

# 游戏机

中国电视游戏第1刊

## 实用技术



2008.2B3A 定价：RMB 19.6  
 ISSN 1008-0600  
 04 >  
 9 771008 060006

真·风神制作  
 赠品 2007 TV GAME大赏主题贴纸+Gamehalo DVD



**廣告已屏蔽**

**廣告已屏蔽**

## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

# CONTENTS

## Part 1

# 2B·3A

## COVER STAFF

封面画师: 陈杰  
设计总监/封面设计: Jason



P.8



展望数字化未来  
——聚焦2008国际消费电子展

P.17 合刊钜献



P.86 特别收录

2007全球游戏市场销量盘点

P.128 特别企划



### 游戏情报站

尤达大师、黑武士参战《灵魂能力IV》——12 《机战》角色扮演游戏新作公开——14  
PS3制造成本锐减一半！旧型号将不再推出 13 《怪物猎人P2G》延期，新怪物公开——15

### 前线狙击

泰伯利亚——96 异说 最终幻想——100

### 研究中心

哨塔坪——165 星之海洋 初次启航——166

### 攻略透解



## TV GAME大赏

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动

P.77 玩家评选部分

### 游戏立方

多边共享区	112
软硬兼施	116
生化研究所	117
真·天下无双	118
猎人集会所	120
我们是冠军	122
幻想通信	124
大家的秘密花园	126

### 小说回廊

失落的奥德赛	192
--------	-----

### 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

塞尔达传说 黄昏公主	1	Nintendo	2	动作角色扮演	3
Wii	4	2006年12月2日	5	4900日元	6
无对应周边	7	1人	8	4900日元	9
	10		11	推荐玩家年龄：12岁以上	

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

### 机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

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

**廣告已屏蔽**

# CONTENTS

## Part 2

总编辑：李子奇  
社长：马力  
副社长：马文  
编辑部主任：王文  
社长助理：杨晶

执行主编：郑期  
责任编辑：王梓  
一编室主任：高晓兰  
二编室主任：傅琳  
副总编辑：肖博  
广告总监：刘方

编委：黄新东 冯强  
罗寅彬 王双鸣  
王恩惠 蔡鑫  
吕恩波

### 郑重声明

本刊内所刊的游戏图案及相关游戏版权均属游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容。一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机软件著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追究本刊同意授权而带来的所有损失。

### 投稿须知

1. 文章自同一投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。  
2. 独家授权一对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件。本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。  
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日；起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主办单位：甘肃省科学技术协会  
主管：游戏机实用技术杂志社  
通信地址：兰州市敦煌东路99号信箱(730000)  
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387  
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn  
广告部邮：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司  
广告代理：北京三立传媒广告有限公司  
广告热线：010-67675174 67675434  
广告许可证：甘工商广字(2008)0400011  
组 版：深圳市青年视觉电讯设计有限公司  
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600  
国内统一刊号：CN62-1137/JN  
订 阅：全国各地邮政局  
发 行 处：5498  
出 版 日 期：2008年2月16日  
定 价：人民币19.60元

## 游戏索引

本期内文所出现的游戏按汉语拼音排序如下

### NDS

机器人总动员	106
精灵宝可梦	108
蓝龙 PLUS	103
灵光守护者	106
马里奥与索尼克 北京奥运会DS	108
名侦探柯南 消失的博士与撞破之塔	104
魔法工厂2	108
忍者龙剑传 龙剑	104
太鼓之达人DS 七岛大冒险	103
无限传说	110
银河战士 PRIME 3 堕落	156
最终幻想战略版A2 封穴的魔法书	135

### PS2

Shinobi 忍	光盘
暗黑编年史	137
高达无双 Special	104
机动战士高达战记	137
机器人总动员	106
魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗	134
吸血诡夜	137
永恒国度 悠久之仁	105
振荡	137

### PS3

北京2008	106
彩虹六号 维加斯2	光盘
机器人总动员	106
灵魂能力 IV	光盘
如龙 见参	光盘
生化尖兵 重装上阵	103
失落的星球 完全版	136
使命召唤4 现代战争	96
泰伯利亚 挑战者	107
虚幻竞技场 III	光盘
异灵	107
战场的女武神	102

### PSP

机器人总动员	106
灵魂代码 永恒传承	105
哈塔碎	111
星之海洋 初次启航	186
异说 最终幻想	100
永恒国度 悠久之仁	105

### Wii

小国王与约束之国 FFC	102
超执刀 新血	108
机器人总动员	106
塞尔达传说 黄昏公主	138
校园坏小子 奖学金版	106
银河战士 PRIME 3 堕落	156

### X360

北京2008	106
彩虹六号 维加斯2	光盘
机器人总动员	106
灵魂能力 IV	光盘
生化尖兵 重装上阵	光盘
失落的奥德赛	109
使命召唤4 现代战争	136
泰伯利亚 挑战者	96
校园坏小子 奖学金版	106
异灵	107

收藏者：

收藏日期：

### 固定栏目

新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的游戏书刊	06	Wii 世代	解读异质主机的方方面面	180
排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	94	PS3 HOME	带给你关于PS3的一切	182
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	102	游戏艺苑	用画笔描绘你自己的游戏世界	186
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	108	自由谈	让读者与友人在此畅所欲言	188
游戏进行时	挖掘二线精彩 品位热门流行	134	读编往来	读者与编辑的轻松交流	200
编辑部部落	这里是UCG小编们的纸上博客	169	小编寄语	倾听小编们的生活感悟	206
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动态	178	新作发售表	近期即将发售的游戏列表	208

Gamehalo

DVD

本期光盘内容

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



本期光盘内容展示图，包含以下信息：

- 灵魂能力 IV
- 泰伯利亚
- 生化尖兵 重装上阵
- 彩虹六号 维加斯2
- 2007年度十大金曲
- 十大期待游戏
- 比尔·盖茨在微软的最后一天
- 电影前线
- WALL-E 功夫之王 极速赛车
- 空间跳跃 生化危机 退化
- ENDING SONG
- Gamehalo的2007
- TV GAME 大餐
- 结果揭晓
- 热血暴走
- PS3 HOME Vol.2
- 《如龙 见参》《虚幻竞技场 III》
- 《Shinobi 忍》全程邪道速通！（下）



DVD 内容展示图，包含以下信息：

- 灵魂能力 IV
- 泰伯利亚
- 彩虹六号 维加斯2
- 她就是所谓“风流倜傥”吧……

特别鸣谢：www.levelup.cn 提供部分资源和游戏试玩

**廣告已屏蔽**

**廣告已屏蔽**

廣告已屏蔽

# 展望数字化未来

焦点  
FOCUS

## 聚焦2008国际消费电子展



### 每一年一月份在美国拉斯维加斯举办的“国际消费电子展”

(CES)便是开年之后第一场与游戏相关的盛会，今年的CES 2008于2008年1月7~10日期间举办，参展公司达到了2700多家，展出产品种类超过2万种，会场面积将近18万平方米，共有来自140多个国家和地区的超过13万业内观众出席，其中包括4500多名记者。

前年E3展宣布规模将会大幅萎缩之后不久，CES的主办方CEA就表示有兴趣为游戏业举办一个专门的展会，虽然该计划没有实施，但是也体现了CEA与游戏厂商加强合作的愿望。今年的CES展中，游戏厂商的展出规模大了许多，游戏软硬件相关展出单位今年都被安排在同一个展区，总展出面积比去年大65%，而且也举办了与游戏相关的研讨会。

## 微软：下一个数字十年

每年CES展期间，微软主席比尔·盖茨都会发表基调演讲，这也成为每年CES展最引人注目的焦点之一。今年是比尔·盖茨第11次在CES上发表基调演讲，同时也是最后一次。今后盖茨将会正式退休，不再管理微软的事务，而是专注于他与妻子梅琳达共同设立的基金会，完全投身于慈善事业。

比尔·盖茨的基调演讲于1月6日晚在拉斯维加斯的一个大酒店举办，共有一万多人出席。在CES开展之前有各种传闻称盖茨可能会利用这次的机会公布内置HD-DVD光驱的新版X360，令人失望的是此次盖茨的基调演讲中介绍的游戏相关新产品不多，不过他同样给人们带来了一个小小的意外，这就是一段为比尔·盖茨的退休而特别制作的恶搞影像。



## 比尔·盖茨的“最后一天”

比尔·盖茨的基调演讲常常迟到，这次则是出乎意料地守时。盖茨先是回顾了过去十几年来数字化领域的高速发展，“我从1994年开始在CES上发表基调演讲，那时Win-

dows95正在准备阶段，互联网才刚刚起步。几年后，从我们开始喊出数字十年的口号开始到现在，PC拥有量已经超过10亿，宽带用户超过2.5亿，全世界有40%的人拥有手机。”

盖茨表示，第一个数字十年已经获得了巨大的成功，“但这只不过是开始，没有什么能够阻挡我们向下一个数字十年前进。”

过去比尔·盖茨的演讲都有一些轻松逗趣的影像公开，今年的影像则是以盖茨的退休为主题，讲述他在微软的“最后一天”。美国的政坛和娱乐圈名人在这段影像中纷纷亮相，包括美国总统候选人希拉里·克林顿和贝拉克·奥巴马、前副总统戈尔、大导演史蒂芬·斯皮尔伯格、好莱坞巨星乔治·克鲁尼、U2主唱Bono、NBC新闻主播布莱恩·威廉姆斯等，体现了盖茨非凡的社会地位。而在影像中，盖茨也表现了他调皮搞笑的一



▲比尔·盖茨COSPLAY金剛狼的小片段令人捧腹。

面，例如他对健身、唱歌、吉他等业余活动的热爱，但是他的糟糕表现却令人哭笑不得，他甚至还在影像中COSPLAY《X战警》中的金刚狼和《黑客帝国》中的尼奥。这段影像结束之后现场爆发了一股雷鸣般的掌声，成为整个基调演讲的过程中气氛最热烈的时刻。



■希拉里·克林顿等政界风云人物都在影像中露面。



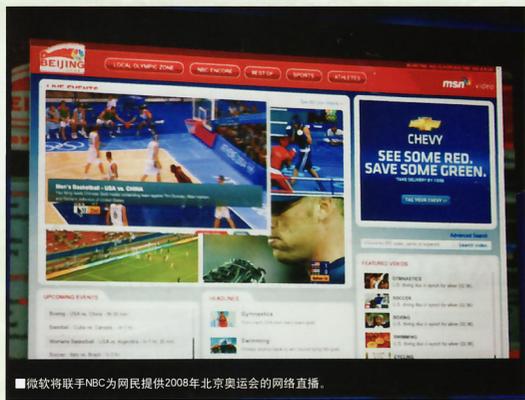
■斯皮尔伯格哭笑不得地告诉盖茨“演技是不能用钱买到的”。

## 第二个“数字十年”

比尔·盖茨紧接着上台向人们介绍了未来的第二个“数字十年”，这将会是一个更加以人为本的数字时代，他预测高清显示器将无处不在，除了电影和游戏外，也将应用到3D虚拟地图等各种各样的设备中。这些设备将会全面互联，只要用任何一种设备接入网络，就可以得到所需的一切，而且系统会根据用户的需要自动过滤信息。人机交互界面也将成为新数字十年的重要课题，触摸屏、语音命令、体感操作等都必将给用户全新感受。

当然，盖茨认为Windows将会

在新的数字十年里扮演关键角色。去年PC的总销量提高了13%，下一年预计也将保持两位数的增长率。目前Windows Vista的用户已经超过1亿，Windows Live用户超过4.2亿，Windows Mobile用户超过1000万，到明年预计将达2000万。为了让人们能够通过最新的Silverlight多媒体技术体验网络多媒体的便利与乐趣，微软宣布其已经与NBC电视台合作，将成为其2008年北京奥运会的独家网络合作伙伴，其间长达3000多小时的比赛实况录像都可以任由用户点播。



微软将联手NBC为网民提供2008年北京奥运会的网络直播。

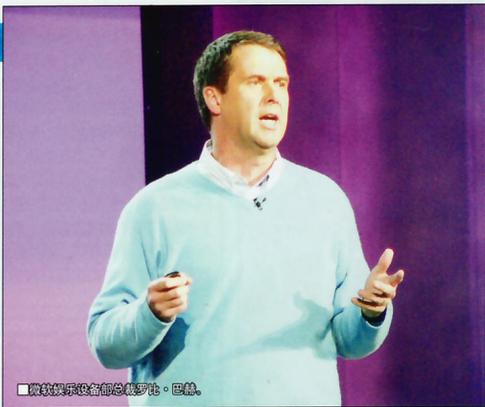
## X360出货量已达1770万台

作为微软的消费电子业务负责人暨微软娱乐设备部总裁，罗比·巴赫每年都会与盖茨一起出现在基诺演讲中，今后随着盖茨的退休，巴赫将会代替他主持基诺演讲。在盖茨的演讲之后，巴赫上台对X360业务目前的成绩进行了介绍。

巴赫宣布目前X360的全球出货量已经达到了1770万台，从2007年1月到11月，X360共创造了35亿美元的销售收入，比PS3高20亿美元，比Wii高10亿美元，巴赫表示玩家在X360游戏上的花费超过了另外两部主机的总和。不过值得注意的是，1770万台的出货量对于X360来说并不是一个很好的成绩，这意味着2007年里X360的

出货量只有730万台，比2006年度890万台还少了160万台，主要原因是2006年末出货的大批X360中有很多都压在了零售商的仓库里，一直到了2007年春夏之际才被消化掉，而且2007年爆发的三红危机也使得X360的销量大受影响，不过出色的软件阵容让X360依然畅销，微软表示《光环3》的出货量已经超过810万套，《质量效应》出货量突破160万。

Xbox LIVE方面，去年12月微软刚刚宣布Xbox LIVE用户突破800万，时隔一个月，微软公布的最新数字就已经达到了1000万，比微软的预计目标提前半年实现。



微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫。

## 索尼加盟Xbox LIVE!

在罗比·巴赫对Xbox LIVE业务进展情况的介绍中，最令人吃惊的是宣布了索尼旗下的米高梅公司将会全力支持Xbox LIVE。巴赫表示微软已经与米高梅签约，该公司的经典电影如《洛基》、《终结者》、《律政俏佳人》、《沉默的羔羊》等经典电影都会在Xbox LIVE上提供高清版本下载。米高梅的姊妹公司United Artists也将会精选一些电影投放Xbox LIVE。

另外，一直坚决支持索尼主导的蓝光格式的迪士尼公司也将对Xbox LIVE提供大力支持，迪士尼旗下的迪士尼频道和ABC电视台都会为Xbox LIVE提供高清电视节目，例如《迷失》、《绝望的主妇》等超人气美剧，ABC过去的一些经典电视剧也会提供下载，这些节目会同时提供标清和高清两种格式，节目总时长为500小时。目前Xbox LIVE共有35家电影电视公司加盟，共有3500多小时的节目可供下载。另外微软还宣布他们已与英国电信公司合作，将在英国开通X360的IPTV服务。

米高梅加盟Xbox LIVE成为本届CES的热门话题。

## 比尔·盖茨 共演《吉他英雄III》

Xbox LIVE业务介绍完毕后，盖茨再次走上舞台，向人们介绍了一种很有未来色彩的装置。这是一种正在开发中的概念型掌上设备服务“Tellme”，似乎是未来智能手机的发展方向，为摄像头准备了识别功能，比如用摄像头对准一个电影院，上面就会出现这家电影院的相关信息，甚至还会播放一段小广告，你可以用该设备直接订票。随便对准城市中的某个地方，它就会分析现在所处的地区，然后指出周围最近的酒店该往哪走，甚至直接订房。

比尔·盖茨的基诺演讲在《吉他英雄III》的演奏中结束，巴赫开玩笑地说用他欠盖茨的20美元为赌注和

他来一场吉他大赛，然后巴赫叫出了《吉他英雄III》的比赛冠军Kelly Leone，她演奏了一曲《欢迎来到丛林》，而盖茨则是叫出了著名摇滚明星Slash，在激烈的重金属音乐演奏中结束了盖茨的最后一场CES演讲。



《吉他英雄III》的表演秀为比尔·盖茨的最后一场CES演讲画上了句号。

# CES简讯

## 消费电子业规模

CEA的报告指出2007年美国消费电子行业的市场规模为1610亿美元，2008年预计将达到1710亿美元。高清电视的销售是最大的动力所在。

## 美国高清普及率

CEA发布的数据显示目前为止美国的高清电视拥有量为5250万台，相当于三分之一的美国家庭拥有高清电视，但只有44%的高清电视用户真正将其用来收看高清节目。

## 《挖金子》3D版

微软宣布将于今年内在Xbox LIVE Arcade上推出FC时代Hudson经典游戏《挖金子》(Lode Runner)的全3D版，该作游戏方式完全不变，不过会增加双人在线模式，以及单机的合作模式，另外还会有两种新玩法模式。



## CELL新应用

东芝在CES 2008中展出了一款利用CELL的处理能力进行动作感应操作的新技术，这款采用CELL技术的影像处理器叫做“SpursEngine”，装载于笔记本电脑中，通过摄像头可以识别人手的动作，进行各种体感操作。



## 游戏内的XMB界面

SCEA发言人Paul Purdy透露2008年内，PS3的XMB主界面将会融入到游戏中，也就是说玩家将可以在玩PS3游戏时调出XMB界面进行操作。

# 索尼：2007年末PS3北美销量120万

在微软公布X360的销售成绩后没多久，索尼也趁着CES展的机会公布了PS3的销售成绩。在2007年内，PS3由于售价高昂和游戏阵容不足等原因销量在三大次世代主机中垫底，索尼宣布其全球销量只有500多万台。但

自从10月份40GB版PS3将售价降到399美元之后，已经开始获得强大动力，仅在11月23日到12月底之间，北美地区的PS3销量就达到了120万台。

虽然PS3的销量仍然在垫底，但索尼的家用机总销量还是相当可观

的，PS2在去年末的5个星期内于北美卖出了130万台。而销量最高的还是PSP，同一时间内的销量达到了140万台。因此索尼在这5周内仅在北美就卖掉了390万台PlayStation品牌的主机，成绩还是相当不错的。

# PSP将开通Skype网络电话功能

关于索尼将推出手机版PSP的传闻从来就没有停止过，CES召开之前也有传闻说“PlayStation Phone”将会在该展会上公布。虽然这款让人们望穿秋水的手游最终还是没公布，不过索尼通过另外一种方式让PSP具备了与手机类似的功能。

索尼在本届CES展中正式公开了Skype网络电话功能，计划通过固件更新的方式让Skype功能选项出现在PSP的XMB主界面中。Skype是全球最流行的网络电话服务，共有2.4亿注册用户，用户只要在电脑上安装了Skype客户端，不仅可以实现PC对PC的通话，而且还可以实现PC与手机和固定电话之间的通话。而PSP的Skype功能开通之后，就可以在无线网络覆盖的地方拨打好友的手机或



固定电话。该服务在Skype用户之间的通话是免费的，而拨打或接听世界各地的手机和固定电话需要往自己的

账户充值，通话费率极低。当然要想用PSP上的Skype打电话，还需要有兼容Skype的话筒和记忆棒。

# 蓝光势不可挡，即将获得全胜？

在蓝光与HD-DVD的火热竞争中，由于有PS3撑腰，蓝光一直占据主动，不过也有一些不小的波瀾。去年底派拉蒙和梦工厂动画公司宣布放弃蓝光，今后仅支持HD-DVD，据称此举是因为HD-DVD阵营塞了数亿美元，而且微软很可能也提供了支持。此事曾让索尼CEO霍华德·斯特林格感叹“次世代光碟之战陷入僵局”。不过最近华纳公司就宣布今后蓝光将是他们唯一支持的次世代格式，在今年

的CES展中，蓝光表现更强势。

1月4日，华纳表示从今年5月开始，他们所有的高清电影都仅推出蓝光格式。华纳表示此举是因为考虑到光碟格式的长期竞争不利于高清时代的发展，让用户长期处于观望状态，因此要尽快分出胜负。该

声明发表后，HD-DVD格式的主导者东芝公司表示震惊。而紧随华纳的声明，与其同属一个集团的新线公司也宣布今后仅支持蓝光格式。华纳的突然叛逃让HD-DVD阵营阵脚大乱，HD-DVD推广协会原定在CES期间召开的新闻发布会被紧急取消，并发表声明称：“我们目前正在商讨这一突变可能对其他HD-DVD阵营厂商所造成的影响。”

据《金融时报》报道，根据派拉蒙的母公司维亚康姆与HD-DVD阵营所签合同的一些条款，在华纳转投蓝光后，派拉蒙今后也可以支持蓝光。《金融时报》认为派拉蒙如果

转投蓝光将形成雪崩效应，对HD-DVD造成致命一击，HD-DVD的最后支持者环球公司也将难顶压力。

而据美国《综艺》杂志报道，环球与东芝的HD-DVD独占协议将于5月31日到期，今后将可能转而支持蓝光。不过派拉蒙方面表示他们目前的计划是继续支持HD-DVD，对于今后的走向不做评论。这则传闻发布之后，东芝股价下跌了1.3%，索尼股价上升了3.4%。

蓝光协会发言人表示，目前在美已经有350万台蓝光播放器卖出，其中PS3为300万，蓝光播放器为50万。蓝光协会预计到2008年底，蓝光的用户基数将会达到1000万。蓝光协会认为他们与HD-DVD格式的战斗即将结束，因此今后他们的宣传策略将会从强调蓝光与HD-DVD相比的优势转为以说服人们进入高清时代为重点。

在蓝光的强劲势头中，就连微软也很可能投靠。微软Xbox事业部市场经理Albert Penello在CES中表示，微软同样也有可能支持蓝光，只要消费者有需要，他们就会考虑支持蓝光。



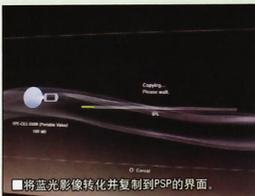
## BD游戏及PSP格式转化功能公开

索尼电子在CES展中举办的一个记者招待会中，展出了蓝光光碟技术的网络功能BD-Live，用户可以使用该功能下载诸如手机铃声、预告片等额外内容。此外现场还展示了将携带版蓝光电影下载到PSP的功能。

《哥斯拉》、《独立日》等片的编剧Dean Devlin表示，蓝光光碟能够让制片人将其所希望的画面清晰度原原本本地呈现给玩家，让观众在家中就能享受到电影院级别的画面质量。



BD-Live的超酷界面。



将蓝光影像转化并复制到PSP的界面。

而且蓝光的巨大容量让他可以放入大量特殊内容。随后索尼电影高级技术部副总裁Don Eklund和他一起演示了



通过蓝光的互动功能，在电影播放过程中出现了一个游戏界面，屏幕左右上方是经过合成的用户头像，可以控制屏幕中的枪，配合电影中的特定时刻抓准时机开火，而且还可以选择武器。

下载铃声，以及使用PS3将蓝光电影转化为PSP所用的便携式。Eklund表示，对于一部2个小时的电影，转化的过程只要三四分钟，那种20分钟的动画片只要30秒钟就可以转化完毕了，而且转化之后的画质绝对出色。

接着20世纪福克斯的副总裁Danny Kaye上台介绍了福克斯对蓝光的支持，以及希望进一步开拓BD-Live的决心，他还打算给蓝光影碟加入网络社区功能。而最为有趣的是他演示了可以让玩家进入电影世界的一个互动游戏。他演示的影片是《异形对铁血战士》，通过这个互动游戏，可以创建一名异形、铁血战士或者人类士兵为替身，用户还可以抓住自己的脸部使用到游戏中，接着用户可以使用遥控器来“玩电影”，在一些关键时刻抓准时机开枪射击，就算不是用PS3而是用普通蓝光播放器来播放电影，也可以实现这种游戏功能。

## 任天堂再度获得艾美奖

去年的消费电子展中，任天堂与索尼一起获得了“年度技术与工程艾美奖”，而且获奖理由都是因为对电子游戏手柄的技术研发做出的贡献。任天堂获奖的是FC手柄的十字键，而索尼获奖的是PS的DualShock振动手柄。今年虽然索尼没有获奖，但任天堂又一次捧走了同一个奖项，这次的获奖理由是Wii的动作感应手柄以及NDS的触摸屏和双屏幕概念。

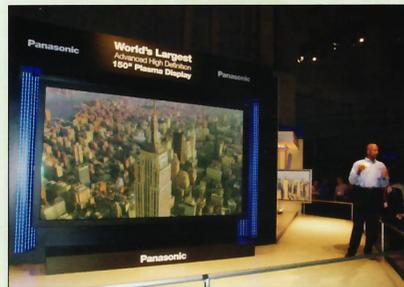
美国“国家电视艺术及科技协会”(NATAS)向任天堂颁发了“第59届年

度技术与工程艾美奖”。美国任天堂操作部副总裁Don James说：“Wii和NDS的创新界面反映了我们在每个细节上为消费者改良游戏体验新方式上的不懈努力，感谢协会第二次为我们颁奖。”

今年NATAS还给很多游戏公司颁了奖，例如美泰公司于1976年推出的《Football Race》和《Auto Race》，他们被认为是最早的掌机，还有雅达利在1989年推出的Lynx掌机，它被认为是第一款彩屏掌机。



## 松下公开150寸超大等离子电视



松下在2006和2007年的CES展中都公布了超过100英寸的等离子和液晶电视，在大屏幕电视方面站在了世界前列。今年松下给人们带来了更大的惊喜：全球最大的150英寸等离子电视首次公开，在现场引起轰动。这款电视宽3.3米、高1.8米、对角线长度为3.8米，重量没有公开，不过之前的103寸等离子就已经达到了320公斤，如果按比例来算的估计得有500公斤。这款等离子电视不仅尺寸惊人，解析度也极为惊人——达到了4096×2160的超高解析度。它的售价并未公布，不过普通消费者肯定是想都不用想的，之前103寸的型号售价就达到了450万日元。松下预计在2009年后该电视将可实现实用化目标。

## CES简讯

### 《小小大星球》延期

《小小大星球》自从去年在消费电子展中公布以来，一直被认为是能够推动PS3销量的重要作品，这款游戏原定于2008年初发售，但是在CES展中索尼表示该作将会延期到2008年秋季发售，英国媒体称具体的发售时间可能是9月份。另外索尼方面还透露PSP与PS3联动时，将可以用PSP来玩《小小大星球》，并将画面呈现于PSP的屏幕上。

### 索尼低价BD-ROM光驱

索尼宣布其最新PC用BD-ROM光驱“BDU-X10S”价格不到200美元。



### 赛车游戏的超级显示器

美国Ostendo公司公开了一款超长弧形显示器CRVD-42DWX+，其解析度为2880×900，尺寸为42英寸。现场演示了用该显示器玩赛车游戏的效果，其超强临场感备受赞誉。



### 三星3D等离子电视

三星在CES展中公布了全球首款3D等离子电视，现场用《麦登NFL08》和《极品飞车 职业街头赛》进行演示。只要戴上配套的眼镜，就会看到真正的立体画面，不过这款产品还有很多不足之处，例如在镜头频繁切换时有闪烁和拖慢现象，容易造成视疲劳。

### 16G记忆棒

索尼在本届展会中宣布容量高达16GB的Memory Stick Duo将于今年3月发售，售价为300美元。



# 游戏情报站

## GAME NEWS STATION

新闻 名人博客 业界访谈 编辑视点 评论

### 本期大事记

**1月4日** 华纳宣布转投蓝光阵营，引起一系列连锁反应，派拉蒙、环球等都有叛逃迹象，索尼宣称蓝光获胜“大局已定”。

**1月6日** 比尔·盖茨发表其最后一次CES基调演讲，提出消费电子行业即将进入第二个“数字十年”，并宣布X360在2007年大获全胜。

**1月7日** 2008游戏电子展在拉斯维加斯召开，游戏厂商的展台所占面积增加65%。

**1月7日** 索尼在CES展中公布了PSP-2000的Skype网络电话功能。

**1月10日** 索尼宣布日本地区将不再供应20GB和80GB版PS3。

**1月10日** 索尼宣布将于2月28日推出薄壳新款PSP-2000。

**1月11日** 美国宾夕法尼亚州Copper公司状告索尼与任天堂的手柄侵犯了他们的无线技术。

**1月16日** Capcom召开网络事业战略发布会，公布了使用鼠标操作的《街头霸王Online 鼠标时代》。

**1月中旬** 据《商业周刊》报道，PS3发售的一年后，制造成本已经降低了一半，目前其成本应该是400美元左右。

**1月中旬** NBGI公布NDS角色扮演新作《无限边境 超级机器人大战OG传奇》，该作似乎与PS2游戏《Namco × Capcom》存在千丝万缕的联系。

**1月22日** Activision宣布“《吉他英雄》系列”销售额已突破10亿美元。

**1月24日** Take-Two宣布年度巨作《横行霸道IV》将于2008年4月29日发售！

### 软件 尤达大师、黑武士参战《灵魂能力IV》

《灵魂能力II》在PS2、Xbox和NGC上推出时，为了让各个版本能够有其独自的魅力，NBGI为每个版本都准备了额外的角色，PS2版是《铁拳》的三岛平八，Xbox版是著名漫画角色再生侠，而NGC版是《塞尔达传说》的林克，该作总销量超过了300万套，成为系列最畅销的一作，其中NGC版的销量竟然达到了140多万套，林克的加盟显然对其销量起到了很大的促进作用。如今NBGI将会给《灵魂能力IV》加入身分更为显赫的



角色：《星球大战》中的黑武士和尤达大师！

NBGI宣布，他们已经获得LucasArts的授权，X360版《灵魂能力IV》将会收录尤达大师，而PS3版将会收录黑武士，他们在游戏中将会挥舞着光剑战斗，并且可以使用原力。至于加入这两名角色的原因，一方面是为了借助《星球大战》的名气提高游戏在欧美的销量，一方面也是因为尤达大师的绿色皮肤贴近X360的主题色，而黑武士刚好与PS3的黑色形象匹配。

### 软件 PS3首席大作《抵抗》续作今秋降临

Insomniac公司(注)开发的PS3首发游戏《抵抗》是目前为止PS3上的唯一一款两百万级大作，因此自然也会有续作推出。本作将会是一款规模宏大的主角视角射击游戏，这次玩家的战斗舞台是美国，整个美国都将成为游戏的战场，而且除了单人模式外，本作也准备了可以8人玩的剧情模式，而在此之外，本作还提供了可60人参加的在线对抗模式。游戏预计于今年秋季发售。

在游戏中，玩家扮演主角Nathan Hale，他回到了美国，成为一个特殊计划的成员，他们开发了一种能够抵抗Chimeran病毒的抗体。两年后，Chimeran向美国发动了全面空袭，在东西海岸和西海岸同时有数百艘飞空巨舰进驻，美国军队全面溃退，士兵和居民都退到了美国中部。本作在剧情上将会营造一种绝望凄凉的感觉，美军将在战斗中节节败退。本作虽然是以上世纪50年代的美国为背景，但却不是历史上发展得欣欣向荣的战后美国，在这个假想的历史中，美国从未摆脱大萧条。

本作剧情模式最大的特点就是可以联机8人玩，多人剧情模式的情节与单人模式不同，讲述的虽然是基本相同的事件，但却是从其他士兵的角度展开。与网络对战模式不同，该模式中玩家们

需要互相合作完成任务，其流程将会比单人模式更长，而且每次玩都会有所不同。8人合作模式共有三类士兵可选，分别是重火力型、狙击型和治疗型，治疗型士兵有一种特殊的“医疗指示器”枪，瞄准敌人发射红色能量球，会积蓄一个特殊的槽，然后再瞄准队友就可以消耗该槽，回复队友的体力。本作会根据玩家和队友的游戏水平动态调整难度，确保玩家只是有适中的挑战性，而且每次玩同一个关卡总是会有不同的地形。60人网战模式也是本作的另一大亮点，玩家可以组成几个4~8人的小队，Insomniac也将会在游戏中设置战队系统和网络社区，鼓励玩家互相交流。



## 硬件 PS3制造成本锐减一半!旧型号将不再推出

由于芯片工艺技术的不断进化,游戏机的成本每天都在降低,特别是在新主机发售的最初一段时间,成本的降低速度尤其迅速。PS3是目前的三大次世代主机中在硬件上亏损最严重的主机,不过最近根据《商业周刊》的一则报道,PS3发售至今,制造成本已经降低了一半!

《商业周刊》的报道引用了日兴花旗投资公司的分析家Kota Ezawa获得的内部消息,据称PS3在美国刚发售时造价高达800美元,而目前已经降到了大约400美元,这是之前40GB版PS3能够以399美元的价格推出的主要原因。也就是说,虽然40GB版PS3的售价比刚发售时的60GB版已经低了200美元,但亏损幅度仍然降低了200美元。Ezawa表示,索尼已经对PS3的内部设计进行了改良,再加上制造工艺

的进化和零部件成本的降低,因而实现了造价的大幅降低。Ezawa说:“我们认为主机零部件数量的减少大大简化了制造流程,使得成本大幅度收缩。”一直有传闻称索尼将会在今年内伴随着大作的推出再度大幅调低PS3的售价,使其一举摆脱颓势,而制造成本的大幅降低为索尼打响2008年翻身仗创造了条件。

为了力推成本和售价均低廉许多的40GB版PS3,索尼目前宣布日本地区将不再供应20GB和60GB版PS3,今后售价39800日元的40GB版PS3将会是日本玩家的唯一选择。在英国60GB版目前也在进行降价清仓甩卖,今后计划也仅销售40GB版PS3。而在美国,60GB版PS3早已退出市场,目前提供的有40GB和80GB两个版本,暂时未有停止提供80GB版的消息。

## 软件 《街霸IV》新角色公开,网络版新作加入金庸武侠角色



▲突破《街霸》一贯风格的新角色“深红毒蛇”。

在本刊之前的报道中就已经提及《街头霸王IV》中将会有收录几名原创的新角色,最近Capcom终于公开了其中一名原创角色:深红毒蛇(Crimson Viper),这是一位身分不明的女性特工,身着一身黑装,长长的紫色麻花辫是他最明显的形象特征,这与其“深红毒蛇”的绰号十分贴切。据称这名角色的招式将会带有闪电和火焰,在招式和操作感觉方面将会与系列作中的任何一名角色都有很大差别。另外,本作目前也已经确认将于年内在日本推出街机版,2月15~16日期间召开的街机展AOU2008中本作将会首次开展出。

为了庆祝系列诞生20周年,在2008年里将会有多部《街霸》的相应作品推出,除了作为主打的《街头霸王IV》之外,也将会有网络版《街头霸王Online 鼠标时代》推出。Capcom的持股公司DALETTO于1月16日召开新作发布会,正式公开了这款将会在今年春季推出的PC在线游戏。

DALETTO公司是由Capcom与Games Arena公司合资成立的一家经营网络游戏的公司,由Capcom首席游戏制作人稻船敬二担任社长,这次针对鼠标操作方式而贴身打造的网络版《街霸》其灵感早在2005年的游戏开发者大会期间就已经成型,目的是通过完全的鼠标操作方式彻底改变格斗游戏在PC上难以发展的局面。或许是为了打入前景广阔的中国市场,本作除了有春丽这位系列最高人气角色外,还将有两位令人意外的新角色:金庸武侠名著《雪山飞狐》中的胡斐和《射雕英雄传》中的

后者似乎是融合了黄蓉与梅超风特征的原角色。

《街霸Online》是一款只用鼠标就可以发动各种必杀技的网络格斗游戏,向左移动鼠标即向左移动,向上移动鼠标为跳跃,鼠标左键为拳、右键为脚,按键进入拖拽状态时再模拟各种必杀技的移动方式拖拽鼠标,然后松开按键即可发招。而且游戏中也有超级必杀技的概念,攻击命中对手就会积累超级必杀技槽,蓄满之后可以配合鼠标滚轮发动超级必杀技。另外本作也引入了人物定制概念,你可以将各熟悉角色的身体部位拼装起来,例如将隆的上半身和春丽的下半身组合,就可以让这名角色拥有隆的波动拳和春丽的回旋鹤蹴踢。虽然形象上有点不伦不类,但是奇特的招式搭配绝对是充满新鲜感。本作即将于2月份开始内测。



▲从左到右分别是隆、春丽、胡斐和テイラン。



▲《街霸Online》的实际游戏画面,场景似乎是《射雕》中的桃花岛。

## 业界声音

任天堂把宣传的重心放在了《Wii Sports》和《Wii Fit》这样的作品,而不是《塞尔达传说》等传统类型的RPG游戏。在我看来,任天堂以这种方式宣传Wii的功能,无疑会使消费者更容易把Wii当作玩具来购买。

——Square Enix社长和田洋一最近表示,任天堂正在将Wii当作一种新型玩具进行推销。

我们对用户的承诺是,要让X360成为历史上最可靠的电视游戏主机。用户支持X360是由于它所提供的服务和内容,而我们还要继续努力让硬件问题不再成为前进路上的绊脚石。

——在X360存在严重质量问题的情况下,比尔·盖茨在今年的CES展中声称将让“X360成为史上最可靠游戏机”的说法不禁引起了人们的唏嘘。

事实上现在我们已经做到了互换位置。这次我们坐到了第一的位置,就像上一次他们(索尼)所做的。

——微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫最近宣称,现在微软已经一雪前耻将索尼踩在了脚下。

我并不认为有很多游戏正面表现暴力有什么问题。你打了个人,造成了疼痛甚至是面部扭曲,我想在游戏中表现这样的东西。如果你看不到疼痛的反应,就没法明白所造成的后果。你可能会通过很多战斗,但却不为自己的行为负责。我不想忽视这些东西,我希望玩家可以思考,到底暴力和战争是什么样的东西。哪怕是稍微考虑一下也好。

——在谈到暴力游戏问题时,小岛秀夫表示游戏应该直面暴力,才能更深刻地反思。

BD对于PS3来说就像是个无关紧要的摆设,随着游戏阵容的不断扩充和变化,玩家们显然会把更多时间花费在玩游戏而不是看电影上。BD功能之所以在PS3上看起来重要,很大程度上是因为游戏阵容不够强大。

——最近蓝光阵营大有全胜之势,PS3在其中发挥了关键作用,对此微软全球市场部经理Albert Penello认为PS3市场定位模糊,用户不见得会用PS3来看电影,PS3对蓝光的实际推动作用不见得有多明显。

## 新闻短波

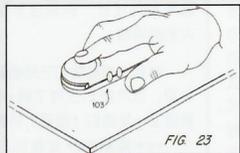
### 英国女王沉迷于Wii

英国女王伊丽莎白二世现在有了一个新爱好——玩威廉王子的Wii。据英国(The People)报道,自从威廉王子将Wii带到桑德林姆宫,伊丽莎白二世就发现她已经对这种新型游戏机爱不释手。这台Wii是威廉王子的女友凯特·米德尔顿送给他的圣诞礼物,但女王看到他们在玩时其乐融融的样子,也开始跃跃欲试。如今这台主机已经完全被她霸占了,报道中说“他(伊丽莎白二世)已经表现出成为一名任天堂死忠的所有特征”。

### 索尼、任天堂再惹专利纠纷

自从Immersion公司就手柄振动技术成功告倒索尼,并获得超过1亿美元的巨额赔偿,很多持有游戏相关技术的公司都在虎视眈眈,希望能够从游戏公司手中获得一些赔偿金。最近索尼和任天堂又被告上了法庭。Copper Innovations公司目前已经向宾夕法尼亚州法院提出诉讼,控告索尼与任天堂的无线手柄侵权。Copper公司于1996年1月注册了一种计算机外围设备的无线连接技术专利,认为Wii和PS3的手柄乃至蓝光遥控器都构成了侵权行为,并向索尼与任天堂索赔。目前该案正在审理中。

利技术图例  
▶Capcom公司注册的专利



### 《生化奇兵》前传开发中?

2007年底就已经有各种传闻称《生化奇兵2》已经在开发中,但是玩过该作的玩家都会觉得那样一个结局如何能够再谱新篇?而最近有传闻称《生化奇兵2》其实是前作的前传,据称该作将于2009年发售,游戏将会讲述销魂城从一个繁荣的海底城市变成海底地狱的过程,这作为前作的背景故事显然很有挖掘的空间。

### 《寂静岭起源》逆移植PS2

Konami于1月22日宣布,PSP恐怖大作《寂静岭起源》将会逆向移植到PS2上,该作将会在战斗系统上进行改进。



### 中文版《无双大蛇》

Koei台湾分公司宣布,将于3月27日在台湾推出PSP春季大作《无双大蛇》的中文版。

### 薄荷绿PSP

SCEJ宣布将于2月28日在日本推出薄荷绿新款PSP-2000,售价仍为19800日元。这是SCEJ针对女性玩家推出的“花系列”(Blume Series)粉彩配色的第四种款式。



## 软件 《机战》角色扮演游戏新作公开

当玩家们还沉迷在《机战OG外传》不能自拔的时候,“《机战OG》系列”又公布新作了,不过让人大跌眼镜的是,这居然是一款角色扮演游戏。自从《机战W》之后,掌机平台就再也没有传出过关于“机战”的任何消息,本作的公布得到了广大FANS的极大关注。

本作是由Banpresto和Monolithsoft联手开发的一款新感觉角色扮演游戏,游戏的故事舞台是与PS2平台的《超级机器人大战 原创世纪合集》有着密切关系的世界——无限边境(Endless Frontier),玩家在游戏中要操作身为赏金猎人的主角陆健和他的同伴在这个机械与魔法共存的大陆进行冒险。既然是“机战”题材,那么游戏中自然会出现大量玩家熟悉的机体。这次公布的机体中就有几台机体是机战FANS再熟悉不过的了,虽然名字不同,但是老玩家一眼就能认出。

本作的战斗系统不同于一般的角色扮演

游戏的指令式操作,玩家要通过按键的组合才能对敌人施以攻击,伴随着强力连续技和必杀技的使出,角色的语音和大魄力发的发动动画也会一同出现,使战斗的爽快度大增。

本作预定于2008年5月29日发售,售价为5800日元。PS2游戏(Namco×Capcom)(注)中的原创角色有栖零儿以及小羊将会在本作中登场,而“《异度传说》系列”的KOS-MOS也将参战,看来游戏与该作品将有很大的关联。



## 软件 BioWare打造《索尼克编年史》正式公开



Brotherhood), 对应主机为NDS。

游戏讲述索尼克在打败了蛋头博士两年之后的一次休假中接到特尔斯的话,说纳尔斯基被一伙叫做“掠夺者”的组织绑架了。6个查欧翡翠也丢失了。尽管这次故事中蛋头博士不会是大反派,但BioWare表示这次索尼克仍将会和蛋头博士有一段剧情。游戏会分为两个章节,第一章发生在索尼克的世界,第二章发生在黑暗世界中。游戏将会穿插过场动画表现剧情,并且会有大量分支任务。

本作采用具有手绘效果的水彩画面,玩家操纵的队伍同时会有4名成员,在游戏中的某些时候还可以将队伍分为多个小队,游戏中总共

会出现11名同伴,其中7个已知的是:索尼克、特尔斯、艾米、纳尔克斯、罗格、暗影、巨猫。游戏将完全采用触控笔进行操作,有点像《塞尔达传说 幻影沙漏》,玩家在地图上可以看到敌人,不会使用踩地雷式遇敌方式。进入战斗后将会采用回合制的方式展开,但战斗的节奏将会很快,而且必杀技会采用类似于《应援团》的方式进行操作,还有团队连携攻击的概念。游戏中并没有MP的概念,不过新增的“疲劳值”(FP)系统作用类似于MP。升级后玩家可以选择成长的方向,金环在本作中的作用相当于金钱,不少必杀技需要购买才能获得。



## 软件 年度第一大作《横行霸道IV》发售日确定



作为PS2时代全球最具影响力的游戏系列之一,《横行霸道》是一个能够改变世代格局的超大作系列,跨平台发展的《横行霸道IV》也肩负着让PS3和X360步入成熟的使命。该作原定于2007年10月发售,然而因为开发进度问题而延期到2008年,成为2007年最令人遗憾的事件之一,也被本刊评选为2007年十大事件之一。在大作如林的2008年里,《GTAV》仍然将是最具影响力的超大作,现在该作的发售日终于正式确定。

Take-Two公司旗下的Rockstar于1月24日在官方网站上正式确认:《横行霸道IV》将于4月29日发售,PS3与X360版同时推出。Rockstar执行制作人Sam Houser说:“我们已经尽最大努力化不可能为可能,希望本作能够为互动娱乐设立新的基准。”

(Namco × Capcom): NBGI于2005年5月推出的一款PS2策略角色扮演游戏,收录了200多名来自Namco和Capcom经典游戏的角色,拥有超强的声优阵容。

## 软件 《炽焰帝国》新作创造即时战略网游新概念

韩国 Blueside 公司开发、获得了微软大力支持 X360 游戏《炽焰帝国 末日之环》去年末刚刚上市，但无论是销量还是评价都不及前作，尽管如此，该系列的续作目前已经在开发中，而这一次 Blueside 将会带来一个全新的游戏类型。

考虑到韩国本土在网络游戏市场方面的成熟性，Blueside 决定开发一款新类型的“大型多人在线动作即时战略游戏”（简称 MMOARTS），简单的说就是将《炽焰帝国》系列融合动作与即时战略游戏的特点与网游结合，带给玩家更大规模的战斗，在动作方面也进行改良，同时引入新的剧情、新角色和新的 NPC。该作定名为《炽焰帝国领土》（Kingdom Under Fire Dominion），预定于 2009 年发售，对应平台为 X360 和 PC。

据称在本作中将会实现数千

名玩家的争霸战，目标是用各种战略战术称霸天下，游戏的结局将会令人感到震撼。游戏世界中的三大势力分别是光明阵营、黑暗阵营以及一个新势力，很可能是新的种族。初步的资料中还宣称本作将会出现同一个战场上成千上万个单位交战的壮观场面，并且会有火爆的攻城战，让玩家在网络上也体验更为残酷而真实的战争经历。



## 事件 Epic Games 总部规模就近扩张 7 倍!



自从“虚幻引擎 3”发布，《战争机器》走红，Epic Games 成为了业界的超新星，几乎每天都有新的公司宣布采用“虚幻引擎 3”开发游戏。成功就意味着扩张，Epic Games 除了在中国开设了分公司外，最近也宣布在美国本土进行扩张。目前 Epic Games 已经在其位于北卡罗莱纳州加里市的公司总部附近用 157 万美

元购买了 5 英亩的地（约 2 万平方米），这是其目

前总部面积的大约 7 倍！Epic Games 购买这片土地的主要作用是安置其数量众多的测试人员，这样可以使测试人员和技术人员的距离更近，有利于其最新技术的不断完善。Epic Games 副总裁 Mark Rein 表示，目前他们公司员工总数为 94 人，基本上保持每个月招聘一名新员工的缓慢速度，在未来两年内估计仍然是保持这样的速度。至于测试人员大多是玩家和临时工，主要是寻找游戏中存在的 BUG，并向技术人员及时反馈。Epic Games 虽然员工不多，但大多是精英，目前正在从事新一代虚幻引擎和《战争机器 2》的开发。

## 软件 《怪物猎人 P2G》延期，新怪物公开



2nd G) 将会延期到 3 月 27 日发售，热切期待这

款 PSP 春季大作的玩家还要多耐心等待两个星期。此外 Capcom 还表示届时将会推出本作的限定版 PSP 同捆套装，该套装将会赠送用于收纳充电器和电池等物品的大小两种规格的收藏袋以及猫委托主题挂绳。

另外，Capcom 还公布了本作中的新地图“树海”里出现的第二只新怪物“眼鸟”，

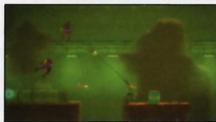
此怪物之前曾在 PC 网络版《怪物猎人》里出现过。顾名思义，此怪物的攻击方式之一便是释放大量催眠气体，令猎人瞬间进入梦乡，失去一切抵抗能力，所以单人应对时如果不配备“睡眠无效”技能是非常危险的。如果在 PC 版中的眼鸟身上有极其稀有的素材“眠鸟之稀胃石”，需要捕获后才有 1%~2% 的几率拿到，相信这也会成为本作最诱人的宝物之一。



## 新闻短波

### 《生化尖兵》重制版

在次世代版《生化尖兵》发售之前，玩家将有机会在高清电视上感受原作魅力。Capcom 宣布将通过 PSN 和 Xbox LIVE 提供《生化尖兵》FC 原作的重制版，该作保留原作的玩法，但是将人物和场景做成了 3D 效果。



### 20 款 PS3 独占游戏

SCEJ 的一位内部人士日前透露，索尼全球制作室至少有 20 多款未公开的 PS3 独占游戏正在开发中，其中多数将于年内发售。这些游戏包括《死魂曲》团队《捉猴》团队和《ICO》团队的最新作，其中《ICO》团队正同时开发两款 PS3 新作。

### Factor5 转投 Wii

《龙穴》是 2007 年最受关注的 PS3 游戏之一，然而该作的六轴操作却遭到了恶评，不过开发商 Factor5 仍然打算在动作感应上继续摸索，最近该公司总裁 Julian Eggebrecht 透露他们正在开发一款 Wii 新作，据猜测这可能是 N64 的《飞行之翼》续作。

### PS3 版《质量效应》

由于《质量效应》的版权为 BioWare 所有，在 BioWare 被 EA 收购后，人们就开始猜测《质量效应》这个大有前途的系列也将会在 PS3 上推出，而最近 BioWare 也通过非正式渠道承认了这一点。BioWare 的一位工作人员在官方论坛中表示，《质量效应》今后会移植到 PS3 上，但目前还没有开始制作。

### 《战神 III》明年圣诞节

虽然 PS3 版《战神 III》早已经确定在开发中，但是该作的发售时间却是一个谜。最近据索尼内部人士透露，本作很可能要等到 2009 年圣诞之后才会发售，具体情况仍然未明。

### 美版白色 PS3

最近由美国联邦通信委员会泄露出来的一份文件显示，索尼即将在美国推出与日本相同的 40GB 白色版 PS3，不过目前索尼并未对此发表评论。

### Xbox LIVE 遭起诉

由于 2007 年末期间 Xbox LIVE 遇上严重网络堵塞问题，最近有 2 位德克萨斯州居民将微软告上了法庭。原告认为 Xbox LIVE 没法给用户供应应有的服务，是属于微软的违约行为，造成了至少 500 万美元的损失。原告认为微软所以说用户数量超过预期导致网络故障的说法不能构成理由，因为微软本来就应该意识到年末商战会大大加重服务器负担，因此原本就应该做好充足的准备。目前微软已经对用户表示抱歉，并表示将为用户提供一款免费下载的游戏以示补偿。

### NDS 版《刺客信条》公布

去年 7 月就已经确认的 NDS 版《刺客信条》近日公开了实际游戏画面，本作正式定名为《刺客信条 艾泰尔编年史》（Assassin's Creed: Altair's Chronicles），将会是一款前传性质的作品，采用全 3D 画面，由著名手机游戏开发商 Gameloft 制作。



# 本期综述

## 《GTAIV》与春季商战

本期最重要的新闻是在本刊截稿当晚的晚上传出的，让我们在忙乱疲惫之中不得不起精神紧张替换了一条新闻，原本预定围绕 CES 而写的综述也改为了对春季商战的展望。

2008 年的春季商战很可能将成为有史以来大作阵容最强大的一次，甚至有可能超越 2007 年末商战。从《任天堂全明星大乱斗 X》、《鬼泣 4》、《维加斯 2》到《GTAIV》乃至很有可能在这一时期推出的《潜龙谍影 4》，绝对都是具有强大硬件销量推动力的一线大作，而关于 2008 年春季将爆发降价大战的流言也已经传了很久，如果 PS3 与 X360 能够借《GTAIV》的春风再实施大幅降价的策略，将很可能改变目前被 Wii 彻底压制的局面，真正说服数千万仍满足于 PS2 游戏的玩家们进入次世代。



# 名人博客

NEWS BLOG

Dan Hsu 博客

博客作者 美国老牌游戏杂志《EGM》主编，外号“Shoe”（鞋子），现年 36 岁。

禁

Banned

发表时间：1月9日



过去游戏公司要是想惩罚那些胆敢刊登不利报道的杂志，通常是用撤广告的方式。而最近，他们连这些报道也撤掉了。现在有了这么一个有趣的情况：不让我们看这些游戏，这样我们就不会写它们的任何坏话。

但是同样也别让我们看到这些游戏，否则我们也不会写它们的任何坏话。

自从《EGM》创刊以来（迄今大约有 19 年了），游戏厂商就一直对我们的游戏评测指指点点。在这样的情况下，太过老实，对所评测的游戏太严格，就会激怒所有人。但是我自 2001 年成为主编之后，我同时希望我们能够更加客观地对待我们的前途。我们这个行业已经适应了千篇一律的新闻稿格式照搬照用，我对此已经极度厌烦，因此我要求我们的作者和编辑能够更加诚实而且有自己的观点。自然我们应该客观对待，毕竟这些产品还没做好，根据读者反馈来看，我们这些意见鲜明的前瞻很受欢迎。

当然，也有一些游戏发行商对此不满。那些习惯了让媒体照搬新闻通稿的厂商对于哪怕只有一点点非积极因素的前瞻都非常愤恨，再加上我们那些直率的游戏评测，你可以想像我们平常要面对怎样的后果。很长时间以来，我们杂志对以下产品的报道要么很晚，要么很少，要么干脆没有，这包括任何《致命格斗》相关游戏（他们不喜欢我们的评测），任何索尼体育部门的游戏（原理同上），现在还包括一切与育碧有关的游戏（看起来好像是我们对《刺客信条》

的报道触到了他们最后的底线）。那么，如果你对于我们的杂志和网站上对这些游戏的报道那么少曾存有疑问的话，现在应该明白怎么回事了。

我们现在该怎么办？凉拌！我们不想对这些产品或公司区别对待，我们只是尽力对他们进行报道，不管是否有人对我们的支持。因为，毕竟，我们是为你，我们的读者们而写的——不是为他们。

P.S. 我很感激所有读者和业界人士，甚至公关人员们的支持！我们这么做不是要沽名钓誉，但是能够听到那么多关怀之词总是很让人感激的。对于想要就此话题采访我的其他传媒（G4 电视台，Gamertag 电台，Cranky Geek 等），我很感谢他们的邀请，但是我只能做一次采访，将会在下一期的 EGM Live（编者注：《EGM》杂志的网络直播）中播出，仅此而已。我不想把这事闹得太大，搞得我好像是要借此自我炒作。我想说的差不多都已经说了。

背景资料

去年末美国 GameSpot 网站编辑主管哥斯提曼因为对《夺命双雄》的恶评而被炒的传闻在美国游戏传媒业闹得沸沸扬扬，引发了对游戏媒体公正性的激烈争论。《EGM》杂志作为美国最老牌的游戏杂志，因其对游戏评测的公正性以及敢于用激烈言辞抨击劣质游戏的态度而深受铁杆玩家的喜爱，但近年来也受到了厂商的强大压力。因此主编 Dan Hsu 在 2008 年 2 月号《EGM》杂志的主编专栏中大胆揭露了 Midway、索尼和育碧对《EGM》的压制，掀起了又一波的热烈讨论，被美国各大游戏传媒纷纷转载。

# 本期关注数字

## 500万

根据日本 Enterbrain 发布的数据，截至 2008 年 1 月 20 日，Wii 在日本的累计销量已经突破 500 万台，达到了 5019337 台。其中仅在年末最后 5 个星期的销量就达到了 774123 台，而同一时期 PS3 的销量只有 232421 台，X360 只有 38994 台。

## 10亿

Activision 于 1 月 22 日发布数据称，从《吉他英雄》一代发售至今的 26 个月里，该系列累计销售收入已经超过 10 亿美元，仅在英雄 III 就卖了 1400 多万套，而且自从《吉他英雄 III》发售至今，其歌曲下载量已经超过 500 万首，而且如果以多平台总销量来计算，《吉他英雄 III》是 2007 年美国销量最高的游戏，超过了《光环 3》。

## 100万

任天堂宣布，自从 2007 年 1 月 18 日将 NDSL 引入韩国市场，到 2007 年 12 月 27 日，该主机在韩国国内的销量已经超过 100 万台。在韩国推出的 NDS 游戏总共有 41 款，其中任天堂第一方游戏 21 款，第三方游戏 20 款。游戏软件总销量为 220 万套，销量前三名分别是《新超级马里奥兄弟》（28 万套）、《锻炼大脑的成人 DS 训练》（26 万套）、《任天堂》（20 万套）。

## 《生化尖兵》开发团队博客

博客作者 Simon Viklund，重制版《生化尖兵 重装上阵》（Bionic Commando Rearmed）的创意指导。

# 未来是光明的

The Future is Bright

发表时间：1月22日

今天真是个好日子。星期四晚，我们的游戏预告片首次在网上播出，我已经做好准备让网络论坛的各种批判把我淹没。不过，我准备将那些积极的评价整理出来，剪切并粘贴到“鼓励文件”中。毕竟网络就是网络，这就像一个匿名仇恨主义者的集会所，当然我们还要对付人们的怀旧主义情绪——而这是一种不可能击败的东西。

我对于我们目前完成的《生化尖兵 重装上阵》内容感到非常非常自豪，但是对于即将到来发布时刻也非常非常紧张……在游戏公布的那一天，整个开发团队都跑到外面大吃一顿作为庆祝。然后我们回来查看人们对预告片的初步反响，预告片是在我们前往酒店的途中发布的，我们怀着兴奋与恐惧的心情穿过了斯特哥尔摩的大街回到了酒店。结果我们发现反响之热烈是我们做梦也没有想到的，我根本

就不需要浪费时间整理积极评价，因为多数评价都是很积极的，简直是令人狂喜了！看到那样的评价，看到那么多人仍深爱横卷轴游戏，真是一种福分。

其实我们也是 FANS，我们是怀着无比的敬意对待《生化尖兵》的重制，FC 版原作的精髓绝对被原封不动地保留了。原作是一款伟大的游戏（我个人认为是史上最伟大的游戏之一），能够按照这样的蓝图来制作是非常令人感激的工作。我想对那些怀旧的玩家们说：联合起来！让它为更多人所知！让爱蔓延！

我谨代表整个《生化尖兵 重装上阵》的开发团队声明，我们希望制作更多的 2D 游戏或者重制老游戏，如果本作被证明确实有市场，发行商肯定会认可的！未来是光明的，朋友们！



▲ 因为 2008 年 1 月号《EGM》杂志封面，当期报道重点是《任天堂全明星大乱斗 X》版本。封面共有 2 个版本。



游戏年鉴，始于《游戏机实用技术》  
盘点年度游戏，还得看游戏年鉴

# 2007

# 游戏大年鉴

## UCG ANNUAL 2007

### 2007游戏大年鉴编写委员会成员

(以首字拼音首字母排列)

统筹：多边形 美编：一刃、Yuki

写作：ACE飞行员、D·S

Soul (前《游戏机实用技术》资深编辑)

地狱伞兵、多边形、火云、玛娜

铭风 (前《掌机ESP》资深编辑)、晴天

纱迦、十六夜、胜负师

邪魔天使、星夜、炎骑士

# 2007 游戏大年鉴

2007游戏大年鉴，是《游戏机实用技术》的第八个游戏年鉴。

2007年是次世代迅猛发展的一年，以PS2为首的上一代主机在本次年鉴中的比重比去年大幅减少，而三大次世代主机X360、PS3和Wii在本次年鉴中大放异彩，不过已经占据了近半壁江山的NDS和PSP依然不可小觑。旧时代的帷幕已经在缓缓落下，新时代的舞台正百花齐放，厂商明争暗斗，玩家乐此不疲。

本次年鉴共收录各平台游戏总计258款(跨平台游戏只计算一次)，其中包括PS2游戏30款，PS3游戏27款，X360游戏52款，Wii游戏35款，NDS游戏66款，PSP游戏48款。如果

把跨平台游戏这个因素排除开，从以上年鉴分布即可看出今年游戏业的大致走向：PS2已经是落日夕阳，次世代家用主机则激战正酣，掌机平台虽NDS占据绝对优势，但总体形势和次世代家用主机一样，传统类型的游戏还是更深入人心一些，而新形态游戏的崛起亦让人感觉到游戏界的一股清新之风。

从年鉴收录游戏的细节数据上分析，2005年PS2游戏尚有109款，2006年缩减为74款，2007年狂减至30款，PS2的辉煌时代已经过去。2006年PS2游戏锐减所造成的结果是当年游戏大年鉴整体数量下滑，但2007年下降幅度更大的PS2游戏却未对年鉴

整体数量造成任何影响，相反2007年年鉴总数比2006年还多了48款，究其原因有二：第一，次世代平台全面占据市场，2006年这三大平台的数据分别为：X360游戏31款，PS3游戏8款，Wii游戏9款，而今年的数据都大幅超越去年；第二，掌机市场成长得更旺盛，已成整个游戏市场的半边天，2006年分别收录了NDS游戏37款和PSP游戏43款，今年NDS的数据则几乎翻了一番，PSP也略有扩大。这些数据都证明，次世代已经步入了稳定发展时期。

本次年鉴的索引方式，也往年的按机种划分，统一规划为按照游戏译名的拼音首字母顺序排列，玩家只

需根据本刊杂志译名来对应寻找即可。哪种编排方式更加方便，也希望读者来信提出您的宝贵意见。另外，为了配合今年首次举办的“2007 TV GAME大赏”，我们在年鉴中获奖的游戏封面上都放上了获奖标志，而且还增加了著名国外游戏网站Gamespot评选的“Best of 2007”的获奖标志，相信这些标志都有助于您更加了解这款游戏的分量。

2008年已经到来，Wii是否能延续NDS的“异质神话”？X360和PS3究竟如何角力？PSP将如何应对NDS的逼人攻势？这些疑问都刺激着这个行业，引诱着我们玩家，我们大可安心享乐，笑看风云。 [文：多边形]

## 游戏大年鉴图解说明

### 中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

### 机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

### 售价

游戏推出时厂商公布的建议零售价，除任天堂的游戏为含税价外，其他游戏的售价皆不包含消费税。

### 对应周边/备注

游戏所对应的周边或功能，如果是多机种游戏的具体机种也标注在这里。

### 写作编辑

撰写本篇推介的编辑。

### 游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。为了方便读者快速了解游戏，我们特地选择一条关键词句用来提示游戏最大的特点。

### 发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一程度上判断游戏的素质。

### 发售日期

年鉴中所有游戏都是2008年年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

### 推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“☆☆☆☆”最低，“☆☆☆☆☆”最高，总共5级。

### 游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏原名依然为中文。

### 游戏类型

从今年开始，我们将游戏类型全面中文化，以便玩家更好地识别。

### UCG评分

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分30分。之前本刊没有评过分的游戏此项则标记为“-”。

### 发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本，年鉴只收录最早发售的版本，其他版本将在对应信息中注明。

### 游戏人数

该游戏参与人数的相关情况。

### 推荐玩家年龄

按照北美以及日本地区相关的评价标准而定的信息。

魔法战争		FromSoftware	1月10日	☆☆☆☆☆
PS3	[eM] -eNCHANT eM-	角色扮演	UCG评分: -	
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	无对应周边	
17800日元				



本作是一年前X360同名游戏的移植版。X360版是次世代主机上的第一款日式角色扮演游戏，其游戏画面即使在今天看来也有可取之处。游戏的故事发生在科技和魔法并存的世界里，名为“哥雷姆”的召唤兽在世界上流行。召唤兽也是游戏的最大特色，不但性能各异、数量繁多，而且能作为同伴加入。

PS3版并非简单的移植，它不但对原内容进行重新调整，还追加了包括30种召唤兽、18分钟新剧情在内的大量新要素。此外还增加了全新的事件，引入了全新的系统，画面上也有较大变化。但PS3版出现了X360版所没有的BUG，严重影响了游戏进程，实在是天大的遗憾。





## 一月 JANUARY

**1月5日** IDG出版集团宣布将于10月18~20日在洛杉矶会展中心举办“E for All”游戏展会，试图将其作为E3展的替代者。

**1月8日** 微软主席比尔·盖茨在消费电子展(CES)中发表基调演讲，宣布X360全球出货量已经突破1040万台，Xbox LIVE会员突破500万，X360游戏阵容已达160款。同时公开的还有X360的IPTV网络电视服务。



**1月8日** SCEA市场部副总裁Peter Dille在CES的演讲中宣布PS3在北美的出货量已

经突破100万台，80%的PS3用户计划购买蓝光光碟在PS3上播放。

**1月上旬** 网上传出搭载HDMI接口的新款X360的清晰照片。

**1月上旬** 日本媒体的调查显示，多数玩家对NDS版《勇者斗恶龙IX》采用即时战斗的新系统表示不满，这促使Square Enix对该作战斗系统进行修改，使其成为传统的回合制战斗。

**1月15日** 路透社上海分部报道微软正在筹划于中国大陆推出行货版X360，合作伙伴将会是九城公司。

**1月19日** 任天堂宣布其9个月内的营业利润达到了1319亿日元，同比提高72.8%，NDS在这9个月中销量达到1890万台，全球总销量达3560万台；Wii的全球销量为319万台。

**1月24日** SCEA宣布欧版PS3将于3月23日发售，仅提供60GB版本，售价599欧元。欧版PS3首发期间提供游戏多达28款，另有8款

PLAYSTATION Network的下载游戏。最为惊人的是，为了向等待已久的欧洲玩家补偿，SCEA宣布欧版PS3首发出货量将达到100万台！成为欧洲游戏史上规模最大的家用机首发。

**1月29日** SCE与NBGI宣布合资成立Cellius公司，NBGI第四制作部制作人中村薰担任社长，该公司的主要业务是研发能发挥CELL性能的各种新形态娱乐内容。

**1月30日** 索尼宣布其上一财季净亏损542亿日元，PS3全球出货量180万台，PSP出货量仅为176万台，PS2出货417万台。索尼计划在下一财年内实现PS3的盈利。

**1月下旬** 国外Ninja破解小组发布了Wii的改机芯片“Wiinja”，售价35欧元。



龙珠Z 电光石火! NEO	NBGI	1月1日	★★★★☆
Wii	ドラゴンボール スーパーエンゲージ	格斗	UCG评分: 25
1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	文: 火云
6800日元	无对应周边		



在所有的《龙珠Z》游戏中,“《电光石火》系列”以超多的人物与爽快的战斗吸引了大批喜爱《龙珠Z》的玩家。本作史无前例地收录了129名登场角色,而且剧情战斗的数量增加到200多场,鉴赏模式的丰富程度让游戏甚至可以当作《龙珠Z》的教科书。

本作中加入了变身系统,在战斗中只要满足一定条件玩家就能变身成更强力的形态。这使得本来就相当激

烈的战斗变得更加让人透不过气。虽然Wii版比PS2版晚发售了几个月,但是手持双节棍手柄摆出元气弹的姿势,画面中的悟空便会发动超必杀技元气弹的操作方法,可是PS2版本体验不到的。



怪盗百鬼眼 七面人	Nintendo	1月18日	★★★★☆
NDS	怪盗ワリオ・ザ・ポーン	动作	UCG评分: 21
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	文: 玛丽
4800日元	无对应周边		



只要有瓦里奥的出现,我们就可以想像到这是一款怎样有趣的游戏。在本作中,厌倦了无聊生活的瓦里奥在看了名叫《绅士怪盗奥尔登》的动画后突发奇想,制造了一台能够进入电视中的机器,进入动画中与奥尔

登争夺财宝。游戏中瓦里奥将会有宇宙装、艺术家装、博士装、闪电装、火龙装、船长装、恶魔装共7种变身,根据变身形态的不同,瓦里奥也会获得不同的能力,并利用这些能力与奥尔决斗一胜负。本作的舞台遍布豪华客轮、巨大博物馆、古代遗迹,玩家将要操纵瓦里奥取得沉睡的宝物,通过密布的机关、解开各种各样的谜题,还要使用触控笔画出不同的图案让瓦里奥变身。



魔法战争	FromSoftware	1月10日	★★★★☆
PS3	[eM] -eNCHANT arM-	角色扮演	UCG评分: -
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	文: 妙莲
7800日元	无对应周边		



本作是一年前X360同名游戏的移植版。X360版是次世代主机上的第一款日式角色扮演类游戏,其游戏画面即使在今天看来也有可取之处。游戏的故事发生在科技和魔法并存的世界里,名为“哥雷姆”的召唤兽在世界上流行。召唤兽也是游戏的最大特色,不但性能各异、数量繁多,而且能作为同伴加入。

PS3版并非简单的移植,它不但对原内容进行重新调整,还追加了包括30种召唤兽、

18分钟新剧情在内的大量新要素。此外还增加了全新的事件,引入了全新的系统,画面上也有较大变化。但PS3版出现了X360版所没有的BUG,严重影响了游戏进程,实在是天大的遗憾。



世界树迷宫	Atlus	1月18日	★★★★☆
NDS	世界树の迷宮	角色扮演	UCG评分: 23
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	文: 晴天
4980日元	无对应周边		



游戏最大的特色就是使用“第一人称”的视角来探索迷宫,结合NDS的触摸屏功能,玩家还可以自己动手绘制地图来帮助自己快速攻略迷宫的各个阶层。游戏的战斗方式与《勇者斗恶龙》系列“类似,即只能看到敌人,而在面对强大的BOSS时,配合上出色的背景音乐,战斗的紧迫感十足。虽然游戏上手比较容易,但是初期的

难度可能会让很多新手玩家望而却步,并且本作绝对是“速攻者”的噩梦,只有根据自己的实力循序渐进,用收集到的材料打造出强力的装备才能探索更深处的迷宫,因此每突破一个阶层都会给人很大的成就感,属于典型的慢热型作品。



.hack//G.U. Vol.3 遭袭之患		NBGI	1月18日	★★★★☆
PS2	.hack//G.U. Vol.3 歩くような運まで	1人	日文	UCG评分: 25
6800日元	对应玩家年龄: 全年龄	无对应周边	日文	文: 玛娜

PlayStation-2



本作是《.hack//G.U.》系列“三部曲”的最终作，之前所留下的一切谜题都在本作中得到了解释，是所有玩过前两作的玩家绝对不能错过的最终解谜。在本作中，最后的第四觉醒模式“鬼神觉醒”被开启；前两作中没有加入的重要角色也终于加入我方。另外，系统与画面上也可以说是对前两作的进化和补充，景物描绘方面也有了很大的进步；对于之前略显单调的迷宫也有所补充，新加的遗迹、森林等迷宫的设计极具亮点，不管是隐藏迷宫的探索、特殊武器的升级、工会改造、人物培养还是小游戏等各方面都具备充分的耐玩性，可惜稍显仓促的结局是本作最不完美的地方。



三国志大战DS		SEGA	1月25日	★★★★☆
NDS	三国志大战DS	1~2人	日文	UCG评分: 22
5980日元	对应玩家年龄: 12岁以上	对应Wi-Fi联机	日文	文: 灰云



本作是SEGA出品的人气街机卡片游戏《三国志大战》的移植版，游戏以丰富多变的战略要素和大量著名画师绘制的精美卡片为卖点。本作充分利用到了掌机便携的性能以及Wi-Fi网络通信，使玩家能够更加方便地与其他玩家对战和交流。游戏中的卡片多达302张，玩家见到那些耳熟能详的三国人物会有焕然一新的感觉。除了街机版中的卡片外，本作还收录了全新的原创卡片。游戏进行时，玩家需要将主机横过来放置，并使用触控笔移动卡片。利用NDS的触控功能，玩家可以更直观地移动卡片指挥部队，洞察战机，施展兵法与计略，感受左右战局的魅力。



愿望之屋 天使的记忆		Nintendo	1月25日	★★★★☆
NDS	ウッシュルーム 天使の記憶	1人	日文	UCG评分: 一
4800日元	对应玩家年龄: 全年龄	无对应周边	日文	文: 玛娜



本作是由曾开发过《异色代码 双重记忆》的制作小组推出的一款原创文字冒险新作，本作以1979年的洛杉矶近郊为舞台，采取了充满漫画风格的表现手法，给整个游戏都营造出了一种悬疑气氛。本作的主人公原来曾是一个刑警，现在正担任推销员，为了寻找失踪的朋友，他进入了在神秘传闻中拥有一间“愿望之屋”的达斯

克旅馆，并展开了一系列有关事实真相的调查。与《异色代码 双重记忆》相似，本作也从各种方面利用了NDS的特性，不仅要利用NDS竖放，像阅读小说一样展开游戏，还要通过NDS的触摸屏、麦克风、上下屏等诸多特点解答许多创意新奇的谜题。



偶像大师 THE IDOLM@STER		NBGI	1月25日	★★★★☆
X360	THE IDOLM@STER	1人	日文	UCG评分: 24
6800日元	对应玩家年龄: 15岁以上	无对应周边	日文	文: 纱迦



本作是街机同名游戏的移植版。街机版是由NBGI耗时三年打造的大作，推出后因其题材新颖、玩法独特，迅速走红日本街机市场，由泷风俊之(代表作:《飞跃巅峰》、《露娜》、《蓝宝石之谜》)担当的人设也备受好评。

在游戏中玩家要扮演一位初出茅庐的制作人，目的是将旗下的十名美少女偶像培养为天王巨星。游戏类型为模拟育成，玩家要通过沉迷你游戏来提升女孩们的各种能力，同时还要注意通过日常生活中的交流来拉近关系。此外还要不断参加试演

会来提高人气和影响力，街机版支持日本全国联网对战，对玩家的能力、战术和临场发挥都有很高的要求，其对抗性之强不亚于格斗游戏。而美少女偶像们载歌载舞的表演是游戏的最大魅力，音乐和舞蹈均由专业人士指导，玩家还可以为她们设计各具特色的服饰。

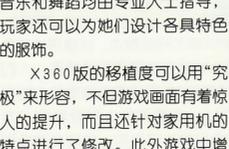


吸血鬼之雨		AQ INTERACTIVE	1月25日	★★★★☆
X360	Vampire's Rain	1人	日文	UCG评分: 17
7300日元	对应玩家年龄: 18岁以上	无对应周边	日文	文: ACE飞行员



或许日本厂商Artoon小到你们几乎没有听过它的名字，不过Artoon次世代的行动步伐却已经大大领先于日本诸多大厂，《吸血鬼之雨》就是它的拳头产品之一。在本作中，玩家将扮演特种部队成员John Lloyd，奉命前往被夜行吸血鬼控制的美国小镇，并对这帮怪物实施打击。故事背景听起来还比较有趣，游戏形式几乎完全拷贝《分裂细胞》。游戏在操作方面无比生硬，如此简单的画面还不能保证画面的流畅。

这实在让人替厂商感到脸红。游戏的难度设计更是业余，如果不采取偷袭，游戏中的吸血鬼个个都能轻松要了你的小命。游戏没有友善的提示，玩起来真是受罪。

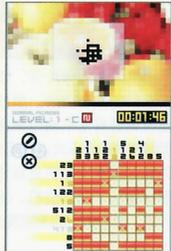
▲游戏最多可以同时辅导三位偶像。



X360版的移植度可以用“究极”来形容，不但游戏画面有着惊人的提升，而且还针对家用机的特点进行了修改。此外游戏中增加了一名全新的角色星井美希，还增加了6首动听的原创歌曲，服饰的数量也大幅上升。X360版支持Xbox LIVE对战，令全世界玩家均可体会到街机版的对抗性。此外每个月官方都会通过网络提供新的服饰下载，目前官方仍在不断更新中。

绘图方块 DS	Nintendo/Jupiter	1月25日	★★★★☆
<b>NDS</b>	ピクソス DS 1-2人 3800日元	对应玩家年龄: 全年龄 对应手柄: Wi-Fi联机	日版 UCG评分: 一 文: 猪风

本作是一款数字解谜游戏，你要根据上方和左边框外数字的提示，来确认框内的方格分布情况，并用触控笔或按键操作将其绘制出来，最后组成像素图案。在游戏的主要模式中，收录了300道以上的题目，并在难度上涵盖了初学者到上级者等各种难度。游戏的模式十分丰富。在“每日一练”中，你可以进行连续解答，寻找错误和记忆力考验等多种游戏方式。而在“我的问题模式”中，你可以自己绘制图案，保存后让游戏来将其转变成方块谜题，在今后进行解谜。此外你还可以通过无线通信方式来和朋友互相交换问题，或是进行最多6人的对战，来比拼解谜的速度。

## 二月 FEBRUARY

**2月1日** 东京游戏展举办单位CESA宣布TGS 2007的举办时间将从往年的3天增加到4天，延长的一天时间是将原本只有一天的业内展出日延长到两天。

**2月9日** 索尼电影副主席 Yair Landau 透露，索尼电影正在拍摄《潜龙谍影》，而且可能会把索尼网络娱乐运营的网游《无尽的任务》搬上银幕。

**2月上旬** 欧洲众多零售商反映：PS3的订购情况非常火爆，Woolworths公司表示他们的所有分店每隔20秒就有一台PS3被订走。

**2月上旬** 澳大利亚零售商 Game Crazy 提前披露了精英版 X360 的消息。

**2月12日** SCEE 宣布前50万名购买PS3的欧洲玩家将获赠一张蓝光版《007 皇家赌场》，购

买者只要在PLAYSTATION Network上用自己的主机注册即可获得该光碟。

**2月16日** 由日本街机业协会 A O U 举办的“AOU2007街机展”在千叶幕张会展中心召开，《铁拳6》、《寂静岭 街机版》等新作首次公开实际游戏画面，Square Enix 也展出了街机版《勇者斗恶龙 怪物篇 战斗之路》。

**2月中旬** 三上真司、稻叶敦志、神谷英树等原“四叶草”工作室灵魂人物宣布成立独立游戏制作室 SEEDS，该公司成立初期共有51名员工，总部位于大阪，社长为稻叶敦志。该公司同时宣布其正在进行大规模招聘，希望能够“寻找更多的种子加入我们”。



<b>DIARIO</b>	重生之月 传奇	Idea Factory	2月8日	★★★★☆
<b>X360</b>	DIARIO REBIRTH MOON LEGEND 1人 18800日元	策略角色扮演 原 全年龄 无对应周边	日版 UCG评分: 一 文: 邪魔天使	

本作是原PS2版的移植版本，故事讲述的是在大陆的边境小村附近发现了古代遗迹，人们用这些被称为“方块”的古代遗迹制造强大的兵器，而主人公从一个濒死的人那里得到了方块，从此他的命运发生了改变。游戏具有典型的F风格，人设精美、世界观引人入胜，在系统方面还是运用传统的合成要素，从而制造出道具和装备。针对X360的网络功能，玩家可以到Xbox LIVE上将自己培养的角色资料上传从而参加许多排名，除此之外游戏中的背景音乐也可以下载，从Xbox LIVE上下载更多的曲目然后将其设定为背景音乐，这也让游戏更加有趣，另外还能下载支线任务。




## ACE 飞行员2007年度十佳游戏

- ◆ 使命召唤4 现代战争
- ◆ 战神II
- ◆ 未知海域 德雷克的宝藏
- ◆ 魂斗罗4
- ◆ 忍者龙剑传Σ
- ◆ 生化奇兵
- ◆ 生化危机4 Wii版
- ◆ 世界街头赛车4
- ◆ 恶魔城X 编年史
- ◆ 刺客信条

**年度感言** 我对这十大游戏的定义并不是表示这10个游戏都是最好的，确切的说这10部作品给我留下的印象最为深刻，由于其中的几部作品自己在杂志上都做了攻略，所以对它们的感情只能用厚重来形容。有人告诉我《生化奇兵》包容了一种“颓废美”，这是《辐射》精神的最佳传承，或许你会觉得其中有些带有一些病态的情绪让你难以接受，不过我个人就非常欣赏这种情绪，能够准确地完整地表达出“颓废美”的情绪，这不是一般游戏能够做到的，稍微拿捏不得当就会变成恶心和变态。另外，在2007年，我电脑中惟一保留的一段游戏预告片就是《生化危机5》。



<b>光骑圣约</b>	ルミナスアーク	MMV	2月8日	★★★★☆
<b>NDS</b>	1-2人 4800日元	策略角色扮演 原 全年龄 对应Wi-Fi无线联机功能	日版 UCG评分: 一 文: 晴天	

游戏的操作方式充分利用到了NDS的触摸屏功能，无论是选择指令和目标都可以向触控笔来完成。战斗中除了从不同的方向对敌人发动攻击有伤害补正外，消灭敌人还可以累积角色的“必杀槽”，用以发动威力巨大的必杀技和“连携攻击”。“属性”同样是影响战局的主要因素，不但角色间属性的“相生相克”会影响攻击和回复的效果，在战场中处于自己有利的属性还能获得能力提升或属性攻击的伤害加成。全新的“咒言炼成系统”允许玩家通过鉴定、合成等方式组合出全新的装备和道具，甚至还有“交谈”等环节来提升角色间的好感度，以便在战斗中获得同伴的支援效果。




<b>VR战士5</b>	<b>SEGA</b>	<b>2月8日</b>	<b>★★★★☆</b>
<b>PS3</b>	Virtua Fighter 5 1~2人 7800日元	对应玩家年龄: 13岁以上 对应用专用格斗杆	格斗 UGC评分: 27 文: 胜负师



3D格斗游戏鼻祖的又一次进化，而次世代家用机移植版本的画面表现让人十分满意，人物的动作、衣物的质感、景色的细腻程度以及水的动态表现都展现了次世代应有的水准。除了对经典角色进行了必要的调整，本作中还增加了小个子摔角手埃尔夫布雷兹和猴拳少女艾琳两名全新角色，并将由4代开创的个性换装系统进一步发扬光大。游戏在基本系统方面有不小的变化，强化了移动要素，增加了侧面受创的情况，并修正了投技的特性，玩家在战术方面需要对这些新系统有一定的适应过程，而游戏中收录的全角色精彩对局会给予玩家一定的帮助。新增要素中的一大亮点是在格斗游戏中第一次引入了现场解说的概念，而从实际效果来看，激情洋溢的解说的确增强了玩家的投入度，让格斗游戏向竞技方向进一步靠拢。另外，游戏存在读盘时间较长、练习模式不如前作细致、大受好评的课题训练没有保留、针对单人的QUEST模式内容欠丰富等缺点，当然这些只是白璧微瑕。本作于2007年12月6日推出了X360版，主要卖点是增加了网络对战功能，只是因为网络延迟以及设计



▲《VR战士5》的格斗感觉硬朗，充满了爽快感。

方面的不成熟，网战功能未获好评。不过就画面、帧数等各方面表现来看，与PS3版并无差异，格斗游戏爱好者可视情况选择需要的版本。

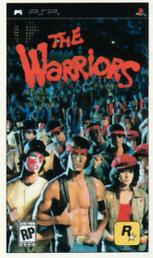
<b>瑞奇与叮当 5</b>	<b>SCEA</b>	<b>2月13日</b>	<b>★★★★☆</b>
<b>PSP</b>	Ratchet & Clank: Size Matters 1人 39.99美元	对应玩家年龄: 全年龄 支持Wi-Fi网络对战	平台动作 UGC评分: 21 文: 火云



这是以精美的画面、诙谐幽默的剧情以及激烈火爆的战斗闻名的《瑞奇与叮当》系列在PSP平台的正统续作。瑞奇与叮当这对活宝本次带给玩家的是一部英雄救美的搞笑演出。游戏的战斗继承了系列激烈火爆的风格，战斗中玩家可以在近战格斗和远距离射击武器之间随意进行切换，而角色扮演游戏中武器升级等基本元素也被完整保留。本作的护甲系统也在原作的基础上作出了进化，玩家可以将在游戏过程中收集的护甲部件不断变化组合并开发出新的隐藏装备。瑞奇的老搭档叮当在本作中将不只是一味地充当配角，游戏中专门设计了许多以叮当为主的任务与关卡。



<b>战士帮</b>	<b>Rockstar</b>	<b>2月12日</b>	<b>★★★★☆</b>
<b>PSP</b>	The Warriors 1~2人 19.99美元	对应玩家年龄: 17岁以上 无对应周边	动作 UGC评分: - 文: 星夜



本作是2005年PS2同名游戏的移植版，根据1979年Walter Hill的经典黑帮电影改编，为电影中的人物和事件增加了大量的背景故事。游戏讲述Gramercy Riffs黑帮的老大Cyrus提出统一纽约所有黑帮的构想，试图建立一个共有6万成员的超级大帮派，人数达到纽约警察的3倍，从而真正地统治纽约。本作共有20多个剧情相关的任务，玩家陆续扮演9名主要人物，游戏主流程为12小时左右。任务的执行过程就像老式格斗过关型街机游戏，可以用强弱攻击



招式的组合形成一定的连续技，破坏场景中的一些地方可以得到武器，不过没有枪械。战斗系统很简单，不过由于同屏人数相当多，提高了打斗的快感。

<b>幽灵骑士</b>	<b>2K Games</b>	<b>2月13日</b>	<b>★★★★☆</b>
<b>PS2</b>	Ghost Rider 1人 49.99美元	对应玩家年龄: 16岁以上 对应用种为PS2与PSP	动作 UGC评分: - 文: ACE 飞行员



由同名漫画改编成电影后几乎在相同时间内被搬到了家用机平台上。游戏与奥斯卡影帝尼古拉斯·凯奇演绎的电影没有什么联系，完全是独立的剧情。游戏在很大程度上借鉴了大红大紫的《战神》，系统几乎与其相同。主角幽灵骑士不但可以用手中的链条进行攻击，而且他还装备了枪械武器用于远战，这样又让人立刻联想到《鬼泣》系列。游戏同样能够通过升级强化主角的各项能力，并且效果非常惊人。可以说通过升级，游戏的难度将大大降低，到最后主角强大到完全可以秒杀一切敌人和BOSS。虽然这样破坏了游戏的平衡性，不过倒也别有一番趣味。



<b>死神 BLEACH DS 2nd 黑衣仆从的镇魂歌</b>	<b>SEGA</b>	<b>2月16日</b>	<b>★★★★☆</b>
<b>NDS</b>	BLEACH DS 2nd 黑衣仆从の镇魂歌 1~4人 4980日元	对应玩家年龄: 全年龄 支持Wi-Fi网络对战	格斗 UGC评分: - 文: D·S



本作的原创剧情由漫画原作者久保带人亲自监修，时间背景设定在五番队长蓝染叛变后不久的尸魂界。与同在NDS平台上推出的前作《驰骋苍天的命运》一样，本作中玩家可以利用按键或触摸屏使用灵符道具，并发动各种华丽的必杀技，其招牌设定“万解”在演出效果及威力上也得以强化。此外，游戏中还加入了一些新人物，如浦原喜助和斑目一角等原著中的高人气角色，并追加了一个与上位大虚对战的全新模式。另外，本作中的Wi-Fi对战系统增添了许多新元素，如与朋友连续对战的“连战机能”及互发信息的“留言板机能”，甚至还可以下载到特殊数据来参加官方比赛。



<b>莱顿教授与不可思议的小镇</b>	<b>Level-5</b>	<b>2月15日</b>	★★★★☆
<b>NDS</b>	レイトン教授と不可思議な町	文字冒险	UCG评分: 23
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	美版	文: 玛丽
4800日元	支持Wi-Fi网络对战	日文	



本作是一款风格相当清新的冒险游戏，故事以公元19世纪的英国为背景，玩家扮演的是知名的考古学家莱顿教授，和他的助手受邀到一个充满谜团、居民极其热爱益智谜题的神秘城镇协助调查遗事件，寻找传说中代表着财富和智慧的“黄金果实”。整个游戏的风格充满了复古的欧米卡通感，加上穿插其中的互动式卡通风格动画，在诸多的文字冒险游戏中非常独特。游戏以文字冒险为主线情节，并在主线中插入了大量需要玩家解答的益智谜题，无论是解谜场面还是对话，这些以“脑筋急转弯”为代表的众多经典益智谜题都会出现，相当考验玩家的智商，足以让人沉迷其中无法自拔。



<b>宿命传说2</b>	<b>NBGI</b>	<b>2月15日</b>	★★★★☆
<b>PSP</b>	テイゼス オブ デスティニー2	角色扮演	UCG评分: 21
1人	对应玩家年龄: 全年龄	美版	文: 邪魔天使
4800日元	无对应周边	日文	



本作是将2002年在PS2上推出的作品移植到PSP上的经典角色扮演游戏，细腻的画面、紧凑的剧情、精美的动画、激烈而爽快的战斗系统，这些都毫不缩水地完全移植。PSP版在原有基础上还添加了画廊模式、新的秘奥义插图等新内容。游戏的画面也变成了PSP的16:9宽屏显示，在战斗时视野更宽，从而能够更好地把握战局。另外，以前PS2版的秘技在本作中依旧适用，比如不爆发秘奥义等，这些内容的保留也让老玩家在游玩时重温当时的感动和快感。



而新玩家也能从中找到更多的乐趣。游戏中依旧能看到前作《宿命传说》的角色，还能在隐藏迷宫里与其战斗。

<b>索尼克与秘密戒指</b>	<b>SEGA</b>	<b>2月20日</b>	★★★★☆
<b>Wii</b>	Sonic and the Secret Rings	平台动作	UCG评分: 23
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	美版	文: 纱姬
29.99美元	无对应周边	日文	



大名鼎鼎的索尼克这次的舞台是神秘的天方夜谭世界。索尼克接到了从天方夜谭发出的求救，为了打倒企图消除文字将书本的世界抹去的魔神，必须收集齐隐藏在书中的7枚戒指。在游戏中玩家可以用Wii手柄的动作支援自动奔跑的索尼克前进，以往与巨大敌人的BOSS战也依然健在。只要通过关卡提升等级，就可以让索尼克学会新的动作技能，其中还包含了强化攻击力、提升移动力等各种不同的效果，所学到的技能也能够按照自己的喜好随时设定。此外游戏中也准备了最多可让4人参加的聚会模式，共有多达40种以上的聚会游戏可以用来对战，绝对可以让众人嬉然同乐。



<b>除暴战警</b>	<b>Microsoft</b>	<b>2月20日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	Crackdown	动作	UCG评分: 22
1-2人	对应玩家年龄: 17岁以上	美版	文: 多边形
59.99美元	无对应周边	日文	



“GTA”系列在PS2时代的成功令人咋舌，究其成功因素，应该就是其游戏核心——全开放世界、几乎无限制的行动自由度的成功。而《除暴战警》要带给玩家的就是一个次世代版的“开放世界”游戏。领袖这款游戏开发的，更是开创了“GTA”系列的大卫·琼斯，尽管他没有参与真正开始成功的《GTA III》的开发。

玩家在游戏中扮演的是一位能力超强的“除暴战警”，而不是黑社会的痞子。当然，主角可以不惜一切手段来完成任务（否则游戏玩法怎么可能自由得起来）。主角所能够自由行动的这个城市，在画面上可以说是真正具有着次世代水准，不论是室外，还是室内场景，而且游戏中的爆炸效果也同样“次世代”。华丽只是外表，而《除暴战警》真正做到了让玩家在这个华丽的城市中探索时会觉得乐在其中。因为依托“超能力”，主角可以在城市中恣意地“上窜下跳”，这使得游戏过程有别于以往的其他类似游戏，变得有趣，也让这个城市的探索具有不一般的深度。成长要素是本作的重点之一，随着主角能力的成长，当他开始能够把汽车踢飞时，游戏玩法也得以进化。




<b>NBA 街头篮球 主场</b>	<b>EA</b>	<b>2月20日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	NBA Street Homecourt	体育	UCG评分: 24
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	美版	文: 炎魂士
59.99美元	对应机型为 PS3 及 X360	日文	



这款游戏的最大特点就在于对街头篮球华丽球技的夸张描写，可谓突破传统。玩家不仅可以在游戏中使出各种常见的控球技巧，还可以与队友合作上演极具观赏性的多重灌篮。各种各样的空中接力传球以及连续多重灌篮的大魄力特写可以让玩家获得极大的成就感和爽快感。游戏中特别为街头篮球的特点而设置的“GAMEBREAK”系统更是让这款运动类游戏的策略性得到进一步提升。玩家的队伍还有机会与大量来自NBA的一线职业球员以及六名WNBA女性球员交手，通过赢得比赛还可以获得一些特殊的比赛场地，游戏中鞋也将成为丰富的球衣和球鞋也将成为玩家的收集对象。




本作的缺点主要在于能够提供玩家探索的内容略显单薄，二人合作模式也并不是很有趣，但本作仍称得上是玩法创新的优秀“开放世界”式游戏。另外很多玩家购买本作的主要原因恐怕是因为游戏附赠的《光环3》限期多人对战测试许可，后者那极具号召性的魅力一度令本作“洛阳纸贵”。

怪物猎人 携带版 2nd	Capcom	2月22日	★★★★★
モンスターハンターポータブル 2nd	Capcom	2月22日	★★★★★
1~4人	对应玩家年龄: 15岁以上	日文	动作
4800日元	无对应周边	UCG评分: 29	文: 0·S



虽然本作在形式上看仅是从PS2版《怪物猎人2 dos》移植而来的“缩水版”，但精简后的系统及更有人性化的改良反而使其焕发出了更加靓丽的光彩，而掌机的便携性则将“携带版”这个标题表现得淋漓尽致，简便有趣的联机组队“猎人旋风”在2007年里迈上了一个新的高度。在游戏中，玩家扮演的角色是一名因遭受怪物（轰龙）袭击而失忆的年轻猎人，我们将见证其由无名小卒到狩猎英雄的全部过程。游戏并没有职业的概念，角色的特性由十一种不同的武器决定，但大体上依然可分为“剑士”与“枪手”两种不



同类别。此外，本作也同样没有等级概念，所谓的“猎人等级（HR）”代表着更多只是战绩而非能力，角色的所有能力均来自于其装备的防具和武器，以及玩家自身的操作技巧。游戏共有8个大地图及3个小地图供玩家遨游，怪物种类则有近90种之多，各种地形、怪物、状态及技能的种类搭配交织成了一道立体生态圈，足以令人沉浸其中不能自拔。游戏的进行方式是以任务制逐步推进的，其“组队打怪—完成任务—收集素材—获取资金—打造装备”的过程具有明显的网游元素，但在对付怪物时却又极其强调临敌经验与操作反应，这种二合一的乐趣无疑是“《怪物猎人》系列”的招牌特色。

火焰之纹章 晓之女神	Nintendo	2月22日	★★★★★
ファイアーエムブレム 暁の女神	Nintendo	2月22日	★★★★★
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	策略角色扮演
8798日元	无对应周边	UCG评分: 27	文: 羽城天使



本作是“《火焰之纹章》系列”的第十作，也是Wii主机上少有的传统游戏大作。因为是十分传统的游戏，所以Wii的特点并没有发挥出来。虽然引擎还是延用前作《苍炎之轨迹》的，但画面表现力上却大大超越了前作。比如，每个重要人物都有自己独特的人物造型和转职后的造型，战斗时人物的动作更加流畅丰富，使得战斗动画大大增加了可视性。当然该游戏最大的特点是它的突破性，它一改以前作品的常规，所以使得很多按照常理来揣测该游戏的玩家，到了后期都多少得到了意外的惊喜。比如剧情，以往作品到了中期便可以猜出后期的走向，但这一作越到后期剧情的进展总是让玩家大吃一惊，再加上绝妙的剧情演出效果，使得很多情节都有着电影大片般的震撼力。在战略方面，该作的难度并没有为难玩家，但这是建立在通关几次后的情况下而得出的结论。因为一些新的系统，一些新的人物培养要素，以及更重要的是新关卡的排布和战术，使得就算是老手在第一次接触其时也无法按照以



▲虽然游戏画面进化不多，但战斗细节方面加强了不少。

前的经验来攻关。虽然《晓之女神》可能算不上是系列最强的一作，虽然这一作还是有非常多不可回避的硬伤，但它绝对是该系列现阶段最妙的一作。表面上还是那副老皮囊，但其中却已是别有洞天，这正是这一作的“妙”之所在。

火影忍者 NARUTO 疾风传 豪气忍者大战! EX	TakaraTomy	2月22日	★★★★☆
NARUTO -ナルト- 疾風伝 豪気忍者大戦! EX	TakaraTomy	2月22日	★★★★☆
1~4人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	格斗
6800日元	对应 Wii 经典手柄和 NGC 手柄	UCG评分: -	文: 铭风



以动画《火影忍者 疾风传》为蓝本改编而来的3D对战格斗游戏，游戏中将有大量的漫画中的角色登场。战斗中角色的操作完全活用Wii的遥控手柄，往特定的方向晃动遥控手柄并配合按键可轻松使出攻击并进行连击。使用必杀奥义时，屏幕上会出现指示，按照指示拿着遥控手柄摆出特定的姿势，模拟出原作中施放奥义时的姿势，才能顺利使出威力强大的必杀奥义。当然，游戏也支持传统手柄和NGC手柄，嫌麻烦的人可选择普通



的操作。战斗时除了用招数给予对方打击外，也要巧妙地运用关卡中的各种机关。游戏支持2人或4人进行对战，只要你拥有足够的手柄就可爽快地对战了。

## D·S 2007年度十佳游戏

- ◆ 怪物猎人 携带版 2nd
- ◆ 生化危机 4 Wii版
- ◆ 危机之源 最终幻想VII
- ◆ 战神 II
- ◆ DJ MAX 2
- ◆ 超级机器人大战 原创世纪合集
- ◆ 战国无双 2 猛将传
- ◆ 世界足球 胜利十一人 2008
- ◆ 真·三国无双 5
- ◆ 式神之城III



**年度感言** 今年对我个人而言是充实的一年，不但最喜欢的三大系列（《无双》、《WE》、《机战》）都有正统新作推出，还找到了“猎人集会所”这样一个新组织，真的是越来越感到时间不够用了。不过相比这些新游戏而言，今年我在重温老游戏上花掉的时间也不少：《恶魔城X 月下夜想曲》、《生化危机0》、《生化危机 复刻版》、《机战MX》……按Gouki的话说，这叫“还债”。好吧，作为一个被游戏奴役的杨白劳其实也算是幸福的，不过这债务像滚雪球一样越来越大，真不知何年何月才是尽头……2008年，希望我能跑得游戏的CPI。

## 三月 MARCH

**3月2日** SCEI宣布已经与Immersion公司达成协议,今后这家研发振动技术的公司将会为PS系列产品设计其专利振动技术,这里所说的“PS系列产品”其实就是PS3。据报道索尼为了让Immersion为PS3设计振动六轴手柄而支付了2250万美元。

**3月5日** SCE全球制作室总裁菲尔·哈里森在2007游戏开发者大会(GDC 2007)上发表基调演讲,宣布游戏将会进入“游戏3.0”时代,即让玩家投入网络世界自己创造新的娱乐内容。哈里森透露北美的50万PS3用户注册了网络服务。作为“游戏3.0”时代的标志,哈里森公布了PS3的“HOME”网络服务,这是一个虚拟世界型网络社区,将会免费提供服务,通过广告和道具销售等方式盈利。



**3月5日** 索尼在GDC中首次内部演示了PS3大作《杀戮地带2》的实际游戏画面。

**3月6日** GDC主办方CMP Technology与IDG宣布将于8月27~29日期间在中国上海举办首届中国GDC。

**3月9日** 在由游戏开发者们评选的“游戏开发者选择奖”中,《战争机器》以绝对优势成为最大赢家。

**3月12日** IBM宣布65纳米CELL处理器已经投产,PS3很快就会使用65纳米的CELL芯片。

**3月19日** Capcom宣布原定PS3独占的《鬼泣4》也将会推出X360版,导致数万玩家联名抗议。

**3月中旬** 微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔

透露微软已经着手开发下一代游戏机,该主机预计将于2011年期间推出,而X360的生命周期将延续至2012年。

**3月23日** PS3在欧洲上市,首周末销量达60



万台,软硬件销量比例达1.65:1。同日还发生了索尼向伦敦官方发现场所有排队者赠送46寸液晶

电视、微软大闹法国PS3首发现场等轶事。

**3月28日** 微软正式宣布将于4月末推出带有120GB硬盘的黑色精英版X360,售价479.99美元。

**3月30日** 在愚人节即将来临之际,世嘉与任天堂宣布马里奥与索尼克将握手言和,在北京奥运会赛场上一起高低。

**3月30日** 《GTA IV》首支预告片正式公开。

### 超级机器人大战W Banpresto 3月1日 ★★★★★

**NDS** スーパーロボット大戦W 策略角色扮演 1人 对应玩家年龄:全年龄 日版 UCG评分:24  
5800日元 无对应周边 文:炎骑士



由于本作是NDS平台上的第一款(机战)作品,所以带有明显的试验性质。游戏中的系统针对以往系列游戏中出现的多重连击设定进行了强化,不仅可以使格斗兵器对复数敌机发动攻击,还可以在满足驾驶员特定技能以及机体特定武器的前提下使用射击系兵器攻击复数敌人。在参战作品方面,《宇宙骑士》和《机动战士

高达SEED MSV》属于首次在“机战”系列中登场。作为一款掌机平台的《机战》作品,本作拥有长于GBA平台系列前作的流程,耐玩度大增;相对较低的难易度也可以让更多初次接触《机战》的玩家轻松上手。没有活用NDS机能则算是本作的一大遗憾。



### 高达无双 NBGI 3月1日 ★★★★★

**PS3** ガンダム无双 动作 1~2人 对应玩家年龄:全年龄 日版 UCG评分:25  
7800日元 对应机种为PS3、X360 文:秒速



简单地说,把《真·三国无双》的人物换成《机动战士高达》中的机体,就构成了这款《高达无双》。本作是《无双》系列“在次世代上的第一款原创作品,游戏中收录了8部动画作品中的机体和角色。借助PS3的机能,游戏不但实现了大军压境的临场感受,而且拥有华丽的击打特效。游戏的主要内容分为官方模式和原创模式,官方模式是根据原作故事改编的,在里面可以看到原作中的各种经典剧

情。原创模式则是完全虚构的剧本,在里面6部作品的角色会进行混战。本作在8个月后又推出了X360版,X360版除了多收录英文语音外,游戏内容和PS3版没有区别。



### 行尸人 爽解! 找碴博物馆2 NBGI 3月1日 ★★★★★

**NDS** 右脑达人 爽解! まちがいのミュージアム2 益智 1~4人 对应玩家年龄:全年龄 日版 UCG评分:24  
3990日元 对应Wi-Fi联机 文:炎骑士



以锻炼人的判断力和观察力为游戏主旨的“找碴”题材游戏绝对是谋杀玩家时间的不二利器。本作特别针对前作中的一些不合理设定做出了调整,虽然游戏的难度略微下降,但可玩性和挑战度却不降反升。玩家不仅可以在爽解模式中逐步锻炼

自己的“找碴能力”,还可以在全解模式中将“找碴主义精神”发挥到极至。通过不断完善爽解模式中的关卡,玩家还可以逐渐获得具有各种不同作用的辅助道具。游戏本身还充分利用NDS所独有的触摸和麦克风机能,游戏中的相当一部分关卡需要运用NDS的这些机能才能顺利通过。多人联机模式还可以让玩家体会到单人模式中无法体会到的紧张和刺激。



### 纽约街头教父 偶像 EA 3月8日 ★★★★★

**X360** Def Jam: Icon 动作 1~2人 对应玩家年龄:17岁以上 美版 UCG评分:19  
59.99美元 对应机种为PS3、X360 文:星夜



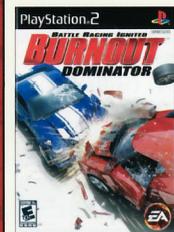
《纽约街头教父 偶像》是EA专门为嘻哈音乐迷们贴身打造的一款“音乐战斗游戏”,收录了大批知名嘻哈歌手,玩家也可以自己创建一名原创角色。在单人剧情模式中,玩家的目标是从无到有建立自己的音乐帝国,这就要求玩家用音乐来战斗。本作的战斗系统将搏击类游戏与音乐结合,战斗之前可以选择一首歌曲,战斗过程中也可以换歌,玩家随着旋律进行DJ操作,场景会随着音乐而跳动,甚至在激烈的音

乐中爆炸、崩塌、碎裂。玩家还可以将自己喜欢的MP3音乐导入到游戏中,游戏会侦测这些音乐的节拍,让场景根据其节奏而产生爆炸,不过PS3版并未收录该功能。



火爆狂飙 统治者	EA	3月6日	★★★★☆
----------	----	------	-------

<b>PS2</b>	Burnout Dominator	1-2人	对应玩家年龄: 10岁以上	美版	竞速	UCG评分: 21
						39.99美元



与同是EA出品的“《极品飞车》”系列不同,“《火爆狂飙》”系列以异常强调火爆、冲撞的风格在玩家群中树立起了一个另类的竞速游戏品牌。本作采用了全新的引擎制作,力图带给大家一次更加火爆的竞速体验。游戏中除了采用全新的各种风格的赛道外,对系列特色的加速系统“Burnout”进行了全新改良,连锁Burnout”系统将让玩家体验到前所未有的速度感与激情。本作中的每辆车都具有独立的特性,只有完全掌握它们的特性,才能更好的漂移、冲刺、取得比赛的胜利。本作在PS2及PSP两个平台同时登场,两个版本的内容几乎完全一致。

“《火爆狂飙》”系列以异常强调火爆、冲撞的风格在玩家群中树立起了一个另类的竞速游戏品牌。本作采用了全新的引擎制作,力图带给大家一次更加火爆的竞速体验。游戏中除了采用全新的各种风格的赛道外,对系列特色的加速系统“Burnout”进行了全新改良,连锁Burnout”系统将让玩家体验到前所未有的速度感与激情。本作中的每辆车都具有独立的特性,只有完全掌握它们的特性,才能更好的漂移、冲刺、取得比赛的胜利。本作在PS2及PSP两个平台同时登场,两个版本的内容几乎完全一致。



圣剑传说 玛娜英雄	Square Enix	3月8日	★★★★☆
-----------	-------------	------	-------

<b>NDS</b>	圣剑传说 ヒーローズ オブ マナ	1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	即时战略	UCG评分: 18
						4800日元



本作是“《圣剑传说》”系列在NDS平台上的最新作,故事发生在《圣剑传说3》的19年前,向大家讲述《圣剑传说3》中的一代英雄们的战斗历程。主人公罗杰是比丹王国的一名士兵,被派去前往兽人王国进行侦察任务。但是,随着一件奇怪事件的发生,为了查明隐藏在比丹王国背后的可怕秘密和阴谋,罗杰等人向母国摇起了反叛的大旗……本作采用了即时战略游戏方式,玩家需要通过采集资源、召唤怪物、击败敌人的方式进行游戏,并要根据战场情况进行即时指挥、命令。不过由于游戏没有很好利用NDS触摸屏的特点,导致即时战略的部分水准不佳,整体质量及销量也不尽人意。

本作是“《圣剑传说》”系列在NDS平台上的最新作,故事发生在《圣剑传说3》的19年前,向大家讲述《圣剑传说3》中的一代英雄们的战斗历程。主人公罗杰是比丹王国的一名士兵,被派去前往兽人王国进行侦察任务。但是,随着一件奇怪事件的发生,为了查明隐藏在比丹王国背后的可怕秘密和阴谋,罗杰等人向母国摇起了反叛的大旗……本作采用了即时战略游戏方式,玩家需要通过采集资源、召唤怪物、击败敌人的方式进行游戏,并要根据战场情况进行即时指挥、命令。不过由于游戏没有很好利用NDS触摸屏的特点,导致即时战略的部分水准不佳,整体质量及销量也不尽人意。



幽灵行动 尖峰战士2	Ubisoft	3月6日	★★★★☆
------------	---------	------	-------

<b>X360</b>	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	多人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	动作射击	UCG评分: 25
						59.99美元



这是一款相当出色的以反恐为题材的动作射击游戏。游戏中向玩家们展现了一个非常真实的高科技反恐小队,各种武器装备以及作战方式都显得相当专业。而在上一作表现并不突出的小队指令系统在这一作中得到了很好的强化,并且在战斗中会觉得非常有用。电脑的AI也比上一作要有所提高,特别是到了后期,很多敌人都会非常狡猾,相当不好对付。游戏对战场的刻画也比较到位,非常真实地展现出了各种规模反恐行动的特点。游戏中会遭遇很多不同等级的冲突,然而无论你碰到的是大是小,作战时的气氛都非常棒,在很多地方还会出现相当出色的剧情,代入感强烈。

这是一款相当出色的以反恐为题材的动作射击游戏。游戏中向玩家们展现了一个非常真实的高科技反恐小队,各种武器装备以及作战方式都显得相当专业。而在上一作表现并不突出的小队指令系统在这一作中得到了很好的强化,并且在战斗中会觉得非常有用。电脑的AI也比上一作要有所提高,特别是到了后期,很多敌人都会非常狡猾,相当不好对付。游戏对战场的刻画也比较到位,非常真实地展现出了各种规模反恐行动的特点。游戏中会遭遇很多不同等级的冲突,然而无论你碰到的是大是小,作战时的气氛都非常棒,在很多地方还会出现相当出色的剧情,代入感强烈。



战神 II	SCEA	3月13日	★★★★★
-------	------	-------	-------

<b>PS2</b>	God of War II	1人	对应玩家年龄: 17岁以上	美版	动作	UCG评分: 30
						49.99美元



本作在剧情上紧密衔接前作。已经成为奥林匹斯新战神的奎托斯并不甘心清闲地坐在宝座上,光复斯巴达人的荣耀就像一团烈火永远在他心中燃烧。然而他的种种行为已经亵渎了宙斯的最高神权,本作将沿着奎托斯反抗宙斯的道路展开一场场波澜壮阔的战斗。为了适应更广泛的玩家群体,《战神II》在流程方面弱化了解谜部分,强化了战斗部分,游戏的节奏被大大强化,打击手感也比前作有了进一步的改善。在战斗方面,游戏增加了诸多全新的打击技巧,更复杂、更华丽的QTE表演使得游戏的娱乐性与观赏性倍增,许多场面史诗般的演绎已经远远超越了人们对PS2机能的理解。前作中被玩家抱怨最多的就是BOSS战太少,而在《战神II》中的BOSS战一下猛增到10场。特别是游戏最后与命运三女神的连续战斗,以及最终和宙斯的父子之战将整个游戏推向了史无前例的高潮。在PS2晚期能够迎如此巨作是每位玩家的福气。当然,《战神II》并非完美无缺的,它的主要问题在于重复游戏性比较低,你想要感受空前震撼恐怕只有在一周目才行,虽然游戏为二周目设置了许多夸张的超级宝物,不过整体娱乐性还是不足。游戏最后向我们揭示了奎托斯反叛奥林匹斯的战斗才刚刚开始,他将与大地之母盖亚联手对抗宙斯,这一结局令人意犹未尽。



▲本作中的BOSS战设计令人印象非常深刻,战斗的爽快感是前所未有的。



VR网球3	SEGA	3月8日	★★★★☆
-------	------	------	-------

<b>PS3</b>	Power Smash 3	1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	体育	UCG评分: 22
						7329日元



“《VR网球》”系列是SEGA在街机鼎盛时期所创造的一系列拟真的游戏,代表着最高的品质,而《VR网球》系列同样如此。本作距离前作,相隔了整整五年,画面方面的进步比较大,尤其是背景。而最关键的对网球的竞技的还原度与操作的流畅性方面,仍与前作一样优秀,不过熟悉前作的玩家,可能会发现本作与前作在玩法上没有多少创新,此外PS3版不能对应网络对战,这对于竞技游戏来说是很遗憾的。有趣的迷你游戏是前作的一大特色,本作又增加了不少全新迷你游戏。而主要玩法“职业模式”做了很大的强化,玩家将创造自己的角色,然后一步一步地从训练开始直到走向冠军。

“《VR网球》”系列是SEGA在街机鼎盛时期所创造的一系列拟真的游戏,代表着最高的品质,而《VR网球》系列同样如此。本作距离前作,相隔了整整五年,画面方面的进步比较大,尤其是背景。而最关键的对网球的竞技的还原度与操作的流畅性方面,仍与前作一样优秀,不过熟悉前作的玩家,可能会发现本作与前作在玩法上没有多少创新,此外PS3版不能对应网络对战,这对于竞技游戏来说是很遗憾的。有趣的迷你游戏是前作的一大特色,本作又增加了不少全新迷你游戏。而主要玩法“职业模式”做了很大的强化,玩家将创造自己的角色,然后一步一步地从训练开始直到走向冠军。



## 使命召唤 通往胜利之路 Activision 3月13日 ★★★★★

**PSP** Call of Duty: Roads to Victory  
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 21  
39.99 美元 无对应周边 文: 火云



在家用机平台拥有极高人气的《使命召唤》系列”终于在PSP平台上亮相。本作的故事背景依然是大家熟悉的第二次世界大战，本次玩家将扮演美军82空降师步兵、加拿大第1军狙击手以及英国空降兵突击队队员等3个兵种。每个部队都拥有不同的任务和关卡，玩家能够在游戏中感受到大规模步兵战、狙击遭遇战和空降作战等多种战斗类型。由于掌机键位的问题，制作小组专门对操作进行了改变与优化，战斗时玩家可以使用滑杆操作角色移动，而



右方的四个按键则负责控制转动视角，快捷键依然被设置到了十字键上，虽然比较复杂，但熟悉之后会成为神枪手还是不成问题的。

## Konami 街机合集 Konami 3月15日 ★★★★★

**NDS** コナミ アーケード コレクション  
1~2人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: -  
3980 日元 无对应周边 文: ACE 飞行员



这是一部将人们立刻拉回到10多年前的老游戏合集，全部来自Konami的经典街机作品。其中包括大名鼎鼎的《功夫》、《猪小弟》、《魂斗罗》、《马戏团》等等，全部作品加起来一共有15部之多。游戏在画



面上与街机基本保持一致，不过Konami利用了NDS的机能，玩家可以选择将机器横着玩或者竖着玩。还有比较体贴的一项新功能就是每个游戏都支持录像功能，只要玩家愿意便可以将自己的游戏过程都记录下来，这就如同PC上的模拟器一般。日后玩家可以随时欣赏过去的战绩。游戏还附带了一些达人通关指导影像，用NDS观赏别有一番风味。

## 迷失蔚蓝2 Konami 3月15日 ★★★★★

**NDS** サバイバルキッズ ~ LOST in BLUE 2 ~  
1~4人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 动作冒险  
4980 日元 无对应周边 UCG评分: 23  
文: 玛娜



本作是在NDS平台上广受好评的以“孤岛生存”为题材的冒险游戏《迷失蔚蓝》续作，本作仍然保留了前作的高自由度，玩家可以由男主角与女主角中任选一人体验无人岛的生活，在野外运用各种工具谋求生存并寻找



到逃生的方法。除了前作中利用麦克风吹气生火等操作得以保留外，本作还首次加入了会袭击玩家的凶猛野兽，玩家需要利用触控笔与野兽战斗，使无人岛的生活变得更加刺激惊险。前作中大受好评的料理系统也得到了大幅进化，追加了各种各样料理的收集要素，其中女性角色限定的料理使用男性角色同样可以制作出来，另外，本作新增加了支持1~4名玩家同时联机

## 心跳回忆 Girl's Side 1st Love Konami 3月15日 ★★★★★

**NDS** とまめきメモリアル Girl's Side 1st Love  
1人 对应玩家年龄: 12岁以上 日版 文字冒险  
4980 日元 无对应周边 UCG评分: 23  
文: 玛娜



喜爱女性向恋爱游戏的玩家一定不要错过本作。本作是《心跳回忆 Girl's Side》系列在DS上登场的第一款作品。玩家将要扮演一个女孩子在高中度过三年生活，目标是让懂懂男孩子向自己告白。为彻底满足FANS的需求，本作不但启用了NDS平台史无前例超豪华的声优阵容，还追加了新的备受期待的角色、新的插画、新的

故事、新的结局、新的恋爱等全新的内容，绝非单纯的移植。而本作最受关注的无疑就是其中的触摸功能，利用NDS独特的机能，在约会时甚至可以将心仪的男性的手挽起，做出抗摩对方头发等动作，如果触摸到指定的部位就会增加好感度，临场感十足。



## 冲破火网 黑鹰 SEGA 3月20日 ★★★★★

**PSP** After Burner: Black Falcon  
1~4人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: -  
39.99 美元 无对应周边 文: 火云



本作的初代是由SEGA著名游戏制作人铃木裕在1985年推出的街机游戏，游戏中玩家可以驾驶F-14战斗机进行高速的爽快空战。本作在继承了原作火爆爽快的基础上进行了全面的强化。全3D绘图将游戏中战场的氛围营造得更加真实，无论玩家操作的飞机还是敌方飞机都能让人一眼认出。本作中共收录了F-14、14D、F-18与F-22等15种真实中的战斗机，并为玩家提供了丰富的武器，玩家还能



为心爱的战机进行涂装。除了单人模式之外，本作还为玩家准备了多样化的联机模式，只要找到志同道合的朋友，玩家随时随地都能开始合作模式与对战模式。

## 忍者神龟 TMNT Ubisoft 3月20日 ★★★★★

**X360** TMNT  
1~2人 对应玩家年龄: 10岁以上 美版 UCG评分: 17  
49.99 美元 对应机种为PS3、X360、PSP和NDS 文: 约迪



本作是配合同名电影上映而推出的游戏，剧情和电影版相符合，如果没看过电影的打起来会有些疑问。作为一款动作游戏，本作的表现还算中规中矩，打击感和动作都算合格。神龟们各自拥有不同的特点，必须活用全员的能力才能顺利过关。游戏的收集要素不少，通关后还有时间挑战模式。不过关卡设计过于单调，打斗和冒险的场景是完全分开的，因此有关的长度都很长。幸好游戏的难度很低，故不会让玩家有厌烦的感觉。当然本作的最大特色就是好事成就，只要通关一遍外加重打第一关就能解开全部1000点成就，因此对于“成就犯”来说本作是不可不玩的“神作”。



<b>龙珠 Z 真武道会 2</b>	Atari	3月20日	★★★★☆
<b>PSP</b>	Dragon Ball Z: Shin Budokai - Another Road	动作	
1人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	UCG评分: -
39.99美元	无对应周边	文: 风云	



《龙珠Z》的人气在全世界范围内都高得离谱,由这部漫画改编的游戏更是作作大卖。本作虽然是由NBGI负责制作,但是美版的发行却是交给Atari代理。作为《真武道会》的续作,游戏继承了前作的卡通渲染风格的全3D化战斗画面,战斗时的视角切换进行了更合理的调整,使攻防演出显得更具魄力。前作颇受好评的爆气系统得以保留,并从中延伸出了3种新的必杀技,通过组合可以发展出更多的攻击方式。游戏的故事模式中的情节是完全原创的,玩家将组成3人小队去对抗邪恶势力,在这个模式中加入即时战略的要素,玩家在地图上移动时,敌方角色也会做出相应的行动。



<b>龙珠 Z 遥远的天空传说</b>	Nintendo	3月21日	★★★★☆
<b>NDS</b>	ドラゴンボールZ 遙かなる天空伝説	角色扮演	
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: -
4800日元	无对应周边	文: 铭风	



本作承接FC上几作《龙珠Z》的传统,是一款以卡片来决定行动的角色扮演类游戏。游戏分为移动和战斗,移动时根据你选择卡片的点数来决定移动格数,根据游戏需要前进到各个地点触发剧情或和敌人战斗。战斗时会根据卡片的点数来决定攻击方式,而卡片内容则决定攻击方式,组成特定的卡片组合还能够让角色使出必杀技,甚至还有魄力十足的超必杀技。游戏中卡片众多,总数在300和以上,你收集到的卡片可在专用模式里进行欣赏。除了主要游戏外,你还能和朋友进行无线对战,对战的场地有地球和界王星等等,战斗中要合理利用有限的卡片对对方造成最大的伤害。



<b>装甲核心 4</b>	From Software	3月22日	★★★★☆
<b>X360</b>	アーモードコア4	动作射击	
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: -
8800日元	无对应周边	文: 地球金兵	



本作比PS3版上的相同作品诞生要晚了3个月,在所有要素得到了完美保留的同时,Xbox 360版加入了LIVE对战模式,让游戏的趣味更上一层楼。从开头那段如同实拍一般的CG开场来看,就足以给你强大震撼。在游戏的一开始,游戏就为玩家准备了多台机体可供选择。每种机体都有不同的优缺点,玩家可以根据自己喜欢的工作方式来选择这里的机体。游戏的画面处理非常漂亮,光影效果非常到位,战斗场面也是异常火爆,各种爆炸场面魄力满分!并且还将“高速真实的机甲对战”这一理念发挥得淋漓尽致。新增的连线对战功能让玩家可以在Xbox LIVE用自己调教的机甲与各地的玩家展开角逐,乐趣无穷。



<b>益智之谜 战神的挑战</b>	D3 Publisher	3月20日	★★★★☆
<b>PSP</b>	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	益智	
1-2人	对应玩家年龄: 10岁以上	美版	UCG评分: -
39.99美元	对应机型为 PSP、NDS	文: 铭风	



本作是一款方块连珠类益智游戏,但游戏的内容却异常丰富,包含了各种角色扮演和策略游戏的要素。在游戏中你将扮演者侯割德的Etheria大陆上的年轻战士,将大陆从邪恶的恶魔手上拯救出来。而冒险的过程则完全是一个角色扮演,你要选择人物职业,升级技能,购买道具,然后去挑战一个个敌人。主要的战斗部分则完全是一个方块游戏,将同种颜色的方块连在一起就可消除,或能发动攻击,或能利用积累的颜色方块发动技能。NDS版中方块的移动可触控进行操作。战斗后还能获得金钱,升级自己的城堡,并以此为中心向周围的据点进攻,最终将所有的地区都解放出来。



<b>炸弹人大乱斗 猜带版</b>	Hudson	3月21日	★★★★☆
<b>PSP</b>	ボンバーマンランド ポータブル	动作	
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: -
4800日元	无对应周边	文: 铭风	



本作是一款小游戏集合性质的作品。在主要模式中,炸弹人主角将在红、蓝、绿、黄等多个岛屿上进行冒险,触发事件并以通过小游戏的形式完成一个事件。完成事件后可获得带有数字的碎片,收集到一定程度后就可让岛屿恢复原状,并出现新的岛屿。小游戏的种类丰富,有赛车有动作,还有多种赌博游戏。除了碎片外还能获得各种点数,可用来购买收集品和换装道具。游戏支持多人对战,只要拥有一盘游戏就能让更多人下载并进行对战。对战内容丰富,



## Gouki 2007年度十佳游戏

- ◆ 使命召唤 4
- ◆ 超级马里奥银河
- ◆ 刺客信条
- ◆ 光环 3
- ◆ 世界足球 胜利十一人 2008
- ◆ 战神 II
- ◆ 生化危机 4 Wii版
- ◆ VR战士 5
- ◆ 古墓丽影 周年纪念版
- ◆ 铁拳 5 暗之复苏 在线



**年度感言** 自己上半年的游戏时间有很大一部分都被《VR战士》与《铁拳》占据,进入9月份之后则全是《使命召唤4》、《刺客信条》。虽然位列媒体评选的十大失望游戏,但对我而言这款游戏还是有很多可取之处的,它能带给你一种不同于其他游戏的感受,这一点很重要;同样,《古墓丽影》也是这种游戏,而且现在这个系列的画面终于达到我对这类游戏的要求了,其实除了上述10款游戏之外,更让我感到高兴的是相比起去年还有许多成熟的次世代游戏也在2007年里推出,这标志着次世代已经逐步进入黄金期,2008年,玩家们有福了。

<b>无双大蛇</b>	<b>Koei</b>	<b>3月21日</b>	★★★★☆
<b>PS2</b>	无双 OROCHI 1~2人 对应玩家年龄: 12岁以上 8800日元	日版	动作 UCG评分: 25 文: 砂流



本作令人惊异地将Koei的两大系列《真·三国无双》和《战国无双》结合在一起, 形成一个与之前“无双”系列完全不同的全新作品。游戏中收录了除伏羲、女娲之外的两大系列的全部角色, 再加上原创的远吕智和妲己, 可选角色总数达到了惊人的79名。各角色的动作只增不删, 再加上新增的类型动作和角色分类, 游戏的动作要素可谓丰富无比。

游戏采用3人组队的方式进行, 在战场上可以随时切换队员, 并可以据此打出华丽的合作连携技。未上场的队员还可以通过辅助技能来帮助在前线奋战的队员。以往系列必有的装备系统, 在本作中改为技能, 而习得技能的方法是完成挑战, 无形中又增加了游戏的乐趣。

游戏去掉了以往必备的最强武器设定, 取而代之的是自由度高度的武器打造系统。玩家可以打造出自己心目中的神兵利器, 用好武器打高难度模式时, 经常会出现“秒杀”的情况, 这种刺激感是以前从未有过的, 不过也招来部分玩家的不满。另外游戏的BUG比较多, 各角色间的平衡性也值得商榷。但瑕不掩瑜, 本作依然是广大动作游戏爱好者, 尤其是《无双》支持者不可不玩的作品。



▲本作拥有系列史上最厚道的武器系统, 但是游戏的平衡性也被完全破坏。

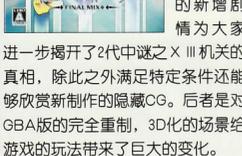
本作为2007年9月13日还推出了X360版, 不过内容和PS2版一样, 仅在画面上进行了强化。



<b>王国之心II 最终混合版+</b>	<b>Square Enix</b>	<b>3月29日</b>	★★★★☆
<b>PS2</b>	キングダム ハーツII ファイナルミックス+ 1人 对应玩家年龄: 全年龄 7980日元	日版	动作角色扮演 UCG评分: 26 文: 火云



“王国之心”系列是Square Enix与迪士尼将两家公司旗下知名卡通与游戏角色串烧在一起而成的动作角色扮演游戏, 游戏在全世界范围内都受到了玩家的一致好评。本次的最终混合版并不是单纯的一款作品, 而是将《王国之心II 最终混合版》与GBA版《王国之心 记忆之链》的重制版捆绑在一起同时发售。前者在原作的基础上增加了许多全新的要素, 大量关于XIII的新增剧情为大家



进一步揭开了2代中谜之XIII机关的真相, 除此之外满足特定条件还能够欣赏新制作的隐藏CG。后者是对GBA版的完全重制, 3D化的场景给游戏的玩法带来了巨大的变化。

<b>前线任务 1ST</b>	<b>Square Enix</b>	<b>3月22日</b>	★★★★☆
<b>NDS</b>	FRONT MISSION 1ST 1人 对应玩家年龄: 12岁以上 4800日元	日版	策略角色扮演 UCG评分: 13 文: 邪魔天使



《前线任务》初版是1995年在SFC上发售的作品, 游戏以未来战争为主题, 还有科幻要素, 从本篇到外传到手机作品一共有十款, 本篇是初代的重制版。游戏包括原有的O.C.U.篇以及PS版追加的U.S.N.篇, 而这两部分各自还有原创的追加剧情, 原追加剧情里我们可以看到一些熟悉的角色, 比如五代的主人公沃尔伯特等。作为重制版, 游戏还追加了许多新的机体和新的武器, 有的是在系列里玩家所熟悉的。系统方面游戏强化了敌人的AI, 思考, 他们能使用道具从而让战斗难度有所上升, 而对应NDS的双屏, 战场的地形效果可以一目了然, 而通关难度选择和继承也很完善。



<b>合金弹头 完全版</b>	<b>SNK Playmore</b>	<b>3月28日</b>	★★★★☆
<b>PS2</b>	Metal Slug Anthology 1~2人 对应玩家年龄: 13岁以上 49.99美元	美版	动作射击 UCG评分: - 文: ACE 飞行员



本作最大的意义在于收藏, 同时也是SNK Playmore为纪念该系列诞生10周年而推出的一系列相关作品之一。《合金弹头 完全版》除收录了包括系列正统1~6代之外, 还包含了素质同样非常出色的《合金弹头 X》, 算来这一张游戏就包括了系列7部作品, 对于FANS来说确实是一份厚礼。游戏完全移植自街机版, 只不过用手柄操作起来缺少了点街机的感觉, 部分场景也会因为效果太多而出现比街机更加频繁的拖慢情况。游戏中还收录了画廊模式, 只要完成一部游戏就将开启画廊模式, 其中收录了一些首次披露的插图。除PS2版本外, 本作还登录到PSP和Wii上。



<b>绝对变奏 无限</b>	<b>Idea Factory</b>	<b>3月29日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	Absolute Blazing Infinity 1人 对应玩家年龄: 全年龄 6800日元	日版	策略角色扮演 UCG评分: - 文: 邪魔天使



本作是PS2版的移植加强版, 也是IF加入X360的第三个作品。对比PS2版, 游戏在声光方面可以说提高不大, 但其最大的卖点是在增加的一些新要素, 特别是新增加的剧情和人物。该作在剧情上比起PS2版有了一定的变动, 加入了系列的超人气角色邪道和小雪, 这次两人从异界复活归来又使得万千玩家再次激动不已。当然游戏还增加了不少别的新要素, 如主角换装用的新的元素核等等, 其他的就和PS2版比

起来区别不大了。虽然本作只是移植加强版, 但游戏本身的可玩性和作为策略角色扮演游戏来说的战略都是颇高的, 就算不是系列FANS也可以尝试一下。

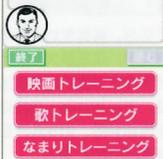


英语苦手的成人DS训练 更多的英语词汇	Nintendo/Plato	3月29日	★★★★☆
<b>NDS</b>	英语苦手な大人のDSトレーニング もっとえいごを学ぼう	实用软件	
1人	对应玩家年龄: 全年龄	UCG评分: -	
3800日元	无对应周边	日文: 铭风	



和店员等等各种日常对话, 对话并根据场景包含了语调在内。此外你还可以听歌曲并挑战听写歌词。软件还提供了发音发现的训练, 你可以根据上屏的文字对麦克风进行发音练习, 完成后会根据发音进行评分, 让你的发音得到改善。为了不让人感觉太过无聊, 软件里将学习和小游戏融合起来, 如环绕世界和送披萨等, 以此来提高学习的乐趣。

以英语训练为主要目的的应用软件, 是系列的第二作。游戏以听写为主要学习方式, 你可以选择想要听取的文章, 然后跟着听到的对话将其写下来, 以此来养成良好的语感。游戏收录了大量的清晰语音, 包含了朋友之间、上司和部下、客人



北斗神拳 审判双苍星 拳豪列传	SEGA	2月8日	★★★★☆
<b>PS2</b>	北斗の拳 - 審判の双蒼星 拳豪列傳 -	格斗	
1-2人	对应玩家年龄: 12岁以上	日文	UCG评分: 19
6800日元	无对应周边	文: 胜利师	



格不入。而“斗剧”决赛中, 有一大半的参赛选手使用同一角色, 也显现出游戏糟糕的平衡性。PS2版本虽说是完全移植, 但针对家用机的要素只有一个回顾名场面的模式, 诚意方面略显不足。

本作最早推出过同名街机游戏, 因为有着忠实于原著的角色设定, 喧哗的台词, 爽快的首技, 以及在戏剧性的死亡流星系统和一击必杀技, 在表演性上表现出色, 因而受到了原作FANS的支持, 并入选日本“斗剧”比赛项目。虽然《北斗神拳》作为动作漫画经典十分适合改编成格斗游戏, 但本作在系统方面参考的是《罪恶装备》, 致使人物的动作飘逸, 招式判定也不够



DJ MAX 携用版 2	Pentavision	3月30日	★★★★☆
<b>PSP</b>	DJ MAX Portable 2	音乐	
1-2人	对应玩家年龄: 12岁以上	韩版	UCG评分: 26
49.99美元	无对应周边	文: D·S	



“俱乐部模式”全面进化为“极限挑战模式”, 这里才是一名真正DJ的试炼室, 各种附带奇怪设定的困难任务足以令人欲哭无泪。

作为PSP上最优秀的落下型音乐游戏, 《DJMAX2》不仅延续了前作的辉煌, 还进行了一场革命性的创新——本作的“FEVER”连击系统令游戏的紧迫感大大提高, 即使在此系统下重新联动玩一次前作的所有歌曲, 也会获得截然不同的全新乐趣, 一款音乐游戏的系统革新莫过于此。在游戏模式中, 本作还加入了别致的“五键模式”, 足以让玩家体验到双手拇指交替弹奏的快感, 而金钱与等级概念的加入则令本作平添了几分角色扮演游戏的感



## 地狱伞兵2007年度十佳游戏

- ◆ 光环 3
- ◆ 使命召唤 4 现代战争
- ◆ 超级马里奥银河
- ◆ 质量效应
- ◆ 幽灵行动 尖峰战士 2
- ◆ 逆转裁判 4
- ◆ 世界街头赛车 4
- ◆ 装甲核心 4
- ◆ 命令与征服 3 泰伯利亚之战
- ◆ 皇牌空战 6 解放的战火



**年度感言** 对于我来说, 2007年就是《光环3》的一年, 作为这款游戏的死忠, 我已经苦苦期盼了它3年了, 而终于在这一年的9月25日, 我玩到了这款梦寐以求的游戏。我现在还能清楚的记得2004年的11月9日, 我冒着大雨从游戏店拿回铁盒限定版《光环2》的那个晚上有多么激动, 到了现在作为月光族的我又如何存钱购买传奇限定版头套。别怪我一直再说《光环3》, 但是有时候就是这样, 有这么一款游戏让你能说不完的感叹, 随时都能够用最美好的词汇去赞美它, 不是因为别的, 是因为这款游戏带给你了一种最真的感动, 最真的快乐。

## 四月 APRIL

- 4月3日 SCEA宣布美版PSP的售价从199.99美元下调到169.99美元, 这是PSP在美国发售两年来的首次真正意义上的降价, 据称主要是因为受到了零售商的压力。
- 4月5日 任天堂宣布其2006财年的销售收入高达9660亿日元, 财年运营利润达2260亿日元, 净利润达1743亿日元, 同比分别提高了150%和77%。
- 4月6日 路透社报道EA即将以2亿美元收购九城19%的股份。
- 4月7日 索尼北美PSP业务主管 John Koller 透露, PSP在北美降价后两日内销量比之前骤增了300%!
- 4月16日 美国弗吉尼亚理工大学发生枪击

案, 死亡人数达32人, 凶手赵承熙据称为游戏迷, 因而引起新一轮暴力游戏争端。



- 4月17日 SCEA宣布其将裁员160人, 约占其员工总数的10%, 这是平井一夫上台后SCE全球大裁员的开始。
- 4月20日 索尼宣布PLAYSTATION Network的用户已达130万人。
- 4月24日 在《时代》杂志举办的2007年度100位最具影响力人物评选活动中, 宫本茂成为人气最高的候选者之一。
- 4月26日 久多良木健做出了一个令人意外的决定: 他2007年6月19日之后正式卸下SCEI集团CEO兼会长的职务, 由平井一夫接任CEO。今后久多良木健将不再干涉SCEI的管理事务, 而只是在硬件开发上提供咨询。

4月26日 任天堂宣布2007财年内NDS和Wii的销量目标分别为2200万台和1400万台, 岩田聪表示今后NDS的目标将会从“每个家庭必备”发展到“人手一台”。

4月27日 NBGI将与《异度传说》开发商Monolith的绝大部分股份卖给了任天堂, 使得任天堂持有该公司80%的股份, 相当于成为了任天堂的子公司。

4月28日 Activision在收视率极高的橄榄球比赛节目《NFL Draft》中首次公开《使命召唤4》。



波斯王子 宿敌之创      Ubisoft      4月3日      ★★☆☆☆

**Wii** Prince of Persia: Rival Swords      动作  
1人      对应玩家年龄: 13岁以上      美版      UCG评分: 19  
49.99美元      对应机种为 Wii、PSP



本作是2005年在PS2上推出的《波斯王子 王者无双》的移植版，在情节上是“时之砂三部曲”的终结篇，讲述王子回到故乡巴比伦，却发现王国正在被战火摧毁。与此同时，王子受到时之砂侵蚀，产生了黑暗王子。本作的Wii版与PSP版内容基本相同，Wii版最大的特色当然是使用了动作感应的操作方式，类比摇杆为控制王子移动，A键跳跃，B键飞檐走壁，C键位发动时之砂能力，镜头可以用遥控器手柄移动。



靠近敌人的时候会进入速杀画面，可以根据画面提示挥舞手柄，瞬间将敌人干掉。不过PSP版还对应Wi-Fi联机的多人模式，可以与朋友来一场战车竞速比赛。

吉他英雄 II      Redoctane      4月3日      ★★☆☆☆

**X360** Guitar Hero II      音乐  
1~2人      对应玩家年龄: 13岁以上      美版      UCG评分: -  
89.99美元      对应机种为 X360、Wii及PS2



如果你是一位经典摇滚乐FAN，那么你绝对不能错过这款作品——皇后、滚石、黑色安息日、忧郁蓝调……这些如雷贯耳的名字足以调动你身上的每一个细胞来全神贯注地感受这款以重温经典为主题的音乐游戏。游戏看似是一款简单的落下型音乐游戏，但如果你不用对应吉他也操作的话，那么游戏的乐趣将至少被抹消一半；手柄上那别扭的按键分布会极大地影响你弹奏时的感觉。此外，在同类游戏本作对按键的判定算是

严格的，稍有差池便会导致连击失误，这在很大程度上提高了玩家对节奏的把握及游戏难度。不过游戏的一些特点还是相当精彩的，如今连击翻倍槽及“返场”设定。



真·三国无双 DS 斗士之创      Koei      4月5日      ★★☆☆☆

**NDS** 真·三国无双 DS      动作  
1~2人      对应玩家年龄: 全年龄      日版      UCG评分: 14  
4800日元      无对应周边      文: 纺野



本作的玩法和系列其他作品完全不同，总的来说比较接近GBA版的路数。尽管如此，游戏依然以一敌众为目的，强调一人扭转战局的爽快感，可惜糟糕的手感令人难以投入。游戏中只能选择3个原创角色进行游戏，三国名将们都是以卡片



的形式出现，玩家可以设计自己的组来辅助战斗，收集卡片也是游戏的最大乐趣。游戏中出现的战场不多，每个战场都被划分为若干区域。如果占领武器库、粮仓等重要地点，会提升我方的战斗力，因此比电脑对手尽快占领据点是关键所在。每个区域会规定玩家打倒一定数量的敌人，与敌将战斗时还会发生单挑，不过时间一长就会觉得单调。

超级纸片马里奥      Nintendo      4月9日      ★★☆☆☆

**Wii** Super Paper Mario      平台动作  
1人      对应玩家年龄: 全年龄      美版      UCG评分: 25  
49.99美元      无对应周边      文: 炎骑士



这款游戏不仅将Wii遥控器的独特功能发挥到了极至，还将充分调动玩家的观察力和想像力。能够在二维世界与三维空间之间随意切换，这就是本作的最大噱头。游戏中的所有谜题无不是围绕这一创意所展开的。比如，当一堵高耸的石墙矗立在马里奥的面前时，普通的跳跃技巧已经变得毫无用处，此时玩家必须控制马里奥从二维世界转换到三维空间中才能顺利通过障碍。又比如，在一个毫无标记的空旷场地中，玩家会发现已经没有去路，这时则需要通过Wii遥控器的红外感应摄像头模

拟手电筒来照射屏幕，从而发现隐藏的机关暗道。在这款游戏中，玩家必须要养成走两步切换一下空间维度进行查看的习惯，否则将变得寸步难行。需要注意的是，玩家在游戏过程中并不能长时间停留在三维空间里，每当进行维度转换后，就会出现倒计时来提醒玩家剩余的滞留时间。游戏中存在各种隐藏房间和道具，玩家同样需要开动脑筋才能进入隐藏的房间和查看道具。伴随着游戏进程的不断推进，玩家不仅可以操纵马里奥，还能够选择路易、碧奇公主甚至坏蛋库巴来进行游戏。



由于不同角色之间存在着能力上的差异，因此玩家可以针对不同的关卡来选择不同的角色进行挑战，游戏的策略性和耐玩度也因此大幅度的提高了。

▲游戏主要在2D与3D之间互相转换的创意上。

机动战士高达 SEED 连合对扎夫特 携带版      NBGI      4月5日      ★★☆☆☆

**PSP** 机动战士ガンダム SEED 连合 VS. Z.A.F.T. PORTABLE      动作  
1~2人      对应玩家年龄: 全年龄      日版      UCG评分: 23  
4800日元      无对应周边      文: 十六夜



移植自PS2版的本作在内容上一点都没有缩水，不仅保留了所有模式，更将原作中受FANS称赞的战斗手感也完全再现了出来。与系列相同，游戏中玩家同样需要将敌方的势力槽削减到0才能取得战斗的胜利，而包括机体以及驾驶员在内的众多隐藏要素更是保证了游戏的耐玩性。除此之外，本作还加入了原创模式，让玩家以连合或扎夫特的立场经历整个战事。在此模式中，玩家扮演原作角色通过不断战斗积累经验以及强化机体，而当满足一定条件后能够



开启新角色以及获得新机体。玩家与同伴之间存在友好度的设定，完成任务以及选择同伴一同出击都会影响友好度。

逆转裁判4 Capcom 4月12日 ★★★★★

**NDS** 逆转裁判4  
1人 对应玩家年龄：全年龄 日文 UCG评分：26  
4800日元 无对应周边 文：玛娜



本作是以前作《逆转裁判3》7年后的世界为舞台展开一段全新的法庭故事，系列之前作品的主人公成步堂龙一此次作为嫌疑人在本作中登场，而为其辩护的正是本作的新主人公、受到成步堂信任的新任律师 王泥喜法介。游戏系统



仍然沿袭了系列传统，以“侦探部分”和“法庭部分”构成，玩家要在侦探部分寻找有利的证据，并在法庭部分用获得的证据戳穿对方证词中的矛盾之处，一举将情势加以逆转。虽然更换了主角，但本作仍旧保持着系列一贯的趣味性原则，个性鲜明的人物、生动有趣的台词均让玩家爱不释手，并根据NDS特点加入了取得指纹、获取脚模等利用了触摸屏的游戏系统。

利兹的工作室 奥尔多鲁的炼金术士 Gust 4月19日 ★★★★★

**NDS** リーズのアトリエ オルドールの錬金術士  
1人 对应玩家年龄：全年龄 日文 UCG评分：1  
4800日元 无对应周边 文：雅夫



游戏中玩家的首要目的就是赚取大量的金钱，来为自己的国家还债以达到复国的目的。系统方面仍然以“工作室”系列中经典的“调合”为主，玩家可以在村庄中接受委托，然后收集情报开启地图中的新地点，接着前往其中采集调合所需要的素材。采集过程比较单调是游戏最大的缺点，仅仅使用十字键左右移动视角即可获得相应的素材或遭遇战斗。游戏中



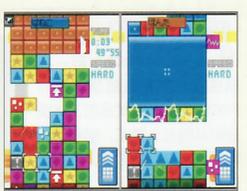
同样有很多个性角色登场，并且满足一定条件还可以和利兹并肩作战，而本作的战斗也一改系列的传统，转变为战棋游戏式的方格移动，不过省略移动动画的表现方式却让战斗略显简陋，总体来说是一款系列在NDS上的实验性作品。

魔法方块 DS Nintendo Intelligent Systems 4月26日 ★★★★★

**NDS** パネルでポン DS  
1-4人 对应玩家年龄：全年龄 日文 UCG评分：1  
3800日元 无对应周边 文：轻风



本作是一款方块类游戏，其特色是要将NDS横过来玩，用触控笔在下屏进行操作，而上屏则显示各个游戏信息。作为一款方块类游戏，规则十分简单，滑动方块进行左右替换，当三个同类方块连在一起时便可将其消去了。游戏中一共有6种颜色的方块，同时还有许多道具方块，能让你所有方块变成三种颜色的等等。游戏



提供了多种皮肤，你可以选择喜欢的界面进行游戏。对战是游戏的一大乐趣，对战时双屏会显示对战的双方，将战斗的实际情况反映出来。当你达成连锁消去时就会在对方的场地内制作出巨大的砖块，妨碍对手的消去，而道具在这个时候则能发挥更大的作用了。

交响情人梦 NBGI 4月19日 ★★★★★

**NDS** のだめカンタービレ  
1人 对应玩家年龄：全年龄 日文 UCG评分：1  
4800日元 无对应周边 文：晴文



本作改编自同名的人气漫画，剧情方面不但还原了许多经典的桥段，游戏最主要的还是演奏大家耳熟能详的世界名曲。演奏阶段，玩家需要观察下屏幕中不断飘过的音符，当出现的提示和音符重合时，就需要使用触控笔点击音符所在的位置，根据乐曲演奏出各种各样的音效。另外游戏中也结合漫画中不同的人物设计了



宇宙逃生、点餐、打地鼠、整理房间、太鼓达人共六种有趣的迷你游戏，利用完成它们后开启的画像、音效、音乐辞典等特典内容，玩家在多周目游戏时还能体会到更多的演奏乐趣。当然将其当作一款学习音乐知识和了解著名作曲家的小教材也是不错的选择。

最终幻想I 重制版 Square Enix 4月19日 ★★★★★

**PSP** FINAL FANTASY  
1人 对应玩家年龄：全年龄 日文 UCG评分：1  
3800日元 无对应周边 文：雅夫



这款游戏的真正意义在于它是自1987年推出第一款《最终幻想》以来20周年的纪念性作品，玩家扮演的仍然是四位光之战士，而一开始还是要玩家选择职业，职业搭配完全看玩家自己的喜好。虽然之前已经在GBA上移植过，但移师PSP平台后诸多方面得到了大幅度加强。首先是加入了PS版的CG片头，而针对机能，该片头已经是高素质的。游戏的画面也进行了强化，清晰的点阵图配上完美的色彩让游戏显得更加美丽。游戏依旧加入了GBA版的



隐藏迷宫，另外还有音乐模式和怪物图鉴，而本次PSP版还追加收录了画家天野喜孝绘制的原画的画廊模式。

最终幻想XII 亡灵之翼 Square Enix 4月26日 ★★★★★

**NDS** ファイナルファンタジーXII レヴァナント・ウィング  
1人 对应玩家年龄：全年龄 日文 UCG评分：22  
4800日元 无对应周边 文：邪鬼天使



本作是《最终幻想XII》的后续性作品，游戏的主人公这次终于将焦点集中在了梵身上，虽然游戏的背景依旧是伊瓦利斯大陆，但这次却是在空中大陆上冒险，而原作中许多的角色这次也能加入成为同伴。本作的中心思想是寻找“重要的东西”，游戏虽然是掌机游戏，但在剧情的表现上却继承了系列的精髓，在寻找自我价值、梦想、最重要的东西上着墨颇多，通关



整个游戏让人在心灵上能够得到一次洗礼。游戏采用即时战略的方式，对玩家的战略战术是一次考验，兵种相克、地形观察、合理运用技能都需要进行统筹考虑。游戏中诸多系列经典召唤兽的登场让玩家欣喜不已，而造型也有诸多变化。

## 五月

MF4

**5月1日** PS3网络服务“PlayStation Home”开始在欧洲进行第一次内测,当时索尼的计划是从10~11月开始在欧洲和美国正式推出该服务。

**5月2日** 继美国游戏零售商GameStop与EB Games合并之后,欧洲最大游戏零售商GAME公司宣布以7200万欧元收购其竞争对手Gamestation,使其分店总数增加到623家。

**5月4日** 为了弥补其在欧洲市场长期落后于索尼的局面,微软游戏制作时决定在欧洲成立分公司,开发更多适合欧洲口味的游戏。

**5月10日** 由于PS3版《高达无双》没有达到预期销量,NBGI宣布该作也将会推出X360版。

**5月12日** Square Enix Party在千叶幕张会展中心召开,开展前即有数千观众和记者在会场排

队,该展会中公布了《星之海洋4》、《最后的幸存者》等多款新作。

**5月16日** 索尼宣布2006财年净亏损高达2323亿日元,PS3出货量为550万台,没有达到预计的800万台目标,而且其中有很大一部分压仓底,据统计其实际销量只有360万。

**5月17日** Doug Lowenstein辞职后,美国游戏业协会ESA宣布前布什政府政策顾问Mike Gallagher将担任会长。

**5月18日** Capcom宣布解散《塞尔达传说 小人帽》的开发商Flagship工作室。

**5月21日** SCEK宣布PS3将于6月16日在韩国推出,售价为51.8万韩元(约人民币4150元)。而且考虑到韩国用户对高清视频

下载的需要,韩版PS3是全球首款80GB版PS3,SCEK也与供应商合作准备了PS3的高清视频点播服务。

**5月22日** 美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森表示:到2011或2012年间,Wii在美国的总销量将会达到3500万台。

**5月23日** SCEE宣布与英国BT电信公司合作,将会让PSP具备与手机、固话和PC进行视频通话的功能。

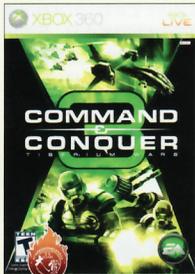
**5月25日** Square Enix宣布在《最终幻想XIII》开发后期接替松野泰已担任制作人的河津秋敏将不再担任公司董事,SE并未给出任何理由。

**5月31日** 世嘉(中国)网络科技有限公司正式宣布解散,标志着世嘉在华网络游戏业务全面撤退。

**5月下旬** 据任天堂透露的消息,Wii的月产量已经提高到150万台左右,但仍将持续缺货。



命令与征服3 泰伯利亚之战	Command & Conquer 3 Tiberium Wars	5月8日	★★★★☆
X360	即时战略	美版	UCG评分: 25
1人	对应玩家年龄: 13岁以上	文: 地獄彦兵	
59.99美元	无对应周边		



本作在即时战略类游戏中的地位绝对是举足轻重的,而这一次,它又在这一领域重重地留下了一笔。精美的画面表现,丰富的游戏内容还是很让人满意的。GDI和NOD的较量再一次由你来掌控,众多的可操作单位和随时变化的紧张战局会让你欲罢不能,第三方外星势力的加入也让这次的战斗更为惨烈。

故事是从2047年开始的,地球上出现了会污染地球且能不断自行复制的外星物质“泰伯利亚矿”。这种矿物的蔓延直接导致了地球进入了放射性冰河时期。世界先进

的国家联盟组织GDI为了挽救地球正努力的抑制着泰伯利亚矿的蔓延。同时,NOD兄弟会的领袖正准备着另一项计划,他企图利用泰伯利亚矿支配,并改造人类,来实现他疯狂的梦想,一场关系到地球命运的战斗,全面地展开了……

真的是没想到3代居然发生了如此翻天覆地的变化,画面的进化自在活下,自由旋转、放缩画面让地图上的各处细节都尽收眼底,兵的单位由个体进化成小兵团,交战起来光线四射,火爆异常。游戏的过场剧情依然采用系列经典的真人演出,高清版影像魄力十足。可以说这个游戏最大的问题就是因为采用了手柄操作,所以游戏中会让人感觉无法流畅作出多次连续操作,各种按键组合的确需要一段时间来适应,仅仅是个编队的操作就足够让玩家忙上一阵了。



▲本作有着出色的画面和一目了然的操作界面。

最终幻想 水晶编年史 命运之轮	Square Enix	5月10日	★★★★☆
NDS	动作角色扮演	日版	UCG评分: 26
1~4人	对应玩家年龄: 全年龄	文: 邪魔天使	
4800日元	对应Wi-Fi无线联机功能		



在众多《最终幻想》在进行复刻的时候本作的出现让玩家的眼前一亮,这是继NGC上推出的《最终幻想 水晶编年史》后第二款系列作品,相较前作,本作强化了情节,在故事模式中玩家随着主人公能够体会到他的喜怒哀乐以及感人肺腑的亲情、友情,这一点也是《最终幻想》系列最为擅长的。游戏分为了单人模式和多人

模式两大部分,在解谜、谜题的设置、机关的设置上很是用心,需要玩家有着良好的操作。不过游戏的难度并不高,很容易上手。另外本作还分为了多个难度,适合各种玩家。作为一款动作角色扮演游戏本作的手感颇为不错,打击感也很好,爽快感十足。



最终幻想战略版 狮子战争	Square Enix	5月10日	★★★★☆
PSP	策略角色扮演	日版	UCG评分: 25
1人	对应玩家年龄: 12岁以上	文: 邪魔天使	
4800日元	无对应周边		



本作是1997年发售的PS游戏《最终幻想策略版》的复刻版,原作是史上第一款销量超过一百万的策略角色扮演游戏,而游戏的故事以其凝重、深刻、具有现实意义而被称为“史诗级”游戏。在移植到PSP上后游戏的画面变为16:9的宽屏比例,而且还追加了精美的动画,让故事更加生动。故事方面在此基础上还追加了《最终幻想XI》中的巴尔福雷,这也更好地吸引了新的玩家。在系统方面游戏依旧保留了之前的东西,战略性、难度都属于专家级的,但一旦

熟练就会觉得很简单。针对PSP的机能,游戏追加了斗技场和共同战斗模式,前者可以和好友对战,后者可以与好友共同任务。



改过节音大作战 花剑战记		Banpresto	5月17日	★★★★☆
NDS	カスタムビートバトル ドラアレイド 1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 4800日元	日版	动作角色扮演 UCG评分: 19 文: 晴天	



本作最大的卖点就是将“节奏”融入到了传统的动作角色扮演类游戏中，玩家在战斗中只要根据屏幕右下方的节奏提示按键，就能发动连续攻击对敌人造成更大的伤害。除此之外，游戏中通过战斗还能收集到10种属性多达100种的技能芯片，只要将它们装备在主人公身上，并在战斗中按下对应的按键即可发动，使战斗爽快感

与策略性大大提升。另外本作还支持两台不同的NDS间进行游戏共享，以达到两名玩家协同作战的目的，而交换记录则可以帮助玩家尽快收集齐所有的技能芯片；通过Wi-Fi网络对战，玩家还能参与全国（仅日本地区）排名赛，为成为第一而不断地努力。



押忍! 奋斗! 应援团2		Nintendo	5月17日	★★★★☆
NDS	燃えろ! 熱血リズム魂 押忍! 奋斗! 应援团2 1-4人 对应玩家年龄: 全年龄 4800日元	日版	音乐 UCG评分: 27 文: 胜利师	



NDS热血音乐游戏《应援团2》延续了前作完全用触控笔进行的操作方式，漫画剧情的表现手法，以及激情励志的主题。虽然在主体风格上没有大变化，但游戏借鉴了美版《应援团》很多多贴玩家的设定，使界面更加友好，并增加了面向核心玩家的

的隐身模式和1亿分的新称号，让FANS有持久挑战的动力。在曲目方面，本作共收录了19首歌曲。（其中3首为隐藏曲目）它们都曾在日本公信榜上排在显著位置，对日本流行音乐稍有了解的玩家应该都有耳熟能详的感觉。最终曲目为红极一时的日剧《电车男》的片尾曲《世界上把那种东西叫做爱》，可以说是对应援精神的最佳诠释。



奥丁领域		Atlus	5月17日	★★★★☆
PS2	オーデインスフィア 9980日元	日版	动作角色扮演 UCG评分: 27 文: 晴天	



游戏的整体画风给人一种古典的美感，配合出色的动画渲染，所有的角色都显得栩栩如生。剧情方面，游戏采用阅读漫画书的方式为玩家分别讲述5位主人公的遭遇，最后再将他们互相交织的命运汇聚到一起，全部呈现给玩家，让所有的情感都得到升华。

游戏的战斗上手比较容易，合理利用5位主人公的攻击特点，也能达到事半功倍的效果；格温多林防御力出色，防御反击是经常用到的战术；科尼利厄斯动作灵活，控制好回旋的攻击轨迹可以回避敌人大多数攻击；默西迪丝使用弓箭进行远程攻击，特有的飞行模式是与敌人周旋的主要手段；奥斯瓦德强调力量与速度，专用的“狂暴化”状态可以对敌人造成巨大伤害，但仍需要注意自身防御力低的缺陷；普尔贝特使用锁链，攻击多以自身周围的一定范围为主，可以在被敌人包围时轻松突围。角色育成方面，游戏分为+HP等级和武器等级两个概念，玩家不但可以吸取敌人死亡后出现的魔素提高武器等级，进而提升武器的攻击力，还可以利用魔素来培养种子，并食用其结出的果实来提升+HP等级。



▲战斗中出现的蝴蝶可以吸取大量魔素，是迅速累积魔法槽的特殊道具。

对玩家整体的规划能力是个不小的考验。另外在战场中捕获“曼陀罗”可以合成“魔法瓶”或制作料理，前者是战斗中不可或缺辅助道具，后者则可以迅速提升玩家的+HP等级。



光明之风		SEGA	5月17日	★★★★☆
PS2	シャイニング・ウィンド 4800日元	日版	动作角色扮演 UCG评分: 20 文: 十六夜	



本作最引人注目的亮点就是由日本著名画家TONY描绘的众多美形角色，再加上众多著名声优的精彩演出，令本作毫不亚于高水准的GalGame。系统方面沿袭前作，通过与不同同伴组队，玩家能够获得独特的心剑。心剑之间不仅攻击方式与特殊技都完全不同，使用不同的心剑，玩家的战斗思路也将发生很大的转变。游戏的升级系统比较自由，玩家可以利用升级后获得的强化

