Tot.216

《勇者斗恶龙10》登陆Wii！《勇者斗恶龙9》发售日公布！

# 游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

特别企划

次世代打枪游戏大比拼

小说回廊 女神侧身像 负罪者 剧情小说

前线狙击 最终幻想XIII/最终幻想 Versus XIII

异说 最终幻想/生化危机5/Fate 无限代码

白骑士物语 古之鼓动/杀戮地带2

攻略透解

最后的神迹

波斯王子/啪嗒嘭2

莱顿教授与最后的时间旅行

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

为心爱游戏投一票 赢次世代主机一台

2008 TV GAME 巨大赏

玩家评选部分火热展开 选票本期发放！

2008.12B 定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
9 771008 060006 24>

Gamehal

生化危机5 试玩版 2D格斗之神 街头霸王IV 表演赛

最新游戏影像 星之海洋4 最后的希望 | 光环3 O.D.S.T. | 杀戮地带2 编辑部双人合作影像 | 一球成名Vol.4

本期赠品

120分钟DVD

+Fate 无限代码精美海报

www.plumbook.cn

# 数字榜榜

## 游戏王的卡片传奇

■漫画的原作者高桥和希。

虽然在日本根据动漫改编游戏并不算什么新鲜的事情，但是其中能够获得玩家支持，并一直红火到现在的并不多见。除了目前被誉为“游戏神话”的“《龙珠》系列”外，在完全不同的游戏领域，“游戏王”这个名号仍然是众多卡片游戏玩家心目中的“神作”，而要探究到两个系列游戏作品的原型，其实都是曾经带给我们无数感动的“少年漫画”。

《游戏王》日文原著名称为《游☆戏☆王》，是由日本漫画家高桥和希于1996～2004年在《周刊少年JUMP》上连载的长篇漫画。讲述了一名热爱游戏的少年武藤游戏，从祖父处意外得到了“千年谜题”并以此为契机唤醒了自己的另一人格后，为了对抗不断在世界中蔓延的邪恶势力，开始参加“黑暗游戏”的奇幻经历。最初的连载一共分为343话，再加上“友情”、“死亡”、“爱情”和“自立”的主题在当时大受青少年的欢迎，所以很快就被制作为动画开始在日本全国播放，并最终被精明的游戏厂商Konami发掘，开始以此为题材开发“卡片游戏”。而且比较让人意外的是，游戏作品一经面世，很快便因为玩家间口耳相传的力量形成了锐不可当的销售势头，甚至连之后在欧美地区发行的版本也轻松征服了口味独特的欧美玩家，让全世界的游戏玩家都为手中的对战卡片而疯狂。

**系列作品一览**

| 游戏名称 | 发售日 | 机种 |
|---|---|---|
| 游戏王 怪物胶囊 | 1998.7.23 | PS |
| 游戏王 | 1998.12.16 | GB |
| 游戏王 II 暗界决斗记 | 1999.7.8 | GBC |
| 游戏王 被封印的记忆 | 1999.12.9 | PS |
| 游戏王 怪物胶囊GB | 2000.4.13 | GBC |
| 游戏王III 三圣战神降临 | 2000.7.13 | GBC |
| 游戏王4 最强决斗者战记 游戏版 | 2000.12.7 | GBC |
| 游戏王4 最强决斗者战记 城之内版 | 2000.12.7 | GBC |
| 游戏王4 最强决斗者战记 海马版 | 2000.12.7 | GBC |
| 游戏王 骰子迷宫 | 2001.3.21 | GBA |
| 游戏王5 | 2001.7.5 | GBA |
| 游戏王 II 被继承的记忆 | 2001.9.6 | PS2 |
| 游戏王6 | 2001.12.20 | GBA |
| 游戏王7 决斗都市传说 | 2002.7.4 | GBA |
| 游戏王 虚幻的封闭王国 | 2002.12.5 | NGC |
| 游戏王8 破灭的大邪神 | 2003.3.20 | GBA |
| 游戏王 国际版 | 2003.4.17 | GBA |
| 游戏王 新手包 | 2004.2.5 | GBA |
| 游戏王 专家版 | 2004.2.5 | GBA |
| 游戏王 双六游戏 | 2004.3.18 | GBA |
| 游戏王 怪物胶囊斗技场 | 2004.7.29 | PS2 |
| 游戏王 国际版2 | 2004.12.30 | GBA |
| 游戏王 梦魇诗人 | 2005.7.21 | NDS |
| 游戏王 对战开始 | 2005.10.13 | GBA |
| 游戏王 世界锦标赛2006 | 2006.2.23 | GBA |
| 游戏王 卡片力量 | 2006.9.14 | PSP |
| 游戏王 精灵召唤师 | 2006.11.30 | NDS |
| 游戏王 世界锦标赛2007 | 2007.3.15 | NDS |
| 游戏王 卡片图鉴 | 2007.8.9 | NDS |
| 游戏王 卡片力量2 | 2007.9.27 | PSP |
| 游戏王 世界锦标赛2008 | 2007.11.29 | NDS |
| 游戏王 卡片力量 进化 | 2007.12.6 | 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 | 11月17日～11月23日 | 11月24日～11月30日 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | PSP | 3 290 827台 | 61 226台 | 55 090台 |
| 2 | NDSL | 2 542 332台 | 18 580台 | 26 851台 |
| 3 | Wii | 2 485 848台 | 35 298台 | 49 848台 |
| 4 | PS3 | 832 498台 | 17 436台 | 34 978台 |
| 5 | NDSi | 538 177台 | 88 843台 | 87 185台 |
| 6 | PS2 | 405 145台 | 5 281台 | 5 628台 |
| 7 | X360 | 270 762台 | 15 474台 | 11 423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11月16日～2008年11月22日

**1** 使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War — X360
■Activision ■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：1 ◆本周 388081套 ◆累计 1307728套

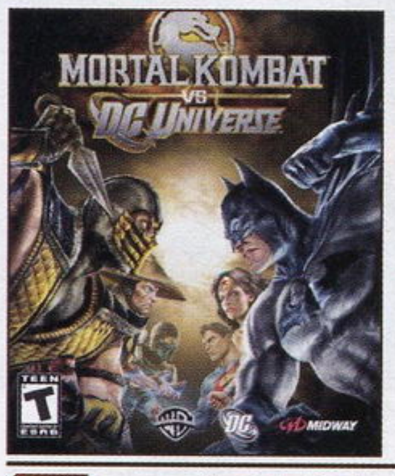
**2** 求生之路 Left 4 Dead — X360
■EA ■2008年11月17日发售 ■主视角射击■上周排位：– ◆本周 190275套 ◆累计 190275套

**3** 战争机器2 Gears Of War 2 — X360
■Microsoft ■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：3 ◆本周 205343套 ◆累计 2054804套

**4** 动物之森 城市人 Animal Crossing: City Folk — Wii
■Nintendo ■2008年11月16日发售 ■网络角色扮演■上周排位：– ◆本周 190275套 ◆累计 190275套

**5** Wii Fit Wii Fit — Wii
■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：4 ◆本本周 172903套 ◆累计 3590898套

**6** 使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War — PS3
■Activision ■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：2 ◆本周 145828套 ◆累计 538258套



**7** 致命格斗对DC漫画英雄 Mortal Kombat vs DC Universe — X360
■Midway ■2008年11月16日发售■格斗■上周排位：–

游戏很巧妙地将最受欧美玩家欢迎的格斗游戏和漫画题材结合在了一起，凭借还原极高的漫画原著场景和人物造型获得了众多玩家的一致好评。当然游戏的难度和平衡性还是存在不小的问题，这都是由于游戏设定中照顾新手玩家的项目过多而造成的。

本周：119 527套 累计：119 527套

**8** 马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii — Wii
■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：7 ◆本周 93270套 ◆累计 3961175套

**9** 极品飞车 秘密行动 Need for Speed: Undercover — X360
■EA ■2008年11月17日发售 ■竞速■上周排位：– ◆本周 89660套 ◆累计 89660套

**10** 乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures — X360
■LucasArts ■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：10 ◆本周 83475套 ◆累计 584356套

## 2008年11月23日～2008年11月29日

**1** Wii Fit Wii Fit — Wii
■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：5 ◆本周 386840套 ◆累计 3977738套

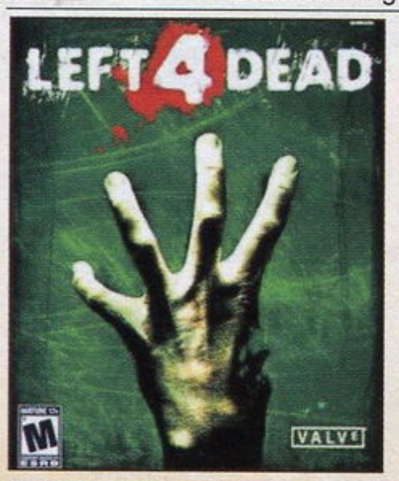
**2** 使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War — X360
■Activision ■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：1 ◆本周 320217套 ◆累计 1627945套

**3** 新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros — NDS
■Nintendo ■2006年5月15日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 239773套 ◆累计 5381231套

**4** 战争机器2 Gears Of War 2 — X360
■Microsoft ■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：3 ◆本周 213237套 ◆累计 2268041套

**5** 马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii — Wii
■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：8 ◆本周 188500套 ◆累计 4149675套

**6** 成人的大脑DS训练 Brain Training — NDS
■Nintendo ■2006年4月16日发售 ■实用软件■上周排位：– ◆本周 172962套 ◆累计 3441930套



**7** 求生之路 Left 4 Dead — X360
■EA ■2008年11月17日发售■主视角射击■上周排位：2

游戏的快节奏和如潮水般涌出的丧尸很容易调动玩家的情绪，但如果你还想用以往单打独斗的方式来完成游戏的话，不但游戏的难度会直线上线，和好友合作杀敌的爽快感也会荡然无存。关卡和武器种类过少是游戏最大的毛病，至于剧情嘛，大家还是当它不存在好了。

本周：145 189套 累计：355 911套

**8** 乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures — X360
■LucasArts ■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：10 ◆本周 144525套 ◆累计 728881套

**9** 功夫熊猫 Kung Fu Panda — X360
■Activision ■2008年6月3日发售 ■动作■上周排位：– ◆本周 140385套 ◆累计 543494套

**10** 使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War — PS3
■Activision ■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：6 ◆本周 133357套 ◆累计 671615套



www.plumbook.cn

# 在谜题解开的同时，

《FF X III》和《FF Versus X III》在“最吊人胃口的游戏”排行榜中取得前三位可以说是手到擒来，游戏公布了这么久，直到不久之前SE才犹抱琵琶地公开了几位主角的姓名，解决了我们的一个疑问。但是，在解除疑问的同时，也有更多的疑问来到了我们面前，不断地猜测、不断发现新的问题但却很难得到解答，相信这就是接下来《FF》的FANS将要遭遇的一切，但是，除了默默接受之外我们还有什么其他的办法呢？

| 最终幻想X III | Square Enix | 角色扮演 |
|---|---|---|
| 多机种 | FINAL FANTASY X III | 日版 |
| | 预定 2009 年 | 1 人 | 售价未定 |
| | 对应机种为 PS3、X360 | |

文 玛娜 美编 NINA

FINAL FANTASY XIII

ファイナルファンタジーXIII

▼长发女性指挥着一群圣府军，他们护送的东西究竟是什么令人在意。

## 解谜篇

### 金发男子的真实姓名曝光！

一直以来都出现在闪电身边的神秘金发男子的真实姓名终于公开了！对于眼巴巴等了这么久的玩家来说，这可算是个不小的进展。这名金发男子的名字叫做斯诺，也就是冰雪的意思，联想起近期的《FF》中，凡是被赋予与自然界现象及气候有关名字的人都是重要角色，看来这次这名叫做斯诺的男子第一男主角的身分基本已经确定下来了。在本作中，他似乎被法尔希赋予了独特的使命，而他认为那个使命就是“保护世界”。

■从斯诺的举动来看确实是一个热血男儿，相对来说，闪电的气质就被映衬得分外冷峻了。

## 斯诺·维里尔

被法尔希选上的路希之一，健壮的身躯与强大的力量是他的优势，而他也正如外表看上去的一样，总是对一切事情保持着积极的态度，以乐观的想法来思考问题，是个相当热血的男人，并且也有善于照顾人的一面。不过，他在做事的时候似乎经常忘记考虑后果，换而言之就是有些冒失，时常让闪电有些不爽。

## 新谜团篇

### 新人物出现 指挥圣府军的是什么样的人物？

在TGS公开的影像中出现了一名新的角色——一名长发女性。她似乎是圣府军中拥有一定地位的人，正指挥着圣府军押送穿着囚服的橙发少女，虽然无法看到她的正面，不过从背影以及动作来看，应该是一个成熟冷艳型的角色。

这名长发女性除了押送橙发少女之外，还在指挥着圣府军护送一个看起来像是棺材一样的长箱前往某地，那个箱子里究竟有什么？橙发少女接下来会遇到什么？长发女性在游戏中又扮演了什么样的角色？她会是我们的另一个同伴吗？各种新的疑问随着情报的公布也同时涌现出来。

### 茧与路希的关系是？

■作为路希的力量证明。

◀机械与生物相结合而生成强大的兵器，这就是圣府最强大的王牌之一。

在之前的前线中我们已经为大家介绍了路希与茧究竟是什么，而这次公布的新情报中则透露出了一些与之前我们的假设不相符的事实。

与之前我们所猜想的事实一致的是：在得到使命的同时，路希也相应地得到了一些非凡的能力，斯诺左臂上的黑色纹章烙印可能就是这非凡能力的证明。然而，当斯诺露出了自己的烙印的时候，却说出了“用这股力量来保护茧吧”的台词，完全推翻了之前我们所猜测的“保护处于原始状态的脉冲”这个设想，法尔希想要保护的是原来茧而不是脉冲，但是，它是想从谁的手里保护茧呢？

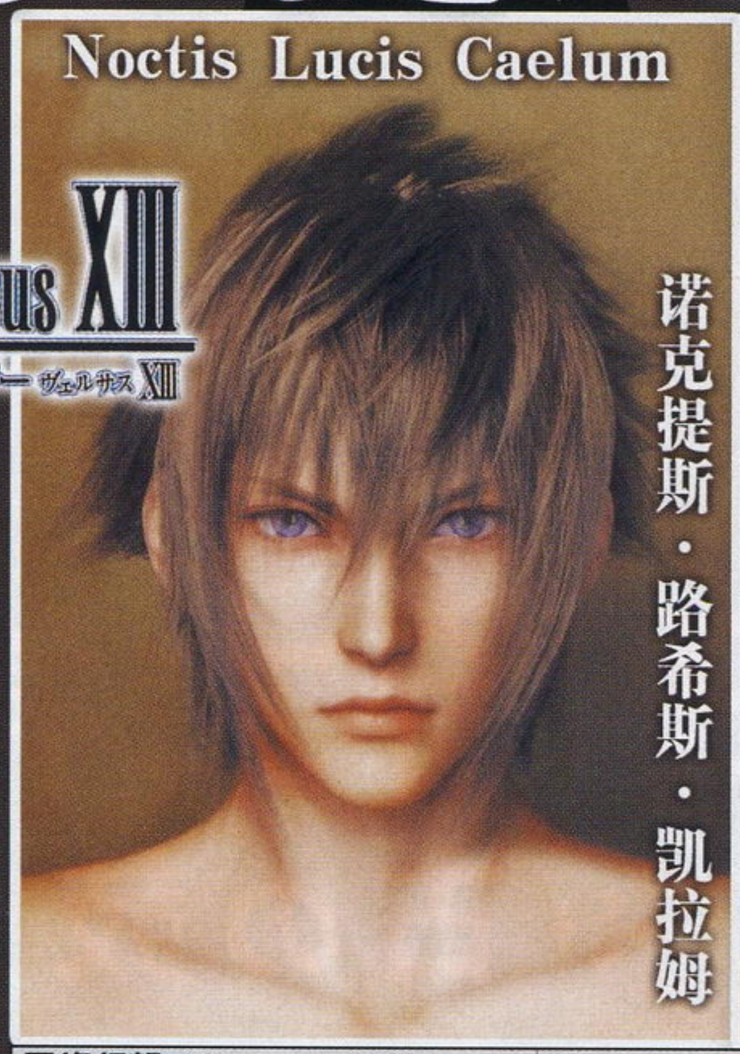
茧在本作中是一个相当繁荣的文明社会，经由圣府军统治，由于科学技术非常发达，统治机构圣府中有很多机械与有机物相结合的兵器，过去介绍过的会变形成机车的希瓦也被包含在内，总而言之，这是一个生物与机械结合如同家常便饭的社会，与处于原始社会的脉冲有着截然不同的特点，但是，从斯诺的话中看这个繁荣的世界可能已经发生或是正在发生着什么……这个巨大的谜团应该就是和故事中心紧密相连的关键了吧！

▶繁荣的社会与过度发展的科技可能会是将茧带向灭亡的原因吗？

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 新的疑问也随之而生！



| 最终幻想 Versus XIII | Square Enix | 角色扮演 |
|---|---|---|
| PS3 | FINAL FANTASY Versus XIII | 日版 |
| 发售日未定 | 人数未定 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | |

## 解谜篇

### 夜与星 男女主角的姓名终于公开！

在最新公开的影像中，一直以来困扰着我们的主角与女主角的姓名问题终于得到了解释，通过他们的交谈，我们终于知道了男主角叫做诺克提斯(昵称是诺克特)，而神秘女主角的名字叫做史黛拉，她是戴涅布莱王国(デネブラエ)贵族芙蕾家(フルーレ)的大小姐，有着非凡的气质与优雅的举止。

当然了，花费了这么久才公布的姓名中自然也蕴藏着一定的秘密，在之前的报导中我们为大家解释了拉丁文中诺克特是“夜”，而史黛拉是“星”的意思，将这次公布的全名连起来，诺克提斯·路希斯·凯拉姆的意思是“夜”、“光”、“空”，而史黛拉·诺克斯·芙蕾则是“星”、“暗”、“剑”，看来两个人对立而又相互关联的未来已经在姓名中就有所预示，此外，史黛拉所在的国家戴涅布莱也有“暗”的意思，这莫非象征着他们最后走到兵刃相见的地步，也与自己的国家立场有着不可分割的关系吗？

▼两个人的初次相遇给彼此都留下了很深的印象。

### 冷酷还是装帅？诺克特出人意料的真实性格

在很久之前访问野村哲也的时候，他对我们卖了一个小小的关子，声称本作的男主角诺克特有着和之前任何角色都不同的性格，而现在，通过这段影像和野村最新的访谈，我们终于彻底明白了——其实诺克特是个非常内向害羞的人。

在与史黛拉交谈的过程中可以很明显地看出两个人之间的性格差别。史黛拉与诺克特交谈的时候用词虽然相当严谨，但是不会让人产生小心翼翼的感觉，相较之下，诺克特则是不停地转过身去，不敢正面注视史黛拉，虽然为了掩饰害羞而故作镇静，但是仔细观察，会发现眼神与举止其实都很拘谨不安。当然，随着和史黛拉的熟悉，诺克特也渐渐放松并自在起来，不过这内向的性格应该仍会让许多玩家产生认同与亲切的感觉吧。

▲诺克特虽说是个充满自信的人，不过个性却相当内向害羞。

▲虽然一开始会让人觉得有点难以亲近，不过其实都是误会。

## 新谜团篇 “光”究竟是什么？

当诺克特和史黛拉相遇之后，接下来的对话却向着让人意外的方向发展，史黛拉似乎拥有能够看到“光”的能力，当她知道诺克特和自己一样能看到“光”后，便开始说起自己祖国关于女神艾特罗(エトロ)的传说，内容是女神艾特罗在开启死国大门的时候发现了能看到“光”的人，之后能够看到“光”的人便被赋予了力量。

不过，诺克特似乎觉得“能够看到光”这件事很难以出口而不愿承认，当史黛拉离开之后，楼上就只剩下了诺克特一个人，此时，诺克特的头顶上突然传来了一个声音，由于诺克特所对话的角度是不可能有人存在的空中，相信这应该是只有他一个人才能听到的声音，至于是否因为与史黛拉的相遇而促进了声音的出现就不得而知了。

▼诺克特似乎有过因为能看到“光”而被人疏远的过去，所以才不愿意提起。

话梅杂志&3D M-SMV
www.plumbook.cn

前作UCG评分回顾 游戏名 最终幻想XII 机种 PS2 评分 30

# THE CONQUEROR 霸王

## 最后的神迹

身为神迹管理着之一的霸王由于担心人类过于依赖神迹而导致世界毁灭，于是打算将神迹的力量解放，但是这样的话人类也有很大的可能被神迹的力量所吞噬，就像威尔弗雷德一样。拉什为了不再失去自己所珍惜的亲人与同伴，关键时刻终于阻止了霸王。不过在世界各地的神迹消失的同时，拉什本身作为一个神迹也将随之逝去，虽然很难接受这样的事实，戴维德和伊莉娜也只能含着泪与他告别。在没有神迹存在的明天，一切都将从头开始，相信人们一定会在某一天再次想起这名曾经为了亲人和朋友的未来而奋斗过的青年，想起那最后的神迹……

—The End—

## BOSS カスタネア、ロエアス

最终战的前半部分是和卡斯塔奈尔（カスタネア）以及罗艾尔丝（ロエアス）的对决，他们的HP都不是太多。建议所有小队先一拥而上直接将攻击力惊人、范围技能伤害大的卡尔塔奈尔解决。只剩下罗艾尔丝一个人时虽然她会使用5次攻击的“オーバードライブ”，但是威胁远没有卡斯塔奈尔大，我们很快就能将她消灭。

## 最终BOSS 霸王

将两名部下全部干掉，霸王就出现在场地的正中央。一开始他会召唤出“ロブオーメン”，建议还是将我方分为两组各自为战。负责牵制霸王的小队不要急于攻击，而召唤兽除了偶尔使用的范围魔法有点威力其他都还好对付。顺利消灭召唤兽并将霸王的体力打到一半以下时，他会发动“鬼人”，攻击力提高三分之二，想要不出事故我方最好保持3000以上的HP。比较郁闷的是霸王发动“フォトンフィールド”时回避率离奇的高，所有攻击几乎都无法命中。这时必须保存实力，只要有耐心和BOSS慢慢消耗，胜利最后还是会属于我们的。

## 通关心得

本作通关后没有二周目概念，直接返回标题画面读取最后的存档我们可以继续探索游戏的世界。鉴于流程中有不小难点，这里给大家稍微做一下简要说明。

①游戏前期尽量压低我方的战斗等级，只要能力提升即可。队伍也尽量不要战士和魔法师混编，多培养拥有回复技能的角色；

②地狱门一战之前完成所有DISK1任务，包括艾玛牺牲前的委托以及各个城市的魔女任务；

③流程中难度较高的几场战斗建议成长到以下条件再去挑战：地狱门——各小队HP2000起，战斗等级40以上；第五据点战——各小队HP3000起，战斗等级60以上；最终战——各小队HP4000起，战斗等级70以上。BOSS战每队中都要有能够回复和复活的队员，具体配置要视各个玩家的队员培养情况；

④本作的工会委托和主线流程同样重要，平时尽可能多地完成委托可以让主线进行得更顺利，有很多地点和城市也只有通过工会委托才可以进入。

## 采取点说明

在游戏中，多利尔（ドリル）会帮助我们在迷宫中采取各种各样的宝藏和素材，是非常讨人喜欢的小家伙。每个迷宫中多利尔可以挖掘的次数在屏幕右侧用“D-ACT”来表示，挖的次数增多它也会随之升级（最高16级）。攒齐了多利尔收集的材料以及怪物掉落或分解的素材后，我们可前往城市中的锻冶屋去强化或者制造更强的武器和道具。

| 采取点种类 | |
|---|---|
| **种类** | **获取物品** |
| 采掘（岩石） | 石头、结晶等矿物 |
| 伐采（草丛） | 木材、花等植物 |
| 潜行（地下） | 贵重金属与各种遗产 |
| 潜行（水中） | 水、油等天然资源 |
| 特殊 | 隐藏的财宝（只能挖一次） |

## 成就指南

本作的成就基本和流程剧情无关，大部分都是通过收集和成长得到的，还有些则是要讨伐工会委托中的稀有怪物，难度不小。另外目前官方只给出了600点成就的拿法，还有400点隐藏成就仍未公布。

| 成就名称 | 要求 | 点数 |
|---|---|---|
| バトルの上级者 | 战斗次数超过100次 | 20 |
| 战いの连锁 | 连锁战斗次数超过200次 | 30 |
| デストロイヤーは笑う | 消灭怪物数量超过2000只 | 30 |
| 秘められた力の解放 | 发动时间慢放能力超过100次 | 10 |
| 一瞬への挑战 | 会心攻击成功次数超过100次 | 10 |
| ギルドマスターの信赖 | 工会冒险数量完成超过30个 | 10 |
| 佣兵たちのリーダー | 在工会雇佣的佣兵人数超过30人 | 10 |
| 终焉の继承者 | 生产出道具“终焉の石” | 30 |
| 血に饥えた狩人 | 采取到道具“デスメタル” | 30 |
| 魔を统べる导师 | 获得道具“阵卷・ニンアズブラスト” | 30 |
| モンスター解体业者 | 分解的怪物数量超过500只 | 20 |
| リサイクルの重要性 | 分解的装备品数量超过300个 | 20 |
| 孤高の战士 | 成功讨伐“ストラトスフィアドラゴン” | 30 |
| 龙杀しの英雄 | 成功讨伐“エンシェントドラゴン” | 40 |
| 伟大なる战士 | 成功讨伐“虚空からの来访者” | 40 |
| 晓の英雄 | 成功讨伐“晓の新王” | 50 |
| 神杀しの英雄 | 成功讨伐“神と呼ばれしもの” | 140 |
| 战栗のハンター | 在一场战斗中杀敌超过30名 | 30 |
| 失われた神の诗 | 总消费金钱超过100000G | 10 |
| リッチなひと时 | 获得金钱总额超过200000G | 10 |

**下载内容**

游戏预定将不定期通过Xbox Live下载来提供更新。第一弹内容已于12月上旬放出下载，除了增加了一些工会探险内容以外，还开放了隐藏迷宫“超古代遗迹”。

www.pkmn.net

在上期，我为各位介绍了《啪嗒嘭2》极其厚道的试玩版，而在将正式版通关之后，我强烈地认为游戏的一代只能算是二代的一个“超大试玩版”，因为二代包括了一代所有的内容，又将所有元素扩充一倍，有没有玩过前作都不会留下遗憾，这种制作游戏的方式与态度除了“厚道”二字很难准确形容。本次的攻略略去了上次已经说过了的基本系统，以及试玩版——也就是正式版前8关的流程。当然，我做人也要厚道，前8关的重要内容都以备忘录形式写在了页面下方，就算您没有买到上期杂志，也不会因此有所遗漏。好了，接下来就让我们一起进入欢乐的PATAPON时间。

PATAPON 2 DON CHAKA

パタポン2 ドンチャカ♪

| 啪嗒嘭 2 | SCE | 音乐 |
|---|---|---|
| PSP | PATAPON 2 DONCHAKA | 日版 |
| | 2008 年 11 月 27 日 / 1～4 人 | 4980 日元 |
| | 对应网络下载（3800 日元） | 对应玩家年龄：全年龄 |

一周目通关时间：20小时　全面具收集：45小时以上

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 胜负师　美编 NINA

# 系统补完计划

## 所有指令

《啪嗒嘭2》的指令比前作增加了两种，祝福指令可以消除全队的异常状态，在一些BOSS战中比较有用；而跳跃是一种新的回避指令，跳跃的滞空时间比较长，回避地面型的攻击比后退指令安全性更高一些，同时也有一些攻击不能用跳跃回避，与后退指令互为补充。蓄力之后使用攻击指令，投矛、弓箭、号角、飞鸟、魔法5个远程兵种的普通攻击变为FEVER状态下的攻击。而近战兵种都有特殊的蓄力攻击：盾牌嘭为升龙剑，骑马嘭为突击后不往回退，大个嘭为地震攻击，机械嘭为扔石头。另外，魔法嘭装备特殊的魔杖时，蓄力之后会使用强力型魔法。

| 命令 | 指令 | 鼓点音效 | 指令习得方法 |
|---|---|---|---|
| 前进 | □・□・□・○ | PATA PATA PATA PON | 游戏开始时习得 |
| 攻击 | ○・○・□・○ | PON PON PATA PON | 在第一个狩猎关卡中习得 |
| 防御 | △・△・□・○ | CHAKA CHAKA PATA PON | 在与英雄第一次相遇的关卡中习得 |
| 后退 | ○・□・○・□ | PON PATA PON PATA | 第一次打亚种巨像时习得 |
| 蓄力 | ○・○・△・△ | PON PON CHAKA CHAKA | 第一次打亚种猛犸像时习得 |
| 祈祷 | ×・××・×× | DON DONDON DONDON | 在鹰眼将军的剧情关卡中习得 |
| 祝福 | □・○・×・△ | PATA PON DON CHAKA | 第一次打亚种螃蟹时习得 |
| 跳跃 | ×・×・△・△ | DON DON CHAKA CHAKA | 第一次打咔噜噜时习得 |

## 奇迹图腾

获得“奇迹图腾”后，需要在出战前装备在旗手嘭下方的祭坛处才有效，在战斗中进入FEVER状态，再使用祈祷指令，就会进入祭天的迷你游戏，按提示重复指令，就能让天气发生变化，或是提升我方能力。奇迹图腾发生效力后，可以看到左上方旗手嘭处有倒数读秒，这是奇迹效果的持续时间，这个时间的长短会由迷你游戏中指令输入的准确度来决定，比如求雨时指令全部完美输入可以得到120秒的下雨时间，如果准确度不够，那么只有80多秒的情况也有。因为进入祈祷状态后，FEVER会中断，所以非流程必要时，并不需要刻意使用奇迹图腾。

| 圈腾名称 | 效果 | 取得方法 |
|---|---|---|
| 雨之奇迹 | 天气变为下雨 | 下雨时进入第二个狩猎场，看到路标后按上面的提示输入四次指令 |
| 追风之奇迹 | 天气变为顺风 | 在沙漠狩猎场求雨，看到路标后按上面的提示输入四次指令 |
| 岚之奇迹 | 天气变为暴风雨 | 打倒LV.3的亚种沙虫后得到 |
| 地震之奇迹 | 引发地震 | 打倒LV.3的亚种机械兵后得到 |
| 吹雪之奇迹 | 天气变为下雪 | 在监视塔那关，摧毁冰塔后得到 |
| 攻之奇迹 | 全员攻击力上升 | 打倒LV.6的蓝龙或LV.2的红龙后得到 |
| 守之奇迹 | 全员防御力上升 | 打倒LV.3的亚种蜘蛛后得到 |

## 异常状态

上期的特快里已经对各能力数值进行的解释，这里重点说一下异常状态在BOSS身上的表现。注意，我方状态攻击发生率减去敌方状态抗性，才是最终的异常状态发生率，而BOSS在一些特定的动作中，比如某种无法取消的攻击方式，那么是不受异常状态影响的。（其实英雄也有这方面优势，比如在使用必杀技时，就对着火、冻结、睡眠三种异常状态免疫）

### 着火状态 Ignite

BOSS着火时，身上会出现一个或多个着火点，不断出现损伤，直至着火点消失，有点像RPG里的中毒状态，但BOSS不会出现硬直。

### 冻结状态 Freeze

BOSS被冻结时，身体下方会出现巨大的冰块，BOSS原先的攻击动作会被取消，之后在原地进行另一种攻击，而猛犸象兄弟和最终BOSS两兄弟则会乖乖等到解冻，或被打成眩晕状态后才会行动。

### 睡眠状态 Sleep

BOSS被催眠时，脑袋上会出现ZZZ的睡眠符号，所有动作都会停止，要么被打醒，要么睡到自然醒。

### 吹飞状态 KB

BOSS中吹飞状态时不是被打退，而是倒地昏迷或是原地站着作脑残状，同样会随时间恢复，或因其他状态攻击而提前清醒。

### 眩晕状态 Cnc

眩晕状态在BOSS身上表现为踉跄，也有玩家将其称之为“失衡”，失衡时BOSS的攻击动作会被取消，出现短暂硬直，同时从BOSS身上掉落道具、素材或是钱。制造眩晕状态是游戏中刷道具的理论基础。

### 会心一击 Crit

游戏中的会心一击率不光影响发生率，还是伤害的倍率，在BOSS身上没有特别的表现。但是巨像、机械兵两组BOSS对会心一击免疫，只能打出正常的伤害值。而螃蟹BOSS比较特殊，一开始不吃会心一击，但当身体部位被破坏时，该部位再受到攻击就会出现会心一击的伤害值了。

©Sony Computer Entertainment Inc.©Rolito/interrink.
www.plumbook.cn

## 存档继承

本作的存档继承系统比较有意思，还有不少的小秘密。

①继承前作存档只能继承钱，以及肉、木头、合金、矿石、蔬菜5种素材，当然还有玩家的名字，而英雄的名字是另外起的。

②第一个狩猎关卡天气为雷雨时，近终点处会有一个箱子，打开后里面是一代存档里的武器，每次可以随机获得一件。因为前作的武器装备这一作都有，所以意义不大。

③前作6个兵种中，如果有人进化成牛角嘭或是天使嘭，那么就不必走技能树，

直接可以造相关能力种族。不过要注意，能够提前进化的士兵数量也随前作，比如前作三个号角嘭中有两个是牛角，那么本作中也只有两个才能直接进化成牛角。

④继承试玩版存档后，可以得到一个帽子，装备后的样子是东洋武士扎起的小辫儿，其效果为6种异常状态全部免疫。

## 运蛋补完

游戏中一共有30颗蛋，其中有23个为BOSS关卡，7个攻城关卡，大部分BOSS是在第一次被打倒后把蛋交出来的，而攻城关卡通常是打LV.2时才会捡到蛋。游戏地图中有17个BOSS关卡，打蓝龙的场地起雾时出现红龙，下雪时出现冰龙，这样就有19个BOSS；有四个BOSS不在地图中出现，它们分别是一代的最终BOSS咕噜噜、普通螃蟹、食人花亚种以及巨像，它们的蛋需要打倒LV.1的同种族BOSS时才能得到，而同种族BOSS的蛋则要在LV.5时才会交出来。

运蛋模式中可以获得22个电脑控制的COM同伴(总数是25个)，99个英雄面具(总数是100个)，他们都会在固定的BOSS身上出现，出现顺序是COM→1级面具→2级面具→3级面具→4级面具→对应素材或道具，具体请参看流程中的"备忘录"部分。英雄面具4个一套，一般来说只有4级面具才较有实用价值。

这些物品的出现与玩家在最后孵蛋迷你游戏中的表现有直接关系，如果失误比较多，那么只能拿到低等级的素材或道具，而不会出现COM或英雄面具。另外，如果完美完成迷你游戏，那么用点数开宝箱所能得到的物品等级也会提升，60点(每点价值5元)的那个宝箱一般可以获得最好的素材或道具。只有主机才能获得蛋内的道具，联机玩家只能开宝箱。

## 迷你游戏

本次的迷你游戏在保留了一代所有迷你游戏的基础上，又增加了两个，而且每个迷你游戏都分为3个等级，只要无失误地完成低等级迷你游戏两次，就能开启更高等级，完成高等级迷你游戏能够获得更好的素材或道具。因为本作的升级进化系统令素材消耗量很大，所以用迷你游戏赚素材只在游戏初期作应急之用。不过铁匠的迷你游戏关系到32件强力装备，因此不能不玩！

### 种蔬菜

**出现方法** 打倒LV.3的蜘蛛，得到农夫的帽子后开启。

**游戏方法** 消费50、100、150元钱后开始游戏。这次的种菜改成了传统的音乐游戏形式，符号与左侧标志线重合时按圈就行了，玩过《太鼓之达人》的玩家应该不陌生。最后，巨大的花会有节奏地扔出蔬菜，在菜落到画面一半位置时，根据节奏按○键跳起接

住蔬菜，如果没有接住就会一无所获。

**获得物品** 根据按键的准确度，可获得一至三颗1～4级的蔬菜。

### 敲脚趾

**出现方法** 在练习关卡"攻击と防御の练习"捡到足疗师的帽子后开启。

**游戏方法** 消费50、100、150元钱后开始游戏。小山孩儿会发出4条固定的指令，玩家在每条指令后根据节奏按○键重复即可。这个迷你游戏的难度比前作增加了很多，比较容易失误，可能要交点学费，多试几次。

**获得物品** 根据按键的准确度，可获得一至六块1～4级的矿石。

### 做蛋糕

**出现方法** 打倒LV.3的不死鸟，得到厨师的帽子后开启。

**游戏方法** 消费50、100、150块钱后开始游戏。大锅会分三个阶段丢出原料，丢原料的密度会越来越大，站在锅上的厨师看准时机按○键把原料切碎即可，注意节奏。

**获得物品** 可获得一块蛋糕，需装备在旗手下方的祭坛处才能使用。根据游戏等级和按键准确度，得到的蛋糕

共分5级。1级蛋糕效果为下一场战斗我方全员体力增加20点；2级蛋糕效果为全员体力加40，攻击力加1；3级蛋糕效果为全员体力加60，攻击力加2，会心一击率加10%；4级蛋糕效果为全员体力加100，攻击力加5点，会心一击率加20%，冻结率与冻结抗性不变，其他所有数值增加10%；5级恶魔蛋糕的效果为全员体力加150，攻击力加8，眩晕、着火、冻结、睡眠的发生率各加20%。

### 打铁

**出现方法** 打倒LV.3的亚种猛犸象，得到铁匠的帽子后开启。

**游戏方法** LV.1时消耗50元和一块2级矿石，LV.2时消耗100元和一块2级或4级矿石，LV.3时消耗150元和一块2级或5级矿石。操作台在一拍中会拉动风箱一次或两次，那下一拍就要让铁匠挥动大锤相应次数。打铁一共分四个阶段，任何阶段都不要空挥大锤打中操作台，那样的话就什么都得不到了。

**获得物品** 使用2级矿石时，会根据按键的准确度，炼出一块1～4级的合金。用4级矿石完美完成迷你游戏时，可获得一件"神系"武器或防具(装备名称第一个字为"神")，全套一共16件，不能重复取得，之后只能取得矿石。用5级矿石完美完成迷你游戏时，可获得一件"魔系"武器或防具，全套也是16件，同样不能重复取得。(个人认为神系武器更好用，而且4级矿石也比较容易取得，推荐优先打造全套神系装备！)

### 摇大树

**出现方法** 在练习关卡"障害物を坏しゴールを目指せ"捡到小号手的帽子后开启。

**游戏方法** 消费50、100、150元钱后开始游戏。大树会发出8条固定的指令，玩家在每条指令后根据节奏按○键重复即可。节奏比较好把握，难度不大。

**获得物品** 每条指令成功后，树上都会掉东西下来，如果掉下树叶就表示什么都没得到。可能获得的素材有1～4级的肉、木材、皮、牙和骨头。

**BOSS对应素材** 1～5级的矿石→巨龙一族；1～5级的骨头→鸵鸟与不死鸟；1～5级的牙→蜘蛛与亚种蜘蛛；1～5级的木材→巨像与亚种巨像；1～5级的肉→猛犸象与亚种猛犸象；1～5级的皮→咔噜噜与咕噜噜；1～5级的蔬菜→沙虫与亚种沙虫；1～5级种子→食人花与亚种食人花；1～5级的液体→螃蟹与亚种螃蟹；1～5级的合金→机械巨兵与亚种机械兵。"亚种"指能力更强的BOSS。

转载请联系3DM-SMV
www.gamebook.cn

### 跳舞钟

**出现方法** 在“神の住まう空の城”捡到指挥家的帽子后开启。

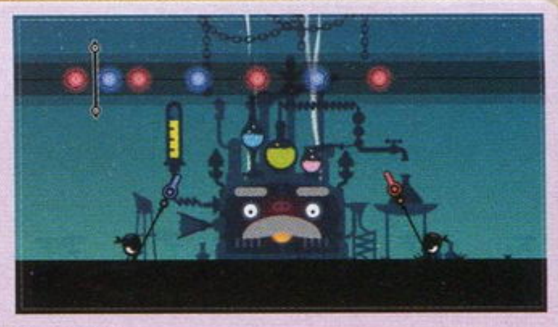
**游戏方法** 三个等级分别需要消耗一个、三个、五个任意品种的1～3级素材。与《太鼓之达人》的玩法相似，最后一个长条指令是○键连按。

**获得物品** 钱！是的，这个迷你游戏的作用是把过剩物资变成钱。用五个3级素材完美完成游戏，最后的连按也够快的话，应该可以一次得到2000元左右。

### 调药液

**出现方法** 打倒LV.3的猛犸象，得到药剂师的帽子后开启。

**游戏方法** 消费50、100、150元后开始游戏。与《太鼓之达人》的玩法基本相同，红色指令按○键，蓝色指令按□键，长条指令不是连打，而是按住。注意，长条尾端不必松开按键，这毕竟不是《DJMAX》，没有那么严格的判定。



**获得物品** 根据按键的准确度，可获得一瓶1～4级的液体。

## 能力进化手册

前作的能力种族为7种，而这一作以技能树形式将种族猛增至17种，且每个种族都可以升级，升至5级和10级时会增加特殊能力。虽然同种族不同兵种的HP、攻击力数值各不相同，但其他能力数值都是一样的，具有共通性，以下就对每个种族的能力进行简评。

### ノーマル→ノーマル→ノーマル

形象为普通啪嗒嘭，特点是能力平均，但攻击力低，升级后名字也不会发生改变。升至5级时对火、冰、眠抗性各加10%；10级时三种抗性各加40%。普通嘭升级的价值在于消耗过多的低级素材（汗），不过投矛嘭、盾牌嘭、弓箭嘭三个初级兵种可以选择一两个战士升到满级，因为只有普通嘭才能装备帽子，以免刷到的好帽子都浪费了。

### ピョピョ→ピョコラ→ピョコラン

形象为兔子，特点是移动速度快，对冻结有20%抗性，弱点为火属性攻击。5级时会心一击率、吹飞率、眩晕率各加10%；10级时三种能力各加20%，且对冻结状态免疫。兔嘭的能力优势不明显，移动速度和冻结抗性的适用广度也不够，因此不推荐升级。

### フヒョッコ→フヒョンク→ブーヒョンク

形象是猪，特点是不易被吹飞（猪的体重优势），眩晕率成长比较快，但攻击速度比一般的种族慢10%。5级时受到吹飞攻击弹开的距离很短，眩晕率增加50%；10级时对吹飞免疫，眩晕率增加100%。猪嘭可作为早期的前卫兵种来进化。

### ニョンタマ→ゲコロス→ゲコロンバ

形象是由蝌蚪变为青蛙，特点是对着火有20%的抗性，也不怕雷属性，会心一击率成长性高。5级时着火抗性增加到40%，会心一击率增加80%；10级时对着火免疫，会心一击率加200%。蛙嘭虽然有些特异功能，无奈体力少，攻击力也不高，实用度欠佳。

### フミャ→フミャール→フンミャガ

形象是猫，特点是攻击速度比较快，会心一击率也较高，冰属性是其弱点。5级时攻速快30%，会心率加40%；10级时攻速快50%，会心率加130%。不过猫嘭的攻击力和体力偏低，特点也不鲜明，因此基本没有进化的价值。

### メニョッキ→キスツク→モリウッシー

形象是树苗、小树再变成大树，特点是体力和眩晕率的成长性非常高，但非常怕火。一开始着火抗性就减20%，5级时变为减40%；10级时变为减80%，且火属性伤害值变为2倍。当然，对于各兵种大树嘭600～800的体力上限来说，怕火不是大问题，而且10级时增加200%的眩晕率，让大树嘭成为本作中最实用的种族，没有之一。（详见“主流战术”部分）

### ワンダ→ワンダバ→ワンダバダ

形象是狗，特点是攻击力比较高，而且伤害稳定，另外附加20%的眩晕率，睡眠是弱点（小狗贪睡？），睡眠抗性减40%。5级和10级时眩晕率分别加30%和50%，攻击力最高可上130，在初期兵种中已经算是比较有杀伤力的了。狗嘭的会心一击率太低，体力也不高，对其实用度有一定限制。

### チク→チックリ→チクリンチ

形象是刺猬，特点是攻击速度最快，比较怕冰，冻结抗性减20%。5级和10级时，能力提升主要集中在攻击速度上，最多加快90%的攻击反应，就算装上减速的重装备，一回合也能行动两次。因为防御力低、攻速快的关系，弓箭嘭进化成刺猬的价值比较高，其他后卫兵种也可以尝试一下。

