精灵商店上方的房屋内，和黄色头发的女性交谈，可以得到先制之爪(せんせいのツメ)。从长寿市的左边出发，在218号公路前的通行屋内，和戴红色帽子的男性交谈，可以获得破鱼竿(ボロのつりざお)

黑金市

从精灵商店上方的路口出发，刚刚启程对手就跑过来和主角决斗。进入203号公路的山洞内，一位大叔会过来将秘传机器06送给主角，不过现在还没有战胜第一会馆的馆主，暂时无法使用。从洞口出来就是黑金市(クロガネシティ)了，在入口处会有一个少年将你带到会馆的门口。在门口看到了对手呆呆地在那里等着，询问之下才知道馆主不知道跑哪里去了。从右边的道路一直往南走，不断深入到矿井深处就能看到馆主了，不过他正在忙着挖矿，上前与他交谈一下就会回去了。

岩石系会馆攻略

毕竟是第一个会馆，行走的路线比较单一也很简单，进入会馆内直线上去战胜两名训练员就可以和馆主战斗了。不想遭遇训练员的话可以从进门后左手边的楼梯上去，经过木桥后再上一个台阶就可以到达馆主处。

话梅杂志&3DMSMW
www.plumbook.cn

我方所得经验值 战斗胜利后会获得经验，获得的经验会以进度栏的方式显示在HP槽的下方，当然在查看精灵状态的时候也可以查看到EXP的具体数据。战斗画面中EXP槽的蓝色值每达到尽头一次精灵的等级就提升1级，直到100级为止。

达园苎镇

得到第一会馆的徽章后秘传机器06碎石也可以正常使用了，回到长寿市，在路口处碰到了刑警汉萨姆，说了几句话就离开了。进入长寿市直接往上面走去，会看到博士和副主角被两名身着蓝色制服的人困住，立即上前解围。被成功救下的博士告诉主角，那两个人正是邪恶组织银河团的成员，博士被他们盯上是要协助完成一项神秘的研究。等博士和副主角都离开，一个电视台的工作人员走上前来将附件包(クセサリーいれ)交给主角。从长寿市北面出发，穿越204号公路的山洞，再继续向北走就会到达园苎镇(ソノオタウン)。往园苎镇右边的205号公路出发，在路上会遇见一个小女孩，她要求帮忙找到自己失踪的爸爸。一直往右走来到谷间发电厂(たにまのはつでんしょ)前面，发现一名银河团的成员正把守着发电厂，看来这里面果然有什么阴谋。打败他以后发现发电厂的门是紧锁着，回到园苎镇，从左上角的路口进去园苎花田(ソノオのはなばたけ)，看到一位伯伯被两名银河团的团员包围，上前救下伯伯就可以获得发电厂的钥匙(はつでんしょキー)。进入发电厂里面看到了小女孩的爸爸以及银河团的女干部和研究员。打败干部后小女孩的爸爸也被主角救了出来，刚出门一会儿汉萨姆就跑过来找主角说话，并指引主角下一步前往白带市(ハクタイシティ)。

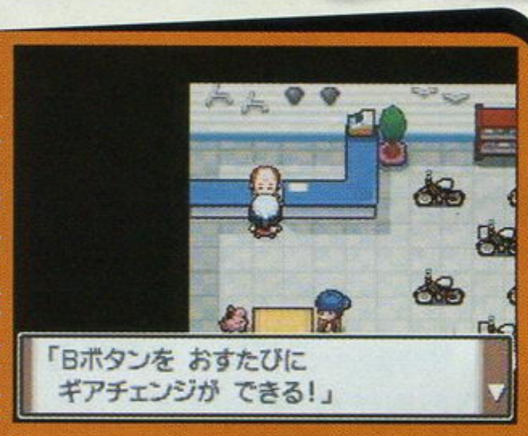
小提示

在精灵商店旁边的花点内可以购买种子，并且和右下角的女性交谈可以获得水壶(カゴのみ)

拿到第二徽章后秘传机器01居合斩也可以使用了，来到之前被树木挡住的大楼前将树木切断，进去后发现全是银河团的成员。旁边的银河团成员会上来与你交谈，仔细一看才发现原来是刑警汉萨姆伪装的！如果想要一次性到达顶楼，可以按照第二楼梯——第二楼梯——第三楼梯的顺序，在最顶楼遭遇银河团的干部，战胜后就可以带着自行车店的老板回去了。作为答谢老板将一台自行车送给主角，以后按住Y键就可以骑上自行车在路上狂飙了。从店里出来，在门口希罗娜会走过来给你一个精灵蛋，记住身上不能带满精灵，否则蛋没地方放。只要把精灵蛋携带在身上，行走到一定步数以后蛋就会孵化出口袋妖怪。

小提示

前往位于口袋中心旁边的屋子里，可以向老爷爷获取地下探测器(たいせつなもの)。在206号公路前的通行屋内，可以看到一个戴眼镜的研究员，如果精灵图鉴中已经收录了30只以上的精灵，那么就可以在他这里获得学习机器(がくしゅうそうち)。



殿元山

从白带市下面的206号单车公路前进，路上有不少训练员可以与他们战斗。从车道出来就是207号公路了，往207号公路的右边骑去，在殿元山(テンガンざん)的山洞前副主角会跑过来与你交谈，并交给你战斗搜索机(バトルサーチャー)，口袋手表也会新增加ダウジングマシン坐标功能。告别副主角后就进入殿元山吧，还没前进多久再次看到了蓝色头发的男人，这次他说自己是来殿元山寻找神秘的传说的，真是一位热爱研究神话的人啊。

小提示

在207号公路前连接206号公路的通行屋内有一位黄头发的女性，与她交谈可以获得选美用的道具。在绿缘市(ヨスガシティ)与208号公路连接的通行屋前的草地附近有一位穿着道服的格斗家，与他交谈可以获得要石(かなめいし)。

白带市

回到205号公路上，从之前被银河团成员挡住的木桥过去，抵达小房屋后可以与屋内的阿姨对话休息一下。往屋子左边的森林入口进去就是白带森林(ハクタイのもり)，在森林冒险的路上还会有一位名叫摩米(モミ)的女孩子要求同行，等她加入队伍后路上所有的战斗都将是双人战，好在摩米的实力还算强劲，可以给战斗带来不少帮助。出森林前摩米就会离开队伍，还送给主角安闲铃铛(やすらぎのすず)当作谢礼。到了白带市要做的第一件事情就是来到口袋中心下面的自行车店，发现店内只有一个店员在，询问之下才知道店老板被银河团的人抓走了。出门往口袋中心上面的小路走去，在一栋被树木挡住去路的大楼前遇见了对手，并被他拉到精灵雕像前，碰巧还遇到了之前在神事湖见过面的蓝色头发的男人。现在就先去第二会馆赢得徽章再说，在返回的路上主角被一个黄色头发的女性叫住，并送给主角秘传机器01，从她口中得知她名叫希罗娜，是博士派来的委托人。

草系会馆攻略

相比第一会馆复杂一些，每战胜一位训练员中间的巨大花坛指针就会旋转一次，必须将所有训练员全部打败才可以转到馆主的面前。

绿缘市

一进入绿缘市，面前就有一只卷毛兔朝主角跑过来，后面还有一位女孩子追上前来。询问之下才知道原来是卷毛兔不想回到精灵球里才跑掉的，不过最重要的还是从女孩的口中得知绿缘市正在举办一场精灵选美大会！与道路中间一位戴着红帽子的男性交谈，他就会将主角带到巨大的选美大会赛场的门口。刚刚踏入赛场，第一眼看到的竟然是主角的母亲，而旁边的那位就是刚才在绿缘市路口处碰到的女孩子，没想到这位年轻的女孩竟然还是选美大赛的评判之一。两位与主角寒暄之后就离开了，走向前与柜台的服务生交谈，他会将万能松饼交给主角，现在开始就拥有参加选美大赛的资格了，有兴趣的玩家不如去体验一下。来到会馆前，发现有一个人挡在前面，从他口中得知会馆的馆主也去参加选美大赛了……回到选美会场，与紫色头发的馆主交谈后她就会回去了。

通关后要素 通关后玩家可以从金岬市坐船去挑战5个难度非常高的场所，建议玩家多多将自身的实力提升后再去冒险。

www.ptambook.cn

鬼系会馆攻略

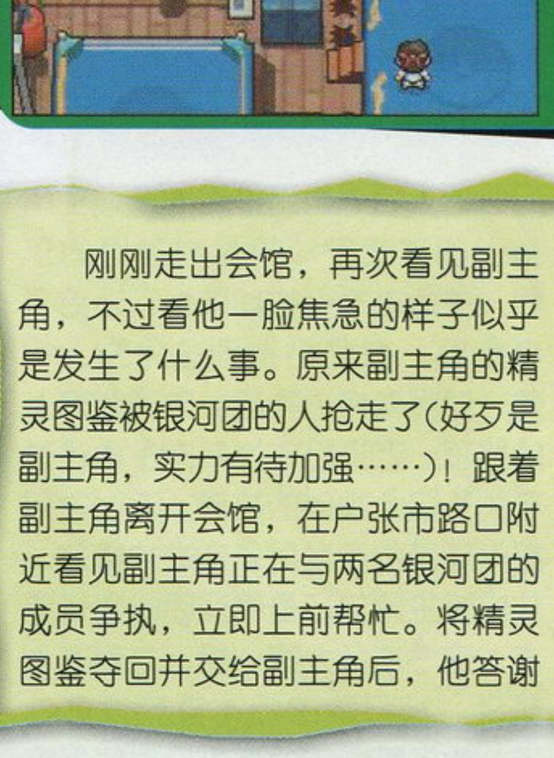
每个场地上都有蓝色的地板，我们要做就是寻找拥有和蓝色地板中相同图案的红色的门进入，走错的话就要重新来过，并且每次重复蓝色图案出现的地点和形状都会不同。

小提示

在精灵商店右边的房子内，与沙发前的老伯伯说话，他会将制作面包的工具面包箱(ポフィンケース)送给你。在口袋中心右边的房子内的黄发女性交谈，她会将精灵伊布(イーブイ)送给你，记得身上要留一个精灵位置，否则无法取得。

格斗系会馆攻略

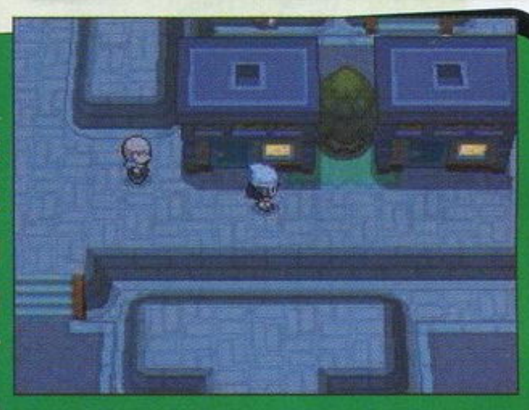
进入会馆，首先映入眼帘的就是拳击擂台和红沙袋了。必须让主角推动红沙袋，利用红沙袋滑动后的冲力将阻挡道路的轮胎击飞。下面笔者就详细说明一下整个到达馆主面前的流程。首先推动第一个沙袋，然后按照顺序第二个沙袋、第三个沙袋，第二个沙袋可以不用推动两次，因为不论推动一次还是两次都可以从这里走到第三个沙袋前。然后从第一擂台与第二擂台中间的道路走过去，将这里的训练员引下来，让出上面的道路。返回到刚才推动的第三个红沙袋，可以从它的后面走过去，将第四个沙袋向左边推动两次，连续破坏两组轮胎。由于刚才的训练员被主角引到下面去了，所以这里空出了一个小道，穿过去到左上角的沙袋附近推动它，先向下，再向右。再来到右下角的沙袋附近，向上推，再向左，再向下推动。然后通过小道来到左下角的沙袋前，往上推，再往右推。最后来到馆主左边的沙袋前推动它，就可以和馆主开战了。总的来说掌握好沙袋前进的路线很重要，每个沙袋启动后的终止点都是悬挂在绳子上的红色机关，按照每遇到机关就会停下的规律，很快就可以解决。胜利后可以直接从馆主右边的小路走出来。



刚刚走出会馆，再次看见副主角，不过看他一脸焦急的样子似乎是发生了什么事。原来副主角的精灵图鉴被银河团的人抢走了(好歹是副主角，实力有待加强……)！跟着副主角离开会馆，在户张市路口附近看见副主角正在与两名银河团的成员争执，立即上前帮忙。将精灵图鉴夺回并交给副主角后，他答谢了一声便走开了。这时汉萨姆又走了过来，并将主角带进了旁边的一个小仓库内，将秘传机器02飞天交给主角，如果身上有携带飞行系的精灵的话，现在就可以满世界飞了。同时，在主角离开前汉萨姆告诉主角在野濑市(ノモセシティ)得到了一点消息，希望主角能前去调查一下。

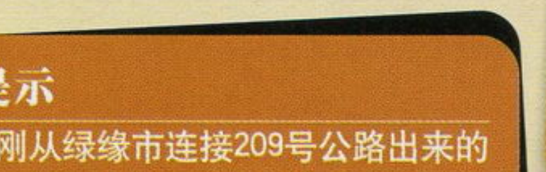
小提示

位于会馆正下方的两间房子，进入左边那间可以和黄头发的女人用妖怪マッサージ和她交换精灵。右边的房子里面有一位小丑，跟他猜硬币的正反面，两个选项中随便选一个都可以，反正可以无限次游戏，胜利后小丑就将可以获得储蓄游戏币的硬币罐头(コインケース)。



花蕊镇

在绿缘市玩了一阵，是时候也该出发了，没想到在通往209号公路的通行屋内遇到了对手并进入决斗。胜利后209号公路就算正式通行了，一路前进，在抵达花蕊镇(ズイタウン)之前还可以看到阴森森的鬼塔耸立在路边。要说花蕊镇这个平凡的地方有什么非常具有价值的东西，那就莫过于整个新奥地区仅此一家的“精灵饲养屋”了。你可以将抓来的精灵寄养在这里，让饲养屋的奶奶帮你照看它们，让它们升级(如果在寄养的过程中等级到了可以进化的程度，奶奶也不会让它进化)，或者你还可以将同一种类的精灵公母两种性别放在一起，让它们繁衍后代(部分精灵就必须通过精灵蛋孵化得到)。总之如果你觉得自己身上带的精灵太多，没有办法同时兼顾到，就可以将它们寄养在这里，为你自己添一道便利。当然寄养费也是根据时间来算的哦！



小提示

刚从绿缘市连接209号公路出来的附近，有一个独木桥上面站着一位戴红帽的钓鱼者，与他交谈可以获得不错的鱼竿(いいつりざお)。从花蕊镇右上角的路口进去，深入后可以看到一个图腾遗迹，在遗迹的最深处可以获得秘传机器05散雾。

户张市

离开花蕊镇，在210号公路上就只能徒步前进了，这里的草丛中时不时还会冒出隐蔽的训练员与主角对战。到了215号公路竟然出奇地下起了大雨，火系精灵在这种环境下可是相当不利的，相反水系精灵的优势就大增了。经过一小段奔波，主角终于抵达了新奥地区的大都市——户张市(トバリシティ)。不过令主角感到少许担忧的是，这么大的城市中也随处可以见到银河团的人，这银河团的势力到底有多大啊？还是先去挑战会馆吧，在会馆的门口还撞上了副主角和一位戴着假面的筋肉人，难道他也是来挑战会馆的？

律诗湖边

从户张市的南边前进，穿越了212号公路就是律诗湖边(リッジこのほとり)，要注意的是212号公路上的训练员很多，草丛的分布范围也比较广，最好在户张市先补给一下，免得到时候没有道具用于回复体力。律诗湖边的环境很优美，而且房屋风格非常有特色，全部是蓝白搭配的。在213号公路的沙滩上没吹多久海风，穿过一群草丛就抵达野濑市了。同样的，野濑市也拥有新奥地区第一无二的一座“野生精灵狩猎场”，详细说明请阅读本文系统解说部分。来到水系会馆的门口，发现对手也在这里，并且他再次提出决斗的请求。胜利后去口袋中心恢复一下再去挑战会馆吧。

话梅杂志&BUMESMV
www.plumbook.cn

网上冲浪也精彩

在设置好无线软硬件环境之后，接下来就是用掌机上网了。下面我们分别说说 NDSL 和 PSP 上网浏览网页的方法。

NDS 网络冲浪

NDS 的网络冲浪，需要用到 oprea 为任天堂专门开发的专用浏览器。在有了浏览器之后，就能开启上网之门了。首次启动会提示设置键盘、时间以及启动密码等。NDS 浏览器的画面显示设定共有 3 种类型。如果在第一次启动时选用了“纵向模式”的话，能够把两个屏幕当成一个屏幕来使用，可以通过触摸屏上的图标来切换成“双屏幕模式”，此模式下上面的屏幕采用通常显示，下面的屏幕会采用缩小显示。在双屏幕模式中还可以用 × 键或触摸屏上的图标进行缩小画面和扩大画面的上下切换。可以用十字键或触摸笔来移动画面，用触摸笔的话可以自由地拖动画面。而且 L 键和 R 键也可以对画面移动起辅助作用。NDS 浏览器支持日文输入，但可惜的是没有中文版，同时只能显示日文和英文字符，因此浏览中文网页，会出现缺字或者乱码的现象，因此只能用来浏览英文或者日文网页了。

PSP 网络冲浪

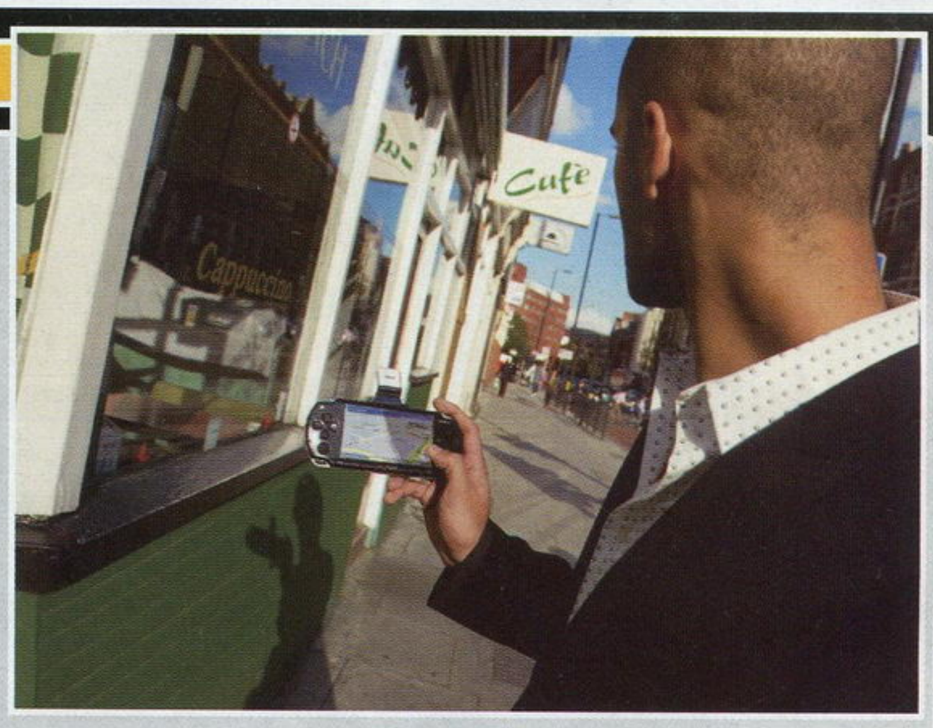
PSP 的浏览器是机器固件中自带集成的，现在的最新机器固件是 4.01，本固件自带的浏览器，已经能很好支持观看简体中文和繁体中文编码的网页了。在前面设置好网络软硬件之后，就可以通过 PSP 自带的浏览器上网了，整个浏览器的使用和 IE 大同小异，配合 PSP 的大屏幕看新闻和网页电子书会非常方便，甚至可以登陆自己喜欢的论坛去泡泡哟。但由于 PSP 的内存有限，因此可能会经常出现内存不足的情况。

