

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

攻略透解

尘土飞扬2
光环3 天降神兵
口袋妖怪
 心之金·魂之银

万众瞩目

最终幻想 XIII

确切发售日震撼公布!
 新角色+召唤兽
速报

Gamehal

VGL 2009

北京首演
 精彩影像集锦

蝙蝠侠
阿克汉姆疯人院
 游戏电影

年末大作影像

横行霸道IV 风流托尼之歌
 使命召唤 现代战争2
 刺客信条II/未知海域2 纵横贼道

研究中心

SD高达G世纪 战争

前线狙击

大神传 小小的太阳
忍者龙剑传 Σ2
横行霸道 风流托尼之歌

GT赛车 PSP/幽灵诡计
 战场的女武神2 高卢王立士官学校

特别专递

Love Plus/国王物语/迷你忍者



150分钟 DVD

2009.10A 定价:RMB 9.8

ISSN 1008-0600



9 771008 060006

他不是一个人

特别企划

八一卦游戏中灵魂附体的人们



英雄吉他

10 in 1 吉他

- 支持PS2/PS3/PC平台《吉他英雄》、《摇滚乐队》系列所有游戏，支持Wii平台《摇滚乐队》系列游戏
- 独有滑音设计，双按键组合手感更加舒适，无线连接方式，让你演奏过程更精彩



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

双核动力站

PG-PP3061



- 内置两块大容量锂电池
- 适用于PSP/NDS/iPod/iPhone以及其他手机、MP3、MP4数码产品
- 彻底摆脱电池电量的束缚



PS3键盘·手柄·遥控器

PG-P3048

- 游戏手柄：与PS3连接后，推开滑盖即可使用下面板的方向键、摇杆以及其他控制键，灵活操作PS3各类游戏
- 键盘：下面板带有Qwerty全键盘，让你通过PS3畅游Internet网络，轻松打字聊天
- 遥控器：上面板为标准PS3遥控界面，能够轻松掌控蓝光电影播放

地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号

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

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

举国欢腾庆华诞

武林帖

莱仕达

游戏外设试用招募活动

活动时间：2009年10月1日至2009年10月8日

详细活动内容与报名表下载

[Http://www.e-pxn.com.cn/zhaomu/index.html](http://www.e-pxn.com.cn/zhaomu/index.html)



格斗士
PXN-00081
FOR PS3/USB



极速3in1
PXN-V63
FOR PS2/PS3/USB



灵蛇
PXN-8612VS
FOR PS3



无影手
PXN-86133
季军奖



方程式
PXN-V36
网络赛
冠军奖



双翼
PXN-2119
亚军奖



莱仕达

专业游戏外设品牌
为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标

深圳市莱仕达电子科技有限公司

追求卓越品质 开创游戏外设新纪元

地址：深圳市宝安西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058

网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
全国统一免费服务专线：400-600-3586

3.11 迈浦

代金券面值

10元

本活动最终解释权归开发商所有

3.11 迈浦
MEPO

持本广告代金券 优惠10元

外挂电池 游戏王的动力航母

- 超凡的品质
- 长续航能力
- 超长的寿命
- 精巧的外观
- 完美的结合

更多新品期待中.....

用电峰值 8 小时使用保障

谨防假冒，认准迈浦标志



全国统一零售价: 156元

深圳亿联天成通信设备有限公司

名称: 深圳市宝城76区甲岸科技园1号楼3楼
地址: 杭州教二路高路汇电脑城4F12
电话: 0595-22113349, 22373349
地址: 福建省泉州市鲤城区第八楼888室
传真: 0755-27670852

北京市:

名称: 北京博纳精尚商贸有限公司 010-82568900
地址: 北京市海淀区中关村纳纳电子城二期A5072

天津市:

名称: 天津市共信明科技发展有限公司 022-27311097
地址: 天津市和平区荣业大街与多伦道交口长寿公寓1-2-708室

重庆市:

名称: 劲感电玩 023-63812119
地址: 重庆市渝中区解放碑临空路25号

名称: 重庆新机地电玩 023-68794669
地址: 重庆市高新区石桥铺新博4楼A10、A11

名称: 阳光电玩 023-86792507
地址: 1. 重庆市江北区观音桥步行街(新世纪百货旁)
赛博数码广场2楼202号
2. 重庆市高新区石桥铺新博数码广场4楼A1号

名称: 北融电玩俱乐部 023-66029567
地址: 重庆市北碚区综合批发市场C区60号

辽宁省:

名称: 沈阳天堂04#电玩 024-62681997
地址: 沈阳市和平区南三好街百汇汇科大厦4F-T17福口

山西省:

名称: 天成电玩动漫 0351-4084863
地址: 山西省太原市解放路25号楼52号

江苏省和安徽省:

名称: 南京新世界电子
电话: 025-85514209-101, 102或66866550
地址: 南京玄武区太平北路51号太平商务大厦1404室

四川省:

名称: 成都长江电玩 028-85313838, 88181278
地址: 成都市人民南路四段1号数码广场4F-17-18

陕西省:

名称: 西安鑫隆电玩 029-85222126
地址: 西安市小寨长安中路百汇市场二楼三排九号

河南省:

名称: 河南瑞美旅游贸易行 0371-65525166, 65525688
地址: 郑州市经三路与伦五路交叉口同美联

长春市:

名称: 金卡王电玩 0431-88609068
地址: 吉林省长春市红旗街百盛大厦2A30

黑龙江省:

名称: 天乐电子商行 0451-87656955
地址: 黑龙江省哈尔滨市道里区西十五道街

山东省:

名称: 济南电玩e家 0531-82398112, 82397436
地址: 山东济南市大纬二路78号楼康博数码广场C-16

浙江省:

名称: 杭州精灵电玩连锁 0571-56765472
地址: 杭州教二路高路汇电脑城4F12

福建省:

名称: 泉州市博思数码科技有限公司
电话: 0595-22113349, 22373349
地址: 福建省泉州市鲤城区第八楼888室

湖南省:

名称: 长沙鸿源电玩专营店 0731-84119826
地址: 长沙市解放东路30号

广东省:

名称: 深圳天源电子 0755-82857256
地址: 深圳福田区华强北路赛博数码广场5A23

江西省:

名称: 火爆电玩 0791-7103096
地址: 南昌市老福山地下商城三楼3区90号

云南省:

名称: 昆明快乐游戏联盟 0871-5193866
地址: 昆明市圆通北路121号佰佰数码广场4楼429

焦点	6	黄金眼	14
游戏情报站	8	新作短波	32
排行榜	12		

游戏情报站要闻

SE力振索尼，《皇之海洋4》移植PS3	8
《最终幻想XIII》发售日确定	9
Capcom打造PSP《最后的战士》	10
恋爱游戏名作再临，《心跳回忆4》公布	10

前线狙击

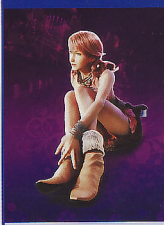
最终幻想 XIII	16	战场的女武神2	26
幽灵诡计	20	高卢王立士官学校	
大神传	22	忍者龙剑传 II	28
小小的大太阳		横行霸道	30
GT赛车 PSP	24	风流托尼之歌	

P6 焦点

新闻 资讯
NEWS & PREVIEW

GAMES LIVE

今夜，让我们为游戏喝彩！
写在VGL北京首演之后



总第235期

10A

COVER STAFF

封面用图：《最终幻想XIII》
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。

P44 攻略透解

口袋妖怪 心之金·魂之银

P36

尘土飞扬2

实用 技术
GUIDE & REVIEW

P57

光环3 天降神兵

游戏进行时	74
游戏3.0	77
软硬兼施	78
攻略透解	
尘土飞扬2	36
口袋妖怪 心之金·魂之银	44
光环3 天降神兵	57
特快专递	
Love Plus	62
王国物语	64
迷你忍者	66
研究中心	
SD高达G世纪 战争	68

读编 交流
EDITOR & READER

BOBO

“我是谁”
“谁是我”

P80 特别企划

游戏 文化
GAME & CULTURE

多边共享区 **P96**

他不是一个人
八一卦游戏中灵魂附体的人们

如龙4 先声夺人

特别企划 80 战国天下布武 95 | 多边共享区 96
影漫搜查线 90 黄金眼 REVIEW
自由谈 92 真名法典 89

游风艺苑	99
读编往来	100
问题小卖部	106
小编寄语	108
发售表	110
编辑部落	112

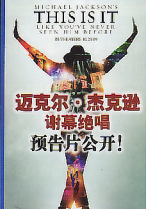
收藏者：

收藏日期：

本刊内所有游戏的名称及描述均经游戏开发商或发行商许可... 本刊保留所有权利... 未经许可不得转载...

投稿须知

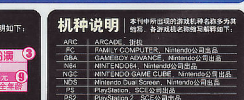
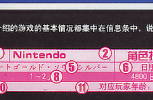
- 1. 本刊自第一期起... 2. 来稿请标注... 3. 本刊保留对稿件... 4. 本刊保留对稿件... 5. 本刊保留对稿件...



ENDING-SONG 特大号!



VGL 2009北京首演 精彩影像集锦



信息条说明

本刊将内文中所有游戏的的基本情况都集中在信息条中... 1. 游戏译名 2. 发行公司/开发公司 3. 游戏类型 4. 对应机种...

机种说明

本刊所有游戏中所标注的机种均为目前市场上... ARC ARCADE 街机; PC FAMILY COMPUTER...

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下
NDS
Love Flu 14 82
大神作 小小的太阳 22 42

PS2
SD高达G世纪 战争 08
PS3
3D点球争霸 32

PSP
429 被射杀的冒险 15
GT赛车 PSP 26

Wi
SD高达G世纪 战争 08
三国无双 15 64

PS2
SD高达G世纪 战争 08

PS3
3D点球争霸 32
NBA 2K10 32
NBA LIVE 10 32

X360
NBA 2K10 32
NBA LIVE 10 32

Wii
SD高达G世纪 战争 08
三国无双 15 64

X360
NBA 2K10 32
NBA LIVE 10 32

新作影像集锦

- 《使命召唤 现代战争2》
《刺客信条 II》 电视预告片
《科林麦克雷 3》 实况游戏试玩影像

特别收录

迈克尔·杰克逊 谢幕绝唱 预告片公开!

END-G-SONG 特大号

盛典影像游戏音乐串烧
MGS5 主题曲
战神

近期游戏音乐+壁纸+策略投屏桌面闹钟

我们将继续为全国玩家提供动听的GAMEHALO的桌布背景音乐... 只要您发送过来的音乐被我们采纳...


1. 游戏译名 2. 发行公司/开发公司 3. 游戏类型 4. 对应机种... 10. 对应的额外周边/备注信息 11. 对应玩家年龄

1. 游戏译名 2. 发行公司/开发公司 3. 游戏类型 4. 对应机种... 10. 对应的额外周边/备注信息 11. 对应玩家年龄


主编: 甘智奇 科学时报杂志社 社长: 李学宁 副社长: 李学宁... 地址: 天津滨海新区塘沽泰达大街7730001 电话: 022-8668378 8659190 8476387 电子邮箱: 093@game.com.cn 网址: www.game.com.cn

我读过

你的邮件

 15:50PM ▾

发件人：赵磊
已经3天和他没有联系了，没有见面，没有电话，没有短信……彼此当对方是人间蒸发了。当然，这是我的意思。他的邮件里只有四个字：你还好吧？
该不该回复他呢？和他在一起已经七年了，感情已经变成了一杯温水，没有了味道，却也离不开。

 16:08PM ▾

发件人：庞子文
他的邮件来得总是像夏天的暴雨一样毫无征兆。这次的邮件里发给了我几张他们乐队最近一次在“MAO”演出的照片。他还是和从前一样，high起来像个孩子，只是头发剪短了，我的车里总会放着他们乐队的CD，有时候听着他略带沙哑的嗓音低声吟唱的时候，我总会想：这首歌是不是写给我的？

 16:25PM ▾

发件人：陈大鹏
他是我的老板，永远是一副盛气凌人的态度，让人想起《围城》里的那位留美硕士赵辛楣。现在他又发邮件来猛催方案，而且说周悦那一组的方案写得很好，让我借鉴。周悦是我在公司里最强的竞争对手，策划总监的人选会在我们两人中产生。这个节假日儿上，陈大鹏居然发出这样的邮件……

 16:38PM ▾

发件人：Linda
她说她刚刚从欧洲旅行回来，收获颇丰，赚了万欧元。她问我下个月要不要和她同去美国，其实她明知道我没有那么多的假期。我们是大学同学，那时候她的名字是王丽娟，她毕业后嫁了个有钱人，现在过上了阔太太的生活，我偶尔也会羡慕她，但马上又会批判自己的“庸俗”。



如果可以重新再回到过去，如果可以重新选择，人生真的可以被改变吗？
文字、安宁、吴小雾三位当红网络作家首次联手创作多结局网络小说《我读过你的邮件》。一封电子邮件，牵动命运沉浮。

E63

搜索

打开你的未读邮件。



今夜，让我们为游戏喝彩！

——写在VGL北京首演之后

Email 白金石脚：

嗓子哑了，手也酸了，太High了，但还是觉得太棒了，再来偏小时也不虚夸啊！VGL是我听过的最好的音乐会，下次有机会我一定还要亲临现场！

■Tommy游装到兴趣之时，跳到了舞台前的天空箱上。

VIDEO GAMES LIVE

■开场前的Cosplay现场比拼点燃了观众的气氛。

■现场观众参与互动的《木灵怪格斗者》掀起了场内的高潮。

2:00

网友 灯神南兰说：

真的是一场很棒的互动音乐会，老美的东西的确很灵活多样，观众的热情是相当的踊跃，欢呼叫好声不绝于耳，也许是大家太愿意玩机器音乐会了，现场气氛总是很发出如雷轰耳的欢呼。

网友 Osborn 说：

这不仅仅是一场音乐会，更像是跟一次看到这么多老玩家，像是跟一帮老朋友一样倾诉，他们跟在一起，像朋友一样倾诉，像孩子一样兴奋，人们不约而同地鼓掌，呐喊，震撼，感动，我仿佛再次演出是我十几岁游戏所画的缩影。

■舞台上的金子展屏的进世，是Solid Snake吗？

■Lee Ann的钢琴独奏让全场观众赞不绝口。

焦点
OUR FOCUS

你很难相信这竟然是一场交响音乐会。喧闹的观众，绚烂的灯光，动感的影像……这里更像是聆听交响乐的地方，这简直就是一场大派对。

是的，这就是Video Games Live的魅力，这就是电视游戏的魅力，这就是游戏音乐的魅力！

从最开始知道世界上有一台叫做VGL的游戏音乐会，到后来从网络上看到国外的演出盛况，再到今年有幸在E3看过一次现场，直至今日见证VGL的中国首演，甚至能作为一份子参与其中，整个过程对我来说是百感交集的。

在相当一段时间里，游戏玩家（尤其是电视游戏玩家）是被整个社会所蔑视甚至鄙视的，“玩物丧志”这个词似乎是为我们准备的，“电子海洛因”也成为强加于游戏头上的

莫须有罪名。在欧美国家已经被证明为“21世纪娱乐首选”的电视游戏，在我国的发展却举步维艰。

但是，在今夜的VGL过后，我相信会极大地改变这种偏见。无论是游戏音乐还是游戏，都具有其独一无二的文化底蕴与令人印象深刻的感染力，这一点不仅是所有在场的观众有幸身临其境的感受，相信他们会把现场那激动人心的火爆场面告诉其他人，让更多的人走进VGL，来感受这份属于新时代娱乐的动人魅力。

今夜，让我们为游戏喝彩！【文：多边形】
（特别感谢白天、曹日、王丹攀以及保利文化的阿虎、王鹏鹏、冯晓晋、林宇恒、贺志超，感谢你们为VGL中国首演所付出的努力与辛劳！）

■全体演员与现场超过2000名观众在演出后的合影。



我的梦想是把游戏音乐传播到全世界

独家专访VGL创始人Tommy和Jack

Tommy Tallarico

Tommy 是吉尼斯世界记录中的“最多产的游戏作曲家”记录保持者,在他 20 余年的创作生涯中,曾为《银河战士》《百战天虫》《托尼·霍克滑板》《致命格斗》《阿拉丁》《魔兽世界》等游戏作曲创作音乐。他致力于改革电竞产业,是电竞声卡和三维立体声引入电子游戏的第一人,还曾协助把 5.1 声道环绕立体声引入电子游戏中。



Jack Wall

Jack 被视为电子游戏业内首屈一指的音乐家,为超过 30 款游戏制作过游戏音乐,他在互动娱乐奖行业内,已经创造了辉煌业绩并成为了一名获得福布斯国际声誉的一流作曲家和制作人。他与 Tommy 一起创办了 Video Games Live,并亲自将多首游戏音乐改编成交响乐在 VGL 上演奏。他同时还是 VGL 的总指挥。



当我把 VGL 主题封面的 UCC 杂志(第 232 期)递给 Tommy 的时候,他的眼中充满了惊讶与欢喜,他迫不及待地问我“这本杂志有多少读者?”我回答说:“超过 30 万读者。”这个答案令他更加兴奋:“那就是说中国有超过 30 万玩家会知道 VGL 吗?”与目前观看过 VGL 现场演出

的人数一样多!”我告诉他:“中国玩家何止 30 万,他们几乎知道 VGL 的大名,早就期盼着 VGL 能来到中国进行演出。”他又迫不及待地问我:“那中国有多少玩家?”这个问题倒是难住了我,我只好先“忽悠”他:“等到演出那天,你把现场观众人数画加两个零就差不多了。”

多边形(以下简称 P):你们都是第一次来到中国吗?

Tommy & Jack: (以下高 T 和 J) 是的,我们是第一次来中国。

P:在来到中国之前,你们了解中国多少?

T:我印象最深的就是熊猫,我一直很喜欢熊猫,为此还亲自到成都制作了一只熊猫吉他(他从箱子里拿出来送给我)。

P:我一直对中国的音乐十分仰慕,中国音乐拥有悠久的历史,我认为其中有一种非常神秘的力量,能够吸引我的游戏音乐带到中国来演出,我很羡慕。

P:你们从事游戏创作有多久了?
T:我差不多有 20 多年了,他(指了 Jack)也有差不多 13 年了。

P:是什么促使你们创立了 VGL 呢?
T:我童年最大的梦想就是把游戏音乐带进现实世界,不光是给游戏玩家,还有所有喜欢游戏音乐生活的人们。我觉得最好的办法就是创办一场游戏音乐会,把全世界所有经典游戏的音乐集中在一起,献给全世界的人们,这就是我创立 VGL 的初衷。

P:有了这个想法后,你就立刻开始行动了?
T:是的,那还是在 2002 年,我创办了我自己的公司,然后就开始和很多游戏厂商开始接触,这其中花了差不多三年的时间,直到 2005 年的 7 月 8 日,我们才在洛杉矶的好莱坞音乐厅举行了 VGL 的金牌第一场演出。

P:这中间的过程一定很痛苦吧?
T:是啊,最开始的时候,很多游戏厂商都觉得我疯了,他们认为游戏音乐不可能脱离游戏而存在,而且觉得根本不会有人去花钱听一场游戏音乐会。我于是一边与他们进行谈判,一边在网上进行各种宣传,而我根据我调查的数据显示,有超过 75% 的玩家表示愿意听一场游戏音乐会,于是我就把这个数据拿给他们看。

J:他们看到这些数据的时候依然觉得有点不可思议,不过他们总算同意让我们“试试看”,其实说起来大部分美国公司都比较好玩,日本公司比较难搞一点。第一场演出后,现场的火爆程度让他们非常吃惊,我们很高兴让他们看到游戏音乐会受到大家的欢迎。

P:你们现在还有在为这件事奔波吗?
T:实际上,以前是我们在向游戏公司请求他们给我们授权,允许我们在音乐会上演奏他们的游戏音乐,而现在则反过来了,很多游戏公司都跑来找我们,希望我们能在音乐会上演奏他们的游戏音乐。

P:你觉得 VGL 受到大家欢迎最主要的原因是什么?
T:VGL 首先是一场交响音乐会,同时还具备同步演奏的游戏视频,舞台灯光特效,Copycat 表演,现场观众互动等多个内容为一体的,一场场演出,观众们除了能感受到交响乐本身带来的感染力外,还能看到熟悉的经典游戏视频,而且还有机会参与其中。

我一直都跟我的观众们说,不要因为这是一场交响音乐会就觉得很拘谨严肃,我希望他们能在任何时候想鼓掌想叫喊的时候就放声出来,所有的观众都是 VGL 演出的一部分,这就是 VGL 的独特魅力。

P:VGL 现在在全球演出超过五十场,如何保证演出的新鲜感呢?
T:盲目自信,我们为整个 VGL 准备了超过 80 首不同的游戏乐曲,而每次演出都会挑选其中大约 20 首,这样的话我们就能保证几乎每一次演出的内容都可以是不同的,这也是为什么很多玩家一遍又一遍的来听 VGL。

J:我们每到一地演出,就会与当地的游戏专家和业内人士进行沟通,从而知道该地区的玩家最喜爱哪些游戏,于是我们会尽量挑选符合他们口味的游戏音乐来进行演出,自然受到更多欢迎。

P:你们没有调查过来听 VGL 的观众分布比例?比如多少玩家和非玩家?
T:我们曾经做过这样一个统计,基本上每次我们到一个新城市演出的时候,在第一场演出中,大约会有超过七成的观众是核心玩家,他们都是慕名而来,而剩下的三成左右则是非玩家,他们的身份更多样化,比如陪孩子来的家长,或者只是单纯想听音乐的观众,当我们第二次第三次来到这个城市演出的时候,核心玩家的比例会下降六成甚至五成,而非玩家的比例则大幅度提高,这说明几乎每次演出中,都

会有超过三成的女士们到场,这个比例也远比我想象的要多得多。

P:谈了游戏音乐本身吧,你们觉得现在的游戏音乐已经发展到了一个什么样的程度?
T:游戏音乐可以说是伴随着游戏发展的这三十多年一路走来,从最开始“滴滴答答”的电子合成乐,一直到如今如电影配乐般恢宏的交响乐章,每一个时代都会留下一些难忘的旋律。

J:以前我们曾把游戏音乐叫做 BGM(背景音乐),这是因为当时的技术限制,游戏音乐只能作为一个配角存在,而今天的游戏音乐早就不是作为背景而存在,它们占据了游戏中的主要地位,你无法想象如果在《天龙八部》里面缺少了音乐,那该是多么可怕的一幕。

P:把这些游戏音乐改编成交响乐会很困难吗?
J:有些经典音乐改编起来的难度有点难度,比如那段“经典游戏音乐串烧”中,从《PONG》开始,到最后的《魔兽世界》等等,这些游戏音乐当年都是靠简单的“滴滴答答”以及 MIDI 合成乐,不过现代的游戏就比如《战神》或者《王国之心》等等,它们有一些本身就是以交响乐的级别来编写的,我们几乎可以直接拿来用,不过改编的过程对我来说是很享受的,从这些改编了灵感的乐曲中,我也吸收了很多东西,对我自身的创作也很有帮助。

P:今天北京的演出效果你们感觉如何?
T:实在是太棒了,我没想到会有这么多人来听 VGL,据说有超过 7000 名观众入场,这几乎是我们在 2005 年那场首演之外最多的一次了,对吧, Jack?

J:是的,前几天我们在台湾地区演出的时候是 3000 人左右,更早那時候在巴西的演出每场有 1800 人左右,北京站的观众人数是目前为止最多的一次,我们感到非常荣幸。

P:给我们的读者说几句吧。
T:各位 UCC 的读者们,你们好,我是 VGL 创始人,游戏作曲家 Tommy Tallarico,我非常荣幸能把 VGL 带到中国来演出,我对这个国家充满了好奇,我也希望以后有机会能每年都来,我更希望每次你们都能来听 VGL。

J:我只想说一句话,大家来听 VGL 吧,求你们了,你们一定要来听,一定,一定!



Tommy 与 Jack 在舞台上时常有疯狂之举。

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

GAME NEWS STATION

新闻资讯

游戏情报站

NOTE PAD

本月大事记 DIGEST

09.08

Square Enix召开发布会，宣布PS3版《最终幻想XIII》将于12月17日在日本上市。

09.10

美国方面的信息显示，索尼将为年末的多款大作推出250GB超速PS3周限定套装。

09.14

陆续有来自多家零售商的消息显示，Wii将从10月份开始降价50美元。

09.15

Square Enix宣布将X360独占大作《最终幻想XIII》移植到PS3，预定2010年2月4日发售。

09.15

微软互动娱乐部战略及业务发展副总裁Shane Kim宣布退休。

09.15

Infinity Ward宣布将会在《使命召唤：现代战争2》发售时同时推出250GB X360同捆套装。

09.16

恋爱游戏组《心跳回忆》系列“重生”纪念系列诞生15周年的《心跳回忆4》确定将于PSP上推出。

09.16

荷兰游戏零售商NewGame宣布将拒收PSP go。

09.17

Capcom公布PSP原创RPG新作《最后的战士》，号称将“成为PSP的最强RPG”。

09.17

微软宣布为其“初生计划”招聘软件开发人员，并表示将建立专门的游戏工作室。

特报
SPECIAL

VGL中国首演大获成功！ 12月佛山上海再会！

2008年9月5日晚，享誉游戏业界的著名音乐会Video Games Live在北京首都体育馆举行了VGL 2009中国巡演的首场演出，逾7000名观众入场观看了这场集游戏画面、灯光特效、舞台表演于一体的游戏交响音乐会，观众人数仅次于VGL在2006年的全球首演。

VGL中国首演为现场观众演绎了包括《超级马里奥兄弟》、《塞尔达传说》、《打鸭子》、《俄罗斯方块》等经典游戏的组曲，另外还有《苍龙谍影》、《王国之心》、《战神》、《光环》等近几年来最流行游戏大作的主题曲交响乐。演出过程中还邀请观众上台，一边玩《太空侵略者》，一边由乐队配合游戏进程来演奏，令在场观众欢呼不已。而出席嘉宾演奏家Lee Ann演奏的钢琴独奏版《最终幻想》组曲、《马里奥》与《俄罗斯方块》令人惊艳。最终演出由《恶魔城》摇滚版与《最终幻想VII 片翼天团》更是将音乐会的气氛推向了最高潮。

本次音乐会入场的观众除了绝大部分玩家外，还有不少陪伴自己子女来的家长以及慕名而来的音乐爱好者。音乐会结束后除了玩家对



VGL赞不绝口之外，很多家长也表示对游戏有了全新的认识，以前认为游戏只是单纯的小孩子玩意，而从VGL看来，游戏也有其文化性和独特的魅力。而音乐爱好者则认为游戏音乐除了音乐本身的感染力外，再辅以电影般的画面与各种舞台灯光特效的表演，令整个音乐会的观赏程度大大提升。中方主办方保利文化艺术有限公司对VGL北京站的演出现场反响非常满意，并表示将继续承办以后的演出。

VGL的创始人是有着二十余年游戏音乐创作经验的Tommy Y Taitanico与Jack Wall。2005年7月8日，VGL在美国洛杉矶彩旗莱坞音

乐厅举行了全球首演，入场人数超过11000人，从此开始火遍全球。其后，VGL每年在全球各地巡回演出，仅2006年一年在世界各国就有超过80场演出，至今已有超过30万人次的观众到现场观看了VGL。北京站是VGL首次在中国进行演出，而在今年12月VGL还将前往佛山进行巡演。另据中方主办方保利文化艺术有限公司透露，原定10月13日的VGL 2009中国巡演上海站的演出取消后，有望在12月恢复。有关VGL 2009中国巡演的进一步消息，请关注本刊后续的报道。有关北京首演的详细报道，请关注本期焦点与DVD中的专题内容。)

软件
SOFTWARE

SE力挺索尼，《星之海洋4》移植PS3！

SEKAWA

STAR OCEAN
THE LAST HOPE
SPECIAL EDITION
INTERNATIONAL



为了改变X360在日本的低迷状态，微软花钱获得了不少日式RPG的独占权，不过大多只有一年的合同期。由于这导致游戏销量都不高，因此在合同期满后推出PS3版就不足为奇了。在《薄暮传说》等游戏相继移植PS3之后，又一个X360独占RPG大作将会在PS3上推出移植版。Square Enix于9月15日宣布推出PS3版《星之海洋4 最后的希望 国际版》，本作将于2010年2月4日发售，定价为8190日元。美版将于2月9日发售，定价为69.99美元。与SE以往“国际版”游戏一样，本作将会收录英语和日语配音，提供了日、英、法、意、德、西六国语言的字幕。本作在菜单上也有些变化，增加了新壁纸和CG插画。战斗方面有一些细微变化，例如按Start键可以切换攻击目标。本作预定于东京游戏展期间公布详情。

《最终幻想XIII》将带动PS3销售50万台以上！



Entertainment Weekly爆料称，最近在某协会的采访中听到，12月份将移植XIII的移植版将会为PS3增加50万新用户。《最终幻想XIII》的移植版将会成为PS3推出的必应利器。

我听说很多日本开发商对索尼的体感操作系统非常兴奋，因为他们可以把Wii游戏移植给PS3了。

《生化危机》制作人竹内润日前透露日本业界正期待有PS3体感操作系统的出现，让他们可以实现Wii与PS3之间的跨平台战略，提高游戏总销量。



《业界声音》

事件 PSP go 遭荷兰零售商抵制

荷兰最大的专业游戏零售商Nedgame最近表示,由于PSP go在荷兰售价过高,而且由于PSP go取消了UMD光盘,今后其所有游戏不再走零售渠道,完全以下载的形式发行,而这无疑会损害零售商的利益,因此Nedgame决定抵制PSP go,不会销售与之相关的任何产品。另外还有消息称,荷兰以及西班牙的其他一些零售商也在筹备抵制活动。

PSP go在荷兰的定价为249.99欧元,比目前的PSP-3000贵80欧元,Nedgame称这是一个“荒唐的定价”,“根本不可能卖得出去”。Nedgame还认为PSP go改走下载渠道是一种垄断行为。



开启未来!《最终幻想XIII》发售日确定!

尽管今年4月Square Enix已经确认《最终幻想XIII》日版将于今年冬季发售,在正式发售日确定前,很多玩家还是担忧SE会再次变卦。现在,苦候多时的玩家终于可以安心。SE于9月8日召开发布会,宣布PSP3版《最终幻想XIII》将于12月17日在日本上市,定价为9240日元。同日还将推出该作与PSP3本体捆绑的套装。

SCE社长平井一夫出席了发布会,他表示“PS系列主机的历史是与(F F)一起走过来的”,今后将会与SE再次形成紧密的组合,为年末商战注入强大活力。导演山田表示,《最终幻想XIII》是以“RPG的未来形态”为概念而开发,有着美丽的画面和令人感动的剧情。游戏中大量使用了气势恢弘的交响乐,在海外组织了一个超过100人的管弦乐队为本作录制音乐。本作的主题曲和插曲由FOR LIFE MUSIC ENTERTAINMENT公司旗下艺人原纱友里演唱,作曲填



■本作主题曲演唱者原纱友里。

《最终幻想XIII》日版封面

词都是由她本人完成,歌词方面参考了游戏的主题,围绕奇迹、永远、梦、希望等关键词。在《最终幻想XIII》发售期间,各种关联产品将同步上市,包括与三得利公司合作推出的主题饮料“FINAL FANTASY ELIXIR”,根据游戏中的回复道具ELIXIR制作,是一种可以补充能量的功能饮料,预计于10月中旬公布详情。

《现代战争2》X360新套装

微软与Activision宣布11月10日《使命召唤现代战争2》发售时,将会推出与250GB版X360捆绑的套装,其中包含两个无线手柄,一个耳麦以及一张标准版游戏。该套装定价为299美元。



微软初生计划再扩招

微软游戏工作室最近为“初生计划”再次发布新招聘广告,这次招聘的职位共14个,主要为软件开发,大多为高级职位。招聘广告中表示微软正在为“初生计划”专门组建一个新工作室。

250GB超薄PSP3

不仅微软在筹划推出250GB版X360,索尼也将推出超薄PSP3升级版250GB,据英国游戏杂志透露,250GB超薄PSP3将于10月开始发售,同时会采用与本作捆绑的方式,已知有三种套装。



PSP Minis将推出零售版合集?

PSP Minis类似苹果App Store的软件下载服务,主要提供体积小巧价格低廉的游戏及应用软件,为了鼓励更多开发商支持该服务,SCEE高层Zeno Gobeau表示PSP Minis上发布的热门游戏可能会以UMD零售版合集的形式发行,以增加开发商的收入来源。

SE(尼尔)将推出双版本

由《龙背上的骑兵》开发商Cavia制作的《尼尔》(NieR)是一款动作制作的动作RPG。SE日前宣布该作的PS3和X360版将会有所不同。PS3版名为《尼尔 复制者(NiER Replicant)》,X360版名为《尼尔 完全形态》(NiER Gestalt),X360版将于TGS展出试玩版,PS3版仅展出新影像。



《薄暮传说》PS3版发售

根据日本零售方面的统计结果,PS3版《薄暮传说》在日本发售首日销量达14.7万套,这使它成为“传说”系列的“最畅销”日销售版。作为一款移植游戏,《薄暮传说》PS3版的出色表现令人意外。

《鬼泣》PS3合集?

SCE宣布在PS3上推出《战神》两年后的高合集后,Capcom曾表示有类似计划。最近Capcom美国市场部的Christian Svensson表示,他们有可能把PS2的三部《鬼泣》以合集的形式在PS3上推出。

《皇牌空战X》今冬降临iPhone



NBG宣布将于今年冬季在iPhone上推出《皇牌空战X:天空奇袭(Ace Combat X: Skies of Incursion)》,本作是2008年PSP游戏《皇牌空战X:暗影突击》的续作,将会利用iPhone的触控感应和触摸屏等功能进行操作。

《寂静岭2》开拍

据好莱坞方面报道,电影版《寂静岭2》第二部有望于明年1月开始拍摄,将由前作编剧Roger Avary和制片人Samuel Hechler再次联手。

《勇者斗恶龙VI》NDS重制版公开

SE社长和田洋一曾表示在《勇者斗恶龙IX》发售前,会先推之前作“天空三部曲”金碧重制版,不过其中的《勇者斗恶龙VI》一直没有公开,现在SE确认本作将会在TGS上展出试玩版,发售日仍未确定。



任天堂游戏集会

任天堂虽然总不参加TGS展,不过每年都会在其TGS前有所行动。今年任天堂将于10月3-4日召开游戏试玩性质的展会“任天堂游戏集会”,观众可以免费进入。这项活

新闻短波

动是作为9月26日至10月4日在北京举办的“京韩跨媒体体验2008”的一个环节。

《索尼克》20周年周年纪念作品

索尼宣布,为了纪念《索尼克》诞生20周年,将于2010年在PS3、X360和Wii上推出一款《索尼克》新作。本作开发代号为“限制计划”,将会回归到MD时代的2D游戏方式,以高清画面带来全新的视觉享受。

《勇者别嚣张3D》公布



SCE宣布将会在PS3上推出《勇者别嚣张3D》,不过这次的3D不是指本作将会3D化,而是“3D Dungeon”,代表本作将会出现的三类迷宫。

《蝙蝠侠》销售200万

受到全球媒体好评的《蝙蝠侠:阿克汉姆疯人院》名利双收,首发发行超百万,本作PS3/X360双版本累计销量已逼近200万套。

微软游戏部副总退休

微软互动娱乐部战略及商业发展副总裁Shane Kim于9月14日宣布退休,具体原因未明。Shane Kim在微软工作了19年,其中14年都是从非互动娱乐业务。

《生化奇兵2》发售日

Take-2周二宣布之决定延期到明年的《生化奇兵2》确定将于2010年2月9日发售。

现在的很多电视游戏都是在浪费时间，对社会一点积极作用都没有。



高达之父富野由悠季最近以过誉并打击至今电视游戏“不能创造多少休闲和乐趣”，他认为现在的日本游戏厂商已经拿不出什么高质量的作品。

PSP go虽然还没有发售，但已基本宣告死亡。



英国零售店ShopTo总裁 Cigalotta最近向PSP go“毅然走向灭亡”，理由是其售价过高而且游戏只能下载。他表示虽然ShopTo已经发送了一些PSP go，但不会进行任何促销活动。

我想去Bungie瞧瞧，看看我们的游戏设计理念是否合拍，如果可以，希望未来可以一起做个游戏。



Capcom首席制作人藤原敏二最近出现在Bungie工作室，对这款游戏《光环》的名声不绝口，并表示希望未来Capcom可以与Bungie合作开发游戏。

业界消息

软件 SOFTWARE

恋爱游戏名作再临，《心跳回忆4》公布！

上世纪90年代最经典、最令人怀念的恋爱模拟游戏当属Konami的《心跳回忆》系列，其第一作于1984年在PC-E上推出后引起了一股恋爱游戏的的风潮，之后在PS上推出的移植版和续作大受欢迎，衍生出不少关联产品。可惜2001年推出的《心跳回忆3》市场反应不佳，该系列从此陨落。时隔八年，这个堪称恋爱模拟游戏鼻祖的系列重出江湖，为庆祝系列诞生15周年而制作的《心跳回忆4》将会在PSP上与玩家见面！

《心跳回忆4》的舞台将会回归系列原作中所在的



凤凰高中，那里流传着一个女生们深信不疑的传说：“在毕业当天，校园的那棵大树下，女孩若成功地向男孩表达爱意，则这对情侣将永远过着幸福的日子……”玩家扮演的男主角将会在那里度过3年难忘的高中生活，在锻炼各方面能力的同时，与形形色色的女孩们交流，追求自己心仪的女生。本作将会采用系列的传统玩法，同时引入了能够方便地取得信息的“手机”等新要素，玩家还可以使用种类丰富的“特技”。本作将于东京游戏展公布详情，届时还会邀请参与系列配音的众多声优出席现场活动。



软件 SOFTWARE

Capcom打造PSP《最后的战士》！

身为动作游戏天王的Capcom已经有多年未涉足RPG领域，作为其标志性RPG系列的《龙战士》一直没有续作公开。不过Capcom并没有放弃RPG，随着TGS的即将召开，Capcom宣布将会在PSP上推出一款原创RPG新作《最后的战士》(Last Ranker)，预定于2010年发售。Capcom表示本作的目标是“成为PSP的最强RPG”！

《最后的战士》并非Capcom亲自开发，而



是交给了Image Epoch工作室，此前他们的代表作是《光辉圣约》。

这款原创RPG的开发阵容非常强大，邀请了“《最终幻想》系列”御用编剧野岛一成制作剧本，导演是《世界树迷宫》、《七龙记》等作的新纳一哉，制作人是《逆转裁判》的松川美苗，作曲为《王国之心》系列的村下阳子，人设为《龙战士》系列的吉川达哉。

本作讲述流浪民族塔雷亚的青年吉格为了寻找生存的意义而背井离乡，为了成为以武力维持世界的组织“候机机构巴扎尔塔”的最强战士而奋斗。

在这个世界中几乎所有人类都是战士，打败其他战士就可以提升排名，根据战斗的结果则将会产生一定的变化。

作为Capcom的RPG，本作将会注重动作性，采用了即时制战斗，玩家仅控制主角一人作战。游戏中获得的武器可以自由组合。

团结且不怎么可靠。NBGI等厂商通常会制定一个完整的游戏开发计划，先是为开发难度低、制作成本相对较低的X360制作，他们早就做好这些游戏无法收回成本的准备，就等着之后移植到PS3上以增加收入。而这时索尼会说：“我们不接受原封不动的X360版移植，你必须加上其他新内容。”于是PS3版就以完全版形式出现。由于从X360移植到PS3非常容易，由PS3移植到X360也非常困难，故多数追加内容难以通过下载方式提供给X360玩家。

情报 INFO

Wii即将降价50美元？

众所周知，Wii是当前硬件利润最高的主流主机，然而PS3与X360都已经多次下调售价，唯独Wii的价格依然坚挺。不过今年上半年Wii的销量暴跌，加上PS3与X360再度调价，任天堂终于也扛不住价格压力。最近根据来自沃尔玛、玩具反斗城、Target等知名零售商的消息称，Wii可能从8月零售或10月初开始降价，从目前的248美元下落到199美元。当田福能表示“降价不一定能提高销量”，然而目前的趋势是“降价就会导致销量下跌”，况且即使降价50美元，Wii仍保有可观的硬件利润。任天堂每年都会在TGS后召开秋季战略发布会，看来今年很有可能会在该发布会上正式宣布Wii降价。



软件 SOFTWARE

甲壳虫不敌吉他英雄

MTV Games以数千万美元巨资购买了甲壳虫乐队的歌曲版权，不过《甲壳虫 摇滚乐队》的销量并不是很理想。在美国和欧洲，《甲壳虫 摇滚乐队》虽然进行了大規模的宣传，但销量却不及《吉他英雄》。据Activision的《吉他英雄》品牌负责人Dan Rosensweig透露，在美国《吉他英雄



5》的销量是《甲壳虫 摇滚乐队》的4倍，在某些地区，前者销量甚至达到了后者的9倍。

尽管如此，MTV Games对《甲壳虫 摇滚乐队》的销量表示满意，该作首周销量已经占到总产量的26%，其中首周销量达249.86万张的限定版尤其受欢迎，预计可以在11月之前售罄。目前MTV Games已经利用其母公司MTV和维亚康姆的媒体网络对该作大作广告，甚至将甲壳虫的经典专辑重新编辑推出。

特报 SPECIAL

业内曝日本X360游戏叛逃内幕

越来越多的日系X360独占大作移植到PS3，大家都知道X360游戏在日本销量太低是主要原因，而根据最近日本某游戏开发者透露，其实日本第三方在制作X360独占版本之前就已经准备好未来移植到PS3。

这位曾经开发过《吸血鬼之魔》等游戏的开发者在其博客中透露，第三方通常会与微软签订一年的独占合同，微软会提供充足的开发经费，技术支持非常迅速而全面。而SCE通常不会给多少钱，或者干脆一分不给，支持方面一

新闻综述

REVIEW

微软日式RPG攻势放缓

自从X360在日本发售,微软就一直将赌注押在RPG身上,日本的第三方们不再像过去那样冷漠,都拿出了各自的拿手好戏。不过如今看来,多数第三方只是利用微软的金钱与技术为自己的高清游戏开发积累经验,最终还是要靠PS3移植版



收回投资。《星之海洋4》是迄今为止X360在日本销量最高的游戏,比《蓝龙》还要轻松一筹。《星之海洋4》PS3版的公布标志着X360在日本的RPG攻势基本已经被索尼瓦解,高清日式RPG主力正在从X360全面转移到PS3。《海皇传说》移植到PS3后,首日销量就达到了14.7万,《星之海洋4》PS3版的销量应该也会在X360版之上。微软一方的RPG攻势似乎也已经被彻底怠慢,《蓝龙》转投NDS,《失落的奥德赛》也没有公布续作的迹象。微软将于TGS之前召开新闻发布会,到时可能会公开一些新作,不过日本第三方以X360为踏板跳回PS3的趋势看来难以改变。

任天堂的反击

9月初超霸版PS3发售后一直保持强势,第二周全球销量依然在30万台以上,不仅达到了X360的两倍以上,更是比Wii领先了10万台以

★本期之星

最终幻想XIII

本期最大的焦点毫无疑问是《最终幻想XIII》发售日的公布,虽然只是确定了一个日期,这对PS3的意义实在太,在日本,《最终幻想》早已与PS系列主机的命运连成一体,《最终幻想XIII》的发售才是PS3在日本步入成熟期的开始。据分析家预测,《最终幻想XIII》在日本的销量会达到150万套以上,与过去的正统作品相比,这个数字处于低位,但是考虑到日本严重萎缩的家用机市场,这



样的销量级别足以成为一场大风暴,不仅激活PS3,也将激活整个高清游戏阵容。不过《最终幻想XIII》的开发费用达到了当年《最终幻想VII》的两倍,如果无法创造销量新高,可能会大大打击SE开发这种巨作的动力。索尼应当尽一切努力让该作成为日本所有PS玩家的必备之作。

上。索尼即使有《Wii Sports 运动胜地》,也无法阻止Wii的人气流失,长期保持高利润的Wii必须采取降价措施。不过50美元的降价幅度也不一定带来销量的大幅攀升,关键还是要靠《Wii Fit Plus》、《新

超级马里奥兄弟Wii》等大作是否能像任天堂预计的那样达到千万级销量。按照往年的经验,11月之后才是任天堂系主机发威之时,年末商战期间索尼与微软仍然很难与任天堂抗衡。



■《最终幻想》难产之作

随着《最终幻想XIII》发售日的确定,日本索德而开始接受预订,一些零售商打出了这样的口号:“PS3发售开始,一直在等待的附加品开发项目还有3个月,索尼已经准备好发行作初势力!”