点数自由强化角色的属性，培养出自己心目中理想的人物。通过组合魂魂之碎片，角色还能够习得各种特技以及强化某些能力，针对每场战斗的特点，出击前玩家还是要思考一番的。



死神 BLEACH 灵魂升温4		SCE	5月24日	★★★★☆
PSP	BLEACH-ヒート・ザ・ソウル4- 1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 4980日元	日版	格斗 UCG评分: 22 文: D·S	



也许是吸取了系列前几作在PSP上的失败教训，本次的《灵魂升温4》无论是在系统还是手感上，都可以说是进行了一次巨大的飞跃。本作的3D画面更加华丽，新加入的“灵魂爆发”系统也可圈可点，此外还有自由的援护呼叫设定、超绝的必杀特写以及大量新番角色加入。虽然游戏的整体难度比较低，但无论是对于格斗类游戏苦手的新人还是擅长乱斗的骨灰，都能从这款作品中体会到不少乐趣。另外，对于死神FAN来说，最具吸引力的应该还是游戏中

增加的那些对原作剧情进行补充的关键剧情和隐藏战斗——从某种意义上来说，剧情方面带来的乐趣与吸引力甚至超越游戏本身。



蓝光 中文版 Microsoft 5月22日 ★★★★★

**X360** 蓝光 中文版 角色扮演  
1人 对应玩家年龄: 全年龄 中国台湾版 UCG评分: 一  
1390 新台币 对应日文版存档 文: 纱雾



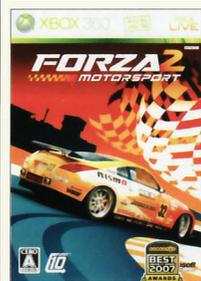
《蓝光》是由微软出资、Mistwalker开发的角色扮演游戏，日文版已于2006年底上市。开发阵容里集合了以阪口博信(剧本)、鸟山明(人设)、植松伸夫(音乐)为首的精英，整个游戏几乎没有短板。游戏拥有独特的遇敌系统，9种职业的组合令人满意，可使用的道具与隐藏要素也非常丰富，仅是可以探索的地点就超过5000个。游戏中还收录了大量CG动画，为此游戏采用了39KB的容量。中英文合版的推出使得中国

玩家也能够毫无语言障碍地尽情享受游戏的乐趣，而且官方也推出了针对这个版本的下载服务，令游戏乐趣成倍增加。总之，本作绝对是角色扮演游戏爱好者不容错过的作品。



极限竞速2 Microsoft 5月24日 ★★★★★

**X360** Forza Motorsport 2 竞速  
1~2人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 26  
8800 日元 对应X360方向盘 文: 多边形



基本上，“《极限竞速》系列”已经名副其实地成为了Xbox系主机上的“GT赛车”——都是第一方厂商重金打造的追求真实驾驶模拟的优秀赛车游戏。本作距离前作虽然只相隔了2年，但从Xbox到X360，平台的提升不仅带来的是画面水平的提升，更是对赛车真实度更高的还原水平，例如汽车不同的损毁程度或是不同的轮胎温度下对汽车的不同影响等。从第一作《极限竞速》开始，具有很高自由度的改装就已经是微软大肆宣传的重点，这次的第二作更是将改装系统强化到令人

吃惊的深度，你可以把自己的汽车按自己的意愿将之从头改装到脚。本作汽车的收录数量也堪称是霸王级的，共有来自50家以上世界顶级制造商的超过300辆汽车，法拉利、保时捷、兰博基尼等也一个不拉。本作也可以说是一款细节细腻到庞杂地步的游戏，从可以任意截取游戏中的画面到进行网络分享，到驾驶过程中可以开启的各种数据窗，再到丰富多样的游戏模式。联网是次世代游戏的重大特征，而本作可以说将网络要素几乎做到了极致，除了一般的对战以外，还有在线进行的



“职业模式”，而微软更是每周都会举办不同的比赛。各方面都极尽强化的《极限竞速2》是任何喜欢汽车的玩家必玩的作品，哪怕你只是有一点点喜欢汽车。

▲游戏的娱乐性还是要比真实性多那么一点点。

马里奥足球 激情四射 Nintendo 5月26日 ★★★★★

**Wii** Mario Strikers Charged 体育  
1~4人 对应玩家年龄: 10岁以上 美版 UCG评分: 16  
49.99 美元 无对应周边 文: 多边形



基本上，世界几大流行体育的球类项目，都推出了“马里奥”版，棒球、网球、篮球，以及足球。秉承任天堂风格，这些游戏追求的就是一种清新、可爱，以及纯粹的有趣、快乐的感觉，本作同样如此。而作为2005年NGC上的第一作《马里奥足球》的续作，本作除了保持前作的风格，还在游戏的夸张程度上做了更进一步的强化，游戏画面上也是进步的，尽管Wii和NGC机能相同，画面进步的空间并不大。但任

氏游戏重点从来都不在画面上，本作的重点就是新操作，以及更强的多人游戏快乐。本作不但支持传统的四人游戏模式，更是Wii游戏中第一款支持在线对战的游戏！



压缩空间 SEGA 5月29日 ★★★★★

**PSP** Crush 益智  
1人 对应玩家年龄: 10岁以上 美版 UCG评分: 25  
29.99 美元 无对应周边 文: 火云



如果你厌烦了那些重复性极高而又毫无新意的游戏了的话，那么本作一定是你最佳的选择。游戏独创的将3D空间压缩为2D从而寻找出路系统是它最大的亮点，也是最具创意的地方。玩家需要控制患有妄想症的主人公在游戏提供的空间之内不断地变换视点，想尽办法找到出路。同一个3D空间可以根据主角站位和视角不同压缩出多个2D空间，但想要找到路顺利到达出口就要考验玩家的抽象几何思维能力了。在这个游戏中玩家需要彻底地抛弃传统的思维方式，否则必然寸步难行。当精疲力竭地走到最终出口之时，你会觉得自己简直就是天才！



马里奥聚会8 Nintendo 5月29日 ★★★★★

**Wii** Mario Party 8 动作  
1~4人 对应玩家年龄: 全年龄 美版 UCG评分: 一  
49.99 美元 无对应周边 文: 玛丽



本作是《《马里奥聚会》系列》第八作，同时也是操作方式得到了一次彻底革新的一作。本作继承了系列轻松诙谐的游戏风格，仍由众多多人迷你游戏构成，就像《大富翁》一样，玩家可以通过掷骰子让角色在地图上移动抢夺星星，可供最多4人同时享受游戏的乐趣。通过Wii独特的动作感应操作，在本作中，玩家可以亲手乘着木舟划过急流、将雕像一拳一拳地击碎、驾驶赛车急驰、走钢丝、射击等等，有着前所未有的投入感，蒸汽火车、森林、鬼屋等共计6张地图与81个小游戏丰富多彩，是全家同乐必不可缺的游戏。不过可惜的是本作的节奏仍旧比较缓慢，一个人游戏的时候会无聊。



<b>观察力实践锻炼 DS 眼力锻炼</b>	<b>Nintendo</b>	<b>5月31日</b>	★★★★☆
DS	DS 眼力トレーニング	实用软件	动作射击
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 7
3800日元	无对应周边	文: 多边形	文: D-S



由日本著名的爱知工业大学经营情报科学部市场情报科学专家石垣尚男教授监制的眼力锻炼软件。本作中的眼力训练并不是通常意义上对静止物体的辨认能力,而是动态视力、瞬间视力、眼球运动能力、周边视野和眼手协作能力等眼力的综合能力。该软件通过“每日训练”、“眼年龄测试”、“特别训练”、“分类专门训练”和“放松眼睛”五种模式渐渐提高用户对眼睛的运用力。这些训练里通过瞬间记忆、棒球、桌球、拳击等小游戏,不断对玩家的眼力进行训练和提高。不要小瞧这些不起眼的训练,因为在锻炼眼力的同时,它对我们大脑的反应与协调能力亦有锻炼效果。

**お手軽版**

ようこそ!  
「眼力トレーニング」  
が手軽に楽しめる。  
「お手軽版」です。

戻る

**お手軽 眼年齢チェック**

**お手軽 トレーニング**

<b>罪恶装备 AC</b>	<b>Arc System Works</b>	<b>5月31日</b>	★★★★☆
PS2	Guilty Gear Accent Core	格斗	格斗
1~2人	对应玩家年龄: 12岁以上	日版	UCG评分: 20
4800日元	无对应周边	文: 十六夜	文: 十六夜



“GGXX”系列在2D格斗游戏界早已占有了很重要的地位,而为了能够令这个系列更加完善,厂商每隔一段时间就会推出强化版或是增加了新要素的新作。作为目前系列的最新作,《GG AC》在系统上的变化是最为明显的,不仅大幅度调整了各角色间的平衡以及招式的判定与效果,更增加了强化必杀技以及拆投等新系统,令玩家需要重整战斗思路。与系列相同,移植后的PS2



版不仅保留了街机的全部模式,更加入了生存模式、画廊等内容,不过令人遗憾的是取消了作为系列惯例的两名隐藏角色,而隐藏要素也只能靠完成生存模式才能全部开启了。

<b>生化危机4 Wii版</b>	<b>Capcom</b>	<b>5月31日</b>	★★★★★
Wii	Resident Evil 4 Wii Edition	动作射击	动作射击
1人	对应玩家年龄: 17岁以上	美版	UCG评分: 28
49.99美元	无对应周边	文: 多边形	文: D-S



虽然《B4》已经发行了许多版本,但这个Wii版却绝对是最“原汁原味”的一个,拜双摇手柄所赐,你的所有瞄准动作都将准确地反映在游戏之中,挥刀的动作也由抖动遥控器手柄代替,令本作那独有的恐怖感更加真实,更加身临其境。游戏在基本配置上以NGC版为主,画面效果比PS2版提高了许多,剧情过场也都是即时演算画面而非预渲染影像。不过游戏中也保存了许多PS2版的独有要素,如通关后的隐藏服装及



## 多边形2007年度十佳游戏

- ◆ 光环3
- ◆ 使命召唤4 现代战争
- ◆ 世界足球 胜利十一人 2008
- ◆ 蓝龙 (中文版)
- ◆ 战神II
- ◆ 寂静岭 起源
- ◆ 超级马里奥银河
- ◆ 皇牌空战6 解放的战火
- ◆ Wii Fit
- ◆ 生化危机 安布雷拉历代记

**年度感言** 今年是我最繁忙的一年,最大的事情自然就是“一生的神作”诞生了,这个“神作”占据了我最当一部分的游戏时间,因此也冷落了其他的游戏。(笑)自《战神II》让我PS2圆满退役后,今年玩过最多的游戏还是X360上的,《蓝龙》是近年来惟一一个完整通关过的角色扮演游戏(纱迦,貌似你来编辑部之后就几乎没碰过RPG……),而今年的金会简直就是给《光环3》和《使命召唤4》准备的……其实我依然还是一个传统游戏玩家,Wii上最喜欢的依然是《超级马里奥银河》,不过依然至今未完美通关……残念……

## 六月 JUNE

- 6月3日** 索尼网络娱乐宣布将会在PS3和PC上推出网游《The Agency》,该作将可能像微软的Live Anywhere战略一样实现PS3与PC的网络游戏互联。
- 6月5日** 微软公布了与中国政府合作成立的第一个视频游戏研发机构——“微软游戏技术平台”最新进展状况,今后该机构将为中国培养大量游戏业人才。
- 6月6日** 由于任天堂准备将市场部 and 公关部从华盛顿州搬到纽约和加州,超过60%的市场人员为了留在华盛顿决定辞

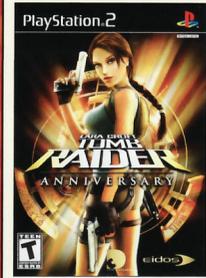


- 职,其中包括公关部高级主管Beth Llewelyn、营销及公司事务部副总裁Perrin Kaplan以及营销及公关部副总裁乔治·哈里森。
- 6月6日** 美国任天堂市场部发生剧变的一天,SCEA总部开了一整天的会,做出了裁员80~100人的决定,被裁者当日就被要求收拾办公桌走人。
- 6月7日** 《福布斯》发布亚洲富豪榜,任天堂最大持股者山内溥以48亿美元的身家在日本富豪中排名第三,与第一名孙正义的身家相差6.5亿美元。
- 6月8日** SCEE宣布PS3在欧洲的销量已经超过100万台,速度超过了PS和PS2。
- 6月14日** Take-Two进行机构改革,2K Games纽约办事处关闭。
- 6月15日** 索尼CEO霍华德·斯特林格在英国《金融时报》的采访中表示目前PS3仅发挥20%性能。

- 6月18日** Take-Two在股东大会中透露,微软为《横行霸道IV》的两张资料片支付了5000万美元。
- 6月18日** 全球最大影音租赁商Blockbuster宣布他们的1450家分店今后将只租赁蓝光影碟。
- 6月18日** 微软向Immersion提出起诉,此案可能与Immersion和索尼合作开发PS3手柄振动技术有关。
- 6月19日** EA宣布进行重组,成立四大子品牌:EA Sports, EA Games, The Sims, EA Casual Entertainment。
- 6月21日** 世嘉宣布已经与BioWare合作,将会开发一款《索尼克》的RPG作品,对应平台为NDS,预计2008年发售。
- 6月25日** 任天堂市值一度攀升至6.57万亿日元,超越索尼,进入日本十强企业之列。



<b>古墓丽影 周年纪念版</b>	<b>Eidos</b>	<b>8月6日</b>	★★★★☆
<b>PS2</b>	Tomb Raider: Anniversary 1人 对应玩家年龄: 13岁以上 39.99美元	美版 PS2、PSP及X360	动作冒险 UCG评分: 24 文: 火云



本作是系列10周年之时对初代《古墓丽影》的致敬，也标志着系列将回归原点寻找最纯粹的冒险感觉。初代《古墓丽影》创造性地将动作、解谜与探索要素相结合，在当时给玩家带来了一种前所未有的游戏体验，甚至可以说开创了一个新的游戏流派。《古墓丽影》10周年纪念重制版采用了与初代游戏完全相同的故事设定，玩家将与年轻的劳拉一同穿行于神秘莫测、沉睡千年的古代遗迹之中，追寻古代文明所遗留下来的神奇异宝。为了能够完美再现初代《古墓丽影》的精髓，开发小组决定把游戏的重心集中在刺激的探索

和经典的解谜部分上，事实上这也是重现系列最初风采的最直接有效的途径。

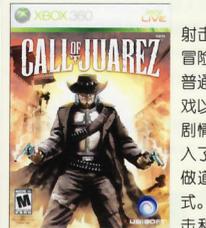
游戏采用的引擎是广受好评的《古墓丽影：传奇》的引擎，本作在画面上的表现肯定会让玩过原作的玩家感到眼前一亮。原作中的场景全部经过了重新制作，劳拉探索的遗迹变得非常美丽，通过天花板照射在埃及金字塔板上的阳光中，你甚至还可以看到漂浮在空气之中的尘埃，就连宇宙和遗迹中壁画与石雕上的字符也清晰可见。就算我们忽略掉谜题，欣赏着体操运动员般身手的劳拉在神秘而美丽的古代遗迹中探险，也颇有乐趣。除了最先发售的PS2版之外，游戏还在PSP、Wii与X360平台上登录，其中Wii版还专门增加了对应双节棍手柄的操作。



▲游戏以次世代级别的画面几乎重现了经典的初代作品，流程方面也十分令人满意。



<b>狂野西部</b>	<b>Ubisoft</b>	<b>8月7日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	Call of Juarez 1人 对应玩家年龄: 17岁以上 59.99美元	美版 无对应周边	主视角射击 UCG评分: 21 文: ACE飞行员



这是Ubisoft打造的一款完全原创的主视角射击游戏，它能将玩家立刻带到过去那个充满冒险与传奇的美国西部。游戏在行进方式上比普通主视角射击游戏有了一些革新。其一，游戏以双主角交替的形式展开流程，不但强化了剧情，也给人带来一种新意。其二，游戏中加入了很多动作成分，比如用鞭子摆荡，搬箱子做道具等等，摆脱了过去一味射击的游戏方式。游戏主要针对PC平台进行开发，所以在射击和

动作操作上并没有对手柄进行优化处理，这样导致游戏的操作感非常别扭和生硬，这就是本作存在的最大问题。如果抛开这一因素，《狂野西部》将带给你不错的体验。



<b>最终幻想II 重制版</b>	<b>Square Enix</b>	<b>8月7日</b>	★★★★☆
<b>PSP</b>	FINAL FANTASY II 1人 对应玩家年龄: 全年龄 3800日元	日版 无对应周边	角色扮演 UCG评分: 24 文: 邪鬼天使



本作是经典角色扮演游戏“《最终幻想》系列”第二作的重制版，同时也是2007年作为系列20周年的纪念性作品，之前曾在GBA上重制过，但在经过诸多强化后将其搬到了机能更加强劲的PSP平台。本作是系列第一款追求故事性的作品，人物的刻画和剧情都很饱满。系统方面游戏摒弃了升级制度而采用了熟练度的系统，随着玩家在战斗中的行动而提升某些方面的能力。游戏的片头依旧是PS移植版的高清版本，而GBA版追加的“重生之魂”迷宫在本作中依旧得到了保留。除此之外针对PSP版还追加了新的隐藏迷宫，同一代重制版一样，本作音乐、图鉴、画廊都有保留。

了保留。除此之外针对PSP版还追加了新的隐藏迷宫，同一代重制版一样，本作音乐、图鉴、画廊都有保留。



<b>忍者龙剑传Σ</b>	<b>Tecmo</b>	<b>8月14日</b>	★★★★☆
<b>PS3</b>	NINJA GAIDEN Σ 1人 对应玩家年龄: 17岁以上 7800日元	日版 无对应周边	动作 UCG评分: 24 文: 十六夜



虽然游戏是移植自当年Xbox版的《忍者龙剑传 黑》，但画面的进化、关卡的调整、敌人种类的增加以及难度等诸多方面的变化，甚至可以将本作看成是一款全新作品。首先就是画面的进化，借助PS3的机能，游戏对场景的表现更加细致，包括角色服饰的饰物、纹理以及材质的反光等方面都要出色得多，而光影方面的处理更是让人惊叹。系统方面变化不大，不过通过十字键使用道具这一新增要素确实是方便了不少。新增武器“严龙伐虎”不仅在斩杀敌人时非常过瘾，蓄力攻击更是相当有魄力。

忍术不仅画面效果更加华丽，而且配合六轴手柄快速上下震动还能够获得强化。除此之外，本作最吸引人的新增要素还要算故事模式中蕾切尔的支线战斗。使用蕾切尔战斗与使用隼龙截然不同，与忍龙的灵活、敏捷相比，蕾切尔则是力量与技巧，不仅如此，通过蕾切尔的这几场战斗，将以往《忍龙》没能交代清楚的剧情进行了补充，可以说本作才是真正的完整版。除了故事模式之外，任务模式凭借其高难度同样获得了众多FANS的青睐，各种终极挑战屡出不穷。游戏最大的缺点在于



▲游戏的头头是制作得最认真的。

相对低质的CG影像，最令人遗憾的是本作默认并不支持振动手柄，而到目前为止，厂商还没有发布游戏对应的振动补丁。

回忆的日子	SNKplaymore	6月14日	★★★★☆
Days of Memories	文字冒险		
<b>NDS</b>	1人	对应玩家年龄: 12岁以上	日文
4800日元	无对应周边	无	UCG评分: 一
			文: 铭风



以SNK众多知名格斗游戏中的女主角为主角的恋爱游戏在经过强化后在NDS上推出的新作。游戏收录了三款原本在手机上的游戏:《回忆的日子 我和她的热情夏天》讲述了青春学园的爱情故事,登场女角有麻宫雅典娜和不知火舞等等;《回忆的



日子? 给我最重要的你》的故事发生在前作三年后,以大学为舞台。登陆角色有的有双叶萤、神乐千鹤等女角,还有草薙和八神登场;《回忆的日子 大江户恋爱画卷》则以江户时代为背景,《侍魂》系列中的娜可露露、真镜名、命等角色为主要角色。DS版除了将游戏完全移植外,还新增了相册欣赏和音乐欣赏等模式,令本作增加了些许收藏度。

信赖铃音 肖邦之墓	NBGI	6月14日	★★★★☆
トラスティベル ショパンの墓	角色扮演		
<b>X360</b>	1人	对应玩家年龄: 全年龄	日文
6980日元	无对应周边	无	UCG评分: 29
			文: 纱迦



本作在画面和音乐上有着极为出色的表现。其画面可以用“如诗如画”来形容,其梦幻般的场景令人赞不绝口,不愧是“世界级的画面”(制作人语)。和画面比起来,本作的音乐更值得大书特书。正如标题所示,本作的故事与伟大的波兰音乐家肖邦有着莫大的关联,肖邦所作的名曲在游戏中一一再现,弹奏这些名曲的人在国际上赫赫有名的布宁。而游戏的原创音乐负责人樱庭统同样有着出色的表现。

游戏的战斗系统跟《星之海洋3》类似,遇敌方式采用大大地图可见的形式,进入战斗后需要玩家手动输入移动和攻击指令,具有一定的技巧。值得一提的是游戏的系统会随着故事的推进而不断升级,每次升级都会令战斗产生新的变化,不玩到最后就不能说是掌握。进入战斗前后的读盘时间飞快,在次世代同类游戏中堪称一绝。



游戏的隐藏要素同样令人满意,而且设计合理,不会花费玩家太多时间。当你将游戏通关后会发现,真正的挑战在二周目。二周目不但会出现全新的隐藏要素,而且游戏难度也会大为增加。总的来说,除了战斗变化较少之外,本作几乎可称完美,被众多媒体评为今年最佳角色扮演游戏可谓众望所归。本作即将推出PS3版,将增加大量新要素。



▲可以说二周目才是游戏的本来面目。

水色学园	NBGI	6月14日	★★★★☆
みずいろブロード	益智		
<b>NDS</b>	1人	对应玩家年龄: 全年龄	日文
4800日元	无对应周边	无	UCG评分: 23
			文: 纱迦



这是一款由活泼可爱的角色演绎的另类超级校园黑色喜剧,虽然本作中充满了“血腥”和“暴力”镜头,但是各位好孩子们大可放心,那也不过是几个螺丝钉的飞舞和蓝色的机油喷射罢了。作为文字游戏,本作的耐玩度非常高。除了那些

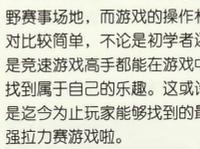


可爱的Q版机器人外,游戏中还包括了像汉字注音,文字接龙,记忆大挑战等这样的,大量日本常识性趣味小游戏。因为本作的入设是曾经负责过《太鼓之达人》的横尾有希子。所以那对可爱的太鼓兄弟也会作为特别客串在本作中出现。不过唯一的遗憾就是本作对玩家的日语文品有一定的要求,建议大家玩的时候先准备好一本日语字典。

科林麦克雷拉力 尘土飞扬	Codemasters	6月16日	★★★★☆
DIRT: Colin McRae Off-Road	竞速		
<b>X360</b>	1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	英文版
59.99欧元	无对应周边	无	UCG评分: 24
			文: ACE 飞鱼



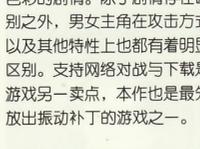
著名的《科林麦克雷拉力》系列在次世代的首款作品。在强劲机能的支持下,本作再次挑战拉力赛的最强表现。游戏对拉力赛独有的“尘土飞扬”效果有着上佳的表现,而碰撞效果的表现也达到了系列最高峰。除了收录众多玩家熟悉的拉力赛车外,大马力越野赛车本次也加入游戏中,玩家这次可以体验更加艰辛的沙漠拉力、下坡赛等多种赛事。值得一提的是,本作收录了几乎所有世界著名的12.4公里国际越野赛场,而游戏的操作相对比较简单,不论是初学者还是竞速游戏高手都能在游戏中找到属于自己的乐趣。这或许是迄今为止让玩家能够找到的最强拉力赛游戏啦。



先祖之魂 失落的传承	SCEJ	6月21日	★★★★☆
FolkSoul - 失われた传承	动作冒险		
<b>PS3</b>	1人	对应玩家年龄: 全年龄	日文
5980日元	无对应周边	无	UCG评分: 23
			文: 十六夜



在PS3初期公布的游戏,本作无论是画面还是游戏本身素质都是很令人满意的。游戏不仅画面鲜艳,场景丰富,角色动作也非常流畅,不亚于一般的动作游戏。本作最大的卖点就是在画面的提示下通过六轴捕获各种怪物的魂,这一方式在同类游戏不仅新颖,更能够非常有效地令玩家投入到游戏中。游戏分为两条主线,只有分别完成男女主人公的剧情才能够真正了解游戏充满奇幻色彩的剧情。除了剧情存在区别之外,男女主角在攻击方式以及其他特性上也都有着明显区别。支持网络对战与下载是游戏另一卖点,本作也是最先放出振动补丁的游戏之一。



富豪街 DS	Square Enix	6月21日	★★★★☆
いただきストリート DS			桌面棋牌
NDS		1~4人	对应玩家年龄: 全年龄
4980日元		无对应周边	UCG评分: 20
		文: 玛丽	



本作最大的卖点无疑就是将Square Enix的《勇者斗恶龙》系列和任天堂的《马里奥》系列中的知名游戏人物全部集合到一款游戏之中, 史莱姆、洁西卡、马里奥在游戏中同场竞技。游戏采取了基本的“大富翁”规则, 依靠购买店铺与土地累计自己的财产, 在游戏中适当地使用魔法卡片打击对手, 并且加入了“股份”的概念。

不过与之前在PS2上推出的《富豪街》不同, 本作中玩家扮演的是一个原创角色, 玩家可以收集各种服装给自己进行换装, 而且所有地图都是系列重要场景。游戏不仅需要玩家具备一定的运气要素, 对其他的玩家进行打击和陷害也是很大的乐趣所在。



玛娜传奇 学校里的炼金术士们	Gust	6月21日	★★★★☆
PS2		1人	对应玩家年龄: 全年龄
6800日元		无对应周边	UCG评分: 25
		文: 晴天	



游戏的基本流程模拟了学校中的生活, 即玩家需要3年的时间内为了顺利毕业而不断努力。每个学期分为学习、自由时间、剧情三个时期, 除了剧情时期必定会触发事件推动故事发展外, 在学习阶段接受老师的课题, 按照要求完成后, 老师会根据课题中玩家的表现给出相应的学分, 并且只有玩家在修足该学期必须的学分后, 才能在自由时间免去补课的噩运, 以便完成更多的委托任务。

探索和探索新的区域, 寻求更高级的合成素材。游戏的战斗新增了“Finish Burst”状态, 满足条件后发动的终结技不但画面表现相当有魄力, 巨大的威力甚至有扭转战局的作用, 使战斗更加爽快与刺激。

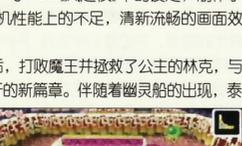


塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	6月23日	★★★★★
NDS		1人	对应玩家年龄: 全年龄
4800日元		对应 Wi-Fi 联机功能	UCG评分: 27
		文: 火云	



作为NDS上首款《塞尔达》系列的新作, 游戏重新设计了操作方式以完全利用NDS主机触摸屏和双屏的优势。本作保留了系列的优良传统, 各种复杂但不失精妙的机关, 充满想像力的谜题, 丰富的收集要素等在本作中都得到了很好的继承。游戏的画面表现相当出彩, 由于本作的故事与画面风格都继承了NGC《风之杖》中的设定, 制作小组很讨巧地采用了动画渲染来掩盖主机性能上的不足, 清新流畅的画面效果甚至不输给《风之杖》。

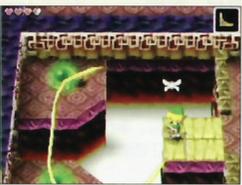
游戏的故事讲述了在《风之杖》之后, 打败魔王并拯救了公主的林克, 与继续当海贼的泰特拉一起在海面上所展开的新篇章。伴随着幽灵船的出现, 泰特拉再次被坏人捉走, 于是林克又再次踏上了拯救公主之路。



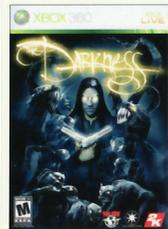
革命性的操作是本作最大的成功之处, 流程中谜题的设计、BOSS战的设定以及迷你游戏的玩法无一不是为NDS量身打造的。飞舞在林克身边的精灵就是玩家手中触控笔的替身, 她将担任起为林克指路和给予林克提示的角色, 同时她也将起到光标的作用, 让玩家能够快速习惯全程触控的操作。炸弹、飞爪、回旋镖这些传统的解谜道具也因为操作方式的变化发生了很大的变化, 比如玩家要使用回旋镖之前要先使用触控笔在屏幕上画出飞镖的飞行线路, 这比起用手柄来操作简单了很多。



▲合理利用地图涂鸦系统在地图上记录下重要信息或直接在上面标出隐藏地点, 是本作解开谜题的关键。



流黑	2K Games	6月25日	★★★★☆
X360		1人	对应玩家年龄: 17岁以上
59.99美元		对应机种为 PS3 及 X360	UCG评分: 24
		文: 炎博士	



游戏改编自描写美国黑帮生活的同名漫画。主人公Jackie是一个体内蕴藏有恐怖黑暗力量的黑帮成员, 游戏的主要内容是围绕着他二十岁生日那天所发生的故事为线索而展开的。游戏制作人将原作漫画中的诸多元素整合到游戏之中, 凭借次世代主机的强大机能, 漫画中的要素得以在玩家面前充分再现。游戏本身虽然以常见的美式主角射击方式进行, 但其中也融合了许多魔法和动作元素, 玩家在

游戏中不仅可以操控手中的各种枪械进行战斗, 还可以体会主人公Jackie所拥有的黑暗能力。除此之外, 游戏中出现的各种迷你任务也令本作的耐玩度得到进一步提升。



彩虹六号 维加斯	Ubisoft	6月26日	★★★★☆
PS3		1~16人	对应玩家年龄: 17岁以上
59.99美元		对应专用摄像头	UCG评分: -
		文: ACE 飞行员	



时隔半年有余, 彩虹小队终于杀进了PS3平台。从整体上来看, PS3版在内容上与X360版完全相同, 同样是在队长Logan Keller的带领下与同伴组成3人反恐小队, 并在纸醉金迷的维加斯地区同恐怖分子展开一场战斗。本作抛弃了系列过去比较复杂的战术设定和繁琐操作, 使得游戏的手上度和激烈程度大大提升, 掩体等新系统的完美表现让游戏较前作有了脱胎换骨的变化, 就算是第一次接

触本系列的玩家也能迅速进入角色, 并很快体会到强烈的刺激。游戏在网战方面的进化同样非常优秀, 游戏最多支持16人上线厮杀, 玩家可以用摄像头制作一个头像, 临场感自然大大加强。



巴洛克	Sting	6月28日	★★★★☆
PS2	パロック	1人	动作角色扮演
6800日元	对应玩家年龄: 12岁以上	日版	UCG评分: 19
	无对应周边		文: 玛娜



《巴洛克》是Sting于1998年6月21日在SS平台推出的一款具备绝望感独特世界观的角色扮演游戏, 具有极高的耐玩性, 之后于1999年移植PS主机, 并命名为《巴洛克 扭曲的妄想》。本作是《巴洛克 扭曲的妄想》的重制版, 在画面大幅提高的基础上, 增加了游戏的动作要素和表现效果, 将原作充满幻想和颓废的独特世界观再次展现在玩家面前。本作中主人公所处的

是一个废墟般的世界, 玩家将要在被称为“神经塔”的巨大迷宫中探索, 以净化塔中的异型和到达最下层为目标。这个迷宫的构造、敌人和道具每次都会发生变化, 给游戏的探索带来了强烈的紧张感。



大金剛 喷射木桶	Nintendo	6月28日	★★★★☆
Wii	ドンキーコング たんじょうドレス	1-4人	竞速
5800日元	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 22
	无对应周边		文: 炎骑士



这款游戏完全可以被视作《马里奥赛车》的同类游戏, 只是虽然两者同样为赛车竞速类游戏, 但本作在操作上需要充分利用Wii主机双节棍手柄的体感操作机能。在进行游戏时, 不论是加速、跳跃还是转弯, 玩家也必须在整个过程中以快速抖动双节棍手柄的方式对角色进行控制。游戏中可以选用的场景较为丰富, 拥有各种地形的赛道以满足玩家的挑战欲望, 以往《大金剛》动作系列游戏中的角色、怪物和道具也

会在场景中出现。同其他竞速类游戏一样, 本作允许多名玩家进行竞速比赛, 支持最多四人的分屏对战。游戏本身的操作极易上手, 但长时间进行游戏则难免会导致手臂酸痛。



超级机器人大战 原创世纪合集	Banpresto	6月28日	★★★★☆
PS2	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS	1人	策略角色扮演
6980日元	对应玩家年龄: 12岁以上	日版	UCG评分: 26
	无对应周边		文: 纱梦



《超级机器人大战 原创世纪》最早诞生于GBA上, 共有两款作品, 内容以Banpresto自社原创的角色和机体为主。本作将这两款作品合二为一, 并增加了大量新要素, 改在PS2上推出。尽管有炒冷饭嫌疑, 不过游戏的变化绝对让玩家满意。

游戏的内容完全包括了GBA上的两作, 并对游戏内容进行调整, 加入了《超级机器人大战R》等多部作品的角色、机体和剧情, 使得游戏的世界观更加完整。令人惊喜的是游戏还加入了《OG 2.5》这一原创剧本, 尽管关卡不多, 但足以让玩家对下一作充满期待。

系列的卖点就是华丽的战斗动画, 而本作更将这一卖点推至极致。游戏中每段战斗动画都是经过精心制作的, 必杀技更是精雕细刻, 向制作人的敬业精神致敬。另外游戏的战斗动画也实现了全语音, 这足以让玩家热血沸腾了。

游戏的系统也进行了重新调整, 引入了双机组队的TWIN系统。该系统令战斗变化更加丰富, 但又不至于像《第3次超级机器人大战α》那么繁琐。此外特殊弹也是一个全新的系统, 配合本系列特有的外挂武器系统, 使得战斗更加充满乐趣。

游戏的三个部分加起来关卡总数超过一百关, 二周目和三周目还有全新变化, 耐玩性满分, 向同类游戏爱好者强烈推荐!



▲本作的关卡设计颇为精妙, 三天王战是游戏中的代表关卡。



## 七月 JULY

- 7月5日** 面对X360三红率超过30%的各种报道以及玩家的不断投诉, 微软终于承认X360存在设计缺陷, 并宣布将所有X360的保修期延长到3年, 并向已经自费维修的用户提供补偿。此举让微软损失了10.5~11.5亿美元。
- 7月9日** 索尼将美版60GB版PS3的售价从599美元下调到499美元, 这其实是索尼的清仓行为, 因为60GB版PS3将退出市场, 主要售价仍为599美元并赠送《机车风暴》的80GB版PS3。
- 7月10日** 索尼在E3召开之前专门举办了一个记者招待会, 正式向全世界公开了《杀戮地带2》的真正面貌。
- 7月11日** 任天堂在E3新闻发布会上公开了让玩家用脚玩游戏的《Wii Fit》, 正式将Wii定

位为健身机进行发展, 同时还公布了为主视角射击游戏准备的新配件——Wii Zapper。

- 7月11日** 索尼在E3新闻发布会上正式公开了加入视频输出功能、厚度减少19%、重量减轻33%的PSP-2000, 并公布了多种颜色的特惠套装。
- 7月13日** SCE并未跟进SCEA的降价举措, 但为欧洲玩家带来了售价不变而赠送两款游戏的Starter Pack套装。
- 7月17日** 由于很多日本厂商缺席E3, 因此索尼于E3后又在日本召开发布会, 宣布日版PSP-2000将于9月20日上市, 而同捆《危机之源 最终幻想VII》的特别版将于9月13日上市。同时公开的还有PSP电视卡, 以及《如龙见参》、《战



场的女武神》、《真·三国无双5》等大作。

- 7月17日** 微软互动娱乐部副总裁彼得·摩尔宣布辞职, 9月开始摩尔将担任EA Sports总裁, 年薪近百万美元, 另有大笔一次性支付的津贴。
- 7月20日** NBGI召开“传说”系列新作发表会, 公开了四款《传说》新作。
- 7月25日** 任天堂宣布NDS的百万大作数量已经达到32款, Wii有7款, Wii预计于2008年3月底之前实现2200万台的总出货量。
- 7月26日** 索尼透露PS3每台亏损200美元, 但随着工艺的改进有望于2008年3月31日之前实现硬件盈亏平衡。
- 7月30日** SCEA高层在PS官方博客中透露, 《GTAIV》开发商Rockstar正在为PS3打造一款独占大作。
- 7月31日** E3举办方公布了E3 2007游戏批评家大奖, 《吉他英雄》原班人马打造的“摇滚乐队”成最大赢家。

开花高手 豆丁机器人	Nintendo	7月5日	★★★★☆
NDS	どこでもヨロイ	动作	实用软件
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 22
4800日元	无对应周边	文: 铭风	



NGC版《豆丁机器人》的续作，这次的舞台变成了被神秘组织克洛一族捣毁的公园。游戏中玩家要扮演豆丁机器人，通过努力来将公园恢复生机，变得更加热闹。游戏中有众多工具，有水枪，钳子等，所有工具的操作都以触摸为主。每天主要的任务就是通过浇水让公园的鲜花尽量多地盛开，然后转动下屏的音乐盘，让豆丁机器人舞动身体，流畅的舞姿能让周围的鲜花暴出种子。当一个区域的鲜花数量足够多时，这个区域就会恢复成绿地，而你可以在其上建造各种游乐设施，以此来招揽客人。而设施的建造需要同伴的帮助，所有同伴都需要你进入附近的城镇，通过冒险来结识。



随身瑜伽	Konami	7月5日	★★★★☆
NDS	どこでもヨガ	动作	实用软件
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 21
3800日元	无对应周边	文: 铭风	



游戏整合了Konami运动俱乐部的瑜伽内容，以能够随时学习瑜伽为目标而推出的NDS另类软件。在游戏的向导中，你可以看到众多瑜伽相关的用语集，轻松入门。游戏还收录了大量瑜伽的姿势和修炼方法，配合游戏丰富的模式，让你能轻松学习瑜伽。在“おまかせヨガ”中，游戏会自动生成一系列的瑜伽动作，让你进行训练。在“イスヨガ”中，介绍众多坐在椅子上就能训练的瑜伽姿势，在“my Yoga”中，游戏会就你设定的一些喜欢的瑜伽姿势，来进行针对训练。在熟悉了瑜伽后，你可以在“仙人的瑜伽教室”中，在6个难度中进行循序渐进的瑜伽训练。



我的暑假3 北国篇 我的小小大草原	SCE	7月5日	★★★★☆
PS3	ぼくらのなつやすみ3	动作冒险	动作冒险
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 24
5800日元	无对应周边	文: 玛露	



本作是以打造轻松休闲的童年生活为主题的“我的暑假”系列最新作，展现了大草原上的牧场生活乐趣。本作以四年级小学生为主角，因为妈妈即将要生下小宝宝而得以有机会去北海道经营农场的叔叔家去过暑假，在这里，玩家将和叔叔一家人共同度过这个充满快乐和回忆的暑假。游戏并没有特定的目标，从早上的广播体操开始，可以选择自己所喜欢的地方随意游玩，并根据玩家的不同选择重理

想中的童年暑假。在保留了前作大受欢迎的钓鱼，捕捉昆虫，游泳等迷你游戏同时，本作还加入了滑草、种菜、跳皮筋等新游戏，内容和画面也得到了大幅度的加强，打造出了一个童话般的北海道。



洛克人ZX 降临	Capcom	7月12日	★★★★☆
NDS	ロックマンゼクス アドベント	动作	动作
1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 22
4800日元	无对应周边	文: 铭风	



火爆爽快的动作游戏《洛克人ZX》的续作，本作将继续讲述半机器人和人类与反乱机器人之间的战斗。游戏的系统变化不大，依旧采用双主角系统，根据选择主角的不同，剧情也会有点小差别。多种变身模式仍然是游戏的特色，要合理利用才能攻克每个关卡和干掉关底的BOSS。任务制依旧存在，在据点内接受同伴的委托，

前往各处取得物品或击败怪物，完成后获得各种增加能力和效果的可装备配件。芯片收集也依然存在，收集到每个关卡内隐藏着的芯片后，可以在基地内查看相应芯片内怪物、BOSS或是同伴的资料。除了主线游戏外，满足条件后还可进行小游戏挑战。



勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	Square Enix	7月12日	★★★★☆
Wii	ドラゴンクエストソード 仮面女王と鏡の塔	动作角色扮演	动作角色扮演
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 24
6800日元	无对应周边	文: 玛露	



本作是《勇者斗恶龙》系列“登陆次世代主机Wii”的首款作品，由崛井雄二担任剧本和游戏设计，鸟山明担任角色设计。在游戏中，玩家将扮演的是剑术高超的少年主角，与众多伙伴一起围绕着一个神秘的面具进行探险。本作与系列作品最大的区别就是加入了体感操作，玩家要通过挥动Wii遥控器的方式用剑和必杀技与敌人作战，由于游戏的战斗画面采用了传统的第一人称视点，只能看到敌人的动作而无法看到玩家自己的动作，动作要素得到了进一步强化，玩家在与敌人战斗时，除了攻击之外，还要预测敌人的动作趋势并进行防御，体验逼真体感的刺激战斗，不过流程过短是本作的一大缺憾。



## 火云2007年度十佳游戏

- ◆ 世界足球 胜利十一人 2008
- ◆ 怪物猎人 携带版 2nd
- ◆ 寂静岭 起源
- ◆ 使命召唤 4
- ◆ 生化奇兵
- ◆ 未知海域 德雷克的宝藏
- ◆ 危机之源 最终幻想VII
- ◆ 失落的奥德赛
- ◆ 大众高尔夫 携带版 2
- ◆ 半条命 2 橙盒版

**年度感言** 我的年度最佳游戏毫无疑问是《世界足球 胜利十一人 2008》，40GB的PS3就是为了它才买的。虽然本作存在着帧数和拖慢的严重问题，但是打过补丁之后拖慢明显减少，网速状况也能让人接受，看来这款游戏又要在主机中停留到《WE2009》的到来之时了……(MHP2)应该是我2007年玩得时间最长的一款游戏，当时“沉迷”到吃饭的时候要联机砍条才过瘾，现在已经为迎接《MHP2G》做好了全部准备，游戏一出，立刻开战，2007年是百花齐放的一年，各个平台都涌现了大量佳作，我们有理由期待在次世代主机渐渐成熟的今年会更精彩！

<b>怪物农场 DS</b>	<b>Tecmo</b>	<b>7月12日</b>	★★★★☆
NDS	かいてしゃべって はじめよう! モンスターファームDS	横井育成	
1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: -
4800日元	对应Wi-Fi联机功能	文: 纱庭	



本作是系列十周年紀念作。游戏中玩家将要对农场里的怪物进行培养，茁壮成长的怪物可以参加相应等级的比赛，以夺取胜利为最终目标。怪物诞生是系列的一大噱头，本作共有4种方法可以召唤出新的怪物。其中，玩家可以利用不同的控笔划出触

的图案来召唤怪物，此外还可以对着NDS的麦克风念咒文召唤怪物。有效的咒文包括日本地名、日本战国武将以及Tecmo游戏名，感觉很有新意。游戏支持Wi-Fi，可以与其他玩家进行联机对战，还可以与其他玩家培养的怪物进行合体。游戏的内容还算丰富，不过因为某些步骤需要反复进行，对怪物没感情的话打久了很容易感到枯燥。



<b>扣杀球场 3</b>	<b>Smash Court Tennis 3</b>	<b>NBGI</b>	<b>7月16日</b>	★★★★☆
PSP	Smash Court Tennis 3	体育		
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	美版	日文	UCG评分: -
29.99美元	无对应周边	文: Soul		



《扣杀球场》是具有十年以上历史的网球游戏系列，不过这次的最新作却选择率先登陆PSP。秉承系列作的一贯优良传统，本作不论在画面上还是在网球对抗的表现上都很有到位。最核心的“职业模式”制作得也令人满意，玩家将在这个模式中创造自己的角色，并让他/她不断地在比赛中成长，获得新技能，最终成为No.1网球选手。除了这些正统的要素之外，本作最大的亮点就是超级有趣的迷你游戏，尤其是“炸弹网球”、“吃豆人网球”以及“小蜜蜂网球”这

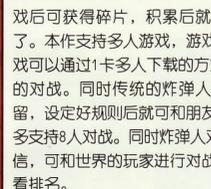
三个迷你游戏，强烈推荐。本作亦有X360版，不过却是在本作发售约半年后的12月才推出的，有兴趣的玩家可以体验一下次世代级别的画面。



<b>疯狂! 炸弹人乐园 皇家炸弹人的奇迹世界</b>	<b>Hudson</b>	<b>7月19日</b>	★★★★☆
NDS	タッチ! ボンパマンランド スターボンパマンのミラクルワールド	动作	
1-8人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: -
4800日元	无对应周边	文: 轻风	



本作是一款小游戏集合性质的作品。在主要的公园模式中玩家将控制炸弹人主角，在神奇的主题公园内进行一个个迷你小游戏的挑战。迷你游戏的种类很多，同时这些小游戏大多数都要利用到触摸来完成，小游戏的种类在40个以上。完成小游戏后可获得碎片，积累后就能前往新的地点了。本作支持多人游戏，游戏中获得的迷你游戏可以通过1卡多人下载的方式来最多4人的对战。同时传统的炸弹人对战模式依旧保留，设定好规则后即可和朋友们进行厮杀，最多支持8人对战。同时炸弹人对战还支持Wi-Fi通信，可和世界的玩家进行对战，并上传成绩查询排名。



<b>火影忍者 NARUTO 终极 忍者风暴大集结 特别版</b>	<b>TakaraTomy</b>	<b>7月19日</b>	★★★★☆
NDS	NARUTO-ナルト- 疾风传 最强忍者大集结 5 决战! “晓”	动作	
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: -
4800日元	对应Wi-Fi联机功能	文: 轻风	



以《火影忍者》漫画改编而来的横向卷轴动作游戏《最强忍者大集结》系列的最新作。这次你会控制鸣人等主角来和神秘组织“晓”进行战斗。本作的内容很丰富，总共10章19关，每个关卡都有大量新机关登场，你要利用角色的特殊忍术来破除机关，达到关底。游戏的操作和攻击和前作相似，漫画原作中的奥义都可使用。同伴

系统依旧存在，过关时可点击下屏召唤出同伴进行援助攻击。游戏支持最多4人进行对战，游戏中的BOSS级角色也可选用，总数在17人左右。同时本作还率先地支持Wi-Fi通信对战，和全世界的玩家进行对战让游戏的热度得到了提升。



<b>大众高尔夫 5</b>	<b>SCEJ</b>	<b>7月26日</b>	★★★★☆
PS3	みんなのGOLF 5	体育	
1-8人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 23
5980日元	无对应周边	文: 十六夜	



借助强大的画面表现力，《大众高尔夫》系列以崭新的姿态登陆PS3。系列轻松的游戏氛围以及简单易懂的系统在本作中得到了更为突出的表现，玩家完全可以利用这款游戏舒缓一下平时紧张的神经，放松心情挥上几杆。游戏系统并没有太大的改变，不过新增了与“力量槽”完全不同的本格打法。本格打法需要玩家观察角色挥杆动作，根据需要的力度决定挥杆的幅度——这种打法更加直

观，也令游戏的真实感大增。游戏进行方式与系列相同，玩家需要从最初级开始通过赢得比赛提升自己的等级，当满足条件后就能够挑战对手，取胜后就能在今后选择该角色。



<b>露珠的冒险</b>	<b>Konami</b>	<b>7月26日</b>	★★★★☆
Wii	Dewy's Adventure 水精 デューイの大冒険 II	动作冒险	
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 22
6090日元	对应WiiConnect24	文: 炎骑士	



这是一款充满了童话风格的游戏。在这里，玩家所要扮演的是一滴造型可爱的露珠，通过Wii遥控器来操纵露珠在童话世界中冒险。游戏的创意之处在于对液体三态变化的利用上。通过控制水的三态变化，玩家可以操纵露珠在三种形态之间自由转换，从而获得不同的能力。游戏本身还拥有丰富的模式，除了最为基本的冒险之外，游戏中还为玩家准备了编辑模式、竞技模式以及任务模式。在编辑模式中，

玩家可以自定义属于自己的游戏场景；竞技模式可以则允许最多四名玩家进行充满乐趣的对战；在任务模式中，只有达到规定的要求才能获得胜利，这是相当具有挑战性的模式。



太鼓之达人 DS 触控音乐!	NBGI	7月26日	★★★★☆
NDS	太鼓之达人DS タカチヒドコドン!	音乐	动作
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 23
4800日元	无对应周边	文: 地城隼兵	



这次“太鼓达人”系列在NDS上登陆,很明显是看重了它的触摸屏功能。而事实证明,触摸屏与这个游戏的结合是非常完美的。游戏的时候,下屏代替了鼓面,而触控笔则变成了鼓槌。在游戏初期乐曲较简单时,一支触控笔足以应付,而当曲子越来越难的时候,则需要两支触控笔左右开弓,这时候会愈加有一种在打鼓

的感觉哦!在这次游戏收录的音乐里面,一大亮点就是对于古典名曲的收录。在后期开启的众多曲目中,有不少都是古典名曲,不管是难度的把握还是风格的选取都非常出色。但是缺点也同在乐曲上,由于机能限制,入选曲目较少,而且在播放乐曲时的效果也不尽如人意。



猿猴呦 猴子大作战	SCEJ	7月26日	★★★★☆
PSP	サルゴッコ大作戦	动作	动作
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 22
4980日元	无对应周边	文: 炎骑士	



本作与以往作品最大的不同之处就在于,实际上供玩家操纵的角色由人类变为猴子。对比系列前作中通过更换主人公手中的道具来实现各种能力的方式,玩家在这款游戏中需要不断抓获拥有不同能力的猴子来实现各种各样有趣且实用的能力。除此之外,游戏的内容对于以往作品并没有太大的变化。故事的主线内容仍然以猴子造反为线索,只是将前作的“人捉猴”改为“猴捉猴”而已。游戏本身在保证不削弱角色整体能力的前提下针对PSP相对较少的键位而作



出了调整。限于PSP的机能,游戏本身在保证画面表现力的同时减少了单一关卡中的猴子数量,致使游戏的难易度有所下降。

机动战士高达 MS战线 0079	NBGI	7月26日	★★★★☆
Wii	机动战士ガンダム MS战线 0079	动作射击	益智
1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 22
7140日元	无对应周边	文: 炎骑士	

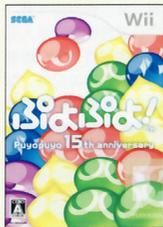


作为一款强调动作和射击要素的高达题材游戏,本作一改近两年坚持的“高达SEED”系列“华丽路线,回归到以体现“一年战争”时代大背景的写实风格。在这款游戏中,玩家可以充分体会驾驶机动战士的乐趣,大量来自一年战争中的经典机体都可以为玩家所用。通过双节棍手柄得以实现的高度拟真控制方式是本作的

一大亮点。不同于以往作品中惯用的“锁定—射击—格斗—脱离”



噗呦噗呦	SEGA	7月26日	★★★★☆
Wii	ぷよぷよ!	益智	益智
1-4人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: -
4800日元	无对应周边	文: 玛丽	



已经诞生十五周年的《噗呦噗呦》终于降临到Wii上了,本作也是一款十五周年纪念性质的作品,不过虽是在Wii上推出,却没有使用到体感操作,而是将手柄横过来模仿传统手柄,所有人都可以迅速上手。在基本游戏模式上,游戏第一次加入了“协力连锁”的概念,可以让1P和2P联手挑战连锁数极限,除此之外和系列之前的作品没有太大变化,拥有单人模式、多人模式以及协力模式,最多可以支持4人对战,十二种不同的

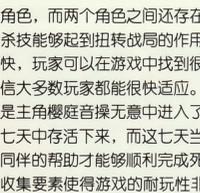
模式几乎可满足所有玩家要求,亲友同乐趣十足。为了增加游戏的丰富度,游戏还增加了一些隐藏要素和人物,这些要素需要玩家达成故事模式的特定要求才能够开启。



美梦世界	Square Enix	7月27日	★★★★☆
NDS	すばらしきこのせかい	动作角色扮演	益智
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 24
5980日元	无对应周边	文: 火云	



这是由SE的王牌制作人野村哲也亲自操刀的一款极具创意的游戏,他在游戏中融入了大量流行要素,对时尚与流行敏感的玩家必然能够从中找到共鸣。在战斗中玩家需要左右开弓,左手用十字键操纵上屏幕的角色,右手用触控笔操纵下屏幕的角色,而两个角色之间还存在着互动,连携必杀技能够起到扭转战局的作用。游戏的节奏较快,玩家可以在游戏中找到很详细的提示,相信大多数玩家都能很快适应。游戏主要讲述的是主角樱庭音操无意中进入了死神游戏,要在七天中存活下来,而这七天当中音操需要依靠同伴的帮助才能够顺利完成死神游戏,丰富的收集要素使得游戏的耐玩性非常高。



卡伦2007年度十佳游戏			
--------------	--	--	--



年度感言 单就游戏而言,2007年对我来说颇为平淡,因为我所喜爱的续篇都没有选择在该年发售,而这也导致2007年我在游戏上消费的时间大幅下降。仔细想想,认真玩了并通关的游戏貌似就《奥丁领域》和《危机之源 最终幻想VII》这两个而已,而像《生化危机4》、《影之心2》、《零 红蝶》之类曾令我拍案叫绝的作品则是一个都没有,不过从另一个方面想想,可能是我已经老了吧(—。—),如果说2008年有什么祈福的话……拜托了,脱掉魔,快点公布《零4》的新消息吧,一定要在PS3或X360上推出啊!

## 八月 AUGUST

- 8月1日** X360 外接HD-DVD光驱降价20美元, 并免费赠送5部电影。
- 8月1日** Take Two 创始人兼CEO Ryan Brant 曝出篡改商业记录从中牟利的丑闻, 并被判入狱, 不过他由于花了730万美元私了, 因此将缓刑5年执行。
- 8月2日** Take Two 宣布原定于10月发售的《横行霸道IV》将会延期到2008年2月之后发售。
- 8月3日** Koei 宣布《真·三国无双5》也将推出X360版, 并且将与PS3版同步上市。
- 8月12日** 微软正式实施了X360的降价举措: 豪华版X360降价50美元, 简装版降价20美元, 精英版降价30美元。
- 8月20日** 派拉蒙与梦工厂动画公司宣布放弃

蓝光, 全力支持HD-DVD格式, 让次世代格式之战再掀波瀾。

**8月22日** SCEE在莱比锡游戏展(GC展)首日召开新闻发布会, 重点公布了可以让PS3成为高清电视节目录像机的PlayTV服务。



**8月23日** NPD Group发布7月份美国市场统计报告, 并指出2007年美国市场规模可能达到180亿美元。

**8月23日** 日本三菱公司演示了基于蓝光播放器的立体成像技术, 并暗示PS3可能也会采用该技术。

**8月23日** 微软确认X360专用赛车方向盘存

在质量问题, 将会提供免费维修服务。

**8月24日** 欧版PS3正式开始降价, 英国地区的降幅为20~30英镑。

**8月26日** 2007莱比锡游戏展结束, 共吸引观众18.5万人次。GC 2007无论在展出内容的丰富程度还是受关注度上都创造了新高。

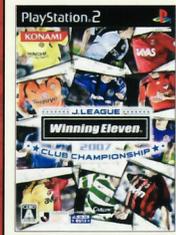
**8月27日** Square Enix宣布NDS年度大作《勇者斗恶龙IX》将会延期至2007年发售, 该作发售前SE将通过《DQ》的多部重制版支撑业绩。



**8月29日** 由于日元汇率的小幅波动, 任天堂股价出现震荡, 当日跌幅达到了5.4%, 这被认为是任天堂股票“过重”的表现。

### J 联盟 胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛 Konami 8月2日 ★★★★★

PS2	胜利十一人 2007 俱乐部锦标赛	Konami	8月2日	★★★★★
1-8人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 25	体育
9980日元	无对应周边	日文: 风云		



《J联盟》可以称得上是“胜利十一人”系列中的一个分支, 每年的年中都会有一部作品问世, 但是本作是与以往的(J联盟)有着很大的区别。虽说在操作与手感上与前作区别不大, 但是“一球成名”与“世界巡回赛模式”这两个模式让本作的价值有了很大提升。一球成名模式中玩家可以扮演一名名不见经传的球员以第一人称视点在赛场上拼搏, 遗憾的是由于机能的关系, 有不少许拖慢现象; 世界巡回赛模式的任务设置还有很大程度的改进空间, 如果能够学习“FIFA”系列“加入一些经典比赛的任务, 效果会更好。对于喜爱亚洲足球俱乐部的玩家来说, 本作值得收藏。



### 极魔界村 改 Capcom 8月2日 ★★★★★

PSP	极魔界村 改	Capcom	8月2日	★★★★★
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 20	动作
3140日元	无对应周边	日文: 风云		



《极魔界村》是2006年一款相当难得的高难度以及传统2D玩法为卖点的动作游戏。如果你之前对高难度动作游戏苦手而不敢碰《极魔界村》, 那么本作《极魔界村 改》中新设计的拥有更多生命数的模式或者值得你一试。而针对对前作感到遗憾未尽的玩家, 本作除了完整地收录了前作以外, 又增加了“极魔界村 改”模式。新模式玩法发生了很多改变, 例如需要打二周目才能见到最终BOSS、续关次数变得有限、敌人的行动和出现位置变更, 以及魔力和盾的使用方法发生变更等等。就凭着前作的优秀程度, 我们有理由重新以本作来回顾这款PSP时代的经典《魔界村》!



### 蔚蓝永恒 Nintendo 8月2日 ★★★★★

Wii	FOREVER BLUE	Nintendo	8月2日	★★★★★
1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 24	动作冒险
5800日元	对应Wi-Fi网络功能	日文: 抄烟		



PS2上的“蔚蓝依旧”系列”是以深海探险为题材的动作冒险游戏, 本作尽管名字不同, 游戏重心也有所改变, 但依然算是系列的续作。在游戏中玩家可以扮演不同性别的潜水员, 体验在蔚蓝大海中自由自在潜水的乐趣。游戏的舞台发生在一个虚构的南太平洋国家, 在这片海域中可以看到绝大部分常见海洋生物, 一些濒危已经灭绝的珍稀品种也能在游戏中看到。玩家可以通过接受水下向导、寻宝、摄影等任



务来获得不同的奖励, 满足特定条件后会让剧情也不断发展。游戏的难度很低, 完全没有GAME OVER的风险, 任何人都可以沉醉其中。通过Wi-Fi还可以与好友一同潜水。

### 疯狂出租车 竞速争夺战 SEGA 8月7日 ★★★★★

PSP	Crazy Taxi: Fare Wars	SEGA	8月7日	★★★★★
1-2人	对应玩家年龄: 10岁以上	美版	UCG评分: 22	竞速
39.99美元	无对应周边	日文: 胜负师		



世嘉名作“疯狂出租车”一代和二代的合集, 收录了两部作品的全部内容, 包括体现系统精华的“疯狂盒子”和“疯狂金字塔”模式。凭借着PSP的硬件基础, 本作有不输于PS2版的声光表现, 更重要的是系列流畅的操作手感与爽快感都基本得以还原, 对于系列的FANS来说又有了一次重温经典的机会。游戏新增内容较少, 除了画面变为16:9外, 只是加入了加速时出现雾化效果、撞翻其他出租车抢客源、制作人访谈这样的小变化。对战模式做得比较糟糕, 拖慢严重, 而加速操作节奏减慢的改变可谓弄巧成拙, 上手难度高的问题也未得到改进, 不免有些遗憾。



SD 高达 G 世纪 交叉推进 NBDGI 8月9日 ★★★★★

**NDS** SDガンダム GENERATION CROSS DRIVE 策略  
1人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 18  
4800日元 无对应周边 文: 十六夜



系列首次引入双主角这一设定, 根据玩家所选择角色的不同, 游戏的剧情、战斗以及登场机体顺序等诸多要素都会发生改变。与系列其他作品相比, 游戏在系统方面真正的改变并不很多, 最大的噱头其实是游戏全程都要使用触控笔进行操作, 这一设定令战略部分变得更加简单直观。游戏中收录了到《观星者》为止的众多经典机体, 而除了原创故事外, 另一特色要素就是小队系统。小队由最多4台机体组成, 位置的不同将影响机体在战斗中的命中与回避。与以往系列相比, 本作的MS改造有了进化。虽然同样是素材与MS的组合生成新机体, 但负责改造的技师将影响机体的能力数值。



本作以《最终幻想XII》美版为基础, 保留了英文语音, 16:9画面等多个美版独有内容, 并在系统上进行了翻天覆地的改革。游戏中引入了职业系统, 将全部技能划分在12种职业上, 职业也相应地变成12个。玩家再也不能像旧版那样让全部角色学会全部技能, 这对玩家的水平提出了更高的要求。新加入的高速模式对玩家来说非常方便, 通关后可以选择不同难度的游戏也颇为吸引人。游戏还加入了连续BOSS战的模式, 嫌旧版难度低的玩家算是找到了发泄的地方, 可惜对应的奖励一般。除了以上这些明显的变化外, 游戏内容也有极大的变化, 敌人能力、宝箱、道具出现几率等均有变化。

最终幻想XII 国际版 Square Enix 8月9日 ★★★★★

**PS2** ファイナルファンタジーXII インターナショナル ブディアックジョブシステム 角色扮演  
1人 对应玩家年龄: 12岁以上 日版 UCG评分: 28  
8600日元 无对应周边 文: 珍海

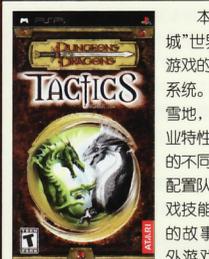


本作是由Atari开发的, 以知名的“龙与地下城”世界观为基本而开发的策略类角色扮演游戏。游戏的系统类似《指环王战略版》, 采用棋盘回合制系统。游戏的场景制作得十分细致且种类丰富, 有雪地, 遗迹, 森林等等。“龙与地下城”那丰富的职业特性在游戏中也有体现, 每个个性角色随着职业的不同能力和技能也不相同, 需要根据关卡需要来配置队伍。你还可以自行创建角色并进行培养, 游戏技能的数量在200个以上, 十分丰富。除了主要的故事外游戏中还拥有众多支线任务。游戏还支持多人联机对战, 可用自己培养的强大队伍和朋友比拼战术。



龙与地下城战略版 Atari 8月14日 ★★★★★

**PSP** Dungeons & Dragons Tactics 策略角色扮演  
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 日版 UCG评分: 一  
29.99美元 对应Wi-Fi网络功能 文: 晓风



本作的故事外游戏中还拥有众多支线任务。游戏还支持多人联机对战, 可用自己培养的强大队伍和朋友比拼战术。



大金剛 丛林攀爬高手 Nintendo 8月9日 ★★★★★

**NDS** ドンキーコング ジャングルクライマー 动作  
1-4人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 22  
4800日元 无对应周边 文: 奕骑士



这款游戏并没有大量采用NDS的触摸屏和麦克风机能, 而是利用L键和R键对大金剛的攀爬动作进行了一次十分成功的模仿。在游戏中, 玩家绝大多数情况下只需要交替按下L键和R键就可以对大金剛进行精确控制。而攀爬的感受也随着对大金剛的控制传达给玩家。操纵大金剛不断攀爬取得香蕉和金币是玩家的主要任务, 但如果想要收集到全部金币则是相当富有挑战性的。在每个关卡当中都有各种各样的昆虫充当敌人出现各种大金剛的前进, 且在场景中还会出现各种障碍物。游戏的基本内容其实十分简单, 但要想彻底掌握攀爬的要领并运用自如, 将会花费玩家的大量游戏时间。



荒野兵器 交叉火力 SCEJ 8月9日 ★★★★★

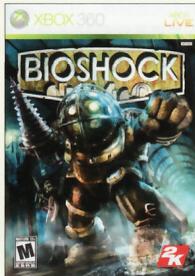
**PSP** ワイルドアームズ クロスファイア 策略角色扮演  
1人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 25  
4800日元 无对应周边 文: 瑪娜



虽然本作的故事仍然发生在加尔盖亚大陆中, 但是游戏却由角色扮演游戏转型成了策略角色扮演游戏。本作中的主人公是一名叫做克拉莉莎的骑士, 她所在的大国艾莱西乌斯第一公主因为意外而突然身亡, 老国王病倒, 国家被元老院控制陷入了战乱之中, 克拉莉莎率领着名为“空白画架”的骑士团, 为打倒元老院与同伴一起踏上了战斗的道路。本作的战斗系统整体上传统的策略角色扮演游戏并无大异, 不过其独特的RES系统还是很大程度上增强了游戏的战略性, 战斗中双方的行动顺序并不是一方全部行动完另一方才行动, 而是穿插进行, RES值决定了战场上各战斗单位的行动顺序, 进行不同的行动都会对RES产生不同的影响, 从而即时改变所有战斗单位的行动顺序。除此之外, 队形配置带来的攻击加成、组合技、由六边形构成的战场以及战前准备说明都很大程度上增加了游戏的策略性。丰富多样的职业系统和充实的内容也是本作的一大特色, 游戏共有18个通用职业与4个专用职业可供玩家使用, 每个职业都有丰富的技能, 需要根据每场战斗的特点及时转职并部署战术, 而固定战斗的数量则高达约90场, 可与PS2版《荒野兵器5》进行联动, 挑战性十足。至于游戏的音乐则由甲田雅人、上松范康联手打造。

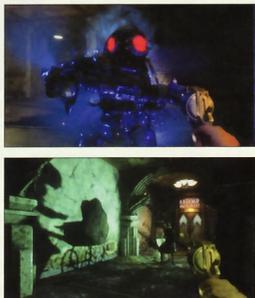


<b>生化奇兵</b>	2K Games	8月21日	★★★★☆
<b>X360</b>	Bioshock 1人 59.99美元	对应玩家年龄: 17岁以上 无对应周边	美版 UGC评分: 27 文: ACE 飞行员



这是一款集思想性、艺术性、游戏性于一身的超级作品，他不但受到海外权威游戏媒体的一致赞扬，迄今为止全球突破200万套的销量也充分说明了玩家对这款游戏的认同。游戏发生在一座虚拟的海底之城——销魂城内，那里的人们早已经在基因强化产品亚当的作用下失去了人性的本来面目，而玩家也只能靠亚当来寻找自我的救赎。游戏虽然以传统的主视角方式进行战斗，不过在主角的技能成长和枪械的强化上融入了大量角色扮演的要素，使得游戏在战斗方面更加丰富，玩法也更加独

特。特别是通过亚当提升的各种超能力更是演绎出一幕幕难忘的杀戮片段。《生化奇兵》中诞生了两位主要角色，一个是手持巨大针管，专门收集亚当的小萝莉，一个就是亡命保护小萝莉的潜水服大叔Big Daddy。为了获得更多的亚当，玩家将要对小萝莉下手，而这时总会有杀人机器Big Daddy前来与你拼命，在利益面前，玩家将对自己的人性进行拷问，这也是游戏在设计上最出彩一个方面。通过华丽无比的画面，《生化奇兵》完全呈现出销魂城过去的繁华和现在的破败，这种落差表现出的颓废之美将深深渗透到你



▲在与Big Daddy的战斗中，玩家还要对付其他敌人，场面乱成一团。

你的骨髓。《生化奇兵》的流程安排绝对不是那种平庸的叙述，关卡中的许多细节都是为刻画各个游戏人物而服务的，游戏的剧情同样值得你去品味。

<b>龙骑士的咏叹调</b>	日本 - Software	8月23日	★★★★☆
<b>PSP</b>	ドラゴナーズメロリア 龙が眠るまで 1~2人 4800日元	对应玩家年龄: 全年龄 无线联机功能	角色扮演 UGC评分: 18 文: 晴天



本作的人物设计由韩国知名网络游戏的原画设定师操刀，整体风格也比较接近网络游戏，玩家需要操纵主人公在全3D的迷宫中进行探索，并且敌人都是可见的。游戏战斗引入了“玛娜能量”的概念，即玩家每次命中敌人后会不断累积该数值，每100点为1格，之后玩家就可以根据累积的情况来发动技能或魔法对敌人造成更大的伤害。游戏中无论是技能还是魔法都拥有熟练度，随着玩家使用次数的增加，它们的等级和威力也会逐渐上升，并且配合“玛娜能量”，每名角色还能发动特殊的地图技能帮助玩家更有效率的探索迷宫，而说到游戏的致命伤，那就非缓慢的战斗节奏莫属了。



<b>战鹰</b>	SCEA	8月28日	★★★★☆
<b>PS3</b>	Warhawk 多人在线 29.99美元	对应玩家年龄: 13岁以上 无对应蓝牙耳机	动作射击 UGC评分: 24 文: 胜负手



《战鹰》是一款没有单机模式的动作射击游戏，最大支持32人联网对战，玩起来非常热闹。游戏以虚构的上世纪40年代为背景，其中的武器和机械造型复古，但也具有一定的幻想成分。游戏虽然叫“战鹰”，但飞行射击仅占30%的内容，玩家还能以步兵、吉普车、坦克、炮台等多种形态进行战斗，各形态的操作系统相对独立，性能上也各有千秋。本作以分组对抗的形式进行，战斗规则

多样化，开阔的地图让不同风格的玩家都有用武之地。《战鹰》有着成熟的成长、收集与全球排名系统，耐玩度方面有保证。游戏有蓝光和网络下载两种购买方式，并有中文版，相当值得一玩。



<b>战国无双2 猛将传</b>	Koei	8月29日	★★★★☆
<b>PS2</b>	战国无双2 猛将传 1~2人 4800日元	对应玩家年龄: 12岁以上 无对应周边	动作 UGC评分: 23 文: D·S



新角色、新武器、新战场……这些都是一款“猛将传”必备的要素，本作尚属基本完成目标：8位新增角色特点迥异，新增的第二秘藏武器及新招式则是所有老玩家重头温习一遍所有角色的动力，新增战场虽然只有两个，但地形设计都很巧妙，高低差配合得错落有致，需要玩家动一番脑筋才能全部摸清。考虑到各人对武器属性的需求不同，游戏中还特设了武器编辑系统，玩家可以

用在游戏中得到的“宝珠”自由打造最称手的技能组合，从此不必被限制在秘藏武器的技能范围内。此外，游戏的另一大特点“佣兵演武模式”还算别具创意，只是变化因素太少，时间久了容易让人失去兴趣。



## 玛娜2007年度十佳游戏

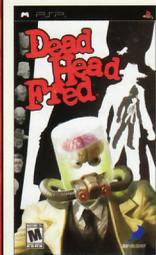
- ◆ 危机之源 最终幻想VII
- ◆ 寂静岭 起源
- ◆ 逆转裁判 4
- ◆ Wii Fit
- ◆ 战神 II
- ◆ 失落的奥德赛
- ◆ 最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书
- ◆ 荒野兵器 交叉火力
- ◆ 星之海洋 初次启航
- ◆ 勇者别嚣张



**年度感言** 总体来说，今年仍是惊喜不断的一年，让所有人都有深深为之惊叹的游戏出现了，足以感动所有人的游戏出现了，几年前我们还无法想像的游戏也出现了，但是，有时候你不得不感慨，业界的风向变得实在是太快了一些。记得去年还在感叹动作冒险游戏的蓬勃发展，到了今年写完十大之后，却发现只有一款《寂静岭 起源》仍然扛起了动作冒险游戏的大旗。曾经同时盛起的和风气恐怖也来得快走得更快，世界突然一下子就变成了主视角射击的天下……(T.T)真希望明年可以多一点剧情佳意足的动作冒险游戏哟……

**死人头弗雷德** D3 Publisher 8月28日 ★★★★★

**PSP** Dead Head Fred  
1人 对应玩家年龄: 17岁以上 美版 动作  
19.99美元 无对应周边 UCG评分: 20  
文: 多边形



这是一款风格相当独特的美式动作游戏, 从大胆的剧情设定、黑色幽默, 到游戏方式, 甚至主人公也非常独特——他没有头, 但他有塑料头、罐头、骷髅头……装上不同的头就具有了不同的能力, 例如装上假人头就可以和人对话。剑走偏锋的独创设计让人鼓掌赞赏, 但《死人头》的缺点与优点同样刺眼, 尤其是视角问题。但如果能够习惯下来, 你会渐渐发现《死人头》的更多优点: 这也是一款具有丰富要素的游戏, 除了战斗之外, 游戏还具有

很重要的平台游戏要素; 主流程之外的大量分支任务保证了较长的游戏时间; 各种迷你游戏也蛮有趣。因此, 放胆试一试, 你可能会喜欢上《死人头》。



**特技人 点燃** THQ 8月28日 ★★★★★

**X360** Stuntman Ignition  
1~2人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 竞速  
29.99美元 对应机种为X360、PS2及PS3 UCG评分: 24  
文: 胜负师



本作有别于一般的竞速游戏, 过关时间并不占据主导地位, 玩家需要按照导演的要求, 在电影场景中驾驶各种车辆, 完成一连串规定的特技动作, 当然也可以加入一些临场发挥, 让演出更加华丽火爆。游戏以取得高分为主要目的, 因此有着动作游戏般的爽快与刺激。主模式包括6部电影42个场景的拍摄工作, 其中可以看到很多动作大片的经典桥段, 非常有趣。游戏虽然上手比较简单, 但要想取得高评

价需反复尝试, 这样才能开启新场景以及大量的隐藏要素。本作的三个版本内容基本相同, 但PS2版面画面细节不够丰富, 而次世代版本的难度较高, X360版成取得较为困难。



**海贼王 机甲之魂** NBGI 8月30日 ★★★★★

**NDS** ワンピース ギャラクシーリット  
1~4人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 格斗  
5040日元 无对应周边 UCG评分: 1  
文: 轻风



本作是为了庆祝热门漫画《海贼王》诞生10周年, 以漫画为蓝本改编而来的乱斗型游戏。本作采用了全3D的画面来表现战斗场景, 玩家要利用攻击和场景内的道具来将对手干掉。游戏十分FANS向, 原作中几乎所有的人气角色都有登场, 而战斗

中的可使用人数在20以上。每个角色都有多个必杀技和忠于原著的超必杀技。除了按键攻击外游戏还可使用卡片来进行援助, 战斗前配置好后点击下屏就可使用了, 有提升HP的, 有施放必杀的等等, 卡片的数量在130张以上。游戏还支持进行最大四人的对战, 此外比较厚道的是只需要一盘卡就可让四个玩家都玩上了。



**召唤之夜 双子时代 精灵们的共鸣** Banpresto 8月30日 ★★★★★

**NDS** ソモンナイト ツインエイジ~精霊たちの共鳴~  
1人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 动作角色扮演  
4800日元 无对应周边 UCG评分: 25  
文: 晴天



本作是一款《召唤之夜》系列“衍生”的动作角色扮演类游戏, 游戏中玩家在探索迷宫时, 可以使用触控笔在下屏通过点击、划动轨迹等方式对敌人进行攻击。随着人物等级的提升, 玩家可以利用获得的技能点来学习各种技能, 并将它们设置在屏幕两边的快捷栏, 便于在战斗中迅速使用, 而且对于某些需要划动特定轨迹的特

技, 在选定后, 游戏的上屏还会给出具体的提示, 便于玩家进行操作。“《召唤之夜》系列”的“夜会话系统”也在本作中占据相当重要的位置, 通过提升和同伴的好感度, 其在战斗中的AI或合成召唤道具时的成功率都会发生明显的变化。



**剑刃风暴 百年战争** Koei 8月30日 ★★★★★

**PS3** BLADESTORM 百年战争  
1人 对应玩家年龄: 12岁以上 日版 策略  
7800日元 对应机种为PS3与X360版 UCG评分: 24  
文: 纱迦



本作的时代背景是英法百年战争, 包括圣女贞德、黑太子爱德华在内的众多历史人物均会登场。玩家在游戏中扮演一名佣兵队长, 可以自由选择参战的势力和战斗, 直至帮助英法赢得最终胜利。游戏中共有92个兵种登场, 每个兵种都有各自的特色, 熟悉这些兵种便是游戏的魅力所在。游戏和《大战略》系列”一样, 尽管是策略游戏, 但也加入了动作成分。部队的攻击、防御、移动全部由玩

家手动控制, 而且玩家可以控制广阔战场上的任意一支佣兵部队, 自由度非常高, 收集成长要素也相当丰富。本作随后还推出了X360版, 不过除了修正部分BUG外, 内容与PS3版没有区别。



**飞龙** SCEA 8月31日 ★★★★★

**PS3** Lair  
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 动作  
59.99美元 无对应周边 UCG评分: 20  
文: 十六夜



本作从刚刚公布就引起了众多玩家的关注, 在经过了多次修改以及延期后, 游戏交出了一张并不令人满意的答卷。最令人诟病的就是游戏的帧数不足以及过慢, 普通空战这一现象还不算明显, 但到了游戏后期, 玩家要面对大量地面以及空中目标时就会明显感觉到痛苦了。本作最大的卖点就是利用6轴机能操控飞龙在空中展开华丽战斗, 无论是手感还是操作灵活性都比预期的要好。场

面的宏大也是本作的亮点, 遍布于地面的大量步兵以及空中密集的飞龙都给玩家强烈的视觉冲击, 再加上气势磅礴的交响乐, 本作有着最震撼人心的战斗。



## 九月 SEPTEMBER

**9月5日** SCEA公关部高级主管Dave Karraker因压力太大而辞职,今后将在旧金山某酿酒公司担任公关部主管。

**9月13日** 限量推出77777套的《CC FV11》PSP-2000 特殊限定版套装在日本发售首日就迅速售罄,当周PSP在日本的销量达到了前一周的六倍,《CC FV11》首周销量高达486659套。

**9月17日** 育碧于成都市成立新的视频游戏制作室,育碧上海制作室高级制作人曹建伟先生被任命为该制作室总裁,计划在一年内扩充到200人的规模。

**9月20日** 六种颜色的PSP-2000在日本同时上市,首周销量达到了250702台,这是PSP自发售以来的最佳成绩。

**9月20日** SCE社长平井一夫在TGS开展首日发表基调演讲,宣布将于11月11日PS3发售一周年之日推出PS3的六轴振动手柄,今后多数游戏都将支持振动,之前发售的游戏也可通过补丁具备振动功能。平井一夫表示让振动功能回归是索尼尊重消费者需求的表现。



**9月20日** CESA举办“2007日本游戏大奖”颁奖典礼,《Wii Sports》和《怪物猎人携带版2nd》共同获得头奖。

**9月23日** CESA举办“日本游戏大奖 未来作品”的颁奖礼,PS3有4部作品获奖,成为最大赢家。

**9月25日** 《光环3》首发当天,仅美国本土就有

一万多家商店举办午夜特卖活动,其首日销售额达到1.7亿美元,刷新了前作创造的记录,该作首周销售额达3亿美元,使得X360周销量暴增3倍。

**9月25日** 任天堂在东京证券交易所的股价上升3.1%,达到了59200日元每股,市值达8.39万亿美元,超越了佳能的8.12万亿美元,在日本所有上市企业中市值排名第二,仅次于丰田公司。

**9月26日** Activision宣布收购《世界街头赛车》的开发商Bizarre Creations公司,目的是加强其一直十分薄弱的赛车游戏类型,抢占年销售额达14亿美元的赛车游戏市场。

**9月下旬** CESA宣布TGS2007共吸引观众总人次达193040,创造了TGS历史上的观众人数之最,成为当之无愧的全球最大游戏展。CESA同时表示2008年TGS将于10月份举办。

**9月下旬** 索尼准备卖掉保险分公司股份筹集3320亿日元的巨额资金,用于资助消费电子部门和游戏部门,缓解PS3危机。

百战天虫 开战时刻 2	THQ	9月4日	★★★★☆
Worms: Open Warfare 2	美版	策略	
1-4人 对应玩家年龄: 全年龄	UCG评分: -	文: 地鼠拿兵	
39.99美元	对应PSP及NDS		



“百战天虫”系列以其疯狂的恶搞精神征服了无数玩家。那些造型奇特的可爱小虫们,傻头傻脑的各种动作,总会惹得人捧腹大笑。本作中加入了更多新的地图和奇特的武器道具。游戏对应Wi-Fi无线通信机能,对应多人在线或局域网联机游戏。另外,本作还增加许多全新要素,其中包括11种新的武器装备和新设计的作战场景。游戏分为过关模式、自由模式和奇特模式,而大部分隐藏要素都将在过关模式中解开。游戏中这些粉红色的小虫们会再度用他们的搞笑天分为玩家上演一出好戏,在赢得对手的同时,别忘了欣赏那些五花八门的攻击方式和稀奇古怪的死法哦!



荣誉勋章 空降兵	EA	9月4日	★★★★☆
Medal of Honor: Airborne	美版	主视角射击	
1人 对应玩家年龄: 13岁以上	UCG评分: 22	文: 炎骑士	
59.99美元	对应机种为PS3及X360		

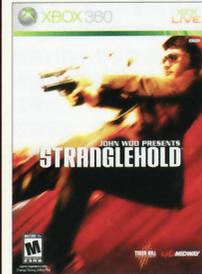


本作虽然继承“荣誉勋章”系列的传统,依旧将故事背景定位在第二次世界大战时期,但在每个关卡前新增的“空降序曲”却令游戏的整体策略性上升到了一个新的高度。在投入战斗之前,玩家需要控制角色进行精确着陆,除了遍布战场的预定集结地点之外,玩家也可以按照个人意志进行有选择性的着陆。而伴随着着陆的不同,玩家对战场各区域的掌控也将发生变化,选择一个好的落点往往可以在第一时间取得作战的主动权。

游戏中的敌人也被赋予了鲜明的个性,在游戏末期出现的纳粹反坦克兵以及身着黑色军服、头戴防毒面具的纳粹暴风精英的恐怖战斗力绝对令每一个玩家难以忘怀。



枪神	Midway	9月5日	★★★★☆
Stranglehold	美版	动作射击	
1人 对应玩家年龄: 17岁以上	UCG评分: 20	文: 胜负师	
59.99美元	对应机种为PS3及X360		



由于周润发的亲自参演,以及游戏LOGO上赫然打着的“吴宇森作品”字样,本作在发售前备受影迷玩家的瞩目。游戏以周吴二人合作的超火爆作品《辣手神探》为蓝本,在表现一般动作射击游戏激烈夸张的枪战场面之外,还力求最大限度地体现吴氏电影标记,比如墨镜风衣、可以装上百发子弹且不用上弹的枪械、不合常理的开枪动作以及不知从何而来的白鸽……在梯子的扶手上滑下、飞身趴在桌子上滑进行射击等在影片中出现的经典镜头也被一一重现。《枪神》吸收了《马克斯·佩恩》、《脱狱

潜龙》等动作射击游戏前辈的特点和经验,除了“子弹时间”这样的标准配置,还加设了躲子弹、以子弹追尾镜头表现的精密射击、放白鸽全屏秒杀等丰富的系统和辅助技能。游戏有着不错的物理引擎,场景中的物体大都可以进行破坏,而物体一般都设计得比较脆弱,迫使玩家不能太过依赖于掩体。虽然游戏在风格化上做出了不小的努力,但同时也存在着比较明显的不足,比如脸部建模不够真实,高光效果过于夸张等等,虽然第一关浓缩了游戏的精华,但几关过后游戏进行方式单调的



缺点也会显现出来,出于安全考虑被动的战术打法也让爽快感大减,耐玩度也有所不足。本作的PS3版晚于X360版,于10月29日发售。



▲火爆的战斗场面与电影原作颇为神似。

异世纪传说3 THE FINAL Banpresto 9月8日 ★★★★★

PS2 Another Century's Episode 3 THE FINAL 动作  
1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 21  
6800日元 无对应周边 文: 十六夜



游戏流程与前作并没有太大的区别, 玩家需要驾驶来自各经典机器人动画中的机体全灭战场上的敌人才能过关。根据玩家的表现, 战斗结束后得到一定数值的ACE点数, 消耗这些点数可以强化机体性能。本作更加强调机体比例, 使用巨大的真盖塔轰杀杂兵相当过瘾。与系列前作相同, 本作无论是战斗流畅性还是机体的操作手感等方面都很出色, 再加上忠实于原作的武器以

及攻击方式更是令所有FANS都感到满意。除了流程长外, 本作隐藏要素同样非常多, 寻找关卡中的隐藏要素可以说是本作的另一乐趣所在, 同时也比较消耗游戏时间。



超杰交融 SCEJ 9月8日 ★★★★★

PSP リゼルケロス 角色扮演  
1人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: -  
4980日元 无对应周边 文: 邪魔天使



本作是PSP上的一款原创角色扮演游戏, 游戏讲述的某行星每过千年就会有一颗彗星经过, 然后一部分野生生物就会发生异变, 与此同时彗星经过的时候有人也会发生异变, 这就是“觉醒”。游戏根据主人公分成了若干章节, 这也很好地刻画了每个角色的性格。游戏的世界观将高科技与不可思议的力量结合在一起, 很有玄幻的感觉。游戏的节奏感和剧情值得称道, 游戏时间大概在二十多个小时, 这也让玩家玩起来并不是觉得很累。本作在战斗方面很强调

属性, 必杀技有时会误伤到我方成员, 多少给战斗带来了不便, 不过这也让战斗充满了紧张感。另外, 本作还有中文版可供玩家选择。



致命惯性 Koei 9月8日 ★★★★★

X360 Fatal Inertia 竞速  
1-8人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 16  
7140日元 对应机种为PS3及X360 文: ACE飞行员



本作是日本光荣斥资海外组建的游戏小组, 针对次世代打造的一款科幻竞速游戏。游戏标榜在各种虚拟赛道上以悬浮状态进行高速竞速比赛, 并且在比赛中每辆赛车还能发射各种武器, 例如磁性干扰炸弹、烟雾迷航弹等攻击对手。游戏以虚幻引擎3进行开发, 而实际效果却与这套著名游戏引擎应有的表现相去甚远。《致命惯性》不但画面毫无亮点, 而且整体颜色色调昏暗。游戏最大的败笔还在于生硬的操作和各种极不合理的设计。从《致命惯性》

中玩家很难体验到那种风驰电掣的科幻赛车感觉, 赛道中能够取得的各种附属武器并没有想像中实用。游戏原本先公布了PS3版, 后来由于出现“技术困难”, 反倒是X360率先推出。



天剑 SCEA 9月12日 ★★★★★

PS3 Heavenly Sword 动作  
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 24  
59.99美元 无对应周边 文: 胜负师



本作是SCE于2007年秋季商战期间力推的一款动作游戏, 因为作品风格接近于同门巨作《战神》, 因此也被玩家称之为“女版《战神》”。游戏在画面方面有次世代级别的表现, 宏大的场景, 华丽的光影, 细致的建模, 足以乱真的皮肤质感, 以及游戏史上最逼真、最细腻的人物表情, 在技术领域对PS3软件具有一定的示范作用。女主角奈离子的长相虽然完全不符合亚洲人的审美, 但清

幽古朴、神秘哀伤的背景音乐极具东方神韵, 而玄幻武侠式的剧情与天命、轮回等玄而上的思想内涵, 对于中国玩家来说都比较容易接受。游戏收录的花絮众多, 比较有诚意。可能是Ninja Theory工作室制作经验的缺乏, 游戏有着读盘时间长、招式平衡性低、耐玩度不够的缺点, 而五小时左右的流程对于一款制作了三年的次世代大作来说, 也的确是太短了。当然, 在系统方面, 这款原创作品还是有不少亮点的, 比如《天剑》采用了罕见的自动防御系统, 防御反击有着《鬼武者》核心系统“一闪”式的爽快感, 三种武器形态的转换便利快捷, 而良好的操作手感和打击感在美式动作游戏中相当难得。游



▲本作必杀技的演出效果非常华丽。

绘画人生 THQ 9月10日 ★★★★★

NDS Drawn to Life 动作冒险  
1人 对应玩家年龄: 全年龄 美版 UCG评分: -  
29.99美元 无对应周边 文: 狂风



由THQ出品的风格清新的另类绘画游戏。游戏的角色都是十分可爱的动作Q版造型。在游戏中, 你将扮演世界的“神”, 利用手中的画笔来创造英雄, 肩负挽救世界的重任。游戏充分利用了NDS的下屏, 除了主角外, 主角的武器和交通工具, 天上

的太阳等都要通过你手中的画笔进行绘制。比如你帮助村民赶走骚扰它的敌人, 就可帮其设计招牌, 这对于喜欢画画的人来说可是个表演的好机会。除去绘画的部分, 本则是一款正统的动作游戏了, 控制角色来通过一个个关卡的考验。如果你控制的角色受伤了, 你所绘制的皮肤也会一点点破损掉落……但最终, 你还是能打败敌人, 挽救这个世界的。



口袋妖怪 不可思议的迷宫-黄昏之探险队	Nintendo	9月13日	★★★★☆
ポケモン不思議のダンジョン 時の探险队	策略角色扮演	1人	对应玩家年龄: 全年龄
4800日元	对对应Wi-Fi联机功能	日文: 铭风	UCG评分: -



《口袋妖怪》系列和《不可思议的迷宫》系列”结合而成的迷宫冒险类角色扮演游戏的第二作。游戏讲述了化身成小精灵的主角，协同小精灵同伴一起阻止世界被侵蚀的故事。游戏的亮点是登场的精灵总数大大提升，包括了最新作《钻石·珍珠》的精灵在内，总数达到了491个。同时游戏内的道具、特性和技能的数量也增加了不少。本作的系统延续前作，并在保留了前作玩法的基础上增加了生蛋，宝箱鉴定等新系统。游戏分为两个版本，除了在某些精灵的遭遇情况上有些差异外，其他并没有什么不同。救助系统也得到了改良，通过Wi-Fi连接，你可以得到全世界玩家的救助。

“《口袋妖怪》系列”和《不可思议的迷宫》系列”结合而成的迷宫冒险类角色扮演游戏的第二作。游戏讲述了化身成小精灵的主角，协同小精灵同伴一起阻止世界被侵蚀的故事。游戏的亮点是登场的精灵总数大大提升，包括了最新作《钻石·珍珠》的精灵在内，总数达到了491个。同时游戏内的道具、特性和技能的数量也增加了不少。本作的系统延续前作，并在保留了前作玩法的基础上增加了生蛋，宝箱鉴定等新系统。游戏分为两个版本，除了在某些精灵的遭遇情况上有些差异外，其他并没有什么不同。救助系统也得到了改良，通过Wi-Fi连接，你可以得到全世界玩家的救助。



Fate/苍痕竞技场	Capcom	9月13日	★★★★☆
フェイト/タイガー-ろしあむ	动作	1-4人	对应玩家年龄: 全年龄
4800日元	无对应周边	日文: 十六夜	UCG评分: 19

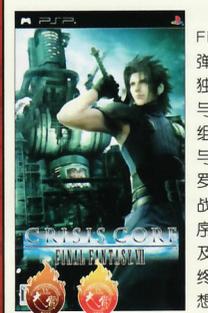


本作的主题就是乱斗，利用PSP的联机功能，最多4名玩家可以在复杂的3D场景中展开战斗。操作简单是游戏的最大特点，玩家不用担心复杂的系统以及繁琐的指令。每场决定胜负的条件也很简单，要么就是在战斗中幸存，要么就是在规定时间内获得比对手更多的虎力点数。战斗形式也很丰富，不仅有普通连续技，更能够发动华丽的必杀扭转局势，而这些来自原作的必杀对于FANS来说也是非常值得一看的。另外，与游戏中的Q版造型相呼应的还有各

本作的主题就是乱斗，利用PSP的联机功能，最多4名玩家可以在复杂的3D场景中展开战斗。操作简单是游戏的最大特点，玩家不用担心复杂的系统以及繁琐的指令。每场决定胜负的条件也很简单，要么就是在战斗中幸存，要么就是在规定时间内获得比对手更多的虎力点数。战斗形式也很丰富，不仅有普通连续技，更能够发动华丽的必杀扭转局势，而这些来自原作的必杀对于FANS来说也是非常值得一看的。另外，与游戏中的Q版造型相呼应的还有各



危机之源 最终幻想VII	Square Enix	9月13日	★★★★☆
クライシス コア -ファイナルファンタジーVII-	动作角色扮演	1人	对应玩家年龄: 12岁以上
3800日元	无对应周边	日文: 均寿	UCG评分: 29



本作是备受玩家瞩目的“Compilation of Final Fantasy VII”计划在2007年的最后一弹，故事发生在《最终幻想VII》故事的7年前，独占魔晄能源的神罗公司对于世界的影响力与日俱增，其下属被称为“战士”的强力武装组织中最高级别的“1st”也受到了世人的敬仰与羡慕，以“1st”为目标的战士扎克斯受到神罗的命令前往调查“1st”杰涅西斯与大批二等战士离奇失踪事件，却意外地揭开了悲剧的序幕……本作的主人公是在《最终幻想VII》以及《最终幻想VII AC》的回忆中出现的原神罗战士扎克斯，游戏不仅首次为玩家详细公开了《最终幻想VII》影子主角扎克斯的故事和克劳德身为神罗战士的过去，还以华美的CG与感人肺腑的剧情完整重演了尼布尔海姆惨剧进行了补完。游戏中不但有克劳德、萨菲罗斯、艾莉丝等人角色登场，也会出现曾经被谜团所笼罩的“1st”战士们的工作生活。在战斗系统上，本作可以直接在地图上战斗而不需切换画面，还首次采用了具有革命性的D.M.W.系统，所有状态、发动必杀技、甚至包括升级都由类似于柏青哥的在战斗中不断转动的轮盘随机生成，大大加强了游戏的不可预测性与随机性。

本作是备受玩家瞩目的“Compilation of Final Fantasy VII”计划在2007年的最后一弹，故事发生在《最终幻想VII》故事的7年前，独占魔晄能源的神罗公司对于世界的影响力与日俱增，其下属被称为“战士”的强力武装组织中最高级别的“1st”也受到了世人的敬仰与羡慕，以“1st”为目标的战士扎克斯受到神罗的命令前往调查“1st”杰涅西斯与大批二等战士离奇失踪事件，却意外地揭开了悲剧的序幕……本作的主人公是在《最终幻想VII》以及《最终幻想VII AC》的回忆中出现的原神罗战士扎克斯，游戏不仅首次为玩家详细公开了《最终幻想VII》影子主角扎克斯的故事和克劳德身为神罗战士的过去，还以华美的CG与感人肺腑的剧情完整重演了尼布尔海姆惨剧进行了补完。游戏中不但有克劳德、萨菲罗斯、艾莉丝等人角色登场，也会出现曾经被谜团所笼罩的“1st”战士们的工作生活。在战斗系统上，本作可以直接在地图上战斗而不需切换画面，还首次采用了具有革命性的D.M.W.系统，所有状态、发动必杀技、甚至包括升级都由类似于柏青哥的在战斗中不断转动的轮盘随机生成，大大加强了游戏的不可预测性与随机性。



▲游戏中大量精彩的CG令人大饱眼福。

街头滑板	EA	9月14日	★★★★☆
Skate	体育	1人	对应玩家年龄: 13岁以上
59.99美元	对对应机种为PS3、X360	美版	UCG评分: -
		文: 火云	



这是一款由EA负责开发，意欲对抗《托尼滑板》系列的新型滑板游戏。与它的竞争对手不同的是本作是一款专门为极限滑板爱好者设计的滑板游戏，游戏更加注重自由与嘻哈的滑板体验。数名专业街头滑板高手的参与使本作达到了最大限度的逼真感，让玩家真实地体会到街头滑板运动的刺激。游戏通过左右摇杆操作、逼真的视角运用和具备极高互动性的场景来实现爽快刺激的极限滑板运动的魅力。游戏在最大程度上体现了极限运动爱好者群体的审美倾向和文化特色，极具个性的真人拍摄开场动画与PDA式的菜单界面一下子就能抓住热爱滑板运动玩家的心。

这是一款由EA负责开发，意欲对抗《托尼滑板》系列的新型滑板游戏。与它的竞争对手不同的是本作是一款专门为极限滑板爱好者设计的滑板游戏，游戏更加注重自由与嘻哈的滑板体验。数名专业街头滑板高手的参与使本作达到了最大限度的逼真感，让玩家真实地体会到街头滑板运动的刺激。游戏通过左右摇杆操作、逼真的视角运用和具备极高互动性的场景来实现爽快刺激的极限滑板运动的魅力。游戏在最大程度上体现了极限运动爱好者群体的审美倾向和文化特色，极具个性的真人拍摄开场动画与PDA式的菜单界面一下子就能抓住热爱滑板运动玩家的心。



极品飞车2: 激情之夜	THQ	9月17日	★★★★☆
Juiced 2, Hot Import Nights	竞速	1人	对应玩家年龄: 13岁以上
59.99美元	对对应机种为PS3、PSP及X360	美版	UCG评分: 19
		文: 地狱全兵	



这是一个充斥着摇滚乐，汽车改造和疯狂飙车的游戏，前作的优点在这一作中得到了保留。不过虽然有着相当出色的CG，但是游戏画面却不免让人有些失望，有些地方会出现比较明显的掉帧。这在赛车游戏中很容易让人感到不适。不过好在游戏性还比较高，比赛模式花样繁多，而且车辆改装这一要素在游戏中展现得相当到位。另外，在游戏中还非常创新地加入了车手DNA记录这一全新要素，但这个要素在游戏中的发挥还有待提高。游戏中的音乐不错，能够充分调动起玩家的激情。如果已经习惯了其他竞速游戏的玩家可能会觉得本作的驾驶手感很飘，会不太适应。

这是一个充斥着摇滚乐，汽车改造和疯狂飙车的游戏，前作的优点在这一作中得到了保留。不过虽然有着相当出色的CG，但是游戏画面却不免让人有些失望，有些地方会出现比较明显的掉帧。这在赛车游戏中很容易让人感到不适。不过好在游戏性还比较高，比赛模式花样繁多，而且车辆改装这一要素在游戏中展现得相当到位。另外，在游戏中还非常创新地加入了车手DNA记录这一全新要素，但这个要素在游戏中的发挥还有待提高。游戏中的音乐不错，能够充分调动起玩家的激情。如果已经习惯了其他竞速游戏的玩家可能会觉得本作的驾驶手感很飘，会不太适应。



索尼克冲击 大冒险 SEGA 9月18日 ★★★★★

**NDS** SonicRush Adventure 动作  
1人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 一  
29.99美元 无对应周边 文: 枊风

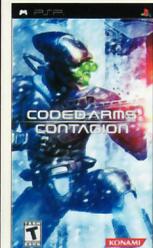


“索尼克”系列的最新作，故事以索尼克遭遇风暴后漂流到海岛开始。游戏保持了系列的传统，依旧是横向卷轴式动作游戏，不过画面延伸成双屏，有很多跨越上下屏的机关。游戏的操作简单，利用几个基本动作来克服机关，在尽量短的时间内冲刺到底才能顺利过关。每个大关卡的最后还有强力BOSS等着你去挑战。除了普通关卡，本作还新增了摩托艇的小游戏，从一个岛屿到另一个岛屿时要用触控笔来描绘路线，然后控制摩托艇来躲避前进过程中的敌人。海上还有众多隐藏要素可挖掘，前进时可要多转转。本作支持联机对战，同时也支持一卡通多人游戏。



机甲武装 传染 Konami 9月18日 ★★★★★

**PSP** Coded Arms: Contagion 主视角射击  
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 一  
29.99美元 支持Wi-Fi网络对战 文: 火云



本作是PSP平台上第一款主视角射击游戏的续作，游戏的科幻色彩非常浓重，故事背景被设定在近年来，军方用来训练士兵与外星人对抗的战斗模拟系统突然出现严重病毒，导致各种具有攻击性的程序在虚拟网络空间流窜。更加严重的是该系统无法关闭。于是，人类集合了全球黑客的力量试图进入虚拟世界中消灭病毒。在游戏中玩家扮演的角色就是进入虚拟世界的武装黑客。前作中已经比较成熟的系统在本作中得到了进化，除了枪支的种类得到增加之外，



武器的平衡度也进行了调整，玩家在射击上更加得心应手。本作新增了网络对战模式，玩家可以利用Wi-Fi在互联网上进行网络对战。

战国无双 KATANA Koei 9月20日 ★★★★★

**Wii** 战国无双 KATANA 动作  
1-2人 对应玩家年龄: 12岁以上 日版 UCG评分: 20  
5980日元 无对应周边 文: D·S



这是“无双”系列在Wii上的第一次尝试，Koei以第一人称动作游戏的方式对“无双”进行了重新诠释。本作不仅提供了八大风格迥异的武器类型及特定的动作操作方式，还加入了与手柄体感功能充分结合的如骑马、跑步、开锁、狙击等精彩的任务关卡及操作设计，让玩家真正融入到体感的一骑当千世界中。或许你第一眼见到这款游戏时，除了那些活跃在《战国无双2》中的角色



们，感觉一切都是陌生的，其实游戏中除了人物设定，还依然沿袭了系列中比较经典的四级武器、丰富的道具收集等要素。试着持起手中的武器，慢慢地，你就能感受到本作有别于系列各作的特殊魅力。

虹吸战士 黑镜 SCEA 9月18日 ★★★★★

**PS2** Synchron Filter: Dark Mirror 动作射击  
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 20  
49.99美元 无对应周边 文: ACE 飞行员



本作在PSP上获得了不错的反响后竟然被移植到了PS2平台，这对于已是暮年的PS2主机来说也算一件不错的事。游戏在内容上与PSP几乎相同，但在画面处理上比PSP有了一定的加强，而且更加流畅。最关键的一点就是利用手柄来玩《黑镜》要比PSP顺手许多，合理的操作方式令玩家能够快速上手。如果你对该系列一无所知的話，那强烈推荐你去试一试这款游戏。因为作为SCEA的一个著名游戏品牌，《虹吸战士 黑镜》拥有成熟的关卡设计，各种精妙的武器，再加上比较精彩的故事和配音，整个作品玩起来有着美国间谍影片的感觉。频繁的枪战和爆炸场面也让游戏热闹不少。或许游戏的可重复性不高是本作最大的问题。



炽天使 2 二战绝密使命 Ubisoft 9月18日 ★★★★★

**X360** Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII 射击  
1-8人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 22  
39.99美元 对应机种为PS3及X360 文: 十六夜



系列的最大特色就是能够驾驶众多日式战斗机在天空缠斗，而其中不乏美、英、德国的经典机型。除了大量耳熟能详的战机外，借助次世代的强大机能，游戏中对机体的表现再次提升到了一个更高的级别——不仅机体有着更真实的材质感，就连机身上各种小装饰以及细节也都完美地再现了出来。除了建模更为真实外，游戏中各种音效也都取自真实录制，这些绝对会让FANS大呼过瘾。战斗方面由于主



力武器是机炮，因此相对其他同类游戏来说对玩家的操作要求较高，不过与前作相比本作在操作方面变得更加简单，之前被吓跑的玩家可以再挑战一下。

## 晴天2007年度十佳游戏

- ◆ 玛娜传奇 学校里的炼金术士们
- ◆ 失落的奥德赛
- ◆ 怪物猎人携带版 2nd
- ◆ 最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书
- ◆ 魔塔大陆 2 响彻世界的少女们的创造诗
- ◆ 奥丁领域
- ◆ 真·三国无双 5
- ◆ 信蜂 铃声 肖邦之梦
- ◆ 随行鸟不可思议的迷宮 忘却时间的迷宮
- ◆ 世界树迷宮

**年度感言** 每年回顾自己玩过的游戏总是一个很奇妙的过程，虽然身为编辑有些时候会因为工作的关系和一些游戏擦肩而过，但是当自己空闲下来再体会这些游戏时，总能在其中找到一些让自己惊喜和着迷的东西，当然这用来形容今年自己体会的第二款X360游戏《失落的奥德赛》再合适不过了。《怪物猎人 携带版 2nd》和《奥丁领域》算是今年挑战晴天动作细胞最多的两款游戏了，而另外几款来自NDS的游戏应该也与自己睡前喜欢玩游戏的“坏”习惯有关。今年吸引自己的大多数游戏都在音乐方面有不俗的表现，配上精美的画面，感动的剧情果然是王道啊。

拯救德尔托拉 7 颗宝石	NBGI	9月20日	★★★★☆
<b>NDS</b>	アルトラクエスト 7つの宝石	1人	动作角色扮演
	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: -
	4800日元	无对应周边	文: 筱风



由澳大利亚人气幻想小说《德尔托拉7颗宝石》改编而成的NDS游戏。故事讲述了德尔托拉王国代代相传的7颗守护着国家的宝石被阴谋侵占德尔托拉的影子王抢走后，少年利夫和同伴寻找7颗宝石来挽救王国的历险故事。游戏的画面和音乐都很有特色，体现了新奇的冒险世界。本作是一款动作角色扮演，游戏却全靠触控笔来操作，但爽快感十足，通过点击来控制移动和确认攻击对象，而根据点击的节奏还会形成连击。除了战斗外，游戏中还有调和和锻造等系统，可利用敌人或迷宫中获得的原料来自行制造出强大的道具。游戏中还会获得卡片，收集后可随时欣赏怪物的原画。



很有特色，体现了新奇的冒险世界。本作是一款动作角色扮演，游戏却全靠触控笔来操作，但爽快感十足，通过点击来控制移动和确认攻击对象，而根据点击的节奏还会形成连击。除了战斗外，游戏中还有调和和锻造等系统，可利用敌人或迷宫中获得的原料来自行制造出强大的道具。游戏中还会获得卡片，收集后可随时欣赏怪物的原画。

R-TYPE 战略版	Irem	9月20日	★★★★☆
<b>PSP</b>	R-TYPE TACTICS	1-2人	策略
	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 22
	5040日元	无无线联机	文: 炎骑士



这款游戏最引人注目之处就在于玩法的彻底改变，由系列作品一直延续的强制卷轴射击游戏方式一下子跳跃到颇具策略性的战棋游戏方式。在游戏过程中，玩家需要指挥地球军舰队，在充满危机的宇宙空间中与不明生物“BYDO”作战。游戏在系列招牌武器“波动炮”的运用上下足了工夫：通过不断探索发现敌人，然后在第一时间连续用己方的波动炮将处于被击之中的敌人尽数消灭。这款游戏还有二周目的设定，在率领地球军直捣BYDO老巢之后，



玩家便可在二周目选择BYDO阵营进行游戏。游戏世界中存在的各种道具插件也堪称一大亮点，只有通过不断探索才能将这些实用道具集齐。

潜龙谍影 掌上行动 Plus	Konami	9月20日	★★★★☆
<b>PSP</b>	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS +	1人	动作
	对应玩家年龄: 15岁以上	日文	UCG评分: -
	2400日元	对应PSP专用OPS	文: 多边形



2006年底推出的《MPO》取得了出乎意料之外的成功，因此小岛组趁热打铁，迅速在2007年内推出了这个资料篇——新的角色、新的玩法、新的模式，以及更强的在线游戏等等。其中新的可收集角色相当有趣，包括了《MGS4》的老斯内克、《MGS2》的雷电等人气角色！当然也有你意想不到的角色，比如系列著名“死跑龙套”的强尼，对角色的收集会让你上瘾，而且游戏中一共预备了130个角色供你收集。在线游戏是加强的重点，可用的地图数量也增加到了15张。不过《MPO+》去掉了故事模式，使之成为一个纯粹的游戏，如果要重温故事，只能玩回《MPO》。



只能玩回《MPO》。

光环 3	Microsoft	9月25日	★★★★★
<b>X360</b>	HALO 3	1-16人	主机角色扮演
	对应玩家年龄: 17岁以上	美版	UCG评分: 29
	59.99美元	无对应周边	文: 地球全兵



这绝对是一款你不容错过的游戏！这是《光环》三部曲的完结篇，如果你是一个“《光环》系列”的老玩家，那么这一作绝对需要珍藏！在这次的战斗中，人类与原先的对手，现在被星盟孤立的精英族并肩作战，阻止真相先知毁灭银河。士官长与神风烈士将成为搭档去完成一个个看似不可能完成的任务。在玩家成功阻止了真相先知并消灭了虫族之后，《光环》的故事终于在这里画上了一个句号。

本作在故事情节上一如既往地出色，跌宕起伏的剧情让玩家如同欣赏了一部精彩的电影，完美的配乐也让游戏锦上添花。另外这次游戏里加入了不少新的武器和载具，让游戏可玩性得到进一步提高。在游戏过程中几次大场面的遭遇战堪称经典，特别是在游戏中与星盟的巨型机甲“圣甲虫”直接交火的那几场战斗绝对让人热血沸腾。而本作的网络对战也同样出色，丰富的模式和多张地图让玩家欲罢不能，在单机模式中达成某些条件后还可以开启特殊形象在网络对战中使用。但是本作在画面上略有欠缺。虽然大场面效果惊人，整体感觉以及光影效果非常出色，但是在不少地方的细节处理稍显不足。不少地方出现了明显的锯齿，有些物体的贴图效果也不尽如人意，画面的进化不如预期也是本作惟一令人遗憾的地方。



阿加雷斯特战记	Compile Heart	9月27日	★★★★☆
<b>PS3</b>	アラレスト戦記	1人	策略角色扮演
	对应玩家年龄: 15岁以上	日文	UCG评分: -
	6800日元	无对应周边	文: 晴天



游戏的战斗强调“连携攻击”为主，每次玩家在移动时，只要将同伴移动到特殊颜色表示的方块，那么在进攻时，只要保证我方队伍的行动点数足够，就能连续发动各种特技，并且玩家只要掌握好技能发动的先后顺序，还能在游戏初期发动威力巨大的“组合技”，在战斗中占尽先机。每当我方的角色等级提升时，玩家都会得到相应的成长点数来增加人物的各项能力，角色自身越具有优势

的能力，提升所需要消耗的成长点数就越少。为了配合合成和强化系统，游戏中地图探索和自由战斗的成分相当充实，再加上游戏的剧情跨越了6代人，所以是一款需要慢慢体会才能感受到乐趣的作品。



▲游戏的多人对战模式在LIVE排行榜上傲视群雄。

<b>梦幻之星 伊鲁米那斯的野望</b> <b>PS2</b> SEGA 9月27日 ★★★★★☆ 多人在线 对应玩家年龄: 12岁以上 4800日元 对应机种为PS2及X360 角色扮演 UCG评分: A 文: 萧文
--



作为2006年8月31日推出的《梦幻之星 宇宙》的资料片，本作仍然强调“网络模式”，并在保留单机模式的基础上在系统等方面做出了相应的调整。其中游戏中新增了6个全新的场景、4种新武器和30种以上的杂兵及BOSS级敌人，战斗系统追加了“瞬间攻击”和“瞬间反击”的要素，即玩家在攻击或防御动作中，在某些特定的时机按键可以增加攻击的伤害，或发动会心一击对敌人进行反击，成功时不但有特殊的音效，该要素也可以配合大多数战斗技能使用。让很多玩家痴迷的换装道具也增加了200种以上全新道具，甚至连玩家房间中的PM机器人也追加全新的少年型和执事型。



<b>英雄传说 空之轨迹 SC</b> <b>PSP</b> Falcom 9月27日 ★★★★★☆ 英雄传说 空之轨迹 SC 1人 对应玩家年龄: 12岁以上 5800日元 无对应周边 角色扮演 UCG评分: A 文: 轶风
---



由电脑上的优秀同名游戏移植而来。为了寻找出走的同伴并阻止王国情报部和外国敌对势力的阴谋，主角再次踏上了旅途。作为《空之轨迹》系列故事上的完结，众多前作中的角色全部登场，同时还将出现新角色神代凯文。系统方面，本作在改良了前作的系统后添加了众多新技能和术，同时还增加了新系统连携攻击，增加战斗的变化和战略性。而一些备受好评的系统如钓鱼、做料理和赌博机在游戏中依然会登场。和《空之轨迹FC》一样，本作在移植的同时



还新增了魔兽图鉴和敌人“执行者”的战斗语音。同时本作还拥有平台独占的两名角色。

<b>死神 BLEACH 刃刃战士 2nd</b> <b>PS2</b> SCE 9月27日 ★★★★★☆ BLEACH ~ブレイド・バトル・スライム2nd~ 1-4人 对应玩家年龄: 全年龄 6980日元 无对应周边 格斗 UCG评分: A 文: D·S
--



本作是2006年10月12日发售的《死神 BLEACH 战士之刃》的续篇。在众多动漫作品改编的游戏当中，本作可以说是素质尚可的一款对敌格斗游戏。游戏最多支持4人同时对战，而且还加入了能够扭转局势的“灵压”要素，一旦发动就会出现画面绚丽的必杀技和特殊攻击。除此之外，本作还加入了山本元柳斋重国和京乐春水等队长级人物，战斗场景内还增添了些许给角色带来特殊效果



的设定，使其在契合原作氛围的同时还提升了游戏趣味。此外，前作中极受欢迎的“大富翁”式小游戏也得到了保留，而且还增加了诸如两人协力游戏的新设定，令游戏性得到了较大提升。

<b>科南</b> <b>X360</b> THQ 9月28日 ★★★★★☆ CONAN 1人 对应玩家年龄: 17岁以上 44.99美元 欧版 对应机种为PS3及X360 动作 UCG评分: 23 文: 妙笔
--



那个暴力无双的野蛮人科南又回来了！游戏的风格与《战神》比较接近，同样有着大量QTE式的终结技，尽管论素质无法与之相比，但总的来说还是值得一玩的。游戏中共有3大类武器可以使用，每一类武器都有很多招式，大部分招式都比较实用，这点值得赞赏。另外游戏还设计了招式升级的要素，玩家要一边战斗一边兼顾升级，使得频繁出现的打斗也不再枯燥。科南的招式非常暴力，将敌人碎尸万段实属平常，再加上经常出现的



性感裸女，归为18岁以上作品合情合理。不同难度后可以开启对应的秘技，以方便玩家追求成就。本作稍后还推出了PS3版，游戏内容X360版完全相同。

## 十月 OCTOBER

**10月5日** 《光环》开发商 Bungie 宣布脱离微软，今后成为独立游戏工作室，全名为 Bungie LLC。该公司初期仍将仅为X360开发游戏。

**10月5日** SCEE 宣布将于10月12日推出40GB 欧版PS3，售价为399欧元，比之前的60GB版便宜了200欧元！但该版本PS3不兼容PS2游戏。

**10月8日** 微软宣布从10月未开始购买X360可免费获赠两款游戏。

**10月9日** SCEJ 宣布将于11月11日推出40GB日版PS3，售价



39980日元，比60GB版便宜1万日元，并且将会推出黑白两种颜色的版本。

**10月10日** Koei 宣布于11月11日推出《真·三国无双5》40GB版PS3同捆套装，售价为49980日元。

**10月10日** 任天堂召开秋季战略发布会，发表了原定为PS3独占的《怪物猎人3》将成为Wii独占游戏的震撼消息，不久后Capcom在媒体中就此事向PS3玩家公开致歉。

**10月11日** EA 宣布以8.6亿美元收购BioWare Pandemic，此举让EA新CEO兼BioWare Pandemic 股东 Ricitiello 从中获益490万美元。

**10月16日** 微软宣布购买X360的HD-DVD外接光驱可免费获赠5部HD-DVD电影。

**10月16日** SCEE 宣布40GB版PS3在英国上市后，PS3销量当即提高173%。

**10月17日** 10月17日：Capcom 于英国召开新作发布会，公开了十年磨一剑的格斗游戏巨作

《街头霸王IV》，并宣布推出PS3版《失落的星球》。

**10月18日** SCEA 总裁 Jack Tretton 确认，40GB版PS3将于11月2日在美国推出，售价399美元。80GB版同步降价100美元。

**10月22日** 微软宣布从即日起推出售价为279.99美元的“X360 ARCADE版”，日版X360降价并推出3480日元的“超值套装”。



那个暴力无双的野蛮人科南又回来了！游戏的风格与《战神》比较接近，同样有着大量QTE式的终结技，尽管论素质无法与之相比，但总的来说还是值得一玩的。游戏中共有3大类武器可以使用，每一类武器都有很多招式，大部分招式都比较实用，这点值得赞赏。另外游戏还设计了招式升级的要素，玩家要一边战斗一边兼顾升级，使得频繁出现的打斗也不再枯燥。科南的招式非常暴力，将敌人碎尸万段实属平常，再加上经常出现的性感裸女，归为18岁以上作品合情合理。不同难度后可以开启对应的秘技，以方便玩家追求成就。本作稍后还推出了PS3版，游戏内容X360版完全相同。

**10月29日** Capcom 与索尼电影宣布，他们正在合作拍摄一部全CG电影《生化危机 恶化》。

**10月31日** 《MGS4》再度延期，Konami 表示该作发售日将从2008年第一季度推迟到第二季度。

<b>虹吸战士 罗根之影</b>	<b>SCEA</b>	<b>10月2日</b>	★★★★☆
<b>PSP</b>	Syphon Filter: Logan's Shadow 1~4人 29.99美元	Logan's Shadow 对应玩家年龄: 13岁以上 无对应周边	动作射击 UGC评分: 25 文: ACE 飞行员



没想到《罗根之影》能够有如此漂亮的演出，没想到《虹吸战士》还能有如此突破性的表现。SCEA邀请了美国著名畅销小说家Greg Rucka为本作撰写剧本，音乐则是《斯巴达300勇士》的Azam Ali制作。游戏在操作上限度的适应了PSP的按键操作，流畅度比前作《黑镜》有了明显的提升。在系列过去的基础上，《罗根之影》增加了更加富有战术性和谍报感的新武器，新动作，在与关卡紧密结合的设计下使得游戏玩起来更加富有新意。《罗根之影》本次加入了很多水下作战的关卡，具有一定的科幻色彩。另外游戏中敌兵AI的表现比较出色，常常令玩家陷入困境。



<b>NBA 2K8</b>	<b>2K Sports</b>	<b>10月2日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	NBA 2K8 1~2人 59.99美元	NBA 2K8 对应玩家年龄: 全年龄 无对应周边	体育 UGC评分: - 文: 火龙



“NBA 2K”系列一直都以真实的操作获得了大批死忠球迷的支持。本作虽然不是次世代平台的第一款系列作品，但是在系统上却做出了前所未有的大胆改变。球员的头顶出现了类似手机信号的投篮命中率信息，不同球员的在不同区域的命中率都不同，比如姚明在内线和外线就会有明显的区别。球员的建模都经过了重新制作，球员的面部更接近真人。扣篮大赛模式是本作的最大亮点，比赛的场地转移到了维加斯的灯光球场。著名DJ Robert “Bobbito” Garcia也在游戏中出场担当主持。每个参加比赛的球员都会有独特的入场动作。

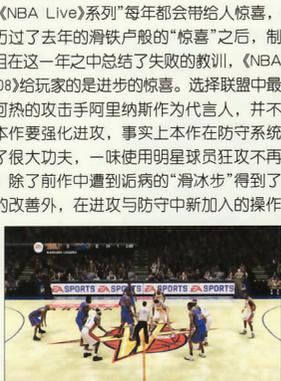
《NBA 2K》系列一直都以真实的操作获得了大批死忠球迷的支持。本作虽然不是次世代平台的第一款系列作品，但是在系统上却做出了前所未有的大胆改变。球员的头顶出现了类似手机信号的投篮命中率信息，不同球员的在不同区域的命中率都不同，比如姚明在内线和外线就会有明显的区别。球员的建模都经过了重新制作，球员的面部更接近真人。扣篮大赛模式是本作的最大亮点，比赛的场地转移到了维加斯的灯光球场。著名DJ Robert “Bobbito” Garcia也在游戏中出场担当主持。每个参加比赛的球员都会有独特的入场动作。



<b>NBA Live 08</b>	<b>EA</b>	<b>10月2日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	NBA Live 08 1~2人 59.99美元	NBA Live 08 对应玩家年龄: 全年龄 对应机种为 PS3 及 X360	体育 UGC评分: 21 文: 火龙



“NBA Live”系列每年都会带给人惊喜，在经历了去年的滑铁卢般的“惊喜”之后，制作小组在这一年中总结了失败的教训，《NBA Live 08》给玩家的惊喜。选择联盟中最炙手可热的攻击手阿里纳斯作为代言人，并不是说本作要强化进攻，事实上本作在防守系统上下了很大功夫，一味使用明星球员狂攻不再灵光。除了前作中遭到诟病的“滑冰步”得到了很大的改善外，在进攻与防守中新加入的操作也让攻防更加趋于真实。本作是系列中第一次加入国家队，玩家可以选择经过授权的8支世界强队与NBA球队一同参加杯赛的争夺。



<b>横冲直撞 终极杀戮</b>	<b>Empire Interactive</b>	<b>10月2日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	FlatOut: Ultimate Carnage 1人 59.99美元	FlatOut: Ultimate Carnage 对应玩家年龄: 13岁以上 无对应周边	竞速 UGC评分: - 文: 地獄金兵



《横冲直撞 终极杀戮》是一款利用次世代新机能在前作基础上重新制作的一款游戏。借助X360的强大性能，本作在画面上有着实质性的改善，物件不再会突然“跳”入画面中，车体的材质贴图也得到了大幅提升。游戏中的车辆在8辆的基础上扩大到了12辆，同时加入了2种全新的练习模式。游戏的亮点在于它的特技模式，当玩家完成了Flatout with Carnage模式后，能够在特技模式中对这款游戏再三回味。游戏的配乐只能是中规中矩，没有给人留下太深的印象，音效表现也只能算是在同类竞速游戏里的中等水平。但是漫长的读取时间与在线功能让人有些失望。

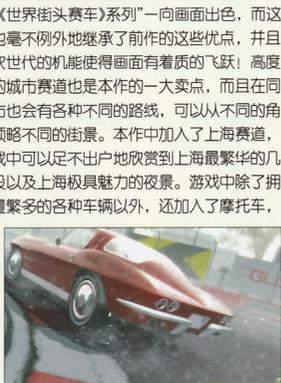
《横冲直撞 终极杀戮》是一款利用次世代新机能在前作基础上重新制作的一款游戏。借助X360的强大性能，本作在画面上有着实质性的改善，物件不再会突然“跳”入画面中，车体的材质贴图也得到了大幅提升。游戏中的车辆在8辆的基础上扩大到了12辆，同时加入了2种全新的练习模式。游戏的亮点在于它的特技模式，当玩家完成了Flatout with Carnage模式后，能够在特技模式中对这款游戏再三回味。游戏的配乐只能是中规中矩，没有给人留下太深的印象，音效表现也只能算是在同类竞速游戏里的中等水平。但是漫长的读取时间与在线功能让人有些失望。



<b>世界街头赛车 4</b>	<b>Microsoft</b>	<b>10月2日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	Project Gotham Racing 4 1人 59.99美元	Project Gotham Racing 4 对应玩家年龄: 全年龄 无对应周边	竞速 UGC评分: 26 文: 地獄金兵



“《世界街头赛车》系列”一向画面出色，而这一作也毫不例外地继承了前作的这些优点，并且因为次世代的机能使得画面有着质的飞跃！高度还原的城市赛道也是本作的一大卖点，而且在同一城市也会有各种不同的路线，可以从不同的角度来领略不同的街景。本作中加入了上海赛道，在游戏中可以足不出户地欣赏到上海最繁华的几条路段以及上海极具魅力的夜景。游戏中除了拥有数量繁多的各种车辆以外，还加入了摩托车，可以在比赛中用两个轮子和四个轮子一较高下。本作的操作感依然出色，而且在不少方面做得相当专业，这虽然提高了游戏的难度，但是同样也是它独特的魅力之一。



<b>蜘蛛侠 敌友难辨</b>	<b>Activision</b>	<b>10月2日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	Spider-Man: Friend or Foe 1~2人 39.99美元	Spider-Man: Friend or Foe 对应玩家年龄: 全年龄 对应机种为 X360、PS3 和 Wii	动作 UGC评分: 17 文: 炒面



和同年上映的电影不同，本作的故事风格更接近于漫画。因面临强大的威胁，蜘蛛侠和他的战友以及敌人要联手作战。游戏的最大卖点就在于可以使用的角色多达14名，连毒液、绿魔人、章鱼博士等反派角色都可以使用。不过总管角色如此之多，但每个角色的招式不算多，只有蜘蛛侠的招式还算丰富。游戏共分5大关卡20小关，关卡的设计非常简单，尽管还有所谓的隐藏要素，不过找起来几乎没有难度。只有和朋友一起双打配合，才能找到一点真正的乐趣。本作在除了PS3之外的所有机种上都有发售，每个版本玩法略有不同，但素质一样的平庸。X360版因为成就好事而略胜一筹。

和同年上映的电影不同，本作的故事风格更接近于漫画。因面临强大的威胁，蜘蛛侠和他的战友以及敌人要联手作战。游戏的最大卖点就在于可以使用的角色多达14名，连毒液、绿魔人、章鱼博士等反派角色都可以使用。不过总管角色如此之多，但每个角色的招式不算多，只有蜘蛛侠的招式还算丰富。游戏共分5大关卡20小关，关卡的设计非常简单，尽管还有所谓的隐藏要素，不过找起来几乎没有难度。只有和朋友一起双打配合，才能找到一点真正的乐趣。本作在除了PS3之外的所有机种上都有发售，每个版本玩法略有不同，但素质一样的平庸。X360版因为成就好事而略胜一筹。



远古封印之焰	Nintendo	10月4日	★★★★☆
ARCHAIC SEALED HEAT	黄路角色扮演	1人	对应玩家年龄: 全年龄
1人	无对应周边	日版	UCG评分: 19
5800日元		文: 邪魔天使	



这是《最终幻想》之父坂口博信在脱离SE成立Mistwalker以来给NDS制作的第一款游戏。游戏讲述的是17岁的公主艾夏在继承王位之时祖国遭到攻击因而进行复国的冒险。游戏中的主要构成“反之战士”无论在剧情上还是在战斗中都有着重要的位置，游戏不同于传统的回合制策略角色扮演游戏，有行动值、小队战斗等设定，遇敌后以三人小队共同作战，还有距离的限制等，而普通的反之战士还能与主要角色合体从而进行强化。但是游戏的画面太粗糙，甚至不如SFC，而简陋的动画也是玩家所诟病的地方，好在游戏难度不大，不然能够将游戏继续下去的人少之又少。



高达战斗编年史	NBGI	10月4日	★★★★☆
GUNDAM BATTLE CHRONICLE	动作	1~4人	对应玩家年龄: 全年龄
4800日元	无对应周边	日版	UCG评分: 23
		文: 十六夜	



系列可以说是掌机上手感最好的高达题材动作游戏，而本作不仅保留了这一点，更在前作基础上大幅度增加机体、关卡数——收录MS数超过140台，任务在120关以上——单这两点便已说明本作有多厚道了。与前作相同，游戏中玩家要依次经历从一年战争到格力普斯战役的众多经典故事，通过完成各种任务玩家不仅能够获得大量机体，更能够获得UC历史上知名的王牌驾驶员，而μ高达、沙扎比以及S高达也都作为隐藏机体出现。游戏的系统延续了前作的设定，但能够改造武器令玩家更能够发挥自身的特点进行战斗。本作的协力作战也得到了加强，与朋友联机时会获得更多的乐趣。



星球大战前线 叛军中队	LucasArts	10月9日	★★★★☆
Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	动作射击	1人	对应玩家年龄: 13岁以上
39.99美元	无对应周边	美版	UCG评分: 1
		文: 星夜	



本作是全球销量超过千万的“星球前线”系列新作，是以多人模式为主要卖点的动作射击游戏，不仅可以进行8人局域网游戏，还能进行16人在线游戏。最重要的多人模式是征服模式，两队玩家为了占领战略要地而战，总共有16张地面地图可用。战斗过程非常激烈，有种类丰富的载具可以驾驶。每一局战斗为玩家准备了100个点数可以用来购买道具和进行升级。本作的剧情模式主要是为其中收录的一些地图作铺垫，中间还穿插了一些过场动画。星原征服模式融合了回合制战略、突击和征服模式，玩家可以购买军队、移动、攻击敌人。



龙珠Z 电光石火! 流星	NBGI	10月4日	★★★★☆
ドラゴンボールZ Sparking! METEOR	格斗	1~2人	对应玩家年龄: 全年龄
6800日元	无对应周边	日版	UCG评分: 21
		文: 地狱佣兵	



本作可以算是前一作的补充性质作品，在故事方面做出了完善。游戏的故事流程涵盖了整个《龙珠Z》和《龙珠GT》中的重点桥段，原作中许多经典的场面都可以通过玩家自己的双手来实现。整体来说，这部作品在动漫改编游戏中可以算是上乘品，但是由于只是基于前作增加了一些剧情内容，多少给人一种厂商不厚道的感觉。游戏画面可以算不过不失，不过战斗场面相当火爆，释放必杀技时魄力满点，充分调动了玩家的热情。但是缺点还是有的，这一作虽然在同类中比较突出，但是对于非FANS玩家的吸引力还是不够，玩法上与前作几乎没有差别，且重复性比较高。



古惑狼 赛坦	Sierra Entertainment	10月4日	★★★★☆
Crash of the Titans	平台动作	1~2人	对应玩家年龄: 全年龄
59.99美元	无对应周边	美版	UCG评分: 21
		文: 炎骑士	



本作继承了“古惑狼”系列的全部精髓，不论是满屏翠绿的画面还是动作夸张的古惑狼克拉修，无不体现着整个系列延续已久的轻松风格。游戏本作的最大革新之处在于“乘骑系统”的加入：通过驯服关卡中随处可见的泰坦怪兽，克拉修可以获得乘骑它们进行战斗的机会。某些关卡的特定机关更是只有在乘骑具有特殊能力的泰坦时才能够打破的。与以往作品中古惑狼经常被敌人追打的情况不同，本作中克拉修的实实力可谓超级强悍。在面对绝大多数敌人时，克拉修都可以很容易地应付，但也导致游戏的挑战难度直线下降。除X360版本外，本作还推出了多个机种上的同名作品。



## 2007年度十佳游戏

- ◆ 使命召唤4：现代战争
- ◆ 信义铃音 肖邦之梦
- ◆ 超级机器人大战-原创世纪合集
- ◆ 银河战士 Prime 3 堕落
- ◆ 偶像大师
- ◆ 超级机器人大战 原创世纪外传
- ◆ 失落的奥德赛
- ◆ 光环3
- ◆ 无双大蛇
- ◆ 旋转泡泡乐2



**年度感言** 今年(尤其是下半年)是美式游戏丰收的一年，对于非美式游戏爱好者来说随大流的感觉倒也不错。不过本人仅是玩了《光环3》和《使命召唤4》之后就将其游戏束之高阁了。目前《使命召唤4》网战时间超过150小时；2007年我终于次世代全机种制霸了，其中在X360上花的时间最多，目前成就已超2万点。花在Wii上的游戏时间要少很多，《银河战士 Prime 3 堕落》因为各种原因还没有通关，是最大的遗憾。今年最难忘的事情自然是又去了一趟TGS，感触良多。增刊上的游记只是一小部分，有机会写个导演剪辑版给大家看看。

<b>FIFA 08</b>	<b>EA</b>	<b>10月9日</b>	<b>★★★★☆</b>
FIFA 08 1-10人 49.99欧元	对应玩家年龄: 全年龄 对应机种为 PS2、PS3 及 X360	体育 欧冠评分: 24 文: 多边形	



相较之老对手,《FIFA》这几年的虚心改进开始让人不得不刮目相看了。本作更是继续大胆地对游戏进行改进,例如新增加的右摇杆假动作系统,事实证明这些颇有风险的改进都取得了一定成功。而所谓的虚心是指《FIFA》敢于引进《WE》的要素,例如操作模式就可以选成《WE》式的。凭借EA在技术方面的实力,《FIFA》拥有目前足球游戏中最好的游戏画面、丰富的球员动作以及完善到极致的

网络游戏模式;再凭着EA财大气粗,总共14000名球员的最新数据也令人咋舌。如果你愿意尝试《WE》之外的足球游戏,那么从《FIFA 08》开始将会是最好的选择。



<b>世嘉拉力 Rev0</b>	<b>SEGA</b>	<b>10月9日</b>	<b>★★★★☆</b>
Sega Rally Rev0 1-6人 59.99美元	对应玩家年龄: 全年龄 对应机种为 PS3 及 X360	竞速 UCG评分: 22 文: 地城老兵	



本作让人有一种找回了初代作品的感觉,并且在气氛的渲染上做得非常出色。这次游戏中最大的亮点就是汽车行驶在坑洼路面上的那种真实感。虽然这不是什么高新的尖端技术,但是在本作中的运用却恰到好处。赛车的重量感也有比较突出的表现,在操作中能够明显感觉到车辆之间的差别。作为一款竞速游戏,丰富的赛道自然是必不可少的要素,这次的赛道依然种类齐全,并且在同一条赛道中混合了各

种不同的路面,让人感觉非常过瘾。游戏中赛车的手感可能会让部分玩家感觉不太适应。另外在音乐方面做得还不是很到位,多少会让一些老玩家感到一些失望。



<b>半条命2 精英版</b>	<b>EA</b>	<b>10月10日</b>	<b>★★★★☆</b>
Half-Life 2: The Orange Box 1人 59.99美元	对应玩家年龄: 17岁以上 对应机种为 PS3、X360	主视角射击 UCG评分: 27 文: 星夜	



本作相当于5款游戏的合集,内容包含2004年发售的《半条命2》原作,2006年发售的第一张资料片《半条命2 第一章》,以及最新资料片《半条命2 第二章》和特别制作的多人游戏《军团要塞2》和《Portal》。在《第二章》剧情中,主角戈登·弗里曼逃离了17号城,剧情流程为四五个小时。《军团要塞2》是采用独特的卡通画面的多人模式,共有6张地图;最有趣的新增内容是《Portal》,玩家拥有一把能够在任何墙壁、地面和天

花板中打开“通道”的枪,进入“通道”,即可抵达另一边,通过这种方式进行战斗和解谜带给人千变万化的奇妙感受。



<b>阿尔卡那之心</b>	<b>AG Interactive</b>	<b>10月11日</b>	<b>★★★★☆</b>
アルカナハート 1-2人 5800日元	对应玩家年龄: 12岁以上 无对应周边	格斗 UCG评分: 17 文: 纱畑	



本作是同名街机游戏的移植作。原作在日本街机市场获得不少好评,游戏中可使用的角色全部都是女性,按照游戏的故事设定,只有心地纯洁的少女才能到圣灵阿尔卡那,在选择角色之后还要从众多的圣灵中进行选择。圣灵会对角色的能力进行一定的修正,因此可以带来多姿多变化的变化。PS2综合了街机两个版本的内容,玩家可以任意选择两个版本中的角色,这在街机版上是做不到的。游戏中的角色有很多是走性感路线的,因此针对的玩家人群比较集中。不过隐藏在具浮华外表背后的,却是对技术的高度要求,普通玩家要想上手需要花时间苦练,最好是配上摇杆才能完全体会游戏乐趣。

中的角色有很多是走性感路线的,因此针对的玩家人群比较集中。不过隐藏在具浮华外表背后的,却是对技术的高度要求,普通玩家要想上手需要花时间苦练,最好是配上摇杆才能完全体会游戏乐趣。



<b>黑暗行动</b>	<b>SUCCESS</b>	<b>10月11日</b>	<b>★★★★☆</b>
オペレーション・ダークネス 1人 6800日元	对应玩家年龄: 17岁以上 无对应周边	策略 UCG评分: 16 文: 地城老兵	

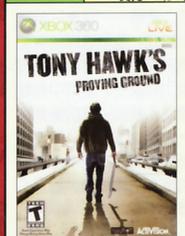


此游戏把故事背景设定在了二战期间,融入了大量的科幻元素。虽然这样的设定让游戏有了自己的独到之处,但是其本身的素质实在是有待提高。首先游戏的整个画面就给人感觉非常简陋,不管是人物、背景还是战斗画面都让人觉得这不是一款次世代游戏。特别是在这样充满火药味的背景设定下,游戏中的战斗却给人“软趴趴”的感觉,毫无魄力。游戏的系统也让人颇为不爽,地图显示甚至无法分清敌人或者同伴,而角色升

级前后也让人感觉不到有什么差别。游戏镜头也给得不够准确,导致玩家在战斗的时候无法即时了解到整个战场的状况,其他诸如火力掩护设定和人物安排上的设计也不够合理。



<b>托尼滑板 训练场</b>	<b>Activision</b>	<b>10月10日</b>	<b>★★★★☆</b>
Tony Hawk's Proving Ground 1-2人 59.99美元	对应玩家年龄: 13岁以上 对应机种为 PS3、X360、Wii、PS2、NDS	体育 UCG评分: 17 文: 星夜	



《托尼滑板》是累计销量超过4000万套的超人气滑板游戏系列,这款最新作将故事分为三种“生活方式”,每种生活方式又分为多个章节,扮演不同的滑板选手完成各种目标。多数目标都可以用三种方式以三种不同的难度完成,随着游戏的进行,将可以组建自己的滑板队伍,从而获得新的目标。游戏新增了落地慢动作滑板调整等全新概念,同时也收录了关卡编辑器,玩家可以根据自己的喜好设计一个属于

自己的滑板训练场。本作的网络模式可以8人比赛。本作的Wii版还对应体感操作,不过由于动作感应精度问题所以操作感比其他机种要差一些。



<b>水银 革命</b>	Ignition Entertainment	10月15日	★★★★☆
Wii	Mercury Meltdown Revolution	益智	UCG评分: -
1人	对应玩家年龄: 全年龄	美版	文: 炎骑士
29.99美元	无对应周边		

<b>美丽的块魂</b>	NBGI	10月18日	★★★★☆
X360	ビューティフル块魂	动作	UCG评分: -
1~2人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	文: 纱迦
5800日元	无对应周边		

在本作之前,“水银”系列”已经在多个平台上推出过,而本作则是针对Wii的独特机能而量身定做的。游戏时,玩家需要将Wii遥控器横向握持,通过保持遥控器的稳定来确保游戏中的水银稳步移动。游戏中拥有精心设计过的各种关卡平台,玩家不仅要熟练操作,还要多动脑筋,只有这样才能令水银小球到达最终的目的。本作的内容可谓非常丰富,总共设置了超过130个以上的场景。在这些场景中,玩家需要



要让水银小球通过诸如传送带、跷跷板、隧道等等具有复杂机械结构的机关,并且要随时确保脆弱的水银小球不被意外分割破碎,否则就只有回到关卡的起点重新开始游戏。

以推动球状物体粘住物体来提高体积,从一开始的棋子大小直到在宇宙中粘星球和星云,这就是系列的魅力所在。本作的玩法和过去没有太大区别,只是更加强调主题的概念,必须在每关按照指定主题去粘东西,过关后才能拿到高分。游戏的音乐依然强悍,为此NBGI聘请了众多歌手为游戏献声。隐藏要素比过去还要夸张,数千种物体等着玩家去粘,玩家还可以利用取得的饰品来打扮主角。X360版的最



大特色在于与Xbox LIVE的配合,玩家可以下载新的内容到游戏中,令游戏的内容更加丰富,同时还会追加250个新的成就,不过这些内容全部需要付费才能下载。

<b>模拟人生2 放逐</b>	EA	10月23日	★★★★☆
Wii	The Sims 2, Castaway	模拟育成	UCG评分: -
1~2人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	文: 星夜
49.99美元	对应机种为Wii, PS2, NDS, PSP		

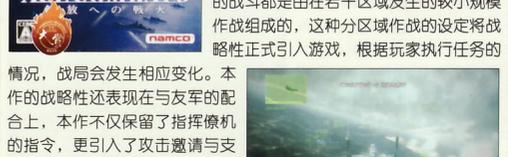
<b>皇牌空战6 解放的战火</b>	NBGI	10月23日	★★★★☆
X360	Ace Combat 6: Fires of Liberation	射击	UCG评分: 24
1~16人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	文: 十六夜
59.99美元	无对应周边		

“模拟人生”系列”一直是现代都市生活为主题,而这款资料片性质的新作或许是受了热门美剧《迷失》的影响,别出心裁地以荒岛求生为主题。一行人外出度假,却因为意外而漂流到热带荒岛上,玩家可以选择汽车工程师、厨师、医生、音乐家、教师等职业,利用其各自职业特点来改善荒岛生活的质量。没有了现代化的家具,玩家需要使用石头、树木等原始材料搭建小茅屋,制作衣服和娱乐用品,用野果



充饥,制作鱼叉捕鱼,寻找失踪的伙伴。并且在这个荒岛上,还有古代遗迹等待着玩家,通过藏宝图寻找宝藏,为游戏增添了探索的乐趣。

画面的进步是本作最吸引人的地方,更加真实的自然环境和地面建筑大幅度提升了游戏的真实感,而游戏中登场的战机更是几乎与现实中的原型机毫无二致。机能的提升除了令战机的真实度达到空前水准外,战场的扩大以及敌我双方兵力的增加更令游戏中每一场战斗都充满挑战——甚至由于战场过大,因此游戏专门引入了分区域作战这一新要素。游戏中每一场大的战斗都是由在若干区域发生的较小规模作战组成的,这种分区域作战的设定将战略正式引入游戏,根据玩家执行任务的



情况,战局会发生相应变化。本作的战略性还表现在与友军的配合上,本作不仅保留了指挥僚机的指令,更引入了攻击邀请与支援邀请两个新要素。与以往的僚机攻击相比,攻击邀请与支援邀请有着更为强大的攻击力与实用性,战斗中玩家可以



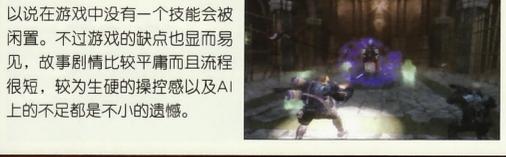
根据战斗需要有针对性地选择主攻地面或是负责歼灭空中的目标,而利用攻击或支援邀请协助自己完成剩下的工作,这一设定不仅令战斗更加真实也更加强调了玩家在战斗时的思考。网络对战也是本作另一个亮点,众多的模式以及网战排



▲次世代级别的空战场面令人热血沸腾。

<b>耶利哥</b>	Codemasters	10月23日	★★★★☆
X360	Clive Barker's Jericho	主视角射击	UCG评分: 22
1人	对应玩家年龄: 17岁以上	美版	文: 地狱叛兵
59.99美元	无对应周边		

阴暗、血腥、肮脏、恐怖……这是一款非常有个性



的主视角射击游戏。虽然这样的画面在次世代大作如潮的今天算不上非常出色,但是它并不是靠画面来吸引玩家的。游戏中有很多相当出彩的设定,最让人眼前一亮的便是被称为“生存事件”的第一人称QTE系统,为游戏带来了意想不到的紧张压迫感。游戏中合理利用每个队友的超能力也是非常重要的,甚至有些地方必须巧妙利用特定的能力才能够继续前行,可以说在游戏中没有一个技能会被闲置。不过游戏的缺点也显而易见,故事情节比较平庸而且流程很短,较为生硬的操控感以及AI上的不足都是不小的遗憾。

瑞奇与叮当 未来毁灭者	SCEA	10月23日	★★★★☆
PS3	Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	平台: 动作 1人 对应玩家年龄: 全年龄 59.99美元	美版 UCG评分: 25 文: 胜负师



作为次世代第一款的《瑞奇与叮当》，本作在画面上的进化相当明显，实际游戏画面达到了本世纪初3D动画电影的级别，角色的建模圆润，毛发细致，动作也极为流畅，很少出现跳帧现象；而巨大的场景可视距离非常远，令景物尽收眼底，细节表现上也十分丰富，在技术层面让人叹为观止。游戏在射击与平台动作方面设计得非常有趣，手感舒适，利用各种特殊装备和能力进行动作解谜很有意思。游戏虽然有着机械风格的世界观设定和星际科幻的剧情，但其中充斥了美式卡通中的搞笑桥段，营造出一种轻松的游戏氛围，不过故事中有许多相对生硬的地方，与游戏部分相比显得不够有趣，而且结局也比较突然。游戏最大的卖点就是奇思妙想、种类繁多并包含一定成长要素的武器，每种武器在经常使用后能够升级，还可以利用战斗中取得的晶石进行强化，从而取得隐藏的特殊能力。虽然武器和特殊道具的种类繁多，但其中也有一些对于流程来说并不是十分必要的东西。另外，也因为游戏后期的武器过于强大，使战斗难度偏低，特别是流程的最后阶段缺乏应有的挑战性。游戏中设计了类似成就系统的点数，完成特定条件便可取得，并能开启隐藏要素。和其他索尼第一方的游戏一样，本作同样有中文版可供玩家选择。



▲游戏精美的画面与巧妙的关卡设计令游戏性大增。

恶魔城X 编年史	Konami	10月23日	★★★★☆
PSP	Castlevania: The Dracula X Chronicles	平台: 动作 1人 对应玩家年龄: 13岁以上 29.99美元	美版 UCG评分: 23 文: 火云



作为PSP主机上第一款《恶魔城》系列的游戏，本作的意义非凡，除了正篇之外游戏还收录了系列中人气最高的《月下夜想曲》，想必有不少玩家会因此而购买这款游戏。不过，在进入游戏后你会发现完全重制的《皿之轮回》究竟有多么优秀，全新制作的3D场景与任务造型，重新录制的音乐，让玩家能够领略到这款十几年前游戏的全部魅力。游戏中最厚道的就是还收录了PC-E原版的《皿之轮回》，怀旧的玩家甚至可以重新找回当年的感动。不过《皿之轮回》与《月下》都需要在正篇中取得隐藏道具才能在标题画面中开启，遗憾的是后者基本没有做出任何的变动。



审判之眼 机神的叛乱	SCEJ	10月26日	★★★★☆
PS3	THE EYE OF JUDGMENT BILHOTH REBELLION	平台: 桌面棋牌 1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 9980日元	日版 UCG评分: 22 文: 邪魔天使



该游戏的出现可以说是卡片游戏的一次革命，利用PS3的周边PLAYSTATION EYE可以读取卡片上的数据，将卡片上的怪物以多边形的形式表现在电视屏幕上。游戏的规则很简单，主要是在3×3的地图上占据了5个格子即为获胜，但是由于卡片游戏的多变性所以对玩家的战略头脑是一个考验，卡片属性、怪物技能、地图属性等都是要考虑的内容。由于本作有制作万智牌的Wizards参与，所以无论是卡片外观设计还是规则设计上都有上乘的表现。不过利用读取图形数据的BUG也让玩家能够通过复印等手段自制卡片，也算是一个不严谨的地方。另外，本作有中文版。



忌火起草	SEGA	10月25日	★★★★☆
PS3	忌火起草	平台: 文字冒险 1人 对应玩家年龄: 15岁以上 7800日元	日版 UCG评分: 23 文: 玛娜



为了纪念“音响小说”诞生15周年，Chunsoft在PS3上推出了具有革命性的本作。游戏讲述了几位年轻人不经意间获得了一种叫做“忌火起草”的药物，之后他们接连三神秘地死于非命。被卷入这起灾祸的男主角为了逃脱忌火起草的诅咒，前往一切的发源地——一间古宅，在那里，到处都是开了叫做忌火起草的神秘花卉。本作的剧本由北岛行德、牧野修、加藤一三位著名作家联手撰写，剧情扑朔迷离，具有很高的耐玩度，利用了PS3主机强大的机能，游戏将实拍的照片与精美CG相融合，再加上5.1声道高品质的配乐，为玩家营造出了正在观看一部恐怖电影的氛围。



## 胜负师2007年度十佳游戏

- ◆ 战神II
- ◆ 铁拳5 暗之复苏 在线
- ◆ 未知海域 德雷克的宝藏
- ◆ 战鹰
- ◆ 天剑
- ◆ 啪嗒砰
- ◆ 押忍！奋斗！应援团2
- ◆ 宝岛乙
- ◆ 信賴铃音 肖邦之梦
- ◆ 特技人 点燃

**年度感言** 三十岁生日，结婚一周年，加入UCG五周年，《游戏·人》创办五周年，2007年对我来说可谓意义的非凡。值得庆幸的是，虽然我已步入而立之年，但玩游戏的数量却与去年和前年同比有所增加，选个人年度十大游戏时还有些举棋不定，我还想选择的游戏有《奥丁领域》、《DUMAX 携带版2》、《魂斗罗4》等，说到“举棋”，今年我还扮演了好几回“红旗”的角色，给《天剑》、《战鹰》、《特技人》、《应援团2》、《啪嗒砰》等游戏都打了旗。要是有人给我做面锦旗，上书“红旗标兵”四个大字，那就完美了。

迷宮創造者 魔法鉄軌和小勇者	Global E A	10月25日	★★★★☆
キャラクターメーカー 1~4人 5040日元	魔法のシャベルと小さな勇者 対応玩家年齢: 全年齢 无対応周边	日版	UCG评分: - 文: 锡恩



内你会接到各种委托，有打倒特定魔物的，也有在迷宫中找道具的。要合理改善自己的迷宫，来达到委托的要求，成功完成后得到奖励。在进行迷宫冒险时则是标准的角色扮演形式，和剧情中结识的同伴或是能捕猎敌人能力的史莱姆组队，一起将路上的魔物给消灭掉。

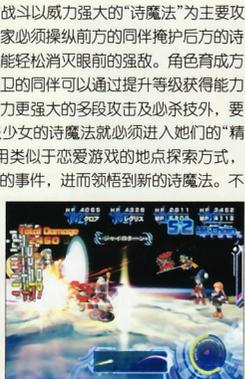
本作是以制作自己的迷宫来吸引魔物并进行冒险为主题的新类型角色扮演游戏。故事讲述了偶然捡到魔法铁轨的主角被告知这是制造迷宫的工具，而村长则为村主的繁荣，命令主角开始了迷宫的制造。游戏的流程十分简单，在一个个既定的空间内使用铁轨来设计迷宫，并且在迷宫的房内内置家具来吸引魔物。在村庄



魔法大陸2 魔物世界の少女たちの創造詩	Banpresto	10月25日	★★★★☆
PS2 アドレナリコ2 1人 6800日元	少女たちの創造詩 対応玩家年齢: 12岁以上 无对应周边	日版	UCG评分: 24 文: 晴天

游戏的战斗以威力强大的“诗魔法”为主要攻击手段，玩家必须操纵前方的同伴掩护后方的诗魔法少女才能轻松消灭眼前的强敌。角色育成方面，除了前卫的同伴可以通过提升等级获得能力提升，和威力更强大的多段攻击及必杀技外，要强化诗魔法少女的诗魔法就必须进入她们的“精神领域”，用类似于恋爱游戏的地点探索方式，来触发特定的事件，进而领悟到新的诗魔法。不仅如此，游戏中要

提升诗魔法少女自身的能力，还需要合理利用“调合”、“沐浴”等系统，再加上3位女主人公10套不同的换装，游戏的收集要素非常丰富。当然堪称天籁的音乐也是本作绝不能错过的一方面。



世界足球 胜利十一人 DS GOAL x GOAL	Konami	10月25日	★★★★☆
NDS WORLD SOCCER WINNING ELEVEN DS GOAL x GOAL 1人 4179日元	对应玩家年龄: 全年齢 无对应周边	日版	UCG评分: - 文: 多边形



是本作支持2对2无线Wi-Fi对战，(网络对战只能1对1)而通过Wi-Fi玩家还可以和同伴交换队员。不过Konami似乎仍未找到在NDS上制作足球游戏的灵感，因此玩过正统(WE)的玩家可能不会对NDS上的《WE》感兴趣。但如果你只是单纯地想在NDS上体验一把足球游戏，没什么太高要求，那么本作还算值得一试的。

作为《WE》系列在NDS上的推出第二作，本作还是做了不少的改进。没有训练模式，玩家可以很容易地上手本作，卖点之一就是强化过后的“世界巡回赛”模式，当中添加了收集要素，而且满足了一定条件之后还有迷你游戏可以挑战。最关键的



宝岛Z	Capcom	10月25日	★★★★☆
Wii 宝岛Z バルバロスの箱 1人 4800日元	对应玩家年龄: 全年齢 无对应周边	日版	UCG评分: 25 文: 胜负师



中还出现一些隐藏宝箱，在探索宝箱的过程中还能找到一些谜题的全新解法，而且游戏中还有大量的收集要素，最大程度避免了同类游戏耐玩度低的情况。动作解谜爱好者不妨来挑战一下吧。

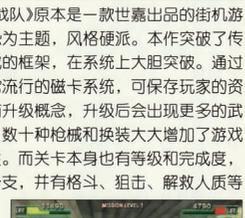
一款极具新意的动作冒险游戏，卡通渲染的画面色彩艳丽，风格清爽，所有的操作都只需遥控器手柄来完成，对体感功能的运用可谓独具匠心，与环境结合紧密的谜题设计相当巧妙，并有很多人惊叹和眼前一亮的地方。游戏以动作解谜为核心，每个大关卡都有各自的主题，谜题风格迥异，且难度也越来越高，需要仔细观察、思考、不断尝试才能将环环相扣的谜题一一破解。通关后，关卡



幽灵战队	SEGA	10月25日	★★★★☆
Wii Ghost Squad 1~4人 4800日元	对应玩家年龄: 13岁以上 对应 Wii Zapper	日版	UCG评分: 20 文: 胜负师



《幽灵战队》原本是一款世嘉出品的街机游戏，以反恐为主题，风格硬派。本作突破了传统光枪游戏的框架，在系统上大胆突破。通过近年来非常流行的磁卡系统，可保存玩家的资料。游戏有升级概念，升级后会出现更多的武器和服装，数十种枪械和换装大大增加了游戏的可重复性。而关卡本身也有等级和完成度，有众多的分支，并有格斗、狙击、解救性质等多种任务。



## 十六夜2007年度十佳游戏

- ◆ 使命召唤4 现代战争
- ◆ 光环3
- ◆ SD高达G 世纪 战魂
- ◆ 皇牌空战6 解放的战火
- ◆ 忍者龙剑传Σ
- ◆ 高达战斗编年史
- ◆ 罪恶装备 Accent Core
- ◆ 大众高尔夫5
- ◆ 刺客信条
- ◆ 先祖之魂 失落传承



**年度感言** 2007年对于我来说绝对是丰收的一年，不仅在PS2上有大量动画改编、PC游戏移植的作品，《SD高达G世纪 战魂》更是在年底成了PS2里的常客——不过这游戏确实好玩，要想真正完美估计要到年中去了。《ACE6》算是2007年最难评价的游戏了，游戏的整体素质绝对没的说，但系列一直被FANS津津乐道的剧情和音乐在本作中却并没能成为亮点，不过参考之前的《山脊赛车6》，可以想到真正的“成品”还是要等到《ACE7》了，现在我最希望能看到的就是次世代主机上能够推出一款令人满意的高达游戏，传说中的《特洛伊行动》就让它继续去传说吧。

最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	Square Enix	10月26日	★★★★☆
	ファイナルファンタジータクティクス A2 封穴の魔法書 策略角色扮演		
	1人	对应玩家年龄: 全年龄	日文



本作的故事围绕伊瓦利斯大陆展开,而丰富的职业系统、技能学习等方面也保留了前作的特色,使游戏非常的耐玩。游戏中将整个大陆分成了若干区域,玩家在村庄的酒吧中接受任务后,就可以在大陆相应的地点触发剧情,或进行战斗来获得奖励。战斗获得的奖励中,除了用于学习技能的装备和回復道具外,利用各种素材,玩家还可以合成出各种装备用以学习更高级的技能,以满足玩家尝试6种职业,300多种技能的乐趣。

游戏包括20个主线任务在内共有300个任务供玩家挑战,而且内容都不尽相同,并且游戏中季节的划分也对任务的出现顺序有一定影响,并且在后期开启“拍卖会”的功能后,玩家还可以在一年一度的该活动中通过竞拍来获得土地的所有权,甚至在将所有区域都收入囊中后,还有特殊的“宝物竞拍”来满足玩家的收集欲望。

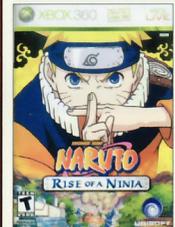


▲合理利用敌人的弱点是出奇制胜的关键。

游戏的战斗和前作一样,同样有法律的限制,但是敌人却可以无视法律进行战斗,在一定程度上增加了游戏的难度。新引入的“公会技能”可以在战斗前进行选择,并在整场战斗中持续发挥作用,对于这种辅助战斗的手段,玩家同样可以在酒吧中接受各种试炼来获得新的称号和“工会技能”。对于追求完美的玩家来说,绝对是2007年不可多得的一款策略角色扮演游戏佳作。



火影忍者 忍者的成长	Ubisoft	10月30日	★★★★☆
	Naruto: Rise of a Ninja 动作		
	1-2人	对应玩家年龄: 13岁以上	日文



这是目前为止画面最好的《火影》游戏,也是去年整体表现最为出色的动漫改编游戏之一。游戏采用了高级别的卡通渲染技术,将原作人物与场景以3D形式完美再现,庞大的木叶村给游戏的自由度带来了保证。游戏在剧情表现方面除了收录了一些名场面外,还穿插了原作的动画片段,让《火影》FANS倍感亲切。游戏的美工、手感、对战风格等方面比较接近于传统的日式动漫游戏,但因为本作主要针对的是

欧美市场,所以在进行方式上有意地倾向《GTA》靠拢。游戏的主线流程并不长,但是有着丰富的支线任务,以及大量的收集要素,让玩家在通关之后还有继续挑战的动力。



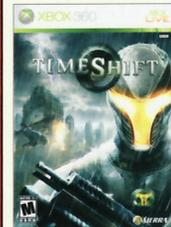
吉他英雄III 摇滚传奇	RedOctane	10月28日	★★★★☆
	Guitar Hero III: Legends of Rock 音乐		
	1-2人	对应玩家年龄: 12岁以上	美版



《吉他英雄III》的整体架构与前作如出一辙,在以大量欧美经典摇滚乐作为主打歌的基础上融入了快节奏的落下型音乐游戏要素,这已经成为了系列的固定模式,作为续作的本作也仅是更换了歌曲而已。不过游戏象征性地加入了一些如对战模式、开篇动画等新要素,其略微宽松的按键判定也在无形中降低了新手玩家的门槛。值得注意的是,X360版的本作对网络更更新,玩家可以上LIVE付费下载一些新近更新的歌曲及吉他面板,其中甚至还有《光环3》主题曲的混音版,这类游戏大作歌曲对于许多玩家而言还是颇具吸引力的。不过本作的Wii版存在严重BUG,不建议购入。



飞越时空	Sierra Entertainment	10月30日	★★★★☆
	TimeShift 主角射击		
	1-8人	对应玩家年龄: 17岁以上	美版



本作是以穿梭时空,控制时间为最大卖点的个性派主角射击游戏。在对“控制时间”这一主题的表现上,游戏制作者发挥强大的想象力和高超的制作实力。玩家能够使用出例如时间暂停,时光倒退,时间快进等多种超级技巧。这些技巧在与战斗的紧密结合下展示出了巨大的魅力,当你被敌人枪林弹雨压制住的时候,利用“时间控制”往往能让主角绝处逢生。当然《飞越时空》在突出创意的同时并没能



## 泰坦2007年度十佳游戏

- ◆ 使命召唤4 现代战争
- ◆ 最终幻想XII 国际版
- ◆ 最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书
- ◆ 信賴鈴音 肖邦之梦
- ◆ 蓝龙 中文版
- ◆ 失落的神德赛
- ◆ 神秘海域 德雷克的宝藏
- ◆ 勇者别嚣张
- ◆ 星之海洋 初次启航
- ◆ 大众高尔夫 5



**年度感言** 虽然去年次世代角色扮演游戏非常稀少,我最关注的游戏还是没离开这个类型。现在的次世代主机,以Wii为首拓展了很多新玩家群体,这些新玩家只有相当小的一部分一开始就对角色扮演游戏有兴趣,他们通常会动作、射击、竞速类游戏首先产生购买意愿,所以现在这个传统类型的游戏正在逐渐失宠,《COD4》是今年印象最深的游戏,跟同事、城堡网友和其他各路朋友们一起联机体验非常过瘾, PSP的《勇者别嚣张》是不可多得的创意佳作,希望下一作支持中途存档,增加兵种、地形再调整一下平衡性,当然,画面……最好也能加强一下。

## 十一月

NOVEMBER

**11月1日** “《传说》系列”开发商 TELENET 宣告破产。

**11月2日** 40GB版 PS3在美国上市,当周销量提高到10万台以上。

**11月5日** Activision宣布《吉他英雄III》首周销售额超过1亿美元,成为该公司有史以来首发销量最高的游戏。

**11月6日** SCEA 透露《战神II》制作人 Cory Barlog 已经离开索尼,PS3版《战神III》已经投入开发。

**11月8日** Namco Bandai 宣布,为了加强旗下各游戏开发团队的一致性,



Banpresto 游戏部将于2008年4月1日正式并入NBGI。

**11月8日** 任天堂宣布原定于2007年内推出的带有DVD播放功能的新版Wii将延期至2008年发售。

**11月9日** 《日经》报道索尼计划退出其与东芝和IBM形成的CELL芯片研发联盟,不再参与新一代CELL的设计。这将意味着索尼在芯片业务上的全面撤退。

**11月10日** iSuppli 发布统计报告,任天堂系主机以12亿美元的季度软件销售额超过PS系,从而在真正意义上重新雄霸游戏业。

**11月10日** 40GB新版PS3及振动六轴手柄于日本上市,首周末销量5.6万台,两周内领



先于Wii。

**11月20日** Atari再度陷入困境,CEO宣布辞职。

**11月21日** 原本无望于2007年露面的PS3重点游戏《虚幻竞技场III》再次露出曙光,Epic Games出人意料地宣布该作已经开发完成,将于12月发售。

**11月21日** 任天堂宣布美版《超级马里奥银河》首周销量突破50万,为该系列在美国的最好首发成绩。

**11月22日** SCEA 发言人宣布来自零售商的数字显示PS3在11月份的销量比10月份提高192%!

**11月26日** 美国互动艺术及科技协会(AIAS)宣布将为久多良木健康发终身成就奖。

**11月26日** SCEJ 宣布PSP-2000在日本的出货量已经突破百万台,比原版PSP快了2个星期。

**11月30日** 微软宣布X360感恩节当周在美国卖出了31万台,SCEA宣布其同一时期PS3销量比上周提高245%。

### 超级机器人大战 特勤司令官2 Banpresto 11月1日 ★★☆☆☆

PS2	スーパーロボット大戦 Scramble Commander the 2nd	即时战略
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版 UCG评分: 19
6980日元	无对应周边	文: 矢崎士



以即时作战方式演绎超级机器人之间的战斗,这就是《特勤司令官》的最大特点。作为系列续作,游戏不论在系统上还是在战斗细节的把握上都要更加合理到位。相比前作中仅能在一场战斗中投入五架机体进行战斗,本作中将出战名额进一步提高至八架。数量更多的作战单元意味着游戏的复杂性和战斗的激烈程度直线上升。此外,各种机体的大威力必杀技以及继承自正统《机战》作品的精神



指令系统也使这款游戏增色不少。同前作一样,游戏中来自各个动画作品中的机器人均以真实比例登场,针对体积的不同,玩家甚至还可以按照作战方针运用各种战术,从而更加有效地消灭敌人。

### 超级马里奥银河 Nintendo 11月1日 ★★★★★

Wii	スーパーマリオギャラクシー	平台动作
1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日版 UCG评分: 28
5800日元	无对应周边	文: 地城弁兵



在这里我又要用一次纱迦的那句经典评价:“买Wii不买马里奥,就是对不起宫本茂。”虽然夸张且带有些调侃,但这却是最真实的一种感受。这次的《超级马里奥银河》让玩家们踏踏实实享受了一场在银河中的梦。本作的画面完全可以算得上Wii游戏中最好的,细腻的画面和庞大的场景让玩家们在视觉上也得到了充分的享受。游戏的操作性一如既往地出色,凭借Wii独特的操作方式让游戏的乐趣得到了完美的升华,拿着遥控器手舞足蹈一番的乐趣那真是只可意会不可言传。新加入的多种特殊能力也让人眼前一亮,特别是带有点“贱贱”的可爱的蜜蜂变身令人印象颇为深刻。另外,让本作具有如此神韵的一大要素,那就是银河中的“重力”,因为有了这个设定,让马里奥在游戏中“一切皆有可能”。在很多场景中,你可以让马里奥肆无忌惮地在任何一个地方走动,站在天花板上打转简直就是易如反掌,或者只需要轻轻一跳,就可以来到另一颗星球——如果那个比马里奥大不了多少的石块能够被称为星球的话。



2P辅助游戏是本作的又一个亮点,通过2P的帮助,游戏的难度会有多降低,但是乐趣丝毫不减。多达



▲系列中你熟悉的角色都会悉数登场。

242颗需要收集的星星可以大块地谋杀玩家们的时间。有这么多优秀之处,谁还会在意那万年不变的公主被绑架的老剧情呢?

