Tot.214

强作研究：口袋妖怪 白金、恶魔城 被夺走的刻印、葛叶雷道对阿巴顿王

中国电视游戏第1刊

游戏机实用技术

特别企划

年末游戏总动员

今冬游戏狂潮之玩家消费指南

新闻专题

新触控时代

NDSi详尽评测

新作攻关大拼盘

女神侧身像 负罪者

神鬼寓言II/思乡之风

机车风暴 太平洋裂谷

使命召唤 战火世界

特稿 WORLD OF CHAOS

超级机器人大战Z剧情概要

妙韵激响华彩乐章

PRESS START 2008

游戏音乐会中国首演全记录

本期赠品

120分钟DVD

+偶像大师超萌海报

Gamehal

上海游戏音乐会影像记录 我们的PRESS START!

杀戮地带2 镜之边缘 最新游戏影像 | 一球成名 Vol.2

游戏剧情影像馆 寂静岭 归乡(中) | 战争机器2 电视广告欣赏

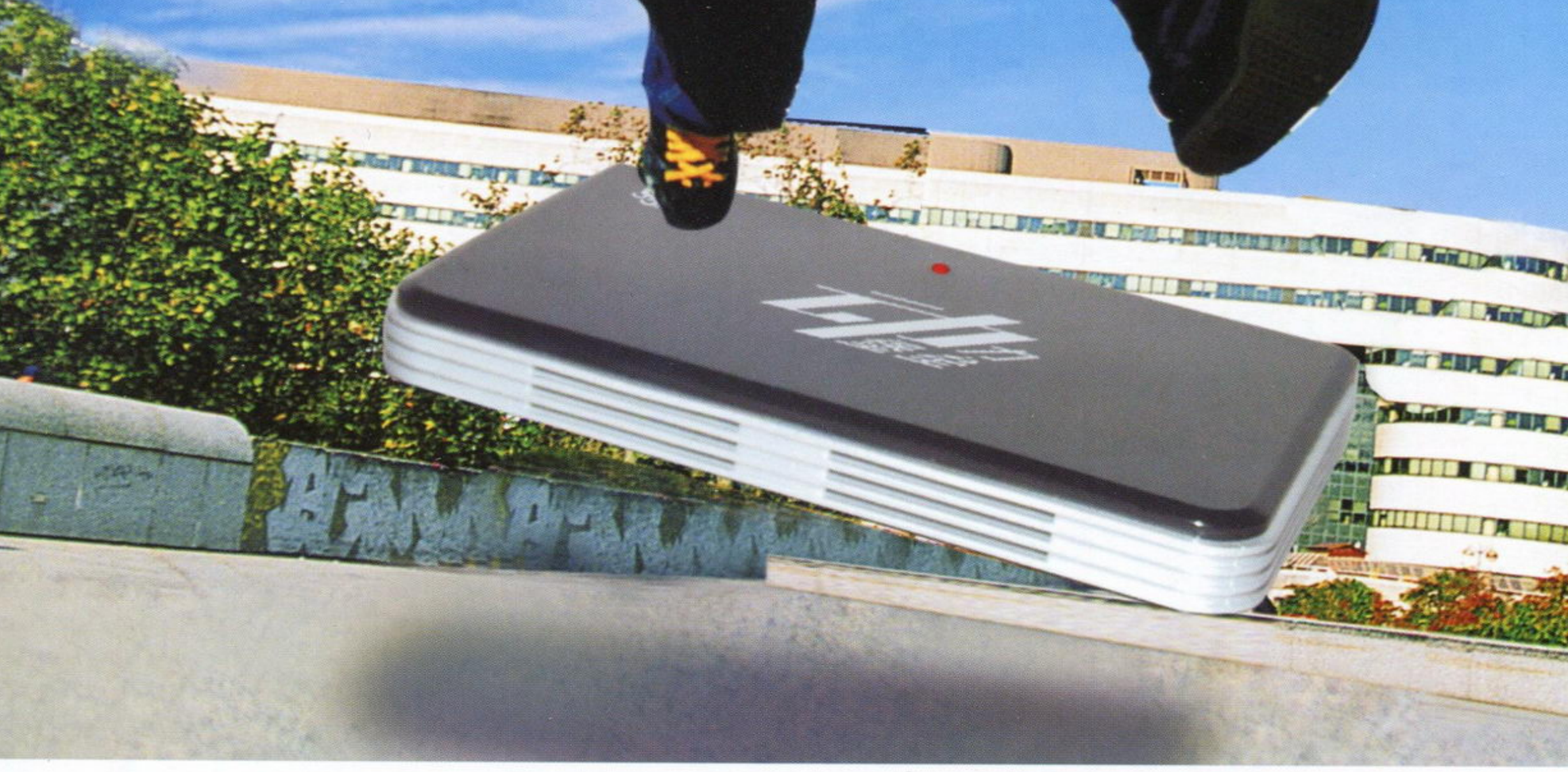
2008.11B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 22>

迅雷在线&3D MSMV
www.ptambook.cn

北通®
BETOP

动力十足

通用动力



北通动力堡垒（外挂电池）
BTP-6389
适用主机：PSP全系列/NDS全系列

北通灌电金刚（通用火牛）
BTP-6367
适用主机：PSP全系列/NDS全系列

北通二代直插座充369
BTP-6369
适用主机：PSP全系列

北通电池组266
BTP-6266
适用主机：PSP3000/PSP2000

免费防伪专线
8008108315
非见产品防伪贴

北通：专业娱乐外设品牌　http://www.betop-cn.com　技术支持：support@betop-cn.com　客服热线：400 6754 300

拥 / 有 / 北 / 通　娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

广州市品众电子科技有限公司

TV GAME半月刊 | 2008.11B

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊

游戏情报站 3
排行榜 16
新作短波 32
黄金眼 34

游戏情报站要闻
《摇滚乐队》开发者获3亿美元奖金 3
SE进入即时战略游戏市场 4
第国第二大电器零售商破产 6
《潜龙谍影4》销量突破433万 5

前线狙击
无名英雄 18
苏醒神光 20
星之海洋4 最后的希望 23
勇者斗恶龙 IX 26
王国之心 梦中诞生 28
王国之心 358/2天 29
心灵传说 30
机动战士高达 高达对高达 31
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌 24

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

总第214期 11B

COVER STAFF

封面用图：《星之海洋4 最后的希望》
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。

掌中天地 81
游戏进行时 82
软硬兼施 86
PS2殿堂 88
360全方位 90
PS3 HOME 91
Wii世代 92

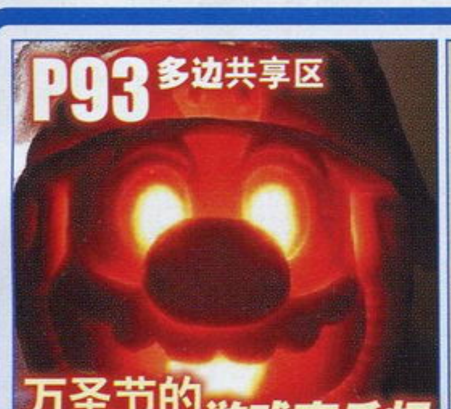
实用技术 GUIDE & REVIEW

特快专递

快乐舞动 68
使命召唤 战火世界 69
机车风暴 太平洋裂谷 72

研究中心

口袋妖怪 白金 74
恶魔城 被夺走的刻印 76
葛叶雷道对阿巴顿王 78



多边共享区 93
自由谈 106
邪魔院 109
影漫搜查线 110
复刻殿堂 112

游戏文化 GAME & CULTURE

读编交流 EDITOR & READER

游风艺苑 113
读编往来 114
问题小卖部 120
小编寄语 122
天下聚会 125

收藏者：

收藏日期：

www.pinpaiku.com

郑重声明

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

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士		33
阿瓦隆代码		36
恶魔城 被夺走的刻印		76
口袋妖怪 白金		74
你的勇者		83
女神侧身像 负罪者	35	59
七龙战记		32
淑女风范		84
思乡之风	35	52
王国之心 358/2天		29
仙境传说DS		32
心灵传说		30
星之卡比 极端超华丽		35
勇者斗恶龙 IX		26

PS2

抵抗2		34
葛叶雷道对阿巴顿王		78
机动战士高达 00 高达驾驶员		83
龙珠Z 无限世界		36
摔角天使 生存者2		36
苏醒神光		20

PS3

007大破量子危机		35
波斯王子 奇迹		光盘
机车风暴 太平洋裂谷	34	72
寂静岭 归乡		光盘
镜之边缘		光盘
灵魂能力 IV		光盘
末日战争		36
杀戮地带2		光盘
使命召唤 战火世界	34 69	光盘
无名英雄		18
小小大星球		34
职业进化足球2009		光盘

PSP

机动战士高达 高达对高达		31
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌		24
乐克乐克2		35
美国职业摔跤联盟2009		82
死神 BLEACH 灵魂狂欢节		85
王国之心 梦中诞生		28
喧哗番长3 全国制霸		33

Wii

快乐舞动	36	68
雷曼 疯兔危机 电视派对		光盘

X360

007大破量子危机		35
波斯王子 奇迹		光盘
古墓丽影 地下世界		光盘
寂静岭 归乡		光盘
镜之边缘		光盘
灵魂能力 IV		光盘
末日战争		36
神鬼寓言 II		44
使命召唤 战火世界	34 69	光盘
星之海洋4 最后的希望		23

本期DVD光盘精彩内容

上海游戏音乐会全记录 我们的PRESS START!

战争机器2 电视广告欣赏

镜之边缘 最终宣传片

杀戮地带2 最新影像

游戏剧情影像馆 寂静岭 归乡（中）

试玩体验 古墓丽影 地下世界

雷曼 疯兔危机 电视派对 爆笑电视广告

使命召唤 战火世界 Music Video

新作影像集锦

《战争机器2》电视广告欣赏
《吉他英雄 世界巡演》+《摇滚乐队2》广告
《杀戮地带2》
《镜之边缘》
《波斯王子 奇迹》
《雷曼 疯兔危机 电视派对》
《灵魂能力 IV》下载内容宣传片
《使命召唤 战火世界》“丧尸模式”宣传片

游戏剧情影像馆

《寂静岭 归乡》（中）
一球成名 Vol.2

特别收录

我们的PRESS START!
上海游戏音乐会全记录
PART.1 彩排
PART.2 主创人员见面会
PART.3 游戏音乐会
PART.4 返场曲

试玩影像集锦

《古墓丽影 地下世界》试玩体验

动画情报站

Ending Song
《使命召唤 战火世界》MV

吉他英雄 世界巡演 全明星广告 迈克尔·菲尔普斯+托尼·霍克+科比·布莱恩特+阿利克斯·罗德里格斯！

特别提示

请在Email中注明REPLAY文件对应的机种以及玩家姓名并将文件以压缩包的形式发送

首批入选精彩入球TOP 5的玩家诞生！

本栏目继续面向全国的球迷玩家们征集《PES2009》REPLAY存档！

精彩进球、绝妙配合、漂亮的突破，快把你珍藏的REPLAY记录与大家分享吧！游戏模式不限，PC版与PS3版均可！请将REPLAY存档文件发送至ucg@ucg.com.cn，期待你的参与！

入选当期“一球成名”的玩家均可获得本刊送出的礼品！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

女神侧身像 负罪者 ① | Square Enix ② | 策略角色扮演 ③

④ NDS | ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者 ⑤ | ⑥ 日版

2008年11月1日 ⑦ | 1人 ⑧ | 4800日元 ⑨

⑩ 无对应周边 | ⑪

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

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

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

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
本期责编：九兵卫
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方

编　　委：冯　健　许浩斌　王锐愚　王宇飞　王　川　颜　君

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

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2008年11月16日
定　　价：人民币12.00元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 | 星夜

软件 SOFTWARE 《勇者斗恶龙》开发商打造PSP RPG大作

SOFTWARE

虽然PSP发售至今已有4年，但不可否认的是，PSP依旧非常缺乏高质量的原创RPG大作。不过随着PSP在日本销量突破千万，包括Square Enix在内的众多日本厂商正纷纷为PSP打造RPG大作，近日一款名为《龙之装备》(Dragon Gear)的新作在日本乐天网站的问卷调查中神秘出现，虽然目前还无法确认这款游戏的真实性，但在调查问卷中透露出的一些信息确实非常令人期待。

据称，负责本作开发的是ArtePiazza公司，他们曾经开发了“《勇者斗恶龙》系列”的多个重制版，而这款《龙之装备》将成为他们的野心之作。本作将讲述一个梦幻般波澜壮阔的故事，以人、龙和机械共存的世界为舞台，以复辟为主题，人们将为了爱与正义而战。在目前公布的设定图中，可以看到大量机械与怪物和士兵融为一体的奇特生物，人物设定图中也可以看到手臂上的龙头状机械装备。此外游戏中还将融入龙的育成元素，将会有上千名的角色登场。本作在战斗系统方面将采用指令与即时战斗结合的方式，还可以通过PSP的网络功能与其他玩家的龙对战，并且从网上下载装备后，可以搭配生成新龙。本作游戏时间为40～50小时左右，将启用豪华的声优阵容。

事件 EVENT 《摇滚乐队》开发者获3亿美元奖金！

EVENT

一个成功的游戏系列能够造就一批亿万富翁，在游戏产业里，经常都在上演这样的掘金神话。这几年最成功的新兴工作室当属Harmonix，相继打造了《吉他英雄》和《摇滚乐队》的他们掀起了音乐游戏的革命，让音乐游戏类型超越了体育游戏这棵常青树，而它的创办者也因而成为了亿万富翁。

▲从左到右分别为Eran Egozy、Eric Brosius、Helen McWilliams、Greg LoPiccolo和Alex Rigopulos。

Harmonix母公司维亚康姆集团近日透露，在上个季度里，他们已经向Harmonix的两位创始人Alex Rigopulos与Eran Egozy支付了1.5亿美元的奖金，预计在明年还将支付超过1.5亿美元的尾款。而在2006年维亚康姆收购Harmonix时，已经向他们支付了1.75亿美元，也就是说，这家位于波士顿的游戏工作室在3年内获得至少4.75亿美元！

维亚康姆发言人Kelly McAndrew表示，他们原本没有想过向Harmonix支付这么高的酬劳，但是他们确实为维亚康姆创造了惊人的业绩，根据之前签署的有关协议，理应向他们支付巨额奖金。根据维亚康姆透露的数字，目前“《摇滚乐队》系列”销量已经超过700万套，预计随着圣诞商战的到来，Wii和PS2版的《摇滚乐队2》发售后，将有望于本财年内突破千万销量。由于《摇滚乐队》的销售主力是同捆麦克风、吉他和架子鼓的豪华套装，套装售价是普通游戏的三倍，因此其总销售额更为惊人。根据NPD Group的统计数字，《摇滚乐队》第一作仅在美国的销售额就有5.487亿美元。此外通过网络收费下载的新曲目也贡献了大量纯利润，目前为止两作新曲目的下载量已经达到了2600万，促进整个维亚康姆集团媒体网络部门利润增长了36%。对于维亚康姆来说，Harmornix为他们打造的《摇滚乐队》这个新品牌有着难以估量的品牌价值。

Harmonix创办于1995年，创始人Alex Rigopulos与Eran Egozy当时还是麻省理工学院的学生，他们致力于将游戏与音乐结合，曾为索尼和Konami开发了《FreQuency》、《卡拉OK革命》等音乐游戏，该公司员工大多是在美国音乐圈小有名气的音乐人。

DIGEST 本期大事记

11.03 美国THQ公司宣布关闭5家游戏工作室，裁员250人。

11.06 Bethesda Softworks宣布《辐射3》首周总出货量达470万套。

11.07 Konami宣布《潜龙谍影4》全球销量已经突破433万套，其上半财年利润因而同比增长九成。

11.09 EA宣布将旗下的EA Sims与EA Casual合并，成立Sims and Casual。

11.10 美国第二大电器零售商Circuit City宣布破产，该公司员工总数多达4万人。

11.10 育碧从Activision Blizzard手中收购了瑞典游戏开发商Massive Entertainment。

11.11 维亚康姆集团宣布，“《摇滚乐队》系列”销量已经超过700万套，为此他们将会向Harmonix陆续支付3亿美元的巨额奖金。

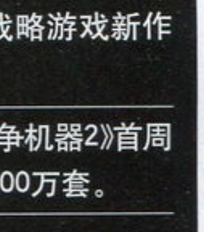
11.12 Square Enix宣布与华盛顿游戏工作室Gas Powered Games合作，代理发行其战略游戏新作《超级指挥官2》。

11.12 微软宣布《战争机器2》首周末销量突破200万套。

11.13 Square Enix开放NDS重量级新作《巴哈姆特之血》的预告网站。

NOTEPAD

我认为Wii已经成为地球上最昂贵的桌面游戏。



世嘉高层Darren Williams最近表示，Wii应该与棋牌等“桌面游戏”归为一类，而且“这种东西一般家庭会在圣诞节玩一阵子，然后在剩下的一整年时间里根本不会去碰。”

我个人认为如果主机经常降价，就相当于告诉玩家等到以后再买，我一直觉得这是一种错误的经营模式。

任天堂社长岩田聪日前表示，他不喜欢降价策略，也不希望初期购买者觉得自己吃了亏。

业界声音

www.plumbook.com

《辐射3》首周出货470万！

SOFTWARE

虽然人们都知道《辐射3》必然大卖，但没人能够预料到竟然能热卖到如此程度——Bethesda Softworks于11月6日宣布，《辐射3》的PS3、PC、X360版首周总出货量高达470万套，销售额超过3亿美元！

《辐射3》的销售成绩已经超过了去年《光环3》的水平（首周420万套），除了自身出色的质量外，这当然也要归功于它强大的宣传攻势，它的广告几乎涵盖所有游戏媒体，在户外广告、电视广告等方面也是铺天盖地，更是在《纽约时报》上刊登了全版广告，引起强烈关注。

▲《辐射3》的《纽约时报》全版广告。

SE进入即时战略游戏市场

SPECIAL

Square Enix一直在努力提高海外游戏业务所占的比重，但实际情况却是其海外影响力不断降低，既然通过自身力量很难扭转局面，SE决定借助欧美实力级游戏工作室的力量。11月12日，SE宣布其已经与华盛顿的著名即时战略游戏工作室Gas Powered Games合作，开发大型即时战略游戏《超级指挥官》(Supreme Commander)的续作，该作的对应平台、发售时间等详情未定。

▲由THQ发行的《超级指挥官》。

SE表示，这次合作将成为其扩展西方市场的一个重要战略步骤，而且这仅仅只是一个开始，今后将会有大量类似的合作计划公布，SE在声明中说："这是我们面向欧洲和北美玩家开发游戏的战略基础。"这次合作是Square Enix首次代理欧美游戏工作室的作品，之前世嘉、NBGI、Capcom等公司早已与欧美多家工作室合作。

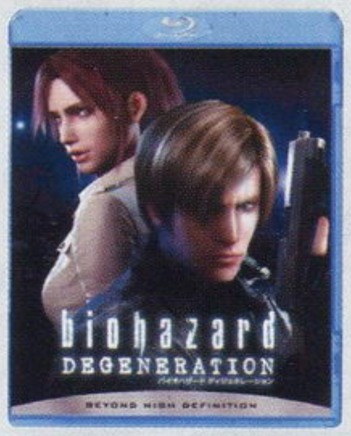
现在游戏售价不便宜，消费者在选择那些他们并不熟悉的游戏时，都会倾向于更加谨慎和保守的态度。

Square Enix社长和田洋一日前在接受《朝日新闻》采访时，用以上理由解释他们不断炒冷饭的原因。

业界声音

《生化危机 恶化》碟报

Capcom宣布CG电影《生化危机 恶化》的蓝光、UMD和DVD版预定于今年12月17日同时上市，将同时收录英、日语两种配音，其中英语版配音将由《生化危机》游戏原作中的原班人马担当，日语版里昂的配音是山野井仁，克莱尔的声优是甲斐田裕子。届时还将推出两款限定版，一款是售价5980日元的普通限定版，赠送制作花絮等特别影像，还有一款是赠送豪华模型，定价12800日元。



新闻短波 INFO

《英雄》游戏难产

育碧曾经获得了热门美剧《英雄》的游戏制作权，但近日育碧公关主管表示，NBC已经收回版权，该作将取消开发。

《潜龙谍影Online》大成功

Konami宣布，自从2008年6月在PS3上推出以来，《潜龙谍影Online》的会员数已经超过100万。

斯皮尔伯格遇困境

大导演斯皮尔伯格与EA签署合作协议时，曾受到整个业界的关注，但是至今为止这次合作并未有理想的成果出现，而且正在开发中的一款"超真实"的游戏目前正遭遇困境。这款游戏的代号为"LMNO"，据称参与本作开发的"所有人几乎都已经走光"，本作据说已开发多时，使用了大量全新概念，连哭泣等细微表情动作都采用全新动作捕捉技术。

《街头霸王》经典烂片HD化

上世纪90年代中期推出的电影版《街头霸王》是根据游戏改编的电影中最经典的烂片之一，而为了迎接《街头霸王IV》，Capcom将这部烂片也挖了出来。明年2月10日，这部由尚格云顿主演的电影将推出蓝光的"极限版"，采用1080p的高解析度，并收录大量珍贵的幕后花絮影像和游戏相关资料。

《战争机器2》首周200万

微软于11月12日宣布，《战争机器2》发售首周三日销量突破了200万套，首周末共有150万玩家在Xbox LIVE上厮杀《战争机器2》，总计游戏时间达1500万小时。

《丧尸围城2》

据称Capcom将委托加拿大一家名为"蓝色城堡"的新公司开发《丧尸围城2》。

《FFIV》手机版大成功

Square Enix宣布，手机版《最终幻想IV The After》大获成功，目前为止下载量已经突破200万。

《光环战争》限定版

微软宣布将推出售价为79.99美元的《光环战争》限定版，该版本将赠送6张精美卡片、一个"火之魂"徽章、一本《光环战争创世纪》画册以及《光环3》的Mythic地图包。

X360再度降价

X360最近几个月在全球各地数次降价，Arcade版早已成为最便宜的次世代主机，而在澳大利亚，X360最近又一次将价格下调了50～100澳元，如今Arcade版只要300澳元（折合人民币1350元），豪华版399澳元，精英版549澳元，Arcade版已经比Wii便宜100澳元，只有PS3售价的一半。

《铁板阵》重生

在FC发售早期，Namco推出的《铁板阵》风靡一时，由此获得的丰厚利润让Namco有充足的资金盖了一座总部大楼。如今这款对Namco影响深远的游戏很可能将会重生，NBGI最近在日本注册了一个新商标叫"铁板阵复活"(Xevious Resurrection)，其他详情未明。

《吉他英雄III》进驻军营

Activision最近与"联合服务机构"(USO)合作，向美军捐赠了"价值超过10万美元"的《吉他英雄III》，同时捐赠了2万美元现金。Activision表示，希望在假期来临之际，为在世界各地服役的美军士兵丰富娱乐生活。

MD终极合集

世嘉宣布将会在PS3和X360上推出一款《世嘉MD终极合集》，其中收录了40款第一方的MD和Master System游戏，包括"《索尼克》系列"、"《怒之铁拳》系列"等，所有游戏都将支持720p解析度。

Wii超值家庭装

美国山姆会员店最近宣布推出一款"Wii家庭装"，这个套装不仅带有三对手柄和两款游戏，而且售价仅为224美元，比普通的Wii还要便宜25美元。

《孤岛惊魂2》销量破百万

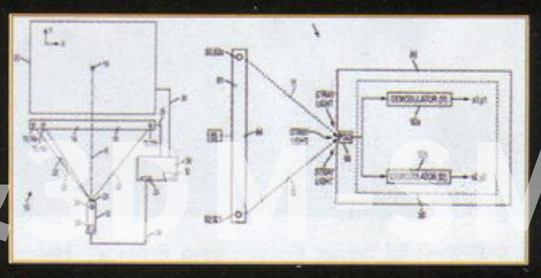
育碧宣布《孤岛惊魂2》PC、PS3和X360版累计销量已经超过百万。

育碧再扩张

育碧于11月10日宣布从Activision Blizzard手中收购了瑞典游戏开发商Massive Entertainment，这是一家创办于1997年的游戏公司，有120名开发人员，其代表作《冲突世界》曾获得E3 2007最佳战略游戏奖。

苹果开发遥控器手柄

5月份曾有报道称苹果公司正在开发一款类似于Wii遥控器手柄的设备，最近该设备的专利图开始在网上出现。从专利描述来看，它的技术原理似乎与Wii遥控器手柄相同。



语梅杂志&
www.plumbook.cn

事件 美国第二大电器零售商破产

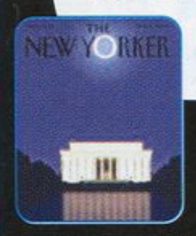
EVENT

11月2日，有消息称索尼已经停止向美国第二大电器连锁店Circuit City供货，理由是担心其经营状况恶劣，将无法支付货款。这则消息是由一位零售业人士透露的，最近在Circuit City确实已经很难再买到全新的索尼产品，包括PS3手柄也仅剩少量库存。

据报道，受经济危机的冲击，美国零售业目前正危机四伏，而实力相对较弱的Circuit City已经濒临破产边缘。市场评估专家说："Circuit City的破产只是时间问题，2009年破产的可能性较高，而在现在这个时候如果有哪家大型供货商停止供货，其他厂家很可能紧随其后。"

11月10日，Circuit City正式宣布其已经向法院递交了破产保护申请，目前该公司还欠供货商9亿美元货款未付，其中包括拖欠索尼的6000万美元货款，此外还有11亿美元的负债。

奥巴马的竞选团队都是二三十岁的年轻人，周末时经常聚在一起喝啤酒和玩《摇滚乐队》。



《纽约客》杂志的一篇专题报道中称，奥巴马之所以能够击败麦凯恩成为新一任美国总统，是因为其团队非常年轻，了解游戏，拉近与年轻人的距离也是获得大批玩家选民的主要原因，难怪之前奥巴马的竞选广告在各种游戏中频繁出现。

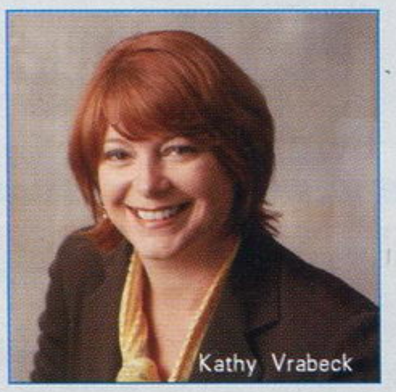
我们现在的价格已经非常合理，我估计在未来的很多很多年内都不会再降价了。

微软英国分公司游戏及娱乐部主管Stephen McGill日前表示，在未来几年内X360估计都不会再降价。

业界声音

事件 EA再次进行机构重组

在上一次的机构重组中，EA设立了EA Games、EA Sports、EA Sims和EA Casual，然而由于EA Casual总裁Kathy Vrabeck辞职，EA于11月9日宣布将EA Sims与EA Casual合并，成立Sims and Casual，负责《模拟人生》和各种休闲游戏。目前EA正在经历一个激烈的边个时期，不久前该公司刚裁员近600人，之后股价暴跌，目前EA的市值已经比去年的峰值缩水了六成以上！


Kathy Vrabeck

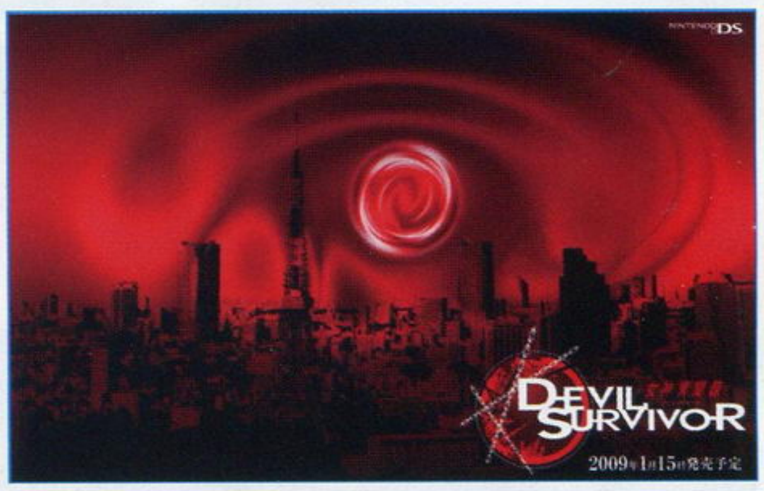
软件 NDS《女神异闻录 恶魔幸存者》公布

SOFTWARE

"《女神异闻录》系列"的推出速度日益频繁，《女神异闻录4》刚推出没多久，最新作又将于明年1月与玩家见面。Atlus宣布将于明年1月15日在NDS上推出《女神异闻录 恶魔幸存者》！

游戏主角是一位17岁的高二学生，在暑假的某日，他从表弟那里得到了一台COMP掌机，当他打开电源时，却出现了恶魔。虽然最终打倒了恶魔，周围却陷入了停电状态。翌日，围绕东京市中心的山手线一带被自卫队封锁，其内部电力、通讯等全部中断，主角得知距离东京毁灭的时间仅剩7天……

在本作中，主角们与恶魔订下契约的媒介便是外形酷似NDS的掌机COMP，由此获得力量，与化为暴徒的人们作战。除了主角外，目前公开的主要角色还包括电子设备高手木原笃郎以及与主角青梅竹马的谷川柚子。



事件 THQ关闭5家工作室裁员250人

EVENT

经济危机目前已经开始侵袭游戏业，一些资金较为薄弱的游戏公司开始陷入困境。11月3日，曾在北美排名第三的游戏公司THQ传出裁员消息，据称该公司已经将其16家工作室关掉了5家，分别是开发《特技人》的Paradigm、开发任天堂系掌机游戏的Helixe、开发《毁灭全人类》的Locomotive、开发《赤色派系》的Sandblast Games以及开发《全能战士》的Mass Media，此外开发《极品醉车》的Juice Games将从40人中大幅度裁员30人。

THQ首席执行官Brian Farrell发往员工的邮件中表示，这次大裁员的主要原因是经济危机导致众多游戏项目取消，而且THQ的市场推动力正在不断减弱。在上个季度，THQ的秋季大作《黑道圣徒2》全球总出货量突破200万套，不过由于其他游戏销量不佳，其上季度销售额从2.29亿美元降低到1.64亿美元，并且出现了1.15亿美元的巨额亏损。为此，THQ决定裁员250人。此外，原定于年内发售的《赤色派系 游击队》与《黑暗骑士 战火之怒》将延期到2009年3月31日之后发售。

软件 《潜龙谍影4》销量突破433万

作为"PS3最后的第三方独占大作"，《潜龙谍影4》不仅获得了整个业界的超高评价，而且游戏销量也没有令索尼和Konami失望，首发两周内销量突破了300万套，之后依然保持稳定的销售趋势，根据Konami于11月7日发布的数据，本作目前全球销量已经达到433万套！

由于《潜龙谍影4》的持续热销，Konami上半财年（截至9月30日）的净利润达到了120亿日元，比去年同期增长了足足90%！不过上半财年的销售额增幅不到10%，为1469亿日元。由于上半财年Konami是以《潜龙谍影4》等倾向于欧美市场的游戏为主力，因此日本本土的营业额比例大大降低，游戏销量从去年同期的457万套降低到405万套，北美则是从116万套暴增至405万套，欧洲从206万套增加到349万套。Konami对PS3的全力支持也得到了回报，PS3游戏占Konami游戏总销量的38%。

你们媒体能不能不要再采访这帮人（指Activison）？要采访的话也应该去找开发小组，找Treyarch的开发人员，至少他们知道自己在讲什么。

Infinity Ward公关部经理Robert Bowling最近在美国某电视台的采访中用大量粗话抨击了Activision的高级开发主管Noah Heller，声称他将《使命召唤 战火世界》与《使命召唤4》做对比完全是不知所云。

SCE英国分公司经理Ray Maguire日前表示，PS3已经有足够高的普及率，而且性能最强，因此第三方在对待跨平台游戏时，应该以PS3版为主导。

首先在PS3上开发，然后移植到其他性能较弱的主机上时，只要去掉部分功能即可。对游戏工作室来说这种开发步骤值得考虑。

业界声音

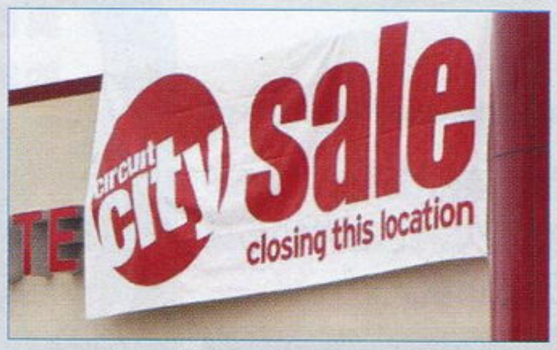
www.ptumbook.com

新闻综述 REVIEW

■经济危机与行业洗牌

知名零售商BestBuy的一位发言人说：“如今的经济环境之恶劣已经超过了以往的任何时期。”现在，经济危机的受害者们逐一亮相，走在最前线的零售商首当其冲。拥有700多家大型连锁店，员工总数达4万人的大型零售集团Circuit City的倒闭让全球零售业人人自危。由于信贷危机的影响，很多消费者无法通过信用卡获得借款，消费能力大大降低，供货商又生怕收不到货款，纷纷要求零售商为货款预付现金，进货与销售两头都出现困境，将Circuit City这样的大集团都逼到了破产境地。

在如此恶劣的经济环境中，各行各业的重新洗牌已经成为必然，实力稍逊的都将面临破产的危险，只有撑过了这场危机才能成为今后的龙头。游戏发行商的势力版图也在这场危机中发生剧烈的变化，EA这棵常青树已



经被后起之秀Activision Blizzard完全踩在脚下，不断裁员的THQ与Midway正徘徊在生死边缘，这是一个动荡的时期，一个变革的时期，在这个时期之后，将建立起业界的新秩序。

■弱肉强食

并不是所有人都在经济危机中受伤，比起其他行业，游戏业受到的冲击已经很小，更有一些幸运儿在这乱世之中创造盛世的辉煌。年末大作如云，而目前为止最大的赢家应该算是《辐射3》，首周470万套的出货量是一个令人匪夷所思的数字，它只用了一周的时间就轻轻松松地超越了《潜龙谍影4》半年的成绩，跨平台的优势由此可见一斑。目前的业界局势越来越有两极分化的趋势，一方面超大作的销量越来越高，千万级和准千万级游戏逐渐增多，业界评价高、曝光度高的游戏可以轻而易举的突破百万销量，《孤岛惊魂2》、《战争机器2》、《辐射3》等近期大作占据了绝大多数的软件市场份额；另一方面，曝光度低或者卖相较差的小厂作品销量越来越低，还要成为众人耻笑的对象。游戏产业已经毫无疑问地进入了超大作主义时代，个别的顶级大作可以改变其发行商的命运、改变主机的命运、改变业界的生态，少数精锐是电影产业的生存守则，游戏业也在经历这样的蜕变。

★本期之星

NDSi

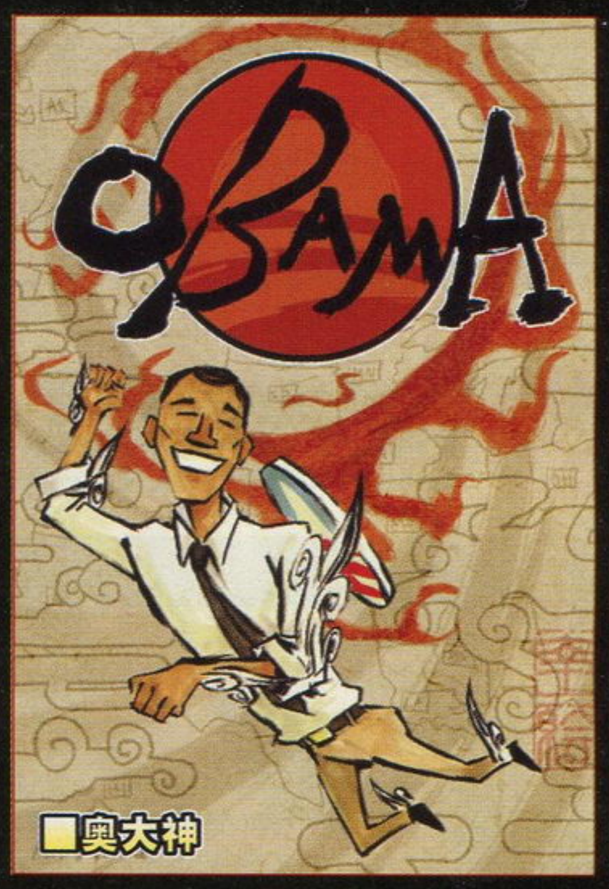
没有多少商品能够享受人们排队抢购的待遇，尤其是在生计都成问题的经济危机时期，而任天堂只用了两个30万像素的摄像头就让秋叶原街头再次出现黑压压的排队人龙。要说起搞噱头，没人能比得上任天堂，内置的摄像软件已经让人们看到了摄像头今后在NDSi游戏中的应用前景。不过NDSi的热卖能持续多久还有待观察，目前任天堂还没有公布发挥摄像头优势的游戏，而且NDS在日本已经趋近饱和，任天堂想要进一步扩大市场难度更高。

图说新闻 SCENE

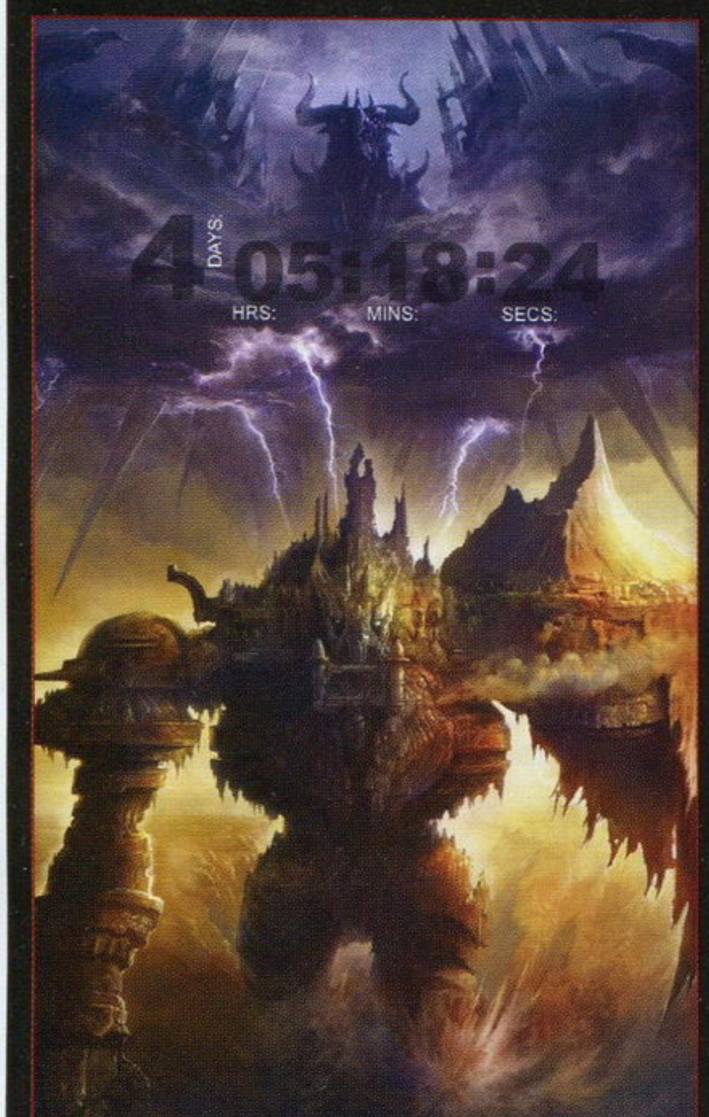
■回到未来

《回到未来》要出游戏版了？先别忙着尖叫，这辆具有科幻色彩的汽车来自《火爆狂飙 天堂》的第二个下载包，将于2009年推出，汽车名为“Jansen 88 Special”，可以空中悬浮。这个下载包中还有另外3款超酷汽车将陆续公开。

虽然PS3在日本严重缺乏新作，SCEJ依然在“不务正业”地搞出各种稀奇古怪的东西，11月13日在PS3版《随身玩伴》中更新的“时尚走秀”让可爱的多罗猫成为模特。如果你正在因为PS3没游戏可玩而郁闷，这些在T型台上扭来扭去的贱猫们也许可以给你带来好心情！



为庆祝奥巴马在选战中获胜，美国Capcom官方论坛的几位高手们灵机一动，创作了这么一副“奥大神”，把“OKAMI”改成“OBAMA”，倒是很有原图的神韵。看来奥巴马在美国玩家中的呼声确实很高。



《横行霸道IV》发售前，主角尼克已赫然成为全美曝光率最高的“通缉犯”之一，其“通缉令”遍布美国大街小巷。这个创意看来不错，现在EA也为《镜之边缘》启动了类似的广告，只不过这些通缉令只能在大学校园里看到，上面写着：“此逃犯极度危险，切勿靠近。”

Square Enix最近开张了一个新网站，用倒计时的方式预示着一款重量级新作的公布。网站地址是bahamut.jp，自然是与“《最终幻想》系列”中的名召唤兽“龙王巴哈姆特”有关的游戏，网站的背景音乐也很容易令人联想到SFC晚期Square的战略游戏名作《圣龙战记》(Bahamut Lagoon)，但将其与画面下方由整座城堡化身而成的巨像联系起来，你想必已经想起《最终幻想IX》中巴哈姆特与亚历山大激战的经典一幕。据称本作将会是一款RPG新作，正式名称为《巴哈姆特之血》(Blood of Bahamut)，对应平台为NDS，“《最终幻想》系列”中的众多知名召唤兽都将在本作中登场。

单从首发当天的玩家排队热情来看，NDSi似乎在PSP-3000之上，这家Bic Camera池袋本店就出现了400人的队伍，当日出货的NDSi自然在日本各地都差不多销售一空。NDSi两日17万台的实际销量比PSP-3000略高，看来掌机大战又将进入势均力敌的撕咬状态。

活梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

次世代成熟了

火云视点

秋季是成熟的丰收的季节，今年的11月是个疯狂的月份，次世代游戏像疯了一样扎堆拥堵在这短短的30天之内，编辑部的大电视前每天都能围得里三层外三层，而且电视中的游戏几乎都是不一样的。全球经济大萧条的现在，游戏界却逆天般的呈现出一片欣欣向荣的景象，《辐射3》、《战争机器2》、《使命召唤 战火世界》、《抵抗2》、《机车风暴 太平洋裂谷》等百万级大作一个接一个地冲击着玩家们的心理底线，这年关可就不远了，到底是不是把压箱底的这些钱都扔出呢？有经济学家持有这样的观点：越是经济危机的情况下，人们似乎越愿意把钱消费在娱乐上，因为他们没有投资的信心。把手头的零花钱扔进黑洞一般的股市还不如买两张游戏给自己找找乐子，可是这表面上看起来的繁荣似乎有些虚华。真的是次世代成熟了吗，Wii、X360和PS3真的从PS2手里成功地接过接力棒了吗？

> **“通过掌机平台捞钱，然后再拿着筹集到的资金在次世代平台做高风险高回报的活，似乎是个好路子。”**

让我们再来看一遍发售表以及销量榜上的游戏名单，日式游戏在哪里？曾经是世界游戏中心的日本，如今的地位似乎正逐渐被北美所代替，老美的钱更好赚。但次世代的开发成本太高，高投资高回报的风险并不是每一个厂商都敢冒，有技术力的小组都已经被实力雄厚的EA们挖走，而且小型厂商也没有足够的资本去开发高清平台的游戏。对于大多数玩家来说，次世代确实有点过于超前了，并不是所有消费者的家中都有高清电视和5.1声道音响的，对于年纪小一点的玩家来说显然掌机更适合他们。所以对于大多数厂商来说最佳的赚钱平台非占据着半边江山的NSD和PSP的掌机市场莫属，NDS游戏动辄数百万的销量的确是任何一个厂商都会眼红的。更何况这开发经费比起次世代平台来说节约