综上所述，2 种掌机的浏览器各有所长，也各有所短。NDSL 的浏览器，支持手写输入，支持触摸操作，可惜不支持中文网页，因此只能看外文网页；而 PSP 的浏览器，支持繁体和简体中文，我们能很方便看国内网站的小说，泡论坛，但在输入中文上有诸多不便，没有触摸操作的便利，操作上不占优。

希望将来在 PSP 和 NDSL 中能改进这些问题，这样我们就能通过掌机真正畅游网络！

无线路由器上网

推荐人群	单机上网，但准备添置无线路由器实现多设备上网的人，支持 ADSL 上网和家庭内部局域网以及笔记本无线上网。
优点	可以通过路由器实现随时无线 AP，一劳永逸。
缺点	投资最贵，设置难度和普通路由器＋无线 AP 类似。



硬件环境

无线路由器具备普通路由器的作用，同时自带 AP 热点信号发射功能，集路由器、集线器、无线 AP 于一身，是一次到位的最好选择。

Wi-Fi 硬件要求

一台无线路由器，通过无线路由器的 LAN 口连接电脑，自带的无线 AP 可发射无线信号，掌机直接搜索信号然后使用。

Wi-Fi 软件设置

在无线路由器的设置界面中设置好上网的帐号密码进行拨号，然后在此界面设置无线 AP 用的 SSID，信道和 WEP 密码。SSID 是的无线服务的名称，信道就是无线通讯的频道，一般不需要更改；WEP 密码则是为了防止其他陌生人使用到你的无线 AP 服务。设置完成后保存，重新激活即可。

NDS 端设置

NDS 端设置需要利用马里奥赛车或者其他上网的游戏，在进入设置界面后，需要自动搜索一下热点，然后手动设置 NDS 端网卡的地址，这里需要和路由器设置为同一网段，其余设置和方案二类似，成功后即可实现游戏 Wi-Fi 上网。

PSP 端设置

和前面设置的 PSP 设置方法类似，唯一差别就是你可以选择自动设置分配 IP，这样也能实现上网。

无线硬件要求

拥有普通路由器和支持网线接口的无线 AP，让普通路由器的 WAN 接口连接到外网接口上，把电脑网卡连接到路由器的任意一个 LAN 接口（也就是内网接口），实现上网；然后在路由器的另一个 LAN 接口（内网接口）连接网线到无线 AP 的网卡接口。

无线软件设置

需要注意的是，因为是路由器上网，因此上外网的设备最终是路由器联机，我们要先了解路由器的地址，然后将路由器地址设置为网关，同时把无线 AP 的网络地址设置为和路由器地址的同一网段，方能正确实现上网。通常说来，路由器默认地址是 192.168.0.1 或者 192.168.1.1，这是大多数路由器出厂的默认设置。判断路由器地址等信息，我们可以在 IE 浏览器地址栏输入 http://192.168.0.1 或者 http://192.168.1.1，敲回车键，看看能否登陆路由器控制界面即可。而登陆路由器控制界面需要输入帐号和密码，通常默认设置是帐号：admin，密码为空或者和帐号相同，进入路由器设置界面后，我们就能设置用路由器拨号上网或是通过系统状态查看路由器地址、子网掩码和网关、DNS 等信息了。将无线 AP 和路由器连接后，然后接通无线 AP 电源，安装驱动，在无线 AP 的设置界面，将无线 AP 的网络地址设置为和路由器同一网段（例如路由器地址是 192.168.1.1，那么无线 AP 的地址就可以手动设置为 192.168.1.21 这样），子网掩码仍然是 255.255.255.0，网关设置为路由器地址，然后保存，退出即可。

NDS 端设置

NDS 端设置需要利用《马里奥赛车》或者其他上网的游戏，在进入设置界面后，需要自动搜索一下热点，然后手动设置 NDS 端网卡的地址，这里需要和路由器设置为同一网段，如果路由器地址为 192.168.1.1，那么 NDS 设置地址就为 192.168.1.22 这样，子网掩码和前面一样，为 255.255.255.0，网关设置为路由器的地址，为 192.168.1.1，DNS 为您在路由器设置界面看到的 DNS 数字，填入即可。然后保存，测试一下，成功后即可实现游戏 Wi-Fi 上网。

PSP 端设置

和前面设置的 PSP 设置方法类似，但差异在于将网关设置为路由器地址。

掌机通过无线网还能干什么？

Wi-Fi 对于掌机来说，最关键的作用就是进行网络游戏。不过，在 WFC 游戏之外，我们构建的无线网络，对于掌机来说还有什么其他用处呢？答案是肯定的。随着掌机的普及，越来越多的人在掌机上开发应用软件：NDS 具备独有的触摸屏和 Wi-Fi 上网功能，这两个功能是其他掌机不具备的：触摸屏会让输入更加自由，而 Wi-Fi 则让 NDS 和网络联为一体；而在 PSP 上，通过无线网络看土豆的众多视频资源也非常强悍。

联网的掌机支持即时聊天工具，那么，我们完全可以躲在被窝里上网和朋友神侃……当然我们也完全可以利用掌机收发邮件，收听网络广播，包括通过无线网络获得 PC 上的各种多媒体资源。

www.plumbook.com

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采

栏目主持 玛娜

最近玩了PSP上双人联机的《刀锋兄弟会》后感觉大好，突然想起PS2上也有《诺拉斯战士》这样的多人游戏佳作，不过由于PS2全盛期的游戏太多，大多数时间里根本顾不上和朋友一起玩，相信很多读者也是如此。所以这期"PS2殿堂"的主题就是向大家推荐都可在PS2上玩的双人游戏，希望所有的PS2玩家可以通过这些双人游戏体会到和单人游戏不同的快乐！其实仔细一找，PS2上的双打游戏还是很多的，本期中玛娜就先为大家放出其中的一部分，剩下的部分会在之后的"PS2殿堂"中继续补完。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

大家好，又见面了！

是的，大家好，这期"PS2殿堂"我们将为您带来音乐特别报道。

等等……你刚才说什么？

呃……没有什么啦，其实是因为最近恰好公布了几则和音乐有关的新闻，我就这么顺口一说……

唔，这我倒是知道，《真·三国无双5 Special》的广告采用了电影《赤壁》的主题歌《RED CLIFF 心 ·战》对吧。

嗯，目前定下演唱这首主题歌的歌手叫做alan。

知道，是赴日发展的四川籍女歌手嘛，前段时间还出了一系列单曲打人气的样子，每首单曲的封面都不一样，制作得很有意境呢！

……你好八卦喔。

你懂个西瓜，娱乐八卦是人生的乐趣之一！另一个关于音乐的新闻呢？

另一个我看看……另一个是说"《歌星》系列"将与全球闻名的瑞典流行乐队ABBA合作，在2009年12月推出新作《歌星ABBA》，而且这个系列的高级制作人Paulina Bozek不久前刚宣布跳槽到雅达利……

▲歌星 ABBA

双人合作游戏大集合（一）

PS2游戏推荐

很久之前，当我们玩着古老的学习机时，往往是和朋友或同学一起鏖战各种过关游戏，而现在，当我们打开画面绚丽的主机时，记录卡中几乎只有一个人游戏的痕迹。漫长的角色扮演游戏和一个人玩的动作冒险游戏越来越多，曾经很受欢迎的双人过关游戏渐渐退出了历史舞台。游戏要怎么玩才好玩？这个问题并没有定论，但有时候，我们也确实需要回味一下和朋友一起游戏的过去。

在这里，就让小编为大家带来一些PS2上可以双打的游戏的推荐，让我们赶紧和朋友家人一起重温一下在电视前奋勇战斗的美好回忆吧。

"《传说》系列"

类型 角色扮演

"《传说》系列"一贯都有在战斗中允许双人配合的传统，最初还需要装备双人游戏指轮才可以，现在则可直接使用手柄设置，让1P和2P共同抗敌，只可惜本系列只能在战斗中双打，逛迷宫和在城镇里的时候仍然是一个人，令合作的乐趣有所下降。

《红海2》

类型 动作

本作是一款充满科幻风格的动作游戏，游戏中强调一骑当千的爽快感，同屏登场敌人极多。游戏中有一个将屏幕分割的双人模式，可以实现两名玩家的对战或者合作，除此之外，两名玩家还可以合作施展出威力强大的特殊技能，战斗乐趣十足。

"《太鼓的达人》系列"

类型 音乐

"《太鼓的达人》系列"一向是对男女老少全部通杀的音乐游戏，可爱的画面、数量丰富的音乐以及简单的操作都是多人合作时的好选择，配合太鼓之后更是操作感满点。另外，每一作中的迷你小游戏也是炒热气氛的好方法，非常适合在和朋友聚会的场合游玩。

"《博德之门 暗黑联盟》系列"

类型 动作角色扮演

欧美人气角色扮演游戏大作在PS2上推出的系列，游戏由黑岛负责制作，品质优良，效果出众。游戏系统采用了《龙与地下城》第三版的规则，玩家可以编辑5名新角色任意使用，也可以和朋友一起进行冒险，

《光明之泪》/《光明之风》

类型 角色扮演

本作可以在战斗中操纵两位同伴协同作战，两人之间可以发动绚丽的连携技，是面对数量众多的敌军时制胜的利器。不过双人游戏需要剧情发展到一定的时候才可以开启，不适合想要玩快餐游戏的玩家。

《雷电III》

类型 飞行射击

经典2D纵版射击游戏在PS2上的最新作，本作是一款正统的飞行射击游戏，自从1985年第一作推出以来，至今仍有大批铁杆支持者。游戏的操作方法非常简单，而且PS2版还加入了练习模式，可以让新手快速熟悉游戏操作，画面也非常华丽，两人一起玩更是乐趣无穷。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

《真魂斗罗》/《新魂斗罗》

类型 动作

这两款游戏是陪伴每个玩家童年时代的经典游戏出现在PS2上的形态，前者虽然进化为3D画面，但游戏性没有减弱，同样支持双人战斗，完美地重现了昔日《魂斗罗》的精彩。其中，《新魂斗罗》进行了一些变动，游戏的大部分场景以斜向俯视视角进行，取消了系列中十分重要的平台跳跃，而增加了回避设定，适合动作游戏苦手选择。

《鬼泣3》

类型 动作

动作冒险游戏虽然好玩，但是只有自己一个人玩得开心，却忘了坐一边发呆的朋友可就有点说不过去了，本作中就加入了新的双人合作模式，可以用2P手柄控制“同行者”，让玩的人和昔日旁观的人都能享受游戏的乐趣。但是因为持续时间太短，所以需要在取得无限魔人后，才能真正体验双打的乐趣。

《大众高尔夫3》/《大众高尔夫4》

类型 体育

“《大众高尔夫》系列”可以称为是日本国民级的高尔夫球游戏，游戏中有大量美丽的景色，即便足不出户也可欣赏蓝天、白云、沙滩、海边等美景，可爱的人物、手感舒适的操作、再加上让人感到愉悦的音乐和画面，是一款名副其实可以与全家人一起玩的众乐乐游戏，即便是原本不了解高尔夫球的乐趣，在玩过这款游戏后都会爱上这项活动。

《大众网球》

类型 体育

本作是制作了“《大众高尔夫》系列”的Clap Hanz公司制作的网球类游戏，游戏风格与《大众高尔夫》十分相近，玩家们可以轻松愉快的体验网球运动的乐趣。游戏最多支持4人联机对战，上手虽然简单，但系统却很值得深入研究，会随着玩家能力提高能力的对手也很有挑战性，对于国内玩家来说，网球的规则比起高尔夫也要更加易于掌握一些。

“《诺拉斯战士》系列”

类型 动作角色扮演

本作是以人气游戏《无尽的任务》世界观为基础推出的一款游戏，类型是标准的《暗黑破坏神》式动作角色扮演，由单人和多人两部分组成，其中的多人模式可以让最多4名玩家通过分插同时上线组队游戏。游戏中提供了50个以上的迷宫关卡和上千种道具武器，玩家还可以自己合成魔法武器和盔甲，定制战士的名字、相貌、头发、皮肤等等。

“《无双》系列”

类型 动作冒险

“《无双》系列”的家喻户晓程度如今已经不容置疑了，不论是男生女生小孩还是成人，都会在这个“割麦子”游戏前败下阵去，既能享受一骑当千的乐趣，也能和朋友一起共同战斗，相信这就是它之所以吸引人的原因。目前无双家族已经发展的非常壮大：《三国无双》、《战国无双》……无论哪一款游戏都能满足您和家人朋友一起爽快游戏的愿望。

喔！我知道我知道，那个很型很型的美女制作人嘛！白金色短发很醒目的呀！大赞！

……你就不能关心一点方向上正确的东西吗？

但是……我觉得我的注解更直白且有吸引力一点呀。

算了，我再继续介绍最近发售的游戏OST情况……

别说了……这期有晴天的“游乐传音”，再说就抢饭碗了，还是让我们来看看最近发售的PS2游戏吧。

好，好吧……最近似乎快有受欢迎的游戏发售了。

嗯，最值得期待的就是定在25号发售的《超级机器人大战Z》了，本作共有22部动画作品中的机体和角色登场，华丽程度令人瞩目～此外，还有23号的《乐高蝙蝠侠》也是乐高爱好者可以关注的游戏。至于最近要发售的其他游戏请往下看：

游戏名	类型
9月18日	
薄樱鬼 新选组奇谭	文字冒险
骑师之道4 2008	模拟养成
心之国的爱丽丝	文字冒险
9月25日	
筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛	动作

▲以筋肉人格斗为主题的《筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛》。

时间杀手档案 VOL.3 《浪漫沙加 吟游诗人之歌》

杀手等级：S　完美所需时间：未知

发售日期 2005年4月21日
类型 角色扮演

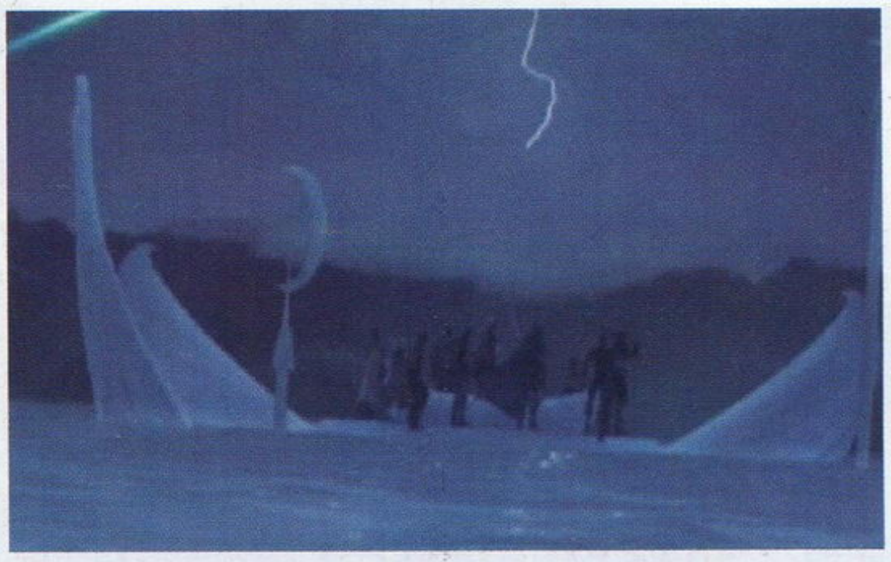
本作吞噬玩家的时间方式可谓是花样繁多。首先，角色悟得新技能随机性比较大，可以使用的武器种类又太多，想要悟得近三百种的全部技能需要一定的人品；其次，游戏中的各种任务虽然不少，但任务能否接受是根据战斗次数决定，不小心很容易漏过想要接的任务，加上本作的自由度超高，修炼地图技能、刷商店等级、收集十几个特殊角色……甚至是在全世界逛一逛买装备学技能，就往往会在不知不觉间耗掉了大量时间。而且，光是通关一遍是远远不够的，本作最浪费时间的地方就在于它的单次游戏时间要乘以8才是最终完美时间，因为本作有8名出生地、性格、爱好和观念均不相同的主角……

时梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

真饭的力量 写轮眼发动

炫云 提供

梦幻的出场阵容，众多历代主角参战，将在年底与玩家见面的PSP新作《异说 最终幻想》已经被不少“FF饭”奉为“神物”。随着SE像挤牙膏似地一点一点公布新消息，玩家们的胃口也被越吊越高，前一阵子放出的约有5分钟（本期光盘已经将其收录）的预告片更是把玩家的热情推向高潮。将这部预告片反复播放揣摩其中的信息变成了“真饭”们的近期必修课，更是有玩家发动写轮眼从预告片只出现了几秒钟镜头的众多人物剪影中分析出了本作中参战的主人公阵容，其中便包括了目前呼声最高的克劳德。下面就让我们看看玩家猜测的这些人物，相信不久之后真像便会大白于天下。

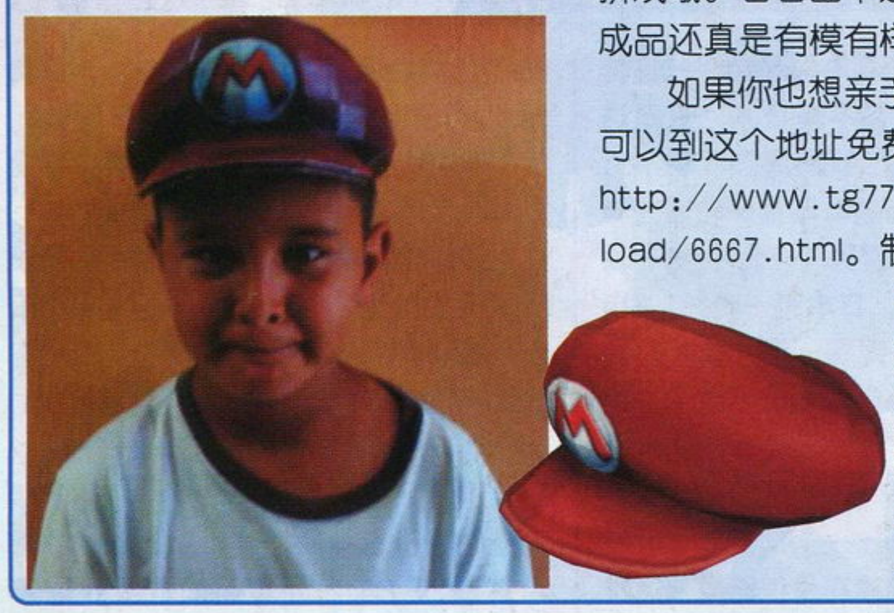


从左至右
蒂娜（FF Ⅵ）
洋葱剑士（FF Ⅲ）
克劳德（FF Ⅶ）
泰达（FF Ⅹ）
巴兹（FF Ⅴ）
光之战士（FF Ⅰ）
费里奥尼尔（Ⅱ）
希坦（FF Ⅸ）
塞西尔（Ⅳ）
斯考尔（Ⅷ）