### 欧晋纳大冒险 Koei 11月1日 ★★☆☆☆

Wii	オープン	角色扮演
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版 UCG评分: 24
6800日元	无对应周边	文: 纱迦



本作由曾开发过《DQ》系列的Arte Plaza制作,并有《DQ》之父堀井雄二挂名参与,Koei对其寄予厚望。在游戏中玩家要扮演因为意外而与家人失散的欧晋纳,在陌生的星球上面临全新的生活体验。玩家不但要在就职后与敌人展开战斗,还要和居民加强交流。游戏的球状人设给人留下了极为深刻的印象,战斗中更是会活用双节棍手柄来扔球进行战斗。游戏的节奏与早期日式角色扮演游戏比较像,高难度的战斗足以令玩家手心不断冒汗。游戏的隐藏要素也非常丰富,通关一遍需要不少时间。游戏的实际销量很差,不过游戏素质不低,推荐给有怀旧情结的角色扮演玩家。



<b>三国志 DS 2</b>		<b>Koei</b>	11月1日	★★★★☆
<b>NDS</b>	三国志 DS 2 1人 4800日元	对应玩家年龄: 全年龄 对应Wi-Fi联机功能	日版 UCG评分: 一 文: 纱迦	策略 UCG评分: 一 文: 晴文



本作以名作《三国志IV》为基础, 经过改良后在NDS上登场。玩家将化身成为刘备、曹操、孙权等君主, 朝着统一中国的目标前进。游戏中准备了需要处理内政、富国强兵, 再吞并他国的中国统一剧本, 以及需要在限定时间内达成目标的挑战剧本。大概是考虑到NDS面向的玩家人群, 游戏的难度可谓相当低, 此外还准备了给策略游戏新手准备的教学模式, 在这个部分吕布和陈宫会以诙谐而幽默的方式为玩家进行解说, 其用心程度甚至令人觉得夸张。战技部分增加了火球、连射等全新技能, 扩大了策略运用的自由度, 也加快了游戏的节奏。以Wi-Fi来取得特殊武将的设置也不错。



<b>驯龙师 音之魂</b>		<b>NBGI</b>	11月1日	★★★★☆
<b>NDS</b>	ドラゴンテイマー サウンドスピリット 1人 4800日元	对应玩家年龄: 全年龄 对应Wi-Fi无线联机功能	日版 UCG评分: 一 文: 晴文	动作 UCG评分: 一 文: 晴文



游戏最大的乐趣就在于玩家在运行游戏后, 可以将身边所有能够听到的声音录制到游戏中, 接着特定NPC会根据旋律的节奏给予玩家能够孵化出龙的蛋, 而玩家则靠它获得新的同伴和自己并肩作战。在迷宫探索中, 玩家同样可以获得记载着“龙之音阶”的神秘卷物, 按照上方所显示的音符, 使用钢琴、长笛等一切可能的乐器演奏出这个旋律则能获得能够孵化出古代珍稀龙种的蛋, 大大提升队伍的整体实力。游戏中玩家可以最多可以携带6只龙参战, 以每3只一组进行轮换, 合理利用F+发动龙的特殊能力是获得胜利的关键, 而收集齐总共100种龙则是玩家追求的终极目标。



<b>使命召唤4 现代战争</b>		<b>Activision</b>	11月5日	★★★★☆
<b>X360</b>	Call of Duty 4: Modern Warfare 1-18人 59.99美元	对应玩家年龄: 17岁以上 对应机种为PS3及X360	美版 UCG评分: 30 文: AGE 飞行员	主视角射击 UCG评分: 30 文: AGE 飞行员



虽然完全抛弃了系列经营已久的二战主题, 另起炉灶的《使命召唤4 现代战争》依然在全球范围内取得了巨大的成功。游戏不但获得了全球玩家的喜爱, 在媒体评价方面同样满载而归, 本作还获得了“UCG 2007年度最优秀游戏”这一头等大赏的殊荣。发售仅一个月, 游戏的X360版与PS3版双双突破百万大关。《使命召唤4》拥有电影大片般的单机模式, 惊艳的游戏画面让最挑剔的你获得一种久违的感动, 部分场景的描绘更是犹如照片一般。游戏的音效非常强大, 全部枪械音效都是真枪实地采集, 紧张刺激的快节奏大大提升了玩家的游戏兴致。出色的狙击关卡完全可以成为主视角射击游戏史上的里程碑。设计精致、耐玩度极高的联机对战模式也是《使命召唤4》获得巨大成功的又一关键。游戏将升级系统、玩家技能的成长等这些要素完全融入到网战中, 无论是久经沙场的高手还是刚刚加入到网战中菜鸟都能在每一场战斗中获得乐趣。毫不拖沓的高节奏始终贯彻在游戏的每一个环节, 这样的体验彻底将《使命召唤4》网战与其他主视角射击区分开来。良好的网络配对功能让普通网速的玩家同样可以上线一搏。作为一款跨平台作品, 《使命召唤4》在各个方面表现均非常优秀, 无论选择哪个平台都能获得至高享受。



▲游戏的多人模式才是本作最为精华的部分。

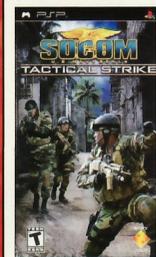
<b>寂静岭 起源</b>		<b>Konami</b>	11月6日	★★★★☆
<b>PSP</b>	Silent Hill Origins 1人 39.99美元	对应玩家年龄: 17岁以上 无对应周边	美版 UCG评分: 27 文: 玛琳	动作冒险 UCG评分: 27 文: 玛琳



就如本作的标题一样, 游戏所讲述的是寂静岭如何从一个寂静的镇变为恐怖地狱的始末。卡车司机特拉维斯在经过寂静岭小镇周边的公路上时, 被一个神秘的少女引入了寂静岭中, 并在一栋着火房子里救出了一名全身被烧焦的少女, 奇怪的事情就此发生了, 特拉维斯发现, 那个神秘的少女与他从火中救出来的少女居然是一个人, 为了揭开隐藏在寂静岭深处的谜团和一直困扰着自己的噩梦的原因, 特拉维斯开始在密布着浓雾和怪物的小镇中探寻……在系列的第五作即将推出的时候, 本作重新回到了初代的故事发生前的寂静岭, 为玩家们从另一个方面揭示初代中所没有涉及到的剧情, 发生在寂静岭的那场火灾; 艾莉莎被烧伤之后的故事; 艾莉莎、考夫曼、达利娅以及前历尘封多年的历史; 召唤邪神的仪式失败的原因。本作继承了《寂静岭》系列“独特的游戏氛围和世界观, 忠实再现了小镇的原貌, 玩过初代的玩家会在本作中发现许多熟悉的场景。虽然游戏登诸于掌机平台, 但是水准依旧不俗, 丰富的换装系统、诸多的隐藏要素, 除了传统的UFO结局之外, 还有Good Ending和Bad Ending两个截然不同的结局供玩家探索, 不过本作在剧情上其实与初代的联系并不是非常紧密, 也是游戏最大的争议之处。




<b>海豹突击队 战术打击</b>	<b>SCEA</b>	<b>11月8日</b>	★★★★☆
<b>PSP</b>	SOCOM: U.S. Navy SEALs Tactical Strike	即时战略	
1~4人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	UCG评分: 20
39.99美元	对应4人网络游戏	文: 崔俊	



《海豹突击队》是SCEA最著名的动作射击游戏系列之一，不过这款在PSP上推出的最新作可以说是战术射击游戏，玩家不能直接控制队员，而是要向其下达射击、投掷手榴弹之类指令。玩家率领4人小队(分为2个2人小组)，游戏中可以在两个小组间切换，按滑杆移动光标，指挥队员朝光标指示的方位前进，或者将光标对准敌人指挥士兵开枪。在战斗中可以积累经验值，使得战士的各方面能力得到提升。不少任务都需要一个多小时才能完成，完成了所有单人

模式后，还可以尝试多达6种的模式多人模式，本作的多人模式甚至支持语音对话。



<b>乐高星球大战全传</b>	<b>LucasArts</b>	<b>11月8日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	Lego Star Wars: The Complete Saga	动作	
1~2人	对应玩家年龄: 全年龄	美版	UCG评分: -
59.99美元	对应机种为PS3、X360、Wii、NDS	文: 崔俊	



本作相当于是一款游戏的合集，收录了2005年发售的《乐高星球大战》前传三部曲，和2006年发售的后三部曲，因此所谓“全传”就是覆盖了电影全六部的情节，并且还有一些新增关卡。游戏总共有6大章节，每个章节由6个部分构成。电影中的经典场景和角色乃至玩家驾驶的各样载具都用简单而可爱的乐高积木表现，可以使用的角色很多，玩家可以在不同角色间进行切换操作。游戏的一切都是由乐高积木搭

成的，而且玩家还可以自己用积木建造各种物体。本作主线流程为12小时左右，还有超过70%的内容为各种迷你游戏和支线任务。



<b>马里奥聚会 DS</b>	<b>Nintendo</b>	<b>11月8日</b>	★★★★☆
<b>NDS</b>	マリオパーティ DS	动作	
1~4人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 21
4800日元	无对应周边	文: 玛娜	



本作是人气迷你游戏合集《马里奥聚会》系列的最新作，也是系列登陆NDS平台的首款作品，它继承了系列的传统，收录了大量多人迷你游戏，包含剧情模式、聚会模式、迷你游戏模式、解谜模式及联机模式等，玩家可以与朋友们体验全新的

派对游戏的乐趣。游戏使用具有漫画风格的原画作为过场，加上风格各异的地图，营造出了一中童话般的氛围。与家用机平台上的前作相比，本作只有8个角色可供选择，60多个迷你游戏的数量也稍有缩水，不过其最大的特色就是为NDS量身定制了许多迷你游戏，对准麦克风吹蜡烛、滑动触控笔转动轮胎等游戏趣味性十足，可供四人联机游玩。



<b>马里奥索尼克 北京奥运会</b>	<b>SEGA</b>	<b>11月8日</b>	★★★★☆
<b>Wii</b>	Mario & Sonic at the Olympic Games	体育	
1~4人	对应玩家年龄: 全年龄	美版	UCG评分: 24
39.99美元	无对应周边	文: 胜负师	



本作集合了《马里奥》与《索尼克》两大系列中的游戏明星，可选用的角色有16名之多，并可使用Mii角色进行比赛。角色的平衡性很高，基本上用谁都有夺冠的可能。奥运吉祥物福娃不能作为选手使用，但在赛场上，我们还是能时常见到福娃的身影。游戏采用了奥运比赛项目大集合的传统形式，收录了九个大大二十多个奥运项目，除此之外，还有一些原创的“梦幻比赛”项目；而在画廊模式

中，除了有一些奥运相关的知识，还提供了五种考验眼力、反应力和记忆力的小游戏，内容十分丰富。本作在Wii的体感操作上进行了挖掘和改良，是一款值得一试的家庭聚会型游戏。



<b>真·三国无双5</b>	<b>Koei</b>	<b>11月11日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	真·三国无双5	动作	
1~2人	对应玩家年龄: 12岁以上	日版	UCG评分: 25
7280日元	对应机种为PS3及X360	文: 纱迦	



作为次世代上的系列第一个正统续作，本作有着非常惊人的变化。借助机能的提升，游戏的画面也有了突飞猛进的提高，更多的同屏人数使得游戏的爽快感大增。不过讨厌的人物消失情况再次回归，这点令人多少有些不快。

游戏强调的是类似于功夫电影般的华丽打斗感觉，为此游戏以连舞系统取代了过去系列一直沿用□△系统，玩家只要连按□键就可以使出潇洒无比的攻击动作。本作的人设对过去是一种颠覆，所有角色的形象都有或多或少的变化，大部分角色的兵器也换掉了，因此角色的动作招式也全部经过重新设计。不过本作删掉了几位角色，而且有不少角色的动作模组都是共通的，可谓有得有失。



系统方面引入了特殊技的概念，每个角色都一种特殊技和多种辅助技能，以便更快地杀死伤害敌人。军马采用4代的护卫武将系统，再也没有按固定方法取得的名马，全部需要玩家亲自培养。武器方面去掉了最强武器的设定，全部武器均是随机取得的。



本作的战场设计比过去精细得多，战场不再是平坦的一块，而是有高山大河等自然天堑。为此游戏加入了爬梯子、游泳等全新的要素，再加上游戏中可以随时召唤马匹，极大地方便了玩家来回杀敌的便利性。尽管本作的耐玩度有所下降，但依然是不容错过的作品。

▲大量角色招式重复是本作最令人不满的地方。

<b>黑暗地带 51区</b>	<b>Midway</b>	<b>11月12日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	BlackSite: Area 51 1-10人 对应玩家年龄: 13岁以上 59.99美元	美版	主视角射击 UCG评分: 16 文: ACE 飞行员

本作的故事背景发生在美国历史上最具神秘色彩也最受科幻爱好者关注的“第51区”。玩家将要面对的是更加可怕，体型更大的各类变异怪物。借助“虚幻引擎3”的威力，游戏拥有了不错的画面，但与顶级大作相比，在整体效果上还是有不小差距。除了杀戮之外，《黑暗地带51区》并没有更多值得炫耀的特色，或许有几场与异形怪物的狭路相逢还值得你去回味，不过游戏也就仅限于此了。游戏单机模式的流程长度比较适中，不过诸多BUG的出现会让你觉得这个游戏完全是赶工制作出来的。游戏的联机模式比较平庸，进行网战的玩家很少，很难同时凑齐10位玩家进行网战。




<b>龙珠 Z 天下第一武道会</b>	<b>Atari</b>	<b>11月13日</b>	★★★★☆
<b>PS2</b>	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3 1-2人 对应玩家年龄: 13岁以上 39.99美元	美版	格斗 UCG评分: - 文: 地球佣兵

这次三代可以说是一个进化，加入了类似角色扮演类游戏那样的地图探险要素，但是过程有些沉闷，因为很多时候为了某些人物和道具会把大部分的游戏时间都会花在逛地图而不是打架上。画面方面卡通渲染做得非常不错，招式之华丽也是空前的，某些招式真正做到了“一招足以使半个地球消失”那种效果。这次的手感还是不错的，打起来很有龙珠的味道，独特的出招方式也是系列的特点了，配合按键来使出奥义。不过打棉花的感觉还是或多或少有那么一些。这还是一款有强烈FANS向的游戏，非FANS入手时还是注意下好了。




<b>索尼克狂飙2</b>	<b>SEGA</b>	<b>11月13日</b>	★★★★☆
<b>PSP</b>	Sonic Rivals 2 1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 39.99美元	美版	动作 UCG评分: - 文: 星夜

本作是一款以竞速为主、收集道具为辅的竞速型游戏，采用3D的画面而保留系列最经典的2D玩法。游戏共有8名角色可选，内容分为六大世界，例如鬼屋、赌场等，每个世界都有两场赛跑、一场杂兵战和一场BOSS战。竞速比赛仍然是最典型的索尼克式极速狂奔，赛道上有很多障碍物，因此玩家要记住赛道的格局才能获胜。在Chao争夺战中，玩家要跑到对方的基地偷取对方的Chao带回自己的基地才能获胜，Tag模式中玩家之间互相传递炸弹，炸弹在谁手中爆炸就是谁输。在游戏中完成特定目标就可以获得收藏卡片，从而获得各种新道具和服装，共有150多样物品等待玩家收集。




<b>生化危机 安布雷拉历代记</b>	<b>Capcom</b>	<b>11月13日</b>	★★★★☆
<b>Wii</b>	Resident Evil: The Umbrella Chronicles 1-2人 对应玩家年龄: 17岁以上 49.99美元	美版	光枪射击 UCG评分: 23 文: 骑士士

作为“生化”系列的最新作品，这款游戏采用了较为传统的光枪射击形式。不过，本作相比其他同类型游戏明显要有深度、更加耐玩。游戏按照故事的发展顺序分为四个大的篇章，每一个篇章分为主线部分和隐藏部分。玩家需要将现有的章节段落完成并且取得一定评价后才能开启新的章节段落。对于隐藏内容，只有完成章节中的特定段落并达到较高的评价后才能开启。本作中的隐藏内容可调整整个游戏的精华部分，这一部分的游戏内容不仅难度更大，而且具有理顺以往系列中各部作品间关系的作用。在游戏中，玩家可以通过打破场景中的陈设来获得档案资料，通过这些档案，玩家能够将安布雷拉公司的历史完整地拼接起来。

本作不同于其他光枪射击类游戏的方面还在于，玩家可以在游戏中获得品种繁多的武器，包括手枪、霰弹枪、麦林手枪以及火箭发射器等等在“生化危机”系列中最为常见的武器均可为玩家所用。而这些武器的弹药则需要通过打破游戏场景中的陈设来获得。

游戏分为三个基本的难度，玩家既可以在游戏初始阶段选择某一个难度进行挑战，也可以在游戏过程中进入设定选项来改变难度，每个章节的难度等级也是不同的。灵活的、循序渐进的难度设定更加有助于玩家熟悉和掌握游戏。




<b>夺命双雄</b>	<b>Eidos</b>	<b>11月13日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	Kane & Lynch: Dead Men 1-2人 对应玩家年龄: 17岁以上 59.99美元	美版	动作射击 UCG评分: 21 文: ACE 飞行员

《夺命双雄》是Eidos为次世代主机打造的全新游戏品牌。游戏的开发工作由制作过著名的《杀手47》系列的IO Interactive公司担任，所以在场景风格、人物建模、任务设置等方面我们都能或多或少的找到一些《杀手47》的影子。游戏中没有明显的正邪之分，玩家分别扮演雇佣兵凯恩和精神病患者林奇，伙同手下帮人进行各种亡命行动，游戏试图通过爽快的射击、场景破坏以及密切的团队合作展现枪战游戏新的感觉。不过游戏的实际效果一般，无论是画面还是团队作战体系都未达到厂商宣传的效果。游戏任务设置比较单一，远不如《杀手47》富有策略性。




能够在游戏中经历系列历代各代事令FANS感动不已。



**魂斗罗4** Konami 11月13日 ★★★★★

**NDS** CONTRA 4 动作射击  
1-2人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 24  
29.99美元 无对应周边 文: 胜负师



《魂斗罗》20周年纪念作品在NDS平台上推出虽说有些怪异,但游戏却牢牢抓住了NDS的硬件特点,大量极具想像力的设计都是以双屏为基础的,角色在上下屏的移动成为攻略的要点。同时也因为新开的双屏,给玩家在视觉上造成了不小的麻烦,其恐怖的高难度足以令人抓狂,但也绝对可以满足玩家的挑战欲。游戏中存在一个100命的良性BUG,可以说是解了玩家的燃眉之急。作为一款具有纪念意义的作品,游戏在隐藏要素和附加内容方面做得极为丰厚。在通关后会追加任务模式,共有40个难度变态却浓缩了《魂斗罗》各种技巧的任务等待着玩家的挑战,并有大量的隐藏要素与任务的完成数量有直接关系。可以开启的隐藏要素包括历代中可使用的一些角色、制作人访谈、《魂斗罗3》和《魂斗罗4》的漫画、介绍整个系列的《魂斗罗》博物馆和音乐欣赏模式等等,最让人感动的是还收录了FC版《魂斗罗》和《超级魂斗罗》,就连经典秘籍也保留了下来,并可以进行“一控二”的一人双打体验。本作流程共有9关,丰富多彩的怀旧场景和经典设定构成了一款集大成的原汁原味的《魂斗罗》,就连很多BOSS的形象也是似曾相识,对于和《魂斗罗》一起长大的老玩家来说,有相当多令人感动的元素。



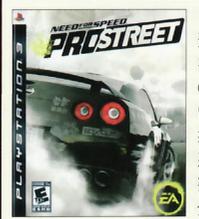
的良性BUG,可以说是解了玩家的燃眉之急。作为一款具有纪念意义的作品,游戏在隐藏要素和附加内容方面做得极为丰厚。在通关后会追加任务模式,共有40个难度变态却浓缩了《魂斗罗》各种技巧的任务等待着玩家的挑战,并有大量的隐藏要素与任务的完成数量有直接关系。可以开启的隐藏要素包括历代中可使用的一些角色、制作人访谈、《魂斗罗3》和《魂斗罗4》的漫画、介绍整个系列的《魂斗罗》博物馆和音乐欣赏模式等等,最让人感动的是还收录了FC版《魂斗罗》和《超级魂斗罗》,就连经典秘籍也保留了下来,并可以进行“一控二”的一人双打体验。本作流程共有9关,丰富多彩的怀旧场景和经典设定构成了一款集大成的原汁原味的《魂斗罗》,就连很多BOSS的形象也是似曾相识,对于和《魂斗罗》一起长大的老玩家来说,有相当多令人感动的元素。

▲本作的难度远超玩家的想像,画面的表现也令玩家比较满意。



**极品飞车 职业街头赛** EA 11月13日 ★★★★★

**PS3** Need for Speed ProStreet 竞速  
1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 美版 UCG评分: 20  
59.99美元 对应主机为PS3、PS2、PSP、X360、Wii、NDS 文: 星夜



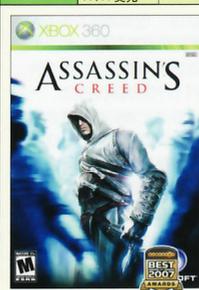
经历了多年来在地下飙车方面的尝试,这一代《极品飞车》大胆突破,采用了职业比赛这一主题。玩家扮演职业赛车手Ryan Cooper,通过不断比赛提高名气,最终击败曾经嘲笑过他的名车手Ryo。游戏中的比赛是按照比赛日的方式逐步推进,这些赛事都是系列玩家熟悉的Grip比赛、甩尾赛等,每场比赛后会根据排名、时间和车的损坏情况打分,一个比赛日的总分创造了新纪录,就会获得现金和零部件等奖励。由于这次是职业赛车,因此不再有地下狂飙和警车追逐的刺激感,而是更讲究真实性。Wii版可以用倾斜手柄的方式控制方向。



获得了现金和零部件等奖励。由于这次是职业赛车,因此不再有地下狂飙和警车追逐的刺激感,而是更讲究真实性。Wii版可以用倾斜手柄的方式控制方向。

**刺客信条** Ubisoft 11月17日 ★★★★★

**X360** Assassin's Creed 动作  
1人 对应玩家年龄: 17岁以上 美版 UCG评分: 24  
59.99美元 对应机种为PS3及X360 文: ACE飞行员



经过长达近2年的宣传,再加上美女制作人Jade的频频亮相,现身说法,《刺客信条》还没有推出就早已经是声名远扬了。直到游戏发售,我们终于明白了,原来《刺客信条》真是一款带有科幻元素的游戏。原本是酒吧调酒师的主角迈尔苏当躺在记忆同步仪上后就化身成了祖先——阿萨辛头目刺客埃泰尔,这时玩家将要在耶路撒冷、阿克里、大马士革这三大圣城中执行各类刺杀任务。《刺客信条》最值得骄傲的地方就是游戏中构建的城市异常的庞大,场景中每一处都空前的细致,因此给予玩家的临场感也是前无古人的。为了配合如此磅礴的场景,游戏还构建了一套互动性极高的攀爬系统,使得主角几乎能够在场景中任何地方流畅地移动,跑、跳、攀、踢、悬挂等一切动作都如行云流水一般。可惜的是,《刺客信条》在无比绚丽的画面和强大动作引擎的支持下,游戏的任务构成却是那么的单一,主线任务和支线任务一共加起来任务类型就只有6种,再加上无法跳过的剧情动画,累赘的任务路线和机械化的战斗系统,这些都太容易让玩家产生审美疲劳。可以说,只要你完成前两个BOSS的刺杀任务就等于已经体验了整个游戏90%的内容,剩下的刺杀任务其实就是重复性劳动。从未见过任务重复性如此之高的游戏。



▲打斗系统虽然看起来花哨,但看多了之后难免有些单调乏味。

**荣誉勋章 英雄2** EA 11月13日 ★★★★★

**Wii** Medal of Honor Heroes 2 主角视角射击  
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: -  
49.99美元 对应Wii ZAPPER 文: 义勇骑士



本作的卖点并不在于X360和PS3平台对游戏画面的超强表现力,而是针对Wii而度身订做的专用游戏。在传统的战役模式中,玩家可以通过Wii的独特机能充分感受到阵地战的血腥和激烈。特别是对武器和道具的操控上有十分具体的描写:投掷手榴弹时需要挥动遥控器作出投掷姿势;发射火箭筒时更是需要挥动遥控器手柄举过头头模拟扛起火箭筒的姿势。此外,本作还专门开发了针对Wii ZAPPER的街机模式,此模式下的游戏同传统的光枪射击游戏没有任何区别。除了别具一格的Wii版本之外,本作还有系统进一步简化的PSP版。掌机玩家也可以体会到这款游戏魅力。



料理妈妈2 Taito 11月16日 ★★★★★

**NDS** クッキングママ2 实用软件  
1~4人 对应玩家年龄: 全年龄 日文 UCG评分: 20  
4980日元 无对应周边 文: 玛娜



这是一款以制作料理为题材的游戏, 游戏中玩家需要利用触摸屏来进行一些烹调的基础动作, 按照步骤做出一份色香味俱全的料理。本作一共收录了80种料理的制作方法 and 150种烹调方式, 全部使用触控笔便可完成, 并支持一卡四人联机进行游戏。在之前的作品中, 对料理的评价只有得分, 但是在本作中, 玩家可以把做成的料理给朋友吃, 通过味道来得知料理的完成度。而且追加了保存料理完成图的设计, 可以保存自己完成的料理图片并自由对其进行编辑。除此之外, 在特定时间内完成烹调还可以获得作为奖励的星星, 累积五颗星星便可获得礼物, 得到可以收集的服装及道具。



无可饶恕 AQ Interactive 11月16日 ★★★★★

**PSP** アナタラユルナイ 文字冒险  
1人 对应玩家年龄: 15岁以上 日文 UCG评分: -  
4800日元 无对应周边 文: 玛娜



竹内理子是一位在自己父亲所设立的侦探事务所内工作的调查员, 由于性格直率, 经常与自己职场上的前辈, 也是自己的丈夫大吵。终于, 某天早上丈夫突然说要离婚便离开了家, 与此同时, 理子理子的父亲也失踪了, 为了在所不在的情况下维持事务所的营运, 她只得一边工作一边搜索父亲的下落。本作是一款以女性侦探为主人公的游戏, 玩家将PSP竖起来进行游戏, 整个游戏过程就像在看一本音响小说。本作由植松伸夫制作音乐, 并由曾参与《少爷切草》和《恐怖惊魂夜》等游戏的野野一担任制作人, 玩家会在游戏中体验具有现实感的跟踪、监视、问话等调查手段。



未知海域 德雷克的宝藏 SCEA 11月16日 ★★★★★

**PS3** Uncharted: Drake's Fortune 动作冒险  
1人 对应玩家年龄: 13岁以上 美版 UCG评分: 24  
59.99美元 无对应周边 文: 火云



还记得曾经制作过《古惑狼》系列与《杰克与达斯特》系列的顽皮狗小组吗? 没错, 本作就是由实力派制作小组顽皮狗开发的第一款次世代游戏。游戏讲述的是历史上著名海盜德雷克爵士的后裔寻找他遗留下来的宝藏的故事。就如同好莱坞商业大片一样, 在德雷克惊险刺激的寻找宝藏过程中, 不仅有美女相陪, 还不es时会爆出些幽默的段子。轻松而又紧张的冒险颇有些《印第安那·琼斯》的味道。

游戏充分利用了次世代强大的机能, 画面上绝对会给你一种惊艳的感觉, 强烈而浓重的绿色调画面风格仿佛将玩家拉进了巴拿马的热带雨林。游戏的光影表现同样毫不含糊, 阳光透过树叶的细密缝隙照射下来, 精致的影子逼真地铺在德雷克的身上和地面的植被上, 草丛在风中瑟瑟颤抖, 那种强烈的动感只有实际游戏时才能感受到。事实上《德雷克的宝藏》融合了许多种类型的游戏元素, 并组合出了出人意料的乐趣。跳跃与解谜的部分我们能够看到《古墓丽影》的影子, 但是本作将侧重点放在了战斗上。游戏为玩家提供了大量可使用的武器, 在战斗中德雷克需要利用周围环境, 躲在掩体后面伺机进行反击。游戏内置繁体中文语言, 不过只有港版主机才能享受到这个服务, 港版主机在系统菜单下即可选择中文字幕。



▲本作的过场动画素质不亚于一部CG电影。

雷曼 疯狂兔子2 Ubisoft 11月16日 ★★★★★

**Wii** Rayman Raving Rabbids 2 动作  
1~4人 对应玩家年龄: 10岁以上 美版 UCG评分: 24  
49.99美元 无对应周边 文: 胜负师

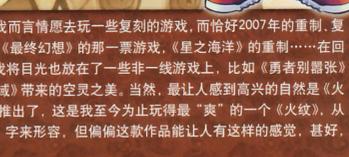


本作延续了前作爆笑的风格, 将疯狂搞怪进行到底。系列主人公雷曼又一次成了挂名主角, 抢尽风头的还是那群哇哇大叫的兔兔们。游戏的关卡以地区划分, 分为美国、欧洲、亚洲、北美、热带五大关, 包含了有地域特色的40多种迷你游戏。前作中颇受好评的光枪射击游戏被独立出来, 做成了街机的风格, 并制作了五个不同的关卡。比较有意思的是, 这次射击游戏的场景采用了真实景物与虚拟角色混合的风格, 特色鲜明。本作大幅强化了换装系列, 可以自由组合出个性十足的搞笑造型。游戏主要的问题是迷你游戏的有趣程度不如前作, 单人模式的重复价值不高, 而画面也有些粗糙。



## 邪魔天使2007年度十佳游戏

- ◆真·三国无双5
- ◆星之海洋 初次启航
- ◆失落的奥德赛
- ◆最终幻想 水晶编年史 命运之轮
- ◆陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫
- ◆最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书
- ◆火焰之纹章 晓之女神
- ◆魔塔大陆 2 响彻世界的少女们的创造诗
- ◆SD高达G世纪 战魂
- ◆奥丁领域



**年度感言** 对于我而言情愿去玩一些复刻的游戏, 而恰好2007年的复刻、复刻游戏之多, 让人欣喜,《最终幻想》的那一票游戏,《星之海洋》的复刻……在回味这些经典游戏的同时我将目光也放在了一些非一线游戏上, 比如《勇者别嚣张》让我气得疯狂,《奥丁领域》带来的空灵之美。当然, 最让人感到高兴的自然是《火焰之纹章 晓之女神》的推出了, 这是我至今为止玩得最“爽”的一个《火纹》, 从来没有哪一作能用“爽”字来形容, 但偏偏这款游戏能让人有这样的感觉, 甚好, 甚巨强。

## 化解危机4

PS3	Time Crisis 4	NBGI	11月20日	★★★★☆
1-4人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	UGC评分: 19	光枪射击
79.99美元	对应GUNCON3光枪		文: 星夜	



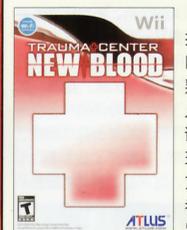
开创躲避概念的“化解危机”系列”曾经是PS上最著名的光枪射击游戏，这次NBGI将街机版的《化解危机4》移植到PS3的同时，也专门设计了专用的GUNCON3光枪，并加入了主视角射击模式。本作的街机模式对街机版的还原度很高，画面甚至还有所强化，游戏中某些时候需要玩家将光枪瞄准屏幕边缘，从而在不同的位置间移动。玩家可以躲避在掩体后面，按键可探出头来射击，由于有时

间限制，因此不能长期躲在掩体后。原创的主视角射击模式中，玩家可以用摇杆控制移动，用光枪瞄准射击，不过以该模式进行的关卡在设计上和画面上都非常简陋，操作性也比较差。



## 超执刀 新血

Wii	Trauma Center: New Blood	Atlus	11月20日	★★★★☆
1-2人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	UGC评分: 1	动作
49.99美元	对应Wi-Fi联机功能		文: 玛露	



本作是以外科手术为题材的动作游戏“超执刀”系列的第三作，舞台由日本迁移到了美国的阿拉斯加，人设与游戏风格变得更为成熟，登场角色也进行了大幅更新，并为角色加入了语音。本作中的主角是在阿拉斯加一间小诊所中执业的医生，拥有超执刀的特殊能力，玩家可以自由选择男女主角，不同的主角其能力也不相同，并和他一起从这个诊所开始医生生涯，逐渐向洛杉矶进军。本作的游戏方式与前

作相同，不过在保留前作体感操作的基础上，增加了双人游戏模式和部分手术动作，可以两人合作进行手术，并且还可通过Wi-FI排行榜模式与其他玩家进行即时得分排名比较。



## 灵魂能力 传奇

Wii	Soul Calibur Legends	NBGI	11月20日	★★★★☆
1-2人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	UGC评分: 18	动作
49.99美元	无对应周边		文: 秒速	



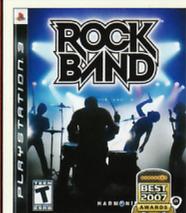
本作是由经典刀剑格斗游戏《灵魂能力》改编的动作过关游戏。游戏的故事发生在《魂之利刃》和《灵魂能力》之间，可以使用7名角色，其中包括《仙乐传说》中穿越而来的罗伊德。游戏完全对应Wii的体感操作，上下挥为纵斩，左右挥为横斩，前后挥为突刺。配合左手的双节棍手柄还可以做出闪避、弹剑等动作，变化相当丰富。游戏中每位角色有4把武器，每把武器对应的动作都不一样。游戏中各角色的动作之丰富

远远超出预想，原作中绝大部分动作都得到了再现。不过由于对指令输入的准确性要求很高，使得玩家很难随心所欲地发出自己想要的招式，严重影响了游戏性。



## 摇滚乐队

PS3	Rock Band	EA	11月20日	★★★★☆
1-4人	对应玩家年龄: 13岁以上	美版	UGC评分: 1	音乐
59.99美元	对应主机为PS3, PS2, X360		文: 星夜	



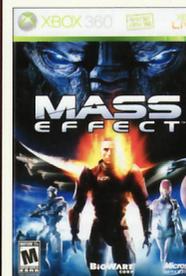
《摇滚乐队》是《吉他英雄》原班人马Harmonix被MTV收购之后打造的音乐游戏新系列，在2007年的E3展中捧走了无数奖项，游戏发售后也获得了欧美媒体的强烈推荐。本作虽然仍以摇滚乐为主，但玩家不仅可以弹奏吉他，还可以唱歌、击鼓，共有40多首经典曲目等待玩家挑战，不过要买齐本作的全套乐器式控制器需要170美元。游戏内容上，本作相当于三款不同游戏的合集，第一个是

与吉他游戏，与《吉他英雄》的感觉很接近；第二个是唱歌游戏，有点像之前PS2上推出的《卡拉OK革命》和《歌星》；最后一个击鼓游戏，这也是本作最狂热、最刺激的一个项目。



## 质量效应

X360	Mass Effect	Microsoft	11月20日	★★★★☆
1人	对应玩家年龄: 17岁以上	美版	UGC评分: 26	动作角色扮演
59.99美元	无对应周边		文: 地狱杂兵	



2007年，Bioware再度重拳出击，为动作角色扮演类游戏的玩家们献上了一份厚礼，那就是众人期盼的《质量效应》。这是一款将背景设定在遥远的未来，类似于《星球大战》的游戏作品。虽然它不是第一个尝试把视角射击元素融入角色扮演游戏的作品，但是却是目前为止最为出色的一部。首先，游戏的剧情套路虽然略显老套，但是当进入这个故事之后，会发现这实在是一部不可多得、电影般的游戏。《质量效应》对于角色的刻画可以说相当出彩，结合高自由度的游戏模式，你会在这

里接触到形形色色的人物。而且随着游戏的不断深入，你会发现很多人物的背后都有着一些不可告人的故事可以发掘。游戏的画面也是本作的一大亮点，巨大的场景制作精良，在细节修饰方面也毫不含糊。而人物的设定也非常出彩，撇开东西方审美观的不同，人物表情的制作非常传神。光影效果在游戏中的表现绝对可以算得上完美，给人带来非常强烈的视觉冲击。但是美中不足的是在游戏过程中会出现不少卡顿的现象。游戏的系统在大部分方面做得中规中矩，但是个性十足的换装选



▲最终BOSS的最终形态将表现出令玩家折服的实力。

华丽的洛克人 狂战士+忍者+狂战士+恶龙	Capcom	11月22日	★★★★☆
流麗のロックマン2 ベルセルクX3ノビ/ベルセルクX3タイタナー	动作角色扮演	1人	对应玩家年龄: 全年齡
4800日元	对应 Wi-Fi 联机功能	日文: 轱风	UCG评分: -



以“洛克人诞生20周年”为名的第三部作品。本作的故事接续前作，主角星河昂和利无失传的三大部落“忍者”、“狂战士”和“恶龙”的力量来和企图入侵世界的神秘组织战斗。本作的战斗系统沿袭前作，以临场感十足的背后视点来表现，使用各种战斗芯片来进行战斗。锁定攻击和防反等还是战斗中的主要技巧。游戏的变身系统根

据故事进行了变更，不过本次的三种变身依旧对应叶、雷、火三种属性，都拥有不同的蓄力攻击和必杀技，属性上相互克制。利用双重变身可以让角色同时拥有两个属性的能力，而最后还能进行拥有三个变身优点的究级三重变身。游戏支持通信对战。



世界足球 胜利十一人 2008	Konami	11月22日	★★★★☆
World Soccer Winning Eleven 2008	体育	1~7人	对应玩家年龄: 全年齡
7980日元	对应机种为 PS2、PS3 及 X360	日文: 火云	UCG评分: 25



Konami每年都会为球迷玩家带来一份大餐，由于已经进入次世代的关系，所以《WE2008》被分为两个版本，一个是在X360和PS3平台上推出的次世代版，另一个则是PS2版。次世代版的《WE2008》是次世代平台真正意义上的第一款续作，但是它的味道似乎不怎么爽口。机能上的进化让本作的画面得到了很大进步，授权球员的面部建模已经达到了可以乱真的地步。盘带时与球员之间纠缠时的小动作越趋近于真实，

系列中首次加入的假摔让游戏向着真实更迈进了一步。大师联赛模式是变动较大的模式，除了界面上的变化之外。球队人气度与队员等级给转会系统注入了全新的血液，想要在初期就购入大牌球员基本是件不可完成的任务，所以以往比较鸡肋的低薪实用型球员在本作中全面抬头，贝隆等球员在前两个赛季将为玩家度过难关起到关键性的作用。丰富的球队事件图片让玩家在游戏时的代入感也得到了进一步地提升。但是游戏中却存在拖慢与严重掉帧，游戏发售后就遭到了玩家的诟病。



PS2版与《PES6》相比变动不大，只是对操作上进行了细微的调整，次世代版中的新动作也没有在这个版本中出现。但是，游戏增加了在《WEJ2007》中的几个颇受好评的模式。



▲本作的拖慢情况令人十分不爽，打过补丁之后略有改善。

勇者斗恶龙IV	Square Enix	11月22日	★★★★☆
DRAGON QUEST IV	角色扮演	1人	对应玩家年龄: 全年齡
5490日元	无对应周边	日文: 邪魔天使	UCG评分: 25



《勇者斗恶龙》作为日本的国民级角色扮演游戏在游戏界有着举足轻重的地位，虽然主机的更新换代带来了机能的提升，游戏却一直保持着朴素纯粹的特色，这也是吸引老玩家的地方，但为了吸引新玩家，它现在也在进行着改变，但是其本质永远不变。本作是继PS版后的再次移植，作为“天空三部曲”的首作，游戏并不像传统角色扮演游戏那样一出来就是主角收集同伴进行冒险而是按角色将游戏分成了若干章节，代表玩家的主人公最后才出现。对于非主角角色由于有专门章节来描写，所以本作对角色性格刻画方面可谓入木三分，忠诚的战士、娇蛮的公主、妖艳的舞娘……众多的角色让游戏显得很充实。本作以PS版为基础，但针对NDS的机能

在某些方面经过了一些强化，比如分屏显示不同的内容，人物增加了头像等内容，一些细节刻画也精细了不少。而针对NDS的Wi-Fi功能，还能发展新的移民村。在移民方面本次NDS版的村民不再是随机出现，而是在固定地点出现，这在收集方面简化了不少，也是游戏体贴的一个表现。另外，游戏的中断记录可以反复读取，这也大大方便了玩家在冒险时如果全灭不得不从教堂开始的繁琐过程。不过游戏总体的变化与PS相比并没有太大的差别，算是一个小小的缺憾吧。



在NDS上能看到PS级别的画面令玩家感动。

几何战争 银河	Sierra Entertainment	11月27日	★★★★☆
Geometry Wars: Galaxies	射击	1人	对应玩家年龄: 全年齡
29.99美元	对应机种为 Wii 及 NDS	美版	UCG评分: -



《几何战争》是一款经典的Arcade游戏，以左右摇杆控制移动与射击方向很有特色。原本游戏出现在Xbox与X360平台，最近才登陆任天堂主机。游戏最直白的变化是操作，NDS版可以采用按键和触控笔两种操作方式，不过长时间玩的话会比较吃力。本作的Wii版在国内很少见，不能使用传统操作和没有多人游戏模式是其缺点。而系统方面，游戏不再局限于单一固定的空间，以银河为主题，玩家会在不同的星球不同的关卡中进行挑战，空间的形状也有很多是不规则的，敌人的种类也更加丰富。除此之外，玩家可以用获得的金钱购入副武器，武器有升级成长概念。

其缺点。而系统方面，游戏不再局限于单一固定的空间，以银河为主题，玩家会在不同的星球不同的关卡中进行挑战，空间的形状也有很多是不规则的，敌人的种类也更加丰富。除此之外，玩家可以用获得的金钱购入副武器，武器有升级成长概念。



<b>SD高达 G世纪 战略</b>	<b>NBGI</b>	<b>11月29日</b>	★★★★☆
<b>PS2</b>	SDガンダム ジージェネレーションズスピリッツ	1人	策略
1人	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 24
6800日元	无对应周边	文: 十六夜	



游戏最大的特点就是只收录了UC系的高达作品。与当年的《F》相比,本作所涉及的作品面更大,像几乎没有游戏化的《闪光的哈萨维》以及海盜高达系列都在本作中占有一定篇幅,再加上总共36部UC作品、超过65场战斗以及大量从未在系列出现的新MS,本作不愧是网罗UC的大集合!全新设计的机体造型以及战斗动画师本作最能吸引FANS的地方,而系统方面除了保留系列以往

的众多标志性要素外,更引入了PSP版《G世纪》的评价、开发等级等系统。游戏流程依然采用系列最传统的形式,整个游戏按年代分为3部分,玩家可以自由选择。



<b>火影忍者 NARUTO 疾风传 激斗忍者大战! EX2</b>	<b>TakaraTomy</b>	<b>11月29日</b>	★★★★☆
<b>Wii</b>	NARUTO ナルトー疾風傳 激斗忍者大战! EX2	1-4人	格斗
6800日元	对应玩家年龄: 全年龄	日版	UCG评分: 17
	对应 Wii 经典手柄和NGC手柄	文: 铭风	



以动画《火影忍者 疾风传》为蓝本改编而来的3D对战格斗游戏的第二作。借助原作剧情的发展,本作中可以使用角色数量也大大增加,特别是在漫画中拥有超大人气的佐助等角色也将登场,具体数量在30个左右。同时游戏更好地体现Wii的体感操作,在战斗中加入了很多全新的动作,比如投掷时需要拿手柄划圈,结印来恢复查克拉等等。游戏的场地和机关也增加了,

并加入了全新的地形系统,需要你控制角色在战斗中躲避危险地带。游戏还新增了挑战模式,满足一定条件后可让隐藏角色登场。多人对战依旧存在,和朋友战斗的感觉依旧不错。



<b>魔法球球 2nd</b>	<b>Tecmo</b>	<b>11月29日</b>	★★★★☆
<b>Wii</b>	スイングゴルフ パンヤ 2nd ショート!	1人	体育
5800日元	对应玩家年龄: 12岁以上	日版	UCG评分: 19
	无对应周边	文: 炎崎士	



本作是在日本高人气网络高尔夫游戏的家用移植版本。作为系列第二作,这款游戏拥有内容更为丰富的单人模式。游戏的亮点不仅在于运用Wii的独特操作方式进行游戏、以及对高尔夫运动的高度还原,并以各种各样的特殊技能让玩家在游戏过程中获得乐趣。诸如水上飘球和沙坑穿越等等一系列在现实中不可能成立的夸张特技,在游戏中都可以被玩家轻易使出。较低的门槛和爽快的游戏方式是这款游戏的最大优点,节奏明快的BGM也可令玩家更好地投入进来。只是,系统上的延迟是游戏本身的一大缺陷,延续自前作的判定延迟现象只能由玩家逐渐去适应并进行相应地调整。



<b>战国BASARA 2 英雄外传</b>	<b>Capcom</b>	<b>11月29日</b>	★★★★☆
<b>PS2</b>	战国BASARA 2 英雄外传(HEROES)	1-2人	动作
5480日元	对应玩家年龄: 12岁以上	日版	UCG评分: 24
	对应机种为Wii及PS2	文: 纱迦	



本作是2006年推出的《战国BASARA 2》的资料篇。游戏并未完全收录原作的全部内容,不过全部角色以及全部战场可以使用,因此影响并不大。

本作还继承2代的记录,玩家可以保留各角色的等级、武器、防具、称号等部分内容。

和2代比起来,本作的最大变化就是增加了片仓小十郎等8名可以使用角色,并增加了浅井长政、阿市、片仓小十郎的故事模式,以及真田幸村、伊达政宗、前田庆次、风魔小次郎、长曾我部元亲的外传故事模式,共计16个全新的战场。

之前系列最为人诟病的一点就是不能双打,本作尽管仅实现了天下统一模式下的双打,不过已足以让玩家满意了。此外游戏还增加了专门的对战模式,以供玩家之间展开较量。

需要打一层的武斗会在本作中变为可以双人挑战,因此难度大为下降,通过的时间也缩短了不久。称号系统也有很大变化,在保留2代称号的基础上,又增加了大量新的称号,考验玩家全面的实力。

本作的装备道具多达150个,比2代又多了30个。其中绝大部分都是在战场上随机取得的。由于不能从2代记录中继承,因此全部装备道具都得重新拿,这点多少有些不厚道。

Wii版和PS2版一起发售,不过游戏内容没区别,也不对应体感操作。



▲著名声优能登麻美子(阿市)在游戏游戏中的表现相当出色。



<b>罪恶装备 2 OVERTURE</b>	<b>Arc System Works</b>	<b>11月29日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	GUILTY GEAR 2 OVERTURE	1-4人	动作
17600日元	对应玩家年龄: 15岁以上	日版	UCG评分: 20
	无对应周边	文: 十六夜	



虽然是时隔多年后系列的正统续作,但游戏类型却一下子从2D对战格斗变为了带有即使战略要素的动作类,还真是需要一定时间才能适应。本作的操作并不复杂,简单的按键组合就能够形成连续技。游戏中只有将对手的主据点摧毁才能获得胜利,而除了玩家自己战斗外还能够通过消耗MANA召唤多种使魔协助战斗。战略要素在本作中得到了强调,不仅玩家需要指挥部队进行作战外,不同兵种间还存在相生相克

的关系,只有充分掌握各种使魔的特点才能最有效地进行战斗。游戏的真正乐趣在于网战,而故事模式更像是系统指导。



莱顿教授与恶魔之箱		Level-5	11月29日	★★★★☆
NDS	レイ顿教授と悪魔の箱	文字冒险		
	1人   对应玩家年龄: 全年龄   4800日元	日期	UCG评分: 24	文: 火云



“莱顿教授”系列的第二弹《恶魔之箱》继承了该系列的清新风格，以解谜为主的游戏性在本作得到了更进一步的提高。游戏的舞台也不再只是一个小镇，莱顿教授与卢克将会乘坐列车展开一段旅程，游戏的舞台更加广阔。Level-5也是相当有诚意，不但增大了故事的篇幅，还追加了一个小外传“莱顿教授与伦敦的假日”，让玩家了解到莱顿教授与卢克的日常生活。拥有超高人气的演员堀北真希与大众泉依然担当了游戏的配音工作。作为一个以解谜为主的游戏，玩家需要自己动脑解谜才能真正体验到本作的乐趣，所以建议玩家在游戏时尽量不要看攻略中的答案。



## 星夜2007年度十佳游戏

- ◆ 使命召唤4 现代战争
- ◆ 危机之源 最终幻想VII
- ◆ 战神II
- ◆ GT赛车5 序章版
- ◆ 瑞奇与叮当 未来毁灭器
- ◆ 未知海域 德雷克的宝藏
- ◆ 光环3
- ◆ 星之海洋 初次启航
- ◆ 失落的奥德赛
- ◆ 命令与征服3



**年度感言** 2007年，从年初的《战神II》到年末的《使命召唤4》，算是彻底完成了从PS2晚年的终极震撼到次世代盛世精品的过渡。《使命召唤4》是我今年毫无疑问的最佳之中的最佳——从机舱里艰难地爬出，看着核爆后地狱般的景象，那一刻我觉得玩到了全世界最棒的游戏。《危机之源 最终幻想VII》的感动来自对昔日游戏时光的感怀，当那一幕幕经典场面用PS2级别的画面在掌机上重现时，仿佛又回到了十年前坐在电视机前为屏幕中的惊艳画面而感叹。“感动”——这也许是我2007年最大的游戏感受吧！

## 十二月 DECEMBER

**12月1日** 《Wii Fit》在日本上市，首周销量26.1万，在当周销量榜上屈居第二，败于Level-5的NDS游戏《莱顿教授与恶魔之箱》。

**12月2日** Activision与Vivendi Games闪电发表合并声明，创造了游戏业历史上涉及金额最高、影响力最大的合并案，新公司正式名称为Activision Blizzard，市值将达189亿美元，年收入38亿美元，超越EA成为全球最大的第三方游戏软件发行商。

**12月7日** 英国任天堂透露由于他们已经无法满足Wii的市场需求，为了降低Wii的需求量他们不得不撤销Wii的广告。

**12月11日** 索尼CEO霍华德·斯特林格表示，索尼正在启动新的三年计划，PLAYSTATION Net-

work 将会是该计划的重要组成部分。

**12月13日** 路透社报道任天堂的市值在一个月之内缩水了8%，分析家认为任天堂股价已经太高，很难再刺激投资者的兴趣，一些资金已经开始流向索尼。

**12月19日** 美国游戏业协会ESA宣布2008年E3展将于7月15~17日举办，应广大厂商的要求，举办地点重返洛杉矶会展中心，但规模仍然保持4000人左右。

**12月中旬** 美国任天堂宣布与一些零售商合作解决Wii的缺货问题，分析家预计缺货导致商机的损失将让任天堂损失13亿美元，Wii的假期销量原本可以达到两倍以上。

**12月中旬** 微软宣布X360已经成为2007年美国年末商战的最大赢家，自发售以来X360及其游戏已经创造了71亿美元的销售收入，Xbox LIVE会员数超过800万。

**12月20日** BBC报道2007年英国游戏市场规模

达到了15.2亿英镑，不算上最火爆的圣诞两周黄金商季，就已经比2006年膨胀了25%。

**12月22日** 日本集英社在千叶幕张会展中心举办“JUMP FESTA 2008”，日本绝大多数重要游戏公司都出席，Square Enix首次展出了《异说最终幻想》和《王国之心 358/2天》的试玩版，NBGI闪电公开次世代版《薄暮传说》。

**12月27日** 较为可靠的消息指出微软过去2年内一直在研发游戏的体感操作方式，一种是使用摄像头技术，另一种是类似Wii的加速感应器技术。

**12月下旬** 微软计划为2008年投入2~3亿美元的广告费预算，X360成为重点宣传对象。



迷宫创造编年史II		GAE	12月8日	★★★★☆
PSP	クロニクル オブ ダンジョンメーカーII	动作角色扮演		
	1人   对应玩家年龄: 全年龄   4800日元	日期	UCG评分: 21	文: 祸风



以创建迷宫为主要内容的另类游戏的第二之作。本作的故事发生在一个名为卡里奥贝的城镇内，你将扮演一个神秘的迷宫建筑家在这里建造自己的迷宫。迷宫的形状各种各样，搭配完毕后还要利用水、火、风等属性不同的素材来进行装饰，以此来吸引不同的怪物。当然你还可以配制空的宝箱，这样怪物会将你的宝物放在箱子里，届时进入冒险时打倒怪物就可获得钥匙拿到宝物了。游戏的战斗是标准的动作角色扮演，使用武器和魔法进行攻击，此外还有多种技能。游戏中的装备品数量在450种以上。城镇里的设施很多，药店和武器店等都能为你的冒险提供帮助，此外在城镇里还可接到各种委托。



英雄不再		MMV	12月8日	★★★★☆
Wii	NO MORE HEROES	动作		
	1人   对应玩家年龄: 17岁以上   6800日元	日期	UCG评分: 22	文: 地狱炎兵



首先，这是一款很另类的游戏，浓重的卡通渲染风格结合了Wii的特殊操作让它在发售前就没有少受到关注。游戏讲述的是一个名不见经传的宅男杀手莫名其妙地开始向杀手排行榜的NO.1进发。玩家需要从NO.10开始挑战，直到杀死NO.1才能完成游戏。本作的操作相当简单，而且手感也不错，并且将Wii的体感操作结合地相当出色，根据游戏中的提示向不同方向晃动手柄就能使出各种华丽的招式。游戏的画面并不出众，采用卡通渲染在一定程度上弥补了画面的缺陷。游戏时间比较长以后会产生一定的厌倦感，任务重复性较高，特别是各种支线任务，有些会让人觉得相当枯燥。



Wii Fit	Nintendo	12月1日	★★★★☆
---------	----------	-------	-------

Wii Fit	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 25	体育
8800日元	对应 Wii 平衡板、同捆发售		文: 炎骑士	



本作是作为Wii平衡板同捆专用软件而特别开发的。相比其他家用电视游戏，它更加倾向于健身和保健的作用。在使用这款软件时，使用者首先需要确保自己的体重处于Wii平衡板的允许承重范围之内。在进行健身时，还要尽量保证穿着轻便舒适的服装且裸露双脚，以免在运动过程中受到伤害。

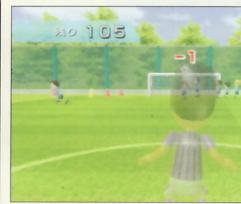
软件的内容分为瑜伽、肌肉训练、有氧运动以及平衡游戏四个部分。在进行瑜伽训练时，使用者需要按照屏幕中虚拟教练的示范进行各种姿势的练习，在进行肌

肉训练时，则需要利用平衡板作出各种符合标准的动作练习；在有氧运动的版块中，使用者需要通过进行一系列较为剧烈的运动来燃烧体内的多余脂肪；最后的平衡游戏则是将各种各样有趣的肢体运动小游戏进行重组和调整，让软件使用者通过在平衡板上的踏路来进行锻炼。



软件的使用者在锻炼之余，还可以通过软件中自带的统计功能来为自己制定详细的健身计划。只要在开始健身之前按照提示要求预先设定好自己的身高体重以及重心数据，就可以执行长期的健身

计划了。此外，这款软件还使用自己原创的Mii形象，只要在运行软件前事先制作好一个属于自己的Mii形象，就可以在健身时选择登录这个已经存在于Wii主机内部的虚拟形象。



▲双脚站在平衡板上，然后通过改变身体的重心来控制游戏角色。

无赖传说	NBGI	12月6日	★★★★☆
------	------	-------	-------

NDS	对应玩家年龄: 12岁以上	日文	UCG评分: 24	角色扮演
5800日元	对应 Wi-Fi 联机功能		文: 晴天	



本作的大多数系统都承袭于之前的《世界传说 光明神话》，玩家在战斗时可以按住R键操纵角色在场景中任意移动，之后便可以和锁定的敌人处于一个水平线上，通过普通攻击和技能的组合来体验爽快的战斗。游戏比较独特地引入“战斗形态”的概念，即玩家所操纵的角色可以根据自身的特点切换不同的“战斗形态”，进而在战斗中通过

累积SP来提升“战斗形态等级”，从而领悟各种辅助战斗或迷宫探索的被动技能。战斗中存在名为“觉醒槽”的数值，当玩家对敌人形成连击后就会累积该槽，达到极限后不仅可以进入独特的“觉醒状态”，还能发动华丽的“秘奥义”对敌人造成毁灭性打击。

抛开略显仓促的游戏主线，本作中还加入了拥有反复探索价值的“工会迷宫”，玩家每次在工会接受任务后，就可以进入这个每次地图都会随机变化的迷宫来体验有别于主线迷宫的探索乐趣，并且此类任务都是支持两名玩家联机合作完成的。

配合“采集”和“挖掘”的被动技能，玩家还能在这里获得提升能力的药草或锻造武器的矿石，使队伍的整体实力得到进一步提升。和其他《传说》系列作品一样，游戏同样存在多周目的设定，并且255的等级上限和100层的隐藏迷宫也是促使玩家继续游戏的最大动力所在。



提升能力的药草或锻造武器的矿石，使队伍的整体实力得到进一步提升。

和其他《传说》系列作品一样，游戏同样存在多周目的设定，并且255的等级上限和100层的隐藏迷宫也是促使玩家继续游戏的最大动力所在。

和其他《传说》系列作品一样，游戏同样存在多周目的设定，并且255的等级上限和100层的隐藏迷宫也是促使玩家继续游戏的最大动力所在。

和其他《传说》系列作品一样，游戏同样存在多周目的设定，并且255的等级上限和100层的隐藏迷宫也是促使玩家继续游戏的最大动力所在。



勇者别嚣张	SCEJ	12月6日	★★★★☆
-------	------	-------	-------

PSP	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 23	策略
3800日元	对应 Wi-Fi 联机功能		文: 邪魔天使	



这是PSP上的一款原创游戏，而它也是一款反传统的游戏，玩家在游戏中扮演的并不是勇者而是一个想成为破坏神的魔王，在迷宫中培育各种怪物击倒前来的勇者。游戏的流程不长，但却包含了丰富的内容。通过锄地挖地底的土壤来生成魔物，但还要注意养分以及魔物的生态平衡和食物链，所以在实际操作中如果初期有什么不适当的操作在后期会觉得相当辛苦。游戏中的魔物从最弱小的史莱姆到强大的魔龙应有尽有，玩这个游戏很有快感，毕竟大家也不是

经常当魔王的。游戏的操作简单，上手很快，但却是易学难精，特别是中期，但一旦挺过来就会容易不少，一张一弛节奏很不错。



大众高尔夫 携带版 2	SCEJ	12月6日	★★★★☆
-------------	------	-------	-------

PSP	对应玩家年龄: 全年龄	日文	UCG评分: 24	体育
4980日元	对应 Wi-Fi 联机功能		文: 风云	

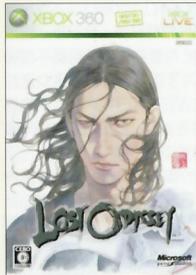


作为一款掌机游戏，本作在画面上的进步是比较难得的，果岭上草皮的贴图能够明显看出与上一作的区别，几个新增的场地风景也都十分优美。不同的环境变化对球运行轨迹的影响更加合理，简单易上手的操作让任何人都能乐在其中。游戏在道具收集上都有了质的飞跃，300余种道具和全新制作的场地都能让玩家轻松体验到高尔夫球的乐趣。游戏中除了可以使用新增的十名人物之外，还可以获得前作中的所有人物。而本作最大的卖点就是加入了Wi-Fi无线网络

络对战，即使找不到朋友一起对战，只要你的身边有无线热点，就可以与网络上的玩家开始最多16人的比赛。



<b>失落的奥德赛</b>	<b>Microsoft</b>	<b>12月8日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	LOST ODYSSEY	角色扮演	UCG评分: 27
1人	对应玩家年龄: 15岁以上	日版	文: 纱濑
6800日元	无对应周边		



本作是微软继《蓝龙》之后花重金打造的又一款日式角色扮演大作。本作的制作人为坂口博信，音乐为植松伸夫，这对《FF》的黄金组合联手为玩家献上了又一份大礼。此外游戏的剧本由名作家重松清参与，人设原案更是请来了以《灌篮高手》闻名亚洲的井上雄彦。这样的组合比起来《蓝龙》来有过之而无不及。

游戏采用当今业界顶级的虚幻引擎3打造，因此画面在同类游戏中堪称顶尖。游戏为我们创造出了一个庞大而逼真的世界，而且不少场景还可以与玩家产生互

动。可惜游戏的读盘时间稍长，对游戏的流畅性有一定影响。

本作在剧情方面着力甚多，为此加入了大量的过场动画，游戏也因此动用了4张DVD-ROM的超大容量。游戏的文字量相当大，2008年春节期间推出了官方中文版，有助于让更多中国玩家了解游戏感人的剧情。

按照剧情的设定，游戏中出场的角色有正常人和不死者之分。正常人通过升级可以学会新的技能，而不死者需要向正常人学习技能。技能系统便是游戏成长部分的核心。游戏战斗系统的核心是“壁垒系



▲游戏的CG魄力十足，很有观赏性。

统”，此系统将前锋和后卫的职责分得更细，比传统的前排后排更加重要。

游戏的隐藏要素非常丰富，一周目完美的难度不小。此外还可以通过Xbox LIVE下载新的追加内容。

<b>虚幻竞技场III</b>	<b>Midway</b>	<b>12月11日</b>	★★★★☆
<b>PS3</b>	Unreal Tournament III	多人在线	UCG评分: 23
	多人在线	对应玩家年龄: 17岁以上	美版
	59.99美元	无对应周边	文: 火云



本作是由目前技术力最强的EPIC公司所开发的“《虚幻竞技场》系列”的正统续作。游戏所使用的引擎自然是鼎鼎大名的虚幻引擎3，相信见识过《战争机器》的玩家没有人会质疑这个引擎的实力。游戏实际运行时非常出色，稳定的帧数保证了玩家操作的流畅度。本作继承了系列的特色，也就是超快的游戏节奏，尽管PS3版与PC版相比人物跑动的速度慢了一些，但游戏的激烈程度丝毫没有缩水。在激烈的对战中玩家得不到

丝毫的喘息机会，一个疏忽大意就会被对方轰烂。

游戏中的单人模式存在的意义是为多人在线对战做训练和热身。单人模式中系统会指导玩家了解在线模式中的规则与战斗技巧，模式中可以在多人游戏地图中与电脑控制的仿对手对战，系统最多可以模拟15个对手。游戏真正的重点是在线模式，除了标准配备的模式，新的“战争模式”是本作的一个创新。战争模式中双方要为控制点数而努力摧毁对方的基地。其它的几个模式中传统的死亡竞赛模式与团队死亡竞赛模式变化不大；以“决斗”命名的死亡竞赛模式是专门为单挑准备；本



▲人越多越火爆，快速激烈的多人对战是系列最大的特色。

作中的夺旗模式被分为了有乘坐工具和没有乘坐工具两种。可以使用PC版的MOD为本作的扩展提供了无限的空间，玩家甚至可以通过网络下载MOD使用第三人称视角来进行游戏。

<b>上古卷轴IV 战栗之岛</b>	<b>Bethesda Softworks</b>	<b>12月8日</b>	★★★★☆
<b>PS3</b>	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	动作角色扮演	UCG评分: -
1人	对应玩家年龄: 17岁以上	美版	文: 星夜
59.99美元	对应主机为PS3, X360		



本作是2006年3月发售的《上古卷轴IV 湮灭》的资料片，X360版以下载的方式提供。尽管如此，本作的游戏时间超过30个小时，完全可以说是一款独立的新作。游戏提供了面积广袤的新领域供玩家探索，这个世界分为明亮缤纷的Mania和黑暗阴郁的Dementia两面，由于存在Greywarch现象，岛上的人每隔一定时期就会被全部消灭。玩家扮演“疯狂王子”的左右手，完成他指派的各种任务，取得“狂神”的头衔。在城镇中与NPC对话也会获得很多古怪的分支任务，不过很多任务都较为单调，不少迷宫都给人似曾相似的感觉。本作X360版包含了10项新成就，总共250点。



## 炎骑士2007年度十佳游戏

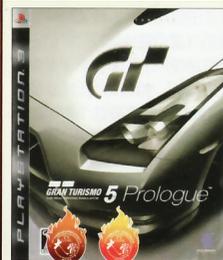
- ◆ 战神II
- ◆ 机动战士高达 MS战线 0079
- ◆ 超级机器人天战 原创世纪合集
- ◆ 荣誉勋章 空降兵
- ◆ 银河战士-PRIME 3 唯落
- ◆ 皇牌空战6 解放的战火
- ◆ 使命召唤4 现代战争
- ◆ 超级马里奥银河
- ◆ SD高达 G世纪 魂魂
- ◆ 生化危机 安布雷拉历代记



**年度感言** 我在2007年通关的游戏总数居然不如往年多！当了编辑之后，经常要埋头写稿子，玩游戏的大块时间自然就少了。《战神II》它即是我去年通关的第一款游戏，也是我来到编辑部后通关的第一款游戏，十分具有纪念意义。《皇牌空战》系列是我一直以来比较喜欢和热衷的游戏，最新的《ACE6》自然不在话下，无奈直到现在也没能抽时间将其通关，残念！（众人：就凭这，你还敢自称是这个系列的粉丝？瞎下！）说实在的，我在2007年的游戏欠账已经创下了自己的历史纪录，真不知道这笔账要等到何年何月才能还清。

GT赛车5 序章版 SCEJ 12月13日 ★★★★★

**PS3** Gran Turismo 5 Prologue 竞速  
多人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 26  
4980日元 对应GT-Force系列方向盘 文: ACE 飞行员



到底《GT赛车5》能够有多强悍，这是众多玩家期望在《序章版》中寻找的答案。我们在《序章版》中能够获得两个比较重要的信息。其一，首次公布的英国伦敦赛道让我们第一见识到了《GT赛车5》对城市赛道的表现情况。在伦敦赛道中收录了皇家剧院、国立美术馆等众多伦敦标志性的建筑，这里全是现代伦敦的一个缩影，整体效果令人满意。其二，网络对战功能的加入算是系列的一个重大突破。游戏允许最多16名玩家通过网络进行对战。与人较量的新鲜感觉给予了玩家全新的体验。不过游戏

对网络的要求比较苛刻，加之配对搜索功能并不完善，导致诸多国内玩家很难流畅的进行网络对战。本次《序章版》总共收录了5条赛道，37辆赛车。游戏模式很简单，就是参加指定比赛后赚钱再购入新的车辆，由于不允许对车辆进行改装，这样玩家自我发挥的空间就非常有限。通过《序章版》我们在享受《GT赛车》的同时也发现了一些缺陷。比如：对手车辆的AI表现并没有宣传中那样传神，而原地踏步的物理表现也使得游戏在“真实模拟”这一头衔无法服众。作为《GT赛车5》的一个先行体验，如果你只是把本作当成试玩版看，那他绝对是超值的。相信《序章版》是《GT赛车5》最低表现，游戏正式推出时将让我们体验更多的感觉。



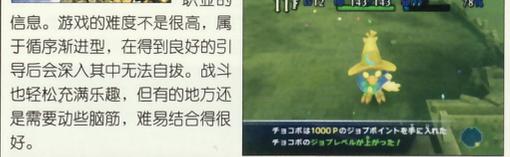
▲游戏中各种车辆的建模在同类游戏中傲视群雄。

陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫 Square Enix 12月13日 ★★★★★

**Wii** チョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宮 角色扮演  
1人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 25  
6800日元 对应 Wi-Fi 无线联机功能 文: 邪魔天使



作为登陆新世代主机上的《陆行鸟不可思议的迷宫》游戏仍然是大受欢迎，胖乎乎、圆滚滚的可爱陆行鸟让所有看到它的玩家都不禁被“萌”到了，这也成为了这款游戏通杀男女老幼的不二利器。游戏依旧采用了《不可思议的迷宫》的战斗系统，并在此基础上追加了诸多《最终幻想》的要素。游戏中陆行鸟可以转职，而通过《迷宫》以及找到的转职道具越多可以转成我们熟悉的职业，而且通过网络联动还会得知新职业的信息。游戏的难度不是很高，属于循序渐进型，在得到良好的引导后会深入其中无法自拔。战斗也轻松充满乐趣，但有的地方还是需要动些脑筋，难易结合得很好。

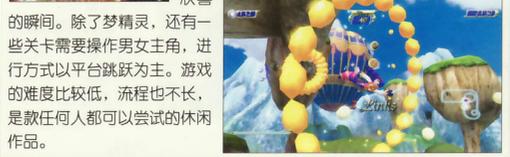


梦精灵 星降夜物语 SEGA 12月13日 ★★★★★

**Wii** ナイツ~星降る夜の物語~ 平台动作  
1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 22  
6800日元 无对应周边 文: 魔负师



世嘉土星时代的名作《梦精灵》时隔十一年后的最新作，在玩法上保持了前作特色，配合清新梦幻的场景与流畅自然的操作，让玩家尽情体验在梦境世界自由飞翔的感觉。游戏体贴地提供了包括传统操作在内的三种操作方式，以满足不同玩家的需要。流程分为男女主角两部分，两人的关卡独立，但情节相互交错，只是游戏的剧情过场画面十分粗糙，令人失望。在关卡设计方面，本作还是保持了应有的水准，有不少精巧而令人欣喜的瞬间。除了梦精灵，还有一些关卡需要操作男女主角，进行方式以平台跳跃为主。游戏的难度比较低，流程也不长，是款任何人都可以尝试的休闲作品。



我们爱高尔夫 Capcom 12月13日 ★★★★★

**Wii** WE LOVE GOLF! 体育  
1-4人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 21  
5800日元 无对应周边 文: 炎骑士



这款高尔夫题材游戏的独特之处就在于充分利用了Wii主机的体感操作机能，通过Wii遥控器模拟高尔夫球杆，令高尔夫球运动得到最大程度的还原。游戏时，玩家需要侧对屏幕，然后手握Wii遥控器以完全标准的姿态进行每一步操控，通过屏幕中的信息提示，玩家再进行挥杆击球。游戏还模拟了各种障碍物和天气对比赛的影响，如何有效回避这些不利因素是制胜的关键。此外，玩家不仅可以通过赢得比赛来

获得拥有特殊能力的新角色以及隐藏服装，还可以在满足一定条件后选用主机里的Wii角色。其中，在隐藏服装中，还有许多CAPCOM经典游戏角色的特色服装。



式神之城III alfasystem 12月13日 ★★★★★

**X360** 式神之城III 射击  
1-2人 对应玩家年龄: 全年龄 日版 UCG评分: 19  
5800日元 对应主机为X360及Wii 文: D·S



虽然2D飞行射击游戏这个类型早已没落，但本作以精美的人设、丰富的剧情、爽快的手感及巧妙的BOSS设定这些特点足以吸引一大批批旧的老玩家。“式神攻击”（即蓄力攻击）是本作的一大特色，每位角色均有两种不同的式神攻击方式，操作手感有着天壤之别。而“T·B·S系统”则更是系列的招牌特色，即当敌机或敌弹离角色极近时，角色身上会出现红光，此时普通攻击威力与范围增强，且击敌人后可获得

8倍金钱。故此是否能利用好T·B·S系统无疑是老玩家与新手的分水岭。此外，虽然游戏中的弹幕极浓，但角色的受创判定较小，故此整体难度不高。



<b>炽焰帝国 末日之环</b>	<b>Microsoft</b>	<b>12月13日</b>	★★★★☆
<b>X360</b>	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	动作角色扮演	1人
7800日元	无对应周边	日文	UCG评分: 22
		文: 十六夜	



从当年的即时战略类型变成了现在的动作角色扮演类型，系列正统续作的变化真的是相当大。除了系列经典的角色外，本作还新增加了两人，不仅如此，各个角色的造型也都有一定程度的改变。游戏的流程比较单一，玩家要做的就是根据提示完成主线任务。由于类型的改变，本作将重点放在了战斗部分，虽然相比前作，游戏中角色的攻击方式与连续技都显得单一，但众多的魔法以及特殊攻击弥补了这一不足。



系统方面，合成系统比较有意思，玩家可以按照自己的风格打造出带有各种属性组合的武器和防具。另外，本作有中文字幕，害怕语言障碍的玩家完全可以放心。

<b>高速卡片战斗 卡片英雄</b>	<b>Nintendo</b>	<b>12月20日</b>	★★★★☆
<b>NDS</b>	高速カードバトル カードヒーロー	桌面棋牌	1人
4800日元	无对应周边	日文	UCG评分: 一
		文: 旋风	



本作是2000年在GB上登场的《卡片英雄》的续作，系列以其深奥的系统和较强的对抗性而独树一帜。游戏发生在一个在对未来的世界中，你将作为一名利用卡片战斗的卡片英雄，为成为最强而努力。游戏的主要画面是2D的，你将



在一个个地点进行冒险，触发事件，从而获得卡片或结识同伴。在进行卡片对决时画面则会以3D来呈现。战斗以回合制来进行，每回合和对手互相在战场上配制卡牌，进行攻防战。游戏中将会获得“怪物卡”和“魔法卡”等多种类型的卡片，要根据制定的战术来合理配制自己的卡组才能更容易战胜对手。游戏中中卡片数量众多，数量在150张以上。

<b>童仔少年 小岛的大秘密</b>	<b>Konami</b>	<b>12月20日</b>	★★★★☆
<b>NDS</b>	サバイバルキッズ 小さな島の大きな秘密!	动作冒险	1人
5529日元	无对应周边	日文	UCG评分: 19
		文: 玛娜	



本作是《迷失蔚蓝》系列的第三作，故事依然是以荒岛生存为主题，玩家因为意外而漂流到远离大陆的小岛上，需要运用自己的智慧与力量在荒凉的无人小岛上寻找生存的方法，尽快逃离出去。与前作不同，本作不仅只有男女主角两人，遇难人数达到了四人的系列新高，玩家在游戏中需要控制几位角色寻找食物、制作工具、探索小岛的秘密，大幅加强了游戏中不同角色之间相互合作的系统，有些地方甚至需要使用特定角色的能力才可通关，一方面增加了生存的困难，另一方面则加强了游戏的探索性与策略性。本作沿袭了系列一贯的高自由度，玩家有多达6种以上的方式可以离开荒岛。



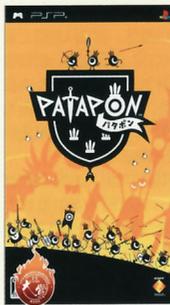
<b>最终幻想IV 重制版</b>	<b>Square Enix</b>	<b>12月20日</b>	★★★★☆
<b>NDS</b>	ファイナルファンタジーIV	角色扮演	1人
5980元	无对应周边	日文	UCG评分: 24
	对 Wi-Fi 联机	文: 晴天	



配合人气主机NDS推出的本作，采用了全3D的画面表现方式，并且为主线情节增加了更具感染力的配音。游戏中完成地图获得奖励的设定会促使玩家探索迷宫中一切可能存在的隐藏道具，而重新制作的召唤兽发动动画也极具魄力。游戏的战斗整体难度较高，配合全新神兽“珀奇卡”增加的5种迷你游戏很有挑战性，而且是游戏唯一利用到NDS触摸屏功能的地方。角色养成方面除了保留等级提升学习新魔法的传统外，当某些同伴永久性离开我方队伍时，我们仍然可以通过“能力继承道具”在战斗中继续使用他们的“专用指令”，甚至多周目的继承要素也包含了此类道具的收集。



<b>帕塔砰</b>	<b>SCEI</b>	<b>12月20日</b>	★★★★☆
<b>PSP</b>	PATAPON	音乐	1人
4980日元	无对应周边	日文	UCG评分: 26
		文: 鹿角师	



《帕塔砰》是2007年最让人意外，同时也是最具创意的作品之一。游戏巧妙地将音乐节奏与动作策略相结合，形成了一种风格另类但趣味十足的游戏新形态，再加上2D横卷轴的复古场景与色调明快、形象简约的剪影式画面，令这款具有大胆试验性质的作品透露出独立独特的艺术氛围。本作讲述的是一个帕塔砰部落勇士遵照神的旨意，奋起抵抗外族入侵，铲除魔物的童话故事。游戏的操作极为特别，所有士兵的行动均以四拍子的鼓点来控制，鼓点的按键组合非常便于记忆，玩家很快便能掌握。



之相比，游戏的系统很有深度，共设置了6个兵种，他们均可在不同时期发挥作用。士兵虽然不能升级，但依靠素材合成，每个兵种都有7个能力各异的级别可供玩家选择，并能利用装备来强化自身能力，素材和装备的收集让玩家乐此不疲。五个迷你游戏都是音乐游戏风格的，在迷你游戏中获得的奖励十分有用。游戏第一次通关大约需要二十小时，流程中除了战斗，还包括不少的解谜要素，利用天气变化来解谜的设定非常有新意。在通关后，还可以对所有BOSS进行100级的挑战，难度相当高。《帕塔砰》在2007年度“TV GAME大赏”中荣获三项大奖，可以说是对其开拓精神的一种肯定。

PS2	火影忍者 疾风传 终极觉醒2	NBGI	12月20日	★★★★☆		
	NARUTO—ナルト—疾风传 ナルティメットアクセル2	格斗	1-2人	对应玩家年龄: 全年龄	日文版	UCG评分: 23
	5800日元	无对应周边	文: 秘风			



以热门动画《火影忍者 疾风传》改编而来的动作游戏第二作，随着动画剧情的发展，游戏中登场的角色大大增加。包括大人气的“晓”的角色在内，人物总数为63名。在游戏的主要模式中，你将体验到鸣人回归到将我我爱罗救出这一段原作中的情节。此模式以动作游戏的形式展开，在村外冒险时碰到敌人就进入战斗。战斗时是以三人小队的形式，可随意切换使用角色，还可以召唤同伴和你一起发动强大的连携奥义。



在游戏的对战模式中，还增加了同伴系统，你可在战斗中呼唤出同伴，和你一起进攻敌人产生连续攻击。同时随着选择同伴之间的好感度的不同，攻击效果也会不同。

PSP	凉宫春日的约定	NBGI	12月27日	★★★★☆		
	涼宮ハルヒの約束	文字冒险	1人	对应玩家年龄: 15岁以上	日文版	UCG评分: 20
	4800日元	无对应周边	文: 纱迦			



《凉宫春日的忧郁》是2006年风靡亚洲的超人气动画作品，本作则是原作改编的第一款游戏作品，由动画版制作委员会监修。游戏采用原创剧情，以北高祭前夕的县立北高中为背景，游戏采用全程语音，声优与动画版相同。游戏的最大特色在于引入了名为“S.O.S.”的系统，该系统让2D插画构成的角色也能如3D模型般实时动态变化，因此临场演出效果极为生动。游戏共有11个结局，中间穿插着多个有趣的迷你游戏。游戏还收录了由原班人马演唱的新曲，并提供了《长门有希的说话闹钟》功能，可以把PSP当成有声闹钟使用，这些都是FANS无法拒绝的诱惑。



提供了《长门有希的说话闹钟》功能，可以把PSP当成有声闹钟使用，这些都是FANS无法拒绝的诱惑。

PS2	超级机器人人大战 原创世纪外传	Banpresto	12月27日	★★★★☆		
	スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATIONS 外传	策略角色扮演	1人	对应玩家年龄: 12岁以上	日文版	UCG评分: 24
	5800日元	无对应周边	文: 纱迦			



《超级机器人人大战 原创世纪合集》发售后半，本作就得以登场。游戏从剧情上紧接(OG2)，包括了(OG2.5)的剧情，剧情以《超级机器人人大战R》、《超级机器人人大战COMPACT 3》为主。总长度为36关，因为有(OG2.5)的全部关卡，再加上一些很短的剧情关卡，流程的长度很短。

游戏的系统和《超级机器人人大战 原创世纪合集》没有区别，玩过的人可以很快上手。游戏的难度有所降低，通关也不会遇到什么障碍。新增加的角色和机体都非常出彩，战斗动画的素质完全令人满意。通关后同样有EX HARD模式(二周目)和SPECIAL模式(三周目)等待玩家挑战。

游戏中收录了一个专门的卡片模式，此模式的玩法和正常游戏完全不同，其系统自成一体。玩家要参加比赛赚取资金，之后再购买新的卡片，如此反复。不过该模式没有剧情，也不支持网络对战，相信日后会有更好的前景。

最令人满意的是游戏还收录了自由战斗模式，在这个模式里玩家可以自由组合战斗来观看战斗动画。里面收录的人物和机体不光包括本作，连《超级机器人人大战 原创世纪合集》里的全部人物和机体也一并收录。这个模式可谓了玩家的一大心愿。单从这点来说本作便是值得珍藏的。



▲本作的战斗动画同样非常精丽，全屏演出魄力十足。



PSP	星之海洋 初次启航	Square Enix	12月27日	★★★★☆		
	Star Ocean First Departure	角色扮演	1人	对应玩家年龄: 全年龄	日文版	UCG评分: 26
	4800日元	无对应周边	文: 邪魔天使			



本作是相隔11年的重制作品，当年《星之海洋》以48M的容量成为SFC上大量容量的游戏之一，而加入了语音也让玩家的投入度大增。本作的重制虽然不是由tri-Ace亲自操刀(在片头甚至看不到公司LOGO)，但游戏的素质是不容置疑的。游戏在登陆PSP平台后有了脱胎换骨的变化，首先是人设的改变，这让所有角色都焕然一新；其次是众多大气的声优的加入，一方面吸引了一些恋声癖，另一方面也在角色性格表现方面得到了强化，特别是游戏是全程语音，连每个同伴的个人事件也有语音，所以在刻画角色方面更加饱满。

游戏的系统采用的是二代的系统，这让整个游戏显得更加成熟，特别是道具制造系统方面，无论是锻造、机械还是炼金，在个人天赋以及开花等系统的支援下让随机性和趣味性有机地结合在了一起。由于也是采用二代的战斗系统，所以在爽快感和节奏感方面有了质的保证，再加上游戏在此基础上还进行了改良，所以在玩的时候甚至觉得手感比二代还要好。系列传统的隐藏要素在本作中也得到了保留，不过在难度方面进行了适当的调低，以此能让更多的玩家接受，但与此同时还是



保留了强劲的隐藏BOSS，如果说本作的缺点那也只有流程过短和角色在地图画面上得移动速度有点慢了。

本次评选活动中的90款参选游戏共获得

1417 095 票

网络投票

696 475 票

信函投票

720 620 票

策划 Gouki & D·S

文 D·S 美编 一刀



# TV GAME 大赏

2007年度最佳游戏中国玩家评选活动

当最后一封选票被阅毕封箱之后，2007 TV GAME大赏已然尘埃落定。十余万张选票，承载着的不仅是几笔慎重的勾划，也不仅是饱含深情的倾诉，更多体现出来的，则是广大中国玩家对游戏的拳拳热爱之心。在这些选票之中，我们看到了激情，也看到了感悟，更看到了真诚。

“2007年度最佳游戏中国玩家评选活动”至此宣告圆满落幕，它标志着TV GAME界首个中国玩家评选榜单的诞生，也昭示出国内媒体对TV GAME业界的关注已经进入了组织及参与的层面，更代表着中国玩家有史以来发出的最强音！我们坚信，这只是我们游戏媒体的一小步，却是所有中国游戏玩家的一大步；我们更加坚信，在不远的将来，我们的“TV GAME大赏”将与所有玩家的名字共同铭刻在中国游戏业的历史丰碑之上。

参与本次评选的玩家总人数为

101 629 人

网络选票人数

49 753 人

信函选票人数

51 876 人

选票来源

游戏机 GAME 实用技术

掌机王 Sp

levelup.cn

2007年度

1st

光环3

票数 37197

得票率 15.6%



光环一出，谁与争锋！  
——levelup 周鹏

《光环》已经不属于游戏的范畴了，它是一种文化。  
——levelup 陈昱哲

“游戏”二字已不足以形容她的本质，士官长所承载的是一代人成长的印证，是一种新兴文化的崛起。We love Halo not because it's perfect, but just

X360

玩家评选最佳游戏

总票数 242 805

虽然2007年里关于X360的负面新闻数量之多只能用“祖国山河一片红”来形容，但这显然没有阻碍玩家们的如火如荼热情。在来信附带的评论中，谈及《光环3》与《使命召唤4》的人几乎占了该机种下的60%，足见这两款白金级大作是何等深入人心。此外引起话题性的还有《刺客信条》、《真·三国无双5》、《WE2008》等在国内被炒得火热的作品，不过其余几款在国外风评颇佳的美式游戏口碑都不是很好，尤其是垫底的《质量效应》。看来欧美人的游戏制作风格与亚洲人的口味还有很长的磨合期要度过，这不是一朝一夕能改变或解决的事情。

伴随着和士官长一起，经历了无数次战争，Xbox也被升级成了X360。随着荡气回肠的结尾，我那种不能名状的心也久久不能平息。看着微软制作的老兵回忆战争的广告片，真的也把我再次带入了这几年所有经历的战争。《光环》，你是心中永远的经典。

because it's Halo:

——levelup 刘晶

——levelup 陈轶卿

延续的未解剧情，专业的中文配音，超赞的射击手感，华丽的次世代画面，双手外加两脚强烈推荐。

——levelup 石瑾璇

2nd. 使命召唤4 现代战争

票数 34746

得票率 14.3%



感觉我更像是看完了是一部美国反恐大片。所以无论如何我都要为我心中的神作投上一票！

——levelup 陆钟灵

玩了《使命召唤4》之后，再看到其他主视角射击游戏一点也提不起兴趣。

——levelup 张秦

我深深地被游戏所感染了，整个游戏不管从画面、音效、剧情都做得相当出色，我经常玩着玩着就完全投入进去了，仿佛置身于其中，就因为游戏实在是太逼真了！这完全就是一部电影化的游戏，无论从画面、战斗、特效，这一切的一切都是那么让人难以忘怀，以至于当我通关后

我带来了无限的乐趣，即使对游戏不感兴趣的父亲都会在电视旁陪陪我。

——levelup 万浩然

本以为这是在Xbox720或PS4上才能出现的游戏。

——潼川 黄杰

3rd. 蓝龙中文版

票数 23761

得票率 9.6%

最喜欢的应该是《蓝龙中文版》了，为了这款游戏买了第一个次世代正版，不仅如此更让我意识到玩正版和玩D版的不同感触，2007年的这个游戏很明显会影响到以后的游

戏路！支持正版也让自己玩起游戏来更加充实，再加上厚道的全中文和游戏内容，2007年我没有理由不选择她！也许明年会是《失落的奥德赛》(中文版)……

——levelup 王双鄂



虽然二十岁了，但是《蓝龙》的人设风格对于从小看《七龙珠》和《阿拉蕾》的我来说还是有很大吸引力的。

——levelup 王岱

X360上的国民角色扮演游戏。

——levelup 龚文

名次	游戏名	票数	得票率
4	刺客信条	22126	9.1%
5	真·三国无双5	19574	8.1%
6	信长铃音 肖邦之梦	16626	6.8%
7	皇牌空战6 解放的战火	15797	6.5%
8	失落的奥德赛	14816	6.1%
9	世界足球 胜利十一人2008	12045	5.0%
10	生化奇兵	10720	4.4%
11	偶像大师	7846	3.2%
12	半条命2 橙盒版	7094	2.9%
13	吉他英雄III	7047	2.9%
14	世界街头赛车4	6609	2.7%
15	质量效应	6201	2.6%

刺客信条



绚丽的全景渲染画面，真实的动态场景，如现实生活般的村镇和人物，都让人陶醉其中，即使不玩，仅欣赏画面就能给人带来极大的满足！

——levelup 杨航

画面表现力非常惊人，次世代游戏真正来到！每个人物的细节都刻画得十分精细，每个NPC都很真实；剧情也很不错，将中世纪的几个城市真实地呈现在你眼前，有如亲临其境！

——levelup 罗冠忠

世界街头赛车4

超级喜欢里面的上海赛道！太真实了！竟然还能看到自己原来住过的老房子！感动到不行，哈哈！

——levelup 陈凯文

WE2008

对这次的《WE2008》我非常失望，但是我还是把票投给了它，希望Konami能够再接再厉。

——levelup 郭子莹

偶像大师

烧钱的游戏竟然大卖，是游戏的魅力还是钱的美丽？

——levelup 徐裕威

质量效应

其深邃的剧情、宏大的世界观以及令人神往的飘渺宇宙，都让人深陷其中。虽然英文苦手，但是这是第一款让我下定决心拿着英汉词典玩的游戏，支持微软，向开发商致敬。

——levelup 陈鲲北

2007年度

# 1st 真·三国无双5

票数 32188  
得票率 14.1%



画面太舒服了，两人打也不卡，和老婆天天打，爽！

——levelup 程晓杰

次世代的无双，带走的是过去的稚嫩，留下

是次世代的成长。

——levelup 黄辉

虽然表面上看本作去掉了延用四部作品之久的武器升级系统之后，其收集要素较之前作略有减少，而实际上新增的马匹收集和养成系统以及革新的武器强化系统令本作的收集要素大幅增加。攀梯和游泳动作的增加不仅令场景要素的利用率更高，也在某种程度上增加了游戏的战略性，这对于只是单纯地注重爽快杀敌的本系列来说，着实为一醒目的亮点。虽然本作无中文版本，不过对于中国大陆的玩家来说，面对这样一款打击快感满点的游戏，语言已经不是障碍了吧。

——levelup 刘小舟



# PS3

玩家评选最佳游戏

总票数 **228 497**

《使命召唤4》以不到500票的差距惜败给《真·三国无双5》。着实让人有些意外，但这也同时体现了大部分国内玩家的游戏口味——骑当千的爽快冲杀永远是休闲消遣、发工作学习压力的第一选择。此外，《GT5 序章版》虽然仅相当于是一个试玩版，但却得到了与前两位相近的票数，足见“GT赛车”系列在PS系玩家家中的神圣地位及游戏的优异品质。相比之下，末尾几款游戏拥有的声望及支持率则显然不够出众，尤其是榜尾的《战鹰》，创下了本次评选的最低得票数记录，但其网战带来的多人混战乐趣还是得到了玩家们的认可。

## 2nd. 使命召唤4 现代战争

票数 31665  
得票率 13.9%

最大的感受就是在战场上就是一粒沙，不管你平时拥有再大的权利，有再多的钱，战场上人人平等。也许上一秒钟你听到战友的呼喊，下一秒钟你就再也睁不开眼睛，你永远不知道，也许下一个死的就是你。

——levelup 崔子宁



她让我体验到了电影级的游戏是什么感觉，特别是“双人狙”那实在是太精彩了！

——江西 祁盛

次世代主机顶级的画面表现力，堪称一绝的单机模式，令人不能自拔的网络对战模式，当然，还有史无前例的狙击关

卡。它重新诠释了次世代游戏的定义，实在是当之无愧的年度游戏！

——levelup 王锐恩

我只想对《使命召唤4》说：“是你让我第一次没有打游戏的感觉，也是你第一次带我真真正上了战场！”

——levelup 刘迪

## 3rd. GT赛车5 序章版

票数 31587  
得票率 13.0%

PS3显示机能的极致是什么？“GT”系列会告诉你，等的就是他！

——levelup 赵鹏

《GT赛车5 序章版》已经达到了PS3支持者和GT FANS们所期望的高度，这才是我们希望看到的次世代“GT”系列”。对《GT5》正式版无限期待。

——levelup 张啸宇

没有任何其他赛车游戏能达到《GT》这样真实的驾驶感觉，如果游戏也有商业游戏和文化游戏分别的话，她一定属于后者。试问现在还有多

少制作公司及制作人能为一款游戏付出这么大的心血和热情？

——levelup 林心怡

只想问一句：啥时候才出正式版啊？

——levelup 王玉杰



名次	游戏名	票数	得票率
4	忍者龙剑传Σ	23236	10.2%
5	高达无双	15332	6.7%
6	铁拳5 暗之复苏 在线	13450	5.9%
7	未知海域 德雷克的宝藏	12546	5.5%
8	天剑	11442	5.0%
9	审判之眼 机神的叛乱	10873	4.8%
10	VR战士5	10019	4.4%
11	大众高尔夫5	8550	3.7%
12	瑞奇与叮当 未来毁灭器	8541	3.7%
13	龙穴	7373	3.2%
14	先祖之魂 失落的传承	6276	2.7%
15	战鹰	5419	2.4%

### 铁拳5 暗之复苏 在线

几乎每天都要玩上一把的游戏，不管有没有玩伴。

——levelup 许其峰

### 审判之眼 机神的叛乱



虽然不是10分游戏，虽然这个创意在十多年前便已存在，但是把幻想中的场景具现在眼前，这种感叹不能用言语来表达……相信未来的有无限的可能性……

——levelup 钱伟成

### 龙穴

画面就像部电影一般带给我无限的震撼！

——levelup 王安

### 战鹰

最喜欢《战鹰》，在天空中自由翱翔，用大炮轰击敌人的基地，做好守卫工作，这就是战争！

——levelup 赵砾

完美的战场气氛烘托出一种残酷的美。

——宁波 杨浩

### 天剑

游戏儿女多奇志，不爱红妆爱武装。

——贵阳 刘硕

PS3上难得一见的动作游戏大作，就是女主角的造型有些……惊为天人。

——沈阳 董洁

### 未知海域 德雷克的宝藏

是我见过游戏画面最好的一款！完美的热带雨林的景色，加上音效的完美烘托，可以说这才真正是一款次世代游戏！

——北京 张雪楠

2007年度

Wii

玩家评选最佳游戏

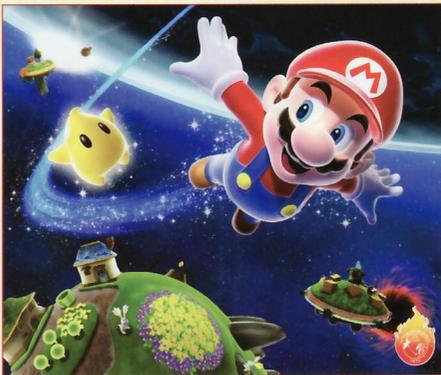
总票数

225 431

《马里奥》的人气果然势头不减，比其他参评Wii游戏高出一个级别的票数足以彰显其强大实力。游戏源于创意，也胜于创意——宫本茂再次向世人证明了这一点。紧随其后的自然是在国内人气极高的“《生化危机》系列”了，《游戏光环DVD》中曾收录的《安布雷拉历代记》全程剧情影像吸引许多人为该作投票的直接动力，尤其是“吉尔绞杀丧尸”那段……(笑)

在其他游戏中，《Wii Fit》是获得关注最多的一个。选票来信中有许多“合家欢”的有趣游戏经历，看来全家上阵的乐趣果然是不分国界的。

# 1st 超级马里奥银河



你确定错过她你不会后悔?

——levelup 吴春海

票数 33 406

得票率 14.8%

体现了任天堂多年来在平台动作游戏上的造诣。是Wii目前为止画面最好的游戏!

——levelup 闫新

关卡设计真太有创意了……茂叔的脑子是怎么长的? 咋这么好使呢?

——levelup 江祥俊

我承认我是索饭，但我最喜欢的游戏还是《马里奥》系列!

——levelup 孙斌

关卡设计非常巧妙，无论高手和一般玩家都能享受到乐趣，收集星星的要素既富有挑战又有成就感!

——levelup 王怡佳

# 2nd. 生化危机 安布雷拉历代记

票数 27 286

得票率 12.1%

爱死了，可惜游戏的剧情怎么跟正统游戏(如《生化危机3》)有点出入呢，残念。

——levelup 吴振荣

《生化危机》是我心目中永远的经典，当那些熟悉的人物和场景出现时，我彻底被征服了。

——肇庆 陈权

给我一种全新的生化感受! 喜欢!

——levelup 李煜桓

重走曾经的路，再到现在的，路。往事历历在目，却又难找同路。把正义的路走下去，举起你的枪吧。

——西宁 惠晖

让我重温《生化危机》的历史，看着熟悉的场景，触发了我无限的回忆。

——南宁 罗启贤



# 3rd. 生化危机4 Wii版

票数 25 990

得票率 11.5%

我是一个生化FAN，为了能玩到最新的《生化》，我买了DC、NGC、PS2、Wii。作为一款已经发售了N个版本的《生化4》来说，Wii版本可謂是最适合此类操作的了。我只想大声说一声：Capcom你太有才了!

——levelup 吕浩

完美地做到了天人合一的地步，身临其境，仿佛自己置身于恐怖的丧尸世界而不能自拔，太完美了。

——levelup 孟仲文

在新的操作方式下发现自己枪法变好了。

——台州 陈松



名次	游戏名	票数	得票率
4	火焰之纹章 晓之女神	19902	8.8%
5	雷曼 疯兔危机2	18527	8.2%
6	Wii Fit	17204	7.6%
7	马里奥与索尼克 北京奥运会	13550	6.0%
8	银河战士Prime 3 堕落	12718	5.6%
9	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔	10772	4.8%
10	超级纸片马里奥	9633	4.3%
11	机动战士高达 MS战线0079	9577	4.2%
12	马里奥聚会8	8426	3.7%
13	宝岛Z	6546	2.9%
14	英雄不再	6217	2.8%
15	梦精灵 星降夜物语	5677	2.5%

## 雷曼 疯兔危机2



只有工作了，才知道休闲小游戏是你最需要的，疯兔是你不二的选择。

——levelup 黄子宇

带给玩家的是面部肌肉抽筋，胳膊酸痛，经常不说人话(模仿兔子语)。

——levelup 宗岩

以马桶塞的名义，我要中奖。

——levelup 张艳华

## Wii Fit

《Wii Fit》是任天堂又一次颠覆传统的产物，她让我们家聚在一起，老爸老妈没事也用《Wii Fit》来锻炼身体，Wii的全家乐精神真的给我们带来了许多快乐，让爸妈和我的关系拉近了许多。

——levelup 全泽

最不像游戏的候选者，最不像游戏的必选者。

——levelup 孙滨滨

可能在一定程度上它不能算作“游戏”，可是我确实有“很想玩”的冲动。游戏不就是用来玩的吗? 有趣就是理由了。

——levelup 王波

## 马里奥与索尼克 北京奥运会



马里奥大叔——欢迎你到北京来!

——levelup 骆易峰

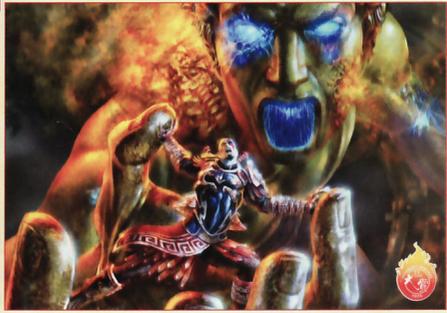
虽然一天后连拿杯水手都抖个不停，但是一想到把室友一个个超过并且超过了世界纪录就感觉超幸福。

——levelup 龚俊

2007年度  
**PS2**  
玩家评选最佳游戏

**1st. 战神II**

票数 **52 828**  
得票率 **21.5%**



对是真正的人!  
——levelup 务名杨  
为我的PS2划上了一个完美的句号。  
——北京 李颇  
《战神II》给我带来的不仅是PS2的极限画面，更是人在困境中的那种对抗精神。  
——荆州 张洋  
这是惟一一个让GF(极度讨厌游戏)主动要求我玩她看

的游戏。  
——levelup 童宁  
男儿生当效爷爹，不畏强权不畏邪。通关之后方醒悟，玩家才是真豪杰。  
——levelup 陆原

总票数 **245 256**

在PS2这一国内玩家基础最雄厚的集团中，《战神II》以52828票的“压胜”姿态毫无悬念地成为霸主。5万票是什么概念?这相当于所有参与投票的玩家中至少有一半人向《战神II》抛出了橄榄枝，其声势可谓空前浩大。  
不过由于冠军票数过于集中，从而导致2~9名的票数差距并没有拉开，但我们从中亦不难发现目前国内玩家的口味正在向多元化层次发展，不再像以往那样集中在某几个大作系列上，就玩家综合素质层面观之，这无疑是个可喜的变化，相信在来年的评选中，这个趋势想必会更加明显。

《战神II》，是PS2存在过的证据。  
——levelup 黄展昭  
在狂暴与彷徨之间，战神奎托斯的血肉、灵魂是如此鲜活。他也许称不上是一个英雄，但绝

**2nd. 最终幻想XII 国际版**

票数 **22 998**  
得票率 **9.4%**

本作对原版本的很多调整是非常令我喜欢的，比如多职业系统使得每个人都有所不同，并且要从大局上来考虑很多东西的分配。《国际版》最大的乐趣已经从通关变成了探险，早期就可以拿到高级装备，并且拿到的几率大大高于原版本，使得探险非常有趣(而且还有三神器来弥补刷宝难度……)，而完成了所有高级装备的收集和任务后还有追加模式使得好武器也有了用武之地。



——levelup 孙烨  
虽然它谋杀了我大量时间，但是我很快乐!  
——深圳 张恒  
这是我最喜欢的游戏之一，虽说主人公是一个类似NPC的小人物，但我却很喜欢这样的角色，因为我很像他，所以我可以把他当作我，尽情地参与到那个世界中，看着真正的主人公迈向他的路程……  
——levelup 黄朝龙

**3rd. 世界足球 胜利十一人2008**

票数 **19 519**  
得票率 **8.0%**

玩《WE》10年了，会一直支持下去的。  
——levelup 林炬  
球迷大概都不会逃脱《WE》的魔掌。  
——levelup 苟剑  
生命不息，《WE》不止。  
——levelup 翁文昊  
如果中了PS3后希望不再是老公的《实况足球》专用机……—  
——levelup 董理  
每年都有很多游戏大作诞生，但每年都只有《WE》让我投入最深。  
——长沙 单焰男



与人斗，其乐无穷。  
——嘉兴 王栋  
足球游戏越来越真实，让我不想去踢球了。  
——龙泉 林霄

名次	游戏名	票数	得票率
4	王国之心II 最终混合版+	19089	7.8%
5	战国BASARA2 英雄外传	17451	7.1%
6	无双大蛇	16771	6.8%
7	SD高达G世纪 战魂	16201	6.6%
8	超级机器人大战 原创世纪合集	15298	6.2%
9	奥丁领域	13873	5.7%
10	战国无双2 猛将传	10888	4.4%
11	古墓丽影 周年纪念版	9833	4.0%
12	超级机器人大战 原创世纪外传	8842	3.6%
13	光明之风	8117	3.3%
14	魔塔大陆2 响响世界的少女们的创造诗	6834	2.8%
15	女神异闻录 PERSONA3 FES	6714	2.7%

**SD高达G世纪 战魂**

本作可以当作一部高达辞典来鉴赏。  
——玉林 肖镇智  
看到了!我看到UC了!  
——北京 贺奕博

**奥丁领域**

简单、华美、剧情曲折，让人找到了最初动作游戏的感动，而不仅仅是快感。  
——北京 姚峻闻  
在当下3D画面蔚然成风的时候，这样一款精美的2D画面的游戏绝对独树一帜。其多名主人公的命运纠葛也令这部作品有了灵魂，总之是一部内外兼修的佳作。  
——levelup 朱兆丰

**战国BASARA2 英雄外传**

游戏时间100小时对应称号入手。  
——levelup 刘洋

**超级机器人大战 原创世纪合集**

燃えろ! スーパーロボ魂!  
——levelup 梁云  
机器人就是男人的浪漫!  
——levelup 胡嘉  
重新制作的超级热血战斗动画，集结各个时期的经典原创角色，在原创的世界里燃起超魂!面对迈向新方向的机战，除了感动之外还能有什么?有!就是给我好好地玩!  
——levelup 陈兆龙

**古墓丽影 周年纪念版**

回归原点的游戏感觉，次世代级别的画面!劳拉再一次展现迷人风采!  
——levelup 杨帆

2007年度



PSP

玩家评选最佳游戏

总票数

245 401

《MHP2》与《CCFF VII》这两大霸主的票数从一开始便相持不下，均势忽左忽右，一路扭打到最后的结果是“怪物”以微弱优势胜出。不过在选票背后的评论内容方面，《MHP2》的胜面是显而易见的，几乎谈及游戏时间的玩家都是动辄以数百小时计算，如果将这些数字累计起来确实非常恐怖……

而《CCFF VII》则则赚了一把玩家们的眼泪，尤其是最后的片尾CG几乎男女老幼大小通吃，实在是煽情到了极致。

至于其他游戏方面，《DJMAX2》、《大众高尔夫 携带版2》等随时“拿得起放得下”的休闲佳作也非常受玩家青睐。

# 1st. 怪物猎人 携带版 2nd

票数 47 816

得票率 19.5%



500小时，讲的是一段从被怪物虐到虐怪物的辛酸旅程。

——levelup 赵立强

谋杀我太多时间了……谋杀寿命啊！

——levelup 金晓波

交友工具，已经将掌机的联机功能120%地发挥出来了。

——levelup 周健键

从被速龙虐待的菜鸟，到蹂躏双火龙的老手，《MHP2》见证了成长，在不断的尝试中成长起来，联机的乐趣最高！期待次世代的《MH》，让我和世界各地的传说猎人们一起狩猎吧！

——levelup 景晗

你不是一个人在狩猎，你不是一个人！

——levelup 余闻先

自己是《MH》苦手一个，连村长任务到现在还没毕业……不过我一直都没有放弃，一次次倒在怪物面前反而更坚定了我“一定要宰了你”的决心，这种永不妥协的精神算是我的人生感悟吧！

——上海 刘诗景

颁个PSP终身成就奖给它就行了。

——levelup 邵山

# 2nd. 危机之源 最终幻想VII

票数 46 014

得票率 18.8%



款游戏，我怎么可能还有其他选择？

——levelup 王睿

画面音乐已达PSP的顶峰，惟一可惜的就是流程短了一些。建议应该给中国的游戏汉化组评一个大奖，没有他们的辛苦努力，我们就不能玩到那么多大作的汉化版，在这里向他们致敬了！

——levelup 魏冕

在进入游戏听到熟悉的音乐那一刻，仿佛回到9年前那间有些阴暗的小房间，面前是一台老式21寸彩电和那台早已不知去向的PS。什么都进入了次世代，如今也很少有心情再去如以前那样体会着游戏的种种，但是怀念的感觉却会越来越强烈。

——levelup 黄亦成

让一个爷们在被窝里通关后想哭……还需要说什么吗？

——levelup 边一康

我一直把通关前的记录保留着，每当自己心情低落，面对困难的抉择的时候，就会打来看看扎克斯最后的那一幕，这样便给了我很多勇气，让我知道自己该怎么选择，怎么面对。虽然眼泪只是在眼眶里转了半天却未曾流下来过，可是它却带给了我更多的思考和其他东西，面对这样一

# 3rd. 寂静岭 起源

票数 24 693

得票率 10.1%



玩了以后晚上不敢去厕所……

——levelup 邵建雄

游戏终于又回到了前3代的原则，这才是寂静岭，一切都这么熟悉，一切还是这么恐怖！

——levelup 顾俊杰

又走回了那条被雾笼罩着的马路，让人不禁想起多年前的往事……

——嘉兴 高佳兵

恐怖的感觉让我连做了三天的噩梦。

——宁波 柳志祺

名次	游戏名	票数	得票率
4	DJ MAX 携带版2	17467	7.1%
5	恶魔城X 编年史	15855	6.5%
6	宿命传说2	12682	5.2%
7	高达 战斗编年史	12203	5.0%
8	最终幻想战略版 狮子战争	11705	4.8%
9	星之海洋 初次启航	9554	3.9%
10	大众高尔夫 携带版2	9465	3.9%
11	虹吸战士 罗根之影	9372	3.8%
12	荒野兵器 交叉火力	7417	3.0%
13	极魔界村 改	7263	3.0%
14	捉猴啦 猴子大作战	7060	2.9%
15	最终幻想II 重制版	6835	2.8%

## DJMAX2



简约不简单。错过与得到，只在一瞬之间，犹如人生一样，把握瞬间。

只是，人生不可以象游戏一样那么简单而已。按键在我的手中不断扭曲，音乐在我的指间流过，飘扬于这个黑与白的空间。我惟一享受着，在任何时间、任何地点，心情不好之时，拿起它，让一切烟消云散，就够了。游戏，其实就是这么简单啊。

——levelup 刘洋

一个可以让你玩到按键毁灭N次的游戏。

——levelup 钟力斌

从发售到现在就没离开我的小P，今年我的小P就是《DJMAX2》专用机！嘻嘻……

——levelup 马莎菲

## 恶魔城X 编年史

让我同时回顾了这两款《恶魔城》，经典再现！

——levelup 杨一帆

基本是冲着《月下夜曲》去的……

——levelup 许玉琢

## 高达 战斗编年史

非常厚道！几乎全UC机体登场！机体的收集和SS达成都让人为之疯狂！

——levelup 曾捷

## 极魔界村 改

玩得我死去活来。

——沈阳 张继峰

## 虹吸战士 罗根之影

强烈的视觉享受，引人入胜的情节，超强的打击手感。

——浙江 杨俊杰



2007年度

NDS

玩家评选最佳游戏

总票数

229 705

虽然总得票数并不是最高的一个，但NDS集团的所有游戏得票均超过了一万，着实让人称奇。不过倒也情有可原，NDS上的这些作品名头实在太大，像《塞尔达传说》、《逆转裁判》、《机战》、《口袋妖怪》、《最终幻想》等都是让国内玩家耳熟能详的名字，更遑论《魂斗罗》这样路人皆知的经典大作了。

不过NDS的票数同样非常分散，从第五名往后在票数已经基本看不出实力差距。顺便一提，同PSP一样，今年NDS上的许多大作亦已汉化成功，从而大大降低了普及门槛，这一切均得益于汉化工作者们的辛勤努力。

1st. 塞尔达传说 幻影沙漏



不是任何东西都能让人们绞尽脑汁发挥才华，但NDS做到了；创新不总是能让大部分人买账，但任天堂做到了；不是任何一款创新游戏都

绝对是NDS上的神作，让画面FAN都化成灰吧！

——levelup 张纪明

票数 29 901

得票率 13.0%

能让我有爱，但《幻影沙漏》做到了。

——levelup 郑达

本作充分利用了NDS的触摸功能，很多颠覆传统的新奇谜题和BOSS战都让人记忆犹新，尤其是盖上NDS合成海图那谜题，恐怕这辈子都不会忘了，只能说制作人您太有才了。

——levelup 吴维斌

买东西可以喊着来砍价，我算是服了《幻沙》。

——levelup 曾帝耀

2nd. 逆转裁判4

票数 23 746

得票率 10.3%

作为一个女生，这是少数我玩通版的游戏！

——levelup 汤敏

看破、心眼、时间系统！下一作还有什么？

——上海 杨振兴

这款文字冒险游戏有着优秀且引人入胜的剧情，玩法也很新颖，让人玩起来就不能放下。这是我有史以来最喜欢的文字冒险游戏，强烈推荐给所有还没有玩过它的人。

——levelup 顾昭州

经典的延续，全新的感动！大叔版成步堂超萌！

——武汉 陈明

系列有史以来最具突破性的系统。

——昆明 朴贵元



3rd. 押忍！奋斗！应援团2

票数 23 643

得票率 10.3%

我玩过的最热血的游戏！任天堂总是能做出让人为之心动的神作！

——levelup 于博

突破了传统的音乐游戏，游戏的热血与爱的主题带给人深刻的印象，没有太过华丽的画面，但是系统之好让人欲罢不能！很久没有游戏能给人带来这种感觉了！

——levelup 郑富升

虽然号称屏幕杀手，但是杀的值得。

——levelup 胡波



一寸屏幕燃烧你万丈豪情！

——levelup 吴昊

名次	游戏名	票数	得票率
4	魂斗罗4	18511	8.1%
5	超级机器人大战W	15255	6.6%
6	最终幻想战略版A2 封穴的魔法书	14162	6.2%
7	最终幻想XII 亡灵之翼	13675	6.0%
8	口袋妖怪 不可思议的迷宫 暗·时之探险队	12672	5.5%
9	勇者斗恶龙IV	11997	5.2%
10	最终幻想 水晶编年史 命运之轮	11540	5.0%
11	无限传说	11432	5.0%
12	最终幻想IV 重制版	11220	4.9%
13	莱顿教授与不可思议的小镇	10767	4.7%
14	美妙世界	10709	4.7%
15	莱顿教授与恶魔之箱	10475	4.6%

魂斗罗4



《魂斗罗4》让我在內很多人没想到，游戏难度竟然高到这种程度。一般玩其他游戏玩到如此难度相信很多人可能都会放弃了，但是《魂4》就有一种让人想不断往下挑战的欲望，一个“魂”字很好地传达了动作射击游戏的内涵——就是要让自己的灵魂融入其中。另外向初代的致敬让我们这些从FC过来的人们童年的回忆再次复苏！

——levelup 柴俊杰

超级机器人大战W

作为眼镜公司在次世代掌机上推出的第一款原创作品，非常诚意，特别是必杀技的爆炸画面更是爽快度满分。触摸的操作方式大大加快了

操作速度，双屏的显示让战况一览无遗。惟一遗憾的是没有语音，希望下作中当发出最终必杀技时能够听到热血的怒吼！

——levelup Kyle

最终幻想战略版A2 封穴的魔法书



自最初PS版的《最终幻想战略版》以来，就一直被此系列的游戏所折服，每一作都会戴上自己上百小时的生命。没有过多的理由，因为它已经成为了一个富有生命力的品牌。它不属于《FF》，它是《FFT》。

——levelup 梁杰

无限传说

从有限到无限的变化，就是那么简单！

——广西 郭盛

# 2007年度最佳游戏中国玩家评选活动中奖名单

一等奖

PS3 X360 Wii

任选其一

中奖者为

大连市金州区

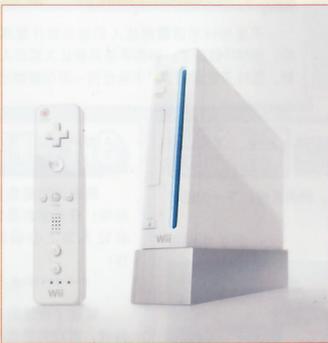
**张硕** levelup

无锡市广瑞三村

**虞晟伟**

北京市朝阳区

**张鹏**



一等奖

PSP NDSL

任选其一

中奖者为

宿州市砀山县

**周冰倩** levelup

上海市浦东新区

**陶彦罔**



## 纪念奖 levelup.cn纪念T恤中奖名单

本刊工作人员将在近期与一、二等奖获得者联系以确定获奖奖品, 中奖咨询电话0931-8659190 8668378.



- |     |     |     |     |     |     |    |     |     |     |      |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----|-----|-----|-----|------|-----|
| 昆明  | 陈奕霖 | 北京  | 高 阳 | 江苏  | 华 静 | 武汉 | 乐翔宇 | 河南  | 梁光词 | 南京   | 刘 阳 |
| 成都  | 陈映东 | 柳州  | 高振尧 | 韶关  | 黄宝聪 | 南宁 | 雷剑斌 | 广州  | 梁嘉仪 | 河源   | 刘耀祖 |
| 广州  | 陈宇光 | 抚顺  | 葛 辉 | 株洲  | 黄光浩 | 高州 | 黎 亨 | 江门  | 梁麒麟 | 天津   | 刘业琦 |
| 南宁  | 陈 元 | 哈尔滨 | 耿长龙 | 上海  | 黄 吉 | 柳州 | 黎 晖 | 佛山  | 梁舜刚 | 南昌   | 刘 怡 |
| 上海  | 陈圆辰 | 牡丹江 | 耿晓宇 | 百色  | 黄嘉杰 | 佛山 | 黎泽文 | 佛山  | 梁锡强 | 洛阳   | 卢 博 |
| 广州  | 陈展佳 | 安徽  | 官佳伟 | 福建  | 黄 靖 | 河北 | 李 冰 | 河北  | 梁振南 | 湖南   | 卢 翔 |
| 江门  | 陈兆权 | 太原  | 巩 帅 | 中山  | 黄俊豪 | 浙江 | 李川江 | 江门  | 梁振宇 | 上海   | 卢 晔 |
| 武汉  | 陈智超 | 镇江  | 顾嘉敏 | 广州  | 黄骏星 | 湖北 | 李春华 | 肇庆  | 梁翼宇 | 佛山   | 卢健明 |
| 杭州  | 承 雨 | 西安  | 顾 宇 | 南宁  | 黄 镡 | 重庆 | 李春华 | 广西  | 廖丽莹 | 上海   | 鲁贝贝 |
| 嘉兴  | 程 晖 | 上海  | 郭符平 | 南京  | 黄力男 | 北京 | 李 杜 | 防城港 | 廖 晓 | 大连   | 鲁 明 |
| 伊春  | 迟克非 | 广州  | 郭建平 | 广州  | 黄天舜 | 大庆 | 李国瑾 | 南昌  | 廖玉秀 | 陕西   | 鲁子寅 |
| 大连  | 迟永春 | 柳州  | 郭 乐 | 柳州  | 黄伟光 | 长春 | 李 函 | 南宁  | 林 斌 | 杭州   | 陆 杰 |
| 黔灵  | 戴 放 | 柳州  | 郭 乐 | 柳州  | 黄 宇 | 上海 | 李洪佳 | 南宁  | 林春城 | 南宁   | 陆志斌 |
| 长沙  | 戴文韬 | 梧州  | 郭彦华 | 柳州  | 黄岳奕 | 上海 | 李 洁 | 承德  | 林东杰 | 上海   | 陆 斌 |
| 无锡  | 戴星泽 | 嘉兴  | 郭 菲 | 柳州  | 黄 柱 | 深圳 | 李敬陶 | 温州  | 林高杰 | 上海   | 陆 皓 |
| 成都  | 邓 洵 | 苏州  | 韩 晨 | 成都  | 黄 佐 | 上海 | 李 梁 | 晋江  | 林佳伟 | 镇江   | 陆 馨 |
| 葫芦岛 | 董 坤 | 北京  | 郝 晨 | 上海  | 李一君 | 北京 | 李 宁 | 东莞  | 林嘉俊 | 上海   | 陆亦涛 |
| 重庆  | 杜 娟 | 唐山  | 郝 伟 | 无锡  | 蒋 斌 | 天津 | 李鹏飞 | 福州  | 林钦标 | 梧州   | 陆志斌 |
| 昆明  | 樊恒江 | 东莞  | 何 浩 | 南宁  | 蒋楚超 | 上海 | 李瑞清 | 宁波  | 林 毅 | 宿州   | 吕红娟 |
| 普兰店 | 范东林 | 钦州  | 何后健 | 桂林  | 蒋光明 | 广州 | 李思阳 | 温州  | 林 毅 | 上海   | 吕朝明 |
| 上海  | 范 豪 | 柳州  | 何 靖 | 宁波  | 蒋嘉伟 | 贵阳 | 李文心 | 石家庄 | 刘 涛 | 重庆   | 吕 品 |
| 太原  | 范 鹏 | 高州  | 何 靖 | 上海  | 蒋坤滨 | 武汉 | 李文心 | 淄博  | 刘传涛 | 清远   | 罗嘉文 |
| 上海  | 方晨炜 | 上海  | 何雅珍 | 盐城  | 蒋 伟 | 北京 | 李 响 | 贵州  | 刘大玮 | 北京   | 罗 杰 |
| 上海  | 费 晨 | 上海  | 何智初 | 遂宁  | 蒋彦秋 | 湖南 | 李晓明 | 咸阳  | 刘岱奇 | 岳阳   | 罗景奇 |
| 广州  | 冯宇航 | 贵阳  | 侯 强 | 西安  | 蒋映天 | 武汉 | 李 杨 | 广州  | 刘丁龙 | 桂林   | 罗 旭 |
| 沈阳  | 冯 震 | 西安  | 侯鹏飞 | 西安  | 焦清辉 | 广州 | 李 亿 | 上海  | 刘 卿 | 固始   | 罗 翔 |
| 北京  | 付 旭 | 北京  | 侯自强 | 武汉  | 金 剑 | 武汉 | 李英杰 | 茂名  | 刘若俊 | 湖州   | 骆 宇 |
| 柳州  | 高 标 | 深圳  | 胡 波 | 江苏  | 金镇敏 | 佛山 | 李勇志 | 苏州  | 刘冠俊 | 德阳   | 马 聪 |
| 广州  | 高淳远 | 成都  | 胡 波 | 上海  | 金一飞 | 北京 | 李 治 | 上海  | 刘诗景 | 昆明   | 马 俊 |
| 上海  | 高德建 | 上海  | 胡 列 | 哈尔滨 | 孔 磊 | 宜昌 | 李卓夫 | 镇赉  | 刘 巍 | 无锡   | 马 珂 |
| 肇州  | 高皓然 | 绍兴  | 胡松涛 | 北京  | 孔宪坤 | 荆州 | 李兴龙 | 柳州  | 刘 维 | 齐齐哈尔 | 马 磊 |
| 广州  | 高培荣 | 广州  | 胡文波 | 武汉  | 孔祥祺 | 贺州 | 练中将 | 南宁  | 刘晓红 | 南京   | 马 戎 |
| 佛山  | 高日成 | 杭州  | 胡宇光 | 顺德  | 赖亮康 | 南宁 | 梁传佳 | 丹东  | 刘学鑫 | 北京   | 马 帅 |

# 2007 TV GAME大赏读者语录花絮

## 选票中出现率最高的十大语录

1. 很好，很强大。
2. 爱一款游戏是不需要理由的。
3. 游戏太多！时间太少！
4. 以后玩不到这么好的游戏怎么办？
5. 车枪球最高！
6. 《各机种》三个名额太少！
7. 因为有爱，所以我爱。
8. ×就一个字，我只说一次。
9. 啥也不说了，都在票里了。
10. 我要中奖！

全机种割霸了，有一种奇妙的失落感。  
——levelup 田小猷  
(按按钮，鉴定完毕。)

也许再等500年，我们手里的PSP可能会成为未来不解之谜。也许1000年后，当人类从古墓中挖掘出一本游戏图鉴时会宣布：对2008年的人类生活有了突破性的发现。这样可以为后人留下点什么。  
——乌鲁木齐 乔星  
(教情这500年里地球上爆发核大战了是吧?)

看到有钱人的自我安慰：看到有钱人就对自己说：“就算他赢得起欧米茄也变不成查托斯！”  
——北京 高磊  
(问题是……就算他赢不起欧米茄也不变成查托斯么?)

无兄弟，不游戏。  
——levelup 白宇字  
(所有的单人游戏看来是与您无缘了……)

我想将游戏追求到底。毕业后去任天堂打工，有口饭吃，有游戏玩就行！  
——北京 李诗春  
(去员工平均工资851万日元的天堂打工只能算有口饭吃，那我们这算什么……)

我发现一个有趣的现象，就是日式游戏主角年龄趋于年轻化，而欧美游戏主角年龄趋于成熟化，这是为什么？  
——福州 林環歆  
(也不见得，若是算平均年龄的话，日式角色扮演游戏《失落的奥德赛》仅主角一人(1000岁左右)便足够把整体数值拉上来了。)

当我碰到《使命召唤4》时，一种很久没有过的真实感降临了。这是玩很多游戏所没有的感觉，一切都是那么的真实。狙击关卡，让很多人知道了狙击手不是CS，没有CS中那么的神勇，一枪下去，就有人死，不是你就是我。  
——levelup 杨运连  
(……莫非您这枪是《国产007》里那把“狡猾的枪”?)

次世代已经到来，我仍于上世纪徘徊。  
——levelup 唐廣俊  
(先彷徨，再呐喊，面色会有的。)

没有大液晶，再好的戏也出不来！  
——北京 王雷  
(嗯，您具备成为“高清视界专家”的潜质。)

最喜欢的游戏是《大神》和《汪达与巨像》，这两个游戏都算是别具一格的创意之作，很有艺术氛围。我可是UCG和levelup的忠实读者哩，每期必买，抽我这一票吧。  
——levelup 陈麟  
(……您是从2006年直接时间跳跃来的吧?)

《危机之源 最终幻想VII》——继《战神》后又一款让人见识到PSP机能的大作！  
——levelup 孙晟源  
(现在都流行玩穿越时空……)

《恶魔城X 编年史》——最喜欢拿着鞭子在黑暗中抽风的感觉。  
——levelup 王海明  
(估计你的语文老师不会喜欢这种感觉。)

《怪物猎人P2》——让我的高二每节课在怪物的喊叫和胜利的欢呼声中度过。  
——levelup 胡涛  
(如果您一直这样下去，估计高三每天该在老师的吼吼和家长的巴掌下度过了。)

还有1个月就攒够钱买X360了，为的就是《使命召唤4》！不玩的不是男人！  
——levelup 杨鑫  
(不玩的还有穷人……)

《蓝光》——我第一款主动购买的正版游戏！  
——levelup 汪翰雄  
(……您是想说之前买的正版游戏都是“被迫”的么?)

《怪物猎人P2》——我喜欢被各种奇性的动物一脚踢飞的感觉。  
——levelup 刘恒  
(如今受虐的方式还真是百花齐放啊……)

《光环3》——站在了所有同类游戏的尖尖上。  
——levelup 王聪  
(万一这头尖是搭了

来的呢?)

《危机之源 最终幻想VII》——进入2周目后，我终于发现，原来商店就在我自己身上……  
——levelup 肖宇鹏  
(向您一周目的悲惨经历默哀……另外一个读者也曾经有过类似的惨案：玩《机战》玩到二周目才发现原来战斗动画是可以美化的……至于在《游小说》上操刀《F7MM》言情小说的玛娜么，直到现在还不知道原来召唤兽出击时是可以连续按键应援的……这些都足以算是经典案例了。)

《WE2008》——最期待这游戏了，天年夜要用中国队夺得世界杯，不用看电视惨年了！(编注：年三十晚上中国队将与伊拉克队进行世界杯亚洲区预选赛第一场小组赛。)  
——佚名  
(……遗憾，《WE2008》里无法选用中国队……)

此段不填写会影响中奖吗？  
——levelup 沈鹏  
(不会，但会影响到您的名字是否能出现在本期杂志中，譬如现在。)



广州	孟旭东	潍坊	申 晨	西安	田 俊	兰州	王文涛	北京	肖 楠	北京	姚 爽	深圳	张 娟	玉溪	赵江仁
兰州	牟烈江	上海	沈琪琳	北京	田 野	朝阳	王闻粟	唐山	肖 斌	武汉	姚依苗	成都	张 乐	天津	赵俊豪
抚顺	聂 迂	深圳	沈天维	北京	王 安	上海	王晓夏	韶关	肖 斌	武汉	叶青叶	泉州	张 磊	陕西	赵 鑫
百色	农东东	杭州	沈文银	淄博	王宝翠	北京	王晓光	广西	谢 俊	武汉	叶青叶	湖州	张宇字	北京	赵 峥
江苏	欧 东	上海	施建均	杭州	王 博	西安	王 耀	广州	谢 俊	广州	叶青叶	敦煌	张 梅	浙江	郑 福
阳江	欧刚毅	福州	施梦泽	成都	王澄夏	湖州	王 轶	东莞	谢嘉鑫	北京	易 芳	成都	张 萌	荆州	郑 杰
郴州	欧阳怡怡	上海	施云峰	沈阳	王 冲	大连	王 翼	重庆	刑 远	福田	易玉明	南京	张明敏	漳州	郑 琪
中山	欧振兴	镇江	史成鹏	宿州	王东花	沈阳	王宇轩	浙江	熊 煊	上海	殷华俊	兰州	张 璞	唐山	郑 炜
北海	潘光平	合肥	史宏伟	西安	王 凡	临沂	王姬娜	上海	徐美良	深圳	殷政欢	上海	张 琪	深圳	钟俊豪
济南	潘广宗	沈阳	胡 欣	西安	王清阳	湘潭	王 卓	宜春	徐 鑫	上海	殷晓明	河北	张青龙	温州	周 城
玉环	潘建华	沈阳	帅宇宁	天津	王 恒	天津	王文文	宜春	徐宇杰	肇庆	尹立志	天津	张 松	东莞	周家振
上海	潘沐云	呼和浩特	宋迪宇	上海	王洪远	昆明	韦南西	广州	徐裕成	南京	殷应康	广州	张文杰	大石桥	周建军
平顶山	裴宝春	上海	宋剑峰	上海	王 健	韶关	魏子力	上海	徐兆飞	长春	于 浩	深圳	张翔宇	桂林	周少青
云浮	彭发涛	北京	宋 鉴	呼伦贝尔	王金贵	保定	温中亚	天津	许 菲	黄石	于 清	六安	张 晓	周天扬	周天扬
昆明	彭 涛	吉林	宋星峰	北京	王 津	宁波	温中亚	深圳	许家铭	绍兴	俞佳华	黔西	张 旋	重庆	周 翔
徐州	齐 皓	烟台	苏仕源	南宁	王 爵	广州	鄂朝繁	杭州	许 磊	杭州	袁 搏	台州	张 璇	南京	周顺良
四平	齐 皓	烟台	苏仕源	东莞	王理刚	佛山	吴 寒	广西	许晓磊	深圳	袁国豪	长兴	张 璇	南京	周 阳
珠海	齐 雷	福建	苏玉瑾	清远	王流兵	大连	吴 昊	佛山	薛展涛	上海	袁克非	上海	张 毅	武汉	周一峰
中山	齐亚非	青岛	苏玉瑾	清远	王龙祥	佛山	吴豪升	佛山	薛展涛	广州	袁沛恒	北京	张宇峰	北京	周一轮
上海	钱伟峰	南通	孙 晨	铜仁	王雪峰	上海	吴建康	重庆	晏 超	天津	岳星捷	肇庆	张宇航	北京	周尊德
大仓	钱雁峰	杭州	孙 达	上海	王美侠	广州	吴静雯	大连	杨 波	广州	曾 捷	珠海	张宇行	北京	朱达亮
浙江	钱周明	海宁	孙 吉	上海	王梦熊	梧州	吴培雄	北京	杨 波	长沙	曾庆云	佛山	张元富	北京	朱佳俊
桂林	秦 斌	哈尔滨	孙 瑞	增城	王明超	齐齐哈尔	吴 琼	常州	杨 纯	湛江	曾庆云	南昌	张元富	郑州	朱佳俊
广州	丘家楠	开封	孙孟良	成都	王明超	成都	吴秋阳	柳州	杨国林	湛江	曾 琛	天津	张 昭	郑州	朱 良
上海	邱文辉	上海	孙小燕	天津	王 楠	深圳	吴仕玉	郑州	杨皓翔	天津	张彬海	大连	张兆鹏	上海	朱 祺
成都	邱宇辉	济南	孙啸天	天津	王 沛	天津	张承一	柳州	杨河东	天津	张承一	承德	张兆超	上海	朱婷婷
宜昌	区 柯	柳州	谈进博	上海	王沛然	上海	吴知伊	广西	杨进宇	昆山	张 弛	佛山	张兆杰	上海	朱 翥
广州	区卓威	汕头	谭 芳	贵阳	王 睿	桂林	伍尔佳	天津	杨景维	淮北	张 弛	青岛	张兆亮	上海	朱英良
杭州	屈李静	北京	谭浩	西安	王思铭	广州	伍礼红	中山	杨乔俊	泰安	张 阔	朝阳	张志强	上海	朱震宇
平顶山	阮晓东	泉州	谭超宇	北京	王思琦	太原	伍兆年	广东	杨 涛	阜新	张阔恒	广州	张冠友	柳州	朱 植
武汉	阮 飞	桂林	唐环宇	重庆	王 松	深圳	武建文	天津	杨 悦	齐齐哈尔	张鹤成	广州	招展霖	湖州	褚文彬
哈尔滨	尚岳吉	成都	唐 林	天津	王伟	芜湖	吴 峰	上海	杨蒙仁	深圳	张 恒	成都	赵晨阳	浙江	舒 斌
邯郸	郭 华	东莞	唐鹤鸣	大连	王玮琳	芜湖	项晓玲	安康	姚方安	长春	张 恒	成都	赵晨阳	上海	舒 斌
上海	郭 渊	珠海	唐 宇	哈尔滨	王文乾	青岛	肖 飞	上海	姚 磊	成都	张 巨	北京	赵晨晨	西安	舒 欣

# 2007年全球 游戏市场销量盘点

三大次世代主机从2006年末开始全部到位，使得2006年的游戏市场在旧主机老当益壮和新主机势如破竹的局势中创造了有史以来最辉煌的一年。进入2007年后，由于三大次世代主机都有整整一年的销售周期，因此市场规模的再度大幅膨胀成为必然。2007年虽然日本的次世代大作不多，但在欧美却是各种顶级大作纷纷出击，以成熟的形态和优秀的品质展现了次世代的魅力，同时为游戏市场再度创造了新的

辉煌。由于很多欧洲国家缺乏游戏市场统计机构，因此要获得欧洲的游戏销售总数都很困难，但根据路透社的报道，2007年的全球游戏市场规模已经从过去的略高于300亿美元达到大约400亿美元！2007年全球多数主要游戏市场都表现出蓬勃发展的趋势，而且几乎在每一种游戏产品类型上都有可喜的发展。下面我们就以日本和美国的销量盘点开解读2007年的全球游戏市场走势吧！

## 美国游戏市场总规模达179.4亿美元！

2006年美国游戏市场规模达到了125亿美元，比起2005年，增幅达到19%。而在2007年随着次世代过渡的完成，分析家早就提出游戏市场的规模必然创造新高。早在2007年年中，美国市场调查公司NPD Group的分析家就已经表示，2007年美国游

戏市场规模可能会达到160~180亿美元。2008年1月17日，NPD终于发表统计数据：2007年美国电子游戏市场总规模达到了179.4亿美元，比2006年，增长率达到了惊人的43%！而如果再加上PC单机和网络游戏市场，总规模可能在200亿美元以上！

## 2007年美国游戏主机销量

2007年的游戏市场最大赢家自然是任天堂，Wii和NDS在美国的总销量将近1500万台，几乎是所有其他主机的总和。X360的软件销量在所有游戏主机中是最高的，但由于三红等问题，其硬件销量并不是很高，但是在如此严重的质量问题中，销量仍然能够比2006年有很大提升，体现了

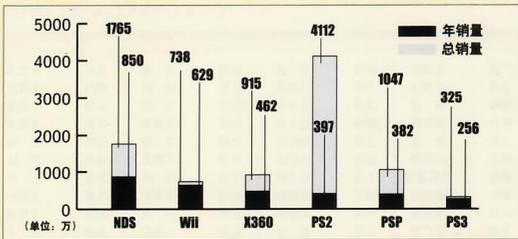
X360令人招架不住的软件魅力。PS3仍然在主机销量中垫底，不过PS家族今年在美国总共卖出了超过1000万台主机，总体成绩仍然是相当不错的，已经上市7年多的PS2仍然是PS家族的中流砥柱，看来PS3翻身的关键是要说服数量众多的PS2用户更新换代。

## 2007年美国各游戏产品类型总销售额

NPD分析家Anita Frazier表示，2007年美国游戏产业最惊人的地方在于每一种相关产品类型都实现了销售额方面的增长，其中增长幅度最大的自然是家用机硬件，其主要原因是PS3和Wii有一整年的销售周期，而2006年只有一个多月。游戏配件方面也因为《吉他英雄》系列的旺销带动

类型	总销售额	增幅
家用机硬件	51.2亿美元	73%
掌机硬件	19.2亿美元	19%
家用机软件	66.4亿美元	39%
掌机软件	2亿美元	18%
游戏配件	22.6亿美元	52%

了吉他控制器的销售，Wii也大大激活了游戏配件市场。



## 次世代主机销量对比

从下面的两张图中可以看出，在全球各地Wii都是销量遥遥领先的主机，尤其是在年末商战期间，Wii的表现更是惊人，在圣诞期间的最高峰里，周销

量竟达到了1433961台。而且根据世界各地的零售商反馈，Wii在年末期间一直处于严重缺货状态，如果供货充足的话，销量很可能会翻一番！任天堂的游戏软硬件在圣诞期间原本就比较讨巧，因为其无论是价位还是市场定位都比较适合作为圣诞礼物，而提倡新奇游戏体验的Wii自然更适合作为圣诞礼物。



最耐人寻味的是PS3和X360之间的争夺，X360在美国处于绝对领先地位，但由于其在欧洲落于下风，而在日本更是大大落后，这使其全球总销量一直与PS3处于胶着状态，虽然在8~11月期间X360由于有《生化奇兵》、《光环3》等独占大作保驾护航而处于优势地位，但进入11月的黄金周等之后，二者的全球销量发展曲线几乎完全重合。

## 次世代大展拳脚的TOP10

排名	机种	游戏名	发行商 / 类型 / 发售日	销量	累计销量
1	X360	光环3 Halo 3	■ Microsoft ■ 主视角射击 ■ 2007年9月25日	4 989 167	4 989 167
2	NDS	口袋妖怪 钻石·珍珠 Pokemon Diamond/Pearl	■ Nintendo ■ 角色扮演 ■ 2007年4月28日	4 401 363	4 401 363
3	X360	使命召唤4 现代战争 Call of Duty 4: Modern Warfare	■ Activision ■ 主视角射击 ■ 2007年9月25日	2 769 552	2 769 552
4	Wii	超级马里奥银河 Super Mario Galaxy	■ Nintendo ■ 平台动作 ■ 2007年11月14日	2 578 561	2 578 561
5	PS2	吉他英雄 III Guitar Hero III	■ Activision ■ 音乐 ■ 2007年10月28日	2 502 223	2 502 223
6	Wii	马里奥聚会 8 Mario Party 8	■ Nintendo ■ 桌面 ■ 2007年5月29日	1 983 083	1 983 083
7	PS2	吉他英雄 II Guitar Hero II	■ Activision ■ 音乐 ■ 2006年11月7日	1 912 866	3 450 238
8	X360	麦登 NFL08 Madden NFL 08	■ EA ■ 体育 ■ 2007年8月14日	1 874 517	1 874 517
9	X360	刺客信条 Assassin's Creed	■ Ubisoft ■ 动作 ■ 2007年11月13日	1 840 887	1 840 887
10	PS2	麦登 NFL08 Madden NFL 08	■ EA ■ 体育 ■ 2007年8月14日	1 741 384	1 741 384

## 光环3

全球累计销量 **706 万**

总出货量 **810 万**

无论是在销量、销售额还是所造成的社会效应方面，2007年美国头号大作非《光环3》莫属。它对于X360的推动作用之大比PS3的直降200美元更为明显——这就是超大作的魅力！《光环3》在2007年12月里仍然卖掉了74.2万套，按照以往的经验，这样的游戏持续卖个两三年不成问题，看来微软的第一个千万级大作很快就会诞生。



### 口袋妖怪 钻石·珍珠

全球累计销量：1334万

怪物级游戏在怪物级掌机上推出，理所当然地创造了怪物级的销量。与其他一些千万级游戏相比，《口袋妖怪》最强的地方在于通杀美日欧三地，三个版本的销量都超过了300万，其中在日本本土的销量超过了500万。



### 超级马里奥银河

全球累计销量：469万

五年一作的《超级马里奥》依然魅力不减，本作作为2007年全球媒体评价最高的游戏之一，理所当然的成为2007年Wii上销量最高的游戏。该作在美国首周末50万套的销量更是创造了系列的最快销售记录，《马里奥》是属于长卖型游戏，以目前的趋势来看，其最终销量应该是在600万以上。



### 吉他英雄III

各机种全球累计销量：750万

虽然原作开发商已经被MTV公司买走，但《吉他英雄III》仍然凭借系列最强的曲目阵容，首周销售额达到了1亿美元，全球累计750万套的销量使其成为当之无愧的游戏史上最成功的音乐游戏。



### 使命召唤4 现代战争

各机种全球累计销量：642万

感受了现代战争的震撼之后，相信大多数FANS都早已将二战的硝烟抛到九霄云外。《使命召唤4》毫无疑问的是系列最成功的一作，全球的狂热玩家们也给了Activision足够的回报，而且该作的后劲极为强劲，根据NPD的数据其12月份X360版销量就达到了147万。在圣诞商战之后，X360版在美国的高销量也一直保持在5万套以上，最终各版本总销量突破700万绝非奢望。



## 原创新作创造辉煌的TOP11~40

排名	机种	游戏名	发行商	类型	发售日	销量	累计销量
11	X360	吉他英雄 III Guitar Hero III	■ Activision	■ 音乐	■ 2007年10月28日	1 596 704	1 596 704
12	NDS	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	■ Nintendo	■ 平台动作	■ 2006年5月15日	1 534 097	3 817 822
13	X360	吉他英雄 II Guitar Hero II	■ Activision	■ 音乐	■ 2007年4月3日	1 500 002	1 500 002
14	NDS	更能锻炼大脑的成人 DS 训练 Brain Age 2	■ Nintendo	■ 益智	■ 2007年8月20日	1 411 784	1 411 784
15	WII	塞尔达传说 黄昏公主 The Legend of Zelda: Twilight Princess	■ Nintendo	■ 动作角色扮演	■ 2006年11月19日	1 227 281	2 263 756
16	PS2	战神 II God of War II	■ SCEA	■ 动作	■ 2007年3月13日	1 206 310	1 206 310
17	NDS	塞尔达传说 幻影沙漏 The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	■ Nintendo	■ 动作角色扮演	■ 2007年10月1日	1 076 295	1 076 295
18	WII	吉他英雄 III Guitar Hero III	■ Activision	■ 音乐	■ 2007年10月28日	1 059 662	1 059 662
19	X360	战争机器 Gears of War	■ Microsoft	■ 动作射击	■ 2006年11月7日	1 032 753	3 132 178
20	NDS	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■ Nintendo	■ 竞速	■ 2005年11月14日	1 015 193	3 043 128
21	NDS	锻炼大脑的成人 DS 训练 Brain Age	■ Nintendo	■ 益智	■ 2006年4月17日	993 403	2 264 564
22	PSP	达斯特 Daxter	■ SCEA	■ 平台动作	■ 2006年3月14日	942 921	1 214 264
23	X360	除暴战警 Crackdown	■ Microsoft	■ 动作	■ 2007年2月20日	923 849	923 849
24	WII	超级纸片马里奥 Super Paper Mario	■ Nintendo	■ 动作	■ 2007年4月9日	920 800	920 800
25	PS3	使命召唤 4 现代战争 Call of Duty 4: Modern Warfare	■ Activision	■ 主视角射击	■ 2007年11月5日	914 655	914 655
26	X360	生化奇兵 BioShock	■ Take Two	■ 主视角射击	■ 2007年8月21日	884 830	884 830
27	X360	失落的星球 极点危机 Lost Planet: Extreme Condition	■ Capcom	■ 动作射击	■ 2007年1月12日	859 710	859 710
28	X360	质量效应 Mass Effect	■ Microsoft	■ 动作角色扮演	■ 2007年11月20日	843 964	843 964
29	WII	瓦里奥制造 手舞足蹈 Wario Ware: Smooth Moves	■ Nintendo	■ 动作	■ 2007年1月15日	838 564	838 564
30	X360	幽灵行动 尖峰战士 2 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	■ Ubisoft	■ 主视角射击	■ 2007年3月6日	779 739	779 739
31	WII	马里奥与索尼克 北京奥运会 Mario & Sonic At The Olympic Games	■ SEGA	■ 体育	■ 2007年11月6日	778 741	778 741
32	PS2	吉他英雄返场摇滚 80年代 Guitar Hero Encore Rocks the 80s	■ Activision	■ 音乐	■ 2007年7月24日	752 449	752 449
33	X360	彩虹六号 维加斯 Rainbow Six: Vegas	■ Ubisoft	■ 主视角射击	■ 2006年11月20日	744 174	1 278 355
34	PS2	MLB 07: The Show MLB 07: The Show	■ SCEA	■ 体育	■ 2007年2月26日	719 081	719 081
35	NDS	迪迪金刚赛车 DS Diddy Kong Racing DS	■ Nintendo	■ 竞速	■ 2007年2月5日	712 558	712 558
36	X360	美国大职棒联盟 2K7 Major League Baseball 2K7	■ Take Two	■ 体育	■ 2007年2月28日	667 171	667 171
37	WII	银河战士 Prime 3: 堕落 Metroid Prime 3: Corruption	■ Nintendo	■ 主视角射击	■ 2007年8月27日	660 347	660 347
38	PS3	抵抗 灭绝人类 Resistance: Fall of Man	■ SCEA	■ 主视角射击	■ 2006年11月17日	654 092	999 142
39	PS2	蜘蛛侠 3 Spiderman 3	■ Activision	■ 动作	■ 2007年5月4日	643 690	643 690
40	PS2	横行霸道 圣安德里亚斯 Grand Theft Auto: San Andreas	■ Take Two	■ 动作	■ 2004年10月28日	643 110	8 198 217

### 刺客信条

各机种全球累计销量：426万

本作号称“五年  
来最成功的原创游  
戏”，虽然对游戏质  
量有褒有贬，但超高  
的曝光度足以让他成  
为玩家的焦点。育碧  
表示，《刺客信条》的成功表明在这个以续作为主导的产  
业里打造原创品牌同样大有可为。



### 战神II

全球累计销量：192万



作为“P S 2 最后的巨  
作”，《战神II》的超高质量毋  
庸置疑，它的画面和宏伟气  
势甚至超越了很多所谓的次  
世代大作。可惜SCEA对游  
戏并未投入足够的宣传攻  
势，如果能像《光环3》那样进行铺天盖地的宣传，相信  
其成就将远不止于此。

### 塞尔达传说 幻影沙漏

全球累计销量：329万

虽然存在不少负面评价，《塞尔  
达传说 幻影沙漏》仍然创造了超过  
300万套的销售成绩，虽然比起《新超  
级马里奥兄弟》和《更能锻炼大脑的成  
人DS训练》还是少了很多，但在该系  
列的掌机作品中已经可以排名第二。



### 生化奇兵

全球累计销量：151万



《生化奇兵》在游戏  
内容上过于铁杆向，不  
过在全球媒体的一致高  
度盛赞中，其PC和  
X360版出货量迅速突  
破了150万套，目前两  
个版本的总出货量已经超过250万。据传该作的续作已经  
在制作中，但原制作人Ken Levine将不再参与。

### 质量效应

全球累计销量：127万 总出货量：160万

微软在2008年1月份发表  
的年末商战销售数据中，重点  
宣传了《质量效应》取得的出色  
成绩。这样一款曝光度不算太  
高的原创游戏凭借自身的出色  
素质取得了成功，销量甚至超过了同样由BioWare制  
作的《星球大战 旧共和国武士2》。



## 经典游戏雄风犹存的TOP41~70

### 生化危机4 Wii版

全球累计销量：134万

作为《生化危机4》的第四个版本，《生化危机4 Wii版》通过操作上的革新再次突破了百万销量，使得《生化危机4》的各版本总销量达到了将近800万，与该系列销量最高的《生化危机2》几乎持平。



### 摇滚乐队

各机种全球累计销量：102万

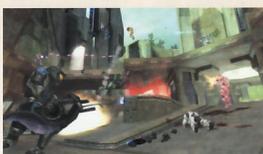


由《吉他英雄》原班人马打造的《摇滚乐队》在EA和MTV的共同推动下，在上市后的一个多月里全球销量突破了100万，而且不少玩家购买的都是附带吉他、鼓和麦克风的全套收藏版，售价高达170美元，使其总销售额极为可观。而且该作还提供新曲网络下载，目前曲目下载量已经达到250万。

### 光环2

全球累计销量：845万

发售了三年多的《光环2》在2007年里仍然有超过50万套的销量，在Xbox已经基本退出市场的情况下，这样的成绩实在是惊人。而且该作也一直是Xbox LIVE上人气最高的游戏之一，仅地图包的下载就创造了不少的收入。



### 极品飞车 职业街头赛

全球累计销量：377万

《极品飞车 地下狂飙2》全平台销量逼近千万，但此后该系列开始走下坡路，到了《卡本峡谷》销量已经跌破500万，而本作的销量又创下新低，在美国竟然没有任何一个版本销量超过50万，而PS2版《地下狂飙2》的全球销量就超过了800万。



排名	机种	游戏名	发行商	类型	发售日	销量	累计销量
41	WII	生化危机4 Wii版 Resident Evil 4: Wii Edition	Capcom	动作射击	2007年6月19日	638 686	638 686
42	PS2	美国职业摔角联盟 2008 WWE Smackdown vs Raw 2008	THQ	体育	2007年11月13日	626 554	626 554
43	X360	摇滚乐队 Rock Band	EA	音乐	2007年11月20日	623 821	623 821
44	X360	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	EA	体育	2007年7月17日	613 519	613 519
45	PS3	麦登 NFL08 Madden NFL 08	EA	体育	2007年8月14日	605 087	605 087
46	PS3	刺客信条 Assassin's Creed	Ubisoft	动作	2007年13日	583 139	583 139
47	PSP	星球大战前线 叛军中队 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	动作射击	2007年10月9日	566 723	566 723
48	PS2	战神 God of War	SCEA	动作	2005年3月22日	564 642	2 403 434
49	PS2	乐高星球大战 2 原创三部曲 Lego Star Wars II: The Original Trilogy	LucasArts	动作	2006年9月12日	558 834	558 834
50	NDS	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	Nintendo	模拟养成	2005年12月5日	548 141	1 690 933
51	X360	上古卷轴 IV 湮灭 Elder Scrolls IV: Oblivion	Take Two	动作角色扮演	2006年3月20日	547 634	1 521 641
52	PS2	美国大学橄榄球 08 NCAA Football 08	EA	体育	2007年7月17日	532 684	532 684
53	Xbox	光环 2 Halo 2	Microsoft	主视角射击	2004年11月9日	522 561	6 653 717
54	PS2	变形金刚 Transformers the Game	Activision	动作	2007年6月28日	499 950	499 950
55	PS2	生化危机4 Resident Evil 4	Capcom	动作射击	2005年10月25日	497 251	1 271 260
56	NDS	料理妈妈 Cooking Mama	Majesco	模拟	2006年9月12日	495 975	693 939
57	NDS	马里奥聚会 DS Mario Party DS	Nintendo	桌面	2007年11月19日	491 243	491 243
58	WII	马里奥足球 激情四射 Mario Strikers Charged	Nintendo	体育	2007年7月30日	490 418	490 418
59	PS2	极品飞车 职业街头赛 Need for Speed: ProStreet	EA	竞速	2007年11月13日	488 965	488 965
60	NDS	超级马里奥 64DS Super Mario 64 DS	Nintendo	平台动作	2004年11月20日	485 641	2 410 463
61	X360	拳击之夜 3 Fight Night Round 3	EA	体育	2006年2月20日	482 956	1 164 424
62	NDS	化石超进化 Spectrobes	Disney	动作角色扮演	2007年3月6日	481 728	481 728
63	WII	雷曼 疯兔危机 Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	动作	2006年11月14日	480 774	702 821
64	PSP	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take Two	动作	2006年10月31日	476 248	768 564
65	NDS	歌舞青春 脱颖而出 High School Musical: Makin' the Cut!	Disney	音乐	2007年8月14日	464 987	464 987
66	PSP	横行霸道 自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take Two	动作	2005年10月24日	458 928	1 923 757
67	X360	极品飞车 职业街头赛 Need for Speed: ProStreet	EA	竞速	2007年11月13日	457 709	457 709
68	X360	美国职业摔角联盟 2008 WWE Smackdown vs Raw 2008	THQ	体育	2007年11月13日	456 775	456 775
69	NDS	轻松头脑教室 Big Brain Academy	Nintendo	益智	2006年6月5日	454 391	1 274 719
70	X360	半条命 2 橙盒版 Half-Life 2: The Orange Box	EA	主视角射击	2007年10月10日	452 338	452 338

## 体育游戏称霸的TOP71~100

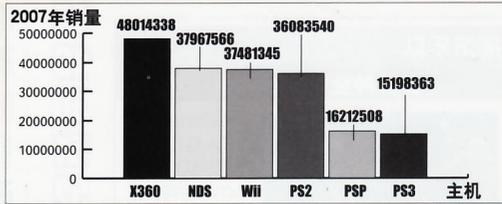
排名	机种	游戏名	发行商 类型 发售日	销量	累计销量
71	X360	NBA 2K8 NBA 2K8	Take Two 体育 2007年10月2日	443 873	443 873
72	PS2	横行霸道 罪都故事 Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take Two 动作 2007年3月5日	439 380	439 380
73	WII	泰格·伍兹 PGA 巡回赛 07 Tiger Woods PGA Tour 07	EA 体育 2007年3月13日	423 523	423 523
74	X360	街头滑板 Skate	EA 体育 2007年9月14日	422 446	422 446
75	WII	轻松头脑教室 Wii 版 Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo 益智 2007年6月11日	420 505	420 505
76	NDS	耀西岛 DS Yoshi Island DS	Nintendo 平台动作 2006年11月13日	417 740	1 006 673
77	X360	蜘蛛侠 3 Spiderman 3	Activision 动作 2007年5月4日	409 969	409 969
78	PS2	麦登 NFL07 Madden NFL 07	EA 体育 2006年8月22日	409 293	3 512 011
79	NDS	我的模拟人生 MySims	EA 模拟养成 2007年9月18日	408 465	408 465
80	PS3	吉他英雄 III Guitar Hero III	Activision 音乐 2007年10月28日	398 254	398 254
81	WII	索尼克与秘密指环 Sonic and the Secret Rings	SEGA 动作 2007年2月20日	396 599	396 599
82	PS2	火影忍者 究极英雄 2 Naruto: Ultimate Ninja 2	NBGI 格斗 2007年6月12日	395 427	395 427
83	X360	丧尸围城 Dead Rising	Capcom 动作 2006年8月9日	394 159	394 159
84	NDS	变形金刚 Transformers: The Game	Activision 动作 2007年6月19日	391 746	391 746
85	NDS	口袋妖怪突击队 Pokemon Ranger	Nintendo 动作角色扮演 2006年10月30日	391 669	913 963
86	NGC	塞尔达传说 黄昏公主 The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo 动作角色扮演 2006年11月19日	385 136	957 255
87	WII	嘉年华游戏 Carnival Games	Global Star 动作 2007年8月22日	384 594	384 594
88	PS2	FIFA 08 FIFA 08	EA 体育 2007年10月9日	383 873	383 873
89	PSP	午夜俱乐部 3 DUB 版 Midnight Club 3: Dub Edition	Take Two 竞速 2005年6月27日	379 487	1 077 456
90	PS2	拳击之夜 3 Fight Night Round 3	EA 体育 2006年2月20日	373 631	976 256
91	PSP	麦登 NFL08 Madden NFL 08	EA 体育 2007年8月14日	370 219	370 219
92	PS2	美国职业摔角联盟 2007 WWE Smackdown vs Raw 2007	THQ 体育 2005年11月14日	369 589	1 308 477
93	PS2	致命格斗 末日战场 Mortal Kombat: Armageddon	Midway 格斗 2006年10月9日	366 650	832 000
94	X360	使命召唤 3 Call of Duty 3	Activision 第一人称射击 2006年11月7日	364 537	1 220 246
95	WII	乐高星球大战全传 Lego Star Wars: The Complete Saga	LucasArts 动作 2007年11月9日	361 972	361 972
96	WII	口袋妖怪 战斗革命 Pokemon Battle Revolution	Nintendo 动作 2007年6月25日	356 715	356 715
97	PS2	吉他英雄 Guitar Hero	Activision 音乐 2005年11月7日	356 349	1 537 009
98	PS2	龙珠 Z 电光石火: 流星 Dragonball Z: Budokai Tenkai 3	Atari 格斗 2007年11月13日	356 110	356 110
99	PS3	上古卷轴 IV 湮灭 Elder Scrolls IV: Oblivion	Take Two 动作角色扮演 2007年3月20日	354 087	354 087
100	X360	麦登 NFL07 Madden NFL 07	EA 体育 2006年8月22日	353 380	1 733 806

## 美国各主机软件销量

微软宣称2007年是他们进入游戏以来游戏阵容最强大的一年，其实际游戏销量就是这个宣传口号的最佳佐证。虽然X360的用户基数远远不及NDS，但软件销量却大大超越了NDS，在销售额方面与WII和NDS的总和相当，也大致相当于PS2和PS3游戏销售额的总和。2007年X360无疑是美国游戏厂商支持力度最大的游戏机，涌现了大批销量和口碑均属上乘的第三方大作，而体现现代魅力的众多大作又大大刺激了X360玩家的购买欲。据调查，X360拥有最核心的玩家群，其平均游戏消费能力是目前所有主机中最高。

PS3的状态是最令人担忧的，不仅硬件销量垫底，软件销量也在垫底。在2007年里，PS3在美国的百万大作数量

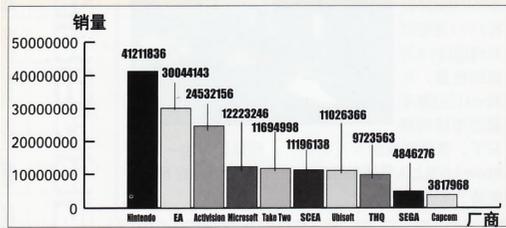
为零；多数跨平台大作的X360版本为PS3版的三倍左右，这也大体反映了二者的用户数量比例。PSP的游戏销量也不容乐观，全年的百万大作数量同样为零。虽然PSP在日本已经有很大的起色，但在美国PSP-2000并没有起到预期的引爆市场的效果，这主要是由于2007年内PSP上没有足够影响力的大作推出，不过到了2008年春季后随着《战神 奥林匹斯之链》等游戏的推出应该会有所改善。PS2仍然体现其老当益壮的风范，游戏销量与NDS和WII这个超新星相比也是不遑多让，虽然其大作数量不多，但是胜在用户基数大，而且厂商的跨平台策略也使其总有最新的一线游戏可玩，在2007年里也诞生了4款百万大作，其中包括《吉他英雄III》这样的双白金大作，有这些大作撑腰，看来PS2在2007年里，PS3在美国的百万大作数量



## 2007年在美国游戏软件市场占有率十强企业

2007年任天堂又一次毫无悬念地当上了美国游戏软件销售之王，WII和NDS上的绝大多数畅销大作仍然是出自任天堂之手。不过需要指出的是这里的统计数据包含了《Wii Sports》、《第一次的WII》等免费赠送的游戏，2007年任天堂在美国销量超过百万的游戏达到了11款，但是如果将这些附赠游戏排除在外，任天堂的游戏销量比起EA还是略逊一筹。EA在2007年里表现不佳，在美国的百万大作仅有两款，但是由于其多数为跨平台游戏，因此如果将各

个版本都算上的话，其百万大作仍有十来款。Activision在2007年末高战期间战胜了EA，在不计算跨平台累计销量的情况下就有7款百万大作，但EA胜在其年游戏数量众多，因此游戏总销量上仍然有明显的优势。SCEA的惟一一款百万大作是PS2的《战神》，不过好在其游戏数量众多，因此比起微软差距不是很大，倒是Take Two虽然没有《GTAV》，但是凭借《生化奇兵》以及之前《GTA》系列“永久不退的余温”而超越了SCEA。



## 注:

1. 本榜不包含《Wii Sports》、《第一次的Wii》等由主机或周边捆绑附赠的游戏。
2. 本榜不包含《极限竞速2》、《漫画英雄终极联盟》、《机车风暴》等初期单独销售，但后期由主机捆绑附赠的游戏。
3. “销量”一栏仅指2007年内美国本土总销量。
4. “累计销量”为游戏发售日至2007年12月31日在美国本土的总销量。
5. 本榜部分数据与NPD Group发布的2007年美国销量榜存在较大出入，以上另附NPD所提供的数据。

NPD Group 2007美国游戏软件销量				
排名	游戏名	主机	厂商	销量
1	光晕3	X360	微软	482万
2	第一次的Wii	Wii	任天堂	412万
3	使命召唤4	X360	Activision	304万
4	吉他英雄III	PS2	Activision	272万
5	超级马里奥银河	Wii	任天堂	252万
6	口袋妖怪钻石	NDS	任天堂	248万
7	麦登NFL08	PS2	EA	180万
8	吉他英雄III	PS2	Activision	189万
9	刺客信条	X360	Ubisoft	187万
10	马里奥聚会8	Wii	任天堂	182万

# 2007年日本家用游戏软件TOP 100

和往年一样，每年我们都会在这个时候为所有玩家总结一年来日本家用游戏市场的销售情况(统计时间为2007年1月1日~2007年12月30日)，而且不用多说，相信很多玩家都已经能够猜到，随着今年NDS和Wii的持续热卖，日本的家用游戏市场也出现了前所未有的好势头，软件和硬件总共创造了6876.6亿日元营业额，成为了有史以来该项统计最高的一年。

## 众望所归的人气作品

去年底发售的Wii在今年的全球游戏市场可谓出尽了风头，不时出现的缺货现象也丝毫没有浇灭玩家们购买主机的热情，因此今年获得前三名的游戏中就有两款来自于这个异质的主机平台，并且《Wii Sports》、《第一次的Wii》从发售日开始计算到我们统计的结束日期为止，分别的累计销量为2464734和1990689套。

### Wii Sports



### 状元

Wii スポーツ

■Nintendo 2006年12月2日发售 ■体育



虽然本作并没有像美版一样随Wii主机附送，但这丝毫没有影响其在日本市场的销售潜力。作为很多玩家接触Wii的第一款游戏，本作仅用几个简单的游戏就将Wii本体感操作的魅力完全展现在了玩家面前，“娱乐健身”也因此成为了Wii的另一个卖点所在。

累计：1911 520 套

### 怪物猎人携带版 2nd



### 榜眼

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom 2007年2月22日发售 ■动作



本作能够获得今天的成功，完全得益于接近于网络游戏的游戏进行方式，而且凭借多人联机的巨大魅力，不但促进了玩家之间互动的交流，由此衍生出来的一系列颇具挑战性的任务也让玩家大呼过瘾。不知道现在还有多少玩家在为即将到来的续作而在本作中继续奋斗呢？

累计：1489 898 套

### 第一次的Wii



### 探花

はじめてのWiiバック

■Nintendo 2006年12月2日发售 ■动作



虽然和《Wii Sports》同期推出，但游戏的整体风格更倾向于轻松和休闲，并没有过多需要激烈运动的游戏，所以很适合和家里的长辈一起玩。游戏中有很多地方都会使用到虚拟的Mii形象，光是看着它们作出一些搞笑的动作就足以让人沉浸其中，无法自拔。

累计：1487 484 套

## 新作涌现的11~30名

排名	游戏译名/原名	发售日期/厂商/类型	累计销量	机种
11	马里奥赛车 DS マリオカート DS	2005年12月9日发售 Nintendo 竞速	910 771 套	NDS
12	耀西岛 DS ヨッシーアイランド DS	2007年3月8日发售 Nintendo 平台动作	896 814 套	NDS
13	来吧！动物之森 おいと どうぶつの森	2005年11月22日发售 Nintendo 模拟养成	858 501 套	NDS
14	塞尔达传说 幻影沙漏 ゼルダの伝説 夢幻の砂時計	2007年6月22日发售 Nintendo 动作角色扮演	839 395 套	NDS
15	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー	2006年12月28日发售 Square Enix 回合角色扮演	825 065 套	NDS
16	Wii Fit Wii フィット	2007年12月1日发售 Nintendo 体育	818 166 套	Wii
17	莱顿教授与不可思议小镇 レイ頓と不思議な町	2007年2月15日发售 LEVEL-5 文字冒险	765 758 套	NDS
18	危机之源 最终幻想VII クライシスコア ファイナルファンタジーVII	2007年9月13日发售 Square Enix 动作角色扮演	753 939 套	PSP
19	超级马里奥银河 スーパーマリオギャラクシー	2007年11月1日发售 Nintendo 平台动作	747 684 套	Wii
20	锻炼眼力的DS训练 見る力を実践で鍛える DS 眼力トレーニング	2007年5月31日发售 Nintendo 实用软件	729 313 套	NDS
21	无双大蛇 无双OROCHI	2007年3月21日发售 Koei 动作	649 570 套	PS2
22	成人常识力训练 DS 成人常識力トレーニング DS	2006年10月28日发售 Nintendo 实用软件	622 018 套	NDS
23	莱顿教授与恶魔之箱 レイ頓と悪魔の箱	2007年11月29日发售 LEVEL-5 文字冒险	615 338 套	NDS
24	英语菜鸟的成人DS训练 更多的英语词汇 英語が苦手な大人のDSトレーニング もっと英単語	2007年3月29日发售 Nintendo 实用软件	610 901 套	NDS
25	锻炼大脑的成人DS训练 脳を鍛える大人のDSトレーニング	2005年12月19日发售 Nintendo 实用软件	607 441 套	NDS
26	世界足球 胜利十一人 2006 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2006	2007年11月22日发售 Konami 体育	545 024 套	PS2
27	最终幻想XII 亡灵之翼 ファイナルファンタジーXII レヴアンジスト、ウイング	2007年4月26日发售 Square Enix 即时战略	524 009 套	NDS
28	英语菜鸟的成人DS训练 英语词汇 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漢字	2006年1月28日发售 Nintendo 实用软件	521 419 套	NDS
29	逆转裁判4 逆転裁判4	2007年4月12日发售 Capcom 文字冒险	515 417 套	NDS
30	超级纸片马里奥 スーパーペーパーマリオ	2007年4月19日发售 Nintendo 平台动作	499 639 套	Wii

### 回顾

## 过去的前五位排名

和今年的排名进行比较，在前两年的销量排名中，占据前五名的基本都是来自NDS和PS2这两个在日本拥有主机普及率优势的机种。其中NDS的《来吧！动物之森》从2005年发售至今，已经连续两年跻身前五名的行列，今年则因为其他大作的冲击而落到第13位，但截至我们的统计时间为止，本作已经在日本地区累计销售了4513522套，绝对是目前NDS上利用Wi-Fi功能最为成功的游戏。

排名	游戏译名/原名	发售日期/厂商/类型	累计销量	机种
4	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之暗之探险队 ポケットモンスター不可思議のダンジョン 時、暗の探検隊	2007年9月13日发售 Nintendo 回合角色扮演	1 256 516 套	NDS
5	马里奥聚会 DS マリオパーティ DS	2007年11月9日发售 Nintendo 动作	1 232 644 套	NDS
6	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ	2006年5月25日发售 Nintendo 平台动作	1 176 939 套	NDS
7	口袋妖怪 钻石·珍珠 ポケットモンスター ダイヤモンド・パール	2006年9月28日发售 Nintendo 回合角色扮演	1 094 389 套	NDS
8	马里奥聚会 8 マリオパーティ 8	2007年7月26日发售 Nintendo 动作	1 053 934 套	Wii
9	勇者斗恶龙IV ドラゴンクエストIV 導かれし者たち	2007年11月22日发售 Square Enix 回合角色扮演	1 052 827 套	NDS
10	更能锻炼大脑的成人DS训练 脳を鍛える大人のDSトレーニング	2005年12月29日发售 Nintendo 实用软件	1 033 933 套	NDS

2006年期间销量TOP5		
排名	游戏名称	累计销量
1	口袋妖怪 钻石·珍珠	4302815套
2	新超级马里奥兄弟	3818214套
3	更能锻炼大脑的成人DS训练	3748838套
4	来吧！动物之森	2485264套
5	最终幻想XII	2322329套

2005年期间销量TOP5		
排名	游戏名称	累计销量
1	来吧！动物之森	1169757套
2	GT赛车4	1066749套
3	锻炼大脑的成人DS训练	1011341套
4	任天堂	985665套
5	世界足球 胜利十一人9	932288套

焦点  
Focus

## 各主机平台的软件销量三甲

在了解前100位排名的同时,相信还是有不少玩家对今年各个主机平台的软件销量更感兴趣,下面就让我们一起来看看目前在日本游戏市场主流的6个主机平台上,它们中的佼佼者又会是谁呢?