### ウホホ→ウーホホ→ウホッキャ

形象是的猴子，特点是攻击附带眩晕、着火、冻结、睡眠4种异常状态，但攻击力完全不成长。四种异常状态概率一开始是各加5%，5级时各加25%，10级时各加50%。猴嘭攻击力最低不说，每种异常状态的概率都不算太高，其实用性很难让人放心。

### カノッコ→カノキョン→カノティア

形象是鹿，特点是集中强化近战能力，除了体力和攻击力，还有会心一击、吹飞、眩晕3种状态的抗性和发生率共8项能力会平均增长。5级时三种状态的抗性各加25%；10级时对这三种状态都免疫，会心率、吹飞率、眩晕率各加50%。从能力上看，鹿嘭可以胜任所有的近战兵种，但再往前进化一格就是牛角嘭了。和牛角相比，鹿的实力的确差得比较远，只能用来当过渡品种了。

### モフ→モフール→モフルモ

形象为绵羊，特点是不怕冷，有60%的冻结抗性，不过怕火，着火抗性减40%，但火属性以外的伤害都会减轻，其体力成长性非常高，只是速度略有些慢。5级时这些特点会更明显；10级时对敌人的会心一击、吹飞、眩晕完全免疫。虽然看似很强，但绵羊嘭因为攻击力不突出，只在游戏初期作为前卫兵种才值得进化。

### チギョビ→ギョビッチ→ギョビッチバ

形象是鱼，特点是攻击力、会心率、眩晕率几项能力成长都比较平均，对敌人的会心一击有30%的抗性，不过火、冰、雷3个属性攻击都是其弱点。5级时会心一击抗性为50%；10级时对会心一击免疫。鱼嘭的体力少，弱点多，是最不推荐进化的种族。

### コッペン→スッペン→スペング

形象是企鹅，特点是对冻结有很高抗性，且攻击附带冻结效果，冰属性伤害减轻，不过火和雷是其弱点。5级时冻结抗性加50%，冻结率加100%；10级时对冻结免疫，而冻结率达到了250%，很容易将敌人变成冰块。同样是状态攻击型种族，企鹅嘭因为体力和攻击力的老问题，只能充当辅助型的角色。

### マッシュ→マシュロ→マシュリロ

形象是蘑菇，特点是拥有最高的吹飞能力，不怕催眠，且本身就是“催眠大师”，火属性是其弱点。5级时睡眠抗性加50%，吹飞率和睡眠率各加120%；10级时对睡眠免疫，而吹飞率和睡眠率各加300%。蘑菇嘭算是状态攻击型的特异种族，虽然体力和攻击力普普通通，但吹飞+睡眠可以让抗性低的敌人几乎失去战斗能力，合理运用可以派生出一些有趣的打法。

### サバラ→バーサラ→ババッサ

形象是天使，一开始可能看不出来，升级后才会发现这就是前作中最高等级的天使嘭。他的特点是移动速度为普通种族的1.2倍，有20%的睡眠抗性，会心一击率全种族最高，成长性也体现在这两方面。5级时睡眠抗性加50%，会心一击率加150%；10级时对睡眠免疫，会心一击率增加400%。因为会心率不是发生几率，而是伤害倍率，FEVER时的3倍伤害结合4倍会心率，12倍伤害

话梅集志&3DM-SMV



**前8关备忘录1**

完成破坏障碍物的练习可以获得小号手的帽子，开启摇大树的迷你游戏；完成LV.1的攻防练习，可以获得足疗师的帽子，开启敲脚趾的迷你游戏；攻防练习时打的炮台体力无限，不能将其催毁，正确的通过方法是大炮开火时使用防御指令，大炮停火时使用攻击指令，坚持数分钟便可通过，利用盾牌英雄的必杀技会比较容易。

令天使嘭的平均伤害输出甚至高于牛角嘭！不过，天使的体力成长性很低，一般只能当后卫兵种来使用。

### モギュ→モギューン→モーギュギュ

形象是公牛，牛角嘭是前作的最强兵种，其特点为攻击力上限最高，HP和眩晕率也比较突出，但移动速度非常慢，攻击速度也比一般情况慢40%。5级和10级时变化最明显的是攻击力上限，10级时威力一般都在400以上，但伤害输入波动相对较大。作为战车型的究级嘭，牛角在本作中依然有上佳的表现，只是因为攻击力太高，不适合用来刷素材。

### ギャバ→ギャバーン→ワギャンバ

形象是恶魔，是新增的究极嘭，其特点是拥有较高的体力，最高的着火抗性和着火率，而受到冰和雷属性以外的攻击时伤害值都会减半，可称着上是真正的“小强”！5级时着火抗性加100%，着火率加120%；10级时对着火免疫，着火率则是300%，攻击力上限也能达到180左右。由于需要最高级的素材，所以制造恶魔嘭的代价很高，会心一击率低，着火以外的状态攻击能力也很低的缺点，令其实用度低于前两种究极嘭。

# 主流战术分析

本作中新增的英雄实在太强大了！强大到游戏中几乎所有的主流战术都与英雄的能力或英雄的必杀技有关，这里就总结几种运用最广泛的战术，从其原理和优缺点上，应该可以举一反三，结合9个兵种，17个种族，153种变化，成千上万种组合，或许各位玩家可以创造出与众不同的全新战术。

## 防守艺术——无敌盾

在《啪嗒嘭2》初心者中十分流行的一种简单直接的战术，核心就是利用盾牌嘭英雄的必杀技可以让全体处于无敌状态的特点，以刀枪不入、百毒不侵（不会中异常状态）的神棍姿态虐杀敌人。

尽管这种战术易于理解和掌握（条件是得把难度调成EASY，否则很难保证长时间处于必杀技状态，下同），但是无敌盾战术的适用范围并没有想像中那么广。除一般的攻城战、还有鸵鸟、巨像、猛犸象、沙虫四组没有一击必杀型攻击的BOSS外，其他战斗用盾牌嘭英雄都不保险，因为盾牌嘭属于前卫兵种，BOSS的一击必杀的攻击对象优先选择前排的英雄。被一击致死是不能复活的，英雄消失后，防守战术就会被彻底瓦解！

另外，无敌状态的英雄不参与攻击，伤害输出的重任全部落在普通士兵身上，战斗时间可能会拖得比较长。至于运蛋模式是有时间限制的，这种持久战打法显然不合适，依赖于COM也不靠谱。还有固定为NORMAL难度的运蛋模式，想长久保持无敌状态，那手感得非常好才行。

总的来说，这一战术比较适合游戏初期使用，比如第一次打冰龙，实力比较悬殊时，可用无敌盾战术将其磨死，中后期不应太过依赖于无敌。

## 输出为王——闪电弓

“闪电”指的是英雄最初戴的那种加快攻击速度的面具，4级面具在亚种蜘蛛的运蛋模式中可以得到。大树弓+4级闪电面具，其攻击速度是0.40秒，发动必杀技时，那射速完全就是机关枪，且弓箭的必杀技不受风向影响，并带有贯通特性，也就是说如果BOSS身上有多个部位有受攻击的判定，那么必杀弓箭是可以一次对多个部位造成伤害的。高速箭阵与贯通效果结合产生的伤害输出非常高，就算是用最差的弓，用大树闪电弓所刷的道具数量通常要比大树马少一半以上。

闪电弓战术的优势在于安全系数高，英雄处在后排，不易被BOSS一击必杀，而且适应性高，几乎所有的关卡、所有的BOSS都可以用闪电弓来应对，整体效果都不错。就算没按出必杀技，只要装备有贯通效果的神弓（在打铁迷你游戏中取得），也有FEVER状态一回合6箭的小型箭阵。

在不注重过程、无法刷素材的运蛋模式中，玩家可以单纯追求攻击力，牛角或是天使闪电弓英雄的伤害效率极为夸张，很多低等级BOSS几秒钟就倒下了。用这种速杀战术对付二代的最终BOSS非常合适（在它身上刷不出素材，只会得到钱）。

闪电弓的缺点是一些BOSS走到特定位置时，箭雨必杀攻击会有死角，无法集中命中，需要自行调节距离。还有一点就是高速射箭时英雄不能移动，也有可能受到BOSS一击必杀的威胁。不过，闪电弓在适用范围上优势明显，是我个人最喜欢使用的一种战术。

## 致富有道——大树马

“要想富，多种树。”这句话在《啪嗒嘭2》中几乎成为了真理。从能力进化分析来看，大树嘭最强大的地方是超高的眩晕率（Cnc），很容易取消BOSS的攻击并让BOSS掉落道具。而骑马嘭英雄的必杀技是持续型的突击，进化成大树后，如果保持必杀技状态，在BOSS体力削减到一定程度后，往往会把BOSS锁住，让它不停眩晕，不停掉道具。为了一次刷出更多的道具，使用大树马战术时要选择威力最低的武器，派最少量的同伴，（我一般是派三个骑兵）这样一来一场战斗刷出的素材甚至可以把大半个屏幕遮住。素材多了，才能让部队发展进入良性循环。

如果说这个战术有什么缺点，那还是英雄太容易死了，体力多也扛不住一击死，遇到BOSS的一击必杀取消不了时，一定要果断地中断FEVER保住英雄。另外，部队中各可以加一些其他兵种的大树嘭，万一必杀技中断，也还是能以较高几率打出眩晕状态。大树马英雄还可以装备增加冻结率或是吹飞率等状态型面具，多种异常状态的配合可以减少BOSS的攻击机会。

大树马战术在运蛋模式中的作用大小，也和必杀技的手感好坏有关，很难像在EASY难度中那么得心应手。

## 最佳助攻——蓄力魔

英雄的必杀技虽猛，但使用马和弓在使用必杀技时不能移动，随着BOSS等级的提高，体力和攻击力也逐步上升，就算大树嘭有800以上的体力，到后期也挨不了两下。而且这刀快架也不住肉厚，战斗拖长了，承担的风险也就变大了。

而本作中新增的魔法嘭有宝贵的回复特性，在使用防御、蓄力指令时，只要魔法师手中的魔杖有回复功能，那么就会转攻击为全体回复，充当奶妈的角色，回复量值得信赖。同时，魔法嘭在装备神杖、太古杖等几种强力魔杖时，蓄力魔法攻击效果会大幅强化，这就形成了蓄力与攻击指令交替使用的“蓄力魔战术”，回复攻击两不误，配合大树马或闪电弓使用都是可行的。

当英雄选魔法嘭为职业时，比较适合用于攻城战，因为其必杀技的陨石魔法对城墙有特效，至于种族方面可选择牛角或天使，伤害输出一流，在部分运蛋模式中使用也有奇效。另外，魔法嘭英雄在面具选择上比较自由，战术扩展性方面有更多可能。

**前8关备忘录2**

通过LV.2的“カーメン砦攻略战”，可以得到一个蛋，完成这个攻城战的运蛋模式可以获得一个大个嘭COM；第一次完成笨鸟BOSS的运蛋模式，可以获得一个号角嘭COM，之后可以取得增加体力上限的英雄面具；在下雨时进入第二个狩猎场，按路标上的提示输入四次指令可获得“雨之奇迹”的图腾。英雄换兵种需在整备画面按□键。



新枪手&3DM-SMV
www.plombook.cn

# 流程攻略指南

**注：前8关的试玩版初期流程详见上期杂志“特快专递”栏目。**

## 09 ゴーンの试练

这一关进入后如果鹰眼将军出来说几句话，然后任务就失败了，那么请确认在出战前是否装备了“雨之奇迹”的图腾。（“雨之奇迹”在第二个狩猎场，近终点处有一个路标，按照上面的提示输入四次指令即可获得）在取得×键的DON指令后，先进入FEVER状态，之后根据鹰眼将军的节奏提示，输入祈祷指令，就能求雨了。求雨过程其实就是按节奏重复数排指令，听到“嘿”一声就是玩家输入指令的时机。成功后本关就通过了，不需要进行战斗。

## 10 よこしまな见えざる手

这一战的BOSS是一只大蜘蛛，从关卡介绍上就可以了解，雨是这个BOSS的弱点。求雨后，场景中的大雾就散了，大雾中BOSS是无敌的。它的毒液有催眠效果，其他攻击的伤害值并不大，手头的兵种如有较高的攻击力或较强的CNC能力，可以让大蜘蛛还没怎么动弹就被解决。如果打得比较慢，可能需要再次求雨。

**BOSS备忘录** 打倒LV.3的蜘蛛，可得到园丁的帽子，这样就能玩种菜的迷你游戏了；第一次完成蜘蛛的运蛋模式，可以得到一个投矛嘭COM，之后可以得到增加移动速度的英雄面具。

## 11 决战！ゴンロック山

鹰眼将军终于出手了！他的攻击和前作一样，还是对我军全体都能造成伤害的旋风，不过好在威力不大。这一战敌军的骑兵很活跃，建议我方英雄也选择骑马嘭，用必杀技在前面顶住的话，一般来说敌兵是近不了身的。慢慢推进到一定程度，鹰眼的部下被面具族干掉了，之后他就闪了，并留下一瓶回复药，他的立场实在奇怪，不知是敌是友。之后没有难点，一路杀过去便可。

## 12 岩山をおおう魔性の雾

第11关的场地通过后变为狩猎场。这个狩猎场雾天会出现天牛，掉木材；其他天气会出现金鸵鸟，掉红骨头；不下雨时出现蝙蝠，掉牙和液体。

**关卡备忘录** 蝙蝠中会有一只颜色不同，第一次干掉它后可以获得打亚种蜘蛛的地图。

## 13 原野の秘境ダチャラ遗迹の守护者

获得地图后，原先蜘蛛BOSS的左侧多出一个关卡，这里会出现紫色的亚种蜘蛛，其攻击方式和基本打法没什么变化，只是体力和伤害值会多一些。

**BOSS备忘录** 打倒LV.3的亚种蜘蛛，可获得“守之奇迹”的图腾；完成亚种蜘蛛的运蛋模式，可以得到增加攻击速度的英雄面具。

## 14 剑が峰エッジッジ断崖の要塞

这个要塞关卡没有什么特别之处，就是比较长，好在中途会有一次补给，一般来说可以撑过。最后一个高塔上有炮台，加上下方有草地，可以造成比较大的伤害，迅速移动至塔下方，可让炮台的命中率大减。

**关卡备忘录** 通过LV.2的断崖要塞，可以获得断崖要塞的蛋；第一次完成断崖要塞的运蛋模式，可以得到一个盾牌嘭COM。

## 15 云魔人フアラマタラの护る空

云魔人的攻击方式比较诡异，但攻击频率并不高，它的手可以把士兵弹远。相比之下，比较麻烦的是吐烟圈，这一招会对我方全员进行的冻结攻击，抗性不足的话打起来会有些吃力。敌方会有一个高塔，除了弓箭手，还会第一次出现鸟兵，还好攻击威胁并不大。这一关不算BOSS战，而算攻城战。

**关卡备忘录** 第一次完成云魔人的运蛋成功，可以得到一个骑兵嘭COM，之后可以得到减轻雷属性伤害的英雄面具。

## 16 神の住まう空の城

这一关可以看到戴着蝎子头饰的冥界士兵，他们的装备和基础能力比一般士兵都要高，用必杀技伤害输出高的英雄可将他们迅速压制。中途可以回复一次，接近终点时会有结界挡路，敌人也会前仆后继地阻止玩家前进。此时鹰眼将军突然出现，他会站在我们这边，其旋风攻击可谓锦上添花。

**关卡备忘录** 这一关可以得到指挥家的帽子（好像是假发才对），过关后可以玩跳舞钟小姐的迷你游戏。

## 17 监视塔とふたりのカーメン

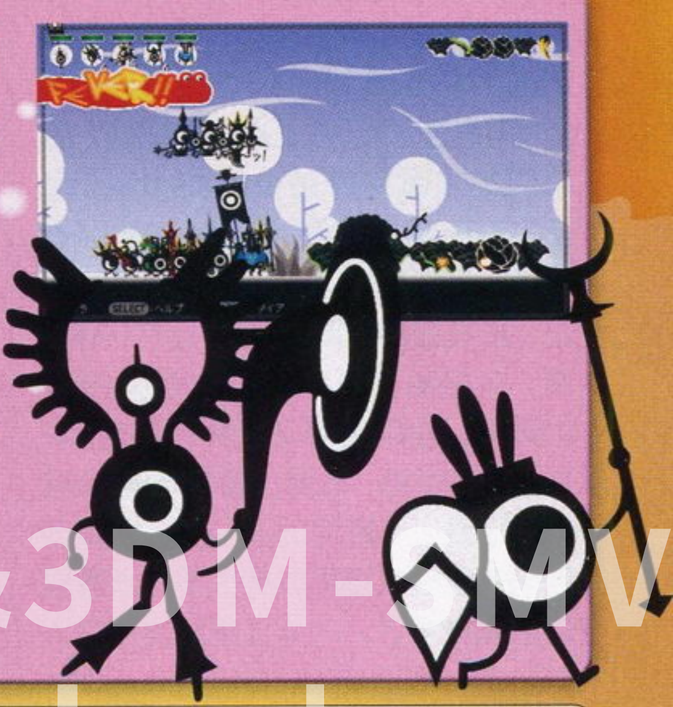
这一战没什么难度，只是敌方的飞天将军会不停干扰，因为其攻击力并不算大，大可不必理会，以英雄开道，很快就会到达冰塔处。冰塔比较坚固，以大个嘭或机械嘭的必杀技拆除违章建筑会比较轻松。

**关卡备忘录** 摧毁冰塔之后可以取得“吹雪之奇迹”的图腾。

## 18 ブリュン雪原に泣く子羊と母の怒り

通过监视塔后，此处会变成狩猎场。这个狩猎场雪天和晴天的敌人配置不同，不过临近终点时都会有母羊出现。攻击母羊会跳出一些小羊，它们会掉1到3级的皮，早期可以在这里刷所需的皮素材。

**关卡备忘录** 第一次干掉母羊后，可以得到打亚种巨象BOSS的地图。



**龙族备忘录** 打倒LV.6的蓝龙或LV.2的红龙，可以取得“攻之奇迹”的图腾，第一次完成蓝龙的运蛋模式，可以获得一个骑马嘭COM，之后可以取得减轻火属性伤害的英雄面具；完成红龙的运蛋模式，可以取得增加着火回避率的英雄面具，第一次完成水龙的运蛋模式，可以获得一个强力的魔法嘭COM，之后可以取得增加冻结率的英雄面具。

www.planbook.com 诺梅杂志&3DM-3MV

## 19 ネオガイン遗迹の觉醒

得到地图后，在断崖要塞右边会多出一个BOSS关卡。这一关的BOSS是一位老朋友，那就是前作中的亚种巨像，它的攻击方式没有什么变化，只是多了一招飞扑。因为这关一开始可以习得重要的后退指令，所以当BOSS使用飞扑、敲击或是“推土机”等攻击时，都可以利用后退来回避，就是使用必杀技的英雄可能要硬挨一下。

**BOSS备忘录** 本关可习得后退指令；打倒亚种巨像，可以得到巨像

的蛋；第一次完成巨像的运蛋模式，可以取得一个弓箭嘭COM，之后可以得到增加吹飞回避率的英雄面具；打倒LV.5的亚种巨像，可以得到亚种巨像的蛋；完成亚种巨像的运蛋模式，可以得到增加吹飞几率的英雄面具。

## 20 大冰壁の突贯大作战

大冰壁的场景比较大，而关卡提要中重点提到了要配置盾牌嘭、骑兵嘭等前卫型兵种，以抵挡敌人的攻击，并且还要抵御连射型雪球炮。雪球炮没有攻击力，但是却有较高几率让我方士兵冻结，不过因为对使用必杀技的英雄无效，所以并没有想像中那么麻烦。虽然这一关有敌方骑兵将军和铁锤将军同时出场，不过每消灭一门雪球炮，就能获得一个回复药，我方士兵的体力经常处于满值，这让本关的难度大减。选项体力较多的大个嘭英雄，用必杀技顶在前面，后面的部队就会十分安全。

**关卡备忘录** 通过LV.2的大冰壁，可以获得大冰壁的蛋；第一次完成大冰壁的运蛋模式，可以取得一个号角嘭COM。

## 21 凍りついた古代マンボスを倒せ

猛犸象虽然体型巨大，但是难度并不高。它没有一击必杀型的攻击，几种攻击的起始动作明显，可以用后退指令轻松回避。英雄以近战型必杀技猛攻，可与BOSS硬扛。猛犸象体力被打至下一阶段时，并不会后退，而是使用全体冻结，但不会对我方造成实际的损伤。

**BOSS备忘录** 打倒LV.3的猛犸象，可以获得药剂师的帽子，之后就能玩调制药液的迷你游戏了；第一次完成猛犸象的运蛋任务，可以得到一个大个嘭COM，之后可以获得减轻冰属性伤害的英雄面具。

## 22 キラリ星と黒い星

本关不会发生战斗，只要跟着幸运星走就行了。记得不要走得太快，可以前进一步，就防御一次，让星星处在第一个队员的正上方就差不多了。过一会，星星会抛下关键道具，这样就会在猛犸象BOSS右边出现新的关卡。

## 23 マンボ-遗迹に尖る原始の牙

蓝色的亚种猛犸象攻击方式与普通大象基本相同，但体力和攻击力更高，可以当高等级的普通象来打，战术要领不变。

**BOSS备忘录** 本关可以习得蓄力指令；打倒LV.3的亚种猛犸象，可以得到铁匠的帽子，之后就可以玩打铁的迷你游戏了；完成亚种猛犸象的运蛋模式，可以获得增加冻结回避率的英雄面具。

## 24 冥界の门がひらく记忆

冥界之门和投矛将军的配合倒也不算密不透风，特别是冥界之门开始阶段的镭射攻击以及第二阶段的导弹攻击，似乎奈何不了飞鸟嘭，只对地面体力较低的作战单位有一定威胁。英雄以伤害输出最高的近战型必杀技破门应该也不成问题，至于投矛将军，冥界之门一破，落单的他便不堪一击。

## 25 始まりの爆心地

这一战的对手是铁锤将军，在削减了铁锤将军一定的体力之后，他的身后会出现一个类似冥界之门的魔物，这个家伙的主要攻击手段是抛石块，攻击力不小，而且从它肚子里会出现不少的冥界士兵。当然，如果我方的英雄足够强大，那么依然可以将敌人压制住。过关后，冥界之门可以反复挑战，但并不会获得蛋。

## 26 セカイのヘソに立つ邪心

这一关BOSS咔噜噜玩过前作的朋友一定不陌生，它就是一代的最终BOSS恶魔咕噜噜的亚种，其攻击方式与咕噜噜基本相同。不过因为在战斗之前可以习得跳跃指令，因此像恶魔形态的能量球等攻击可以完全回避了。不过恶魔伸手抓士兵这招还是一击必杀的，所以前卫型的英雄很可能会一不小心就被秒杀。

此战推荐远程攻击型的英雄，会安全许多。在受到一定伤害时，恶魔会变成鲨鱼形态，鲨鱼的后退头撞可配合好节奏用跳跃或后退躲过，如果旗手被撞死就前功尽弃了。鲨鱼多了一招喷射激光，威力强劲，虽然可用跳跃回避，但行动慢的士兵还是有可能被秒杀，把握不大时可用防御指令硬扛。

**BOSS备忘录** 打倒咔噜噜可以得到咕噜噜的蛋；第一次完成咕噜噜的运蛋模式，可以得到一个飞鸟嘭COM，之后可以获得减轻通常攻击伤害的英雄面具；打倒LV.5的咔噜噜，可以得到咔噜噜的蛋；完成咔噜噜的运蛋模式，可以获得增加攻击力的英雄面具。

## 27 火吹き山メララの不死鸟

这一关的不死鸟其实就是全身涂红的大鸵鸟，攻击方式也和鸵鸟BOSS基本相同，只是放屁不光带睡眠状态，还具有火属性。BOSS能力并不算太强，可以轻松应对。

**BOSS备忘录** 打倒LV.3的不死鸟后可以得到厨师的帽子，这样就能玩做蛋糕的迷你游戏了。第一次完成不死鸟的运蛋模式，可以获得一个机械嘭COM，之后可以获得增加着火几率的英雄面具。

## 28 コラアカン热砂を越えて

玩过前作的朋友对这一关的流程应该不陌生，出战前记得先装备“雨之奇迹”的图腾。沙漠前半段照常前进即可，敌方的魔法师死后会留下回复药。到达一块路牌处，要注意，前方地面会有火焰冒出，此时需要求雨才能通过。如果路上因为消灭敌人浪费了时间，没有一次跃过灼热地带，那么就需要多求一次雨。知道方法后，本关基本没有难度。

**强力装备系列**

除了在打铁的迷你游戏中可以获得“神系”和“魔系”两套装备，在所有BOSS身上都有机会刷出另外三套强力装备，它们分别是以加速、加会心率为主的“太古系”（タイコ）装备；追求最大伤害值但会大幅降速的“巨系”装备；追求最大会心一击率的“霸天系”（ハテン）装备。这些装备同样也是16件一套，完美主义者请慢慢刷吧！

诺梅杂志&3DM-SMV www.ptambook.cn

## 29 コラアカン热砂の巨大生物

这个BOSS关卡又会遇到一个老朋友，那就是前作中的沙虫BOSS。喷火、地震等几种熟悉的攻击方式都比较好取消，只要队伍中有几个大树形态的士兵，或英雄为大树形态，那么BOSS几乎没有出手的机会。

**BOSS备忘录** 第一次通过沙虫的运蛋模式，可以获得一个魔法嘭COM，之后可以获得增加眩晕回避率的英雄面具。

## 30 砂漠をけむらす岚のナゾは

打倒沙虫后，第28关的场地会变成狩猎场，在这里求雨会出现蜗牛，打死蜗牛可以获得种子，这样就能造几个初级的魔法嘭。另外，在路途中段，可以看到一个路标，照上面的提示输入□□△○四次，可以获得“追风之奇迹”的图腾。这个路标需要在下雨时才能看到，有沙暴时是看不到的，因此请保持下雨状态。

## 31 えっこらオアシス大争夺战

与大风车的战斗比起前作要简单一些，虽然逆风会让普通的弓箭、投矛攻击失效，但就算没有取得追风之奇迹，也可以凭借“拆房高手”机械嘭的必杀技迅速解决风车，只是要注意风车底部的一个喷火装置即可。另外，弓箭必杀技不受风向影响，外加贯通特性，也可以制造高伤害输出，连从风车里出来的敌兵都可以一并给予伤害，甚至秒杀。敌方机械兵的攻击带火属性，而弓箭手的攻击会导致睡眠，以进化大树为主力的玩家要注意。

**关卡备忘录** 打倒LV.2的风车可以获得风车的蛋；第一次完成风车的运蛋模式，可以获得一个投矛嘭COM。

## 32 假面の国と三神将

有不少朋友都卡在这一关。注意，一开始的城墙处不要进行任何攻击，贴住墙壁后视角会发生变化，之后三神将会在那里聊天，等他们聊舒坦了，就会扔下祭坛走人，视角正常后就可以攻击了。虽然这一战有面具族的大法师干扰，但因为有大量回复药，所以并不困难。但如果不知道方法，那么无限体力的三神将会一直挡住玩家的去路，用盾牌英雄的无敌必杀也没有用。（我试过用高吹飞率的英雄把三神将全部打到后排，一点一点挤着前进，快到终点时整支队伍会突然往回瞬移两个屏幕，周而复始，直到耗尽最后1点HP……）

## 33 めっちゃくジャグルの守护者

这个BOSS就是一代的食人花，放催眠气体、跳起重压都是老套路。由于身上的部位多，其攻击很容易被取消掉，但每次取消攻击，食人花都会用催眠气体反击，好在低等级下，催眠气体的威力有限。英雄在发动必杀技时不会被催眠，这一点也可以利用。食人花的一击必杀是先把士兵抓起来，在数个回合后将其吞食，把触手打掉就能救下我方士兵。

**BOSS备忘录** 打倒食人花后可以得到亚种食人花的蛋；完成亚种食人花的运蛋模式可以取得增加睡眠率的英雄面具；打倒LV.5的食人花后，可以得到食人花的蛋；第一次完成食人花的运蛋模式，可以获得一个盾牌嘭COM，之后可以取得增加睡眠回避率的英雄面具。

## 34 超绝望

前作有一关叫“绝望”，和本关一样是必败无疑的关卡，但利用盾牌英雄的无敌可以通过，只是流程因此会少五关！所以还是不要用这个方法为妙。想节省时间的话，进入关卡后直接退出就行了。

## 35 ジゴトン投石机を夺还せよ！

在原先巨像BOSS场地的左侧，出现了新的关卡。这一关的目的是夺取投石机，因为抢到投石车后，每隔几个回合就会自动使用投石攻击，且一路上的回复药不少，因此关卡难度不高。惟一要注意的是投石车怕火，遇到着火的草丛时不要走得太急，投石车被毁的话任务就失败了。

## 36 盾の神将ノ-メン

把投石车开往要塞，一路上还要受到假面三神将的阻挠，首先登场的是盾之神将。这一关的流程很像大冰壁那一关，也有雪球炮，且灭了雪球炮就有回复药，体力方面不用担心。盾之神将的攻击频率并不高，而且是边打边退，以近战型必杀的连续判定，可以轻松拿下神将。

## 37 枪の神将キ-メン

与枪之神将的战斗比起盾之神将要麻烦一点，因为要过沙漠，出战前先得装上“雨之奇迹”。进入火焰地带就得求雨，不然投石车几下就给烧成炭了。除此之外，一路上倒不会遇到太大阻力，枪之神将的攻防能力并不强，打败他便可越过沙漠。

## 38 杖の神将フックメン

杖之神将的体力虽少，但就实力而言的确要比前两个杂兵神将强不少，如果不是因为攻击频率不高，其大范围的蓄力闪电攻击对我方部队会是巨大的威胁。

之前出现过的面具族法师虽然会扔火球，但好在攻击力不大，对投石车的伤害不足以致命，只要按部就班地一路向前推进，就可以安全通过。

**关卡备忘录** 在终点处会捡到一张打亚种沙虫的地图。

## 39 クネクネ-ルを守る者

在大风车场地右边增加的BOSS战对手是沙虫的亚种，它好像很少使用震地那招，取而代之的是无法取消的满地打滚，虽然攻击力并不算太大，但是在我方与沙虫位置比较近时，会对旗手造成伤害，旗手如果不幸被推倒，那更加凄惨。因此在BOSS使用打滚那招前，利用跳跃指令来回避，不要用后退指令，那样并不保险。

**BOSS备忘录** 打倒LV.3亚种沙虫可以得到“岚之奇迹”的图腾；完成亚种沙虫的运蛋模式，可以获得增加眩晕率的英雄面具。

## 40 超希望への放物线

虽然有了投石机，但也不能大意，因为投石机并不是无敌的，受到敌方一定程度的远程攻击就会垮掉。因此，出战前请带上“追风之奇迹”，在敌方远程火力比较猛时就求出大风，这样就能保住投石机了。开到城门前，不要冲得太猛，最好是前锋队员或英雄刚好碰不到铡刀和齿轮，有投石机的超大威力，不用坚持太久，就可以将城门击破。

第一次打城门时，杰酷咚族的战车会来帮忙，从第二次挑战开始就只能靠投石机了。

**关卡备忘录** 击破城门后可以获得打亚种螃蟹的地图；通过LV.2的城门，可以获得城门的蛋；第一次通过城门的运蛋模式，能够取得一个骑马嘭COM，之后可以取得增加HP、攻击力、会心一击率3项能力值的英雄面具。（利用魔法嘭的陨石必杀打城门运蛋会比较容易）

### 打冰龙刷装备

冰龙是游戏中最有神秘感的BOSS，因为要等场地下雪完全看人品。不过万一遇上了，一定要抓住机会将其打倒，因为冰龙每次都至少掉一件强力装备，有时会掉两件一样的，理论上说三套强力装备每件不能重复取得，打冰龙却可以打破这一法则。打冰龙之前一定要存档，万一失败就读档，因为读档后各场地的天气不会发生变化。

话梅杂志&3DM-SMV
plamboo.com

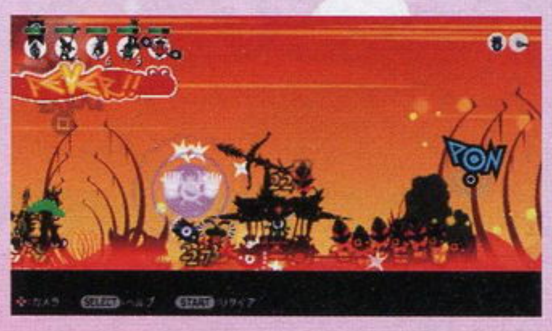
## 41 ググチョッパ遗迹の怒れる爪

这个BOSS就是前作的亚种螃蟹。红螃蟹的攻击方式有四种，吐气泡的攻击力不大，但有催眠效果；大钳子的重压威力不小；而用钳子夹起一个士兵扔出是一击必杀的攻击；新增的大气泡攻击极为恐怖，可以对前排多个士兵造成一击必杀，如果没有把握取消，那就一定要回避。好在螃蟹是比较容易取消攻击的一个BOSS，用大树闪电弓英雄装备轰冰弓，可以让BOSS基本动不了。

**BOSS备忘录** 战斗一开始可以习得祝福指令；打倒亚种螃蟹可以获得普通螃蟹的蛋；第一次完成普通螃蟹的运蛋模式，可以取得一个弓箭嘭COM，之后可以获得增加会心一击回避率的英雄面具；打倒LV.5的亚种螃蟹，可以取得亚种螃蟹的蛋；第一次完成亚种螃蟹的运蛋模式，可以取得一个飞鸟嘭COM，之后可以获得增加会心一击率的英雄面具。

## 42 お约束か!? メデン诱拐!

在前作中，啪嗒嘭族的公主也被诱拐了，这次的任务与之相同，要在沙漠中追击敌方马车，救回公主。这一战比较麻烦的是不能让战车着火，因此战斗整备时要将所有火属性的武器拆下，总之所有队员的Ignite Ratio那一项最好都在10%以下。一般来说，我方的攻击力不足以在马车进入热沙地带前将其摧毁，那么在出战前还要装备“雨之奇迹”，总之要多把握一些攻击机会，利用机械嘭英雄的拆墙必杀技打起来会比较轻松。




## 43 冥界の新兵器 ここに现る

新BOSS机械巨兵的攻击方式比较奇特，比如嘴里吐出一颗炸弹，但却是冰属性的；链球攻击的落点也比较奇怪；至于最具威胁的乱弹齐发最好能回避掉，近距离命中有秒杀我方士兵的威力。因为机械兵和巨像BOSS一样，不会被会心一击，但身上的部位比较多，所以利用弓箭嘭英雄的贯通必杀技可以造成比较大的伤害。

**BOSS备忘录** 第一次通过机械巨兵的运蛋模式，能够取得一个大个嘭COM，之后可以取得减轻所有攻击伤害，但降低行动速度的英雄面具。

## 44 ブラックほし ポンよ、永远に

这一关要对付的是冥界战车，它虽然坚固，但基本上属于活靶子，很少进行有威胁的攻击。在受到一定的伤害后就会往前移动，在终点处可将其摧毁。保守的打法是用盾牌嘭英雄的无敌防御技和战车死磕，另外，流程到这里，应该已经有几件很不错的魔杖，三个魔法嘭士兵蓄力一次，攻击一次，既可以回复，又能以强力魔法清除敌方杂兵。再加上机械嘭英雄对战车的高伤害，应该不能应付。

**BOSS备忘录** 打倒LV.2的冥界战车可以得到冥界战车的蛋；打倒LV.3的冥界战车，可以得到打亚种机械巨兵的地图；第一次完成冥界战车的运蛋模式可以获得一个号角嘭COM。（之后打冥界战车的运蛋模式只能刷钱，非常无聊！）

## 45 真・超兵器 生ける要塞との战い

亚种机械巨兵的介绍中有说明，它会使用一招名为“超・死灭炮”的范围型一击必杀技，但只对地面有效，可以用跳跃来回避。而且要取消机械巨兵的攻击并不是一件很困难的事，用大树弓箭英雄的必杀连射战术对付这个机械巨兵的兄弟同样非常有效。

**BOSS备忘录** 打倒LV.3的亚种机械巨兵，可以得到“地震之奇迹”的图腾；完成亚种机械巨兵的运蛋模式，可以获得增加攻击力、加快攻击速度，但增加自身伤害值的英雄面具。

## 46 Once UPON a Time in PATA-Pole

在空中漂浮的面具族法师是一个很有特色的BOSS，不能进行专属的反复挑战有点可惜。法师的攻击手段主要有放火圈，有较高的着火率；放毒气，有较高的催眠率；贴近地面放冰柱，有很高的冻结率，最好用跳跃来回避；另外还会变出巨锤，进行物理型的攻击。法师的攻击无法被中断，我方中异常状态时，要立即用祝福指令解除，不然会陷入不停中异常状态的恶性循环。兵种配置方面，可以都选远程攻击兵种，因为法师很少在地面，近战兵种很难对BOSS造成伤害。

## 47 パタポンを天亡させた大恶魔

终于见到了本作的最终BOSS——假面大恶魔，它有两种形态，一般情况下是地狱犬，它会施放全体催眠气体，可用祝福指令解除；而它后跳再前冲之后的利爪攻击无法取消，且对旗手伤害极大，因此一定要及时回避。另一种巨人状态，主要攻击方式是抓起一个我方士兵拿火烤了，不过这一招一击必杀很容易取消。根据这些特点，用一些大树士兵，外加盾牌英雄的全体无敌战术，就能无伤通过了。打倒假面恶魔后，可以看到结局和STAFF，之后游戏还可以继续下去。

**BOSS备忘录** 打倒LV.3的假面恶魔可以得到打亚种假面恶魔的地图；第一次完成假面恶魔的运蛋模式，可以获得一个机械嘭COM，之后可以获得增加HP、攻击力、眩晕率，但降低移动和攻击速度的英雄面具。

## 48 灰色の虹と里の颜

得到地图后，在魔宫门右侧会多一个亚种假面恶魔的BOSS关卡，这个BOSS才有点最终BOSS的样子，原先的无敌战术已经行不通了，而且也没有绝对安全的战术。BOSS的地狱犬形态多了一招吞食，前方半个身位的我方士兵都会遭殃，非常霸道，一定要及时回避，必要时中断FEVER；后退之后前冲的那招对旗手一击死，也得小心。BOSS的巨人形态不再使用一击必杀技，而是召唤陨石，一定要尽快中段其攻击。这个BOSS推荐用弓箭嘭英雄，再以最高伤害输出的部队组合来对付，总之力求速战速决，时间越久越容易失误，而任何小失误都将遭致灭顶之灾。

**BOSS备忘录** 第一次完成亚种假面恶魔的运蛋模式，可以获得最强的飞鸟嘭COM，之后可以获得增加攻击力、攻击速度、会心一击率的英雄面具。

**攻略小感想**

《啪嗒嘭2》的各种进化与变化我十分满意，最满意的是结局动画终于可以按掉啦（泪流满面），而且刷怪刷得好爽，要不是时间原因，我很想研究得再深入些然后才动笔……当然，前提是主编不杀人。此次攻略写作时，我尽量避免出现生硬的表格，很多数据都融在了文章当中，这种写法的优劣之处希望能与读者朋友探讨。

www.ptambook.cn

文 阳光成员 黑X 编 火云 美编 NINA

# PRINCE OF PERSIA

| 波斯王子 | Ubisoft | 动作冒险 |
|---|---|---|
| 多机种 | Prince of Persia | 美版 |
| | 2008年12月2日 1人 | 59.99美元 |
| | 对应机种为PS3、X360 | 对应玩家年龄：13岁以上 |

通关时间：10小时左右

当玩到《波斯王子》中女主角恢复大地的活力时，本人脑子中立刻浮现出了另一款游戏，或许已经有读者能够猜到了，这款游戏就是PS2上的《大神》。本次的《波斯王子》似乎也向《大神》学习了一些理念，让游戏玩起来有一些新鲜的感觉。无论是战斗系统的革新，还是游戏系统众多厚道的设定，都让人感受到了焕然一新的“波斯王子”。至于游戏中油画般的水彩风格是好是坏，那还要看各位玩家喜好如何了。（笑）

## 连续技一览

游戏中的战斗可以说没有什么难度，并且QTE提示数量众多，又没有GAMEOVER，真是想死也不行啊。那么，就让我们研究研究如何将这战斗打得华丽点，连续技共分为6种类别，可在菜单中查看不同组合可衔接的套路。




注：按键以X360版为例

NORMAL COMBO为起始连续技，分别有3种接法，如上图。

| NORMAL COMBO | LIFT COMBO |
|---|---|
| B | B |
| XXXB | YB |
| XXXB | YYB |
| XXXB | YXB |
| XXXB | YXYB |
| XXXB | X |
| XXXB | YYX |
| XXXB | YXX |
| XXXB | YXYX |
| XXXB | YYY |
| XXXB | YXYY |

| NORMAL COMBO | CROBATIC COMBO |
|---|---|
| A | XXX |
| XXXA | YYX |
| XXXA | YXX |
| XXXA | YXYX |
| XXXA | YYY |
| XXXA | YXYY |
| XXXA | |
| **NORMAL COMBO** | **ELIKA COMBO** |
| Y | XX |
| XXXY | YX |
| XXXY | XYX |
| XXXY | YY |
| XXXY | XYY |

| NORMAL COMBO | ELIKA COMBO | LIFT COMBO | AERIAL COMBO |
|---|---|---|---|
| Y | B | A | X |
| XXXY | YB | YA | YX |
| XXXY | XB | YYA | YY |
| XXXY | XYB | YXA | B |
| XXXY | XYB | YXYA | YB |
| **NORMAL COMBO** | **ELIKA COMBO** | **ACROBATIC COMBO** | **THROW COMBO** |
| Y | A | B | AX |
| XXXY | YA | YB | AYX |
| XXXY | XA | XYB | AYY |
| XXXY | XYA | YXB | AB |
| XXXY | XYA | YXYB | AYB |

注：最后一套连续技能打出的最大连击是例如“XXXY+XYA+YXYB+AYX”的14连击，而这也是游戏中开启成就（奖杯）要求打出的连击数。

## 基本操作一览

| X360 | PS3 | 说明 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角转动 |
| A | × | 跳跃攀爬 |
| B | ○ | 连携攀爬 |
| Y | △ | 连携跳跃，传跳点跳跃 |
| LT/LB | L1/L2 | 对话 |
| RT | R2 | 松手下滑 |
| BACK | SELECT | 查看地图 |
| START | START | 暂停，进入菜单 |

## 战斗操作

| X360 | PS3 | 说明 |
|---|---|---|
| 左摇杆 | 左摇杆 | 移动 |
| 右摇杆 | 右摇杆 | 视角移动 |
| A | × | 回避（远）/踩跳攻击 |
| B | ○ | 投技 |
| X | □ | 普通攻击 |
| Y | △ | 协力攻击 |
| RT | R2 | 防御 |

## 真·战斗系统

“《波斯王子》系列”前三作的战斗系统由于打击感不强，手感过飘忽，向来为玩家所诟病。脱胎换骨的本作针对战斗系统做出了大刀阔斧地革新，爽快度提高了不少！由于本作所有的战斗都是1对1，所以战斗时的画面会拉得非常近，仿佛是一场格斗游戏对战。而战斗的过程也非常简单，玩家只要输入各种不同的按键组合，便可以欣赏到一出犹如QTE演出效果的连续技，相当华丽。比较可惜的是游戏中战斗占得戏份不多，也没有足够震撼的BOSS调剂。

©2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved.