马里奥的神奇纸帽

丁丁 提供

如果你一直想等任天堂官方推出马里奥脑袋上扣的那顶红色小帽子的话，那可别错过这个好东西。国外一位热心又有耐心的玩家用电脑设计了一个3D版的马里奥帽子，并且真的可以由纸片拼成哦。看看图中这个男孩头上的成品还真是有模有样啊。

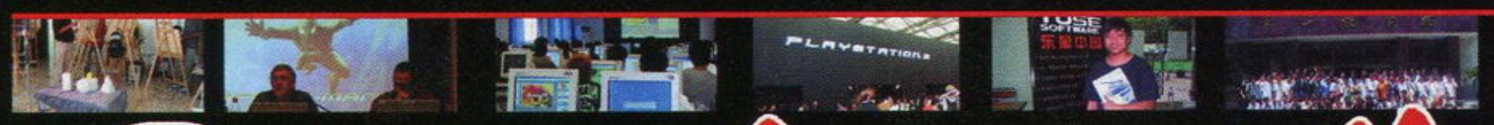


如果你也想亲手来做一个的话可以到这个地址免费下载PDF文件http://www.tg777.com/download/6667.html。制作成功的话，千万别忘了给我们编辑部发来你成功的作品照片，和全国的玩家分享一下吧。

真人版《打鸭子》

星夜 提供

图片中的这三个小伙子自称是“任天公子”（Nintendudes），看到这样的场面，你是否立刻已经想到了FC经典光枪游戏《打鸭子》呢？这三个任天堂迷参加了在芝加哥举办的“2008红牛大赛”，这是一个著名的飞行比赛，已经有18年的历史，总共举办了35场比赛，参赛者套上各种自制的装备在空中滑翔，飞的最远就是冠军。三位“任天公子”不仅要参加比赛，还要让他们的滑翔表演充满娱乐性，因为想像力以及把观众逗乐也是评分的参考因素。于是他们就决定制作一出真人版的《打鸭子》，三个人分别套上猎犬、鸭子和光枪的外套，扮演鸭子的一人在空中滑翔，另外两人像模像样地模仿《打鸭子》的场面，比赛时这两人会把鸭子从大斜坡上推下去，达到一定速度后鸭子振翅飞起，然后飞到密歇根湖面上，据说比赛的最高纪录是飞了大约60米。不过看这只猥琐鸭的倒霉相，恐怕也飞不了几米吧……



学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

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第二十七期班），有关事宜公告如下：

招生计划： 开学时间：2008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：60

培养目标：培养传统美学素养，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、影视动画、影视特效、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等专业技能。

游戏程序设计专业研修班 （全日制1年） 招生人数：30

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，全面掌握游戏引擎、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、掌握单机、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《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加《上海市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、走读均可）

入学条件： 高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。

成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、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 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

本期博客

· 写在前面 ·
FOREWORD

惭愧惭愧，虽然是电视游戏杂志的编辑，在截稿的前几天疯狂玩的居然是一款PC平台的游戏。大概很多玩家都和我一样，游戏玩得多了就时不时会瞎琢磨。比如我在玩8位机的时候就经常梦想着要是把各种不同类型的玩法撮合到同一个故事里做一款游戏该有多爽。对于玩家来说，等于在一款游戏里能体验到多种游戏的乐趣。尽管现在看起来这个想法对于游戏的制作团队来说可能是个噩梦，但刚刚上市的PC游戏《孢子》还真的做到了，而且做得非常迷人。

上帝物语

丁丁发表于
2008.9B（总第210期）

你想做上帝吗？

《孢子》的制作人威尔·莱特就是开创了“《模拟人生》系列”的传奇设计师，不过在《孢子》中玩家不用再为人类的生活而营营役役，你会在以亿年为单位的时间尺度上亲眼见证一个文明的诞生和发展。在欧美通常直接把这类游戏称为god game。想想看，如果有一天有人把做神的机会交给你，难道你会不动心吗？

游戏的主界面就是有着多个悬臂的未知星系，我随便选了一颗颜色看起来很顺眼的星球然后就开始了第一个物种的繁衍，一颗包裹着生命的陨石擦过水面进入了一切生命的开始——海洋。尽管游戏本身的配乐非常轻盈，不过此刻的确让我想起了斯坦利·库布里克那部著名的《2001太空漫游》，甚至还不自觉地哼起了电影中那首标志性的主题曲——理查德·施特劳斯的《查拉图斯特拉如是说》。作为一个科幻迷能有朝一日自己来操作一个物种的起源，实在是让人兴奋不已。

游戏为我们提供了六个阶段：海洋阶段、生物阶段、部落阶段、城市阶段、文明阶段、太空阶段。尽管游戏中玩家就像是神，能够决定一个物种每一次繁衍和进化的方向，但是实际上你所处的环境仍然像是一条铁律，让你不自觉的针对更容易生存的生物特征进行改进，透出了浓浓的进化论的味道。在孢子阶段为了在温暖的海洋里躲避大型孢子的吞噬，你不得不选择进化出更多的鞭毛来加快游动的速度，在登陆之后你需要不断地在和其他种群的交锋中进化出更好的社交手段或是杀戮技巧。即便是在太空阶段，这种生存的逻辑也只是以一种更复杂的方式隐藏在整个游戏的框架之下。

玩的过程中你会发现，游戏提供了足够有趣的体验和丰富的细节，让我印象最深刻的就是游戏对于生物视觉和沟通的表现，尽管以游戏的方式进行了抽象和改变但却仍然保留了神髓。比如如果在改造生物的时候你把它的眼睛换成触角，那么在游戏画面中一切都是黑白的，而且视野也短得可怜，很容易就被其他的种族猎杀。在和其他种族进行沟通的时候你必须和它们做出类似的动作，才能让他们消除戒心。当高等级生物和低等级生物沟通时，尽管低等生物的沟通能力有限，高等生物如果级别够高甚至可以弥补低等生物的缺陷。再看看现实生活中人与宠物的关系，你不得不赞叹《孢子》制作组对于这些细节的提炼相当有想象力。

这还是游戏吗？

玩过整个游戏之后，你会不自觉的把每一个阶段的游戏和一些同类的单独游戏作比较。比如部落阶段之于的《魔兽争霸》，文明阶段之于另一个游戏奇才席德·梅尔的《文明》。在网上看到了不少游戏论坛里的玩家抱怨《孢子》每个阶段的玩法深度不够。

但我感觉这棒子打得实在是有点冤枉，这款游戏的核心更像是一个人类对于生命和宇宙认识的游戏模型。就和之前制作的“《模拟人生》系列”一样，威尔从来没有把自己的作品当作是纯粹的娱乐游戏，他本人在很多场合都表示更喜欢人们称之为software toys，即软件玩具。

而同样的概念在2005年也被任天堂的总裁岩田聪正式提出，并提出了Non-games的定义，指的就是处于电子游戏、玩具和应用软件边界上的软件。这类软件的最大特征就是缺乏特定的目标、任务和挑战。但它允许玩家自己来设定目标，通过更自由的游戏方式进行充分的自我表达。这也和传统游戏里“设定目标-达成目标”的方式不尽相同。

其实Non-games在很多平台上都有代表作品，PC上大行其道的多人在线游戏《第二人生》以及“《模拟人生》系列”，NDS上销量惊人的《脑锻炼 大人的DS练习》以及Wii上的《Wii Fit》都属于此类游戏。

所以说如果换个角度来玩《孢子》，大概你获得的乐趣要比一味的追求通关多得多。假如说小岛秀夫是那类告诉你游戏能做多好的制作人，我想威尔·莱特大概是那类可以告诉你游戏能做到什么的合适人选。

▲《孢子》用多样的游戏方式传达了制作组对于生命、对于宇宙的思考，进一步拓宽了游戏的表现题材。

· 最近发表 ·
LATEST TOPICS

游戏之外生活之中
晴天发表于2008.9A（总第209期）

八月狂想曲
纱迦发表于2008.8B（总第208期）

独占时代的终结
星夜发表于2008.8A（总第207期）

· 最近回复 ·
LATEST COMMENTS

RE：上帝物语
【2008-9-17 15:45:25 by：多边形】
要说欧美玩家对制作人的崇拜绝不亚于日本人，我在EA发布会现场的时候，威尔·莱特上台时那个掌声，简直要把他给轰到天上去。

RE：上帝物语
【2008-9-17 15:50:43 by：炎骑士】
虽然我玩的是NDS版，但游戏依然精彩，一个个小任务串联起来的关卡让我玩起来就停不了。不过，虽然我也渴望尝试PC版，但需要预留10GB的安装空间实在太恐怖了。

本期读者语录 Email 裴雷：努力工作，拚命玩！坚持体育！——我运动，我健康，我快乐！

www.plumbook.cn
3DM-SMV

栏目主持 玛娜&丁丁

读编往来

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

插画：阳光成员 开心快乐

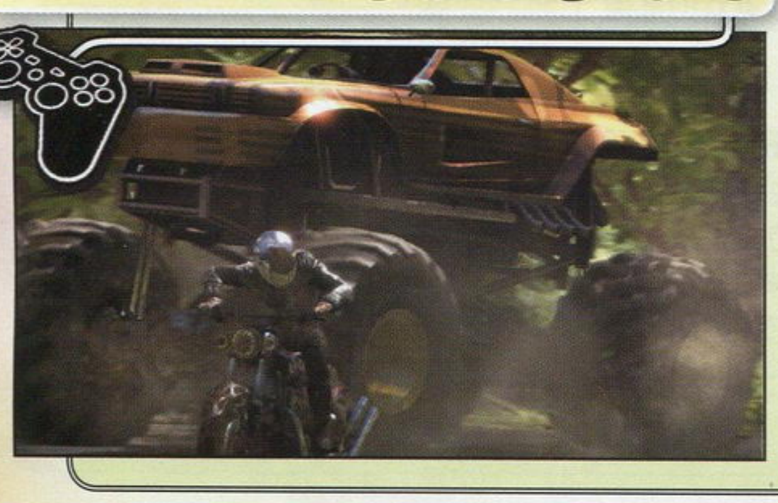
UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★中秋佳节改成三天假期后，不知道大家休息得如何呢，不管怎么样，能和家人一起共度就已经很幸福了。虽然小编们不能回家，不过却收到了很多读者的祝福，让我们备感快乐。旁边的这张图片就是一位名叫丁吉的读者特别给我们制作的礼物，除了“天下玩友是一家”的字样之外，还有标注“UCG Happy”的月饼。在这里，除了要感谢这位读者外，还要向所有支持我们的读者说一声谢谢，是你们的陪伴让我们不寂寞。

★上期的“读编往来”中，小编放出了一幅“编辑部工作图”，之后受到了读者巨大的反响，大家纷纷来信表示想知道更多关于编辑部的事情，所以从本期开始，我们就将以图片的形式向大家揭秘在编辑部中的点点滴滴！如果大家有很想知道的事情可以来信向我们建议，不过，像是“想要看小编 720 度后空翻接佛山无影脚”这类不可能实现的事情就算了……

★开学之后，“读编”也再度热闹了起来，除了读者来信数量显著上升之外，我们也增加了一些可以和读者进行互动的栏目和活动。仍在上学的学生，还有擅长于挑战极限的玩家快快向后翻吧，你们大展身手的时候到来啦。

本期 What's In 流行游戏



挑战极限

《完美机车》试玩版 PS3/X360（7 人）

我要飞得更高！

——恨不得在机车上做 1800 度托马斯大全旋的多边形

最有观赏性的车祸现场

《机车风暴 太平洋裂谷》试玩版 PS3 （7 人）

快点，在空中把引擎爆掉给大家欣赏一下！

——试玩版刚下好众小编们共同的呼声。

继续挑战极限

《生化尖兵 重装上阵》PS3/X360（4 人）

SUPER HARD 难度，第一区，努力中……

——Gouki

临阵先磨枪

《灵魂能力IV》PS3/X360（9 人）

每天都有新发现！

——为了下期的比赛，大家都在家苦练，所以每天对战时都有人用新角色，或使用新连技。不排除有人保存实力，狡猾狡猾滴！

◀在《完美机车》和《机车风暴 太平洋裂谷》两个试玩版同时袭来的情况下，众小编纷纷施展出各种华丽车技挑战不可能的极限，让旁观者深深同情游戏中可怜的驾驶员们……

Q&A

Email 张宇凡：对于 208 期“前线狙击”《机战 Z》的内容抱有一个疑问，本着严谨的态度想自己先查一查资料，但未果。于是想问问纱迦：机体设定师会以自己的名字命名机体吗？比如 25 页的艾莉珐丝？如果可能请纱迦在反拍一砖中回答。

エリファス是机体的日文名，不是机设。不用反拍了，YOU WIN

Email 秦武阳：俺小城里就一家书店有 UCG，每期只有两本。高考完了，俺马上去书店告诉老板，让他以后每期都给我留一本，谁知第二天就被老爹送上了去旅游的路。在济南的街头书摊，俺看到了旅游期间两期的 UCG，想都不想，俺把它当场拿下，等回家了突然想起书店那码事，就赶快去问了下，老板还真留了……冥冥之中，我想起“遵守诺言”的教导，想起了“做人要厚道”的至理名言，于是，俺一咬牙，一跺脚，一撞墙，将这两期再次拿下！回家以后，看着这些书……最终，我找到了安慰自己的理由：为了 UCG，值！

您果然是条汉子！

增城 郭子滔：某日去买 UCG 的时候，发现了一本《猛鬼故事》，封面用的居然是奎爷，虽然画面特地做了一些模糊处理，像乱涂乱画一样，但还是可以看到奎爷一手揪住一个士兵，拿起链刃正要砍。天哪，咱们的奎爷不是鬼，是个活生生的神呀，战神呀！

现在有些学生课外读物的封面都用动漫角色，或是照动漫角色画个“同人”就算是封面了，那水平还不如论坛上的涂鸦，要多雷有多雷。

上海 梅小西：我也是阿根廷球迷，这次阿根廷在上海的 3 场比赛全部去看了，我还看到了 Gouki 小编，呵呵，早就知道 Gouki 是位忠实的阿根廷球迷，没想到能在上海遇见，还目睹了 Gouki 的球技，速度快，跑位灵活。最后祝愿游戏机实用技术越办越好。

在上海期间的确是感受到了读者的热情，特别是在体育场看球的时候，时不时就有读者朋友过来打招呼，看来 UCG 里喜欢足球的玩家还是不少的嘛！谢谢大家的支持！

Email andy kuko：时间不够啊～真想我懂分身术～把 X360 分成 360 台～再把自己分成 360 个，再把电视分成 360 台，再把房间也分成 360 间，再把女友也分成 360 个，再把我家中的美元分成几百亿张～（所谓的分身术不竟竟是自己分身～还要能让所有物品分身那才了得！）～不好意思各位我失控了～

太狡诈了，只有美元是分成几百亿张的！

本期读者语录 Email 包智杰：哈哈！在中秋的前一天，我终于入手了一台 PSP！这下小编们应该很欣慰吧！因为从此就少了一个读者向你们要 PSP 了！

最可怜的读者

增城 郭子滔：最近，单车老是被偷，第一次被人拆锁，看到单车的一刹那，我想，“什么撬开就赔 80 万，还不是被撬了。”虽然锁还没开，但是用旁边的石头用力一砸，开了！顿时想揍商家一顿。第二次在停车场，别问我为什么在停车场也被偷，其实不算是偷，是被停车场的老伯的朋友骑走了，害我只好走路。两天后又被骑走了，这次是被两个小孩骑走了。唉，这是什么停车场，是送车场吧！总之，楼下小区那告示栏的“妥善保管财物”的警示可不是贴着好看的。

成都 罗丰：某天我在电玩店买游戏，不一会有一位大概五六十岁的女性进来，她的穿着很朴素，可她却直接问 BOSS 有没有 X360 的正版《忍龙 II》，我当时就震惊了，于是开始认真地打量着她，可始终不觉得她有买正版的经济实力，但我又在想，难道这就是传说中的人不可貌相？可我错了，由于这里没有正版的《忍龙 II》，所以她去别的游戏店了，她走了之后 BOSS 就说起她，说她是帮她的儿子买的，每次她儿子要的游戏她都给他买，她儿子才 20 多岁，每个月工资 1000 不到，而且基本上除了上班外都在家打游戏，虽然是他自己掏钱买游戏，对自己喜欢的游戏买正版很好，但他也得考虑一下自身情况下，而且居然叫自己的母亲去买，真不知道他咋想的，唉。支持正版是好，但也要有充足的经济实力啊。

其实我觉得也不能完全用批判的眼光去看待这个小伙子。首先，没有经济来源的学生靠着省吃俭用买主机的情况非常普遍，难道我们也要说“买游戏机是好，但也要考虑自己的经济实力”这样的话吗？对自己喜欢的游戏要购买正版，是很多能力有限的玩家都尊崇的一种消费观念，这其实是无可厚非的。其次，这位母亲为什么愿意给儿子跑腿？我觉得不一定是儿子的不孝。妈妈最怕孩子在外惹事生非、结交损友，“除了上班都在家打游戏”可能反而让妈妈十分放心，她也就愿意鼓励儿子的这种爱好了。最后说教一句：每个人都有自己的生活方式，我们不应该恶意揣测，或完全用自己的道德标准去衡量。你说是吧？

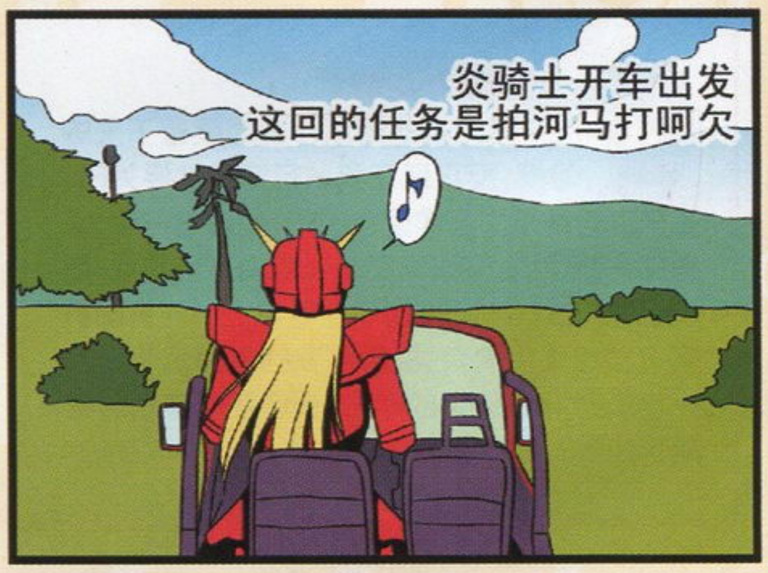
新疆 汪雷：208 期 DVD 里最让我惊讶的是“鬼屋魔影”的剧情影像居然是中文配音，太棒了！而且配音配的还不错，不知是小编们自己配的音还是专业团队配音呢，不管怎么说这可比光看杂志攻略和剧情小说可过瘾多了，希望下部能是《潜龙谍影 4》的中文剧情影像，大期待中。