NDS		
排名	游戏名称	累计销量
1	口袋妖怪不可思议的迷宫 时・暗之探险队	1256516套
2	马里奥聚会DS	1232644套
3	新超级马里奥兄弟	1176939套

PSP		
排名	游戏名称	累计销量
1	怪物猎人携带版 2nd	1489988套
2	危机之源 最终幻想 VII	753939套
3	最终幻想战略版 狮子战争	301796套

Wii		
排名	游戏名称	累计销量
1	Wii Sports	1911520套
2	第一次的Wii	1487484套
3	马里奥聚会8	1053934套

PS3		
排名	游戏名称	累计销量
1	大众高尔夫5	372895套
2	真・三国无双5	332168套
3	高达无双	306114套

PS2		
排名	游戏名称	累计销量
1	无双大蛇	649570套
2	世界足球 胜利十一人2008	545024套
3	超级机器人 原创世纪合集	435411套

X360		
排名	游戏名称	累计销量
1	光环3	94616套
2	皇牌空战6 解放的战火	93141套
3	失落的奥德赛	82010套

## 散发续作光彩的31~50名

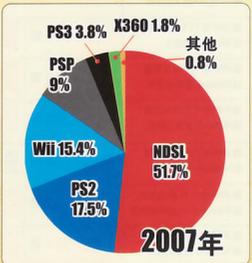
排名	游戏译名/原名	发售日期/厂商/类型	累计销量	机种
31	勇者斗恶龙 剑神 假面女王与镜之塔 ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔	■ 2007年7月12日发售 ■ Square Enix ■动作角色扮演	486 222 套	Wii
32	最终幻想IV 重制版 ファイナルファンタジーIV	■ 2007年12月20日发售 ■ Square Enix ■角色扮演	447 087 套	NDS
33	超级机器人大战 原创世纪合集 スーパーロボット大戦 オリジナル世纪コレクション	■ 2007年6月28日发售 ■ Banpresto ■策略角色扮演	435 411 套	PS2
34	富豪街 DS いたadakストリート DS	■ 2007年6月21日发售 ■ Square Enix ■桌面	413 537 套	NDS
35	横行霸道 圣安德里亚斯 グランド・セフト・オート・サンアンドリアス	■ 2007年1月24日发售 ■ Capcom ■动作	412 100 套	PS2
36	最终幻想 水晶编年史 命运之轮 ファイナルファンタジー クリスタル编年史 運命の輪	■ 2007年8月23日发售 ■ Square Enix ■动作角色扮演	389 845 套	NDS
37	流星洛克人 飞龙・天马・雄狮 流星のロックマン ドラゴン・ペガサス・レオ	■ 2006年12月14日发售 ■ Capcom ■角色扮演	374 504 套	PS2
38	大众高尔夫 5 みんなのGOLF 5	■ 2007年7月26日发售 ■ SCEJ ■体育	372 895 套	PS3
39	加油我的家庭记账簿 がんばる家の家計タビラー	■ 2007年7月12日发售 ■ Nintendo ■实用软件	369 459 套	NDS
40	文字解謎大词典 DS ことばのバズル もじびつたも DS	■ 2007年3月8日发售 ■ Nintendo ■益智	364 198 套	NDS
41	马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	■ 2007年11月22日发售 ■ Nintendo ■体育	363 101 套	Wii
42	星之卡比 多洛奇团登场! 星のカービィ 参上! ドロッチ登場!	■ 2006年11月2日发售 ■ Nintendo ■动作	362 124 套	NDS
43	200万人的汉字检定 彻底汉字版 新法人日本汉字能力检定協会公認 200万人の漢検 ことばの漢字	■ 2006年11月9日发售 ■ IE Institute ■实用软件	350 531 套	NDS
44	手舞足蹈 瓦里奥制造 おどろメイディアワリオ	■ 2006年12月9日发售 ■ Nintendo ■动作	348 485 套	Wii
45	SD高达G世纪 战略 SDガンダム ジーゼンレーション ストリック	■ 2007年11月29日发售 ■ NBGI ■策略	343 807 套	PS2
46	王国之心II 最终混合版+ キングダム ハーツII ファイナルミックス+	■ 2007年3月29日发售 ■ Square Enix ■动作	337 091 套	PS2
47	桃太郎电铁~东京&日本~ 桃太郎電鉄~TOKYO&JAPAN~	■ 2007年4月26日发售 ■ Hudson ■SLG	334 044 套	NDS
48	真・三国无双5 真・三国无双5	■ 2007年11月11日发售 ■ Koei ■动作	332 168 套	PS3
49	马里奥 VS 大金剛2 迷你大行进! マリオ vs. ドンキーコング2 ミニ大行进!	■ 2007年4月12日发售 ■ Nintendo ■动作	306 176 套	NDS
50	高达无双 ガンダム无双	■ 2007年3月1日发售 ■ NBGI ■动作	306 114 套	PS3

## 掌机游戏为主导的51~70位

排名	游戏译名/原名	发售日期/厂商/类型	累计销量	机种
51	战国无双2 猛将传 战国无双2 猛将传	■ 2007年8月23日发售 ■ Koei ■动作	304 366 套	PS2
52	牧场物语 与你共建小岛 牧场物语 きみとつづ島	■ 2007年2月1日发售 ■ MMV ■模拟经营	304 348 套	NDS
53	最终幻想战略版 狮子战争 ファイナルファンタジー戦略版 獅子戦争	■ 2007年5月10日发售 ■ Square Enix ■策略角色扮演	301 796 套	PSP
54	任天堂 ニンテンドウ	■ 2005年4月21日发售 ■ Nintendo ■模拟街机	300 505 套	NDS
55	实况力量职业棒球 14 实况パワフルプロ野球 14	■ 2007年7月19日发售 ■ Konami ■体育	300 007 套	PS2
56	J联盟 胜利十一人2007 俱乐部精英赛 Jリーグ クレジット 勝利十一人2007 クラブチャンピオンシップ	■ 2007年8月2日发售 ■ Konami ■体育	298 255 套	PS2
57	怪盗瓦里奥 七面人 怪盗ワリオ ゴザンセブン	■ 2007年1月18日发售 ■ Nintendo ■动作	289 872 套	NDS
58	最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书 ファイナルファンタジー戦略版 A2 封穴の魔法書	■ 2007年10月25日发售 ■ Square Enix ■策略角色扮演	287 871 套	NDS
59	龙珠 Z 电光石火II 流星 ドラゴンボールZ スーパーネギンII 流星	■ 2007年10月4日发售 ■ NBGI ■动作	282 658 套	PS2
60	财团法人日本汉字能力检定协会公认 汉检 DS 財団法人日本漢字能力検定協会公認 漢検DS	■ 2006年9月28日发售 ■ Rooker ■实用软件	281 456 套	NDS
61	太鼓之达人 DS 触控音乐祭! 太鼓の達人DS タッチでドラム!	■ 2007年7月26日发售 ■ NBGI ■音乐	278 998 套	NDS
62	超级机器人大战 W スーパーロボット大戦W	■ 2007年3月1日发售 ■ Banpresto ■策略角色扮演	278 027 套	NDS
63	绘图方块 DS ピクソ DS	■ 2007年1月25日发售 ■ Nintendo ■益智	266 641 套	NDS
64	SD高达G世纪 交叉推进 SDガンダム ジーゼンレーション クロスドライブ	■ 2007年8月9日发售 ■ NBGI ■策略	263 076 套	NDS
65	Wii 轻松头脑教室 Wii でわかるかんたん教室	■ 2007年4月26日发售 ■ Nintendo ■实用软件	261 161 套	Wii
66	时尚魔女 爱情与果实 ~DS收藏集~ オシャレ魔女ラブ&ベリー~DSコレクション~	■ 2006年11月22日发售 ■ SEGA ■动作	260 935 套	NDS
67	塞尔达传说 黄昏公主 ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	■ 2006年12月2日发售 ■ Nintendo ■动作角色扮演	260 819 套	Wii
68	俄罗斯方块 DS テトリス DS	■ 2006年4月27日发售 ■ Nintendo ■益智	246 815 套	NDS
69	阴山本格计算法 DS 阴山メソッド 电脑反算システムで本格計算	■ 2006年12月7日发售 ■ 小学馆 ■实用软件	246 499 套	NDS
70	JUMP 漫画终极明星大乱斗 ジャンプ アルティメットスターズ	■ 2006年11月23日发售 ■ Nintendo ■对战	240 971 套	NDS

## 比较 前100位中各主机平台软件分布

今年无论是硬件销量,还是软件销量较去年都没有太大的变化, NDS 虽然因为日本玩家的消费习惯,仍然在目前仍然在日本游戏市场占主导地位。家用机方面最风光的莫过于凭借体感操作脱颖而出的Wii主机,适合多人同乐的软件自然成为了销量的保



## 主流平台较量的71~85位

排名	游戏译名/原名	发售日期/厂商/类型	累计销量	主机种
71	世界足球 胜利十一人 2008 ワールドサッカーウィニングイレブン 2008	■ 2007年11月22日发售 ■ Konami 体育	239 347 套	PS3
72	异世纪传说3 THE FINAL アナザーセンチュリーズエピソード3 ザ ファイナル	■ 2007年9月6日发售 ■ Banpresto 动作射击	237 041 套	PS2
73	健康食谱 1000 DS 全集 健康応援レシピ1000 DS 全巻全集	■ 2006年12月7日发售 ■ Nintendo 实用软件	236 205 套	NDS
74	流星洛克人2 狂战士×忍者×恐龙 流星のロックマン ヘルゼルクンシノビダイナソー	■ 2007年11月22日发售 ■ Capcom 动作角色扮演	225 221 套	NDS
75	押忍! 奋斗! 应援团2 燃える! 熱血リズム魂 押忍! 斗え! 応援団2	■ 2007年9月17日发售 ■ Nintendo 音乐	218 248 套	NDS
76	愿望之星 天使的记忆 ウィッシュル之星 天使の記憶	■ 2007年1月25日发售 ■ Nintendo 文字冒险	212 712 套	NDS
77	生化危机 安布雷拉历代记 バイオハザード アンブレラ・クロニクルズ	■ 2007年11月15日发售 ■ Capcom 动作射击	212 417 套	WII
78	高达 战斗编年史 ガンダム バトルクロニクル	■ 2007年10月4日发售 ■ NBGI 动作	209 891 套	PSP
79	如龙 (廉价版) 龙が如く (Play Station 2 the Best)	■ 2006年10月28日发售 ■ SEGA 动作	208 859 套	PS2
80	潜龙谍影 掌上行动 PLUS メタルギア ソリッド ポータブル オブス+	■ 2007年9月20日发售 ■ Konami 动作	206 365 套	PSP
81	宠物蛋的小小小卖店 感谢大家! たまごのちのちプチプチあひだりおみせさんごー!	■ 2007年9月27日发售 ■ NBGI 动作	204 744 套	NDS
82	噢哟噢哟! ぶよぶよ!	■ 2006年12月14日发售 ■ SEGA 益智	204 744 套	NDS
83	口袋妖怪 战斗革命 ポケモンバトルレボリューション	■ 2006年12月14日发售 ■ Nintendo 角色扮演	201 919 套	WII
84	TOEIC 英语 DS 训练 TOEIC TEST DS トレーニング	■ 2007年3月29日发售 ■ Banpresto 实用软件	199 793 套	NDS
85	超级机器人大战 原创世纪外传 スーパーロボット大戦OG外伝	■ 2007年12月27日发售 ■ Banpresto 策略角色扮演	198 539 套	PS2

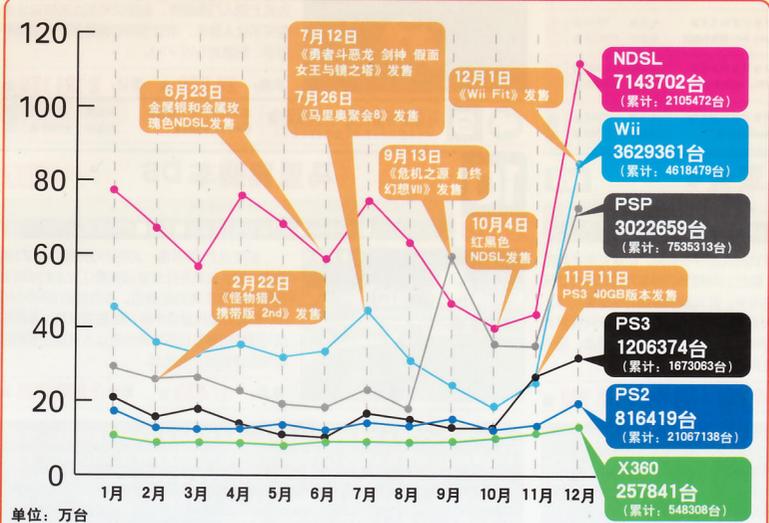
## 人气与实用并存的86~100位

排名	游戏译名/原名	发售日期/厂商/类型	累计销量	主机种
86	职魂魂 4 プロ野球スピリッツ4	■ 2007年4月1日发售 ■ Konami 体育	196 981 套	PS2
87	模拟城市 DS シムシティ DS	■ 2007年2月22日发售 ■ Electronic Arts 模拟经营	193 826 套	PS2
88	美妙世界 すばらしきこのせかい	■ 2007年7月27日发售 ■ Square Enix 角色扮演	192 955 套	NDS
89	脑内美学 IQ 营养剂 DS 脳内エステ IQサプリDS	■ 2006年12月21日发售 ■ Spike 实用软件	185 428 套	NDS
90	会说话的DS 菜谱 しゃべる! DS お料理ナビ	■ 2006年7月20日发售 ■ Nintendo 实用软件	185 239 套	NDS
91	数码暴龙物语 阳光·月光 デジモンストーリー サンバースト ムーンライト	■ 2007年3月29日发售 ■ NBGI 角色扮演	185 110 套	PS2
92	Fate/stay night[Realta Nua] フェイト/ステイナイト[リアルタ・ヌア]	■ 2007年4月19日发售 ■ 角川书店 文字冒险	184 558 套	PS2
93	大金刚 丛林攀爬高手 ドンキーコング ジャングルクライマー	■ 2007年6月9日发售 ■ Nintendo 动作	179 452 套	PS2
94	无垢传说 タイムズ オブ イノセス	■ 2007年11月8日发售 ■ NBGI 角色扮演	178 399 套	NDS
95	战国 BASARA2 英雄外传 戦国BASARA2 英雄外伝	■ 2007年11月29日发售 ■ Capcom 动作	176 562 套	PS2
96	平成教育委员会 DS 平成教育委員会 DS	■ 2006年12月21日发售 ■ NBGI 实用软件	176 273 套	NDS
97	建立 J 联盟职业足球俱乐部! 5 J.LEAGUE プロサッカークラブをつくらせ! 5	■ 2007年2月1日发售 ■ SEGA 模拟经营	174 906 套	PS2
98	火焰之纹章 晓之女神 ファイアーエムブレム 暁の女神	■ 2007年12月22日发售 ■ Nintendo 策略角色扮演	171 924 套	WII
99	逆转裁判 3 (廉价版) 逆転裁判3 (ベスト プライス)	■ 2007年8月28日发售 ■ Capcom 文字冒险	170 826 套	NDS
100	.hack//G.U. Vol.3 漫步之速 .hack//G.U. Vol.3 歩くよさ過ぎて	■ 2007年1月18日发售 ■ NBGI 角色扮演	168 562 套	PS2

### 焦点

## 2007年各主机平台销量走势

在以下的图表中，我们仍然会为大家揭晓2007年主流主机平台的销量数据，除了使用不同的颜色进行区分外，我们也对影响主机销量的事件进行了注释，各位玩家是不是也曾经因为这些振奋人心的消息而购入了自己理想中的主机了呢？



### 结语

#### Conclusion

在今年的销量前100位游戏中，Wii和NDS的游戏占据了大多数的席位，而随着普及率的逐渐攀升，前10位的游戏都超过了百万的销量，这不但向玩家展示着任天堂的全面丰收，也预示着今后的日本游戏市场的发展方向，“多人同乐”，“集健身与休闲于一体”将成为现代都市人选择游戏的第一标准，市场的前景非常可观。硬件方面，由于受到软件等客观因素的影响，原本应造成轰动的PS3并没有获得预期的效果，但由于主机本身搭载了播放蓝光光盘的功能，因此和单纯购买价格昂贵的蓝光播放器相比，很多消费者还是选择了这款附加了游戏功能的次世代主机。从2008年开始，随着游戏软件阵容的丰富，次世代主机大战将进入白热化阶段，究竟各位玩家所支持的主机是否会获得领先的优势，就让我们用时间和数字来证明吧。

近两年游戏市场规模 (单位: 日元)

年份	2006	2007
硬件	2619亿	3274.1亿
软件	3638.9亿	3602.5亿
合计	6257.9亿	6876.6亿

# 日本游戏周间销量排行榜

## TOP 10

### JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

#### 2007年12月31日~2008年1月6日

**1** **马里奥聚会 DS** **NDS**

マリオパーティ DS

■Nintendo ■2007年11月8日发售 ■动作 ■4800日元

上周 3位



本作仍然是以众多单人，还是多人能够玩得开心的迷你游戏为主，玩家不但能够使用卡带和最多4位好友共同分享游戏，挑战脑力极限的解谜游戏也是消磨时间的最佳伴侣，甚至为了激发玩家的挑战动力，官方还给出了每种游戏的最高纪录，大家有信心能够超越它们吗？

本周: **195 781**套 累计: **1483 533**套

**2** **Wii Fit** **Wii**

Wii フィット

■2007年12月1日发售 ■本周 127142套 ■累计 1011455套

**3** **Wii Sports** **Wii**

Wii スポーツ

■2006年12月2日发售 ■本周 118286套 ■累计 2657845套

**4** **最终幻想IV 重制版** **NDS**

ファイナルファンタジーIV

■Square Enix ■2007年12月20日发售 ■角色扮演 ■5600日元

上周 4位



虽然经过多次重制，但第一次以完全3D的画面为玩家展现游戏的世界还是让人非常感动的。游戏的主线剧情忠实于最初版本，而且最后结局那首凄婉悠扬的片尾曲也牵动了众多FANS的心，当然游戏让人颇不爽的一点就是取消了“丰富的隐藏要素”这个优良传统。

本周: **90 634**套 累计: **217 068**套

**5** **超级马里奥 银河** **Wii**

スーパーマリオギャラクシー

■2007年11月1日发售 ■本周 81967套 ■累计 830637套

**6** **第一次的Wii** **Wii**

はじめてのWiiバック

■2008年12月2日发售 ■Nintendo ■动作 ■2166313套

**7** **勇者斗恶龙IV** **NDS**

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

■2007年11月22日发售 ■本周 77603套 ■累计 1118173套

**8** **莱顿教授与恶魔之箱** **NDS**

レイ顿教授と悪魔の箱

■2007年11月29日发售 ■LEVEL-5 ■文字冒险 ■682940套

**9** **马里奥与索尼克 北京奥运会** **Wii**

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

■2007年11月22日发售 ■本周 75322套 ■累计 441558套

**10** **马里奥聚会 8** **Wii**

マリオパーティ8

■Nintendo ■2007年7月26日发售 ■动作 ■5800日元

上周 -位



虽然游戏的类型并不新鲜，但是完全不同的迷你游戏，配合上Wii独特的操作方式仍然能让玩家玩得亦不乐乎。游戏除了传统的故事模式外，还加入最大支持4人的对战模式，玩家只要拥有相同数量的Wii手柄就可以和好友火热开战，另外本作中还支持MiI形象。

本周: **66 370**套 累计: **1175 190**套

由于本周没有强势的新作推出，新老游戏的排名变化不大。发售6周的《Wii Fit》正如之前大家预期的一样，成为了到目前为止Wii游戏中最快突破百万的软件。“全民健身”的热潮将会继续刺激潜在消费者的购买欲望。硬件方面，本周NDSL、PSP、Wii的销量都超过了20万，成为了新年伊始最热门的机型，X360则因为日式游戏数量的攀升开始累积人气，其在2008年日本游戏市场的表现值得关注。

#### 2008年1月7日~2008年1月13日

**1** **Wii Fit** **Wii**

Wii フィット

■2007年12月1日发售 ■本周 89564套 ■累计 1101039套

**2** **马里奥聚会 DS** **NDS**

マリオパーティ DS

■2007年11月8日发售 ■Nintendo ■动作 ■1526595套

**3** **Wii Sports** **Wii**

Wii スポーツ

■2006年12月2日发售 ■本周 33267套 ■累计 2691112套

**4** **最终幻想IV 重制版** **NDS**

ファイナルファンタジーIV

■2007年12月20日发售 ■Square Enix ■角色扮演 ■248495套

**5** **怪物猎人携带版 2nd** **PSP**

モンスターハンターポータブル 2nd

■Capcom ■2007年2月22日发售 ■动作 ■4980日元

上周 -位



虽然操作已经公布，但是这并不影响猎人们对本作的热爱，尤其是在这个缺乏新作的特殊时期，一款能够多人联机，并体验到爽快与刺激的游戏，相信任何一个对动作游戏热爱的玩家都无法拒绝。尤其是操作还能对应本作的记录，大家还不抓紧时间强化一下自己？

本周: **25 927**套 累计: **1573 834**套

**6** **莱顿教授与恶魔之箱** **NDS**

レイ顿教授と悪魔の箱

■2007年11月29日发售 ■LEVEL-5 ■文字冒险 ■25303套 ■累计 708243套

**7** **勇者斗恶龙IV** **NDS**

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

■2007年11月22日发售 ■Square Enix ■角色扮演 ■24992套 ■累计 1143165套

**8** **第一次的Wii** **Wii**

はじめてのWiiバック

■Nintendo ■2008年12月2日发售 ■动作 ■4800日元

上周 6位



这款从1年多以前就出镜率颇高的游戏再次跻身前十，在新年伊始便显示了它的独特魅力。随着新年的到来，Wii的热度继续走高，而作为其上的人气级软件，能够获得如此的销售成绩也并不让人意外，不过今年它明显多了一个竞争对手，那就是《Wii Fit》。

本周: **24 820**套 累计: **2 191 138**套

**9** **马里奥与索尼克 北京奥运会** **Wii**

マリオ&ソニック AT 北京オリンピック

■2007年11月22日发售 ■本周 21661套 ■累计 463219套

**10** **马里奥赛车 DS** **NDS**

マリオカート DS

■Nintendo ■2005年12月8日发售 ■竞速 ■4800日元

上周 -位



如果说上面的《第一次的Wii》持续热卖了一年有余，那么这款在任天堂目前最红火主机NDS上的作品显然更具有生命力。作为目前在NDS的Wi-Fi联机对战游戏中排名最高的游戏，本作热闹与欢快的游戏氛围自然也是众人玩家在节假日期间选择它的主要原因。

本周: **17 433**套 累计: **2 970 620**套

本周前100位软件的总销量为832301套，虽然经过年末高战的特殊时期后，所有的软件和硬件销量都恢复到了正常的水准，但和去年同期软件部分总计992723套的销量相比，出现明显的减少也与近期缺乏新作刺激市场有关。本周《Wii Fit》继续保持领先的优势，但是销量较前几周也有所回落，相信在后续一段时间里，如果有强势新作推出，榜单中的排位就会发生微妙的变化。

## 重现经典的最终幻想

复刻对不同的玩家来说总是具有不同的意义，新玩家可以将其当作一款全新的游戏来体验，老玩家则可以回味以往的经典，或通过其中的某些设定来弥补当年游戏时的遗憾。作为日式角色扮演类游戏中的佼佼者，“《最终幻想》系列”一直都没有停止复刻的脚步，尤其是在近几年掌机市场异军突起后，频频出现在掌机上的复刻作品也有增无减，下面就让我们来看看系列作品到目前为止为止所有复刻过的作品，以及了解一下它们当时所创造的销售成绩(所有数据以日本地区为准，统计单位为：万)，而从其中我们也不难看出，在所有复刻版中GBA版无疑是最成功的，这不但得益于当时主机平台的受欢迎程度，而且很多在其上增加原创内容，即使是之后的复刻版也都没有收录。



▲《最终幻想VII》的复刻一直都是很多玩家的梦想，它最终会实现吗？

## 最终幻想I

FC版发售于1987年12月18日				
复刻平台	WS	PS	GBA	PSP
发售时间	2000.12.9	2002.10.31	2004.7.29	2007.4.19
累计销量	37	12	28	10

## 最终幻想II

FC版发售于1988年12月17日				
复刻平台	WS	PS	GBA	PSP
发售时间	2001.5.3	2002.10.31	2004.7.29	2007.6.7
累计销量	24	14	28	6

## 最终幻想III

FC版发售于1990年4月27日		
复刻平台	WS	NDS
发售时间	2006.8.24	
累计销量	102	

## 最终幻想IV

SFC版发售于1991年7月19日				
复刻平台	PS	WSC	GBA	NDS
发售时间	1997.3.21	2002.3.28	2005.12.15	2007.12.20
累计销量	26	6	16	25

## 最终幻想V

SFC版发售于1992年12月6日		
复刻平台	PS	GBA
发售时间	1998.3.19	2006.10.12
累计销量	15	24

## 最终幻想VI

SFC版发售于1994年4月2日		
复刻平台	PS	GBA
发售时间	1999.3.11	2006.11.30
累计销量	6	25

注：《最终幻想I·II》是在GBA上同时收录系列前两件的作品。

## 2008 日本主机销量榜

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	1月7日~1月13日	12月31日~1月6日
1	NDSL	363 937台	97 369台	266 568台
2	PSP	314 393台	96 159台	218 234台
3	Wii	292 327台	84 530台	207 797台
4	PS3	103 090台	38 907台	64 183台
5	PS2	46 509台	14 499台	32 010台
6	X360	10 453台	4 690台	9 763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

统计日期 2007年12月30日~2008年1月5日

- Wii Sports**  
Wii Sports  
■ Nintendo ■ 2006年11月19日发售  
■ 本周 188589套  
■ 累计 964196套
- 超级马里奥银河**  
Super Mario Galaxy  
■ Nintendo ■ 2007年11月12日发售  
■ 本周 97274套  
■ 累计 2284033套
- 极限竞速 2**  
Forza Motorsport 2  
■ Microsoft ■ 2007年5月29日发售  
■ 本周 67140套  
■ 累计 2425849套
- 漫画英雄 终极联盟**  
Marvel Ultimate Alliance  
■ Activision ■ 2006年10月24日发售  
■ 本周 65001套  
■ 累计 2281077套
- 第一次的Wii**  
Wii Play  
■ Nintendo ■ 2007年2月12日发售  
■ 本周 64044套  
■ 累计 3967879套
- 使命召唤4 现代战争**  
Call of Duty 4:Modern Warfare  
■ Activision ■ 2007年11月5日发售  
■ 本周 59067套  
■ 累计 2028749套
- 吉他英雄III 摇滚传奇**  
Guitar Hero III:Legends of Rock  
■ Activision ■ 2007年10月28日发售  
■ 本周 55461套  
■ 累计 2152328套
- 刺客信条**  
Assassin's Creed  
■ Ubisoft ■ 2007年11月13日发售  
■ 本周 54853套  
■ 累计 1483932套
- 吉他英雄III 摇滚传奇**  
Guitar Hero III:Legends of Rock  
■ Activision ■ 2007年10月28日发售  
■ 本周 52824套  
■ 累计 1433726套



- 摇滚乐队**  
Rock Band  
■ EA ■ 2007年11月20日发售  
■ 本周 50 346套  
■ 累计 674 167套

游戏最大的卖点就是通过专用的控制器，玩家能够模拟真实乐队的演出，以带来全新的视听享受。其中让众人玩家疯狂的莫过于“摇滚世界巡演模式”，玩家不但能够从中感受到现场表演的气氛，还能学到吉他，鼓的使用技巧，不过演唱一项要看玩家自身的资质了。

本周：50 346套 累计：674 167套

统计日期 2008年1月6日~1月12日

- 超级马里奥银河**  
Super Mario Galaxy  
■ Nintendo ■ 2007年11月12日发售  
■ 本周 71416套  
■ 累计 2355449套
- Wii Sports**  
Wii Sports  
■ Activision ■ 2006年10月24日发售  
■ 本周 237872套  
■ 累计 1835772套
- 马里奥聚会 DS**  
Mario Party DS  
■ Nintendo ■ 2007年11月19日发售  
■ 本周 590702套
- 使命召唤4 现代战争**  
Call of Duty 4:Modern Warfare  
■ Activision ■ 2007年11月5日发售  
■ 本周 51496套  
■ 累计 2080245套
- 第一次的Wii**  
Wii Play  
■ Nintendo ■ 2007年2月12日发售  
■ 本周 46040套  
■ 累计 4013919套
- 摇滚乐队**  
Rock Band  
■ EA ■ 2007年10月28日发售  
■ 本周 39230套  
■ 累计 713937套
- 吉他英雄III 摇滚传奇**  
Guitar Hero III:Legends of Rock  
■ Activision ■ 2007年10月28日发售  
■ 本周 39133套  
■ 累计 1472859套



- 炽焰帝国 末日之环**  
Kingdom Under Fire:Circle of Doom  
■ Microsoft ■ 2008年1月6日发售  
■ 本周 36 173套  
■ 累计 36 173套

本作仍然走的是美式动作角色扮演路线，除了在人物和敌人设计上下了一番功夫外，很难再从其他地方发现本作的优点。游戏的剧情过于深奥，玩家某些时候甚至很难理解自己完成任务的目的究竟是什么，角色打斗时的动作重复过多和别扭的视角仍然是最大的致命伤。

本周：36 173套 累计：36 173套

- 刺客信条**  
Assassin's Creed  
■ Ubisoft ■ 2007年11月13日发售  
■ 本周 34212套  
■ 累计 1518144套
- 吉他英雄III 摇滚传奇**  
Guitar Hero III:Legends of Rock  
■ Activision ■ 2007年10月28日发售  
■ 本周 33469套  
■ 累计 2186227套

# TIBERIUM™

泰伯利亚 (暂名)	EA	主视角射击
Tiberium		美版
多机种	预定 2008 年末发售	59.99 美元
	1 人	
	对应平台为 PS3、X360	

上期本刊特派记者走访了EA洛杉矶工作室，观看了该公司几款重点大作的演示，其中主视角射击游戏版《泰伯利亚》无疑是最受关注的大作。作为全球最具影响力的即时战略游戏系列之一，《命令与征服》(C&C)拥有数百万的忠实玩家，这次EA洛杉矶全力开发的《泰伯利亚》将会采用业界最尖端的技术打造，让玩家更深入地体验围绕泰伯利亚矿石的未来战争。

文 星夜 美编 NINA

## 本作的三大特色

使用强大武器的科幻主视角射击战斗  
包括空中武装和步兵单位的多小队控制  
想像力丰富的战术选择

# 耗时三年打造战术射击游戏新体验

2007年是主视角射击游戏年,《光环3》、《使命召唤4》、《生化奇兵》等已经让玩家充分见识了次世代主视角射击游戏的风采,那么EA为何要让《C&C》挤入如此拥挤的市场呢?本作执行制作人Chris Plummer表示,《泰伯利亚》的制作目的是带给玩家全新的战术射击游戏体验,不仅拥有主视角射击游戏的临场感,也具备即时战略游戏的丰富策略性。《命令与征服》所塑造的世界观非常适合这样的设计理念:内容丰富的科幻设定,刺激的战斗,超强的武器装备、富有深度的战术使其具有很大的挖掘潜力。

开发团队进行了很多初期研究工作,探讨“《命令与征服》系列”的灵魂所在,从而让这款主视角射击游戏能够延续原系列的精髓。最终开发团队认为该系列的核心魅力在于“发号施令”的能力,战胜敌人、进行探索、拥有部下以及做出关键选择,还有一些致力于实现的要素包括拥有独特个性的武器装备、规模庞大的战斗、最顶级的游戏效果和全球危机的故事背景。

2005年,EA洛杉矶开始启动《泰伯利亚》的开发项目,最初他们将精力集中在游戏元素的基本原型上,这一时期,他们还同时集中进行了游戏情节和世界观的设计。2006年《泰伯利亚》的初级概念版本就已经设计完成,其中结合了主视角的战斗系统以及多小队控制系统,还有几个完整可玩的任务。2006年末,开发小组获得了“虚幻引擎3”,并开始利用其在概念版开发中积累的经验来开发实际游戏。目前《泰伯利亚》的大部分游戏功能已经设计完成,一些地图已经完全可以用来进行游戏。因此虽然距离发售还有将近一年的时间,本作已经开始进入中后期开发阶段。



▲遭到泰伯利亚矿晶侵蚀的金门大桥。



■开发者通过纸上战棋的战术规划摸索本作的战术设计灵感。

## 神秘高塔中的阴谋

游戏开始于第三次泰伯利亚战争结束后大约10年。玩家将扮演Ricardo Vega,他是一位在战胜思金人入侵的战斗中扮演了关键角色的年轻GDI士兵,尽管异形军队在最后一战中被彻底歼灭,他们还是成功建造了一座如同山峰般的庞大塔形建筑,这座建筑在之后的岁月中一直静静沉默,笼罩在神秘之中。

游戏开始时,Vega正抵达意大利的GDI哨站,这里毗邻世界上最大的生态

灾难地带——矗立着思金人神秘高塔的地中海红区。泰伯利亚矿已经长满了整个地中海海床,使得整个地区都无法再供人类居住。尽管GDI近十年来一直严密监视着那座高塔,这个地区同时也变成了Nod信徒的圣地,思金人高塔及其附近的泰伯利亚荒原是他们神圣信仰的象征。根据McNeil将军的命令,Vega冒险前往那座高塔执行一项特殊任务。本作的第一场战役就是从这里开始。

在战斗中发挥重要作用的年轻GDI士兵,战后晋升为前线作战指挥官并受命指挥他自己的快速突袭狙击部队(R.A.I.D.)。对大多数人来说这是个巨大的荣誉,但Vega在与Nod间进行的全球战争和空前的异形入侵中逐渐改变了。当时,Vega已经看到了够多的毁灭,因此辞去了军职,转而投身于协助重建饱受战争蹂躏的灾区。在那里,GDI和Nod的另一面暴露在了他的眼前,并使他开始意识到人类阵营的对立双方实质上并没有什么两样。或许真正的问题就是泰伯利亚矿石,这些晶石带来了无尽的混乱与动荡。但最终Vega被召回到异形战争最终结束的地点,归手于他过去的长官Michael McNeil将军麾下。



——如山峰般耸立于天地间的巨大高塔

Vega

# 主视角即时战略新概念诞生!

■玩家在主视角的画面中指挥小队的前进和攻击。



在即时战略的《命令与征服》中，玩家一直扮演指挥官，而在这款主视角射击版的新作中，玩家仍然扮演指挥官，只是这次不再是俯瞰一切，而是在进行战术指挥的同时，自己也加入到前线战斗。玩家扮演Vega，可以同时指挥多个小队投入战斗。

本作采用了高度简化的主视角小队控制界面，只要按一个键就可以对小队下达即时

战术指令。只要在主视角的画面中瞄准目标或目的地，然后按一个键就能让你的小队攻击目标或是移动到你所选择的目的地。你可以把你的小队看作武器，而你负责决定让他们移动或战斗。从这种层面上说，你可以将本作理解为以主视角进行的即时战略游戏。

此外，玩家还装备了战斗控制上行连接(BCU)，这是一套基于状况需求显示的任务区域互动地图。和主视角画面中的小队控制类似，玩家可以使用这张地图对他的所有小队下达移动或进攻命令。BCU地图在指挥视野范围外的远程小队或是设计包抄等战术时非常实用。

## 资源决定军力!

泰伯利亚晶矿是《C&C》系列“世界观的基础，本作的标题之所以叫《泰伯利亚》不仅仅是因为这种晶矿是本作故事背景的重要元素，同时也因为它将融入到本作的游戏系统中。

在过去的即时战略版游戏中，玩家需要不断采集泰伯利亚这种资源才能建造各种建筑和单位，让势力不断发展壮大，而在这款主视角射击游戏中也突破性引入了资源收集的概念。随着游戏任务的进行，玩家将会在任务场景中发发现泰伯利亚晶矿，只要收集这些晶矿，就会获得建立新小队所

需的资源，这些新建立的小队就会在战斗中提供支援。只要选择所需的小队类型，就会有GD1的空降飞船将他们送到最近的空降区域。如果在战斗中损失了一支小队，可以在选择增援时要求派遣与他们相同的部队，或者也可以选择另一种不同类型的单位，这一切的前提就是玩家要有足够的泰伯利亚晶矿数量，要加强军力，就要不断采集泰伯利亚。这种基本概念也是与传统即时战略游戏相一致的。

▶ 这就是泰伯利亚晶矿——世界的能量之源，同时也是灾难之源。

▼ 在游戏中除了战斗外，还要到处寻找泰伯利亚晶矿。



## 建造自己的军队



▲ 使用MLS多弹头制导导弹发射器可同时歼灭多个目标。



## 多功能变形武器GD-10

本作在单位编制搭配方面也非常强调即时战略游戏的部队编制重要性。每个单位都有各自的优点和弱点，玩家在编制自己的RAID部队时需要考虑各单位不同能力特征的搭配，例如当你的部队遇到敌人强大的空中部队阻挡时，如果手下拥有防空部队，就可以更频繁地使用MLS多弹头制导导弹。如果你编制的部队搭配不佳，很可能被迅速消灭，这时可以呼唤新设置的部队替换被消灭的小队。

除了小队可以自己编制外，士兵们的装备也是可以搭配选择的。本作新设计了“泰坦”城市战斗平台

(UCP)，这种重装机甲搭载了大量重型武器，另外还有改良的奥卡UCAV近程空中支援战机。

在目前公开的预告片中可以看到主角Vega带有一种可变形的武器，这种武器叫做GD-10，是本作最重要的一种武器，它可以切换自动磁轨步枪，和MLS多弹头制导导弹发射器模式。在这种模式下可以同时朝多个目标发射。GD-10还可以变为榴弹发射器，进行曲线射击的爆炸性攻击，或者切换为进行远距离攻击的能量炮。

此外Vega还装备了用于支持低轨道打击和其他“超级武器”打击的瞄准系统。

从目前公开的资料，总觉得本作与上海育碧打造的《终结之战》有不少相似之处，应该是战术射击概念与即时战略更深入的结合，这或许会成为未来家用机即时战略游戏的发展方向。

# 与人工智能斗智斗勇

“人工智能”(AI)已经成为主视角射击游戏中的一个重要课题,尤其是在讲究战术性的游戏中,AI是否够高往往将决定游戏的成败。本作的AI采用了一套全新的行为系统,玩家可以对小队下达命令,但不需要太多的微操作。比如将一个小队指派到某个地点,他们会立即分析周围的环境,并有效利用掩体。并且他们非常善于与不同类型的单位有针对性地进行配合作战,例如当你派出的小队中有泰坦巨型机甲,步兵就会躲到它的腿后将其作为掩体。

至于敌人的AI,其主要特色在于独有的“仇恨系统”。敌人集中攻击的对象不一定是玩家,而是对其造成最大损伤和威胁的单位。玩家也可以针对这种特性进行战术规划,比如让一台巨大的重型机甲冲在前头吸引敌人火力,然后玩家趁机突击或包抄。当敌人火力太猛时,这将会是一招极为管用的战术。



▲队友非常善于利用掩体,而且会分析当前的处境。

◀敌人会专挑威胁较大的对手攻击。

## Archon

## 究极临场感

主视角射击类游戏一直是游戏业最尖端图形技术的集中地,只有用最尖端的技术制作出最逼真的画面才能带来更强的融入感。本作在画面设计上的指导原则就是要让泰伯利亚世界给人前所未有的真实感,让人仿佛身临其境。

在“C&C”系列中一直都是采用真人实拍的电影作为过场动画讲述剧情,这是因为即时战略游戏总是在战场上空数千英尺遥控指挥战斗,难免令临场感大打折扣,真人实拍的电影可以给玩家更为真实可信的感觉。而本作采用了主视角画面,为了避免真人实拍影像与实际游戏画面之间的切换给人带来巨大的落差

感,本作将放弃使用真人影片。

尖端的游戏画面将会给系列玩家带来前所未有的真实感受,本作并非像之前传言的那样使用《孤岛危机》的Cry Engine 2打造,而是使用了在应用上更为成熟的“虚幻引擎3”,并在其技术上强化了某些重要效果,包括互动烟雾、爆炸和其他大气效果、像素级粒子光源、三倍人物光源保真,以及大量用于处理大型环境和战斗的升级。

在音效方面,EA洛杉矶自主研发了“自适应环绕体验”(ASX)混音技术,让泰伯利亚世界的声音环境实现空前的拟真程度。

■本作采用了“虚幻引擎3”不仅画面逼真,而且战斗非常火爆。



## 可率领队伍进行网战

现在几乎所有的主视角射击游戏都离不开网络模式,《泰伯利亚》自然也不例外。目前EA并没有透露本作多人模式的详细消息,不过制作人Chris Plummer表示本作将会是第一款表现玩家指挥NPC小队作战的主视角射击游戏,在网络模式中玩家将可以率领自己的NPC队伍和其他玩家的NPC队伍展开大混战。至于多人模式对应的玩家数量目前还没有确定,目标是可8人游戏。Chris表示在对应人数更少的情况下将会更加有趣,就像传统即时战略游戏一样。

汇集了众多《最终幻想》的角色，以动作游戏的方式出现，这款《异说 最终幻想》受到了许多FANS的关注。游戏采用一对一的方式进行战斗，势力分为了调合之神克斯莫斯和卡奥斯两边，目前游戏的剧情还不明了，但已知的是克斯莫斯一方以“到达水晶所在处”为目标。而据上次情报的公布已经时隔半年，这次将详细为大家介绍游戏的战斗系统以及新角色。

异说 最终幻想	Square Enix	动作
PSP	DISSIDIA FINAL FANTASY	日版
	预定2008年发售	价格未定
	对应周边未定	对应玩家年龄未定

文 邪魔天使 美编 木仙



命を賭ける夢がある!

▲青年弗利奥尼尔与俊美冷酷的皇帝对峙，这是一场宿命的战斗。



现在を頂く、それだけだ

▲手握圣剑，弗利奥尼尔露出坚毅的眼神。这个镜头其实就是当年FC版的封面，现在用3D的唯美技术将其再现。



虫けらに何ができる?

## 弗利奥尼尔

《最终幻想II》的主人公，能够使用剑、枪、弓等多种武器，在原作中祖国被帕拉梅基亚帝国所灭，养父母被杀死，因此加入了反乱军。

## 引人入胜的剧情

在剧情方面同一作品的角色不用说，不同作品的角色也会穿越时空聚集在一起，本作的剧情是很庞大的，只有将所有角色都玩一遍才能了解到全部的故事，而故事方面并不是单纯的光与暗的对决，里面似乎另有隐情。



果たして創じるに値する存在かな?

## 皇帝

拥有惊人的魔力，帕拉梅基亚帝国的统治者，在《最终幻想II》里支配军队和魔物以征服世界为目的，以俊美的外貌和被击败后的惨叫而闻名。



▲六人聚集在一起一触即发，其中我们可以看到库加和加兰德的身影。



クリスタルにとどろつき 思い知るがいい

# 不同寻常的战斗系统

本作的战斗就一款动作游戏而言是很有特色的，首先，角色除了体力这个数值外还有一个称为“勇气(BRAVE)”的数值。这个数值可以将其看成是攻击力，当勇气值很低的时候即使用技打中对手也不会造成伤害，不过勇气值可以

通过利用○键使用的“辅助技”从对手那里夺取。另一方面，能够削减对手体力的技巧是按□键的“HP攻击”，所以游戏战斗的基本方式就是利用辅助技夺取对手的勇气值，然后当数值高了后再用HP攻击攻击对手。

## Point 1 勇气值的变化和破坏系统

勇气值在战斗中会大幅度变化，不仅关系到攻击的成败，如果被□键的HP攻击中还会出现勇气值变为0的情况。另外，用○键的辅助技将对手的勇气值打为0后就会造成“破坏(BREAK)”的状态，当处于破坏状态时，画面中央的修正值就会加算到自己的勇气值上。比如左图中光之战士将弗利奥尼尔打成了破坏状态，那么就会得到1557点勇气值加成，那么最终勇气值会达到2359点。



## Point 2

### 追讨攻击

当用特定的技打中对手后就会自动切换到追讨模式，这时攻击方可以选择使用辅助技还是HP攻击，不过防御方也不是坐以待毙，可以通过看准时机按×键发动回避。



## Point 3 活用防御和回避

游戏中角色是可以进行防御和回避的，比如比较棘手的远距离攻击可以用防御将其反弹回去，而场地中的建筑物也可以利用，比如跳到墙壁上去、破坏建筑物改变地形等，总之游戏中移动方面的自由度是很高的。当然，游戏中的场景也是精心制作的，有的还是原作中的经典场景哦。



## Point 4 必杀技与变身

游戏中除了普通的攻击招式以外当然还有强力的必杀技了，而这些必杀技都是角色们在各自的作品中所使用的。另外还有消耗EX槽进行变身的系统，看来这次的《异说 最终幻想》有很多看点哦。



▲斯考尔的必杀技——连续刺，熟练掌握时机后会对手造成巨大伤害。



▲EX槽在受到攻击和得到特定道具后会提升，变身是全部角色通用的，在变身状态下HP可以徐徐恢复，除此之外还有另外的正面效果。



▶阿尔缇米希亚使用魔女之刃攻击斯考尔，而在画面深处还可以看到一个她的身影，难道是魔法的力量？



◀追讨攻击可以连续发动，但如果防御方回避成功可能会反被追讨。



## 斯考尔·莱因哈特

使用枪刃的《最终幻想VII》的主人公，表面上无口，对人冷淡，但实际上是个很热心的人。在《王国之心》系列里他的年龄是25岁，而在本作中他和《最终幻想VII》一样是17岁。



▲“得到的只有失望。”这是光之战士所说的台词，难道同是克斯莫斯一侧的同伴但他们之间的关系也不是完全融洽？

▼阿尔缇米希亚停止了斯考尔的时间，而她的台词也是含义深刻。



## 阿尔缇米希亚

在《最终幻想VII》里登场的神秘魔女，拥有能够操纵时间的能力。虽然已经是未来世界的魔女，但为了巩固自己的地位决定抹杀其他世代的魔女，因此她将魔手伸向了莉诺雅。

### 无责任猜想

对于这款游戏其战斗、系统什么的已经不再是重点，现在大家最关心的是还有多少“FF”的角色会加入，而这些角色的焦点自然是女性角色。现在公布的除了魔女都是男性角色，女性角色起码尤娜、艾莉丝、蒂法、莉诺雅、露内特这种女主角、重要女性角色应该会有，没有大家就找“拼命去吧！”

# 新作短波

FIRST LOOK

## 未发售游戏的最新资讯大杂烩

今年年初世代游戏终于露出了它的锋芒，而且这种情况从1月会延续到4月。在这几个月间玩家完全不会闲下来，可以说任何时候都有符合你口味的游戏出现。在此笔者非常期待4月推出的《战场的女武神》，游戏的画面清新、操作简单、难度适中，系统精致而且不复杂，完全适合喜爱策略模拟游戏的玩家。



奥运年已经到来，奥运游戏也将准时推出，今年夏季当你在观看奥运比赛的闲暇时间里，可以试试世嘉的《北京2008》，虽然明知这款游戏的质量不可能很高，但网络比赛这个新噱头还是值得关注的，如果你没法亲临现场观战，可以在网络上多拿几块金牌，也算是挥洒奥运激情吧！



## 战场的女武神

军队就要靠武装

PS3 ■ 戦場のヴァルキュリア ■ 日版  
策略角色扮演 ■ SEGA ■ 预定2008年4月24日发售

## 研究开发所大揭秘

在以前的前线中为大家讲解了本作独特的战斗系统后，这次我们为所有关注本作的玩家带来了关于系统的最新消息。在游戏的大本营中存在着名为“研究开发所”的特殊设施，在这里玩家可以利用战斗后获得的资金来对我方的装备进行强化，从而提高整体的战斗力。作为任何战争中的铁则，拥有了高级的军用物资，在对抗敌人时就能占尽先机。



▲要想获得更多的资金，就要尽量在战斗中满足各种额外的奖励条件，而强化时甚至连战车的弱点都可以进行修正。

# 小国王与约束之国 FFCC

## 治理国家 以人为本

本作的原型是2003年8月在NGC上推出的《最终幻想 水晶编年史》，目前官方已经公布了最初两个可供玩家雇用的职业和游戏的进行方式，而国内玩家只需要1500点的Wii点数就能下载到本作的完全版，亲自去感受全新的水晶世界。

### 职业雇佣

游戏中虽然为玩家准备了众多《最终幻想》系列中的经典职业，但是雇用他们之前还需要玩家建造特定的设施，在修建的设施中发布“招募用星图”才会吸引冒险者来到自己的国家。

### 发展国家

由于玩家扮演的小国王并不会参加游戏中的冒险和探索任务，因此这些都需要冒险者来完成，而完成任务所获得各种资源则是让玩家更加富裕的根本。初期在王国的中心修建“公园”就能发布“探索用星图”，而编成队伍并返回大地图界面后，地图上就会显示目前可以完成的任务，随着“探索度”的上升，游戏中的任务也会逐渐增加。

[文：晴天]

Wii ■ 小国王与约束之国 FFCC ■ 日版  
模拟经营 ■ Square Enix ■ 预定2008年3月发售

需要修建“白魔法学院”才会出现的职业，初期拥有回复体力的魔法和增加速度的魔法，在战斗仍然充当支援的任务，要想增加任务的成功几率，就一定要在队伍中安排此类角色才行。



### 白魔道士

需要修建“黑魔法学院”才会出现的职业，除了普通的属性攻击魔法外，还能使用降低敌人能力和附加异常状态的魔法，但由于职业本身的体力和防御很低，所以需要前卫进行掩护才能发挥最强的实力。



### 黑魔道士

## 开发兵器

在菜单中选择“兵器开发”会进入制造画面，而目前我们能在画面中看到的仍是非常熟悉的来福枪、机关枪、手榴弹等系列的作战武器。随着剧情的推进，各种后续的兵器都会相继出现在制造列表中，选择利用有限的资金开发哪个系列的武器也对游戏战斗的难度有直接的影响。



### 来福枪开发



### 对战车枪开发



▲作为步兵的基本装备，开发时可以对命中率进行强化，尤其是后期出现的“狙击步枪”，几乎可以对敌人造成一击必杀的效果。

▲作战单位中能够对战车造成巨大伤害的特殊武器，最基础的强化方向是增加攻击力，不知道后续的隐藏能力是什么呢？

## 开发装备

### 装甲服



要想开发出增强防御力的装备并不是件容易的事情，而下方的图片中显示我们还不能开发这类物品，看来还要满足特定的条件才行。

### 战车用兵器



选择“车体开发”进入的菜单，目前已知可以制造“旋转强化”、“弱点强化”、“攻击辅助”三个种类的部件，而战车部件安装上限的限制，如何搭配部件也是一件很考究的事情。相信最让玩家激动的，莫过于更换不同的部件时，战车的外观也会发生相应变化。 [文：晴天]

# 太鼓之达人DS 七岛大冒险

## 打鼓? 搞怪? 华丽的决斗?

让大家期待已久的“太鼓之达人”系列最新作果然来了,这次我们的冒险舞台正如标题所说,分散在游戏中的7个岛屿,而这些岛屿上也不仅仅只是一个关卡的总称,上面不但有村庄,还有各式各样的建筑。游戏内容方面,除了传统的演奏模式,最大支持4人的对战模式也等待着你的挑战,看来这下NDS上联机同乐的游戏又多了一款。

### 冒险的世界

单人模式中,游戏中的每个岛屿上都分布多个地点,而玩家所要做的则是按照一定的路线来完成成系统要求演奏的曲目(类似于《马里奥》系列“小关卡”,最后与关底的BOSS展开终极对决。



▲在建筑物上都有“辛”、“甘”等标记,表示玩家演奏这里的曲目时所使用的难度。

**NDS** ■太鼓の达人 7つの岛の大冒険 ■日版  
音乐 ■NBGI ■发售日未定

### 就是爱踢馆

在游戏的每个岛屿上都有一个道场,与最初的“初心者道场”不同的是,玩家来到这里并不是学习游戏的基础操作,而是要达成特定的条件来击败这里的主人,以便开启各种各样的隐藏要素,或获得新的换装道具,对有收集癖的玩家来说又是谋杀时间的设定。

[文:晴天]

### 发动攻击



只要在对应的节拍上点击下屏幕,可爱的音符就会统统朝道场主人的脸飞过去,尤其是遇到吹气球的环节时,道场主人的表情更是让人忍俊不禁。

### 干扰攻击

对战时道场主人当然也不会闲着,使用对联干扰玩家的视线,用炸弹暗算玩家的伎俩都要小心提防。



## 蓝龙 PLUS

### 类型转换的意外之作

**NDS** ■ブルードラゴン プラス ■日版  
即时战略 ■AQ INTERACTIVE ■预定2008年3月发售

其实相信很多玩家都和晴天一样意外,一款曾经在X360的角色扮演类游戏,不但在时隔1年后将平台转移到了NDS上,连游戏类型也发生了翻天覆地的改变,成为了一款即时战略的游戏。从目前公布的游戏画面来看,游戏的画面非常细腻,而一些以往作为敌人登场的剧情角色也会加入我方队伍,为打倒最后的魔王而一起战斗,当然如果之前你有体验过X360版,说不定还能在本作中找到更多的乐趣。

### 华丽的开场

这次的故事发生在前作1年后的世界,某天一个漂浮在星球外圈的“方块”中出现了黑色的邪龙身影,为了调查事情的原委,消除潜在的危机,修等人受基督拉尔国王之命,开始了在星河中的另一次全新冒险……



▲“方块”中出现了邪龙的身影,究竟它的目的是什么呢?

▶看到出现邪龙的“方块”,佐拉和基督拉尔国王表情显得非常凝重。

### 新的影兽

除了前作中修、克露克、吉罗、玛鲁玛洛、佐拉这五名固定的主人公外,前作中作为敌人登场的萨保和之前在开场动画中出现的基督拉露王、便便蛇也会加入我方的队伍进行战斗,新的影兽自然会带来全新的必杀技路。



▲萨保的影兽和它搞怪的本性不谋而合,南瓜头中蕴藏着神秘的力量。

[文:晴天]

▶基督拉尔国王的影兽外形酷似麒麟,看起来非常强悍的样子。

# 失落的星球 完全版

## 争夺热量的战斗还未结束

**PS3** ■LOST PLANET EXTREME CONDITION ■日版  
动作射击 ■Capcom ■预定2008年2月21日发售

### 不能错过的网络对战

新增的网络对战中已确认会出现3种全新模式:“队伍生存”和大多数第一人称射击游戏的对战相同,都采取分组对抗的方式,哪方的人员最先全部阵亡就会判为失败,“数据装置争夺战”中双方的队伍则需要地图上找到存放数据装置并启动它们,哪一方最先启动全部的数据装置即可获得胜利;“捉狐狸”模式则让一名玩家扮演逃亡者的角色,其余玩家只要找到他并消灭就会取得胜利,但如果逃亡的时间内指定的玩家没有死亡则判定逃亡成功。

[文:晴天]



▲洛克人的造型仍然是经典的蓝色,不知道会不会有其专用的新特殊武器在游戏中大显神威?



去年在X360上发售的《失落的星球》凭借出色的画面和爽快的战斗,在国内玩家中还是聚集了不少人气,而即将于今年2月在PS3上推出的同名作品也频频爆出猛料,现在我们就来看看这些新鲜的内容,是否会成为你再次体验本作的最大动力。

单机模式中,新增了3名可以选择角色,除了X360版中就登场的游戏女主角露卡外,《丧尸围城》中的弗兰克、“洛克人”系列中的主人公洛克人可以让玩家体验到完全不同于以往的全新战斗。



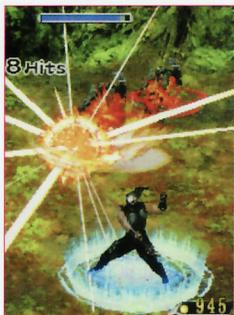
▲比起弗兰克的战斗力,我们更关心他穿成这样在冰天雪地的星球上会不会觉得冷呢?

# 忍者龙剑传 龙剑

## 战斗系统情报最终回

NDS ■ ニンジャガイテン ドラゴンソード  
动作冒险 ■ 日版 ■ TECMO  
预定 2008 年 3 月 20 日发售

随着游戏发售日的临近,这款在掌机上登场的硬派动作游戏外貌也逐渐展现在玩家的面前,不但开场华丽的动画演出已经达到了NDS机能极限,全程使用触控笔操作的战斗方式也将游戏本身爽快、激烈的打斗表现得颇有感觉,不知道大家是不是也很期待这款作品呢?



▲游戏中一段魔神袭击红叶的动画,红叶手上的印记似乎是解开整个事件谜团的关键。

### 忍术的发动方法

在满足特定的条件后,游戏的下屏上方会出现“梵字标记”,使用触控笔点击后,画面会立即切换为特殊的输入界面,此时只要迅速的使用触控笔划出“梵字”的轨迹就能对画面中的所有敌人造成巨大的伤害。



▲攻击敌人时也要注意画面上的提示,发动成功后就会出现如图的“梵字输入界面。” [文:晴天]

# 名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔

## 真相只有一个,错误逃不过我的眼睛

NDS ■ 名探偵コナン 消えた博士とちがひさがりの塔  
文字冒险 ■ 日版 ■ NBGI  
预定 2008 年第 1 季度发售

《名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔》是以最长寿的人气侦探动漫作品之一《名侦探柯南》为题材改编的一款文字冒险游戏。“小个子”柯南的人气自不必多说,提起“名侦探柯南”的大名,应该是无人不晓吧?以它为题材所改编的游戏,自然也就受到了众多玩家的关注。故事讲述的是柯南与少年侦探团一行人前去拜访阿笠博士,结果发现博士神秘失踪,而博士的房间内也被翻得十分混乱。正在众人猜测究竟发生了什么事之时,柯南发现了一张神秘的游戏软件和一封留言:“少年侦探团诸君,想要找回博士的话就先揭开我留下的礼物吧。——双奥”。博士遭遇什么不测?双奥究竟是谁?游戏中隐藏着什么秘密?真相又是什么?为了解开博士失踪之谜,找出真凶,少年侦探团开始对那款奇怪的游戏展开调查。

本作的游戏舞台就是神秘游戏中的“找碴之塔”,与许多找碴游戏类似,玩家需要使用触控笔在上下两个



▲既然是找碴自然是找出两个画面中不同的东西,不过对于本作玩家关心的应该是在找碴中破案吧。

屏幕之间找出不同之处,如果连续找出10幅画面中的不同之处就能触发新的剧情。只有将塔中的所有错误找出来,柯南众人才能获得有价值的的情报,从而最终解开真相。

[文:火云]

# 高达无双 Special

## 二月再掀世代无双狂飙!

PS2 ■ ガンダム 无双 Special  
动作 ■ 日版 ■ NBGI  
预定 2008 年 2 月 28 日发售

想当初,《高达无双》要在PS3上推出的消息传来,不知有多少囊中羞涩的玩家心如刀绞。后来游戏转投X360门下,才算是缓解了一部分玩家的相思之苦。现在光荣居然逆天而行,把《高达无双》移植到PS2上,而且还不是简单地移植,是增加了大量新要素的重制,着实让广大PS2玩家欣喜若狂。不过以PS2来制作PS3的游戏,这素质能得到保障么?至少从目前来看,游戏的截图尽管不如PS3版那么精细,但最重要的一骑当千感觉得到了保留,我相信这就已经足够了!

目前已确认,曾在PS3版和X360版中出现过的机体和角色统统都会得到保留!此外还会增加大量新要素,这一回公开了其中的两条。希望今后能够看到更多的新情报! [文:纱迦]



PS3版 / X360版出场角色	PS3版 / X360版出场机体
阿姆罗	高达
夏亚 / 科瓦特罗	夏亚专用扎古
卡律	夏亚专用勇士
西洛可	高达 Mk-II (白/黑)
捷多	Z高达
哈曼	百式
多蒙	The・O
东方不败	卡碧尼
希洛	ZZ高达
米利亚德	高达
罗兰	尊者高达
艾玛	飞翼高达零式
杰利德	艾比昂高达
普露兹	Turn A高达
普露兹	卡碧尼 Mk-II (红/黑)
露	武者高达



▲武者高达是一部注重格斗的优秀机体。



▲飞翼高达零式的“无双技”是原作中最华丽的招式。

► 武者高达 Mk-II 看起来似乎更加厉害。



### 新要素 1

有如吕布般存在的武者高达,来自于《SD战国传 武者七人众》,在原作中是2头身O版卡通造型,在游戏中却变得威风无比。在PS3版和X360版,武者高达是作为最后一部机体登场的,既没有专用机师,也没有任何剧情。不过在本作中将会追加武者高达的专用剧情,当然玩家还是要满足特定条件才能使用它。

### 新剧情

### 新要素 2

这部武者高达 Mk-II 便是本作新增的机体。在PS3版和X360版中没有出现过,它的机设由知名画师カトキハジメ负责。从画面上来看,它的体积要比普通的MS大得多,而且是可以由玩家来控制的,那么它会不会有专用剧情和机师呢?真快点知道啊!

# 灵魂代码 永恒传承

## 异世界的冒险新章!



▲区域的BOSS战，不知这样的BOSS可不可以变成同伴。

本作是由《真·女神转生》的生化冈田耕治带领的制作小组亲自开发的游戏。游戏里玩家可以收服怪物作为同伴，也可以利用武器间的合体等，这些都可以隐隐约约地看到《真·女神转生》系列的影子。这次我们将报道主人公杰尔为了追寻格鲁而闯入异世界后究竟遇到了什么事。

### 怪物的代码化

这种代码化实际上是把怪物变成同伴的一种技能，是从格鲁那里接手过来的武器“伊迪尔”中开发出来的一种技术。毕竟主角一人在异世界势单力薄，仅仅靠主人公一人是很难撑得下去的，这时候就必须尽量拉拢多一些强有力的怪物作为同伴。

**PSP** ■コードソッドソールー受け継がれしイデア ■日版  
角色扮演 ■SCE ■预定 2008年2月发售

### 异世界的战斗

在异世界的探险中，玩家基本上是以探索的方式进行探险，在这里主人公要学会如何与怪物同伴们合作进行攻击。究竟在这异世界中又有什么样的强敌等着玩家呢，不过我想不久的2月份就会很快揭晓。

### 技术研究者



利用树枝与数个世界相连，树木的化身，现在的这个姿态是它享受自由旅行时的样子。

能够发出光辉的怪物，在黑夜的世界能够告诉他们所不能看到的东西。

声优 钉宫理惠

艾丝蒂尔

能够与电脑大妈合作将怪物代码化的少女，她所隐藏的能力和所持怪物受人关注。

布拉基尔

能够帮助人做家务的怪物，报酬只要是蜂蜜就行了，不过它们还会把壶还回来。

[文: Solid]

# 灵光守护者

## 去挖掘充满谜团和梦想的遗迹吧!

无需复杂的按键指令，只需简单的一个键就可以打出华丽的必杀技便是这款游戏的宗旨。本作主要是以第七中队与未知生命之间展开的战斗为主线，玩家们需要乘坐巨大的特务舰来回于世界各地进行探险。这次我们主要介绍游戏的基本操作与玩家所乘坐的特务舰。

### 一键必杀

光灵守护者最大的特点在于只需一个按键就可以打出强烈的必杀技，因此哪怕是不擅长动作游戏的玩家也可以很快的在游戏里找到属于自己的乐趣。当主角们升级后就会得到升级点，这时玩家可以

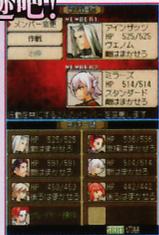


▲主要的攻击按钮有4个，无论谁都可以研究出华丽的连续技。

要来自自由分配，也就是说玩家可以按照自己的喜好来培养角色。另外当角色们装备剑或者斧头等武器时，角色们的装备外观和必杀技也会产生相应的变化喔。游戏支持最多3个人同时联机，要是遇到强力BOSS过不去的话赶快叫上你的朋友帮忙吧。

**NDS** ■Soma Bringer ■日版  
动作 ■Monolith Soft ■预定 2008年2月28日发售

### 团队冒险



▲玩家们必须学会根据不同场合选择合适的队友。

玩家们开始要在第七中队中的7个人里挑选一个作为玩家控制的角色，然后在剩下的6个人里带两个人进行探险。因为游戏里基本上是团队活动，所以玩家无论选哪个也不会对主线剧情产生什么大影响，仅管挑自己喜欢的角色就可以了。

### 巨大飞艇

玩家所在的据点是一架乘风破浪的特务舰，通过它可以来回世界各个遗迹来进行探险。而玩家们平时的道具补给以及体力恢复也是在这里进行。



[文: Solid]

▲巨大的飞艇也是玩家的据点，相信很多行动都是在上面进行的。

# 永恒国度 悠久之仁

## 100亿次不同的旅程!

**多机种** ■ディル・ナ・ノークー悠久の仁 ■日版  
动作角色 ■SystemSoft Alpha Corporation ■预定 2008年春发售

对应机种为 PS2、PSP

刚看到标题时有些读者们可能会觉得很陌生，其实这个游戏系列早在上个世纪80年代的时候就在PC机上发售过，虽然中间沉默了近10年，但这个系列能够一直支持到现在说明它也有属于自己的历史和支持者。该系列最大的特征就是有一个剧本生成器，玩家在游戏开始的时候可以随机输入10位的记号，游戏系统会根据玩家输入的记号随机生成地图和迷宫，甚至人名和道具名也会因此而变化。这次制作组将PC版的最新作以及它的升级包一起移植到PS2和PSP上，玩家们借此可以体验到将近100亿次精彩各异的旅程。另外由于PSP版与PS2版的内容相同，再加上篇幅的关系，这里主要以PS2版的内容介绍为主。

## 游戏的主要流程

### 旅行的开始

玩家在游戏开始之前需要选择主轴故事，主轴故事共有8种，其中不乏有传统的英雄救美和为解救王室而去讨伐怪物的故事路线。然后玩家

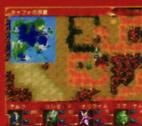


▲游戏的地图也是靠玩家输入的记号生成。

还需要在剧本生成器里输入任意的10位记号，游戏将会根据玩家输入的记号生成地图和登场人物，因为有近100亿次变数，所以故事里相同事物的机率几乎是零。

### 幻想世界的冒险

生成的世界同样会有复数的迷宫等着主角和他的同伴们去攻略，虽然迷宫会随着冒险的目的和本体的不同而有所差异，但大多数情况下都是打到最终迷宫里的最终BOSS就可以打通主线剧情了。



◀地图分成4个区域，想要通过区域之间的连接点就必须打到这里的BOSS。

### 故事的终结

本作一次通关的时间大概是10个小时左右，之后系统会纪录玩家在此之前见到的人物和事件，然后把它们都登陆的图鉴里。玩家们有没有信心完成全图鉴呢。

[文: Solid]

▶图鉴分人物图鉴和事件图鉴，想要把它们完美的话就需要反复通关了。





## 北京2008

北京奥运会将开通网上争霸赛!

多机种 ■ Beijing 2008 ■ 美版  
 动作 ■ SEGA ■ 预定 2008 年夏季发售

对应机种为 PS3、X360

拥有奥运会游戏发行权的世嘉除了为玩家带来《马里奥与索尼克 北京奥运会》之外,今年夏季在

奥运会召开期间,也将会推出一款正统的奥运游戏《北京2008》。比起Wii上的《马里奥与索尼克》,本作更注重真实性,目标是忠实模拟北京奥运会的35种比赛项目。

奥运会虽然是全球关注的盛事,然而因为种种原因,奥运会的相关游戏一直在销量和评价方面都很低,今年世嘉为了能够有所突破,在各种比赛的操作设计上花了不少心思,带来了能让新手迅速掌握,同时又很有深度的操作系统。本作最大的突破在于引入了网络比赛模式,玩家可以在网上与世界各地的对手比赛,这就相当

▶ 自由泳比赛中的水体效果和光影效果都相当不错。



◀ 射击比赛自然是用摇杆移动画面中的准星对准靶心射击。



于打造了一个网络奥运的平台,让各地的玩家代表自己的国家参赛,而且世界也设计了多种网络模式,能够统计各国玩家的成绩,想为自己的祖国争光,就努力练习,到网上夺取金牌吧!

[文: 星夜]

## 校园坏小子

## 奖学金版

## 重温打架搞破坏的校园热血青春



■ 在化学课里调配一些危险物质还可以当武器用。

2005年在PS2上推出的《校园坏小子》曾一度被认为是校园版(GTA),因而引起强烈争议,被一些反暴力游戏人士批判为“校园枪杀案培训软件”。游戏发售后人们才发现这款游戏并没有多少暴力血腥的东西,玩家只不过是控制一个平凡的学生在学校里搞点小破坏而已。现在这款游戏将会在X360和Wii上推出新版本,两个版本都加入了不少新内容,X360版使用新引擎对画面进行了强化,而Wii版实现了体感操作。

Rockstar的游戏总是有开放的场景、丰富的游戏以及一些小古怪而幽默的东西,在游戏中玩家扮演常常惹是生非的新生Jimmy

多机种 ■ Bully: Scholarship Edition ■ 美版  
 动作 ■ Rockstar ■ 预定 2008 年 3 月 3 日发售

对应机种为 X360、Wii

Hopkins, 剧情主线与PS2版相同,另外新增了8个任务,线下多人模式进行了改进,加入了数学、音乐、生物和地理这四门新课程。当然每一门课程都意味着不同的迷你游戏。例如在生物课的迷你游戏中,Jimmy和他的伙伴Gary比赛看谁能更快地解剖小动物,可以解剖的动物除了鱼、青蛙和老鼠外,还有外星人。Wii版的解剖过程是用体感方式操作的,借鉴了《超执刀》的操作特点。解剖之前先用放大镜观察动物样本,你可以把遥控器当手柄当放大镜,将手柄朝眼睛移动就可以把画面放大。然后把手柄当解剖刀模拟将动物样本切开的动作,接着将里面的内脏一个个地取出。解剖的操作越精



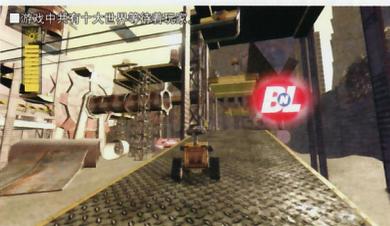
▶ 偷拍女生们的小秘密也会在后面派上用场。

确得分就越高。

既然是校园坏小子,当然免不了要与同学打架斗殴。在游戏第一章中很快就会碰到打架场面,刚到学校的Jimmy想到男生宿舍换校服,却在宿舍门口遇到一群找茬的坏小子,Jimmy当然不是好惹的,于是与他们痛快地打了一场。打架的操作与《Wii Sports》一样,握着两个手柄左右出拳就可以了。将对手打倒之后还有“羞辱动作”,这些羞辱动作种类繁多,都可以用体感操作的方式模拟。

[文: 阳光成员 清国倾城]

今年6月27日,皮克斯将为影迷献上3D动画电影新作《机器人总动员》,而一直与皮克斯有良好合作关系的THQ也将为玩家献上其游戏版。本作将会重现电影版的主要剧情和场景,其次世代版本甚至直接使用了皮克斯提供的电影版的3D建模,将其优化调整之后使用到游戏中。此外本作也



▶ 游戏中那个十大世界级的机器人

加入了新的剧情和场景,玩家将会在十大世界冒险,体验电影版中的兴奋时刻,任务种类丰富多样,同时还有多人模式可玩。

电影标题中的“WALL-E”是“地球废品分装员”的缩写,这种职业出现在2700年,那时的地球几乎完全被垃圾掩埋了,而造成这种高面的人类移民到了太空船上,并请了Buynlarge公司清除地球的垃圾,Buynlarge送了很多WALL-E到地球捡垃圾,但是因为不适应地球的环境,绝大多数WALL-E都坏掉了,只剩下最后一台还在按照程序捡垃圾。没想到捡了几百年的垃圾后,这台WALL-E竟然具有了自我意识,他开始感觉到孤独,直到有一天女机器人夏娃来到地球执行搜寻任务,WALL-E很快就爱上了她……



## 机器人总动员

地球的最后一个人

多机种 ■ WALL-E ■ 美版  
 动作 ■ THQ ■ 预定 2008 年夏季发售

对应所有主流游戏机种

[文: 星夜]



## 异灵

异灵——只有你能看得见“他们”

多机种

THEY

欧版

第一人称射击

Metropolis

发售日未定

对应机种为 PS3、X360

《异灵》是由PS3显卡供应商Nvidia与欧洲游戏开发商Metropolis Software合作开发的一款第一人称射击游戏，从2008年10月开始投入开发，2007年8月该作在德国的莱比锡游戏展中首次亮相，以其出色的画面获得了不少业内人士的关注，Nvidia认为本作前景不错，因此决定与Metropolis

签约，为该作提供资金和技术支持，希望将其打造为一款3A级百万大作。

本作的故事发生在2012年，玩家扮演英国某陆军中队士兵。几乎在一夜之间，一群神秘机器人毫无征兆地在英国出现，他们同时袭击了英国的多个主要地区，即将攻陷整个英国。玩家扮演的飞行员也投入到与机器人的惨烈战斗中，他的队友全部丧生，而他却因为特殊能力的觉醒而存活了下来，并且成为对抗机器人的希望。随着游戏的进行，主角发现机器人其实只不过是附身于其中的神秘智能生物的工具，他们被称为“异灵”(THEY)，普通人看不见异灵，而主角却因为某种原因可以感知到他们并将其消



■附身于机器人的神秘智能生物就是敌人



■如此巨大的异灵机器人该如何应对？

灭。本作在剧情上将会有充满意外，具有主角视角射击类游戏少有的剧情深度。

本作的武器数量并不丰富，但通过改造功能会有千变万化的特点。主角所使用的武器有四个升级槽，将各种模块和工具装载到升级槽中，就可以实现功能的强化，甚至会有成百上千种变化。而且主角的能力也可以朝玩家自己喜欢的方向发展。玩家还可以设计自己的个性化武器，可以选择预设的部落纹身、骷髅头图案等，也可以用你自己的图片贴到武器上，比如自己女友的照片。本作单人模式的流程为20小时左右，另有多种多人模式。在画面上，本作使用了好莱坞大片常用的NextNitrous引擎，有非常出色的画面表现。



■玩家可以对手中的巨大武器进行外观和功能上的改造

【文：阳光成员 清国倾城】



■如果在高楼顶遭遇直升机，可以跳楼逃生。

## 由你亲自谱写现代魔幻史诗

## 挑战者

《挑战者》是一部风靡欧美的影视作品，Eidos的母亲公司SCI早在几年前就获得了游戏版的授权，目前他们正在使用“虚幻引擎3”打造一款画面出众的游戏版作品。该作由电视剧版原作者David Abramowitz撰写剧情，故事上是电影和电视剧版原作的延伸。

游戏主角名为Owen MacLeod，出生在2000多年前，他是一个部落酋长的儿子，然而他们的部落被罗马帝国攻占，MacLeod被抓到庞贝古城的角斗场成为了角斗士。MacLeod本以为他的生命很快就要在残酷的角斗中结束，在一次战斗中，他真的被对手杀死，然而此时发生了奇迹——MacLeod神奇地复活了，并且成为了

杀死不死人。

在近未来的纽约，一位神秘而近乎全能的不死人为寻找MacLeod而在纽约市到处肆虐。通过恩师Methos，MacLeod得知将这位究极不死人打倒的唯一方法就是得到神秘魔石的三个碎片，将碎片拼在一起就会让不死人得到无限力量。MacLeod在他2000多年的记忆长河中寻找线索，终于锁定了三个重要时期，不死人的终极秘密即将揭晓……

具有超能力的MacLeod在游戏中可以释放电和火攻击敌人，而且由于他是不死人，因此可以使用自杀式攻击手段，例如故意让敌人的剑刺穿自己的身体，用这种方式夺走对方的武器。如果在摩

一个不死人。在其后的2000多年时间里，不老不死MacLeod不断战斗，他的敌人是同样不死的不死族人。但MacLeod发现可以通过将其斩首的方式

多机种

Highlander

欧版

动作

SCI

发售日未定

对应机种为 PS3、X360

天大楼顶上被敌人围攻，可以毫不犹豫的跳楼逃生，而且不死人的身体特征可以让他的体力不断复原，这使得本作的战斗系统充满新意。

【文：阳光成员 清国倾城】



■在战斗中，即使是不死人的身体被砍断，也能迅速恢复了健康



■本作使用“虚幻引擎3”，画面表现令人满意

# 黄金眼

## 最近发售游戏的多视角评价

话说春节合刊，其他栏目都是加页加量，而每到这个时候“黄金眼”栏目都会出现巧妇难为无米之炊的尴尬局面。因为每年这段时间都是大作即将诞生前的空档期，比如《火爆狂飙 天堂》、《鬼泣4》、《任天堂全明星大乱斗X》这些大腕，只要它们能提前几天推出就能赶上春节合刊，但这已经是不

可能了……或许像《超执刀 新血》这种没有任何技术含量（制作技术）的游戏最能打动女生的心，玛娜给它8分的好评。其实本期4款游戏的评分都差不多，均属轻量级。估计趁着奥运的春风，《马里奥与索尼克 北京奥运会DS》在欧美能取得不错的利润。



### 黄金珍藏 × 0

### 热血推荐 × 0

## 超执刀 新血



## 火云



## 玛娜



## 纱迦



### 推荐玩家人群

●向往成为医生的玩家。●看到内脏与血不头昏的玩家。●对《豪斯医生》和《龙老》等美剧有爱的玩家。

总分 **21**

■医生与刽子手只有一线之隔。

使用Wii的手柄来进行手术操作真是再合适不过了，虽然手术的方式和前作没有什么变化，但是在各种器具的用法上下了很大功夫，一个接一个的事故让人手心出汗。游戏对操作的判定比前作还要苛刻，即便是把难度调整到简单，一个不小心也会造成手术失败，对于新手来说难度有些过高。

本作绝对是今年Wii上最值得玩的游戏之一。游戏有多种难度可选，挑战度大为上升，两个医生拥有不同的超执刀能力，手术器材也有所增加，加上全新的故事与众多的语音，可以说是一次彻底的进化。更让人兴奋的是本作支持双人同时执刀进行手术，还可以将自己的成绩上传网络参加排名。

两个人一起玩的感觉非常不错，不过一个人玩的时候就比较无聊，而且难度也大了一些。和前作的玩法区别不大，增加了更多医疗器具的用法。手术中全程语音也是很不错的设定，大大加强了临场感。难度方面倒是EASY也令人头痛，判定也比前作要严格得多，这样才真正有了人命关天的感觉。

■DVD-ROM ■Atlus ■カドケクス ニューブラッド ■动作 ■2008年1月17日 ■1~2人 ■无对应周边

## 魔法工厂 2



## 晴天



## 纱迦



## 玛娜



### 推荐玩家人群

●喜爱《牧场物语》系列的玩家。●热衷于迷宮探索和人物关系的玩家。●对支线任务执着的玩家。

总分 **21**

■世代传承的牧场新生活。

本作最大的亮点就是将游戏分成了“主人公”和“主人公的子女”两大部分，前者保留了系列的诸多特色，将追求女性角色并结婚作为重点；后者则以主人公子女的视角进行一场奇幻冒险，更强调战斗的部分。繁多的支线任务仍然是促使玩家继续游戏的动力所在，出色的场景设计也为游戏增色不少。

基本上还是经营牧场、探索迷宮、人际交流这些内容，不过游戏内容比前作丰富得多，有生育和建立学校的要素，玩起来感觉更加充实。初期玩起来会比较棘手，等到熟悉之后就会觉得重复性劳动太多，这也算是系列的通病吧。另外人多一些会拖慢，操作也觉得不够顺手，这些都是需要改善的地方。

上下两代人作为主角的设定很有趣，而且使游戏的内容更加充实了，农业、合成、结婚、创建学校，诸多要素足够吸引玩家继续往下玩。但是与GBA上几作《牧场物语》一样，本作对什么变化也很少，甚至在结婚之后也没有什么特别改变，看久了十分乏味，而且人多的时候居然还会发生延迟现象。

■卡片 ■MMV ■ルンファクトリー2 ■模拟经营 ■2008年1月3日 ■1~4人 ■对应Wi-Fi无线联机功能

## 来自深渊



## 玛娜



## 纱迦



## 晴天



### 推荐玩家人群

●喜欢中世纪奇幻风格的玩家。●不易对重复事物感到厌烦的玩家。●相比整体素质，更注重于新意的玩家。

总分 **20**

■看起来很美。

本作的系统设计很有创意，在迷宮中打倒怪物后可以夺取怪物的技能给自己使用，使游戏的趣味性大增，作为动作角色扮演游戏操作感也非常顺畅，但是这只是游戏前半的感觉，一直玩下去就会发现本作最大的弱点——千篇一律，而且剧情发展也没有什么新意，很让人保持长期的新鲜感。

乍一看颇有大作风范，系统也别具一格，但是其实不合理的小问题很多。本作对动作的要求并不太高，只要靠蛮力就能继续，比较单调乏味。另外，虽然本作可以通过Wi-Fi联机与朋友协力，但是联机既不能共享道具，也没有什么其他要素，甚至连同伴恢复体力都不行，实在是一大失败。

游戏系统虽然简单但却很值得仔细钻研，玩家可以吸取敌人的能力后转化为自己的能力使用，动作性与策略性都得到了保障，画面和界面的设计也相当细腻，开始游戏时很快就会被其吸引。但是游戏的BOSS设计不够让人满意，就算是硬碰硬也可以打赢，再加上战斗的单调性，很难让人坚持下去。

■卡片 ■Sonic Power ■From the Abyss ■动作角色扮演 ■2008年1月17日 ■1人 ■无对应周边

## 马里奥与索尼克 北京奥运会 DS



## 地狱伞兵



## 胜负师



## ACE 飞行员



### 推荐玩家人群

●喜欢迷你游戏集合型游戏的玩家。●不会心疼NDS下屏的玩家。●没有条件体验Wii版的玩家。

总分 **20**

■时刻都能让你享受奥运比赛的快乐。

游戏整体来说算是不过不失，由于机器限制在比赛项目上有一定的缩水，但是在游戏中出现的比赛还是具有不错的游戏性。其中不乏一切趣味性很强的游戏出现，操作方式也充分发挥了NDS的特点。但是有一些需按键与触控相结合的项目操作起来不是很顺手，另外有些比赛里操作也显得有些生硬。

因为之前玩过Wii版，所以不免要做些比较。就游戏模式和系统来说，两者比较相似，但体育项目的种类有一些不同，包括附加的迷你游戏也有一些调整，主要是为了让NDS更容易实现。操作变化比较大，除了触控笔，也有不少游戏需要用到十字键，只是有些游戏的操作设计不理想，手感生硬。

能够在NDS上来过把奥运瘾，想来这是一种不错的体验。厂商在机能限制下最大限度的还原了奥运会的各种比赛项目。对于一些规则简单的项目，比如百米赛跑，游戏表现得比较到位，而对于一些复杂的项目，比如打靶，游戏就表现得比较生硬。奥运题材的游戏都是在多而不精，本作也难逃这个框框。

■卡片 ■SEGA ■マリオ&ソニック AT 北京オリンピック ■体育 ■2008年1月22日 ■1人 ■无对应周边



REVIEW BY | 火云

游戏时间 60 小时以上

黄金珍藏

## 黄金眼评分

27

满分 30

尽管坂口博信多次强调本作在他心中并不是《FF》的延续，但是我们却能够在游戏中随处可见《FF》的影子。

## 失落的坂口博信

坂口博信这个“《FF》系列”之父，自从“单飞”之后，身上那SE王牌制作人的光环也开始慢慢褪去。恐怕这两年来坂口的日子过得也没有原来那么滋润了，曾经的辉煌并没有为他重新创业增加到多少筹码，带给他反而是更多的压力。坂口脱离SE后，游戏的容量越做越大，但是卖相却未见长。《蓝龙》由于在X360日本的装机量过少，又不符合欧美玩家的口味，所以落得个尴尬局面收场。不过起码《蓝龙》的口碑在玩家中还算不错，而《远古封印之焰》就更惨了，在NDS上插播动画那一套，却忽略了游戏本身的可玩性。坂口从一开始就选择错了方向，2GB的超大容量并没有给游戏的销量帮上什么忙。游戏发售之后的恶评让坂口入侵掌机市场的信心颇受打击，不过吃一堑长一智，我们可以看到新公布的两款掌机游戏不再标榜动画如何如何多，而开始主打系统牌。

《失落的奥德赛》作为坂口脱离SE后公布的两大角色扮演游戏之一，自然承载了他对未来的期望，而《蓝龙》的未到达预期效果让这些希望都转移到了本作身上。坂口博信、植松伸夫、重松清和井上雄彦，从游戏梦幻般的制作者阵容就能够看出坂口想要依靠本作扳回一城的决心。这款游戏在宣传上的投入也是大手笔，随着游戏

发售日的临近，主人公凯姆那张大脸出现在玩家眼中的频率也越来越高。说到这里就要把游戏的人设井上雄彦拿出来说了，大师的画功无可置疑，但是本次的人设就仁者见仁了，过于割裂的画风“吓坏”了不少人。不知道有多少玩家是因为接受不了人设的风格而放弃了这款游戏，人的适应力是可怕的，什么东西看多了自然就会觉得顺眼，当火云把这款游戏打通之后突然觉得，凯姆其实是游戏里长得最对得起观众的。

从目前本作在日本的销量来看，大体上与《蓝龙》没有什么区别，日本半死不活的X360市场不是靠一两款游戏就能翻身的。《失落的奥德赛》到底能不能混得比《蓝龙》好，就要看游戏在欧美发售后的销量了。

## 从继承中创新

从全年龄的《蓝龙》到15岁以上的《失落的奥德赛》，把两款游戏摆在一起，后者的世界观和系统明显更接近于“《最终幻



失落的奥德赛	Microsoft/Mistwalker	角色扮演
ロストオデッセイ	1人	日语
2007年12月6日		8900日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

想》系列”。游戏中的世界观比《蓝龙》更加大气也更广阔，千年不死的不死者凯姆这样不老不死的角色设定，以及他所背负的悲伤与痛苦命运，这种不死之人与普通人类的情感纠葛也更能抓住成人玩家的心。游戏中登场的角色个性十足，借助于次世代的画面优势他们以充满活力的动作和表情演绎了剧情中的各种冲突。坂口企图在剧情动画中使用分屏画面增加紧张感，不过剪辑的手法还稍欠火候，画面显得不够流畅。本作剧情相当精彩，在描写世界上几个国家的战争场面上，甚至比《FFXII》还要大气。不过，由于中文版马上就要发

售，所以关系到剧情的内容就不在此赘述了。游戏在关键的剧情处以特别的形式安排的重松清先生所创作的短篇章节《千年之梦》的确精彩，不过遗憾的是由于内容与游戏本篇剧情上的互动不多，显得有些脱离游戏。尽管坂口博信多次强调本作在他心中并不是《FF》的延续，但是我们却能够在游戏中随处可见《FF》的影子。游戏的战斗菜单与战斗开始后角色的准备动作都与《FFX》如出一辙，技能连接系统在“《FF》系列”中也不是什么新鲜玩意。但是，本作的几点创新之处还是值得称赞的。“壁”系统就是对传统角色扮演游戏中的阵型系统所做出大胆变革。所谓的壁系

统就是指防御力高的角色担任前卫，与后卫携手承担对方后卫队员的攻击，后卫受到伤害的程度取决于玩家目前的GC等级。壁系统的加入彻底将前卫与后卫角色的职责划分出来，游戏中将魔法与系角色的HP与防御力设置得非常低，魔法师充当战士的角色在前线厮杀的情况在本作中是绝对不会出现的。只要己方的GC值(前卫角色HP的总和)够高，则完全不必担心后卫角色的安全，所以战斗中除了要考虑怎么有效攻击敌人之外，还要注意己方的GC值，战斗时的战略性得到了很大提升。装备戒指后在普通攻击时以按住RT键后松开的时机来发动附加效果的本作其实是在“《FF》系列”中也出现过，不过只是将其更加系统化，戒指最多可以附加三种效果，在战斗中切换成敌人的弱点属性，攻击起来事半功倍。不过，本作的戒指合成系统比较鸡肋，即使完全不进行合成，靠“拉”来的戒指通关也不成问题。4张DVD的超大容量除了给玩家带来了视听上的极大享受之外，在游戏的可玩性上也绝不含糊。角色扮演中该有的要素都能在本作中找到，隐藏迷宫、斗技场、最强武器、分支任务、道具收集等都将耗费玩家大量时间，想要一次性将游戏中全部(99个)“木”的实“找”齐还真需要点耐心。不可返回的迷宫中错过的宝箱可以在拍卖会上买到，这个设定与以往错过了就只能等到二周目再收集的残念设定相比，人性化了许多。只要有耐心，玩家就可以在第四周盘内将游戏完美。一款游戏的好坏，往往取决于细节上，坂口博信恰恰就是摸爬滚打了多年、注重细节的老牌制作人，这款游戏的可玩性不容置疑。在“牢地球”大行其道，传统角色扮演类游戏疲软的今天，本作可以确实是不可多得的精品。



是由于内容与游戏本篇剧情上的互动不多，显得有些脱离游戏。

尽管坂口博信多次强调本作在他心中并不是《FF》的延续，但是我们却能够在游戏中随处可见《FF》的影子。游戏的战斗菜单与战斗开始后角色的准备动作都与《FFX》如出一辙，技能连接系统在“《FF》系列”中也不是什么新鲜玩意。但是，本作的几点创新之处还是值得称赞的。“壁”系统就是对传统角色扮演游戏中的阵型系统所做出大胆变革。所谓的壁系



▲葬礼的剧情部分相当感人，不死者面对生离死别时流露出的感情同普通人一样。



▲战斗开始后的软读盘时间稍微长了点，以至于影响了游戏的节奏。



▲游戏中唯一一场由CG直接切换到战斗画面的战斗。



**黄金眼评分**

**24**

满分 30

**本作很巧合地验证了一个真理：不经历“风雨”，怎么见彩虹？(笑)**

## 不再是个雷

相信很多玩家都和晴天一样，在实际玩到游戏后都发出了如此的感叹。或许是因为去年的《风雨传说》给大家留下了太过“深刻”的印象，所以在NDS上推出的系列第二款作品，难免也会让人担心又会走上之前的老路：别扭的操作、简陋的系统让游戏的战斗单调乏味，“短小精悍”的剧情和算不上最终BOSS都不足五场的BOSS战也几乎让玩家失去了探索和挑战的动力。不过疑虑总会在事实面前悄然化解，进步也会在比较中更加突出，即便你将本作通关之后还是会感到这样或那样的不足，但是更符合玩家游戏习惯的改变却让我们看到了游戏制作人的用心之处，还在犹豫是否要体验本作的你，不妨亲自去验证游戏的优劣，惊喜和失望总在之间。

## 这才是传说

战斗作为《传说》系列作品的精髓，本作沿用了之前《世界传说 光明神话》的相关系统，按住R键可以任意在战场中移动，但实际和敌人的战斗还是在同一个水平线上展开。配合各种攻击技能的组合方式，玩家不但能够轻松体会到将敌人玩弄于鼓掌之间的爽快感觉，在全新的“觉醒状态”下发动同伴间的“连携攻击”和“秘奥义”，画面的表现方式和以往的系列作品一脉相承，让人热

血沸腾的战斗终于再次回归到了FANS的眼前。为了增加战斗的乐趣，游戏中还引入了“战斗形态”的全新概念，更换不同的战斗形态可以学会各种实用的被动技能，玩家也可以根据自己的喜好来培养角色，抛弃了以往女性角色偏向于辅助，男性角色偏向于进攻的老套路，游戏在角色育成方面的自由度也得到了大幅度提高。

说到游戏的隐藏要素，就不能不提续作《世界传说 光明神话》中颇受好评的“工会系统”了，因为游戏的收集要素几乎都要靠它才能顺利完成。主线情节之外，玩家可以在工会中接受各种委托来获得GP和经验值的奖励，并且最让人惊喜的则是每次进入工会任务的专用迷宫时，这里的地图还会随机发生变化，即便是同一个地点也因此拥有了反复探索的价值，尤其是在迷宫中发现采集点和宝箱时，获得高级材料和强力装备的欲望也刺激着玩家的每一根神经，让追求完美的玩家大呼过瘾。另外综合以上的要素，本作还对热衷于“纸娃娃系统”的玩家准备了更换武器外观的功能，虽然由于剧情和人物的设定关系无



▲游戏中满足特定的条件就会触发获得特殊“战斗形态”的事件。



▲小对话中的选项会影响同伴的好感度，大家应该都不希望选到错误的选项吧。



无野传说	NBGI	角色扮演
NDS	2007年12月6日 无对应周边	日版 5800日元 对应玩家年龄：全年龄

法实现更换服装，但这个要素也足以让人深陷其中，欲罢不能。

丰富剧情的元素“小对话系统”在游戏出的出镜率同样很高，除了一些在特定时期会固定出现的“小对话”外，在游戏中满足特定的条件同样会激活让人惊喜的“小对话”，比如当玩家将游戏中的角色都练到40级以上时，会触发名为“为了最强而努力”的“小对话”，其中不但各位同伴会告诉玩家不要满足现状外，还会透露游戏满级为255的爆炸性消息，无论玩家是否有这样的毅力能够坚持到那个时候，但是这个有趣的环节却总能让人会心一笑。或许这正是“《传说》系列”作品中

的“小对话”总能带给人惊喜与欢笑，并且在玩家中拥有极高人气的原因吧。咳，最后还忘记提醒玩家一个小细节，小对话的触发数量会直接影响主角的“觉醒率”和同伴的好感度，只有和主人公鲁卡好感度最高的同伴才会在游戏的最后和主人公一起发动“创世魔法”让世界恢复和平哦……

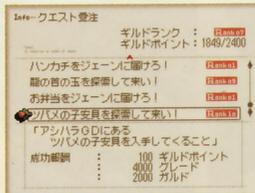
## 明显的不足

其实相对《风雨传说》来说，游戏的

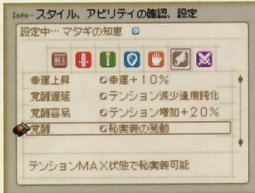
剧情并不算太糟糕，但是都存在结束得比较仓促的通病，而由此带来的负面效果则是对游戏中角色各方面的刻画还不够深刻，很难让人在将游戏通关后，和其中每个人物发生共鸣，从而提升游戏在自己心目中的地位。另一个比较突出的缺点就是游戏在难度设计存在很大的落差，如果玩家在某些特定的剧情中没有刻意提升一下自身等级的话，几场战斗下来你就会发现敌人的实力已经略微超出了自己所能承受的范围，攻击力不足直接导致消灭普通杂兵所需要的时间大大延长，而实力更胜一筹的BOSS自然成了一道无法逾越的障碍。练级说到底也是很多类型游戏中无法回避的问题，但是如何将练级的过程设计得更加有趣，或者设计某种目标让玩家有针对性地练级才是游戏设计者所应该优先考虑，而不是机械性地重复这个过程。

## 寻求突破点

近几年《传说》系列作品的推出速度可谓有增无减，无论是原创作品，还是复刻作品，完善的战斗系统总给人一种和发展空间越来越小的感觉，如何突破这个瓶颈，或者在保持原有风格的基础上增加新的元素，都是每位系列FANS都希望看到改变，当然目前晴天真最想见的还是最近公布的《薄暮传说》会有哪些全新的突破，就让我们一起等待官方来为我们揭晓最后的答案吧。



▲工会任务是循序渐进的，只要坚持做下去，累积GP也是一件很容易的事情。



▲“战斗形态”的被动技能使游戏中培养角色的自由度大大增加，是一个非常有趣的设定。



## 黄金眼评分

26

满分 30

“TV GAME大赏”2007年度十大原创游戏之一/2007年度最佳音乐游戏/2007年度创意游戏大赏

意外吗?这么一款直到发售前,也没有多少人关注的PSP音乐节奏游戏,却能在“TV GAME大赏”的媒体评奖部分脱颖而出,勇夺三项大奖!奇怪吗?这么一款只要熟悉流程,通关不超过10小时的游戏,我却已经足足花费了70小时!

编辑部有一种流行的说法,叫做“玩得越多,评价越低”。的确,现在的游戏往往是开始的部分最为用心,力求给玩家一个先入为主的好印象,但随着游戏过程的不断深入,你就更容易发现游戏中存在的不足。就在最近半个月的时间里,我已先后将《帕塔砰》通关了三遍,第一次20小时,后两次都是10小时,之后挑战BOSS等级上限又花了30多个小时,可以说游戏内容已经吃透,但对打出手的满分可谓初表不改,内心也是迫不及待地希望它能尽快推出续作,来个加强版也行啊!不过在这里,我还是先摆上两个“十大”,总结一下这半个月来的体验与收获吧。

## 十大魅力

①创意。SCE的第一方游戏其实总是在向玩家兜售着自己的创意方针,仅不经意间看到《帕塔砰》的封面,你也会产生“这款游戏不同寻常”的感觉。还好,《帕塔砰》有别于《乐克乐克》的“无趣创意”,趣味性的自然流露让玩家更容易接受这种另类的风格,而不是将其视为异类。  
②画面。剪影式的画面简约而不简单!虽然2D横向卷轴有一种老街机游戏的复

古感,但一个巧妙的带表地面的黑色条,让画面呈现出20:9的宽阔视野,而明快的色彩运用给人以醒目舒适的视觉感受。

③操作。士兵们所有的动作全部由按键组合的方式来控制,指令的数量并不多,连组合都不超过三种按键,伴随节奏非常容易记忆。低门槛的操作系统增加了人们尝试的欲望。

④音乐。简洁的旋律拥有着多元化的音乐风格,俏皮可爱的人声让人忍不住,而使用耳机才能听到的诸多声音细节,也会让你一下子精神起来。

⑤节奏。由四拍子组成的节奏世界并没有像其他音乐游戏那样,一味挑战玩家的反应力和节奏感,简单的节奏配合各种音效却有着强迫症般的神奇魔力,时刻影响着游戏的气氛和玩家的投入度。

⑥悬念。这种感觉主要来自于一周目的游戏过程,几乎所有的玩家都会被如何求雨、过沙漠、攻城、重要道具的取得方法等预设问题所困扰,但几个小BOSS的发现或许就能让这些难题迎刃而解。恰到好处地悬念设置,让攻略过程中的兴奋度处于最佳的波浪状态,吸引玩家将游戏不断进行下去。

⑦便捷性。可以说这是一款深知便捷理念与规则的为掌机而生的游戏,简明的系统便于理解,简短的关卡适合随手打上两局,没有GAME OVER让游戏节奏更紧张,闪动框的节奏提示也是为了让游戏适应嘈杂的环境,而收集、合成、迷你游戏等内容也是掌机的流行元素。



帕塔砰	SCEI	音乐
PSP	PATAPON	日期
	2007年12月20日	4980日元
	无对应周边	1人
		对应玩家年龄:全年龄

⑧爽快感。《帕塔砰》的爽快感主要源于战斗,连续FEVER状态下士兵们旺盛的斗志极具感染力,无论是稀有物品的获得,还是将BOSS攻击取消,或者是连续中断后一个漂亮的3连锁重回FEVER状态,都能制造一些兴奋点,让爽快感源源不断。

⑨原创。“原创游戏”对于现在的游戏产业来说是较为珍贵的,需要开拓创新的勇气,需要冒更大的风险。同时,原创作品的新颖感、未知与可能带来的惊喜,对于现在的玩家来说,实在是太重要了。

⑩融合。多年前,SCE的《啦啦啦啦啦》可以说是个四不像,但却开创了音乐游戏的全新类型;在音乐游戏的制作陷入思维定式时,又是SCE的《帕塔砰》将融合之路推在了类型游戏发展的前面。这是无聊的拼凑,这是一种有机的结合,这也是创新精神的可贵之处。

## 十大期望

①固定的中速四拍子节奏在习惯之后会觉得有些枯燥,其实不同的关卡可以采用不同的曲速,或者干脆增加加速模式,以适应不同玩家的需要。

②村子里的迷你游戏节奏和指令基本上都是固定的,玩多了不免觉得单调。可改为随机,或进行难度选择。

③用祈祷来改变天气的想法非常不错,种类还可以增加。(比如晴天、下雪等)但变化的作用在非剧情战斗中不明显,下雨对属性性没多大影响的设计就比较奇怪。另外,有关天气的小秘密还可以增加一些。

④连锁数到FEVER就不往下显示了,其实可以显示为FEVER 1、FEVER 2这

样,每10连就让FEVER效果加成,给予玩家一些小奖励很有必要。

⑤过关评价画面中,可对过关时间、最大连锁数、伤亡情况等数据进行统计和等级评定,以此决定玩家可以获得的奖励,也增加了一些挑战性。

⑥兵种和各级别特性能设计得更平衡一些,弓箭和号角兵能力偏高,而6级的牛角兵因为攻击力优势过于明显,让后期的兵种搭配趋于单调。

⑦通关后只保留BOSS关卡和狩猎场,不再有与敌方部落的战斗,而与敌人的战斗也十分有趣,这也是我又重玩了两周的重要原因。通关后最好是来个真正意义上的二周目,或开启选关模式,让玩家有机会重温所有的战斗。当然,敌方的装备和能力可以提高一个档次。

⑧每打一遍最终BOSS,都必须把漫长的结局动画和职员表再看一次,完全可以设计成可跳过的,希望今后不要再出现这种细节上的失误。

⑨在花费近二十小时,将一个BOSS刷到100级,却没有任何奖励,大大降低了反复游戏的目的性,如将最强装备放在百级BOSS身上,会更加合理一些。

⑩没有联机模式是《帕塔砰》让人比较遗憾的地方。联机对战,可以考验玩家的实力,验证兵士搭配的可能性、相克性;联机交换,也可以给收集要素带来更多的可玩性。

当然,作为一款原创作品,《帕塔砰》在完成度方面还有很大的提升空间,而先锋阵的制作思想也表现出经验上的不足,留有些许遗憾。如果游戏能够推出续作,我的期望可远不止以上十点。最后,还是希望各位PSP玩家能够亲自尝试上一试,在发现中寻求乐趣是一件很惬意的事。



▲清爽简约的画面风格,第一时间就能抓住眼球。



▲攻城战与BOSS战一样,需要与敌人斗智斗勇。



▲通关后BOSS的百级挑战相当耗时。

# 游戏立方

## GAME<sup>3</sup>

Vol. 141

栏目主持 ACE飞行员

Email Game3@ucg.com.cn



## 多边共享区

ENTER THE GAME

ENTER THE GAME



D·S 虚拟

## 游戏界十大性感男星

在游戏界摸爬滚打了这么多年，选美比赛我们差不多都看腻了，不过类似“加油好男儿”的帅哥选秀却不多见。大概是意识到了这份市场空白，近期著名游戏媒体Gamesutra发动女性玩家票选出了十位游戏界的“性感男人”，倒还真吸引来了不少关注。不过坦白地说，由于这份榜单是由欧美女性的审美角度缔造的，故此部分角色可能会让我们亚洲玩家大跌眼镜，还希望大家做好心理准备，权当是异域隔阂好了……

### 10 风间仁 《铁拳》系列

典型的一流健美教练身材加上清秀精致的面庞，如此造型自然是欧亚通吃的“性感”准则，风间仁杀人前十可谓波澜不惊。



### 9 卡斯 《星球大战：旧共和国武士》

至于这位游戏中原创的配角就有些……吧，再一次让我们体验到了大洋两岸人民在审美品位上的巨大文化差异……



### 8 柳生十兵卫 《鬼武者2》

看来松田优作这类坚毅硬汉形象所带来的认同感果然是不分时代与地域的——当丑得有气质时，丑就是一种美，就像陈小春。



### 7 士官长 《光环》系列

身为“无脸男”却能荣登十大性感男星宝座，士官长靠的绝对是与铁甲威龙相媲美的战斗力与那身性感的盔甲装——当然，略带磁性的嗓音也功不可没。



### 6 隼龙 《忍者龙剑传》系列

紧身黑色皮衣与流畅的肌肉线条再配上蝙蝠侠一样的神秘气质永远都等同于少女杀手的代名词——哦不，是一切女性的终极杀手。



### 5 洪洞星 《灵魂能力》系列

只会舞刀弄棒只能算是个街头卖艺的，配上俊俏脸庞打造出阳光男孩形象才是王道。小洪同学算是代表之一。



### 4 斯内克 《潜龙谍影》系列

性感男人的原则之一就是尽量缄口，少说多做，帅气的肢体语言有时比任何台词都更有说服力，斯内克显然深谙此道。



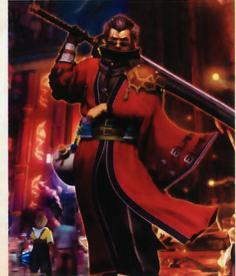
### 3 山姆·费舍尔 《分裂细胞》系列

如果你觉得自己实在一无所有的话，就去拼命健身吧，如山姆那样壮硕的身材绝对会将女人们的视线全部聚焦在你的肱二头肌上，而不是狰狞的大叔面孔。



### 2 奥隆 《最终幻想X》

成熟稳重、强大可靠、具亲和力、有责任感……这大概是奥隆身为胡子大叔却荣登榜眼的首要原因，就像(这个杀手不太冷)里的让·雷诺。



### 1 但丁 《鬼泣》

四部《鬼泣》打造出了四个不同的但丁形象，从正太到大叔不一而足，看来像蔡依林这样的“百变天后”风格才是如今引领性感潮流的王道啊！





## 闪电十一人三人娘



▲从左到右依次为音无春奈、雷门夏未、木野秋。

LEVEL-5即将推出的《闪电十一人》中的三名女主角为蓝本组成了一个偶像团体“twe'lv”，“twe'lv”的意思就是足球队中第十二人，她们作为应援的代表，代表的是“活在现代的孩子们的应援团”。“twe'lv”的原型是游戏中雷门中学新闻部的音无春奈、校长女儿雷门夏未、主人公园青梅竹马的好友木野秋三名女性。音无春奈担任的雷门足球队比赛的取材、调查对手球队情况的工作；雷门夏未是个成绩优秀的好学生，一开始还嘲笑弱小的足球队，但后来被部员的努力和热心所感动；木野秋是足球队的经理，是个姐姐的角色，经常阻止热血的圆堂的暴走。“twe'lv”的出道将以演唱光田康典作曲的游戏片尾曲以及于1月31日召开的次世代世界HOBBY博览会08冬上在LEVEL-5的展台上登场，除此之外预定TV动画的片尾曲也由她们来演唱。



## 游戏历史上的今天



大家好！首先向1.16过生日的玩家朋友道一声生日快乐！下面让我们一起来回顾一下游戏历史上的今天吧。首先回顾的是2001年1月16日光荣公司的一款名叫《欧陆战线》的游戏。光荣公司有有着描述中国历史的“三国志”系列，描述日本历史的“信长的野望”系列，描述西方历史的“大航海时代”系列”等等众多名作。而“二战”的历史题材自然也不会被轻易放过。

.....  
现在在levelup!论坛的“业界综合讨论区”，各位坛友对这段开场已经不再陌生，它会来自于这名ID为fft750731的会员的系列帖“游戏历史上的今天”。fft750731自称快乐猪头，游戏年龄超过15年，他在平日玩游戏的同时就一直有着收集整理各种

游戏资料的习惯，因此能够经常发表一些经典游戏的回顾，其资料的收藏量和游戏知识的储备十分深厚，同时他也乐于将这些积累的果实与大家一起分享。“今天系列”帖到截稿日为止已经坚持一个多月了，看看帖子里面回顾的游戏，有些连我们这些编辑都没有接触过，确实能够补充我们的游戏知识面。喜爱游戏的你，不妨也常来“今天系列”里看看，快乐猪头同时也欢迎查漏补缺，让我们一起来完善它吧！相关地址：  
<http://bbs.levelup.cn/showforum--5.asp>



## 宣传！实用！两不误！

作为在国内普及量最高的掌机，即便你是一名非玩家，PSP强大的影音播放功能和便于携带的优势也会让你毫不犹豫地选择它。从3.70系统开始，PSP就开始支持“自定义主题”的功能，而这样最大的好处就是可以将XMB界面中的图标更换成玩家喜闻乐见的各种图片，并且官方也于同期推出了“主题制作软件”来满足玩家的个性化需要，今天我们要为大家介绍的就是由Square Enix为各位《星之海洋》系列“FANS”所准备的官方主题。由于制作的素材不同，官方主题共分为点阵图和原画图两个版本，其中点阵图版可以直接在星海官方博客：  
[http://blog.square-enix.com/eternalsphere/2007/12/first\\_departure.html](http://blog.square-enix.com/eternalsphere/2007/12/first_departure.html)  
中点击上方的“ダウンロードは

こちらから”进行下载；原画图版则需要使用PSP登录“Network”下的“PlayStation(R)SPOT”才能得到，另外由于主机版本的关系，某些玩家登录卖场可能会出现无法连接日本服务器的现象，那么就只好让拥有日版机器的朋友帮忙下载才行了。

PSP主题使用方法：将下载到的压缩包解压得到“.pfr”后缀的文件，将其存放在PSP记忆棒的PSP\THEME路径下，接着进入PSP的XMB界面选择“主题设定”即可。



▲点阵图版的图标是采用游戏中显示的角色造型，非常的Q。

## 《失落的奥德赛》台北见面会



▲左边那位先生是通口克寿，右边的男士是佐藤胜。



▲见面会上提供了中文版试玩。

为了替1月24日上市的《失落的奥德赛》中文版造势，《失落的奥德赛》游戏制作团队于近日来到台湾省，与当地玩家见面交流。此次来台的人中，有几位成绩斐然但默默无闻的重要人物，一位是视觉总监佐藤胜(ROY SATO)，他曾在迪士尼工作多年，也是《最终幻想 灵魂深处》的首席动画师，他在游戏中负责影片制作、拍摄流程、动作捕捉、动画指导、镜头设计、面部表情等多项工作。另一位是技术总监通口克寿(KATSUHIKA HIGUCHI)，他曾经担任《超时空之钥》的主程序设计师，还设计过《超时空之轮》、《异度装甲》、《最终幻想II~V》的战斗系统，以及《最终幻想XI》的战斗程序指导。有这么强的人在，难怪本作的战斗系统这么有特色。

坂口博信表示：“这部作品花了好久的时间才完成，这段时间好几次我都想放弃，但是井上画出的凯姆形象在脑中不断出现，重松的故事一遍遍地让

我感动得泪流满面，我想我应该要坚持下去，不能辜负这些人对我的期望。”

佐藤胜解释了游戏动画为何按英语对口型而非日语的原因。他说，其实一开始原本打算以日语来对口型，不过坂口博信先生觉得游戏应该要向国际化看齐，因此决定改用英语。通口克寿则回答了玩家对读盘时间过长的疑问，他说《失落的奥德赛》采用虚幻引擎3制作，在处理过程中需要载入惊人的影像资料，尽管制作小组尝试过精简资料，不过为了达成细致的画面，精简的程度非常有限，所以最后读盘时间依然比较长。

通口克寿还透露了一些游戏开发中的小细节，如他们采用的虚幻引擎3是通过微软作为中介才取得的等等。他表示，未来会通过Xbox LIVE提供包括千年之梦、新道具和隐藏迷宫的下载内容。目前新的千年之梦和新道具已经开始下载，各位玩家不要错过哦！

## 可爱的小手工偶



新年到了，大家是不是觉得自己的书桌上太单调，需要一些有趣的小饰品来装饰一下呢？某日晴天在Square Enix的官网溜达时，无意中发现了以下来自于《小国王与约束王国FFCC》的“特别企画”，看来这次SE官方还是颇为厚道，只要玩家拥有彩色打印机和质地较硬的打印用纸，那么用这张官方提供的特制卡片就能轻松制作出几个可爱的小人偶哦(鼓掌)~

卡片素材下载地址：

<http://blog.levelup.cn/UploadFiles/2008-1/131619852169.jpg>

将卡片打印出来后，用剪刀将下方“Happy Holiday”的字样沿着上方1cm的直线剪下来。

### Step1



将之前准备好的“Happy Holiday”横条折成一个支架的形状，在两端涂上胶水，这样就可以将小国王的人偶支撑起来。

### Step3



### Step2

用剪刀将卡片上的装饰物都分别剪裁下来，比较考验玩家的细心程度。

### Step4



最后出来的效果图，当然除了可爱的圣诞帽，更抢眼的皇冠也可以放置在小国王的头顶上，是不是非常可爱的。



## 有车有爱的最高境界



对于“痛车”这个词，也许有不少读者都只是听过，其实这已经成为继同人志之后ACG文化的又一经典产物。所谓的痛车就是指车身上绘制有动画、游戏等2次元题材作品的角色、标志等图案的汽车，目前比较通用的解释就是“因为这些汽车上画有各种奇观的图案而让人看着很心痛”——顾名思义“痛车”。最早的“痛车”可以追溯到上世纪80年代末，不过当时这些汽车身上绘制的图案还都是各种车厂的标志以及各种华丽图案(比如火焰纹)，而随着御宅文化的发展和普及，现在痛车

就是以2次元题材为主流，并且范围也不再仅仅局限于汽车，“痛摩托”和“痛自行车”也越来越常见。

不过这次要说的痛摩托绝不只是贴贴图这么简单了，大家仔细看看它的油箱部位——没错，车主竟然在那里加装了液晶显示屏！而且还是左右各一块！据车主自己讲，这辆摩托车从组装到改造完成了将近一年半的时间，足见他对《偶像大师》是多么地有了爱了，而这种影像痛车即便在日本也是非常少见的，它所到之处总是会引起众多宅兄宅弟的围观，拍照留念更是司空见惯的了。



▲屏幕中正播放《偶像大师》的影像。



## 湾岸中国赛区战报

“NAMCO亚洲《湾岸3》大赛”作为由南梦宫官方举办的《湾岸3》最高级别赛事，从一开始就受到了赛车游戏爱好者极大的关注。全国的湾岸车队可谓“蠢蠢欲动”，力争取得前往日本参加亚洲大赛的资格。作为上海湾岸界排头兵的正义FFT车队也相继派出了鬼宿、QUEEN、EDGE、PINK? 四员虎将，四人组成的上海远征军奔赴广东中山参加中国地区资格赛。

广东本地的玩家实力相当强劲，场边练习时广东选手展现出了山路几乎无擦的高超技术。不过FFT车队凭借良好的基础，稳定的发挥，四人全部进入16强。《湾岸3》讲究的是技术与配合，FFT车队在这基

础上可以说还受到了幸运女神的眷顾，四人又华丽地闯入了8强。影片《集结号》中有一句话：“每一个人的牺牲都是永垂不朽的。”一个团队在遇到强大的阻力时，想要突破困难总要付出代价。鬼宿在8强赛中为了最后一组能取得胜利，不惜牺牲了自己最接近对手，在其他三名队友顺序晋级决赛的过程中可谓功不可没。

4强赛，也是最后的决赛！FFT车队三名队员在决赛中会师，可谓奠定了胜局。比赛选定赛道为“横羽”。“横羽难，难于上青天！”是《湾岸3》玩家的共识。比赛前半段的时候，对手一直处于领先，但在三名车手的包夹下，渐渐失去了领先优势。在最后一个弯的时候PINK?如有神助，一举冲过了终点，他也因此获得了前往日本参加大赛的机会。

这只是一个开始，真正的远征即将来临！希望不久后远赴东瀛的PINK?选手能过关斩将，披荆斩棘，成就一段新的速度传奇。



▲左起第二位即为本次比赛的冠军PINK?