**战斗要诀1** 游戏中的战斗戏份不多，不过敌人出现的位置是固定的，当然前提是这个区域没被净化。当你靠近敌人出现的区域时会听到一个特殊的响声，此时迅速爬过去，按X键就可提前扼杀敌人。

www.ptbook.cn

# 流程攻略

**注：由于本作异常厚道，不仅有Y键这样的“防迷路键”，更没有GAMEOVER，所以大家大可肆意妄为的“耍猴”（笑）。战斗中同样也不会阵亡，所以流程中对战斗部分不做过多说明，关于方法请参考前面战斗部分的讲解。游戏中有自动储存功能，但储存频率较低，所以还是建议大家在流程中手动打开菜单选择SAVE来存一个档。**

## 序章 ENCOUNTER

正在寻找驴子的王子（注：由于游戏中并未给出其身份，所以本文用“王子”称呼他）在一片沙漠中邂逅了女主角Elika并帮助她躲过了追兵的耳目，而之后的报酬就是Elika会带领我们进入教学操作（笑）。

游戏中按A键是跳跃攀爬等最常用的按键，想要沿墙跑的时候只需斜跳到墙上按一下A键即可，中途还可再次按A键跳跃。之后的第一场以按X为起始的基本战斗教学，根据提示按键即可击退敌人，然后从Elika上去的两面墙间连续按A键利用折返跳上去。在尽头发生剧情，王子从塌陷的桥上坠下，而此时女主角发动了超能力救了王子。

按下LT键可以与Elika对话，此后的流程中最好多和其对话可以了解故事的很多细节。而在尽头再次进入战斗，目的是利用起始按A键后的跳跃攻击组合干掉敌人。剧情后挂在尽头悬崖的墙边，按RT后可以安全滑至地面，此后游戏中从高处下来时务必用此方法。

追着Elika来到大树下，从左边的墙爬上去按B键后推动机关开启神庙大门，然后下去进入神庙，中途的门需要拉动旁边的圆环开启。在最深处的神秘水晶处，Elika的父亲追了过来，不过此时也只能对不住这位国王了。战斗中须注意拼刀后按RT的时机，如果是对方攻击的一瞬间按键，那么防御就可以起到反弹效果，让对方硬直变大，此时再攻击几乎必中。战斗中灵活利用防御反弹也是战斗的要诀之一。

就在国王战败的一刻他打碎了封印，释放了常暗之王，而神庙瞬时面目全非，被黑暗所吞噬，发生了天翻地覆的变化。此时的任务就是逃出即将塌陷的神庙，路上还有场教学战斗会提示以Y键为主的连携攻击干掉敌人。而在逃出的最后一刻同样需要在跳跃后按Y键来让Elika送我们一程。

## 二章 LIGHT SEED

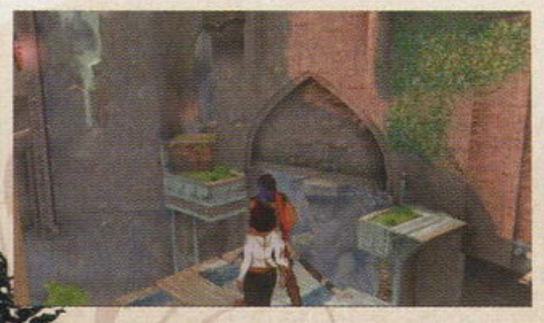
游戏中共有4大地区，从左往右依次为RUINED CITADEL，THE VALE，ROYAL PALACE与CITY OF LIGHT。每个大区共有6个小关（5个带净化关卡+1个BOSS关卡）。玩家可以自由选择顺序来进行流程，而以下只是笔者的流程。

### 1 KING'S GATE

来到神庙外后，发现整个世界也被黑暗所侵蚀了。而此时游戏也正式开始了，我们的任务就是：净化这个世界！按下BACK键可以查看地图，此时让我们先将光标移至左边并按A 键选定“KING'S GATE”。然后回到游戏画面，按下Y键后Elika会发出一个光球来指引前进的方向，这也是游戏中最常用的键之一，以后凡是不知道该往哪里走，那么就来求Y键吧。

进入指定区域内后，沿着左边的路前进即可。附着黑色液体的墙碰了就会陷进去，需要注意，另外有些沿墙跑的路往往在最后按一下A键才可以安全登陆对面的平台。而途中凡是遇到有圆环的攀爬点，一律按B键来进行下一步动作，之后的岔路沿左边的前进。

在尽头和Elika对话后两人决定



爬往中间的塔顶一探究竟，先跳到对面的圆柱上，然后跳到中间的塔的周围，之后就是不停地利用在圆柱上的移动来前进，绕着塔几圈后总算来到了塔顶。这里有一只小BOSS在等着我们，如果被BOSS推倒，注意QTE的提示不要按错键。胜利后站在封印光柱处，不停地按Y键便可以令这一乌烟瘴气的世界恢复生机了。以后每次到一个新区域都需要解放这种封印光柱，方法相同，不再多说。

Elika由于消耗了过多的灵力而体力不支，而此时出现的白色发光物“光明之种”成为Elika的补充能力的物品，而这也是游戏中惟一的收集要素了，不过此时先不用刻意收集，顺路吃一些即可，让我们先将这一阶段的流程进行完。

### 2 THE CAULDRON

打开地图，此时需要前往的地点是THE VALE，将光标锁定这里。拉动前方门旁的圆环，然后从门出去，利用协力跳到达对面的柱子，然后跳到植物上滑下去。原路返回，到达之前的分歧点，走右边还没有恢复生机的区域，飞檐走壁来到到达下一个分歧口，根据路标的指引向左进入另一座塔的区域。

此时下层有大量不明粘稠状液体涌出，绝对有刺激性气味，所以让我们快点远离这恶心的东西吧。绕着塔周围的道路不停的向上前进，无须担心时间问题，你不走这液体是绝对不会上来的（再次感叹一下游戏的难度）。在最上方的平台发生BOSS战，将其逼至边缘，根据提示迅速的连续按键便可以直接将其推下平台，省时省力。胜利后依然需要恢复这里的生机。

### 3 THE CAVERN

充满绿色的大地果然让人神清气爽，不过我们无暇顾及。打开地图将光标锁定ROYAL PALACE，这是下一个目标点。抓住从前方的塔上的植物滑下去，回到之前的分歧点，沿着右边的还未恢复生机的道路继续前进。

在下一个分歧点进入左边的区域。沿着石柱跳跃，然而途中某个石柱突然断裂，俩人双双掉入到了中间的平台。此时公主Elika被新出现的女性BOSS束缚住了，这乃是我们英雄救美、回报公主的大好机会。先沿着场地另一侧的长柱子爬上去，然后直奔BOSS处按X键给她一刀，可惜打空了。跳到场地上再次爬上长柱子走左边朝BOSS砍过去依然落空。而第三次我们爬Elika旁边的短柱子上去，这次挥刀砍中BOSS两次后就可以跳到平台上进行堂堂正正的对决了。BOSS出刀频率比较高，注意掌握好弹反的时机。

**战斗要诀2** 战斗中的场景往往还具有一些互动要素，比如柱子，石块等都可以将敌人往上打并造成伤害。而如果战斗的平台周围有悬崖，可以将敌人逼到边缘再按X键将其直接推下去。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 無双 OROCHI 魔王再临

文 纱迦
美编 心の永恒

研究中心 RESEARCH CENTER

Koei依然秉承了忠实移植的作风，这回的PSP版除了加了3套服装外，还真是和PS2版没啥区别。不过这一作在技术上的进步要大得多，基本上做到了和PS2版的一模一样，拖慢延迟情况比PS2版还要稍强。战场上虽然不是全语音，但是数量比PSP版多了不少，过场动画也有保留。作为一个掌机游戏来说的确是相当可贵了。这期研究其实也是过去资料的整合，如果想看更详细的介绍，推荐去看第201、202期杂志，或《PS2专辑》Vol.6。

| 无双大蛇 魔王再临 | Koei | 动作 |
|---|---|---|
| PSP | 无双OROCHI 魔王再临 | 日版 |
| | 2008年11月27日 1~2人 | 5280日元 |
| | 无对应周边 | 推荐玩家年龄：12岁以上 |

## 全角色出现方法

本作的故事模式分为魏、蜀、吴、战国和远吕智这5条路线，将任意一条路线通关后，就可以于该路线中使用任意已出现的角色来挑战。因为没有外传的设定，所以只要通关就能令隐藏角色不断出现。如果将5条路线全部完成，就可以使用除百百目鬼、牛鬼、真远吕智外的全部角色。注意百百目鬼和牛鬼两名角色仅能在对战模式和生存模式中使用。用真远吕智随便过一关，可以开启隐藏的壁纸编辑模式。

| | |
|---|---|
| 百百目鬼 | 取得任意5种炼成素材 |
| 牛鬼 | 取得任意25种炼成素材 |
| 真远吕智 | 演剧模式全关卡出现 |

## 演剧模式全关卡

演剧模式（ドラマティックモード）收录了28个彼此独立的关卡，其难度要比故事模式和自由模式高，演剧模式的激难一星关卡，难度就已经超过了故事模式的激难五星。演剧模式每个关卡中可以使用的角色是固定的，不能更换。把5条路线通关，并取得全部炼成素材即可令其中20关出现，剩下8关则有特殊要求，具体如下：

| 编号 | 名称 | 出现条件 |
|---|---|---|
| 1 | 大坂城之战 | 曹操/孙权/刘备的熟练度达到50 |
| 2 | 樊城之战 | 织田信长/德川家康/丰臣秀吉的熟练度达到50 |
| 16 | 上田城之战 | 张辽/甘宁/风魔小太郎的等级达到99 |
| 18 | 本能寺之战 | 夏侯渊/黄忠/稻姬的等级达到99 |
| 20 | 麦城之战 | 全角色平均等级达到20 |
| 24 | 庐山之战 | 全角色平均等级达到10 |
| 26 | 南中攻防战 | 全武将平均等级达到40 |
| 27 | 兖州之战 | 全武将平均熟练度达到30 |

## 全炼成素材取得方法

| 黑曜石 | |
|---|---|
| 关卡 | 远吕智传一章 小田原城之战 |
| 方法 | 开战后5分钟内占领南砦 |

| 翡翠 | |
|---|---|
| 关卡 | 蜀传二章 杂贺之战 |
| 方法 | 开战后5分钟内占领东砦 |

| 琥珀 | |
|---|---|
| 关卡 | 魏传二章 汜水关之战 |
| 方法 | 在夏侯兄弟生存的情况下，火计成功后击破陈宫 |

| 萤石 | |
|---|---|
| 关卡 | 吴传二章 金崎之战 |
| 方法 | 在周瑜、小乔生存的情况下，快速掩护小乔诱出董卓 |

| 金 | |
|---|---|
| 关卡 | 战国传二章 冀州之战 |
| 方法 | 击破全部增援和援军，佐佐木小次郎必须由玩家击破 |

| 玛瑙 | |
|---|---|
| 关卡 | 远吕智传二章 成都之战 |
| 方法 | 开战后6分钟内突破成都南门 |

| 金刚石 | |
|---|---|
| 关卡 | 蜀传三章 长筱之战 |
| 方法 | 开战后10分钟内叫来陆逊的援军 |

| 孔雀石 | |
|---|---|
| 关卡 | 魏传三章 贱岳之战 |
| 方法 | 击破5台虎战车，并让袁谭与袁熙投降 |

| 水晶 | |
|---|---|
| 关卡 | 吴传三章 南中之战 |
| 方法 | 两次火计均迅速成功，并击破庞统 |

| 青玉 | |
|---|---|
| 关卡 | 战国传三章 长谷堂救出战 |
| 方法 | 在真田幸村生存的情况下完成300人斩 |

| 红玉 | |
|---|---|
| 关卡 | 远吕智传三章 川中岛之战 |
| 方法 | 在前田庆次生存的情况下干掉真田幸村 |

| 神行符 | |
|---|---|
| 关卡 | 战国传四章 长坂之战 |
| 方法 | 火炮着火事件后，3分钟内击破前田庆次、黄泉军、飞头蛮、以津真天、猩猩 |

| 定海珠 | |
|---|---|
| 关卡 | 远吕智传四章 合肥之战 |
| 方法 | 开战后7分钟内完成断桥任务，10分钟内击败张辽和甘宁 |

| 定风珠 | |
|---|---|
| 关卡 | 蜀传五章 葭萌关之战 |
| 方法 | 开战后10分钟内在张辽还未败走的情况下，击破孙悟空的本体 |

| 白玉环 | |
|---|---|
| 关卡 | 魏传五章 小牧长久手之战 |
| 方法 | 庞统进军后的6分钟内，确保庞统的火计成功 |

| 阴阳珠 | |
|---|---|
| 关卡 | 吴传五章 桶狭间之战 |
| 方法 | 开战后10分钟内掩护黄盖和石川五右卫门偷袭成功 |

| 吸魂砂 | |
|---|---|
| 关卡 | 远吕智传五章 江户城之战 |
| 方法 | 击破伊达政宗（两次）、片仓小十郎、伊达成实、后藤信康、留守政景、稻姬、井伊直政、神原康政 |

| 混天绫 | |
|---|---|
| 关卡 | 蜀传六章 小谷城之战 |
| 方法 | 开战后10分钟内，迅速阻止妲己的全部计策，再消灭妲己 |

| 风火轮 | |
|---|---|
| 关卡 | 魏传六章 邪马台之战 |
| 方法 | 迅速制压炮台并干掉前田庆次 |

| 勾玉 | |
|---|---|
| 关卡 | 吴传六章 阳平关之战 |
| 方法 | 开战后10分钟内击败貂蝉 |

| 神气环 | |
|---|---|
| 关卡 | 战国六章 虎牢关之战 |
| 方法 | ①孙悟空出现后的3分钟内，击破孙悟空、恶楼、胃怪。<br>②火计发生后的3分钟内灭火。 |

| 朱雀翼 | |
|---|---|
| 关卡 | 远吕智传六章 夷陵之战 |
| 方法 | 敌奇袭部队出现后的3分钟内，将其击破 |

| 青龙胆 | |
|---|---|
| 关卡 | 魏传七章 潼关之战 |
| 方法 | 在柴田胜家、夏侯威、夏侯惠、丹羽长秀生存的情况下，开战后10分钟内将孙悟空及其手下九将各击破一次 |

| 白虎牙 | |
|---|---|
| 关卡 | 吴传七章 山崎之战 |
| 方法 | 在孟获、诸葛谨、阿会喃、董荼奴生存的情况下，开战后10分钟内击破蛟、隐形鬼、金鬼、猪豚蛇、修陀、风鬼、无双、司马昭、郭淮、司马懿、孙悟空 |

| 玄武甲 | |
|---|---|
| 关卡 | 战国传七章 白帝城之战 |
| 方法 | 开战后20分钟内让上杉谦信、织田信长、丰臣秀吉从三个方向进入白帝城 |

| 蓬莱の玉の枝 | |
|---|---|
| 关卡 | 远吕智传七章 三方原之战 |
| 方法 | 开战后10分钟内发动缩地术，并击破森兰丸、明智光秀、森长可、蜂须贺小六、不破光治、佐久间盛政 |

| 佛の御石の钵 | |
|---|---|
| 关卡 | 蜀传终章 五丈原之战 |
| 方法 | 开战后6分钟内打开大门，之后在4分钟内击破妲己和卑弥呼 |

| 火鼠の皮衣 | |
|---|---|
| 关卡 | 魏传终章 官渡之战 |
| 方法 | 开战后10分钟内我方作战全部成功，卑弥呼出现后100秒内将其击破 |

| 燕の子安の贝 | |
|---|---|
| 关卡 | 吴传终章 赤壁之战 |
| 方法 | 长宗我部水军第一阵到达后，2分钟内制压祭坛；第二阵到达后，3分钟内击破妲己和前田庆次 |

| 龙の首の玉 | |
|---|---|
| 关卡 | 战国传终章 关原之战 |
| 方法 | 开战后4分钟内消灭南、东南、东的3支大筒部队，再击破妲己和前田庆次 |

**隐藏服装** 本作每名角色有3件服装，熟练度达到10之后能使用第3件服装。不过赵云、夏侯惇、孙尚香三人还各有一套来自于《真・三国无双 联合突袭》的服装，也就是他们的觉醒姿态。使用条件是将蜀、魏、吴三条路线通关。

www.plumbook.cn

# 游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持人：丁丁

转眼间又到了一年的最后一个月，圣诞商战的火药味儿似乎已经能闻得到了。截稿前，育碧的圣诞商战作品《波斯王子》新作已经到了编辑部，在观赏了华丽的动画渲染效果之后，“惊喜”地发现本作的战斗和操作的难度实在是不高，纯净的动画风格也和上一作风格迥异。个人认为该作的副标题空着实在是太可惜了，还不如叫做“孩子们，圣诞快乐！”

而本期进行时中的游戏风格依然多样。清新可爱会让人上瘾的《忍者镇》让我也玩得不亦乐乎，具体可以参见本期读编。晴天带来的《阿瓦隆代码》解析依然厚道无比。《侍道 3》对打造武器的解析应该是不少 PS3 玩家都期待的吧。最后，随着《COD WAW》的来袭，也让我们的“责任之铃”再次敲响。

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

## 忍者镇 泰迪小熊版忍者大战恶魔

原名 Ninja Town
机种 NDS 类型 即时战略

阳光成员 dikowj

本作是以美国的同名人气玩具为原型制作的即时战略游戏。游戏中的忍者们居住在和平的忍者小镇中，突然一天恶魔先生带领着军队攻占了快乐的忍者小镇，小镇中的忍者们为了夺回失去的和平和快乐与恶魔展开大战。故事虽然很老套，但经过笔者的试玩后，发现这款游戏实在有趣，那么就让我们一起来看一看这些可爱忍者们的表现吧！

### 忍者系统

游戏的规则就是通过在地图上建造各种各样的建筑，生产各种各样的忍者来防止恶魔们从地图上通过。打败敌人后可以获得用来建造的资源，在游戏中资源的情况在上屏左上角，以一个手里剑标识，游戏中称之为Cookies。而每放过一个恶魔，都会扣减玩家一个心，心的数目在资源旁边，总数为10，扣光则GAMEOVER。

### 忍者建筑篇

既然是建造各式的建筑，那么就来看一下各种建筑的功用吧。

**黑色忍者屋：**生产微小忍者，近身攻击，攻击力较低，速度一般。

**黄色忍者屋：**生产反击忍者，近身攻击，拥有近身最高的攻击力，但速度低下，作战主力。

**灰色忍者屋：**生产商人忍者，近身攻击，攻击力低，但速度高。

**棕色忍者屋：**生产山丘忍者，近身攻击，攻击力较高，速度一般，拥有很厚的HP。

**绿色忍者屋：**生产狙击手忍者，远程攻击，攻击力较高，速度一般。

**白色忍者屋：**生产白色忍者，远程攻击，攻击力很低，速度低下，附带冰冻效果。

**青色忍者屋：**生产森林忍者，远程攻击，攻击力低下，速度高。

**红色忍者屋：**生产火山忍者，远程攻击，拥有远程最高的攻击力，速度低下，附带燃烧效果。

**训练场：**提高临近8格单位的攻击力。

**防御塔：**提高临近8格的单位攻击范围。

**茶屋：**提高临近8格的单位速度。

**黑铁匠铺：**提高临近8格单位的护甲，使其更耐打。

**忍者神庙：**临近8格的单位消灭恶魔后获得的资源以及气量变多。

**诊所：**使临近8格的单位回复速度加快。

### 忍者道具&技能篇

单靠忍者屋生产出来的忍者来战斗不免会陷入苦战，这时候就需要使用道具和大师技能来辅助作战了，有时候胜利的关键还真的就在道具和技能的使用上面，还是来了解一下吧。

●**道具：**在第一章过后，每一节的结束都可以得到一个道具，不过道具是要靠抽奖得到的。

**忍者的丢物：**米田共一个，范围内毒气攻击。

**忍者婴儿：**范围内作战单位 HP 回复。

**忍者顾问：**提高范围内作战单位的作战效率，团战很有效！

**超级忍者：**使范围内敌人眩晕，移动不能，几乎是全屏，拖慢恶魔有效！

●**技能：**下屏左上角为气槽，分为 3 级，不同的大师技能需要不同的气的等级。

**吹风 LV1：**对 NDS 麦克风吹风，可以使恶魔（个别除外）向你需要的方向移动。可用来延缓敌人进攻。

**叫醒众人 LV1：**提前结束在忍者屋回复体力的忍者使其投入战斗。

**放大镜 LV2：**用太阳光束来攻击敌人，威力很高。

**时间停止 LV1：**可以使时间暂停一会儿，敌我双方动作全部暂停，但可以继续发展建筑。

**核桃冲刺 LV2：**忍者大师的必杀技，对所选敌人一击必杀（个别恶魔除外）！

**效率之轮 LV2：**忍者工程师给予的转盘，可以转到一些有利状态。

### 忍者攻略篇

总体来说这款游戏没什么难度，但有些关卡还是需要特别注意的。下面就只介绍攻关中稍有难度或是应该注意的关卡，以供大家参考。

**1—4.**有小BOSS战，这关必须要给黄色忍者屋升级，否则BOSS很难打败。

**2—4.**15分钟内关闭两扇大门，第一次用放大镜。没什么需要特别注意的，主要是提高灭敌速度，快速集气。关闭一扇门之后便可以把一边的房屋全部换成资源，用于另一边的建设。

**3—4.**本关有很多速度很快的恶魔，建议多出灰色忍者屋，并且要升级。最后的BOSS用放大镜照几次，所以要快速集气，另外活用吹风。

**4—2.**注意天上会掉东西下来毁坏忍者屋，好在敌人不是很强，多建忍者屋，无需升级，用人海战术！

**5—3.**第一次出现一条路旁无建筑的关卡。建议多用忍者神庙，快速集气来消灭上面一条路上的恶魔。

**7—1.**15分钟内关闭大门，还是用放大镜照射BOSS，不过这关不好好用神庙集气的话是来不及的。

**7—2.**本节比较有难度，两条路分得比较开，无法用一个单位兼顾两条路，而且资源一直紧巴巴的，发展的时候一定要精打细算！

**7—4.**十字形的路，四个顶点都是出敌点也都是目标点，战斗宜在中间展开，注意合理分配近远程攻击单位，一定要升级，有BOSS战。

**8—3.**又是天上掉东西的关卡，作战思想同4—2，用人海战术。

**9—4.**最终关卡，其实对一路走来的玩家来说已经没有难度了，资源很充足，多产人，多升级。BOSS会在第10、20、25波出现，人海战术搞死之。多多注意右边一条路上的高速恶魔。不要吝惜大师技能，放大镜和核桃冲刺都很好用。

### 总体作战心得

游戏中，玩家只要一味防御即可。因为每个忍者屋都有一定的防御范围，所以建筑不宜过密，多采用近程、远程交替开展的策略，这样可以有效利用资源，并且作战效率也较高。虽然革命先导曾告诉我们：人多力量大，但还是不要一味产人而要注意升级，一般来说我方等级比出现的恶魔低1级是没有任何问题的。总之我们要做的就是利用我们手头有限的资源张开一张天罗地网，让进来的恶魔们慢慢在其中挂掉！

电脑杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

# 阿瓦隆代码 随心组合 乐趣无限

原名 アヴァロンコード
机种 NDS 类型 动作角色扮演

虽然本作一开始并没有被很多玩家所看好，但不能否认“收集和组合代码”的全新设定的确为游戏看似平淡的流程增加了无限的乐趣，即便是不擅长“动作游戏”的晴天也经常不自觉地被深深吸引，一玩上就有舍不得放手的感觉。所以接下来晴天就和大家分享一下目前自己所接触到的系统中的细节魅力，或许这也会对你游戏的攻关起到不小的作用哦。

## 收集代码

游戏中要创造装备和道具都需要利用到“代码”，而游戏中只要对特定的人物或敌人按下B键就能收集到它们身上所具有的代码。预言书一开始只允许玩家在3×3的方格内组合代码，所以要组合出后期的强力物品，玩家必须养成每遇到一个新的事物就要使用预言书收集代码的习惯，另外对于敌人而言，通常在正面使用预言书是很难成功完成收集的，必要时玩家一定要引诱它们进行攻击，而利用短暂的硬直时间从侧面或背后来完成收集。

玩家收集的代码越多，预言书的等级就会提升，到最后会扩大到4×4的方格来进行自由组合。而满足一定条件后，只要玩家切换区域就会出现“ニュースフッシュ”的提示告知玩家某些地点有新的事件发生，此时按照提示到达目的地消灭敌人（如果是全灭敌人，中途不能切换场景，否则会重新开始）或在特定的比赛中获胜就能得到预言书的“残页”来得知新的代码组合方法（使用触控笔点击左上角的“もくじ”选择“石碑”可以查看）。

## 地图探索率

游戏每一个场景（包括野外场景）都有探索率的设定，具体数值可以在下屏幕场景地图的右下方看到（例如 XX/1000）。通过调查场景中特定的地点（主人公会说台词）可以增加探索率，达到1000后有可能会出现新的石碑供玩家收集“残页”，所以在野外的场景全灭不断刷新的敌人后再仔细探索也是很有必要的，如果不清楚还有几个地点没有调查，使用触控笔点击地图右侧的小条就会得到提示。

## 武器使用技巧

游戏中的武器共分为五大类，在组合代码时要注意对应的武器图标才能强化出特定的武器。使用触控笔点击武器后可以选择“ひだりて”（左手）（战斗中对应X键）和“みぎて”（右手）（战斗中对应Y键）进行装备，而双手装备同样的武器才会完全发挥武器的攻击力。在战斗中长按对应的攻击键，待上屏幕左上角的武器圆环闪光时再放开按键就能使用蓄力攻击，同一类武器随着使用次数的增加会提升熟练度等级（最大LV10），从而增加基础攻击力和缩短蓄力攻击的时间。

### 剑

主要分为长剑、太刀、突剑、大剑四大类，蓄力攻击为回旋斩，发动后围着敌人转圈可以造成持续伤害，而攻击停止后为了防止敌人的反击，按下L或R键进行回避即可。

### ハンマー

主要分为锤子、禅杖两大类，蓄力攻击为回旋攻击后直线飞行，所以在有些没有移动平台的场景中可以跨越鸿沟。

### 爆弹

主要分为手榴弹、火药桶两大类，蓄力攻击为在面前放置定时炸弹，受到攻击或按下对应的攻击键可以引爆，但要注意会对我方同样造成伤害。在迷宫中可以借助它的特性来保证一段时间内同时命中多个机关。

### 飞び道具

主要分为飞刀、火枪、弩三大类，蓄力攻击为自动跟踪的火鸟，但只有一次攻击判定。迷宫中可以用来攻击漂浮在空中的机关。

### 盾

按下对应的按键可以防御敌人的攻击，但必须面对攻击的方向才有效。

## 迷宫探索心得

区别于村庄和野外场景，迷宫中每一个区域都需要玩家完成特定的任务才能通过，并最终根据完成的时间和附加条件的数量来给出评价。评价越高奖励的金钱越多，但由于游戏中赚钱还有迷你游戏等更快的途径，所以不用刻意追求高评价。

另外在迷宫中某些时候会遇到特定颜色的机关，此时需要玩家在武器上放置特定属性的代码，让武器带有某种属性再攻击才能解除（多个属性不能混用），而比较省事的方法是点击下屏幕上方四种颜色的方块进入对应精灵的页面，再点击法杖的图标使用全屏属性魔法即可，但要注意精灵魔法只对同一个水平面的机关有效，如果场景中存在高低差的地形则无法全部命中。最后在某些特定的门前，根据上方的提示在“ガキ”上附加对应数量的代码，再使用它才能打开。

## 迷你游戏攻略法

### 躲猫猫

与村庄“中心街”的フランチェスカ对话选择“ギャンブルにちょうせん”可以开始游戏。基本的规则是让玩家在一定时间内按←→键移动视野范围观察两人的行动，最后根据他们给出的条件找到特定的箱子即可，最初玩家只能下注100，每成功一次奖金会翻倍，最高可累计到3200，但中途一旦失败赚取的奖金会全部没收，必要时可以选择“GAME END”见好就收。

| 条件语句 | 具体含义 |
|---|---|
| 妹のフランチェスカを当ててみな | 找到フランチェスカ躲藏的箱子 |
| ロマイオーニの场所を当ててみなさい | 找到ロマイオーニ躲藏的箱子 |
| 人のいるところを当てよう | 找到后面有人的箱子 |
| 人のいないところを当てよう | 找到后面没人的箱子 |

### 刮刮乐

先在“中心街”与ロマイオーニ对话选择“かいもの”在商店中购买“ゼノナインカード”，然后前往王宫“エントランス”与右上方红色上衣的宫女对话开始游戏（一张参加卷只能玩一次）。基本规则要求玩家刮出三个同样的图案，再加上国王、公主和小猫所对应的“残页”奖励不同，所以使用S/L大法比较节约时间。奖品的数量会根据游戏的进度而改变，同一时期刮出两次以上相同的奖励图案，只会固定得到金钱奖励。

### 智力问答

在“町长の家1F”与村长对话选择“ちえくらべ”开始游戏，基本规则是连续答对10道与游戏内容有关的问题。随着剧情的发展，问题的等级会上升，除第一次过关会得到“残页”的奖励外，之后也只会固定得到金钱奖励。

### 飞球比赛

随着剧情的发展，前往“中心街”右侧的竞技场可以参加比赛来赢取“残页”的奖励。比赛中由于是四人混战，所以要看清楚球的落点，不要明明飞到自己所在的区域却没有接球。游戏的基本规则是按下攻击键接过他人的发球，只要接球的人没有成功，那么前一名传球的人就会得1分，最先取得3分的获胜。比赛失败可以反复挑战，但一旦中途退出就无法再继续参加，自然也得不到对应的奖励，比较推荐的战术是装备“爆弹系”武器，在传球的过程中尽量寻找机会发动蓄力传球（和战斗中的蓄力攻击类似），这样接下来的人有很大几率无法成功接球，从而轻松赚取分数。



www.plumbook.cn

# 侍道3 手起刀落 善恶由你做

红叶

本作中玩家还是控制一名无名武士，在游戏中战斗、生活并追求着自己的信念。游戏的流程多种多样，玩家可以高举义旗带领受苦的百姓推翻统治者的暴政；也可以助纣为虐，帮助统治者镇压那些蠢蠢欲动的反动势力；还可以做一个仁义无双、追求剑术最高境界的大剑豪。主角的未来以及祇州天奈的命运，将由玩家来谱写。

| 原名 | 侍道3 | | |
|---|---|---|---|
| 机种 | PS3 | 类型 | 动作 |

## 精炼之章

如何能在有限的质量里，最大限度地把自己的武器强化到最高程度？

### 武器的质量

所谓质量就是指这个武器能够强化的次数，是以分子/分母的形式表达。每强化（无论铁匠强化还是道具强化）一次，都会增加1点分子。

分母在小于或等于5的时候，1点分母=2个分子；分母在大于5的时候，超过5的数值，1点分母=1点分子。

**举个例子来说：** 1/5质量的武器，最终能强化到10/5；1/6质量的武器，最终能强化到11/6，而不是12；同样道理，1/10质量的武器，最终能强化到15/10。

武器的优劣完全看分母的大小，哪怕是1把杂兵的破刀，只要有很高的质量（分母），其最终属性可能会超越某些BOSS使用的武器。

**再来举个例子：** 藤森主膳的武器之一——虎风绝地的攻击30～40，质量2～6；杂兵量产型武器之一——樱花叉月的攻击-29～-23，质量6～10。

假如有把虎风绝地攻击是40，质量却是1/2，那么经过强化（以最好情况下，每次增加攻击15来计算），强化3次，最终结果则会是85的攻击。再假如有把樱花叉月，攻击是-29，质量却是1/10，那么经过强化（以最好情况下，每次增加攻击15来计算），强化14次，最终结果则会是181的攻击，远远大于虎风绝地。所以能够得出结论，武器原生属性，并不能代表这个武器的优劣，而“质量”才是主宰武器好坏的重要属性之一。

### 如何强化出理想的武器？

首先，要得到一把属性好的武器金钱是必不可少，1把质量5的武器，不带个7万左右最好别去，质量10的，带金钱最大极限（99999）都不够，还得回家再准备钱才行。

其次，得再确认那个武器有没有强化的必要。招式太少就没必要花这么大的人力和物力去折腾了。把招式学了，就可以放进刀柜里封印起来了（也可以偶尔拿出来欺负一下小混混）。一切准备好之后，就可以携带巨款前往铁匠处了。

**注意事项：**

别一下子就质量强化完了，因为这样会出现很多参差不齐的属性，可能会出现加属性而同时出现减属性的情况，这样一来，不仅仅金钱浪费了，而且更为重要的质量也浪费了。

所以就需要分次强化，每次只用一点分子的强化方式，如果遇到不好的属性，可以按△花500再重新刷，这样可以不消耗多余的质量分子，一直刷到你满意为止。

另外还有点得提醒一下：那就是，分子越高强化出的数值就越高。例如分子只是1的时候，强化攻击最多也就是13。而分子达到10的时候，强化一次最多能出现18或者19。

所以一开始的时候最好不要直接去单独强化攻击或防御。而是应该去选择适当强化，虽然适当强化可能会出现不加属性，甚至减属性的情况，但是适当强化无视分子数值高低，1分子最高是15，15分子最高也是15。再加上可以反复的刷属性，所以，有时候可能会刷出加1X的攻击再加1X的防御的究极属性，这样一来，就可以避免因分子过低，强化数值上限不高的情况。

最后，预祝大家能强化出自己满意的武器。

**强化效果列表**

| | |
|---|---|
| 单独强化攻击 | 属性增幅值是5～20 |
| 单独强化防御 | 属性增幅值是5～20 |
| 适当强化 | 攻防属性增幅值是-15～15 |

## 二天一(二)刀流之章

二刀流的招式，可谓本游戏中攻守兼备、所向披靡的了。本作取消了前作单独的二刀流武器，改为 可以自己随意搭配武器，但是二刀流有其特定的招式。

二刀流的特点就是——攻击迅猛，无论是在攻击输出，还是在攻击范围上，都很突出。

再来说说二刀流的招式实用性：二刀流的招式，包含了崩解技，当身技，连击技，吹飞技，可谓是笼括了《侍道3》的所有招式类型，至于这些招式哪些实用，那还是等玩家自己去发掘吧，毕竟每一个人对于招式的见解都不一样，我就不好点评了。

现在来谈谈重点，就是有关二刀流的武器搭配。个人认为二刀流的武器搭配最好不要用原生就有的，而是要用自己打造的武器。如何打造武器才适合二刀流用呢？首先，可能部分玩家认为二刀流就应该两把刀都使用高攻击力的，这样可以累计两把刀的攻击力，给与对手一击必杀。

其实这样的观点是错误的，二刀流的武器攻防值是按照两把武器，取其各自最强的属性来计算，例如：有两把刀，一把攻击50，防御-10，另外一把攻击40，防御10，那么最终攻击属性就是50（50 > 40），防御属性则是10（10 > -10）。而在重量方面，则是两把武器的总重量的平均数（非整数就舍去），例如：一把重量1，另外一把是0，那么实际重量就成了（1+0）÷2=0.5，也就是重量0（由于不是整数，所以舍去）。

以上得出：二刀流并不是需要两把武器都要高攻击力（防御力），而是需要一把攻击（属性）为主，另外一把以防御（属性）为主。

在制造为二刀流打造的武器时不必去在乎技能值的多少。因为二刀流的招式是固定的。所以放心大胆地去选择高攻防的材料来打造吧。

最后，在武器刀身选择的时候，建议选择长刀身，因为二刀流的攻击方式属于那种大刀阔斧的类型，如果刀身过短则体现不出那么强的效果，个人认为至少也得有一把长刀身武器。另外一把可以选择中等长度的，而长刀身那把武器，最好是右手来使用。

## 攻刀材料推荐

**刀身：** 晓の刀身，最高攻击27，质量2（杀掉桐江掉落）

**刀锷：** 蜻蛉羽の锷，最高攻击14，质量2（3日：传说商人处购买）

**刀柄：** 金昆罗の柄，最高攻击18，质量3（雪园掉落）

**柄头：** 白银の柄头，最高攻击46，质量1，重量1（主膳掉落）

这样制作出的攻刀攻击力总和是：27+14+18+46=105，质量总和是：8。而8的质量可以强化12次，每次即使算15[参考上面的刷属性方式]（有可能会大大超出15），12×15=180。那么最后这把攻刀的攻击力就可以达到105+180=285（实际突破300也没啥问题）。如果再鉴定为妖刀，攻击再加100，就成了285+100=385的强大武器了。

## 防刀材料推荐

**刀身：** 无神の长刀身，最高防御48左右，质量1（传说商人，用6个金蛋换）

**刀锷：** 打铁の锷，最高防御29左右，质量1（9日：传说商人处购买）

**刀柄：** 森神の柄，最高防御35左右，质量2（9日：传说商人处购买/杀掉堂岛弟掉落）

**柄头：** 仙刃の柄头，最高防御2左右，质量3（杀掉传说商人掉落）

防御力总和是：49+29+35+2=114质量总和是7。7的质量可以强化11次，11×15=165（实际可能到180左右）。最后的总防御力就会是114+165=279，如果再鉴定为神刀，防御再加100，279+100=379。重量方面，由于两把武器的重量平均值少于1，所以在攻击速度方面，完全没影响。

用以上两把刀去战斗，就可以慢慢地体验侍道无双啦。值得注意的是，强化的数值15仅仅是一个参考数，强化到后期，一次可以出现加18左右的属性，所以，以上数据可能存在偏低的现象。另外每种材料的最高攻击（防御）只是目前的数据，不保证有人刷出属性更高的同类部件的情况，所以，以上数据只能作为目前的参考。

试读结束，需要全本PDF请访问www.ertongbook.com

# 责任之铃 枪声依旧，炮声不断，使命正在召唤！

原名 Call of Duty：World at War
机种 PS3/X360 类型 主视角射击

一年不见，“责任之铃”版块再开！为防止有些新朋友误会，首先老实交代一下这个版块的主旨，那就是介绍“《使命召唤》系列”的游戏相关知识。现在自然是介绍《使命召唤 战火世界》啦，至于为什么叫“责任之铃”，就请大家从名字上去联想吧！

和4代一样，本作玩到现在，还在坚持玩的人一定都是在挑战多人在线模式。这期的内容是为大家献上本作全技能的效果。作者是LU战队的Karin-P，此人目前生存率（杀人与被杀次数之比）正朝3.0大关迈进，不用说自然是够格写研究的。这里也欢迎各地高手指点，来人免了，来函欢迎！

## 网战全技能效果大公开

| 一类技能 | |
|---|---|
| Special Grenades x3 | 携带3枚特种手雷 |
| Satched Charge x2 | 携带2枚炸药包 |
| M9A1 Bazooka x2 | 携带2枚火箭弹 |
| Bomb Squad | 在有爆炸物的位置会有明显提示 |
| Bouncing Betty x2 | 携带地雷2枚 |
| Bandolier | 携带更多弹药 |
| Primary Grenades x2 | 携带2枚手雷 |
| M2 Flamethrower | 携带火焰喷射器 |

| 二类技能 | |
|---|---|
| Stopping Power | 提高子弹的威力 |
| Fireworks | 提高爆炸物的威力 |
| Flak Jacket | 减轻爆炸物的伤害 |
| Gas Mask | 防毒面具 |
| Juggernaut | 提高生命值 |
| Camouflage | 不被敌方侦察机发现 |
| Sleight of Hand | 装填弹药速度加倍 |
| Shades | 降低照明弹亮度 |
| Double Tap | 提高射速 |
| OverKill | 可以携带2把主武器 |

| 三类技能 | |
|---|---|
| Deep Impact | 加强子弹的穿透能力 |
| Extreme Conditioning | 增加快跑的时间 |
| Steady Aim | 提高射击精度 |
| Toss Back | 捡到敌军手雷扔回时可延迟爆炸时间 |
| Second Chance | 可复活倒地的友军 |
| Martyrdom | 死亡时自动留下一枚手雷 |
| Fireproof | 减少火焰喷射器和燃烧弹的伤害 |
| Deed Slience | 行走无声 |
| Iron Lungs | 狙击手闭气时间延长 |
| Reconnaissance | 显示地图中所有坦克、狗、空袭的位置 |

| 乘具技能 | |
|---|---|
| Water Cooler | 减缓机枪的过热时间 |
| Greased Bearings | 提高炮塔的旋转速度 |
| Ordnance Training | 提高装填速度 |
| Leadfoot | 提高坦克行进速度 |
| Coaxial Machine Gun | 主驾驶也可控制机枪 |

## 枪械和技能的搭配

### 冲锋型

MP40（消音/弹夹）+Primary Grenades x2（2枚手雷）+Juggernaut（提升生命）+Extreme Conditioning（快跑延长）

作为一名冲锋手，经常要在敌军的手雷和枪弹下迂回，提高生命是明智的选择，除非你倒霉到被手雷炸个正着，MP40的优势就在于中近距离强大无比，加上消音可以使敌人无法察觉你。适用于Asylum、Castle、Courtyard、Dome、Hanger等地图。

### 狙击型

春田+Bouncing Betty x2（地雷）+Stopping Power（子弹威力）+Iron Lungs（狙击手闭气时间延长）

要当一名合格的狙击手，必须知道地图中适合狙击的位置。地雷就是为了防止敌人从身后偷袭，增加子弹威力是为了一击必杀，不给敌人逃跑的机会。另类的狙击手会使用OverKill来携带一把冲锋枪保护自己。适用于Castle、Outskirts、Roundhouse、Seelow等地图。

### 压制型

Browning M1919（三角架）+Bandolier（增加弹药）+Sleight of Hand（提高换弹夹速度）+Deep Impact（加强穿透）

这把重机枪提供火力掩护绝对是首选，三角架可以方便在任何地方架设一个迷你小炮台。换弹夹快速用来连续压制，不给敌人反击的机会。担任一名辅助角色的玩家不要犹豫了。适用于任何地图。

### 阴人型

Double-Barreled Shotgun+Bomb Squad（提示地雷）+Camouflage（不被飞机发现）+Deed Slience（行走无声）

既然要当一名CAMPER，无疑要行动敏捷，这里的双管猎枪携带方便，而且威力巨大，玩阴险当然不能踩中敌人的地雷，所以Bomb Squad是必须的，除此以外更不能被侦察机发现，选择一个角落蹲起来，当敌人从你身边经过时慢慢跟上去砰砰两枪干掉他，然后换一个地方继续等待。或许比赛完了会引来一片骂声……

# 中文游戏风向标

又到中文风向标时间，首先还是照例来播报一下近期国内汉化组的汉化动态吧。这段时间汉化游戏中最大牌的当然要数NDS上推出不久的《女神侧身像 负罪者》，现在中文大作的汉化速度真是不可小觑，能最快的时间内为中国的玩家打破语言的障壁的确是一件好事。另外PSP平台的《宿命传说2》汉化版也正式推出了，虽然在罗尼的状态画面下修改人名或换称号还是会死机，但如果把罗尼的所有装备卸下之后再进行改名和更改称号就基本可以避免死机了。

另外在PSP的汉化游戏方面还有《超时空要塞 王牌边界》、《游戏王 卡片力量3》（仅进行了卡牌汉化）两款可供选择。近期NDS的汉化游戏还有《少女的恋爱革命DS》、《使命召唤 战火世界》。而之前已经推出过汉化版的《Away 混乱迷宫》推出了最终版本，字号稍微调大，并把所有道具以及相关说明全部都加了进去。

在官方的中文游戏方面，本月是一款掌机加一款家用机的组合。一个是PSP上活泼可爱《乐克乐克2》的繁体中文版，另一个则是同样童趣十足的经典名作回归《阿邦阿卡大冒险 改造大作战》（本刊译名：斑卓熊大冒险3）繁体中文版登陆X360平台。

特别注目

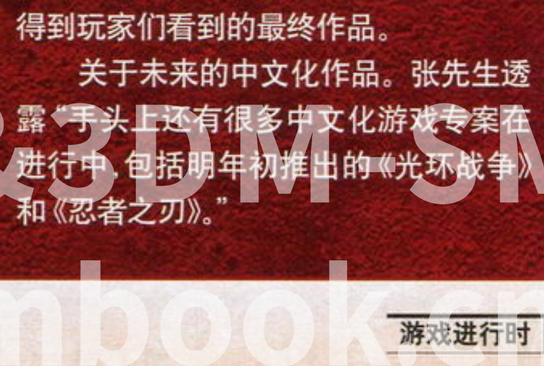
## 台湾微软游戏中文化负责人谈制作艰辛

微软公司在游戏中文化上的力度一直都很大，相信这点玩家们都能感受得到。近日，台湾巴哈姆特游戏网站对于台湾微软负责游戏中文化的娱乐暨装置事业处产品研发部的负责人张书良进行了采访，为我们道出了不少游戏中文化过程中的酸甜苦辣。也回答了不少我们心中一直疑惑的问题哦。

在回答选择游戏进行中文化的标准问题时。张书良表示，原则上尽力争取微软自家开发或发行的X360游戏都能全面中文化。不过也有像《质量效应》这样的优秀游戏却因为开发商的坚持，没有进行中文化。

而谈到中文语音的问题时，其实台湾微软也考虑得相当周到，比如《光环3》中游戏有很多语音提示，却不会有字幕呈现，玩家在游戏过程中就会遗漏很多讯息和游戏的乐趣，对于这样的游戏一定会尽力配中文语音。

但配中文语音的难度在于，和电影不同，游戏的配音是零散的，很多都要依照游戏的状况即时组合，因此配音员没有明确的画面可以配合，只能参考原音的语气，很难做到精准。在谈到游戏字幕的润色方面，张先生还特别拿《失落的奥德赛》中感人的《千年之梦》做例。一开始翻译尽管做到了正确无误却失去了原文细腻感性的笔触。于是后来又专门请了日本文学作品的翻译专家来润色，才得到玩家们看到的最终作品。


■台湾微软游戏中文化团队。

关于未来的中文化作品。张先生透露“手头上还有很多中文化游戏专案在进行中，包括明年初推出的《光环战争》和《忍者之刃》。”

# 火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿！

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn

[提供者：SOLID]

## 普利尼 俺当主角行吗？ PSP 日版

原名 プリニー オレが主人公でイイんスか?