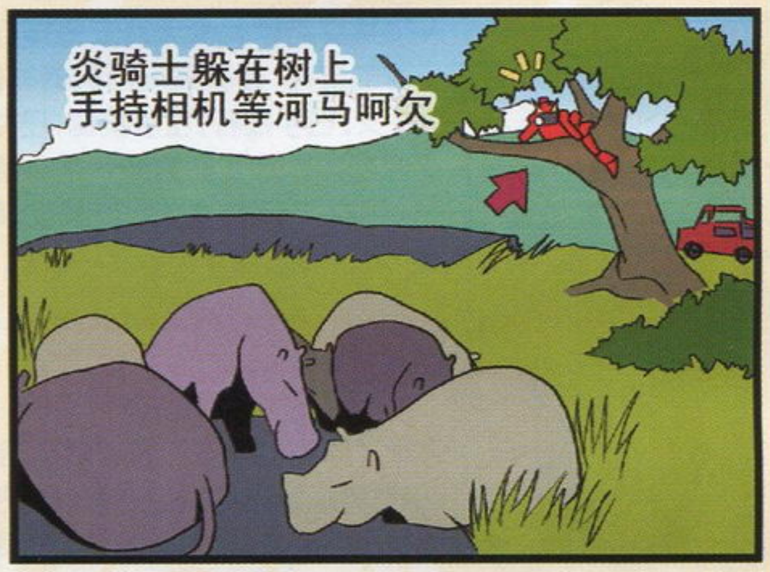
嗯，很高兴你能喜欢我剪辑的这段《鬼屋魔影》的影像，不过也有不少读者有着和你一样的疑问，坦白说（咳咳），这款游戏的中文版本身就是有中文语音的。要是《潜龙谍影》来个配音版的话，怕是……

剧本 纱迦 绘 阳光成员 末未

主题：《非洲》

非洲





Email 刘朋：拿到最新的一期杂志，习惯性地翻到“黄金眼”看当期的评分，第一个就是《西格玛倍音》，好，我也很喜欢这个游戏，于是赶紧看看小编们是怎么评价的。

晴天：“……虽然推理部分并不算复杂，……”

玛娜：“……不过游戏的推理部分难度稍微有些偏高，……”

纱迦：“……推理相当有难度，……”

……

这……算一种小编们智力的展示么？莫非小编的发言顺序是按 IQ 排的？呵呵，开个玩笑，其实想想也合情合理，纱迦貌似最擅长格斗和动作类（比如无双）游戏，每日浸淫于次世代华丽的画面里砍瓜切菜，自然推理功夫有所生疏；晴天同学经常孜孜不倦地为大家献上众多时间杀手的深度研究，日语和推理 Lv 想必都达到了顶点吧。

所谓术有专攻，小编们擅长的游戏各不相同，对同一款游戏评价也自然有所差别，不过被您这么一节选对比，感觉还真是有点窘……

这个“巧妙”的顺序看到你的来信后我才发现（-_-b），你可以把这三个发言的实际意义理解为：建立信心、打击信心、失去信心，并由此推断出小编们玩这款游戏的心路历程。当然最后要强调的是，我们三人对你的推理持保留意见。

Email kennychais：换了电脑后终于可以欣赏《PES2008》和《FIFA08》了，但怎么发现《实况》我越来越陌生，而《FIFA》越来越熟悉啦？怎么又回到我抛弃《FIFA》开始玩《WE》的时候啦？不解啊，难道是时光倒流？

其实《FIFA》家用机和 PC 版用的不是一个引擎，PC 版每年的变化不是很大，请放心你并没有穿越。

Email 满月：我很喜欢“读编往来”这个栏目，可是看久了里面的小编头像实在不爽！万年都是同一个表情！看久了这个呆瓜样后，总怀疑小编是不是冷血的，或玩游戏多了，面部变化不能。其实设计多几个不同表情也挺好的，可以根据不同读者的来信使用不同的表情。一来增加欣赏性，二来让我们读者感觉得更加亲切，拉近了距离！其实我觉得在“流行游戏”中加入各小编不同心情的头像是很不错的！最后补充一句：胜哥就免了，估计喜怒哀乐都是一个样！

果然还是胜负师高明，上期我光想着找个笔划简单的小编名，看来小编形象也该注意一下（瞎琢磨中……）

Email maliwy711：一拿到新一期的《游戏机实用技术》就迫不及待地翻到“小编寄语”的一页，猛然间发现众小编的新形象都与时俱进地换成了奥运形象，在这里对您们的新形象有一点个人的看法：

首先是泰坦，拳击手的形象，一身红装，看上去那是相当威猛。但是泰坦啊，拳套上光写个“泰”字出去的话别人会以为你是泰森呢，这样会吓到小朋友的；纱迦的姿势与菲尔普斯的起跳动作如此相似，难道纱迦在编辑部里也是个游泳高手？ Gouki（看，后面的字母没有大写吧）的表情和动作也像极了梅西，我看好你，Gouki……最后我不得不说的是星夜，第一眼看见星夜同学的形象时我还以为是看错了，以为是看到了星爷的电影呢（具体内容参见《大内密探零零发》里“天外飞仙”解剖现场那段皇帝被揭下头罩后的样子），哈哈哈哈哈，星夜同学，真有你的……

经过您这么一说我们终于都明白了看到星夜奥运形象时那似曾相识的感觉是什么……另外，虽然我不擅长打网球，炎骑士不会骑驴，星夜也不懂击剑，不过纱迦可是货真价实的游泳高手喔。

本期读者语录 内蒙古 费思超：新小编的明信片还有晴天和玛娜的没收藏到，老小编的是多边形和 ACE 飞哥的，你们看着办吧，小弟今天蹲 UCG 门口不走了，哇哈哈哈……

游戏杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

爆料报

小编玩游戏时的特殊习惯大诊断

其他强迫症

玩对战游戏类

一定要吃饱了饭才能玩，不然再擅长的游戏也会输。（玛娜：原来你是孙悟空……）

玩《WE》

1 喜欢在周末边看英超边玩，中场休息时刚好可以打一场比赛，顺便还可以买买在刚刚的球赛中发现的新人。

2 新作上来肯定选阿根廷先得次世界杯再说，顺便熟悉一下系统。

玩游戏必关门

不知道这是从什么时候留下来的习惯，反正现在我一玩游戏就要关门。本来以为是从小在家里养成的，但转念一想，家里就一台电视，我只能在家长监视下玩游戏，所以这说不成立。据推测可能与我上学时玩街机多次被老师生擒有关，因此我的潜意识里总有一种玩游戏不安全的感觉，表现在具体行为就是玩游戏时会不自觉地关门了。

完美强迫症

玩了这么多年的游戏，自然是会养成一些独特的习惯。对于我来说，恐怕最大的习惯就是在游戏中搜刮一切能够搜刮的道具吧。记得当年玩《恶魔城 月下的夜想曲》时，我走过的地方连烛台也不会放过。此外，由于在来编辑部之前一直泡在包机房，所以我个人还习惯置备一个属于自己的手柄存放在包机房，玩游戏的时候用自己专用的，嘿嘿。

①只坐有靠背的椅子玩游戏，或干脆半躺在床上玩。包机房时代，如果没有靠背椅坐，我宁可在一边多等一会儿。

②玩游戏时如果有人和我说话，我一般都听不进去，或答非所问。（各位同事，请多包涵！）

③对游戏系统记录的存档时间很在意。如果开着游戏机走开了一会儿，造成游戏时间虚走，那我一般会读上一个档，哪怕有一段要重打也不在乎。其实这样花的时间更多，只是存档时间显示会比较少。

④对宿屋的价格过敏。角色扮演游戏一般越到后期，宿屋价格越高。我会计算使用回复药和住一晚哪个更划算，甚至宁可跑到之前的村子里住低价房，也不让宿屋老板轻易赚我的钱——尽管此时我已腰缠万贯。

嫁祸他人

个人倒是没有什么惊天地泣鬼神的习惯。不过想起小时的玩伴，每次去玩街机的时候，他必定是左右手交叉，右手摇杆，左手按键，任何游戏都是这样操作。其实这样的操作方式在某些玩格斗游戏的玩家里倒是见过，但像他这样不分游戏类型统统反其道而行之的，在我认识的玩游戏的人里，还真是独此一家。

我都是很正常的玩游戏啊。不过我倒是记得以前上大学有个哥们喜欢躺在床上玩角色扮演游戏（PC的），两脚架在床尾的电脑桌上，一脚踩鼠标，一脚踩键盘，操作得可利索了……

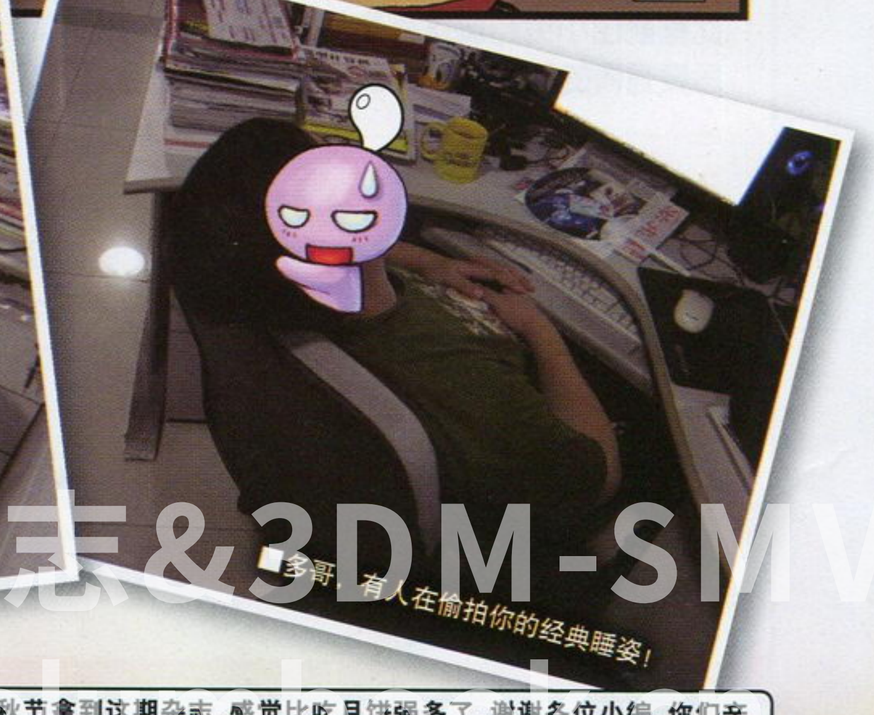
最正常的小编！

寻思了半天发现自己打游戏时居然没有什么不良嗜好，貌似在玩《WE》有出手汗的习惯，所以总是在球出界或比赛暂停时在裤子上抹上几下把手汗擦掉，还有就是在进球时会习惯性地挥一下手，曾经有许多坐在我身边的球友深受此害被打到。

编辑部图鉴

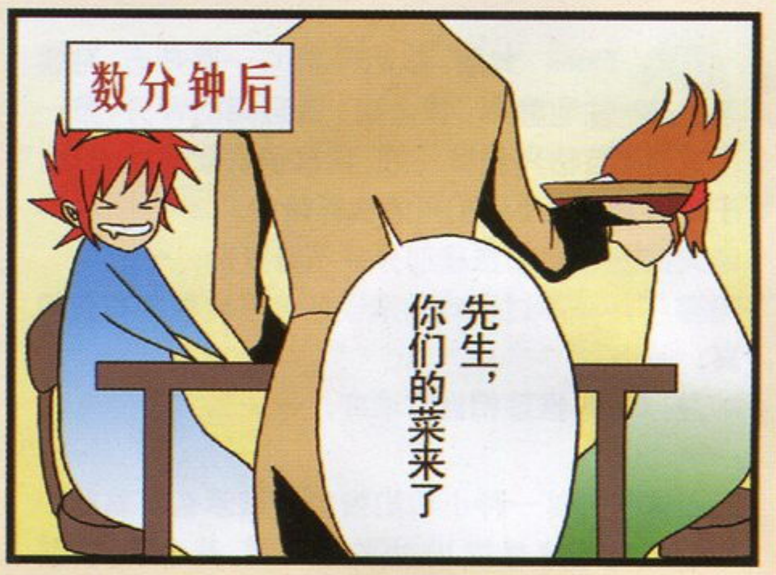
午休时光是编辑部里最安静的时间段之一，因为这个时候众小编们往往都在休息补觉，同时，这也成为了炎骑士这个八卦爱好者收集素材的宝贵时光，在他孜孜不倦的努力下，编辑部内诸多小编的睡姿都被收入相机，不过由于某些当事人的强烈要求，玛娜在这里只能偷偷地放出几张给大家看（被放出的人对不起>_<！为了“读编往来”只好牺牲你们了！）

当然了，据说炎骑士的相机中目前还有部分小编的午睡图暂时欠缺，像是几乎每天中午都准时午睡，但是因为姿势太端正而导致其没有拍摄欲望的晴天；精力太过旺盛以至几乎不在编辑部合眼的纱迦和Gouki；还有一直到上班时间才出现的小编等等……让我们期待他的收集大愿早日达成吧……（反正玛娜已经决定要改掉坐着睡觉的坏毛病了 −_,−b）。



剧本 晴天

背道而驰



本期读者语录

贵州 吴星宇：中秋节快乐，很兴奋能在中秋节拿到这期杂志，感觉比吃月饼强多了，谢谢各位小编，你们辛苦了。祝你们每一家其乐融融，团团圆圆，幸福美满！

话梅杂志&3DM-SMV

热血最强英雄贴

谁都有几款擅长的游戏，谁都能练成几项过人的绝活。想在更多人面前展示绝技吗？那就到“热血最强”来试试身手吧！

ENDLESS 工作室、炽天堂攻略组、极限堂攻略组、KILVIN……这些名字让你不服气？没关来，来“热血最强”挑战他们吧！

热血最强对游戏类型不限，机种不限，新旧不限！就算游戏有些冷门，只要你的表演够华丽，成绩够惊人，创意够精彩，那么最强之门依然会为你畅开。

如果你不会录制视频，近期杂志会有一系列的教程；如果你只能提供自拍影像，只要保证人类的肉眼可以看清，那我们还是会欣然接受。

用你的热血挑战一个个不可能完成的任务，用你的激情为游戏世界的最强之道谱写最华丽的篇章。勇敢的少年啊（还有少女），热血最强正在等待你创造奇迹！

投稿内容

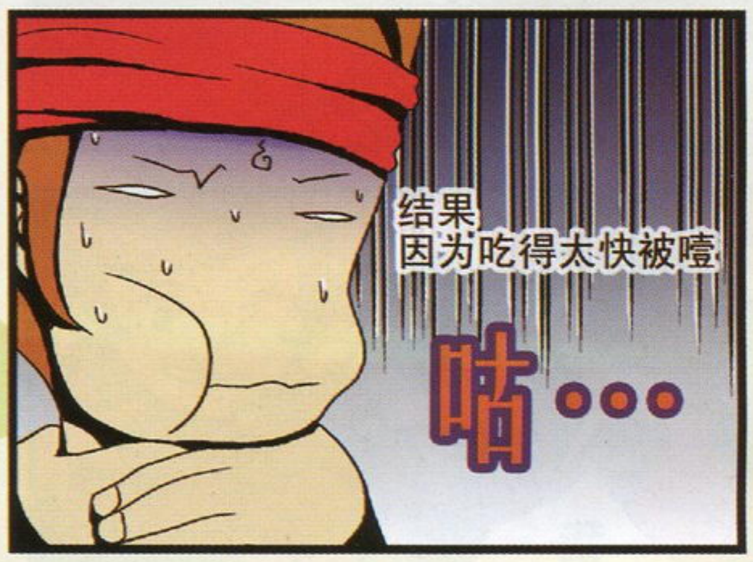
除了动作游戏的无伤、最速、邪道等传统热血最强，角色扮演等游戏类型的另类挑战、极限玩法，格斗游戏连续技 MV，或以创意为主的特色影像作品，均列入投稿范畴。

投稿方式

发送邮件至 tt@ucg.com.cn，对自己的作品进行简要文字描述。我们会有专人与您联系。

剧本 火云

迫不及待



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 22 辑，定价：14 元；《游戏 · 人》第 29 辑，定价：24 元。《游戏光环 DVD》第 20、28、29、31、33 辑，定价：8.8 元；《游戏光环 DVD》第 34 辑，定价：14.8 元。《游小说》第 7、9、10、11、13、15、17 ～ 19 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《Wii 宝典》，定价：28 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王 SP》第 13 ～ 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 77、84、87、88、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 95、96 辑，定价：9.8. 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说　海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 1、2、9、10、11 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》、《PSP 专辑 VOL.4》，定价：25 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.2》，定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～ 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 206 期、总第 208 ～ 210 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《爱图 e 族》第 3 辑，定价：28 元 / 本；《福音战士新剧场版：序　典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，定价：32 元；《四叶草》第 1 辑，定价：16.8 元；《生化危机官方小说》第 4、8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说　苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说　苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00　Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚漫画　特别版电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元 / 本；《模魂志》第 23、24、25 期，定价：12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期、第 43 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，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。

本期读者语录　深圳　邓亮宏：看到“多边共享”里《MHP》的餐厅真是超想去，如果他们跑到中国开一个的话就肯定稳赚了，里面的东西总盗版不了的吧……

校园游戏生活剪影征集

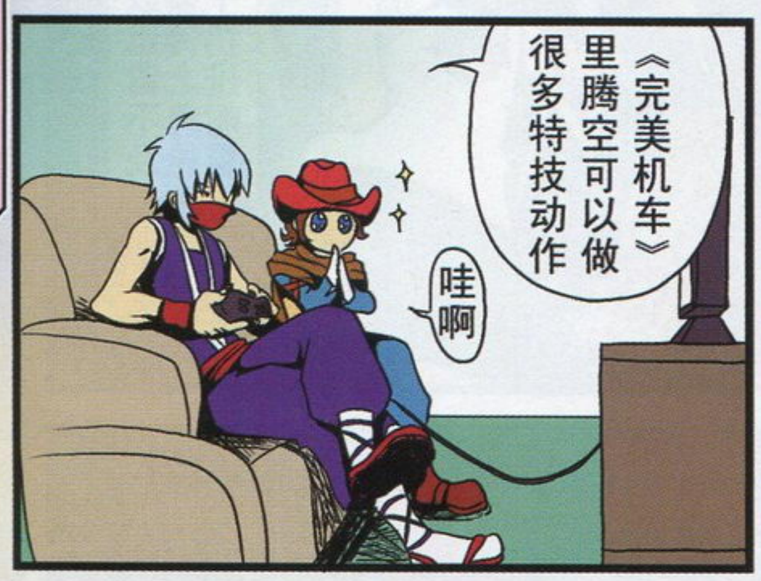
学生时代永远是值得珍惜和怀念的，不管你是在上小学、中学还是大学，或者已经步入社会，作为玩家的你应该对于校园里的游戏生活有着一肚子说不完的话题。这里就从以下几个方面向大家征集校园生活剪影的相关素材：

1. 讲讲作为学生的你是怎么接触并喜欢上游戏的；
2. 与我们分享你在上学时的一些游戏习惯与爱好；
3. 说说你在游戏的过程中与同学遇到的一些趣事；
4. 其他关于学生时代如何玩游戏、感受游戏的事。

我们欢迎大家踊跃来信，篇幅不限，也可以附上图片加以说明。只要内容生动有趣，不管是发生在校内校外的游戏趣闻都可以拿出来和大家畅所欲言。杂志将于下下期在专门的版块择优进行刊登并讨论。所提供的内容得到采用的读者还能获得小编亲笔签名杂志等珍贵的奖品哦！想爆料的玩家赶快来参加吧！（来信或者 Email 都可以，记得注明“校园游戏生活剪影征集”。）