## 日本的NDS烧录卡



今年在笔者去日本参加TGS的时候就在地铁里看到有玩NDS的玩家用的居然是烧录卡，不禁感叹原来日本的烧录事业还是颇有成效的，记得以前GBA的EZ烧录卡在日本网上贩卖高达12800日元还着实

吃了一惊。在掌机走进NDS和PSP世代后烧录卡自然也更换代，但在日本这个注重版权的国家居然能够看到挂着牌子卖烧录卡的情况还真少见。在秋叶原的游戏店有的赫然挂着R4、M3 DS REAL，不过在介绍这些烧录卡的Q&A也很有日本风格，比如说到R4和M3 DS REAL的有什么区别时，解释如果说R4是扎古的话，那么M3 DS REAL就是勇士(=.=，=用高达里的机体性能解释)，不过如果从运行方面出发两者并没有区别云云。



## 《英雄不再》手纸



1月9日，日本某疯狂吹捧《英雄不再》的网站编辑部收到了来自MMV公司的一份特别礼物。这个礼物装上箱子里，箱子上写着“原创卫生纸，100卷装”。打开来一看，果然就是卫生纸！

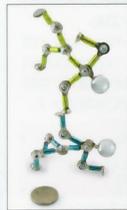
不过这个卫生纸可是外面买不到的，因为纸上印的是《英雄不再》角色的单色图案。大家都知道，《英雄不再》的存档得坐在马桶上进行，因此卫生纸在游戏中可是有特殊含义的。该网站编辑部的编辑们笑逐颜开，马上把卫生纸换到厕所里，第二天做清洁的大妈一进厕所，哇——果然是只有喜欢恶搞的人才能做出恶搞的游戏啊！



## 让你的桌面更加精彩!

我知道你会说，外面有卖一种木头小人，同样可以摆出各种造型。但是，你把那种木制小人摆在它的面前，那可完全败下阵来了。这种来自thinkaseek的铰链小人儿，周身采用金属制作，每个关节都打磨得透亮，收缩自如。而这些小人儿除了金属身体之外，最有特色的是，它的手部和脚部都采用了高磁性材料制作，可以轻松地将各种高难度姿势站立在金属物体上。有意思的是，你可以将多个小人儿放在一起做出不同姿势，可以像电视中的杂技那样摆出个惊天地、泣鬼神的终极造型来。

目前，这种金属小人售价为6.99美元到12.99美元，有两种规格：一种是普通版，提供1个身高4英寸，有8个活动关节的小人儿。还有一种是三件套装版，包含有3个头小一些的小人儿，每个小人儿有2个活动关节。



◀ 铰链小人之间可以通过手部的磁性材料接合在一起，摆出各种高难度的姿势。



▲ 这样充满动感的造型真的会让桌面有一种“活起来”的感觉啊！试试同样的运动会会有怎样的效果呢？



▲ 经典的金字塔造型，真人能做的造型它们都可以模仿，开始收集吧，然后看看能够做一个多高的金字塔出来，哈哈。



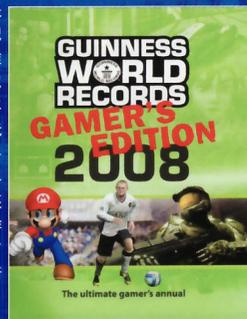
◀ 自制一个铰链小人的托盘，上面放些东西，既可可爱又有个性，够炫酷！



## 吉尼斯世界纪录 玩家版

《吉尼斯世界纪录》相信是大家很熟悉的名字，通常会记录比如“什么人在3分钟里喝的啤酒最多”啊，“谁是世界上最高的人”啦，这样的话题。现在《吉尼斯世界纪录》终于有了电子游戏版。并将在2008年的2月8日上市。这本名为《吉尼斯世界纪录2008玩家版》的书将会回答“谁是世界上玩游戏花费最多的玩家？”“谁是第一个打通《光环》的人？”“世界上销量最高的游戏是什么？”之类的问题。书中还将采访一些专业的玩家，并且对于一些热卖的游戏进行介绍。目前吉尼斯官网还向玩家们开放了申请记录的渠道，如果你有兴趣还可以点击吉尼斯游戏版网站查看更多消息。

<http://gamers.guinnessworldrecords.com/default.aspx>



▲ 《光环3》以其首日创造的商业奇迹被收录到了书中。像《光环》系列“这种类似于《星球大战》一样能够被称为国民级的游戏，在业界并不多见。而X360也正是依靠着《光环》的大卖特卖而一举牢牢把持着北美游戏市场。

▲ 如果《马里奥》系列“没有被收录到书中，那可真是没有天理了。这个从红白机时代一直红到现在的怪物级系列，依然保持着惊人的人气。意大利水管工每年为任天堂带来的收入令每个游戏厂商眼红，2007年的《马里奥银河》再次证明了马里奥是这个星球上最好玩的游戏之一。



## 2008年春季班



# 上海大学 招生公告

## 三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家“211工程”重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二三期班），有关事项公告如下：

● 招生计划： 开班时间： 2008年2月28日

● 三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数： 60  
培养目标： 培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏贴图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技术。

● 游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数： 30  
培养目标： 培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

● 证书： 完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加由上海市委组织部、市人事局、市教委、市成教委认可的《上海市数字媒体紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

● 教学地点：  
1. 上海大学嘉定校区（住宿）：住前上海大学嘉定校区学生宿舍。  
2. 上海大学新闻校区（走读）：新闻路1220号（江宁路口）。

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



详情请登陆：[www.cia-china.com](http://www.cia-china.com)

成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。

咨询热线：021-62539082 详情请登陆：[www.cia-china.com](http://www.cia-china.com)  
咨询地址：上海市新闻路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

# 软硬兼施

HARDWARE  
SOFTWARE



主持人语

过年啦!在这里向大家拜个早年,顺便总结一下国内市场的基本情况。目前国内市场各类主机的价格均开始大幅上涨。由于许多店家为了迎接新年火爆的销售市场,都纷纷开始囤货,这样造成所有了主机均出现短缺的情况。对于已经存够钱的玩家朋友,我想说的是,想买就趁早,早早享受,而对于还等着家里的压岁钱去购买主机的玩家朋友,那就别在正月十五之前买机,除非你根本不在乎这点钱。

## 破解直击 HACKER'S INSIDE

### Dark\_AleX发布3.80M33并更新至3.80 M33-4

在等待了多时之后,Dark\_AleX终于发布了他的最新自制系统3.80M33,并在此后又发布升级补丁将其升级至3.80 M33-4。

3.80 M33系统除了拥有SONY官方3.80系统以及以往M33自制系统的所有功能之外,特别改进及增加了:

- Hen核心:让玩家可以在用户模式下下载未签名文件固件文件,以便于日后固件及系统文件的破解及更新。
- Recovery恢复模式:改进了F1格式化功能,在格式化F1之后系统将自动生成所需要文件及文件夹,避免因格式化后需要重新启动重建发生错误造成的主机无法启动。
- 网络升级:在安装了3.80 M33自制系统之后,启用系统更新将不会再使用Sony的官方网站,而是链接Dark\_AleX的主页升级自制系统。(可在恢复模式中关闭,而恢复使用Sony官方升级)
- 新系统附带的解压器提供了更多的核心库,对自制软件将有更好的支持。

### 升级指南

安装3.80 M33

3.80 M33系统安装包为完整升级包,对应1000型及2000型PSP,安装最低系统版本要求为3.52 M33。

1. 将名为380M33-Full.rar的压缩包解压电任意路径。
2. 将PSP通过USB连线与电脑相

连,选择系统固件下的“设定”→“USB连接”将记忆棒在电脑上识别为“可移动磁盘”。将解压出的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的PSP\GAME\目录下。

3. 断开USB连接,回到PSP启动记忆棒中的“PSP升级 版本 3.80”,保证电量在78%以上,并在外接

PSP电源的情况下按×键开始刷写自制固件的过程。安装过程中请勿切断电源,断电将可能导致PSP损坏,所以推荐插上充电器进行刷机。

4. 稍等片刻,待系统安装文件重新整合完毕后,按下×键开始安装进程,之后将会进入官方系统的安装界面,请根据提示完成安装。这时进入“设定”→“本体设定”→“本体情报”中查看系统信息,固件版本已经成为3.80 M33了。

### 升级至3.80 M33-4

3.80 M33-4是基于3.80 M33系统的升级补丁,对应1000型及2000型PSP,但需要在安装了3.80 M33系统之后方可进行。3.80 M33-4包含了3.80 M33-2的全

部升级内容,无需安装3.80 M33-2即可直接从3.80 M33升级至3.80 M33-4。

3.80 M33-2主要修正了3.80官方系统的对于PS模拟游戏PBP文件图标大小的识别的BUG,而3.80 M33-4则又针对3.80系统对于低速记忆棒读取不良的问题。

1. 将名为380M33-4.rar的压缩包中的UPDATE文件夹拷贝到记忆棒的PSP\GAME\目录下。
2. PSP启动记忆棒中的“3.80 M33-4”,保证电量在78%以上,并在外接PSP电源的情况下按×键开始刷写自制固件的过程。安装过程中请勿切断电源,断电将可能导致PSP损坏,所以推荐插上充电器进行刷机。



3. 安装完成后将在6秒后自动重启。

### 安装1.50核心

3.80M33专用1.50核心安装包仅适用于3.80M33系统,并仅对应1000型PSP,无论是否安装了3.80 M33-4补丁均可安

装。1.50核心与3.80 M33-4补丁独立存在,安装先后顺序不会影响使用。

1.50核心是让PSP在安装了3.80 M33系统之后仍然可以使用1.50时代的诸多自制软件。但由于硬件时代的差异,1.50核心无法支持2000型PSP。同时由于系统固件空间的限制,安装1.50核心将会删除韩语字库及官方系统中的LocationFree Player功能。

1. 将名为380M33-150addon.rar的压缩包中的150k\_addon文件夹拷贝到记忆棒的PSP\GAME380\目录下,并将150\_PSP文件放置于记忆棒根目录下。

2. 启动记忆棒中的“1.50 Kernel Addon For 3.80”,保证电量在78%以上,并在外接PSP电源的情况下按×键开始安装。安装过程中请勿切断电源,断电将可能导致PSP损坏,所以推荐插上充电器进行刷机。

3. 安装完成后将在7秒后自动重启。



## 市场 风向标

随着中国农历新年即将到来,所有主机的价格均有不同程度的上浮。

PSP-2000作为当前购买的主力,目前的价格上浮至1440元左右,较上期涨幅高达50%。而记忆棒在连续一个月

的暴跌之后随着芯片短缺现在开始涨幅反弹。目前3839MB高速记忆棒的价额又重新回到了280元左右。

NDSL方面,市场供需有所缓解,目前平均价格在1150元左右。而行货iDSL方面,由于神游官方的调控,尽管在NDSL价格波动加剧的,行货主机iDSL的价格稳如泰山,反而比涨价之后的NDSL更加便宜,这无疑对市场稳定起到了很大的作用。随着即将在1月26日正式发售的红色限定版中国龙iDSL的到来,无疑又为这个中国年增添了几分喜庆的意味。值得注意的是目前烧录卡通用的日产microSD卡已经出现断货,新上市的microSD均为台湾制造(金士顿及PNY)。

Wii方面,组装D2CKEY已经出现国内市场上,其价格在80元左右,无论是外观还是功能都与原装D2CKEY没

有区别。然而由于Wii主机价格上浮,使得廉价直读并没有对Wii主机的实际价格造成影响,一台改机后的Wii的价格依然在250元左右。

PS3方面,随着PS3游戏大作的不断涌现,许多之前持观望态度的玩家目前纷纷开始购入主机。目前PS3的40GB版价格已上涨至3100元左右,相信随着中国年的临近,作为高端设备的PS3的价格势必还将继续上涨。

X360与PS2并没有出现太大的波动,价格分别为2850元与1160元。

接下来让我们看看国内的北京、上海、广州三地的主机及周边的详细价格:

名称	北京地区	上海地区	广州地区
X360主机(20GB, 65nm, HDMI, 带2张正版)	2900元	2850元	2850元
原装手柄(无线)	320元	330元	320元
原装手柄(有线)	280元	270元	260元
原装VGA线	280元	250元	250元
火车(直播电源)	120元	110元	110元
手柄充电套壳	180元	140元	120元
名称	北京地区	上海地区	广州地区
PSP-2000主机	1450元	1450元	1420元
PSP-2000主机(圣诞红)	1520元	1510元	1500元
PSP-2000高仿鼠标耳机	50元	50元	50元
PSP-2000高仿色差线	60元	60元	55元
4GB高速组棒(3839MB)	280元	260元	250元
8GB高速组棒(7727MB)	580元	580元	550元
全新试玩引导盘	90元	90元	90元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
Wii主机(已改)	2260元	2260元	2250元
双节棍(左+右)	380元	420元	400元
Wifiif(肩键Wii平衡板)	920元	920元	900元
高仿色差线	50元	40元	40元
NGC组装手柄	30元	30元	30元
Wii SD卡适配器	38元	38元	38元
Wii直播电源	50元	60元	50元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
PS3主机(40GB)	3100元	3200元	3120元
原装六轴手柄	290元	290元	280元
原装DS3震动手柄	390元	410元	380元
原装色差线	260元	240元	240元
原装1.5PP HDMI高清线	310元	290元	300元

名称	北京地区	上海地区	广州地区
iDSL主机	1120元	1140元	1120元
NDSL主机	1150元	1180元	1150元
R4	230	240元	230元
DS1T(标准版)	170元	170元	170元
DS1T(豪华版)	238元	238元	238元
DS FRIE CARD(N-CARD16GB)	220元	210元	210元
EZ FLASH 5	180元	180元	175元
金士顿 1GB TF卡(行货)	110元	100元	100元
金士顿 2GB TF卡(行货)	180元	180元	180元

市场报价信息更新至2008年01月18日,各地行情不一,本价格仅供参考。

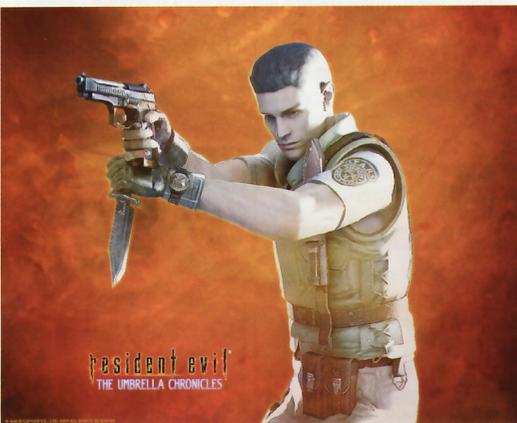
本文介绍3.80 M33相关升级文件下载: <http://raeca.wiioh.com>



“《生化危机》系列”诞生至今已经有十余年的历史了，许多玩家经常会在聊起以往作品的时候谈起系列中出现的一些趣闻趣事。笔者就曾与朋友讨论过一些“生化之最”。在本栏目中，我们特意整理出其中的一部分系列之最放出，大家在看过之后，如果觉得有什么不妥的地方，请及时指出。此外，如果您还知道哪些游戏中的元素是属于系列之最，也请及时告诉我们。

Email:Game3@ucg.com.cn

## 《生化危机》系列之最



### 运气最差的主人公

**里昂·S·肯尼迪**

《生化》历史上运气最差的谁？绝对非里昂莫属！大家来看看吧，吉尔和克里斯等人因为是执行任务，作为警察，他们应该早已对处理各种突发事件并做好心理准备，卷入“别墅事件”实属必然中的偶然。克莱尔在被卷入“浣熊市丧尸围城”事件之前，也应该从新闻中得到有关线索，否则她不会孤身一人前往浣熊市。而里昂，一个刚刚从警校毕业的菜鸟新手，想必在前来报到之前，他对浣熊市所发生的一切都不待而知，用“新官上任三把火”来形容里昂报到伊始时的遭遇已经不够恰当了，在上班第一天就遇到如此浩劫，恐怕不会有第二人比里昂还“幸运”。

### 出场次数最多的主人公

**克里斯·雷德菲尔德**

其实，这个答案对于那些玩过系列全部作品的《生化》老鸟来说绝对不算稀奇。克里斯不仅是初代作品中的男一号，而且还在二代的生存模式中客串登场。到了《维罗尼卡》，克里斯的硬汉形象被塑造得更加丰满更加到位。至于已经公布的《生化5》，克里斯作为重要人物登场基本是板上钉钉的事实了。不过，他的死对头，整个系列中的大反派——阿尔伯特·威斯克，同样也是出场四次。尽管能够被玩家

实际操纵的机会不多，但是威斯克的人气一点也不比克里斯差，我们期待着两人生死对决的那一天。

### 最强壮的角色

**谢尔盖·弗拉基米罗**

《安布雷拉历代记》中昙花一现登场的谢尔盖上校拥有系列作品中最为强壮的体质，这一点在游戏中获得的档案里可以得知：谢尔盖是极少数拥有成为暴君资格体质的男人，因此，安布雷拉以谢尔盖的体细胞为蓝本克隆了多个实验体。也就是说，游戏中出现的绝大多数暴君都是谢尔盖的“兄弟”。

### 出场率最高的怪物

**暴君**

在整个系列中，丧尸的出现频率绝对是最高，这些徘徊在大街小巷的亡灵充当了阻挠英雄们前进的排头兵。不过从严格意义上讲，丧尸并不算怪物，它们其实也是T病毒的牺牲品而已，而真正在系列中出场率最高的怪物则要数暴君。零代的暴君试作型、初代中的那个“傻大个”、二代中的“大衣光头佬”、三代中的追踪者以及在《安布雷拉历代记》中登场的白衣暴君“伊万”和装甲暴君“塔罗斯”，暴君和他的兄弟们简直就是安布雷拉的家传招牌。《生化》里面如果缺少了暴君，就好比去了北京不登长城、吃顿川菜没放辣椒……

### 最命大的角色

**艾达·瓦**

从《生化2》的里昂表关剧情中可以得知，艾达在最后一刻从吊桥上摔了下去，而在这之前，她已经先后经历了威廉利爪的重击和安奈特射出的一颗子弹，身负重伤的艾达从如此之高的地方摔了下去，就算最后被威斯克救起，恐怕也是十分魂飞魄去了九分，能够活着离开浣熊市简直就是个奇迹。在《安布雷拉历代记》的“濒死”篇章中，艾达的体力在初始阶段就已经见底，如果在HARD模式下，这可怜的一点点体力甚至抵挡不住丧尸的一咬。

### 能力最弱的角色

**雪莉尔·柏肯**

玩过《生化0》的朋友都知道游戏中的瑞贝卡是多么的不堪一击，但事实上，二代中登场的雪莉尔——威廉博士的女儿，才是最弱的角色。移动速度慢、体力少已经足以说明问题，在与克莱尔同行的时候，如果两人拉开的距离较远，这个小丫头还会蹲在原地抱着头作出一副惊恐的姿态。唉，也真难为她了。

### 登场次数最多的武器

**M92手枪**

在游戏中登场最多的武器绝对非M92手枪莫属。在美国，这种手枪是军方和警方的标准配置之一，同属警察部队的S.T.A.A.R.S.小队自然将它作为制式武器随身携带。从最早的一代开始，只要有S.T.A.A.R.S.小队成员出现的地方，就肯定会有M92的身影。在初代中，它是全体成员的标准

装备，到了二代，它又随克里斯在Lv.3的生存模式中登场，吉尔在三代中靠着这支手枪撑过了最为艰难的游戏初期阶段，在描述系列开端的零代中，瑞贝卡又用那颤抖的双手举起这只枪瞄准丧尸的脑袋。



### 最具小强体质的反派

**阿尔伯特·威斯克**

自从初代中依靠威廉博士赠予的病毒死而复生，威斯克这个家伙就一直阴魂不散地在系列的每一部作品中制造着事端。因注射病毒而获得的超人力量更是让他，不，让它成为主人公们心中的一场噩梦。从系列游戏中我们可以得知，凡是向体内注射有毒物的BOSS们几乎都会变为造型丑陋且能力强大的怪物，那么，威斯克将会变成什么样子呢？

### 换装最多的角色

**吉尔·瓦伦蒂安**

也许吉尔没有艾达那么迷人那么性感，但吉尔在游戏中的换装数量绝对是所有角色中最多的，别的不说，仅仅在《生化3》中，吉尔就拥有五套款式各异的服装了，别管是艾达、克莱尔还是瑞贝卡，你们不服不行，吉尔的衣服就是多！

## 解读《生化危机 退化》预告片

尽管《生化5》的发售日还遥遥无期，但另一部系列作品的公布则暗示我们：《生化》的FANS在2008年将不会感到寂寞，CG电影《生化危机 退化》将会是一道十分丰盛视觉大餐。在最新公布的预告片中，我们可以看到里昂和克莱尔的登场，这其中，里昂的衣着已经不是逃离浣熊市时的警员装束，他所持的手枪与四代中的默认型号相一致，看来此时的里昂已经在为政府工作了。由四代中的剧情，我们已经知道里昂曾经与克劳撒共事，也许这部电影将会交代发生在四代以前的故事，三代与四代之间的断层，将会在这部影片中得到补充。



# 真天下无双

第3回

## 《无双大蛇》角色专用道具考证

### 战国·他势力篇

#### 真田家徽 六文钱

六文钱是真田家的家徽。在日本的民间传说里，人死后要经过三途河，必须交六文钱船资才能坐船过河，否则就会永不超生。真田家以六文钱为家徽，表示自己早已有战死的准备，因此个个视死如归。



▲这就是真田家的家徽——六文钱。

#### 织田信长 敦盛

敦盛是一种日本舞，信长喜欢敦盛是众所周知的，在桶狭间之战和本能寺之变时都跳过。敦盛之名来自于平敦盛。平敦盛是日本历史上有名的美男子，传说他容貌娇艳，多才多艺，深通音乐，擅长横笛。平家被源义经打败之后，平敦盛被熊谷直实抓获，年仅16岁的他至死不降，熊谷直实因此大受震动而出家。在PS3

游戏《源氏 神威奏乱》中，平敦盛作为BOSS出场。

#### 前田庆次 庆次郎中日记

《庆次郎中日记》就是前田庆次的作品。庆次六年，他接受上杉家五百石的俸禄，到米泽上任的途中写成了这本日记，对于研究当时风土人情的学者来说很有价值。

#### 明智光秀 爱宕百韵

在日本战国时代，大名经常举办连歌会来庆祝军事活动的胜利。明智光秀在发动本能寺之变前曾经在爱宕山举行了一次连歌会，将集成的连歌奉纳在社内，史称“爱宕百韵”。其中明智光秀吟的第一句诗是“時は今 天が下しる 五月哉”，流露出强烈的反意。

#### 石川五右卫门 千鸟香炉

千鸟香炉是日本战国时代有名的宝物，最后被丰臣秀吉所得。大盗五右卫门去偷盗千鸟香炉，结果失手被擒，被丰臣秀吉当场投入油锅中活活煎死。

#### 阿市 小豆袋

织田信长进攻明仓家时，浅井长政撕毁盟约从背后偷袭织田信长，幸亏有羽柴秀吉言死殿后信长才得以幸免。传说在浅井长政出兵之前，阿市不忍心见兄长被杀，托人送给信长一袋豆子，信长从中悟到这是暗示他已被包围，于是下令撤退。小豆袋的典故便是由此而来的。

#### 赤忍者 黄熟香

兰奢待是日本著名的天皇家宝，是日本最大的沉香，被称为无价之宝。在1614年之前，兰奢待的名称是黄熟香。据史书记载，织田信长曾经强行切走了一块，以显示他当时

至高无上的地位，因此一直被日本人口诛笔伐。但实际上现今在兰奢待上共有38处切痕，也就是说信长只是1/38，其他下手的人里还包括德川家康这个老狐狸，信长被人们一直痛骂着很冤冤。黄熟香和女忍者没有任何关系，不过由于《战国无双》中拿这个道具的条件就与女忍者有关，因此光荣就把它当成女忍者的专用道具了。

#### 上杉谦信 马上杯

谦信嗜酒，日本山形县的上杉神社至今还保留着他用过的春日杯和马上杯，其中春日杯是他平时喝酒用的，马上杯便是他骑马时喝酒的杯子（《战国无双》的CG动画中出现过）。最后谦信死于脑溢血，多半是因为酒的缘故。



▲一代CG动画中出现过的马上杯。

#### 阿国 劝进帐

阿国是日本歌舞伎的始祖，《劝进帐》是歌舞伎的代表作，讲述的是义经和弁庆的故事。劝进帐本来的指为建立或修缮寺院、神社、佛堂等进行集资募捐时所用的化缘簿。

#### 石田三成 马茶碗

公元1574年，时为长滨城主羽柴秀吉打猎归来，途经一座寺院，因口渴难耐，到寺内讨一杯水喝。当时石田三成在寺中打杂，他先给秀吉送上一杯凉茶，秀吉一饮而尽。之后又奉上半碗微热的茶，秀吉

也喝了。最后又献上一小碗更热的茶，秀吉饮后大喜。这三碗茶从凉到热，温度和量都恰到好处，令秀吉对这个小僧刮目相看，于是便将其收为随从。三成从此开始了自己的仕途。三献茶这个典故便是由此而来的。

#### 孙市 孙市扇

孙市一族的出征用扇是特制，利于使用铁炮。归于孙市名下则是光荣的原创了。

#### 武田信玄 武田军旗

战国时家家都有军旗，这个属于没什么创意的非原创道具。

#### 伊达政宗 独眼龙的烟管

独眼龙是伊达政宗的外号。传说他烟瘾极大，晚年时一天要抽掉一盒烟，现在仙台博物馆还保留着他用过的烟管。

#### 浓姬 德川的小刀

浓姬出嫁前，她的父亲斋藤道三送给她一把小刀并嘱咐她：“如果信长如传闻一般是个傻瓜的话，你就用这把刀把他杀了！”不过浓姬至死也没有用过这把刀，最后反倒是信长替斋藤道三报了仇。

#### 服部半藏 伊贺流忍术书

半藏是伊贺流门下的代表人物，至于有没有这本书就无人得知了。依然是光荣原创。

#### 直江兼续 直江状

丰臣秀吉死后，德川家康按捺不住统一天下的野心，频频在各地制造事端，其中包括指控上杉家造反。直江兼续身为上杉家家臣，写了一封公开信给德川家康，信中逐条反驳家康的指控，指出家康才是真正的居心叵测之徒。这封信就是有名的直江状，反对德川家康的人读后无不拍手称快，德川家康为此对直江兼续恨之入骨。



《源氏 神威奏乱》中的平敦盛

◆ **德川家康 贞观政要** ◆

《贞观政要》是一部政论性的历史文献，内容以中国唐朝贞观年间唐太宗与魏征、房玄龄、杜如晦等人的对话为主，记载了很多政治经济上的政策举措。德川家康晚年提倡儒学，曾经聘请学者林罗山来讲解各种经典，其中就包括《贞观政要》，并据此制订了很多法律条文。

◆ **森兰丸 善邻国宝记** ◆

《善邻国宝记》是日本僧人瑞溪周凤于15世纪创作的一本日本外交史料集，是研究当时日本与其他国家外交关系的重要史料，非常有名。这本书和森兰丸在历史上没有任何关系。

◆ **丰臣秀吉 信长的草鞋** ◆

丰臣秀吉出身卑微，最早加入织田家势力时，就是负责保管信长

的草鞋，其任务就是每天把信长的草鞋捂在怀里保持温暖。后来因为保温有功，被提拔为武士，从此开始飞黄腾达。

◆ **今川义元 枕草子** ◆

《枕草子》是日本古代的文学名著，与《源氏物语》并称双璧。作者清少纳言是一位女士，此书被奉为日本随笔文学的开山之作。《枕草子》和今川义元有什么关系不得而知，不过今川义元喜欢京都文化，有个外号是女武士，此书估计没少看。

◆ **宇守 太閤记** ◆

《太閤记》是记载丰臣秀吉发家史的传记，日本历史上有很多种《太閤记》，为此不得不在书名前加上作者名，以示区别，其中最有名的是小瀨甫庵的《甫庵太閤记》。不过不管怎样，都没有听说过丰臣秀吉他老婆宁宁写的《太閤记》。

◆ **立花纲千代 逆雷具足** ◆

外号雷神的立花道雪是纲千代的父亲，死后家业为纲千代继承，因此盔甲也被继承了。

◆ **风魔小次郎 风魔血剑状** ◆

光荣原创。

◆ **高左卫门 影目録** ◆

《影目録》是日本的兵法书，是新阴流兵法典籍，和岛左近扯上关系是光荣的原创。

◆ **浅井长政 小谷の信牌** ◆

光荣原创。小谷是浅井长政的居城。

◆ **花柳义弘 花札纸牌游戏** ◆

光荣原创。花札是日本的传统纸牌游戏，与岛津义弘扯上关系估计是因为游戏中的老爷子喜欢赌博。

◆ **本多忠胜 鹿角肋立兜** ◆

鹿角肋立兜是本多忠胜专用的武器，在游戏中得到了很好的表现。



▶ 现存至今的鹿角肋立兜。

◆ **宫本武藏 五轮书** ◆

《五轮书》是宫本武藏晚年撰写的著作，里面包括剑术、兵法的心得。《五轮书》的宗旨是教人如何在竞争中取胜，因此现代还有人据此改写了商战版的《五轮书》。

◆ **稻垣 白钵卷** ◆

光荣原创。白钵卷就是白头巾，热血漫画中经常能见到。

## 他势力篇

◆ **董卓 九锡** ◆

九锡是皇帝赏赐大臣的九种最高赏赐，这九种东西本来是只有皇帝才能使用的。具有讽刺意味的是中国历史上很多拜受九锡的人都会篡位，如王莽、曹丕、司马昭。董卓在历史上没有接受九锡。

◆ **妲己 杀生石** ◆

在日本民间传说里，妲己本是印度的一只九尾妖狐。她为害印度，之后又祸害中国，被中国众神追杀，由水中逃到日本，继续迷惑国王，日本国王在得道高僧的帮助下封印了九尾妖狐，将其化成一个高大的石头，九尾狐狸在石头里向外发毒气，路过的人畜鸟等都会死掉，所以名为杀生石，现在在日本还有杀生石这个旅游景点。



▲杀生石居然是这么不起眼的东西，大伙别看点钱不用去看了。

◆ **张角 太平要术** ◆

据《三国演义》记载，张角在得到南华老仙赐给的《太平要术》后日夜修行，学会了各种法术，由此开创了太平道，掀起了黄巾起义。

◆ **袁绍 霸道** ◆

光荣原创。在《无双》里袁绍和霸道总扯在一起。

◆ **左慈 遁甲天书** ◆

《三国演义》第六十八回，左慈在峨眉山学道三十年，忽有天雷震碎石壁，得天书三卷，名曰《遁甲天书》。上卷名“天遁”，中卷名“地遁”，下卷名“人遁”。天遁能腾云跨风，飞升天虚；地遁能穿山透石，人遁能云游四海，藏形变身，飞剑掷刀，取人首级。左慈欲将此书传给曹操，被曹操视为奸人，当即打走。

◆ **远吕智 神皇息御** ◆

诛杀八岐大蛇是日本神话的经典段子。传说大蛇先是被灌醉而失去知觉，之后才被英雄轻松斩首。在日语中，远吕智写作オロチ，就是大蛇的意思。

貂蝉的奉先替、吕布的飞将铠、孟获的南中王的王冠、祝融的火神的羽为光荣原创。



**忠义二人组**



# 猎人 MONSTER HUNTER 集会所

栏目主持 ▶ S

《怪物猎人P2G》发售在即，想必各位猎人同好们已经开始摩拳擦掌了吧？由于目前官方还没有新情报公布，我们这期栏目“猎人集会所”第一帖暂决定以“温故知新”为主题，与大家分享一下各难点怪物的打法心得，请大家注意，以下内容是在单人游戏模式下，以尽量节省消费道具为前提下的打法推荐。相信这无论对于新手玩家还是老猎人都具备一定的参考价值，毕竟我们大部分时间其实还是在孤军奋战，不可能每次都像四人联机时那样大把大把地往外丢音爆弹和隔几分钟吃一次强走药这么奢侈（笑）。

## 《怪物猎人P2》重难点怪物打法推荐

### 黑狼鸟

推荐武器类别	大锤
推荐武器属性	无
推荐武器	角龙锤混沌撕裂者
推荐装备技能	耳栓

说明：虽然水属性的武器对黑狼鸟的效果还不错，但是《MHP2》中两把顶级水锤“碎击锤”和“虾王球”的性能只能说是差强人意：前者的物攻水平偏低，而后的斩味长度并不理想，因此这里推荐选择物理攻击力比较高的大锤。黑狼鸟外壳坚硬，很容易产生弹力，这点相信挑战过它的猎人都有很深的印象。而大锤持有的“打击”属性无论是对它的头部还是翼部的效果都较为理想。战斗的时候主要围绕其头部发动攻击，这样在造成高伤害的同时还能将其砸晕。

打法：对付黑狼鸟时猎人的站位最好是在它的侧面，角色尽量保持大锤蓄力状态。在其使用火球喷射或翻



身甩尾攻击的时候都是朝其头部发动猛攻的好时机。攻击时保证“本垒打”的命中率，这是大锤所有动作招式中威力和气绝储蓄最高的。将黑狼鸟砸晕后可以选择攻击其翅膀实现破翼。另外，黑狼鸟在使用“急速突进+横向啄咬”的攻击组合时也是攻击头部的好时机，具体就是预测它突进的大概停留位置，然后稍微往后移动两步回避啄咬，之后瞄准头部发动大地一击即可。

### 水龙

推荐武器类别	轻弩
推荐武器属性	电击弹、贯通弹 LV.1&LV.2、彻甲榴弹 LV.1/LV.2
推荐武器	达人弩(电击弹速射)、金狮子连弩(LV.1 彻甲榴弹速射)
推荐装备技能	属性攻击强化、贯通弹强化、装填速度+N

说明：之所以推荐用轻弩打水龙，是因为彻甲榴弹可以轻易将水龙从河中逼出，从而节省下大量音爆弹（只要注意别把水龙打死在河里就成……）。此外，轻弩的高机动性足以确保玩家安全，而贯通弹对水龙的特效也能保证高伤害输出，只要不舍枪的话是可以轻松达成无伤的，注意这里是这里不推荐用LV.3贯通弹，因为其强大的后座力所带来的硬直十分危险，而且效率也不高。（装备技能有“反动+2”时除外）



打法：时刻保持在水龙正前方一段距离，趁其吐水或甩尾时轰之，先用电击弹破盾，再用贯通弹瞄准头部射入。攻击时计算好节奏，切忌贪枪。水龙入河后立刻用榴弹将其赶出，如此反复即可。

### 盾蟹 / 镰蟹

推荐武器类别	大锤
推荐武器属性	雷
推荐武器	大新星
推荐装备技能	见切+N、斩味水平+1

说明：针对甲壳类怪物抗打击能力较弱的特性使用大锤来克制它们。装备技能方面以“斩味水平+1、见切”等提高攻击力的为主。战斗的时候尽量将蟹类敌人砸翻，这样可以为破壳或破壳提供良好时机。另外，盾蟹的背壳只有用拥有“打击”属性的武器才能破坏。

打法：平时多使用大地一击或者旋转



攻击蟹类怪物的两只前脚，这样当伤害储蓄足够后便可以它们推倒在地，之后进行追打即可。对于蟹类怪物的钻地攻击，一般选择按圆弧形的路线跑动回避。如果它们潜入地下后并没有发动地底突袭，那么就表示其会从下潜的位置再钻出来，此时可以蓄力，等它一出来就上前发动新一轮攻击。

### 电龙

推荐武器类别	铳枪
推荐武器属性	火(白电龙)、水(红电龙)
推荐武器	炎妃怒火(白电龙)、海王枪·龙牙(红电龙)
推荐装备技能	防御强化、防御性能+1

说明：电龙全身放电看似吓人，但其攻击判定只有一次，我们只要防御住后便可放心地“带电作业”了（需配备“防御性能+1”以免后退），这大段的随意攻击时间甚至可以用来为龙击炮蓄力。



打法：随时贴身防御制，尽量朝颈部等伤害吸收高的部位攻击，三下刺击后以记一记炮击结束是基本的动作要领，整个过程中只要注意不刺到其坚硬的尾部造成弹刀即可。“防御强化”性能可使玩家防御住包括电团吐息在内的的所有攻击，大可放手一搏。

## 雄火龙

推荐武器类别	大剑
推荐武器属性	冰(雄火龙)、龙(苍火龙)、雷(银火龙)
推荐武器	钝剑【黄金牙】(雄火龙)、封龙剑【赭火一门】(苍火龙)、召雷剑【麒麟王】(银火龙)
推荐装备技能	耳栓

**说明:** 由于雄火龙有习惯原地腾空吐火球的特性,所以利用大剑的三段蓄力斩在原地等它下落后砍头实在是再适合不过了(蓄力中风压无效),站位得当的话会造成非常恐怖的巨大伤害值。

**打法:** 先趁火龙喷火球时快速断尾,然后在闪避龙车的过程中找机会破翼(火龙的翅膀非常脆弱,而且极易砍出失衡)或追到后方蓄力斩(1~2级)。火龙升空后,则要看准它头部落下的方位提前站准一个身位(由火球落下的方向判断),然后看准时机蓄满力一刀砍下,通常会把火龙直接砍翻在地。



## 铠龙

推荐武器类别	长枪
推荐武器属性	龙(铠龙)、水(黑铠龙)
推荐武器	黑炎长枪(铠龙)、霸零枪(黑铠龙)
推荐装备技能	心眼、睡眠无效、防御强化

**说明:** 铠龙的最大弱点是它的腹部,只要将它胸前的甲壳击碎(露出鲜红的肉),就能使弱点完全暴露于猎人的眼皮底下。由于铠龙会对近身的猎人释放睡眠、爆炎气体等一系列防御不能的干扰招数,因此在配装的时候可以针对性地发动“睡眠无效”、“防御强化”等技能,这样就能使战斗轻松许多。

**打法:** 遇上铠龙后要迅速找机会冲到它身下,猎人的攻击主要是在那里进行。平时可以选择斜上刺打它的腹部,当铠龙使用甩尾的时候可以选择往它双脚下钻,这样就能化解甩尾的威胁。铠龙擅长使用睡眠气体,发动“睡眠无效”后则可完全无视;黑铠龙更喜欢使用爆炎气体,发动“防御强化”后可以直接用盾牌挡下这招,不过会掉少量的体力。由于黑铠龙的肉质比铠龙要厚,因此发动“心眼”技能是必不可少。断尾工作多在铠龙喷射热线时进行,提早对热线攻击做出预判,然后使用冲刺迅速冲到它尾巴旁边截上几轮,几轮下来就能将它的尾巴切断。



## 雌火龙

推荐武器类别	太刀
推荐武器属性	龙(雌火龙/樱火龙)、雷(金火龙)
推荐武器	鬼刀【脱火】(雌火龙/樱火龙)、鬼神斩破刀(金火龙)
推荐装备技能	耳栓

**说明:** 由于雌火龙经常会突如其来地使用“倒挂金钩”,所以机动性较强的太刀是我们最好的选择,利用太刀挥动时无视小风压的特点,我们在闪避开钩后可以趁机上前断尾或破翼,同时养成挥刀时经常侧翻的习惯(闪避龙车及钩钩)。总之,将打法掌握熟练后你会发现雌火龙简直全身都是弱点。

**打法:** 上来还是先利用喷火球和倒钩的时机断尾,然后在反复的龙车间歇中打游击,其龙吼、吐火球、原地腾空及发愣时都是最好的攻击时机,可以轻松将一整套气刃斩打穿。



## 轰龙

推荐武器类别	单手剑
推荐武器属性	雷
推荐武器	雷神宝剑麒麟
推荐装备技能	防御性能+2

**说明:** 轰龙让人棘手的地方是反复不停的龙车和突如其来的龙吼与旋转,在不用闪光弹封锁其行动的前提下,完美防御住这些攻击便成了头号课题。故此,配合“防御性能+2”的单手剑自然成了我们的最佳选择。(钝枪由于没有雷属性,故不予考虑;而长枪断尾则比较困难。)

**打法:** 轰龙前冲扑咬时是断尾良机,断后紧贴其头部行动,这样可最大程度避免其使出爬行龙车,然后采取游击策略锁头猛攻,切忌贪刀。防御住龙吼后及轰龙挑衅时是攻击的最好时机,绝对不要错过,不过被轰龙旋转攻击时会消耗大量耐力,这点应尤其注意。



## 角龙

推荐武器类别	单手剑
推荐武器属性	雷
推荐武器	雷神宝剑麒麟
推荐装备技能	高级耳栓

**说明:** 这里的“角龙”包括一角龙、白一角龙、角龙、黑角龙四种。鉴于其冲撞攻击的强大破坏力与频繁的往复性,一旦运气不好被撞了一次后则有可能被反复“碾压”致死,故此具有防御功能的单手剑可以大大提升安全系数。此外,可以随时使用道具这个特性也可以让我们在第一时间内投掷音爆弹阻止角龙钻地,而无须担忧收刀时受到风压干扰。

**打法:** 先在沙漠7区利用卡角战术破角,然后便可以在角龙双腿间采用“推倒”战术,即猛攻角龙一侧的支撑脚令其频繁倒地的打法(倒地时也是我们断尾的大好时机)。角龙的甩尾通常对我们没有威胁,只是需要时刻提防冷不丁的“铁山靠”。此外,角龙在冲撞过后有较大几率原地左右横扫尾巴,切忌贸然冲前。



## 金狮子

推荐武器类别	太刀
推荐武器属性	冰
推荐武器	白猿锤【极】
推荐装备技能	耳栓、早食、耐震

**说明:** 对于竞技场中的两只金狮子,如果我们不想同时与它们交手的话,就势必要在10分钟内解决掉第一只,在这种情况下太刀便成了我们的首选目标(单手剑虽然相对更稳一些,但时内伤伤害输出不够),与金狮子战斗需要全神贯注,切忌随便收刀,气刃斩也不要随意使用,看准时机多用侧滚或直滚(径直滚向金狮子怀里),平时有机会时多砍尾巴,务求在金狮子第二次变身时便将其尾巴打断。此外,箱子里的支給闪光弹可以在需要磨刀时使用。

**打法:** 平时多在金狮子右前方游移,经常利用翻滚来躲过金狮子恐怖的攻击。偶尔被金狮子的前爪擦到无所谓,因为角色坐倒在地时是没有受攻击判定的,我们有时可以利用这点躲过一些致命攻击。总之要用好一切微小的破绽发动攻击,只要在10分钟内将第一只搞定,后面的第二只就可以任我们蹂躏了。



自从我们的《胜利十一人》专区开办之后，得到了许多球迷玩家的支持，除了系列的老玩家之外，也有大量刚接触本系列的新玩家来询问游戏的基本操作方法。我们本期的专区就来一次基础教学，为系列新玩家讲解游戏中的初级操作知识。

# WE ARE Winning Eleven 第2轮

自由足球 风云

## 《胜利十一人》专区 我们是冠军

★★★★★  
★★★



### 盘带

**高速盘带 (R1+方向键)：**使控制的球员全速奔跑。球员能力数据中的 Top speed 为高速盘带时可达到的最大速度，Acceleration 则是球员达到自身最大速度所需要的时间。在本作中不同奔跑姿势类型也会稍稍影响到球员的加速，拥有盘带特技的球员在加速时，球与脚的距离会比较短，更利于变向。

**低速盘带 (R2+方向键)：**比普通带球速度更慢的盘带。与依靠速度游戏用开与防守队员的高速盘带不同，低速盘带时的转身等动作都会比较慢，但是由于球几乎是粘在脚上，所

以可以更加灵活地做出这些动作。在高速盘带时使用 R2+方向键可以做出更大幅度、更快速的变向。

**侧向盘带 (L1+R1键)：**本作中新增加的带球动作，在带球移动时按住 L1+R1 键，球员即会将球传到身体的侧方向前低速带球前进。在此状态下能够做出更大幅度的变向动作，而且变向后的便直较小。(次世代独有)



### 传球



**普通传球 (×键、○键或△键)：**在游戏中当我方球员持球的时候，我们可以使用 ×键、○键或△键做出短传、长传和身后球等最基础的传球动作。在传球时按方向键能够控制传球的方向，在短传时，系统会默认将球传给皮球运行方向上距离最近的球员，而按住 ×键或△键则能够把球传向远端的球员。

**高空身后球 (L1+△键)：**当玩家看到空档，想正在插上队友输送直塞球，而前方对方球员过多的时候，就可以使用 L1+△键以高空球来实现自己的想法。由于本作中对球员的跑位进行了修正，非控球球员的跑位更加合理，所以 L1+△键的实用性大大加强。

**二过一 (L1+×键→△键)：**

在传球的同时按住 L1 键，球员将球传出后会积极地前插，此时再按传球键就能将球交回给前插的队员。由于发动二过一的球员是处于前插的状态，所以再次把

球交回给他的时候要注意选择合适的传球键，×键是将球直接传到球员脚下，△键则能够将球传到球员的前方，把握一个提前量效果会更好。R2键同样可以发动二过一配合，而且更加灵活，建议多使用 R2 键的二过一配合。

**手动短传 (右摇杆+R3键)：**在游戏中玩家还可以选择使用右摇杆来完成传球等动作。首先，将右摇杆拨向想要传球的方向，然后再按 R3 键（将右摇杆按下去），此时球员信息框上方就会出现一个力度槽，力度槽的长度代表着出球的力度，决定之后松开右摇杆即可将球传出。手动传球与普通传球相比更加精准，不过由于需要极高的操作精度，而且稳定性不高，还是建议新手在训练模式中练习熟练后再把它运用到实战中。

**手动长传 (L1+右摇杆+R3键)：**长传与手动短传的方法相似，在操作中按住 L1 键即可发动长传。手动传球与普通传球相比，对方向的修正不多，所以玩家要勤加修炼才能做到真正的指哪传哪。



### 领球

**转身接球 (R1+球运行的方向)：**接球的球员不停球，将球让到身后，然后马上转身追球。这个动作可以省去停球转身等复杂的动作，在身后有对方球员贴身防守的时候可以发挥出奇制胜的效果。在使用这个动作的时候，要保证身后有足够开阔的空间，否则在把球让过再转身追球的时候很容易被新球。

**让球 (R1键)：**将球传给队友之后按

R1 键，但不按任何方向键，接球的球员就会直接把球让过。如果球穿过让球球员身后的线路上有我方队员接应，那么就能形成一次很好的配合。由于成功率的问题，这个动作在比赛中不宜多次使用。



### 传中

**下底传中 (○键)：**带球沿边路突破至对手禁区两侧后，按○键即可自动将球吊到禁区内给前锋造争抢头球的机会。按两次○键传中球的弧度更低，球速更快，但由于本作中调整了此种传中的运行轨迹，所以实用性有所降低。按三次○键传中球几乎是贴在地面飞行，这种传中球球速最快，无论哪方球员碰到球都很容易造成禁区内的混乱，方便我方前锋抢点射门，说不定还能造成对方的乌龙球。在传中按 R2+○键，即可踢出“中国队式”的高弧度低速高吊球，虽然

说这种传中球更有利于前锋在禁区内判断落点，但是由于球速太慢，实用性较低。

**提前传中 (L1+○键)：**带球球员在任意位置按 L1+○键（不能调整力量与方向）都能把球吊向前锋，这种传球多用在后卫或中场球员将球断下后第一时间发动快攻。



### 射门

当你控制着球员在对方禁区前沿以一个漂亮的扣球晃过对方的防守队员，前方一片开阔。还等什么？赶快按○键射门吧！按了○键后，球员信息框上方就会出现一条力度槽，决定力度后松开○键就完成了射门动作。至于射出的球究竟能否得分，除了要看看你的技术和球员的能力之外，还要看对方门将的发挥，当然，运气也是非常重要的一个因素。

**普通射门 (○键)：**射门的时候按方向键可以调整出球的方向，按键的力度和时机也会影响到球员射门的方式。在射门前球员面对的方向以及步伐也是非常重要的，但是如果球员射门相关的能力足够高，也会对这些不利因素进行修正。诸如阿德里亚诺这样的重炮手，在任何位置的射门都能惊出对方一身冷汗。

**直接射门 (接球前按○键)：**当球员还没有接触到球前按○键，球员就会不停球直接冲着来球做出射门动作。这种射门方式的力量很大，如果射门的球员射门力量够大，只要射进门框之内即使对方门将扑到球也八成会

射入。射门球员身边无人防守的情况下，射门的成功率会比较高。

**控制射门 (□键决定力量→R2键)：**在按□键决定射门力量后，在球员尚未将球射出前再按 R2 键，即可对射门的力度和精准度做出细微的调整。如果能够熟练运用这种射门方式，那么我们就能够像皮埃罗一样成为禁区之王。

**挑射 (L1+□键)：**同时按 L1+□键射门，就能使射出的球高高飞越起对方门将的头顶再掉进球门中。挑射的弧度高、球速慢，所以在射门的时机上要拿捏准确，否则球很容易高过横梁或被门将没收。

**低弧度挑射 (□键决定力量→R1键)：**按□键决定射门力量后，再按 R1 键即可做出弧度更低、球速更快的挑射。虽然操作的难度比 L1+□键的挑射要高，但是实用性却更强。





## 假动作篇



本作中的假动作相当丰富，除了继承前作所有的假动作之外，还增加了新的带球动作，而且对个别假动作做出了细微的调整。想要在球场上随心所欲地使用假动作，除了要掌握它们的使用方法外，还要勤加练习。

### 蹲下运球

向前或前后快速拨动两次右摇杆；快速按 L1 键两次；快速按 R2 键两次都能够让玩家做出罗纳尔多的绝技，也就是俗称的“踩单车”。向后拨动右摇杆和按 R2 键的踩单车的频率和幅度都相对较小，更容易连接后续动作。

### 射门/传球取消

在球员面对对方球门时连续向上或向下拨动两次右摇杆；射门或长传决定力量后，在球员尚未接触到球前按 × 键即可将射门动作或传球动作以扣球的方式取消。在扣球的过程中按十字键还能够改变扣球的方向。相当实用的假动作，在禁区前地带使用射门或传球取消有很大的几率骗过对方的中卫而造成射门的机会。

### 牛尾巴

相信没有几个球迷玩家不知道这招小罗的成名绝技（但他不是创始人）吧，这个华丽的假动作在游戏中只要快速输入 L1 键或 R2 三次即可使用。不过游戏中除了小罗之外只有特定的几名球员能够使用牛尾巴过人，而且成功率不高，所以实用性就大打折扣了。

### V 字假动作

R2 键 + 反方向做出后撤步拉球的假动作后，再快速按十字键球员面对方向的斜上方 45 度或斜下方 45 度即可做出 V 字假动作。与前作不同的是，球员后拉再向斜前方加速带球的动作是由玩家的操作决定的，玩家输入的有多快，球员做出的动作就有多快。



## 防守篇

### 基本操作

#### 切换控制队员 (L1 键)

按 L1 键快速切换控制的队员。如果在操作设置中没有将换人改为全自动，那么系统会默认切换到离球最近的队员身上。

#### 围抢

在防守时按住 □ 键可以让身边的队友对方持球队员进行包围围抢，利用高部人数优势瓦解对方的攻势，但要注意及时弥补协防队友身后留下的空档。

#### 解围 (门键)

当球在我方半场的危险区域内，抢到球后按门键即可将球大脚踢向对方的半场，暂时解决燃眉之急。

#### 门将出击 (△键)

我方防守时，按住 △ 键门将就会弃门而出向足球的位置出击。合理地出击能够有效化解对方的单刀球。

#### 抢断 (× 键)

看准时机按 × 键即可让玩家做出抢断的动作，我们也可以按住 R1 键的同时按 × 键求以高速奔跑的状态进行抢断。按住 × 键防守球员会自动跟随对方支持球员进行抢断。由于按住 × 键很容易被对手的假动作晃过，所以建议按住 × 键快速接近对手后放开 × 键，看准时机再按 × 键抢断的成功率会比较高。

#### 铲球 (○键)

铲球的破坏力和危险系数十分高，如果运用得好不仅能够瓦解对方的攻势，运气好的话说不定还能让对方球员受伤。但领到红黄牌的几率也很高，禁区内胡乱铲球还会白白送给对方点球。

### 门将操作

当门将得到球后，按 R1 键就能够将球放在地上，此时就能够向操作普通球员一样操作门将，但千万可别得意忘形，被对方前锋把球断下来可不是什么好玩的事情。

#### 大脚开球

门将将球抱在怀中后按 ○ 或 △ 键即可大脚将球开到中场附近。

#### 手抛球

门将得到球后按 × 键即可大力用手抛球将球传给中后场球员，与大脚开球相比，手抛球更加精准。

**上身假动作 1** 在球员带球加速奔跑时，快速按球员面对方向的左侧或右侧按键两次，球员就会在奔跑的过程中做出摆动身体但并不进行变向的假动作。由于此假动作并不会影响奔跑的速度，所以往往能够造成意外的效果。

**上身假动作 2** 足球和球员都停在原地的状态，快速按球员面对方向的左侧或右侧按键两次，球员就会在原地做出晃动身体的假动作。“假动作，就是要耍嘛！”，除了让我们想起《少林足球》中的台词之外，此招的实用性基本为 0……

**马蒂斯假动作** 原地不动时快速输入与球员面对方向垂直的两个方向各一次，球员就会在做一次上身晃动假动作后快速向斜向加速移动，最后输入的方向键就是球员真正移动的方向。这个假动作要求球员带球精度必须在 70 以上才能够使用。

**双足假动作** 又是一个带球精度高的球员才能使用出的假动作，在球员带球前进的过程中依次输入前→逆斜前方向 45 度→前即可。

**人球分过** 官方并没有公布，但却可以由侧向带球演化而来的假动作。在球员带球前进时按住十字键的前方 +L1 键后连打 R1 键，球员就会把球稍稍向前一捅，然后移动到球的侧方。这个动作在本作中不太实用。（次世代独有）

### 特殊动作

#### 挑球

在球员带球时按顺序从下到上拨动右摇杆，球员就会把球小幅度地挑到空中。在面对对方门将时使用挑球有一定几率能够将球越过门将。

#### 假摔

在带球时同时按 L1+L2+R1 键，球员就会做出假摔的动作。结果只有两种，要么假摔的队员得到一张黄牌，要么对方被判犯规。不过前者的几率要比后者高得多，裁判的眼睛还是雪亮的。

#### 马赛回传

马赛回传的发动方法非常简单，只需转动右摇杆一圈即可。带球精度高的球员使用马赛回传的成功率也就越高。

### 进攻与防守通用操作

**开启战术指令 (L2+○/×/△/□键)** 开启事先设置在四个键上的快捷战术指令，针对不同的球队和打法切换不同的战术能够起到事半功倍的作用。

**调整攻击等级 (L2+R1/R2 键)** 按住 L2 键后按 R1 键为增强进攻等级，球员的进攻意识加强后会更加积极地投入进攻，抢点的意识也会增强；按 R2 为降低进攻等级，球员的防守意识加强，在防守角球和任意球时降低进攻意识能够增加禁区内的队员防守积极性。

**强制移动** 当球员按照 AI 的意识向球跑动时，按住 R1+R2 键再使用方向键移动，就能够自由地控制球员的跑位。使用强制移动控制球员的跑位能够打出很多精妙的配合，但由于强制移动后，球员靠近足球附近不会自动进入带球状态，所以对操作的要求很高。



## 定位球篇

### 角球和任意球 (进攻)

名称	按键	补充说明
短传	× 键	传球的力量取决于力度槽
长传	○ 键	○ 键为普通长传；R2+○ 键为高弧度长传；↑+○ 键为低弧度长传；↓+○ 键为地面球
直塞球	△ 键	与普通直塞球一样，角球不能使用
手动传球	右摇杆	使用右摇杆来精确传球，角球不能使用
射门	□ 键	见面详细说明
切换罚球方式	L1+R1 键	三种罚球方式之间切换
第二人直接罚球	L1+○/△/□ 键	两个球员站在球前时，按住 L1 键再罚球就会让第二人直接将球踢出
接球	L1+× 键	两个球员站在球前时，按住 L1 键再按 × 键就能够将球稍稍踢出一段距离，另一个球员则可以选择大力抽射或其它战术

# 幻想通信

一转眼《最终幻想》已经有20年了，按照业界5年一届的惯例，主机更新已经有4代了。20年前也许还有很多玩家没出生，20年后也许有的玩家已经成家立业有了自己的孩子，每一代《最终幻想》都会有新的玩家加入这个阵营，让这个系列继续传承下去，每一代的《最终幻想》都给我们带来惊喜，传统的、创新的，太多的东西吸引着世界各地的玩家。相信大家听到水晶主题曲时都会有一种感动，那么这次就让我们一起来看看《最终幻想》的每一作中有哪些你所熟悉的东西吧。

## 希德的变化

希德这个角色一出现就与飞空艇有了千丝万缕的关系，这个角色仿佛已经和飞空艇划上了等号，即使有时他的职业有所转变。

### 永远的船长！永远的希德！

III	 <b>希德·海兹</b> 经营贸易、飞空艇制造的第一人，在港口与妻子生活在一起。
V	 <b>希德·普利维亚</b> 担任主人公们飞空艇准备的学者，孙子的米德。
VII	 <b>希德·高风</b> 玩家的同伴之一，曾经以前往宇宙为目标，是个热血的大敌。
IX	 <b>希德·法布尔9世</b> 林多布鲁姆公爵大公，被变成了蜘蛛的样子，很可爱。
XI	 <b>希德</b> 巴斯图克共和国大工房工头，一个拥有职业人资质的技师。
II	 <b>希德</b> 原白骑士的技师，将飞空艇借给了主人公，最后牺牲。
IV	 <b>希德·珀伦迪纳</b> 玩家的同伴之一，巴隆王国的飞空艇技师，主人公的好友。
VI	 <b>希德·德尔·诺尔迪·马尔科兹</b> 研究魔导的学者，其生死由玩家的拯救快慢来决定。
VIII	 <b>希德·克雷玛</b> 飞空学校巴拉姆花园的校长，为人严谨但很温柔。
X	 <b>希德</b> 拥有飞空艇的阿鲁贝多族族长，同伴萨库的父亲。
XII	 <b>希德</b> 希德尔夫斯·德姆·布南萨阿尔克迪亚帝国的兵器开发者，巴尔福雷的父亲，系列少有的敌方角色。



## 基伽美什

说起人气的敌人，想必这位具有搞笑精神的基伽美什一定会让玩家记忆深刻，他超越了时空来到了这个世界，为的是找到传说中的武器石中剑，不过为什么经常他找到的是伪劣产品呢？

### 最终幻想 V

玩家需要多次碰到的对手，在战斗中他渐渐与巴兹建立起了友情，但这段友情才开始他就被扔到异空间，之后才会见到他。



### 最终幻想 VIII

相信游戏中大家对奥丁反被一刀斩死的事件一定印象深刻，不过之后基伽美什就会从异空间降临成为战斗中随机出现的角色。



### 最终幻想 IX

一开始以有四只手的神秘男性登场，但如果在游戏时间12小时之内到达特定的场所就会知道他的真实身分。



### 最终幻想 XII

以收集各种名剑为兴趣的奇怪家伙，造型也是系列最夸张的，玩家能在他身上偷到很多源氏装备，他的剑也是可以拿到的。



## 黑与白

黑魔道士、白魔道士，这是《最终幻想》一开始我们就能接触到的职业，而这两个职业在系列一直都有传承，他们是系列的代表职业，而在系列作品中有角色的穿着也和他们一样，即使那一作没有转职一说，注意这两个职业的汉字写法在不同作品中有时写法是不一样的哦。

### 最终幻想 I

最初能够选择的两个基础职业是白魔道士和黑魔道士，转职之后成为白魔道士和黑魔道士，给人留下深刻印象的阵点图是由石井浩一绘制的。



白魔道士



黑魔道士

### 最终幻想 III

初期能够转的职业就有白魔道士和黑魔道士，随着故事的进行其高级职业导师和魔人就会登场，到时就能习得更加强大的魔法。



白魔道士



黑魔道士

### 最终幻想 V

初期能够转的职业有白魔道士和黑魔道士，不过即使是相同的职业因为角色不同其外观细微地方还是有变化的，很有趣的设定。



白魔道士



黑魔道士

### 最终幻想 IX

游戏中并没有明确的职业概念，但角色们本身的技能其实就决定了其性质，女主角露娜特一出来就是白魔道士打扮，而比比则是标准的黑魔道士。



白魔道士



黑魔道士

### 最终幻想 X-2

通过换装晶球角色可以转职，白魔道士和黑魔道士自然是不会少的啦，而且根据角色不同外观会有细微差别，而且因主机性能这次看得很清楚。



白魔道士



黑魔道士

### 最终幻想 XI

网络游戏中自然少不了职业的选择，游戏中还有对应职业而设定的专用装备和专用技能，在外形上与系列作品虽有区别，但基调还是没变。



白魔道士



黑魔道士

### 最终幻想战略版

将初期的道具士培养到一定程度就可以转职成白魔道士和黑魔道士，从外形上来看还是继承了以前的造型，但却有独立的风格。



白魔道士



黑魔道士

### 陆行鸟不可思议的迷宫 忘却时间的迷宫

这款以陆行鸟为主角的系列派生作品里女主角希罗玛就是以身着白魔道士服装出场(其名字发音就是“白魔”)，而陆行鸟也可以转成这两个职业。



白魔道士



黑魔道士

# 召唤兽出勤表

自召唤兽这东西出现在了《最终幻想》里之后便成了系列的标志并且在多个作品中登场。这里列出的召唤兽是其中最具有代表性也是人气最高的三个。

## 召唤士



<b>希瓦</b> 以女性形态出现的掌管冰的召唤兽，而在《亡灵之翼》里居然出现她的丈夫和孩子！	<b>奥丁</b> 骑着爱马，手持战铁剑，能够将敌人一刀即死。系列里经典的强力召唤兽。	<b>巴哈姆特</b> 被称为最强召唤兽的龙王虽然现在其地位已经有所动摇，但毫不影响它在玩家中的人气。
--	--	--

I 本作中没有出现召唤兽，但巴哈姆特作为龙王已经出现在了游戏中，还会为主人公们转职。	缺	缺	
---	---	---	--

II 虽然没有召唤士，但有的地名和人名跟召唤兽类似，对于喜爱召唤士的玩家而言也许有些不爽。	缺	缺	缺
--	---	---	---

III 召唤兽开始大进发的一作，有的召唤兽名字和之后有所不同，还能看到奥丁与巴哈姆特战斗的情景。			
---	--	--	--

IV 本作中只有召唤士莉迪娅才能召唤召唤兽，巴哈姆特作为幻兽之神居住在月球上。			
--	--	--	--

V 作为召唤魔法登场，只要战胜它们获得胜利就能召唤，不过即使不与之战斗也是能够发展剧情的。			
--	--	--	--

VI 作为魔法力量、魔导之源的存在登场，奥丁可以通过事件进化为莱汀，即死亡率大幅度上升。			
---	--	--	--

VII 游戏中作为聚集了魔法力量的魔石而登场，巴哈姆特还有“改”、“零式”等进化形态。			
--	--	--	--

VIII 作为游戏战斗系统主要构成的G.F.而存在，游戏里还有奥丁被斩杀的情节。			
---	--	--	--

IX 作为神秘力量被封印在道具中，通过战斗可以习得，这三只召唤兽都是女主角喜内特能使用的。			
--	--	--	--

X 本作中召唤兽能够代替角色进行战斗，游戏剧情的重要组成部分，可谓级别最高。		缺	
---	--	---	--

XI 现在能召唤的只有希瓦，而奥丁和巴哈姆特都是作为敌人出现的，不知道以后是否会开放。			
--	--	--	--

XII 召唤兽大换血的一作，过去系列的召唤兽有很多都以战舰名字的方式登场，巴哈姆特就是空中要塞的名字。		缺	
--	--	---	--

XIII 具体情况现在还不明确，只是知道希瓦以姐妹的方式出现，并且还能合体成一辆摩托车。		?	?
---	--	---	---

# 你最喜欢的怪物

对于常玩《最终幻想》的玩家而言，对于里面许多怪物那肯定是了如指掌了，而作为一个系列，一种怪物多次在作品中出现那也是很平常的事情，这些怪物有的以搞笑著称，而有的则以外形和技能强劲为玩家所牢记，那么我们这次来看看这些怪物的受欢迎程度吧。

### 第1位 仙人掌 《FFVI》等

仙人掌第一次出现是在《最终幻想VI》里，作为一名后起之秀，以其乖张的外形和强劲的针干本、针干本让玩家牢牢记住了它的名字。仙人掌的回避率很高，但经常伴随高经验值、高技能值的丰厚奖励，所以玩家们都喜爱它。

### 第2位 通贝利 《FFV》等

通贝利俗称菜刀王，由于手握一把菜刀而被玩家称为菜刀王。它初次登场是在《最终幻想V》里，左手拿一个灯笼，右手握把菜刀，看上去很可爱，但它走近一刀砍下来的时候那真叫欲哭无泪（该技巧名为“大家的怨恨”），它这个技巧是根据玩家杀人数来的，那么你杀人很多的话……等着被秒吧。

### 第3位 基伽美什 《FFV》等

自《最终幻想V》这位仁兄登场以来他就经常在系列作品里跑来跑去，《VII》的召唤兽，《XI》的海贼，《XII》的黄金首等。在《最终幻想V》里他的自爆是那么悲壮，但他还是改变不了自己属于搞笑角色的命运，还是为收集武器而全世界奔波，但经常拿的都只是假冒的岩石中剑，真可怜……

# 最初的台词

作品名	最初的话	解说
FF I	这个世界已经被黑暗所包围	在片头动画中出现的序章的一句话
FF II	在遥远的某个世界……	片头的一段话，模仿超越有名SF动画《星球大战》
FF III	痛痛痛……掉到洞里了！	游戏始于主人公掉到一个洞里，在当时很有冲击力
FF IV	士兵：塞西尔队长！很快我们就会到达巴隆了	飞空艇团“赤之翼”的士兵向主人公塞西尔报告的一幕
FF V	蕾娜：父亲大人！	蕾娜向乘坐飞龙之父塞泰尼王说的一句话，系列片头第一次出现汉字
FF VI	魔大敌 毁灭一切 在这场战争结束的时候	随着白雪把肥的悬崖而出现的片头文字，很有意思
FF VII	走了，新来的！跟着我！	对列车上跳下来的克劳德，巴蒂特傲慢地喊道
FF VIII	I'll be here……	片头中随着大海而出现的片头文字，应该是莉诺雅的话
FF IX	好黑……	来到战场飞空艇主人公吉丹所说的话，之后他会点亮台词
FF X	这也许是最最后了	在扎那尔港多前，奉对大家说道
FF -2	尤·琉·佩，准备	潜入演唱会的琉菲欧对尤娜和佩恩所说的话
FF XII	传说由此开始	随着回传的水晶所出现在片头的第一句话
FF XII	全巴伦迪亚历706年 达尔玛斯卡王国 王都拉巴纳斯塔	这显示的是艾雷和拉斯拉举行结婚仪式的年份

游戏立方

热门游戏专区

# 秘密花园

胜负师：“上帝说要有光，于是便有了光。FANS说要有爱，于是便有了爱。”这是我和朋友常说的一段段子。一到刊，“大家的秘密花园”就会如期登场。而向编辑们收缴美图的过程，其实是对大家兴趣与“爱”的一次检验。众小编提供的图片，基本上与各自平日里流露出的性格特征相吻合，大伙儿不妨试试不看图片说明，能不能猜出这张图片是哪位编辑的私人珍藏。另外，我个人认为收集自己喜欢的、有意思的游戏图片，其实也是一种游戏欣赏方面的积累与培养，如果条件允许的话，大家可以尝试一下，在收集的过程中一定会有所收获。

## 本期主题：大家的秘密花园



◎ 纱纱：《偶像大师》于去年圣诞又推出了一张新的专辑，此为专辑封面，里面的歌甜得发腻。不信的话，就买本Xbox 360玩家专门志Vol.4来听吧！

◎ 邪魔天使：《罪恶装备》中的布里吉，不要再搞错了！这是男生！这是男生！



◎ 火云：久违了的《格斗之王》人物，今年他们都会在重制的《格斗之王98》中登场，从1998年到2008年，10年的时间，不变的是FANS的心。



◎ Douki：这张《侍魂 闪》的百千秋中集合了系列人气最高的角色和两名新角色，希望这次的“3D侍魂”能够有出色的表现。



◎ ACE飞行员：以“邪道”触媒成名的《脸红心跳魔女神剑》向玩家拜年，如果你对这款游戏一无所知的话，那就尝尝台NDS试试她的威力吧。



◎ 发绅士：每次看到《合金弹头》就有一种莫名的怀旧情绪涌上心头。转眼间10年已经过去，系列也延伸到了第七代。



◎ D-S：不久前在X360和PS3上发售的《武神之城III》其精美的人设无疑是游戏的一大亮点，不过由于本作难度颇高，要想看到每个角色的通关结局画面不容易，在这里精选几张，供大家欣赏。



④ 玛娜：传统的小萝莉“问题成堆”周围，新年之际看起来别有一番情趣。果然还是大家聚在一起才叫过新年哪！

⑤ 地狱佣兵：一张几乎媲美官方图片的同人、灰暗的色调，冰冷的金属质感，远处模糊的废墟，还有士官长手中的头盔……一切都似乎预示着，战斗终于结束了，士官长也可以如释重负地摘下他的头盔，这身盔甲已经承载了太多太多。



⑥ 呈夜：在《雷曼 疯狂危机2》发售之前，育碧曾经制作了一系列恶搞自家公司游戏的贱贱造型。这里选的两张你能认出来恶搞的是什么游戏吗？



⑦ 胜利师：今年是《街霸》诞生20周年，与Capcom有着良好合作关系的漫画工作室UDON又将推出多部以《街霸》为主题的漫画。这里看到的是《街霸 III TURBO》和《街霸 III 新世纪》的宣传图。希望这几部漫画能够尽快开始连载，不要让FANS等太久。



⑧ 多边形：这是一张来自《质量效应》小组的贺年片，圣诞老人被枪指着鼻子：“你究竟想要什么，小强尼？”而下面的三个答案选项也是游戏中的风格，我们自然是选中间的：“当然是《质量效应》啦！”

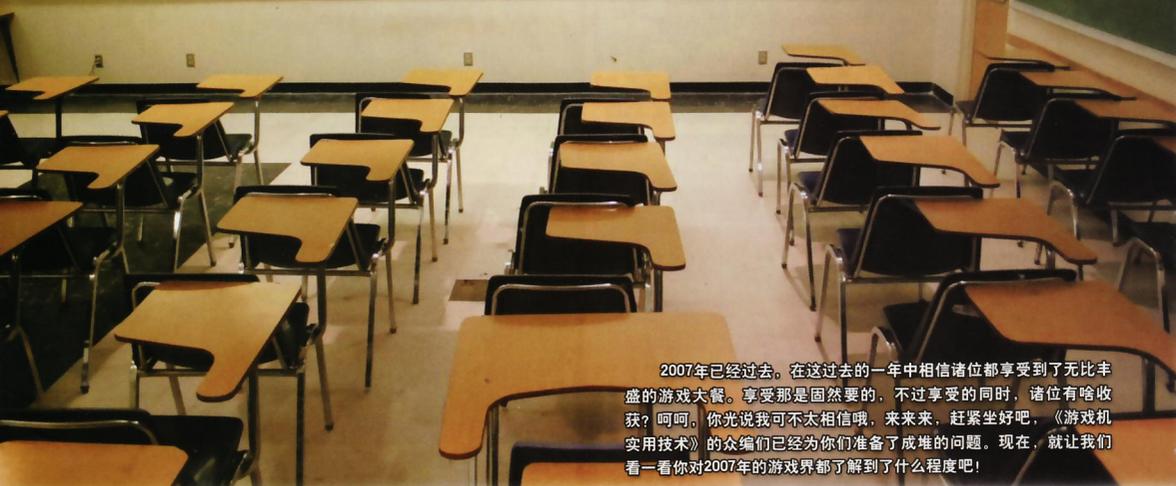


⑨ 晴天：跨年的日历纸张上也不忘记放上广告，喜欢《英雄传说》系列的玩家不妨考虑收藏这套超有纪念意义的“完全版套装”哟！

⑩ 千伦：新年必不可少的当然是最传统的贺年图，而且这张图片还有一个好处——它没有写年份，每一年都可以用。

# 玩家游戏常识测试2007

出题人: UCG 众小编  
监考人: 地狱伞兵&玛娜



2007年已经过去,在这过去的一年中相信诸位都享受到了无比丰盛的游戏大餐。享受那是固然要的,不过享受的同时,诸位有啥收获?呵呵,你说我可不太相信哦,来来来,赶紧坐好吧,《游戏机实用技术》的众编们已经为你们准备了成堆的问题,现在,就让我们看一看你对2007年的游戏界都了解到了什么程度吧!

## 软件篇

时间 **20** 分  
问题数 **30** 问

**问题1** 以动漫改编的游戏被称为什么叫游戏:  
A. 角色扮演 B. 平台动作游戏  
C. 文字冒险游戏 D. 角色扮演游戏

**问题2** 下面各个《怪物猎人P2》的怪物里,哪个是轰龙?  
A.  B.   
C.  D. 

**问题3** 在《战神》系列”中没有与奎托斯交手的天神是哪个?  
A. 神王宙斯 B. 战神阿瑞斯  
C. 命运三女神 D. 海神波塞冬

**问题4** “《传说》系列”目前还没有在以下哪个平台上出过续作?  
A. PS2 B. PSP  
C. NDS D. PS3

**问题5** 下面哪位美女没有在《机战原创世纪合集》及其外传里出现过?  
A.  B.   
C.  D. 

**问题6** 在《超级机器人大战 原创世纪合集》中,我方最强的必杀技——SRX和R-GUN的合体技,其名称是:  
A. 天上天下—一击必杀炮  
B. 天上地下一击必杀炮  
C. 天上天下惟我独尊炮  
D. 天上天下惟我独尊—一击必杀炮

**问题7** 已公布的“FF XIII”系列”作品有几部?  
A. 2 B. 3  
C. 4 D. 5

**问题8** 到目前为止,“《工作室》系列”作品中有几款作品是以“伊莉丝”作为游戏主标题的?  
A. 1 B. 2  
C. 3 D. 4



**问题9** 2007年是“《街霸》系列”诞生多少周年?  
A. 10周年 B. 15周年  
C. 20周年 D. 25周年

**问题10** 以下哪名角色在《真·三国无双5》中没有出现?  
A. 曹丕 B. 蒋干  
C. 关平 D. 孟获

**问题11** 以下哪个不是《生化危机4 Wii版》里反寄生虫激光枪的新增功能?  
A. 对全部物体均有攻击效果  
B. 同时攻击多个敌人(不同方向)  
C. 全屏制导跟踪  
D. 一击必杀

**问题12** X360游戏《除暴战警》中附送的是哪款游戏的试玩版?  
A. 《光环3》  
B. 《暗影狂奔》  
C. 《世界街头赛车4》  
D. 《极限竞速2》

**问题 13** 请问图中的邪恶道具出自哪款游戏?

- A.《魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗》  
 B.《女神异闻录PERSONA3 FES》  
 C.《玛娜传奇 学校里的炼金术士们》  
 D.《传颂之物 逝者的摇篮曲》



**问题 14** 《光环3》的单机流程中, 士官长需要先后摧毁几台“圣甲虫”巨型机甲?

- A. 2台  
 B. 4台  
 C. 6台  
 D. 8台



**问题 15** 《光环》历代的主角士官长的真名是?

- A. 大卫(David) B. 彼德(Peter)  
 C. 约翰(John) D. 克拉克(Clark)

**问题 16** 《质量效应》中如果想在随舰武器商人手中购买武器就必须拥有相应军火公司的许可证, 其中最强大武器“Spectre”的许可证入手方式是:

- A. 解锁“Rich”成就  
 B. 杀死300名敌人  
 C. 从走私商人手中购买  
 D. 以武力威胁强行夺取

**问题 20** 以下哪款游戏不是2007年内发售的?



A. 战神II



B. 怪物猎人 携带版 2nd



C. 火焰之纹章 晓之女神



D. 圣女贞德

**问题 21** 以下皆是2007年的热门动画, 请问哪一款至今还未推出任何游戏?



A 《旋风管家》



B 《幸运星》



C 《大剑》



D 《天元突破 红莲之眼》

**问题 22** 《WE2008》的代言人是谁?

- A. 小罗纳尔多  
 B. 罗纳尔多  
 C. 克里斯蒂亚诺·罗纳尔多  
 D. 大空翼

**问题 23** 《使命召唤4》的开发商是?

- A. Treyarch B. Infinity Ward  
 C. id Software D. Valve

**问题 24** 在《使命召唤4》的网络对战中, 如何能够呼叫武装直升机支援?

- A. 等级达到55级  
 B. 坚持5分钟不死亡  
 C. 连续杀死7名敌人  
 D. 连续死亡7次

**问题 25** 以下哪位游戏角色不是由著名声优平野绫配音的?



A

B



C

D

**问题 26** 下列角色中, 哪一位没有出现在2007年TGS版《潜龙谍影4》预告片

- A. 夏娃 B. 左轮山猫  
 C. 利奎德·斯内克 D. 梅丽尔

**META/GEARSO/IDZ**  
 GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION

**问题 27** 在《生化危机 安布雷拉历代记》中, 都没有出场的角色是下列哪一组:



- A. 里昂&克里斯 B. 巴瑞&威斯克  
 C. 里昂&克莱尔 D. 艾达&雪莉尔

**问题 28** 《杀戮地带2》是在哪一年的E3展上首次公开的?

- A. 2004年  
 B. 2005年  
 C. 2006年  
 D. 2007年



## 问题 29

在PS3哪款游戏中出现了类似奎托斯“混沌之刃”的武器？



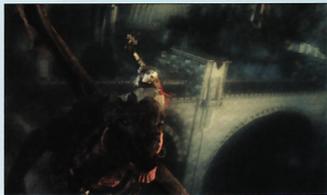
A. 天剑



B. 瑞奇与叮当



C. 德雷克的宝藏



D. 龙穴

## 问题 30

下面那名球员没有担任过“WE”系列的代言人？



A. 罗纳尔多



B. 中村俊辅



C. 济科



D. 克里斯蒂亚诺·罗纳尔多

# 硬件篇

时间 20分 问题数 20问

## 问题 31

PS3的振动手柄何时在日本正式上市？

- A. 11月10日 B. 11月11日  
C. 11月15日 D. 11月22日

## 问题 32

下面哪种措施不是有效避免Wii主机变砖的方法？

- A. 不玩跨区游戏  
B. 保持在第一时间将主机固件刷新到最高版本  
C. 使用防变砖软件  
D. 从光盘包装上进行识别

## 问题 33

以下哪台主机无法通过玩家共享帐号来交换游戏？

- A. X360 B. PS3  
C. Wii D. 都不行

## 问题 39

2007年日本游戏市场的销售冠军是哪款游戏？



A. 《怪物猎人 携带版 2nd》



B. 《Wii Sports》



C. 《马里奥聚会DS》



D. 《口袋妖怪不可思议的迷宫 时之暗之探险队》

## 问题 34

令X360玩家头痛的“BAN机”，其带来的后果是：

- A. 主机无法启动  
B. 无法运行游戏  
C. 会不定死机  
D. 不能登录Xbox LIVE

## 问题 35

出于什么原因，让微软宣传将X360的保修期由1年延长到3年？

- A. 设计架构的缺陷导致对Xbox游戏的兼容性不强，需要通过更新来弥补  
B. 电源设计存在问题  
C. 设计架构的缺陷导致的三红问题  
D. 通过这个来表达微软对X360长寿的决心

## 问题 36

下列哪个功能是NDS不具备的？

- A. 触摸屏  
B. 对应Wi-Fi网络  
C. 兼容GBA卡带  
D. 读取光盘

## 问题 37

以下哪个表述是正确的？

- A. 购买日版的Wii主机附送《Wii Sports》软件  
B. NDS自带播放MP3的功能  
C. X360的游戏会受区域限制  
D. PSP的主题文件后缀名为“.pdf”

## 问题 38

下列哪种情况会导致Xbox 360出现“四红”状态？

- A. 视频线没有连接  
B. 电源意外脱落  
C. 输入电压过高  
D. 游戏碟无法正常读取

## 问题 40

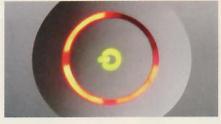
以下哪款游戏没有推出过限定版主机？

- A. 《最终幻想XII 灵之翼》  
B. 《危机之源 最终幻想VII》  
C. 《星之海洋 初次启航》  
D. 《超级马里奥银河》

## 问题 41

微软官方宣布的三红危机损失费用为多少美元？

- A. 1000万 B. 1.7亿  
C. 6.9亿 D. 11.5亿



## 问题 42

以下哪家公司没有在中国大陆发售过行货主机周边产品？

- A. 罗技 B. HORI  
C. 北通 D. 黑角

## 问题 43

下列哪一台主机最先采用十字键作为方向键？

- A. 雅达利主机  
B. Game & Watch掌机  
C. FC  
D. GB

**问题 44** 以下哪一种方式可以最准确地快速判断是否为65nm新版Xbox360?

A. 光驱的品牌  
B. 硬盘容量大小  
C. 机器生产日期  
D. 电源的可承受电压

**问题 45** 以下哪台主机不能竖立摆放?

A. PS B. PS2  
C. PS3 D. X360

**问题 46** 长按X360手柄导航键出现的菜单中没有下列哪个选项?



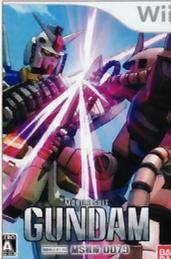
A. 关闭主机 B. 关闭手柄  
C. 关闭振动 D. 取消

**问题 47** 下列游戏中无法配合Wii ZAPPER使用的是:

**问题 47** 下列游戏中无法配合Wii ZAPPER使用的是:



A. 《幽灵战队》



B. 《机动战士高达 MS战线 0079》



C. 《生化危机 安布雷拉历代记》



D. 《荣誉勋章 英雄2》  
Wii版

**问题 48** 下列哪项功能是40GB版PS3没有的?



A. 蓝牙  
B. HDMI端子  
C. 光纤输出  
D. 兼容PS2游戏

**问题 49** 《Wii Fit》的平衡板对玩家体重限制是?



A. 126公斤 B. 136公斤  
C. 139公斤 D. 129公斤

**问题 50** 哪台次世代主机的手柄没有自动节能功能?





A. X360 B. PS3  
C. Wii D. 都有

# 业界八卦

时间 **10** 分钟  
问题数 **10** 题

**问题 51** 彼得·摩尔在离开微软后现就职于:



A. EA B. 任天堂  
C. 索尼 D. 世嘉

**问题 53** 2007年E3大展, UCC独家采访微软三位高层人士, 下列哪位不在采访之列?

A. 彼得·摩尔 B. 罗比·巴赫  
C. J·艾拉德 D. Shane Kim

**问题 54** 《战神》制作人在单飞之后, 成立了一个独立的工作室, 这个工作室有个有趣的名字, 请问叫什么?

A. 很好很强大 B. 吃喝玩乐  
C. 吃睡玩 D. 井喷

**问题 52** 游戏史上第一大并购案的双方是哪两家公司?

A. Namco与Bandai  
B. Square与Enix  
C. Vivendi Games与Acitvision  
D. Sega与Sammy



**问题 55** 在《光环2》发售之前, 彼得·摩尔将《光环2》的LOGO以及发售日期刻在了右臂上公诸于世。那么2007年让彼得·摩尔为了能够公开展示左臂上的游戏LOGO纹身, 让微软支付了500万美元的游戏是哪一款?

A. 《光环3》 B. 《使命召唤4》 C. 《横行霸道 IV》 D. 《失落的奥德赛》

**问题 56** “铁拳”很烂, 我不知道你在说什么。”这句极具攻击性的言论出自哪位游戏制作人之口?

A. 坂垣伴信 B. Jade Raymond  
C. 坂口博信 D. Ken Levine

**问题 57** E3展创办于哪一年?

A. 1994年 B. 1995年  
C. 1996年 D. 1996年

**问题 58** 坂垣伴信性骚扰女同事一案的最终判决是什么?



A. 无罪 B. 经济赔偿  
C. 入狱三个月 D. 入狱半年

**问题 59** 《生化危机5》于E3展上公布预告片之后, 曾因为什么问题而引起各界广泛的关注?

A. 因为敌方角色全部是黑人, 被指有种族歧视之嫌  
B. 因为有大段屠杀场面, 被指过于血腥  
C. 因为有焚烧森林和屠杀小动物的场面, 被绿色和平组织和动物保护组织同时指责  
D. 因为有抄袭《黑鹰坠落》的嫌疑, 被好莱坞工会指责



A 惠特妮·休斯顿



B “小甜甜”布兰妮



C 凯瑟琳·泽塔·琼斯



D 妮可·基德曼

## 答案篇

### 1. 答案: A

本刊开始推行的“游戏中文化”中,后三个选项都有出现,用排除法可以得出答案是A。动漫改编的游戏因为类型繁多,一般以角色游戏来统称。

### 2. 答案: C

相信《怪物猎人P2》的玩家对于轰龙的印象已经不能用深刻来形容了。初期遇到它的话,那就做好搭乘猫车的心理准备吧。

### 3. 答案: D

战神阿瑞斯是作为《战神》第一代的最终BOSS登场的,而宙斯和命运三女神都在《战神2》中与奎托斯拍了起来。

### 4. 答案: D

相信不少读者看到这一题会想到最近放出的关于《传说》新作会在X360上放出的消息,不知道大家会有什么感觉哦。

### 5. 答案: B

两个RY激进分子和一个人气LOLI,玩过的人肯定不会忘记,所以用排除法就可以答出这一题啦,哈哈。

### 6. 答案: A

这一招的确威力惊人啊,加了“魂”精神指令之后甚至能做出秒杀部分BOSS这种BT的事情来,我真的很想问,究竟谁是BOSS……

### 7. 答案: B

现在已公布的相关作品一共有三部,分别是《Final Fantasy XIII》、《Final Fantasy Versus XIII》和《Final Fantasy Agito XIII》。另外,现在SE社又注册了一个FINAL FANTASY HAERESIS XIII的商标,还没有资料放出。

### 8. 答案: C

这三部作品分别叫作《伊莉丝的工作室 永恒玛娜》、《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》和《伊莉丝的工作室 伟大的幻想》

### 9. 答案: C

20年的路程并不一帆风顺,不过最近放出的



的《街霸4》相信让不少玩家热血沸腾。爆料:当第一次看到街霸那带有水墨风格的宣传视频时,GOUKI非常激动地一连说了4个字“很好,很强大!”

### 10. 答案: D

可能有人会说并没有蒋这个角色啊!的确,在可使用武将中没有蒋的出现,但是不要忘记蒋先生是以大众脸武将的身份登场的,而我们可怜的孟获大叔在这一代中连个名字都没有被提及……



### 11. 答案: D

要是带有这个功能的话,相信屠杀的感觉会更加强烈。

### 12. 答案: A

说真的我也没想到《光环3》的试玩会跟着《除暴战警》一块出来,不过想想看两者也有相同之处,都是要“维护世界和平”嘛,哈哈。

### 13. 答案: D

看来现在很多游戏里面都喜欢加入这类邪恶道具啊,果然人类的本性是OOXX(此处文字少儿不宜,马赛克处理)。

### 14. 答案: B

它们分别出现在第四大灾暴风雨和第六大方舟。而方舟上一共出现了3台圣甲虫,并且在最后会两只一起登场,那场面的魄力绝对震撼啊!

### 15. 答案: C

这个没什么好说了,在《光环3》的最后,科塔娜喊出士官长名字的那一刻,伞兵我泪流满面。

### 16. 答案: A

不管是乱杀人、购买走私物品还是强取豪夺都是不好的,所以,我们还是老老实实赚钱,成为百万富翁吧。(解锁“Rich”成就的条件就是资金达到100万以上)

### 17. 答案: A

好吧,我承认最后一个答案完全就是在恶搞,不过说起来的确有这么种感觉呢,《使命召唤4》赢了!

### 18. 答案: B

在去除了中国队之后,中国的球迷兼玩家也只能通过这样的方式在游戏中看到自己国家的球员了……无奈啊无奈。

### 19. 答案: B

虽然路易斯在《生化4》游戏中中戏份并不算多,而且在中途就被做掉了,但是人气却并不低,说实话,小编我也还是蛮希望出一个路易斯剧情的。

### 20. 答案: D

如果你现在还在玩《圣女贞德》并不能证明它是07年内发售的,也不是说明你落伍,而只能说明这个游戏的经典。

### 21. 答案: C

作为2007年的人气动画,相信推出相关游戏的时间并不会太久吧,一起期待一下好了!

### 22. 答案: C

阳光帅气的C.罗显然是很多杂志封面的不错选择,自然游戏代言这样的事情也不会放过他咯。

### 23. 答案: B

注意哦,这里问的是开发商,而不是发行商,不要搞错了。这里做出了一下id Software算是对这个传奇般的创作小组表达一些敬意吧。

### 24. 答案: C

说实话,选项B和D都是在刚刚拿到游戏,对很多情况都不了解的时候经过真人测试而证实是错误方法的,而在达到55级之前,我们都知道只要连续杀死7人就可以召唤这个强大的空中火力了。



25. 答案: D

近年来大红大紫的平野绫人气飙升得相当迅速,在游戏界活跃的身影也证明了她在的成功。这一题相信对于“声控”们并不难吧。

26. 答案: C

其实本来想在这个问题上图的,结果多哥说了一句:“明显从画面就能看出哪个人物,画面明显会有差异嘛!”于是我把这个送分题给改成了无图版……

27. 答案: C



里昂和克莱尔这个组合没出现的有那么点可惜,不过里昂帅哥之后和艾达姐姐勾搭上了,的确算是一对让人羡慕的金童玉女啊。不知我们的克莱尔MM什么时候也考虑下自己的终身大事?

28. 答案: B

等等等等,等等等,不是在延期中沉默,就是在延期中灭亡,希望《KZ2》不要陷入延期的怪圈中……

29. 答案: A

那两把经典的“链刀”的确给人留下了深刻的印象,既然如此,我们号称“女版战神”的奈瑞子姐姐怎么能放过这款经典的武器呢?

30. 答案: A

其实觉得很奇怪的就是为什么“外星人”到现在也无法被Konami看重呢?虽然算不上帅,但是不比小罗丑啊……难道是大胖了(笑)?

31. 答案: B

主机是在11月1日发售的,新版的手柄当

然也要呼应一下。不过不爽的是，为什么都在光棍节？难道是为了安慰团员们寂寞的心灵而准备的礼物么？

#### 32. 答案：D

这个题目算是送分吧，如果包装上就表明此盘是否会Let Wii 变砖，那么已经发生的多起惨剧就可以提前避免了……

#### 33. 答案：C

X360和PS3在网络上付费下载游戏之后，可以通过账号的共享让多个玩家同时享受这款游戏，而这一点Wii主机是做不到的。看来Wii在这方面的共享上还需要多多加强啊。

#### 34. 答案：D

还好，如果你只玩单机版的话被BAN了就被BAN了，不过前提是如果你没有体验过LIVE的乐趣，不然你绝对不会只满足于玩单机版的……

#### 35. 答案：C

这里我想套用一句话，这是某公司在很早之前用过的广告词：“X360没有三红，微软将会怎样？”这个害人匪浅的毛病啥时候才能根除啊！

#### 36. 答案：D

套用某台湾偶像剧里主角的一句口头禅：“如果NDS能读取光盘，那还要PSP干什么？”这里只是调侃一下，可没有什么对PSP的不满哦。

#### 37. 答案：C

其实受区域限制这个问题很让人头疼，好多好玩的游戏如果先推出其他版本的话就只能干瞪着眼睛流口水，最近的例子就是《高达无双》……

#### 38. 答案：A

其实X360亮红灯有很多种，一红，两红，三红，四红都有，不过好像只有四红是可以轻松补救的，那就是赶快插上你的视频线吧！

#### 39. 答案：B

看来《Wii Sports》充分发挥了机能，让全民健身从根本得到了普及，这样好的东东快点出行业吧！

#### 40. 答案：D

不知道《超级马里奥银河》如果推出限定版主机机会随机2附送什么呢？比如马里奥的蜜蜂变身套装……不过说起来就算真送了，估计也没人敢穿出门去吧(笑)。

#### 41. 答案：D

当我得知这个数字的时候，我就在想，为什么三红不是我？如果我会三红的话微软就会把这么多钱用在我身上了，多好……

#### 42. 答案：B

相信喜爱赛车游戏，并且渴望真实感受的玩家们回答这题相对轻松许多。罗技在大陆早有行货发售，而北通和黑角皆为国内的实力派厂商，都是颇有名气的。这样一分析，答案一下就浮出水面啦！

#### 43. 答案：B

十字键的先祖，游戏饭们，都来膜拜吧，如果不是它的话不知道我们现在还指不定在用什么按键控制方向呢。



#### 44. 答案：C

辨别65nm新版Xbox360的最快最准确的方式那就是查看一下机身后的标签，如果生产日期标明了：2007-10-10，并且批号为LOT NO 0738的话，恭喜你，你手中正是65nm新版X360！



#### 45. 答案：A

这个太明显了，从上一代主机只有PS2能够竖放发展到现在，只要是台主机都是横竖都能玩，就连国内某厂生产的国货也不例外。



#### 46. 答案：C

关闭主机，说明你的大脑有些疲劳了，想换点内容享受一下；关掉手柄，说明你的

手有点酸痛，想让双手放松一下；关掉振动，这种只能在游戏里关闭的选项你按导航键干啥！

#### 47. 答案：B

其实设想一下，如果《机动战士高达 MS战线 0079》也可以用Wii ZAPPER玩的话，里面的肉搏战不会有半点刺激的感觉？

#### 48. 答案：D

其实想想也是，PS2的发售量在那里摆着，也就是说买了PS3的玩家基本上也都会拥有PS2，何必要多一个这样的功能呢？

#### 49. 答案：B

恩，这样的体重设定还是很不错的，至少我敢拿人担保，编辑部的所有编辑都可以放心使用Wii Fit！

#### 50. 答案：B

PS3的手柄是通过与主机连接充电的，不需要你去消耗金钱购买电池，这点功能没有也是在情理之中的嘛。

#### 51. 答案：A

彼得·摩尔到了哪里都是那样地具有攻击性，“我的新爱机是PS3，Wii是我另一台新爱机。”这句话足以说明他是个精明的营销者。

#### 52. 答案：C

这绝对是2007年业界的一颗最大的炸弹，所有人都爱抛了，期待一下合并后的他们会给我们带来什么吧！

#### 53. 答案：C

这个问题么，当然是采访者多边形最清楚了，如果还有什么不明白就直接翻一翻2007年的E3台历吧。

#### 54. 答案：C

只希望David Jaffe在成立了新的工作室后不要真的只是“吃睡玩”，一定要为我们带来《战争》级别的好游戏啊！

#### 55. 答案：C

彼得·摩尔真的是很喜欢玩这种“小把戏”。不过这次玩的可是有些大了，500万美元哪！这里不说啥了，直接放上照

片，看他一脸得意的样子。

#### 56. 答案：A

坂垣伴信的那张大嘴什么话都敢说，这和他的性格倒是挺贴切。不过这样一个人能给我们带来《忍龙》这样的好游戏，可能也是他性情的原因吧。



#### 57. 答案：B

历史上的第一届E3大展于1995年，在洛杉矶开幕，之后一直以世界第一大游戏展的姿态出现，但是在去年会展规模大幅缩减，已经没有了往日那种热闹的局面，而现在也已经有消息08年的E3依然会采用上一届的形式，看来E3算是成功转型成为了一个业界内部的展会了。

#### 58. 答案：A

前段时间甚至还爆出“实际上坂垣伴信是被骚扰者”的消息，我反正不太相信，你呢？

#### 59. 答案：A

这个其实能直接看图就明白了，不过在预告片中能看到不少《黑鹰坠落》的类似场面也是个事实，真的是很像很像是啊！



#### 60. 答案：D

惠特尼·休斯顿，歌是非常好听，但是吸毒；布兰妮从问题少女变成了问题女人；凯瑟琳·泽塔·琼斯，题目中那穿着暴露的照片足以说明些问题了。看来去看，果然还是形象健康又有女人味的妮可·基德曼更适合NDS的广告啊。

## 玩家游戏常识测试到此结束

2007年的游戏年度测试到此结束了，相信大家也对自己的水平有了一个大概的了解了吧。这里并不是要让诸位努力在新的一年里提高自己在这方面的知识。每个人都有自己的理解，也许你天生只是喜欢玩玩游戏，而不会去关注多少游戏背后的事情，或者你会对自己最爱的游戏挖地三尺，找出任何有关它的资料。这些都是每个人对待游戏不同的态度，所以并不需要太在意。最后，祝大家在新的一年里能够充分地享受生活，享受生活！

### 正确50题以上

不用说了，你绝对是个玩家，而且对游戏有着充分的了解。你灵敏的嗅觉不会放过世界的任何消息，你绝对会游戏的死忠！相信只要适合游戏有关的东西你都会很乐意去了解，甚至要刨根问底。不过冲兵还是要在这里说一句，千万不要沉迷游戏以至于荒废了应该做的事情啊！

### 正确30至50题

相信你一定是个热爱游戏的家伙，享受生活是你生活的一部分。不过你也很明白游戏不是你的全部，你对游戏的喜爱有轻有重，也许你会对一款游戏了若指掌，但是却对另一款游戏知之甚少。不过这有什么关系呢？享受自己喜欢的游戏才是最重要的嘛！

### 正确10至30题

看来你只是把游戏作为一种生活中的消遣，在无聊的时候会用它来打发时间。的确，游戏就是一种娱乐手段，只是众多休闲方式之一。不过这样的你一定很会享受生活，除了游戏以外，你还有很多能够给你带来快乐的东西，不是吗？

### 正确10题以下

那个……这位同学，你能向我保证这些题目你不是在蒙吧……看来你就快和游戏绝缘了呢。不想和时代脱节的话就努力补习一下吧！



# 游戏

## 挖掘二线精彩 品位热门流行

IT'S GAMING

# 进行时



春节的脚步越来越近了，可能读者们拿到这期杂志的时候已经离春节没几天了吧。对于游戏迷们来说，利用春节的假期好好地过一把游戏瘾肯定是不少人的选择吧。游戏固然重要，但是别忘了你还有更重要的家人哦，一定要和他们好好吃一顿年夜饭啊！话不多说，本次进行除了

一如既往的《FFTA2》和《COD4》的专栏以外，还带来了一些虽然已经发售多时，但是仍然还有不少玩家依然关心的作品。另外，本期的进行在最后部分隆重推出了“PS2怀旧推荐”，在这里会给大家介绍一些年代相对久远的游戏，这些游戏虽然算不上什么大作，但是都有它独特的亮点，并且今后我们会经常送上有趣的内容。

IT'S GAMING

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 邮编：730000

Email: guide@ucg.com.cn

攻略、研究、趣谈、影像全面接受读者投稿！

## 魔塔大陆2 响彻世界的少女们的创造诗

原名 アルトネリコ2 世界中の少女たちの創造詩

机种 PS2

类型 角色扮演

自从190期刊登

本作的攻略后，一直

有不少玩家来询问达成精神领域全制霸的方法，本期开始，晴天就为大家依次揭晓游戏中所有女性角色相关的精神领域探索数据，还在为全部换装游玩的玩家可要看仔细咯。



### 增加路线指引

由于本作存在剧情分歧点，所以在第一章选择女主人公路线时，未选中的另一方在游戏后期就只能探索到LV5的精神领域而无法继续深入，第三名女主人公夏莉不受剧情分支的影响，所以玩家至少需要完成游戏的二周目才能收集齐所有的换装。另外，由于篇幅所限，以下的表格中只

为大家列出开启每个精神领域所必须的前三个“特殊对话”的出现条件，精神领域的探索部分也以获得诗魔法为主，不涉及其余的支线情景对话，玩家可以参考DP的最低要求来安排探索的时机(括号中的数字为进入后根据选项或情节会固定扣除的DP值，如果出现某些诗魔法无法获得的情况，就必须继续发展主线情节)。

LV1		最低 DP: 110	
特殊对话	出现条件		
セラビで儲かること	第一次遇见见面后		
フィアンセツク	第一次探索精神领域后		
クオアのタイプ初体験	第一次探索精神领域后		
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	サクラ村	10	-
2	お花畑	5 (+415)	-
	ストーンヘンジ	5 (+410)	-
3	☆ 休憩所	20	-
	☆ お花畑	5	-
4	お花畑	50	-
5	ストーンヘンジ	10	-
★阴性妖兽LV1【英子】			
☆冰冷魔兽LV2【雷童】			

LV3		最低 DP: 1765	
特殊对话	出现条件		
スーブのこと	第一次前往エオラ窟道并返回窟后		
ついたてとかわのこと	第一次前往铁板砂漠前		
タイプ屋はどこ	通过精神领域LV1后在バスターアのタイプ屋中获得		
获得换装		天師女帝	
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	西ノ村	50	-
2	东野村	50	-
3	☆ 世界之果て	15	2
4	巫女の家	100	-
5	☆ 世界之果て	120 (+180)	-
6	ストーンヘンジ	200 (+520)	1
7	☆ 世界之果て	140	-
8	巫女の家	90 (+120)	-
9	ストーンヘンジ	80	-
10	☆ 巫女の家	120	-
★气乐击LV1【无问题】		气乐击击LV2【雷童?】	
★气乐击LV1【雷童全席】			

LV2		最低 DP: 705	
特殊对话	出现条件		
ルカとレイヤのこと	第一次发生沐浴事件后		
ダイヤのこと-1	通过精神领域LV1后		
グンブローについて	进入精神领域LV2并前往真边咖啡店后		
获得换装		クリリャッシュ	
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	真边咖啡店	20	-
2	☆ ストーンヘンジ	40	-
3	真边咖啡店	45	-
4	かわ	30 (+50)	-
5	真边咖啡店	50 (+100)	-
6	真边咖啡店	70	-
7	ストーンヘンジ	50	-
8	ストーンヘンジ	60 (+10)	2
9	☆ かわ	100 (+50)	2
10	ストーンヘンジ	30	-
★柔音治疗LV2【煌輝鈴】			
☆冰冷魔兽LV3【雷月光】			

LV4		最低 DP: 1630	
特殊对话	出现条件		
何々話(たの?)	选择将罪并置并前往圣堂在本期后		
毎日のように話してるとよむ?	在魔杖自置自取地点向其家中，并需要一次性触发3次以上的特殊对话		
ダイヤのこと-3	通过精神领域LV3后		
获得换装		ブリリアティエリー	
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	サクラシティ	140	-
2	☆ 世界之果て	50	-
3	☆ ルカの家	160	-
4	サクラシティ	200 (+300)	-
5	☆ 世界之果て	140	2
6	☆ 白晔城	220 (+50)	-
7	ルカの家	140	-
8	ストーンヘンジ	230	-
★守护咒曲LV1【双玉】		★阴性妖兽LV2【白夜】	

LV5		最低 DP: 7004-2690	
特殊对话	出现条件		
ダイヤのこと-4	通过精神领域LV4并进入LV5前		
息抜き…?	在魔大陆的“审判”中获得		
リブスルツア?	进入魔大陆的后		
获得换装		アザラシベレ	
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	世界之果て	240	-
2	西の草原	150	-
3	☆ 世界之果て	170	-
4	おはなびなげ	150	-
5	ストーンヘンジ	150	1
6	☆ 奈の丘	150	1
7	☆ 世界之果て	200 (+150)	-
8	☆ 小山屋	300 (+170)	-
9	☆ 世界之果て	170	-
10	ストーンヘンジ	330	1
★阴性妖兽LV3A【英娘】			
☆潜在超力LV1A【支付乱舞】			

LV8		最低 DP: 4510	
特殊对话	出现条件		
仲直り早い	后期进入“みくりの森”前		
ダイヤのこと-6	通过精神领域LV7并进入LV8前		
亲卫団のこと	让50名以上的感染少女加入亲卫队		
获得换装		バネガール	
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	☆ 神の祭坛	390	-
2	☆ いのちの塔	150	-
3	☆ 多愁の家	200	-
4	☆ いのちの塔	200	-
5	☆ 多愁の家	400 (+400)	-
6	☆ ストーンヘンジ	440	-
7	☆ デイ・ポイント	340	-
8	☆ 世界の家	330 (+700)	-
9	☆ いのちの塔	450	-
10	☆ 神の祭坛	500	-
11	☆ ストーンヘンジ	10	-
★暗夜妖兽LV18【泣女】			
☆柔音治疗LV3【净夜钟】			

LV6		最低 DP: 2650	
特殊对话	出现条件		
レクリスには内緒	进入魔大陆的村后		
どうしてお風呂場に……	在魔大陆的“汚天”中获得		
さすがにこれは……	在魔大陆的“甘世曲”中获得		
获得换装		ソーサリアル	
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	☆ デイ・ポイント	50 (+100)	-
2	☆ 魔女の家	300	-
3	☆ 悲しの森	150 (+550)	2
4	☆ 小山屋	150	-
5	☆ 魔女の家	200	-
6	☆ 小山屋	400	-
7	☆ デイ・ポイント	260 (+340)	-
8	☆ 日没火山	100 (+140)	1
★潜在超力LV2A【护り神】			
☆守护咒曲LV2【忧香炉】			

LV9		最低 DP: 54350	
特殊对话	出现条件		
ダイヤのこと-7	通过精神领域LV8并进入LV9前		
……はしい?	在精神领域LV8的情节中拥有道具“プレゾンビガール”		
ジャクリと仲良	获得创造诗后与夏莉触发4次以上的特殊对话		
获得换装		バネガール	
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	☆ ルカの家	520	2
2	☆ 悲しの森	300	-
3	☆ お花畑	30 (注)	1
4	☆ ルカの家	250	-
5	☆ 悲しの森	600	1+2
6	☆ ルカの家	250	-
7	☆ 圣歌堂	1000	-
8	☆ いのちの塔	600	-
9	☆ デイ・ポイント	800	-

LV7		最低 DP: 3320	
特殊对话	出现条件		
ルカに出来ること	后期获得スフィアキー、48和59后都与其触发特殊对话		
ダイヤのこと-5	通过精神领域LV6并进入LV7前		
実は組つてた?	在精神领域LV6的情节中拥有道具“とろろとらむら”		
获得换装		ウィーナストリア	
探索顺序			
编号	场所	DP	选项
1	☆ ノースシティ	150 (+320)	-
2	☆ 古の牢獄	350	-
3	☆ 神の祭坛	200	-
4	☆ サウシティ	270	-
5	☆ 遊星の岸	300 (+450)	1
6	☆ 古の牢獄	200	-
7	☆ ストーンヘンジ	340	-
8	☆ 古の牢獄	300	-
9	☆ 神の祭坛	440	-
★气乐击LV3A【下駄飞占】			

注：玩家必须保证自己的DP此时有50000以上，不然会触发CRASH

- ★潜在超力LV3A【最大魔】
- ★潜在超力LV2B【流星光】
- ★潜在超力LV1B【支付光线】
- ★阴性妖兽2B【恋心】

# 最终幻想战略版 A2

## 封穴的魔法书

原名: マルティニの魔法の書  
 机种: NDS 类型: 策略角色扮演

### 陆行鸟骑士育成之道

作为モーグリ族中最特殊的职业,相信很多玩家都对チョコボ士无法使用任何技能感到非常郁闷。要真正发挥这个职业的实力,捕捉野外不同颜色的陆行鸟除了将

直接影响该职业的成长率外(白色陆行鸟的速度成长率为A),游戏中“チョコボフリーク”的系列任务也需要捕捉到特定颜色的陆行鸟才能顺利完成。交付任务后,之前捕

捉的陆行鸟会自动消失,チョコボ士返回最初的步行状态。(以下的任务除第一项都为自由战斗)



### 捕捉条件

- ①捕捉的陆行鸟必须处于濒死状态,且チョコボ士不能乘骑其他陆行鸟;
- ②捕捉时チョコボ士不能处于无法攻击、无法移动的状态;
- ③捕捉时陆行鸟不能处于除黑暗、中毒以外的其他异常状态。

另外,发生在黄月的任务“アルバイト! 追っ拂い”也是捕获陆行鸟的最佳地点,其中除黄色以外的所有陆行鸟都会随机作为增援登场,想提高效率的玩家不妨有效利用。

### 隐藏的宝物

任务“月刊ボンガ:金夏号”中其实隐藏着一个很多玩家都不知道的秘密,虽然游戏过关的条件是搜寻到3个宝物,但是通过探测机能够发现的宝物并不只有大小的区分,在地图上其实还存在着名为“ボ

ンガのお宝”的神秘宝物,而它所在的地则是编辑长所在的方格,而要想探索这里,玩家就必须在战斗中使用有“击退”效果技能攻击编辑长才行(推荐斗士的“ラッシュ”技能)。

- ボンガのお宝一览
- サレコウベ
  - タルコフの水晶
  - にがい樹液
  - モルボル酒
  - 777ドル



颜色	出现任务	出现条件	触发地点
黄	トライム联系上级 かけぬける鸟	任意 游戏通关后	モータペララの町:贤者が歩む緑林 ゴークの町:コルボルク原野
绿	いたずら妖精 ビッグマウス	主线任务“参上!黄色の翼”完成后 主线任务“ありふれたウサギ”完成后	タルゴの森:ムスクマロイの原 ゼドリーの森:緑の舞台
红	かけぬける鸟 燃えさかる魂	游戏通关后 游戏通关后	ゴークの町:コルボルク原野 クシリ砂漠:クシリ砂漠
茶	刚力魔神	主线任务“深渊の穴”完成后	アルダナ山:アルダナ山
黑	ひとつ目恶魔	主线任务“ルビ山のゆうべ”完成后	ガレリア洞窟:ガレリア洞窟
白	惑わす妖	主线任务“空賊からの挑戦”完成后	ルビ山:冰雪舞う广原

# 马里奥与索尼克 北京奥运会 DS

## 你的屏幕准备好接受考验了么?

### 项目少了,但是乐趣多了!



奥运会的项目可以说名目繁多,光是田径类的项目就已经够人数上一阵了。不过游戏毕竟是游戏,比赛项目略有缩水,不过玩家们可以放一百个心,游戏的趣味性可是丝毫不减。数量众多的比赛让你仍然能够体验到一场货真价实的奥运盛宴。游戏

中的项目从陆上到水里一应俱全,不过由于机能的限制,有些在Wii版上出现的比赛没有被收入其中。

虽然项目有所减少,但NDS版《马里奥与索尼克 北京奥运会》的操作乐趣比起Wii版来说毫不逊色,特别是田径类的项目,玩起来甚至比Wii版更有趣。比如100m赛跑,游戏方式就是通过触控笔在下屏上来回划动让角色加速,不过在这个过程中要求划动的方向会不断变化,玩家需要迅速反应变换方



向才能让角色持续加速。这样的方式是不是比Wii版单一的晃动手柄要有趣得多呢?

Wii版的《马里奥与索尼克 北京奥运会》已经让我们享受了一个精彩的奥运比赛。看着一个个再熟悉不过的角色们驰骋在奥运赛场上,而且还是在北京的“鸟巢”,这实在是一件让人感动的事情。时隔不久,该作的NDS版也和大家见面了,现在,你可以随时随地享受《马里奥与索尼克 北京奥运会》给你带来的快乐了!如果说Wii版对玩家的手臂力量进行了锻炼,那么NDS版则是对玩家的NDS触摸屏进行了一次考验!

原名: マリオ&ソニック AT 北京オリンピック  
 机种: NDS 类型: 体育

### 还是有些不足哦

成也操作,败也操作。虽然本作的操作方式使得游戏的趣味非常高,但是也就是操作上存在着一些不尽如人意的地方。有些比赛项目虽然很好地利用了触控操作方式,但是为了不让比赛过于简单,还加入了按键的操作与触控操作相结合,但是在使用触控笔的情况下操作起来很不方便。另外在有些需要控制方向的比赛中,角色的转向让玩家觉得很自然,而且转向时的感觉比较生硬,这让游戏的整体感觉打了不小的折扣。



### 依然痛,依然快乐!

曾经有人说玩Wii版的《马里奥与索尼克 北京奥运会》的感受就是“痛,并快乐着”,而现在,在体验过了NDS版的该作后,我会说:“依然痛!依然快乐!”可别以为用触控笔玩这个游戏就会轻松不少,它对臂力的锻炼也是非常有利。在你迅速划动你的触控笔,

或者不断根据提示点击屏幕的时候,你的手臂就会渐渐感到一阵阵酸楚。特别是在你已经完全融入游戏中时,精神高度集中的你会不知不觉被这些高对抗性的比赛吸引住,同时游戏的操作也会在无意间开始加速。等你夺得了该项目的金牌时,你会感到“哎呀,我的小臂好酸痛……”

除了锻炼小臂,游戏对玩家的协调能力也提出了不同的标准,特别是在400m赛跑,自行车竞速等项目上尤为突显。在时间不长的比赛中,玩家要使



用触控笔和按键输入多种不同的操作指令,或者在给角色加速的同时还要不断调整角色的位置来取得补充体力的道具。所以,在体验这款游戏的时候,经常会不知不觉就让自己陷入手忙脚乱的地步,虽然形象不太好看,但是却能够体验到十足的乐趣!

# 责任之铃4

《使命召唤4 现代战争》专区

# 使命召唤4 现代战争

原名 Call of Duty 4: Modern Warfare

机种 X360/PS3 类型 主角射击

过年不带PS3回家呢?这是个问题,带PS3的体积和重量还真要人命;不带,意味着两个星期玩不到《COD4》,别说我的十转大业,就连那个至今未端的单机模式也……等这期杂志上市的时候,估计我都没想好吧?



## 升级相关

春节即将到来。在春节期间,《COD4》的PS3版和X360版将迎来新的升级,势必将会让玩家的用户体验更上一层楼。

目前PS3版的版本比X360版要高,但游戏内容没有实质性的区别。1月18日,官方进行了最新的更新,此次更新的内容非常简单,仅是把Free-For-All模式的胜利分数提高至了125,不过接下来官方的更新才是重点。

PS3版新的更新将包括全新的

死亡回放(如Claymore、轰炸等)、静音功能,以及玩家列表。其中玩家列表功能是最有帮助的,它允许你看到最近和你一起玩过的玩家名单,这样你就可以选择是否要和他们再次游戏。以往经常会出现好不容易找到一个信号好的房间,但打过几盘后就被踢或掉线的情况,有了这个功能后就不用担心了。此外欧版玩家也将迎来1.1版本的补丁,在升级之后欧版玩家就可以重新与美版玩家联机了。

X360版的更新内容目前尚未透露,因为X360版早就有静音、玩家列表这两项功能了,因此更新内容会与PS3版有所区别,不过官方至今也未透露。

## 武器推荐更新版

战友的心得,现在再次为大家隆重推荐几把武器。

在本栏目还未开张前,我曾在“研究中心”简单地推荐过AK-47、M4、G36C、M60E4这几把武器。经过近三个月的摸爬滚打结合众多



**M16A4** 性能相当不俗。3发点射子弹非常集中,在中远距离精确无比,3发的威力也胜过G3、M14等单发点射的武器。不过因为连射速度低,因此近战时的第一枪一定要准。若能克服近战的障碍,它就是最强的武器! 使用M16A4时推荐选择红点镜+威力上升的配件组合。



**MP5** 精度高,射速快,威力大,重量轻,在中近距离的作战中非常强大,完全无需半枪即可秒杀敌人,可称是近战武器之首。缺点是缺乏穿透力,另外中近距离威力急剧下降,换装消音器后射程降得厉害。使用MP5时推荐选择威力上升或生命增加,外加配置震撼弹和加速奔跑的配件组合。



**M60E4** 之前已经推荐过这把武器,不过当时对其性能还有未摸透的地方。此武器的唯一缺点是因为半枪慢速连发抖动大,从而导致近战比较弱。其他方面堪称完美:射程远,子弹伤害高,穿透力强,装弹多……在中远距离高威力有极威力,用来防制再合适不过了。



**P90** 和MP5比较类似,精度不如MP5,但射速极高,子弹充裕,近战时同样无需半枪。配件组合可参考MP5。

## 网战小花絮

### 队名很重要

一日网战,遇到一个名为“刀”的战队。混战中与一名敌人近距离相遇,我正准备开枪,突然想起这个战队的名字,于是料定此人必定会跑过来出刀,于是我便往下一蹲,那人果然跑过来一刀扑空,被我当场打死。

另外在网上遇到过一个名为“LAG”的战队,和他们打的时候双方都是1格信号,果然很LAG……(LAG是延迟、落后的意思。)

## 十转图标大揭秘

	转生 1 次		转生 6 次
	转生 2 次		转生 7 次
	转生 3 次		转生 8 次
	转生 4 次		转生 9 次
	转生 5 次		转生 10 次

# 来自深渊 闲暇之余的爽快小品游戏

## 非常有特色的吸魂系统

## 心得研究

本作的核心系统,很有创意。感觉像是集合了《鬼武者》和《恶魔城 晓月》的系统中精华。本作除最开始的技能外,基本上都可以从怪物身上吸取(发动吸取技能后不停点发动键,直到黄色的能量槽减到最左边),每种怪物身上的能力各不相同,很有收集的乐趣!而且对同种怪物吸取后,下次再吸取同类怪物时,就会回复一些HP,这个对于初期缺少药品的玩家非常的有用!自身的等级越高,吸魂越容易成功,利用不同的技能互相配合体验到不同的爽快感!



BOSS可反复挑战,但是其身上的道具只能获得一次。敌人可以穿越,这样能回避绝大多数攻击。由于魔法无须权,所以权基本可以无视。个别高级技能商店里才有,敌人身上无法获得。所有得到的道具,除装备和使用道具外,其余的都是卖钱的。敌人身上都有2种普通道具和1种以上的珍惜

《来自深渊》是小品级的动作RPG游戏。虽然故事和画面都十分简单明了,但是却有着不错的爽快感,非常适合在旅途途中或者休息中小玩一会儿,能让你自己轻松不少!



阳光成员 好想sleep

道具(用宝箱表示)。SP是以1SP/秒的速度回复。升级时HP和SP全满,每级有4点能力点数,尽量加ATK和INT(能力上限只能加到127)。对付BOSS建议使用枪,多段攻击就是专门为此设定的。下表是全技能列表及取得方式。

原名 FROM THE ABYSS

机种 NDS 类型 角色扮演

## 多种多样的技能及其搭配

游戏中的武器有剑、弓、斧、枪、杖5种,外加火、水、风、土4种属性的魔法,可选选择的攻击方式就非常多了,当然,这个是要在取得对应的技能后才能体现出来的。个人认为,单一的使用武器或者魔法是无法体会出爽快感来的,要在装备不同武器的同时装备至少一种

魔法,才能真正体验到爽快的那种感觉!喜欢远距离虐待敌人就用弓箭+土魔法——魔法保护自己,弓箭用于主攻。喜欢近距离乱舞的就用剑+火魔法——远近都可以攻击,还能兼顾空中的敌人。在取得投掷的技能后,更是可以利用其高超的攻击力远距离秒杀一条直线上的多数敌人!最强的技能,我觉得是游戏后期在商店里买到5级的火、风、土3种属性的大范围攻击,绝对使爽快程度提升一个等级,大家努力地攒钱吧!(笑)



技能名称	特性	敌人(关卡数)	售价	技能名称	特性	敌人(关卡数)	售价
ドミネーター	剑	眼球怪 (1)	1万	ハンニングブロー	火	火仔恶魔 (5)	3万
ツバサ返し	剑	火狼人 (5)	5万	サラマンダーウルフ	火	火魔兽 (5)	7万
ソニックブレード	剑	妖蝶 (8)	10万	ファイアフォグ	火	火精灵 (5)	10万
アドワソード	剑	火龙 (5)	5万	ファイアドラッグ	火	只有商店有售	50万
アドワソード	剑	土僵尸 (7)	10万	フリージングランス	水	水眼球怪 (4)	1000
クラッシュハンマー	斧	食人花 (1)	1万	ペナルティマッシュ	水	毒蝎 (4)	3万
ビートマホーク	斧	火人 (5)	5万	ソニックバール	水	魔法法师 (6)	10万
ホーレスフラッシュ	斧	暗龙 (8)	15万	ダイヤモンドスト	水	绿魔法师 (8)	50万
アドワソックス	斧	紫巨人 (6)	5万	ウィンドスター	风	魔法师 (3)	1000
キャノンランサー	枪	巨人 (1)	1万	ワイズルサイズ	风	风仔恶魔 (6)	3万
ロイヤルキャベリン	枪	紫僵尸 (4)	5万	ディザスターロール	风	风触魔 (7)	7万
サブウェルビアー	枪	黑暗枪兵 (8)	10万	ロケットホム	风	冰龙 (6)	10万
アドワソックス	枪	枪兵 (3)	5万	クロスリッパー	风	只有商店有售	50万
アドワソックス	枪	紫枪兵 (6)	8万	ロックウォール	土	紫食人花 (4)	1000
タイフーン	枪	狼人 (1)	1万	ハイルウエーブ	土	沙虫 (7)	3万
キス・オブ・ボウ	弓	魅魔 (4)	5万	アースバレルラップ	土	蓝沙虫 (8)	10万
インディゴショット	弓	水触魔 (6)	10万	ミーティアフラット	土	只有商店有售	50万
ファイアモメント	弓	土精灵 (7)	15万	ソウルキャッチャー	辅助	初期自带	1000
レスト	恢复	僵尸 (2)	2000	バックステップ	辅助	飞艇 (2)	1万
レストモア	恢复	火眼球怪 (5)	5万	スリッパフワード	辅助	风精灵 (3)	1万
レストアゲイン	恢复	只有商店有售	10万	クイックモーション	辅助	风魔兽 (7)	10万
プレッドファイア	火	仔恶魔 (2)	1000	ライフアナライザー	辅助	绿食人花 (7)	10万

# PS2怀旧推荐



游戏推荐

## 振幅



原名	Amplitude
类型	音乐
发售时间	2003.3.24

音乐游戏向来都是最容易发挥出创意的游戏类型，本次要为大家推荐的这款音乐游戏就是其中的佼佼者。《振幅》虽然也是节奏型音乐游戏，但在玩法上与普通的音乐游戏却大相径庭，它与众不同的点在于将音乐的多重音轨分开，以并排的轨道形式在画面中表现出来，也就是分别排出鼓、贝斯、主唱、吉他、键盘等音轨，游戏过程中可以控制打节奏的“飞行器”在各音轨间随意转换。游戏开始时是没有任何声音的，只有当NOTE（音符标记）与屏幕最下方的“飞行器”重合时按下相应的按键才可以发出该音轨的声音。每条音轨被分为无数均等的小段，完美完成一段音轨就进入自动播放状态（经过一段时间后自动播放将停止），此时便可以拨动摇杆转移到其他音轨上继续演奏，多音轨共同奏响时音乐才能更加完整地表现出来。在游戏中操作起来的感觉就像是自己在对歌曲进行混音和剪辑，所以代入感比普通的音乐游戏来得高一些。

除了新奇的游戏方式外，游戏的另一大卖点就是收录的音乐了。本作收录了包括 Pink、David Bowie、Korn 等无数乐队的经典曲目，算是非常厚道，对欧美乐队有爱的摇滚歌迷们在春节假期里不妨尝试一下，这款游戏一定会给你带来不一样的感觉。



游戏推荐

## 机动战士高达战记



原名	机动战士ガンダム战记 Lost War Chronicles
类型	动作射击
发售时间	2002.8.1

《机动战士高达 MS战线 0079》作为一款写实风格高达题材游戏，一经推出便得到了广大高达爱好者的肯定。但是，小炎每次提到这款游戏，就不由自主地将它同另一款同类高达题材游戏进行比较，这就是数年前由尚未合并重组的 Bandai 公司所发行的《机动战士高达战记》。也许过了这么多年，只有少数曾经体验过这款游戏的玩家才能够记得它的存在。

虽然《高达战记》属于 PS2 时代的早期作品，但它一改绝大多数高达题材动作游戏中令人恶评的拙劣操作感。相反，这款游戏的总体素质就如同现在的《高达战线》一样，将最朴素的 MS 写实风格、金属的重量感和运动时的疾速体验有机地融合到了一起。在游戏中，我们可在地球联邦军和吉翁公国军中选择一个阵营进行战斗，高达、吉姆、扎古、大魔等名机均有十分到位的表现。如果以较高的评价完成各项任务，那么还有机会操纵诸如 MS-18“京宝儿”、RX-78 NT-1“阿莱克斯”甚至 RX-78 GP01 等强力机体。其实，《高达战线》中独特的狙击系统，早在这款《高达战记》中就已经可以看到雏形。游戏中的部分拥有光束武器的机体可以在瞄准目标后通过按住 O 键进行蓄力，达到一定程度后松开按键，如果能够成功命中目标，将会对其造成极大的伤害，对于游戏中绝大多数 MS 来说，这样的一击足以致命。并且，这种蓄力攻击的射程要远于通常情况下的射程。

这款游戏成功之处不仅仅在于较高的游戏性，还在于其原创故事的成功。其中，在本作中登场的 RX-78-6“泥石高达”可是一个个性十足的机体。如果你想感受一下这部强力 MS 的独特魅力，那么不妨来这款游戏试试。只不过，想要在游戏中得到泥石高达，可是需要很高评价的。



游戏推荐

## 暗黑编年史



原名	ダーククラウド
类型	角色扮演
发售时间	2002.11.28

时空穿梭对角色扮演游戏来说算是一个老生常谈的话题了，本作也同样是一个与时空有关的故事，但是很少有一款游戏能够如此奢侈，颠倒错乱的时空所带来的动人篇章只不过游戏的脚手架，游戏那丰富到令人几乎难以数清的系统才是它的灵魂与精髓。

在本作中，我们将可以在任意时候举起手中的相机进行拍照，人物、建筑、怪物、甚至是一个瓶子一张纸都可以随意摄入相机之中，并成为玩家发明新道具的原料，发明出全新的东西来，数量巨大的原料与发明足够让人收集到手脚发软，还可以进行钓鱼、赛鱼、盖房子等休闲活动。游戏的迷宫更是消磨时间的好地方，不但每次都会重新生成，宝箱和敌人的位置也会重新配置，在迷宫中还可以钓鱼和玩高尔夫。

本作最有特色的地方则被称为“立体模型系统”，玩家就可以通过在这个现代建设城镇以改变 100 年后的未来世界，使被毁灭的未来复活。这个系统就像是盖房子游戏，需要玩家配置建筑、为房屋上色、建成之后还可以邀请居民入住。

关于《暗黑编年史》，有这样一句话是它对它最好的形容——在这款游戏中，玩家永远都面临着做不完的事，如果你有时又有毅力，还不担心自己被一款游戏迷得神魂颠倒，那么它就是给你最好的假期礼物。



游戏推荐

## 吸血诡夜



原名	Vampire Night
类型	光枪射击
发售时间	2001.11.14

喜欢光枪射击类游戏的玩家们一定不会对这款游戏感到陌生。Sega 与 Namco 共同开发的光枪游戏《吸血诡夜》，于 2001 年由 Namco 推出了 PS2 版，并就原有的街机版新增不少游戏要素。游戏不仅完整移植了街机版中“雪、火、音、水、月”六大关卡，并且对应在游戏之后推出的新款 PS2 专用光枪——GUNCON2，而且支持两人同时游戏。

玩家游戏中的任务就是要不断射击被感染病毒的村民，从而帮助他们脱离险境。战斗时必须射击附在村民身上的“肉芽”，才能避免村民变成怪物，如果误伤村民会使他们直接变成吸血鬼，看来这款游戏并不简单；而能否成功地解救村民，则关系到游戏的路线选择。游戏中敌人采用血量制，并非一击必杀，再加上敌人动作快速路径飘忽，必须眼明手快才能先发制人。

PS2 版新增了几个原创模式，让游戏乐趣大增。在任务模式中玩家可以接受村民委托解决问题，并依照任务完成度获取佣金。练习模式中多样化的练习关卡可以让玩家练习射击技巧，比如限定时间内消灭吸血鬼。另外在商店模式里，玩家可以游戏中收集金币，或接任务赚取佣金。游戏中赚取的金钱可以用来强化手中的武器，为之后的战斗做好充分地准备。



# THE LEGEND OF ZELDA®

## Twilight Princess

文 Zeus 美编 NINA

塞尔达传说 黄昏公主	Nintendo	动作角色扮演
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	1人	4800日元
2006年12月2日		推荐玩家年龄: 12岁以上
无対応周边		

通关时间: 本作的流程在系列中是最长的, 如果参考本攻略, 主线流程大约在90个小时左右。

《塞尔达传说 黄昏公主》准确得来说应该算是一部NGC上的作品, 当然, 由于Wii版改变了操作方式, 使得本作有了更高的完成度。比起《风之杖》, 历史多年开发的《黄昏公主》无论是在画面、流程、音乐还是剧情上都近乎完美。如果你接触过《塞尔达传说》系列, 那么你就一定不能错过《黄昏公主》, 如果你没有玩过《塞尔达传说》, 那么我敢保证, 60个小时之后, 你会彻底地爱上它。

## 系统操作

### 操作介绍

摇杆	控制走路/跑步/游泳/跳跃
C键	切换到第一人称视点, 之后可以用摇杆操作视点移动
Z键	锁定目标/防御

### 林克形态

十字键↑	与米娜娜对话
十字键 ←→	根据画面右方显示, 快截切换相应的道具, 按B键使用, 部分道具按十字键可直接使用
A键	动作键
B键	使用道具
←键	调出道具界面, 连续按两次可跳过过场剧情
+键	调出收藏品界面
1键	查看地图
2键	迷你地图开关

攻击	挥动右手控制器
跳斩	按住Z键锁定敌人的同时, 按下A键
回旋斩	晃动左手控制器
侧闪	按住Z键锁定敌人的同时, 再向右拉摇杆并按A键
后跳	按住Z键锁定敌人的同时, 再向后拉摇杆并按A键



### 狼形态

A键	动作键
晃动遥控器手柄	攻击
Z键+A键	跳跃攻击
晃动双截棍手柄	回旋攻击
十字键↓	挖掘
十字键←→	嗅觉模式

注: 当米娜娜骑在背上时, 按住B键会出现红色的攻击区域, 松开B键时该区域内的敌人都会受到攻击。

### 剑技操作

倒地终结	在敌人倒地后按Z键锁定, 并根据提示按下A键
盾击	向前推动左手控制器
背面斩	晃动两次后挥动右手控制器
兜割	盾击成功后按下A键
盾合斩	在不拔剑并不锁定敌人的情况下根据提示按下A键
大跳斩	按住Z键锁定敌人的同时, 按下A键蓄力, 当提示音响起后松开
大回旋斩	在心数全满时使用回旋斩, 攻击力和攻击范围增加

## 暮色神话

### 序章 噩梦初始

从家中出门后向上进入精灵之泉, 和林克青梅竹马的トアル村村长女儿伊利娅正在这里给马匹洗澡。寒暄过后, 林克得知伊利娅这两天要去海拉尔城送贡品, 艾波娜也要一起去, 于是借机提出了在此之前借艾波娜一骑的要求, 缠不过林克的伊利娅只好答应。这里有一种马蹄草可以按A键捡起来吹奏, 以后能够用它们召唤艾波娜, 不过现在暂时还没有效果。骑马时可以按A键可以进行加速, 不过会消耗屏幕下方的马蹄槽加速槽, 一段时间不进行加速后, 马蹄槽会自动回复。返回家门口, 从另一条路进入トアル村, 一路来到村子下方的牧场后开始进行赶山羊的小游戏, 此时马匹不能加速, 不过可以按A键可以进行凶闯, 将10只山羊全部赶进羊圈即告胜利。结束是在农场主的提示下, 骑马以加速状态跃过农场大门即可。

“嘿! 早上好!” 透过窗户, 林克看到了正在楼下等他一起玩耍的孩子。今天虽然没有放羊的活, 但并不意味着闲着没事, 村里有很多事情都等待着林克去解决。首先来到村庄最下方的村长家门口, 和村长对话后会发生山羊冲出牧场的剧情, 在羊群将撞上林克的时候按A左左右方向键即可将其掉回。与河边的年青夫人对话后得知装着她孩子的摇篮不小心掉到水里去了, 现在一定

已经飘到了下游。利用杂货铺的屋顶来到湖中央的平台, 按A键吹动地上的草笛召唤来鱼鹰。将目标对准猴子放出鱼鹰即可拍回摇篮。还给在湖边焦急等待的母亲后, 跟随其来到家门口可以获得贵重道具——“钓竿”。

拿着钓竿到河边有猫的一个码头钓鱼, 此时使用钓竿就可以钓鱼了。钓鱼的过程非常简单, 将鱼线甩出去之后在“浮子”下沉的同时猛地提起手柄即可。可惜刚钓起一条鱼就被早在一旁喵喵树上的马蜂窝打到, 作为猫粮, 杂货铺老板送给了你半瓶牛奶(回血+P), 喝掉即可以作为空瓶使用。杂货铺中还有弹弓可以买, 需要30卢比, 不过现在还没有那么多的钱。回到杂货铺旁边的高台, 吹动草笛召唤出鱼鹰将树上的马蜂窝打落(在马蜂窝攻击上使用空瓶可以获得钓鱼用的鱼饵), 此时便可以爬上树, 获得两枚卢比了。



### 特殊收剑动作

在游戏中打倒敌人后, 在敌人消失的一瞬间按下A键收剑即会有特殊的收剑动作出现, 非常的帅哦。

是翻草丛。买了弹药之后回到自己家，在门口会遇到剑道师傅卢索，用弹弓将梯子上的蜘蛛射下，进门便会在宝箱中发现了把师傅留下来的木剑。

与门口的孩子对话，使用弹弓将所有的靶子全部击落。作为展示的回报，孩子们也会教你几招简单的剑道。发生剧情后骑马进入森林，在洞口的一块平地会遇到灯油商人，与之对话得到油灯。帮他吧面前的锅子点燃就可以花上

20卢比购买灯油了(锅里面的汤会随机增加或减少一定的心数，不要随便尝试)。打败门口的食人花后进入洞中，这里需要用油灯照明才能前进，路上的蜘蛛网也可以用油灯烧掉，洞里的分支路线有10卢比的宝箱，别忘了拿。出洞后是一片开阔的区域，来到地图左上角所标记的洞穴可以得到一把小钥匙。另外用油灯将洞穴内的两个灯台点燃还会出现一个隐藏的宝箱，里面是一枚心之碎片。用小钥匙打开石下的

木门来到另一个标记的地点。用剑砍破石子后即可救出孩子。

第三天早上，在牧场吹动草笛后可以再次玩到赶山羊的游戏，这次羊数增加到了20只，并且还有2分半的时间限制。回到家门口，将木剑送给孩子后从森林的小道爬进精灵之泉。没想到就在这时，两个哥布林骑着野鸡闯进了精灵之泉。“哈！”林克的后脑被钝器击中，意识逐渐模糊。恍惚中只看到他们带走了伊莉娅的景象，随后就晕了过去。



后就晕了过去。

## 第一章影之结晶石



醒来之后的林克跨过摇摇晃晃的吊桥，走上了从奥登村前往海拉尔平原唯一的道路。然而，在那熟悉的路口，林克却不由自主地停下了脚步，一扇巨大的门挡住了林克前进的路上。门后伸出了一双大手，还没等林克反应过来便被拖了进去。再度醒来的他发现自己的身体已经发生了奇异的变化，竟然成了一头不会说话的狼。

原地绕着木桩转几圈后来迪娜就会出现。打碎监狱门边的一堆废弃物之后，可以从有缺口的栅栏处钻过去，锁定隔壁牢房中央的铁环后按A键打开通往地下水道的机关。在地下水道发动嗅觉模式可以看到被黑暗化的士兵亡魂。打开机关将水渠放满水，这样便可以通过前方的针刺地带了，注意在水中是不能进行攻击的。来到对岸另一个水闸边拉动机关将水位再度降下，在下水道尽头从小道中爬过去，与铁门后的来迪娜会合。

在来迪娜的帮助下沿着栈道一路攀登(和先开打机关的操作相同)，从最上层平台右侧的石阶上跳出城堡。按A键推动木箱爬上平台后一路前进，路上的鸟鸟比较难对付，不用理睬直接跳

去也是可行的。在高塔的顶层进入半开的房间，这里就是塞尔达公主被软禁的地方。

从塞尔达口中得知，这块国土就是过去被誉为神之力量沉睡之所的海拉尔王国。但是，现在这个海拉尔王国却落入了能够支配影的影之王手中。神的国土被黄昏的黑云遮盖，变成了影之领域，自己也被迫投降，被软禁在这个地方。为了不惊讶敌人，来迪娜和林克不得先行离开。按照约定，来迪娜将林克送回了トル村。

回到トル村后的首要任务是找到护身用的剑与盾。由于现在是狼的形态，会惊吓到村民，所以必须偷偷地行动，如果发现了就要切换场景重新来过了。首先来到水车边的小屋附近，村长正在和另一位村民谈话，慢慢地接近他们，对话的内容会变得越来越清晰，完全看清后即可得知关于屠在村民家的情报。不过他家的房门是关着的，必须从上方的小窗进入。来到杂货店前，一位老婆婆会召唤出鱼鹰来攻击林克。从右侧绕道来到房顶将她吓跑后即可从水车处跳进小窗内了。

来到屋内后发现盾牌被挂在墙上，用Z键锁定后按A键攻击即可把盾牌震落。从窗口跳下后发现师傅卢索正在交代妻子有



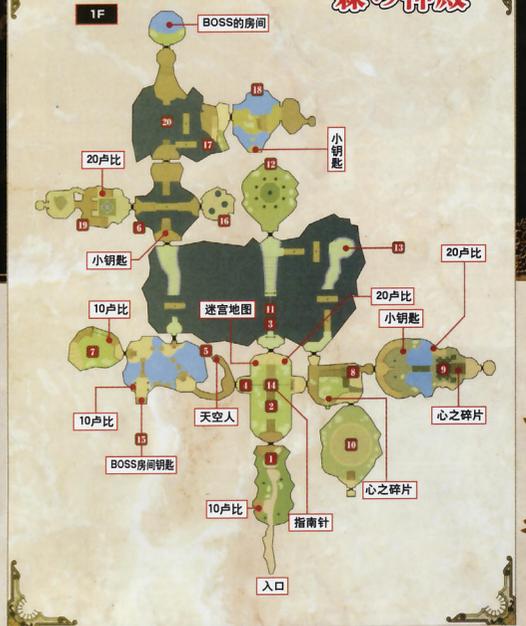
关家中藏剑之事，在不被卢索发现的情况下偷偷接近他家，发动嗅觉模式从墙边闪光处挖洞进入房内，取得奥登剑。村庄中有许多地方都可以挖洞获得卢比，可以先攒点钱。在狼形态下可以与村中的动物交谈，便于收集到一些有用的情报。

回到精灵之泉，这时候会有影之民从天而降，不用害怕，消灭他们之后光之精灵出现。再次回到黑暗世界，这次会碰到三只影之民同时出现，即使分开打倒了它们，也会自动复活。必须在剩余两只的时候长按B，发动特殊技将两只影之民同时消灭。来到精灵泉边，林克遇到了一个闪烁着耀眼光芒的精灵，“吾名为奥登，乃众神之命守护海拉尔的4个精灵之一。其他三位光之精灵已经遭到了影之魔物的袭击，被夺走了光之力。要想把光之世界从影之民的手中解救出来，就必须夺回失落的光之力。而能够完成这个任务的人，只有你林克。你是真正的勇者，被选中的人。”接下来的任务是收集16只光之虫。光之虫的位置在地图上都有显示，必

须在嗅觉模式下才能看见它们。光之虫死后会变成光之元素，只要靠近就会自动吸收。由于位置都比较好找，这里就不给出详细的攻略方法了。其中有两只在灯油商人的小屋内，必须从高台处跳进窗上与商人对话后才会出现。收集完所有的光之虫后林克终于恢复了人形，光之精灵提示说在森林的深处有一座神殿，那里隐藏着神秘的力量，林克决定去试一试。

和灯油店老板对话获得小钥匙，之后向森林前进。来到有障气的场景之后掏出油灯便会发生被抢事件。一路跟着猴子到达对岸，找回油灯后在上山的路上第一次遇到光狼，跟着他的话去做可以学得一个新的剑技。进入神殿前必须将油灯重新点上油灯，如果先没有买的话可以从神殿前的一家鸟商店里购买。不过你要是实在没钱，灌完油直接走人就行了，大不了下次再去那家商店的时候会被一阵狂啄伺候。

## 森の神殿



## 森の神殿



森的神殿是玩家必须面对的第一个正式迷宫。进入迷宫后在(1)处救出先前那只帮你点灯的猴子，爬上藤蔓后，推开门来到中央部屋(2)。这里是迷宫的核心区域，必须牢牢得记住。在(14)处

的平台上有一只巨大的蜘蛛，只有绕到它后方攻击腰部才会有效。消灭蜘蛛后点燃平台(14)四个角上的灯台，通向(3)区的平台升起，进门别忘记拿左侧的地图。刚进入(3)区就发现吊桥被一只大猴子弄断了。返回平台(14)，利用猴子诱至(4)处的石门前来到(5)区。注意地图所示区域会有一个罐子中隐藏着本迷宫的天空人(作用为迅速返回迷宫入口)，必须用炸弹虫炸毁该处的石壁才可得到。跟着猴子来到通向(7)区的门，这里暂时锁着还不能通过。向上来到(6)区，从门口的宝箱内可以获得小钥匙。返回进入(7)区，撞击石柱将

猴子救下，这样就拥有两只猴子了。

返回(2)区后向东侧前进，(8)号区域有一种炸弹虫只要攻击后就会变成炸弹，将炸弹丢入食人花的嘴里可将其消灭。爬上藤蔓进入(10)区，这里会遇到一株巨大的食人花，首先将它的花朵砍下来，然后将炸弹虫丢进它的嘴里可以得到小钥匙，救出第三只猴子。拿(10)区门前的炸弹虫引爆(9)区入口挡路的石头进入(9)区。装小钥匙的宝箱在门前的一根石柱上，需要撞击石柱才可以得到。拿到心之碎片后将(3)区仅剩的两个灯点燃会有平台升起。注意这里有些地板是怪物伪装的，目前还没有办法消灭，只



能躲避。救出第四只猴子返回(2)号区域，连续荡过4只猴子通过吊桥(11)，进入(12)区后会有一个场中BOSS战。首先撞击柱子将猴子震落，然后攻击它的胃部(汗)，反复5次即可。需要注意它会使用回旋镖割断食人花的藤蔓，胜利后风力回旋镖入手。

使用风力回旋镖攻击(12)区门上方的机关3次后，回到场景(11)。此时无法原路返回，只能使用风力回旋镖移动木桥绕道从另一边折回，(13)处可以救出第5只猴子。(2)区平台顶部可以使用风力回旋镖得到标记迷宫宝物所在处的指南针。一路回到(5)区(13)处，按照地上的Z字形印记顺序锁定4个机关，在宝箱内获得BOSS房间的钥匙。旋转(6)区中央的木桥到达(14)区，站在右下洞口的蜘蛛网上使用油灯烧毁铁网，掉落到下层平台救出第6只猴子。向前进入(20)区，从藤蔓爬上(17)处的门来到(18)区，这里的炸弹虫在(18)处，必须先使用风力回旋镖将炸弹虫吸引到手上后再炸毁挡住去路的食人花，得到小钥匙。高台上挡路的那块石头只要直接锁定炸弹

虫和石头两个目标即可，无需算准时间手动投掷。另外吊在天花板上的食人花只能使用风力回旋镖切下才可攻击。救出第7只猴子后用小钥匙打开(19)区的门，用风力

回旋镖将伪装怪做起来后即可消灭。从藤蔓爬至上层，转动门上的两个风扇，救出最后一只猴子，这样就可以到达区域(20)对岸的BOSS之间了。

## BOSS 觉醒寄生种

BOSS首先会从毒潭中露出两个食人头，用回旋镖将毒潭中央的炸弹虫引过来攻击它们，一击即可击破。随后BOSS的本体出现，等待一会，先前的中BOSS会带着炸弹虫来支援。吸引中BOSS送来的炸弹虫攻击BOSS身边的两个食人头，最后再攻击本体，待其倒下后使用普通攻击击打中央的弱点——眼球，如此反复2次即可。注意一段时间后BOSS的本体会吐出毒液，伤害很大。



打败了食人花，一块黑色的结晶碎片从天而降。“影之结晶石一共有三块，其他两块的位置另外的光之精灵一定知道……”米迦娜嘀咕道，虽然她并没有明

确地说出这三块散带着黑暗之力的结晶石到底有什么用，但按照光之精灵的指示，想要打败影王就必须依靠它们的力量。

## 第二章 勇者诞生

与米迪娜对话后向西来到海拉尔平原，临走时可以到油灯商人那里买一个装满灯油的瓶子(100卢比)。海拉尔平原相当广阔，没有马匹的行走起来很费时间。进入西侧的影之领域后，林克再度变为狼人形态。在嗅觉模式下调查地上木剑可以获知孩子塔洛的气味，跟随气味一路前行。这里的桥梁被敌人破坏了，但还好我们路上看到过一个备用的。依照剧情的安排传送到森林北侧，将架在悬崖边的吊桥挪至海拉尔平原，过桥即是カカリコ村。



来到カカリコ村后又是一段光虫收集之旅。首先跳进离岸边最近的房屋，在嗅觉模式下可以发现孩子塔洛以及カカリコ村村长等人。拾起地上的木棒并将靠左侧的一头点燃，之后迅速绕着旁边的阶梯跑一圈点燃所有的烛台，这样中央的石像就会挪开，里面有二只光虫。爬出地窖后在墓地又会发现另外一只。村里的其他几只都比比较好找，其中有一只需要将民家的壁炉点燃，另外三只只要将一个小屋炸毁。收集齐后从村子的右上方上山，这里会找到最后的三只光虫。山上还有一只狼嚎石，如果想尽早学会剑技的话最好现在就召唤出狼狼。

取得全部光虫之后林克又恢复了人形。光之精灵奥丁告诉他，他所追寻的影之力藏在山之神族哥隆族的圣地死亡山脉深处，然而那里现在已经被邪恶的力量所侵蚀，变成了废物云集的迷



宫。正要准备登上グロソソ矿山，却被一个体型巨大的哥隆族人挡住了去路。返回村庄后发生艾波娜被追赶的事件，按照系统提示将艾波娜驯服即可。カカリコ村的墓地有许多好东西，点燃两个灯台可以获得50卢比。骑着艾波娜经过海拉尔平原回到トアル村，与村长对话后他会教你一些角斗的技巧，将他两次摔出场地之后在宝箱中取得铁靴。临走之前可以去农场再次挑战赶羊的小游戏，成绩优异的话可以得到心之碎片的奖励。再度回到カカリコ村，发生塔洛被哥布林族的布尔宾王所劫持的剧情。骑着艾波娜追上去，接下来是一场刺激的马战，哥布林族的人会不停地出现，只要不被包围就无需理睬它们，掌握好加速节奏追上布尔宾王，待其铁甲破碎后会进入第二阶段桥上单独战。不要急于冲刺，首先等布尔宾王开始移动后桥的右侧迎上去，在即将相遇的时候立刻将缰杆向左偏并按A键加速。同时推动右手的手柄进行攻击，这个步骤一定要连贯，没有攻击到的话多试几次即可。在两次成功击倒对手后，布尔宾王掉下了悬崖，林克迎着夕阳摆出了胜利的姿势。勇者，终于在这一刻复活了，真正的冒险，才刚刚开始。

向哥隆山进发前还必须做一个准备工作，那就是在村头的商店里购买一个海利亚盾牌(200卢比)，因为木盾很可能会在接下来的冒险中被烧毁。穿上铁靴后就能

将挡路的哥隆撵下山了，注意山上还会不断地滚落哥隆，要时刻准备穿上铁靴。到达半山腰后用盾牌将上来攻击的哥隆族人推倒，之后就可以爬到它们背上弹到高处了。蒸汽挡住去路的地方也需要穿上铁靴才能通过。来到山顶后会与哥隆族长老比摔跤，首先要穿上铁靴。摔跤的技巧是吸引对方到场地边上，然后绕到背后进攻就可以一举夺得胜利。



## グロソソ矿山

### 便利的传送点

游戏中的传送点有很多，每当消灭一群影之民后就可以使用了。

## ゴロン矿山



进入矿山后跳过几个熔岩平台来到(1)区,前方有许多火焰挡住了去路,必须先穿上铁靴踩下机关后才能通过,注意有时间限制。身上带有火焰的怪物靠近时会被灼伤,最好先用风力回旋镖将火焰扑灭。来到(1)区最深处的门前,跳上右侧的平台并穿上铁靴后即可打开大门。进入(2)区后在地图所标识位置的宝箱中得到小钥匙,之后通过会自动翻转的平台进入(3)区。(3)区会出现一种喷火的蜥蜴,只有攻击它们的尾部才能造成伤害,如果已经购买了海利亚盾就无需顾虑。(3)处拉动机关后立刻跳离平台滚进中央即将关上的门,时间非常紧张。进入(4)区后穿上铁靴潜入水底,将水下的机关踩下就能自动触发被吸收到天花板。(5)区中的哥隆族长老会送给你一把钥匙的碎片,并告诉你这样的碎片一共有三个,只有收集齐才能打开BOSS之间的钥匙。拿到地图后才能上楼,上层某个罐子中有本迷宫的太空人。穿上铁靴沿着墙壁通过(4)区的上

层,踩下(7)处的机关启动磁铁。注意如果从这里掉下去的话要走回的路可就多了,看清楚后再行动。

拿到钥匙的碎片来到(2)区的上层,启动(8)处的机关将磁铁机关启动,乘坐磁铁到达另一边启动第二个磁铁机关进入(9)区。首先到水下拿到小钥匙,再推开水底另一头的铁箱到达铁丝网内部。踩下机关启动磁铁,来到上层后继续踩下另一个机关启动横贯中央的磁铁装置。穿着铁靴对准位置跳下就能来到门边有水晶机关的平台。攻击水晶将门打开,在限制时间内进入(10)区,这里有迷宫中的第二枚心之碎片。中央的机械现在还无法破坏,只能绕道避开。从墙壁爬上大门上方,攻击绳子将门放下,用钥匙开门后进入开闸的(11)区。这里的弓箭手很多,而且暂时无法消灭。迅速在地图指定位置拿到小钥匙,然后进入(12)区。利用磁铁通过旋转的平台后终于到了第二位长老所在的房间(13)。沿着墙壁(14)进入(15)区之后会有一场中



BOSS战。由于是站在一块浮在岩架表面的磁铁上,所以要小心在战斗中掉落,危急时刻可以穿上铁靴。BOSS普通时候是无敌的,只有等待其正欲攻击的时候使用跳跃反击,此时BOSS会变成球状进行撞击,站在场地边上换上铁靴将其丢入岩架中,反复三次即可。

在(18)区的宝箱内获得勇者之剑,射断桥上的绳索来到区域(17)。这里会有大量先遇到的机械,不过这次可以使用弓箭将它们中央的红色核心破坏,这样就可以拖垮它们了。(18)处的长老这样可以获得最后一个钥匙碎片。之后来到(19)区,这里的天花板上有大量的火蜗牛,需要全

部用弓箭射下来后才能前进,不用吝啬箭矢,这些蜗牛们都会掉落。踩下(1)右侧的机关后俯身用弓箭射击上方穹顶内的机关,开启锁住大门的栅栏。从(20)处的高台上跳落,一路前行至(22)处。(9)区无需再重新攻略一次,只要用弓箭射击台上的机关就可以开启大门。(11)区依然会有弓箭手出现,不过这次不用跟它们客气了。将(22)处的机械打破后推入即可发现隐藏的道路。来到上方平台踩下机关后启动磁铁装置。俯身在磁铁上射击绳索放下大门。解决掉BOSS之间门口的一大堆敌人离胜利就不远了。

## BOSS 觉醒火炎兽

觉醒火炎兽的出场可谓极有魄力,不过只要掌握了方法,对付起来也很简单。首先使用弓箭射击它头部的红色水晶,然后穿上铁靴拖拽它脚下缠绕的锁链,待其摔倒后再用普通攻击击打头部的水晶,反复三次即可。BOSS的招数并不多,且都是近身攻击,如果瞄准得好,可以让它在水晶恢复光芒的瞬间再次进入失明状态。场地周围有许多用于回复的箭支,如果不够的话可以及时补充。



“干得不错嘛,米迦诺一边收起结晶石一边笑着对林克说,“作为奖励,我就向你透露一点情报好了。赞特!这就是那个在你们世界里不断扩散影之领域的‘支配阴影的影之王’的名字,现在的你根本

无法和他对抗!但是我绝对不会承认赞特是我们影之民的国王的!还有你们光之世界那个懦弱的首尔达公主。”说完,就把林克送出了矿山。

## 第三章 海拉尔



剧情后自动回到カカリコ村,在泉边吹奏笛音唤来艾波娜后来村村东头的炸弹店购买炸弹。跳出栅栏来到海拉尔平原,用用炸弹将桥对面挡路的石块炸掉。此时会有三只影之民出现,由于不在狼形态下,只能依靠回旋镖将它们同时击破。向前进入暗之领域,前行不久便发现伊利娅所留下来的挎包。发动嗅觉模式一直跟踪着气味前进,来到海拉尔城下町。一直跟踪气味至地下酒吧,发现伊利娅和酒吧的老婆娘正在照顾一个受伤的佐拉族人。调查士兵旁的桌子获得精灵之泉的准确位置,随即绕道向海利亚湖进发。在海利亚大桥上,会受到敌人的埋伏,在火未烧过来之前将桥上的任意一个箱子推到桥边,然后跳入海利亚湖中。

在嗅觉模式下与湖边的商人对话,得知湖的上游有佐拉族的根据地,消灭出现的敌人后控制怪鸟来到湖的上游。

跳上结冰的瀑布来到シラの里。发动嗅觉模式,发现佐拉族人都被冰封了起来。传送至雪峰山顶,将那冰块从天而降的巨大陨石运过来,佐拉之里又恢复了往日的景象。正要离开时,佐拉族的女王叫住了林克并委托救救自己的儿子拉里斯。拉里斯应该就是那个位于酒吧中的佐拉族青年吧。

当务之急还是得先恢复光的世界。顺着湖水来到海利亚湖,进入精灵之泉。最后一次光虫的收集开始了,不过这次它们分散得很广,需要多多利用传送以节约路程。首先找到海利亚湖中的4个光虫,之后传送至佐拉之里,这里有另外5个。在海利亚湖中央召唤怪鸟,在嗅觉模式下可以搜集到剩余4个。当找完地图上所有的光之虫后回到ハリア湖,奇怪的是光之虫并没有完全收集,原来最后一个光之虫就隐藏在ハリア湖中。开启嗅觉模式后会发现一只巨大的光虫,攻击三次之后它便会露出腹部。站在其腹部使用B键一次性攻击它的6只触手,最后一个光虫终于收集完毕。ソラ川上流的平台附近还有一块狼卵石,顺道经过的时候可以吹奏一下。

恢复人形后来到海利亚湖中央的大炮屋,和屋主说话乘坐炮台发射到上游,在上游的养鸡场可以花20卢比玩一次滑翔。

当然前提是抓一只鸡……飘到湖中央的小岛最高处可以得到100卢比的奖励。第二层有心之碎片,岛上的宝箱里还有大量的卢比。最高处的宝箱会不断出现,只要熟练掌握,这就是最快的赚钱方法。恢复人形后来到城下町,来到酒吧找到伊利娅,可她什么也都记不起来了。在老板娘的委托下,林克接受了护送拉里斯去カカリコ村治疗的任务,在路上又会遇上布尔宾王,不过这次他装备了两块盾牌,它不仁,我们也没有理由再义。站在远处用弓箭射击它三次即可。胜利后得到门的钥匙。

接下来的路上会有许多射箭弓箭手,如果没有及时将它们射落很可能会将马车点燃,此时就必须用风力回旋镖将火焰灭。另外在平原上必须不停地消灭来进攻的敌人,否则马车会一直绕圈子而不前进。

深夜,跟着佐拉女王来到墓地得到可以潜入水中的佐拉服,原来,她早已经牺牲了,现在看到的只不过是她的幽灵而已。之后去炸弹屋将炸弹换成



水下型。注意,如果先前没有把普通炸弹用完的话是无法购买水下炸弹的。回到墓地,穿上佐拉服和铁靴后沉入水底,使用水下炸弹将石块炸破,进入出现的洞口可以快速到达海利亚湖。使用水下炸弹炸开神殿门口的温泉口,再将炸弹放在上面就可以将入口打开。



## 母鸡大法

本作中狂歌母鸡也会有神奇的事情发生,玩家将变成母鸡的视角并控制它们行动一段时间。

## 湖底の神殿

神殿的入口比较大，消灭沿路的敌人爬上岸后才算正式进入神殿。将青色的史莱姆打倒后就能立刻使用空瓶获得用于回复的药水。拉动门口的吊环打开大门，进入(2)区。这里的天花板上有许多钟乳石，给弓箭装备上炸弹后将它们射穿，爬上钟乳石来到(3)区。这个区域是本迷宫最关键的场景。

先沿着楼梯到下层拉动机关，上楼



后再到(4)处拉动机关进入下层的(5)区。将钟乳石炸落后得到小钥匙。返回(3)区，用钥匙打开(6)处的门进入(7)区。将两个钟乳石射落后爬上藤蔓。来到铁门(7)的上方拉动机关，将铁门打开。炸开岩石后继续前进，通过中央圆盘在水车处得到小钥匙。折回进入(8)区，这里有一种特殊的蛙人会将自己包裹在水中，目前暂时无法对其造成伤害。沿着盘行路来到(8)区上层，拉动吊环使水闸放水。顺水流冲下后爬上底层中央平台，拉动另一个吊环将水排中央区域。



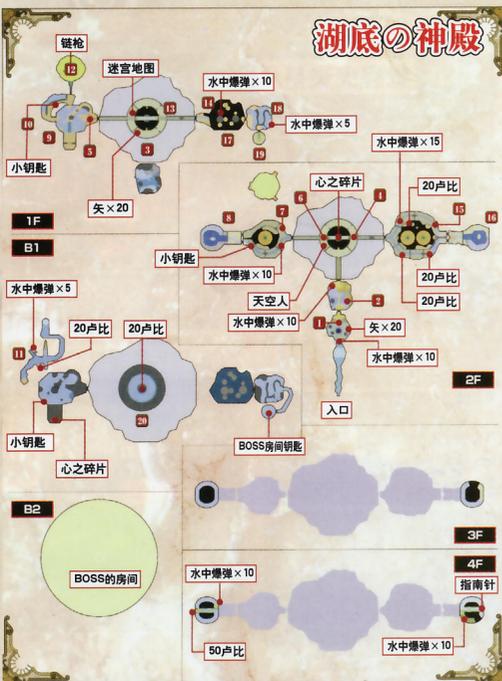
区。这次那些青蛙可以用链枪将它们从水中拉出再进行攻击了。老样子爬上上层将水闸的水放下，别忘了先拿到指南针。

返回(3)区下层进入(5)区，通过移动的圆盘在(10)处拿到小钥匙。返回(5)区中央圆盘，打开前方的门进入地下水道(11)，炸开石头来到(12)区，按C键调整视角向上看后开始中BOSS战。

请大家做好心理准备，这将是整个游戏中长得最恶心的BOSS。首先打败它放出的食人鱼，待BOSS跳到空中之后注意观察地下的影子躲避。一旦它的攻击落空就会伸出舌头，此时抓准时机攻击舌头即可。击败BOSS后它会突出一团黑色的粘稠液体，里面包裹着一个宝箱，关键道具链枪入手。

抓住门前的机关开门，一路返回(3)区。由于链枪可以抓住藤蔓或者红色的机关，路上会节省很多时间。拉动(13)处的没有把手的机关后让水流改变方向。利用链枪来到(15)处炸毁钟乳石进入(16)

返回(14)区，利用链枪勾住没有悬挂圆盘的机关从(18)区的水底进入(19)区。注意要炸毁两块石块后才能进入。使用链枪抓住房间中央的机关，然后慢慢下降，取得BOSS房间的钥匙。如果真想完美收集的话现在不用急着去挑战BOSS，先来到(3)区，拉动机关将水放至(5)区。进入(5)区后从门边拿起一个罐子，然后利用圆盘运至浮桥对面的机关上压住，得到心之碎片。浮桥上的罐子和移动门里面的红色机关只是用来迷惑大家的，无需顾虑。回到(3)区用链枪抓住顶上的机关下落至吊钩上又可以得到一个心之碎片。这下终于可以跳入中央的洞穴开始BOSS战了，在洞穴前的一个罐子里有一只精灵，装在空瓶里可以自动复活一次。



## BOSS 觉醒多纳利

由于本场战斗是在水中进行，所以必须穿上铁靴，再加上水的重力，移动起来相当不便。BOSS最初看起来像一个巨大的海葵，拿出链枪边瞄准边移动，注意它的触手，一旦其中有一只眼睛出现就立刻锁死后使用链枪将它抓取过来猛砍。这个阶段BOSS的攻击方式为使用触手将林克抓进它巨大的嘴里咀嚼，如果不能躲避的话一定要立刻卸掉铁靴，否则又会反复掉入BOSS的嘴里。攻击三次之后BOSS会露出本体，解开铁靴向着它的头部游动，当接近头部时按锁定键使用链枪抓住BOSS的眼睛，随后攻击即可。



## 第四章 退魔剑

收集完3块碎片，米迪娜将林克送回到光之精灵所住的山洞里。赞特此时突然出现，不仅夺走了影之碎片，还控制了光之精灵，将米迪娜重伤。背着受伤的米迪娜来到城下町，进入酒馆后被轰了出来，酒馆边的猫告诉林克，酒馆里有一条密道可以通往海拉尔城堡。将箱子推到墙边后爬上去，从



窗户进入酒馆，路上有许多瓶瓶罐罐，注意别弄出大的响声，否则会被发现。进入一间装满财宝的房间，在这里发动嗅袋模式可以看见一个幽灵。按照提示将它的ゴースト的魂夺出来，然后和王座上的人对话，它会为你打开密道的入口。拉动机关来到地下水道下游，打败两只蜘蛛后捡起地上的木棍引燃蜘蛛网和两个灯台，在尽头挖掘进入海拉尔城堡。依照老路进入塞尔达公主的房间，塞尔达公主为了拯救米迪娜暂时将自己的力量寄托在了她身上，而林克为了变成人形，必须去寻找传说中的退魔剑。

传送回フローネ的森林，救下一只正在被木偶围攻的猴子。在它的提示下从左侧的高台上一直走到一处木桥边，通过木桥即是森的圣域(门口还有一块狼嚎



石)。在森的圣域中是没有地图的，在一块有三角力量标记的石头前呼出指定的曲调召唤出引路者，之后追踪他一路前进。虽然他隐藏得比较隐蔽，不过可以根据喇叭声大致听出位置所在。一直将引路者追到一片空地之后，他就不会再逃跑了。首先攻击他召唤出来的木偶，然后在他召唤新木偶的时候攻击，反复三次即可。前行至一个印有三角力量标记的石板上再次吹响先前的曲调，之后需要玩一个小游戏，两个石像会按照林克的移动而分别向反方

向移动，必须让它们同时站在金色的格子上。

(最快的解决办法: ←↓↑←↑↑↑ →→←↓↑↑)

完成后获得退魔剑，自此以后，按方向键↑与米迪娜对话即可实现在狼形态和人形态中自由切换，不过前提是周围一定要没有NPC在场。



游戏中一共有7块狼嚎石，最佳获得时机和位置在攻略中都有提到。其实光狼的真实身份很容易猜到，它就是《时之笛》中的林克——时之勇者。完成全部剑收集后大家会看到一句很有趣的对话。

## 第五章 炽热沙漠

在米迪娜的叙述下，林克得知影之世界是光之精灵们为了放逐那些堕落的人们而制造出来的一个地方，只有一块黄昏之镜与其相连，而那块黄昏之镜就在沙漠的高塔上。以人的形态回到城下町，和酒馆老板娘对话得到ラフレル通行证，调查旁边的地图得知ラフレル爷的位置。来到ハイラリ湖，在一个峭塔上遇到ラフレル爷，他告诉你想要到达沙漠必须依靠大炮发射过去，得到ラフレルのメモ。峭塔边上还会有一块狼嚎石，由于光狼的出现位置是顺路的，

所以最好现在就演奏。拿着ラフレルのメモ对湖中央的大炮屋主人使用，他会将你发射到沙漠中。

朝地图的前方前进，由于这里并没有马蹄章，所以只能依靠步行。路上会遇到两个骑着野猪的敌人，将它们消灭后，即可骑上野猪前进了。野猪的操作方式和马一样，只是相对更难控制一点。用野猪的冲刺把敌人设置的栅栏破坏掉，进入据点。首先要消灭箭塔上的弓箭手，否则敌人会源源不断地出现。其中一个敌人的身上藏有钥匙，注意寻找，这里有只正在被

烤的乳猪，看破后可以得到心之碎片。打开寨门遇上其中一个BOSS，注意躲避它的锤子攻击，从背后使用回旋斩等技能攻击即可。如果用剑技背面斩的话效果更好。将他跑后骑上野猪，冲着着火的范围，不久后就能看到迷宫——“沙漠处刑场”了。



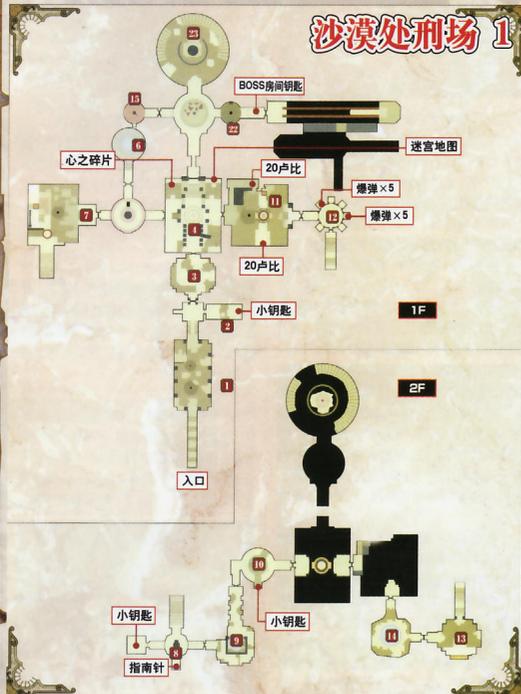
### 沙漠处刑场



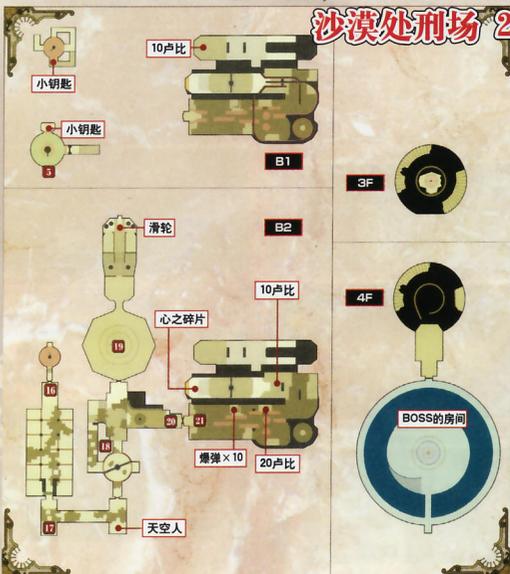
沙漠处刑场到处都是流沙坑，小心不要陷下去。来到(1)区后使用链枪抓住右边的机关前进。门边上的机关也需要使用链枪拉到身边才能够打开大门。来

到(2)区，打碎右侧的栅栏得到小钥匙，左侧的锅内可以用空瓶免费获得灯油。进入区域(3)，将两个灯台点燃打开大门的机关，进门后发生剧情。发动嗅觉模式将幽灵的魂魄吸出来，接下来的任务是要找到另外三个逃跑的幽灵。首先在部屋左上角和右上角分别获得心之碎片和地图，然后在嗅觉模式下调查幽灵获得气味，跟踪气味在源头挖掘，找到埋藏在地里的机关。拉动机关后打开隐藏的地下洞穴，进入(5)区，推动房间中央的机关在宝箱中找到小钥匙。不要急着离开，使用链枪抓住天花板上的机关到达顶端区域(6)，变成狼的形

### 沙漠处刑场 1



### 沙漠处刑场 2



态发现第二个幽灵，这个幽灵必须在它攻击前全身发紫的状态下才会造成有效伤害。回到(4)区，进入西侧的房间(7)，将铁笼子推到平台之间，拉动平台上的机关直到听见“咔嚓”的声音。立刻滚进部屋(8)，否则会被灯台压到。

从楼梯上去来到(8)，转动中央的雕像得到指南针和小钥匙。打开锁住的门来到区域(9)，一路跟踪气味将源头的地板撬开，发现机关，将其拉动之后消灭第三个幽灵。现在只差最后一个幽灵了，继续向前来到(10)区，取得小钥匙后发现身体突然变得非常沉重，开启嗅觉模式，果然

周围有许多老鼠正依附在林克的身上。使用回旋斩将它们全部消灭，来到(11)区。推动铁箱子至凹槽处，爬上去拉动机关将灯台升起，不过这时候并不急着过去，站在灯台中央等待它掉下来之后爬上去，跳至对岸。(12)区的贴壁会防御林克的普通攻击，最好使用背后斩或者背击暴后再攻击，待其死后立刻放置一个炸弹，否则还会再复活。点燃(13)区的右侧和前方的两个烛台会有隐藏的墙壁开启，需要注意的是如果点错的话会出现大批敌人。(14)区终于找到了最后一个幽灵，不过他分身成了4个，只有攻击会变成紫色的真身才能造成伤害。消灭最后一个幽灵，4个青色的火焰也回到了应该回到的地方。



返回(4)区，通过大门进入区域(15)，跳下推动巨大的柱子两次使地板上升，获得小钥匙。再次反方向推动石柱来到区域(16)，小心这里依然有隐形的老鼠而且地板还会升起许多尖刺。拉动石右侧的机关，在石台上之前滚入

### 箭袋升级

海拉尔城下町恢复正常后再东边的马戏团可以玩到一个小游戏，在持有链枪和双链枪时进行挑战，满足要求即可升级箭袋的最大上限。





的吊灯，趁其晃动的时候跳到对面获得小钥匙。回到区域(17)，打开2楼的门即可进入(19)号房间。一样摇晃吊灯跳至对岸，在(20)区将箱子对准下方的机关推下去，然后跳下(21)区用铁链球砸碎

箱子和机关上的冰块，再玩一次推箱子的游戏将中央的机关压住开门。在(22)区击败3个持枪的敌人之后向北前进，用链枪翻过墙壁来到(23)号房间。使用铁链球攻击(23)号房间的吊灯，跳至对岸获得小钥匙。返回(20)号房间，打开那面锁住的门，消灭里面的两个巨大冰块，然后将箱子推下去后回到(28)处，将炮弹利用机关一直运到(28)处的大炮前对准东北面的冰块开火，爬上屋顶后消灭出现的大量敌人得到卧室的钥匙。出了门跟着耶塔来到卧室，被锁之碎片魔化的耶塔变成了一个巨大的冰块，BOSS战开始。

## BOSS 觉醒大冰块

被战斗需要装备铁链球。第一形态相当简单，只须装备铁链球不断硬碰可。第二形态时玩家需要不断躲避掉下的冰柱，也可以用链球将冰块砸碎，有一定几率会出补血的心。一段时间后注意观察地面上影子，往冰柱缺口的地方移动便可躲开这次攻击。此时BOSS本体出现，抓紧时间使用铁链球攻击吧，反复数回合便可击败BOSS。



## 第七章 森之圣域

回到ハイテル城，按老规矩去酒馆与老板娘对话。调查桌子上的地图，可以得知森林的位置。送回フィロウキの森北，与传送点前方的人对话，他告诉林克，森林里还有座神殿，并给了林克一只金鸡，抓住它可以比普通的鸡滑翔更长的时间，原来路上的几座桥都不见了。来到森的圣域，引路者再次出现，时间最好是晚上，因为这时引路者会点燃一盏灯，寻找他就容易多了。从第二次开始，引路者会出现在树梢上或者是高台上，必须用弓箭才可以进行攻击。前进至拔取退魔剑的圣域，将退魔

剑插回石座门口的石像就会消失。爬回上层，进门后来到一处室内教堂，将退魔剑再次插入台座，走上出现的楼梯，进入时的神殿。



## 時の神殿

时的神殿的迷宫层数非常多，比较容易走晕。进入迷宫后从左侧捡起一个制冰坛子压住机关(1)，然后爬上台阶获得天空人。从另一侧台阶下去，将两个灯台点燃获得小钥匙。来到2楼(2)，随便找一个较大的坛子压住中央机关，走过第一道栅栏之后使用弓箭将坛子射破，通过第二道栅栏。(3)处有一个石像守卫，其弱点是其背后的蓝色宝石，消灭后得到地图。将两个石坛分别放在门的两侧进入(4)。利用滑轮通过(4)区的断裂处来到(5)区。推动中央的机关下降到3F(6)，在狼形态下利用锁定技能消灭完大批的蜘蛛后将对面的石罐搬到平台上，再次推动机关使平台上升到(6)区。将石罐放到其中一个机关上，在中央圆盘的另一侧找到第二个石罐，站在(6)区白色的地板上石罐放到另一个机关上。进入区域(7)，击败房间内的两个守卫后得到小钥匙。返回(8)区，会发射激光的石像可以用弓箭射击头顶红色的宝

石让其停止工作。来到中央区域后利用弓箭射击红色的机关，在尽头得到指南针。上楼依然用这种方法移动墙壁，穿着盔甲的蜥蜴人必须用剑技刺或者是背后斩来进行攻击。来到(10)区，消灭所有敌人可以获得50卢比。使用链球将一根柱子上方的石罐打下来，搬到上层。将天秤右侧的石像和搬上来的石像都投至左侧后即可进入(11)区。这个区域充满了致命的机关需要小心移动。在半路得到小钥匙，将石像放在机关上关闭电网。在(12)区消灭所有敌人和两个守卫后来到(13)号房间开始中BOSS战。

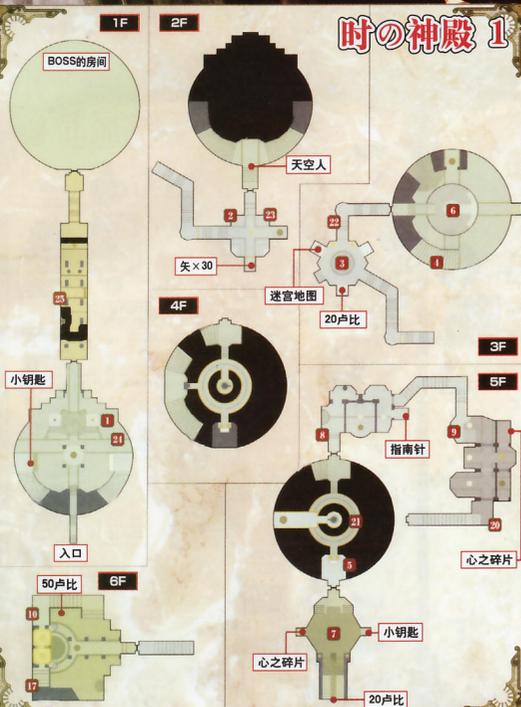
首先利用速度优势和BOSS进行周旋，建议使用“盾击—兜回—回旋斩—普通攻击”的连续连击进行攻击。将它身上所有的铠甲全部脱落后再进入第二阶段。没有了铠甲的BOSS反而更加灵活，首先使用背后斩破坏其防御后再快速接普通攻击才能造成伤害。消灭中BOSS获得游戏中最后一个新道具——控制之杖。使用控制之杖将宝箱上方的石像移动到门口的大钟处打开被锁住的门。

接下来的冒险需要和石像一起行动，只要将它移动到大钟内它就会自动传送到下一个区域。来到(14)区，操纵雕像破坏沿路的栅栏，石像的攻击力很高，那些石头守卫只需一击即可击败。用坛子压住机关后站在升降平台上，射破坛子后继续前进。在(15)区控制石像站在机关上关掉电网，来到(16)区，沿路的机关都可以用石像破坏。砸碎中央的白色雕像后露出机关，用控制之杖将石柱上的石罐弄下来。然后将石像移动到白色的升降平台上，再利用石罐压住机关将平台上升，使石像顺利进入大钟。

(17)区相对麻烦一些，首先使用控制之杖控制石像来到左侧天秤上，将左侧的石罐送至右侧后跳下平台绕至右



### 時の神殿 1



### 時の神殿 2



### 稀有的液体

本作中瓶子可以装的物品一共有20种，其中有一种绿色的液体非常稀有，需要在蓝色史莱姆和黄色史莱姆聚集在一起时同时杀死才能获得，不过毫无任何用处。



## 天空都市



刚进入天空都市便发现一条巨大的飞龙从头顶经过。这里由于处在云层之上，所以经常会起风，小心不要被吹下去。在商店(1)补充完弹药后即可向迷宫出发。使用弓箭攻击(2)区大门顶端的机关进入(3)区，在这里能够看见许多退化了的天空人，只要抓住它们就可以像母鸡一样滑翔，蓝色的地板踩在上面会自行下降。使用链枪抓住藤蔓之后前进，抓住墙壁上的天空人滑翔来到下一个区域。走出右边的门，利用链枪抓住藤蔓来到(4)处，使用滑轮嵌入凹槽转动开启桥梁。由于有风，建议穿上铁靴移动，过桥后在(5)处获得小钥匙，返回中央区域，半路上飞龙会把桥弄断。如果顶血的话可以用链枪来到(6)处抓精灵进行补充。在(7)处继续使用滑轮转动机关来到对岸，开门进入(8)区。由于有强风，所以首先要射击中央的红色机关将风扇关闭，之后在西侧的房间可以获得地图。(9)区的平台比较狭窄，小心有些地板是

怪物伪装的，必须先回用旋转干掉。来到房间(10)，这里会有2个盔甲斯蝇人出现，将它们消灭栅栏即会打开，其实即使不进行攻击，他们也很容易自己跳进悬崖……抓住(11)处顶上的巢穴状物体制造出强风。借助风力飘到对岸的门。(12)处也有一个巢穴状的机关，拉动它利用强风来到(13)区。(13)区非常危险，只能抓住天空人慢慢向下飘，进入(14)区后使用链枪抓住中央机关，再穿上铁靴就可以把强风关闭，下落到B3处开始中BOSS战斗。

BOSS虽然只是一只小龙，但行动却相当迅速。在它使用盾防御的时候发射链枪将它拖下来进行攻击。两次之后它就会躲到房间外侧，此时就必须看准它出现的那一刻使用链枪了。胜利后从宝箱中获得一把链枪，利用双链枪的特性抓住风扇处的藤蔓从天花板出去。

利用链枪一路上攀回到(15)处，抓住上方巢型机关后下降，再抓住门内的机关进入(16)。(17)区的柱子会不断下降，注意及时寻找下一个目标。宝箱内可以获得



指南针，不要错过了。从门出去后来到户外，利用链枪从桥底下一直荡到对岸，注意意人花必须攻击它们的藤蔓才会有效。利用链枪回到中央区域，再次利用链枪从(18)区一路经过(19)和(20)下降到底层的(21)处，攻击门前的机关后终于顺利来到(22)处。