### 高难模式

在游戏标题画面的光标处在“开始新游戏”的位置然后输入“△□×△□×○”，成功的话就可以听到效果声，这样过了教学关卡后游戏就会自动进入アサギ模式，在这个隐藏模式里的游戏难度可以说是非常高，建议玩家在熟悉游戏游戏的操作技巧再来挑战这个模式。

## 超时空要塞 王牌边界 PSP 日版

原名 マクロスエースフロンティア

### 特殊任务

在SETTING选项里的PASSWORD里输入密码后就会开放新的特殊任务，另外要注意的是所有英文都需要大写。

| 任务名称 | 密码 |
|---|---|
| ファミ通?おぼえていますか(Lv8) | LAMGV |
| ジェネレーション・ドライブ(Lv8) | KSALE |
| 超时空编集部デンゲキ(Lv8) | IGYSU |
| ゼントラ井大盛り (Lv8) | EHIAR |

游戏杂志&3DM SMW
www.plumbook.com

# 软硬兼施 HARDWARE & SOFTWARE

**主持人语**

年末将至，随着一个又一个的节日接踵而来，各大主机的价格也在一天天地不断上涨。对于近期准备购机的玩家，一定要有足够好的心理承受能力和足够充足的腰包。不过这半个月内也有好消息带给大家，那就是针对NDSi的烧录卡——AK2i终于面市，打算购买NDSi的玩家已经不用担心找不到便宜而充足的游戏资源了。所以在下面的栏目当中，首先将为大家带来AK2i烧录卡的评测。

## 专题导购 关注消费热点话题

# 首款NDSi烧录卡AK2i全面评测

最新上市的第三代NDS主机由于采用了全新的软硬件系统，使得先前的所有烧录卡产品无一例外的无法在NDSi上继续使用。这次的DSi烧录卡的完成度颇高，正如Raeca先前分析的那样，AK2以及AK2.1烧录卡在破解上拥有得天独厚的优势，在系统中能正常显示卡带信息就已经比其他的烧录卡领先了一步。而AK小组终于在NDSi正式发售后1个月推出了全新产品AK2i来支持NDSi主机。

对于AK2i的包装，相信大部分玩家都不会感到陌生，这是由于AK2i的包装确实是沿用了先前早期的老版本AK2的产品包装。然而为了突出AK2i是一款面向NDSi而推出的升级产品，厂家方面专门用醒目的橙色贴纸注上了“NDSi Compatible”标签。在包装的背部，也同样是早先的产品介绍：

●100%兼容性！无需转换！无需刷机！

●存档直接写入TF卡，无需电池，无需手动选择存档类型，永不掉档！

●自动DLD补丁，无需转换运行自助软件！

●支持软复位！支持Download Play！支持WiFi

●支持SDHC规格的TF卡，无最大容量限制！

●不挑TF卡，速度无拖慢！

●支持AR金手指，内置编辑器！

●低功耗设计，待机时间超长！

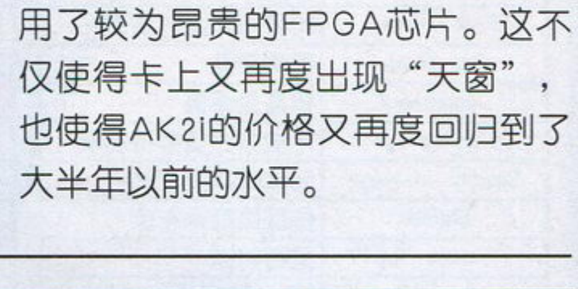
●自由切换语言，支持个性化皮肤！

通过透明的吸塑包装，我们可以清晰地看到包装内的AK2i烧录卡以及附赠的microSD卡专用读卡器。而AK2i烧录卡本身的贴纸也仅仅是早早先AK2贴纸图案的基础上，在acekard字样后，模仿NDSi的LOGO风格增加了一个“i”字，并且在正下方用蓝色字体同样注明了“DSi Compatible”字样，充分显示了AK2i是一款支持NDSi主机的烧录卡产品（不过DSL主机同样也能使用哦）。

尽管在包装上与先前的产品没有太大的区别，但在AK2i产品本身的硬件却有了较大的改进。而最直观的区别莫过于AK2i放弃了AK2以及AK2.1的令人感觉松松垮垮的卡扣式外壳设计，而改用目前更为常见的仿正版卡式一体式外壳造型设计，并且上下两面采用高周波进行封装。使得整体观感更为完整，而使用起来也更为“可靠”（牢固）。

除此以外，较为明显的变化便是在AK2i的上，老版本AK2的天窗又再度“复出”。不用揭开贴纸，就能很明显的看到突起。不过经过实际使用测试，无论是NDSL还是在NDSi上，天窗设计并不影响正常的使用，插拔都很顺利，没有遇到无法插入主机或是插入后无法取出等由于厚度造成的困扰。

揭开贴纸，我们发现AK2i使用的是与早先老版AK2一样的ACTEL PROASIC3 A3P250的FPGA芯片作为主控，而并非如后期的廉价版AK2.1使用的量产化的定制ASIC作为主控。这样的硬件设计，一方面是由于这次的开发必须与时间赛跑才能第一时间将产品推向市场。FPGA芯片设计周期短，灵活性高，一旦破解部分完成，厂商即可将手中的代码写入现成的FPGA芯片中，而无需再等待芯片的投产。而定制一块合适的ASIC，不仅需要足够大的资金投入，更是需要很长一段时间才能完成生产到上市的过程。所以，在这次的新产品AK2i使用了较为昂贵的FPGA芯片。这不仅使得卡上又再度出现“天窗”，也使得AK2i的价格又再度回归到了大半年以前的水平。

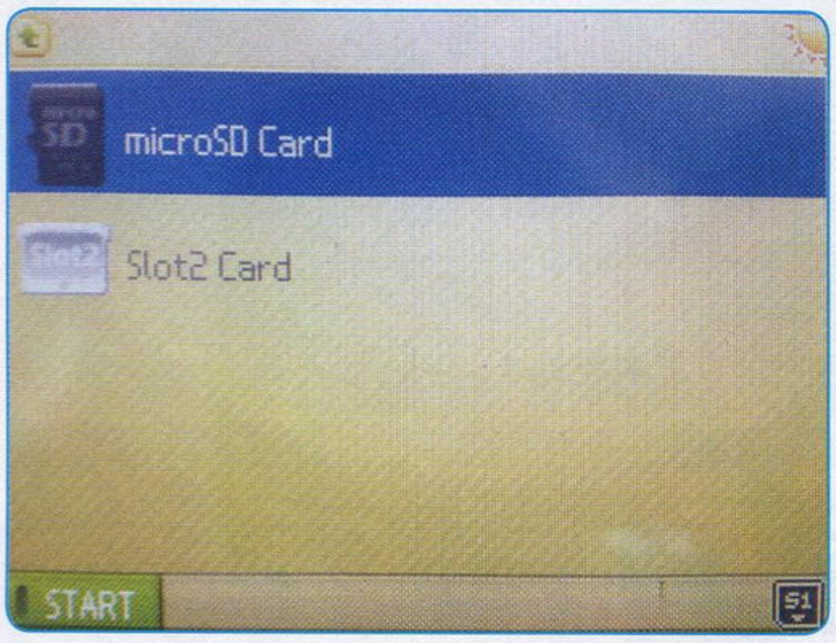


AK2i尽管是第一款支持DSi主机的烧录卡产品，但它的使用与先前的仅支持NDS和NDSL主机的烧录卡产品一样，并没有更多繁琐的操作。并且AK2i作为AK2产品线中的一员，与AK2以及AK2.1一样，使用的是通用的AK2内核文件。在使用时，我们只需先将内核文件拷贝至microSD卡上，再直接将下载到的ROM文件（*.nds）也拷贝到microSD卡上。然后将microSD卡插入AK2i的microSD卡槽内。最后，将整张AK2i烧录卡，如同正版卡一般插入NDSi主机的SLOT-1卡槽内，便完成了全部操作（详细操作请参考AK2相关教程说明）。

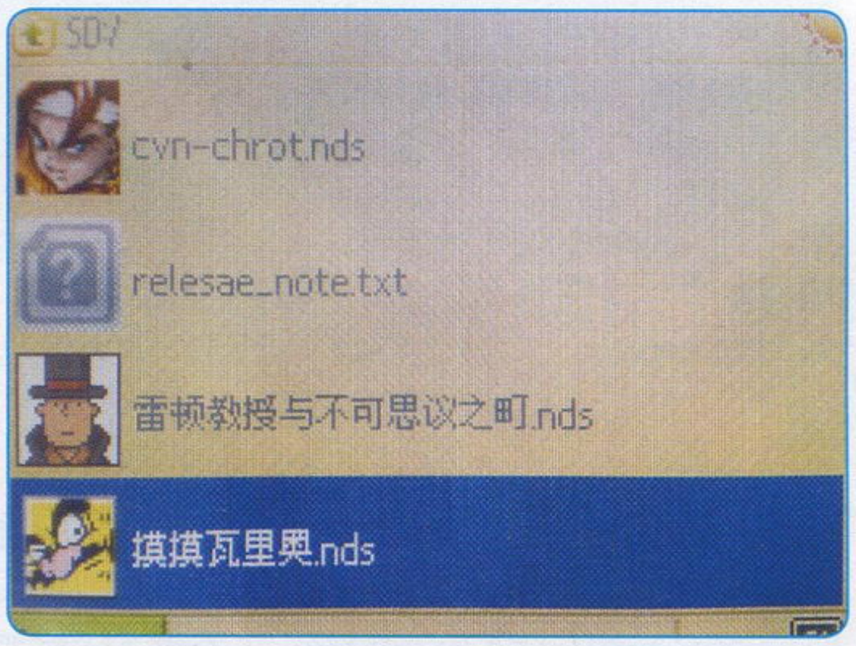
启动DSi主机，我们可以在菜单中找到AK2i烧录卡的图标，点击后即可进入烧录卡的界面菜单。在前文中已经告诉大家，AK2i使用的是AK2系列通用内核，所以我们看到的烧录界面也与AK2以及AK2.1完全一致，甚至连引导SLOT-2这一功能也继续保留在系统当中（但DSL主机上使用AK2i依然可以进行引导SLOT-2操作）。

活梅东王&3DM
www.plumbook.cn

在主机的上屏显示日历和时间，下屏则显示文件列表。文件列表可以在“图标＋文件名”和“序号＋文件名”两种模式中切换，方便不同玩家风格和不同用途的需要。




由于AK2i与AK2系列产品使用的是相同的内核程序，在使用上与AK2烧录卡完全一致，并且游戏兼容性也丝毫不差，所以由于篇幅的原因，本文就不再赘述。




由于NDSi是一款全面的升级产品，除了我们能够看到的诸如增加了2个摄像头之外，其内部硬件架构和系统都发生了较大变化，尤其是NDSi加入了如同索尼PSP以及Wii等家用机一样进行系统升级。将来是否会针对烧录卡产品发布最新的系统升级补丁仍然还是一个未知数，而AK2i届时是否继续使用也依然是个未知数。



# 市场风向标 价格行情 提供最佳购机方案

## 购机机推荐配置

### PSP购机推荐套餐—2000型

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PSP-2006（港版） | 1680 元 |
| 记忆棒 | 8GB MARK2 记忆棒(7773M) | 120 元 |
| 贴膜 | Hori膜（组装） | 5 元 |
| 保护包 | 黑角魔纹战甲保护壳 | 48 元 |
| 总计:1853元 | | |

**备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。**

### PSP购机推荐套餐—3000型

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PSP-3006（港版） | 1320 元 |
| 记忆棒 | 8GB MARK2 记忆棒(7773M) | 120 元 |
| 贴膜 | 卡登仕贴膜(PSP-2K/3K) | 28 元 |
| 保护壳 | 黑角新版PSP-3000水晶保护套 | 38 元 |
| 总计:1506元 | | |

**备注：主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。**

### 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| PSP-2000主机（黑白银） | 1620元 |
| PSP-2000主机（彩色） | 1680元 |
| PSP-2000主机（电蓝色） | 1580元 |
| PSP-3000主机（黑白银） | 1280元 |
| PSP-2K/3K用Hori膜（原装） | 58元 |
| PSP-2K/3K用Hori膜（组装） | 5元 |
| PSP-2K/3K用卡登仕贴膜 | 48元 |
| 4GB高速组棒（3839MB） | 60元 |
| 4GB高速MARK2组棒（3829MB） | 70元 |
| 8GB普速组棒（7727MB） | 90元 |
| 8GB高速MARK2组棒（7773MB） | 120元 |
| 16GB高速MARK2组棒（15GB） | 460元 |
| 原装Sandisk 4GB TF卡(水货、工包) | 80元 |
| 原装Sandisk 8GB TF卡(水货、工包) | 140元 |
| 原装金士顿TF转记忆棒用转接卡 | 68元 |
| 高仿金士顿TF转记忆棒用转接卡 | 28元 |
| 银箭CR-5400双槽TF转记忆棒用转接卡 | 60元 |
| PSP-2K/3K高仿色差线 | 50元 |
| PSP-2K/3K高仿线控耳机 | 30元 |
| PSP-2K/3K卡登仕新版线控耳机 | 98元 |
| 盟区战卡 | 120元 |

### PS3购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PS3（港版，80GB） | 2680元 |
| 线材 | 高仿索尼HDMI线 | 50元 |
| 总计:2730元 | | |

**备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装DS3 振动手柄一支、电源线一条。**

### 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| PS3主机（港版，40GB） | 2440元 |
| PS3主机（港版，80GB） | 2680元 |
| PS3 主机(港版,160GB 限定版) | 3680元 |
| 原装DS3无线振动手柄 | 360元 |
| 组装DS3无线振动手柄 | 180元 |
| 原装PLAYSTATION EYE | 320元 |
| 原装色差线（PS2通用） | 210元 |
| 组装色差线（PS2通用） | 20元 |
| 原装索尼HDMI线(2米) | 280元 |
| 高仿索尼HDMI线 | 50元 |

### PS2购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PS2（港版,90006） | 920元 |
| 记录卡 | 组装 16MB 记录卡 | 80元 |
| 视频线 | 组装色差线 | 20元 |
| 总计:1020元 | | |

**备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装附带AV线一条、原装DS2振动手柄一支、电源及电源线一套。**

### 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| PS2主机（港版，90006） | 920元 |
| 原装DS2振动手柄 | 110元 |
| 高仿DS2振动手柄 | 40元 |
| 原装8MB记录卡 | 110元 |
| 组装8MB记录卡 | 50元 |
| 组装16MB记录卡 | 80元 |

### DSL购机推荐套餐—NDSL

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | iDSL（行货） | 1060元 |
| 烧录卡 | R4 Ultra 标准版 | 58元 |
| TF卡 | 金士顿 2GB microSD卡(行货) | 68元 |
| 贴膜 | 组膜 | 5元 |
| 保护包 | 黑角彩柔皮包 | 28元 |
| 总计:1219元 | | |

**备注：主机官方标准包装附带电池一块(电池仓)、触控笔 2 支、充电器一个、行货认证卡、保修卡、说明书及光盘各一份。**

### 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| iDSL 主机(多色) | 1060 元 |
| NDSi 主机(黑白) | 1460 元 |
| NDSL 专用 Hori 贴膜 | 58 元 |
| NDSL 专用卡登仕贴膜 | 38 元 |
| NDSi 专用 Hori 贴膜 | 68 元 |
| DSTT 简装版 | 48 元 |
| EZ5PLUS 清凉版 | 98 元 |
| EZ5PLUS 标准版 | 118 元 |
| M3DS Real 中文版 | 188 元 |

### DSL购机推荐套餐—NDSi

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | NDSi（日版） | 1460元 |
| 烧录卡 | AK2i | 188元 |
| SD/TF卡 | 金士顿 2GB microSD卡(行货) | 68元 |
| 贴膜 | NDSi 专用 Hori 贴膜 | 68元 |
| 水晶壳 | 惟一DSi专用水晶壳 | 38元 |
| 总计:1822元 | | |

**备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、触控笔2支、充电器一个、相关说明书保修卡一套。**

### 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| R4 Ultra（原装）简装版 | 48 元 |
| R4 Ultra（原装）标准版 | 58 元 |
| R4 Ultra（原装）豪华版 | 78 元 |
| SC DSOne 中文版 | 138 元 |
| 金士顿 1GB TF卡(行货) | 38 元 |
| 金士顿 2GB TF卡(行货) | 68 元 |
| 金士顿 4GB TF卡(行货) | 128 元 |
| 金士顿 8GB TF卡(行货) | 198 元 |

### X360购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | X360 主机(港版,60GB) | 2680元 |
| 电源 | 组装电源(220V 直插) | 120元 |
| 视频线 | 高仿VGA线 | 80元 |
| 记录卡 | X360 专用记录卡(256M) | 60元 |
| 总计:2940元 | | |

**备注：主机价格已含改机费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。**

### 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| X360主机（日版，Arcade） | 1920元 |
| X360主机（港版，20GB） | 2380元 |
| X360主机（港版，60GB） | 2680元 |
| 原装电源（220V直插） | 260元 |
| 组装电源（220V直插） | 120元 |
| 60GB硬盘套装 | 780元 |
| 原装无线手柄 | 340元 |
| 原装有线手柄 | 280元 |
| 原装VGA线 | 260元 |
| 高仿VGA线 | 60元 |
| 黑角VGA线 | 80元 |
| 原装色差线 | 230元 |
| 高仿色差线 | 60元 |
| 原装HDMI线 | 280元 |
| 组装HDMI线 | 60元 |
| 手柄充电套装（4000mAh） | 80元 |
| 组装256M记录卡 | 60元 |

### Wii购机推荐套餐

| | 品牌/型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | Wii（日版,软破解） | 1860元 |
| 电源 | 北通电源(220V 直插) | 80元 |
| 视频线 | 高仿色差线 | 60元 |
| 总计:2000元 | | |

**备注：主机价格已含直读改机费用。官方标准包装内附 AV 线一条、双节棍手柄一套、底座及底座支架一套、感应条一根、电源及电源线一套。**

### 主机及主要周边参考价格

| | |
|---|---|
| Wii主机（日版，软破解） | 1880元 |
| Wii主机（日版，已改机） | 1860元 |
| 原装双节棍手柄套装（左+右） | 420元 |
| 高仿双节棍手柄套装（左+右） | 280元 |
| 《Wii Fit》(正版,同捆 Wii 平衡板) | 820元 |
| 高仿NGC手柄 | 60元 |
| 原装色差线 | 210元 |
| 高仿色差线 | 60元 |
| 原装电源（110V） | 220元 |
| 组装电源（220V直插） | 60元 |
| 北通电源（220V直插） | 80元 |
| 组装128M记录卡（NGC游戏用） | 58元 |
| 手柄充电套装（1800mAh*2） | 80元 |

**市场报价信息更新截至 2008 年 12 月 08 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。**

www.plumbook.cn

# 多边共享区

ENTER THE GAME

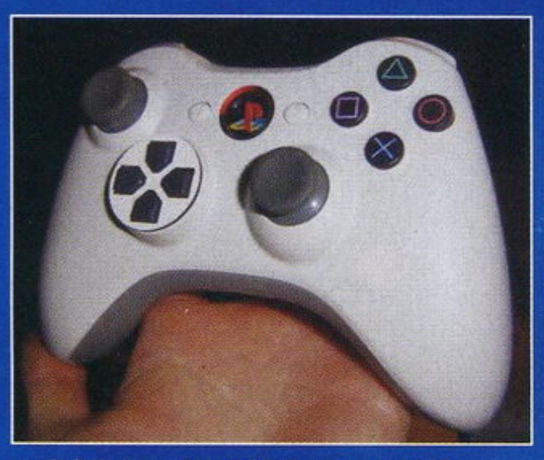


距离圣诞节越来越近了，不知道各位读者是否为自己或朋友们准备好最合适的圣诞礼物了吗？也许给喜爱游戏的朋友送上一份今年最火的游戏是个不错的主意，似乎北美的玩家在这个圣诞节更愿意收到的礼物就是游戏主机或软件了吧，因为全球经济危机的影响许多美国人更愿意宅在家里玩游戏，因为投资这个“游戏”对他们来说风险实在是太大了。

## DIY达人告诉你：PS360手柄不是梦

丁丁 提供

前一阵子有记者们问《战争机器2》的制作人Cliff B为什么当初没有考虑制作跨平台游戏，Cliff表示实在是不喜欢PS3的手柄。当然这是个玩笑，不过近日国外著名的游戏硬件改装达人Ben又再次出击，告诉我们想让PS3手柄变得有X360手柄的手感其实很容易。



▲这个有着PS系的方向键，标志性的○、△、□、X按键，并且有着PS logo的Home键的手柄正是Ben的的得意之作。连制作者自己都将这个手柄称为弗兰肯斯坦的怪物。

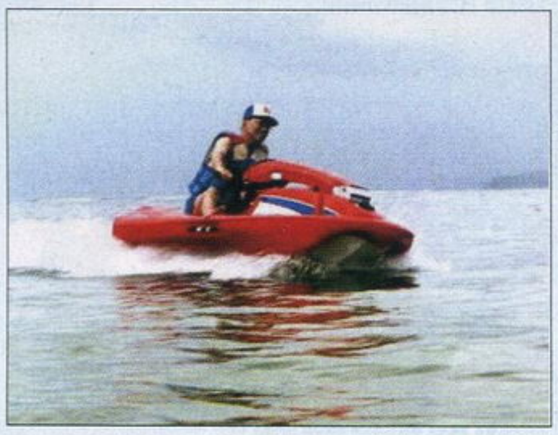
◀我们可以看到Ben改装手柄的内构，采用的是Dual Shock3手柄的零件，并针对X360的手柄形状进行了少许改装。据Ben表示，整个改装的过程难度不高，花费也不多，喜欢的玩家可以根据他的说明去试一试。要知道让你的朋友看到你拿着X360的手柄大玩PS3，那感觉一定很酷。

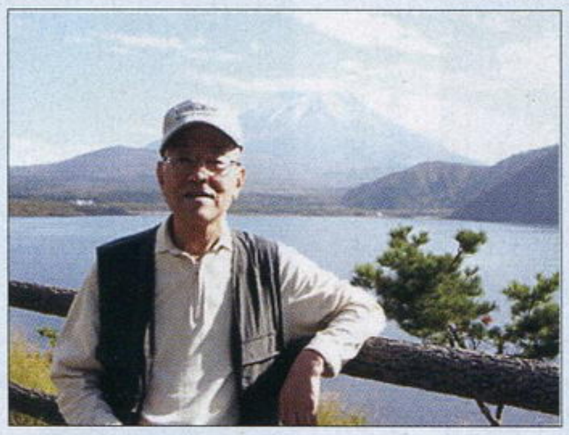
## 日本78岁老汉痴玩FPS！

纱迦 提供

这名叫做北岛彰的老人很厉害，他1930年出生于大阪，现年78岁，是一名铁杆FPS玩家。他现在住在山梨县甲府市，自从1995年偶然间购买了《毁灭战士Ⅱ》的PC版之后，从此变成一名铁杆主视角射击游戏FAN。他至今已经通关了近20款同类游戏，而且自己还制作了一些攻略。

老人家玩游戏有几个特点，一是只玩PC版，二是只玩单机、不玩对战。当他初次挑战《毁灭战士Ⅱ》时，花了几个月时间才通关，但现在已经是一名经验丰富的老手，在此类游戏不流行的日本绝对算得上是一名高手。他认为此类游戏在日本没有前途，理由是日本人从心里就对此类游戏有一种敬而远之的态度，而且最近的游戏对PC硬件的要求太高了。





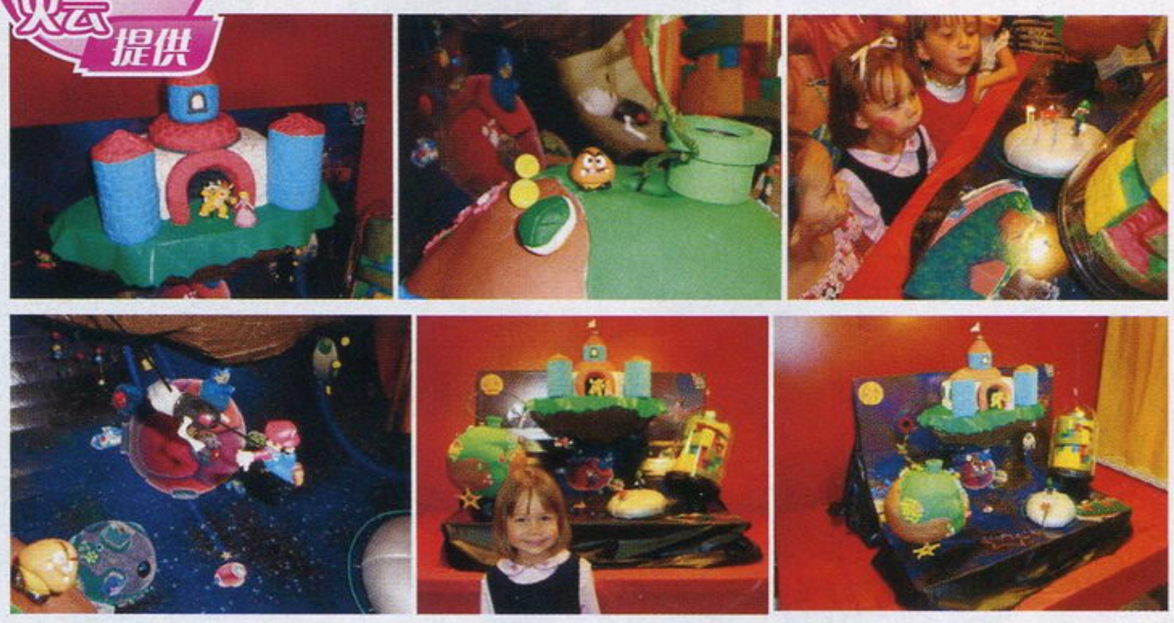
值得一提的是，这位老人的兴趣可不是只有游戏，他自述其爱好有：听音乐、摄影、改造PC，此外在他的博客上也放了其开快艇的英姿。想必正是因为有这些兴趣爱好，才使得他以78岁高龄玩主视角游戏也不会头晕吧！

在他的博客上有很多热情洋溢的回复，很多人都建议他去买一台X360，这样就可以领略《战争机器2》、《光环3》这样的大作了。我们也希望这位老人家能够继续健康地玩下去！

P.S.看标题看成“日本78岁老痴汉玩FPS！”的同学，请自己掌嘴五十。

## 最甜的银河系

火云 提供



以游戏为主题的蛋糕我们见过许多许多，但是其中大部分都是业余玩家图个乐呵随性制作出的“山寨货”，虽然有那个意思，但是这美型度上就差了点。本次你们看到这块蛋糕可是由数位专业糕点师花了很大的心血制作而成的《超级马里奥 银河》巨型蛋糕，看看站在蛋糕前小女孩幸福的表情就知道，它一定能够甜到你的心里去。这块蛋糕的作者名叫威尔，整个制作的过程耗费了相当的时间，此外还包括七块各种形状的蛋糕和一堆其他材料，不过从最终的成品来看还是相当成功的。威尔制作这块豪华游戏蛋糕的动力是为了庆祝他小女儿的四岁生日，这个小女孩真的是最幸福的小家伙呀。

这个完美再现《超级马里奥 银河》游戏场景的杰作是完全可以食用的100%纯糕点，确切的说，它是由很多块蛋糕、烤曲奇、软糖等甜食组合而成的。在这块蛋糕上，大家可以找到许多个马里奥游戏中的经典角色和场景，甚至还有忠实还原了一些经典关卡，虽然有些部分使用的不是食材（比如后面的布景和玻璃罩），但绝大部分可以食用，当然，前提是你忍心下的去嘴。最强的是这个蛋糕最强的地方是这块蛋糕是可动的，其中的部件几乎都可以拆卸下来并组成新的场景。究竟这块蛋糕合不合可爱女儿的心意呢，看看她和小伙伴们吹蜡烛时幸福的表情就知道了。

## 玩《心灵传说》，吃麻婆豆腐

星夜 提供

自从Square Enix把《最终幻想》的Potion恢复剂实体化之后，将游戏的恢复道具实体化成为一个诱人的新商机。而在众多的RPG中，NBGI的“《传说》系列”源远流长的料理系统最为人称道，自然也最适合将其中菜肴实体化。为了迎接《心灵传说》，NBGI与日本OK Sunkus公司合作，从12月9日开始在该公司的6128家分店中限时推出“麻婆咖喱”。

早在系列第一作《幻想传说》中，麻婆咖喱就已经作为恢复体力的道具登场，之后成为了系列颇具标志性的一种道具。因此《心灵传说》的开发团队与OK Sunkus共同研发了这款真正的麻婆咖喱，从它的味道、口感以及包装都是经过深入推敲的，希望能够成为一个符合游戏世界观的美味食物。这款麻婆咖喱从12月9～23日期间限时供应，定价为500日元。

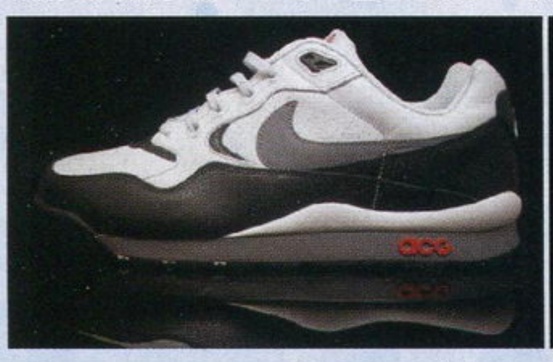
www.plumbook.cn

# 任天堂+耐克

▲其实从这双鞋的外观上大家就不难发现，无论是灰加白的主色调设计还是鞋帮上那些十字键的图案，或是精巧的START和SELECT按钮，无一不唤起人们对那个时代的回忆。

耐克的“Air Classic BW系列”运动鞋似乎一直在追求各种各样的复古设计，最近他们又公布了该系列的一些新款式，而这个新系列运动鞋的设计元素中融入了大量来自任天堂经典主机的灵感，这其中既收录了元祖级别的FC又有目前的当红炸子鸡Wii，下面就让我们一同来看看Nintendo和Nike之间擦出的火花吧！

▲这双Nike Air Force 2 High–Nintendo Wii的侧面很难看出和Wii有什么关系，不过视角转到正面后就要清晰很多了，大大的Wii蓝色电源标记让熟悉的玩家一眼便能认出。



▲Nike ACG Air Wildwood鞋身的灵感来自任天堂经典的十字键设置，黑色的十字键底纹虽然乍一看不那么显眼，但是在细节上却提升了整个鞋形的流畅度。

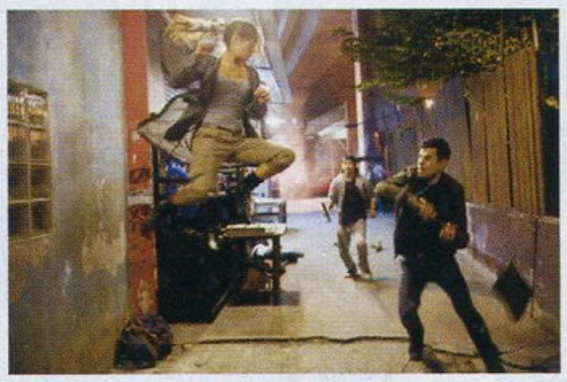
# 《春丽传奇》动态

最近，由日本公司GAGA Communication负责发行的游戏改编电影《街霸 春丽传奇》在日本展开了宣传活动。GAGA公司对于改编、引进、发行ACG改编电影十分执着，比如甄子丹的《龙虎门》就由该公司引进，而他们手中还握有如《鬼武者》、《铁拳》等游戏大作的电影改编企划。在此次新公布的一些剧照中，我们又看到了饰演春丽的克里斯汀·克鲁克的靓丽身影，喜欢美剧的朋友应该对这个有着一半中国血统的MM不陌生，她在《超人前传》中有着上佳的表现。

和很多游戏改编电影一样，这部影片在剧情上沿用了游戏中的基础设定。电影中的春丽年幼时随父亲习武，过着快乐幸福的生活。可突然有一天，一帮恶人当着她的面将父亲绑架。春丽在此之后进行了10年的艰苦修行，成长为了一名实力与美貌并存的“街头斗士”，与绑架其父亲的犯罪组织展开顽强的斗争。

尽管如此，但从目前的剧照来看，《春丽传奇》走的是时装警匪片的传统路线，在春丽已经出现的各种造型中，我们很难看到“格斗游戏大姐大”标志性的服装与发型，至于《街霸》中与春丽有着密切联系的隆、古烈等角色，似乎也没有要在电影中出现的迹象，这不禁让人对影片对游戏的还原程度捏了一把汗。

当然，在看过了无数的ACG改编雷片后，相信很多玩家的神经都粗壮了不少，只要没有太多奢望，也就无所谓失望了。至于《春丽传奇》能不能成为游戏改编电影中的另一部《寂静岭》（编注：《寂静岭》电影版是游戏改编电影领域比较拿得出手的作品），2009年春天再见分晓。



游戏文化 多边共享区

# 经济寒冬 游戏动画人才受青睐

## ——上海大学CIA09年春季研修班鸣锣开招

### 游戏动漫人才受到青睐

从今日中国网游上市公司陆续发布的第三季财报来看，在诸多行业因金融危机席卷而显出颓势的同时，网游业仍具备相当的“耐寒避风”能力。据艾瑞发布的网游市场规模最新调查，2008年第三季度国内网游市场规模同比增长51.9%，环比增长7.7%，这一数据让人“眼红”。网易CEO丁磊表示，中国的在线游戏产业继续保持着健康的成长，没有明显减慢的迹象。

在各行业裁员频现的同时，网游公司纷纷开始大规模校园招聘。日前网龙公司在智联招聘网站上打出高薪招百余名游戏开发人才的信息，并承诺给与人才最具诱惑的薪金和优厚的福利待遇。金山软件计划今年下半年从全国招聘500名，这是金山上市后最大规模的校园招聘。在大学生面临“就业难，难于上青天”的严酷现实面前，游戏动漫人才受到如此青睐，构成了人才市场上一道亮丽的风景线。但是，令各地游戏公司负责人挠头的是，尽管企业高薪求才，仍难摆脱一将难求的尴尬。

### 培养游戏动漫人才 上海大学CIA鸣锣开招

自2004年以来，上海大学CIA一直用重点大学的雄厚教育资源融合优秀游戏动画企业的技术力量，向学生提供专业正规的职业教育。2007年上海大学获批成为上海市高教自考动画专业（独立本科段）主考院校，上大CIA开发的系列教材也被上海市教育考试院选定为专用教材。2007年底，上大CIA被批准为上海市紧缺人才培训“计算机CG创意设计”项目的主管单位。

上海大学CIA始终坚持以就业为导向培养中高级游戏动漫人才，学生在计算机平面美术，三维游戏动画建模方面的功底扎实，能熟练使用计算机图形图像处理创作的大多数相关软件。毕业生在游戏动画领域、影视动画、建筑装潢、广告设计、多媒体制作等领域非常抢手。上大CIA的著名品牌和一流的师资团队，受到众多家长和学生的青睐，应广大学生和家长的强烈需求，上海大学成人教育学院将于09年春季开办上大CIA三维游戏影视动画第28期高级研修班。据悉，目前招生已经启动，报名十分火爆，本次招生开设三维游戏影视动画和游戏程序设计两个专业，要求年满18周岁，对学习游戏开发和三维动画有浓厚兴趣。为保证教学质量，同时因住宿条件的限制，本期限招90名，额满截止。

详情可访问www.cia-china.com

▲上海大学CIA游戏动画班集体合影。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

小说回廊
FICTION HALLWAY

文 玛娜 美编 NINA

ヴァルキリープロファイル
VALKYRIE PROFILE
咎を背負う者

# 永远的赎罪者(上)

## 女神侧身像 负罪者剧情小说

在这款游戏中有好几个结局，有许多的可能，不同的人们在不同的路线中迎来不同的未来，而这一切都与我们的选择息息相关。

杀？还是不杀？

我曾因为看不过眼而让丝毫不觉得杀人是错误的双胞胎姐弟米蕾尤和米歇尔死去，也曾由于讨厌对同伴滥下杀手的昆达尔而平白无故地牺牲了那名粗鲁贪财的佣兵，但是，每一次在让同伴送死之后，看着他们的尸体被孤零零地留在曾经战斗过的土地上，不但不会有为了被害死的人报仇的快感，反倒是一股深深的负罪感如蛆附骨。

不管死去的是多么让人厌恶的人，不管他们曾经做过什么让人憎恨的事情，用杀戮来解决纷争绝对不是正确的手段，相信这就是游戏中想要通过死亡传达给我们的事情。

在游戏的过程中，我们往往会陷入迷惘，“送一个同伴去送死的话也没有什么关系吧……”，类似这样的想法几乎所有人都会产生，但是，只要一开始这样去做，之后就再也无法回头了。所以，在这篇剧情小说中我选择了将Good Ending的路线写出来，不是为了那大团圆的结局，也不是为了迁就Good Ending的正统性，而是不希望让遇到的任何一个人白白死去。毕竟，能够不被面前的诱惑所迷惑，坚持走自己确信的正确道路是个太艰难的挑战了。

另外，由于只玩一条路线是根本无法对整个故事有全面的理解，所以在这篇剧情小说中，我也会尽量结合其他两条路线与官方公布的前传背景为大家解释清楚所有人的关系，让只玩过Bad Ending或Normal Ending的人能够在文中找到熟悉的人物，如果想要了解这三条路线具体区别的话，也可以在本期的“剧情派”中找到答案。

## 人物介绍

### 威尔弗雷德
**Wylfred**

纯朴的乡村少年，和母亲、妹妹以及身为士兵的父亲在村里过着简单而快乐的生活，但是，这一切都因为父亲的死亡而永远地失去了……

### 塞奥多尔
**Thyodor**

威尔的父亲，有着非常强烈的责任感，是一名深受周围士兵们景仰的战士，同时他也是一名慈爱的父亲。



### 缇尔黛
**Tilte**

威尔与安塞尔的青梅竹马，性格坚强的她现在正代替威尔照顾着他的母亲。

### 爱丽丝
**Ailyth**

赫尔派来协助威尔弗雷德的使者，看起来是个非常漂亮优雅的女性，她一直跟着威尔在各处旅行，不过在她温柔的微笑背后似乎还隐藏着什么……

### 安塞尔
**Ancel**

和威尔青梅竹马一起长大的童年好友，他从小就失去了双亲，不过性格却仍十分开朗，为了帮助想要向女武神复仇的威尔离开了村庄，踏上了成为佣兵的道路。

盗版杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 艾尔茜

**Elfie**

曾经是一个经常令威尔头痛的野丫头，在父亲死后，由于家计渐渐陷入了窘境，营养不良的她终于在不久后离开了人世。

## 玛尔戈特

**Margot**

威尔的母亲，在丈夫死去后，女儿也相继去世，这一连串的打击使她患上了重病，将女武神是仇人的思想灌输给威尔的也正是她。

## 赫尔

**Hel**

冥界的女王，当看到身为人类却想向女武神复仇的威尔所表现出的鲁莽后，她感到非常有趣，于是赐给了威尔冥界的力量。

英灵战士，应招前往神界的诸神之士兵。

女武神，负责挑选英灵战士的神。

被选中成为英灵战士的人将被召往神界，得到参加众神之战这份至高无上的荣誉。

但是，选择灵魂的女武神同时也是将被挑选的人带往神之国的……死神。

如果想反抗她的召唤……

## 威尔弗雷德&安塞尔

### 1. 奥尔文要塞

“啊……”

简陋的佣兵要塞里传来了一声轻轻的惊呼声，之后，发出这个声音的银发少年立刻迅速地闭上了嘴巴，他是因为刚听到了上司通知即将开战的消息而稍微有些惊讶，对手虽然只是魔物和不死者，不过对于第一次踏上真正战场的他来说，这场战斗来得仍然比意料中要快一些。

与少年不同，据点里其他的佣兵则从容不迫地整理着自己的行囊和武器，每解决一只怪物都能拿到为数不少的奖金，作为佣兵而在各个战场上奔走的他们等待的正是这一刻。仿佛是受到了这股气氛的影响，一名金发少年突然从银发少年的背后探出了半个脑袋，欢快地拍着他的肩膀。

“呀嘿！听到了吗？威尔？这次我一定要大赚一笔，买些好东西给缇尔黛

带回去！”

威尔只是闷闷地附和了一句来回应安塞尔的话。说要离开村庄参加战斗的人正是他自己，让安塞尔离开了家乡一起加入佣兵团的也正是他自己，但是，当战斗即将开始的时候，威尔突然感觉到一丝犹豫隐隐地从心底升了起来。

“向你老爸留下的那遗物羽毛起誓的话，就不怕那些魔物了。”安塞尔察觉到了威尔的不对劲而为他打气道。

“哦……那个我已经收起来了。”

威尔抚摸着挂在背后的长剑，深深吸了一口气，向要塞外走去。

似乎因为担心两名新手的缘故，团长修古和另一名经验老到的佣兵昆达尔一直跟在威尔和安塞尔附近，怪物们本就不难对付，佣兵们也是士气正旺的时候，在这样的情况下，第一场战斗轻轻松松地就迎来了胜利。

将最后一个怪物的首级斩下之后，修古高高扬起手中的长剑，以洪亮的声音宣告着战争的结束。

“我方全部生还，有不少弟兄表现得不错，现在回到要塞收取赏金！”

“那个……杀死敌人的数量是自己随便说吗？”安塞尔突然问道。

修古先是惊讶地看着安塞尔，随后露出了温和的笑容，“如果不想让雇主讨价还价的话，也可以把怪物的脑袋砍下来带回去。”

“哦，原来如此，是这样啊！”安塞尔这才醒悟过来，恍然大悟地摸着脑袋，引起了围在团长周围一群佣兵的哄笑声。

佣兵本来就是为了钱而战斗的兵种，为了赚钱，一些必要的欺诈也是可能发生的，久而久之就出现了一些默认的“规则”。所以，每个人都会在杀死自己的战利品后顺手割下战利品的脑袋或者鼻子，这也是“规则”中的一部分，而这些规则，刚从安逸的小村庄里出来的新人当然不知道，现在就算知道也已经迟了——早在战争结束前，那些漏网的战利品就被其他佣兵们收入囊中了。

看着满载而归的佣兵们向要塞走去，安塞尔很不甘心地留了下来，在到处都是怪物尸体的战场上仔细寻找着。当看到远离人群的高地上躺着一只巨大的怪物尸体后，安塞尔飞快地冲了过去，果然，鼻子和脑袋都还完好无损地留在上面。

但是，就在安塞尔转身来向威尔示意的时候，怪物突然站了起来。

那是一只比起其他怪物来说更加庞大的魔物，肯定可以换到更多的金钱，当然，也会比其他怪物更具杀伤力。

几乎没有多余的时间去考虑什么，威尔便飞快地冲了过去，拨开安塞尔的肩膀，将他推到一边……取而代之的，魔物的尾巴狠狠地扫到了威尔的胸前，将他击飞到了几米之外。

就像是被巨大的石头砸中一样，强烈的窒息感之后，一股热流瞬间便从嘴巴和鼻子里喷了出来。炽热的感觉烧灼着威尔的胸腔，威尔无力地栽倒在地上，感受着强烈的疼痛感与随即而生的麻木感。随着时间的逝去，脑袋中就像是正被什么东西洗刷一样，慢慢地都变成了一片空白，安塞尔的声音渐渐变小了，灼烧的感觉也渐渐消失……

这就是死亡的感觉吗？这种什么也没有了，什么也不剩下的，就是死亡？

在这种地方……什么也没有做，什么也没得到……连愿望都没有实现就死了？

威尔忍不住在心里暗暗地嘲笑着自己。

连离开村子的目的也没有达成……

在眼前的一片空白中，突然传来了一个熟悉的声音，很沉稳厚重的男人的声音。

“这样一来，那孩子就能以普通人的身分迎接下一次生命了……”

“仔细看看吧，如果你的愿望就是如此……”。

这次换成了一个女人的声音。

“不胜感激，我的主人，女武神……”