▶《抵抗2》在《KZ2》发售之前给PS3玩家带来了信心，媒体的一致好评也注定让本作成为PS3主机上又一款长卖型游戏。

▲虽然盗版提前半个月就在市面上泄露，但是游戏发售后在一天之内就势如破竹突破百万大关，最终销量很有可能超过前作。

了不是一点半点，前一阵子风光无限的Level 5不正是因为近两年在掌机上吃到了甜头才变得这么有底气的吗，“《莱顿教授》系列”的成功让他们更加坚定了掌机路线的信心，十周年的几款纪念作品也无一例外地分给了PSP和NDS。通过掌机平台捞钱，然后再拿着筹集到的资金在次世代平台做高风险高回报的活，似乎是一个好路子，也难怪如今的厂商不管什么游戏都要拉上PSP和NDS入伙。

11月11日之后就连发售最晚的PS3也已经进入了第3个年头，3年的时间对于一台主机的生命周期来说不算很短了，厂商们初期投入开发的游戏到如今也都该结出果实了，只是这个秋天的气温合适降水均衡，这果子的产量自然也就上去了。

大师出品必属精品？

星夜视点

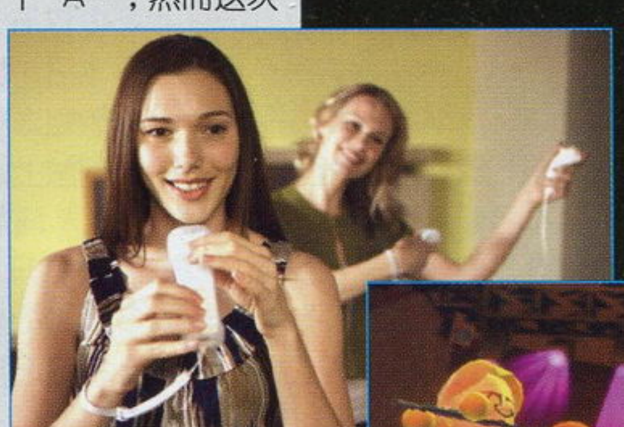
人们通常不大敢质疑大师的权威，尤其是那种公认的大师更容易被神化，以至于当偶尔的一点瑕疵出现时，人们甚至会怀疑是自己的眼光出了问题，因为他们是先锋，是开拓者，是奠基者，所以你凭什么质疑他们？

相信当《Wii Music》在今年E3展中被作为压轴戏重点公布时，很多人就是抱着笃信权威的态度怀疑自己所看到的一切，怀疑眼前所看到的闹剧只不过是假象，这个大师之作必然有其博大精深的内涵。然而当游戏实实在在地摆在大家面前，当人们看到《Wii Music》确实就是一个小孩过家家般的所谓音乐游戏时，还能继续看在大师的份上，罔顾自身的感受给它打个高分吗？

这两年，游戏媒体的打分公正性正受到越来越多的质疑，自从一些国外知名媒体的买分丑闻被曝光之后，游戏打分的客观性在整个行业范围内有所提高，但编辑们给游戏打分时依然无法仅从自身对游戏的感受出发，还要兼顾到不同喜好倾向的玩家，以及考虑大师的权威性。三流小厂制作的游戏若质量低劣，将被毫不留情地给个要多低有多低的分数，但出自名家的作品编辑们便要三思而后行，参考同行的打分是常见的做法，欠缺参照物时对于名家之作便往高处打，免得激怒了大师的拥趸们。于是较早给《Wii Music》打分的美国1up网站打了个“A–”，然而这次却遭到众多读者质疑其收了任天堂的买分钱。

根据Metacritic.com对21家媒体的打分统计，《Wii Music》平均得分61分，网友投票平均分为42分，通常这个分数已经是标准的“垃圾游戏”，但《Wii Music》有其特殊性，其一：它是宫本茂的作品；其二：它是一款面向“非玩家”的“游戏”。

> **“因为他们是先锋，是开拓者，是奠基者，所以你凭什么质疑他们？”**



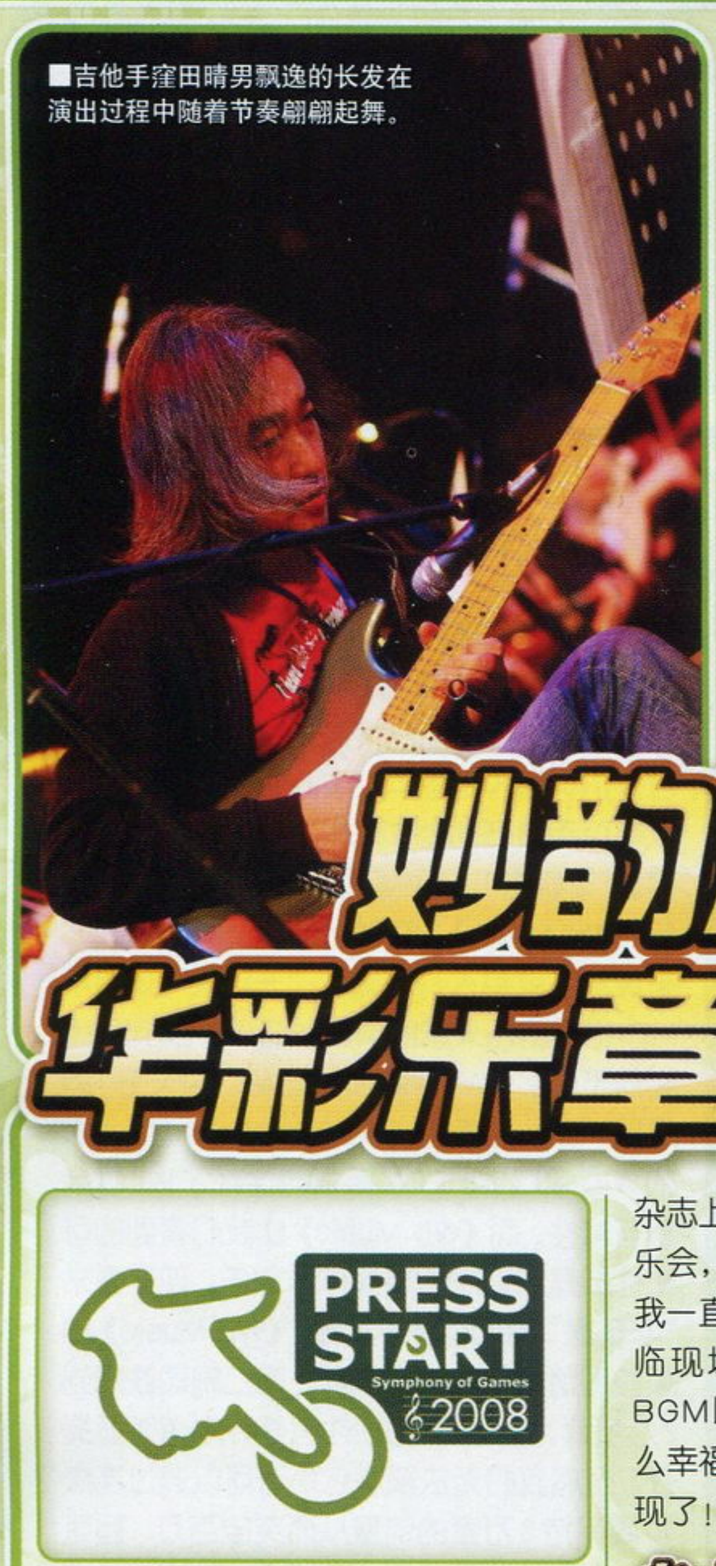
▶《Wii Music》是今年年末任天堂全力主推的第一大作，但目前全球销量仅30余万。

这几年“非玩家”这个概念已经让任天堂赚了个盘满钵满，因为是面向“非玩家”的游戏，所以你不能从传统玩家的角度对它进行评价；因为是面向“非玩家”的游戏，所以可以用最低的制作成本让销量达到天文数字。“非玩家”几乎等同于高利润的贡献者。但《Wii Music》这样的游戏对于“非玩家”来说真的就那么有趣吗？“非玩家”如何从MIDI格式的任天堂经典游戏音乐中找到乐趣和熟悉感？《Wii Music》是Wii“四天王”的最后一员，之前的《Wii Sports》、《第一次的Wii》和《Wii Fit》等各自诠释了Wii的全新可能性，而《Wii Music》让我们看到的可能性却是用幻想和装模作样取乐。现在看来“非玩家”对此也并不买账，《Wii Music》日版首周销量只有9万多套，第二周即跌落到2万多套，其间Wii的硬件销量并未有明显提升。虽然我们无法预测它是否可以通过连续50周保持2万套的销量从而突破百万，但可以肯定它的销量将远不及前三大天王。

站在一个由FC时代走来的玩家立场上，笔者希望少一些《Wii Music》这样的游戏，无论它畅销与否，对传统游戏类型都不会是好事，因为花在它身上的宣传成本足够让任天堂再多做几个像样的传统游戏。

electronic arts
Only On PlayStation
PLAYSTATION 3
RESISTANCE 2
RESISTANCE 2
RESISTANCE 2
Bonus Disc
Nintendo
Wii Music
Wii Sports
Wii Fit
Metacritic.com
1up
E3
MIDI
Level 5
NSD
NDS
PSP
PS2
PS3
X360
Wii
EA
GAME SPOTTING
星夜视点
火云视点
游戏情报站
新闻资讯
GAME NEWS STATION
7
玩海杂志&3DM-SMW
www.plumbook.com

文 多边形 特邀摄影 姚宇 美编 一刀



■吉他手窪田晴男飘逸的长发在演出过程中随着节奏翩翩起舞。

妙韵激响 华彩乐章 PRESS START 2008 游戏音乐会中国首演全记录

2008年10月31日晚，上海国际体操中心。

当《片翼的天使》最后一个音符还未来得及落下，全场观众迫不及待地将掌声送给了舞台上倾力为大家演出的艺术家们。这场奉献给所有电视游戏玩家的交响音乐会，以几近完美的演绎，让那个晚上的上海国际体操中心成为所有电视游戏玩家的节日殿堂。正如网友thomentj所说的那样：“曾经无数次在杂志上看到国外经常有游戏交响乐的音乐会，我一直感觉离我是那么遥远，让我一直很向往什么时候能够也有机会亲临现场来体会一下那些耳熟能详的BGM以交响乐的形式重现，那是件多么幸福的感觉。现在，这个愿望终于实现了！”

台上，完美演绎

音乐会以玩家熟悉的《怪物猎人》主题曲《英雄之证》做开场，雄壮的音乐立刻就激活了全场观众的肾上腺素，玩家们从音乐会一开始就被熟悉的音乐带入了波澜壮阔的怪物讨伐征程之中。

激情洋溢的开场曲之后，PRESS START音乐会的五名主创人员植松伸夫(作曲家)、酒井省吾(作曲家)、樱井政博(游戏制作人)、野岛一成(剧作家)和竹本泰藏(指挥家)登台与观众见面，看着自己心目中的偶像与自己只有几步之遥，全场观众将热烈的掌声送给了这些为他们带来难忘旋律的大师们。中国玩家的热情令这五人感动不已，惊喜与欣慰洋溢在他们脸上。

随后，一首首玩家耳熟能详的乐曲不断地勾起对游戏的美好回忆：《洛克人2》、《索尼克》、《荒野兵器》、《王达与巨像》、《恶魔城》、《逆转裁判》、《超时空之钥&超时空之轮》……这些往日的游戏主题曲以全新的交响乐响彻在演奏大厅，观众们甚至被感动得热泪盈眶。来自日本的几位艺术家也为现场观众奉献了难忘的表演，日本著名三味线演奏家广原武美用日本传统民族乐器三味线（类似我国的三弦琴，但需要特别的器具弹奏）为大家演绎了《侍魂》与《忍者战士》；而《终极地带：引导亡灵之神》中的主题曲《Beyond The Bounds》的原唱者木村真纪小姐不仅为大家演唱了原汁原味的该曲目，还带来了《ICO》中的《You Were There》，其清澈优美的嗓音令观众们啧啧惊叹；而由网友投票并经植松伸

网友Sackboy

完美的开场！完美的返场！完美的音乐会！这是每个游戏迷都魂牵梦绕的时刻！我一直梦想着能有朝一日听到属于我们自己的游戏交响音乐会，今天这个梦想成为了现实，我身为一个玩家实在太幸福了！

www.plumbook.cn

■清音小姐的歌声不仅征服了观众，连植松伸夫都为之啧啧惊叹。

■指挥角田钢亮先生曾在日剧《交响情人梦》里担纲过主角玉木宏的替身。

网友 lionheartX

20年是个什么概念？如果你喜欢一个音乐喜欢了20年，那么当你可以亲自坐到音乐厅看着谱写你听了20年音乐的作曲家，除了你不能飞上去来个拥抱并索要签名之外还有什么不满意的呢？

■女司仪高山真琴小姐的中文说得和她身上的旗袍一样漂亮。

■木村真纪小姐有着清澈得如十八岁的少女般的嗓音，令现场的观众们无不为之叹服。

■弹奏三味线的广原武美先生对日本民族乐器有着很深的造诣。

网友 宝宝

这场音乐会集合了各个游戏公司的大作的音乐，日本人很重视版权，所以在版权方面一定下了不少工夫。我很珍惜这次的音乐会，同时也很感激日方的制作人，能造出如此扣人心弦的音乐。

夫亲自选定的中国歌手清音小姐，用日文演唱了《最终幻想IX》中的主题曲《生命的旋律》，其几近完美的演绎连这首歌的原作者植松伸夫先生都赞叹不已。

而音乐会之前一直秘而不宣的三首返场曲目将整个音乐会引入了最高潮：《乐克乐克》的合唱让全场观众一起随着节拍鼓掌；《最终幻想》主题曲令玩家们回忆起往日；而《最终幻想VII》中《片翼的天使》更是将观众们的情绪燃烧至顶点！

台下，辛勤劳作

能够将PRESS START游戏音乐会的海外首演争取到中国，主办方在背后所付出的艰辛努力是台下的观众所不能了解的，这期间中方与日方都执着地为着同一个信念而辛勤地忙碌着，那就是“为中国玩家献上一台完美的游戏交响音乐会”！

早在今年4月，中方主办方上海城市舞蹈有限公司就开始紧锣密鼓地为这张音乐会张罗起来了。期间与日方主办公司不断地进行沟通与磋商，尤其是在演出曲目方面，双方进行了非常紧密的合作，与各个曲目所属的游戏公司进行版权洽谈，虽然期间经历了一些波折，耗费了很多精力，但最终还是争取到了不少精彩的曲目，为整场演出保证了质量。

而本次演出的上海歌剧院艺术团的艺术家们与上海电影艺术学院合唱团的同学们也为此次演出付出了很大努力。由于之前曲目版权谈判耗费了一些时间，导致艺术团与合唱团拿到乐谱的时候，离正式开演只有一周多的时间了。但这些艺术家们以极高的艺术素养，在仅有的几次合练过程中，完成了磨合与排练。本次演出的指挥者，来自日本的角田钢亮先生是世界乐坛一颗冉冉升起的新星，他以热情而优雅的指挥风格，与艺术团配合得几近天衣无缝，虽然语言的障碍令他们无法直接沟通，但他们对音乐的统一理解让他们当天的演出跨越了国界的屏障，共同为玩家奉献出一场精彩的游戏音乐会。

虽然事无完美，这场音乐会也有一些瑕疵让观众们有着些许遗憾。但瑕不掩瑜的是，现场的观众都能感受到主办方与艺术家们那份执着与诚意，演奏大厅里一阵阵热情的掌声是对他们背后努力的最大肯定！

欢乐的时光总是显得特别短暂，观众们经久不息而又依依不舍的掌声为这场音乐会拉下了帷幕，相信每一个到场的玩家都会永远地记住这一刻，这不仅仅是只属于游戏玩家，还属于所有热爱音乐的乐迷。游戏音乐，以其独特的旋律与魅力，吸引着所有游戏爱好者与音乐爱好者的目光，今天PRESS START 2008中国首演激响的妙韵神曲，还只是刚刚奏响了这华彩乐章的开始！

网友 ruki2928

音乐会我去了，对我来说这是难得的一次机会，是我盼了6年总算盼来的，不管怎样我激动的心情至今都未能平静，期待着明年还能有更加完美的游戏音乐会！

www.plumbook.cn

文 多边形&方寸 特邀摄影 姚宇 美编 一刀

中国玩家让我们感动不已！

独家专访 PRESS START音乐会主创人员

音乐会结束后，虽然时间已经不早，但所有的参与者都因为被刚才场内热烈的气氛而显得兴奋不已，尤其是植松伸夫等五人，被中国玩家那出乎预料的热情所征服，眼中充满了惊喜、兴奋与欣喜。趁着他们正在兴头上，我与《游戏城寨》的方寸抓紧机会对他们五人进行了一次独家专访，而他们也欣然接受了此次中国之行的惟一一次媒体采访。

Q：请问各位对今晚演出的印象如何呢？

植松： 中国的观众真是厉害呢，比日本的观众还要兴奋，非常热情！真是不可思议啊，没想到大家都这么热爱游戏音乐！

Q：算上今年，PRESS START已经成功举办了三年，请问各位有没有号召，或者说邀请更多的游戏业、音乐业内的好友们加入的打算，如果有的话，请问都打算邀请哪些制作人？

樱井： 其实一直都有这个想法，我们需要不断地邀请更多的新生力量加入进来，从而丰富完善PRESS START游戏音乐会。

Q：当时五位是如何决定要做PRESS START这样一场游戏音乐会的？

植松： 这个嘛……还是请樱井先生来回答吧！（笑）

樱井： 大家都知道日本有很多世界知名的游戏作品，当时在国外已经开办过很多和游戏有关的交响音乐会，而日本国内还没有，因此我们在一次烧烤聚会时闲聊到这件事情，就决定集合大家的力量，来实现这个美好的愿望。

Q：PRESS START音乐会演奏的曲目大多是以日系游戏音乐为主，那么请问在将来能否演奏一些欧美游戏的音乐呢？

樱井： 其实在去年日本的PRESS START音乐会上，我们演奏了当时在欧美十分流行的《MGS》，在今后的演出中，我们会在提前对乐迷进行调查，并考虑再加入更多欧美系游戏音乐的。

Q：您的创新欲望非常强烈，这点很让玩家们和业内人士赞赏钦佩，请问您平常是从哪些地方获得创作灵感的？是梦中的故事还是小时候的愿望？

樱井： 其实都不是的（笑），我一年会玩很多游戏，所有我在创作时的大部分灵感是来自于其他游戏作品，因为这样能够保证我从“如何进行游戏的角度”去进行思考创作。

Q：过去制作游戏的环境与现在大不相同，请问这两种环境下创作时有什么不同的感受？

樱井： 以前做游戏的技术与过程和现在有很大的区别，以前一款游戏大部分要自己去想、去做，大部分都要靠自己去完成，而现在则是由很多工作人员一起来完成了，比如说最新的《任天堂明星大乱斗X》就是由一个150多人的团队共同完成的，我只要把自己的创作想法和他们沟通到就可以了。

Q：问您一个题外话，小岛秀夫先生曾经半开玩笑地说想邀请您加入《MGS5》的开发团队，请问确有此事吗？

樱井： 确实说过，但最后我能否加入，还是要看小岛先生的意思吧！（笑）

Q：竹本先生，您曾多次参加游戏音乐的制作与游戏音乐会的演出，请问您印象最深的一次游戏音乐的演奏是什么？

竹本： 当然是PRESS START最棒！（众人笑）其中《最终幻想》和《任天堂明星大乱斗》最好！

Q：您不仅指挥过游戏音乐，还指挥过很多古典音乐会，您在指挥这两种音乐会的时候有什么区别呢？

竹本： 对我来说这两种音乐没有太多区别，古典音乐是一种历史沉积的美，而PRESS START的游戏音乐则是我们五人都非常喜欢的类型。

Q：酒井先生，您参与了多款知名游戏音乐的创作，您平时创作音乐的灵感是来自哪里？

酒井： 大多数情况下呢，80%的灵感是从天而降，20%则是来自于樱井先生，如果大家有听到什么不怎么满意的音乐，那多半都是和我身边这位制作人有关了。（笑）

Q：那么您一直在创作游戏音乐的理念是什么？

酒井： 音乐对人的成长是一个非常重要的部分，而大多数人玩游戏又是从小孩

樱井政博 Masahiro Sakurai

游戏制作人。代表作“《任天堂明星大乱斗》系列”、“《星之卡比》系列”。

游戏音乐会上能够感受到大家的热情与喜爱，非常高兴大家可以通过音乐和游戏来丰富自己的生活。

植松伸夫 Nobuo Uematsu

作曲家。“《最终幻想》系列”主题曲曲作者，自创黑魔导士乐队。

能够通过音乐这样无国界地与中国玩家们进行交流我十分开心，谢谢大家！

版权所有 侵权必究 DM-SMV www.plumbook.cn

子开始的，所以我觉得能够给这些孩子送去快乐是最开心的。

Q：您在制作《任天堂明星大乱斗X》的音乐时，是如何融汇其他知名作品的音乐的？

酒井：它们都是非常优秀的作品，我在进行创作时总是有“这些音乐在呼唤着我”的这么一种感觉，就是如此创作完成的。

Q：现在创作游戏音乐的环境与以前相比也大不相同，请问这两种环境下创作时有什么不同的感受？

酒井：最开始创作的游戏音乐都是听起来非常简单的电子乐，比如“哔”、“滴”等等，但是现在我们可以直接把一张交响乐制作进游戏中，现在这种制作方法当然会比较方便一些，然而虽然在过去制作那种听起来简单的电子乐非常困难，但是我很怀念过去的时光，自己想起来当时能制作出那样的游戏和音乐也确实很了不起呢。

Q：野岛先生，您在出道以前也是为一把电吉他而努力打工，并想成为一名出色的吉他手，请问现在的感受如何？

（野岛想了想，掏出了自己的手机。这时一旁的植松帮他回答：其实他现在还是在为吉他工作呢，因为他实在太喜欢吉他了！正说话间，野岛举起手机给我们看：手机的壁纸正是他心爱的吉他！）

野岛：我现在依然喜欢着吉他，这张壁纸上就是我最心爱的三把吉他。

Q：那么您以后有没有可能上台演奏呢？

野岛：那要看酒井先生的意思了，哈哈！（众人大笑）

Q：在您创作的作品中留下最深印象的是哪一作？

野岛：《最终幻想Ⅶ》是我写的《FF》剧本中最喜欢的一部，但《最终幻想X》的剧本从头到尾都是根据初定的计划一点点写下来的，当作品完成后，我又感觉到自己成长了许多。

Q：您在给《FF》创作剧本的时候，是先听音乐还是先动笔？植松先生创作的音乐对您有什么影响？

野岛：这个嘛……我在以前写剧本时是先听音乐后创作，现在则是先动笔后听音乐的，这样对我来说更融洽方便一些。

Q：植松先生，您从事游戏音乐创作工作已有二十多年，谱写了无数动人的旋律，并且至今为止，水准仍然在不断提升。请问您保持如此旺盛的创作热情的方法是什么呢？

植松：（谦虚地说）其实已经在枯竭了，但是我还是会努力的！（笑）

Q：您有没有考虑在以后的作品中加入一些中国音乐的元素？

植松：（很认真地说）中国传统音乐历史悠久，非常深厚，是一个很难掌握的东西。如果无法将那些元素很好的融合到音乐里去的话，就会觉得很失礼。

Q：您对今晚演唱《生命的旋律》的歌手清音小姐作何评价？请问您今后的《最终幻想》主题曲有没有可能再次考虑中国的歌手？

植松：清音小姐的声音非常好听，也非常适合这首歌，而且我是我第一次在日本以外听到有人用日语演唱《生命的旋律》，非常感动。以后有优秀的中国歌手的话，我当然会选择她们的。

Q：请问PRESS START明年还会不会来中国进行演出？

樱井：我们希望能够再来，中国的玩家和乐迷们都十分的热情，我们也希望能够带来更多更精彩的乐曲给大家！

酒井省吾 Shogo Sakai

作曲家。迄今为止为超过40部游戏进行谱曲，在音乐领域有着颇深造诣。

竹本泰藏 Taizo Takemoto

指挥家。日本乐坛著名指挥家，在歌剧、电影、游戏等多个领域都有所涉及。

野岛一成 Kazushige Nojima

剧作家。“《最终幻想》系列”、“《王国之心》系列”编剧。

我这次通过音乐了解到了中国玩家，他们让我感动不已，我期待着很快能够和大家再次相聚！

感谢大家的厚爱，希望大家都能喜欢游戏与游戏音乐，都能喜欢《最终幻想》和《王国之心》！

平时不听交响乐的玩家们，能够通过本次音乐会而对交响乐产生兴趣并喜欢上它，这就是我最高兴看到的。

专访结束后，我们拿出了一些国内玩家为他们准备的小礼物，其中在见面会那天所有到场玩家集体签名的由levelup画组“电击绘流”成员“影猫”特别创作的五人合影海报，以及由“BT奇男”为他们五人绘制的Q版肖像令他们喜出望外，中国玩家的热情再一次令他们感动，相信这次中国之行会是他们非常难忘的一次音乐之旅。这次PRESS START 2008游戏音乐会中国首演，将如同音乐会名称一样，在他们与中国玩家之间，按下了开始键！

PRESS START 2008 游戏音乐会 日方代表的感谢信

中国的游戏玩家，你们好：

首先感谢你们来参加2008年10月31日 上海PRESS START 2008游戏音乐会！

这次能够在上海圆满地举行这次音乐会，这离不开你们中国游戏玩家的热情支持和参与。

五位制作人对首次在日本以外的地方演出能够取得如此热烈的反响感到欣喜，请允许我代表他们向所有前来观看演出的中国游戏玩家表示感谢。没有你们的热情支持也就不会有PRESS START 2008上海公演的成功。五位制作人，尤其是植松伸夫先生，为中国游戏玩家对日本游戏音乐如此了解和熟悉感到不可思议并为此感动不已。

同时，也非常感谢主办方和赞助方真诚竭力的合作以及乐队的努力配合。

希望在不远的将来，我们能够有机会再次在中国和大家见面，并将更多精彩作品和大家一起分享。

谢谢！

株式会社SELAH
社长 前田吉宏
2008.11.6

迅雅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新触控时代 NDSi详尽评测

文 火云 美编 NINA

今年的秋天不仅仅是游戏丰收的日子，更是掌机推陈出新的季节，继PSP推出新的型号之后，任天堂在11月1日将自己的第3款NDS产品带到了各位玩家的面前。NDSi与它的老大哥相比除了在外形和屏幕尺寸上有了比较大的变化之外，还附加了许多吸引年轻用户的新功能，丰富的图片和音乐编辑功能将会带给你许多游戏之外的乐趣。下面就让我们共同拆开NDSi的包装，解读这台任天堂新掌机的魅力所在。

NDSi 十大变更点

液晶屏幕尺寸变大

之前两个型号的NDS屏幕尺寸都是3寸，而新主机的屏幕则加大到了3.25寸，虽然只有0.25寸，但是却是增加了17%的大小呢，在浏览图片时应该可以看到更多的细节部分。

主机的重量变轻

NDSi在长度和宽度上都略有增加（长增加4毫米，宽1毫米），但是在厚度上却减少了2.6毫米，所以总的来讲重量上并没有什么变化（轻的那4克就让我们忽视它吧……）。

喇叭的音质提高

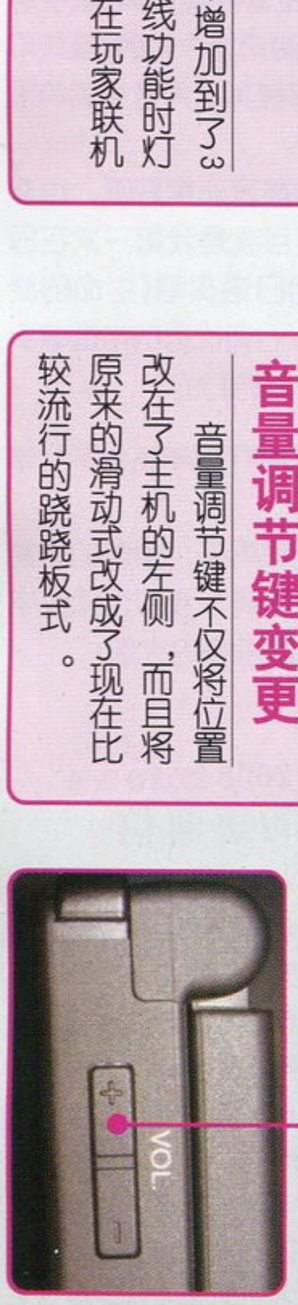
喇叭的形状和位置不仅发生了改变，而且音质也进行了强化，起码不会像以前那样非要插上耳机才能真正体会到游戏的音乐。

新增无线指示灯

指示灯从原来的2个增加到了3个，当玩家使用Ds的无线功能时灯便会亮起，无线指示灯会在玩家联机的过程中一直闪烁。

音量调节键变更

音量调节键不仅将位置改在了主机的左侧，而且将原来的滑动式改成了现在比较流行的跷跷板式。



内外2个摄像头

除了主机外侧的摄像头之外，在NDSi转轴的中部还有另一个内置的摄像头，双摄像头的配置给玩家拍摄与自拍提供了便利。

电源开关改到主机内侧

电源开关被转移到了主机内侧十字键的下方，玩家不必担心在游戏时会不小心碰到它，因为它采用了凹陷进主机的设计。

START与SELECT按键变大

虽然内侧的其他传统按键没有变化，但是START与SELECT键却明显变大了一圈。按住SELECT键然后再按音量调节键就可以调整画面的亮度了。

L R键变得更好按

L R键除了外观上进行了变更之外，也变得更加好按，加长了键程之后即使长时间地连续按L R键也不会感觉疲劳。

新增SD卡插槽

为了配合NDSi新增的娱乐功能，主机还专门在右侧增加了SD卡插槽，大容量的SD卡可以让我们在NDSi主机中存储大量的图片与音乐。

电池续航时间

NDSi的液晶亮度能够做5个等级的调整，电池的续航时间也会根据亮度而发生改变，官方目前公布的数值是：最低亮度可使用9～14小时，低亮度可使用8～12小时，中亮度可使用6～9小时，高亮度可使用4～6小时，最高亮度可使用3～4小时。

www.plumbook.cn

硬件评测篇

▲把3台NDS主机放在一起立刻便能看出任天堂在主机上越来越倾向于时尚的设计方向。

标准配置

首先让我们来瞧瞧普通版NDSi包装内都含有什么物件吧，本次评测的NDSi为首发黑、白两种颜色中的黑色主机，与NDSL相比NDSi的主机包装盒显得更长而且更瘦，就如同主机的变化一样给人更加时尚的感觉。打开包装之后我们也可以看到包装内部的空间利用的十分合理，紧凑而不拥挤，每个配件都被合理地安置在纸盒之内，拿掉上方说明书之后就能够看到下方被包裹着的NDSi主机以及电源了。值得一提的是任天堂准备了基本篇、操作篇以及多媒体功能介绍3本小册子来为玩家介绍新主机，如果想要详细了解NDSi的新功能以及使用方法可以先阅读这3本小册子。

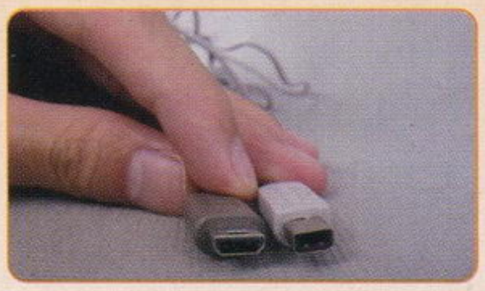
普通版内容一览（小表）
NDSi主机1台
触控笔2支
NDSi专用电源（110V）1个
说明书及质量保证书若干

主机外观

接下来就是我们期待已久的主机隆重登场的时候了，新主机的外壳采用了类似笔记本的碳纤维材质，表面呈磨砂状，摸起来的手感相当舒服，而且不易留下指纹。NDSi的线条比NDSL更加硬朗简洁，即使直接在光线的照射下也没有明显的反光，显得更加内敛，单论时尚感的话看来要比NDSL明显高一个档次。主机正面右下角就是外摄像头，摄像头右侧的小孔是用来对焦的红外线发射孔，使用摄像头时会发出红光。主机的背面分布和NDSL相比并没有什么变化，触控笔和电池盖依然分布在左右两侧，不过螺丝孔似乎要比之前多出了两个。NDSi的电池续航时间略有缩短，不过并不影响正常使用。

音量调节键的位置被改在了主机的左侧，更方便使用者听音乐时一只手拿着NDSi来进行音量调节。调节的方式也从之前的廉价感十足的拨动式改为了按键式，更方便操作。右侧面除了触控笔之外，新增加的SD插槽也被设置到了这里。只是卡槽拉出来的幅度要比PSP-2000和PSP-3000的记忆棒插槽短得多，插拔SD卡时多少有些不方便。主机顶部的L和R键也做出了改动，这两个按键突出在主机之外而且两侧的长度略有减短，按键上除了有L和R的标记之外，还分别增加了相机的小标识，它们可以当作拍摄的快捷键来使用。由于没有了SOLT2插槽，所以前侧面看起来要整洁许多，耳机以及语音端口的位置并没有做出变动。上侧面的插槽以及接口部分基本没有变化，NDS卡带和电源依旧需要从上方插入。

专用电源



NDSi的电源造型基本没有发生变化，电源插头依然隐藏在电源内，使用时需要把它扳到下方。由于目前的NDSi都是日本版，而且任天堂的主机电源大都不支持宽电压输入，所以在使用电源时一定要记得配置110V转220V的变压器，否则电源就会烧毁。比较NDSL电源插在主机一端的插头可以发现，NDSi的插头要厚而且窄一些，所以原来的NDSL电源就不能拿来使用了（这也继承了任天堂主机配件不能通用的传统……），不过原来的变压器还是可以使用的。

POINT

接下来就要到实际使用时的介绍部分了，很多玩家首要关注的应该就是烧录卡的问题，不过很遗憾的告诉大家经过我们测试，目前市面上所有的烧录卡都不能在NDSi上使用，插入烧录卡后系统会出现错误提示并提醒玩家长按电源键将主机关闭。不过这也不代表以后我们只能使用NDSi来玩正版游戏，相信对应NDSi的烧录卡应该会在将来推出。

主机内部

翻开主机的盖子我们最先能感受到的变化就是原来喇叭的位置被往下移了一些并且改成了像PSP一样的单个小孔；电源指示灯等被移到了转轴的右侧，并且从原来的2个灯变为了无线、充电和电量3个指示灯，指示灯上方还用简易的图标标示出了灯的作用；转轴中部的麦克风孔稍稍向右移动了几厘米，而原来的位置被内摄像头所取代；原来左侧的电源开关键改成了按钮被移动到了十字键的下方，短按电源键为重启主机，按住电源键0.5秒以上为关机。屏幕虽然大了0.2英寸，但是不与NDSL做对比的话几乎无法察觉。从外观上来来，内部的十字键与X、Y、B、A等按键并没有变化，但是按下去之后就会发现NDSi的键程明显缩短，手感更接近于手机按键，这样的变化可以使十字键不会再像以前随着方向而凹陷下去，更有利于精确操作，不过对于按惯了NDSL按键的玩家来说可能还需要一段适应的时间。NDSi的触控笔比原来长了3.5厘米，这样手大的玩家就不会抱怨触控笔过短而无法拿在手里了。

其他新功能 除了NDSi相机和音乐之外，NDSi还有一些其他的新功能，比如NDSi购物和下载功能，不过这两项功能对于国内玩家来说就显得比较鸡肋了，毕竟能够买到任天堂点数的玩家实在太少了。

活梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

实际使用篇

NDSi菜单

开启主机电源之后，屏幕上就会出现全新的NDS菜单，在菜单画面中我们可以看到许多横向排列在屏幕下方的图标，只要使用触控笔点选图标就能够启用相对应的功能了。如果将游戏卡插入卡槽内，画面中便会出现对应游戏的图标，点击该游戏图标便能够开始游戏了。开机之后NDSi的上屏幕会出现玩家拍摄并保存在主机之内的图片，每

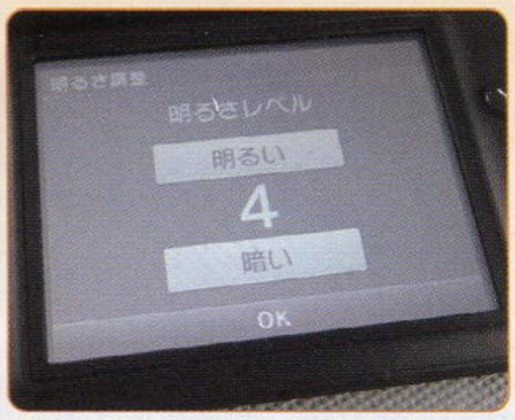
次开合主机的上盖，画面上显示的图片就会发生变化，我们也可以针对显示出的图片类型进行设置或限定。

POINT

菜单图标可以自由进行拖拽

其实排列在下屏画面中的图标是可以进行拖拽的，只要使用触控笔点住图标，然后再将图标拖到想放置的位置即可，就像Windows系统改变桌面快捷方式那样简单。将自己经常使用的功能放在一起，让自己的NDSi变得更加便利快捷吧。

主机设定



在菜单下选择“本体设定”就可以对自己的NDSi进行各种设定了，其中包括了管理保存在主机或SD卡中的文件以及网络设定等。其实细心的玩家应该可以看出，NDSi界面的表现形式非常接近于Wii，风格的统一能够让拥有Wii的玩家轻松操作，完全不会有不适应感，说不定将来还能够实现PS3和PSP那样更多NDSi与Wii之间的互动设定呢。

主机设定下可选择项的功能

●管理文件(ソフト管理) 管理保存在主机或SD卡中的软件或记录等资料。

●无线通信(无线通信) 可在此处选择开启(オン)或关闭(オフ)主机的无线通信功能。

●调整亮度(明るさ调整) 可以设置NDSi屏幕的5级亮度，设置不同的亮度将会影响到NDSi的电池续航时间。

●用户资料(ユーザー情报) 可以在此设定或变更自己的名字、资料、喜欢的颜色和生日等基本信息。

●日期(日付) 设定日期。有些游戏中可是会根据使用者设定的游戏发生变化哦。

●时间(时刻) 设定目前的时间。

●闹钟(アラーム) 同手机的闹钟功能一样，负责在指定的时间叫醒你，当然也对应贪睡功能。

●家长管理(ペアレンタルコントロール) 一般人用不到这个功能吧……

●触控屏幕(タッチスクリーン) 可以在这里对屏幕进行校正。

●测试麦克风(マイクテスト) 可以测试麦克风的灵敏度以及是否正常使用。

●网络设定(インターネット) 连接无线网络需要在这里进行设置。

●系统更新(本体の更新) 更新目前主机的系统版本，可以在线进行更新。

●系统初始化(本体の初始化) 还原主机内的各种设定并清除所有保存的文件，相当于格式化。

NDSi相机

在NDSi菜单或相机模式下就可以启动NDSi的摄像头了(菜单中按L或R 键可以启动摄像头)，其实这个新功能的亮点在于拍摄完毕后的图片编辑功能，为自己拍摄的图片加上各种各样或搞笑或夸张的效果，然后通过无线功能与其他的玩家分享，那是一件多么欢乐的事情呀。

欣赏相册

启动NDSi相机之后下屏幕会出现“カメラ”和“アルバム”两个选项供你选择，其中前者是进入拍照模式，而后者则是进入相册(剩余拍照数和已储存照片数会直接显示在菜单中)。在相册中就能够对之前拍下来的照片或图片进行加工或删除等操作了，如果为图片贴上“贴纸”来进行分类，在查阅图片时就更方便了。在进行幻灯片放映图片时，也可以自由地针对显示图片顺序、方法和背景音乐等进行设定。

NDSi音乐

可以说SD卡的引入为NDSi增加了更多的可拓展性，新的音乐功能就是这些娱乐功能之一。玩家可以通过内置的麦克风来录制音频文件并使用NDSi的编辑功能使自己录制的声音变得更加有趣，除此之外也可以对储存在SD卡中的音频文件进行编辑，说不定将来就会出现使用编辑音频功能的游戏。

通过麦克风来玩

只要在主音乐菜单中选择“マイクで录音してあそぶ”就可以开始使用麦克风功能了。在选择空的声音档案之后(有颜色的档案是声音的文件)，再点击“录音”就可以根据屏幕上的提示来进行录音了。每个文件最多可以录制10秒钟的声音，所以你需要在这短暂的时间内录制想要取材的声音，保存录制好的音频文件后还可以为文件添加不同的颜色标签方便区分。

POINT

鹦鹉的秘密

音乐功能主菜单画面中间的那只可爱的鹦鹉可是有非常大的作用哦，只要跟它说话或者给它听声音，鹦鹉就会记住这些声音并模仿出来，就像真的鹦鹉一样，有时候这个家伙还会想起之前曾经学过的声音而随机模仿出来。还真是有种养鹦鹉的感觉呀。

播放音乐的视觉效果

在播放音乐时下屏画面会出现操作面板，上屏就是许多播放器都支持的视觉效果了，NDSi一共有15种左右的视觉效果，其中还有任天堂的经典游戏的效果，十分有趣。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

月历功能

在NDSi相机的主菜单下选择“カレンダー”后，就可以通过月历功能来浏览图片了。使用NDSi拍摄的图片会自动添加拍摄时间等信息，我们在月历中来选择指定的日子查看当天拍摄的照片，更是可以通过手写来为图片贴上便条做出注解。使用这个功能来通过照片日记的方式记录自己的每一天不是棒极了吗？

11种图片编辑功能

在相机主菜单下选择“カメラ”就会进入功能选择画面，在这里能够从11种功能中选出自己想要使用的效果，接下来就可以随心所欲地进行拍摄了，下面就让我们为各位展示一下这11种功能的效果吧。

普通相机 不添加任何效果直接拍照，也可以拍摄完毕之后再对图片进行加工。

变形功能 可以通过触控笔拖拽的方式将画面中的图像进行变形。

涂鸦功能 能使用触控笔和印章自动涂鸦，也可以进行颜色的编辑。

染色功能 让屏幕中的图像变成黑白两色，只有触控笔碰到的部分才会变成原来的颜色。

变色功能 可使用触控笔点击画面中的部分使其改变颜色，每次触碰到的颜色都会发生变化。

镜子功能 将取到的图像变成镜子一样的效果，有多面镜和万花筒等镜面效果。

恶作剧功能 可以在脸部自动加上大眼睛等恶搞的效果，非常搞笑。

表情功能 能够自动改变画面中人物的表情，有笑脸、愤怒和悲伤3种表情。

脸孔合成功能 可以将两个人的脸部照片合在一起，也能调整合成的比率。

相似度功能 可以同时拍摄两个人的脸部并自动测定两个人面部的相似度。

相框功能 使用外框来进行拍摄，玩家也可以自己设计相片的外框。

POINT

设计出自己的原创相框

在相框功能中可以把自己已经拍摄好的照片进行剪切，然后把它制作成原创的相框在拍摄其他照片时使用。使用无线联机功能还能够将自己制作的相框送给朋友，或者和其他人进行图片交换来制作更加有趣的相框，与他人分享自己的乐趣才是NDSi最大的乐趣所在。

玩转声音文件

NDSi还能够对录制完的声音文件进行编辑，进入编辑界面后可以改变声音的播放速度以及音调，试着将自己或朋友们的声音变得面目全非吧。声音的播放模式也是丰富多彩的，甚至还可以将声音逆向播放。