■等待三年的时刻

多载游戏的预售网站也是一个禁止的页面,要么是广告物的倒计,《最终幻想》把游戏中的场景直接变成了预售页面,将各种提前消息统统输入到游戏中,而且请上人来往,十分热闹,在TGS之前,本作者公开全部。

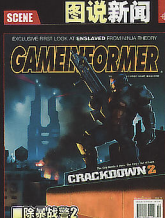
最新一期《Game Informer》杂志的封面高给了《情侠传2》……般,不好意思,是《最终幻想2》!除了这个封面大作外,来自《创制》开发家Ning Theory的新作《Emirene》也是当期焦点。

为了让玩家对即将发售的《最终幻想》新作更加安心,任天堂已经破产的GRIN工作室最近又发布了一批设定图,其中有某些场景像是《指环王》,又有一些类似干宝顿的电影。如果GRIN能够保持高水准的创意,相信它可以成为一部不错的作品,希望SE将提供获取后能够另外再找一家工作室完成这款GRIN的遗作。

■《战神》漫画版



这组漫画并非来自《战神III》,而是将从10月份开始上市的新《战神》漫画版,由DC Comics出版,共分六期,每月一本,直到《战神III》发售为止。



■《除暴战警2》

日本游戏周间销量排行榜

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年8月24日~2009年8月30日

- 1** **朋友聚集**
トモチカコレクション
◆2009年6月18日发售 ◆本体 78449套
◆Nintendo 捆绑版发售 ◆合计 80125套
- 2** **勇者斗恶龙IX**
ドラゴンクエストIX 星空の守り人
◆2009年7月11日发售 ◆本体 71318套
◆Square Enix 捆绑版发售 ◆合计 83239套
- 3** **Wii Sports 运动胜地**
Wii スポーツ リゾート
◆2009年6月25日发售 ◆本体 46367套
◆Nintendo 捆绑版 ◆合计 101294套

4 **梦幻俱乐部**
ドリームクラブ
◆03 Publisher ◆2009年9月27日发售 模拟 ◆6800日元

虽然游戏与《偶像大师》有着异曲同工之处,但以“饭店”为噱头还是吸引了不少玩家。游戏中让人垂涎欲滴的小游戏非常多,而且每个不同性格的女孩子千姿百态的醉相时,不但能让你心醉神迷,点歌后她们也会展现出有别于平时的一面,激发你的挑战欲。

本周: **45 629** 套 累计: **45 629** 套

5 **怪物猎人3 tri**
モンスターハンター3
◆2009年8月13日发售 ◆本体 34654套
◆Capcom 捆绑版 ◆合计 83561套

6 **灵魂能力 毁灭宿命**
ソウルキャリバー Broken Destiny
◆NBGI ◆2009年8月27日发售 格斗 ◆5800日元

游戏的角色性格看似和去年夏天推出的次世代版一样,但实际上变化很大,不但很多角色的主力技回数、威力都有了调整,连招式使得连续技也有了不同,角色性能以及平衡性也趋于完善。利用无线联机功能可以方便地实现跨地玩家对战,这也足不逊于次世代版的一大优势。

本周: **28 932** 套 累计: **28 932** 套

7 **超级机器人学园**
スーパーロボット
◆2009年4月27日发售 ◆本体 27282套
◆NBGI 捆绑版捆绑版 ◆合计 27282套

8 **物品与金钱的结构 DS**
モノと金の構造 DS
◆2009年8月27日发售 ◆本体 21018套
◆Nintendo 捆绑版 ◆合计 21018套

9 **怪物猎人 携带版 2nd G 豪华版**
モンスターハンター2nd G 豪華版
◆2009年10月30日发售 ◆本体 17234套
◆Capcom 捆绑版 ◆合计 40029套

10 **薄樱鬼 随想录**
薄桜鬼 随想録
◆Idea Factory ◆2009年9月27日发售 文字冒险 ◆4800日元

本作是女性向恋爱游戏《薄樱鬼》的FAN DISC,故事仍然围绕只身一人寻找父亲的主人公以及杀人组织“新选组”的男性成员展开。在前作的基礎上,游戏主要增加了新的章节和恋爱对象,而通过收集的“樱花片”还原完整游戏的原因和特殊事件也让人回味无穷。

本周: **16 937** 套 累计: **16 937** 套

本周的前二名继续之前的人气游戏所占据,而新上榜游戏中最大的亮点则是以“偶像大消费群体”为目标的《梦幻俱乐部》爆冷登场。不但游戏首周的销量高达84.92%,实际的销量数字也超过了2007年《偶像大师》首周2.4万,与2008年《偶像大师 Live For You》的4.4万,在作为目前X360在日本游戏市场最卖钱最潜力的恋爱游戏同时,也奠定了03 Publisher 开发续作的决心。

2009年8月31日~2009年9月6日

1 **机动战士高达战记**
机动戦士ガンダム戦記
◆NBGI ◆2009年9月3日发售 动作 ◆7800日元

比起以往的同类型题材游戏,本作的重点放在了网络对战上,即便战场地能与单机故事模式完全共用,战斗的激烈火爆程度也是远远超出预期。游戏的缺点同样很显著,网络模式中的可用机体数量要比单机模式少许多,缺少部位破坏等设定都让老玩家颇有微词。

本周: **177 868** 套 累计: **177 868** 套

2 **朋友聚集**
トモチカコレクション
◆2009年6月18日发售 ◆本体 69720套
◆Nintendo 捆绑版发售 ◆合计 87566套

3 **勇者斗恶龙IX**
ドラゴンクエストIX 星空の守り人
◆2009年7月11日发售 ◆本体 10363套
◆Square Enix 捆绑版 ◆合计 337420套

4 **Love Plus**
ラブプラス
◆Konami ◆2009年9月3日发售 模拟育成 ◆5800日元

结合NDS触摸屏以及麦克风的独特操作方式为本作加分不少,而通关后的“真实时间模式”更是为同类游戏的玩法开创了一个新的设计思路,只要全身心投入,甚至会产生和现实中真人交往的错觉。女性在交往过程中的小细节简单易懂,收集CG自然也是玩家的一大目标。

本周: **46 426** 套 累计: **46 426** 套

5 **Wii Sports 运动胜地**
Wii スポーツ リゾート
◆2009年6月25日发售 ◆本体 42014套
◆Nintendo 捆绑版 ◆合计 105388套

6 **怪物猎人3 tri**
モンスターハンター3
◆2009年8月13日发售 ◆本体 34654套
◆Capcom 捆绑版 ◆合计 83723套

7 **斯隆与马贝尔的谜之传说2**
スローンとマベルの謎の物語2
◆2009年8月5日发售 ◆本体 19051套
◆Level-5 捆绑版 ◆合计 19052套

8 **物品与金钱的结构 DS**
モノと金の構造 DS
◆日本经济新闻社监修 知らないままでは働かない!モノと金のしくみDS
◆Nintendo ◆2009年8月27日发售 实用软件 ◆3800日元

游戏中主要使用问卷的形式让玩家以实际生活的特殊现象为切入点来理解经济学的很多概念,从而提升其对金钱的敏感度,学会制定更具可操作性的理财计划。随着知识的不断累积,游戏也配备了专门的“升级考试”来测试玩家的水平,完成后可以开启更多实用性的工具。

本周: **15 901** 套 累计: **36 999** 套

9 **怪物猎人 携带版 2nd G 豪华版**
モンスターハンター2nd G 豪華版
◆2009年10月30日发售 ◆本体 14841套
◆Capcom 捆绑版 ◆合计 37209套

10 **428 被封锁的涩谷**
428 -封鎖された渋谷-
◆2009年9月3日发售 ◆本体 14813套
◆NBGI 捆绑版 ◆合计 14819套

随着经典型PS3的发售,前几周一直走低的PS3硬件销量终于在本周强力反弹。实际成绩不但远远超过市场预期初期两周8.1万的累计销量,同时也顺利完成了原定PS3在各方面以价格上的过渡,在日本媒体的调查中,提升新版PS3销量的原因除了价格下降吸引到大多数持观望态度的新玩家外,日前《最终幻想XII》正式确定日版的发售日期也起到了很大的推动作用,预计年内会突破500万的销量大关。

数字 排行榜

美国宅男大搜查



以往我们要评价一款游戏,除了从它们各自的类型入手分析外,“美式”还是“日式”通常也是一个无法忽略的定性因素。因为不论游戏的画面如何华丽,系统如何耐人寻味,存在于不同地域玩家间的“认知”从根本上就注定了游戏的影响力和受欢迎程度。而如今,在网络发达和各国间积极开展文化交流的大环境下,上面的法则显然已经不再适用。比如在欧美的很多大型游戏展会中,我们可以看到热情的玩家COS日式游戏中的经典角色,而一些专门介绍日本动漫、游戏文化的杂志销量也在具有不同文化背景欧美地区受到热烈追捧。将源自日本的“OTAKU文化”发扬光大。

日前美国著名的宅男杂志“OTAKU USA”特别针对庞大的读者群展开了一项名为“我的最爱”的趣味调查,其中除了我们喜闻乐见的游戏、动漫作品外,一些涉及到幕后工作者的评选结果相信也会让各位读者大跌眼镜,好奇的你就赶快往下看吧!

日本著名的宅女中川翔子曾经为“OTAKU USA”代言,据说得到了一大片美国宅男的。



最喜欢的游戏

作为日式游戏成功西化的典范,《最终幻想》系列“毫无悬念地占据了前十”的多个席位。如果仅从游戏的角度来看,具有冲击力(特色)的画面是欧美玩家选择日式游戏的首要标准。

排名	游戏名称
1	最终幻想 VII
2	王国之心 2
3	神奇宝贝
4	超级马里奥兄弟
5	最终幻想 X
6	最终幻想 X-2
7	塞尔达传说
8	高达与巨像
9	女神异闻录 PERSONA4
10	塞尔达传说 时之笛

最喜欢的游戏公司/制作人

从以上的游戏榜单中我们并不难推论出这项统计的结果,其中“须田刚一”可能对于部分玩家来说不太熟悉,偷偷告诉你,他的代表作之一是《英雄不再》(No More Heroes)。

特别问答

玩日式游戏更喜欢英文配音还是英文字幕?

这个问题基本上没有任何悬念,毕竟在日本“声优”已经成为了一种职业和文化,所以很多日式游戏发行美版后,更多玩家还是倾向于原汁原味地体验,自己能看懂游戏中的文字就足够了。

英文字幕	96.19%
英文配音	21.69%
未了解	12.19%

美国 游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏行业趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年8月16日~2009年8月22日

- | | | | |
|----|--------------------------------------|--|------|
| 1 | Wii Sports 运动胜地
Wii Sports Resort | ■ Nintendo 2009年7月28日发售
■动作冒险类
■本周 167075套
■累计 1188360套 | WII |
| 2 | 麦登橄榄球 10
Madden NFL 10 | ■ EA 2009年8月14日发售
■体育类
■本周 13787套
■累计 74291套 | X360 |
| 3 | 麦登橄榄球 10
Madden NFL 10 | ■ EA 2009年8月14日发售
■体育类
■本周 12701套
■累计 490272套 | PS3 |
| 4 | 德军总部
Wolfenstein | ■ Activision 2009年8月18日发售
■动作类
■本周 76935套
■累计 189043套 | PS3 |
| 5 | 麦登橄榄球 10
Madden NFL 10 | ■ EA 2009年8月14日发售
■体育类
■本周 50993套
■累计 189043套 | PS2 |
| 6 | Wii Fit
Wii Fit | ■ Nintendo 2009年5月21日发售
■体育类
■本周 911453套 | WII |
| 7 | 麦登橄榄球 10
Madden NFL 10 | ■ EA 2009年8月14日发售
■体育类
■本周 30754套
■累计 130195套 | WII |
| 8 | 德军总部
Wolfenstein | ■ Activision 2009年8月18日发售
■动作类
■本周 34525套
■累计 734181套 | PS3 |
| 9 | 马里奥赛车 Wii
Mario Kart Wii | ■ Nintendo 2008年4月27日发售
■竞速类
■本周 24635套
■累计 734181套 | X360 |
| 10 | 化石挖掘者
Fossil Fighters | ■ Nintendo 2009年8月30日发售
■动作类
■本周 25493套
■累计 43718套 | NDS |

2009年8月23日~2009年8月29日

- | | | | |
|----|--|--|------|
| 1 | 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院
Batman: Arkham Asylum | ■ WBIE 2009年8月25日发售
■动作类
■本周 308677套
■累计 288190套 | PS3 |
| 2 | 蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院
Batman: Arkham Asylum | ■ WBIE 2009年8月25日发售
■动作类
■本周 288190套
■累计 288190套 | X360 |
| 3 | 异说 最终幻想
Dissidia: Final Fantasy | ■ Square Enix 2009年8月20日发售
■动作类
■本周 173015套
■累计 173015套 | PS3 |
| 4 | Wii Sports 运动胜地
Wii Sports Resort | ■ Nintendo 2009年7月28日发售
■动作类
■本周 148098套
■累计 1307004套 | WII |
| 5 | 银河战士三部曲
Metallic Prime Trilogy | ■ Nintendo 2009年8月24日发售
■动作类
■本周 155911套
■累计 199381套 | WII |
| 6 | 麦登橄榄球 10
Madden NFL 10 | ■ EA 2009年8月14日发售
■体育类
■本周 98739套
■累计 847172套 | X360 |
| 7 | 麦登橄榄球 10
Madden NFL 10 | ■ EA 2009年8月14日发售
■体育类
■本周 79470套
■累计 108742套 | PS3 |
| 8 | 莱顿教授与恶魔之箱
Professor Layton and the Diabolical Box | ■ Nintendo 2009年8月24日发售
■文字冒险类
■本周 69192套
■累计 69192套 | NDS |
| 9 | 麦登橄榄球 10
Madden NFL 10 | ■ EA 2009年8月14日发售
■体育类
■本周 39254套
■累计 223302套 | PS2 |
| 10 | Wii Fit
Wii Fit | ■ Nintendo 2009年5月21日发售
■体育类
■本周 37440套
■累计 915177套 | WII |

2009 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	8月24日~8月30日	8月31日~9月6日
1	NDSi	2,041,939 台	59,881 台	60,419 台
2	PS2	1,402,059 台	26,081 台	22,184 台
3	Wii	942,259 台	25,038 台	21,557 台
4	PS3	784,082 台	1,040 台	151,783 台
5	NDSL	384,963 台	7,304 台	8,309 台
6	X360	281,584 台	7,254 台	8,827 台
7	PS2	161,364 台	3,179 台	3,001 台

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

最近这一周以来瞩目的焦点放在试玩版(Demo)上了,《WET》、《FIFA 10》、《NBA LIVE 10》等大作试玩版纷纷登台亮相,就在本期杂志截稿的前两天,《PES 2010》和《忍龙2》的试玩版也提供了下载,光是从试玩版的掉物而至就已经埋埋到年末商战的硝烟了。其中最热的话题无疑是《FIFA 10》和《PES 2010》的正面对撞了,仁者见仁智者见智,这里就不多说了,倒是EA“刻意”将前者的发售日调整为与后者同一天发售,这就有点“找茬”之嫌了。(笑)

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

新闻资讯
黄金眼

黄金珍藏 × 1

热血推荐 × 6

甲壳虫 摇滚乐队



雷电



多边形



ACE 飞行员



推荐玩家人群

- 喜欢甲壳虫乐队的音乐爱好者。
- 喜欢美式音乐游戏的玩家。
- 希望活跃起来中气的人。

黄金珍藏

总分 27

■ 世界上最伟大的乐队甲壳虫致敬

你肯定听过世界上最成功的乐队“甲壳虫”的歌,如果你喜欢他们,那么你不会不让你感到哪怕一丁点儿的失望。用卡通化和现实相结合风格对精心制作的场景和角色完美还原了乐队1位成员的独特形象和那个熟悉的演唱会,收录的歌曲都是耳熟能详的经典,他们的歌翻唱又经典呢?等待DLC吧!

光是冲着那将别重新制作的不同年代的甲壳虫乐队的MTV就绝对值回票价了,甲壳虫的重度沉迷者绝对不能错过的。而游戏系列则绝对不会玩过这款游戏。游戏本身也是没得说的,所有的卖点都集中在甲壳虫身上了。对于国内玩家来说,唯一的问题恐怕是游戏套装昂贵的售价了。

画面风格非常独特,从开场CG开始,惟妙惟肖的卡通形象似乎吸引你穿过时间的隧道,进入游戏后背景音乐都根据音乐师制作。画面设计得很好,演奏音乐时的快慢十足。场景随着各公众播出都尽显游戏的成熟形式中。这似乎超出一个游戏的范畴,这种致敬的作品,在明星的光环下怎能不欲不欲生?个

■ PS3/X360/Wii ■ BO7/DVD-ROM ■ MTV Games/Harmonix Music ■ The Beatles, Rock Band ■ 发售:2009年9月9日 ■ 1-4人 ■ 无对应周边

口袋妖怪 心之金·魂之银



晴天



炎骑士



九兵卫



推荐玩家人群

- “口袋妖怪”系列的忠实FANS。
- 对收集有特殊癖好的玩家。
- 怀念GBC原作的玩家。

热血推荐

总分 26

■ 系列最强之作再次回归。

本作并非简单地移植,而是针对NDS双屏以及触摸屏设计了很多全新的操作,对于新老玩家来说都有目一新的感觉。收集怪物,和系列其他作品联动,与不同版本游戏的交换仍然是最容易让人沉迷的地方,尤其新增加的多重设施拓展了收集怪物的途径,大大丰富了单人游戏的内容。

游戏的主线流程和初版相比没有太大变化,但是隐藏要素却非常丰富。发展后期,公园冒险、怪物陷阱、神秘遇害等新增设施中的玩法各不相同,而且对于热衷于收集的玩家可以更有挑战的动力。全新改版的竞技场将比赛类型进行了细化,对玩家培养怪物时的针对性也提出了不小的要求。

游戏复刻的是GBC版的《口袋妖怪金/银》,铁拳版本也有女主角两条路线。除了铁拳一面的画面,游戏在保留原作的所有要素的基础上还加入了新的精灵和技能种类,各地城镇的设施技能也得到更新,剧情中还有新的角色登场,即使你曾经玩过原作,也绝对有必要重新回味一下这部经典之作。

■ NDS ■ 主片 ■ Nintendo ■ タケノコ・エモター ■ ユーランド・ソウル・カンパニー ■ 角色扮演 ■ 2009年9月12日 ■ 1-2人 ■ 无对应周边

尘土飞扬2



多边形



雷电



ACE 飞行员



推荐玩家人群

- 喜欢竞速赛车游戏的玩家。
- 想亲身体验拉力赛中的激情与惊险的玩家。
- 喜欢线上多人竞速模式的玩家。

热血推荐

总分 26

■ 这是最强悍的拉力赛车游戏!

游戏的画面出人意料地出色,场景刻画与色调的搭配相当完美。拉力赛的那种紧张与豪迈在游戏中展现得淋漓尽致,驾驶手感在众多拉力赛游戏中首屈一指。游戏难度相当适中,多人在线对战也是刺激万分。不过作为一款拉力赛游戏,缺乏足够多的地形与气候变化无疑是一个巨大的缺陷。

作为经典的《科林·麦克雷拉力赛》系列的延续作品,先睹为快小组多年制作赛车游戏的经验,将拉力赛的场地、车辆、手感和整个拉力赛的氛围都非常精彩地表现了出来,控制车辆的手感和公路驾驶有所不同,在各种艰险的地表环境下与车体打擦身斗争是游戏的乐趣所在。

100个赛事分布在9个场景中,但是赛道难度仍旧很高,大部分赛事就是将一条较长的赛道分成数个小赛,好在分割时有一定变化,配合8种不同风格的赛事规则则玩法非常丰富。画面的整体效果非常不错,完美展现出“尘土和泥”的主题,伦敦巴特西电厂、追拍极限赛车等场景也拓宽了游戏的广度。

■ PS3/X360 ■ GD ROM/DVD ROM ■ Codemasters ■ Dirt 2 ■ 竞速 ■ 2009年9月8日 ■ 1人 ■ 无对应周边

Love Plus



九兵卫



晴天



玛娜



推荐玩家人群

- 声优控。
- 希望模拟现实生活的女性玩家。
- 具备一定日语水平的玩家。

热血推荐

总分 24

■ 不要迷恋姐,姐只是传说。

不愧为Konami开发,这画面就是NDS版《心跳回忆》嘛!不仅玩法类似,连打电话约会、放学回家等经典要素也全部还原。游戏通关之前是女生的过程,而通关后则是原创的亮点部分,能与真实时间同步是一大亮点,而“Love Plus”模式下与女生互动交流的体验也令人觉得非常新鲜。

游戏以2D CG与3D人物相结合方式来刻画人物,而通过NDS的触摸屏和麦克风,游戏中还设定了相应的操作来让玩家和恋爱对象形成很好的互动,开创了同类游戏的一个先河。通关后以实时互动模式进行游戏也是颇具吸引力的要素,甚至会在不知不觉中感觉玩家不良的生活习惯。

自从开始看到游戏的人说,热情被浇灭了一半,但实际上玩到本作却发现游戏的素质还是很高的。玩法简单,就是安排每天的任务计划来培养自身魅力,通过恋爱与女敌间的特殊事件来加深的好感度直至最终将其变成自己的女友。游戏最大的亮点在于强调了玩家和虚拟女友之间的互动,这一点很难得。

■ NDS ■ 主片 ■ Konami ■ Love Plus ■ 模拟养成 ■ 2009年7月11日 ■ 1-4人 ■ 对应Wi-Fi联机功能

沙加2 秘宝传说



晴天



九兵卫



纱迦



推荐玩家人群

- 怀旧的日式游戏玩家
- 玩过GB版原作的人
- 《沙加》系列FANS

热血推荐

总分 **24**

■ 19年后感动。

如果你曾经玩过本作的GB版，那么焕然一新游戏画面首先就会给你一种怀旧的感觉。另一方面，在保留主线剧情和特色系统的同时，新增的“命运之线”对战斗中的连续攻击，以及连续情节都会发生很妙的影响，鼓励玩家尝试更多不同组合的魔法对丰富游戏的可玩性起到了不小的作用。

虽然是SE名作复刻计划中的一环，但由于诞生于GB的原作年代久远，因此本次重制版也可算是一款新作。游戏提供给玩家不同的难度进行选择，而各个种族的能力成长方式也存在差异。除此之外，本作中的收集要素颇为丰富，加上可以与同伴合作的联机要素，游戏的耐玩度绝对有保证。

创建人物的多种族由于能力和成长倾向的不同本身就保证了玩家在选择冒险队伍上的多样性，而像“幸运战士”、“命运之线”等新要素的引入也便玩家在战斗和人物成长上有了更多变化的选择，战斗的过程非常有趣。对于不想一板一眼战斗的玩家来说，战斗中的加速功能也是能体现人性化的设定。

■ PS3/PS2/Nintendo DS/GB2 秘宝传说/角色扮演/2009年9月12日/1-2人/无对应周边

国王物语



九兵卫



炎骑士



晴天



推荐玩家人群

- 喜欢童话风格作品的玩家
- 对管理游戏中的国家感兴趣的人
- 渴望体验国王生活的玩家

热血推荐

总分 **24**

■ 小小国王的成长物语。

本作是一款充满日式童话风格的作。玩家需要扮演一名国王来治理并发展自己的国家，因此也带有一些养成和经营要素。本作的战斗部分比较强调玩家对部下的指挥能力，而像公主的设定也显得相当十足。总而言之，游戏的难度不高，风格比较可爱，是一款非常适合用来放松心情游玩的作品。

能够让我这个对角色扮演游戏并不感兴趣的入也充分体会到游戏的乐趣并且爱不释手，这已经足以证明本作出色了。游戏的画面尽管简陋，但在融入进了童话风格配色之后让人感到非常舒服。丰富的内容可以让玩家始终保持着游戏的新鲜感。采用经典回合制作为BGM的作法更是将游戏气氛烘托得非常到位。

童话故事中的世界应该是什么样的呢？只要玩过这款游戏，那么相信所有人都会找到真正的答案。丰富多样的任务可以保证你要长时间游戏也不会觉得单调乏味。游戏本身也没有多余的画面的效果，也没有使用 Wii 的体验操作，但简单上手的游戏玩法却可以让任何入迅速体会到这款游戏的乐趣所在。

■ Wii/PS2/ROM/WW/WW/王将物语/角色扮演/2009年9月9日/1人/无对应周边

极品飞车 变速



雷电



Gouki



多边形



推荐玩家人群

- 赛车游戏爱好者
- 希望驾驶速度之羊布加迪威龙的玩家
- 希望驾驶“大黄蜂”的玩家

热血推荐

总分 **23**

■ 系列又一次翻身之作。

系列水准逐年下降，本作终于有了回春趋势。画面虽然谈不上精美细腻，但是整体大方向回归了系列的纯粹效果。手感更加趋于真实赛车，车身的重量感很明确，但是实际操作很简单，没有其它真实赛车那么繁琐。暴力吸取其他优秀作品长处，以“爽快”式的街机风格让玩家使用更多技巧。

游戏具备了符合世代标准的游戏画面以及美式风格十足的界面设计，并贴心地准备了很多针对新手的辅助驾驶系统，如果你是一个单纯只想开好车而不想探究“这个弯该怎么跑”的玩家，那么这款游戏是非常适合你的。针对不同赛事设计的加分系统和单人模式最有意思，单机就能让你玩上好一阵子。

游戏最惊心动魄莫过于在高速行驶中根据地图向弯道的那一瞬，手柄的强烈震动与爽快一片的画面让你仿佛真的置身于车阵竞速。游戏比较照顾新手，着重于体现竞速乐趣，所以特地设置了各种加分机制，目的就是让你玩得尽量“花”一些。多人对战的得分由于各类玩家的加入无疑更加“火爆”。

■ PS3/X360/BD/DVD-ROM/EA/Slightly Mad/Need for Speed: Shift/竞速/2009年9月17日/1人/无对应周边

迷你忍者



脆薯条



纱迦



多边形



推荐玩家人群

- 对忍者题材生活感兴趣的玩家
- 喜欢和风式画面的玩家
- 想体验小小英雄拯救世界的玩家

热血推荐

总分 **20**

■ 可爱Q版忍者大冒险。

本作的画面虽然极为朴实，但和风格的气质给人眼前一亮的感觉，不过后期的火山关卡很容易造成视觉疲劳。游戏的难度比较新奇，战斗也非常容易上手，对付不同的敌人还要使用不同的角色，趣味与爽快的使用简单游戏在战斗部分有着诸多趣味。收集要素是游戏中的另一大亮点。

游戏的画面和音乐清新独特，在传统欧美暴力大作里相当抢眼。从动作游戏角度来说，游戏的素质是中上之选，手感数据太过优秀，不过招式数量少，敌人变化少，加上难度低；打着打着就觉得很无聊平淡。不过游戏中能做的事情并不少，有升级，有技能，有收集要素，如果能投入的话应该会很高兴。

游戏画面感觉过于“低幼向”，不过实际游戏内容却一点也不含糊，除了普通的打斗部分外，忍者与道具的使用也值得稍加留意。不过由于画面故意粗糙，招式数量也似乎有点有限，敌人的AI也偏低，打到最后多少感觉有些乏味。游戏的升级系统与收集要素给了完美主义者最大的游戏动力。

■ PS3/X360/BD/DVD-ROM/505/Wamer Bros/Entertainment/Mini Ninjas/动作/2009年9月8日/1人/无对应周边

428 被封锁的涩谷



胜负师



神奇漫画 终极联盟2



多边形



编辑评分

8

9

热血推荐

总分 **25**

■ PS3/Chunsoft/428 封锁的涩谷/文字冒险/2009年9月9日

如果不是语言问题，本作完全有“黄金珍藏”的潜质，可以这么说，这是同类游戏的标杆形态。人性化的系统设计，出色的剧情自是不用多说，Chunsoft 作品中引以为傲的剧情发迈，在本作中发挥了极致，看似微不足道的选择也会引发毁灭性的结果，85个BAD END让人有探雷般的快感。

编辑评分 **7**

编辑评分 **6**

总分 **20**

热爱美国漫画英雄的玩家一定会为本作感到兴奋。超过二十余名漫画英雄们会在本作中登场外，游戏各方面都有不小的进化，全新的界面与循序渐进的教学任务让新玩家更容易上手，丰富的分支路线让多周目不再单调，英雄组合技能让人感觉新鲜。不过英文不佳的话，玩起来乐趣足够的投入。

■ PS3/X360/Activision/Marvel/Ultimate Alliance 2/动作角色扮演/2009年9月15日

文 白夜 (levelup.cn)

美编 忽悠悠



首先,对于从本期开始《最终幻想XIII》信息栏中的“发售日”和“售价”都将“未定”改为确定的数字这件事,笔者感到颇为激动,从2006年的E3展到2009年12月,将近三年半时间的等待即将划上句号,新的幻想又将降临,这三年多的时间里,作为FF FANS的玩家们依靠着一点一点放出的新消息,早已经不知道在脑中把游戏里的各个场景、细节YY了多少遍……

临近游戏发售,SE方面也一改吝啬的风格,加快了关于游戏新消息的发布,本次为大家带来的是新角色介绍特集以及有关战斗系统的新情报。

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种	1人	9800日元
发售日期	2009年12月10日(标准版)	
游戏容量	25GB X360	

吉尔·娜巴特 Jihl Nabaat

统率圣府精锐部队“PSICOM”的军官,阶级中校。虽然外貌非常迷人,但实际上内心却残忍冷酷。她对路希可以说非常憎恨,对于将路希以及受到路希影响的人放逐到下界的行为,她对外宣扬是“为了将圣府所受到的损害降到最低限度”。



企图将香草放逐的娜巴特

从游戏很早公布的影像中我们曾看到香草被一队圣府军押送的场面,而逮捕她的正是吉尔·娜巴特中校。面对着香草,娜巴特说出“你可是可以让蛮族恢复平静的重要道具”,随后微微一笑,仿佛隐藏着什么阴谋。



被逮捕的塞兹等人

遭到逮捕的塞兹和香草被押送到了娜巴特的跟前,他们将面临着被放逐到下界的命运。面对尽全力抵抗并企图从负责押送他们的士兵手中逃脱的塞兹,娜巴特高高举起手中的剑并以冰冷的眼神一言不发地看着他与香草……从这个场面中,可以很大程度上表现出她的残忍冷酷的性格。

娜巴特冷冷地看着被逮捕的男主角们,在她的背后还站着一位穿着跟其他士兵不同的男性,他是谁娜巴特的副官么?

对被流放之人冷眼相向



扬格·罗修

Yaag Rosch

将“保护蛋的市民”当成比任何事都重要的男子。他将闪电一行人视为“扰乱和平的不法份子”，因此他不懈地对闪电等人展开攻击。在他的额头上可以看到有一道疤痕，这也是为了保护蛋而战斗才受的伤么？



総力を挙げて、ルシを討て

正义感十足的

精英指挥官

新闻资讯 前线狙击

率领士兵并亲自上阵战斗

手持短剑正在为士兵们做战斗动员的罗修，他再次强调之所以要和路希交战，是因为他们威胁到了蛋的市民安全。与斯巴特同样身为圣府军中枢的他做事十分认真而且充满了正义感。



兵隊を率いてルシの殲滅を語っているのは、推たさ思っている

穿着一套很像机甲的装备，罗修看起来正在驾驶着战斗兵器在和敌人作战。他的对手会是闪电一行人么？



对圣府军的政策颇有疑问

虽然一直坚定地要将闪电等人赶尽杀绝，但罗修对圣府军的“放逐计划”也怀有疑问。因为他十分重视蛋的市民，所以对“因为有可能受到脉冲的影响，所以就必须要将这些市民放逐到下界”这件事有些不满，因此经常可以从他的表情中感到他对圣府军这种做法的困惑和舌辩。



保护蛋的安全就是我战斗的惟一理由！

罗修の設定

池田小组表示，罗修の設定最初是“严肃而且身材很好的典型军人”，但游戏中已经有以斯诺为首的众多猛男角色了，所以便决定将他设定为古代武士型的角色——身材魁梧又不是看起来太脆弱。

前线狙击

达基·卡茨罗伊

Dajh Katzroy

塞兹的亲生孩子，和他的父亲有着同样的爆炸头，刚刚满6岁。由于在3岁时失去了母亲，所以塞兹对他非常关爱和呵护，所以在性格上并没有留下什么抹不去的阴影。故事中他似乎由于某种理由而没有在塞兹的身边，不过最后还是得以和久违的父亲再度重逢。而塞兹之所以会和闪电共同行动并与她一起去寻找脉冲的沃尔希，相信其理由也和他的儿子有着不可忽视的关系。



塞兹万分呵护的儿子

塞兹因为与儿子的突然重逢而感到惊讶，在他背后的香章却没有露出为同样高兴的表情，到底是因为不了解情况而产生的迷惑，还是这重逢背后隐藏着什么……



达基（左）“つかまえた”!

NEW!



对闪电和斯诺最重要的人——塞拉

塞拉这个名字在试玩版的最后曾经从斯诺口中提及过，但当时所有玩家对这个突如其来的名字相信都是一头雾水。在日前刚刚结束不久的“FINAL FANTASY XIII PREMIERE PARTY”上，这个角色在最新展示的印象中终于露出了其真实面目，而且可以说其重要性出乎所有人的意料。

塞拉（セラ）这名角色的真实身份是闪电的妹妹，同时也是斯诺的未婚妻。从外表上看，其头发的颜色以及眼睛等细节都和闪电一样，可以说就是一个“少女”版的闪电。而从闪电的背景来看，塞拉是闪电在父母双亡后一手抚养长大的。在最新的影像中，出现了斯诺带着塞拉一起看烟花的浪漫场面，而从两人的关系我们也终于可以知道斯诺为什么叫闪电“大姐”了。

角色设定者的讲解

关于娜巴特和罗修



池田奈绪

在本作中担任配角的角色设定工作，个人代表作品为《圣剑传说4》以及《最终幻想XII》中的配角角色。

身为圣府军精锐部队“PSCiOM”指挥官的娜巴特与罗修两个人，过去在培育精英军官的圣府士官学校中是同一期的学员。之后娜巴特在士官学校以第一名的成绩毕业并加入PSCiOM部队，在那里她充分展现了自己的实力，官阶也一路水涨船高到了中校。在军队中她除了常规的执行政策之外，在紧急的军事作战行动中负责掌管整个指挥系统，基本上PSCiOM的士兵都是依照他的指令来展开行动的。

相比之下，罗修则是透过苦学而进入圣府士官学校的，毕业时的成绩仅次于娜巴特排在第二名，虽然比不上娜巴特，但他的能力依旧

出类拔萃，同样是PSCiOM部队公认的精实指挥官。他的主要职责多是亲自率领士兵上前线作战，从他额头上的那道疤痕便可以看出他一定是身经百战。

这两个人设定的核心就是“在与闪电等人敌对的圣府军中的领袖”，若用将领来举例的话就像是金将和银将。为了强调金银相对的这种感觉，我在两人的造型的许多关键处都设计成相互对照。比如娜巴特有那一头奶茶色的金色卷发以及黄绿色的眼珠，而外套以及身上的挂饰则是采用金色；罗修设定成蓝灰色的银色短发与黑皮革单色的眼珠，外套以及挂饰则采用银色。除此之

外，这种设定也扩展到两人身上佩戴的刀剑等物，比如抱着必死之心战斗、具备武士精神的罗修，手持的是很像日本刀的黑色军刀，相对地看起来比较爱耍阴险的娜巴特则是手持白色西洋剑。

关于两人的性格，如果说得太多样可能会不小心将重要的剧情透露（笑），总体来说，这两位角色的内在和外型都有很大差异，但两人都是非常有深度的人，由于他们的行动、想法、出人意料命运以及如何在整个游戏的流程中与闪电一行人“斗法”都十分值得一看，所以敬请各位玩家期待。

从之前的报道中我们得知在本作中每一个主要角色都会有一只召唤兽。本次为玩家介绍的便是主角闪电的召唤兽“奥丁”，作为系列的传统召唤兽之一，本作中的奥丁将有着很大的变化。

上弦月、玫瑰花瓣以及……

皎洁的月光，飘落的玫瑰花瓣，似天长城的白马……这便是奥丁变形后的形态。观察一下白马的身体便可以发现，之前处于人形时的铠甲分布到了白马身体的各个部位，依旧保护着奥丁的身体。



变身为白马疾驰在战场上

将奥丁的武器一分为二作战

在驾驶模式中，闪电的攻击方式将会和平常不同——她会将奥丁的巨大铁剑一分为二，以二刀流的方式将敌人斩杀。



电光石火般在疾驰中粉碎敌人！

数字就是消耗值

请注意驾驶模式中各招式名称左边显示的数字，这些将代表发动招式时相应的消耗值。而左边转盘上的数字则应该是当前可供消费的消耗值总数。而显示在最下

方的“斩铁剑”，奥丁在系列作品中的最强技，看来将耗费所有的消耗值。此外，可以注意到后面有“Lv.1”的字样，看来将通过某种方式成长。

ALL 斩铁剑Lv.1



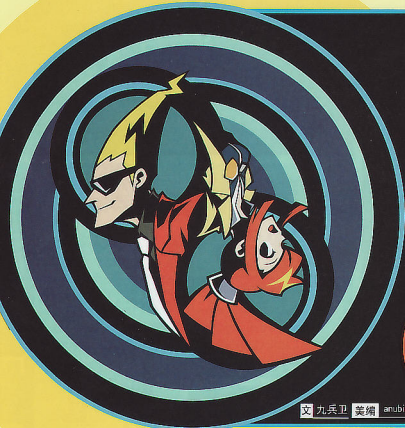
本作是由“逆转裁判”系列生父巧舟带来的一款推理解谜类游戏，作品独特的设定和剧情给人留下了非常不错的第一印象。鉴于游戏的思考性很强，加上玩法独特，所以很多新玩家对于本作会有些摸不着头脑，那么下面就让我们彻底来揭开这款神秘新作的面纱吧！

开发设计 NDS	GHOST TRICK 预定2010年发售 无对应语言	Capcom 1人	文字冒险 悬疑 推理/解谜
--------------------	-----------------------------------	--------------	---------------------

“《逆转》系列” 来自死者

调查的 流程与方式

相对于其他游戏，本作的设定看上去很是另类，下面就让我们具体通过游戏中的一段简单流程来了解一下本作的实际玩法吧！



▲主角遭遇事件后如果此时在场的玩家将扮演凶手，嫌疑可以避免惨剧的发生！

▲在探索与凶手对峙的过程中，化身为玩家的主角发动“附身”能力，画面会变为红色的特殊图像。

为了找回自我记忆
而奔跑的逝者

失去了记忆以及生命的西塞尔就是本作的主角。虽然死后成为了游魂，但他却用生命换来了不可思议的力量以追查自己死因的真相。

“トリック”そして、“アヤツル”……だぞ。

▲西塞尔并没有因为自己的死而一蹶不振，而是全力投入案件真相的调查之中。

GHOST TRICK

ゴースト トリック



凶杀事件的开端

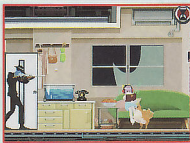
被一发莫名的子弹击中并夺去生命的主角西塞尔，偶然间获得奇特的力量得以通过游魂的方式继续留在这个世上。不过遗憾的是，化身为游魂的西塞尔已经失去了自己活着时的记忆，甚至连自己是谁都不清楚。更糟糕的是，西塞尔的游魂只能存在于被杀后的夜晚，一到天亮就会彻底消散。在这仅剩的几个小时之内，玩家需要利用犯罪现场的所有证据以及在现场者所掌握的线索来弄清主角被杀的经过并找出真正的凶手。这将是一条充满紧张与悬念的推理之路。

▲老实说，主角西尔死得相当悲剧，还完全不清楚状况就被杀手一枪毙命。



西塞尔

之父原创新作 的推理!



嘉依

嘉依原本和自己的宠物狗一起在公寓内看家，或许由于命运的捉弄她被卷入了主角遇害的事件中，嘉依乖巧的性格在遇到各种各样的人之后也发生了变化。

▲ 杀手为何会闯入嘉依的房舍令人迷惘。



被害事件的少女
被卷入主角

▼ 发动“附身”能力中，玩家可以选择想要操纵的物件，该物件会在场景中会以醒目的颜色标记出来。



これで、アナタ様は
シャダンキビとじつきました。



▲ 初期正常的时间轴，操纵刚刚附身的雄杆开始和持枪的杀手，这样就可以为做出盗取证据创造绝佳的机会。



▲ 突如其来的变化让杀手一时有些失措，玲奈利用这个时机企图逆转对方的优势。



とまれ!

▲ 遗憾的是，玲奈没能多次成功再次被杀追上，情况十分危急。



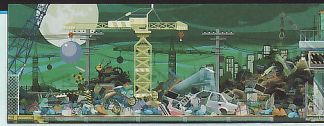
ダレドゥ!

▲ 主角再次发动并调用“附身”与“操纵”的能力，使得场内的音枪和自行车对杀手构成轻微的干扰。



運命更新!