(22)区有一个难缠的食人花，多次攻击后还必须投掷一个炸弹才能解决。为了防止被弹出场外，最好穿上铁靴战斗。胜利后中央之花继续向上攀爬，来到顶端后抓住中央天花板上机关下降至一个盔甲斯蝇人的平台(23)。(24)区需要用链枪抓住天上浮动的机关前进，最后两处由于有阻挡挡，还需要适当地控制链枪下降，以从中间的空洞中通过。(25)区继续抓住天上的

机关进行移动，小心飞鸟的袭击。抓住(26)处的藤蔓来到上层之后变成狼形态走过绳子。进入房间(27)得到BOSS房间的钥匙。穿上铁靴拉动蜂巢形机关后从风扇旁边的缺口跳下来到(28)区。抓住顶部铁丝网顺着巨大的风扇下降，降到风扇下方后打开天花板上的另一处巢形机关将吹风机关启动(注意，千万别撒手，否则要绕的路就长了，万一掉下去可以跳崖自杀回到上层)。抓住风扇前进入到(30)区，这里有两条中BOSS战斗时出现的飞龙，十分难对付。爬上第一个风扇后攻击蓝色的机关使风扇转动。然后继续艰难地攀爬，最后终于来到BOSS的房门前。

## BOSS 觉醒史翼龙

其实天空都市的幸福也是值得的，我们即将面临的，是游戏中最精彩的一场BOSS战。面对比他庞大数倍的BOSS，林克首先需要用链枪不断地攀爬四周的柱子，到达顶端后找准时机用链枪拉住BOSS的尾部，此时装备铁靴，将BOSS拉至地面，BOSS身上的铁甲便会脱落一层。两次之后BOSS将会露出它的弱点，开始第二形态的战斗。需要注意此时风力会加强，再次利用石柱向上攀爬，到达顶端后用链枪挂住浮空的机关并朝一个方向不断移动，以躲

避BOSS的喷火攻击，停止喷火时刚好绕到BOSS背面，此时看准时机使用链枪移动到BOSS背部进行攻击。反复3回合便可击败BOSS，但需要注意最后一回合BOSS的攻击方式会变为连续两次喷火，此时需要相应地改变林克的躲避方向。



## 第九章 黄昏之境

传送到镜の間，把三块镜之碎片装到镜架上，前往影之宫殿的路终于被打



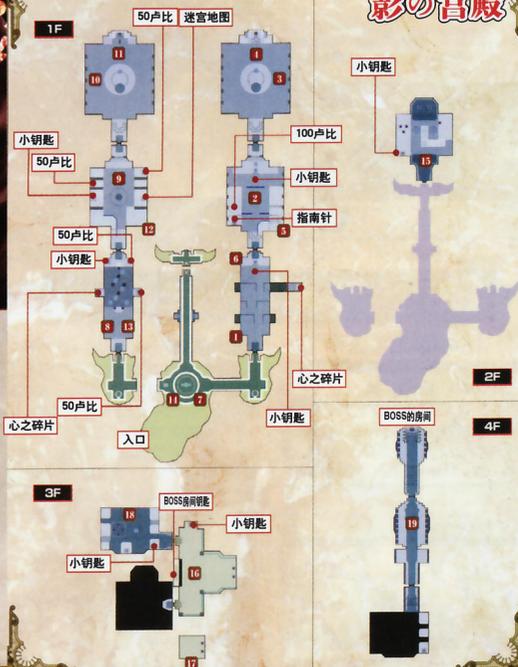
开了。临走之前，米迪娜将自己黄昏公主的真实身份告诉了林克。“有人说影之世界就是冥界……其实并不是这样！就像这个世界的黄昏一样，我们的世界也是平静而且美丽的地方！我们的族人就在这样的黄昏光辉中生活，大家都有着清静的心和与世无争的样貌。但是，这一切都已经变了！都是因为那种邪恶的魔力的缘故。”万事具备，向奇特复仇的时候终于到了。

## 影之宫殿

来到黄昏世界后从右侧的门进入(1)区，这里会出现一个赞特的头像，首先用盾击将它的光球反弹回去，再进行攻击即可，消灭后获得小钥匙。使用链枪抓住红色的机关进入区域(2)，注意林克如果碰到黑色的雾气就会立刻变成狼，需要在雾的外侧反弹光球后再进入进行攻击。消灭后可以得到小钥匙和指南针。在(3)区遇到赞特的影子，它会轮流召唤出一批小蝙蝠、一批食人花和一批小影之民，并且不停地瞬间移动，需要在他开始召唤的一瞬间进行攻击才会造成伤害。



攻击(4)处的手型雕像获得光球，举着它可以用来驱散黑色的迷雾。将它放到房间中央的机关处出现阶梯，上到高台之后迅速使用链枪将光球拿回来进门。如果



## 瓶子的反射

在子加附体塞尔达的战斗中，如果你在光球接近你的一瞬间抖动空瓶，亦可以将光球反弹回去。



速度不够的话可能会被雕像拿回去，使用弓箭射击雕像可以暂时让其停止运作。(2)区用同样的方法将光球放到迷雾中央的机关中，然后立刻射击雕像让其停止工作，爬上梯子拿回光球后走出迷

宫。路上的敌人尽量躲避，拖得越久越没有好处。

被控制的影之民一遇到光球便退化成了原来的模样。将光球放到(7)处右侧的机关后乘坐出现的移动平台来到(8)区。抓住天花板上的机关下落到移动平台上，赞特的头像再次出现。先不理睬他，躲过攻击来到对岸后再将其解决，得到小钥匙进入(9)区。消灭影之民后会出现四个赞特的头像，非常麻烦。胜利后房间左侧可以得到小钥匙，右侧则是地图。来到(10)区后又是一场对赞特影子的战斗，BOSS的攻击方式完全一样，只是召唤出来的怪物改成了一群食花人和一群影之民的组合。消灭

后按照原来的方法将光球(11)运回迷宫外，(18)区需要将光球靠近机关将其点燃后才会出现移动平台。

出迷宫后将光球放到中央左侧的机关内，让光之力寄宿在退魔剑上面。光之剑拥有克制黑暗的力量，只要使用回旋斩就能将迷雾驱散。从正门进入迷宫，将平台上的两个光球都放进中央的机关内后上楼。攻击机关出现移动平台，来到对岸后会出现一堆赞特的面具，这次只要直接攻击就可以了。全部消灭后在宝箱中获得小钥匙，站在三个机关中间使用回旋斩同时点亮即可来到(16)区。利用机关和移动平台消灭(16)区所有的赞特面具后出现装有

小钥匙的宝箱。先别急着离开，用光剑割开地图所标示处的瀑布后一路攀爬至顶端获得BOSS房间的钥匙。来到(18)区站在四个水晶球中央使用回旋斩攻击，使移动平台出现。紧接出现的数个移动平台中只有一个是真的，需要看准了再跳。利用链枪来到顶端后消灭最后两个赞特头像，来到(18)区后终于见到赞特的真身了。原来他曾经被影之世界流放，无意中遇到了被传送过来的加农多洛夫，从而获得了强大的力量，变成了加农的傀儡。

## BOSS 僭王·赞特

终于要面对赞特了，这也是游戏中最耗时的一场战斗。BOSS会变成6种不同的形态，战斗的场地也随之变换成6个曾经冒险过的地方。

第一形态的场地位于森的神殿，赞特会浮在空中，并不停地放出一



定跟踪效果的魔法，躲避一轮魔法后使用风力回旋斩将BOSS拉至身边进行攻击。

第二形态的场地位于哥隆矿山的磁石平台上。赞特会不断地跺脚，让平台失去平衡。由于赞特的速度很快，所以最好不要穿上铁鞋移动。他准备发射魔法时的那一瞬间是攻击的最佳时机。

第三形态的场地位于湖底神殿，需要穿上铁靴和佐拉服。赞特躲在了巨大的面具中向你发动攻击，此时需要使用链枪将其拉过来才能造成伤害。此后BOSS还会召唤出另外三个面具，不过只需守在一个面具前面等待他出现即可。

第四场战斗发生在森的神殿中，当BOSS在柱子上停留并释放魔法的瞬间撞击两次柱子，待他落地后冲上去猛砍即可。



第五个战斗在雪地废墟展开。首先观察BOSS在地面上的影子，在他落下之前突然闪避。BOSS攻击落落后用铁链球砸其腿部，他会因为受伤而不断变小，尽情攻击吧。估计再打下去谁也没耐性了，别急，这已经是最后一场战斗了。战斗场地位于海拉尔城外，并且任何道具对BOSS都无法造成伤害，完全要靠纯粹的剑技击败对手了。



## 第十章 噩梦终结

打败了赞特，米迪娜也终于抢回了自己的王位。但一切都没有发生改变，看来要想让世界恢复原状，还是必须打倒幕后主使——加农多洛夫才行。全部准备好之后传回海拉尔城。为了打碎城堡的结界，米迪娜使用了影之结晶石的力量，变成了可怕的怪物，再次醒来的她已经躺在了林克的怀里。现在终于到了最后决战的时候了。



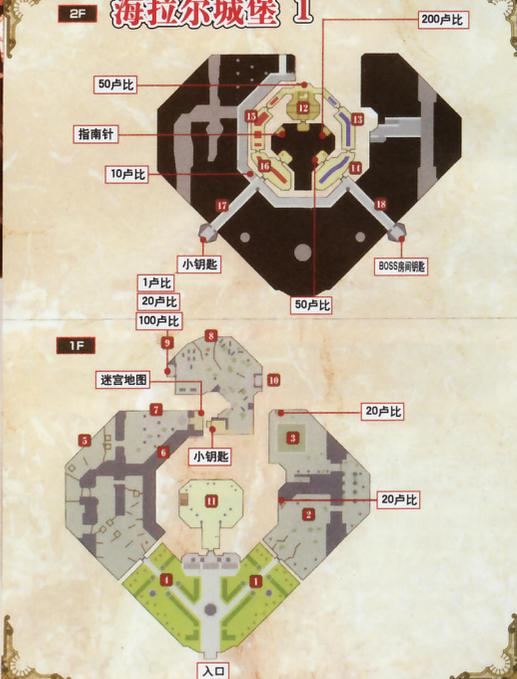
## 海拉尔城堡

进入迷宫后向右走，消灭(1)处召唤出来的大量敌人结界自动解开。(2)区同样有这样一批敌人。解决后拉动机关进入(3)区，布尔宾王出现，躲开他的斧头并用回旋斩反击，不出几下即送它告老还乡，胜利后他主动交出小钥匙。返回(4)区，将敌人全部消灭解开结界。进



门骑上野狗，撞碎沿途的栅栏一直冲到(5)区。依照地上的标记依次吹动5个风车打开栅栏，得到迷宫的地图。爬上(6)区后跳下，在(7)的位置发动嗅觉模式挖洞钻进(8)区，消灭所有的敌人后在大树下找到士兵的亡魂。将它们围起来的石头炸掉会出现一个机关。进入(9)区后用油灯点燃灯台，让雨暂时停止。快速地跑到(10)处点燃两个灯台，进入(10)区。拿出控制之杖，将(10)区的两个雕像移动场景下方两个凹槽处摆好，然后爬上平台，拉动机关后获得小钥匙。返回从正门进入(11)区，消灭所有的敌人解开结界。利用链枪在宝箱中得到指南针并进入(12)区。这个中BOSS就是时之神殿中出现过的那位，不

## 海拉尔城堡 1



## 最强的武器

在与最终BOSS加农多洛夫的剑技决斗时，如果你抛出鱼竿，会有意想不到的效果出现。

过难对付了许多，推荐居合斩后绕到背面进行攻击。战斗胜利后点燃两个烛台，使平台升起。然后爬至第三个平台上，使用回旋镖攻击原先已经点亮的烛台到达门边。这里需要在两条支路中间选择一条。推荐进入(13)区，将墙上的画全部射下来之后露出机关。用弓箭射击从(14)区门起倒数第二个机关打开大门，如果攻击其他的机关会落下许多杂项。(14)区会遇到两名先前的中BOSS，注意不要造成太大的消耗。如果选择从(15)区走的话需要按照：

- 1 4 的顺序点燃烛台才可通过，(16) 3 2 区是两名蓝甲斯姆人。进入(17) 区会遇到一只小飞龙，打法和上次一样，并且HP变得更加少了。消灭后在宝箱中得到小钥匙，继续前进，打开(18)



区的宝箱获得BOSS房间的钥匙，之前林克帮助过的同伴此时都赶来为林克加油。在(19)区开启冥想模式发现亡灵的引导者，在他们的指引下通过此区域。在(20)区干掉两个斯姆人后利用链枪来到(21)区，使用滑轮上升至(22)打破最后的敌人便可到达最终BOSS加农的房间。

## BOSS 魔兽加农

在这场战斗中加农化身成了巨大的野兽，会随着城堡四周或者天花板上出现。战斗需要准备弓箭，在BOSS冲向你的一瞬间用射箭向其头部闪光处，然后立刻举盾进行防御。待BOSS平静之后绕过去用剑攻击BOSS腹部的白色部分。重复两次后这个方法失效，此时需要变身成狼形态，当BOSS冲来的瞬间根据提示快速按A键不放，米迪娅会用她的力量将BOSS推倒在地，此时变为人类形态再次攻击它的肚子即可。



## BOSS 加农多洛夫

最终决战分为两个部分。第一场马战需要借助塞尔达公主和光的精灵力量。首先紧跟着加农前进并使用Z键锁定。看到他剑上亮出光芒时要注意闪躲随后出现的幽灵骑士，保持锁定状态的塞尔达公主会用光之箭射击加农，随后冲上去补一刀就可以了。第二场战斗将是和加农一对一对的对抗。同样是展示玩家剑技水平的时候，有时会出现A键的按键提示，此时要通过连续按键与对方拼刀。加农获得一定伤害倒地后屏幕上再次出现A键的按键提示，别犹豫了，华丽的结束这一切吧！

## BOSS 加农附体塞尔达

与加农决战的第一场战斗，林克面对的将是受到加农精神控制的塞尔达公主。类似之前作品中与幻影加农的战斗。建议一直保持锁定对方。在塞尔达用光球攻击林克的一瞬间挥剑将其弹回去。看见地面上出现黄金三角的图案时快速远离图案范围。塞尔达的第三式攻击为飞身用剑刺向林克，玩家需要在其接近后快速朝两侧闪躲。之后塞尔达会再次用光球攻击，不断将其弹回去便可获胜。



## 海拉尔城堡 2



战胜了加农多洛夫，林克却没有因此而十分高兴，因为米迪娅已经不在。就在此时，光之精灵们出现，将一个黑色的人形物放在了远处的高山上。林克飞一样地奔了过去，等待着他的不是那个瘦弱的精灵，而是已经恢复了本来样貌的黄昏公主。

“再见了，林克。”在镜之间，黄昏公主正要离去。“但是，只要黄昏之镜还在，我们就能够重逢。”一滴眼泪从眼角滑落，她轻轻一挥手，泪水向着林克飘

来，“这是我送给你的礼物。”谁也没想到，那滴眼泪竟然改变方向，径直向黄昏



之镜的中央撞了过去，镜子出现了无数的裂痕。在微笑中，黄昏公主回到了影之世界，而黄昏之镜却变成了粉末，消散在了空气之中。从此，光之世界和影之世界永远分隔开了。

这个世界再也不会被黑暗所笼罩了，这个世界再也不会受到魔物的攻击了，当然，这个世界也不需要英雄了。トアル村口，伊利娅一直静静地站着，等待那个人的归来。在不远的地方，一匹红色的骏马正在奔腾着……

## 补充研究

《黄昏公主》的收集要素主要有3大块，分别是“心之碎片收集”、“鬼魂收集”和“金色昆虫”收集。

### 心之碎片

本作在心之碎片的收集系统方面做出了调整，需要收集五枚心之碎片才可以拼成一个完整的心之容器。心之碎片的总数为四十五枚，共可以拼出5个完整的容器。而在流程中顺序击倒敌人的神殿、ゴロン矿山、湖底的神殿、砂漠の处刑场、雪山の废墟、時の神殿、天空都市、影の宮



殿的BOSS后会分别奖励的一个完整的心之容器，再加上初始的三颗心，不多不少又是二十颗心，保持着系列的一贯传统。

### 金色昆虫

与居住在海拉尔城下町东南街道的阿吉塔对话得知，她邀请了二十四只金色昆虫来家里作客，但一只也没有来。只要给她其中一只金色昆虫，她就会送给林克以拼成600的钱包为回报，之后每送还一只金色昆虫就会获赠50卢比，凑齐一对则获赠100卢比。而收集全部昆虫，还会得到上限1000卢比的钱包。

### 鬼魂收集

完成湖底的神殿迷宫后，剧情发展到带着受伤的米迪娅潜入海拉尔城找塞尔达公主为其治疗的路上，从海拉尔城下町的守财奴那里得知，他因为过于贪财而被下了诅咒，变成了个连路都走不动的大胖子，女友也因此离他而去。如今他已经醒悟了自己的过错，并拜托林克击倒分散在各地的鬼魂并收集它们的魂魄，从而破除这一诅咒。作为奖赏他愿意献出自己的全

部财产。自此林克的鬼魂收集之旅才算正式开始，在此之前即使击倒了鬼魂也不算收集，收集20个鬼魂后与来到海拉尔城下町南区有很多猫聚集的地方变身成狼形态，发动嗅觉模式后可以看到挖掘点，与守财奴对话会获赠一个装有大精灵之泪的瓶子，并被告知还有另外40只需要收集。收集全部60个鬼魂后与守财奴对话会破除他的诅咒并恢复苗条的身材，然后得到200卢比的奖励。别急，此时去海拉尔城下町的酒吧见到守财奴，与其对话后回到守财奴家中与他养的猫对话会再次获赠200卢比，而且每次离开ハイラル城下町再回来就可以反复领取，从此钱不是问题。



## 通关感言

第三次将《黄昏公主》通关，依然花了整整60个小时。虽然这是一份迟到了三年的攻略，但我想经典始终是经典，永远都不会有“过时”的时候。希望大家能够接受这份礼物，在农历2007逝去的暮色中，等待着英雄的归来，等待着神话的归来。

# 美丽的春夏秋冬 美妙的牧场人生

## Rune Factory 2 ルーンファクトリー

种地、挖矿、赚钱、最后以建立一个温馨和谐的家庭为目标，并且从中体验到在紧张忙碌的城市生活中所体验不到的牧场生活，这就是《牧场物语》系列一直以来所秉承的风格及游戏主旨。作为其一个分支的《魔法工厂》系列则在继承了原有风味之后，再加入了洞窟冒险及战斗的部分，使之玩起来更有一种在玩动作角色扮演游戏的感受。另外，本作在背景画面的烘托上也可以说是一绝，春天的樱花飘散，夏天的生机勃勃，秋天的黄叶纷飞，冬天的白雪皑皑。站在游戏中，哪怕你什么都不去做，也依然能感受到一种只有魔法工厂才能带来的美。

魔法工厂 2	MMV	模拟经营
NDS	ルーンファクトリー2 2008年1月3日 対応Wi-Fi无线联机功能	日版 4800日元 对应玩家年龄：12岁以上

通关时间：以生产和任务的最大效率来计算，游戏通关约需25小时左右。

### 基本操作



#### 触控笔

点击要去的地点人物会自动移动，也能用于攻击敌人和调查物体等。点击左下角的快捷按

A	确定/调查
B	吃东西/使用工具
X	发动魔法/技能
L+X/Y	打开魔法菜单
L+B	打开武器和农具菜单
L+A	打开物品菜单
R	步行/跑步
START	打开系统菜单
SLLCT	隐藏/显示光标

钮可快速调出武器、物品和魔法菜单。先点击右下角的道具框让其变蓝，然后选择地点即可自动对该地点使用道具(可方便耕地和浇水等)。

### 耕作

耕作作为本系列最基础的赚钱措施，除了能解决初期的财政问题，还可以培育出许多广受欢迎的植物来博取各女孩的欢心，当然也可以种植一些牧草来供应怪物的消耗。在第一回取得了所有农具后就可以在自家的牧场种地了。先用镰刀、锤子、斧子等解决掉杂草石头和木桩(大木桩和大石头可以通过蓄力来解决)，之后用锄头锄地，然后在 $3 \times 3$ 的土地上播种最后每天浇水即可。由于第一部主角刚

开始使用的都是改造后的农具，这些农具蓄力后威力非常大，耕作会进行得相当轻松。种子可以在杂货店购买，分春夏秋冬四个季节的种子，另外还有不少可以连续耕作的作物。



### 时间

游戏中的一分钟等于现实中的一秒，从每天的下午9点开始到凌晨5点为夜晚，其余为白天。当然，这其中表现在光暗变化上的还可以细分出黎明黄昏等。在野外一旦时间到了凌晨5点就会强制回家，并且强制睡到早上10点，同时还会染上感冒。一年只有四个月，



即春夏秋冬，每个月都有30天每天有24个小时。周一至周五六镇上的人们一般会按照特定的规律活动。而周日则会出来休息，行动无规律。不过想找某人的话还可以通过向魔女占卜来直接获知他的所在地。

**醒白** 本作共分为两个部分，第一部玩家必须满足特定的条件才能进入第二部，反之则一直在第一部无限循环下去，不会看到游戏的结局。游戏中的两个部分都没有固定的流程，玩家只需要不断地接受任务，并满足一些特殊条件即可使剧情发展下去，具体情况我们会在后面的相关部分为大家进行说明。

### 垂钓



游戏中只要获得了钓竿就可以去任何有水的地方进行垂钓。钓的鱼除了可以当作料理的素材外还可以送人(有不少人对鱼可是很痴迷的哦)。当然，钓鱼也不是一直那么顺利，游戏中甚至可以钓到破鞋和木桩……

### 学校设施

图书馆、实验室、道场都要在第二回建成了学校后才能使用。道场的开放时间为AM9:00~PM10:00。在其中调查最里面的木板即可进行挑战，获胜后可以得到高级的技能和魔法。挑战每次出现的怪物数量递增，而且怪物的强度也会逐渐增加。



## 节日



节日名称	日期	活动
元旦	春1日	无
花见	春13日	可以找最多3个女性角色参加赏樱活动
早食い大会	春25日	在公园富家处报名参加，在一定时间内连接A达35次以上可以获得冠军，奖品为营养剂α
海开き	夏1日	无
モンスターかなよし大会	夏13日	在公园富家处报名参加，在一定时间内捉到春之森的コリムス后可得到冠军，奖品为营养剂β
ダンス祭	夏19日	可以找一位女性角色在公园里跳舞
釣り大会	夏25日	在公园富家处报名参加，钓到18CM以上的イワシ可得到冠军，奖品为营养剂γ(注)
冒险大会	秋1日	在公园富家处报名参加，在规定时间内将规定的物品带回即可(东西在夏之岛度船祭坛右边)，奖品为化肥
收获祭	秋13日	无
モンスター大会	秋25日	在公园富家处报名参加，之后将自己的怪物拿出来比赛，奖品为智力の薬
流星祭	冬7日	可以邀请一位女性角色一起观赏流星
发掘大会	冬19日	在公园富家处报名参加，挖到规定的矿石即可，奖品为无敌の秘药
大晦日	冬30日	无

注：第二部为料理大会，做出指定的料理即可。

每个月都有几个特定的日子为节日，当天镇子里的人都不会正常工作而是出来玩，节日里与镇子里的人对话还能加一点友好度。当然，节日的重头戏自然是活动了，与前作一样，本作的活动也依然十分丰富多彩，参加完活动并获得优胜的话会有不少的奖励。另外不少节日还可以与心爱的女性角色共度，能给恋爱带来不少帮助。

## 战斗

战斗可以使用各类武器，当然也可以用农具。挥舞武器会消耗一定的RP值，当RP值减为0时就会消耗HP，这也就限制了玩家每次在迷

宫里所待的时间。本作取消了上作攻击后按START可以取消攻击硬直的设置，因此打起来会比前作有些难度一些。魔法也和前作一样只有几个回复和传送的比较少用，攻击性的魔法完全比不上物理攻击。

## 全魔法一览

除第一个火球术是需要在第一部分获得外，其他所有魔法都能在第二部分获得，有多少魔法就在

获得时是破损的，之后需要取得该魔法书对应的残页去和mana老师对话，她会帮你把残页和魔法书合起来，这时魔法的能力便会大增。

魔法名	效果	获得地点
ファイアボール	施放火球	初期自家1楼书柜
エスケープ	传送(注1)	自家1楼桌子上
ウォーターレーザー	水柱攻击	自家2楼书柜
キュア	HP回复	医院1楼书柜(注2)
メデイクーション	回复异常状态	医院1楼书柜
ストーンスパイク	岩石魔法	学校图书馆书柜
シノックウインド	风刃魔法	学校图书馆书柜
ワイフドレイン	吸血魔法	道场第二次挑战
シャイン	光弹魔法	道场第二次挑战
ドラッグキャリバー	剧情道具	拿到全部22块石板 and バレット对话后在图书馆取得

注1：野外时能传回入口，其他的时候能传回家。  
注2：必须事先和双子女孩对话过。

## 全特技一览

合理利用特技可以使战斗的

效率事半功倍，但玩家一定要注意使用必须配合特定的武器才能使用。

特技名	效果	武器	获得方法
パワーウェーブ	向前方发出剑气	片手剑	第一部初期持有
三连击	前后前的三次连击	双手剑	道场第二次挑战
突进击	持枪突进	枪	道场第三次挑战
ハンマーフール	重锤击	锤子	道场第二次挑战
ダックスラツツユ	高速居合斩	片手剑	道场第三次挑战
旋凤剑	回旋斩	双手剑	道场第三次挑战
一闪击	突刺攻击	枪	道场第四次挑战
ジャイアントスイング	回转攻击	锤子	道场第四次挑战
ラツツユアタック	六斩一踢一御气的连续攻击(需要连接)	片手剑	道场第五次挑战
ストロングショット	侧方向的重锤击	锤子	道场第五次挑战
无心剑	防御(可变换方向)	双手剑	道场第六次挑战
百裂击	前方高速攻击	枪	道场第六次挑战

## 四季迷宫

本作的迷宫精简成了春夏秋冬四个季节迷宫，在迷宫中类似光环的魔法阵会不停地产生怪物，建议优先消灭。迷宫中有许多丰富的材料可供收集，如初期可以在春之森的果树上摘到苹果；矿石砸掉后可



以得到各类金属和宝石等等，另外各类怪物也会掉落一些珍稀的物品，不过大多数都是合成素材，第二部才会用到。一开始迷宫中还会有一些栅栏和石像会阻碍玩家继续探索，前者在第二部中可以利用小孩子的身体直接穿过，后者则必须完成特定的石像任务才可解开。每个迷宫还有一个BOSS，只有在第二部中才会遇到。

## 提高生产力的秘诀

四个迷宫被定义为四种不同的属性，所带来的可不仅仅是背景上的变化哦。由于迷宫中不现实受季节的影响，所以玩家可以在春之森一直不停地种萝卜，也可以在夏之岛一直种番茄，更重要的是，某些种植周期超过一个月的植物则必须在迷宫种植才能收获。

## 怪物

通过任务获得怪物手套并建造好怪物小屋后就可以去抓捕野生的怪物了。怪物小屋可以去村长家要求建造(2000G、60木一栋，建造需要一天时间)可以多次扩建，玩家只需定期在怪物小屋前面的洞口放入牧草就可以简单饲养好怪物了，每个怪物一天消耗一个单位的牧草。

怪物可以当作同伴和玩家一同出去战斗，也可以放逐回原来的地方。怪物可以充当不错的打手，也

可以作为一个材料的生产者一直待在怪物小屋内。部分怪物可以骑乘(例如狼，骑乘后可增加移动速度)。每个怪物都有好感度，一开始好感度为0时，它们见了你只会到处乱跑，得到毛刷后对其使用即可增加好感度。

## 全乐谱一览

游戏中存在控制怪物的特殊乐谱，使用它们同样可以为玩家的战斗与探索提供很多帮助。

乐谱名称	效果	获得地点
特技のコンモルト	控制怪物使用其得意技(怪物会内闪光)	怪物小屋建成后
进击のマーチ	使怪物暴走化(怪物会内红光)	雷屋1F(第二部)
探索のワルツ	让怪物在附近搜索(可以得到隐藏的宝物)	图书馆(第二部)

只要有水的地方就能钓鱼，有些奇怪的角落甚至还能钓到珍惜鱼类。澡堂里也可以钓鱼，不过什么也钓不到(能钓到就太可怕了……)。

# 第一部相关

第一部中我们需要做的就是不断地挖矿石赚钱，然后通过给心爱的女孩子所喜爱的礼物来提升好感度和爱情度，当两个值达到极限就可以通过特定条件来结婚。

## 投其所好



コエ  
嫁如にプレゼントするなら、絶対これが必要って。ワチャが保障する

下表中带※的7个女性角色是第一部的新娘候选，想要结婚的话除了要先将友好度爱情度升满，另外还要完成她的所有任务，一般角色的最后一个任务完成即可决定是否结婚了。带○的是只有第二部才会出现的人物，当爱情度满时也可以进行结婚的游戏。其中带☆的两位则是在第一部中就出现过而在第二部才会有爱情度的人物。

女性角色	喜欢的物品
※マナ	サクラカブ、四叶クローバ
※アリシア	ダイヤモンド、イチゴ
※ロザリンド・レムナンド・ヴィヴィアージュ	スイートポテト、四叶クローバ
※セシリア	ダイヤモンド、ルビー、エメラルド、サファイア、アメジスト等各类宝石
※ドロシー	イワナ、金剛花
※ジュリア	トイハープの種、にんじん
※ユエ	大根、アクアマリン
マックス・レムナンド・ヴィヴィアージュ	ももこのマフラー
パレット	サケ
ジェイク	ホウレン草
レイ	オトメロシ
ナタリー	かぼちゃプリン、トマト
ゴードン	カボチャ
ターニャ	各种水果，其中リンゴ最喜欢
ヘリチヤコス・レムナンド・ヴィヴィアージュ	バインジュース
ブライ	ナス
ダグラス	カシオ
エンドール	白菜
☆カノン	イチゴ
☆ロイ	ジャガイモ
○ラムリア・レムナンド・ヴィヴィアージュ	ヒザ
○ム&スー	オレンジマレード
○リオン	イワシ
○オルファス	焼きサバ、イトクのおさしみ

## 共结连理



以下为大家列出所有女性角色的结婚条件，结婚后新娘会一直待在家里，不过也会出来活动。每天晚上睡觉前和新娘对话，之后要睡在大床上10天后才能怀孕，此时还能决定小孩的性别，最后再等待一个星期左右就能生出小宝宝了。

新娘候选	结婚条件
マナ	完成ダグラスの任务“オレと勝負だ!!!”取得婚约戒指后给她
アリシア	完成任务“水晶球を見つけて欲しいだ”并将水晶球给她
ロザリンド・レムナンド・ヴィヴィアージュ	完成所有任务后用9个番茄去和マックス换100朵玫瑰来给她即可(需要マックス在自己房间时才可触发)
セシリア	完成任务“とても大事なお願い”并将准备好的宝石给她
ドロシー	完成ゴードンの任务“渡したいものがある”并将祝福のペンダント给她
ジュリア	完成任务“おみせのきき、すくって”并将得到的矿石交给ユエ，花费10000G等三天后可以取得思入の指輪，将思入の指輪交给她即可结婚
ユエ	完成任务“言いたいことがあるねん”后将得到的ユエ特制兑换券给她

## 建造学校

有了“爱的结晶”后可以去找村长修建学校，费用为100000G和1000木材，10天才能建成。学校一



カイル  
ここだ……ここに学校を作ろう!

开始仍有一间教室，随后和村长对话还可以增建三次，每次需要10000G和100木材。学校上午教料理，下午教合成，不过一天一种课最多只能上两节。扩建出来的图书馆中可以取得不少有用的魔法书，另外还可以在学校中进行料理和合成的练习。学校中还有大冰箱和大柜子可以储存更多的物品，值得注意的是，学校建成后操纵主人公靠近学校，第一部就结束了。

# 第二部相关

第二部的孩子会继承第一部主人公的人物和技能等级，以及所有的道具和怪物，第二部虽然不能结婚，但依然可以谈恋爱和玩结婚的游戏。

## 最终目的

第二部中打倒BOSS或是完成了石像的任务后可以得到各种颜色的石板，如果事先和パレット对话的话，最后还可以去封印龙，并最终将老爸给救回达成完美的大团圆结局。不过这里有一个十分恶劣的BUG，那就是每次击败BOSS或完成石像任务前没和パレット对话，就算集齐了石板也不会有什么剧情发展！一定要注意！

收集全部22块石板并且将



### 石板收集指南

春之森	
イジェスの川西边的石像	需要三个サクラカブ
川エイエスチの森西边的石像	需要12个苹果
空を支える大木	晚上在キノコ群生地消灭4个トリッシュ
木々の乐园	打败出现在这里的BOSS
过去を仿ぐ社迹	打败木々の乐园的BOSS

夏之岛	
废船甲板	打败出现在这里的BOSS
南の砂浜	晚上绘石像6个菠萝
中心部	回答四个问题(答案是ACCA)
静寂な洞窟(上)	南东の砂浜36块地全耕种(有毒的地可以用医院里买的中和剂消除)
静寂な洞窟(下)	消灭北の砂浜的3头シミカワ(晚上出现)
斜光が照らす朽ちた社(上)	打败废船甲板的BOSS
斜光が照らす朽ちた社(下)	需要8个ムードドロップ(春)和5个ピンクキャット(夏)

秋之谷	
社へ続く石桥(前)	打败出现在这里的BOSS
社へ続く石桥(后)	打败出现在社へ続く石桥(前)的BOSS
遗迹	消灭居座る大岩出现的バツフロ3头，まつられた像出现的クインビ4头(夜晚出现)，枯れた山道出现的ホブゴリン5头
まつられた像	将这里下方的田全部种满
洞窟廊左面	需要5个银和15个废铁

冬之山	
冰原(前)	打败出现在这里的BOSS
冰原(后)	消灭社をまつる神殿出现的ツンドラ4头、冰道出现的ハイオーガバキネツ5头(夜晚出现)、闭ざられた洞窟出现的ダークスライム6头
流れ続ける川	需要4个蓝宝石和3个钻石
雪崩れ入む流	流れ続ける川、冻える洞窟、亡者の穴仓所有耕地开垦
社をまつる神殿	打败在冰原出现的BOSS

## 前作中的角色

游戏中第一部有个可以追求的女孩子叫セシリア，她其实是魔法工厂二代中的那个小萝莉，和她对话可以得到很多关于前作的她的经历。

## 揭示板任务



游戏的两个部分都可以在广场中央的揭示板上接受任务，做任务可以获得一些金钱以及必要的农具等。初期只有一个任务，做了第一个任务后其他任务也会随之增加。任务一次只能接一个，可随时取消，但每天下午6点以后以及节假日不能接受任务。游戏中只有正式见过依赖主后(即该角色已经存在于菜单中的友好度一项中)才会开启他的相关任务，同时随着人物好感度的提高，各种任务也会逐渐追加。另外做任务前必须要和依赖主先进行对话了解情况，为了方便大家查阅，我们将两个部分的任务都在这里进行解说(绿色为第一部，蓝色为第二部)。玩家可以根据自己的喜好，按任意顺序完成其中的任务。

## 艾尔斯



任务名	依頼主	报酬	详情
配达のお手伝いお願い	マナ	100G	从マナ处取得金剛石然后送给罗林德
探してきてくれ	ダグラス	100G	去春之森春香の广场捡到斗牛の角回来给他
古いきせて	アリシア	100G	找到アリシア并让其占ト
药草を探してきてください	レイ	50G	给其药草
听诊器なくしちゃった	ナタリー	200G、一个空瓶	在グウィアージュ家二楼左边第一个房间的抽屉里找到听诊器之后交给她即可
探してきてください	セシリア	怪物手套、100木材	在春之森进去后不久，一个角落取得ルビー后回来送他(不能打死任何怪物)
ちよつと来い	ジェイク	镰刀	和他对话后再和セシリア对话之后去春之森可以捡到ペンダント。之后交给セシリア再和ジェイク对话即可
料理を試食をお願い	エンドール	剪刀	找到エンドール并回答他的问题
「ランプ草」を手に入れるお仕事	ロザリンド	2000G	去春之森春香の广场中间大石头的右边捡到ランプ草回去给她即可
配达の仕事(高給)	マックス	4000G	将他给的ホウレン草交给ジェイク
朝飯クエスト	ヘリチャコス	3000G、挤奶器	去杂货店买ごはん给他
おきわすれよー	ジュリア	野菜ジュース	将特典还给ゴード
お肌ーが大事ー	ユエ	大根の种	在春之森第二个记录点附近可以取得ハチミツ取给她即可
立派なお兄ちゃん育成計画・腕力篇	カノン	トイハブの種	按照她说的顺序输入方向，四通后成功
アメジストを取ってきてもらいたい	ゴードン	400G、锤子	和教堂のゴード对话后用他给的锤子去夏之岛挖矿石「アメジスト」回来给他
内緒でお願いしたいこと	ロイ	むしパン	去春之森打オウク可以将掉落すい布，回来给他即可
オウク退治作战	ターニヤ	500G、斧子	去春之森打倒オウク(可以无限次接)
探し物があるんだが……	バレット	钓竿	去教堂把书拿回来给他
人探しの依頼	ブライ	空瓶	完成配达のお手伝いお願い后，找到巴瑞特对话后再回去与布莱伊对话
探し物があつて……	ドロシー	100G	在宿屋前找到ドロシー与其对话后在港口船捡到ト、アメリュツ找到并给她即可
料理の隠し味を探しています	セシリア	200G、毛刷	在夏之岛中取得猫の腕轮回来给他
四つ叶のクローバー欲しいな	マナ	200G、100木材	在夏之岛中取得四つ叶のクローバー后回来给他
マナとケンカしてしまつた……	ダグラス	100木材	将信交给マナ即可
どうしても欲しいものがあるの	アリシア	100G	在冬之山的「分かれ道」中取得アメジスト后回来给他
仲直りのきっかけを作ってください	レイ	ー	与レイ对话后再和ナタリー对话，再与アリシア对话取得「かほちゃん」将其交给ナタリー，最后再与レイ对话即可
配达できる人募集	ナタリー	100G、100木材	将健康的源交给ブライ队长
試してみたいことがある	ジェイク	100G	在春之森取得猫の腕轮回来给他
食材が切れそうなのです	エンドール	500G	与其对话后再与セシリア对话
「ランプ」を手に入れるお仕事	ロザリンド	4000G、采集瓶	在春之森-草木で迎える道摘苹果回来给他
超超秘任务(高給)	マックス	6000G	去春之森-ジュエスの川打倒オウクアチャー一并带回一个使えない失礼给他
昼飯クエスト	ヘリチャコス	5000G	去杂货店买一个卵焼き给他
きけんなわすれもの	ジュリア	トイハブの種	把剑还给ターニヤ
モンズターグー一儲けや!	ユエ	焼きおにぎり	去夏之岛中心部取回約の瓜给他(必须要夜晚上才有)
立派なお兄ちゃん育成計画・勝負運篇	カノン	トマトの種	猜十次拳5胜以上即可
アクアマリンを取ってきてもらいたい	ゴードン	600G、100木材	去春之森打アクアマリン给他
また、お願い聞いてよ	プリン	ー	去冬台打オウクバキーン一并带回一个肩当て回来给他
续・オウク退治作战	ターニヤ	700G	去春之森打倒オウクアチャー(可以无限次接)
アイテム調達の代行依頼	バレット	500G	给他一个使えない失礼
町のバトル募集集中	ブライ	1000G	和所有村人对话一次
また落ちてしまいました……	ドロシー	スイートポテト	去春之森将ルビー-ローナ带回来给他
探し物を手传つて	マナ	200G	在マナ右边的木桶内找到アクアマリン并给她
腹を割つて話そう	ダグラス	空瓶	与其对话
古い結果に協力して	アリシア	200G	去找セシリア对话(她会给你免费占トセシリア的位置)
实地训练のお手伝い	レイ	500G	去春之森春香の广场消灭一只リナー
注射は怖いわよ	ナタリー	200G	去找ロイ并将其带回医院打针
お泊り希望です	セシリア	付100G	去和宿屋のエンドール对话并睡一晚
またお前を試すぞ	ジェイク	200G	去夏之岛取回的指轮给他
森へ行かれる方、来て頂けませんか	エンドール	500G	去春之森摘苹果给他
手紙配達のお仕事	ロザリンド	6000G、100木材	将秘书交到プリン手里
すけつんがあらたけなつたわよ	ジュリア	フルーツサンド、100木材	和其对话并选择第一项即可
立派なお兄ちゃん育成計画・记忆力篇	カノン	ハイナツルの種	她会先列出一些事务，然后问你列在第N位的是什么东西，记不住的可以事先用笔记一下，答对三项即可
丈夫な益を求めてきてもらいたい	ゴードン	600G	将春之森夜晩打蜘蛛得到的丈夫な益给他
協力して欲しいこと	ロイ	お守り	去春之森打一个エメラルド给他
ゴブリンバイレーツ退治作战	ターニヤ	1000G	去夏之岛打倒10头ゴブリンバイレーツ(可无限次接)
またアイテム調達の代行依頼だ	バレット	600G	去夏之岛打倒ゴブリンバイレーツ可以将掉落い布，回来给他即可
ナタリーさんに資料を届けてほしい	ブライ	700G	将资料交给ナタリー
綿が欲しいんですけど……	ドロシー	ぐんぐんダリーと100木材	将春之森夜晩打モコモコ可以得到のもこもこなわた给她
ウチの作物が大変やねん!	ユエ	卵焼き	去冬之山捡一横白い草交给她
釣りが好きなら募集~?	マナ	200G	去秋之谷山へて续く道钓一条サケ给她
また、古い結果に協力して	アリシア	250G和100木材	和バレット对话(她会给你免费占トバレット的位置)
药的配达をお願いします	レイ	200G	将健康的源交给バレット
留守番できる人募集	ナタリー	300G	和ナタリー对话后会离开，之后会有病人来，去秋之谷やすらぎの庭将她叫回来即可
夜空を見たいです	セシリア	ー	晚上9点到星降る小道与其共赏星空
自覚が足らんで	ジェイク	ー	在北广场与其对话
お客様が落し物	エンドール	700G	将掉落去秋之谷的エメラルドの指轮交给她
技术开发アシスタント募集	ロザリンド	8000G	以重感冒状态与其对话(在野外过两次即可)
たまにはきゅうけいしたいわね	ジュリア	营养剂α	去杂货店买一个サラダ回来给他
立派なお兄ちゃん育成計画・教育篇	カノン	トウモロコシの種	回答问题，5题答对3题以上即可
とっても欲しい物があるんだよー	ロイ	サシマイモの種	去夏之岛挖ルビー给他

## 获得材料的偏方

乐谱在本作中作用最大的莫非第三本搜索了。合理利用的话可以在很多地方找到很多在游戏中其他方法根本无法得到的材料。

任务名	依頼主	報酬	详情
ダイヤモンドを薬って来る仕事	ゴードン	700G	去冬之山挖ダイヤモンド回来给他
ドロシーへの渡し物の依頼	バレット	タマネギの種	将星のペンダント交给ドロシー
あの場所へ会いな	マナ	-	去第一次见到マナ的地方见她(广场左下角的樱花树下)
ちよつと意見を聞かせて	アリシア	-	和其对话即可
男同士でお願いします	セシリア	-	和ジェイク对话
カイルさんへの私信・1	ロザリンド	-	去北广场与其对话
たいへんなようびなの	ジュリア	きゅうりの豚汁け	在港口取得太阳のペンダント回来给她
幻影砂丘を越えるために……	ユエ	ハチマキ和100木材	去秋之谷取得道光石回来给她
立派なお兄ちゃん育成計画・卒業編	カン	チャームブルーの種	去冬之山打狼の牙回来给她
お尋ねしたいこと	ドロシー	トイハープの種	与其对话第一项
ちよつと聞きたいことがあるの	マナ	-	第二天晚上6点到港口见她
またまた、古い結果に協力して	アリシア	200G	去广场找マナ
ちよつとお聞きしたいです	セシリア	-	与其对话即可
モンスターを捕らえるお仕事	ロザリンド	10000G	去春之森倒一只モコモコ(夜间出现)并将其产下的毛拿回来给她
とづいたことがあるの	ジュリア	-	与其对话即可
人間関係で困ってんねんけど	ユエ	-	与其对话即可
お聞かせしたいこと	ドロシー	-	第二天去教堂前与其对话
お届け物のお願い	マナ	赤イマフラー	与其对话即可
ちよつと話を聞いてほしいの	マナ	-	去广场中间与其对话
探し物お願いできる?	アリシア	300G	去秋之谷山へと続く道取サファイア回来给她
渡したいものがあります	セシリア	-	去富豪家の食堂与其对话
魔法開発アシスタント募集	ロザリンド	-	去春之森の入口与其对话
ちよつとへみやみか……	ジュリア	-	在澡堂门口可以遇见她与其对话
また一儲けのために手传つてや	ユエ	アップルパイ	去夏之岛钓一条イワナ回来给她
将来についてなんてすけど……	ドロシー	-	随便让她问一些问题即可
デートしよう?	マナ	-	去夏之岛的港口与其约会(一步步将她带到最里面甲板甲板那, 注意不要让她受到伤害)
またまた、古い結果に協力して	アリシア	500G	去春之森打倒一只オー
真剣に悩んでいます	セシリア	-	去春之森入口与其对话(她会问你关于ジェイク向她求婚的事情, 第一项是赞同, 第二项是拒绝, 第三项是希望她能和自己结婚)
幻の食材を手に入れるお仕事	ロザリンド	20000G	去去マックス对话拿金のキヌパチ回来给她
そうだながあるの	ジュリア	500G	去找ダグラス对话
オリジナル商品作るぞ〜	ユエ	500G	去夏之岛找齐赤、青、黄、三种颜色的草回来给她
カンについて	ドロシー	力量いも	和カノン对话
とつても大事な話です	マナ	-	去广场与其对话
オレと勝負だ!!!	ダグラス	婚約戒指(マナ専用结婚道具)	去春之森木の乐园与其对话, 之后打倒一个突然出现的怪后再与其对话即可(注: 必须先做完とつても大事な話です这个任务后才会开启本任务)
ちよつとお話し聞いてほしいな	アリシア	-	去冬之山分かれ道与其约会(要事先将这里的怪物及光圈消灭完)
大切なものなんです、探してください	セシリア	まるい石(セシリア结婚专属道具)	去秋之谷社へ続く石桥取まるい石回来给她
カイルさんへの私信・2(極めて重要)	ロザリンド	50000G	向マックス要到至高のカレール回来给她之后再与其父亲对话
おみせのきき、すつて〜!	ジュリア	メッシュライと矿石	去秋之谷取得メッシュライと矿石回来给她(中途会发生剧情要打一个小怪)
えつと、クッキー焼きました	ドロシー	-	与其对话她会问你的东西好不好吃, 第一项为好吃, 第二项为难吃
水晶球を見つけて欲しいな	アリシア	水晶球(アリシア结婚专属道具)	去冬之山冰原取得水晶球回来给她
とても大事なお願いです	セシリア	-	去秋之谷社へ続く石桥与其对话, 并将之前取得的まるい石给她即可
カイルさんへの私信・3	ロザリンド	-	去夏之岛的港口与其对话
わたしのはなはききまきまきよん	ジュリア	-	第二天早上8点去港口与其对话
緑報・ユエちゃんオリジナル商品	ユエ	なす田楽	与其对话即可
探してもらいたい物	ユエ	クラティカリング	去夏之岛取クラティカリング回来给她
マルヴェイスが……	ドロシー	-	与其对话即可
あの……お話が……	ドロシー	お守り	第二天去港口与其对话
言いたいことがあるねん	ユエ	ユエ特制引換券(ユエ専用结婚道具)	第二天找到她并与其对话
渡したいものがある	ゴードン	祝儀のペンダント(ドロシー専用结婚道具)	与其对话即可(注: 必须先做完あの……お話が……这个任务后才会开启本任务)



铃



维维艾雪

CV: 鎌田梢



奥菲尔新

任务名	依頼主	報酬	详情
かくれんばしよ!	ムー&スー	オレンジマレード	与其对话后切换一个场景她们就会消失, 之后找到她们即可(她们藏再富豪家食堂, 可以利用富豪女仆小姐她们的位置)
退治! リーノ	ターニヤ	500G	去春之森打倒10头リーノ(可无限次接)
ロイと約束した物	カン	トイハープの種	将巨人的手袋交给ロイ
ええ物が手に入ったんよ	ユエ	やぶれたページ(メデイケーション)	与其对话即可
ロイに渡して欲しいものがある	ゴードン	400G	将勇气のバグ交给ロイ
探して使う材料の調達	バレット	やぶれたページ(キュー)	挖一个クズ铁给他
ドロシー君へ渡し物の依頼なのが	ブライ	600G	将シリン草交给ドロシー
あたしと競争ねつ	カン	アイスクリーム	收集9个冰伞给她
探し物手短かい(おいらの家の中)	ロイ	ぶどうパン	在左边水桶附近捡到バグ后给他
渡したいもの	オルフス	ホウレン草の種	与其对话即可
退治! オーク	ターニヤ	600G	去春之森打倒10头オーク(可无限次接)
退治! アンと	ターニヤ	500G	去春之森打倒10头アンと(夜间出现, 可无限次接)
退治! フラワーブロッサム	ターニヤ	500G	去春之森打倒10头フラワーブロッサム(可无限次接)
退治! ビックマッシュ	ターニヤ	700G	去春之森打倒10头ビックマッシュ(可无限次接)
退治! リーフボール	ターニヤ	800G	去春之森打倒10头リーフボール(可无限次接)
退治! ブラシコア	ターニヤ	1000G和ビッチナフォーク	去春之森打倒10头ブラシコア(可无限次接)
退治! ゴブリンバイレーツ	ターニヤ	2000G	去夏之岛打倒10头ゴブリンバイレーツ(可无限次接)
退治! ナンビロゴブリン	ターニヤ	2000G	去夏之岛打倒10头ナンビロゴブリン(可无限次接)
退治! シヤドワンサー	ターニヤ	2200G	去夏之岛打倒10头シヤドワンサー(夜晚出现, 可无限次接)
退治! ビートル	ターニヤ	2000G和サイコ	去夏之岛打倒10头ビートル(夜晚出现, 可无限次接)

多萝西

CV: 能登麻美子

### Wi-Fi 联机中的作用

通过联机玩家可以和好友交换各种道具, 以完成道具图鉴100%的最终目标, 另外还有最大支持4人的“大富翁”式迷你游戏哦。

任务名	依頼主	報酬	详情
退治: トロル	ターニヤ	2500G、やぶれたベージ(ストونسバイク)	去夏之島打倒10头トロル(可无限次接)
退治: デスストーカー	ターニヤ	2000G	去夏之島打倒10头デスストーカー(可无限次接)
退治: イグニス	ターニヤ	2500G	去夏之島打倒10头イグニス(夜晩出现, 可无限次接)
退治: ハンマートロル	ターニヤ	3000G	去夏之島打倒10头ハンマートロル(可无限次接)
退治: ブラッドバンサー	ターニヤ	3000G	去夏之島打倒10头ブラッドバンサー(夜晩出现, 可无限次接)
退治: ブラッドバンサーII	ターニヤ	6000G	去夏之島打倒20头ブラッドバンサー(夜晩出现, 可无限次接)
退治: ゴ布林	ターニヤ	3000G	去秋之谷打倒10头ゴ布林(可无限次接)
退治: チロリ	ターニヤ	3000G	去秋之谷打倒10头チロリ(夜晩出现, 可无限次接)
退治: ホネネット	ターニヤ	3500G、ゴージキサウンド	去秋之谷打倒10头ホネネット(夜晩出现, 可无限次接)
退治: ゴ布林スナイパー	ターニヤ	3500G	去秋之谷打倒10头ゴ布林スナイパー(可无限次接)
退治: ホブゴ布林	ターニヤ	3800G、やぶれたベージ(ウオーターレーザ)	去秋之谷打倒10头ホブゴ布林(可无限次接)
退治: フワリ	ターニヤ	3500G	去秋之谷打倒10头フワリ(夜晩出现, 可无限次接)
退治: クインビー	ターニヤ	3500G	去秋之谷打倒10头クインビー(夜晩出现, 可无限次接)
退治: ゴースト	ターニヤ	5000G	去秋之谷打倒10头ゴースト(可无限次接)
退治: リトルメイジ	ターニヤ	5000G	去秋之谷打倒10头リトルメイジ(可无限次接)
退治: ゴーストII	ターニヤ	10000G	去秋之谷打倒30头ゴースト(可无限次接)
退治: シルバーウルフ	ターニヤ	4500G	去冬之山打倒10头シルバーウルフ(可无限次接)
退治: オークバイキング	ターニヤ	4500G	去冬之山打倒10头オークバイキング(可无限次接)
退治: ネクロ	ターニヤ	5000G	去冬之山打倒10头ネクロ(可无限次接)
退治: スカイフィッシュ	ターニヤ	4500G	去冬之山打倒10头スカイフィッシュ(可无限次接)
退治: ハイオークバイキング	ターニヤ	5500	去冬之山打倒10头ハイオークバイキング(可无限次接)
退治: ツンドラ	ターニヤ	5500G	去冬之山打倒10头ツンドラ(可无限次接)
退治: フェアリー	ターニヤ	5000G	去冬之山打倒10头フェアリー(可无限次接)
退治: リトルウイザード	ターニヤ	5500G	去冬之山打倒10头リトルウイザード(可无限次接)
退治: ダークスライム	ターニヤ	6000G	去冬之山打倒10头ダークスライム(可无限次接)
退治: ツンドラII	ターニヤ	12000G	去冬之山打倒30头ツンドラ(可无限次接)
再戦: デッドツリー	ターニヤ	30000G	打倒春之森のBOSS
再戦: オクトバイレーツ	ターニヤ	40000G	打倒夏之島のBOSS
再戦: ウーバードラゴン	ターニヤ	50000G	打倒秋之谷のBOSS
再戦: クリスタルマンモス	ターニヤ	60000G	打倒冬之山のBOSS
ある食べ物を調達してください	ロザリンド	10000G	去秋之谷山へと続く道約一茶サケ給地
いっしょに遊ばない?	ム&スー	チョコクッキー	去夏之島砂の路找到ム
配達の手伝いを頼む	ダグラス	やぶれたベージ(メデイクーション)	将金剛花交给イ
ちよつと質問を答えてくれる?	アリシア	やぶれたベージ(ファイアーボール)	与其对话并选择第三项讨好她
渡したいものなくしやつた	ナタリー	やぶれたベージ(キューア)	在学校图书馆下面的桌上捡到やぶれたベージ即可
あるモノを調達してください	ロザリンド	20000G	将リラックス茶の葉(需要自己做)交给她
実験補佐(高給)	マックス	15000G	与其对话后用鼠标击下屏即可
晩飯クエスト	ヘリチヤコス	15000G	将焼きトキメキタイ(需要自己做)交给他
おやつクエスト	ヘリチヤコス	30000G	将チーズケーキ(需要自己做)交给他
お話し相手募集	ラムリア	2000G	与其对话即可
さきやかなお話し相手募集	ラムリア	-	与其对话即可, 选择随意, 可以进行结婚的游戏(男性主人公限定)
苦手克服に協力して	リン	ケーキ	去夏之島釣イワシ给他
にちうよくどいがきれちやつた	ジュリア	400G	给她黒い草
ジュリアさんへ届け物を……	ドロシー	400G	将野菜ジュース交给ジュリア
また、ええ物が手に入ったんよ	ユエ	やぶれたベージ(ライフドレイン)	与其对话即可
アクセサリーをユエに渡してくれ	ゴードン	600G	将大地のペンダント交给ユエ
ジュエイク選し物だ	パレット	やぶれたベージ(ウオーターレーザ)	将強固な角交给ジュエイク
渡し物、代わりに渡しはしないか	カン	ハートのペンダント	将ハートのペンダント交给ドロシー
かあちゃんを説得してきて!	ロイ	やぶれたベージ(シニョクウインド)	与ターニヤ对话
先生からの話	オルファス	100G	将小さい結晶交给パレット
料理のお届け物の依頼です	エンドール	ポップコーン	将グラタン交给ブライ
剣の材料とって来い	ジェイク	ウインドシンド	将铁交给他
「どつちかな?」ゲームやろう	ム&スー	プリン	猜哪个是ム、答案是左边。
運動能力テストのお知らせ	レイ	チョコレートケーキ、やぶれたベージ(ライフドレイン)	参加一次挑战(A连打)
一緒に料理を作りましょう	セシリア	やぶれたベージ(ファイアーボール)	去学校和其一起制作チョコレートケーキ, 她会问你チョコレートケーキ需要哪些材料, 答案是: バター、牛乳、小麦粉、チョコレート
続・実験補佐(高給)	マックス	30000G、やぶれたベージ(シャイン)	与其对话后用鼠标击下屏即可
ボクの代わりに届け!	リン	チョコレートケーキ	将パッチ交给オルファス
ロザリンドにやきいもを	ジュリア	500G	将焼きいも交给ロザリンド
药草集めて来てくれるかなつ……	バイタルグ	バイタルグ	给她5个药草
またまた、ええ物が手に入ったんよ	ユエ	やぶれたベージ(シャイン)	与其对话即可
カンから取り弃してもらいたい	ゴードン	600G、やぶれたベージ(シニョクウインド)	将与カン对话后得到的水の結晶交给他
行つて見ない場所があるの	カン	-	一直跟着她即可
あたしに会いに来てね	カン	-	她会向你表白, 选第一项喜欢她的话就可以进行结婚游戏(男性主人公限定)
最近の授業について	パレット	スマッシュブレッド	去合成一个バワドロップ(其中一个丈夫がッル需要带怪物到夏之岛中部去用乐谱叫其搜索)给他
勉強するぞー	ロイ	サラダ	去行商处买一个ホットミルク给他
个人的に欲しい物がある	オルファス	サクラウの種	将秋之谷晚上打蜜蜂得到的昆虫のアゴ交给他
また料理を届けよう	エンドール	やぶれたベージ(ストونسバイク)	将ドライカレー交给ゴードン
防具の材料とって来い	ジェイク	グレートシンド	将夏之島打乌龟得到的カメのこうら回来给他
ちよつと大人なことしよ	ム&スー	-	去找ラムリア询问ストーラの圣杯的事, 之后去她家食桌取完后交给姐妹俩即可(可以进行结婚游戏)
ボクの悩み聞いて?	リン	-	与其对话即可
試しにやるぞ	ジェイク	ムジカランズ	与其对话即可
びよりのきわみ……!	ジュリア	3000G	将金のカオチヤ交给他(需要在最后的迷宮の四季回廊中才能探索得到)
ユエさんに風邪グスリを届けて	ドロシー	まごの手	将风邪グスリ交给ユエ
ナイシンの大作戦がある!	ロイ或カン	-	晚上9点去学校集合探险
要望があるんだけど	オルファス	200G	与パレット对话
ボク言いたいことがあるんだー	リン	-	他会向你表白, 选第一项喜欢他的话就可以进行结婚游戏(女性主人公限定)
おいらんとこでて来くれよ	ロイ	-	他会向你表白, 选第一项喜欢他的话就可以进行结婚游戏(女性主人公限定)
まあ、オレの所に来るといい	オルファス	-	他会向你表白, 选第一项喜欢他的话就可以进行结婚游戏(女性主人公限定)



ロイ



艾莉娅



由耶

CV: 前田愛

写在最后

牧场与众不同地方就在于其巨大的时间跨度, 其所带来的直接后果是能给人以各种美好的回忆, 而本作跨度做得更是大到了第二代: 用第二代的主角游戏的时候, 前代人的足迹也历历在目, 更何况这美轮美奂的风景, 就算不玩的你也应该拿来看看。

# METROID PRIME 3 CORRUPTION

直到春节合刊才将这款任氏大作的攻略放出，真的有些过意不去。还好，总算是如愿以偿赶在节日前把这份2007年欠下的旧账补上了，读者老爷们就不要埋怨了。这款游戏的总体素质保持在系列作品一如既往的水准上，针对Wii主机的特点而全新设计的系统也是亮点颇多。鉴于本作所采用的主视角射击游戏形式，本篇攻略更加突出对要点的讲解，对于一般性细节则略过不提。文中的各种名称均以美版为标准，便于大家在地图上查找。好了，闲话少说，赶快拿起双节棍手柄投入战斗吧！

银河战士 PRIME 3 堕落	Nintendo	主视角射击
Wii	Metroid Prime 3: Corruption 2007年9月27日 无対応局边	单人 对应玩家年龄：13岁以上



通关时间：13个小时 文 炎骑士 美编 anubis

## 操作系统全解

## 键位分布

## 操作说明

### 瞄准方式

与系列传统的2D平面表现形式不同，由于本作游戏方式的变更，战斗时的瞄准就变得十分重要了。玩家在操纵萨姆斯瞄准敌人时需要移动手中的遥控器手柄，将屏幕中显示的瞄准光标移动到目标上。通常状态下的光标呈绿色，当有效瞄准后则变为红色。

### 目镜模式的切换

本作中专门针对双节棍手柄的操作方式而加入了目镜模式的切换。通过模式的切换可以在游戏中实现更多的能力。游戏中拥有多种目镜模式：默认状态下的战斗目镜模式(Combat Visor)、扫描控制设备时使用的扫描目镜模式(Scan Visor)、输入指令时使用的指令目镜模式(Command Visor)以及具备透视能力的X光目镜模式(X-Ray Visor)等。

在游戏中按住一键就可以进入目镜模式切换界面。此时控制遥控器手柄移动光标到屏幕上方的六边形内，同时松开一键，就会进入扫描目镜模式。如果在切换界面移动光标到右侧的六边形中，则会进入指令目镜模式。进入X光目镜模式则需要将光标向左下侧区域移动。



### 升级系统

同以往作品一样，萨姆斯可以在游戏中进行各项能力的升级。随着游戏的不断深入，玩家不仅可以随着道具来提升体力、变形球炸弹以及导弹携带量的上限，还可以让武器进一步强化。

### 扫描系统

锁定、抓取以及指令输入等扫描动作是专门针对本作的独特操作方式而设置的全新系统。在进入战斗后，玩家需要通过保持按住Z键用屏幕中心的瞄准具锁定敌人，此时萨姆斯的视点将保持跟随当前锁定目标的状态，以便玩家进行瞄准射击。需要注意的是，在本作中发射导弹需要配合锁定功能使用，在锁定目标状态下，发射出去的导弹可以自



### 遥控器手柄

红外感应摄像头	移动视点、武器瞄准
A键	右手加农炮射击，可保持按住来蓄力 / 变形球模式下为释放炸弹
B键	跳跃，在跳跃过程中再次输入可以实现二段跳
一键	按住后可以进入目镜模式切换界面
+键	按住约一秒种后进入超能模式，再次输入后退出
↓键	发射导弹
home键	强行退出游戏，返回Wii主菜单
0键	调出地图、菜单界面
2键	当前任务信息显示

双节棍控制器	
摇杆	控制角色移动
C键	进入 / 退出变形球模式
Z键	锁定敌人 / 扫描目标

游戏中的一些特殊机关需要用经过专门升级后的武器才能打开。不仅如此，以往作品中仅仅作为交通工具的飞船也可以在本作中派上大用处，某些特定的机关和障碍物必须要通过召唤飞船实施轰炸才能通过。

### 动追踪目标。

当需要抓取物体时，只要保持按住Z键状态，萨姆斯就会释放左手的磁力进行远距离抓取。游戏中经常需要使用抓取动作来进行荡秋千式的摆渡或者拉扯附着在隐藏路径上的障碍物，可以抓取的物体通常会闪烁微弱的黄色光芒。

游戏中的某些特定环节需要输入指令，在输入指令之前，首先要将目镜模式切换到指令模式，此时屏幕会变为绿色，调整视点将出现在屏幕中的指令符号移动到中央位置，然后保持按住Z键就可以进行指令的输入。

此外，在游戏中会有许多机关的开启装置需要通过扫描来打开操作界面，通常情况下都需要在默认的战斗目镜模式中按下一键对准备操作台进行扫描。

### 超能模式

超能模式是在游戏第二章结局处换装PED战斗服后获得的特殊能力，需要长按+键来进入和退出，进入超能模式后，无论是普通攻击还是蓄力攻击都将有大幅度强化，是对付高等级敌人的不二选择。但是，萨姆斯在超能模式中射击所需要的能量是以等价的体力消耗作为交换的。在超能模式中，屏幕上方将会有一条表示能量剩余量的计量槽，当计量槽中的能量变为零后就会自动退出超能模式。此外，萨姆斯在进入超能模式后以及受到敌人的特殊攻击后极易进入失控状态，具体表现为计量槽不断增长，必须通过不断射击消耗能量来自救。当能量消耗完毕后就会自动解除失控模式，如果能量槽保持积蓄满的状态超过一定时间，就会GAME OVER。



## 战斗要点指南

# GFS Olympus

伴随着萨姆斯从噩梦中惊醒，我们的游戏也正式开始了。作为第一个章节，整体的难度并不是很大，尽管舰舰 Olympus 中的地形看起来七拐八绕有些乱，但事实上只有很少的分支岔路，只要一直前进即可。前半段的任务是前往战舰的 Ready Room，其间不会有任何战斗发生，沿途需要通过多道安检手续，我们正好可以在这个阶段好好熟悉游戏的整个系统。进入 Ready Room 见到指挥

官以及其他三名赏金猎人后，需要耐心听指挥官进行一番啰嗦，随后整个舰队遭到袭击，萨姆斯需要返回飞船。



**导航 1** 前往 Ready Room 的安检过程中，第一处需要通过在战斗目镜模式下扫描闸门操作台对面的设备上扫描才能取得密码（固定数值 13576），随后反身扫描闸门操作台进行密码输入，第二处不仅需要扫描设备，还需要操纵遥控器手柄模拟转动手柄来通过检查。

**导航 2** 返回飞船的途中有一场针对能源晶格的争夺战，对于此一战，不要一味追逐持有能源晶格的敌人，而是盯准其中的一个进行专向打击，如此一来一个个击破。夺得能源晶格并物归原位后，又要对付封闭环境中出现的异形幼虫，只要坚持片刻就会出现提示，利用变形球形态从紧急通道脱离此处，最后利用变形球炸弹炸开逃生舱舱门，从外部迂回到战舰另一处。

## 地图标识

在游戏中可以任意查看地图坐标，通过手柄上的按键还可以调整地图的缩放和角度。此外，只要将光标移动到地图的某一位置上，屏幕下方就会同时显示当前场景的名称，点击光标所在位置的建筑可以进一步查看该区域，并且自动将此处设定为当前调整视角的坐标轴，有利于进一步查看地图。在游戏中地图上，标有“v”的位置即为当前任务目的地。为了方便查找，本攻略将完全沿用游戏中场景的名称。

闸门颜色 / 属性	必要武装条件
POWER BEAM	光束
MISSILE	导弹
ICE MISSILE	冰冻导弹
PLASMA BEAM	电浆光束
SEEKER MISSILE	自动追踪导弹
GRAPPLE VOLTAGE	电磁束缚
NOVA BEAM	诺瓦光束

图例	获得道具	作用
	能源晶格	提升自身防御上限
	导弹上限	提升导弹携带上限
	能源晶格	为设备提供能量
	飞船导弹上限	提升飞船导弹携带上限
	战斗服升级点	为战斗服增加新功能

特定位置	图标	名称
		飞船着陆平台
		存储点
		地图下载终端

## BOSS战: Berserker Lord

返回飞船着陆的平台处之后就会遭遇游戏开始后的第一个BOSS——Berserker Lord。战斗开始后，需要在第一时间对它进行扫描，然后就可以瞄准肩部的两个闪烁红色光芒的位置猛烈开火了，只要将这两个部位暂时破坏，背部的要害就会露出来，只有攻击要害才能对它造成较大的伤害。

BOSS的攻击方式较多，它的第一种攻击方式是连续释放带有追踪能力的紫色能量球，只要迅速瞄准能量球射击就能将其反弹对敌人造成伤害；第二种攻击方式是喷吐酸液，围绕着他兜圈子就能轻易地避开酸液的腐蚀；第三种攻击方式是光束扫射，对付这种袭击需要算好提前量起跳，仍然十分容易躲避；第四种攻击方式是冲击波攻击，同样需要算好提前量进行起跳规避。如此反复，只要数回台便能将这个巨兽搞定。

# NORION

序号	名称	12	Generator C
1	Tower Elevator	13	Generator Shaft
2	Control Tower	14	Conduit A
3	Docking Hub Alpha	15	Munitions Storage
4	Hub Access	16	Cargo Dock A
5	Cargo Hub	17	Generator Access A
6	Substation East	18	Generator A
7	Substation West	19	Conduit B
8	Maintenance Station	20	Data Storage
9	Conduit C	21	Cargo Dock B
10	Cargo Dock C	22	Generator B Access
11	Generator C Access	23	Generator B

### 岩田老大的致敬

在飞船 GUNSHIP 中点选驾驶舱上方的按钮会弹出一个输入界面。在游戏中，首次输入是需要按照屏幕提示来进行的，如果在游戏过程中再次打开这个输入界面并将第一次输入的那组符号重新输入，就会有任天堂老大岩田隆的致敬。如果胡乱输入，还有可能会响起一连串不知所云的火星语。

# NORION

NORION星球上同样遭到敌人的袭击，萨姆斯的飞船在位于基地中部的Dock-ing Hub Alpha着陆。萨姆斯前往这里的目的是启动分布在各处的动力装置。在听取此处的士兵汇报之后，需要恢复基地的电力。在进入基地后，首先要对战斗服进行一次升级，以便获得抓取能力，随后利用获得的新能力将此处的闸门打开。继续前进会看到一些牺牲的海军士兵，行至Hub Access处又会用到抓取能力，首先拉掉闸门上的盖板，然后便可通过。

**导航** 萨姆斯需要启动位于Generator A和Generator C两处的动力装置。这两个位置的机关在启动方式上基本类似。需要注意的是，在前往Generator A的途中，在Cargo Dock A平台处会遭遇一场战斗，而在前往Generator C中途的Cargo Dock C则会提前与本地区的BOSS发生遭遇，需要利用变形球炸

弹来解围。

在来到两个动力间后，均需要跳过旋转平台到对面的控制台启动机关，随后在场景入口出的掌纹输入台进行录入。这其中，Generator C处在启动机关后还要返回场景入口处以变形球状态钻入开启的通道依次炸开里面的机关，成功之后就会遭遇BOSS。



# BRYYO

着陆后，首要任务是恢复卫星的上行通信机能。一直前进至Gateway，可以在此处看到一扇有黄绿双色动物图腾标志的大门，需要将这扇大门开启。首先去解锁黄色的标志。运用二段跳跃上入口左侧的平台，然后一直向上走，多次利用二段跳跃上不远处的平台，最后可以来到一个有黄色洞口的平台上，运用变形球能力进入，在通道尽头处可以将黄色的标志解锁。随后用同样的办法可以将绿色的标志解锁。随后的任务则是为飞船装填导弹，然后摧毁区域中的特定设施。

## BOSS战: Meta Ridley

坠落的过程中战斗一共分为两个部分，并且有时间限制，如果不能尽快消灭这个巨兽，萨姆斯就会成为它的陪葬品。当距离较远时，BOSS会处于萨姆斯的下方，它会不断发射光束和红色的物体来攻击萨姆斯。对付第一种袭击时只能采取规避战术，而释放出来的红色物体则可以被萨姆斯击中反弹回去。不断攻击BOSS的本体一段时间后就会进入近距离战斗，此时这只巨兽会分别从头部和爪部发动攻击。在准备攻击前，这两个部位会发出黄色光芒，瞄准发光部位迅速射击就可以化解它的攻击准备动作。如此反复多次，就可以将其置于死地，随后，萨姆斯会在落地前的一瞬间被突然出现的Rundas救起。



## BOSS战: Rundas

Rundas的攻击种类比较丰富，并且拥有较高的移动速度，所以在与它战斗时需要注意保持移动，否则会很被动。它最为惯用的招数便是释放冷冻气体，一旦被冻住就要迅速按B键解冻；此外，它抛掷出来的冰块是可以破坏的，并且可以出现许多回复道具；最后，它还会抡动大块的石柱砸向萨姆斯，很难回避开。Rundas会经常处于飞行状态，因此需要在最短的时间内确定它的降落位置，一旦它着陆，就要瞄准射击，当它被打至晕厥状态时，可以用抓取能力扯下它的外套，随后再攻击它的本体才能对其造成伤害。



# BRYYO-Cliffside



序号	名称
1	Cliffside Airdock
2	Gateway Hall
3	Gateway
4	Reliquary II
5	Court Path
6	Grand Court
7	Reliquary III
8	Hillside Vista
9	Reliquary I
10	Crash Site
11	G. F. S. Theseus

12	Fall of Fire
13	Hidden Court Hall
14	Fuel Gel Pool
15	Hidden Court
16	Ruined Shrine
17	Hangar Bay
18	Burrow
19	Hangar Bay Hall
20	Kolossus Vista
21	Hall of Golems
22	Machineworks Bridge

## 导航 1

返回GFS Theseus后，由这里的另一个出口来到Ruined Shrine，为飞船装填导弹。首先在操作台输入掌纹，消灭出来搅局的敌人后将平台升起。来到场景入口右侧再次输入掌纹，乘坐随后出现的升降机上到平台，利用变形球能力进入右侧发光的通风管道，来到操作间启动机关便可获得飞船专用导弹。返回平台，从这一直攀上最高处，然后跳到另一侧斜下方的平台上，以变形球形

态进入控制间，启动最后的机关后便可回到地面召唤飞船在此降落并装填导弹。

再一次来到Temple of Bryyo，建议在进入场景之前先将目镜调整至指令模式，随后突入这个区域。此处会出现两个能量信号发生器，同时伴随无限刷新敌人，迅速扫描其中一台机器，再分别拉动机器上面的手柄，如果动作够快，就会成功召唤飞船进行空袭。炸毁两台设备后就可以返回飞船。

## 导航 2

行进至 Jungle Generator，需要破坏

阻碍飞船轰炸的防空炮。对付右侧的防空炮时，首先需要将炮的主体进行扫描，然后来到底部基座中央位置，用抓取能力拉出基座，这样一来，炮身结合处就会出现黄色能量罐，一定要迅速击破。如此反复两次，就可以令这门防空炮报废。拆炮行动的全过程，场景内会有无限数量的敌人杂兵刷新，所以不要恋战。拆除左侧的防空炮需要更多的技巧。由于此处的敌人具备飞行能力，所以瞄准起来较为费劲，此外，敌人同样是无限刷新的，所以不要指望先清理门牌再破坏防空

炮。与右侧的炮不同，这门防空炮需要搬动场景周围的三根手柄才能使炮身结合处的能量罐弹出，并且，空中的敌人还会趁萨姆斯离开后将已经扳开的手柄重新复位。因此，除了需要有熟练的操作之外，还需要掌握好敌人出现的时间差。将炮身上三个位置上弹出的能量罐引爆，这门防空炮就彻底瘫痪了。



## BOSS战: Korakk

这个家伙的实力其实并不配BOSS的头衔，战斗开始后，首先要敲掉骑手，这样一来就可以安心对付下面的怪兽了。怪兽的攻击方式并不多，当它伸出武器发动攻击时，迅速射击闪烁亮紫色光芒的部位可以将其打成硬直状态。随后需要以变形球炸弹攻击它的下腹部，得手以后，需要尽快变回人形并拉扯它的尾巴，这些连续动作均成功实施后，BOSS腹部的蓝色弱点就会露出来，用最具威力的家伙使劲儿招呼这个部位吧。如此反复，只要动作够快，一个回合就可以打完收工。



## BOSS战: Mogener

位于Bryyo Seed场景中的这个家伙能力并不出众，但需要破坏四个要害部位，所以对付起来较为麻烦。它的身上分布着四枚红珠，前面三枚后面一枚。萨姆斯所要作的就是不断攻击这四个弱点，令其由红变白，当红珠被打至彻底发出白色的光芒后，再利用超能模式下的光束将其破坏。每当破坏一颗红珠后，BOSS的脚部就会冻住，然后不断发动冲撞攻击，此时需要通过变形球炸弹将其脚部解冻才行。需要注意的是，这个臃肿的大家伙每隔一段时间就会伸出两只虚拟的手去抓取场景两侧的红珠，一旦红珠被其彻底抓住，已经破坏的红珠就会复原。所以一定要抢在其得手之前将悬浮在空中的红珠破坏掉。BOSS的攻击模式十分程式化，除了利用跳跃和脚部产生的冲击波袭击萨姆斯之外，还会利用释放出虚拟的手掌。此外还有光束扫射等等，但都比较容易回避。将四颗红珠全部破坏即可获得最后的胜利。

## BRYYO-Fiery

序号	名称	9	Gel Refinery Site
1	Fiery Airdock	10	Save Station A
2	Imperial Hall	11	Cavern Entry
3	Refinery Access	12	Gel Cavern
4	Gel Purification Site	13	Temple Access
5	Gel Hall	14	Temple of Bryyo
6	Gel Processing Site	15	Temple Reservoir
7	Corrupted Pool	16	Temple Hall
8	Main Lift	17	Temple Generator



# Elysia

## 导航 1

前行至 Steambot Barracks 之前的路线

只是单一的路线，并没有什么岔路。整个过程中需要注意的是活用抓取能力沿着空中的索道摆渡前进。索道中会出现一些障碍物，需要提前破坏才能顺利通过，否则一旦撞到，只能从头开始。随后与 Steamlord 发生的战斗也比较容易应

付，只要集中火力射击悬浮在空中的 Steamlord 即可。



## BOSS战: Defense Drone

对付这个敌人，首先需要破坏它头顶的三根天线，成功后，这个机器人就会取上场景周围的平台，然后向萨姆斯发动发射大量的石块，同时露出自己的弱点。此时需要一面破坏袭来的石块，一面设法尽可能多地命中它的弱点。一段时间后，机器人的天线会复原，然后再度跳下来，此时的机器人会展开地震冲击波攻击和火球攻击，仍然需要一面躲避一面破坏它头上的天线。如此反复，不久便可迎来战斗的胜利。



## 导航 2

战胜 Defense

Drone 可以获得变形球

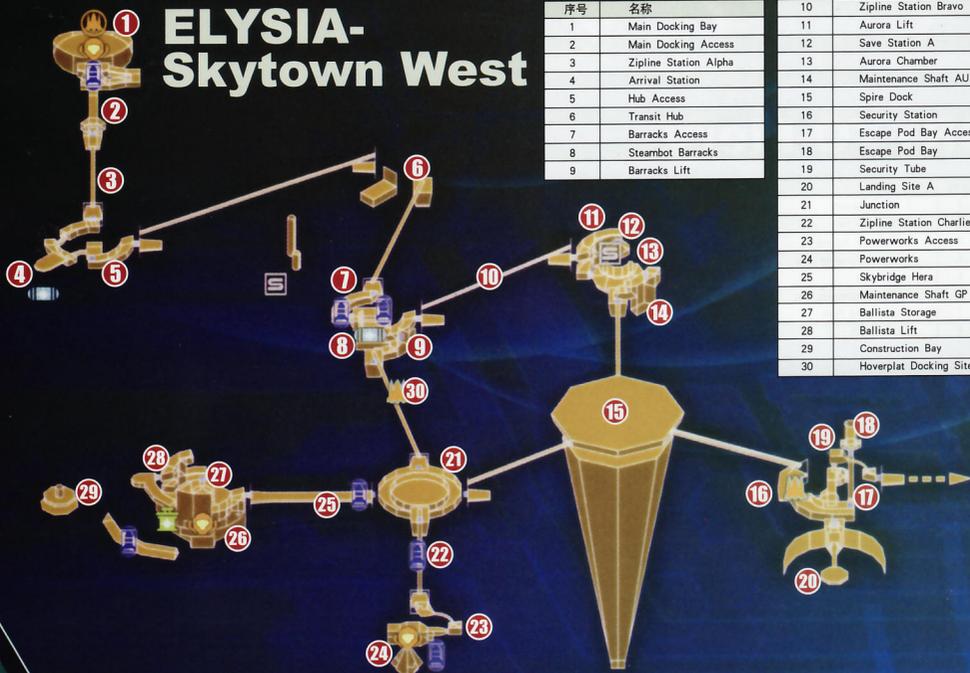
冲刺的能力，只要在对应此种能力的机关处有节奏地按下 B 键使用冲刺，就可以启动机关，凭借这项新能力可以

更加方便地在以 Spire Dock 为圆心的区域内自由活动。到达 Landing Site A 并召唤飞船在此着陆时会收到系统音提示：飞船此时正在遭受破坏，需要火速赶回飞船着陆点。

## BOSS战: Ghor

这个家伙比较赖，战斗开始后，萨姆斯的任何正面攻击均不能奏效。此时需要以变形球的形态与其周旋，然后趁其不备钻入它的下方进入超能模式攻击它的弱点。成功实施攻击后会令它的胸口出现圆形波纹状的弱点，一定要集中火力攻击这个位置，反复几次便可令其盾牌被彻底破坏。随后依旧按此战术与它周旋，直至将其消灭。此一战中最大的难点在于回复道具的稀缺，并且经常需要利用超能模式进行攻击，所以一定要速战速决，否则将会十分被动。赢得胜利后可以获得电浆光束的蓄力攻击能力。

## ELYSIA- Skytown West



序号	名称
1	Main Docking Bay
2	Main Docking Access
3	Zipline Station Alpha
4	Arrival Station
5	Hub Access
6	Transit Hub
7	Barracks Access
8	Steambot Barracks
9	Barracks Lift

10	Zipline Station Bravo
11	Aurora Lift
12	Save Station A
13	Aurora Chamber
14	Maintenance Shaft AU
15	Spire Dock
16	Security Station
17	Escape Pod Bay Access
18	Escape Pod Bay
19	Security Tube
20	Landing Site A
21	Junction
22	Zipline Station Charlie
23	Powerworks Access
24	Powerworks
25	Skybridge Hera
26	Maintenance Shaft GP
27	Ballista Storage
28	Ballista Lift
29	Construction Bay
30	Hoverplat Docking Site

# Pirate Homeworld

## 导航 1

返回Bryyo星球后，在ICE区域的Hall of Remembrance下层可以获得变形球的旋转跳跃能力，随后返回Elysia并降落在Landing Site A，可以利用新获得的旋转跳跃能力到达新区Skytown East。将飞船召唤至此处的着陆点Landing Site B可以为其加装起吊能力，此后遇到的许多大型障碍物均可以通过飞船来起吊搬走。在Xenoresearch B将会面对Metroid的

袭击，一定要小心应付，在远距离上建议用超能模式下的光束进行攻击，如果不小心被抓到，则需要通过变形球状态下的炸弹来解围。



## 导航 2

来到本区域后，许多机关要通过X光目镜模式下的扫描才能破解，因此需要第一时间到Command Vault为战斗服进行X光目镜模式的升级。在场景

中行动，要时刻注意避免进入地面上的发光区域。当启动区域内的机关，返回Lift Hub下载本区域的地图后，就可以乘飞船前往Research Facility了。

## BOSS战: Gandrayda

既然在前面已经解决了两个赏金猎人，那么对付这个善于易容的Gandrayda自然是早晚的事。这位女强人最令人头痛的地方在于她会不断变化为之前曾经与萨姆斯交战过的强敌。因此，只有灵活运用以往的战术才能有效对付她。当BOSS被打回原形后，她还会使出隐身术来伏击萨姆斯，此时需要注意场景中移动的紫色痕迹。此外，战斗过程中还需要留意场景的界限变化。将Gandrayda送上路之后，可以令抓取能力获得升级。

## 导航 3

再一次返回Elysia后的首要目的是前往Powerworks获得蜘蛛变形球的能力，此后只要在变形球状态下按下Z键便可吸附在墙壁上运动。回到Pirate Homeworld后会接触到Metroid，需要小心应付。在Main Cavern发生的战斗中，敌人会以三个一组的形式不断出现，建议先消灭其中的两个，然后设法破坏最后一名敌人的装甲，令其受到中央设备的引力影响。此

时将敌人打飞可以令其与设备顶部相撞，随后破坏出现的橙色方块，重复四次令全部橙色方块被破坏即可令战斗结束，随后萨姆斯将获得最强的诺瓦光束。



## BOSS战: Helios



这个家伙的最大特点在于可以随意分散的个体。当它召集具有飞行能力的单元将自己包围在其中时，只要集中火力攻击球心内的本体即可，当BOSS处于分散飞行时，可以采用尾随战术将闪烁白色光芒的单元驱散；当这个家伙再次召集飞行单元组成圆盘造型时，需要利用导弹的多重锁定能力将外圈的单元击破，然后再集中火力射击本体。一旦BOSS开始分散并露出弱点后，就要趁机用超能模式下的大威力光束猛烈轰击红色部位。此后这个家伙还会变成各种形状，可以采用超能变形球的电击攻击来破解。当BOSS只剩下本体在空中飘浮时，就可以用超能模式光束来结果它了。胜利后原本具有多重锁定功能的普通导弹升级为冰冻导弹。

白色光芒的单元驱散；当这个家伙再次召集飞行单元组成圆盘造型时，需要利用导弹的多重锁定能力将外圈的单元击破，然后再集中火力射击本体。一旦BOSS开始分散并露出弱点后，就要趁机用超能模式下的大威力光束猛烈轰击红色部位。此后这个家伙还会变成各种形状，可以采用超能变形球的电击攻击来破解。当BOSS只剩下本体在空中飘浮时，就可以用超能模式光束来结果它了。胜利后原本具有多重锁定功能的普通导弹升级为冰冻导弹。

# ELYSIA-Skytown East



# The Leviathan Code

**导航 1** 接下来的任务是为最终的战斗做准备的，为了能够到达 Gaflar System，此时必须至少获得五个能源晶格，如果目前尚未收集到至少五个能源晶格，就只能返回之前的三个星球去寻找。这些能源晶格所在的位置如表中所示：

编号	所在星球	所在区域	具体位置
1	Bryyo	Cliffside	Hangar Bay
2	Elysia	Skytown East	Xenoresearch B
3	Pirate Homeworld	Command Center	Command Courtyard
4	Pirate Homeworld	Research Facility	Metroid Processing
5	Elysia	Skytown West	Ballista Storage
6	Pirate Homeworld	Mining Site	Phazon Quarry
7	Norion	-	Generator B
8	Bryyo	Cliffside	Hidden Court
9	GFS Valhalla	-	Docking Bay 5

收集到超过五个能源晶格后，需要前往GFS Valhalla区域的五个地点将能源晶格安装上，随后可以在控制室获得The Leviathan Code。这其中，Docking Bay 5, The Port Observation deck, The Auxiliary Lift三处位置各有一个安装点，The Aurora Chamber处则有两个安装点。获得代码后，通过扫描阵亡士兵旁边的设备可以获得密码(78356)，接下来就可以在机关中输入密码了。



**导航 2** 战斗基本接近尾声了，现在所要做的就是清理最后的余孽。之前所获得的全部能力都将在这里得到灵活运用。在这一阶段会有己方战友的援助，只要在作战时用抓取能力扯掉敌人身上的

装甲，就可以令战友的作战效能大幅度提高。在这其间还会遭遇到Pirate Commander等高等级敌人的反击，不过对付起来并不困难。随后进入Pirate Homeworld的核心区域——Seed，在这里将会有一场BOSS战。

## BOSS战: Omega Ridley

这个家伙的弱点在嘴部和心脏的位置。当它开始释放光球的时候，一定要尽快向着一个方向回避，否则很容易被命中。BOSS还会使出地震冲击波，这种小儿科的招数只要算好提前量起跳就能轻易躲过。此外，这个恶心的家伙还会进行全屏范围的火焰扫射，同样只能凭借二段跳躲过，此时也是攻击它的最好机会，瞄准它的嘴部攻击即可对其造成伤害。如此周旋，直至对方倒毙。获胜后可以令抓取能力进一步升级。

## PIRATE HOMEWORLD-Command Center



# Phaaze

决战就要开始了，萨姆斯从飞船走下来后即便进入了失控状态，虽然可以通过连接A键自救，但从此以后屏幕上方的计量槽就始终处于自动增长的状态，因此需要一面前进一面不停按A键保持计量槽不被充满。一直前行到达Sanctum就会见到黑暗萨姆斯，了断的时候了。



## 最终决战：黑暗萨姆斯

黑暗萨姆斯的能力虽强，但对付起来并不会觉得特别困难。直接瞄准它的身体射击，不久之后它就会使出分身术，此时随便瞄准哪一个分身射击都可以；当黑暗萨姆斯悬在空中准备发动变形球攻击时，需要迅速用蓄力光束来破坏它的行动。如此这样反复若干回合便可将其打倒。

别放松，战斗还没有结束呢，



邪恶的力量岂能如此轻易就被彻底消灭！

现在对付的Aurora Unit 313才是真正的最终BOSS！对付这个家伙，首先要准确射击它伸出来的紫色触手的末端；每当触手缩回去以后，就会发出黄色光芒，这里就是它的弱点。反复攻击这个部位可以令其进入晕厥状态，这时要趁机利用抓取能力扯下它头部的甲壳，然后攻击露出来的紫色部分——这里是它的命门。如此重复几次便可将其打回原形——不再有甲壳保护。

失去了防护的BOSS会变得异常疯狂，此时建议与其拉开距离进行持久战，待其发过之后在迂回到

它的背后用蓄力光束射击要害部位。需要注意的是，当BOSS处于悬浮状态时，千万不要接近，由于这最后一战中的补给道具十分稀少，因此一定要尽量避免受到伤害。此外，还要避免由于失控状态而导致的死亡。

将Aurora Unit 313击倒，萨姆斯的冒险旅途就算告一段落，她终于可以摘下战斗服的头盔，露出那难得一见的美丽容颜了。银河系恢复了以往的平静，但对于萨姆斯来说，冒险的事业还没有停止。在银河系里，在宇宙中，哪里充满了凶险，哪里就会出现英雄萨姆斯的身影。

# PIRATE HOMEWORLD- Research Facility



序号	名称
1	Landing Site Alpha
2	Scrapvault Lift
3	Scrapvault
4	Scrapworks
5	Processing Access
6	Creche Transit
7	Metroid Processing
8	Airshaft
9	Metroid Creche
10	Proving Grounds Lift
11	Proving Grounds
12	Transit Station 1-B
13	Craneyard
14	Transit Station 3-A Leads to Command Center

# PIRATE HOMEWORLD- Mining Site



序号	名称
1	Landing Site Charlie
2	Phazon Mine Entry
3	Main Cavern
4	Drill Shaft 1
5	Phazon Harvesting
6	Main Lift
7	Phazon Quarry
8	Drill Shaft 2
9	Transit Station 4-B Leads to Command Center

# GFS VALHALLA



1	Docking Bay 5	9	Auxiliary Lift
2	Hanger A Access	10	Munitions Locker
3	Repair Bay	11	Junction A
4	Port Observation Deck	12	Stairwell
5	Xenoresearch Lab	13	Weapons Cache
6	Med Lab Alpha	14	Aurora Access
7	Security Station	15	Aurora Chamber
8	Security Access	16	Control Room Access
		17	Control Room

**结束语** 尽管已经变更为视点射击的游戏类型，但所有的系列作品老玩家都可以在初次接触本作不久之后就体会到传统《银河战士》的味道，这是最难能可贵的。游戏本身也存在着一些瑕疵：游戏中的瞄准光标不是很明显，就算玩家全神贯注盯着屏幕，也会经常出现找不到光标的情况；过于科幻的设定用在主视点射击类型游戏中难免会令角色感觉缺乏真实感和代入感。

# 从1数到100要18个小时!

# PATAPON



网站 PSP 2007年12月20日 无对应周边	SCEI 1人 4980日元 对应玩家年龄：全年龄	音乐 自版
-----------------------------------	------------------------------------	----------

## 系统要素补遗

在挑战BOSS的过程中，有几点比较重要的发现，在上期的攻略中没有提及，虽然对流程攻略并无影响，但如果喜欢《啪嗒砰》的朋友也想挑战一下BOSS等级上限的话，还是请留意一下。



## 01. FEVER的秘密

由3连锁到10连锁都有可能进入FEVER状态，但这并不是随机的，而是需要按出“完美节奏”。如果听到鼓点的音效饱满，有回声，就说明按键节奏处于完美状态。2连锁和3连锁的8拍指令全部

按出完美节奏，就会立即进入FEVER状态，从4连锁到9连锁，只要有一条指令的4拍都按出完美节奏，也能提前进入FEVER状态。由于FEVER时士兵能力大增，所以能尽早进入的话会非常有利。建议按键时稳一些，且稍稍用力一些，更容易按出完美节奏来。

## 百级挑战心得

我挑战的第一步是想先把所有的BOSS打到20级左右，但这个过程异常痛苦，随着BOSS体力和攻击力的不断提高，失败次数也越来越多。因为体力的增加，取消BOSS攻击变得越来越困难，想靠全牛角高伤害来硬拼是不通的。而且，BOSS的物理攻击大都具有一击必杀的威力，节奏没配合好就会避不开，死伤难免。如果旗手中招，那基本上就打重来了，啪嗒族士兵个个都成了“怕它碰”。此外，BOSS的能量攻击威力提升也比较明显，40级的巨龙一口火可



以喷死所有的投矛兵和号角兵，极其霸道。所以，故意中断FEVER，打时间差以求完全回避BOSS的攻击，是战术中的关键点，而3~6连锁就能再次打出FEVER的节奏精准度，对于这一战术的运用也显得十分重要，长时间无法进入FEVER，会让战局变得非常被动。好在BOSS的能力成长有上限，10级和20级的实力差别很大，但50级和80级之间就没有什么区别了。也就是说能打过50级的BOSS，用相同的方法打到100级应该不成问题，后期基本上属于重复劳动。

**其他注意点：**①部分BOSS有一击死且无法复活攻击方式，刷BOSS时高素素材一点不缺，就是钱比较少，所以看到幸运星那关下不来，还是要进去刷点钱的，万一有士兵尸骨无存，那么再造一个就行了。②如果觉得打BOSS打得比较吃力，装块蛋糕应该会有一些帮助。③要熟悉BOSS各种攻击前的准备动作，以便第一时间做出反应。

## 01 巨龙 难度B

巨龙头撞和吞食攻击准备动作比较长，很容易回避。但喷火的持续时间长，想完全躲开，只能多利用连锁中断战术，但这样一来，战斗时间会拖得比较长，所以可以在疾退后输入警戒指令，警戒状态的伤害值约为正常情况下的1/4，对付前排的号角兵只会受点轻伤。巨龙抬起头要喷火时，贯透攻击的效果最明显，能够把喷火取消掉是最佳情况。

## 02 石像 难度C

石像BOSS的难度应该算是B和C之间，因为激光的判定就一下，用警戒硬扛也没所谓，激光可比喷火温柔多了。但因为“推土机”那招的判定比较怪，容易让人产生失误，比巨龙的物理攻击还是要强些的，所以石像暂且归入B级。对付石像的战术其实已经很明显了，激光回避或硬扛都可以，推土机如果玩家把握不大，那就中断连锁，专心回避。

## 02 关于刷装备

“太古系”和“巨系”装备不停打最终BOSS的方法可以有比较高的几率获得，但每次打完都有等10分钟看完结局的确认让人比较郁闷。其实打石像之后出现的所有BOSS，都要一定几率刷出稀稀装备，只是概率仅为1/20左右，比刷最终BOSS低得多，好处是可连续刷。

## 04. 贯通属性

经过反复测试，最佳兵种组合是全6级牛角的多+矛+号角，在FEVER时有最高的伤害输出，不必靠近BOSS就能发动攻击的特点也比近战兵种更安全，还有就是他们的武器中具有宝贵的贯通属

## 03. 部位破坏

BOSS身上一般都有多个部位，部位受到一定的攻击后会被打破，并出现裂痕等变化。此后再命中该部位，伤害值和会心一击率都会增加。部位破坏时，BOSS会出现攻击被取消时的硬直动作，并会有素材或装备掉落，对刷武器或素材会有不小的帮助。

性。所谓贯通是指发炮型的攻击在命中物体时不会被阻挡，判定直至落地才会消失。贯通攻击一次命中多个部位时，可对BOSS造成多段伤害，攻击力也就相当于成倍增长。FEVER时的大音自带贯通属性，贯通打在食人花身上可以刷出，贯通矛在沙虫身上能够随机取得。

## 03 沙虫 难度S

沙虫是唯一一种让我打到17级时就十分头疼的BOSS。沙虫的喷火和巨龙一样应对，最麻烦的是地震攻击以全牛角的最强攻击组合也很难取消掉，全屏地震有多段判定，每下20多点的伤害对后排体力较少的号角兵是极大的威胁。防范的方法是按住十字键的右方向，在前进至刚好看到BOSS时就攻击，如果BOSS横在前方准备用地震，就马上疾退，之后用警戒，最多只会让前排号角兵受点轻伤。如果BOSS在远处跑使用地震，那就全力防御，减少损失，或者祈祷BOSS少用这招。（算了，祈祷有用还要警察干嘛？）

## 04 螃蟹 难度C

螃蟹的简单之处在于催眠气泡的攻击力是不随等级上升而提升的，个位数的伤害值不足为惧。催眠的概率不算太高，被第一个气泡催眠了，也有可能被第二个气泡打醒。催眠的持续时间也不太长，螃蟹缓慢的移动也给士兵们睡觉醒来的时间。螃蟹的手脚身体5个部位都可以被破坏，全身粉碎性骨折后防御力低下，所以就靠90级时，过关时间也可控制在七八分钟，的确是它比较简单BOSS。惟一需要小心的是它的钳子攻击，就算中断连锁也一定要完全回避，要不然你就能看到士兵身上冒出一堆999的壮观景象了。

## 05 食人花 难度A

这个BOSS的难点主要在催眠气体上，催眠率高，不易苏醒，之后BOSS一般会接重压，令精英士兵们死于非命。最要命的是取消食人花的攻击，它可直接用催眠气体反击，让人防不胜防，有时甚至在数次反击后令旗手在不知不觉中死亡，破解催眠气体就成了对抗食人花BOSS的关键所在。解决方法是与BOSS比较接近时，要回避其气体攻击，

不要硬扛，也不要攻得太猛，以防止食人花的反击及旗手；万一有人被催眠，就立即使用（注意，是“立即”）“祈祷”，目的不是天气变化，而是在祈祷过程中消耗时间，让睡着的士兵醒过来。祈祷结束后再后，就能躲过BOSS的重压了。食人花用抓住士兵再吞食的那招时，如能把手全部打掉，那么就可以安全地进行攻击，不要放过这样的机会。食人花只有头部可破坏，但是它怕火，所以部分士兵可装备火属性武器。

## 06 咕噜噜 难度B

最终BOSS的攻击频率低，难度不算太高。恶魔状态的火球威力小，抓住的一击必杀注意回避即可。鲨鱼状态的冲

撞准备时间长，可轻松回避。倒是毒气弹在高等级时因为很难取消而变得比较厉害，不过也可用警戒硬扛。如果有人被毒气弹催眠，之后鲨鱼立即用冲撞，就用对付食人花催眠时的祈祷战术来应对。

# STAR OCEAN

## First Departure

スターオーシャン1

研究  
RESEARCH  
中心

文 邪魔天使 美编 木仙

星之海洋 初次启航	Square Enix	角色扮演
PSP	STAR OCEAN First Departure	日文版
	2007年12月27日	4800日元
死对应周边	1人	对应玩家年龄：全年齡

## 旧异种族遗迹

在シルヴァラント 普见国王后可以进行自由探索，在シルヴァラント大陆的东北的最尖端，这时道路有点类似于“->”的形状，朝左拐，在(如图)的地方有个看不见的隐藏入口，类似于バージ神殿的入口，进去就是旧异种族的遗迹。这里可以让ヨシエアの妹妹加入以及让マーヴェル离队，甚至可以拿到イリア的里樱花奥义。这里有的矿石同样需要装备つるはし才能挖。



- [B1] リキールポトル / リバースドール / トリカブト
- [B2] スイートスロップ (? IT)

### BOSS 路线 (有记录点的地图向左)

- [B3] スイートスロップ / リキールポトル、スチールアーマー
- [B4] 里樱花奥义 / シルバークリプ / エアスラッシュ、スチールアーマー / エルガンブーツ

### 旧异种族路线 (有记录点的地图向右)

- [B2] ねこスーツ / ミーティアライト
- [B1] ラウンデルダガー / スチールヘルム、ヴァルキリーオーブ
- [B2] ミラージュローブ、リザレクトミスト (? IT) / ドワーグンソード
- [B3] レインボーダイヤ / スチールヘルム / シルバークリプ / ムーナイト (? MI)
- [B4] ミスリル (? MI) / スタールビー、ダマスカス (? MI) / エルガンキヤップ / ミーティアライト (? MI)、リバースドール

ルム / シルバークリプ / ムーナイト (? MI)

[B4] ミスリル (? MI) / スタールビー、ダマスカス (? MI) / エルガンキヤップ / ミーティアライト (? MI)、リバースドール



队伍里的话那么エリス会代替マーヴェル加入队伍。

向旧异种族路线的道路前进时会碰到冰封のエリス，这时出现选项，这关系到エリス是否加入的问题。如果ヨシエア在队伍里但アッシュレイ不在的话，那么マーヴェル会离队，同时还能收集到动画，如果要收集动画的话记得存档保存记录。而ヨシエア和アッシュレイ都在

## メトークス山废墟

在前往过去的ローク后进入メトークス山能够前往一个隐藏的迷宫，这也是游戏中我们碰到的第一个隐藏地点。(如图)，如果不注意是不容易发现的，在シウス加入的情况下他会告诉你这个迷宫的地点。不过就初期而言这个迷宫完全是找死，建议后期练到40级左右再来挑战，不过如果是玩UMD的玩家可以打开盘盖不遇敌时将道具收集齐。

这里有的矿石要装备铁锹(つるはし)才能挖，注意一下。



1. ドワーグンブーツ (? GU) / 2. ルーンメタル、ミスリル (? MI) / 3. ルーンメタル / 4. オリハルコン、アクアベリイ、ドワーグンヘルム / 5. ルーンメタル、オリハルコン (? MI)、? オリハルコン (? MI) / 6. アンクシールド、リザレクトポトル / 7. スチールヘルム /

8. スチールアーマー、マインドボム / 9. シルバークリプ、スイートスロップ (? IT) / 10. ドワーグンガード / 11. ブルーベリイ、ドワーグンメイル (? GU) / 12. シンデレラグラス、エメラルドリリング、ドワーグンソード、アストラソード

## 斗技場

在タトロイ有系列经典的斗技场，斗技场不仅与几名同伴的加入有关还可以通过不断挑战来练级和获得好道具，特别是练级方面，在中后期还是颇为方便的。斗技场的等级从H到A共8个等级，每个等级的战斗有5场，需要注意的是在竞技场比武时所使用的道具是事先给你的，不能使用自己身上的道具，所以一定要注意药品的使用。当战胜对手后会有人献花，如果是男性角色挑战偶尔会碰到一个猛男穿着粉红桃心给你献花，别被惊倒了……

在战斗前先注意一下手武器

器的属性，因为斗技场里有怪物会对某属性吸收和无效，所以事先打造过威力强大的无属性武器是最好的。

### 属性吸收的怪物

サンドウオーム (Gランク・第一战・火吸收)、ゲデイス (Cランク・第四战・地吸收)  
ハウンドシェイク (Bランク・第三战・光吸收)、ダークアイ (Aランク・第四战・火风暗吸收)

### 属性无效的怪物

フアットフット (Aランク・1战目・水无效)

## 对战对手

等级	第一战	第二战	第三战	第四战	第五战	使用道具 (战士型)	使用道具 (术士型)
H	ブッシュウーカー	スライム	コボルト	ロバークラス	ヴェルカント	ブルーベリイ X4	ブルーベリイ X4
G	サンドウオーム	マンドレイク	ブッド	アームドナイト	ヴェルカントボス	ブラックベリイ X4	ブラックベリイ X4
F	ストローン	サーヴェン	ブリテイベル	マジウオン	ジャキアント	スイートスロップ X2 サワーシロップ X2	スイートスロップ X2 サワーシロップ X2
E	ダイアウルフ	リザード	コボルト	ドラゴン	ブリシラ	マイトボーション	テトラボム
D	ゲレル	サベジ	ハイリーパー	クイーン	オーガ	ミックスシロップ X2 ビクトリアルカード	ミックスシロップ X2 フェアリイグラス
C	スキュラ	クニーク	ベトロレル	ゲデイス	イッチェル	サイレンスカード	サイレンスカード
B	ドラゴン	バーサーカー	ハウンド	シキョウ	ヒルジャ	フルーツシロップ	フルーツシロップ
A	フアット	フェザン	スター	ドラゴン	アイガル	氷眠タシツ	メンタルボット

## 获得奖品

注：第一次获得C等级胜利时拿到的是七星奥义书。

等级	奖品	内容
H	お药セット	ブルーベリイ、キエアストーン、キエアパラライズ、キエアロイズン
G	药草セット	ローズヒップ、トリカブト、マンドレイク、ラベンダー
F	食材セット	野菜、谷物、果物、魚介类
E	宝石セット	ルビー、サファイア、シルバー、ゴールド
D	高級お药セット	スイートスロップ、リザレクトポトル、リキールポトル、ミックスシロップ
C	高級食材セット	高級まぐろ、ジュエシビーブ、ビュアリーフ、マジカルライス
B	高級宝石セット	ムーンナイト、ルーンメタル、オリハルコン、ダイヤモンド
A	武器防具セット	见后表

# 武器防具セツト

角色	武器	防具
ラティ	ストラングソード	ミスリルグリーブ、ミスリルメッシュ、ミスリルヘルム
ミリー	タングツイスター	スターガード、ミスリルメッシュ、エルヴンキヤブ
ロキス	シルヴァンボウ	スターガード、ミスリルメッシュ、エルヴンキヤブ
イリア	シルバーナックル	スターガード、ミスリルメッシュ、ハミットヘルム
シウス	イグナイトソード	ミスリルグリーブ、ミスリルメッシュ、ミスリルヘルム
アシレイ	ストラングソード	ミスリルグリーブ、ミスリルメッシュ、ミスリルヘルム
ヨシュア	タングツイスター	スターガード、ミスリルメッシュ、エルヴンキヤブ
マーヴェル	シルバークボウ	スターガード、ミスリルメッシュ、エルヴンキヤブ
ティエーク	ブレインハンサー	スターガード、ミスリルメッシュ、ハミットヘルム
フィア	フリアバズワード	ミスリルグリーブ、ミスリルメッシュ、ミスリルヘルム
ペリシー	シルバーナックル	スターガード、マジカルゼキユ、ハミットヘルム
ウエルチ	指し棒こなす所	スターガード、ミスリルメッシュ、ハミットヘルム
エリス	タングツイスター	スターガード、ミスリルメッシュ、エルヴンキヤブ



## 个人行为

个人行为是“星海”系列一个特有系统，在进入某个城镇前如果发现画面右上方显示□键，那么按下□键队伍里的同伴就会分散到城镇各地，而如果时机正确的话与某个同伴对话就会发生他（她）的特殊事件，这就是个人行为，简称PA。发生PA有可

能提升同伴的好感度还有可能得到道具或习得奥义，当然，最有趣的自然是看看同伴们的一些支线情节了。下文括号内“□”前是PA发生角色，后面是发生地点。



### オープニング～与ミリー再会

#### 传书□(イリア/クラート村)

时期：前往过去→到达アストラル城下  
条件：-

#### 时期：バズジ神殿后～?

条件：“妹はすねると長い。(1)”已经发生

#### 昔の思い出(ミリー/クラート村)

时期：与ミリー再会后  
条件：ミリー成为同伴

#### イヤリングをプレゼント(1)(イリア/ホト)

时期：到达过去～与ミリー再会  
条件：-  
备注：在道具屋里发生是否送イリア耳环的事件。

#### イヤリングをプレゼント(2)(ミリー・イリア/ホト)

时期：与ミリー～  
条件：“イヤリングをプレゼント(1)”的PA中送给イリア耳环  
备注：还是在道具屋，不过シウス在队伍时发展有所变化。

#### 壁画(イリア・シウス/ホト)

时期：雕像を配達～与ミリー再会  
条件：-  
备注：在道具屋外的壁画前看到イリア与シウスの对话。

#### 东方の名剣?(アシュレイ/ホト)

时期：在アストラル洞窟击退敌人后～  
条件：アシュレイ成为同伴

#### 酒豪(シウス/ポートミス)

时期：海城追治开始～?  
条件：-

#### かくれんぼ(ミリー/ポートミス)

时期：与ミリー再会后～  
条件：-

#### おしゃべり(1)(ミリー/イリア/ポートミス)

时期：与ミリー再会后～  
条件：-  
备注：在购买技能的商店找到ミリー，之后在クラート村还有派生情节。

#### 老兵の小言(アシュレイ/オタム)

时期：在アストラル洞窟击退敌人后～  
条件：アシュレイ成为同伴

#### 綺麗なお真(1)(ヨシュア/オタム)

时期：バズジ神殿后～?  
条件：-  
备注：选项当然要选择帮助ヨシュア，不然好感度会下降。

#### 钱感ラティ(ミリー/イリア/オタム)

时期：与ミリー再会后～  
条件：-  
备注：在港口看到ミリー，然后ミリー会埋怨ラティ太迟还钱了。

#### 妹はすねると長い?(1)(ヨシュア/タロロイ)

时期：バズジ神殿后～?  
条件：-

#### フィア様の小言(シウス/タロロイ)

时期：在アストラル洞窟击退敌人～试炼速攻略时  
条件：-

#### アシュレイとバワイ(アシュレイ/タロロイ)

时期：在アストラル洞窟击退敌人～?  
条件：アシュレイ成为同伴

#### 戦いとB(ヨシュア/タロロイ)

时期：バズジ神殿后～?  
条件：-

## ロキス加入～晋见ヴァン国王

### ミリーの守り(ミリー/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：与ミリー要在エクダート再会  
备注：得到的护身符是ラティ专用饰品。

### フィアの覚悟(フィア・アシュレイ/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：フィア与アシュレイ成为同伴

### 妹の行方(ヨシュア/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：エリス不是同伴

### 真紅の首(マーヴェル/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：-

### エリスとマーヴェル(エリス・ミリー/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：エリス成为同伴

### キコ式(ミリー/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：-  
备注：和ミリー讨论是狗好还是猫好，然后去听取大家的意见。地点是：イリア→武器屋前、ロキス→右衛門前、シウス→武器屋、ヨシュア→城の入口前、エリス→城の入り口前、マーヴェル→港、ペリシー→宿屋前、アシュレイ→酒场、フィア→スキズルド、ティエーク→街入口左楼梯梯向下的地方、ウエルチ→右边房子的重入人。

### 鐘の中は…?(ミリー・ペリシー/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～?  
条件：-

### フィアとシウス(フィア・シウス/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：-

### おしゃべり(ミリー・ペリシー/ポートミス)

时期：ペリシー加入后～  
条件：ペリシー成为同伴

### ウエルチの寝言(1)(ウエルチ/クラート村)

时期：ウエルチ成为同伴～  
条件：-  
备注：会派生ウエルチの寝言(2)

### ウエルチの寝言(2)(ウエルチ/ホト)

时期：“ウエルチの寝言(1)”发生后～  
条件：-



### ウエルチの寝言(2)(ウエルチ/ホト)

时期：“ウエルチの寝言(1)”发生后～  
条件：-

### 同人(ウエルチ/オタム)

时期：ウエルチ成为同伴?～  
条件：-

### 惚れ药(1)(ウエルチ/トロロイ)

时期：ウエルチ成为同伴～  
条件：-  
备注：会派生派生惚れ药(2)(イオニス)

### 惚れ药(2)(ウエルチ/イオニス)

时期：ウエルチ成为同伴～  
条件：-

### どのおもて? (ウエルチ/エドワード)

时期：ウエルチ成为同伴～  
条件：-

### おしゃべり(イリア・ロキス・ウエルチ/イオニス)

时期：ウエルチ成为同伴～  
条件：-

### イヤリング(イリア・ロキス・ウエルチ/イオニス)

时期：ウエルチ成为同伴～  
条件：-

### 気になる?(ウエルチ/イオニス)

时期：ウエルチ成为同伴～  
条件：-

### フィアとシウスとオタム(ウエルチ・フィア・シウス/タロロイ)

时期：ウエルチ成为同伴～  
条件：-

### 綺麗なお真(2)(エリス/オタム)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：エリス成为同伴

### エリスの意志(ヨシュア・マーヴェル/ヴァン城下)

时期：シルヴァラント遇见～  
条件：在旧异种族速里マール重入隊

## シルヴァラント国王晋见后(ウエルチ加入时期)～バズジ神殿

### ミリーの守り(ミリー/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：与ミリー要在エクダート再会  
备注：得到的护身符是ラティ专用饰品。

### フィアの覚悟(フィア・アシュレイ/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：フィア与アシュレイ成为同伴

### 妹の行方(ヨシュア/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：エリス不是同伴



### 真紅の首(マーヴェル/シルヴァラント)

时期：シルヴァラント国王晋见后～  
条件：-

**エリスとマーズヴェル**  
(エリス・シリウ/シルヴァラント)  
时期: シルヴァラント国王晋见后-  
条件: エリス成为同伴

**ネコと犬(シリウ/シルヴァラント)**  
时期: シルヴァラント国王晋见后-  
条件: -  
备注: 和ミリ-讨论是狗好还是猫好, 然后去听取大家的意见, 地点是: イリア→食材屋前, ロキス→右阶段前, シウス→武器屋, ヨシュア→城の入口前, エリス→城の入り口前, マーズヴェル→港, ベリシ→宿屋前, アシェレイ→酒场, ファイア→スキルビルド, ティエーク→街入口左辺樓梯向下的地方, ウェルチ→右边房子的雪人前, 右の家の雪だるま前

**鍵の中心は…?**  
(シリウ・ベリシ/シルヴァラント)  
时期: シルヴァラント国王晋见后-  
条件: -

**ファイアとタウス**  
(ファイア・タウス/シルヴァラント)  
时期: シルヴァラント国王晋见后-  
条件: -

**なつとぶな(シリウ・ベリシ/トロップ)**  
时期: ベリシ-加入后-  
条件: ベリシ-成为同伴

**ウェルチの寝言(1)**  
(ウェルチ/クラート村)  
时期: ウェルチ成为同伴-  
条件: -  
备注: 会派生ウェルチの寝言(2)

**ウェルチの寝言(2)**  
(ウェルチ/ホト)  
时期: ウェルチの寝言(1) 发生后-  
条件: -

**同人(ウェルチ/オタム)**  
时期: ウェルチ成为同伴? -  
条件: -

**アストラル国王晋见后**  
(ファイア加入时期)→ページ神殿  
**幼馴染(ファイア/オタム)**  
时期: ファイア加入后  
条件: ファイア成为同伴

**ム-ア国王晋见后**→ページ神殿  
**お便りティエーク**  
(ティエーク・タウス/シリウ・ベリシ/エクダート)  
时期: ム-ア国王晋见后-  
条件: シウス或者アシェレイ成为同伴

**ネコと鳥(1)**  
(ベリシ、ヨシュア/エクダート)  
时期: ム-ア国王晋见后-  
条件: ベリシ-与ヨシュア成为同伴  
备注: 会派生ネコと鳥(2)(ヴァン)

**ネコと鳥(2)**(ベリシ、ヨシュア/ヴァン)  
时期: ム-ア国王晋见后-  
条件: “ネコと鳥(1)” 已经发生  
备注: 会派生ネコと鳥(3)(イオニス)

**ネコと鳥(3)**  
(ベリシ、ヨシュア/イオニス)  
时期: ム-ア国王晋见后-  
条件: “ネコと鳥(2)” 已经发生

**惚れ薬(1)(ウェルチ/トロップ)**  
时期: ウェルチ成为同伴-  
条件: -  
备注: 会派生派生惚れ薬(2)(イオニス)

**惚れ薬(2)(ウェルチ/イオニス)**  
时期: ウェルチ成为同伴-  
条件: -

**どろりモテろ?**(ウェルチ/エクダート)  
时期: ウェルチ成为同伴-  
条件: -

**あやしの屋(イリア・ウェルチ/イオニス)**  
时期: ウェルチ成为同伴-  
条件: -

**イリアの心**  
(イリア・ロキス・ウェルチ/イオニス)  
时期: ウェルチ成为同伴-  
条件: -

**いになる?**(ウェルチ/イオニス)  
时期: ウェルチ成为同伴-  
条件: -

**ファイアとタウスが好き?**  
(ウェルチ、ファイア、タウス/トロロイ)  
时期: ウェルチ成为同伴-  
条件: -

**緋聞を翼(2)(エリス/オタム)**  
时期: シルヴァラント国王晋见后-  
条件: エリス成为同伴

**エリスの意志**  
(ヨシュア・マーズヴェル/ヴァン城下)  
时期: シルヴァラント国王晋见后-  
条件: 在旧异种族遗迹里マーズヴェル离开



**人達(シリウ/ポートミス)**  
时期: ム-ア国王晋见后-  
条件: -

**宝物殿訪問(ベリシ/ポートミス)**  
时期: ム-ア国王晋见后-  
条件: ベリシ-成为同伴

**ベリシの仲間(ベリシ/ポートミス)**  
时期: ム-ア国王晋见后-  
条件: ベリシ-成为同伴

**ずんざりむらやらの夜话**  
(ベリシ/ホト)  
时期: ム-ア国王晋见后-  
条件: “宝物殿訪問” 已经发生  
备注: 该 PA 发生后可以拿到兔子巴尼, 以后在大地图上可以乘坐且不误敌。

**アストラル兵士2人**  
(ファイア/クラート村)  
时期: 得到4个徽章后立即-  
条件: -

**いなずま?**(ベリシ/クラート村)  
时期: 纹章全部回收后-  
条件: ベリシ-在同伴里

**真实的睡入手-时空研究所**  
**星龙真义传承**  
(アシェレイ/シルヴァラント)  
时期: 真实的睡入手-  
条件: アシェレイ对ライイ的好感度高  
备注: 之前的“剣の道”PA里给アシェレイ留下好印象, 如果够进门后アシェレイ会给ライイ说到城内一趟, 然后即可得真龙真义。

**旅の目的**  
(アシェレイ、ファイア/ポートミス)  
时期: 真实的睡入手后-  
条件: ファイア与アシェレイ成为同伴

**エリスと犬(ウェルチ/エクダート)**  
时期: 真实的睡入手后-  
条件: -

**死の真としての过る**  
(ヨシュア、エリス/イオニス)  
时期: 真实的睡入手后-  
条件: -

**路地里で2人(エリス/イオニス)**  
时期: 真实的睡入手后-  
条件: -

**ヨシュア粗むれる**  
(ヨシュア、シリウ・ベリシ/ヴァン)  
时期: 得到4个徽章后立即-  
条件: -  
备注: 这是一个关于ヨシュア女装的话题……

**ヨシュアの悩み**  
(ヨシュア、ベリシ/ヴァン)  
时期: 得到4个徽章后立即-  
条件: -

**口説く魔ティエーク**  
(ティエーク・女性キネ全服/イオニス)  
时期: エンブレム全部回收后-  
条件: -



**紅葉の色(シリウ・ベリシ/ヴァン)**  
时期: 真实的睡入手后-  
条件: -

**命の思人(エリス/ヴァン)**  
时期: 真实的睡入手后-  
条件: -

**ロキスのプレゼント**  
(ロキス、イリア・シリウ/エクダート)  
时期: 真实的睡入手后-  
条件: イリア与ロキス的好感度高

**エリスの人生**  
(アシェレイ・エリス/トロップ)  
时期: 真紅の盾战斗后-  
条件: -

**惑星ファ-アグット**  
**ム-ア人と地球(セ-フハウス)**  
时期: 收容所終了后-  
条件: -  
入口近くにいる姉妹が、ム-ア人や地球についての話をしている。

**ベリシ-の胸**  
(シリウ・ベリシ/セ-フハウス)  
时期: 收容所終了后-  
条件: -



**悪魔の召遣?**  
(エリス、ロキス/セ-フハウス)  
时期: 最终(最终迷宫 7F 或七里の洞窟)  
记录后-  
条件: -

除此之外还有些时期不确定的PA, 希望读者们积极投稿。

**自称画家の似顔絵(2)**  
(エリス/オタム)  
时期: -  
条件: エリス成为同伴

**猫格斗传承(3)**  
(ティエーク、シリウ・イリア、ロキス/イオニス)  
时期: 猫格斗传承(2) 发生后-  
条件: 猫格斗传承(2) 发生, 队伍里有ティエーク

**猫格斗传承(1)**  
(ティエーク、ベリシ/トロップ?)  
时期: -  
条件: ティエーク与ベリシ-成为同伴

**复杂な心境**  
(ティエーク・シウス・ミリ-/トロロイ)  
时期: -  
条件: ティエーク・シウス・ミリ-成为同伴

**猫格斗传承(2)**  
(ティエーク・シウス・イリア/エクダート)  
时期: 猫格斗传承(1) 发生后-  
条件: 猫格斗传承(1) 发生, ティエーク与シウス成为同伴

**アシェレイの左腕は必要?**  
(アシェレイ・ロキス/イオニス)  
时期: “アシェレイの左腕” 发生后-  
条件: -



## PLAY BEYOND

多边形发表者

2008.2B·3A(总第196·197期)

### ·写在前面·

#### FOREWORD

孩子满月后，我便回到了“战斗第一线”。绉迦一直催促我，要我写一篇有关“育子心得”的编辑部落。说实话，宝宝初生一个月折腾下来，心得谈不上，辛苦是累着了。太太坐月子，不能让她太闲着，妈妈年纪太大，也不能让她老人家累着，所以值夜班的重任自然是我扛下了。整个11月的晚上我就几乎没睡觉，幸好平时的工作也经常熬夜，对我来说也就是倒个时差的事情(笑)。

这段时间来，收到的贺信也不少，来信中有不少读者都比较关注宝宝将来的“立场问题”，问宝宝将来会是软、索、任三大门派中的哪一派，有读者出点子说，放三个手柄在宝宝面前，看他抓哪个，确定了立场后再重点培养；也有读者问宝宝将来会不会“子承父业”，读者的好意我心领了，也感谢大家的关心，宝宝现在正在嗷嗷待哺，将来喜欢哪个主机的问题还不在于考虑的命题之内，更别提将来的就业问题了。孩子长大了要玩什么主机机会走什么样的路，都取决于他将来的意愿，我只会辅以引导，断然不会强迫他什么。

### ·最近回复·

#### LATEST COMMENTS

##### RE: Play Beyond

[2008-1-20 11:43:35 By: 玛琳]

多少年前科幻电影就在畅想未来的人们会以虚拟世界的方式进行娱乐，至今我们还在为画面机能又前进了一步而欢欣鼓舞，未来的娱乐必定会发展到虚拟世界，不过那个时候，游戏可能也不能称其为游戏了吧。

##### RE: Play Beyond

[2008-1-20 11:45:55 By: 泰臣]

作为一个老玩家，对我来说，NDS的触摸和Wii的动作捕捉都没有让我觉得有什么新意，倒是这两台游戏机越来越核心向的游戏制作行业重新变得面向大众，游戏重新变得“老少咸宜”了，这个让我感到非常激动。我坚信二年内下一代计算机(可能是量子计算机)的面世会再次给电子游戏带来巨变。

## 十年之前

那天和Gouki、绉迦吃午饭的时候闲聊，谈起小时候玩到的第一台游戏机和第一个游戏是什么，大家年龄相仿，都差不多是从雅达利开始玩起，对那个拨动开关换游戏的卡带印象颇为深刻，那个时候几个色块在屏幕上颠来跑去，一根摇杆加一个按键依然乐趣无穷。相比起现在动辄高清六轴蓝光D，当年可以说是原始社会。说到这里的时候，我感慨道：“我们都是从雅达利开始玩起，等我孩子长大能玩游戏的时候，按照现在游戏机更新换代的频率来算，至少也是从PS4玩起了，搞不好能第一时间就玩到PS5了，那时的游戏该是什么样子的啊？”

## 十年之后

我相信每一个玩家都对“未来的游戏”有过自己的期待，但实际上预测未来是一件徒劳无功的事情，你根本就想不到将来的游戏会进化到什么程度。记得几年前和一位朋友聊天的时候，他不以为然地说：“游戏这东西，我看十年的变化也就那样。”我回了他一句：“我不说别的，就十年前你能想到Eyetoym吗？”他竟然一时语塞。

是啊，当我们第一次接触十字键和AB键的时候，谁会想到当年这些把我们手指都按肿的手柄今天能够加入震动六轴动作感应；当我们刚开始玩马里奥的时候，谁会想到当年那个马赛克的意大利水管工今天能够在银河系翱翔；当我们被破窗而入的丧尸吓到破胆的时候，谁会想到当年还

聊到这里的时候想起前几天事情，SCE在PSN网络上开始发售PSP和PS3用的PS经典游戏《生化危机2》，合人民币大概80多元，我几乎是毫不犹豫就买下了，算是了却了当年无钱买下这款游戏正版的心愿。下载这款游戏的时候，不免想起当年在包机房玩这款游戏的情景，那天还是大白天，那家包机房是第一“时间”引进了这款游戏，我在那儿操作着，一堆人围看着，结果大伙儿愣是被那突然从窗口飞进来的乌鸦吓了一跳，从此对这款游戏就留下了深刻印象。

这个系列向来是Gouki的最爱，这款游戏进驻我的PSP之后反而他玩得最多，聊起游戏也仿佛回到了昨天。一开始我们对于黄衣僵尸布拉德身上的钥匙该怎么拿还有一番争论，我记得是要通关一次之后才

行，Gouki坚持说第一次就可以拿到，结果证明Gouki才是“真货”(笑)。但Gouki也承认，自从《生化危机4》之后，他已经无法接受这种节奏的游戏。这也说明，随着游戏的进化，玩家的口味也是在不断改变的，但经典依然是经典，也许时过境迁，当年的色块在现在看来已经褪色，但你依然还是记得当时的悸动。



是“鸭掌”的吉尔今天能以比当年CG还要丰满的形象操作于游戏之中。时代的进步总是会超越我们的想像。

前几天MacWorld 2008召开的时候，我熬夜观看了视频直播，最大的感受有两点：第一、乔布斯比空气中老得更快了一点；第二、Macbook Air比想像中还要更薄一点。在这之前，我觉得我买的TZ已经薄了，笔记本还能再薄到什么程度？但MBA(苹果版对这台笔记本的爱称)又超越了所有人的想像：它最厚的地方都要比TZ

最薄的地方还要薄一点，一个黄色信封就可以把它纳入囊中，你甚至会担心在拿它的时候会不小心把它折断，或者是在上下班高峰挤在地铁里把它挤断。更重要的是MBA有比TZ更苗条的身材却更胜于TZ的性能，于是我又在想，这总不能再薄了吧？但谁又敢打赌呢？

举笔记本的例子可能离我们太远，那我们就来看看PS家族。从PS到PS one，从PS2-30000到PS2-70000直至今天的PS2-90000，还有PSP-1000和PSP-2000，精于工业设计的索尼总能想法设法让自家产品的集成度超越人们的想像，所以当我们还在抱怨PS3是次世代里最重的主机时，自然而然地会对将来的PS three充满了向往和期待，但未来的PS three会是什么样子，每个人的心中都有自己的想像，但我敢肯定将来的成品依然会超越大家的想像。



## Play Beyond

实话实说，若不是这几年任天堂NDS和Wii的横空出世，游戏主机的进化从PS时代开始就基本停留在量的进化上，以往从SFC到PS那种质的飞跃已经很久没有体会到了。画面越来越漂亮，音效越来越震撼，以至于让玩家的想像力也停留在了“将来能操作CG般的即时演奏”这样的层面上。看过《黑客帝国》的朋友一定会想像将来也有“脑后插管”的游戏设备出现，玩家可以在虚拟世界和真实世界自由来回，但我所担心的是，能够在虚拟世界填饱肚子的你，会不会因为分不清两者的区别而饿死在真实世界里？当然我这是有本杞人忧

天，不可较真，“防沉迷系统”总会有它发挥作用的地方(笑)。

NDS和Wii能够给我们提供一个新思路，但不一定是新的发展方向。我们可以假设如果Wii的操作再精确一点画面再华丽一点，是否真的会让我们觉得更“爽”一点？这个答案不一定是肯定的。但有一点要肯定的，技术一定是要进步的，也许我们会说，什么什么的画面已经“足够了”，但如果有更好的画面出现在面前，你难道会拒绝吗？游戏方式也一样，今天坐在电视机前用手柄在Xbox LIVE上和好友对战(COD4)的我，是绝对无法想像我的孩子将来是以一个什么样的方式在进行什么样的游戏。这让我对游戏的未来充满期待！

### ·最近发表·

#### LATEST TOPICS

##### 青春的有效利用率

玛琳发表于2008.1B(总第194期)

##### 有心人的实话实说

ACE 发表于2007.12B(总第192期)

##### 车枪炮，今天你玩了没有？

火云发表于2007.12A(总第191期)

##### 你凭什么不给我一台PSP?

D·5发表于2007.11B(总第190期)

##### 万花丛中过，片叶不沾身

胜鱼师发表于2007.11A(总第189期)

# 妥协与变革

## 光荣“《无双》系列”纵横谈之动作篇



无双，意为“无与伦比”、“独一无二”。语出《庄子·盗跖》：“生而长大，美好无双。”又见《汉书·韩信传》：“诸将易得，至如信，国士无双。”日文中的《无双》与汉语意义相近。

光荣公司的“《无双》系列”，也透着这股“舍我其谁”的豪情霸气。

1997年在PS主机推出的《三国无双》，只是一部小试牛刀的实验型格斗作品，而2000年于PS2上推出的触控动作、战略、养成于一体的《真·三国无双》，则是这个系列叱咤天下的真正开端。从2000年至2007年，光荣在PS2、Xbox、PS3、X360家用主机上推出正统“《无双》系列”共16作，在Xbox、X360上推出数款移植版和重制版，并在PSP、NDS、GBA等掌上机上也推出数款专用版，7年内，《无双》已经成为脍炙人口的系列，成为光荣公司继历史战略类游戏之后又一大品牌，为光

荣赢得了大笔利润和显赫名声，也拥有了广泛而忠实的拥趸。

不过，对《无双》的恶评也并不少于对它的美评，甚至可以说《无双》的名气就是同时在赞声和骂声中扩大的。在很多玩家的口中，《无双》是一个笑柄，是“仗木割草”游戏的代名词，是毫无技术含量、只图乱砍乱杀的天赐奇葩，是只顾商业利润而一味迎合轻度玩家的反面教材，就连一大批“《无双》系列”的老玩家也对其操作屡遭批判。

纵观7年间推出的16部《无双》作品，我们可以感受到很明显的一点：那就是光荣一直在妥协与变革中挣扎徘徊。无双每一作都在求变，每一次变化都会赢得一部分人的掌声，同时也会落得另一部分人的骂名。没有明确的定位，这是《无双》的最大症结，但同时也是《无双》最为引人入胜之处。《无双》就是这样一矛盾体。

《无双》系列16作共计如下：《真·三国无双》、《真·三国无双2》、《真·三国无双2 猛将传》、《真·三国无双3》、《真·三国无双3 猛将传》、《真·三国无双3 帝国》、《真·

三国无双4》、《真·三国无双4 猛将传》、《真·三国无双4 帝国》、《战国无双》、《战国无双 猛将传》、《战国无双2》、《战国无双2 猛将传》、《战国无双2 帝国》、《无双大蛇》、《真·三国无双5》。

“动作、战略、养成”，这是“《无双》系列”安身立身的三大要素，是构成“《无双》系列”的基础。这也是“《无双》系列”针对三种玩家所制造的卖点。毋庸置疑，动作性是三个要素中最为重要的，《无双》原本就脱胎于格斗游戏，并以动作过关游戏的面目作为第一作出现在PS2上。本文论述的就是“《无双》系列”动作性的演变。

上世纪80年代后期至90年代中叶，是格斗动作过关游戏(FIGHTING ACTION)最风靡的时代，特别是无双类动作过关最受欢迎，当时街机上有大量这类游戏，吸引了广大玩家，MD主机上此类游戏也很多。但是进入次世代之后，格斗动作游戏逐渐减少，而无双类就更为罕见。成为主流趋势的是结合冒险要素的单人动作游戏，其特点是触控作、解谜、电影化剧情为一体，游戏性和观赏性都最佳。但仍有很多玩家，特别是从街机黄金时代过来的玩家，却希望玩到那种更质朴的游戏——开场就打、无需解谜只要一路厮杀、可以双打配合。《无双》应时而出，正填补了这一

空白。而且，光荣敏锐感觉到双打的重要性，因此，除了试验性质的第一作《真·三国无双》，从《真·三国无双2》开始，游戏便能对双打，并一直延续至今。

“《无双》系列”并不是次世代主机上惟一的双打动作游戏，肯定是在次世代主机上独树一帜、最成熟的双打动作游戏。很多动作游戏老玩家对“《无双》系列”产生兴趣，正是基于这样一种对双打动作游戏执着的感情。《真·三国无双2》加上猛将传能达到超越100万的销售佳绩，跟这一批玩家的拥护分不开。

然而，“《无双》系列”的后续作品却逐渐背弃了这一批铁杆忠实玩家，大幅降低动作要求，甚至出现了很多看似新奇实则违背动作游戏基本常理的设定，使得这批玩家越来越失望。以下，笔者将从“电脑AI”、“伤害值”、“招术性能及判定”三个方面来分析“《无双》系列”在动作性上的变化。



▲大部分角色的造型从一代到四代都没有变化，直到五代翻天覆地的改革。

# 一 电脑AI

“电脑AI”，在本文中特指“游戏中电脑角色的反应”。无论是否真的要用到AI运算，实际效果都能让玩家着实感觉到电脑到底是“智能”还是“愚蠢”。动作游戏是人与

电脑进行激烈动作对抗的游戏，因此电脑角色的反应程度在很大程度上决定着这个游戏的优劣。在《无双》系列里，电脑AI又分为“敌方AI”和“友军AI”。

## 1. 敌方AI

作为跟玩家直接对抗的电脑敌方角色，其反应程度是相当重要的。传统动作游戏中，敌人都具有相当强烈的攻击性、多变的招式、丰富的手段以及各种狡猾的战术。敌人攻防频率足够高，不仅仅是增加了难度，增加了对玩家的技术要求，更使得游戏激烈、刺激、紧张、引人入胜。而且，不同种类的敌人组成了花样繁多的配合，既给玩家造成足够的麻烦，更令玩家的闯关战斗变得趣味无穷。2D动作游戏《怒之铁拳2》(BARE KUNCKLE2)、3D动作游戏《忍者龙剑传》(NINJA GAIDEN)，都是敌人聪明狡猾的典范。其他一些著名动作游戏的敌人虽然未必像上述两作那么聪明，但也不是玩家轻易能够战胜的。凡是成功的动作游戏，都离不开强劲的对手。



而敌人的呆滞、无能，虽然能给初级玩家带来表面上的爽快，但实质上却是令动作游戏失去了“对抗”的乐趣，而失去“对抗”的动作游戏就不是一个合格的动作游戏。事实上，动作游戏的爽快感很大一部分来自于对强劲敌人的淋漓尽致的反击，如被敌人很弱，这种爽快之感也随之消逝。

跟其他格斗动作过关游戏相比，《无双》系列“更强调”一骑当千的感觉。同屏敌人数量前所未有的多。在正常情况下，如果每个敌人都是够聪敏和强劲的话，确实会令游戏很难进行下去。适当弱化敌人是必要的，但是这种弱化必须有限度，既要让玩家有施展身手的机会，同时也要给予玩家足够的压力。屏幕中的敌人不需要全都出手，但必须保持一定数量的对手者，特别是高等级兵和武将。传统动作过关游戏中不同种类敌人的配合方式也同样应当存在。“一骑当千”之所以令人激动，就是在于主角能以一己之力对抗万众强敌，如果主角砍杀

的只是毫无抵抗还手能力的弱者，甚至是形同木桩杂草之人，那么也完全体现不出主角的本领高强。过度弱化敌人，其实就是弱化主角自己。砍木桩杂草是不会有快感的，这是一个常识。但很遗憾的是，《无双》的演变恰恰违背了这个常识。以下我就每一作来分析敌人AI的变化。

《真·三国无双》(以下简称“《真三1》”)是全系列的第一作，严格地讲这只能算个半成品，很多地方并不完善，但是一些优秀的设定已经初见端倪。因为脱胎于格斗游戏，所以敌人的攻防意识都相当不错，而且随着难度的上升，敌人的意识、打法也会提高。对于动作游戏来说，这是相当优秀的思路。敌将也同主角一样会攻击、防翻倍能力以及补充体力。但是做得比较失败的一点在于，敌将的能力补充是在倒地起身后立即发出，尤其是体力补充。这样一来，玩家若想迅速击败敌将，就必须一直使用不令其倒地的招式，由此造成的是打法单调乏味。

《真·三国无双2》(以下简称“《真三2》”)则是进化得相当成熟的一作。在本作中，敌人攻击积极、防御严密、配合到位，分成四个等级的敌兵攻击手段各有特色，大众脸文官、武将，有名武将乃至君主武将的攻防个性也各不相同。作为远程间接攻击兵种的弓箭手则超级强悍，箭速快、杀伤力高，弓箭兵自身也相当灵活，跟武将杂兵的近身攻击默契配合，形成立体火力网。敌兵会使用各种攻击方式：骚扰、浮空、吹飞、无双等等，除了冲斩之外还有一招飞腿，打法非常丰富。而有名敌将则会使用玩家的所有技巧。这作敌人意识很好，即使是最低等的杂兵，也会有目的地针对玩家的出招硬碰硬进行痛击，这就使得玩家在作战中要随时调整位置，善用跑位、善于防守，对玩家的技术有相当要求。每种敌将都有明显的长处和短处，他们善于依靠配合来弥补短处，但这也作有一个明显的问题——敌将虽然攻防很积极，但是手段比较单一，对于玩家的死伤只会用C1硬顶，而且出招被玩家防住之后仍会一口气打打完直到收招硬直，因此，敌人的威胁几乎都来自于配合，一旦敌将落单，那么玩家便可以轻易将其解决。作为令敌将变得更强坚韧的设置——敌将补充体力，在本作得到了很好的完善。敌将增加各种能力，包括补充体力，都需要蓄力，而蓄

力时是完全没有攻击和防御能力的，只要被玩家击中，它的蓄力就会中止。而且，敌将补充体力通常发生在将玩家打出圈外之后，因此，只要玩家的技術过硬，是完全可以阻止敌将补充体力的。本作中，高级敌兵也会自我补充能力，使得敌人整体都变得相当难缠，能否阻止敌人补充体力便成为考验玩家技术的重要项目之一。此外，《真三2》的敌人AI也是随难度上升而上升。

《真·三国无双2 猛将传》(以下简称“《真三2猛》”)的敌人AI基本跟《真三2》相同，由于新增最高难度“最强”，因此在最强难度下，敌人的AI有进一步提升，主要表现在防守更严密，攻击更疯狂，配合更默契。这点在吕布传“貂蝉千里行”关卡最高难度中表现得淋漓尽致。但是单个敌将的狡猾程度并没有提高。敌人的弓箭手更活跃，经常会在跑动中射击，给玩家制造极大的麻烦。

《真·三国无双3》(以下简称“《真三3》”)的敌人AI则做得相当失败，也许是为了降低门槛，本作敌人AI大幅下降。敌将防守意识下降，同时几乎没有主动进攻意识，很少打出3发以上的连续技，经常站着不动，成为被玩家随意蹂躏的肉肉。敌兵的攻击意识还比较积极，但是从杂兵到卒伯一概只会出跟普通攻击，C1冲刺和跳跃C2按硬地，而且是漫无目的地胡乱出招。敌兵几乎不会C4，也不会使用无双技，这样玩家被击飞的可能性就变得极小，使得玩家更容易保持跟敌将近距离厮杀。同时，敌人之间的配合意识几乎丧失殆尽，敌将之间不会集群配合，敌兵也不会护卫主将，加上敌将本身变得极其呆滞，这样玩家就能轻易地将敌将击败。前作强悍的敌弓箭兵被极度弱化，弓箭射频率低、射速慢、攻击力超低，且敌弓箭兵跑位意识很差，这使得敌人的远程间接攻击形同虚设。本作有“单挑”的新设定，但由于敌人的呆滞，使得一对一的战斗也趣味尽失。本作虽然为玩家设计了弹返等新的技巧，但事实上由于难度的大幅降低，使得玩家根本没有施展技术的必要。这是《无双》系列“滑向”“伐木割草”的第一步。

显然，《真三3》如此弱化敌人的AI引起了一大批动作高手的不满，于是，在《真·三国无双3 猛将传》(以下简称“《真三3猛》”)中，敌人的AI有了大幅度的提高，可以说是面目一新。敌兵虽然还不到《真三2》那样分工明确的地步，但已经具有一定的真空档打反击意识，C3、C4的使用率普遍提高，玩家很容易被打晕



▲吕布在三代四代中强大到了极点，其他几作里只是好用而已。

或击飞。但是敌兵仍然不会使用无双技。敌将的AI强化很成功，特别是有名武将，改进了《真三2》的不足，其打法与无双高手如出一辙，在出招被玩家防住时会及时变招，善于诱骗玩家出手并加以痛击，对付玩家的消极防御也很有破解办法。即使敌将落单，玩家也不可能像《真三2》时那样轻易击败他，在单挑模式下，敌将的狡猾和难缠尤为突出，使得单挑模式真正具有格斗游戏的特色。不过相比《真三2》而言，敌将攻击意识远远大于防御意识，且增加能力以两倍攻击力为主，体力补充相对较少，这样一来，玩家虽然很容易被敌将干掉，但敌将同样也比较容易被玩家干掉，结合招式、属性、道具配置的变化，这一作已经出现玩家和敌将“互相秒杀”的萌芽。敌弓箭手也得到了强化，虽然射速、意识、攻击力都及不上《真三2》，但至少能对玩家构成一定的威胁，敌人的活跃，使得本作的趣味性极强。本作新增最高难度“达人”，同时根据不同难度，敌人的AI也有明显变化，是全系列敌人AI根据难度增加而提升得最明显的一作。

《真·三国无双3 帝国》(以下简称“《真三3帝》”)是一部试图融合战略指令的实验作品。敌人的AI基本沿用“《真三3猛》”，但有一个区别——当敌人处于我方优势区时，AI变得很低，跟《真三3》近似；而当敌人处于我方劣势区时，则AI极高，甚至超过《真三3》。尤其是一些速度极快的敌将，很善于打出招时间差，玩弄玩家于股掌之上。如果敌将集群的话，更是善于使用配合浮空连击，非常恐怖。《真三3猛》和《真三3帝》，是动作玩家公认的“《无双》系列”敌人AI最高的两作。本作敌人AI同样也是随着难度提高而上升。

《战国无双》(以下简称“《战1》”)，以中国三国为背景的“《无双》系列”暂告段落，光荣推出了以日本战国为背景和新增的“《无双》系列”。本作普通敌兵和敌将的AI基本跟“《真三3》”一个档次，呆滞、麻木，攻防意识都很差。



▲不得不说，五代在画面上的进步的确实令人满意。

不过本作设计了“忍者”这一特殊兵种，他们一直在骚扰、进攻玩家，虽然这种攻击是机械式的，但实际上还是给玩家造成了一定的麻烦。在突忍、爆忍、旋忍、飞忍集群的场合，玩家所受到的压力还是相当大的。远程攻击新增了“铁炮兵”——火枪队，其实就是以弩弩兵的变种，总体来说本作的弓弩兵较弱，射速和威力都不行，不过“连弓大将”和“连筒大将”会边跑边边射击，还算有点意思。另外本作有“城内设定”，城内布满机关陷阱。因此虽然敌人AI差，但是配合特殊兵种以及机关陷阱之后，仍然保证了一定的难度和趣味性。本作敌人AI并不随难度增加而提升。

《战国无双 猛将传》(以下简称《战1猛》)，大幅提升敌将的AI。敌将的攻防意识明显变强，并善于活用“翻滚”技术来躲避玩家的攻击，使得战斗变得极有挑战性。不过敌人的特殊兵种却被弱化，特别是原先很强悍的“突忍”，数量和威力都减少，这可能是在强化敌将AI后为照顾玩家而达成的平衡。随着本作的推出，用“猛将传”来强化本传敌人的AI已成为玩家的共识。本作敌人AI会随着难度增加有一定的提升。

《真·三国无双4》(以下简称《真3 4》)，光荣又回到了中国三国时代。本作敌人的AI又一次倒退，敌兵甚至远不如《真3》活跃，敌将则比《真3》稍好一点，攻击频率有所加

强，但几乎没有防守意识，尤其是被击倒起身后根本不防，因此玩家可以轻易逼敌将一顿乱砍将其击败，而根本无需担忧会遭到它的防守反击。所有敌将施放无双之前都会先有一个明显预兆，玩家可以防御，或者直接用C技将其击破。除了个别特殊敌将之外，广大敌将都不会自行补充体力，而会补充体力的武将则是无需蓄力立即加出，这种设定等于又倒退回了《真3》的时代。敌人不再随着级别不同而显示出意识的差异，斗气武将只是攻防数值偏高，意识跟大众脸武将并没有什么区别。弓弩手再次被大幅削弱，甚至比《真3》更弱，射速、威力、攻击力都是全系列最低，对玩家完全不构成任何威胁。连骚扰的作用也没有，纯粹只是被玩家当木桩砍用来增加无双而已。本作敌人AI全面倒退，鼓励玩家猛砍猛打，只要先出手就很容易制住敌人。这明显是为了迎合动作苦手。攻防节奏不复存在，战术技巧不再需要，一味强攻就能致胜，而喜欢反防反击等技巧的玩家却很容易陷入困境。战斗变成了“疯狗对咬”，这种看法看似爽快，但却剥夺了动作游戏最重要的“对抗”乐趣。从这一作开始，《无双》正式被玩家们蔑称为“伐木割草”游戏。

《真·三国无双4 猛将传》(以下简称《真3 4猛》)，敌兵、敌将的AI没有什么明显进步，只是把弓弩手的射速和攻击力稍稍做了强化。这是《无双》系列第一个猛将传没有提升本传AI，也是第一个让动作玩家失望的“猛将传”。

《真·三国无双4 帝国》(以下简称《真3 4 帝》)，同样也是没有提升敌人AI。《真3 3帝》里超级活跃狡诈的敌将已经成为遥远的过去。而且，4代的这三作，敌人的AI都不会随着难度增加而提升。

《战国无双2》(以下简称《战2》)，敌人的AI比《真3 4》系列有所提高，主要表现在敌将身上，基本接近《真3 3》水平，但是不如《战1猛》，更达不到《真3 3猛》的水平。敌将的打法多以防守反击为主，攻击并不算很犀利，但防御和滚翻而是应用得比较到位。敌重要武将会自行补充体力，而这个通常发生在玩家远离敌将时，这就要求玩家逼近敌将作战。敌兵AI依旧较低，忍者这类特殊兵种的攻击意识也有所下降，因此敌兵基本仍是起到为玩家补充无双的作用。弓箭手和火枪队的意识和威力都有所加强，尤其是火枪队的齐射，能够对玩家造成一定的威胁。敌人AI会随着难度增加作小幅提升。

《战国无双2 帝国》(以下简称《战2 帝》)，敌人的AI延续《战2》，难度变化后，敌人AI的变化并不明显。

《战国无双2 猛将传》(以下简称《战2 猛》)，敌将的AI比本传有所下降，特别是防御意识明显变差，翻滚也很少应用，出招没有章法，玩家可以很容易地将其击败。敌兵的AI也低于《战2》，绝大多数是站着等待挨砍。敌人的弓箭手和火枪队大幅削弱，射速、威力都有很大下降，对玩家不构成威胁。本作开创《猛将传》降低本传AI和难度的先河，这恐怕是它得到《无双》史上最低评分的重要原因。

《无双大蛇》(以下简称“大蛇”)，本作为《无双》系列里的乱斗作品，将中国三国和日本战国角色集合起来，娱乐性较大，带有很多试验的痕迹。本作敌人AI一般，敌兵很呆滞，敌将则比《真3 4》稍高，更善于防守，打出连续技的概率也比较高。敌将如果集群，攻击意识还是比较强的。这作敌将完全不会使用无双攻击，敌人也极少使出C4，因此玩家基本上很难有机会被吹飞，可以一直贴近敌人攻击。此外敌人的弓弩手很弱，构不成对玩家的威胁。本作的最

大问题在于：敌将所有的反应都是基于旧系统，而实际上本作玩家应用的却是新系统，因此当玩家能力上升、获得属性之后，敌将面对玩家的攻击基本上没有任何办法，在此情况下，无论敌将的AI是多是低，其实都已经发挥不了作用。在本作中，能力提升、获得属性的玩家基本上可以无视敌将的行动而出招，原先那种攻防有节奏的节奏荡然无存，无双的“割草”特性由此变得更彻底。

《真·三国无双5》(以下简称“真3 5”)，作为在次世代主机上推出的“无双”系列“第一作”。《真3 5》很明显一方面突出了“新”系统，另一方面尽可能地保持以前各作的特点综合起来。在敌人AI方面尤其如此。本作一共有5个等级的难度，不同难度下敌人AI差异相当明显。简单和普通，绝大多数敌人都是等着挨砍的鱼肉，只有一些副将和部分斗气武将有着较好的攻防意识。“难”以上，敌人的意识有明显提升，在最高难度的“修罗”难度下，敌杂兵频繁地使用集群攻击，依靠人多优势给玩家制造很大麻烦。敌将的躲避、防守、弹返意识都很好，攻击不带有盲目性，而是视玩家的行动而有变化，配合也很娴熟，但也有一个比较奇性的设定：特殊敌兵、无名副将、大众脸敌将的意识要好于有名武将。估计制作者的原意应该是希望玩家不要忽视敌副将的存在，但没有完全调整到位，于是就给以“无名武将强于有名武将”的感觉。

总结 总体来看，“无双”系列的敌人AI在《真3 猛》、《真3 帝》达到最高峰，此后便一路下降，至《真3 5》有所回升，但到不了《真3 猛》的高度。



## 《真3 1》

友军基本按照清完目前区域然后围攻敌军本阵的思路出发，不会主动配合玩家，但也不会发生大的讹漏，遭到敌人攻击后也能够维持相当长的时间。总体来说可以说是中规中矩。

## 《真3 2》

友军攻击意识很好，会主动攻击敌人总大将。友军武将(包括我方总大将)在可视范围内作战勇猛，技术全面，并且自我补充能力很频繁。而在不可视范围之外，除了以士气决定胜负之外，还兼顾武将的兵力、体力、武力状况，如果体力不足，那么即使士气高涨也有可

能战死，如果体力足，即使士气低也能维持一段时间，这就使得它具有一定的“逼真度”。在可视范围内，只要友将体力没被抽到临界点，一旦玩家帮他解脱困境，他就会自行补充体力，因此玩家只要前去援救，就可能救回已经重伤的友将。本作中玩家与NPC并肩作战，很有与真人合作的激动感。

## 《真3 2 猛》

这作为提高了“难度”，开始弱化友军。在可视范围内，友将还是一样勇猛，但是一旦在不可视范围，友将就变得极为脆弱，无论当时兵力、体力、武力状况如何，只要士气一低就很容易战



▲孔明的实力，在某几作中极强，在某几作中极弱，相当极端。

## 2. 友军AI

和以前单纯格斗过关的游戏不同，《无双》的主角都是参与大兵团作战，与友军配合。从这点上来看，“《无双》系列”作为网络游戏更为贴切，作为单机版，玩家则希望电脑友军NPC能更人性化一些，尽量模拟出人操纵角色的特性，以获得跟网络联机作战类似的感觉。因此，在《无双》系列中，友军AI设定也很重要。友军如果太强，会降低游戏难度，而友军如果太弱，又会让玩家产生被欺骗的感觉。



死。这多少会让玩家产生“受挫”感。这种依靠弱化NPC来提高“难度”的做法，就是从《真3猛》开始的。

## 《真3》

友军AI极差，虽然设计了不同武将拥有各自的战术特长——突击、万能等，但实际上并不能起到作用。在不可视范围内，友军很容易被击败，而在可视范围内，友军经常站着不动像个旁观者。类似这样的笑话经常发生：听到不可视范围内总大将叫苦，玩家赶去救援，却发现总大将体力满值，且跟敌人一起都站着不动，但是玩家刚刚走到看不见总大将的地方，总大将立即宣布布阵——“假打”到这种程度，实在有愚弄玩家之嫌。不过这作会依照玩家的“友好度”，在关键时刻出现一个强力“特殊武将”来相助，而这个武将的AI比其他友军要高。这个设定还是很有意思的。

## 《真3狂》

本作大幅提升了友军AI，虽然友军的战术特长仍然没有真正得到发

挥，但是在不可视范围内，友军的战术思路已经变得较有条理。而在可视范围内的变化就更让人惊喜：友将极其活跃，善用各种技巧同敌人作战，并且会主动配合玩家，比如当玩家将敌人打浮空后，友将会上前补以空中连击，又如当玩家将敌将押进并将处于劣势时，身旁的友将会及时施放无双来为玩家解围……友军的机敏活跃和敌将的高AI相映成趣，使得本作战斗临场感极强，令人热血沸腾。值得一提的是，由于本作敌人非常强悍，所以即使友军AI提高也并没有使难度下降，反而更增添了战斗的趣味性。可惜的是，前来帮助玩家的“特殊武将”不再存在。

## 《真3帝国》

作为融入战略思路的试验之作，本作友军AI为《无双》全系列最高。友军部队在战略战术的应用上已经体现出智慧的光芒，会根据战场局势来调整攻防态势，不会没理由地乱叫“苦战”，跟玩家的配合也相当默契，当玩家缠住敌方数



名强力武将后，友军不会不失时机地攻击无敌将防守的据点，战术意图得以充分体现。

## 《战1》

友军AI很差，回落到《真3》的水平。

## 《战1狂》

友军AI有所提升，主要表现在可视范围内活跃度增强、攻防及配合意识提高，但不可视范围的“假打”痕迹依然存在。

## 《真34》

友军战术意识一般，但是可视范围内极其活跃，具有极强的攻击欲望和凌厉的攻击手段，和同样是电脑角色的敌将形成鲜明差别。不可视范围完全靠士气的数值来决定胜负。本作友军过强而敌军过弱，也是造成难度下降的原因之一。

## 《真34狂》

友军AI和前作《真34》相同。

## 《真34帝》

这是“战略性”融入无双的第2作，但是电脑友军的战术思想非常一般，只能说中规中矩，刻板机械。不过这一作可以由玩家自己下指令控制部队，也算是弥补了这一缺陷。在可视范围内，友将如同前两作一样积极活跃。

## 《战2》

友军AI处于中等偏下水平，在不可视范围内极其容易败亡，而造成败亡的

最大原因竟然是敌人杂兵的数量；在可视范围，友军表现基本中规中矩，攻击还算积极，但配合意识差，而防御性则相当差，很多情况下友军成为累赘而不是助手。

## 《战2帝》

“战略性”无双第三作，友军AI跟《真34帝》接近。

## 《战2狂》

友军AI跟《战2》相似，没有长进。

## 《大蛇》

友军实实在在在为替玩家制造麻烦的繁复，当他在可视范围内时，他的行动还算是积极，可当他不可视范围时，就变成极为脆弱，而且这种脆弱相比以前的“假打”更有“真实感”，当玩家接到苦战报告前去查看时，此友军体力确实已经减少。本作由于友军不会自行补充体力，所以即使在可视范围，如果他体力不够，玩家也只能眼睁睁看着他被打掉。

## 《真35》

友军AI跟《真34帝》接近，士气对友军AI影响很大，如果合理运用掩体攻防战术获得成功，友军将会很强大；但如果战术失败或者遭遇强敌事件，士气大幅下降，友军会很快败亡。

总结：友军AI依然是《真3帝》最高，此后，则一直维持在一个中等偏下水平。

# 伤害值

伤害值 (DAMAGE) 是影响动作游戏难度和趣味性的又一大重要因素。敌人对主角伤害值的大小，其实就是对主角失误的惩罚度，这个程度影响到允许主角失误、受伤的限度。伤害值越低，主角允许犯错误的机会就越多，游戏难度也就越低；反之，伤害值越高，主角允许犯错误的机会就越少，游戏难度也就越高。伤害值过低或过高都会影响游戏的乐趣，如果过低，那么对玩家就几乎没有什么技术要求，就算敌人AI很高也不能对玩家形成致命威胁；但如果过高，则会让玩家意外战死的偶然性大增，玩家缺少足够的回救余地，技术同样也难以发挥，这样难度虽高，却高得不合