改变声音的播放速度和音调

只要在十字坐标拖拽画面上的点并放开们就会让音频文件的播放速度和音调发生变化，想像将自己低沉的声音变得尖锐起来是多么有趣的一件事吧。

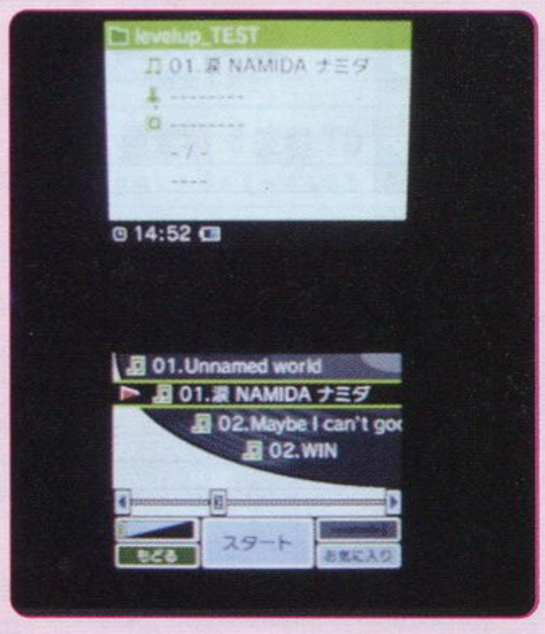
让声音发生变化

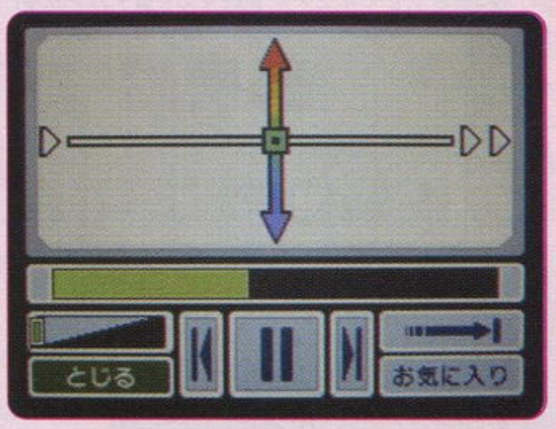
点击画面中的4个小方块就可以让声音变成定义好的效果哦，可以改变的效果非常多，目前有电风扇、机器人、鹦鹉、隧道等效果，而且还能够插入高音、低音或三人和声的效果。

通过SD卡里的音乐来玩

在音乐主菜单下选择“SDカードの音乐であそぶ”进入播放音乐的界面，储存在SD卡中的音乐会被放进不同的文件夹当中，选择文件夹之后再按“ひらく”就能够看到音乐文件了，接下来选择想要播放的音乐并按“スタート”就大功告成了。NDSi最多可以显示1000个文件夹，而在同一个文件夹内最多只可以显示100首音乐，如果超过100首那么多出的部分就不会被显示出来，在使用的过程中需要注意。选择画面左上方的“おまかせ”就会随机播放SD卡中的音乐。

在播放音乐文件时除了可以像声音文件那样进行播放速度和音调的调整之外，还可以在乐曲中加入声音文件而形成特殊的音效。在播放模式中还可以选择随机播放、顺序播放和循环播放等播放方式。在播放时按L或R键便能够制造出有趣的音效，点击画面上方的图标则可以切换音效。点击画面中央的正方形格子能够使音效发生变化，四种音效分别为收音机、卡拉OK、回音和8位音效。





POINT

支持的音乐格式

NDSi会自动搜寻SD卡内的可播放音乐文件，以下是NDSi支持的音乐格式

.m4a／.mp4／.3gp的AAC格式音乐文件

输出比特率为16kbps至320kbps

采样频率为32KHz至48kHz

（也就是说我们主流的MP3／WMA音频目前将无法进行播放）

以下是SD卡内放置音乐文件夹的规则

NDSi搜索SD卡完毕后会显示各放置可播放音乐的文件夹。最大支持1000个音乐文件夹。

同名的音乐文件在不同文件夹下互不影响

最大支持3000首音乐

一个音乐文件夹最大只能显示100首歌，当一个文件夹内超出100首可执行音乐时，系统也只可以显示100首曲目。

最高可支持8个子层的音乐文件夹

音乐文件夹顺序与其子层数无关，排序规则：数字→英文字母→平假名排序的方式进行。

NDSi Ware 同Wii一样，NDSi Ware的销售价格会分为四种，除了免费软件之外，其他还有200点任天堂点数、500点任天堂点数和800点任天堂点数可以购买到的工具软件以及简单的小游戏。

话梅整理&3DM-SMV
www.plumbook.cn

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

新闻资讯 排行榜

2008年10月20日～2008年10月26日

1 NEW 淑女风范 NDS

わかままファッション ガールズモード

■Nintendo■2008年10月23日发售■模拟经营■4800日元

作为一款专门针对女性市场的游戏，收录多个现实中存在的名牌服饰系列是让人着迷的最大原因。由于游戏中玩家所扮演的是一名店铺老板，所以向顾客推荐商品的过程中也可以自己搭配各种服饰来体验不同的视觉效果，以求在不断满足顾客要求的同时提升个人的着装品位。

本周：75 770 套　累计：75 770 套

2 NEW 葛叶雷道对阿巴顿王 Plus PS2

デビルサマナー 葛叶ライド対アバドン王 Plus

■Atlus■2008年10月23日发售■角色扮演■9800日元

充满动作要素的战斗和依靠仲魔来解开谜题等方面都保留了系列作品的特色，只要是接触过“《真·女神转生》系列”的玩家都可以轻松上手。收集、培养以及合成仲魔仍然是游戏最大的乐趣所在，而数量繁多的委托任务即便是不想发展主线剧情也有很多有趣的事情等待玩家解决。

本周：62 789 套　累计：62 789 套

↓3	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 52817套 ◆累计 1806437套	NDS
↓4	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 43583套 ◆累计 918174套	NDS
↓5	Wii Music Wii ミュージック	■2008年10月16日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 37347套 ◆累计 128985套	Wii
↓6	勇者别嚣张 or2 勇者のくせになまいきだor2	■2008年10月16日发售 ■SCE ■策略	◆本周 27066套 ◆累计 85872套	PSP
NEW 7	葛叶雷道对阿巴顿王 デビルサマナー 葛叶ライド対アバドン王	■2008年10月23日发售 ■Atlus ■角色扮演	◆本周 25468套 ◆累计 25468套	PS2

8 NEW 恶魔城 被夺走的刻印 NDS

恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印

■Konami■2008年10月23日发售■动作角色扮演■4800日元

游戏的整体难度较系列之前的作品有明显的提升，即便是老玩家初次上手也会出现反复挑战某关BOSS才能顺利通过的情况。特有的“刻印系统”虽然乍看之下限制了玩家的攻击方式，但是通过特定的组合却能发动很多华丽的攻击，从而衍生出更多的战术来爽快地虐杀敌人。

本周：18 747 套　累计：18 747 套

NEW 9	死神 BLEACH 灵魂狂欢节 BLEACH ソウル・カーニバル	■2008年10月23日发售 ■SCE ■动作	◆本周 17944套 ◆累计 17944套	PSP
↓10	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo ■体育	◆本周 15482套 ◆累计 2714924套	Wii

本周虽然有两款掌机新作上榜，但是受NDSi即将发售的影响，即便是取得首位的《淑女风范》也只有不到8万的销量，而《恶魔城 被夺走的刻印》更是让人大跌眼镜，首周销量仅有1.8万。《葛叶雷道对阿巴顿王》在销量计算方式上和以往的游戏有所区别，之所以将Plus版单独列出，主要是因为其附送的《真·女神转生3 夜想曲 狂热版》是很多玩家选择该版本的主要原因，经典作品的魅力可见一斑。

2008年10月27日～2008年11月2日

NEW 1 横行霸道IV グランド・セフト・オートIV PS3

■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作　◆本周 132676套 ◆累计 132676套

2 NEW 女神侧身像 负罪者 NDS

ヴァルキリープロファイル－咎を背负う者－

■Square Enix■2008年11月1日发售■策略角色扮演■4800日元

虽然由于卡带容量的限制，游戏在剧情、出场人物等方面较之前的作品有明显的缩水，但保留初代战斗系统精髓的攻击方式还是能唤起忠实玩家的游戏热情，在大相径庭的三条主线剧情中体会各自的乐趣，以及为了追求高评价“OVER KILL”敌人的另类快感。

本周：79 760 套　累计：79 760 套

3 NEW 小小大星球 PS3

リトルビッグプラネット

■SCE■2008年10月30日发售■动作■5600日元

本作的确用事实证明了游戏世界的无限可能性，只要你有丰富的想象力和过人的毅力，将符合各种运动规律的部件合理地进行组合，那么一个个妙趣横生的关卡就会在你的手中诞生，甚至还能传到网上和全世界的网友进行分享，让大家都来你所创造的游戏世界一较高下。

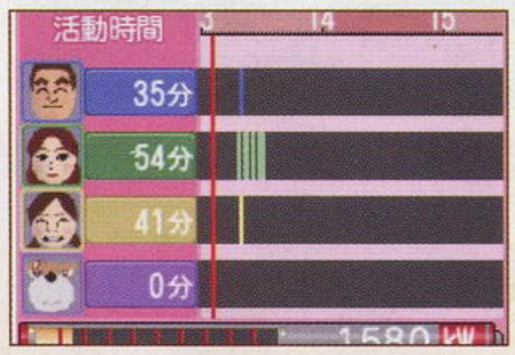
本周：51 705 套　累计：51 705 套

↓4	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo ■角色扮演	◆本周 47243套 ◆累计 1853680套	NDS
↓5	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo ■模拟经营	◆本周 40380套 ◆累计 116150套	NDS
↓6	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo ■音乐	◆本周 38558套 ◆累计 956732套	NDS
NEW 7	GT赛车5 序章版 SPEC III グランツーリス5 プロローグ SPEC III	■2008年10月30日发售 ■SCE ■竞速	◆本周 34965套 ◆累计 34965套	PS3
NEW 8	横行霸道IV グランド・セフト・オートIV	■2008年10月30日发售 ■Capcom ■动作	◆本周 33648套 ◆累计 33648套	X360

9 NEW 生活节奏DS NDS

歩いてわかる生活リズムDS

■Nintendo■2008年11月1日发售■实用软件■5800日元



游戏需要搭配专门的“生活节奏测量器”才能使用，每天玩家可以将它带在自己的身上，按照平常的生活习惯完成一天的行程后，将测量器所记录的数据传入游戏中就能获得各种统计结果来了解你的生活方式是否健康，从而制定出更合理的作息方式来随时让自己保持最佳的状态。

本周：26 191 套　累计：26 191 套

NEW 10	希德与随行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+ シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+	■2008年10月30日发售 ■Square Enix ■角色扮演	◆本周 26190套 ◆累计 26190套	NDS

由于本周NDSi和搭载80GB硬盘的PS3相继发售，所以主机硬件总销量较上周提高了2.5倍，年末商战的火药味也越来越浓，其中NDSi首周17.2万的销量更是顺利地赶超了之前一直处于领先优势的PSP，成为本周的硬件销量冠军，一直在日本地区颇受欢迎的“《横行霸道》系列”这次同样没有让期待的玩家失望，不但两个版本都榜上有名，更是创下了日本地区跨平台游戏“4：1”的新记录。

electronic arts
www.plumbook.cn

数字脑榜

恶魔召唤师的变迁史

▲收录了《真·女神转生 恶魔召唤师》中所有仲魔资料的“资料库”软件在当时算是非常少见的另类游戏软件了。

▲《恶魔召唤师 灵魂骇客》2CD的原声音乐集收录了游戏中全部104首配乐。

由于“《真·女神转生》系列”已经在玩家间久负盛名，所以作为它的一个分支，“《恶魔召唤师》系列”受到广泛的关注也是情理之中的事情，而和现在国内玩家接触比较多，以“葛叶雷道”为主角的系列作品相比，系列的第一款作品《真·女神转生恶魔召唤师》可能了解并接触过的玩家就比较少了。这款最初是以“《真·女神转生》系列”第四款作品推出的游戏，由于当时正值SS主机的鼎盛时期，所以在画面和音效等方面都较之前的作品有了很大的提升，除了保留“《真·女神转生》系列”中经典的“仲魔系统”外，持有枪型电脑“GUMP”召唤恶魔的主角葛叶恭二（キョウジ）更是对《女神异闻录》等后续的分支作品产生了深远的影响。当然如果你现在还想回味一番这款经典作品也并非完全不可能，因为2005年本作曾经在PSP上复刻过，并对初版很多不合理的设定进行了调整。

系列的第二款作品《恶魔召唤师 灵魂骇客》初版发售时正值“《真·女神转生》系列”诞生十周年之际，所以为了突出特别的纪念意义，制作小组将游戏故事的背景跳脱了以往现实生活与恶魔之间的冲突，反而将遍布整个城市的网络作为描写的重点，通过其对人类精神的影响和侵蚀，来折射出社会扭曲丑陋的一面，让系列玩家体验到重未有过的残酷美。所以在当时本作的故事得到了极高的评价，甚至用来烘托气氛的配乐也是恰到好处，即便是现在，当时发售的绝版游戏原声音乐集在网络商城中的售价也是让人叹为观止。

和系列前两作发售间隔只有两年相比，系列第三部作品显然有点“姗姗来迟”，而也正是从这个时候开始，系列作品才正式将战斗的方式进行了转变，增加了不少动作要素以及利用仲魔能力来解谜的系统。当然关于本作还有一个很有趣的小事件，那就是本作的美版由于标题过长（Shin Megami Tensei：Devil Summoner：Raidou Kuzunoha vs. The Soulless Army），还曾在2006年获得过由国外游戏网站Game Spot评出的“游戏名称最长”的趣味奖项。

系列作品发售年表

游戏名称	发售日	机种
真·女神转生 恶魔召唤师	1995.12.25	SS
恶魔召唤师 灵魂骇客	1997.11.13	SS
恶魔召唤师 灵魂骇客	1999.4.8	PS
真·女神转生 恶魔召唤师	2005.12.22	PSP
葛叶雷道对超力兵团	2006.3.2	PS2
葛叶雷道对阿巴顿王	2008.10.23	PS2

2008 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	10月20日~10月26日	10月27日~11月2日
1	PSP	3 092 632台	60 467台	50 358台
2	NDSL	2 656 886台	22 965台	171 925台
3	Wii	2 349 189台	24 292台	23 123台
4	PS3	744 282台	3 931台	39 587台
5	PS2	383 072台	6 962台	6 714台
6	X360	223 123台	7 844台	6 119台

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

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年10月26日~2008年11月1日

1 **辐射3** Fallout 3 — X360

■Bethesda Softworks ■2008年10月28日发售 ■角色扮演 ■上周排位：-

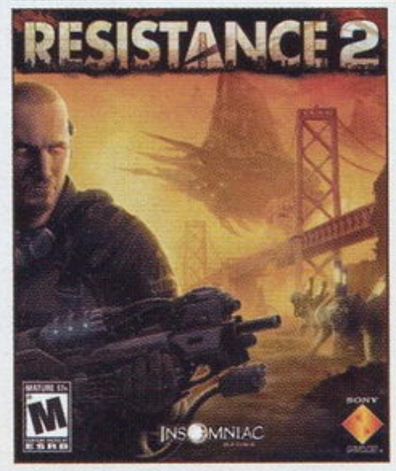
作为美式游戏中比较少见的“角色扮演游戏”，高自由度的探索方式、广阔而细腻的场景都是让人流连忘返的地方。游戏的战斗中玩家不但需要抓住敌人的弱点进攻，还要计算好敌人攻击的方式来找出最佳的应对方法，不然面对多个敌人时往往会因为一次计算失误而功亏一篑。

本周：447 598 套　累计：447 598 套

2	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐 ■上周排位：-	◆本周	354082套	X360
			◆累计	354082套	
3	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐 ■上周排位：-	◆本周	245371套	Wii
			◆累计	245371套	
4	辐射3 Fallout 3	■Bethesda Softworks ■2008年10月28日发售 ■角色扮演 ■上周排位：-	◆本周	206979套	PS3
			◆累计	206979套	
5	小小大星球 Little Big Planet	■SCE ■2008年10月27日发售 ■动作 ■上周排位：3	◆本周	204185套	PS3
			◆累计	348619套	
6	神鬼寓言II Fable II	■Microsoft ■2008年10月21日发售 ■动作角色扮演 ■上周排位：1	◆本周	188005套	X360
			◆累计	893167套	
7	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育 ■上周排位：2	◆本周	166979套	Wii
			◆累计	3088610套	
8	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐 ■上周排位：-	◆本周	137429套	PS2
			◆累计	137429套	
9	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐 ■上周排位：-	◆本周	129236套	PS3
			◆累计	129236套	
10	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速 ■上周排位：7	◆本周	92006套	Wii
			◆累计	3680918套	

2008年11月2日~2008年11月8日

1	战争机器2 Gears Of War 2	■Microsoft ■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演 ■上周排位：-	◆本周	705162套	X360
			◆累计	705162套	



2 **抵抗2** Resistance 2 — PS3

■SCE ■2008年11月4日发售 ■主视角射击 ■上周排位：-

游戏最大的亮点就是将网络模式进行了大幅度强化，玩家不但能够和好友组成最多8人的小队协同战斗，还能参与最多支持60人的网络对战来接受枪林弹雨的洗礼。对场景细节的把握仍然是让人印象深刻的地方，更加智能的敌人和大型怪物的出现也随时让玩家保持在亢奋的状态。

本周：304 958 套　累计：304 958 套

3	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育 ■上周排位：7	◆本周	173980套	Wii
			◆累计	3262590套	
4	辐射3 Fallout 3	■Bethesda Softworks ■2008年10月28日发售 ■角色扮演 ■上周排位：1	◆本周	137833套	X360
			◆累计	585431套	
5	007 大破量子危机 Quantum of Solace	■Activision ■2008年11月4日发售 ■动作 ■上周排位：-	◆本周	95325套	X360
			◆累计	95325套	
6	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速 ■上周排位：10	◆本周	95079套	Wii
			◆累计	3775997套	
7	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐 ■上周排位：3	◆本周	90440套	Wii
			◆累计	335811套	
8	神鬼寓言II Fable II	■Microsoft ■2008年10月21日发售 ■动作角色扮演 ■上周排位：6	◆本周	82596套	X360
			◆累计	975763套	
9	火影忍者 终极忍者风暴 Naruto: Ultimate Ninja Storm	■NBGI ■2008年11月4日发售 ■格斗 ■上周排位：-	◆本周	75684套	PS3
			◆累计	75684套	
10	吉他英雄 世界巡演 Guitar Hero: World Tour	■Activision ■2008年10月26日发售 ■音乐 ■上周排位：2	◆本周	72339套	X360
			◆累计	426421套	

www.plumbook.cn

无名英雄	SCEA/Sucker Punch	动作
PS3	inFAMOUS	美版
	2009年第二季度发售　1人	59.99美元
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

文 藤曦　编 星夜　美编 NINA

从毁灭开始 为拯救而战

in FAMOUS

也许你从未听说过Sucker Punch这个名字，但是如果你玩过《狡狐大冒险》，肯定会对这个名字产生好感。在制作了6年的平台动作游戏后，Sucker Punch如今正在集中全力开发一款充满野心的大作，这是他们涉足的全新领域，它曾在今年的E3展中被索尼作为压轴戏之一，在2009年的PS3战略规划中，它已经成为一张极具份量的王牌。

你就是毁灭世界的超能英雄

一场突如其来的大爆炸几乎将整个“帝都”(Empire City)完全摧毁，在爆炸的中心位置出现了一个巨坑，在这个巨坑中有一个眼神迷茫的男子……

男子的名字叫戴兰(Dylan)，他只是一个生活不如意的普通人，对眼前发生的事一无所知。因为这场大爆炸，戴兰获得了驾驭电能的超能力，当他在城市中奔跑躲避崩塌的建筑物时，因为无法抵抗身体内汹涌澎湃的能量而晕倒。当他醒来后，已经过了15天。

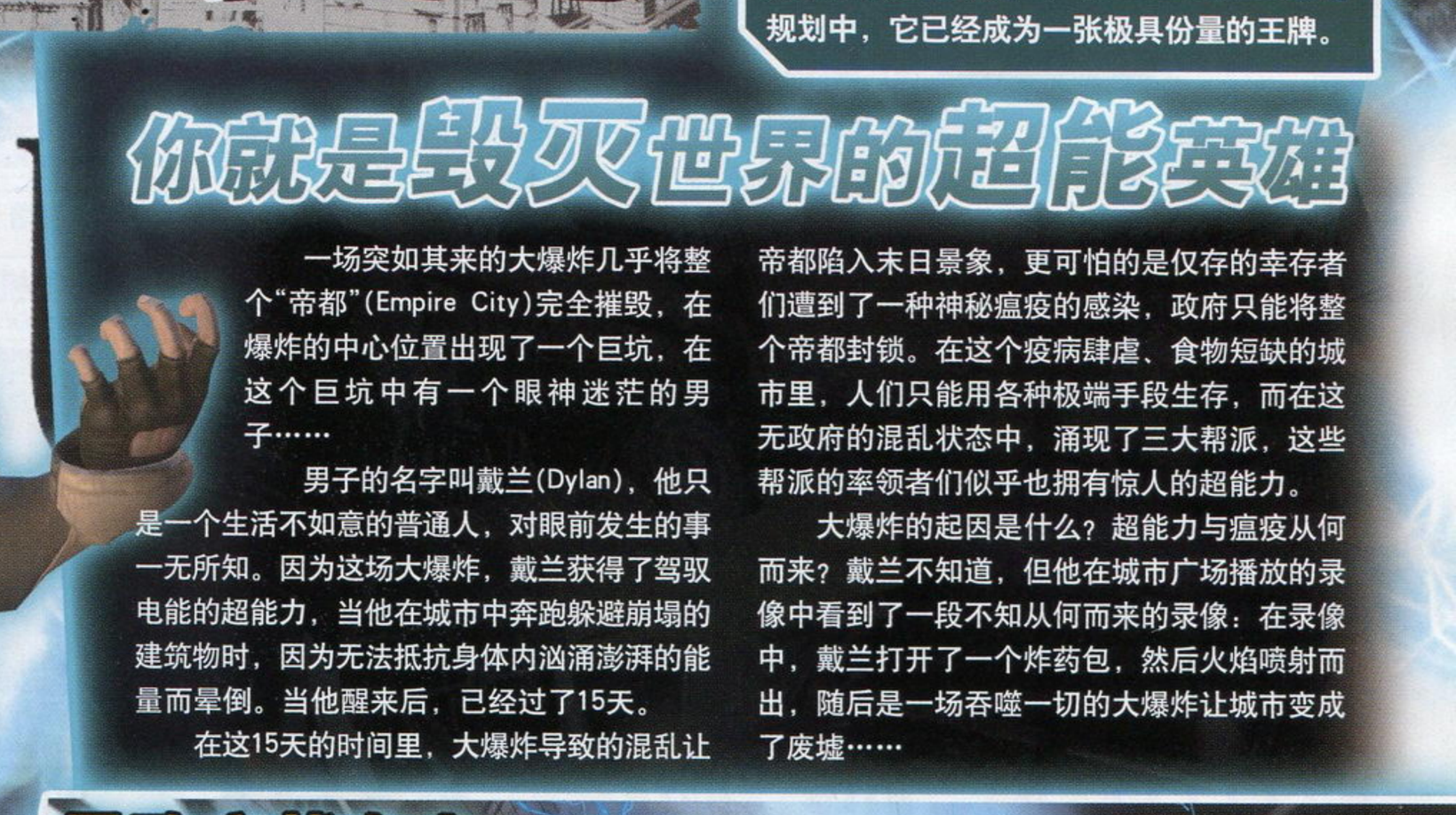
在这15天的时间里，大爆炸导致的混乱让帝都陷入末日景象，更可怕的是仅存的幸存者们遭到了一种神秘瘟疫的感染，政府只能将整个帝都封锁。在这个疫病肆虐、食物短缺的城市里，人们只能用各种极端手段生存，而在这无政府的混乱状态中，涌现了三大帮派，这些帮派的率领者们似乎也拥有惊人的超能力。

大爆炸的起因是什么？超能力与瘟疫从何而来？戴兰不知道，但他在城市广场播放的录像中看到了一段不知从何而来的录像：在录像中，戴兰打开了一个炸药包，然后火焰喷射而出，随后是一场吞噬一切的大爆炸让城市变成了废墟……

戴兰 Dylan

本作主角，在帝都大爆炸中拥有了超能力，被认为是制造爆炸的罪魁祸首。他的业余爱好是在城市街头奔跑跳跃的“跑酷”运动，因此在获得超能力之前已经有非常矫捷的身手，可以轻而易举地爬到高楼上。

无政府状态中 力量决定一切！



■超级英雄类题材似乎总是与漫画息息相关，本作的很多过场动画都将通过超酷的动态漫画来表现。

无责任感言 来源不明的超能力、毁灭世界的大爆炸、贯穿始终的阴谋论……《无名英雄》的故事背景让人自然而然地想到热门美剧《HEROES》，看来游戏刚开始时的大爆炸应该与主角超能力的来源密切相关。

©2008 Sony Computer Entertainment America, Inc.

转载来自 3DM-SMV

迷雾重重的帝都新势力

《无名英雄》是一款自由度相当高的游戏，帝都就是玩家自由冒险的舞台。这座城市由六个城区构成，共有三个岛屿，在爆炸后被全部封锁。帝都的三个岛屿分别由三个帮派统治，这些帮派由一些具有异能的人类建立，在末日后的帝都里不断扩张，招募了大量普通人类。在游戏中的第一个岛屿里，玩家将会在“霓虹区”遇到名为“收割者”(Reapers)的帮派。在与这三个帮派对抗的过程中，将逐步揭开神秘大爆炸背后的阴谋。

玩家可以操纵戴兰用行云流水般的流畅动作在帝都自由移动，由于场景规模巨大，因此不能仅仅依靠步行，而且作为一款围绕超能力的游戏，自然不能像《GTA》那样依靠抢车。据称戴兰将可以通过他的驭电能力在城市中高速穿行。

▶ 游戏刚开始时，一场神秘大爆炸就将繁华的帝都沦为废墟。

超能电力 超级破坏

▼ 这种程度的破坏只不过是游戏初期阶段，后期阶段的火爆程度令人难以想像。

驭电潜能逐渐苏醒

Sucker Punch希望真实描述一个普通人在获得超能力之后的情形，戴兰对于自身存在的超能力会有一段相当长的适应过程，逐步挖掘自身的潜能。戴兰的所有超能力都是基于对电的使用，初期比较常用的超能力包括投掷闪电球、在身体周围产生电场挡住敌人的攻击、用电制造一个作用类似于定时炸弹的能量球等，随着超能力掌握的不断深入，其威力将全面进化，例如同时放出无数颗闪电球，造成能将整片地区夷平的雷暴。

对电能的操控也可以演化为隔空取物的能力，通过强力电流可以将广告牌从墙壁上扯下，可以将敌人从大桥上推落。用操控电流的方式与场景互动在战斗中有重要作用，例如对着发电机放电就可以令其发生大爆炸，隔空操纵物体挡在自己面前就可以作为移动掩体阻挡敌人的子弹。值得一提的是，戴兰并非刀枪不入，也不能使用手枪，官方的解释是由于他体内有超能电流，因此子弹会在他手中爆炸。电属性对戴兰造成的负面影响还有很多，也许在游戏中还要注意回避水等液态导电物质。

“主角的超能力和剧情都是为游戏性而服务的。”
——Sucker Punch创始人Brian Fleming

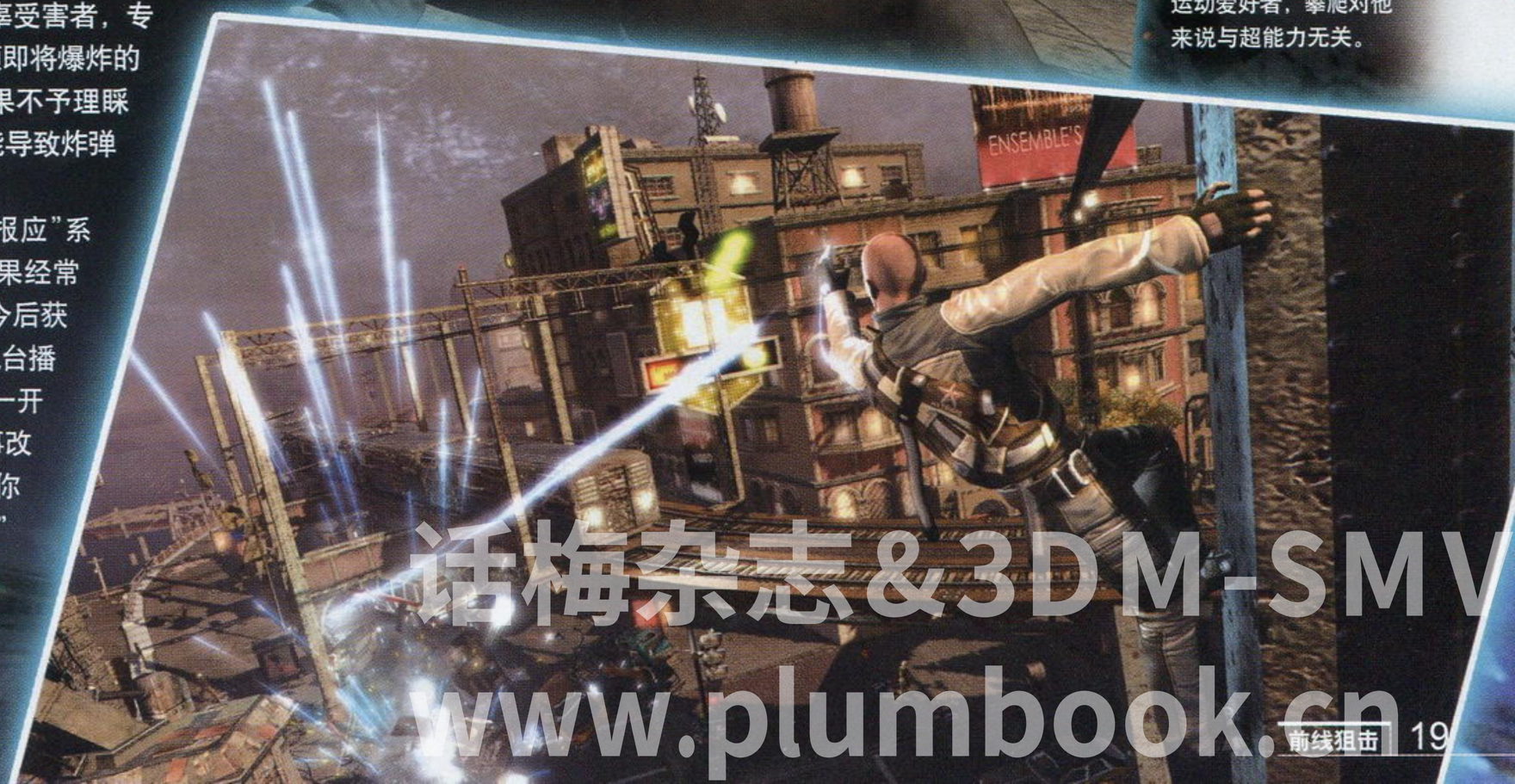
善恶抉择 因果报应

在很多强调自由度的游戏中，都有善恶抉择的时候，《无名英雄》也不会例外，不过与其他游戏不同的是，不管面临哪些道德选择，戴兰的最终目标是拯救帝都，因此不会像《GTA》那样肆意为非作歹，但是在任务进行过程中，却可以无视无辜受害者，专注于完成更重要的使命。例如当你前往拆除一颗即将爆炸的炸弹时，途中可能会遇到一个濒死的女子，如果不予理睬就会断送一条无辜的性命，而如果施救将有可能导致炸弹爆炸。

与这种两难抉择相对应的是本作的“因果报应”系统，戴兰的行为会影响到市民对他的反应，如果经常仗义助人，将会提高市民对你的好感度，并在今后获得他们的援助。由于帝都里的“幸存者之声”电视台播放了戴兰打开炸药包发生大爆炸的录像，因此一开始他就成为了全民公敌，如果不经常做一些善事改变自己的形象，就会让整个城市的所有市民与你为敌，今后的行动更加困难。另外，“因果报应”系统也会影响到戴兰的能力倾向，积极行善会发展某些方面的能力，而某些带有恶意的行为会发展出其他一些能力。

◀ 在游戏过程中对一些无辜的路人施救，可以改变自己的形象，并因而发展出某些能力。

▼由于戴兰本身是跑酷运动爱好者，攀爬对他来说与超能力无关。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 晴天 美编 NINA

SACRED BLAZE

セイクリッド ブレイズ

被神祝福的勇者们

开创光明未来 化身苏醒之神

作为日式策略角色扮演游戏中的经典作品，“《召唤之夜》系列”可爱清新的画风和有趣的系统都是让人为之深深着迷的地方，而自从负责开发本系列的“FLIGHT-PLAN”在去年推出过独立制作并发行的《龙影符》后，这款集结了饭塚武史和都月狩的原创新作给人的第一感觉更像是《召唤之夜5》（笑）。游戏中玩家需要操作勇者和自己的护卫与黑暗势力对抗，为了夺回最后的光明而展开扣人心弦的战斗，已经动心的你还不赶快来了解一下众多的全新要素？

苏醒神光	FLIGHT-PLAN	策略角色扮演
PS2	セイクリッド ブレイズ	日版
	2009年2月19日 1人	6800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上

领主 × 骑士

率领骑士团的勇敢青年

亚雷克希德

声：近藤隆

由于个性率直且为部下考虑周全，所以年纪轻轻就深得同伴的信赖。能够熟练使用剑、长枪等武器也让他始终活跃在战斗的最前线。

追随领主的勇士

和领主一样能够熟练使用近战武器的护卫，技能方面以防御和协力攻击为主，因此可以为我方的同伴吸引不少火力。

STORY

我们所处的世界曾经经历过光明与黑暗的战斗，
光明以孕育生命的神迹之力，
黑暗以幻化而生的无尽魔物，
在创造与破坏的轮回中不停地争斗。

而不幸的是，在最后神却意外地落败，
从此光明便从世界上消失，
一切都笼罩在无尽的黑暗之中，
恐怖的魔物们也随时威胁着人类的生命。

在充满恐惧与不安的世界中，
开始不断地出现微弱光芒，
而人们也似乎找到了新的希望，
在还没有失去一切之前开始了新一轮的反击！

引导天使

声：折笠富美子

神倒下之前诞生的天使，主要的任务是引导勇者来对抗黑暗，而也正因为她可以在战斗中给勇者们下达指令甚至是支援战斗，所以应该算是游戏真正的主角。

影响战斗的因素

▶ 游戏的战斗是以3D的形式表现，习惯了“《召唤之夜》系列”的玩家不知道能否接受呢？

游戏中从敌人不同的方向攻击，以及高度的差别同样会对实际进攻的结果产生影响。而当我方确定攻击目标后，系统也会给出伤害数值以及命中率等提示，其中我方指向敌人的箭头越大，颜色越深，那么命中的几率也就越大。

不能错过的经典设定

自由栏位

▶ 在战斗中使用“替换”指令就能改变目前装备的武器了，针对敌人的属性弱点来进攻吧。

战斗中勇者能够携带在身上的物品是有限的，所以战斗前必须在对应的自由栏位上装备好特定的物品才行，除了基本的回复道具，将武器设定在上面还能在战斗中随时更换。

必杀技与魔法

每名勇者在战斗中满足特定的条件同样可以使用威力巨大的必杀技，而一些大范围的攻击魔法在游戏中的演出也相当华丽，能否成功扭转战局就看玩家的战术运用了。

◀▲必杀技和协力攻击一样都有专门的动画来凸显魄力。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

©FLIGHT-PLAN 2009

司祭 × 光之精灵

在神殿内侍奉光明之神的圣女

米尔希雷特

声：佐藤利奈

从小就受到神之祝福的少女，一直在等待预言中“灯火勇者”的出现。从外形就能判断她是以回复魔法见长的角色，甚至根据成长倾向的不同，也能使用一些强力的攻击法术。

由神所具备的光之力和司祭的神圣力量共同作用而实体化的精灵，在战斗中同样是以回复我方为主要任务。

守护圣女的使者

等待勇者上百年的执着女性

塞尔碧娜

声：田中理惠

被称作“白贤者”的精灵族女性，在“假寐之森”过着与世隔绝的生活。战斗中主要施展攻击魔法来对敌人造成毁灭性打击，不过肉体却相当脆弱。

贤者 × 使魔

和贤者缔结契约的魔法生物，虽然看起来没有什么战斗力，但是却会使用回复SP的技能，对于魔法型的角色来说是不可或缺的辅助角色。

追随贤者的小猫

卡肯特 机械师 × 机器人

将发明创造进行到底的男孩

声：代永翼

传说中能够熟练掌握机械知识的神秘种族，虽然常用的斧头和大锤和自身的体型很不相称，不过使用起来却得心应手，甚至还拥有远程攻击敌人的各种辅助道具。

暗藏禁忌之力的人偶

装载有自我思考装置的机械人偶，钢铁的身体也注定了它拥有出色的防御力。游戏中玩家不需要给它装备防具，所以可以节约一大笔开支，非常经济实惠。

战斗基本系统公开

作战单位分析

游戏中勇者和护卫的对应关系是固定的，因此要使用特定的护卫就必须派出对应的勇者出战。在编成画面中，玩家可以给勇者选择不同等级的护卫(1级或与勇者等级相同)，但由于官方没有公布具体的差别，所以我们只能推断出从1级开始培养的护卫在相同等级时，能力应该会高于初始等级和勇者相同的高级护卫。

▲勇者和护卫的名字都可以自己决定，这样会不会更有带入感呢？

护卫效果

每个关卡玩家能够参战的角色数量是固定的，而且根据玩家在出战人物中派出的护卫数量不同，对应勇者的能力也会获得不同的加成。如果玩家足够强的话，也可以派出1名勇者和数名护卫来进行战斗，这样其他的角色就只有坐冷板凳了。

▶▼ 勇者和护卫的对应关系在很大程度上影响着出战人物的数量，所以在战术上也会产生很多变化。

协力攻击

▶▲参与协力攻击的护卫越多，所造成的伤害自然也越高。

当敌人同时处于勇者和护卫的攻击范围内时，可以发动包括勇者在内最大7人的协力攻击。此类攻击由于威力巨大，所以对付后期的强力敌人非常实用，甚至还有专门的特写画面。

勇者指令

战斗时只有勇者才能使用的专用指令，除了提升护卫的基础能力外，如果战斗中途有其他同伴死亡，也可以召唤出新的护卫来填补人数的空缺。

▶不同勇者的指令效果当然也是千差万别的。

话梅杂志&3DMGMV

无责任猜想 从目前公开的要素来看，游戏在战斗系统上还是作出了一定的创新，多路线多人物的设定也在一定程度上保证了游戏内容的丰富程度。当然目前最让“《召唤之夜》系列”玩家期待的应该还是游戏中是否会出现各种收集要素丰富的“迷你游戏”了。

www.yumbook.cn

冒险家 × 猎鹰

以环游世界为目标的青年

牢牢锁定敌人的宠物

奇达姆

声：杉田智和

为了追求浪漫的爱情与刺激的冒险才展开旅途的青年。战斗中他最大的作用就是能够发现战场中隐藏的宝物以及解除敌人布下的陷阱，从职业特性上感觉更贴近于“盗贼”。

经过特别训练，会根据主人的意志而采取行动的忠实部下。由于具有飞行的特殊能力，所以冒险家能够借助它给远处的同伴使用各种道具。

巫师 × 僵尸

不屈的死亡英灵

使用巫术与黑暗力量抗争到底

拉姆辛

声：泽城みゆき

使用秘传法术的巫师族后裔，除了精通剑、飞镖等武器外，还可以使用符咒来发动魔法攻击，因此有针对性地培养他能够在后期的战斗中身兼数职。

利用巫术而复生的战士，由于体力和防御非常出众，所以在肉搏时非常有优势。当然在面对自己比较惧怕的魔法型角色时，它也可以使用吸收其SP的技能来阻止进攻。

吟游诗人 × 舞娘

▲由于职业的特殊性，迪菲尼对于亚雷克希德是否是神派来的使者显得十分在意。

为神献上优美乐章的男子

迪菲尼

声：千叶进步

主要的职责是创作诗歌来取悦神明，所以在战斗中也会施展很多增加我方能力的特殊技能。善于使用弓箭进行远程攻击也是弥补自己防御力低的有效手段。

为诗人伴舞的女性

由于擅长舞蹈，所以在战斗中的行动速度和回避率也比较高，再加上主要使用的武器双剑在游戏中的攻击范围比较大，所以绝对值得重点培养。

操纵神之意志的全新系统

由于本作玩家所扮演的其实是引导勇者的天使，所以在战斗中也可以使用名为“辉力”的数值来产生各种特殊效果辅助勇者们作战，甚至勇者的成长倾向都掌握在你的手中。

▶“辉力”在游戏中是有限的，要想一直使用是不现实的。

濒死的同伴被敌人选中

▲▶抢在敌人行动之前发动“辉迹”看来对玩家的反应和瞬间判断力是不小的考验。

提前回复HP成功活下来

辉迹

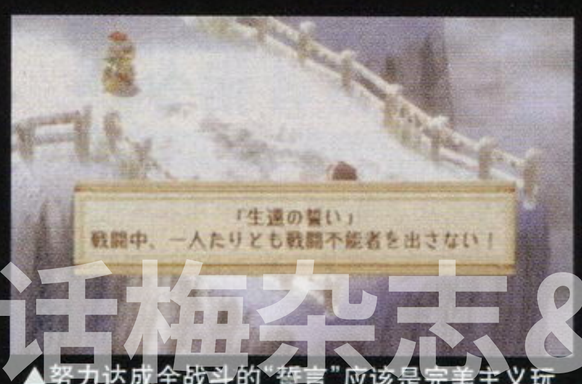
战斗中无论是敌我哪方采取行动，玩家都可以消耗“辉力”来介入战斗。这个被称为“辉迹”的系统可以产生很多奇特的效果，比如在我方受到敌人致命一击前先回复HP来躲过一劫等等，只要多加尝试就能发现很多新的战斗思路，游戏的策略性也得到了进一步提升。

祈祷与祝福

在某些剧情分支勇者会“祈祷”得到“神”的旨意来采取接下来的行动，之后根据玩家的选择不同，故事也会朝不同的方向发展，看来多结局又将成为游戏谋杀时间的一个主要手段了。另外使用名为“祝福”的能力可以改变勇者的成长倾向，如果让魔法型角色改走物理攻击路线说不定也会得到一些意外的收获，孰优孰劣就看玩家自己的喜好了。

▼接受勇者的“祈祷”给予具体的指示后同样需要消耗“辉力”。

▲每个勇者都有几套成长方案供玩家选择，甚至获得某些能力的时候也需要玩家从两个之中进行选择，所以同一勇者在不同玩家的手中也会存在很多差别。



▲努力达成全战斗的“誓言”应该是完美主义玩家的必修课题了。

宣誓

有点类似于其他同类游戏中的“隐藏任务”，只要玩家在战斗中满足勇者提出的“誓言”，不但勇者的能力会得到增加，其对神的信仰度也会上升，从而得到“辉力”，这样玩家所能做的事情也就变得更多了，非常的实用。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

作为整个系列的剧情中具有前传性质的一部作品，《星之海洋 4　最后的希望》自然要回归原点、突出“星海”这一主题。这次 tri-Ace 公布的新情报中包括了用来进行星球间移动的宇宙飞船以及 FANS 非常熟悉的 PA 系统，相信不管是新老玩家都会觉得非常感动。越来越多的信息表明，我们将会玩到系列历史上最能体现《星之海洋》精髓的一部作品。

文 九兵卫　美编 anubis

星之海洋4 最后的希望	Square Enix	角色扮演
X360 Star Ocean 4 the last hope		日版
预定2009年2月19日发售	1人	价格未定
无对应周边		

STAR OCEAN
THE LAST HOPE

驾驶自己的飞船遨游宇宙吧！

宇宙飞船 卡尔娜丝号

为了探索未知的外太空，人类建造了 5 艘宇宙飞船提供给宇宙开拓者队使用，卡尔娜丝号是其中的第三艘，目前由男主角艾基担任船长，另有包括蕾米在内的多名同伴负责飞船上的其他各部分工作。

飞船上的各种设施

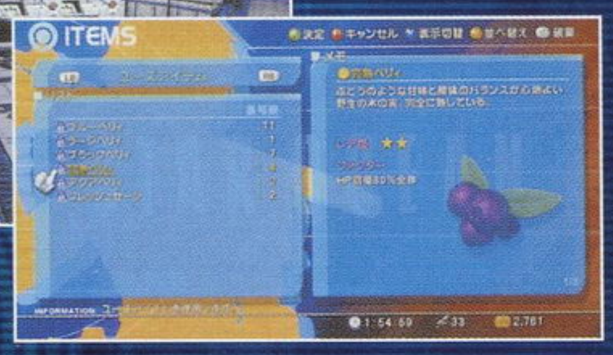
和“《星之海洋》系列”的以往作品不同，本作中宇宙飞船将是非常重要的交通工具，通过宇宙飞船卡尔娜丝号我们可以前往不同的星球进行冒险，但是在银河中穿梭的过程中，即使是乘坐着飞船我们也同样有可能与各种各样的敌人发生激烈的战斗，这一点是需要提前做好准备的。卡尔娜丝号既是游戏中必不可少的交通工具，也是艾基和蕾米他们生活的场所。这里就向大家介绍一下飞船上的主要设施。