▲ 借此机会，玲奈终于逃脱了杀手的魔爪，屏幕中显示出命运更替的提示，而画面里的沙漏则是象征着倒计时的装置。



▲ 这里正是主角西塞尔遇害的案发现场，也是玲奈和杀手不期而遇的地方，由于场景比较复杂，所以玩家可以“附身”与“操纵”的东西也真很多，这对我们的观察以及后续应变能力提出了很高的要求。

玲奈是一名
怀有强烈工作热情
和正义感的新人
女刑警。主角西塞尔被谋杀时，她曾经就在现场，目前被神秘人盯上的玲奈现在的处境也比较危险。

不顾一切的女刑警
工作拼命



玲奈



▲ 只能能够在近距离百发百中，这也是吉格的一个特点。

手持莫奈散弹枪
的冷酷杀手

吉格

身穿黑衣，一身绅士打扮的吉格是一个神秘的职业杀手，在圈子里他又被人称作是“超近视眼吉格”，这是因为吉格只在离自己最近的距离拥有致命的攻击力。

“附身”与“操纵”



なんぼって…
(私が…彼文を、助ける…?)

既然玩家是控制失去了人形的游戏来调查事件，相比通常的解谜当然会有一些限制，不过游戏中为主角的游玩准备了两种特殊的能力——“附身”与“操纵”。所谓附身，指的就是游戏可以移动到任意物体之内，而操纵则是指游戏可以控制被附身的物体进行各种行动。如此一来，原本只能观察周局的游戏也具有了影响现场的能力。



ザンナンゲけ、ミカタは
見え入りよ。そのカオイロは。

▲ 利用周围环绕于好奇也是令玲奈身陷危险的重要因素。

制作人的话

本作制作人巧舟称，游戏最值得目的当然是充满神秘色彩以及极富推理性的故事，而另一个看点，则是本作中人物的动作做得比较细致，可以让玩家机临其境般的画面特点发挥到了极致。这也包括场景中供玩家所操纵的物件的物件。大家在游戏时一定要仔细观察。

下笔如有神
万物迎春来

小小的太阳

大神传

大神传 小小的太阳	Capcom	动作
去神传一小太阳— 双定约10周年纪念 封面艺术设定	1人	价格待定 发售日期：未定
NDS		对应玩家年龄：全年龄

当所有玩家还在为 2008 年 PS2 上的前作《大神》即将推出 Wii 版而欢欣雀跃时，官方也顺势公布了这款剧情承接初代的原创新作。游戏中玩家将操作“小照”在失去生气的大地上与妖魔鬼怪展开新一轮的战斗，而经典的“画笔系统”这次在 NDS 的触摸屏上也得到了完美的还原，无论是曾经错过经典还是准备回味 Wii 版的玩家都有必要体验一把由全新剧情串联起来的奇幻冒险。

文：晴天 黄编 编辑



▲交战中出现的闪电术又是妖怪在作祟吗？

▲游戏一开始并没有交代小太阳的来历，而这也作为《大神》的悬念贯穿于主线剧情中。

故事的开端

游戏的故事设定在前作大神使“中津国”恢复和平之后，某天曾经和大神一起冒险的小画师“一寸”带着小太阳前来拜访未之精灵佐久夜，而就在二人交谈的途中，一道巨大的闪电竟然劈中了佐久夜使其失去了力量，最后处于对中津国现状的担忧，英雄将守护大地的重任托付给而人后，便消失得无影无踪……

如同画卷的场景

▼用樱花妆点的场景对于玩家来说并不能算作这最能代表此处已经资金净化的标志。



▲古典建筑风格的桥梁和房屋的高声隆隆听起来非常壮观。

作为继承前作作的特色之一，充满日本古典韵味的“泼墨山水”国画风格一定会让游戏中的每个场景都给玩家留下深刻的印象，绝对不逊色于家用机版。



▲触什么碰什么全在触摸屏中

游戏的主人公，由于体型较小，因此可以视为前作主人公的“缩小版”，另外从其身上的花纹来看，它应该也与天照大神存在某种未知的联系。



分开行动

- ▲在石前必须先让两人分开才能进行下一步操作。
- ▼用触控笔在屏幕中画一条线代表国王的移动路线。

解谜要素

和前作仅仅依靠“画笔系统”来解谜不同，由于这次国主会一直骑在小天照身上，所以有些时候也需要两人配合完成一些动作才能顺利打开通道。而右边的情况属于游戏中一个比较典型的例子，当两人来到一座有崩塌危险的石桥时，由于真并不能同时承受两个人的重量，此时玩家就必须分别操作国主和小天照来进行移动，并且类似的单人操作也会运用在某些战斗中。



指示同伴

成功移动

- ▲当国主安全通过后可以操作小天照顺利过桥了。

不会分离的好伙伴

神木村剑士须佐之男（スズノオ）和麒麟御奇稻田（クシナダ）的儿子，虽然有些胆小但却充满正义感，怀揣着成为父亲一样强大的剑士的梦想开始了冒险。

新闻资讯
前线狙击



■由于邪鬼由于对普通攻击完全免疫，所以玩家必须操作小天照将其击退后再发动一击才能将其消灭。

爽快战斗

和传统的动作游戏不同，游戏中并不是一味地对敌人进行双击就能获得胜利，尤其是当遇到某些通过普通方法不能消灭的敌人时，结合已经学会的“画笔技巧”发现它们隐藏的弱点才能先发制人。



- ▲鬼实际的弱点正是它的那只大眼睛，赶快使用樱花引诱其睁开并立刻使出破绽才行。



▲新作中增加了一些外形可爱的怪物，其本身的实力还是那样让玩家自己来验证吧。

画笔系统

将解谜与战斗成功地融入“画笔系统”一直都是很多玩家对前作津津乐道的地方。当然另一方面由于手柄操作的局限性，部分玩家也对这个有点影响游戏流畅度的设定颇有微词，甚至还有人提出过“游戏应该出在NDS上”的建议，只是让大家没想到的是，这次官方还真在NDS上制作了一款全新作品。下面就先让我们一起来看看目前已经公布的3种画笔技巧各自的作用：



樱花

发现枯木



勾勒轨迹

▶成功让枯木开花后会出现“逢春”鬼，但只要不断收集它们才能让小天照的能力得到强化。



使树木焕发生机并净化世界的神奇技艺，只有彻底消灭了场景中的所有敌人才能进行操作。

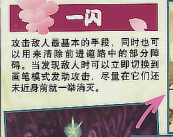
逢春 枯木逢春

学习画笔技巧

和PS2一样，要想领悟新的画笔技巧需要在特定事件中使用画笔勾勒出特定的轨迹，“依样画葫芦”就是这个道理。



出现通道



一闪

攻击敌人最基本的手段，同时也可以用来清除前进道路中的部分障碍。当发现敌人时可以立即切换到画笔模式发动攻击，尽量在它们还未近身前砍一斧头。



发动攻击



发现断桥

将被破坏的物体通过画笔进行修复，同时也是对玩家观察力的一种考验。



填补空白



发现敌人

▶画圈左下方的葫芦标记应该类似于前作的“墨水量”，只有用最少的消耗获得最大的攻击效果才能在持久战中占有优势。



一刀两断

画龙

GRAN TURISMO®

THE REAL DRIVING SIMULATOR

新闻资讯
前线直击



文 雷电 美编 木仙

GT赛车 PSP	SCE/Polyphony Digital	竞速
Gran Turismo 2009年10月1日 支持网络	1-4人	中文版 1399港币

离《GT赛车 PSP》(后简称为GTP)的发售日越来越近,各位玩家肯定已经迫不及待了吧!不过对于这仅剩的几日等待已经无足轻重,其公布发售日那天起,时间就如梦幻一般一晃就过去,10月1日,游戏将全球同步发售,此次的中文版也不例外哦!除了普通的UMD制品版外,PSN下载版也会同时推出。

主机同捆版!

这次的GTP会推出三种同捆版:

1. 欧洲地区10月1日至10月10日之间购买PSP go并到索尼官方网站注册就能得到正式版GTP的下载权限。
2. 美版GTP(UMD)同捆“神秘线”PSP-3000,同时附赠2GB记忆棒、PSN电影和音乐下载券各一张。其中音乐券可以通过电脑在Sony Music Pass上下载10首歌曲。这个版本只要199美元!
3. 日版GTP(UMD)同捆黑色PSP-3000,该PSP-3000为GTP限定版,主机的表面会有“GT”的标志,并且L和R键以及周边将使用特殊的灰色调。



■日版同捆版的限定版主机,右下角有GT logo

■美版同捆版套装



初回生产版内送车辆

GTP初回生产版内会有一个特殊的产品码(プロダクトコード),登陆PlayStation Store输入产品码可以下载“雪佛兰 Corvette ZR1 (白色)”,这辆车型的代表车辆,封面上的就是它了,它被称为Corvette系列最强款式,在纽堡林赛道达成一圈7分26秒的最佳成绩。



预定赠送特典!

预定GTP就可以得到以下特别车辆——中的一辆的产品码,要知道,这可是兰博基尼第一次登陆“GT赛车”系列“作品”,这样,法拉利对兰博基尼的好戏终于可以上演了!



“跃马”对“蛮牛”的好戏
最终在赛道上上演!



布加迪威龙16.4



雪铁龙GT



法拉利Enzo



日产GT-R SpecV



兰博基尼
Countach LP400

高模下的雪佛兰

《GT 赛车》向来以极其细致的车辆建模闻名,考究的车辆让赛车游戏成为真正的车迷也会不禁赞叹的作品。高模下的雪佛兰 Corvette ZR1 和真车的照片放在一起,绝对有以假乱真的效果。



■和真车的细节比较



注:这并非 PSP 版 GT 在实际上表现的效果。

新闻资讯

前线狙击

挑战任务 Driving Challenges

“挑战任务”相当于《GT 赛车 4》中的“任务赛”和“执照考试”的融合体。这个新游戏模式总共包括 102 个挑战任务,内容可谓非常丰富,从车辆驾驶的基础,实战技术到每一个弯道的考验,每个任务都会有金、银、铜三种奖杯,只要取得铜杯就算完成了挑战,根据以往的经验,要想在“挑战任务”中取得金杯的话,一定会花费玩家不少的时间,在挑战模式中争取资金来购入新车,添加到自己的收藏之中。



● A-B 的内容为“刹车和转向”给定的车辆在右上角,赛道如图所示,包括挑战的内容介绍和取得各个奖杯所需的时间都在该画面下显示出来。



● 也可以对任务进行一些相关的设置,包括辅助线的开关,自动求助的转换等。



● 所有挑战任务分为多个级别,第一级为学习驾驶的初级知识。



● 进入 A 级(最初级)任务后又有几个挑战项目(6 个)。



● 开启辅助线的挑战任务就会容易一些,努力尝试吧!



● 若将 137 与 25 秒的金杯条件放宽一点点,再努力一下试试吧!

最多 4 人的联机模式

在 PSP 方便的联机功能下,GT 将为所有赛车游戏爱好者提供一个极其方便的交流平台。选择 Ad Hoc Mode 进入联机模式,这里分为“多人游戏”和“分享 & 交易”两部分,通过多人游戏同样可以获得资金,用来购买新的赛车。

进入分享和交易车辆后有三个项目可选



■ 分享和交易车辆 与好友分享自己的赛车吧!



■ 借出车辆 借出爱车,让好友开开过瘾!



■ 交易车辆 出售爱车,赚取资金,购买新车!



■ 购买车辆 购买爱车,让爱车加入自己的收藏!

进入多人游戏后又有三种模式可选



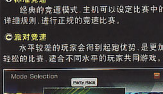
■ 多人游戏,最多 4 名好友共同联机游戏。



● 标准竞速 经典的竞速模式,主机可以设定比赛中的详细规则,进行正规的竞速比赛。



● 面对竞速 水平较高的玩家会得到超优势,是更加轻松的比赛,适合不同水平的玩家共同游戏。



● 随机竞速 系统随机安排赛事做到进行多人游戏,比赛开始之前,你不会知道自己会开上什么款式的手在什么赛道上奔驰。



▲ 多人游戏时的画面,右边会显示出玩家的名字。



战争的模样的定会改变

以瓦尔基里的力量

让你们见识一下什么才是真正的战斗！



◆ ガリア王立士官学校 ◆

战场的女武神2 高卢王立士官学校 SEGA 策略角色扮演
 PSP 战场のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校 日版
 预定2009年春季 1人 每份未定
 对应周边未定 对应机种未定 未定

文 脆香条 美编 忽悠悠

手持特殊的盾与枪，传说中古代时的异民族“瓦尔基里人”的后裔，他们拥有着无与伦比的力量，是天生就为了战争而存在的民族。在两千年岁的岁月中，他们的血脉一直延续着，如今这位登场的艾利雅斯便是其后代，而她拥有的那种超人的力量必定会凌驾于主角之上，她的出现也势必会影响整个战局。

真正的女武神降临！ 艾利雅斯

(声：户松遥)

艾利雅斯的装束和前作中帝国军的装束相似，而且从外貌上来看年龄也应该和主人公相接近，至于在游戏中是敌是友就无从得知了。

前作概要

《战场的女武神》于2008年4月登陆PS3平台，战斗充满了策略性以及其水彩画风格的游戏画面都受到了玩家们的一致好评。在1930年代时空架了

欧洲大陆的局势，以穿插在两国战争中的男女为游戏主角，展开传说中驰骋于战场之中女武神的一系列故事。



亚邦·哈迪斯



泽利



柯洁特·柯尔哈斯

本作的主人公，为了寻求那等死亡的真相而奔走于战线。

任何事都抱有冷静对待的态度。

主人公的同学，非常爱操心，但做事比谁都细心。



游戏的主要流程 作战准备室解说

主人公所在的高卢王立士官学校是一个重要的军事据点，随着战火的不间断扩大，这里许多军用设施也相继建造起来，而作战准备室就是一个非常重要的地点，功能相当于游戏中的主菜单，任务选择、部队编成、战车装备等等都需要在这里进行。



任务选择

在作战准备室中选择游戏的任务，任务一共分为“STORY”、“KEY”与“FREE”三种，其中“FREE”打头的任务是可以反复挑战的。

▲“STORY”就是剧情任务了，而从图片中可以看出“KEY”任务似乎是一些重要的教学任务。



▲“KEY”任务主要用来获取一些资格证书，所以不容忽视。

▲作战准备室的设定菜单 每次执行任务前必定经过的一个环节。

传说中只为战争而存在着的没落一族

在人类重复着战争、和平、革命这三部曲中存在着这么一个种族，他们拥有着强大的力量足以扭转整个战局。在战场上他们所向披靡，让敌人深深感受到发自内心的恐惧，他们被世人称为“瓦尔基里”。关于这个种族有着许多传说，本作新登场的艾利克斯便是其后裔，曾经畏惧其力量的帝国在前作中并没有把她们当敌战力，原因就是过于危险。而在本作与革命军的战斗中，驰骋战场的古代一族再度出现，是敌是友仍然是一个未知数……

PS3版《战场的女武神》



前作中帝国最高司令官霍克米利安使用的武器，从外观来看，非常类似古代的瓦尔基里一族。

>>> KEYWORD

瓦尔基里人

手持由特殊能量矿石制成的枪与盾，并且拥有强大能力的古代一族，创造了无数不败神话。其子嗣一直存活至今，本作新登场的艾利克斯便是其后代。

人造瓦尔基里 (正面)

仿制古代一族的革命军最新兵器?

人造瓦尔基里极有可能是革命军为了战争所开发的产物，但就算是要模仿古代一族，其开发的技术等等是从何而来? 或者说又是谁在幕后操纵着这场战争呢?

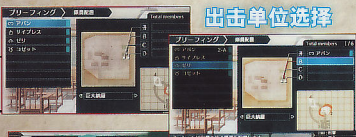
改变战争面貌的新兵器人造瓦尔基里

模仿了古代瓦尔基里一族的造型，全身覆盖着厚重的装甲，手持能量盾和重型武器，作为革命军的最新锐兵器，他们很有可能是一支特殊部队。在本作中，“人造瓦尔基里”部队必定将是游戏中最难对付的敌人，或许根本没有弱点可言……

人造瓦尔基里 (背面)

作战会议室讲解完毕 毕业后进入战斗!

在选择完任务后会进入作战会议室，确认胜利条件与败北条件，并在菜单栏中调整各个角色的装备配置等等。



出击单位选择

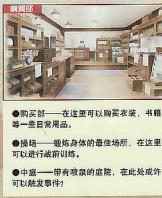


▲出击单位的人数是根据任务的种类而定，但有着诸多不同的设定可以让玩家感受到全新的乐趣。
 ▲战斗的基本系统还是和前作区别不大，但有诸多多新的设定可以让玩家感受到全新的乐趣。



高卢士官学校 其他设施介绍

在士官学校内除了作战会议室外还有很多其他设施，主人公的日常生活在这些舞台上展开。



- 购买部——在这里可以购买衣装、书籍等一些日常用品。
- 操场——锻炼身体的最佳场所，在这里可以进行战术训练。
- 中庭——带有喷泉的庭园，在此处或许可以触发事件!

NINJA GAIDEN 2

新闻资讯

前线特刊



新服装

X360 版里也有换装要素, 不过只能为隼龙换装。本作因为增加了 3 名女性角色, 所以换装这个要素也显得更加重要了。其中隼龙有 4 套服装, 红叶、琥珀各有 2 套服装。瑞切尔只有一套服装, 但她有 4 种发型。这些服装的出现条件非常简单, 把下忍和中忍难度通关就行了, 不过是故事模式还是协力模式目前尚不得而知。

此外也有下载服装等着大家购买, 目前已知在美国的 GAMESTOP 店预定游戏的话, 就可以下载独创服装。

文 纱迥 美编 arubis

隼龙

HAYABUSA RYU

作为主角自然拥有数量最多的服装, 这回的隼龙增加了大刀和火箭炮, 实力有明显上升。相信拥有众多武器可供选择的隼龙依然是最好用的角色, 面对众红粉的冲击也不在话下。

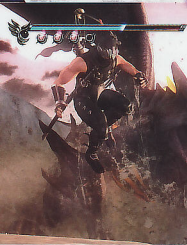
这套服装来自于FC上的3款《忍者龙剑传》游戏, 基于当时的硬件条件, 只能做最基础的布衣, 几乎没有细节可言。

忍者龙剑传 2	Koei Tecmo	动作
PS3	NINJA GAIDEN 2	日本
	预定 2005 年 10 月 1 日	1-2 人
	对应网络设定	7800 日元

国庆期间本作就会与大家见面。尽管没了板垣伴信, 但 Team NINJA 剩下的员工依然很好地继承了原作的精髓, 并将其发扬光大。虽然出血断肢变少, 但是换来了更高的流畅度。另外游戏也增加了大量新要素, 说是 3 代可能还有点过, 不过 2.5 代是绝对当之无愧的。作为发售前的最后一次前线, 让我们来看看游戏的最终完成形态吧!

新要素一览

- ★改成奖杯, 据传是 38 铜、10 银、2 金、1 白金。
- ★故事模式增加新敌人、新剧情。
- ★增加协力模式, 可通过 PSN 联机合作。
- ★隼龙增加新武器, 已知有大刀、火箭炮。
- ★可以使用语音, 红叶、瑞切尔这 3 名女性角色。
- ★游戏系统调整, 平衡性以及视角更加出色。
- ★出血断肢减少。



忍龙 1 版服装

2 代版服装

FC 版服装

通常服装



绫音

AYANE

系列每作都会出现的角色，不过以前只是龙套角色，担任着送信报信之类的任务，这回终于可以正式使用了。尽管来自于《死或生》，但在强调武器的本作中动作会有很大不同。

忍者：服装装

来自于PS3上的《死或生：忍者龙剑传2》里的服装，头巾是最大的特色。



日常服装

和《死或生》里的经典造型比较起来，新版的造型倒是特色所在。



红叶

来自于《忍者龙剑传 DS 龙剑》的角色，武器是长刀，招式和隼龙有相似之处，不过攻击范围更大，另外也有饭沼落之类的杀招，好用归好用，变化不多。

通常服装

一身制成的忍者至女造型，斜肩设计柔美帅气，大腿开衩的开口能够凸显身体的线条，增添了几分性感，裙摆外的香肩若隐若现也相当诱人。（笑）

NDS 服装装

这就是原本和PS版里同样身上的服装，看起来也是一套比较优雅的造型，不过整体风格跟PS版在风格上只是头饰还原了5人。



协力模式

协力模式应该是最吸引人的要素了，在这个模式里可以选择4名角色挑战任务，这些任务和故事模式的关卡是不同的，不但数量多，而且也有难度变化。协力模式和过去的任务模式其实很接近，难度会比故事模式高出很多，同时受到多名BOSS夹击也不稀

奇。本作的协力模式因为可以双打，所以难度还会更加夸张。不过协力模式单打也是可以的，单打时你的同伴就会由AI去控制。

在协力模式中还会出现故事模式没有的强敌，例如前作中出现过的假军火，这次将成为量产杂兵大举袭来，实在太刺激了。

瑞切尔 RICHAEAL

在1代中出现的魔物猎人，后来在PS3版《忍者龙剑传2》里成为可操纵角色。她的武器是巨大的镰刀，同时也能使用火枪等远程兵器。大概是制作人认为她那身衣服过于性感而不会有人去换，所以仅为她设计了4种发型，这个组合倒也能令人满意，不过我还是要多说一句嘴，短发1如果变为白色，那就真和《死或生》里的蛇拳女一模一样了！



新BOSS

之前已经为大家介绍了本作的新BOSS，御妻，这回又出现更强大的BOSS。佛吧。正如各位玩家所见，这个家伙本来只是一个巨大的佛像，不知为何变为敌人向隼龙袭来，和佛陀战斗的场景令人想起了《战神II》一开始与神像的战斗，在试玩版中给人留下了深刻印象。

假隼龙曾在PS3版《忍者龙剑传2》里大出风头，这种敌人的招式和隼龙一模一样，但攻击力高，HP自然也更高，非常难打。在本作中不但会有假隼龙登场，而且他们会成群结队地出现。之前的光盘里还出现了飞天狗等新BOSS，如何对付这些新敌人是各位老玩家必须面对的问题。



长发

短发1

短发2

通常服

■在神像周围战斗，白色，可在实战时切换。



Grand Theft Auto

THE BALLAD OF GAY TONY

文 星夜
美编 anubis

横行霸道IV 风流托尼之歌	Rockstar	动作
Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony	美国	2008年
预定2008年10月29日发售	1人	20元以上
对自由城支持		对自由城支持

几年前微软用 5000 万美元收买 Rockstar 为 X360 版《横行霸道 IV》制作两张独占资料片，出手之阔绰令人讶然。Rockstar 没有辜负人们的期待，第一张资料片《迷失与诅咒》内容充实，可以说是相当于一款完整的游戏。不过相信还有很多玩家不愿意上网付费下载，如今随着第二张资料片的即将推出，Rockstar 将会推出光碟版《横行霸道 IV 自由城铁拳》，同时收录两张资料片，对自由城的冒险生涯犹未尽的你完全可以将其视为续作，这次 Rockstar 将带给你绝对火爆的自由城新体验！



■ 别以为精彩的同性爱舞是游戏中的Luis独有的专利。

上流社会的疯狂犯罪

Rockstar 制作《横行霸道 IV》资料片的目的是让玩家从不同的角度感受自由城。《迷失与诅咒》通过处于社会底层的摩托车手展示自由城的黑暗面，而《风流托尼之歌》围绕的是上流社会的生活，整体基调较为欢快。本作的角色是 Luis Lopez，与原作的 Niko Bellic 一样，这位来自多

米尼加的移民也是冲着美国梦而来。Luis 为 Tony Prince 效力，这位富甲一方的商人在自由城拥有多个最受欢迎的同性恋夜店。然而过去 Tony 曾经得罪过的生意合作伙伴开始向他寻仇，帮助 Tony 看场的小弟就是要把阻止他们的疯狂报复。

在本作中，Luis 将会遇上很多个性怪异的

流人物，例如富商的保镖 Yusuf Amir。由于这次的合作伙伴大多背景显赫，因此玩家将得到不少高端武器，例如根据 P90 设计的突击步枪，酷似 M249 SAW 的轻型机枪，以及可以附着在任何物体上并遥控引爆的粘性炸弹。另外还有一把黄金乌兹枪，一把新型狙击枪和威力强大的新型手枪。不过最常用的还是能发射高爆炸弹的 AA-12 全自动霰弹枪，这种武器威力之强足以让玩家横行自由城，只需对着警车开一枪，就可以让它像被眼击中般火光冲天。

这次要偷的是……地铁?!



打破真实束缚

本作中有很多荒诞不羁的任务,比如在某个任务中, Yusuf 准备从自由城偷走一辆地铁,然后运到中东建造一座仿造自由城的主题公园。如何偷走地铁呢?首先要从 Broker 区(本作一开始所有地区均可前往)的高架桥上跳到正从下方经过的列车上,然后小心翼翼走到列车前方,同时躲避警方的直升机,能够使用的武器只有自动霰弹枪,列车有时会经过桥洞,这时玩家就要注意提前身躲避。这个任务充满刺激兴奋感,很能反映本作的新风格。在高速行驶的列车上行走躲避,同时用枪射落警方的直升机,在列车经过的每一个站台与警方交火,整个过程就像一部火爆的好莱坞动作片。在任务的最后会有一架运货直升机前来接应,将地铁的车头直接吊走。这个任务与《迷失与诅咒》中真实风格的任务截然不同,不过游戏性更强。

从天而降的跳伞任务

如果说之前的《GTA》只是节奏较为缓和的动作冒险游戏,那么本作可以说是一款火爆的动作游戏,加入了大量为动作性准备的新要素——例如降落伞。在某个任务中, Luis 答应帮助俄罗斯黑手党成员,他们正试图买下自由城的 Rampage 冰球队,但球队的现任拥有者十分难缠。在收购谈判破裂后, Luis 只有诉诸武力。在这个任务中, Luis 将会通过空降的方式降落到算大楼楼顶,然后突破由警卫层层把守的楼梯,最后抵达球队的办公室,将球队老板一枪轰出摩天大楼窗外。然后问题解决……只需安全脱身即可。Luis 跳出窗外,用降落伞安全降落到正在街上行驶的货车上。

在此类降落伞任务中,降落伞的操作非常简单,从大楼或者直升机上降落后,用类似摇杆扭动身体就可以控制降落的角度和速度,按 A 键就可以打开降落伞,降落伞打开后,可以左右倾斜调整降落方向,按住摇杆可以做出大幅度的扭转动作,使用类似摇杆还可以将腿抬起,以前倾的角度降落,而同时按两个扳机键即为直线降落。本作还有一些分支任务,专门从各种高楼顶上跳落,要求降落到固定位置或移动目标上,成功即可获得金钱。除了降落到准确地点外,打开降落伞的时间越晚获得的奖励就越高——当然前提是别把自己弄死。



■直升机上跳伞状态下,高键杆一扭动



■降落过程中可以用摇杆控制方向

■躲避来袭直升机时挥着火筒的豪华游艇。



■前俯直升机后就可以自由做出各种姿势。



■安全落在货车上,在专门的跳伞任务中可以获得奖励。

轰炸自由城

在目前公开的其他几个任务中也可以看到本作的一些新特色。例如在某个任务中,玩家要在即将被 SWAT 搜查的货车上设陷阱。首先把车开到灯光昏暗的停车场里,然后在车上装一堆粘性炸弹,并且在方圆 20 英尺范围内所有汽车上都安装了炸弹,接着躲到隐蔽处等待好戏上演。当 SWAT 警车靠近货车时,就可以引爆炸弹,引发连锁大爆炸。

另一个任务中, Luis 跳到一艘小船上,然后靠近出海的某游艇。游艇的主人是某军火商。任务的目标是溜到游艇顶部的停机坪上,开走直升机,然后用直升机上搭载的武器毁掉游艇,顺便灭掉周围所有的巡逻艇。这个任务难度不低,对手毕竟是军火商,喽罗们都可以说是“武装到牙齿”,不过只要开走了直升机剩下的就好办了,直升机上搭载了机枪和无限量的火箭弹,比起警方的直升机要强悍许多。

除了强化动作与火爆程度外,本作新增系统还包括“新生生成式任务”,当玩家在娱乐部里闲逛的时候,会出现这些任务,例如对付醉汉、为某人运送包裹,甚至降落伞分支任务。你所完成的所有任务都可以重玩。本作也会有多人模式,增加了新武器、载具和降落伞。



新作短波

栏目主持 晴天&星夜

FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大赏

新闻资讯
新作预览

迈入8月后,所有的游戏公司都开始为年末的重头产品展开紧锣密鼓的宣传,所以在本期的短波中不但有《最终幻想》、《最终幻想与女神之茧》等人气游戏的最新情报,一向以策略冒险角色扮演游戏擅长的日本也正式公布了一款原创新作。从目前收集到的情报来看,游戏的很多设定都颠覆了该公司的传统,将可变风格与音乐元素结合不知道又会迸发出怎样的火花呢?



PSP go 的发售日即将到来,北美的PSP大作潮也已经蓄势待发。目前PSP已经在北美处于奄奄一息的状态,能否复苏就看今秋一役了。本期短波带来了3个在北美具有强大号召力的游戏系列,希望它们能为PSP go带来好运!



3D点阵英雄 PS3

3D ドットゲームヒーローズ 日版
FromSoftware 预定2008年11月5日发售

【文: 脆骨条】

初看本作的画面,给玩家的第一感觉就是非常像PSP的《勇者30》,“马赛克”风的画面登陆高平台绝不是让你有种全新的感觉吗?当然这还不算,游戏中的各类人物、场景,甚至一些战斗都是用“马赛克”的画面表现,玩家在游戏时必定会有一种非常复古和另类的感觉,这也就是制作人想表达的一种创作结合复古的理念。

高清平台上的马赛克逆袭!



复古的点阵图

游戏的最大亮点就是画面,在看惯了诸多精美细腻的游戏场景后,再反过求欣赏一下复古风的面面也不失为一大乐趣。游戏中画面的结构都是以方块为单位,整体的效果类似于点阵图,而且阴影的处理也同样是“马赛克”的感觉,是不是让你怀念呢?

勇者后代全新的冒险

游戏开始后可以选择6个不同的角色进行游戏,包括有王子、公主、勇者后代和旅行学者(分男女性别),而提供的职业则有注重物理攻击的剑术大师和注重魔法的魔法师,可以说角色扮演游戏中相当传统的设定。



非常简单的游戏系统



因为它是主打复古风,所以游戏的系统也非常简单,就算是最初级玩家也能轻松上手。比如注重双剑型的角色按O键对敌攻击,在攻击时配合方向键还可以使出“回旋斩”等特殊攻击,而X键是使用副武器,可以用回原配配合剑交替使用,R1键则是架起盾牌进行防御。

第二国度

【文: 九兵卫】

NDS 日版
预定2008年内发售
Level-5

新角色介绍

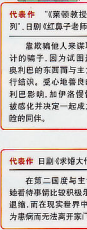


加伊洛



布修丁

声优 驹内幸三
代表作 日剧《生徒诸君》、《BOSS》等
制定了1000条法律来束缚人民的皇帝,他对于丑和美之间的界定非常严格,最不喜欢听到别人将美丽的东西说成是丑的。不过在布修丁的带头反抗和剑甲之下,却是一名美少年的乳孔。



玛尔

声优 长泽雅美
代表作 日剧《求婚大作战》、《天地人》等
在第二国度与主角相遇的活泼少女,她待人处事比较随和,遇到困难也不会退缩,而在现实世界中,她的真实身份是为患病而无法离开家门的少女亚莉。

战斗系统

即便是看上去平和宁静的童话世界,在冒险的过程中我们也会遇到半路杀出来的怪物,和帮倒忙的巴进入第二国度的西班牙共同战斗,主角还可以召唤想像出来的同伴做帮手!



战斗胜利后奖励球不仅关系到需要道具的获得,还能影响角色的成长。



战斗中千万不要被敌人迷惑的外表所欺骗。

奥利巴的想象



卢奇



卢奇的登场充满了奇幻色彩!踏上充满魔法的童话冒险!

独特的魔法系统

本作中发动魔法需要玩家按照魔法书中的图案和顺序在NDS的屏幕上画出一定的图案,不仅在战斗中,一些需要解谜的场景,玩家也会经常利用到学会的各种魔法。这样独特的设定无疑让玩家的操作感受更足了。



龙珠 猛烈冲击

多机种 | ドラゴンボール レイダングブラスト | 日版
动作 | NBGI | 预定 2009 年 11 月 12 日发售

对应机种为PS3、X360

谈起以《龙珠》为题材的游戏，广大玩家一般不会感到陌生，本作全新的故事设定与动画完美结合，把《龙珠》那个广阔而充满着挑战的世界再一次呈现在玩家的面前。配合极具魄力的全新战斗，各式各样的挑战模式等等都能让你再次找回阔别已久的感动之情。

但回的风暴 龙珠的再临



■画面左侧是律师，超长的攻击距离。

进化的战斗系统

本作以“爽快”、“激烈”的战斗为卖点，所以战斗系统总体上不会过于复杂，而是让玩家感受到在游戏过程中活用多变的系统产生的紧张刺激感。游戏中每一个角色还有其独特的“得意技”，这些攻击不仅威力强大，而且使用时都会有魄力满满的演出效果。

■战斗的胜利直接影响到排名，而且还会给予一定的等级评价。

0.5	00072000	C
0.7	00064200	B
0.8	00041800	D
0.9	00031500	F
1.0	00025100	G
1.1	00022200	DV
1.2	00019800	DV

挑战全世界 是的！你可以挑战全世界的玩家。本作支持网上对战，让你在《龙珠》的世界中开辟自己的最强之道。根据对战的胜负场数还能获得相应的称号，有些对战模式追求纯粹的快感，不会影响玩家的排名，而在注重排名的模式中要求玩家对待每一场比赛时都要拿出十足的干劲。

莱顿教授与魔神之笛

【文：晴天】

NDS | レイトン教授と魔物の笛 | 日版
文字冒险 | Level-5 | 预定 2009 年 11 月 26 日发售

作为 Level-5 建立口碑的自家作品，《莱顿教授》系列目前在地球范围内的累计销量已经突破 550 万套，所以为了让今年年末的业绩同样能够交出一张漂亮的成绩单，官方终于在近期将系列第三作的发售日锁定在了 11 月 26 号。新作的冒险舞台被设定在《不思议小镇》故事发生的三年前，主要讲述莱顿教授和卢克相识的经历，而在迷雾小镇中流传的“魔物传说”到底又隐藏着什么秘密呢？

迷雾小镇的魔物传说

全新模式登场

在官方最新公布的资料中最让人感到最意外的是加入了玩法类似“角色扮演游戏”的全新模式，而在进行游戏前，玩家可以随意设定主角的外貌特征等等细节来锁定主人公的造型。从目前公布的图片来看，随着流程的推进玩家可以获得各种装备道具，建造其中具有战斗要素的工厂。

▲玩家的主要目的就是完成村民的委托让他们感到快乐，当然少不了金钱的奖励。



▲角色的外形会根据装备道具发生变化，通过不同元素来联机功能还能交换装备道具等特殊效果。

Story

某天莱顿教授收到了一封信，希望他能尽快赶往自己居住的小镇解开“魔物传说”的真相，而事情的起因则是自从半年前小镇上被发现存在古代都市文明的遗迹“黄金宫”后，村民中就一直流传着“当传说真的成为现实时，神秘的巨人将彻底毁灭小镇”的可怕预言……

▲要获得游戏的完整剧情，这次又会有什么新作的玩法呢？

全新角色亮相

<p>蕾米</p> <p>声优：相沢舞</p> <p>第三作的女主人公，典型的亚洲美女，最喜欢的事情就是看相机时拍下自己感兴趣的东西，在遇到突发事件时也可以很冷静的应对。</p>	<p>尤拉</p> <p>声优：南条爱乃</p> <p>居住在兰巴德家中，被称为“实体魔法”的特殊少女，由于天生体弱多病，所以从都部没有离开过自己的房间并接触外面的世界。</p>	<p>爱恩</p> <p>声优：藤原启治</p> <p>在第三部中以莱顿教授敌对身分登场的假面男子，同时也是一个科学家，通过制造各种怪性的发明引诱人们堕入黑暗的海滨。</p>
--	--	--

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

Wii | THE CRYSTAL BEARERS | 日版
动作角色扮演 | Square Enix | 预定 2009 年冬季发售 【文：九兵卫】

在之前的前线报导中，大家应该已经知道作为水晶传递者的主角所拥有的特殊能力就是可以利用引力来进行战斗或者解谜。这使得游戏中的战斗方式将变得极为丰富多彩，而本作另一大特色“怪物的习性反应”也同样的让玩家感到新鲜无比，下面就让我们进一步了解一下本作的详细情报。



原德 值得信赖的技師

雷顿前辈不做人，父母是“魔品机关”的创办者，作为整个王国当年的头号技师，退休后的雷顿目前经营着一家私人工房并从事着魔气引擎的研究，由于在应对各种特殊危机时，雷顿总是能够依靠自己的睿智打倒敌人，所以算是算最值得信赖的老友了。



▲Wii 手柄的独特操作功能在本作中被应用得非常好。

把握重量 游戏中敌人不止一种，面对一些大型怪物时，想要使用引力控制对方就那么容易了。如果锁定敌人后拉动手柄，相反主角反而会被拉到敌人身边……这就需要玩家对敌人的重量有一个基本的把握。

自由自在地操作引力吧!

锁定目标 瞄准对象并对其进行锁定，这是使用引力的第一步。一旦锁定成功，玩家就可以随心所欲地支配并控制对象的行动了，比如将敌人拉近或者抛向天空，甚至将物体本身扔入敌人也是可以的。

▲使用引力迅速接近敌人也未必不是一个很好的人战术。

召唤之夜X 泪之皇冠

NDS
角色扮演
FIGHT-PLAN

キャラクターX - Tears Crown - 日版
■预定 2009年11月9日发售

看到“议会”这个词,估计很多玩家都会下意识联想到《魔兽世界》系列。不过在本作日前公开的同名系家中,“议会”不但将发挥着另一方面作用,甚至还和同伴的好感度以及收集要素存在紧密的联系,使玩家在体验更多隐藏内容的同时也能逐步强化队伍的整体实力。下面就让我们一起来了解它的运作方式吧!

议会具体流程

游戏中要举行“议会”的先决条件是必须推进到剧情先取得所有的我方同伴,之后在此状态下移动一定的步数就会触发同伴“提出议题”的特殊事件。

①任命大臣

在举行议会前

玩家需要先从我方同伴中挑选3人任命为大臣,并根据他们特定的身分和性格差异,不同角色会提出的议题也会存在很大差异,如果要完成游戏中总计130种以上的议题,肯定会颇费一番周折。

▲任命的角色在完成一次“议会”的两周后是无法更改的,要优先满足低的要求也是防止头大的事情。

②讨论议题

当同伴提出议题后,玩家就需要从不同的回答中选择最佳答案来满足他们的要求,从而而影响议题最终的结果。

③完成议题

议题结果主要会对同伴的“信赖度”造成影响,如果顺利通过,同伴的信赖度会上升,同时玩家也可以挑战与其相关的隐藏事件来获得神秘奖励,而如果被否决,自然就会使同伴的好感度大幅下降,甚至还会导致不好的结局。

▲议题的最后会由除大臣以外的其他同伴来进行表决,不知他们与玩家的信赖度是否会影响左右结果……

此议会非彼议会



阿库林

▲讨论议题有难度在于大家不一定都同意,因此要事先想好对策。

声优 齐藤千和

虽然是很突然出现的神秘小女孩,但似乎有修复灵魂之门的魅力。温柔的人是人类主角佐拉,所以每次她发言都会让她给自己语言游戏中的故事,而作为游戏中最后加入的同伴,她同样也是开启“议会系统”的关键人物。



■满足这样的要求可以进入王宫中的隐藏房间挑战 BOSS,胜利后获得他的专用武器。

议会触发事件

在目前官方公布的议题中主要是获得角色特殊装备的事件,通过这途径获得的装备性能会远远高于直接从商店购买的物品,实用性不言而喻。



■某些事件中还会压迫了副同伴的意志。

どうしてアタシの感情はさっさとこわしちゃったのよ!! [文:晴天]

轮唱的圣歌姬 天使的乐谱 Op.A

PSP
アンチエイリアス搭載 天使の楽譜 Op.A 日版
■预定 2009年10月22日发售 [文:晴天]

日本一近几年终于开始在原创新作上寻求突破,而本次为大家介绍的正是即将在10月底登陆 PSP,以人偶、音乐为主要题材的幻想风格 RPG。可爱的人说和美妙的音乐是本作有别于《魔兽世界》的最大亮点,只是现在还不知道它是否能继承“前作”的光荣传统,成为史上最凶 RPG 呢?



米娅贝尔

声优 原泽佳寿

游戏的主人公,为找回被魔王夺走的大姐的声音游走在各个圣堂,与她在一起的青年人偶古雷美是一名歌姬。

克拉拉

声优 后藤邑子

米娅贝尔的二姐,十分关心自己的妹妹,经常在其失落时为她加油打气,头上戴着逆之生宝物特别厉害有什么能力呢?

康帕蒂拉

声优 能登麻美子

魔王的手下,同时也是米娅贝尔小时候的伙伴,她的出现证明了昔日友人剑拔弩张的见面,和在一起的是一只大型人偶木偶魔偶。

魔王奥罗斯

声优 仲野绘

夺走歌姬莉莉,多鲁法声音的元凶,他的目的到底是什么,得只有他自己才知道。

音乐是世界的主导

在游戏中,音乐是连接世界的桥梁,在这音乐可以直接转化为电气、火、动力等等,因此擅长唱歌的人偶就是人们生活中不可缺少的一部分。对于有音乐天赋的人,可以在养成所进行培养并授予“レイアーク”的称号,优秀的レイアーク将会成为“歌天使”在三百一年一度大赛上高歌,对世界的音律进行调整,而当代的歌天使就是多鲁法三姐妹中的大姐——莉莉·多鲁法。

多彩的战斗

游戏的战斗登场人数最多为4人,如何选择参战人员是玩家们需要考量的事情,游戏中人类人偶的战斗方式不同以及其他要素的加入都让战斗时的选择更加自由多样。



▲画面中的待机成员在战斗中是可以加入进攻的。



▲角色名字下方的核心会受攻击后会被打飞并消失。



▲类似拟声词一样的旋律卡片在战斗中的作用不可小觑。



▲在游戏中选择“あやまる(道歉)”后还能不断点按键,在规定时间内得到敌人的原谅后还能胜利逃跑。

逃跑也要懂礼貌

刺客信条 血族

PSP ■Assassin's Creed: Bloodlines ■美版
动作 ■Ubisoft ■预定2009年11月17日发售



本作的游戏画面相当出众。在结局处剧情戛然而止，而今年的续作中又将故事背景换成了文艺复兴时期的意大利，这两部作品之间需要一个衔接，而《刺客信条 血族》就是二者之间的桥梁。本作故事直接与原作衔接，不过现实中的影之主角 Desmond Miles 不会出现，游戏将完全从埃泰尔的角度进行。剧情演出部

不容错过的剧情补充!