理，会降低游戏的乐趣。而对于《无双》这种以一敌众的游戏来说，对玩家提“无伤”的要求显然是不适宜的。但《无双》又有自己的特点——养成。包括防御力在内的主角各项能力都会随着反复游戏而提升，加上附加能力的装备道具和武器，主角在初始状态和高级状态下的防御力会有巨大的差异，针对主角初始状态合适的伤害值，在主角高级状态时就会偏低，因此，《“无双”系列》历来都设置不同难度对应不同伤害值，以适应各种状态。

下面我们就以初始打普通、初始打难、满级(包括能力全满、最强武器、道具全满)打最高难度这三种情况来探讨《无双》各作的伤害值。

满级打难：前期关卡伤害值偏低，后期正常，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得偏小。  
 初始打难：前期关卡伤害值较高，后期极难，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则依旧偏大。  
 满级打难：前期关卡伤害值很低，后期较低。  
**《真3狂》**  
 前2项同《真3狂》，本作最高难度为“达人”，满级打“达人”为：前期关卡伤害值偏小，后期很大。由于《真3狂》敌将AI高于《真3狂》，所以前期关卡伤害值偏小，后期正常。



《真3帝国无双》系列突破百万销量的纪念壁纸。

## 《真31》

初始打普通：前期关卡伤害值正常，后期很大，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得正常。  
 初始打难：前期关卡伤害值较高，后期极高，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则依旧偏大。  
 满级打难：前期关卡伤害值稍

## 低，后期正常。

## 《真32》

初始打普通：前期关卡伤害值正常，后期较大，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得偏低。  
 初始打难：前期关卡伤害值较高，后期极高，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则依旧偏大。

32猛》，再加上后期关卡对主角的伤害值也更高。因此同样打最高难度后期关卡，“《真3猛》”里玩家面临的危险更大。不过虽然本作伤害值偏高，但仍然留给玩家一定的失误机会，非常合理。

### 《真3帝》

本作升级方式特别，并且不能以满级状态打新周目，而敌将对主角的伤害值也跟玩家的战略思路有关，敌总大将拥有城池越多，则对主角的伤害值就越大。一般情况下，普通难度伤害值正常，“难”则稍高。

### 《战1》

初始打普通：前期关卡伤害值偏小，后期较大，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得偏小。

初始打难：前期关卡伤害值较高，后期很高，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则偏于正常。

满级打“地狱”：前期关卡伤害



▲光荣为了吸引女性玩家大打人设牌，明智光秀便是最典型的例子。

值稍低，后期正常。

### 《战1猛》

伤害值跟《战1》相似，但由于本作大幅提升敌人AI，所以敌人的威胁性增加很多。

### 《真34》

初始打普通：前期关卡伤害值偏小，后期较大，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得偏小。

初始打难：前期关卡伤害值较高，后期极高，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则依旧偏大。

满级打“修罗”：前期关卡伤害值极低，后期极高，形成两个极端，这造成了满级角色玩前期关卡变得十分无聊，而在后期关卡，玩家战败的偶然性大大增加。

### 《真34猛》

伤害值和《真33》相似。

### 《真34帝》

本作伤害值依旧跟敌军的势力范围有关，正常情况下，伤害值跟《真34》相近。“修罗”难度虽然伤害值极高，但由于本作可以用满级角色打2周目，所以在满级状态下，“修罗”难度的伤害值也并不算高。

### 《战2》

初始打普通：前期关卡伤害值正常，后期较大，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得偏小。

初始打难：前期关卡伤害值较高，后期极高，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则接近正常。

满级打“地狱”：前、中期关卡伤害值都很低，惟有最后一关“外传”，伤害



值超高，超过了《真34》最高难度的最后一关，满级角色满血状态也只能按普通敌将4、5下，本多忠胜这样的强力武将的攻击最多挨两下。

### 《战2帝》

伤害值跟《真34帝》相似。

### 《战2猛》

本作所有难度都比《战2》本传下降一个档次，即“难”相当于原来的“普通”。

初始打普通：前期关卡伤害值很低，后期正常，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得很低。

初始打难：前期关卡伤害值正常，后期偏高，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则基本正常。

满级打“修罗”：前、中期关卡伤害值都很低，惟有最后一关“外传”，伤害

**总结** 总体来看，《真32猛》《真33猛》《真35》这三作的伤害值是最合理的，接近于街机动作游戏的水平。这样的伤害值跟敌人的高AI结合，令动作高手有足够施展技术的余地，而动作苦手玩家如果不开提升技术的门，即使他有足够的失误机会，他也无法取胜。《无双》后期作品却失真的是依靠降低敌人AI，同时将扣血值提高到不合理的地步来平衡“难度”，这样一来，玩家胜败与否更大程度上不是取决于自

身技术，而是运气、动作苦手玩家会因为敌人偶然没有出手而侥幸过关，而动作高手也会因为敌人一次偶然出手而告战败。显然，光荣这种做法是出于商业目的，为的就是降低门槛，消除动作苦手对技术的恐惧心理，而这一切都是以出卖技术动作玩家为代价。所幸的是，《真35》又开始朝着良好的方向回归了，这也体现了光荣在动作苦手玩家和技术派玩家之间的徘徊。

### 《大蛇》

初始打普通：前期关卡伤害值较低，后期偏大，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得偏低。

初始打难：前期关卡伤害值就极高，主角满血只能挨敌兵三下，挨敌大角色武将一下，后期关卡则一个杂兵就能秒杀主角。这个设定使得玩家在初始状态根本无法正常玩“难”，惟有练满等级或得到强力辅助技能后才能来玩。这种极端的设定也是《无双》系列“里独一无二”的。

满级打“激难”：前期关卡伤害值相当高，后期极高，玩家随时有被敌人一招秒杀的可能。

### 《真35》

本作在伤害值设定上跟《真32猛》接近，相对比较合理。

初始打普通：前期关卡伤害值正常，后期较大，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则变得偏低。

初始打难：前期关卡伤害值稍高，后期较高，如果每关正常提升能力，到后期伤害值则接近正常。

满级打修罗：前期关卡伤害值正常，后期稍高。

# 三 招术性能及判定

## 《真31》

无双的招术系统明显学习了SEGA在上世纪90年代后期推出的经典街机游戏《SPIKE OUT》，一个键为普通攻击，另一个键为蓄力攻击(CHARGE)，依靠两种攻击键组合使出各种招术。如果我们把《SPIKE OUT》里蓄力键按下即放作为C1、蓄1段作为C2、蓄2段作为C3、蓄3段作为C4，那么比较一下，我们会发现它和《真31》里的CHARGE技作用几乎完全一样。

C1：强力技(《真31》里为防御崩坏)。

C2：浮空技。

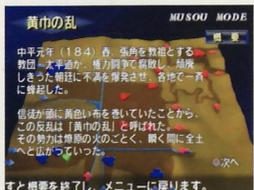
C3：致晕技。

C4：吹飞技。

《真31》里按住防御键可以令角色定向方向移动，这个设定也跟《SPIKE OUT》相似。无双角色虽然没有奔跑动作，但行走六步以上再出招即为跑动

攻击。这个动作系列诸作都有。跟《SPIKE OUT》不同的是：《真31》有防御和射箭，气槽满便可施展无敌必杀技(无双)，而且只需要一个键。

《真31》的招术设计比较严谨，每招都有自己专门的作用，但《无双》跟《SPIKE OUT》毕竟还是有区别，对于强调一骑当千的游戏，这些招术就显得过于简陋和拘束。而且招术判定问题也比较大，打击感也不佳。本作为为了突出地面作战，马上招术被设计得很弱，招术



と概要を終了し、メニューに戻ります。

既无范围也无威力，骑马的主要作用在于赶路。

## 《真32》

本作在前作招术的基础上增加了C5和C6，随着武器等级提升而使用。C5为跟有用有效的浮空技，设计了直接追打和继续浮空连两种变化，供玩家选择，C6则是体现每个角色个性的强力得意技。武器增加了“属性”——炎、雷、斩，不同属性效果不同，衍生出丰富的打法。还增加了“变身”技术。

无双则区分为不浮空型和浮空型，两者各有利弊：不浮空型威力大，但有名武将连续击中硬直后会发动无双反击，形成硬直，从而中止玩家进一步攻击，并视玩家技术而造成优势、平手、劣势三种状态。浮空型中敌人后，敌人全无还手之力，但威力较小。骑术则依旧没有强化，本作仍是注重地面战。

总体来看，这作的招术设计既严谨

又突出个性，很多地方看出格斗游戏的影子，招术判定相当精准，打击手感也强化很多，无论是兵器相交还是刀刀入肉，感觉都很真实。本作还是很强调平衡性，没有十全十美的招术，也没有完全无用的招术。惟一比较突出的问题是个别斩属性角色过于霸道，但是他们同时也被设计成防御力低下，而且斩属性发出之前很容易被敌人击败，因此，就算使用斩属性角色，玩家也仍需要一定的技术。

## 《真32猛》

本作招术没有变化，但系统更鼓励玩家打出高连击数，而形成高连击数则需要一定的打法和技巧。武器属性方面增加了“风”属性和“光”属性，前者可吹飞敌人，后者则是武器附加特殊道具效果。本作新增另一把终极武器，将原先角色的武器属性都作了改变，原先过强的斩属性被换作其他属性，而原先极弱的角色则被安上了斩属性。此举原意是增加平衡度，让玩家可以多一种打法选择，不过除了死忠核心玩家，大多数玩家只能接受



▲马超在《无双》里就是“马上超人”的意思。

把角色变强，而不能接受把角色“变弱”。事实证明，很多时候是不能依靠玩家“自觉约束”的。

### 《真三3》

本作是招术系统脱离(SPIKE OUT)的开始，从这作起，招式走向丰富化、华丽化、热闹化，而不再注重其严谨性。这显然是迎合广大初级玩家的需要。不过，光荣在这个时期并没有做得太过火，而且有些创意也确实不错。

C1不再是单纯的防御崩坏技，而是根据角色不同，变成了突进技、投掷技、乱舞技、远程攻击等各种特技。

C3变成了可以追加的强力连续技，同时致晕的特性仍在，某些角色还具有范围和崩坏的性能。这一重大改变，使得玩家用初级武器就能使出强力招术，这固然使得战斗更为华丽和爽快，但平衡性却遭到了破坏。很多角色C3过强，C4、C5、C6都失去了意义，玩家可以“一招鲜、吃遍天”，打法变得粗糙。

增加了一定机率可以冻住敌人的冰属性，强行损伤敌人的烈属性、令敌人中毒防御下降的毒属性，取消了风属性和光属性，原先的雷属性和斩属性也有变化。雷属性由原先的震地传染变成了麻痹，而斩属性则大大弱化，变为只有一定几率对敌兵一击必杀，对敌将的扣血比例也变小。但总的说来，本作只是削减了斩属性，却强化了其他属性，使得玩家对敌变得更加容易。本作属性不再固化在武器上，而是以“玉”的形势让玩家自由搭配。属性的发出受到一定限制：只有究极武器才能在任何时候出属性，其他武器必须要无双槽满才行。



增加了空中CHARGE，为空中向下砸地，个别的如诸葛亮则为空中向下发激光。这一改变使得打法更为丰富。

本作取消了原先对于不浮空无双的重要限制——任何敌人在被主角不浮空无双空袭直时都不会以“无双骑士”的方式进行反击，而是照单全收，这样一来，使用不浮空无双的角色就可以轻易地用无双将敌人打至重伤，甚至直接一招夺命。这种破坏平衡性的做法，是光荣为了扩大游戏销量对初级玩家做出的妥协。从这代开始，以后各作都沿用这个设定，《真三2》时严谨的无双判定就被打破。对于光荣来说，这也许是一种成功的变革，但对于硬派动作玩家特别是街机玩家来说，则是一种技术的倒退。

本作强化了骑马作战，一些武将的马上招术变得十分强悍，借助于“绝影”，几乎无敌，比如马超。强化骑马的本意不错，但是缺乏平衡性的招术使得一些角色的骑马打法趋向于无脑。

相对前作，本作招术判定比较混乱，打击感也较弱。本作对招术做了大幅变革，而这种变革则是基于对初级玩家的妥协。外表的华丽、热闹开始取代内在的质朴、严谨，不过这个时期的光荣妥协得还有限，没有违背动作游戏的基本规则，总体说来这些变化还是能让人接受的。

### 《真三3猛》

招术方面相对于本传基本没有变化，只是将某些角色设定为具无双带属性。此举原意是为了强化一些基本攻击差的武将，令他们的无双变得强一些，但是平衡性没有设置好，造成一些装了斩玉的角色真无双过于强悍。

截止这一作，《无双》系列“各作的招术都具有“自动锁定”特性，也就是第一招中敌人后，以后各招都会自动朝着这个方向打，中途不能自行改变方向，直到这套动作打完。这个特性来源于(SPIKE OUT)，一是便于玩家锁定目标攻击，二是防止玩家朝任意方向胡乱出招造成打法凌乱，迫使玩家有意识地将敌人集中到一处。这个设定对于(SPIKE OUT)这种敌人不多的游戏来说是很合适的，但面对无双这种敌人从四面八方蜂拥而来的情况就捉襟见肘了。玩家为了使招术更有效地命中目标，必须使用“挥空”技术，即先发招术不打到人，借此调整方向，等强力技出来时正好命中目标。但这毕竟只是玩家的无奈之举，并不能真正弥补这一系统上的问题。

所以，这之后的各作，就取消了“自动锁定”，玩家可以在出招的任何过程中变向，这样一来，打法变得更为自由。但是敌人的行动也应与之相配，否则就会使难度大大降低。比如，玩家招术自由转向后，可以很方便地打击敌人背后，使得敌人的防御失效。

### 《真三3帝》

招术延续《真三3猛》，最大特点是

招术可以在任何时候随意转向了。这一改变最大的好处是让利剑气型角色的技术得到充分发挥。比如姜维的C6，最后是一道冲击波，现在可以在人群中边厮杀边调整方向，以准确地用作后一招剑气之类，效果将更为明显。由于本作敌人AI很高，所以即使招术自由转向也并没有降低难度。

### 《战1》

本作的招术设计又经历了一次变革，看得出来是要将2代和3代的特点结合起来。本作取消了C5和C6，但是C1至C4都可以追加以形成新的招术，而普通攻击也增加到最大8招。招术随着武器级别的上升而增加。



- C1，特殊技，可追加至C1-2或C1-3。
- C2，浮空技，追加至C2-2、C2-3后为空中连击，取代了原先的C5作用。
- C3，收拳技，追加至C3-2、C3-3之后就是类似《真三3》那样的强力连续技。
- C4，吹飞技，追加至C4-2、C4-3之后就是一套组合技，最后以吹飞收场，类似于以前的C6。

本作属性为：红莲(炎)、闪光(雷)、冻牙(冰)、夜叉这4种，其中夜叉是本系列新的属性，特点是能吸取敌方体力。本作采用类似《真三2》的设计，属性固化在武器上，玩家不能随意装配。此外，修罗属性(斩属性)会在双人放激无双时产生，以及装备5本道具“五轮书”后使出，但这样一来便不能再装其他道具，使得角色能力下降，这也算是限制斩属性的一个有效方法。

本作新增增加了“翻滚”动作，翻滚中

无敌，而起身瞬间则会有短暂硬直。这个动作的加入，使得玩家在面对敌人进攻时除了死防还有别的思路，增加了打法，而敌人同样也会用这个动作来对付玩家的招术自由转向。这是无双动作系统相当有意义的一次变革。

本作无双技变化较大，既能像前作那样让角色自动做出一套固有有招术，也能在无双爆发后自行输入招术令其变成强化版，这点类似《街霸ZERO2》中的OC，如果玩家赚固有的无双招术不强，完全可以用自创的招术来取代。但本作无双威力大幅削减，而且双打时只要有一人放无双，另一人也会自动施放。这个设计显然不那么人性化，因此在后续几作就被取消了。

本作增加了一招骑马动作，在马上按CHARGE键即为踩蹄攻击。另外马是有体力的，一旦体力耗尽就会被判定下马。这些设定丰富了马超。本作判定、打击感都一般。

### 《战1猛》

招术系统基本沿袭《战1》，最大变化是在选项中增加了另一种双放无双的方式，玩家既可以像前作那样一个人放了另一人便自动放，也可以设置成像真三国《无双》系列那样两人各管各放。另外本作调整了一些判定使之更合理，但打击感仍是一般。

### 《真三4》

本作在沿袭真三国《无双》系列C6式招术系统的基础上，对动作、效果、判定作了大幅度改动，显示了光荣再次“求变”的决心。

原本最大只能打6下的普通技，在特殊状态下可以变成“进化攻击”，连打10下。

C1仍然是特殊技，但取消了投掷技和其他一些特技，远程气功型统一变成施放定时爆炸的能量球，很多人的C1统一为震地招，只有少数人保留了有特色的C1。

空中CHARGE变化很大，原先绝



▲《真·三国无双3 帝国》在当时还是相当有新意的，不过完全可以做到正篇中。

大多数人都一样的跳跃硬地被设计成各种不同招式：空中挑人、空中放波等，作用也各不相同。应该说，这一变化表面上使得招术更加华丽，但实际上真正有实用价值的并不多。

借助招式自由转向的特性，C3进一步强化，成为绝大多数人的主力技。

C5发生极大变化，将原来单纯的浮空技变为带有范围效果的气流，这样C5不仅可以将敌人打浮空，更可同时攻击周围一圈的敌人。原先的空中追打被取消。这一改变，使得C5继C3之后成为“万能安全技”，对玩家的技术要求大大降低。



大多数人的C6则被改得面目全非。除貂蝉外，几乎所有剑气型C6都被改成了不知所云的招式，既不是范围技也不是单向突进技，和C3、C5相比欠缺实用价值。貂蝉的剑气虽然保留，但却被极大削弱，成为废招。赵云原先的C6突刺也变成了奇怪的前后二段刺……

而一部分人的招术则设计得超乎寻常地强悍，最突出的是吕布。他的C3变成了自动带有360度判定，这样玩家不用转向就能直接扫到背后的敌人。他的C1更是堪称动作游戏史上无前例的设计：只按一个键，就具有无敌、防御不能、浮空、炎属性、突进等效果，而且这还不是必杀技，没有任何限制，可以无限使用。使用吕布只要按下CHARGE键，哪怕敌人出招也伤不到他——因为他此时无敌，面前的敌人无论防御与否都会被浮空燃烧，吕布借着这招突进扫荡敌人，收招时一个蹬腿，又是无视防御，周围敌人必被震倒，这样正好弥补吕布的收招硬直，然后吕布又可展开新一轮攻击……

因此，使用吕布，哪怕是从来不玩游戏的人，都完全可以初始状态去打“难”，只要他一直接按CHARGE，就可以毫不费力地扫平所有敌人。对吕布惟能造成威胁只有弓箭手，但本作弓箭手又被设置得极弱，所以事实上吕布已经成为一个“金手指”级别的无敌角色。

而许多原本靠技术吃饭的短兵器角色，特别是使剑的角色，招术性能却被削减，一些原本有特色的招术也被改成平庸，使得这些角色在最高难度下难以发挥自己的技术长处，成为不折不扣的废人。

本作设置了4种属性，用“玉”的形态让玩家自由装配：阴、阳、炎、冰。阴即原来的斩，仍是一定几率对敌人一击必杀，但是使用时要消耗无双槽，这在高难度下完全是得不偿失，因此实用性很差；阳是无视敌人防御。这个属性的出现标志着光荣又一向低俗化妥协，在以前几作中，如何打破敌人的防御需要考验玩家的招式，也是游戏的乐趣所在，而现在则是只要玩家装备了阳玉，便可以毫无顾忌地使用属性招术猛砍。这个属性严重破坏了游戏的动作技术含量，使得游戏打法更趋“无脑化”；炎的效果跟前几作相似：冰，冻住敌人的几率大大增加，同样也是只要玩家打出属性招，敌人就再无还手之力。

本作招术平衡性差到这种程度，在动作游戏史上也属罕见。毫不夸张地说，本作的设计者(GAME DESIGN)似乎更像一个曾被《真三2》和《真三3》高难度打得欲哭无泪的任性孩子，要以这种极端方式来一解心头之恨。

本作骑乘招术增加了一个马上防御，其他都跟《真三3》没有大区别，但是因为敌人被设计成几乎不会对马上的人发动攻击，因此玩家骑上马之后便可以肆无忌惮地屠杀敌人，客观上使得马战作用增强，虽然这种“增强”方式很让人无语。

本作判定松散模糊，原本就差的打击感因为“觉醒印”的存在而变得更差，觉醒效果是一段时间内攻、防、速度翻倍，且主角无任何硬直，这时候打起来的手感



非常机械化和空虚化。如此的招术设计，再配上很低的敌人AI，原本是为了迎合动作苦手而为之，但玩家却并不领情，对之诟病者众多。不幸的是，有相当一批玩家是从本作开始接触《无双》系列，于是《无双》留给他们的第一印象便是打法无脑、手感拙劣的“割草游戏”。

### 《真三4猛》

本作在招术上没有大变化，但是调整了一些判定，基本都是朝着有利于玩家的方向发展。比如原本已经很无耻的吕布被改得更无耻，现在C3的最后一下都有防御崩坏的效果了，周围的人如果不防中就招，如果防就被崩坏，硬直还没恢复时吕布新一轮攻击又到，也就是说，只要吕布不停使用C3，周围任何人都只有挨打而无还手的份。这给那些用腻了C1杀人的初级玩家提供了一种新的选择。

### 《真三4帝》

招术性能判定跟《真三3猛》相同，可见光荣非常认同这样的设计。总之，《真·三国无双4》的三作，共同特点是以“金手指”式随心所欲的方式来设计招术，只图表面上的爽快热闹，却毫不考虑平衡性、技术性。

### 《战2》

本作从出招系统上对招术进行了大幅改革，综合了《真·三国无双》和《战国无双》的系统，将其合二为一。本作新武器的获得跟角色能力提升有关，而跟武器等级无关。这也是《无双》系列首次将招术与武器脱离关系。

本作取消了《无双》系列历代前作都有的动作——每个角色通用的架构式主观视点射箭，引入了“特技”概念。这些特技包括强力攻击、援护攻击、自身能力提升、架构返技、呼叫乘马、投技等，每个武将拥有其中的两种，各不相同。由此，本作的招术丰富了很多，也有意识地突出了每个武将的个性。

无双乱舞攻击也做了改进，分为多段式，最多可达三段。1段时威力最小，仅作解围使用；3段威力最大，用于攻击。这样就将无双的解围和攻击作用区分开来。

本作的属性重新固化在武器上，玩家不能自由装配。属性共有5种：红莲、闪光、冻牙、烈空、修罗，分别相当于以前的炎、雷、冰、阳、斩。虽说烈空的作用同样是令敌人防御无效，但因为战国《无双》系列有翻滚回避系统，因此这个属性还没有像《真三3》系列里那么

无耻。

本作在招式创新上的努力是显而易见的，但是总的说来仍然趋于平庸。

### 《战2帝》

本作在动作系统上跟《战2》相同。

### 《战2猛》

本作在《战2》的基础上最大的变化，是为每个角色增加了一种必技，实际上这个设定恰恰混淆了不同类型角色的特点，而且部分角色过强的新技也让难度下降。此外，由于“宝珠”系统的引入，使得玩家可以随意改变武器的属性，这一些庸俗的做法，令本作的动作创新重又归为平庸。

### 《大蛇》

《大蛇》的招术综合了《真三4》和《战2》，即角色的动作分为“三国型”、“连击型”、“蓄力型”三种。获得新招术的方式沿用《战2》模式，跟等级有关而跟武器无关。

本作按照特殊技，将角色分为三类：力、技、速。力型的特殊技发动时为单发强力不可防御攻击，同时角色获得短暂的十倍攻击力加成，但无双消耗量较大；技型的特殊技可作为强力CHARGE技来取消普通攻击，并且能在被敌人击中时反击，无双消耗量较少；速型角色拥有两种特殊技，其中一种不消耗无双，威力小、侧重闪避和骚扰攻击，同时角色具有2段跳能力。本作作为3人组队行动，角色若要回复无双只有替换为待机状态才可，因此无双消耗量的大小限制对玩法影响很大。应该说这原本是一个很有创意的想法，但由于没有仔细调整平衡性，使得这个创意并没有得到很好体现。特别是部分技型角色既有极强的攻击力、无双消耗量又小，成为无敌角色。

本作更像是个开放式的游戏制作平台，制作者允许玩家自行装配属性到同一件武器上，属性共有雷、阳、冰、炎、斩5种，属性之间的相生相克并没有细致设定，平衡性也没有做调整，把本该由程序员调的一堆参数完全扔给了玩家，玩家将各种属性都集于一身之后，角色便变得离谱，如同开启了官方金手指一般。这种做法更像是同人作品，而不是一个成熟的游戏该有的。

本作已经没有以往见招拆招、攻守有序、跟对手大过几十回合的感觉，故我双方都充斥着大范围技、强



▲《真·三国无双4 猛将传》的宣传很有新意，可惜游戏差矣一般。

力属性技、无耻判定技，使得战斗感觉更接近于《魂斗罗》那样的射击游戏。本作招式性能平衡性之差、判定之混乱，在系列中堪称首位。

## 《真三5》

作为次世代主机上的第一作无双，本作的招牌之一便是“全新的动作系统”。这个动作系统彻底打破了延续十几代的(SPIKE OUT)模式，谓之“连舞”。

“连舞”系统显示了光荣强烈的“求变”决心，但这次创新的胆子确实太大了，它不仅颠覆了(SPIKE OUT)类的动作系统，更颠覆了电子游戏诞生以来在动作游戏设定上的基本规则。

在传统动作游戏里，主角打出一招或者一套动作之后必定会有大小不一的收招硬直，一来符合真实的人体力学，二来也为了攻防有序、招式平衡，有效利用双方硬直时间来采取针对行动，成为动作游戏最主要的战术之一。近年来，为强调“爽快感”，一些游戏会允许玩家在短时间内暂时使用几乎没有硬直破绽的招式来对敌人进行连续攻击，比如《(街霸ZERO)系列》的OC、“(真4)系列”的“觉醒”等等。但这仍被设定为游戏中的某种特殊状态，而且持续时间也不长。

但《真三5》的“连舞”却是贯穿于整个游戏过程的，也就是说在全部游戏时间里，主角的普通攻击都可以一直以几乎没有硬直的状态无限连续下去。



▲元让即便是连舞系统下最大的牺牲者。

这种设计虽然有新意，但却是一招险棋，因为它虽然能满足部分玩家的爽快感，但却很容易让游戏失去基本的平衡感，从而丧失了作为动作游戏的最基本乐趣。

“《无双》系列”毕竟还是一个动作游戏，这是最后的底线，制作者也不想让《真三5》真的变成一个无聊的只按一键就能通关的游戏，因此，在向传统动作玩家做了部分妥协之后，便形成了我们现在看到的这个“连舞”系统。

本作的动作分为两种：“连攻击”和“连舞”。连攻击起手速度快捷，招式之间基本无硬直，可以无限连打。但是连攻击能被防御。防御动作是360度有效的，可以防住来自任何方位的连攻击。防御中还能弹返，彻底破掉对方的连攻击，逆转局势。

连攻击起手速度慢，动作结束后有明显收招硬直，但却能让对方防御崩坏。随着连舞槽升级，连攻击最多可连续打出5连击，并根据武器性能的不同而强化攻击力、范围或速度。一组连续的连攻击必定是无法防御的。同样，连攻击派生出的“杀降”攻击，也是起手慢、收招硬直大而且无视防御。

连攻击在任何情况下都可以取消连攻击。玩家可以自由组合招式，而不是像《无双》系列“前作”那样使用固有招式。

玩家如果一味用连攻击的话，就会被电脑防住并且弹返，而必须结合用强攻击。而对于电脑的攻击，玩家也只要在防住后的立即弹返，就能逆转局势。

玩家使用连攻击可以打破敌人的防御，但存在被敌人快速的连攻击先破掉的可能。电脑发出强攻击前则会有闪光提示，玩家可以据此随机应变，放弃防御，采取翻滚躲避或直接破招等方法应对。

连攻击和强攻击的设定充分体现了新旧动作系统的融合，对连攻击的种种限制很明显是为了游戏平衡，做出攻防感。而360度全方位防御、简单有效的弹返、无敌时间长的滚翻，都是为了平衡连舞而设置。

但“连舞”带来的最大问题是由于弱化受创硬直而造成打击感缺失。因为连舞可以不断攻击，如果敌人受创硬直偏大的话，一旦被打中就无法使用弹返、

滚翻等技巧来避免反击，这样一来就失去了平衡。于是制作者就把受创硬直调得很小，让连舞变成伪连。这样敌人就有足够的空隙进行反击；反之，对玩家也一样。这样平衡性固然有所维持，但是却牺牲了打击感，令本作成为《无双》历代打击感最差的一作。

本作增加了强化主角攻击能力的特殊技：强袭、神速、齐射、落石、火计，依靠战场上获得的道具发出，作用更像是射击游戏里威力巨大的“放宝”。特殊技的存在降低了本作对打击技巧的要求。

本作的属性分为雷、火、冰三种，固定于武器之上。武器是在战场上随机获得，玩家不能自行改造，这显然是对“《战2猛》”、“《大蛇》”篡改武器属性破坏平衡的一种拨乱反正。但令人不解的是，本作的武器性能里同时又有“一闪”这一项。“一闪”实际上就是以前的斩属性，拥有秒杀敌人的可怕威力，但本作中可以在连攻击和强攻击里随机发出，发动概率很高，并在无双中连续发动。这样一来，改头换面的斩属性比前作更强大、更不受限制，玩家使用带一闪的无双可以轻易解决强敌，又走回到了不讲攻防有序、招式判定的老路上去。

同时，“一闪”只是属于武器性能而非属性，因此可以跟属性同时存在，一把同时拥有闪属性和一闪性能的武器，其价值便远远高出其他武器，玩家只要得到这种武器，就完全可以将其其他武器弃之不用——除非有个别玩家愿意自找



麻烦。而这种强力武器获得的概率又极高，玩家只要愿意花时间，一定能够刷到。这一来又造成了动作平衡性的极大缺失，使得打法重新趋于粗糙。

很明显，本作的“连舞”系统是为了尽可能同时满足动作苦手和动作老手的要求而创设，为了达成平衡性，制作者不可谓不煞费苦心。但这个系统目前看来仍是问题很多，最大一点就是将动作游戏原本该有的细腻严谨判定简化成了这一来又造成了动作平衡性的极大缺失，使得打法重新趋于粗糙。

本作对骑马攻击有所加强，所有角色的马上攻击都改成了朝一侧打的实用招式，并且综合了“《真三国无双》”系列的蓄力攻击和“《战国无双》”系列的马路攻击，同时，敌人对马上主角攻击欲望也很低。马拥有了一部分以前道具、护卫身的功能，可以令玩家获得辅助技能。但本质上，本作并没有将马战提升到一个真正有意思的地步，虽然设计了敌人骑兵，但仍没有实现真正意义上的马上对打。相对于早期几作里骑马只是为了赶路，本作的骑马只是为了降低难度。

**总结** 《无双》最初几代，基本沿用(SPIKE OUT)的出招系统，注重敌人AI设置，注重打击技巧，注重打击手感，强调“格斗的乐趣”，属于比较严谨的动作游戏。但后面几代，为了扩大市场，迎合非动作玩家的口味，一味强化招式的华丽程度，爽快度而忽视平衡度，同时又以降低敌人AI等方式降低难度，令玩家的“挫折感”降到最低，让玩家很简单就能获得“满足感”、“自豪感”。直至《真三4》、《战2猛》、《大

蛇》这一作，完全变成了纯粹满足庸庸快感的无脑“割草游戏”。这种变化，是光荣为了利益向轻度玩家(LIGHT USER)妥协的结果，但是这种变化同样带来了众多非议，仍然是为了利益，光荣在《真三5》再次向核心玩家(CORE USER)作了一定的妥协，使得无双最新作的动作性有所回升，但无论如何，都已经无法达到早期《真三2》和《真三3猛》的高度。

## 综述

“《无双》系列”的每一作都是变革与妥协的产物。而这个演变，其实跟街机游戏日趋衰败、家用机游戏日趋繁荣的大环境有着密切的关系。

早期电子游戏的主流是街机，玩家在街机上，购买的是游戏机会和游戏时间。游戏时间的长短取决于玩家技术的高低。因此，街机房的规则就是对玩家的规则，所有玩家都是为了花钱之后能玩更长时间而苦练技术。打街机更像是一种磨炼而非消遣，特别是动作游戏。

随着科技的进步，网络的发展，家用机

经过历代革新，在图像、音效各方面都已胜过传统街机。同时，家用机又能让玩家可以在舒适的家庭环境中享受自由玩乐以及同党的乐趣，于是家用机便逐渐兴起，而街机则日趋衰落。

跟街机完全不同的是，家用机是玩家一次性购买了游戏机会(主机和游戏软件)，而自己来支配游戏的时间，并且，游戏的难度都可以自行调整。也就是说，游戏时间长短跟玩家技术无关而完全取决于玩家自己的需要，虽然很多从街机转到家用机的玩家仍希望在家用机游戏里找到“对抗”感觉，但对于一开始就是从家用机接触游戏的玩家来说，他们更想要的是休闲、消遣的快乐，更注重探索、体验的乐趣。当这样的玩家成为主流之后，对游戏的要求自然是动作游戏变化。

《无双》的演变，正是基于这样的变化。无双历代逐渐削弱动作性，却让玩家觉得越来越精美，场景做得越来越华丽，故事编得越来越煽情。对于吸引L1确实起到了实际作用。对于很多边缘玩家，特别是女性玩家而言，人设、场景、故事再加上难度很低、极易上手的打杀，正是《无双》吸引他们的最重要原因。光荣对他们的妥协，无可厚非。

无论怎样变化，游戏的本质就是令人快乐。虽然传统玩家和新兴边缘玩家对快乐的理解有所不同，但是在寻找快乐这一点上还是一致的。《无双》的每次变革和妥协，都是为了能满足更多人都能接受的“快乐”。虽然无双的变化在我看来违背了传统玩家的意愿，但从大势来看，这又是一种必然。

## 编后语

本文作者张弦是一名资深玩家。文中的观点本人99%都赞成，所以这里不再发表个人意见混淆视听了。(笑)个人最喜欢的一作《无双》是《真·三国无双2猛将传》，如果喜欢《无双》的你在这个寒假找不到想玩的游戏，不妨来一次经典回顾，绝对不会让你失望的。另外，笑果满点的《真·三国无双2》中文版(PS2)同样是非常值得玩的一作的。

# 360 全方位

栏目主持 多边形

## 360° 搜罗半月间次世代先锋最新动向

### 为您全方位了解X360铺平畅通之路



如上期所说，截稿后立刻更换了宽带服务商，每月约200元开销的“宽”达3M的ADSL一接上去，立刻看到了久违的卖场画面，几乎感动得热泪盈眶……不过冷静下来仔细一看，这段时间LIVE上也啥没重要更新，这样看来也似乎没损失什么，不知道是该高兴还是叹息……

为补偿这段时间的LIVE服务问题，全球玩家1月23日至28日可以免费下载《UNDERTOW》这款ARCADE游戏，算是一点小小的补偿吧……不过如果你现在才看到这条消息，怕是已经错过了……

## 编辑 360 日记

### 想要战？那便战！

最近LIVE时间基本奉献给了《COD4》，我实在无法用语言来形容这款游戏，实在是太爽了！不愧为“次世代的CS”，我又找回了当年CS的感觉，游戏体验更是不知不觉升级了多少倍。虽然因为网络问题，与老美对战的时候还有些延迟，但随着游戏在日本地区发售，很多日本人和香港同胞也都纷纷上线厮杀，与他们联机就没有任何问题了，加上日本人天生对FPS“脑残体残”，在LIVE上虐杀日本人的感觉太好了！这次日记就随便说说网战的一些趣事吧：

★某日纱迪上线后，己方有一名队友每次都躲在纱迪后面，并不停用小刀挥来挥去。由于在普通组队战斗模式中是无法伤害己方队友的，纱迪也没有任何回应，只是心里犯嘀咕，怕是最近得罪了什么人，招来如此深仇大恨。结果当晚游戏结束后，纱迪正要下线，忽见对方传来一条信息：“纱迪你好，我是你打败的，刚才我一直用小刀跟你打招呼，你看到了吗？”纱迪晕倒……

★某日我加入一场Free-for-all的大混战，其中一位名叫“lonelycondom”（名字有点不雅……）的玩家技术相当不错，几乎每局都是他拿第一，而我跟另外一名日本人交错争夺第二名的位置，我们三人几乎也办了场内绝大部分杀人。随着比赛进行，不断有玩家进进出出，终于杀到最后一局的时候，进入战场后发觉特别冷清，调出玩家列表一看，原来这场比赛只剩我们三人。由于互相都知道水平高低，所以都不敢贸然出击，我一直蹲守在某个角落守株待兔，而其他二位也是与我想法相同，一时间整个战场只听风声……随着时间流逝，大家都在比拼耐力，眼看比赛就要结束，忽然听见远处一声闷响，屏幕提示那名按耐不住寂寞的小日本踩到了lonelycondom预设的地雷，按照目前排名前者第三后者第一我居中，我依然按兵不动，只听见右方传来脚步声，我便躲在一个角落趴在地上准备伺机出击，这时我看见小日本背对着我慢慢走过来……我毫不犹豫一刀结果了他，没想到他死后扔了一颗手雷，闪避不及被他拖去垫了背，就在这刹那那场比赛时间到，结果依然是lonelycondom第一我第二小日本第三……

[文：多边形]

## 360事件 赚钱大师？偶像大师！



NBGI表示，他们目前在日本超受欢迎的偶像养成游戏《偶像大师》魅力惊人，从2003年首度在街机登场，直到2007年宣布移植到X360上，包括游戏在内的相关产值已经超过60亿日元，至于X360版《偶像大师》也已累计出货10万套以上，而玩家利用Xbox LIVE下载的《偶像大师》相关付费内容已有120万余次，下载金额已超过3亿日元，至今仍为Xbox LIVE累计付费下载产值的全球第三位。

而《偶像大师》如此赚钱，

NBGI自然不会放过任何后续捞钱的机会，系列最新作《偶像大师Live for you》也即将于2月28日隆重登场，而且这次除了普通版之外，也同会有豪华限定版推出。包装内包括一张《偶像大师Live for you》游戏光盘，一本厚达87页的全彩资料集，以及一张收录了《偶像大师Live for you》动画影像特典的DVD光盘，再加上设计精美的游戏包装，相信又要捞去不少“宅男”的银子（笑）。

这次的续作与前作相比，为了加快游戏节奏，让玩家更快上手，将简化前作中的养成培训要素，直接把重心放在偶像演唱会的实际上，不但能更快地看到偶像美少女载歌载舞的美前身影，更能在表演过程中以鼓励的方式增加她们的信心而做出更加完美的演出。另外NBGI还会为续作追加更多全新曲目，不过需要通过Xbox LIVE来付费下载，玩家你准备好银子了吗？这次NBGI为Xbox



LIVE准备了极为丰富的付费下载内容，形式也更加多样化，尤其是各种各样的服饰配件真是会让人疯狂啊！

而除此之外，NBGI还为《偶像大师》制定了未来一系列的周边发展计划，除了游戏、音乐OST、手办之外，还将囊括漫画、动画等后续发展，甚至连通过网络下载新的曲目也将变成一种常规性的规划。NBGI的计划是将《偶像大师》打造成一种全新形态的虚拟网络偶像，整个发展计划也将全面覆盖游戏、网络、动漫、音乐、流行……等全方位，NBGI真不愧为游戏界的赚钱大师！

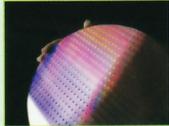


话说微软推出 X360 也已经两年有余, 招指一算, 微软似乎也到了该给他们的下一代主机考虑规格的时候了。首先我们来看看时间节点, 一般业界公认的下一代主机“次世代”降临的时刻应该在 2011 年或 2012 年左右。显然由于 X360 的良好走势, 微软还希望 360 能走完更长的寿命周期, 以尽可能赚回他们在 360 上累计投入的 12.8 亿美元。

虽然还有好些日子要等, 但一旦 2011 年那一天到来, 我跟你们说, 我相信我说出价格, 我们的电话肯定要被打爆的! 如果你错过了, 那么我恭喜你, 你买不到了……(串词了……) 正如很多媒体早就预测的那样, X360 的继任者很可能被称为“Xbox 720”, 不过按时间, 我们也不妨称之为“Xbox 2011”。让我们回到未来, 来到三年后的 2011 年。

## 逆时针旋转

我们先来看看 Xbox 360 是如何超越前辈 Xbox 的, 然后再来反推 Xbox 2011。X360 的 CPU 时钟频率大约是 Xbox 的 4 倍; 按照



▲ Intel 的四核处理器 Penryn

这个倍率, 下一代 Xbox 的主 CPU 时钟频率应该在 12GHz。

且慢! Intel 已经声明, 他们的 32nm Sandy Bridge 架构将在 2010 年达到 4GHz, 而现在市面上顶级台式机的 CPU 时钟频率自 2003 年末以来就长期稳定在 3GHz。所以就推算到 2010 年, 我们也不会看到主机处理器跑到 12GHz。综合考虑主机规格的前瞻性和技术发展水平, 我们认为 Xbox 2010 的 CPU 核心频率在 5GHz 左右。

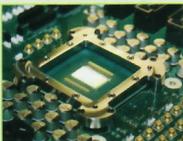
## 八心八箭!

有一件事是可以肯定的, 那就是 Xbox 2011 的 CPU 一定是多核处理器——很多很多核。Xbox — “芯”一意, 到 X360 已经三“芯”二意。再看看最早由 X360 带动的这股多核风潮如今也普及到了 PC 领域, 我们认为下一代 Xbox 至少应该是“八芯八箭”(8 核), 没准是 16 核, 甚至是 32 核。无论如何, 要知道 2008 年底, Intel 就会向桌面 PC 市场推出 8 核的 Nehalem 架构。

图形核心部分同样会增生。已经有传言说 AMD/ATI 将在 2008 年推出的 R700 架构在高端产品线上会启用 8 个 GPU 核心。Intel 的集成图形芯片 Larabee 据说也是多核的。

另外一方面, X360 图形芯片频率是 Xbox 的两倍。所以 2011 年我们会在一个次世代里发现这个怪胎有许许多多的图形核心, 有 64 个都说不上。但每个核心的运行频率应该不会超过 2GHz。

而且, 就像微软已经在 360 中漂亮地把两个系统合二为一, 以后这些“八心八箭”多子多孙的内核也应该能在一块芯片上共处。Intel 和 AMD 都瞄准在 2009 年初把图形芯片完全集成到 CPU 里去。到了



▲ Intel 的 TFLOPs 测试芯片, 用了 80 个内核, 每个内核都有两个可编程浮点计算引擎。

2011 年, 这项技术应当已经相当成熟了。有业内传言微软正在研发自己的芯片, 无论如何, 微软在 360 中与 IBM、ATI 合作的架构设计已经显得非常自信成熟了。

## 我顶你个肺

现在主流的高端 PC 都已经达到了 2GB 内存 (感谢吃内存的 Vista), 512MB 的显卡也不再新鲜。X360 只有 612MB 的 CPU 和 GPU 共享内存。主机么, 就是要硬贱卖, 才能挣得大市场。我们推测下一代主机的操作系统也应该运行在 64 位环境下, 那样至少要有 4GB 内存。不过主机内存向来落后于同时期的台式机, 出于成本和非常任务的考虑——Xbox 2011 的内存总计应该在 8GB。

Xbox 2011 可能会延续共用内存的架构设计, 尤其是 CPU 和 GPU 核心都拥有一起, 挤到一块芯片上以后。所以将来会启用显存的 GDDR 内存取代目前台式机的 DDR 内存, 好处当然是速度更快——DDR 跑到第三圈的时候, GDDR 已经跑到第五圈了。

## 不是插管, 胜似插管

Xbox 360 的浮点运算能力是 115.2 GFLOPs, 是初代 Xbox 的 100 倍; 每秒能处理 5000 万个多边形, 是初代 Xbox 的 5 倍。随着八心八箭的核心增长, Xbox 2011 的浮点运算能力也有望达到 X360 的 100 倍, 即 10 TFLOPs 的水平, 距离超级计算机已经不远。而多个显示核心会让其做到现在不能想像的每秒数亿个多边形。

如此强大的处理能力能做什么呢? 嗯, 还是那句曾经被无数个次世代重复过的话: 更接近电影般的照片级渲染。软饭会很乐意想像《世界街头赛车 8》和电视直播的高消费画面没什么区别, 或者《使命召唤 8》会把士兵脸上的每个毛孔都做出来。当然除了画面, 多核能带来的全新酷炫感受还有很多。



▲到了 2011 年,《COD4》这样的画面就只能用来怀旧了

关于摄像头识别动作已经有太多讨论和实践, 还有声音识别。所以将来通过手势动作来控制游戏人声, 用自己的声音和 NPC 交流下达命令都会变得很普遍。(笔者注: 我倒不认为体感会成为主流, 彻底替代手柄输入。声音部分, 早在 Xbox 时代的《幽灵行动》就能给 NPC 队友下达语音指令了, 这个进一步流行是可以期待的。但我绝对不会在《上古卷轴 5》里对 Goblin 大喊“火球! 闪电!”什么的……Orz)

这还仅仅是开始。硬件层面的物理计算在 PC 上也已经实现了, 无论是用独立芯片还是利用 GPU。物理特性也将在那个次世代主机中扮演重要角色。

(笔者注: 无论是出于成本还是效果考虑, 个人觉得都不会在主机里放个物理处理芯片。多核 GPU 足够应付了, 物理芯片无论对 havok 还是对 Intel、AMD 都是敌人。)



▲ Aegia 的 PhysX 物理加速卡

别忘记八心八箭, 这么多 CPU 核心还要被召唤来处理复杂的 AI 工作——嗯, AI 正是“《光环》系列”引以为豪的特点之一。Xbox 2011 会让更逼真的 NPC 行为成为可能。从这个角度看, 次世代主机也会给你更聪明的虚拟伙伴(笔者注: 为啥我脑子里跳出来的是《战地双雄》……), 也会让敌人变得



▲不怕狼一样的敌人, 就怕猪一样的队友

## 我们的目标是: 消灭塑料片!

2011 年的主机发生的一个重大变化可能就是游戏的传播途径。在线购买(比如 XBLM 和 Vaive 的 Steam 系统)已经在本世代主机实现, 但最基本的游戏供应方式依然是碟片。PlayStation 3 用了蓝光, 你也可以给 X360 买个 HD DVD 外设(刚降价), 虽然只能放蓝光影片并不能玩游戏。因此我们认为下世代主机如果提供光介质存储, 只能是出于向下兼容的考虑。(笔者注: 实际上 XBLM 上已经有完整的 Xbox 初代游戏下载业务了, 只要硬盘够大, 一切皆可……)

最大的可能就是微软继续在遥遥领先的 Xbox Live 业务上乘胜追击, 下个次世代主机势必更加倚重网络。所以 Xbox 2011 一定要配备大硬盘——

或者几个 G 的闪存——游戏直接下载就是了。这也会狠狠打击二手(中古)市场。不过谁知道呢, 或许电子帐号或虚拟货币交易会 eBay 上泛滥, 到处都是叫卖微软点数数的声音。



▲大门说了, 只要消费者想要, 我们把这个东西变成蓝光的也是可以

恩, 这就是我们对 Xbox 2011 的预测, 以下是规则总结。请好好收藏此文, 到 2011 年来控场吧!

- ※ CPU/GPU — 集成的 16 个 5GHz CPU 处理核心 + 32 个 2GHz GPU 核心
- ※ 内存 — 8GB GDDR8
- ※ 介质 — HD DVD 和 Blu-ray 双格式兼容光盘, 仅供向下兼容和高清影片播放
- ※ 存储 — 4TB 硬盘用于下载游戏和影片等内容
- ※ 内置摄像头 — 体感操作
- ※ 内置麦克风 — 语音识别

# Wii 世代

## Wii GENERATION



解读 **异质主机** 的方方面面  
感受 **独特** 的家庭娱乐生活



最近有一位读者朋友来信，抱怨在使用 Wii 的过程中仅仅能够锻炼右臂，而左臂和双腿则无法得到有效锻炼。在此小炎为 Wii 申辩一下。尽管 Wii 标榜的是异质操作和体感互动，并且有不少体感体育游戏，但如果想要进行剧烈运动，还是需要到室外进行的。

最近让我玩的最开心的游戏就是《超执刀 新血》了，特别是双人合作模式简直乐趣满分，在这里推荐给所有人——不过就和真的手术一样，大家千万不要和新手合作，一分钟之内就把病人弄死的经历可不好受……



# 选美频道特别版

## Mii的COSPLAY秀

上期玛娜在前言里提到了选美频道里的名人 COSPLAY，之后就收到了不少读者寄来的自己创作的名人脸形象，做得非常有趣。正值这期新年合刊，遂将收藏的部分精彩 COS 全部献上，其中有 ACG 的知名角色，也有电影人物和名人，就让我们一起看看选美频道中相互交流的乐事吧。

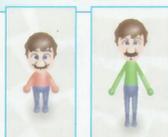
秀

### 克丽奥佩特拉



著名的埃及艳后，以美貌而闻名，围绕着她的相貌，每个地区都有不同的对于美丽极致的想像，图中的 Mii 是“克丽奥佩特拉名人脸比赛”中的第一名，除了稍微朴素一点之外，气场与神态都足以称之为妖姬了。

### 马里奥、路易



摘下帽子的马里奥大叔和路易——这也是在选美频道的比赛中得到第一名的 Mii。

### 漩涡鸣人



活泼的表情与鸣人如出一辙，颊脸上的三道“胡子”更是神来之笔。

### 捉猴啦



《捉猴啦》中的猴子，最强的地方在于它张开的嘴巴好像是用胡子做出来的。

### 酷栗宝



有了马里奥和路易，自然也不能没有系列著名的反派角色酷栗宝。

### 哈里·波特



黑发版的哈里波特，除了没有魔杖之外简直和原著一模一样。

### 瓦里奥



邪恶的笑容、矮胖的身材、猥琐的神情……

### 斯内克



虽然人气颇高的斯内克有很多克隆体，不过相比起来，还是这个最为神似，特别是那团销魂的络腮胡。

### 达斯·维达



《星球大战》中著名的黑武士，他的面罩其实是由一个妹妹头假发+胡子+墨镜组合而成的。

### 林克



不得不说林克的版本实在是太多了，在系列中他的相貌从来就没有真正确定下来过，至于这个高挑版的林克，无疑模仿的是《塞尔达传说 黄昏公主》中的八头身造型了。

### 蜡笔小新



与原作几乎完全一样的名人脸就是这个蜡笔小新了，当然，其中的原因完全要归功于原作的简笔画风。

### 南瓜头杰克



杰克的出现频率还是很高的，《圣道夜惊魂》、《王国之心》，还有邪魔天使手中的玩偶。

### 德州链锯



想必还有不少玩家对《生化危机 4》中的电锯男记忆犹新，作为电锯男的原型，德州链锯自然也是玩家们争先制作的模板。

### 迈克尔·杰克逊



近年来迈克尔·杰克逊屡遭恶搞，不过这个版本倒是非常正常。

### 我爱罗



用一颗惠代替脑袋上的“爱”字，作者太有创意了。

### 史奴比



自从在选美频道里发现史奴比后，炎骑士便要找到加菲猫和 Hello Kitty，结果未遂……

### 成龙



虽然一眼看上去就知道是成龙，但是仔细一看除了鼻子又好像哪里都不像。



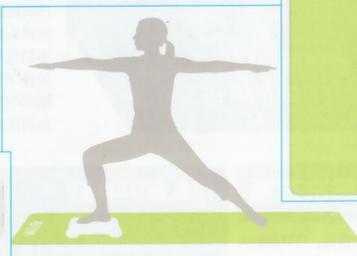
虽然不是名人 COS，不过这几个 Mii 真是太有性格了——脑袋倒转、脸上只有一个叹号、中国娃娃、蜜蜂……最强的是最后一个，它虽然借着《蜘蛛侠》的热潮 COS 了一回，但是 COS 的……却是那只蜘蛛。

Wii  
天堂之声

在做有氧运动和肌肉运动的时候,有些项目总是时不时需要玩家跳下来躺在地上又或者趴在地板上,若是夏天还好,要是到了冬天,绝对可以算得上是一种折磨。不过日前 HORI 推出的这款新产品(Wii Fit)专用垫——《Wii Fit Mat》,就可以解决玩家的这个大问题。

《Wii Fit Mat》是专为《Wii Fit》设计并由任天堂正式授权的产品,其表面具有橡胶的特性并经过了特殊加工,以确保可以减

轻玩家身体负担和 Wii 平衡板的负担,垫子内部植入了聚酯网状材质,伸展性和耐久性非常出色,已经通过了 EU 环境和美国 FDA 基准认证,预定在今年 2 月下旬发售,价格为 3444 日元。



## 让家里装满 Wii

对于游戏迷来说,花上几百块买一个《战国BASARA》的小布偶并不是稀罕事,花上几千块收集某游戏的各种版本也并不奇怪——因为对游戏有爱嘛!所以这款针对 Wii 玩家而推出的音箱,可想而知也必定会大受爱好者欢迎。

这款由 Fenda 推出的 Wii Speaker 2.1 声道喇叭的外形模仿了 Wii 的双节棍手柄,而低音炮则看起来就像是一款长胖了的 Wii 主机,顺便提一下,这个低音炮主机的左边特地保留了一个空间用来给玩家放置真的 Wii 主机,售价大约在 50 美元。看来制作这个音箱的厂商是打定主意要让玩家的家里被各种模样大小的 Wii 装满了。



## Wii,光是好玩还不够!

虽然 Wii 确实能够吸引不少之前不玩游戏的人爱上游戏,但是在这位名叫 Kristy 的蛋糕工程师面前,光是好玩显然还不够,在开始被 Wii 所感染后, Kristy 决心要做一块世界上最好的 Wii 蛋糕——除了好看,还一定要可口。

不过可惜的是,这块蛋糕的结构实在是太狭窄了,想要将它变成一块坚固可以摆放在家里一天的成品都比较困难,于是,最后呈现在我们面前的变成了一个带有完整 Wii 手柄、大号 Wii Logo 以及半边 Wii 主机的改版蛋糕,不过说真的,它看上去真的有点像灾难现场。



## 树大招风

虽然自从 Wii 推出之后,任天堂的利润就节节攀升,赚得眉开眼笑,不过树大毕竟招风,短短几个月来,又有数个关于任天堂的新闻爆出。

首当其冲的自然是将健身、体感与游戏这几个关键词的概念大大向前推进一步的《Wii Fit》,前段时间突然有人声称发现了一件有趣的事情——《Wii Fit》和 2005 年推出的一款名为 XaviX AERO 的体感游戏几乎是如出一辙。

XaviX AERO 是由日本的新生代公司

研发的体感游戏机,也是其最著名的作品之一,只要将 AV 端子直接插到电视上就可以进行游戏,与 SE 曾经推出的《勇者斗恶龙 剑神》相似。这款体感游戏机可以通过插卡更换游戏,有网球、拳击、高尔夫等体感游戏可以体验,以独立的女性、追求健康的家庭为目标,并由成龙代言,在游戏中教导玩家进行健身运动。当然,这两款体感游戏可算是“师出同门”,倒也无妨。

除了《Wii Fit》之外,前段时间任天堂的 Wii 手柄也惹上了麻烦,原 Midway 公司员工 Patrick Goschy 日前对媒体声称,动作感应手柄的创意早在 10 年前就已诞生,任天堂 Wii 所使用的动作感应手柄抄袭了他于 1999 年注册的相关专利,他可能将据此向美国地方法院提起诉讼。

Patrick Goschy 曾是美国知名第三方游戏开发商 Midway 公司的一名员工,据他介绍,10 年前他与 Midway 的另外几名员工一起开发了电视游戏使用的动作感应控制器,并于 1999 年在美国商标与专利局注册了“电视游戏动作感应模拟”和“使用加速器操控电视游戏的控制器及家用机”两项专利。并向媒体提供了一段视频,演示了他和他的同事共同开发的名为“加速控制器”的游戏设备,视频的拍摄时间是 2000 年,据记录显示,这段视频是由美国当地一家电视台拍摄,但其来源现在尚不清楚。不过 Goschy 也说了,他其实并没有计划(或是权力)来起诉任天堂,因为 Midway 才是专利的持有者,而且据他所说,任天堂已经



▲成龙不仅为此款游戏担任了代言,还参与了设计了其中的拳击游戏。

虽然任天堂决定为所有 Wii 玩家免费赠送官方手柄保护套,但是由于种种原因,国内的玩家想要享受到如此待遇仍然比较麻烦,不过现在起就不一样了。最近新发售的 Wii 主机将会出现如图中那样的蓝色三角标志,这个标志的意思就是——本主机中赠送有手柄保护套,如果购机时在外包装上看到了这个标志,但是打开后又发现没有保护套,那么一定要记得向卖家索要。



■请注意这个蓝色三角标志。

Wii  
八卦一箩筐

从 Midway 处购买了专利并应用到 Wii 手柄上。

也就是说, Goschy 不过是想获得大家的认同而已, Goschy 说:“我只不过想让大家知道真相,虽然已经过去了这么多年, Wii 也获得了

如此巨大的成功,但我还是希望大家能明白一件事——Wii 并不是日本人想出来的!”他猜测,那时任天堂看到了他的演示视频(很多 Midway 员工也都看过),只付了少少一钱就把这项技术买去了。

目前任天堂官方尚未对此事发表任何评论,虽然看起来此事最终应该不会演变成另外一场针对 Wii 动作感应技术的纠纷,但是看来,树大招风现在确实是对任天堂最好的描述了。



▲从画面来看,游戏中不仅包括体重、身体年龄等测定,也记录了玩家各种生理曲线。



▲Patrick Goschy 提供的自己制作的加速控制器。这种设备的工作原理与 Wii 遥控器手柄和双节棍手柄相同,只是没有指针功能且外型和使用方法有些区别。

▲XaviX AERO 的板子更像是一个瑜伽垫或跳毯。



栏目主持 火云

最前端游戏文化资讯,最炫丽数码娱乐生活  
为您带来您所想知道的关于PS3的一切

本月底PS3上大作云集,《火爆狂飙天堂》、《鬼泣4》和《魔界战记3》每一款都是值得购买的佳作,看来我们手中的钱包又要经受新的考验了。买还是不买,到底要买哪一个款,这是一个艰难的决定。



当各位读者把杂志拿在手中的时候,大概已经离春节没有几天的时间了,春节时亲朋好友们聚在一起图的就是热闹和高兴,所以在此本期专题中我们以PS3的娱乐性为主,带大家了解一些PS3游戏之外的东西。本期专题中我们请来了levelup网友真无刃的乱舞,他将在《PS3的互动媒体解决方案》告诉你如何使用PS3观看RMVB格式的视频,想看PS3欣赏视频却苦于找不到高清片源的玩家,可以按照文中的方法尝试一下。

## DLNA——PS3的互动媒体解决方案

PS3在游戏之余,也是一台功能强大的多媒体中心。截止目前,PS3最新的2.10系统版本追加了对DivX和WMV VC-1编码格式文件的支持,除了先前支持的MPEG视频外,还可以播放比特率最高为7.9Mbps的WMV视频和6.8Mbps的DivX视频。随着主机硬件系统版本的升级,PS3在多媒体功能方面为玩家提供的空间还会越来越大。这次就为大家介绍自1.80系统以来PS3加入的新功能——DLNA,将目前为止PS3的多媒体潜能彻底挖尽。

## DLNA的应用

支持DLNA的软件有很多,下面向大家推荐PC中比较常用的三款。在使用这些软件前必须先确保PS3与PC在同一个局域网内,并关闭相应的防火墙设置。

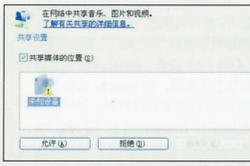
### Windows Media Player 11

- 优点** 使用方便,稳定性高
- 缺点** 支持视频格式少,不支持MPEG

Windows Media Player 11是大家最熟悉的一款软件,其共享设置也是最简单的一个。打开WMP11,进入[工具]的[选项]中,找到[媒体库]设置卡,点击[配置共享],在弹出的新窗口中勾选[共享媒体],再点击确定。接着打开PS3,这时WMP11系统就会自动搜索到一个新的未知设备,为其打开[允许],这时大家也可以在此[自定义]栏中设置各种共享限制。

再回到PS3中,大家就可以在PS3的图片、音乐、视频的菜单下找到有WMP11图案的共享文件夹。  
在WMP中,添加共享文件的方法

也比较简单,可以在刚才[媒体库]设置卡中的[监视文件夹]中新加监视文件夹,那么该文件夹下符合格式的文件就会自动被添加到媒体库中。也可以将要共享的文件直接拖到[正在播放]列表中,PS3同样会识别到。



▲PS3开启时,就会自动被WMP11识别为未知设备。

### Nero MediaHome

- 优点** 支持MPEG等多种视频格式,较稳定
- 缺点** 代码转换功能太简单,使用稍复杂

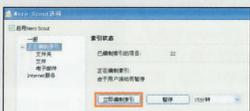
Nero MediaHome是从Nero6系列软件就开始集成在Nero安装软件包中,该软件的特点是支持MPEG等多种视频格式,但其使用操作要比WMP11稍复杂一点。

打开Nero MediaHome后,首先是进行共享目录设置。这里推荐选择[仅共享单个文件夹],然后将打算给PS3共享的内容添加到这些文件夹中。

在启动服务器前,建议打开Nero Scout更新一次索引(点击左侧列表中的“正在编制索引”,再选“立即编制索

引”。索引编制后,可以在Windows资源管理器的Nero Scout目录中查询到共享文件所在的分类目录。

最后回到Nero MediaHome,点击下方的[启动服务器]按钮启动共享。这时,如果能在PS3的图片、音乐、视频的菜单下看到有NERO图案的共享文件夹就表示设置连接成功。



## 什么是DLNA?

DLNA,全名为Digital Living Network Alliance,亦即数字生活网络联盟,是由包括Intel、微软以及索尼、三星等IT/CE大厂所组成。该联盟的目的在于解决个人电脑、消费电器、移动设备在内的无线网络和有线网络的互联互通,使得数字媒体和内容服务的无限制共享和增长

成为可能,远景相当诱人。这项服务作为一种全新的互动媒体解决方案见于次世代,最早是在X360平台上,而PS3自1.80系统开始,也提供了对它的支持。基于DLNA伺服器,只要通过局域网,PS3玩家可以与自己家中的PC共享各种多媒体信息(视频、图片、音乐),在某些软件的支援下,甚至还可以在PS3上直接观看RMVB等格式的视频。

### Tversity

- 优点** 支持几乎所有的视频格式
- 缺点** 稳定性和兼容性低

最后推荐的是Tversity,目前这款软件已完美支持PS3最新的2.10系统,大家可以到官方网站<http://tversity.com/>下载最新版本。Tversity的优点在于功能强大,它的原理与Nero MediaHome的代码转换相似,只不过它更全面,支持

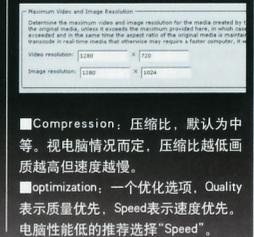
包括RMVB在内几乎所有的视频格式。在不安装Linux的情况下,是目前最先进的视频解决方案。有利自然有弊,Tversity的兼容性和稳定性都不如前两款软件,经常会出现莫名其妙的BUG,但在最新的版本中,这款软件的稳定性已经较之前有了很大的提高。另外,虽然支持绝大多数的视频格式,但经Tversity转换的各种视频在PS3上播放时画面质量都有所下降。

下载并安装好Tversity后,还必须安装相应的解码软件,这里推荐K-Lite Codec Meta Pack,全部安装完后打开Tversity,先点击[Settings]对软件进行一些常规设置,如下:

- 1 普通设置(General),建议调整的设置如下:
  - Playback Device: 选择Sony Playstation3.
  - Media Sharing Service: 三个选项依次为“开始共享”、“停止共享”、“重启共享”。
  - Temporary Media Files: 设置缓存大小,Maximum Timeshift: 调整缓存文件保留时间。
- 2 代码设置(Transcoder),建议调整的设置如下:
  - When to transcode?: 选择何时进行代码转换,默认为“需要时”,此时Tversity会自动根据PS3支持的视频格式进

行判断是否需要转换。

- Maximum Video and Image Resolution: 最大输出分辨率设置,视电脑性能决定,性能越高,输出的最大分辨率可以适当调高。播放时,原分辨率不足最高输出分辨率的,转换时将保持不变;原分辨率高于最大输出分辨率的,转换时将自动调小。



设置完成后开启共享。此时,在PS3中图片、音乐、视频的菜单下就会出现一个Tversity图案的共享文件夹。点击软件上方的[Sharing]选项卡打开共享界面,点上方的“+”号可以添加共享文件或目录(注意:Tversity只能识别英文文件名),待右上角的圆圈读取标志消失后,这些文件就被输入共享,此时在PS3中就可以浏览到这些文件。如果找不到这些



文件,可以在软件中选择“Restart Sharing”重启共享。

## 官方与非官方的传言

## 非官方媒体播放器

近日国外论坛放出了一个玩家自制的非官方媒体播放器——PS3 Megabox。视频功能上这个播放器基本上能够播放目前流行的所有格式的视频，而且还具备通过网络收看在线视频的功能；PS3 Megabox能压制DivX、DVD与TDT格式的视频，并通过USB刻录机将它们刻录在光盘上。音频功能同样强大，除了能够播放各种格式的音频文件之外，也能够将CD翻录成不同的格式或将音频文件刻录在CD上。如果连接网络，通过它来看网络电视和收听收音机也不



成问题，就像机顶盒一样，使用者还能够将听到和看到的内容保存到PS3自带的硬盘上。不过由于目前该程序刚刚开发完毕，现在放出的版本中还存在着大量的BUG和不足之处，所以有兴趣的玩家还是先采取观望的态度为妙。

## Square Enix将在PSN上重制《FFVII》?

《FFVII》重制的传闻又来了，不过这次的消息很特别，据国外媒体透露有一家日本游戏发行商正在着手通过PlayStation Network推出一系列经典游戏重制版。而这家公司可能就是大名鼎鼎的Square Enix。传闻SE目前正在策划一系列通过PSN发行的经典游戏重制项目，但这些所谓的重制版并非脱胎换骨的重新开发，而仅限于对游戏的局部强化，当然一致被重制“绯闻”缠身的《FFVII》自然也出现在了名单当中。

## 编辑视点

虽然《FFVII》重制的传闻没完没了地从这个媒体或那个专家的口口相传，但是SE官方却迟迟没有回应。以SE的作风来看，重制是必然的，究竟以何种形式推出才是关键。近日在SOEJ的官方网站上放出的一条招聘信息倒是颇为有趣。此次招聘的职位是PS3互换机能开发工程师，而业务内容中涉及到了PS系主机的模拟器开发。结合着这条招聘信息再来看这个传闻就有点意思了，将来PS3像X360的XBLA一样把PS2和PS游戏进行重制，然后再通过PSN销售这些游戏也不是没有可能。

PSP上的自制程序给我们的PSP赋予了许多新的功能，所以这个非官方播放器的更大意义在于让我们看到了PS3上、自制程序的希望。不过，这个希望能够成为现实，还要看PS3的破解进度如何了。

本期  
LEADERBOARD 红榜

春节假期就要到了，我们的本期也将做出一些改变，为各位读者推荐三款港版PSN近日提供下载的小游戏，它们可都是适合多人游戏的派对型游戏哦。

像素垃圾 妖怪  
PixelJunk Monsters

■ 游戏类型 动作

■ 售价 58港币

虽说本作是一款以动作为主的游戏，但是其中却融入了战略游戏中的要素。游戏的构图简洁、用色丰富，主角是一只可爱趣致的小动物，玩家需要操作它到处奔走，在树上建起高塔进行攻击，击退一浪接一浪地来袭的怪兽，假若同伴全灭便会game over。千万不要小看这个游戏的游戏性，如果不合理利用各种设施与同伴的话，到后期还真的会被潮水般用来的敌人搞得手忙脚乱。



## 黑雾 Dark Mist

■ 游戏类型 动作角色扮演

■ 售价 55港币

玩家需要操作主人公在黑暗迷宫中打倒敌人并拯救世界。阿提米斯的默认武器是光之箭，但玩家可使用副武器的种类也相当丰富，炸弹和特殊攻击也是消灭敌人的有效手段。麻雀虽小五脏俱全，虽然是一款下载游戏，但游戏却可以给玩家带来最纯粹的冒险感觉。



## 玩具家园 Toy Home

■ 游戏类型 竞速

■ 售价 55港币

本作是一个驾驶Q版的迷你玩具进行各种有趣比赛的游戏。玩家将扮演在深夜出没的小精灵，在堆满玩具的房间内驾驶玩具车收集散落各处的魔法徽章。游戏采用了六轴感应方式操控，玩家需要以左右旋转或倾斜控制器的方式，来控制迷你玩具赛车的行进方向。

高清  
HD ZONE 地带

## 什么是AVCHD?

最近有一种AVCHD光盘炒得比较火热，它可以直接在PS3或蓝光播放器上播放，而且清晰度远胜过普通DVD。本次的高清地带我们来为大家介绍一下什么是AVCHD。

首先就让我们认识一下AVCHD格式。它是松下和索尼在2006年联合推出的一项高清视频摄像格式。该格式将现有DVD架构(即8cm DVD光盘和红光)与一款基于MPEG-4 AVC/H.264先进压缩技术的编解码器整合在一起。H.264是广泛使用在高清DVD和下一代蓝光光盘格式中的压缩技术。由于AVCHD格式仅用于用户自己生成视频节目，因此AVCHD的制订者避免了复杂的版权保护问题。

目前市面上的AVCHD影碟基本都是将高清片源压制成AVCHD格式，然后再将其压制成DVD光盘。影碟采用了AVC视频编码和DD5.1音频编码。不过由于影片中的中文字幕都是在压制的过程中加载上的，所以现在的AVCHD影碟基本的都不能选择字幕。虽说AVCHD中的影片都达到了720p的清晰度，但是与蓝光的1080p相比还是有很大的差距的。在加上盗版盘本身的质量问题，如果看了上期专题，还是建议玩家为了自己娇贵的光头，少使用这种光碟观看影片。



levelup.cn

游戏城寨

★2008年里, levelup.cn将强化游戏资料、查阅系统, 论坛功能和制度将以独特的特色完善, 另外还会资助一些外围团队、小组。这些改变和强化会继续登场, 相信不久以后大家就会看到LU在电视游戏专业化站点方面做出的各种努力。

★今天凌晨的消息, 北京时间昨天晚上9点半, 美股开盘前一个小时, 美联储为了重建投资者的信心(或者说说是为了所谓的挽救股市), 在其官方网站发布声明, 宣布紧急降息75基点, 将联邦基金

利率由之前的4.25%降至3.5%。75基点是美国自1984年10月以来的单次最大降息幅度。这件事跟俺有什么关系呢? 俺如今也在过着支出超过收入水平的生活, 只要负担很少的利息就可以得到大量的贷款, 而且还要考虑加强网站投资者的信心……

★再过几天放假, 就能玩到《DMC4》了, 不用上班, 不用做攻略、不用写评测报告, 如果我愿意可以玩一整天……



主持人: 玛鲁斯

# 鬼泣4, 是骡子是马拉出来溜溜!

春节将至, 小玛也在这里代表游戏城寨祝大家新年快乐! 各位玩家现在应该已经在家中幸福地享受寒假了吧。在这个假期除了偿还前段时间因为考试欠下的“游戏债”, 有一款大作更被大家所关注, 作为次世代主机上头号动作游戏的《鬼泣4》成为了最近论坛上大家讨论的焦点, 《鬼泣4》这款当年从《生化危机》系列“衍生出来”的作品, 从一代的开拓到二代的沉沦, 再到三代的崛起, 现在已经是Capcom的当家动作游戏。次世代主机上的最新作已经近在眼前, 大家对它的关注度也在不断升温。

针对游戏争论的焦点集中在Xbox360与PS3两个版本的差别上, 游戏未出, 各“主机饭”已经根据国外媒体的评测, 以及公布的画面和视频战得不可开交。此外这一作的改良与进化在发售前也已经公开了很多, “《鬼泣》系列”的爱好者们也早就开始议论纷纷。且看看他们是怎么说的吧!

## 缺乏新意《鬼泣4》仅仅是画面的升级

楼主: 原来名字可以那么短

近日国外网站表示, 他们试玩了《鬼泣4》后发现这款游戏仅仅是画面的表现而已。据称他们对目前《鬼泣4》评价为有顺畅的快节奏战斗流程、画面漂亮并且玩起来乐趣十足。但失望的是, 游戏看起来只是画面的升级, 在游戏的玩法上没有突破前代模式。游戏的变化不大, 只是新增了几种移动方式, 强化了游戏中的场景, 并且看上去非常唯美, 只是有时视野会比较窄。而且这个试玩版也暴露了游戏的一个问题, 游戏中有些场景的切换比较频繁, 会出现读盘时间问题。整体的战斗系统还是继承了系列的传统, 并且也相当出色。不过没有突破前代的束缚, 不过这样的《鬼泣4》也一样很棒。



私を悪せしらの話ではあるがな

帖子回复

楼哥: 没有找到系列的突破口, 是这意思吧。  
hggly: 我看过游戏视频, 感觉但丁的招式也没怎么变化, 只是画面漂亮了不少, 希望游戏出来时不要令人失望就好了。  
newnum: 《鬼泣》就缺画面了, 提升一下也不错。  
gugu1129: 现在的玩家都有这个问题, 要突破突破再突破, 难道画面升级就不是突破, 非要操作上的突破, 难道非要弄到二代那样的改变你才满意, 然后三代只要不比二代烂就及觉得不错了。

## 测试《鬼泣4》PS3版读盘1秒 X360版读盘10秒

楼主: その力悪魔か神か

来自国外网站的最新消息, 已拿到《鬼泣4》完整版的媒体试玩过后发现, 安装过后的PS3版《鬼泣4》切换场景的时间大约为0.5~1秒之间, 由于XBOX 360不支持游戏硬盘安装, 所以切换场景在5~10秒左右。

帖子回复

lwmg: 安装美。  
FE爱好者: 看来楼主主要忍受读盘时间了, その力悪魔か神か, 我可以买神机3神。  
picpico: PS3玩不了“5元”游戏。  
FE爱好者: PS3版强制安装占5GB, 不知各位的硬盘空间还有多少, 老卡真不厚道。  
vaness: 差那么远, 谁相信呢, 反过来倒是有可能。

## [驳]PS3版读盘1秒, X360版读盘10秒 来自1UP的评价

楼主: FE爱好者

来自1UP的消息: PS3与X360版本没有明显的区别, PS3版的画面在Demo视频里看上去更加锐利, 这要得益于蓝光格式, 即使都是720P的画面, 进入游戏后两个版本几乎一模一样。X360版的操作感真的很好, 特别是在强力反馈的时候。PS3版的手感还是不错的, 但如果没震动手柄就可能错过一些感觉了。PS3版的读盘时间与X360版相差不是很多, 若PS3版是2秒, X360版就是3秒。然而PS3版会强制要求你安装游戏到硬盘, 显然是一个无关重要的过程。



帖子回复

采姑娘的老蘑菇: 一家之首, 还是看游戏实际测评。  
climax2008: 怎么昨天还是10秒今天就3秒了?  
sinchaos: 期待PS2版。(※详见本刊《高达无双》移植将至PS2事件)

## 世界首份《鬼泣4》完成版游戏评测出炉



楼主: その力悪魔か神か

今天, 全世界第一份《鬼泣4》的游戏评测出炉了, 在最新一期的德国游戏杂志《GamePro》中独家对《鬼泣4》的完成版做了全面的评测。他们给《鬼泣4》打出了100分制中的96分, 而之前这家杂志给《鬼泣3 特别版》打出了87分,

给《忍者龙剑传V》打出了81分。值得一提的是《鬼泣4》的PS3版中你可以用六轴手柄去控制镜头。以下是杂志对于游戏各方面优缺点的具体评价, 游戏还没正式发布, 自己的感觉只有自己知道, 这篇文章仅供参考吧。

**画面:** 优点, 角色建模漂亮、动作和特效很好; 缺点, 阴影和边缘有闪动, 有些时候场景亮度过高。

**音效:** 优点, 很好的融合了摇滚和古典音乐, 游戏的声场定位很准, 英文配音和动作的同步很棒; 缺点, 背景音乐经常重复。

**操控:** 优点, 良好的操控手感, 镜头的调度很合理。锁定系统不错; 缺点, 有时候会有点混乱。

**游戏设计:** 优点, 节奏快, 绝无冷场。升级系统设计的不错; 缺点, 缺乏革新, 有时候会有点乏味。

**故事设定:** 优点, 场景设定很酷。镜头切换很酷; 缺点, 故事不够清晰, 游戏中的敌方设计得比较平淡。

帖子回复

SONY-CP: 新一轮《鬼泣》、《战神》、《忍者龙剑》是最强ACT游戏评比现在开始。  
w.l.d.2000: 若纯论动作的话, 我觉得还是《忍》好, 动作干净利落, 毫不扭捏造作, 倒是其他三款游戏在动作以外的方面大作文章, 在动作方面却无巨大进步。至今还没有一款革命性的动作游戏出现。不过以上三款皆为佳作, 只是我希望看到让我耳目一新的ACT, 我只是想获得当年第一次看到这类游戏时的震撼。  
太阳国度: 《红侠乔伊》很好啊, 期待神谷英树的下一部大作。话说不知为什么很久没见他们公司的消息了, 希望神谷手头有项目在开发。

## 偶怀疑尼禄是维吉尔的儿子!

楼主: 只爱中文视频

看了最新的宣传视频,发现尼禄最终魔化,手持一把日本刀!这把日本刀是谁的,相信《鬼泣》玩家们都清楚,然后我忍不住开始YY了:尼禄和但丁长的非常非常像,又同样拥有恶魔的能力,应该也是个人魔混血儿,那么他和斯巴达一族一定有关系,最有可能的便是但丁或者但丁老哥的后代,是但丁的儿子这一点暂时排除,为什么?是直觉,最终尼禄虽然魔化,但是大结局肯定是被救活,如果还有续作得话,《鬼泣》说不定就是尼禄当主角,但丁离退隐的日子也不远了。

帖子回复

w8:我也怀疑尼禄是黑骑士的儿子!  
zhangjinyu:早发帖说过,尼禄长相为何酷似但丁是有原因的,不过具体什么原因制作人就是不说。  
kasyu:……私生子。  
dream000:好像听说尼禄是但丁他哥的转世,我也不知道是不是真的。  
egg5:你们都没发现吗?某BOSS很像奥特曼!看他胸前的能量灯……

来自《机动战士高达00》



来自《鬼泣4》



《鬼泣4》似曾相似图

楼主: tjf3000

《鬼泣4》正太版的同人

楼主: 青翎



## 寒假部分聚会预告



可能某些在外地求学的玩家们因为寒假和春节的到来而暂时离开长期“战斗”的城市,暂时离开一起对战的朋友,不过这丝毫不会影响到聚会的举办,现如今每个城市都能够定期举行自己各种各样的玩家活动,也许换一个城市来参加新聚会,还能让你交到很多新朋友哦!寒假与春节期间各城市聚会活动大家可以在游戏城寨的天下聚会页面查到(<http://juhui.levelup.cn>)。

你交到很多新朋友哦!寒假与春节期间各城市聚会活动大家可以在游戏城寨的天下聚会页面查到(<http://juhui.levelup.cn>)。

## “天下聚会”实况2008北京玩家挑战赛

活动时间 2008年2月9日

活动地点 北京中关村鼎好电子商城2期地下2层

挑战内容: PS2版《世界足球 胜利十一人2008》

比赛奖品: X360、PSP2000、IDSL

报名方式:

1、网上报名,报名地址:

<http://bbs.levelup.cn/showtopic-568348.aspx>

2、现场报名,报名地址:鼎好电子商城2期地下2层2831号铺“新时代电竞”

报名截止日期: 2008年2月6日 联系人: 方糖 手机: 13811016473; QQ: 645513896



高三玩家报名,还会获得特殊礼品!



## 汕头超级玩家新年大聚会

活动时间 2008年2月3日

活动地点 金砂东路的麦当劳(同仁堂水果捞旁边)

聚会内容: 各和联机竞赛

PS2:《世界足球 胜利十一人10》、《铁拳5》、《火影忍者》

NDS:《最终幻想 水晶编年史 命运指令》

PSP:《机动战士高达SEED 联合对扎夫特》、《荣誉勋章》

聚会要求: 20元包场费(含无限畅饮)+一颗热爱游戏的心 联系人: 月轮

报名地址: <http://bbs.levelup.cn/showtopic-569609.aspx> (手机: 13729200800)更多火热聚会正在报名中,请点击以下链接查看: <http://juhui.levelup.cn>

城寨快报 [MM照片秀]

楼主: 凌羽凤

## levelup尤物杯美女评选正式开始



ID: 纽约纽约

备注: 很漂亮啊……



ID: 晒尾巴的狐狸

备注: 猪笼城寨人气很旺的美女



ID: 青行灯

备注: Cosplay区的版主,以前是个好青年,因为爱上了COS(应援团)而走向风格诡异的路线。



ID: amber白

备注: 华而团的白姐,格斗游戏区终身会员。



ID: 老公小然

备注: 版主的的女朋友。



ID: 薄荷草

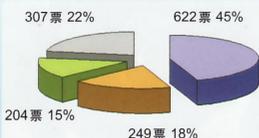
备注: 一篇“我是短发妞”的帖子,闹起了一阵清风。

## 中国玩家调查

## 你会用次世代游戏机看高清光碟吗?

主持人: 光年

本次调查已有1382人参与



- 会, 买次世代游戏机看高清光碟是一举两得的事。
- 很少看, 大部分时间还是玩游戏。
- 目前不会, 或许等到以后格式更普及了会看。
- 完全没兴趣, 买来就是玩游戏的。

就在今年的国际消费电子展前夜,华纳公司突然倒戈,宣布将全面支持蓝光光碟格式。目前蓝光阵营拥有数量最多的好莱坞电影公司支持,除了华纳兄弟公司以外,迪士尼公司、20世纪福克斯公司和狮门电影公司都已经宣布旗下公司所发行影片由蓝光格式独占。另外,时代华纳旗下的新线影业和BOA家庭影院频道也将跟随华纳一起投靠蓝光阵营。这一剧变让高清视频格式的竞争呈现了一边倒的态势。

实际上次世代主机对于高清格式的态度各有不同。微软的X360并不直接支持高清光碟,而让消费者通过购买HD DVD的播放器外设的方式对高清光碟进行支持。PS3则内置了蓝光的光驱直接支持蓝光影碟的播放。从长远看来随着大尺寸液晶显示设备的普及,高清视频是未来的必然趋势。那么到底目前中国玩家对于次世代主机的高清影碟播放能力怎么看呢?

游戏城寨(levelup.cn)从1月10日到1月30日以“你会用次世代游戏机看高清光碟吗?”为题对网友们进行调查。这期间共有

1382人参与。从表格中我们可以看出占到45%的玩家认为自己会用次世代游戏机看高清光碟。次世代游戏机对于这822名玩家代表来说除了玩游戏之外,看高清光碟也相当具有吸引力。另一方面,占到总投票数排名第二的是22%的玩家认为,次世代游戏机的高清视频播放对于他们并没有意义。他们购买游戏机的主要目的也很简单,就是专门玩游戏的。当然,这也和国内DVD市场仍然坚挺,高清光碟以及相应设备的普及度低有关。

剩下的分别还有占到18%和15%的玩家表示很少会看或者可能以后高清格式普及了会看。从本期的调查结果可以看出尽管有相当一部分的玩家比较看重高清影碟的播放功能,但从现在来说玩家考虑更多的仍是“玩游戏”这个核心的功能。高清视频的播放功能对于玩家的购买选择来说影响也不大。

参与调查或是查看更多调查结果,请登录游戏城寨首页或是直接进入投票页:

<http://www.levelup.cn/userdefapp/vote/vote.aspx>

## 游风艺苑

栏目主持

一刀

Gallery of Game Style

上期由于作为年末大餐之一“2007 TV GAME 大奖”横刀抢去了大量的版面，我们的栏目不得不舍小取大，忍痛暂停了一期，在这里要先跟一直踌躇来稿支持我们的兄弟姐妹们说声抱歉。不过，所谓否极泰来，正是借助了上期的稿件积累，本刀接手“游风艺苑”以来的第一次“特大号”得以诞生，可喜可贺啊！另外，大家拿到本期杂志时正值春节将至，在这里本刀也不能免俗地给大家拜个年，当然，具体的吉祥话大家就参考“小编寄语”、“涂鸦往来”等栏目里的新春祝福吧！最后提醒一句，过年走访慰问之余，大家别忘了坚持创作，“游风艺苑”的大门时刻向大家敞开！



dante  
devil may cry 4  
by kazuya

## 南京 · Kazuya

也许是为了迎接《鬼泣4》的到来，久违的Kazuya笔下出现了以最新造型亮相的但丁。与以往的画稿相比，作者在保持了硬朗大气的上色风格的同时，在构图上下足了工夫，选取了但丁在战斗中标志性的空中俯身射击动作，使画面显得动感十足，而被散开来的红色风衣，更增强了作品的视觉冲击力。



## 贵阳 · wuyong30

可能大家对此前那张奎托斯西部CG特写记忆犹新，而这次作者带来了一幅在战斗氛围的渲染上与游戏原画相比也毫不逊色的CG图，特别是人物表情的刻画相当到位。另外，凭借出色的建模和细腻的贴图，作品给观众带来的是空前的临场感和真实感。



## 北京 · 佟冬强

一幅在铠甲和武器造型设计上借鉴了《怪物猎人》系列“人设风格的准原创作品。通过纹理的运用和有效的高光处理，铠甲的质感被刻画得相当到位，这无疑作品最大的亮点。

## 广州 · ncvg

一向以原创科幻题材见长的ncvg同学本期与大家分享的仍是机器人相关画稿。冷色调处理结合凌乱的机械废墟场景，营造出典型的“末世氛围”，但机器人为哭泣的女孩儿打开童话书的一幕，在让人浮想联翩的同时，使作品洋溢着无比温馨的气息。

## 沈阳 · Flyingpig

“其实女人就该凭着美貌和杀气勇往直前，哪怕开出条血路来！”来自《最终幻想战略版》的奥克斯如是说。而作者Flyingpig就是因为这句话喜欢上了她，并通过自己的画笔诠释其风采，于是便有了左图中这位英姿飒爽的女战士。



南京·酸草莓

凭借优秀的综合素质,《蓝龙》得到了广大X360玩家的一致认可,其中“影兽”的设计颇有特色。不过……各位是否想过这些巨大的蓝色怪兽小时候是什么样呢?让酸草莓同学的作品告诉大家吧,看着这些憨态可鞠的小家伙,你是不是也有抱起来揉一下他们小脸儿的冲动呢?



南宁·言宜

朽木白哉,《死神BLEACH》中的人气角色之一,在原作中以其冷峻与强大给大家留下了深刻印象,而作者捕捉了新魂刀“万解”的一瞬间,通过四散飘飞的樱花瓣和爆发的紫色灵压将他深不可测实力作了形象展示。除此之外,人物淡定自如的神态和衣物的自然飘落处理得也很不错。



南京·周吉

07年末发售的异质音乐游戏《啪塔砰》获得了空前好评,据说取材自该作的《啪塔砰300勇士》已经制作完成并顺利进入了宣传阶段。这不,右边这幅就是本片的第一张官方海报,作为FANS的你,怎能错过呢?让我们和啪塔砰300勇士们一起高喊着“蹦蹦叭叭蹦蹦”并把敌人推下悬崖吧!

上海·K.L.L

K.L.L同学是我们的老朋友了,以优雅清美的画风为游戏美女们绘制肖像像是她的拿手好戏。左边的这幅“355”版留神,延续了作者一如既往的清新细腻的笔触,使画面颇具装饰性,但不得不说这种画风并不适于表现性感柔媚的女性,希望作者能够在风格多样性上寻求进一步的突破。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿,请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明),也请为自己的画稿起一个好听的名称,并讲述一下自己在作画时的感想,一并写在稿件的背后;画稿的题材方面请尽量与游戏有关,也欢迎原创稿件;稿件投稿请注明“游风艺苑”收,Email稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn;稿件刊登后作者可以获得特刊一本,根据稿件水准稿费为40-100元不等,在刊登后一个月之内寄出。最后,欢迎大家踊跃投稿!



南京·ZAC

一幅整体水准相当不错的原创作品。从画面构图、色彩搭配到细节刻画等等各方面都可圈可点,尤其值得一提的是作品对设计元素的成功运用,如幻化为晶莹剔透的发梢,闪着光华的蓝色翅膀等,这些元素与细腻唯美的画风相结合,使作品赏心悦目。



胜负师：因为是春节合刊，自由谈的空间也有所扩展，特有四篇文章、四位作者逐一亮相。可能是因为快到假期了吧，最近的稿件中有相当一部分是谈游戏心态、游戏选择的，这些方面的确与玩家的游戏生活切实相关，所以这次的自由谈算是一个游戏心态的特辑！对《大作！大作？》的看法要一分为二，大作主义的弊端显而易见，但我们也不能完全摒弃大作；《热情与心态》对比的是玩家过去的热情与现在的心态，把以前自己玩得很多的游戏拿出来转转的方法值得推荐；《后单身时代》中说的情况胜负师有点感同身受，相信会引起一些大龄玩家的共鸣；至于《悠着点儿》的观点比较特别，提倡的一种科学的进度观念。希望在这看过这些文章之后，各位玩家能够度过一个愉快而又健康的假期。（投稿及意见信箱：tt@ucg.com.cn）

# 大作！大作？

这是一个以大为美的时代。电影要看大片，演唱会要听大腕，小说要读大家，就连游戏也玩大作。在与游戏有关的杂志，网站上，几乎每天都可以看到“大作”这两个熟悉到近乎麻木的字眼，由此又派生出诸如“神作”之类换汤不换药的马甲。在如此高密度的视觉轰炸下，有人不禁要问，大作究竟是什么？它何以有如此大的魅力让我们为之神魂颠倒？

文 deus



## 恩怨大作

不可否认，当我们第一次落入游戏的汪洋大海的时候，大作像一根救命稻草，让我们不至于幸福地溺水。然而随着时间的流逝，当年的救命稻草却像一条绳索系在了玩家和游戏公司的脖颈上。大作和大作主义如同同一根藤蔓上的双生花，在尽情展示自己绚丽一面的同时也在释放着它的丑陋。

生活在这个年代的玩家可以幸福的，无论是家用机还是掌机，每周都有众多的新游戏被摆上货架，供人挑选，但你可曾发现这浮华下隐藏的危机？诸如DATA EAST、JALECO等上世纪八九十年代显赫一时的制作公司随着竞争的日益激烈早已树倒猢猻散，往昔百家争鸣的胜景不再，空余的只是六大第三方厂商的你来我往，而谁又能保证今天六小强的某间公

司不会在未来遭遇兼并或倒闭的厄运呢？改变的又何必是游戏公司的命运？射击、2D格斗、横版动作游戏，这些昔日游戏类型中的王者今天无一不忍受着虎落平阳的耻辱，四位数的可怜销量和依靠同人游戏过活的尴尬处境昭示着属于它们的时代已经一去不复返。而策略角色扮演、3D格斗游戏的日式式微恍惚中也让我们看到了它们不甚光明的未来。这是一个幸福的年代，但同样是一个黑暗的年代。



实上，游戏公司也并非没有意识到大作横行带来的弊病，一些有远见有勇气的制作公司也在用自己的实际行动与之进行对抗。四叶草工作室打着创意为先的旗号推出了《大神》等口碑一流的游戏。而一向被人指责为大作主义罪魁祸首的SCE，在创意游戏的制作上也一直走在业界前列，《我的暑假》、《ICO》、《枪塔研》，在SONY的每台主机上都可以看到不少原创精品。然而无论是四叶草的天马行空，还是SCE的匠心独具，最终都逃脱不了失败的命运。四叶草英年早逝，

《枪塔研》首周数千份的销量都是力证，厂商们不得不吞下苦果。

可以说，今天日本游戏市场上原创游戏的萎靡不振，很大程度上是厂商的咎由自取造成的。大量的人力、物力被投入到大作的研发与宣传上，往往游戏还未上市，玩家们早已对游戏的系统和剧情烂熟于胸。而那些原创作品，不仅先天营养不良，后天还要忍受冷宫囚禁的悲惨命运，它们就像得不到宠幸的宫女，在仓库或货架上终老一生，直至时间的尘埃将其彻底埋葬。

## 玩家之过？

很明显，将大作主义的罪责全部由游戏公司承担是不客观的，玩家的行为也在扼杀着创意。追求大作没有错，正如我们心里天生对名牌的喜爱。爱美之心，人皆有之，可是当这种爱固化到容不得其他异端的插入，这种爱就已经彻底变质了。厂商把一

道道精美的视觉盛宴呈现在玩家面前，玩家的身心得到了愉悦，然而美味让我们的身躯变得肥硕，视野变得狭小。尝过了满汉全席，很难有人再愿意去品味乡野农家的粗茶淡饭。但凡问及现在的玩家最喜爱的游戏，所给出的答案其实相当的单一，谈到角色扮演的游戏就是《最终幻想》，《勇者斗恶龙》，谈到动作游戏就是《鬼泣》、《战神》，而如果放到十年前，

## 厂商之过？

精美的画面，动听的配乐，豪华的声优，华丽的CG……当一个游戏将这些优点集于一身时，当属玩家幸事。然而这同时意味着游戏公司制作成本的几何式上升。从PS时代开始，每一次主机硬件的更新换代都对制作公司提出了巨大的挑战，3D化、网络化、尖端图形技术……技术上的革新使得传统的广种薄收的制作方式被彻底否定，只有努力提高单个游戏的销量才能牟利。与其把有限的资金投入

到毫无名气的原创创新作上，还不如全力扶植已有的强势品牌来得稳妥。于是，所有的厂商一夜间几乎不约而同地达成了品牌化、系列化的共识。对于资金雄厚的大厂，尚有余力应付这一转变，但对于那些中小厂商而言，既无资金彻底提高原有品牌的品质，原创作品又得不到玩家的认可，没落自然在情理之中。

大作主义风行带来的最大危害莫过于经营风险的提高，因为有限的资金几乎都被投入到几个大作上，一旦大作的销量出现问题，整个公司的经营状况就要受到严重影响。但相对于经济损失，大作主义滋生出的保守倾向才是更严重的危害。为了保证业绩，厂商不得不全力以赴去制作大作，这就意味着原创作品的缺失。事



恐怕人们的回答远不会像今天这么单调乏味。

游戏厂商本已让玩家的选择层面变得很狭窄，而玩家自身的选择让这一层面变得更加有限。原创之败，非厂商之罪。例如《大神》，无论从任何一个角度來看，都已经达到了一款优秀大作的标准，但家长长期形成的消费惯性和由大作主义滋生的惰性使得他们更愿意去选择某某大作的续篇或者经典的冷饭，哪怕后者变化仅仅停留在数字或者副标题的改变。厂商

做原创，玩家不埋单，厂商做大作，却能大卖特卖。长此以往，形成了恶性循环，玩家玩不到好的原创，只能越加依赖于大作，同时越加抵触原创，厂商的原创热情被严重打击，留给原创作品空间只会越发狭窄。

近年来，不少公司眼见原创无望，便想出了品牌战略的方法。把原本原创的游戏经过一番包装或修饰，以大作的正统续篇或外传形式登场。这种折衷的办法既保留了创意的火种，又借着品牌的力量保证了销量。

设想一下，如果《最终幻想XII 亡灵之翼》不是挂着“FF”系列的名号，而是这样的游戏但其销量锐减会是显而易见的。但是，这种妥协的方法终究不是长久之计，它无法从根本上戒除玩家对于大作的依赖和原创作品的的不信任，就好像给一个病人膏肓的病人注射吗啡只能减缓痛苦而不能根治病症一样。真正治本的方法还是在于厂商对于商业与艺术关系的调整以及玩家心态的转变，可这又谈何容易？

## 后记

对于玩家而言，整日的山珍海味只会使自己营养不良，博览群书方能洞悉天下。而对于整个游戏产业而言，创意是其生存与发展的源泉，盲目追求大作只会使得创意愈发枯竭，市场出现垄断。设想未来的某一天世界上只剩一台主机，一家游戏公司，一种游戏类型，一款游戏，那么我们的游戏生活会变成什么样子？对于游戏行业的从业者和消费者，最重要的是明白这样一个道理：大作是游戏的一部分，但绝对不是全部！

# 热情与心态

星期日在家无事，上网与一众网友大谈“如今的游戏”。网友们感慨现在游戏无趣时那口径一致的论调，引发了我内心深处的共鸣。于是就顺应着网友们的思路进行了一番话题上的配合。也许是一时的心潮澎湃，或是间歇性的头脑发热所致。我莫名其妙地给QQ上一位在线的同学，发送了一段PC版《超级马里奥兄弟》利用UG挑战极限的通关视频。

那位同学看过视频后，并没有在QQ上回应我意料之中应有的赞叹与褒美。相反，却反问我：“这种远古游戏视频有什么好看的？”我闻听此言，不由得心花怒放，心想原来这位昔日同窗竟然是个不懂游戏趣味性为何物的“小白”。此番定要用方才从各路网友处吸纳来的“趣味性”理论令其折服。打定炫耀的主意后，我便在QQ上开始了自己的长篇大论。从游戏业界当年的繁荣与昌盛，论证到今时今日的尴尬与无奈；从游戏艺术性的高雅，阐述出游戏商业化的媚俗；从玩家群“从善如流”的良性循环，推理出游戏购买者无主见的“羊群效应”。林林总总、滔滔不绝……

哪知我那位同学，并未生就一颗关注“第九艺术”茁壮成长历程的心，对我的那篇引自网络的“高论”并不感冒。只是丢下了句：“我只知道现在的游戏无论画面还是感觉都是最好的。”我只得耐心继续向他讲解——画面的进化并不代表游戏性的提高；所谓的良好感觉那

是你没去细心体会而产生的错觉。为了加强自己理论的可信性，我又以PS时代的《钟楼2》与Ps2时代的《钟楼3》等游戏进行了一系列的对比。意图将那位同学的思路引入“正途”。可是他并不领情，反而对我说：“你不应该用过去游戏带给自己的快乐，来否定当今游戏赋予其他人的乐趣。”我被这句话弄得有些语塞，寻思半晌也不知道该用什么理论来反驳他。在QQ上沉默良久后，道了一声“886”，便匆匆下线。翻箱倒柜地找出一些尘封已久的经典PS游戏，将它们放进Ps2的光驱中运行起来。决定用自己实际的感觉，来证明我的那种情才是最客观公正的……

首先回顾的是那款曾经被我奉为恐怖游戏经典的《钟楼2》。在怀旧最初的十几分钟里，我仿佛又找到了那种时刻绷紧神经与剪刀魔“捉迷藏”的亢奋感觉。可是游戏进行到古堡之后，我突然产生了一种不明所以的烦躁。游戏画面上那粗糙的人物贴图，以及用游戏手柄移动光标箭头的P=O式操作方法，让我越发觉得气闷，最后甚至还出现了些许的眩晕感。我不得不退出游戏，换上一款Konami出品的《力量灌篮2》。这是一个当年曾经被我打过无数个赛季的篮球游戏。我至今仍对游戏中那种将比赛悬念精确到秒的对战紧张感赞赏有加。与《钟楼2》类似，这款游戏带给我的久违的快意仅持续了不到20分钟。随后，我就对游戏中那种公式化的进攻套路产生了一种不曾有的迷茫。这款游戏夸张且单调的篮球游戏，我真的曾经为之付出了上百个小时的时间吗？我不怀疑自己的记忆，但却不能不去怀疑自己当年的游戏品味……我躺在床上不停的进行着思考——是不是真的如我那位同学所说，我因过去游戏带给自己的快乐而在主观意识上拒绝了今天的游戏呢？我想到了心态。



初接触游戏时的那个年代，各类的娱乐在国内发展得都不够健全，甚至有些娱乐连健康都算不上，来自社会和家庭方面的打压，自然也就相应地崛起。这样的特殊环境，对当时喜好游戏的年轻人来说，所产生的实际效果是非常微妙的。他们要在回避来自各方面压力的情况下，主动去寻找隐藏在地下的游戏资源，这个过程本身就带有一定的刺激成分。再加上存在于暗处的包机房等地下组织的规模均小得可怜，而玩家们对游戏的渴望却恰恰和包机业的规模成反比。玩家能够成功占得一台游戏主机的难度也就可想而知了。所以，那时候能够玩到自己心仪的TV游戏，是一件幸运且令人兴奋的事情。正是这种“物以稀为贵”外加“饥不择食”的心态，让当时玩家对几乎所有的游戏都充满了一种新奇感和满足感。而那时的游戏也确实相当对得起玩家的宠爱，如《生化危机》、《月下》、《FFVII》这样的经典更是成为日后很多玩家最美好的记忆。

抛开环境对玩家心态的影响，再来看看当时的玩家自身。就拿我自己来说，当年我十几二十岁，正是从物质匮乏向物欲横流过渡的亲历者之一。TV游戏甚至是当时的街机游戏，对于我来说，都具有必杀的诱惑力。就算是今时今日看起来马马虎虎的画面上，对于经历了2D到3D画面交接的我来说，都是美的象征，绝不会像现在，出现因视觉效果

果而否定游戏的畸形心理。视觉上得到满足后，对游戏系统的钻研自然也就加倍的投入。这样一来，即使是一些难度很高的游戏也会因玩家的不懈努力而完美封盘。当然，这里面还有另外一个不可忽视的因素存在——当时的游戏媒体对于游戏资讯的报导，远不及现在这样迅速便利。这让无任何参考的游戏玩家，在进行游戏时将自己的努力与同其他玩家的交流作为唯一的探索手段。也就是说，那时的玩家完成一款游戏的时间虽长，却不会出现一丝一毫的惰性。而且与其他玩家热火朝天的交流，也成为了至今仍被一部分人“缅怀”的乐事之一。特殊的时期+特殊的条件+特殊的群体，所得出的结果，就是一种无比高涨的游戏热情。

而现在呢？网络的发达与游戏资讯的完善，让大部分玩家失去了探索的乐趣。而少数的游戏系统钻研者，由于大环境的改变，而得不到自认为应有的认同或找不到有共同语言的玩家，也逐渐在心理上产生了蜕变，或沉默寡言，或人同聚散。另一方面，在经历了几次主族群，差不多均已近年而立，一来不复当年精力，二来工作和生活的担子也越来越重。对于游戏这种娱乐，就如当年山内老爷子所定义的那样——不是生活必需品。当它与生活产生判定上的二择时，最终只会为生活让路。也就是说，很多



玩家的游戏热情和生活心态都发生了本质上的变化。

如果将自己的意识脱离出来，以一个斜45度的俯视视角来客观地对比不同时期的游戏本身的话，其实不难发现，除了主机机能不断飞升而带给玩家的审美疲劳之外，现在的游戏无论是难度还是可玩性，并不输给十几年前的游戏。那么引发玩家群像不一的口水战的，自然就不是游戏本身了。游戏热情的消退与游戏心态的低迷，恐怕才是问题的关键所在。再者，游戏的新意如今似乎也遇到了难以突破的瓶颈。并非所有的游戏厂商都拥有任天堂那样打破常规的创意，所以势必很难脱离出固化的游戏模式，这样就导致游戏难免出现一些重复过去的现象。这也成为了一些苛刻的游戏玩家口诛笔伐的原动力之一。任你制作人如何绞尽脑汁，也总是会在游戏

发售后出现一些“一针见血”的严苛评论。其实这种评论，在十几年前的游戏身上也经常出现，只不过由于资讯的相对闭塞，最终并没有对当时玩家心中神作的地位造成丝毫的撼动。而现在恰恰有很多玩家是先看各种评论或是评分后，才决定是否去尝试某款游戏的，这也一定程度上影响了玩家对于更多游戏作品的选择和体验。

“识字是人类悲哀”，悲哀的永远不是文字，而是人类本身。游戏资讯的完善，并不是游戏心态变化的佐证，不复存在的热情，才是一切迷茫的开端。看着PS2记忆卡中当年懵懵懂懂地将《真说侍魂 武士道烈传》以及《兵蜂RPG》都完美通关的记录，再回想起现在就连《生化危机4》和《战神II》这样的超级大作都很难再畅玩上两个小时的无奈现状，我似乎感觉到了什么——原来



一直以来我所想极力回避和否定的东西，竟然就是我自己那已经发生了变化了的游戏心态，而不是当今的游戏。但我却刚刚才注意到，不！也许我早就注意到了，可是我自己却不想去承认它吧……

我再次打开PS2的电源，从光驱中



取出了怀旧的篮球游戏，放入了《战神II》。试着让自己的心平静下来，走进了波澜壮阔的古希腊世界中。伴随着“The Glory of Sparta”在耳边的回响，我仿佛又回到了十几年前的那个“游戏盛世”。

文 麻烦

# 一个游戏玩家的后单身时代

## 单身时代 自由/孤独/健康透支

28岁之前，是我的单身时代。真的有些怀念那一个人的日子，但假设真的能够时光倒流，我却再也不想重来一次。我当然承认那种自由自在的日子真的很不错，但那种孤独寂寞的感觉却是我不愿回首的。

单身时代，最害怕的事情就是下班，因为忙碌的工作让我内心空虚，而在走出公司大门的那一刻起心底的空虚和孤独犹如奎托斯搬起宝箱盖子后的红魂一样追随着我，无论我上窜下跳，或者干脆跑开，它们都执著地如影随形着。惟一的不同，便是奎托斯的“红魂”给他力量，而我的“红魂”让我的HP徐徐下降……

同学、哥们儿、同事结婚的结婚，生子的生子，下班之后哪怕是找他们战上几局《实况》或者《铁拳》都显得那样奢

侈。忙碌了一天，我真的好累。最大的心愿就是放松一下被繁忙的工作紧绷了一天的身体和精神，哪怕是和朋友小酌聊天，也能够为我第二天的工作调剂一下疲惫的身心。身边的人都在为生活奔波，谁还会有精力想起我这个单身的家伙过的怎样？当然，与他们相比，我的自由自在是他们羡慕的。

工作的压力已是不小，但和父母给的压力比起来却不算什么，让我早已结婚成家是他们最大的心愿。可缘分的事情也急不来。PS2，在那个时期是我最亲密无间的战友。陪伴着我度过了无数个孤独难眠的深夜，不知道我是因为PS2而孤独，还是因为孤独才选择了PS2。在虚幻的战场上厮杀，过程很精彩，结局却是空场。每每关机的时候，才猛然惊觉已是第二天凌晨。生物钟早

已被我不规律的作息时间搅得紊乱不堪，而这造成的直接后果就是我在第二天的工作中更加疲惫和心情低落。我也知道自己需要休息，却又不知不觉在第二天下班后，陷入了继续与孤独作战的恶性循环……为了对抗孤独，我付出的却是透支健康的代价！这实在是得不偿失，损失惨重。

心如果是浮躁的，再经典的游戏又岂能体会其中的精彩？我居然没有通关哪怕一款游戏！我知道《生化危机4》和《战神》是每个动作游戏玩家都不能错过的梦幻大作，可我就是无法打到最新章节。不是在某个BOSS面前倒下，就是在某个谜题处被困住。而如果不能够在二十分钟之内继续发展剧情，我所作的事情就是开仓，换碟。那时的PS2碟仓中经常放的两张碟就是《三国无双》和《WE》。理由很简单，我知道海鲜好吃，但此时快餐似乎更适合我，超级大

餐我无福消受。忙碌了一天的工作，谁还有那个精力去解开某处的机关呢，虽然这题并不算难。这就像刚考完试的考生，你猜他是选择痛痛快快地和三五好友去操场踢上几脚足球，还是去图书馆看工具书呢？怪不得“无双类”游戏大行其道，有需要就有市场。

即便如此，我会体会到的也是打了折的快乐，因为快乐需要分享，才能让快乐成倍放大。

“与人斗其乐无穷！”当我在《三国无双》的战场上横扫千军，并得到五级兵器的時候；当我在《WE》的大师联赛中发現变态妖人的时候；当我控制下的里昂与阿什莉劫后重逢的时候；当奎托斯带领我登上巨人泰坦背上的潘多拉神殿的时候。我迟迟不肯继续游戏，这样的特别发现，这样的扣人心弦的剧情，这样恢宏庞大的场景，好想有人与我共享。

## 后单身时代 责任/分享/品位游戏

29岁的时候，我结婚了。从此身上多了一份责任，再也别能把大把的时间用在娱乐上面了，我以为再也没有机会继续在游戏的世界里冒险了，可是让我惊讶的是爱人对我和对我的游戏很宽容。因此每到周末我们有机会会动动手柄，这让我非常感动。

我发现自己以前浮躁的心态没有了，取而代之的是一颗享受游戏的心。即使遇到以前没有解开的谜题，老婆也会鼓励我，为我出谋划策，陪我一起渡过难关。当我们开动脑筋卡了半天的难点攻克的时候，游戏中那人久违了的快乐又回来了！那是直接看攻略所无法比拟的。

《战神》，是我的PS2史上通关的第一款游戏，后来是《战神II》和《生化危机4》。虽然PS2跟了我四年半，我真正意义上通关的游戏却只是以上三款。但我已经非常知足了，因为最近半年我从PS2上得到的快乐却比以前四年加起来还要多。只要拥有一颗认真享受游戏的心，就可以得到你之前无法想像的快乐！工作亦然，生活亦然。

生活就是这样，有一个懂你的人，有一份忙碌而又充实的工作，有身体健康的双亲，还有适合自己的娱乐休闲方式，这一切已经是上天的恩赐了。享受生活其实很简单，只要你懂得知足并懂得珍惜。

文 张玉龙



# 悠着点儿

《鬼泣》的开场有这么一幕，女主角翠西开着摩托车，以迅雷不及掩耳之势撞开但丁的除魔事务所的大门。面对这个英姿飒爽同时又有点不知天高地厚的女子，但丁嘴上的反应是：“Slow down, baby!”

回顾先到这里，现在的问题是但丁说的这句话如果用中文翻译的话，怎么译才能译得最有中国味呢？“慢下来，宝贝！”这种死板到可以放之四海皆准的译法显然不合但丁这么一个充满个性与霸气的大叔，那怎么才能翻译得更加“信达雅”一些呢？“悠着点儿！美人儿！”我觉得这种译法可能相对要好一些。当然，今天我要说的主题与翻译无关，而是“悠着点儿”。先在这里插一句，下面我说的话基本是针对普通玩家的，各位编辑基本可以无视。

前阵子经过身边玩家的推荐，我尝试了一下《怪物猎人携带版 2nd》，结果一发不可收拾：我的手里每时每刻都握个PSP，我的狩魂无时无刻不是满格的，往往一砍就是一天。这里要解释一下，这个一天的意思差不多是18个小时，因为剩下的9个小时要用来吃饭睡觉。可能您已经明白我的猎人生活已经繁忙到了一种什么样的地步，其结果是越来越多的矿石被我采回了家，越来越多的龙倒在我的太刀下。后来又因为跟同学联机玩，更多的龙倒在了我的大剑下，更多的稀有素材被我搬回了家，猎人等级也是嗖嗖地上升。后来熟练到一个人拿着银火枪也能随便耍霸龙，刺破它的脊骨，截断它的尾巴，炸碎它的双牙。这个时候我突然觉得有点不对劲儿，但是也只是个一闪而过的念头，所以没怎么在意，于是接着砍。后来劲头起来了，到PSP包里把黑龙一家又给砍了个遍，该做的武器和衣服也都做得差不多了，这个时候我感觉有些累了，于是就停了。

停下来后我就在想，在打霸龙时候的那个念头究竟是啥，但却怎么也想不起来。不过前几天回顾《鬼泣》一代，当但丁说出那句“Slow down”的时候，我突然想到了：“我是不是打得太快了？”

玩过《怪物猎人》的朋友们都知道，这个游戏在游戏时间到了300多个小时就进入了一个阶段：基本的系统和道具用法已经很熟悉了，也明白了自己擅长用什么武器，实力基本可以去挑战黑龙一家了，武器防具也都按照自己的需要做完了。当然了，不是说这样就到顶了，还有更多的项目可以去挑战，比如无伤砍金狮子啥的。不过对于一个普通玩家而言，300多个小时其实已经差不多了。我是这么想的，所以我也就停了下來。

看上去似乎没什么不妥当，一个普通玩家，300多个小时的游戏时间，要求不太高的挑战目标，这些指标都完成了，这不是挺好的么？但是依然有个问题，那就是我打得太快了。正常的300个小时，是应该合理分配的，今天打一点，明天打一点，隔几天再打一点，在一段比较长的时间过后，300小时就自然到了，游戏的过程随之结束，这是一个比较健康也比较尽兴的玩法。而我呢？则是在短短的1个月内就完成了这300多个小时的游戏时间，我觉得这并不是一个好事儿。可能有的玩友会说，哎呀，这不挺好的么？你在那么短的时间内就获得了那么多的好的装备，打了那么多的龙，这有什么不好的？

举两个简单的例子：假设一个人一生要吃八万顿饭，一般人都是用了80年才吃完，而有一个人却在刚出生后的5年内就把这八万顿饭全给吃完了，您会说这人“挺好的，在那么短的时间内就吃完了所有的饭”呢，还是会觉得这个人不正常？又比如猪八戒吃人参果，别人

都是细嚼慢咽吃半天才吃完那么一个仙果，可他却来了个一口吞，什么味儿都没品出来，您还会说“挺好的，在那么短时间内就吃完了人参果”吗？这两个例子中的“饭”和“人参果”并不带太多的功利性，吃饭为了活命，吃人参果为好奇，但《怪物猎人》里头吸引人、迷惑人的东西可就多了，比如上位武器啊上位素材啊什么的。而初玩这款游戏的朋友们都会觉得自己的装备比较寒酸，所以就会产生一种强烈的愿望，那就是要得到最好的武器和装备。这样的愿望促使不少玩家不辞辛苦、废寝忘食地去玩这个游戏，具体情况大概就像我这样的，其结果就是在短时间内获得一些高级的武器装备，但换来的却是无尽的疲劳和游戏乐趣的加速丧失。所以我当我升完祖龙装的最后一级时，我照了照镜子，看着自己浓重的黑眼圈，突然有一种莫名的失落感涌上心头。回头看看屏幕，哼，那个穿着祖龙装的家伙又有什么了不起的？于是我拿起手柄，操纵着角色回家，把所有装备都卸了下来，只带游戏一开始的那把猎刀在身上，然后存盘、关机、封把。

从我的亲身经历，我想谈谈自己的感受，那就是健康的游戏进度观念。我们应该在一个良好的游戏态度中享受游戏，而不是在一个错误的游戏态度中沉迷于游戏。像我这次繁忙的猎人生活并不值得提倡，但是我看到我身边的玩友有太多恶劣的游戏生活方式，在拿到一款新游戏，以最大的精力和最短的时间将其通关，然后就将其扔到了一边。同样，PC网游玩家们会忘记我的玩法，在一定程度上也是这种不健康的游戏态度所导致的。其实很多人内心有一些急切近利的思想，总想着要在最短时间里穿上最厉害的装备，拿着最刚猛的武器，杀最厉害的怪物。其实玩儿那么着急、那么拼命是为为什么呢？全玩儿完了不就没了玩？有的玩友说：“不！有那么多游戏呢，我玩都玩不过来，赶紧打完这个，我好玩别的！”说到底，这其实是个误区，玩游戏并非越多越好。我觉得在一个游戏里享受到充分的快乐，过好贪多是不忙地玩上五个。

其实慢慢玩、慢慢体会游戏的精华才是理想的状态，通关一个好游戏后，我们往往会有一种恋恋不舍的感觉，而玩的过程越久，这种感觉就越深厚。而这种心情很容易在一段段时间后转化为一种对于游戏的深刻记忆，这也是游戏在玩家心中能够留下的最宝贵的东西。

西。但如果玩太快了，那么即使通关了也不会对这款游戏有太多的留恋，可能不会立即去寻找下一个目标。久而久之，你的记忆里就会形成这么一个印象：“我玩过很多游戏，但要是说对哪款游戏有非常深刻的理解和记忆，还真没多少。”这样的结果，其实并不是大家愿意看到的，无论是从游戏开发者还是游戏体验者的角度来看，都不是一个好的结果。

当然了，这里必须再次强调，我的这些观点都是针对普通玩家的，因为普通玩家很需要一种健康的游戏进度观，才能更好的分配时间，享受游戏。但这并不适用于游戏杂志的编辑，因为他们会出于工作需要，在很短的时间内完成对某个游戏的攻略和研究，这是为了让更多玩友在更为有效的指导下玩游戏，可谓牺牲自己的游戏乐趣成全了别人，所以他们不在本文的讨论范围之内，而他们也非常需要玩家的理解。

回到我自己的例子上来，经过了这一次，我还是主张《怪物猎人》这样的游戏应该慢慢玩，有机会大家就一起联机，没机会时就在每天放松的时候玩一小会儿，这样你的猎人之路才会走得更远，走得更舒服。要是像我一样，疾速狂奔，可回头一看，却因为走得太急，以至于没能留下多少回忆，只好拖着疲惫的身躯，回到自己那间小屋，无奈地退役。

《怪物猎人携带版 2ndG》马上就要登陆PSP了，聪明的读者朋友们，看完了我半天的唠叨，您会选择哪种态度、哪种方式去迎接新的猎人之旅呢？





# 千年之梦

小说月报

文 玛娜 美编 NINA

FICTION HALLWAY

## 失落的奥德赛 剧情小说(下)

### 第十二章

### 诀别

寒气仍在不断蔓延。

巨大的冰柱把铁路重重包起，转眼间就将靠近高扎的列车冻结在旅途之中，曾经繁盛的高扎城就像一块被腐蚀的脓疮一般，不断向四面八方传播出死亡的气息。

虽然已经将皇家列车冰冻起来，但是冈伽拉的心头大患还远远没有消失，他正等待着最终的结束——当寒气追赶上凯姆所乘坐的列车时，他的时代就完全到来了。

前往奥罗拉方向的列车已经从后方渐渐开始结冻，凯姆不禁皱了皱眉头，紧紧抓住莎拉向车厢前方冲去。迈克和库克正在车头的驾驶室中，为了抵御即将到来的寒气而使出了全身

的魔导力，一个金色的防壁将他们包在其中，看起来还没有受到什么伤害。看到了凯姆和莎拉，两个孩子如释重负地取掉了防壁，跳起来扑进了莎拉怀中。

因为害怕与愧疚，两个孩子的脸上已经沾满了鼻涕与眼泪。

“对不起，对不起……我们只是好想见到妈妈。”

“嗯，我知道，我也是，很想见到她……”莎拉轻轻抚摸着库克的脑袋，眼神中充满了爱怜。

列车仍在奔跑，但是速度已经越来越慢了，自后方蔓延过来的冷气渐渐侵入了驾驶室中，彻骨的寒冷侵袭了整个车厢。

一阵剧烈的响声传来，车厢中突然陷入了一片漆黑，与此同时，自上空而降的一股巨大的魔导力如洪水般渗入了车厢之中，毫不留情地向每个人发起了攻击。

凯姆从未见过这样强大的魔导力，在那股几乎可以称之为绝对力量的魔导力之下，所有人的身体都如同在几万米深的海洋中接受着水压的洗礼。

“凯姆……”莎拉猛烈地喘息着，“这么强大的魔导力，难道就是冈伽拉的力量……？”

虽然没有关于冈伽拉的回忆，但

是莎拉也明白，这种程度的力量绝不是人类之躯所以可以发出的。

凯姆努力抵抗着魔导力的侵蚀，咬紧牙关道：“这种程度的魔导力……我们也不可能没有一点事。”“什么？你们不是不死之身吗？”伏在地板上的库克努力抬起头来，但是，凯姆的表情并没有一点开玩笑的成分。

随着时间的流逝，魔导压力不减反增，莎拉清楚，势在必得的冈伽拉已经开始没有耐心了，运起全身的魔导力与那股压力相抗衡的同时，莎拉也做了一个决定。

她奋力从地上爬起来，一股热气自手中流而出，虽然因为周围的寒冷而损耗了大量能量，但还是勉强在手中聚成一团。

凯姆也明白了莎拉的意思，他静静爬起来，站到了莎拉的背后。



手中那团热气渐渐变大，膨胀开来，形成扁平的一块，在两人与两个孩子之间划出一片灼热的屏障，受到了热流的腐蚀，车厢壁上的钢铁以极快的速度液化开来。

“莎拉！你在做什么？”

预感到了不妙，库克和迈克飞快地从地上跳起来，但是屏障却将她们与莎拉挡在车厢的两边。

“不要过来！”凯姆高声阻止道，又释放出一股热流，很快，驾驶舱就被从中溶成了两截。卸去了尾巴的巨大拉力之后，驾驶舱以惊人的速度带着迈克与库克向前直冲出去。

“为什么要这样？”迈克的泪水止不住地洒了出来，而他所能听到的只有伴着呼呼风声而来的一句话。

“因为我们爱你们啊。”

莎拉与凯姆所在的车厢越来越远，转眼之间，就被远远地抛在了后面，与一团银色冰原溶为一体。而迈克与库克所能感到的，只是一阵剧烈震荡之后，压迫着自己的魔导压力突然全部消失殆尽这个事实而已。



“喂？这不是乌勒么……”塞丝呆呆地看着周围熟悉的街道，由于从皇家列车突然回到了坚实的土地上而有些反应迟钝。

在刚才短短一瞬间里，她和图尔坦一起被传送魔法结晶送回了这个城市，逃过了列车上的冰雪地狱。

“喂！那边的两个人！不要动！”两名穿着金光灿灿盔甲的乌勒标准兵似乎发现了什么奇怪之处，牵着训练有素的守卫走了过来。

“我们已经到达探测到魔导力波动的现场了，发现一男一女两人，请等待进一步的调查报告。”

其中一名士兵正警惕地盯着塞丝与图尔坦向上级报告，另一名士兵则趾高气扬地命令两人将手背在后面。

“说什么？你们太无礼了！”图尔坦愤怒地皱起眉头。

“你们才无礼呢，快点举起手来！”乌勒兵也不甘示弱地喊道。

“我是第48任乌勒国王图尔坦！”图尔坦所期待看到的惊慌失措的表情并没有在两个底层士兵脸上出现，与此相反，一股被欺骗的愤怒之情很明显地浮现了出来。

“你居然胆敢谎称已逝世的陛下哄骗我们……”一手持枪的士兵狠狠地盯着图尔坦，好像是受到了天大的侮辱。



“已经逝世？什么意思嘛，我就是图尔坦哪！”图尔坦急忙辩白道。

“住口，你这个白痴！”两个士兵举起枪来，带着威胁地靠近图尔坦和塞丝，“看来你们必须跟我们走一趟了。”

眼看士兵走近，塞丝轻跃出一步，闪到两人后面，一伸手的时间，两人的脑后就遭到重重一击，乖巧地躺在了地上。

塞丝迅速打量了一眼周围，跳进一条偏僻的小巷里，轻声对图尔坦招呼道，“走这边！”

图尔坦没有反抗地踏进小巷之中，从刚才起，他的脑中就已经乱成了一团，不管是毫无预警而出现的寒气，还是努玛拉女王的一番话，都早已在他的心中植下了怀疑的种子，再加上刚才的事情……

虽然不愿意承认，但是图尔坦其实已经明白了，冈伽拉真的背叛了自己。

“听说了没？今天在就任仪式上做祭品的囚犯马上就要开始焚烧了，

不管怎么样也要去看看那个有名的大海塞德啊。”

不远处的街角边传来了一个男人的声音，听到这句话，塞丝的脸色突然变得非常难看。

“你刚才说的是塞德？不是真的？”与往常不同，塞丝飞快地冲了过去，一把揪住正在不停说话的那个男人，被她铁青的脸色吓了一跳，男人也紧张地语无伦次起来。

“是啊，不是很好么……世界上要是能少一点这种罪犯，不是就更美好了么。”

塞丝皱紧眉头，一把将男人推了出去，拔腿便向王城的方向冲去，图尔坦慌忙跟在后面追了上去。

“……你在慌什么？”图尔坦气喘吁吁地向着前面的塞丝叫道，只见塞丝突然停住脚步，转过身来。

“我需要你的帮忙。”从未见过的严肃表情出现在塞丝的脸上，她注视着图尔坦，一字一句道，“带着我从没有士兵的近道穿到王城里。”



## 第十三章 孤独的牢狱

在已经不再是海盗的那些日子里，塞丝经常思考着一个问题，为什么自己的生活会突然这样改变，走上了一条完全不同的道路。

直到见到同为不死者的凯姆之后，那失落已久的回忆才渐渐重新回到了她的血液中去。

与寂寞息息相关的回忆。

在海盗的生涯中，因为无敌而遭人嫉恨的塞丝曾被关到无人岛的洞窟中，不知道时间，不知道日期，只有无光的黑暗永远陪伴在她的身边。然后，救世主出现了，将她从那个孤独的牢笼中解救了出去。

那就是拥有白色翅膀的魔兽末裔阿奈拉，传说中有千年性命的高贵血统传人。



之后，作为最值得信赖的朋友与亲人，阿奈拉一直伴随在塞丝的身边，时间转眼之间就过去了九百年，有了阿奈拉的陪伴之后，孤独与不安似乎已经离塞丝远去。

塞丝的儿子塞德出世之后，阿奈拉比塞丝还要更加兴奋。

“塞德的事情就交给我吧，我一定会把他磨练成大海第一的男人，用我的身体来守护他的性命。”

直到现在，塞丝还记得与阿奈拉一起养育着塞德的日子，那时的阿奈拉，仍是如此温柔，与第一次见面一样，不，还要更加让人安心。

但是，塞丝并不满足，在时间长河的流逝中，她时常陷入困扰自己的迷茫之中。

“孤独的牢狱”。

这是第一次与阿奈拉见面时，阿奈拉告诉塞丝的词语。塞丝曾被囚禁在无人岛的“孤独的牢狱”中，直到被阿奈拉所救，但是事实上，她并没有真正离开那个笼子，这个世界，对于来自于另一个世界的她来说，其实就是另一个孤独的牢狱。

终于，在三十年前，塞丝告别了塞德和阿奈拉前往镜之塔，打算回到原来的世界。

但是，冈伽拉已经在那里等待着她，为了留在这个世界上成为世界之王，冈伽拉不惜杀死一切想要妨碍自己的人，迫不得已的塞丝只好再次回到了自己的海盗船上。

在那里，她看到了一生都无法忘



记的一幕。

塞德和阿奈拉倒在甲板上，甲板上流满了塞德的鲜血。

而阿奈拉……

异样的神采从他的眼中发散出来，塞丝从未见过的、让人脊背深深发寒的神色。

阿奈拉的嘴里，正啃噬着塞德的一只脚。

看到了塞丝的身影，阿奈拉吐掉塞德的脚，疯狂地向塞丝袭来，混乱之中，塞丝亲手用长刀穿透了阿奈拉的胸膛。

为什么，为什么阿奈拉会做出这种事来？

是因为阿奈拉将自己带出了无人岛，而自己却毫不犹豫地离开了他？



是因为自己，亲手将阿奈拉再次送进了孤独的牢狱？

直到重新找回了记忆之后，塞丝才渐渐明白了阿奈拉的痛苦，而明白这一切所花费的代价，除了失去最好的同伴，还有自己唯一的儿子。

王城广场上的电视墙已经开始转播冈伽拉就国国王仪式的现场，密不透风的人群将小小的广场挤得水泄不通。乌勒前两任的国王实在太过和善了，冈伽拉这样一个推行强权政策的国王就任确实是件值得兴奋的大事，特别在世界局势已经变得如此紧张的时刻。

“仪式结束之后，冈伽拉大人就是乌勒正统的国王了。”

“冈伽拉国王一定会为图尔坦先王报仇雪耻，果然乌勒还是需要冈伽拉这样强大又有能力的国王啊……”

人群中不断传出阵阵窃窃私语的声音，与此同时，就职仪式正式开始了。

“一旦继承了王家之血，也就继承了王家荣耀的历史，让我们授予这

个男人，冈伽拉登上王位的权力……。”

随着主持仪式的皇家祭司默默念着咒语，一团赤红的鲜血腾空而起，如有生命般涌入冈伽拉的口中，冈伽拉张口，大口吞咽着那股赤红的暖流。

“那是在干什么？”塞丝小声地询问图尔坦。

“王家以外的继承人王位时必需的仪式……”图尔坦呆滞地注视着仪式的举行，“将代代相传的乌勒王之血注入继承者的体内，作为王族的认证。”

“是么……不过总觉得稍微有点恶心……”塞丝将视线重新移回仪式现场，冈伽拉已经将王族之血全部吞下，完成了与王族之血的交融。

“冈伽拉，你已经得到了王族正当继承者的权力，现在，让我们为王家的新继承者欢呼吧！”

祭司高高举起右手，宣告着新国王的诞生，一阵欢呼声从广场的四面八方响起，那阵欢呼声，就如一阵阵重击，击打着图尔坦的神经。

“冈伽拉从一开始就是这个打算吧……我简直就是一个小丑……”图尔坦懊恼地垂下了脑袋。

“现在不是自怨自艾的时候，你难道允许冈伽拉这样嚣张下去么？”

“绝对不允许！”图尔坦愤怒地抬

起头来。

“这就对了。”塞丝笑道，四处张望着周围的环境，“我们得找一个办法潜入进去……”

加冕仪式已经结束，冈伽拉有条不紊地进行着自己的下一步仪式——以火祭囚犯作为自己任职的祭品。镜头随着他的身影移到仪式广场中央的圆形祭坛中，扫过数百个囚犯恐怖的身影，塞德正一言不发地坐在那些囚犯之中，和其他人相比，他的表情若说是绝望，倒不如说是充满了愤怒。

虽然已经有这么多年没有见面，但是塞丝仍然一眼就认出了塞德。当年还是一个小鬼的他头发已成斑白，皱纹如干涸河流底部龟裂的土地一样刻落在瘦削的脸上，岁月的痕迹清晰可鉴。

“塞德！”  
失散多年之后在这种情况下再度重逢的复杂情感交织在塞丝的心中，她不禁失声叫了出来。

这声尖叫引起了一名正在维持秩序的乌勒士兵的注意，士兵顺着声音的来源，向图尔坦和塞丝的方向走来。



“快跑呐……”看着已经对周围的危险情形浑然不觉的塞丝，图尔坦只好无奈地挽住她的手臂，从人群中慌慌张张地溜了出去。

塞丝所不知道的是，除了她和图尔坦之外，还有另一支势力也在乌勒城中密谋着血洗乌勒的计划。

而那支势力，就是没有在高扎城冻结之时罹难的高扎秘密军队。

生前，高扎王为了有备无患，将军队中的主力部队全部安排在高扎沿海的海底山洞中驻扎，并派遣自己的亲信前往指挥，一旦高扎遇到不测便可全力援助。这支配备了强力杀伤性武器与最先进的大型魔导兵器的军队原本应该是高扎最后的王牌，而现在，一切都已经迟了。

失去了自己的国家与亲人的士兵们，已经将所有的悲愤之情转化为对乌勒的刻骨恨意。

他们的大型魔导兵器即将钻透加冕仪式现场的土地，而那个时候，乌勒将被他们的愤怒与悲伤点燃，化为一团绝望的火海。

## 第十四章 记忆的碎片

火祭的时辰已经到了。

冈伽拉轻轻地挥了挥手臂，一群严阵以待的乌勒士兵立刻涌上前来，将木桶中的油全部浇进祭坛之中。囚犯们惊慌地在祭坛中做着徒劳无用的努力，想要逃离那些危险的燃料。

“王家之血已在我的体内沸腾！现在，我就为它将祭品献上……”

冈伽拉振臂高呼，几个士兵受命举起火把，向着祭坛走去。

但是他们并没有走过去。

一阵剧烈的地震突然从他们的脚下传出，将毫无防备的士兵们纷纷晃倒在地上。

“不，这不是地震！”



随着一个士兵惊慌失措的尖叫，来自于地底巨大钢铁钻头突然将大理石地面掀开了一个空洞，毫无预兆地从洞中升了起来，而那架钻头的下面，正是融合了高扎技术结晶的巨大魔导兵器。

“突击！”

巨型魔导兵器中传出总攻指令之后，几根吊索从其中发射出来，连到大理石地面上。只是一瞬间，穿着漆黑盔甲的高扎军队已经顺着吊索以不可思议的速度蜂拥而下，向着目瞪口呆的乌勒士兵们冲去，整个广场迅速成为了鲜血四溅的战场。

顺着高扎军队的吊索，塞丝乘乱溜进了广场之中，位于广场中央祭坛里的犯人们仍然坐在那里，呆呆地注视着身边正在交锋的两方势力。

虽然隔着人群，但是塞丝已经看到了自己所要找的人。

“塞德！”

塞德脸上的肌肉突然抖动了几下，迅速地转过头来。

他也看到了，在一群交战的士兵身后那张熟悉的脸庞，多年以来，一直深深思念着的脸庞。

“妈妈！”

塞德迈动着双腿，奋力向着塞丝冲去，重重地撞进了塞丝的怀里。

“太好了……没事了，已经没事了……”

塞丝长长地吸了一口气，紧紧抱着已经成人的塞德，像孩子一样抚摸着他的额头。她曾以为再也无法与塞德相见，但是现在，却又亲手将他抱进了怀里。

但是，紧随其后跟来的图尔坦却并没有感受到这一幕所充盈着的感人亲情，他禁不住张大了嘴巴。

虽然知道塞丝是不死者，不过这也实在太……

“妈妈？”图尔坦似乎能感觉到，这两个字在自己的喉咙里是如何艰难



凯姆·阿拉格纳

KAIM ARGONAR

地被挤出来。

“啊啊，我儿子喔！”塞丝爽朗地转过身来，一边大笑一边用手开心地摸着塞德的脑袋，脸上充满自豪与愉悦之情。

“妈妈，那个人……不是乌勒的国王吗？”塞德打量着图尔坦，突然认出了这张熟悉的脸孔。

“说来话长。”塞丝叹了口气，暗暗运气将热力集于右手，轻轻一拂便将塞德的铐铐从中融开。“总之还是快溜吧！”

说罢，她便抢先向着广场的出口冲去。

高扎军的攻势仍未停息，在他们濒临疯狂的惊人斗志之下，乌勒军队已经渐渐落入下风。

但是，就在这个时候，魔导建设基地升到了广场的上空。随着一阵紫色的光芒，数十只宛若异形巨大魔导怪兽自空而降，落入混乱的战场之中，加入了乌勒的阵营。灼热的火焰从它们三角形的口中喷射出来，一瞬间，战局就在这强大的力量之前彻底扭转过来。

冈伽拉正站在魔导建设基地中，居高临下地俯瞰着下方被火与血所染红的战场。

“之所以会遇到这种灾祸，完全是你们自找的……”

赤红色的光芒穿透了半空，映射在他洋洋自得的脸上，如同一头嗜血的恶魔。

杨森轻轻踏上已经破日不堪的台阶，掂了掂包里的食物，向着不远之处一间传来火光的建筑物废墟走去。脚下的冰雪随着脚步发出一声声沉闷的咯吱声，呼啸的寒风也几乎要将人



冻僵，但这些都似乎并没有打扰到杨森的好心情，他面带微笑地哼着自己喜欢的小曲，一步一晃地走进了废墟之中。

废墟中燃着一堆篝火，将周围映成了温暖的橘黄色，敏女王正伏在地上休息，杨森轻声脚步地走过去，不料还是打扰了女王的美梦。

“你醒了？”杨森将包放在角落里，这才在篝火前坐下。

“……我听到你的歌声了，在梦里。”女王从地上爬起来，和杨森一起并排坐在篝火前。

在篝火之下，敏原来那散发出诱人紫光的瞳孔，不知不觉之中已被染成了黑色。



不……不是因为篝火的原因，而是真的变成了黑色。

“你的眼睛……是怎么回事？”杨森靠近女王，仔细地搜索着任何奇怪的蛛丝马迹。

“我在梦中见到了……”

“难道是……记忆？”

“嗯。”女王轻轻地点了点头，“可能是因为那个时候为了保护你，将所有的魔导力都释放出来的缘故……所以，我被封印的记忆碎片也随之被解放了。”

那个时候，眼看着杨森即将被肆虐的寒气夺去生命，敏·努玛拉的魔导力不受自己控制一般全部涌现出来，连她自己都没有见过的那股惊人力量打破了占据着压倒性优势的寒冷，将他们从冰封地狱中解救出来。

但是，也正是在那个时候，敏被封印的那段记忆，开始慢慢复苏了。

“我……是我用自己的手，把自己的记忆关闭起来的。”



这确实是出乎杨森意料的答案。

“你不希望回忆起以前的事情？”杨森紧张地注视着敏，“凯姆就讨厌你，那家伙说，想起以前的事情太痛苦了。”

“不，我不觉得痛苦……”敏垂下眼帘，“对于我来说，这是我的责任。”

身为努玛拉女王的责任。

现在，敏已经清楚地记起了那一天发生的事——自己亲手将记忆封印起来的那一天。

由她一手成立的努玛拉王国正遭受着恶魔的袭击，没有任何反抗能力的民众们，沦为了铺天盖地袭来的巨型钢铁怪物的饵食。尖叫、哭泣、悲鸣、呻吟……无数饱含着痛苦与怨恨的声音不断响起，汇聚成了一支让人绝望的旋律，奉行和平政策的努玛拉，面对着这群超越了人类想像的怪物，完全无计可施。

敏只能站在皇官前的高台之上，无能为力地看着已经成为火海的努玛拉怎样在恶魔的手下一步步走向灭亡。

而那个可怕的恶魔，就站在女王的身边。

和她来自于一个世界，曾经抱着同样使命的背叛者——冈伽拉。

“哎呀，该如何是好呢，努玛拉女王陛下，就这样看着你最重要的人民成为剩下的怪物的食物吗？”冈伽

拉举起权杖，示意女王跪下，让她更加清晰地看到整个城镇的惨状。“他们亲手建筑起这个城市、创造了文化、历史，然后幸福地生活，但是这是所有的东西，都将被被践踏、毁灭了，多么可悲啊……能阻止这一切的，只有陛下您了。”

敏愤怒地回顾那个令人所不齿的男人，但是除了萦绕在心底的愤怒之外，她没有任何办法阻止这场惨剧的发生，所能做的，只有顺从冈伽拉而已。

“虽然没办法杀死你，不过，让你成为一具活着的尸体和杀死你也没有什么区别，也就是说，封住你的记忆。”冈伽拉得意地微笑起来，“你拥有强大的魔导力，如果用那股力量催眠自己，将记忆封印起来，我就让那些怪物停下来……”

敏·努玛拉从睡梦中醒来的时候，天已经完全亮了，篝火也早已熄灭。她轻轻伸了个懒腰，走出废墟之外，在阳光的照射之下，寒气仍然透彻心肺，但是一直以来在心灵深处困扰着她的冰块却已经溶解。

她走到杨森的身边，露出了一抹如释重负的微笑，虽然仍然身处险境，但是却已经不再迷茫。

“顺着东行列车的铁路，我们去找凯姆和莎拉吧。”

敏愉快地望着前方的一片白雪，轻声说道。

## 第十五章 重逢

迈克和库克已经在雪地上跋涉了很久，久到几乎不记得有多久。

没有食物，没有衣服，没有休息，寒冷、饥饿、疲倦已经让他们的体力降到了最低点。

库克的视线渐渐模糊起来，迈克的呼喊声似乎变得越来越小。

她只知道，自己很想好好地睡上一觉，稍微休息一会……

但是总是有人不肯让她好好休息，不知道过了多久，一股热流自体外突然涌来，渐渐沁入心底。那股温暖的感觉，就好像是小时候在下雪天和妈妈一起围坐在火炉边，哼唱着歌谣度过的愉快下午……

库克轻轻睁开眼睛，站在自己眼前的，却是敏和杨森两人。

“凯姆和莎拉呢？没和你们一起

么？”将迈克和库克扶起来，活动了一下手脚，杨森环顾一周，追问道。

两个孩子低下头去，眼圈有些发红，良久，迈克才轻声说。

“他们两人为了救我们切断了列车……可能已经死了……”

“别胡说了，他们不是不死身么？”

“虽然是不死之身，但也会有痛的感觉……”敏并没有因为杨森故作轻松的语调而放松下来，与此相反，她十分明白对于不死者来说最可怕的

结果，“如果受到了超越肉体与精神所能承受极限的痛苦的话，那个时候，肉体遭遇被毁灭的厄运也并非不可能……”

“现在说这些还太早了，总之，





我们先顺着这条铁路寻找列车的残骸……”杨森拍着库克的肩膀，并不为这低迷的气氛所动。

受到了杨森的鼓舞，库克才似乎打起了一点精神，抬起头来小心地问道。

“船长呢……在哪里？”

“啊？塞丝啊……”杨森轻挠着自己的下巴，犹豫着应该怎样向两个小鬼解释那条麻烦的来龙去脉。

当然，任凭杨森怎么想像，也不可能估算到塞丝正面临着什么样的情况。

逃进乌勒的地下码头之后，塞德抱回了原本属于自己的海盜船，本以为可以顺着运河顺利地驶进大海，但是三只由广场一直跟踪他们到水中的魔导怪兽仍然紧紧地追在后面，企图向海盜船撞沉。

怪兽离船身越来越远，眼看就要撞到船身上，塞德猛力一推操纵杆，船身在水中绕了一个半圆，恰巧躲过怪兽的攻击。

“怎么样？害怕了么？”塞丝将目光从屏幕上移开，不怀好意地调侃着图尔坦。

“虽然经常练习战斗的方法……但是遇到真正的怪物还是第一次……”图尔坦点点头，老实地答道，“你们不觉得害怕吗？”

“俺已经燃烧起来了呢！”塞德不屑一顾地大喊一声，伸手按下一个按钮，海盜船的船体突然之间开始变换形态，像潜水艇般潜入了水底深处，以极快的速度顺着水流向地下码头的出口冲去。

怪兽不死心地跟在海盜船后面，找准机会不停冲上来，塞德操纵着按钮左右闪烁，灵巧地在地下水道中转着圈逗弄着怪兽们。



在他那纯熟的驾驶术前，逃脱就像是一场华丽的演出。

出口越来越近，不远处的蓝天已经映入了图尔坦的眼中。

“起飞！”

塞丝高声叫道，海盜船毫不迟疑地从出口的洞穴中冲了出去，而那洞穴之外，正是一片湛蓝的天空。

海盜船突然伸出了两片机翼，以近乎90度的曲线高高扬起，直冲云霄，跟在后面的三个怪兽收不住势，悉数栽入了下面的海中。

“成功了！逃出来了！”塞丝兴奋地纵身跃起，与塞德双拳相击。受到两人的感染，图尔坦也开心地伸出了双手作势欲拍。

“你也燃烧起来了嘛。”看到偷偷将手收回去的图尔坦，塞丝不禁大笑起来。

“你也很有趣嘛，国王大人。”

塞德也欢快地大笑起来，与他最初所想的不同，没料到图尔坦倒是个颇为有趣的人。



“不，我已经不是国王了……只是一个普通的男人罢了。”图尔坦摇头道，“而且，我也有了更重要的事情作为目标。”

“更重要的事情？”塞丝疑惑地望向图尔坦。

“成为一个真正的男人，不管遇到什么样的危险，都可以像你们一样微笑着面对。”

从图尔坦的目光中，透出不容忽视的坚定。

即便是他自己也能感觉到，在不知不觉之中，他已经变了。

是的，图尔坦在乎的，并不是国王的身分，而是成为一个像父王一样的男人，一个不管什么时候都值得信赖的、真正的男人。



魔导利车的残骸在距离麦克与库克大约几十里的地方被发现，巨大的列车撞击在山崖上，已经支离破碎，碎离残骸不远处有一个巨大的钟乳洞，地势上位于铁路的正下方，而凯姆和莎拉所在的那节车厢残骸正是顺着地势滚落进去，掉入了钟乳洞的中心地区。

虽然找到了凯姆和莎拉，但是杨森和敏却是一点办法也没有。

一块巨大的坚冰将两个人冻结在里面，就如一座浑然天成的艺术品。见到凯姆和莎拉，两个孩子早已飞奔过去，徒劳地敲打着坚硬的冰壁。

杨森和敏没有动，看到眼前的状况，就像是一块巨大的石头猛地坠落下来，正中不安的内心。

“不行……听不到他们的心跳声……”

敏试图从冰壁中探寻到他们仍然活着的讯息，结果却只是让她绝望。

但是，敏却从冰壁中感觉到了一些其他的東西。

“很大的能量……很大的能量正在逼近我们！”

冰壁突然之间被一股强大的力量从中间撑开，碎成不规则的几大块掉落在地上，一个巨大的物体从冰块中跃出，准确地停在了四个人的面前。

待它停下来之后，杨森才看清了怪物的模样，那居然是传说中的冰兽。

“……那家伙就是这些冷气的源头。”

杨森低声念动咒语，小心地观察着冰兽的动作。从刚进入这个有间歇泉的钟乳洞时他就一直觉得古怪——在这种高温之下，冰块居然没有一点溶化的迹象，直到看到了冰兽的出现，这一切才变得都可以解释了。

也就是说……如果这里的冷气都是受到了冰兽的影响，那么……

没有时间和其他人解释，杨森早已运起一股火炎之力，瞄准仍在打量对手的冰兽奋力挥去，随着一声东西烧焦般的诡异声音，冰兽硕大的身躯摇了几摇，便倒在地面，化为一片雾气散尽开来。而那些巨大的坚冰也和冰兽一样，瞬间蒸发为一团白色的雾气，飘散开来，空旷的地面转眼之间便只剩下了凯姆与莎拉的身体。

虽然寒气已经尽散，但是凯姆与

莎拉却仍紧闭双目，没有丝毫醒来的迹象。敏一手扶起莎拉的上身，另一只手则开始汇聚起治愈的力量，虽然她也清楚这微薄力量未必有效，但是现在这个时候，也只能姑且一试了。

强大的魔导力并不会带给她无所不能的还魂之力，而现在的凯姆与莎拉……

“让我们来吧！”迈克飞快地冲到敏的身边，伸手阻止了她。库克也从凯姆身边跳了过来，与迈克相对而立，两人同时举起双手，在手心中积聚着魔法与咒术的能量，两股能量球渐渐变大，脱离了他们的手心飘浮到半空之中，随即汇聚成一团晶莹的蓝色光球。

一股温暖的气息从光球中散发出来，将整个洞窟都染成了温柔的蓝色，就像是不断鼓动的脉搏一样，轻轻地拂过所有人的脸颊。

难以言喻的力量突然从杨森和敏的体内孕育出来，虽然轻微，但是敏重新感觉到了两个平稳有力的心跳声。

那股寄托着期望与爱意的力量，将他们也从黑暗而孤独的死亡门前重新拉了回来。

凯姆的眼帘轻轻动了几下，终于虚弱地睁开了眼睛，片刻之后，莎拉也清醒过来。

“太好了！你没事凯姆！”杨森顾不得太多，一把抓住了凯姆的肩膀，迈克和库克也飞快地向莎拉扑去。

但是，相逢的感动时光总是短暂的。

一阵奇怪的声响从洞窟中的地下河中传来，透过清澈的河水，隐约可以看到里面有一个黝黑的庞然大物正在慢慢浮起。

莫非这里还有其他的怪物？

众人不禁警惕地摆好了架势。

水的声响越来越大，庞然大物转瞬之间就浮出了水面，露出了潜水艇的形状。在水面停稳之后，潜水艇的舱门终于打开，三个人从舱台中走了出来。

塞丝、塞德、还有图尔坦。

“上来吧！”塞丝开心地望着安然无恙的同伴们，大声叫道，“让我们去找风伽拉算清这笔帐！”



# 第十六章 镜之间里



所有人都已经重新聚集在一起，与冈加拉决一死生的时刻指日可待。

但是在找到冈加拉之前，努玛拉·敏有一些重要的事情想要告诉所有人。

那是30年前，当所有不死者同时来到镜之间时发生的事。

在一片被洁白的光环所笼罩的镜之间中，什么也不存在，只有一面犹如齿轮般的巨大镜子正立在房间中央，那就是通往另一个世界的惟一通道。

“你们都已经准备好回去的事情了吗？”冈加拉站在门前，打量着与自己来自于一个世界的同伴们，脸上带着几丝无法看透的表情。

“嗯，我们终究不是属于这个世界的人。”敏深吸了一口气，望向那面寄托着他们希望的镜子，当那个镜子发光的时候，就是两个世界之间通道形成的时候。



从原来的世界来到这里的时候，他们都已经预料到了这一天的到来，而真的到了这个时候，只有安心的归属感笼罩着他们。

已经离开得太久，是到了该回去的时候了。

冈加拉的脸沉了下去，他的心里别有一番打算。

“我要留下来。”

一阵冰彻入骨的沉默笼罩着整个镜之间，良久，凯姆才打破了令人窒息的寂静。

“我们不会允许你这样做的。”

冈加拉的嘴角微微勾起，为了这一天，他早已做好了充分的准备，反对、破坏、指责，所有的一切都在他的预料之中。

一股光芒自巨大的镜子中慢慢传来，将整个镜之间映照得一片璀璨。

“你难道感觉不到那些光芒吗？”莎拉注视着冈加拉略带讥讽的神情，轻声问道。

“感觉到了，时间的涌流。”

“静止的时间开始涌动了……”塞丝丝轻轻阖起双目，感受着时光穿过身体的亲切感，“千年的时间在实在是太长了……”

“是啊，也是非常重要的一千年。”冈加拉突然举起手中的权杖，紫红色的气流顺着权杖流泻出来，化作一片气体，转瞬之间便完全消失了。就在这一瞬间，从镜子中发出了一阵巨大的光芒，直射在四个毫无防备的不死者身上。

难以描述的巨大魔导力涌现过来，几乎让他们无法透气，随着被那股光芒照射时间的延续，身体就如同被蒸发一般，所有力量都已经消失殆尽。

但是冈加拉却并没有受到影响。在两个世界之间的通道完全形成之前，他已经使用魔法将自己保护了起来。

“你们还不明白吗？这面镜子就是我们这个世界的尽头了！从这里泄露的力量将会使这个世界的魔导力得到大幅增强！”冈加拉得意地望着痛苦的同伴们，高高举起自己的双手沐浴着魔导力的流向，这才是他来到镜之间真正的目的。



“不久，魔导力就会充满这个世界……而我，会用我的双手得到这些强大的力量。”

“为什么要这样做……”凯姆痛苦地喘息着，向前迈进了几步，终于眼前一黑，栽倒在地上。

“你迟早会知道的。”冈加拉愉快地走了过来，好让自己看清那些受到欺骗之后震惊与痛苦的表情。“不过你放心，至少现在我还不会杀死你们……”

敏对过去的讲述终于告一段落，船舶中陷入了一片寂静。



“然后，冈加拉又杀害了莉尔姆、挑动塞丝与好友的矛盾、用人民的生命作为筹码威胁我……利用我们心中的伤痛，夺走我们的记忆。”敏缓缓抬起头来，望向湛蓝天空中的那抹清晰可鉴的阴影。

魔导建设基地，那就是冈加拉所在的地方。

冈加拉正在魔导建设基地里悠然自得地踱步，台阶上传来了几声撞击与碎裂的声音，凯姆等人已经冲进了魔导建设基地的顶端，不过这一切早在他的预料之中。自从发现皇家列车并没有埋葬他们之后，冈加拉就非常清楚，那群麻烦的虫子绝对不会就此善罢甘休。

但是这又怎么样呢？面对着冈加拉借由魔导建设基地得到的强大魔导力，任何东西都脆弱不堪。

他伸出一只手，用压倒性的力量逗弄着昔日的同伴，露出了胜券在握的愉快笑容。

更何况，冈加拉比他们知道得事情要多太多了。

一千年前，这个世界与他们所在

的洁白世界在时空轴上突然邻接了起来，受到这个世界的影响，一种如同病毒般的未知之力慢慢扭曲着那个洁白的世界，人们陷入了极度不安的状况，世界终结的谣言开始大肆流传。

很快，他们就知道了，那种病毒的名字叫做“精神”，对世界进行干涉的，正是由异世界传来的“精神”，那些波动让洁白的世界渐渐开始扭曲、变异……但是到底是什么为什么？

谁也不知道，为什么精神会对世界有着这么强大的影响。

生活在洁白世界中的人们计划着去寻找其中的原因，对这些干涉进行研究，并应用在自己的世界之中，与此同时，量子传送的技术也测试成功了。人们决定利用传送装置将五个调查员的意识传送到异世界中，在异世界重新构成肉体。

两个世界之间时间流动的方式是不同的，调查员们将得到不老不死的生命，而他们的使命就是像异世界中的人们一样生活，孤独地在异世界中度过漫长的千年时间。

一千年的时间，是为了可以深入了解异世界人们精神所设定的时间，将原来世界的记忆封印起来，则是为了从意识深处认可自己作为异世界居民的身份。

时间之河一直不停地流逝着。

在这段时间里，调查员们开始了解异世界的历史、生活、思考，习惯了这样的生活，并不将珍贵的资料传送到洁白的世界之中，作为拯救世界的重要研究素材，但是，这样的传送却也带来了难以预计的后果。

由连接两个世界的镜之塔作为媒介，大量的魔导力源源不断地流入了异





世界中，自然界开始发生了异变，野生动物变得凶暴，奇怪的现象时有发生……与此同时，魔导力也作为新发现的能源迅速改变着所有人的生活。

历史在不知不觉中缓缓地发生着变革，时间的洪流将沧海桑田无数次重调查员们的面前，但是这一切，在漫长的历史长河中，仅仅不过是沧海一粟。

冈伽拉慢慢明白了那些病毒真正的身份，这些病毒，就是支配着异世界人类心灵的喜怒哀乐。生与死、疾病与事故、战争与别离、爱与恨、希望与欲望……在异世界中，每一天都不断发生着各种各样的事，各种各样的感情汇聚成了剧烈的波动，对洁白的世界进行着干涉。

让世界动摇的，是人们的心。在与人类相处的千年时间里，那个可怕的病毒也在不知不觉地影响着冈伽拉，一点一点侵蚀着他的内心。

已经得到了这么强大的魔导力与

无限的生命，为什么要将它们统统放弃呢？冈伽拉开始产生了欲望，伴随着欲望而来的，是愤怒、害怕、痛苦、还有憎恨……纵然是来自于那个没有任何祈求的世界的灵魂，也没有阻挡住“精神”的渗透。

冈伽拉已经不再属于那个洁白的世界，但是，他也不属于充满了精神力量的异世界。

他已经超越了这些无聊的归属，因为，他即将成为这个世界唯一的神。

魔导建设基地突然间急速震荡起来，从窗户向外望去，撞上来的正是巨大的镜之塔——一切魔导力的来

源。

“全部能量正在流入中，魔导建设基地很快就将崩坏。”

警告声突然自四面八方响起，与此同时，无坚不摧的魔导建设基地如同碎屑一样，迅速溃散开来。

“没办法，看来只好把那个镜子砸了……”

冈伽拉已经彻底愤怒起来了，他不再管凯姆等人，伸出权杖在身边的墙壁上融出一个圆形的洞穴，纵身跃出洞穴，跳到了相距不过数米的镜之塔上。

他要切断回到原来世界的通道，彻底成为这个世界中的存在。

## 最终章 无尽蔓延的千年

在平时，镜之塔是不会出现在人们面前的，它深深地隐藏在海底深处，避免被这个世界中的人们所发现。但是，当魔导力能源发生着剧烈的改变时，它就会浮出水面，显露出一直隐藏着的原形。

从魔导建设基地逃出来浪费了一



些时间，凯姆等人迅速跃进海盗船中，顺着镜之塔的身身疾驰而上，而冈伽拉已经早他们一步抢先到了镜之塔里。

和30年前一样，镜之塔里没有任何变化，耀眼的白光从巨大的镜子中映射出来，照在所有人的身上。

一股不适的感觉突然袭击了杨森，他转过头去，除了五个不死者之外，其他人的脸上都露出了奇怪的表情。

这是属于那个洁白世界的空气，生活在这个世界中的人们无法适应也是难免的，想到这里，杨森斜跨一步，跳到了一旁的阴影里，迈克、库克、图尔坦和塞德也紧跟其后，从镜子正面直对的地方跳了出去，远远站在一边注视着事态的发展。