“体操”机车

剧本 丁丁　　主题：《完美机车》



读编 共同话题

近期话题：我想制作的游戏

上期的共同话题公布之后，我们很快就收到了不少热心读者的来信，大家畅所欲言，创意无穷（真的是什么奇怪的想法都有），几乎 80% 以上来信的玩家都写了非常详细的各种设定，甚至精细到怪物的设定资料都列了出来，让小编们充分感觉到了读者的爱。像是本期的许玉琢读者，就寄来了一份九千多字的游戏构想，包括游戏剧情、内容、特点、风格、操作等等详细资料，可惜由于篇幅的原因只能节选部分慢慢放出，请大家期待后续！

特殊人群专用游戏

Email bobo8614：最想制作的游戏是伪娘育成游戏……主角是一个十足的腐女，某天在门口拣到了一个被抛弃的男性婴儿，从此婴儿过上了被强迫女装的生活。游戏从男孩 6 岁开始，游戏方式就是育成类游戏，当然当然最后的 Good Ending 就是女主角爱上了这男孩，通关 CG 就是男主角女装打扮，跟女主角一起的伪百合图，毫无疑问这个游戏在特殊人群之间绝对好卖。

最真实的足球游戏

Email 卡卡：不知道各位球迷小编有没有喜欢“《FM》系列”的（《足球经理》，以前的《CM》），我是 6 月份开始玩的，到现在还是沉迷其中，为什么呢？一款没有次世代画面的东东为什么会如此吸引我呢？我想就是那超高的真实性吧！要是 SI（《FM》的制作公司）跟 Konami 合作，用《FM》的数据库，再加上“《WE》系列”在比赛时的画面跟操作手感，好了，史上最真实的足球游戏诞生了！

创意杀手

北京 许玉琢：看到这期“共同话题”后，我突然有种热血沸腾的感觉，特意将创意整理了一下，和大家一起分享：

游戏名：《游戏大师》

主题：你！性别不限、学历不限、游戏龄 N 年，对游戏业心存无尽热血，一心要在游戏界发展的你，以新人的身分进入某游戏公司进行打拼，你在学校的导师在你去工作前给送了你一句话：“要记住！无论你游戏龄多高，能力多强，在刚入行的时候，你就是一个菜鸟。”

抱着“要制作出大家认可的好游戏”这样一个梦想，你开始了自己的“游戏人”生涯。

内容：玩家在游戏中扮演一位刚进入游戏业的游戏人，要在指定的时间内和大家合作，制作出一款让市场认可的游戏，并且从中获得经验、创意、甚至爱情。

1. 游戏初始会得到一定的工作，例如上色、制作场景等，随着游戏的深入，玩家会正式进入某个游戏小组担任游戏制作人员或者是相关部门的主任，通过和网络上其他玩家扮演的游戏人通力合作，在一定的时间内把自己的游戏制作出来投放市场。所有游戏制作出来后，会以商品的形式对外“发售”，其他玩家对游戏的评价和游戏的“销量”，将最终决定这个小组的能力和命运。

2. 游戏类型运用传统的策略游戏，在让玩家回避掉真实游戏制作时的诸多烦琐步骤的同时，尽可能的向大家表现自己的创意。

3. 游戏还支持玩家自己创作作品，在游戏中的“创意广场”内进行发布，根据大家的打分和反馈进行交流。你可以有各种创意，在这里都可以放出来，好的创意除了会让大家认可外，还会被一些游戏公司相中并向创作者洽谈购买事宜，这是就要看玩家自己的选择了。

4. 除了完全虚拟的游戏公司外，真实世界的游戏公司在游戏里面也有相对应的游戏公司，所有著名游戏制作人在各个游戏公司里面都以其真实身分出现，玩家可以近距离地和他们进行交流（当然，交流的时间和长短是需要预约的，而且刚进入游戏时无法预约成功，只有有作品“发售”并获得一定认可后才可以）。各种最新的游戏资讯、游戏试玩下载、游戏广告均会在这里有发布，玩家可以第一时间知道业内的所有信息。

读编共同话题参与要求

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入“自由谈”）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关）。
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在“读编往来”中公布。

本期读者语录　Email 1986ben：光盘的容量增大后我最希望看到的是游戏背后的故事、制作团队的幕后，真的很希望看到他们是怎么把这么好的游戏做出来的！

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

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技

本期奖品由超技电子商行独家提供

本期大奖

Wii 充电座（附带两块锂电池） 2名

本期特别放送

8名 PSP-2000耳机线控

二等奖

Wii方向盘或Wii神枪手（奖品随机抽取） 10名

三等奖

15名 X360专用线材（AV、S端、色差随机抽取）

剧情小说之我见

淄博 冯佳：游戏小说我是喜欢的，要是说到改进的话，我倒是想不出什么来，只是觉得，分类来说的话，游戏剧情小说就应该像杂志上一样，忠实于游戏剧情（“角色扮演游戏一级一级升级打怪物嗑药如何如何”那是强词夺理）。不能了解原本剧情的所谓剧情小说尽管具有观赏性，但是，它是“所谓的”，所以已经不是游戏剧情小说而是“游戏同人小说”了。至于真正的游戏同人小说夸张或怎样也无所谓甚至更好，因为那是它们的目的。总之，我们不是每个人都精通日语和英语，所以希望UCG上的小说坚持原样，向我们展现游戏本来的面貌。

惠州 陈之炎：我比较支持剧情小说，因为它是小编们的心血结晶，一款游戏的剧情是游戏能否获得玩家好评的重要因素，有一些游戏我不一定能玩的到，但是可以通过游戏小说来了解这个游戏的大概，我觉得那是个不错的栏目。

柳州 唐辉林：我个人认为游小说占的篇幅太大了，还是算了（剧透太恐怖了）。

上海 徐隽：关于游戏小说，我个人不是非常喜欢，我对于小说的建议是可以考虑在附赠的小册子里安排，因为杂志的版面本身已经非常紧张，而且小说经常都很长，需要占用相当多的版面。

Email Heaven maobo：关于游戏小说我个人还是很喜欢的！但还是建议取用游戏中的对话情节来做基础，再适当的加入衔接的内容！游戏小说是对游戏剧情的一个很好的阐述，这大大帮助了看不懂剧情的玩家，毕竟剧情是一款游戏的核心！才能让玩家知道自己在打些什么，不会玩到最后还是一头雾水，不知所云！因此还是极力推荐把游戏剧情继续下去！

编 在上期的“互动信箱”中，我们向大家询问了对于游戏剧情小说的看法，从来信看来，大部分读者还是比较支持剧情小说的：有一部分读者表示自己未必会每篇都看，但是鉴于了解剧情的要求，在杂志上刊登还是有必要的，当然也有一些表示自己几乎完全不看的读者。而综合大家的建议之后，我们主要得到对剧情小说的建议有以下几点：1. 只刊登大作小说；2. 忠于剧情；3. 刊登在别册上，除了最后一点暂时无法实施之外，其他的两点其实也是我们一直坚持的。在这里，我们也呼吁更多的玩家告诉我们您对于游戏小说的建议，让我们根据您的建议将这个栏目变得更好。

杂志改版，评述优劣

江苏 常健峰

杂志改版了，可以看出这次的改变还是很大的，与之前只是单一栏目的改变不同，这次整个杂志被分成了四个部分，零散的小栏目也集合起来，更有整体感和统一感了，每看到一个小栏目的时候都能想起它属于哪个大栏目，感觉非常安心（可能是我有一点分门别类强迫症吧）。

但是，在仔细看完整本杂志后，我也发现了一些问题：改版后改变最大的是“游戏情报站”栏目，还有目录，而其他的栏目变化相比起来就比较小了，没能给我带来耳目一新的感觉。其实，能在杂志已经形成一定的风格时这样大刀阔斧地改版，这一点很值得肯定，但是，希望杂志的内容也可以有比较大的变化，不要只改变一下结构就完了。当然了，可能这也和实施起来需要一定的时间有关吧。

最后，我个人有一个小小的意见（我姑且说之，小编们姑且听之），就是页面侧边的“新闻资讯”、“游戏文化”这些条目有时候会遮住图片，看起来不够美观。

编 将杂志的内容划分成四个板块是我们这次改版的全新尝试，从目前收到的读者来信看来，这个调整的评价还是不错的。由于时间的关系，我们的改版无法在一期内全部完成，所以读者们可能会感觉到其他的变化并不大，不过大家请放心，目前我们的改版还在继续进行中，这一期里也有几个栏目以新的姿态与大家见面。而且我们对这些栏目的改版将不会仅仅限定在版面上，而会从写法和制作手法上进行一些创新，譬如205期推出的“Capcom二十五周年纪念特企”和最近在特企中加强与玩家的互动等等就都是对此的尝试。总之，请大家继续期待我们的改变吧！

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？
3. 您还希望杂志开办哪些与读者的互动内容？

8B 互动信箱礼品名单

大奖：黑色雷霆PSP低音系统 上海 徐隽 玉溪 孔凡权

二等奖：Wii经典手柄+Wii运动套装 兰州 隋泽 北京 王光辉

特别放送 各类PC专用手柄

合肥	贝佳	柳州	范敏	天津	刘朋	常熟	王一帆	北京	张剑
福州	陈潇	上海	傅必亮	绍兴	毛成杰	霞浦	谢秉容	上海	张曦
佛山	陈一行	贵阳	胡贇	贵阳	史博文	湖北	余轶凡	自贡	张展
哈尔滨	陈子谋	鹤岗	姜翟	大连	孙立	常州	俞杰宝	赤峰	赵佳
深圳	邓亮宏	上海	乐伟青	柳州	唐辉林	启东	袁斐飞	杭州	周翔

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。

■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

www.plumbook.cn

硬件 HARDWARE

我是一位在新西兰学习的留学生，几个月前买了台PS3，本来一切都运行得很好，但今天买了《横行霸道IV》玩了一会就发现里面的人物只见张口不见说话，于是我跳过动画，结果在等待画面时就死机了，最后不得已我只好手动强行关机，等再开机的时候就什么盘都不读了，请问是怎么回事啊？[柳博泷]

这种情况以前在编辑部也发生过，虽然一开始大家都以为是“锁光头”（玩家间很早流传的说法），但本质上就是PS3的光头出现故障，只要重新更换一个就能解决问题，再加上你目前是在国外留学，所以购买PS3主机时的销售凭证应该都十分齐全，只要联系官方的售后服务即可。

最近有一个问题一直困扰着我，我的4G记忆棒无缘无故地没了记录，不得已只好再买一个新的，但之后新的问题又来了。我放进记忆棒的游戏有时能玩，但到记录时却显示没有空间（明明还有几百mb的空间），退出再进入游戏就显示无法运行游戏（错误提示：e800xxx2）；更让人觉得诡异的事，有时我明明装了几个游戏，但开机时却显示只有一个游戏……有些时候玩游戏退出后再开机，却显示没有插入记忆棒，这是记忆棒还是PSP记忆插槽的问题呢？我以前用32mb的记忆棒来看书，一直都没问题。[kekeveko]

首先你可以把你目前的记忆棒拿到多个朋友的机器上试一下，以确定你的记忆棒插槽是否存在问题，通常只要没有将主机从高处落下，或其他造成主机剧烈震荡的情况发生，记忆棒插槽会损坏的几率很小，如果证明事实的确如此，那就只好拿到信得过的电玩店才能进行维修了；反之，如果类似的情况也同样发生在其他人的机器上，那很有可能就是你所购买的记忆棒存在质量问题，你应该尽快找购买的商家进行更换。最后在此也要提醒购买PSP记忆棒的玩家，一定要谨防奸商“以次充好”的恶劣行为，当然多关注杂志上的“软硬兼施”栏目也能学到很多购机时实用的小技巧哦。

我的PS3是用显示器玩的，所以声音输出需要接音箱，用了音频转接器后其余声音都正常，就是过场动画语音没有了，只看见人物嘴在动。之后我细听其实是有的，但已经轻到基本听不见的地步，最奇怪的是动画时的背景音乐等其它声音都很正常，我试了好几个游戏都这样，是不是我哪里没有设置对啊？（我的音箱是漫步者e1100）[严新尧]

由于次世代的游戏大多数都支持5.1声道音频输出，所以如果没有在系统中将声音输出设置正确，使用双声道的电脑音箱进行游戏时就会出现人物对话声音轻微，但背景音乐却很正常的情况，此时你只需要在XMB界面将“音频设定”下的“音频输出设定”设定为“音频输入接口/SCART/AV MULTI”再进入游戏就能解决这个问题。另外还需要提醒你的是，某些游戏的系统设定中也存在更改音频输出方式的选项，如果更改系统设定后还存在上述问题，那就要在游戏中仔细找找看是不是这些选项在作怪了。

最近我购入了港版PS3和港版《GT赛车5 序章版》，在成功登陆PSN账号（港服）后，进入游戏提示我需要升级游戏资料，但当我按指示操作后，总是弹出无法登陆服务器或者开始下载后又无法继续进行的提示。我确认我的网络连接没有问题，用的是无线Wi-Fi连接（信号强度在70%到90%间浮动），系统已经是2.42，而且用同样的设置上港服连《潜龙谍影在线》也没有什么问题，所以现在我怀疑是不是《GT赛车5 序章版》的服务器有问题，不知道现在有其他可行的升级方法吗？[dragon90]

《GT赛车5 序章版》的升级问题根据大多数国内玩家反馈的情况，的确存在有些时候无法连接服务器，或下载中途连接中断的情况，但由于目前官方并没有针对该情况进行说明，所以暂时也没有比较有效的解决方法，只能耐心地多尝试几次。

①最近入手了一台日版Wii，买了几张日版游戏回去玩，可在读盘的时候却出现了几行字，看了下大概意思好像是说没有插入记忆卡，而且下面有一个选项是忽略继续，但我再按手柄却没有任何反应，而且手柄上的四个指示灯也开始闪烁，试了几个游戏都是同样的问题，到底是怎么回事啊？②最近想入手一台X360，但是“三红”问题让我迟迟下不了决心，我想了解一下65纳米的机型“三红”发生的概率是不是较原来的机型好了很多？③顺便帮朋友问下，《潜龙谍影4 爱国者之枪》的PS3主机套装国内售价大概是多少？[ck]

①看样子你应该是会错了系统提示的意，出现手柄上四个指示灯闪烁的情况说明你的手柄没有与主机进行有效的连接，你只需要在启动主机后将主机正面左侧以及Wii遥控器手柄的电池舱盖板都打开，接着分别按下其中的红色按钮，就可以令主机与手柄进行同步连接了。最后要提醒你注意的是，Wii主机中的存储文件都是保存在内置的512MB内存卡里，所有外接的SD卡只能将主机内部储存的文件转移到其中，而并非是你所指的，在游戏中保存记录所使用到的“记忆卡”。②关于新版X360“三红”几率有多大的问题的确有不少玩家都在来信中提到过，根据目前玩家长期使用的反馈情况来看，采用65纳米芯片技术的X360主机“三红”的几率的确比以往有所下降，但并没有人能保证不会再出现“三红”，甚至还有消息指出“微软改变了三红的提示方式”，不过一直都没有得到官方的确认而已。③由于《潜龙谍影4 爱国者之枪》的钢版PS3主机套装属于限量发售的商品，所以在国内难免会有商家进行炒作，只要价钱不超过3500元，还是可以接受的。

我的Wii最近升了3.3J，之后玩《超级马里奥银河》和《任天堂全明星大乱斗X》都没问题，但某天关机后忘了把盘拿出来，第二天再开机就直接黑屏了。听很多朋友说是3.3J的问题，可是我升完系统后还能玩游戏，那就说明出现这种情况和升级没关系啊，难道是关机没把盘拿出来的结果？[严烨炜]

在3.3J推出后的一段时间里，的确有很多玩家都遇到过和你相似的情况，既然你能够正常地进行游戏，那就不可能是系统升级造成的，而是游戏刻录盘自身的问题。建议你重新刻录一张游戏盘或者再多读取几次游戏来进行尝试。

因为日版的X360三红了，所以考虑重新购买一台港版主机，因此想咨询一下港版主机能使用日版的配件吗？[huang18]

日版主机配件除了电源外都适用于港版主机，如果不想购买港版电源的话，必须额外购买电源转换器（俗称的“火牛”）才能直接接入国内的220V电压。

游戏 GAMES

《剑豪3》中怎样快速提升各项能力啊？为什么我在“寺”中修炼时，增加的一项能力值与减少另一项能力值是相等的呢？我在网上看到有的攻略说增加的能力值是减少能力值的2倍啊……另外怎样才能去宝藏院？[lixiang]

其实在“寺”里进行修炼并不是提升你的各项能力数值，而是对不同的能力值上限进行调整，因此根据游戏中当前人物能力数值的总和为一个固定值的设定，出现增加和减少的能力数值相等是属于正常的情况。真正快速增加各项能力值的方法是去游戏中的“道场”进行修炼，由于它开放的时间只在“朝”和“昼”两个时间段，所以安排好每天的行程才能达到最大的学习效率。最后关于进入“宝藏院”，首先需

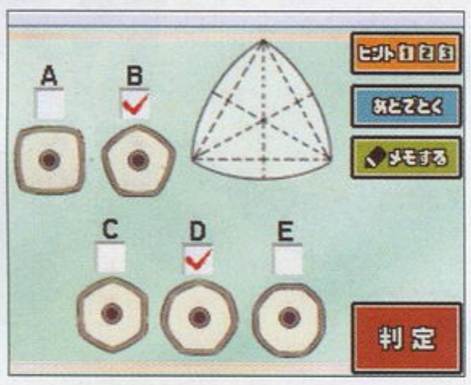
本期读者语录 Email Reynold：《灵魂能力Ⅳ》作为次世代的神作我觉得编辑部应该举办一届内部大赛，像以前那次2代比赛的影像我至今都没忘记呢，在下就是在那时起认识了这个博大精深的大作呵。

要根据你所处的剧本来完成对应的事件将剧情发展到一定程度（详见后方表格），接着到达“京”后，如果最初你选择的出生地是“京”，那么前往“茶屋”参加“朝”时段的“野试合”2次以上并选择退出就会得知“宝藏院”的消息，如果非“京”出生，则只需要前往宿屋休息一次即可。

剧本	对应事件
一刀斋后继者	师の道、我が道
一刀斋后继者	さらば一刀斎
最强の剑豪	武藏の噂・贰
最强の剑豪	清十郎败北
海援队	明星の誓い
土佐勤王党	明星の誓い
逃げの小五郎	明星の誓い

一直对《莱顿教授与恶魔之箱》中谜题28的答案有疑问，那个勒洛三角实在是想不明白，到处也查不到这个东西，到定点的距离为定长的图形难道可以不是圆形吗？［大白抹布］

根据游戏中给出的示例图形，“勒洛三角”其实是指一种顶点到对边距离为定长的图形，由于该图形中顶点和对边的关系类似于圆心和弧，所以按照我们通常的思维就很容易联想到圆，这也正是你产生疑问的主要原因。接着我们回到谜题本身，如果要找出和勒洛三角特性相同的图形，需要满足的首要条件就是这个多边形的顶点数必须为奇数，所以使用排除法就能得到B、D的正确答案了。