女武神？

没错，女武神……那就是威尔离开村庄的愿望。

威尔弗雷德的父亲塞奥多尔是一名强大的战士，作为佣兵，他常年奔波在世界各地的战场上，深受同伴们的信任与尊敬。

说是信任与尊敬其实也不尽然，因为比起这些词来说，塞奥多尔更像是战士们的家人一样，也正因为如此，在阿尔托利亚王国引发的那场战争结束后，塞奥多尔没

能回来——他是为了救一个战友才死在战场上的。

没有塞奥多尔每次完成工作后带回家的礼物，没有铁制盔甲撞击在家具上发出的阵阵让人安心的轻响，只有来自远方的使者带来的噩耗和女武神留下的羽毛。

“你的父亲被女武神选中，成了英灵战士。他的灵魂被招至那个世界，成了参加诸神之战的士兵……对于战士来说，这是最高的荣誉啊。”使者沉重地表达着自己的惋惜之意，将洁白的羽毛交到了威尔的手中，就匆匆离开了村庄，赶往下一个牺牲者家属所在地方。

那羽毛是从塞奥多尔的尸体上取下来的，代表着战士的最高荣誉……但是，也只有什么都不知道、什么都感觉不到的外人才会这样说，与其说是荣誉，倒不如说是被死神看上而带走了才对，给家人留下的非但不是光荣，反倒是无尽的悲伤。

失去了塞奥多尔之后，家里的生活终于变得贫困潦倒起来，母亲玛尔戈特也试图找到一份可以养活家人的工作，但是，在这样的乱世里却并不是那么容易的事。不久之后，妹妹艾尔茜因为饥寒交迫而死，玛尔戈特也几近崩溃。

而这一切都是因为女武神的原因……

从得知父亲死讯的那一天开始，威

威尔弗雷德

游戏杂志&3DM-SHIV
www.plumbook.cn

尔就下定了决心，一定要找到女武神，为了父亲和妹妹向她复仇。

为了让她也尝到一样的痛苦……

“真令人惊讶啊……在死前燃烧起这么一股复仇的火焰，居然想要忤逆将人类看作是战争棋子的众神以及负责挑选战士的女武神……”

当威尔竭力想要在这片白色的世界中保持意识的清醒时，又一个奇怪的声音出现了，那是一股混杂了男声与女声，听起来污浊不堪的浑流，但是，伴随着这股声音的出现，威尔似乎感觉到身体不再那么沉重了。

“看来你对女武神的憎恨的确存在，真有趣……你想为了复仇而活下去吗？”

“啊？”

“如果你已经准备好为此付出任何代价的话，我就给你力量。相对的，你一定要让我看到棋子将剑尖指向神明，以及女武神被凡人杀死的情景……这就是我们的契约。”

伴随着那话音的响起，一股暖流将威尔包围了起来，在那股暖流的簇拥下，面前浓厚的白色光芒像雾气一样渐渐散去，威尔努力地睁开眼睛，战场上熟悉的混杂着铁锈与硝烟的气息再度钻进了鼻腔里，接下来看到的，就是正抱着自己的身体发出阵阵哀嚎的好友。

“威尔！”

安塞尔扬起沾满鼻涕和眼泪的脸颊，难以置信地看着死而复生的威尔。刚才威尔的心跳确实停止了，他亲眼看到了这一切的发生，但是现在……

威尔敏捷地翻身从地上站起来，刚才受到重伤的胸口像是什么事都没有发生过一样，行动灵敏，呼吸顺畅，身体的状态简直好到不能再好，就像是刚才发生的一切全部都是一场梦境。

但是，那并不是梦。

已经收起来的女武神羽毛突然出现在了威尔的口袋里，就像是证明着契约生效的证据……

那个不知道和什么人签下的契约真的会带给自己力量吗？

## 2.

“这是你的那份，收好。”

清点完安塞尔带来的“证据”后，修古数了几枚银币放进布口袋，丢到了安塞尔的手里。

“呜哇！居然有这么多！”安塞尔一边从口袋里掏出银币，一边忍不住发出了夸张的惊呼声。“我还是第一次看到银币！”

“哈哈哈，活干得漂亮，酬劳当然不会少。”

安塞尔的大惊小怪再次引来了一片笑声，要塞里的其他佣兵们一边饶有兴致地观察着两个新人，一边开始做战斗结束后的例行公事——擦拭自己被血污沾满的剑。

战斗结束后，大多数人紧绷的精神都会放松下来，或者找个城镇花天酒地一番，或者给等待在远方的家人捎一些手信，也有人会只以最便宜的酒慰劳自己一下，接下来就把所有钱都好好地存起来，每个佣兵都因为不同的原因来到这里，当看到这些佣兵的时候，威尔总是会想起父亲。

父亲应该和那个在行囊里藏了几个给女儿买的洋娃娃的中年人差不多，或许也很像那个一直在战友们说话的人……父亲每次打完胜仗以后也和这些人一样吗？那个时候，他又在想些什么呢……

不过，这些问题绝不是现在的威尔所能明白的。

一阵咣里咣当的嘈杂声从要塞外传了进来，既不像狼，也不像鹰，不是自然界的任何一种生物，而是夹杂着凄厉与邪恶感的尖嚎，那就是魔物的声音。

受到了死在附近的魔物之血所吸引，远处的魔物也纷纷赶了过来，这次的魔物比起上一场战斗中的数量要多得多，不只是围满了要塞前，就连远处的山谷里也布满了怪物的身影。追赶着这些魔物沿路向前杀去，不知不觉中，本来还在威尔和安塞尔附近的佣兵们都不见了……围在身边的只有几只巨大的魔物。

“混蛋……我们有些得意忘形了。”

安塞尔挥出一剑砍在正对着的魔物身上，剑尖从那层坚硬光滑的甲壳上滑了过去，没有给敌人留下任何伤害。

魔物那被厚厚甲壳保护着的眼睛中发出了森蓝色的光泽，鼻翼微微鼓动起来，贪婪地吸食着新鲜人类的血肉味。

“为什么不用？”

那个集聚着混乱的声音突然响起在威尔的耳边，而安塞尔似乎完全没有听到。

“别告诉我你已经忘了，你和妾身的重要契约……”

一个满面威仪的女性身影浮现在威尔面前，黑紫色的长发、血红的瞳孔，看到那张脸的瞬间，威尔突然明白了她的真实身分。

冥界的女王，赫尔，那就是她的名字。

伴随着无数恐怖的传说而出现的名字。

“把力量交给‘女神之羽’吧，那是从人的罪孽中诞生的黑暗之力，能让你拥有战无不胜的力量……而那种力量的代价就是同伴的生命。在牺牲了同伴使用那种力量时，女神之羽就会慢慢被人类的罪孽染成黑色，当它完全被染黑的时候，就会变成‘罪人之剑’，而持有羽毛的人则会得到能够杀死女武神的力量。”微微启动赤黑色的双唇，赫尔向威尔解释着契约的内容。

“不过，能使用这种力量的期限只有一年，也就是说，如果没能在约定的时间里完成复仇，你的灵魂就会堕入黑暗深渊，被冥界巨兽嘉尔姆的利齿不断撕咬，直至永远……”

没错，威尔想起来了，在死去的那个时候，自己为了向女武神复仇而和赫尔结下了契约，牺牲同伴，达成目的……

“威尔，危险！”

听到安塞尔的示警，威尔这才从恍然中回过神来，向后跳了一大步，在魔物的利爪下捡回了一条命。

不知不觉间，魔物的包围圈又缩小了，天色也暗了几分，如果这样下去，被魔物撕碎吞掉只不过是迟早的事情……

自己和安塞尔都会死去，还是无法找到女武神报仇，还是无谓地白白丧生，一切都没有任何改变。

……

如果像契约说的那样，使用女神之羽……

不，怎么能对安塞尔做出那样的事情呢……威尔慌忙在心里打消那个恶魔般的念头。如果不是为了自己，安塞尔也不会离开村子成为佣兵，更何况，安塞尔是从小一起长大的朋友。

但是，与其两个人都死去，倒不如将损失减到最低好了。

在心底，仿佛有另一个人不断地这样对威尔说，反正都是要死，为什么不向女武神复仇之后再死呢？到那个时候，再向安塞尔道歉也不迟啊。

只不过是比安塞尔迟一点死而已……

只不过是没有办法救他而已，并不是真的想要害死他……

威尔的手偷偷向口袋里的羽毛伸去，一点一点……终于碰到了柔软的羽毛。在碰到羽毛的瞬间，安塞尔突然发出充满了讶异的惊呼声。

那是因为他的体内被一股突然涌出的力量所充满，超出想像的巨大力量。

那股能量开始在安塞尔的全身各处奔涌，甚至涌出了体外，在身体周围形成了一团耀眼的光环，受到它的驱使，安塞尔毫不畏惧地冲入了魔物群中，以惊人的速度挥舞着手中的长剑，将一个个魔物的头颅、四肢干脆利落地从身体上削掉。

在杀死魔物的同时，完全不知道发生了什么事的安塞尔时不时因为这惊人的力量而回过头来，向威尔露出混合了惊讶与喜悦的笑容，身为战士的他一定因为自己这股力量而感到惊喜吧，但是只有威尔能看到，围绕在安塞尔身边的光芒，是赤红色的生命之光，是燃烧了战士的所有生命后激发出的巨大能量。

当周围只剩下几只巨大魔物的尸体时，生命之光终于熄灭了，强烈的痛楚袭击了安塞尔，企图将他拉向最黑暗的深渊。一切都来得这么迅速，除了威尔之外，谁也不知道发生了什么。

“好痛……是因为我刚才的祈祷吗？”

www.plumbook.cn

安塞尔一边伸出手抓向威尔，一边不停地因为疼痛而大口喘着粗气。

“只要威尔能醒过来，就算要拿我的性命交换也没关系……我是这样向神明祈祷的。”

“别，别说傻话了，安塞尔。”不知是愧疚还是悔恨，威尔紧紧地抓住挚友的手，自欺欺人地喃喃自语道。

自己做了一件多么愚蠢的事啊……愚蠢到威尔甚至不敢再去注视安塞尔眼中闪烁着的光芒。

“威尔……你要好好活下去，还有，帮我给缇尔黛问好……”

说着，安塞尔放下勉强支撑着上半身的手臂，疲累地躺倒在地面上。

“……别死啊……我不许你死，安塞尔！”

仿佛是因为听到挚友的哭泣声，一

直竭力保持平静的安塞尔突然抱紧了威尔。他的声音穿透威尔的胸口，从背后传了出来，和颤抖的身体一起，像是要钻进威尔的心底。

“我讨厌这样！我一点也不想死，不想死在这种地方！我，我还……威尔！为什么我会……”

安塞尔并没能把话说完。

他的身体突然停止了颤抖，软软地瘫在了地上。

3.

“不是我的错！”

当修古顺着魔物的尸体找到他们两人的时候，因为恐惧和悲伤，威尔一边害怕地大叫着，一边匆忙地逃离了那个地方。

在茂密的丛林中，威尔只是漫无边际地向前奔跑着，因为只要一停下来，或许悔恨与痛苦就会将自己吞噬。他掏出口袋中的羽毛，狠狠地揪在手掌中。

“这种东西……”

是的，就是这种东西害死了安塞尔，就是这种东西，让自己的心被仇恨填满……

“您不是在下定决心之后才接受赫尔大人的建议的吗？”

一个悦耳的声音从耳边传来，与此同时，一名穿着白黑色女仆装的美丽少女出现在了威尔的面前。

“是威尔弗雷德阁下吧？我叫做爱丽丝，从冥界来到这里帮助您。”

虽然是来自于冥界，不过少女看起来却相当优雅温柔，并没有让人厌恶的邪恶气息，威尔不禁轻轻放开了手中的羽毛，看到这细微的举动，少女也露出了笑容。

“那，我们启程吧。”

“启程？去哪里？”

“位于某地的一个战场。要是不加快速度的话，一年的时间很快就会过去，为了搜集向女武神复仇所必须的‘罪’，您需要一些同伴，不是吗？”

“呃……”

“好了，威尔弗雷德阁下，和我一起去完成您的复仇吧。”

# 人物介绍

## 洛克斯威尔

**Lockswell**

隶属于阿尔托利亚王国情报部队的魔法师，他是谢丽法的父亲，以前曾是正规军的高级魔法师，但是因为一些原因而退出，从此加入了情报部队。

## 谢丽法

**Cheripha**

隶属于阿尔托利亚王国情报部队的暗杀者，她自幼就是情报部队中的一员，在严格的训练下成长，不过尽管如此，其实她一直憧憬着自由的生活，希望看到更加广阔的世界。

# 第一章 向往之物

## 谢丽法&洛克斯威尔

1.

一支箭突然从后方射了过来，威尔轻盈地半侧过身，让箭从离耳朵不过几寸的地方擦过去。

射出这支箭的是一名看起来有些冒失的褐发少女，当威尔几乎要拔出鞘中的剑时，少女带着疑惑的神情上下打量了威尔几眼，突然惊叫道，“哎？你不是阿尔托利亚的追兵？”

看起来是认错人了，少女为此而很不好意思地慌忙道歉着。

此时，几声凌乱的脚步声靠近过来，一群穿着盔甲的男人从不远的小土坡下露出了脑袋，其中的一个发现了少女和威尔，大声叫道：“找到了！谢丽法在这里！”

说着，那群杀气腾腾的男人就飞快地冲了上来，将谢丽法和威尔一起围在中间。虽然从穿着上来看并不是什么正规军，不过以整齐的队形和高效的行动来说，无疑也都经过严格的训练。

当然了，现在不是对他们发出赞叹的时候，因为这群士兵显然也将威尔算在了“敌人”的范畴之内。

“真是不好意思，差点让你也卷进来。”谢丽法露出了一个不好意思的笑脸，从背后抽出一根箭搭在弦上。

她确实应该不好意思，因为这种情况已经不能叫做“差点”，而是应该称为“已经”。

尽管无奈，但也没有其他办法，威尔只好拔出剑，配合着谢丽法射出的箭，一边将冲到前面的士兵挑到山坡下，一边顺手给中了箭的士兵几脚。将周围的几个士兵清理了之后，谢丽法突然跳过来，小声说道。

“简直没完没了，我们快跑吧。”

确实，虽然总人数并不多，不过却源源不断地有人从小土坡下面前仆后继地爬上来，可能是看准了威尔与谢丽法并不想置他们于死地，所以显得更加有恃无恐。在远处指挥着他们的是一名包着白色头巾的白袍男子，原先在人群中并不太显眼，不过当士兵都纷纷冲过来之后就可以清楚地辨认出了。

看到那名白袍男子的时候，谢丽法的神色瞬间为之一变，不过并没有多说什么，只是拽住威尔，慌慌张张地翻过身后的山坡一路狂奔，冲到马尔蒂镇附近时，士兵们才渐渐停止追赶。

“喂，快告诉我到底是怎么回事。”

刚一钻进镇里的小巷，威尔就开始责问那个惹来一堆麻烦的少女，谢丽法很诧异地看了看威尔，露出了还没有编好谎话就被抓住的尴尬表情。

“你为什么会被那帮人追杀？”

谢丽法垂下眼睛，似乎没有开口的打算。

“无缘无故把我牵扯进来，现在又想装哑巴蒙混过关？”

看情况是无论如何也没办法沉默下去了，谢丽法这才小声地吐露了一点关于自己的身分，“对不起，我是阿尔托利亚的军人……”

“阿尔托利亚的军人为什么会遭到同伴的追杀？”

“我……是阿尔托利亚情报部队的暗杀者。应该说‘曾经是’，不过现在已经洗手不干了……”

“嗯？”

“在不为人知的情况下杀人，在不为人知的情况下被杀，那就是暗杀者的任务。但看到身边的同伴一个接一个地死去，我便慢慢开始讨厌这种孤独的生活方式。”

“我倒是觉得能够活着就是幸福的。”

“不对！那根本谈不上什么幸福！不曾被人送过鲜花，没有家人，没有朋友，看着就那样一个人独自死去的同伴们……即便像那样一直活着也跟幸福没有丝毫关联！我也讨厌那种孤寂的死法……”谢丽法低垂着眼睛，仿佛很艰难地一字一句说着这些话，但是可以感觉到，这些话已经在她的心里酝酿了很久。

“所以你才离开了阿尔托利亚的情报部队？”

“嗯……不过正像你看到的那样，我现在的身分是被追杀的人，始终不能像之前想的那样生活。人生还真是痛苦啊，啊哈哈。”说着，谢丽法带着一丝自嘲的神情大笑起来。

尽管她已经说出了自己之所以被追杀的原因，不过还是有一件事让威尔相当在意，为了区区一名逃兵派出这么多人追杀，不管怎么说都好像太夸张了一点。但是，在问起这件事的时候，谢丽法只是以模棱两可的话敷衍了过去。

威尔并没有追问下去，即便问了，这个以暗杀者身分被抚养成人的少女也是不会说的吧，完全是浪费时间罢了，所以他只是默默地合上了嘴。

“那个，能不能和我一起到国境线去？”看到威尔似乎有离开的意思，谢丽法慌忙迈前几步，问道：“我一个人在路上走太显眼了，要是有你陪着的话，一定能帮我不少忙。”

虽然威尔并没有和谢丽法结伴而行的意思，不过爱丽丝却坚持只要有女神之羽，多带些同伴总是好事。

同伴吗……

想到这个词，威尔的眼前突然又浮现出了安塞尔的面容。

www.plumbook.cn

# 洛克斯威尔

2.

虽然谢丽法打着想要离开阿尔托利亚前往其他国家开始全新生活的算盘，不过很显然，追兵也对她的计划了若指掌，早已埋伏在国境周围守株待兔，等待着两个人的到来。

数十名士兵在路中央整齐地站成了一排，站在最前面的首领则仍是那名包着头巾的中年男子。

“回部队去，谢丽法。”

男子如鹰般锐利的眼神扫过威尔，随即落在谢丽法身上。

“要是我拒绝呢？”

“我会要你的命。”

“那就快来杀了我吧。”谢丽法扬起眉毛，以挑衅的态度望向对方。

“现在还来得及，谢丽法，回部队去！”

“都到了这个时候，你就别这么假惺惺的了。”

谢丽法从背后抽出弓，做好了战斗的准备。

想要离开暗杀者的队伍已经是很久之前的事情了，直到前几天不得已亲手杀死队伍中惟一的朋友后，谢丽法才终于下定了决心。事到如今，已经不可能再回头了。

“洛克斯威尔，不快点解决这家伙的话……”一名士兵小声提醒道。

被称为洛克斯威尔的男子终于下定了决心，向其他士兵做出了进攻的指示，威尔也立刻提起剑冲了出去。

虽然对方人数众多，不过谢丽法的箭却也是百发百中，当洛克斯威尔举起法杖的时候，一支直射过去的箭已经射穿了他的长袍，威尔抓住这个时机跳了过去，将剑指向了对方的喉头。

不过他并没有真的刺下去，虽然只不过是一个新手，不过威尔也可以看出洛克斯威尔的故意放水。

“你和这个女孩交手时明显没有使出全力。你是她朋友？”

“呃……这家伙。谢丽法是我的……女儿……”

“不对！我们不是父女！这个人从来没把我当成是他的女儿！他只是我的上司而已。除此之外，我们再也没有其他关系了！”

听到洛克斯威尔的话，谢丽法匆匆地发出一箭，将正打算逃走的一名士兵射毙，冲到了威尔身边。

洛克斯威尔默默地闭上双眼。

“……让你产生这样的想法，实在是，非常抱歉……除了我这条性命，大概没有其他任何东西可以补偿你……”

“住口……别再说了……”

“对不起，我可爱的……女儿。”

“我叫你住口！事到如今别说那种话！”

谢丽法握紧拳头，大声怒斥道，虽说如此，眼里却还是泛出了一丝泪光，见到这个情景，威尔默默地将剑收回了剑鞘。

洛克斯威尔深吸了一口气，建议道：“杀了我吧。然后越过国境继续逃。身为你的亲人，我能为你做的也只有这件事了……”

“别再说了……别再说了……爸爸。都到了这个时候，请你不要对我这么好……”

“谢丽法……我没有资格指责为了找寻属于自己的人生而抛弃国家的你，我……”

“你不用说下去，我知道，我从一开始就知道。爸爸其实一点儿也不坏……因为妈妈的娘家企图谋反，所以爸爸才会被赶出阿尔托利亚的正规军吧？”

泪珠终于从谢丽法的眼眶中跌落下来，其实她从来都明白父亲的用意，只是不愿意认真的去面对而已。

妻子被处刑后，看到谢丽法也即将遭到毒手，洛克斯威尔便下定了决心，决心抛弃一切，带着女儿一起加入情报部队成为暗杀者。比起毫无意义地死去，他选择了听从命令，以暗杀者的身分苟活下去，这一切都是为了保护刚出生不久的谢丽法……

成为暗杀者是没有办法的事情，长久以来过分严格地对待谢丽法也是父亲爱的表现，从小到大，洛克斯威尔都希望她可以成为一个能凭借自己的力量活在这个世界中的坚强的人，亲手掌握自己的命运。

但是在谢丽法的眼中看来，那严格却更接近于残酷，一直以来，两个人都在这样的误会中相互猜疑着。

“我不知道曾经劝过自己多少次，告诉自己这也是没有办法的事。但是……但我还是希望爸爸能再温柔一些，让我能像个孩子一样对你撒娇……”

“对不起，谢丽法……”

洛克斯威尔犹豫地伸出手，轻轻擦拭女儿脸上的眼泪。

“那么，接下来怎么办？”威尔提出了最为现实的问题。

谢丽法不好意思地停止了哭泣，望着国境线的方向思考了片刻，对洛克斯威尔说道。“我想去更多自己没去过的地方看看，体验与之前所在的领域完全不同的生活。所以我绝对不会回部队的。”

“无论走到那里，都是一个涂满鲜血的世界。”洛克斯威尔轻声道。

“没有那种事！我相信自己总有一天会遇到心爱的人，和他白头偕老，最后在幸福中死去。我相信在这个世界上，一定会有那么一个人！”

谢丽法注视着远方，脸上满是憧憬。

“威尔呢？你不是这么认为的吗？”

“很不凑巧，我没有生活在你那个可以轻易相信一切的世界里。”

谢丽法像是想要研究清楚什么东西一样，瞪着大大的眼睛从上到下仔细打量着威尔，最后作出了一个近乎玩笑的决定。

“嗯……决定了！我要跟你一起走！”

“哎？”

“和你一起旅行，最终让你明白肯定有那么一个值得相信的世界存在！我已经决定了！不管你再说什么都没有用！”

谢丽法用坚定无比的眼神凝视着威尔，她是那种一旦决定了要做某件事就绝对不会改变主意的人。

“随你的便。”想起了爱丽丝的建议，威尔并没有阻止。

“那我也跟你们一起走吧，谢丽法。”

如果说谢丽法的任性还可以理解，那么洛克斯威尔的决定就让威尔意料不到了。

“我放走女儿这件事早晚会被人知道，再说我本来就没有什么归宿。此外……不管怎么说，我也想和女儿待在一起。我之前一直把自己当成在黑暗中过活的人，觉得亲情妨碍了我的工作，所以一直跟这孩子十分疏远。但那种多

余的担忧，给谢丽法带来了无法挽回的伤害……”

“爸爸……”谢丽法也没有想到事情会发展成这样，不自觉地轻呼出来。

“是女儿教会了我属于自己的生存方式。我想要守护着一个比国家、比战争、比自己的生命还要重要的东西继续生活下去……谢丽法，你就是那无可替代的宝物。”

“爸爸……”

谢丽法情不自禁地紧紧抓住了洛克斯威尔的手。

面对着这样的情景，威尔忍不住悄悄走到了远处。

只要有那根女神的羽毛，他就可以替父亲报仇。

但是，报仇了之后呢？和父亲这样快乐在一起的日子已经永远错过了……

3.

艾尔茜死去的日子是一个百花已经绽放的春天，每年到了那些花开放的时候，威尔就会想起艾尔茜的忌日，不管在哪里也会回到特尔库村里给妹妹扫墓。

墓碑建在一个开满了鲜花的草地上，每年的这一天，威尔、安塞尔和缇尔黛总会聚在这里，献上一束刚刚摘下的鲜花，到现在为止，刚刚好是第三年。和以前一样，在踏入墓地的时候，威尔就看到了缇尔黛的身影。

在威尔和安塞尔离开的时候，就是她一直在照顾着威尔的母亲，然而，现在的威尔却不知道该如何与缇尔黛交谈了。

特别是当她问起安塞尔为什么没有回来的时候。

那家伙现在在别的地方工作呢……

面对着缇尔黛满怀期待的目光，威尔只能这样回答。然后，他就匆匆地离开了村庄。

一路小心，帮我和安塞尔问好啊！

离开村子很远之后，威尔仿佛还能看到缇尔黛微笑着向自己挥手的模样。

4.

战争总是在不知不觉的时候突然爆发的。

就在这个时候，阿尔托利亚境内发生了一场声势巨大的农民起义，由于饥荒的缘故，大批平民纷纷死去，这场灾情发生的中心地卡米尔村就是起义的源头。

www.plumbook.cn

一名名叫娜塔莉娅的女性成为了起义军的领导，无数农民在她的号召下揭竿而起。政府闻讯之后立刻在奥尔文要塞整编了一支镇压部队，开始了对卡米尔村的镇压。

由于实力相差悬殊，所有人都以为起义应当很快便被平息，但这场战乱却显现出了将要长期持续下去的迹象……那让人无法将其与“农民”两个字联系起来的整齐队列，以及和镇压军不相上下的雄厚军备反倒深深地震撼了镇压部队。

有人暗中支持着起义军，这成了一个毋庸置疑的事实。

而这混乱不堪的战场对于威尔而言，无疑是最完美的场地。

让他实现向女武神复仇愿望的最佳场地。

## 人物介绍

### 娜塔莉娅 Natalia

集结了对治安日益混乱的阿尔托利亚王国抱有不满的民众，组建起义军并担当首领的女性，虽然是个女性却深明大义，在民众之间有着很高的支持度。

### 阿内斯特 Earnest

隶属于威尔诺亚军的军官，一位充满了正义感的热血男子，出身于军人世家的他年纪轻轻就当上了军官，他也是达利乌斯最好的朋友。

### 达利乌斯 Darius

威尔诺亚军的军官，身为贫穷贵族后裔的他从小就被父母交给了一位商人抚养，所以很多在乎阶级的同僚都因此对他冷眼相看，称他为“下贱的人”，这也更激发了他想要出人头地的决心。

### 修古 Heugoe

原来是威尔诺亚军的指挥官，在某次交战中，由于自己儿子的背叛而导致了队伍的全灭，他自身也身负重伤险些死去。从那之后，他对一切都感到了绝望，为了寻求自己的葬身之地成为了一名普通佣兵。不过，他对儿子的思念却并未因此而消失。

# 第二章 前进的道路

## 娜塔莉娅&阿内斯特&达利乌斯

### 1. 卡米尔村

已经连续几年颗粒不收的田地隐隐透出了几丝荒芜的气息，焦黄的土地向外龟裂开来，仿佛是一块块被随意丢弃掉的破旧皮革，完全没有半点生命的鲜活。

周围植种的果树虽然仍然坚强地生长着，但却也早已不再盛开花朵了。娜塔莉娅顺着田埂的边缘匆匆地向通往村里的小道走去，时不时抬起眼来打量周围那令人疲惫的景色。

不知道从什么时候开始，谷物的收成渐渐变差，之后不久，连在村间路边悠闲踱步的家畜和牲口也都陆续消失了，饥荒就这样突如其来地袭击了整个村庄，当一切可以果腹的东西被取用殆尽后，村庄便渐渐开始被痛苦的哭声所覆盖。

即便是等，也不会有人来帮助这些人的。阿尔托利亚的国王刚刚驾崩，两名王子，不，应该说是所有王族都将注意力集中在了王位的归属上，治安一度陷入了极度混乱的状态中，而位于王国边缘的这个村庄，也理所当然地被遗忘了。

再也没有其他人可以依靠，所以，娜塔莉娅不得不自己去做这件与权威抗争的事情。

随着与村庄的接近，周围穿着各种盔甲的士兵也越来越多，地面上整齐地摆放着一些物资和武器，一些女人则自发组成了医护队，为每个在战争中受伤的人进行护理。

而这些人在不久之前都还是扛着锄头的农民。

“我……我要死了吗？”

一名脑袋上绑着绷带的士兵看到娜塔莉娅的到来，很不争气地边哭边问道。

“说什么呢，打起精神来！我还从

没听说过有人因为受了这么点伤而死掉的。”

娜塔莉娅拍了拍他的肩膀，爽朗地微笑道，这只不过是头皮被枪尖擦伤这种微不足道的皮外伤而已。

“真，真的？”士兵的眼睛突然亮了起来。

“当然是真的！在我们的起义获得胜利，成功推翻阿尔托利亚的暴政之前，我是不会让你死掉的！”

士兵不好意思地笑了起来，像是放下重担一样开始一边搓着自己的膝盖一边和娜塔莉娅搭讪：“娜塔莉娅小姐真是俺的天使啊……等打完仗之后，真想把你娶回家。”

“啊？我可是有孩子的人哦。”

“孩子！娜娜娜……娜塔莉娅小姐，你说你都有孩子了？”

听到这话之后，四周的士兵们突然都惊讶地凑了过来。

“有啊，一个男孩，一个女孩。知道了这些，你还想娶我吗？”娜塔莉娅带着一如既往的笑容，像是开玩笑一样轻松地说道。

“当、当然！”

“呵呵，谢谢你，我会考虑的。”

像往常一样鼓励了周遭的士兵后，娜塔莉娅这才向着临时搭起来的演讲台和阿奈斯特的方向走去。

虽然听起来像是开玩笑，不过娜塔莉娅确实曾经有过一对双胞胎，而且正是她自己亲手抛弃了两个刚刚出生的孩子。

那是十二年前发生的事情了……从那时候起，她最重要的东西就已经失去了。

### 2.

不得不说，卡米尔村的现状让威尔和爱丽丝都大吃了一惊。本以为这里的起义军只不过是一群乌合之众的爱丽丝也忍不住因士兵们精良的配备而轻声赞叹。

“看来到这里的决定似乎没有错啊。”爱丽丝颇感意外地看着威尔，露出了一抹笑容。

不远的地方，一名英姿勃发的骑士正站在演讲台上大声激励着民众们，而威尔注意到的则是骑士身边的长发女性，在妩媚的外表下也掩藏着一股呼之欲出的英气，令人一眼望去就不禁被其所深深吸引。

当骑士说完之后，长发女性走了出来，向所有人介绍道。

“他们是受到威尔诺亚国王的指派，来到这里与我们并肩作战的援军！这位是阿内斯特军官！”

士兵们似乎受到了很大的鼓舞，发出了一阵高亢的欢呼声。

原来是威尔诺亚在暗中帮助这群起义军，不过，其他国家的军队帮助表面上是一群农民的叛军，不管怎么想都觉得背后定然另有其他目的……

当然了，这一点阿尔托利亚的镇压军自然也会想到，这也使得他们对起义军的攻击更为激烈。很快，威尔就见识到了阿尔托利亚军发起的一次小型进攻并参与到其中，而当他跟着其他的士兵一起返回村里的时候，那名演讲台上的女性，娜塔莉娅早已注意到了他，马上和那名骑士一起饶有兴致地走了过来。

“真是让人称奇的剑技，非常感谢您能来帮助我们。”娜塔莉娅在远处就露出了非常友善的微笑。在大多数士兵都不懂剑术的战场上，威尔无疑是一名相当醒目的人物。

“我只是佣兵而已……”

“但您没有选择阿尔托利亚镇压军，而是加入了我们解放军，说明您也是位了不起的革命斗士。”

来自威尔诺亚的阿内斯特也一同劝

娜塔莉娅

说道："别再当佣兵了，像我这样献身于革命事业，做好终生为之奋斗的准备怎么样？"

"可你明明是威尔诺亚的军官……"

"我军虽然隶属于威尔诺亚的国王，但希望实现的并不仅仅是威尔诺亚一国的安定，而是一支以世界和平为目标的军队。与为了解救穷困的平民而献身革命的娜塔莉娅小姐可谓是志同道合。"

娜塔莉娅微笑着补充道："我们非常感谢不计较国家的利益得失，果断派兵援助威尔诺亚国王，感谢他的英明决断。"

"我还是第一次听说威尔诺亚的国王是个如此高尚的人呢。"听到阿内斯特和娜塔莉娅的话，爱丽丝的口气中忍不住略带着一丝嘲讽。

虽然爱丽丝就站在旁边，不过除了威尔之外，其他人似乎都看不到她的样子。

"对了，这次我过来是想给您介绍一个人。"看到威尔并没有其他的反应，阿内斯特转而面向娜塔莉娅，"他叫达利乌斯，是我在就读士官学校期间认识的学弟，这次来是给我们运送补给物资的。"

娜塔莉娅若有所思地点了点头，准备和阿内斯特离去。

突然，她又转过身来，"那威尔弗雷德先生也一起去怎么样？我还有些话想跟您说。"

威尔点了点头，跟着两个人一起向村外走去。

"小心一点，威尔弗雷德阁下。说起来……说不定所有人都被威尔诺亚给骗了呢。"最后，爱丽丝这样提醒道。

阿内斯特和达乌利斯碰面的地方是一片沼泽地，附近的村民给这里起的名字叫做莲花沼泽，不过说到底，其实只是一片到处都长着芦苇的肮脏泥潭罢了。到达的时候，达乌利斯早已经带着一群士兵等在那里了。

"就是他，大家叫他达利乌斯就行了。"

远远看到那名长发男子，阿内斯特快步走了过去，一边向娜塔莉娅和威尔介绍道，"这家伙总是能理解我的想法，是我在军队里最信任的好朋友。"

娜塔莉娅也快步走了过去，和阿内斯特一起站在达利乌斯面前。

就在这一刻，达利乌斯突然抽出了佩剑，向着娜塔莉娅猛刺过去。

"达利乌斯！"

阿内斯特眼捷手快地挡住达利乌斯，面色瞬间变得煞白。

"什么都别说，阿内斯特！"

达利乌斯抽回佩剑，再一次朝娜塔莉娅挥去，有了准备之后，娜塔莉娅很轻巧地就躲了过去，向后退出几步。

"你这混蛋……到底在干什么！"阿内斯特愤怒地责问着自己所信任的朋友，而达利乌斯什么也没有说，只是铁青着脸闪过阿内斯特的阻挡，手腕没有任何多余的动作，直指娜塔莉娅而去。

他是真的想要取走娜塔莉娅的性命。

确认了这一点后，阿内斯特也举起佩剑，将达乌利斯手中的武器狠狠弹开，相比之下要瘦弱许多的达乌利斯也被阿内斯特挥剑的力量击退了几步。

既然没能在最好的时机刺杀成功，望着已经冲过来的威尔和阿内斯特，达乌利斯干脆地放弃了挣扎。

"达利乌斯……为什么要这样做？"阿内斯特疑惑地望着好友，难以置信地追问道。

而他得到答案的残酷程度远远超出了他的预计。

"阿内斯特，你被骗了……叛乱军，迟早会被击溃。"

"什么？"

"我接到的命令是暗杀叛乱军领袖，并且伪装成是阿尔托利亚军干的。"达乌利斯答道。"这样一来，就能进一步激化民众的愤怒情绪……上面的目标只是扩大阿尔托利亚境内的战火，制造更大的混乱，绝不是解放农民。"

他并不想接受这个任务，但是，身为一名军人的他并没有其他的选择余地，当任务失败之后，他反倒放下了痛苦，感到轻松起来。阿内斯特举着佩剑愣在原地，一向光明磊落的他简直无法想像这样的事情就发生在自己身上。

"请你小心。我如果死了，他们一定还会派来新的刺客。"

说完，达利乌斯迅速地将剑反转过来，朝向自己的喉咙猛推过去。一片血雾在阿内斯特的眼前扬起，接下来，达利乌斯仰面倒在一摊泥泞的污水中，发出了沉闷的响声。

"你这笨蛋！到底在干什么！"阿内斯特这才回过神来，冲过去抱起了达利乌斯。

然而，身为武将的达利乌斯一向在剑术上造诣不凡，不光是对敌人，对自己也是一样。

"没有……完成任务的我已经……无路可退了……对不起……阿内斯特……"

达利乌斯只留下了一个抱歉的笑容，便干脆地停止了呼吸。

一时之间，四周像是凝固了一样，除了呼吸之外再也没有其他任何声音。一切来得太过迅速，在所有人都没有反应过来的时候，一切又已经结束了，只留下一个残酷事实，将所有幻想瞬间瓦解。

最终，娜塔莉娅首先打破了沉默。

"阿内斯特阁下，请在大家知晓这件事之前尽快逃走，如果您继续留在这里，恐怕会召来杀身之祸。"

阿内斯特从达利乌斯的尸体上抬起头来，挚友的死亡对于他的打击远远比想像的还要巨大，直到娜塔莉娅说话之后才将他拉回到现实里。

"我一直坚信贵国的援助是出于对我们穷困境遇的真心同情，倘若叛乱军被当成了瓦解阿尔托利亚的棋子，那实在是有违我们的本意……因此，即刻将其解散已经刻不容缓。我……决定向政府投降。"

"娜塔莉娅小姐！"

"我投降以及解散军队后，应该至少能够保全其他参与者的性命……"

说完，娜塔莉娅便离开了沼泽。

3.

镇压军的刑场中围满了全副武装的士兵，而安全圈之外则是由四面八方赶来的民众们。与士兵们的表情正相反，民众们的脸上露出的都是激动与愤怒的情绪，他们紧紧地攥着拳头，用依依不舍的目光注视着断头台上从容站立的娜塔莉娅。

威尔和阿内斯特也在这群人里，只

不过他们关注的焦点更多的放在了把守在刑场门口的守卫身上。

随着时间的推移，几名军官模样的人走进了刑场，人群中出现了一阵骚动，娜塔莉娅依然扬首挺立在原地，仍是一副从容冷静的样子。

"多么凛然的表情啊……"爱丽丝忍不住轻声赞叹道，"我现在知道阿内斯特先生拼死也要到这里来的理由了，威尔弗雷德阁下。"

"我倒觉得并不是因为这个。"威尔扫了阿内斯特一眼，压低声音道。如果对娜塔莉娅心存爱意的话，阿内斯特是不会让她来自首的。

"难道是……友情？"

威尔点了点头，轻声道。"一看到他，我就会羞愧难当。"

阿内斯特就像是所有人的道德标准一样，太正确、也太高尚，和他在一起的时候，就像是随时随地都会看到一面能反射出自己污秽的镜子。

"想要减轻您的罪责吗？"爱丽丝的目光仿佛穿透了威尔的灵魂，一直看到了他的内心。在这锐利的目光注视之下，威尔轻轻地摇了摇头，重新将注意力集中在卫兵的身上。

"事到如今，我已经没有退路了。"

"这样最好。"

爱丽丝意味深长地看了威尔一眼，隐入了黑暗之中。

行刑官终于走了上来，而那个人居然是修古。

就在威尔因为看到熟人而一时怔住的刹那，阿内斯特做了一个示意"开始"的动作，便从人群前的围栏上方跳了过去，轻盈地冲到断头台上，一剑挑开了绑住娜塔莉娅双手的绳索。

威尔定了定神，也抽出长剑紧跟其后跃了出去，挡在娜塔莉娅和行刑官的中间。直到这时，守卫们才匆匆赶来，在四个人的周围围成一圈。

修古用沉稳的目光扫视着面前的三个反叛军，无论哪个都不是省油的灯，金发的那个骑士有着非凡的气度，叛军首领娜塔莉娅自不必说，就连昔日曾在自己手下工作的那个毛头小子都像是脱胎换骨变成了另一个人。

就在这短短的时间里……在一边哭泣一边从好友的尸体旁逃开后的短短时间里……

"威尔弗雷德！你也跟他是一伙的么！"

修古不禁沉声问道。

阿内斯特

插画杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

“请不要怪我……”

威尔缓缓将剑举了起来，横在眼前。

虽然在爱丽丝的帮助和这段时间以来的磨练下威尔的剑术已经大为精进，不过比起以勇猛而著称的修古来说自然还是稍逊一筹。

但是，和身为无论为谁工作都可以的佣兵相比，威尔有一个不能失败的理由，为了这个理由，他必须要赢。

他要赢到最后，直到杀死女武神。

阿内斯特和娜塔莉娅不出片刻已经将周围的守卫一一放翻，准备加入威尔和修古的战局之中。见到这个状态，修古也放下剑，停止了无谓的流血。

注视着正渐渐走向成熟的威尔，修古长叹了一口气。

“你进步了，在这么短的时间内……虽然我从来没跟你讲过什么大道理……”

威尔没有想到修古会对自己说出这样的话，刚向出口方向迈出了一步的腿不禁停了下来。

“算了……”修古欲言又止，现在并不是说话的时机。

“威尔弗雷德，快走！娜塔莉娅小姐救下来了！”远处传来了阿内斯特的催促，威尔应声跳下了断头台。

在离开之前，威尔听到了修古的叮嘱。

“记得置身战场的时候，不要忘了安塞尔……”

虽然救出了娜塔莉娅，但是辛苦集合起来的叛乱军却尽数被歼灭，昔日的叛乱军首领已经无家可归，再加上阿尔托利亚陷入了外忧内患的窘境，阿内斯特和娜塔莉娅决定暂且不再投身革命，而是跟着威尔四处流浪一段时间，观察事态的发展之后再作决定。

阿尔托利亚的内乱就这样以谁也没有想到的方式戛然而止，但是，笼罩在阿尔托利亚上方的荫翳并没有因此而消失，一场巨大的战争正在暗暗酝酿，很快，战火就将燃遍整个阿尔托利亚大地。

4.

## 特尔库村

由于带着一大帮人回到家里有些太显眼了，所以威尔让娜塔莉娅和阿内斯特在村外稍等片刻，独自一人回到了家里。

几天前，当威尔正向下一个战场赶去的时候，爱丽丝突然告诉他玛尔戈特的病情加重了，威尔立刻变更行程，回到了不久之前才刚刚来过的故乡。

为了让威尔心无旁骛地战斗，爱丽丝一直在以冥界的力量关注着威尔身边的情况，这也确实让威尔感到安心了许多。

站在门口，威尔深深吸了一口气，这才轻轻推开了一条门缝。

房内的布置还是和离开的时候一样，没有任何改变。整齐而寂寞地站在餐桌旁的四张椅子、柜子上还没有修好的音乐盒、从壁炉中不断跳出的几点火花、还有随着风声不断鼓起来又瘪下去的窗帘。

就连住在这个房里的人都和离开的时候一样，没有任何变化。

威尔移动脚步，走进母亲的睡房里，注视着母亲满是皱纹的瘦削的脸，正在沉睡的玛尔戈特敏锐地感觉到了什么，立刻清醒过来。当发现站在床前的人是谁后，她的脸上立刻露出了狂喜的笑容，伸出手紧紧地抱住了威尔的腰。

“塞奥德尔……请你哪儿都不要去。”

像是害怕一放手身边的人就会消失一样，玛尔戈特一刻也不肯将手从威尔的身上放下来，一边叫着威尔父亲的名字，玛尔戈特一边露出了幸福的笑容。“没有你在身边，我实在太寂寞了……要是生下孩子的话，会不会就不这么孤单了呢……”

自从艾尔茜去世后不久，玛尔戈特的记忆就回到了和塞奥德尔刚认识的时候。完全忘记了威尔和艾尔茜的事……沉浸在快乐的回忆之中。

威尔无法将她从梦中叫醒，也不忍让她清醒，玛尔戈特本能地抗拒着回到现实中来，而且这么多年以来，威尔也早已习惯了这样的生活。他轻轻地抚摸着玛尔戈特的头顶，像是哄小孩一样温柔地回应道：“是啊，我会留在你身边的，放心睡吧……”

听到他的声音，玛尔戈特真的满足地闭上了眼睛，沉沉睡了过去。

静静地等到母亲的呼吸归于平静，面颊上浮起了一丝红晕后，威尔才从睡床前的椅子上站了起来，在桌上放下几枚银币，悄声合上房门，走出了家门。

## 修古

1.