驾驶舱

当我们需要进行星球之间的移动时就可以前往驾驶舱，在这里玩家能选择想要前往的目的地星球。飞行部分将由宇宙飞船自动完成，但是相应的，星球之间的移动会花费一定的时间，这段时间内我们可以在飞船中自由活动。

▶充满紧密仪器的驾驶舱内似乎并没有太多工作人员在操作。

会议室 合成道具！

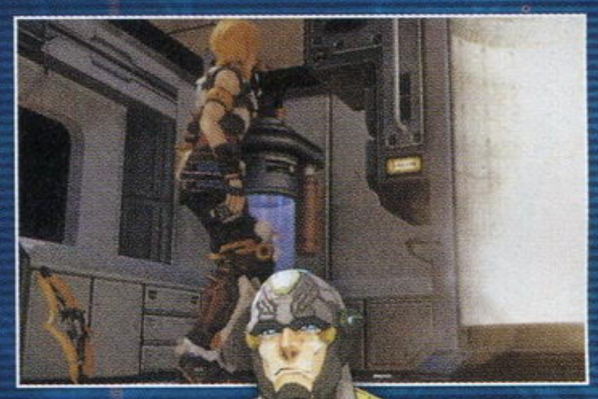


▲合成系统一直是“《星海》系列”的老传统，它将在本作中得到进一步强化。

在本作中，宇宙飞船里的会议室并不是用来召开作战会议的地方，而是用来进行各种各样合成的场所。游戏提供了多达 1000 种的道具来给玩家进行合成，不同的角色、不同的技能等级，合成出来的物品也都是不一样的。熟料地掌握合成的窍门将是游戏顺利进行的关键。

居住空间

为了能长期地在宇宙中进行探险，飞船中也准备了完善的生活设施。休息时艾基与蕾米就和同伴们居住在这里，我们可以感觉到轻松的生活气息。



PA事件

熟悉“《星海》系列”的玩家应该都知道，所谓“PA 事件”指的就是私人行动（Private Action）。进入各个城镇或者场所后主角可以单独行动，通过于其他同伴的对话，我们不但能了解一些有用信息，还可以提高与他们的友好度，从而推动主线或者分支剧情的发展。

◀蕾米故作神秘地问艾基今天是什么日子。

▶这时告诉蕾米：今天是她的生日，便能提升与蕾米的友好度。

巴卡斯·D-79

飞船的安全由我来保护！

看上去像个机器人的巴卡斯其实和普通人一样，也是具有主观意识的，他只是通过最尖端的技术将肉体全部机械化罢了，采用了光学迷彩的装甲还让巴卡斯具有隐身的能力。不过说起来，巴卡斯的性格也确实像个冷冰冰的机器，尽管为人很富有正义感，但别人却很难感觉到他感情的变化。

活梅杂志&3DM-SMV

前作UCG评分回顾 游戏名 星之海洋3 导演剪辑版 机种 PS2 评分 27

©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
Developed by tri-Ace Inc.
www.plumbook.cn

文 玛娜 美编 NINA

以逃生为主题的“《绝体绝命都市》系列”终于即将登陆 PSP 了！相信玩过 PS2 上前作的玩家应该很期待这款最新的作品吧。玩家将在本作中遭遇一场可怕的地震，而且除了保护好自己之外，还要让身边的同伴也安全地存活下来。此外，除了作为主要内容的故事模式外，本作还对应无线网络，加入了能够让多名玩家同时参加的模式，可以说是新鲜感十足。

游戏简介

本系列是以自然灾难为主题的动作冒险游戏，曾在 PS2 上推出过两作，且均得到了不错的评价。游戏第一作的主题是地震，第二作的主题是水灾，游戏也通过模拟真实灾难的情景让玩家在不知不觉中学到一些防灾自救的知识。

PSP	绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌	Irem	动作冒险
	绝体绝命都市 3 坏れゆく街と彼女の歌		日版
	预定 2009 年	1～4 人	售价未定
	对应周边未定		

絶体絶命都市3 —壊れゆく街と彼女の歌—

保护她的一百种方法

从4月起将进入位于中央岛一区大学就读的香坂直希正坐在行驶于高速公路的巴士上，很快，他就将在这座岛上展开全新的生活。巴士驶进了海底隧道，就在到达隧道中间的时候，大规模的地震突然爆发了。

香坂直希从毁坏的公车中爬出来，在烟雾弥漫的隧道之中救出了本条咲，并且与她一起从中央岛逃到了地面上，但是，他们所看到的景象却是满目疮痍的都市……

在这座遭到了灾难破坏的城市中，他们真的能够平安无事的逃脱吗？

◀▲在海底隧道里遭遇地震后，香坂凭借自己的力量逃了出来，此时，他看到周围的一切早已变得支离破碎。

主人公

香坂直希

从 4 月开始将在中央岛一区大学就读的学生，在到达中央岛之前的海底隧道时遭遇了巨大的地震，在逃生的途中遇到了本条咲并将其救出。

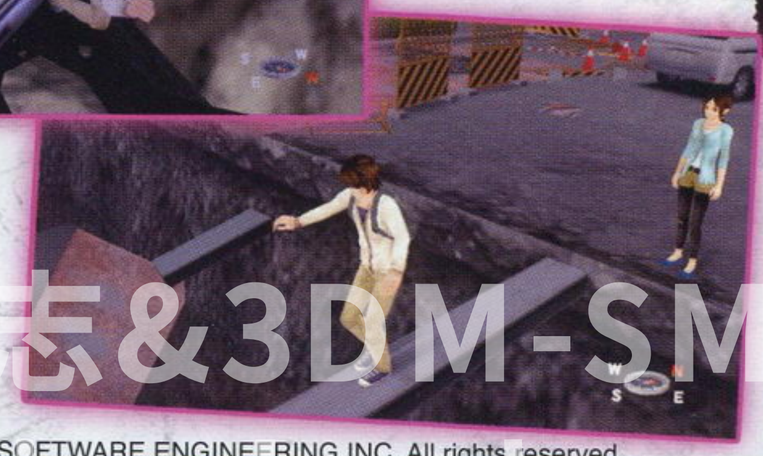
在巨大的地震中逃生

本作是一款灾难求生题材的游戏，玩家要操纵主人公香坂直希在保证自己和同伴安全的前提下从灾难现场逃生，伴随着地震而生的火灾、塌方、洪水、瓦斯泄露……这种种危险都会在游戏中出现，如何一边探索新的道路一边躲避即将发生的危险，这就是玩家将要面对的考验。

与前两作不同的是，本作中不仅场景和事件都严格按照真实情况进行制作，还请来了曾经出版过多部防灾相关书籍的渡边实先生负责监修，并在游戏中加入了“防灾指南”：随着游戏的剧情发展，会陆续有新的资讯出现在“防灾指南”中，这些资讯绝不仅仅被运用在游戏的攻略上，而且还会潜移默化教给玩家在现实生活中遇到灾难的时候应该采取什么行动。

▲由防灾专家监修的地震后场景，无论是哪一方面都非常有真实感。

▲走过脆弱的路面时，可能会因为路面坍塌而掉落。



▶路面随时都有可能被切断，这时候玩家需要利用各种方法通过。

©2002 2008 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.

无责任猜想 看到本作粉红色的LOGO，再配合充满了暧昧气息的副标题后，相信大家都会会心一笑，在逃生游戏中使用粉红色的色调可不多见，看来这是制作人在暗示玩家本作不光是一款灾难求生游戏，游戏中也会出现一些让人心跳的感情事件喔。

3DM-SMV

全新系统 心理计量表

系列的每一作都会围绕游戏主题创建一个关键系统，在前两作中，关键系统分别被定为“水”和“体温”，而本作中则是全新的“心理计量表”。

2003年《绝体绝命都市》PS2

◀ 游戏的关键是水，一旦水分不足玩家就会死亡，游戏中有大量的水龙头供玩家补给。

▶本作以冬天的城市为舞台，一旦玩家被水浸湿就会导致体温降低，长此以往将导致死亡，玩家要依靠篝火、服装、保暖贴等各种道具维持自己的体温才能存活下去。

2006年《绝体绝命都市 被冰冻的记忆》PS2

▲香坂将和本条展开一场危险的旅程。

◀ ▲HP和ST的关系是此消彼长的关系，从这两张图中可以很明显地看出来。

本条咲

什么是心理计量表？

心理计量表（在游戏中被称为ST）就是以计量表的形式显示玩家在灾难中因承受紧张与不安等情绪而积累起来的压力，这个计量表会被显示在游戏画面的左上方并和HP槽相连接。

当玩家在游戏中感受到压力的时候心理计量表就会变长，HP上限会因心理计量表的压力而相应缩短，当HP降到0的时候主人公就会迎来死亡的结局。压力会因为很多原因上升，像是摔倒、饥饿等肉体因素，或是遭到他人的责备等精神因素都会对其有所影响，当陷入危机状态的时候则会迅速增加，所以如何避免压力的增加将是影响玩家行动的关键性因素。另外，这些压力会在休息、进食、听到抚慰人心的语言或是听到本条的歌声后得到缓解。

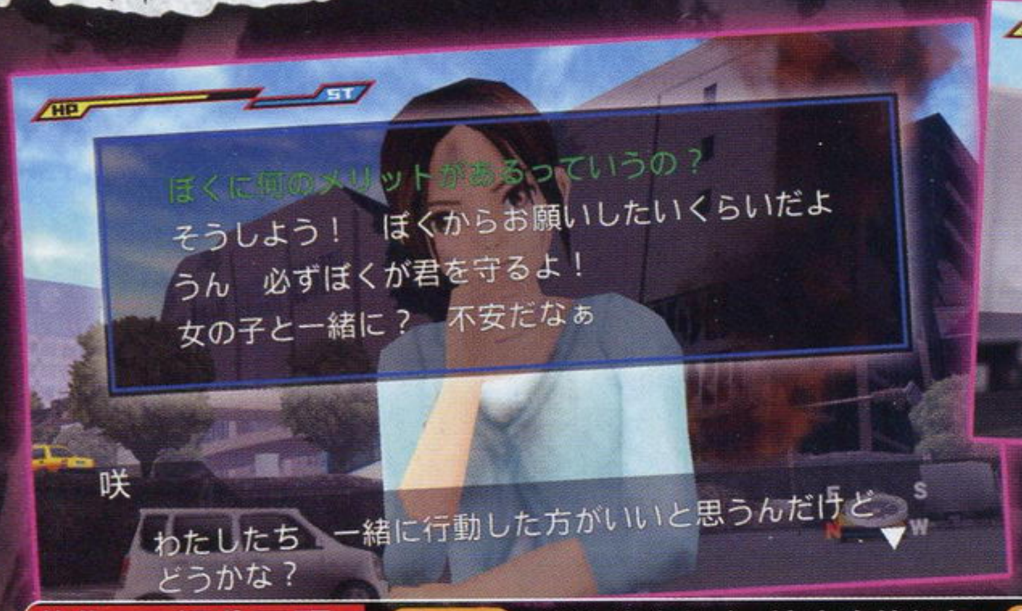
▲危机状态中，ST的长度有了惊人的变化。

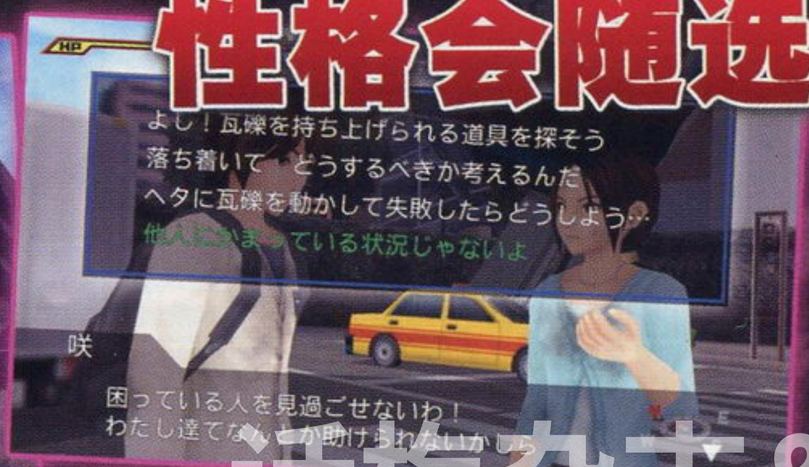
◀ 当危机过去之后，ST便会恢复正常的状态。

▶ 听本条的歌声是本作中新加入的设定，和游戏的副标题相对应。虽然现在还没有公布详细的信息，不过应该是依靠女主角的歌声来回复一定压力的系统。

在中央岛的中央医院里做护士的少女，因为不能彻底放弃成为音乐家的梦想而决定辞职，就在离开中央岛的海底隧道时遇到了地震，于是开始和主角一起行动。

性格会随选项而变化！





◀▲游戏中与女主角对话会出现非常多的选项，按照自己的意图来选择并与她交谈吧。

在本作中，主角的个性会根据玩家在游戏中的选择发生变化，这些选择包括对话时的选项，遇到幸存者如何应对，以及在危险状态时所做出的决定等，玩家要在很多状况下作出自己的判断，这些判断会影响主角的个性，而主角的个性则还会影响到压力槽的积累幅度。

前作UCG评分回顾　游戏名 绝体绝命都市 被冰冻的记忆　机种 PS2　评分 23

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

DRAGON QUEST IX

ドラゴンクエストIX 星空の守り人

文 九兵卫 美编 木仙

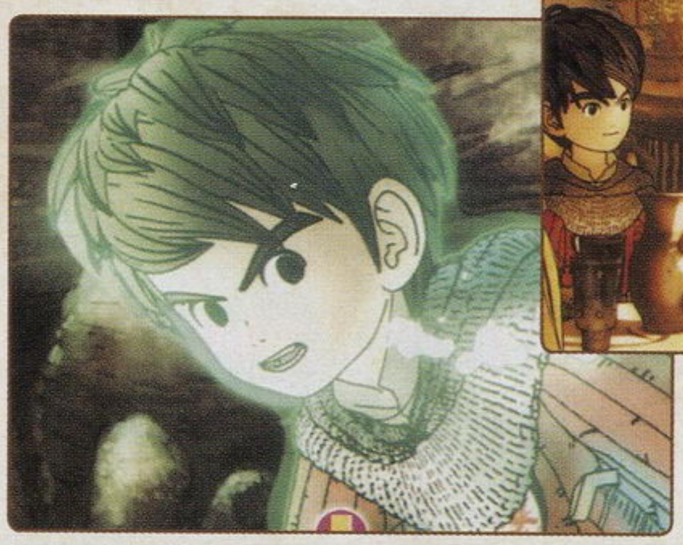
勇者斗恶龙IX	Square Enix	角色扮演
NDS	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	日版
	预定 2009 年 3 月发售 / 1 ~ 4 人	价格未定
	无对应周边	

《勇者斗恶龙IX》（以下简称《DQ IX》）还有不到半年的时间就要与玩家见面了，但是游戏透露的信息还不是很多。这次官方将职业与装备部分做了一个介绍，看来合作将在本作中占有相当重要的地位。不过这次剧情和相关人物仍然没有公布，相信在接下来的时间里制作小组还会有更多的情报陆续放出来，请大家期待我们的后续报道吧！

动画

这次制作小组在 TGS 上公布的动画主要是表现游戏中与同伴合作的一段镜头，清新的画风和明快的人物形象都给我们留下了深刻的印象。不过这里面最引人关注的还是动画中那座高耸入云的谜之塔，相信那里应该是和游戏主题相关的一个重要场所。

▼从这个镜头我们可以清楚地看到本作的主角设定是青年，并不是少年勇者。



▲酒馆中的气氛相当融洽，在这里我们还能通过 Wi-Fi 和其他玩家联机合作。

▲▶这段镜头很值得我们注意，魔法师同伴通过吟唱魔法而给主角的剑附带了特殊的属性效果，难道说在游戏中我们可以和同伴实现连携作战？

装备设定

看过我们以前的报道大家应该知道，这次《DQ IX》的主角是可以由玩家自己来定义的。包括面部、体型、发型在内的很多个人特征都能自行改变。不仅如此，本作还提供了丰富的装备系统，我们可以任意选择外形与性能各异的武器或者防具。这无疑让玩家在游戏时的代入感变得更强了。

预览

能更换装备的最大乐趣就在于我们可以看到角色的服装与武器都会随之改变，玩家能在预览画面按住 L 或 R 键旋转角色进行观察。鉴于 Level-5 一向在个性道具系统方面颇有心得，所以游戏在这方面的细节表现将非常值得我们期待。

信息栏

信息栏是显示当前角色姓名、职业与等级的地方。除了主角之外，我们也可以在装备系统中对其他同伴的武器与防具进行调整。

装备种类

游戏中可以更改的装备种类囊括了武器、盾、铠甲、头部、护手、腿部、鞋以及装饰品这 8 个种类。当然，像盾这样的装备是具有特定职业的限定的。

物品选择

每种装备里有很多外形和颜色不同的物品，我们在选择栏中可以对它们进行预览。细心的玩家还可以通过图中的翻页数发现，这些物品的数量是相当可观的。

与同伴一起踏上雄壮的冒险之旅吧！

海杂志&3DM-SMV

前作UCG评分回顾 游戏名 勇者斗恶龙VIII 机种 PS2 评分 29

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

www.ptumbook.cn

职业选择

职业系统曾经在系列的《Ⅲ》和《Ⅵ》中出现过，尤其是在 20 年前推出的《Ⅲ》里，丰富且耐玩度极高的职业系统不但在系列的历史中开创了先河，对于之后的同类其他作品也起到了不可忽视的影响。通过目前的情报我们明显可以感觉到游戏在职业方面下了很多工夫，它将是本作的关键系统。到底职业系统能否给我们玩家带来媲美甚至超越前作的游戏体验，大家还是拭目以待吧！

▶在达玛神殿我们可以变更自己和同伴的职业，转职将是玩家想要变得更强的必经之路。

五大经典职业！

战士

战士是游戏初期的推荐职业，特点是成长快而且攻防都比较高，在战斗时可以作为主力冲在最前面。

魔法师

魔法师使用的武器是杖，在战斗中可以发动强力的攻击魔法，在对付一些棘手的敌人时是非常必要的战斗力。

僧侣

僧侣在队伍中的主要职责是帮助同伴回复，有时也可以吟唱一些附加特殊状态的咒文，是典型的辅助性职业。

格斗家

格斗家是一个比较实用的职业，移动力和 HP 高是他们的特点，另外格斗家的攻防能力也很均衡。

盗贼

敏捷和速度是盗贼的特长，每回合开始时他们总能在第一时间发动攻击，不过盗贼使用的匕首武器攻击力很有限。

鲁伊达酒馆 与同伴交流的场所

鲁伊达酒馆也算是系列玩家都熟悉的老地方了，在这里玩家可以认识到很多新的伙伴。冒险的过程中，不同职业、不同能力的同伴将给我们带来很大的帮助，也是战胜强大敌人的关键。

▲有聚也必有散，当我们需要新的同伴加入时就不得不和以前的同伴分别，这实在是让人依依不舍。

怪物

在游戏的冒险过程中总少不了那些我们熟悉的怪物，像史莱姆、蝙蝠、杀人机器这些经典的敌人都会在游戏中出现。不仅如此，还有很多新的怪物也会粉墨登场，让众多老玩家眼前一亮。不过惟一遗憾的是目前官方还没有说本作会加入怪物同伴系统。

▶既然三种石像兵都可以在游戏中同时出现，那么玩家如果看到黄金史莱姆、金属王以及史莱姆王站成一排，那将会是怎样的情景呢？

◀新的怪物“老虎骑士”看样子属于野兽系的，实力应该不俗。

战斗系统

就目前情报来看，《DQ Ⅸ》的战斗在大的方向上并未作出大的改变，但是在指令显示等一些细节方面根据 NDS 平台的特性做出了一些调整。另外，如果大家再观察得仔细一点就会发现以下两处令人感到好奇的变更点。

变更点一

战斗时我方队员的站位并不都是传统的单线的了，游戏很有可能引入了被敌人包围以及发动偷袭之类的要素，根据触发战斗时战场情况的不同，我方队员的位置也会发生相应的变化。

变更点二

战斗中我们可以看到，在一名角色发动攻击的同时，其他角色并不是站在原地不动的，他们有的也会摆出奔跑的架势。虽然官方没有对此作出说明，但是联系到之前公布的动画，我们不妨可以大胆地推断这极有可能和合作攻击之类的新要素有关。

◀简洁明了的指令菜单一直是系列为人称道的特色，借助 3DS 的双屏的帮助，本作的指令菜单将更具有亲和力，操作起来也更方便。

◀战斗时发动特定的技能时会出现魄力十足的特写画面。

转载&3DM-SWV
www.plumbook.cn

无责任猜想 看了游戏中丰富的装备系统，我们几乎可以肯定地说本作一定会有与之相配对的合成系统。Level-5 的作品在这方面一直都有上佳表现，这次的装备与合成部分也势必会变得更加好玩。

第三位主人公登场

维恩托斯
ヴェントゥス

跟特拉（テラ）与艾克阿（アクア）一样，他也是一名键刃使者，大家平时都称呼他“维恩”，他的容貌跟《王国之心Ⅱ》的罗克萨斯（ロクサス）很相似，至于原因在系列里一直都是一个谜。他这次也是遵照键刃大师的命令去帮他寻找其中一名弟子“阿诺特大师”的下落。

KINGDOM HEARTS Birth by Sleep

キングダム ハーツ バース

文 九兵卫
美编 心の永恒

作为SE的王牌大作，这款《王国之心 梦中诞生》可以说是在近期PSP游戏名单上受到了不少玩家的关注，虽然离游戏正式发售还有一段时间，不过从官方公布的情报以及在TGS2008游戏展上的试玩来看，游戏的完成度已经很高了，而游戏的画面可以说是直逼PS2版的画面效果。至于游戏的故事背景，不知大家是否还记得在《王国之心Ⅱ最终混合版+》隐藏CG里出现的那几位隐藏人物，这次《王国之心 梦中诞生》的剧情就是描述他们的故事，喜欢前作的玩家就更没理由错过这样一款游戏了。

王国之心 梦中诞生	Square Enix	动作角色扮演
PSP	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	日版
预定2009年	1人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：15岁以上

系列简介

“《王国之心》系列”是SE和迪士尼在2002年的时候共同打造的动作角色扮演大作，在PS2和GBA上都有发布过相关的作品。该系列最大的特点就在于迪士尼的经典卡通人物以及SE的人气角色都会在游戏里纷纷亮相，而游戏里丰富多变而又不失流畅性的战斗系统以及深邃的世界观都博得了玩家的一致好评。该系列推出后在短短的五年时间里便卖出了1100万套的骄人成绩，这使得它成为SE公司继《勇者斗恶龙》和《最终幻想》后的又一主力作品。

以速度取胜的战斗方式

跟其他两位主人公一样，维恩也有属于他的战斗风格，而维恩这个名字在拉丁语就是风的意思，正如其名字一样，维恩有着其余两位主人公无法比拟的速度和敏捷，他的战斗风格自然也是以又快又准的方式为主。另外在这里也出现了新的战斗指令“射击锁定系统”，在战斗的时候长按L和R键就可以锁定敌人，锁定目标后角色就会利用特有的技能对被锁定的所有敌人进行攻击，而且在限定时间内如果锁定目标数能达到最大限度的话，就可以继续追加攻击。

▲维恩使用射击锁定系统后就会利用冲刺来攻击敌人。

▲大家可以注意到维恩是反手拿武器，风格很像忍者。

◀▼利用新的魔法使敌人处于无重力状态，这样敌人就算解开魔法后也是处于无防备的状态。

深入灰姑娘的世界探险

因为某些原因这一次维恩要在灰姑娘的世界里给灰姑娘制作晚礼服，为此他需要在各个场景里搜寻各种制作晚礼服的素材。当然，途中会出现不少的敌人从中作梗，我们的维恩究竟要怎样应付呢？

▲途中遭遇到敌人的时候玩家还可以利用场景中的家具进行攻击。

▲制作晚礼服的第一步首先是要收集素材。

◀历经各种阻扰终于找到素材。

TGS回顾

就在刚结束不久的TGS展会里，我们可以从最新影像里看到玩家控制的角色在空中对键刃使用隔空操作，更令人惊奇的是角色可以使用瞬间移动来攻击敌人，另外影像里有艾克阿和灰姑娘一同出场的镜头，难道维恩在灰姑娘世界的事件也跟艾克阿有关？

©Disney Enterprises, Inc. Developed by SQUARE ENIX

www.plumbook.cn

这款几乎和《王国之心》PSP版同时公布的《王国之心 358/2天》，虽然它的画面比起PSP版略逊一筹，但是这款作品从另外一个特别的角度描述了“王国之心”的世界。游戏的背景发生在《王国之心II》时期，而故事讲述是的罗克萨斯在XIII机关这一年间所发生的事情。由于在《王国之心II》中罗克萨斯登场时已经是他最后一星期的时期，相信这次在《王国之心 358/2天》玩家会体验到完全不同的故事。

另外提起XIII机关，我想只要玩过《王国之心II》的玩家都会对这个神秘而古老的机关记忆犹新吧，这些曾经给《王国之心II》的主角吃过不少苦头的XIII机关成员每一位都是实力出众的高手，而在本作里玩家可以通过和这些机关成员相处来了解他们的身世。

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリーファイブエイトデイズオーバー

王国之心 358/2天	Square Enix	角色扮演
NDS キングダム ハーツ 358/2 Days		日版
预定2009年2月	1～4人	售价未定
对应任天堂Wi-Fi网络连接		推荐玩家年龄：15岁以上

简单明了的操作

系列中操作简单的优点在《王国之心 358/2天》得到了很好的保留，玩家在战斗里可以用物理和魔法攻击以及卡片效果来打倒敌人然后回收被夺走的心。当然最让人兴奋的莫过与可以和XIII机关的成员一起并肩作战了，在前作里他们是难缠的敌人，在本作则是非常靠的住的同伴，玩家在每次执行任务的时候可以选择自己喜欢的成员来组成搭档。

值得一提的是在该作里除了单人模式外，游戏还支持多人联机来一起执行任务，在这个多人模式里玩家可以选择自己喜欢的角色来跟朋友组队来挑战任务，而且任务的成果也会对单人模式的一些要素产生一定的影响，玩家赶快叫起身边朋友一起来联机吧。

▲在任务里玩家最多可以组成4个人的团体小队。

◀ 任务结束后系统会根据每个角色对小队的贡献度作一个统计。

在钟楼塔度过的温馨时间

《王国之心II》里有关XIII机关的经典场面之一就是在钟楼吃冰棍那一幕了，这次加上了新的女主人公感觉更像是一群高中生在度过课余时间。

希翁
シオン

希翁和利库的关系是?

虽然是XIII机关的新成员，不过从希翁的反应看来，她似乎以前就认识罗克萨斯和利库。而对于利库提到索拉的事，希翁则是感到非常的惊讶，她不断地向利库质问有关索拉的事情。

作品关键词 XIII机关

在《王国之心II》就存在的神秘机关，里面的成员虽然保持着人的姿态却没有真正的实体。由于他们的“心”并不完整，因此为了创造出真正的完整体，他们必须要得到“王国之心”。该组织的成员一共有13名，有不少成员的身分都很神秘，尤其是一些资历比较老的成员甚至知道键刃的秘密以及过去为了键刃的争夺而爆发了一场战争。

第十四名XIII机关的成员，也是一位使用键刃的使者，虽然不知道自己的真实身分，但却还隐约记得有关索拉（ソラ）的事情。自称自己是一位不可以存在的人，外貌也非常像凯莉（カイリ），她身上充满着不可思议的谜团。

▲作为XIII机关原来没有的第十四位成员，希翁的来历也是一个迷。

▲希翁跟罗克萨斯两个人都是是键刃使者，这会是一个巧合吗？

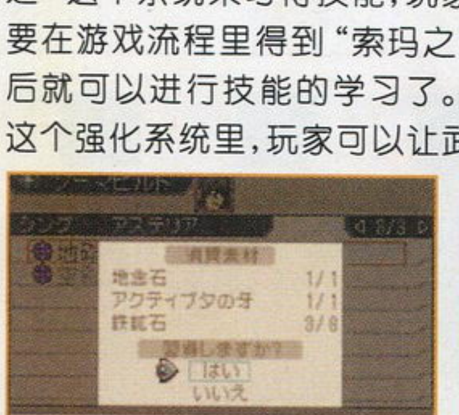
话梅杂志&3DM.SM
www.3dmgame.com

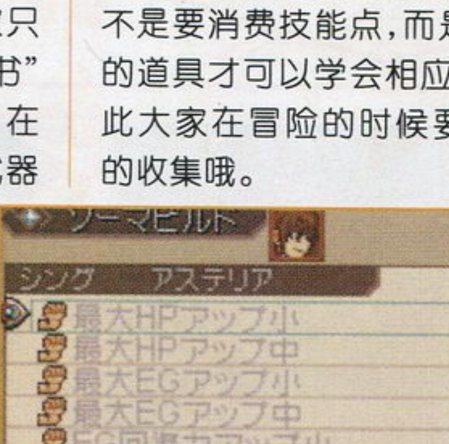
前作UCG评分回顾 游戏名 王国之心 记忆之链 机种 GBA 评分 26

文 九兵卫　美编 木仙

心灵传说	NBGI	角色扮演
NDS	テイルズ オブ ハーツ	日版
	预定2008年12月11日	1人	6650日元
	对应周边未定	

作为 NBGI 的头号王牌作品，这次的《心灵传说》除了游戏的战斗画面回归到传统的 2D 外，最大的亮点就是把人物造型分成两个版本来制作，不过介于 2D 动画造型和 3D 写实造型之间的区别比较大，制作组也可能考虑到系列的部分老玩家可能无法接受这种写实的新造型。因此本作将会分成两个版本来发售，一种是收录了传统 2D 动画的版本，令外一种就是 3D 写实版本，这种做法可以说在以往的“传说系列”中是从没有过的，不过这两个版本除了过场动画有所区别外，其余的游戏内容都一样，玩家可以根据自己的喜好来选择。

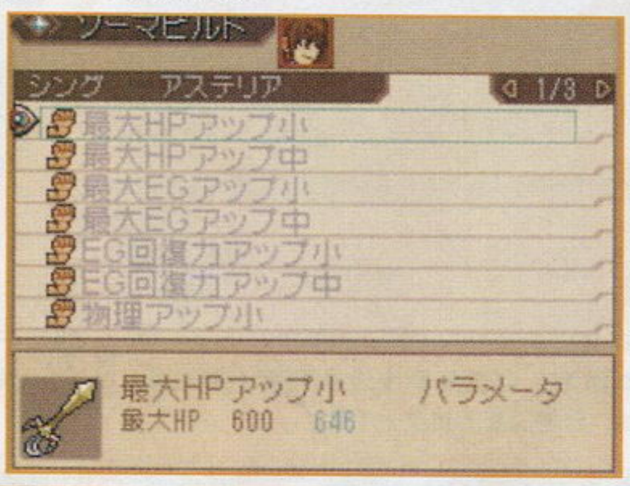




◀游戏正式发售的时候会分动画和 CG 两个版本，各位玩家玩的时候要注意了。

通过索玛武器习得技能

在本作里，每一个角色都会有自己的专用索玛武器，这种神秘而又特殊的武器可以通过“索玛构造”这个系统来习得技能，玩家只要在游戏流程里得到“索玛之书”后就可以进行技能的学习了。在这个强化系统里，玩家可以让武器学会索玛技能以此来提升攻击力和防御力，除此以外还可以学会各种组合必杀技，不过要学习技能并不是要消费技能点，而是需要特定的道具才可以学会相应的技能，因此大家在冒险的时候要留心道具的收集哦。

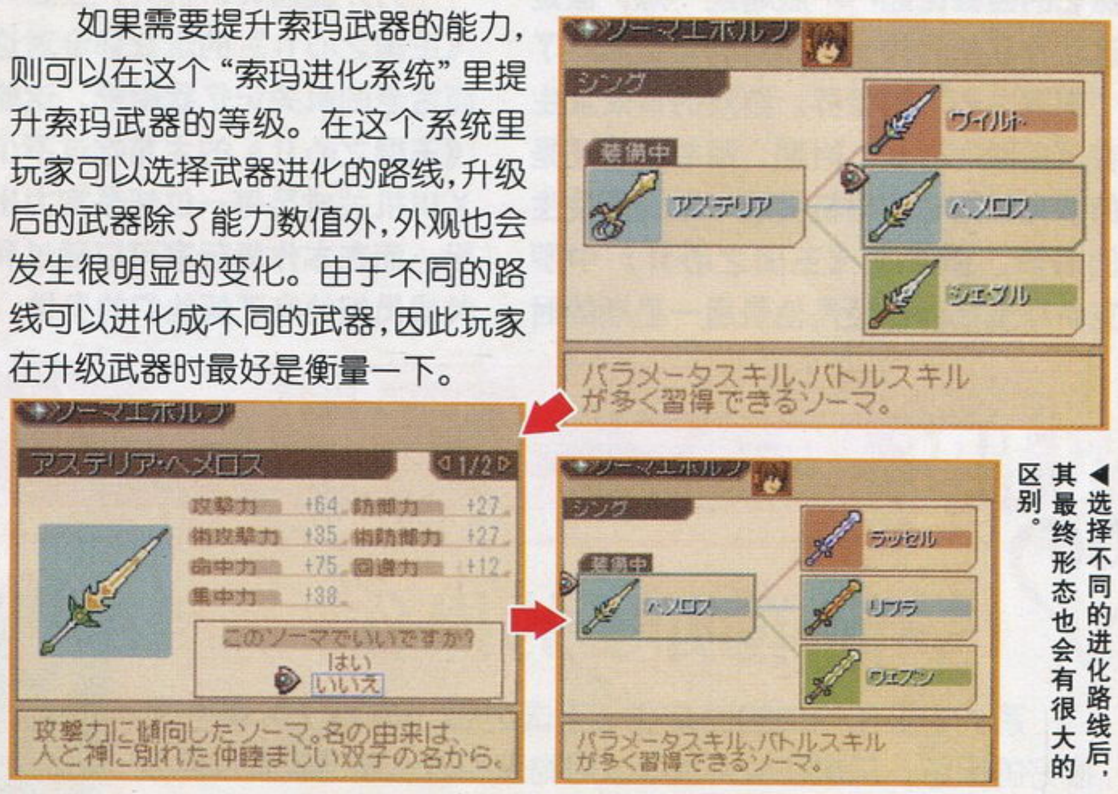


▲随着故事的推进，学习技能所需要的道具会越来越复杂。

▶学会能力技能后，效果会永久生效。

让索玛武器进化

如果需要提升索玛武器的能力，则可以在这个“索玛进化系统”里提升索玛武器的等级。在这个系统里玩家可以选择武器进化的路线，升级后的武器除了能力数值外，外观也会发生很明显的变化。由于不同的路线可以进化成不同的武器，因此玩家在升级武器时最好是衡量一下。



◀选择不同的进化路线后，其最终形态也会有很大的区别。

合体必杀技

本作的战斗非常强调合作攻击，那威力强劲的合体必杀技自然是必不可少，当玩家操纵的角色使用术技满足一定的条件后就可以召唤同伴来发动特殊护援，这时就可以发动华丽而又强劲的必杀技了。

▶使用特殊护援后马上发动合体必杀！

充满谜题和陷阱的迷宫

趣味性十足的迷宫向来是“《传说》系列”的一大特色，这次迷宫的陷阱同样是需要玩家开动脑筋和利用周围的线索来解除。

▶遇到挡路的大岩石可以通过推落上方的岩石来砸碎。

视主人公辛格为对手的少年。在本作中巴雷亚教会是一个遍布世界的大宗教团体，这个团体还有一个属于自己的结晶骑士团，卡奴西德就是该骑士团第十三小队的队长。他是一位讨厌用卑鄙手段，重视公平和情意的少年剑士。虽然只有 16 岁却已经把“索玛”练得炉火纯青，而且很为部下着想，责任心也很强。

声优： 神谷浩史
年龄： 16 岁
身高： 162cm
体重： 48kg

卡奴西德・阿卡幕
Calcedny Arcome

专用索玛　卡奴西德所拥有的专用索玛是巴鲁海特，它是由拥有飞行能力的铠甲和巨剑组成。尤其是他那可以长出类似翅膀的铠甲，从天上降落的时候总是让人联想到天使。

3D版卡奴西德

©2008 NBGI

诺梅资讯&3DM-SMV
www.plumbook.com

MOBILE SUIT ガンダム VS. ガンダム

在游戏名字中一下子出现三个“高达”，就算不接触系列游戏的玩家也能够从听起来如此别扭的命名方式中看出这款游戏有着明显的炒作意味。如果你是一名老玩家，那么还应该记得系列的前几作是由高达题材游戏的老东家BANDAI与动作游戏天尊CAPCOM合作推出的。尽管CAPCOM在NBGI成立之后退出了游戏的开发，但凭借着NAMCO的技术力支持，游戏的素质却不降反升，日本国内街机版的投币率是相当高的。那么，究竟这一次的高达格斗擂台将会带给我们怎样的惊喜呢？看了下面的报道，你就会知道！

文 炎骑士　美编 心の永恒

机动战士高达 高达对高达	NBGI	动作
PSP	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	日版
	2008年11月20日 1~4人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

原汁原味的街机模式

将街机版本毫不缩水地移植到家用主机上，这已经成为系列的传统。系列的前作作为第一款移植到PSP上的作品得到了广大玩家的一致好评，因此我们对这款系列最新作的移植完成度完全不必担心。更何况，除了几乎原封不动地将街机模式搬到PSP上之外，游戏中还会针对掌机的特性加入额外的模式。

对于这款标榜“高达”名字的游戏来说，关卡中将不再对原作故事进行任何形式的重现，而是依托《机动武斗传 G高达》中的“高达格斗大会”进行的一场关公战秦琼式的明星争霸战。进入游戏后，玩家需要按照自己的意愿选出来自各部高达作品中的经典机型，然后便可以展开比赛。

▼ 待出战机型选择完毕之后，接下来就需要从默认的四条路线中选择一条作为自己的攻关路线。不同路线中的敌人可是完全不一样的哦！

▲ 根据自己的喜好选择各种机体，来自各款作品中的强力机型都可以为我所用。由于游戏的系统延续了系列的传统，因此老玩家可以迅速上手。当然，即便是第一次接触这款游戏，也可以很快适应简明的选择界面。

令游戏乐趣大增的联机对战

活用了PSP的联机通信机能令游戏的乐趣大幅提升。玩家只需要在进入游戏前打开PSP机身上的无线通信开关，然后即可进入联机模式。联机模式下的游戏主要分为两种玩法，其一是协力对抗CPU作战；其二则是玩家之间的对抗。不仅如此，在进入联机模式后，我们还可以按照自己的意愿对诸如伤害值、喷射值以及游戏难度等参数进行调整。总之，一切都是围绕着让玩家玩的尽兴为前提的。

鉴赏模式

相比街机版来说，PSP版还加入了旨在提高玩家收集欲望的鉴赏模式。在进入这个模式后，我们可以随意查看之前的战绩、得分排名。此外，在战斗中获得的评价也会被收入这个模式中，在战斗中获得高评价后可以得到体现等级的徽章，这一点同样可以查看。不仅如此，游戏中还有大段的影像片段，玩家也可在此模式下反复欣赏这些素质不俗的影像片段。

恶魔高达登场决定！

了解高达系列作品的朋友应该都知道，出自《G高达》的恶魔高达可谓史上体积最大的高达型机器人。凭借感染DG细胞而获得的自我修复、自我增殖能力，恶魔高达拥有了极为恐怖的破坏力和再生能力。当然，如果这一点在游戏中得到再现，那么它势必会成为最令玩家头痛的敌人。那么，这个体型庞大的钢铁怪兽究竟会在游戏中有什么样的表现呢？恐怕只有等到游戏发售后才能见分晓了。

哈姆家恋&SDM-SMV
www.plumbook.cn

©创通・サンライズ・毎日放送

栏目主持 晴天

新作短波 FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

自从十月底众多新作拉开年末商战的序幕后，家用机大作频频出击的同时，各大游戏厂商的掌机游戏同样也有倾巢而出的趋势，所以“新作短波”有限的页数又向晴天发出了新的挑战，如何将更多优秀游戏的最新信息传递给各位读者大人也成为了目前最大的难题。本次的短波介绍的游戏都不约而同地来自掌机，不知道有多少玩家已经在享受新型掌机所带来的全新乐趣了呢？

七龙战记

NDS 角色扮演 ■セブンスドラゴン ■日版 ■SEGA ■预定 2009 年春发售

[文：纱迦]

世界树迷宫的强化版

在 TGS 召开之前，SEGA 在官网就为本作搞了个神秘兮兮的新作公布倒计时活动，而现在我们也终于知道这款游戏的特别之处正是实力派的制作阵容。游戏监督是以“《世界树迷宫》系列”而闻名的新纳一哉，制作人是《梦幻之星》之母小玉理惠子，音乐是由古代佑三负责，人设是新锐插画家モタ。游戏的故事讲述幻想世界伊甸因为来历不明的七只飞龙而陷入危机，人类为了生存而组成讨伐队，誓要将恶龙杀光。

冒险舞台

游戏的故事发生在幻想世界伊甸，这个世界存在着好几个大陆，还有很多岛屿，此外人类世界也分为好几个国家。游戏开始的地方是卡赞共和国（カザン），这个国家历史不长，不过因为有很多冒险者在此聚会，因此十分热闹。而游戏的目的尽管是打倒龙，但游戏内容并不是只有这么多。游戏中同样准备了大量要素，玩家可以以工会身分接受各种任务，完成之后可以获得各种对未来有帮助的奖励。

冒险者

要与龙对抗的是被称为冒险者（ハントマン）的勇士。玩家将把他们组成一个工会，征集各种各样的冒险者，展开杀龙之旅。游戏中共有 7 种职业，每个职业又有 4 种造型。职业不同，性能理所当然地也有不同。玩家还可以自由创造自己的角色。一次派出去冒险的人数最多为 4 人，因此挑选什么人组成队伍很关键。在战斗画面中采用的是迷你造型的角色，不过战斗特效还是很华丽的。

恶之花

这种名为芙洛瓦罗的花生长在被龙占领的大地上，可以视为龙的象征。任何生命都会因为一种花而死亡，并变成结晶。如果恶之花开遍整个伊甸，世界就会毁灭了。游戏引入了即时制，游戏时下屏会显示恶之花的繁殖情况，它代表着人类和龙的力量对比。也就是说，玩家如果像玩普通角色扮演游戏那样慢吞吞的话，很有可能就会导致 GAME OVER。

仙境传说DS

电脑人气网游转战掌机平台

NDS 角色扮演 ■ラグナロクオンライン DS ■日版 ■GungHo Works ■预定 2008 年 12 月 18 日发售

[文：晴天]

虽然本作的网络版在国内的运营情况并不算好，但是在日本 250 万的注册会员数量仍然让本作稳坐“最受欢迎网络游戏”的宝座。要说到本作的魅力之处，可爱逗趣的 2D 人物和多彩的换装道具自然是吸引人的主要因素，而现在即使你从来没有玩过网络版，通过 NDS 的无线联机功能，你也可以和好友共同在和网络版相同的世界中冒险，甚至还有原创的故事模式等待着你去体验哦。

爽快的战斗

和网络版使用鼠标操作不同的是，NDS 版锁定敌人、普通攻击、使用技能等操作都可以使用触控笔来完成，并且在实际战斗中比按键操作更加快捷方便。

实用的快捷栏

玩家可以将自己经常使用的技能或道具放在画面右上方的快捷栏里，通过触控笔点击对应的图标就能快速使用。快捷栏最多可以保存 3 组，也就是 12 个快捷使用方式。

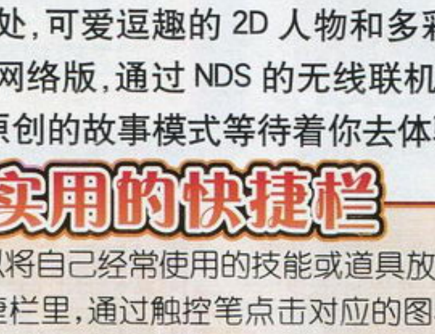
三段调节的可视范围

点击画面左下方的“摄影机”图标可以在近、中、远三个可视范围中进行切换，例如在和敌人战斗时可以拉近距离更准确地使用攻击指令，在地图探索时拉远距离以便发现隐藏在某些角落的宝箱。