分将会比原作短很多，不过仍旧提供给玩家一个可任意探索的开放世界。而且由于故事发生在原作之后，因此埃泰尔一开始就拥有前作中获得的所有高技能和能力。

本作中，圣堂武士已经占领了帝国塞浦路斯，埃泰尔的目标是刺杀其多名重要领袖者，削弱圣堂武士在塞浦路斯的控制力，最终将其驱逐。游戏方式与前作相同：攀爬

墙壁、来到高处后俯瞰周围环境，然后在特定位置跳到下方的平台或墙上，悄悄地接近敌人，接着用隐藏的刀刃将其悄然击毙。动作非常流畅自然，战斗也相当暴力。

由于 PSP 只有一个摇杆，因此在控制视点时较为繁琐，需要先按住 L 键，然后通过 □△× 键移动方向，因此玩家在游戏中还是尽量少调视点为妙。本作也加入了《刺



▲这一招模仿敌人的招数有点猎奇的感

觉。刺客信条 II 的一些新要素，例如当埃泰尔抓住横滚边缘悬空在空中时，还可以用另一只手抓住敌人，使其从高处跌落。根据玩家对前作的意见，本作在某些方面进行了改进，每一场 BOSS 战之后的对话场面都很短，不像前作一样漫长而无法跳过。

[文：阳光成员 清国领域]



▲普通时技能反击是战斗的基础。

横行霸道 唐人街战争

PSP ■Grand Theft Auto: Chinatown Wars ■美版
动作 ■Rockstar ■预定2009年10月20日发售

[文：阳光成员 清国领域]

NDS 高分大作强化移植 PSP



▲剧情仍然是以漫画的方式进行。

利店里胡乱刮卡，就不能用触控笔对画面精刮，只能快速按 X 键，成功就可以获得金钱和枪支弹药。而在偷车

今年春季在 NDS 上推出的《横行霸道 唐人街战争》获得媒体的一致好评，然而由于这类暴力游戏与 NDS 的主要用户层格格不入，因此销量惨淡，Rockstar 不得不制作了 PSP 版。

PSP 版《唐人街战争》在内容上与 NDS 版几乎完全相同，主要是将原作中使用到触摸屏功能的一些迷你游戏进行改造，使用 PSP 的按键进行操作。画面上主要是提高了分辨率，并未根据 PSP 的机能重新制作，剧情部分仍然采用了漫画的形式。Rockstar 还利用了 UMD 的大容量优势，为本作增加了几个新电台，音质也更加出色。

迷你游戏虽然改为按键式，不过仍然存在挑战性。比如在便

时，首先要用类似海杆将老式汽车方向盘下方挡板的螺丝拧开，对于新型汽车要移动 PDA 的线，先破电子报警装置。除了这些迷你游戏的差别外，本作与 NDS 版区别不大。



▲最新移植让玩家的游戏画面更加清晰。



▲最新移植让玩家的游戏画面更加清晰。

星战前线 精英中队

多机种 ■Star Wars Battlefront: Elite Squadron ■美版
动作射击 ■LucasArts ■预定2009年11月3日发售

对应主机为 PSP, NDS

跨越电影六部曲的无尽战争



▲多机种移植让玩家的游戏画面更加清晰。

作支持 6 人无线联机，还有 16 人在线多人模式。将游戏打完后可以获得新服装与载具贴纸。剧情上，本作跨越了整个《星球大战》电影六部曲，还有一些新增情节，玩家可以扮演由绝地武士克隆出来的帝国士兵 X2。

《星战前线》是 PSP 在美国屈指可数的畅销游戏系列之一，之前推出的两部都有令人满意的销量，今年秋季系列第三作也将在 PSP 的大作阵营中降临。本作的战斗分为地面战与太空战，你可以跳到落在地面的 X-Wing 战斗机里，然后飞入太空与敌机群战斗，甚至搭乘到太空飞船中来击落盘旋在近地轨道上的巨大战机，例如 Hoth 星球上的反轨道离子炮。

本作总共有 12 张地图，都有各自的地面与太空关卡，而地面与太空的战斗是在同步进行的。与前作一样，多人模式才是本作的亮点，本

些新增情节，玩家可以扮演由绝地武士克隆出来的帝国士兵 X2。

[文：星夜]



▲本作剧情将会跨越电影六部曲。



▲本作剧情将会跨越电影六部曲。

DIRT 2

游玩时间: 30至60分钟

全成就: 100% 通关时间: 10-15小时

DIRT 2	Codemasters	竞速
多机种	PS2 2009年9月8日 对应机种为PS2、X360	1人 58.95美元 对应玩家年龄: 12岁以上

《尘土飞扬2》如期发售, 游戏素质出众, 带你领略最激情的拉力赛。游戏包括的场景非常丰富, 从工业城市外围的现代化赛道, 到完全融入自然场景的户外场景, 沙砾、尘土和水是本作的主题, 玩家将在遍布世界各地的9个场景之间巡回, 其中包括中国的桂林地区, 玩家将能看到阳朔、漓江、玉龙这些熟悉的地名。各个

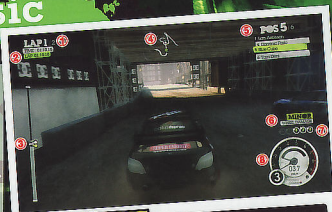
地区的赛道风格迥异, 8种赛事规则也浅显易懂, 不同的车辆配合不同的规则, 在同一赛道上也有完全不同的体验。游戏的线上模式也非常值得一玩, 和世界各地的车手们一起体验最惊险、刺激的极限运动——拉力赛吧!

文 雷电 美術 木仙

基本系统 Basic

PS2	X360	作用	英文
R2	RT	油门	Accelerate
L2	LT	刹车	Brake/Reverse
SELECT/R1	BACK/RB	瞬时回敌(线上为车辆复位)	Instant Replay/Reset to Track
L1	LB	变更视角	Camera
方向键 / 左摇杆		转向	Steering
右摇杆		检视四周	Look Around
R3	RS	鸣笛	Sound Horn
△	Y	后视	Look Back
□	X	降档	Gear Down
○	B	升档	Gear Up
X	A	手刹	Handbrake
START	START	暂停	PAUSE

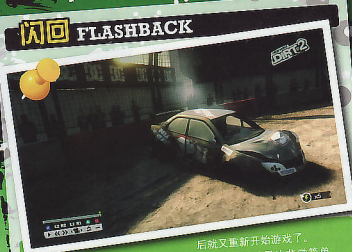
在游戏中可以选择 Options 中的 Control 随时调节操作设置, 第一项 TRANSMISSION 为挂档设置, MANUAL SEQUENTIAL 为手动档, AUTOMATIC 为自动挡, 以上配置为“Default”的默认设置, 选择预设配置 (CHOOSE PRESET), 还可以变更为 PRESET 1 和 PRESET 2 两种较常用的设置, 玩家也可以直接在当前设置里标出了每种



游戏画面

- ① 当前圈数和总圈数
- ② 当前所用时间, 有些模式下有目标时间 (TARGET)
- ③ 进程条, 绿色的是你所处的位置, 白色的小横条是 Checkpoint, 通过检查点可以得知你当前的排名
- ④ 迷你地图, 绿色的是你
- ⑤ 当前的排名和总车手数
- ⑥ 车轮损伤和引擎损伤
- ⑦ 闪回次数, 一个圆圈代表一次
- ⑧ 仪表盘, 会显示转速、档位、速度和换挡提示

闪回 FLASHBACK



继承自《GRID》的闪回系统基本没有太多变化。在单人游戏中，可以通过闪回来挽回之前数秒内犯下的错误。单人游戏中的任何时候都可以通过按下脚踏回键（PS3版为R1或SELECT，X360版为RB或BACK）开始回放。这时候可以和回放中进行相同的操作。在想要重新开始游戏的时刻按下/X键。几张照片效果的面画

后就又重新开始游戏了。此功能的用法非常简单，也非常实用。在游戏中撞车后就马上按即回键进入回放，可以暂停之后再调节时间，这样更加精确。找到撞车之前仍旧平稳行驶的瞬间按下□/X键。这样就找回了之前的失误造成的损失。根据开始比赛前调节的难度也不同。单条赛道内可以使用的闪回次数也不同。

难度	闪回次数	回放操作	PS3	X360
EASY	5	快退	左摇杆左 / L2	左摇杆左 / LT
CASUAL	4	快进	左摇杆右 / R2	左摇杆右 / RT
SERIOUS	3	变更视角	LT / RT	LB / RB
SAVAGE	2	观察四周	右摇杆	右摇杆
EXTREME	1	暂停	X	A
HARDCORE	0	隐藏菜单	○	B
		退出回放	△	Y
		重开游戏	□	X

车辆调校 VEHICLE SETUP

在选择比赛时将VEHICLE SETUP选择为ON，那么比赛读盘结束时，开始比赛前会显示车辆调校的菜单，一共有8项可调节属性，每种有5个级别，默认为居中。调节后选择CONTINUE使用调好的车辆进行比赛。选择RESET可以恢复设置。



选项	方向	英文	效果
档位比	左	LONG	更高的档位速度，但换挡时会相对较慢
档位比	右	SHORT	更高的速度，但会让换挡速度降低
车身下沉	低	LOW	牺牲转向能力增加抓地力
车身下沉	高	HIGH	增加转向能力和转向后的加速度
悬架	软	SOFT	增加抓地力，增加颠簸赛道上的稳定性
悬架	硬	STIFF	减少抓地力，增加光滑赛道上的稳定性
车身高度	高	HIGH	可以降低车辆在颠簸的赛道上机动性更好，减少打滑现象的发生
车身高度	低	LOW	增加车辆在光滑赛道上的反映，容易转向过度
分直差	弱	LOOSE	降低转向后的加速度，容易转向不足
分直差	强	STRONG	增加转向后的加速度，但是容易转向过度
刹车偏向	前	FRONT	降低刹车时车辆的稳定性，不容易转向过度，但是容易转向不足
刹车偏向	后	REAR	增加车辆操作性，刹车性能差，但是容易转向过度

调校车辆比较复杂，到底哪个趋势更加适合这辆车。这条赛道和自己的驾驶习惯，都需要自己亲自尝试，指导方向就是：

1. 在野外宽广的赛道上，转弯较少的赛道上，要提高极限速度，降低加速度；在弯道极多的场地赛就要提高加速度。这样出弯后可以更快地加到更高

速度。因为弯道多，所以也不能会加到极限速度，所以可以牺牲极限速度。2. 转向过度和刹车稳定性方面需要看赛道中弯道的性质，容易转向过度的就是转向更宽松，容易转向不足的就是转向较死，不容易原地打转。这就需要根据车速和弯道的具体情况增加或降低转向能力了。

赛事规则 RACING DISCIPLINES

分数 SCORE

所有的赛事，按照排名1到8位所得的分数依次为：10, 8, 6, 5, 4, 3, 2, 1。未完成赛道中途退出或撞毁车辆得0分。所有分数赛道的赛事都是将各个赛道的得分相加得到总分进行排名。

TRAILBLAZER

在长距离点对点的户外高速赛道上进行，多以疾风的山路上下山为主题，经常会有连续的发卡弯等着车手挑战，对对手的操作要求更高。间隔发车，赛道大概8到10公里长。



LAST MAN STANDING

比赛开始一段时间后，会开始第一次20秒倒计时。计时结束后，排在最后一名的手车将被淘汰。之后开始第二次20秒倒计时，一直如此进行下去知道剩下最后一名胜者。如果有手车的车辆撞毁会算作被淘汰，计时回到20秒。可以直接使用Rallycross和Landrush的环形赛道。



RAID

多辆赛车同时出发，点对点的赛道，路途之中会有粗糙的岩石、沟壑和树木等各种自然障碍物，还会有一些小的分岔路，之后又会汇合在一起。一般较窄的岔路比较危险，较长的岔路地形更平坦。赛道长度多为5公里左右，最长可达30米。



LANDRUSH

Landrush是绝对的越野赛，赛道会在体育馆、竞技场或者直接在室外，均是行程较宽的环形赛道，途中有非常多的障碍岔路、跳台和悬崖。所有车手同时出发，所以第一个弯道非常危险，对第一个弯道的把握也非常重要。单圈1千米左右，20米宽。



GATECRASHER

车手的目的就是驾驶灵活的赛车在最短的时间内撞毁最多的门(赛道中央的黄色障碍物)。到达终点,游戏开始时,玩家有一个倒计时,出发后时间开始减少,每撞碎一个门就可以增加2秒,到达终点时剩余时间最多的车手获胜。大部分的门都摆放在最佳路线上,也有一些会在直线赛道上以Z字形排列,玩家不仅要以最快速度驶向终点,并且还要时刻注意与门保持在一条直线上,高难度下要想取胜就必须一气呵成,一个不落地撞碎所有门。



RALLYCROSS

在非寻常的、高低不平的环形赛道中竞速,赛道混合了多种碎石、沥青和泥行地表,速度快,车手要即时应对各种混合的环境,全程都非常紧张,场景四周有数以万计的观众观看。伦敦巴特西电厂就是典型的Rallycross赛场。赛道大约1到1.5千米长,20米宽,50%越野,50%沥青路面。



RALLY

越野赛中的顶级赛事——拉力赛,危险、刺激,是最考验车手综合驾驶技术的比赛。车手之间以一定的时间间隔发车(Staggered Start),以避免更多的车体碰撞,在多样化的地表和地形上奔驰,路程中包括美丽但未开发过的区域,充满野性和多样化的地形。拉力赛行程长,达到8千米长,10到14米宽,为点对点竞速,会有副驾驶提供路况信息,每个车手之间间隔10秒发车,任何时刻都允许超车。



DOMINATION

将赛道分为多个段落,车手要在赛道中跑圈数,但是每个段落和分计时,将以最终到达该点时的最好成绩进行分数计算,加上到达终点排名积分所得的总分是评判排名的标准。比如分成4段的LA赛,达终点排名积分所得的总分是评判排名的标准。最终总分最高为50分,左侧的形成条每段上道的DOMINATION赛事,最终总分最高为50分,左侧的形成条每段上道的圈数就是你的排名,右上角有动态的分数排名。有些DOMINATION的圈数非常多,要想获胜,除了要以尽量高的成绩完成各段名次外,还要保持自己车辆的性能,不要撞太多次,以免后期无法正常冲上到终点。8名车手开3圈,可以直接使用Rallycross和Landrush的环形赛道。



菜单介绍 RV Inside Out

1. 巡回赛 DIRTY TOUR

调查桌上的巡回赛地图可以查看自己能够参加的赛事,包括各地的赛事和全球性的大奖赛。你也可以自己设置规则自由游玩(FREE RACE)或挑战的闯关模式(TIME TRIAL)。

2. 我的东西 MY STUFF

自己拥有的一些东西和记录资料,包括任务(MISSIONS)、个人的状态(STATS)、奖杯(TROPHIES)、线上排行榜(LEADERBOARDS),真实车手的友好度(RELATIONSHIPS)、辅助驾驶员(CO-DRIVERS),辅助驾驶员提供的信息分为简单(SIMPLE)和技术(TECHNICAL)两种。

3. 多人模式 MULTIPLAYER

进入《尘土飞扬2》的多人游戏模式,可以参加官方的排名赛(PRO TOUR)或自己组织比赛(JAM SESSION)。

4. 附加内容 EXTRAS

包括版权信息、下载内容和游戏中的影像,影像只能在推车上的小电视上观看,包括各种比赛的介绍视频。倒数第三个隐藏的是纪念柯林·麦克雷的影像,需要完成柯林·麦克雷拉力赛才能开启。

6. 我的赛车 MY RIDES

查看车辆收藏,如果是选定赛事后能看到所有可以参加该项赛事的车辆,总共有7大和类的车辆,不同的赛事要用对应种类的車才可以参加,性能指标有三个,分别是极速(TOP SPEED)、加速能力(ACCELERATION)和操作性(DRIVABILITY)。没有拥有的赛车可以直接购买,或者升级自己的车辆的零件从而制造新的赛车。

选定赛车后的选项分别为: 选择该车比赛(SELECT FOR RACE)、车辆设定(CUSTOMISE)、车辆记录(STATS)和观察车辆(VIEW)。选择Customise可以给车体安装涂装(LIVERIES)、笛声(HORN)、仪表盘玩具(DASHBOARD TOYS)和挂饰(WINDOWSHELD TOYS),这些东西只要完成各个赛事并提升自己的等级就可以开启,选择挂饰时有两种选择: SELECT(为此辆单独设置)、SELECT FOR ALL(将所有车辆都设置如此),如果嫌装饰玩具影响了车内视野的话就选择 NONE 关闭吧, X360 版拥有一个独特的挂饰就是玩家的虚拟人偶(Avatar),非常有趣。如果不选择赛事,直接从推车出来到户外可以在此查看所有车辆,没有购入的也可以直接购入。



5. 开始比赛 RACE

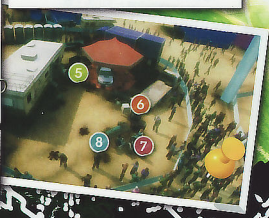
在巡回赛地图处选好赛事后在这里选择 RACE 直接开始比赛。

7. 新闻 NEWS

查看《尘土飞扬2》线上交流的各种新信息,包括线上锦标赛的信息、参加线上锦标赛、游戏的小提示和你的好友在游戏中动向。

8. 选项 OPTIONS

游戏的选项,可以调整控制(CONTROLS)、界面(HUD)、音频(AUDIO)和管理存档(PROFILE)。在管理存档的选项中可以变更玩家的姓名、性别、圈数和名字发音(AUDIO NAME)、关闭自动记录(DISABLE AUTOSAVING)和随时暂停模式中的赛道操作记录(SAVE GHOSTS),名字发音就是其他人对你的昵称,在游戏开始时也会要求玩家设置,选择自己喜欢的名字吧。



巡回赛 DIRT TOUR

DIRT 2

综述 SUMMARIZE

游戏中一共有9个大场景，每个场景中都有几条赛道，数个不同类型的赛事将赛道进行分割，重新拼合形成各异的赛道，不同的赛事包括不同数量的赛道条数，完成赛事的全部赛道后通过车手获得的累计点数进行排名，不同的排名会获得不同数量的金钱，并取得经验值(XP)。通过获得XP可以提升车手的等级，提高等级才可以开启新的场景。新场景中的新赛事和游戏内的各种元素，不同的难度有不同的闪回次数限制，获得的金钱也不同，越高的难度获得的金钱就越多，闪回次数越少，但是对XP没有影响。

选择赛道后的选项依次为：难度(DIFFICULTY)、车损(DAMAGE, ROLL为车损会对车辆性能产生影响, VISUAL ONLY则是外观上的破损)、车辆调校(VEHICLE SETUP, 是否在开始比赛前显示调校车辆菜单)、左下方会显示获胜后最多可以得到的资金和在一条赛事内可以使用的闪回次数，右下方显示当前难度下参加的比赛次数、获胜的次数和挣取的资金。



自由竞赛 FREE RACE

选择每个场景左下方的FREE RACE就可以进入自由竞赛，之后需设定比赛的规则，如图由上到下依次为赛事类型、赛道、车型、起跑位(GRID RANDOM为随机起跑位)和圈数。



实用技术
攻略详解

赛事分类 DIVISIONS

如图所示，所有的小标签都代表一种新赛事，带有与防伪码类似的“1”标记的赛事为已经取得了第一名的比赛，带等级数字或问号的标签为特解锁赛事，左下方为自由竞赛和时间挑战模式。

9个场景中的数十个赛事被分为三个等级，新手级(Rookie Division)，一星，专业级(Pro Division)，二星，比赛难度提升，出现包括2条赛道的赛事，全明星级(All-Star Division)，三星，最高级别的赛事，有些是包括3条赛道的赛事。

不同的赛事需要的车辆配置也不同，玩家一开始购买的车辆都是只适合新手级赛事的慢车(VEHICLE)，直接就是新

手级(ROOKIE GRADE)，在进入高级赛事之后，这些车辆是无法直接使用的，你需要升级到专业级(Pro Grade)或全明星级(All Star Grade)级别。另外，拉力赛也需要独有的拉力转化套件(RALLY PACK)，才可以让你的赛车参加，所有的套件只要购买一次就可以自由转换。

当玩家达到一定的级别之后，会开启X-Games和世界巡回赛事(World Tour)，X-Games在地图上方的墙壁上，一共3个：欧洲(Europe)、亚洲(Asia)、美国(America)；世界巡回赛事在地图的右侧，需要玩家完成地图上标明的任意一个资格赛事(QUALIFIERS)才会开启。



时间挑战 TIME TRIAL

时间挑战模式顾名思义，就是挑战自己的极限，考验自己的驾驶技巧，选择赛道和车辆进行挑战吧！你正式开始挑战前，可以选择显示一个其他人的Ghost，以此进行比较，

开始挑战后，如果是环形赛道，那么你就会一直转圈，直到你选择退出为止，如果是对点的赛道，那么完成赛道后会显示结果，时间挑战中你的车子不会受到损伤，闪回可以使用，但是一旦使用了闪回，哪怕只有一次，那么这一圈的记录就会视为无效。



人际关系 RELATIONSHIPS

通过你在赛事中的表现，拉力赛圈子中的明星们和你的关系也会变化，从注意到你，到好朋友，到尊重，这不单单是本作用明星的面孔吸引玩家的一种手段，实际在游戏中也是有一定用途的，一些场景内的组队赛事(Team Event)需要两人参赛，玩家选择这种赛事后需要邀请一位明星作为你的队友，如果他们只是别注意到你，那么很有可能拒绝你的组队邀请；组队赛中，比赛结束后以两人成绩的总分计算队伍排名。

另外，还可以与这些明星进行对决(Throwdown)，完成场景内的一定数量赛事后，就会出现该场景内的对决，开始对决的人物头像图标显示在普通赛事图标下方，分为三种：
1.ONE-ON-ONE THROWDOWN，直撞的对决比赛，一对一的对决。
2.SHOOTOUT THROWDOWN，取得这个多人赛事的前三名即可获得。
3.TIMED THROWDOWN，对手以一个非常好的成绩跑完该赛道，你要挑战该赛道并超过对手的时间。

TIPS

PS3 鼠标可在全程游戏中(比赛结束后选择 View Replay)，可以按 F5 键打开游戏中 XMB 选择照片下的保存游戏图片按钮

攻略速解

39



多人模式 Multiplayer

游戏的多人对战模式也是其重点之一，除了局域网联机外，通过服务器可以和世界各地的车手进行比赛。线上模式分为官方排名赛（PRO TOUR）和玩家自定义的即兴赛事（JAM SESSION）两种。

专业巡回赛 PRO TOUR

这里有单人车手竞赛和组队竞赛：前者玩家都各自为伍；后者会组成1到4人的小队进行团队赛，以队伍总分分出胜负，赛事则被分为3大类：
1. LITHE BOMB 包括拉力赛（Rally）和 TRAILBLAZER。游戏中会和其他车手同时起跑，但是不会有实际的碰撞发生。这适合想要真正挑战自己的驾驶技术的玩家。

2. SKIDMISH 包括 RAID、LANDRUSH 和 RALLYCROSS 这些同时发车竞赛，而且车辆之间会发生完全的碰撞。

3. RUCKUS 特殊规则比赛，包括 DOMINATION、GATECRASHER、LAST MAN STANDING 这三种。

4. TOTALITY 这并非单独的分类，而是会出现以上所有赛事的大集合式选项，适合什么赛事都可以参加的车手。

即兴赛事 JAM SESSION

这里，你可以和朋友商量好共同希望参加的比赛，设定赛事的详细规则，也可以寻找世界各地的自定义规则玩家共同游戏，选择 QUICK JOIN 会自动加入到最火爆的赛事中，选择 CUSTOM JOIN

会允许你设置一些过滤条件并选择自己想要参加的赛事；选择 CREATE GAME 可以创建自己的赛事，邀请朋友一起游戏，或者等待其他玩家加入。这个模式中你不会获得在线经验。

线上升级 LEVEL UP

在线上游戏会有一个线上声望等级（Online Fame Level），通过获得声望值（Fame Point）进行升级，简称FP，可以通过以下三个方法获得FP。

1. 在线任务 ONLINE MISSION

和单人模式中的任务相同，完成任务获得FP。

2. 专业巡回赛 PRO TOUR RACE

加入官方服务器上的各种赛事，通过完成比赛获得FP，只要能完成赛事就可以

得到FP，所以再跑的车手也可以升级，就是快慢不同而已。取得好的名次会得到更多的FP，参加比赛的手越多，FP也越多，当然最多参赛选手还是8人。

3. 锦标赛 TOURNAMENT

每周都会更新不同的挑战，如果你达到参赛标准，就可以参加锦标赛了，可以通过联网并查看新闻（NEWS）取得赛事信息，完成它们可以得到FP，还有机会获得额外的奖励。

任务 MISSIONS



任务分为单人模式（DIRT TOUR）和在线模式（MULTIPLAYER）两种，任务条件基本相同，但是分开计数。每个任务都有5个等级，在完成当前等级的任务之后会开启后等级的等级，也就是继续达成任务的要求完成任务，完成任务后可以获得XP。

GO LONG	驾驶距离
LONG JUMPER	跳车距离
HIGH JUMPER	跳车高度
HIGH RIDER	在空中断液车辆的个数
ENVIRONMENTALIST	撞毁场景中道具的个数
PERSISTENCE	竞速时，驾驶丰富的精确时间
OVERTAKE	超车次数
TWO WHEELER	双轮前进时间
DRIFT	漂移距离
SPIN DADDY	水平旋转车辆个数
FLASHBACK	使用闪回功能次数

驾驶技巧 Driving Techniques

关于赛车游戏的操作技巧，那可谓非常繁多，而且很多都是只可意会不可言传的。需要玩家在实战游戏中自己寻找手感。但是总体来说还是有一个大方向，根据这个方向自行修炼，中等难度下完成游戏应该不是问题。要想真正达到达人水平，那么一个好的方向盘自然必不可少。观看、学习高手的录像也是途径之一。在开始游戏前，你要先找到一个定位，是要随便玩玩，体验一下火爆刺激的拉力赛即可，还是要真正地研究这个竞速游戏，体会其中的每一个细节。如果是后者，那么就先到 OPTIONS 中将挂档方式设置为手动档，如果是前者，那么可以尽情选择中等甚至简单难度，以自动挡轻松完成赛事。

为什么要选择手动档？

手动档和自动挡的争执虽然从未停止，到底哪种方式更适合你，其实也并无定论，只有你愿意去“费这个劲儿”还是不愿意。手动档玩竞速游戏并不难，而当你真正掌握了升降档的这个操作之后，会发现自动挡玩竞速游戏是一件非常疲劳的事情，不是操作的疲劳，而是长时间盯着赛道，偶尔左右转一下方向，这种游戏方式很平淡，会产生疲劳。手动档的好处有很多，更快地加速度，更好地控制车速，帮助转向，通过升降档产生离心力或改变牵引力摆脱车体打滑等等。

RALLY

手动换挡的方法

速度升上去之后升档位，速度降下去之后降档位，这是所有人都知道的常识。实际上，档位到底是干什么的？为什么变更档位之后会提升速度，如果不变更就会卡在一个较低的速度无法提速呢？因为换挡改变的是齿轮，而换挡并不是根据速度的大小换的，而是发动机的转速，当发动机达到一定的转速时，升档才可以有效地提高速度，而如果发动机降到一定的转速以下，只有降档后才能让发动机的马力继续发挥作用。

最简单的升降档方法就是关卡屏幕界面的表台上的提示灯，平时提示灯不亮，当闪光灯时就是升档的最佳时机，当出现红灯的时候就说明你已经过了升档的最佳时机，这时当然更要提升档位，黄灯闪烁在一个转速区间内，这期间换挡都是不错的选择，而具体什么时间升档最合适，就要看下一节方法。

看转速表升旗，转速表上的个位数字的单位是“千转”，每辆车的最大转速不同，换

档的转速区间也不同，最简单的理论是当转速指针到达红色区域之前的瞬间升档，可以达到最佳的加速度，而实际上，每一档位内的最佳换挡转速都是不同的，也就是并非以红色区域为最佳，这就需要在实际游戏中进行摸索，在平坦的道路上踩住油门后，看加速度的变化，当表针已经快接近红色区域且加速度变慢（也就是速度增加慢）的时候，就是换挡的时机了。

降档则相对更简单一些，在踩住刹车的时候以转速下降的频率按一定规律降档可以保持车体最稳定，可以在加速时观察最佳升档时机，这些时候的速度数字就是降档时的指标了，当然，因为刹车时速度下降非常快，所以很难非常准确的降档，但是更精确的降档可以更有效率地刹车。

以上是在直线上的基本升降档方法，实际上，具体合适升降档的时机根据地形不同

和配合各种

弯道战术也有着天差地别的变化，何时升降档将直接影射到转向的方法。

另外，有一条基本的原理，那就是“先提速，再升档；先减速，再降档”，当发动机没有达到预定的转速却挂上了不适合的档位，那么车子就会出现各种不稳定的现象，这在正常地行驶中不允许出现的情况，当然，一些漂移就是建立在这种不稳定的现象之下的，这就属于额外情况了！

起步

起步方法比较多样，理论上讲，在倒数开始阶段，前两声将油门踩到最大，预热发动机，当第三声响起时松开一点油门并尽量让转速保持在红色区域之前的临界点，这样，当开始的哨声响起时车子会以最佳的速度驶出，之后，转速会有一个

小的下降，然后会再次回到临界点，这时候就可以上到二档了。

其他的，诸如先预热发动机，当第二声响起时彻底松开油门让转速降到最低，开始哨声响起时，逐渐踩下油门（不要一次踩到底），让发动机缓缓发动，可以最有效地避免车子打滑，并得到较好的起步。

实际拉力赛中，因为场地地面和车辆发动机扭矩之间的关系，2档起步变为可能，尤其是一些泥泞的赛道，2档起步可以得到更好的加速度。部分拉力赛可以在开始哨声就挂上2档，那么就不要犹豫了，挂二档开踩住油门，等待哨声响起你就高速行驶出了！

转向

本作为属于真实系赛车，转向时自然不能像《山脊赛车》或者卡丁车一样松一下油门或者按一下尾甩键（其实那是手刹），划出漂亮的弧线漂移过弯。在《尘土飞扬2》中，你要老老实实地提速过弯！漂移也是建立在降低速度到一定程度数字以下才能发动的技巧。

对于正常行驶，不使用漂移的方法的话，对于同一辆车，每一个弯道都有一个通过它的最大速度，如果超过这个速度，那么车子就会出现转向不足的情况，入弯前的刹车时机要根据转向所能承受的最大速度和自己的车辆的刹车性能综合判断，一定要确保以低于最大速度的时速入弯并开始转向，转向时，打方向也有很深的学问，在大转弯时，一把打死方向，车体一定会在最终阶段开始打滑，逐渐打方向才能得到最好的效果，如果是用方向盘，那么点按是必须的。

在出弯时，为了达到最大的出弯速度，很多人喜欢按住油门，认为这样可以给足马力，但是实际不然，过大的牵引力会让刚刚或者还未摆脱离心力的车身陷入因为车轮抓地力不足而出现的打滑现象，避免打滑的方法也是轻踩或者点油门，逐渐将油门踩到最大才能让车子进入平稳行驶的阶段，防止打滑的方法还有快速挂高档位，这样虽然会损失一定的速度，但是不失为一种补救措施。

过弯的一切目的都是以“最高速度出弯”，而不是“以最高速度入弯”，因为入弯阶段的行驶距离短，即使速度快也不会为你节省多少时间，而出弯后的速度如果不是，就会严重拖慢你的进程！因为拉力赛对于赛道最佳路线的选择的重要性远远低于正规竞速赛，所以普通的弯道，将“外-内-外”这样的路线大致保持住就可以了（“外”内”及入弯时贴近外道，弯道中转向时贴近内道，也就是弯心，出弯时贴近外道，这样是最平滑的弧线，需要转过的角度最小，速度损失也最小，对于S型弯道和更复杂的弯道来说，选择最佳路线不如选择最佳漂移方法。



漂移

不以普通方法过弯，而是更早地将车身方向调整到（或者接近）出弯后要继续前进的直线道路的平行线处，然后让车体侧滑到出弯后的直线赛道上，以一定方法重新拾回抓地力并开始直线加速度，这就是漂移的最基本表现，漂移的目的就是更早地将方向转好，在更早的时刻进入直线加速度，从而得到最高出弯速度。

做出漂移动作的方法实在太多了，《尘土飞扬2》作为拉力赛，沙粒、泥地、水洼等阻力各不相同的地面让车轮的抓地力更加难以把握，在不平整的路面上，车轮更容易打滑，打滑其实也就是我们说的漂移效果中的一个阶段，这就让一些普通的转向也附带了漂移的属性，也就是说不想漂也得漂。

控制漂移中的车辆就要把握好方向盘和油门，最基本的漂移就是把油门调大，大幅度向希望转向的方向打方向盘（也就是让车轮

偏向转向方向），这时车子就会因为惯性开始打滑，当车身转过一定角度后，将车轮方向重新和车身之间的夹角逐渐变小，慢慢踩下油门，让车子重新拾回发动机的牵引力，剩下的就是轮胎抓地力与车身的惯性之间的较量，当牵引力获胜时，车子就会重新回到车轮抓地力后的新方向，一个漂移动作也就完成了。

“松油门”的这个操作其实目的是让车子在瞬间失去当前的牵引力，实际操作中更多的方法实现，包括普通的松油门、踩刹车、拉手刹、油门、刹车同时踩、不松油门、不踩刹车，直接降档，或者混合方法。

直接降档的方法适合较小的弯道，快速降一档之后立刻升一档，中间打方向可以让车子做出比踩住油门更大一些的转向；快速降两档然后升一档可以出现明显的漂移。

松油门并配合不规则升降档可以做出比

较稳定的漂移。

在降低到一定速度以下后，使用手刹也可以发生较大的转向，从而做出漂移动作但是不要在极高的速度下拉手刹，否则车子会完全失去控制飞出赛道。

对于拉力赛这种不确定性极强的危险竞速比赛，漂移是在特殊场地的特殊地表之上必须要完成的动作，其实就是车手的技巧与车体打滑之间的较量，如何克服打滑并在最短的速度内恢复牵引力加速并提高到一个较高的速度是所有车手追求的目标，这个目标没有最好，只有更好。

环境应对

水洼，进入水洼后车子会失去速度，所以一定要降档以达到最佳牵引力，如果不是横着拦住赛道的水洼，能躲过就尽量躲过，过弯时贴着水洼的边缘行驶是最佳路线，当后面有赛道内道超车的对手时，靠近水洼会是对他的考验，选择进入水洼保证更短距离超车，还是绕外道超车，抑或不要轻举妄动而是紧紧跟随，这都是对对手的挑战，除了减速之外，在车内视角时，

如果挡风玻璃还没有彻底碎掉，那么进入水洼后溅起的水花会打在车窗上，使得你在一段时间内无法看清前方的道路，所以在进水前要配合小地图看清前面的路，如果没有把握，就切换到其他的视角吧！

高低地势会产生必须跳跃的地形，在空中你是无法对车子进行转向的，而且车身如果不和地面平行的话，跳起后会更加倾斜，落地时就会完全失去控制，所以在车身跳起前一定要调整好车身与赛道的角度，可以适当减速，也不要贸然起跳，否则等待

你的只有撞车。落地时也可以适当松开油门，有必要的时候要踩刹车，以应对落地后紧接着到来的弯道，或者避免坠崖并失去车抓地就高速旋转而发生打滑现象。

一侧是山脊，一侧是悬崖的狭窄道路不容你打滑，转向过度或不足，车轮压倒山脊下的碎石会让你或你的车子侧身飞起，开到另外一侧的悬崖就会跌入万丈深渊，不要贸然提升到高档位，保持能够对付所有弯道的较低的车速，不撞车是你要做的唯一的事情。

撞车

撞车是竞速游戏中最常发生的事情，包括你与环境、障碍物的碰撞和你与其他车手的碰撞。单人游戏中，可以通过闪回功能弥补撞车的失误，没有闪回功能就要承担撞车的后果。撞车后车的外观会受到损伤，如果在开始游戏前，将 DAMAGE 设置为 FULL 的话，除

了外观之外，轮子（WHEEL DAMAGE）和引擎（ENGINE DAMAGE）两部分也会受到损伤，它们会表示在屏幕右面的仪表盘上方，损伤程度分为较小（MINOR）和较大（MAJOR）两种，前者会轻微影响你的车子的性能，后者会严重影响，如果赛程还有大半，而受到了较大的损伤，那么你就应该不会得到太好的成绩了。

拉力赛中，与其他车手的赛车相撞是非常不明智的选择，这会对双方车手的人身安全造成威胁，也会同时影响两个人的成绩，这也是为什么拉力赛要分时发车的原因，但是在多辆车同时发车的其他赛事中，撞车是游戏里不可避免的一个元素，为了达到更好的成绩，将其他车子撞出原定线路，可以让其不再对自己产生威胁，也可以避免他先撞你，先将车头偏向对手的车身，以一定角度碰撞对手的车会让对手偏离轨道，并

且因为自己的撞击，自车又会回到原定轨道，所以先发制人是很有必要的手段，当然撞车会有各种后果，两败俱伤的可能性非常大，多一事不如少一事，能避免自然要避免，线上对战的多人游戏模式中，为了不耽误玩家时间，所有玩家会同时发车，但是其他车手都不是实体，只能看到影子，并不会产生相互间的接触，而其他模式中，撞车现象非常严重，有些人故意撞车，在第一个弯道发生连环相撞，所有车辆都堵在一个地方的情况非常常见，这在一定程度上让游戏的线上模式变得不是那么友好，但是这也不能全怪那些暴力的玩家，8辆赛车同时起跑，一次只能通过2辆车的弯道让人如何对付？撞！只能撞……

要想避免撞车，要么就有足够的把握，一开始就跑到最前方，当然这很难，起跑大家都差不多，要么就慢慢起步，跟在大队后面，等它们在第一个弯道撞完之后从空隙溜过去，最重要的就是一旦自己领先了，就要保持下去，千万别让后面的撞车追上你，这还是要有过硬的驾驶技术！



辅助驾驶

在拉力赛中副驾驶也功不可没。点对点的长距离赛道很难完全记住所有弯道，副驾驶的领航作用必须要好好利用。游戏中，在高度集中的驾驶过程中，靠对付一个又一个紧密的弯道，很难抽出时间看屏幕上方的迷你地图，坐在你身旁的副驾驶的弯道报告是你最重要的信息。听引擎声调整档位，听副驾驶的报告应付弯道，竞速过程中不能响起背景音乐。

副驾驶的弯道是在车手继续驾驶数秒钟之后才会遇到的，所以是提前预报。对弯道的描述包括以下几个部分：

1. 首先是弯道的转向，这个比较容易，就是左右。“Left”，“Right”。
2. 之后是弯度，以数字表示弯度大小，对于弯度的具体数字与实际情况的对应程度，每个车手和副驾驶有着不同的协商结果。一般情况下，会用数字1到10来表示弯度，数字越小弯度越大，这10个数字就划分了180度的中心的角度，而游戏中太小的弯是不会报的，最小的弯是从6开始，其实6度弯相当于一个20度左右的弯道，于是我们可以将游戏中的弯度用表盘上的刻度来划分，直线路段的正前方若是6和7之间的一个数字，可以看作6.5，之后所有的弯道都是7以下的数字表示。角度和表盘刻度相符。

比如3基本就是一个90度弯，而2就基本相当于一个死弯。

1则是真正的发卡弯，而发卡弯一般不会报1度弯，而直接报“发卡弯”(Hair Pin)。(实际的角度还要车手自己去赛道上体会。

3. 接着是弯的距离，留在最后报是为了让玩家知道弯道一般最精确地报弯的距离，一般会是几十米来报，最长为100，超过100米就不会报告，英文就是数字。例如“Fifty”，“One hundred”。

4. 如果弯道地表发生变化也会报告出来，包括砾石(Tarmac)，沙砾(Gravel)，雪和冰(游戏中没有后两种)，水洼(Water)。

5. 碰硬物体也会报告出来，副驾驶的也会报告车体情况，如果不是大摔车报告“仅仅是擦伤”(Just Scratch)”。车轮或引擎受到伤害会提醒你注意。

一般的行驶中，最多报告的就是前三种，例如“Left three, fifty”(50米后会遇到左三弯)，“Hair spin left, one hundred”(100米后有发卡弯)。如果是连续弯，就会顺次报出弯道的转向和弯度。

要想开好拉力赛，听懂副驾驶的路况报告非常必要，还是要想听懂副驾驶的语音，还是要有一定的英语基础的，好在句子并不复杂，只要听懂弯道部分就会有非常大的帮助，各位加油吧。



名称	取得方法	奖杯	成就
Perfect Finish	取得所有其他的奖杯	白金	1
Block Coming Through	开始一场Dirt Tour比赛，单人模式必得	铜	10
Named an Event	赢得一次胜利	铜	10
Head Over Wheels	在游戏中让车子翻倒，并且仍留在赛道。这是最难的技巧，请记得有外挂操作，找一条直道赛道，比如Chaska，每隔几秒钟撞墙并要得第一。注意，翻车不要使用回圈	铜	10
Get It Out	不获得单场比赛胜利而得第一。找一个有两条赛道以上的比赛，每次取得第二名，运气好的话可以取得第一名。或者参加一个和精英团队的团队赛事(Team Event)，帮精英第一取得后面的名次，帮精英取得总分取得第一名。和同一女性队友或两场团队赛事(Team Event)，每次取得胜利同一个女队友最好	铜	10
Two Cups One Girl	在140mph(225km/h)的赛道下将自己的车子撞毁，选择Jah的Trailblazer赛事，选择BMW Z4M Coupe，可以轻松达到140mph，之后撞死车子	铜	15
Terminated	在冲过终点时多跑几圈再停，选择Rage的环形赛道赛，会触发碰撞检测死亡得点	铜	15
Gnary	使用调整好的赛车赢得一场比赛，如果不动油门，被坑一下Ride High!这个影响比较小	铜	5
Dialled In	不用车取得一次Dirt Tour比赛的胜利	铜	20
Keep It Clean	在Cateraker比赛中撞坏每一个门	铜	10
Gate Qualified	在Last Man Standing模式中赢得的一轮淘汰制比赛中都保持前第二名的位置，并在最后取得胜利，也就是要仅仅在倒数第三名的后面，一旦最后一名被淘汰就迅速撞毁前跑车的	铜	15
Demanded	在Domination比赛中得到50分总分，也就是4个半场都取得胜利，并且是一个冲过终点	铜	15
For Coin	获得胜利，在麦克雷挑战赛(Colin McRae Challenge Event)的胜利	金	75
The Full Set	驾驶游戏中全部的35辆车，需要大概500辆买所有的赛车	银	20
Big Bucks	获得资金\$99990	银	25
Get Sucker	在4个地区分别获得一次胜利	银	15
You're The Best, Amused	在游戏中每个赛道上都取得一次胜利(任何游戏模式)	银	20
In His Footsteps	在Dirt Tour巡回赛中取得25次拉力赛(Rally)的胜利	银	25
Dedication	在Dirt Tour巡回赛中取得每个赛季的胜利，一共100个	金	60
Pro	取得一些专业级(Pro)比赛的胜利	银	25
Amateur	取得一些业余级(Amateur)比赛的胜利	铜	15
Getting a Reputation	在Dirt Tour巡回赛达到15级	铜	30
As Good As It Gets	在Dirt Tour巡回赛达到30级	铜	30
World Tour Winner	完成所有的世界巡回赛事(World Tour)	金	50
Place Of Choice	赢一场Thredboon	铜	10
That All You Got?	赢一场Termaid Thredboons	铜	15
Whole Backyard?	在对抗中战胜 Travis Pasternak	铜	15
Mirra Image?	在对抗中战胜 Daria Mirra	铜	15
Black Party	在对抗中战胜 Ken Block	铜	15
I like a Challenge	赢12场Thredboon	铜	20
Friends For Life	和一个朋友成为好友	铜	10
Aten! You Poplar!	和4个朋友成为好友	铜	15
Best Friends Forever!	和所有的朋友成为好友	铜	30
Just Drive!	不持有任何成就/奖杯的前提下行驶100英里(161公里)，在海域所有取得任何的奖杯之后就不会自动的取得它	铜	15
X-Games Europe Champ	在X-Games Europe中取得第一名	铜	20
X-Games Asia Champ	在X-Games Asia中取得第一名	铜	25
X-Games America Champ	在X-Games America中取得第一名	铜	30
X-Games Champ	在所有的X-Games赛事中取得第一名	金	50
Showcasing	在赢得前面两场X-Games赛事的胜利后，在X-Games America中取得第一名后并后	铜	20
上场比赛	下载一个Ghost，并且超过Ghost的成绩，在Dirt Tour巡回赛中在任意难度的下坡的障碍赛道模式，进入一个障碍位置，在排行榜上最低的位置上，赢一个Ghost选择 Continue，继续它	铜	10
I Ain't Afraid Of No Ghost!	取得5场线上模式下的官方排名赛的胜利(Pro Tour)	铜	15
Five Of Your Best	在线上模式中玩过每一种类型的赛事，可以在Jam Session中自己手动创建各个类型的赛事各一次	铜	15
Mix It Up!	在在线官方排名赛(Pro Tour)中第一场比赛内战胜7名对手，也就说该场比赛入选全部赛事(Tournaments)完成4次锦标赛取得，一般要等一段时间才会出现新的锦标赛	铜	10
Ruth Hour	在单场比赛中连续撞毁3个人(不要和队友撞车)	铜	10
Tourney	在基于线上模式中获得“Caricax”的冲撞评级(Impact Rating)，不和任何车手碰撞连续完成几场比赛取得，必须是车辆可以发生碰撞的赛事才真，可以在和好友自定义的比赛中获得	铜	15
With Great Honor	线上等级达到15级	铜	20
Famous	线上等级达到30级	铜	20
Notorious	线上等级达到30级	铜	20