这场战斗，本来也是属于凯姆他们的。

“现在到了我们该回去的时候了。”冈伽拉并没有注意异世界的原住民们，只是背对着镜子，大声向凯姆等人打着招呼。

凯姆抽出腰间的佩剑，谨慎地指向冈伽拉。

“你逃不掉了，冈伽拉。”

“我可没有打算逃跑的意思，这里作为不死者们决斗的场所，真是再适合也没有了。”就像是凯姆说了一个天大的笑话一样，冈伽拉露出了非常开心的神色，“站在这光线里，就等于是在站在我们的世界的一部分上，

时间将会以普通的方式流动……再也没有不死的生命，在这片光线中，我们都会迎接真正的死亡。”

“会死？”

听到这句话，观战的人们不禁心头为之一紧。

凯姆不为所动地继续与冈伽拉对峙着，“不过，魔导建设基地已经灰飞烟灭了，你还剩下什么？”

“你不明白吗？很快，我就会支配着乌勒高扎的残余势力剿灭，杀死努玛拉女王，踏上我的神座！”冈伽拉疯狂地纵声大笑，仿佛已经看到了自己与世界的未来，在全力策划了这么久后，他终于就要登上人生的最高峰。

凯姆默默地举起剑来，向着冈伽拉冲去。

在经历了这么多事之后，已经没有什么好说了。

这些年来，他们给这个世界带来的影响已经太多，为了今天，世界和他们都付出了难以挽回的代价。

但是，如果不能将冈伽拉杀死，这一切付出，都将变得没有意义。

冈伽拉举起自己的权杖，以其为媒介贪婪地吸取着镜子里喷涌而出的魔导力，随着力量的膨胀，他的身体也随之发生着异常的变化。坚不可摧的黑色盔甲渐渐覆盖全身，两条黝黑的臂膀从肩膀骨上延伸出来，就连手中的权杖，也变成了绽放出阵阵幽蓝光泽的深黑色。

那种坚硬的质感，简直和空降到乌勒城广场上的怪物如出一辙。

凯姆的剑重重敲击在盔甲上，只听到咣地一声，便被弹开数米之外，



苏拉慌忙运起一股炙热之力向冈伽拉挥去，也被远远地弹到了一边。

“不行……如果不把镜子发出的光芒遮住就赢不了！”

杨森沉吟片刻，突然从阴影中跳了出来，一直冲向冈伽拉与镜子之间。一团黑色的防壁从他的手中渐渐升起，将镜中放出的光线遮住了少许。受到了杨森的启发，其他人也毫不犹豫地冲了出来，将那团黑色的防壁扩展得越来越大。



在这一瞬间，凯姆与塞丝飞快地冲向冈伽拉面前，刀锋深深插入黑色盔甲之中，冈伽拉惨叫一声卧倒在地，黑色盔甲也悉数散尽。

凯姆小心地逼近冈伽拉的身体，用剑上下试探几下，才收剑入鞘，转向镜子所在方向。

“已经可以了，杨森，把防壁撤掉吧。”

“……我也想这样做。”杨森顿了片刻才小声道。

听闻此言，众人的面色突然为之一变。

杨森没有说错，不管使用什么办法，他们也无法让这个防壁消失。球形的防壁就像是一扇巨大的门扉一样挡在镜子的前面，外面的人进不去，里面的人也出不来，原本为了阻挡光线的防壁现在却变成了最坚固的牢笼。

随着时间的流逝，镜子中传来的光线也变得越来越强烈。

强烈的不安笼罩在苏拉的心中，这防壁可能正是因为与镜子中传来的魔导力发生了共鸣从而增加了力量，

GONGORA

冈伽拉

但是在这之后，可怕的事情就要发生了……

转眼间，镜子里映射出的光线已经达到了最强烈的时刻，光芒迅速穿透防壁，无情地照射在所有人的身上，如同毒蛇一般吸取着他们的生命之源。

被囚禁在防壁中的他们，甚至连躲避的能力都没有。

库克和麦克终于支撑不住倒在地上，其他人也随即倒了下去。

与此同时，凯姆的背后传来了一阵凌乱的脚步声。



“冈加拉？”

“结果到了最后，还是我赢了……”虽然脚步踉踉跄跄，但是看到凯姆等人焦虑的表情，一种由心底生起的快乐感充盈在冈加拉的身上，“如果想救他们，就只有把镜子打碎这一个办法，两个世界的通道终究还是要被你们所亲手切断，接下来，就是我的时代了！”

“虽然魔导建设基地不能用了，不过我已经下令建造大量的魔导战车，有了这些力量，我仍将统治世界！到那个时候，我会将你们的记忆永远封印起来！”

“这个混蛋！”

塞丝突然如一头猎豹般冲了上去，双手扣住冈加拉的脖子与肩膀，用尽全力将他推向镜子所在的方向。

“你在做什么？”冈加拉愤怒地大叫道，但是身负重伤的他，只能被塞丝一步步地逼进镜子里。

“凯姆！快把镜子打破！”塞丝奋力将冈加拉的脑袋压进了镜子之中，却仍在继续向前推进。

塞丝究竟想做什么，凯姆已经清楚了。

但是，除了这样之外，他们已经



没有其他办法。

举起手中的短剑，凯姆用力向镜子投掷过去，随着一声巨响，连接了两个世界的通道应声而破。

在镜子碎裂的瞬间，塞丝和冈加拉的身影，相继消失在这个世界里。

“我先回去一步咯。”  
在几乎刺痛所有人眼睛的白色光芒中，只有塞丝平静的声音轻轻地传了过来。

防壁消失了。

光芒消失了。

笼罩着世界的阴谋与不可分离的同伴也消失了。

塞丝：

……最近怎么样？我们的世界已经恢复平静的日常生活了。人们享受着相遇、离别，有笑容、有泪水、有愤怒，也有悲伤……各种各样的感情充盈着这个世界。

静静注视着这个世界人们的感情，他们的感情也渐渐侵蚀着我，我们会再一次被名叫“感情”的病毒感染吗？即便如此，我仍想珍惜这颗被感情动摇的心……因为，正因为有感情，我才会爱上凯姆。

还有迈克和库克，他们也是我不可取代的宝物，现在，我们四个人就住在莉尔姆的家里过着普通的生活，但是，每天都非常开心。

凯姆拒绝了图尔坦和敏的参政建议，买下了片非常广阔的田地，种一些应季的作物，和周围的邻居相处得非常融洽。

至于我？

我在试图写下一些关于魔导力的历史，因为，我们还将继续见证这个世界的变迁，必须要好好地将自己看到的历史都记录下来呢。

对了，还有一件大事要报告给

你，那可是历史书上不会留下的有趣的事情哦。

今天，我们要去祝贺那个……

莎拉轻轻放下手中的笔，向刚才发出了发动机声音的方向望去，塞德驾驶的海盗船已经驶过了海岸的岩石边，迈克和库克放下正在玩的石头，迫不及待地冲了过去。

几个小时之后，就是杨森和敏的婚礼了。

努玛拉女王的婚礼在宫殿大厅中举行，全城的居民都充当了这场仪式的嘉宾，将整个大厅挤得水泄不通。

穿着花童服的迈克和库克顺着通路一边撒花一边走进来，在他们的后面，就是作正装打扮的敏和杨森。在这正式的气氛下，杨森显得有些紧张，连转头看上敏一眼都不好意思。

“新郎、新娘请上前来。”证婚人图尔坦开心地望着这对即将成为夫妻的人，重新登上鸟骑的王位之后，这还是他第一次和所有的同伴聚在一起。

“杨森·弗里特，你愿意发誓永远爱自己的妻子敏·努玛拉吗？”

“我愿意。”

杨森将右手举到胸前，轻声答道。

“敏·努玛拉，你愿意发誓永远爱自己的丈夫杨森·弗里特吗？”

“我愿意。”

敏转过头去，凝视着站在身边的男人，轻轻地吻了上去。

虽然相识并没有多久，虽然敏仍然拥有着无尽的生命，但是她相信，这份爱意足以跨越时间，永远延伸下去。

掌声不约而同地从四面八方响起，填满了整个宫殿，人群发出了阵阵欢呼的声音，为努玛拉最受敬爱的女王而欢欣雀跃。

在宫殿的天窗中，一片洁白闪烁的光芒突然照射进来，如同晶莹剔透的光斑沿着那光芒，静静地滑入宫殿中，飘落在新人的头顶。就像是一个姗姗来迟的访客，为婚礼献上了自己精心准备的贺礼。

敏轻轻闭上了眼睛，感受着那温暖而熟悉的气息。

他们知道，那是塞丝。

虽然肉体已经离开，但是精神仍然留在珍贵的同伴身边的塞丝。

夕阳静静地染红了天空中最后一抹云彩，也染红了刚离开婚礼现场的凯姆和塞丝的脸颊，两个孩子正精力充沛地在悬崖边跑来跑去。婚礼结束之后，他们重新来到了这个曾经带来无数痛苦回忆的悬崖，但是，对于他



们来说，这个地方现在除了淡淡的悲伤之外，更多的，还是希望。

看着身边的爱人，凯姆露出了一抹安心的笑容。

“看来，又要再活一千年了。”

“没关系。”莎拉轻轻将手放在凯姆的手里，微笑道，“只要有你陪着我一起……”

“……这一回，不会再有那样痛苦的回忆了。”凯姆紧紧握住莎拉的手，望向迈克与库克欢快的身影。

他们的时间还有很多很多，可以亲眼看着孩子们的成长，可以享受悠然而自得的时光，可以履行永远相爱的誓言，可以做许多只有他们能做的事情。

而在之后的生命中，凯姆不会再让莎拉和自己的家人感到任何痛苦。

那就是在之后的时光中，他唯一的使命。

永无休止的明天，也就是永无休止的希望。



(全文完)



# 读编往来

读编往来 通信地址

兰州市歌家庄邮局99号信箱  
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

POST

插画：星仔 木仙 酸草莓

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客



■当大家拿到这本洋溢着喜庆气氛的合刊时，春节这个万众瞩目的传统节日应该马上就要到了，全体小编谨在此祝亲爱的读者朋友们鼠年万事如意，主机台台入手，游戏个个通关，成绩门门优秀，轻松秒杀2008年道路上的一切大小BOSS！

■2007 TV GAME大赏的读者评选部分终于在本期揭晓，六大主机上的十七款游戏《使命召唤4》占了两个席位，成为了2007年里中国玩家眼中的主流，在向这些品质优异的游戏致敬的同时，我们也要向505名在相关抽奖活动里中奖的幸运儿表示祝贺！

■这期“读编往来”的主打内容便是一年一度的“编辑部大盘点”，今年的盘点内容较往年有了一些变化，在各“奖项”方面进行了一些增删，此外ACE飞行员挤下泰坦成为“编辑部语录”中的“年度风云人物”亦是一大关注点，不过把“飞行员语录”从最初的“五毒俱全版”删节成现在的“绿色环保版”却颇费了小编们一番工夫……

■可能有些读者会觉得这期的攻略比较突兀。其实现在Wii就是性价比最高的次世代主机。而这次选的两款游戏正是Wii发售以来最经典的游戏，再配合刚发售的《任天堂全明星大乱斗X》，绝对可以让你度过一个愉快的寒假。

## 2007年度 编辑部十大流行游戏



位次	游戏名称	流行原因
1	《使命召唤4 现代战争》	这是牢不可破的联盟，这是史无前例的胜利。
2	《铁拳 暗之复苏 在线》	全民皆兵的普及型“运动”。
3	《世界足球 胜利十一人2008》	足球是男人的浪漫。
4	《光环3》	疯了？不！这可是斯巴达！
5	《战神II》	雄性激素被刺激得无以复加。
6	《怪物猎人 携带版 2nd》	生命不息，狩猎不止。
7	《生化危机4 Wii版》	体感操作方式带来了全新体验。
8	《危机之源 最终幻想VII》	《FFVII》的经典延续岂能错过。
9	《GT赛车5 序章版》	真车开不到，用这个过瘾也行。
10	《罪恶装备XX Accent Core》	史上最华丽的2D格斗游戏。

## 2007年度 编辑部八大流行语

- 八大流行语 1 跪下！ 2 该出手了！ 3 赢了！ 4 井喷/喷了

**释义** 当某人在工作中不慎犯错或触怒他人时，其他同事通常会用这个词语来表达谴责，由其还可引申出“趴下！”、“剃腿！”等程度更深的专有词汇。

**例句**  
 纱迪：炎骑士你给我跪下！“力不从心场发生器”这种错你也能出？  
 ACE飞行员：光跪下怎么够，把腿刷了扔海里喂狗！  
 炎骑士：……

**释义** 某人推荐其他人购入新主机（或新游戏）时最简言意赅的表达方式。

**例句**  
 纱迪：65nm X360上市了！D·S，是时候该出手了！  
 D·S：观望，观望一下。

**释义** 当某人支持的某件事物或信念发生较大波动时（多为负面），其余小编经常如此向他打趣。

**例句**  
 纱迪：《怪物猎人3》决定移植Wii平台了！D·S你颤抖了没有？  
 D·S：……抖了。

**释义** 当某人或事形势一片大好时，通常会被小编们用这两个字高度概括。这个词同样也经常出现在新闻事件相关评论中。

**例句**  
 多边形：楼下新开了家食堂，中午终于不用再吃又贵又难吃的快餐了！赢了！

**释义** 用于形容某种事物大量出现。

**例句**  
 ACE飞行员：2008年将是PS3大作井喷的一年，围观！  
 多边形：你先别PS3买了再说吧，谢谢。

**释义** 用于形容某人或事非常特别（褒贬均合）。

**例句**  
 D·S：昨晚看了《投名状》，里面居然连“投名状”那段都被删了……  
 Gouki：很好，很强大！

**释义** 用于形容某人或事非常特别（褒贬均合）。

**例句**  
 D·S：昨晚看了《投名状》，里面居然连“投名状”那段都被删了……  
 Gouki：很好，很强大！

# 2007年度

## 编辑部十大头痛事件

### 十大头痛事件 1 洗手间满员

大概是由于作息不规律且夜宵频繁的缘故，泻肚是小编中发病率最高的病症，然而如果说世界上还有什么事情比泻肚让人更难受的活，那大概就是泻肚时无厕所可上了……办公室迁居后，由于失去了以往的“便利”条件（以前满员后大家可以走楼梯去别的楼层找洗手间，而现在则要坐电梯走到楼下再飞奔至另外一幢大楼），厕所门前的排队现象变成了家常便饭，虽然队伍不长，但却足以让人等得那叫一个撕心裂肺、痛不欲生，泻肚也由此荣登“2007年编辑部不治之症”之殊荣。此时此刻，小编们终于深刻地体会到——拥有一个健康的肠胃是多么幸福的事情啊！

以下排名不分先后

### 十大头痛事件 2 失眠

**多边形：**失眠并不是因为精神亢奋而无法入睡，它的痛苦之处在于你想睡却睡不着。



### 十大头痛事件 3 撰稿人拖稿

**D·S：**这年头，黄世仁最怕杨白劳。

### 十大头痛事件 4 网速慢

**炒酒：**联美国人战《COD4》永远都是一格（网络信号），如果不是一格，那是遇到了华裔美人。

### 十大头痛事件 5 赶公车

**玛娜：**两个月来，我的鞋跟由8厘米变成了6.5厘米。

### 十大头痛事件 6 《WE2008》拖慢

**火云：**人的适应力是非常强的，你看我现在就感觉不出拖慢了。喂，我说你看个电影怎么总喜欢快进。

### 十大头痛事件 7 胜嫂生气

**胜负师：**胜嫂生气时态度平和，大有非暴力不合作的态势，这才是最让人头疼的。

### 十大头痛事件 8 自行车爆胎

**星夜：**上次换了轮胎第二天就被偷了，所以这次决定让车胎一直爆下去，爆到在补丁上打补丁为止。

### 十大头痛事件 9 提前月光

**炎骑士：**（每到月底时便会转向星夜）星爷，救命啊！

### 十大头痛事件 10 电脑不定时自动重启

**地狱卒兵：**就在我灵感实现，奋笔疾书，文字如滔滔江水连绵不绝之时，屏幕突然定格，然后“噗”的一声……坐归坐，土归土……

## 2007年度 编辑部流行活动

### K歌

大概是钱柜在本年度于编辑部所在城市开业的缘故，参加K歌活动的小编人数暴增——当然，其中有很多人都是冲着经济实惠的自助餐去的……小编们擅长曲风各自不同，如Gouki（《当》）激情澎湃者有之，如星夜（《铁血丹心》）深情怀旧者有之，如火云（《情感流涌》）诙谐搞怪者有之，如地獄卒兵（《死了都要爱》）不破喉咙终不还者有之……且参与者日趋踊跃，新年联欢会当晚还创下了20人同挤一桌的活动记录。呃，中国古著《礼记·乐论》中有云：“言之不足而歌之”，看来2007年里大家活得还是蛮压抑的。（笑）



**提名** K歌/喝粥会/健身会/酒委会/午夜烧烤会

### 八大流行语 7 这一刻××泪流满面

**释义** 某人（或大家觉得某人应该）感动时的常用句式。

**例句**

**胜负师：**当整理完“2007索引”的最后一款游戏时，这一刻我泪流满面。

### 八大流行语 8 拍砖

**释义** 由每期“互动信箱”中的“猛拍一砖”简略而来。

**例句**

**D·S：**炎骑士，这期你又被拍砖了，写点获砖感言吧。

**炎骑士：**【感言】“我今后会认真校对的，请读者老爷们绕过小人吧。”

**D·S：**……还想被“绕过”？拍砖！



## 2007年度 编辑部情景剧

以下是胜负师根据所有流行语改编而来的情景对话，供大家参考。

**飞行员：**知道吗？PS3的《使命召唤4》也井喷了，现在过了80万！

**Gouki：**很好！很强大！

**星夜：**拍砖！是100万好不好？你那是哪年的新闻？

**晴天：**人家可是新闻官，你颤抖了没有？

**火云：**40GB白色PS3刚刚入手，赢了！

**胜负师：**飞行员你该出手了！现在40GB的PS3也不贵，你少进两次高档服装店就出来了。

**飞行员：**想当年我第一次进高档服装店，那一刻我泪流满面。

**多边形：**飞行员你给我跪下！

# 2007年度

# 编辑部流行动漫

# 幸运星



一年之前，广大ACG爱好者还以宅为耻，但随着《幸运星》动画的热播，宅忽然摇身一变，成为无比光荣的象征。日本那边宇多田光等大名人争着抢着以宅自居，而中国的宅男宅女们也在各大媒体攻城拔寨，这些全部都拜《幸运星》所赐。泉此方的那张符号脸在编辑部内的曝光率不亚于岩田聪、久多良木健等大腕，“脑残”、“爱不够”等词语也开始在编辑部内流行，尽管认真看完《幸运星》24集的编辑没有几个，但脑残文化已在不经意间影响到了大多数人。

**提名** 《ONE PIECE》/《大剑》/《高达00》/《火影忍者》/《幸运星》

# 2007年度

# UCG语录典藏



## 读者篇

我知道，一次没有中PSP没关系，早晚有一天会抽中我的。只要UCG还在，我的PSP就永远保存在你们那里。

——银川 刘亚冬

今年的关键字：“穷”。

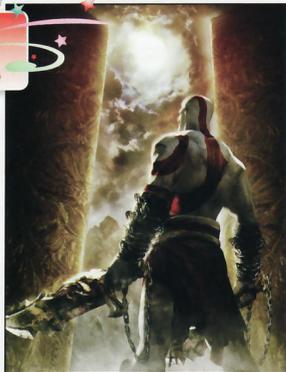
——武汉 李天

“问题小卖部”真的是有什么有关游戏的问题都能解决吗？是的话有个问题我忍了好久了，不知怎样才能有塞托斯那样的身材？

——桂林 沈洋

上次泰坦说过胜负师和凤间仁(levelup新闻官)已经结婚，莫非凤间仁和胜隼是同一个人？

——济南 尹晓天



祝：攻略每天化，杂志每周化，工资浮云化，小编奴隶化。

——南京 Leon

这几期频繁发现有读者收到明信片，我才知道居然还有这种事！我一直以为小编们只是为了做“读编往来”才不得以而为之，原来你们还是活生生的人啊！

——Email 夏羽

今年我的宝宝诞生了，是个男孩，现在的他才几个月就会抢爸爸的Wii手柄。我把双节棍交给他，他握得紧紧的，拔都拔不出来，这时我才明白，我已经老了，20年的玩龄已经成为过去，未来将是他们这一代的。

——杭州 吕强

2007年，我购入了我的第一台主机PS2，结果没几天就出那个PS3了，我真恨不得一刀捅死自己，那个后悔呀……

——琼海 韩先

我是《光环》FAN，很想为《光环3》投一票，可是这次大赏评选活动每个奖项不能投4票，只好算了。

——levelup SHING

为了PSP，一直在给UCG写信，一直在写，结果，我发现，还是存钱实在点。

——北海 李春生

NDSL防水性如何？（我的某位把NDSL掉入学校大号坑中的同学托我问一下）请小编作答。

——湖州 吴泽超

玛娜姐姐你实在太萌了！玛娜姐姐，做我的女朋友吧！搞断背咱没有先天条件，但是百合之风正在徐徐刮起，好不好嘛~（无羞状）

——天津 赵玉婉

在合刊DVD上看到你们小编桌子上有许多不错的手办，为什么不把这些东西拿来做奖品呢？

——烟台 郑嘉琦

你们编辑部有那么多好玩的游戏机，凭什么不能给我一台PSP！

——某读者

我是一个练到跆拳道黑带的人，希望得到你们编辑部所有人照片和签名。

——江苏 丁嘉诚

我最喜欢多边形了！他的发型很难令人联想到他是GAME达人，可他就是搞这个的，有什么办法捏？

——Email dingshen hao

不知多哥产后恢复如何？

——陕西 王菲

请问你们的邮箱是这个吗？如果不是，可以告诉我正确的邮箱地址吗？

——Email TOOony

你们能不能把DVD改回VCD？据说VCD比DVD更清楚。

——广州 佚名

斯内克和山姆·费舍尔谁厉害？

——Email 张诗元



**邮购信息**

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部  
现提供以下邮购服务：

《萌少女3次方》，定价：25元；《战国BASARA2英雄绘卷》，定价：36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3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

请在汇款单上写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与我们联系。电话：0931-8663118。Email：yxzc@263.net



作者：谢沁梓

# 2007年度 编辑部流行电影

很难用语言形容《变形金刚》对于我们这一代人有什么样的意义，擎天柱与威震天代表着的并不是两个名字这样简单。“汽车人，变形，出发！”也不仅是一句帅帅口号而已，它们蕴涵着的是所有人童年旧忆的沉淀。那个时候，一集《变形金刚》足以让最淘气的孩子乖乖地坐在电视机前纹丝不动；那个时候，一个变形金刚玩具足以让任何人成为孩子群中被追捧的对象——同时

也是无数人枕边的守护神。所以今天，当看见精致到每一个零件都清晰可见的汽车人全在大屏幕上集体变形时，这一刻我们泪流满面。



## 变形金刚

**提名** 《变形金刚》/《不能说的秘密》/《虎胆龙威4》/《集结号》/《投名状》

# 2007年度 编辑部流行电视剧

其实这个时候再来“夸”《英雄》显得有些不合时宜，因为全美编剧大罢工而导致第二季的烂尾几乎伤透了FANS的心。但只要稍稍回忆一下《英雄》第一季带给我们的种种快乐，数一数去年在“小编寄语”里这部剧集所出现的次数，就不难看出，《英雄》

的确是一部近年来从剧本到演员都相当难得的剧集，它几乎是所有心怀“英雄情结”的人一直向往的那种电视剧。我们现在期望的，只是第三季千万不要如2006年我们选出的年度电视剧《越狱》那样“彻底渣掉了”（无数人的第三季观后感）。

## 英雄



**提名** 《24》/《迷失》/《士兵突击》/《英雄》/《越狱》

## 小编篇

**上班不能开QQ，下班不想开QQ。**  
——N多小编的真实心情写照。

**购买Wii，购买Wii！**  
——《偶像大师》“GO MY WAY”的歌声传遍编辑部，令不少不见其人只闻其声的小编产生了幻听。

**这哪里是《勇者别嚣张》？分明是《玩家别嚣张》！**

——对于《勇者别嚣张》超高的难度，邪魔天使如是评论。

**结局就是——他们都死了！**  
——《300》上映后，这是Gouki对所有电影最常用的“剧透”手段。

**语言你帮我组织一下吧，孩子哭了。**  
——多边形休“产假”期间，某次D·S上线问他要一小段稿子，片刻，几段零散的文字发过来后，多边形留下这话就闪人了……



**175：1020，这就是正义的代价。**  
——为了在《除暴战警》里达成“撞车达人”的成就，多边形开车撞死了175名帮派分子以及1020名无辜平民。



**买Wii不买马里奥，就是对不起宫本茂。**  
——纱迦  
注：“马里奥”指《超级马里奥银河》。

**我昨天略施小计，让我中彩票的概率提高了一倍。**  
——经众人软硬兼施后，纱迦终于公布了他的计谋：“我买了两张”。

**冷得蓬头垢面。**  
——冬天的玛娜

**胡说。（ACE飞行员）分明是幼儿园门口蹲点的人贩子。**  
——一见有读者把2007版小编形象比喻成幼儿园，把ACE飞行员形容成园长的时候，胜负师当即反对。

**《战神II》打完赛坦难度，看到不爽的人或物，都有按图键的冲动！**  
——杀红眼的胜负师

**“你再不睡，SHOW GIRL姐就出来了。”**  
——面对某些读者“私藏漂亮SHOW GIRL照片”的指责，胜负师拍良心担保没登杂志上的“靓照”绝对都是足以让年轻妈妈拿出来吓唬小孩子的版本。

**我跟你说了，睡着了就不困了。**  
——Gouki的经典句式。

**我耕田来我织布，我挑水来我浇园。**  
——胜负师堪称“新好男人”的楷模



## 动漫游工作室

动漫游工作室提供以下购书服务：

**《街头霸王漫画版》第3辑**，定价：19.8元；《生化危机官方小说》第3辑，定价：14.8元；《女神侧身像 官方小说上》，定价：14.8元；《王国之心 官方画集》，定价：25元；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价：22元；《变形金刚漫画特别版 电影前传》，定价：25元；《变形金刚 昨日幽灵》，定价：16元；《光明之风 世界全书》，定价：38元；《荒野兵器画集》，定价：38元；《逆转裁判 法庭解析全书》，定价：28元；《变形金刚漫画版》1、5、6、7，定价：24元/本；《模魂志》第15、16、17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

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时打电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

**原来恐龙灭绝不是天灾，而是人祸。**  
——D·S观晴天等人在《怪物猎人P2》里“刷龙”有感。



▲“怪物猎人烧烤委员会”活动现场。



**我最欣赏的就是高智商犯罪了，可惜我没有这个智商。**  
——某日有感。

**老子不依!**  
——ACE飞行员对奎托斯(《战神》主角)性格的高度概括。

**由于对这些职业没有啥认识，哪种有钱我就选哪种吧!**

——某期读编里当被问到“在游戏世界里你最想成为的职业是……”这个话题时，ACE飞行员如此爽朗地回答道。

**我能玩到这样的游戏感到自豪!**

——ACE飞行员对《使命召唤4》如是发表评论。

**最近两周我中了两个5元奖，投入资金为30元，累计亏损20元。**  
——谈“彩票投资”心得。

**你哪里是猛拍一砖?分明是胸口碎大石。**

——某期炎骑士出错N多，ACE飞行员不禁叹道。

**注:**每期出现严重错误的小编会在下期被列入“互动信箱”的“猛拍一砖”中进行幽默道歉。



### 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期、166~168期、总第173期、177~181期、184~186期、总第189~195期，定价：9.8元。总第73~74期、总第114~115期、总第130~131期、总第162~163期、总第182~183期、总第196~197期，定价19.6元。

**邮购地址:** 兰州市耿家湾邮局99号信箱  
游戏机实用技术杂志社  
**邮政编码:** 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，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。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn



▲ACE飞行员日本之行最大的收获莫过于与婕德(《刺客信条》制作人)“隔网相望”了。

**在日本我吃了没有文化的亏，本来打算在贩卖机买罐饮料，结果买了一罐啤酒，喝了……**

——摘自TGS见闻录

**我的生活就是快节奏，吃饭，睡觉，上班，回家，从不停止，但我决不允许厕所里没有纸。**

——这么无厘头的QQ签名也就只有ACE飞行员才能想出来。

**以为狙击手百发百中只是你们这些小市民一厢情愿的想法而已!**

——向众小编演示(COD4)某狙击关卡失败N次后遭来一片嘘声时，ACE飞行员如是说。

**曾经有一份账单，我没有算清楚，等你有了儿子之后才让我追悔莫及。**

**如果老天再给我算一次的机会，我会对你说我一定用计算器。**

——这是ACE飞行员给初为人父的多边形献上“祝福”。

**幸福是什么?幸福就是舒服。**

——谈幸福

**我昨天打的去美国了。**

——ACE飞行员的经典手误之一  
**注:**“美国”应为“国美”，是一家著名的家电零售连锁店。

**……扮大雁?**

——ACE飞行员的经典耳误之一。  
**注:**当时众编在讨论小多边形满月时该如何“办大雁”的话题。



## 胜嫂语录

整理/点评人：胜负师

### ——最颠三倒四的语录——

**“你早上加班晚点回来!”(原句:你晚上加班早点回来。)/“你去超市买点馄饨，我们下饺子吃!”/“我不记得表弟的电话号码了，你打个电话问他一下。”**

——胜嫂的口误可谓句句经典。

### ——最鼓舞人心的语录——

**“别的男孩子送我香水，我却嫁给了你，难道不应该感到高兴吗?”**

——是啊，哥们儿，别身在福中不知福了。

### ——最避实就虚的语录——

**胜妈问胜嫂准备什么时候生孩子，她的回答是:“我想……最好是怀孕九个月以后再生。”**

——新闻发言人的才智不过如此。

### ——最有寓意的语录——

**“你知道地瓜为什么可以在水中生长，却不能结出果实吗?”“……”“因为在水中压力太小，所以只有在土壤中才能结果。因此，男人要给自己一点压力，才能有成果。”**

——听妻一席话，胜读十年书!

### ——最欠扁的语录——

**“呜呜呜，好可怜啊，没钱啊，只能吃虾!”**

——隔美味的虾粥喝到忘乎所以时，胜嫂就语无伦次了。

### ——最让人受用的语录——

**“我好讨厌你啊……你为什么让我这么喜欢你?”**

——上半句打入地狱，下半句犹在天堂。

### ——最义正言辞的语录——

**“我远离柿子就像远离毒品。”**  
——因吃多了柿子犯胃炎后，胜嫂拒绝了一切来自柿子的诱惑。

### ——最语重心长的语录——

**“记得每天洗澡。”**  
——这是胜嫂在回家探亲前最后叮嘱我的最后一句话。

### ——最有才的语录——

**“我的心从高高的珠穆朗玛峰跌到了深深的伤心太平洋……”**  
——不知什么事让胜嫂诗兴大发，可能是刚喝了虾粥吧。

### 掌上SP

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购

《掌机王SP》第37~43辑、第61~67辑、第69辑、第73~77、80、81辑，定价：8.8元。《NDS专辑》第2辑，定价：25元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、3、4、5辑，定价：16元。《PSP专辑》第3辑，定价：25元。《NDS宝典》，定价28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

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

### 邮购信息

### 游戏·人

《游戏·人》读者服务部

现提供以下邮购服务:

《游戏·人》第17辑，定价：16元《游戏·人》第22、26辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第20、21、31辑，定价：8.8元。《游小说》第7、9、10、11辑，定价：9.8元。《Wii专辑》第1辑，定价：28元。《Wii宝典》，定价：28元。《Xbox360玩家专门志》第3、4辑，定价：28元。《潜龙谍影 极限生存》，定价：38元。

**邮购地址:** 兰州市邮政局东岗99号信箱  
《游戏·人》读者服务部(收)  
**邮政编码:** 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

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!

✉ 电子邮件: [ucg@ucg.com.cn](mailto:ucg@ucg.com.cn)

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

# 互动信箱

## 本 期 问 题

1. 本期您最喜欢和最不喜欢的内容分别是什么? 为什么?

2. 请问本刊让您觉得最无法忍受的缺点是什么?

本期大奖 1名

本期 20名  
特别放送

## 1B 互动信箱送礼名单

获赠 PSP 的玩家  
邯郸市煤矿机械厂 杨杰

昆明 白韦华	北京 谷旭	营口 马少岩	成都 吴秋阳
兰州 陈思同	北海 何华修	无锡 沈波	芜湖 叶超
惠州 陈之炎	广州 林文曜	鞍山 孙长安	天津 臧钰
柳州 范敏	柳州 刘亚辉	龙岩 王嘉伟	上海 张曦
上海 傅必亮	百色 罗华斌	合肥 吴帮伟	自贡 张展



《真·三国无双 Online》  
精美台历

湖州 诸文彬: D·S啊D·S, 你让我怎么说你好! 本来你已经连着两期被拍砖了, 身心都应该受伤了, 我应该安慰你才对, 可是你咋就那么粗心呢? 又犯错误了: 就在195期第101页, 你被拍砖图的下面“互动信箱送礼名单”前赫然写着“13A!”: 2007年有13个月吗? 一年变成24个月了? 还是D·S大人你十分怀念2007年啊, 不想离去? (有可能也是玛娜的错, 因为栏目主持是D·S和玛娜, 但是玛娜小姐毕竟是女生嘛, 让她被拍砖众小编忍心吗? 众读者忍心吗? 所以还是委屈一下D·S啦!)

Email 爱德华 JJ: NDS好厉害啊, 第195期“新作发售表”上NDS都能玩Wii上的《任天堂明星大乱斗X》了, 我赶快去买NDS去……

肇事者 火云

火云: 都是较稿不力惹的祸……不过,《任天堂明星大乱斗X》延期不关我的事……

猛拍一砖

肇事者 玛娜 玛娜: …… (D·S: 拜托, 更想无语的人是我吧……)

猛拍一砖

# 阳光学园招生进行中!

报名请发送邮件至 [hr@ucg.com.cn](mailto:hr@ucg.com.cn)



阳光学园

最近收到了一些读者询问阳光学园是不是还在招生的问题, 下面就在这里回答大家, 阳光学园是永远针对所有玩家开放的, 虽然没有每期在杂志上出现, 但是我们的阳光育成计划可是从来没有停止哦, 想要加入阳光学园的玩家们不管什么时候都可以发送报名邮件至 [hr@ucg.com.cn](mailto:hr@ucg.com.cn), 我们随时欢迎您的到来。

同时, 由于杂志社的需要, 目前阳光学园急需擅长日语的成员加入, 如果你拥有可以看懂字幕的日语水平, 或是擅长于日文游戏的攻略, 又想为自己喜欢的游戏尽一份力的话, 现在就是加入阳光学园的最好时机了, 也许过了不了多久, 你就会成为我们的小编或是撰稿人哦。

## 新小编

终于露脸了, 终于露脸了, 不容易啊。各位读者们, 我就是《游戏机实用技术》的新小编——地狱伞兵。自上一期杂志以“黑脸”状态与大家见面后, 今天终于能和与大家面对面啦。在下成为编辑之前是一名忠实的“车枪球”玩家, 尤其以主角视角射击游戏见长。同时, 我也是一个“光环”系列的死忠, 这一点了解《光环》故事的玩家们从我的小编名就能看出来了吧。

以前一直希望能把自己的爱好作为工作, 这算是我一直以来的一个梦想吧。其实连我自己都没有想到梦想这么快就成为了现实。刚来编辑部的时候还沉浸在实现梦想的快乐中, 经过一段时间的工作, 我渐渐感到了当一个编辑, 特别是一名游戏编辑并不是一件容易的事情。除了自己对游戏的热爱以外, 还需要很多其他方面的能力, 而我也在不断改善自己在一些方面的不足。我知道, 梦想实现一次并不容易, 有了好的机遇, 我才能够有机会从事自己喜爱的事业, 因此这个机遇我会一直牢牢抓住, 我一直在努力!

肯定很多读者的家长都说过: “以后你能靠玩游戏吃饭么?” 这



地狱伞兵  
空降着陆!

话其实没错, 即使作为游戏编辑, 虽然工作与它分不开, 但也不能光玩游戏。而且现在的我感受到, 虽然靠着游戏吃饭, 但是这饭吃得不容易, 吃得辛苦, 但是我吃得开心! 能够成为《游戏机实用技术》的一名编辑是我这一生最棒的事情, 相信这段经历将会成为我最宝贵的财富。最后, 还希望我能够得到读者们的喜爱, 我会尽最大的努力为大家带来最棒的内容!

## 急招 擅长日语的你, 现在就有机会!

### 招生细则

要求: 不管你的学历、性别、身高体重, 只要对游戏充满了热情, 而且想做出一些成绩, 阳光学园的校门就随时向你敞开。

### 招生类型

- A ★具备足以看懂字幕的日语水平★喜爱日式游戏★擅长写日式游戏攻略
- B ★具备足以看懂字幕的英语水平★喜爱美式游戏★擅长写美式游戏攻略
- C ★精通英语或日语★能够熟练地翻译外语文章★能自行查找资料并汇总编辑的写作能力
- D ★具备一般的英语或日语水平★熟悉游戏业界★有较强的策划能力和广博的知识, 能够独立制作特别企划类的内容
- E ★具备一般的英语或日语水平★文笔优秀,

- 游戏面广★能够写出精彩的游戏剧情介绍
- F ★熟悉游戏市场行情★有丰富的游戏机硬件知识★有较强的动手能力
- G ★思维活跃, 头脑灵活★有组织策划能力★适合做节目或比赛的主持人
- H 技术类: ★熟悉电脑软硬件★熟悉局域网和INTERNET★熟悉游戏机的硬件★有编程能力
- I 美术类: ★熟悉 photoshop, painter, pagemaker, Illustrator, Indesign 等平面设计软件, 适合做美术编辑★有较强的美术功底, 希望向插画的方向发展
- J 动漫类: ★熟悉动漫★对动漫业界有一定的了解★具有较强的策划能力的广博的知识, 能够独立从事动漫专题的制作
- K ★如果以上的条件您都不符合, 但是有可能在杂志制作中派上用场的一技之长

■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。写信通信件及发Email都有均有机会获得礼品。

■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, 以便我们发放礼品。

# 小编寄语

我们的共同口号——

## 努力工作，拼命玩！

◆我的MSN签名里有一句是万年不变的：the truth is out there。“郭探员”和“莫探员”将在2008年回归，《X档案·电影版2》会在第一季上映的10周年之际推出——居然就已经10年了。《X档案》可以说是我最喜欢的美剧(没有之一)，于是乎，我决定趁这个机会，把多哥的《X档案》全套套集利用过年期间重温一次。Let's fight the future.

◆这次的《潘光谦影·极限生存》史无前例地制作了4张DVD，制作完成之后算了算，总时长近480分钟，可以说每张碟都快塞满了，乖乖把这些内容想办法全部塞到DVD里去就做了好几种不同的方案。作为MGSers对这个伟大的系列20周年的致敬作品，希望能够让全国的网友们满意。开周2就要出版啦，助理制作人瑞恩·很惊讶“还有4名角色没有公布”……我现在明白这款游戏为什么不停延期了，只要最后的结果能让大家满意，足，延吧！

◆“扮扮是为了养养眼，电影是想和你看，音乐是要给你听，摄影也是要跟你分享啊！还不知足啊！”——一段让我无可辩驳的名言。

◆祝大家春节快乐，红包多多！

### 本期个人签名

期待伊拉克男子国家足球队给全国人民拜年！



Gouki

第一次给UCG打电话接电话的是主编大人，第一个看到的UCG编辑是妙迪，第一个前缀是《最终幻想》，第一个黄金眼是《游戏王》，第一个快枪是《恐怖惊魂夜》，第一个攻略是《卡片召唤师》，第一个……回顾这5年多的历程不禁感慨万千，原本有很多话想说，但不不知何话到嘴边却不知道该如何开口，也许这就是不舍吧。这里有我太多的回忆，主编的沉稳、妙迪的玩笑、GOLKI的阳光、胜负师的幽默、泰坦的文学青年气质、多迪的沉稳、星夜的勤奋、D·S的搞笑、晴天那和多迪A梦神奇口袋的抽屜、火云的离洋(其实很猥，嘻嘻)、雨滴的屑、玛娜的靓丽、艾丽莎的跪下系列、地獄争兵的龙头……新的老的，不管是谁大家心中都有一个共同的信仰，那就是对游戏的热爱。

在这5年多的时间里我认识了很多朋友，我喜欢他们的真诚与坦率。我一直认为喜爱游戏的人心里是很年轻的，他们总能保持一种纯洁的童真，这样的人是值得你去交往的。

说了这么多都不知道自己在胡说什么了，就此搁笔，最后，祝大家春节快乐。(。▽。)

### 本期个人签名

每一天都是一个祝福。



邪魔天使

1.《FFXIV》目前虽然才刚进展到第3张盘，但是总游戏时间却超过了80小时，这全都是因为我经常一边玩游戏一边睡着，把PSP放在床头丢一个晚上睡熟……小P，对不起你们。不过话说回来，此比真是太可爱了，从今天起我就是忠实的黑魔道士派了(>.<)/

2.前几天看到了一篇报道，说是由于质量原因，某气压机升降突然爆炸，零件纷纷弹出，坐在椅子上的人身受重伤，后怕之余看了看自己的椅子——也是把气压机升降……于是直到今天为止，我仍然只敢坐在椅子的一边……

### 本期个人签名

安全第一，平安万岁。



琪娜

■又是一年一度的个人盘点时间，仔细数数，这已经是第三次年终寄语盘点了，时间还真是快啊……

- 最大改变：务实。
- 最快乐的事情：养猫。
- 最遗憾的事情：年底帝都之旅计划取消。
- 印象最深刻的事情：年底时与一位四年未见的好友重逢，席间的一番对话让我感触颇深。
- 最想感谢的人：父母。
- 最难忘的一天：在游乐园里度过的“恐怖”一天。
- 最丢脸的经历：某次很“不合时宜”地病倒在床数日……
- 2007年度关键词：猫。

### 本期个人签名

吃饭是为了活着，活着是为了游戏，游戏是为了吃饭。



D·S

◆前几天才猛然惊觉到已经是2008年了，可为什么1994年发生的事情还历历在目呀！可恶，真不想承认自己又老了一步……

◆《长江七号》竟然连在假期内放映，看来只有等到过年后再回来了。上次看《功夫》时的情景还历历在目，一晃眼，三年多的时间就这么过去了。

★决定了，放假后一定要将过去两个月内一直想看却又没时间看的书籍电影电视动画全都看个遍！

### 本期个人签名

好困，好想睡觉……



卡伦

○首先在此先给所有读者拜个早年，祝大家鼠年财源广进，情场无敌。

○许多歌手推出的首张专辑都超经典，张张透着个性和对音乐的理解，而到后来就渐渐流于平庸。最近重听David Tao的《黑色柳丁》专辑依然非常有感觉，可惜在他最新的专辑中无法再找到这种感觉。

○有尼亚持续不断的暴乱和种族冲突看得我是触目惊心，那里是人间的地狱，我非常同情生活在那里的儿童，另外也加深了我对《生化危机5》的期待。

○最近才追看美剧《终结者 莎拉·康纳传》，看完之后我有点最大感受。1.这个连续剧拍得不错，我会持续关注。2.《终结者3》的导演实在无能，他完全不理解《终结者》为何物。

○站在电群前，被萨博93的广告歌“Release Me”打动了，歌手用略带沙哑的嗓音唱到：就像一杯渴望海洋……在此向各位推荐这首来自瑞典斯德哥尔摩独立乐风Roh laura演唱的“Release Me”。

### 本期个人签名

大学四年没有一个女生问过我路，今天第一次开宝马回母校办点事，结果一会儿功夫就有五个女生来问路……



ACE飞行员

●要过年了，读者们拿到本期杂志的时候离春节应该没有几天时间了，在这里向支持我们的读者拜个早年！

●这期之后邪魔天使就要离开编辑组了，祝他在今后的日子里事业顺利、身体健康！别把我们忘了呀！

●由于近日持续降雪的缘故，导致机场到家中的高速公路被封，要是回家的那天还没解封就只能下了飞机再转坐火车……该死的鬼天气快点好起来吧！

●冬季剧照例推荐三个：《蜂蜜与四叶草》、《爱迪生之母》和《未来老师》。好吧，我承认最后一个完全是个人喜好，因为有很深童子情结。

●终于可以看到家中有好一段时间未见的父母与朋友们。这一年间有不少朋友已经成家，回家时甚至还能见到上辈朋友儿子的满月酒，真想早点看到朋友抱着他的大胖小子时的模样呀。

### 本期个人签名

我回来了！



火云

☆伴随着飞到起飞的熬夜加班，我的2007年就这样度过了，虽然编辑的工作比较累，但是很充实，除了工作之外，酒宴应酬场合基本上都是我参加次数最多的集体活动了，只是本人实力较弱，每次都是在D·S等人的泼流攻势下第一个喝醉摔倒，看来有必要在春节假期的时候要好好修养一番了。

☆我籍之隔天气突变，北方很多地区均有大雪，这个消息对小央来说实在不算好，不过也没有办法，只能在向老天爷默默祈祷，不要让我回家时搭乘的航班延误。

### 本期个人签名

乖乖，回家出国还逃！



骑士

□又到过年了，难免俗气地向各位读者拜个早年！除夕之夜不想看中国队比赛的就看春晚，不想看春晚的就看中国队比赛，都不想的就出门放鞭炮或者睡大觉，小心火灾，安全第一！祝大家在新的一年里早实现次世代梦想！

△制作《潜龙谍影 极限生存》的时候，又借机把这个系列回顾了一次，当年的感动今日依旧令我激动不已……据说下个月有(MGS4)的DEMO，难道PS3购入计划要提前了么？(为了向(MGS)二十周年表示敬意，这次专报的所有中文字幕都重新校对制作，一点都没觉得辛苦，个字韵味只靠MSGer才能体会吧……)

○Milder和Scully这对史上最佳警探搭档终于又要回来了(制作请看Gouki那边的寄语，感动得泣不成声……)《X档案》剧集回顾计划正式启动！Gouki你快把那套DVD还回来！

×虽说“挨打的警监流火”兵，但无论怎样告别列成列都是一件伤悲的事情……和我们一起奋战了五六年的那魔天使也要踏上人生新的旅途了，相信他在将来的日子会一路顺风！我一定会想念你的……想念我们在一起副本的日子，以及你在我肩膀的呼噜……另外，亲爱的，回家第一件事记得把这几年在办公室囤积的脂肪快消耗掉吧！君、死にたいもうごちそうか！

### 本期个人签名

孩儿他妈，孩儿他爸要回来了！



多边形

★过年了，好想把电脑和投影机都带回家啊，其实很想回家也没有什么好玩的，倒是攒了很多片子要看，可是要回家对着那台用了十几年的21寸老电视，那还不如冒着脆弱的劣质灯泡被辐射的危险把投影机带回家呢！

★昨天在年度编辑组盘点中刚刚写完自行车爆胎的麻烦事，结果当晚骑车回家的中途车胎就爆了，修车师傅说这胎没法用了，不换不行，外胎还破了个大洞，没别的换……现在这车除了车胎还能换之外几乎没有一个地方没毛病，车头歪了，换挡不能换了，车闸松了，链条动不动就掉，按照去年的经验这车也该到换新的时候了，偷了也好，换新的好，省得心烦——

★祝那魔天使今后发展得顺顺利利，多做运动，恢复理想身材……

### 本期个人签名

喜添两名家族成员，多发两份压岁钱。



十六夜

★终于要回家了，今年回去一定要先去吃烤鸭、卤煮、爆肚……

★《鬼泣4》即将发售，虽然16不是这个系列的死宅，但依然是会支持一下的，不过估计也要等到春节回来才能玩到了，每年春节16基本上都是在访亲探友的过程中度过的，听长辈的念叨，和朋友网扯神算是最好的放松了。

★说到游戏，春节回来后很快就有《如龙 见参》以及《战场的女武神》可以玩了，目前极度期待《战场的女武神》能够成为次世代的《樱花》系列——这就是传说中的YY了。

★恨不走运，前两天看到了《超时空要塞》25周年特别版VF-19的实物，目前继续思想斗争中……

★祝大家春节快乐，红包多多，来年也要继续支持UCG，支持16哦！

### 本期个人签名

狂者不可诛，来者犹可诛。



星夜

就在载稿的前几天，突然在网上看到Xbox LIVE游戏人数在线排行榜，《光环3》被刷到了第二位，而第一位变成了《COD4》。虽然两款作品都喜欢，但是看到《光环3》被从老大的位置上拉下来还是有些感觉怪怪的……

忙里偷闲和家里通了个电话，跟老李汇报了下一近期的工作情况。另外也联系了几个朋友，就要放假了，总得和大家聚一聚，没想到的是他们开口的第一句话惊人的相似：“回来要不要去聚一下，说起来好呀你是我们几个里第一个找到工作的，到时候你请客就可以啦。放心，我们不会去太奢侈的地方的。”我真的很怀疑他们是不是已经穿好了一——

终于静下心来剪了个光头，自我感觉不错，但是同事们评价不一。而且由于某些原因，现在迫不得已还在努力长头发……(貌似这个跟自己努力的关系不大)

最后的最后，还是来给诸位读者拜个早年，恭喜发财！红包拿来——

### 本期个人签名

Light up my darkness,you're my angel.



地狱伞兵



晴秀

★前段时间在那魔天使的推荐下看了一张很感人，也很触动内心的电影，虽然冲淡在情节运用上还有所欠缺，让很多巧合发生得过于集中，但是最后那超越一切的爱却是让很多人向往的，或许某些时候，我们对待人生的态度更像电影的主题歌所唱的那样：“把内心的秘密收藏好，只要这样开心着便足够了……”

☆还是老规矩，先在这里给各位读者拜个早年了。不过春节期间大家还是要千万千万不要暴饮暴食，这么冷的天，囤积脂肪很可怕……

★当这枚魔天使一起返回武汉后，那魔天使就将开始为他新的事业而打拼了，虽然我们只相识2年不到，但是因为老乡的关系，平时总是能找到各种各样的话题而聊得亦乐乎。最后希望他能够在今后的日子里实现长久以来的愿望，恢复到以前编辑那时的状态，好好调理一下肠胃，丰盛的火锅大餐还等着我们呢。(文)

### 本期个人签名

虽然离开，但也要经常保持联络哦~

★最近好像有不少读者关注华硕新推出的eee PC，有人问我的意见，它值不值得购买。

这个东西嘛……首先是价格很便宜(3000块左右)、体积很小，接近笔记本电脑的功能(华硕用4GB内存内再代替了硬盘)，512MB标配内存(可扩展)，可以卸载自带的Linux来用Windows XP，精简下还有1-2GB可以用来存放MP3之类的，此外可以插入SD卡来扩展存储空间，用它来处理文档、看电子书、上网、听音乐、看影片(屏幕分辨率为800×480，大家好自为之)，当然上网冲浪都是没问题的，当然你的动手能力要比较强才搞得定这个小玩意。我建议等一等它的升级版(已确定有升级版)，如果屏幕分辨率能达到1024×600，内存内存达到3GB或更高，完整运行XP并装点乱七八糟的软件当成随身笔记本电脑用完全没问题了。

★1月21日领导请客，美9人竟然只有我是一个单身(有GF尚未明媒正娶的不算单身)，世界什么时候变成这样的……

### 本期个人签名

难道全世界的鸡蛋联合起来就能打破石头吗？



泰坦

||游戏|这期的游戏主题是中文游戏。首先是胜败通关了人生中的第一款游戏——PSP《不可侵犯》的汉化版，因为游戏剧情讲的是外逃、凶杀等内容，比较适合职业女性的口味。其次，因为胜败对文字冒险游戏有了兴趣的关系，又开始用PSP上GBA模拟器玩《逆转》系列，现在完成了初代，在玩家评选的2007年度NDS游戏中，《逆转4》排在第二，也说明了文字冒险在语言不成障碍时，同样具有巨大的吸引力。而我则抽了一点时间，把PS3的《瑞奇与叮当 未来狂飙》完整安装打了一遍，个人对PS3大作基本都有中文版表示赞赏。

游戏中的武器装备名称翻译得很有意思，就是剧情部分的音译过多，显得比较生硬，看来要满足玩家的高要求，游戏中文化还有很大的提升空间。

||离别|那魔和我差不多是同时加入UCG的，毕竟相处了五年多，现在他要离开了，让人颇为不舍。不过现在交通和通讯如此便利，彼此保持联络并不困难。或许某一天，我们在某个街头偶遇也说不定呢！

|||语录|ACE飞行员因为过年想犒劳犒劳自己，很心疼心买了套两千多块钱的新水服，胜败得知后就对飞行员说：“自从我知道你买了两千多块钱的水服后，我突然发现你比以前帅多了！”



胜负师

### 本期个人签名

人来了就好！

☆读那魔天使寄语有感：看到你的寄语时我有哭的冲动，幸好我马上看到你在原稿里把我的名字打成了“沙迪”，而且两个都错了……

☆读胜负师寄语有感：离别固然伤感，不过我也很庆幸第11条，想联系的话并不难，电话、QQ、网游……不用担心从此看不到那魔天使的文章。正如笑日剧的QQ所说：再见不是分别的言语，而是直到再次相会的契约。

☆读卡伦寄语有感：今年一定要把电脑带回去，再回去网游，好好地拖这一年落下的日剧美剧大片小片动画漫画全部回来呀！

☆读泰坦寄语有感：要是领导早请客一请，你就不是一个人在战斗了……

### 本期个人签名

さよならは別れの言叶じゃなくて、再び逢うまでの遠い約束



纱迪

# 新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

## 表中红色字体为受注目游戏

2008年1月21日中国限价  
人民币外汇牌价基准价

- 本表所收录的游戏发售时间为：2008年1月31日~2008年3月27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。

100美元	725.98元人民币
100日元	6.78元人民币
100欧元	1057.50元人民币
100港币	83.00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。

在放假中的同学们有福了，查看发售表就能够发现假期档中的游戏阵容堪称豪华。其中最为人们关注的就数《鬼泣4》了，尼禄与但丁将陪伴着动作派玩家度过一个完美的春节。史上最凶恶游戏《魔界战记3》同样值得人关注，虽然画面上进化不大，但是丰富的游戏玩法足够有爱的玩家去研究个一年半载的了。《任天堂全明星大乱斗X》紧急延期到1月31日让月底的软件阵容更加充实，再加上团长与里昂，这些风格迥异的作品你选哪一个呢？

## XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
31日	鬼泣4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990日元
2008年2月					
5日	奇幻精英事件簿	The Spiderwick Chronicles	Siers Entertainment	动作冒险	美版未定
5日	鬼泣4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99美元
5日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	动作射击	59.99美元
12日	魔法之门黑暗神童 元素	Dark Messiah of Might and Magic; Elements	Ubisoft	角色扮演	60.00美元
12日	冲突 拒绝行动	Conflict; Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99美元
18日	FIFA街头足球3	FIFA Street 3	EA	体育	59.99美元
18日	死亡俱乐部	The Club	SEGA	动作射击	59.99美元
28日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
28日	战火兄弟连 地球之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
28日	偶像大师 Live For You	アイドルマスター ライブフォーユー	NBGI	模拟育成	8800日元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	ZK Sports	体育	59.99美元
3日	学园环小子 奖学金版	Bully; Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
4日	毁灭全人类 法律之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
11日	死刑犯2 克血	Condemned 2; Bloodshot	SEGA	主视角射击	59.99美元
11日	彩虹六号 维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	动作射击	59.99美元
18日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
18日	战魂无双2 with 猛将传	战魂无双2 with 猛将传	Koel	动作	日版未定
19日	装甲核心 for Answer	アーマードコア for Answer	FromSoftware	动作射击	8800日元
20日	冲突世界	World in Conflict	Siers Entertainment	即时战略	59.99美元
25日	宇宙战争 地球突袭战	Universe at War; Earth Assault	SEGA	即时战略	59.99美元
25日	黑暗领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
25日	维京战神 神官之战	Viking; Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99美元

## PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
31日	鬼泣4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	7990日元
31日	魔界战记3	魔界战记3 デュエル3	日本一Software	策略角色扮演	8800日元
2008年2月					
4日	卡贝拉拉鱼雷	Cabela's Monster Bass	Activision	体育	49.99美元
5日	恐龙猎人	Turok	Touchstone	主视角射击	59.99美元
5日	鬼泣4	Devil May Cry 4	Capcom	动作	59.99美元
12日	冲突 拒绝行动	Conflict; Denied Ops	Eidos	主视角射击	59.99美元
18日	FIFA街头足球3	FIFA Street 3	EA	体育	59.99美元
18日	历史频道 血战太平洋	History Channel; Battle for the Pacific	Activision	主视角射击	59.99美元
18日	死亡俱乐部	The Club	SEGA	动作射击	59.99美元
18日	失落的星球 完全版	Last Planet; Extreme Condition	Capcom	动作射击	6890日元
28日	转折点 自由的陨落	Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	主视角射击	59.99美元
2008年3月					
4日	战地双雄	Army of Two	EA	动作射击	59.99美元
4日	毁灭全人类 法律之路	Destroy All Humans! Path of the Furon	THQ	动作射击	美版未定
5日	知龙见参	知龙见参	7990日元	动作	
11日	死刑犯2 克血	Condemned 2; Bloodshot	SEGA	主视角射击	59.99美元
11日	彩虹六号 维加斯2	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	动作射击	59.99美元
18日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	59.99美元
18日	薄雾	Haze	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
19日	装甲核心 for Answer	アーマードコア for Answer	FromSoftware	动作射击	8800日元
25日	黑暗领域	Dark Sector	D3	主视角射击	59.99美元
25日	维京战神 神官之战	Viking; Battle for Asgard	SEGA	动作	59.99美元

## PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
31日	宿命传说 导演剪辑版	テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット	NBGI	角色扮演	5800日元
31日	宿言暮日的迷途	宿言ハルヒの戸惑	Banpresto	文字冒险	8800日元
31日	放学后自白旋律	放课后自白の調べ	dimple	文字冒险	6800日元
31日	你的秋之回忆 Girl's Style	ユア・メモリーズオフ-Girl's Style-	Spb.	文字冒险	6800日元
2008年2月					
7日	少女梦工厂5	プリンセスカーネ	BrinsFront	模拟育成	6800日元
12日	瑞奇与叮当 尺寸事件	Ratchet & Clank; Size Matters	Cyber	动作射击	美版未定
14日	恋爱学院 the Origin	D.C. ダ・カーボ the Origin	Sweets	文字冒险	6800日元
14日	彩虹魂曲	虹のメロディー	Banpresto	策略角色扮演	6800日元
21日	梦精灵 深入梦境	ニッポ intz dream	SEGA	动作	3800日元
21日	劲舞革命 超越自然	DanceDanceRevolution SuperNOVA2	Konami	音乐	6980日元
28日	恋爱甜点	ブライダル	Idea Factory	文字冒险	6800日元
28日	吸血奇谭	吸血奇谭 ムーンサイズ	Interchannel-Holon	文字冒险	6800日元
28日	高达无双 特别版	ガンダム无双 Special	Koel	动作	6800日元
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	ZK Sports	体育	49.99美元
6日	失落之城 一刷和 第2次的受难	失落之城 一刷和 2度目の受难	日本一Software	文字冒险	6800日元
13日	真实之泪	トゥルーティアーズ	Sweets	文字冒险	7980日元
13日	赛马大亨7 Maximum 2008	ウイニングポスト7 マキシム 2008	Koel	模拟经营	6800日元

## 01.31 鬼泣4

多语言 动作 | Capcom | 7990日元 | 15岁以上玩家对应

《鬼泣4》可谓让动作游戏玩家望穿秋水！Capcom几乎每个星期都会放出新图片、新影像的挤牙膏式的宣传方式已经吊足了玩家的胃口，而副作用是新鲜感也大幅削弱。即便如此，这个春节，动作玩家不玩《鬼泣4》还能玩什么？已经玩到《鬼泣4》的老外玩家称，本作一周目流程为14个小时左右，对给出了“真XX难！”的评价。因为机能的进化，敌人的数量成倍增加，一波接一波，玩家很难有喘息的机会。另外，本作号称有动作游戏史上最难的BOSS，挑战性方面绝对有保证。

## 01.31 宿命传说 导演剪辑版

PS2 角色扮演 | NBGI | 5800日元 | 全年龄玩家对应

经典系列重制版的再次登场，不管你是否觉得这是骗钱也好还是造福玩家也好，但不能否认的是本作在玩家心中的地位。以《传说》系列“人气最高角色里昂”为卖点，游戏中专门为其制作了一个以里昂视角发展剧情的模式，该模式中我们可以从里昂的角度来看整个剧情以及更加深入这个人气角色的内心世界以及原作中不为人知的秘密。当然，里昂模式里我们还可以看到许多新的敌人和新的BOSS，而且游戏中据说还会给他增加新的招式。除此之外还有以斯坦的妹妹莉莉丝发展剧情的莉莉丝模式。

## PLAYSTATION Portable



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
31日	大战略VI Exceed	大战略VI エクシード	SystemSoft Alpha	策略	4800日元
2008年2月					
7日	数码魂灵 继承的理念	Coded Soul 受け継がれしイデア	SCEJ	角色扮演	4980日元
7日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	机动战士ガンダムビルド高达 アクシスの威胁	NBGI	策略	5800日元
18日	街机飞车 职业街头赛	Need for Speed ProStreet	EA	竞速	美版未定
21日	无双大蛇 携带版	无双OROCHI	Koei	动作	4980日元
21日	太空侵略者EX	スペースインベーダーエクストリーム	Taito	射击	4800日元
28日	我的造型师	MyStylist	SCEJ	实用软件	售价未定
2008年3月					
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	39.99美元
4日	战神 奥林匹斯之链	God of War: Chains of Olympus	SCEA	动作	美版未定
4日	毁灭全人类 解放大威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	39.99美元
19日	海屋川骨 携带版	海屋川骨 Portable	Marvelous Entertainment	动作	4800日元
27日	怪物猎人 携带版 2nd G	モンスターハンターポータブル 2nd G	Capcom	动作	日版未定

## Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
31日	任天堂全明星大乱斗X	大乱斗スマッシュブラザーズX	Nintendo	动作	6800日元
31日	家庭雷雷	ファミリーレーサー	NBGI	体育	5500日元
2008年2月					
7日	御姐武战 革命	お姐ちゃんバトル Revolution	D3 Publisher	动作	5800日元
19日	MTV 变形金刚	Pimp My Ride	Activision	竞速	39.99美元
21日	手舞足蹈填字谜	パズリー&テプリー	SEGA	益智	日版未定
25日	毁灭全人类 解放大威廉	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	动作射击	49.99美元
28日	Simple Wii 系列 Vol.5 The 打砖块	Simple Wii シリーズ Vol.5 The ブロックくずし	D3 Publisher	动作	2800日元
28日	Simple Wii 系列 Vol.6 The 欢乐大作战	Simple Wii シリーズ Vol.6 The ワイワイ・コンパニ	D3 Publisher	动作	2800日元
28日	独家钓法 SEGA 钓鱼大赛	ウチ釣りウチセガバスフィッシング	SEGA	体育	4800日元
2008年3月					
3日	学园环斗 奖学金版	Bully, Scholarship Edition	Rockstar	动作	美版未定
3日	美国职棒大联盟 2K8	Major League Baseball 2K8	2K Sports	体育	49.99美元
3日	神奇蜘蛛事件簿	The Spiderwick Chronicles	Sims Entertainment	动作冒险	美版未定
4日	战火兄弟连 进军30高地	Brothers in Arms, Road to Hill 30	Ubisoft	主视觉射击	美版未定
4日	忍者反动力	Ninja Reflex	EA	动作	39.99美元
6日	家庭教师	ファミリィジョッキー	NBGI	体育	5500日元
10日	百战天虫 古板太空蛙	Worms: A Space Oddity	THQ	动作	美版未定
11日	职业进化足球 2008	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2008	Konami	体育	美版未定
13日	死亡之屋 2&3 Return	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2&3 リターン	SEGA	光枪射击	4800日元
13日	巴洛克 Wii 版	Baka Superstars	Sting	动作角色扮演	6800日元
18日	世嘉全明星网球	Sega Superstars Tennis	SEGA	体育	49.99美元
18日	标靶 恐怖行动	Target Terror	Konami	光枪射击	49.99美元
27日	职业家庭棒球场	プロ野球 ファミリースタジアム	NBGI	体育	日版未定

## Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年1月					
31日	放课后少年	放课后少年	Konami	动作冒险	4980日元
31日	虫师 天降之里	虫師-天降の里-	Marvelous Entertainment	文字冒险	4800日元
2008年2月					
5日	刺客信条 艾蒙尔编年史	Assassin's Creed: Altair's Chronicles	Ubisoft	动作	29.99美元
7日	大集合! 猜谜派对	みんな集まれ! クイズパーティー	Entain	益智	3800日元
14日	北斗神拳 北斗神拳传承者之道	北斗の拳 北斗神拳传承者之道	Spike	动作	4800日元
14日	数码宝贝冠军赛	デジモンチャンピオンシップ	NBGI	模拟育成	4800日元
14日	火影忍者 疾风传 大乱战! 影分身集结	Naruto-ナルト-疾風伝 大乱戦! 影分身集结	Takaratomy	动作角色扮演	4800日元
14日	心跳回忆 Girl's Side 第2季	とあるまじきモロモロ ガールズサイド セカンドシーズン	Konami	文字冒险	4980日元
14日	成功男士商人生活 白天讲座篇	デキる男のモテライフ 昼のモテ講座篇	Takaratomy	实用软件	3800日元
14日	成功男士商人生活 夜晚讲座篇	デキる男のモテライフ 夜のモテ講座篇	Takaratomy	实用软件	3800日元
18日	FIFA 08 街头足球 3	FIFA Street 3	EA	体育	39.99美元
21日	世界树迷宫II 魔王の圣杯	世界樹の迷宮II 魔王の圣杯	Atsus	角色扮演	4980日元
21日	牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	牧场物语 キラキラ太阳とかなたの村	Marvelous Entertainment	角色扮演	4900日元
21日	超热血高难度足球	超热血高難度におく! ドッグボール	ARC System Works	体育	3900日元
21日	上帝也疯狂DS	ボヘミアスDS	EA	策略	4980日元
21日	太空侵略者EX	スペースインベーダーエクストリーム	Taito	射击	3800日元
28日	Away 混乱的迷宮	Away ショックランドダンジョン	AO Interactive	角色扮演	5980日元
28日	结界师 黑芒使袭来	结界師 黒芒使袭来	NBGI	动作	4800日元
2008年3月					
6日	哆啦A梦 大雄与绿巨人传 DS	ドラえもん のび太と緑の巨人伝 DS	SEGA	文字冒险	4800日元
13日	影子传说	影之传说-The Legend of Kage 2-	Taito	动作	3800日元
19日	时间空战	タイムホウウ-奪われた過去を求めて-	SEGA	文字冒险	4980日元
19日	魂斗罗篇 樱花大战 缘因有你	ドラマチックダンジョン キラリ文芸 響あるがため	Konami	角色扮演	4800日元
20日	十字架与吸血鬼 七夕的阳学院小姐	十字架とバンパイア 七夕のミ陽学院	Capcom	文字冒险	4800日元
20日	伊苏DS	イースDS	Interchannel-Holon	动作角色扮演	4800日元
20日	伊苏II DS	イースII DS	Interchannel-Holon	动作角色扮演	4800日元
27日	机动战士高达00	机动战士ガンダム00	NBGI	动作	日版未定

## 01.31

## 凉宫春日的迷惑

PS2	Banpresto	6800日元	CERO B	推荐度 B
文字冒险	无对应应周边	12岁以上玩家对应		

春节之前,根据大人气动画《凉宫春日》的枕作改编的第二个游戏作品即将与广大团员见面。在游戏中,凉宫春日突发奇想,要制作一款大卖的游戏,于是便威逼手下的团员行动起来。在游戏中玩家需要扮演SOS团中唯一的正常人阿虚,为制作出一款精彩的游戏而进行调度。游戏最大的特色在于制作出来的游戏可以实际试玩,



而且随着玩家的安排不同,制作出来的游戏也会产生变化。这些游戏均是恶搞名作的,目前已有《勇者斗恶龙》、《超级机器人大战》、《美少女梦工厂》惨遭B社的毒手。不容错过!

## 02.07

## 机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

PSP	NBGI	5800日元	CERO A	推荐度 A
策略	无对应应周边	全年龄玩家对应		

在PSP版的前作中,整个游戏的年代跨度是从初代(高达)开始一直到《机动战士Z高达》。而本作在此基础上增加《机动战士高达ZZ》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》两个新剧本,让我们首次以正统策略游戏的角度体验到这两个UC经典时期的众多战事。游戏中玩家可以在连邦、吉翁、奥古、泰坦斯以及阿克西斯这6大阵营中任意选择,根据玩家发动特殊作战时间的不同,整个



UC正史都有可能发生变化。众多的原作事件也是游戏魅力之一,再加上重新制作的过场动画,FANS没有理由错过。

## 02.14

## 粉红毒血

PS2	Banpresto	6800日元	CERO B	推荐度 B
策略角色扮演	无对应应周边	12岁以上玩家对应		

虽然本作是由负责《召唤之夜》系列的“眼镜厂”开发,但是截然不同的游戏风格却在初次公布时就吸引了大家的眼球。本次战斗的重点放在了被称为“魔神人”的物质身上,玩家通过战斗可以吸取“魔神人”的力量来获得各种全新的战斗技能,甚至还能将它们作为合成材料兜售给商店,



以开发出更强大的道具。除此之外,游戏中精美的CG动画也由日本著名的动画制作公司“白组”来完成,配合上由众多名画师绘制的“魔神人”,相信一定会带给喜爱战略类游戏的玩家全新的视觉冲击。

# UCG

## 年度游戏索引

# 2007

171·172期~195期

游戏索引是UCG新春合刊上的必备内容，也可以说是年终盘点的一个组成部分。它就像这一年来，UCG游戏大餐的餐牌，为读者朋友们查阅游戏资料提供方便。当然，这里还是要向UCG的新读者们解释一下游戏索引的用途：它是UCG这一年来报道的所有游戏相关内容的总索引，包含了游戏的前瞻、评测、攻略、心得、研究、小说等内容，并会列出这些内容的所在期数、所属栏目和页码，可以帮助您轻松快捷地找到所需内容。本次索引的范围是从《游戏机实用技术》总第171·172期(2007年3AB)到总第195期(2008年2A)，索引涉及栏目包括“新作短评”、“前线狙击”、“特快专递”、“攻略透解”、“小说回顾”、“研究中心”、“黄金眼REVIEW”以及2007年新增栏目“游戏进行时”等，而E3、TGS展会等特殊内容中的试玩报告、游戏评测等与游戏介绍直接相关的内容也将收录其中。

**索引的阅读方法：**索引按机和分类，以机种英文缩写的字母顺序排列，多种机种游戏会分别到每个机种中，而每个机种中的游戏则是按游戏译名首字母的符号、数字、字母、汉语拼音升序依次排列，同一款游戏则按出现期数的先后顺序排列。游戏译名如在不同期数有所差异，则以本刊到目前为止最后出现的译名为准。本次索引的特别之处是采用了游戏类型的中文化分类，而“黄金眼”评分汇总表作为特别项目独立出来，以方便大家对于游戏评分的查询。评分排序方式是按机和分类，并以游戏译名的首字母升序排列，多机种游戏评分分别到每个机种中。

衷心希望游戏索引能够成为您的好帮手。

整理 胜负师

### ARC

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
街头霸王IV	格斗	总第194期(2008年1B)	前线狙击	20
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第173期(2007年4A)	研究中心	92
铁拳6	格斗	总第173期(2007年4A)	前线狙击	16
铁拳6	格斗	总第180期(2007年7B)	前线狙击	20
铁拳6	格斗	总第184期(2007年9B)	前线狙击	30
铁拳6	格斗	总第193期(2008年1A)	游戏进行时	66
战国BASARA X	格斗	总第184期(2007年9B)	新作短评	36
朱红之王D	桌面棋牌	总第192期(2007年12B)	新作短评	28

### NDS

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
AWAY 混乱的迷宫	动作角色扮演	总第194期(2008年1B)	新作短评	31
NBA Live 08	体育	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	75
SD高达G世纪 交叉推进	策略	总第175期(2007年5A)	前线狙击	31
SD高达G世纪 交叉推进	策略	总第180期(2007年7B)	新作短评	32
SD高达G世纪 交叉推进	策略	总第185期(2007年10A)	研究中心	81
暴风高达漂移拉力	竞速	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	59
超级机器人天战V	策略角色扮演	总第173期(2007年4A)	火热秘技	47
超级机器人天战V	策略角色扮演	总第173期(2007年4A)	攻略透解	64
超级机器人天战V	策略角色扮演	总第174期(2007年4B)	研究中心	91
超级机器人天战V	策略角色扮演	总第174期(2007年4B)	火热秘技	92
川之垂钩 树荫处的流水之歌	角色扮演	总第177期(2007年6A)	新作短评	33
哆啦A梦 大雄的新魔界大冒险DS	角色扮演	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	53
叛逆的鲁修修	角色扮演	总第184期(2007年9B)	新作短评	34
叛逆的鲁修修	角色扮演	总第187·188期(2007年增刊)	新作短评	59
放课后少年	文字冒险	总第191期(2007年12A)	新作短评	35
富豪街DS	桌面棋牌	总第174期(2007年4B)	新作短评	29
富豪街DS	桌面棋牌	总第181期(2007年8A)	特快专递	46
改组节奏大师 龙剑史记	动作	总第179期(2007年7A)	游戏进行时	46
高圆寺女子足球2	文字冒险	总第185期(2007年10A)	新作短评	22
股票交易者 瞬	文字冒险	总第178期(2007年6B)	新作短评	41
股票交易者 瞬	文字冒险	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	40
怪物农场DS	角色扮演	总第176期(2007年5B)	新作短评	35
哈利·波特与凤凰社	动作	总第178期(2007年6B)	新作短评	39
魂斗罗4	动作射击	总第182·183期(2007年8B·9A)	新作短评	43
魂斗罗4	动作射击	总第192期(2007年12B)	攻略透解	78
火影忍者 风传 大乱战! 影分身绘卷	动作角色扮演	总第195期(2008年2A)	新作短评	48
极品飞车 职业街头赛	竞速	总第181期(2007年8A)	新作短评	26
极品飞车2 激情之夜	竞速	总第185期(2007年10A)	新作短评	25
加勒比海盗 世界尽头	动作	总第175期(2007年5A)	新作短评	35
交响情人梦	音乐	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	55
交响情人梦	文字冒险	总第184期(2007年9B)	游戏进行时	41
紧急出口DS	平台动作	总第186期(2007年10B)	新作短评	41
紧急出口DS	平台动作	总第194期(2008年1B)	新作短评	31
开花高手! 豆丁机器人	动作	总第182·183期(2007年8B·9A)	游戏进行时	122
恐怖病房	动作冒险	总第191期(2007年12A)	游戏进行时	53
口袋妖怪不可思议的迷宫 暗·时之探险队	角色扮演	总第185期(2007年10A)	前线狙击	19

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
口袋妖怪不可思议的迷宫 暗·时之探险队	角色扮演	总第186期(2007年10B)	新作短评	42
莱莉教授与不可思议的小镇	文字冒险	总第173期(2007年4A)	攻略透解	78
莱莉教授与恶魔之箱	文字冒险	总第174期(2007年4B)	新作短评	27
莱莉教授与恶魔之箱	文字冒险	总第187·188期(2007年增刊)	前线狙击	84
莱莉教授与恶魔之箱	文字冒险	总第194期(2008年1B)	研究中心	88
利益的工作室	角色扮演	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	55
奥尔多鲁的炼金术士	角色扮演	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	67
奥尔多鲁的炼金术士	角色扮演	总第194期(2008年1B)	新作短评	32
龙球Z 遥远的悟空传说	角色扮演	总第173期(2007年4A)	新作短评	24
龙球Z 遥远的悟空传说	角色扮演	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	57
洛克人ZX 降临	动作射击	总第178期(2007年6B)	新作短评	41
洛克人ZX 降临	动作射击	总第184期(2007年9B)	攻略透解	55
马里奥聚会DS	桌面棋牌	总第191期(2007年12A)	游戏进行时	55
美妙世界	动作角色扮演	总第175期(2007年5A)	新作短评	34
美妙世界	动作角色扮演	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	96
美妙世界	动作角色扮演	总第184期(2007年9B)	攻略透解	64
美妙世界	动作角色扮演	总第185期(2007年10A)	研究中心	78
美妙世界	动作角色扮演	总第189期(2007年11A)	黄金眼REVIEW	43
梦美肌	实用软件	总第187·188期(2007年增刊)	新作短评	25
迷失蔚蓝2	动作冒险	总第175期(2007年5B)	攻略透解	82
迷失蔚蓝2	动作冒险	总第176期(2007年5B)	黄金眼REVIEW	39
名侦探柯南 侦探力训练机	文字冒险	总第182·183期(2007年8B·9A)	游戏进行时	125
模拟人生2 放逐	动作冒险	总第185期(2007年10A)	新作短评	25
魔法工厂2	模拟经营	总第177期(2007年6A)	新作短评	31
逆转裁判4	文字冒险	总第176期(2007年5B)	攻略透解	82
逆转裁判4	文字冒险	总第179期(2007年7A)	黄金眼REVIEW	43
喷射射击	射击	总第173期(2007年4A)	火热秘技	37
前线任务1ST	策略角色扮演	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	62
忍者龙剑传 龙剑	动作	总第176期(2007年5B)	新作短评	31
忍者龙剑传 龙剑	动作	总第185期(2007年10A)	前线狙击	20
忍者龙剑传 龙剑	动作	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	105
忍者龙剑传 龙剑	动作	总第194期(2008年1B)	新作短评	33
塞尔达传说 幻影沙漏	动作角色扮演	总第174期(2007年4B)	焦点	11
塞尔达传说 幻影沙漏	动作角色扮演	总第181期(2007年8A)	攻略透解	56
塞尔达传说 幻影沙漏	动作角色扮演	总第182·183期(2007年8B·9A)	研究中心	173
塞尔达传说 幻影沙漏	动作角色扮演	总第185期(2007年10A)	黄金眼REVIEW	28
塞尔达传说 幻影沙漏	桌面棋牌	总第171·172期(2007年3AB)	特快专递	119
闪电十一人	策略角色扮演	总第187·188期(2007年增刊)	前线狙击	82
闪电十一人	策略角色扮演	总第194期(2008年1B)	新作短评	32
圣剑传说 玛娜英雄	即时战略	总第174期(2007年4B)	特快专递	50
时空裂缝	文字冒险	总第195期(2008年2A)	新作短评	47
寻找被夺走的过去	文字冒险	总第187·188期(2007年增刊)	新作短评	24
寻找被夺走的过去	文字冒险	总第192期(2007年12B)	游戏进行时	82
使命召唤4 现代战争	主角射击	总第171·172期(2007年3AB)	特快专递	116
世界树迷宫	角色扮演	总第189期(2007年11A)	新作短评	37
世界树迷宫 II	角色扮演	总第189期(2007年11A)	新作短评	37
诸王的圣杯	角色扮演	总第189期(2007年11A)	新作短评	37

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码	游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
兽神传 终极兽王战争	桌面棋牌	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	25	最终幻想 水晶编年史	动作角色扮演	总第186期(2007年10B)	攻略详解	72
水色学园	益智	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	43	命运之轮				
随身瑜伽	实用软件	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	25	最终幻想IV 重制版	角色扮演	总第179期(2007年7A)	新作短波	28
太鼓之达人DS	音乐	总第178期(2007年6B)	新作短波	38	最终幻想IV 重制版	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	42
触摸音乐家					最终幻想IV 重制版	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	106
太鼓之达人DS	音乐	总第184期(2007年9B)	游戏进行时	42	最终幻想IV 重制版	角色扮演	总第190期(2007年11B)	前线狙击	20
触摸音乐家					最终幻想IV 重制版	角色扮演	总第193期(2008年1A)	新作短波	40
桃太郎电铁DS	桌面棋牌	总第184期(2007年9B)	游戏进行时	43	最终幻想IV 重制版	角色扮演	总第195期(2008年2A)	攻略详解	88
东京与日本					最终幻想XII 亡灵之翼	策略角色扮演	总第173期(2007年4A)	新作短波	24
王国之心 358/2天	动作角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	32	最终幻想XII 亡灵之翼	策略角色扮演	总第174期(2007年4B)	新作短波	28
文明革命	模拟经营	总第186期(2007年10B)	新作短波	43	最终幻想XII 亡灵之翼	策略角色扮演	总第175期(2007年5A)	新作短波	32
无限传说	角色扮演	总第185期(2007年10A)	前线狙击	16	最终幻想XII 亡灵之翼	策略角色扮演	总第177期(2007年6A)	攻略详解	56
无限传说	角色扮演	总第186期(2007年10B)	新作短波	41	最终幻想XII 亡灵之翼	策略角色扮演	总第179期(2007年7A)	黄金眼REVIEW	32
无限传说	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	63	最终幻想战略版 A2	策略角色扮演	总第176期(2007年5B)	前线狙击	22
无限传说	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	106	封穴的魔法书				
无限传说	角色扮演	总第193期(2008年1A)	攻略透解	71	最终幻想战略版 A2	策略角色扮演	总第179期(2007年7A)	新作短波	27
无限传说	角色扮演	总第194期(2008年1B)	研究中心	86	封穴的魔法书				
戏剧迷宫 樱大战	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	47	最终幻想战略版 A2	策略角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	38
缘因有你					封穴的魔法书				
戏剧迷宫 樱大战	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	106	最终幻想战略版 A2	策略角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	107
缘因有你					封穴的魔法书				
戏剧迷宫 樱大战	角色扮演	总第194期(2008年1B)	新作短波	33	最终幻想战略版 A2	策略角色扮演	总第190期(2007年11B)	攻略透解	69
缘因有你					封穴的魔法书				
心跳回忆	文字冒险	总第173期(2007年4A)	新作短波	26	最终幻想战略版 A2	策略角色扮演	总第193期(2008年1A)	游戏进行时	67
Girl's Side 1st Love					封穴的魔法书				
心跳回忆	文字冒险	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	55	最终幻想战略版 A2	策略角色扮演	总第194期(2008年1B)	游戏进行时	56
Girl's Side 1st Love					封穴的魔法书				
新国际田径	体育	总第186期(2007年10B)	新作短波	43	最终幻想战略版 A2	策略角色扮演	总第195期(2008年2A)	游戏进行时	65
新侦探系列 杀意的陷阱	文字冒险	总第176期(2007年5B)	新作短波	32	封穴的魔法书				
星神	策略角色扮演	总第174期(2007年4B)	新作短波	26					
星神	策略角色扮演	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	43					
旋风管家 我演罗密欧	文字冒险	总第185期(2007年10A)	新作短波	22					
罗密欧演我									
驱龙师 音魂	角色扮演	总第181期(2007年8A)	前线狙击	20					
驱龙师 音魂	角色扮演	总第192期(2007年12B)	游戏进行时	82					
押忍! 奋斗! 应援团2	音乐	总第174期(2007年4B)	新作短波	29					
押忍! 奋斗! 应援团2	音乐	总第178期(2007年6B)	新作短波	39					
押忍! 奋斗! 应援团2	音乐	总第179期(2007年7A)	攻略透解	85					
押忍! 奋斗! 应援团2	音乐	总第180期(2007年7B)	黄金眼REVIEW	38					
押忍! 奋斗! 应援团2	音乐	总第184期(2007年9B)	游戏进行时	43					
伊苏 I DS&伊苏 II DS	动作角色扮演	总第190期(2007年11B)	新作短波	23					
勇者斗恶龙IV	角色扮演	总第186期(2007年10B)	新作短波	42					
勇者斗恶龙IV	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	107					
勇者斗恶龙IV	角色扮演	总第192期(2007年12B)	攻略透解	72					
勇者斗恶龙IV	角色扮演	总第193期(2008年1A)	研究中心	93					
勇者斗恶龙V	角色扮演	总第195期(2008年2A)	新作短波	48					
勇者斗恶龙V	角色扮演	总第179期(2007年7A)	前线狙击	26					
勇者斗恶龙怪盗团 Joker	角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	研究中心	174					
石脑达人 夔解!	益智	总第174期(2007年4B)	特快专递	52					
找碴博物馆2									
元素怪兽	桌面棋牌	总第174期(2007年4B)	新作短波	28					
远古封印之焰	策略角色扮演	总第186期(2007年10B)	前线狙击	36					
远古封印之焰	策略角色扮演	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	63					
陨石大战 迪士尼魔法	益智	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	125					
召唤之夜 双子时代	策略角色扮演	总第193期(2008年1A)	新作短波	40					
精灵们的共鸣	动作角色扮演	总第181期(2007年8A)	新作短波	26					
召唤之夜 双子时代	动作角色扮演	总第185期(2007年10A)	前线狙击	19					
精灵们的共鸣									
召唤之夜 双子时代	动作角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	游戏进行时	157					
精灵们的共鸣									
真·三国无双DS	动作	总第174期(2007年4B)	前线狙击	24					
斗士之战									
真·三国无双DS	动作	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	60					
斗士之战									
真·三国无双DS	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	125					
斗士之战									
真·拳皇星 启程	文字冒险	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	59					
拯救德尔托拉	动作角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	109					
转转小公主	模拟育成	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	107					
闪耀玩偶、冰晶天使									
最终幻想 水晶编年史	动作角色扮演	总第175期(2007年5A)	新作短波	33					
命运之轮									
最终幻想 水晶编年史	动作角色扮演	总第178期(2007年6B)	前线狙击	32					
命运之轮									

## NGC

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
生化危机4	动作射击	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	59

## PS2

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
.hack//G.U. Vol.3	角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	攻略透解	160
漫步之迹				
Elimnace 暗之巫女与众神的指轮	角色扮演	总第193期(2008年1A)	新作短波	39
Fate/stay night [Realta Nua]	文字冒险	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	67
J联赛 胜利十一人2007俱乐部锦标赛	体育	总第185期(2007年10A)	攻略透解	60
NBA Live 08	体育	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	75
SD高达G世纪 战魂	策略	总第186期(2007年10B)	前线狙击	39
SD高达G世纪 战魂	策略	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	64
SD高达G世纪 战魂	策略	总第191期(2007年12A)	前线狙击	31
SD高达G世纪 战魂	策略	总第193期(2008年1A)	攻略透解	87
SIMULON 异兽激战争	策略角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	122
阿尔卡那之心	格斗	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	102
艾尔梵迪亚物语	策略角色扮演	总第178期(2007年6B)	特快专递	72
艾尔梵迪亚物语	策略角色扮演	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	57
奥丁领域	动作角色扮演	总第173期(2007年4A)	前线狙击	17
奥丁领域	动作角色扮演	总第178期(2007年6B)	前线狙击	36
奥丁领域	动作角色扮演	总第179期(2007年7A)	攻略透解	62
奥丁领域	动作角色扮演	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	56
奥丁领域	动作角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	黄金眼REVIEW	105
巴洛克	动作角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	107
巴洛克	动作角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	攻略透解	144
超级机器人大大战 特勤司令官2	即时战略	总第186期(2007年10B)	前线狙击	40
超级机器人大大战 特勤司令官2	即时战略	总第191期(2007年12A)	攻略透解	83
超级机器人大大战 原创世纪合集	策略角色扮演	总第180期(2007年7B)	前线狙击	28
超级机器人大大战 原创世纪合集	策略角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	攻略透解	128
超级机器人大大战 原创世纪合集	策略角色扮演	总第184期(2007年9B)	研究中心	83
超级机器人大大战 原创世纪合集	策略角色扮演	总第186期(2007年10B)	黄金眼REVIEW	46



游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
战国BASARA 2 英雄外传	动作	总第184期(2007年9B)	新作短波	36
战国BASARA 2 英雄外传	动作	总第187·188期(2007年增刊)	前线狙击	17
战国BASARA 2 英雄外传	动作	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	103
战国BASARA 2 英雄外传	动作	总第191期(2007年12A)	新作短波	32
战国BASARA 2 英雄外传	动作	总第193期(2008年1A)	攻略透解	78
战国BASARA 2 英雄外传	动作	总第195期(2008年2A)	黄金眼REVIEW	52
战国无双2 猛将传	动作	总第181期(2007年8A)	前线狙击	21
战国无双2 猛将传	动作	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	99
战国无双2 猛将传	动作	总第184期(2007年9B)	新作短波	34
战国无双2 猛将传	动作	总第186期(2007年10B)	攻略透解	64
战国无双2 猛将传	动作	总第187·188期(2007年增刊)	研究中心	160
战神 II	动作	总第171·172期(2007年3AB)	新作短波	110
战神 II	动作	总第173期(2007年4A)	前线狙击	22
战神 II	动作	总第174期(2007年4B)	攻略透解	56
战神 II	动作	总第175期(2007年5A)	研究中心	92
战神 II	动作	总第177期(2007年6A)	黄金眼REVIEW	36
召唤之夜4	策略角色扮演	总第171·172期(2007年3AB)	研究中心	170
蜘蛛侠3	动作	总第178期(2007年6B)	攻略透解	74
职业进化足球2008	体育	总第190期(2007年11B)	特快专递	54
最终幻想 XII	角色扮演	总第173期(2007年4A)	研究中心	88
最终幻想 XII	角色扮演	总第174期(2007年4B)	研究中心	84
最终幻想 XII	角色扮演	总第175期(2007年5A)	研究中心	86
最终幻想 XII	角色扮演	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	54
最终幻想 XII 国际版	角色扮演	总第181期(2007年8A)	前线狙击	18
最终幻想 XII 国际版	角色扮演	总第185期(2007年10A)	攻略透解	65
最终幻想 XII 国际版	角色扮演	总第186期(2007年10B)	游戏进行时	83
最终幻想 XII 国际版	角色扮演	总第186期(2007年10B)	游戏进行时	88
罪恶装备 ACCENT CORE	格斗	总第174期(2007年4B)	新作短波	27
罪恶装备 ACCENT CORE	格斗	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	57

## PS3

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
GT赛车5 序章版	竞速	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	50
GT赛车5 序章版	竞速	总第184期(2007年9B)	前线狙击	18
GT赛车5 序章版	竞速	总第186期(2007年10B)	新作短波	18
GT赛车5 序章版	竞速	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	95
GT赛车5 序章版	竞速	总第190期(2007年11B)	游戏进行时	48
GT赛车5 序章版	竞速	总第195期(2008年2A)	特快专递	75
NBA Live 08	体育	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	15
VR战士5	格斗	总第173期(2007年4A)	次世代过山车	106
格斗士5	格斗	总第176期(2007年5B)	黄金眼REVIEW	36
白骑士物语	角色扮演	总第184期(2007年9B)	前线狙击	22
白骑士物语	角色扮演	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	86
白骑士物语	角色扮演	总第190期(2007年11B)	前线狙击	14
白骑士物语	角色扮演	总第193期(2008年1A)	新作短波	40
贝奥武甫	动作	总第184期(2007年9B)	新作短波	37
边境之地	主视角射击	总第192期(2007年12B)	新作短波	29
薄雾	主视角射击	总第180期(2007年7B)	新作短波	35
薄雾	主视角射击	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	16
薄雾	主视角射击	总第182·183期(2007年8B·9A)	新作短波	65
超级赛车手 起跑	竞速	总第193期(2008年1A)	新作短波	43
冲突 机密行动	主视角射击	总第189期(2007年11A)	新作短波	39
传奇魔兽	主视角射击	总第192期(2007年12B)	新作短波	29
刺客信条	动作	总第191期(2007年12A)	强作冲击	16
刺客信条	动作	总第192期(2007年12B)	攻略透解	66
大众高尔夫5	体育	总第177期(2007年6A)	新作短波	30
大众高尔夫5	体育	总第178期(2007年6B)	前线狙击	30
敌后阵线 雷神之锤大战	主视角射击	总第176期(2007年5B)	新作短波	33
多罗电视台	实用软件	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	59
多罗电视台	实用软件	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	63
夺命双雄	动作射击	总第192期(2007年12B)	特快专递	50
法拉利挑战赛	竞速	总第195期(2008年2A)	新作短波	49
高达无双	动作	总第171·172期(2007年3AB)	新作短波	109
高达无双	动作	总第173期(2007年4A)	特快专递	48
高达无双	动作	总第174期(2007年4B)	研究中心	86
高达无双	动作	总第176期(2007年5B)	黄金眼REVIEW	38
高达无双	动作	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	61

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
鬼泣4	动作	总第177期(2007年6A)	前线狙击	28
鬼泣4	动作	总第187·188期(2007年增刊)	前线狙击	18
鬼泣4	动作	总第190期(2007年11B)	新作短波	22
鬼泣4	动作	总第191期(2007年12A)	前线狙击	28
鬼泣4	动作	总第194期(2008年1B)	前线狙击	26
鬼屋魔影5	动作冒险	总第186期(2007年10B)	新作短波	20
哈利·波特与凤凰社	动作	总第178期(2007年6B)	新作短波	36
横行霸道 V	动作射击	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	66
化解危机4	光枪射击	总第181期(2007年8A)	新作短波	27
化解危机4	光枪射击	总第187·188期(2007年增刊)	新作短波	59
火爆狂飙 天堂	竞速	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	74
火爆狂飙 天堂	竞速	总第186期(2007年10B)	新作短波	19
火车风暴	竞速	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	53
吉他英雄 III	音乐	总第181期(2007年8A)	新作短波	26
极品飞车 职业街头赛	竞速	总第181期(2007年8A)	新作短波	26
极品飞车 激情之夜	竞速	总第185期(2007年10A)	新作短波	25
怒火狂飙	文字冒险	总第179期(2007年7A)	新作短波	28
怒火狂飙	文字冒险	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	95
寂静岭 V	动作冒险	总第193期(2008年1A)	前线狙击	30
加纳比海盜 世界尽头	动作	总第175期(2007年5A)	新作短波	35
剑刃风暴 百年战争	策略	总第171·172期(2007年3AB)	新作短波	108
剑刃风暴 百年战争	策略	总第192期(2007年12B)	黄金眼REVIEW	33
街头滑板	体育	总第180期(2007年7B)	新作短波	35
金罗盘	动作	总第184期(2007年9B)	新作短波	37
突破大越野 狂野疾驰	竞速	总第193期(2008年1A)	新作短波	42
科林麦克雷拉力	竞速	总第175期(2007年5A)	新作短波	35
科南	动作	总第174期(2007年4B)	焦点	7
恐龙猎人	主视角射击	总第193期(2008年1A)	新作短波	43
泪洒三重冠 花冠的大地	角色扮演	总第184期(2007年9B)	新作短波	35
泪洒三重冠 花冠的大地	策略角色扮演	总第193期(2008年1A)	新作短波	39
灵魂能力 V	格斗	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	68
灵魂能力 V	格斗	总第187·188期(2007年增刊)	新作短波	58
灵魂能力 V	动作射击	总第190期(2007年7B)	新作短波	34
龙穴	动作射击	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	60
龙穴	动作射击	总第187·188期(2007年增刊)	次世代过山车	215
迷你赛车手	竞速	总第187·188期(2007年增刊)	新作短波	68
迷失	动作冒险	总第193期(2008年1A)	新作短波	43
命运战士 血债血偿	主视角射击	总第190期(2007年11B)	新作短波	25
摩托GP07	竞速	总第184期(2007年9B)	新作短波	37
魔界战记3	策略角色扮演	总第190期(2007年11B)	新作短波	23
魔界战记3	策略角色扮演	总第193期(2008年1A)	前线狙击	32
破晓	动作	总第178期(2007年6B)	新作短波	40
破碎计划	主视角射击	总第194期(2008年1B)	新作短波	34
前线 能源之战	主视角射击	总第191期(2007年12A)	新作短波	34
灌篮大师 4 爱国者之枪	动作	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	54
灌篮大师 4 爱国者之枪	动作	总第184期(2007年9B)	前线狙击	20
灌篮大师 4 爱国者之枪	动作	总第186期(2007年10B)	前线狙击	14
灌篮大师 4 爱国者之枪	动作	总第187·188期(2007年增刊)	前线狙击	26
灌篮大师 4 爱国者之枪	动作	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	94
灌篮大师 4 爱国者之枪	动作	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	95
灌篮大师 4 爱国者之枪	动作射击	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	72
枪神	动作射击	总第187·188期(2007年增刊)	游戏进行时	159
忍者龙剑传 Ξ	动作	总第176期(2007年5B)	前线狙击	20
忍者龙剑传 Ξ	动作	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	53
忍者龙剑传 Ξ	动作	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	57
忍者龙剑传 Ξ	动作	总第181期(2007年8A)	次世代过山车	86
忍者龙剑传 Ξ	动作	总第184期(2007年9B)	黄金眼REVIEW	40
如龙 见参	动作冒险	总第187·188期(2007年增刊)	前线狙击	48
如龙 见参	动作冒险	总第193期(2008年1A)	新作短波	41
瑞奇与叮当 未来毁灭器	平台动作	总第177期(2007年6A)	前线狙击	26
瑞奇与叮当 未来毁灭器	平台动作	总第182·183期(2007年8B·9A)	新作短波	63
瑞奇与叮当 未来毁灭器	平台动作	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	94
杀戮地带2	主视角射击	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	52
杀戮地带2	主视角射击	总第186期(2007年10B)	前线狙击	16
上旋高手3	体育	总第194期(2008年1B)	新作短波	35
审判之眼 机神的叛乱	桌面棋牌	总第180期(2007年7B)	新作短波	32
审判之眼 机神的叛乱	桌面棋牌	总第182·183期(2007年8B·9A)	新作短波	62
审判之眼 机神的叛乱	桌面棋牌	总第187·188期(2007年增刊)	前线狙击	69
审判之眼 机神的叛乱	桌面棋牌	总第187·188期(2007年增刊)	试玩集中营	96
审判之眼 机神的叛乱	桌面棋牌	总第190期(2007年11B)	游戏进行时	50
审判之眼 机神的叛乱	桌面棋牌	总第189期(2007年11A)	前线狙击	32
生化尖兵	动作射击	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	73
生化危机5	动作射击	总第184期(2007年9B)	前线狙击	26
生化危机5	动作射击	总第180期(2007年7B)	前线狙击	24
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第182·183期(2007年8B·9A)	前线狙击	70

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第191期(2007年12A)	攻略透解	69
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第192期(2007年12B)	研究中心	86
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第193期(2008年1A)	黄金眼REVIEW	47
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第193期(2008年1A)	游戏进行时	65
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第194期(2008年1B)	游戏进行时	65
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第195期(2008年2A)	游戏进行时	56
世嘉拉力REVO	竞速	总第187、188期(2007年增刊)	新作速递	46
世嘉拉力REVO	竞速	总第189期(2007年11A)	特快专递	58
死亡空间	动作	总第185期(2007年10A)	新作速递	25
死亡空间	动作	总第189期(2007年11A)	新作速递	39
死亡空间2 充血	动作	总第193期(2008年1A)	新作速递	42
特优生 点燃	竞速	总第187、188期(2007年增刊)	攻略透解	182
天剑	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	58
天剑	动作	总第187、188期(2007年增刊)	次世代过山车	212
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第173期(2007年4A)	研究中心	92
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	57
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	61
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	54
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	69
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第179期(2007年7A)	游戏进行时	45
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	123
铁拳5 暗之复苏	格斗	总第186期(2007年10B)	游戏进行时	85
铁拳5 暗之复苏 在线	格斗	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	45
铁拳5 暗之复苏 在线	格斗	总第184期(2007年9B)	游戏进行时	73
铁拳5 暗之复苏 在线	格斗	总第185期(2007年10A)	游戏进行时	45
铁拳6	竞速	总第184期(2007年9B)	前线狙击	30
湾岸 午夜俱乐部 洛杉矶	竞速	总第186期(2007年10B)	新作速递	43
玩具之家	竞速	总第187、188期(2007年增刊)	新作速递	68
震天天下	动作	总第193期(2008年1A)	新作速递	12
维京战神 神盾之战	动作	总第186期(2007年10B)	前线狙击	47
未知海域 德雷克的宝藏	动作冒险	总第173期(2007年4A)	新作速递	27
未知海域 德雷克的宝藏	动作冒险	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作速递	61
文明革命	模拟经营	总第186期(2007年10B)	新作速递	43
我的暑假3 北国篇	动作冒险	总第177期(2007年6A)	前线狙击	25
小男孩的大草原	动作冒险	总第171、172期(2007年3AB)	新作速递	106
先祖之魂 失落的传承	动作冒险	总第175期(2007年5A)	新作速递	34
先祖之魂 失落的传承	动作冒险	总第182、183期(2007年8B、9A)	次世代过山车	184
先祖之魂 失落的传承	动作冒险	总第184期(2007年9B)	游戏进行时	43
小小大星球	平台动作	总第174期(2007年4B)	焦点	11
小小大星球	平台动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作速递	64
信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	新作速递	58
信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第191期(2007年12A)	新作速递	33
星球大战 原力释放	动作	总第174期(2007年4B)	焦点	6
虚幻竞技场III	主视角射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	56
虚幻竞技场III	主视角射击	总第195期(2008年2A)	游戏进行时	64
耶利哥	主视角射击	总第177期(2007年6A)	新作速递	32
野蠻傳奇	动作	总第192期(2007年12B)	新作速递	29
原型	动作	总第192期(2007年12B)	前线狙击	20
战场的女武神	策略	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	52
战场的女武神	策略	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	96
战场的女武神	策略	总第192期(2007年12B)	前线狙击	22
战地双雄	动作射击	总第186期(2007年10B)	新作速递	19
战地双雄	动作射击	总第194期(2008年1B)	新作速递	35
战地兄弟连 地狱大道	主视角射击	总第194期(2008年1B)	新作速递	34
战战	动作射击	总第174期(2007年4B)	焦点	8
战战	动作射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作速递	62
战战	动作射击	总第187、188期(2007年增刊)	次世代过山车	214
真·三国无双5	动作	总第184期(2007年9B)	前线狙击	24
真·三国无双5	动作	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	80
真·三国无双5	动作	总第190期(2007年11B)	前线狙击	12
真·三国无双5	动作	总第191期(2007年12A)	攻略透解	63
真·三国无双5	动作	总第192期(2007年12B)	研究中心	84
真·三国无双5	动作	总第195期(2008年2A)	黄金眼REVIEW	52
蜘蛛侠 敌友难辨	动作	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	62
蜘蛛侠3	动作	总第174期(2007年4B)	前线狙击	22
职业进化足球2008	体育	总第190期(2007年11B)	特快专递	54
终结之战	即时战略	总第178期(2007年6B)	前线狙击	26
终结之战	即时战略	总第194期(2008年1B)	新作速递	34
装甲核心4 For Answer	动作射击	总第194期(2008年1B)	新作速递	30
装甲核心4	动作射击	总第174期(2007年4B)	火热秘技	92
最后的神迹	角色扮演	总第179期(2007年7A)	前线狙击	18
最终幻想 Versus X III	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	新作速递	32
最终幻想 X III	角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	前线狙击	98
最终幻想 X III	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	新作速递	32

PSP				
游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
DJMAX 携带版2	音乐	总第176期(2007年5B)	特快专递	35
DJMAX 携带版2	音乐	总第177期(2007年6A)	黄金眼REVIEW	65
Fate/老虎斗技场	动作	总第176期(2007年5B)	新作速递	31
Fate/老虎斗技场	动作	总第187、188期(2007年增刊)	游戏进行时	157
NBA Live 08	体育	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	75
R-TYPE战略版	策略	总第187、188期(2007年增刊)	游戏进行时	156
不可饶恕	文字冒险	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	90
超杰交融	角色扮演	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	68
大众高尔夫 携带版2	体育	总第187、188期(2007年增刊)	新作速递	56
大众高尔夫 携带版2	体育	总第190期(2007年11B)	新作速递	22
大众高尔夫 携带版2	体育	总第193期(2008年1A)	特快专递	56
地球保卫者	动作	总第191期(2007年12A)	游戏进行时	53
恶魔城X 编年史	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作速递	63
恶魔城X 编年史	动作	总第190期(2007年11B)	攻略透解	64
恶魔城X 月下夜想曲	动作角色扮演	总第190期(2007年11B)	游戏进行时	49
反重力赛车 脉冲	竞速	总第191期(2007年12A)	新作速递	34
疯狂出租车 客源争夺战	竞速	总第185期(2007年10A)	攻略透解	47
高达 战斗编年史	动作射击	总第185期(2007年10A)	前线狙击	21
高达 战斗编年史	动作射击	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	65
高达 战斗编年史	动作射击	总第189期(2007年11A)	攻略透解	70
并不是一个人在战斗	角色扮演	总第189期(2007年11A)	新作速递	38
怪物猎人	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	小说画廊	198
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第173期(2007年4A)	攻略透解	52
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第174期(2007年4B)	研究中心	88
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	58
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第176期(2007年5B)	黄金眼REVIEW	37
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	52
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	63
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	68
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第179期(2007年7A)	游戏进行时	47
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	58
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	125
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第184期(2007年9B)	游戏进行时	42
怪物猎人 携带版 2nd	动作	总第185期(2007年10A)	游戏进行时	76
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第187、188期(2007年增刊)	新作速递	16
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第192期(2007年12B)	前线狙击	16
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第194期(2008年1B)	新作速递	31
哈利·波特与凤凰社	动作	总第179期(2007年6B)	新作速递	39
海豹突击队 战术打击	即时战略	总第179期(2007年7A)	新作速递	29
海豹突击队 战术打击	即时战略	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作速递	65
海豹突击队 战术打击	即时战略	总第192期(2007年12B)	游戏进行时	81
合金弹头 完全版	动作射击	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	57
横冲直撞76	动作	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	68
横冲直撞76	动作	总第180期(2007年7A)	游戏进行时	27
虹吸战士 罗根之影	动作射击	总第179期(2007年7A)	新作速递	59
虹吸战士 罗根之影	动作射击	总第189期(2007年11A)	攻略透解	76
荒野兵器 交叉火力	策略角色扮演	总第177期(2007年6A)	新作速递	30
荒野兵器 交叉火力	策略角色扮演	总第178期(2007年6B)	前线狙击	34
荒野兵器 交叉火力	策略角色扮演	总第181期(2007年8A)	前线狙击	24
荒野兵器 交叉火力	策略角色扮演	总第185期(2007年10A)	攻略透解	50
荒野兵器 交叉火力	策略角色扮演	总第186期(2007年10B)	研究中心	86
火爆狂飙 统治者	竞速	总第174期(2007年4B)	特快专递	54
火爆狂飙 统治者	竞速	总第178期(2007年6B)	黄金眼REVIEW	43
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	策略	总第193期(2008年1A)	前线狙击	36
机密武装 传染	主视角射击	总第185期(2007年10A)	新作速递	23
极魔界村改	动作	总第180期(2007年7B)	新作速递	34
极魔界村改	动作	总第185期(2007年10A)	游戏进行时	76
极魔界村 改	动作	总第185期(2007年10A)	游戏进行时	77
极品飞车 职业街头赛	竞速	总第181期(2007年8A)	新作速递	26
极品飞车 职业街头赛	竞速	总第185期(2007年10A)	新作速递	25
寂靜岭 起源	动作冒险	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作速递	65
寂靜岭 起源	动作冒险	总第187、188期(2007年增刊)	新作速递	24
寂靜岭 起源	动作冒险	总第191期(2007年12A)	攻略透解	74
加勒比海盜 世界尽头	动作	总第175期(2007年5A)	新作速递	36
劲舞团携带版	音乐	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	56
扣篮地球3	体育	总第176期(2007年5B)	新作速递	32
浪人传奇 心之迷宮	角色扮演	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	68
凉宫春日的约定	文字冒险	总第184期(2007年9B)	新作速递	35
凉宫春日的约定	文字冒险	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	104
凉宫春日的约定	文字冒险	总第195期(2008年2A)	游戏进行时	64

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
龙骑士的咏叹调	角色扮演	总第178期(2007年6B)	新作短波	40
龙骑士的咏叹调	角色扮演	总第186期(2007年10B)	特快专递	48
落银城	动作角色扮演	总第180期(2007年7E)	新作短波	35
梦幻之星 携带版	角色扮演	总第195期(2008年2A)	前线狙击	44
模拟人生2 放逐	动作冒险	总第185期(2007年10A)	新作短波	25
啪嗒砰	音乐	总第195期(2008年2A)	攻略解密	68
潜龙谍影 真正行动	动作	总第174期(2007年4B)	黄金眼REVIEW	32
强力追击 极限正义	动作	总第179期(2007年7A)	新作短波	29
荣誉勋章 英雄2	主视角射击	总第193期(2008年1A)	游戏进行时	67
圣女贞德	策略角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	黄金眼REVIEW	115
失落神祇 魔窟的皇帝	动作角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	特快专递	122
斯巴达300勇士 光辉进军	动作	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	56
斯巴达300勇士 光辉进军	动作	总第185期(2008年1A)	游戏进行时	76
宿命传说2	角色扮演	总第173期(2007年4A)	攻略解密	84
铁拳 暗之复苏	格斗	总第173期(2007年4A)	研究中心	92
铁拳 暗之复苏	格斗	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	57
铁拳 暗之复苏	格斗	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	61
铁拳 暗之复苏	格斗	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	54
铁拳 暗之复苏	格斗	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	69
铁拳 暗之复苏	格斗	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	123
铁拳 暗之复苏	格斗	总第186期(2007年10B)	游戏进行时	85
瓦尔哈拉战士2	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	前线狙击	88
瓦尔哈拉战士2	动作角色扮演	总第194期(2008年1B)	新作短波	32
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	新作短波	33
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第176期(2007年5B)	前线狙击	24
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第179期(2007年7A)	新作短波	27
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第186期(2007年10B)	强作击	167
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	攻略解密	28
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	小说画廊	204
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	60
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第189期(2007年11A)	研究中心	80
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第189期(2007年11A)	小说画廊	100
危机之源 最终幻想 VII	动作角色扮演	总第191期(2007年12A)	黄金眼REVIEW	39
无双大蛇 携带版	动作	总第193期(2008年1A)	前线狙击	37
星之海洋 初次启航	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	前线狙击	34
星之海洋 初次启航	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	试玩集中营	104
星之海洋 初次启航	角色扮演	总第190期(2007年11B)	前线狙击	18
星之海洋 初次启航	角色扮演	总第195期(2008年2A)	攻略解密	72
星之海洋 二度进化	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	前线狙击	36
异说 最终幻想	动作	总第179期(2007年7A)	前线狙击	24
勇者别嚣张	策略	总第189期(2007年11A)	新作短波	37
勇者别嚣张	策略	总第193期(2008年1A)	游戏进行时	66
战神 奥林匹斯之链	动作	总第179期(2007年7A)	前线狙击	22
战神 奥林匹斯之链	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	64
战神 奥林匹斯之链	动作	总第194期(2008年1B)	前线狙击	24
职业进化足球2008	体育	总第186期(2007年10B)	前线狙击	34
中华雀士	桌面棋牌	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	123
天和娘娘 Remix				
捉猴啦 猴子大作战	动作	总第185期(2007年10A)	游戏进行时	77
最终幻想 II 重制版	角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	111
最终幻想 II 重制版	角色扮演	总第180期(2007年7B)	攻略解密	60
最终幻想 II 重制版	角色扮演	总第181期(2007年8A)	研究中心	79
最终幻想战略版	策略角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	111
狮子战争	策略角色扮演	总第178期(2007年6B)	攻略解密	78
最终幻想战略版	策略角色扮演	总第179期(2007年7A)	研究中心	90
狮子战争	策略角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	111
最终幻想重制版	角色扮演	总第177期(2007年6A)	攻略解密	80
最终幻想重制版	角色扮演	总第178期(2007年6B)	研究中心	90

## Wii

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
NBA Live 08	体育	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	75
SD高达 极速铁锤	动作	总第171、172期(2007年3AB)	火热秘技	186
Wii Fit	体育	总第186期(2007年10B)	新作短波	18
Wii SPORTS	体育	总第173期(2007年4A)	火热秘技	47
宝岛Z	动作冒险	总第175期(2007年5A)	前线狙击	30
宝岛Z	动作冒险	总第187、188期(2007年增刊1)	新作短波	16
宝岛Z	动作冒险	总第190期(2007年11B)	特快专递	52
波斯王子 宿敌之剑	动作	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	63
不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	前线狙击	54

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	试玩集中营	100
不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	角色扮演	总第193期(2008年1A)	前线狙击	34
超级马里奥银河	平台动作	总第174期(2007年4B)	焦点	10
超级马里奥银河	平台动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	39
超级马里奥银河	平台动作	总第185期(2007年10A)	新作短波	24
超级马里奥银河	平台动作	总第186期(2007年10B)	新作短波	19
超级马里奥银河	平台动作	总第189期(2007年11A)	前线狙击	28
超级马里奥银河	平台动作	总第191期(2007年12A)	攻略解密	56
超级马里奥银河	平台动作	总第192期(2007年12B)	游戏进行时	83
超级马里奥银河	平台动作	总第194期(2008年1B)	黄金眼REVIEW	39
超级纸片马里奥	平台动作	总第174期(2007年4B)	焦点	10
超级纸片马里奥	平台动作	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	67
超级纸片马里奥	平台动作	总第184期(2008年1B)	新作短波	30
超执刀 新血	动作	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	107
词汇益智游戏	益智			
文字大辞典DS	文字			
哈利·波特与凤凰社	动作	总第178期(2007年6B)	新作短波	39
海贼王 无尽的冒险	动作	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	45
火焰之纹章 晓之女神	策略角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	前线狙击	104
火焰之纹章 晓之女神	策略角色扮演	总第174期(2007年4B)	攻略解密	78
火焰之纹章 晓之女神	策略角色扮演	总第174期(2007年4B)	火热秘技	92
机动战士高达	射击	总第178期(2007年6B)	前线狙击	28
MS战线 0079				
机动战士高达	射击	总第186期(2007年10B)	游戏进行时	84
MS战线 0079				
音乐				
吉他英雄 III	音乐	总第181期(2007年8A)	新作短波	26
极品飞车 职业街头赛	竞速	总第181期(2007年8A)	新作短波	26
加勒比海盗 世界尽头	动作	总第175期(2007年5A)	新作短波	35
家庭湾雪	体育	总第191期(2007年12A)	新作短波	32
街舞革命 狂热派对	音乐	总第187、188期(2007年增刊1)	新作短波	25
雷曼大越野 狂野疾驰	竞速	总第193期(2008年1A)	新作短波	42
雷曼 疯兔危机	动作	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	60
雷曼 疯兔危机2	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	42
雷曼 疯兔危机2	动作	总第187、188期(2007年增刊1)	特快专递	48
灵魂能力 传奇	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	41
灵魂能力 传奇	动作	总第187、188期(2007年增刊1)	试玩集中营	101
灵魂能力 传奇	动作	总第190期(2007年11B)	前线狙击	16
灵魂能力 传奇	动作	总第192期(2007年12B)	游戏进行时	83
龙珠Z 电光石火 流星	格斗	总第187、188期(2007年增刊1)	新作短波	59
胧村正妖刀传	动作角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	前线狙击	89
陆行鸟不可思议的迷宫	角色扮演	总第185期(2007年10A)	新作短波	24
忘却时间的迷宫	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	前线狙击	42
陆行鸟不可思议的迷宫	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	试玩集中营	100
忘却时间的迷宫	角色扮演	总第189期(2007年11A)	新作短波	36
陆行鸟不可思议的迷宫	角色扮演	总第192期(2007年12B)	新作短波	28
忘却时间的迷宫	角色扮演	总第194期(2008年1B)	特快专递	47
陆行鸟不可思议的迷宫	角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	42
马里奥赛车Wii	竞速	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	43
马里奥赛车Wii	体育	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	43
北京奥运会	体育	总第186期(2007年10B)	新作短波	20
马里奥与索尼克 北京奥运会	体育	总第186期(2007年10B)	新作短波	20
马里奥与索尼克 北京奥运会	体育	总第191期(2007年12A)	游戏进行时	55
梦精灵 星降夜物语	平台动作	总第178期(2007年6B)	前线狙击	31
梦精灵 星降夜物语	平台动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	38
梦精灵 星降夜物语	平台动作	总第187、188期(2007年增刊1)	新作短波	46
梦精灵 星降夜物语	平台动作	总第191期(2007年12A)	新作短波	35
梦精灵 星降夜物语	平台动作	总第194期(2008年1B)	攻略解密	74
名侦探柯南 追忆的幻想	文字冒险	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	106
模拟人生2 放逐	动作冒险	总第185期(2007年10A)	新作短波	25
模拟人生2 放逐	模拟养成	总第175期(2007年5A)	新作短波	33
目标! 钓鱼大师	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊1)	试玩集中营	101
任天堂全明星大乱斗X	动作	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	14
任天堂全明星大乱斗X	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	36
任天堂全明星大乱斗X	动作	总第193期(2008年1A)	新作短波	38
荣誉勋章 英雄2	主视角射击	总第193期(2008年1A)	游戏进行时	67

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
塞尔达传说 黄昏公主	动作角色扮演	总第175期(2007年5A)	黄金眼REVIEW	38
塞尔达传说 黄昏公主	动作角色扮演	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	62
生化危机	光枪射击	总第176期(2007年5B)	前线狙击	18
安布雷拉历代记	光枪射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	40
生化危机	光枪射击	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	20
安布雷拉历代记	光枪射击	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	101
生化危机	光枪射击	总第192期(2007年12B)	攻略透解	52
安布雷拉历代记	光枪射击	总第193期(2008年1A)	研究中心	92
安布雷拉历代记	光枪射击	总第193期(2008年1A)	研究中心	92
生化危机4 Wii版	动作射击	总第176期(2007年5B)	新作短波	30
生化危机4 Wii版	动作射击	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	59
生化危机4 Wii版	动作射击	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	44
实况棒球大联盟2 Wii	体育	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	24
神之领域III	射击	总第194期(2008年1B)	游戏进行时	58
手舞足蹈 瓦里奥制造	动作	总第171、172期(2007年3AB)	火热秘技	186
王牌物语	策略角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	91
蔚蓝永恒	动作冒险	总第185期(2007年10A)	攻略透解	44
文明革命	模拟经营	总第186期(2007年10B)	新作短波	43
文字解謎Wii	益智	总第191期(2007年12A)	新作短波	32
我们要高尔夫	体育	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	16
我们要高尔夫	体育	总第193期(2008年1A)	新作短波	41
我们要高尔夫	体育	总第194期(2008年1B)	游戏进行时	17
仙侠传说	角色扮演	总第185期(2007年10A)	前线狙击	57
拉塔特斯克的骑士	角色扮演	总第195期(2008年2A)	前线狙击	43
仙侠传说	角色扮演	总第195期(2008年2A)	新作短波	33
小王与约克之围	角色扮演	总第191期(2007年12A)	新作短波	46
最终幻想 水晶编年史	角色扮演	总第195期(2008年2A)	新作短波	47
小王与约克之围	角色扮演	总第195期(2008年2A)	新作短波	46
最终幻想 水晶编年史	策略	总第195期(2008年2A)	新作短波	47
倍长的野望 革新	策略	总第195期(2008年2A)	新作短波	47
力加加加	策略	总第195期(2008年2A)	新作短波	47
银河战士Prime 3 堕落	主视角射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	34
英雄不再	动作	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	86
英雄不再	动作	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	101
英雄不再	动作	总第194期(2008年1B)	攻略透解	90
英雄不再	动作	总第195期(2008年2A)	研究中心	95
英雄不再	动作	总第195期(2008年2A)	研究中心	95
勇者斗恶龙 剑神	动作角色扮演	总第174期(2007年4B)	前线狙击	25
假面女王与镜之塔	动作角色扮演	总第178期(2007年6B)	新作短波	38
勇者斗恶龙 剑神	动作角色扮演	总第181期(2007年8A)	前线狙击	22
假面女王与镜之塔	动作角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	124
勇者斗恶龙 剑神	动作角色扮演	总第184期(2007年9B)	攻略透解	76
假面女王与镜之塔	光枪射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	43
幽灵战队	光枪射击	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	46
幽灵战队	光枪射击	总第190期(2007年11B)	游戏进行时	51
御街武战 革命	动作	总第195期(2008年2A)	新作短波	47
战国BASARA 2	动作	总第175期(2007年5A)	前线狙击	28
英雄外传	动作	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	17
战国BASARA 2	动作	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	17
英雄外传	动作	总第191期(2007年12A)	新作短波	32
战国BASARA 2	动作	总第191期(2007年12A)	新作短波	32
英雄外传	动作	总第187、188期(2007年增刊)	游戏进行时	158

## X360

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
FIFA 08	体育	总第189期(2007年11A)	特快专递	56
NBA Live 08	体育	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	75
NBA 街头篮球 主场	体育	总第174期(2007年4B)	特快专递	53
VR HD	体育	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	72
网球3	体育	总第175期(2007年5A)	特快专递	54
暗潮	主视角射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	29
暗潮狂奔	主视角射击	总第173期(2007年4A)	新作短波	27

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
霸王	动作	总第175期(2007年5A)	新作短波	35
霸王	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	特快专递	126
宝贝万岁	模拟育成	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	58
宝贝万岁 动物聚会	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	28
宝贝万岁 动物聚会	动作	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	73
宝贝武甫	动作	总第184期(2007年9B)	新作短波	37
边境之地	主视角射击	总第192期(2007年12B)	新作短波	29
变形金刚	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	124
变形金刚	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	游戏进行时	125
薄雾	主视角射击	总第180期(2007年7B)	新作短波	35
薄雾	主视角射击	总第181期(2007年8A)	前线狙击	16
超级机器人大战XO	策略角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	黄金眼REVIEW	114
超级机器人大战XO	策略角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	火热秘技	186
超级机器人大战XO	策略角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	游戏进行时	158
超级赛车手 起跑	竞速	总第193期(2008年1A)	新作短波	43
烈焰帝国 末日之环	动作角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	73
冲突 机密行动	主视角射击	总第189期(2007年11A)	新作短波	39
陈暴战争	动作	总第173期(2007年4A)	攻略透解	72
陈暴战争	动作	总第174期(2007年4B)	火热秘技	92
传奇魔盒	主视角射击	总第192期(2007年12B)	新作短波	29
刺客信条	动作	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	98
刺客信条	动作	总第191期(2007年12A)	强作冲击	16
刺客信条	动作	总第192期(2007年12B)	攻略透解	66
敌后阵线	主视角射击	总第176期(2007年5B)	新作短波	33
雷神之锤大战	动作射击	总第192期(2007年12B)	特快专递	50
夺命双雄	主视角射击	总第191期(2007年12A)	游戏进行时	54
V 越时空	动作	总第179期(2007年7A)	前线狙击	20
分裂国度 定罪	动作	总第191期(2007年12A)	新作短波	35
高达无双 国际版	平台动作	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	61
光环3	主视角射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	24
光环3	主视角射击	总第186期(2007年10B)	前线狙击	13
光环3	主视角射击	总第187、188期(2007年增刊)	攻略透解	176
光环3	主视角射击	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	62
光环3	主视角射击	总第190期(2007年11B)	黄金眼REVIEW	29
光环战争	即时战略	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	29
鬼泣4	动作	总第177期(2007年6A)	前线狙击	28
鬼泣4	动作	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	18
鬼泣4	动作	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	99
鬼泣4	动作	总第190期(2007年11B)	新作短波	22
鬼泣4	动作	总第191期(2007年12A)	前线狙击	26
鬼泣4	动作	总第194期(2008年1B)	前线狙击	26
鬼屋魔影5	动作冒险	总第186期(2007年10B)	新作短波	20
哈利·波特与凤凰社	动作	总第176期(2007年6B)	新作短波	39
横行霸道 IV	动作	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	66
皇牌空战6	射击	总第175期(2007年5A)	前线狙击	26
解放的战火	射击	总第180期(2007年7B)	新作短波	33
皇牌空战6	射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	22
解放的战火	射击	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	58
皇牌空战6	射击	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	58
皇牌空战6	射击	总第190期(2007年11B)	攻略透解	56
解放的战火	射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	22
皇牌空战6	射击	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	58
皇牌空战6	射击	总第190期(2007年11B)	攻略透解	56
解放的战火	射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	74
火爆狂飙 天堂	竞速	总第186期(2007年10B)	新作短波	19
火爆狂飙 天堂	竞速	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	97
机动战士高达 特洛伊行动	主视角射击	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	97
吉他英雄 II	音乐	总第176期(2007年5B)	特快专递	68
吉他英雄 III	音乐	总第181期(2007年8A)	新作短波	26
极品飞车 职业街头赛	竞速	总第181期(2007年8A)	新作短波	28
极品飞车 激情之夜	竞速	总第185期(2007年10A)	新作短波	25
极限冲刺 终极破坏	竞速	总第176期(2007年5B)	新作短波	33
极限竞速2	竞速	总第175期(2007年5A)	新作短波	32
极限竞速2	竞速	总第177期(2007年6A)	新作短波	31
极限竞速2	竞速	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	66
极限竞速2	竞速	总第180期(2007年7B)	特快专递	54
寂静岭 V	动作冒险	总第193期(2008年1A)	前线狙击	30
加勒比海盗 世界尽头	动作	总第175期(2007年5A)	新作短波	35
加勒比海盗 世界尽头	动作	总第179期(2007年7A)	特快专递	42
加勒比海盗 世界尽头	动作	总第180期(2007年7B)	游戏进行时	57
剑刃风暴 百年战争	策略	总第190期(2007年11B)	游戏进行时	50
剑刃风暴 百年战争	策略	总第191期(2007年12A)	游戏进行时	54

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码	游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
剑刃风暴 百年战争	策略	总第192期(2007年12B)	黄金眼REVIEW	33	使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第193期(2008年1A)	黄金眼REVIEW	47
街头滑板	体育	总第180期(2007年7B)	新作短波	35	使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第193期(2008年1A)	游戏进行时	65
街头滑板	体育	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	62	使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第194期(2008年1B)	游戏进行时	57
金刚	动作	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	58	使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第195期(2008年2A)	游戏进行时	65
金罗盘	动作	总第184期(2007年9B)	新作短波	37	世嘉拉力REVO	竞速	总第189期(2007年11A)	特快专递	58
究极大越狱 狂野疾驰	竞速	总第193期(2008年1A)	新作短波	42	世界街头赛车4	竞速	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	27
救世战神	动作角色扮演	总第177期(2007年6A)	新作短波	32	世界街头赛车4	竞速	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	72
救世战神	动作角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	28	世界街头赛车4	竞速	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	61
绝对狂热 无限	策略角色扮演	总第171、172期(2007年3AB)	新作短波	108	世界足球	体育	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	98
科林麦克雷拉力	竞速	总第175期(2007年5A)	新作短波	35	胜利十一人 2008				
尘土飞扬					式神之城III	射击	总第194期(2008年1B)	游戏进行时	58
科南	动作	总第174期(2007年4B)	焦点	7	死亡俱乐部	动作射击	总第185期(2007年10A)	新作短波	25
科南	动作	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	62	死亡空间	主视角射击	总第189期(2007年11A)	新作短波	39
恐龙猎人	主视角射击	总第193期(2008年1A)	新作短波	43	死刑犯2 充血	动作	总第193期(2008年1A)	新作短波	42
蓝龙	角色扮演	总第179期(2007年7A)	游戏进行时	47	特技人 点燃	竞速	总第187、188期(2007年增刊)	攻略解密	182
蓝龙 中英文合版	角色扮演	总第179期(2007年7A)	攻略解密	74	湾岸 午夜俱乐部	竞速	总第186期(2007年10B)	新作短波	43
蓝龙 中英文合版	角色扮演	总第180期(2007年7B)	研究中心	80	洛衫机				
蓝龙 中英文合版	角色扮演	总第181期(2007年8A)	新作短波	31	维京战神 神宫之战	动作	总第186期(2007年10B)	前线狙击	17
雷曼 疯兔危机	动作	总第177期(2007年6A)	游戏进行时	53	文明革命	模拟经营	总第186期(2007年10B)	新作短波	43
灵弹魔女	动作射击	总第174期(2007年4B)	火热秘技	92	无尽的未知	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	33
灵弹魔女	动作射击	总第179期(2007年7A)	游戏进行时	45	无尽的未知	角色扮演	总第191期(2007年12A)	前线狙击	28
灵魂能力 IV	格斗	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	68	无限试驾	竞速	总第185期(2007年10A)	游戏进行时	76
灵魂能力 IV	格斗	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	58	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第173期(2007年4A)	游戏进行时	25
美丽的块魂	动作	总第177期(2007年6A)	前线狙击	24	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第178期(2007年6B)	强作冲击	16
美丽的块魂	动作	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	59	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第181期(2007年8A)	游戏进行时	45
梦幻之星 宇宙	动作角色扮演	总第174期(2007年4B)	新作短波	26	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第181期(2007年8A)	攻略解密	48
伊鲁米纳斯的愿望					信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	研究中心	174
迷失	动作冒险	总第193期(2008年1A)	新作短波	43	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	小说回廊	210
命运战士 血债血偿	主视角射击	总第190期(2007年11B)	新作短波	25	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第194期(2007年9B)	小说回廊	104
摩托GP07	竞速	总第184期(2007年9B)	新作短波	37	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第195期(2007年10A)	黄金眼REVIEW	29
偶像大师	模拟育成	总第173期(2007年4A)	火热秘技	47	信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第185期(2007年10A)	小说回廊	98
偶像大师	模拟育成	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	62	星球大战 原力释放	动作	总第174期(2007年4B)	焦点	6
偶像大师	模拟育成	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	67	旋光之轮舞 Rev. X	射击	总第177期(2007年6A)	火热秘技	47
破碎	动作	总第178期(2007年6B)	新作短波	40	耶利哥	主视角射击	总第177期(2007年6A)	新作短波	32
漆黑	主视角射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	攻略解密	160	野查传奇	动作	总第192期(2007年12B)	新作短波	29
漆黑	主视角射击	总第187、188期(2007年增刊)	黄金眼REVIEW	139	音乐爆破 加强版	射击	总第187、188期(2007年增刊)	新作短波	73
起源计划	主视角射击	总第194期(2008年1B)	新作短波	34	幽灵行动 尖峰战士2	动作射击	总第174期(2007年4B)	攻略解密	72
永恒 能源之战	主视角射击	总第191期(2007年12A)	新作短波	34	幽灵行动 尖峰战士2	动作射击	总第175期(2007年5A)	游戏进行时	58
枪神	动作射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	72	幽灵行动 尖峰战士2	动作射击	总第178期(2007年6B)	黄金眼REVIEW	45
枪神	动作射击	总第185期(2007年10A)	次世代过山车	96	原型	动作	总第192期(2007年12B)	前线狙击	20
枪神	动作射击	总第187、188期(2007年增刊)	游戏进行时	158	战地双雄	动作射击	总第186期(2007年10B)	新作短波	19
枪神	动作射击	总第187、188期(2007年增刊)	游戏进行时	159	战地双雄	动作射击	总第194期(2008年1B)	新作短波	35
忍者龙剑传 II	动作	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	75	战火兄弟连 地狱大道	主视角射击	总第194期(2008年1B)	新作短波	34
忍者龙剑传 II	动作	总第194期(2008年1B)	前线狙击	28	战争	主视角射击	总第174期(2007年4B)	焦点	8
荣誉勋章 空降兵	主视角射击	总第187、188期(2007年增刊)	游戏进行时	158	战争机器	动作射击	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	69
上旋高手3	体育	总第194期(2008年1B)	新作短波	35	真·三国无双5	动作	总第184期(2007年9B)	前线狙击	24
神鬼寓言2	动作角色扮演	总第174期(2007年4B)	焦点	9	真·三国无双5	动作	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	80
神鬼寓言2	动作角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	26	真·三国无双5	动作	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	97
生化尖兵	动作射击	总第189期(2007年11A)	前线狙击	32	真·三国无双5	动作	总第190期(2007年11B)	前线狙击	12
生化奇兵	主视角射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	新作短波	29	真·三国无双5	动作	总第191期(2007年12A)	攻略解密	63
生化奇兵	主视角射击	总第185期(2007年10A)	次世代过山车	97	真·三国无双5	动作	总第192期(2007年12A)	研究中心	84
生化奇兵	主视角射击	总第186期(2007年10B)	攻略解密	76	真·三国无双5	动作	总第195期(2008年2A)	黄金眼REVIEW	52
生化危机5	动作射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	73	蜘蛛侠 敌友难辨	动作	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	62
生化危机5	动作射击	总第184期(2007年9B)	前线狙击	26	蜘蛛侠 敌友难辨	动作	总第189期(2007年11A)	游戏进行时	63
胜利时刻	主视角射击	总第173期(2007年4A)	新作短波	27	蜘蛛侠3	动作	总第174期(2007年4B)	前线狙击	22
胜利时刻	主视角射击	总第187(2007年6B)	前线狙击	24	职业足球足球2008	体育	总第186期(2007年10B)	前线狙击	34
圣诞城 堕落天使	动作角色扮演	总第195期(2008年2A)	新作短波	49	质量效应	动作角色扮演	总第174期(2007年4B)	焦点	9
失落的奥德赛	角色扮演	总第174期(2007年4B)	焦点	11	质量效应	动作角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	25
失落的奥德赛	角色扮演	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	20	质量效应	动作角色扮演	总第192期(2007年12B)	攻略解密	58
失落的奥德赛	角色扮演	总第187、188期(2007年增刊)	前线狙击	74	质量效应	动作角色扮演	总第193期(2008年1A)	游戏进行时	65
失落的奥德赛	角色扮演	总第191期(2007年12A)	前线狙击	22	质量效应	动作角色扮演	总第195期(2008年2A)	黄金眼REVIEW	53
失落的奥德赛	角色扮演	总第194期(2008年1B)	攻略解密	66	终结之战	即时战略	总第178期(2007年6B)	新作短波	26
失落的奥德赛	角色扮演	总第194期(2008年1B)	小说回廊	100	终结之战	即时战略	总第194期(2008年1B)	新作短波	34
失落的奥德赛	角色扮演	总第195期(2008年2A)	小说回廊	104	装甲核心 For Answer	动作射击	总第194期(2008年1B)	新作短波	30
失落的星球 极点危机	动作射击	总第171、172期(2007年3AB)	火热秘技	186	最后的神迹	角色扮演	总第179期(2007年7A)	前线狙击	18
失落的星球 极点危机	动作射击	总第176期(2007年5B)	游戏进行时	62	最后的神迹	角色扮演	总第189期(2007年11A)	前线狙击	34
史瑞克3	动作	总第179期(2007年7A)	游戏进行时	44	罪恶装备2 OVERTURE	动作	总第184期(2007年9B)	前线狙击	32
史瑞克3	动作	总第179期(2007年7A)	游戏进行时	47	罪恶装备2 OVERTURE	动作	总第193期(2008年1A)	特快专递	55
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第180期(2007年7B)	前线狙击	24					
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第182、183期(2007年8B、9A)	前线狙击	70					
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第187、188期(2007年增刊)	试玩集中营	99					
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第187、188期(2007年增刊)	次世代过山车	216					
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第191期(2007年12A)	攻略解密	68					
使命召唤4 现代战争	主视角射击	总第192期(2007年12B)	研究中心	86					

Xbox

游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
幻影沙尘	动作	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	66
铁甲飞龙ORTA	射击	总第178期(2007年6B)	游戏进行时	67

# 黄金眼评分大汇总

从《游戏机实用技术》171·172期~195期,“黄金眼”栏目评分游戏共有263款(多机和游戏分开计算),其中满分(30分)游戏有《使命召唤4 现代战争》和《战神II》,另有《光环3》、《怪物猎人 携带版 2nd》等4款游戏满分仅一步之遥。“黄金珍藏”级(27~30分)的游戏共有22款,占到评分游戏总数的8.37%;“热血推荐”级(24~26分)的游戏则有75款,占游戏数量的28.52%。20分以下表现欠佳的游戏为82款,占总量的31.18%,略高于“热血推荐”的比例。这就是这一年来游戏整体素质的基本情况。以下是全部263款游戏的评分情况。

游戏名称	机种	得分	所在期数	页码
SD高达G世纪 交叉推进	NDS	18	总第185期(2007年10A)	27
超级机器人大战W	NDS	24	总第173期(2007年4A)	29
大金刚 丛林探险高手	NDS	22	总第185期(2007年10A)	27
叛逆的鲁鲁修	NDS	22	总第190期(2007年11B)	28
富豪街DS	NDS	20	总第181期(2007年8A)	29
改造节奏大战 龙剑战记	NDS	19	总第179期(2007年7A)	31
高速卡片战斗 卡片英雄	NDS	23	总第194期(2008年1B)	36
歌舞青春	NDS	15	总第185期(2007年10A)	27
怪盗瓦里奥 七面人	NDS	21	总第171·172期(2007年3AB)	113
开花高手1: 豆机器人	NDS	22	总第182·183期(2007年8B·9A)	103
口袋妖怪不可思议的迷宫 暗/时之探險队	NDS	24	总第187·188期(2007年增刊)	134
莱顿教授与不可思议的小镇	NDS	23	总第173期(2007年4A)	29
莱顿教授与恶魔之箱	NDS	24	总第193期(2008年1A)	44
雷曼 疯狂冒险2	NDS	22	总第192期(2007年12B)	32
脸红心就魔女神判!	NDS	17	总第182·183期(2007年8B·9A)	104
料理妈妈2	NDS	20	总第192期(2007年12B)	32
流星洛克人2 狂战士	NDS	21	总第192期(2007年12B)	31
×忍者/狂战士×恶龙				
洛克人ZX 降临	NDS	22	总第182·183期(2007年8B·9A)	103
马里奥聚会DS	NDS	21	总第191期(2007年12A)	38
美妙世界	NDS	24	总第184期(2007年9B)	39
迷失蔚蓝2	NDS	23	总第174期(2007年4B)	31
逆转裁判4	NDS	26	总第176期(2007年5B)	34
前线任务1ST	NDS	19	总第175期(2007年5A)	37
塞尔达传说 幻影沙漏	NDS	27	总第181期(2007年8A)	28
三国志大战DS	NDS	22	总第171·172期(2007年3AB)	113
圣剑传说 玛娜英雄	NDS	18	总第174期(2007年4B)	31
使命召唤4 DS	NDS	20	总第191期(2007年12A)	38
世界树传说	NDS	23	总第171·172期(2007年3AB)	113
水色乐园	NDS	23	总第181期(2007年8A)	28
索尼克冲刺大冒险	NDS	23	总第187·188期(2007年增刊)	135
太鼓之达人DS 触摸音乐祭	NDS	23	总第184期(2007年9B)	38
天元突破 红莲之眼	NDS	18	总第190期(2007年11B)	28
无限传说	NDS	24	总第193期(2008年1A)	45
心跳回忆 Girl's Side 1st Love	NDS	23	总第174期(2007年4B)	30
神界	NDS	19	总第179期(2007年7A)	31
幸存少年 小岛的大秘密	NDS	19	总第195期(2008年2A)	51
虚伪的轮舞曲	NDS	20	总第185期(2007年10A)	27
押忍! 奋斗! 应援团2	NDS	27	总第179期(2007年7A)	30
耀西岛DS	NDS	23	总第194期(2007年4B)	30
勇者斗恶龙 IV	NDS	25	总第192期(2007年12B)	30
右脑达人 真解! 找埋博物馆2	NDS	24	总第174期(2007年4B)	30
远古封印之焰	NDS	19	总第189期(2007年11A)	42
召唤之夜 双子时代	NDS	25	总第186期(2007年10B)	44
精灵们的共鸣				
真·三国无双DS 斗之战士	NDS	14	总第176期(2007年5B)	35
真·幸运星~启程~	NDS	16	总第179期(2007年7A)	31
最终幻想 水晶编年史	NDS	26	总第186期(2007年10B)	44
命运之轮				
最终幻想IV 重制版	NDS	24	总第195期(2008年2A)	50
最终幻想XII 亡灵之翼	NDS	22	总第177期(2007年6A)	34
最终幻想战略版 A2	NDS	27	总第190期(2007年11B)	26
封穴的魔法书				
.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	PS2	25	总第171·172期(2007年3AB)	112
J联赛 胜利十一人2007	PS2	25	总第184期(2007年9B)	38
俱乐部锦标赛				
LUMINES PLUS	PS2	25	总第173期(2007年4A)	28
SD高达G世纪 战魂	PS2	24	总第193期(2008年1A)	45
SIMOUN 异兽战争	PS2	23	总第181期(2007年8A)	29
封印的纹章				

游戏名称	机种	得分	所在期数	页码
阿尔卡那之心	PS2	17	总第189期(2007年11A)	42
奥丁梵迪亚物语	PS2	21	总第178期(2007年6B)	42
艾丁领域	PS2	27	总第179期(2007年7A)	30
巴洛克	PS2	19	总第182·183期(2007年8B·9A)	103
北斗神拳 审判苍双星	PS2	19	总第175期(2007年5A)	37
拳拳列传				
超级机器人大战 特勤司令官2	PS2	19	总第191期(2007年12A)	38
超级机器人大战 原创世纪合集	PS2	26	总第182·183期(2007年8B·9A)	102
超级机器人大战 原创世纪外传	PS2	24	总第195期(2008年2A)	50
恶夜杀机2	PS2	22	总第187·188期(2007年增刊)	135
格斗之王 最强冲击 规则A	PS2	18	总第184期(2007年9B)	39
格林图书	PS2	21	总第176期(2007年5B)	34
古塞丽影 周年紀念版	PS2	24	总第180期(2007年7B)	36
光明力量EXA	PS2	23	总第171·172期(2007年3AB)	112
光明之风	PS2	20	总第179期(2007年7A)	31
鬼魂基因	PS2	19	总第194期(2008年1B)	37
横行霸道 罪都故事	PS2	22	2007年4B(总第175期)	36
火爆战士 黑镜	PS2	20	总第187·188期(2007年增刊)	136
火爆狂飙 统治者	PS2	21	总第174期(2007年4B)	31
火影忍者 疾风传 终极觉醒	PS2	21	总第176期(2007年5B)	35
火影忍者 疾风传 终极觉醒2	PS2	23	总第194期(2008年1B)	36
极品飞车2 激情之夜	PS2	19	总第187·188期(2007年增刊)	137
经典传说Vol.2	PS2	19	总第182·183期(2007年8B·9A)	104
猎杀者2	PS2	22	总第187·188期(2007年增刊)	136
猫眼摇滚 世界吞噬者	PS2	23	总第173期(2007年4A)	29
龙影传	PS2	25	总第171·172期(2007年3AB)	112
龙珠Z 电光石火! 流星	PS2	21	总第189期(2007年11A)	41
玛娜传奇	PS2	25	总第181期(2007年8A)	28
学校里的炼金术士们				
樱村居民们	PS2	16	总第176期(2007年5B)	35
哈巴狗协会的恶行				
梦幻骑士VI 危机世界	PS2	21	总第181期(2007年8A)	29
魔塔大陆2 响彻世界的	PS2	24	总第190期(2007年11B)	28
少女们的创造诗				
女神异闻录PERSONA 3 FES	PS2	24	总第177期(2007年6A)	34
苹果核战记EX	PS2	13	总第173期(2007年4A)	29
蔷薇少女 告启庭院	PS2	17	总第175期(2007年5A)	37
犬之岛 一花物语	PS2	19	总第178期(2007年6B)	42
荣誉勋章 先遣部队	PS2	17	总第176期(2007年5B)	35
三国志11威力加强版	PS2	21	总第176期(2007年5B)	34
史上最强弟子兼一 激斗!	PS2	20	总第175期(2007年5A)	37
诸神黄昏8 昏蒙				
四八	PS2	20	总第192期(2007年12B)	32
世界杯排球赛 美神进化论	PS2	13	总第190期(2007年11B)	28
特技人 点燃	PS2	24	总第186期(2007年10B)	45
王国之心II 最终混合版+	PS2	26	总第175期(2007年5A)	30
无双大蛇	PS2	25	总第175期(2007年5A)	37
一骑当千 光明之龙	PS2	12	总第184期(2007年9B)	39
异世纪传说2 THE FINAL	PS2	21	总第187·188期(2007年增刊)	136
幽游白书 死斗	PS2	17	总第171·172期(2007年3AB)	112
暗黑武术会 120%				
战国BASARA 2 英雄外传	PS2	23	总第193期(2008年1A)	45
战国无双2 猛将传	PS2	23	总第186期(2007年10B)	45
战神 II	PS2	30	总第174期(2007年4B)	30
蜘蛛侠3	PS2	15	总第178期(2007年6B)	42
职棒4	PS2	19	总第176期(2007年5B)	34
职业进化足球 2008	PS2	26	总第190期(2007年11B)	26
最终幻想XII 国际版	PS2	26	总第185期(2007年10A)	26
罪恶装备 ACCENT CORE	PS2	24	总第180期(2007年7B)	37
GT赛车5 序章版	PS3	26	总第195期(2008年2A)	50
VR战士5	PS3	27	总第173期(2007年4A)	28
贝奥武甫	PS3	18	总第192期(2007年12B)	30
刺客信条	PS3	24	总第192期(2007年12B)	30
大众高尔夫5	PS3	23	总第184期(2007年9B)	38
高达无双	PS3	25	总第173期(2007年4A)	28
化解危机4	PS3	19	总第194期(2008年1B)	37
极品飞车 职业街头赛	PS3	20	总第192期(2007年12B)	32
怒火起草	PS3	23	总第190期(2007年11B)	27
剑刃风暴 百年战争	PS3	24	总第186期(2007年10B)	45
龙戈	PS3	20	总第187·188期(2007年增刊)	137
枪神	PS3	20	总第187·188期(2007年增刊)	136

游戏名称	机种	得分	所在期数	页码
忍者龙剑传2	PS3	24	总第181期(2007年8A)	29
瑞奇与叮当 未来毁灭篇	PS3	25	总第191期(2007年12A)	37
审判之眼 机神的叛乱	PS3	22	总第190期(2007年11B)	26
使命召唤4 现代战争	PS3	30	总第191期(2007年12A)	36
世嘉拉力REVO	PS3	22	总第189期(2007年11A)	41
世界足球 胜利十一人 2008	PS3	25	总第192期(2007年12B)	30
天剑	PS3	23	总第187、188期(2007年增刊)	135
未知海域 德雷克的宝藏	PS3	24	总第192期(2007年12B)	31
我的暑假3 北国篇	PS3	24	总第182、183期(2007年8B、9A)	102
小男孩的大草原	PS3	23	总第181期(2007年8A)	29
先祖之魂 失落之传承	PS3	23	总第181期(2007年8A)	29
辛普森一家	PS3	22	总第191期(2007年12A)	37
虚幻竞技场III	PS3	23	总第195期(2008年2A)	51
战鹰	PS3	24	总第187、188期(2007年增刊)	134
真·三国无双5	PS3	25	总第191期(2007年12A)	36
职业进化足球 2008	PS3	25	总第190期(2007年11B)	26
DJMAX 携带版2	PSP	26	总第175期(2007年5A)	36
137e / 老虎竞技场	PSP	19	总第187、188期(2007年增刊)	137
R-TYPE战略版	PSP	22	总第187、188期(2007年增刊)	135
变形金刚	PSP	16	总第181期(2007年8A)	29
大众高尔夫 携带版2	PSP	24	总第193期(2008年1A)	44
恶魔城X 周年纪念	PSP	23	总第190期(2007年11B)	27
疯狂出租车 资源争夺战	PSP	22	总第185期(2007年10A)	26
高达 战斗编年史	PSP	23	总第189期(2007年11A)	41
怪物猎人 携带版 2nd	PSP	29	总第173期(2007年4A)	28
海豹突击队 战术打击	PSP	20	总第191期(2007年12A)	38
虹吸战士 罗根之影	PSP	25	总第189期(2007年11A)	40
荒野兵器 交叉火力	PSP	25	总第185期(2007年10A)	26
机动战士高达SEED	PSP	23	总第176期(2007年5B)	34
连合对扎夫特 携带版	PSP	20	总第185期(2007年10A)	27
极魔界村·改	PSP	27	总第191期(2007年12A)	36
寂静岭 起源	PSP	18	总第180期(2007年7B)	37
劲舞团携带版	PSP	18	总第180期(2007年7B)	37
凉宫春日的约定	PSP	20	总第195期(2008年2A)	51
龙骑士的咏叹调	PSP	19	总第186期(2007年10B)	45
迷宮创造2	PSP	21	总第193期(2008年1A)	46
噬塔碑	PSP	26	总第194期(2008年1B)	36
瑞奇与叮当5	PSP	21	总第173期(2007年4A)	28
失落神殿 魔窟的皇帝	PSP	20	总第171、172期(2007年3AB)	113
使命召唤 通往胜利之路	PSP	21	总第174期(2007年4B)	31
斯巴达300勇士 光辉进军	PSP	20	总第173期(2007年4A)	29
死人头 弗雷德	PSP	20	总第186期(2007年10B)	45
死神BLEACH 灵魂升温4	PSP	22	总第179期(2007年7A)	30
危机之源 最终幻想VII	PSP	29	总第187、188期(2007年增刊)	134
星之海洋 初次启航	PSP	26	总第195期(2008年2A)	50
压缩空间	PSP	25	总第180期(2007年7B)	36
异形侵略群	PSP	16	总第184期(2007年9B)	39
勇者别嚣张	PSP	23	总第193期(2008年1A)	45
捉猴啦 猴子大作战	PSP	22	总第184期(2007年9B)	39
纵横狂奔	PSP	20	总第177期(2007年6A)	34
最终幻想II 重制版	PSP	24	总第180期(2007年7B)	36
最终幻想战略版 狮子战争	PSP	25	总第178期(2007年6B)	42
Wii Fit	Wii	25	总第193期(2008年1A)	44
宝岛2	Wii	25	总第190期(2007年11B)	26
波斯王子 宿敌之剑	Wii	19	总第176期(2007年5B)	35
超级马里奥银河	Wii	28	总第191期(2007年12A)	36
超级纸片马里奥	Wii	25	总第176期(2007年5B)	34
大金剛 喷射木桶赛	Wii	22	总第182、183期(2007年8B、9A)	103
火焰之纹章 晓之女神	Wii	27	总第173期(2007年4A)	28
火影忍者 疾风传	Wii	17	总第193期(2008年1A)	46
激斗忍者大战 EX2	Wii	22	总第184期(2007年9B)	39
机动战士高达 MS战线 0079	Wii	21	总第195期(2008年2A)	51
交响情人梦 梦幻交响乐	Wii	24	总第192期(2007年12B)	31
雷曼 疯兔危机2	Wii	24	总第192期(2007年12B)	31
灵魂能力 传奇	Wii	18	总第192期(2007年12B)	32
龙珠Z 电光石火I 流星	Wii	21	总第189期(2007年11A)	41
露露的冒险	Wii	22	总第184期(2007年9B)	39
陆行鸟不可思议的迷宮	Wii	25	总第194期(2008年1B)	36
忘却时间的迷宮	Wii	24	总第191期(2007年12A)	37
马里奥与索尼克I 北京奥运会	Wii	16	总第180期(2007年7B)	37
马里奥足球Wii	Wii	16	总第194期(2008年1B)	37
梦精灵 星降夜物语	Wii	22	总第194期(2008年1B)	37
魔法飞球 2nd	Wii	19	总第193期(2008年1A)	46
歌音纳大冒险	Wii	24	总第191期(2007年12A)	37

游戏名称	机种	得分	所在期数	页码
人生游戏Wii	Wii	14	总第195期(2008年2A)	51
生化危机 安布雷拉历代记	Wii	23	总第192期(2007年12B)	31
生化危机4 Wii版	Wii	28	总第180期(2007年7B)	36
式神之城III	Wii	17	总第194期(2008年1B)	37
索尼克与秘密指环	Wii	23	总第174期(2007年4B)	31
蔚蓝永恒	Wii	24	总第185期(2007年10A)	26
我爱高尔夫	Wii	21	总第194期(2008年1B)	37
银河战士Prime 3 堕落	Wii	28	总第186期(2007年10B)	44
英雄不再	Wii	22	总第193期(2008年1A)	46
勇者斗恶龙 剑神	Wii	24	总第182、183期(2007年8B、9A)	102
假面女王与钻石之塔	Wii	20	总第190期(2007年11B)	28
幽灵战队	Wii	20	总第187、188期(2007年增刊)	137
战国无双 KATANA	Wii	20	总第189期(2007年11A)	40
FIFA 08	X360	24	总第189期(2007年11A)	40
NBA Live 08	X360	21	总第189期(2007年11A)	42
NBA 街头篮球 主场	X360	24	总第174期(2007年4B)	30
VR网球3	X360	22	总第175期(2007年5A)	36
VR战士5	X360	27	总第193期(2008年1A)	44
暗影狂奔	X360	20	总第180期(2007年7B)	37
霸王	X360	23	总第182、183期(2007年8B、9A)	103
半条命2 橙盒版	X360	27	总第189期(2007年11A)	40
贝奥武甫	X360	18	总第192期(2007年12B)	32
变形金刚	X360	15	总第182、183期(2007年8B、9A)	104
炽天使2 二战绝密使命	X360	22	总第187、188期(2007年增刊)	135
烈焰帝国 末日之环	X360	22	总第193期(2008年1A)	45
枪神战警	X360	22	总第173期(2007年4A)	29
刺客信条	X360	24	总第192期(2007年12B)	30
夺命双雄	X360	21	总第192期(2007年12B)	31
飞越时空	X360	22	总第191期(2007年12A)	38
高达无双 国际版	X360	23	总第195期(2008年2A)	51
G恶狼 泰坦	X360	21	总第189期(2007年11A)	41
怪物史瑞克3	X360	16	总第179期(2007年7A)	31
光环3	X360	29	总第187、188期(2007年增刊)	134
黑暗地带 51区	X360	16	总第192期(2007年12B)	32
黑暗行动	X360	16	总第189期(2007年11A)	42
皇牌空战6 解放的战火	X360	24	总第190期(2007年11B)	27
火影忍者 忍者的成长	X360	24	总第191期(2007年12A)	37
吉他英雄III	X360	23	总第191期(2007年12A)	37
极品飞车 职业街头赛	X360	20	总第192期(2007年12B)	32
极限竞速2	X360	26	总第180期(2007年7B)	36
加勒比海盗 世界尽头	X360	20	总第179期(2007年7A)	30
剑刃风暴 百年战争	X360	24	总第190期(2007年11B)	27
科林麦克雷拉力 尘土飞扬	X360	24	总第181期(2007年8A)	28
科南	X360	23	总第189期(2007年11A)	41
狂野西部	X360	21	总第180期(2007年7B)	37
雷曼 疯兔危机	X360	21	总第177期(2007年6A)	34
命令与征服3 泰伯利亚之战	X360	25	总第178期(2007年6B)	42
摩托GP 07	X360	23	总第186期(2007年10B)	45
纽约街头教父 偶像	X360	19	总第174期(2007年4B)	31
偶像大师	X360	24	总第171、172期(2007年3AB)	112
漆黑	X360	24	总第182、183期(2007年8B、9A)	102
枪神	X360	20	总第187、188期(2007年增刊)	136
忍者神龟	X360	17	总第175期(2007年5A)	37
荣誉勋章 空降兵	X360	22	总第187、188期(2007年增刊)	136
生化奇兵	X360	27	总第186期(2007年10B)	46
胜利时刻	X360	11	总第182、183期(2007年8B、9A)	104
失落的奥德赛	X360	27	总第193期(2008年1A)	44
使命召唤4 现代战争	X360	30	总第191期(2007年12A)	36
世嘉拉力REVO	X360	22	总第189期(2007年11A)	41
世界街头赛车4	X360	26	总第189期(2007年11A)	40
世界足球 胜利十一人 2008	X360	26	总第192期(2007年12B)	31
式神之城III	X360	19	总第194期(2008年1B)	37
特技人 点燃	X360	24	总第186期(2007年10B)	45
吸血鬼之雨	X360	17	总第171、172期(2007年3AB)	113
肌肉大厨	X360	13	总第182、183期(2007年8B、9A)	104
辛普森一家	X360	22	总第191期(2007年12A)	37
信赖之音 肖邦之梦	X360	29	总第181期(2007年8A)	28
耶利哥	X360	22	总第190期(2007年11B)	27
幽灵行动 尖峰战士2	X360	25	总第174期(2007年4B)	30
真·三国无双5	X360	25	总第191期(2007年12A)	37
蜘蛛侠 敌友难辨	X360	17	总第189期(2007年11A)	42
质量效应	X360	25	总第192期(2007年12B)	30
致命惯性	X360	16	总第187、188期(2007年增刊)	137
罪恶装备2 OVERTURE	X360	20	总第193期(2008年1A)	46

**廣告已屏蔽**

**廣告已屏蔽**

廣告已屏蔽

廣告已屏蔽

廣告已屏蔽

**廣告已屏蔽**

廣告已屏蔽