◀如果大家还不能理解的话，计算一下答案图形中每个顶点到对边的距离就一目了然了。

我现在《SD高达G世纪 魂》的游戏进度已经很完美了都是100%，但是有一段CG怎么也打不出来，从网上看到的那段CG是“一年战争的所罗门战役中联邦用太阳能系统攻击”的那一段，由于日语水平有限，攻略中的日文看不明白，自己也尝试了很多方法仍然不得其法，我现在究竟应该怎么办啊？［北京 彩色彗星］

要出现这段名为“コロニーレーザー发射”的CG，需要选择剧本“机动战士Zガンダム（剧场版）”，在第6话中让クワトロ、ハマーン、シロッコ中的任意一人撤退即可。

①《异世纪传说3 最终章》中，我按照攻略将νGundam高达的经验值提升超过了1/3，为什么没有获得HWS换装呢？②要怎样获得DX高达（不是强化型），ACE评价是指S评价吗？③现在想入手一台PS2，改机+8M记忆卡+双手柄一共1200元，请问值吗？［南宁 梁辰］

①要获得νガンダム（HWS），的确需要提升νガンダム的经验值，你再多累计一些经验值应该就可以了。②完成19B“エウレカ救出2”的任务后就可以获得ガンダムDX，ACE评价就是指S评价。③根据晴天在编辑部所在地了解的情况，购买全新的9万型PS2+改机+记忆卡+双原装手柄大约需要1400多元左右，因此你给出的价格还是可以接受的，不过手柄是否都为原装就不好说了。

《玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们》的“成长之书”中艾拉的武器“鬼神兵の篭手”第一项能力怎样才能出现？好像我即使让エーテル值达到了100也没有出来，究竟是怎么回事呢？［belphegor_ripper］

“鬼神兵の笼手”的第一项能力“サポート攻击UP”需要在调合出“パンプキンメイル”（配方书“战士の工作”可以从“地下下水道”的宝箱中获得）并学会其上的“サポート攻击UP”能力后才会出现。类似的情况在游戏中还有几处，它们和单纯地让エーテル值达到100不同，需要玩家先学会其他装备上的特定能力才会出现。

◀最开始晴天也把这个当成了BUG，不过还好是虚惊一场。

日版《最终幻想XII》在收集怪物图签时遇到一个问题，最后剩下5只怪物一直找不到。它们就是在149期UCG58页“Chapter12”里的那5个可爱的BOSS，杂志上说游戏后期在幻妖之森它们还会以普通敌人出现，可是我在幻妖之森里搜遍了都找不到，会不会需要满足什么特殊条件啊？［诗人］

你所提到的这五名BOSS：マンドラプリンス、キングアウラウネ、オニオンクイーン、パンプキンスター、トマトキャプテン，需要先全灭“英知の冰原”所有的怪物，离开场景再返回才能遇到，注意中途不能离开“幻妖之森”。

《梦幻之星 携带版》全魔法已经收集齐34个了，虽然本人人品差到极点，几乎所有掉落的法术技能都得费个一两天，但还是快要成功了，不过之后问题也随之出现了，冰属性“降低敌人防御力”的魔法在哪儿才能获得，现在就卡在这里了……[Dick_iori]

冰属性降低敌人防御力的魔法“デフディール”只要接受惑星モトゥブ的“最凶の砂兽”、“沙尘の机械战士”和“夺われた破坏兵器”这三个任务，击败其中的敌人就会随机掉落，其中“夺われた破坏兵器”任务只会在“联机模式”中出现，虽然难度相对大一些，不过掉落好道具的几率也会增加，不妨约上几个好友多试几次。

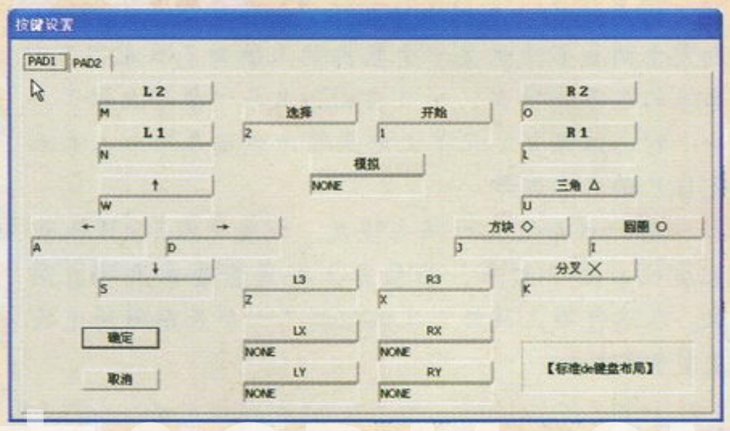
PSP版《公主联盟》23、24关有个小魔女达成条件可以收为自己人，具体该怎么做？是不是要二周目才能收，我现在一周目可以消灭她得到她的道具和卡片吗？［lBoss］

你说的小魔女パメラ的确需要二周目将游戏进行到第24关才能让其加入，具体的方法就是在23和24关中，当她出现后让ニーチェ分别接近她一次即可，另外她的卡片和道具都是专用的，一周目时击败她并不能获得。

每次整理邮箱里的邮件其实都是晴天和各位读者的另一种交流，除了处理各种问题外，偶尔也会有读者善意地指出晴天在回答问题时一些语言不严谨的地方，让自己感到十分窝心。在此晴天也希望更多的玩家能加入“问题小卖部”的监督行列，“集思广益”地解决玩家游戏生活中的问题，让栏目发挥出更大的功效。最后这次需要特别解决的问题是很少在杂志上提及的“PS2模拟器”问题，如果你有更多关于这方面的使用心得，也可以来信告诉我们。

PS2模拟器怎么用啊？将ISO文件导入后，出现游戏画面，但按游戏手柄没反应，应该怎么设置？［chaochao zhang］

目前玩家常用的PS2模拟器是“PCSX2”（最新版本为0.9.5），虽然最初公布时存在帧数不足等诸多问题，但是之后在开发人员的努力下，目前已经能够比较顺畅的运行某些游戏（模拟器对电脑的CPU和内存都有较高的要求，建议保证CPU主频在3.0Ghz以上，内存为1G以上），让很多没有PS2主机的玩家也可以在电脑上体验PS2游戏的魅力。出现手柄没有响应的情况，请先确认自己的手柄已经正确地和电脑进行连接，并安装了对应的驱动程序，之后运行程序选择“配置”下的“控制”来对手柄的按键进行设置（根据玩家在“插件设置”中“第一玩家”下选择的插件不同，配置程序界面可能存在一定差异，这里以“SSSPSX PAD Plugin”为例），用鼠标单击每个“按键”的按钮，之后会出现输入倒计时，此时按下手柄上对应的按键就会在下方显示对应的名称，将全部按键配置完毕后选择“确定”就能在游戏中使用手柄来进行游戏了。



▲如果是连接的手柄，界面右下角会显示手柄的名称。

本期读者语录 佛山 陈一行：“电影前线”部分还加入了大热的《黑骑士》的精彩片断，太棒了。这段是我跟老爸一起看的，他在我的反复熏陶下（看《电影前线》和DVD总叫上他），他也变成了影迷加蝙蝠侠迷了。

www.ptmbook.cn

小编寄语

我们的共同口号——努力工作，拼命玩！

★每天晚上游泳归来，都会经过一片政府预留地，如今这里已是芳草青青，晚上有无数人来遛狗。昨天晚上当我经过这里的时候，突然一个东西朝我飞过来，我下意识地伸手一接，然后就看到两只大狼狗朝我奔来，把我当场吓呆了。那两只狗跑到我面前突然停下来，然后围着我转圈，这时我才有时间看看我手上的东西——一只飞盘。还好城市里的狗都不凶，不然我估计就要动用医保了。

★我们楼的保安越来越强了。那天接朋友来家打游戏，一位保安跟着朋友一起进了门，然后指着我的PS3说："这是什么东西？"我说这是个蓝光播放器，他礼貌地道了谢，转身出门走了，留下目瞪口呆的我和朋友。

★周日被窗外的高音喇叭给吵醒了，闭目凝神一听，原来是我对面那栋楼楼顶的露天游泳池正在举行比赛，而且随到随参加，奖品颇丰。居然有这等好事？我连忙穿戴整齐，拿好游泳物品，直奔过去。结果被告之，必须在该游泳池办了卡的人才能参赛。我只好无聊地当起了看客，结果发现两件事：一，我若参赛，可成为菲尔普斯；二，居然既无女子比赛，也无泳装表演。

本期个人签名

等肖邦

★最开心的事情：中秋节前夕收到母亲大人从家乡寄来的"火腿月饼"，和超市里遍地都是的广式月饼比起来，果然这才是最对我胃口的^O^

☆最郁闷的事情：截稿前电脑突然当机，经过数个小时的抢救，在保证数据安全的情况下只好"重装系统"，当然有过这种惨痛经历的读者也能猜到接下来需要做的事情，一想到装完常用软件后还有堆积如山的稿件，久违的"绝望感"再次占据了自己的内心。

★最匪夷所思的事情：前几天正逢朋友生日，本来想打电话帮忙订做蛋糕，但却犯了少有的"低级错误"将电话打到了蛋糕店的另一个分店，再加上当时自己告诉营业员明天晚上自己会去拿(以往都是如此)，所以直接导致第二天大伙在蛋糕店外等了1个多小时，才拿到从另一个分店临时转送过来的蛋糕。估计在近段时间内，这又将成为一帮"好友"的最新谈资T_T

本期个人签名

是福不是祸，是祸躲不过。

▲虽然10月的TGS不太可能公布下一代掌机，我还是想提前YY一下新世代掌机的情况，2009年底之前新世代掌机应该会有确切的发售消息。这里就做个最早的预言吧，看到时候能对上几条——

【下一代PSP无责任推测】

・性能强化，内存容量大幅增加，游戏支持480P，并且所有游戏支持安装。

・屏幕分辨率从480×272提升到852×480，LED背光。

・采用触摸屏，支持多点触摸技术。

・内置重力感应系统，内置摄像头，新的创意玩法。

・内置至少8GB闪存。

・双类比摇杆，PS键等功能键为触摸式按键。

・有两个或更多版本推出，高端版本内置GPS甚至3G。

・向下兼容PSP。

【下一代NDS无责任推测】

・性能强化，但以现有定位来看应该不会——好吧，好吧，没必要——高于下一代PSP。

・双触摸屏，支持多点触摸技术，分辨率从256×192提升到——不好说，屏幕比例要看届时的液晶面板切割成本，切成哪个比例母板利用率最高就用哪个比例。(GB－GBA－NDS屏幕比例各不相同的。)

・内置重力感应系统，内置摄像头，新的创意玩法。

・内置闪存用于下载游戏和保存一些第二、三方的商务/学习软件。

・加入类比摇杆。

・向下兼容NDS，但不再兼容GBA。

本期个人签名

青岛纯生，烤羊腿，技能格坚果，回复药壶

1.最近一直很困扰我的有一个问题：狗每天都会到处走来走去在各种地方尿尿抢地盘，但是每次看到它们都是稍微挤出几滴就被主人拽走，到了下一个地方又立刻抬腿尿尿，很快又被主人拽走……这么反复下去不是很容易得膀胱炎吗，但是它们好像没有这个苦恼的样子(=_=)……狗究竟是个什么样的生理构造呢？

2.有两个女人在论坛上发帖抱怨自己的男朋友总是没有时间陪自己，结果发现她们俩说的男友是同一个人；一个男人在论坛上贴出自己新交的正妹女友照片，结果陆续有十余个人发帖来认女友；一个女人在网络上贴婚礼照片，却被人曝料说是第三者——生活比小说要戏剧太多了，特别是当它们发生在身边的时候。

3.看多了美食漫画后就会误认为寿司其实很好吃(我已经因此受过无数次骗了)，看多了少年漫画后就会误认为自己很成熟，看多了少女漫画后就会误以为人人都会有美少年后宫，看多了灾难求生漫画就会误以为自己可以在《幸存者》里赢得100万，看多了恐怖漫画就会误以为无聊的生活很幸福——嗯，这就是我之所以热爱恐怖漫画的原因。

本期个人签名

米帅有双下巴了(－口－！)

●真不知道这两年Konami都在搞些什么，《寂静岭》的最终发售日到现在还不清不楚，好容易公布《PES2009》的DEMO，结果还一拖再拖，希望这次千万不要再让玩家失望了。

●最近患上了间歇性失忆症，看电视或打游戏时经常看到画面中的某一个熟悉的人物却怎么也想不起来他的名字是什么。一日在MSN上与一位好友聊了半个小时，结果第二天早上起床时才想起来那个人原来是自己的大学同学……

●一日与室友一同去理发，刚坐下没3分钟他就从座位上站了起来，拍拍身上头发宣告本次理发结束。从这件事上我终于又认识到了一个长期保持光头发型的好处……

本期个人签名

有些故事在岁月中已经难辨真假。

嘿嘿大家好。自上期在读编往来中露了一小脸之后，丁丁就开始密切监视编辑部电子邮箱的一举一动。几乎每天上班头一件事就是打开Foxmail等收信，那架势颇有当初每天三次跑去书亭买新一期《游戏机实用技术》风范。没想到读者加非猫同学和我一样也有等英文版游戏的经历，还寄来了自己收藏的原版丁丁漫画的照片，感动啊。在这里也希望各位读者不用客气，如果你也喜欢英文的游戏，欢迎来信和我交流哦。

【喜事】一日深夜，正加班赶稿中的丁丁收到大学时中文系老友Q上的突然袭击，文笔简洁，曰："我今天领证啦~"。

"什么证？"

"结婚证！"

一番拷问后，原来老友和在网游里认识的女友相恋两年后终成正果。要知道这个朋友当年给我留下最深的印象就是大学时凭借良好的童年记忆将FC版《洛克人》轻松通关，果真是春天到了啊(笑)。

本期个人签名

这个世界还真是有很多奇妙的事

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本期读者语录 Email 加非猫：严重热烈欢迎欢迎新编辑丁丁加入啊，除了本人也是丁丁迷外，关键是英文游戏饭又看到了一丝希望！

★前些天从朋友那里搞来一张某人造景区的门票，这个地方是将几片山头进行改造，有山谷间的巨大铁索桥，有古色古香的欧洲小镇，更有在云间和森林里穿梭的古朴小火车，本人本来就对其仰慕已久，这次自然借着机会去了。没想到当日上午在车上时下起了倾盆大雨，更有电闪雷鸣不断，实在是扫兴。好在下午时变成了朦朦小雨，山谷中云雾缭绕，从谷中的铁索桥穿过时如行走于云海之中，这绝对是天气晴朗时不可能看到的景致，真是不虚此行。

★说起来这个景区里也有不少探索的地方，当日在雾色之中探索了一个有人工造的巨蚁、蝴蝶等活动物体的地方，隐隐约约似乎还看到一个酷似古墓的地方，当即就想到了XX小说中的云南虫谷……

★那天游玩归来时，在蜿蜒崎岖的山道边看到了不少依山而建的豪宅，这些豪宅据说售价在3000～7000万之间，以当日的天气，从豪宅中确实可以看到山谷中惊人的云海，住在里面的话也许会有种置身仙境的感觉吧？不过看到那些豪宅总觉得跟乡村里建在山上的农家小屋很像，原来有钱的极致就是返璞归真啊……

本期个人签名

改天再去一趟。

〔牙疼〕

我承认自己比较贪嘴，尤其对各种甜食缺乏免疫力，而本人还有一个坏习惯，那就是临睡前总是忘记刷牙。于是，当这两个因素交汇在一起的时候，就直接导致了近来持续多天的牙疼。因为牙疼，一日三餐吃不下，翻来覆去睡不着，照这样下去我只好抽空去拜访一下牙医了。另外，下决心改掉睡前不刷牙的坏毛病。

〔倒霉〕

人要是倒霉，果然会祸不单行。就在前几天，一次洗完澡随手关闭浴室的电灯开关，结果偏偏赶上开关受潮漏电，让我在毫无防备的状态下享受了一回“过电疗法”。当晚，宿舍的空调也莫名奇妙的出现故障，让我在蒸了一夜的桑拿之后又不得不请了半天假去找人维修。随后，为了补上白天因为请假而延后的工作进度，我必须在编辑部加班赶工，怎料肚子突然开始出现不妙症状隐隐作痛，可偏偏在这个节骨眼上又遭遇了厕所满员，情急之下我顾不得那么多了，强忍着腹痛向宿舍冲去(宿舍距离编辑部不远)，半路上因为奔跑过于剧烈，还差一点出现尴尬的险情。

唉，看来我真的要去买张彩票试试运气了，人要是倒霉，实在是……

本期个人签名

近期要去趟非洲，有事找我请拨打国际长途

▲岁月如飞刀，刀刀催人老。

[工作]《游戏·人》六周年加厚版算是近期工作中的重点和难点，到时还望各位游戏人多多捧场，3Q！

[游戏]如果说Wii版《猴球》需要达人级的操作，那iPod touch版的《猴球》就需要神一样的操作！我拼了老命过了第一大关，想看看第二大关有多难，才发现一定要取得每一小关所有的香蕉才能开启第二大关……名越老大(《猴球》、《如龙》制作人)，你不会是派你的小弟故意来玩儿我的吧？

[音乐]十几天前，大厦管理处给每部电梯里都装了一个喇叭，喇叭里一般播放的是经典老歌或是世界名曲，坐电梯的时候听着，倒也不觉得无聊。咱心想，这物管处倒是挺有心思的，算是值得夸奖一回。只是一个星期后，喇叭里不再放音乐了，而是“XX航空，特价机票2折起……”之类的东西24小时滚动播放。原来这不是有心思，是有心机才对。

[语录]“老公，你看这桃子上面这么多毛，我不敢碰，怕过敏，你帮我剥一下吧！”“剥桃子我可不擅长，要不我吃桃子，你吃别的吧！”“那可不行！拿在手里可能会过敏，吃到肚子里应该就不过敏了。”“……”

本期个人签名

给《蝙蝠侠6》的小丑颁个奥斯卡奖吧，他应得的！

◆《PES2009》的试玩版没等来，《FIFA2009》倒是玩上了，画面和授权一直都是《FIFA》的强项，这次也不例外。不过《PES2009》弄到了冠军联赛的4年授权，也算是在授权方面迈出了坚实的一步吧。对《FIFA2009》的感觉依然不太好，球员动作倒是很细腻，可总觉得动作不太协调，传接球以及发力的感觉都不太对劲。

◆新一季美剧终于开播了，在这里要赞一下《越狱》的编剧，新一季前三集剧情展开之快、幅度之大，比前两季加起来都还要多——但是，这也掩盖不了情节SB到极点的事实，可惜了那帮好演员——这个剧集基本上已经可以放弃了。

◆相比之下，《终结者 莎拉传》第二季第一集虽然也有点扯，但好歹也是《终结者》正宗嫡传，而且第一集的最后还有一个令人吃惊的……

◆Wii上的《天灾 危机之日》似乎还不错，这种求生游戏的最大特色就是包含的游戏类型比较杂，最大的问题也在于此——想把每一个细节做好是不可能的。我对这类游戏也没啥要求，场面大一点，真正做到“逃生”而不是追着敌人打，就行了。至于这个游戏到底如何，在没有实际玩到之前，谁也说不清。

◆最近多哥买了一套《篮球飞人》漫画，让我有机会重温了一次。虽然自己不是篮球FAN，但这样一部精彩的体育漫画，真是什么时候看都不觉得过时。而且相比太过魔幻的《足球小将》来说，我觉得体育漫画还是现实点好，起码等你长大了面对现实之后不会觉得落差太大。