实用技术

攻略透析

通过完成赛事可以开启的车辆

Colin McRae R4	赢得X-Games Europe
Mitsubishi Lancer Evolution X	赢得X-Games Asia
Subaru Impreza WRX STi	赢得X-Games America
Ford Escort MK1	赢得所有的X-Games赛事
MG Metro R4	赢得所有的X-Games赛事
Ford RS200 Evolution	赢得Rally Cross World Tour
Dallara's Special	赢得Trailblazer World Tour
Mitsubishi Pajero Dakar 1983	赢得Raid World Tour
Toyota Stadium Truck	赢得Landnut World Tour
1995 Subaru Impreza WRX STi	赢得Colin McRae Challenge

TIPS

当上公平竞赛，如果你在线上进行了不公平竞赛(UNFAIR PLAY)，且在当前游戏中一直行驶或者许久没有移动，那么你会失去这场比赛的资格，名字上会有一个黄色标记，其他玩家可能不会注意到这点，这同样也不能与其他人进行交流，而且也不会得到任何XP，不过也不用担心，比赛结束后会自动取消。

ポケットモンスター 金

ルージュロー

ポケットモンスター 銀

ソウルシルバー



口袋妖怪 心之金・魂之银 Nintendo 角色扮演
NDS 宝可梦 钻石/珍珠 宝可梦 珍珠/钻石
 2006年12月23发售 1~2人 4995日元
 対応Wi-Fi 无线通信功能 対応種族年制:全年齡

于1999年发售的《口袋妖怪·金·银》曾经取得过超过700万套的销售成绩，而正由于它是系列中销量最好的一部作品，所以为了让大家重拾过去的美好回忆，任天堂官方终于决定在事隔十年后将它移植到现在红透半边天的NDS主机上。这次游戏除了在画面以及内容上进行大幅度强化外，本作在操作上的成功变革也成为了吸引新玩家的关键，相信老玩家应该也能获得超越前作的感动吧！

基本操作

按键	作用
十字键	人物/光标移动
A	确定/取消/调查
B	取消
X	游戏菜单
Y	快速使用道具
L	*



注：可在设置更改中改方A键相同作用。

游戏菜单

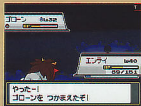
バトル (图鉴)	随时查看已经获得的PM信息
バトルメニュー (PM)	查看队伍中PM的状态，变更队伍以及PM携带道具
アイテム (背包)	存放和使用游戏中获得的各种道具
口袋通译 (口袋通译器)	查看游戏中的地理、打电话以及收听广播
IDカード (ID卡)	查看玩家的基本信息以及获得的徽章数
レポート (报告)	保存游戏进度
セッティング (设定)	更改游戏中的各种设定

口袋妖怪详解

获得方法

游戏中玩家需要携带属于自己的口袋妖怪（以下简称PM）进行冒险，而除了初始获得的PM外，其他PM（合计493种）都需要玩家在游戏中使用其他方法获得。主要途径有以下五种：
 ①在野外遭遇野生PM后使用精灵球捕捉，这是游戏中获得PM最主要的手段；
 ②由已经获得的PM进化；
 ③完成特殊事件后获得；
 ④使用Wi-Fi与其他玩家进行交换；
 ⑤官方举办的特殊活动中赠送。其中除了第五

种方法对国内玩家基本上只有悬念外，其他四种方法都可以在游戏中实现。另外在捕获时要根据不同的情况来使用不同的精灵球才会达到满意的效果，基本的原则是捕获时尽量将野生PM的体力降低以提高成功率。



精灵球



精灵球是捕获野生PM的必需品，除了游戏中可以买到大部分外，有少部分稀有的精灵球需要玩家自己制作或通过特殊条件获取，具体情况可参看下表。

全精灵球一览

①捕捉几率以《モンスターボール》为基准；
 ②特殊的精灵球符合条件才会产生捕捉几率修正。

名称	效果	捕捉几率修正	获得方法
モンスターボール	-	1.0	200元购买
マスターボール	捕捉几率100%的球	-	特殊事件获得
ハイパーボール	-	2.0	1200元购买
スーパーボール	-	1.5	800元购买
ネットボール	对水系和虫系PM有特效	3.0	1000元购买
ネットゴロウボール	对等级低于LV30的PM有特效	1.0~4.0	1000元购买
リリートボール	对已经捕获过的怪物有特效	3.0	1000元购买
タイマボール	随着战斗回合数（最大30）而增加捕捉几率	1.0~4.0	1000元购买
ブジーヤボール	捕获后店家的亲密度上升	1.0	1000元购买
プレミアボール	-	1.0	一次购买10个モンスターボール后赠送
ダークボール	对夜间出现以及洞穴中的PM有特效	4.0	1000元购买
ライトボール	第一回合使用则成功率最高	5.0	1000元购买
ダイブボール	对使用钓竿钓上来的PM有特效	3.0	从GBA卡带传送
トルボール	回复捕获后PM的HP	1.0	300元购买

努力值

努力值和个体值相似，区别在于努力值可以通过后天培养来改变，努力值越高的PM成长后获得的能力也越多。努力值增加的途径有两种：①消灭敌人，后期可以通过装备きようせいグッズ（竞争背心）来使战斗后获得的努力值翻倍。②使用道具，可以在マカシタイ等大型城镇的百货商店内购买（售价9800元一个，对应PM的6项能力）。

性格

性格主要影响PM的五项能力，不同性格修正的能力类型也会有所差别，而在“ポケモン”一项中玩家可以在PM的状态中查看其性格（上屏显示为红色的部分），具体情况可参考下表：

性格修正效果

性格类型	修正能力	ひんげき (攻击)	ぼうぎょ (防御)	たくまろ (物攻)	とくげう (物防)	すばやさ (速度)
おとなしい(胆小)	—	×	—	—	○	—
しんちょう(谨慎)	—	—	×	—	○	—
なまいき(自大)	—	—	—	—	○	×
おこげよう(胆小)	×	—	—	—	—	○
せつから(小气)	—	×	—	—	—	○
ようき(活泼)	—	—	×	—	—	○
むじっこ(急躁)	—	—	×	—	×	○
きまじがり(害羞)	○	×	—	—	—	—
のんき(豪气)	—	○	—	—	—	×
ひんげき(勇气)	×	—	○	—	—	—
おやむき(大方)	—	×	○	—	—	—
いじっぱり(好胜)	—	—	×	—	—	—
めんどうくさい(好色)	○	—	—	×	—	—
あまから(勇敢)	○	—	—	—	×	—
すたむけ(大胆)	×	○	—	—	—	—
かたむね(稳重)	—	○	×	—	—	—
のうてんき(狂气)	—	—	○	×	—	—
まじめ(认真)	—	—	○	×	—	—
いじやう(冷静)	—	—	—	○	×	—
おぼろげ(狡猾)	×	—	—	—	○	—
でわや(淘气)	—	—	—	—	○	×
がんばりや(鲁莽)	—	—	—	—	—	○
すなお(诚实)	—	—	—	—	—	○

○：性格对应的能力为1.1倍；×：性格对应的能力0.9倍；—：无影响

属性

PM的属性不同在战斗中能够使用的技能以及效果都会有很大差别，合理的利用相生相克关系才能占尽先机。

属性对照

日文	中文	日文	中文
かくとう	格斗	ほのお	炎
ドラゴン	龙	あく	恶
みず	水	はがね	钢
エスパー	超能	でんき	电
ノーマル	普通	じめん	地
どく	毒	ゴースト	鬼
こおり	冰	いわ	岩
くさ	植物	ひこう	飞行
		むし	虫

相生相克表

属性	炎	水	电	草	冰	格斗	毒	地	飞行	钢	虫	鬼	龙	恶	钢
炎	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
水	▲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
电	—	▲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
草	—	—	▲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
冰	—	—	—	▲	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
格斗	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
毒	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
地	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
飞行	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
钢	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
虫	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
鬼	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
龙	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
恶	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
钢	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

●：相克 伤害值2倍 ▲：被克 伤害值0.5倍 —：无相克关系 ×：无效 伤害为0

种族值

简单来说就是各种PM的能力成长率，不同种族的成长率是固定的，无法通过后天改变。

个体值

指相同种族值的PM之间能力成长差异，这种差异是无法改变的，在捕捉时会随机确定。个体值强的PM在同一等级的能力高于个体值弱的PM，而通过生蛋孵化出的PM有可能遗传上一代的个体值。

进化

PM除了到一定等级会自动进化，还有一些特定的PM需要进化石，而它除了正常流程可以获得少许外，通用的获得方法为在しぜんこうえんのポケモン（口袋妖怪运动会）用胜利后的点数兑换或给母亲充值随机购入。

进化道具	获得方法
たいようのいし(太阳之石)	—
つきりのいし(月之石)	—
びつおのいし(火之石)	将ガウディ(心灵念力)/ロロン(魂之力量)带给25号公路的マサキ老爷爷
かみなりのおいし(雷之石)	将ビネコ带给25号公路的マサキ老爷爷

みずのいし (水之石) 将マリル(心之念)/フシギダマ(魂之根)带给25号公路的マサオ老爷爷看

こけのいし (草石) 将アブリカを带给25号公路的マサオ老爷爷看

かわらけのいし (不变石) 将ベロリンダを带给25号公路的マサオ老爷爷看

特性

特性是PM天生持有的能力，这些能力在进入战斗或在地图上会直接发挥效果，而对于有2种以上特性的PM来说，一般捕捉时会随机决定其中一种特性，之后无法更改。另外PM在进化时有可能改变特性，玩家可以在宠物状态栏的屏幕上查看指定PM的特性（能力/值画面中名为とくせいの項目）

全特性一览

名称	效果
しんじゆく	HP恢复到1/3以下后重新推倒的威力1.5倍
けまりゆう	HP恢复到1/3以下后水系技能的威力1.5倍
むしのしよせ	HP恢复到1/3以下后虫系技能的威力1.5倍
もうか	HP恢复到1/3以下后龙系技能的威力1.5倍
はつこう	将持有该技能的PM放在队伍首位时，野外遇敌率提高1.5倍，使用道具时则道具效果优先
アイスガード	天气为冰雹时每回合内恢复HP最大值的1/16，携带职位可叠加使用
あめうけざら	天气为下雨时每回合内恢复HP最大值的1/16，携带职位可叠加使用
かづあつめ	持有该特性的PM没有携带道具的话，在战斗中只有30%的几率获得道具
もののわりい	持有该技能的PM没有携带道具的话，在战斗中只有10%的几率获得道具，否则道具获得率下降
あめふらし	出战后天气变成下雨
ひでり	出战后天气变成晴天
すずおとし	出战后天气变成风沙
ゆきふらし	出战后天气变成暴风雪
エプロン	战斗时天气效果无效
ノーでんき	战斗时天气带来的特殊效果无效

きゆうげん	将某族在队伍首位时，叠针对的遇敌率大幅提升
しめりけ	场上的所有PM无法使用自爆和大爆炸等技能，特性ゆうばく也无法发动
ぼうおん	不会受到毒系技能的影响
マジックガード	不会受到直接系攻击的伤害，例如道具、伤害反弹等
ちよんせい	受到水系技能攻击时伤害为0，同时自身HP回复25%
ちくでん	受到电系技能攻击时伤害为0，同时自身HP回复25%
どんきんぷん	受到电系技能攻击时伤害为0，同时自身速度提升一级
ハードロック	受到冰系技能的属性技能攻击时所受伤害降低25%
フイルター	受到冰系技能的属性技能攻击时所受伤害降低25%
むらしん	会解除自己以外的PM使用电系技能时效果会被自身吸收
ふゆら	不会受到电系技能攻击与附加效果影响
ふしぎなまじり	只会受到克制自身属性的攻击伤害，不过无法回避其它状态带来的伤害，如异常状态、特性伤害等
もらいひ	受到龙系技能攻击时伤害为0，同时自身龙系技能威力为1.5倍
とげみず	受PM副属性引水系技能攻击
あつしんぼう	受到冰或龙系技能伤害时攻击力减半
なげつ	受到龙系技能伤害时攻击力减半，药状态下每回合减少的HP减半
いなか	出战斗令对手PM物理攻击下降一级，不过针对特性为リアライズ/リブウェイク/ふりまがらみのPM无效
かきこ	放在队伍首位时，30%几率不会遇到比自己等级低5级以上的野生PM
かきこりやせ	物理攻击下降状态无效
かきこ	每回合自身速度提升一级，最多提升8级
かきこやせ	特性、技能及追加效果能令下降的状态完全无效
しろいけむら	不受异常状态、技能及追加效果使能力下降的状态完全无效
	放在队伍首位时，额外遇敌率下降为50%
	战斗中降低状态无效
すくどいめ	放在队伍首位时，30%几率不会遇到比自己等级低5级以上的野生PM
くらぶら	使用能力提升下降技能时的效果为2倍，最高提升或下降8级
くらぶら	全力提升或下降技能时的效果为2倍，最高提升或下降8级
いらぬがね	攻击伤害下降一半时，威力为通常的两倍
かきこ	攻击或使用携带道具后自身速度增加两倍，再次携带道具或交换种类时效果消失
きゆうげん	令一击率上升
キョウロク	使用2~5级连发攻击的技能时，攻击次数变为5回合
すてみ	使用者反弹伤害的技能时威力为120%，对手的あがし特性无效
カチン	令一击的伤害1.5倍
ダウンロード	当对手的防御小于特防时，自身攻击力提升一级
	当对手的防御小于特防时，自身攻击力提升1级；当对手的防御大于特防时，自身攻击力提升一级
ふたごりち	物理攻击伤害变为两倍
ゴキバレー	物理攻击伤害变为两倍
ゴキバレー	物理攻击伤害变为两倍

ガルスJ	【老虎系】	ザクC ザクD ザクZ ザクZ ザクZ ザクZ								オクト・ユニブ クラウダ ジュニス ジュラップ セブテム セブテム改 パトラ・リア ベルゲイオ	
ガンイージ	ジェムズガン ジャベリン ガンタンク	【高达系】	グランドイーネ	アツダム						【機體高达系】	
ガンキヤノン	コア・ファイター 重産型ガンタンク	【加农系】								ガンダムアプスソード ガンダムガンダム ウオールド・ガンダム ウオールド・ガンダム ダマ・ハリス ダナン・ダー ダナン・ゾン ビギナ・ネナ ベルグ・ギロス ベルグ・ダラス ラフレシア	
ガンダムアシュタロン ガンダムヴァーサエ ガンダムヴァサゴ	ガンダムX ネーガンダム ガンダムX Zガンダム	フォビッドガンダム 【重武装系】 アグリッサ	グランドガンダム	ジョンブルガンダム							
ガンダムエアマスター	Zプラス メタス	ガンダムX									
ガンダムエクリシア	リ・ボズイB.W.S										
ガンダムエクリシアリベア	ガンダムエクリシア	ネーガンダム クロスボーン・ガンダムX1 クロスボーン・ガンダムX1フル クロス	クロスボーン・ガンダムX1	ガンダムF91							
ガンダムエビオン	Wガンダムゼロ	スカルハート	クロスボーン・ガンダムX1 クロスボーン・ガンダムX1 フルクロス	ダスティエーガンダム クロスボーン・ガンダムX1 スカルハート						ガンダムエクリシアリベア ガンダムエクリシアリベア	
ガンダムエビオン ガンダムF90	Wガンダムゼロ Wガンダムゼロ(EW) Wガンダムゼロ	【托克福斯系】	ゲイツ	【高达系】							
ガンダムキュリオス	ガンダムエアマスター ガンダムエアマスター・ハースト Zガンダム	ヘビガン	ゲーマルク ゲーマルク	【卡普尼系】 【托克福斯系】						【扎夫特系】	
ガンダムキュリオス	Zプラス メタス リ・ボズイB.W.S	ネーガンダム	ゲドラフ	【高达系】						ザクII ザクII改 ザクII ザクII改 ザクII ザクII改	
ガンダムサンドロック	Wガンダムゼロ	【格斗系】	ゲルググ	ガンダム							
ガンダムシュビーベル	ジム・ストライカー	ガンダムエクリシア ガンダムエクリシアリベア GNフラッグ マスターガンダム ガンダムマックスター ガンメロズ ドラゴンガンダム ネルトガンダム	ゲルググ ゲルググ ゲルググ ゲルググ ゲルググ ゲルググ ゲルググ	ゲルググ ゲルググ ゲルググ ゲルググ ゲルググ ゲルググ ゲルググ						【加农系】	
ガンダムシュビーベル	デビルガンダム デビルガンダム(機體形態) デビルガンダム	シャイニングガンダム ゴッドガンダム	ゲルズゲ	アグリッサ							【狙击系】
ガンダムスローキープ ガンダムスローキープアイ ガンダムスローキープドライ	GN-X GN-X GN-X GN-X	【狙击系】 【浮游炮搭载机】 【自律系】	ゲルズゲ ゲルズゲ	アグリッサ ザムザパー							【地球联邦系高达】
ガンダムズサイズ ガンダムズサイズ ガンダムズサイズ ガンダムズサイズ ガンダムズサイズ ガンダムズサイズ	Wガンダムゼロ ネーガンダム 1-ヘルガンダム Wガンダムゼロ Wガンダムゼロ 3ロズガンダム	ザクネック ダスバクト 【狙击系】	ゲンゴゾ ランブファ	ザクネック ダスバクト 【高达系】							【高达系】
ガンダムヘルフェゴール	ブルーディスタイユ=1号机 ブルーディスタイユ=2号机 ブルーディスタイユ=3号机	ガンダムヴァサゴ ガンダムヴァサゴ・チェスト ブレイク ガンダムアシュタロン ガンダムアシュタロン・ハート クラブ	コア・ファイター	【一年戦争時期联邦系机动战士】							
ガンダムMR= (タイターンズ仕様)	ジム・クラール	バムダム	コア・ファイターV	コア・ファイター							
ガンダムレオバルド ガンダム6号机	ガンダムX ガンダム	【重武装系】 ガンキヤノン 重産型ガンキヤノン 重産型ガンタンク	ゴールド・スモ	【金色涂装机动战士】							
ガンタンク	コア・ファイター	ザウート	ゴッゾーラ	ゾロ							
ギヤパン・ボルジャーノン	ザクI	ザクウォーリア ザクフロントム	ザクI	ザクI							
ギヤブラン	ガルバルディB 【可变形机动战士】	【雷管系机动炮台】	ザクI	ボルジャーノン							
ギヤン	【老虎系】	【勇士系】	ザクI	ボルジャーノン							
ギムベレイ	ベルタイゴ	【浮游炮搭载机】	ザクII	ボルジャーノン							
グフ	グワイグイタッド	サイコ・ガンダムMR=II 【吉普系机动炮台】	ザクI	ボルジャーノン							
グワイグイタッド	【老虎系】	【扎夫特系非联邦机动炮台】	ザクII	ボルジャーノン							
グフフライトタイプ	グフ グフオオスタム	ゲイツ タイエレン高机动型	ザクウォーリア	ギヤパン・ボルジャーノン ザクI							【扎夫特系机动战士】

实用技术
攻略速解

实用技术

攻略速解

ザクウォーリア	ザクII	【扎夫特军机动战士】	
	ザクII改		
	ザクIII		
	ザクII改 ハイザック アクトザク ザクSD ボルジャーン		
ザクキヤノン	ザクII	【加农系】	
	ザクII改 ガンダム ガンダムドローグ (実用機専用機)		
ザクレロ	ビグロ	【地球聯合系重武装型機動战士】	
	ビグロ ザクドローグ (実用機専用機)		
ザザビー	ゲーマルク		V2アサルトバスター V2ガンダム 【大型武装追加機种】 【大型武装追加機种】 Gディフェンサー スカイグラスパー Gディフェンサー スカイグラスパー アルファアロン アルヴナトル ガンダムスローニアアイン ガンダムスローネヴァグライ ガンダムスローネドレイ
	ザクレロ		
ザムザザ	ビグロ		
	ビグロ ビグザム ビグ・ラック		
ザンスバイン	ザンキック	【大型武装追加機种】 【大型武装追加機种】 Gディフェンサー スカイグラスパー Gディフェンサー スカイグラスパー アルファアロン アルヴナトル ガンダムスローニアアイン ガンダムスローネヴァグライ ガンダムスローネドレイ	
	GNアーマール TYPE-E GNアーマール TYPE-D GNアーメズ TYPE-E GNアーメズ TYPE-D		
GNフラッグ	オーバーフラッグ		GN-X コア・ファイター コア・ブースター Wガンダムゼロ 【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム
	オーバーフラッグ		
Gディフェンサー	スカイグラスパー	【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム	
	ジムキャノン		
ジム・キヤノンII	ジム・カスタム		【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム
	ハイザック		
ジム・ストライカー	陸戦型ジム	【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム	
	ジムスナイパー		
ジャクサイスガンダム	イーグスガンダム		【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム
	ジャクサイスガンダム(レオティア)		
シマコー	ゾロアット	【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム	
	ゾロアット		
ジャベリン	ジェガン		【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム
	ジェガン		
ジョンブルガンダム	モビルファイター ガンダムF90 ガンダムF90(フル装備) ガンダムF91 クロスボーン・ガンダムX1 クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム	
	クロスボーン・ガンダムX2 クロスボーン・ガンダムX3		
シルエットガンダム	スカルハート Vガンダム Vガンダム(能力解放)		【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム
	スカルハート Vガンダム Vガンダム(能力解放)		
スーパーガンダム	ガンダムMR-II(エウロブ仕様) ガンディール	【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム	
	ガンディール		
スカイグラスパー	コア・ブースター コア・ファイター コア・ブースター		【雷鳴系】 【加农系】 ガンダム6号機 ジムキャノン 【雷鳴系】 ジム・カスタム
	コア・ブースター		

スロイグリスパー	Gディフェンサー ドップ ヒップヘビー ブルワン メダライダー メビウス・ゼロ	【地球聯合系高达】	
	メダス		
	Vガンダム Vガンダム(能力解放) ターンズ		
	スターゲイザー M1アストレイ(シュライク) M1アストレイ(シュライク) スターライクフリーダムガンダム (レオティア)		
ズサ	メダス	【地球聯合系高达】	
	メダス		
スターゲイザー	Vガンダム Vガンダム(能力解放) ターンズ		【地球聯合系高达】
	スターゲイザー M1アストレイ(シュライク) M1アストレイ(シュライク) スターライクフリーダムガンダム (レオティア)		
Sガンダム	【金色塗装機動战士】 アルヴナトル	【地球聯合系高达】	
	ガンダムMR-III		
セイバーガンダム	イーグスガンダム		【地球聯合系高达】
	ガンダムMR-II(エウロブ仕様)		
Zガンダム	ガンダムMR-II(タイクーンズ仕様)	【地球聯合系高达】	
	ガンダムMR-II(エウロブ仕様)		
装甲車	61式战车		【地球聯合系高达】
	61式战车		
装甲車	61式战车	【地球聯合系高达】	
	61式战车		
ゾロ	デナン・ゾ デナン・ゾ		【地球聯合系高达】
	デナン・ゾ		

物设计機	電脳II	【機動系】	
	データザガーI データザガーL データザガーII		
ダグ・イルス	【機動系】 ダグ・イルス	【機動系】	
	ダグ・イルス		
ダブル連-ガンダム ダブルオーライザー(GNソッドIII)	オーガンダム ガンダムエクシアリアベアII		【機動系】
	オーガンダム ガンダムエクシアリアベアII		
ZZガンダム	Zガンダム	【機動系】	
	Zガンダム		
ゾダ	ザクI Sガンダム EX-Sガンダム		【機動系】
	ザクI Sガンダム EX-Sガンダム		
ダイエレン高機動型	クワフライトタイプ 【機動系】	【機動系】	
	クワフライトタイプ 【機動系】		
ダイエレン長距離射撃型	【加农系】 【機動系】		【機動系】
	【加农系】 【機動系】		
ディジェ	【機動系】 ジン	【機動系】	
	【機動系】 ジン		
ディン	V2ガンダム ザンスバイン サイコ・ガンダム サイコ・ガンダムMR-II		【機動系】
	V2ガンダム ザンスバイン サイコ・ガンダム サイコ・ガンダムMR-II		

ラフレシア	デナン・ゾン	ノイエ・ジール ノイエ・ジールII パーフェクト・ジオング バトローザ 【青龍系机动堡垒】 【騎士系】 【大魔系】
リコール	【青龍系机动堡垒】	【騎士系】 【大魔系】
陆戦型ガンダム	ガンダム	【騎士系】 【大魔系】
リゾルダ	【騎士系】	【大魔系】
リッター・ディアス	【大魔系】	【騎士系】
リック・ドム	ゾグ	タイエレン高机动型 タイエレン高机动B型
量产型ビザダム	ビグロ	アブサラスII アブサラスIII
レイダーガンダム	ガンダムエアマスター ガンダムエアマスター・バースト	イージスガンダム
61式战车	ゴズウート	ゴフ
	ガンタック	ゴフC
	ザウート	ザウート
	マゼラ・アタック	戦用車 ヒコフヘビ ブルワン ボール

<注>向箭筒所標。此表仅将机体名称中不带“サンム”字样的同向性机体列出

机体设计分类

高达系	
アカツキ	ゼフィランサス・フルバニオン
アレクサス	ターンX
アレックス-CA	アサルトシェラウド
ガーベラ・ネトラ	ダンドロビウム・ステイメン
サイザリス	ネタイクス
サイザリス (格闘版)	ブル・デイスティニー-1号机
サイザリス (MURS格闘)	ブル・デイスティニー-2号机
スカルハート	ブル・デイスティニー-3号机
スター・ダイザー	ブルデュエル
ストライクメワール	ヘイズル
2プラズ	ペネロペ
ゼフィランサス	

【吉翁系】	
宇宙高达机动试验型ザク	ジオング
ギマン	ドップ
グフカスタム	ドム
グフフライトタイプ	ドム・トロヘン
ラングワアー	マゼラ・アタック
ザクI	リック・ドム
ザクII	リック・ドムII
ザクI改	

【吉翁系机动堡垒】	
アッザム	ビザダム
アブサラスII	ビザ・ラング
アブサラスIII	ビグロ
ヴァル・ヴァロ	ブラウ・プロ
エルメス	量产型ビザダム
ザクレロ	

【大魔系】	
ドム	ドライセン
ドムトルーパー	リック・ドム
ドム・トロヘン	リック・ドムII

【老虎系】	
グフ	グフカスタム
グフI改	グフフライトタイプ

【强人系】	
ゴズアル	ガルバルディII
ゴズエル	ギケン
ガルバルディII	ギケン改

【勇士系】	
ゲルググ	ゲルググM
ゲルググキヤノン	ゲルググJ

【加农系】	
ジムキヤノン	ヘビーガン
ザクキヤノン	ドールレス・ウエズン
ゲルググキヤノン	オウライガンダム
ガンダム号机	ガンダムヴァーチェ
量产型ガンキヤノン	ガンダムスロ・ネアイン
ジム・キヤノンII	タイエレン长距离射击炮

【吉姆系】	
ジム	ジム・コマンド
ジムII	ジム・ストライカー
ジムIII	ジムスナイパー
ジム・カスタム	ジムスナイパーII
ジムキヤノン	ジム・スナイパー・カスタム
ジム・キヤノンII	ヘビーガン
ジム・クワエル	陆戦型ジム

【水陆两栖系】	
カブル	ズビク
カブル	ズビク改
コレシ・カブル	ゾク
ゴッパ	ハイ・ゴッパ

【金色涂装机动战士】	
アカツキ	百式
アルヴァアロン	百式改
ゴールド・スモ	

【可变形机动战士】	
アッシュマー	2ガンダム
エアリィズ	2プラス
ガム・ジウム	トラス
ゴゴ	ドムネリア
ゴゴD	トムサット
ゴズウート	バウンド・ドック
ゴブスレイ	ハンブラビ
ガンダムキエリオス	ムラサメ
ガンダムエアマスター	メタス
ガンダムエアマスター・バースト	メツセラ
ギヤブラン	リ・ゴズIV, WS
ザウート	
ザクレロ	

【塞克缪搭载机】	
エビル・ドーガ	ブラウ・プロ
サイコ・ハロ	ノイエ・ジールII
ジオング	ベルタイゴ
タイタニア	ラフレシア

【铁人系】 <注>タイエレンタイプ不在此列	
タイエレン零型	タイエレン地上型
タイエレン高机动型	タイエレン长距离射击型
タイエレン高机动B型	

【大型武装追加机种】	
インフィニットジャスティスガンダム (ミーティア)	ストライクフリーダムガンダム (ミーティア)
GNアーチャー-TYPE-D	ディープストライカー
GNアーチャー-TYPE-E	ダンドロビウム
ジャスティスガンダム (ミーティア)	フリーダムガンダム (ミーティア)

【恶魔高达系】	
デスアーチャー	デビルガンダム (最终形态)
デスバット	デビルガンダム上
デビルガンダム	

【侦察机】	
アッガイ	ダウ・イルス
アッガイII	ハイザック・カスタム
エビル・S	

【卡碧尼系】	
キニペレイ	量产型キニペレイ
キニペレイMK-II	

【纯太阳炉搭载机】 <注>オーガンダム及オーガンダム(実機照会型)不在此列

ガンダムヴァーナー	ガンダムズナメス
ガンダムエリシア	ガンダムナレ
ガンダムエリシア改	ダブルオーガンダム
ガンダムムシクワペーパー	ダブルオーライザー (GNソードII)
ガンダムキュリオス	ダブルオーライザー (GNソードII)

【拟似太阳炉搭载机】

GN-X	アルヴァアロン
GNフラッグ	アルヴァオーレ

【扎夫特军机动战士】 <注>被抢夺及部分专属MS不在此列

ダヴィンチイナクト	ガンハイマニューバ改
グイツ	ダズナイエーガンダム
ザクウキリア	ザイン
ザクアフトム	ドムエルバー
シダー	バクウ
ジン	プロヴィデンスガンダム
ジンハイマニューバ	ラゴウ レジューンドガンダム

【扎夫特系非核动力高达】

インパルスガンダム	ガイアガンダム
アビスガンダム	セイバーガンダム
オオスガンダム	

【地球联合系量产型机动战士】

ウイングダム	ダグム
ダークダガー	ストライクダガー

【地球联合系高达】

イーゴスガンダム	デュエルガンダム・アサルトシムラウド
ウルグバスター	バスターガンダム
キラキラガンダム	ワセドワゴンガンダム
ストライクガンダム	プロクワガンダム
ストライクワール	アルファエル
ダストロイガンダム	レイダーガンダム
デュエルガンダム	

【狙击系】

ガンダムデュナメス	ジム・スナイパーII
ダグダグ	ジム・スナイパー-格闘型
ジムスナイパー	ジョンバルガンダム

【座天使高达系】

ガンダムスローネアイン	ガンダムスローネドワイ
ガンダムスローネツヴァイ	

【00系量产型机动战士】

アンプ	AEUヘリオス
AEUイナクト	ティエレントオフォー
AEUイナクト(デモカラー)	ユニオンフラッグ
AEUイナクト陸戦型	ユニオンリアルド

【神龙高达系】

ドラオンガンダム	アルトロンガンダム
シエンロンガンダム	ガンダムチキ

【GP系】

サイサリス	ゼフィランサス
サイサリス(格闘版)	ゼフィランサス・フルバリエーション
サイサリス(MERS装備)	デンドロビウム・ステイメン

【重武装系】

V2アサルトバスター	ガンダムレオバルド・ダストロイ
カラミティガンダム	サーベント
ガンダムF90(フル装備)	サイサリス(MERS装備)
ガンダムヘビーアームズ	ズク
ガンダムヘビーアームズ改	ズクン
ガンダムヘビーアームズ改(EW)	パーフェクト・ガンダム
ガンダムレオバルド	フルアーマーガンダム

【格斗系】

アルトロンガンダム	ガンダムデスサイズ
イーゴ	ガンダムデスサイズヘル
イブ	ガンダムデスサイズヘル(EW)
イブ改	ガンダムチキ
イクリュー改	ゴッドガンダム
ガンダムズナメス	シエンロンガンダム
ガンダムザンドロック	ジム・ストライカー
ガンダムザンドロック改	シヤイニングガンダム
ガンダムザンドロック改(EW)	

【托鲁基斯系】

トルギス	トルギスIII
トルギスII	

【浮游炮搭载机】

ロ・アジュール	ザンズバイン
エルメス	マガンダム
キュベレイ	レウガンダム
キュベレイMK-II	ペーネロー
クイン・マンサ	ネオインザール
ニガンダム	ヤクト・ドーガ
ゲーマルク	重武装キュベレイ
ザザビー	

【一年战争时期联邦系机动战士】

アレックス	ジム・スナイパー-カスタム
アレックス-CA	ジムキヤノン
ガンキヤノン	ジム・スナイパー
ガンダム	ジムスナイパーII
ガンダムE28	パーフェクト・ガンダム
ガンダム4号機	フルアーマーガンダム
ガンダム4号機(BW)	ブルデイズティエニ-1号機
ガンダム5号機	ブルデイズティエニ-2号機
ガンダム5号機(BW)	ブルデイズティエニ-3号機
ガンダム6号機	ホル
ガンタンク	陸戦型ガンダム
G-3ガンダム	陸戦型ジム
ジム	量産型ガンキヤノン
ジム・コマンド	量産型ガンタンク
ジム・ストライカー	

【机动斗土系】

ウカルターガンダム	ジョンバルガンダム
ガンダムリュウゼツ	デビルガンダム
ガンダムヘブンズソード	ドラゴガンダム
ガンダムマックスター	ネロスガンダム
ガンダムローズ	ノーベルガンダム
グラッドガンダム	ボルトガンダム
グラッドマスターガンダム	マスケガンダム
ゴッドガンダム	ライジンガンダム
シヤイニングガンダム	

【海盜高达系】

クロスボーン・ガンダムX1	クロスボーン・ガンダムX3
クロスボーン・ガンダムX1フルクロス	スカルハート
クロスボーン・ガンダムX2	

【飞翼系】

V2アサルトバスター	ガンダムヘブンズソード
V2ガンダム	グラッドマスターガンダム
Wガンダム	ザンズバイン
Wガンダムゼロ	ストライクフリーダムガンダム
Wガンダムゼロ(EW)	ターンX
ガンダムデスサイズ	ダズナイエーガンダム
ガンダムデスサイズヘル	フリーダムガンダム
ガンダムデスサイズヘル(EW)	

【赞斯卡尔系】

グドラフ	ゾリディア
ザンネオグ	ゾロ
コンダイオ	ゾロアクト
ゴトラン	トムリアクト
ゴッゾラ	ドムツクダ
ザンズバイン	ブルクラング
ザンネック	リグ・コンチイオ
シヤコ	リグ・シヤコ
シヤバ	

实用技术
攻略速解

游戏进行时

控场二线精英 品味热门流行

IT'S GAMING

实用技术
游戏攻略

本期主带：雷电
投稿地址：兰州市歌家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: ucg@ucg.com.cn 策略、研究、控场、影像全面接受读者投稿!

今年的竞速游戏不少，《极品飞车 变速》、《尘土飞扬2》和PSP上的《机车风暴 极地先锋》已经上市，马上就要到来的10月份还有《GT赛车PSP》和《极限竞速3》两款重点作品，另外传闻说《GT赛车5》也会在09年年底推出，如此密集的发售日让喜欢竞速游戏的玩家们爱不释手，好在各作品侧重点有所不同，已经出的三款均偏向于速度感和爽快感，后面的三款便模拟驾驶体验，其中定有适合你的作品，不要错过哦！

中文游戏风向标
NDS方面，SE的《巴哈姆特之血》值得角色扮演游戏爱好者尝试；热门动作游戏《大剑 银眼魔女》也是原作FANS不可错过的动作游戏。PSP方面，文字冒险游戏依旧是汉化小组的专注区域，近期《夜明前的琉璃色》、《梦想灯笼》和著名的《Fate/Stay Night》都得以汉化。



秋之回忆6 T-wave

《秋之回忆6 双重色》实际上包含了《秋之回忆6 T-wave》和《秋之回忆6 Next Relation》两个游戏。对于喜欢美少女游戏的人来说，本作超强的声优阵容和向来出色的剧情是卖点所在。而对于成就党来说，3小时2000点成就的诱惑力也是相当惊人的，现在就为大家献上本作全结局、全CG、全剧情的攻略。对于成就党来说照此行事，2000点不在话下。惟一要注意的是，全音乐、全CG之类的成就就要在满足条件的情况下进入Memories时才会解锁。



完美攻略兼全成就指引

开始前的准备

在开始游戏之前，先在OPTION里把游戏设定改一下，这样会大大加快进度。

- メッセージ速度：一括
- オートモードの隠れ時間：短し
- 音速同期：しない
- スキップモード：全て
- 自動タックセーブ：选择保留

10/17	ここは我儘 会長をフォローする リリ子のことか気取り 審もいない場所でご飯 リリ子を誘う リリ子のこと	10/18	了承 あつくり考えさせてくれ 状況に臨まされたくない 聞かないよ	10/19	家本家来道で今日北の村には出 り方禁止 行く うまかつた リリ子と……	10/20	10/22 10/25 10/28 10/27	リリ子と…… 今すぐ病院に行く 今はリリ子のことか気になる あつくりと別当がなさそうだ	10/11	美言に感服するか 明日から霜崎さんと待ち合わせ 俺には霜崎さんだ よしよしだ 答白された支のつにびつて横談 霜崎さんを迎えに行かないと 手傳つてもらう クラスタム?	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16	10/17	10/18	10/19	10/20	10/21	10/22	10/23	10/24	10/25	10/26	10/27	10/28	10/29	10/30	10/31
-------	--	-------	---	-------	---	-------	----------------------------------	--	-------	---	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

10/11	……は? 今のリリ子 受け取らない ひとりで行く 知り合い?	10/12	そんなことはない ちよと資金だ ファミコンとの約束を優先 やっぱリクロ先輩が気になる 実態どうかい	10/13	生徒会? いいんじやないかな ……ごめん、知らない。 そういうわけにはいかないだろう リリ子を誘ふことに行く リリ子のお辞儀に从う	10/14	手算を心配する 大丈夫なのかな? 桜村はびき手傳 しよぶと支度する リリ子に声をかけける	10/15	大丈夫だよ ダブルデートへ リリ子と進む リリ子と一緒に行く リリ子の経験談?
-------	--	-------	---	-------	--	-------	--	-------	---

10/11	見た 誰のリリ子 受け取る ひとりで行く 知り合い?
-------	--

10/11	10/12	10/13	10/14	10/15	10/16	10/17	10/18	10/19	10/20	10/21	10/22	10/23	10/24	10/25	10/26	10/27	10/28	10/29	10/30	10/31
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------

▲皆妙 BAD ENDING	
10/28	★读取SAVE 03
11/1	★素直に説明する
11/6	★自分で聞くよ
11/10	★眠ってもらう
11/15	★正直に話す
12/1	★皆妙の部屋で
12/1	★SAVE 04
12/1	★トライアングル皆妙 GOOD ENDING
12/1	★读取SAVE 04
12/1	★全
12/1	★トライアングル皆妙 BAD ENDING

クローニ路線	
10/11	……は? 運々しい生童タイプ 受け取る ひとりで行く 知り合い?
10/12	そんなことはない 素直に聞かせる ファミコンとの約束を優先 やっぱリクロ先輩が気になる 実態どうかい
10/13	生徒会? いいんじやないよ ……ごめん、知らない。 そういうわけにはいかないだろう 霜崎さんを迎えに行 どつちも着てがたい リリ子のお辞儀に从う
10/14	前任者を心配する やっぱリ先輩はすこい 生徒会まで尋える しよぶと支度する リリ子に声をかけない 見なかつたことにはもう 大丈夫だよ 栗原君の準備 なめてもいないです?

