

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

2009暑期特刊

特别奉献

暑期游戏补习班 / 上半年游戏之研究秘技大集合
上半年游戏业界风云录 / 暑期主机保养手册

TGS 2009梦想之旅

本期正式启动

购暑期特刊赢超值大奖
与小编共赴东京游戏展

攻略透解 勇者斗恶龙IX

我的暑假4 / 狂野西部 生死同盟

2009.8A

定价: 8.00元 15.00

ISSN 1008-0600

15 >



9 771008 060006



本期
赠品

Gamehal

斗剧09 铁拳6 BR 项目 中国预选决赛

暑期特刊特别企划 玛娜与Wii Motion Plus的亲密接触 PES2010 制作人专访

国人自制爆笑格斗游戏 东东不死传说 完整版游戏附赠 | 上半年推荐游戏OST



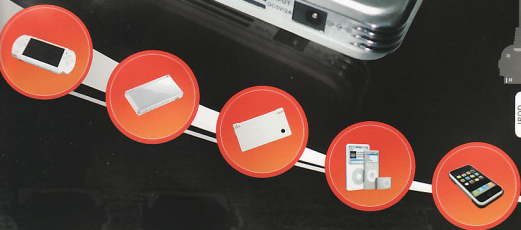
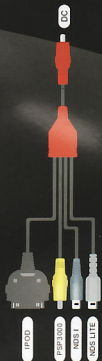
双核动力站

PG-PP3061

- 双核动力设计，内置两组大容量锂电池，体积小。
- 便于携带，更适合PSP3000/PSP2000/PSP/NDS/NDSI/NDSLITE/IPOD/IPHONE主机使用。
- 便携式后备电源装置，具备标准的USB输出接口，可兼容市场上各种MP3/MP4/数码相机、手机等数码产品！
- 动力强劲，可同时为多个数码产品同时充电，让你彻底摆脱电池容量的束缚！独特的电量显示功能，随时掌握你的游戏时间！



双核动力 尽显威力



www.zhongtiandianzi.com

广东总代理：中天电子(广州)有限公司

太鼓

PG-Wi159

仿照真实太鼓造型设计，附有可折叠太鼓支架，通过连接Wii遥控器与主机进行无线通信，真实的敲击手感带给你不一样的游戏体验！



地址：广东省广州市荔湾区西堤二马路新亚洲国际电子数码城18楼1809号
Address: Guangzhou New Asia international electronic & Digital City Building 18 NO.1809, Guangzhou City, China

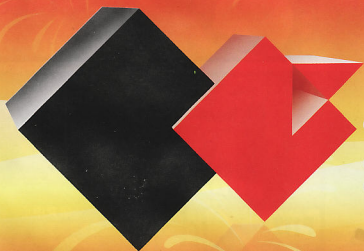
Tel: 86-20-22080245 22080246 Fax: 86-20-22080246-807

游戏家

诚招
地区
代理

一份送给国人的

礼



莱仕达™



莱仕达™

专业游戏外设品牌

为深圳莱仕达电子科技有限公司的注册商标

追求卓越品质 开创游戏外设新纪元



深圳总经销：深圳市莱仕达电子科技有限公司华强北经营部
地址：深圳市华强北路科技园四栋西9楼B座908室
电话：0755-83765042/13632790583 邮编：518102
联系人：李先生

上海总经销：上海国音电脑配件经营部
地址：上海浦东台阳路31-18东杨路588号 邮编：200122
电话：021-58365359/15026627378
联系人：李先生

北京联络处：深圳市莱仕达电子科技有限公司海淀经营部
地址：北京市海淀区苏州街大河庄4号楼3单元1829室
联系电话：010-82827182/15910862025 邮编：100080
联系人：金先生

广州联络处：深圳市莱仕达电子科技有限公司天河经营部
地址：广州市天河区百脑汇电脑城A栋1401室
联系电话：020-28037172/15986681885 邮编：510000
联系人：郭先生

东莞总经销：东莞市新机电电脑商行
地址：东莞市东城区世博广场天源电脑城二楼A029
电话：0769-22118877/13509839977 邮编：523008
联系人：邹先生

深圳市莱仕达电子科技有限公司

地址：深圳市宝安区西乡凤凰岗第一工业区星宏科技园
网站：www.e-pxn.com.cn 邮箱：lsd@e-pxn.com
电话：0755-27960680 传真：0755-27939058
全国统一免费服务专线：400-600-3586



总第 231 期

8A

COVER STAFF

封面用图: 《我的暑假4》
封面设计: 一刀

©Sony Computer Entertainment Inc.

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。



| | |
|-------|-----|
| 读编往来 | 146 |
| 问题小卖部 | 152 |
| 小编寄语 | 154 |
| 天下聚会 | 156 |
| 发售表 | 158 |
| 游风艺苑 | 160 |

收藏者:

收藏日期:

2009
上半年
游戏业界风云录

P5

P40

2009主机保养手册

暑期特刊
特别奉献

P48

上半年游戏之
研究秘技大集合

P26

2009暑期
游戏补习班

| | | | |
|-------|----|------|----|
| 游戏情报站 | 67 | 排行榜 | 72 |
| 黄金眼 | 71 | 新作短波 | 90 |

游戏情报站要闻

| | |
|----------------------|----|
| 《战场的女武神2》今冬降临PSP! | 79 |
| 国民级的冲击!《DOIX》创造新奇迹! | 79 |
| 劳拉孤岛求生记?《古墓丽影》彻底再造! | 80 |
| PSP《刺客信条 血族》发售日、详情公布 | 81 |

前线狙击

| | | | |
|-----------|----|---------|----|
| 真名法典 II | 74 | 噬神者 | 84 |
| 永恒的尽头 | 76 | 马克思·佩恩3 | 86 |
| 怪物猎人3 tri | 81 | 尘土飞扬2 | 88 |

P74 前线狙击

新闻
资讯
NEWS & PREVIEW

MAGNACARTA II 真名法典II

P94 攻略透析

勇者斗恶龙 IX

P108

狂野西部 生死同盟

P112

我的暑假4

| | |
|-----------|-----|
| 游戏进行时 | 119 |
| 游戏道馆 | 124 |
| 软硬兼施 | 126 |
| 攻略透析 | |
| 勇者斗恶龙 X | 94 |
| 狂野西部 生死同盟 | 108 |
| 我的暑假4 | 112 |
| 研究中心 | |
| 苍翼默示录 | 120 |
| 使命召唤 战火世界 | 122 |

实用
技术
GUIDE & REVIEW

特稿 P132

龙腾四海
Square Enix 西方战略全景

游戏
文化
GAME & CULTURE

| | |
|------------|-----|
| 黄金眼 REVIEW | 132 |
| 生化尖兵 | 127 |

特稿
自由谈

P128

勇者传奇 日本国民级游戏现象

| | |
|-------|-----|
| 多边共享区 | 141 |
| 多边小百科 | 144 |

Video Games Live China Tour 2009

电玩主题音乐会 中国巡演 2009年9月5日 引爆北京首体

全球超过30万玩家的感动 今天就将在你的眼前奏响



不仅仅是欣赏!

VGL的舞台上除了为大家演奏乐曲的交响乐团外,还会设置有巨大的显示屏,让观众在欣赏音乐的同时,同步欣赏到游戏中的精彩画面与经典桥段,不仅如此,舞台华丽的灯光效果还将随音乐节奏一同共舞,而舞台上还会有真人Coser上台互动表演,观众们不仅仅只是坐在座位上被动地欣赏一场音乐会,而是将融入到整个音乐会的气氛中,并有机会上台与乐团共同演出,成为VGL的一部分,让整场音乐会成为玩家的狂欢节!

玩家的节日!

即将于2009年9月5日在北京首体公演的VGL,是首次在中国大陆演出,将为中国玩家带来诸如《超级马里奥兄弟》、《最终幻想》、《潜龙谍影》、《塞尔达传说》、《王国之心》、《光环》等经典名作的游戏交响乐。本刊与Levelup.cn将作为本次音乐会的首席支持媒体与主办方保利文化艺术有限公司共同举办一系列VGL主题活动,参与的玩家不仅有机会获得精美的VGL礼品,而本刊也将在下期杂志推出VGL有奖问答活动,免费演出票就等着你来拿!让我们一起为即将到来的玩家节日欢呼吧!

什么是VGL?

作为一款游戏最重要的组成部分,从《PONG》开始的简单音效到《潜龙谍影》这样如电影般恢宏的精彩乐章,音乐与游戏已经越来越密不可分。时至今日,游戏音乐已经不仅仅作为游戏中的背景音乐存在,而是逐渐与游戏系统与游戏人物一起,成为构成游戏世界观的重要元素。Video Games Live(以下简称VGL)就是一以游戏音乐为主题的电玩交响音乐会,以最大限度展现游戏音乐无穷魅力的综合舞台娱乐!

火爆全球!

VGL是目前世界上最受欢迎也是最成功的电玩音乐会之一。VGL的首场公演于2005年7月6日在美国洛杉矶的好莱坞碗(Hollywood Bowl)露天剧场举行,演出票在开票几天内一抢而空,演出当日超过11000名观众令整个剧场座无虚席,场面蔚为壮观。至2009年为止,VGL已经吸引了全球包括北美、南美、欧洲、大洋洲以及亚洲超过30万名观众前往观赏,而在2009年9月5日,VGL就将首次来到中国大陆,为国内玩家奉上一场精彩纷呈的游戏音乐盛典!

新时代的舞台娱乐!

VGL创始人是知名游戏音乐制作人Tommy Tallarico与Jack Wall,自从从业20多年来,他们俩曾为多部游戏制作过游戏音乐,并且他们还是“多产的游戏音乐作家(Prolificacy in Video Game Composing)”的吉尼斯纪录保持者。他们一直致力于推广游戏与音乐文化,创办VGL也实现了他们俩多年以来的梦想,“谁说游戏助长了孩子们的暴力行为?大错特错!游戏代表了21世纪的新娱乐!”(Tommy语)

主办方:保利文化艺术有限公司
承办方:北京保利演出有限公司
票务总代理:中国票务在线
(www.piao.com.cn)
首席媒体:游戏机实用技术
网络支持: http://www.levelup.cn
活动官网: http://vgl.levelup.cn



2009

上半年

游戏业界风云录



自从2005年11月X360翻开次世代新篇章，

迄今已经过了将近4年，2009年是意义非凡的一年，以6月份的E3展为标志，次世代战争的上半场正在结束，更加激烈火爆的下半场即将开始。今年公布了很多序号为“2”的大作——《使命召唤：现代战争2》、《刺客信条2》、《超级马里奥银河2》、《未知海域2》……它们是上半场次世代战争中旗舰大作的续篇，它们将成为下半场战争的核心力量。这些“二代游戏”也标志着业界正在进入更加成熟的新阶段。

在次世代战争的升级时刻，本篇特企将会带你回顾2009上半年发生的各种业界大事，并且收录了鲜为人知的业界秘辛、大作秘话、经典语录、销量总结等内容，从评述、花絮、回顾等角度让您纵览业界风云！

1月

全球性经济危机愈演愈烈,进入2009年后游戏产业受到的影响开始显现。游戏厂商裁员、削减经费、业绩下降、零售商宣布破产的消息频频公开。索尼、微软甚至任天堂的业绩都令投资者失望。游戏软件销量也不理想,日本和美国的销量榜前5名都是去年发售的作品,游戏市场暂时出现青黄不接的局面,各厂商都在调整自己的游戏发售档期和销量预期。

本月焦点

索尼的2009年在巨额亏损的声明中开始。由于年末商战业绩不佳,且受到日元升值影响,索尼宣布将出现1500亿日元的净亏损,这是索尼集团十几年来首次净亏损。SCE的财年盈利目标也无法实现,将为其带来300亿日元的亏损。PS3、PSP、PS2销量同比全面下跌,索尼集团的再次改革重组势在必行。



本月经典语录

把我的照片登上去,大标题写上“为啥我不受女人欢迎?”

■原Capcom头号制作人岡本吉起在1UP网站的采访中对自已的单身生活大吐苦水,并要求记者帮他登个征友广告。

2009年的抱负……是再婚吧!

■《如龙3》制作人名越稔洋与小岛秀夫在日刊的特别对该栏目有不少经典发言,其中名越以“再婚”为2009年首要目标的发言令人愕然。

我个人很想尝试制作色情游戏……

■《星之海洋》制作人山岸功典透露,他曾在社长宫崎小齐问过一次“能不能做色情游戏呢?”,结果被他大声否决道:“没门!”

盛会 从CES看三维成像技术

1月8日开始在拉斯维加斯举办的消费电子展与往年一样有一些零零碎碎的游戏相关情报,其中索尼展台出现的立体成像版的《GT赛车5 序章版》和《机车风暴 太平洋裂谷》备受关注,索尼在全力打造其RealD三维成像技术,看来其下一步目标就是要与PS3联动,在PS3上玩真3D游戏的日子看来不会遥远了!



真情 小野义德感动落泪

现在小野义德已经是Capcom的大红人,不过在《街头霸王IV》之前,可能多数玩家根本没听过这个名字。所以以小野义德在《街头霸王IV》全日本大赛中暗中落泪时,我们就不难理解他的感受了。小野义德透露,其实在开发初期公司内部也有反对《街霸IV》的声音,如今成长到能够举办全国大赛,令他非常欣慰。

苗头 任天堂辉煌中的阴影

任天堂于月末公布的财报一如任任的强大,9个月1.5万亿日元的销售额相当于整个业界产值的一半,5010亿日元的运营利润相当于整个日本的游戏业产值。然而利润预期的下调却使其股价在数小时内狂泻12%,创下18年来最大单日跌幅。分析家担心任天堂已经走到顶点,因此接下来只能走下坡路。KBC证券分析家说:“任天堂肯定已经发现了什么大问题。”而事实上,接下来几个月Wii在日本的软硬件销量都十分疲软,连续数月被PS3赶超。可见Wii春夏之际的萎靡早已在任天堂的预料之中,该季度已经成为任天堂三年来业绩最差的一个季度。

1月美国游戏销量TOP5

| | | |
|---|---|-------|
| 1 | Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日 | 77.7万 |
| 2 | 第一次的Wii Wii 任天堂/2007年2月12日 | 41.5万 |
| 3 | 马里奥赛车Wii Wii 任天堂/2008年4月27日 | 29.2万 |
| 4 | 求生之路 X360 Valve/2008年11月17日 | 24.3万 |
| 5 | 使命召唤 战火世界 X360 Activision Blizzard/2008年11月10日 | 23.5万 |

改造 《极品飞车》的重生

由于去年的《极品飞车 秘密行动》销量惨淡,E A下定决心对该系列进行改造,同时公布了PS3/X360/PSP的《极品飞车 变速》、Wii/NDS的《极品飞车 超级加速》,以及为亚洲打造的网络游戏《极品飞车 世界在线》。



| SUNDAY | MONDAY | TUESDAY |
|---------------------------------------|--|---|
| 28 | 29 | 30 |
| 4 | 5 据Entertainment统计,2008年日本游戏市场规模为5826.1亿日元。 | 6 英国知名零售商Woolworths宣告破产,微软要求其退还X360。 |
| 11 | | 13 |
| 18 街霸4《街霸IV》全日本决赛召开,制作人透露家用机版最新情报。 | 19 | 20 日本DVD租赁公司TSUTAYA设立“影响(MGS)的1部电影”专柜。 |
| | 26 Square Enix宣布《沙加2 秘宝传说》将于NDG上重新登场。 | 27 |

FEBRUARY

2月

进入2月份，经济危机的影响更加明显，EA、世嘉、THQ等知名公司都出现了巨额亏损。老牌游戏公司Midway倒闭。为了度过难关，很多公司都到处寻求并购伙伴，日本厂商尤为积极。不过也有一些令人欣喜的苗头出现，PSP实现了总出货量的历史性突破，多款大作公布，新机型的传闻不绝于耳，各大厂商都在等待触底反弹的时机。

本月焦点

去年末SE专门召开发布会大张旗鼓地将《勇者斗恶龙IX》的发售日定为2009年3月29日，没想到距离发售只有一个月的时间，SE突然宣布由于“出现重大BUG”将该作延期至7月发售。此事在业内引发了各种连锁反应。和田洋一表示，对通信对战经验不足以及疏忽大意是主要原因。



本月经典语录

性爱迷你游戏是一把双刃剑。

■《战神III》导演Stig Asmussen最近正在考虑是否要在《战神III》中加入备受争议的性爱OTE，考虑到“如果不做的话玩家会暴乱”，因此他准备用一种“巧妙的方式”将这种迷你游戏推向新境界。

任天堂就像烟草公司。

■健康专家Michael Torchia表示任天堂“像烟草公司隐藏吸烟对人体产生危害一样隐瞒着自己公司产品的危险性”，他表示很多人因为用Wii“运动”而放弃了户外运动，这其实是有损玩家的健康的。而且《Wii Fit》、《Wii Sports》等游戏还有可能导致脖部和肺部的病症。

陨落 EA的历史低谷



大家都知道EA这两年的业绩很差，但没想到能差成这样。去年的最后一个季度，EA亏损了8.41亿美元，相当于SCE全年亏损的两倍！作为一家游戏软件商，亏损规模达到这个程度真是令人触目惊心。于是接下来的一系列大裁员措施就无可避免了——关闭11家公司、裁员千人以上、产品线全面收缩。当Activision Blizzard业绩蒸蒸日上时，EA正陷入历史最低谷。

闹剧 Capcom获3万亿注资

2月25日Capcom突然获得了一笔3万亿日元的注资，这笔资金相当于Capcom市值的20多倍，是东京证券交易所历史上最大笔的交易，因此把Capcom和整个东京股市都吓了一跳。原来这是因为电脑系统错误，瑞银集团(UBS)将原本3100万日元的正常股权投资提升了10万倍，还好被及时发现，没有造成太大影响。



| SUNDAY | MONDAY | TUESDAY |
|-----------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|
| 1 索尼特遣游戏展宣布取消，科隆游戏展取而代之。 | 2 | 3 EA宣布其2008年第四季度净亏损达到前所未有的0.41亿美元。 |
| 8 | 10 世嘉宣布裁员960人，关闭100家街机厅。 | 10 任天堂斥资128亿日元扩充其京都总部研发中心。 |
| 15 | 16 | 17 微软宣布Rare工作室将重组，并进行小幅裁员。 |
| 22 | 23 Capcom宣布《街头霸王IV》全球累计出货量突破200万份。 | 24 索尼召开面向零售商的会议，一口气公布多款PSP大作。 |

收购 日本第三方的并购大潮

2月份业界发生了两起重要并购案，而且都在同一天公布，一个是Square Enix收购英国的Eidos，还有一个是NBGI收购本国的D3 Publisher。欧美的游戏公司并购多数是大发行商吞并小开发商，而日本则是更大规模的发行商之间的并购，这样才能迅速扩充规模。SE只用了不到1亿英镑就收购了曾经名动一时的Eidos，应该算是相当划算的买卖；D3被NBGI收购后，也在致力于提高自身游戏的产品形象，最新作《梦幻俱乐部》就很有NBGI的作品特色。

携手 任天堂联合樱井政博

早已离开任天堂HAL实验室的樱井政博又一次与任天堂合作，任天堂出资72%的Project Sora公司引起业界强烈关注，这不仅是因为新公司开始进行大规模招聘，最重要的是，这家公司的成立目的是“制作任天堂无法单独完成的新作”，该作并非“大乱斗”系列，将会让玩家“感受到不同以往的体验”，应该会是完全打破任天堂作品风格的游戏。

2月美国游戏销量TOP5

| | | |
|---|----------------------------------|-------|
| 1 | Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日 | 64.4万 |
| 2 | 街头霸王IV X360 Capcom/2008年2月17日 | 44.6万 |
| 3 | 街头霸王IV PS3 Capcom/2008年2月17日 | 40.3万 |
| 4 | 第一次的Wii Wii 任天堂/2007年2月12日 | 38.6万 |
| 5 | 杀戮地带2 PS3 SCE/2009年2月27日 | 32.3万 |

索尼持续萎靡

美国的游戏市场规模继续成长，本月总销售额又同比增长了10%。任天堂仍然是游戏市场的发动机，Wii当月销量达到70万台，同比增长74%。X360的销量也同比增长了30%。唯知索尼惨淡依旧，P3、PSP和P2的销量同比都有不同程度的下跌，被寄予厚望的《杀戮地带2》销量令人失望，对P3的销量促进作用并不明显。

新闻内幕与花絮

Capcom 的大嘴巴

在“PASELA RESORTS GRANDE 涩谷”举办的《怪物猎人G》活动中，Capcom公关部的萩原良辅因为太过兴奋，一时嘴快透露了《怪物猎人 携带版 2nd G》日本出货量已经突破 300 万的消息。其实这原本是留给制作人辻本良三来宣布的重头声明，结果之后辻本虽然公布了《怪物猎人 3 tri》将在夏季发售的重大消息，但日本媒体全部都是大篇幅报道“出货超过 300 万套”的新闻，萩原良辅越俎代庖地从辻本那里抢走了整个活动的风头。

索尼的 200 万纪念馒头

过去 PSN 在日本国内注册用户数突破 100 万时，SCE 内部曾经向员工分发了“100 万突破纪念馒头”。因此当 PSN 突破 200 万时，员工们都在琢磨着“能不能吃到 200 万突破纪念馒头呢？”结果却啥也没吃到，现在他们正期待突破 300 万时能再吃到馒头……

微软要求返还遣散费

被解雇已经够惨的了，解雇后还被告知要返还遣散费，还有比这更惨的事吗？这种事竟然是发生在“财大气粗”的微软。2 月份很多被微软裁掉的很多员工都收到了公关部的一封信，其中宣称由于“管理中的小疏忽”，导致遣散费发放超标，因此微软要求员工在卷铺盖走人的同时归还部分遣散费。

风云人物 平井一夫

在索尼的改组后，平井一夫成为了斯金格的“左石护法”之一，掌管网络化产品与服务集团，兼管索尼的多个重要部门，并且成为了索尼集团的副社长，相当于久良不健权力顶峰时期在索尼集团的地位。平井一夫不仅将担任各部门的协调工作，还将深入到新产品的研发，可以说平井一夫如今已完全取代了久多良不健。



WEDNESDAY THURSDAY FRIDAY SATURDAY

4

THQ 公司宣布上季度出现 1.9 亿美元亏损，并决定裁员 600 人。

5

Koei 宣布其去年营业额达到了有史以来的最高水准。

6

世嘉宣布取得 2010 年温哥华冬奥会游戏的官方独家授权。

7

12

Capcom 在涩谷举办了《怪物猎人G》的合作活动“猎人们的盛宴 G”。

12

Square Enix 宣布《DIXIE》将于 7 月发售，同日宣布以 8400 万英镑收购 Eidos。

13

SCE 宣布 PSP 全球累计出货量已经突破 5000 万台。



18

任天堂宣布成立以樱井政博为核心、负责制作新游戏的新公司“Project Sora”。

19

“游戏奥斯卡”IAA 颁奖典礼召开，《小小大星球》获 8 项大奖。

20

PSN 在日本的用户账户数量已经突破 200 万。

20

日本街机业盛会“ACU2009 日本娱乐博览会”于千叶幕张会展中心召开。

25

PSN 全球用户突破 2000 万，Home 用户突破 400 万。

26

东京地方法院作出禁止销售并销毁成卡的决定。

27

索尼宣布进行机构重组，平井一夫晋升为索尼集团副社长。

27

崛起 PSP 大作潮到来

2 月下旬召开的“Destination Playstation”是 PSP 年度大作狂潮的开始，同时公布的《机车风暴 极地先锋》、《刺客信条》、《摇滚乐队》和《小小大星球》只不过是今年 PSP 大作阵容的冰山一角。PSP 全球出货 5000 万台的消息

也为支持他的软件商们注入了一支定心针，PSP 游戏数量已经达到 7000 多款，累计销售？亿套。与此同时，新款 PSP 将会取消 UMD 光盘的传输也在这段时间内传开，采用网络下载方式发行游戏、滑盖式设计等细节都已出现，索尼这次的保密工作确实很糟糕。



2 月日本游戏销量 TOP5

春季大作潮来临

从 1 月末？月初开始，2008 年的春季大作潮开始到来。其中 1 月 29 日聚集了大批大作，并占据了 2 月份销量 TOP5 的 4 席。索尼系主机开发力是这个月很明显的市场趋势，NDSi 依然热销，不过 Wii 的销量下跌程度明显，同销量水平开始跌到 2 万台以下，并且被 PS3 超越。Wii 开始进入一段相当漫长的大作真空期。

- 1 世界传说 光明神话 2
PSP NBDI / 2008年1月29日
- 2 马里奥与路易RPG3
NDS 任天堂 / 2008年2月11日
- 3 胜利十一人 2009
PSP Konami / 2009年1月29日
- 4 胜利十一人 2009
PS2 Square Enix / 2008年1月29日
- 5 最终幻想水晶编年史 时之回声
NDS Square Enix / 2008年1月29日

28.9万

27.9万

17.7万

17.7万

17.5万

本月大作的幕后花絮

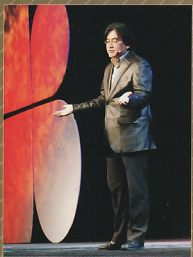
由于《无限传说》的开发进度落后，《世界传说 光明神话 2》中途曾暂停开发，全部人员参与援助《无限传说》的制作，虽然因此延误了自身的开发进度，不过在这个过程中想到的一些要素最后被收录到《光明神话 2》中。此外，由于本作有 50 名角色登场，邀请了大批知名声优录制了 80 人份的录音，录音制作就花了 2 个月时间，制作人久保隆司频繁奔波于公司与录音室，自称“觉得自己更感声优优秀的人”。

3月

本月任天堂创造了两个新里程碑：Wii和NDS的销量分别突破5000万和一亿台，各自创造了销售速度的新纪录。不过Wii的销量开始出现明显下降，两高清阵营方面因为《生化危机5》、《如龙3》等大作的推出表现出蓬勃动力。

本月焦点

旧金山的游戏开发者大会(GDC)向来是每年3月份的业界焦点。今年GDC的主题是“网络”，岩田聪在开幕演讲中将大部分时间用来宣传WiiWare下载服务和全新的OnLive游戏点播服务预示着游戏网络前景的另一种可能性。



本月经典语录

我们会把它当作笑话告诉我们的孙子，那样会让他们笑掉大牙。

EA Sports总裁彼得·摩尔对游戏点播概念非常看好，他说：“很多年后，当我们回想起过去开车到商店里，买一张装满数据的光碟，然后开车回家塞到光碟里的岁月，将会觉得荒谬无比。”那时后人听到这样的事可能会以为是爷爷在讲笑话。

我活不了多久了，希望能再多玩两款游戏……

对于《勇者斗恶龙IX》的延期，没有人比73岁女演员淡路惠子更着急。她还期待着有生之年能多玩到几个《DO》。

突破 Wii与NDS的里程碑

岩田聪在GDC中宣布，NDS用了4年3个月零2周的时间销售了1亿台，是历史上第4台突破一亿销量的主机，并且刷新了销量过亿的速度记录。并且Wii的千万级大作达到2款，百万级大作88款。与此同时，NDS也创造了最快突破5000万销量的速度记录，百万大作共73款，千万级大作共4款。



涨价 Wii的趁火打劫

游戏主机的价格从来都只有降价之说，很少听过官方涨价的说法，销售两年多，且利润率已经很高的Wii却创造了涨价的先例。任天堂表示由于英镑汇率大跌，因此决定将英国地区的Wii批发价提高18~20英镑，在经济危机中，这种行为对零售商而言无疑是趁火打劫。不过业界零售高对此无计可施，因为Wii在英国仍然非常畅销，为了保证供货充足，他们只能怒气吞声。

移植 《忍者龙剑传Σ2》登陆PS3

板垣伴信离开后，Tecmo对索尼的态度果然亲密了许多。《忍者龙剑传Σ2》由继承板垣伴信的早矢壮介开发，他曾经饱受板垣伴信的压力，由他负责的《忍者龙剑传Σ》被板垣伴信公然贬得一无是处。现在他总算如她所愿，他说：“曾经所谓的制作人现在已离开……但《忍龙》依然是《忍龙》，因为血统还在。”

| SUNDAY | MONDAY | TUESDAY |
|--------------------------------------|---|---|
| 1 | 2 Xbox维修服务结束，还在保修期内故障的Xbox可以免费更换为X360。 | 3 |
| 8 | 8 GDC 2009开幕式现场，展示了多款游戏试玩。 | |
| 15 任天堂宣布Wii在英国地区的批发价将全面上调18~20英镑。 | 16 《生化危机5》首批出货量超过400万套，创造了系列的新纪录。 | 17 Square Enix宣布正在用《辐射3》的Gamebryo引擎开发一款新作。 |
| 22 | 23 2009游戏开发者大会于美国召开。 | 24 GDC 2009最具话题性的OnLive游戏点播服务公开。 |
| 29 《忍者龙剑传Σ2》登陆PS3。 | | 31 X360日本销量突破100万台。 |

降价 PS2 售价见底

传了好几个月的PS3春季降价并未到来，反而是它的兄长PS2售价从129美元降低到99美元。根据业界惯例，99美元已经是一部家用机在生命周期末期的价格底线。索尼希望通过此举让PS2累计销量达到1.5亿台的业界顶峰，同时以价格优势与Wii争抢休闲市场。

大作 《生化危机5》横扫全球

《生化危机5》是3月份的全局焦点之作，该作是Capcom历史上成本最高的游戏，也为Capcom创造了销售速度的新纪录——首发400万套的出货量让竹内润和Capcom的老老板们喜笑颜开。没隔多久，该作就突破了500万销量。

3月美国游戏销量TOP5

| | | |
|---|----------------------------------|-------|
| 1 | 生化危机5 X360 Capcom/2009年3月13日 | 93.8万 |
| 2 | 口袋妖怪 白金 NDS 任天堂/2009年3月22日 | 80.5万 |
| 3 | 光环战争 X360 Microsoft/2009年3月3日 | 63.9万 |
| 4 | 生化危机5 PS3 Capcom/2009年3月13日 | 58.5万 |
| 5 | Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日 | 54.1万 |

市场萎缩

虽然有《生化危机5》等大作上市，3月份美国游戏市场规模还是比去年同期降低了17%，软硬件销量均大幅度降低，X360是唯一出现销量增长的主机。《光环战争》虽然销量与评价都不算太高，但对主机销量还是做出了不小的贡献。本月最大的滑铁卢之作当属NDS的《横行霸道 唐人街战争》(8.9万)。

新闻内幕与花絮

CEO 们的年薪

CEO 们的收入肯定都很可观,到底有多可观呢?根据美国证监会的资料,去年年薪最高的游戏公司 CEO 是 Activision Blizzard 的 Bobby Kotick, 他的年薪是 1490 万美元。当然,能够成功操作了 Activision 与暴雪的并购案,并且一举超越 EA, 成为全球最大的第三方游戏商, 这么高的一笔年薪是 Kotick 应得的报酬。相比之下 EA 的 CEO John Riccitiello 去年年薪为 900 万美元。至于年薪最低的 CEO 则是 Take-Two 的 Dan Feder, 去年 Take-Two 只给他象征性地发了 1 美元, 这也他获得了“叫花子 CEO”的美誉。

索尼收买小工作室

微软不断花大钱收买第三方,索尼资金有限,无力与其争夺,为了让 PS3 有更多的独占游戏,索尼只能从小工作室下手。索尼游戏中成立的 Pub Fund 基金就是一个扶持小工作室开发 PS3 游戏的赞助计划,而且获得赞助的第三方可以保留自己作品的知识产权,因此很受小型工作室的欢迎,目前该基金已经向多款新作注资。

Wii 游戏成本也不低?

大多数人可能都认为,画面与内容均较为简单的 Wii 休闲游戏成本低、利润高,其实可能并没有那么简单。美国任天堂总裁雷吉向《纽约时报》透露, Wii 游戏销量要达到 100 万套才会盈利。其原因可能是因为很多 Wii 游戏虽然开发成本低,但宣传成本极高,有些游戏为了延长销售周期,可能一年到头都在做广告。

风云人物 小岛秀夫

在今年的游戏开发者大会上,获提名的日系作品不少,但最后全部铩羽而归,好在小岛秀夫为日本人保留了最后一个奖项:终身成就奖。这是在业界举足轻重的重要奖项,标志着小岛秀夫个人职业生涯的一个顶峰。当小岛秀夫上台领奖时,台下爆发出狂热的欢呼声,可见他在欧美的声望之高。



| WEDNESDAY | THURSDAY | FRIDAY | SATURDAY |
|---------------------------------------|-------------------------------|--------------------------------------|----------|
| 4 | 5 | 6 | 7 |
| 11 | 12 NDS全系列机型全球累计销量突破一亿台! | 13 | 14 |
| 18 Capcom宣布《鬼泣》系列销量突破1000万。 | 19 《如龙3》在日本发售3个星期销量突破50万套。 | 20 | 21 |
| 25 岩田聪在GDC演讲演讲公布了NDS的《塞尔达传说 灵魂轨道》。 | 26 | 27 Eidos宣布其最近已经批准Square Enix收购请求。 | 28 |
| 31 索尼宣布PS2标准售价从129美元下调到99美元。 | 2 | 3 | 4 |



趋势 游戏点播时代到来

游戏开发者大会中,一家小公司的“新主机”成为了最大的焦点:OnLive 游戏点播服务让大家看到了一条新的发展之路。OnLive 是利用当前流行的“云计算”原理,简单的说,就是将游戏的运算处理任务全部交给服务器,玩家只要使用专用的手柄向服务器发出操作信号,服务器将处理好的游戏画面以视频数据流的方式发送到用户的接收端(个人电脑或MicroConsole 视频解码装置),然后将画面呈现在玩家的电视或显示器里。这种服务的好处是玩家不用购买游戏机或者给自己的电脑升级,就可以玩到画面最顶尖的游戏。不过以当前的网络发展程度,网速可能会成为最大的瓶颈。尽管如此,该服务还是获得了 EA、育碧、Take-Two 等多家知名发行商的支持。



3月日本游戏销量TOP5

索尼势力的全面反击

由于《如龙3》和《生化危机5》的相继发售,3月份PS3在日本风光无限,连续数周销量保持在Wii的两倍以上。仅用1年时间开发的《如龙3》高居销量榜首,证明了在PS3上也可以高效率地制作出盈利性高的大作。此外,由于《无双》新作和两款新颜色机型的发售,PS2的销量也一半超过了NDSi。

| | | |
|---|------------------------------------|-------|
| 1 | 如龙3 PS3 SEGA/2009年2月26日 | 46万 |
| 2 | 生化危机5 PS3 Capcom/2009年3月5日 | 42.9万 |
| 3 | 真·三国无双 联合突袭 PSP Koei/2009年2月26日 | 35.6万 |
| 4 | 马里奥与路易RPG3 NDS 任天堂/2009年2月11日 | 18.9万 |
| 5 | 超级机器人大战K NDS NBGI/2009年3月20日 | 17万 |

本月大作的幕后花絮

据制作人名越稔洋透露,对于开发团队而言《如龙2》是一个有强烈“完结感”的游戏,如果直接展开“3”的制作会危及团队的制作意愿,因此中间就插入了个“见参”,可以加入新鲜的心情。当初在策划《如龙3》时,本来列出了一些候选的城市作为能与神室町相比的舞台,结果最后被采用的冲绳当时根本就没有被列入候选名单。最后名越稔洋表示正在开发中的最新作将会是系列的“集大成”之作,游戏内容将会令人震惊。

4月

4月份是多数游戏公司新财年年度的开始，上个财年里谈妥的几个重要并购案都在本月尘埃落定，而随着新财年的开始，各公司紧接着开始展开新作宣传计划。这是一个充满新作发布会的月份，NBGI、世嘉、Capcom、微软、任天堂等都在各地频繁举办发布会，各种新作、大作信息让人目不暇接。

本月焦点

本月NBGI在日本和美国分别举办了发布会，虽然公布的游戏各不相同，但方向一致——强化对PSP的支持是现阶段NBGI的主要方针。《对决传说》、《铁拳6》和《灵魂能力 破碎宿命》代表了原Namco方面最重要的三大系列，喜欢Namco的PSP玩家们将迎来最幸福的一年。



本月经典语录

日本人对任何新形态娱乐的厌倦速度都要远快于海外。

■任天堂社长岩田聪在面向欧美记者的发布会中承认：“Wii目前在日本的处境是自从发售以来最不健康的状态。”

玩Wii的人们在有朋友到访时总是把Wii藏起来。

■索尼高层Peter Dille公然炮轰Wii，他说根据索尼的调查，玩家经常羞于在朋友面前玩Wii。他还说，这证明“微软掌握办公室，索尼掌握客厅，而Wii掌握的是储物柜。”

赤字 微软游戏部再现亏损

上个财年，负责X360业务的微软娱乐设备部好不容易出现了盈利，没想到好景不长，在一年多的持续盈利之后，今年第一季度微软娱乐设备部重现赤字。不过3100万美元的亏损对微软来说不算什么，相比之下，X360全球销量突破3000万已经让微软十分满意。在本财年的9个月时间里，微软销售了1000万台X360，已经比上个财年全年提高了15%。

市调 日本游戏产值大缩水

根据Enterbrain的市调数据，2008财年日本游戏市场规模为5524亿日元，比上财年缩水幅度将近20%，软硬件销量都出现大幅下滑。《口袋妖怪 白金》以237万的销售量排在排行榜中居首，《怪物猎人 携带版2nd Omega》由于是上财年发售的游戏，在这个财年里销量为163万，在排行榜中屈居第三。



泄密 PSP go 提前亮相

在网络时代里，泄密是最让公关部门头疼的问题之一。美国1UP网站一向是令游戏公司无计可施的媒体，曾经不顾各方面的警告泄露了很多机密情报在内幕，PSP go的消息既然被他们逮到了风声，当然也是毫不犹豫地就捕了出来。从主机特点和外形示意图，以及GT赛车PSP)同步发售等情报，1UP都被露得干干净净。无奈的SCEA总裁Jack Tretton只能在事后抨击：“我们这个行业的某些媒体真没职业道德！”

SUNDAY

29

5

售价189.99美元的美国版NDSi发售。

MONDAY

30

6

NBGI举办了《传说》系列发布会，《薄暮传说》决定移植PS3。

TUESDAY

1

tri-Ace的RPG新作开始倒计时，该作是首次交由世嘉代理的《永恒的尽头》。

7

14

世嘉在秋叶原举办新作发布会，公布《猎天使魔女》等新作详情。



19

Capcom在东京召开Capcom09，展出《鬼屋魔灵2》、《失落的星球2》等新作。

20

微软召开X360春季记者招待会，公布PSP版《铁拳6》和《灵魂能力》新作。

21

NBGI在美国召开记者招待会，公布PSP版《铁拳6》和《灵魂能力》新作。

26

27

28

挖角 世嘉的日本大战略

世嘉近年来的经营状况并不理想，但他们不仅没有收缩战线，反而在大力扩张。去年世嘉将来自Capcom的神谷英树、稻叶敦志等知名制作人签约成为了自己的合作伙伴，今年Square Enix的御用开发高tri-Ace也成为世嘉的新欢。过去tri-Ace的绝大多数游戏都是SE发行，以至于经常被误认为是SE的子公司，现在世嘉抢来了《永恒的尽头》的发行权，这是否意味着世嘉将开始大力发展HPO类型呢？



4月美国游戏销量TOP5

| | | |
|---|--------------------------------|-------|
| 1 | Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日 | 47.1万 |
| 2 | 口袋妖怪 白金 NDS 任天堂/2009年3月22日 | 43.3万 |
| 3 | 马里奥赛车Wii Wii 任天堂/2008年4月27日 | 21万 |
| 4 | 第一次的Wii Wii 任天堂/2007年2月12日 | 17万 |
| 5 | 教父II X360 EA/2009年4月7日 | 15.5万 |

任天堂的天下

4月份美国最大的市场热点无疑是月初上市的新作，该主机本月销售了82.7万台，使得NDS各型号总销量突破百万，超过所有其他主机的总和。不过由于去年同期有《GTAV》、《马里奥赛车Wii》等巨作发售，因此本月美国游戏市场规则还是出现了17%的降低幅度，销量榜靠前的游戏大多是任天堂的几个绝唱级大型大作。

新闻内幕与花絮

Koei Tecmo 的豪华乐团

Koei 的干部们有不少擅长乐团演奏的人才，加入了 Tecmo 的成员后，乐团规模更大了。为了在员工庆祝宴会上成功表演，成员们在每天忙碌工作之余会花大量时间练习，甚至每个星期都会借公司的录音室练习。

Wii 制造成本降低一半

据英国《金融时报》报道，Wii 的制造成本已经比当初刚发售时降低了大约 45%。也就是说，如果两年半之前 Wii 的造价为 180 美元，那么如今 Wii 的造价大约只要 100 美元，节省的 80 美元落入了任天堂的腰包。尽管如此，任天堂并没有降价的打算，岩田聪说：“在恶劣的经济环境中，降价无法刺激市场并提升销量。”

风云人物 名越稔洋

可能是出于《如龙 3》的宣传需要，今年初开始，名越稔洋在日本各游戏媒体中频频露面，大胆而有趣的发言令人印象深刻。随着中裕司、铃木裕等名制作人的离去，名越稔洋如今已成为世嘉的头号制作人。《如龙 3》是今年春季 PS3 在日本最大的焦点之作，这款游戏用一年时间开发完成的游戏大获成功后，最新作又马不停蹄地全面展开，通过“酒店小姐”选秀等引发话题的活动，名越稔洋又一次成为业界焦点。



| WEDNESDAY | THURSDAY | FRIDAY | SATURDAY |
|---|--|--------|----------|
| 1 Koei Tecmo 正式成立，并公布合并后的公司新 LOGO。 | 2 Entertainment 提供的市调数据显示，2008 年日本游戏市场规模为 5534 亿日元。 | 3 | |
| 8 《模拟人生》制作人 Wii Wright 宣布离开 EA 成立自己的新公司。 | 9 任天堂召开发布会公布《Wii Sports 运动胜地》等重磅情报。 | 11 | |
| 15 Koei Tecmo 举办了正式成立后的员工庆祝宴会。 | 16 SCE 欧洲分公司总裁 David Reeves 宣布退休。 | 17 | 18 |
| 22 Square Enix 将英国游戏名门 Eidos 收购为全资子公司。 | 23 X360 全球销量突破 3000 万，不过微软游戏部亏损 3100 万美元。 | 24 | |
| 29 PSP go 及《GT 赛车 PSP》的消息透露。 | 30 | | |

新生 Koei Tecmo 与 Square Enix Eidos

去年 9 月闪电结合的 Koei Tecmo 于 4 月 1 日正式成立，目前两家公司的开发与业务部门正处于逐步磨合的阶段，想看到“忍龙无双”的玩家还要再耐心等待，不过据称已经有合作开发的新作正在规划中。五年间 Tecmo 求爱逼得紧紧的 Square Enix 也终于觅得意中人，收购 Eidos 的提案最终通过。与 Koei Tecmo 相比，SE 与 Eidos 的合并较为复杂，跨国合并案在企业文化交融、高层管理等方面都会产生很多问题，因此目前 Eidos 仍将独立实体进行商业运作，一时半会还不太可能看到“古罗马影射 RPG”。

SQUARE ENIX.



4 月日本游戏销量 TOP5

试玩版的战争

4 月份日本游戏市场最大的热点是《怪物猎人 3 tri》与《最终幻想 XIII》这两大试玩版之间的对抗，前者是正在成长为国民级游戏的新贵，后者是代表当前日本 RPG 最高实力的王牌。最后的结果是以试玩版为卖点的《怪物猎人 3》落于下风，这可能是因为《怪物猎人 3》毕竟是植根于 PSP 的游戏系列，在 Wii 上也无法发挥潜能。

| | | |
|---|---|-------|
| 1 | 口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 NDS Pokemon / 2009年4月18日 | 19.8万 |
| 2 | 怪物猎人 G Wii Capcom / 2009年4月23日 | 14.3万 |
| 3 | 战国BASARA 战斗英雄 PSP Capcom / 2009年4月9日 | 14万 |
| 4 | 怪物猎人 携带版 2nd G (the Best版) PSP Capcom / 2008年10月30日 | 9.3万 |
| 5 | 马里奥与路易RPG3 NDS 任天堂 / 2009年2月11日 | 8.4万 |

本月大作的幕后花絮

本月日本销量最高的游戏虽然是《口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队》，其实真正的冠军应该是《最终幻想 XIII》试玩版，因为该作是随《最终幻想 XIII 再临之子 完全版》附赠，因此仅计入蓝光影碟的行列，不在游戏销量榜中出现。该作首周销量就达到了 27.5 万套，PS3 销量因而达到 8.2 万，超过所有其他主机。绝大多数人显然都是冲着《最终幻想 XIII》的试玩版而来。

5月

各大公司的财务报告与E3相关的传闻是5月份最常见的新闻素材,微软的体感操作系统、索尼的PSP go与超薄PS3、任天堂的《超级马里奥》新作等高可信度传闻相继曝光,《现代战争2》等不少大作也选择在E3展前率先公布,整个业界都处于E3展前的备战状态。

本月焦点

5月份的最后一天,索尼官方“泄露”了PSP go的详情,可能是为了提高其网络杂志Qore的知名度,在PSP go于E3展正式亮相之前,Qore的特别节目首先对这款无UMD光驱的新机型进行了报道,新作影像片段也在节目中一并公开,PSP go取消UMD光驱的设计赢得了多数人的认可,但造型的“山寨化”成为争议的焦点。



本月经典语录

只有神才知道。

■在SE的财务说明会上,和田洋一社长对记者关于《最终幻想XIII》能否在年内发售的疑问做出了如上回答。当记者们一片骚动时,和田洋一又笑着补充说,“开玩笑的,我们会竭尽全力(保证年内发售)。”接着,会场内爆发出一片笑声……

就算任天堂已经完成了主机设计,也不见得会拿出来卖。

■岩田聪表示任天堂一直都在研发新主机,但新主机何时上市并不取决于研发进度,而是由软件开发人员说了算。当软件开发者们认为在现有主机上已经做不出什么新颖的游戏,而且现有主机已经没有市场潜力可以挖掘时,任天堂才会推出新主机。这是否暗示任天堂的新一代主机已经研发完成了呢?