本期个人签名

《木乃伊3》——我要说，只有李连杰的国语我是听得懂的啊啊啊！

○上期寄语中给大家推荐了那款PC用土星手柄，结果网上就爆出了“手柄门”事件。这款手柄究竟是不是原装，坦诚地说，我现在也搞得有点“枪勿清”，但不管怎样，30元能买到这样手感的手柄，也算是不错了。

△最近“三鹿奶粉”在网上“名声大噪”，原因这里不再赘言。我想起宝宝出生的时候，医院就是送了一罐三鹿奶粉，幸好我当时早已准备了其他品牌的奶粉，所以就没有用这一罐。后来出院的时候顺手送给隔壁床的室友了，不知道他的宝宝现在怎么样，希望平安无事就好……

▲就是这套《哆啦A梦》啦，不知道还能买到不……

□有一天晚上和飞行员一起出去游泳，找到一家蛮不错的游泳馆，水质水温都属上乘，价格也便宜，争取在夏季结束之前多去几次。

×继《龙珠》、《圣斗士星矢》和《篮球飞人》之后，正版引进的《阿拉蕾》也入手了！不过卷数比想像得要少——才18卷，怎么记得当年好像比这多一些？不过最早的那套《哆啦A梦》却错过了，至今还未有加印的，如果能找到货源的朋友请联系我呀！

本期个人签名

我这个理智而现实的人怎么会做出这么浪漫冲动的事……只是想想罢了，很无趣吧？

●在写下这段寄语时，我刚刚离开了编辑部的游戏室，刚刚玩了一把《机车风暴2》的DEMO，好不容易拿了个第一名，现在心情还未平静下来。让我高兴的是，玩过这款游戏的DEMO后更加坚定了我对正式版的期待，它果然没有让我看走眼。《机车风暴2》是货真价实的好游戏，各位PS3玩家如果忽视了这款超级大作，那只能说你是不识货啊(惋惜)。

●最近才发现不是我胃口不好、也不是我不爱玩游戏，只是没有钱顿顿吃得那么好、只是现在对我胃口的游戏少了点。那天中午和胜负师一同去酒楼吃得就比较满足，今天玩了把《机车风暴2》，就比较开怀。无论是胃口还是快乐都需要自己用心去寻找啊。

●听说普京养了几条黑色的拉布拉多，我也一直很想养上一只，因为黑色的拉布拉多看起来确实非常精神。但由于我比较忙，前段时间朋友要卖我一条黑色的拉布拉多小幼犬，被我抱恨拒绝了，希望这个小愿望能在不久的将来实现。

本期个人签名

也不须惊怪，沈郎易瘦；也不须惊怪，潘鬓先愁。

www.plumbook.cn

本期读者语录 Emial yuanlei：准备考计算机专业的研究生了，希望研究生出来后能到贵刊尽份力，啊，希望到那时别倒闭了就行……(玩笑)

游风艺苑

栏目主持 一刀

Gallery of Game Style

一刀有话说

我刊与常州中华恐龙园共同举办的“2008中国(常州)国际动漫艺术周游戏插画征集”活动征稿已告一段落，不过入围了此次征稿的兄弟姐妹们要注意啦！我们的获奖名单将在下期公布，但优秀稿件纪念品已于最近陆续寄出，大家一定别忘了查收啊。本次征集到的优秀稿件将在动漫周期间于常州中华恐龙园集中展示，画展的具体时间为2008年9月28日—10月5日。另外，稿件未在此前三期杂志中获得刊登的作者也不必失望，因为画展中展出的作品，并非仅仅局限于杂志采用的优秀稿件，还有部分素质同样优秀的来稿将同时出展，而这些作者也将收到纪念品，期待惊喜吧！

苏州·黄宇翔

巫女和女仆，左边这两名看起来像极了美少女恋爱游戏角色的少女来自颇为知名的PC同人射击游戏“《东方》系列”。具体到画稿本身，成熟的构图、上色以及人物塑造都显示了作者的高超的2DCG插画水平。

武汉·CJH

一幅颇有个性的悟空肖像，齐天大圣的霸气与邪道妖猴的顽皮被诠释得颇为到位。此外作品在细节修饰上做得非常到位，铠甲的金属质感以及作为背景出现的彩云和天宫远景，都显示了作者细致入微的创作态度。

成都·李枫立

作为继但丁之后的新一代恶魔猎人，尼禄所特有的“魔之右臂”显然是他的力量源泉。右图素质不错，但若能通过添加特效等方法对右臂进行着重刻画，相信作品的主题会更加突出。

北京·刘冬子

一幅综合水准相当专业的《街霸Ⅳ》插画，无论是构图、造型、色彩搭配还是画面整体氛围的渲染，都有着非常出色的表现。此外，作品有着和不少“《街霸》系列”官方插画所特有的那种热血且厚重的画风，作为玩家创作的同人作品，堪称不可多得的精品。

广州·廖金城

帝释天，印度教的最高神，后皈依佛陀，成为护法天神之一。而左图这位造型华丽的魅力男，仿佛主流少年漫画中与主角不打不相识的中Boss，就是廖金城同学笔下的帝释天。稿子的各类技法运用都很不错，整体质量上乘，但格外值得一提的是人物的臂膀，像极了《龙珠》里的短笛，莫非又是一个到地球做神仙的外星人（笑）？

广州·Mastema

Mastema久违了，这次她与大家分享的是一幅奇幻路线的稿子。通体雪白的健壮雄狮，有着象征神圣的独角和天使之翼，在泛着耀眼星光的淡紫色星河中徜徉……凭借柔和的配色和细腻的描绘，精美的画面营造出童话般的美妙意境。

投稿须知

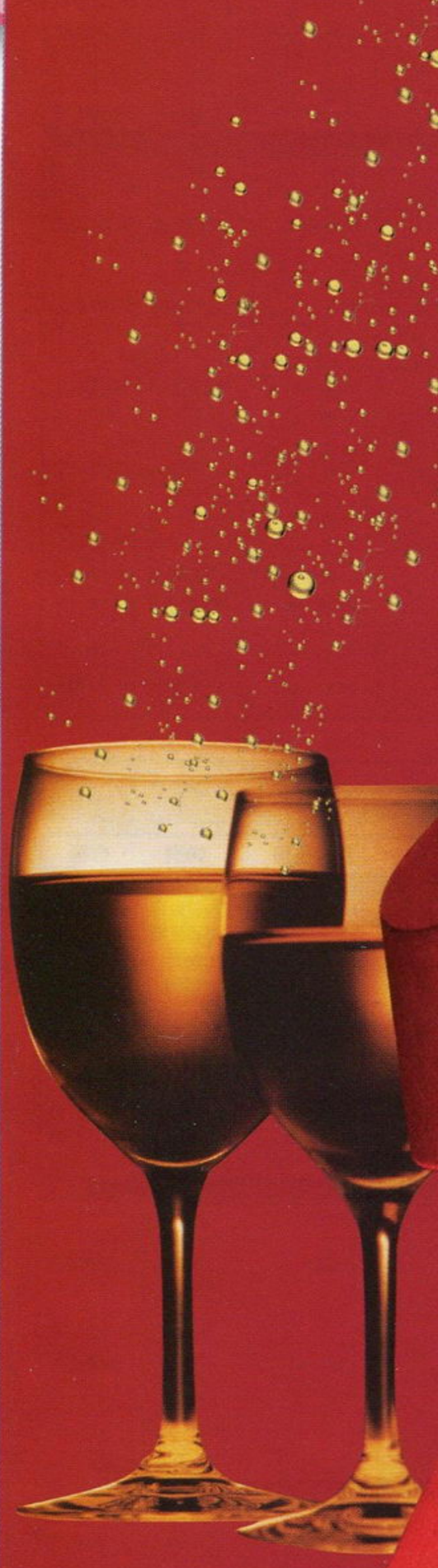
形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本期读者语录 Email 童年回忆：哎呀，208期的大DVD令我太感动了，终于以后不用再看那小DVD了！看来以后的ucg性价比提升了不小，希望可以继续啊！

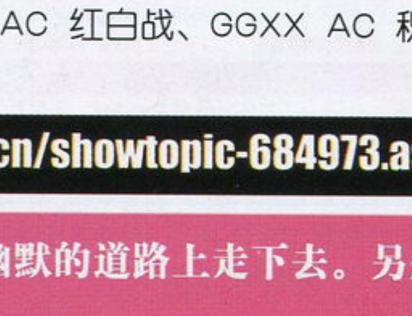
10月“天下聚会”
最新日程安排
请访问http://juhui.levelup.cn

金秋十月 持续升级



10月，我们现在已经为10月的“天下聚会”积极筹备着……除了像过去一样，任何UCG官方认证的“天下聚会”均会得到奖品赞助（活动奖品由黑角、卡登仕、UCG集团联合提供）外，还会在《游戏机实用技术》、《掌机王SP》、《游戏城寨》、Levelup网站进行报道。如果能提供高素质视频影像，我们还会将聚会影像进行编辑，放入Gamehalo DVD中以更鲜活的形式进行报道。

天下聚会



南京 10月2日

南京圣骑士团GGXX4周年祭

预计人数70人+

聚会地点：南京市鼓楼区大富豪电玩（麦当劳旁-1F）

聚会内容：GGXX AC 3vs3组队战、GGXX AC 红白战、GGXX AC 积分赛、 PSP自由联机及聚餐会

论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-684973.aspx

昆明 10月5日

云游联盟国庆聚会！

预计人数50人+

聚会地点：云南省昆明市西昌路避风堂2楼

聚会内容：交友，联机比赛，Wii试玩！聚会地点每人20元自助冷饮。联系我们！

论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-691351.aspx

两大突破举措

壹

UCG小编亲临聚会现场

深圳 10月26日 预计人数100人+

UCG小编将参加“天下聚会 深圳次世代见面交流互动活动”。在本次活动中除了同玩家们分享参加TGS2008的所见所闻之外，我们还将为各位玩家带来最新，最热辣的次世代Demo试玩，如《机车风暴2》、《HOME》等等，更多现场助兴活动必定将聚会推向高潮。

贰

参加“天下聚会”，获得“Press Start游戏音乐会”门票活动全面启动！！！

2008年10月31日 游戏音乐澈响上海！

经过和举办方洽谈，最终决定：只要参加UCG官方承认的“天下聚会”，均可以获得音乐会门票三张

一等奖：480元门票1张

二等奖：380元门票1张

三等奖：280元门票1张

音乐会门票获取办法：由当地聚会组织者安排抽奖或者比赛优胜者前三名获得。最终获奖者名单将在“天下聚会”网页页面公布，由UCG方面亲自发放门票，保证公平公正。

注：门票获得者可自由支配门票使用权。考虑到时间问题，本活动截止日期为10月26日。

南京 10月11日

南京联盟第三届纯洁同人会

预计人数2000人+

聚会地点：南京特殊教育职业技术学院体育馆

聚会内容：纯洁同人会即将开始，让大伙更宅起来，更腐起来，更萌起来吧。收获的季节，萝莉、正太、女仆、管家、御姐、同人本……等统统贡起来。

论坛报名地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-688543.aspx

佛山 陈一行：希望UCG继续在亲切幽默的道路上走下去。另外，小编的新形象真的充满惊喜，奥运热潮远未退却！

www.plumbook.cn

新作发售表 NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年9月18日～2008年11月11日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2008年9月16日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	682.03元人民币
100日元	6.54元人民币
100欧元	970.43元人民币
100港币	87.55元人民币

（仅供参考）

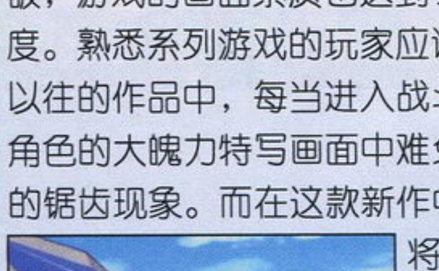
由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。

次世代从10月开始便进入了爆发期，看看10月列表中那长长的一串游戏名单吧，几乎每一个都是玩家不能错过的精品，保佑读者们的荷包到时能够经得住考验。9月下旬有几款下载游戏还是值得关注的多平台进军的系列正统续作《洛克人9》完全回归原点，PSN的《反重力赛车HD》和XBLA的《毁灭公爵3D》都是值得尝试的游戏。

09.18 侍道 携带版

PSP 动作 | Spike | 无对应周边 | 3800日元 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 B

本系列以故事分歧多以及高自由度的而著称，玩家在游戏里既可以像传统的主人公那样锄强扶弱，也可以做流氓买东西不给钱，心血来潮的时候甚至可以拔刀见人就砍，开放性的游戏方式使它获得了“日式GTA”的称号。本作新增加了包括“无线对战模式”及“刀的追加收录”等新要素。在无线对战模式中，玩家甚至还可以使用3代中的人物。根据玩家所装备的武器“刀”不同，战斗中所能使用的必杀技也会不同，必杀技的数目多达250个，玩家若想使出强力的必杀技，就得先锻炼出一把强力的刀。



09.25 超级机器人大战Z

PS2 策略角色扮演 | NBGI | 无对应周边 | 7980日元 | 12岁以上玩家对应 | CERO B | 推荐度 S

热血机器人饭们注意了，PS2平台最强的《机战》新作将于本月的25日发售！这款以Z为代号的系列最新作不仅在系统上有所突破，游戏的画面素质也达到了一个新的高度。熟悉系列游戏的玩家应该都知道，在以往的作品中，每当进入战斗动画，各个角色的大魄力特写画面中难免会出现可恶的锯齿现象。而在这款新作中，这种现象将得到明显的改善，战斗动画不仅更为精细，并且其中各个机体的动作也更为多样化。想知道这一次的战斗将会以怎样的方式演绎吗？那就期待热血之战的到来吧！9月25日，再提醒一次！

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年9月			
22日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	59.99美元
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
24日	洛克人9	Mega Man 9	Capcom	动作射击	800微软点
24日	毁灭公爵3D	Duke Nukem 3D	Microsoft	主视角射击	800微软点
30日	真·三国无双5 中文版	真·三国无双5	Koei	动作	1950新台币
		2008年10月			
2日	雷电Ⅳ	雷电Ⅳ	Moss	射击	6800日元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club：Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元
14日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99美元
14日	战斧 兽骑士	Golden Axe：Beast Rider	SEGA	动作	59.99美元
14日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	美版未定
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14日	黑道圣徒2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99美元
14日	猎鹿人巡回赛	Deer Hunter Tournament	Atari	体育	美版未定
17日	职业进化足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99欧元
21日	神鬼预言Ⅱ	Fable Ⅱ	Microsoft	动作角色扮演	59.99美元
21日	孤岛惊魂2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
21日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	59.99美元
28日	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年9月			
18日	骑师之道Wii 2008	G1 Jockey Wii 2008	Koei	模拟养成	5800日元
22日	模拟城市 设计师	SimCity Creator	EA	模拟经营	49.99美元
22日	颜料宝贝	de Blob	Blue Tongue	益智	49.99美元
23日	战火兄弟连 双重时间	Brothers in Arms：Double Time	Ubisoft	主视角射击	49.99美元
23日	快乐桑巴	Samba de Amigo	SEGA	音乐	39.99美元
25日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	天灾 危机之日	Disaster：Day of Crisis	Nintendo	动作冒险	6800日元
24日	洛克人9	Mega Man 9	Capcom	动作射击	1000Wii点
25日	炸弹人	ボンバーマン	Hudson	动作	4800日元
25日	噬魂师 单调公主	Soul Eater Monotone Princess	Square Enix	动作	4800日元
30日	欢乐拉拉队	We Cheer	NBGI	音乐	39.99美元
		2008年10月			
2日	实况棒球大联盟3	实况パワフルメジャーリーグ3	Konami	体育	5980日元
6日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99美元
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
16日	Wii Music	Wii Music	Nintendo	音乐	5800日元
16日	空中杀手 无罪王牌	The Sky Crawlers Innocent Aces	NBGI	射击	6800日元
23日	天诛4	天诛4	From Software	动作	6800日元
23日	快乐舞蹈	Happy Dance Collection	NBGI	音乐	5800日元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99美元
28日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99美元
30日	牧场物语 兴奋的动物进行曲	牧场物语 わくわくアニマルマーチ	MMV	模拟经营	6800日元
30日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	5800日元
		2008年11月			
4日	007 余温之恋	James Bond：Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar：Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
11日	使命召唤 战火世界	Call of Duty：World at War	Activision	主视角射击	49.99美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年9月			
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	动作	4800日元
18日	海上假日 海豚与我	ロングバケーション イルカとわたし	Starfish-SD	益智	3800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	美少女梦工厂4 DS特别版	プリンセメーカー4 DS スペシャルエディション	Cyberfront	模拟育成	3800日元
25日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ ナイトメア	Sting	策略角色扮演	5800日元
25日	世界毁灭	World Destruction	SEGA	角色扮演	5980日元
		2008年10月			
2日	无名士兵 木马的咆哮	Unknow Soldier 木马の咆哮	D3 Plisher	射击	4800日元
9日	可爱幼犬DS2	かわいい仔犬DS2	M.T.O.	模拟育成	4800日元
9日	铁道检定DS	铁道检定DS	Spike	益智	4800日元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	39.99美元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	角色扮演	4980日元
16日	卡片召唤师DS	カルドセプトDS	SEGA	桌面棋牌	4800日元
23日	你的勇者	キミの勇者	SNK Playmore	角色扮演	4800日元
23日	令旗所向	配のゆくえ	Koei	文字冒险	4800日元
23日	自我时尚 淑女风范	わがままファッション ガールズモード	Nintendo	模拟育成	4800日元
23日	恶魔城 被夺走的刻印	悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印	Konami	动作	5000日元
30日	女神侧身像 负罪者	ヴァルキリープロファイル 咎を背负う者	Square Enix	策略角色扮演	4800日元
30日	我的虚拟王国	MySims Kingdom	EA	模拟经营	3800日元
30日	希德与陪行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宮+	Square Enix	角色扮演	4800日元
		2008年11月			
6日	星之卡比 极端超华丽	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo	动作	4800日元
6日	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	角色扮演	5800日元

发售日变更游戏

■完美机车(PS3/X360) 9月16日延至9月23日；■传奇 潘多拉魔盒(PS3/X360) 9月30日延至10月21日；■死亡空间(PS3/X360) 10月24日提前至10月14日；■火影忍者 终极忍者风暴(PS3) 10月15日延至11月4日；■少女巡航机G(360) 9月25日延至未定

www.plumbook.cn

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年9月			
18日	格斗之王合辑 大蛇传说	The King of Fighters Collection: The Orochi Saga	SNK Playmore	格斗	日版未定
18日	侍道 携带版	侍道 ポータブル	Spike	动作	3800日元
20日	新 安琪莉可 Special	ネオ アンジェリーク Special	Koei	文字冒险	4800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+	マナケミア 学园の炼金术たち ポータブルプラス	Gust	角色扮演	4800日元
25日	美少女梦工厂5 携带版	プリンセメーカー5 ポータブル	Cyberfront	模拟育成	6800日元
25日	To Love 临海学校篇	To Loveるーとらぶるードキドキ！临海学校篇	Marvelous Entertainment	文字冒险	4980日元
30日	疯狂水管工	Pipe Mania	Empire Interactive	益智	美版未定
		2008年10月			
2日	一骑当千 雄辩之拳	一骑当千 Eloquent Fist	Marvelous Entertainment	格斗	4980日元
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: LA Remix	Rockstar	竞速	39.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	39.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	39.99美元
9日	超时空要塞 王牌边界	Macross ACE Frontier	NBGI	动作射击	4800日元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	39.99美元
16日	勇者别嚣张 or2	勇者のくせになまいきだ or2	SCE	策略	3980日元
17日	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	39.99欧元
23日	死神 BLEACH 灵魂狂欢节	BLEACH ソウル・カーニバル	SCE	动作	4980日元
		2008年11月			
4日	末日战争	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	39.99美元