注视着威尔跳下行刑台扬长而去的背影，修古突然想起了自己的儿子。

已经有五年没有见过儿子……不，应该说是那个陌生人了。直到现在，回忆起那天的事情，修古仍会觉得业已麻木的心底深处隐隐传来一股无法遗忘的剧痛……

比起那天所受到的濒临死亡的重伤来说，那是更加让人崩溃的剧痛。

修古曾是威尔诺亚军队中最著名的一员猛将，用盛名远扬来形容并不为过——但是，或许可能也正是那盛名连累了他。

在五年前的一场战役中，战场上突然出现了比报告中多很多倍的士兵，而且对方发动进攻的目的也并非是攻城略地，而是单纯地想要取下修古的性命。

修古拼命地挥动着手中的长剑，但是，在他杀死敌人的同时，更多同伴倒了下去，无穷无尽的敌人仿佛潮水般向着他所指挥的队伍冲来，只剩下不到百人的这支小队，已经成了可以让敌人随意宰割的猎物。

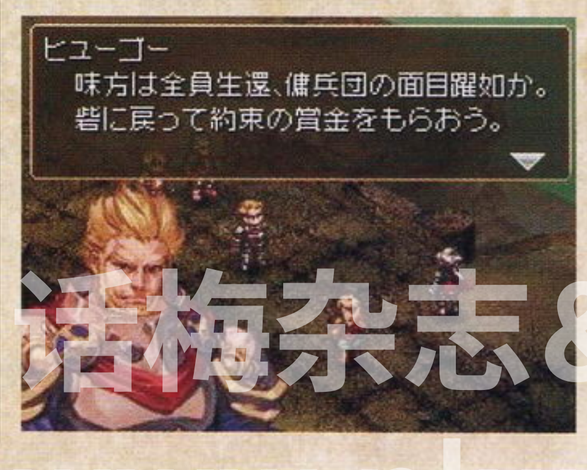
战场在瞬间就变成了屠戮场。

那个时候，修古看到了让他一生都为之痛心疾首的事实——位于敌军正中央位置的将领，正是他自己的儿子。

就在看到那个身影的瞬间，修古已经失去了生存的意志。

他丢下了手中的长剑，敌军那锋利的武器立刻插入了他的身体，修古随即坠入了万丈悬崖之中。

而这一切，修古的儿子从头到尾都



只是用冷冷的眼神注视着，直到最后，才露出了一丝快意的微笑。

2.

那场战役之后，曾经以威名震动了威尔诺亚的猛将修古就失去了踪迹，人们都以为他已经战死在战场之上，和无数士兵一样为祖国而献出了生命，但是身受重伤的修古却活了下来，背井离乡，以一名普通佣兵的身分在世界上生存着。

为什么儿子会背叛自己，为什么会在这次战争中出现……为什么对自己的父亲做出这一切。

直到这个时候，修古才发现自己其实并不了解自己的儿子，他甚至已经不记得儿子上次露出微笑是在什么时候了……

最痛苦的时候，修古也曾想过以死亡来作为了结，但是，已经阵亡的部下们的脸庞总是在他的脑海中不停浮现，只要想到那些以生命为代价来保护自己的部下，修古就再也无法举起手中的武器。

一定要做些什么来报答他们，至少在死亡之前做些什么可以让自己毫无愧疚地面对死去战友们的事情——带着这样的目的，修古在世界各地的战场上奔波着，寻找自己的葬身之处，直到再次遇到威尔为止。

那名眼神中混杂着冷酷与愧疚的微妙感情的少年，简直就像是自己无法看透的儿子一样。

在安塞尔死了以后，修古本以为威尔会从此放弃佣兵这个行当，但是再一次遇到他的时候，他却变得更强、更坚定，修古忍不住想要看看他到底会选择什么样的道路走下去，亲眼见证他的成长……

或许这就是修古目前最为期待的事情。

**未完待续**

插画杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

栏目主持 玛娜&炎骑士

# 读编往来

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

插画：阳光成员 西达&阳光成员 开心快乐

## UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★“读编往来”以这个样子与大家见面是最后一期了——不要误会，是改版，改版啦。从下一期开始，我们就将以全新的面貌与大家见面，至于届时会有什么变化呢，还是请大家继续期待吧！不过可以透露的是：一定会有一些你想像不到的大改变喔！

★不知道大家在12月1日的晚上有没有抬头仰望天空呢？最近正巧遇上弯月、金星和木星在西南方的低空汇聚人马座的罕见天文现象“双星伴月”，如果你抬头望向天空的话，应该已经看到“月亮笑脸”的奇妙景象了。在这里就为没有看到的读者送上在这个美丽瞬间，如果每天晚上都能看到这样可爱的天空的话，相信心情一定也会变好吧。

★年底又要到了，工作又开始多起来了……小编们每年都会顶着黑眼圈对着没时间玩的游戏痛哭流涕的日子又来临了，请大家低头看看自己手上的游戏机，尽情享受还有时间玩游戏的幸福吧！什么？期末考也快到了？嗯……还是让我们一起加油吧。

## 本期 What's In 流行游戏

### 网战的弱点

**《使命召唤 战火世界》 多机种 （7人）**

**比队友牺牲更可怕的事情是……队友掉线……**

——因为队友掉线而含冤死去的纱迦

### 最振奋人心的游戏

**《世界足球 胜利十一人2009》 多机种 （6人）**

**虽然只是游戏，但当国家队征召我的时候，心中难免不小小地激动一下。**

——沉迷在“一球成名”模式的多边形留

### 最受期待游戏

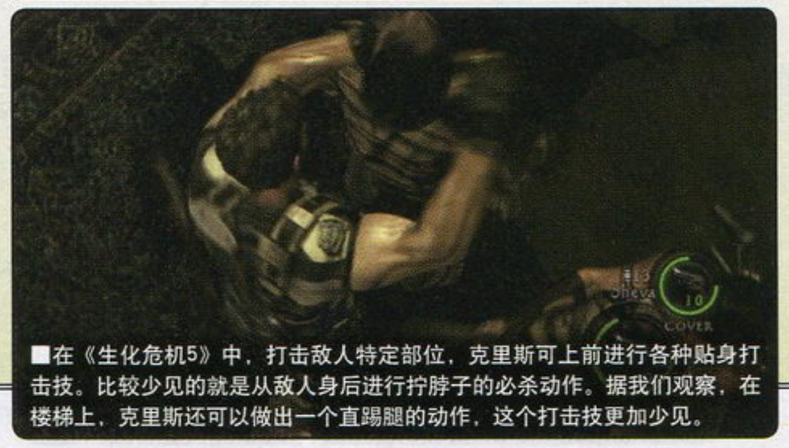
**《生化危机5 试玩版》 X360 （7人）**

**电锯男算什么？斧头男又能奈我何？谢娃才是我最大的敌人！**

——对“猪一样的队友”谢娃恨之入骨的某编留

**只要流血就可以杀死！**

——ACE飞行员搏杀《生化危机5 试玩版》之斧男有感



■在《生化危机5》中，打击敌人特定部位，克里斯可上前进行各种贴身打击技。比较少见的就是从敌人身后进行拧脖子的必杀动作。据我们观察，在楼梯上，克里斯还可以做出一个直踢腿的动作，这个打击技更加少见。

### 洗脑之神再临

**《啪嗒嘭2》 PSP （4人）**

THIS IS PATAPON！**我整个人都**PATAPON**啦！**

——脑中有挥之不去的鼓点声，处于幻听状态的胜负师

## Q&A

Email 天空中的云：最近无聊时总是想起一些漫画或者动画中的BUG，比如说柯南，新一和兰是从小青梅竹马长起来的，那么兰对新一的字体应该是很熟悉的才对吧，同上几年学的同学之间都能够认出彼此的字体，更何况这种从小就一起长大还相互暧昧的两个人呢？就算身体变小写字的习惯总是不会变的吧，那么兰为什么没认出来这是新一的字迹呢？这个BUG是不是很明显呀，玛娜姐姐你来说说。

ACG的BUG是不可以用BUG来形容的，因为有硬伤的地方实在是太多了，说是虫窝还差不多，如果真要一个个来挑，那鸟山明和车田正美这期早期ACG人早就被砖拍死了。

Email edward7044：如果我没有记错，UCG应该是在金融危机还没有发生的时候就宣布涨价的，这不得不让我怀疑你们是不是事先预料到了如今的状况而提前做好的准备？顺便问一下，如果金融危机过去了，杂志是不是就会降价？

我们都知道金融危机带来的通常都是通货膨胀。

Email 雪一样的少年：我看你们的“游戏名人堂”的制作人大多是学理工的，好像“硫酸脸”是学法律的，我一个学“文”的也可以学制作游戏吗？

文科出身的名制作人多啦，其实混到“制作人”这个职位就很少再涉及技术层面了，更多的是扮演行政管理的角色。

上海 项璇瑜：最近某神秘人物在某地透露了关于《战神III》的消息之后震惊游戏业界，其实那个人就是我了，而且我身边还有更多的相关资料，包括试玩版，这些都是我几天前打扮成斯内克模样冒着被SCE枪毙的危险划船去海外偷出来的。为了中国游戏媒体产业的发展，本人愿意把这些“赃物”送给贵社，然后贵社可以利用分期独家报道的模式来促进《游戏机实用技术》的销量。其实你们不用感谢我的，只要把我今天写的东西登在《游戏机实用技术》任何一个阿猫阿狗的角落里并且写上我的大名，我就满足了。谢谢！

朋友，醒醒，太阳都晒屁股了！

Email 橹：做事太极端果然是有害的！现在的我已经高二了，由于清楚地认识到已经没有时间去玩游戏了，所以就把心爱的PSP交给母亲大人去保管，而且她也答应我在寒假的时候暂时将小P还给我。但现在的问题是1月和2月出的大多数游戏都是我想玩的，而时间显然是不够用。要么不能玩，要么玩的时间不够充裕，做事太极端果然不是什么好事啊。不知道小编们有什么好方法，能说来听听吗？

为你的觉悟先折服一下，不过你也应该知足啦，毕竟一年中还能得到家长的允许玩游戏，有得玩总比没得玩要好吧？

Email 关正杰：你们杂志的版式设计太好了！文字基本上每页都分为四栏，让我上课也可以很方便地阅读，用两本教课书左右开弓作掩护，基本没有被发现过呢！

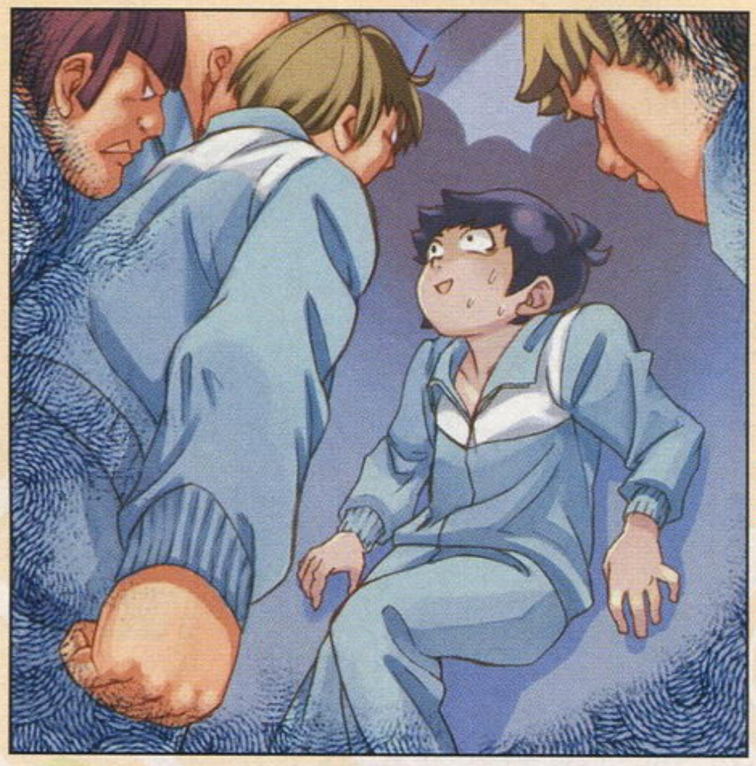
要是早遇到我们，你早就被发现了！胆敢在上课的时候看课外书，跪下！

话说我上学的时候也经常这样干……大家不要学喔！（逃走）

**本期读者语录**

内蒙古 马乐：上次我在上课时看UCG，正在Happy突然被老师发现了，结果UCG就被老师拿去暗爽了……郁闷。

玛娜回复：你的老师也是游戏迷？看来他以后都不用买UCG——在班上没收就可以了（-_,-）



Email eatdoghw：今天沮丧地发现《Fable II》的一个赚钱BUG：

1. 把系统时间调回1年(多了没用，调1年是操作方便缘故)；
2. 随便买一处房产，保存退出；
3. 把系统时间调回当前时间；
4. 再进入游戏，立刻获得租金 ×100 的收入(租金最多给100倍)。

如此多进行几次即可获利几十万。虽然这个发现免了我当酒吧男的苦役，但使得原本难度已经过低的游戏变得更容易，唉，设计人员怎么连这个BUG都留？

的确如此，其实在做攻略的时候也知道这个BUG，而且这款游戏中还有一些其他类似的BUG。不过感觉这样会损失很多游戏的乐趣，所以考虑再三，还是没有写出来。另外如果是连上了Live的X360主机会每次是会自动更新时间的。

Email rx7fc：话说人总是犯错的！一直以来，我班主任都以为PSP是MP4，所以看见我班的同学在玩PSP也没说什么，这就使得我班的PSP数量激增！不过前天在校晚修时，由于我的疏忽，被正好巡堂的班主任抓住正好在看UCG的我，然后UCG被收走了，下课时班上的机迷还安慰了我。不幸的是，当天晚上，班主任拿着UCG和一个大布袋来到了宿舍，并进行了一场大屠杀！机迷们的PSP都被收走了，其中还有一台PSP3000！总共20台！对不起！大家！是我的疏忽而连累了你们！真的对不起！

站在你同学的立场上我要无情地怒斥你，但是，站在你的立场上……我会多攒点钱，买几捆荆棘，列一张清单，准备挨个请受害者们吃饭赔罪……

广东 岑志恩：前段时间看完了第214期附送的光盘后很激动，倒不全是因为在上海举办的游戏音乐会，而是因为传说中的小编——多边形。我就纳闷儿了，多哥长得也不是很多边嘛，为什么要起这样一个名字呢？

这是因为以前的我还是很“多边”的，现在年纪大了，慢慢就磨圆了。(开个玩笑，其实这个小编名是有来历的，曾在UCG五周年纪念刊中有给大家解释过，看来等UCG十周年纪念刊的时候又要旧事重提一次了。)

Email 希罗·尤依：光盘内容非常充实，个人比较喜欢“一球成名”这个栏目，有机会的话我也投个存档试试看！

不瞒你说，自从我们设立了“一球成名”这个栏目之后，编辑部的公共信箱中收到来信的数量直线上升，而且都是发存档的。照这样下去，我们的这个信箱早晚有一天会成为“一球成名”专用信箱。

用一个词来形容现在在满是“一球成名”的邮箱里寻找读者来信的感觉，那就是“挖宝”。

大同 郝喜亮：在这里有一个小小的建议，就是在增加全新共同话题的时候也将旧的共同话题保留下来，这样才能丰富杂志的内容嘛，也避免了旧话题无法与天下玩家分享的情况出现。

之所以不将之前的共同话题保留下来其实正是为了保证话题的一致性，如果按照您的建议来做，那么很可能几期之后就会出现每个人说的话题都不一样的“鸡同鸭讲”局面了……

Email 随风飘扬：我买的X360总是遇到三红问题，用电扇吹风也没有用，小编们帮帮忙吧，已经坏了3台了！

X360的三红问题是硬件缺陷，这个是任何人都没办法救治的顽疾。你在先后用坏了3台X360的前提下能够依然保持对它的支持，可见你是个铁杆的软犯。不过话说回来了，对这个老大难的问题上，我们除了靠运气之外，真的就不能指望其他的了。除非你能买到港行，除非你只玩正版不改机，这样的话还可以享受微软的售后服务。

Email 66：忽然觉得现在以非洲为背景的游戏越来越多了。《生化危机5》中克里斯他们跑去非洲了，PS3上千脆还有一个直接就叫《非洲》的游戏，让人去拍河马大象。看来现在的玩家和游戏制作人已经对城市失去兴趣了，开始回归自然了。

哼，谁说玩家的兴趣开始回归自然了？让你拿着个相机在树林里拍动物拍到哈欠连天，这哪里是玩游戏？分明是……

这位读者朋友看了炎骑士的回复之后不要往心里去，他那是因为玩《非洲》玩出心理阴影了。

Email 感动到不行的冰棍：想必小编们都看了《生化危机 恶化》了吧……最近和朋友讨论这个时，意见都是一致的，里昂已然神了……嗯，我的观点是，他肯定是中了病毒啊，正常人怎能和他一样呢～到底是T还是G啊。囧，我在想这样神化里昂，难道是为了让他成为以后某一作中的BOSS作铺垫？

最近我和玛娜也在讨论这个电影，不过讨论的问题不一样，我们讨论的是“为什么G病毒一定会在胳膊上长个眼睛呢？”。至于里昂的问题，我们觉得他只是个和生化病毒有着纠缠不清的悲惨命运的“独”男罢了。

其实，按照他这种每次出现都必然和一个新出现的女性发生暧昧关系的趋势来看，很显然就快要变成007了嘛……

成都 刘坤鹏：这些天我一直处于极度抓狂的状态之下，因为我见证了今年又一个满分游戏的诞生！我在忐忑不安的心情下打开了光棍节的礼物——《使命召唤 战火世界》，今年的又一个满分游戏来了！在《生化危机5》之前就它了，不打满分咬死你们！

谁没给游戏打十分的出来领咬了……

Email 减念：看了215期的特企《有玩没完》后，让我联想到自身。最近这段时间自己变得很没有耐心(其实那特企我也是没有看完全……)，PSP出了这么多大作，我看着它们却一点兴趣也提不上来，关注了很久的《宿命传说2》汉化版也就玩了一会儿也没劲了。不止是游戏，看动画，电影什么的也是如此，至于学习之类的正事就更不用想了，也不知道会持续多久……

你的感受我也有过，每个人都会有心情低谷，这也是正常的吧。不过娱乐可以放弃，生活还在继续，如果能设定一个合适的目标，相信你还是可以找回以前的快乐和冲劲的。希望你的下一封来信就不是这样的心情咯～

## 洗脑

剧本 胜负师　　题材 《啪嗒嘭2》

www.plumbook.cn
志&3DM-SMV

Email 狂想法兰提斯：在前几期UCG的“共同话题”中都看到有好多玩家都有心目中最好的游戏，甚至有好多人已经有设计方案，为什么不去实施呢？有款软件叫RPG MAKER XP，很简单，对编程能力要求不高。哈哈，为天下玩家介绍了个好东西，是不是应该把我的情报登在杂志上呢？造福玩家嘛～

你推荐的这款软件制作角色扮演类游戏确实非常方便，相信应该也有不少玩家使用过，不过可惜的是从来信来看，大多数玩家所构想的奇妙游戏都无法用那个软件完成，不，应该说无法用目前的任何软件完成才对……

江门 李锦辉：ACE飞行员在“特别企划”《东京琐记》中的观点我反对！ACE飞行员对于国内的“素颜”女人没啥好感，我想反驳一下，不知道飞行员有没有听到“自然就是美”这句话？简单的化个妆并不比那些花个把小时涂脸抹粉的难看，甚至更好看，化妆的目的就是为了遮瑕，其实和戴个面具差不多！

花样的少年和而立之年的熟男的审美果然是截然不同的呀！其实以我作为女性的角度来看，化妆还是挺好的，不然环境污染太严重了……讨厌，我是说空气污染和粉尘污染，大家在乱想什么呢？

朝阳 赵冰：在版式编排上，个人也有些见解，就是把“特别企划”和“读编往来”放在杂志的中间。理由是：吃饭时坐在中间正坐的人，是比较受重视的，杂志也一样。

这说法可不一定，在晚会中最后登场的节目叫做压轴，在走秀中第一个登场的模特叫做开场主秀，换句话说，开头、中间和收尾各有各的重要。当然了，杂志上之所以将“特别企划”和“读编往来”按照现在的顺序安排，一方面是为了和目前划分的四个板块相对应，另一方面也是考虑到读者的阅读习惯之后决定的。

Email foolish0079：胜负师，以后你可以在你的小编寄语里面多开个栏目：“胜氏酷刑”……你在213期“小编寄语”里面展示的签名被我一哥们家里的那位学到了，而且发扬光大……

我哥们对水蜜桃过敏，沾点水蜜桃就出疹子，上次和他家里那位吵架，就上周，结果回家一看……满屋的水蜜桃，他家那位还哼着小曲在煮水蜜桃汁……用他的话说，当时就要窒息了。他们两个都是UCG的FANS，所以别说这招是巧合。他现在还窝在我家，等家里那位消气，悲哀啊……

[编注：胜负师213期签名：“你要是惹我生气，我就去买两个榴莲，一个放客厅，一个放卧室，你就等着睡厕所吧！哈哈哈哈！”]

我……我有罪！请你的朋友多忍让一下，实在气不过，寄个榴莲给我，我也认了。

上海 浩翰：胜哥，最近受小强骚扰？打药治标不治本，关键要把厨房卫生搞干净。如果厨房很旧，油耗味很重那就重新装修一下，用桐油石灰把缝隙封起来，橱柜拉篮等尽量紧贴地面和墙面，这样基本上就端了小强的老窝。吃饭时尽量在饭厅，切忌端着饭碗满屋转悠，剩饭剩菜要用保鲜膜封好进冰箱。食物残榨一定要用塑料袋扎紧，不要把它留在厨房过夜。胜嫂的零食一定要放在罐子里密封。胜哥晚上加班在家里吃个夜宵什么的，千万记得要把便当盒抢在门外，饭碗要洗掉，这样就断绝了小强的口粮了。卫生间水池下水道不用的时候要用盖子盖紧，这样基本上小强就要在你邻居家长期居住下去了！哈哈哈！

与小强的斗争这……这么麻烦？算了，我干脆在小强面前自暴自弃，举手投降吧。

看完以后我觉得，还是祈祷邻居是个能把蟑螂都吸引走的超级邋遢鬼比较简单一点……

## 最郁闷的读者

Email 郁闷的冰洋：各位小编，借个肩膀让我哭一下T_T，坚持了一年之后，我的X360在昨天晚上终于亮起了三红灯，这是我第二台红掉的X360了。红就红了……可是比较RP的问题是当时正在用它看《战争机器2》限定版附赠的影像碟，机器三红以后光驱也开启不能，这张碟就这样被困在了X360里……想请教一下有没有什么办法把碟拿出来？

过了几天之后……

各位小编你们好，我是之前写信说机器红了盘拿不出来的那个傻孩子。手贱买了新机以后才知道三红灯一闪一闪只是电压不稳，于是那机器现在恢复健康了，我也不需要求助了，只要抱着两台X360欲哭无泪就可以。顺便感慨没文化就是不行……

这种情况下，我实在不知道应该说您塞翁失马还是祸不单行，不过至少肯定是有备无患了……

## 最有八卦精神的读者

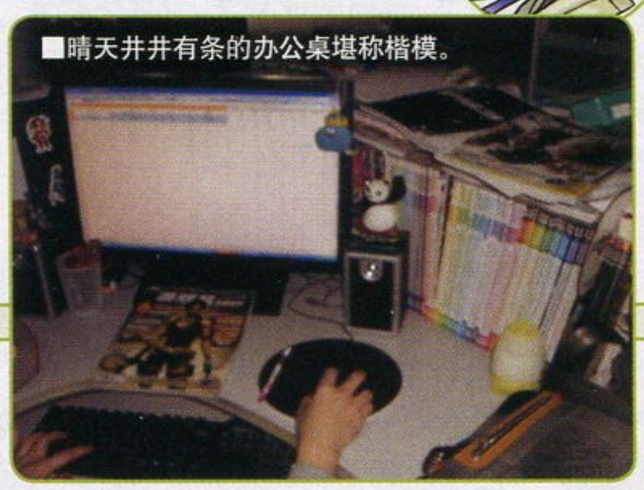
江门 李锦辉：转换一下心情，说说213期多边共享区中“ARC特讯”的那张大合照，大家注意到小孩目光的方向了吗？没错，就是右边那些Cosr，至于是哪个呢？我认为是紫发的麻宫雅典娜，我来分析一下。以样貌来说，可以淘汰蓝发的Coser，剩下紫发和米白色头发，由于米白色头发的Coser位于照片右下角，是半身照，脸也只出现侧面，被假发遮去了大部分轮廓，孰优孰劣不好说。不过从身材和暴露度方面来看，紫发显然比米白发丰满，不仅小腿，连大腿也“走光”鸟，我相信那条裤子的长度和热裤无异，米白发应该是穿连衣裙，从照片上的裙摆看来，长度应该在膝上五公分左右。小孩无疑是盯着紫发Coser看，而目标应该是那两条美腿，毕竟人家的皮肤是蛮白皙的，小孩，你真识货！

看了您的信后我终于完全明白那些围绕着明星的各种八卦是怎么诞生的了，您很适合向娱记或狗仔队的方向发展，而且必将成为艺人的噩梦……

# 九兵卫的编辑部日志

## 摆放杂志

在每个小编的桌子上，占据空间最多的就是以前每一期出的杂志了，有的人桌子上摆得是“一堆”杂志，有的将它们放成“一摞”。不过给人感觉最舒服的是放得整整齐齐的“一排”杂志，最邋遢的则是将杂志毫无任何规则的铺成“一摊”。目前看来摆放最整洁的同学应该非晴天莫属，至于最乱的嘛……大家不妨来猜猜看。



■晴天井井有条的办公桌堪称楷模。

## 便利店

由于小编经常要加班，所以随时进行食物和饮料的补充很重要。编辑部楼下的便利店是小编们最常光顾的地方，因为那里总是让你花最短的时间得到最迫切需要的东西。话说现在的便利店的功能是越来越全了，不但能买到大部分基本生活用品，连一日三餐甚至也可以全部在里面解决，不禁让小九感叹这到底是算是一种进步还是悲哀（-_,-）

## UCG的妙用

上海 周晓枫：高考在即，在英语科目学习方面，主要是单词量和语法，老师说过英语单词词汇量在5000个左右方能应付高考，所以最近本人狂背单词。在一个月前，偶然想到看了两年的UCG，竟然没想到用UCG来记单词，于是就把买的75本UCG全部拿了出来，翻到“新作发售表”，看美版游戏的原名，再对照UCG的译名来记单词（我是比较信任UCG的翻译的），一个月下来，确实记住了很多不会的单词，令自己的词汇量在原有基础上增加了一倍。作为一名游戏爱好者，通过游戏书籍记单词，效率很高，如果单纯靠背高考词汇手册，因为没有联想，效率就会低上很多，况且高考还会考一些超纲词汇，所以用高考词汇手册辅以UCG来背单词实在是上上之策，实为一个好方法。

[编注：将爱好和学习结合在一起确实是一个学习的好方法，像是看美剧学英语，听歌学英语这些方法都已经被广泛地运用在生活中了，不过在使用UCG学英语的时候也要注意一个问题：小编们翻译的游戏名并不一定都是按照英文单词的原意翻译而来，也有一部分是结合了游戏本身的主题意译或是按照官方发布的游戏名决定的，所以一定要按照英语辞典的标准解释来背记哦。]



**本期读者语录**

宁夏 李家天：个人认为有些栏目可以不必每期都有，而是作为半月刊A或B的专有栏目交替出现，这样下来，不仅能节约内文空间，而且会使不常看这些栏目的读者不产生厌烦的心理。

玛娜回复：目前杂志上的“游乐传音”、“复刻殿堂”与“剧情派”等栏目就是视页数这些情况进行安排的，并不会每一期都在杂志上出现。

# 读编共同话题

## 近期话题：我所遭遇的雷游戏

黑龙江　金龙哲：我玩 TV 游戏玩得极少，也因为长期看 UCG，很小心地选择，没遇上什么太雷的游戏，不过我玩电脑游戏玩了十来年，类似经历倒是不少。其中要说一下《仙剑奇侠传》，在某城某妓院内，老鸨会给李逍遥安排一个新来的小姐，那小姐竟吟出一首诗：床前鞋两双，衣裳脱光光，举头捉小鸟，低头吃香蕉！还说："公子，您不喜欢吗？可前天来了位李公子很喜欢，还说他诗兴大发要给皇上写诗呢。"

［编注：……未成年人不许看。］

Email　senlanan：话说关于雷游戏的问题，记得玩《战神　奥林匹斯之链》时过第一关坐船遇到的那三个（还是俩）女郎，当时因为时间问题"赶路"，英语又差。不知道她们在说什么就急急忙忙杀向阿瑞斯了，结果玩二周目时才注意到她们头上那个"圆"，于是便迫不及待的按了下去～结果……

［编：这到底该说是雷还是意外惊喜呢……］

九江　但丁遇见奎爷：最近玩 PSP 版的《星球大战　原力释放》，有几个地方雷到我了，不知是不是 BUG 超标了，在一个场景的大厅后面有很大的碎石，我刚走过去就整个人穿进石头里了，正好赶上了过场动画，与敌人对话时，人还在石头里露个头对话。第二个是一个场景中下塌的阶梯中有一个裂缝，我跳过去居然就卡在那了，主角一直做着跳跃下来的动作，跳了 N 次都出不来，真是雷啊！

［编：不知道您有没有玩到这次的《古墓丽影　地下世界》，（详情可见上期"读编往来"的"流行游戏"），这种"跳啊跳"的 BUG 也是经常可见。］

汕头　黄泽霖：说到雷游戏，我也经历过不少，曾经玩过这样的一款疑似是大陆同胞制作的游戏。游戏的灵感来自《口袋妖怪》，画面差不用说，一只可爱的皮卡丘可以弄成类似于一只猪的黄色怪物，玩家只需要操纵着这只怪物一边移动一边按 A 键便能发出电击，但通常情况下，电是击不死其他怪物的，一是因为电击的范围太小了，可以说刚刚好包裹住"皮卡丘"罢了；二是因为怪物的攻击太强，也可以说主角太弱，一碰就挂了。无奈呀，怎么玩都玩不下去，就在此时，我发现了一条"秘技"，只要按了暂停就可以把原本只能行走在陆地上的"皮卡丘"移动到屏幕上的任何一处地方，而且在此时，只要按住 A 键便能使出强劲的"十万伏特"，整个屏幕都是闪电，而且一动不动的怪物也会因受到攻击而死亡，另外，这种攻击的次数还是无限的！不过，只要你按了暂停之后，其实就可以什么也不必干了，因为你尽可以把"皮卡丘""移"到终点，这样就算通关了！现在，我又把这游戏通了一遍，真是一遍比一遍更有感觉啊。

［编注：看了您提到的这款游戏，小编们也有冲动想要去找来自虐一下了。］

上海　王晨：在《无双大蛇　魔王再临》中，我最喜欢用森兰丸，阳、斩加神速就足以见谁秒谁了，当时的我就认定他是女性中最强的角色，一直到有一天，一位朋友拿着战国典书来找我，说："森兰丸是男的，充其量也就是个伪娘。"我听到后又看了一下典书，无疑被震了一下，不仅仅是我，连我旁边玩《无双》的玩家也被震了一下！

以前玩《格斗之王 97》的时候，我也曾因为克里斯的性别而大吃一惊，之后就养成了"一定要弄清性别强迫症"，希望您目前一切安好……

**读编共同话题参与要求**

1. 不限字数（如果超过 1000 字的话就可能进入"自由谈"）、不限题材、不限内容（当然要和近期话题相关），
2. 近期话题会不定期进行更换，下一次的话题会提前几期在"读编往来"中公布。

# 每期一雷

相信在各大名著改编风潮中接受了众雷的洗礼后已经基本达到了宠辱不惊的境界，不过相信这本书还是会触碰到我们的"雷底线"。首先为大家介绍一下，这本书的名字叫做《自卫队三国志》，小说的剧情是描写 20XX 年，日本自卫队因为突如其来的大地震而穿越到了三国时代的中国，为了避免介入历史，他们在卧龙岗建造了自己的山寨独立生活，然而在他们面前出现了刘关张三人，自卫队其中一名成员更是被当作诸葛亮请出了山。面对曹操大军，自卫队甚至用火箭炮和坦克展开了战斗，帮助刘备一统霸业……

刘备三顾茅庐请来的居然是自卫队……

我需要冷静一下……

## 审美最独特的读者

乐山　余鹏程：看了 DVD 里 Capcom 官方的春丽 Cosplay，真的很可爱，可是……她不会功夫，没有成龙大哥在《城市猎人》里 Cos 的那么好。我觉得老卡在这点呢，还是应该叫成龙大哥去 Cos 的！可能是没有那么多钱吧……

■成龙的经典春丽造型。

## 特训

剧本　九兵卫

话梅杂志&3DM-SMV

**本期读者语录**

韶关　李伟健：新学校搬迁痛苦啊，搬到了山清水秀的小区，让我提早过上了大学生活，好在一个星期可以"放监"一次，每隔一个星期跑去书店 UCG 就有了，而且还是"新鲜滚热辣"的。

玛娜回复：新鲜滚热辣这个词太生动了，赞一个。

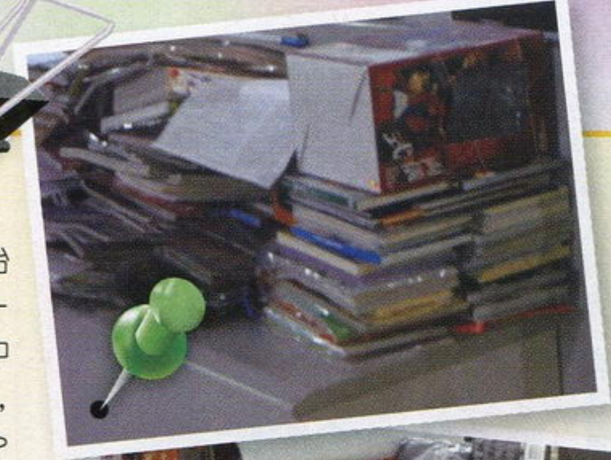
www.ptumbook.cn

# 编辑部图鉴

## 书的乐园

由于小编们大多爱岗敬业，视编辑部如家（抬头看看老编），所以编辑部自然也变得和家一样，摆满了各种杂物（再次抬头看看老编）……这其中除了各种食物、主机、游戏之外，不可或缺的还有一样，那就是众编们的爱书，而这些爱书究竟放在哪里呢？（相信看过这期九兵卫的日志后，大家就知道小编用来存放私人物品的空间是很有限的了）当然是勇于开拓公共用地啦。

由于从事的是文字工作，编辑部里喜欢读书的人数量还是不少的，多边形可以说是编辑部最大的收书迷，光是《龙珠》、《阿拉蕾》、《圣斗士》等书的完全版就占据了半个桌子的面积，再加上各种喜欢的杂志、模型和限定版等等，当然办公桌上是放不下的，而编辑部除了每个小编的办公桌之外，还有许多空闲的办公桌与专门用来堆放杂物的办公桌，日积月累，这些办公桌就慢慢变成了书和限定版的乐园……



◀▼书的乐园还是好事，至少不是“灰的乐园”……

## 失败了……

剧本 丁丁　　题材 《忍者镇》

### 掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王 SP》第 15 辑、第 17 辑、第 22、27、31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37 ～ 43 辑、第 61 ～ 67 辑、第 69 辑、第 73 ～ 77、84、87、88、89、90 辑，定价：8.8 元。《掌机王 SP》第 96、97、98、99、101 辑，定价：9.8. 元。《掌机王 SP》第 100 辑，定价：12.00 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价：25 元。《NDS 专辑 VOL.3》，定价：28 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38 元。《口袋玩家》第 10、11、12、13、14 辑，定价：16 元。《PSP 专辑 VOL.3》，定价：25 元、《PSP 专辑 VOL.5》，定价：28 元。《NDS 宝典》，定价：28.00 元，《NDS 宝典 2》，定价：28.00 元，《PSP 宝典 2》，定价：28.00 元，《怪物猎人狩猎志 VOL.2》、《怪物猎人狩猎志 VOL.3》定价：12.00 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

### 游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏 · 人》第 10 辑、第 11 辑、第 17 辑，定价：16 元；第 21 辑、第 22 辑，定价：14 元；第 29 辑，定价：24 元。《游戏光环 DVD》第 8 ～ 12、14 ～ 19，定价：12 元；第 20、21、23 ～ 26、28、29、31、33 辑，定价：8.8 元，第 34 辑，定价：14.8 元。《游小说》第 7、9 ～ 11、13、19、20、21 辑，定价：9.8 元。《Wii 专辑》第 1 辑，定价：28 元。《PS2 专辑》第 6 辑，定价：25 元。《Xbox360 专辑》第 3 辑、第 5 辑，定价：28 元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 99 号信箱
《游戏 · 人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

### 游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第 160 期、总第 164 ～ 168 期、总第 173 期、总第 178 ～ 181 期、总第 184 期、总第 185 期、总第 189 期、总第 190 期、总第 192 期～ 194 期，定价：9.8 元。总第 203 期、总第 205 期、总第 209 ～ 211 期、总第 213 ～ 216 期，定价：12 元。总第 207 期、总第 212 期、总第 73 · 74 期、总第 137 · 138 期、总第 162 · 163 期，定价：19.6 元。《游戏小说十年》，定价：42 元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

**友情提示：**《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

### 动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《女神侧身像 · 负罪者 攻略全书》，定价：28 元《爱图 e 族》第 5 辑，定价：19.8 元《最终幻想 20 周年完全档案 剧情篇》，定价：38 元；《女神侧身像 2 官方小说》，定价：24 元；《女神异闻录 4 世界全书》，定价：28 元；《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8 元；《潜龙谍影百科全书》，定价：19.8 元；《火焰之纹章 暗黑龙与光之剑》官方小说，定价：14.8 元；《福音战士新剧场版：序 典藏 DVD 》，定价：16.8 元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22 元；《四叶草》第 1、3 辑，定价：16.8 元 / 辑；《生化危机官方小说》第 8 辑，定价：14.8 元；《高达无双全书》，定价：22 元；《宿命传说 2 官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8 元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8 元；《机动战士高达 00 Meister's Mission》，定价：22 元；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16 元；《变形金刚漫画 特别版 电影前传》，定价：25 元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24 元 / 本；《模魂志》第 27 期，定价：12 元 / 期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

### 游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第 1 ～ 4 期、第 6 ～ 12 期，定价：4.8 元（两本起邮）；第 13 期、第 15 期、第 16 期、第 21 ～ 26 期，第 28 ～ 31 期，定价：5.8 元（两本起邮）；第 33 期、第 37 期、第 38 期，第 43 ～ 46 期，定价：9.8 元。《机动战士高达 00 影像典藏》第 2 辑，定价：9.8 元；《机动战士高达 00 影像典藏》第 5 辑、第 6 辑，定价：12 元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局 66 号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

**邮购信息**

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

**本期读者语录**

Email 晦月：很久没给 UCG 写信了，主要原因是懒，次要原因也是懒（囧）。
玛娜回复：看了你的信，我也觉得很囧……

# 互动信箱

**如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；**
**如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！**

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn

2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

BLAZEPRO® 超技

## 本期奖品由超技电子商行独家提供

### 本期大奖

5名

超技 Wii 专用蝎子光枪第四代

### 三等奖

5名

NDS 电玩清洁器

### 二等奖

5名

超技 Wii 专用
防尘过滤板清洁套装

### 本期特别放送

10名

超技各种周边产品
(奖品随机抽取)

## 对“复刻殿堂”的一些意见

河南 郝骏：复刻，作为厂商的敛财工具无疑是成功的典范。既能保住一定的厂商利益，又能使错过原作的广大玩友们重新认识接触或者怀念，总之是个好东西～UCG 的“复刻殿堂”刚好满足了这部分需求，而问题也随之而来。

1. 众口难调。萝莉御姐，各有所好，放复刻游戏时最好一次两个类型，一个大作，一个小品级的精品。

2. 眼花缭乱。复刻作品众多繁杂，如果分厂商、类型、年代来介绍会很清晰明了。

3. 浅尝辄止。殿堂必然都是优秀的作品，所以介绍既要由表及里的细致，又要深入浅出的易懂。

上海 张曦：“复刻殿堂”虽然不华丽，但是很实用也很怀旧。有些名作可能以现在的游戏眼光来看不值一提，但是经过“复刻”可能会焕发新的活力。很多经典名作就是在复刻下重生！通过“复刻殿堂”会让我们了解那些久远的经典，会让我们有动力去体验那些经典。

四川 张春生：“复刻殿堂”的主题很好，不过目前看起来有点像是一大篇自由谈的文章，如果能在排版上再多斟酌一下就好了。

**编** 从大多数读者来信来看，大家对于新开的栏目“复刻殿堂”还是比较看好的，说明大家对这种形式也有一定的兴趣。“复刻殿堂”的主题是定位在怀旧上，而不仅仅限于复刻的游戏，之后我们也会加入更多关于怀旧的内容，另外，我们也欢迎大家多多来信，抒发自己对于一些老游戏的感想。

## 游戏年鉴的疑问

常州 俞杰宝

关于《游戏年鉴十年》我有一个问题，这个问题已经困扰我许久了，因为这个错误也不一定是小编们引起的，所以也没太在意，但想来想去还是给小编们说一下吧！

不知《游戏年鉴十年》是不是真的把从创刊到创刊十周年这十年间的游戏都收录了进去，但可以确定的是，书中没有我手头上的这款 WSC 游戏。这款游戏是一款日版的动作角色扮演游戏，名字叫《犬夜叉》，这盘卡带是我 2007 年买一个二手 WSC 主机时的赠品，我翻遍了整本《游戏年鉴十年》，只找到了一款《犬夜叉》，是 PS 主机上的，内容和我手中的也不同，就是没有找到我玩的那款 WSC 游戏。我有点儿弄不明白了，是小编们没有玩过这款游戏还是忘记登上去了？

**编** 首先要感谢这位读者的热心，不过您对《游戏年鉴十年》的内容理解其实出现了一些偏差，游戏年鉴并不是将十年来的所有游戏都收录其中，而是在其中精选了一部分玩家们能接触到且素质比较高的游戏介绍给读者，所以您手中的那款《犬夜叉》没有包含在其中也是很正常的。其实仔细想想就知道了，目前光是 NDS 游戏的数量都已经达到了 3000 多款，如果真的要把十年来发售的每一款游戏收录在年鉴里，相信那将是一本和《现代汉语词典》不相上下的厚书。

## 本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果 10 分为满分，您会给我们打几分？

2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？

3. 您对本期的年末游戏大奖有什么感想和建议？

## 纠错板

Email tlqihuan：TOt.214 期，Page106 页，“大兼容时代”第九行的英文拼错了，CPU 写成了 CUP。（不知道是不是当时就是这么叫的：）

哈尔滨 赵涵：215 期的错误如下：49 页，TOP 难度实战心得右侧第五行“既能破坏对内”应该是“队内”。

86 页，光荣之路右侧第 27 行“一年前刚在场外市场挂牌交易”，应该是“海外”。

109 页，PS2 最后的机战第 10 行“谁能想看看机能进化后游戏能有怎样的改变”，应该是“谁都”。

110 页，MGS4 五周目通关有感第 2 列第 5 行“吹相响号角以后”，多了一个相字。

117 页，玛娜姐回复“哪个没公德心的人倒处吐瓜子”，应该是“到处”。

## 11B 互动信箱礼品名单

**大奖**

植松伸夫等五名 PRESS START 主创者签名海报

| | |
|---|---|
| 天津 | 耳 锐 |
| 韶关 | 李伟健 |
| 哈尔滨 | 赵 涵 |

**二等奖** 超技 NDS 迷你音响系统

| | | | |
|---|---|---|---|
| 南京 | 陈 果 | 东莞 | 黎志豪 |
| 郑州 | 董轶凡 | 成都 | 刘坤鹏 |
| 天津 | 付德建 | 湛江 | 吴 尉 |
| 洛阳 | 郝 骏 | 湘潭 | 郁 峰 |

**三等奖** 超技 Wii 专用无线手柄

| | |
|---|---|
| 济南 | 刘为良 |
| 淮南 | 刘 学 |
| 内蒙古 | 马 乐 |
| 大连 | 孙 立 |
| 贵阳 | 王 超 |

**特别放送** 超技各种周边产品（随机抽取）

| | | | |
|---|---|---|---|
| 上海 | 陈一鸣 | 福州 | 薛 强 |
| 哈尔滨 | 方 舟 | 银川 | 严振琦 |
| 济南 | 付晓宇 | 北京 | 张 剑 |
| 哈尔滨 | 潘 滕 | 上海 | 张 曦 |
| 大连 | 孙 军 | 上海 | 周晓枫 |

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

## 硬件 HARDWARE

**①我家里现在是用CRT电视（型号是索尼HZ29M80）接PS3，所以只能支持720p和1080i，请问这样用PS3播放1080p的蓝光电影能显示吗？②一直想把电脑里面的电影刻录成家里DVD机能播放的碟片，但是不知道怎么做，上网查了不少资料，结果也不是很满意，到现在也是糊里糊涂的……所以想请晴天指点一下。③经常看到玩家说在网上下游戏刻成光盘来玩，不知道是什么意思，能否解释一下？[cgl1203]**