100% 注意事项

当按照上面的攻略顺序完成全部结局后，再把标题画面下新增的 Extra Story 看完，接下来就完美就只差全剧情一条了。此时在标题画面下的 Memories 里会追加 Clear List，在这里我们等以很方便地选择所有的剧情，用这个来补完剧情既读率 100% 是非常轻松的，基本上只要参照攻略反复阅读而行之，把没选过的选项选一遍就行了，不过其中有几个比较特殊，下面我们专门列出来给大家参考一下。

6	共通ルート/10/13日昼寝后 全部读一遍
7	共通/10月14日午前 “しやうがない、案内するか……” “返すする” “リリすを起して行く” “リリすのお母めから”
8	共通/10月14日昼寝后 “いいんじゃないかな” “そういうわけにはいかないだろう” “リリすのお母めから” “予算を心配する” “やっぱり先駆者は……” “生徒会室で考える” “やめた方がいいよ” “しやうがない、案内するか……” “返すする” “リリすのお母めから” “予算を心配する” “やっぱり先駆者は……” “生徒会室で考える”
11	共通/10月16日 [水] ① “リリすの好感度高” “箱崎さんと組む” ② “リリすの好感度高” “やめて行く”
14	共通/10月17日午前 “いいんじゃないかな” “雲雀の準備へ” “箱崎さんを連れに行く” “箱崎さんのこと” “リリすを起す”
15	共通/10月17日昼寝后 “やめた方がいいよ” “雲雀の準備へ” “そうなのかな” “クロエ先駆者のこと”
17	共通/10月18日午前 “雲雀の準備へ” “誰かいい場所って僕” “結乃の好感度高” “リリすを起す” “クロエ先駆者のこと” “雲雀の準備へ” “誰かいい場所って僕” “クロエ先駆者のこと”
19	リリす/オモイ ① “新機が置いてリリすの家の方が良かった” “行かない” “大したことない” ② “今日は電車に乗りたくない気分だった” “行かない” “大したことない”
23	リリす/シンパイズト “やめた方がいいよ” “しやうがない、案内するか……” “箱崎さんのこと” “リリす/オモイ” “リリす/オモイ” “やめた方がいいよ” “しやうがない、案内するか……” “箱崎さんの準備へ” “リリす……” “リリすの好感度高”

10/14	やっぱり先駆者はすごい 余用を手控へ リリすのことが気になる
10/16	……
	★SAVE 07
10/30	……預めたくない
	▲終 GOOD ENDING
	★複製SAVE 07
10/30	……しやうがない
	▲特 BAD ENDING



实用技术 游戏进行册

10/16	純心な賢 リリすと一緒に行く リリすの経験談? こは我僕! 会長をフォローする 箱崎さんを連れに行くこう 生徒会室でって僕 委員会に出る そんなことないよ クロエ先駆者のこと OK
10/19	ゆつり考えさせてくれ 状況に慣れたいくない 困れるかな
10/20	……
	★SAVE 05
10/29	クロエ先駆者を連れかける ▲クロエ GOOD ENDING ★複製SAVE 05
10/29	クロエ先駆者を連れかけない ▲クロエ BAD ENDING

10/16	雲雀の準備へ なんでもしないです 純心な賢 箱崎さんを連れに行く 一般? こは我僕! 書斎整理は任せて ひとりとなりない 誰かいい場所って僕 委員会に出る そんなことないよ やめた方がいい OK
10/18	ゆつり考えさせてくれ 状況に慣れたいくない 困れないよ 付き合っていたっていいか 嫌みないに思っつうか 話さない 泣くならどうするよ、やっぱり 違わない ★SAVE 08
11/2	箱乃ちゃんに告白する ▲結乃 GOOD ENDING ★複製SAVE 08
11/2	告白しない ▲結乃 BAD ENDING

聖音路線	
10/11	……は? 誰かいい先駆者タイプ 受け取る リリすを誘う 知り合い? そんなことはない ちよつと夏余だ 明日から箱崎さんと待ち合わせ 俺は箱崎さんが! 楽しみだ 告白された女子について相談 いつも語りリリすを起して行く 手控ってもらう 実行委員? いいんじゃないかな ……どこかで聞いたような……? しやうがない、案内するか…… お照りする リリすを起こしに行く リリすのお母めから 予算を心配する

結乃路線	
10/11	リリすを誘う リリすがいメチヤメチヤ? 元の方がいい あつと夏余だ 明日から箱崎さんと待ち合わせ やっぱりクロエ先駆者が気になる 実際感ない やっぱりやる 箱崎さん連れて行かないとい わけてやってやる タラヌメ!? やめた方がいい ……ごめん、知らない そういうわけにはいかないだろ 箱崎さんを連れに行く メガネ リリすのお母めから 前任者を心配する やっぱり先駆者はすごい 経験値が手控へ しよぶふ夏余する リリすに声をかける 大変だったよ

秋之回忆 6 Next Relation

《秋之回忆 6 Next Relation》是个资料性质的作品，游戏时间只有一个月，相比正篇来说剧情量短很多，选项也很简单。不过游戏的成就依然是 1000 点，因此难度还要更低，成就就绝对不可错过。当然游戏的声优也是相当强大的，大家比较熟悉的有平野綾、田中理惠、后藤邑子，而且游戏中也收录了大量歌曲，还是很有一见的价值的。



完美攻略兼全成就指引

リリす路线

游戏中的第一个选项时选择和リリす有关的，之后遇到的所有选项全部选择第一项（也就是最上面的一项），之后会进入结局 A。相反，如果之后遇到的所有选项全部选择第二项（即从上往下数的第 2 项），之后会进入结局 B。

智纱路线

智纱路线比较麻烦，因为她的很多 CG 都为戴眼镜和不戴眼镜两种，最好按左边的路线行事。

1/1	これから来るはずの智紗に連絡しておく
1/22	外を控える
1/22	立てている
1/22	ごまかす
1/23	智紗を起す
1/24	旅行のことを考える
1/25	もう聖い物は帰れり
1/28	言う
1/27	旅館の中を回つてみる
	箱裏みたいな
1/31	こごとひと休み 川に「影」入て子犬を助ける

这样的话一周目就达成了结局A。之后选择NEW GAME从头开始游戏，这样在1月23日会多出“眼镜がぬける”的选项，之后智纱就会戴上眼镜。

1/1	これから来るはずの智紗に連絡しておく
1/22	足を踏んで立てている
1/22	ごまかす
1/23	眼鏡を始める
1/24	そのまま進ませておく
1/24	仕事に集中する
1/25	まだ何か恐れているような気がする
1/28	言わない
1/27	物に出でる
1/31	メイドさんみないだ 智紗をおぶする
1/31	川に飛び込んで手を動かせる

按上面的路线，之后还是会进入智纱结局A。由于我们设定的是在每个选项时都会自动生成记录，此时只要选择クイックロード读取最后一个SAVE，就会回到最后一个选项。此时选择“子犬の飼い主を探す”即可进入智纱结局B。

クロエ路线

在游戏的第一个选择时选择和クロエ有关的选项，之后遇到的所有选项全部选择第一项，就会进入正常结局。クロエ的结局只有一个。



100%注意事项

和(TI-wave)一样，当按照全白的攻略顺序完成全部角色的全部结局后，此时在标题画面下的Memories里会追加Clear List，在这里我们可以很方便地选择所有的剧情，用这个来补充剧情完成率100%是非常轻松的，基本上只要参照攻略反其道而行之，把没选过的选项选一遍就行了，最后的91是在标题画面下选择EXTRA STORY并读完后自动解除的。稍微有点难

铃路线

在游戏的第一个选择时选择和铃有关的选项，之后遇到的所有选项全部选择第一项，就会进入结局A；相反，如果之后遇到的所有选项全部选择第二项，之后会进入结局B。



结乃路线

在游戏的第一个选择时选择和结乃有关的选项，之后遇到的所有选项全部选择第一项，就会进入神奈的结局，相反，如果之后遇到的所有选项全部选择第二项，之后才会进入结乃的结局。



度的选项如下：

リリキ路線 1B	リリキ 失くせぬ心	这里有个4选项，每一个选项回到最初选择时，都会出现不同的对话。
智紗路線 2B	智紗 接近して?	虽然剧情完成率是100%，但这条路线一张不戴眼镜的CG，可能补充完。
结乃路線 81	结乃 繋がらない電線	①「一直线にルックして」→「とりあえず空学回へ」 ②「とりあえず空学回へ」→「今度は片断の海岸へ」

勇者斗恶龙IX

原名 ドラゴンクエストIX 星空の守り人
机种 NDS 类型 角色扮演

勇者冒险日记 Vol.3



近期的更新中露伊达酒馆又迎来了新的客人，那就是4代中的舞娘芭芭拉，其对应的职业为まほうつかい，所以各位玩家不要忘记收集与其相关的COS装备。另外这里顺便一提官方对历代角色的COS服装并没有设置性别限制，所以这毫无疑问让有恶趣味的玩家有了新的发挥空间，而南城中最近也在热卖“新婚套装”，虽然价格不菲，但是买一套穿在角色身上可是非常抢眼哦。

No.134 などの町内会誌

任务NPC エルシオン学院南側台(世界地图)小屋中の男子

任务奖励 だいどうぼうし

在“夜”时间阶段消灭小怪附近出现的メタルハンター会随机触发剧情，但由于其出现几率较低，所以需要一定的耐心。

No.135 第7回ルディアノ会合

必要条件 完成任务No.133

任务NPC セントシユタイン教会前の女子

任务奖励 ウィッチハット

接受任务后前往地图在上万“黑骑士”的城堡，先从小侧左边绕到房顶下楼梯到达会议厅，接着依次与王座和楼梯前的女子对话，最后下到1楼进行强制战斗，应对的方法仍然是使用魔法剑士的“ファイアフォース”技能提高火属性抗性。

No.136 めたる狩りの季節だ☆

必要条件 完成任务No.136

任务NPC エルシオン学院南側台(世界地图)小屋右側の羊耳

任务奖励 メタルスの盾(おこなメダル)

前在世界地图ウオロ村右上方の高台遭遇メタルスライム，只要保证在一次战斗中累计消灭8个该敌人且成功1次即可完成任务，而要确实地消灭敌人，推荐使用“一闪ボク”（枪系技能58点学会），“メタル斬り”（剑系技能13点学会），“まじん斬り”（洋系技能58点学会），“メタルウイング”（魔法系技能68点学会）这四种技能。另外最后的报酬可以合成对魔法抗性极高的盾牌，千万不可错过。



No.137 悪魔の呼ぶ声

必要条件 完成任务No.128和No.135

任务NPC セントシユタイン城王宮2楼の国王

任务奖励 ドラゴンの杖、配方书「王家の秘传」

与国王对话了解到他经常做噩梦可能与城堡内被封印的恶魔有关，接着返回1F来到右上角的厨房外，利用水井中的通道进入存放棺材的房間，与古王对话后让其解放被封印的灵魂，最后与古代魔神进行战斗，胜利后返回2F与国王对话结束任务。战斗中敌人偶尔会使用增加自身攻击力的技能，之后只要使用“いてつはどう”技能打消并没有任何威胁，真唯一的全体攻击后立即使用“ライイフオース”技能增加抗性，并在敌人使用技能打消后持续使用技能确保我方安全。





TGS 将至，上期预告的几个 DEMO 均已现身。《未知海域 2》纵横频道内测已经开始，公测即将开放。目前好评如潮。某英国知名杂志甚至打了 21 分（满分 20 分）的超高评价！《忍者龙剑传 2》的 DEMO 也已提供。此外《PES 2010》、《猫娘传奇》等作 DEMO 也突然现身。可惜的是《使命召唤 现代战争 2》已确定不会放出 DEMO，仅会安排特殊身份人士提供内测机会。实在可惜啊！附带一提的 TGS 展期间 PS3 版《失落的星球 2》也有 DEMO 放出。而且内容比 X360 版更多，不要错过！

下载
download

《忍者龙剑传 Σ 2》体验版报告

最近一段时间有不少体验版，考虑到《忍者龙剑传 Σ 2》美版在 9 月 29 日就要发售了，所以先对它的体验版进行一下总结。

这回 PS3 的《忍者龙剑传 Σ 2》体验版比当初 X360 的体验版要厚道不少。里面包括了单龙、双龙的单机关卡，以及两个合作模式的关卡。单龙的关卡中还可以使用本作新增的大刀，非常帅气。游戏画面进化到了标准的 720p，不过肉眼看来与 X360 版相比进化并不明显。该游戏速度则是下降了，无论是进入关卡前还是更换装备时都是如此，不知正式版是否会改进。

新角色兼音无疑是关注的焦点。兼音的动作有不少都来自于《死或生》，看起来非常亲切。兼音的攻击力偏低，速度上也没有什么明显优势，不过她的手里剑附加爆炸效果，非常厉害。兼音也有类似烦琐的招式，不过出招时间偏长，因此实用性也要低一些。值得一提的 Tecmo 最伟大的

的技术革新在体验版中也有表现。（不知道的人请参见 284 期第 7 页。）

游戏中出血新敌的情况大为减少，特别是不能断头。这在一定程度上提高了游戏的流畅感，不过肯定也会让部分玩家感到失落。这也使得单龙的招式虽然没有增强，但是性能有了很大不同，很多招式的释放效果被削弱了。不过忍怒下爆敌的数量有所减少，算是扯了个平。需要指出的是目前只有日版体验版，以《忍者龙剑传 Σ》的经验来看，血腥度不足有可能是日版的规则，在玩过《忍者龙剑传 Σ 2》美版体验版之前下结论还为时尚早。

备受关注的合作模式在体验版中虽然有两关可选，但是不能通过 PSN 与别人联机，只能和自己机器里的 CPU 合作。CPU 的表现令人揪心，即使是在难度下也会被几个杂兵虐得体无完肤。两人合作虽然可以配合连击，但是也有可能破坏对方的连续技，而且容易扰乱乱魂节奏。还是那句话，不怕狼一样的对手，就怕猪一样的队友。有趣的是合作

模式下两人靠在一起的时时候魔法，就会形成全屏原子弹攻击，既华丽又实用。合作模式下不能更换近武器和忍法（联机时显然不能断断续续装备），但敌人依然会和组合一起出现，因此需要时间去适应。

总的来说，本作的素质绝对是对得起的，新增的 3 个女性角色以及合作模式使得游戏内容比过去丰富得多，PS3 玩家以及系列爱好者可以放心购入！



分享
share

微软：老虎不发威，当我是病猫？

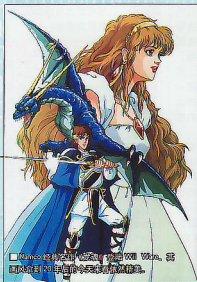
前段时间，微软年度大作《光环 3 大闹神兵》法国版突然偷跑，着实乐坏了全世界的五元党们。已经不记得这是“光环”系列的第几次偷跑了。前年一位哥们因为玩偷跑的《光环 3》被 BAN 到公元 9999 年的事情应该不少人都记得。有过多次 X360 大作偷跑经验的玩家们都深知“偷跑版不可上 LIVE”这条真理，因此大多都在离线状态下进行游戏。但是这次偷跑太早了，因

此很多玩家玩过《光环 3 大闹神兵》后又忍不住上了 LIVE——当然是在未进入游戏盘的情况下，殊不知成就记录已经暴露了你之前玩过这个游戏！

作为微软今年重头的作品，微软本来就对游戏偷跑憋了一肚子火。现在看到这么多人居然敢堂而皇之上 LIVE 更新成就，无疑更加火冒三丈了，因此微软高举屠刀，重操 BAN 机旧业。目前微软教育先把这些人 BAN 到 9 月 30 日，之后再出具体的处理意见。据反

映国外有些玩家玩的是偷跑的正版，也一样被 BAN 了。不过这些玩家只要能提交证明材料即可申请解 BAN。至于五元党们，估计这层是凶多吉少了。

其实要想避免被 BAN 是很简单的，只要忍到游戏正式发售后再上线，自然就可以鱼目混珠了。用一个你不常用的账号进行游戏也可以，或者干脆重新申请一个账号，得了便宜还卖乖？BAN 你没商量。



有图
有真相



▲ 微软年度大作《光环 3 大闹神兵》法国版突然偷跑，着实乐坏了全世界的五元党们。

▲ 微软历史 SLG《微软的野望 天道》再度回流，加入了 IF 剧情，上杉谦信将以女性形象出现，说不定未来的《三国志》里赵云、曹操、诸葛亮都是女人……

▶ 网友修改的 FF13 捆绑版 PS3 图片，除了两个 LOGO 位置之外几乎完美，要是成品真是这样肯定会上台！

实用技术

游戏攻略

软硬兼施

HARDWARE

SOFTWARE

市场风向标

提供最佳购机方案

NDS国庆购机推荐套餐—NDSi

主机	品牌/型号	价格
烧录卡	Hyper-R4i	138元
SD/TF卡	金士顿 2GB microSD(卡带)	58元
贴膜	NDSi 专用钢化贴膜	38元
保护壳	NDSi 专用水晶壳	66元
总计:		1612元

备注:主机官方标配内置锂电池一块(电蚀内)、触控笔2支、充电器一个,相关说明书保修卡一套。

点评 与PSP相比,NDSi的涨价幅度要明显高出许多。这里面对白色主机最为突出,所以想要购买白色NDSi的玩家一定要准备好充足的银子,此外还需要注意的是,目前白色NDSi缺货的状况也一直没有得到改善,有的时候有钱也不一定当天拿到主机,所以购买之前最好先提前询问一下白色主机的到货状况,熟知有货再去购入。当然,NDSi除了经典的白色以外还有其他颜色可以选择,如果一直买

主机及主要周边参考价格

NDSi 主机(黑白)	1380元
NDSi 主机(大红)	1400元
NDSi 主机(粉红、深蓝、草绿)	1300元
NDSi 主机(冰蓝)	1200元
NDSi 专用Hori贴膜	68元
NDSi 专用卡套贴膜	48元
AKZi (1.4)	88元
DDSTi	66元
EZVi 原装版(1.4)	108元
Hyper-R4i (1.4)	66元
M3DS Real 中文版	168元
M3i Zero 英文版(1.4)	168元
金士顿 2GB TF(卡行货)	58元
金士顿 4GB TF(卡行货)	108元
金士顿 8GB TF(卡行货)	188元

不到白色主机,也可以考虑一下别颜色,这里面除了最新出的大红主机稍微贵一些以外,其余主机的价格都要比白色略微便宜一些,而银子不充足的玩家可以直接考虑美版的蓝色主机,样子好看,价格也要比日版机低200元左右,比较实惠。烧录卡上选择带有固件升级的Hyper-R4i即可,价格便宜,功能实用,而且没有主机升级烧录卡就不能用的烦恼,比较适合新人玩家们。

PSP国庆购机推荐套餐—3000型

主机	品牌/型号	价格
PSP-3006(港版)	1260元	
记忆棒	8GB 高速 MARK2 组棒	128元
贴膜	卡套贴膜(PSP-2K/3K)	28元
保护壳	PSP-3000 冰晶保护壳	39元
总计:		1454元

备注:主机官方标配内置锂电池一块、电源及触控笔一套。

点评 最近国内电玩主机市场的主要行情可以简单概括为两个字,就是“涨价”,即便是价格一直低迷的PSP-3000,也踏上了这股涨价的风潮。现在的PSP主机售价要比半个月前足足涨了80元,有的地方涨幅甚至达到了140元,这对于一直观望3000型主机的玩家来说,应该是一个不小的打击,不过相较于PSP-3000价格上涨还不至于如此,随着国庆节的临近,PSP 80也会在在这一期间正式发售,而这次的PSP-3000的涨价非常像是为PSP 80发售所作的价格提前预警,可以肯定的是,今后PSP-3000的价格会变得更高,而且还处于期望状态,想等到降价的玩家就应该尽早考虑考虑什么时候入手PSP-3000了,毕竟PSP 80的破解进度决定在了首发入手PSP 80的价值不大,而且改版首发随机赠送下载的《GT赛车》也需要PS3的配合才能

主机及主要周边参考价格

PSP-3000 主机(黑白版)	1260元
PSP-3000 主机(红版)	1460元
PSP-2K/3K 内存(原装)	58元
PSP-2K/3K 内存(组棒)	10元
PSP-2K/3K 卡套卡贴膜	38元
4GB 高速 MARK2 组棒	68元
8GB 极速 HG 组棒	78元
8GB 高速 MARK2 组棒	118元
8GB 极速 HG 组棒	128元
1GB 高速 MARK2 组棒	248元
16GB 极速 HG 组棒	288元
PSP-2K/3K 高仿色线	50元
PSP-2K/3K 高仿触控耳机	30元
PSP-2K/3K 卡套卡贴膜触控耳机	88元

得到,所以红版如上期所提到的,PSP 80的发售只会给PSP-3000的价格带来再次次的价格提升,想要购买PSP-3000的玩家一定不要因为PSP 80的发售而乱了阵脚,毕竟PSP 80的248元定价就要比PSP-3000贵上500多元,如果资金不够,那还是不要打PSP 80的主意才好。



不同颜色的PSP-3000,除了外观不一样,其他都是一样的。

国庆的来临和游戏的热并拢让各大主机的售价变化不小,其中便携机最为明显,NDSi和PSP-3000都涨了将近100元,这对以学生为主的大众玩家算是个不小的打击。而最近市场翻新也比较猖獗,从NDSL到X360的无线手柄,甚至是Wii主机,都难逃被翻新的命运,大家买的时候要多多注意,尽量去比较大的店铺购买,这样主机的质量都会有比较好的保障。

PS3国庆购机推荐套餐

主机	品牌/型号	价格
超薄版 PS3 主机(港版,120GB)		2320元
线材	高仿索尼 HDMI 线	50元
总计:		2370元

备注:主机官方标配内置附赠AV线一条、原装D503鼠标键一套、电源线一条。

点评 超薄版PS3应该是这个月销售势头最好的主机之一,不少玩家们闻讯而自购买了超薄版的PS3,可见Sony这次的新一代配合降价策略得到了很好的成效,而国外的周间主机销量统计也表明以超薄版PS3的并驾齐驱。目前超薄版PS3和X360的差价差不多,主机主要分为港版和日版两种,其中港版的主机价格略高,不过随着这次主机市场的价格调整,日版PS3的价格也有提升,不少地方这两种主机的价格已经一致了。一般来说,现在购买超薄版PS3还是应该以港版主机为主,因为主机一旦出现问题,可以寄回香港得到保修,而日版主机虽然也有保修,但是寄到国外明显要比国内麻烦很多了,当然如果自己比较钟情于日版主机也可

主机及主要周边参考价格

PS3 主机(港版,80GB)	2360元
超薄版 PS3 主机(港版,120GB)	2320元
原装 DS3 无线振动手柄	320元
组棒 DS3 无线振动手柄	180元
原装 PLAYSTATION EYE	320元
原装色差线(P2S通用)	210元
组棒色差线(P2S通用)	20元
原装索尼 HDMI 线(2米)	280元
高仿索尼 HDMI 线	50元

以不考虑这些问题,毕竟PS3的返修率比起X360要好上很多。随着PS3大作狂潮的到来,各种同捆限定版主机也会纷纷登场,《未知海域2》将会推出250GB的同捆版PS3主机,各位喜欢FPG的玩家可别忘记了,《最终幻想XIII》也将推出同捆主机,喜欢收藏和注重品质的玩家,这该是个收入PS3的最佳选择了。

超薄版PS3主机,比国内其他主机小巧。



Wii国庆购机推荐套餐

主机	品牌/型号	价格
主机	Wii(韩版,软驱版)	1250元
视频线	高仿色线	60元
总计:		1310元

备注:主机官方标配内置读取机费用,官方标准包装内置AV线一条、双数据手柄一个、底座及底座支架一套、遥控器一根、电源及电源线一套。

点评 相比于其他主机,Wii的价格走势没有太大的变化,这主要是因为Wii主机的价格分化比较明显,颜色上,左右手要买比普通白色贵80元左右,最贵上,主机编号在1064及以上的主机全部需要Sunskit 2009直读模块才能使用,软驱版的则会遭到蓝光驱的麻烦,而Sunskit 2009的价格较高,加在一起也接近黑色主机的售价了。所以说,价格区间各不相同的Wii主机购买时受到的涨价影响相对较小。

但是随着国庆节到来,Wii主机应该还会有进一步动作的,如果不是着急的话,不妨过了这段时间再考虑购买,切记不要在国庆涨价的时候入手就好了。此外,因为USB Loader的盛行,很多商家也有Wii的硬盘组合套装,如果你喜欢用硬盘玩破解主机,建议还是自己去数码市场去买移动存



A虽然Wii主机被破解了,但是面对众多版本限制和版本的升级,它却舒舒服服的玩Wii还花一笔功夫去研究一下呢。

设备,价格肯定比直接购买Wii主机购买硬盘便宜很多。

主机及主要周边参考价格

Wii 主机(韩版,白色,软驱版)	1250元
Wii 主机(日版,黑色,软驱版)	2050元
原装双节手柄套餐(左+右)	180元
高仿双节手柄套餐(左+右)	280元
[Wii Fit]正版(附赠Wii平衡板)	590元
[Wii Fit]高仿(Wii平衡板)	380元
高仿NOC手柄	50元
原装经典手柄(一代)	120元
原装经典手柄(二代)	150元
高仿经典手柄(一代)	68元
高仿色线	210元
组棒色线	60元
原装电源(110V)	190元
原装电源(220V)	220元
组棒电源(220V直插)	60元
手柄充电器套(1800mAhx2)	80元

新型 Wii 破解芯片 Sundisk 8G 抢先看



▲ Sundisk 8G 产品包装正面图

游戏主机的破解麻烦得越来越烦，几大主机厂商在防盗版上可以说费尽心力，新型 DS-2 的 Wii 的出现，让常规的软驱无法再读取盗版 DVD，而硬直读也全被屏蔽，任天堂反盗版决心可见一斑。前不久，自称为

D2sun 小组发布了目前唯一可以在 Wii 光盘频道运行游戏的硬直读 Sundisk 完美化破解了当前盗版问题。现在我们就为各位玩家介绍一下这款芯片的几大功能。

从外包装上，Sundisk 8G 采用了目前最先进封装，独立的 USB 开关放在背面，中间使用黑色卡纸作为保护。打开包装，可以看到 Sundisk 8G 硬直读芯片处于中上水平，用料尚可，除线清晰，焊点圆润。FPGA 主控芯片镶嵌在 PCB 板上，它让直读具备了更好的稳定性，同时也可以轻松升级。此外，Sundisk 8G 还支持使用 Nero Dual Programmer 升级 CPLD 核心，由此可见 D2sun 小组在开发设计能力上还是不错的。

免焊接，简便安装

传统的直读芯片需要繁琐的安装过程，需要焊接，对于没有过硬的焊接技术的新手来说只能望而却步，而 Sundisk 破解了这，自这款芯片问世已经完全实现了免焊接，即插即用。只需要把芯片与 Wii 光盘线相连接就可享受游戏的乐趣了。



■ 产品主机内部安装示意图

自由开启双模式，内置 SSD

Sundisk 8G 可以作为普通直读使用，开启 USB 上 K1 开关，同时关上

K2 就是硬直读模式，硬直读的好处自然是不言而喻的，放入光盘就能玩，而且

比软直读的兼容性更强，免去设置的烦恼，而对于一些要求游戏读取速度的游戏，硬直读也要为优异，不会有软直读拖慢的问题。Sundisk 8G 还支持 12X 速度读取光盘，所有游戏都能保证不会挂掉。除此之外，Sundisk 8G 还可以在 Wii 的光盘频道直接运行 ISO 文件，只要下载 Sundisk Programmer V1.2 并通过它把游戏传到 Sundisk 8G 上的 SSD，将 USB 开关设置为 K1，K2 都关闭就可以了。Sundisk 8G 支持全区域的

Wii 与 NGC 的原版游戏碟片，以及备份碟片。此外对 NGC 以及 Wii 的自制程序和 WiiWare 破解游戏也能完美运行。Sundisk 8G 虽然只有 8G 的存储空间，但它可以同时存放 1 个 Wii DS 游戏碟 + 1 个 NGC 游戏碟。当我们把 USB 的开关 K8 打开，就选中了可以在光盘频道直接运行 NGC 游戏，关闭 K8 则是默认运行 Wii 游戏。同时打开 K1、K2 开关是 Dump 游戏碟，十分方便！

攻破 DS-2 主机

新款 Wii 主机，屏蔽了普通软驱和直读，目前凡是机身序列号为 LKM1063XXXXX 开头的极有可能是不能软驱的主机，按照正常的软驱的步骤以后，不能读取 DVD，而 Sundisk 8G 对此类机器提供了最先的支持。而对于副

机锁住光盘的机器，也可以通过内置的 SSD 在光盘频道运行游戏。



直读新格局

经历了 DS-2 主机的洗礼，软驱和普通直读已经被破坏的体无完肤，Sundisk 8G，提供了 DS-2 主机的支持，可以说重新一批 Wii 主机的最佳伴侣。Sundisk 8G 直读，在各方面保留了直读的功能，而又增加了光盘频道运行 ISO 镜像文件的功能，支持 Vista 和 WIN7 的 ReadyBoost 支持，简单的安装以及良好的兼容性，也是直读领域的一个重点。不过在这里要提醒一下各位 Wii 玩家，虽然

Sundisk 8G 各项性能都有重大突破，但作为目前唯一一款破 DS-2 主机的直读产品，其价格较为昂贵，与当年第一批 Wilkey 直读芯片的价格相差无几，市面零售价格超过了 350 元。这对于普通的 Wii 玩家来说，价格确实高了点。对于一些希望花较少的钱买到更好的直读芯片的玩家来说，Sundisk 8G 直读芯片是一个比较合理的方案，如果你觉得这个价格难以接受的话，大可再观望一段时间，相信市场上还会有更加廉价的直读解决方案出现。

X360 国内购机推荐套餐

品名/型号	价格
主机 X360 主机(台板,可换机)	1900 元
电源 原装电源(包改 220V)	—
线类线 HDMI 线(1.3A)	50 元
硬盘 行货 120GB 套装	400 元
风扇 原装无线风扇	68 元
总计 2418 元	

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用，官方标准包装盒含 AV 线一套，原装无线动手王一支，电源及电源线一套。

点评：微软为了应对超薄版 PS3 的发售做了不少举措，其中就有玩家们最喜欢的降价行为，不过这次的降价范围仅限于 120GB 精英版主机，而 60GB 版本的主机则直接停产，国内用户选择比较多的 A 版主机则没有太

主机及主要周边参考价格

X360 主机(白版, A, 不可换机)	1850 元
X360 主机(台板, A, 可换机)	1900 元
X360 主机(黑版, A, 可换机)	2080 元
原装电源(220V 直插)	260 元
组装机(220V 直插)	140 元
丽桥 120GB 硬盘套装(实际 80GB)	320 元
行货 120GB 硬盘套装(实际 160GB)	400 元
原装无线手柄	320 元
原装有线手柄	280 元
翻新无线手柄	180 元
翻新有线手柄	138 元
原装 VGA 线	220 元
高价 VGA 线	40 元
原装 HDMI 线	260 元
组装机 HDMI 线	50 元
手柄充电套装(400mAh)	80 元
组装机 256M 记事本	60 元

大的价格变化。总体来说对于国内的主机行情还是没什么影响，所以想要购买 X360 的玩家不必看到降价新闻之后就一直等待国内也有降价的反应，毕竟消费水平的差距决定了 A 版主机在国内是最受欢迎的，而且随着国庆节的临近，X360 的价格也只能越来越高，所以喜欢的玩家就尽早入手，不要等价格上涨了才去购买。

市场报价信息更新截至 2009 年 9 月 16 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

PEGA 兼容游戏最多的消音吉他

生产厂家: PEGA
适用物种: PS2、PS3、Wii/PC
内含物种: 吉他面板 x 1
吉他按弦器 x 1
无线信号接收器 x 1
吉他背带 x 1
产品说明书 x 1

以前提起音乐游戏，大家耳熟能详的就是《COD9》、《太鼓达人》、《DJ Max》。几乎清一色都是自研游戏，可随着这两年音乐游戏日渐成为主流，Atkinson 的《吉他英雄》和 PEGA《Rock Band》两大欧美音乐游戏也开始在国内流行了起来。而今天我们要为大家介绍的这款由中电电子提供的 PEGA 最新多功能消音吉他，正是迎合这个最新游戏的能手。《吉他英雄》系列曾在 PS2 主、PC 上推出过无数作品，转战次时代平台后，PS3 上又推出了系列新作《吉他英雄 5》。而通过这些作品，我们都可以通过消音吉他进行演奏。至于《Rock Band》系列，PS2、PS3 以及 Wii 平台上的系列新老作品，也都可以通过这款多功能消音

吉他享受弹奏的乐趣。
这款消音吉他的使用非常方便，打开包装盒，按照说明书拼装吉他，安装背带和电池后，将产品自带的接收器插在主机上即可开始游戏，由电脑用了 2.4G 无线传输技术，吉他与主机之间没有令人讨厌的连线，让客厅看上去也清爽了许多。接收器提供了 USB 与 PS 手柄接头两种连接方式。除了 PS2 平台的《吉他英雄》系列，需要过 PS3 手柄接头接收器连接主机外，其他模式均通过 USB 直接连接，连接后，还需要懂得怎么玩，接下来接收器的功能按菜单功对应手。使用时，将接收器切换到 PS3 游戏模式即可在电脑识别为游戏手柄，产品提供录音功能，而且支持《英雄乐手》变调功能，手感不错，而且由于是玩家不同主机直接连接的，喜欢这两个音乐游戏系列的玩家可以考虑购买。



专题导购
关注消费热点话题



▲ Xbox 360 主机(台板,可换机)

▲ Xbox 360 主机(黑版,可换机)

他不是一个人

从八卦游戏中灵魂附体的人们

文 好皮 Yuuki Forsaken 编 马娟 姜楠 木仙

古人云：“打虎亲兄弟，上阵父子兵。”俗话说得好，“男女搭配，干活不累。”有首老歌这样唱：“团结就是力量！”毛主席他老人家也说过：“人多力量大”。Team Work 自古就是做大事的必备条件。然而，在游戏世界里，玩家单凭一个手柄却实在是难

以做到同时操控那么多角色，于是乎，各制作人们都开始绞尽脑汁想像如何才能让玩家优势也能在游戏中体现，于是就有了分身，就有了灵魂附体，就有了多重人格，就有了……今天，我们就来八卦一把那些被制作人们灵魂附体了的角色们吧。

角色名 来须苍真
出场作品 《恶魔城 晓月圆舞曲》
属性 灵魂附体
一句话简介 背负德古拉伯爵灵魂的普通高中生

“我叫 XXXX，是个普通平凡的高中生，今天……”毫无疑问，这个被很多玩家称为“经典”的开场白已经被无数的动画、漫画、游戏、小说，甚至是电视剧用到了泛滥的地步。对于目标消费群体大多数都是高中生和未成年人的 ACG 作品来说，这样的主角身分无疑会极大地增加玩家的代入感，更好地享受游戏的过程。而 GBA 上的经典动作游戏《恶魔城 晓月圆舞曲》正是采取这一手法的代表作之一。



“我叫来须苍真，18 岁，是个高中生……在穿过鸟居的时候，我的意识急剧地变得模糊起来……漆黑的太阳将混沌与这个世界连接起来，呼唤着长眠之中的灵魂，如同在寻找自己失落的另一半……”

游戏一开始便暗示了来须苍真非同一般的身分，而这个身分则随着剧情的不断进行一步步揭开。为了提升玩家反复游戏的动力，来须苍真真正的身分必须要同时刚出火恶魔、大蝙蝠、梦魇三个魂并在装备的情况下进入格拉罕房间才会触发真·结局并揭晓，原来来须苍真竟然是吸血鬼伯爵德古拉的转世，日食是德古拉复活的征兆，来须苍真进入恶魔城就是要到达宝座复活成为转世的德古拉，然后再被自己的亲生儿子阿鲁卡多亲手杀死，在家世不变的轮回中等待下一次复活……

幸运的是来须苍真在化名为角幻也的阿鲁卡多帮助下意识到了自己的身世，并依靠自己的力量最终击败了恶魔城的力量来源：混沌。从此以后，身怀德古拉伯爵力量的高中生来须苍真和神社巫女一起过上了幸福快乐



的日子……

对于玩家来说，拥有吸血鬼力量的来须苍真和以往只能用皮鞭的尤里马斯相比能力可上了不只一个等级，操纵灵魂的力量让来须苍真在破关斩将的途中都不带半点犹豫，配备混沌戒指更是强大到逆天，秒杀城中一切生物外加想来就来想走就走、挥斥方遒、御宇内万物俯首拜英雄。该系统被认为是当时恶魔城系列最成功的创新之一，而这都离不开德古拉大人对来须苍真同学的附身之功啊。

角色名 引领者
出场作品 《潜龙谍影3》
属性 身不由己
一句话简介 永世背叛叛国者骂名的爱国者

相信所有的玩家在《MGS3》里玩到斯内克第一次遇到夏娃的剧情时,记忆最深的便是看到夏娃骑在摩托车上风情万种地取下头盔将瀑布般的头发那么一甩吧。不过有多少玩家将看到斯内克对夏娃说出的暗语是什么呢?“谁是爱谁者?”夏娃没能回答出这个问题,只是通过帮助斯内克击败围攻而来的敌人取得他的信任。最后的结局也证明夏娃并非爱国者而是个双面间谍,至于真正的爱国者是谁,谜底直到最后一刻才揭晓……



引领者,曾经在第二次世界大战中组建并领导特种部队“眼镜蛇”,为反法西斯战争的胜利作出过不可磨灭的贡献;引领者,曾经率领FOX UNIT为冷战中的美国执行谍报任务;引领者,抚养、训练、教授,给予了斯内克作为一个超级战士和男人应该拥有的一切,她是完美的长辈、导师、亲人、上司,以及爱人。

引领者,在“噬蛇者”行动中背叛了自己一直效忠的祖国,进入苏联将两枚原子弹弹头交给野心勃勃的沃尔金上校,并且在吊桥上拦截到前来营救索科洛夫的斯内克之后,更冷酷无情地亲手将自己养育的战士打断左手和肋骨并扔进深渊,然后跟着沃尔金扬长而去。

引领者,坚定地相信世界应该是一个整体,坚定地忠诚于自己的祖国和人民,为了完成自己的使命,甚至不惜永世背负一名战士所无法承受的最恶毒的骂名:叛国。她的背叛只不过是美国政府精心策划的一场骗局,最终目的是让她接近掌握着“吾人遗产”的沃尔金上校,得到那笔财富。

但是,由于当时美苏之间在古巴导弹危机之后的紧张局势,引领者的叛变图套永远不能被揭穿,她只

能通过被自己的爱徒和爱人斯内克死来证实整个事件的真实性,而这也是她在任务的最后坏。

在美国,她是一个可能的叛国者。在苏联,她是一个制造核灾难的罪人。她的名字将会和‘叛国’一起被记入历史……历史将永远不会知道她所做的一切,人们也永远不知道真相。为了祖国她牺牲了自己的生命和荣誉。她是真正的英雄!她是真正的爱谁者!

从斯内克也就是玩家的角度来看,整个事件也都处于被最最爱的人背叛的伤痛和迷茫之中,直到最后他战胜自己并从夏娃处得知真相。引领者的“背叛”让他对国家和忠诚的信念产生了巨大变化,而这个变化,才正是《MGS》系列故事的真正开端……



游戏文化

特别企划

角色名 风间仁
出场作品 《铁拳》系列
属性 灵魂附体
一句话简介 卷入家族斗争,继承恶魔之血的人

铁拳系列的故事背景,其实就是三岛家族的斗争史,而三岛家最为具有悲剧性色彩的人物就是风间仁了。平八和一八两人本身对权力无止境的追求使他们对于格斗乐此不疲,而同样继承了三岛家族的恶魔力量的风间仁却从小被善良的母系抚养长大,并不像父辈那样热衷于权力斗争力量的追求。

母亲风间准在亲手击败恶魔附体的一八后,因感到危机决定带着年幼的儿子风间仁避世于屋久岛的深山中,仁的童年就这样清贫却还算幸福地度过了,然而在15岁那年冬天,

他们平静的生活被成为“谜之生命体”的强大存在——斗神的到来彻底打破。“快逃!”深知斗神强大的准对儿子说道,仁不顾母亲的命令执意向斗神冲去,却瞬间被斗神击倒,而醒来时,斗神和母亲都消失了。

于是,仁遵照母亲生前的嘱咐,投靠了爷爷平八,潜心修炼三岛流暗派虚空手道与风间流古武术,誓为击败斗神,替母亲报仇。最终,他凭借自身的魔力力量击败了真斗神,但却不料被恶毒的平八偷袭,幸亏于准的仁发现自己只是平八为了捕获斗神的一颗棋子,愤怒之下恶魔之血终于爆发,张开黑色的羽翼扬长而去。此后仁摒弃了三岛暗派虚空手道,隐居埋名于澳大利亚一边专研传统空手道,一边竭力克服恶魔之血的侵蚀。

然而,完全被恶魔基因控制只是时间问题,

深知这点的仁决定在毫无意识的情况下颠覆庞大的三岛财阀。他成功了,在《铁拳

4》和《铁拳5》大赛中击败了父亲一八,爷爷平八和不应死去的曾祖父仁八,但此时的风间仁已经因为恶魔之血完全失去了自我,他夺取了已是世界垄断力量的三岛财阀的权力,向世界发出独立战争宣言,并宣布召开新一届的铁拳大赛,这便是《铁拳6》故事的开始。

系列中,风间仁从3代开始作为主角登场,而每次战斗的目的都不相同,3代是为向斗神复仇,4代是为颠覆背叛自己的三岛家族,5代因恶魔之血的侵蚀身不由己,而6代,他作为大会举办者则以BOSS的身分登场,这也表现了人物的性格和心理的转变。作为一款格斗游戏,风间仁虽然在每作中都被排不上S级角色,却也都算得上“上级”,而5代之后的恶魔仁相比变身前受到了更多的青睐,大有取代一八成为三岛家最强角色之势,这也算因祸得福吧。



角色名 西格飞
出场作品 《灵魂能力》系列
属性 灵魂附体
一句话简介 曾被邪剑俯身化身“噩梦”的人

灵魂能力系列拥有格斗游戏中最为庞大而丰富的世界观，故事就围绕两把剑和两个人展开，灵剑与邪剑，以及身为游侠的西格飞和

邪剑魂“噩梦”。西格飞，神圣罗马帝国骑士团长弗里德之子，从小在父亲的指导下练就了一身出色的剑术，后来父亲奉命远征，数年来归，齐格弗里德沦为强盗，却在一个抢劫行动中失手杀死北国的父亲，因而精神崩溃。其后四处游历寻找“弑父仇人”，在西班牙一个港口小镇，他发现了一位貌似船长的人的尸体以及他手旁的剑，他立刻对这把剑入迷了，当地他剑伤时，尸体突然站了起来，被来自地狱般的火焰吞噬着，咆哮着冲了过来。而这时，一股邪恶的力量袭入了西格飞的脑中，他的手由于这股力量的扭曲而变得像怪物一般，成为了“灵魂之刃”的新宿主——“噩梦”，他凭借着这股力量战胜了老宿主——被剑抛弃的海盜王塞万提斯。

当天晚上，西班牙小镇的居民目睹了一个神秘而美丽的景象，一束白光刺穿云层，直冲天际而去，那便是灾难的开始。噩梦以其强大的力量延续着战火，助弑神圣罗马帝国皇帝，四处发动战争，战火持续了百年之久，史称“百年战争”，整个欧洲生灵涂炭。战争甚至引起



了远在亚洲的大明帝国的注意，最终噩梦被手持灵剑的中国女剑客紫雪击败，西格飞得以和噩梦分离，但噩梦却并未就此消失，每当噩梦苏醒并为祸时，西格飞便会感知到，从此踏上了对抗噩梦的旅途。

游戏中的西格飞在3代之前由于“噩梦”附身，都是以“噩梦”的造型出现，隐藏服装才恢复为人身，从3代开始西格飞终于和“噩梦”分离，成为了完全不同的两个角色。西格飞使用一柄大剑，招式大开大合又不失精准，标志性的三连斩，强大的浮空技能，再加上帅气的的外表，使其一直是《灵魂能力》系列的人气角色，值得一提的是他的名字还是欧洲传说《伯尔尼龙根之塔》中的屠龙者的名字，或许西格飞正是以他为原型而设定的吧。



角色名 艾丽莎
出场作品 《女神侧身像 希爾梅莉亞》
属性 灵魂附体
一句话简介 身体中存在着另一个灵魂的少女

如果不是由于和大神奥丁对立而被其强行打入人间的希爾梅莉亞的精神在自己体内觉醒，那么作为公主的艾丽莎应该可以幸福地过完她的一生，成为人妻、成为人母，在享尽天伦之乐后安详地闭上双眼。可是从希爾梅莉雅意识觉醒的那一刻起，艾丽莎便再也无法回到那样的生活中去了。不仅是因为神的精神存在于

自己体内的现实给她带来了巨大的压力，同时希爾梅莉亞为了对付奥丁而不断与艾莉莎进行交流的事也使周围的人对举止奇怪的艾丽莎产生了恐惧，最终导致艾莉莎被她的父王放逐，幽禁在一座古城中……

虽然上文中所写到的只是《VP2》的背景，但是光从这些设定就可以看出艾丽莎悲剧性的命运，在游戏的正篇中这一点更是展露无遗。她先是由于希爾梅莉亞的苏醒而被奥丁派来的阿莉追杀，接着为了逃命又不得不踏上旅程，中途还亲眼目睹了自己的父王被处以死刑，直至最后，为了打倒变态眼镜男富礼德而魂飞魄散。主角有着悲情命运的游戏很多，可是最后死去的却不多，比起那些在同伴的牺牲下得以存活的主角，这个看似柔弱的少女情愿牺牲自己去保护那些对她来说重要的人，也许正是因为出于本性的善良，也许是因为再不出手



到重要的人离去。

在这里，让我们再看看给艾丽莎带来了如此不公命运的女武神——希爾梅莉亞。试想，如果希爾梅莉亞没有与奥丁对决（对于这场纠纷的对错我们暂且不提），如果她没有意外地苏醒，或者在她苏醒后没有怎样去报复奥丁，那么最后是不是就不会导致艾丽莎死去呢？就艾丽莎的死来说，希爾梅莉亞不是直接原因，但也脱不了关系。当然，这一切其实也都是笔者的一厢情愿而已，艾丽莎的命运最终还是掌握在编剧手里。编剧要让她死，她就得死……



角色名 冬川心
出场作品 《Remember! 无限轮回的时光》
属性 灵魂附体
一句话简介 与不知名的受害者人格互换

如果，有一天你的灵魂突然附身到了一个陌生人身上，而你的身体也被他的灵魂入驻……而且，会在你不知道的时候被放回，接下来又换回来……

身为犯罪心理学家的冬川心，在前往调查桐



有双重人格的连环杀人案凶手——精神病人犬伏景子的途中不幸遇到了空难，不幸幸运的是她与另外二人在雪山中幸存了下来。四人在雪山上的小屋中等待救援，艰难度日，令人惊悚的是，小屋里毫无征兆地出现了一份来历不明的报纸，报纸的日期竟然是数日以后，上面刊登的消息匪夷所思：四人将死于六天以后的雪崩，惟一的幸存者，叫做楠田由人……

更加诡异的事情接踵而至：冬川心发

发现自己不时会变成一个叫做“优希堂吾”的人。这名被关在一个精神疗养院之中的男子在与冬川心遭遇空难的同时被人从阳台上推下，似乎有人想将他置于死地。奇怪的是，偌大的疗养院也只有四个人，其中一个竟然正是由人——那个本应在雪山小屋中的男孩。让冬川心怀疑不活的是，虽然这里生活设施齐全，环

境优美，但是另外三人却异口同声地声称“冬川心”早已死去。在这个封闭的精神病院中，一切都与外界隔绝，但是“优希堂吾”也就是冬川心却一再再而三地遭遇杀机，始终没人相信他(她)所说的一切。谜团，似乎就隐藏在那个那个名叫楠田由人的十七岁少年身上……

对于文字冒险类游戏来说，悬念迭起的故事正是作品最大的游戏乐趣所在，而超现实主义的剧情设置更能让玩家忘我地投入到剧情中去。本作很好地将两名角色的人格互换情节融入了游戏系统中，即所谓“意识交换”系统，两个人格被此行的行为将会影响到对方的遭遇，并最终指向不同的结局。究竟要如何离开这不可思议的梦境，如何逃脱这为其六天的死亡倒计时？谜底，就在两个篇章之间的铁丝网迷径！

角色名 隆
出场作品 《街头霸王》系列
属性 人格分裂
一句话简介 为杀意所困扰的格斗家

隆，作为格斗游戏里最老资格的主角，其形象一直是一位孤高而寂寞的求道者，却经常为体内的“杀意之波动”所苦恼。隆是一位孤儿，从小被格斗界宗师刚拳收养，并传授其“极限流空手道”，他是一位武术奇才，而师傅刚拳也将自己的武艺倾囊相授于隆与另一位弟子——来自美国的肯。与肯的热血性格不同，身世的不问使得隆更显沉稳，更无杂念，这也使隆在武术上的造

诣更胜肯一筹。第一屆“街头霸王”大赛上，隆在最后一招升龙拳击败了肯的强大对手、狂傲者维加麾下的大将——豪拳王沙加特，并在其胸前留下了一道长长的、象征耻辱的伤疤，而这场胜利引起了大赛组织者维加的关注。

维加举办大赛的目的是为自己的独裁帝国招募人才，用自己的能力催眠他们以支配其意志，为自己执行各种暗杀任务。此前已收复三大高手，豪拳王沙加特、西贡牙忍者巴洛克、美国拳王M拜森。他成功设计抓捕了隆，却在进行催眠时诱发了隆体内的强大潜能——“杀意之波动”，隆因此走火入魔，成为杀意隆，凭借强大的力量杀出了维加的基地，却在此后频繁受到杀意的困扰。

杀意隆的行为完全不受思想控制，只受动物最原始的“杀意”支配，是为《街头霸王》里的终极力量，同样征服了此力量的隆的师傅豪鬼便在



杀意之波动的驱使下以“瞬狱杀”杀死了亲哥哥，也就是隆的师傅刚拳。宽恕了杀意的隆在此后为报师仇与师傅豪鬼有过一战，杀意隆虽然同样习得了“阿修罗闪空”和“瞬狱杀”等绝技，但实力仍然不及豪鬼，在几乎有伤及豪鬼的情况下就被击败。豪鬼最终饶过一命，并放下“要报刚拳的仇，来街霸大赛找我”的活话离去。此后，隆竭力克服不断萌动的杀意，并继续着自己的求道之路。

在游戏中，隆的变化最直接的体现自然是实力的提升，基本技增加了强大的“阿修罗闪空”，而超必杀中更增加了“升龙破裂”和“瞬狱杀”，可以说是仅次于豪鬼的强力角色，而在最新作《街头霸王IV》没有登场也算是个遗憾，这是否代表者隆已能克服杀意之波动了呢。



角色名 王子

出场作品 《波斯王子》系列

属性 多重人格

一句话简介 存在另外一个亦敌亦友的黑暗人格

“时之砂三部曲”以“时间”为主题的剧情很优秀，真开场白——“你以时间为缘一条河流，只向一个方向前进。你错了……”现在回味起来依然经典，而主角王子的命运也可谓一波三折。在第三作《王者无双》中，王子带着时之女凯琳娜返回故乡巴比伦城，却发现巴比伦城已经遭到印度大军的进攻，陷入一片火海，而领军者竟然是应该已经被自己亲手杀死的巫师维瑟尔。原来王子在救下凯琳娜时改变了时间流，进而也改变了维瑟尔被自己杀死的事实。

维瑟尔由于时之女神的离去，只得到了时之

匕首，而没有找到时之砂，最近他感到时之匕首的震动，意识到时之女王将会回到巴比伦城，于是谋杀了主君——印度国王穆罕默德，带领印度军队入侵了波斯，而目的依然是得到时之砂的力量，以达成自己不死之身的愿望。王子一人自然不是整个军队的对手，凯琳娜被带进了被占领的皇宫，维瑟尔用时之匕首刺入了凯琳娜的身体，解放了时之砂，他自己变成了时之怪物，获得了不死之力，整个巴比伦城被时之砂吞没，印度军队也被感染。而王子，虽然趁乱夺回了时之匕首，却因为时之砂的影响，体内的另一个人格——黑暗王子被唤醒了。黑暗王子狡诈、残忍、冷酷、无情，可以说是王子人格的对立面，却又共享一个躯体。黑暗王子既非王子的敌人，也非朋友，他们有着共同的敌人——维瑟尔，却又觊觎着王子的躯体。他一直在暗中觊觎着王子未采的王位，而



这一切都被维瑟尔的到来而毁了，于是他们虽然动机不尽相同，却走上了同一条路。

游戏中的黑暗王子使用的武器是很有特色的链刃，可进行中距离的攻击，招式残忍，对敌人毫无怜悯，尤其体现在瞬杀技上。黑暗王子的操作感和王子有着很大差别，能够利用链刃到达王子无法到达的地方，流程中在特定位置会自动切换两个王子并运用各自的能力进行游戏，剧情中也占有很多戏份，而作为双主角游戏共享一个躯体也算是系列的一个创新。

最终，王子用父王尸体旁拾起的波斯王宝刀和时之匕首终结了维瑟尔，时之女王再度出现，与王子告别后同时之砂、时之匕首一起消失，至此，“时之砂三部曲”的故事终于画上了句号。



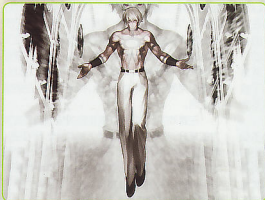
角色名 大蛇

出场作品 《KOF》系列

属性 灵魂附体

一句话简介 通过灵魂转世传承下来的强大意识体

在《KOF》的设定中，大蛇并非生命体，而更类似于神灵。大蛇是一个族群，他们的实体



化必须借助“媒介”，他们拥有各种超能力，并通过轮回附身于凡人身上得以施展，而其中最强大的是大蛇之长，人们口中的大蛇通常指的就是他。在1800多年前的一场企图征服人类的战斗中，大蛇一族被掌管着三神器的三个家族：草薙、八尺琼、八咫所破，被封印而失去了轮回转世的能力，但意识仍然存在。直到600多年前，大蛇以大蛇一族的力量为条件，诱使八尺琼与另外两个家族反目，削弱了封印的力量，大蛇一族的大部分得以挣脱束缚，然而大蛇之长由于力量过于强大，仍然无法轮回。于是他派遣“大蛇八杰集”轮回到人间，彻底解放封印。所谓“大蛇八杰集”，是大蛇一族中最有实力的八个，由于大蛇之通常不露面，所以人们目睹到大蛇通常是八杰集，因而称他们为“八歧大蛇”，而其中更有实力的四个，被称为“四天王”，他们现在的名字分别是：荒风之高尼茨、荒狂程光之夏米尔、干枯大地之七枷

社、苍炎之克雷斯。在97年的KOF大会期间，他们成功地让大蛇之成长重新转生，却再次被三大家族的传人，草薙京、八神庵和神乐千鹤所封印，最终功亏一篑，而围绕大蛇的故事似乎也就此画上了句号，也许和厂商的变动也有关系。

在《KOF》系列中，大蛇一族从《KOF96》开始登场，轰卓、薇丝、山崎龙二等都是八杰集的成员，但大蛇之长只在《KOF97》中以最终BOSS登场后便再也没有出现过，实在是不少的遗憾。



角色名 天苍茧
出场作品 《零 红蝶》
属性 灵魂附体
一句话简介 因类似经历而被恶鬼附身的柔弱少女

“我想和零/八重在一起，无论何时何地都想和零在一起，然而慢慢的我却意识到这是不可能的，‘要永远在一起’的约定终将被打破。

即使我们现在是那么的亲密无间，可人都是独立存在着的，无论怎样都不可能融为一体。总有一天，我们会走上不同的人生，各自生活，各自死去。但是如果零/八重将我杀死的话，我们就可以重新融为一体，就可以永远在一起了……”

作为《零 红蝶》的主角之一，我们实际可以操作茧的时间并不多。在大多数玩家看来，与坚强的零相比，茧身上体现出更多的是软弱，但是笔者却不这么认为，茧正是



为了使妹妹在原自己才刻意软弱，她的勇敢与普通人所不同，她的勇敢是对于死亡的冷静。为了可以和妹妹永远在一起，即便代价是死亡也在所不惜，所以她会被纱重附身，与其说是由于灵力强，不如说因为有着和纱重类似的心理更为正确。这也正是说茧被纱重附体和我们通常所说的附体出于不同的理由，通常我们认为的灵魂附体是指身体被“灵”所借用、操控，但是事实上茧应该是自愿的接受纱重。“杀了我”，这是纱重一直以来的心愿，同时也是得知了“红祭祀”真相的心愿。

面对村子里“双子本是一人，只是在出生的时候被分成了两个”的传说，茧想必是深信不疑的吧。只要一同完成了“红祭祀”，只要被零杀死，那么两个人就可以重新成为一体。可以说皆神村的“红祭祀”正符合了茧的那种为了在一起而希望“回归子宫”的愿望，所以在面对附身于自己身上的纱重，她选择的是欣然接受，甚至可以说她与纱重的灵魂因为相同的心愿已重叠在了一起。对她们来说完成“红祭祀”，被零/八



重杀死才是幸福的。然则“宿命”的双子虽然值得令人同情，那种渴望永远相伴的心情也能让人理解，但是为了可以永远相伴，甚至不惜用生命作为代价的做法可以说是极为扭曲自私的。当自己因为被一方杀死而得到满足时，那么存活下来的人又要怎样去面对今后的人生呢？生活在将自己再两杀的阴影中，郁郁欲终老一生吗？所以比起大多数玩家对茧的宽容，笔者对茧的感情更多的是指责。

为了自己所谓的畸形的幸福，而将悲惨的命运带给了自己妹妹，天苍茧就是这样一个看似悲情，实际自私的少女。

游戏文化

特别企划

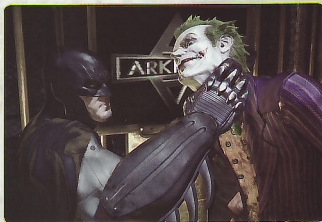
角色名 布鲁斯·韦恩
出场作品 《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》
属性 双重身分
一句话简介 昼是善的天使，夜是邪的恶魔

布鲁斯·韦恩，也是高登市最有钱的富翁，韦恩集团旗下大大小小的公司几乎控制着高登市的经济命脉，为城市带来财富、发展和就业机会，韦恩本人也是媒体追逐的人气对象。作为韦恩财团唯一的继承人，用一个最近流行的词汇来形容就是“富二代”；而且布鲁斯要长相长相，要天才有才干，身边还不至于美貌如花（不是那个如花）的追求者，作为一个成功的富二代，韦恩同学应该知足了。

当然这一切都是排除了童年丧父母这一悲

剧的情况下。目睹父母在小巷里被枪杀的布鲁斯早已在内心深处埋下了深深的恐惧，并且在长大成人后将这一恐惧转化为了打击犯罪活动的助力。每当黑夜降临的时候，风声翻翻，西装革履的美男子硬带上头套，穿上黑丝紧身衣，披上披风成为黑暗中抓捕罪犯的超级英雄。

和天生神力的死拉克·肖特不同，布鲁斯·韦恩对抗邪恶的力量来自韦恩集团的高精尖科技，来自韦恩自小游历



分给了故事更大的发挥空间。游戏中的敌方角色个个都有着催人泪下的悲惨过去亦或是迫不得已的违法行为，而他们最终成为故事里的样子，很多都跟蝙蝠侠本人有着千丝万缕的联系。即使是蝙蝠侠最大的敌人小丑，最初也是为了拯救教团重病的妻子而抢劫化学工厂，却因为蝙蝠侠的出现不慎落入化学药剂池，最终失去一切的他才变成了丧心病狂的小丑，其余的人也都有着身后的故事背景。这样一来，蝙蝠侠所谓“正义使者”的形象就遭到了质疑：打击罪犯还是助纣为虐？抑或韦恩集团所代表的金钱和上层社会，原本就是一切罪恶的发源地？

然而，在丑闻对人性进行控诉和嘲笑中，布鲁斯·韦恩仍然坚定地戴上头套，融入茫茫黑夜中继续搜索着为非作歹的罪犯……



他不是一个人

角色名 美柳千奈美
出场作品 《逆转裁判3》
属性 多重人格
一句话简介 甜美的外表下是阴险毒辣的本性

就算被斩断有罪，她依旧可以保持着完美的微笑被警察带走，美柳千奈美就是这样一个女人。而令人怎么都想不到的是在她那楚楚可怜的外表下，隐藏着的是犹如毒魔般的凶残本性。

作为贯穿《逆转裁判3》的关键人物，其实严格来说要将她归为是“多重人格”并不是很恰当，但是除此之外笔者实在是找不到更合适的词去形容她那扭曲的人格了。

在第一话“回忆的逆转”中，千奈美最初给人的印象是可爱而又甜美的，而她也利用人们对她的第一印象来伪装着自己，企图掩盖自己的罪行。但是在第二话进一步的追击下，千奈美不得不彻底撕下自己的假面具，并最终被判有罪处以死刑。然而关于千奈美的故事并没有就此结束，在之后的“华丽的逆转”中，她作为母亲的棋子再次出现，此时我们可以明显的感觉到她对千寻那极深的恨意，即便在第二话中带着微笑被捕，但是内心事实上是充满愤怒和不甘的吧，而她却可以如此完美地将这些感情掩藏起来，依旧保持住自己可人的形象，这样的伪装技术实在是不得不令人人为之佩服。

从这点来看，我们甚至可以说游戏中的千奈美是没有表情的，微笑只能说是用来欺骗他人和掩饰自我的道具，只有最后因复仇失败而发出的歇斯底里的咆哮才是发自她内心的情感，也可以说这种巨大的愤怒正是她的全部，不光是对千寻的憎恨，还有对自己的父母，甚至是所有人的。千奈美的双胞胎妹妹曾经说过姐姐是个可怜的人，这样的话也许令许多玩家不解，一个内心如此凶恶与卑鄙的女子究竟多可怜在哪里？但是请不妨想想，环境决定了她的一切，面对禽兽不如的父母，为了生存下去，她只得学会伪装自己。一个从小便生活在没有爱的环境中的女子，要如何懂得什么是爱？她在环境的影响下失去了所有感情，在她的心中只剩下了恶毒与计谋。但是这并不能为她洗脱些什么，她所犯下的罪行也不会因为她的悲惨命运而被原谅。在最终话中她甚至因为千寻已死去这样的理由，将矛头对准了什么都不知道的真冨。千奈美，的确可以说是一个很悲情的角色，但是她的所作所为却将人们对她的最后一点怜悯也瞬间抹灭殆尽。

角色名 吉尔·瓦伦蒂诺
出场作品 《生化危机5》
属性 身不由己
一句话简介 失去自我被敌人操纵的受害者

在Capcom的超人气的游戏《生化危机》系列中，但凡被病毒感染角色，无论是无辜的市民抑或野心勃勃想要利用生化武器的力量达成个人目的的“坏人”，最终都无法逃脱被T病毒G病毒这寄生虫那寄生兽吞噬神智，最终失去自我，被主角用各种兵器但主要是火箭筒给轰杀到连渣都不剩的结局。无数系列中那些给自己打鸡血然后暴走的牛逼男(女)们，无一不是最后连人类形态都无法保持的可怜虫，正应了那句老话：机关算尽太聪明，反误了卿卿性命。至于身不由己染上致命病毒的人们，其中催人泪下的悲惨故事就更不用多说了。

游戏进行到正統第五作，事情终于有了转机。吉尔在逮捕威斯克的过程中不慎反被其控制之后，威斯克恶毒地对其身体进行了生化研究，却发现她体内拥有强大的抗体，于是便把她当作研究新式病毒的“宿主”。在新式病毒“蝎尾蛇”的研制过程中，威斯克发现一种被命名为“P30”的副产品能够让试验者拥有超乎常人的力量，同时极易被控制。P30的唯一缺点就是药效过于短暂，研究者们对此的解决方案便是让试验者身上安装一个持续补充药剂的装置，而第一个未经测试的装置，就被安装在吉尔的身上。

从游戏中的表

现不难看出，即使是拥有强大抗体的吉尔在P30的作用下也几乎成为威斯克手下的提线木偶，给克里斯和司徒浩造成了不小的麻烦。对克里斯而言，遭到平生最信任的搭档的背叛——即便是不情愿的——在心理上也是毁灭性的打击，更糟糕将昔日拍档置于自己的枪口之下；对司徒浩而言，看着自己的拍档和前任之间复杂的缠斗也将严重影响他的战斗水准。

便于威斯克各个击破。不过这都是

威斯克一厢情愿的邪恶计划，最终，缺乏保护手段的P30注射器被克里斯和高娃合力破坏，吉尔也顺利找回自我退出战斗，克里斯与高娃继续战斗，甚大欢喜。

其实，Capcom从一开始就设下了这一迷局，在游戏发售前N个月就有意识地露出吉尔的“死讯”，到游戏里一步步一个线索最终让克里斯找到吉尔，一切其实都在“导演的安排之中”，当导演看着玩家们一张张猜测的模样，相信早已在背后笑开了花吧。



角色名	主角的灵魂
出场作品	《恶灵之魂》
属性	灵魂附体
一句话简介	作为灵魂侵入他人的世界后，是作恶还是为善

在北方大陆格雷塔尼亚，人类依靠着灵魂的力量统治着世界，但人类在他们那永不满足的欲望驱使下，唤醒了沉睡的古老魔兽。于是，灾难降临了，随着魔兽的醒来而衍生的无色浓雾很快吞噬了格雷塔尼亚，浓雾中诞生了无数恶魔开始横行，夺走生灵的灵魂，而渴望灵魂的尸走肉则开始袭击更多的人。面对这如瘟疫般的灾

难，人类的贤者们只能暂时把古老魔兽封印在一个叫“楔”的容器内，并将印出用的六块“拱心石”托付于六位领袖：格雷塔尼亚的人类国王、石牙矿洞控洞者的国王、充满智慧的高塔女王、祭祀死亡和风暴的影人祭司、四处流浪的穷人们的领袖以及北方的巨人长老。然而他们大多都没有等到拥有足够强大的灵魂的人将恶魔击败便已死去，只剩下那些“拱心石”依然矗立在“楔”之神殿内，等待着英雄的归来。

作为年初PS3上的一匹黑马，《恶灵之魂》拥有着很大气的世界观，丰富的职业和武器，自由的培养系统，宏大的场景，而游戏最大的亮点莫过于以灵魂为主的系统。游戏中流程是开放

式的，而玩家控制的角色则拥有两个形态，肉体与灵魂，灵魂状态下的生命值只有肉体状态的一半，只要肉身死亡一次便会成为灵魂。每个玩家的灵魂都存在一个倾向，恶事做的多了，灵魂倾向会变成黑色，代表邪恶，反之则为白色。灵魂倾向只与各种道具和装备的获得有关系，并不会影响大的流程，这给予了玩家更大的空间，因为在没有约束下的行为才能体现本质。

最终，玩家将古老魔兽重新引向沉睡，无色的浓雾也随之消散。然而满目疮痍的世界永远无法恢复原貌，那些弱小灵魂和尸走肉也永远无法找到归宿。如同游戏的灰色色调一样，游戏的结局并不完美，却能在中获得很多启示。

角色名	林克
出场作品	《塞尔达传说 黄昏公主》
属性	突变
一句话简介	受了诅咒而化作狼型的牧羊青年

林克，原本只是一名生活在奥登村的普通青年，过着以牧羊为生的日子。然而一个突如其来的灾难打破了这份平和与宁静，青梅竹马的好友以及村里的孩子被一群从天而降的怪物掠走，自己所热爱的家园被黄昏的阴影所笼罩，一种邪恶的力量侵入到了这个世界，他也因诅咒变成了狼。化作狼型的林克被困在了城堡的监狱中，此时，一个神秘的小妖精——米迪娅出现在了她的面前，并且帮助他脱离了镣铐，之后在米迪娅的指引下，林克见到了塞尔达公主。公主向林克解释这一切，在得知事实真相和自身使命后，林克是下定决心要拯救海拉尔，并为此踏上了征途……

林克与塞尔达公主一直是塞尔达传说雷打不动的男女主角，不曾人

说怎么变，故事怎么编，他们的名字总不会被代替。在几年前的《风之杖》中塞尔达公主摇身一变，成了潇洒潇洒的女骑士，这次则轮到我们的主角林克了。不过林克显然没有公主的运气来的好，这一变可是让他吃尽了苦头。难得在这一作中以美青年外貌出现的林克，竟在游戏刚开始不久就变化成了一头外貌凶残的狼，更惨的是居然还被铁链半牢地锁在一个阴森可怕的监狱里，如果这样你还不觉得林克很惨的话，那么再加上被一个长相奇怪的小妖精威胁要听命于她呢？好不容易回到自己的村子里，还差点被村民当成野兽弄死，真是情何以堪啊。还好没过多久林克便变回了人形，算得上是不幸中的万幸了，然而好景在往都是不长的……当然，最后林克在自身的努力和塞尔达公主的帮助下打到了一切灾难的元凶——加农之后，他也不再担心自己会变成大怪物了。

结束了为林克的感叹，让我们来看看实际游戏中变化为狼的林克有什么特点吧。作为本作的一大卖点，林克化作狼型的作用当然不可能只是丰富剧情而已，化身成狼之后的林克多了许多只有“狼”才可以做到的技能。比如在狼型时发动感应能力便可以看到诸如鬼魂等一些离奇的事物，同时也可以发现一些隐藏物品；比如那只有狼才拥有的近距高跳能力。而与游戏初期只有在影之区域才会变成狼不同，等到游戏进行到后期时玩家便可以自由地切换两种状态来解开谜题。也就是说，有时候你不得不采取变狼的手段来推进流程，以便到达通关的目的。



角色名	克劳德
出场作品	《最终幻想VII》
属性	人格重塑
一句话简介	因魔界中毒而失去自我的青年

自称神罗一级战士的青年，真正的身份却只是一个能力不足无法成为战士的神罗士兵。但是这种并不是因为虚荣和私人的才满称自己是神罗一级战士的一切错误都由厄而尔姆事件造成。在那次事件中，克劳德被神罗科学家塞巴带走，当作萨菲罗斯复制体的实验品浸泡在魔界中，等到被同样遭受魔界浸泡的扎克斯将他救出时，已经在魔界中浸泡了四年的克劳德由于被魔界感染，导致神志混乱。扎克斯死后，迷迷惘惘的克劳德在米德加与蒂法重逢，此时他体内的杰诺瓦细胞开始作祟，它们在读取了蒂法记忆中的克劳德和克劳德本身因为对扎克斯的崇拜所塑造出的自我形象后，组成了一个新的人格。这个人格中包含了扎克斯的特点，包含了蒂法的记忆，它遮盖了克劳德的自我，并在之后的漫长时光中一直存在着。

下面我们再来分析一下，克劳德作为《最终幻想》系列中人气很高的一名角色，他成功

的理由是什么呢？没错，正是上面所说的人格重塑。要知道，本来只是神罗小兵的他正是在被扎克斯“灵魂附体”后才成为了《最终幻想VII》的男主角。在游戏的流程中，克劳德总是表现得很冷漠，玩过游戏的都知道，克劳德最爱说的一句话就是“没兴趣”。但是事实上，这样的个性不属于扎克斯，当然更不属于克劳德，这些都只是在克劳德体内的魔界所造成的假象，而在那表相下掩藏着的克劳德仍然只是那个性格内向、不爱说话且自卑的少年。

其实克劳德真该感谢自己被重新塑造的全新人格，正是这个新人格才让他的人生产生了巨大的变化。首先是原神罗一级战士的名号走到哪里都很吃香，更别说他现在是在做着“伸张正义”的工作，而艾莉丝也是因为在他的身上看到了扎克斯的影子才对他好感剧增，至于她到底有没有真正爱上克劳德就不得而知了。

最后让我们来总结一下，从事实来看，与之前的人格相比，克劳德在有了新的人格之后，不但成为了《最终幻想》正续操作的主角，征服了各种各样的同伴，还在原有的基础上增加了女友人数，人生可谓是相当成功了。



角色名	艾米尔
出场作品	《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》
属性	多重人格
一句话简介	人格、记忆都只是被虚构出来的少年

这是关于一个帅气的少年意外地获得了所谓的拉塔特斯克的能力，必须要去保护女主角后而变得勇敢起来的故事。可由于那个“魔王”拉塔特斯克的灵魂（人格）的注入，少年时则会突然失去自我，被那个暴躁、冲动、残忍所控制做一些过分的事业。这一切原本在RPG中是非常常见的设定，而结局通常都是最后打到那恶魔，正义人格获胜。不过如果只是这样简单的设定的话，就不是一直以剧情为卖点的传说系列的风格了。

在游戏进入到中期的时候，与艾米尔有关的谜团便出现了——一个名叫阿斯迪尔的男子。这个曾经与银狼大叔是好友的人究竟是怎么死的，而为什么与艾米尔长得一模一样。在进一步调查后居然得到了“阿斯迪尔就是艾米尔”这样的结论，此时的

艾米尔开始对自己的存在感到怀疑，最令他不解的就是自己的那些记忆明明都是真实存在的，从小到大的一切都是那么清晰，可为什么自己居然是另一个人。迷茫中玛尔塔做出了援手，而通常这种情况下女主角的作用往往是最大的。“你就是你，这点和名字什么的没有关系，就算你曾经是那个被叫做阿斯迪尔的人也好，可你就是你这点是不会因此而改变的……”一句话不禁温暖了艾米尔，也温暖了我们这些坐在电视机前的玩家。

然而事情却并没有就此结束，事实的真相是让人无法接受的。在魔界之门前，艾米尔抱住了玛尔塔脖子。其实

艾米尔和那个大喊着自己憎恨人类的拉塔特斯克本是一人。艾米尔是拉塔特斯克在杀死阿斯迪尔后，因类似自爱的感情的产生而将自己的本体封印后产生的人格。这个人格不属于阿斯迪尔，对于拉塔特斯克来说只不过是内心的“善”面而已。而艾米尔那些对于自己的记忆事实上也都是虚假的。至此，RPG世上的又一悲剧人物出现了。不过艾米尔并没有因此而去憎恨什么，他反而努力的去阻止拉塔特斯克要毁灭世界的计划。由于有三个结局的关系，之后的剧情在这里就不多说了。

有着虚假的人格和记忆的艾米尔对于多数玩家来说是一个悲剧色彩挺浓的角色，某些方面有点类似《深渊传说》里的卢克。不过要说拉塔特斯克才是真正的人格这点笔者并不认同。比起虚假的人格，将其说成是本本人格中存在的“善”即良心，才更为正确。

P.S. 还有一点不得不提，那就是如果完全不计剧情来谈的话，黑化下的人格对玩家来说就是用来战斗的……



角色名	玩家
出场作品	所有游戏
属性	全属性
一句话简介	不是一人！你不是一个人！

没错，游戏史上最多重人格，最多灵魂附体，最身不由己被操纵的角色就是玩家本人！因为之前所提到的每一个角色以及本文提到的角色，都是在玩家的操纵下经历着整个故事，角色的喜怒哀乐，就是玩家的喜怒哀乐；角色的爱恨情仇，就是玩家的爱恨情仇；角色的生老病死……还是角色的生老病死。

你是否记得，当女主角深情拥吻的时候，自己内心那砰砰的心跳？

你是否记得，当万恶的敌人耀武扬威的时候，自己咬牙切齿恨不能食肉寝皮的愤怒？

你是否记得，当主角朝着光明的出口玩命地奔跑的时候，自己心里流出的丝丝细汗？

你是否记得，在发呆的时候，有时会不知不觉地做出摇头大指或者轻点食指的动作？

你是否记得，在过马路的时候，看着驶来的汽车会下意识地朝视野下方看有没有QTE躲避提示？

你是否记得，深夜梦回，你身披战甲，纵横战场，腥臭杀人声，醉卧美人膝？

恭喜你，你不是一人。你，不是一人！



热推推荐

黄金眼评分

26

满分 30

本作出色表现说明,小厂现在也基本上吃透了次世代的性能,从而使得量产优秀作品成为可能。

游戏时间 30小时以上

在我们的“黄金眼”栏目里,《真名法典II》拿到了26分的高分,这对于一款由非一线大厂制作(本作由NBGI发行,SOF TMAX制作的)的次世代角色扮演游戏来说是相当可贵的。而在我看来,本作并不仅仅是一款兼具不错角色扮演的游戏而已,它的出现标志着次世代的角色扮演游戏已经进入成熟期。尽管本作的销量并不算高,但接下来SOF TMAX定然还会有大动作,操作外传指日可待!

日厂的进步

次世代已经有4个年头了,期间已经诞生了不少优秀的角色扮演游戏。早期的《蓝龙》、《最终幻想 零》都给人留下了深刻印象,也让人们角色扮演的游戏类型也在次世代上如月进无何满期得。但接下来的《无尽的未知》、《最后的遗迹》、《白骑士物语 古之鼓动》、《星之海洋 最后的希望》等作会让玩家失望了,尽管这些游戏或多或少有一些亮点,但这些亮点都被成堆的问题所掩埋了。只有《勇者传说》算是评价和销量俱佳,不过明眼人都看得出来,本作无论是画面还是系统都只能算是PS2强化版,这功劳不能算到次世代头上。

而《真名法典II》却在今年8月登场是个非常不错的决定。首先每年的1月都是再再不爽的发售淡季,选在这个时候发售肯定完全没有竞争对手。而游戏又具有一定素质,使得喜欢这一类型的

玩家一下子就记住了它,也让对1代不满的玩家一下子扭回了印象。它的出色表现说明,小厂现在也基本上吃透了次世代的性能,从而使得量产优秀作品成为可能。

可能有人会说,同是虚幻引擎3制作的游戏,《真名法典II》和《战争机器》差得也太远了,这也能算优秀?首先我们应该看到,采用虚幻引擎3制作的游戏很多,但实际上没有能超越过《战争机器》。本作的画面的确一般,但场景宏大,几乎没有有拖慢痕迹,演出时间也可以接受,这就是技术进步的表现。要知道即使是S6这种大作,之前制作的次世代角色扮演游戏在技术层面上也只是一塌糊涂,已经到了严重影响游戏进行的地步。

五年磨一剑

说到《真名法典II》,就不能不提及它的1代。1代于2004年11月登场。当时游戏的卖点和在现在看来相差无几,同样是金亨泰的精美人设,华丽的声优阵容,游戏系统同样有着独到之处,结果题材就偏偏落在系统之上。1代里敌人会出现在地图上,接近就会进入战斗。游戏中预设了两种移动方式,一种是侦察范围扩大移动速度慢,另一种是移动速度快但侦察范围小。一般均采用第一种,如此一來游戏的节奏慢得惊人。如果选择第2种,虽然移动速度快了很多,但由于侦查范围敌人,导致经常被敌人包围,这样的话根本节省不了时间,反



日文名/标题	NBGI	角色扮演
X360	MAGNA CARTA II	冒险
2009年9月10日	1人	79.00日元
系列/系列外		

而还有全灭的危险。此外游戏中没有普通攻击,必须用必杀技来攻击,这导致游戏的战斗节奏也非常缓慢,以至于让人无法忍受。

而本作的系统则是有了突飞猛进的步地。游戏采用时下流行的移动/战斗无缝衔接方式,按一下键就能在移动和战斗模式中切换,无须读盘。采用这种方式的游戏已经有不少了,其中《最终幻想X》无疑是最得优秀的。《最终幻想X》强大的气势制关系甚至至今无人游戏超越,不过它也有缺点,那就是缺少华丽夸张的招式,整个游戏只有必杀技和召唤术的大招还算得上华丽。不过这两种招式偏重实用性都不算大。《真名法典II》却选择在无差别的方式下一样有着华丽且实用的招式,让人大呼过瘾。

此外游戏的核心系统“敌人”也是相当特色,目前还没有同类游戏出现过类似的设计。很多角色扮演游戏的特色系统往往是双刃剑,既有特色,又有缺点,不过本作并不是这样。这么优秀的系统理由并不出现在一作里,相信很快就会有新作问世。

意犹未尽的感觉

《真名法典II》的优点不只是技术进步以及优秀的系统,它的流程和隐藏要素设计也相当到位。让人忍不住想一口气打下来直至通关。两张DS的容量,30个小时完美通关,的确让老鸟们有“短”的感觉。不过仔细想想一下就会发现,游戏的隐藏要素并不少,光是支线任务就有一百来个,也不差隐藏BOSS,只是没有一两个。那么为什么会让人觉得“短”呢?这是因为游戏整体的节奏明快,另外流程和隐藏要素结合得很紧密。游戏升级,技能都不是问题,支线任务大部分都可以在流程中顺便完成,而主线任务外传则按着数个任

务,而完成任务后的奖励反过来对流程也就有帮助。

上面算是为游戏正名,不过不知为何30个小时完美通关还是快了点儿。如果制作组在保持目前设定的情况下再加几个隐藏迷宫隐藏BOSS,相信会让游戏评价更加上升。本作可以通过Xbox LIVE来下载追加内容,目前已经放出了两段小故事,未来还会有新武器下载,说不定到时候就会增加地图和新敌人啦!

缺点和不足

现在看来,本作的缺点反而更人说话和剧情,这多少让人有些意外。人设当然不是啥金亨泰的原创,而是游戏造型,造型美丑是个很主观的问题,这里就不多说了。个人对游戏的造型还还是比较满意的,不过游戏中人物过少,另外和原剧情相差太多,这两点实在是对不起精美的原画了。其实金亨泰也给某韩国网游当过人设,那款游戏对其原画的再现几乎是100%。

本作的剧情一般,对反派角色的刻画尤其单薄。发售前很多玩家都很欣赏的反派将军史莱姆,在游戏中对其身世背景完全没有交代,只是作为地头蛇般的反派出现,实在让人无语。对于一款制作时间长达5年的游戏来说,没在剧情上多花些工夫实在让人费解。

老实说,在玩过《星之海洋4》后,对日式角色扮演游戏实在是失望了。要知道当年的《星之海洋3》可是代表着业界顶尖技术力的,游戏素质也是没话说,这种失望之情甚至影响到了我对《FFXIII》的期待值。不过在玩过本作之后,我又对日式角色扮演游戏,希望到年底的时候我能够在杂志上这样写:“对于日式角色扮演游戏爱好者来说,2009年是遗忘的一年。”



▲华丽的合体技令人难忘,可惜实用性不强。



▲露的游戏造型比原画还要好看——个人认为。



▲平衡好的配音中听中听,希望下次能用北京方言的再来配。(笑)

2009年秋季日剧

【九兵卫】

热门作品抢先看

坦白地说，每年的夏季日剧给我们带来的意外都不大。考虑到观众的收视习惯，夏季日剧往往在取材时存在一定局限性，而很快从10月份就将陆续开始播放的秋季新剧，则在类型上没有太多限制，因此不同口味的观众在选择收看时的余地也更大。本期的“影视搜查线”，小九就带领大家抢先了解这些新剧的第一手信息，希望对大家届时看片能起到一定的参考作用。

诈欺游戏 2

原名 LIAR GAME 2

制作 富士电视台

主演 户田惠梨香、松田翔太、吉濑美智子 首播 2009年11月3日



2007年，一部改编自《周刊少年JUMP》同名漫画作品的日剧《诈欺游戏》(LIAR GAME)吸引了很多人的目光。这部剧将推理与悬念结合在一起的另一类作品，让习惯了快节奏作品的观众体验了一把的“尔虞我诈”的头脑冒险之旅。而两年后的今天，《诈欺游戏》的第二季在观众的期待之下终于在秋季与观众见面。

新一季在演员方面将继续主打户田惠梨香(饰演神崎直)和松田翔太(饰演秋山深一)这一偶像组合。两人不管在人气上还是演技上都与两年前有了很大的提高，这次再次携手本剧相信一定会有更为出彩的演出带给大家。而剧情方面，新的故事将从神崎直成功脱离诈欺游戏后再次收到新的邀请开始，以高超的思维能力取胜的秋山也将迎击自己最强的对手，故事的发展必定会更加紧张刺激。因此对于那些喜欢此类剧集的人来说，今年秋天最值得关注的莫过于就是本片。不过从目前公布的宣传来看，本片会在11月初开始首播，所以大家可能要稍稍耐心地等待一段时间。

推荐 ★★★★★

交涉人 2

原名 交渉人 2

制作 朝日电视台

主演 水谷京子、荒川良彦 首播 2009年10月22日



本片描述的是隶属于警视厅搜查一课特搜部特殊搜查系(质询SIT)的女性交涉人工作的刑警剧。所谓交涉人，指的就是日本警察中专门负责与嫌犯进行交涉的人员。片中将重点描绘刑警与犯罪者之间的心理以及精神较量，因此观众在观看的过程中也会觉得比较过瘾。而主演水谷京子(饰演宇佐木玲子)很多人也比较熟悉，时尚模特出身的她是近年来捧红最快的偶像女星之一。在《交涉人》中，水谷将再次扮演那个善于洞察他人内心的女刑警并对自己的演技发起挑战，这也是她在自己出道10年之际尝试扮演完全不同类型角色的一部关键之作。

和《诈欺游戏》一样，《交涉人》第一季在播映后获得了很高的评价，今年制片方不仅顺利展开了电视剧第二季的拍摄计划，而且还打算在明年给观众带来一部电影版，由原作改编的小说版也排上了日程。近期制片方为了给即将播出的新剧造势，还在9月10日为本片推出了一部特别篇，感兴趣的观众不妨先睹为快。

推荐 ★★★★★



影漫

电影
漫画
动画
剧集

游戏文化

全面网罗 搜查线

近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜

夏季日剧还未完结，秋季日剧就很快进入了我们的视线。本期大家就随小编一起提前先睹为快吧！

小公主Seira

原名 小公女セイヤ 制作 TBS电视台 首播 2009年10月17日

主演 志田未来、林遣都、冈本杏理、田边诚一



近年来只要一提到少女题材(尤其是中学生)的日剧，很多人脑中都会浮现出一个名字，那就是志田未来。这名今年刚满16岁的女星，自8岁涉足演艺圈以来已经参与过不下30部日剧和电影的演出，绝对可以称得上高产出的演员。以天生优渥善于掌握单纯可爱的邻家女生的志田未来，将在今年秋季主演另一部新剧——《小公主Seira》。

《小公主Seira》的原作为1987年英国的一部著名儿童文学作品，1995年曾被翻拍为动画。时隔多年再次被搬上屏幕，这次故事的舞台将由英国变为日本，但剧情仍会围绕天真烂漫的主角Seira的校园生活展开，描绘一个新晋任性的“小公主”所遇到的成长烦恼和生活经历。和片中主角几乎同种的志田未来由于是本色演出，相信也会给我们带来不少出彩的发挥。

推荐 ★★★★★

东京DOGS

原名 东京DOGS 制作 富士电视台 首播 2009年10月19日

主演 小栗旬、水岛宏、吉高由里子

2009.10 mon P.M. 9:00 Start
東京DOGS



《东京DOGS》是富士电视台在今年秋季日剧中又一主打新作。这部承担“月9剧”重任的刑侦剧，启用了颇具演技实力的小栗旬和水岛宏这两名对女性观众杀伤力极大的当红小生作为主演，担任本片剧本的则是曾经创造《33分侦探》(2008年夏季日剧)收视奇迹的另类悬疑小说家福田健一。通过两个身为刑警的男主角与掌握谜之事件关键的女性(吉高由里子)的复杂关系，《东京DOGS》将向观众展示一出充满波折与碰撞，却又又不失感情与悬疑成分的精彩演出。

这里说一点题外话，本片作为富士电视台的秋季月9剧，很多人可能并不知道其所代表的含义。“月9”在日本代表周一晚上9点，是一档中更能吸引日剧主要收视人群的黄金时段，这和动画新番的“土六档”(周六晚上6点)所代表的概念类似，因此也是各大电视台抢占收视率的必争之地。

推荐 ★★★★★

类型 动画、科幻 上映日期 2009年9月9日(美国)



《9》改编自导演·阿克2005年推出的一部同名短片，讲述的是在未来一个被机器人占领的荒凉世界中，几个由拉杜·纽拉和布鲁组成的主角通过自己的力量保护自我的故事。和其他CG动画电影不同，自焦点电影公司出品的本片整体风格偏于黑暗，人物设定也略显怪异。导演·阿克希望通过这样一种另类的视觉效果来诠释他对勇气与胆量的理解，而被沉闷拘谨的世界所正是为了表现这一主题而做出的牺牲。对3D动画电影的FANS来说，欣赏本片也将是一次非常难得的体验。



《雪盲》改编自格雷·卢卡创作的同名经典漫画，是一部围绕南极科考基地所发生的犯罪事件而展开的影片。片中女主角，美国著名美女演员贝蒂·贝塞特饰演一名在南极遭遇环杀事件的科考队员，被雪盲症困扰的“她”不要面面对恶劣自然环境的考验，还必须与犯罪凶手进行斗智斗勇的较量……本片制作周期颇长，上映日期也一拖再拖，让很多心急的FANS也等得有些不耐烦。不过以此换来的影片最终的票房还是有保证的，喜欢体验悬念与紧张感影迷千万不要错过本片。



喜欢美式漫画的人对《机器代理人》这个名字绝对不会陌生，这部由罗伯特·范蒂迪(Robert Venditti)和布鲁特·维尔德利(Brett Weidell)创作的科幻漫画吸引了很多读者。改编为电影后，本片另一个亮点则是老牌动作巨星布鲁斯·威利斯加盟。在片中饰演主角的他再次接过自己所擅长的警察角色，调查一起因机器人谋杀而引发的神秘案件。除了充满科幻色彩的未来机械设定，布鲁斯·威利斯的动作戏无疑是本片最受期待的部分。年逾50岁的他宝刀未老，将再次向所有影迷展示自己过人的身手与体格。

Untouchable

原名 Untouchable 主演 仲间由纪惠、妻川 制作 朝日电视台 首播 2009年10月



“Untouchable”在英语中是“不可触碰”的意思，本剧主角是一名凡事都要追查到底的女记者，在调查那些所谓“不可触碰”的事件真相过程中，她不仅要挑战来自各方势力的压力和阻挠，还将面临巨大的阴谋与危机对自己发起的挑战。本片的主演由仲间由纪惠大家再熟悉不过了。以《极道鲜师》系列”中波濑的女教师形象深入人心的她，如今凭借自己的努力已经跻身为日本近年来最受欢迎的女演员之一。今年早些时候她还参与了另一部日剧《Mr. Brain》的拍摄，观众应该也还记得。由于仲间由纪惠和佐藤智二曾经在《极道鲜师》有过合作，给我们带来了非常有趣搞笑的演出，所以我们也很有理由相信这一次两人在本片中的表演也同样不会让观众失望。

推荐 ★★★★★

仁医

原名 JIN 仁 制作 TBS电视台 首播 2009年10月11日 主演 大泽隆夫、中谷美纪、绫濑遥、小出惠介



《仁医》改编自自热门漫画，原作者为日本漫画家村上纪香。这是一部近10年少有的将医生题材与科幻要素结合在一起的作品，由现代日本穿越时空到幕末的神经外科医师南仁，试图将20世纪末的医疗技术应用于江户时代。穿越那里被疾病困扰的人们而改变世界。除了故事的设定给人耳目一新的感觉，本剧在史实的考证上也下了一番工夫。通过主角南仁仁在江户的所见所闻，告诉观众什么是可以利用现代的医疗器械或者生物技术改变的，而什么又是无法改变的，发人深省。

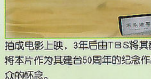
本剧的演员阵容不容小觑，年近40岁的主演大泽隆夫是日本著名的实力派演员，这次是他时隔6年后再次出演TBS日剧，因此非常令人期待，而很多观众关注的绫濑遥，这是她继《在世界的中心呼唤爱》以及《女座头市》后再次和大泽隆夫合作。在本片中她也将饰演一名叫做椿香的江户少女，对未来到来的主角的神奇医术产生极大兴趣的“她”，也是推动本片剧情的关键。总而言之，在这部充满幻想色彩以及爱心元素的新剧中，历史与现代、理想与现实之间的冲突都将贯穿其中，堪称秋季日剧中最高想象力的一部重磅作品。

推荐 ★★★★★

不毛地带

原名 不毛地带 制作 富士电视台 首播 2009年10月 主演 唐泽寿明、和久井映见、柳叶敏郎

不毛地带



《不毛地带》是日本小说家山崎丰子推出的一团畅销小说，作品以一个经历过二战的日本军人为视角，展现其从战俘到被流放，再到回国后感受日本经济迅速崛起的前后经历，时间跨度长达30年。原作的上半部分在1978年被拍成电影上映，3年后由TBS将其真拍为电视剧进行播出。而在今年秋天，富士电视台将本片作为其建台50周年的纪念作品再次推到了我们的面前，这无疑又勾起了很多老观众的怀念。

其实《不毛地带》之所以受欢迎，并不仅仅因为它能让人反思战争所带来的恶果。作品后半部分对战后社会发展中最黑的揭露也令人印象深刻。这次重新拍摄，富士电视台请来了唐泽寿明、小宫、天海佑希等在年轻人中颇具人气的演员参与，目的就是给大家一个全新的印象。而说山崎丰子，其另一部被改编为日剧的人气小说《白色巨塔》在2008年播出后同样获得了极大的成功，同时参与了这两部作品唐泽寿明到底能否抛《不毛地带》超越自我，让我们拭目以待。

推荐 ★★★★★



胜负师：这一次自由说的内容相对来说比较特别，第一篇《天诛》系列的“回顾性文章”可以说是自由投稿中写得非常有条，也非常用心的一篇文章，从剧情、音乐、作品本身、关键台词这几个方面着手，也远比一作一作介绍显得更有新意，有一些“迷你专题”的味道，记得那些希望在形式上有所突破的投稿者举一反三，就算是大伙比较熟悉的内容，只要用心挖掘，依然可以创作出妙手偶得的好文出来。致力于国内各种街机比赛与活动的“游天堂”相信大家不会陌生，其成员能够在最近赶月的机会中拿到《天诛》日文版中文版的创作人实属难得，这样的机会不多，“游天堂”也希望将采访内容与各位玩家分享。（自由投稿稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

乱世星霜，天诛华传

序

星霜散尽，留下一声感叹……关于忍者的传奇被一代代吟唱于历史的星河。

忍者题材的影视作品可以说是日本电影动漫文化中的一朵奇葩，总是吸引全世界观众的眼球，而以忍者为核心的游戏在世界更是大受追捧，但如若追溯其源，推其根源，站在忍者游戏制高点的心有《天诛》系列。

生不生，死无妨，行有道，道为道。这正是活跃于历史里层的英雄们的信念，生前不留片语，死后黄土一拜，夜空者为信念凋零的宿命，犹如夜空中静静消逝的星星烟花……看似华美，却透悲凉——生前的灿烂又有几人知？

有情痴，没有阳光；《天诛》的世界真实残酷，撼人心魄。象征墓碑的十六夜静静立于此，这是传说的起点，却在预示某种终结……难道不是吗？

没有记录的诗篇不一定不会被反复吟唱，没人提起的英雄不一定不为历史铭刻——让我们把时间的指针稍稍向前拨上一些。曾经的忍者还是少年，曾经的刺客还逢花月……平静的东忍流派之一夜之间生灵涂炭，当尸横遍野的景象出现在户外执行任务的力丸和彩女面前时，年轻的忍者决定用自己的双手让这毁灭之祸血债血偿，随着调查的深入揭露在事件之后的神秘忍者集团“阳炎座”渐渐浮出水面，终于两位忍者在“阳炎座”的首领我美的利爪内田乡田家的时候迎来了报应的机会……可是出现在彩女面前的却是自己憧憬的大师兄力丸，本以为是师兄是因为被害我美吾怒息昼夜忘记刃于杀我忍师东弥云斋的，可是力丸却一反“因仇而犯罪”的老套套路，直言自己其实早已复原，但依然助力于吾我美不是因为自己已然变成父为故人的首领，更是因为他在吾我美的梦想中看到了摆脱忍者悲哀宿命的希望——然而报应的最后，被封印灭族的恩怨所引发的龙丸选择了逃离时代的洪流，自尽才得以在世界的另一头暂时脱离轮回会给予一族一个什么样的答案。另一方面自在力丸脚下的吾我美对力丸美言“我只想给忍者一族自由……”——这就是忍者的宿命，忍者就是执权者实现其野望的工具，没有自由，没有尊严，招之即来，用之则弃，生死不由己。吾我美、龙丸只是为了抗争这可悲的宿命，难道这是错的么？难道他们即能入人们所习惯说的忍么？大概这就是坚守各自不同正义的真相吧。

春去秋来，冥王之乱已经过去了一年了，刚刚复活的乡田雷又迎来了新的危机——妖术师来抢夺邪幕集团又一次被魔爪抓向乡田城。在危机关头，重燃人世的力丸拔起了象征东忍流头领的笈刀十六夜，为了乡田家，为了与彩女的正义，为了忍者一族的尊严——再一次走进了世界的阴影之中。这一次的故事乍看之下有太多玄幻成分，一年前卷

入冥王封印的力丸并没有死，而是凭借阳炎的通过冥王之力量进入了异世界（现代中国），经过一番磨难之后又被妖术师天来头的亡者召魂之术带回了自己的原来世界。也许这就是宿命，忍者的宿命，忍者们陷入了一个跳不出的圈，即便曾经选择逃避宿命而自尽的龙丸也在这次事件中被召回现世，完成了他曾经未完成宿命，为复生人为了信念奉献生命……力丸的死而复生是一种低语，我总是奋力想要听懂，却没有办法听懂其中的任何一个字……力丸的回归与天来阴谋的覆灭又是谁大欢喜的喜剧么？谁知道呢……

是秉承正义实施天诛，还是单纯的喜好杀人？新的传说，也许可以说新的审判，从力丸一次斩杀罪恶凶人的任务开始，简单的任务却是一个庞大阴谋的棋子，菊姬公主再一次被不明来路的女子掳走。各国的纷争，乡田当主为了惩罚让生灵涂炭的邻国大率军出征，分不清谁是叛徒的无端之路，力丸与彩女相向的利刃……一切的一切只是因为一个名叫鬼门的男人，一个最后对力丸说出了：“别再拿你那微薄的正义做借口，什么天诛？不过是借本身喜爱好人而已，我最看不顺眼你这和种人了……”最后力丸一剑刺穿了鬼门，也刺穿了作为人民的菊姬……最后的最后，扣心自问亦感彷徨的力丸与突然间发出冷笑

的彩女——是结束还是开始？游戏的最后，这传承无终焉的忍者活剧依然留下了一个庞大的引子，就象象征着宿命的宿命，燃烧的时代之下，宿命的继续转动，何时才是终结？

这就是时至今日关于东忍流忍者力丸、彩女的故事的终结么？也许一切只是开始，就像故事的第一幕最后播入地上的十六夜，忍者的宿命终究归于无奈的虚无，归于随风尘埃……这出关于坚守自己正义的活剧在人们心间反复传诵，我想不是因为其中的剧情有多么的跌宕起伏，不是因为英雄的无畏和潇洒，而是那发自内心的又一次的思索，一次次关于宿命的拷问，《天诛》的活剧却不是俗套的描绘不耻于正道的。在忍者的世界里与鬼门的弄鬼十操横，从吾我美的抗争到恩师父亲的揭穿那些关于人性、关于天罚下的阴影面……命运的路不是直线，是一个圈，圈里面的人不停奔跑，直到陨落……

代之章

道义的活剧

天诛的故事发生在群雄逐鹿，战火纷飞的本日本成国时代。在这样的特殊时代孕育了一种特殊的族群——忍者。她们受过完善的训练，行走于武士道的另一面——谍报、潜入、暗杀或是它们的工作。徘徊于生死的边缘，为了自己的君王燃烧信念……

乡田家（虚构）当家家乡田松之信爱民如子，广为民众爱戴，真有一女菊姬清地可人被举国上下视为掌上明珠。可是越是平静的地方往往隐藏着巨浪。传说中的忍者鬼门阴谷出冥王并绑架了公主菊姬，企图用罪恶之火将乡田城变为瓦砾……乡田家所属东忍流派力丸、彩女临危受命。历经艰险，终于擒获了鬼门的阴谋，消灭了冥王并救出了菊姬公主，但于灼痛的隧道尽头，为了守护自己的信念，力丸用身体负起支撑巨石的同伴彩女和公主殿下支撑出一条生路，只留下一句“英雄！”……乡田朝的阳光之下，国家英雄的埋骨之处没有鲜花没有眼泪，没有铭文，仅有笈刀十六夜迎风而立——忍者的世界没

天之章

静夜的天籁

既然书与这篇关于《天诛》的华传，笔者就不能不拿出历代主题歌好好品味一番——《天诛》系列的主题歌



放之整个ACG界也都能称为经典。深邃的夜里，宛若天籁的吟唱，伴随着摇曳的烟火，仿佛哀怨，仿佛倾诉……

Add'ua (祈祷)

《天诛》主题曲

啊啊……
这给祈祷，为日所赐
魂已开始，我们所有的惟有生命
向天发誓，必须要把你找到
啊啊……
随雨的水，晴空闪电
随着身影，竟使所有的不知
因为那灵超起了所有的泪水
泪水黄昏，这是上天赐予我们的使命
啊啊……

村瀬由衣如泣如诉的声音处处洋溢着神秘的气息，哀伤中透着孤寂，仔細品味其中韵味又有悲凉的爱恨——使用一种非洲土语(豪萨语)演唱的风格，仿佛忍者之间的暗语与密语，给人一种宿命的神韵只可意会不能言传的意境。很多时候音乐没有语言，直触心灵。这首歌曲也曾唱过日语版本，但相较而言，日文版本未免流俗了。

Abin Dars (目标)

《天诛贰》主题曲

为什么？主啊！
人们在乞求得到更多吗？
主啊，你得到过这种痛苦
这雨仿佛疼痛
我们不能逃避那层
我们就是正义直至战死方休
但是，我们应该去哪儿？
太阳里我们如此遥远
我进来了
这成为如此艰难
请拯救我们吧
用您的仁慈

依然是村瀬由衣的低吟，这首《Abin Dars (目标)》的意境更加突出了《天诛》系列的主题，一种更关注苦衷与宿命的感觉会深入听者的皮肤，久久难于忘怀……恰当地乐曲铺设与何为“天诛”的主题遥相呼应，更显现出善恶的模糊界定……这首歌曲给听者勾勒出的意境与游戏切合之完美，在今日所有的游戏主题曲中均属罕见，这也使《Abin Dars》被众多《天诛》爱好者奉为经典。

SADAME (宿命)

《天诛叁》主题曲

为了爱的光辉，在黑暗中彷徨
追寻着希望的身影，这名字都没有留下
便已逝去的宿命
选择在天风的道路上，伫立在淋漓的大雨中
花儿们
照耀着的小小生命，究竟在为谁绽放？
红月的夜风吹拂，在草的芳香中摇曳

使命

二人的身影消失在风的尽头

即使日月变化

依然会去重复那这名字都保留下的宿命

一改豪萨语的演唱传统，村瀬由衣为游戏3代演唱的歌曲《宿命》回归日语本色，歌曲仍旧悠扬动听，但是没有了往日如忍者间密语的神秘色彩，飘忽风格大减。这首歌曲也暗示了游戏风格开始从开始小众向大众风格转变，增加了大量流行因素，各种设定华丽讨巧……虽然褒贬不一，虽然改头换面，但在这个销量决定一切的世界里面，系列三代在销量上有了一个质的飞跃。

梦之渊

《天诛4》主题曲

用遥远的歌声叫醒你在梦之渊的你
听着
迎着风去感受那种感觉

现在，来了



言语便使她传达过去

啊……

用遥远的歌声叫醒你在梦之渊的你

你远望着 你前进着

生来就带着彩虹的勇气吧

慢慢融入进去的喜悦和感到的生命

言语静静的

现在被某处传来的充满勇气的

向你在梦之渊呼唤的你

唤醒生命的歌声

现在，来了



由于种种原因歌曲的主唱不再是大家熟悉的村瀬由衣而换成了柴田贵子，歌曲的风格也为了迎合市场需要变得更为美式，这也与《天诛》系列的主要市场向欧美转移的因素不无关系。《梦之渊》如若单作为一款游戏的主题曲聆听，还是很悦耳的，自作为《天诛》这个有着深邃主题的游戏主题曲而言难免欠缺些味道……这也许是发展的需要，也许这也是预示着新时代的帷幕已经拉开……



从一代起,《天诛》系列“像”在织一张庞大的网,一环扣一环发人深省的精彩剧情,独特异质却引人入胜的游戏方式把众多系列爱好者牢牢罗其中——不仅国内、日本本土这些本就风行忍者文化的亚洲国家,甚至在欧美地区天诛所带来的忍者风格非但没有减弱,反而越来越烈之趋势……

超过10年的光荣,《天诛》系列一路走来有过辉煌,有过失败,她曾制作更差,制作方针,市场定位多次尝试与调整……经历了太多的《天诛》时至今日已经尽释华光凸显出一个系列游戏应有的底蕴与内涵。随着新一轮《天诛》攻势的到来,家用机四代、五代、六代构成的崭新三部曲,掌机平台资源再利用,保证了更多的玩家有机会能够接触这个系列,从而深深陷入制作方预先设计的“天诛大网”之中,笔者深信《天诛》系列会走出困境在不久的未来迎来新的辉煌篇章!

发布时间	中文名称	英文名称	平台	备注
1989.02.26	天诛壹	Tenchu: Stealth Assassins	PS	系列开山之作,诸多设计放在时下也可称为经典
1990.02.25	天诛 忍乱	Tenchu: Shiroki Gaisen	PS	1代的资料片,大多是中国玩家的系列启蒙作
1999.11.11	天诛 忍忍	Tenchu: Shiroki Hyakusen	PS	FANS 向的同人原创作品
2000.11.30	天诛贰	Tenchu2: Birth of the Stealth Assassins	PS	销量最铁片,难以一论的话题之作
2003.04.24	天诛叁 天堂之怒	Tenchu3: Wrath of Heaven	PS2	更换制作组,向流行化靠拢的变革之作
2004.05.27	天诛叁 黑暗回归	Tenchu3: Return from Darkness	Xbox	3代港台资料片定位为系列大作地位
2004.07.22	天诛肆	Tenchu: Kurenai	PS2	最大规模外传,不少玩家心中的系列最巅峰作
2005.07.28	天诛 忍大	Tenchu: Shiroki Taizen	PSP	PSP 早期游戏,为市场制作的小品
2005.04.06	天诛 凶	Tenchu: Dark Shadow	NDS	另类外传,系列之中的瑰宝
2006.10.05	天诛 千乱	Tenchu: Seiran	X360	脱离原作故事线,向网络化尝试的探索作
2006.10.08	暗影突击天诛	Shadow Assault Tenchu	XBLA	主打网络合作游戏
2008.10.23	天诛4	Tenchu4	Wii	次时代系列延续之作,新一代的开端
2009.02.12	天诛4 携带版	Tenchu4 Portable	PSP	随Wii 捆绑销售,开拓市场的移植版
2009.08.27	天诛3 携带版	Tenchu3 Portable	PSP	4代衔接续成续作,进一步利用资源回收老成的作品

天诛之章 史詩的枝蔓

在这个章节中,笔者想带大家重温那些沉浸于《天诛》世界里的枝蔓,那些拼凑成这出华作的琐碎。
忍者,日本忍者的来源要追溯到圣德太子时期,那时的“志能硬”、“斥候”、“益者”等称呼便是指代这一类人。虽

到江户时代“忍者”这一叫法才得以确定。忍者在历史上是一群以组织为单位进行秘密任务的间谍职业,其中有一些要员于各自君王也有相当一部分属于民间雇佣兵性质。
忍术:所谓忍者源自中国,又名隐术(当时中国叫五行遁术)。阿空手道、柔道、少林寺拳法等日本武术一样,忍术是由中国古武术传到日本后逐步发展起来的日本特色武术。日本武术家著作《万川集海》中指出:忍术思想的根源来自中国殷周之际的姜太公

望,是他首先提出了忍术概念,并写在了传世名著《六韬》之中。后来,孙武、张良、韩信等相继对忍术理论进行了完善,特别是孙武的《孙子兵法》倍受忍者阶级推崇。随着忍术传回日本,忍者也就在日本出现并发展起来。
十六夜:东流流首领的代表,力丸的敌人。“阳炎屋”之力的力丸从其爱徒的师兄力丸手中获得,贯穿系列,留下很多经典的特写镜头——象征着力丸的精神与忍者可悲的命运。十六夜

游戏攻略 自由谈

并非日本名刀，是制作方灵感出来的游戏道具，但就是这柄架空的名刀却在系列爱好者中被传为神物。

紫箫：鬼明是一个很有魅力的反面角色，从一代起贯穿系列的王线之中，先是召唤冥王，到“阳炎座”的重要一员，再到天来集团的重要战力，甚至到了四代直接作为阴谋的始作俑者登场……如同怨灵一般缠绕在刀丸周围，仿佛代表了刀丸的阴暗面，鬼魂在鬼明周围的神秘色彩更是为这个系列第一反面角色不少，直到四代鬼明的目的才有一丝透露——在刀丸一劍

刺穿与写笔呢的胸膛后，鬼明留下一句“我不会就此消散”为后面的故事埋下了伏笔。

天诛：身为替天行道，代天行诛。所谓天诛往往与暗杀相联系，也可理解为暗杀的模式，而游戏中的天诛一词可以理解为主人公们除恶扬善的行为。《天诛》系列的主题思想也是围绕这个词语设置的，代天行诛究竟是替天行道还是五恶私欲的伪面具？究竟什么善什么是恶？随着系列主线剧情的推进，这一核心矛盾愈发强烈。



现在回想当初为什么会如此执迷于《天诛》这个相对另类的ACT作品，大概记不清确切的原因，但真心吸引我的就是系列作品中一直的那股关于命运的暗示，只是这种暗示从不遵循命运的玄机，而是在低种，每一次伴随着事件的结束，心中那些关于善恶、关于使命、关于正义的界限都会被重新勾勒一次。这个世界有太多太多的不确定，每个人都有其不同的价值观……在坚守“道”的征途之上人们会失去很多，但是依然

有人坚持，心中的正义之剑不会被舍弃。番云秋来逝去的何止是星霜；谱以此文，献给那些热爱游戏的少年时光。

文 小雨



游戏文化 自由谈

《太鼓之达人》亚洲版制作团队访谈

文 游天堂



2005年合并的Bandai Namco Games(以下简称NBGI)以大型街机电玩、游戏制作和玩具为主营业务。近年来NBGI的街机佳作频频，《铁拳》、《湾岸》、《化解危机》、《高达》等系列都已成为市场的主打产品，而其中受到广泛好评的《太鼓之达人》系列则已经发展到了第12代。自2008年开始，《太鼓之达人》推出中文版本。于是我们可以在游戏中欣赏到那些耳熟能详的中文流行歌曲。

NBGI对中国大陆市场非常有信心，为此游天堂记者受邀来到NBGI位于品川总部的未来研究所，代表中国街机爱好者对太鼓之达人亚洲版制作人松下久先生及其制作团队代表进行了简短的采访。

游天堂：松下久先生，初看觉得您很像中国台湾一位很有名的言情剧演员——刘德凯。

松下久：啊？真的么？我会去看他的作品。

游天堂：呵呵，希望刘德凯先生也能帮他的家人玩玩您的佳作《太鼓之达人 亚洲版》。

松下久：是的，有机会我会邀请他。那么，这是我的同事，《太鼓之达人》的导演——中岛德秀、宣传企划部——川岛清朗。

游天堂：各位好！今天很高兴能与开发团队的重要成员一起探讨交流。

松下久：请问，《太鼓之达人》在中国的人气如何？

游天堂：没想到您先发问了。在中国的游戏市场一定会看到《太鼓之达人》，在路上也经常看到玩家在用街机玩，实在是很有气的作品！从2008年开始推出的《太鼓之达人 亚洲版》在华市场的

反响非常不错，但更新频率会让游乐场的经营者很为难。这一点上是怎么考虑的呢？

松下久：目前日文版的更新周期是一年两次，亚洲版本是一年一次，就音乐游戏的歌曲来说，一年更新一次或两次是保持流行和新鲜的关键。

游天堂：请问NBGI是出于什么考虑，决定推出亚洲版的呢？

松下久：《太鼓之达人》做为对应全球市场的游戏，了解每个地区的玩家喜好不一样，其中最大的玩家群体——华语中文市场，是我们最为重视的，因此需要加入更贴近中国玩家的中文流行歌曲。比如蔡依林的《舞娘》、S.H.E的《中国话》等。在制作整个系列的时候我们也发现，其实中国玩家也很喜欢日文歌曲，所以亚洲版中还是会一部分日文歌曲。

游天堂：亚洲版仅仅是加入中文歌曲和制作中文字幕吗？能否为玩家们介绍一下制作过程？

松下久：亚洲版11代是植入中国文化风格的第一作，在字体、配音、太鼓角色方面都有贴近中国元素。亚洲版的12代从外观上为了吸引更多的玩家喜欢，启用了更多的中文字，让太鼓的一些角色都穿上过华一样的服装，很多背景色也用了传统的红色，设计越来越贴近中国。

游天堂：能说一下选取中文歌曲时，是采用什么标准吗？

松下久：我们会专人经常参考华语音乐的销售情况和流行音乐的排行榜，选择最时尚最流行的华语歌曲，让玩家都能玩到自己喜欢的歌曲。

游天堂：《太鼓之达人 亚洲版》在推出新作的时候，是如何延续作品的核心理念，如何一步步走近玩家的呢？

松下久：11代和12代的区别，音乐和设计上更贴近中国玩家，音乐的选取上更在中国玩家喜欢的偶像五月天、王力宏等，外观上也一直在改良，其实细心的玩家会发现，硬件的音阶也做了很大的提高，让音乐的体验更爽快，玩太鼓更快乐。

游天堂：请谈一下关于《太鼓之达人》的品牌理念。

中岛：《太鼓之达人》是提倡合家欢，以音乐节奏让人愉快的游戏。《太鼓之达人》的受众从小孩开始到情侣、爸爸妈妈以及专业的玩家都会喜欢。我们喜欢看到《太鼓之达人》给玩家带来的快乐、享受游戏带

来的笑容是《太鼓之达人》要去完成的使命。从大众人到专业，大家一起来敲敲打打，这就是《太鼓之达人》的理念。

游天堂：今后《太鼓之达人》的海外市场战略怎么分布？家用机和街机怎么分布？会有新的元素吗？

川岛：目前对中国大陆市场的主要工作是普及街机的版本。街机版本很重视体验，并且占很大的比重。情侣、家庭进街机场然后玩玩《太鼓之达人》，享受音乐游戏的快乐。

游天堂：中国的玩家对《太鼓之达人》的风格和设计一直很喜欢，说一下这些元素形成的过程吧？

松下久：《太鼓之达人》的元素是从日本古代节庆时侯庆祝用的太鼓演变而来的，为了吸引女孩子和小孩子我们会用很多卡通可爱的元素。比如设计的双胞胎卡通太鼓形象和田咚、和音咚。从2007年开始我们还会尝试在杂志上连载了漫画《太鼓之达人》，也受到了很多玩家的关注。

游天堂：以后会引入中国角色吗？

松下久：在让众多的角色穿上喜气的中国服装后，相信很快就能看到有中国角色出现了。那我要快点和设计师讨论一下。

游天堂：那真的很期待这个角色，最后代表千千万万喜欢NBGI和《太鼓之达人》的游戏玩家，希望一直看到有优秀的作品推出。

松下久：非常感谢！





战国 天下布武

黑田如水(以下简称如水),又名黑田孝高、黑田官兵卫,与竹中半兵卫一起并称丰臣秀吉的两大军师。不过和竹中半兵卫不同的是,如水是一个拥有很大野心的人。

后人把他比作翻手一把锋利的双刃剑,丰臣秀吉巧妙地利用这把剑来夺取天下,而德川家康则是直接把这

把剑封在了剑鞘里。

在《战国无双3》里把黑田如水塑造成了一个身材高大、浑身肌肉的怪人,实际上如水右腿右脚都有残疾,在战场上只能坐轿子指挥战斗。大概是因为这个形象可能接近于《真·三國无双》里的庞统,所以光荣这回也恶搞了一把。

战国名军师黑田官兵卫

生平简介



▲光荣游戏中的黑田官兵卫。

黑田如水(1648年~1694年)是丰前国小寺家的家臣。小寺家是一个很小的大名,位于毛利家和织田家两大势力之间。1675年,鉴于织田信长已着手进攻中国地区(这里的中国是日本地名),于是毛利家派遣小寺家当时的家主小寺政职臣服。犹豫不决的小寺政职召集重臣商议对策,会上只有如水一人认为投靠织田家才是正确选择,他说服了所有人并亲自前往信长的居城说明情况。信长对如水的口才大为佩服,当即即他名为“压切”。传说当年信长曾和一个茶店老板争执,害怕的老板躲在一个帘幕后,信长用此刀一刀砍下去,居然把整个帘子切为两半,故此得名。如水返回之后,毛利家听说小寺政职投靠织田家之后大为愤怒,派5000人马来攻打,结果被如水打败。

信长派来的中国战略军总大将是羽柴秀吉,如水和秀吉的合作从此开始。1678年10月,在鹿嶋将军足利义昭的号令下,各藩大名纷纷举兵联合反对信长,小寺政职联合其他大名一起反叛了信长,一时间形势对织田军十分不利。因为芥川村重和黑田如水都是基督教徒,因此如水想以教友之名说服村重回心转意,于是单独前往村重所在的有风城,结果当场就被抓起来,随关在大牢里,一年多后织田军打破有风城时才将他救了出来。因为长期的单独生活,如水的右腿右腿都得了残疾,因此在战场上只

能坐在轿子指挥。羽柴秀吉见如水至死也不肯背叛,心里大为感动,从此将其视为心腹。

之后如水随着秀吉南征北战,在中国攻略、本能寺之变、九州征伐、小田原城攻略中均立下了很多战功,被赐与丰前国中津城12万5000石的石高,从而成为了地方大名。不过在之后长门朝鲜的战争中和因为和石田三成发生争执,激怒了秀吉,1693年他只好以如水圆滑的法学出家修遁(取自“人在爱欲丧灭中,心如海水般无源”之意),把家主之位让给了儿子黑田长政。

1800年,石田三成和德川家康率领西军和东军展开对峙,挫败七年之久的如水感到时机已到,终于露出了惊人的野心。他首先命令自己的儿子加入东军,然后便变卖家产招募了9000人的大军在九州举兵。如水的原籍岛是首先九州,再攻中国,之后再与西军东军之战的胜者交手,如能取胜则天下定矣!

如水仅用了两个月时间就完全平定了丰前丰后两国,九州将一掃而空。但正在此际,9月13日关原之战的捷报传来,德川家康率领的东军仅用一天时间便打败了西军,如水的野心受到了重大打击,他万万没有想到东军居然只用一天就击败了胜敌,万幸侯侯的如水不得不向川村重臣又臣服。由于九州守军都是西军,如水又没公开喊反东军的口号,再加上他的儿子立下了不少战功,如水理应受到重赏。但家康却把如水的野心视为假象,因此来抢如水任何战功,如水接受了命运的安排,4年后静静地去世了。

过人之谋略



▲黑田官兵卫的历史画像。

黑田如水的谋略非常有名。秀吉生平得意之作——千杀三木、水淹高松,背后都有如水的策划。而在本能寺之变中,如水更是表现出了过人之处,正是他策划了著名的“中国大逃匿”,让羽柴军能够以最快速度与毛利家的交战中途返回,在山崎之战中正是如水成功打下

天王山才导致了明智光秀军的失败。传说如水在鼓舞时找毛利家和宇喜多秀家借了30面旗帜,在山崎之战中打开旗帜,让敌军以为这两家也支持秀吉,从而士气大减。之后满洲会议上立信长3岁的儿子为继承人也是如水的日本。

在秀吉一生的战斗中,如水先是辅助秀吉的弟弟羽柴秀长大破四国露者长宗我部元亲。在面对元亲的要塞岩仓城时,如水在高高的井楼上不装备大炮,不断轰击城内,使敌敌人不敢出战,最后迫使元亲投降。

之后由于德津家拒绝投降,秀吉派兵围剿。面对英勇善战的津津一族,如水巧施计谋,一路势如破竹。相对的另一路大军尽管有长宗我部元亲这样的将才,却不惧兵折将,如水的高明之处显露无遗。两路大军会流之后,又是如水用计来在日向大破露津,迫使德津家投降,如水也凭借军功成为了大名。

趣闻逸事

★如水的祖上是靠卖药发家的。



▲黑田家的家纹——圆星。

★黑田家的家纹本来是三瓣丸,不过如水将其改为了藤巴。传说这是如水被荒木村重关押的时候,牢房里终日不见阳光,但在这么恶劣的环境中牢房里藤条不但不抽出新芽,还开出了紫色的花。为了不忘记这段痛苦的日子,如水将家纹改为了藤巴。

★虽然如水中半兵卫是偶像,但是如水一直看不起竹中。后来在如水坐牢的时候,由于言语不通,感愤他已经投降了荒木村重。当时如水的儿子黑田长政还在秀吉军中,信长听到半兵卫命令秀吉杀掉长政。正是竹中军官

卫以身家性命担保如水不会背叛,这才保住了长政的性命。后来当如水竹中半兵卫已经因病去世了,但如水曾让信武声大哭。

★在侵略朝鲜的时候,有一次石田三成等人来见如水,如水当时正和浅野长政下棋,就让三成在外面等着。结果三成等了很久也不见他出来,仔细一听还能听到里面下棋子的声音,于是勃然大怒。这件事导致如水和秀吉、三成决裂。

★黑田家从战国开始一直都是名门望族,血脉一直延续到今天。2005年,黑田如水的后代黑田茂树还娶了天皇独生女、羽后宫君的清子内亲王为妻。当然日本现在是没有贵族一说的,因此这个黑田小僧目前只是东京都市整備局都市计划课课员而已。

多边共享区

ENTER THE GAME

熊真特：最近推出的《游戏·人》第34辑中有一篇《玩主机的人》的系列报道，引发了我对《玩主机》的兴趣。事实上，大约七八年前我也曾写过那部评价玩家的副标题《玩主机的人》说真的，当时没什么有明白。但在有前辈资料、前辈解读的帮助下，重新观看这部作品（幸运的是加入了一些精美3D CG的《玩主机2.0》。但别误会这部作品不是系列），会惊奇地发现与自己原先所忽略的文章细节，而其中相对晦涩的部分也不再构成困扰，反则是无字胜胜。杨力超等导使其让我感觉得出乎意料。这部14年前的作品和预言家般表现的所有世界真让人让人惊叹，其人文思考也度融入心，能称为为什么可以反其道而行之，因为自然成长之后，便可以在重温过程中获得更多的感动。



制作人的办公桌与游戏室

能走进游戏公司，甚至在大牌制作人的办公桌前坐一坐，在他们的游戏室里面玩玩，这对于玩家来说是一次梦想般的旅程。看了本文

之后，或许你会对想像中的制作人有了一个更加清晰的认识。或许你办公桌和你想像中还很大的偏差呢。



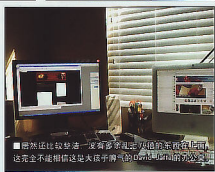
David Jaffe的办公桌一角
保高曲，光线昏暗。



Jaffe的办公桌一角
屏幕的亮度亮了。

David Jaffe

前 SCEA 圣塔莫妮卡工作室的制作人，《战神》初代导演 David Jaffe 离开了 SONY，自己成立“吃屎玩”工作室。据说他最近会有新作品发表。Jaffe 属于那种大嘴巴、地图炮的个性制作人，让我来看看他的办公室吧。



虽然看起来好像一坐有多家企业，但这里的办公桌，这完全不能相信这是大孩子气的 game jaffe 的办公桌。

竹内润

凭借《生化危机6》，长期在幕后工作的竹内润如今已经是搞游戏界了。通过个人的努力竹内润扛起了 Capcom 多款大作的要职，他的下一部作品就是《失落的星球2》。



▲这应该不是最近拍摄的照片，竹内润不能还在用《失落的星球》当桌面吧。从他的桌面判断，竹内润是一个工作勤奋，很爱认真的人，属于一位很好的管理人才。竹内润也曾多次表示对三上真司的崇拜。



▲Randy 微笑着迎接各位玩家的到来，我最关注的是他身后的那一排游戏主机。



▲一排主机被特意放在了架子上，最上面一排还放着 Gearbox 曾经参与开发过的各种游戏。

Randy Pitchford

开发《战火兄弟连》Gearbox 名气不算大，作品也不算太响亮，创始人 Randy Pitchford 的办公室因为有多种主机陈列，所以还是值得我们逛一下的。

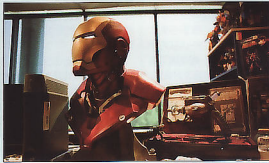
Cliff B

如果你来到《战争机器》制作人 Cliff B 的办公室，那就有得玩了哦。他的办公室等于是一个玩具、手办陈列室，保证让你看个是又惊又喜，然后不禁赞叹：居然这个也有？

▲老大，你真是太博爱啊。收藏癖的7款美和日本，时间跨越了两个世纪。



▲自家的游戏，无论是哪个周边厂出的产品，自然都赠送给 Cliff 一套咯。



▲刚被快快的头像虽然不是很像，但整体感觉上，左右也，关键是一堆游戏主机，完全没空去管表现。

Leo Tolentinos

说实话，我对这位 Leo Tolentinos 一点认识都没有，不过通过这几张照片，想想 Leo 肯定给我们每个人留下极其深刻的印象。



一年一度在“十一”黄金周期间举办的 ACG 穗港漫动展游戏展今年又准时和观众见面了。去年日本

口袋玩家 Vol.23

224页全彩32开口袋本

十年经典《口袋妖怪 心金·灵银》再临，本辑我们为您奉上《心金·灵银》最详尽的剧情攻略以及资料研究，让我们一起再开开城之旅！口袋漫画精彩依旧，《Pokemew》宇宙神秘精灵登场，《阳光小姐》黑暗组织逐渐浮现，口袋小说《噩梦——希望的沙漏》最篇章，人类和精灵一同去探索神秘恢弘的地下宫殿，《蔷薇》中暴走的雷拉比将捕猎者与被猎者一起传送到“现实的异世界”……



9月27日 全国上市



本辑精美赠品
飞翔的基拉希纳素描笔袋

游小说

第30辑



三大经典作品小说奉上

靛青预言

现世与迷幻的交织 行迹中的马难后示录

潜龙谍影3 食蛇者

两位英雄的故事 一曲悲壮的歌

圣女贞德

西方史神的日式演绎 精彩曲折的神奇传奇



三大官方小说大篇幅连载

魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起

龙环 丰饶星战役

超级机器人人大战OG

同人馆

Behind Blue Eyes

(FFVII) 同人

9月底 全国上市

掌机王SP Vol.120 金秋特辑

厚道! 288页超豪华内容 **及时!** 东京游戏展2009
+DVD-ROM+精美赠品 极速全面报道 海量新作抢先接触

实用! 5款掌机大作详尽攻略

口袋妖怪 心金·灵银
沙加2 秘密传说 命运女神
偶像大师 华贵星辰
伊苏7
漫画英雄 终极联盟2



10月7日 全国上市

丰盛! 好看的专题! 深入的研究! 以及更多精彩有趣的内容



模魂志

No. 37

大16开152页+DVD

在高达30周年纪念之际，本辑将追溯高达文化在30年间的历程，为爱好者们展现高达所走过的道路，MG能使高达掀起了模型型的又一高峰，而相关的改造范例将在本辑为您呈献，圣衣神话将向新的《灵王神话》作品进军，首发款色天马则在本辑中亮相，高达7号机、利刃高达等，多款最新高达模型制作过程在本辑详尽收录，外加多款少女手办制作以及最新玩具评测，假期里的模玩生活将分外精彩。

已上市 各地报刊亭销售中

精彩内容

下期 东京游戏展合刊

得力编辑+幸运读者组成的勇者小队亲赴日本，为您带来不一样的游戏资讯和文化报道！
DVD收录东京之旅全过程和现场独家影像，外加9月大作攻略以及精彩特企特稿，不容错过

红莲之王官方画集 黑·白

336页大16开精装特辑+精选CD

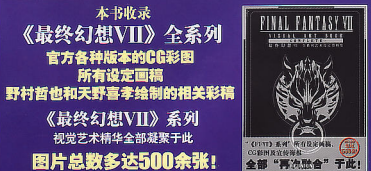


黑·白双画集插画总数300张以上，设定资料100张以上
总共51位名家画师集合而成的最强之作！

野村哲也 安倍吉俊 天野白 天野喜孝 大久保笃 伊藤龙马 KEI
金亨泰 沙村广明 米泽树 丹野忍 田岛昭吉 寺田克也 Todd McFarlane 萩原一至
广冈政树 藤城公彦 吉成刚 吉成唯 皆叶美夫 山下俊也 吉田明彦……

最终幻想VII 全系列艺术设定资料集

128页大16开精装特辑+精选CD



“游海拾遗”版块将挖掘《FFVII》与其他游戏之间或深入或浅出的联系，那些你所熟知的，陌生的关于《FFVII》的一切会“再度融合”在一起，以最强视觉呈现于你眼前！

已上市 各地报刊亭销售中 请用心来感受 这颗星球跳动的旋律吧!