PLAYSTATION3

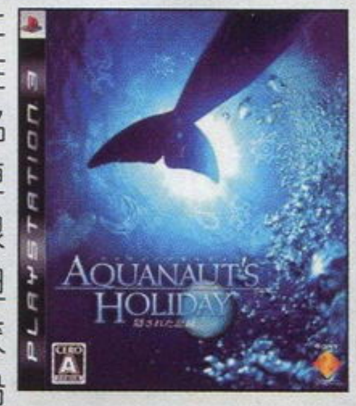
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2008年9月			
18日	信赖铃音 肖邦之梦	Trusty Bell ～ショパンの梦～	NBGI	角色扮演	6980日元
23日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
24日	洛克人9	Mega Man 9	Capcom	动作射击	9.99美元
25日	反重力赛车HD	Wipeout HD	SCE	竞速	19.99美元
25日	交叉利刃	Cross Edge	Compile Heart	角色扮演	6800日元
25日	潜水员的假日 隐秘记录	Aquanaut's Holiday 隠された记录	SCE	动作冒险	5980日元
30日	真・三国无双5 中文版	真・三国无双5	Koei	动作	1950新台币
		2008年10月			
6日	大富翁	Monopoly	EA	模拟经营	美版未定
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99美元
14日	战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	SEGA	动作	59.99美元
14日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	美版未定
14日	海豹突击队 对峙	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	SCE	动作射击	59.99美元
14日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.99美元
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14日	黑道圣徒2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99美元
17日	职业进化足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99欧元
19日	摇滚乐队2	Rock Band 2	EA	音乐	59.99美元
21日	生化奇兵	BioShock	2K Games	主视角射击	59.99美元
21日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
21日	孤岛惊魂2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
21日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	平台动作	59.99美元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	59.99美元
28日	机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm: Pacific Rift	SCE	竞速	59.99美元
28日	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元
28日	歌星 第2季	SingStar: Vol. 2	SCE	音乐	59.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		20008年9月			
18日	骑师之道4 2008	G1 Jockey4 2008	Koei	模拟养成	6800日元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	49.99美元
25日	超级机器人大战Z	スーパーロボット大战Z	NBGI	策略角色扮演	7980日元
25日	筋肉人 肌肉大奖赛2 特盛	キン肉マン マッスルグランプリ2特盛	NBGI	动作	6800日元
		2008年10月			
2日	实况棒球大联盟3	实况パワフルメジャーリーグ3	Konami	体育	6980日元
2日	真・三国无双5 Special	真・三国无双5 Special	Koei	动作	6800日元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	49.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	49.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	49.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	49.99美元
16日	机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS	机动战士ガンダム00 ガンダムマイスターズ	NBGI	动作	6800日元
17日	职业进化足球2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	49.99欧元
23日	恶魔召唤师 葛叶雷道对巴顿王	デビルサマナー葛叶ライドウ对アバドン王	Atlus	角色扮演	6980日元
26日	吉他英雄 世界巡演	Guitar Hero World Tour	Activision	音乐	49.99美元
28日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	49.99美元
30日	闪电出击IV	サンダーフォースIV	SEGA	射击	5800日元
		2008年11月			
4日	007 余温之恋	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	49.99美元
4日	马达加斯加2 逃离非洲	Madagascar: Escape 2 Africa	Activision	动作	49.99美元
6日	摔角天使 生存者2	レッスルエンジェルス サバイバー2	Trifirst	模拟经营	6800日元

09.25 潜水员的假日 隐秘记录

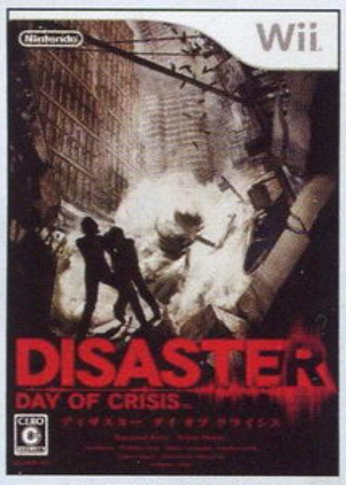
PS3 动作冒险 | SCE | 5980日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B



《潜水员的假日》是个系列，在PS上曾经出过几代，PS2时代就沉寂了。在海洋冒险式游戏里，这个系列算是个名作，借助PS3的机能，我们能够看到更美的海以及更多的鱼。游戏的自由度很高，玩家可以尽情在海底世界探索，但又有主线剧情，使得玩家不至于很快厌倦。除了海底冒险外，自然也会有沉船探索这种危险性很高的内容，此外还有神秘的海底遗迹等着我们。很快我们就能玩到这个治愈系的作品，不过游戏已确定会在年内推出中文版，如果你有足够的耐心，不如等中文版再出手吧。

09.25 天灾 危机之日

Wii 动作冒险 | Nintendo | 6800日元 | 对应机种为PS3、X360 | 15岁以上玩家对应 | CERO C | 推荐度 B



这款曾经宣布无限期推迟发售日的游戏，如今马上就要与玩家们见面了。本作是一款以自然灾害为主题的求生动作冒险游戏，游戏要求玩家使用任何可以求生的手段在大自然的灾害中生存下来，游戏中玩家可以驱车从山顶向下飞驰以躲避火山灰流、在破坏性地震中躲避倒塌的楼房逃生、为活命在汹涌的洪水中拼命地游泳，最终的目的就是不管发生什么事，一定要生存下去！当然，玩家在游戏中不只会与自然搏斗，不断出现的恐怖分子也会对玩家造成不小的麻烦。除此之外，玩家还需要营救各地的被困者。

09.25 噩梦骑士

NDS 策略角色扮演 | Sting | 5800日元 | 无对应周边 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 B

本作是由曾经开发过"《公主联盟》系列"等作品的Sting原创的一款策略角色扮演游戏，游戏的玩法和我们熟悉的策略角色扮演游戏除了回合制的设定相同外，战斗中无论是发动攻击还是技能都需要使用触控笔来完成。不仅如此，我方和敌人之间的战斗也并非是指令选择，而是需要玩家事先对战场敌人以及宝箱的布局有一定的了解，然后将对应的同伴安排在特定的地点，最后利用触控笔在战场中将我方队员实体化后，才能在敌人的必经之路上发动最猛烈的攻击，非常考验整体战术的运用。

www.plumbook.cn

模魂志 No.25

大16开128页＋DVD

《天元突破》综合专题 热血的感动再次袭来

京宝梵等
重量级模型制作
让高达粉丝们获得视觉的震撼

美少女玩偶系列
全放送
为您指引选购的道路

变形金刚&蝙蝠侠
各色潮流玩具为您一一点评

DVD模型制作视频
及玩具试玩评测
让你更直观地了解
模型制作技巧及玩具新品

9月24日全国上市

游小说 第19辑

《心跳回忆 启程之诗》
纯情派校园恋歌代表作

《生化危机 逃出生天》
小人物在浣熊市的惊险逃亡

《不可饶恕》
令人震撼的真相即将揭晓

《光环》&《格兰蒂亚》
两大官方小说继续连载

本期继续赠送CD-ROM
更多精彩带给您！

10月1日全国上市

鳴人堂メイド

王国拡張計画

主人，您需要女仆服务吗？

鸣人堂第二届宅人祭

带给主人6.8折购物惊喜

鸣人堂女仆王国将会在10月广州“2008 ACG穗港澳动漫游戏展”上举办“鸣人堂第二界宅人祭”，届时将会携带数十款精致的女仆装（MAID UNIFORM）、动漫制服（COMIC UNIFORM）、COSPLAY服装（COSPLAY COSTUME）、以及BJD娃服饰品牌“FUTURE HEART —未来之心”的产品在现场展开有史以来最壮观的动漫服饰展销活动——“FUTURE COSTUME”！誓要让身为主人的您感受前所未有的ACG扮演浪潮！

持此广告在展会期间到“女仆王国”购物时出示更可获得：

“6折 秋叶风暴”折扣效果！

“主人，宅人祭您一定要来哦！届时我们还有神秘的女仆服务活动哦！”

（持会员卡现场消费将可获得特别惊喜！）

活动地点：广州市流花路119号锦汉展览中心（地铁二号线越秀公园站C出口）

活动时间：2008年10月1~5日，9：30 — 17：30

女仆王国：展览中心A入口2楼2E37 ~ 2E46（正舞台右边）

[其他活动详情请留意香港鸣人堂官方活动网站]

HTTP:// WWW.MRHALLACG.COM

上海 JJ数码电玩 专营店

JJ数码电玩专营店

JJ数码重在打造一个消费者信得过品牌，且坚信良好的口碑是我们最大的奋斗目标，本公司为广大钟爱游戏的朋友们提供最优质的服务。

我们把信誉视为生命力，要求本店所卖出的主机、配件“绝对原装，假一罚十”，让顾客买到真正的原装机。

本公司坚持薄利多销的经营理念，使顾客得到真正的实惠，并且聘请专业的维修技师提供主机的售后服务和保养。

本店在价格、信誉、服务上都力求尽善尽美！

欢迎光临JJ数码武宁路实体店！ 国庆特价促销，欢迎订购！

PS3	Wii	XBOX360	PSP2000	IDSL
凡购买主机就有机会获赠电影光盘2张	凡购买主机就有机会获赠运动游戏一套	凡购买主机就有机会获赠5张游戏光盘	凡购买主机就有机会获赠游戏DVD一套	凡购买主机就有机会获赠炫彩耳机一副

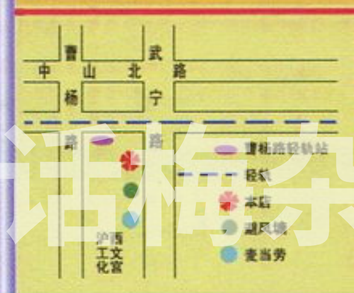
诚信经营 杜绝欺骗

本店拥有专业的维修技师承接各类主机维修服务，提供免费咨询！

本店承接各类主机维修
（PS3、XBOX360、Wii、PS2、PSP、IDSL）

欢迎全国电玩爱好者来本店淘宝网店购物！
4钻信誉，售后保障！
http://shop33598273.taobao.com

本店急聘店员
（限本市）
有意者请来店洽谈！



地 址：上海市普陀区武宁路277号（近轻轨武宁路路口）
电 话：021-52663009 QQ：35055286
联 系 人：小林 邮 编：200063
公交线路：轻轨三号线直达曹杨路站
（951.01.105.876.950.321.40.94.838.223.768.837等）
营业时间：10：00-22：30
工商银行卡号：9558 8010 0117 7142 913 持卡人：刘源
交通银行卡号：4055 1255 1155 05805 持卡人：刘源
农业银行卡号：9559 9800 3074 2703 710 持卡人：刘源

www.plumbook.cn

南京新世界电子公司

公司网址：www.xsjgame.com

淘 宝 网 店：http://shop34345634.taobao.com
西祠讨论版：http://www.xici.net/b601648

业务 QQ：365215898　　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，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘网络销售员、营业员、收银员、修理人员若干名　咨询电话：025-85549329 王小姐

保修服务　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。

经营项目　“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”“精码精灵掌机系列”及罗技、北通、黑角、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。

南京新世界经营总部

地　　址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　　联系人：卫先生 万先生
批发热线：（传真）025-85501289　85514909
邮购部：　地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室　邮编：210037　收款人：万洪来
　　电话：025-85514909转103　　售后投诉电话：13003406558
销售商售后服务中心：南京建宁路22号批发部内　电话：025-85514909转105　联系人：卢先生
终端客户售后服务热线：南京中央路41号-3　电话：025-83210718　联系人：陶先生
　　南京中山东路67号　电话：025-84700631　联系人：黄先生

鼓楼旗舰店：南京中央路41号-3
电话：025-83243353　联系人：李先生

新街口旗舰店：南京中山东路67号
电话：025-84704938　联系人：卫先生

珠江路批发门店：南京百脑汇2楼2H01
电话：025-83690449　联系人：卞小姐

鼓楼批发门店：南京中央路37号—3
电话：025-83248519　联系人：周小姐

批发总部：南京建宁路22号
电话：025-85514909　联系人：万先生

汉中门：南京汉中门大街迎春里3号106
电话：025-66898898　联系人：高小姐

网购服务部：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010
电话：025-85549329　联系人：赵先生

PS3合金装备主机
限量钢板送限量游戏
（现货供应）

PS3合金装备主机
同捆套装
（内带双手柄，
附送游戏）

XBOX360
（港版、日版、台版）
（20G、60G）

PS3
（80G）

IDSL中国龙版
（六款颜色可选）

PSP2000
（7款颜色可选）
PSP3000接受预定

Wii

Wii 平衡板

PSP怪物猎人限定版

PS3摇滚乐团同捆版
（现货供应）

G25方向盘
专用支架

G25方向盘

XBOX360方向盘
（特价）

十五年老店
金牌品质！

智力苑电玩超市

专业游戏机专卖店
拥有多家游戏机连锁店

拥有PS3主机的玩家均可到总店贴换游戏，50-80元。
免费游戏体验店，使您身临其境，震撼您的每一根神经！
智力苑各大实体店都可刷卡消费！
十一长假，全场优惠，敬请光临！15天
全机包换，2年质保！
智力苑维修中心为玩家解燃眉之急，专业技师现场维修，立等可取！　维修热线：021-66830188
新到正版蓝光影片，详情请致电总店！

智力苑彭浦总店

地址：上海市汾西路654号
咨询电话：021-66980183
批发热线：021-56884803
维修中心：021-66830188
乘车路线：46路/916路/95路/114路/912路/118路/850路/812路/110路/彭宝线、彭经线551路/951路（汾西路站下），地铁一号线（彭浦新村站下）总店门口可泊车
营业时间：9：30-22：00
淘宝：shop33509066.taobao.com

智力苑虹口店

地址：上海市虹口区广灵一路120号
电话：021-65606009
乘车路线：139路/101路/537路/942路/115路/829路/952路 地铁三号线（赤峰路站下）
营业时间：9：30-21：30
淘宝：shop34152386.taobao.com

智力苑普陀店

地址：上海市岚皋路113号
电话：021-52900732
乘车路线：112路/69路/706路/743路/40路/737路/224路/909路/923路（和平新村站下）
营业时间：9：30-21：30
淘宝：shop36027980.taobao.com

智力苑新闸店

地址：上海市新闸路906号
电话：021-62536579
手机：13901714555
乘车路线：104路/136路/36路（石门二路站下）　地铁一号线（新闸路站下）二号线（南京西路站下）
营业时间：9：30-23：00
淘宝：shop35172065.taobao.com

智力苑静安店

地址：上海市北京西路1601号
电话：021-62676170
乘车路线：21路/20路/937路/927路/830路/824路/939路/40路/45路/37路/838路/地铁二号线（静安寺站下）
营业时间：9：30-21：30

插梅资源&3DM&MV
www.plumbook.cn

PSP·e族 VOL.13

改版继续进行 内容更加专业

四位小编带你畅游PSP世界

手册主打

科学技术是生产力

检视游戏中的高科技

《星球大战 原力解放》

完全剧情攻略

光盘主打

《侍道 携带版》、《蛋糕工坊》 近期新作收录

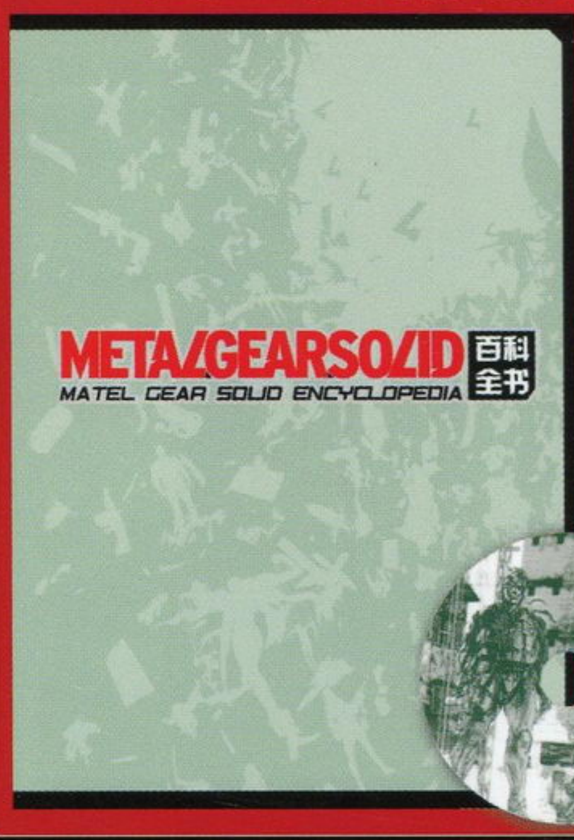
软件、游戏、影视、音乐，所有PSP最新资源一网打尽，带你全面感受PSP的魅力！

3 DVD-ROM 献上最新PSP资源

9月26日全国上市

潜龙谍影百科全书

128页16开精装特辑＋系列精选CD



《潜龙谍影》全系列秘藏书

MGS所有FANS必备资料宝典

人物、军事、历史、年表

组织、科技、地点、其他

八大部分分类介绍

以百科全书的形式为您进行全面解惑

关于《潜龙谍影》的一切尽在其中！

9月27日全国上市

口袋玩家 VOL.12

口袋妖怪 白金

最完全最详细的攻略研究

专题企划

小遥的华丽大赛之旅

带领大家一起重温芳缘人气女主角

小遥的华丽大赛征战之路

精美赠品

《口袋妖怪 白金》

发售纪念资料袋

224页全彩32开＋动画DVD

10月上旬全国上市

六年，我们一起走过

6周年特别版

超过200页的海量文章

120分钟双CD音乐盛宴

1977～2008：游戏、业界、我们与他们

走近东京游戏展的芸芸众生

黑骑士之影：蝙蝠侠的征程

次世代战争的隐性冠军

游人小说：岁岁年年

邪道攻略：纸片马里奥

Metal Gear产品说明书

超解析！改变世界的凉宫春日

9月29日厚积薄发

PSP专辑 VOL.5

典藏攻略

梦幻之星 携带版/高达 激战宇宙

超级机器人大战A 携带版

乐高印第安纳琼斯

等多款PSP名作的详细攻略

上手指南

10余款冷热门PSP游戏的上手教程

PSP游戏最强年鉴

附赠双CD

梦幻之星 携带版

英雄传说 空之轨迹

9月30日全国上市

本期特辑

《怪物猎人3》超大篇幅报道

实际游戏画面及详细情报首度公开

怪物猎人狩猎志 VOL.3

DVD影像看点

《怪物猎人F Online》团战尾晶蝎

日本“怪物猎人嘉年华08”赛事精选

武具工房——长枪的极意

怪物实战讨伐——大剑VS“四天王”

高手猎人炫目技巧集锦

猎人的十大无奈

超值赠品

轰龙主题PSP保护包

十一期间全国上市

话梅杂志&3DM-SMV
www.pdfbook.cn