①根据PS3系统的默认设置，播放蓝光电影时主机会自动根据你电视机支持的最高分辨率来输出相应分辨率的视频，这点你完全不需要担心。②如果要刻录DVD视频光盘，你可以选择操作简单的“Nero”系列软件来进行制作，首先从网上下载软件并安装（最好为多语言版Nero 7及以上的版本，安装时选择“Simplified Chinese”就能显示简体中文界面），接着运行“照片和视频”组件下的“Nero Vision”启动程序，最后选择“制作DVD视频”→“添加视频文件”将电影文件添加到光盘中，按照提示完成后续的操作即可。③你所说的这种现象一般都是指从网上下载游戏光盘的镜像文件并自己刻录成数据光盘来进行游戏，目前只适用于能够通过改机读取D版光盘的PS2、X360和Wii主机。

**我的PS3突然上不了PSN了，代码是8002a231，提示为“非法使用信用卡”，这会不会与我曾经在淘宝上卖家帮我冲过值有关系，现在应该怎么办才好啊？[龚熙]**

这种情况在最近一段时间的确有不少玩家向我们反应过，而经过我们收集相关信息后发现，这部分玩家都不约而同地使用网上交易将他人的信用卡和自己的账户进行了绑定，所以当他人的信用卡出现“欠费”等不良信用记录时，索尼官方就会限制使用该信用卡的账户登录PSN，并出现“非法使用信用卡”的提示。如果你现在还想登录PSN的话，只能联系之前的卖家让其确认自己的信用卡是否还处于可使用的状态，最后再联系索尼官方客服对你的账号进行恢复操作才行，如果只是单纯地进入“帐号管理”删除现有的信用卡信息是没有任何作用的。

**①请问现在X360所谓的双光驱机器是怎么回事？②港版主机能玩日版游戏吗？[陈映东]**

①由于之前新版的X360无法通过刷光驱的方式进行破解，所以国内的很多电玩店都开始普遍采用更换光驱的方法来满足玩家破解的要求，而更换下来的光驱则让玩家自己保存，这样一来就等于购买X360主机后同时拥有了两个光驱，时间一长就形成了“双光驱”的说法。②港版主机设计上是可以运行NTSC-J制式游戏的，所以港版主机能运行日版游戏没有任何问题。

**最近购入了Wii（使用D2C芯片改机），可是却发现有些游戏会导致机器震动得很厉害，为此我还买过一些不同碟号的相同游戏做实验，发现某些碟号的盘就很好，机器运行很平稳，其他就恰恰相反，请问这是机器的IC兼容性问题，还是D版盘的问题呢？[fcisgod]**

根据你所描述的情况，既然你能够正常地运行游戏，那就说明机器的震动和IC的兼容性没有关系，应该是由于D版盘的质量问题引起的，所以为了避免长期使用劣质光盘对光驱造成损伤，建议你在购买游戏时多观察碟片的质量，或自己下载游戏镜像刻录比较好。

**最近想买一台X360，所以有几个问题想请教一下。①X360游戏的标准分辨率和画面比例分别是1280×720和16：9的吗？如果是的话，那么秋季更新的16：10画面有什么具体影响吗？②在19寸宽屏（16：10）显示器上用HDMI转DVI线，相对于VGA来说是不是效果更好？可以选择和VGA一样的分辨率吗？③在玩D版的情况下，更新主机系统是在线更新好，还是用U盘更新好呢？这两者有什么区别吗？用后者是不是更安全些？[彭强]**

①目前新版的X360主机由于已经支持HDMI接口，所以最高可以输出1920×1080分辨率的逐行扫描画面（即1080p），而对于X360游戏来说，其实并没有标准分辨率和画面比例一说，你说提到的720p和16：9虽然属于比较普遍的情况，但不同的游戏根据厂商制作的标准还是会有一定差别。今年的秋季更新主要增加了支持硬盘安装游戏、虚拟形象等实用功能，其中对应16：10画面显示（仅限于VGA和HDMI的输出方式）是针对目前宽屏显示器市场以16：10居多的情况而作出的人性化改变，这样你在用16：10的显示器玩X360游戏时画面就不会被拉伸，而是自动在画面上下叠加两条黑边，以保持画面以16：9的正常比例显示。②使用HDMI转DVI线虽然可以选择和VGA一样的分辨率，但是根据部分使用这种方式连接显示器的玩家反馈来看，采用这种方式实际得到的效果并没有直接使用VGA线好，而问题主要就在于转换器的质量参差不齐，经常会出现偏色、信号干扰等影响游戏体验的情况。③由于微软官方是以玩家连接Xbox LIVE后主机反馈的信息来判断是否BAN机，所以对于改机玩D版的玩家，还是尽量采用U盘更新的方式比较好，而单纯地比较在线更新和U盘更新两者的区别估计就是谁快谁慢的问题了，当然这就取决于你的网速。

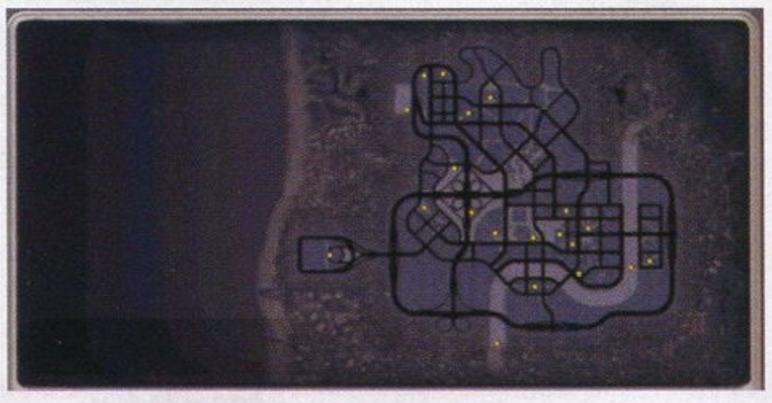
**前几天在214期的“问题小卖部”中看到晴天在关于PSP莫名其妙漏电的问题提到：“每次确定PSP是否都彻底关机，而不是处于待机状态”，顿时才想起自己的PSP买了差不多3年，每次关机都是直接往上推，也就是没彻底关机，不知道这样一直待机状态会不会对主机造成损伤呢？[crazyshark]**

虽然一直处于待机状态对主机是否有损伤目前还没有定论，但对于目前大多数数码产品所使用的充电电池来说，它们的寿命都取决于充电和放电的次数，而长期保持在待机状态其实就等于变相地让电池放电，充电的次数自然也会更加频繁。所以平时主机长时间不使用的话，最好还是养成彻底关机的习惯比较好。

## 游戏 GAMES

**PSP版《湾岸午夜俱乐部 洛杉矶》中洛杉矶地区达成100%后提示有一辆警车，可我回车库却怎么找不到？究竟要怎样才能使用它呢？另外能告诉我20个隐藏黄色汽油桶的位置，现在还差四个，找得特别郁闷……[snake_jecht]**

你所指的这辆警车（LA POLICE CAR）是不能在“生涯模式”中使用的，只能在“QUICK RACE”和“ARCADE”中才能选择，而下方的附图就是全部20个隐藏汽油桶的大致位置，到达指定地点后在附近仔细寻找即可。



**因为最近《深渊传说》出了动画，所以突然有种将它完美的冲动，但其中却遇到几个问题希望得到解答。①偷骷髅战士身上的FS时，想偷盗成功后逃跑再继续偷盗，但要怎么才能在战斗结束前知道是否偷到FS了呢？②怎么才能知道料理熟练度是否全满？③女主角“女性响士”的称号需要触发“ティア教ルーク音律事件”得到称号“お姐さん”后，再从最终迷宫深处发生剧情并回到ルーク断发的地方才能获**



**本期读者语录** 韶关 李伟健：光盘真是太长太厚道，看到我在椅子上睡着了……当然，没睡午觉也是一大原因。（晴天回复：这位读者大人，你也忒不厚道了，下次还是记得精神饱满地观赏我们为你炮制的游戏大餐吧！）

得，但我在一周目时已经获得了称号“お姐さん”并且继承了下来，那二周目是否还要再触发一遍该事件才能得到称号“女性响士”呢？④有一个全体换装称号需要二周目フリングス死亡后才能获得，但フリングス是谁啊？[寻宝]

①游戏中能够附加偷盗效果的特技有很多种，再加上战斗中也没有特别明显的提示来告诉玩家是否偷到了物品，所以要想成功偷到物品只能尽量多使用这些特技了。②在制作不同料理时可以从人物头像上的★数来判断他们对该料理的熟练度，每名角色最大为3★。③由于这两个事件是有承接关系的，所以要获得“女性响士”的称号必须先触发得到“お姐さん”称号的事件才行，另外你够细心的话，你还会发现二周目继承称号后，相应事件中角色的对话也会发生很微妙的改变哦。④当二周目后期第一次进入“アブン－ブゲ－ト”并完成这里的情节后，返回“水上の帝都グランコクマ”的“ピオニー陛下の私室”与侍女对话就能获得“アビス系”的全员换装称号。

之前不是听说**《世界足球 胜利十一人2009》**中会有裁判模式吗？怎么在网上都没有看到其他玩家讨论呢？该不会又像前作的个人模式一样夭折了吧？而且网上有玩家说这个模式只有PS3版有，但我的朋友玩欧版也没有听他说过啊……我是日版的X360，一直在等，究竟有没有裁判模式啊？[snake_jecht]

无论是X360还是PS3版的《世界足球胜利十一人2009》中都没有“裁判模式”，而你在网上所听到的都只是一些不可信的传闻而已，这点估计要让你失望了。

①听说在PS2上的**《恶魔城 无罪的叹息》**中存在一个可以刷钱的道具复制大法，具体该如何实现呢？②PS2游戏**《神之手》**赌场内的VIDEO POKER是如何刷钱的？我现在打到第二大关，为什么赌场内VIDEO POKER的最大注额只有300，攻略上不是说有1000吗？③PSP的**《寂静岭 起源》**为了达成多结局是不是只能将游戏玩通三周目？有没有其他更简便的方法？[王轩]

①在游戏一开始进入城堡的第一个记忆点房间外走廊会看到一个被封住的窗户，之后站在从第二个烛台数起被绿光照到的第二块地面的地毯边缘面向这扇窗户，按下START键进入系统菜单下的物品栏，在任意道具间每按一次↑↓键就会让它们的数量+1，从而实现道具的复制。②VIDEO POKER的最大注额会根据流程的进度不断上升，再继续发展剧情看看吧。③根据游戏的设定，要达成所有的结局必须完成游戏的三周目才行，并没有其他简便的方法，看了以下的条件你应该就会明白了：

| 结局 | 达成方法 |
|---|---|
| Good Ending | 一周目通关 |
| Bad Ending | 二周目杀200个敌人以上 |
| UFO Ending | 三周目从医院对面的楼梯上去可以获得“502房钥匙”，之后再将剧情发展到湖畔旅馆，直接前往502房即可 |

我最近在玩**《DJMAX 酷懒之味》**，但却发现游戏里本应该有人唱的歌曲到游戏里就没人唱了，而且目前为止玩到的所有歌曲都是这样……不知道这是游戏原本的设定，还是系统版本的问题呢？（我的系统版本是3.71M33-2）[panfeng83571501]

目前已经确认你所遇到的这个情况在PSP系统为4.01以下时都普遍存在，所以要解决这个问题惟一的方法就是将PSP系统升级到4.01以上。另外由于从低版本系统升至4.01以上后，有可能会出现游戏存档不通用、某些自制插件无法正常使用的情况，所以建议你事先将记忆棒中的资料进行备份。最后即便是升级到高版本，使用ISO游戏偶尔也会出现读盘较慢、死机等现象，这点也需要你有提前的心理准备。

最近在玩**《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》**，但走克罗仙路线来到一个很像书房的地方，地上有几堆书，正前方有几个光圈，就不知道该怎么通过了？这里地图上没有敌人，只有克罗仙和一只鸭子，鸭子说要我整理什么东西，好像是把书摆整齐，但我试了下，无论我把书横着摆一行，竖着摆一行，甚至斜上、斜下都没有反应，究竟应该怎么办啊？[淮南 刘学]

其实这个谜题类似于大家比较熟悉的“推箱子”，你只需要将书堆全部推到上方的光圈处即可。如果中途不小心推到了死角，与克罗仙对话选择第一项可以返回初始的状态重新挑战。

▲五个书堆没有固定的对应关系，所以解法也并不复杂。

我在网上看攻略说中文版**《蓝龙》**可以从“太古五龙讨伐任务”中的魅影龙身上偷到“奈那的耳环”，但我偷了上百次，怎么还是偷不到呢？究竟我该怎么才能偷到手啊？[kevinsephiorth]

由于该物品属于珍稀道具，所以必须装备战斗形态“刺客”32级学会的技能“神偷”，再使用“偷盗”指令才能从BOSS身上获得。

作为一种身分和技术的象征，自从PS3的奖杯系统上线后，不但成为了很多PS3玩家选择游戏的一个全新标准，什么游戏的奖杯最多，什么游戏的奖杯最好拿自然也成为了近期最热门的话题。在本期的来信中晴天就发现了很多询问奖杯相关情况的问题，并选择了一则关于近期关注大作《抵抗2》的来进行回答，同时在这里也顺便向广大读者征集关于“奖杯研究”是否应该在杂志上专门开辟新版块的意见，请将反馈发送至Ucg@ucg.com.cn即可。

**我买的美版《抵抗2》可以调成日文字幕或者语音吗？顺便能不能告诉我《抵抗2》全奖杯列表？[雨音熏YUI]**

美版《抵抗2》是无法调出日本字幕和语音的。

而以下的奖杯列表中（整个游戏共40个奖杯），省去了流程通关必然会获得的，其中要求玩家使用特定的武器消灭掉一定数量敌人的奖杯，与游戏的难度是没有关系的。

特殊奖杯列表

| 名称 | 类型 | 获得方法 |
|---|---|---|
| Berserker | 铜 | 于在线对抗模式中使用过全部特殊能力 |
| Covert Ops | 铜 | 在单机流程中拿到5个文件 |
| Exotic Weapon Collector | 银 | 在单机流程中用每种武器干掉20人 |
| Explosives Expert | 铜 | 在单机流程中以爆炸性武器（如Carbine 40mm、LAARK和手雷）干掉150人 |
| For Close Encounters | 铜 | 在单机流程中以Shotgun爆头10次 |
| I See You | 铜 | 在单机流程中用Auger穿墙干掉50人 |
| Killing Machine | 金 | 于在线对抗模式中完成万人斩 |
| Master Spy | 银 | 在单机流程中找齐全部文件 |
| Mind Your Surroundings | 铜 | 在单机流程中用爆炸物（如汽车、油桶）炸死50人 |
| Nowhere to Hide | 铜 | 在单机流程中用Bullseye的R2功能标记30个敌人并干掉他们 |
| OMGWTFBBQ | 金 | 在Superhuman难度下完成单机流程 |
| Pincushion | 铜 | 在单机流程中用Hedgehog干掉50人 |
| Point Man | 银 | 于在线对抗模式中拿到100万分 |
| Primarch Hunter | 银 | 于在线合作模式中干掉200个精英奇美拉 |
| Pyromaniac | 铜 | 在单机流程中用Bellock Semi-Automic、Air-Fuel Grenade、Spider Grenade或爆炸物令100个敌人燃烧 |

| 名称 | 类型 | 获得方法 |
|---|---|---|
| Rampage! | 铜 | 在单机流程中干掉40个hybrid |
| Salute Me | 银 | 于在线对抗模式中升到中尉(Lieutenant) |
| Sharpshooter | 铜 | 在单机流程中用Fareye或Marksman开镜爆头30次 |
| Snipe Hunt | 银 | 在单机流程中干掉30个Spinners |
| Specter Initiate | 铜 | 于在线合作模式中完成20个任务 |
| Specter Intel | 金 | 于在线合作模式中完成所有任务 |
| Specter Officer | 银 | 于在线合作模式中将任意职业升至30级 |
| Specter Recon | 铜 | 于在线合作模式中拿到50个gray tech |
| Spitting Lead | 铜 | 在单机流程中开着Wraith的防护罩干掉50人 |
| Talk To The Hand | 铜 | 用Augen的R2功能反弹150发子弹 |
| Team Player | 铜 | 于在线合作模式中，在8人组队的情况下完成5个任务 |
| They Go "Boom" | 铜 | 在单机流程中用Magnum的R2功能干掉30个人 |
| Tour of Duty | 铜 | 于在线合作模式中将所有关卡都打过一遍 |
| Up Close and Personal | 铜 | 在单机流程中用近战武器干50人 |
| Wrecking Machine | 铜 | 在单机流程中摧毁40辆载具 |
| Xenocide | 银 | 在单机流程中完成千人斩 |

**本期读者语录** Email 那个谁：记得不久前我们可爱的UCG还是9.8元时，我拿十元钱找回2角，买了两期可以上一次厕所，这不得不让我们一个月上一次厕所。现在变成了12元，我拿二十元找回8元，半个月可以上N次厕所（UCG是一个很人性化的杂志啊）。（晴天回复：厕所管理员看起来应该是最大受益者……）

结梅杂志&3DM-SMV

# 小编寄语

我们的共同口号——

## 努力工作，拼命玩！



■《梅兰芳》比预想中的好看，十三燕和梅兰芳的对手戏尤为精彩，只是陈红的表演貌似和其他演员合不上拍，很空洞。没办法，谁让人家是导演夫人呢？接下来比较期待就是冯小刚回归贺岁档的《非诚勿扰》，看看今年葛优和冯导之间能擦出什么火花吧。

■《WE2009》的亚版似乎没有"DOWNLOAD"的选项，这也意味着不能下载官方更新的内容，想要购买亚版的同学一定要注意了。不过，经过我们测试《WE2009》的网战的确比《PES2009》要流畅许多，时有时无的延迟基本可以接受，无视官方下载内容的玩家还是可以优先考虑购入《WE2009》的亚版，毕竟比日版要便宜不少。

■天气越来越凉了，终于有些冬天的感觉了，据说近期又要迎来一轮全国范围的大幅度降温，各位读者可要做好保暖工作呀。

### 本期个人签名

孟小冬再也不见梅兰芳。

★上次说到的闪电结婚的某人近日终于举办了婚礼。说起来虽然已经有无数同学朋友结婚，但是因为距离太远一个都没能参加，这次还是本人平生第一次参加婚礼(*˜_˜*)另一方面也是抱着取经的目的前往。其实整场婚礼印象最深的是——酒楼派的司仪肯定是个说相声的……

★不久前刚买的一辆亮闪闪超好骑的新自行车骑了不到两星期就被偷了，而另外一辆破车没有上锁地放在原地一个多月也无人问津，看来现在的小偷也是很讲究档次的。由于担心继续被偷，只能将小偷也不愿要的破车修理了一番，重新咯噔咯噔地骑着上班，难道我就是只能骑破车的命么？(T_T)

★有读者从小编寄语中的"花钱如流水"和"经常有人向星夜借钱"等只言片语推断"星夜定然是有钱人"……怎么就没人根据寄语里常常提到的"用破手机"、"骑破车"、"轮胎老爆"等推断"星夜是穷人"呢？

### 本期个人签名

家穷人丑，一米四九。

1.看了期待已久的《生化危机》电影版，最为悲痛的莫过于发现帅气的里昂完全长残了……帅气的鹅蛋脸(也许是方脸？)变成了刀条脸，扑闪扑闪的大眼睛变成了狐狸眼，最可怕的是气质从阳光男变成了冷峻阴沉型，就连幽默感也完全丢掉了，导演就没有发现这个里昂和《生化危机4》里的完全是两个人吗(……orz)？

2.自从在"小编寄语"里提到几次关于做菜的事之后，就有几名热情读者写信来推荐了一些懒人菜谱给我，像是什么小葱拌豆腐，魔芋鸡丝汤等等……在这里首先要感谢一下这几位读者，不过我试了几次新菜谱后都悲惨地失败了，难道是我真的太缺乏做菜天赋吗……

3.天气最近越来越冷了，每次走过小区现在已经变成儿童游乐场的空游泳池时，我都会情不自禁地幻想，如果再倒一点水进去就可以直接改成滑冰场了(—_,—)。

### 本期个人签名

脸变了也就算了，连性格也变了？

○和远方的朋友用手书来往了一次信件，在这个充斥着0和1的数字时代，手写的信件已经变得珍贵且充满了感动的力量，这让我也再次坚定了对书信来往的眷恋。

△《生化危机5》试玩版提供下载的头一天晚上，我做梦梦到自己已经来到办公室，下载也已经完成，刚开始游戏，Gouki就进来了，于是我俩一起玩，玩了一阵子，我俩突然发现这个试玩版和我们在TGS上玩的不一样，大喜过望！结果纱迦走过来，不小心踢掉了电源线，于是我的梦也醒了……

□最近从海外邮购的一些书籍和CD/DVD之类的资料，几乎达到了百分之百被海关扣下需要提交报关申请的概率，再加上不同快递公司的工作效率和工作步骤有所不同，所以那几日几乎每天都在和他们打电话交涉，不知道这"严防死守"的风头什么时候能过去……

×掌机王Liky也终于完成了人生的重要一步，想当年我刚来到编辑部的时候，就是和Liky在同一间屋子里住了一年多，如今我已拖家带口，他也进入甜蜜的二人世界了，呵呵。在此特地再次恭喜他们新婚快乐百年好合，并祝他早日抱上掌机小王！

▲男人和女人在结婚那天是最帅最靓的，此话绝对不假！

### 本期个人签名

泡腾片和橘子水根本就是两码事！

●这几天都在玩《生化危机5》的试玩版。在玩的时候我越来越觉得细节丰富的战斗才是让人反复游戏的动力所在。而在战斗细节这个方面欧美游戏始终做得不够，比起前段时间推出的《死亡空间》，虽然它很大程度上借鉴了《生化危机4》首创的越肩视点，并且加入行进射击，但是由于这个游戏中敌人的攻击方式和受伤反应都太单一，导致战斗部分还是没有《生化4》那么耐玩。为什么拥有更高技术的欧美厂商就是不开窍呢？

●玩过《波斯王子 奇迹》之后我想说："简直把育碧看透了！"所谓看透了就是育碧做出来的游戏都是一个味道，你玩第一关和玩最后一关所做的事情和游戏体验几乎是一样的。《彩虹六号 维加斯》、《刺客信条》、《分裂细胞》……都是流水线做出来的。就和现在各种酒席的菜一样的，外表看着还很漂亮，结果嚼两口就不想吃了。

●前段时间我在小编寄语中爆料说编辑部某人闪婚了。这不，前几天该男子正式举办了婚庆酒席，编辑部多人前往。在此祝贺他Good Work!

### 本期个人签名

看了一段youtube视频，我觉得养河马是件很时髦的事情。

休息的时候被几个在同一座城市的老同学拖出去寻找秋天的气息。先是在住处附近的一所公园里放风筝，而后又去爬山。折腾了大半天的结果是，秋天的气息非但没有寻找到，反而把自己的两条腿跑得又酸又痛，一连几天都没有缓解的迹象，就连走路的时候都要撇着腿走。大家有没有什么治疗腿脚酸痛的偏方，赶快提供给我吧！

一天与某个同乡闲聊QQ，对方在感叹这一年来家乡变化的同时，还发给我好多照片，看得我心里暖暖的十分舒服。不过这也让我越发显得想家了。赶快过年吧，过年就可以回家度假了，就可以看到家乡的雪景了。过年真好！

### 本期个人签名

【无奖游戏竞猜】头套麻袋手提链锯已经过时了，要知道现如今都以钢针穿刺加肩扛巨斧为时尚！

酒悔杂志&3DM.COM



**本期读者语录**

乌鲁木齐 汪雷：杂志光盘中编辑们的《灵魂能力Ⅳ》的比赛优胜者没有奖品吗，还是有奖品但怕我们眼红不敢说？我建议以后每期杂志光盘中都放上一些小编们玩游戏的内容让我们开开眼界。(纱迦回复：其实这只是编辑部无数场大战中的一届，以后我们还会放更多小编的游戏视频，比如这期的《生化危机5》DEMO。)

·《梅兰芳》是今年比较期待的电影了，看到火云等编辑都已经去看了首映，让我的心里也痒痒的，应该不会让我失望吧。说到京剧，想给感兴趣的人推荐早先看过的一本书，章诒和写的《伶人往事》。如果看过《往事并不如烟》的读者应该对章诒和这个作者不算陌生吧，由于有着亲身的接触，在她的笔下那些京剧名家不但生动，也透着悲凉。

·我的天，截稿前居然看到了Windows 7的开机画面，而且说明年一月就会推出，微软的速度可是够快的。可怜我笔记本里预装的Vista系统至今还在隐藏分区里没有用过，看来有空得抓紧安装上用一用了。

·算是迟来的感叹吧。最近开始借来炎骑士的Wii操练《超级马里奥银河》，游戏实在是太棒了。老任的游戏总是把难度和成就感调节的非常好，在3维的星球上机关的精巧程度和乐趣似乎也×3了。

**本期个人签名**

截稿后就去电影院。

▲生活真的是不公平的。

▲年假回了一趟太原。没什么惊喜的事情，不过见到了一个超猛的苹果……虽然自以为前半辈子去过了不少地方，但70元一个(每公斤136元)的苹果还是第一次看见……而且是在太原这个消费水平普通的城市里面的一个很普通的超市里——现在真的有金融危机么……

▲根据东莞市外商投资企业协会的估计，广州市、东莞市和深圳市的4.5万家工厂中，有9000家预计将在2009年新年前关闭，这其中很多大型工厂有几千名员工，这么多农民工面临失业，如果家里没有耕地，明年该怎么过？大规模的失业人口也会给社会治安带来重大的压力，希望明年不要像今年这样多灾多难。

▲12月6日参加了LIKY的婚礼，同时坐了一次性感的奥迪Q7，在这里要祝他们夫妻俩生活幸福美满。认识LIKY是六年前，当时我们两个光棍把相当一部分工资拿来买相机和镜头，经常跑去各种地方拍照，时间过得真快啊。

**本期个人签名**

这时我看到家门突然打开，原来你早已经明白……你说吃一次亏才会学一次乖，明天让我们重新再来。(郑智化)

[游戏]这一期，我几乎把所有的游戏时间都给了《怕嗒嘭2》，每次放下PSP时总有些意犹未尽的感觉。说起来，PSP的金手指方便而又完善，何必花大量时间去刷素材呢？不过有不少游戏的乐趣就在于此，一动用“老金”，那其中的动力和乐趣就全没了。所以，对于自己喜欢的游戏，各位玩家还是要尽量远离老金诱惑。

[感叹]想想两年前，我连根胡萝卜都不会削，而现在却可以轻轻松松搞出三菜一汤，好味道让自己都感动到泪目。唉，时间真的可以改变人啊！

[生活]中午吃饭的时候，我一般看的电视节目是中央二台的《财富故事会》，光头王凯(去年曾为《变形金刚》电影国语版的擎天柱大哥配音)的主持风格我比较喜欢。有一天，可能是王凯有事，主持人临时换成了马斌。节目看了一半，胜嫂突然来了一句：“咦？主持人怎么把头发留长了？”一口饭立刻从我嘴里喷了出来……

▲您说这二位，哪儿长得像了？

**本期个人签名**

远离一切辐射源！

★不可否认，泰坦上期发表的关于“新作必须做得更好”的理论是相当正确的。其证据就是，《COD 战火世界》的网战目前尚未完成一转，而期待已久的《生化危机5》玩过DEMO之后居然觉得没劲。下期的《高达无双2》千万不要让我失望啊！已经很久没玩过像样的《无双》了。

★PS3因为有百名好友的限制，导致不能回应很多朋友的好友邀请，为此我决定每月清理一次，凡距离上次在线时间超过1个月的好友将被清理。如果有人因为这个原因被我删掉，还望海涵。另外有玩友反应给我发消息却没有收到回音，这是因为我当时在繁体中文环境下玩游戏，那个输入法我完全不会用。在这里也一并致歉。

★把手机换成了iPhone 3G，这也是我头次使用苹果的产品，果然对一堆设定感到严重不适。不过手机本身还是非常棒的，除了不能转发短信接收彩信无黑名单功能不能录像……(请一口气念完)另外严重质疑之前业内人士的苹果威胁任天堂一说，因为两者的游戏功能以及现有游戏完全不是一个级别的，苹果仅是在销售渠道上占优势。

**本期个人签名**

用户往往并不知道他们想要什么，但是我知道。(苹果总裁乔布斯)

★由于南方人的饮食习惯几乎不会接触到生的食物，所以自己第一次过敏经历的具体发生时间已经不可考，而就在前几周，因为好友的强力推荐尝试生鱼片后，可怕的噩梦终于再次降临。最后根据医生的嘱咐，要想尽快恢复只能忌吃辛辣和油腻的食物，好吧，我承认对于“无辣不欢”的我来说，这条限制的杀伤力已经超过了我能忍受的极限，但不能忍我又能做什么呢？T_T

☆“适应总是需要一个过程”这句话说得的确没错，虽然上次自己还在抱怨iTunes的操作不但复杂而且超不人性化(至少对第一次用的人来说)，但是前段时间自己还是老老实实地将保存在iPod里音乐全部添加上了封面，而且看着浏览界面那华丽的显示方式，竟产生了一种莫名的满足和成就感，不知道这算不算“Apple FAN”必须具备的一个基本素质呢？

★NDS重制的《超时空之钥》只能用厚道来形容，因为当晴天完成本期研究的写作后才发现花费的时间竟然和主线流程通关相差无几。13年前用豪华的阵容铸造众多玩家心目中的经典后，这次对于老玩家来说更多的则是感动与意外的收获，其中自然包括全新的隐藏结局啦。

◀听过《蜂蜜与四叶草》真人版的OST后就开始关注“坚叔”的音乐，虽然有点火星，但还是发张新专辑的封面和喜欢他的读者分享一下(笑)。

**本期个人签名**

事实证明我对生的食物过敏……

★截稿前的几天，《勇者斗恶龙IX》又有了新的情报，但也只是公布了酒馆中的三位担任服务员的女性角色，主线剧情仍然只字未提。还有三个多月游戏就将发售了，SE却还是在本作的实质性宣传上不紧不慢，真是让人干着急。

★有一名在外地念书的读者发来电子邮件，问小编是不是也有想家的时候，回答当然是肯定的。小九来到编辑部是上学以来离家时间最长的一次，所以经常会忍不住有想家的念头，但是一想到今年过年时间相对比较早，就顿时觉得生活变得有盼头了许多，想必不少身居外地的读者也是如此吧。

★揭开2D格斗游戏华丽新篇章的《BLAZBLUE》终于正式走进街机厅，石渡太辅再次以出众的游戏素质给我们这些“《罪恶装备》系列”的死忠带来了新的感动。国内的玩家如果暂时没有条件玩到本作，可以期待一下预定明年发售的家用机版。

◀团长大人虽然游戏化进程顺利，但是动画第二季和小说第十卷却让人等得头发都白了。这款Max Factory预定明年春天推出的“凉宫春日的激奏”1/8手办做工和造型相当不俗，价格也不高，也算是给大家稍微止一下渴吧。

**本期个人签名**

原来人的极限果然是不可估计的……

**本期读者语录**

沈阳 刘涤非：十年前吾找到了我的生存目标，现在吾只有电子游戏了。我会一直走到黑的！(纱迦回复：我觉得你的话有些消极哦，尝试多寻找一些乐趣吧！就算只有游戏，也一定可以找到志同道合的朋友！)

活梅杂志&3DM SMV
www.pinlue.cn

## 写在前面
FOREWORD

《梅兰芳》上映的第一天就和几位同事跑去影院先睹为快，对这部电影的期待一是因为关于梅兰芳先生这位爱国京剧大师的影视作品少之又少，二是想看看陈凯歌是否能够突破《霸王别姬》。影评曾经说过有陈红在陈凯歌就拍不出好电影，但是两个半小时的观影过程给我带来了许多惊喜，前50分钟左右梅兰芳青年时期与十三燕之间的对手戏是整个影片最大的亮点，想知道如何个精彩法，还请各位自行观看影片吧，火云已经洗心革面做个坚决不剧透的好青年。本篇博客火云并不打算就此来一次爱国主义教育和京剧知识普及，影片中梅兰芳和孟小冬初次见面，孟小冬脱口而出的一声："梅大（长音）爷！"，随后被梅兰芳指正应该把"大"字发成短音，同是一个词却因为语气和长短音的不同而大相径庭，按照孟小冬的叫法梅兰芳就变成了她爸爸的哥哥了。有时同一个词放在不同的场合或因为某件事情的发生会被赋予其他的特殊含义而逐渐流行起来，看到这里时火云就想起了编辑部中发生的一些趣事，趁着这个机会与各位分享一下。

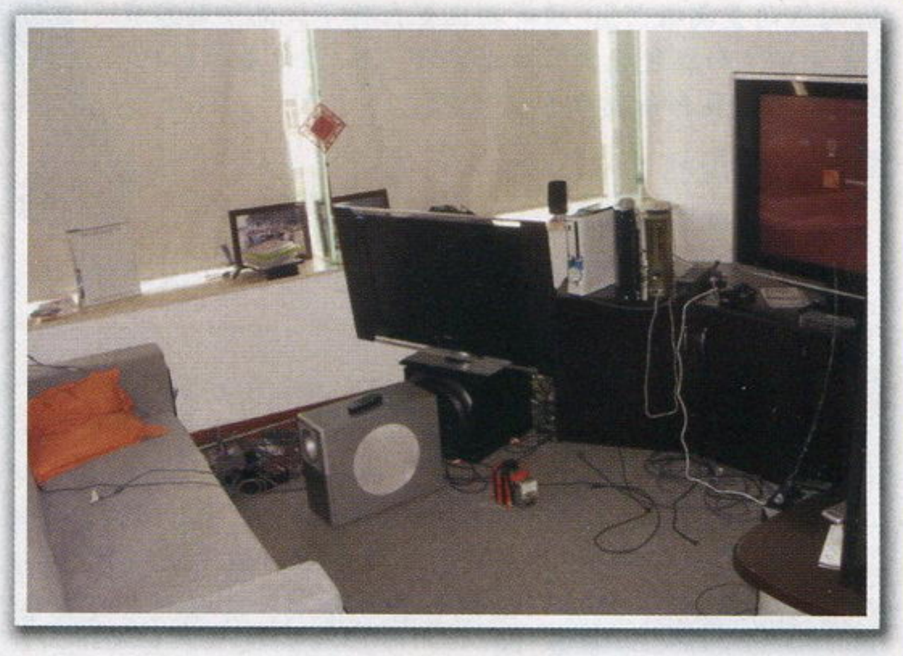
# 闲聊编辑部

火云发表于
2008.12B（总第216期）

## 馄饨 混沌

南北方言差异巨大，不论在吃的还是用的方面同一个东西总有着让你完全想不到的不同叫法，由于编辑部中汇聚了来自祖国各地的同事，所以这习惯用语上自然也是千差万别。比如吃饭时点同一样东西就能有好几种叫法，晴天要一碗抄手，星夜和火云分别要了一碗扁肉和馄饨，飞行员则点了一份云吞，结果就是服务员端上来的是四分一摸一样的东西。方言的不同也会造就每个人的在习惯用语上的发音不同，火云的一个福州室友就经常在"l"和"r"的发音上犯错误，此君每天临睡前缩在床上大叫"易守蓝攻"能都让我们笑上好一阵子，他还经常声称自己是"正紧人"。

各个地方语言环境上的差异不仅仅体现在吃穿住行上，和我们游戏玩家最贴近的"游戏语言"也是千差万别，当几个小编聊起当年自己在街机厅内的见闻时，也会不时让我们脑袋中冒出许多问号："他说的和我想的是一个东西吗？"。



纱迦就经常被我们称为活在平行空间的小编，他的游戏事迹那是相当丰富，从他那里经常能够听到让人匪夷所思的趣事，比如Capcom当年红极一时的街机游戏《名将》中侵入敌人基地的一关到了他那里就变成了"电视机厂"，而且据说这是当年他们那里的街机厅流行的叫法……由于当年几乎无法通过网络来了解官方的咨询，所以这游戏中的人与物在各个地方就被赋予了不同的地方特色。最近X360和PS3上《超级街头霸王II TURBO 高清混合版》又让编辑部内重新掀起了街霸风，火云发现肯和隆们当年含糊不清的喊声在每个地方的"翻译"也有所不同，"泰哥萝卜汤"和"来个泡泡糖"哪个是正宗发音，哪个是旁门左道争论了半天到最后也没有个定论。

## 小黑屋

某人不经意的一句话也许就会成为编辑部内的流行词，而且流行词经常还会衍生出"特别版"、"加强版"，堪比Koei。诸如"胸口碎大石"和"扮大雁"等恐怕是各位读者也都知道了的编辑部内通行的"黑话"（近日看到某人的签名改成了"胸口碎腹肌"，恐怕是健身已经到了走火入魔的阶段）。小黑屋的前身是编辑部内的游戏室，每当有大作发售的日子这里都将人头攒动充满了欢声笑语，但是除了电视和游戏机之外这个房间内还摆放了一台可以截取高清游戏图片的电脑，每当有次世代游戏需要制作攻略时，负责的小编就会常驻此处，有时加班到太晚就干脆躺在屋内的沙发上对付一宿。虽不是关禁闭的小黑屋但胜似小黑屋，久而久之"小黑屋"的"恶名"就这么流传开来，每当有小编进入游戏室截图都会被我们称作关小黑屋，也许不久之后小编们之间的打招呼方式会变成"今天你小黑屋了没？"……

"简直不要钱"，这是每当有人在编辑部内部的通信工具发出某某游戏限定版以及其价格的消息后，经常能够看到的回复。你可千万不要被这句话的表面意思所蒙骗，因为一般发送该消息的小编99.99%不会购买该游戏，这句话的完整形态应该是"简直不要钱——才能买得起"，所以该词所表现的意思可以等同为"顶"之类的纯水回复。

## 拿走 拿走

这是ACE飞行员的口头禅，该词在飞行员与晴天对话的条件下有出现几率上升的效果，众所周知飞行员是编辑部中铁骨铮铮的美版游戏硬汉，而晴天则是专攻可爱风格加走格子领域，所以二人在一起时经常会出现爆笑的对话。当晴天将《魔塔大陆》之类的可爱风游戏拿到飞行员的面前时，飞行员必然会像唐僧见了人参果一般皱起眉头紧闭双目双手合十道："拿走，拿走！"，美版硬汉的形象瞬间高大起来。不过据说有人曾看到过飞行员偷偷在角落里兴高采烈地玩着《偶像大师》，当然，这也只是据说而已，我们找不到任何佐证能够证明这件事的真伪。

写着写着发现本篇博客变成了编辑部大爆料，其实虽然临近截稿的几日编辑部内噼里啪啦的键盘声总是会弥漫出紧张的气氛，但是平日里可是充满了笑料，一个不留神便会产生新的"段子"并流传下来。火云很高兴与各位分享这些段子，当然，前提是经过这次爆料之后能够幸存下来。嗯，我已经听到某人正在磨刀的声音了……

## 最近发表
LATEST TOPICS

**硝烟散尽**
纱迦发表于2008.12A（总第215期）

**航展行记**
炎骑士发表于2008.11B（总第214期）

**我最喜欢的10首中国风歌曲**
胜负师发表于2008.11A（总第213期）

## 最近回复
LATEST COMMENTS

**RE：闲聊编辑部**
【2008-11-10 17:07:33 By：玛娜】
原来扁肉也是馄饨……

**RE：闲聊编辑部**
【2008-11-10 17:08:03 By：晴天】
在我的印象中，飞行员最喜欢把《泪洒三重冠》说成"泪洒五庄观"，而"玩偶像大师"的真相其实已经掌握在某小编的手中，但为了保证他的人身安全让我们将它当作一个永远的秘密比较好（笑）。

**RE：闲聊编辑部**
【2008-11-10 17:16:22 By：多边形】
陈凯歌先给自己拍出一个人生的新低，之后再怎么折腾人家都会拿来和这个新低比，一看，哦，原来还不错，人生从此又高大起来。什么？你没看懂我说什么？那你在看《梅兰芳》之前先去看看《无极》吧。（坏笑）

**RE：闲聊编辑部**
【2008-11-10 17:29:35 By：纱迦】
飞行员玩《偶像大师》是有照片为证的，不过照片现在不知被谁删了……

3DM-SMY



**本期读者语录** 合肥 文纯：男人要有骨气，男人要有激情，男人要有才华，男人要坚强，男人要幽默，男人要有智慧，男人要踏实，男人要善良，男人要有霸气。里面男人可以全部换成UCG。（火云回复：严重鄙视重男轻女的行为。）

# 辞旧迎新 跨年活动

## 天下聚会

## 厦门玩家大型见面交流会

2008 – 2009 http://www.levelup.cn/

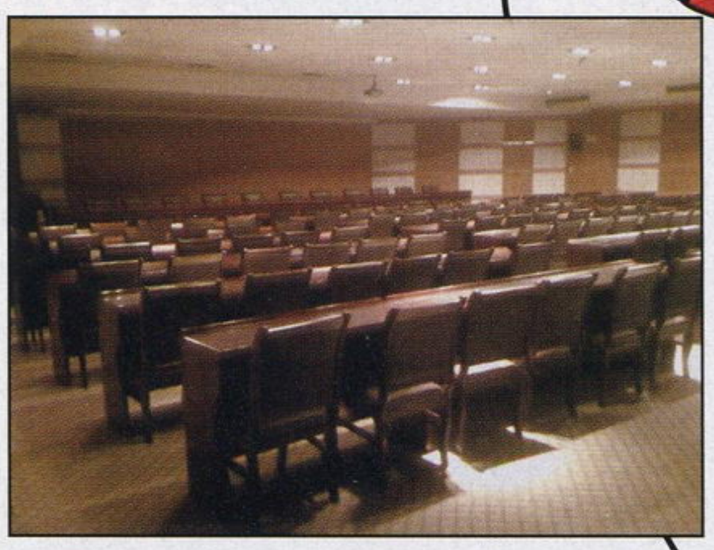
# 焦点聚会预告

ACE 飞行员：2008 年要离开我们了，当各位读者拿到杂志时，12 月已经走过了一半的时间，12 月 13 日的上海掌机聚会也结束了。今年春节来得特别早，从现在开始每个人都要总结自己一年的工作，所以大家都显得特别忙，原本应该热热闹闹的圣诞元旦仿佛在忙碌中人们也只能获得片刻的歇息。厦门是最早举办“天下聚会”的城市，时至今日已经举办了 5 届“天下聚会”。2009 年 1 月 1 日，厦门将迎来他的第六届“天下聚会”活动。本次厦门聚会得到了多方面的支持，并且还提供游戏主机作为比赛的奖品，算是一次大手笔的聚会了。如果你有时间，交通方便的话，不妨关注一下这个聚会。

**由于圣诞和元旦期间其他城市还会陆续发布聚会信息，所以请密切留意**

**http://juhui.levelup.cn/**

## 厦门第6届 天下聚会



**主办** 游戏机实用技术杂志社

**协办** 厦门科技协会
厦门91区社区
厦门信息协会
厦门玩家社区群

**时间** 2009年1月1日 13:00–19:00

**地点** 厦门市湖滨南路科技大厦（金雁酒店旁）4楼会议厅

**活动大致内容** 人员签到；组委会致辞；游戏比赛；抽奖。

## 活动安排

12：30–13：00，玩家入场，签到。

13：00–13：30，由主持人致辞。宣布活动内容及比赛项目、规则。

14：00 比赛项目PSP《山脊赛车》、NDS《俄罗斯方块》小组赛

15：00 比赛项目 PSP《DJMAX》、NDS《马里奥赛车》小组赛

16：00 比赛项目 PSP《太鼓达人》、NDS《应援团》

17：00–17：30 小奖品抽奖和游戏问答

17：30–18：15 各比赛项目决赛

18：15–18：45 活动尾声，抽取各大奖

19：00 活动结束

小时候，曾经因为游戏，哭过闹过，那时的我们，对游戏就有了一种迷恋与不舍，时代变迁，如今的我们，终于有了一个属于自己的游戏空间，在游戏中，我们并肩，在游戏中，我们欢笑，有苦有笑，只因那份最诚挚的情意，书桌上，那最后一页日历，也预示着 2009 年的脚步，离我们又更近了一些，昔日的战友，你还好吗？游戏的伙伴，你们都快乐吗？一年的奔波，一年的苦读，现在，让我们再一次聚首 2009 年厦门电玩群“天下聚会”，让我们在这个冬天，让我们再一次回忆那曾经孩提时代的欢笑