失业 薪资与失业率同步增长

据市场调研机构统计,去年全球共有8450名游戏产业工作者失业,其中美国占6300人,是全美游戏从业者总人数的12%。除了已经破产的大批工作室外,还有一大批工作室也在垂死挣扎,他们要么只剩下几位骨干人员,要么正在到处寻找买家。有趣的是,去年游戏工作者的平均薪资提高了7%。

西化 Square Enix两款动作游戏公开

Square Enix为E3展准备的两个重点新作是《前线任务 进化》与《Nier》,前者是将原来的策略角色扮演改成动作游戏,交给美国Double Helix工作室开发,后者虽是一款欧美打造的作品。这两款游戏都是SE向西方拓展的战略背景下诞生的实验性质的作品,业界关注度不低,不过质量看起来比较令人担忧。

赤字 索尼集团14年来首次亏损

过去几年,虽然索尼的业绩并不理想,但整个集团仍然保持小幅盈利,然而受经济危机影响,上财年索尼集团出现了227.8亿日元的亏损,其中净亏损额为98.9亿日元。财报披露后,索尼股价下跌0.8%。在索尼集团的亏损中,SCE部门的亏损为585亿日元,高于1月份300亿日元的预期。不过PSP和PS3的销量比上财年分别提高了30万和94万台,达到1411万和1008万。PS3软件销量突破一亿套。索尼预计本财年PS3将销售1300万台。

| SUNDAY | MONDAY | TUESDAY |
|--------|--------|---------|
| 26 | 27 | 28 |
| 10 | 11 | 12 |
| 17 | 18 | 19 |
| 24 | 31 | 26 |



5
EA宣布上财年亏损10.1亿美元。

10

《现代战争2》正式公布。

17

NBA召开《偶像大师》4周年纪念演唱会,透露系列新作开发中。

18

SE宣布《勇者斗恶龙》将会在DSiWare上推出。

24

PS3网络杂志Qore正式确认PSP go的详情。

31

25

索尼宣布将供应商数量从2500家减少到1200家。

26

Rockstar公开X360版《横行霸道IV》的第二张资料片。

噱头 Konami 小岛组的倒计时网站

5月份出现了很多新作的预告网页,最引人注目的当属Konami 小岛组的新作预告。Konami首先在日本游戏杂志中刊登大幅网页广告,预告其新作预告网站即将开张,网站开张后,出现了一些数字与图案,并且开始倒计时,全球玩家都在根据网页中提供的线索猜测新作品。没想到倒计时结束后,出现的却是另一组倒计时,并且每隔一段时间出现一些新的线索与图片,与此同时在日刊中也出现了有关这个倒计时的大幅预告报道,其中的重要文字却进行了“马赛克处理”。直到E3展召开之时,这个倒计时网站才揭开谜底——原来小岛组的3款新作《潜龙谍影 崛起》、《潜龙谍影 和平行者》与《恶魔城 暗影之王》都悄然融入这个倒计时网站中,难怪搞得如此大费周章。

5月美国游戏销量TOP5

| | | |
|---|---|-------|
| 1 | UFC 2009 Undisputed X360 THQ/2009年5月19日 | 68万 |
| 2 | Wii Fit Wii Sports/2008年5月19日 | 35.3万 |
| 3 | EA Sports Active Wii EA/2009年5月19日 | 35.3万 |
| 4 | UFC 2009 Undisputed PS3 THQ/2009年5月19日 | 34.6万 |
| 5 | 无名英雄 PS3 SCE/2008年5月26日 | 33.4万 |

深度危机

本月是自从2007年8月以来,美国游戏市场月销售额首次跌破10亿美元,比去年同期降低了23%。一直保持强势的Wii也出现了大幅度的销量下滑,月销量跌到了28.9万,这是硬件销售额大幅降低30%的主要原因。不过销量榜中一些新面孔的出现令人欣慰,《无名英雄》表现出色。

新闻内幕与花絮

《FM》预告网站的背后

过去SE的新作都是率先在杂志上公开，而《前线任务》却是通过网站倒计时的方式先公布。SE宣传部表示，其原因是要通过平面媒体无法传达的声音（枪声与爆炸声）激起玩家心中“要有新作了”的期待感。

跳票王之死

《永远的毁灭公爵》是地球上最著名的跳票王，开发了12年，延期了无数次，最后还是胎死腹中。不过还是有人相信该作会有发售的一天，为了让跳票王回生，Take-Two向3D Realms投资了1200万美元，而这笔钱随着3D Realms的倒闭而灰飞烟灭。几年来一直没有什么作品推出的3D Realms能够挨到现在才破产，可能就是因为它Take-Two很傻很天真地以为《永远的毁灭公爵》会再开发完成的一天，当3D Realms把这1200万美元取得一干二净后洒脱地宣布破产后，气急败坏的Take-Two将其告上了法院。

风云人物 Bobby Kotick

EA上个财年亏损了超过10亿美元，而Activision Blizzard仅第一个季度的净利润就达到了1.89亿美元，目前在AB手头上的现金高达31亿美元。19年前27岁的Bobby Kotick只用了44万美元就成为Activision的首席执行官，他将濒临破产的Activision逐渐发展壮大，创造了连续17年业绩持续增长的商业神话，最终超越了EA，成为全球最大的第三方游戏软件商。

联动

索爱新手机与Zune HD

5月下，微软的Zune HD与索爱的Aino手机一前一后地公开，前者可以无线连接Xbox LIVE，下载Xbox LIVE中提供的影视剧目，而后者能够与PS3无线连接，播放存储在PS3硬盘中的电影和音乐。虽然两个不同类型的产品，Zune HD与Aino各自的联动功能反映了微软和索尼同样的目标，用网络统一各类消费电子产品。索爱的Aino手机很值得PS3用户关注，今后的新机可能会实现远程游戏操作功能，即通过网络操作PS3游戏，并将PS3处理的画面传输到手机屏幕上，让玩家在手机上玩到PS3的游戏。



本月大作的幕后花絮

野村哲也从《最终幻想V》开始从事游戏制作，直到现在，他所制作的游戏仍然会受到《最终幻想V》的影响。野村认为让玩家角色装备的技能数量有严格限制才是乐趣所在，这对本作的系统有很大影响。至于按照日期进行的流程，野村表示希望玩家可以每天花一点一点的慢慢玩，而不是一下子将游戏通关。此外野村对细节非常讲究，比如启动NDS时显示的本作图标中的海盐冰糖都在颜色浓淡程度等方面推敲了很久。

DAY FRIDAY SATURDAY



6

《永远的毁灭公爵》开发商3D Realms宣布破产。

7

AB公布季度财报，并透露了本财年的新作计划，任天堂宣布上财年实现1.83万亿日元销售额。

8

任天堂宣布将于今秋在NDS上推出《口袋妖怪之心金·魂之版》。

13

《华尔街日报》报道微软将于13日公开X360游戏体验操作系统。

14

国内论坛出现破解PS3工厂漏洞，并立即扩散至全球。

15

引发业界强烈关注的Konami小岛组神秘新作预告片公开。

20

微软公开对应Xbox LIVE的Zune HD，预计于秋季上市。

14

《龙穴》开发商Factor5工作室宣布破产。

27

微软公开对应Xbox LIVE的Zune HD，预计于秋季上市。

28

微软公开对应Xbox LIVE的Zune HD，预计于秋季上市。

29

Koei公布了由u-force开发的PS3动作RPG《龙士传说》新作。

30

5月日本游戏销量TOP5

NDS的全面反击

Wii在日本的销量依然不见起色，而NDS已经全面打响自己的王位保卫战。5月份的TOP5全部都是NDS的天下，而且除了迷你游戏合集性质的《俺自己制造》外，其余都是传统游戏类型，不再像过去那样依靠休闲软件而大卖特卖。任天堂要向人们证明：NDS也可以成为传统大作的理想托付对象！

1

王国之心 358/2天
NDS Square Enix/2009年5月30日

29.1万

2

逆转检察官
NDS Capcom/2009年5月28日

20.2万

3

龙珠改 赛亚人来袭
NDS NBGI/2009年4月29日

17.7万

4

俺自己制造
NDS 任天堂/2009年4月29日

15.7万

5

口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队
NDS Pokernan/2009年4月18日

13.1万

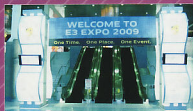
JUNE

6月

6月份是游戏业产前的一个月份，一方面，游戏市场进入全年最冷清的阶段；另一方面，7月份之后的巨作潮蓄势待发，让人们对下半年的业界走势充满期待。月初E3展的顺利举办证明上半年的市场冷清只是档期安排所致，下半年的超大作阵容之豪华已经远远超越去年。

本月焦点

月初举办的E3展题材不断，被惊叹为外界技术的微软“初生计划”、小岛秀夫拍胸脯事件、《最终幻想XIV》公布等重大事件让业界又恢复了勃勃生机，丰富而充实的展出大作阵容也预示着下半年以及明年业界仍将动力十足。



本月经典语录

我们会在2010年和2011年观察局势以考虑是否将继续支持索尼。

■ Activision Blizzard首席执行官 Bobby Kotick 的这番话成为本月的重大事件，“全球第一大第三方游戏发行商动视暴雪”的说法不脛而走，Kotick 以“不再支持”相要挟，要求索尼尽快降低PS3售价。在他的发言后，其他第三方也陆续发表了类似的言论。要求PS3降价的呼声不绝于耳。

到头来他们可能只留下一堆变幻无常的顾客，虽然为数众多，但最终将离去。

■ SCE社长平井一夫至今仍怀疑Wii与NDS的长期可持续性，他认为如果一门心思地投身于主流市场而忽略了核心玩家，就失去了支撑一部主机的支柱。

我们看到这个东西时的第一反应是，这实在太可笑了。

■ 微软的“初生计划”公布后，任天堂几大巨头发表了不少对其表示不屑的言论，其中美国任天堂总裁雷吉的以上言论最有代表性。

移植 《唐人街战争》 转战 PSP

过去通常是PSP的大作为销量不佳而被迫移植其他主机。现在PSP也出了口气——NDS的《横行霸道 唐人街战争》由于销量不佳而被迫移植PSP。本作将于秋季发售，将改为宽屏画面，画面进行强化，操作系统重新设计。



拍肩 小岛秀夫满足 微软宿愿

这是很多人都早已料到，但仍然充满戏剧性色彩的事件，小岛秀夫重复去年和田洋一的手法，通过拍肩的方式宣布加盟X360，让微软实现了羞辱索尼的目的。虽然小岛秀夫公布的并非《潜龙谍影4》X360版，但《潜龙谍影 崛起》堪称是一款开发规模与之同级别的超大作。在这起事件中，微软其实只是赚了个面子，《潜龙谍影 崛起》是一款跨平台游戏，而且并非小岛秀夫亲自开发，真正由他担任制作人的是PSP的《潜龙谍影 和平行者》。



| SUNDAY | MONDAY | TUESDAY |
|--------------------------|-------------------------------------|---------------------------|
| 31 | 1 微软召开E3展前发布会，体验操作系统成为焦点。 | 2 任天堂E3展前发布会公开多款传统大作。 |
| 14 NBGI召开2009“传说”发布会。 | 2 索尼E3展前发布会震撼公布《最终幻想XIV》。 | |
| | 22 Rockstar宣布《横行霸道 唐人街战争》将移植PSP。 | 23 索尼宣布PSN用户已经突破2000万。 |
| 29 | | 30 |

意外 《最终幻想XIV》公开

E3 2009 是一届精彩的展会，不过也是被“剧透”得最厉害的一届展会，从PSP 80到微软的体感系统，展会的多个亮点早已被泄露得精光。真正能够令人由衷地感到意外与惊讶的可能只有《最终幻想XIV》。由于《最终幻想XIII》的发售时间都还是一个谜，很多玩家可能都为《最终幻想XIV》大概会成为下一代主机的游戏，没想到居然就这么毫无征兆地公开了。在SE保密工作方面的成就果然不是浪得虚名。



6月美国游戏销量TOP5

| | | |
|---|--|-------|
| 1 | 虐杀原型 X360 Activision Blizzard/2009年6月9日 | 42万 |
| 2 | UFC 2009 Undisputed X360 THQ/2009年5月19日 | 33.8万 |
| 3 | EA Sports Active Wii EA/2009年5月19日 | 28.9万 |
| 4 | 泰格·伍兹PGA巡回赛10 Wii EA/2009年6月8日 | 27.2万 |
| 5 | Wii Fit Wii 任天堂/2008年5月19日 | 21.1万 |

历史低谷

本月美国游戏市场规模仅11.7亿美元，比去年同期自降降低了31%，这是自从2000年9月以来美国游戏产业规模缩水最严重的一个月。虽然当月NDSI 仍然有78.6万台的出色销量，但其他主机的表现都不理想，以至于硬件销售额降低了38%。软件销售额也降低了29%，主要原因是缺乏真正意义上大作。

新闻内幕与花絮

PSP go 的保密性

PSP go 被讽刺为“史上保密性最差”的新主机，在 E3 召开数日前，各种图片与详细资料早就在网上出现。然而在 SCE 内部，其实对 PSP go 还是做了保密工作的，SCEJ 内部能够看到硬件实际成品的员工非常少，很多人都是在看到媒体的报道之后才知道：“原来新型机拿在手上竟然可以这么小！”

《最终幻想 XIII》的 E3 DEMO

鸟山与北濑佳范在微软发布会中进行操作演示的 X360 版《最终幻想 XIII》DEMO 是今年 4 月才开始制作的，也就是说将 PS3 版 DEMO 进行修改并移植为 X360 版只用了一个多月的时间，可见 X360 的游戏开发环境确实非常好。

EA 的假抗议

在 E3 展期间，一群示威者来到洛杉矶会展中心，高举大字招牌抗议 EA 的《订神曲 地狱篇》，声称这是一款反基督的游戏。当时有不少主流媒体对这件事情进行了报道。后来这起事件被拆穿：原来示威者是 EA 请来的群众演员，试图通过假抗议的方式引起媒体注意，这样就可以提高游戏曝光度。EA 的伎俩曝光后引来了宗教界人士们的真抗议，这么一来又再度提高了该作的曝光度。

风云人物 Don Matrick

去年 Don Matrick 第一次主持微软 E3 发布会时，多数玩家都对这个新面孔感到陌生，而今年 E3 发布会中，Matrick 仍然保持一贯风格。Matrick 不谦虚，摩尔那样有着强烈的个人表演欲望，也更倾向于当他人的陪衬。在今年星光灿灿的微软发布会中，甘当配角的 Matrick 在表面的一股憨劲中流露出微软的霸气。这位总是被人拍肩膀的加拿大人正在酝酿 X360 最强悍的攻势。



WEDNESDAY THURSDAY SATURDAY

3

宫本茂透露《塞尔达传说 天空之剑》的 Wii 版制作开发中。

4



6

13

任天堂宣布 Wii 在美国的累计销量已经达到 2000 万台。

20

27

24

ZeniMax 宣布将收购 id Software。

25

26

Koei 宣布将于 9 月推出 PSP 版《真·三国无双 Special》。

4



体感 E3 展的体感技术大比拼

Wii 遥控器手柄公布时，整个业界都在怀疑体感操作能否成为主流，现在整个业界都承认了它的地位。体感操作是今年 E3 展的王旋律，微软、索尼和任天堂都将全新的体感操作系统作为 E3 发布会重点，其中微软的“初生计划”最富话题性，它不仅实现了全身体感操作，还具备智能语音识别等功能，可以说是体感技术的一次大进化。相比之下，PS3 的体感技术中规中矩，没能引起观众的兴趣。不过演示归演示，最后哪个更好用还要拿到实物后才能断定。价格与发售时间是“初生计划”比较令人担心的两个方面。



6 月日本游戏销量 TOP5

淡季来临

春季大作潮之后到夏季另一波巨作来临之前，可以说是日本游戏市场全年中最冷清的时期。6 月份是淡季之中的淡季，所有主机销量都不理想，软件销量也十分惨淡。总体上，Wii 与 NDS 根基深厚，因此销量跌幅不明显，而 PSP 与 PS3 的销量随着大作的缺乏而大幅下跌，PSP 又跌到了周销量 1 万左右的水平。

1

王国之心 358/2 天
NDS Square Enix / 2009 年 5 月 30 日

9.5 万

2

逆转检校官
NDS Capcom / 2009 年 5 月 28 日

3.5 万

3

弧光幻想曲
Wii MMV / 2009 年 6 月 4 日

2.8 万

4

真·三国无双 5 帝国
PS3 Koei / 2009 年 5 月 28 日

2.5 万

5

斯隆与马克尔尔的谜之语言
NDS Level-5 / 2009 年 5 月 21 日

2 万

本月大作的幕后花絮

《王国之心 358/2 天》中经常会有夕阳的场面出现，这种表现手法是野村君也中学时放学回家途中看到的夕阳场景为印象而制作出来的，那时野村每天骑车上学和回家都要一个小时。而且野村的老家走到海边只要几分钟，因此对海边日落的景象留下了深刻的印象。野村认为任务结束后出现的夕阳场面能够让很多玩家感受到欣慰与畅快。



仰望天堂

经常逛游戏论坛的朋友都知道，销量贴永远是各类论坛里的热门讨论贴。游戏玩家可能是这个世界上最关心销量数据的消费人群，这些原本应由业内人士与投资者关注的内容成为玩家们最好的谈资，Enterbrain、MediaCreate、NPD、ChartTrack等统计机构成为玩家耳熟能详的名字，地下统计机构Vgchartz网站也有700万以上的每月页面访问量。关心销量的玩家绝大多数是核心玩家，或多或少都会带有那么一点阵营倾向，神经难免会较为敏感，只有报喜不报忧才能让各阵营的拥趸都看得开心。因此NPD的分析家Anita Frazier每次在销量报告公布后都会发表一份解读说明，PS3的销量垫底了，就要强调“同比销量有所增长”；Wii的销量同比降低了，就要强调“可能是因为供货不足”；知名游戏博客Kotaku有这么一个传统：每次NPD数据公布后，就要播报三大厂

商对数据“看起来很高兴”的回应，并配上一张每期各不相同的笑脸图。不知从何时起，这些笑脸图渐渐消失不见，三大厂商也不再“看起来很高兴”了，连习惯了喜鹊的Anita Frazier也难得当了回乌鸦——今年5月份的NPD数据公布后，Anita忧心忡忡地说：“每个产品类型的销量都在下滑，美国市场正在困境中挣扎。”看来，这次她也无法从两年来最差的市场环境中提炼出哪怕是一丁点的喜人数据，难怪三大厂商都乖乖地闭了嘴。

今年3月份开始，美国游戏市场规模开始以近乎自由落体的速度持续萎缩，月均缩水幅度接近20%；上半年，日本游戏市场总规模下滑24%，半年内没有一款游戏达成百万销量。去年游戏产业在金融风暴中歌舞升平、羡慕旁人，如今各国经济好不容易出现一点复苏的迹象，游戏产业却乌云盖顶。这会是一场雷阵雨，还是漫长雨季的开始？下半年的游戏产业将何去何从？

文 Lancer

美编 anubis

诺基亚 N97

我的网络 随“触”可得

音乐, 随“触”可得

乐“触”乐精彩, 诺基亚N97 卓越的音质, 为我时刻呈现唯美音效。支持多种播放格式, 动人旋律随触随享!

视频, 随“触”可得

用诺基亚N97 炫大3.5英寸宽彩屏观看视频, 可谓身临其境。酣畅淋漓! mp4_3gp(MMS)格式的视频文件均可播放, 最新热播劲爆大片尽在掌握!

游戏, 随“触”可得

诺基亚N97 预装“吉他传奇”游戏, 打发无聊时光, 随触随玩, 弹出你的摇滚范儿。无需音乐细胞, 只要按照屏幕上滚动的音符节拍, 触碰相应的位置, 就能像摇滚教父一样在手机上演绎疯狂吉他。

办公, 随“触”可得

在我的手机上查看Word、Excel和PowerPoint附件, 轻松浏览数码文件和文件夹, 轻触诺基亚N97上的QuickOffice, 一切就是这么简单!

淘宝, 随“触”可得

诺基亚N97 内置“淘宝网”互联精灵, 让您随时随地货比三家, 淘我喜欢。只要是您想得到的产品, 用诺基亚N97随时搜索、比价、收藏, 一个都不落下!

下载, 随“触”可得

我的随身应用超市! 点开打开诺基亚“下载”应用程序, 即可在手机上发现、查找、预览、购买、下载并享受到丰富的图片、铃声、游戏、壁纸、主题、视频片段以及超多的实用软件。

时尚, 随“触”可得

时尚要新鲜! 无论是时尚圈的劲爆新闻还是潮流前沿的热辣资讯, 用诺基亚N97 内置的“时尚网”互联精灵, 第一手的时尚猛料一网打尽, 触手可得。

股市, 随“触”可得

股市风云瞬息万变, 只有掌握实时行情, 才能抢占先机。诺基亚N97 内置“大智慧”互联精灵, 一触即发, 让我随时随地游弋于金融股市的风头浪尖。

地图, 随“触”可得

诺基亚N97 内置网络辅助GPS(A-GPS), 将自己感兴趣的酒店、美食、休闲场所、演出场馆等信息列为地标并下载至诺基亚地图。

软件, 随“触”可得

随时随“触”更新最新版本的软件? 只需使用“软件更新”应用程序, 我的软件即刻焕然一新!

新闻, 随“触”可得

快节奏的工作生活, 要与全球资讯保持时刻同步。诺基亚N97 内置“新浪新闻”互联精灵, 配合个性化触屏主菜单, 简单设置, 轻松“拖拽”, 我的新闻随时更新, 随“触”可得。

旅程, 随“触”可得

还在为出差旅行订酒店机票而烦恼? 在诺基亚N97 中安装“携程网”互联精灵, 让您即时管理自己的行程路线, 预定机票和酒店, 哪个城市都不陌生。



天堂之暗影

去年末，金融风暴导致世界各地芯片制造业产能过剩，大批工厂停产，广东东莞等地出现了民工返乡潮。不过也有一些工厂仍在热火朝天的满负荷运转，比如Wii的代工工厂。芯片业的产能过剩比任天堂要逊色得多，为了不让闲置的生产线重新启动，有的是芯片厂愿意为任天堂提供廉价服务。这优于去年末生产的Wii今年初开始在欧美各地上架，发售两年多以来一直供不应求的Wii总算摆脱了缺货状态。去年圣诞没有收到Wii而失望的玩家们在二月份陆续地得到了自己的主机。1月份，Wii北美销售68万，同比提高近两倍；2月份，Wii北美销售55万，同比提高近80%。Wii销量的大幅度增加促使市场规模继续攀升两位数的增长，为2009年开了个好头。任天堂的营业额占游戏产业总规模的一半左右。任天堂的业绩增长是拉动业界的火车头，既然Wii可以在非假期实现70多万的月销量，2009年应该也会是一个大增长的好年。

正所谓春江水暖鸭先知，没人比任天堂更了解市场。1月末召开的任天堂财报说明会如期将天堂产业规模继续膨胀的分析家与投资者们泼了盆冷水，Wii的财年预期销量下调100万。任天堂的股价就应声下跌了12%，以18年来的最大单日跌幅验证了市场的恐慌情绪。一边是生产线全面启动，远远超出正常水平的大批主机运往零售店，另一边却在降低财年销量预期，这预示着这一批的大规模出货了，市场将很快骤冷，圣诞季的残余需求要被喂饱之后，软件新档的Wii将从供不应求转为供过于求。

3月份之后，Wii在全球范围内销量大跌，3月份美国Wii销量同比降低19%，4月份从去年同期的71万暴跌至34万，5月份从87万跌至29万。在日本，Wii从2月份开始被PSS全面反超，连续两个多月销量低于PSS，销量增长期低于2%。比起去年同期，这三个多月来Wii的软件销售几乎被腰斩，成为拖累整个产业规模巨幅萎缩的根本原因。任天堂将2009年来Wii销量的高开低走总结为去年同期“用力过猛”。去年春《任天堂全明星大乱斗X》、《马里奥赛车Wii》、《Wii Fit》等千万级巨作在两个多月之内集中发售确实是游戏史上空前盛况，但确实为《横行霸道IV》为首的满屏阵营对Wii砸出逼人的气势起到了不容忽视的催化作用。Wii不仅改变了游戏业的技术进化轨道，也改变了商业规则。主机进入成熟期后才迎来大作群的商业铁律被推翻，Wii将大作高度集中在发售的头两年才能以最快的速度提高普及率。但并发的必然结果是在之后相当漫长的时间里资源匮乏，这是任天堂一开始就应该预料到的局面。只是现实比理想中的残酷一些，已经下调的2650万台财年目标最终失守，四五月份的经营策略完全超出了岩田聪的预期，一向对任天堂的经营策略充满自信的岩田聪忍不住向媒体抱怨：“日本人的新鲜感转瞬即逝，Wii正面临自发售以来最不乐观的局面。”

在任天堂的规划中，第一方的大作并销之后，随之而来的第三方游戏会将Wii的销量维持在较高水平。任天堂在2007年里与日本第三方的频繁接触也许就是为此铺路。岩田聪没有料到，绝大多数第三方到了Wii上就成了扶不上墙的烂泥。2009上半年，日

本第三方在Wii上俯仆后继，以数千套销量暴毙的案例不计其数，销量超过10万的第三方游戏只有《怪物猎人0》一款，销量超过5万的游戏仅5款。《最终幻想水晶编年史 时之回声》、《丧尸围城 丧尸的祭品》、《御城无双》等关注度作品都以不到5万的销量让第三方亏得心胆俱寒。

在次世代主机中全面押注于Wii的MMV身先士卒，



■大玩好戏的《怪物猎人》销量冠军。



■网络获得白金、魅力倍。

《英雄不再》、《御城无双》等多款游戏都是叫好叫座的典型。MMV大获殊荣并开辟新计划，社长和田康弘在博客中采访对Wii游戏的全线亏损“泪眼朦胧”。在Wii上无往不胜的休闲类游戏经历了第一波的狂热之后也风光不再，Hudson的《十项全能》首作销量超过200万，续作在日本和欧洲销售数月之后销量仅勉强达到12万。状元第一方大作固然Wii销量大跌的主要原因，但令岩田聪最为担忧的新鲜感消退问题也是无法回避的因素。

在Wii暴风骤雨的同时，任天堂的另外一员蓝色海洋里依旧风平浪静。NDS销量突破一亿之后，NDS的到來就像一场及时雨，让NDS摆脱困境和困扰，在全球主机销售榜中继续遥遥领先。NDS北美发售首月销售82.7万台，为转冷的市场空气注入了一股热流，NDS与《口袋妖怪 白金》的搭配收到了理想的效果。第三方的NDS“脱水不流外人田”的担忧渐渐消退，个别第三方对任天堂经营策略会贯通之后也在NDS上找到了生财之道。Majesco的《料理妈妈》两作销量超过850万，EA的《模拟人生》系列在NDS上共有4款游戏突破百万销量，育碧的女性向游戏《Imagine》与《Petz》总计有8部作品进入白金销量俱乐部。不过今年以来任天堂与第三方在NDS上的低阶休闲向游戏推出速度明显放缓，上半年全年销量排名前10的NDS游戏只有《口袋妖怪 白金》是本年度发售（美版/欧版）的新作，销量超过30万的休闲大作居然只有一款《纽约妈妈》，任天堂有意引导第三方在传统游戏类型上多做尝试，对核心玩家兼爱好者也是岩田聪“手一台”目标的关键，可惜结果只能证明任天堂的蓝海与传统游戏的红海之间正日益界限分明。上半年NDS的第一传统大作《横行霸道 唐人街战争》以不到9万套的首月销量壮烈牺牲，销量数据发布后不久，SCEA发言人便有意洋溢透露正在与Rockstar合作开发PSP版《GTA》新作的可能性，《唐人街战争》的PSP版果然在E3展后不久公布。任天堂是休闲游戏的天堂，却有可能是M级传统游戏的地狱。

2004年E3展，NDS与PSP首次公开亮相，当人们对即将到来的掌机之战翘首以待时，岩田聪与久多良木健各自发表了“平行市场论”，声称两部掌机针对的用户群体不同，两者不存在正面竞争关系。现在我们可以更深入地理解所谓“平行市场论”并非粉饰太平的官话，是休闲健康的NDS轻松突破一亿销量，保持传统的PSP也差一点就达成了5000万的新阶段性目标。NDS继续在它的蓝海中畅游，而PSP也将走出荆棘，步入坦途。

凤凰之涅槃

2008年，根据日本《FAMI通》杂志的调查，零售商对业界趋势最普遍的感受是“脑白金热正在转为怪物猎人热”。继2008年荣登日本游戏销量榜首，《怪物猎人 携带版2nd O》于2009上半年再次登上销量榜榜首，这款怪物级游戏于7月份销量突破350万。按照目前《MHP2O》依然饱满而有力的销售趋势，它的最终销量很有可能达到400万量，成为继《勇者斗恶龙VI》之后PSS系主机上第二个在

日本达到4白金销量的国民级游戏。《怪物猎人》正在成为日本的另一个“口袋妖怪”。

《口袋妖怪》的诞生为Gameboy续了5年的命，《怪物猎人》的出现让那些走投无路的PSP找到了出路。游戏玩家的平均年龄正在不断提高，但中小学生永远是游戏产业中利润率最高的用户群体，学生间群体交流的特性也使得这个用户群很容易滋生口耳相传效应，让游戏以病毒式传播



《最终幻想XIII》销量正在向200万稳步迈进

速度发展为社会现象。(MHP)让PSP成为日本中小学校的流行新宠。正苦无出路的日本第三方们大感失望，也都削尖了脑袋想办法把自己的游戏“猎户化”，没法“猎户化”的至少也要“联机化”、“对战化”。Square Enix 屈辱降格地把《最终幻想 Agito XIII》朝着“猎户化”的方向改造；Koei 的《真·三国无双 联合突袭》没能力口耳相传，但将近40万的累计销量也算有所收获；NBGI 做了几个联机对战的《高达》之后，正准备用原创新作《噬神者》分食单人游戏的大蛋糕；连小岛秀夫都打起“猎户化”的主张，《潜龙谍影 和平行者》1位 Snake 共同挑战 Metal Gear 的概念攫取触地感透骨点 (MHP) 的影子。正如网战之于 FPS，多人联机也在成为 PSP 游戏的标准。

欧美的市场结构与日本有很大的差异，任天堂早已在中小玩家中建立了牢不可破的地位，一开始就全力瞄准年轻人市场的 PSP 难以在低龄市场中再有所作为。(MHP) 或联机游戏很难在欧美推广。2009 上半年，PSP 在欧美已处于濒死状态，软硬件销量永远在榜中垫底，在美国只有 3 款新作销量超过 10 万，PSP 硬件销量只有 NDS 的四分之一，软件销量为其五分之一。上半年的重点大作《抵抗 恶梦》销量仅 14 万，系列销售额超过 10 亿美元的《摇滚乐队》在 PSP 上推出后，以 7 万套的销量告罄。唯一令索尼欣慰的是欧美传统型游戏在 NDS 上同样走火连烟，当它们随头像破血流之后，索尼振臂一挥，用(GT 赛车 PSP)、《机车竞赛 极速地壳先锋》等巨作激励得第三方重新抖擞精神。PSP 既然能在日本兴起，就有机会在欧美起死回生，这需要一款《MHP》一样的决定性作品，谁能率先打开局面，就可以得到掌机的天下。

如果第三方始终摸不着门道，引导市场走向是第一方的责任。欧战五年之后，索尼终于玉刀出鞘，已经在人们的回忆中朦胧淡忘的《GT 赛车 PSP》直接以高完成度试玩状态亮相并公开发售。“千万级巨作+新机型”是激活市场的万灵药，只有改变一潭死水的状态才能提振零售商的信心，避免 PSP 游戏零售量持续下滑。经济危机正在加速非畅销型产品的凋零，为避免产品积压造成的库存与资金周转风险，零售商随时有可能取消低销量产品的订单，人气涣散的 PSP 只有经历一次涅槃重生，才有希望走上市场人气

与产品质量交叉推进的上升螺旋。

经济危机造成的零售渠道收紧也是 PSP 在欧美处境每况愈下的重要原因，价格因素对 PSP 造成的破坏性影响正随着经济危机而迅速扩大，高价位与低销量让零售商只能不断冷落 PSP，GameStop 总裁 Dan DeMatteo 多次呼吁索尼及早降价，Activision Blizzard 总裁 Bobby Kotick 威胁索尼“如果不降价，我们只能放弃 PSP”。价格因素正在让索尼与整个产业链上所有合作伙伴的关系不断恶化。

索尼也有它的难言之隐。受经济危机影响，SCE 部门上财年的高亏平衡计划落空，为索尼集团又带来了 885 亿美元的亏损，1 月份预计的 300 亿美元又平蹿了一番。根据去年的内部报告，索尼原计划在 SCE 部门确保盈亏平衡时下调 PSP 售价，但这突如其来近 600 亿美元亏损让降价计划不得不掉后。PSP3 已经导致 SCE 这三年连续赤字逾 4000

亿美元，如果算上包括 CELL 在内的巨额前期研发投入，PSP3 造成的损失可能超过 6000 亿美元，即使它的生命周期真的可以达到 10 年，可能也永远无法收回这笔巨资，索尼现在能做的只有尽可能减少损失。

与 PSP 不同的是，PSP3 的硬件销量虽然没有起色，软件销量却在稳步提升。上半年 X360 在欧洲的硬件销量比 PSP3 高 30%，但软件销量却略低于 PSP3，《生化危机 5》、《街头霸王 IV》等跨平台游戏都是 PSP3 版销量更高。在美国，跨平台游戏的 PSP3 版与 X360 版之间的销量差距也在缩小。上半年的 PSP3 主力大作《杀戮地带 2》目前全球销量超过 170 万，高于同期的 X360 主力独占游戏《光环战争》，200 万目标指日可待。最让索尼欣喜的是本土市场，《龙空 3》和《生化危机 5》这两个 50 万级游戏就已经为 PSP3 带来了一个小阳春，4 月的《最终幻想 XIII》试玩版为 PSP3 的这波春季反击战推波助澜，让索尼赢得了第一场阶段性局部胜利。2009 年前 4 个月，PSP3 在日本平均周销量接近 3 万台，比 2008 年同期高 50%。

PSN 的发展速度也让索尼满意，虽然只是赔本赚吆喝的免费服务，总计 2500 万的用户数量令索尼 CEO 霍华德·斯金格大为满意。2 月份索尼公布的机构改革中，将网络作为两大重点发展目标之一，由平井一夫担任索尼网络事业的最高执行官，以 PSP3 与 PSP 为核心的网络计划将贯穿索尼广阔的产品线，平井一夫的新职位拥有调度其他部门资源为其所用的权力，PSP3 战略地位的稳固是其继续取得索尼集团战略投资的前提。10 年前久多良木开始构思 PSP3 时已经将消费电子网络化作为索尼集团的使命，十年间索尼风雨飘摇，大方向始终不变。微软仍是韩国在索尼面前的主要对手，不过 8 年来一直死咬索尼不放微软已俨然变成一副胜利者的姿态，对索尼这个老对手有轻看不上眼了。E3 论坛上，微软则指任天堂，向厂商的蓝海挺进。

白虎之 初生

索尼在惨淡经营，微软互动娱乐的日子也不好过。自从 2001 年以来，游戏业务已经给微软造成了累计 50 亿美元的亏损。X360 已经走出了赔钱卖肉的阶段，但主机维修与更换成本、购买第三方软件商的开支都是数额不菲的投入。微软互动娱乐部今年第一季度重遭赤字，从去年同期的盈利 1 亿美元转为亏损 3100 万美元。微软首席财务官称，时下是微软有史以来所处的最艰难的经济环境，这么一点亏损“很让人高兴”。微软高兴的理由是 X360 季度销量同比增长 30%，用不到 9 个月的时间完成了 1000 万的销量，相当于 PSP3 的全年销量。

去年秋季开学，微软将主攻目标从核心玩家转向家庭用户，并深入模仿任天堂模式。随主机赠送轻松农场游戏是任天堂的常用营销手段，微软从去年开始也将主机套装所赠送的游戏从核心向变为以家庭向为主，赠送《乐高印第安纳·琼斯》与《功夫熊猫》的标准套装和赠送《索尼完全明星网球》Arcade 套装已经有超过 500 万套的销量。售价比 Wii

低 50 美元的 Arcade 套装被微软以极大的期望，是微软争抢家庭用户的主力产品，然而其销量却比卖出 100 万美元的标准套装低 100 万，这说明冲着低价购买的 Arcade 版的家庭用户数量非常有限。去年微软花了不少宣传成本的《歌舞狂园》和《你在枪声中》销量并不理想，在大众心目中，X360 仍是车枪影类重量级玩家聚集的核心向主机，缺乏 Wii 的亲民色彩，也没有 PSP2 那海纳百川的大众化形象，微软只有完全颠覆其市场策略才能从核心化为主流。

以满足核心玩家的胃口为目标仍为微软的战略惯性，在日本 X360 也有成为宅男机的趋势。自从《偶像大师》大热，X360 更被诸多美少女游戏开发商相中，在欧美充满硬汉色彩的 X360 漂洋过海之后，突然变得柔情似水，肌肉壮汉与血盆大口的野兽们被大眼萌少女们所取代，霎时间，莺莺燕燕好不热闹。微软在日本的“宅化”战略卓有成效，在日本游戏杂志的主机满意度调查中荣膺榜首，日本宅向游戏杂志(OEMAG)的读者期待游戏调查中，《梦幻俱乐部

力压《勇者斗恶龙》位列榜首。从美式枪球的极端走向日式极致的另一个极端，X360把本工作战略做成了极致的极致。今年3月末终于实现微软销售史上的第一个里程碑——日本销售百万台！为了这个目标，微软等了7年，投入的资金可能是这百万台X360销售额的数倍。如今X360在日本的周销量水平仍在5000台左右徘徊，每一次大作降临都像是在水漂，接触水面的那一刻就会泛起涟漪，但总是很快就能消散，它便恢复原状。微软也知道X360在日本终究是逆风气候，继续投资的目的可能是为美国血统的Xbox品牌注入东洋基因，让日本国民逐渐消除对X360本能上的排斥心理。至少在现阶段，X360的日式游戏阵容依然明显强于PS3。不过索尼系游戏太多也有可能是主机走向边缘化的表现，过去土星、DC等短命主机都是在宅系游戏的繁荣中逐渐消亡。X360在日本剩下的时间不多，《最终幻想XIII》发售后，X360的F/P/O优势将荡然无存，除非微软能说服SE在日本推出X360版《最终幻想XIII》，否则因《蓝龙》、《星之海洋4》等F/P/O大作培养出来的一批F/P/O用户可能将在所难免地转向PS3。

占领日本不一定要靠(DQ)或(F/F)，“眼白金”与(Wii Sports)证明新型游戏也可以起到出奇制胜的作用，只要有一套能钩住玩家好奇心的操作装置，就可以打破业界传统规则束缚，即使没有第三方的支持，也可以创造一个全新的市场。

2008上半年，微软第一方的表现相当低调，Rare、Lionhead等几名主力爱将都没有新作动静，年度大作计划聚焦于《光环3 神兵天降》这么一款资料片作品。直到“初生计划”亮相，我们才知道Rare与Lionhead正在从事一项更宏伟的计划，微软这头来自西方的白蛇神曾给魔兽王之感。

微软从不愿意抄袭的恶名，当SE3总裁杰克·特雷顿怒斥微软是跟屁虫时，彼得·摩尔大喇咧地说：“这叫青出于蓝”。收买第三方是PS时代索尼与第三方合纵连横的模仿，它用更雄厚的资金成功地以假乱真还施彼身。“初生计划”是微软的又一青出于蓝，充满未来色彩的技术造成了比当初Wii公布时更为轰动的话题性。E3之后，岩田聪、宫本改与雷吉一改以往笑着风云的从容姿态，对“初生计划”极尽羞辱与质疑。三大高层轮番炮轰微软的盛况令人想起2005年久多健与平井一夫不断将“Xbox2.5”挂在嘴边的情形。板垣信德用一句日语俗语来形容此类现象，叫做“弱肉强食”。也许任天堂一反常态的口水战也是心底发虚的表现。“初生计划”已经将本体操作的可能性几乎达到一个精光，暂且不提它能否成功，有“初生计划”在前，任天堂还要再设计出一套令人眼前一亮的控制器难上加难。微软互动娱乐部副总裁蒂姆·马特里克的那句“彻底改变娱乐”并非陈词滥调，将搭载“初生计划”的X360直接晋级为新一代主机的意图已经相当明显，Rare与Lionhead已经全面投身于“初生计划”

的新作开发，微软一口气向第三方发布了上千套开发工具包，编程难度胜过了投钱新主机。马特里克坦言：“是Wii教育我们无需硬件规格提高也可以进入娱乐新时代。”

马特里克用的字眼是“娱乐”而非“游戏”，这里面大有学问。微软从未忘记进入游戏业的真正目的，游戏只是微软征服客厅的跳板。Wii在大众市场取得的爆炸性成功让微软灵感泉涌，既然远程控制方式能为民众众之所喜，如果使其成为客厅里的标准操作界面，微软也许可以加速其客厅战略的进程，甚至成为连接客厅与书房的纽带。比尔·盖茨近日签署“初生计划”不仅是为游戏部门的项目，也有Windows部门的全参与，这是微软大门已经敞开的盖派无限憧憬地说：“将其应用于办公室的前景更令人关注而兴奋！”微软正研



严冬之圣战

Bungie总裁Harold Ryan表示，2010年秋季的《光环 致远星》可能会对“初生计划”，从时间上判断，该作可能会成为“初生计划”的首发阵容之一。微软正在将资源全面集结于“初生计划”，今后无论是新型游戏还是传统游戏类型，可能都或多或少地会用到一些本体操作功能。2010年将会是微软跌跌撞撞而出的一年，除了围绕“初生计划”的宏伟计划外，从年初的《心灵杀手》、《质量效应2》到随后的《最终幻想XIII》、《光环 致远星》，核心玩家都有盼头。相比之下，今年下半年的X360阵容可能会有逊色，不过《分裂细胞 新罪》、《求生之路2》、《极限竞速3》等独占大作以及多款跨平台巨作已经蓄势待发，对于索尼随时可能公布的降价或超薄PS3，微软也早有准备。

PS3的降价传闻从年初开始就曝露到年中，索尼始终没有动静。除了自身的囊中羞涩外，微软的虎视眈眈也是主要原因。索尼担心PS3降价后，随之而来的X360降价会使其折价促销效果大打折扣，价格战不是索尼能玩得起的金钱游戏。根据业界传闻，X360可能有两种降价方案，一种是将其399美元的精英版降价为299美元并取消原先299美元的豪华版，还有一种是直接将其豪华版降价至199美元。前者成本较低，但如果PS3也降至299美元，X360的降价将

难以起到阻击效果。X360对欧美核心玩家的挖掘已经非常透彻，依靠传统大作难以再推高销量，去年《战争机器2》等大作发售时，X360的销量增长幅度都十分有限，而9月份X360降价50美元时销量立竿见影地得以暴涨。既然家庭与休闲用户正在成为微软的主要目标，X360就要及早降到被视为主流化阶段最理想价位的199美元。事实证明休闲市场的妇孺们也没那么容易用薄利版的Arcade套装培养，只有实实在在地把主力机型降到199美元才能将触角向主流市场渗透。为明年的“初生计划”铺路。

微软将目光锁定2010年，索尼的大计划是2009年，超薄PS3仍稳居一层迷雾中，不过曼妙胴体早已隐约可见，PS3的命运全系于此。是船底反弹还是永远垫底？超薄PS3的胜败将决定一切。如果超薄PS3能击败索尼赢得今年的年末商战，索尼的十年计划将顺利地进行。PS3尚有反超X360的一线希望；如果超薄版也无法挽回人气，PS3恐怕将再无翻身的可能。从近期零售量的举动来看，几乎可以确定超薄PS3将于8~10月份期间发售，主要的悬念在于其售价。最理想的状态是1200元超薄版PS3以299美元的价格推出，这样可以实现最大幅度的销量反弹。采用新工艺





生产的超薄 PS3 成本将会更低, 与上一次降价时隔 2 年, 再来一次 100 美元的降价也是合情合理。不过最近斯金格爵士气呼呼地指责 Kotick 一干人等威胁索尼降价的行为是在“制造噪音”, 摆出一副死猪不怕开水烫、打死也不愿降价的硬碰硬作态。也许索尼为了减少一些亏损选择了与合作伙伴作对, 也许这只是索尼不愿被微软看得太透而制造的烟幕。正如 E3 展中让天下人掉下地的《最终幻想 XIV》, 索尼的手中可能还有一些隐藏的王牌尚未祭出。近期有传闻称《GT 赛车 5》可能会在 11 月 27 日发布, 与《GT 赛车 PSP》联动, GameStop 网络商城提供的预定发售日是 2009 年 12 月 21 日, 这款常年隐藏在迷雾中的巨作可能并不是那么遥远。由《GTAIV》原班人马打造的 PS3 独占大作《Agent》也被索尼处理得非常低调, 这种本应冲破次元壁宣传的大作被遮遮掩掩的原因只有一个, 那就是不愿太早地对手摊牌原形。PS3 已知的年末独占游戏不多, 所有焦点都集中于《未知海域 2》, 该作以压倒性的画面质量被评为今年 E3 最佳游戏, 销售潜力无可限量。日本的全部希望都在《最终幻想 XIII》, 根据近期发布的影像与图片资料, 试玩版完全没有展现该作的真实魅力, 画面质量据称也只有成品的二分之一。只要《最终幻想 XIII》确实能在年内发售, 2009 年将成为高清游戏在日本的崛起之年, 只不过和田洋一对于发售日的那句“神才知道”着实令人忐忑不安……

如果不是因为 PSP 和 PS3 的反复交叉都挤在了 2009 年, 今年末 PS3 的大阵容可能只会更强悍一些。PS3 毕竟仍是一个贴钱的项目, 只有 PSP 才能让索尼看到其真金白银。PSP 60 750 美元的定价里包含了相当可观的利润, PSP 的软件件盈利可以为 PS3 提供经济基础。2009 年下半年, PSP 游戏阵容之豪华令人叹为观止, 以《GT 赛车 PSP》为首, 索尼巅峰时期的明星大腕们于 PSP 上再度云集, 《铁拳》、《灵魂能力》、《传说》、《王国之心》、《胜利十一人》、《杰克与达斯特》、《猎豹突击队》、《GTA》……外加《刺客信条》、《机车风暴》、《小小大星球》等次世代新贵, 另有《428》、《真·三国无双 5 Special》、《战场女武神 2》等榜单与意外之作遨游不绝地公开, 如此盛况只有 2007 年 PS2 最恐怖的大作井喷期方可与之媲美。看来今年 PSP 游戏权利金收入这一项可以比上半年一夫独得上肩槽, 应该可以为 PS3 的降价贡献一些资本。

平井一夫当前最关心的网络事业也将通过

PSP 率先驶入快车道, 以网络下载为标准发行渠道的 PSP 60 将改变 SCE 网络策略长期以来两难抉择的局面, 与苹果 App Store 类似的综合下载服务呼之欲出。为吸引小型工作室和个人为 PSP 开发趣味实用软件, 索尼将 PSP 开发工具打二折销售, 并降低软件审核的门槛, PSP 的软件开发团队迅速扩张。索尼的目标不是借这些小型软件促进 PSP 的销量, 而是建造一个内容上包罗万象的 NDS, 使其成为今后索尼各类电子娱乐产品共用的巨型资源库, 使用 PSP 固件的 Aino 手机、传闻中正在组建的 PSP 手机研发团队——索尼与 SCE 之间正在水乳交融, PSN 提供的丰富娱乐资源将会让 SCE 各兄弟部门的对应产品受益匪浅。

网络正在向掌机大規模渗透, 任天堂的 DSiWare 稳步发展, SE 等主要发行商都拿出镇社之宝。通过 WI-FI 下载新任务也逐渐成为 NDS 玩家所接受,《勇者斗恶龙 IX》发售一周后即提供新任务下载。在家用机上几乎成为标准的追加下载包形式正在掌机上逐步普及。

与 PSP 一样, NDS 也将大作高度集中于下半年。《勇者斗恶龙 IX》不负众望, 以 234 万的首周销量创造了系列最高的首周销售记录。《口袋妖怪 心之金·魂之银》是 NDS 的秋季主打, 冬令季有《塞尔达传说 灵魂轨道》, 不过销量过亿的 NDS 在普通玩家中的市场饱和度已经很高, 能够购买《DQ》、《塞尔达》、《口袋妖怪》的玩家大多早已有一台或多台 NDS,《勇者斗恶龙 IX》发售当日早已与《GTA5》

总销量为 12.8 万, 这还有达到 2007 年夏季普通的周销量水平, 而且这个销量数字也保持不了多久。任天堂想要完成人手一台的目标, 不能全靠这些老面孔, 利用 NDS 的摄像头再选一个“触媒级”也能扩张蓝海, 吸引新用户。除了让用户在闲极无聊时给几张大头贴, NDS 的两颗“眼睛”至今还没有发挥太大的作用, 从战略角度而言, 任天堂需要的是摄像头化的面白金, 而不是冷冰冰的《口袋妖怪》。

多数厂商的年度大算是从秋季开始, 任天堂更青睐被其他厂商忽略的夏季, 从《面白金》到《Wii Sports 运动胜地》, 任天堂经常将一年中最重要的战略级大作放在夏季开卖。《Wii Sports 运动胜地》目前在日本销量十余万, 与《Wii Fit》的销售情况非常接近, 一两年后也有望在日本突破 300 万。任天堂比较关心的是 7 月下旬开始该作在欧美的销售趋势。当年《超级马里奥兄弟》在欧美随 FC 附赠, 实现了 4000 余万的销售, 之后的《超级马里奥兄弟 3》不再是免费赠送, 仍然有 1700 多万套的销量。据此粗略估算,《Wii Sports 运动胜地》可能也会有 1700 万以上的销量。同理,《Wii Fit Plus》也是一款有望达到千万级的游戏。至于《超级马里奥兄弟 Wii》的销量可以参照 NDS 版的前辈。如此算来, 下半年 Wii 就有 3 个千万级大作, 与 2008 年春季高战期间的阵容相当。上半年 Wii 销量大跌, 关键原因是任天堂战略性地将主力大作集中于下半年。上一次 Wii 千万级大作的集结是为了镇压《GTAIV》、《MGS4》等高清阵营大作, 这一次同样是为了围攻《现代战争 2》、《最终幻想 XIII》、《刺客信条 2》等高清阵营的又一大作。以大作真空期的表现断定 Wii 热潮已退显然还是有失偏颇, 下半年 Wii 与高清阵营的对决才是决定市场走向的关键。



▲《超级马里奥兄弟 Wii》销售潜力无可限量。

仰望天堂

根据 NPD 发布的数据, 上半年美国游戏市场规模同比降低 12%, 其中 6 月份降幅达 31%, 创下 9 年来最高同比降幅记录。NPD 分析家 Anita Frazer 认为上半年缺乏大作导致玩家将视线, 只有主机价格或巨作发售才会让市场回暖。2008 上半年巨作集结是导致今年上半年游戏业产值大缩水的主要原因, 但下半年的已知游戏阵容已完全超越去年, Frazer 认为只要不出现大规模跳票现象, 今年游戏业总产值仍有实现增长的可能, 这需要各厂商齐心协力创造有史以来最豪华的年末大作阵容。游戏产业正处于迈向主流娱乐的关键阶段, 2009 年末高战肩负着保持行业活力的重要使命, 与列强们从过于集中于上半年相比, 5 大厂商都有大批重磅大作一拥而上的 2009 年末高战无疑更值得期待。2009 上半年的游戏业是在地獄仰望天堂, 所有厂商都把希望放在下半年。因淡季而提不起兴致的玩家们即将迎来大作的天堂。

2009年度下半年 期待游戏排行榜揭晓

在经历了2009年度上半年的平淡期后,在2009年度下半年的游戏界处于大作集结,有如山洪爆发的蓄势之势,从8月开始《怪物猎人3》(wii)将为众多大作如排山倒海袭来打响第一枪,紧接着9月将是大作发售最为集中的一个月份,10月的头号热门大作《未知海域2 纵横贼道》也将于玩家们面前,直到11月的超重磅压轴《现代战争2》的到来,可以说下半年的每一个月里都有值得期待的游戏,玩家们必定会为下半年的游戏购买问题感到资金紧张吧? (笑)

总票数 34869 投票结果来源 www.levelup.cn

PS3/X360

PS3

NO.1 现代战争2



《现代战争2》的关注率果然最高,从2009 E3展的首段试玩影像曝出后,国内外玩家无不对本作充满了期待,而前作《使命召唤4 现代战争》大卖1300万也标志着游戏在转型于现代化战争题材的道路上所取得的成功,就像 AB 品牌经理 Simon Weiss 说的那样,本作将会成为历史以来销量最高的电子游戏,如电影般的演出效果,与前作一脉相承的剧情、现代战争所独有的紧张压迫感,种种感官上的享受想必早已超越玩家心目中“神作”的级别了,好吧,“宇宙超级第一打枪神作”与你相约 2009.11.10,咱们不见不散!

总票数 1805 得票率 22.47%

NO.1 最终幻想X III



作为《最终幻想X》系列之首作,本作由北濑佳范指导,敬业求道信,《最终幻想X》的制作小组负责开发,借由PS3的强大机能,我们有理由相信这款次世代的幻想之作将不负系列多年以来的盛名以及广大玩家的期待。2009 E3公布的影像中,其战斗流畅程度丝毫不逊色于一款动作游戏,而全新的奥丁与冰之女女王召唤兽更是凸显了华丽的画面,更是代表了JrPG的顶峰之作,战斗画面分追求“无缝”连接,使得游戏充满了紧迫感。《最终幻想X III》势必将在如今 JrPG 游戏萎靡的环境下扮演一个中流砥柱的角色。

总票数 1731 得票率 19.16%

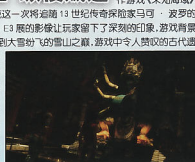
NO.2 猎天使魔女



它不仅有着超性感的女主角设定,而且更是初代《鬼泣》的制作者——神谷英树开发的一款次世代动作游戏。手眼中暗藏枪威,并可以使用华丽的拳脚打击,激烈而又爽快的战斗和鬼泣十分相似,作为世嘉原创的一个全新品牌,我们有理由相信本作定能够博得众多玩家的青睐,而神谷英树本次更是为各位玩家创造了一个“女拉丁”,其优雅而不失华丽的动作与战斗中时不时让你瞠目而笑的挑衅动作必定让玩家大呼过瘾。

总票数 1701 得票率 20.47%

NO.2 未知海域2 纵横贼道



顽皮狗的PS3动作游戏《未知海域》再次出击,平民英雄布鲁克这一次将追随13世纪传奇探险家马可·波罗的足迹造访新一轮神秘冒险,2009 E3展的影像让玩家留下了深刻的印象,游戏跨越国度之大令人叹为观止,从深邃的丛林到大雪纷飞的雪山之巅,游戏中令人赞叹的古代遗迹与令人敬佩的各类失落宝藏给玩家带来了无尽的探索欲望,外加画面上的至高享受与三人联机的乐趣足以让玩家沉迷汗久,而新加入的联机网战模式无疑又将是一种全新的体验。我们完全有理由相信,当本作发售之际,“神机画面王”的宝座必将是“船长”的囊中之物。

总票数 1244 得票率 13.77%

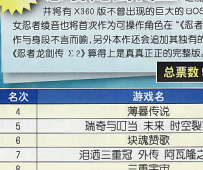
NO.3 刺客信条2



本作是《刺客信条》系列的正统续作,游戏的故事舞台从十字军东征时期的耶路撒冷来到了文艺复兴时期的意大利。《刺客信条2》将引入全新的任务和游戏要素,增加更多种类的武器和道具并借此衍生出更加丰富的玩法,在2009 E3展出的影像看来,本作在画面与游戏体验上有了质的飞跃,使用飞行器在高空长距离滑行之后降落于房顶上,然后一个华丽的翻身而下神不知鬼不觉地干掉敌人,呵!刺客就是这么自信的。

总票数 1157 得票率 14.56%

NO.3 忍者龙剑传I2



《忍者龙剑传I2》的PS3版将会追加全新武器巨剑“破神刀·麒麟”,并将有X360版不曾出现的巨大的BOSS登场。另外,雾幻天神流雷门女忍者绿音也将首次作为可操作角色在《忍者龙剑传I2》中参战,其优美的动作与身段不啻为颜值,另外本作还会追加其独有的对战模式,作为一款移植游戏来说《忍者龙剑传I2》算得上是真正正正的完整版。

总票数 932 得票率 10.32%

| 名次 | 游戏名 | 票数 | 得票率 |
|----|-------------|------|--------|
| 4 | 职业进化足球 2010 | 1039 | 12.78% |
| 5 | 丧尸围城 2 | 783 | 9.98% |
| 6 | 铁拳 6 | 750 | 9.38% |
| 7 | 生化奇兵 2 | 435 | 5.12% |

| 名次 | 游戏名 | 票数 | 得票率 |
|----|----------------|-----|-------|
| 4 | 薄暮传说 | 439 | 4.86% |
| 5 | 瑞奇与叮当 未来 时空裂痕 | 175 | 1.94% |
| 6 | 块魂赞歌 | 167 | 1.85% |
| 7 | 泪洒三重冠 外传 阿瓦隆之谜 | 157 | 1.74% |
| 8 | 三手宇宙 | 134 | 1.48% |

X360

NO.1 失落的星球2

《失落的星球2》的游戏舞台是前作故事发生后十几年之后经过温暖化改变的EDN-3rd,这里将新增丛林等新场景,主人公也将像前作那样进行单人游戏,而是以“雪橇”们不同的视点展开故事。本作将会在前作玩家要求基础上添加大量全新要素,新场景、新角色、新武器等自然不必说,角色的动作也比前作更加丰富多彩。另外,全新的网战模式也是玩家们期待的焦点,与玩家配合共同抵抗外星生物也别具特色。



总票数 719 得票率 10.14%

NO.2 战争机器2 全线开战版

《战争机器2 全线开战版》将收录之前推出过的所有《战争机器2》相关追加下载内容,本作超越的地方就是追加了新地图包“黑暗角落”,这个地图包含有7张全新的多人联机地图和一个名为“废墟之路”的新章节,如果之前没有下载过其追加内容的话,玩家可以考虑下这款《战争机器2 全线开战版》,即便再次计算还能玩到新的追加内容,真可谓是一石二鸟之“计”啊。



总票数 678 得票率 9.57%

NO.3 光环3 天降神兵

《光环3 天降神兵》讲述的是《光环3》的分支故事,玩家将以前主角(特种部队 ODST 队员)的视点体验《光环3》的故事,《光环3 天降神兵》还将收录拥有全新战役以及成就的联机模式,多种新的枪械,新地图的游戏模式与正主角 Rookie 完全让你从另一个视角来体验这场伟大的战争史诗。

总票数 632 得票率 8.92%

| 名次 | 游戏名 | 票数 | 得票率 |
|----|---------|-----|-------|
| 4 | 分裂细胞 断罪 | 586 | 7.99% |
| 5 | 极限竞速 3 | 306 | 4.32% |
| 6 | 真名法典 II | 294 | 4.15% |
| 7 | 求生之路 2 | 201 | 2.84% |
| 8 | 心灵杀手 | 128 | 1.81% |

Wii

NO.1 怪物猎人3tri

8月份的第一颗重磅炸弹,相信国内外的许多玩家都在期待着这款超大规模的发售,新的怪物、新的辅食系统与全新的联机体验无不令人称赞,本作将活用 Wii 主机的特性,努力打造全新的次世代《怪物猎人》游戏作品。届时,焕然一新的联机协力狩猎又将考验各位猎人的技术,丰富的武器与防具更能体现出一个职业猎人的傲人战绩,而本作无疑又是一个“吞金利器”。在风情各异的都市中漫步,寻找你值得信赖的伙伴;在各类地势险峻的地方合力对付巨大的怪物,这种扑面而来的震撼与爽快尽在 8 月 1 日!



总票数 1114 得票率 19.83%

NO.2 生化危机 黑暗历代记

本作的舞台设定为 1998 年 8 月 29 日的东京市,也就是与《生化危机 2》相同的时间和地点,主人公当然也就是里昂与克劳德,虽然同样发生在《生化危机 2》的舞台中,本作的故事还将涉及到目前从未公开过的《生化危机 1》的“黑暗”一面,让玩家体验到另一个“熟悉而又陌生”的生化危机。



总票数 958 得票率 17.06%

NO.3 新超级马里奥兄弟Wii

本作将支持四人同时进入游戏,马里奥的忠实伙伴们将悉数登场。从 2009 1 3 展公布的影像中我们可以看到游戏中的合作模式是本作的一个亮点所在,相信这款游戏推出之后会成为休闲娱乐为主的 Wii 玩家之首选。

总票数 786 得票率 13.99%

| 名次 | 游戏名 | 票数 | 得票率 |
|----|--------------------------|-----|-------|
| 4 | SD 高达 G 世纪 战争 | 418 | 7.41% |
| 5 | 最终幻想 水晶编年史 光与暗的公主与征服世界之塔 | 415 | 7.39% |
| 6 | 寂静岭 破碎的记忆 | 344 | 6.12% |
| 7 | 超级机器人大战 NEO | 335 | 5.96% |
| 8 | 圣恩传说 | 278 | 4.95% |

PSP

NO.1 GT赛车 PSP

游戏将收录超过 800 辆的赛车,35 条赛道,支持 4 人联机对战,并加入了对应 PSP 主机的收集和分享等要素,能够以 60 帧每秒的速度运行,画面非常精细,这款《GT 赛车 PSP》无疑本年度中 PSP 上最值得期待的大作,更能和 PS3 版《GT 赛车 5》进行联动,在 PS3 版发售之前本作无疑是赛车迷注目的焦点,新加入的“车锁”设定更能让玩家体验到游戏所带来的魅力,为了追求速度与激情的双重享受,《GT 赛车 PSP》必定是玩家的不二选择。



总票数 1643 得票率 20.51%

NDS

NO.1 勇者斗恶龙IX

号称日本国民级 RPG《勇者斗恶龙》系列的最新作,本作将对应 Wii-Fi 通信,支持 4 人联机进行游戏,同时挑战宫内的最强。全新的职业系统让玩家可以在游戏中扮演不同的角色,考验玩家之间相互配合的协作精神,而职业装备的道具和武器也将真实可见,多达 120 个的支线任务充分满足了玩家的冒险欲望,日后更可在官网上下载到追加任务,使得本作的游戏性有了质的突破,就像游戏开发者说的那样,区域 2 区 00 小时永远不停。



总票数 1037 得票率 20.26%

| 名次 | 游戏名 | 票数 | 得票率 |
|----|-----------|------|--------|
| 2 | 王国之心 梦中诞生 | 1257 | 15.69% |
| 3 | 灵魂能力 毁灭宿命 | 993 | 12.40% |
| 4 | 铁拳 6 | 884 | 11.03% |
| 5 | 机车风暴 极地先锋 | 806 | 10.06% |
| 6 | 寂静岭 破碎的记忆 | 739 | 9.22% |
| 7 | 伊苏 7 | 554 | 6.92% |
| 8 | 对决传说 | 480 | 5.74% |

| 名次 | 游戏名 | 票数 | 得票率 |
|----|-------------|-----|--------|
| 2 | 塞尔达传说 灵魂轨迹 | 953 | 18.62% |
| 3 | 口袋妖怪 金 / 银 | 837 | 16.35% |
| 4 | 莱顿教授与魔神之笛 | 533 | 10.41% |
| 5 | 巴哈姆特之血 | 530 | 10.38% |
| 6 | 沙加 2 秘宝传说 | 271 | 5.30% |
| 7 | 召唤之夜 X 泪之皇冠 | 255 | 4.98% |
| 8 | 偶像大师 深情之星 | 251 | 4.90% |

2009 暑期 游戏补习班

补习班游戏图例

PS3 白骑士物语 古之鼓动

游戏原名 白骑士物语 古之鼓动 **1**

游戏类型 角色扮演 **厂商** Level-5 **黄金眼评分**

游戏人数 1人 **发售日** 2008年12月25日 **25**

对应玩家年龄 12岁以上 **文**: 纱迦 **2**

适合玩家人群 **3**

- 有PS3的角色扮演游戏爱好者
- 对网络游戏不是太了解的人
- 需要一些游戏来打发大量时间的人

平均游戏时间 **4**

- 故事模式通关需要 20小时左右
- 在线模式游戏时间视喜爱程度而定

白金奖杯最快也要350个小时 **5**

游戏概要

本作是去年年底的一款大作，不过由于注重在线要素，使得其生命力一直保持至今。游戏的战斗系统和《FFIX》比较接近，不过没有GAMBIT设定，加入了连续技的要素。故事模式通关之后才是游戏的真正开始，为其付出上千小时也不是为奇。平心而论游戏的缺点不少，不过Level-5一直在进行修改，且每两周更新一次任务，再加上3.0的网络免费，有PS3的人不容错过。

走不完的冒险，打不完的网战！

▲经过数次大的更新之后，游戏的系统和原版已经有较大区别，游戏画面也就记得先升级。

目标400小时起，不打折！

特别提示 **7**

游戏升级后追加了二周目的设定，除了能够以好装备去虐待敌人之外，更重要的是二周目中可以直接获得CR 7，GR 8的装备，对于新手来说实在是大有帮助了。

▲官方最近不断放出全新的装备，看来不想让玩家就此罢休。图为最新的大魔王土匪。

1 游戏的基本信息

包括机种、中文译名、原名、所属类型、发行厂商、发售日、游戏人数、对应玩家年龄和UCG黄金眼评分等信息。

2 游戏封面

方便玩家对照封面进行购买（不同地区版本的封面设计可能存在差异）。

3 适应玩家人群

该游戏所适应的玩家群体，不在相应群体之列不代表你不能对该作进行尝试。

列不代表你不能对该作进行尝试。

4 平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素、研究内容、全成就或白金奖杯所需要的时间参考，方便玩家合理安排游戏时间。

5 游戏概要

游戏基本情况和特点的简短介绍。

6 游戏截图

两张具有代表性的游戏截图，并配有相应的

图注，图注中大都包含了与游戏相关的有用信息，阅读时还请留意。

7 特别提示

提示内容没有特别的限定，简单来说就是玩该游戏的给其他玩家的一些建议、提醒或是忠告。

※注：页面下方的小标为2009年上半年下载游戏及游戏追加包的推荐，左侧的符号[]内表示下载平台为PSN，[X]表示Xbox LIVE，[W]表示 Wii Ware，[D]表示DSi Ware。

补习班游戏索引

NDS

| | |
|-----------------|----|
| 俺自己制造 | 35 |
| 超级机器人大战K | 34 |
| 光明力量 羽翼 | 30 |
| 横行霸道 唐人街战争 | 33 |
| 口袋妖怪不可思议之迷宫 | 35 |
| 马里奥与路易RPG3 | 35 |
| 命运之链 | 28 |
| 逆转检察官 | 37 |
| 女神异闻录 恶魔幸存者 | 27 |
| 七龙记 | 32 |
| 王国之心 358/2天 | 37 |
| 最终幻想 水晶编年史 时之回声 | 27 |

Wii

| | |
|-----------------|----|
| FRAGILE 再见月之废墟 | 27 |
| Wii Sports 运动胜地 | 38 |
| 疯狂世界 | 32 |
| 怪物猎人 G | 35 |
| 驱光幻想曲 | 38 |
| 腕力正 | 34 |
| 死亡之星 赶尽杀绝 | 28 |
| 异色代码 R 记忆之门 | 28 |

PSP

| | |
|-----------|----|
| 传颂之物 携带版 | 36 |
| 抵抗 侵略 | 32 |
| 撼天塔塔 黑暗降临 | 34 |

剑、魔法与学园 2

| | |
|---------------|----|
| 女神异闻录 PERSONA | 38 |
| 偶像大师 SP | 35 |

| | |
|-------|----|
| 天诛 4 | 29 |
| 勇者 30 | 30 |

PS2

| | |
|----------------|----|
| 格斗之王 2002 无限之战 | 31 |
| 机动战士高达 高达的野望 | 31 |

| | |
|-----------|----|
| 阿克西斯的威胁 V | 29 |
| 苏菲亚光 | 30 |

PS3

| | |
|------------|----|
| 白骑士物语 古之鼓动 | 27 |
| 恶魔之魂 | 28 |
| 如龙 3 | 31 |

杀戮地带 2

| | |
|--------|----|
| 无名英雄 | 31 |
| 无双大蛇 Z | 33 |

X360

| | |
|--------------|----|
| 光环战争 | 32 |
| 忍者之刃 | 34 |
| 星之海洋 4 最后的希望 | 30 |

PS3/X360

| | |
|-------------|----|
| X战警前传 金钢狼 | 36 |
| 街头霸王 IV | 29 |
| 虐杀异形 | 38 |
| 生化尖兵 | 36 |
| 生化危机 5 | 33 |
| 唐古长空 | 33 |
| 真·三国无双 5 帝国 | 37 |

PS3 白骑士物语 古之鼓动

游戏原名 白骑士物语 古之鼓动

游戏类型 角色扮演 厂商 Level-5

游戏人数 1人 发售日 2008年12月25日

对应玩家年龄 12岁以上 文: 纱迎

黄金评级为
25



适合玩家人群

- 有PS3的角色扮演游戏爱好者
- 对网络游戏不是太了解的人
- 想要一款游戏打花大量时间的人

平均游戏时间

- 故事模式通关需要20小时左右
- 在续作游戏时间视难度程度而定
- 白金奖杯最快也要350个小时

游戏概要

本作是去年年底的一款大作,不过由于注重在线要素,使得其生命力一直保持至今。游戏的战斗系统和FFXIII比较接近,不过没有GAMBIT设定,加入了连续技的要素。故事模式通关之后才是游戏的真正开始,为其付出上千小时也不足为奇,平心静气地游戏的缺点不是。不过Level-5一直在进行修改,且每两周更新一次任务,再加上PS3的网络免费,有PS3的人不容错过。

走不完的冒险,打不完的网络!



经过数次大的更新之后,游戏的系统和原画已经有较大区别,游戏买回来就记得先折!

目标400小时起,不打折!

特别提示

游戏升级后追加了二目的设定,除了能够以好装备去击败敌人之外,更重要的是二目的目标中可以直接获得GR7,GR8的装备,对于新手来说实在是大有了。



▲官方最近不断放出全新的装备,看来是不想让玩家就此罢休,因为最新的大魔导师,就

NDS 女神异闻录 恶魔幸存者

游戏原名 女神异闻录 デビルサバイバー

游戏类型 策略角色扮演 厂商 Atlus

游戏人数 1人 发售日 2009年1月15日

对应玩家年龄 12岁以上 文: 九兵卫

黄金评级为
23



适合玩家人群

- 系列的忠实FANS
- 喜欢策略游戏与角色扮演游戏相结合的玩法

平均游戏时间

- 主线剧情通关约需20小时
- 完成全部人物结局约需25小时

游戏概要

作为一款带有强烈试验性质的新作,本作进行了很多创新尝试。游戏采用了掌机平台上热门的策略角色扮演类型,而剧情所占的比重也远远超出了同类游戏。算上序章共8天的故事进程让游戏的流程极为紧凑,战斗策略性的提高更是让FANS感受到了极大的新鲜感。要说遗憾,那就是本作除了多结局的设定以外,通关后可研究的要素并不是很多。

《女神异闻录》的掌机新形态



特别提示

刚刚接触这个系列作品的玩家要注意两点:一是属性相克效果明显,二是以种族为起点组建复合体系的窍门。

▲传统的仲魔系统依然是整个游戏的核心所在,喜欢收集的玩家一定会感到满意。

▲“走格子”这一要素的引入让一系列的游戏方式发生了很大转变,玩家要学会适应。

Wii FRAGILE 再见月之废墟

游戏原名 FRAGILE~よきなら月の废墟~

游戏类型 角色扮演 厂商 NBGI

游戏人数 1人 发售日 2009年1月22日

对应玩家年龄 全年龄 文: 玛娜

黄金评级为
20



适合玩家人群

- 热爱美、追求美、感知的玩家
- 看重游戏氛围与意境的玩家
- 不介意剧情与设计舞剧的玩家

平均游戏时间

- 一周通关时间约12小时左右
- 加上被不读操作感与关卡设计折磨的时间,16小时也足够了

游戏概要

本作的舞台是人类灭绝之后的世界,很多地方都变成了一片废墟,主人公要向着月之废墟前进,并在探索的过程中找出使人们神秘失踪、小镇变成废墟的真相。游戏中玩家不仅要面对各种幽灵和野鸟的袭击,还要利用手电筒和在废墟中找到的各种道具逐步揭开曾经发生的故事,作为典型的“末世情结”作品,本作所烘托出的孤寂而唯美的游戏意境让人印象深刻。

一场穿梭于废墟中的孤独之旅



游戏中几乎每个场景都能构成一幅美丽的画面,在游戏中不妨抽出一些时间来欣赏。



特别提示

游戏中采用第三人称视角的自由会让人觉得有种在散步的感觉,其中还穿插了许多向玩家透露背景的小故事,有兴趣的别不注意一下。

▲商店墙壁上的涂鸦,地面上的字迹……这些都是各不相同的细节,本作在这些细节上非常用心。

NDS 最终幻想 水晶编年史 时之回声

游戏原名 Final Fantasy Crystal Chronicles Echoes of Time

游戏类型 动作角色扮演 厂商 Square Enix

游戏人数 1~4人 发售日 2009年1月29日

对应玩家年龄 全年龄 文: 九兵卫

黄金评级为
24



适合玩家人群

- 玩过《水晶编年史》系列作品的玩家
- 喜欢联机联机游戏的玩家
- 对时空解谜类游戏感兴趣的玩家

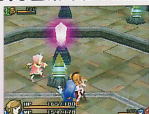
平均游戏时间

- 完成主线流程约需20小时
- 完成全部隐藏要素约需30小时
- 联机合作游戏时间视个人喜好而定

游戏概要

经过多年的锤炼,《水晶编年史》已经俨然成为了《最终幻想》系列的一个最重要的外传品牌。凭借着前作获得的巨大成功,这款新作的推出也可以说在意料之中。游戏的益智解谜要素做得非常棒,极考验玩家的动脑能力,而角色的职业与装备也充分体现了每个人的个性。与之相对的,本作将系统和战斗部分进行了最大程度的简化,让不同的玩家都能轻松上手。

动作解谜与角色扮演的最佳融合



特别提示

本作获得的AI实在是做得可以,遇到需要多人合作解谜的机关时,同样的举动经常令人匪夷所思,所以大家千万不要别对他们抱太大期望。

▲游戏多人联机强调合作的重要性,其所带来的乐趣要远远超出我们的想像。

▲内置的AI合作解谜要素极为充实,是整个游戏的主体,而战斗部分则是一种陪衬。

PS3**恶魔之魂**

游戏原名 デモンソウル

游戏类型 动作角色扮演 厂商 SCEJ

游戏人数 1~4人 发售日 2009年2月5日

对应玩家年龄 17岁以上 文: 白夜 (levelup.cn)

白金奖杯

25

适合玩家人群

- 有能力和心理承受能力强玩家
- 喜欢挑战高难度的玩家
- 喜爱中世纪欧洲世界玩家的玩家

平均游戏时间

- 非人雷力的玩家帮助一周目通关需30小时
- 全奖杯入手时间需要100小时左右

游戏概要

游戏在发售前并没有强势宣传，但之后却凭借其高素质、创新的设定以及玩家之间的口碑在日本市场获得了相当不错的成绩。本作的魅力需要玩家用心深入后才能体会，因为其初期难度极高，导致很多玩家都坚持不住而放弃。但只要过了前两关的“坎”，便会豁然开朗，不自觉地全身心投入其中。联网合作和入侵的游戏方式配合灵魂体以及生身的设定让人百玩不厌。

高难度RPG! 真正的神机黑马大作

▲ 实在打不过时就叫其他玩家来帮忙吧，而注意其他玩家的留言也可以有效避开陷阱。

叫帮手，看留言，联机乐趣多多**特别提示**

活不是件容易的事，当处于生身状态时，时刻有遭其他玩家入侵的危险。建议在每关开始时尽量缩手缩脚，不过这个过程中也有可能遭到入侵，到底是谁先死还是谁先死，请时刻提防。

▲ 独特的留言和血魂系统，多看这些可以吸取其他玩家过关时的经验和教训，帮你顺利过关。

NDS**命运之链**

游戏原名 デステニーリンクス

游戏类型 动作角色扮演 厂商 NBGI

游戏人数 1人 发售日 2009年2月5日

对应玩家年龄 全年龄 文: 晴天

白金奖杯

23

适合玩家人群

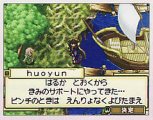
- 喜欢体验不同职业的玩家
- 喜欢收集素材合成的玩家
- 对自己的操作有一定自信的玩家

平均游戏时间

- 主线流程通关需要20小时左右
- 获得全部称号约需100小时

游戏概要

游戏的一大特色就是可以改造船只来开放不同冒险设施的使用权。玩家在探索岛屿的过程中除了要熟悉不同武器和技能的攻击方式外，针对敌人的弱点进行攻击才能更有效地回收素材，让游戏期更良性的方向发展。大量的支线任务和装备合成是耗费玩家时间的主要原因，而满足不同的条件不但能获得称号，还能用它交换各种奖励，让玩家保持游戏的热情。

用自己的方式演绎冒险之旅**特别提示**

虽然在BOSS战中可以利用其弱点来回收珍稀素材，但由于从船点出发后就不能更换武器，所以玩家应优先考虑技能而非武器攻击力。

▲ 和其他玩家交换游戏数据就能使用他的船只和角色，这样探索起来就更加方便了。

▲ 游戏一开始的职业选择其实只是决定角色的外形而已，后期甚至连外形都可以随意更换。

Wii**异色代码R 记忆之门**

游戏原名 アナザーコード: R記憶の扉

游戏类型 文字冒险 厂商 Nintendo

游戏人数 1人 发售日 2009年2月5日

对应玩家年龄 全年龄 文: 玛娜

白金奖杯

21

适合玩家人群

- 喜欢挑战各种谜题的玩家

NDS刚发售时，系列前作《异色代码 双重记忆》曾突破解谜游戏的二元壁垒，创出史上销量最

为Wii量身定做的解谜游戏!

▲ 游戏中的主要解谜道具居然是双手节拍柄与遥控器手柄，这个设定确实让玩家代入感十足。

开动脑筋，惊喜与你相伴

梦幻骑士

原名: グローランサー
发售日: 2009年5月14日
游戏类型: 角色扮演
发行商: Atlus
版本: 日版

最强装备入手方法

①フェリアンの进化莉莉的最后一周箱内,或把ゴールドゲル打破。(掉落几率极高)
②学习到最高等级的偷窃技能,然后

从高等级的怪物身上偷。(掉落几率极高)
③カレン的最强武器是竞技场マスター-Sラクの赏品。
④リシャール最强枪是在新路线のグラクタ事件中获得。

初次在竞技场击败ジュリアンの方法

一定要准备麻痹玉,并且男主角要学会雷电魔法,ルイセ也同样需要学会,等级在16级左右。

方法:

男主角开战后往斜前方大都移动一个身位,开始咏唱雷电魔法。
ルイセ对主人公用一个プロダクト。
ルイセ走到雷电魔法的有效范围内,然后使用麻痹玉。
ジュリアン一旦被麻痹后ルイセ也开始咏唱雷电魔法,之后就看着麻痹玉效果持续时间 and 运气了。
运气好的话,ジュリアン会一直被麻痹下去,当男主角的MP耗尽之后,ルイセ的雷电魔法就是主要火力了。

Wii 上半年 游戏研究秘技大集合

凉宫春日的激动

原名: 凉宫ハルヒの激动
发售日: 2009年1月22日
游戏类型: 音乐
发行商: 角川书店
版本: 日版

隐藏要素

みくるリモン: 故事模式通关。
长门ビョウワ: 以至少7个S的成绩将故事模式通关。
第11章、第12章: 故事模式的第十章结束后,总分在30万以上。
ひれ隠レコイイ: 完成第12章。

隐藏角色: 本作共有3个隐藏角色,其出现的条件要求玩家完成第12章后开始下一周目时在特定章节拿到S级评价。注意必须读取通关存档才算下一周目,如果选择NEW GAME的话仍然是一周目。将《冒険でしょよしゃ》取得S评价可以使用角色原子,将《みらくるアンコール》取得S评价可以使用朝比奈实久留(犬),将《Pread's accident》取得S评价可以使用善绿江美里。

Wii Sports 运动胜地

原名: Wii Sports Resort
发售日: 2009年6月25日
游戏类型: 体育
发行商: Nintendo
版本: 日版

格斗中的隐藏挑战

格斗运动中存在三个子选项,其中的相扑手是只能单人游戏的闯关小游戏。这个小游戏的初期有10个关卡,关卡的难度自然是逐级提升。如果将初期的10个关卡全部通过,那么就会出现隐藏的第10个关卡。里关卡的难度自然比表关要高许多,原本表关中的BOSS级角色在里关卡中甚至会以杂兵的身分出现!

用拖鞋当球拍



在乒乓球比赛中不断练习可以令熟练度获得提升。当玩家的熟练度超过1500之后,在开始游戏前保持按住“2”键,那么玩家将操纵的角色就会手持拖鞋开始比赛。另外,如果在比赛中连续多场败北,那么对手也会手持拖鞋上场,以示对玩家球技的鄙视。

轻松搞定100个球瓶

这一次的保龄球运动中加入了100瓶的模式,显然以常规方式一次性击倒这么多的球瓶是相当有难度的。不过,游戏中设置有一个隐藏的技巧,玩家只要调整好角度将保龄球从球道两侧投出,就可以击中隐藏在球道尽头两侧的两个红色机关。成功击中后会有声音巨响,随后所有的球瓶都会应声倒地!



叮铃铃! 睡醒到自然醒,吃饭吃到自然饱,游戏玩到自然爽……作业,那是后话!!

怪物猎人G

原名: モンスターハンターG
发售日: 2009年4月23日
游戏类型: 动作
发行商: Capcom
版本: 日版

加长关键任务一览

| 一星 | 三星 |
|----------------|----------------|
| ハンターの基本,肉の調理 | 大槌乌イャンクックを倒せ! |
| ハンターの基本,アイテム探索 | 幻のネモを盗め! |
| ハンターの基本,アイテム調和 | 逆巻の大槌乌 |
| ハンターの基本,物り | 森の中の男 |
| 二星 | 四星 |
| 森のネモ狩り | イャンクックを捕まえり! |
| 武器屋人へのプレゼント | ドスランボス,再び! |
| 潜入! 飞龙の巢! | 巨大昆虫,変生! |
| | ドスダネゴスを狩れ! |
| | グリオスを討伐せよ! |
| 五星 | |
| | 大槌乌の異常発生!! |
| | リオレウス捕獲大作戦 |
| | 隠し洞窟の飞龙,バサルモス! |
| | 烽火龙リレイア倒せ! |

加长隐藏任务出现方法

| 隐藏任务名 | 出现条件 |
|-------------|---------------------------|
| 铁龙グラビモスの威嚇 | 制作一个沙龙系列的防具 |
| 荒牛! 角竜アブロス | 制作一个角龙系列的防具 |
| 洞窟で潜む | 制作一个昆虫系列的防具 |
| 危险物,取り入り注意! | 完成以上三个隐藏任务 |
| 一对の鳥籠 | 完成隐藏任务“危险物,取り入り注意!” |
| 巨大龙的进攻 | 完成所有的单人模式任务,完成所有剧情后所得特训训练 |

疯狂世界

原名: Madworld
发售日: 2009年4月7日
游戏类型: 动作
发行商: SEGA
版本: 美版

通关要点

游戏的普通难度并不高,玩家只需要在场景中杀人,玩GLOBE/BATH CHALLENGE取得关卡的要求分数后(开始关卡时显示在屏幕正中),即叫BOSS的钟就会出现场景中,调查开始BOSS战。注意和BOSS对战中特殊情况下完成QTE进入对决可以对其造成极大伤害。
游戏取得高分的关键就是连续杀人和连续使用环境道具攻击敌人,前者需要在一次攻击内造成多人死亡才算数;后者比较多样化,最基础的窍门就是对单个敌人套枪炮,插路标,拆起来钉死在尖刺之上。

通关要身

1. NORMAL 难度通关后开启HARD 难度,这个难度中Jack的排名一直是第一名,敌人更强,而且玩家只有一命,但是可以通过获取场景中的生命道具增加生命值。
2. 通关后开启双层电缆和木刀。再次游戏时,它们会出现在特定的关卡的特定地点,都是非常明显的必经之路,使用方法和普通武器相同。

胧村正

原名 胧村正

发售日 2009年4月9日

游戏类型 动作角色扮演

发行商 MMV

版本 日语

全结局开启条件

摒弃了(奥丁领域)中的多角色路线设定,本作以多结局的方式大大增加了游戏的游玩度。男女主角共6个不同结局的剧情区别很大,满足了不同玩家的喜好,但触发的要求并不苛刻,具体条件如下:

普通结局 分别以任意难度完成鬼助和百姬的故事流程。男女主角两条路线全部完成,两条路线中所收集的道具即可全部共通(饰品和道具不继承),同时各个关卡中的白色魔窟也可以全部解除封印。

真结局 同时装备普通结局通关时百姬得到的“死”与“生”以及鬼助得到的“无垢玉”这两把刀,再分别挑战两人的最终战,即可迎来两个真结局。鬼助真结局中的最终BOSS为百姬,而百姬的对手则是鬼助。完成真结局后,百姬能够得到新刀“鬼丸国纲”,而鬼助则可以得到“三日月宗近”。

最终结局 最终结局需要先完成两个普通结局和两个真结局,而且还必须持有白色魔窟中4把路藏之刀,这样才能锻造出108把刀中的最后一把——胧村正。等级达到90左右装备上胧村正,再分别去挑战两名主角的最终BOSS(和普通结局的BOSS一样),这样就能完成最后的两个最终结局。

敌刀白色魔窟所在位置

| 名称 | 地点 | 推荐等级 | 敌刀 |
|-----------|----|-------|-------|
| 天上升龙,地上伏魔 | 骏河 | 71级以上 | 大色平 |
| 柳生一族的阴谋 | 大和 | 57级以上 | 数珠丸恒次 |
| 铃鹿卡的大百足 | 伊势 | 64级以上 | 大太刀光世 |
| 鬼道治首肯胜负 | 远江 | 78级以上 | 童子切安纲 |

死在难度解锁

游戏从易到难,“无双”和“修罗”是游戏初期就有的难度。“死”难度需要使用“修罗”将任意主角过一次才会出现。由于战斗难度在游戏中是可以切换,所以要在打最终BOSS之前确保难度为“修罗”,即可一次性开启“死”难度。“死”难度需要开始新游戏“始めから”才能选择,在该难度下角色的“+”只有1。

提前BOSS章鱼怪

在伊势和伊豆的乘船点出发,除了捕鱼有一定几率会半路遇到章鱼怪发生强制战斗,时间限制为1分钟,战斗中多使用大大刀的防空效果来回砍新其所有触手。击败章鱼怪之后再次乘船出海,美人鱼会奖励道具“八咫镜”,作用是返回前一个存档的将堂(使用次数无限)。

最强饰品

游戏里能拿到最强武器当然就是108把名刀中的最后一把“胧村正”,而最强饰品则是伊豆的“白色魔窟”百鬼夜行中打到的“降神之腕轮”,装备它之后灵力槽不会消耗。虽然该白色魔窟的难度为游戏中最高,但只要避免和敌人拼刀并用道具,战斗的过程也只是时间的长短问题。

弧光幻想曲

原名 Arc Rise Fantasia

发售日 2009年6月4日

游戏类型 角色扮演

发行商 MMV

版本 日语

无视防具装备限制

一般来说,防具的装备存在部位的限制,各种部位防具的防御力也自然有区别。而在本作里存在这样一个BUG:进入防具菜单选择角色的一瞬间将方向键上或者下,就可以将防御力较高的体防具装备到鞋以及饰品的位置上,从而出现把衣服“穿在脚上”或者“戴在身上”的奇怪现象。虽然这样的BUG影响敏捷度以及属性效果,但防御力的提升还是让玩家在对付普通兵时更加从容,对游戏的平衡性有一定的破坏。



Fragile 再见月之废墟

原名 FRAGILE ブラジル きよなる月の废墟

发售日 2009年1月22日

游戏类型 A·RPG

发行商 Nintendo

版本 日语

升级推荐地

1. ダムの底部。附近的简易吊桥上有一座小屋和篝火,只要利用篝火就可以轻松地应对大群乌鸦的敌人,另外,这里也没有任何麻烦的敌人,非常适合练级。
2. ホテル内,3楼有一堆篝火,只要按照图案在上一层のカラス→凶暴な大一篝火的顺序重复便可轻松升级。

赚钱推荐地

离开旅馆后,向着商店街进发的途中可以遇到一些鸟形的敌人,将其打取会掉落售价10000的万华石和售价5000的水晶。

太鼓的达人

来到ダムの第2资料室后,如果细心观察的话,会发现里面留有《太鼓的达人》的涂鸦,值得一提的是,本作中的墙壁上有各种内容的涂鸦,许多都是和游戏毫无关系的,有兴趣可以注意一下,里面的内容可以说是千奇百怪哦。

异色代码 R记忆之门

原名 アナザコード: R 记忆の扉

发售日 2009年02月09日

游戏类型 AVG

发行商 Nintendo

版本 日语

省略对话

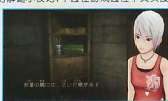
游戏在一周目的时候只能乖乖地观看剧情,不过通关一次之后读取存档,二周目时就可以按下A+B省略对话了。

购买土产

游戏开始后不久可以在宾馆中购买一些土产(在检查水质之后是不能再购买),如果购买了プリントシャツ的话,则游戏结局会有一些微妙的变化。

说明书的小秘密

游戏中有一个将照片重叠在一起发现暗号的解谜小技巧,不过在游戏过程中其实没有运用到,这究竟是怎么回事呢?其实只要把游戏的说明书重叠起来就明白这个小技巧的真正用途了。将游戏的前面两张纸重叠起来,可以看到“Another Code”的字样,而用同样的方法将最后两张纸重叠起来,则可以看到“Thank you”的字样。



领域召唤兽获得方法

除了剧情流程中获得的召唤兽,游戏中有3种实力不俗的隐藏召唤兽,它们的获得方法如下:

雷之召唤兽

获得知之召唤兽。

乘坐飞龙艇前往南方大陆的瀑布附近触发剧情,在工会完成两次飞龙艇改造委托之后便能在引发战斗,胜利后获得雷之召唤兽。

冰之召唤兽 前往北方大陆雪山新地的通路发生战斗,胜利后便能获得,前提是需先获得雷之召唤兽和知之召唤兽。

知之召唤兽 进入北方大陆中央附近的宿屋触发剧情后发生战斗,胜利后

冰之召唤兽的能力在三种隐藏召唤兽中最强。

领域谜言“几回回廊アルガイズ”

尽管本作的剧情流程本身就已经很长,但摩迪的“真”还是为玩家准备了隐藏迷宫以供挑战,通关后从“トバオン”西边的“明月之宿”的传送阵就可以前往“几回回廊アルガイズ”。该迷宫分为5个部分,每个部分各有3层,最后一层为BOSS战,难度比较高,建议准备完全后再前来挑战。



丧尸围城 丧尸的祭品

原名 DEAD RISING ゾンビのいけいけ

发售日 2009年2月19日

游戏类型 动作

发行商 Capcom

版本 日版

清除人需要获取方法

| | |
|-----------|-------------------------|
| メガンヘルメット | 电影院的玩具卖场内 |
| メガンブーツ | 完成 THE SNIPER 模式 |
| メガンアーマー | 以 A 级评价完成 THE SNIPER 模式 |
| リパルメカバスター | 以 S 级评价完成 THE SNIPER 模式 |

其他特殊服装获取方法

| | |
|-------------|----------------------|
| 拳ラン | 完成全部任务 |
| ロール | 以 S 级评价完成游戏 |
| ビキニ | 以 A 级评价完成游戏 |
| 世紀末 | 击败丧尸数量累计达到 13594 个以上 |
| パイオニックコマンドー | 以 S 级评价完成全部任务 |

心得与技巧

加热平底锅。在购物中心一楼的美食区域可以将平底锅放在灶上加热，烧热后的平底锅有着较高的杀伤力。



隐藏任务

醉っ払い: 以 A 级评价完成任务“暴走マシン”后出现。
恋人たち: 以 A 级评价完成任务“閉じ込められた男”后出现。

NDS 上半年 游戏研究秘技大集合

王国之心 358/2天

原名 キングダム ハーツ 358/2 Days

发售日期 2009年5月30日

游戏类型 动作角色扮演

发行商 Square Enix

版本 日版

全技能解锁效果及入手方法

在游戏中增强主角能力的方式基本有三种——提高等级、装备武器、装备技能。相比于提高等级或装备在数值方面的提升,各种技能以及其强化版的效果



则可以说这款游戏的主角罗克萨斯有“脱胎换骨”的变化,而同时各种技能的组合也可以使战术千变万化,笔者这里就把之前杂志攻略上没有涉及的各项技能版以及其效果和入手方法奉上。

| 名称 | 效果 | 入手方法 |
|-------------|-----------------------------------|---|
| ドッジロール | 十字键和Y键组合的翻滚,回避敌人攻击 | 05号任务报酬 |
| ドッジロールφ | 十字键和Y键组合的翻滚,回避敌人攻击(可LINK) | 51号任务报酬 |
| ドッジアップ(L) | 强化ドッジロール等级! | 商店购入 |
| リフレクトガード(L) | 与ドッジロール发生LINK,回避反击 | “ダイヤモンドX2,ガードアーツX2,パワーアップX2,リパルメカバスター”合成 |
| ドッジラッシュ(L) | 与ドッジロール发生LINK,回避后攻击敌人 | “ダイヤモンド,ガードアーツX2”合成 |
| ドッジコンボ(L) | 与ドッジロール发生LINK,回避后可迅速连打攻击 | “アマダナック”合成 |
| オートドッジ(L) | 与ドッジロール发生LINK,回避后自动攻击敌人 | “ダイヤモンド,コンボアーツX2”合成 |
| リフレクトガードφ | 按Y键新敌人攻击的同时反弹敌人的攻击 | 07号任务报酬 |
| リフレクトガードφ | 按Y键新敌人攻击的同时反弹敌人的攻击 | 商店购入 |
| ガードアップ(L) | 强化リフレクトガード等级! | 商店购入/22号任务宝箱 |
| ジャストガード(L) | 与リフレクトガード发生LINK,拾取新敌人攻击时会避免自身出现硬直 | “ダイヤモンドX2,ガードアーツX2”合成 |
| ガードキック(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御敌人攻击后自动反击 | “ムーンストーンX2,ガードアーツX3,ガードアーツX2”合成 |
| ガードバック(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御敌人攻击后自动后逃 | “ムーンストーンX2,ガードアーツX3,ジャストガード(L)”合成 |
| スライドガード(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御敌人攻击后迅速前冲 | “ダイヤモンド,ガードアーツX4,ガードアーツX2”合成 |
| ガードエスケープ(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御敌人攻击后迅速跳开 | “ダイヤモンド,ガードアーツX4,エアアーツX2”合成 |
| ファイアガード(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御时造成敌人烧伤状态 | “ムーンストーンX2,ガードアーツX3,炎の上から下へX3,ムーンアーツX3”合成 |

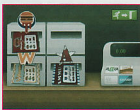
| 名称 | 效果 | 入手方法 |
|--------------|------------------------------|--|
| ブレイクガード(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御时造成敌人冻结状态 | “ムーンストーンX2,ガードアーツX3,凍てつかせX3,ムーンアーツX3”合成 |
| サンダーガード(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御时造成敌人触电状态 | “ムーンストーンX2,ガードアーツX3,どろろい電石X3,ムーンアーツX3”合成 |
| エアガード(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御时造成敌人吹飞状态 | “ムーンストーンX2,ガードアーツX3,吹き飛ばし電石X3,ムーンアーツX3”合成 |
| ガードボナース(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御时有HP恢复光球出现 | “アマダナック,ガードアーツX4,ラックアップ”合成 |
| ラウンドガード(L) | 与リフレクトガード发生LINK,防御时反弹来自背面的攻击 | “ムーンストーンX2,ガードアーツX4,X2”合成 |
| オートガード(L) | 与リフレクトガード发生LINK,自动反弹正面敌人的攻击 | “アマダナック,ガードアーツX4,ラウンドガード(L)”合成 |
| エアリカバリー | 被敌人打飞时按B键恢复体势 | 商店购入 |
| エアリカバリーφ | 被敌人打飞时按B键恢复体势 | 商店购入 |
| リカバリーアップ(L) | 强化エアリカバリー等级! | 54,55号任务中的宝箱 |
| クワックリカバリー(L) | 被敌人打飞时按B键迅速恢复体势 | “アマダナック,エアアーツX2,コンボアーツX2,ガードアーツX2,リパルメカバスターX5”合成 |
| エアバベンジ(L) | エアリカバリー后按A键迅速恢复体势 | “ダイヤモンド,コンボアーツX3”合成 |
| エアインパクト(L) | エアリカバリー后周围敌人被弹飞 | “アマダナック,パワーアップX2”合成 |
| エアスライドφ | 在空中时按B键可高速移动一段距离 | 23号任务报酬 |
| エアスライドφ | 在空中时按B键可高速移动一段距离 | 65号任务报酬 |
| エアアーツ(L) | 强化エアスライド等级! | 商店购入/38和67号任务宝箱 |
| エアアタック(L) | 与エアスライド发生LINK,在空中时按B键可周围敌人打飞 | “ムーンストーンX2,エアアーツX2”合成 |
| スライドダッシュ | 瞬间靠近锁定的敌人并进行攻击 | 42号任务报酬 |
| スライドダッシュφ | 瞬间靠近锁定的敌人并进行攻击 | 68号任务报酬 |
| ダッシュアップ(L) | 强化スライドダッシュ等级! | 82号任务报酬/150号任务150点兑换 |
| グラインドφ | 空中按性Y键可滑翔 | 53号任务中获得 |
| グラインドφ | 空中按性Y键可滑翔 | トライアルシリアル150点兑换 |
| グライドアップ(L) | 强化グラインド等级! | トライアルシリアル170点兑换/6号任务宝箱/76号任务报酬 |
| ホーミンググライド(L) | 与グラインドLINK后会自动对准目标方向滑翔 | “ダイヤモンド,エアアーツX2,コンボアーツX2,リパルメカバスター”合成 |
| グライドアタック(L) | 可以在滑翔过程中将敌人弹飞 | 隐藏! “アマダナック,エアアーツX2,コンボアーツX2,リパルメカバスター”合成 |
| ヘイスト | 加快移动速度 | トライアルシリアル100点兑换 |
| ヘイストφ | 加快移动速度 | トライアルシリアル100点兑换 |
| ヘイストアップ(L) | 强化ヘイスト等级! | トライアルシリアル110和200点兑换 |
| ハイジャンプφ | 可以跳到更高的高度 | 44号任务报酬 |
| ハイジャンプφ | 可以跳到更高的高度 | 74号任务报酬 |
| ジャンプアップ(L) | 强化ハイジャンプ等级! | 商店购入 |
| レピタ(L) | 和ハイジャンプ发生LINK,空中时按B键可立刻落地 | “アマダナック,エアアーツX2”合成 |
| ドロ | 自动躲避战斗中落下的HP球以及道具 | 29号任务报酬 |
| ドロφ | 自动躲避战斗中落下的HP球以及道具 | 商店购入 |
| ドロアップ(L) | 强化ドロ等级! | 商店购入 |
| リレイズφ | HP为0时自动恢复! | 商店购入 |
| リレイズアップ(L) | 强化リレイズ等级! | 商店购入 |
| リミットアップ(L) | 增加释放界限突破必要的HP槽黄色色图 | 商店购入 |
| ライブラ | 显示敌人的HP等信息 | 04号任务报酬 |
| レンジアップ | 增加可锁定范围 | 商店购入 |
| オートロックオン | 自动锁定敌人 | 商店购入 |
| アルテマウェポン | 增加全部武器的攻击力 | トライアルシリアル255点兑换 |

横行霸道 唐人街战争

原名 Grand Theft Auto: China Town Wars | 发行日期 2009年3月17日
游戏类型 动作 | 发行商 Rockstar Games | 版本 美版

实用心得

1. 游戏的流程不是非常复杂,只要按着地图上显示字母缩写的重要人物依次完成任务即可,如果暂时没有任务只要随便转转过几分钟就会有人给你打电话了。



2. 车顶亮着灯的出租车为空车,可以长按 X 键打车,车顶不亮灯的出租车不能进行打车。流氓车打车可以省去浪费在路上的不少时间。

3. 被警察逮捕会没收金钱和所有枪械、毒品,生命值耗光则只会收取金钱做医疗费,所以宁可被杀也不要被捕,和警察纠缠的时候誓死也不能被抓。

4. 在 PDA 系统的设置中可以打开上屏的各种界面,如果想方便的话就多打开几页,不过路面上的导航线会影响驾驶的乐趣。

5. 路边有很多彩票店 (Scratch Cards),15 元的彩票是最棒的,有机会中别墅,还有很大几率中 200 块。

6. 安全屋是有不同种类的,购买时可以直观看出,区别在于是否带车库 (Garage) 和是否隐蔽 (Secured),如果不隐蔽就无法通过进安全屋降低追捕等级。

7. 任务进行到一定阶段会出现网上武器商店 (Arms-Nation),第一次进入后可以在 PDA 菜单进入,购买武器后过一小段时间货物会被送到安全屋旁边,小地图上以 A 字母表示。

8. 游戏的收集要素非常丰富,包括飞车特技 (驾驶车辆经过斜坡飞在空中撞碎黄色广告)、杀敌任务 (杀敌标志,接触后开始任务,目的是用限定时间内取得高分)、摧毁安全摄像头 (都在屋顶或墙头,需要用手雷或烧瓶炸毁)、零透 (地图上随机出现的蓝色小人标志,靠近后会开始一些有趣的任务),它们都存在于城市中固定的地点。

9. 在特殊车辆上按 SELECT 键可以开始特殊任务,按条件完成后还可以获得奖励。



广告)、杀敌任务 (杀敌标志,接触后开始任务,目的是用限定时间内取得高分)、摧毁安全摄像头 (都在屋顶或墙头,需要用手雷或烧瓶炸毁)、零透 (地图上随机出现的蓝色小人标志,靠近后会开始一些有趣的任务),它们都存在于城市中固定的地点。

9. 在特殊车辆上按 SELECT 键可以开始特殊任务,按条件完成后还可以获得奖励。

| 对应车辆 | 任务目标 | 奖励 |
|------|-------------------------|--------|
| 出租车 | 用一辆出租车连续送 15 个顾客到目标地点。 | 防弹出租车 |
| 警车 | 以 100% 的命中率完成 5 回合换弹任务。 | 强化防弹衣。 |
| 救护车 | 完成 5 回合救死扶伤的任务。 | 无限奔跑。 |
| 救护车 | 完成 5 回合的救火任务。 | 免疫火焰。 |

10. 游戏中达成一定的条件就可以获得奖杯,它们会保存在你的每个安全屋中作为你的战利品。

11. 游戏中会发现很多有白色气味的地方,主线流程完成后会收到提示,此时会有两个气味的变成金种子 (金币),找到两个瓶子后用电脑登录网站 <http://socialclub.rockstargames.com/> 并在游戏中用 Wi-Fi 联动后即可开启全新的任务——Xin Mission。

| 输入指令 | 奖励 | 效果 |
|---------------------------|----|---------------------|
| L, L, R, B, B, A, A, R | | 防弹衣全满 |
| T, ↓, ←, →, X, Y, L, R | | 多云天气 |
| L, R, X, Y, A, B, T, ↓ | | 子弹有爆炸效果 |
| T, ↓, ←, →, B, X, L, R | | 酷热天气 |
| T, ↓, ←, →, Y, B, R, L | | 浓雾天气 |
| L, L, R, A, B, B, B, R | | 体力全满 |
| T, ↓, ←, →, B, Y, R, L | | 暴风雨天气 |
| T, ↓, ←, →, A, X, R, L | | 暴雨天气 |
| T, ↓, ←, →, Y, A, L, R | | 小雨天气 |
| T, ↓, ←, →, A, B, L, R | | 晴好天气 |
| R, X, X, Y, Y, R, L, L | | 通缉等级下降 |
| L, L, R, Y, Y, X, X, R | | 通缉等级上升 |
| R, T, B, ↓, ←, →, B, ↓ | | 武器系列 1 (手枪, 微型冲锋枪等) |
| R, T, A, ↓, ←, →, A, ↓ | | 武器系列 2 (冲锋枪, 散弹枪等) |
| R, T, X, ↓, ←, →, Y, ↓ | | 武器系列 3 (电击, 手榴弹等) |
| R, T, Y, ↓, ←, →, R, X, ↓ | | 武器系列 4 (闪光, 霰弹枪等) |

命运之链

原名 グステイニーリンクス | 发行日期 2009年2月5日
游戏类型 动作角色扮演 | 发行商 NBGI | 版本 日版

打造最强的武器!

| 种类 | 名称 | 最终材料 | 初始材料 | 对应敌人/奖励场所 |
|-----|------------|-------------|----------------------|-----------|
| 片手剑 | アルティメタル×4 | ハイネストーン×24 | Hard アメイジオロス/リタン×198 | |
| | クロスギンの強弩×4 | ジュエルストーン×24 | ヘルハルバルト | |
| | グリーンレザ×8 | クラウホーン×24 | Hard ジュエルゴキキリ | |
| | クインークロース×4 | メタルコウラ×24 | Hard テラアラサシ | |
| 双手剑 | 真金×5 | 銀のかげら×50 | 采掘 | |
| | アルティメタル×4 | ハイネストーン×24 | Hard アメイジオロス/リタン×198 | |
| | ハードゴード×6 | かたいウロコ×36 | Hard マーメン | |
| | クインークロース×4 | かたいメノウ×36 | Hard かんざり、ひうざんガメ | |
| 杖 | 真銀×5 | 銀のかげら×50 | 采掘 | |
| | アルティメタル×4 | ハイネストーン×24 | Hard アメイジオロス/リタン×198 | |
| | クロスギンの強弩×4 | ジュエルストーン×24 | Hard ジュエルゴキキリ | |
| | ハードゴード×6 | かたいウロコ×36 | Hard マーメン | |
| 化学书 | フレインゴ×6 | ドラゴノメタ×90 | Hard ドラゴノボア | |
| | くれないのウロコ×4 | マルキギボウ×30 | Hard マルキギボウ | |
| | クインークロース×4 | まじないの骨×5 | ミノタウロス | |
| | エターナルギア×4 | ジュエルハード×24 | Hard ジュエルゴキキリ | |
| 魔法书 | かがやきの土×4 | レクリテリシ×24 | Hard メタルゴキキリ | |
| | アイスフラワー×4 | 女王のふも毛×24 | Hard ジョウウモウモ | |
| | 生命のエス×6 | 天女の翼×12 | Hard ハービー | |
| | エターナルギア×4 | スタールギア×32 | ヘルハルバルト | |
| 医本 | かがやきの土×4 | 女王の塵土×32 | Hard ジョウウモウモ | |
| | アイスフラワー×4 | 氷雪の青×16 | Hard ヒョウザンカ | |
| | 生命のエス×6 | ギガフラワー×24 | Hard ギガントフラワー | |
| | エターナルギア×4 | ザルストーン×32 | Hard ヒョウザンカ | |
| 乐器 | エレクトロウッド×4 | タートルエス×48 | カメス | |
| | 高級楽器×4 | ジュネウエス×24 | Hard ジュネウエス | |
| | アメリアの奏×4 | 石壁のユエス×12 | Hard ストーンソウク | |
| | エターナルギア×4 | イヴァンモ×24 | Hard イヴァンソウク | |
| 其他 | エターナルギア×4 | スタールギア×32 | ヘルハルバルト | |
| | エターナルギア×4 | 高性能ギア×32 | Hard アメイジオロス | |
| | エターナルギア×4 | 高速複製×16 | Hard テラアラサシ/アメイジオロス | |
| | エターナルギア×4 | エレ 008×12 | 采掘 | |
| 其他 | エターナルギア×4 | 楽器ふき×80 | Hard サウンドマシン | |
| | エターナルギア×4 | 砂ふき×12 | Hard スナダグマシ | |
| | エターナルギア×4 | 草むき×12 | Hard ソウダグマシ | |
| | エターナルギア×4 | きらめく羽×12 | Hard ショービジョン | |
| 其他 | エターナルギア×4 | モームの古索×20 | 采掘 | |
| | エターナルギア×4 | スターターの古索×20 | | |
| | エターナルギア×4 | フアンの古索×20 | | |
| | エターナルギア×4 | モスマンの古索×20 | | |
| 其他 | エターナルギア×4 | スタールギア×32 | ヘルハルバルト | |
| | エターナルギア×4 | 高性能ギア×32 | Hard アメイジオロス | |

口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队

原名 ポケモン不思議のダンジョン 空の探検隊 | 发行日期 2009年4月18日
游戏类型 角色扮演 | 发行商 Nintendo | 版本 日版

从命运之塔出来 拼命喝バトルの饮料,有几率会碰上瓶子的背面写着“中奖了”的字样,之后会随机增加一个探险场所,之后就能从塔里出来了。



超级机器人大战K

原名 スーパーロボット大戦K 发售日期 2009年03月20日
游戏类型 策略角色扮演 发行商 NBGI 版本 日版

“机战”系列最重要的内容自然是隐藏要素，下面就为大家介绍本作隐藏要素的准确条件。

ファナ

这个隐藏要素关系到ファナ的好结局以及翔子、美良、道生、甲洋的机体，非常重要：

- ①第15话“悲しみの飞翔”后编中3回合内翔子的HP在30%以上并击坠スフィクスC型机；
- ②第17话“夺还せよ！もうひとつの钢铁巨兵”中甲洋击坠的フェオストム和アルヘノレス型要比一骑多。
- ③第23话“结成！ディカルド讨伐軍”至第30话“情愛～よなら、前編”、美良、剑司、卫、カノン、道生这五

人每天都要出战。
④第30话“情愛～よなら、后编”中敌全灭前让アークエンジェル成功到达指定位置，最后完成第31话“誓言～そら”。



グフィグナイトド(ハイン)

第19话“星の扉、运命の扉”后编中用アスラン跟ハイン战斗且双方皆生存，在退出战斗后以アスラン说得ハイン即可令其加入。

グフィグナイトド(イザク)・ブレイズザクファントム(ディアッカ)

第19话“星の扉、运命の扉”后编中用アスラン说得其中任意一个后，另一名也会一起加入。

パイオブレラ(フェルミ)

①第27话“結末”中让レ・ミイ、コトナ・エレダンス、フタタ三人分别与フェルミ战斗；
②本关结束时如果レ・ミイ与コトナの击坠数之和在150以上则令其加入。

ガイアガンダム(ステラ)・レジェンドガンダム(レイ)

- ①第14话“离别の光”前编中先让キラ与シン战斗，再让其他人击坠シン；
- ②第14话“离别の光”后编中不击坠シン；
- ③第15话“エンジェルダウン”中不击坠シン、レイ和タリア，最后他们会在第30话“情愛～よなら、后编”过关后一起加入。

ブレイドガイナ(劍)

- ①第15话“悲しみの飞翔”后编中让ルウ出击，但不能让其与拟态兽发生战斗；
- ②第16话“激斗！ ダンク・ベース”后编中让ルウ至少击坠一台拟态兽18号改，最后在第31话“钢の巨人达”后编过关后让其加入。

ダリア・オブ・ウェンズディ(ファサリア)+サウダチ・オブ・サンディ(ミハエル)

- ①第15话“悲しみの飞翔”后编中让グアン在前两回合中至少击坠1台オールド；
- ②第25话“奇蹟”中让グアン击坠ウ；
- ③第26话“绝望の中で揺んだ光”中让グアン击坠ウ；
- ④第26话“絶望の中で揺んだ光”中先用グリシタ跟カロッサ战斗，再用グアン击坠カロッサ；
- ⑤第27话“幸せぬのカウントダウン”中用グアン击坠ファサリア。同一话中还要用グアン击坠カロッサ或リッパ；
- ⑥第32话“リセットされる世界”前编中先击坠クローイング・クルー(角色不限)，再击坠ファサリア和ミハエル(击破这两人的顺序不限)，过关后两人一起加入。

隐藏 BGM

不满足ファナの条件①、②时，就会追加这首隐藏BGM：Separation[p.r]。其中未满足①时是翔子自爆后追加，未满足②时是道生自爆后追加。

解锁大法公开

推荐在第24话“オーバーデビルクライシス”后编前编，因为此关有更方便的GAME OVER条件。首先玩家要做的是把基拉的机体改满，也就是选择中期原因之一，然后挑选一批带有“加速”的机体(最好会飞)，而写满子必须出战，因为她有祝福技能，并且每次击坠都要先加祝福。

那和萨拉飞到基拉前方，一来可以让敌人聚在一起，最后让基拉飞到放地图的位置等待一回合(顺便在敌人回合时反击一下冰之暴魔)，接着在敌人解决前方敌人，再击坠基拉就是萨拉即可收工。理想的话，完成一次可以收入17~18万的金钱，而且最后的站位可以不断调整以吸引更多敌人。



女神异闻录 恶魔幸存者

原名 女神异闻录デビルサバイバー 发售日期 2009年11月15日
游戏类型 策略角色扮演 发行商 Atlus 版本 日版

宝箱与分史

本作存在6个不同的结局，玩家需要6天(DAY)的19:30选择最终的角色分支，具体如下：

| | |
|------|----------------------------------|
| 第一结局 | 封鎖魔城(エズ、ホジラ)→LAST DAY ユズルト |
| 第二结局 | 救世主となる道(アマネ)→LAST DAY アマネルート |
| 第三结局 | 魔王となる世界(ナオキ)→LAST DAY ナオキ・カイドールト |
| 第四结局 | 魔王となる世界(カイド)→LAST DAY ナオキ・カイドールト |
| 第五结局 | 悪魔を制御する世界(アツホ)→LAST DAY アツホルート |
| 第六结局 | 悪魔を満ちた世界(ジン、ハル)→LAST DAY ジンルート |

隐藏同伴

除了正常流程中的同伴，游戏中还有一名隐藏同伴ジャックフロスト。其加入方法为：6TH DAY 在新宿(15:00~18:30)触发ジャックフロスト的相关事件；6TH DAY 在新宿(9:30~13:30)触发原创战斗；LAST DAY 开始时ジャックフロスト加入(ナオキ・カイドールト或ジンルート)。

隐藏恶魔

LAST DAY 与“ベルセルベ”“ベリト”的战斗之后，在自由战斗中有一定的概率出现强力隐藏恶魔——魔神シグア，战斗中可以觉醒技能“メジドラオン”以及“胜利の悪叫び”。

隐藏BOSS——路西法

二周目以后，第7天最终战斗之前选择再文字“聖なる明星”即可与本作的隐藏BOSS“魔王ルシファー”将其打倒后，路西法(ルシファー)合体解禁。

怪物赛车

原名 モンスターレーサー 发售日期 2009年11月22日
游戏类型 角色扮演 发行商 Koei 版本 日版

纪念日获得隐藏装备

在某个特定的日子，去スタジオ上的一个空屋，主人

公如果是男性角色的话，房子主人就是个女人(反之则是男人)。和他(她)说话就能得到道具。日期是可以用NIS来设定的，所以可以特意修改在游戏一开始就得到道具。

| 誕生日 | 生日 |
|----------------|-------|
| クリスマスイブ(12/24) | 圣诞节前夜 |
| クリスマス(12/25) | 圣诞节 |
| バレンタインデー(2/14) | 情人节 |
| ホワイトデー(3/14) | 白色情人节 |
| ひな祭り(3/3) | 女儿节 |
| 大晦日(12/31) | 大扫除日 |

光明力量 羽翼

原名 シャイニング・フオース フェザー 发售日期 2009年2月19日
游戏类型 角色扮演 发行商 SEGA 版本 日版

快速升级的心得

游戏中有一个“生きた化石”的任务，简单又好做，前期可以多利用这个任务刷经验。当等级到40左右就可以去挑战70级和75级的模拟战了。70级的模拟战十分简单，只要注意魔法师不要冲得太快就行了，升至78级左右就可以去挑战EX1关卡了，这样打下来很快就能升到99级。

最终幻想 水晶编年史 时之回声

原名 ファイナルファンタジー クリスタル クロニクル 发售日 2008年1月29日
游戏类型 动作角色扮演 发行商 Square Enix 版本 日文/日版

注:本作还有 Wii 版,以下内容为 Wii 版依然有效。

幸运卡片

对以下三个地点使用魔法(将发功魔法的图标移动到附近会发生变化会得到数量不等的隐藏卡片,合理利用的话会为我们冒险提供很大的帮助。

- ①森林迷宫中第一个场景下方的橙色蘑菇;
- ②世界地图遗迹旁边的仙人掌;
- ③墓地迷宮第一场景中靠左边的墓碑前。



| 卡片类别 | 使用效果 |
|---------|--------------------------|
| 21 | 减少赚取宝石所需的金钱 |
| 数式 | 减少商店购买商品所需的金钱 |
| 罾くつ探險 | 攻击时的连击数达到标准上限 |
| マジックバブル | 最多可使用6个魔法进行叠加 |
| 黒猫と白猫 | 接受任务所需的金钱减半 |
| エレメント | 角色和装备获得的经验值大幅提升 |
| 星あそび道具 | 更容易打出暴击一击 |
| チロコボ | 不会陷入异常状态 |
| 積み木台座 | 将敌人或同伴打倒堆上会出现道具 |
| ■だけ削片 | 我方全体都能进行二段攻击 |
| クラヴアット | クラヴアット族の幸运和装备暴击时的攻击力大幅提升 |
| ユーク | ユーク族の幸运和装备暴击时的攻击力大幅提升 |
| セルキ | セルキ族の幸运和装备暴击时的攻击力大幅提升 |
| リルタイ | リルタイ族の幸运和装备暴击时的攻击力大幅提升 |
| モーズグ | 得知拥有隐藏卡片的地点 |
| 石版&白座 | HP和MP慢慢回复 |

立体绘图方块

原名 立体ピクソス 发售日 2009年3月12日
游戏类型 益智 发行商 任天堂 版本 日版

“绘图方块”系列游戏的核心内容实际是和《扫雷》相似的,这次“立体”后需要玩家将掉进用的方块堆下组成模型的关键方块,数字代表的是该层内关键方块的个数(有几种组合方式),具体的情况只要玩一遍详细的教学关卡即可学会。

过关评价

- 过关的评分为三个星,分别对应以下条件:
1. 完成关卡。
 2. 绿色时间段内完成关卡。
 3. 在不摧毁有用方块的情况下完成关卡。

隐藏关卡

每个等级都有10个关卡,最后两个银色和金色的是隐藏关卡,需要在该等级下取得相应的星数才可以开启。

下载和分享

如果你的 NDS 可以连上 Wi-Fi 的话,就可以下载官方更新的大更新关了。另外游戏的编辑模式也不容错过,只要自己建好可爱的模型系统就会自动帮你填充谜题的数字,还可以和好友分享哦!

七龙战记

原名 セブンスドラゴン 发售日 2008年3月5日
游戏类型 角色扮演 发行商 SEGA 版本 日版

赚钱大法

后期前往メルライト矿山最里面的区域,采集左上方的采集点会随机获得メルライト和メルライト铁块这两种矿石,全部卖给商店大约1天可获得4000~100000,而相同的方法也适用于在メソエリオン八河川采集金矿石。

练级大法

游戏后期在マレアレ神塔中央庭的记录点保存存档后,关机再开机读档并用旁边的楼梯反复上下楼层,大约10次左右会在右侧的窗户附近出现フロロウシード(中途不能遭遇其他敌人,最好让サムライ学会“鬼の形相”的技能降低遇敌率),如此反复囤积大量道具。之后前往マレアレ神塔入り口、スフェリオ八河川北东、メルライト矿山人口等不会遭遇敌人的地点使用它,接着清除掉场景中的フロロウ花会有很大几率遭遇特殊敌人フロロウシード,胜利后大约会获得队伍中最高等级角色升级所需经验值50%的经验,绝对是整个游戏中最轻松的高效率成长方案。



魔女传说 见习魔女与七公主

原名 ウィッチテイル 见习魔女と7人の 发售日 2009年5月28日
游戏类型 角色扮演 发行商 日本一 版本 日版

リドル魔法の小秘密

- リドル等级到达20后魔法等级上升为2段。
- リドル等级到达40后魔法等级上升为3段。
- リドル等级到达60后魔法等级上升为4段。(全体效果)
- リドル等级到达80后魔法等级上升为5段。(单体效果)
- 当魔法等级上升为5段时从全体魔法返回到单体,所以考虑到实用性这一点,建议大家不要升到5段。

电击学园RPG 维纳斯十字架

原名 电击学园RPG Cross of Venus 发售日 2009年2月26日
游戏类型 角色扮演 发行商 SEGA 版本 日版

快速刷道具法

在第16章的BOSS战中可以获得提升能力的道具,而这个BOSS是可以反复挑战的,所以利用这点可以反复入手这个重要道具。

隐藏卡片

在电击学园右下,再次返回这里对话会发生变化。前进就会进入一个叫“电击学园 编集版”的地方,里面有很多NPC,和他们对话后得到召唤系电击卡,奇数回进入与偶数回进入都能得到不同的卡片。

このお嬢様の扉裏目録
扉裏の力を活かしてカード
隠れた力を活かしつゝ

| カード名 | 入手可能 | 必要金 | 必要経験値 |
|-------------|------|-----|-------|
| このお嬢様の扉裏目録 | 300 | 0 | 0 |
| アノソウ | 400 | 0 | 0 |
| いゆかみつ! | 300 | 0 | 0 |
| 悪くんに女神の祝福を! | 300 | 0 | 0 |
| 任侠は都のコスモス! | 300 | 0 | 1 |
| イルノの壁 | 400 | 0 | 0 |
| オムニベールちゃん | 400 | 0 | 0 |
| 彼に言っ! | 300 | 0 | 2 |



X360 上半年 游戏研究秘技大集合



忍者龙剑传 II

原名 NINJA GAIDEN II 发售日 2006年6月3日
游戏类型 动作 发行商 Microsoft 版本 港版

本作发售已有一年多时间,之所以再次列出来一方面是因为游戏有素质保证,另一方面是有实用秘技了。

无敌BUG

按十字键进入装备选择画面后,在武器那一栏按任一或不放,会快速切换武器,此时同时按 A+B,就有几率进入无敌状态。无敌状态的表现是:子弹为空心,除跳跃外不能进行其他行动(包括移动)。此状态虽为无敌,但只能使用攻击技巧就是新头牌,因此仅对敌人形敌人有用。解除 BUG 的方法很简单,重新装备任意武器即可。

尽管如此这BUG已经相当实用了,须知高难度下最恐怖的敌人就是爆头,有了这个BUG就轻松多了。此外亦可借此来回避BOSS的一些强力招数,之后再尽情痛打。不过切记不要在这个状态下存档,另外经实验发现在场景切换时偶尔也会出现BUG,因此大家不要一直保持在这个状态下进行游戏。

忍者之刃

原名 Ninja Blade 发售日 2009年4月7日
游戏类型 动作 发行商 From Software 版本 美版

服装收集

游戏中存在的服装获得方式相对比较简单,因此这里仅给出列表。考虑到游戏支持中文,因此以下具体内容均以中文名称表示。

| 名称 | 取得方式 | 名称 | 取得方式 |
|--------|-------|------|----------------|
| 忍者(初期) | 默认服装 | 刀月 | 解开成就“任务1高手”后获得 |
| 多威 | 第一次获得 | 蜘蛛 | 解开成就“任务2高手”后获得 |
| 威威 | 第二次获得 | 唐川组 | 解开成就“任务3高手”后获得 |
| 爱与和平 | 第三次获得 | 忍者 | 解开成就“任务4高手”后获得 |
| 小丑 | 第四次获得 | 百花 | 解开成就“任务5高手”后获得 |
| 盗贼 | 第五次获得 | 狂邪 | 解开成就“任务6高手”后获得 |
| 月亮 | 第六次获得 | 兵卫 | 解开成就“任务7高手”后获得 |
| 菊花 | 第七次获得 | 空 | 解开成就“任务8高手”后获得 |
| 梅花 | 第八次获得 | 天下无敌 | 解开成就“任务9高手”后获得 |
| 桐叶 | 第九次获得 | 忍者刀 | 解开成就“忍者大师”后获得 |

爆炸头武士

原名 Afro Samurai 发售日 2009年1月27日
游戏类型 动作 发行商 NBGI 版本 美版

分尸心得

《爆炸头武士》是一款很有特色的动作游戏,日本时代剧风格格外High-hop 音乐是其特别之处。本作的成就看似简单,但对运气要求比较高。而流程的成就自是不用多说,收集类成就也好说,线性流程,外加场地也不大,细心一些就不会遗漏。最麻烦的应该是分尸类的成就,除了考验耐心,有的还考验人品。

砍头: 游戏开始阶段不太容易,在流程中期学到新技能后,可在瞬间防御敌人的攻击之后,按 A 键跳到敌人身上再按 X 键砍入头骨之中。重复 100 次。

砍脚: LT + 键 + X 键,方向推向下,比砍头要简单。

空中肢解: 到游戏中期学会相关技能后,跳起按 L 键,之后随便砍吧。一分为二,这个有一定难度,因为要求从两腿之间把敌人切成两半。关键点在于一定要正对敌人。

砍手和脚趾: 一分为二不碍,要尽量与敌人成 90 度角,一刀下去……看运气吧,多试几次。

多人分尸: 同时砍伤 2、3 人和 4 人的成就,前两个不难,因为主动冲上来的敌人一般都有两三个,只是一刀砍 4 人有点麻烦,需要把敌人引入狭窄位置,最好还有点高低差,这样才更容易实现。

另外,“百花”成就需要把特定种类敌人的头,丢、困下去,不能重复,方法上面已经说过了。只是砍手难度比较大,可能要刷很多次。

起床,上班,下班,看动画或玩游戏,睡觉……其实对于上班族来说没什么区别。

星之海洋4 最后的希望

原名 Star Ocean 4 the last hope 发售日 2009年2月19日
游戏类型 角色扮演 发行商 Square Enix 版本 日版

实用合成推荐

经验值大幅增加——リバースドル 合成心得

拥有料理 IC 技能(Lv4)的索美和莎拉或者梅里泽开发出“クレアリス”的配方,再去“惑星レムリアック、ワドレイ”买以下素材:白米、兽的肉、野菜,接着去“惑星ローク、タロロイ”买以下素材:青汁草、リバースドル(物品店)、アクセリ(解毒药)。准备好素材后,先合成“クレアリス”,接着用“アクセリ”和同一个“リバースドル”合成两次,最后再用“クレアリス”和刚才合成出的“リバースドル”合,就能得到具有经验值+15%效果的“リバースドル”。将3个这样的“リバースドル”外加一个“クレアリス”合成到无附加效果的武器上,就能得到一个(经验值+20%)×4的武器,如果配合经验值+15%的饰品,那么在战斗中获得的经验值就非常惊人了。

全能防具——レーザースーツ 合成心得

拥有绘画 IC 技能(Lv9)的莉姆和莎拉或艾玛托开发出“ノーティスライド+”的配方,拥有机械 IC 技能(Lv10)的巴卡斯和莎拉或艾玛托开发出“レーザースーツ”的配方,接着去“En”的高商店买レーザー发射器,上拆个半皮纸,光的棱的具,接着利用“セントラルシティ”的传递器送去圣域莱蒙点刷ノームストーン(它也可以通过“セル”合成)。最终合成到先出“ノーティスライド+”,接着再买它和另外的两件素材就能合成出“レーザースーツ”(全角色可装备,防御力900)。

复制瑞士——マジカルクレイ 游戏后期通过合成制作强力装备时会频繁用到艾玛托的复制技能“レプリカ”,此技能需要消耗大量的名为マジカルクレイ的道具,该道具可以在圣域以及“惑星エイズ”南部海岸的莱蒙点获得,七层海窟前三层的骷髅怪“オーナイト”也有一定的掉落率,另外,“マジカルクレイ”和其他道具一样,持有数量的上限都为20。

全角色结局调整感情值的窍门

多结局的设置是本次《星海4》中的一个特色要素,也可以说是和众多的 PA 事件相关联的一个重要部分。触发不同的 PA,与各个同伴的感情值,这是影响结局出现的两个因素。除了克劳和菲菲结局,其余角色的结局触发都与感情值有关。虽然 PA 事件是增加感情值的主要途径,但为了保险起见,这里需要一种特殊道具——“抱れ药シナリクス”,将“抱れ药シナリクス”对艾基使用,即可直接增加其余角色对艾基的好感度(每使用1个增长2点的好感值),通过合成 IC 制作“抱れ药シナリクス”所需要的材料及其获得方法如下。

| 材料名称 | 个数 | 主要获得方法 |
|---------|----|---|
| おいしいキノコ | 4 | 惑星レムリアック、ヴァンセルム地区采集/ 惑星レムリアック、食人树、ジエイアントファンゴ |
| 药用ニンジン | 2 | 惑星レムリアック、ヴァンセルム地区、惑星エイズS、南部采集 |
| やばいねばねば | 2 | 惑星レムリアック、ワドレイ一村商店、 惑星ローク、タロロイ一商店购买 惑星レムリアック、ワドレイ一村商店、 船上设施“自动贩卖机k2号”购买 |
| 空の皮 | 1 | |

侍道3

原名 侍道3 发售日 2009年2月28日
游戏类型 动作 发行商 Spike 版本 日版

轻松赚特点

带着1个蔬菜(萝卜或蘑菇)开始游戏,难度随便。开始后先做 BACK 键跟过动画,最初的外分不能吃任何东西,“俺にかかわるな!”可以自由行动后先砍掉1个蔬菜,注意除此之外不能吃任何东西,如果没有带蔬菜就到田里挖1个挖下去。之后设法移动到大地图,选择“天赤去る”即可结束游戏。这样玩家就能取得称号“菜食侍”,易1难度图,就能拿到700点奖励,等4000点待点之后开启了一击死难度,奖励更是会变成1400点,反复即可刷够特点。

PS3/X360 上半年 游戏研究秘技大集合

刀锋传奇

原名 X-Blades 发售日 2009年04月30日
游戏类型 动作 发行商 UB1 版本 日版

暗甲服装

游戏以任意难度通关后能拿到两个隐藏服装,一件是HP回复力加强,另一件是防御力加强。使用防御力加强的服装打最高难度也非常轻松。不过事实上在一周目途中即可拿到回复力加强的服装,地点是新街区的最上方。

最终BOSS采胜法

对付最终BOSS很容易达成无伤,开战后用道具加满能量,之后发动リフトフォーム,然后在此状态下不断用光球(レイオライト)狂轰即可。只要速度够快,无伤不在话下,最高难度也能如法炮制。

真·三国无双5 帝国

原名 真・三国无双5 Empires 发售日 2009年5月28日
游戏类型 动作 发行商 Koei 版本 日版

快速收集服饰

以此将身分在争霸模式里打战役,这样在胜利后有机会随机获得一个服饰。如果遇到这种情况,如果在过关前存一个档,过关后在另外一个档位再保存一次,之后读取过关前的那个档并再次过关,这样就能收集另一个服饰,而且必定是玩家没有获得的;重复这个步骤便可以迅速收集齐全部服饰。只是圣骑士装、独角兽装还是需要玩家以男女武将不下野、不肯叛逃后才能取得。

快速统一

在君主篇中,当玩家捕获了敌方君主并启用时,敌方的势力无论还剩多少,统统都会变为玩家所有。虽然捕获的几率低,但有了战场中新存档,也就有了理论上100%捕获的可能。只要先把所有据点打下来,然后把敌方君主打至濒死,存档后,反复SAVE/LOAD,就一定能够成功。被NPC打死一样有几率捕获成功。



街头滑板2

原名 Skate 2 发售日 2009年1月21日
游戏类型 体育 发行商 EA Games 版本 美版

密码

进入EXTRA模式下的密码输入界面,输入以下密码可以开启相应内容:

| | |
|----------------------------|--|
| strangeloop | 将游戏变成3D效果,需要配3D眼镜进行游戏 |
| ballymballstar | 关闭生涯模式中NPC的对话 |
| letsdowner | 开启一个可用角色, Big Black |
| 王冠 | |
| King of the Mountain Crown | 完成生涯模式的所有比赛(不包括加比赛) |
| Legend Crown | 在挑战模式中打到 Legend 等级 |
| 可开启的场地 | |
| Gulf Plaza | 完成所有的 Street Challenge |
| Monster Skate Park | 成为主办方(Sponsor)并完成任务(Team Film Challenges),直到 Rob Dryack 的老板,完成它之后在 200000 元购买该场地 |
| S.V. Dam | 完成所有的 Thrasher Mag 挑战 |
| S.V. Stadium | 完成所有的 Tranny Contests |
| S.V. Summit | 完成所有的 Death Races |
| Training Park | 完成所有的 Team Film Challenges |

世嘉MD终极收藏

原名 Sega Mega Drive Ultimate Collection 发售日 2009年2月10日
游戏类型 动作 发行商 SEGA 版本 美版

在《世嘉MD终极收藏》中,难点其实还是有一些的,但是因为可以即时存档、反复读档,外加原本各游戏中的秘技在本作中依然可以使用,因此才被称之为“奖杯/成就神作”。以下就是三个难点游戏的相关秘技。

《皇回地带》无敌秘技

《漫画地带》(Comix Zone)的奖杯/成就只要过第一关就能取得,但这款游戏难度很高,如果你使用S/L依然无法通过第一关,就请在“Jukobos”选项内选择3,12,17,2,2,2,2,2,7,7,11,听到效果音就说明无敌秘技已经开启了。

《VectorMan 2》选关秘技

到达《VectorMan 2》第十关的过程比较费时,其实只要在游戏中按暂停,然后输入1,→(X)(Y)(□),1,→(□),1,Start,选择“Dig 2”就能瞬间获得奖杯/成就。

《Dr. Robotnik's Mean Bean》选关密码

这个《康威棋盘》规则的方块游戏难度不低。先选择“Continue”,然后按照黄、橙、蓝、绿的顺序将密码填入4个格子中,便能直接进入最后一关。最后一关的难度很高,玩家需要尽量制造连锁才能打破石头博士,多利用即时存档吧。

圣域2 堕落天使

原名 Sacred 2: Fallen Angel 发售日 2009年5月12日
游戏类型 动作角色扮演 发行商 idv Software 版本 美版

秘宝成就

| 成就名 | 开启方法 |
|-----------------------|-------------------------|
| Medicine Man | 任何英雄使用药瓶回复 1000 点血后解锁。 |
| Beam Me Up! | 第一次使用传送器时解锁。 |
| Reparable | 任何英雄升级到 5 级时解锁。 |
| Love Ranger | 任何英雄乘坐龙特殊坐骑前进 200 米后解锁。 |
| Combustion | 任何英雄使用第一次使用其连续技能后解锁。 |
| Toughness | 任何英雄达到 Gold 难度后解锁。 |
| Heroic Resurrection | 任何英雄达到 Platinum 难度后解锁。 |
| Easy Ride | 任何英雄第一次乘坐特殊坐骑后解锁。 |
| Legendary Persistence | 任何英雄达到 Niob 难度后解锁。 |
| Slaughterer | 任何英雄杀死 10000 个敌人后解锁。 |
| Butcher | 任何英雄杀死 1337 个精英敌人后解锁。 |
| Dragonlayer | 任何英雄杀死 5 只龙后解锁。 |

特殊坐骑任务

游戏中每个角色都有自己的特殊坐骑,想要获得特殊坐骑需要完成一个特殊任务,以下为大家列出特殊任务的完成方法。

特殊坐骑任务需要首先来到“Orclish Byway”附近(图中A点)找到考古学家的妹妹(Archaeologist's Sister)并与其对话,接受她的要求。之后来到北边的“resurrection monolith”附近(图中B点)。前往东北方向的地点找到地图(图中C点)后返回考古学家处并与其对话,之后往北走与船长(Captain)对话来到坐骑旁(图中D点),来到离中央与Hueart对话并接受并完成他所要求的杀敌任务,三次杀敌任务全部完成后,即可与Hueart对话购买自己角色所属的特殊坐骑。



刺客联盟 命运武器

原名 WANTED: Weapons of Fate 发售日 2009年3月24日
游戏类型 动作射击 发行商 Warner Bros. 版本 美版

游戏攻略

对于奖杯/成就来说,有些密码解锁的游戏内容是必不可少的,但要特别注意的,表中标有“注”的五个有利于玩家的状态,是在游戏中被 START 键,然后在 GAMEPLAY ENHANCEMENTS 页面中选择是否开启,只要开启任何有利状态都无法取得奖杯或成就!因为游戏本身的难度较低,所以建议玩家不要去碰这五个选项。

| 名称 | 效果 |
|----------|----------------|
| 01001100 | 解锁体力上升(注) |
| 01001111 | 解锁耐力或痛(注) |
| 01011111 | 解锁无限弹药(注) |
| 01101101 | 解锁复活重生(注) |
| 01010100 | 增加可使用角色 Coins |
| 01100001 | 可使用特殊武器 |
| 01110010 | 解锁敌人一击死(注) |
| 01100111 | 解锁爆头模式 |
| 01100101 | 解锁近身格斗模式 |
| 01110100 | 解锁影片模式 |
| 01000011 | 增加可使用角色 Wesly |
| 01000100 | 增加可使用角色 Janice |
| 01010111 | 可使用隐藏角色飞机保安 |

隐藏要素提示

干掉两个隐藏人物,可以获得两个相关奖杯/成就,她们所在的位置曾让不少玩家困惑。隐藏人物 Kathy 在第一关第六个区域(BOSS 战前一个区域),上二楼后注意身后的窗户, Kathy 在那里敲打着窗子,给她一枪就走了。而隐藏角色 Janice 则在第五次(办公室关)一开始,主角上楼后会看到一个拿霰弹枪的敌人,干掉他后上二楼,然后向右后方移动,此时朝对面仔细查看,使动韦,Janice 正戴着耳机坐在对面二楼,同样一枪结果她 OK 了。

游戏中收集 82 张纸片的奖杯/成就不算太难,但有一张纸片很容易遗漏。它在第八关第四区,上两层阶梯后左转,在第二个长椅的下面,藏得很隐蔽,而且需要贴近一下才可以拿到,如果发现最后花絮中少了一张开发团队的照片,那就一定是这张纸片了。

良性BUG

利用这个 BUG,可以大大缩短取得几个特殊模式通关奖杯/成就的时间,具体操作方法是这样的。在杀手难度通关后,选最低难度的爆头或近身格斗模式开始游戏,打到第一关的一个 CHECK POINT 后等自动存档完毕就退出游戏,在选关模式或通关后,在干掉最终 BOSS 后的两个通关奖杯/成就就莫名其妙地解锁了。而要完成同时挑战模式 BOSS 的话,可用同样方法,只是选关时要选杀手难度,而且用存档调出的模式 Cross 打完最后一关,就能同时得到奖杯/成就“between Old Friends”,可谓一箭多得。看看最显眼的通过时间,才 1 分多钟!这个 BUG 实在是在玩家之手,只要注意,本作的日版修正了这一 BUG。

星际传奇 突袭黑暗雅典娜

原名 The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena 发售日 2009年4月7日
游戏类型 主视角射击 发行商 Atari 版本 美版

游戏攻略

1. 次世代版《星际传奇》新作其实是系列合集,包括系列的《逃出火海》和《突袭黑暗雅典娜》两部作品,前者是重新制作,玩家可以从头开始领略系列全部的乐趣。
2. 本作是一款以主角为主的射击游戏,在黑暗中的盲打状态且无人发现时面前和右上方角色的图标会变蓝,躲在黑暗中前进,用麻药枪打破场景中的灯再前进会更加轻松,多使用背后偷袭一击必杀。
3. 游戏有近身格斗占一定的比重,还有敌人攻击时发动一闪的能力,但是实际边闪边攻击比较费力,前期取得枪前,最实用的招数就是靠近敌人使用 Uaks (新武器)连发攻击敌人(其他枪很快一点儿的武器其实也可以),这样和敌人拼血 80% 会胜利,用来对付中 BOSS 很有效。
4. SCAR GUN 是中后期得到的实用武

器,使用时 RT 射出子弹,LT 引爆,一次最多同时存在 5 发。它射速较慢,有一个快速发射 SCAR GUN 的方法,在射出子弹后发动近身攻击(SH),攻击动作结束后马上就可以发射第二发了,这样可以减少一半的发射间隔时间,而且因为没有装填动作,所以也不会发出声音。
5. 使用穿墙攻击的巨人(Alpha Drone)需要将 5 发 SCAR GUN 的子弹同时打在他身上,之后一起引爆才可以消灭。
6. 第一次对战机改装中(Mech),在掉到地下黑暗的场景中时,躲在自己后面打开升级模式(Cyeshine),装备突击步枪,等它一露头就瞄准中间的敌人头部,确定瞄准后全力开火就可以将之干掉。
7. 最终 BOSS 使用无法将之击败的,开战后先跑到正前方打开电梯门,之后用 SCAR GUN 攻击她让她朝前开着的电梯口,上前使用 Uaks 连续攻击让她继续倒地,直到她倒下电梯才可以。

天鹅绒刺客

原名 Velvet Assassin 发售日 2009年5月5日
游戏类型 动作 发行商 Gamecock Media Group 版本 美版

游戏攻略

由于错过就无法拿到这了,这 8 封信也关系到一个隐藏成就,所以对于想要拿全成就的玩家来说非常重要。
1. The Lost Fuel Storage 关卡中进入防空洞的铁门后面,当返回到德军的一个类似起居室的地方时,干掉这个德军之后从他身上拿到钥匙,之后从他身后的门进去,信就在右手边的桌子上。
2. Death Of The Butcher Crypt 关卡中,在教堂干掉三个守卫后走到尽头,走到前面面的桌子上,信就在左手边的桌子上。
3. Leave A Light On Docks 关卡中在一间很大的办公室里,杀死军官之后一直向前走,在一个有打字机的桌子上。
4. The Third Man Sewers 关卡中进入下水道之后一直走,爬上梯子之后在旁边的一个小桌子上发现。
5. The Third Man Ghetto 关卡中在一处开着的墓不丛里,干掉三个巡逻的德军会得到一把钥匙,之后去旁边的小屋里一直走到桌子拿到信。
6. The Third Man Prison 关卡中一直沿着铁轨向前走,上楼梯后进入楼梯对面的门,信在桌上。
7. Le Boeur 关卡中进入这间破败的小屋里,之后沿着楼梯走到地下室,信就在左侧的桌子上。
8. Fade To Grey Hospital 关卡中一直沿着右边走廊走会看见一扇门,打开后发现一具坐着的尸体,最后一封信就在旁边的椅子上。

X战警前传 金刚狼

原名 X-Men Origins: Wolverine 发售日 2009年5月1日
游戏类型 动作 发行商 Activision 版本 美版

作弊秘籍

很多美版游戏都有作弊秘技的设定,但需要特别注意的是,《金刚狼》除了开启经典金刚狼服装之外的 3 条秘籍外,在使用之后也无法开启成就或奖杯了!惟一的方法是删除存档后重新开始游戏,由于游戏的难度不高,因此不推荐玩家使用这些秘技。
无敌: X A A X Y B B X R S (X360 版指令) × × × □□□□ × × × □□□ (PS3 版指令)

无限子弹: Y × × × B B Y A A Y R S (X360 版指令) □□□□□□ × × × × × × (PS3 版指令)
双倍伤害: A A X X Y B B Y Y × × X A A R S (X360 版指令) × × × □□□□□□□□ × × × R S (PS3 版指令)
经典金刚狼服装: A X B A Y A Y A X B B X R S (X360 版指令) × × × □ × × × × × □□□ R S (PS3 版指令)

特别提醒

游戏通关后如果选择 NEW GAME,存档会被覆盖,与等级、能力、收集有关的内容全部清零!这样一來,那些进行到一半的数据密集型奖杯/成就只能重新来过。建议在成就在 NORMAL 通关通关后,就以选关的方式取得除 HARD 难度通关之外的所有成就/奖杯,之后再挑战 HARD 难度。这样更有效率,《金刚狼》难度时也不必顾虑前部,一路杀过去吧,痛痛快快地享受一遍流程之后便能取得全成就或白金奖杯。

实用招数

游戏中突进、翻滚和跳跃可以取消角色的动作,从而避免一些动作伤害的硬直时间,灵活运用取消可以战斗时行云流水般流畅。突进可以用翻滚或取消硬直,如果不是为了躲攻击,推荐普发攻击取消硬直,可以起到快速移动的效果,一些耗时长的关卡可以采用这个技巧。
游戏中的突刺攻击(飞扑)做得十分强大,飞跃距离非常远,是游戏中的常用技,也是实用技。除此之外,XXY/□□△△一招也极为好用,前三下的重攻击具有浮空效果,而金刚狼本身有无限时间,前两下的轻攻击破绽又很小,除了大型敌人外,绝大多数的敌人战斗中均可无责任地连续使用,真正的一招吃遍天。
单个的敌人,包括最终 BOSS,可以采用一露无限连来对付。先接近重攻击蓄力,近身格挡后将对手挑空,自己也跳起来,此时连续用轻攻击击打几下,然后马上使用空中连招。这里要注意,投技之后马上+攻击重攻击蓄力,空中投技放入敌人空中后弹起来,不要着急,等他快落地时松开重攻击键可再将其挑空,如此反复即可。
这一招失败率较低,攻击效率也比较高。
对最终 BOSS,可以在以飞扑空中之后连续接重攻击击打多次,运气好的话,BOSS 不会闪避。不想碰运气的话,用上面的连击狂殴就行了。

街头霸王IV

| | | | |
|------|-------------------|-----|------------|
| 原名 | STREET FIGHTER IV | 发售日 | 2009年2月12日 |
| 游戏类型 | 格斗 | 发行商 | Capcom |
| | | 版本 | 日文版 |

全隐藏角色出现方法

| 隐藏角色 | 出现方法 |
|-------------|--|
| 樱 (SAKURA) | 使用樱完成任意难度的街机模式 |
| 律 (LAW) | 使用樱完成任意难度的街机模式 |
| 飞龙 (RYUKO) | 使用亚伦 (AEL) 完成任意难度的街机模式 |
| 元 (ZEN) | 使用希南完成任意难度的街机模式 |
| 嘉米 (CAMMY) | 使用红玫瑰 (C.VIPER) 完成任意难度的街机模式 |
| 萝丝 (ROSE) | 使用加完成任意难度的街机模式 |
| 豪鬼 (GOUKI) | 无5名隐藏角色出现后, 使用已通关的角色在难度不限、不抽关、不输一局, 无失败率达到一定周数 (1周制无失败胜利1局以上; 3周制无输1至5周前3局以上; 7周制4局以上) 的条件下打败嘉米, 之后豪鬼会乱入, 将其打败后就能使用豪鬼了 |
| 刚拳 (GOUKEN) | 在使用豪鬼通关后, 使用已通关的角色在与豪鬼乱入相同条件, 并追加使用奥义或秘杀技胜利3局以上的条件下打败嘉米, 之后刚拳会乱入, 将其打败后就能使用刚拳了 |
| 塞斯 (SETH) | 使用所有角色完成任意难度的街机模式 |

连接相关技巧

想提高高连技的成功率, 掌握各种弱连招方法很重要。比如在蹲MK (腿) 823P的指令, 指令可简化为 3MK · 2HP; 发动拳技真空波发动的指令可简化为 23BP · 23BP; 蓄力系的必杀技超杀则是 4蓄 6P · 4BP; 方向一拖般的指令可简化为 41236BP; 豪鬼的秘杀可简化为 LP LP 6LK+HP……总之就是用斜方向代替直方向, 用必杀技的硬直代替超杀的硬直, 稍稍的模糊出招在过关中都是允许的, 可以好好利用这些输入特性。另外, 在连接连续挑战中可以适当增加步数, 比如 LP+HP 的目押, 输入 LP LP HP 也算成功了; 蹲MK 真空波真空波, 在中间夹一个发动拳也没问题, 指令变为 蹲MK · 23BP · 23BP, 这样一来, 输入难度也会降低。

旋风掌战术

“大壮撞角手”桑吉尔夫在本作中是电脑克星, 他的旋风掌 (3个拳或3个脚同时按) 一拖拍下去, 电脑要么被打, 要么防盾, 要么使用 SA 后被打破, 打破后一个两圈技超杀过去就 OK 了, 是极易掌握的技术。用这一招, 可以轻易地打出隐藏角色豪鬼和刚拳, 只要注意一下无伤、奥义、超杀的次数要求就行了。难度越高, 用旋风掌打死乱入的刚拳, 那难度较大的奖杯/成就“Legendary Champion”也可以轻松达成。至于时间挑战模式和生存模式, 同样可以以上述老桑的个人秀, 旋风掌战术安全有较, 省心省力, 唯一需要小心的是遇到高米的情况, 她的必杀技打点低, 对空技又强, 因此要改用防守反击战术, 防她的拳击马上用大威力投技来对付她。注意这一点之后, 要路过这两个模式只是时间问题。



生化危机5

| | | | |
|------|-------------|-----|-----------|
| 原名 | Biohazard 5 | 发售日 | 2009年3月5日 |
| 游戏类型 | 动作射击 | 发行商 | Capcom |
| | | 版本 | 日文版 |

成就/奖杯难点

Bad Blood

解锁这项成就/奖杯的条件是在5-3与吉尔和威斯克交战时在7分钟内击退威斯克。此处的难点在于吉尔威斯克受到较大的伤害, 针对威斯克也只能杀死一名击退他的特点, 玩家需要设置辅助两名玩家分工来分散威斯克的注意力并进行射击, 随后使用大威力手枪或者火箭筒之类的高杀伤力武器进行攻击即可。

Lead Aspirin

解锁这项成就/奖杯的具体方法是: 首先在游戏中找到一处可以跳过的平台, 站在平台一端等待敌人从对面走过来, 在对方起跳的瞬间用杀伤范围较大的霰弹枪瞄准对方上半身射击, 会有很高的几率命中。

The Works

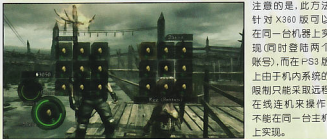
这个成就/奖杯要求玩家将同伴完成一次技技的三连击, 其难点在于对角色体动作的把握上。要想达成三连击, 那么最好的办法就是形成“玩家—敌人—同伴”的三点一线式站位。玩家首先要开枪命中敌人的肩部, 此时敌人会抱住同伴头作受惊直的状态, 迅速接近后即可使用体技将目标打向同伴, 如果目标恰好背对着同伴, 那么此时的同伴就可以用体技将目标打回给玩家, 玩家只要用体技目标最后一击, 即可达成这个成就/奖杯。在单人模式下, 关卡1-2 德瑞金发美女的地方是解锁这项成就/奖杯的绝佳地点, 另外, 鉴于不同角色的体技攻击有不同的效果, 所以还要事先确定好角色的站位是否正对或背对目标敌人。

Who Do You Trust?

要想解锁这项成就/奖杯, 那么就必须要与同伴建立较高的信赖度。这项隐藏的数据是通过相互救援、赠送弹药及救助同伴来提高的。特别是第三项, 当同伴以爆头的方式杀死敌人时, 玩家只要迅速按下O键就可以给予同伴鼓励。

最强赚钱大法——腐蛋副业法

腐蛋副业法的前提条件是玩家手中至少有一枚腐蛋 (HOTEN EGG), 并且需要在双人模式下才能成立。而它的原理则是利用了双人联机游戏时分别存活的系统设定来实现的。具体的操作方式是, 确保角色A持有腐蛋, 然后操作角色A将腐蛋丢给角色B, 完成这个步骤之后选择退出游戏, 其中操作角色A的玩家选择不保存角色B直接退出, 而操作角色B的玩家则选择保存游戏, 这样就可以在保证角色A装备状态不变的前提下角色B的腐蛋保有数量增加。然后再次进入游戏, 然后重复以上操作, 直至角色B拥有的腐蛋数量达到装备数量上限49个。达到这个阶段之后即可满足副业法的基本要求, 一次性卖掉所有腐蛋可获得90000元的回报! 需要注意的是, 此方法针对X360版可以在同一台机器上实现 (同时登陆两个账号), 而在PS3版上由于机内系统的限制只能采取远程在线连机操作, 不能在单一主机上实现。



虐杀原形

| | | | |
|------|-----------|-----|------------|
| 原名 | Prototype | 发售日 | 2009年6月9日 |
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | Activision |
| | | 版本 | 英文版 |

人肉滑梯

在作弊选项中输入: “右、右、左、下、上、上、下”, 就能开启此秘籍。

最终BOSS心得

首先要学会 TENDRIL BARRAGE DEVIATOR (就是蓝血的时候才能使用的万条触手这招), 进入最终BOSS 战前要先保存蓝血。开战后迅速抓住一个 NPC 小士兵, 然后发动万条触手技能, 收回后再打开再回蓝血迅速抽两个小兵吸收, 再发动触手技能, 这次反复几次就能无伤搞定它, BOSS 中两次触手会有僵直, 此时可以上前 QTE 打掉它不少血。

50美分 血洗沙地

| | | | |
|------|----------------------------|-----|-----------|
| 原名 | 50 Cent: Blood on the Sand | 发售日 | 2009年4月7日 |
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | EA |
| | | 版本 | 英文版 |

获取高分关键

游戏关卡进行, 流程中完成关卡后可以在选关画面查看各关的详细完成数据。只要达到关卡要求的额外等级分数就可以开启对应的成就要素, 包括歌曲、影像等。要知道 Hio-hoo 组合“50美分”为卖点的游戏, 影音自是不可不看; 获得高分的方法为:

1. 射击黄色靶标, 每命中一个加分翻倍。
2. 隐藏奖杯, 在墙壁上, 转转即可找到。
3. 连续爆头, 爆头后屏幕上方连击槽清空之前再次爆头达成“连续爆头”, 可以获得最高分数奖励。或子弹时间。
4. 限定任务, 关卡中会不断出现有时间限制的附加任务, 完成后即可获得奖励分数。
5. 文身, 给角色文身可以在通常的流程中获得额外奖励分数。

隐藏要素

过关后会有过关卡评, 根据取得的分数不同会有对应的徽章 (Badge), 每天根据徽章的取得方法是取得 700000 分 (最终关 800000 分), 全徽章需要 1000000 分 (最终关 1000000 分)。获得 52 个徽章 (开启无限子弹, 获得 56 个徽章开启无限手雷)。

秘密成就

| 成就名 | 获取方法 |
|----------------|------------------|
| No Bulletproof | 在简单难度 (Easy) 死亡。 |

Quedo

总是带着玩游戏的心情不会改变, 可是随着现实游戏的时间越来越少, 就好像现在, 一边看电视, 一边却在玩U。为什么不去玩游戏呢? 难道是因为老了? 或许是因为长大了, 游戏在生命中的比重越来越轻了? 保尔·柯察金小时候不情愿下来的时候, 说: 谁要有一颗童真的心, 谁就能从游戏中得到快乐!

教父 II

原名 The Godfather II

发行日期 2009年4月7日

游戏类型 动作

发行商 EA

版本 美版

全敌对家族成员刺杀方法

家族系统是《教父2》的核心系统，游戏中共有五大

大家族，每个家族有一棵家族树，包含了四个级别的家庭成员，每个级别又含有若干人员。削弱敌人家族的唯一方法就是“杀死”敌人家族成员，这里的“杀死”需要特定的刺杀条件才可以达成，普通状况下将敌人家族成员打为空虚状态后，会在一定时间后自动恢复为满血状态。想要彻底“杀死”敌人家族成员，需要找到城市街道中头顶有标有“koy”标志的市民，完成其任务后得到杀死某个家族成员的相应方法，然后按相应的方法进行刺杀才可以彻底杀死敌人家族成员，以下列出全部敌对家族成员刺杀方法，玩家在游戏中碰到敌人家族成员时，即可参照刺杀方法直接杀死敌人，省去找 NPC 做任务的功夫。



家族成员等级缩写对照

| 名字 | 等级 | 刺杀方法 |
|-------------|-----|------|
| Soldier | 士兵 | |
| Capo | 队长 | |
| Underboss | 小头目 | |
| Consigliere | 军师 | |

Comune Rosato 家族

| 名字 | 等级 | 刺杀方法 |
|------------------|----|-------------|
| Clyde Lando | 士兵 | 开车从其身上碾过 |
| Franklin Credi | 士兵 | 抢走其脖子使其窒息而死 |
| Jimmy Guidicelli | 士兵 | 将其从高处推下摔死 |
| Norman Rossi | 队长 | 使用普通手枪将其击毙 |

Tony Fosato 家族

| 名字 | 等级 | 刺杀方法 |
|-------------------|----|-------------|
| Clarence Pucci | 士兵 | 抓住其脖子使其窒息而死 |
| Jerry Gallo | 士兵 | 使用玻璃杯枪击其后一击 |
| Jimmy Vecchio | 士兵 | 开枪射击其眉心 |
| Richard Cicchi | 士兵 | 只使用肉搏武器将其杀死 |
| Bill Corradi | 士兵 | 只使用肉搏武器将其杀死 |
| Philip Genti | 队长 | 将其从高处推下摔死 |
| Gary Lamberteschi | 队长 | 使用普通手枪将其击毙 |
| Leroy Castellani | 队长 | 只使用肉搏武器将其杀死 |

The Granados 家族

| 名字 | 等级 | 刺杀方法 |
|------------------|-----|---------------------------|
| Bruce Rivera | 士兵 | 使用拳头将其杀死 |
| Harry Reyes | 士兵 | 开枪射击其眉心 |
| Thomas Ramos | 士兵 | 使用扳指弹将其杀死 |
| Paul Morales | 士兵 | 命令有 Bruiser 装备的部下从其背部将其击毙 |
| Anthony Espinoza | 队长 | 使用狙击枪将其击毙 |
| Johnny Salazar | 队长 | 使用肩扛高倍望远镜将其杀死 |
| Theodore Ruiz | 队长 | 使用棒球棒将其杀死 |
| Stanley Jimenez | 小头目 | 抓住其脖子使其窒息而死 |

野性燃料

原名 Fuel

发行日期 2009年6月2日

游戏类型 竞速

发行商 Codemasters

版本 美版

游戏秘籍

在游戏中进行，按 Start 键暂停游戏后，选择“Options”中的“Bonus Codes”选项后即可进入密码输入菜单，输入以下密码后可以获得相应的奖励。

| | |
|----------|-----------------------|
| 48925219 | 获得隐藏驾驶员头盔 Camo |
| 20061977 | 获得隐藏职业装显装 Road Addict |
| 91031985 | 获得隐藏驾驶员赛车 Speed Angel |
| 17121973 | 获得 Midbug 的隐藏喷漆 |
| 1802474 | 获得 Sludgery 的隐藏喷漆 |
| 18041851 | 获得隐藏车辆 Warrior |

秘密成就

Newton Was Right, After All! 从 150 米的高处落下

取得方法：完成此成就的推荐地点是游戏中“Big Cauldon's Edge”区域，在该区域解锁后选择一辆速度较快的车来到该区域中央湖泊处，找到一处比较高的山后爬到顶端，加速从山顶悬崖边缘冲下就可达成 150 米落下的条件，如

The Mangano 家族

| 名字 | 等级 | 刺杀方法 |
|---------------------|-----|-----------------|
| Guccio Ferrara | 士兵 | 将其抓住后撞死在一堵墙上 |
| Jacopo Vanni | 士兵 | 使用大威力手枪枪毙其最后一击 |
| Giobanni Corbellini | 士兵 | 使用狙击枪将其杀死 |
| Luchino Usari | 士兵 | 开车将其撞死 |
| Baldo Campi | 队长 | 开车将其撞死 |
| Deflo Spini | 队长 | 将其抓住后撞死在一堵墙上 |
| Giorgio Strozzi | 小头目 | 使用肉搏武器将其最后一击 |
| Provanano Pooco | 小头目 | 将其从高处推下摔死 |
| Paolo Ricciotello | 军师 | 炸毁 Mangano 庄园即可 |

The Almeida 家族

| 名字 | 等级 | 刺杀方法 |
|------------------------|-----|-------------------|
| Alejandro Almeida | 士兵 | 将其从高处推下摔死 |
| Baltasar Berreto | 士兵 | 使用肉搏武器将其杀死 |
| Pablo Benitez de Luigo | 士兵 | 使用自动手枪将其杀死 |
| Jaime Ferrer | 队长 | 抓住其脖子撞死在栏杆上 |
| Raul Limonta | 队长 | 使用肉搏武器将其最后一击 |
| Juan Mezon | 队长 | 在近距离用手枪将其杀死 |
| Ramon Vaiente | 小头目 | 瞄准其膝盖射击使其跛脚后，将其杀死 |
| Payo Saavedra | 小头目 | 使用发弹枪枪毙其最后一击 |
| Angel de la Paz | 军师 | 炸毁 Almeida 庄园即可 |

全武器的获得地点:

普通手枪类:

LEVEL 1: Pistol; 默认

LEVEL 2: Silenced Pistol; 佛罗里达进行 Ryan-Roth 任务时获得。

LEVEL 3: Delta M1911 silenced; 佛罗里达的 Mangano Compound 二楼。

机枪类:

LEVEL 1: Tommy Gun; 默认

LEVEL 2: MP38; 佛罗里达的 Granados Compound 的二楼。

LEVEL 3: Modified AK-47; 古巴的 Battaglia Masonry 进入房间后的地下隧道里。

霰弹枪:

LEVEL 1: Shotgun; 默认

LEVEL 2: Sawed-off; 纽约的 Corleone Compound, 出了大门一点往左, 需要有纵火技能的部下移了围栏才能获得。

LEVEL 3: Schofield Semi-auto; 佛罗里达的 Global Storage Chop Shop, 需石边的小仓库里。

大威力手枪类:

LEVEL 1: .357 Magnum; 默认

LEVEL 2: .441 Magnum Force; 纽约的 Carmine Rosato Compound 二楼。

LEVEL 3: .501 Magnum Enforcer; 古巴的 Battaglia Quarry Chop Shop 附近的灯塔底下。

步枪:

LEVEL 1: Sniper Rifle; 默认

LEVEL 2: Splitzer Centerfire; 佛罗里达的 Emilio's packing company 的屋顶, 需要有工程技能的部下切断铁丝网才能获得。

LEVEL 3: Vintovka SR-98; 古巴的 Almeida Compound 二楼。

果没有成功, 多试几次即可, 需要一定的运气。

Squadro We're Off: 使用 100 次直升机

取得方法:在游戏地图中标有“H”标记的地点可以通过直升机运输迅速到达。在这样的地点使用 100 次直升机后即可解锁本成就。

Sand To Stone: 从“Tsunami Reef Camp”到达“Bedrock Bluffs Camp”

取得方法:在自由行驶模式(Free ride)中, 首先使用快速移动来到“Tsunami Reef Camp”, 之后在不使用直升机快速移动的情况下, 全程驾车前往“Bedrock Bluffs Camp”即可, 理论上只需要不停的开车前进, 但是由于距离过远, 所以建议玩家在游戏后期可驾驶车辆较多的情况下再来挑战此成就, 因为行程中根据不同的地形选择合适车辆的车辆可以大大缩短完成全程的时间。

Salt over Snow: 从“White Flats Camp”到达“Pinwheel Ridge Camp without”

取得方法:与隐藏成就“Sand To Stone”相似, 唯一不同的是只是行驶路线而已。



小编的拿到

作为一个上班族, 没有暑假很无奈, 作为一个团员, 没有 GF 很无奈, 作为一个穷人, 没有手机很无奈。好吧, 夏天依旧很高好, 让我休息日躲在家里吹冷气, 再把那些没玩过的游戏好好补一下!

游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM

栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

软件
SOFTWARE

《战场的女武神2》今冬降临 PSP!

PS3 独占游戏《战场的女武神》虽然销量不佳,但在玩家中可谓有口皆碑,独特的水彩风格画面以及回合指令令与即时操作巧妙结合的“BLITZ”战斗系统给人留下深刻印象。由于玩家之间的口耳相传,今年春该作在美国的销量大幅度回升,续作传闻接着开始出现。7月17日,世嘉正式宣布续作《战场的女武神2》王立士官学校将于今年冬季发售,令人意外的是,本作对应平台并非 PS3,而是 PSP!

《战场的女武神2》是系列的正统续篇,由前作制作人田中俊太郎率领原班人马制作,仍然以 BLITZ 战斗系统为核心,沿用了水彩风格的卡通渲染技术。虽然是一款掌机游戏,本作在自由度和内容方面都会大幅提升。

本作故事发生在前作的两年后(征历 1937 年),以高卢公国为背景。游戏主角阿邦因为兄长之死而进入蓝

席尔士官学校就读。目标是镇压打着反达尔克斯人的口号发动武装叛乱的革命军。游戏将会分为极内的“日常生活”与围绕战争的“非常生活”两个部分。除了承袭前作的游戏系统外,本作在战车可改装部位和兵种变化方面将会大大增强,并加入更多的角色订制功能。本作还支持 ad hoc 多人游戏模式。



软件
SOFTWARE

《毁灭公爵 起源》开发中

不久前,3D Realms 公司宣告破产,以跳票闻名于世的《永远的毁灭公爵》不了了之。与此同时,向《永远的毁灭公爵》投资逾千万美元却没有得到任何回报的 Take-Two 向法院提出起诉,当时就已透露早在 2007 年初已有另一个团队在开发《毁灭公爵》相关新作。近日 Take-Two 确认《战火兄弟连》开发商 Gearbox 正在开发《毁灭公爵 起源》(Duke Begins),不过由于法律纠纷,目前该作正暂时搁置。

特报
SPECIAL

Square Enix Europe 正式成立!

Square Enix 于 7 月 7 日宣布成立 Square Enix Europe(正式名称待定),该公司今后将发行 Eidos 与 SE 本身开发的所有游戏。Eidos 这个公司名称仍将保留,但今后不再作为一个发行实体存在,而是以开发商的身份负责游戏制作,发行事务将全部转交 Square Enix Europe。

Square Enix 于今年 4 月份以 8400 万英镑收购了 Eidos, Square Enix Europe 的成立标志着这起并购案的完成。Square Enix Europe 的总裁为现任 Eidos 首席执行官 Phil Rogers, Square Enix 北美分公司的组织结构不变,总裁仍是 John Yamamoto, Eidos 北美分公司的发行业务将全部转交给 Square Enix 北美分公司,因此在宣传、销售、发行等部门的大裁员将不可避免。

特报
SPECIAL

国民级的冲击! 《DQIX》创造新奇迹!

20 年来,每次《勇者斗恶龙》新作发售都会在日本各地出现大规模排队现象,即使是在游戏订购已经十分便利的今天,仍然有很多玩家喜欢在发售当天挤到首发现场感受巨作来临的气氛。7月11日,《勇者斗恶龙 IX》发售当天,日本各地游戏店不出所料地出现了壮观的排队人群,从声势来看已经超越了几年前的《勇者斗恶龙 VIII》。

《勇者斗恶龙 IX》的官方首发活动地点是东京涩谷的 TSUTAYA

总店,制作人市村龙太郎和(DQ)之父堀井雄二均到场参加,现场共有 200 多人排队。新者的玩家圣地 Yodobashi Camera 总店也有大规模的排队人流,据店员介绍,在开店的 1 个小时内就有 400~500 名玩家排队购买了游戏。在秋叶原各游戏店门前都是人头攒动,出现了多个百人规模的队伍,通宵排队的玩家也不在少数。

据 SE 透露,《勇者斗恶龙 IX》首批出货量高达 300 万盒,首发两日实际销量达到了 234 万盒,超

过了前作(223 万),创下了系列首发销量的新高。至此“DQ”系列累计销量已经超过 5000 万盒。在游戏畅销的同时,《勇者斗恶龙 IX》的攻略本也创造了首发两日销售 19.8 万本的记录,击败了连续 6 周保持畅销书销量榜首位的村上春树新作《1Q84 BOOK1》,在当周 ORICON 书籍销量榜中位列第一!

Square Enix 社长和田洋一表示本作出货量预计将会突破 500 万盒,成为系列销量最高的一作。

DIGEST 本期大事记

07.07 Square Enix Europe 正式成立, Eidos 今后不再负责游戏发行,仅从事游戏开发。

07.07 欧洲知名游戏网站透露, PSP2 正在开发中,性能将超过 Xbox。

07.08 Capcom 宣布《怪物猎人携带版 2nd G》在日本的累计销量已经突破 350 万套。

07.08 SCE 旗下的索尼网络娱乐公司(SOE)宣布裁员 41 人。

07.11 《勇者斗恶龙 IX》上市,日本各地出现大规模排队现象。该作以 234 万套的两日销量刷新系列的首发销量纪录。

07.13 Take-Two 宣布《大作奇兵 2》等多款大作将延期至下个财年发售。

07.15 比尔·盖茨透露,“初生计划”也将应用于 Windows。

07.17 世嘉宣布将于今年冬季在 PSP 上推出《战场的女武神 2》。

07.17 索尼在欧洲的 Develop Conference 演示了 PS3 体感操作系统,并表示 PS Eye 也将支持面部识别。

07.21 SCE 台湾分公司宣布《随身伙伴》、《未知海域 2》等中文版游戏发售日。



软件 SOFTWARE

劳拉孤岛求生记? 《古墓丽影》彻底再造!

由于《古墓丽影 地下世界》销量不佳,对“《古墓丽影》系列”进行彻底改造几乎是不可避免的。最近国外某网站曝出了《古墓丽影》新作的设定图以及详细资料,不过没过多久就在开发商水晶动力的要求下将报道撤除。根据报道所述,《古墓丽影》新作将会是系列的一次“再启动”,讲述“年轻、缺乏经验”的劳拉成长为冒险家的过程。

游戏讲述一场突如其来的风暴摧毁了劳拉的科考船,劳拉漂流到了一个位于日本附近的神秘孤岛。从岛上留下来的一些迹象显示,该岛曾经有过居民,但是因为某种原因遗弃了家园。劳拉要用她的机智与意志克服重重阻碍,在巨大的荒岛上探索,深入黑暗的地底与古墓,了解荒岛的过去。

据报道中描述,本作与以往最大的不同之处在于带给玩家的是一个开放的世界,有多样化的气候

与自然现象,怪物将会在全岛各地不断追捕劳拉。劳拉将有多少探险设备可用,只能灵活运用岛上现有的工具,例如绳索、斧头、刀等。在设计图中还可以看到劳拉骑马拉弓的英姿,看来马将会在本作中发挥很大的作用。本作将会强调“猫杀与被猫杀”、“生存行动”、“策略性的武器运用”等概念。



他就喜欢制造噪音。他给我压力,我也会给他压力,这就是商业的本质……



——对于不久前 Activision Blizzard CEO Bobby Kotick 威胁索尼降低 PS3 售价的言论,索尼 CEO 霍华德·斯金格最近毫不客气的予以回击。他说:“我造的每台 PS3 都在亏本,这又怎么样?”

这是一款称得上《潜龙谍影5》级别的作品。

——日前期间 Konami 曾表示 PSP 的《潜龙谍影 和平行者》是系列的正统续作。最近小岛秀夫再次为该作正名,他表示当初本来打算将本作交给新一代制作人,但是考虑到他的创意实在太高,因此最后还是决定亲自操刀。



▲ 业界声音

新闻资讯

游戏推手站

对我们来说,推出掌机只是时间问题。

——微软互动娱乐部副总裁 Shane Kim 表示,微软掌机迟早会诞生,只不过目前因为“初生计划”等项目分身不暇。



我认为不能这么拿索尼取乐,他们正开始走上正轨,而且大作陆续降临。



——对于 Kotick 的言论, BioWare 创始人 Greg Zeschak 对索尼表示嘲讽。他说,“威胁不再支持索尼是一件很蠢的事,索尼这个品牌仍然很强。”

▲ 业界声音

特报 SPECIAL

X360 “初生计划”将应用于 Windows

今年 E3 展期间最大的焦点就是微软公布的“初生计划”体感操作系统,微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick 已经表示“初生计划”不仅应用于游戏,也将广泛的在多媒体领域中使用。而且这种体感操作装置很可能不局限于 X360,也将应用于 PC。

已经退休的比尔·盖茨最近在接受 CNET 采访时说:“再过大约一年多,你可能会看到它能够连接到安装了 Windows 的 PC 上,进行会议、网络协作、通信等方面的操作。”盖茨透露,微软游戏部门与 Windows 部门的研究人员目前正在紧密合作开展“初生计划”。“关于它在办公室中如何应用的概念目前已经相当具体,而且正越来越令人兴奋。”盖茨表示,这种用身体来操

作的概念对于家庭多媒体有着极高的价值,而且对于 Windows 而言也有“令人难以置信的价值”。因此微软的研发与产品部门已经围绕“初生计划”展开多个方面研究。在未来几年内,该装置的成本会大幅度降低,那时“初生计划”将会“出现在多数办公场所”。



软件 SOFTWARE

《现代战争 2》超级豪华版赠送夜视镜

Activision Blizzard 曾表示《使命召唤 现代战争 2》的正式定名为《现代战争 2》,表明其有意再打造一个与《使命召唤》并存的新品牌。不过可能是考虑到去掉《使命召唤》这个标题会对销量造成负面影响,因此经过慎重考虑后,该作正式名称将重新变为《使命召唤 现代战争 2》。此前据市场调研机构 OXI 的调查,自从去掉了《使命召唤》的主标题后,《现代战争 2》

在潜在购买者中的关注度降低了 20%。

在宣布更名的时候,Infinity Ward 也透露了本作的豪华版情报。为了吸引铁杆玩家,如今游戏豪华版赠送的内容越来越五花八门,而且也有不少看起来相当昂贵的赠品。不过要是与《使命召唤 现代战争 2》超级豪华版的赠品相比,多数所谓豪华版都要自惭形秽了。本作将会分为三个版本,除了普通版外,还有一个“强化版”和一个“威望版”。强化版售价 80 美元,采用金属盒包装,赠送画册,其中除了设定图外还有游戏开发花絮,并且赠送《使命召唤》第一作的下载密码。而最令人关注的是“威望版”,该版本在强化版的基础上增加了一个真正可用的夜视镜,还有一个头像模型,不用时可以将夜视镜装在头像上用于摆设。这款“威望版”预定售价为 149 美元。



特报 SPECIAL

PS3 摄像头也可实现面部识别

E3 展中公布的“初生计划”在动作识别方面最令人惊异的其实是面部识别功能,甚至还有一定的表情识别能力,这需要有非常精细的识别精度。不过索尼告诉人们,这种技术其实没什么了不起,PS Eye 摄像头同样可以实现。SOE 开发商服务部主管 Kish Hirani 日前表示,PS Eye 很快就会实现面部识别功能,它能够根据脸部特征判断玩家的性别和大概的年龄,区分玩家的五官甚至表情。除了面部识别外, Hirani 表示 PS3 也将支持其他与“初生计划”相似的功能,比如“骨骼运动”,通过这种方式实现全身感操作。



特报
SPECIAL

超越 Xbox 的 PSP2 开发中?

英国 Eurogamer 网站最近声称得到了内部线报,这次的线报是关于真正的 PSP2,而不是 PSP 80。Eurogamer 称,PSP2 将会采用英国 GPU 生产商 Imagination Technologies 公司的 PowerVR 图形处理器技术,使用 SGX543MP 芯片。在今年的消费电子展中,曾经展出了一款使用单核 SGX543MP 芯片的笔记本,用这款笔记本播放高清电影的同时,还可以同步运行

《雷神之锤 III》并保持在每秒 30 帧的水平。而 Eurogamer 称 PSP2 使用的将会是 SGX543MP 的四核版本,不仅性能更强而且更加省电,其代号为“Hydra”。该处理器每秒多边形处理能力可以达到 1.33 亿,性能将会高于 Xbox。目前这则传闻尚未得到确认,不过去年 Imagination 公司确实表示将会“向一家国际知名的电子公司提供最新 PowerVR SGX 图形处理器”。

人们总是只争寸光——我们的主机
现在 3 岁都不到呢……

——斯金纳的言论发表后, SCEA 总裁 Jack Tretton 也站出来发言,他表示 PS3 只是以短期的牺牲换取长远的利益。去年 PS 系列主机相关软件在美国的销量就达到了 64 亿美元,软件销售额增长了 11%,能够在经济困难的境遇下完成这样的成绩,说明未来将更美好。



为了培养出优秀的下一代,就要远离 Xbox 并让我们的孩子按时上床睡觉。

——美国总统奥巴马近日在全美有色人种促进会 (NAACP) 100 周年庆典时发表演讲,提醒家长们控制孩子的游戏时间。在他的演讲中基本上将 Xbox (美国人经常将 X360 简称为 Xbox) 作为游戏的代名词。



《业界声音》

软件
SOFTWARE

PSP《刺客信条 血族》发售日、详情公布

育碧日前宣布 PSP 大作《刺客信条 血族》将于 11 月发售,届时育碧将会推出一套限定套装,其中包含一套游戏、一台 PSP 3000、一个 2GB 记忆棒还以一张 UMD 影碟。这款套装的定价为 199.99 美元。

据制作人 Frederic Lefrancois 透露,本作的剧情将会连接前作与秋季发售的续作。游戏讲述前作的 Robert De Sable 死后,Armand Bouchart 率领的圣堂武士逃出了圣域,在塞浦路斯

岛定居。主角艾泰尔跟着他们来到了塞浦路斯,他与当地抵抗军联合起来,对抗侵占他们领土的圣堂武士。制作者表示,这个故事背景也是根据史实改编,据说在岛上还埋藏了圣堂武士的宝藏。

《刺客信条 血族》与 PS3 版《刺客信条》之间将会有联动功能,只要在 PS3 版中获得隐藏道具,PSP 版中也会得到,反之亦然。本作在游戏系统方面与前作相同,号称将实现“PSP 上前所未有的动作自由度”。



《随身玩伴》中文版

SCE 台湾分公司宣布将于 8 月 13 日推出《随身玩伴》十周年纪念之作《多乐欢乐嘻游记》中英文合版,这是该系列的首次中文化。



《未知海域 2》中文版发售日

SCE 台湾分公司确认,《未知海域 2》的中文版合版将于 10 月 13 日发售,定价为 1860 新台币。

无需主机的《摇滚乐队》?

10 年前《劲舞革命》流行时,市面上出现了大量直接插电视机就可以玩的跳舞机。如今是其他类音乐游戏的天下,可能也有直接插电视机就能玩的吉他游戏。《摇滚乐队》开发商 Harmonix 日前表示在吉他的内置游戏程序和歌曲,直接

插电视玩的装置套盒流行起来,并且会超越想像,不过 Harmonix 目前仍然专注于家用机。

《生化奇兵 2》延期

Take-Two 日前宣布,《生化奇兵 2》将无法按原定计划于本财年发售,将会推迟到下一财年发售(2008 年 11 月 1 日-2010 年 10 月 31 日)。因此,Take-Two 将调整财季的销售收入预期从 4 亿美元下调至 3.5 亿美元。

育碧获加拿大巨额赞助

育碧日前宣布在加拿大多伦多打造一个新工作室,并获得了当地政府 2.26 亿美元的投资,育碧计划未来 10 年内将该工作室扩张到 800 人的规模,除了游戏外,该工作室还将从事小说、漫画、电影短片等领域。

PSP 的小程序下载服务

SCE 开发高关系系主管 Zeno Colacco 最近称,类似于苹果 App Store 的小程序下载服务目前正在开发中,已经有 50 多家开发商正在从事相关游戏与实用软件的开发,其中有不少开发商来自发展中国家。

《MHP2G》突破 350 万

Capcom 于 7 月 8 日宣布,《怪物猎人

携带版 2nd G》目前在日本的累计销量已经突破 350 万份,其中去年 10 月发售的廉价版“the Best”版本销量为 100 万份。

《猫天使魔女》发售日

世嘉宣布 PS3/X360 动作游戏《猫天使魔女》将于 10 月 29 日发售,提前预订的玩家可以获得一本以游戏中的“地狱之门”章节目录为参考制作的小册子,其中包含了一张原声配乐 CD。

《雷电十一人 2》发售日

Level-5 宣布 NDS 足球 RPG《雷电十一人 2》将于今年 10 月 1 日发售,届时将会分为“冰/火”两个版本发售。

任天堂的“跳过”机能

任天堂宣布将于秋季开始在其游戏中广泛引入“跳过”功能,当玩家遇到实在无法通过的难点时,可以直接跳过。这是任天堂为较少挑战游戏的新手玩家的举措,首款对应作品是《超级马里奥兄弟 Wii》。

美国盗版也横行

根据美国摩根斯坦利发布的统计报告,如今盗版在美国也非常猖獗,每年在

INFO 新闻短波

美国流通的盗版游戏大约有 1 亿套,造成了大约 20 亿美元的损失。PC 单机游戏已经在盗版横行中奄奄一息,而家用机的盗版比例也很高,一些零售商表示,盗版已经占到家用机游戏总销量的 20%。

PSP 版《黑道圣徒》

瑞典前重金属乐队 OPETH 的主唱 Mikael Akerfeldt 日前公开表示,他们所作作的未发表新曲《The Lotus Eater》将提供给 PSP 版《黑道圣徒》作为游戏插曲,同时他表示这款游戏将会在 2010 年 3 月发售,不过该作并未得到 THQ 的确认。

《忍者龙剑传 2》在线双打

Teamo 宣布《忍者龙剑传 2》将会有在线二人协作与对战模式,共有 10 个关卡,4 种难度设定。

索尼再度裁员

SCE 旗下的索尼网络娱乐公司 (SOE) 于 7 月 18 日宣布裁员 41 人,占其员工总数的 5%。SCE 表示此举的目标是提高运作效率,降低成本。

新闻资讯

游戏推荐站

INFO

新闻综述

REVIEW

摄像头的野心

在微软构想的未来家庭客厅里，每台电视机旁边都会层上一对“眼睛”——“初生计划”的两个摄像头将成为你进行娱乐操作的标准设备。微软对“初生计划”的野心可能比大多数人想像的还要大，它绝不是一个简单的控制器周边，它相当于是微软的新一代主机，而且还会成为个人电脑的一种新型标准控制器。盖茨已提



认，“初生计划”将会涵盖 Windows，将会渗透到办公场所。如果顺利的话，它将成为人机交互界面发展史上的一场革命——就像鼠标与键盘的发明一样，而这种身体操作方式一旦标准化，将为新型软件带来无穷的可能性。微软过去一直梦想着用它的主机将家庭娱乐，现在它正期待着用控制器实现宏图。

另一方面，由于在 E3 展中被“初生计划”比了下去，索尼最近正努力让 PS Eye 朝着“初生计划”的方向发展。近期在欧洲的 Develop Conference 的业内演示中，索尼强调了 PS Eye 未来的面部识别、全身

体感等功能，而且由于其内置麦克风，因此只要通过软件也可以实现语音识别。索尼与微软之间的主机之战正在转向摄像头技术之争，业界的先进技术化方向正在从画面转向摄像头。



由于开发团队的“疏忽大意”和对联机功能的“缺乏经验”，《DQIX》让玩家平白无故地多等了4个月，不过根据历史经验，每次《DQ》都是越延期让玩家期待度高涨，《DQIX》也不例外。《DQIX》的销量不费吹灰之力地突破300万，而且成为系列历史上第一款获得《FAMI通》满分评价的游戏。按照目前该作持续热卖的气势，也许确实可以在日本销售500

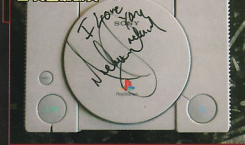
万套。不过由于《DQIX》毕竟是掌机游戏，售价较低，每卖出一套游戏获得的净利润比《DQVIII》低大约3000日元，也就是说《DQIX》的销量要达到《DQVIII》的两倍才能获得同等的利润。因此SE对于该作在欧美的销量前景非常重视，希望能够借助任天堂的力量实现全球1000万套的销量，只有这样才能真正成为系列的巅峰！

■ 终结

《战神 III》是系列的终结，新发布的设定图就很有“终结感”，《战神》系列的设定图一向是大气磅礴，在《战神 III》中，这样来自末日景象忠实还原吗？



■ 史上最昂贵PS



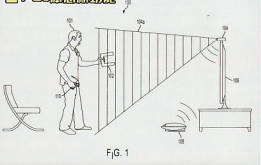
近日在 eBay 上出现了一个特殊拍卖品，迈克尔·杰克逊亲笔签名的 PS，卖家声称这不仅是最昂贵索尼笔签名，而且是索尼生产最初第 1000001 台 PS3，纪念意义非凡，因此开价达到了 150 万美元。

7月21日是美国登月40周年纪念，索尼也把广告的主意打到了月球上。广告创意与以往的索尼广告一样抽象，主题是“享受你的自由时刻”。大眼指的是当地月球被月球击穿，月球上的你只有用 PSP 来打发余生。

■ PSP 登月广告



■ PS3 体感新功能



从索尼最近的一份专利示意图来看，未来玩家手边的所有物体都可以成为游戏的一部分，只要拿到摄像头前转动几下，摄像头就会把物体扫描到游戏中，玩家可以将其作为控制器或者游戏中的道具，此前曾有一段 EyeToy 技术演示将玩具坦克扫描到游戏中，然后在游戏里进行坦克大战。

电影版《波斯王子：时之沙》的首批两张海报正式公布：电影上映时间确定为 2010 年 5 月 28 日，电影将围绕“流浪王子”Dastan 与“神秘公主”Tamina。

图说新闻

SCENE

DEFY THE FUTURE



■ 波斯王子 电影版



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

被称为“地球9”的《勇者斗恶龙IX》虽然让翘首以盼的玩家多等待了三个月，但游戏出色的素质证明这三个月的等待应该是值得的。虽然游戏离完美还差那么一点点，但其水准依然是无可置疑的，游戏并没有因为“陨落”到掌机平台而出现“倒退”的现象(笑)。丰富的游戏内容与成熟的游戏系统让玩家乐不思蜀，不过这段时间在次世代平台上算是没有什么可玩的游戏。“给《DQIX》让路”的说法看来确实是空穴来风，不管怎么说，本作的确是一值得细细去品味的美味佳肴。

黄金珍藏 × 1 热血推荐 × 1

勇者斗恶龙IX

九兵卫

晴天

千呼万唤始出来，日式国民RPG《勇者斗恶龙IX》的最新正统续作终于在这个暑假与我们见面了。Level-5多年来积累的经验和技术、鸟山明的人设、加上堀井雄二的剧本设定，这一黄金组合的合作自8代以后再次被证明是极大的成功！游戏的遭遇从踩地雷变为了可见式、多彩的装备以及合成系统让玩家的个人性得到最大发挥。更重要的是，本作所营造的庞大的职业系统以及充实的联机要素都非常强大。

务，官方也提供随时不断更新的网络服务与下载。而在剧情方面，主角初期的“天使”身分并没有给故事的推进带来预期的变化，倒是中盘以后的剧情比较跌宕、高潮迭起。当然，厂商在本作的细节方面做出了一些限制，也稍稍扼杀了部分玩家的想象力。另外，游戏虽然在各方面均大幅强化，但距离真正的进化还存在着小小的距离，这无疑让人更期待在未来的几年内能看到更加完美的《勇者斗恶龙》。

从画面程度上来说堪称系列之最。不单是画面可以互相协作完成各种各样任



虽然游戏一开始看似之前的作品没有太大变化，但随着职业和任务系统的出现，玩家会发现自己能做的事情会越来越多，尤其是将不同职业的等级或技能点加到一定程度还会出现“专有任务”，赢取通常情况下无法获得的珍稀装备。全新进化的炼金系统搭配新增的采集点让玩家更喜欢探索地图的每一个角落，而在随机生成地图的“藏宝洞”中击败BOSS后掉落的物品还会随机变化，引导玩家拥有更有挑战的迷宫冒险，只要是喜欢收集的玩家绝对会很沉迷其中无法自拔。

随着游戏深入，愈加惊惧一张小小的NDS卡带竟然可以装下这么丰富的内容。除去优秀的主线之外，数量众多的分支任务让玩家时刻保持带着新鲜感，系统给出的提示和玩家自己需要探索的部分有着绝妙的平衡；转换系统让玩家在完成角色时有更多变化化，同时也很大程度上丰富了战斗，“藏宝图”的加入让玩家有冲动一直将游戏进行下去。当你充满不安地在茫茫世界中找到指示位置的迷宫并打败BOSS时，成就感不言而喻，而如果恰巧掉落隐藏装备，我打赌你一定会高兴得尖叫起来。

玛娜



黄金珍藏

推荐家人群

- 一路追随《勇者斗恶龙》系列的死忠。
- 喜欢联机合作游戏的玩家。
- 擅长在游戏中探索并收集各种要素的人。

总分 28

■超重量级国民RPG正统续作登场!

■NDS卡片片Square EnixドラゴンクエストIX 星空の守り人角色扮演 2009年7月11日 1-4人 对应Wii-FI联机功能

我的暑假4 户内少年侦探团，我与秘密地图



玛娜

本作在氛围营造上依然令人满意，虽然毫无的主题之前也曾有过，不过加上寻找宝藏的元素后仍然给我们带来了一定的新鲜感。游戏中的各种细节非常用心，特别是涂鸦风格的图案与绘白会让游戏经历别样的乐趣设定，再加上完善系统与历代最多的收集设定，可以保证游戏中的每天过得都非常充实。



九兵卫

系列一贯的清新、原素风格在本作得到了很好地延续，虫扑扑、绘日记、秘密基地、海底探险等前作中都受好评的要素也统统保留。充满生活气息和自然风味的2D贴图配合3D的Q版人物让本作的画面在PSP小小的屏幕上看起来非常舒服。游戏的过场也变成了缓解平日压力的一种休闲方式。



多边形

这才是那种真正能让你彻底放松来玩的游戏，没有任何压力，也无需紧张神经，你只需要轻轻松松去体验游戏带给你那夏日般清爽的气氛就够了。游戏的过场跟日常生活一般简单，但是却蕴含着丰富的有待你去发现的惊喜与感动。这次诞生在PSP上更让玩家可以随时地拿起放起来放松一番。

推荐家人群

- 想要重温童年快乐时光的玩家。
- 没有时间海边度假的玩家。
- 想轻松游戏的玩家。

热血推荐

总分 24

■期待到一个完美的暑假并不难。

■PSP SCE 在线 (ドラゴンクエストIX 秘密の地図) 动作冒险 2009年7月2日 1人 无对应周回

伊苏I & II 编年史



晴天

由于是一款复刻作品，所以主要的受众面还是没有体验过系列作品的玩家，而玩过电脑版的玩家也可以从重新绘制的人物和编曲的音乐发现不同之处。不同的难度选择虽然对于战斗也有较大的影响，让新手和高手玩家都能玩得尽兴，但由于没有更多原创的新内容，很难激发人持续游戏的热情。



霸王II

玩家要控制拥有多种能力的恶魔小兔，通过双击敌人、操纵机械、灼烧、骑乘等行动将冒险进行下去。多样的能力使游戏的玩法丰富，整个流程中也充满挑战感。可惜的仍是旧没有解决前作存在的一些问题，视角和瞄准准确度都有一定的问题，小兔有时候显得慢乎乎的，不容易控制。



雷电



编辑评分

6

7

总分 20

■PSP Falcom Yes I & II Chronicles 动作角色扮演 2009年7月16日



编辑评分

6

6

总分 19

■PS3 X360 Codemasters Overlord II 动作冒险 2009年7月17日

满分为30分，30-27分为“黄金珍藏”级别，26-24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若查看详情中有大图标标志则为编辑个人推荐，由此也反映编辑个人对这款游戏和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式，如果素质相差较大则只对最高画质评分，另外版本以本行的形式出现。

日本游戏周间销量排行榜

TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年6月22日~2009年6月28日

- NEW** 1 **Wii Sports 运动胜地**
Wii スポーツ リゾート
- 2009年6月25日发售
Nintendo 动作冒险
- ◆本周 35990 套
◆累计 39690 套
- 2 **朋友聚集**
トモチカコレクション
- 2009年6月18日发售
Nintendo 策略育成
- ◆本周 71892 套
◆累计 173890 套
- 3 **罗娜娜的工作室 艾兰德的炼金术士**
ロノナのトリエーランドの錬金術士
- 2009年6月25日发售
◆本周 42043 套
◆累计 42043 套
- 4 **剑、魔法与学园 2**
- 2009年6月25日发售
Acquire 角色扮演
- ◆本周 4800 套



游戏在前作的基础上主要增加了“人形使”和“偶像”两种新职业，不但让玩家在队伍的搭配上有了更多选择，首次开放的户外迷宫也配合天气变化让玩家有更直观的感受，无论是完成任务还是探索都充满乐趣。当然惹人欣喜的还是联机交换道具的设定让收集效率大大提升。

本周: **38 614** 套 累计: **38 614** 套

- 5 **苍翼默示录**
- 2009年6月25日发售
Arc System Works 格斗
- ◆本周 6800 套
- 6 **怪物猎人 携带版 2nd G 豪华版**
4.1.1~4.1.4 Ver. HD G PSP (B) ver.
- 2009年10月30日发售
Capcom 动作
- ◆本周 12805 套
◆累计 78807 套
- 7 **斯隆与马克贝尔的谜之物語**
スローンとマクベールの謎の物語
- 2009年5月21日发售
Level-5 文字冒险
- ◆本周 12537 套
◆累计 16924 套

- 6 **苍翼默示录**
- 2009年6月25日发售
Arc System Works 格斗
- ◆本周 24812 套
◆累计 24812 套
- 7 **王国之心 358/2 天**
キングダム ハーツ 358/2 Days
- 2009年5月30日发售
Square Enix 动作角色扮演
- ◆本周 22116 套
◆累计 47868 套

- 8 **阿加雷斯特战记 ZERO**
- 2009年6月25日发售
Compile Heart 策略角色扮演
- ◆本周 6800 套
- 9 **怪物猎人 携带版 2nd G 豪华版**
4.1.1~4.1.4 Ver. HD G PSP (B) ver.
- 2009年10月30日发售
Capcom 动作
- ◆本周 12805 套
◆累计 78807 套
- 10 **斯隆与马克贝尔的谜之物語**
スローンとマクベールの謎の物語
- 2009年5月21日发售
Level-5 文字冒险
- ◆本周 12537 套
◆累计 16924 套

- 9 **怪物猎人 携带版 2nd G 豪华版**
4.1.1~4.1.4 Ver. HD G PSP (B) ver.
- 2009年10月30日发售
Capcom 动作
- ◆本周 12805 套
◆累计 78807 套
- 10 **斯隆与马克贝尔的谜之物語**
スローンとマクベールの謎の物語
- 2009年5月21日发售
Level-5 文字冒险
- ◆本周 12537 套
◆累计 16924 套

因为本周正好赶在了暑假到来之前，所以厂商都放出不少重量级作品抢占市场，其中《Wii Sports 运动胜地》由于占据了新周间，再加上任天堂铺天盖地的宣传攻势，毫无悬念地拿下了本周冠军，其36万的首周销量目前也排在“Wii游戏最高销量排行榜”的第三位（第一位为《任天堂全明星大乱斗》的82万），而且除开游戏还附赠送，Wii Motion Plus 单品的贩卖数量也达到了惊人的29.6万个。

2009年6月29日~2009年7月5日

- 1 **Wii Sports 运动胜地**
Wii スポーツ リゾート
- 2009年6月25日发售
Nintendo 动作冒险
- ◆本周 154617 套
◆累计 51407 套
- 2 **初音未来 DIVA 计划**
- 2009年6月25日发售
SEGA 音乐
- ◆本周 5800 套



由于“初音未来”已经成为众多宅男心中的超级偶像，所以游戏中光是收录的大部分初音以及小部分家族其他成员的歌曲就让人兴奋不已。除了各种收集要素以及观赏模式方便玩家进一步欣赏初音的表现外，最具特色的编辑模式更是让有爱之人为了制作出属于自己的初音而废寝忘食。

本周: **101 414** 套 累计: **101 414** 套

- 3 **朋友聚集**
トモチカコレクション
- 2009年6月18日发售
Nintendo 策略育成
- ◆本周 68111 套
◆累计 238901 套
- 4 **我的暑假 4 濑户内少年侦探团，我与秘密地图**
- 2009年7月2日发售
SCE 动作冒险
- ◆本周 4800 套



以“暑假”为主题的本作注定了在这个特殊的时期必定会受到玩家的青睐。在“濑户内”内海的冒险中玩家不但能够和众多小游戏为伴，根据线索寻找宝藏藏在海中的宝藏也让人充满惊喜。如果你还在为如何打发暑假的时间而发愁，不如就来试试这款清凉有趣的作品吧。

本周: **49 680** 套 累计: **49 680** 套

- 5 **怪物猎人 携带版 2nd G 豪华版**
4.1.1~4.1.4 Ver. HD G PSP (B) ver.
- 2009年10月30日发售
Capcom 动作
- ◆本周 14223 套
◆累计 800250 套
- 6 **王国之心 358/2 天**
キングダム ハーツ 358/2 Days
- 2009年5月30日发售
Square Enix 动作角色扮演
- ◆本周 13392 套
◆累计 482040 套

- 7 **斯隆与马克贝尔的谜之物語**
スローンとマクベールの謎の物語
- 2009年5月21日发售
Level-5 文字冒险
- ◆本周 11941 套
◆累计 168105 套
- 8 **剑、魔法与学园 2**
- 2009年6月25日发售
Acquire 角色扮演
- ◆本周 11762 套
◆累计 90206 套

- 9 **罗娜娜的工作室 艾兰德的炼金术士**
ロノナのトリエーランドの錬金術士
- 2009年6月25日发售
Gust 角色扮演
- ◆本周 6800 套



系列作品首次登陆次世代平台在画面上就上了所有老玩家耳目一新的感觉，可爱逗趣的3D造型辅以精致的7D绘图让人感觉既温馨又不失细节的魅力。主线流程改为无限制的进行方式也对玩家的整体规划提出了较高的要求，只有把握好同样之间的友谊值才是达成完美结局的关键。

本周: **10 849** 套 累计: **54 092** 套

- 10 **无限航路**
无限航路
- 2009年6月11日发售
SEGA 动作角色扮演
- ◆本周 9654 套
◆累计 97197 套

经过一周的疯狂后，七月初新的发售速度明显放缓，所以这也促使《Wii Sports 运动胜地》再次蝉联了本周冠军，并且仅用了两周时间就超过了50万的销售，屈居第二的《初音未来 DIVA 计划》绝对是今年最具影响力的音乐游戏之一，因为在这之前她已经经历了“初音未来”的风潮，玩家个人创作的原创歌曲更是层出不穷，将其改编为音乐游戏也是证明了SEGA在商业策略上的成功，游戏长卖的可能性极高。

新闻资讯
排行榜

数字 排行榜

上半年销量数据出炉

不知不觉又到了每年对一个时期游戏销量的总结时刻了。今年上半年能让众多玩家感到欣喜的莫过于次世代主机的游戏软件阵容已开始逐渐走向成熟, 零售市场的火热也丝毫没有降温的趋势。注重休闲娱乐和画面高清已经成为今后游戏的主流发展方向。在上半年的统计数据中, 排名靠前的游戏仍然以家用居多, 而家用游戏除了大家熟悉的 Wii 平台强调“多人娱乐”外, 其他主机支持“多人游戏”的作品也对提升游戏的销量起到了相当积极的正面作用。下面就让我们一起来查看前 20 位的具体数据吧(统计时间为 2008 年 12 月 29 日~2009 年 6 月 28 日)!

各主机销量 TOP3

| NDS | | | PS2 | | |
|-----|--------------|---------|-----|-----------------|---------|
| 排名 | 游戏名称 | 累计销量(套) | 排名 | 游戏名称 | 累计销量(套) |
| 1 | 马里奥与路易 RPG3 | 647844 | 1 | 世界足球 胜利十一人 2009 | 231174 |
| 2 | 王国之心 356/2 天 | 462453 | 2 | 实况力量棒球 2009 | 148583 |
| 3 | 彼得天国 全 | 398069 | 3 | 高达无双 2 | 101021 |

| PSP | | | Wii | | |
|-----|--------|---------|-----|-----------------|---------|
| 排名 | 游戏名称 | 累计销量(套) | 排名 | 游戏名称 | 累计销量(套) |
| 1 | 知多 3 | 489739 | 1 | Wii Fit | 465838 |
| 2 | 生化危机 5 | 472261 | 2 | Wii Sports 运动胜地 | 353827 |
| 3 | 无双大蛇 2 | 216363 | 3 | 太鼓达人 Wii | 326403 |

| PBP | | | X360 | | |
|-----|---------------------|---------|------|--------------|---------|
| 排名 | 游戏名称 | 累计销量(套) | 排名 | 游戏名称 | 累计销量(套) |
| 1 | 怪物猎人 携带版 2nd G(廉价版) | 595348 | 1 | 星之海洋 4 最后的希望 | 208438 |
| 2 | 真·三国无双 联合突袭 | 383326 | 2 | 生化危机 5 | 117069 |
| 3 | 世界传说 光明神话 2 | 317413 | 3 | 星球大战 6 解放的战火 | 69893 |

2009 上半年日本游戏市场 TOP20

| 排名 | 游戏名称 | 平台 | 累计销量(套) |
|----|-----------------------|-----|---------|
| 1 | 马里奥与路易 RPG3 | NDS | 647844 |
| 2 | 怪物猎人 携带版 2nd G(廉价版) | PSP | 595348 |
| 3 | 知多 3 | PS3 | 489739 |
| 4 | 生化危机 5 | PS3 | 472261 |
| 5 | Wii Fit | Wii | 465838 |
| 6 | 王国之心 356/2 天 | NDS | 462453 |
| 7 | 彼得天国 全 | NDS | 398069 |
| 8 | 真·三国无双 联合突袭 | PSP | 383326 |
| 9 | 白狼传说 不可思议的建造 空之探险队 10 | NDS | 357271 |
| 10 | Wii Sports 运动胜地 | Wii | 353827 |
| 11 | 太鼓达人 Wii | Wii | 326403 |
| 12 | 世界传说 光明神话 2 | PSP | 317413 |
| 13 | 潜水风暴 | NDS | 291194 |
| 14 | 逆转检阅官 | NDS | 267880 |
| 15 | 马里奥赛车 Wii | Wii | 267435 |
| 16 | 动物之森 城市人 | Wii | 263547 |
| 17 | 星之卡比 机械超华丽 | NDS | 261016 |
| 18 | 口袋妖怪 白金 | NDS | 240288 |
| 19 | 世界足球 胜利十一人 2009 | PS2 | 233727 |
| 20 | 最终幻想 水晶编年史 时之回声 | NDS | 232801 |

2009 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为 2008 年 1 月 1 日

| 名次 | 机种 | 总销量 | 6 月 22 日~6 月 28 日 | 6 月 29 日~7 月 5 日 |
|----|------|-------------|-------------------|------------------|
| 1 | NDSi | 1 334 799 台 | 39 885 台 | 46 855 台 |
| 2 | PSP | 1 138 680 台 | 26 789 台 | 32 849 台 |
| 3 | Wii | 611 521 台 | 21 790 台 | 24 971 台 |
| 4 | PS3 | 580 951 台 | 11 310 台 | 11 196 台 |
| 5 | NDSL | 302 190 台 | 5 595 台 | 7 507 台 |
| 6 | X360 | 230 834 台 | 5 786 台 | 5 876 台 |
| 7 | PS2 | 128 599 台 | 3 578 台 | 3 734 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

2009 年 6 月 14 日~2009 年 6 月 20 日



1 捉鬼敢死队

Ghostbusters: The Video Game

X360

■ Atari ■ 2009 年 6 月 16 日发售 ■ 动作射击 ■ 上周排位: -

本作是改编自 80 年代美式恐怖喜剧最高作品《捉鬼敢死队》, 所以只要是喜欢电影原作的玩家一定会觉得相当投入。游戏中玩家需要使用各种奇怪的武器来捕捉鬼魂, 不但非常讲究技巧, 绝妙的画面和夸张的特效也能牢牢抓住玩家的眼球, 不断刺激你继续游戏下去。

本周: 136 802 套

累计: 136 802 套

2 Wii Fit

■ Nintendo ■ 2008 年 5 月 21 日发售
■ 体育类 ■ 上周排位: 4
◆本周: 95892 套
◆累计: 8563024 套

3 虐杀原形

■ Activision ■ 2009 年 6 月 9 日发售
■ 动作射击 ■ 上周排位: 1
◆本周: 88140 套
◆累计: 202094 套

4 捉鬼敢死队

■ Atari ■ 2009 年 6 月 16 日发售
■ 动作射击 ■ 上周排位: -
◆本周: 77715 套
◆累计: 448119 套

5 EA 运动活力

■ EA ■ 2009 年 5 月 19 日发售
■ 体育类 ■ 上周排位: 5
◆本周: 68340 套
◆累计: 698340 套

6 终极格斗冠军赛

■ THQ ■ 2009 年 5 月 19 日发售
■ 格斗类 ■ 上周排位: 6
◆本周: 64118 套
◆累计: 503979 套

7 捉鬼敢死队

■ Atari ■ 2009 年 6 月 16 日发售
■ 动作射击 ■ 上周排位: -
◆本周: 63645 套
◆累计: 63645 套

8 泰格伍兹 PGA 巡回赛 10

■ EA ■ 2009 年 6 月 8 日发售
■ 体育类 ■ 上周排位: 3
◆本周: 60370 套
◆累计: 165431 套

9 虐杀原形

■ Activision ■ 2009 年 6 月 9 日发售
■ 动作射击 ■ 上周排位: 2
◆本周: 87841 套
◆累计: 157841 套

10 泰格伍兹 PGA 巡回赛 10

■ EA ■ 2009 年 6 月 8 日发售
■ 体育类 ■ 上周排位: 7
◆本周: 30429 套
◆累计: 115734 套

2009 年 6 月 21 日~2009 年 6 月 27 日

1 拳击之夜 4

■ EA ■ 2009 年 6 月 23 日发售
■ 体育类 ■ 上周排位: 4
◆本周: 26842 套
◆累计: 26842 套

2 拳击之夜 4

■ EA ■ 2009 年 6 月 23 日发售
■ 体育类 ■ 上周排位: -
◆本周: 15642 套
◆累计: 15642 套

3 暗谍

■ SEGA ■ 2009 年 6 月 23 日发售 ■ 动作射击 ■ 上周排位: -



■ SEGA ■ 2009 年 6 月 23 日发售 ■ 动作射击 ■ 上周排位: -

游戏使用双手柄手柄操作相当流畅, 而且各种爆炸的视觉效果也非常到位, 但优点也仅此而已。就任务难度的难度和不时出现的隐形炸弹其在后期会上有很有挫败感, 当然如果你还知道游戏的故事没有任何高深的对话, 你或许会在尝试几次之后直接放弃它。

本周: 94 469 套

累计: 94 469 套

4 Wii Fit

■ Nintendo ■ 2008 年 5 月 21 日发售
■ 体育类 ■ 上周排位: 2
◆本周: 90288 套
◆累计: 854212 套

5 EA 运动活力

■ EA ■ 2009 年 5 月 19 日发售
■ 体育类 ■ 上周排位: 5
◆本周: 95031 套
◆累计: 714861 套

6 虐杀原形

■ Activision ■ 2009 年 6 月 9 日发售
■ 动作射击 ■ 上周排位: 3
◆本周: 53461 套
◆累计: 338515 套

7 终极格斗冠军赛

■ THQ ■ 2009 年 5 月 19 日发售
■ 格斗类 ■ 上周排位: 6
◆本周: 52461 套
◆累计: 556437 套

8 捉鬼敢死队

■ Atari ■ 2009 年 6 月 16 日发售
■ 动作射击 ■ 上周排位: 1
◆本周: 52121 套
◆累计: 188922 套

9 变形金刚 堕落者的复仇

■ Activision ■ 2009 年 6 月 23 日发售
■ 动作射击 ■ 上周排位: -
◆本周: 47353 套
◆累计: 47353 套

10 怪物猎人 2nd G 携带版

■ Capcom ■ 2009 年 6 月 23 日发售
■ 动作射击 ■ 上周排位: -
◆本周: 46881 套
◆累计: 46881 套



游戏发售日将至，作为今年暑假日本市场上惟一的次世代RPG，微软也是寄予厚望，下了血本进行宣传。日本甚至已经举办了先行体验会，当然从这种活动中流传出来的情报只可能是正面的，不过从目前来看游戏的素质应该还是有保证的。废话就不多说了，继续为大家介绍游戏的情报，当然还有美美的人设大图放送喽！

文 纱迦 美编 anibus

| 真名法典II | NBGI | 角色扮演 |
|--------|------|--------------|
| X360 | 1人 | 日文 7980日元 |



卦与炼换术

在E3特刊上已经为大家大致介绍了一下本作独有的卦系统，现在关于卦的情报更加详细，在此为大家进一步详解。游戏中对卦的解释是存在于自然界内的元素，游戏中对魔法的称呼是炼换术，卦的种类则分为水火风雷四种。

卦是发动炼换术的条件，强力的炼换术需要有大量对应的卦存在才能发动，举个例子，当敌方有强力的风之炼换术时，我方可以抢先使用风之炼换术用光风之卦，这样敌人就无从施术了。不过除了利用自然环境中本来就存在的卦，优秀的炼换术师也可以凭自己的力量制造出卦，再加上各种自然现象以及地理特征，通过让特定物体破坏、燃烧、冻结、飘浮、爆破、导电，就可以制造出大量自己所需要的卦了。



乱国的宰相

敌

全名是休恩扎特·巴连，正是他暗杀了女王并监禁了公主，才导致一切的发生，普通人只知道他的谋略过人，对其战斗能力则是众说纷纭，无人知晓。

休恩扎特

声优：中田让治

シュエンザイト

连携

战斗中玩家只能控制队长，不过可以换人。在暴走状态中如果换人，就会发生连携(CHAIN)。连携发动后，“新上任”的队长会全能力上升。而换上来的队长如果也进入暴走状态，那么就会进入连携暴走状态(CHAIN DRIVE)。这个状态下的攻击力会比正常的暴走状态要高。

连携暴走状态的好处还不限于此，当连携暴走状态结束时，队长会进入过热状态。不过只要在连携暴走结束之前使用特定技巧，换人前后两名队长的行动槽是会完全恢复的！正如官方所说的，连携就是胜利的关键所在，相信本作的战斗系统一定非常爽快！



克莱雅

声优：根谷美智子

クレア

敌

朱特一行的敌人，兴趣是饰品和宠物，以两把手枪为武器。她出身平民，小时候父母人间蒸发，被林塞扎特抚养长大，凭借其出色的能力担任了北部军的司令官。她身边从来不缺献媚的男性，不过实际上却没有恋爱经验。



声优：不明

艾尔加

エルガー

敌

休恩扎特的忠实部下，北部军中拥有顶级战斗能力的强者，本性相当残忍，喜欢杀人取乐，令与其作对的人无不闻风丧胆。



美丽的
女司令官

切换队长

不知从何时开始，能够在移动时切换队长的游戏就越来越少了，大部分时间内我们都只能看到主人公一个人跑来跑去。本作则可以随时切换队长，而不同角色拥有不同的能力，选择不同的人来担任队长也会有不同的效果。玩家控制的是队长，而同伴是由AI控制的，事先设定好的话能够在战斗中通过切换队长来产生连携。

从目前来看本作是非常强调连携的，目前官方已经明确表示玩家只能控制队长，由于有连携系统的存在，也相当于能够间接对同伴下令了。

残酷的
杀人魔

形态变化系统

在目前公布的8名我方队员中，每个人都拥有两种攻击形态。玩家可以在任何时候（例如移动、战斗）切换这两种形态，形态变化系统是本作的重要系统。当玩家切换形态之后，使用的武器、技能甚至角色能力都会有所不同。以克罗塞尔为例，他拥有近战肉搏和远距离魔法这两种截然不同的形态，由此可见掌握形态的特征是多么的重要。根据不同的战况决定进入什么形态，乃是本作战斗的关键所在。

其他已知角色的形态

| 姓名 | 形态1 | 形态2 |
|------|---------------------|-----------------------|
| 泽菲 | 杖形态：能使用各种攻击系的魔法术 | 盾形态：多姿多彩的防御技是其特征 |
| 阿尔戈 | 锤形态：使用巨大的锤子攻击敌人 | 斧形态：攻击力下降但范围更大 |
| 克罗塞尔 | 拳形态：近战专用的魔法家形态 | 火炎球形态：以炎之魔法术为主 |
| 塞雷斯特 | 斧形态：以花冠为武器，似乎是种辅助职业 | 弓形态：在远距离战中有效用 |
| 露 | 飞镖形态：和弓类似的中途远程作战型 | 刀形态：以反手短刀为武器的近战类型，速度快 |

炎之焔换流师

克罗塞尔
クロセル

声优：杉山纪彰

表面上是个傲慢任性、看不起人的家伙，其实是个讲义气而又勇敢的少年。他的家族世代都拥有操纵火焰的能力，与自己小5岁的妹妹关系很好，结果在战火中失去了双亲和父母，因此怀着对北部军的深仇大恨加入了泽菲的队伍。

朱特的形态①
单手剑

◀ 以+槽的方式作战，攻击力下降但可以使用盾防御，属于攻守兼备的类型。

朱特的形态②
双手剑

▶ 挥动大剑作战，不能装备盾牌，防御虽然下降，但攻击力大幅强化。

成长系统

本作的成长方式倒是比较传统，攒经验值升级就能令能力成长。不过技能是用SP来学习的，SP则是从升级获得的。技能升级是以技能树的方式进行的，不同形态的技能树也不同。技能树上除了技能名称之外，还有一些直接增加能力的格子，不同的格子需要的SP点数也不同。此外技能树上也有完全独立的格子，可能是要满足特定条件才能获得。

目前官方已经公布了朱特的技能树，其中单手剑有11格，总共需要16点SP；双手剑有14格，总共需要16点SP。看起来似乎不是太多，难道33级就能学满全部技能了？

关于声优

本作的声优阵容可谓非常强大，称得上是男优圣手，值得一提的是既有川澄绫子又有平野绫，这两位最近貌似形影不离，光是今年动画就记得有《女皇之刃》、《圣斗士星矢 冥王神话》，而且非敌即友，关系密切。

为了摆脱命运束缚的少女

琳蓓尔

登场!!

青色的瞳孔中隐藏着她的决心与意志

所谓的梦想，是无法把它实现的人们所编织出来的东西吧？

END OF ETERNITY

エンドオブエタニティ

Reanbell

永恒的尽头

SEGA/tri-Ace

角色扮演

文 KarinP 美编 悠悠悠

多机种

END OF ETERNITY
预定2009年冬
对应机种为PS3、X360

1人

日版
售价未定

作品概要

《永恒的尽头》，是制作过多款经典RPG的tri-Ace与SEGA共同合作的以“枪战”为主的新作。在走向世界终结的道路上，以逐渐展开的以“命运”为主题的深邃剧情，并且融合了全新的RPG枪战系统，发挥出魄力满点的演出效果。玩家将以人类生存的最后一片净土——巨大机械装置“巴赛尔”为舞台，展开扭转命运变革的末世冒险。



▲战斗时华丽的画面配合3A为其独创的战斗系统可谓是本作的一大亮点。

第三名战斗同伴琳蓓尔，现年21岁的她，是名金发碧眼的美少女。由于先前在某一个事件中被男主角泽法（Zephyr）所搭救，之后加入了泽法与梵修隆的私人军事公司（PMF）一起行动，虽然外表看似是名柔弱的少女，不过战斗时的身手异常敏捷，从tri-Ace的一贯作风来看，这位应该便是本作的女主角了。

三人组的最后一名同伴，21岁。先前被卷入某个事件险些丧命时被男主角泽法所救，并加入了泽法与梵修隆的私人军事公司PMF。

做为PMF一员的神秘少女

作为 PMF 团队的一员，琳蒂尔与泽法、梵修隆有着完全不同的处事方式，少女在被泽法搭救之前究竟发生了什么？而又是什么事件导致了少女为了摆脱命运的束缚而战斗到现在呢？这三人身后所背负的命运势必会刻画出相当耐人寻味。

才色兼备



▲工作时的琳蒂尔，通过化妆和改变穿着来隐藏自己的另一面。



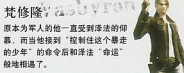
琳蒂尔对这个青色的吊坠似乎很有感情，眼神告诉我们，这个吊坠似乎对她很重要。

以往的人物介绍



泽法 Zephyr

从小就在巨大机械装置“巴塞尔”内长大的少年，由于某个事件与梵修隆相遇，现在作为 PMF 的一员与他一起生活。



梵修隆 Vanille

原本为平民的他一直受到泽法的仰慕，而当他接到“控制住这个暴走的少年”的命令后和泽法“命运”般地相遇了。



Shionne 实验体20号

在游戏中被设定为有着悲惨身世的少女，在20岁时了结了自己的生命，同时也是她对命运安排所作的抗争。

战斗时毫不示弱地活跃表现！



▲从图中可以看见琳蒂尔的HP虽然很低，但应该还有其他方面能力的补足，例如治疗技能或者敏捷度？

外表看上去比较柔弱的琳蒂尔在战斗中可是丝毫不逊色于其他队员的，相反，她的灵活度远胜于其他两个角色。和男性一样可以装备手枪、轻机枪等其他武器，回复道具都可装备，在战斗时还有许多独有的动作表演，其华丽程度自然不用说了。



和泽法、梵修隆一起为了对抗命运而战斗！

KEY WORD

●巴塞尔

人类生存的最后之地，建立在一大片废墟之上，而本作的冒险舞台就将在这座巨大的空中机械城内展开。

●斯迪那尔

巴塞尔的住人们所信仰的领导者，独特的装束覆盖着全身，居住在巴塞尔的最上层。



▲巴塞尔的外部一片荒芜，是没有人居住的不毛之地，游戏中是否能去其他地方还是个未知数。

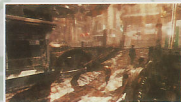


运用有魄力的动作击倒敌人



▲特殊的移动攻击中还加入了跳跃要素，在对付不同的敌人时还需要用跳跃来攻击敌人的弱点。

在巨大的机械化城市内自由冒险



各式各样的重要设施

◀ 大多数建筑都融合了一定的机械部件，而人们早已脱离不了这种生活环境了。



游戏里的重要场景

艾贝尔城

存在于巴塞尔内的一个重要城市，可以说是整个巴塞尔的流通据点，贸易十分发达，是整个巴塞尔中最繁华的地方。艾贝尔城曾经是泽法居住过的地方，而PMF的依赖所“阿吉特”也设在这个城市，通过达成指定的任务，例如探索、搜查、接受委托等等来进行游戏，也能触发其它很多分支事件，游戏的基本流程就是在这里展开的。

▶ 巴塞尔有着严格的等级划分制度，上层居住着贵族，下层居住着一般平民，而中层就是流通据点艾贝尔城。



艾贝尔城的重要设施之一



阿吉特

PMF的聚集所，现在泽法与琳倍尔居住之所，在这里可以进行游戏的记录和回复体力等。



▶ 相信阿吉特是游戏中进出最为频繁的地方。



屋顶可以触发特殊事件？

◀ 在巨大的机械化城市内仰望夜空是怎样的感觉呢？或许还有比较浪漫的特殊事件。

艾贝尔城的重要设施之二



基尔德

PMF的主要工作场所，在这里的揭示板可以接受许多依赖任务，有时还能接到巴塞尔领导者的主线任务，当完成这些任务后就可以获得金钱以及道具等等的报酬了。



◀ 和揭示板的老板娘对话就可以接到任务了，老板任务会有明显的提示，而任务报酬在揭示板显示得清清楚楚。



文 九兵卫

美编 木仙

MONSTER HUNTER 3 tri

| | | |
|-----------|----------------------|--------------|
| 怪物猎人3 tri | Capcom | 动作 |
| Wii | Monster Hunter 3 tri | 日期 |
| | 预定2009年8月1日 | 1 4人 |
| | 对应主机平台 | 5999日元 |
| | | 对应玩家年龄 12岁以上 |

随着发售日8月1日越来越临近，本次的前线报导也将是《怪物猎人3 tri》发售前的最后一次信息大汇总。除了新怪物冰牙龙的登场，我们还为大家带来游戏的另一个重要组成部分——在线模式的彻底透析。身为猎人的你，做好即将踏上全新的狩猎征程的准备了吗？

冻土



冻土是本作又一全新加入的场景。这里常年大雪纷飞，远远望去只能看见白茫茫的山峰以及绵延成片的针叶树林，急流的河水中还漂浮着大量的浮冰……



▲当冰牙龙张开翅膀开始盘旋时，发起攻击的方式和时机都将变得非常难以判断。

ベリオロス

冰牙龙是生活在寒冷的冻土之上的一种极其凶恶的银色飞龙。从外形上来看，冰牙龙和轰龙十分类似，但不同的是冰牙龙浑身呈白色，潜伏在雪地中不容易被发现，而更加锋利的尖爪和棘刺也显出它致命的攻击性。两颗鲜红色的大牙是冰牙龙最具标志性的特征，大多数被其捕获的猎物均会丧于此，面对如此凶恶的嗜血怪物，即使再老练的猎人也只会畏惧三分。

飞龙种



▲冰牙龙不管在空中或地面都可以让周围卷起夹杂着冰柱的旋风，这是狩猎猎人威胁较大的一种攻击方式。

▲由于冰牙龙的尖爪锋利无比，所以它可以自由攀附各种墙壁，攻击从平面变为立体。

冰寒的帝王
冰牙龙

即将再次吹响！
狩猎的号角

沙尘都市 罗古拉库

网络模式据点

新闻资讯

前线狙击

矗立在大沙漠中心地带的都市——罗古拉库，这里是飞行船以及沙漠商队停泊聚集的咽喉之地。忙碌的人们利用大大小小的交通工具往来于罗古拉库，他们将食物、燃料以及各种生活用品运送到这里并进行交易。不管是白天还是黑夜，罗古拉库总是熙熙攘攘、热闹非凡。

日夜更迭

作为网络模式猎人们据点的罗古拉库，这里的一切都是随着时间流逝而不断发生变化的。明丽清新的早晨、烈日当空的正午、繁星点点的夜晚，不同时间段的景色都会有着巨大的差异。但不管何时，罗古拉库总是充满了人气，猎人的狩猎活动也不会受到影响。



城门

这里是猎人们来到罗古拉库首先需要拜访的地方，它也是整个城市的“玄关”。两根巨大的石柱极为醒目，相信就算是初来乍到的新手猎人们也不会找不到吧。这里还有很多方便猎人们之间相互搜寻的设施。



罗古拉库指引所



由罗古拉库观光协会负责运营的公益性机构，当不熟悉地形的猎人们遇到困难时，就可以来到这里向他们寻求帮助。

不仅仅是街道中相关设施的信息，向导猫还会为猎人们带来特价商品、事件活动等其他方面的情报。



城门既是整个网络模式的入口，也是猎人们之间相互联系与交流的重要场所。因为不仅是狩猎，生活中的猎人们也要进行一些其他的社交活动，这一点同样非常重要。

向导猫

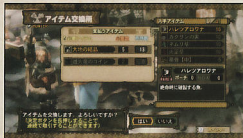
广场

穿越了城门，可以从高台上眺望到城市周围湖面的是一片宽阔的广场，这里也是罗古拉库的商业中心，数量众多的高档店铺或者摊位上兜售来自世界各地的珍贵商品，当猎人们需要对道具以及素材进行交易时，那就去广场转一转吧！



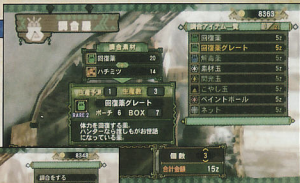
道具交换所

道具交换所是将自己所持道具进行等价交换的场所。这里的女主人每天都会列出一份长长的清单，猎人们可以从中选择自己需要的进行交换，这样可以节省不少金钱。



调和屋

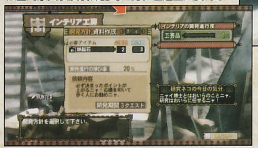
老猎人们都知道，利用不同的素材调和出一些实用道具是狩猎前的一项重要准备工作。但对于一些新手而言，由于没有足够调和书，所以即使费齐



了素材，调和也很容易失败。广场上调和屋的出现则解决了这样的困扰，只要提供素材和一定的费用金，工匠就可以帮猎人完成调和的全过程。不过，调和屋只接受猎人已经尝试过的配方的调和委托。

家具工房

除了武器以及道具，广场上还有一家可以定做室内家具以及装饰品的工房。在这里只要将必



要的素材交给店主，他就会为猎人免费开发出各种别致的家具。将这些可以体现主人个性的物品放在罗古拉库猎屋的客厅里，绝对是猎人们彰显自我的最佳方式！

酒场

酒场的前身原本只是猎人们单纯接受各种狩猎委托的集会场所，后来由于人气的不断高涨，食堂等一些其他设施也陆续加入了进来。即使在没有外出狩猎的日子里，猎人们也可以在酒场打发时间并结交到各种各样的朋友。



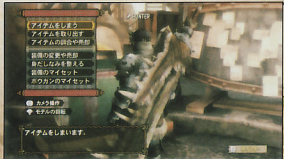
工房

工房是整个罗古拉库的锻造和冶炼中心，这里拥有最先进的熔炉和机械设施。猎人带上自己的素材并交纳一定的费用，就可以托付这里的武器工匠帮忙加工各种武器和装备。虽然一些初级装备可以在武器店直接购买，但中后期的大部分强力武器的锻造工作还是需要加工工房完成。



宿屋街道

这里是为宿居于罗古拉库的猎人们建造的住宅区，只要在猎人会进行简单的登记，即使是猎人新手也能在宿屋街道租到一间属于自己的客房。随着HR等级的提升，猎人们所能租住的客房也能从简朴慢慢变得豪华，加上一些特制的家具和装饰品，猎人们甚至可以将房间装扮得如同高级宾馆一样奢华。



聚集同伴之力,挑战暴虐荒神!

新闻资讯
前线狙击

看到本作的画面之后,很多人都会觉得这是一款“未来版”的《怪物猎人》,没错,它们两者在敌人、武器设定以及基本游戏方式上都有着惊人的相似,但这对于掌机玩家来说也是一件好事,本作的出现给联机合作类游戏带来了一种新的思路,感兴趣的玩家赶紧来看看具体情报吧!

文 九兵卫 美编 木仙

GOD EATER®

故事

一方是侵蚀地球的荒神,一方是为了生存而抗争的噬神者,水火不容的这两股力量却拥有着同样的细胞。而想要击败颠覆未来文明的始作俑者,噬神者必须依靠这样的优势以毒攻毒并最终消灭荒神,这也是他们所必须背负的责任。

并肩作战的同伴

除了玩家自己,游戏一开始就提供了多名人物作为我们战斗的同伴。这些同为噬神者的人们,都是从一个名为“芬里厄(斯堪的纳维亚神话中被诸神用魔绳系住的狼形怪物)”的组织接受各种讨伐任务。在主角被卷入巨大阴谋的冒险途中,他们也将发挥极其重要的作用。

◀本作纷繁复杂的故事剧情也同样值得我们期待。

关键词 噬神者

在荒废的未来世界,既有放弃希望而只知道成日祈祷的人,也有主动拿起武器去抗争命运的人,凭借惟一能与荒神战斗的武器——神机器的力量,那些被称为“噬神者”的少年踏上了漫漫的征程。



自定义主角



在本作中,玩家可以定义自己在游戏中的分身,从发型、皮肤到身材和语音等等,我们可以创造出一个只属于自己的个性角色。作为一款以联机为卖点的游戏,这样的设定当然是少不了的,以这样的主角踏上冒险之路,玩家们的代入感和投入程度也会大幅提升。

林德
20 平田广明
艾丽的精英

艾丽的精英



索玛

20 中井和哉

能力超群的少年士兵

爱丽莎

20 坂本真隼

性格高冷的优等生

耕太

20 阪口大助

关心家人的机械师

20 大原沙耶香

咲夜
憧憬猎队的美丽前辈

| | | |
|-----|-------------|------|
| 噬神者 | NBGI | 动作 |
| PSP | God Eater | 目标 |
| | 预定2009年冬季发售 | 价格未定 |
| | 对应周边未定 | |

快节奏的多人合作战斗!

本作中,玩家并不是孤军奋战,面对体型和力量都要比自己大很多的敌人,只有和同伴相互合作才能最终取得战斗胜利。不仅仅包括相互救助、齐力攻击、掩护分散等这些简单

的配合,玩家之间还可以交换个人所获得的敌人能力。利用自身武器和装备的优势制定互有分工的对策,这一点在战斗中是非常重要的。

神机系统

剑形态

在剑形态下既可以使用大范围的范围斩,也可以使用近程攻击发动连续攻击。

枪形态

除了狙击以及突击效果,能将属性附加在弹药上也是枪形态的一个特性。

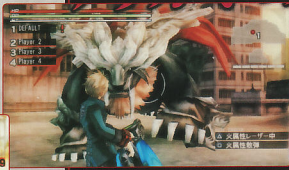
捕食形态

将神机上寄存的兽神细胞解放,武器就会进入捕食形态。它可以在一定时间内捕获并复制敌人的能力。

4 不同武器的捕食形态各有不同,能力上也会有一些变化。

关键词 神机

让荒神的细胞与人体相连接并被作为武器使用的便是“神机”,它是噬神者在战斗中使用的强力武器,种类也有区别。由于神机属于一种生物武器,所以可以对敌人发起吞噬等特殊攻击。



神机模式解放

剥夺敌人的能力并予以己用,这是本作战斗系统中最大的特色要素。想要实现这一点,玩家可以先进入“神机解放模式”,这样也能大幅提升行动速度以及攻击威力。获得了能力,我们还可以将能力转移给其它战斗中的同伴,在将各种能力合而为一之后,该角色就能够发动威力巨大的最终奥义!



吞噬敌人的能力吧!

ボルグ・カムラン

原形为蝎子的巨大荒神,它拥有极高的移动速度和钢铁般的防御装甲,更为关键的是它尾部锋利无比的尾刺对于噬神者来说具有致命性的效果,是战斗中非常棘手的存在。

钢铁的守护骑士



サリエル

魔眼的女王

被称为“死亡天使”的大型荒神,其额头的魔眼发射出的光线可以给对手带来极大的伤害,甚至有时还会带来某些病气效果。由于大部分时间它都是在空中飞行,所以战斗时会很不方便。

疾奔的雷帝

ヴァジュラ

所有公布的荒神中,最令人畏惧的莫过于这头的神机意识的“霸王”,它的全息投影电击可以对敌人发起猛烈的雷击。而在物理攻击方面,眼花缭乱的跳跃速度以极度的攻击倍率手段在证明它的“王者”地位。

关键词 荒神

这是一种突如其来出现的谜之生物,对于普通人类而言,它们拥有近乎神一般的强大身躯和力量,所以被畏惧地称为“荒神”。

极具压迫力的巨大 BOSS



| | | |
|---------------|----------|--------------|
| Max Payne 3 | Rockstar | 动作射击 |
| 预计2009年年底发售 | 1人 | 售价未定 |
| 预计主机为PS3、X360 | | 试玩玩家年龄 17岁以上 |

多机种

自 从2003年的《马克斯·佩恩2》之后，这个鼎鼎大名的动作游戏系列足足潜伏了6年，而当马克斯·佩恩再度出现在人们面前时，却再也不是我们熟悉的那个英姿勃发的警察，而是变成了一个留着络腮胡的光头大叔，让人找不到任何熟悉的感觉。马克斯·佩恩早已失去了工作，失去了爱人，失去了理智，失去了生存的理由……这一次他将为何而战？

文 星夜 编 案 anubis

英雄末路 罪恶相随

MAX PAYNE 3

圣保罗黑帮天堂

《马克斯·佩恩3》将会带给玩家全新的感觉，当然这不仅是因为主角变成了光头大叔，这是由Rockstar首次接手打造的《马克斯·佩恩》，而Rockstar的作品总是充满浓郁的地域与文化气息。不论是自由城的密集高楼群，还是《校园坏小子》的青春校园，Rockstar游戏中的背景总是与其游戏角色浑然天成。

前两作充满了经典老电影的感觉，漫画般的剧情处理在当时还较为罕见。而Rockstar温哥华工作室将系列标志性的特征全盘推翻，故事背景则是发生在拥有2000万人口的南美洲大都会圣保罗。

圣保罗的贫民窟是全球犯罪率最高的地区之一。除了毒品交易外，臭名昭著的巴西第一黑帮“第一首都指令”（简称PCC）控制了整个城市的地下秩序，自从1993年成立以来，他们组织了大规模的监狱暴动、抢劫与高级别的绑架案。以贪污腐败著称的该市警察对黑帮横行无动于衷，谋杀成为圣保罗年轻人意外死亡的头号死因。圣保罗这样一座欲望与罪恶并存的城市成为马克斯·佩恩的绝佳舞台。与过去一样，为了带给玩家最真实的感受，Rockstar进行了深入的实地考察，他们派出10名开发者前往圣保罗取景、收集资料。他们甚至带上了一堆昂贵的3D扫描器材，聘请当地居民，将其形象扫描到游戏中，确保玩家在游戏中碰到的路人及敌人尽可能地符合当地人的特征。



◀由于这次马克斯·佩恩的年龄与形象都变化颇多，因此Rockstar决定不再找前作的配音演员James McCallrey，而是挑选了百利·卡利配音演员，不过不会是好莱坞明星。

保镖生涯

在前作的事件之后，马克斯·佩恩不断使用止痛药和酒精麻痹自己，终日形同废人。自从离开纽约算后已经过了12年。这12年对佩恩来说虽生犹死，他在精神和身体上都发生了巨大的变化。为了逃离纽约这个伤心地，佩恩搬到了圣保罗，他在私人保镖公司找到一份工作，成为当地某名门望族的保镖。这份工作让佩恩接触了圣保罗的黑社会，卷入了一系列的事件。



MAX PAYNE 3



■在子弹时间的状态下，你将会看到异常丰富的细节，例如以真实物理效果从弹壳中不断弹出的子弹壳。



■RAGE引擎将会创造出令人惊叹的场景细节。

子弹时间王者归来

不管场景如何变化、主角如何改变，作为《马克斯·佩恩》灵魂的枪战内容将永远不变。优雅而精彩的慢镜头是游戏最大的特色。不过从系列第一作发售至今的8年时间里，子弹时间系统早已在动作射击游戏中泛滥成灾，Rockstar该如何捍卫《马克斯·佩恩》在这一领域的王牌地位？

本作使用了《横行霸道IV》的RAGE引擎和NaturalMotion Euphoria物理系统，将最新的动作捕捉技术与该物理系统结合，将会让慢动作的表现更酷、更真实。人物的动作细节令人印象深刻，当佩恩跃向侧面板条箱（与场景中的很多物体一样，板条箱也是完全可以破坏的）时，你能感觉到他的身体重量，能够看到他试图保持身体平衡与冲力的细微动作，在地上翻滚躲避子弹的同时，也可以朝多个敌人瞄准射击。本作非常

强调掩体的使用，你也可以抓个敌人当肉盾，这时也可以同时移动和射击。当佩恩被敌人击中即将死亡时，画面会逐渐变黑，但如果你的最后一颗子弹刚好将对方击毙，将会触发佩恩的肾上腺素爆发，使其死而复生。

有趣的是，本作的慢镜头也应用到其他方面，Rockstar称其为“场景子弹时间”。简单的说，这有点像很多游戏中都有的QTE部分，在特殊时候镜头放慢，玩家可以做出正常速度不可能实现的动作。例如，你可以操作佩恩翻越墙壁，接着从铁皮房的屋顶跳下，在降落的同时优雅地干掉两旁的敌人。有时候画面会进入“子弹镜头”模式，这时镜头角度会发生变化，像电影一样以更直观冲击力视角呈现佩恩的动作。Rockstar透露，虽然本作是以枪战为主，不过也有一些意外惊喜等待玩家。

首次加入多人模式

如今绝大多数动作射击游戏都离不开多人模式，《马克斯·佩恩3》也不会例外。虽然详情还笼罩在迷雾中，不过目前已经可以确定本作会有对抗和协作型多人模式，还会有令人意想不到的独特多人玩法。

■长距离飞跃，尽显极限运动本质。

Codemasters 一直代表着赛车游戏最高水平，由它制作的《科林·麦克雷拉力》系列”作品于1998年诞生，如今已有十余年历史。2007年9月科林·麦克雷不幸辞世，以他为代言的系列拉力赛车作品更名为“尘土飞扬(Dirt)”，登陆次世代的第一作拥有赏心悦目的画面并延续了系列的优秀系统和手感。如今，重生的经典拉力赛车作品最新作《尘土飞扬2》即将面世。

注：欧洲依旧保持《科林·麦克雷 尘土飞扬》这样的名称，欧洲以外地区的版本彻底更名为《尘土飞扬》。本前线只对对应内容相同的PS3和X360版进行介绍。

新闻资讯
前线狙击

COLIN McRAE™ DIRT 2

尘土飞扬2
多机种

| 名称 | Codemasters | 发售日期 |
|-------------------|-------------|--------------|
| Dirt 2 | 1人 | 9月11日发售 |
| 预定2008年9月11日发售 | 1人 | 59.99美元 |
| 对应机种为Wii、PS3、X360 | | 对应玩家年龄：10岁以上 |

极限运动姿态越野赛!

拉力赛与其他以公路、赛道为主的赛车游戏的最大不同当然就是游戏的主题——越野赛(Off-road Racing)。Codemasters工作室的招牌性标语就是“极限运动姿态的越野赛”(Off-road racing with extreme sports attitude)。这也是本作18个月的开发时间中一直贯彻的制作理念。从游戏中我们能体验到游戏与《GT赛车》的“小资”情调完全不同的风格——狂野、奔放、自由。从游戏的名称“泥土”(Dirt)中我们就可一目了然，大颗粒、粗线条是游戏的整体氛围，但是游戏张狂的粗线条下却又拥有值得称赞的细节！

全新感觉的赛道：更大、更好、更极端!

游戏在继承系列前作“越野”精神的基础上，增加了与传统越野赛不同的全新内容。目前放出的情报看，本作将一部分焦点从野外拉力竞赛转向人工场地化的极限运动上，这也是目前世界拉力赛的一个大方向。此转变在本作的场地选择上有非常显著的表现，包括伦敦巴特西发电所(London's Battersea Power Station)和虚构出的洛杉矶郊区复杂的宽敞赛道将是本作标志性的场景，前者更是有如皇冠上的宝珠一样的地位，完全衬托出本作场景制作的目标：更大、更好、更极端。

■游戏中的巴特西发电所。



■Dirt 2游戏中的洛杉矶郊区赛道。

相同车辆对不同地形的应对是车手最大的考验!



□ 干燥路面



□ 积水



□ 反光



▲ 虽然这是很渲染的画面效果，但是从引擎的《起跑点》的实际效果看，实际游戏画面的最终效果也不会比这样的画面差太多。

和系列作品相似，在单圈的赛道中，玩家会经历多种地形的混合路面，包括平坦的柏油路、沙砾、松泥土甚至两英尺深的水洼（相当于60厘米）。当玩家驾驶赛车通过不同的地形时，操作感的变化将更加明显，因车体即时运转情况的变化导致的操作变更非常考验玩家的技术，手柄的振动效果也会有明显不同，从而为玩家增加真实感。

新作和《起跑线》一样使用了Codemasters自己开发的Ego引擎（※注），在制作者演示中，我们可以看到游戏引擎的最新效果。泥和水是越野赛中不可缺少的两个元素。全新的引擎表现出车轮摩擦地面卷起细小沙石的效果，车身的滚滚浓烟和灰尘也质感十足。水的效果在本作中更是有了长足进步，在车辆驶过水洼时水面泛起的涟漪



非常逼真，其他车辆再次经过时水花的叠加效果也会呈现出来，车辆经过水洼时还会在车身上留下泥水的印迹。如果使用车内视角，会看到跳起的水花疯狂喷涌到挡风玻璃之上，视野变得扭曲、模糊，雨刷快速刷动，一小段时间后才能重新看清赛道。

注：Ego起源于《尘土飞扬》中使用的Neon引擎，是Neon的进化版，两者都是由SCE的跨平台引擎PhyreEngine发展而来的，经过Codemasters的全力改造，从而更适合表现赛车游戏。使用PhyreEngine制作的游戏非常多，《花》就是其中比较著名的作品。

更逼真的物理模拟

赛车游戏的手感是与画面感觉同等重要的部分，本作加强了车体重量感，与系列前作直接计算整个车体的重量不同，新作的实际游戏运算中，根据车辆的不同状态和牵引情况将重量分配到四个轮子上。

车体损坏系统也仍旧优秀，除了车体金属的弯折、破损之外，车爆胎后瘪下去的效果也尽显无疑。

■ 车体损坏系统也是本作中之一，破损的金属表面外凸，以铁索的转动行驶情况也有非常生动的表现。

与《起跑点》的融合

同小组的《极速赛车手：起跑点》（Race Driver: Grid）是以公路、赛道赛为主的引擎作品，《尘土飞扬2》自然会沿用《起跑点》的一些优秀设定，将被以后的赛车游戏大肆使用的“时间倒回”功能自然不会在本作中缺席。前作《尘土飞扬》中没有玩家与玩家直接对战的模式，只建造成房间，一同开始比赛，单人在赛道上飞驰，最后统计时间分出优胜的线上模式。新作会延续《起跑点》中更火爆的线上对战模式，你可以与世界各地的朋友一同在赛道中并肩行驶，碰撞出激情四射的火花。



新作短波

每日主持 晴天 & 星夜

FIRST LOOK

未发售游戏的最新资讯大杂烩

战极姬 PS2

策略战棋

策略角色扮演 System Soft Alpha

预定 2009年9月24日发售

其实单从游戏名称上,很多玩家都能猜到游戏的故事或多或少都与“日本战国时期”有一定联系,而作为游戏最大的卖点,最让人惊讶的莫过于游戏大胆地将战国时代的诸多名将化身成“美少女”(和《一骑当千》、《恋姬无双》等作品有异曲同工之妙),为我们讲述在那个特殊的年代,由少女们所演绎的一幕幕经典之战。另外根据官方目前公布的消息,本作同样会有 PSP 版同期推出,如果你已经将 PS2 封套,或者这也将成为你体验本作的另一个理由哦。

在战乱中降临的少女们

战斗部分

当我方与敌人进行作战时会进入特殊的“合战部分”,除了合理利用兵种间的相生相克外,发动各种武将的技能也是出奇制胜的最佳手段,即便还能收集到不少养眼的 CG 画面。

战斗的规则比较特殊,任何玩家都能轻松上手。



追加要素

游戏的主要目的简单明了,玩家需要操作各个名将四处征战来扩大国家的领土,最终达到全国统一的目标。而为了吸引更多的新玩家,精美的厂商在保留原 PC 版全部内容的基础上也分别针对两个不同的版本增加了各自的新角色,并对 90% 以上的 PC 版原画进行了重新绘制,绝对能让老玩家也有耳目一新的感觉。

或许是由于七八月份有《勇者斗恶龙X》和《怪物猎人3rd》两款怪物题材的软件坐镇游戏市场,所以日本其他各大厂商都把新作的发售时间推迟到了9月之后,而本期报道的重点自然也放在了这些作品上。《极脱出》作为 Chunsoft 的另一款原创文字游戏估计在公布的时候被《428》抢去了不少风采。对这款游戏有兴趣的读者千万不能错过过具体的情报哦。



曾几何时,平台动作类游戏是最主流的游戏类型,自从进入 3D 时代后,这种游戏类型辉煌不再。不过在世代的怀旧风中,平台动作游戏再次兴起。这次就为大家介绍两款大受关注的 2D 平台动作游戏新作,它们的画面简单,但创意绝不简单!



极限脱出 9小时9个人9扇门

文字冒险

极限脱出 9小时9个人9扇门

Spike

预定 2009年冬季发售

[文:九兵卫]

一场考验脑力与心理的逃脱游戏

本作是 Spike 推出的以推理为主要游戏方式的文字冒险游戏,作品除了强调“逃生”这一主题,还将数字解谜游戏很好地融入了流程中,让玩家投入程度也大大获得提升。我们就先来认识一下本作吧!

淳平

紫

21岁的淳平是一名普通的大学生,和是从从小青梅竹马的伙伴。玩家在游戏中的操作他会进行思考和推理,和另外8个有着相同境遇的人一起,最终从这座梦魇的神秘场所逃脱。

紫的原名叫茜,是和淳平同龄的女大学生,同样出于未知的原因,被“ZERO”绑架到这里,天然而遗传的性格让她就像随时需要照顾的小妹妹一样,因此逃脱过程中要特别关心。

游戏模式

本作的游戏流程分为三个部分:小说部分——和其他冒险小说游戏类似,玩家通过阅读剧情,选择故事分支来了解各个人物关系以及整个事件的来龙去脉;逃脱部分——此时玩家需要以“九进制游戏”(组合9以内的数字)从编号房间中逃脱,简单来说就是收集各种信息进行解谜和推理;迷你游戏——在流程的发展中起过渡的作用,类型和玩法都会非常多样。

故事的开始

大学生淳平过着再普通不过的生活,某天一名头戴生化面具、自称为“ZERO”的怪人袭击刚刚回家前的淳平,在被他击去眼镜之前,怪人对他说轻轻地说了句:“九进制游戏开始了……”

醒来后,他发现自己竟然身处一个完全陌生的房间。更奇怪的是,房间的门上用血色的涂料写着一个刺眼的数字“8”。被封闭在密室中的淳平脑中一片茫然,他所能想到的便是怎样才能从眼前这个房间逃脱出去,而时间限制为9小时……

魔法工厂3

NDS ■ ルーンファクトリー3 ■ 日版
横版过关 ■ MMV ■ 预定 2009 年内发售

晚上禽兽自天来的幸福生活

【文：纱迦】

《魔法工厂》系列诞生以来一直受到很多玩家的推崇。平凡的牧场生活在融入了战斗要素后乐趣更多，而且系列一贯鼓吹的结婚系统在有了大牌声优们的加盟后也更具吸引力。这回的3代加入了主人公变身的邪恶要素，究竟怎么个邪恶法就请往下看吧！

禽兽生活

麦斯一开始是以金色小羊形态出现的，他的这种变身能力来自于装备的变身皮带。从目前的情况来看不排除麦斯还能变成其他怪物的可能性。在故事的开始，村庄里只有希娅知道他的秘密，因此麦斯以人和怪物形态与其他人交流时，会出现截然不同的后果。变身成怪物的麦斯拥有战斗能力，和过去的人类主人公有很大不同。



游戏中的女主角主人公变身成怪物后她的故事

神秘种子

以前的怪物同伴系统也依然存在，只是换成了一种神秘的种子，这种种子被称为是 ACTIVE SEED。这个种子其实就是是一种拟人化的怪物。它能够充当以往的怪物同伴的作用。除了在战斗中出力之外，还可以利用怪物的特性来解谜。神秘种子的种类也是丰富多彩的，目前已知的便有向日葵、仙人掌等。



故事简介

在一个暴雨之夜，希娅在自己家前捡到了一只可怜的小怪物。在她地他母亲的照顾之下，小怪物终于恢复了健康，不过它没有想到是，怪物恢复之后居然变成了一名少年。不过这名少年失去了记忆，只好暂时待在希娅的牧场里开始生活。



麦斯
マクス



▲带着摸样的仙人掌一起战斗。

本作的主人公，能够变身为金色小羊。

舞台是大树

这回的故事发生在名为夏伦斯(シランクス)的小镇。这个小镇上有一棵参天大树，只有受到大树拥护的地方才能种植作物。为此主人公把家安到了大树里面，然而在大树的地下经营着地下牧场。从目前来看地下牧场似乎和过去没有什么不同。

◀一片福的地下牧场等着你来收拾。

幸运星 网络偶像大师

【文：晴天】

PSP ■ ちかほたん ネットアイドル マスター ■ 日版
横版过关 ■ 角川书店 ■ 预定 2009 年 12 月 24 日发售

由四格漫画改编的超人气动画《幸运星》即将以全新的面貌登录 PSP 平台。游戏讲述的是《幸运星》成员们为了成为网络偶像而活跃在各个地方，而我们要扮演经纪人来支持和帮助她们提升人气，最终成为顶级偶像。这款借鉴了《偶像大师》的 FANS 向作品相信能吸引不少宅男玩家的眼球吧。

当泉此方也当上偶像大师

网络社区和博客

在网络社区里同样有街道、卖场、动画网站等地方可以前往，而博客的开设也是提高人气的方法之一，这一点不是和现实世界中大多数偶像的宣传手段有些相似呢？



宣传的地点

为了让以上四位幸运星们迅速成为偶像，身为经纪人的玩家需要在此方的街、秋叶原、网络社区、博客这四大主要地点秀出偶像的风采，只有被人们熟知才能迅速提高人气，为今后的发展创造更好的条件。

此方的街

泉此方家附近的街道，虽然有些种可以活动的地方，但想要聚集人气还是应该去秋叶原。



秋叶原

商店、步行街、女仆咖啡厅，在这个宅男聚集的地方绝对是迅速提高人气的宝地，还等什么？赶快行动起来吧！



可爱的偶像们



泉此方

高良美幸

佟镜

佟司

成绩发表

虽然上面说了那么多增加人气的方法，不过玩家实际取得的成绩如何还是要通过各种比赛来判断。和以往同类游戏一样，游戏中为幸运星偶像们准备了众多的装扮道具，如果想吸引 FANS 的眼球，那就要好好搭配每次比赛的出场装扮了。



▲不同的比赛会对参赛者有一些特殊的要求，合理把握每个角色的特点才能搭配上更有竞争力的造型。
▲随着玩家等级的不断上升会获得数量不等的高级装扮，购买偶像用品就能它！

薄暮传说

PS3 Tales of Vesperia 日版
角色扮演 NBDGI 预定2009年9月17日发售

▼成为同伴意味着弗林可以学会更多的技能并在战斗中使用。

[文: 九兵卫]

新要素满载!

在之前的报道中,我们主要向玩家介绍了PS3版《薄暮传说》的新角色。作为一款移植版,游戏的新增要素非常丰富,不管你是否玩过本作,9月17日,我们都将体验史上最炫目、最爽快的“传说”之旅。

大幅增加弗林戏份

在X360版中,号称第二男主角的弗林在游戏里大部分时间都是充当绿叶的作用,只是在终盘时的一场强制战斗会暂时加入,这让



▲PS3版特典附送《深渊传说》造型服装的下载卡。

很多玩家留下了不小的遗憾。而本次推出的PS3版为了回应FANS的呼声,制作小组不但在剧情上大篇幅增加弗林的戏份,还同时给予了玩家更多操作他的机会,战斗中也将为一名同伴与我们携手作战。不夸张地说,弗林就相当于本作的另一个新加入角色。



和新同伴一起战斗吧!

帕蒂

全新的BOSS

除了普通敌人以外,《薄暮传说》还在玩家冒险的途中安排了各种各样的BOSS。虽然这些强力的敌人是对我们实力的极大考验,但胜利后也能得到丰厚的报酬。本作在保留原有全部BOSS的基础上,也增加了不少新的BOSS,激发了玩家进行冒险的动力。



彷徨的骸骨战士

更多的技能

《薄暮传说》的战斗一直是被玩家所称赞的亮点,PS3版将在此基础上进一步做出强化。游戏中几乎每一个角色都增加了新的战斗技能,连接技也会重新进行调整。这让玩过前作的玩家也有了继续进行研究的空间,战斗的华丽程度也因此大幅提升。



▲战斗中新技术的特写画面

召唤之夜X 泪之皇冠

NDS 召唤之夜X - Tears Crown - 日版
角色扮演 NBDGI 预定2009年11月5日发售

距离本作的上一次报道的确已经过去了蛮长的时间,这次官方不但公布了游戏的具体发售日,世界观和战斗系统的详细信息也终于浮出水面。看来虽然游戏类型转变了,但系列的精髓还是得到了很好的保留,下面就让我们来看看本作值得期待的两大要素吧!

召唤的魅力再次来袭

战斗系统终极解读

因为游戏类型发生了转变,所以在回合制的战斗中也不可避免地引入了一些系列作品中从未出现的设定,在战斗中合理利用它们才能在面对强敌时化险为夷。

上方那角色信息下方的即为计量槽,随着战斗的进行会不断增加,达到一定程度可以发动以下两种攻击。



▲发动协力攻击后会出现角色的面部特写,配合热血的台词更让人有代入感。

协力技
两名角色发动的组合同时技,根据发动的人员不同,所组合出的攻击也会存在很大的差别。

究极协力技
当计量槽达到最大值时会在下层屏幕的右下方出现特殊的按钮,点击它即可发动威力巨大的强力攻击,是后期BOSS战中一举歼灭敌人的主要手段。



エーテルダンス

个性人物交织的故事

游戏中男主角公田兰作为维持停战的协定的人质被送到了敌国,而我们的故事也正从10年后送还人质的期限开始,敌国的公主瓦瓦究竟出于什么原因而心甘情愿和兰逃离世界,挑起两国战争的导火索又是什么?一切的谜团都将在游戏发售后由玩家亲自揭晓。



▲游戏进行到特定阶段时会出现系列经典的“夜会话”,随着同伴友好度的提升,还有可能出现新的隐藏要素,看来一周目想完美本作是不大可能了。



▲一开始选择的主人公不同也会对剧情造成影响,玩家也可以借此来了解两位主人公的命运是如何交织在一起的。



▲主人公们貌似被封住了行动,站在他们面前的难道是强大的邪恶魔法师吗?

召唤术

系列必定登场的攻击方式,结合上次介绍的技能池,这次官方又公开了一个细节,那就是同一召唤兽装备在角色身上后,随着其等级的提升,发动的召唤术也会发生变化,一些看似弱小的召唤兽说不定最后能行生出威力惊人的强大魔法。



▲游戏中的三大女神也会对召唤术的招式加入特殊,双屏显示的特效威力十足。



▲召唤术的攻击范围通常都比较大,实用性大大高于普通攻击和技。

极品飞车 超级加速

Wii
 ■ Need for Speed: Nitro ■ 美版
 ■ EA ■ 2009年第四季度

向《马里奥赛车》致敬之作



▲将涡轮加速槽灌满之后，就可以使用效果华丽的超级加速。

由于这两年的《极品飞车》新作无论是销量还是口碑都在不断降低，EA开始对这个王牌赛车游戏系列进行改造，PS3/X360的《极品飞车 变速》朝着专业赛车模拟的方向转型，而为Wii/NDUS打造的《极品飞车 超级加速》则是向《马里奥赛车》致敬之作。

本作在画面上也脱胎了系列作

的特色，采用了卡通渲染技术，画面较为简洁，不过可以保持每秒60帧的稳定帧率。本作将会强调街机游戏的爽快感，EA还会为其推出类似于《马里奥赛车Wii》那样的方向盘，玩家可以选种多种操作设置。游戏中只要做出漂亮的甩尾动作就可以积累涡轮加速槽，蓄满之后晃晃遥控器手柄就可以发动超级加速。如果你不习惯通过

倾斜手柄进行方向操作，也可以用双摇杆手柄的类比摇杆控制方向。

与《马里奥赛车Wii》一样，玩家在赛道中会看到各种道具，例如朝着路面上漂浮的扳手标志开过去，就可以获得修复功能，按下方向键就可以即时修复自己的赛车。本作也保持了系列的警车追逐系统，玩家的“狂热值”越高，在身后追逐的警车就越多，赛道上将会有特殊物品能够降低“狂热值”。赛道上还会有很多特殊道具，也应该会有能陷害对手的物品。

本作还别出心裁地设计了涂鸦系统，如果玩家在首位，经过附近的建筑物时就可以在墙壁上顺道涂鸦。这些涂鸦的图案可以在比赛之前预先设定，如果在赢得比赛的同时顺利完成了涂鸦任务，就可以获得更高的评价。

本作的赛道分布于里约热内卢、开罗、马德里、上海和迪拜，总共有



▲游戏使用了卡通渲染技术，汽车给人的感觉更像玩具。

130多个比赛任务，比赛过程中可以获得新赛季、赛道和零部件，“世界巡回赛”模式支持最多4人对战。



▲4人比赛应该会成为本作最大的乐趣。

【文：阳光成员 清国倾城】



▲本作的2D画面非常精美。

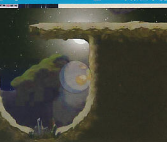
近年来古老的横卷轴平台动作游戏又有复兴之势，《银河正传》、《GrimG》等游戏凭借精美的2D画面深受玩家喜爱。Wayward工作室开发、Majesco发行的《男孩与软泥》就是一款画面精美、创意独特的平台动作游戏。

游戏讲述一位男孩遇到了能改变形状的外星软泥，只要喂食不同

男孩与软泥

形态万千，创意无穷

Wii
 ■ A Boy and His Blob ■ 美版
 ■ Majesco ■ 2009年第四季度



▲将软泥变成保护层，就可以免受敌人的攻击。颜色的软泥，外星软泥就会变化成各种形状，例如锤子、床、降落伞等，帮助玩家在关卡中前进。游戏准备了15种软泥，总共有40个关卡等待玩家。

最终的目标是返回软泥的故乡Blabonbia。每个关卡中会遇到抢夺软泥的金鸟，关底还有可能碰到邪恶的软泥，过关后会找到黄金软泥，它会变成一个出口，让玩家进入下一关。

▲将软泥变成床后，就可以跳到更高的平台上。

【文：星夜】



▲想要感受本作的魅力，需要有相当高的英语水平。

今年E3展，欧美众多知名游戏媒体不约而同地将“展会最佳游戏”的殊荣颁给了一款不见经传的小游戏，让人大跌眼镜。这款游戏究竟有何魔力？

《神笔小子》的游戏概念就是让玩家在屏幕上写出各种单词，然后就可以得到你想要的道具。例如，你想用杀虫剂消灭苍蝇，可以写下“insect spray”，画面中就会变出一罐杀虫剂。游戏中还准备了上万种道具，生活中常见的各种物品都收录其中，不过游戏无法输入人名、地名以及一些淫秽低俗的物品名称。每个关卡中使

用的道具数量也有限制，如果超出限制，可以将不用的道具拖拽到垃圾桶图标里。

本作关卡分为平台动作型和解谜两种，平台动作关卡是传统的横卷轴游戏方式，目标是收集星球物品并抵达关底。解谜关卡中要根据提示解谜，成功后就会得到星星。游戏总共有220个关卡，分布在10个世界中，每个关卡有三种难度，玩家需要开动脑筋用各种道具解决难题，例如要爬到屋顶上的星星，可以变出一个梯子，也可以变出一群白蚁把树啃倒。

本作还准备了一个关卡编辑器，玩家可以用自己的想像力建造关卡。如果嫌麻烦，可以用现成的模板，然后在各个位置放置AI角色，并改变他们的行为，还可以添加物品、设置提示和星星。关卡设计完毕后可以保存起来，通过联机或者无线上网与朋友分享自己的创作。

【文：星夜】



神笔小子

2009头号黑马!

NDS
 ■ Scribblenauts ■ 美版
 ■ WBIE/5TH Cell ■ 2009年9月15日

▲只要你乐意，变出一架直升机也没有问题！



小天使的大梦想

基本操作

| 按键 | 作用 |
|--------|--------|
| A | 确定/调查 |
| B | 取消 |
| X | 系统菜单 |
| Y | 剧情提示 |
| L | 向左旋转视角 |
| R | 向右旋转视角 |
| SELECT | 战斗履历 |

通关时间：主线流程约需 35 小时左右。

文 晴天 & 九兵卫 美编 木仙

| 勇者斗恶龙 IX | Square Enix | 角色扮演 |
|-------------------|-----------------|------------|
| ドラゴンクエストIX 天空の守り人 | 日版 | 6800 日元 |
| 2009 年 7 月 11 日发售 | 1-4 人 | 对应玩家年龄：全年龄 |
| 平台：NDS | 发行商：SQUARE ENIX | |

对于这样一款期待已久的“国民级 RPG”，虽然 3 月突如其来地延期让很多 FANS 大为不满，但当正式游戏摆在我们面前时，想必很多玩家都会发出“4 个月的等待是值得的”的感叹。因为在这个你我再也熟悉不过的“剑与魔法”的世界中，一些从未在系列中出现的要素让看似平凡的游戏过程充满了吸引你不断走下去的魔力，而系列的经典系统则在制作人的安排下关联得更加紧密，无论是单人还是多人游戏都能发现不同的精彩。本期的攻略将首先为大家送上游戏系统和主线流程的详细资料，虽然吃透了这部分的内容充其量只能算是“游戏真正的开始”而已，但只有掌握了这些内容才能在通关后的世界中更有效率的冒险。

系统菜单

和之前的作品一样，本作的系统菜单并没有太多的变化，为了方便日文苦手的玩家，下面就列出每个选项的具体作用。

开始游戏

在标题画面最初只有三个选项，当剧情发展到护送托卡(リッカ)前往セントジュイン 的酒馆后，与柜台右侧绿衣服的罗库莎莎(ロクスサ)对话并使用 Wi-Fi 网络连接官方服务器后会出现两个新的选项：

| 选项 | 作用 |
|--------------------------|-------------------------------|
| ぼうけんをやる | 使用保存的记录继续游戏 |
| ぼうけんのしよを Wi-Fi つうしんせよ | 使用 Wi-Fi 网络向官方服务器发送存档信息并生成好友码 |
| ぼうけんのしよのカギをかくにんする | 确认自己的好友码 |
| ぼうけんのしよをけす Wi-Fi せつていをする | 删除当前的记录 设定主机的 Wi-Fi 功能 |

どうぐ(道具)

| | |
|--|-----------|
| 查看所有同伴以及ふくろ(包裹)内的物品，之后选择「どうぐせり」可以将指定同伴的可使用道具全部放入包裹(ぜんいんが所有人)。选定物品后出现下级菜单，其中「つづろ」为使用道具，「かたす」为交换道具，「すてる」为丢弃道具，「やめ」为返回上级菜单。 | 查看持有的重要道具 |
| 查看道具的等级、位置示意图以及完成情况 | |

じゅもん(魔法)

| | |
|--|---|
| 查看所有同伴非战斗状态下可以使用的咒文。比较常用的有ルーラ(传送到曾经到过的任意村庄)、 | リレミト(返回进关入口)和トラマナ(在毒沼、岩浆等地形上移动不会受到伤害)等。 |
|--|---|

そうび(装备)

| | |
|---|--|
| 更换同伴的装备。通常战斗系统职业除了注重装备的性能外，还要兼顾到「盾ガード率」、「みかわし | 率」和是否有“特定攻击伤害减少”的效果。魔法系职业则要注意攻击和回复魔力的提升。 |
|---|--|

创建人物

あなたのキャラクターをつくります

- 性別(せいべい)
- たいけい(体型)
- かみがた(发型)
- かみいろ(发色)
- かみ(髪)
- はだいろ(肤色)
- めいろ(眼睛颜色)
- なまえ(姓名)
- なまえ(姓名)

因为游戏中引入了随装备改变角色外型的“纸娃娃系统”，所以玩家要从上到下分别对性别(せいべい)、体型(たいけい)、发型(かみがた)、发色(かみいろ)、面部(かお)、肤色(はだいろ)、眼睛颜色(めいろ)和姓名(なまえ)进行设定，全部完成后就可以正式开始游戏了。

せんれき (战斗履历)

上屏幕显示玩家的游戏时间、战斗次数等具体信息。当满足不同的条件进入此界面获得称号。下屏幕的选项如下。

| | |
|------------|--|
| 対戦モンスターリスト | 查看怪物图鉴。“金モンスター”を見る为“按怪物编号查看”。“系統別に見る”为按怪物种类查看 |
| おしゅれカタログ | 查看装备图鉴。分为ぜんぶ(全部)、ぶき(武器)、ぼうぐ(防具)、“アクセサリ”(饰品)四种方式 |
| 収集アイテムリスト | 查看道具图鉴。分为ぜんぶ(全部)、ぶき(武器)、ぼうぐ(防具)、“アクセサリ”(饰品)三种方式 |
| 炼金レシピブック | 查看炼金配方书。分为ぜんぶ(全部)、ぶき(武器)、ぼうぐ(防具)、“アクセサリ”(饰品)、“どうぐ”(可使用道具)五种方式 |
| 获得称号リスト | 查看已经获得的称号 |
| クエストリスト | 查看目前已经接受的任务和完成情况(最多同时接受8个)。接受普通任务(ノーマルクエスト)只需对选项标记为蓝色的NPC对话并选择“うける”即可。追加任务(追加クエスト)则需要先使用Wi-Fi网络连接官方服务器下载数据才行 |

さくせん (作战)

| | |
|------------|---|
| まんたん | 使用一切手段让玩家全部的HP回复到最大值 |
| さくせんかん | 最左边可设定不同角色的作战方针。推荐同伴全部设定为“めいれいひせろ”让玩家手动输入指令。第二栏为地位。玩家可以依据同伴的类型设定到ぜんれつ(前列)或こうれつ(后列)。最右边可设定不同角色状态栏的颜色 |
| スバルのりわけ | 分配不同角色升级后获得的技能点 |
| しぐさとうろく | 设定按键与十字键组合的人物动作 |
| プロフィールセッテイ | 设定玩家的个人资料(联机时其他玩家能够看到)。从上到下依次为すんでとろ(居住地)、たんじょうび(生日)、かたがは(称呼)、しゃべりかた(说话方式)、メッセージ(自我介绍) |
| ボリュームセッテイ | 设定背景音乐和音效的音量大小 |
| ちろどらん | 进行中断记录并返回标题画面。中断记录读取后会消失。玩家可以从之前记录的地点继续开始冒险 |



露伊达酒馆

位于“セントシタイン城”入口的左侧(持有INN招牌的建筑)。在游戏中相当于玩家的据点。和好友联机游戏或合成道具都在这里进行。

雇用同伴

| |
|--|
| 与柜台左侧的露伊达(ルイーダ)对话可以对当前的队伍(最大4人)进行调整。よびたす为雇用同伴。除了系统默认的角色外。选择“それ以外の人”和“はい”允许玩家自行创建同伴。流程和创建主人公相同。おすけは为暂存同伴。因为只有当玩家的队伍有空位时才能雇用同伴。とうろく为直接创建玩家需要的同伴。わかれる为告别同伴。即彻底清除同伴的所有信息(持有的道具和装备会返还到包裹中)。 |
|--|

炼金炉

调查有卡旁边的炼金炉选择“はい”会开启合成界面。其中“レシピでれんさん”是根据已知的配方书来进行合成(调查各个村庄中的书架可获得配方书)。“じりてれんさん”则是自由放置合成素材。其中只有玩

家合成出来的道具才会增加“炼金作成コンプ率”。从商店直接购买是不行的。另外炼金素材的主要获得途径有破坏村庄中的罐子。敌人掉落以及调查世界地图上的闪光点三种。具体位置玩家可以在世界地图自行探索。

つよさ (角色状态)

查看角色的能力数值和技能点分配情况。选择“せんにん”会在上屏幕显示游戏时间。目前持有的金钱、存放在银行的金钱以及小金币(ちいさなメダル)的数量。

| 基本属性含义 | | 效果 |
|--------|------|----------------|
| 日文 | 中文 | |
| ちから | 力量 | 影响物理攻击力 |
| すびやうり | 敏捷 | 影响行动速度和攻击回避率 |
| みよまもり | 防御 | 影响物理防御力 |
| きょうき | 技巧 | 影响攻击的命中率 |
| みりよく | 魅力 | 影响敌人攻击的几率 |
| かいくま | 回复魔力 | 影响回复魔法的回复量 |
| こうげきり | 攻击魔力 | 影响攻击魔法的威力 |
| さいだいMP | 最大MP | 角色目前的最大MP |
| さいだいHP | 最大HP | 角色目前的最大HP |
| こうげきり | 攻击力 | 影响物理攻击对敌人造成的伤害 |
| しゅびやうり | 防御力 | 影响承受物理攻击时受到的伤害 |
| おしゅれ | 魔法度 | 影响敌人被诱惑的几率 |



- ↑ むげんの六ろ
- ① けんまの盾
- ほしのサークレット
- エンペラコート
- けんまのこて
- ピクトリール
- てつぐた
- おげんひ

联机游戏

与右侧的拉维埃尔(ラグイエル)对话选择“外の世界に旅立つ”可以前往好友的世界冒险。但前提是好友必须同时选择“外の世界の仲間をばしります”并且保证队伍中有一个空位。进入好友的世界后玩家可以单独行动并使用所有设施。而选择道具指令下的“交换”还可以将一些

物品交换给好友(部分高级物品不允许交换)。另外在迷宮中探索时。只有当玩家在好友的一定范围内遇敌才会让双方都加入战斗。如果距离过远则只能独自遇敌。而返回好友遇敌的地点会在地图上看到交战状态。上前调查并选择“はい”也可以立即加入战斗(必须等待好友的行动回合结束)。

Wi-Fi 通信

在已经设定好热点的情况下。与右侧的罗库莎莎对话选择“はい”会自动连接官方服务器获得各种特典内容(每天只能使用一次。以服务器的时间为准。不能通过更改主

机的系统时间来投机取巧)。数据接收完毕后会打开“Wi-Fi 商店”的界面。在这里会随机出售各种实用的素材和装备。而且每种商品都有购买数量的限制。

银行

根据系列一贯的设定。在战斗中被敌人全灭并不会 GAME OVER。而是会以全员复活的状态返回最后一次记录的教堂。惟一的损失就是持有的金钱减半。因此在被一些高难度的隐藏迷宮前。建议玩家与酒馆右下角的蕾娜(レナ)对话选择“おすける”(以1000G为单位)让她代为保管金钱。之后可以选择“ひきだす”取出金钱。



战斗系统

游戏中所有的敌人都是可见的,当玩家等级低于敌人时,靠近到一定距离会出现“!”号并紧逼着玩家不放,双方接触后进入战斗。高于敌人则情况相反,战斗一开始就要确定我方整体的进攻策略,其中“たたかう”为打开战斗菜单,“しらべる”为预测敌人的行动,“にげる”为逃跑,“さくせん”为作战设定,下级菜单中“さくせんがえ”可更改同伴的行动方案,“そうびがえ”可更换角色的武器,“はいちがえ”可更改后列的站位。



战斗菜单

| 选项 | 作用 |
|------|---------|
| さくせん | 使用普通攻击 |
| とくぎ | 使用特技 |
| じゅもん | 使用魔法 |
| どうぶ | 使用道具 |
| どうぶ | 防御以减轻伤害 |
| ひつこつ | 使用必杀技 |



藏宝洞穴

当剧情发展到“石の町”,完成村庄入口NPC的任务(给予一个特やくそう)会得到第一张“藏宝图”(地图的前缀名称随机变化)之后选择道具下的“たからのおぼ”打开新界面,再选择唯一的地图并确认就会让位置示意图一并显示在上屏幕。根据图中的环境找到世界地图上相似的地点,当玩家移动到“×”标记的地点会出现“!”号,调查后即可发现藏宝洞穴(中途可以按Y键取消地图显示,但洞穴的入口也会随之消失),在迷宫的最下层会有不同的BOSS等待玩家的挑战,如果赢得战斗的胜利会随机获得不同等级的新地图。同时“藏宝图界面”中该地图会有“クリア”的字样,之后再进入其中则会显示全部地图,最后要提醒大家的是,每张藏宝图都会有三项数值显示(上屏幕的右下角),除第一项代表发现洞穴的具体位

置外,另外两项都与迷宫中BOSS掉落的装备有关(在战斗中偷宝不算完成项),再加上相同BOSS在不同迷宫中的数据会分开计算,所以要真正做到全迷宫数据收集将是相当庞大的一项工程。



全职业详解



游戏初期玩家只能选择6种基础职业,当完成“ターマ神殿”的剧情后可以与大师者对话进行转职,而在世界各地也能接到高级职业的转职任务。转职时不同职业的等级会分开计算,只保留其他职业已经学会的特技,另外当每个职业的等级达到15和40会接到相关的任务,完成后可以获得该职业专用的强力装备和秘传书,其中秘传书只需要放在角色的道具栏里就会自动产生效果或追加战斗中可使用的特技。

气力值

在初期的剧情中主人公会获得专用特技“おうえん”,而在战斗中使用它可以提升任意同伴的“气力”,气力一共分为5,20,50,100四个阶段(50提升到100有一定的失败几率),虽然级别越高使用攻击或回复型技能的效果越明显,但一旦发动就会使气力归零,必须重新开始计算,作为提升攻击力的一个主要手段,在对抗强力BOSS或完成某些特定任务时都会频繁地用到该系统。

必杀技

在战斗中攻击敌人或承受攻击都会增加地盘的计量槽,达到一定数值后即可在战斗菜单中选择“ひつこつ”的指令,除了单个职业的必杀技外,当战斗中两个特定职业的同伴都可以使用必杀技时会出现超必杀技,惟一需要注意的是必杀技如果一直不使用的話,一定回合后会自动解除可使用状态。

| 名称 | 职业组合 | 效果 |
|---------|-----------------|------------------------------|
| 霸王斩 | せんし レンジャー | 集合我方整体的攻击力并无伤敌人的防御力无伤害 |
| 精英的守り | パラディン そうり | 我方全体一定回合内无敌 |
| 骑士の誇り | さほうつかい レンジャー | 一定回合内我方全体使用任意攻击都不消耗MP |
| スエパター | たむしにん スエパター | 将战斗中的所有敌人转化为全属性敌人 |
| スエパター | せんし レンジャー | 大幅提升敌人获得的经验值和金钱,但不会得到敌人掉落的道具 |
| タイムマスター | どうぶ バトルマスター | 我方全体提升3~4个阶段的气力 |

基础职业



せんこ(战士)

| | |
|-----|-----------|
| 装备 | 剑,短剑,マロ,盾 |
| 必杀技 | 单体必中的心一击 |

| 特技 | 效果 |
|--------------|------------------------------|
| かばう | 在回合内替同伴承受所有攻击(包括全体攻击) |
| 常時ちから+10 | 力量永久提升10点 |
| 常時ちから+20 | 激怒敌人再攻击目标转向自己 |
| 常時ちから+40 | 防御永久提升20点 |
| 体力たまり | 冲撞敌人造成大伤害 有失败几率且成功后减少大量MP |
| 常時ちから+30 | 力量永久提升30点 |
| ロストアタック | 攻击敌人并降低其气力 |
| 常時ちから+40 | 防御永久提升40点 |
| 常時さいだいでHP+60 | 最大HP永久增加60 |
| やいばくどき | 大幅降低敌人的物理攻击力 |

职业任务
任务NPC: ナゲム村入口附近の农夫

| | |
|-------|--|
| LV15 | 小さな村の用心棒 |
| 实验 | 战士のようい |
| 任务的要素 | 是让玩家在战斗中使用“ちからえん”技能杀死敌人,然后再使用普通攻击并出现致命一击累计消灭3个敌人,由于初期效果在一定回合后会消失,所以比较考验玩家的耐心和运气,建议前往“エルムス”学院附近遭遇デビルスラ,利用其不间断召唤同伴的特性尽量在一场战斗中达成所需条件。 |
| LV40 | 3人の战士 |
| 实验 | せんしの秘传书 |
| 效果 | 在战斗中承受敌人攻击时有一定几率反击 前往“ドレイム火山”上层遭遇リウ兵,在战斗中使用“ちからえん”技能激怒它,再累积消灭10个该敌人即可。 |

どうぞく(盗贼)



| | |
|-----|------------|
| 装备 | 短剑,剣,ツメ |
| 必杀技 | 特定的敌人必掉落宝箱 |

| 等级 | 魔法 | 效果 |
|----|-------|--------------|
| 4 | キアリー | 解除单体毒或猛毒状态 |
| 9 | ホイイ | 回复生命值30以上的HP |
| 12 | リフレイト | 脱离迷宫 |
| 16 | ヒョウラ | 提升单体的敏捷 |

| 特技 | 效果 |
|--------------|------------------|
| 常時きよりき+20 | 技巧永久提升20点 |
| ぬすむ | 偷取敌人的物品 |
| 常時きよりき+20 | 敏捷永久提升20点 |
| おとしあそび | 制造一个限制敌人或同伴行动的落穴 |
| 常時さいだいでHP+20 | 最大HP永久增加20点 |
| どうぶくのはな | 探测附近没有打开的宝箱数量 |
| 常時きよりき+40 | 技巧永久提升40点 |
| みやぶる | 探测敌人的详细资料 |
| 常時きよりき+40 | 敏捷永久提升40点 |
| おたからごし | 在地图上标记附近没有打开的宝箱 |

职业任务
任务NPC: カウコ塔左下角广场中的女性

| | |
|-------|---|
| LV15 | 盗賊団の仲間入り |
| 实验 | ぎぞくのジグザック,ぎぞくのチュニック |
| 任务的要素 | 前往“カルパド”北边的洞穴使用特技“ぬすむ”从敌人メタルハンター处得到“さんかくのどい”,由于一场战斗中最多只能偷取敌人一件物品,所以有时会对其他物品造成多次几次了。 |
| LV40 | デリアのカタネ付 |
| 实验 | どうぶくの秘传书 |
| 效果 | 战斗胜利后有一定几率额外获得敌人掉落的物品 前往“カルパド”右上方区域的“カウコヤ村”BIF(入口左下方的楼梯)使用特技“ぬすむ”从敌人ようじゅうしし得到“ムンタイムヤシ”,最好在楼梯口附近移动。 |



そらりよ (僧侶)

装备 ヴァリ、杖、盾
必杀技 按比例回复魔法全体HP

| 等级 | 魔法 | 效果 |
|----|------|------------------|
| 1 | ホーイ | 回复单体30以上HP |
| 3 | キアリー | 解除单体毒或剧毒状态 |
| 6 | ラリホー | 让一敌人睡眠 |
| 8 | スカー | 增加单体的物理防御力 |
| 11 | ゾムバ | 解除全体睡眠状态 |
| 14 | バーバ | 提升单体对火焰和冰雷攻击的防御力 |
| 16 | ペホーイ | 回复全体75以上HP |
| 18 | ウラウル | 有一定几率失败的复活魔法 |
| 20 | ギキ | 单体低几率即死 |
| 22 | キアリク | 解除全体麻痹状态 |
| 31 | ペホーイ | 回复全体165以上HP |
| 34 | ゾラキ | 一敌人低几率即死 |
| 38 | ペホーイ | 回复全体100以上HP |
| 43 | バーバ | 提升全体对火焰和冰雷攻击的防御力 |
| 47 | ペホーイ | 完全回复单体的HP |
| 55 | ザラキマ | 全体低几率即死 |
| 65 | ペホーイ | 完全回复全体HP |

しんこう心

| 特技 | 效果 |
|--------------|---------------|
| かみのおつけ | 可以得知升级所需经验值 |
| 常時かまくら+20 | 回复魔法力永久提升20点 |
| おはらい | 解除单体诅咒状态 |
| 常時さいだいのMP+10 | 最大MP永久增加10 |
| ゾムバガード | 完全防御单体所有的攻击 |
| 常時かまくら+60 | 回复魔法力永久提升60点 |
| 圣女の守り | 即死攻击无效 |
| 常時さいだいのMP+20 | 最大MP永久增加20 |
| 圣女の祈り | 大幅提升自身的回复魔法 |
| 常時かまくら+100 | 回复魔法力永久提升100点 |

职业任务

任务NPC ナザム村井の老者

奖励 タゴのつり人

在ナザム村用道具喂食人，并在战斗中使用「ぶどうど」指令累计伤害敌人30次的攻击即可。

LV40 慈愛の心

奖励 そらりよの縛り手
可使用特技「ひかりのほどろ」解除全体所有的不利状态
完成的最好方法是前往「カールバ」的集落，右上的移动洋成「ドールの星」左側の岩家地帯，不断在其中移动减少HP直到同伴的HP变为橙色（约为最大HP的10%），然后再再道遇敌人并使用「ペホーイ」累计出现20次。



おどろか (闘道家)

装备 ツメ、棍、盾
必杀技 强制取消敌人的行动并增加一阶段等级

| 特技 | 效果 |
|-----------|------------------|
| おたげび | 震昏一敌人让其无法行动 |
| 常時しばや+10 | 敏捷永久提升10 |
| たから | 威力提高自身的力气 |
| ふようふつ | 力量永久提升30 |
| 常時かまくら+30 | 解除单体的所有异常状态 |
| 常時しばや+30 | 提升自身对火焰和冰雷攻击的防御力 |
| 常時しばや+30 | 敏捷永久提升30 |
| めいそ | 回复自身和左右的HP |
| 常時しばや+60 | 敏捷永久提升60 |

职业任务

任务NPC、ゲーム神入りの武蔵

奖励 ハオチンウの証紙

目标怪物リントマルムル山出た「マモロク」附近，由「マモロク」中必须拿取书籍「たげびの巻」并交给「マモロク」的商人，所以玩家一定要掌握好行动的顺序，只要在战斗中家之行动的同时将攻击力提高就能达成累计消灭5次敌人。

LV40 武者のまじみ

奖励 ぶどうの縛り手
在迷宮的同一个楼层连续敌可以继承力气
目标怪物ゲームレム山出た「ドールの星」附近，只要在攻击力足够的敌使用雷攻击会出现爱心一击消灭敌人即可，累计完成10次主要还是雷攻击。



まほうつかひ (魔法師)

装备 杖、短剣、ムナ、盾
必杀技 一定回合内使用魔法不消耗MP

| 等级 | 魔法 | 效果 |
|----|-------|-------------|
| 1 | メラ | 单体大火焰小伤 |
| 4 | ビオラム | 提升全体敏捷 |
| 6 | ヒヤド | 单体小块小伤 |
| 7 | ルカニ | 降低单体的防御 |
| 8 | リミット | 脱离迷宮 |
| 11 | イオ | 单体爆炸小伤 |
| 13 | トラマナ | 地形伤害无效 |
| 16 | ヒヤダムコ | 一敌人冰火块中伤害 |
| 19 | メロビニ | 让一敌人混乱 |
| 21 | マホコナタ | 一定回合内反律魔法 |
| 25 | ルカニ | 降低一敌人的防御 |
| 28 | イオラ | 全体爆炸中伤害 |
| 30 | メラ | 单体大火焰中伤害 |
| 33 | ハイキルト | 提升单体物理攻击力 |
| 40 | マヒドス | 全体冰火块大伤害 |
| 42 | ヘナドス | 大幅提升单体物理攻击力 |
| 47 | メロビニ | 单体大块小伤害 |
| 53 | メロビニ | 单体大块大伤害 |
| 64 | メラダマ | 单体火柱超大伤害 |
| 68 | マヒドス | 全体冰火块超大伤害 |

职业任务

任务NPC、ゲーム神入者の受付員

LV15 奖励 杖の妖精
装备任务给予的「ようせい」杖，使用魔法对10个敌人完成最后一击。

LV40 奖励 妖精のむかし
效果 可使用特技「つきのほどろ」降低全体物理攻击力

目标怪物ゲームブリス山出た「エルシオン」学院の地下迷宮，因为魔法师自身的攻击力很低，所以装备「ようせい」杖，并不能保证使用雷攻击消灭10个敌人，最好的方法是先让其他职业减少敌人的HP（约为110左右），然后再提升魔法师的力气来造成高成功率。



たげひゆび (旅行艺人)

装备 剣、ムナ、盾、盾
必杀技 提高自身的回避和反击

| 等级 | 魔法 | 效果 |
|----|-------|--------------|
| 3 | ホーイ | 单体回复30以上HP |
| 6 | ヒヤド | 单体小块小伤 |
| 10 | リミット | 脱离迷宮 |
| 12 | ヒヤド | 一敌人老龙风小伤害 |
| 16 | ヒヤダムコ | 一敌人冰火块中伤害 |
| 21 | ペホーイ | 单体回复75以上HP |
| 24 | ウラウル | 有一定几率失败的复活魔法 |
| 30 | ヒヤダムコ | 一敌人老龙风小伤害 |
| 36 | ヒヤダムコ | 一敌人老龙风大伤害 |

特技

| 特技 | 效果 |
|--------------|------------------|
| ふよぶき | 单体小块小伤害 |
| ひん死時神かわし薬アップ | 濒死时回避率上升 |
| ボケ | 让一敌人变弱而无法攻击 |
| 常時メラ+430 | 精力永久提升430 |
| 常時ヒヤド+30 | 解除单体的异常状态 |
| 常時つぎや+60 | 攻击力永久提升60 |
| 常時しばや+30 | 提升自身对火焰和冰雷攻击的防御力 |
| 常時かまくら+30 | 敏捷永久提升30 |
| 常時しばや+80 | 技巧永久提升80 |

职业任务

任务NPC、ゲーム神授場の司会

LV15 奖励 悪人の打倒し
效果 ダンサーのシヤン、おうこのドレス
在战斗中使用特技「おうえん」让敌人的力气累计到敌100。

LV40 奖励 たげひゆびの縛り手
效果 可使用特技「成」的杖提升全体物理攻击力
在战斗中使用特技「ボケ」累计出现5次敌人一击，纯粹神守职业的任务。



高级职业

まほうせん心 (魔法師)

装备 弓、劍、杖、盾
必杀技 增加战斗后获得的经验值

| 等级 | 魔法 | 效果 |
|----|-------|-----------|
| 2 | マサーク | 降低一敌人的命中率 |
| 5 | ルカニ | 降低单体的防御 |
| 8 | ラリホー | 让一敌人入睡 |
| 10 | ポリエ | 提升单体的敏捷 |
| 12 | ビオラム | 提升我方全体敏捷 |
| 14 | マホコナタ | 封印一敌人的魔法 |
| 16 | ルカニ | 降低一敌人的防御 |
| 20 | メロビニ | 让一敌人混乱 |
| 24 | ボリス | 降低一敌人的敏捷 |
| 28 | リリホー | 让一敌人沉睡 |
| 31 | メロビニ | 让一敌人混乱 |
| 39 | ハイキルト | 提升单体的攻击力 |

特技

| 特技 | 效果 |
|--------------|-------------|
| ファイアフォース | 使普通攻击附带火属性 |
| 常時しばや+10 | 力量永久提升10点 |
| ファイアフォース | 使普通攻击附带冰属性 |
| 常時のまもり+20 | 防御永久提升20点 |
| ストームフォース | 使普通攻击附带雷属性 |
| 常時かまくら+10 | 精力永久提升10 |
| グランドフォース | 使普通攻击附带重力属性 |
| 常時つぎや+60 | 攻击力永久提升60 |
| ライトフォース | 使普通攻击附带光属性 |
| 常時さいだいのHP+30 | 最大HP增加30 |

职业任务

任务NPC、ゲーム神授場の紅衣騎士

フォースイメージ

目标怪物メタルスライム山出た「ベクセリア」左側区域上方的雷中，战斗中必须让已经学会「魔法」的同伴对自己的同伴造成伤害，然后再向敌人发出命令，金属元素属性的敌人有3~4点，掌握好行动的顺序，配合「魔法」斩刀，才能保证对其造成有效的伤害。

职业任务

任务NPC、ゲーム神授場の紅衣騎士

LV15 奖励 スターオキのファンタシイ
效果 ファンタシイ、ファンタシイ
目标怪物ゲームワイドラ山出た「エルシオン」学院の上方海灣迷宮（在战斗中可使用两次「ルカニ」魔法降低敌人的防御力，出现40%的几率），然后再对任意同伴使用特技「ファイアフォース」，最后使用普通攻击累计消灭10个敌人即可。

LV40 奖励 フォース製21本返し
效果 まほうせん心の縛り手
使用特技让同伴的攻击附带属性，再消灭敌人的怪物即可。

| 特技 | 敌人 | 出现地点 |
|----------|---------|-------------|
| ファイアフォース | ようがんまじん | ドールの火山上层 |
| ファイアフォース | ピロガット | エルゴン学院附近 |
| ストームフォース | くろの大王 | ドールの学院附近 |
| グランドフォース | キングスライム | マモロク附近 |
| ライトフォース | アシッドレム | エルシオン学院地下迷宮 |

武器特技相关



レンジャー (游侠)

| 等级 | 魔法 | 效果 |
|----|-------|------------------|
| 3 | ドランナ | 地形伤害无效 |
| 4 | クアマリー | 解除单体毒或猛毒状态 |
| 7 | リミット | 脱离迷宮 |
| 10 | ホイミ | 回复单体30以上のHP |
| 12 | バーハ | 提升单体对火焰和冰雷攻击的防御力 |
| 16 | ケリク | 解除全体麻痹状态 |
| 18 | ザメラ | 解除全体睡眠状态 |
| 22 | ペヒイミ | 回复单体75以上のHP |
| 24 | ザララル | 有一定失败几率的复活魔法 |
| 26 | バーハ | 提升全体对火焰和冰雷攻击的防御力 |
| 34 | ペホイミ | 回复单体105以上のHP |

サブイベント

| 特技 | 效果 |
|------------|--------------|
| なだめる | 降低单个敌人一段怒气 |
| 常時きょうき+10 | 技巧永久提升10点 |
| みのがす | 让弱小的敌人退出战斗 |
| 常時すばやき+20 | 敏捷永久提升20点 |
| ステルス | 降低自身被敌人攻击的几率 |
| 常時あのみより+20 | 防御永久提升20点 |
| まよりのり | 大幅降低敌人的命中率 |
| 常時きょうき+30 | 技巧永久提升30点 |
| オオキアタック | 连续攻击两次 |
| 常時きょうき+60 | 技巧永久提升60点 |

見聞任务

任务NPC: 石の町山脚の傭人

サブイベントの知恵
目标敌人メイジメヲ出没于此处的山洞内，玩家必须先学会相应系特技“ボイズンダー”，这样在战斗中使用就会有一定几率让其陷入猛毒状态，为了保证敌人确实被猛毒，可以通过当地刷新的HP（大约90的HP），然后再辅以攻击特技“まよりのり”封印敌人的魔法，防止其回复。

职业任务

任务NPC: 石の町山脚の心人

LV15
奖励
在任意战斗中，先让敌人使用“くらぶえ”激怒敌人，然后再使用“なだめる”特技累计消除20次敌人的怒气即可。

LV40
奖励
本物のレンジャーの秘传书
魔法书
湖死时エンペラ上升

目标怪物ボントルズ出没于“ナゾ村”左上方区域洞穴的下层，只要保证队伍整体的攻击力足够高，累计在一个回合内消灭敌人5次即可。

ムナシスキル

| 特技 | 效果 |
|----------|------------------|
| くさむし打ち | 单体小伤害并附带混乱效果 |
| 毒のムチ | 对一组人造成大伤害 |
| ごうきょり+10 | 对敌人攻击力提升10点 |
| しびり打ち | 单体小伤害并附带麻痹效果 |
| くさむし打ち | 装备书攻击力提升20点 |
| なむり打ち | 一组敌人小伤害并附带睡眠效果 |
| 双足打ち | 装备书攻击力提升30点 |
| ヒールアップ | 对一组敌人进行攻击并回复自身HP |
| 双足打ち | 对一组敌人随机攻击2次 |
| 全职业でそうび可 | 全部职业都可以装备该武器 |

特殊任务

任务NPC: エルシオン学院右下教室中の老师

奖励
①ムナシのホープを奪うに
②ムナシのホープを奪うに

目标怪物サンドシヤック出没于“グビナ村”附近，消灭掉它会随机掉落“トゲツグのキバ”，然后靠船从“サンクローウ”出发进入左侧的灯塔小岛，将物品交给其中的カゲツ即可。

奖励
①ムナシのホープを奪うに
②ムナシのホープを奪うに

效果
可使用特技“地遠く大砲”对一组敌人造成超大伤害
装备“成のムチ”对“ムシグク”（出没于ドールズ山下方岩洞深处）、カタアリゴッド（出没于ガナン帝国国境附近）完成最后一击，再与一个任意灯塔中的カゲツ对话。

在挑战深渊洞穴时击败BOSS后有一定几率获得“魔王の地図”，其中包含与系列很多经典的BOSS进行战斗，胜利后几率掉落的重要道具或装备所不可缺少的材料。最后要提醒玩家的是

本作特技的学习方式和8代类似，都是通过在不同的“技能类别”上分配技能点的方式来逐步获得高级特技。在分配技能点时比较好的方案是先着重提升职业专用技能，然后再转移为其其他职业技能提升武器技能，另外当武器技能提升到30和100点时会接到特殊任务。



はれてんたちに
いっしょに
ふりそそぐ！



キガントヒルスに
304のダメージ！

ヤリススキル

| 特技 | 效果 |
|----------|------------------|
| しつぷろび | 最单行动格杀单体小伤害 |
| ごうきょり+10 | 装备书攻击力提升10点 |
| きろしよび | 对野系敌人造成大伤害 |
| きろしよび | 有一定几率让敌人即死的攻击 |
| かいしよびアツ | 装备书攻击力提升20点 |
| ごうきょり+20 | 装备书攻击力提升20点 |
| 一閃必 | 必然会心一击的攻击，但有可能失败 |
| ごうきょり+30 | 装备书攻击力提升30点 |
| きみだれび | 随机选择敌人给予多次伤害 |
| 全职业でそうび可 | 全部职业都可以装备该武器 |

特殊任务

任务NPC: エルシオン学院左側教室道中の老师

奖励
①倒！メタルもどき！
②ハルベルト

目标怪物メタルブラザー出没于“サンマウロ”北边的洞穴B1F，在战斗中使用特技“きろしよび”累计消灭3个敌人即可。

奖励
③きみだれびヤリス
ヤリスの秘传书

效果
可使用特技“ゴズバーク”对敌方全体造成超大伤害
目标怪物ゴクデグダン出没于“ゴナン帝国”附近，先在战斗中算好敌人的MP剩余量，再使用特技“きみだれび”同时消灭2个以上的敌人，累计成功5次即可。

棍スキル

| 特技 | 效果 |
|----------|---------------|
| ごうきょり+10 | 装备书攻击力提升10点 |
| きろしよび | 打倒一组敌人让其无法行动 |
| たいしよびアツ | 装备书会心一击率上升 |
| 黄泉送り | 对属性敌人造成大伤害 |
| ごうきょり+20 | 装备书攻击力提升20点 |
| なごらひ | 对一组敌人造成中伤害 |
| 氷凍らみ+5% | 装备书回避率增加4% |
| 氷凍らみ+6% | 全体随机四次冰属性攻击 |
| ごうきょり+30 | 装备书攻击力提升30点 |
| 全职业でそうび可 | 全部职业都可以装备棍系武器 |

特殊任务

任务NPC: エルシオン学院左側教室道中の老师

奖励
①黄泉送り
②おなたを想って

目标怪物ランパイト出没于“ゴナン帝国”附近，在战斗中再使用特技“黄泉送り”消灭掉它就会有几率掉落任务道具“手車”。

奖励
③おなたを想って
棍の秘传书

效果
可使用特技“天地のまよ”对敌人造成超大伤害
目标怪物ハヤモン随机出现在低等级“窟窿穴”的最顶层，计算好伤害量（大约3000的HP），在战斗中装备“おのほしお”对其完成最后一击即可。

短剣スキル

| 特技 | 效果 |
|----------|-----------------|
| ボイズンダー | 单体小伤害并附带猛毒状态 |
| ごうきょり+10 | 装备书攻击力提升10点 |
| キラーアープ | 对敌人造成大伤害 |
| かいしよびアツ | 装备书会心一击率上升 |
| クナシハンド | 给予中毒或麻痹的超大伤害 |
| ごうきょり+20 | 装备书攻击力提升20点 |
| ごうきょり+30 | 有一定几率让敌人即死的攻击 |
| ごうきょり+40 | 装备书攻击力提升40点 |
| パンパイヤージュ | 部分攻击敌人的伤害回复自身HP |
| 全职业でそうび可 | 全部职业都可以装备短剑武器 |

特殊任务

任务NPC: エルシオン学院学生宿舍食堂的管理员

奖励
①短刀ドローを盗むに
②おのほしお

目标怪物デビルスノー出没于“エルシオン学院”附近，在战斗中先使用“ラリネ”魔法让其陷入睡眠状态，然后再使用特技“ボイズンダー”消灭掉它就有几率掉落任务道具“料理用炎”。

奖励
③短刀ドローを盗むに
④短刀ドローを盗むに

效果
可使用特技“ヒョウアメント”给敌人造成超大伤害
目标怪物てごらじら出没于“ガナン帝国”地下迷宫，在战斗中先使用“ボイズンダー”让其陷入猛毒状态，然后再使用“クナシハンド”累计消灭8个敌人。

杖スキル

| 特技 | 效果 |
|-----------|-----------------|
| さいび+MP+10 | 装备书最大MP增加10 |
| まよふのつえ | 封印单个敌人的魔法 |
| MP吸收+2% | 装备书MP的吸收量增加2% |
| 悪魔ばらい | 让恶魔敌人陷入麻痹状态 |
| さいび+MP+30 | 装备书最大MP增加30 |
| しよぶくふのつえ | 回复单体少量的HP |
| MP吸收+4% | 装备书最大MP的吸收量增加4% |
| さいび+MP+60 | 装备书最大MP增加60 |
| MP自动回復 | 装备书对于战斗中缓慢回复MP |
| 全职业でそうび可 | 全部职业都可以装备杖系武器 |

特殊任务

任务NPC: エルシオン学院广场上的老者

奖励
①ワシヨリをばくして
②まじの杖

目标怪物かいぐくペーバ出没于“フォの洞”左侧的洞穴中，消灭它随机掉落任务道具，最后将它交给“ふろつび”的弟子。

奖励
③ワシヨリをばくして
④ワシヨリをばくして

效果
可使用特技“ふくかつのつえ”让敌人同伴昏迷，但有失败风险
掉落“やつつてアツ”（ドールズ山中央のグマロ收藏）和“ガマのふら”（ガナン帝国国境附近的ダクデグダン掉落）各1个交给エルシオン学院教室2号右侧走廊のフメイ。

剣スキル

| 特技 | 効果 |
|----------|----------------|
| ドラゴン斬り | 対龙系敌人造成大伤害 |
| ごうげき力+10 | 装备时攻击力提升10点 |
| メロウ斬り | 对龙系敌人造成大伤害 |
| かいしん事アップ | 装备时命中率一率上升 |
| ミラクルソード | 部分敌人造成伤害回复自身HP |
| ごうげき力+20 | 装备时攻击力提升20点 |
| はやぶさ斬り | 单体二连击 |
| ごうげき力+30 | 装备时攻击力提升30点 |
| メガクラッシュ | 对一组敌人造成大伤害 |
| 全职业でそうび可 | 全职业都可以装备剑系武器 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院会堂里的老师

②その目をこらして

从「ゲマ神廟」所在的大陆东南角左进入两个大陆之间的海域，发现新的小岛后从背面调查其上的红色石碑。

③の思ひての結核者

使用特技「メガクリン」对一组敌人造成超大伤害
按照顺序依次在サンマロウ、アビエナ村、ウォル村、ペーネラ和エルシオン学院图书馆去主动调查那里的村民，收集5枚徽章。

オノスキル

| 特技 | 効果 |
|----------|---------------|
| なびく斬 | 对物理系敌人造成大伤害 |
| ごうげき力+10 | 装备时攻击力提升10点 |
| 蒼天飛翔 | 单体敌人中毒并降低防御效果 |
| かいしん事アップ | 装备时命中率一率上升 |
| かぶと割 | 单体敌人中毒并降低其防御力 |
| ごうげき力+20 | 装备时攻击力提升20点 |
| まじん斬 | 必杀一击的狙击，但命中率低 |
| ごうげき力+30 | 装备时攻击力提升30点 |
| オノむそう | 对一组敌人造成大伤害 |
| 全职业でそうび可 | 全职业都可以装备斧系武器 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院广场晒水池附近的农夫

④その目をこらして

目标怪物アウドラ一出现于「カルバの集落」左上方的洞穴附近，在战斗中消灭掉它就会随机获得任务道具「ヨサックの卵」。

⑤もしも頼む!

使用特技「森ガワ象撃」对单体发动会一击
在战斗中用「まじん斬り」分别消灭以下3种敌人各3个，ドール中央のようがんまじん、ガナン帝國城地下迷宮中的だまじん和てつこうまじん。

弓スキル

| 特技 | 効果 |
|----------|---------------|
| マジックアロー | 单体小伤害并降低其攻击力 |
| ごうげき力+10 | 装备时攻击力提升10点 |
| バードシュー | 对水系敌人造成大伤害 |
| かいしん事アップ | 装备时命中率一率上升 |
| ニードルショット | 有一定几率让敌人解除其攻击 |
| ごうげき力+20 | 装备时攻击力提升20点 |
| まんだれ斬 | 随机给予敌人多次攻击 |
| ごうげき力+30 | 装备时攻击力提升30点 |
| 天候の矢 | 单体小伤害并吸收MP |
| 全职业でそうび可 | 全职业都可以装备弓系武器 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院左側教室中の老师

⑥弓使いの条件

目标怪物アサシエミエ出出于「カルバの集落」附近，在战斗中使用「バードシュー」累计消灭10个敌人即可。

⑦弓の秘宝

使用特技「シャインプロウ」对全体敌人造成超大伤害
目标怪物ボールドール出出于「ガナン帝國」地下迷宮中，在战斗中用「まんだれ斬」累计消灭10个敌人后与当地人对话，最后通过解谜得到「ビートルリング」交给她才能完成任务。

ハンマスキル

| 特技 | 効果 |
|----------|---------------|
| ハードブレイク | 强制消除敌人的行动 |
| ごうげき力+10 | 装备时攻击力提升10点 |
| ゴールドハンマー | 攻击敌人的同时会掉宝金钱 |
| かいしん事アップ | 装备时命中率一率上升 |
| ラストパンチ | 必杀最后行动时给予敌人攻击 |
| ごうげき力+20 | 装备时攻击力提升20点 |
| ドラムクラッシュ | 对物理系敌人造成大伤害 |
| ごうげき力+30 | 装备时攻击力提升30点 |
| ランドインパクト | 对全体敌人造成大伤害 |
| 全职业でそうび可 | 全职业都可以装备锤系武器 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院が美術教室中の老师

⑧ハンマの結核者

接受任务后先前往「F」右侧的图书室了解目标怪物ジェリマン出出于「ゲビナ洞」地下水流通道中，之后消灭掉它就会随机掉落任务道具「すけいけいばせり」。

⑨この目をこらして

使用特技「ビッケン」对敌方全体造成超大伤害
前往「ツノの島」购买「カメのこころ」并装备在身上，然后前往「ナゲム村」去上方区域的洞穴「F」使用「ラストパンチ」給予敌人致命一击。

素手スキル

| 特技 | 効果 |
|----------|-------------|
| 石のぶて | 对一组敌人造成小伤害 |
| ごうげき力+10 | 空手时攻击力提升10点 |
| かまじゆら | 对元素系敌人造成大伤害 |
| かいしん事アップ | 装备时命中率一率上升 |
| せけん斬 | 单体物理地成中伤 |
| みわれん事4% | 自身的回避率提高4% |
| げんげつん | 对机械敌人造成4次伤害 |
| ごうげき力+30 | 空手时攻击力提升30点 |
| 岩石とし | 对敌方全体造成大伤害 |
| ごうげき力+80 | 空手时攻击力提升80点 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院左側教室中の老师

⑩素手で立ち回ると

目标怪物ゲマン出出于「カルバの集落」右下角的渚地区区域，在战斗中使用「せけん斬」累计消灭10个敌人即可。

⑪徒手空手の流伝

使用特技「クラッシュ」对敌方全体造成超大伤害
在10级以上「龍宝洞」中使用普通攻击累计消灭50个敌人。

盾スキル

| 特技 | 効果 |
|----------|--------------|
| シールドアタック | 单体小伤害 |
| 盾ガード率+2% | 装备时完全防御几率+2% |
| 大ぶどう | 大幅增加自身防御力 |
| 盾ガード率+2% | 装备时完全防御几率+2% |
| ピッシュシールド | 大幅提升完全防御几率 |
| ミラーシールド | 反弹攻击魔法 |
| 盾ガード率+2% | 装备时完全防御几率+2% |
| まものたて | 使自身所有异常状态无效 |
| うけがせしのたま | 反弹敌人对自己造成的伤害 |
| 全职业でそうび可 | 全职业都可以装备盾 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院校长办公室旁边房间的老师

⑫フシナとの対決

在战斗中使用盾牌完全防御10次敌人的攻击。

⑬フシナの盾

使用特技「シールドアタック」累计消灭10个敌人即可。

⑭完全防御敌人怒状態の集中攻撃

目标怪物ネラマン出出于「ガナン帝國」附近，在战斗中使用「シールドアタック」累计消灭10个敌人即可。

ツメスキル

| 特技 | 効果 |
|----------|---------------|
| ウイングロウ | 风属性单体二连击 |
| ごうげき力+10 | 装备时攻击力提升10点 |
| 製鋼術 | 对机械系敌人造成大伤害 |
| かいしん事アップ | 装备时命中率一率上升 |
| ニールスグラッチ | 单体二连击 |
| ごうげき力+20 | 装备时攻击力提升20点 |
| ダイオウロー | 单体强力二连击 |
| ごうげき力+30 | 装备时攻击力提升30点 |
| ゴードアタック | 单体中毒并解除所有有利效果 |
| 全职业でそうび可 | 全职业都可以装备爪系武器 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院右側研究室中の老师

⑯フレックスアイテム

目标怪物アインクク出出于「カルバの集落」附近，在战斗中使用「製鋼術」消灭掉它们就会随机掉落任务道具「はがねの腕甲」，累计获得10个即可。

⑰3人の弟子

使用特技「ゴッドマシニング」对单个敌人造成超大伤害
按照顺序使用装备爪系武器给予敌人最后一击。エルシオン学院附近的ネラマンカント、ガナン帝國城地下迷宮中的ロウランズ和ネラークラウ。

アーマースキル

| 特技 | 効果 |
|----------|-------------------|
| クワックター | 单体小伤害 |
| バフワルソー | 全体小伤害 |
| ごうげき力+10 | 装备回防时攻击力提升10点 |
| スライムゴロ | 对史莱姆系敌人造成大伤害的全体攻击 |
| ごうげき力+20 | 装备回防时攻击力提升20点 |
| シャインスワード | 降低敌方全体命中率 |
| バーニングガード | 火属性回防被攻击 |
| ごうげき力+30 | 装备回防时攻击力提升30点 |
| メタルウイング | 对金属系敌人造成大伤害 |
| 全职业でそうび可 | 全职业都可以装备回防系武器 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院广场左下角的小孩

⑱ともしづめマリア

目标怪物アタルスミア出出于「ペケセリア」左側区域下方的密道中，在战斗中使用「バフワルソー」消灭掉它，最后获得任务道具「メタルウイング」。

⑲それいけ!どくろび退治

使用特技「ゲスロー」对全体敌人造成超大伤害
分别消灭以下3种敌人各1个，ツノの浜左側洞穴中のガメキヤン、サンマロウ北方洞穴中のメタハンマー、ナゲム村左上方的洞穴の中のごくせき。

扇スキル

| 特技 | 効果 |
|----------|---------------|
| 花ふぶ | 使一组敌人被冻结而无法行动 |
| ごうげき力+10 | 装备时攻击力提升10点 |
| おとよまし | 反弹火焰和冰属性伤害 |
| かいしん事アップ | 装备时命中率一率上升 |
| 連続扇撃 | 对水系敌人造成大伤害 |
| ごうげき力+20 | 装备时攻击力提升20点 |
| 風変化 | 使用分身击败敌人的攻击 |
| ごうげき力+30 | 装备时攻击力提升30点 |
| お金のまじり | 随机对敌人造成多次伤害 |
| 全职业でそうび可 | 全职业都可以装备扇系武器 |

特殊任务

任务NPC、エルシオン学院が老妻右侧的女性

⑳めいこのお好み

目标怪物ランドランク出出于「エルシオン学院」附近，消灭掉它就会随机掉落「冰鸟のほろ」。

㉑アレのためつら……

使用特技「ハッスルダンス」回復全体70%以上的HP
首先使用普通攻击造成输出的主敌剧情中BOSS击败的宝箱中获得「おいのせき」，接着前往「カヨシロ」在道具店的左下方打开解谜的门，进入地下迷道调查「うらぬのぼ」后，在「アラブ村」的道具店调查「おいのせき」后，将这两个物品同时装备在一个角色上，最后前往「ナゲム村」左上方区域的洞穴「F」调查「おいのせき」，并在战斗中用特技「おいのせき」对其造成最后一击。

世界地图



注: ① 流程中の城镇与村庄
② 流程中の迷宮

剧情&流程攻略

天使界

- ① 创建好自己的角色后进入序章。开场的强制战斗可以熟悉一下大致的指令与操作;
- ② 返回天使界后和2F大厅左上角的伊扎亚尔(イザヤール)对话,接着去找正中间的长老;
- ③ 从2F大厅正下方的门出去,沿着塔的铁梯一直向上来到世界树之前,将刚刚在战斗后获得的星之气(星のオーラ)献上,再返回2F和长老对话;

- ④ 回到最初进入天使界的星形入口,与旁边的天使对话即可再次前往沃尔洛村(ウオルロ村)。



Story

身为天使的主角经过多年的磨练,终于从师父伊扎亚尔那里接过了守护沃尔洛村的使命。拜见了天使界

的长老后,主角就马不停蹄地前往沃尔洛村帮助那里的村民,收集感谢之情的结晶——星之气献给世界树,也是天使的职责。

ウオルロ村

- ① 来到村子需要收集以下两个星之气(次序无先后):调查村子右



下的小狗得到“形见のゆびわ”,再将其交给教堂中的老婆婆,帮忙清理左下角鸟巢中的所有粪便;

② 到了晚上,和村子中间的伊扎亚尔对话,接着和道路右侧的幽灵交谈得到第三个星之气;

③ 探索完毕后可以和伊扎亚尔对话选择重新返回天使界,一路来到世界树献上刚刚获得的星之气,大段剧情后序章结束。

Story

独自来到地面世界,第一次收集星之气的任务并没有遇到太大的困难,在师父的迎接下,主角回到天使界将收集到的星之气献给了世界树。此时随着一道金光划过天际,承载着幸福

与希望的天之箱舟驶向了这里,不过就在天之箱舟即将停稳之际,意外发生了。箱舟发生了爆炸,从天而降的落雷劈向原本宁静安逸的天使界。骚乱中,天之箱舟在空中坠落,主角也跌下了天使界……

ウオルロ村

- ① 再次坠落到沃尔洛村,主角的职业强制初始化为旅行艺人;
- ② 去村子左侧的村长家和尼德(ニード)对话,之后回到莉卡(リッカ)的家中与她对话继续睡觉;
- ③ 被叫醒后尼德成为同伴(事件同

伴)。两人结伴离开村子,往大地图最东边的“とうげの道”前进;

④ 在最左侧道路被堵塞的地方与帝国兵的交谈后原路返回村子,在村长家报了信之后,尼德离开队伍,稍事整顿,便可前往游戏里的第一个迷宮——キサゴナ遺迹。

Story

从空中坠落至沃尔洛村的瀑布里,主角大难不死被莉卡救起,但却失去了天使的翅膀和光环,连力量也全部没有了,完全变成了又一个再普通不过的普通人。村长家的小鬼尼德对主角这个陌生人的到来似乎并不乐意,因为父亲的指责,他打算出村探险来证明自己,但又怕危险所以拉上主角当垫背。在破山石塔塞的路口,尼德和主角得知了来自城里的露伊达

失踪的消息,于是立刻返回村子报告。



迷宮 キサゴナ遺迹

“キサゴナ遺迹”在村子的东南方向,“とうげの道”的正下方,进入迷宮内部后调查正前方的石碑,出

现幽灵后跟着它来到左侧通道,调查通道内的石像,此时刚刚正前方大厅的通道便会打开,进入后是BOSS战。

BOSS 病魔パンデルム

| 系属 | 行动次数 | HP | MP | 攻击力 | 防御力 | 速度 | 经验值 | 金钱 |
|-------|------|-----|-----|-----|-----|----|------|-----|
| エレメント | 2 | 696 | 255 | 68 | 68 | 50 | 2295 | 800 |

所持道具 మరి요의소녀 特殊效果概率 75%物理降低, 50%敏捷, 魔防降低

该BOSS每回合可行动两次,战斗中还会使用附带异常效果的魔法,因此我们要多留神,物理攻击对BOSS比较奏效,建议此战前尽量多提升攻击输出。

ペクセリア

①战胜病魔后回到村子向村长及时汇报战果,再去寻找在左侧小屋“睡觉”的艾丽泽。

②又一次来到村长那里去“寻求表扬”,而他让我们晚上再过去。

③天黑后前往村长家,他会赠送“はわかざりバンド”作为报答。

④在村子左下角的墓地看到艾丽泽的幽灵,受到嘱托后前往研究室叫出一瓶不服的鲁非思。

⑤带着鲁非思分别去和村子左侧药房里的老爷爷、宿屋里的兔女右、右侧药房里的

小男孩对话,分手后回研究室触发剧情。

⑥顺利解决问题后,离开村子再次前往“とうげの道”的天之箱舟,调查驾驶甲板重新返回天界。



わが愛娘エリザ ここに ねむる。
隣わくは 彼女のたましいに
とりのあそびの あらんこころ。

Story

主角来到被神秘病魔困扰的奥库赛利亚村,从村长的口中得知,为了寻求治疗方法,解读古文书的学者鲁非思正在西边的住所全力研究,通过他的妻子艾丽泽找到了这个戴着银镜的研究员,他告诉村长,是阿德里封印的病魔跑了出来,所以才导致疾病肆虐,需要重新去村子西边

封印。在主角的陪同下,鲁非思并没有费多大的力气就将病魔重新封印,但高兴地向主角道谢时,艾丽泽却由于患病的缘故悄悄离开人世,为了让鲁非思重新振作,主角带着他去她坟墓曾经被他帮助过的人那里寻求鼓励,感觉到自己存在价值的鲁非思重新振作了起来,艾丽泽的幽灵也对主角表达了感谢。

天使界

①回到天使界后,第一件事情依然是去世界树进行祈祷,这里可以自动获得传达咒文“ルーラ”。

②乘坐世界树左侧的天之箱舟前往地面世界回收女神果实。

Story

收集了足够的星之气,主角终于在天之箱舟和高迪的帮助下重返天使界,和长老说明了自己在地面的种种经历后,

主角接到了新的任务,那就是重新回到地面去收集在混乱中掉落的女神果实,只有将它们全部找回,天使界和世界树才能重新恢复原状。

ダ-マ神殿

①来到神殿入口和前来转职的人对话,接着继续走到神殿内部,从神官那里得知达玛不在。

②和B1F的武术家以及女仆交谈,再次回到1F神官的地方就

能学到新的动作——鞠躬(おじぎ)。离开神殿往大地国东北方向,“ダ-マの塔”前进,入口处用新学到的动作鞠一个躬,门就会打开。

迷宮ダ-マの塔

进塔之前需要做的动作“おじぎ”可以在菜单中“さくせん”里面的“しぐさ”进行习得,整个“ダ-マの塔”共有7层,但每一层的结构都重复了,对着小地图走就可以,宝箱也别错过,最顶层和神官对话发生BOSS战。

BOSS 魔神ジャダ-マ

| 系属 | 行动次数 | HP | MP | 攻击力 | 防御力 | 速度 | 经验值 | 金钱 |
|------|------|-----|-----|-----|-----|----|------|-----|
| ???? | 1~2 | 796 | 255 | 80 | 78 | 56 | 2904 | 780 |

所持道具 ようごんのオウケウ 特殊效果概率 100%物理降低, 50%敏捷, 魔防降低

BOSS以魔法攻击为主,毒回合可以两次行动,偶数回合单次行动,战斗中可以使用魔法反弹效果,有战士的话可以多加一下攻击,BOSS很快就会被压在脚下,战斗结束后得到女神果实,回到玛神转职系统便正式开启了。

Story

来到地面后,主角第一件事就是帮助走火入魔的达玛神官重新回到岗位,这样

就可以让及世界各地冒险家进行转职了,重新调整了心情的主角也正式踏上了在世界各地寻找女神果实的漫漫之旅。

ツオの浜



①继续南下收集女神果实,来到海边的小渔村——ツオの浜。

②进了渔村触发海滩上的剧情(白天),到了晚上再去村子右下角的小屋拜会奥莉佳(オリガ)。

③说话说两句,跟着匆匆出门的奥莉佳走到村子左侧的村长家,之后自动休息到第二天。

④一早起来奥莉佳就失踪了,此时村子左侧的出口可以走了,从那里前往村子东边的海边调查找人。

迷宮 海辺の洞窟

这里的迷宮出入口比较多,所以挨个全部走一遍可能稍微花点时间,另外由于面积比较狭窄的缘故,杂兵有时也会在没办法回避,一路走到岩场,和村长对话发生BOSS战。

BOSS 蛇ひさま

| 系属 | 行动次数 | HP | MP | 攻击力 | 防御力 | 速度 | 经验值 | 金钱 |
|----|------|------|----|-----|-----|----|------|-----|
| 水 | 1 | 1256 | 32 | 110 | 80 | 38 | 4134 | 960 |

持有道具 蛇のこぶ 特殊效果概率 75%魔防降低, 50%物防, 敏捷降低

这个BOSS是一头巨大的蛇,物理攻击力惊人,战斗要保护好队伍中防御较低的成员,尤其是魔法师与僧侣,受到部分全体攻击技能的伤害者,也要及时进行回避,不要侥幸,战胜后获得女神果实并自动返回渔村。

Story

在一个海边的小渔村,主角看到这里的村民正在围着一名少女举行祭海的仪式,上前询问得知后,这个名叫奥莉佳的少女由于父亲出海捕鱼失踪,一直单身一人生活,看似弱小的她却有着一种特殊的能力,那就是只要奥莉佳对着大海祈祷,“海神大人”就会带来丰盛的鱼和虾,“海神大人”就会带来丰盛的鱼和虾,村民甚至不用出海捕鱼,不过当村长提出想收养奥莉佳为养女时,她却显露出了

心中的忧虑,并提出不愿让丈夫再依赖这种不劳而获的行径,第二天,村长将奥莉佳带到村外的山崖,逼迫她按自己说的去做,此时“海神大人”现出了真身,原来它就是奥莉佳父亲的幽灵到女神果实变更后变成的大鱼,随后赶来的主角及时阻止了它的过激行为,看到村民的忏悔以及奥莉佳坚定的决心,“海神大人”也决定不再帮助大家,自食其力地依靠自己的力量生活下去,第二颗女神果实顺利入手!

カラコタ橋

①乘坐渔村船民提供的渡船,抵达新的码头,从这里出发后前往东南方向的“カラコタ桥”。

②沿着入口的路走到石桥中央发

生剧情,在这里休整一番后,越过桥往南部区域进发,目的地“ピタリ山”在南部第二片区域的东北角。

迷宫 ビタリ山

进山之后一直向上爬，走出洞穴来到最顶端的石之村(石の町)，进入村右上方为民房内发生剧情，与房间内的史莱姆交谈，接着再出门便是BOSS战。

BOSS 石の兽人

| 系属 | 行动次数 | HP | MP | 攻击力 | 防御力 | 速度 | 经验值 | 金钱 |
|----|------|------|-----|-----|-----|----|------|------|
| 兽魔 | 2 | 1054 | 255 | 120 | 125 | 60 | 4134 | 1250 |

持有道具 あくまのタコ(特殊效果概率 100%物防降低, 75%魔防降低, 30%敏捷降低)

BOSS的攻击力很高，而且可以每回合两次行动，HP降低到一定程度后会给自己加各种状态，攻击力不可能会很难打，不过降低防御的魔法“ルカニ”对该BOSS有特效，战斗结束后跟随幽灵进入地下室，得到女神果实。

Story

在新的城镇中四处打探时，主角听说西方的比塔利山中住着一个名叫拉博的老人，他那里好像有金色的果

实。顺着情报一直找到比塔利山的山顶，主角被眼前一个全部由石头雕刻而成村庄惊呆了，住在这里的史莱姆告诉主角，雕刻老人的拉博花了几十年的时间制作这座村庄，完成时却寿命已到，离开人世前，老人吃下无意中买下的神秘果实，击毁了看守这里的石像怪，主角见到了老人的幽灵并得到了女神果实，拉博最后说石像怪的出现其实也并非他的本意，只是由于自己过于想让这个倾注毕生心血的作品永存于世所以才……



サンマロウ

- ①下山后沿着刚刚来时的路一直往南走进下一个区域，往西穿过一大片花丛，就可以来到新的城镇“サンマロウ”。
- ②进城后和宿屋附近的老人对话，然后去城市左上角的码头寻求私人船只果来。城市正上方的大户人家的豪宅需要先在“卫”对话方可进入。
- ③在豪宅右侧的房间看见玛吉娜

(マキナ)正在撒娇，走上前与她对话会将其气跑。找来教会左侧民房内的人偶工匠(左侧NPC)并再次来到玛吉娜的房间，就会发现她已被绑架。

④和房间内的幽灵对话，左侧的门就会打开，调查庭院里正中间的墓碑，最后就可以去“サンマロウ”北部的洞窟救人了。

迷宫 サンマロウ北の洞窟

抵达达宫后从正前方的入口进去，走不通就会触发绑架的剧情，接着调查前方的看板并在事先准备好的椅子上，绑架犯就会出来和我们接头，玛吉娜逃跑之后抱着椰子来到下层，这样就算是正式

进入迷宮内部了，另外由于B1F有一定几率可以刷到三个金属史莱姆合体的金属龙(メタルスライム)，所以这里是流程中期的最佳练级地点，迷宮B2F深处发生BOSS战。

BOSS 妖虫スオ

| 系属 | 行动次数 | HP | MP | 攻击力 | 防御力 | 速度 | 经验值 | 金钱 |
|----|------|------|----|-----|-----|----|------|------|
| 虫 | 2 | 1098 | 36 | 100 | 154 | 96 | 5231 | 1500 |

持有道具 まだらく(特殊效果概率 75%物防、魔防降低, 50%敏捷降低)

サンマロウ

①回城后，调查玛吉娜房间左侧庭院中的墓碑得到女神果实，接着再去码头和老人对话就能得到私人船只。

②船只在行驶的过程中按B键可以转为甲板上行动，调查舵则重新开始航行，船只可以在浅滩登陆，其他地方则无法上岸。

Story

为了到东方大陆继续收集女神果实，主角来到港口小镇桑马洛，虽然这里的富家小姐玛吉娜可以提供私人船只，但主角却由于错过了话而按了她的兴致，找来给玛吉娜制作人偶的工匠再次见到“玛吉娜”时，她已经被人拐走，不过真正的玛吉娜的幽灵出现了，她告诉主角，现在的“玛吉娜”其实是她最喜爱的木偶变的，得到女神果实的力量后它获得了生命，因重病去世的玛吉娜希望人偶能代替自己享受正常的生活，所以她拜托主角去救她，成功从城外的洞

窟救下人偶并让其恢复原形后，主角在玛吉娜的墓前获得了另一颗女神果实，从管家那里获得航海的船只，也让主角一行得以继续向北方的沙漠岛屿前进。



グピア十城

- ①将船航行到北方的岛屿，从浅滩上岸踏上炎热的沙漠地带，“グピア十城”就在沙漠的中心。
- ②进入城堡内和2F的大臣对话，接着返回1F的走廊去找那里的侍女。
- ③来到城堡外左侧墙边的草丛附近做出拍手(はくしゅ)的动作，一只金色的小雏鸟就会出现我们的

面前，上去将它抓住并送至大臣那里就可以遇见女王了。

④被女王言语戏弄一番后追到1F最里面的沐浴池，士兵给排水池和人入内，此时再去楼顶的喷水池前和正在钓鱼的老头对话，调查喷水池就可以从上面跳下去。

⑤女王被巨大化的雏鸟拐走后，紧跟着他们进入井下的迷宮。

迷宫 グピア十城下水道

地下水道的同样是比较狭窄，杂兵也不算弱，所以想通过这里可能要耗费一些时间，将女王绑走的巨大雏鸟在B3F的深处，与其对话后发生交战。

BOSS アノン

| 系属 | 行动次数 | HP | MP | 攻击力 | 防御力 | 速度 | 经验值 | 金钱 |
|----|------|------|----|-----|-----|----|------|------|
| 龙 | 1 | 1276 | 40 | 200 | 158 | 85 | 6200 | 1750 |

持有道具 龙のよろこ(特殊效果概率 75%魔防降低, 50%敏捷降低)

这只变异的巨大雏鸟物理攻击威力不低，“吐息”攻击的全体伤害也颇为可观，我方可以使用“メーハ”或者魔法反弹技能进行应对，对龙系的“ドラゴン斬り”对该BOSS有特效，战斗胜利后得到女神果实并自动回城。

Story

来到沙漠之城尤利西那，主角听说这里的女王拥有金色的果实，为了见女王一面，主角应大臣帮助寻找女王丢失

的宠物雏鸟，和宫内的侍女城城外找了个机会之后，主角终于在北方的草丛中抓住了这个调皮的小家伙，见到女王后，她居然都要将果实切碎来泡澡，但她不让步的主角从屋顶利用“非常手段”跳进了女王浴室，看到浴池里撒满了被切碎的果实，吃下果实碎片的雏鸟变成了巨大的怪物，女王还没搞清楚状况就被拐进了水井的洞窟中，在水井深处，主角找到了变异的雏鸟和女王，随后救下侍女一番并



PS2版《哈利波特与魔法石》中消灭掉马尔福后去上草药课，虽然地点是找到了，但是和前面几个任务的流程好像不一样，怎么直接就进迷宮了？而且中途吐人的植物不知道用什么魔法将它打穿，去了两次都迷路，现在到底应该怎么办啊？**【越捷】**

本作并不支持按照正常的顺序来到有巨人植物阻挡的区域，注意观察场景中的树木上其实有一个按钮，使用Filipendo魔法触动按钮打开新的通道，然后通过头顶的桥会在闪光的地点获得新魔法Diffindo，最后在大片巨人植物的区域先对它们使用Filipendo魔法让其枯萎，再使用Diffindo魔法就能彻底消灭了。

最近爱上音乐游戏，于是买了张《吉他英雄 畅销金属》却发现玩不了，听别人说要连接麦克风及其他组件才能玩，难道用普通手柄不行吗？如果真要买，这一套装备大概要多少钱呢？**【High Man】**

并不支持使用普通手柄进行游戏，要想玩到游戏中的全部内容最好能购买官方推出的吉他、麦克风、架子鼓这三种专用控制器（每一种控制器对应游戏中的一种模式），它们在国内的售价总合大约在1300元左右。



▲官方在游戏发售时也同步推出了“麦克风 and 架子鼓”的组合套装，方便已经购买了吉他控制器的玩家。

PS3版《生化危机5》中双人合作时的分屏太小了，和朋友一起玩玩得很辛苦，打电话问过香港的朋友说可以改变分屏的模式，但我又找不到选项在哪，这到底是怎么回事呢？**【FrankyShiu】**

如果是在一台主机上进行双人游戏，那么系统默认的分屏方式是无法更改的，如果想让视野变得更加开阔，比较好的解决办法就是使用局域网联机了。

《高达无双2》中有关スレッガー的故事模式怎么才能进入呢？我是用クエス把他打出来的，但是スレッガー的故事模式一直显示“????”，之后我又用エマ把故事通关并把有关スレッガー的任务完成了，同时收到来自スレッガー的信件提示可以使用スレッガー故事模式，

但最后在选择画面还是不行，难道还有什么其他的条件我没有满足吗？**【talesdestiny】**

要进入スレッガー的故事模式除了クエエマ的故事模式通关外，还需要在自由模式等其他模式中让スレッガー和セリシ、ラクス、ルー三人的关系提升到好感以上才行。

最近在玩《真·三国无双5帝国》时发现圣骑士装与独角兽装无法获得，我现在一共有三个存档，一个是我自己玩了黄巾与乱世两个剧本的SAVE，剩下的两个是我朋友自创人物的NEW GAME存档，我在通关后没有在编辑模式中找过两件衣服的任何组件，到底为什么啊？**【《落暮传说》】** 而丽塔附带的“OVL消耗缓慢”技能的武器该如何获得，我现在已经通关了，发现合击根本没有带着这个技能的武器，另外刘C位带哪几样技能与装备比较好呢？**【wp5418007】**

①至圣骑士装需要在“争霸模式”中选择男性武将，并保证在没有任何背叛和下野的情况下通关即可获得，独角兽装则选择女性类，只是必须选择女性武将，最后要提醒的是，如果通关后不保存记录，新部件是不会出现在编辑列表中的。②“OVL消耗缓慢”的技能“リミッター”最初是附带在名为“イージーブレイ”

的锁系武器上，它可以在“水と黄砂の街 マンタイク”的商店买到，而且只有在已经持有该武器的情况下，后续的强化武器才会出现在合成列表中，和你的进度是否通关并没有关系。副G值比较简单的方法就是让参战的所有同伴装备伤害强制为1的技能“ダメージ”，然后玩家操作前阵不断使用水属性的全体攻击タイダルエロップ即可，后期面对HP较高的敌人，配合调高战斗难度（ハード下1.5倍、アンノウで2倍）和装备多件ブルダイス（GRADE1.2倍），这样差不多2分钟就能获得100以上的GRADE，效率非常可观。当然使用这个战术也有一些要求，因为攻击时OVL槽的增加量是会来及回复LV1的，如果想一直使用LV3的OVL，则建议选择多个敌人的连接战斗。至于TP的消耗，除了利用LV3的OVL效果之外，装备技能“リセキリング”（术、攻TP消费1，防御大幅下降，在ナム狐岛兑换）或“リミッターボーナス”（OVL发动时一定几率TP全回复）等也都有一定辅助作用，饰品方面则选择皇帝的威光（OVL增加量上升）和ワンダーシールド（术伤害属性值减少）等。最后根据游戏的设定，使用水属性攻击具有水属性耐性的敌人会减少G值，因此不要选择有水属性耐性的敌人，同时也要注意其他同伴的武器和术、技的属性。

问答

虽然暑假之前就预料到了游戏内容相关问题的数量会比较以往有明显上升，但让人没想到的是，仅从目前收到了信件来看，不同读者的“怀旧”游戏就涵盖了上半年的热门作品和好几年前的家用机和掌机游戏。光是查阅相关资料就让自己忙活了好一阵子，当然晴天也希望自己的解答能够帮助到有需要的读者（笑）。最后为了满足部分读者的要求，以下就为大家奉上《剑、魔法与学园2》的新手难题，看来“《世界树迷宫》系列”所掀起的热潮的确已经让不少玩家迷上这种类型的游戏了，当然如果想完美本作的作，还是要做好游戏时间上百的思想准备哦！

《剑、魔法与学园2》中选择学科时遇到了难题，有的学科不知道要如何选择种族、种族和分配点数，因此将这些直接关系到游戏战斗的难度啊，如果能把全学科所需的各种条件都说明一下就好了（包括隐藏的狂战士、堕天使那些）。**【shenyuan_boy】**

和前辈一样，在创建人物时可以通过反复退出来取较高的初始分配点数，这样在选择职业时的灵活性就会相对高一些。但由于篇幅的限制，以下表格中的种族才能进行选择，当然不要忘记这些学科有性格限制，或只能在特定的学科才能选择。

| 学科 | 力 | 知底 | 精神 | 生命力 | 魔界 | 魔 | 种族 | 性格 | 学科 |
|-------|----|----|----|-----|----|----|----------------|----|----------|
| 普通科 | - | - | - | - | - | - | 全 | - | ク、プ、バ |
| 战士 | 12 | - | - | - | - | - | 全 | - | バ、ハルーン |
| 格斗家 | 12 | - | 10 | - | - | - | Hu/Dw/Gn/Fs/Ba | - | ディ、ディアボス |
| 魔法使い | - | 12 | 12 | - | - | - | Hu/Br/Fa/Ca/Di | - | ケ |
| レンジャー | - | - | - | - | 10 | 12 | Hu/El/Fs/Gn/Kh | - | ク、バ |
| 人形使い | 12 | 12 | - | - | - | 10 | Hu/Kh/Di | 中立 | ク、プ |
| 剣士 | 12 | 11 | 11 | 12 | 11 | 9 | Hu/Dw/Ca/Fe | 善 | ク、バ |
| 忍者 | 12 | 11 | 11 | 12 | 14 | 15 | Hu/Kh/Di | 悪 | ク、プ、バ |
| アイドル | 6 | 6 | 12 | 12 | 6 | 16 | 全 | - | ク、プ、バ |
| ガンナー | 12 | - | - | - | 10 | 12 | El | - | プ |
| 精霊使い | - | 13 | 13 | - | - | 19 | Hu | - | バ |
| 狂战士 | 18 | - | - | - | 18 | 12 | Dw | - | バ |
| 炼金术师 | 10 | 15 | 13 | 10 | 8 | 13 | Gn | - | プ |
| 風水師 | - | 13 | 13 | - | - | 19 | Kh | 中立 | プ |
| 贤者 | 6 | 19 | 17 | 6 | - | - | Fa | - | バ |
| ピースト | 15 | - | - | - | 13 | 18 | Fa | - | バ |
| 龙骑士 | 15 | 10 | 13 | 15 | 10 | 10 | Ba | 善 | プ、バ |
| 咒术使い | - | 15 | 17 | - | - | 15 | Di | - | プ |
| 堕天使 | 15 | 14 | - | - | 15 | 15 | Ce | 悪 | プ、バ |

天下聚会



炎夏夏日,面对窗外如火的烈日,你可以选择躲在家里吹空调,也可以选择投入到“天下聚会”的活动当中去。体验与众多玩家相聚的快乐。暑假期间,“天下聚会”目前确定将在全国举办7场聚会活动。拉开暑期聚会集体活动大幕的就是于8月1日在深圳华强电子世界(2期)举办的“次世代游戏全方位体验×莱仕达产品体验会”。紧接着广州、北京、成都、苏州等地也将举办各具特色的天下聚会。下面就让我们一起看看这些重点聚会的各项安排吧。

有关聚会最新的安排: www.levelup.cn 各大论坛置顶帖

深圳·次世代游戏全方位体验×莱仕达产品体验会

新华强数码世界·莱仕达联合主办

时间: 2009年8月11日 (10:00~17:00)

地点: 深圳华强电子世界2期(新华强数码世界)4楼H区

手机报名: 13681537918

QQ报名: 979651126

华强电子世界
HUAQIANG ELECTRONIC WORLD



去年11月初,在深圳成功举办了一场有UCG的三位小编参加的深圳天下聚会。通过本次聚会,我们强烈感受到了大家的热情,同时也接受了广大读者的大量意见和建议。现在恰逢暑期,想必大多数学生读者有了更多空闲时间,所以我们联合游戏周边厂商莱仕达,将在8月1日(星期六)举办今年第一次深圳天下聚会。上次未能参加聚会的众多网友,这次将出席本次聚会。本次天下聚会得到了游戏周边厂商“莱仕达”的大力协助,深圳新华强数码世界为本次活动免费提供场地和音响宣传,在此对他们表示深深地感谢。再加上我们多次举办聚会的经验,相信这次将带给玩家一场最满意的聚会。本次聚会分为两大组成部分,其一是次世代游戏全方位体验部分。这个部分主要是UCG小编全程参与,同各位玩家一同分享次代各种机种代表性大作。另外是专门的体验比赛区域,这里莱仕达方面将提供各种类游戏周边的试玩。如飞行模拟器、赛车方向盘等等。下午所有比赛将在该区域集中进行。

下面就是本次聚会5大亮点版块介绍。

1. 五花八门的次世代试玩
最热门的次世代游戏,如《杀戮地带2》、《街头霸王IV》、《最终幻想 XIII》等大作现场提供试玩。Will motion Plus刚刚推出不久,它到底让体感操作进化了多少,这次你可以亲自去体验。PSP3官方高清电子杂志、E3各大发布会高清演示……另外,如果时间允许,我们还将把Wii重磅作品《怪物猎人3》带到聚会现场,让大家第一时间玩到这款大作。

2. 多重互动节目
聚会现场我们的主持人将身着动漫服装,为整场聚会穿针引线。除了各种问答以及抽奖活动外,深圳聚会的音乐游戏4人组还将为各位演唱一段PS3《吉他英雄4》吉他版的摇滚乐。或许很多玩家只听说过《吉他英雄4》摇滚非常华丽,包括吉他、贝斯、架子鼓和话筒,而这次可是有展示、有表演哦。对音乐游戏钟情的玩家将不要错过了。

3. 意想不到的有奖挑战
为了让更多玩家参与竞技并获得奖品,我们将设置一个绝、平、难的挑战项目。这个挑战绝对会让你想像的一款游戏。至于是什么游戏呢,这里肯定不能告诉你啦,到时候我们现场见高下吧,只要挑战成功就能获奖。

4. 莱仕达产品华丽体验

莱仕达的高档游戏周边体验将成为本次聚会的一大亮点。本次聚会我们将设立莱仕达产品体验专区,其中媲美029的赛车方向盘,完美模拟感觉的豪华飞行摇杆,各类高档PC手机,这些产品你都会在本次聚会中体验到。除了体验,下午我们还安排了针对性比赛,保证让你有体验,有参与,有奖品。

5. 联机比赛项目

在本次聚会中,我们在下午安排了PC版《F1S 2009》以及PSP版《高达VS.高达》、《怪物猎人携带版2G》、HDG版(俄罗斯方块)等联机比赛。作为整场聚会活动内容的一部分,我们将有专人负责报名和组织,保证做到公平、公正。优胜者同样可以获得由莱仕达提供的奖品。

最后透露一下,由于天时、地利、人和等多方面优势,参加本处聚会的小编人数不少,8月1日,我们将与你相聚深圳华强电子世界,不见不散。

暑期焦点聚会预告 第三弹

也许身为御宅玩家的你还未曾听过“莱仕达”这个名字,不过没关系,8月莱仕达“天下聚会”定会令你感受到前所未有的游戏魅力!聚会现场设有X360比赛区、掌机比赛区、PC试玩区、家用机、掌机、PC让你一次玩个够!现场所有比赛和试玩用的手柄(控制柄)都是莱仕达提供,专业的格斗手柄,真实的飞

行摇杆,更有极其奢华的赛车座椅,作为真游戏的粉丝们怎能错过!聚会除了有名游戏人的比赛,还有皆大欢喜的节目,当然也少不了养眼的礼仪MM,家用机+掌机+PC+表演+MM+丰富大奖,这个夏天,莱仕达广州天下聚会与你过足游戏瘾!独乐不如众乐乐,心动不如赶快行动。

时间: 2009年8月8号 - 8月9号 **广州 暑期天下聚会**

活动举办地址: 广州市海印电器总汇一楼(雷门入口处)

咨询电话: 020-83796363 报名QQ: 139259605

主办方: 深圳市莱仕达电子科技有限公司, 广州市楮柏里电竞(祥鑫)连锁商行

苏州 掌机联盟暑期ACG玩家嘉年华

时间: 2009年8月16日(星期日) 10:00 - 17:00

活动举办地址: 苏州市南环西路 休闲一刻

手机报名: 13771980749 QQ群报名: 11381702 QQ报名: 976639365

预计人数: 80人

消费标准: 40元/1人(包含场地、电视费)

游戏平台: PSP, NDS, Wii, PS3, X360等活动。

本次聚会包括近期比较火热的几款次世代游戏的试玩,如《怪物猎人3》、《变形金刚》等等,其中我们还加入了“FC游戏怀旧”环节,《超级马里奥》、《坦克大战》,以及《松原作战2》都将出现现场,保证让你又爱又喜。鉴于有一些玩家在某些游戏方面玩的

比一般玩家厉害,此聚会加入了“游戏表演赛”环节就是一个达人游戏演示,演示包括《高达对高达》、《怪物猎人》、《FATE无限代码携带版》。最后聚会比赛确定为X360版《街头霸王IV》、PS2版《实况足球》。

莱仕达《PES 2009》足球对抗赛报道

时间：2009年7月5日
地点：上海浦东东陆中心
人数：150人+



▲与莱仕达选手合影留念，他笑得比莱仕达选手更加灿烂。

这次莱仕达《PES 2009》足球对抗赛选择在7月5日周末举行，虽然受上海持续高温的影响，却丝毫没有击退玩家们对于天下聚会这个赛事的热情。九点多钟的时候就有选手陆续到达现场，非常巧的事情就是比赛当天第一个到达比赛现场签到的选手，却是最后到场的选手，令人倍感意外和惊喜。

由于这次选用的PC平台的版本进行比赛，比赛之前很多选手都做了适应性的训练，但是一旦上了赛场还是有很大的不同的，乱踢这次比赛，大多数的选手都会选用巴西队，利用巴西强大的前场攻势来压制对手，比赛当中巴西队的占据了比较大的赢面，不过还是有非常多的非主流的选手，这次比赛的第二名来自star we@动感air选手，就在预赛和淘汰赛中分别用除了巴西队以外的阿根廷和尼日利亚，直到最后才人决赛！

本次比赛的海选赛出现有不少的精彩比赛，比如ia为小渔儿的选手曾在1/8组赛中半场比分7:0打败过对手，虽然双方实力不至于如此悬殊，但是一到临场比赛的时候，就如高手过招，比的不光是操作还有心理战了。

本次比赛还邀请了UCG的小编Ookki来到现场与大家互动，作为



▲与莱仕达选手合影留念，他笑得比莱仕达选手更加灿烂。

UCG的人气编辑在活动的现场很低调的潜伏在人群里看比赛，身着曼联特维斯球衣的他，还被当场不少专程来看他的足球迷发现，要求合影和签名，那架势，煞煞人眼。

互动环节Ookki与到场的选手们进行了友好交流，特别有礼貌的是一名盲童儿童的加入，他特地来参加比赛，并且是一位UCG的忠实粉丝，能够与Ookki同场竞技，她非常开心，活动的最后还找到了我们的工作人，用手机短信的方式交流对于比赛的想法和看法，让主办方非常欣慰，玩家们都是因为喜欢游戏走到一起，无论大家在交流和沟通中出现这样那样的不顺畅，不过藉由实践通过游戏，大家在比赛中不但获得了乐趣，还有朋友和友谊。

整个比赛最精彩的部分当属本次比赛决赛，由冠军选择的非主流球队意大利对抗来自star we俱乐部的选手air，air选手选择的球队则是本次比赛选择最多的巴西队，比赛伊始，意大利就利用反击，击中巴西队门框一次，惊出对方一身冷汗，紧接着意大利就入了被劫当中，巴西的卡卡小罗多次被对球队的冲击都极具威胁，而整条意大利的后防线都疲于奔命，可无论是卡卡的远射，还是托托的禁区里小角度打门，都

被不放弃、不抛弃的意大利门将布冯化解了，布冯犹如背后可见闪着金光，开启了御神模式，而现场的观众的情绪都被选手们激烈的表演调动起来，对如此的布冯报以热烈的掌声，又对巴西一次又一次的射门潮门而出表示惋惜。比赛就此进入，巴西650w先生对抗阿门布冯的情景了，意大利陷入一片被动当中。

一场经典的比赛总是要伴有奇迹出现的，意大利在巴西的一阵狂轰乱炸以后，在非常有限的能通过半场的机会里，抓住了一次球下底传中的机会，意大利的托尼，一个甩头攻门，我确信这一刻，很多都会相信这是意大利机会足球的真实写照，比赛选手真实还原了一下现实中的意大利风格。比赛就并为此结束，巴西队的air

做出了让全场观众都high到极点的举动，调整至六前阵的阵型，把比赛焦点推向了极致，全场球迷都很兴奋的站了起来，奇迹会再次发生么？这是大家期待的结果，顽强的布冯，又一次化身为目标，一次又一次把球从门线上救了回来，真是他毒春哥，球进门也能弄出来啊！90分钟过去了，意大利奇迹般的取得胜利，可能没能出现最后一个奇迹是遗憾，但是比赛的精彩却成为现场实况迷们的回忆，感谢两位选手为我们带来的精彩表演。

本次在上海众多玩家的热情推动下顺利结束了，总结本次比赛经验和不足，下次我们将举办一场更完美的聚会。



▲进球的瞬间，意大利球员们兴奋地庆祝。



▲参加聚会报名的玩家们在比赛中合影留念。

长春 2009年暑期快乐天下聚会

时间：2009年8月8日上午9点58分(大吉)
地点：长春迎凤楼(胜利公园斜对面)前行50米
报名费用：每人25元，场地提供充电设施、食品和饮料(不限量随便吃)
比赛计划：
PSP：《怪物猎人2G》《山脊赛车2》《DJMAX freestyle》
NDS：《应援团》《马里奥赛车》《太鼓达人》

比赛时间排序：

1. 《怪物猎人 携带版 2G》初赛和《马里奥赛车》初赛同时进行
2. 《山脊赛车》初赛和《太鼓达人》初赛
3. 《应援团》初赛和《DJ MAX》初赛
4. 《怪物猎人 携带版 2G》复赛和

5. 《山脊赛车》复赛和《太鼓达人》复赛
6. 《应援团》复赛和《DJ MAX》复赛

以上游戏进行最终决赛！

成都 暑期8月大型聚会 ~ TV格斗主题 ~

时间：8月15日~16日
地点：科华北路64号棕南俊园三楼瑞阳茶府(五一聚会地点)
人均消费：12元(挑战最低极限)
预计到场：60人
比赛项目：
X360：《街霸 IV》
PSP：《高达达高达》
NDS：《炸弹人》
Wii：《任天堂大乱斗 DX》



▲《街霸IV》格斗场景。

炎炎夏日，火热八月，热浪席卷！蝉鸣的夏天，玫瑰花开的夏天，属于成都聚会的夏天！暑期8月聚会终于进入倒计时！……眼看夏日的火焰愈演愈烈，想必各位玩家的联机心情也越发高涨了吧？充斥着热血与热情的夏日，是连神话海龙也无法熄灭的烈日。别担心，我们暑期聚会的地方

并不是只有炎热而没有清凉的地方，这里也有片片林荫提供避暑休息地。本次聚会地方仍在“五一聚会”的瑞阳茶楼进行。选择瑞阳茶楼的原因很多，茶楼环境不错，光线好，通风良好，消费不贵物美价廉。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为注目游戏, 橙色字体为下载游戏

■ 本表所收录的游戏发售时间为: 2005年7月16日 - 2009年12月31日
 ■ 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

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。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略(但不一定是下期)。

从7月底到8月初这短短不到半个月的时间内, 各个平台均有受关注较高的游戏发售。受益最大的玩家当然有理由偷着乐, 不过合理地分配时间的使用也很关键。在此之前, 大家不妨先对照发售表了解一下游戏上市的时间, 相信这样能对你暑假的安排起到一定的参考价值。

PLAYSTATION 2

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|------------|---------------------|---|----------------|-----------|------|
| 2009年7月 | | | | | |
| 16日 | 职业棒球之魂 | プロ野球スピリッツ6 | Konami | 体育 | 日版 |
| 16日 | 最终特工队 | G-Force | Disney | 动作 | 美版 |
| 23日 | 超级马里奥兄弟 豪华特别主题曲 | スーパーマリオブラザーズ 豪華の特別曲 | Complete Heart | 文字冒险 | 日版 |
| 23日 | L2 LOVE x LOOP | L2 LOVE x LOOP | idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| 30日 | Canvas2 彩色乐曲 | Canvas2 色音の音楽 | GN | 文字冒险 | 日版 |
| 30日 | 第5次元素战争 急速变奏 | フタトモチロー (Swift Love) | CandySoft | 文字冒险 | 日版 |
| 30日 | NUCA - GEL | NUCA - GEL | Neo Factory | 冒险射击 | 日版 |
| 30日 | Lucian Bee's | ルシアンビーズ 3Dシューティングシューティング | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 2009年8月 | | | | | |
| 4日 | J.I. 特种部队 毁灭性的崛起 | G.I. Joe: The Rise of Cobra | EA | 动作 | 美版 |
| 4日 | SD高达G世纪 战争 | SDガンダム G世紀 戦争 | NBGI | 动作 | 日版 |
| 4日 | SD高达G世纪 战争 | SDガンダム G世紀 戦争 | Kenam | 体育 | 日版 |
| 14日 | 魔兽NRL 10 | Madden NFL 10 | EA | 体育 | 美版 |
| 20日 | 月姬格斗 Access Again | Mary Had A Little Lamb | Type Moon | 格斗 | 日版 |
| 27日 | 龙之世纪 Heart Reaction | Memories Off 8 Heart Reaction | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 2009年9月 | | | | | |
| 1日 | 吉他英雄5 | Guitar Hero 5 | Activision | 音乐 | 美版 |
| 15日 | 星球大战 克隆战争 共和国英雄 | Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes | LucasArts | 动作冒险 | 美版 |
| 17日 | 格斗少年 零魂 | CHOMP! SEAT | 文字冒险 | 日版 | |
| 24日 | 破晓时 战斗中起飞的少女们 | 破晓時 戦乱に舞う乙女達 | Svenshen Aika | 文字冒险 | 日版 |
| 2009年10月 | | | | | |
| 2日 | FIFA 10 | FIFA 10 | EA | 体育 | 欧版 |
| 10日 | 死亡碰撞 | ダス x コナクション | idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| 13日 | 铁甲钢拳 | Auto Bot | D3 | 动作 | 美版 |
| 2009年内其他游戏 | | | | | |
| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
| 年内 | 铁腕魔女 | 文字冒险 | 秋 | 没落时 破晓时记忆 | 动作冒险 |
| 年内 | Little Buster 修正版 | 文字冒险 | 秋 | 没落时 破晓时记忆 | 动作冒险 |

PLAYSTATION 3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|------------|--------------------|---|-------------------|--------|------|
| 2009年7月 | | | | | |
| 16日 | 职业棒球之魂 | プロ野球スピリッツ6 | Konami | 体育 | 日版 |
| 21日 | 最终特工队 | G-Force | Disney | 动作 | 美版 |
| 23日 | 铁腕魔女 | 鉄腕トリックス | NBGI | 动作 | 日版 |
| 23日 | 多罗罗 | たくとろ | SCE | 动作 | 日版 |
| 30日 | 龙之世纪 | THE KING OF FIGHTERS 9 | SNK Playmore | 格斗 | 日版 |
| 2009年8月 | | | | | |
| 4日 | 特种部队 | G.I. Joe: The Rise of Cobra | EA | 动作 | 美版 |
| 14日 | 魔兽NRL 10 | Wolfsstein | Activision | 主角射击 | 欧版 |
| 14日 | 魔兽NRL 10 | Madden NFL 10 | EA | 体育 | 美版 |
| 23日 | 铁腕魔女 阿瓦江时城人 | 鐵腕、Arkham Asylum | Edios | 动作 | 美版 |
| 2009年9月 | | | | | |
| 1日 | 吉他英雄5 | Guitar Hero 5 | Activision | 音乐 | 美版 |
| 3日 | 421 绝对领域的冒险 | 421 - 絶対領域の冒険 - | Chomotto | 文字冒险 | 日版 |
| 3日 | 机动战士高达世纪 U.C. 0081 | 機動戦士高达世紀 U.C. 0081 | NBGI | 动作 | 日版 |
| 9日 | 空之飞人 | Din 2 | 竞速 | 日版 | |
| 9日 | 守望者 摇滚乐队 | The Beatles, Rock Band | MTV Games | 音乐 | 美版 |
| 10日 | 三重宇宙 | Trinity Universe | Gust | 角色扮演 | 日版 |
| 10日 | 三合一 体 武士传说 零 | TRINITY Zill O's Zero | Koei | 动作冒险 | 日版 |
| 10日 | 星球大战 克隆战争 共和国英雄 | Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes | LucasArts | 动作冒险 | 美版 |
| 15日 | 善与恶 天使战争 共和国英雄 | Cloakly With a Chance of Meatballs | Ubisoft | 动作 | 日版 |
| 17日 | 魔兽NRL 10 | Tales of Vesperia | NBGI | 角色扮演 | 日版 |
| 17日 | 魔兽NRL 10 | ファイアー・ストーム・ティアラ 外伝 | Aquaplus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 17日 | 魔兽NRL 10 | 魔兽 外伝 | Behm Soft | 动作 | 日版 |
| 17日 | 魔兽NRL 10 | グランド・ブレイク 外伝 | 日本一 | 策略角色扮演 | 日版 |
| 18日 | 极速飞车 竞速 | Need for Speed, Shift | EA | 竞速 | 欧版 |
| 22日 | 魔兽NRL 10 | Dad Voad | Capcom | 动作射击 | 美版 |
| 24日 | 魔兽NRL 10 | Just Cause 2 | Edios Interactive | 动作冒险 | 欧版 |
| 25日 | 魔兽NRL 10 | The Sabour | 动作冒险 | 欧版 | |
| 2009年10月 | | | | | |
| 1日 | 忍者龙剑传 2 | NINJA GAIDEN 2 | Teemo | 动作 | 日版 |
| 2日 | FIFA 10 | FIFA 10 | EA | 体育 | 欧版 |
| 9日 | 魔兽NRL 10 | Mafia 3 | 2K Games | 动作 | 欧版 |
| 13日 | 未知领域 策略游戏 | Uncharted 2: Among Thieves | SCE | 动作冒险 | 美版 |
| 15日 | 野性传说 | Beast Legend | EA | 动作 | 美版 |
| 17日 | 魔兽NRL 10 | Tekken 6 | NBGI | 格斗 | 美版 |
| 20日 | 龙之世纪 起源 | Dragon Age: Origins | EA | 动作冒险 | 美版 |
| 23日 | 魔兽NRL 10 | Bayonetta | SEGA | 动作 | 日版 |
| 30日 | 生化危机 2 | BioShock 2 | 2K Games | 主角射击 | 欧版 |
| 2009年11月 | | | | | |
| 2日 | 这就是棒球 2 | This is V-Ball 2 | Midway | 动作 | 欧版 |
| 10日 | 现代战争 2 | Modern Warfare 2 | Activision | 主角射击 | 美版 |
| 17日 | 刺客信条 2 | Assassin's Creed 2 | Ubisoft | 动作 | 美版 |
| 30日 | 魔兽NRL 10 | MAG | SCE | 主角射击 | 欧版 |
| 2009年内其他游戏 | | | | | |
| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
| 年内 | 女神的复仇 | 角色扮演 | 年内 | 丧尸围城2 | 动作射击 |
| 年内 | 最终幻想 XIII | 角色扮演 | 年内 | 量子论 | 动作射击 |
| 年内 | 破晓时 破晓时 | 动作 | 年内 | 龙魂 破晓时 | 动作 |

08.01

怪物猎人3 tri

Wii 对应经典手柄
 1011
 对应经典手柄
 GUST 推荐度 S

《怪物猎人》最新作终于要面市了! 在经过最漫长的又一次等待之后, 猎人们终于可以再次燃烧狩猎了! 本作的开发过程中充满了“惊心动魄”的大事件, 事已至此, 平台问题到如今已经不是猎人们关注的焦点, 系列有史以来最大幅度改进武器、怪物和场地, 全新的水下战斗充满神秘, 更凶猛、暴力的大块头怪物与动作更连贯、外形更漂亮的武器之间到底将碰撞出何等壮观的花火, 我们只能拭目以待。新作不拿到手, 猎人不扛起来, 是无法讲出本作的全部精髓的。8月1日, 狩猎解禁!



08.06

对决传说

PSP NBGI
 动作 无光对应右边
 GUST 推荐度 B

本作汇集了《传说》系列 13 部作品共 36 位人气角色, 可以说又是一款让“传说”为之感动的作品, 而游戏的故事将会围绕争夺世界能源而展开, 代表各国的战士们将汇聚一堂。正如本作的名字那样, “对决”在游戏中被设定成了好几类模式, 除了单机流程中一对一、二对二以外, 在竞技场中还可以玩到经典的四人大乱斗模式, 而游戏中的成长系统更能让玩家培养出自己中意的超角色。华丽的连段、角色独有的秘奥术与、系列与系列之间的搞笑剧情等等均是本作的几大卖点。



08.06

SD高达G世纪 战争

PS2 NBGI
 策略 对应双主机为 Wii, PS2
 A 推荐度 B

时隔两年, 新的《G世纪》终于再度降临。这一次的游戏中不仅继承并发展了前作备受好评的系统, 还收录了除“宇宙世纪”之外的大量“平成系”作品。这其中甚至还包括最新的《高达 00》第一季的全部内容以及第二季的部分机体和角色。除了一如既往的 PS2 版本之外, 新作还将同时发售针对 Wii 主机的版本。新游戏的亮点在于新的“WAR BREAK”系统以及独特的王牌驾驶员培养方式。更高的自由度使得游戏的耐玩度直线上升。无论是新老玩家, 这一次的游玩都绝对不容错过!



游风艺苑

栏目主持

一刀

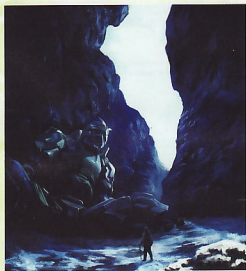
Gallery of Game Style

还是先跟大家说说联合征稿的进展情况。目前,7月征稿作品的评选已经在levelup论坛的“闭幕画廊”版块展开了,“游戏城寨”网站首页(www.levelup.cn)有链接可以直接进入投票站,参与投票便有机会获得最新的LOG和论坛币(VIP1000点,大家拿到本期杂志时,投票应该被截止),所以尚未给自己心仪的作品投票的朋友要抓紧时间啦!此外,之前给我们投稿却一直没有人回的朋友们也不要气馁,本次征稿作为系列活动,每个月都将有大奖送出,接下来的机会还多得很,只要各位对自己的画技充满信心,尽管投稿过来便是。别忘了,投稿参与是入围并获得的第一步!



上海·诸谦

最近登陆PS的《初音》人气急升,不少玩家都投来了以这位一头蓝长发的超萌少女为创作对象的稿件。右图少女漫画的上色手法使画面显得华丽无比,而点缀其中的音符和谱线处理为简练的粉笔笔画感,也颇有特色。



广州·八望龙崎

经常给我们带来高质量原创作品的八望龙崎同学这次又有新作与大家分享。这幅《英雄无敌之常山赵子龙》构图、配色、人物造型以及细节处理等各方面技法都非常成熟,赵云一袭另类黑铠,与白马搭配起来,色彩对比强烈,更显骁勇善战,霸气十足。



上海·朱娅

一幅画风颇为怀旧的原創稿件,这样的人物造型和画面风格,让人不由自主地想起了《机战》中的老古董,显然作者对当年的经典动画没有着较深入的认识。

成都·Aloo

HighT,来自“G0XX”系列的“伪娘”少年,在同人作品中一向以女性造型示人,所以,难怪左边这位无论是回眸一笑还是纤腰轻转,都带着十足的少女气息。此外,动感十足的构图,亦为作品的亮点。



广州·地瓜

探险家在人迹罕至的女峡谷中发现了面目狰狞的巨型机器人……作者强调这是一幅原创作品,不过威家大换个马甲,大伙还是认得出的,呵呵(笑)!

昭平·韦健

凭借专业水准的插画为大家所熟悉的韦健,这次创作的是网游《AKN》的同人作品。稿件整体素质非常高,出色的光影表现所营造的神秘奇幻的氛围,尤为突出。



投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿,请在画稿背面留下详细的联系地址及真实姓名(Email中也要注明),也请为自己的画稿取一个好听的名称,并讲述一下自己在作画时的感想,一并写在稿件的背面;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稿件请寄往电子邮箱 gallery@zg.com.cn,稿件刊登原作者可以获得稿酬一本,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!

本期读者语录

呼和浩特 张晨:我的朋友们都不爱看杂志中索尼、微软、任天堂的商业竞争内容,不过我却觉得很有趣。其中的勾心斗角看起来很有意思。(一刀回复:正所谓商场如战场,厂商间的竞争为行业带来的是无限的活力,而玩家们也能从中得到实惠。举例来说,假如没有PSP出现,或许我们至今还在玩GBA呢!)

属于卡牌和桌游玩家的专门杂志啦

在不插电、无辐射的卡牌游戏和桌面游戏越来越流行的当下，你不想也加入这股热潮呢？《卡牌·桌游》给您带来了北京、上海的魔兽卡牌、万智牌比赛战报，万智牌规则的讲解与分析。桌游部分独家收录了热门桌游三国杀的武将使用指南，以及风靡桌游界8年之久的超经典游戏波多黎各的详尽攻略。无论您是新手还是老手，都能从中看到自己喜欢的内容。除了这些介绍性文字外，还收录了游戏文化、玩家故事等相关文章，力求做到实用性和娱乐性并重，卡牌、桌游爱好者切勿错过！



幸运
抽奖

珍藏
三国杀
武将闪卡
从款中随机一款



魔兽世界
刮刮卡
游戏主题T恤
艾泽拉斯英雄传记礼包等你来拿

已上市 各地报刊亭及卡牌桌游店销售中

软件、游戏、影视、音乐
所有PSP最新资源一网打尽
带你全面感受PSP的魅力

新作e展

灵魂能力
破碎的宿命

专题e评

英雄救美的
那些事

攻略e族

伊苏 I & II
年代记



PEGA·e族之星·封面萌娘

持续进行中

9B评选即将拉开帷幕！

经典放送

暑期游戏大推荐



8月3日
全国上市

更丰富的内容、更权威的资讯、更实用的攻略，做最专业的PSP专门志！

开心果



1. 游戏模拟器支持格式为 GBA、SFC、FC、GBC、SNK
2. 2.8寸高清晰数字显示屏
3. 我的电影/MTV支持MPEG4标准编码的
AVI\REAL\PLAYER3以上编码的RM和RMVB
4. 我的录音器支持MP3格式录音文件
5. 图片浏览支持格式为JPG\BMP\GIF
6. 我的音乐支持MP3\WMA\FLAC\APE音乐格式
7. 支持TXT格式小说浏览
8. USB2.0连接，TF卡扩充
9. 内置2GB\4GB\8GB内存

地址：广东省江门市新会区司前镇前锋工业区
电话：0750-6583102 传真：0750-6566022
梁小姐：13542188778

史上最酷游戏机，玩遍天下游戏

睿智掌上游戏机



SINLAX
新特奇

多种颜色选择 视觉冲击



诚征国内外各地经销商



游小说 第28辑

三大小说一期完结

炎龙骑士团2
黄金城下的绝恋，战火中的深情
恶魔城 晓月的圆舞曲
轮回中的迷惘，月夜下再临黑暗
波斯王子 时之沙
穿越时光的河流，改变历史的轨迹

两大瞩目官方小说

魔兽世界 阿尔萨斯：巫妖王的崛起
光环 丰饶星战役

同人小说×2
月舞姬
《零 月蚀夜曲》同人
废土之夜
《辐射》同人

两大豪华特企
《风色幻想》十周年纪念
魔法之谜解读报告

7月30日 全国上市



掌机王SP Vol.116

大32开192页+DVD-ROM+赠品

本辑《掌机王SP》全新改版，新栏目、新版式将带给你不同以往的阅读感觉。《勇者斗恶龙IX 星空的守护者》的发售在国内再掀《DQ》热潮，本辑不仅有《DQ IX》的大篇幅攻略，更有精彩的“《DQ》系列”回顾专题，带你重温日本国民RPG的点点滴滴。PSP游戏方面本辑也准备了《伊苏1&II 年代记》、《世界因我而转 光与暗的公主》的详细攻略，以及《战场的女武神2 高卢王立士官学校》、《不死骑士》等新作的抢先报道。

光盘方面除了附赠《DQ IX》等多部热门新作的试玩外，还收录了《光之四战士 最终幻想外传》、《伊苏7》等未发售大作的宣传影像。版式焕然一新 内容更加精彩

7月30日 全国上市 《DQIX》主题台历



模魂志

No.35



大16开152页+DVD

《变形金刚2》天柱合体

擎天柱大哥的最终决战形态立体再现

模型教室·O高达制作范例

以实用的技巧制作高水准的模型作品

HG须佐之男速组攻略

以最简单的手法表现最佳的模型外观

《新世纪福音战士》明日香战斗服版

前所未有的明日香新造型带来全新体验



炎炎夏日，正是在家做模型的最佳时机。本辑专题则为大家带来模型常用工具的全套介绍，为您在假期中的模型制作提供工具指南。E2046手办大赛2009（夏）圆满落幕，并为大家展示来自世界各地的手办作品。《变形金刚2》余温未了，本辑继续为大家送上最新的玩具评测。配合多款美少女PVC人形以及潮流玩具，这个暑假将更为绚烂多彩。

已上市 各地报刊亭销售中

口袋玩家

Vol.21



224页全彩32开+动画DVD

本辑《口袋玩家》除了继续原有的精彩，还为大家带来火速海量的《心金·灵银》的最新报道；此外，采纳读者意见，“玩家秀”转型为更加贴心的聊天栏目回归；而在经历了二连三之的口袋大作之后，我们也终于有版面继续深挖《口袋妖怪》的魅力。《火箭队机器人大会集》，“口袋妖怪对战之3V3”分别是新的专题企划和研究。《空之探险队》的同人小说《圈圈熊酒吧》则是通过游戏中那个开酒吧的圈圈熊。

来展现一幅生动的口袋妖怪探险世界。



此外，本辑《口袋玩家》还为大家准备了“皮卡丘便当教程”等篇幅小但非常有趣的栏目。DVD除了带来OVA短片《呆鸟的一天》，更收录有剧场版《露琪亚的爆诞》。

已上市 各地报刊亭销售中

附送超值精美赠品：口袋清凉世界折扇

火影忍者 炫彩珍藏2009

104页16开精装特辑+主题曲精选CD



《火影忍者》
连载10周年纪念

岸本齐史精心绘制

近百张精美美图 让您爱不释手

所有插画精彩点评

最经典的官方画集

特别奉送

《火影忍者》

主题曲精选CD

已上市 各地报刊亭销售中

超级机器人大战OG 秘藏资料集

128页16开精装特辑+精选音乐CD



《超级机器人大战OG》系列

设定资料集+官方短篇小说集

明贵美加×寺田贵信

两大名家秘闻对谈

百余张从未公开过的精美插画

二十余篇《机战》官方短篇小说

《机战》FANS必收之秘闻书！

特别收录

Z主角机少女化改造

原创机体诞生秘闻

瓦尔西尼改造计划

已上市 各地报刊亭销售中