技能的发动方法

第一步：观察

选择使用的技能后会在上屏幕显示发动技能所需要进行的触控笔操作。



第二步：按部就班

锁定敌人后按照提示划出特定的轨迹就能使用强力技能给予对手极大的伤害。

作战方针

在战斗中玩家可以给自动战斗的队员下达“作战方针”来更有效地组织进攻，而点击“お任せ”还可以切换操作的队员。

原创的主人公们

艾雷斯 职业 新手

本作的主人公，由于可以在游戏初期根据玩家的喜好进行转职，所以是蕴藏着无限可能性的强力角色。根据队伍中其他成员的战斗特色“扬长避短”是玩家培养他时需要首先考虑的。

谢拉 职业 萨满

本作的女主人公，擅长回复和攻击魔法，因此根据敌人的属性弱点来强化她的魔法能力不但能够提高战斗效率，也能最大限度地保证我方其他队员的安全。

路西法 职业 剑士

骑士团中的一名剑士，可以装备单手剑和盾牌进行战斗，不但攻守能力平衡，在掌握了高级的攻击和回复技能后，利用 HP 高的优势可以有效保护后方队员的安全。

利希尔 职业 魔法师

独自冒险的魔法少女，虽然能够掌握各种高级的属性魔法，但 HP 和防御力低的弱点却让她在战斗中显得不堪一击，所以只有我方小心保护才能发挥出强大的实力。

维泽鲁克 职业 盗贼

担任骆驼商队队长的青年男子，物理攻击速度和回避率在队伍中首屈一指，而且还能使用特技从敌人处偷盗物品，以及隐身躲避敌人的追击。

超级装备的天堂

随着剧情的发展，当游戏中出现名为“蜃气楼之塔”的迷宫后就可以使用无线联机功能和好友一起挑战这里了。整个迷宫不但高达 50 层，而且每次进入都会随机生成地图，即便是多次探索也不会觉得枯燥，消灭掉其中的强力敌人更是有可能掉落故事模式中无法得到的珍贵装备。另外在最多支持三人挑战的联机模式中，除了主人公的名字和职业会根据玩家在故事模式中的选择无法更改外，性别和服装都是可以自定义的。

新浪掌态&3DM-SMV

PSP | 义无反顾 | 2009 年春发售 游戏中玩家需要操作忍者并利用它的分身能力来突破每个楼层的关卡，由于每一楼层都有行动和分身次数的限制，所以更像是一款解谜游戏，到达特定的楼层还有魄力十足的 BOSS 战，绝对是谋杀玩家时间和脑细胞的另类作品。

安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士

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

上次为大家介绍了本作故事的背景和流程的进行方式后，官方近期又厚道地放出了同伴和探索系统的详细资料，从目前公开的人设图来看，由于是采用了和《莉兹工作室》一样的画师和狸ナオ，所以风格上同样是走俏皮可爱路线。但目前比较令晴天费解的还是游戏预定的发售日，居然这么早就开始做宣传了，难道 Gust 正在秘密制作其他主机平台上的“《工作室》系列”新作吗？虽然只是个人的臆测，不过总是要期待一下嘛（笑）。

[文：晴天]

麻雀变凤凰的爆笑童话

有效率地采取素材

在游戏的过程中，我们会在工会中接到各种各样的调合任务，而要得到这些道具，除了寻找对应的配方书，收集素材的乐趣也一直是系列最大的特色之一。一开始我们能够探索的地点非常有限，必须多跟城镇中的居民对话才能获得新地点的情报，这样返回大地图就能前往新的迷宫采集素材了。

◀标记为“?”的地点就是采集点，调查后就能获得素材。

▲同一个采集点能够获得几种不同的素材应该是系列玩家再熟悉不过的设定了。

▼同一名角色在前后排所能使用的技能也是不同的，由此可以衍生出很多种战术。

战斗的精髓

在迷宫中探索难免会有敌人出来捣乱，不过有了同伴的保护，脆弱的安妮就不再很容易被打倒了。本作的战斗在保持回合制的基础上加入了前后排的概念，一般来说，前排同伴攻击敌人时的命中率和伤害都会比较高，但也更容易受到敌人的攻击。

◀将 HP 和防御力高的同伴放在前排就能形成有效的屏障。

和安妮一起冒险的同伴

吉尔贝鲁特·哈雷斯

声 小杉十郎太

在冒险公会工作的青年，虽然在冒险者之间流传着名为“吉尔贝鲁特传说”的英雄事迹，不过谁也不知道故事的真实性有多大，但看他使用大剑的样子，应该会是比较厉害的角色吧。

洁丽雅·库拉特

声 あきやまかおる

维持赛拉岛治安的骑士团中的一名少女，虽然被称为枪术天才，不过有点天然呆的她却经常做出一些让人匪夷所思的举动，很难让人把她和“强大”两个字联系在一起。

盖尔·尤古拉尔德

声 坂口大助

为了倡导“机械文明”而来到岛上的异国发明家，个性比较散漫，经常由于发明事故而将安妮卷入一场场难以平息的风波中。

菲兹·艾贝尔琳

声 小暮英麻

在赛拉岛的饭馆中工作的少女，一直很仰慕使用炼金术让饭馆生意大大好转的安妮，除此之外对其他人都表现得十分冷淡。

谬·修里克

声 白岛哲

因为某种原因而独自旅行，来到赛拉岛后便昏迷过去的少年，或许是由于安妮在他最危难的时候给予了帮助，所以他发誓一定要报答安妮的恩情。

喧哗番长3 全国制霸

创造属于你的暴力美学

[文：晴天]

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

当各位读者大人拿到本期杂志的时候，离游戏发售估计还有一周不到的时间了。现在就让我们一起再对游戏的系统进行一次总复习，看看在这个崇尚“自由”的世界中我们究竟有什么事情可以做，能够闯出怎样一片新天地。当然最重要的还是不要忘记在现实中一定要做一个诚实乖巧的好孩子哦。

店铺推荐

由于游戏涉及到了日本 47 个县市，所以要在这些地方买到适合自己的换装道具也是很费神的一件事情，不如先看看下面这些店铺的东西是否合你意吧！

バーバー雅

师傅理发的技艺非常高超，只要支付一定的金钱瞬间就能改变玩家的发型，甚至还有各种风情的帽子出售，真是很有商业头脑啊！

专门贩卖土特产的店铺，除了便当、茶叶等小玩意，一把木刀居然要卖 6000，难道其中隐藏着什么不可告人的秘密？

乡みやげ

系列作品中都会登场食品店，除了时下年轻人比较喜欢的批萨，传统的日式便当在这里也能找到。当然千万不要忘了吃下它们后主人公的能力也会得到增长哦。

シロクマート

テーラー神乐

贩卖流行服饰的人气商店，要想走到潮流的最尖端，把商店里所有的服装都买下来应该是个不错的主意。

无处不在的帮手

游戏中每击败一个地区的不良少年首领，他们就会成为玩家的“小弟”，如果下次再遇到和别人火拼，玩家则可以使用手机把他们叫出来帮忙。虽然以多胜少的确有点不太光彩，不过为了达成我们“以暴制暴”的目的，也管不了那么多江湖道义了。

扮酷的学问

游戏中玩家可以在商店里购买到包括衣服、鞋子在内等日常生活中打扮自己的道具，所以在成为一方霸主之前将自己打扮得个性一点也是很有必要的。为了照顾不想费脑筋去想的玩家，游戏也提供了自动换装的设定，只需按下□键甚至会出现完全超出你想像的“另类”酷哥。

◀主角一共有八个部位可以让玩家自由的换装。

▲老实说这个面具让人感觉有点寒……

◀虽然是小弟，不过战斗起来的凶狠程度绝对不比当时挑战他的时候差。

游戏杂志&3DM-SMV
www.gamebook.cn

NDS | 超时空之钥 | 2008 年 11 月 20 日发售

游戏中可以获得名为“宝の地图”的特殊道具来确认某些场景中没有宝箱显示，但通过调查能够获得物品的地点；游戏的资料库也更加完善，不但收录了怪物的基本资料，道具以及获得的方式也有明确的解说。

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

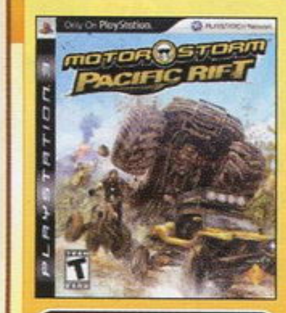
栏目主持 多边形

套用一句很俗的话："这是一个最好的时代，这是一个最坏的时代。"好的是，有这么多优秀的游戏可以让我们玩，玩家不就是盼的这个么？坏的是，好玩的游戏太多了，怎么玩得过来嘛？

编辑部截稿前最热门对战游戏竟然是《COD5》中的"纳粹丧尸"，四人小队被围困在一间废墟内拼死顽抗，这款有些"粗糙"的"迷你游戏"竟然有让人欲罢不能的神奇魅力。更使得大家对《求生之路》更加期待，那边丧尸更多，场景更大，武器更强，机能的进化让丧尸也随之更为凶猛，《生化危机》里面丧尸步履蹒跚的时代已经一去不复返了！

黄金珍藏 ×4　　热血推荐 ×3

机车风暴 太平洋裂谷



推荐玩家人群

●对前作就特别钟情的玩家。●越野赛车游戏爱好者。●喜欢摇滚乐的玩家。

黄金珍藏　总分 28

ACE 飞行员

制作小组用他们非凡的想象力和制作实力向我们呈现出一个与众不同的越野赛车新王牌作品。游戏以多种地貌展现出丰富的游戏场景光看着就让人格外投入。无比流畅的画面，强到令人畏惧的 AI 对手，高度随机的比赛过程，表现得更加细腻的物理碰撞效果……优点不胜枚举。国内进行网战也非常畅顺。

Gouki

这是对传统赛车游戏已经失去兴趣的玩家都希望看到的那种游戏，拥有强烈的速度感，酷劲十足的赛车，让人心生向往的美丽得犹如幻境般的未知小岛、诱惑与危险并存的越野赛道、没有规则惟胜利至上的原始法则，不再是循规蹈矩的柏油路面……玩这款游戏，心也会随之狂野，还有对不可预知的无限向往。

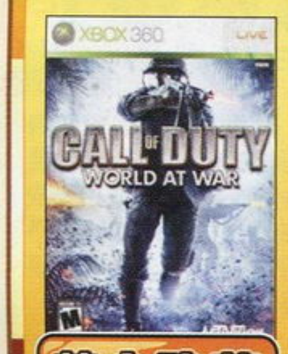
纱迦

游戏做出了和同类游戏完全不同的风格，出色的画面、简洁的操作加上碰撞之后的夸张演出，令很少玩赛车游戏的人也跃跃欲试。游戏只有 16 条赛道，但复杂程度远胜其他游戏，加上天色等变化后更是夸张。网战部分也做得非常好，不但全球服务器任选，而且极其流畅，令人有一再挑战的冲动。

■越玩越觉得好玩的实力派作品。

■PS3■BD-ROM■SCEE■MotorStorm：Pacific Rift■竞速■2008年10月28日■1～4人■无对应周边

使命召唤 战火世界



推荐玩家人群

●主视点射击游戏玩家。●对二战感兴趣的玩家。●痴迷于前作网战部分的玩家

黄金珍藏　总分 27

Gouki

我们把德军逼到一个小巷子里，然后雷扎诺夫队长让我做出选择，是让德国佬死的痛快还是死的痛苦？队友们纷纷收起枪，举起了燃烧瓶，我也拿起燃烧瓶，朝那群德国鬼子扔了过去……战争实在是太坏了，但能够以这样震撼人心的方式，将红旗插在柏林国会大厦的圆顶上，作为玩家也没有什么遗憾的了。

十六夜

游戏更强调了战争的残酷性：丛林战、坑道站以及巷战，随时都有可能出现的敌人让你一直紧绷着神经。基于同一引擎，本作与《COD4》差别很小，不过同伴的 AI 略低，而且任务提示不够详细，只有留意战斗时的对话才能明确具体任务。通关之后的纳粹丧尸非常好玩且相当有挑战性。

纱迦

由于题材变为二战的关系，游戏的单机部分比 4 代还要紧张激烈得多，出色的画面加上强劲的音效令人有身在战场的错觉。多人在线部分的感觉和 4 代如出一辙，往好里说是系统越来越成熟，往差里说是新鲜感严重不足。不过有一点是可以确定的——喜欢 4 代的玩家绝对不要错过！

■用最好的方式向二战游戏说再见。

■PS3/X360■BD/DVD-ROM■Activision■Call of Duty：World at War■主视角射击■2008年11月11日■1～2人■无对应周边

小小大星球

推荐玩家人群

●各年龄段的平台动作爱好者。●喜欢多人同乐的玩家。●拥有PS3却觉得没什么游戏可玩的人。

黄金珍藏　总分 27

ACE 飞行员

这款游戏只有你亲自玩过几关后才能体验到它其中蕴含的强大魅力。高度强调的与玩家的互动概念确实彻底贯彻到游戏的许多细节上，因此会让你产生发自内心的喜悦。小小的一个关卡中隐藏了很多小秘密，值得玩家反复去探索，每次发现都让你如获至宝。如果和朋友进行联机游戏那更是笑料倍增。

火云

制作小组为我们构建了一个无所不能的世界，玩家可以在游戏中肆意地发挥自己的想象力，虽然只有简单的跳跃和拉拽等动作，但是却可以通过关卡设计实现一些不可思议的创意。懒得费脑子的玩家也可以上网玩别人做好的或内置的官方关卡。详细的创建关卡教学让没有基础的玩家也能轻松上手。

胜负师

当我花了几个小时，认认真真地看完中文语音的关卡制作教程，就已惊得合不拢嘴。再以二人合作玩上几个只能称之为范例的故事模式关卡后，对制作这款"小游戏"的 40 人团队更是佩服得五体投地。天赋、想像力、才能，都可以在这里施展，哪怕只是分享别人的作品，也有近乎无穷的乐趣。

■在这里实现你的小小大梦想。

■PS3■BD-ROM■SCE■Little Big Planet■平台动作■2008年11月4日■1～4人■对应PLAYSTATION Eye

抵抗 2

推荐玩家人群

●喜欢大场面的射击游戏爱好者。●对科幻和军事有兴趣的PS3玩家。●重视网战胜过单机的玩家。

黄金珍藏　总分 27

ACE 飞行员

相对前作，本作在各方面都取得了长足的进步，最令人佩服的突破就是游戏战斗的过程中变得更加艰险，更加富有战术性和挑战性，这使得游戏在难度上也提供了一个档次。多个精彩 BOSS 战的引入让玩家有更强烈的参与感。游戏在网络对战方面的也让更多玩家找到了全新的乐趣。

多边形

几乎是 PS3 上一枝独秀的主视点射击大作，各个方面都在前作的基础上有了大幅度进化。多达 8 人的合作模式和最多 60 人的网络大战更是让人欲罢不能。敌兵的 AI 设定也很讨巧，而超巨大的 BOSS 更是魄力十足。不过故事情节方面依然显得了无生趣，但游戏本身的乐趣足以弥补。

纱迦

单机模式的画面谈不上顶级，但气氛营造得不错，大规模会战的场景令人难忘，众多巨型 BOSS 也给人留下了深刻的印象。八人合作的模式颇为有趣，耐玩性一流，不过感觉游戏元素还能再丰富一点儿。网络对战支持最高 60 人的混战，而且非常流畅，给玩家带来前所未有的感受。

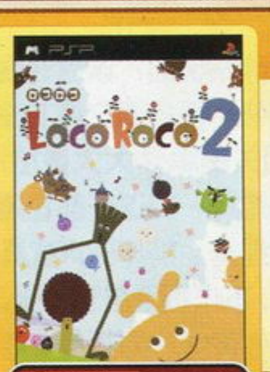
■满足1～60人的全部需要！

■PS3■BD-ROM■SCEA■Resistance 2■主视角射击■2008年11月4日■1～4人■无对应周边

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

电脑杂志&3DM-SMV www.plumbook.cn

乐克乐克 2



推荐玩家人群

●玩过前作的玩家。●喜欢可爱风格的玩家。●想讨女孩子欢心的玩家。

热血推荐　总分 24

■PSP女性玩家杀手第2弹参上。

多边形

前作以清新可爱的游戏风格吸引了不少女性玩家的注意，而续作同样也保持了这个风格。粗看上去似乎与前作没有什么区别，但细心深入之后就发现游戏新增的要素还是蛮多的，游戏方式也多了很多变化，感觉类似前作的“完全版”。关卡中隐藏要素的完美收集依然是达人挑战的话题。

火云

前作中后期缺乏变化的缺点在本作中得到了改善，游戏的关卡和玩法更加丰富，乐克乐克们也掌握了新的本领，游戏的场景明显增多，而且环境也有了更多变化。新加入的音乐迷你游戏有些过于牵强。总体上讲游戏还是继承了一代简单容易上手的优点，但是依然很难吸引玩家长时间投入到游戏中。

玛娜

毫无疑问，本作仍会继承“女性杀手”的称号，可爱的乐克乐克配合童声歌曲有着绝对的杀伤力。游戏的玩法和前作一样，不过内容丰富度大为提高，除了增加了一些新要素和新敌人之，关卡的数量及形式也更为丰富多彩。游戏中还出现了全新的迷你音乐游戏，对降低连续游戏的枯燥感有一定作用。

■PSP■UMD■SCE■LocoRoco 2■平台动作■2008年12月4日■1人■无对应周边

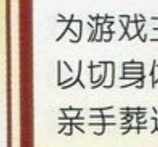
女神侧神像 负罪者

推荐玩家人群

●“《女神侧身像》系列”FANS。●对北欧神话故事感兴趣的玩家。●喜欢策略游戏的玩家。

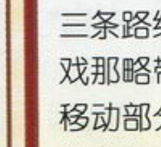
热血推荐　总分 24

■《女神侧身像》的阴暗面。



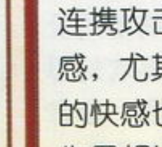
玛娜

以“向女武神复仇而牺牲同伴”作为游戏主题是一次很好的尝试，玩家可以切身体验到在强大敌人前的无力感与亲手葬送同伴的痛苦，究竟是选择牺牲同伴还是其他道路是对玩家的一次考验。剧情和系统结合得也相当完美，惟一让人觉得不合理的地方可能就是主角的过分偏执可能会让玩家失去认同感。



九兵卫

本作保留了系列的一贯风格，通过三条路线的不同视点我们会很容易被游戏那略带伤感的剧情所感染。战斗时的移动部分做成了策略游戏的系统虽然会让人有点不适应，但玩多了还是会发现可研究的空间很大。本作的遗憾是没有将城镇完整地做出来，用酒馆的谣言来讲述故事背景感觉有点单薄。



晴天

战斗中通过玩家所处的位置来发动连携攻击很好地还原了初代战斗的爽快感，尤其是为了追求高评价，蹂躏敌人的快感也有了明显提升。和系列前两部作品相比，游戏在出场人物和剧情上都有明显的缩水，不过颇有诚意的三个结局和充满挑战的“红莲迷宫”还是在一定程度上保证了游戏内容的丰富程度。

■NDS■卡片■Square Enix■ ヴァルキリープロファイル 咎を背负う者■策略角色扮演■2008年11月1日■1人■无对应周边

星之卡比 极端超华丽

推荐玩家人群

●“《星之卡比》系列”老玩家。●喜欢可爱风格的玩家。●女性玩家。

热血推荐　总分 24

■“《星之卡比》系列”最风趣的一作。

九兵卫

SFC上的原作是我本人最喜欢的一作《星之卡比》。游戏的最大特点就在于卡比除了吸收敌人的能力之外，还能召唤出各种各样的同伴。有时就算你站在原地，光是看看同伴们那滑稽可爱的动作就会让你忍俊不禁了。此外，这次的复刻版还新增了一些新的模式与迷你游戏，也更加适合同乐了。

多边形

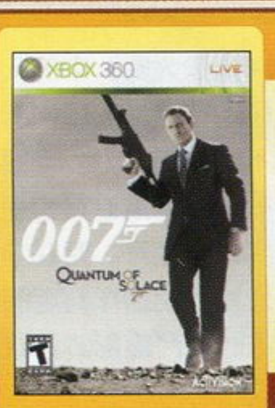
虽然只是一款重制版游戏，不过相信还是有很多玩家会把它当作新作来玩，毕竟玩过当年SFC版的玩家并不多。游戏操作简单易上手，玩家很快就能容入可爱的卡比世界，同时收集要素也很考验玩家的水平。新增的模式与要素中，多人联机部分是一大亮点，这在以前的卡比游戏中是从来没有过的。

玛娜

作为一款重制游戏，本作的素质还是很让人满意的。游戏的操作简单体贴，很快就能让玩家进入状态，收集宝箱令人欲罢不能，追加的几个新迷你游戏、原创舞台和隐藏剧情也非常厚道，另外还加入了全新的华丽动画。游戏的联机模式更是一大亮点，一卡支持多人游玩使其成为了多人游戏的圣品。

■NDS■卡片■Nintendo■星のカービィ ウルトラスーパーデラックス■动作■2008年11月6日■1人■无对应周边

007 大破量子危机



推荐玩家人群

●主视点射击游戏玩家。●007的FANS。●玩过《COD4》的玩家。

总分 22

■看完电影再来游戏里打个够

Gouki

采用《使命召唤4》引擎制作的本作在各方面的表现都十分成熟，关卡的设计也有让人眼前一亮的地方，原创的故事横跨两部电影作品，让玩家既有投入感，也不用担心会被游戏剧透。迷你游戏以及QTE部分为游戏增添了许多乐趣，作为一款应景的电影改编游戏，游戏的素质可以说令人满意。

多边形

作为一款热门电影的应景之作，游戏本身还算制作得比较考究。采用“COD4”引擎可以保证游戏画面与操作手感方面有着一定水准的保证，并且游戏对武器方面的刻画也比较出彩。游戏内容涵盖了两部007电影的内容，不过虽然整个游戏让你“邦德感”十足，但是流程还是显得有些太短。

火云

虽然游戏和电影采用了同一个故事背景，并且出现了大量电影中的场景，但是其实与电影互动的部分并不多，演出效果与电影相比也逊色不少。不过好在有《COD4》出色的引擎底子在，游戏的素质还是有一定保证的，画面相比起来也有一定的进步。不过游戏没有将电影的精髓表现出来比较遗憾。

■多机种■BD/DVD-ROM■Activision■007：Quantum of Solace■动作射击■2008年11月4日■1人■无对应周边

思乡之风

推荐玩家人群

●角色扮演游戏爱好者。●喜欢怀旧风格游戏的人。●对飞空艇战斗感兴趣的玩家。

总分 22

■怀旧之风。

九兵卫

游戏的风格非常怀旧，剧情和人物的设置会让玩家时刻关心着故事的发展与动向。本作技能成长和委托任务比较耐玩，思路清晰的空中与地面战斗也做得非常有特色。游戏比较奇怪的一点是有时在接受委托的状态下无法触发主线的剧情，这会让一些没有得到提示的玩家陷入不知往哪走的尴尬局面。

卡伦

正如游戏的名字一样，游戏充满一种怀古的气氛。游戏系统做得很体贴，就连要去哪里要做什么，同伴都会给出相应的贴士，技能的成长和分支任务也让游戏变得更加充实。惟一让人不满的就是在每次战斗发动技能时需要打开一层又一层的菜单。除了这个小缺陷外游戏还是做得相当不错。

晴天

游戏在迷宫设计和风土人情的刻画上还是有不少可取之处，玩起来不会有重复的感觉。战斗系统采用了传统的回合制，整体难度偏低，所以新玩家也可以轻松上手。游戏的一大特色是可以对自己的飞船进行改造，以便在战斗中发挥更大的性能，而数量庞大的收集品也能满足很多玩家的收集欲望。

■NDS■卡片■Tecmo■ノスタルジオの风■角色扮演■2008年11月11日■1人■无对应周边

电脑报志&SDM-SMV
www.plumbook.cn

摔角天使 生存者 2

推荐玩家人群

●对日式美少女有兴趣的人。●卡片或模拟游戏爱好者。●声优（尤其是女性声优）控。

总分 22

■对声优控一击必杀。

九兵卫

游戏平时以模拟经营的方式进行，以扩大会社影响为目的。对于选手们的培养则又是模拟育成的玩法，等到了对战时又变成了卡片游戏。三种主要的玩法相互嵌套，使得游戏的乐趣大为提升。不过对于新手而言，游戏中的提示过少，初玩的时候肯定会有很多不明白的东西，影响其坚持玩下去的动力。

十六夜

游戏的女性声优阵容强大得令人发指，人物设定方面也很强大，很多知名画师都为其献艺。游戏连手机版的角色都收录进来，使得总人数超过了 120 人，原画收集的工程也越发艰巨。游戏的系统有了明显的进步，增加了很多照顾玩家的体贴设定。但对于初学者来说，游戏的系统还是过于晦涩了。

纱迦

和一代比进步非常明显：读盘速度和电脑思考速度加快，很多繁文缛节都可以略过，选手相关的事件大大增加，增加年代和难度的选择……这些都让游戏的流畅度进一步提升。前作的声优阵容就已经很强大了，本作则是更加夸张，几乎将所有一线女性声优一网打尽。可以使用手机版角色也很赞。

■PS2■DVD-ROM■Tryfirst■レッスルエンジェルス サバイバー2■模拟经营■2008年11月6日■1人■无对应周边

阿瓦隆代码

推荐玩家人群

●角色扮演游戏爱好者。●喜欢幻想世界的玩家。●有收集癖好的玩家。

总分 21

■用“代码”改变世界。

九兵卫

作为一款创意制作，游戏的最大乐趣就在于我们可以通过组合各种“代码”来改变敌人的弱点并强化自身的武器，这点玩起来倒是感觉比较新鲜，不过因为操作“预言书”过于频繁，让游戏的过程显得不够流畅。此外，任务制的战斗虽然显得很耐玩，但是本作过长的流程还是会让人感到有点枯燥。

卡伦

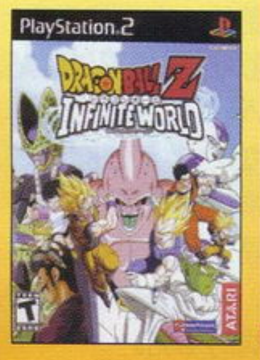
游戏最大的特色就是可以调查几乎所有生物的构造，然后利用预言书来改写对方属性，这使得游戏可以恒生出各种奇特的玩法。虽然玩家要理解这种游戏方式需要些时间，但上手后你就会马上感觉到这款游戏的魅力。而游戏的缺点就是预言书的操作不太合理，需要经常把书翻来覆去。

晴天

游戏最大的乐趣就是可以从几乎你所能接触到的一切事物中收集各种各样的代码来组合装备和物品，配合略带一定动作要素的战斗和解谜系统，玩起来既流畅又有趣。随着代码收集数量的增加，预言书升级后玩家发挥的空间也会大大增加，当然如果能将手动寻找代码的方式做得更方便一点，那就更完美了。

■NDS ■卡片■MMV■アヴァロンコード■角色扮演■2008年11月1日■1人■无对应周边

龙珠 Z 无限世界



推荐玩家人群

●龙珠饭。●动漫游戏爱好者。●格斗游戏玩家。

总分 21

■PS2平台的《龙珠》收官之作。

九兵卫

本作是“《龙珠》系列”在 PS2 平台上最后的收官之作，因此游戏汇集了之前很多作品的元素和优点，参战人数也达到了史上最多。除了正统的格斗模式，游戏中还包含了“区域探险”以及“战斗任务”等其他有趣的模式，我们可以通过这些关卡更透彻地对原作中的世界与故事有一个全面的了解。

晴天

游戏单人模式的内容更加充实，玩家不但可以在忠实还原漫画的世界中自由探索，还能接受各种地图和战斗任务来夺取传说中的“龙珠”。各个经典角色的招式演出效果更加华丽也是游戏的一大看点，而且游戏中还专门设计了特有的模式来带领 FANS 回味漫画中经典战斗场面的热血感觉。

火云

“《龙珠 Z》系列”的出场人物呈逐年递增之势，本作可使用的角色更是超过了 120 人之多，即使在原著中只有几局台词的角色也被收录到了游戏中，也许只有龙珠真饭才能将他们的名字全部叫上来。除了增加了战斗时的速度与爽快感之外，本作的故事模式也是一大亮点，颇有些动作游戏的感觉。

■PS2■DVD-ROM■Atari/NBGI■Dragon Ball Z：Infinite World■格斗■2008年11月4日■1～2人■无对应周边

快乐舞动

推荐玩家人群

●音乐游戏爱好者。●渴望讨好女朋友的宅男。●想要运动一下的人。

总分 20

■赠送女友的绝佳礼物。

炎骑士

一看到这个游戏就想起了同社的《偶像大师》，不过游戏方式还是有所不同。跟随音乐节拍挥动手柄的玩法不仅让玩家的代入感大幅度增加，还可以起到明显的减肥功效，这是游戏本身的成功之处游戏中大量存在的道具使得耐玩度直线提升，可惜的是收录曲目数量实在太少！

玛娜

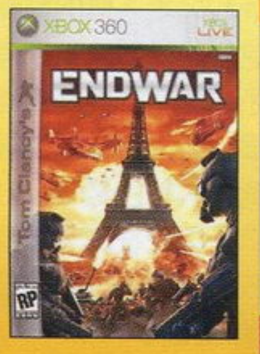
Wii 确实很适合玩这种类型的游戏，游戏本身比较取巧，萌萌的主角对男玩家有一定吸引力，加入了换装系统后女玩家也很容易就会对其产生好感，再加上选曲为流行乐，任何人都可以轻松投入。不过游戏中部分动作判定不太准确，运动量相比同期的另两款舞蹈游戏也太小了点，难以让人尽兴。

纱迦

虽然是借鉴了《偶像大师》中的人物建模，但这种卖萌的做法对热恋中的少男少女的确有着不小的杀伤力。丰富的游戏模式和多种多样的隐藏道具也使得游戏本身的耐玩度直线上升。游戏中存在的最大问题就是对个别动作判定的误差较为严重，有的时候严重影响游戏玩家的游戏心情。

■Wii■DVD-ROM■NBGI■Happy Dance Collection■音乐■2008年10月23日■1～2人■无对应周边

末日战争



推荐玩家人群

●想过司令官瘾的玩家。●汤姆·克兰西的粉丝。●英语好的玩家。

总分 19

■号令天下，莫敢不从。

ACE 飞行员

游戏方式很有新意，语音控制对英语的要求也不算高，高中英语水平即可应付。但游戏内容实在太匮乏了，三条游戏线路几乎没有什么区别，而仅仅指挥部队也让游戏重复感太多，翻来倒去就是那些东西。故事模式中的所谓“故事”也纯属白开水，毫无存在感，这“汤姆·克兰西”的冠名实在是忽悠。

丁丁

这款游戏和一般的即时战略游戏有一定区别，它不要求你经营建造基地，而是直接领着你的军团进行小规模的战术对抗。作为一款针对家用机的即时战略游戏，语音操纵实际使用还是有简化和限制过多的嫌疑。你仍然得配合手柄来下一些复杂的指令。对于中国玩家来说语音指令的意义也不大。

多边形

原以为本作是款纯正的即时战略游戏，没想到一上来就可以直接开打了。玩家需要做的只是使用语音对部队下达指令，整体而言，经过训练关之后，游戏对语音的识别率还是不错的。不过游戏的故事情节几乎不存在，冠以“汤姆·克兰西”的名号实在是名不副实，游戏方式的单调是其致命弱点。

■多机种■BD/DVD-ROM■Ubisoft■Tom Clancy's End War■即时战略■2008年11月4日■1人■无对应周边

www.plumbook.cn

年末游戏总动员

——今冬游戏狂潮之玩家消费指南

文 炎骑士 美编 木仙

年末游戏狂潮再度降临，我们如何应对？是小心翼翼如涉雷池一般谨慎挑选，还是作囫囵吞枣状敞开口袋照单全收？且慢！我辈游戏人，且能在遇大事时如此迷糊？不论是选择游戏，还是购入主机，我们自然都要作个明白人。毕竟口袋里的钱是辛辛苦苦积攒下来的，当然不能随便挥霍。如果你还在为到底该加入哪个主机阵营、如何选购游戏而烦恼，那么不妨先仔细阅读下面的这堆文字吧。

无双众的节日

高达无双 2

PS3／X360／PS2 | 动作

预定 2008 年 12 月 18 日发售

有了开发前一作的经验，新的游戏将无双与高达这两个元素真正结合到了一起。而更为华丽的游戏画面和超越上一作的爽快感自然也成为了二代的亮点。相比有着“披着高达外衣的武将”之称的前作，新游戏针对 MS 作战的特点进行了一定程度的修正，这似乎意味着高达原作中占主导地位的射击战将在二代中有更多的表现。

爆裂攻击

在新的游戏中，玩家可以通过按住普通攻击键来实现蓄力，在经过一段时间的蓄力之后，MS 的攻击方式就会变成破坏力更大的蓄力攻击。当然，这种攻击方式针对《无双》游戏中常见的铺天盖地的敌人是不会起到很大作用的，而是专门为了对付体积较大的敌人而加入的全新系统。

新增作品

新的游戏中加入新的作品，这显然是理所应当的。事实上，二代中除了保留前作收录的高达系列作品之外，还增加了《机动战士高达 SEED DESTINY》、《机动战士 V 高达》和《机动战士高达 F91》中的剧本和机体，这显然意味着耐玩度的大幅提升。

无双大蛇 魔王再临

PSP | 动作

预定 2008 年 11 月 27 日发售

真·三国无双 联合突袭

PSP | 动作

预定 2008 年冬季发售

随时随地都能玩的无双

既然去年移植到 PSP 平台上的系列前作曾经广受好评，那么将这款已经登陆 PS2 和 X360 的续作放到 PSP 上翻炒一遍自然也是理所应当的事了。老玩家们可以想像，有了前作的移植经验，这款续作的移植水准自然也将得到保证。虽然游戏本身将避免不了有一定程度的缩水，但我们可以肯定的是，不论是在公交车上还是片刻的休息时间，你都可以随时在自己的 PSP 上玩到原汁原味的《无双》。并且，我们还惊喜地看到这款作品并不是单纯的移植，光荣还在 PSP 版中第一次加入了双人无线联机模式，无双迷们这下可有福了！

除了源自 PS2 的移植版之外，玩家还能够在 PSP 上玩到另一款《无双》游戏，这就是《真 · 三国无双 联合突袭》。作为最为传统的无双作品的续作，《联合突袭》中首次加入了全新的“真 · 无双觉醒”系统，当满足一定条件之后，游戏中的角色便可以进入强化形态。这种通过满足一定条件来转变形态的作法似乎与《鬼泣》有着异曲同工之妙。此外，游戏中还加入了最多支持四人同时进行的联机模式，爽快感自然也是相当高的。

梅杂志&3
www.plumbook.cn

异军突起的文字冒险游戏

用头脑展开冒险之旅

莱顿教授与最后的时间旅行

NDS | 文字冒险

预定 2008 年 12 月 27 日发售

相比大家所熟悉的传统角色扮演游戏，“《莱顿教授》系列”中并没有什么惊心动魄的战斗，不过这并不意味着玩家在体验这款游戏时会很轻松。相反，大量设置巧妙的连环谜题在静静地等待着你去解答。没有卓越的画面表现力，也没有高投入大制作，但在不知不觉中，Level-5 精心打造的这款风格独特的文字冒险游戏却已经深入人心。在即将到来的 2008 年岁末，系列的第三作《莱顿教授与最后的时间旅行》便会与大家见面，凭借前两作不俗的表现，我们完全可以断定新游戏的品质将会稳中有升。本作首次加入了科幻的元素，莱顿教授与他的少年助手卢克居然跨越了时间走廊来到了未来的伦敦。世界观的跳跃性发展似乎在暗示着玩家，本作的优秀程度也将跨越到一个新的高度。至于老玩家们所关心的谜题设计，自然还是会由日本千叶大学的多湖辉教授来负责。

428

Wii | 文字冒险

2008 年 12 月 4 日

将精彩的剧本搭配真实照片来为玩家讲述一段段惊心动魄的故事，这就是文字冒险游戏的最传统形式。作为 Chunsoft 最为擅长的游戏类型，这款名字怪异的《428》自然是受到了许多文字冒险游戏爱好者的强烈期盼。

角色扮演游戏玩家的乐土

白骑士物语 古之鼓动

PS3 | 角色扮演

预定 2008 年 12 月 25 日发售

由 Level-5 开发、SCE 负责发行的这款梦幻大作可谓 2008 年末 PS3 平台上的重中之重。游戏开发人员在这款作品中倾注了大量心血，借助 PS3 强劲的机能令游戏的画面表现力极为出众。尽管游戏的剧本依然没有跳脱传统角色扮演游戏的老路，但玩家依然可以凭借独特的战斗系统体会到前所未有的乐趣。

看点一 · 充满动感的连续技系统

在战斗中加入实时操作指令似乎已经成为近年来角色扮演游戏的惯用手法，本作自然也不能例外。不过，为了充分调动玩家的注意力以及增加游戏的耐玩度，这款作品中为玩家提供了随意编成连续技指令的独特系统。只要在战斗之前将需要下达的指令预先设置到专用的编成指令条中，游戏中的角色便会根据编辑好的技能指令来行动。这个系统的加入令游戏的策略性大为提高，如果玩家想轻松应付每一场战斗，那么不仅要对各个角色的技能了如指掌，还要对敌人的属性、能力有相当程度的了解。游戏的耐玩度可见一斑。

看点二 · 高完成度的多人在线模式

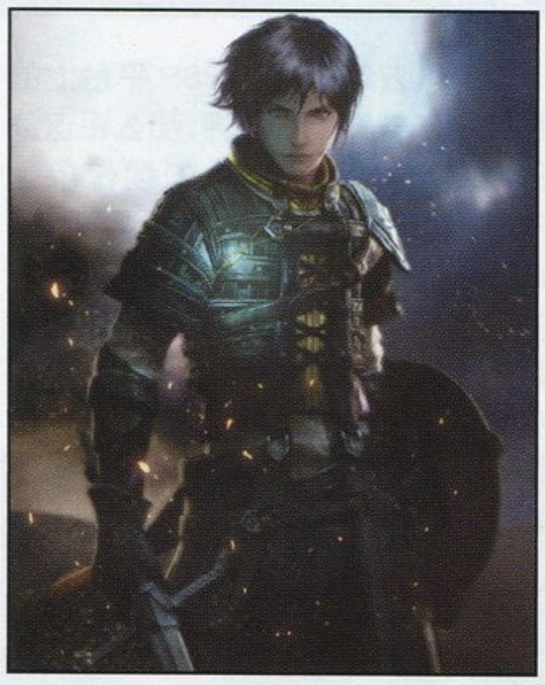
在日式角色扮演类游戏中大胆地加入多人在线模式，这种做法是极为少见的。大家在联机在线模式中组队进行冒险，这让本来已经十分耐玩的游戏内容变得更加丰富。并且，这款游戏的多人模式与单机模式可以进行互动，单机故事模式下的剧情进展将会直接影响到多人在线模式下的游戏体验。可以想像，在组队作战时，明确的分工和巧妙的战术配合是十分必要的，这一点似乎让我们联想到了时下的一些网络游戏，如此一来，游戏的期待度更是直线上升。

最后的神迹

PS3/X360 | 角色扮演

预定 2008 年 11 月 20 日发售

作为 Square Enix 继“《王国之心》系列”之后打造的全新游戏品牌，《最后的神迹》使用了虚幻引擎 3 来进行开发，这也是 SE 自获得 Epic Games 公司授权之后以该引擎打造的第一款游戏。在不久之前的东京游戏展上，SE 向充满期待的玩家公布了这款原创力作的全球发售日。借助虚幻引擎 3，游戏在画面表现力上显得十分华丽。一向擅长把握角色扮演类游戏的 SE 开发人员所打造的庞大游戏系统更是让人叫绝！



大气磅礴的场景表现力

借助虚幻引擎 3 的渲染，我们可以在游戏中随处可见气势恢宏的宫殿、曲折起伏的山峦以及犹如仙境般存在的花园美景。不论玩家走到何处，周围的景色都足以让人陶醉。

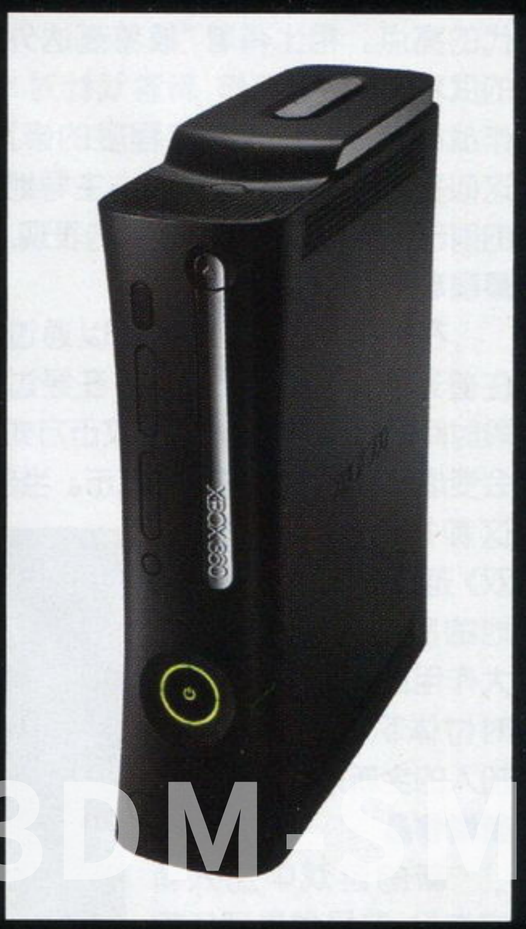
X360：性价比最高！

毫无疑问，游戏众多又有 D 版的 X360 是眼下性价比最高的电视游戏机。现在的 X360 上充斥着各种日式美式的大作，光是已经推出的游戏就足够玩上一年，再算上年末要登场的诸多新作，拥有一台 X360 无疑是极为幸福的。

11 月 19 日，盼望已久的秋季更新就会登场。撇开网络相关的服务不说，支持 16 ： 10 显示器以及游戏硬盘安装是最受人关注的。目前秋季更新文件已经偷跑，经测试改机之后连盗版也可以安装到硬盘上，而且读盘时间确实有明显改善（因游戏而异）。不过和 PS2 的 HDLOADER 相比，还是要差一点，运行游戏时还得放碟。

秋季更新后推出的系列网络服务令人心动，不过改机用户不免会对微软的 BAN 机手段心有余悸。就在截稿前，微软刚刚下狠手 BAN 了新一批玩家，由此看来秋季更新后被 BAN 的几率只高不低，如果想体验 Xbox LIVE 的话还是不改机支持正版才是正途。如果横下一条心只玩单机的话，2000 元左右的 ARCADE 版已经够用了。

至于令 X360 玩家谈虎色变的三红，目前的情况也改善了很多。越新的主机，三红的几率也就越低，尽管还未像 PS3 那样采用双 65 纳米工艺，但已经值得大家出手了。



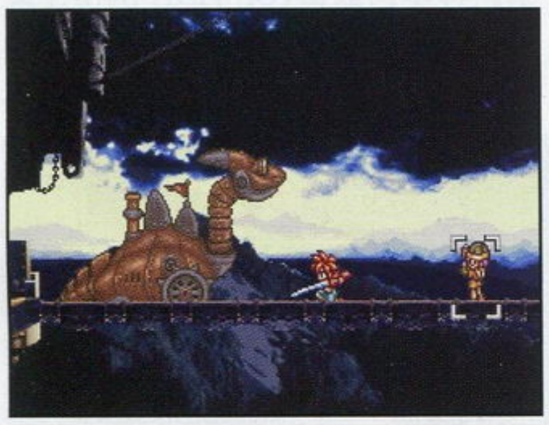
迅梅杂志&3DM.SMW
www.plumbook.cn

年轻玩家复习经典的绝好时机

超时空之钥

NDS | 角色扮演

预定 2008 年 11 月 20 日



虽然 NDS 的机能相对不足，但用于 SFC 游戏的移植显然还是绰绰有余的。不过，这款复刻作品并非完全意义上的新瓶装旧酒，除了保留 SFC 原版中的特色之外，游戏中还加入了全新要素和隐藏的迷宫。怪物育成系统的加入更是让这款游戏的可玩性直线上升。

变化之一 · 次元扭曲

为了让对原作十分熟悉的老玩家也能够在游戏中体会到新的乐趣，游戏中特意加入了名为“次元的扭曲”的原创迷宫。通过迷宫地形的随机变化，游戏的挑战度直线上升。

变化之二 · 龙之圣域

通过接受特殊角色的委托，玩家可以进入一扇特殊的时空之门，从而来到作为迷宫的“龙之圣域”进行冒险。只要不断完成委托的任务，就可以逐渐深入迷宫深处。

变化之三 · 次元斗技场 & 怪物育成

将游戏中收集到的怪物进行培养，这便是游戏中新增的怪物育成系统，而培养怪物的目的，自然是为了在次元斗技场中赢得比赛。玩家还可以利用 NDS 的无线通信机能进行对战。不难看出，这一设定是借鉴自《口袋妖怪》。

PS3：大作频发

随着大量高素质游戏的发售，加上奖杯系统的完善以及完全免费的网络服务，准备购入 PS3 主机的朋友也是有增无减。这里对那些持观望态度的朋友们提醒一下，如果你依然在期待 PS3 的只读改机，那么现在显然还是遥遥无期，不过对于目前的情况而言，在经济条件许可的情况下只玩正版游戏，一样可以玩得很开心。当然 PS3 的蓝光播放功能也是不容忽视的。

最近一段时间 PS3 上推出了大量优秀作品，独占游戏有《机车风暴 太平洋裂谷》、《小小大星球》等，跨平台游戏则有《使命召唤 战火世界》、《WE 2009》等。明年春季则有《杀戮地带 2》、《如龙 3》以及《最终幻想 XIII》体验版等好戏。有微软 BAN 机的前车之鉴，对于醉心于网上对抗的玩家来说玩 X360 和 PS3 都需要购入 Z 版，此时 PS3 网络的免费就很有吸引力了。值得一提的是 PS3 最近推出的几款独占大作如《机车风暴 太平洋裂谷》、《抵抗 2》，其在线体验都非常不错，国内普通的 2M 宽带即可流畅对战。丰富的网络对战内容和下载要素可以令游戏得到进一步充实，耐玩度自然也是直线上升。此外，通过合买来购入一些付费小游戏也是现在颇为实用的游戏购入方式，且价格十分公道，大家不妨多多采用。

对于准备购买主机的朋友来说，目前的选购目标显然不再是 40G 硬盘的版本。就在本月，就会推出两款全新的 PS3 行货，详情可参见本期的“PS3 HOME”栏目，有意购机的人可以看看。

另类游戏同样不可错过！

啪嗒啪嗒啪嗒嘭，另类游戏新篇章

啪嗒嘭 2

PSP | 音乐

预定 2008 年 11 月 27 日发售

《啪嗒嘭》以简易的操作方式和较高的耐玩性和趣味性在玩家群中赢得了很高的呼声，小编们自然也给予了很高的评价，就连几个平时较少接触游戏的美编也没能禁得起它的诱惑，美编 anubis 甚至还将游戏反复通关了数遍。而随着续作的诞生，我们更是看到了一个新游戏品牌的形成并已经被广大玩家所认可。各种新要素的加入也让游戏的变得更加富有个性、更加耐玩，当然也更加具有挑战性。

新的游戏在保留了第一作十分简单易学的节拍指令输入方式之外，加入了英雄的设定以及多人联机模式。这其中，英雄的出现令游戏的策略性更高，而多人模式显然将游戏变得更加活化。鉴于《怪物猎人》借助 PSP 平台一举走红的例子，我们不难看出，对于一款依托掌机而存在的原创游戏来说，联机模式的加入很可能会让《啪嗒嘭 2》走出前作叫好不叫座的阴影，成为受众面极广的热卖作品。说不定在不久之后，就会有很多人为了这款“打着节拍去战斗”的另类游戏而专门去购买 PSP 呢！

异说 最终幻想

PSP | 动作

预定 2008 年 12 月 18 日发售

隐藏在美妙幻想之中的异类

标题中的“异说”两个字表明这款游戏的风格有别于传统的《最终幻想》。事实上，这款定位于 PSP 平台之上的游戏大胆采用了 Square Enix 很少涉足的动作游戏类型。不过，对于很多喜欢新奇另类玩法的玩家来说，这样的变化似乎正好合乎他们的意愿。而玩惯了系列角色扮演类型的老玩家们也可以借着这个机会体会一下这款另类的《最终幻想》。

为了让游戏的内容更加丰富，同时也是为了让玩家能够更多地体会到游戏的乐趣，这款作品中一下子收录了来自系列多部作品中的经典角色。不同于传统动作游戏中角色的各种拳拳到肉的招式，这款游戏中的角色原本都是采用各种属性魔法进行战斗的，由此我们可以想像战斗的场面将会是怎样的一种局面。为此，SE 的游戏开发人员针对各种原作中的各种物理属性攻击和魔法属性攻击的形式进行了调整和配平。不仅如此，原作中各个角色的专有技能也最大限度的得以保留，这实在是难能可贵。总而言之，如果你是一个不愿意循规蹈矩、喜欢尝试新奇事物的人，那么这款看似离经叛道的游戏自然是不能错过。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

美式动作大片在这里上演

古墓丽影 地下世界

PS3/X360 | 动作冒险

预定 2008 年 11 月 18 日发售

通过官方公布的游戏画面以及随后的试玩版，我们可以对这款游戏的大概情况有一个较为全面的了解。作为故事的背景，本作的剧本紧紧衔接了前一作，劳拉将在位于墨西哥南部的丛林中进行冒险。玛雅历法中的“禁忌日”、灾难的发生、吸血鬼与浪人之间的战争，在这一系列元素的衬托下，新游戏势必会变得更为饱满，而危机四伏的热带丛林和古代神庙更是让劳

拉在每时每刻都必须保持警惕。游戏中借鉴了《未知海域 德雷克的宝藏》的成功之处，劳拉身处位于热带丛林之中的古代文明遗迹之中，陌生的文明和凶险的野外环境让游戏场景的表现更加富有层次感，玩家的代入感自然也就更上了一个台阶。

波斯王子 奇迹

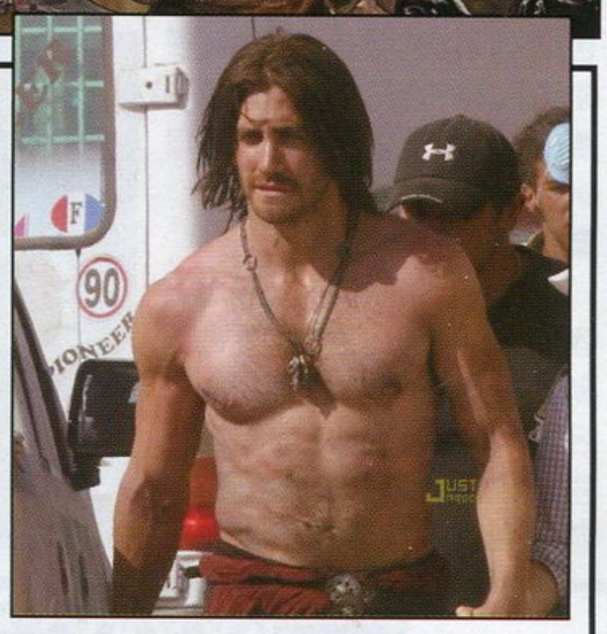
PS3/X360 | 动作冒险

预定 2008 年 12 月 2 日发售

这款作品绝对算得上是育碧在其系列之中投入人力物力最多、宣传力度最大的作品。当然，这款以“奇迹”作为副标题的续作也创下了系列中的几项记录：首次采用卡通渲染技术来表现角色、一对一的战斗方式、三番五次延期跳票……许多玩家对系列前作中“时之砂”系统应该有所熟悉，但在新的游戏中，这个经典的系统将被取而代之。为了让游戏的各方面表现力更为出色，开发小组采用了《刺客信条》所使用的游戏引擎的升级版。在新的游戏中，我们的王子殿下因目睹生命之树的死亡，不得不承担下光明之神奥玛兹德（Ormazd）的责任来拯救世界——阻止“堕落”的蔓延并将黑暗之神阿里曼（Ahriman）重新封印。

特别关注

育碧在下大力气打造这款硬派动作游戏的同时，还在积极筹备电影版《波斯王子》的拍摄工作。接手电影版拍摄的是大家熟知的迪士尼，而担纲王子角色演出的则是曾经在《断背山》、《后天》等片中有着不俗表现的杰克 · 吉伦哈尔。同新的游戏一样，电影版的《波斯王子》也经历了跳票，而且后延时间更为夸张，由原定的 2009 年 6 月 19 日延后至 2010 年。



不停地奔跑，这是你惟一的选择

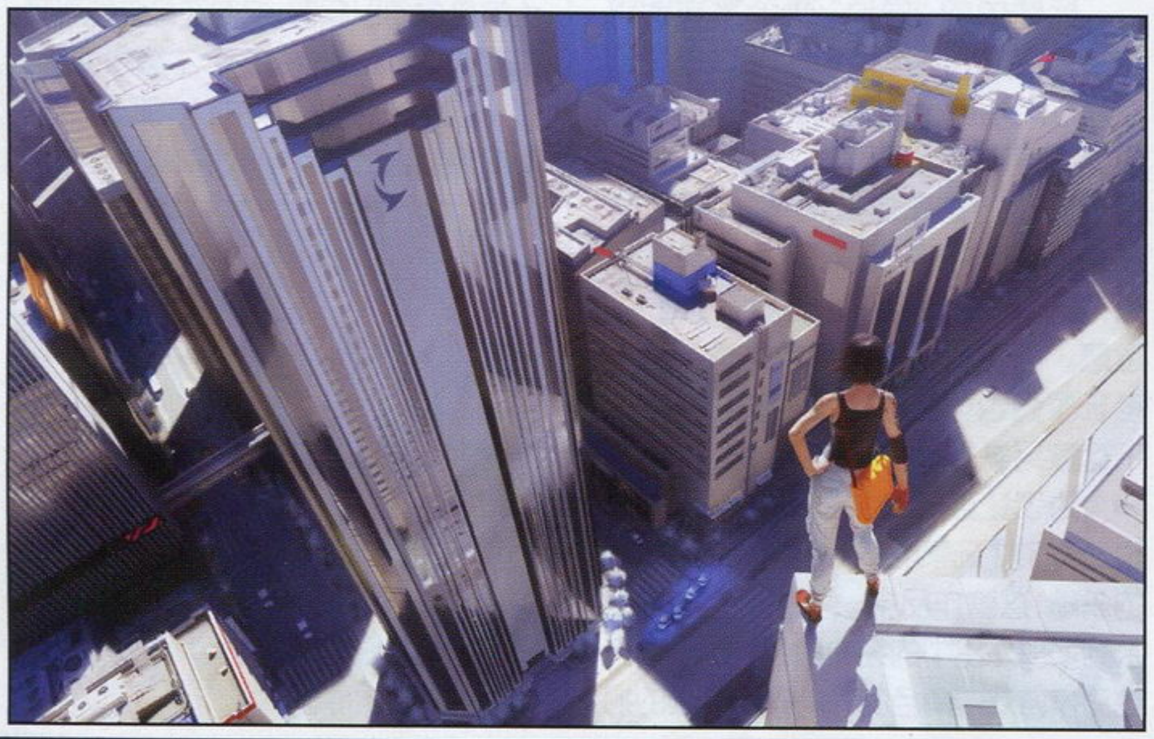
镜之边缘

PS3/X360 | 动作

预定 2008 年 11 月 11 日发售

说实在的，以第一人称视角扮演拥有超强运动神经的信使费斯不停地在钢筋水泥的森林中穿梭攀爬，这种略带逃亡性质的感觉通常只有在梦境中和科幻电影中才会出现。而一气呵成式的辗转腾挪更让玩家在感叹人类体能极限的同时更为游戏开发者的想像力和创造力竖起佩服的大拇指。当然，虽然相比游戏中的角色来说，玩家的工作只不过是动一动手指，但事

实上，想要让游戏中的角色灵活地作出各种动作却并不是一件很容易的事情。特别是当角色站在高处俯身向下望去的那一刻，说不定过于投入游戏的你会反射性地扔掉手中的手柄。



Wii：众乐乐首选

随着 WiiKey 二代直读芯片的成熟，Wii 主机在改机方面所遇到的问题将彻底不复存在。没有了直读改机的限制，大家自然可以放心购入 Wii 主机，而针对跨区变砖等一系列问题，由于黑客的不懈努力，目前也逐渐出现了运用特殊手段来达成的主机区域转换。这意味着以往始终困扰着玩家的跨区运行游戏导致主机变砖的问题将逐渐淡出人们的视线。相比面向核心玩家的 PS3 和 X360 来说，Wii 的受众面自然是针对那些很少接触电子游戏的非核心玩家。简单的操作和数量众多的多人同乐型游戏正是 Wii 主机的魅力所在。而对于众乐乐向的游戏，近期的首选自然是刚刚推出的《雷曼 疯兔危机 电视聚会》。简单易上手的小游戏加上举止猥琐搞笑的疯兔们绝对可以让每一个接触这款游戏的人爱不释手。在接下来的一个月，我们还能体会到专门针对 Wii 的体感操作机能而开发的音乐游戏——《太鼓达人 Wii》以及来自卡普空的全明星格斗游戏《龙之子 VS.Capcom》。前者能够让你足不出户就体会到无限接近于真实的太鼓演奏方式，而后者则可以满足格斗游戏爱好者渴望对战的需求。虽然缺少任天堂传统大作的支持，但 Wii 上值得关注的传统游戏依然不少。这其中较为引人注目的，自然少不了将在明年年初上市的《丧尸围城 丧尸的祭品》。当然，在未来的一年中，《马里奥》、《塞尔达》等任氏大作的续篇也极有可能登台助阵。

语梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

欢乐的家庭派对

龙之子 VS. Capcom 乱世英雄

Wii/ARC | 格斗

预定 2008 年 12 月 11 日发售

作为本作游戏的选材对象，龙之子漫画公司的经典动漫角色悉数登场。对于国内的年轻玩家来说，出自龙之子的动漫角色因为年代久远，自然要陌生一些，但他们在日本动漫界的知名度可绝对不低于现在的后辈。特别值得一提的是，诸如《科学忍者队》等一批出自龙之子的老牌作品还曾经被我国正式引进过。可以想像，Capcom 将这些元老级动漫作品中的角色“请出山”来与自家的当红游戏角色一较高低，这一举措势必吸引大量喜欢怀旧的老玩家购买游戏。而对那些未曾接触过这些动漫作品的年轻玩家来说，自然也是一次学习经典的难得机会了。

为了让更多的年轻玩家了解这款游戏并对其产生兴趣，Capcom 在宣传力度上下了很大的力气。不仅如此，游戏还将同时在街机和 Wii 两个平台上推出。特别值得一提的是，Wii 版的本作中加入了四名额外的角色，Capcom 还特别授权了日本游戏周边厂商 EXAR 推出了以本作为主题的街机摇杆。

动物之森 城市人

Wii | 网络角色扮演

2008 年 11 月 16 日

如果说沟通是系列一贯的主题，那么互动元素的加入就是这款新作的亮点所在了。在本作中，玩家不仅可以与居住在乡村和城市中的动物居民们交流，还可以借助 Wii 的专用语音设备——Wii Speak 来与千里之外的玩家进行交流。通过网络互动，游戏的乐趣自然得到了成倍的提高。

恶魔城 审判

Wii | 动作

2008 年 11 月 18 日

颠覆传统，这就是《恶魔城 审判》第一时间表达给我们的全部。虽然许多人至今还是对乱斗类型的游戏持保留态度，但不管怎么说，我们看到了这个传统系列游戏开始尝试向新方向发展的趋势。有着诸多经典角色的加盟和著名画家小畑健的人物设定，我们已经看到了游戏开发者的诚意。至于游戏真正的表现将会如何，相信只有等到游戏发售之日才能够见分晓。

新年游戏展望

星之海洋 4 最后的希望

X360 | 角色扮演

预定 2009 年 2 月 19 日发售

对于这款 Tri-Ace 近年来投入最大的作品，游戏的品质自然是没的说。从目前所致的游戏画面上，我们可以看出，新游戏的画面素质在目前已知的日式角色扮演类游戏中绝对是数一数二的。当然，除了美仑美奂的游戏画面之外，丰富的战斗要素和全新的系统更是让玩家们期待。从另一个层面来看，将游戏日版的首发平台定在 X360 上，这样的举动无疑是希望带动 X360 在日本的销量，以环节微软阵营在日本市场的不利局面。但对于玩家来说，我们可以得到这样的判断：能够如此自信地将宝压在 X360 上，足见游戏开发者对这款游戏素质的信任。如此一来，它自然也就成了大家在来年春天最为期待的角色扮演游戏之一。

鹰击长空

X360 | 射击

预定 2009 年春季发售

当家用机平台上以王者自居的“《皇牌空战》系列”已经逐渐深入人心的时候，育碧却突然在这个对自己来说略显陌生的领域中插上了一脚。就像大家所看到的那样，写实的风格、爽快而激烈的空战、回旋激荡的背景音乐……，这一切已经成为了“《皇牌空战》系列”的标志。而这款来自法兰西国度的《鹰击长空》却似乎有意以自己的固执来打破传统。写实，还是写实。透过这个词所代表的游戏主题，我们在这款模拟飞行射击游戏中不再看到其他的元素。依托著名小说家汤姆 · 克兰西的剧本，游戏开发人员为我们呈现出了一个无限接近真实的空战环境。我们不禁要问，它真的能够超越《皇牌空战》吗？

写实 · 贯穿游戏始终的主题

虽然从已知的信息来判断，我们并不能得出这款游戏能够超越经典的结论。但至少游戏开发人员所标榜的写实风格已经很好地展现在我们面前。相比《皇牌空战》那完全架空的世界观，《鹰击长空》所依托的大背景则是一个平行的现实世界。为了追求拟真程度，游戏中的各个场景甚至也是按照卫星拍摄的高分辨率照片进行绘制的。你想轰炸莫斯科？或者是奇袭设立在某个阿拉伯国家的敌军司令部？完全写实的战场将让你获得前所未有的驾驶体验和视觉冲击力。当然，我们可以想像得到，部署在敌军目标附近的防空导弹阵地和军用机场也会同现实中存在的一样。

NDSi：即将加冕的掌机新君主

任天堂的掌机向来不缺乏软件的支持，因此对于考虑购买 NDS 掌机的朋友来说，游戏数量的问题完全不同担心。相比它的前辈，最近发售的 NDSi 在整体功能上有了不小的进步，单凭这些进步，就足以成为推动我们购买的理由。需要说明的是，NDSi 上附带的两个 30 万像素数摄像头并不是用来日常拍照的，而是专门针对日后可能出现的一些专属游戏而增加的。玩家在使用摄像头的时候，只要将取景器对准对方或自己的面部，再按下拍摄键，就可以在机内生成一张面部的图片。通过自带的小程序，我们还可以将这些即时拍摄到的面部图片进行处理，以取得滑稽高效的表情效果。

此外，机内新增的音频处理芯片和 SD 扩展卡插槽也让 NDSi 具备了成为音乐播放器的条件。当然，利用机身内嵌的小程序，玩家可以对 SD 卡中的音频进行简单的编辑，这一点对于普通的 MP3 播放器来说可是无法实现的。

对于新掌机的破解方面，根据目前所得消息来看还并没有取得突破。不过根据前两代 NDS 的破解情况来看，新掌机的破解将不会有太大的困难，只要稍加时日，即可破解成功。如果你准备购买破解后的 NDSi，那么就只能先等上一段日子了。

通过以上分析可以看出，新的 NDSi 在功能上均做过优化调整，因而取代老型号的 NDSL 已是势在必行。相信用不了多久，NDSi 就会取代前辈成为新的掌机王者。

www.plumbook.cn

如龙 3

PS3 | 动作

预定 2009 年 3 月 26 日发售

“3”这个数字对于已然成为系列的《如龙》来说有着多么重的分量，熟悉系列的老玩家自然会很清楚。如同吴宇森执导、周润发主演的香港枪战片一样，通过对江湖黑道故事的描写让《如龙》牢牢吸引住了无数的热血男性玩家（当然也有我们的玛娜同学）。而对于不了解这个系列游戏的门外汉来说，热衷于黑道中的打打杀杀究竟有什么意义？《如龙》到底有着什么样的魅力呢？

看点之一 · 对地下秩序的描写

相信对于广大读者朋友们来说，描写黑帮为题材的香港电影并不算陌生。透过电影的艺术表现形式，我们了解了“江湖”的存在和它的复杂。而对于《如龙》来说，“江湖”的味道中又融入了一丝同属东方文化范畴之下的异国情调。透过这个系列游戏，我们对日本的黑帮有了进一步的了解。在不同的社会环境、不同的风土人情之下，地下秩序的存在形式也有着极大的不同。而《如龙》就好比一扇窗子，让充满好奇的我们透过这扇窗子看到了日本社会的另一个层面。

看点之二 · 对情义的描写

桐生一马，有着“堂岛之龙”称号的江湖人物。透过他的血性、他对情义的珍视，使我们了解到漂泊江湖之人的艰辛和坚强。在这个充满了利益相争和血腥相残的地下社会中，桐生一马用自己的言行为玩家证明了人活在世上的真正意义所在。而这也正是游戏制作人名越稔洋所要表达给广大玩家的主题。

透过这两个看点，我们在《如龙 3》中将体会到一个更为逼真的江湖。玩家所扮演的桐生一马将会在这个极度拟真化的江湖中继续闯荡，继续用自己的行动来诠释自己的信念。而对于玩家来说，在感受到桐生一马的人格魅力的同时，还会在各个方面体会到黑道生活中的细节之处：帮会之间的谈判、用地下规矩处理纠纷以及感受灯红酒绿的花花世界。而这一切，全都要拜 PS3 的强劲机能所赐。如果你渴望体会更为真实的江湖生活，那么就请锁定《如龙 3》降临的那一天吧。

“明年三月就玩这一款游戏！”

生化危机 5

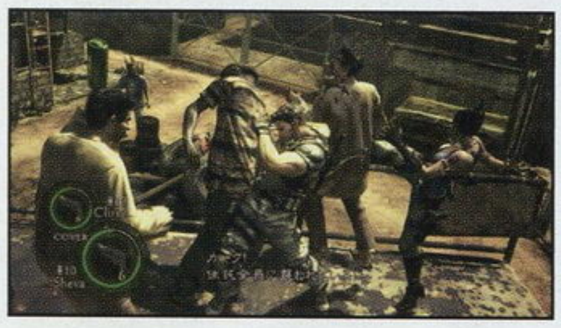
PS3/X360 | 动作射击

预定 2009 年 3 月 12 日发售

“明年三月就玩这一款游戏！”

这句话是 Gouki 自己对《生化危机 5》的高素质所下的定义。当然，出于工作的要求，他不可能在明年整个三月间只玩这一款游戏。但作为系列的爱好者，作为铁杆的卡饭，他的这句话从某种意义上道出了编辑部内乃至全世界所有生化迷的心声。

起初，当我们了解到这款面向次世代主机的系列正统续作依然沿用了四代的系统，原本充满期待的心情曾经一度低沉了下去。不过，随着 E3、TGS 两大展会期间 Capcom 官方放出的一段段实际游戏影像和试玩版，我们的心弦再度绷紧了起来。全新的敌人、陌生的敌方势力、实时的道具菜单……。我们意识到这些新



增的要素并不是前一代的系统和套路就能够轻易承载的。特别是别具一格的双人协力模式更是让战斗的乐趣提升了一个档次。而对于关注剧情进展的老玩家来说，新增的敌对势力和大反派威斯克的再度现身自然也是吊起胃口的一剂开胃药。对于以制作人竹内润为核心的游戏开发小组为我们奉上的这款无上佳作，作为系列的老玩家，我们真的应该提前向他们道谢，感谢他们为广大生化爱好者制作出了如此出色游戏。

三个月，半年，一年……。这款游戏的耐玩度和生命力绝对不止一个月！

PSP-3000 毁誉参半

作为 PSP 第三个重大改良版本，3000 型初上市时的表现似乎只能用毁誉参半来评价。首先我们可以看到，这台新掌机针对 2000 型存在的一些瑕疵进行了小幅度的改进，并且在部分功能上与 PS3 进行了整合。其次，通过更换新型号的液晶显示屏令视觉效果更上一层楼。然而就在这块广受关注的屏幕上，却出现了大家所不愿意见到的严重问题：当播放快速运动的画面时，屏幕上便会出现类似“隔行扫描线”的现象。又由于官方至今没能给出明确的解释和修正 BUG 的应对方案，我们只好耐心等待索尼出面给出一个合理的解释了。

到底该不该买？

就目前的情况来看，屏幕的问题不论是归为硬件缺陷还是纯粹的个别产品质量问题，索尼都不会保持置之不理的态度。因此我们可以断定，不久之后定然会有来自索尼官方的明确答复。毕竟，一款高调推出的新产品不可能因为一个小小的问题就彻底退出市场。此外，对于国内玩家最为关心的直读改机问题，我们只能说，到现在为止还无法对 3000 型进行破解。本刊将继续针对大家所关心的一系列问题进行追踪报道，如果有好的消息，一定会在第一时间通知大家。

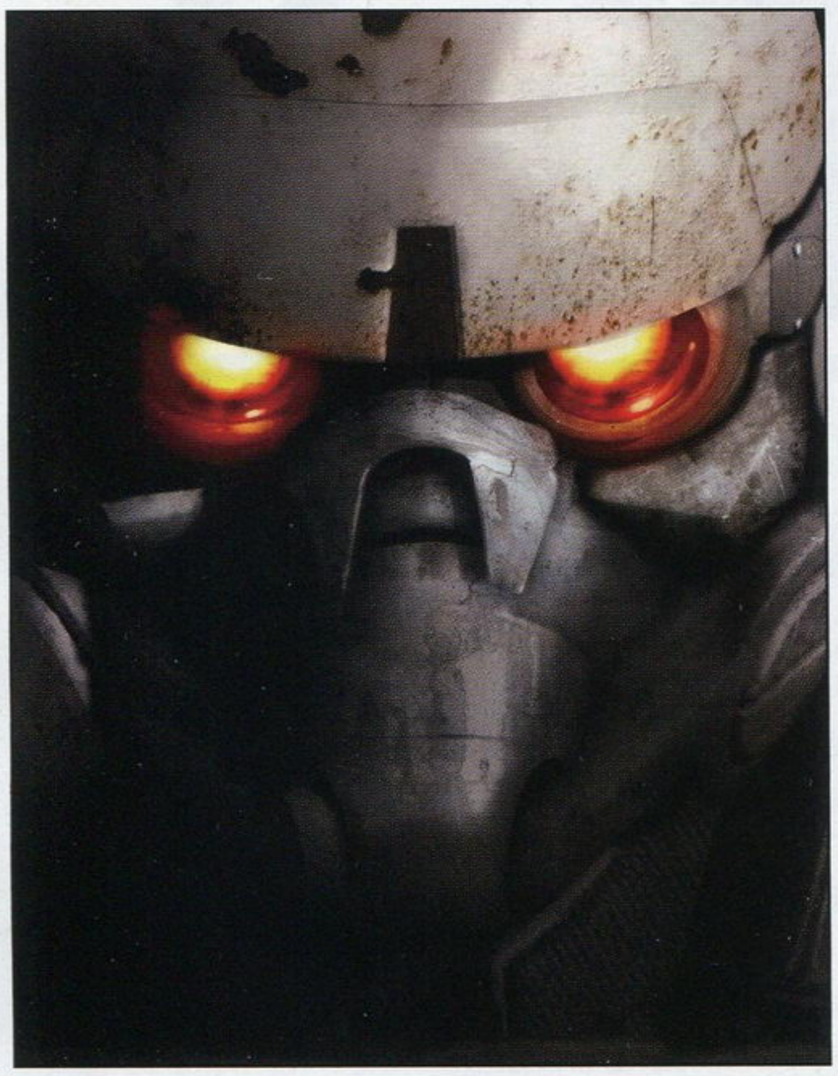
www.plumbook.cn

游戏的优秀素质告诉我们，三年的漫长等待是值得的

杀戮地带2

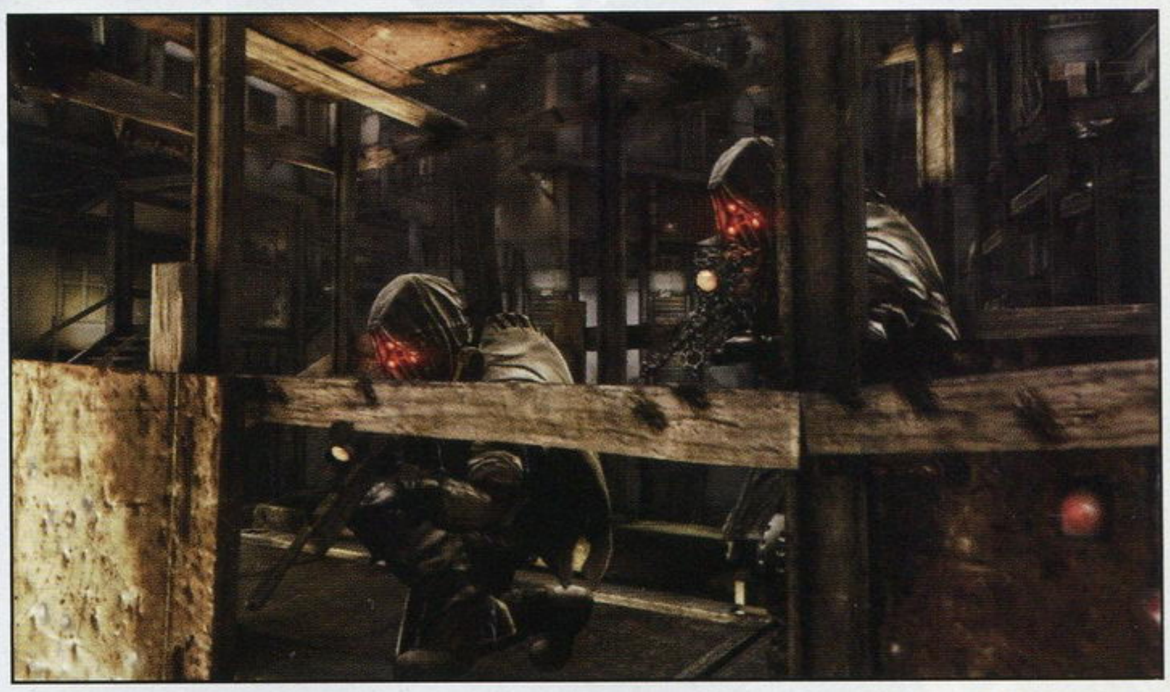
PS3 | 主视点射击

预定 2009 年 2 月发售



用过多的修饰词语表达对这款游戏的期待似乎都是多余的，总部设在荷兰阿姆斯特丹的 Guerilla Games 工作室用三年的时间为我们打造了这个充满了铁与血的杀戮地带。在各种国际性游戏展会上展出的大量实际游戏画面都在向我们证实，这款游戏将会有多么棒！

对于如今的主视点射击游戏来说，作为基本的单机故事模式似乎已经不再占据游戏的主导地位，相反，网络对战的大幅强化使得这种男性专属的游戏类型变得更为引人注目。放眼望去，《使命召唤 战火世界》、《战争机器 2》、《抵抗 2》……，这些游戏都无一例外地将网络模式作为游戏的主导。而在这款《杀戮地带 2》中，我们惊喜地看到，除了顺应时代潮流的大幅强化了网络模式之外，游戏中还加入了别具一格的职业系统和辅助技能要素。并且，采用全球服务器的做法也让全球的玩家紧紧地联系在了一起。如果你是一个十分热衷于网络对战的玩家，那么这款由索尼花费三年时间和巨额开发资金打造的重量级作品自然也不能够错过！



勇者斗恶龙IX

NDS | 角色扮演

预定 2009 年 3 月发售

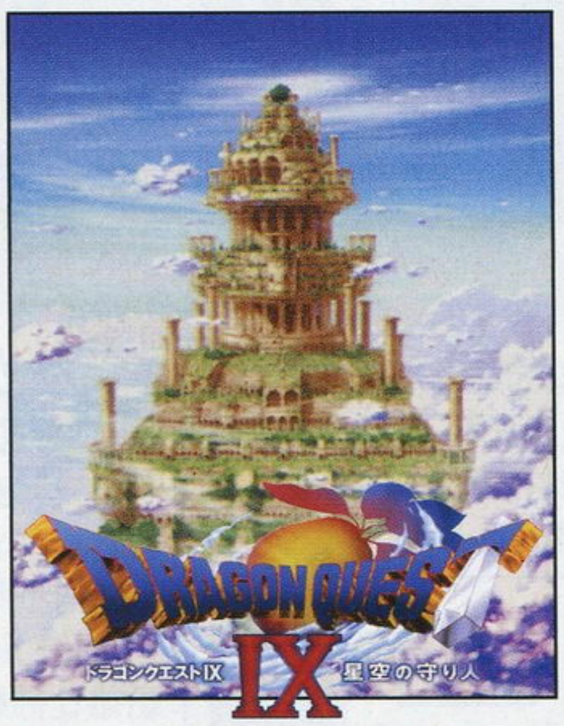
什么是国民级游戏？国民级游戏就是不求评价最好，只求销量惊人！

您说这样的游戏得卖上多少万套？

怎么说也得卖个一百万套吧！

一百万套？那是最基本的！这样的游戏至少也得卖三百万套！您还别不信，我都没算零头！我们的口号是……

见笑见笑！借用这段大家熟悉的电影台词仅仅是为了活跃一下大家阅读时的沉闷气氛。不过说句实话，当 Square Enix 宣布将作为系列正统的第九部作品制作在 NDS 掌机上时，许多老玩家还真的是倒吸了一口凉气。不为别的，单单就是 NDS 相对落后于时代的机能这一项，很多玩家对游戏的整体进化程度就持有很深的怀疑态度。不过在 SE 官方举行了一系列试玩活动之后，这种担心的声音便逐渐淡了下去。虽然游戏的画面甚至无法与 PS2 的以往作品相比，但借助 NDS 独有的双屏显示和触控机能，游戏的玩法却变得更加丰富多样。在加入了联机模式之后，游戏的趣味性与自由度也显著提高。从以上几点不难看出，将这款国民级角色扮演大作押宝在 NDS 上的决定还是正确的。更何况目前 NDS 拥有各类主机中最为庞大的用户群体呢。



街头霸王IV

PS3/X360 | 格斗

预定 2009 年 2 月发售

以水墨画风格的粗犷线条和 3D 建模来表现 2D 格斗游戏的场面，这是 Capcom 在《街头霸王 IV》中所进行的最为大胆的尝试。除了一如既往的爽快打击感之外，新的游戏中加入的大量针对特殊招式的特写镜头让游戏画面更具有视觉冲击力。不过，先一步推出的街机版在国内绝大多数地区还无缘得见，国内的玩家们只能苦苦等待家用机版的到来。

结束语

通过上面的介绍，大家应该对今冬游戏狂潮中即将发售的重量级作品有了不少的了解，次世代主机大战日趋白热化的局面让普通玩家获得更多的实惠。。而从 12 月份亚洲游戏展的召开以及将要在明年 1 月举行的消费电子大展，我们还能获得更多的业界资讯。在综上所述，2009 年的游戏暨主机大战无疑将变得更为激烈。相信到明年的这个时候，我们可以玩到的游戏将会像雪片一样从天而降，那才是真正游戏狂潮的到来！

www.plumbook.cn

FABLE II

通关时间：完成主线流程约需 15 小时。

文 丁丁 美编 木仙

神鬼寓言II	Microsoft/Lionhead	动作角色扮演
X360	Fable II	繁体中文版
	2008 年 10 月 21 日 1 ～ 2 人	1390 新台币
	无对应周边	对应玩家年龄：16 岁以上

《神鬼寓言 II》在前作的基础上将阿尔比恩的世界做得更加广阔、丰富和深邃。游戏的跨度长达主角的一生，你的所有选择都会影响你的命运，决定别人如何对待你。刚刚进入这个世界的你就像是被扔进了一片汪洋的石子，不过是沧海一粟，到最后却能让整个海洋掀起波澜，这是很有趣的体验。它所提供的自由度也可谓前所未有，而且和很多其他游戏所标榜的不疼不痒的选择相比，它真的提供了一些会让你苦恼的选择。本作也推出了繁体中文版，值得每一个 X360 玩家去细细品味。

攻略透解 GUIDE THROUGH

英雄之路 The Hero's Way

游戏本身已经提供了极为体贴的中文帮助系统，所以我们尽量避免重复那些比较基础的东西。快速帮你深入理解阿尔比恩世界中种种规则背后的意义。

善良与邪恶

搞清善与恶以及纯真与堕落之间的区别是非常重要的。游戏中你做出的那些会影响到其他人的选择就会改变你的善恶评价。如果你的善良值达到 100%，或是邪恶值达到 100%，你还会在脑袋上多一个象征圣人的光环或是魔王的双角。

就像现实中一样，要想变得至善就需要付出更多的努力。施舍乞丐，从居民那里得到礼物、解救奴隶都可以有较大的帮助。如果能向光明圣殿作大额的献祭是最快的办法。

想要变得邪恶就比较容易，滥杀无辜、偷窃完全看你的选择和实力。如果在游戏的童年时期没有将通缉令交给包尔斯顿守卫而是给了亚弗，那么长大之后再回到那里，你会发现这里已变成了暗无天日的犯罪天堂，你可以肆意的作恶。而变恶的最有效的方法就是向暗影阁大量献祭。

纯真与堕落

和善恶相对的，纯真与堕落则与对自己有影响的那些选择有关。其评判的标准就是你的选择是否自私而不自律。当然想在游戏中做到完全的自律就和现实中一样的难，因为总是有那么一些诱惑让你感觉到自己会活得更加轻松而不用付出代价。

想变得纯洁的英雄们就要注意了，最好能经常弹奏鲁特琴，并且完全避免食用肉类、含酒精的饮料以及任何低档的小吃。多吃蔬菜、豆腐以及果汁的人才能保持纯真。降低你房产的租金，降低你拥有商店的商品价格也可以增加纯真。安全的性行为也可以给你增加额外的纯洁数值。相信我，如果你故意反其道而行之，堕落会比保持纯真容易得多，不过你也会变得更胖更难看。

你的外表

穿衣服和修炼战斗技能都会改变你的外表。不同的发型、着装甚至是刺青都会影响别人对你的印象。可以让你更有攻击性、更友好或是更有吸引力。根据你的吸引力还会影响居民们是否会送你礼物，要知道这些礼物往往让你的冒险更容易。

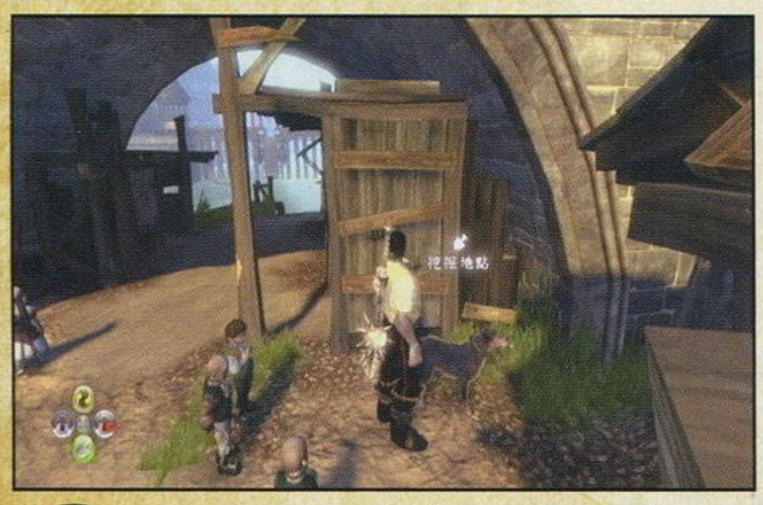
提高力量会让你的角色变得块头更大。增加你的精准度技能可以让你个子变得更高（站得越高瞄得越远？）。而随着你的魔法能力越来越高，你的全身还会增加很多蓝色的魔力斑纹。尽管它不会影响任何评价，如果你不喜欢你就得考虑要废掉一些已经学会的魔法技能了。

游戏机杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn
©2008 Microsoft Corporation. All rights reserved.

你的狗狗

本作比前作更让人惬意的地方就是，在冒险旅途中多了一条忠诚可爱的狗狗。首先它可以帮你寻找宝箱、银钥匙以及挖宝地点。要知道在阿尔比恩大陆上，宝物的埋藏真的无处不在。而且宝物的埋藏深度也分为 5 种，随着时间的推移你可以挖到或买到寻宝手册来提高你小狗的寻宝能力，一共 5 级。

冒险时你可能会忽略身旁的狗狗，但要知道寻宝没它可不行，一旦你确定找不到它了。很有可能是你的狗狗因为战斗中受伤而被你落下了。使用小狗表情中的“疗伤”之后很快它就会赶到你身边了。



建立家庭

游戏中建立家庭也是非常重要的一步。不过在向对方求爱之前，最好先用 LT 键锁定目标然后按 Y 键查看一下对方的性取向和喜好。游戏中有异性恋、同性恋和双性恋，如果弄错对象那就太尴尬了。一旦通过送礼物、做表情或是把对方带他 / 她喜欢的地方将好感度提高到有戒指标志的那一端，头顶上出现红心。你就可以给对方一枚戒指正式求婚了。要注意游戏中不同阶层的人会有不同的要求，送劣质的戒指想娶上层阶级的人可是会遭拒绝的。

随后你还需要购置一套房产，然后在门口查看所有权将房子设为“爱的小屋”。你和你的爱人就可以入住了。

结婚之后有很多好处，它会大大提升你的纯真度和善良度，并且会提供可观的声望值。当然你也需要在产权证上设定每天的家庭预算来让家人满意。不过我们不建议在游戏的初期就结婚，因为家人会频繁地呼唤你回去，对于还有大片世界需要去探索的你来说，可能来回的往返会让你烦恼不已。（那些结了婚又长期不回家的英雄们，你们就等着

离婚吧，你的前妻会带走大量的声望值和你可爱的孩子。）

要想生养一个孩子，你得首先学会“来我家”这个表情，你可以在书店买到书籍来学习。之后向你的配偶做出表情来到自家的床前睡觉，记得选择“不安全的性行为”，按照游戏的设定，你立刻就会拥有一个孩子。如果想拥有第二个的孩子，你就得多努力几次才行。（如果要“安全的性行为”你可以在阿尔比恩各城镇的杂货商那里买到安全套，你甚至有可能从地里挖到它。）

有笑声的家庭总是幸福的，所以记得每次回家要带给家人礼物，也要做一些有趣的表情来让他们开心。

旅行的注意事项：

本作的另一个强大的设定就是任务引导线的设计，你就像在中世纪提前拥有了 GPS 系统一样，不管完成什么任务按照金色的引导线走就绝不会迷路，可以顺利地完成所有任务。

1. 除了跟着引导线，你还可以在暂停选单中选择“任务 / 区域”的选项来切换当前要执行的任务以及要去的区域。这非常方便，如果你已经探知了任务要求你去的地方，就可以直接去到那个地点。对于后期繁多的任务来说，这是最省时间的移动方式。在完成一些任务之后，记得可以用这招直接切到其他的地点，而不用再走回头路了。在接到家人召唤的时候，这也可以让你直接回到家所在的区域。但是这样移动的速度是和步行一样的，会流逝掉相应的时间。

2. 随着你所探知的区域越来越大，有时候引导线的计算可能稍微有点延迟。如果你跑动之后发现引导线不见了，就站在原地等上几秒很快引导线就会出现。

3. 如果你一路跟着引导线当然可以最快速地完成任务，但那可能会让你错过阿尔比恩各地的美景和宝藏，所以最好能探探每条支路，可以收集到不少好东西，绝对路有所值！

4. 游戏的中期你可以选择乘坐各个城镇的马车或船来移动，它们的速度是步行的 5 倍，非常省时间，让你在完成一些时间紧迫的任务或是赶特卖会时可以按时到达。

冒险开始 Quest Guide

相信各位智慧的英雄们可以很容易地根据游戏的指引来完成任务，下面我们的攻略不会告诉你从哪到哪的流程路线，而是帮助你总结一些完成任务的经验以及任务的注意事项。

童年

包尔斯顿老镇

这一时期的主要任务就是赚到 5 枚金币，没有太多的分支。不过你也不必急着跟着引导线走，可以到处走走听听人们说的什么，还可以和人们用 RB 键选择表情沟通，会很有意思。（有些表情是可以按住 A 键延长时间的，在表情菜单里会有说明。延长表情类似于迷你游戏，最后需要放开 A 键让移动的圆点停在不断缩小的弧形区域中。不管是成功还是失败，都很有观赏性哦）在这里你也会救出将伴你一生的宠物，这时它还是一只受人欺负的小狗。

值得注意的是，惟一会对后期有影响的选择就是在收集通缉令的任务中，你是把通缉令给了城镇的守卫还是给了恶棍亚弗，这会决定包尔斯顿老镇的未来。你可以自己决定。

青年 十年之后

英雄诞生

游戏中包尔湖这一阶段可以开始收集和解开的东西非常丰富包括银钥匙、宝箱、宝藏挖掘。如果听到狗狗的叫声，跟着它，它会领你到宝藏的所在地。

注意在去古墓之前，两件事是可以优先做的。首先，记得先在自己的小棚屋里睡上一觉，可以提高自己的魅力。然后在门口的产权证书上选择出租，即便你退出了游戏，每 5 分钟都会有租金收入。

其次到通往亮木森林之路上探探路，这样可以让狗狗帮你找到藏有寻宝之书的挖掘地点。在菜单中使用之后，你的狗狗的寻宝能力就会提高到一星级，这样进入古墓之后就能找到更多的挖掘地点。

在古墓中最好能收集齐三位探险家的尸骨，你会搜到三份字条，看来又是一个互相猜忌的小故事。不过这不是重点，在收集齐之后，你可以在靠近墓中木桥下陷的柱子旁的水潭里找到隐藏的潜水点。

小提示 如果拿到了提升能力点数的药请立刻喝下，囤积是毫无意义的。

话梅杂志 www.plumbook.cn

强盗

在这个任务中按要求杀掉萨格就可以获得第一个战利品，并获得战利品表情（向众人展示战利品可以获得声望的加成，不过也会增加堕落值。）很有意思的是，尽管拿到牢笼钥匙之后你似乎只有两种选择，放出奴隶或是把钥匙给奴隶主拿 100 块钱。其实你完全可以先放出奴隶，然后在表情菜单中关掉安全模式，直接干掉奴隶主拿到 100 块钱，绝对是两全其美。

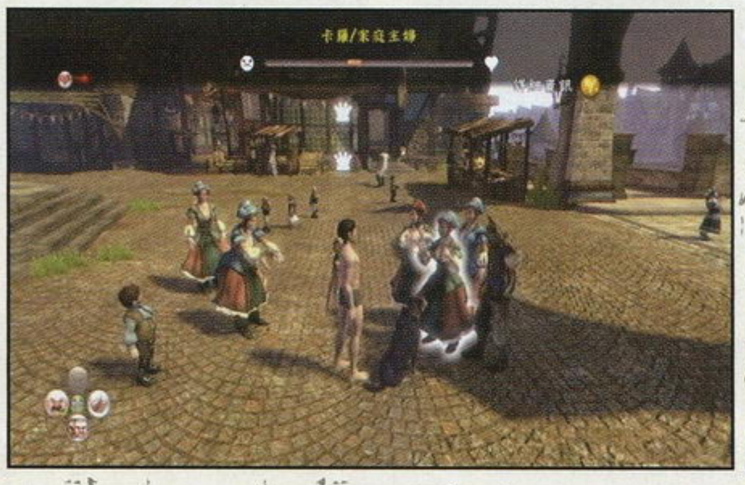
旅程开始

在包尔斯顿市集这里你会遇到一位阿尔比恩最没有才华的吟游诗人在城外迎接你。他会跟随你为你介绍市集。如果你不喜欢他跟着，可以用阻止的表情让他不要跟着你。和吟游诗人在一起的好处是，尽管你现在还默默无闻，但会有很多人被吸引过来，可以趁着人多展示战利品来收获声望。

这里有各式各样的商店，最好细细地逛一下，书店和药剂店、武器店都非常有必要去一趟。这里的打铁工作也可以接下来做一做，赚一点零钱。

到了包尔斯顿老镇之后，你会第一次见识你选择的力量。如果当初将通缉令给了守卫，现在这里会秩序井然，而守卫也会给你全城摊贩 5 折的优惠。在这里最好能学会远程瞄准的技能，待会到洛克山脊将会非常有用。

霍比人洞穴中，利用一些类似于木桥的地形将敌人直接用“力荡”或是普通攻击打下山崖是最快捷的方式。还可以获得额外的经验值。



仪式（一）

找到橡木镇的修道院院长之后。他需要你再赚 400 点的声望值才可以接到任务。建议大家尽量完成所有的支线任务。“暗影阁献祭”的任务需要你自己做出的决定，但如果你要做，最好在之后的“光明守护者”任务之前完成，否则任务就会消失。

雕刻家

塑造雕像固然可以增加声望，不过除了第一个是免费的之外，如果你花钱塑像就会有增加 10 点堕落值的副作用。而在橡木镇、亮木森林、西崖、费尔法斯花园、血石 5 处你都可以找到雕像的基座，靠近按 A 就可以启动它。

尽管塑雕像会增加堕落，不过每多造一座的也都会给你带来更多的声望，第一座是 100 点，后面的声望加成会越来越多。注意塑雕像要做的表情一定得是可以按键延长的，而按键的成功与否会决定这座雕像提供的声望值。

如果你对做好的雕像不满意，你也可以花点闲钱重做替换掉之前的那一座。

夺桥遗恨

这仗几乎完全是枪战，在之前最好买好药品、升级枪械。如果能把瞄准的技能升到两星，拿下大盗奔驰非常简单。

一死两散

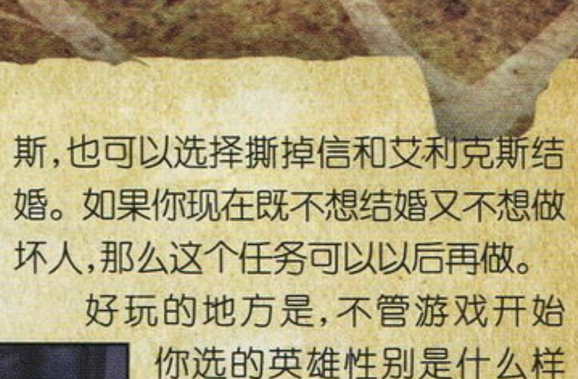
这真是一个让人悲伤的爱情故事。你可以选择将拒绝信交给艾利克斯，也可以选择撕掉信和艾利克斯结婚。如果你现在既不想结婚又不想做坏人，那么这个任务可以以后再做。

好玩的地方是，不管游戏开始你选的英雄性别是什么样的，这个哭诉的鬼魂总是会和你性别一样。而你所找的爱人总是会叫艾利克斯（Alex），这也是制作组使用这个在英文中男女通用的名字的用意。只不过男艾利克斯会出现在酒吧里，而女艾利克斯会在桥的附近。

暗影阁

如果你想做好人，这也是一个挺麻烦的任务。进入暗影阁的要求倒是很简单，吃掉守门人给你的 5 只小鸡，这会增加你 25 点邪恶值。

但不吃的麻烦就在于你将错过暗影阁里的两个石像怪以及一把银钥匙。你可以自己决定了，当然之后多做善事还是可以消除这 25 点邪恶值的。



暗影阁献祭

必须加入了暗影阁才可以接这个任务。任务的要求的确邪恶的可以。你得利用自己的声望将村民们引诱到暗影阁中的轮盘之前献祭。下面就为各位杀人不眨眼的恶魔们提供良策，首先用跳舞之类的动作去讨好光明圣殿前的修士们，赢得好感后对他们使用跟随指令，这时你一次应该可以让四个人跟随你了。记住一定在夜晚去献祭，这样可以得到更多的忠诚点数。

献祭几趟之后，积累到 2000 点忠诚值，你还可以做一次特别的献祭，拿一个暗影阁的超级大礼包——一把传说级别的剑。做起来也不难，首先找一个人结婚，一定要先住进爱的小屋才算正式的。然后让爱人跟随你一起，再找三个光明圣殿的修士跟着你，注意一定要在午夜和凌晨 1 点之间献祭才可以，为了节省时间你可以选择睡觉或是利用不同地点之间的旅行来调整时间。等到时间刚好，把人带进大厅，再邪恶地拉动转轮的把手……喔！

考古学家

帮助贝尔搜寻一共 13 个文物的下落。不过在目前阶段只有 3 个，随后会根据剧情的发展有任务更新，记得过一段时间查看一次。当你收集完了 13 个文物之后，她会带你打开最终的宝箱，里面可是有一颗价值不菲的宝石啊。你可以把它给贝尔，当然也可以关掉安全模式杀死她，把它放进自己的口袋。

仪式（二）

赚到足够的声望就可以回去见修道院长接任务了。你会遇见力之英雄汉默儿，相信你一定感到非常……意外。圣女泉的任务并不难，利用 2 级火魔法来对付死灵人可是很有效率的。

话梅杂志&GAMESMV
www.plumbook.cn

小提示 如果你觉得在商店买药太贵的话，就和店主搞好关系，如果还觉得打折不够的话，干脆就买下它。作为店主你将拥有超低折扣。

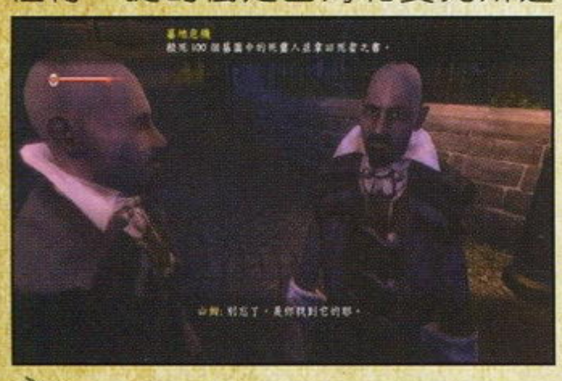
光明劝募

这个任务将会长期存在，并且它向我们充分展示了“有钱能让神推磨”的至理名言。你可以用钱买来善良点数和纯真点数。为了让各位不要捐冤枉钱，列出下面的关系表格。显然最具性价比的捐款方式是一次不多不少刚好捐1000。当你捐满500之后，你还可以在上午0点到1点之间一次性捐献至少10000块，就可以得到传说级的武器——旭日之刃。

捐款数	善良点数	纯真点数
49或以下	0	0
50–249	2	2
250–999	10	10
1000–2499	25	25
2500–4999	50	50
5000或以上	75	75

墓地危机

杀死灵人的任务本身并不难。值得一提的倒是山姆和麦克斯这对惹祸的活宝兄弟。你可能会感觉他们实在是和其他的角色设计很不一样。实际上他们的形象取自于游戏的创意总监和技术总监，Simon Carter和Dene Carter。最早Simon并不知道有这么一个设计，直到在测试游戏时才发现，据说当时他的角色有一个没穿裤子的BUG，而修复这个BUG很快就被列为了制作组首要的工作计划。



冷面农夫 血腥收获

这两个任务是针尖对麦芒的存在。在亮木森林的农场里即将掀起一场腥风血雨。农场主吉尔斯正在和这里兴起的匪帮作战。如果你选择了帮一方就不能再接另一个任务了。并且你在这里做的决定会让你之后的一些任务也发生变化。慎重的决定，你是行善还是作恶。

交易

在交易的任务中为了拿到路西恩的日记，必须从他的老仆杰福斯手中用1000块买到日记的地图。如果你实在是心疼钱的话，也可以取消安全模式在地图到手之后杀了他。千万要小心杀他时不要被别人看到。这样就不会有人向警卫举报你了。

到达包尔湖藏日记的地点之后，你会第一次遇到巨魔这种敌人。对付这个森林巨魔需要绕着圈跑，在它进攻的间隙用2级火魔法攻击它身上闪红光的弱点。打破它全身的弱点，它就会死去。需要注意的是会有几个弱点分布在巨魔的手臂上以及背后，好在它转身的速度不算快，可以轻易的绕到背后搞定它。

前往西崖

这是一条危险之路，会有大量武艺精湛的人类敌人，需要小心应付。在通往西崖的这段路上注意看地图，除了大路外左手边还有一个小岔道，尽头是一个古墓。进入其中可以得到一个巨魔的力量药剂，立刻就服用吧。这个古墓里还会有一个石像怪不要放过了。

在路上你和汉默儿会遇到一个求救的妇人，让你们去狼人洞穴解救她的小儿子。进入嚎叫大厅，这里会有很多行动迅速的狼人，他们算是整个阿尔比恩大陆上比较难缠的敌人。对付他们用火魔法比较有效。你也可以用连续剑攻击让他们毫无还手之力。需要注意的是狼人跳起后最好立刻用翻滚躲避，等它落下，再快速发动1级时间魔法配合方向键直接移到它背后继续攻击。

小提示 记住，没有证人，就等于没有犯罪。

试炼竞技场

进入竞技场之前准备工作一定要做好。尽管在竞技场中的第三回合以及第六回合过后都可以找到商人购买补给。但是要想通过试炼，这两次的补给可能还是不够。最好在进入试炼之前的西崖营地购买尽可能多的食物、药剂。最好买下大师级武士刀，这时你的火焰魔法以及召唤剑的魔法最好升到3到4级。另外值得注意的是千万别以为用时间魔法可以帮你减少战斗时间，竞技场的统计是不受魔法控制的。如果可以的话，为自己的武器镶嵌上有附加金钱效果的宝石或是附加经验效果的宝石。

第一回合	
敌人	巨型甲虫
目标时间	1：45

第一回合只有三波甲虫走到场地中心蓄魔法到最高级，然后进行范围杀伤。只有最后一批可能要补上几刀，很容易搞定。记得每场都不要忘记拿场地里被光柱笼罩的钱袋。

第二回合	
敌人	霍比人
目标时间	1：50

这个场地开始出现钉刺机关。观众们对于这种血腥的陷阱简直是疯狂热爱。先用大范围魔法削弱霍比人体力，然后再踩机关，补几刀会得到不错的评价。

第三回合	
敌人	霍比人
目标时间	2：25

这一回合的霍比人中包含魔法师和自爆兵，配合范围魔法和射击也可以轻松取胜。多利用场地里的火药桶爆炸杀敌。

第四回合	
敌人	死灵人
目标时间	2：30

总共会有3波死灵人的攻击。可以先用一个混乱魔法来赢得时间，之后再用火魔法的范围攻击成批地处理掉他们。

第五回合	
敌人	盗贼
目标时间	2：10

这是一个很大的场地，所以远程武器非常重要。瞄准火药桶不仅可以炸飞旁边的敌人也可以激起观众的兴奋度。偶尔冲过来的近战盗贼用范围魔法料理掉。集中精力对付远程的敌人。

第六回合	
敌人	高级盗贼
目标时间	2：00

这个场地的敌人强大却很有乐趣。仔细观察战场，除了之前出现过的火药桶以及陷阱之外，在场地的周边还有火焰喷射可以用。当敌人大量出现之后，你可以跑向相应方向踩下机关，一次搞定所有的远程敌人。可谓省时又省力。

第七回合	
敌人	狼人
目标时间	2：35

狼人当然难缠，但可燃性也很高。准备好4级火魔法，等他们靠近。没几只能逃过可怕的火焰，用武士刀搞定残余。然后再蓄好4级火魔法等下一批出现如法炮制吧！

第八回合	
敌人	岩石巨魔
目标时间	1：50

这只岩石巨魔有点麻烦，其实打法和之前的森林巨魔一样。只是由于战场范围比较大，游戏有时对于翻滚的判定变得不准确，让你想翻滚躲避的时候却仍在跑动。这仗要注意补给，并且及时对付它在途中召唤出来的几个霍比人。同样要记住他背后也有弱点，必须要攻击到，一个时间魔法可以帮你更容易转到它的背后。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

西崖发展计划

巴纳姆在寻找合伙人，虽然要价5000，但一定要资助他，要知道这可将会是一次回报丰厚的好机会。

西崖靶场

游戏只要交钱就可以反复玩。要想拿大奖，建议将速度这个技能升到3级，瞄准的技能最好能升到4级。游戏分为三个回合，每个回合都是1分钟。每回合得分在15分以上才能晋级。你只可以射击四种靶子，穿马甲的男人、穿裙子的女人、老妇人和穿蓝衣服的商人。射中身体得1分、射中头部得3分。射到匪徒会倒扣分，千万注意。其中英雄娃娃是只能拿一次的，要想解开全拿5个娃娃的成就必须在在线模式下和别的玩家进行交流。

射击奖励表		
一等奖	175分	红龙手枪
二等奖	150分	英雄娃娃
三等奖	125分	全恢复治疗药剂
四等奖	95分	酒
五等奖	65分	坏掉的双人床
六等奖	45分	狗粮

光明守护者

邪恶的滋生往往是因为善良的袖手旁观。如果你不在现在接下这个任务的话光明圣殿将彻底被暗影阁毁灭。当然是善是恶你可以按照自己的想法来选择。

橡木镇大屠杀

如果你通过了试炼竞技场也完成了之前的向暗影阁献祭的任务。现在你可以在暗影阁接到这个任务。你真的想作大魔头吗？杀死一个居民会让你增加20～30点的邪恶点数，完成任务之后你会得到超过600点的邪恶点数。千万三思而后行。

注意8 一旦你去往码头开始玄天巨塔的任务，冷面农夫／血腥收获任务，以及光明守护者／橡木镇大屠杀的任务都不能再进行了。请别错过最后的机会。

玄天巨塔

第1周 指挥官会折磨你，服从就可以通过。如果抗拒就会扣大量的经验值，看你的选择了。

第38周 看守犯人你同样得经受考验，如果想做圣人，你每次给犯人喂食都会加30点善良点数。最多可以喂食三次。如果不喂则会失去点数。

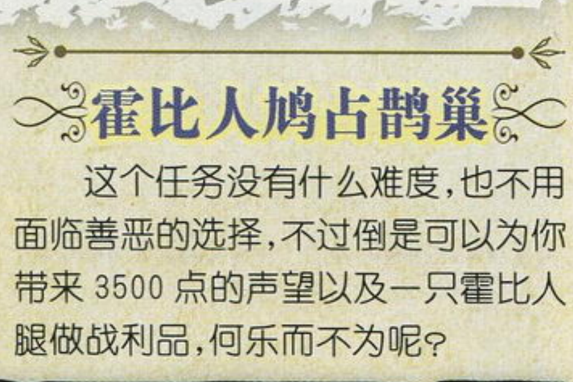
第137周 如果选择攻击指挥官你会痛苦地丧失更多的经验值。如果什么都不做，等待倒计时结束，则会得到10点邪恶点数，但至少不用亲手杀掉包伯了。如果杀掉包伯则会得到50点邪恶点数。

中年

精之英雄

在对指挥官的一战中，如果灵活运用翻滚躲避和子弹射击会打得比较轻松。指挥官的HP并不高，只有2000点，运用时间魔法拖慢时间之后，瞄准指挥官射击非常有效。指挥官对混乱、飓风、力荡这三种魔法有抗性。搞定他你就可以和葛斯一起真正地逃出这个关了你十年的地方。

十年之后回到橡木镇当然又是别样的风貌。阿尔比恩已经和



你离开时不一样了。很多地区都因为你做的决定而发生了或好或坏的变化。花时间探索一番，细细品味一下你10年前的选择所产生的后果。又有大量新的支线任务开放了，完成它们可以助你东山再起。当然也别忘记回家里看看家人们现在怎么样了。别忘给他们捎一份礼物哦。

霍比人鸠占鹊巢

这个任务没有什么难度，也不用面临善恶的选择，不过倒是可以为你带来3500点的声望以及一只霍比人腿做战利品，何乐而不为呢？

天错之合

为农夫吉尔斯的儿子找一位合适的恋人，他其实是一个同性恋。在城里为他找一个合适的同性恋伴侣可以获得10点善良点数，如果找了一位女士则得到10点邪恶点数。不管如何选择都可以得到3500声望。

更棒的是现在亮木农场开始寻找买主，而完成这个任务之后你可以以优惠的价格买下它。它的基本价格是74480块金币。

西崖发展计划

如果你之前投资了此项计划，那可是要大丰收了。巴纳姆这次真的成功了，他真的将西崖改变成了一个更加安全体面的小镇。你将获得1500点的声望，还会连本带利返还你15000块金币。这个镇子真的变样了，新建了连接强盗海岸的桥梁。你也可以尝试着再去玩靶场的游戏。

传送门

在亮木森林的任务中，你需要在葛斯建立传送门到幽灵沼泽的过程中保护他。这时会出现新敌人魔力方锥，掌握方法的话，它不难对付。首先要拉开距离，只有白色球体露在方锥外时攻击才会有效。比较简单的方法是先来一个1级时间魔法，利用这个时间蓄出3级时间魔法，再利用这个时间空档蓄出4或5级的火魔法对准方锥的白色核心进行指向攻击。这会非常奏效。当然你也可以尝试用枪来瞄准射击。

一旦传送门完成了，不要恋战，立刻使用离开战场。

受困

由于传送门的错误，只有你到达了幽灵沼泽。这里会首次出现女妖，她会召唤死灵人。你必须先干掉死灵人，攻击女妖才会有效。一旦女妖以手掩面就表示你可以攻击了。立刻用远程的精确瞄准对头部进行连续攻击，很快就可以杀死她。另外用连续近身物理攻击也是可以的。

技之英雄（一）

想让见风使舵的神枪手李弗加入你的队伍可不容易。你需要先达到他所要求的额外声望点数才行。

小提示 想要把房子卖个高价就得先装潢一番，然后将你的战利品安置在里面，这会大大提高利润。你可以在它的新主人不在家的时候，再把战利品给偷回来。

被诅咒的金银岛

这个任务的 BOSS 是幽灵海盗船长。他有 4000 点 HP，弱点是圣属性的武器。他的可怕之处在于对于混乱魔法免疫，并对所有的攻击性魔法有抗性。他的身材高大，攻击范围广，最好和他保持距离，并利用翻滚躲避他的进攻。用时间魔法来放缓他的动作，接着用你最好的远程射击武器来攻击他的头部。

打败他之后你就可以得到去狮头岛的航海图，你可以参考狮头岛地图来把岛上的财宝搜刮个干干净净。

狮头岛地图

拯救查尔斯

拯救了这个被奶奶过度呵护的老男人查尔斯，你将会得到 5000 点声望和 30 点善良点数。如果你杀了查尔斯，或是他被死灵人杀死，则你会收获 50 点邪恶点数和 20 点的堕落点数，实在是不划算啊。

有东西烂掉了

完成这个任务，路克山脊旅店的老板会向你以超低价出售旅店，实在是便宜，甚至不到 2500 块金币，有闲钱就买下它吧。

归还暗影之印

当你把暗影之印带回暗影法庭，这个任务会逼你做出一个伤脑筋的选择。你可以牺牲自己的青春和容貌来归还暗影之印，得到 50 点善良点数，但你的样子会变的非常非常可怕。当然，李弗虽然让你来还这颗封印，可没说你就得亲手还。你还可以把封印交给一旁哭泣的少女，牺牲她的青春来让自己解脱，这会让你得到 50 点邪恶点数，不过保住了你那张漂亮的脸蛋。

爱很伤人

当你找齐葛蕾夫人的三片尸块，我们可怜而痴心的守墓人终于将她复活。如果你成全他们可以得到 10 点的善良点数，当然如果你想试试娶一个僵尸新娘是什么样，也可以横刀夺爱，站在房间里不离开，葛蕾夫人会爱上你，但你也得到了 10 点邪恶点数。不过只要完成任务你就一定可以获得 8500 点的声望。

墓园庄园

这里的 BOSS 死灵人首领算是相当难缠的敌人。他有着 4000 点的 HP，而且对大部分的魔法都有抗性。不过它的弱点和其他的死灵人一样害怕火魔法，所以可以先利用 3 级时间魔法放缓它的速度，然后趁机蓄高级的火魔法来攻击他。瞄准他的头部射击也比较有效。需要注意的是这个 BOSS 的巨刀攻击力相当高，一定要保持距离作战。

小提示 已经开始为你的肥胖而担心了吗？只有吃芹菜才能减肥，或许你应该连那个蔬果摊子也一起买下来。

托比城乡促进会

这个任务没有太多需要注意的地方。只是在最后回到托比的屋子找他时，需要敲四五次门他才会开门。进门以后你可以用“咆哮”等威胁的表情将他吓跑。如果你没有学会这些表情的话也可以直接杀了这个骗人的家伙，但这样也会得到 30 点邪恶值。

邪恶的幽灵沼泽

山姆和麦克斯又惹祸了，这个任务不会有和善恶有关的选择，也没有特别需要注意的地方。

技之英雄

在见过李弗，并正准备从密道逃亡的时候，千万别错过了一笔金子。就在密道口旁的抽屉里你可以直接拿到 1000 块金币。

在逃出密道并和其他两位英雄会和之后，将是一场大战。这里会出现有着 7000 点 HP 的大型魔力方锥。这个方锥同样对于大部分的魔法有抗性，但是它害怕闪电魔法、子弹以及弓箭的射击。如果它的白色核心仍然在方锥里，你是丝毫伤不到它的。

先跑到葛斯所在的坡上，一旦葛斯用能力逼迫白色的球状核心露出来时，就是你攻击的大好时机。途中大型方锥可能会一次性召唤 10 个敌人以及小魔力方锥，尽量让李弗和汉默儿来对付杂兵，集中精力对付大方锥。如果敌人过于靠近你和葛斯，你可以先用时间魔法放缓他们，再用其他的招数来扫清。

因果轮回

随着剧情的发展你会回到童年，和姐姐罗斯共度短暂的一天时间。这里会有 20 个瓶子可以射击，但就算你全部击碎了它们，也只是一场小孩的游戏而已，不会发生任何事。如果你已经在这个世界里玩够了，就可以到床边去睡觉触发最终的剧情。

命运的选择

在路西恩死后，你将面临一个可以扭转命运的选择：

牺牲： 这是最无私最纯粹的选择，所有在修建玄天巨塔时死去的人们都会复活。但你不会得到财富，也无法让你所爱的人复活（包括你的小狗，这会让你不能再进行和挖掘有关的任务）但人们会为你的至善之举塑一座雕像。你会得到 300 点的善良和 500 点的纯真。

家庭： 选择家庭，你所爱的家人以及你的狗狗都会起死回生。这个决定无关善恶，只是会增加你 500 点的堕落。这也是惟一可以救回狗狗，完成剩下的挖宝任务的选项。

财富： 选择财富，你将得到一笔超过你想像的财富，能买到任何你想要的东西。但不管是修建玄天巨塔中枉死的人们或是你的家庭和狗狗都不会复活。这真的是你想要的吗？它会为你增加 300 点的邪恶和 500 点的堕落。

现在你已经是历经磨难的英雄了，请慎重地做出自己的选择吧。

电脑杂志&3D世界VV
www.plumbook.cn

永远的幸福生活

在通关之后你还可以继续进行游戏，如果你在经历了大起大落的结局之后感到有点空虚，我们为你提供以下的几个继续生活的建议。

做个地产大亨：阿尔比恩还有太多你没有买下的地产，在完成一些支线任务后你还可以买到一些特别的地产。你可以用自己的钱逐渐建立一个自己的帝国，当你的地产总值达到 250 万金币之后你就会成为国王，或是王后。

完成支线任务：像是考古学家、刺杀任务、解救奴隶或是贩卖人口等任务都可以在现在解决。

经营自己的家庭：你的婚姻稳定吗？你可以尽情地多生几个孩子。或是在别的城镇再组建一个家庭。有很多这方面的成就正等着你解开呢。

做个收集者：你是否已经找齐了阿尔比恩大陆上的 50 个石像怪和 50 枚银钥匙了呢？那些恶魔之门呢？或许还有不少古墓你还没有去探过呢。

做个大玩家：你可以完全不管那些任务啊，家庭啊。还有很多酒吧的赌博游戏值得你慢慢玩。又或者是继续接各种工作来做，闲下来做个酒保，砍砍木头也是不错的。西崖的靶场也仍旧为你敞开大门。

上 Live 会朋友：你可以上 Live 去和其他人一起冒险或是互相帮助解开联机的成就。

通关后的支线任务

亮木森林高塔

这一任务中将会有一个非常有性格的“宝箱”，你会被他带到 5 个不同的区域进行战斗。只有杀掉它那些亲爱的朋友们，你才能得到宝箱中的一颗价值 10 万的钻石外加 10 万金币。

注意了，宝物可没有就此拿完哦！用最终宝箱旁边的床从噩梦中回到亮木森林高塔之后，你还可以再去睡塔里的那张床。这次你会以成年人的身形进入噩梦，直接走到最终宝箱的位置附近。你可以向表情雕像做胆小鬼的表情，打开通往木屋的门。进到里面就可以从箱子里拿到绿宝石。

买下农场吧！ 有了从这个任务中拿到的钱，你可以轻松的买下农民吉尔斯的亮木农场。你会从他的卧室里找到一把闸门钥匙，然后穿过谷仓的门前往地窖会挖到一把传奇的执法喇叭枪。它是游戏中的顶级远程武器。

刺客

在完成精之英雄的主线任务之后。你可能就发现了越来越多的人开始埋伏着要杀掉你。这是因为路西恩对你下了通缉令。尽管通关后路西恩已死，敌人仍然会偶尔偷袭你，你必须在打败至少四次不定期的攻击之后凑齐 4 张地图碎片才能前往敌人的老巢。在包尔湖、强盗海岸之路、亮木森林以及西崖和路克山脊这些地方才可能碰到他们。

费尔法斯城堡

想买下费尔法斯城堡可不是件容易的事，你得攒够 100 万金币。买下它之后你可以在路西恩的床上睡觉，会得到难以置信的奖励属性加成，一定要去试一试。

快速赚钱！ 想要诚实又快速的赚钱最好的办法就是去找一家酒吧将酒保的星级练到最高，在最大的金币加成情况下，你每斟一杯啤酒就可以得到 1125 块金币。还有个办法就是装备好打怪物可以奖励金币的武器（将带有相关属性的宝石镶嵌到武器上。）进入试炼竞技场，每次你都可以大赚一笔。

费尔法斯古墓 8： 根据支线目标干掉图书馆中的敌人之后，管家会为你指出古墓的入口，在古墓的最后会有一瓶变性药水，如果你希望改变性别就喝下它，但千万慎重，世上可没有第二瓶了。

黑函

如果你之前一直过着有两个家庭的双重生活，那现在可要小心了。告密者会敲诈你。付 2000 金币就能让他闭嘴，你也可以拒绝给钱，但那会让你的家庭破裂。或者你可以干脆杀掉告密人，这样可以保住你的秘密，至少你暂时安全了……

援救

这个任务只有你有孩子才能接的到。回家之后你会被告知孩子自己出去冒险了，于是你得前往霍比人的洞穴去救出自己的亲骨肉。

9道恶魔之门

或许你已经遇到了在阿尔比恩大陆上隐藏着的长着面孔的石门，打开他们会有丰厚的回报。而且他们的幽默感都还不错。下面就为大家列出如何让他们给你乖乖让路的办法。

1号门

位置：在从幽灵沼泽刚到血石的路上

说明：最挺简单的一道门，你只要买把鲁特琴带上，到他的门前弹奏，注意鲁特琴要按住 A 做延长表情，一直到恶魔之门说要弹奏一个最强音为止。注意最后一定要让表情成功。

奖励是大师级长剑。

2号门

位置：包尔斯顿墓园入口很容易找到

说明：他想要吃肉，没办法，就在附近到处乱跑的小鸡中找一只倒霉蛋踢到门上就行了。你会拿到一些可以买到的药剂

话梅杂志&3DM-SMV
www.3dmgame.com

小提示 除了执法喇叭枪，游戏中的顶级近身武器是王者武士刀。完成了传送门的任务之后再回到亮木森林高塔就会在传送点的左边发现一个护栏的缺口，从那里跳下进入迷宫，走到底就可以拿到。

难点成就指南

剧情成就

一共有 8 个，会随流程拿到。最后在结局中不同的命运选择会对应“家人”、“损人利己”、“自我牺牲”三个成就。想要在一次通关中拿全三个成就的话，就得在做出选择拿到成就之后立刻退出游戏，然后再进入游戏重复做两次选择。

收集成就

布偶收集家（10 点）：在西崖营地的靶场得到第二名就可以随机得到 5 个布偶中的一个，之后不管你得几次第二名也只能拿到同一个布偶。你只有上线后不断地和别的英雄交换，才能继续得到新的布偶。还会有第六个特别的“英雄布偶”你必须去完成 www.fable2.com 上的特定挑战。

石像怪寻宝专家（25 点）：石像怪一共有 50 个，很多都在你完成支线任务的时候会碰上，他们有一双发光的眼睛，通常都附在高处的建筑上，喜欢用各种尖酸的话来调侃你，如果旅行中听到这种贱贱的声音，你可以循着声音用枪打碎他们。之前你需要先学会瞄准技能。你还可以从石像怪的宝藏洞窟中逐步打开 6 个宝箱。打开所有宝箱后，打破最终宝箱后的墙可以得到十字弓——射必死，攻击力极为强劲。

完整主义者（50 点）：要想得到它，你必须学会所有 36 种表情，10 个小狗花招和学会所有 16 种能力。其中大多数都可以随着剧情的发展在包尔斯顿市政广场的书店里买到。有一些表情的拿法比较特殊，归纳在右边的表格中。

角色表情

飞吻：达到 2500 声望即可。
拍我马屁：达到 20000 点声望即可。
道歉：善良值处于 25%。
鲁特琴：从杂货商人那里买一把就可以了。
帽子、头带、大胡子：在 Live 玩酒吧游戏胜出。
大笑：善良值处于 50%。
敲诈：邪恶值达到 100%。
战栗笑声：达到 10000 点声望。
威胁：邪恶值至少 50%。

小狗花招

后空翻：在在线酒吧游戏中赢得两星级幸运之塔锦标赛。
咆哮：在石像怪的宝藏箱子中获得。
装死：在包尔斯顿墓园获得。
双脚站立：在包尔湖的某个箱子里获得。

战斗成就

神枪手（10 点）：将至少 3 个敌人引成一排，然后用从幽灵沼泽的恶魔之门里得到的穿孔步枪射击即可。
派对狂（10 点）：先表演跳舞或是鲁特琴吸引足够多的人，然后在 3 分钟内快速的将事前买好的酒送给他们。
捣蛋鬼（5 点）：先找一些低等级敌人，然后打到剩一两个，再用时间魔法，然后就可以对他们做四种表情来。分别是嗜血狂啸、竖中指、放屁和装死。
跳崖高手（5 点）：在金银岛的任务中有一处必经的悬崖就可以解开。

多人成就

双重威胁（10 点）：和朋友联机同时攻击一个敌人。
好伙伴（10 点）：和朋友合作同时做一样的表情，按住 A 键延长表情后同时放开。

3号门

位置：亮木森林的西崖小径
说明：这道门比较烦人。先是要乳酪，在橡木镇就可以入手。随后又要辫子头、络腮胡、城市尖帽和裙子。在包尔斯顿老镇、包尔斯顿市集、血石、橡木镇进行一番购物后耐心地等一会儿就开门了。里面可以找到三件衣服。

4号门

位置：先传送到包尔湖地区的吉普赛营地，然后查看地图前往西南顶角的小路尽头就可以找到这个恶魔之门。
说明：这个悲剧作家需要你做一连串的表情去配合他，这可不容易做到，还是准备好了再去吧。需要用到的表情包括：嗜血狂啸、放屁、飞吻、咆哮、跳舞、大笑、侮辱、指指点点与嘲笑、崇拜、猥琐劲舞。进入之后你可以获得一颗高级镶嵌宝石。

5号门

位置：橡木镇北端靠海岸。
说明：这个门很浪漫，你只需要找一个人当着恶魔之门的面求婚和飞吻就可以让他开门。你将获得门后的宁静农场和一个价值 32000 金币的梦幻小屋。记得在谷仓里会有一把王者之锤在等着你，不过在后期它的威力实在一般。

6号门

位置：西崖的最南部，去往咆哮大厅的必经之路上。
说明：你必须得让自己的堕落 / 纯真的指针指向堕落一边，至少也得在中间，他才会开门。获得后可以得到传奇级钉头锤。

7号门

位置：到幽灵沼泽的淹水的农田是最近的路。一直走到地图的东北顶点就能看到他。
说明：他的要求是要你带 11 个知识分子、上层阶级或者至少是中产阶级的观众去看他的表演。你最好已经赢得了足够的威望。你将会得到另一把传奇级的武器——穿孔步枪。

8号门

位置：先传送到路克山脊地区的路克山脊旅店，然后查看地图从南边的桥走过接着往东就能看到。
说明：这扇门只要你的小狗做出 5 种表情就会开门。查看一下你的小狗会哪些把戏再表演吧。里面是回忆小径，会有一些你儿时经历过的场景和一瓶生命药剂。

9号门

位置：费尔法斯花园
说明：你不必去买下费尔法斯城堡。可以从大门楼梯下的通道直接到地下室去。这个恶魔之门的要求就是你得先打开所有的其他 8 扇门。进入后你可以得到一本诗集和 5000 金币。

小提示 在进行任务之前，尽量把所有的钱投到房产和生意上，让钱不断生钱才是硬道理。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

本作是由Tecmo和RED Entertainment合作开发的一款幻想风格的原创角色扮演新作，清新的画风和丰富的隐藏要素是这款游戏的最大亮点。游戏描述的是19世纪，一群乘坐飞空艇在世界各地冒险的少年们所发生的梦想与友情的故事，想和主角一起体验惊心动魄的冒险吗？那就赶快翻开接下来的内容仔细瞧瞧吧。

通关时间：主线流程约需35小时，完美通关约65小时。

ノスタルジオの風

文 阳光成员 格兰霍特团长
编 晴天 美编 NINA

思乡之风	Tecmo	角色扮演
NDS	ノスタルジオの风	日版
	2008年11月6日 1人	5800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

基本操作

按键	作用
START	开始游戏
SELECT	切换下屏地图/ 配合十字键可以移动下屏地图
十字键	角色移动/选择指令
A	确定/调查
B	取消
X	呼出系统菜单
Y	启动同伴对话系统/ 切换技能菜单中技能信息
L/R	状态菜单中旋转人物

系统菜单说明

按下X键可以打开系统菜单，在这里我们可以给角色更换装备、提升技能等级等，以方便角色能够更好地进行冒险。在上屏我们还能看到角色的HP、MP、等级、金钱以及游戏时间等信息，下屏则显示玩家目前乘坐的飞空艇状态。

指令一览（按从左到右的顺序）

①查看和使用已经取得的道具，从左到右依次为是消费道具、武器、防具、饰品（未鉴定的物品）和贵重品。
②变更角色的装备。
③使用或升级角色已经学会的技能，按←→为切换角色。
④确认角色以及飞空艇的状态，下屏幕显示角色目前的装备。
⑤查看游戏的各种收集要素，包括怪物图鉴，角色图鉴，地图完成率，支线任务完成率等等。
⑥变更游戏里的各种设定，例如音量（BGM）、音效（SE）、字幕显示速度（メッセージ表示）等等，建议将“Bボタン设定”更改为“歩く”，这样可以大大加快平常移动的速度。
⑦储存游戏进度，最多只能储存2个。
⑧中断游戏后只能关闭主机，读取中断存档后存档会消失。

战斗系统解说

地面战

使用主人公及同伴进行战斗。上屏显示角色的战斗指令、HP和MP的计量槽；下屏幕左侧从上到下显示敌我双方的行动顺序，而右侧则是我方角色具体的HP和MP数值。

战斗指令一览

たたかい	普通攻击
スキル	使用技能
ぼうぎょ	防御使受到的伤害减半
アイテム	使用道具
にげる	逃跑，有一定几率失败

战斗评价

战斗胜利后系统会根据玩家受到的伤害和战斗持续的时间给予评价，评价一共分为D、C、B、A、S五个逐渐递增的等级。获得B、A级的评价会追加10%的经验值、SP和金钱作为奖励；S级则增加25%。

空中战

本作在世界地图上移动完全依靠飞空艇，所以在飞空艇状态下遇敌则会开始空中战。空中战中一旦飞空艇的耐久值为0就会算作死亡，而角色的MP则可以使用特技来辅助攻击和防御。战斗指令的前两项分为对应普通和特殊攻击，根据行动的角色不同，指令名称会发生变化，其余则和地面战相同。另外游戏中的天气也会对攻击造成影响，所以下雨时应尽量避免使用机关枪来进行攻击。飞空艇不能升级但最大耐久值可以通过改造提升，相关的零件可以在商店进行购买。

特殊攻击一览

エディ	
とつげき	使用飞空艇撞击敌人，同时减少飞空艇的耐久值
パッド	
らんしゃ	攻击一侧全部的敌人
メロディ	
ねらう	一定回合内提升梅乐迪自身的命中率
フィオナ	
ためる	一定回合内提升菲奥娜自身的攻击力

©2008 TECMO,LTD.,RED

详解攻略&3DM-SMV
www.plumbook.com

葛葉ライドウ対アバドン王

研究中心 RESEARCH CENTER

上次由于时间的缘故，只对本作的主线流程做了介绍，估计很多玩家已经顺利地将游戏打穿了吧。不过通关才只是一个开始，熟悉“《恶魔召唤师》系列”的玩家应该都知道多结局的分支路线和庞大的仲魔收集部分才是游戏真正需要花费时间的地方。这次我们就给大家一些关于这方面的研究，希望各位玩家能早日将游戏中的所有要素达成圆满。

文 九兵卫　美编 anubis

葛叶雷道对阿巴顿王	Atlus	角色扮演
PS2	葛叶ライドウ対アバドン王	日版
	2008年10月23日发售　1人	6980日元
	无对应周边	

路线的选择

●和系列作品一样，本作的结局分三条路线 Law、Neutral 和 Chaos，Law 路线通关时是规贺多茜的结局，Neutral 和 Chaos 则是规贺多弹的结局。

●路线由主角的最终属性决定，在流程的过程中我们可以通过对话时的分支来改变葛叶雷道的属性，

●当出现会影响属性变化的对话选择时，手柄会发生震动，此时我们就要留意了；

●对话中出于规贺多茜的角度考虑、以通常的善恶标准来选择会偏向 Law；而赞成规贺多弹或者一些稍显激进的想法则会偏向 Chaos；Neutral 是 Law 和 Chaos 两者之间的平衡；

●要判断属性，只要观察当时主角在大地图上的蓝色的人形标志即可：顺时针旋转是 Law，逆时针是 Chaos，不旋转是 Neutral；

●进入最终迷宫的幻视空间我们要通过回答问题来决定主角最后的属性。幻视空间的平台呈倒三角的树形结构，跳到最下层是 8 个并排的小平台。越是左边的平台越接近 Chaos 路线，越是右边的则越接近 Law，中间的平台是 Neutral。

魔人与祸津属合体

●要合成出魔人和祸津属的恶魔，必须是在流程第三章之后且合成回数为 7 的整数倍的时候才会发生；

●合成出魔人和祸津属恶魔时，合成结果是无法事先预知的，即使合成回数为 7，也并非会百分百的概率成功；

●合成得到的恶魔强弱与合体之前两恶魔的等级有关。运势好容易合成祸津属，运势差则容易合成魔人；

●要合成魔人，必须先在对应章节将出现的魔人打倒；

●预感到会合成出强力仲魔时，维克托尔会向我们所要宝石，尽量地满足其要求便能合成出魔人和祸津属；

●合成时的背景音乐为 BOSS 战的音乐时会得到祸津属仲魔，背景音乐为魔人战的音乐时会得到魔人仲魔。

全恶魔一览

红莲属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
2	オンモラキ	80	5	6	5	5	アギ	火炎弹	一分の活泉	发火	ハピルマトーク
7	エンク	171	6	11	5	4	アギ	マハ・ラギ、红莲剑	ゼニガットメン	发火	洗脑スピーチ
12	ウコバク	205	8	10	6	7	マハ・ラギ	プリンパ、红莲忠义斩	食いしばり	发火	ペテンの诱导
17	ジャックランタン	283	5	14	9	8	アギ	ドルミナー、アギ・ラティ	火炎半减	发火	フェロモンボイス
22	オルトロス	349	17	7	11	6	マハ・ラギ	连击、火炎弹	ヒロ右卫门	发火	バイオレンスPR
28	オシチ	374	11	18	7	11	アギ	アギ・ラティ、红莲の壁	火炎高扬	发火/高岭の花	セクシーボイス
33	サティ	465	7	22	13	10	アギ・ラティ	リカーム、红莲忠义斩	火炎半减	发火	マダムのおしかり
37	ドゥン	498	24	9	13	10	突进	ファイアブレス、大红莲忠义斩	力のチャクラ	发火	バイオレンスPR
41	ソロネ	520	13	23	12	12	アギ・ラティ	マカジャマ、アギダイン	运のチャクラ	发火/高岭の花	フェロモンボイス
46	ケルベロス	603	30	8	18	9	雄浑击	マハ・ラギダイン、大红莲忠义斩	报复の狼烟	发火/インネンオーラ	洗脑スピーチ
50	ムスッペル	604	28	18	15	8	アギダイン	ファイアブレス、红莲の壁	火炎高扬	发火	インテリ口说き术
54	ヴリトラ	660	20	24	19	10	ファイアブレス	突进、地狱の业火	见觉えの成长	发火	洗脑スピーチ
59	ヒノカグツチ	655	26	24	15	13	アギダイン	マハ・ムド、极红莲忠义斩	死なばもろとも	发火	洗脑スピーチ
64	マダ	742	31	16	23	13	マハ・ラギダイン	鹰圆弹、地狱の业火	アグニ开眼	发火	パニックボイス
68	ベリアル	742	34	18	21	14	红莲真剑	ディアラハン、红莲の结界	即死无效	发火	インテリ口说き术
75	アスラおう	774	26	30	22	16	マハ・ラギダイン	テトラカーン、极红莲忠义斩	アグニ开眼	发火	洗脑スピーチ
80	ルシファー	803	25	30	24	20	地狱の业火	红莲の结界、メギドラオン	大魔王の加护	发火	カリスマ

外法属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
5	イヌガミ	132	9	4	7	4	连击	プリンパ、ディア	精神半减	读心术	ハピルマトーク
7	ザントマン	160	7	8	6	5	ドルミナー	パトラ、外法忠义坏	逃走加速	读心术	フェロモンボイス
12	アルプ	205	6	10	6	9	マリンカリン	プリンパ、咒杀弹	魔のチャクラ	读心术	ハピルマトーク
15	モコイ	230	12	9	5	8	鹰圆弹	ムド、外法の壁	逃走加速	读心术	インテリ口说き术
19	リリム	311	6	14	10	8	ドルミナー	外法剑、ディアオーラ	吸魔	读心术	セクシーボイス
24	オキクムシ	361	13	12	10	8	ムド	プリンパ、外法忠义坏	食いしばり	读心术/インネンオーラ	マダムのおしかり
27	グール	357	15	9	6	16	外法剑	瘴毒击、マハ・ムド	运のチャクラ	读心术	パニックボイス
30	ウタイガイコツ	415	9	17	10	13	マカジャマ	ドルミナー、ペトラ	一か八か	读心术	ハピルマトーク
34	ジョロウグモ	497	16	8	16	13	プリンパ	突进、外法剑	月夜狂	读心术	セクシーボイス
40	ネビロス	488	23	20	9	7	マハ・ムドオン	パトラ、ディアラマ	气まぐれ医术	读心术	インテリ口说き术
44	ガシャドクロ	621	16	13	22	12	マハ・ムド	ペトラ、外法の壁	即死半减	读心术/インネンオーラ	ハピルマトーク
48	インキュバス	568	17	24	12	14	マリンカリン	ムド、大外法忠义坏	付着高扬	读心术	ペテンの诱导
52	アルケニー	665	20	16	21	14	マハ・ムド	メ・ディアラマ、ジオダイン	シニソウ・オーラ	读心术	マダムのおしかり
55	じゃあくフロスト	634	20	22	15	17	マハ・ムドオン	デ・カジャ、コキュートス	月夜狂	读心术	バイオレンスPR
58	ランダ	698	17	26	21	13	マハ・ムド	外法真剑、外法の结界	即死无效	读心术	セクシーボイス
62	マーラ	749	30	16	25	10	たたり生唾	猛突进、至福のひととき	吸魔	读心术	フェロモンボイス
66	リリス	694	19	32	16	18	ドルミナー	マハ・ムドオン、永眠の诱い	付着高扬	读心术/高岭の花	セクシーボイス
70	モト	773	21	29	24	15	マハ・ムドオン	猛突进、外法の结界	物理半减	读心术	ハピルマトーク
75	ベルゼブブ	806	25	30	26	13	マハ・ムドオン	极外法忠义坏、マカ・カジャオン	魔脉高扬	读心术/高岭の花	パニックボイス

版权所有 盗版必究 PLUM 攻略书&DMSMV
www.plumbook.cn
CO., LTD. 1995, 2008

银冰属											
LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
4	ガキ	104	7	7	5	5	ブフ	マカジャマ	ヒロ右卫门	冷却	バイオレンスPR
9	チョウケシン	155	6	11	4	7	ディア	ブフ、银冰忠义斩	食いしばり	冷却	セクシーボイス
13	ジャックフロスト	232	6	12	8	6	ブフ	マハ・ブフ、冰结弹	ヒロ右卫门	冷却	フェロモンボイス
16	アズミ	248	8	13	6	8	マハ・ブフ	ラク・カジャ、ブフ・ラティ	ゼニガットメン	冷却	ハピルマトーク
20	パピルサグ	345	7	15	13	4	瘴毒击	マハ・ブフ、银冰剑	冰结高扬	冷却	ペテンの诱导
23	ジュボッコ	335	9	16	8	9	ディアラマ	マハ・ブフ、绝对零度	耐のチャクラ	冷却	ハピルマトーク
29	アルラウネ	415	8	20	11	9	ブフ・ラティ	银冰忠义斩、ディアオーラ	冰结半减	冷却	インテリ口说き术
32	ブラックウーズ	473	16	10	15	10	ブフ	瘴毒击、银冰の壁	シニソウ・オーラ	冷却	パニックボイス
35	オオクニヌシ	482	19	17	13	5	ブフダイン	ディアラマ、タル・カジャ	精神半减	冷却/高岭の花	フェロモンボイス
40	ライホーくん	504	13	20	11	15	绝对零度	ディアオーラ、银冰真剑	火炎半减	冷却	フェロモンボイス
43	ナーガラジャ	526	23	18	11	10	ブフダイン	突进、大银冰忠义斩	月夜狂	冷却	バイオレンスPR
47	セイリュウ	649	18	15	23	10	绝对零度	メ・ディアラマ、银冰の壁	见觉えの成长	冷却	洗脑スピーチ
51	タラスク	699	20	12	26	12	マハ・ブフダイン	银冰真剑、至福のひととき	冰结高扬	冷却	バイオレンスPR
55	オオヤマツミ	754	25	11	30	8	マハ・ブフダイン	大暴れ、银冰の结界	报复の狼烟	冷却	バイオレンスPR
58	バジリスク	714	30	11	23	13	绝对零度	ペトラ、大银冰忠义斩	冰结半减	冷却	フェロモンボイス
62	アラハバキ	733	18	27	23	13	コキュートス	猛突进、银冰真剑	气まぐれ医术	冷却	ペテンの诱导
66	ヤマタノオロチ	774	17	28	26	14	マハ・ブフダイン	绝对零度、银冰の结界	三分の活泉	冷却	バイオレンスPR
72	アリオク	804	36	16	27	12	コキュートス	マリンカリン、极银冰忠义斩	医术の心得	冷却	フェロモンボイス

雷电属											
LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
3	コロポックル	84	4	5	4	9	ジオ	连击	魔のチャクラ	发光/现场检证	インテリ口说き术
10	アガシオン	182	5	10	6	8	ジオ	雷电忠义斩	运のチャクラ	发光/现场检证	ハピルマトーク
14	マカミ	259	6	12	10	5	マハ・ジオ	电击弹、リカーム	迷子无效	发光/现场检证	インテリ口说き术
18	ライジュウ	301	14	7	10	6	ジオ・ラティ	マカジャマ、雷电忠义斩	电击半减	发光/现场检证	バイオレンスPR
22	ツチグモ	357	17	7	12	5	瘴毒击	マハ・ジオ、雷电忠义斩	电击高扬	发光/现场检证	バイオレンスPR
26	ナンディ	379	13	16	10	6	ジオ	ジオ・ラティ、雷电剑	二分の活泉	发光/现场检证	洗脑スピーチ
31	オボログルマ	464	20	11	15	4	ジオ・ラティ	突进、大雷电忠义坏	逃走加速	发光/现场检证	ペテンの诱导
36	ヌエ	474	22	14	11	8	マハ・ジオ	连击、ショックウェーブ	电击半减	发光/现场检证	パニックボイス
41	パールヴァティ	528	9	24	13	14	メ・ディア	ジオダイン、雷电の壁	回复高扬	发光/现场检证	セクシーボイス
45	ミシャグジさま	580	18	19	16	11	たたり生唾	サマリカーム、たたり艳电	经验丰穰	发光/现场检证	フェロモンボイス
49	オオミツヌ	686	19	12	26	11	ジオダイン	ラク・カジャ、雷电の壁	二分の活泉	发光/现场检证	パニックボイス
53	キュベレ	670	15	24	21	12	ショックウェーブ	マリンカリン、マハ・ジオダイン	魔脉高扬	发光/现场检证	セクシーボイス
56	トール	679	29	14	20	12	大放电	タル・カジャオン、雷电真剑	电击高扬	发光/现场检证	洗脑スピーチ
60	バロン	675	22	26	17	14	マハ・ジオダイン	ショックウェーブ、雷电の结界	魔のチャクラ	发光/现场检证	ペテンの诱导
65	コウリュウ	674	26	29	14	15	大放电	デ・カジャ、メギド	运のチャクラ	发光/现场检证	インテリ口说き术
68	アスタロト	766	34	17	24	12	鹰圆弹	大放电、极雷电忠义突	经验丰穰	发光/现场检证	ペテンの诱导
74	ヴィシュヌ	779	25	30	23	15	マハ・ジオダイン	雷电真剑、雷电の结界	三分の活泉	发光/现场检证	フェロモンボイス

祸津属											
LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
8	ゾンビー	144	11	6	4	6	瘴毒击	ディア	ヒロ右卫门	—	パニックボイス
13	レディゾンビー	208	5	15	5	7	マリンカリン	ドルミナー、プリンパ	ゼニガットメン	—	パニックボイス
17	ヨミクグツ・甲	299	15	5	11	5	回し蹴り	白兵格战、メタル弹	シニソウ・オーラ	—	バイオレンスPR
24	ヨミクグツ・乙	393	17	6	14	6	回し蹴り	机铳速射、扩散弹	高岭の魂	—	バイオレンスPR
29	ゾンビージュンサ	439	18	8	14	8	メタル弹	连击、マグナム弹	即死半减	—	パニックボイス
31	うごく外国人形	448	6	22	13	9	回转波动	ディアオーラ、大外法忠义坏	一か八か	—	ペテンの诱导
33	ヒルコ	473	7	22	14	9	ディアラハン	パトラ、サマリカーム	迷子无效	—	カリスマ
36	ゾンビーケンペイ	506	21	10	15	9	铳击	雄叫び、扩散弹	运のチャクラ	—	パニックボイス
44	うごく死神人形	549	8	25	13	17	マハ・ムドオン	死亡告知、浸食	死なばもろとも	—	ペテンの诱导
55	ヨミクグツ・丙	722	26	9	26	13	回し蹴り	机铳乱射、マグナム弹	三分の活泉	—	バイオレンスPR
61	赤マント	672	20	30	16	14	プリンパ	错乱の奇声、克乙秉明	ゼニガットメン	—	フェロモンボイス

蛮力属											
LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
1	スライム	83	5	4	7	4	突进	ディア	食いしばり	力じまん	パニックボイス
6	オバリヨン	152	10	3	8	4	雄叫び	大暴れ	力のチャクラ	力じまん	洗脑スピーチ
11	トゥルダク	226	12	3	10	5	连击	瘴毒击	一分の活泉	力じまん	バイオレンスPR
14	ナタク	259	14	4	10	5	大暴れ	雄叫び、メタル弹	耐のチャクラ	力じまん	パニックボイス
17	オニ	307	14	4	12	6	大暴れ	连击、脑天割り	一か八か	力じまん/インネンオーラ	バイオレンスPR
19	ラミア	327	13	8	12	5	マリンカリン	タル・カジャ、マカ・カジャ	付着高扬	力じまん	セクシーボイス
22	ゴズキ	381	15	5	15	6	突进	雄叫び、メタル弹	气まぐれ会心	力じまん	ハピルマトーク
25	メズキ	402	15	8	11	7	扩散弹	メ・ディア、リカーム	高岭の魂	力じまん	ハピルマトーク
29	ヨシツネ	415	18	13	11	6	大暴れ	タル・カジャ、十文字斩り	报复の狼烟	力じまん/インネンオーラ	フェロモンボイス
32	チェルノボグ	465	18	14	14	5	瘴毒击	ブフ・ラティ、蛮力の壁	食いしばり	力じまん	パニックボイス
35	ヨモツイクサ	458	22	10	10	12	鹰圆弹	雄叫び、マカ・カジャ	二分の活泉	力じまん	ハピルマトーク
39	クー・フーリン	513	22	13	13	10	十文字斩り	鹰圆弹、マグナム弹	物理半减	力じまん	カリスマ
42	トリグラフ	535	22	15	13	11	突进	鹰圆弹、扩散弹	力のチャクラ	力じまん	ペテンの诱导
45	ラクシャーサ	572	25	11	15	13	大暴れ	タル・カジャ、脑天割り	月夜狂	力じまん/インネンオーラ	フェロモンボイス
49	アタバク	662	26	9	23	10	猛突进	十文字斩り、蛮力の壁	アグニ开眼	力じまん	洗脑スピーチ
52	ショウテン	689	27	9	24	11	プリンパ	猛突进、テトラカーン	咒杀半减	力じまん	パニックボイス
56	ジークフリード	695	26	13	22	14	雄浑击	タル・カジャ、震天大雷	物理半减	力じまん/高岭の花	フェロモンボイス
60	フェンリル	651	28	27	14	10	大暴れ	アギダイン、マグナム弹	力のチャクラ	力じまん	カリスマ
63	スサノオ	737	33	15	23	11	鹰圆弹	蛮力の结界、ジオダイン	气まぐれ会心	力じまん/インネンオーラ	バイオレンスPR
67	マハカーラ	746	32	19	22	13	猛突进	タル・カジャオン、テトラカーン	三分の活泉	力じまん	バイオレンスPR
75	シヴァ	766	29	29	21	15	雄浑击	震天大雷、マカ・カジャオン	报复の狼烟	力じまん	フェロモンボイス
78	マサカド	838	36	18	29	14	地狱の业火	タル・カジャオン、极外法忠义坏	帝都の逆鳞	力じまん	洗脑スピーチ

www.plumbook.cn

技艺属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
2	ピクシー	64	4	8	3	6	ディア	パトラ	ヒロ右卫门	拟态/匠の技	セクシーボイス
10	タム・リン	199	14	4	7	4	鹰圆弹	电击弹	食いしばり	拟态/匠の技	フェロモンボイス
15	セルケト	262	12	4	9	9	瘴毒击	ドルミナー、リカーム	运のチャクラ	拟态/匠の技	マダムのおしかり
17	ブロブ	307	12	4	12	8	ムド	プリンパ、マカジャマ	即死半减	拟态/匠の技	パニックボイス
20	リャナンシー	297	9	15	7	8	メ・ディア	パトラ、精神の壁	见觉えの成长	拟态/匠の技	マダムのおしかり
24	イッポンダタラ	385	13	10	13	7	连击	マハ・ラギ、タル・カジャ	一分の活泉	拟态/匠の技	洗脑スピーチ
26	レギオン	411	16	6	14	9	プリンパ	マカジャマ、咒杀弹	即死无效	拟态/匠の技	パニックボイス
28	ネコマタ	382	15	12	8	12	マリンカリン	ラク・カジャ、冲击弹	シニソウ・オーラ	拟态/匠の技	セクシーボイス
31	トート	384	8	22	5	15	パトラ	ディアラマ、マカ・カジャ	ファイの时报	拟态/匠の技	インテリ口说き术
35	オベロン	474	16	14	12	12	连击	永眠の诱い、デ・カジャ	魔のチャクラ	拟态/匠の技	フェロモンボイス
39	ティターニア	521	11	24	14	9	ブフダイン	ドルミナー、メ・ディアラマ	魔脉高扬	拟态/匠の技	セクシーボイス
43	ナガスネヒコ	558	22	16	15	9	大暴れ	冰结斩、ディアオーラ	精神半减	拟态/匠の技	バイオレンスPR
47	アビヒコ	585	16	24	15	11	咒杀弹	タル・カジャ、外法の壁	死なばもろとも	拟态/匠の技	バイオレンスPR
48	ハイピクシー	576	13	26	13	15	ディアラマ	サマリカーム、デ・カジャ	回复高扬	拟态/匠の技	マダムのおしかり
51	アマツミカボシ	603	23	21	14	12	テンペスト	パトラ、メ・ディアラマ	高岭の魂	拟态/匠の技	カリスマ
55	スカアハ	618	21	27	13	13	ディアラハン	大暴れ、ラク・カジャオン	气まぐれ医术	拟态/匠の技	マダムのおしかり
59	クダン	687	6	22	19	31	マハ・ムドオン	精神の壁、至福のひととき	即死无效	拟态/匠の技	インテリ口说き术
62	トウテツ	741	17	26	24	14	メギド	サマリカーム、デ・カジャ	魔脉高扬	拟态/匠の技	インテリ口说き术
65	フツヌシ	722	29	19	20	16	十文字斩り	ラク・カジャオン、雄浑击	气まぐれ会心	拟态/匠の技	洗脑スピーチ
71	ベルフェゴール	777	22	27	24	17	真空刃	绝对零度、猛突进	即死无效	拟态/匠の技	パニックボイス

疾风属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
4	ポルターガイスト	128	5	9	4	5	ザン	疾风剑	逃走加速	神风/侦察	ハピルマトーク
8	エンジェル	171	4	10	6	7	マハ・ザン	ディア、疾风忠义突	冲击半减	神风/侦察	マダムのおしかり
13	モー・ショボー	208	6	13	5	8	ザン	ディア、冲击弹	冲击高扬	神风/侦察	セクシーボイス
18	アークエンジェル	309	16	5	11	5	マハ・ザン	疾风剑、ザン・ラティ	一分の活泉	神风/侦察	洗脑スピーチ
23	アンズー	335	16	12	8	6	マハ・ザン	マカ・カジャ、真空刃	经验丰穰	神风/侦察	ペテンの诱导
27	パワー	429	18	6	15	7	ザン	冲击弹、疾风の壁	咒杀半减	神风/侦察	洗脑スピーチ
30	ホウオウ	407	12	15	9	13	ザン・ラティ	疾风忠义突、リカーム	迷子无效	神风/侦察	インテリ口说き术
34	ドミニオン	457	11	19	11	12	マハ・ザン	ディアオーラ、疾风の壁	耐のチャクラ	神风/侦察	洗脑スピーチ
38	ペクヨン	513	22	12	14	9	雄叫び	大疾风忠义突、ザンダイン	冲击半减	神风/侦察	フェロモンボイス
42	イチモクレン	567	18	18	17	8	真空刃	大暴れ、疾风真剑	二分の活泉	神风/侦察	ペテンの诱导
46	クラマテング	587	17	22	16	10	ザンダイン	パトラ、マハ・ザンダイン	见觉えの成长	神风/侦察	バイオレンスPR
50	ヒトコトヌシ	620	18	22	17	12	真空刃	マハ・ムド、大疾风忠义突	冲击高扬	神风/侦察	インテリ口说き术
55	デカラビア	658	19	24	18	13	ザンダイン	マカ・カジャ、テンペスト	ファイの时报	神风/侦察	ハピルマトーク
60	サンダルフォン	699	21	25	20	13	マハ・ザンダイン	サマリカーム、疾风の结界	医术の心得	神风/侦察	インテリ口说き术
64	オファニム	718	23	25	20	15	真空刃	疾风真剑、メギドファイア	冲击半减	神风/侦察	ハピルマトーク
69	カマエル	786	30	15	26	17	メ・ディアラマ	ラク・カジャオン、疾风の结界	报复の狼烟	神风/侦察	カリスマ
73	メタトロン	784	23	29	24	16	テンペスト	极疾风忠义突、メギドラオン	冲击高扬	神风/侦察	インテリ口说き术

御魂属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
22	アラミタマ	325	17	8	8	8	连击	タルカジャ	迷子无效	—	パニックボイス
25	ニギミタマ	426	9	9	17	9	マリンカリン	ラク・カジャ	付着高扬	—	パニックボイス
30	クシミタマ	415	10	19	10	10	メ・ディア	マカ・カジャ	吸魔	—	パニックボイス
32	サキミタマ	433	10	10	10	21	リカーム	ディアラマ	回复高扬	—	パニックボイス

魔人属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
33	ビンボウガミ	441	16	16	10	10	プリンパ	ブフダイン、猛突进	ゼニガットメン	—	バイオレンスPR
42	アリス	495	10	26	8	17	マハ・ムドオン	マリンカリン、ペトラ	ファイの时报	—	インテリ口说き术
49	ホワイトライダー	606	24	18	16	10	雄浑击	マハ・ラギダイン、红莲真剑	火炎高扬	—	バイオレンスPR
51	レッドライダー	627	14	28	17	11	マハ・ムド	コキュートス、マハ・ブフダイン	冰结高扬	—	バイオレンスPR
55	ヤクビョウガミ	666	15	26	19	14	雄浑击	メ・ディアラマ、永眠の诱い	死なばもろとも	—	バイオレンスPR
60	ブラックライダー	740	21	21	25	12	猛突进	ディアラハン、マハ・ジオダイン	电击高扬	—	バイオレンスPR
69	ペイルライダー	740	21	27	21	19	マハ・ザンダイン	タル・カジャオン、极疾风忠义突	冲击高扬	—	バイオレンスPR

精灵属

LV	恶魔名	HP	力	魔	耐	运	初期技能	习得技能	回想技能	搜查技能	交涉技能
14	アーシーズ	275	11	5	12	5	ジオ・ラティ	雷电剑	电击半减	—	洗脑スピーチ
17	エアロス	251	6	14	5	11	ザン・ラティ	疾风剑	冲击半减	—	インテリ口说き术
19	アクアンズ	295	7	15	8	8	ブフ・ラティ	银冰剑	冰结半减	—	フェロモンボイス
21	フレイミーズ	315	13	13	8	6	アギ・ラティ	红莲剑	火炎半减	—	バイオレンスPR
29	シルフ	399	9	17	9	13	ザン・ラティ	アギ・ラティ	咒杀半减	—	セクシーボイス
31	ウンディーネ	440	10	19	12	9	ブフ・ラティ	ジオ・ラティ	即死半减	—	マダムのおしかり

交涉技能效果对照

想要在战斗中说服恶魔成为伙伴，我们通常要先学会去搭讪。但是每种恶魔的喜好不同，要想哄它们开心还真是件很头疼的事情。不过让恶魔自己去交涉就直接多了，利用好仲魔的交涉能力是收服恶魔的最简单实用的方法，这里列出各种交涉技能的效果以供大家结合上表进行对照。

名称	效果
洗脑スピーチ	对男性恶魔稍微有效
マダムのおしかり	对女性恶魔稍微有效
フェロモンボイス	对女性恶魔效果强，对男性恶魔效果弱
セクシーボイス	对女性恶魔效果强，对男性恶魔效果弱
パニックボイス	效果随机
バイオレンスPR	对谨慎者效果强，对感性者效果弱
ペテンの诱导	对单纯者效果强，对坚定者效果弱
ハピルマトーク	对得意忘形者效果强，对死板者效果弱
インテリ口说き术	对有文化者效果强
カリスマ	对除魔人以外的所有恶魔效果强

关于回想技能

回想技能（思い出スキル）有的可以提高仲魔的各种能力的上限值，有的可以增加仲魔的属性攻击效果。它们除了可以继承还能进行合体以得到更强大的技能。不过我们只能在合成次数为 11 的整数倍时才能合成回想技能，合成前同样也需要提供宝石。

www.plumbook.cn

安原本存在于次元的夹缝中，当亚特兰蒂亚重新回到普通次元时，科拉利安也可以通过亚特兰蒂亚进入普通次元——这就是所谓科拉利安的觉醒。然而科拉利安的觉醒会进一步加速次元境界线的崩坏，最终导致世界毁灭。但是堕天翅并不关心世界的毁灭，他们只是想让太阳之翼觉醒，为生命之树授粉，从而诞生新的生命果实。但是太阳之翼并不是拥有过去阿波罗尼亚斯记忆的阿波罗，也不是觉醒为堕天翅的希利乌斯，而是机械天使 Aquarion 本身！得知自己被堕天翅利用的希利乌斯重新返回 ZEUTH，太阳之翼终于觉醒。

堕天翅、杜伊指挥下的新连邦军、ZEUTH、弗罗斯特兄弟和金加纳姆以及无数 Over Devil 再度展开了大混战。战斗中 Turn A 和 Turn X 的月光蝶系统发动，Turn X 被月之茧封印，而月光蝶中的纳米机器人污染了生命之树。随后，弗罗斯特兄弟也被 ZEUTH 击败。霍兰德独自闯进杜伊的母舰银河号，在决斗中霍兰德的哥哥杜伊自杀身亡。随着生命之树的崩坏，科拉利安开始觉醒，时空崩坏即将发生。为了保护兰顿所在的世界，艾蕾卡决定与科拉利安同化，成为代理司令簇，安定次元境界线……

游戏文化 特稿

Memory

艾蕾卡的行动暂时停止了时空崩坏的发生。在扭曲的时空中，兰顿和其他 ZEUTH 队员进入了科拉利安所在的次元夹缝。在这里，兰顿遇到了当年为了追寻科拉利安而失踪的姐姐黛安。从黛安的口中，兰顿得知了科拉利安一直以来为了与人类交流所做的努力，也得知了在次元夹缝中存在着无数与科拉利安同化了的人类的意识。虽然黛安指出，只要与科拉利安同化就无需再担心世界毁灭，但是兰顿和 ZEUTH 的队员都不愿放弃为了拯救艾蕾卡、拯救世界的努力。他们选择了通过自己的战斗来阻止世界的崩坏。

告别了黛安的意志之后，众人发现自己来到了罗杰原本居住的模范城，而此时罗杰正和驾驶 BIG-FAU 的模范社社长阿莱克斯在进行战斗。原来，模范城是一个独特的地方，一个不同于大特异点的特殊存在。这是巨大意志——也被称为次元力或者所谓太极——所安排的一个特殊的舞台，在这里生活的人被抹消了过去的记忆，按照这个巨大意志的设定扮演着自己的角色。阿莱克斯身为模范城的管理者却没有被选择成为机械巨神 THE BIG 的主宰者（Dominas），而被选为主宰者的罗杰却选择了离开模范城，这一点让阿莱克斯极为不满。为了杀死罗杰和 BIG-O 而令自己成为真正的主宰者，阿莱克斯强行操纵 BIG-FAU 进行战斗。在战斗中，罗杰拒绝了阿莱克斯关于放弃记忆、生活在拥有虚伪和平表象的模范城的要求，选择了继续为了拯救世界而战。此时，拥有自我意识的 BIG-FAU 反过来吞噬了阿莱克斯的意志，随后大量 THE BIG 突然降临到了模范城内。

此时“黑之大能”与阿萨金出现在了 ZEUTH 面前，为 ZEUTH 揭开了最后的谜题：在黑历史的最后，被称为太极 · 次元力 · 源理之力（Origin Law）的巨大意志派遣代表自己意志的使者 THE BIG 军团降临到世界上，彻底毁灭了世界。本来作为特异点的 ZEUTH 如果能够选择放弃记忆、成为模范城这个舞台的演员，世界就可以避免被毁灭的下场。而现在 THE BIG 军团出现在这个模范城，就表明源理之力已经决定了要毁灭掉现在这个多元世界。阿萨金告诉众人，当身为世界记忆本身的安杰尔回归到巨大意志中时，一切都会被重置，世界将会被毁灭。最后的 5 分钟，罗杰突破了 THE BIG 军团的阻挠，来到安杰尔身边，作为谈判专家与被巨大意志所控制的安杰尔进行最后的交涉。当罗杰的话语成功地打动了安杰尔的内心时，众人被传送回了模范城外面的世界。

黛安（ダイアン）
《交响诗篇》

阿莱克斯（アレックス）
《魔神 BIG-O》

安杰尔（エンジェル）
《魔神 BIG-O》

Fight for Future

此时的多元世界，各大势力基本瓦解。当艾岱尔准将认为已经没有任何敌对战斗力时，她终于从幕后走到了台前，宣布自己成为新世界的统治者。而此时重返普通次元的 ZEUTH 则成为了从艾岱尔手中拯救地球的最后希望！

为了让全体人类认清艾岱尔的真面目，ZEUTH 决定前往位于南亚梅利亚大陆的新连邦军 UN 管理中心，通过这里的设备将艾岱尔暗中挑起多元世界战争的真相公布给大家。另一方面，为了在修复时空的同时救出成为了科拉利安的代理司令塔的艾蕾卡，ZEUTH 还决定向民众公布世界即将毁灭的信息、与科拉利安共同以意识形态存在于次元夹缝中的人们的去向，以及利用特异点修复时空的方案。如果这一作战能够成功实施，阿姆罗大尉可以通过 ν 高达的 Psyco Frame 收集全人类修复时空的意愿，传达给身为特异点的桂木桂和奥尔逊，再由他们与大特异点接触以完成时空修复的过程。随着时空修复的成功，人类将与科拉利安达成共存关系，艾蕾卡也可以不必继续履行代理司令簇的功能，重新回到兰顿身边。在消灭了雷文等人率领的奇美拉队后，ZEUTH 很快完全控制了 UN 管理中心。库瓦特罗通过 UN 将多元世界的真相传达给了全人类，并提示大家，距离时空破坏只剩下 24 小时的时间！

经过短暂的休息，ZEUTH 迎来了艾岱尔最后的攻击。艾岱尔驾驶着强大的机动兵器“Lemures”亲自率领大军前来破坏代理司令簇，打算通过牺牲科拉利安以及存在于次元夹缝中的人类来确保不会发生时空崩坏。面对几乎毫无弱点的 Lemures，ZEUTH 放下了一切包袱拼死一搏。在卡拉巴、西铁、塔州连邦军等外围部队的支援下，艾岱尔被孤立在了 ZEUTH 的包围中。经过一番奋战，以世界统治者自居的艾岱尔终于被打败了。做好了万全准备的 ZEUTH 来到 UN 管理中心上空的宇宙空间，准备在这里与变成了司令簇的艾蕾卡进行接触。面对众多抗体科拉利安，兰顿驾驶着二次进化的尼鲁瓦修冲向了艾蕾卡。

眼看兰顿即将与司令簇接触之时，阴魂不散的艾岱尔驾驶着严重破坏的 Lemures 追来阻止众人。而此时另一架 Lemures 出现在了艾岱尔和 ZEUTH 的面前，驾驶它的竟然是“黑之大能”。在神秘力量的作用下，黑之大能的 Lemures 改变了形体，成为了 Chaos Lemures，而黑之大能也摘下了面具——一个有着天真笑容的人出现在了大家的面前。此人自称吉 · 艾岱

插画杂志&3DM&SMV
www.plumbook.cn

《超时空世纪 ORGUSS》 奥尔逊（オルソン）、夏伊亚（シャイア）、米姆吉（ミムジィ）、玛尼夏（マニーシャ）

兰顿（レントン）
《交响诗篇》

艾蕾卡（エウレカ）
《交响诗篇》

吉・艾岱尔
（ジ・エーデル）
BANPRESTO 原创

Save the World

尔，也就是“真正的艾岱尔”。随后，吉・艾岱尔说出了更加惊人的事实：艾岱尔准将是他制造出来的玩具，由他设定了统治世界的目标。然而他本身并没有兴趣统治世界，这么做只是为了打发无聊的时间。掌握了部分次元力的吉・艾岱尔拥有如同神一般的能力，但是他只想做混沌的魔王。为了让世界变得更“有趣”，他从多元世界产生前就开始玩弄人类：是他暗中告诉杜兰达议长关于平行世界的存在；是他袭击了关押阿姆罗的新人类研究所，企图令阿姆罗与夏亚相遇而引发黑历史的终结；是他变成吉艾博士在暗中与 ZEUTH 和艾岱尔双方接触；也是他以“黑之大能”的身分将 ZEUTH 及所有多元世界的所有人玩得团团转。但是，他同时也指出，自己只是起到一个引导作用，真正导致时空破坏的却是人类的本性。现在，他为了继续保持这个混乱的多元世界而决定阻止 ZEUTH 通过特异点对时空进行修复。

吉・艾岱尔毫不留情地击坠了艾岱尔准将的 Lemures，然而向 ZEUTH 全体成员发起了挑战。一方面，兰顿进入司令簇内部与艾蕾卡进行接触，另一方面众人则对吉・艾岱尔的 Chaos Lemures 发起了最后的进攻。因为吉・艾岱尔告诉众人，正是 Chaos Lemures 歪曲了次元境界线，众人才一直无法找到大特异点的准确位置。而如果无法接触大特异点，时空修复也是无法进行的。在战斗中，兰顿成功唤回了艾蕾卡。对此感到不满的吉・艾岱尔利用次元力从平行世界中召唤出了自己，3 台 Chaos Lemures 同时向 ZEUTH 发起了猛攻，如果众人无法同时击坠这 3 台 Chaos Lemures，吉・艾岱尔就会利用次元力将平行世界的自己无限复活！

眼看距离时空破坏的时间限制越来越近，ZEUTH 众人为了多元世界的未来发挥出了最大力量。在钢铁救世主们密集的战火中，3 台 Chaos Lemures 全部消失在了宇宙空间中，通往大特异点的道路也被打开。然而，因为科拉利安失去了艾蕾卡所变成的代理司令簇而开始加速复苏，眼看多元世界已经濒临毁灭的边缘。就在这样的危急时刻，失去了同伴的堕天翅・头翅却突然袭击了 Aquarion，夺取了它的一部分。在 Aquarion 小队的领导者不动 GEN 的提示下，众人明白了一点：多元世界并非如同吉・艾岱尔所说的是一个混沌的世界，在这里大家遇到了很多新的朋友，产生了很多新的记忆。而阿波罗、希利乌斯和头翅也在这一刻明白了用自己的翅膀创造出 Aquarion 的阿波罗尼亚斯真正的目的：让堕天翅与人类共存。集合了人类与堕天翅力量的 Aquarion 进行了最后的创圣合体，令太阳之翼完成了真正的觉醒。三人合力使出了“无限合体拳”，暂时锁住了开始扩大的次元裂缝，为其他战友进行时空修复争取了时间。

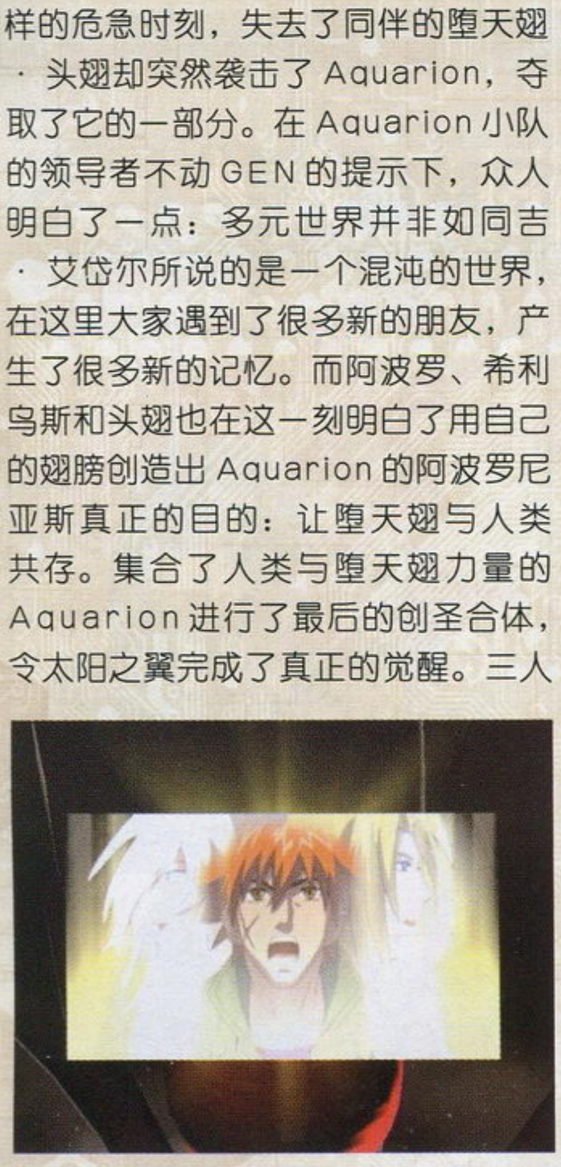
ZEUTH 穿越了次元道路来到了大特异点的面前，发现大特异点竟然是一直以来被认为因为 Break the world 而消失了的尤尼乌斯 7 号的残骸。原来当日桂木桂启动时空震动弹引发时空破坏之时，尤尼乌斯的残骸也坠落到了震动弹爆发点附近。时空破坏所产生的大量次元力集中到了这个巨大无比的物体上，令其成为了大特异点。当桂木桂和奥尔逊通过 Psyco Frame 接收了全人类的意愿准备与大特异点接触进行时空修复之时，不甘心失败的吉・艾岱尔再度出现，他打算破坏大特异点阻止时空修复。兰德舍身挡住了吉・艾岱尔的攻击，Chaos Lemures 强大的攻击刺激了钢雷王和梅尔体内的珠玉，激发了珠玉所拥有的太极・次元力。钢雷王与 Chaos Lemures 的次元力互相干涉，这使得吉・艾岱尔无法任意行动，只能眼睁睁地看着桂木桂与奥尔逊在最后一刻完成了时空修复……

当众人恢复意识之后，发现自己仍然身在多元世界，次元境界线也恢复到了开始时空修复前的状态——虽然依然不太稳定，却没有继续崩坏的迹象。原来人类的愿望就是继续保持多元世界的现状，虽然这不是一个完美的世界，但是只要大家努力建设，它一定可以所有人都能安居乐业的新家园！

存在次元夹缝中的人类意识，有一半跟随科拉利安前往另一个世界探索其他与人类共存的方法，而另一半则选择回到多元世界。太阳之翼 Aquarion 则为了锁住次元裂缝，化作世界之柱停留在了 UN 管理中心上空。

ZEUTH 的战士们在战后也制定了自己的未来规划。有人重新过起了普通人的生活；有人选择了参与家园的重建工作；有人选择了救助新转移到多元世界来的旅行者；有人加入了军队，继续为维持世界的和平安定努力；有人进入了政府，从政治方面着手改变世界；也有人离开地球，前往遥远的宇宙，去完成自己应当肩负起的职责，为外星人与地球人共同的未来而奋斗。

在准备开始四处流浪的兰德面前，已经长成大人的梅尔出现了。虽然珠玉离开了身体，梅尔却没有因此死去，反而找回了失去了的 4 年时间。修理工房“比特修理行”重新开业，在这个多元世界中，还有更多的冒险在前方等待着两人……



话梅杂志&3DM游戏网
www.plumbook.cn

关于阿萨金

阿萨金 · 杜文是本作中原创系的核心人物，男女主角路线的主要剧情都与他息息相关。在女主角路线，他纯粹以为达目的不择手段的大恶人形象出现；但是在男主角路线，他还表现出了一些隐藏在表面之下的善良面。

阿萨金的主要目的是追寻所谓“太极”的力量。“太极”在故事中有多种叫法，巨大意志、源理之力、次元力都是它的异名。在过去，阿萨金曾经犯下过大罪，因而被太极关进了“无限狱”。虽然他可以在众多平行世界中任意往来，却无法摆脱因果律的束缚。

为了摆脱这个被诅咒的宿命，阿萨金决定将太极之力掌握在自己手中。但是太极分成了12个碎片，也就是钢雷王和巴尔哥罗所拥有的珠玉(Sphere)。阿萨金必须令珠玉的持有者觉醒，再将其击败才能获得珠玉所拥有的力量。而令对方觉醒的条件就是通过各自对应的负面情感——钢雷王与兰德所对应的是“痛苦”，而巴尔哥罗 /Gunnery Carver 与小原节子所对应的则是“悲伤”。但是如果珠玉的持有者没能觉醒，阿萨金即使杀死他们也只会令珠玉离开、去寻找下一个持有者。所以在故事中我们可以看到，当男 / 女主角觉醒后，阿萨金会放弃向另一方的纠缠。在男主角路线中，只要满足特定条件，阿萨金就被兰德追求自由、坚持自己理念的行动感化，在最后与吉 · 艾岱尔的决战中助男主角一臂之力。

本作剧情中对于阿萨金过去所犯的罪并没有进行深入交代，但是从他所驾驶的机体“狩狼牙”的设定、招式名称以及阿萨金的配音演员等多个方面，玩家都可以找到与 Banpresto 老牌原创人物安藤正树相关的痕迹。而游戏发售前被好事者重新挖掘出来的废弃设定“次元烈风狩狼哉”也通过网络成为了热门话题。

关于小原节子

本作的女主角是一个超级悲剧性的人物。在故事的一开始，她被分配到了光荣之星小队担任量产试作机巴尔哥罗的试飞员。但是由于个性的问题，她并不是那么自信。幸好有队长丹泽尔和帅哥前辈托比的鼓励，节子才树立起了人生的目标。但是街很快节子就在事故中失去了丹泽尔队长和托比。虽然后来托比重新出现，可是也被阿萨金当着节子的面杀死。这一事件令节子被悲伤、绝望和恐惧支配。

后来，阿萨金变化成托比接近节子，在给予了她希望之后再一次把她推下了深渊。他更召唤出平行世界的丹泽尔和托比，让他们与节子互相战斗，以此来刺激珠玉的觉醒。虽然最后节子的悲伤令 Gunnery Carver 中的珠玉之力觉醒，但她本人也因为副作用而逐渐失去了五感，不久于人世。满足一定条件的 Good Ending 中，节子与平行世界的丹泽尔、托比共同生活下去，这也算是最后的一点补偿吧！

小原节子的故事虽然让人觉得非常伤感，但是也存在一些难以解释的地方。比如珠玉原本存在于巴尔哥罗1号机的 Gunnery Carver 中，节子是3号机的驾驶员，在轨道电梯保卫战之前才临时换乘到1号机。阿萨金却杀死了1号机的正规驾驶员丹泽尔，并追着节子不放，并称其为“悲伤的少女”。在男主角的故事中，阿萨金口中的“浑身是伤的狮子”指的钢雷王，而梅尔体内的珠玉本身也来自钢雷王，兰德、梅尔、钢雷王之间的关系可以说是密不可分的。但是节子与巴尔哥罗、Gunnery Carver 却并没有男主角那边那么强烈的联系，而且觉醒后的 Gunnery Carver 和巴尔哥罗也完全无法令人联想到“少女”一词，这一点令男女主角的故事充满了巨大的差异及不对称感。

关于兰德

虽说男主角兰德的猥琐样貌及表情令很多玩家感到不适，但是不可否认，本作对兰德此人的形象塑造是相当成功的。由于本作剧情中的核心作品《超时空世纪 Orgus》、《交响诗篇 Eureka》、《创圣之 Aquarion》、《BIG-O》和《Overman King Gainer》的主要情节都发生在男主角路线，加上女主角节子的死亡暗示，所以也不难看出剧本对于兰德路线的偏重性。

神秘词汇大搜集

在剧情中，编剧为了埋伏笔或者装深沉而使用了大量神秘词汇（部分词汇直接引用或衍生自本作的一些动画原作），这些词汇很可能延用到今后的续作中。下面就为大家罗列一些：

太极（太极之力 / 太极的意思）· 源理之力（Origin Law）· 次元力 · 巨大意志、珠玉（Sphere）· 太极的碎片、太极的使者、圣战、浑身是伤的狮子、悲伤的少女、过去的罪、因果律 · 因果律的枷锁、无限狱 · 天狱、转神、因子、魔王、救世的战士 · 太极之旅人 · 法的守护骑士 · 因果律的守护者 · 被诅咒的流浪人。

www.plumbook.cn

《机动战士Z高达》 卡缪（カミーユ）、凤（フォウ）、库瓦特罗（クワトロ）