**活动抽奖奖品设置：**
**（另有其他比赛奖品，待定）**

**一等奖：** Xbox360 一台

**二等奖：** PSP–3000 一台（可能变更为 NDSi）

**三等奖：** GBM 超便携掌机一台

### 比赛项目

**PSP：** 山脊赛车、DJMAX、太鼓达人

**NDS：** 马里奥赛车、俄罗斯方块、应援团

**Wii（娱乐赛）：** 拳击、网球、保龄球

**注意**

比赛状况视现场比赛情况和报名人数将会有所改动；
比赛期间不得干扰参赛者，不得使用类似金手指等作弊器，违反以上规定者将取消比赛资格，情节严重者举办方有动将其逐出会场。

www.plumbook.cn

# 中国玩家自己的年度游戏评选活动！

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

# TV GAME大赏

## 2008年度最佳游戏中国玩家评选活动

本活动由**黑角**公司全程独家提供赞助

主办方：游戏机实用技术杂志社

主办媒体：游戏机实用技术 TV GAME　掌机王SP　游戏城寨　levelup.cn

2007年岁末，首届“TV GAME大赏”活动成功启动，其中“玩家评选部分”吸引了超过十万中国玩家参与，在他们投下的超过十四万张选票里，饱含着我们中国玩家对电视游戏的款款深情，也标志着“TV GAME大赏”成为首个完全属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单！

辞旧迎新，继往开来，2008年度“TV GAME大赏”又将再度启航！我们希望有更多的中国玩家参与到我们的活动中来，投下我们中国玩家自己的一票！只有您的亲自参与，这个属于我们中国电视游戏玩家自己的年度榜单才会更加权威，更加具有活力！为了感谢大家的热情，我们联合黑角公司为大家准备了比去年更多的礼品以作答谢，区区薄礼，不成敬意，重在参与！

## 一、评选范围

2008年1月1日起至2008年12月31日止期间发售的所有家用机与掌机游戏均在本次活动的评选范围，具体提名名单请参考随本期《游戏机实用技术》(2008年12月B)以及总101辑《掌机王SP》附送的选票。

## 二、投票方式

随杂志附送的选票上将详细罗列各个评选奖项以及候选游戏提名名单，您只需在对应位置勾选自己最喜欢的一款或多款游戏(每个机种最多限选三款游戏)，并在规定时间内(以当地邮戳时间为准)将选票寄回指定地址即可。

另外，您还可以登陆www.levelup.cn网站，在“TV GAME大赏”指定页面进行网络投票，并可实时查询投票结果。(投票页面已于12月10日上线，具体请关注网站相关新闻。)

## 三、活动流程

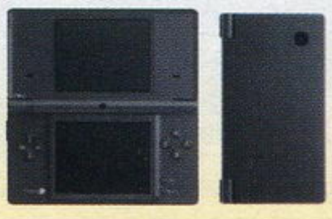
2008年度“TV GAME大赏”评选活动将历时两个月左右，“TV GAME大赏(玩家评选部分)”的选票将随本期《游戏机实用技术》(2008年12月B)以及总101辑《掌机王SP》附送，其评选结果与中奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊以及同时期的《掌机王SP》上。同时玩家也可以通过www.levelup.cn的相关页面查询评选结果与中奖名单。

## 四、奖品设置

**一等奖** 5名

次世代主机任选一台

**二等奖** 5名



NDSi 主机一台

**三等奖** 5名

PSP-3000 主机一台

**参与奖** 200名

UCG十周年纪念T恤衫或LU纪念T恤衫 一件

**纪念奖** 300名

黑角产品纪念奖

## 为心爱游戏投一票 赢次世代主机一台

注：本声明中所提及的调查表内容与刊期安排有可能会因为发布媒体不同而略有差异。
本次活动最终解释权归主办方所有。

www.blackhorns.com

黑角 ™

热门电玩周边品牌

装备你的装备！

www.plumbook.cn

# 2008 TV GAME大赏 玩家评选 提名游戏名单

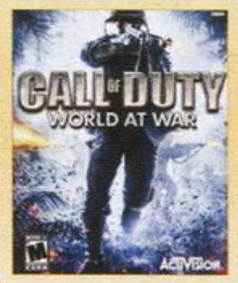
## 鬼泣4

Capcom | 动作

3D动作游戏巅峰之作的首次跨平台演出，酷眩十足的次世代动作大戏。新主角尼禄的塑造异常成功。

## 使命召唤 战火世界

Activision | 主视角射击




采用《COD4》游戏引擎，二战题材主视点射击游戏最高作品！用最好的游戏方式纪念二战胜利！

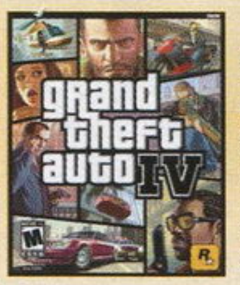
## 灵魂能力IV

NBGI | 格斗

当今最强的刀剑格斗游戏！出色的画面、精美的人设外加无限可能的自定义角色系统，乐趣满载！

## 横行霸道IV

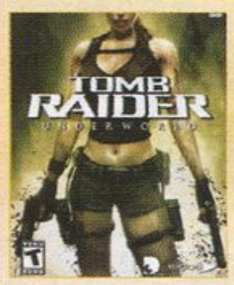
Rockstar Games | 动作




自由度喷至极点的完美作品，完全由玩家把握游戏进程的不二选择，体验另类而真实的人生就在自由城！

## 古墓丽影 地下世界

Eidos | 动作冒险




真正意义上的次世代《古墓丽影》，画面音效全面提升！劳拉携雷神之锤再闯地下世界的终极谜题！

## 死亡空间

EA | 动作射击

恐怖类型的惊喜新作。令人战栗的游戏体验、太空隔绝空间中的幽闭冒险，让你重拾被遗忘的恐惧。

## PES2009/WE2009

Konami | 体育

蛰伏一年之后重返巅峰！欧洲俱乐部冠军联赛独家授权，一球成名强势回归，最纯粹的足球！

## 火爆狂飙 天堂

EA | 竞速

欢迎来到自由城，这里是您狂飙的天堂！次世代最爽快最火爆的赛车游戏，考验赛车冲撞极限！

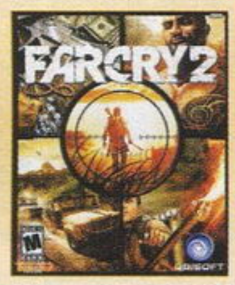
## 寂静岭 归乡

Konami | 动作冒险

系列回归正统的诚意之作，加入了更多动作要素。震撼人心的剧情一如既往地令人难以忘怀！

## 孤岛惊魂2

Ubisoft | 主视角射击




一场逼真的非洲之旅，一个雇佣兵的开放式冒险。更智能的敌人和更丰富的战术选择让你惊魂魄散。

## 完美机车

Disney Interactive | 竞速

点燃你极限运动的激情，将机车的速度和人类的灵巧特技完美结合，不管是爽快感还是技巧性都让人满意。

## 高达无双2

NBGI | 动作

和前作比有着全方位的进化，《SEED D》等人气作品也纷纷参战，这才是真正的《高达无双》！

## 波斯王子

Ubisoft | 动作冒险

奇幻动作冒险首席代表作！神奇的不死传说，王子与公主带你领略《一千零一夜》般的异国风情！

## 镜之边缘

EA | 动作

以极度逼真的第一人称视点展现在高楼间跳跃与奔跑的刺激与快感，喜欢酷炫的年轻人不二的选择！

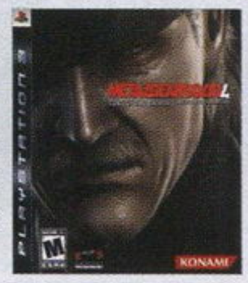
## 辐射3

Bethesda Softworks | 角色扮演

美式角色扮演游戏扛旗大作，全新游戏方式，更广阔的世界设定，让你在劫后的异尘中求得余生！

## 潜龙谍影4 爱国者之枪

Konami | 动作




“老蛇”的最终篇章，一个英雄的传奇，一个时代的终结！次世代旗舰级顶尖大作，PS3首选！

## 战场的女武神

SEGA | 策略角色扮演

美不胜收的水彩画面与新颖的系统给战棋游戏注入新活力，战争与爱情主题令剧情相当出彩。

## 机车风暴 太平洋裂谷

SCE | 竞速

在有着天堂般风景的太平洋海岛上狂野飙车！这是只有在PS3上才能尽情体验的速度与激情！

## 火影忍者 终极忍者风暴

NBGI | 动作

系统革新，画面强化，真正次世代《火影》游戏。包含100个任务的单机模式耐玩度非常高。

## 白骑士物语 古之鼓动

Level-5 | 角色扮演

Level-5的王道角色扮演作品，除了乐趣十足的单机模式，4人联机部分将谋杀你更多的时间。

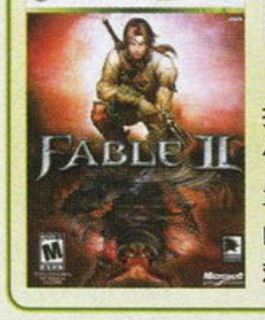
## 如龙 见参

SEGA | 动作

传说之龙江户时代再现经典传奇，桐生一马演绎剑术大师宫本武藏，侠义豪情，如龙升华！

## 小小大星球

SCE | 平台动作




创意十足趣味满分的PS3原创品牌，高度自由的自制关卡与社区化模式是游戏最大的卖点。

## 抵抗2

Insomniac Games | 主视角射击

令人赞叹的战争场景，还有多达60人的在线对战，以及可玩性高达一百小时的在线合作模式。

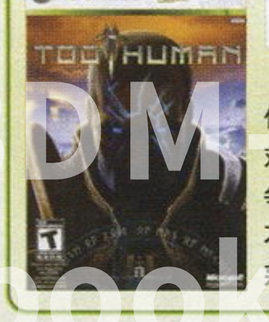
## 死魂曲 新生

SCE | 动作冒险

羽生蛇村不灭，海上警报再次拉响！尸人不是最恐怖的，带给你彻骨寒冷的是你自己的心！

## 魔界战记3

日本一 | 策略角色扮演




系列的正统续作，号称要耗费玩家400万小时游戏时间才能打穿所有要素的史上最凶游戏！

## 战争机器2

Epic Games | 动作射击

次世代最“男人”的游戏，硬派+暴力让你肾上腺分泌不停，快用电锯绞杀兽人！

## 忍者龙剑传2

Tecmo | 动作

板垣离职前的终极作品，血腥残忍的终结技与绝不妥协的高难度令人印象深刻。

## 最后的神迹

Square Enix | 角色扮演

激烈的大规模集团作战，“虚幻3”引擎演绎下SE年度角色扮演游戏原创大作！

## 偶像大师 LIVE FOR YOU!

NBGI | 音乐

为可爱的美少女打扮，让她们按照你的设定载歌载舞，丰富的下载延续了辉煌。

## 火影忍者 破碎的羁绊

Ubisoft | 动作

育碧《火影》游戏第二作，以利用同伴能力解谜为核心，并增加了大量迷你游戏。

## 薄暮传说

NBGI | 角色扮演




系列目前为止画面出色的作品，新增的“秘密任务”是对玩家的不小挑战。

## 神鬼寓言II

Microsoft | 角色扮演




美式角色扮演游戏的先锋作品，让你如同置身童话世界，幽默、智慧，让人难忘。

## 求生之路

Valve | 主视角射击




重温CS时代的主视点射击爽快作品，和你的队友齐心协力在丧尸潮中逃出生天。

## 无尽的未知

Square Enix | 角色扮演




tri-Ace初次涉足次世代的作品，以出众的系统和画面给FANS交上满意的答卷。

## 无间战神

Microsoft | 动作角色扮演




创新的动作角色扮演游戏，人与机械战争的首部曲，虽不完美，但有精彩之处。

www.plumbook.cn

# 2008 TV GAME大赏 玩家评选

## Wii

### 马里奥赛车Wii

Nintendo
竞速

上手简单、热闹有趣的众乐乐赛车游戏，支持多种控制方式，是极佳的家庭聚会游戏。

### 零 月蚀的假面

Tecmo
动作冒险

遗忘多年的回忆、无法医治的绝症……全新舞台胧月岛上带来令人难忘的恐怖体验。

### 天诛4

Fromsoftware
动作

针对Wii的体感操作机能而开发的系列正统续作，游戏的玩法进行了大幅度调整。

### 瓦里奥大陆 摇摆

Nintendo
平台动作

将系列一贯的恶搞风格与Wii的体感操作方式巧妙地融合在了一起，耐玩度极高。

### 428 被封锁的涩谷

SEGA
文字冒险

相互交错的命运、错综复杂的剧情在涩谷开始上演，文字冒险游戏的又一座高峰。

### 任天堂全明星大乱斗X

Nintendo
动作

汇集了诸多任氏游戏明星的乱斗盛会，能够支持多种控制方式是游戏的一大特色。

### 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主

Chunsoft
角色扮演

高难度、高耐玩度、高成就感、高挑战性，可以玩一千次的角色扮演游戏袭来！

### 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

NBGI
角色扮演

游戏最大的乐趣是收集和培养怪物同伴，而发动不同属性的连携技也非常具有观赏性。

### 世界足球 胜利十一人 灵魂人物2008

Konami
体育

经典足球名作的全新操控感受，更加自如地控制球队整体战术，足球游戏新亮点！

### 空中杀手 无罪王牌

NBGI
射击

借助Wii的体感操作来实现对真实空战的模拟，游戏由《皇牌空战》的制作小组开发。

### 动物之森 城市人

Nintendo
网络角色扮演

悠闲自在的乡村生活令人向往，新加入的城市元素与通过Wii Speak聊天是最大亮点所在。

### 天灾 危机之日

Nintendo
动作冒险

一款旨在让玩家体验灾难与生存感受的独特作品，游戏中融入了多种独特要素。

### 快乐舞动

NBGI
音乐

将体感操作与韵律节拍进行巧妙融合的另类音乐游戏，收录了大量流行和ACG音乐。

### 超执刀 新血

Atlus
动作

全新的舞台！全新的故事！令人赞叹的素质，对于医界的刻画与手术的描写值得一看！

### 让我们敲打

SEGA
动作

利用敲打引起的轻微震动来实现各种操作的独特游戏，特别适合多人同时竞赛。

### 超级机器人大战Z

NBGI
策略角色扮演

全新登场的《机战》，新加入的人气作品以及三人组队系统吸引了大量新玩家。

### 宿命传说 导演剪辑版

NBGI
角色扮演

最大的亮点就是追加了“里昂篇”让玩家来了解这名人气角色不为人知的一面。

### 格斗之王98 终极之战

SNK Playmore
格斗

国内极具群众基础的格斗游戏之一，系统、人物、画面的完全重制显得非常厚道。

### 女神异闻录 PERSONA 4

Atlus
角色扮演

PS2最后的角色扮演游戏，经典系列再度焕发青春，校园恋爱与传统RPG的完美结合。

### 葛叶雷道对阿巴顿王

Atlus
角色扮演

葛叶雷道与金子一马笔下的恶魔再度对决，PS2末期难得的角色扮演游戏佳作。

## PS2

### 龙珠Z 无限世界

NBGI
格斗

史上最强出场阵容，囊括“《龙珠Z》系列”顶级战士的豪华盛宴，忠实FANS必备之作！

### 无双大蛇 魔王再临

Koei
动作

三国+战国的无双最高潮来临，多达92人的豪华阵容让你高呼过瘾，新角色满载。

### PES2009

Konami
体育

年度游戏再次更新，成熟系统二度进化，全新数据全新模式体验与次世代不同的足球盛宴！

### 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们

Gust
角色扮演

系列首次引入男女主人公的设定，并对调合和人物育成系统进行了人性化的改进。

### 真·三国无双5 特别版

Koei
动作

能在PS2上玩到次世代作品已经是个奇迹，而且还增加了新角色新关卡，知足了！

### 高达无双 特别版

NBGI
动作

完全移植自次世代版，增加武者高达Mk II及其剧情，同屏人数下降但更加流畅。

### 战国BASARA X

Capcom
格斗

改编为对战游戏后华丽的风格丝毫未减，大牌声优们的表演也依然出众！

### 高达无双2

NBGI
动作

尽管画面不及次世代版，但游戏内容没有丝毫缩水，游戏性得到了完全保留！

### FATE/无限代码

Capcom
格斗

街机版的厚道移植，除对战之外新增的任务和收集模式让所有FANS大呼过瘾。

### 寂静岭 起源

Konami
动作冒险

回溯了系列故事的起源，FANS不可错过的一作，在PSP版基础上对画面进行了强化。

## 2008 TV GAME AWARDS FAQ

**Q：今年的大赏与去年比有什么不同？**

A：今年的大赏与去年相比主要有两点变化，第一是增设了“次世代跨平台类(PS3/X360)”游戏的评选，第二是增加了奖品数量，去年一等奖二等奖加起来总共只有五名幸运儿，而今年一二三等奖加起来有十五名幸运儿。

**Q：为什么要增设“次世代跨平台类(PS3/X360)”游戏的评选？**

A：今年是次世代游戏高速发展的一年，跨平台游戏也大幅度增加，如果只是单纯按机种分类的话，恐怕会有大量重复提名出现（例如《使命召唤 战火世界》、《横行霸道Ⅳ》等），这样对提名名额是一种无形的浪费，为了让更多优秀的游戏上榜，所以我们特地增设了“次世代跨平台类(PS3/X360)”奖项的评选。

**Q：为什么PS3和X360主机的提名名单比去年少？**

A：由于今年增设了“次世代跨平台类(PS3/X360)”评选的原因，所以这两个机种只选择了独占游戏作为提名。实际上对比去年的情况，这两个机种上的游戏提名名额实际上是比去年还增加了。

**Q：为什么把Wii排除在“次世代跨平台类”之外？**

A：这里需要声明的是，这样的分类绝非对Wii主机有任何歧视或者偏见，只


话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

## 勇者斗恶龙V 天空的新娘

Square Enix | 角色扮演

描写三代人不同遭遇的经典名作复刻版，新增的新娘候选人狄波拉是游戏的一大亮点，DQ迷怀旧首选。

## 口袋妖怪 白金

Nintendo | 角色扮演

作为系列第四款正统续作的资料篇，联机交互内容与新要素的加入让玩家的口袋世界探险之旅更加精彩！

## 恶魔城 被剥夺的刻印

Konami | 动作

最纯正的“恶魔城”味道，掌机平台最华丽的演出效果，大魄力BOSS战与刻印系统让战斗的爽快感大大增加！

## 女神侧身像 负罪之人

Square Enix | 策略角色扮演

以人类的视角来阐述剧情的《VP》新作，系统在保留系列精髓的同时还融入了策略游戏要素，系列Fans不可错过。

## 超级大战争 毁灭日

Nintendo | 策略

触控时代战略游戏杰作系统大幅改变使游戏更具策略性，支持Wi-Fi能更加方便在线对战，战略游戏迷不二之选。

## 幻想水浒传 十二宫

Konami | 角色扮演

108位宿星首次在NDS上集结，追加了新的种族，画面、音乐、战斗都有着很高的水准。

## 莱顿教授与最后的时间旅行

Level-5 | 文字冒险

更豪华的声优阵容，更刁钻的谜题，莱顿教授和少年卢克在NDS上的第三次冒险同样精彩。

## 无限边境 超级机器人大战OG传说

Banpresto | 角色扮演

继承和补完系列世界观，爽快的战斗和恶搞元素是本作的特色，KOS-MOS也会加入。

## 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

Nintendo | 策略角色扮演

“《火纹》系列”初代作品的重制版，增添了多个外传章节并引入了创新的游戏系统。

## 不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城

Nintendo | 角色扮演

经典神作的复刻，无论玩多少次都可以，用自己的智慧与勇气突破千变万化的迷宫吧。

## 超时空之钥

Square Enix | 角色扮演

SFC时代经典名作再次降临，针对NDS平台进行了操作优化并加入新迷宫以及怪物育成系统，越陈越香的一坛老酒。

## 节奏天国 金

Nintendo | 音乐

NDS休闲佳作之一，继承前作精髓，操作升级。将幽默搞笑的风格、别具特色的音乐融合于短小精致的游戏当中。

## 雷电十一人

Level-5 | 角色扮演

Level-5精心打造的足球育成角色扮演游戏，融合了即时战略要素而让人耳目一新，热血度与创新精神满点。

## 心灵传说

NBGI | 角色扮演

“传说系列”在掌机上的新篇章，故事以“心”为主轴展开故事，分2D和3D动画两个版本发售也属系列一大创举。

## 西格玛倍音

SCE | 角色扮演

融入推理要素的音乐角色扮演游戏，世界观相当有深度且耐人寻味，值得反复揣摩，最终结局出乎常理预料。

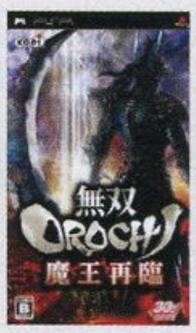
## 梦幻之星 携带版

SEGA | 动作角色扮演

基于《PSU》及其资料片移植之作，原创故事模式，大幅强化装备收集，最适合掌机的《梦幻之星》！

## 无双大蛇 魔王再临

Koei | 动作



更多的原创人物，更完善的系统，无双大混战在PSP上再次展开。和PS2版比起来几乎没有区别，令人满意！

## 战神 奥林匹斯之链

SCE | 动作

史诗级动作巨作登陆PSP依旧光彩夺目，最上乘的画面表现，最纯正的系统手感。剧情是本作的亮点。

## 异说 最终幻想

Square Enix | 动作

集结了历代《FF》中的人气角色，虽是乱斗作品，但融入了丰富的角色扮演元素，《FF》最强梦幻之战！

## 星之海洋 二次进化

Square Enix | 角色扮演

移植PS版原作的基础上，加入了全新的动画和主题歌，而人设和声优大换血也让老玩家眼前一亮。

## 怪物猎人 携带版 2nd G

Capcom | 动作

PSP最火爆最具人气最卖座的资料片，加入全新舞台和怪物，收录武器数量达到前作两倍，狩猎之魂再燃！

## 机动战士高达 高达对高达

NBGI | 动作射击

高人气街机游戏的PSP移植版，收录了历代《高达VS》作品中的代表性机体，具有极高的耐玩度和爽快度。

## 超级机器人大战A 携带版

Banpresto | 策略角色扮演

GBA经典作品《超级机器人大战A》的重制版，画面表现有质的飞跃并加入语音，游戏系统和难度也有改善。

## 英雄传说 空之轨迹 3rd

Falcom | 角色扮演

“《空之轨迹》三部曲”的完结之作，除了对剧情进行补完，可使用的角色数量也为历代之最。

## 超时空要塞 王牌开拓者

NBGI | 动作射击

以经典机器人动画名作为题材而开发的优秀动作游戏，出自“《高达 战争》系列”的制作小组之手。

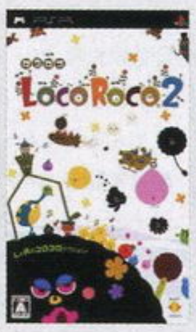
## 啪嗒嘭2

SCE | 音乐

另类节奏游戏迈向主流。所有内容均超过前作两倍以上，诚意十足！新加入的联机模式让游戏乐趣倍增。

## 乐克乐克2

SCE | 动作



大受女性玩家欢迎的欢快作品，融入的新技能、新BOSS以及更加丰富的收集要素，让玩家再次拍手叫好。

## 重生传说

NBGI | 角色扮演

游戏画面和PS2版相差无几的完美移植作品，独树一帜的战斗系统也是让人无法自拔的主要原因。

## 高达 激战宇宙

NBGI | 动作射击

“《高达 战争》系列”的第四作，增加了对僚机的指示以及技能习得等新的要素，游戏变得更加完善。

## 勇者别嚣张or2

SCE | 策略

另类创意游戏的再度进化，关卡和收集要素多出前作数倍！由玩家亲自谱写魔王打倒勇者的新篇章！

是因为Wii主机无论从机能还是操作上与另外两台次世代主机相比显得大相径庭，所以Wii主机的游戏我们还是保持其评选的独立性。

**Q：为什么我最喜欢的某某游戏没有入围？**

A：“萝卜白菜，各有所爱”，每个人心中都有自己的最佳作品，无奈名额有限，难以尽录，如果您有特别喜好，可在选票上注明，我们将择优刊登在杂志上。

**Q：我只有填写选票才能投票并获得抽奖资格吗？**

A：除了填写选票之外（注意选票复印无效），您还可以登陆www.levelup.cn网站的投票页面进行投票，如果您能够在投票后完整填写您的个人资料，同样也可以获得抽奖资格。

**Q：我如何知道我中奖了？**

A：中奖名单将刊登在《游戏机实用技术》春节合刊与同时期的《掌机王SP》上，获得一二三等奖的玩家将会接到我们专人的电话通知，获得参与奖与纪念奖的玩家，我们将把奖品直接邮递到您提供的联系地址处。届时您还可以通过www.levelup.cn来查询大赏评选结果与中奖名单。

**Q：什么是“以当地邮戳时间为准”？**

A：我们选票的截止日为2009年1月5日，只要您能在这个时间之前从您附近的邮局寄出选票，发出地的邮戳时间不晚于这个日期的，都被视为有效选票，并拥有抽奖资格。

请梅朵志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

# 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

**表中红色字体为受注目游戏**

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年12月11日～2008年2月10日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

**2008年12月8日中国银行人民币外汇牌价基准价**

| | |
|---|---|
| 100美元 | 684.82元人民币 |
| 100日元 | 7.40元人民币 |
| 100欧元 | 872.87元人民币 |
| 100港币 | 88.35元人民币 |

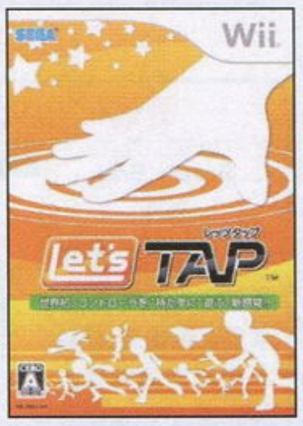
（仅供参考）

**由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。**

12月的11日和18日是日式游戏圣诞节前的最高潮，各个机种上都有重头戏上演，其中又以任天堂的两部主机最为引人注目，《龙之子 VS CAPCOM 乱世英雄》中大量Capcom角色的出演定然会吸引不少“卡饭”的瞩目，而像《双星物语》和《仙境传说》这样的经典RPG在掌机上的重生也会让RPG爱好者们欢呼雀跃，让我们共同迎接年底最强的冲击吧。

## 12.18 让我们敲打

Wii | 动作 | SEGA | 对应敲打箱 | 4980日元 | 全年龄玩家对应 | CERO A | 推荐度 A




不用拿控制器就可以玩的游戏，这就是本作的最大特色所在。虽然同属画面简单、风格清新且适于家庭聚会的众乐乐游戏，但前所未见的玩法却足以让你深陷其中不能自拔。你所要做的，就是将Wii的遥控器手柄放在一个很容易传导震动的平台上，然后就可以通过敲打这个平台来进行游戏了。通过不同的敲击节拍，放在台子上的遥控器就可以把接收到的震动频率转化为电信号，从而令游戏中的角色可以作出跑跳甚至翻滚等动作。在不停的敲打过程中，你与身边的亲朋好友已经不知不觉融入到游戏中去了。

## 12.18 高达无双2

多机种 | 动作 | NBGI | 对应机种为PS3、X360、PS2 | 7800日元，PS2版售价6800日元 | 12岁以上玩家对应 | CERO A | 推荐度 A

这回的《高达无双2》称得上是进步巨大，参战作品多了《逆袭的夏亚》、《V高达》、《F91》、《SEED D》，可使用的机师和机体更是翻了一倍还不止，很多缺席前作的BOSS均会登场，原作的支持者应该能够满意。游戏中加入了与巨大MS的战斗，操作方法也略有不同。游戏除了收录原作剧情模式，还有全新的任务模式，友好度等设定很有新意，保证让玩家常玩常新。三机种同时发售也是日本游戏史上少有的盛况，目前看来PS2版明显更受关注，玩家没有任何理由错过。

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2008年12月 | | | |
| 16日 | 亚尔古之崛起 | Rise of the Argonauts | Codemasters | 动作角色扮演 | 59.99美元 |
| 18日 | 高达无双2 | Gundam Musou 2 | NBGI | 动作 | 7800日元 |
| 25日 | 怒首领蜂大往生 黑标EXTRA | 怒首领蜂大往生 ブラックレーベル EXTRA | 5pb. | 射击 | 6800日元 |
| | | 2009年1月 | | | |
| 6日 | 流浪狗之家 | Hotel for Dogs | 505 Games | 模拟育成 | 美版未定 |
| 13日 | 指环王 征服 | The Lord of the Rings：Conquest | EA | 动作 | 59.99美元 |
| 19日 | 50美分 血战沙场 | 50 Cent：Blood on the Sand | THQ | 动作射击 | 59.99美元 |
| 20日 | 街头滑板2 | Skate 2 | EA | 体育 | 59.99美元 |
| 20日 | 激情滑雪 | Stoked | Destineer | 体育 | 美版未定 |
| 26日 | MLB前厅部经理 | MLB Front Office Manager | 2K Sports | 模拟经营 | 美版未定 |
| 27日 | 爆炸头武士 | Afro Samurai | NBGI | 动作 | 59.99美元 |
| 27日 | 职业赛车 | RacePro | Atari | 竞速 | 59.99美元 |
| 27日 | 决心 羁绊地狱群 EXTRA | ケツイ～绊地狱たち～EXTRA | 5pb. | 射击 | 6800日元 |
| 27日 | 忍者之刃 | Ninja Blade | From Software | 动作 | 6800日元 |
| 29日 | 真·三国无双5 帝国 | 真·三国无双5 Empires | Koei | 动作 | 4800日元 |
| | | 2009年2月 | | | |
| 2日 | 光环战争 | Halo Wars | Microsoft | 即时战略 | 59.99美元 |
| 2日 | 弹震症2 血路 | ShellShock 2：Blood Trails | Eidos | 动作射击 | 59.99美元 |
| 10日 | 灵异恐惧2 起源计划 | F.E.A.R. 2：Project Origin | Warner Bros. | 主视角射击 | 59.99美元 |
| 10日 | 刀锋传奇 | X-Blades | SouthPeak | 动作射击 | 59.99美元 |
| 10日 | 世嘉MD终极收藏 | Sonic's Ultimate Genesis Collection | SEGA | 动作 | 美版未定 |

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2008年12月 | | | |
| 16日 | 亚尔古之崛起 | Rise of the Argonauts | Codemasters | 动作角色扮演 | 59.99美元 |
| 16日 | 诅咒 | Damnation | Codemasters | 动作射击 | 59.99美元 |
| 18日 | 高达无双2 | Gundam Musou 2 | NBGI | 动作 | 7800日元 |
| 19日 | 浪漫鼠德佩罗 | The Tale of Despereaux | Brash | 动作射击 | 59.99美元 |
| 25日 | 白骑士物语 古之鼓动 | 白骑士物语 古の鼓动 | SCE | 角色扮演 | 6980日元 |
| | | 2009年1月 | | | |
| 6日 | 脑力挑战 豪华版 | Brain Challenge Deluxe | Ubisoft | 益智 | 19.99美元 |
| 6日 | 流浪狗之家 | Hotel for Dogs | 505 Games | 模拟育成 | 美版未定 |
| 13日 | 指环王 征服 | The Lord of the Rings：Conquest | EA | 动作 | 59.99美元 |
| 19日 | 50美分 血战沙场 | 50 Cent：Blood on the Sand | THQ | 动作射击 | 59.99美元 |
| 20日 | 街头滑板2 | Skate 2 | EA | 体育 | 59.99美元 |
| 26日 | MLB前厅部经理 | MLB Front Office Manager | 2K Sports | 模拟经营 | 美版未定 |
| 27日 | 爆炸头武士 | Afro Samurai | NBGI | 动作 | 59.99美元 |
| 29日 | 真·三国无双5 帝国 | 真·三国无双5 Empires | Koei | 动作 | 4800日元 |
| | | 2009年2月 | | | |
| 2日 | 弹震症2 血路 | ShellShock 2：Blood Trails | Eidos | 动作射击 | 59.99美元 |
| 5日 | 恶魔之魂 | Demon's Soul | SCE | 动作角色扮演 | 6980日元 |
| 10日 | 灵异恐惧2 起源计划 | F.E.A.R. 2：Project Origin | Warner Bros. | 主视角射击 | 59.99美元 |
| 10日 | 刀锋传奇 | X-Blades | SouthPeak | 动作射击 | 59.99美元 |
| 10日 | 世嘉MD终极收藏 | Sonic's Ultimate Genesis Collection | SEGA | 动作 | 美版未定 |

## PLAYSTATIONPortable

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2008年12月 | | | |
| 11日 | 双星物语 | Zwei！！ | Falcom | 动作角色扮演 | 4800日元 |
| 18日 | 异说 最终幻想 | Dissidia Final Fantasy | Square Eix | 动作 | 5800日元 |
| 18日 | 绯色之欠片 携带版 | 绯色の欠片 ポータブル | Idea Factory | 文字冒险 | 4800日元 |
| 18日 | 音感训练 甜蜜和声 | ソルフェージュ Sweet Harmony | GunHo Works | 文字冒险 | 5800日元 |
| 18日 | 深红密室 重生 | クリムゾン・ルーム リバース | Success | 文字冒险 | 2800日元 |
| 18日 | 最强将棋 Bonanza | 最强将棋 Bonanza | Success | 桌面棋牌 | 3800日元 |
| 18日 | 深层心理占卜游戏 | オツゲー 占イナンデス | Dorasu | 益智 | 3800日元 |
| 24日 | DJ MAX 携带版 黑色立方 | DJMAX PORTABLE BLACK SQUARE Quattra | Pentavision | 音乐 | 39.99美元 |
| | | 2009年1月 | | | |
| 6日 | 流浪狗之家 | Hotel for Dogs | 505 Games | 模拟育成 | 美版未定 |
| 22日 | 北斗神拳 拉欧外传 天之霸王 | 北斗の拳 ラオ外传 天の外传 | interchannel | 动作 | 4800日元 |
| 22日 | 偶像大师SP 完美太阳 | アイドマスター-SP パーフェクトサン | NBGI | 模拟育成 | 4800日元 |
| 22日 | 偶像大师SP 思念之月 | アイドマスター-SP ミッシングムーン | NBGI | 模拟育成 | 4800日元 |
| 22日 | 偶像大师SP 惊奇之星 | アイドマスター-SP ワンダリングスター | NBGI | 模拟育成 | 4800日元 |
| 25日 | 我们的生存游戏 携带版 | 俺たちのサバゲー ポータブル | Bestmedia | 动作 | 4800日元 |
| 29日 | 世界传说 光明神话2 | テイルズ オブ ワールド レディアント マイソロジー2 | NBGI | 角色扮演 | 5200日元 |
| 29日 | 秋之回忆5 中断的底片 | メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム | 5pb. | 文字冒险 | 4800日元 |
| 29日 | 龙士传说 无限 加强版 | ジルオール インフィニット プラス | Koei | 角色扮演 | 4800日元 |
| | | 2009年2月 | | | |
| 5日 | 远隔搜查 真相的23天 | 远隔搜查 真实への23日间 | SCE | 文字冒险 | 4980日元 |

盗版必究&3DM-3M
www.plumbook.cn



**发售日变更游戏** ■龙士传说 无限 加强版（PSP）2008年12月25日延至2009年1月29日；■我们的生存游戏 携带版（PSP）2008年12月4日延至2008年12月25日

## Nintendo DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2008 年 12 月 | | | |
| 11 日 | 能源小精灵 凯伊与零的神秘之旅 | エレビッツ カイとゼロの不思议な旅 | Konami | 动作角色扮演 | 4980 日元 |
| 11 日 | 陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与 5 勇者 | チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と 5 人の勇者 | Square Enix | 动作 | 4800 日元 |
| 11 日 | 超化石怪兽对决 激斗银河系 | 超化石モンスターバトル ゲキトツ・ギャラクシー | Disney | 动作角色扮演 | 4480 日元 |
| 18 日 | 心灵传说 | デイルズ オブ ハーツ | NBGI | 角色扮演 | 6650 日元 |
| 18 日 | 茶犬大冒险 2 梦想玩具箱 | お茶犬の大冒险 2 梦いっぱいのおもちゃ箱 | M.T.O. | 动作 | 4800 日元 |
| 18 日 | 仙境传说 DS | ラグナロクオンライン DS | GungHo | 角色扮演 | 5800 日元 |
| 18 日 | 幻想水浒传 黄道十二宫 | 幻想水浒传 ティアクライス | Konami | 角色扮演 | 5500 日元 |
| 18 日 | 太空泡泡龙 | スペース パズルボブル | Taito | 动作 | 3800 日元 |
| 18 日 | 桃太郎电铁 20 周年 | 桃太郎电铁 20 周年 | Hudson | 桌面棋牌 | 4980 日元 |
| 18 日 | 牧场物语 欢迎来到风之集市 | 牧场物语 ようこそ！ 风のバザールへ | MMV | 模拟经营 | 4800 日元 |
| 18 日 | 实况力量棒球口袋版 11 | パワプロクンポケット 11 | Konami | 体育 | 4980 日元 |
| 25 日 | 梦幻之星 ZERO | ファンタシースター ZERO | SEGA | 动作角色扮演 | 4800 日元 |
| 25 日 | 绿野仙踪 | Riz-Zoawd | D3 Publisher | 角色扮演 | 4800 日元 |
| | | 2009 年 1 月 | | | |
| 13 日 | 指环王 征服 | The Lord of the Rings：Conquest | EA | 动作 | 29.99 美元 |
| 15 日 | 女神异闻录 恶魔幸存者 | 女神异闻录 Devil Survivor | Atlus | 角色扮演 | 4980 日元 |
| 22 日 | 犬神家一族 | 犬神家の一族 | FromSoftware | 文字冒险 | 4800 日元 |
| 29 日 | 最终幻想 水晶编年史 时空回声 | Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time | Square Enix | 动作角色扮演 | 4800 日元 |
| | | 2009 年 2 月 | | | |
| 5 日 | 命运链接 | デスティニーリンクス | NBGI | 动作角色扮演 | 4800 日元 |
| 5 日 | 名侦探柯南与金田一少年的事件薄 偶遇的两位名侦探 | 名侦探コナン＆金田一少年の事件薄 めぐりあう 2 人の名侦探 | NBGI | 文字冒险 | 4800 日元 |

## Wii

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2008 年 12 月 | | | |
| 11 日 | 料理妈妈 2 | クッキングママ 2 たいへん!! ママはおおいそがし! | Taito | 动作 | 6800 日元 |
| 11 日 | 龙之子 VS CAPCOM 乱世英雄 | タツノコプロ VS. カプコン クロス ジェネレーション オブ ヒーローズ | Capcom | 格斗 | 6980 日元 |
| 11 日 | 阿尔戈斯战士 阿尔戈斯之战 | Rygar：The Battle of Argus | Tecmo | 动作 | 6800 日元 |
| 11 日 | 太鼓之达人 Wii | 太鼓の达人 Wii | NBGI | 音乐 | 7980 日元 |
| 11 日 | 大金刚森林节拍 | Wiiであそぶ ドンキーコングジャングビート | Nintendo | 音乐 | 3800 日元 |
| 18 日 | 死神 Bleach 圣战对决 | Bleach バーサス・クルセイド | SEGA | 动作 | 6800 日元 |
| 18 日 | 让我们敲打 | Let's Tap | SEGA | 动作 | 4800 日元 |
| 19 日 | 一掷千金 | Deal or No Deal | Destination | 益智 | 39.99 美元 |
| 19 日 | 加菲猫 现实世界历险记 | Garfield Gets Real | DSI | 动作 | 29.99 美元 |
| 22 日 | 摇滚乐队 2 | Rock Band 2 | MTV Games | 音乐 | 49.99 美元 |
| 25 日 | 生化危机 | BioHazard | Capcom | 动作冒险 | 3800 日元 |
| 25 日 | 皮克敏 Wii | Wiiであそぶピクミン | Nintendo | 动作 | 3800 日元 |
| | | 2009 年 1 月 | | | |
| 6 日 | 钓鱼大师 世界巡回赛 | Fishing Master World Tour | Hudson | 体育 | 美版未定 |
| 12 日 | 邻居游戏 | Neighborhood Games | THQ | 模拟经营 | 29.99 美元 |
| 20 日 | 丧失围城 丧尸的祭品 | Dead Rising：Chop Til You Drop | Capcom | 动作 | 49.99 美元 |
| 20 日 | 麋鹿猎人 | Deer Drive | Mastiff | 动作射击 | 美版未定 |
| 21 日 | 模拟动物 | SimAnimals | EA | 模拟育成 | 49.99 美元 |
| 22 日 | 凉宫春日的激动 | 凉宫ハルヒの激动 | 角川书店 | 文字冒险 | 6800 日元 |
| 22 日 | FRAGILE 再见月之废墟 | FRAGILE～さよなら月の废墟～ | NBGI | 角色扮演 | 6800 日元 |
| 29 日 | 最终幻想 水晶编年史 时空回声 | Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time | Square Enix | 动作角色扮演 | 4800 日元 |
| | | 2009 年 2 月 | | | |
| 2 日 | 美式儿童橄榄球 | Kidz Sports：American Football | Destineer | 体育 | 美版未定 |
| 3 日 | 实习医生格蕾 | Grey's Anatomy | Ubisoft | 动作 | 美版未定 |
| 9 日 | 致命生物 | Deadly Creatures | THQ | 动作 | 49.99 美元 |

## PLAYSTATION2

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2008 年 12 月 | | | |
| 18 日 | 高达无双 2 | Gundam Musou 2 | NBGI | 动作 | 6800 日元 |
| 18 日 | Fate/ 无限代码 | Fate/unlimited codes | Capcom | 格斗 | 6980 日元 |
| 18 日 | ADK 魂 | ADK 魂 | SNK Playmore | 动作射击 | 日版未定 |
| 18 日 | 狂热节拍 IIDX 15 DJ Troopers | ビートマニア IIDX DJ Troopers | Konami | 音乐 | 7300 日元 |
| 22 日 | 摇滚乐队 2 | Rock Band 2 | MTV Games | 音乐 | 49.99 美元 |
| | | 2009 年 1 月 | | | |
| 6 日 | 流浪狗之家 | Hotel for Dogs | 505 Games | 模拟育成 | 美版未定 |
| 15 日 | 古墓丽影 地下世界 | Tomb Raider Underworld | Eidos | 动作冒险 | 29.99 美元 |
| 22 日 | 爱神有约 G.P. 学园公主 | Pia キャロットへようこそ！ G.P. 学园プリンセス | GN Software | 文字冒险 | 6980 日元 |
| 29 日 | 银河天使 II 永劫回归之时 | ギャラクシーエンジェル II 永劫回归の时 | Broccoli | 文字冒险 | 7800 日元 |
| 29 日 | 遥远时空中 梦之浮桥 | 遥かなる时空の中で 梦の浮桥 | Koei | 文字冒险 | 6800 日元 |

## 12.18 心灵传说

NDS | 角色扮演 | NBGI | 6650 日元 | 全年龄玩家对应 | 无对应周边 | 推荐度 A

本作是一款试图回归“传说系列”原点的作品，游戏画面回归传统的经典2D风格。本作在人物造型上别具匠心，NBGI邀请了白组和Production I.G.分别为游戏制作3D和2D两套动画，试图以不同的方式再现传说系列富于梦幻色彩的游戏氛围。游戏采用了近似于“《宿命传说》系列”的战斗系统，此外还新增了允许队列中角色与场外角色之间发动连携的新系统。吸引系列老玩家的另一个元素就是本作的主题曲《永远的明天》，将由日本超人气歌唱组合DEEN演唱。

## 12.18 幻想水浒传 黄道十二宫

NDS | 角色扮演 | Konami | 5500 日元 | 全年龄玩家对应 | 无对应周边 | 推荐度 A

作为系列首次登陆NDS平台的全新作品，故事仍然围绕被命运所牵连的108星展开。除了保留经典的星宿和专用印术设定，新种族、合体技以及动画和技能的华丽演出都是让新老玩家眼前一亮的主要原因。

战斗中玩家可以排出4名同伴上场，并且需要根据每名角色的攻击距离来安排站位，甚至将关系特殊的人物放在相邻的位置，还会出现各种辅助效果对战斗产生不小的影响。充实的支线任务也是喜欢收集的玩家首选，而合理利用各个地区不同交易品的差价来获取最大收益也能让玩家过把做商人的瘾。

## 12.18 异说 最终幻想

PSP | 动作 | Square Enix | 5800 日元 | 15岁以上玩家对应 | 无对应周边 | 推荐度 A

经过了这么久的等待和造势后，《异说最终幻想》终于就要来了，看过本期的介绍后，大家一定已经对游戏系统的丰富程度有了初步的了解，以“《FF》系列”一贯的素质来说，相信它的表现至少不会让我们失望。众多人气角色同场竞技、故事模式与对战模式一应俱全、华丽的打斗场面、与原作相同的必杀技回放、在酣畅淋漓的动作游戏中融入了角色扮演游戏的升级要素，还有在全新舞台中重新谱写的幻想剧情，集合了这一切吸引人的要素之后，我们还有什么理由不期待这款游戏呢？

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn