Tot.226 PSP迎来最强大作狂潮，《铁拳6》、《灵魂能力 毁灭宿命》齐聚一堂！

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

两大强作试玩版
图文影像完全解析
最终幻想XIII
怪物猎人3tri

攻略透解
口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌
七魂

小说回廊
极道之龙 如龙3 剧情小说

特快专递
刺客联盟 命运武器

前线狙击
刺客信条II
女皇之刃 螺旋混沌
摇滚乐队 不插电
劲舞革命宇宙3 中文曲特别版
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者

本期赠品 150分钟DVD
Gamehal
超重量级试玩版登场 最终幻想XIII
怪物猎人3tri 编辑部实际试玩体验

最终幻想Versus XIII | 最终幻想Agito XIII 新作影像
未知海域2 纵横贼道 | 猎天使魔女 | 永恒的尽头

特别企划
迷宫奏鸣曲 漫谈游戏中的迷宫

2009.5B 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
10>
9 771008 060006

话梅杂志3DMGMV
www.plumbook.cn

北通® BETOP

北通 游戏狂风暴

非常“1+N”优惠大行动

活动形式

TV活动内容（数量有限，送完为止）

1.消费者购买北通PSP活动产品（除“PSP用EVA抗压包”），均获赠1条红色钢头皮革手绳.

2.消费者在指定经销商处购买以下3类套餐，再赠送价值28元北通游戏鼠标垫.

A. 北通数据保护套餐	买 北通合金装甲 +北通数据线	赠 游戏鼠标垫
B. 北通动力保护套餐	买 北通PSP动力堡垒 +北通EVA抗压包	赠 游戏鼠标垫
C. 北通娱乐保护套餐	买 北通魔方炫音 +北通EVA抗压包	赠 游戏鼠标垫

详情请咨询店内或登陆北通官方网站查询. 此次活动最终解释权归广州市品众电子科技有限公司所有!

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

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

五一期间
全面上市
敬请留意

诚招地区代理

实力登场 “游”我独行

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

深圳市莱仕达电子科技有限公司

地址：深圳市宝安西乡凤凰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：0755-27813972
全国统一免费服务专线：400-600-3586

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：深圳市华强北赛格科技园四栋西9楼B座908室
电话：0755-83765042/15986681910
联系人：陈先生

上海总经销：上海国音电脑配件经营部
地址：上海浦东百脑汇3I-18.张杨路588号 邮编：200122
电话：021-58365359/13901626651
联系人：陆先生

东莞总经销：东莞市新机地电玩商行
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
联系人：邹先生

CONTENTS

游戏机 TV GAME 实用技术

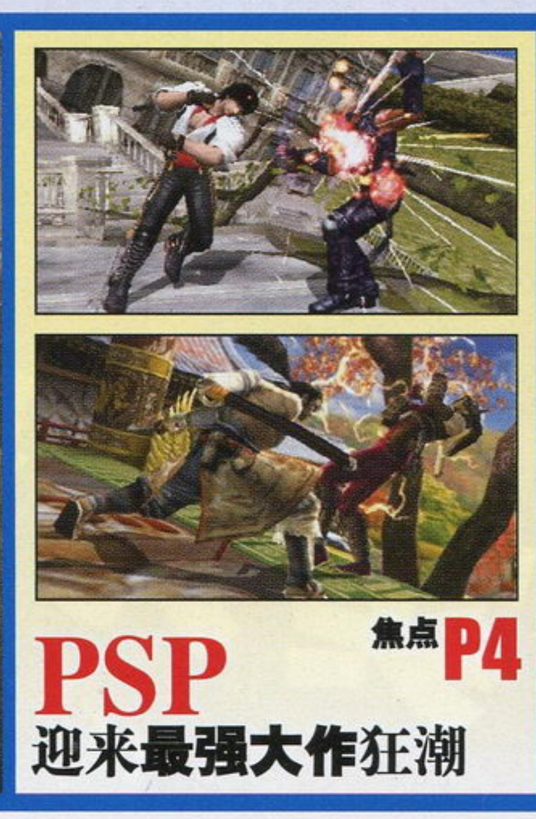
总第226期

5B

COVER STAFF

封面用图：《刺客信条 II》
封面设计：一刀

©2009 Ubisoft. All rights reserved.



焦点 4
游戏情报站 5
排行榜 10
新作短波 22
黄金眼 25

游戏情报站要闻

PSP Go！日本9月发售？ 5
X360全球销量突破3000万 5
体感精度全面进化！《赤钢铁2》公布 6
《辐射 新维加斯》开启系列新篇章 6

前线狙击

刺客信条 II 12
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者 16
女皇之刃 螺旋混沌 19
劲舞革命宇宙3 中文曲特别版 20
摇滚乐队 不插电 21

游戏进行时 37
游戏3.0 62
PS2殿堂 64
软硬兼施 66

攻略透解

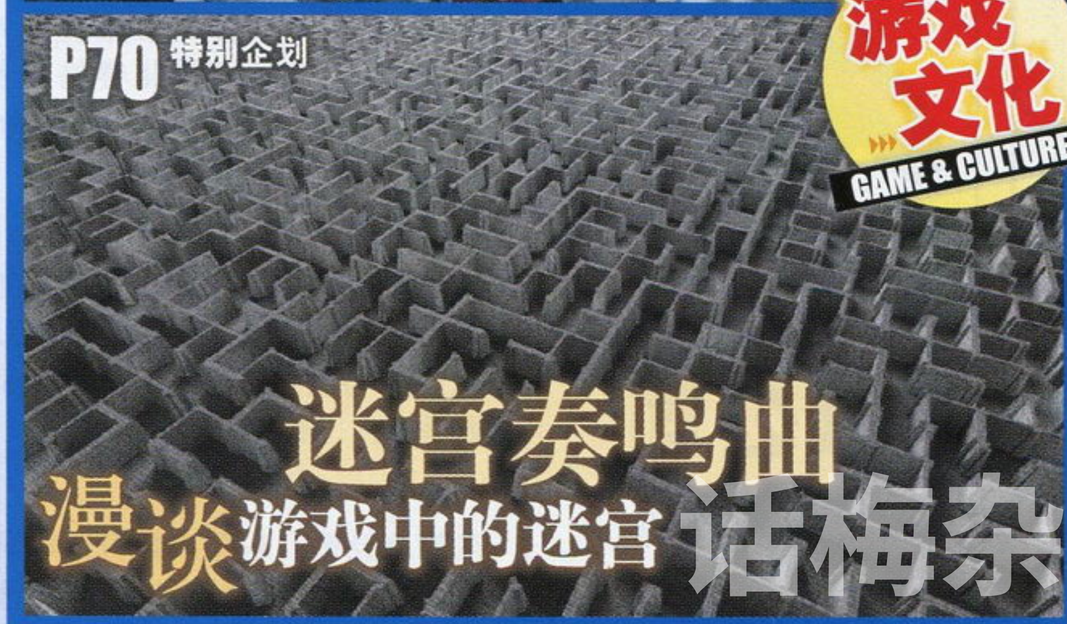
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队 40
七魂 48
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌 54

特快专递

怪物猎人3 tri 26
最终幻想 X III 32
刺客联盟 命运武器 34

实用技术 GUIDE & REVIEW

邪魔院 69
特别企划 70
绘梦人 76
游乐传音 80
剧情派 81
多边共享区 82
小说回廊 86
自由谈 96



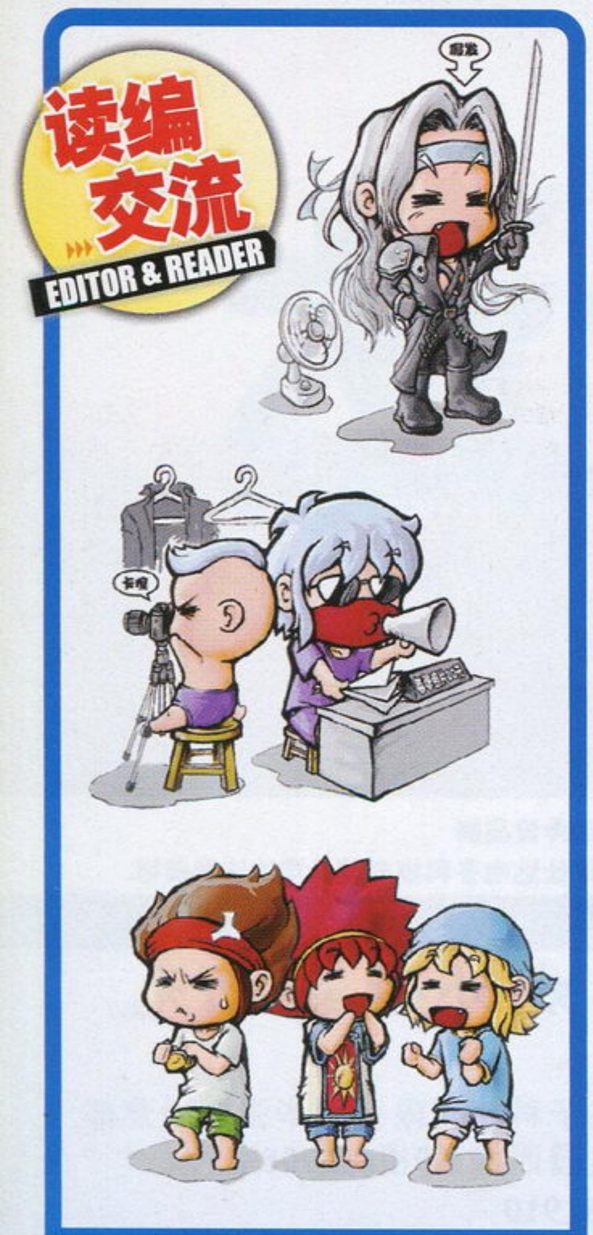
游戏文化 GAME & CULTURE

黄金眼REVIEW

生化危机5 84 | 横行霸道 唐人街战争 85

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。



游话好好说 99
读编往来 100
问题小卖部 106
小编寄语 108
发售表 110

收藏者：

收藏日期：

话梅杂志&3DM&SMV
www.plumbook.cn

Gamehalo

本期DVD光盘精彩内容

最终幻想XIII 超重量级试玩版登场

猎天使魔女 最新影像

丧尸围城2 首部预告片公开！

新作影像集锦

《最终幻想Versus X III》
《最终幻想Agito X III》
《死亡微笑》
《真名法典 II》
《三连星》
《永恒的尽头》
《随身大头贴 白金版》
《格斗之王XII》片头动画+角色介绍
《铁拳6》
《猎天使魔女》
《生化奇兵2》实际游戏影像
《拳击之夜4》
《终结者 救世主》
《潮湿》
《重返德军总部》片头动画
《X战警前传 金刚狼》
《MARVEL VS. CAPCOM 2 新英雄时代》
《无名英雄》
《未知海域2 纵横贼道》
《生化危机 黑暗历代记》
《丧尸围城2》

一球成名 Vol.13

4大精彩团队配合+TOP5
+本期最夸张的门将放水

特别收录

《最终幻想X III》
试玩体验
《怪物猎人3 tri》
试玩体验

游戏广告欣赏

《生化尖兵》
《龙珠改 赛亚人来袭》
《家庭教师REBORN DS 炎之命运 II 命运的两人》
《怪物猎人G》
《口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队》
《勇者30》
《有罪X无罪》

动画情报站

电影前线

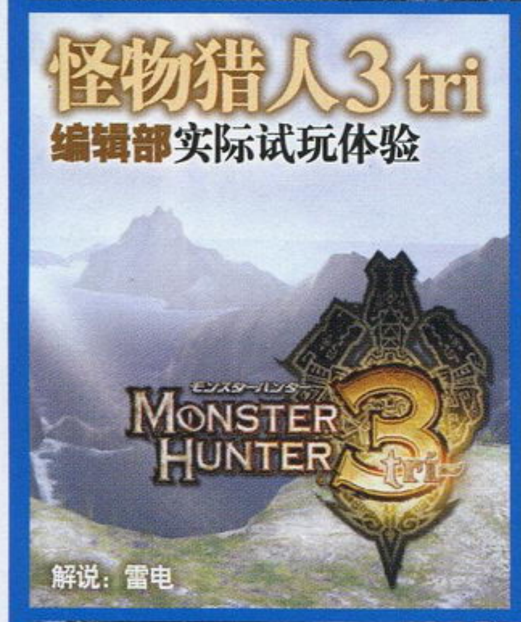
《X战警前传 金刚狼》
《哈利·波特与混血王子》
《变形金刚2》片花

Ending Song

《凉宫春日的直列》
片头动画

本期光盘特别附赠

Wii模拟器/近期游戏壁纸+游戏音乐精选



怪物猎人3 tri 编辑部实际试玩体验

解说：雷电

永恒的尽头

生化危机 黑暗历代记

征集音乐啦！

我们将正式向全国玩家征集动听的GAMEHALO的菜单背景音乐以及用于每期《一球成名》栏目的背景音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上以及《一球成名》节目中注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。望大家赶快参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO以及《一球成名》！

未知海域2 纵横贼道

一球成名 Vol.13

4大精彩团队配合+本期TOP5 +本期最夸张的门将放水

入选当期一球成名的玩家均可获得本刊送出的礼品！

栏目重要通知

请大家仔细阅读下列事项！

因为玩家投稿数量过多，为避免造成不必要的资源浪费，请投稿者务必按照下列要求投稿，否则投搞有可能会被视作无效。

①在EMAIL中注明存档对应的机种（PS3/PC）、游戏版本（PES2009/WE2009）并将存档打包发送，一次发送的存档文件不要超过5个。
②在EMAIL中务必附注对进球存档的简单描述，方便编辑进行分类检索。
③在EMAIL中留下你希望出现在节目中的玩家名字以及详细的联络地址，以便礼品的发放。

投稿地址：ucg@ucg.com.cn 注明“一球成名”！

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

刺客信条 II ①	Ubisoft ②	动作 ③	
多机种 ④	Assassin's Creed II ⑤	美版 ⑥	
	2009年冬季发售 ⑦	1人 ⑧	59.99美元 ⑨
	对应主机为PS3、X360 ⑩		对应玩家年龄：未定 ⑪

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

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

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

郑重声明

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

投稿须知

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

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

横行霸道 唐人街战争	85
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	25 40
凉宫春日的直列	光盘
闪电十一人2 威胁的侵略者	24
随身大头贴 白金版	光盘
心跳魔女+	23

PS3

MARVEL VS. CAPCOM 2 新英雄时代	光盘
X战警前传 金刚狼	光盘
白骑士物语 古之鼓动	38
潮湿	光盘
重返德军总部	光盘
刺客联盟 命运武器	34
刺客信条 II	12
格斗之王XII	光盘
猎天使魔女	光盘
萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	24
拳击之夜4	光盘
如龙3	86
三连星	光盘
丧尸围城2	光盘
生化奇兵2	光盘
生化危机5	84
世界足球 胜利十一人2009	光盘
铁拳6	光盘
未知海域2 纵横贼道	光盘
无名英雄	光盘
永恒的尽头	光盘
致命车手	37
终结者 救世主	光盘
最终幻想 X III	32 光盘
最终幻想Versus X III	光盘

PSP

Elminage II 双子女神与命运大地	23
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	25 54
女皇之刃 螺旋混沌	19
七魂	25 48
外星战役	39
摇滚乐队 不插电	21
最终幻想Agito X III	光盘

Wii

怪物猎人3 tri	26 光盘
怪物猎人G	25 37
生化危机 黑暗历代记	光盘
贪吃鬼	23
瓦尔哈拉骑士 精灵传说	22
最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	16

X360

MARVEL VS. CAPCOM 2 新英雄时代	光盘
X战警前传 金刚狼	光盘
潮湿	光盘
重返德军总部	光盘
刺客联盟 命运武器	34
刺客信条 II	12
格斗之王XII	光盘
劲舞革命宇宙3 中文曲特别版	20
九十九夜 II	22
猎天使魔女	光盘
拳击之夜4	光盘
丧尸围城2	光盘
生化奇兵2	光盘
生化危机5	84
死亡微笑	光盘
世界足球 胜利十一人2009	光盘
铁拳6	光盘
永恒的尽头	光盘
真名法典 II	光盘
致命车手	37
终结者 救世主	光盘
最终幻想 X III	32 光盘

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

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

执行主编：郑　翔
责任编辑：王　梓
印务总监：肖明友
广告总监：刘　方
市场部主任：勾佳祺

编　委：冯　健　许浩斌　王锐愚　王宇飞　王　川　颜　君

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

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年5月16日
定　价：人民币9.80元

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 星夜 美编 NINA

PSP迎来最强大作狂潮

《铁拳6》、《灵魂能力 毁灭宿命》齐聚一堂！

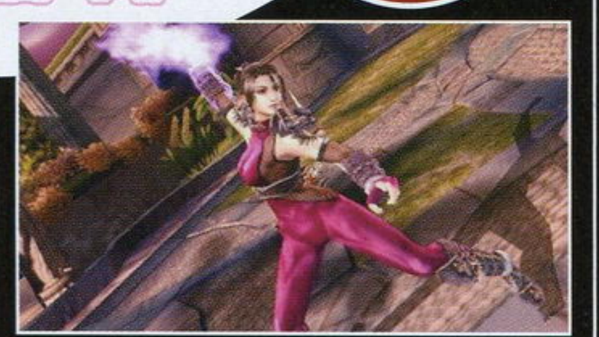
去年索尼曾经多次强调“2009年将会是PSP年”，不过当时人们并未注意，因为索尼似乎在前年也曾说过“2008年将会是PSP年”。而进入2009年后，PSP的新作公布速度确实令人始料未及，隔三岔五就会有令人期待的新作公开，给人以“PSP即将井喷”的印象。4月29日，在PSP的大作潮中又增加了两款重量级大作，这足以让PSP成为众多格斗迷们的天堂。

焦点 OUR FOCUS

《灵魂能力 毁灭宿命》夏季发售

去年夏季在PS3和X360上跨平台推出的《灵魂能力Ⅳ》销量顺利突破200万套，成为NBGI在次世代市场上最大的商业成就。今年夏季，NBGI将为玩家带来一款《灵魂能力》新作——PSP独占的《灵魂能力 毁灭宿命》(SoulCalibur：Broken Destiny)将于夏季发售！

本作将会收录约30名角色，虽然《星球大战》中的黑武士和尤达大师不会在本作中出现，但游戏会增加一名新角色Dampierre。而其他经典角色在本作中也会有新的形象。游戏的最大特色是为新手准备了一个内容丰富的单人模式，将会通过80多个任务让刚接触该系列的玩家逐步掌握各种格斗技巧。



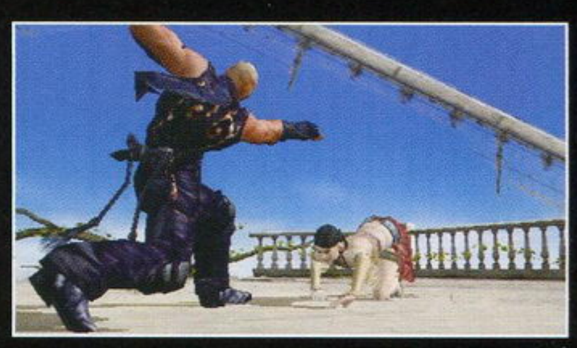
▲挑战PSP机能极限的华丽画面。

《灵魂能力 毁灭宿命》是基于《灵魂能力Ⅳ》的系统，不过并非该作的移植版，之前极具标志性的破甲系统也会有所进化。“《灵魂能力》系列”一直以华丽精美的画面著称，本作也将会挑战PSP的性能极限，加入了全新的光影效果，每个关卡会有在每天不同时段的独有视觉效果。本作支持ad hoc模式，可以无线对战。

▼本作新增角色Dampierre。

《铁拳6》PSP版秋季发售

去年的东京游戏展中，NBGI宣布《铁拳6》从原来的PS3独占改为跨平台，让PS3再次遭受打击。不过作为索尼曾经最忠诚的合作伙伴，NBGI在《铁拳6》跨平台的同时，为索尼提供了补偿……这就是4月29日正式公布的PSP版《铁拳6》！



NBGI目前并未公布《铁拳6》PSP版详情，不过可以确定的是本作将于秋季与PS3和X360版同时期推出，而且将会增加新关卡和道具，并且对应ad hoc无线联机对战模式。另外，玩家还可以将自己的角色数据无线上传到网络，或者下载其他玩家的角色数据，与其他玩家的“幽灵角色”对战。

PSP历史上的最强大作潮即将到来

去年7月的E3展后，有传闻说Square Enix为了补偿《最终幻想XIII》的跨平台，因此会在PSP上推出大批一线大作，之后果然就公布了PSP版《最终幻想Agito XIII》、《寄生前夜 第三次生日》。而一直对PS3缺乏热情的NBGI似乎也在参考SE的模式，将重心转移到PSP。目前PSP全球出货量已经突破5000万台，而且索尼有意推出新款PSP，PSP的市场前景一片大好。目前已知的PSP大作阵容已经空前强大，预计在E3展上还会有大批新作公开。SCE在4月初已经表示，今年的PSP游戏阵容还有一半以上尚未公布，PSP历史上最强的大作狂潮即将来临！

PSP已知大作阵容

游戏名	预计发售时间	发行商
摇滚乐队 不插电	2009年6月9日	MTV Games
麦登NFL10	2009年8月	EA
机车风暴 极地先锋	2009年8月	SCE
极品飞车 变速	2009年9月22日	EA
科林·麦克雷拉力 尘土飞扬2	2009年9月	Codemaster
对决传说	2009年夏季	NBGI
灵魂能力 毁灭宿命	2009年夏季	NBGI
FIFA 10	2009年10月	EA
GT赛车Mobile	2009年9月	SCE
职业进化足球2010	2009年第三季度	Konami
寂静岭 破碎的记忆	2009年第三季度	Konami
铁拳6	2009年第三季度	NBGI
伊苏7	2009年第三季度	Falcom
战地双雄 第40日	2009年第四季度	EA
海豹突击队 烽火战歌3	2009年第四季度	SCE
王国之心 梦中诞生	2009年内	Square Enix
刺客信条（暂名）	2009年内	Ubisoft
杰克与达斯特 失落的边境	2009年内	SCE
小小大星球（暂名）	2009年内	SCE
不死骑士	2009年内	Tecmo
但丁神曲 地狱篇	2010年春	EA
最终幻想Agito XIII	未定	Square Enix
寄生前夜 第三次生日	未定	Square Enix

www.plumbook.cn

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

硬件 HARDWARE PSP Go！日本9月发售，《GT赛车 Mobile》同步推出？

▲美国1UP网站为PSP Go！制作的概念图。

自从今年年初以来，各种内部渠道的无数消息来源纷纷指出索尼正在开发PSP的新型号主机，而且绝大多数传闻版本都声称新版PSP将会抛弃UMD光驱，今后所有游戏改为通过网络下载的方式供应，而之前发售的游戏也将会推出下载版让新版PSP用户能够选购。无论是游戏发行商还是玩家，“将占用庞大体积的UMD光驱取消”似乎已经是民心所向。近期随着E3的临近，开始有可信度更高的传闻出现。

美国权威游戏网站1UP最近报道，新版PSP并非“PSP-4000”或者“PSP2”，而是叫“PSP Go！”。该站宣称他们的几位编辑已经看到了PSP Go！的实机，与之前的传闻一样，这款PSP Go！将会采用滑盖式设计，将屏幕滑开之后，就会露出PSP的按键。PSP Go！的键位布局与原版PSP相同，不会有传闻中的第二个类比摇杆，避免出现今后的新作在旧版PSP上因为缺少摇杆而无法操作的情况。此外，这款新型号PSP的屏幕将会更大。为便于读者理解，1UP特别制作了一个概念图。

1UP表示，根据他们的内线情报，新款PSP有多个开发代号，包括“PSP Slide”、“PSP Flip”和“PSP Go！”。由于索尼早已在欧洲推出Go！这个品牌(Go！View视频点播服务和Go！Cam摄像头)，因此新机型叫做PSP Go！的可能性最高。除了外形上的变化之外，PSP Go！还将分为两种型号推出，分别内置8GB和16GB闪存。日版PSP Go！预计将于9月发售，美版可能为10月末或者11月初。在PSP Go！发售同期，索尼将会在PSN上提供100款已发售游戏和新作作为其首发阵容，而且在这些游戏中，可能会包含已公布5年却毫无动静的《GT赛车 Mobile》。

就在1UP的这则新闻发布后没多久，其中的内容就被进行了局部删减，删去了其中提到的“PSP Go！”字样。根据以往类似事件的经验，这应该是索尼看到该报道之后要求1UP撤销报道。

目前看来，索尼在E3展中公开PSP Go！的可能性极高。其实早在今年初，索尼已经面向用户进行了一次问卷调查，调查的目的是了解用户希望在新款PSP中看到哪些变化，备选项包括内置存储器、触摸屏、内置键盘等。

目前，索尼对于PSP Go！的传闻仍然是“不予置评”，不过看来这则传闻的可信度极高。近期PSP大作频繁公布，《灵魂能力》、《铁拳》等一线大作全面降临，美国方面也有《摇滚乐队》、《刺客信条》等大作，表示了第三方对PSP的强烈信心。索尼方面也曾表示在今年E3展上还会有大量惊喜，看来这一批大作群很有可能是为迎接PSP Go！的降临。

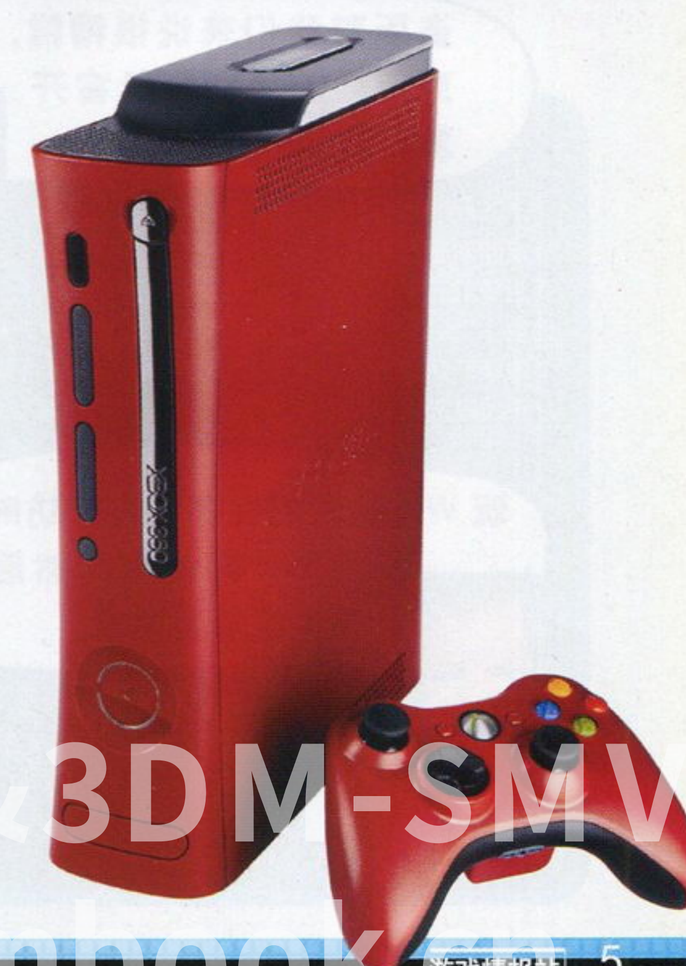
▲制作人山内一典年初曾表示，《GT赛车》PSP版开发项目仍在进行中。

硬件 HARDWARE X360全球销量突破3000万，微软游戏部重现赤字

受经济危机影响，微软出现了上市23年来首次营收下降的局面。4月23日，微软宣布其截至3月31日的第三财季营收为136.5亿美元，同比降低6%，净利润为29.8亿美元，同比降低32%，低于分析家的预期。微软的娱乐设备部也没能幸免，在上个财年的大幅盈利之后，这个负责X360业务的部门本财季重新出现赤字。

当季度，微软娱乐设备部营收为15.7亿美元，同比降低2%，运营利润方面从去年同期的1.06亿美元降低为亏损3100万美元。不过X360在该季度的销量令人满意，总共卖掉了170万台，同比提高了30%。微软表示，X360的软硬件销量比例也大幅提升，用户平均购买8.3款游戏和3.9个周边产品，比去年同期的7.5款游戏和3.6个周边有明显提高。

微软首席财务官Chris Liddell表示，对于微软在“最艰难的经济环境”中能有如此表现感到非常满意，尤其是X360的硬件销售更是当季度整个微软集团的亮点。据微软首席会计师Frank Brod透露，从2008年7月1日到2009年3月31日期间，X360全球销量超过1000万台，已经比上个财年的全年销量高出15%！目前X360全球累计销量已经突破3000万，达到3020万台。



DIGEST 本期大事记

04.21 X360日本销量突破100万，微软开展感谢活动，并公布了31款将于年内在日本发售的游戏。

04.23 微软宣布其上季度出现了23年来的首次业绩下滑，游戏部门出现3100万美元亏损，不过X360全球销量已突破3000万。

04.23 Square Enix顺利完成对英国Eidos公司的并购。

04.27 Capcom在美国召开记者招待会，提供了多款新作的试玩，并公布了《漫画英雄对Capcom2》等新作。

04.28 由于涉及敏感政治问题，Konami决定取消伊拉克战争题材的《法鲁加六日血战》发行计划。

04.29 NBGI宣布将于年内在PSP上推出两款格斗游戏巨作：《铁拳6》和《灵魂能力 毁灭宿命》。

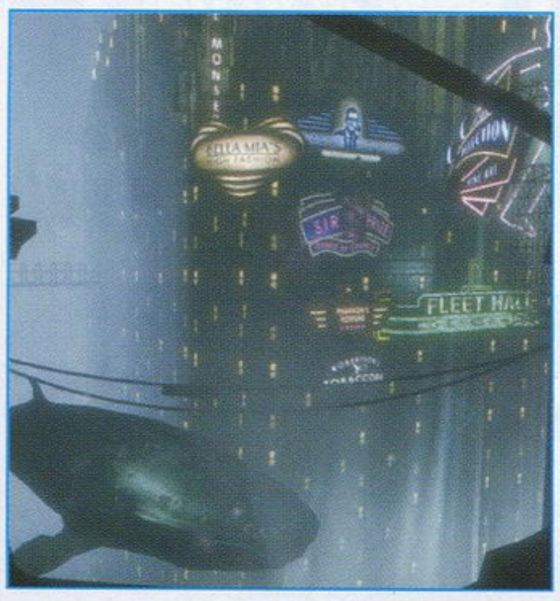
04.29 据美国1UP报道，PSP新机型将定名为“PSP Go！”。该机型将取消UMD光驱，采用滑盖设计，预计将于9月发售，同时很可能会推出《GT赛车 Mobile》。

04.29 据美国任天堂官方杂志报道，育碧将于年内推出对应MotionPlus的《赤钢铁2》。

04.29 Square Enix在美国注册了新商标《勇者斗恶龙大战》，据称该作为与欧美合作开发的次世代游戏。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

特报 SPECIAL 《生化奇兵》电影版中止拍摄



据美国《综艺》杂志报道，环球电影公司已经中止了《生化奇兵》电影版的拍摄计划，原因是该片预算高达1.6亿美元，环球认为风险太大，因此决定放弃。

《生化奇兵》电影版原计划与游戏版第三作同时推出，剧本作者是《角斗士》的John Logan，导演是《加勒比海盗》三部曲的Gore Verbinski。由于当初的计划是于2010年夏季推出该片，在时间上刚好与《加勒比海盗4》发生冲突，Verbinski曾因此放弃《加勒比海盗4》全力投身于《生化奇兵》电影版，可见其对该片热情之高。Verbinski表示，虽然目前暂时停止了《生化奇兵》电影版的拍摄，但并不代表该片被取消，只能说是延期拍摄。

微软为E3准备了重大声明，它将会完全改变人们对于家庭娱乐的看法。

微软互动娱乐部副总裁Don Mattrick日前表示，他们在6月1日的E3展前发布会中将会有重头产品公布，其份量将足以永远改变家庭娱乐领域的面貌。

对我们Square Enix来说，有一个问题就是开发一款游戏所花费的时间过长。

Square Enix社长和田洋一日前承认，游戏开发速度太慢是SE的一个重大缺陷。

业界声音

软件 SOFTWARE 《勇者斗恶龙大战》？

Square Enix最近在美国注册了一个新商标：《勇者斗恶龙大战》(Dragon Quest Wars)。过去Square Enix经常为早已在日本公布的游戏注册美版商标，但这个《勇者斗恶龙大战》与目前已知的《勇者斗恶龙》相关游戏似乎都不吻合，从标题来看这似乎更像是一款战略游戏。之前在日本2ch论坛中曾有传闻说Square Enix正在与欧美某知名开发商合作开发一款次世代主机的《勇者斗恶龙》新作，希望将该系列打入欧美市场，该作将以“开放世界”为特点，这倒是与《勇者斗恶龙大战》这个标题较为贴近。

软件 SOFTWARE 《辐射 新维加斯》开启系列新篇章

去年发售的《辐射3》创造了470万套的发行量奇迹，尽快赶制续作自然成为了Bethesda Softwork的当务之急。然而令人意外的是，

系列最新作并非《辐射3》的续作，也不是由Bethesda开发。

在4月20日召开的一个新作发布会中，Bethesda宣布《辐射 新维加斯》(Fallout: New Vegas)将于明年在PS3和X360上推出。本作的开发商是曾经制作了《旧共和国武士II》、《无冬之夜II》等名作的黑曜石工作室。Bethesda营销部副总裁Pete Hines说：“本作并非《辐射3》的续作，也不会影响到Bethesda Softworks目前正在进行的项目。”《辐射 新维加斯》仍然是以核爆为背景的RPG，游戏类型与《辐射3》相似。

特报 SPECIAL Square Enix与Eidos正式合并

4月23日，日本与欧洲大型游戏发行商的首次大规模并购终于顺利完成，Square Enix宣布其已经以8430万英镑顺利收购Eidos。今后Eidos的名称仍然保留，只不过当玩家购买《古墓丽影》新作时，也将会看到Square Enix的LOGO。

Square Enix顺利收购Eidos的同时，也公布了两家公司主要游戏作品的销售数据。销量最高的系列是《最终幻想》，自从1987年发售以来，该系列已销售了8500万套；《勇者斗恶龙》自1986年发售以来，共销售4700万套；诞生于1996年的“《古墓丽影》系列”目前累计销量为3000万套，其中系列第一作就卖掉了700万套。

和田洋一说：“Eidos是一家优秀的公司，我们认为可以在两三年内收回对他们的投资，否则也不会决定收购Eidos。”

我从来没听说过什么Realtime Worlds，直到几天前有人问起才知道还有这么一家公司。

最近刚刚宣布退休的SCEE总裁David Reeves被传将跳到X360独占游戏《除暴战警》的开发商Realtime Worlds，对此传闻他表示一头雾水，因为他连这家公司的名字都没听过，虽然它的创办者是鼎鼎大名的《GTA》之父David Jones，而且同样地处英国。

业界声音

盗版对我们来说很糟糕，但更糟糕的是它在危害开发商群体的利益。

SCEA市场部副总裁Peter Dille表示，盗版泛滥对于PSP而言已经是一个全球性现象，而且正在“对PSP游戏销售造成巨大冲击”。他说：“我们可以看看《抵抗 惩罚》上市第一天BT上有多少个违法的拷贝被下载，那数字足以令人头晕目眩。”他表示索尼正通过法律和宣传渠道设法降低盗版的比率。

玩Wii的人们在有朋友到访时总是把Wii藏起来，然后将其他主机接上电视。

Peter Dille日前公然炮轰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，这证明了SCEA总裁Jack Tretton说过的一句话是多么有预见性——“微软掌握办公室，索尼掌握客厅，而Wii掌握的是储物柜。”

业界声音

软件 SOFTWARE 体感精度全面进化！《赤钢铁2》公布

2006年11月与Wii同步发售的《赤钢铁》是首款突破百万销量的Wii第三方游戏，然而游戏本身的质量却广遭恶评，剧情毫无看点，被大力宣传的体感剑斗部分更是毫无乐趣可言。然而，商业上的成功给了育碧打造续作的理由。与前作相隔三年之后，《赤钢铁2》将于年内与玩家见面。

据美国任天堂官方杂志《Nintendo Power》报道，《赤钢铁2》将会对应Wii MotionPlus装置，希望利用这款能提高Wii遥控器手柄动作感应精度的装置大大提升剑斗的乐趣，《Nintendo Power》宣称这次“在Wii游戏中挥剑将会与你梦想的一样真实”。

除了对应MotionPlus之外，《赤钢铁》的剧情和背景设定可能会与前作完全不同，从目前公开的设定图来看，本作似乎是以西部题材为背景，主角的武器是一把日本刀和一支大口径左轮枪。不过育碧之后发表新闻稿称，本作将以沙漠中的高科技大都市为背景。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

特报 SPECIAL X360 日本实现历史性突破！

7 年前，Xbox 进入日本市场时，曾经制定了 100 万台的阶段性销售目标，可惜最终并未实现。X360 在日本上市后，初期销售情况比 Xbox 更差，不过之后随着众多优质日式独占大作的推出，将 X360 保持在较为理想的销售水平，虽然依旧远落后于 Wii 和 PS3，但总算实现了对微软而言意义重大的历史性突破——4 月 21 日，微软宣布 X360 在日本的销量已经突破 100 万台！

为庆祝 X360 的销量突破，微软在东京召开了“2009 春季 X360 新作前瞻”发布会，集结多家第三方游戏发行商，公布了将于年内发售的 31 款新作，这些新作大多是之前已经陆续公开的游戏，包括《猎天使魔女》、《永恒的尽头》、《真名法典 II》等。

日本微软家庭娱乐部长泉水敬宣布，为了向日本玩家表示感谢，微软将展开“感谢活动”，通过抽奖的方式向玩家送出 100 万点微软点数以及特殊面板主题。泉水敬表示今后微软将会加大在网络服务方面投入的力量，从去年 11 月开始在欧美推出的 Xbox LIVE Community Game 将于 7 月中旬在日本推出，此前微软已经推出了全日语化的 XNA Game Studio 3.1。

软件 SOFTWARE 《漫画英雄对 Capcom2》夏季决战次世代

在数月的传闻之后，Capcom 于 4 月 27 日正式宣布经典格斗大作《漫画英雄对 Capcom2 新世纪英雄》将于今年夏季在 PSN 和 XBLA 上提供下载，定价为 14.99 美元。令人失望的是，本作不会像《超级街头霸王 II Turbo》一样采用高清化重制，惟一令人欣慰的是本作将会加入网络对战功能。

特报 SPECIAL Konami 伊拉克游戏难产

不久前，Konami 曾表示将会在 PS3 和 X360 上推出一款以真实伊拉克战争为题材的游戏《法鲁加六日血战》，然而由于该题材的政治敏感性，Konami 目前已经决定取消发售计划。

据日本《朝日新闻》报道，自从《法鲁加六日血战》公布后，美国 Konami 接到了很多战争伤亡士兵家属的投诉，英国反战组织也提出抗议，Konami 担心如果强行将游戏推出，可能会招惹更多麻烦，因此决定将该作取消。

软件 SOFTWARE 《乐高摇滚乐队》今冬发售

在游戏世界里无孔不入的乐高继成功杀入《星球大战》、《蝙蝠侠》等游戏世界之后，如今又进入了一个令人意想不到的领域。华纳兄弟互动公司日前宣布与 MTV Games 和 Harmonix 合作，将于今年年末假期推出《乐高摇滚乐队》，本作将会在 PS3、X360、Wii 和 NDS 上推出。

家用机版《乐高摇滚乐队》由《乐高》专业开发商 TT Games 与 Harmonix 合力开发，这将会是一款家庭向游戏，游戏方式与《摇滚乐队》原作相同，只不过摇滚明星以及表演舞台全部换成了乐高主题。在收录的歌曲方面也更适合低龄玩家，目前确定的歌曲包括 Carl Douglas 演唱的《功夫》。此外，本作也将支持之前推出的《摇滚乐队》专用乐器控制器。

NDS 版《乐高摇滚乐队》与 PSP 版《摇滚乐队 无限狂热》一样由 Backbone Entertainment 制作。

华纳欲购 Midway

据英国《MCV》杂志报道，华纳兄弟公司目前正有意以 3000 万美元收购濒临破产的 Midway，其目的主要是为了《致命格斗》和《枪神》两大系列。

《火枪英雄》重生

世嘉宣布 MD 经典动作游戏《火枪英雄》(Gunstar Heroes) 将会在 XBLA 上推出，具体时间未定。

X360 精英版超值套装

微软宣布将于 5 月份推出附带《光环 3》和《神鬼寓言 II》的精英版超值套装，售价仍然与过去的精英版保持一致，为 399 美元。也就是说，这两款顶级大作相当于白送给玩家。

iPhone《质量效应》前传

EA 宣布将会在 iPhone 上推出《质量效应》的前传《质量效应 杰克博传》(Mass Effect: Jacob's Story)，这是一款游戏流程约 2 个小时的俯视视点街机式空战游戏，采用 2D 动画般的画面风格，定价为 2.99 美元。

《横冲直撞》新作

育碧从 Atari 手中买走《横冲直撞》(Driver) 的版权后，日前注册了一个新商标《横冲直撞 新手》(Driver: The Recruit)，该作预计将于 6 月份的 E3 展中公布。

任天堂全力网络化

任天堂日前开始启动“Get it Online”网络推广活动，该活动将持续 8 个星期，任天堂已经重金聘请多家广告公司进行全方位宣传，希望迅速提高 Wii 的网络服务使用率。

Bizarre 赛车新作

据法国游戏杂志《Joypad》报道，《世界街头赛车》开发商 Bizarre 被 Activision 收购后开发的第一款赛车游戏名为《Blur》，该作最大的特点是玩家在竞速的同时还可以使用武器攻击对手。

Capcom 将于 E3 公布两款新作

虽然 Capcom 已知的 2009 年游戏阵容已经相当强大，不过近期还会有惊喜等待众“卡饭”，Capcom 表示将于 E3 展中首次公布两款新作，具体详情未明。

《但丁神曲 地狱篇》PSP 版

EA 宣布，挑战《战神》的动作游戏大作《但丁神曲 地狱篇》将于 2010 年春推出 PSP 版。

INFO 新闻短波

任天堂股价大跌

由于 3 月份 Wii 在美国的销量下降了 17%，该统计报告公布当日，任天堂在大阪证券市场的股价大跌 6.6%，彭博财经的报道显示，任天堂的股票目前正遭到大规模甩卖。

《前线任务 进化》

最近美国《Xbox 官方杂志》刊登了一款来自 Square Enix 的新作图片，SE 仅表示该作是其已有某个游戏系列的新作，而从未来的背景设定和出现的武装机器人来看，应该是《前线任务》新作。此前 SE 曾在美国注册了新商标《前线任务 进化》(Front Mission Evolved)。

《分裂细胞 定罪》年末发售

育碧宣布其截至 3 月 31 日的上财年销售收入达到 10.5 亿欧元，同比提高 14%，去年育碧新招聘员工共 1300 人。本财年育碧销售额预计将达 11 亿欧元，备受关注的《分裂细胞 定罪》确定将于今年末发售。

话梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

新闻综述 REVIEW

■启动“E3 状态”

4 月中下旬后，全球各大游戏公司纷纷进入“E3 状态”，新作的密集公布期正在来临。近期 Capcom、NBGI、SCE 等公司相继举办了记者招待会，提供了已公布作品的试玩演示，其中也夹杂着几款首次公开的游戏，另外还有个别在保密协议下要留待 E3 才能公布的大作。今年 E3 展将回归 2006 年之前的格局，注定将会是一场看点十足的展会，微软宣称将公开“足以给变娱乐业”的新产品，索尼的新款 PSP 蓄势待发，任天堂也表示今年 E3 绝不会让传统游戏玩家们失望，将会公布“让 Wii 进入下一个发展阶段的战略级产品”。这届在主机战争中期阶段召开的展会，很可能会与 E3 2006 一样，集结最为强盛的大作群。

■试玩版之争

近期在日本的两个试玩版之争蔚为壮观，一个是买试玩版送蓝光电影，一个是买试玩版送冷饭游戏；一个是有 20 多年根基的老牌大作，一个是正在成为新国民级游戏的怪物级游戏。《FFVII AC 完全版》首周销量高达 27.5 万套，当周 PS3 以 6.2 万的成绩坐上销量榜首。《怪物猎人 G》首日销量超过 9 万，不过 Wii 销售疲软的趋势并未因此改变。看来《怪物猎人》毕竟是植根于 PSP 的品牌，在家用机上的影响力还是略逊一筹，而且对于任天堂的主机，有能力扭转市场格局的只有任天堂自己。

★本期之星 PSP

E3 即将到来时，PS3 依然是毫无动静，降价和超薄版的传闻逐渐淡去，而 PSP 却时不时地传出利好消息，也许 PSP 将取代 PS3，成为今年 E3 索尼展前发布会的主角。目前 PSP 在日本已经进入良性循环，平均每周都有 4 ～ 5 万台的销量水平，最近更重新超越了 NDS。长期稳定的高销量水平为第三方带来了信心，日本第三方为 PSP 开发新作的热情高涨。在欧美，虽然 NDS 的销量远超过 PSP，但第三方仍然很难从中分得一杯羹，尤其是一些传统游戏更是无法打开市场。最近发售的《横行霸道 唐人街战争》虽然获得一致好评，但首月销量不到 9 万套，而当年 PSP 的《横行霸道 自由城故事》累计销量高达 800 万。因此在去年 PSP 于欧美的软硬件销量均跌入谷底时，索尼仍然能够说服第三方重新投靠 PSP，而让第三方对 PSP 重拾信心的根本原因也许就是新款 PSP。“PSP Go！”的传闻真实性目前仍无法确定，不过新款 PSP 将会有重大设计变革应该是毫无疑问，索尼肯定正在酝酿 PSP 的重大计划。目前索尼在 PS2 身上的收入锐减，PS3 短期难以实现盈利，唯有在 PSP 上多下工夫才能挽救其不断滑落的业绩。这是否意味着索尼会像当年的任天堂一样，在家用机市场失守后转攻掌机？

图说新闻 SCENE

■Wii最强画面？

玩过《生化危机 2》的玩家相信对这只大鳄鱼都还记忆犹新，在《生化危机 暗黑历代记》中，一切将全面进化。根据有幸提前玩到试玩版的记者反映，本作堪称实现了 Wii 的最强画面，这只次世代级别的鳄鱼就是明证！

■射击之王

《格斗之王》摇身一变成了“射击之王”，这可不是什么山寨作品，而是如假包换的正宗 SNK 出品。游戏暂定名为《格斗之王 空中舞台》(The King of Fighters：SkyStage)，将会在 XBLA 上推出。

■噩梦新世界

你可能已经忘记了这款由韩国网禅公司投资开发的《赫胥黎》，这款号称将 FPS 与万人 MMORPG 结合的大作使用“虚幻引擎 3”开发，公布至今已有 3 年多的时间。虽然目前该作仍然未公布发售日，不过总算开通了北美官网，并宣布正式定名为《赫胥黎 乱世》(Huxley：The Dystopia)。

■GTA 圣泰山

看到这样一个封面，我们不仅感慨：让山寨商人当游戏设计师也许是个不错的主意。而如果邀请中国山寨厂当 Rockstar 的参谋，也许我们还有机会玩到《孙悟空大闹自由城》或者《黑猫警长大战罪恶都市》……

■地球零日攻击

可能飞行射击真是 XBLA 上很受欢迎的游戏类型，在 SNK 公布《KOF》射击版的同时，Square Enix 也公布了一款《地球零日攻击》，采用全 3D 画面，以东京、纽约、巴黎等大城市为舞台，可以 360 度全方位移动和攻击，还支持在线协力与对战。

诺梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn

投石问路

火云视点

都说Cpacom是业界“冷饭王”的最有力争夺者，但火云一直认为虽然冷饭不断，但是Capcom在次世代的成功却是与其不断开发次世代新作有很大的关系，炒今天的冷饭只是其为了在明天端出更好的大菜而积攒开发经费的行为，可以谅解。但是看到其将4年前而且是基本没有追加新要素的《怪物猎人G》重新搬上Wii平台，也忍不住要强烈谴责一番。在数百万猎人对正统续作翘首以盼之时，你祭出个《MHG》来不是当头给FANS泼了一盆冷水吗？但是将Capcom在TGS之际急赤白脸地将开发度还是个谜的《MH3》送到玩家面前的举动，以及发售Wii版《MHG》的时机结合起来分析，似乎其中另有玄机。

> “《MHG》即是先手也留了后手，即使搞砸了也没有关系，因为即使此时再决定是否将3代跨到别的平台也还来得及。”

荣获2008年度日本地区销量冠军的《MHP2G》，无疑给《怪物猎人》这个品牌在玩家们的普及起到了极大的推动作用，期待《MH3》的群体中应该绝大多数都是玩过或听说过《MHP2G》的玩家，但是这些玩家目前的热情恐怕是因为更期待《MH3》推出之后的《MHP3》。300万的基数中有多少已经有Wii的玩家，而又有多少玩家会为了《MH3》而购买Wii，恐怕Capcom自己心里也没有底，所以在王牌出阵之前需要先扔出一颗石子试探试探这潭水究竟有多深。

赶在3代发售日公布之前先推出《MHG》，可以看看在掌机平台呼风唤雨的游戏在Wii平台上到底有多大的号召力，毕竟这个系列在家用主机上向来不温不火。但为什么选择1代的加强版而不是系统更为成熟的2代呢？这也许是因为Capcom还考虑到了另外一个因素：拉拢PSP玩家人群不如培养更多

▲送试玩送手柄，无论Capcom还是任天堂都冀望《怪物猎人》能够引领第三方在Wii平台翻身。

的玩家加入狩猎的大家庭，Wii在全世界庞大的基数也许能够让这个系列冲出日本走向世界。对于从来没有接触过这个系列的玩家来说《MHG》无疑是最佳的教学平台，没有季节之分和武器与装备派生的系统并不复杂，怪物的种类也远没有现在这么繁多，也玩家不必拿着本子对照怪物属性资料，按照《MH3》的武器分类来看，《MHG》收录的武器也基本都会在3代中出现，即使是新猎人也能够轻松上手，并且可以在游戏中锻炼使用这几种武器的技巧。《MHG》即是先手也留了后手，即使搞砸了也没有关系（从目前的销售情况来看，基本保持了家用机几代的水准，但是和掌机平台的几部作品相比还差得很远），因为即使此时再决定是否将3代跨到别的平台也还来得及（比如说PS2）。

我的游戏我做主

多边形视点

今年来，因为把家人接到身边的原因，平时在家玩游戏的时间大幅度被压缩，绝大部分时间是没法像以前那样安安心心坐在电视机前品味游戏的，这都要得益于我那位活蹦乱跳的宝宝，每当我打开游戏机的时候，他必然要坐在我的膝上和我抢夺手柄，我也只好拿另一只手柄给他充数，但他一般都会很快发现手中的手柄并不能操控屏幕上的内容，于是我就再也无法继续游戏了。

所以我现在一般来说得等到他睡着了，才能偷得半晌空闲来玩玩游戏，而一般这个时候都已临近半夜，考虑到第二天还要早起挤公车上班，所以也不能像以前那样熬夜游戏，至多是找个单位游戏时间能短一点的来暖暖手，比如《WE》。

以前玩《WE》的时候，疯起来玩一整夜的大师联赛都不带歇的，而现在也只能抢时间来打两盘就被老婆大人催睡觉了。所以我现在采取的方法是挑选一支最喜欢的俱乐部或者国家队，在某个杯赛模式中老老实实从最底层打起，每天打两三场比赛，一般一周的时间可以拿下冠军，总算是聊胜于无。

拿了几个冠军杯之后，慢慢发现这种游戏方式还是挺有趣的，如果说以前那种玩游戏的方式是满汉全席大快朵颐的话，那么这种方式就好比江南小菜细细品珍一般，每天倒也能恰到好处地品味出一点别样的味道。就好像六月的世界杯，每天熬夜看两场比赛，欣赏完两场精彩碰撞之后，又对明天的比赛充满了期待，那种欲罢不能的感觉倒也是新样的游戏体验。

同样的游戏，不同的体验，这句口号其实已经被喊了很久，但有时候我们总是容易落入游戏规则的圈套，大多数时间都是老老实实地按照游戏设定好的规则去体验。记得2004年《MGS3》刚发售的时候，对于MGSer来说，这游戏肯定是要追求“零发现”为最高目标，毕竟是潜入游戏。但泰坦那会儿就偏偏反其道而行之，把无限弹药的记录搞到手之后，就开始把这游戏当《魂斗罗》来打了，说实话我当时在旁边看得有点着急，恨不得抢过手柄来告诉他什么才叫“杀敌于无形”，但是他那副乐在其中的表情倒也不是装出来的。还有《GTA IV》热卖的那段时间，有读者来信曾说：“我就是不想去发展什么剧情，我每天最喜欢干的就是开车在自由城乱撞，看见警察就杀，看见路人就抢，每天非要把自由城闹个鸡飞狗跳才爽。”我还很认真地回信奉劝他，说这游戏剧情是近年来的精华，玩这么好的游戏错过了最核心的内容有点得不偿失云云，现在想来真是大可不必。游戏是死的，人是活的，只要能体会到游戏的乐趣即可，何必拘泥于某种形式？我们常说要玩游戏，不要被游戏玩，就是这么个道理。

> “每个游戏都会有统一的规则，但每个人都可以找到不同的乐趣。”

▲相信不少“WE fan”和我一样时常在看比赛转播的时候有下意识拿起手柄按口键的冲动……

话说回来，写下这些文字的时候，我的AC米兰刚刚在冠军杯的四分之一决赛的德比之战中总比分四比一干掉了国际米兰，半决赛对阵宿敌巴塞罗那，如果能顺利进入决赛的话，会与皇家马德里与阿森纳之间的胜者来争夺王者之位，希望能在下期杂志开始前问鼎冠军。

www.plumbook.cn

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2009年4月6日～2009年4月12日

1 战国BASARA 战斗英雄 PSP

NEW

战国BASARA バトルヒーローズ

■Capcom■2009年4月9日发售■动作■5200日元

游戏最大的特色就是采用了双人组队战斗的模式，玩家除了需要熟悉每个人物的战斗特点外，保护好同伴不被敌人击败才是确保胜利的必要条件。仅保留两种固有技、取消婆娑罗技的设定对于老玩家来说是个不小的遗憾，而新增的牵制技使用效果也不明显，只是增加观赏性而已。

本周：85 731 套　累计：85 731 套

2 胧村正 Wii

NEW

胧村正

■MMV■2009年4月9日发售■动作■6800日元

游戏色彩鲜艳的画面流露出让人沉醉的东瀛古典美，而简单的操作方式也让战斗的爽快度得到了最大限度的提升，即便是不擅长动作游戏的玩家也能乐在其中。满足不同的条件通关后会看到截然不同的结局，而新增的难度非常适合喜欢挑战的玩家，保证了多次重复游戏的乐趣。

本周：28 807 套　累计：28 807 套

3	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージ RPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 25194 套 ◆累计 522493 套	NDS
4	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	◆本周 17942 套 ◆累计 601254 套	PSP
5	家庭棒球场 DS 2009 プロ野球 ファミスタ DS 2009	■2009年4月2日发售 ■NBGI■体育	◆本周 16676 套 ◆累计 43977 套	NDS
6	机动战士高达 战场之绊 携带版 机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	■2009年3月26日发售 ■NBGI■动作	◆本周 15614 套 ◆累计 134944 套	PSP

7 阿尔卡那之心 2 PS2

NEW

すっごい！アルカナハート2

■AQ Interactive■2009年4月9日发售■格斗■5800日元

本作是移植自2008年10月推出的同名街机游戏，在保留随意组合角色和"阿尔卡那之心"的特色系统基础上，主要增加了与必杀技有关的全新操作方式，使对战更加华丽。全程语音、画廊等独占要素仍然是家用机版最大的优势所在，对人设或声优有爱的玩家应该会相当满足。

本周：10 880 套　累计：10 880 套

8	实况力量棒球 2009 实况パワフルプロ野球2009	■2009年3月19日发售 ■Konami■体育	◆本周 10346 套 ◆累计 103743 套	PS2
9	无双大蛇 Z 无双 OROCHI Z	■2009年3月12日发售 ■Koei■动作	◆本周 10340 套 ◆累计 194953 套	PS3
10	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 8951 套 ◆累计 3340913 套	Wii

本周获得冠军宝座的《战国BASARA 战斗英雄》虽然在国内玩家间的评价褒贬不一，但是在以人气角色为卖点的日本本土，本作首周8.6万的成绩还是达到了厂商预期的目标，配合同期播放的动画，再次掀起了女性玩家争相购买本作的热潮，巩固了系列在同人女玩家心目中的神圣地位。硬件方面，PS3在发售127周后终于突破了300万的销量大关，相信随着今年陆续公布的日式游戏新作，周销量还会有明显的增长。

2009年4月13日～2009年4月19日

1 口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队 NDS

NEW

ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队

■Nintendo■2009年4月18日发售■角色扮演■4800日元

游戏最大的卖点就是增加了新的主人公、队友和剧本，而简单易懂的游戏方式和充满变化的迷宫则使新老玩家在游戏时更加投入。系统方面，利用Wi-Fi功能请求复活密码的设定仍然健在，甚至通过和系列掌机前两作的联动，玩家还能获得特殊强化道具的意外惊喜。

本周：141 771 套　累计：141 771 套

2	战国BASARA 战斗英雄 战国BASARA バトルヒーローズ	■Capcom■2009年4月9日发售 ■动作■5200日元	◆本周 27942 套 ◆累计 113673 套	PSP
3	马里奥与路易 RPG3 マリオ&ルイージ RPG3！！！	■2009年2月11日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 18799 套 ◆累计 541292 套	NDS
4	怪物猎人 携带版 2nd G 廉价版 モンスターハンターポータブル 2nd G (PSP the Best)	■2008年10月30日发售 ■Capcom■动作	◆本周 18028 套 ◆累计 619282 套	PSP

5 家庭教师 REBORN DS 炎之命运Ⅱ 命运的两人 NDS

NEW

家庭教师ヒットマン REBORN！DS フェイトオブヒートⅡ 运命のふたり

■TAKARA TOMY■2009年4月16日发售■角色扮演■4800日元

作为系列在NDS上的第二款作品，游戏以漫画的"未来篇"为故事背景，讲述主人公尺田纲吉与原创敌人贝拉德纳之间的一系列故事。和前作相比，本作最大的改变就是从2D画面进化为3D，而原作中出现的"指环"也成为了可装备道具，让玩家在卡片战斗中发挥出更强的实力。

本周：17 502 套　累计：17 502 套

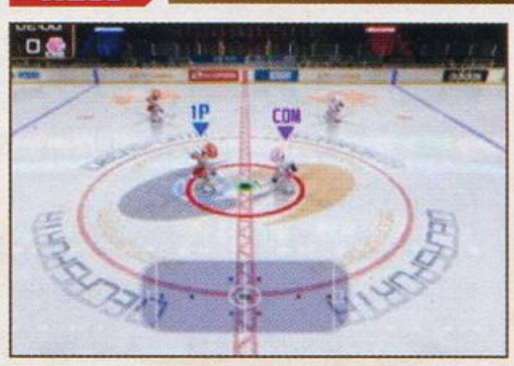
NEW 6	魔法飞球 携带版 ファンタジーゴルフ パンヤ Portable	■2009年4月16日发售 ■TAKARA TOMY■体育	◆本周 13357 套 ◆累计 13357 套	PSP
7	家庭棒球场 DS 2009 プロ野球 ファミスタ DS 2009	■2009年4月2日发售 ■NBGI■体育	◆本周 10937 套 ◆累计 54914 套	NDS
8	无双大蛇 Z 无双 OROCHI Z	■2009年3月12日发售 ■Koei■动作	◆本周 9744 套 ◆累计 204697 套	PS3
9	机动战士高达 战场之绊 携带版 机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	■2009年3月26日发售 ■NBGI■动作	◆本周 9427 套 ◆累计 144371 套	PSP

10 十项运动 2 Wii

NEW

デカスポルタ2 Wiiでスポーツ "10" 种目！

■Hudson■2009年4月16日发售■体育■4800日元



游戏中收录了冰球、短道速滑、剑道、网球、飞镖、花样游泳、躲避球、摩托车、跳台滑雪、滚球共10种与前作完全不同的运动项目。基本玩法还是玩家通过Wii的体感操作来模拟各种比赛动作，最后根据取得的成绩来进行排名，而全新的三大模式则最多支持四人联机同乐。

本周：9 051 套　累计：9 051 套

虽然实际的统计时间只有短短两天，但位居第一的《口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队》仍然创造了14.2万的首周销量成绩，系列在日本青少年玩家中非凡的影响力可见一斑，而本周另一个比较特殊的现象就是附送"最终幻想 X III试玩版"的蓝光电影《最终幻想 VII 再临之子 完全版》虽然主体并非游戏，但274774套的首周销量还是带动了PS3主机销量的大幅上升，使其成为了本周硬件销量的冠军主机。

话梅杂志@DM-SMV
www.plumbook.cn

数字飙榜

锁定女性玩家的动作游戏

说起女性玩家喜欢的游戏，很多人通常都会想到诸如《乐克乐克》、《我的造型师》、《料理妈妈》等集可爱、时尚、生活气息于一体的休闲游戏，但随着“宅男腐女”等“特殊词汇”逐渐被更多的人群所接受，男性和女性玩家所热衷的游戏类型最根本的区别也慢慢浮出水面，即便是你现在才知道这些“潜规则”在早期的“文字冒险类游戏”中便已经被确立下来，也完全不用感到惊讶。如果说男性所好的通常都是走“卖萌”、“擦边球”等经典路线，那么耍酷、扮帅自然就是女性玩家心目中白马王子的一个衡量标准，因为和游戏实际的好玩程度相比，她们显然更关心游戏中是否有让人赏心悦目的男性角色，而这一点对于“《战国BASARA》系列”来说也只能用“无心插柳柳成荫”来形容，能以一款动作游戏的身分在女性玩家的市场中占据如此大的份额，估计连系列的制作人小林裕幸自己都没想到。

由于游戏内容和风格的相似性，“《战国BASARA》系列”经常会被拿来和“《战国无双》系列”相比较，而抛开故事模式等形式上的雷同，接触了游戏的战斗系统后你才会发现两款游戏的本质区别。“《战国BASARA》系列”中每名角色都有固有技和BASARA技两类攻击，前者可以通过不断地累积经验来获得并自由组合，后者则必须在“战极驱动”的状态下才能使用，所以在实际与敌人的战斗中玩家能够形成的连击套路非常丰富，当然对于女性玩家来说，战斗部分最重要的一点还是“操作并不复杂”。

最后回到我们之前提到的“男性角色”，除了在土林诚画师笔下的伊达政宗和真田幸村几乎已经成为系列的标志性人物(或者说女性玩家最有爱的角色)外，分别为他们担任配音工作的中井和哉、保志总一郎也绝对可以说是众多“腐女玩家”心目中“神”一般存在的声优，所以在游戏“一炮而红”之后，官方的周边商品也如雨后春笋一般考验着死忠玩家的荷包，

◀今年4月1日才开始在日本放映的同名动画将真田幸村和伊达政宗之间的“感情纠葛”发挥到了极致。

▶国内难得一见的周边，真有玩家会舍得穿它吗？

战国BASARA系列作品一览

游戏名称	发售时间	累计销量(套)
战国BASARA	2005.7.21	167445
战国BASARA2	2006.7.27	257319
战国BASARA2 英雄外传	2007.11.29	167040
战国BASARA X	2008.6.26	42014

2009 日本主机销量榜 HARDWARE

※总销量统计起始日期为2009年1月1日

名次	机种	总销量	4月6日~4月12日	4月13日~4月19日
1	NDSi	932 093台	40 673台	38 287台
2	PSP	828 935台	40 886台	40 065台
3	PS3	447 700台	16 701台	62 527台
4	Wii	431 833台	13 349台	13 221台
5	NDSL	243 784台	6 869台	6 438台
6	X360	181 117台	10 134台	8 652台
7	PS2	90 162台	4 531台	4 230台

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

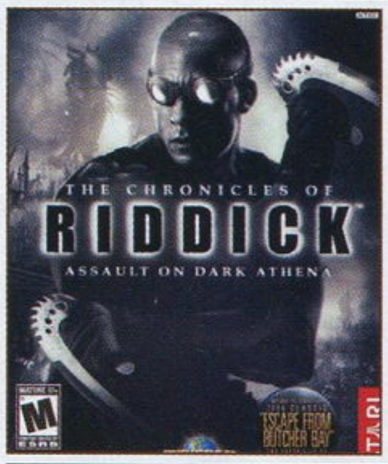
美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2009年4月5日～2009年4月11日

1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	■Nintendo ■2009年3月22日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 238891套 ◆累计 1216973套	NDS
2	教父II The Godfather II	■EA ■2009年4月7日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 89257套 ◆累计 89257套	X360
3	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 85409套 ◆累计 7458821套	Wii
4	节奏天国 Rhythm Heaven	■Nintendo ■2009年4月5日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 71013套 ◆累计 71013套	NDS
5	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：5	◆本周 63920套 ◆累计 6598747套	Wii
6	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■Nintendo ■2005年11月14日发售 ■竞速■上周排位：–	◆本周 61003套 ◆累计 5492053套	NDS



7 星际传奇 突袭黑暗雅典娜 X360

The Chronicles of Riddick:Assault on Dark Athena

■Atari ■2009年4月7日发售■主视角射击■上周排位：–

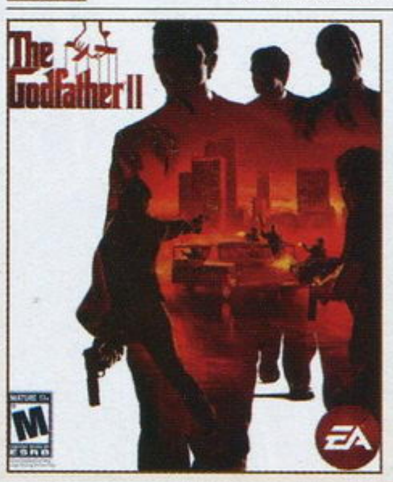
由于是一款将潜入和主视角射击结合在一起的黑暗血腥游戏，所以浓重的科幻味道和充满原始感的野性气息让本作在各个方面都透出一股硬派的劲道。游戏虽然拥有不错的画面，但在现今主视角射击游戏泛滥的大潮中很难脱颖而出，不过捆绑重制的前作还是让游戏非常超值。

本周：57 060套　累计：57 060套

8	教父II The Godfather II	■EA ■2009年4月7日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 56154套 ◆累计 56154套	PS3
9	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero:Metallica	■Activision ■2009年3月29日发售 ■音乐■上周排位：3	◆本周 55402套 ◆累计 249917套	X360
10	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	■Nintendo ■2006年5月15日发售 ■动作■上周排位：–	◆本周 54165套 ◆累计 6736091套	NDS

2009年4月12日～2009年4月18日

1	口袋妖怪 白金 Pokemon Platinum	■Nintendo ■2009年3月22日发售 ■角色扮演■上周排位：1	◆本周 156104套 ◆累计 1373077套	NDS
2	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo ■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 97320套 ◆累计 7556141套	Wii
3	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo ■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：5	◆本周 55131套 ◆累计 6653878套	Wii



4 教父II X360

The Godfather II

■EA ■2009年4月7日发售■动作■上周排位：2

虽然对于喜欢同名电影的玩家来说，体验本作可以从一些新的角度去理解经典的剧情，但要真正回归到游戏性上，略显重复的流程和草草收场的结尾还是不敢让人恭维。黑帮火拼中同伴极低的AI是游戏被玩家诟病的主要方面，而设计粗糙的联机模式更是只有用糟透了来形容。

本周：46 843套　累计：136 100套

5	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	■Nintendo ■2005年11月14日发售 ■竞速■上周排位：6	◆本周 40021套 ◆累计 5532074套	NDS
6	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	■Nintendo ■2006年5月15日发售 ■动作■上周排位：10	◆本周 39689套 ◆累计 6775780套	NDS
7	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero:Metallica	■Activision ■2009年4月14日发售 ■音乐■上周排位：–	◆本周 39415套 ◆累计 39415套	PS2
8	节奏天国 Rhythm Heaven	■Nintendo ■2009年4月5日发售 ■音乐■上周排位：4	◆本周 39167套 ◆累计 110180套	NDS
9	吉他英雄 金属制品 Guitar Hero:Metallica	■Activision ■2009年3月29日发售 ■音乐■上周排位：9	◆本周 35071套 ◆累计 203418套	X360
10	莱顿教授与不可思议小镇 Professor Layton and the Mysterious Village	■Nintendo ■2008年2月10日发售 ■文字冒险■上周排位：–	◆本周 32930套 ◆累计 663118套	NDS

www.plumbook.cn

刺客信条II	Ubisoft	动作
多机种	Assassin's Creed II	美版
	2009年冬季发售 / 1人	59.99美元
	对应主机为PS3、X360	对应玩家年龄：未定

文 星夜 美编 NINA

1476 年的意大利，各种政治阴谋错综复杂，到处都是家族纷争，随时都有可能爆发冲突与剧变。生命短暂而残酷——即使是位于社会阶级的顶层。然而在这乱世中，却存在野蛮与文明的奇特并存。在常年的瘟疫、饥荒和征战中，西方世界正逐渐苏醒。在那些残留着血腥味的街头巷尾，现代科学、艺术与文学正在兴起，一个被后世称为文艺复兴的新纪元正在到来。在这一切的背后，是两大势力的争夺，他们的历史可以追溯到 300 多年前的十字军东征时期，又可以向后推进到遥远的未来。

阿萨辛与圣堂武士继续着他们无休止的争斗，其中一方正迎来一名新的战士……

“我们的生存建立在他人的死亡之上。”

——达芬奇

©2009 Ubisoft. All rights reserved.

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

文艺复兴之城

《刺客信条 II》将舞台从十字军东征时期转移到文艺复兴时期的意大利，用制作人 Sebastien Puel 的话说，这基本上是“从中世纪变为现代”，“那时人们已经开始谈论银行业、艺术和新思维。在短短的时间里，很多的小城市中发生了众多的事件。”如今很多人对那个时期的印象停留在各种艺术品上，例如达芬奇的蒙娜丽莎、米开朗基罗的大卫雕像，人们几乎彻底忘记了那是一个充满动乱的时代。而育碧蒙特利尔工作室正在为世人重现那个时代血腥的一面。

■本作将会有很多乡村场景，发生在其中的任务并不比城市关卡少。

■游戏中出现的很多地标性建筑保留至今。

意大利的城邦群将成为本作全新的舞台，互相连通的水路和威尼斯的运河将成为阴谋与刺杀的新背景，佛罗伦萨的标志性建筑将成为你攀爬与跳跃的新目标。“我们选择这个背景的其中一个原因，是看中了那些迷人的城市。佛罗伦萨与威尼斯是全球最受欢迎的旅游城市，它们对很多人来说是一个奇迹。”Puel 说。本作创意指导 Patrice Desilets 表示，虽然本作将以意大利的多座城市为舞台，但不再像前作那样给人以各城市互相独立的感觉，这是一些互相连接的城市，很多任务会从一个城市前往另一个城市。每一座城市周边都有一些乡村建筑，任务内容、剧情发展和隐藏的秘密将会把城市与乡村完美地衔接起来。根据历史记录，这段时期的很多意大利城市将他们的军事与政治势力深入到广阔的乡村，控制了很多小型乡村与城镇，以进一步发展其中心城市。除了一些名胜古迹外，那时的意大利与如今截然不同。

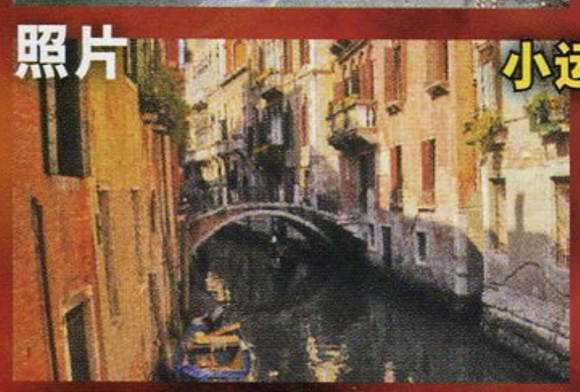
实景大对照

照片 圣马可大教堂

截图

照片 大运河

截图



照片 小运河

截图

照片 里亚托桥

截图

育碧将开发团队的主力成员派到意大利进行了深入的考察，他们用了几个星期的时间对保留至今的名胜进行研究和考证，在威尼斯、佛罗伦萨、托斯卡纳和罗马一边旅行一边调查。他们总共拍摄了 1 万张照片，其中包括很多历史细节，他们希望建造有史以来最真实的文艺复兴时期的意大利。

贵族刺客

游戏从 1476 年开始，与前作中十字军东征的圣地有着截然不同的时代氛围，而更令人惊讶的是，育碧为前作打造了埃泰尔这个标志性形象后，在续作中却将其弃之不顾。在这个新的时代里，育碧创造了一个新的刺客英雄。不过对前作剧情有所了解的玩家都知道，即使主角不同，在他们的身体中都流淌着相同的血缘。在近未来，一位叫 Desmond 的男子被迫参与了基因记忆实验，通过其遗传基因中保存的记忆回到埃泰尔的时代。但在前作的剧情发展中，留下了很多未解之谜。根据埃泰尔时代里找到的各种古器物的线索，Desmond 在实验室墙壁后找到了隐藏的信息，然而却没有对此作出进一步解释。在本作中，将会通过寻找另一名祖先的记忆揭开谜底。

Ezio Auditore de Firenze 是佛罗伦萨的一位贵族，与他的祖先埃泰尔有着截然不同的显赫背景，至于埃泰尔的后人如何辗转到意大利，又如何成为了当地的贵族，这可能会在游戏中逐渐说明。Ezio 自幼在尊贵富足的环境中成长，不过并非人们印象中的贵族纨绔子弟。那个时代的很多贵族自幼就被传授剑技、诗歌和书画，Ezio 因此也有一身过硬的战斗能力。与当时佛罗伦萨的大多数贵族一样，Auditore 家族与其他家族形成了联盟，在社会阶层中不断向上爬，在此过程中自然也树敌无数。一场剧变让 Ezio 从贵族变成了刺客，从此孤家寡人踏上了复仇之路，他的目标是刺杀文艺复兴时期最显赫的家族首脑们。

■本作加入了昼夜循环系统，给玩家带来时间流逝的感觉。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

文艺复兴名人谱

与前作一样，《刺客信条 II》中将会出现相应历史时期里真实存在的名人，其中最著名的当属达芬奇。达芬奇是一位天才，不仅是画家和雕塑家，也是一位工程师和科学家。在本作中，达芬奇是 Auditore 家族的盟友，是 Ezio 的挚交。达芬奇与 Ezio 的关系，就像 Q 博士之于 007，他为 Ezio 设计了各种精巧的装置，最重要的自然是双手的腕刃。

尼科洛·马基雅维里的名著《君主论》充满愤世嫉俗的政治思想，鼓励用欺骗与圆滑的政治手段击败对手。这位佛罗伦萨政治活动家在游戏后期也将成为 Ezio 的盟友，他将会向 Ezio 传授他的战术——这将会是本作的一个新系统，目前详情未明。

卡特琳娜·丝佛札的一生中充满背叛与复仇，是文艺复兴时期最具魅力的女性之一。她和她的孩子曾因谋杀丈夫而被捕，在这起事件中逃脱后，她流亡到附近的一个要塞。在那里，她爬上城墙，威胁说如果不让她回国就摔死自己的孩子。卡特琳娜掀开裙子，让裙底风光被围观者尽览无遗，接着喊道："我什么事都做得出来！"这起事件以及这位奇女子的狂放生涯都会在本作中详细描述。

当时的政坛名人伦佐·德·梅第奇当然也不可能缺席，他在一次匪夷所思的刺杀事件中幸存，后来也成为 Ezio 的盟友。梅第奇是现代银行制度的缔造者之一，他与 Ezio 的结盟想必也会给本作带来新游戏要素。另外，在本作所处时期掌权的教皇亚历山大六世肯定也会出现。

■被敌人追击时跳入水中是最好的选择。

藏匿运河之中

Ezio 的装束虽然与前作中的埃泰尔有很多相似之处，但二者的能力却截然不同。由于威尼斯是本作的主要舞台之一，如果 Ezio 还像埃泰尔一样是个旱鸭子，那游戏简直将无法进行。Ezio 可以从城市中的任何一个屋顶、街道或桥梁上纵身跃入水中，对他来说，沿着威尼斯的水路前进与在地面上行走一样得心应手。与前作中的草垛一样，运河成为 Ezio 绝佳的藏身之处，本作的一个新刺杀招式就是将站在水边的士兵拖入水中溺死。即使是在奔跑和攀爬时，Ezio 也有很多新技能。高速追逐战是前作最具乐趣的系统之一，为了将该系统进一步强化，让玩家在奔跑的过程中有更流畅的感觉，本作会对最佳奔跑路线有一些明显的提示，当你被敌兵紧追不舍时，只要朝着有白布标示的路线奔跑即可。就像前作中暗示跳跃点的白鸽一样，白布将成为本作主要的提示性标志。

本作的攀爬系统也经过重新设计，增加了新的跳跃和抓握动作，即使是在一些看起来完全垂直的表面也可以轻易攀爬跳跃。使用这些新技能躲过了追逐者后，Ezio 可以像埃泰尔一样神不知鬼不觉地混入人群。

■在水中潜行靠近敌人，这种新能力让本作的战术性大增。

双腕刃

本作采用了名声系统，会影响到敌人和普通民众对 Ezio 的反应。如果 Ezio 与敌人打斗或刺杀目标时被发现，他的"恶名"值就会提升，人们就会对他更加怀疑与警惕。Desilets 说："在同一个城市中，你可以籍籍无名，也可以臭名昭著。如果臭名昭著，将会有新任务出现，例如你可能会被要求刺杀目击者、贿赂那些谈论你的人，或者撕掉贴满大街小巷的 Ezio 通缉令。这样就可以将恶名值降到零，就不会再引起警卫的注意。"

本作最大的创新之处是 Ezio 的战斗能力。与前作一样，战斗的要点仍然是仔细观察敌人的举动进行躲避和反击。与埃泰尔不同之处在于，你可以按键夺走敌人的武器，然后用该武器战斗。本作中每一种武器都有其专属的必杀技，按住攻击键就可以发动，比如使用长枪时，可以强力挥舞一圈将周围整片敌人撂倒在地。即使是徒手战斗，也有一些不是很光彩，但非常有效的招式，例如迅速俯冲向前，从地上抓一把尘土撒向敌人的眼睛。Puel 表示，除了隐藏的腕刃和飞刀外，Ezio 并不是时刻携带武器，因此要更善于徒手作战。

作为前作标志性元素之一的腕刃依然是本作的主要武器，而这次 Ezio 的腕刃是由他的朋友设计的更为精巧的装置——此人正是达芬奇。Ezio 有两把腕刃，在激烈的战斗中可同时击毙两名对手。

■Ezio 可以挥舞游戏中出现的任何武器，而不同的敌人类型对于各种攻击的反应也各不相同。

■将会在本作中出现的一些武器。

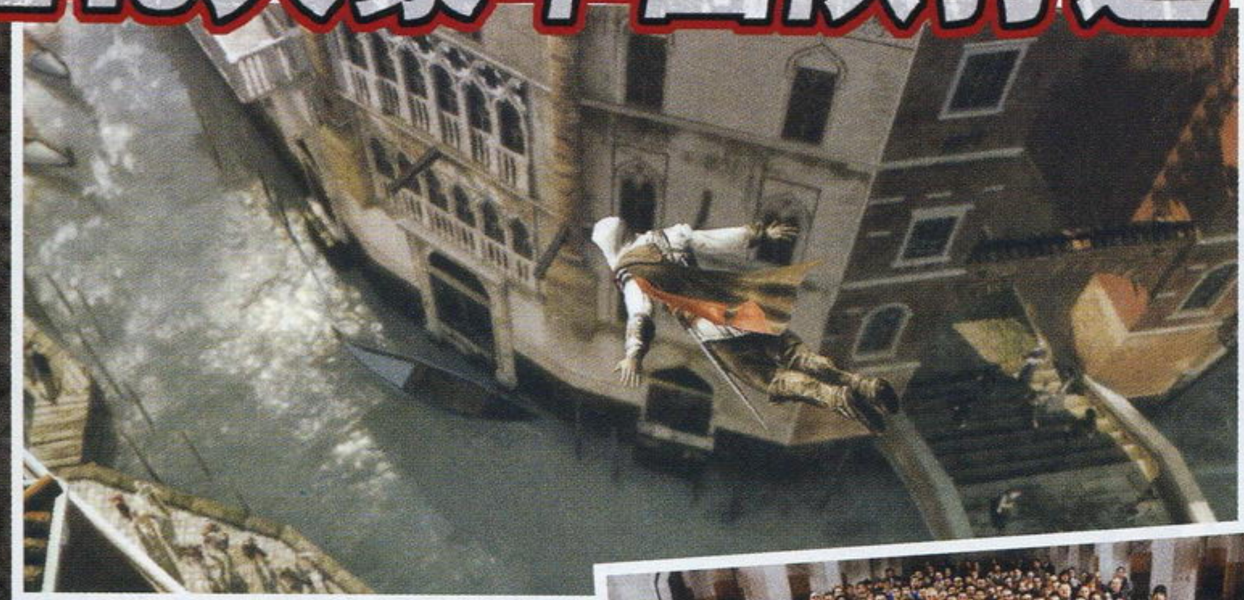
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

■在刺杀前不需要选择隐藏的腕刃——当对方没有发现你的时候，Ezio 就会自动使用腕刃。

200余种独特任务

前作开发完成后，《刺客信条》团队花了几个月的时间收集玩家和媒体的评论意见。玩家最不满的地方是任务太单调，因此增加任务的多样性是续作的主要目标。前作中每个任务的流程几乎都一样，接受任务、调查目标、汇报情况、刺杀目标然后逃之夭夭，随着游戏的进行，这种公式化的流程越发让人觉得重复无聊。《刺客信条II》打破了这种死板的任务公式，将会通过各种暗示和线索让玩家在城市中摸索，前往乡村，完成不断变化的目标。本作共有 16 种任务类型总共约 200 个任务等待玩家，Desilets 表示他们借鉴了《GTA》的设计特点，玩家在每个任务中都会有不同的感受，而且各个任务互相关联，不会有明显的界限。可供玩家收集的也不仅是旗帜，制作人保证将会带给玩家“更值得花时间收集的物品”，在游戏中的各种隐藏地点得到雕像、金币等物品，将会给予玩家实实在在的好处。

240人豪华团队打造



由于前作创造了超过 600 万套的惊人销售成绩，因此在这款续作中，育碧投入了多达 240 人的庞大团队。可惜的是，美女制作人婕德 · 雷蒙德这次没有参与续作的开发。

与前作一样，为了保证历史的真实性，育碧邀请了圣母大学的历史学家担任本作的顾问，历史上的很多真实事件将会在本作中重现。育碧将游戏中的家族争斗与现代意大利的黑帮之争做对比，例如游戏中出现的帕兹家族刺杀梅第奇事件就是在历史中真实存在，同时也很有黑手党感觉的事件。在血腥的巷战中，梅第奇的兄弟成了替死鬼，后来梅第奇与同盟在反击中剿灭了帕兹家族。而在这些家族争斗之外，圣堂武士与阿萨辛这两大势力的争斗仍然是暗藏的主线，

新时代，新敌人

前作中的战斗非常单调，多数敌人的战斗和移动几乎都一样，而本作会出现大量新敌人类型。有三类普通民兵的战斗特点与前作相似，而新增的精英士兵会让战斗充满变数。敏捷的短刀兵奔跑速度快，将会是 Ezio 最难甩掉的敌人；魁梧的重装兵一手持剑、一手持斧，在近距离战斗时战斗力惊人；持戟士兵对周围环境非常敏感，会侦查隐蔽角落，用他的长戟乱戳，如果碰到他们将很难藏身。

达芬奇的飞行器

要提高任务多样性，就要在游戏中时刻为玩家带来意想不到的东西。本作最异想天开的可能就是达芬奇设计的飞行器。达芬奇曾经在其笔记本中画下了飞行器的草图，而根据这些草图设计的飞行器将会在本作中登场。游戏中的某处，一位极具影响力的盟友即将被刺杀，要救他就要进入佛罗伦萨最牢不可破的公爵府。这时 Ezio 就要使用达芬奇设计的飞行器，达芬奇会在地面燃烧火焰制造热气流，让飞行器保持浮空状态。

▲玩家可以在偏僻的角落刺杀目标，但更加聪明的敌人将会搜索每个偏僻角落。

梅花志@3DM-SMV
www.plumbook.cn

将水晶融于身体之中，
便可以自由操纵魔力；
这样的能力可以超越他人，
也能够伤害他人。
——水晶传递者，
到底他们是世界的救世主，
还是不幸地受到诅咒的人？

FINAL FANTASY. THE CRYSTAL BEARERS

CRYSTAL CHRONICLES

文 九兵卫　美编 木仙

最终幻想 水晶编年史 水晶传递者	Square Enix	动作角色扮演
Wii	Final Fantasy Crystal Chronicles The Crystal Bearers	日版
	发售日未定　1人	价格未定
	无对应周边	

《水晶编年史》在整个“《FF》系列”中俨然已经成为了一个重要的组成部分，继今年初的《时之回声》之后，一部为Wii量身定做的新作正式与广大玩家见面。本作不但在画面和系统上完全以次世代家用机的高标准进行制作，我们还可以看到游戏在操作方式上增加了对应Wii手柄的独特体感控制，相信游戏发售后一定能给玩家带来全新的游戏体验。

一切就都交给我吧！

■雷尔的自信让他拥有面对任何困难都绝不退却的精神。

雷尔 Layle

雷尔是一名可以自由操纵引力的水晶传递者，右脸上水晶化的疤痕是他最大的外貌特征。雷尔遇事沉稳镇定，比起过程更追求结果也是他一贯坚持的原则。追查干扰自己工作的神秘尤库族人，一方面既是任务，另一方面也是为解开自己心中的疑惑。

“《水晶编年史》系列”新主角登场！

故事 Story

莉尔迪族集合了全国的技术，建造了一艘以过世的王妃“阿蕾克西斯2世”命名的飞空艇。就在这艘用于民用飞空艇的处女航行纪念典礼上，国王突然病倒，作为一名水晶传递者的雷尔临时接过了护卫阿蕾克西斯的任务。

看似波澜不惊的委托就在任务即将完成时出现了新的变数，本该于这个时代消失的尤库族人率领着魔物突然降临在飞空艇的甲板上。这场意外的相遇到底会给雷尔甚至整个世界带来怎样的影响，在游戏中我们将得到答案。

▲护卫飞空艇的任务在雷尔看来是一件很轻松的差事。

▶神秘的尤库族似乎有一件重要的事情想去完成。

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

话梅杂志&SHM-SMV
www.plumbook.cn

世界观 World

魔晶机关

莉尔迪族多年来一直在研究尤库族受到破坏的水晶，并专门成立了从水晶中提取能量的“魔晶机关”。由于在莉尔迪族的文明中，接触水晶是受到禁忌的，所以王国给这项研究挂上了“魔晶石”的名字以掩人耳目。

■魔晶石是阿蕾克西斯号的动力来源。

莉尔迪族王都

在本作的设定中，莉尔迪王国是世界中惟一的国家。曾经以武力著称的莉尔迪族，现在则受魔晶机关的影响，也掌握了凌驾于其他种族的高超技术实力。整个国家政治与经济中心的王都，因为国王的意外病倒而陷入不安，目前暂时由公主阿尔缇娅在维持着元老院和议会的正常运作。

▲飞空梭在王都往来穿梭，这也是莉尔迪族繁荣的象征。

■阿米达特里昂对雷尔的追问不屑一顾。

是水晶赐予了我力量

阿米达特里昂 Amidatelion

原本在暗中活跃，现在却不知因为何种原因而闯入雷尔生活的尤库族。关于他的真实身分以及行动目的，一切都是谜。不过通过他和雷尔的战斗可以确定的是，阿米达特里昂同样拥有着水晶的力量，其来历一定非同小可。

▶看上去很酷的特殊能力有时也让雷尔很受女性的欢迎。

动作 Action

身体的一部分发生水晶化的人便被叫做“水晶传递者”。存在极少的水晶传递者与普通人的区别不仅仅只在身体特征方面，更重要的是他们拥有与众不同的魔法能力。虽然由于另类与怪异经常受到其他人的排斥与讨厌，但我们的主角身为水晶传递者却毫不在乎别人的眼光，总是使用引力来解决生活中遇到的麻烦。

◀不同的水晶传递者的能力是各不相同的。

利用引力解谜

“隔空取物”以及改变物体的运动状态，这是雷尔利用引力能做的两件最基本的事情。虽然听起来有点不可思议，但平时使用起来还是很方便的，比如用它来帮助别人或者开一些无关轻重的玩笑等等。

■在人群中玩得太过分的话，卫兵也会找雷尔算账。

■从峭壁上利用引力进行侧移时，会让人联想到忍者的飞檐走壁。

■用引力将小孩腾空托起，不知道开这样的玩笑是否会被其父母斥责。

不过，这项能力最大的作用是在各种迷宫中帮助主角进行冒险。我们可以用引力抓住一些场景中的支撑物，这样就能攀爬到很高地方。在一些狭窄或者有障碍物的场景中，主角也需要利用这项能力才能顺利穿越。

▲很多动作游戏中都能看到的悬挂跳跃，在本作中我们也可以轻松实现。

www.plumbook.cn

即使付出生命也要保护好国家

◀▲阿尔缇娅身穿便装离开宫殿，并在王都的街道中和雷尔相遇。

阿尔缇娅 Althea

莉尔迪王国的公主。由于母亲去世，而父亲又罹患重病卧床不起，阿尔缇娅毅然选择了牺牲自我来保护整个莉尔迪族王国的和平与安定。善良而又平易近人的性格，让阿尔缇娅深受国民的支持与爱戴。

战斗 Battle

在游戏中与场景中的敌人接触后，玩家能够采用多种多样的战斗方式，最特别的自然是引力这一能力的灵活运用了。除了用引力改变敌人的动作或者翻转自己的身体进行回避以外，我们还可以用引力将敌人举起并砸向其他的敌人，这样可以达到事半功倍的效果。

▲用引力将敌人捕捉到自己的身边，这也会使用到双截棍手柄的独特操作方式。

◀不同的敌人捕捉时的动作各不相同，引力的利用也受重量和距离限制。

▲在以寡敌众的情况下，让敌人本身成为自己的战斗武器是最划算的战斗方式。

■“《FF》系列”经典的火球怪就像是一个天然的炸药桶，将它丢到敌人中间会发生什么呢？

注目！NPC、敌人之间的超强互动

看了前面的动作介绍，如果你以为这些情景只是游戏的过场动画那就大错特错了。这些都是玩家在场景中移动以及战斗时实时发生的，NPC是灵活的，而敌人之间也有各种有意思的生态习性。玩家做出的举动不同，NPC以及敌人的反应都会有不同的变化。超强互动会令游戏的过程变得更为真实且有趣，这样的创新无疑让习惯了传统日式动作角色扮演游戏的玩家感到非常兴奋，让我们期待游戏的早日发售吧！

▲受到敌人攻击后倒在地上装死，敌人会跳起庆祝的舞蹈。

▶对场景中的NPC开玩笑的同时，也会引来其他行人的驻足围观。

▲杰格朗对身为水晶传递者的雷尔似乎并没有什么好感。

杰格朗 Jegran

莉尔迪王国军参谋长。有着和莉尔迪族不相匹配的强壮体魄。杰格朗不单单是一名武将，他也负责魔晶机关的管理工作。为了守护自己的王国和军队，杰格朗发誓一定会战斗到底，哪怕要对面再大的困难也绝不退缩。

战场上的败者是没有发言权的

www.plumbook.cn

展开最美丽的女战士对决！

文 九兵卫 美编 木仙

Story

在以剑与魔法为主导的古代大陆有着这样的传统：一场名为“女皇之刃”的对战比赛，可以选拔出这个大陆上最强大、最美貌的女皇。为了获得这一至高无上的荣耀，来自世界各地的女战士们也踏上了各自的冒险征程。不过在这看似平稳的宁静背后，影响着世界的混沌之力也开始暗中蠢动……

《女皇之刃》原作是一款卡片对战游戏，近年来人气一直很旺，周边的推出速度更是令人惊叹。这不，前段时间TV动画版刚刚开播，PSP版游戏的发售就立刻提上了议程。本作的声优和人设依然堪称华丽，采用策略游戏的战斗方式也很值得一玩。下面就先看看游戏的具体情报吧！

女皇之刃 螺旋混沌	NBGI	策略角色扮演
PSP	クイーンズブレイド スパイラルカオス	日版
	预定2009年冬季发售 / 1人	价格未定
	无对应周边	

战斗概要

游戏的类型属于策略角色扮演，整体有些类似《超级机器人大战》。每一个关卡中，玩家需要先对自己的阵型进行合理配置。与敌人接触后会有剧情对话，安排好作战指令后就可以进入战斗部分；在能力方面，玩家的攻击行动需要消耗AP点数，各种招式的命中率不同，而发动攻击或者受到攻击还可以积蓄斗气值……相信经常玩策略游戏的玩家都非常熟悉这些。

▲在角色的状态栏中，我们可以很清楚地从中间的人像中看到铠甲的破坏程度。

▼除了近距离的贴身战，游戏中同样存在擅长远程攻击的角色。

援护攻击

游戏中的各个角色之间存在好感度的设定，玩家需要在平时的对话中有针对性地提高。好感度所带来的直接作用就是，两名角色之间发动的援护攻击的可能性会大大提升。在对付一些BOSS或者强力敌人时，援护攻击还是非常重要的，游戏中千万不要忽视。

▲利用援护攻击可以一口气击垮敌人的防御。

破铠系统

为了抓住玩家的视线，本作还专门加入了独特的“破铠系统”。游戏中角色的攻击点将分为头、胸、腰、腕、脚这5个部分。对其中的一点集中发起物理或者魔法攻击的话，玩家就可以将对手该部位的铠甲予以破坏。铠甲遭到破坏后，对手在没有装备防御的情况下就会受到比平时高很多的伤害值。这也是本作一个最重要的战斗窍门。

▲角色被破铠后的状态会在画面中如实地被反映出来。

出色的音画效果

看过TV动画版的玩家应该知道，本作的声优阵容极为强大。而PSP版游戏里，各个人物同样由原班声优倾力演绎，从剧情对话到战斗语音，游戏全部厚道地予以收录。很多人所关心的战斗演出效果，素质也令人满意。至于不同部位的破铠镜头，那就自然更不用多说，邪恶的镜头特写会大大激发男性玩家的游戏动力。

▲破铠系统的邪恶镜头颇具杀伤力。

流浪的战士 蕾娜

武器 剑
人设 久行宏和
声优 川澄绫子

抛开家族继承人的身分、和义贼莉丝蒂一起踏上流浪之路的邦斯伯爵次女。为了锻炼自己的能力并找寻生活的意义，她毅然参加了女皇之刃的比赛。

光明的天使 娜娜艾尔

武器 念动军刀
人设 空中幼彩
声优 平野绫

天界的问题天使。由于自己的任性与胡闹而被天使长派遣到地面参加女皇之刃。娜娜艾尔有着高高在上的自尊心，对地面的生物不屑一顾，所以也很容易被激怒。

武者巫女 巴

武器 武士刀
人设 えいわ
声优 能登麻美子

为了守护东方的岛国日之本而挺身而出的武者巫女。在生活的神社遭到侵略者攻击之后，弥留之际的主祭托付她越过西方的大海，去大陆参加女皇之刃的比赛。

见习的战士 柯特

原创角色

武器 双剑
人设 ぽよよんろっく
声优 斋藤桃子

听说女皇之刃比赛的传言后慕名而来的见习战士，实力非常弱。厌烦了家中的百般呵护的柯特，为了书写自己英雄故事而大胆地离开家门，这和她不服输的性格也不无关系。

柯特的守护者 约翰

原创角色

武器 法杖
人设 ぽよよんろっく
声优 神谷浩史

虽然看上去很正经，但是经常喜欢幻想一些事情的男孩。因为受到柯特父母的托付，所以他也像哥哥一样保护着柯特。但话说回来，胆小的约翰在遇到危险时却不是很可靠。

©2009 HobbyJAPAN/QUEEN'S BLADE PARTNERS ©2009 NBGI

www.plumbook.cn

劲舞革命宇宙3 中文曲特别版	Konami	音乐
X360	Dance Dance Revolution Universe 3 中文曲特别版	中国台湾版
	2009年5月7日 / 1-4人	69美元
	对应游戏专用跳舞毯控制器。	对应玩家年龄：全年龄

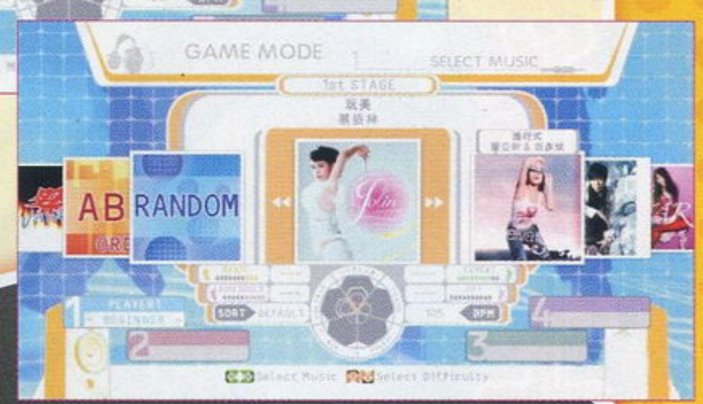
附带中文歌曲的“《劲舞革命》系列”作品第一次登陆家用机，对于国内玩家来说是非常棒的消息，想象一下，在炎热的夏天，足不出户，打开家中的空调，在凉爽的室内就可以听着熟悉的中文歌曲，玩着最棒的跳舞游戏，实在是一件美事！

文 雷电　美编 anubis

劲歌热舞一次让你玩个够！

游戏中的曲目数量非常足，超过80首的歌曲总数非常超值，其中除了本《中文曲特别版》最新追加的20首中文歌曲外，其他的仍旧是英文歌曲。即便只有20几首中文歌，但其阵容也足够喜欢流行音乐的朋友们兴奋一段时间了。

- **大陆歌手：**胡彦斌、花儿乐队
- **香港歌手：**容祖儿、谢霆锋、Twins、关智斌、吴浩康、泳儿
- **台湾歌手：**蔡依林、萧亚轩、张惠妹、黄立行、棒棒堂、B.A.D.



超值套装让你体验完整的乐趣

《中文曲特别版》将于5月7日发售，同捆版附带X360专用的《劲舞革命》跳舞毯。游戏是传统的节奏型音乐游戏，跳舞毯的玩法大家应该也比较熟悉。跳舞毯分为九个格子，中心的圆圈是玩家站立的位置，前、后、左、右四个键对应游戏中的NOTE（音符指示光标），当NOTE与游戏画面最上方的标志重合时踩下相应的按键完成音符并获得分数，系统会根据踩下的时机判断玩家的准确度，并给出评价，错误的话会降低最上方的“劲舞度”，耗光的话游戏就会失败。成功过关可以继续游戏并开启隐藏的曲目。另外，跳舞毯上还有A、B、X、Y四个功能键和START、BACK键，可以直接在跳舞毯上完成游戏中的各种功能操作。

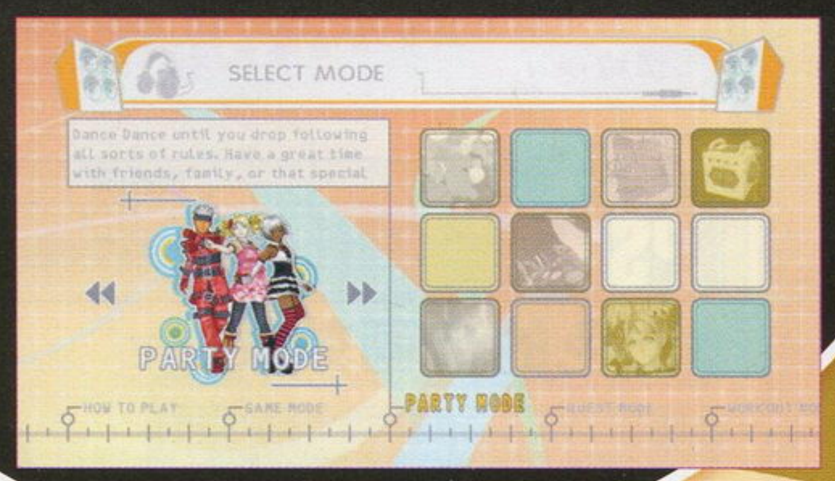
▲游戏画面一如既往，色彩鲜艳、效果华丽。

◀这是“棒棒堂”的一首歌，画面中的好像是“火影忍者”……

注：没有跳舞毯也可以用手柄进行游戏，但是会失去一定的游戏乐趣。

十周年诚意之作

游戏原版《劲舞革命宇宙3》于2008年10月14日发售，是作为“《劲舞革命》系列”诞生十周年的纪念作品发售的，游戏模式相当丰富：游戏模式“GAME MODE”、派对模式“PARTY MODE”、锻炼模式“WORKOUT MODE”、练习模式“TRAINING MODE”、编辑模式“EDIT MODE”、DJ模式“DJ MODE”和任务模式“QUEST MODE”。下面介绍一下本作中的新模式。



任务模式 QUEST MODE

这个模式中，玩家将能够创造出完全属于自己的角色，系统内设了400个以上的可设定元素，包括自由变更的容貌和肤色，任意搭配的发型及服饰，玩家可以创建出独具特色的形象。之后，玩家将扮演这个生活在“劲舞城（Dance Dance City）”中的舞者，不断向其他街头舞者挑战，赢得荣誉。游戏中的任务分为几个难度，可以选择适合自己的难度进行游戏。另外，任务还附有一些特殊条例，如果不小心做出了禁止的动作，挑战会直接失败，这可是对玩家眼脚并用能力的一大考验！

DJ模式 DJ MODE

DJ模式中玩家可以根据自己的喜好为音乐配上特殊的效果，也就是打碟，在享受游戏本身的乐趣同时还能尝试一下靠自己的创意制作出的音乐。

◀DJ的机器，用它来创造你自己的音乐吧！

©2008 Konami Digital Entertainment Limited

www.plumbook.cn

文 雷电 美编 anubis

摇滚乐队 不插电	MTV Games/Harmonix&Backbone	音乐
PSP	Rock Band Unplugged	美版
	2009年6月9日 1人	39.99美元
	无对应周边	

《摇滚乐队》将主唱、吉他、贝斯、鼓完美融合，充满激情的摇滚乐是绝对的主题，控制器就是连接你和音乐的桥梁。系列新作《不插电》却放弃了控制器，“不插电”原意为拔掉电源插头，多指放弃电声乐队的电子音响效果，尽量使用原声乐器，并以此获得原始朴实的音乐。而在本作中，“不插电”象征着放弃外设控制器，重新回归原始音乐游戏的乐趣。

当摇滚乐队遇见振幅

Harmonix 是个有灵性的制作小组，虽然可以说是 Konami 给了现在的音乐游戏最基础的形态，但是 Harmonix 成功地将节奏音乐游戏与实际的音乐演奏结合在一起。Harmonix 制作了 PS2 上的两款“另类”音乐游戏《频率（Frequency）》和《振幅（Amplitude）》，之后在开创了《吉他英雄》和《摇滚乐队》两个品牌之后，最新作《摇滚乐队 不插电》将是回归 Harmonix 原点的作品，一款《振幅》玩法的《摇滚乐队》！

■四种乐器的音轨分开演奏，完美完成一小节后该音轨进入自动演奏状态。

■游戏也提供了只演奏单个乐器的模式。

回归原点的系统

不能联机，没有外设，并不代表本作会“不好玩”。

你没有那些为了便携而制作成可以装进口袋大小的乐器控制器，它们并不见得会非常舒服，你只要带着一台 PSP 主机，就等于带上了整个乐队。《不插电》继承了家用机版《摇滚乐队》的画面效果、选曲风格和游戏构架，核心的游戏方式继承自《振幅》。

游戏中每首歌被分为四个音轨，游戏画面中从左至右依次代表贝斯、鼓、主唱和吉他。每一个音轨上都排列着与对应乐器吻合的 NOTE，游戏开始的时候是没有这四轨的声音的，玩家可以选择任意一个音轨开始演奏，当 NOTE 与屏幕下放标记重合时按下相应按键（左、右、三角或者圆圈），该乐器的旋律便会响起，当完美完成该轨中的一个小节后（前后有横条区分），该轨对应的乐器便可以在一段时间内自动演奏，谱面上的 NOTE 也全部消失。这时玩家要按 L 或 R 键转到其他音轨上。目标当然是让整个乐队都开始演奏，只有你的技巧合格，各个乐器才会配合融洽。

左侧的竖条上有各个乐器的图标，当没有自动演奏的音轨上 MISS NOTE 的时候，对应的图标会慢慢下降，任何一个乐器降到低都会 GAME OVER。

每个音轨上只有 4 个键，不过不要高兴得太早，可别忘了一共有 4 条音轨！最高难度是会让人抓狂的！如果你是音乐游戏苦手也不要紧，本作提供了单独演奏一种乐器的模式供您练习。

Rock,baby,Rock!

游戏的本体中附带了 41 首歌，其中 9 首是“《摇滚乐队》系列”首次收入的曲目，其他曲目都是从系列作品中精挑细选出来的。虽然并非都是新歌，但是分轨演奏使得每首歌在新作中的感觉都与过去的版本有着完全不同的感受。

游戏发售的第一天，玩家就可以通过游戏中的网络下载程序到网络商店下载 10 首歌曲到你的 PSP 里，官方还保证日后会有非常丰富的下载内容。

先看看已经确定受入游戏的曲目吧，可以说都是大牌乐队！如此的阵容，我们还能要求什么？

Jackson 5	《ABC》 *
AFI	《Miss Murder》 *
Audioslave	《Gasoline》 *
Black Tide	《Show Me the Way》 *
Freezepop	《Less Talk More Rokk》 *
Tenacious D	《Rock Your Socks》 *
3 Doors Down	《Kryptonite》 *
Alice in Chains	《Would? 》 *
Blink 182	《What's My Age Again》 *
The Killers	《Mr. Brightside》
Queens of the Stone Age	《3's and 7's》
System of a Down	《Chop Suey!》
Judas Priest	《Painkiller》
Nine Inch Nails	《The Perfect Drug》
Nirvana	《Drain You》
Weezer	《Buddy Holly》
Bon Jovi	《Livin' on a Prayer》
The Police	《Message in a Bottle》
Kansas	《Carry on Wayward Son》
The Who	《Pinball Wizard》

注：带*的曲目为《不插电》首次收入游戏中的曲目。

▲游戏继承了家用机版的各种特色，自然少不了自创个性十足的“Rocker”这一环节！

▲高难度下4条音轨上密密麻麻的NOTE让技巧纯属的玩家也措手不及，好的策略至关重要。

有爱的玩家注意了！

本作的 PSP 同捆版非常超值，同捆的东西除了主机外还有一张 4GB 的记忆棒和一张《摇滚学校（School of Rock）》的 UMD 电影！售价为 199.99 美元！

©2007-2009 Harmonix Music Systems, Inc. All Rights Reserved.

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新作短波 FIRST LOOK

栏目主持 晴天&星夜

未发售游戏的最新资讯大杂烩

本期的短波主打“续作风暴”，除了《瓦尔哈拉骑士 精灵传说》和《闪电十一人2 威胁的侵略者》这两款很长时间没有放出新信息的作品外，几款首次在杂志中亮相的续作中《九十九夜Ⅱ》也再次引起了X360玩家的关注，让人不禁期待起这款“类无双”作品在画面以外能带给我们的全新震撼。

2008年PSP在北美陷入历史最低谷，在全年的游戏销量榜中，只有一款游戏进入TOP50。今年SCEA将率领第三方打造PSP自发售以来最狂热的大作潮，希望将PSP在日本的强劲势头带到美国，近期相信还会有大批PSP大牌新作陆续公开！

瓦尔哈拉骑士 精灵传说

Wii 动作角色扮演 ■ヴァルハラナイツ エルダールサーガ ■日版 ■MMV ■预定2009年夏季发售

[文：晴天]

创造属于你的世代传奇

本来上一期才为大家介绍了系列即将在PSP上推出的资料片，不料近期随着官方放出的最新信息，系列首款家用机作品的全貌也开始慢慢浮出水面。在保留系列作品“自定义人物系统”的基础上，这次的家用机版主要将故事延伸到了主角及子女两代人，战斗时也不再需要切换画面，而是直接在地图上展开，从画面绚丽度和游戏内容的丰富程度上来说达到了系列之最。

男主人公

父母自小被魔物杀害，并一直依靠自己的力量四处漂泊的青年，为了寻找能够实现自己愿望的力量而加入了“冒险者”的行列。

女主人公

封闭内心，不愿与外界交流的女性。由于生下来就拥有过人的魔力，所以精灵族人一直把她当作养女培养成“伟大的魔法师”。

首个巨型BOSS登场

在特定任务中才会出现的超强敌人，不但锋利的牙齿和爪子能够对玩家造成巨大的伤害，在自己陷入危机的时候还能利用超强的机动性从空中逃脱。

游戏的基本流程

1. 创建角色

和PSP版相比，家用机版最大的优势就是将角色自定义进行了细化，光是脸型、发型、装饰品的组合就达到了10万种以上。

2. 整装待发

男主角最初到达的地点就是名为“维斯特利亚”的人类据点，除了在商店中给自己配上一套实用的装备外，在公会接受任务和在酒场雇佣佣兵都是不可或缺的环节。

3. 迷宫探险

游戏中的迷宫场景都设计得非常有特色，而且随着时间的变化，清晨和夜晚出现的敌人似乎也会发生很大的变化，你有把握完成每个探索任务吗？

4. 联机同乐

如果玩家觉得一个人推进主线剧情有点单调，那么利用Wi-Fi功能还能搜索其他在玩本作的玩家一起组队战斗，挑战联机模式下才会出现的特定任务和强大BOSS。

九十九夜Ⅱ

X360 动作 ■ナインティナイン・ナイツⅡ ■日版 ■Q Entertainment ■预定2009年内发售

由前SEGA著名游戏制作人水口哲也挂名制作的《九十九夜》于2006年登场，尽管游戏塑造出了前所未有的宏大场面，但游戏的其他方面可谓一塌糊涂。经过三年的蛰伏之后，2代终于出现在玩家面前。不知经过前作的“洗礼”之后，本作能否浴火重生呢？

暗夜无双，百日狂飙

主人公

塞菲雅 セフィア

圣地オルフェア的公主。她是圣地的继承者，换句话说也就是未来的国王，因此从小身上就背负着沉重的宿命。夜之大军的逼近令圣地遭受了空前的危机，这时塞菲雅勇敢地站了出来。

古连 ゴレン

ゴリアテ国出身的骑士，拥有成为领袖所必需的剑技、指挥能力、决断力等一切必要条件，传说中的超战士。他的过去与率领夜之大军的夜之王有着很大的关联。

▶古连的魂玉攻击：召唤十支剑攻击身边的敌人。

[文：纱迦]

夜之大军再临！

▲同屏人数和过去差不多，但杂兵刻画得精细多了。

本作和前作的关系目前尚未得知，不过世界观则明显是一脉相承的。《九十九夜》的世界是一个除了人类，还有哥布林、兽人、翼人、妖精等其他种族的剑与魔法的世界。这些种族之间互有矛盾，还不乏深仇大恨，但在毁灭一切的夜之大军袭来之际，合作是惟一出路。这回公布的两名角色中，古连是人类，塞菲雅是妖精，相信还有更多角色有待公布。

魂玉系统

■想必这就是古连的魂玉闪击发动画面。

魂玉系统是游戏的特色之一。在游戏中打倒敌人会出现魂玉，这是发动某些技巧的能量，一些强力的技巧必须有魂玉才能发动。而当魂玉槽蓄满之后就能发动威力极为强大的魂玉闪击。其威力和演出效果都是一等一的。可惜现在连一张实际游戏画面都没有，所以也没有办法分析魂玉系统的进化。

新增要素

前作的一大缺点就是游戏变化太少。而在二代中将会加入任务系统，而且任务的数量也不少，如此一来想必会避免游戏成为单纯的割草游戏。另外游戏还加入了地形的要素，在战场上会出现很多大型兵器，玩家要活用地形来破坏或夺取这些兵器，这样会令游戏进程趋向简单。

NDS | 凉宫春日的直列 | 2009年5月28日发售

由于游戏的剧情是围绕“学校怪谈 七不思议”而展开，所以玩家需要控制凉宫春日和她的伙伴们利用“凉宫雷达”来发现学校的可疑之处，并在“解决部分”完成各种精心设计的迷你游戏来揭开事件的真相，非常适合对原著角色有偏好，并热衷于侦探类游戏的玩家。

[文：晴天]

Elminage II 双子女神与命运大地

延续巫术传奇的全新冒险

PSP 角色扮演 ■エルミナーシュII 双生の女神と运命の大地 ■日版 ■スターフィッシュ・エスディ ■预定2009年夏季发售

在NDS和PS2上相继推出了全新打造的原创作品后，以“《巫术》系列”而闻名业界的STARFISH公司终于决定将“Elminage”系列化，希望凭借自身的创作优势来抢占近几年“仿《巫术》系列”游戏所拥有的庞大市场。而作为公司第一款涉足PSP平台的作品，游戏除了延续1代的故事背景外，主要针对游戏的系统加入了更多值得深入研究的要素，如果你还只是单纯地认为这是一款“以第一人称在3D迷宫中探索的纯角色扮演游戏”，那就大错特错了。

经典的职业系统

既然是脱胎于始祖级游戏的衍生作品，在基础系统上自然也保留了最让玩家称道的职业要素。在游戏的过程中，玩家需要从12大种族的16个职业中挑选出6位背负命运的战士协力战斗，而和1代不同的是，这次制作小组为了保证游戏的平衡性，还对包括忍者在内的部分职业性能进行了调整，因此要组合出更适合在新作中战斗的组合，玩家还是多在实战中进行摸索吧。

职业一览
战士
魔术师
僧侣
盗贼
炼金术士
使用人
司教
猎人
斗士
游乐者
巫师
召唤师
神女
侍
君主
忍者

太古邪灵的真身

在和平的大陆上突然出现的妖艳女子，主要目的是为了夺取象征着女神的神器进而控制整个大陆，随身携带的重剑上拥有让人捉摸不透的黑暗力量，如果和游戏的副标题联系起来，难道她就是女神的双子姐妹吗？

自定义头像的无限乐趣

▶制作头像利用时下流行的看图软件就能轻松完成，这应该也算是家用机游戏中首次出现类似的设定吧。

对于玩转聊天软件的玩家来说，本作能够支持“自定义头像”的设定多少都会吸引到你的目光。你需要做的只是在电脑上创建好一个48×48像素大小的图标，并拷贝到记忆棒的“PICTURE”目录下，之后在游戏中创建角色时启动该功能，通过USB线就能完美打造一名玩家专属的个性角色，而对于有恶趣味的玩家来说，甚至还可以组成“真人亲友团”、“真人明星团”等非法组织，用与游戏风格“水土不服”的写实派人物展开拯救世界的冒险。

心跳魔女+

NDS 文字冒险 ■どき魔女ぷらす ■日版 ■SNK Playmore ■预定2009年夏季发售

[文：九兵卫]

南国小岛的度假之旅

▶既然是海边，各种萌属性的服务镜头自然是少不了的。

本作的故事为全新创作，我们的主角将和前作中的魔女们一起来到风景美妙的南国小岛度过一个愉快的假期。游泳、海滩、合宿，谁不希望给这样的夏天留下一个难忘的回忆呢？

新角色

夏南木荒 ——

一同出现在小岛上的黑肤色少女，对女主角赤香很感兴趣，是个非常粘人的小妹妹。不过对于她出现的理由和目的，主角们倒是还不清楚。

▲赤井对夏南的热情也是完全没辙。

强化的战斗部分

游戏中与敌人遭遇后便会进入指令式的战斗部分。除了加入新的可操作角色以外，新作中还增加了不少全新的魔女技能，演出效果也耳目一新。

心跳之旅再次开始！

看到本作的游戏画面后，很多人应该都会觉得眼熟。没错，那个以“触摸”为卖点的“《脸红心跳魔女神判》系列”又回来了！新作打着“PLUS（强化）”的标语，加入了新系统、新剧情、新场景和新人物，喜欢这类游戏的你是不是心跳的感觉又回来了呢？

新系统

甜蜜交流模式 ——

利用NDS触摸屏来实现的“触摸系统”可以说是前作的最大特色。本次的新作除了保留这一系统之外，还加入了新的“甜蜜交流模式”。在该模式下，玩家可以自由地和女主角进行交流、约会甚至是一些令人心跳的行动。

▲甜蜜交流模式的最大好处就是玩家能用“手”来与女主角进行亲密接触。

贪吃鬼 吃出一个未来

Wii 动作 ■たべモン ■日版 ■NBGI ■预定2009年内发售

当你处在一个到处都是水果和蔬菜的世界里，你最想做的事情是什么呢？没错，那就是“吃”。而以下要为大家介绍的这款游戏，根据制作人的自我描述，正是一款融合了“《吃豆人》和《块魂》系列”经典要素的新形态动作游戏，至于是怎么个“吃法”，还在胡思乱想的你还是赶快往下看吧（笑）！

[文：晴天]

为了传说的宝玉而战

▲别看准备拯救星球的神仙长得猥琐，但只要在游戏中完成他给予的任务就可以获得丰厚的回报。

在遥远的哈拉佩克星球上居住着“以吃为乐”的神秘生物，而某一天本应平静的生活却因为UFO的意外闯入而发生了翻天覆地的变化，甚至连星球上世代相传的“宝玉”也成为了战利品落入了外星人的手中。面对这场星球有史以来最大的危机，在神和众多族人的推举下，胡椒和糖果背负上了所有人的期望开始了“宝玉夺还大作战”，但现在阻挡在它们面前的，正是由外星人通过水果和蔬菜而变化出的怪异敌人。

轻松吃得好

虽然从游戏的画面看起来冒险的场景不但大，而且同屏出现的敌人数量也很多，不过要扫清这些前进道路上的障碍，玩家只需要按下手柄上的A键就能轻松搞定。随着胡椒和糖果吃下的敌人越多，它们的等级也会不断提升并增大自身的体积，这样再遇到之前场景出口的障碍物，利用巨大的身躯将它们吃下就能前往新的区域。

冒险的基本

和以上提到的“《吃豆人》和《块魂》系列”相同，游戏由数量繁多的小关卡组成，随着玩家完成关卡的数量增加，彩虹桥的另一端还会出现新的场景，在扩大我们冒险范围的同时，也能尽快发现外星人的基地，顺利地夺回“传说中的宝玉”。最后要提醒所有玩家的是，每个关卡过关后系统都会根据玩家的表现给出一个评价，如果连续达成高评价的话，说不定还会有意外的惊喜等待着我们哟。

3DM-SMV

Wii | 光、黑暗公主与征服世界之塔 FFCC | 2009年6月发售

游戏主要借鉴了“《最终幻想 水晶编年史》系列”作品中的种族与职业要素，玩家需要在存放“黑暗水晶”的塔中设置机关和敌人来阻止勇者们破坏水晶，从而达到征服世界的目的，和之前风靡一时的“《勇者别嚣张》系列”一样，都是考验玩家整体规划能力的反传统设定作品。

闪电十一人2 威胁的侵略者

[文：火云]

NDS 角色扮演 ■イナズマイレブン2 脅威の侵略者 ■日版 ■Level-5 ■预定2009年10月1日发售

用你的球技拯救地球吧，少年！

以足球为题材的热血角色扮演游戏《闪电十一人》不仅获得了RPG爱好者的支持，而且也吸引了不少球迷玩家的眼球，今日官方终于公布了续作的发售日，2代将会以对抗外星人组成的强大球队为主题，让玩家过一把拯救地球的瘾，当然，你的武器就是脚下的足球和那颗永不言败的心。接下来就让我们看看2代的几大进化之处。

行动范围大幅度扩大

前作的故事发生在以主角元堂守所属的雷门中学为中心而展开的征战，不过对于喜欢在辽阔地图上冒险的玩家来说小了些。经过全面进化的2代一定能够满足玩家的冒险精神，本作故事舞台则将大大扩张，玩家能够带领球队在日本全国展开巡回比赛。“闪电号列车”就是雷门中学球队出征日本全国的专列，玩家在游戏中可以乘坐该列车在全国各地往返征战。

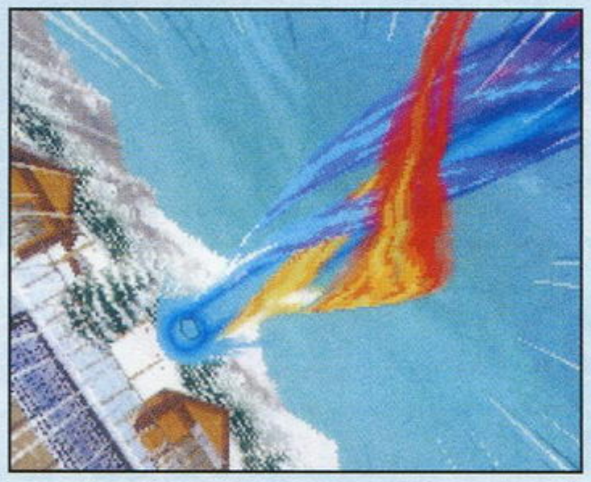
◀▲樱花绚烂再到冰天雪地，及时同一个季节，南北两端的气候也会呈现出很大的差别。

充满个性的球员数激增

从各地搜罗性格各异的球员加入自己的球队，并将他们培育成为球队的支柱是前作最吸引玩家的系统之一。作为续作自然会大大强化这个要素，本作可收集的同伴将远远超出前作的1000人，除此之外，球员的造型和个性也更加丰富，面对着数以千计的人海，究竟如何才能从中选出最强的阵容，对于玩家来说恐怕将是一件即幸福又痛苦的事情吧。

演出效果更加华丽的必杀技

前作中华丽的必杀技可是有着能够一举扭转败局的作用，在本作不仅球员可以使用的必杀技种类将增加，而且演出时的效果也将更加热血。只有习得了强力必杀技才能在与外星人组成的“爱丽丝学院”的交战中占据上风。



▶发动必杀技后玩家就能够欣赏到热血度满点的动画演出，本作新增的必杀将会挑战你的想像极限。

萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士

PS3 角色扮演 ■ロロナのアトリエ～アーランドの炼金术士～ ■日版 ■Gust ■预定2009年6月25日发售

[文：晴天]

守护萝萝娜的男性角色公开

在224期的前线为大家公开了女主人公萝萝娜和初期登场的3名女性同伴后，这次要为大家介绍的同样是生活在艾兰德王国的两位男性角色，虽然他们的身分地位不同，不过却因为各种各样的契机开始和萝萝娜频繁接触，并最终成为值得信赖的同伴。另外最让人欢欣鼓舞的自然是关于战斗系统的详细信息现在也逐渐明了，全面进化的3D战斗绝对会带给所有FANS超越以往的全新体验。

声 立花慎之介

一直寄宿在食堂的年轻人，虽然目前只是“实习”的身分，不过由于店主暂时不在店里，所以接待客人，制作料理都是他自己一手包办。最大的愿望是成为世界第一的料理达人，因此在得知科蒂莉娅和萝萝娜准备外出探险时，便要求两人带自己同行，让自己用双眼去发现村庄之外存在的新鲜食材。战斗中伊克塞尔使用的武器是平底锅，专有特技可以在战场中调合料理，应该是偏向于辅助性的同伴。

声 小杉十郎太

艾兰德国王的一名骑士，充满上进心，为了履行自己守护国民的义务而非常刻苦地修炼剑术。这次他是受了国王的委托来传达“即将关闭炼金工房”的旨意，但在得知萝萝娜希望证明自己的能力后，便开始不断地提出新的课题来测试萝萝娜，并监督炼金工房的运作。战斗中他使用的是一把象征皇家骑士的重剑，附带各种属性强力攻击绝对是对付强敌时不可或缺的同伴。

▲伊克塞尔与萝萝娜和科蒂莉娅是儿时的好朋友，所以相处起来会非常自然。

▲游戏中大多数的主线任务都是由斯特尔克下达的，获得较高的评价对增加其好感度也有很大的影响。

不断延伸的探索领域

虽然这次的迷宫实现了全部3D化，不过为了到达新的区域，玩家还是需要调合出特定的物品才能通过一些之前无法逾越的障碍，甚至有些特殊的采集点只有在完成某些事件后才会出现。

▲调合出“爆弹”就能炸开巨石继续往迷宫的深处前进，如果实力不足的话很容易被突然出现的强敌打回老家……

战斗支援系统判明

▲看起来这次遇到的敌人很强，赶快按下L1键让伊克塞尔替萝萝娜承受敌人的致命一击吧。

在之前公开的战斗画面中，只要是细心的玩家都发现了在角色的信息栏最后有一个“ASSIST ON”的字样，这正是本作“支援系统”的特殊标记。在战斗中无论是受到敌人的攻击还是对敌人造成伤害都会累计特殊的计量槽，当“ASSIST ON”上方出现满格的“菱形标志”时就说明该角色能够发动“支援攻击”或“支援防御”，最后玩家只要根据画面的提示按下对应的按键即可发动，而也正由于该系统的引入，游戏的战斗中不会像之前的作品一样存在临时更换同伴的设定。

▶在受到敌人攻击后，按下同伴对应的支援按键会有回复效果，所以发动支援系统的时机对战术的运用也有很大的影响。

PS2 | 月姬格斗 Actress Again | 2009年8月发售

作为街机上颇具人气的同人格斗游戏，在移植PS2后主要追加了“战斗风格”的新系统，即玩家在选择对战的人物后还可以确定他的一种战斗特性，由此衍生出更多的打法。另外《空之境界》的女主人公两仪式也会作为家用机版的独占角色出现在游戏中，对此有爱的玩家千万不要错过。

关于“黄金眼”这个栏目，一直以来有一个困扰着我们的问题，那就是不断有读者写信来问类似这样的问题：“我6月1日买到的杂志，为什么5月25日的《×××》你们没有评分呢？”每次看到这样的问题都让我们很汗颜，所以不得不在这里再次跟大家说明一下。因为“出版周期”的关系，从我们完成杂志制作然后交付印刷到最终上市，这中间至少也有四五天的延迟期，所以假设你6月1日第一时间买到杂志，那么这期杂志可能是在5月25日之前就截稿了，这样5月25日的《×××》就算在截稿当日拿到游戏也是没法评分的，这样说大家明白了吗？

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×0

口袋妖怪不可思议之迷宫 空之探险队

推荐玩家人群

●“口袋”迷。●“《不可思议迷宫》系列”FANS。●有收集癖好的玩家。

总分 23

■口袋妖怪的迷宫大冒险。

炎骑士

作为系列的最新资料篇，这款游戏中的新增要素足以吊起老玩家的胃口。新加入的内容有足够的分量，且不会让人有喧宾夺主的感觉。NPC的冒险内容部分算是一大亮点，显得诚意颇多。游戏中存在的近500种精灵收集更是可以让热衷于收集玩家玩到过瘾。联机功能的不完善则算是游戏的惟一缺点。

九兵卫

口袋妖怪又来了！游戏其实只相当于正统系列和“《不可思议迷宫》系列”进行联姻的外传作品。玩家所控制的主角是各种拥有不同能力的口袋妖怪，需要在不同的迷宫中进行冒险以获得相应的奖励。由于怪物同伴以及设施和道具的大幅增加，再加上迷宫的强化，游戏的耐玩度比前作提高了很多。

晴天

游戏在玩法上和之前的作品没有太大的区别，主要增加了新的主人公、队友和剧本来丰富游戏的内容，无论是新老玩家都能轻松上手，并体会到育成和探索迷宫的简单乐趣。除了支持给好友分享试玩版外，通过和NDS上前两作的联动还能强化游戏中的某些特定道具，给予玩家探索时更大的帮助。

■NDS■卡片■Nintendo■ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队■角色扮演■2009年4月18日■1人■无对应周边

七魂

推荐玩家人群

●喜欢自己创建迷宫的玩家。●热衷于收集与支线要素的玩家。●不怕挫折，意志坚定的玩家。

总分 22

■走自己的迷宫，让别人去说吧。

晴天

游戏的所有要素基本上都承袭自“《迷宫制造者》系列”之前的作品，玩家需要通过构造不同的迷宫来吸引新的敌人，在完成怪物图鉴的同时也会获得现金奖励购买新的建筑素材，从而不断地往迷宫的最深处探索。游戏中的收集要素只能用“恐怖”来形容，对于完美主义的玩家绝对是个不小的考验。

九兵卫

能够制造出符合自己喜好的迷宫是游戏最大的特色，有想象力和创造欲望的玩家会非常喜欢这一类型的游戏。不过与此同时，本作也极其消耗玩家的时间，在迷宫细节方面的配置更是对我们的耐心提出了不小的考验。不仅如此，游戏的战斗部分也出乎意料地详细，值得研究的要素非常之多。

火云

典型的日式角色扮演游戏，拥有着令人发指的收集和探索要素，玩家需要在自己创造的迷宫中不断探索并触发新的剧情，但相对而言对此类游戏没爱的玩家会觉得节奏偏慢。与之前的作品相比本作的动作更加流畅自然，爽快感也有所增加，值得“迷宫制造者”的爱好者反复品味。

■PSP■UMD■GAE■七魂 NANATAMA クロニクルオブダンジョンメーカー■动作角色扮演■2009年4月23日■1人■无对应周边

怪物猎人G

推荐玩家人群

●“《怪物猎人》系列”FANS。●等待新作不耐烦、实在手痒的猎人们。●有怀旧情结的老玩家。

总分 21

■买试玩送游戏送手柄。

雷电

买试玩版，赠前作“完美”移植版加限定版经典手柄一支，价格公道算是本作的最大特点，当然是在不提网战费用的前提下。游戏本体与系列第一作资料片内容基本相同，增加系列后续作品中的武器攻击特性，不联网只能打村长下位任务，如果上网不方便或没有特殊的爱，只玩其附带的《MH3》试玩版就好。

火云

相信80%以上的玩家购买这款游戏的目的都是为了体验附送的《MH3》试玩，不过《MHG》的内容也并非100%原封不动。武器的操作方式和储物箱等系统基本上都改成了之后系列的方式，但出场的怪物和村长任务数量限制了玩家单机的游戏时间，想要体验游戏的全部乐趣还是要连接网络才行。

九兵卫

老卡这次几乎“完美移植”的炒冷饭行为，偷懒的嫌疑太重。单机、集会所的任务和怪物全部“厚道”地照搬，画面和场景也原封不动予以“还原”。只是在一些系统设置和攻击动作上，本作与前作进行了一定程度的统一。至于联机部分，我只想说：一定要珍惜那短暂的14天免费试用期啊！

■Wii■DVD-ROM■Capcom■モンスターハンターG■动作■2009年4月23日■1人■对应Wii经典手柄

绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌

推荐玩家人群

●生存游戏爱好者。●对灾难求生知识感兴趣的玩家。●渴望体验患难真情的人。

总分 18

■掌上求生指南。

多边形

其实这样的游戏做到掌机上最大的问题是：再也没有振动能带给玩家代入感了！如果上面这句话是吹毛求疵的话，那么游戏本身的质量也只能说是勉勉强强。不过可贵的是，游戏中包含了大量在灾难中求生的小知识，擅长日语的玩家千万别错过这些，也希望有中文汉化版能给广大中国玩家造福。

炎骑士

生存冒险的题材是值得肯定的，但游戏本身却无法带给玩家新鲜的感觉。不论是贴图材质还是动作连贯程度上都可以明显看出厂商技术力的欠缺。如此继续下去，Irem作为游戏公司似乎已经很难在竞争日趋激烈的家用游戏市场混下去了。这对于一家游戏老铺来说绝对是最大的悲哀。

火云

本作以地震为题材为玩家讲述了一个在灾难中求生的故事，游戏在寓教于乐方面本作做得非常出色，玩家在游戏的过程可以学到很多非常实用的灾难求生技巧。游戏在气氛的营造方面还算成功，地震后的各种衍生灾难非常真实。但是细节上就差了许多，手感与视角的老大难问题依然没有解决。

■PSP■UMD■Irem■绝体绝命都市3 坏れゆく街と彼女の歌■动作冒险■2009年4月23日■1人■无对应周边

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

话梅杂志&DM SMV www.plumbook.cn

怪物猎人3tri	Capcom	动作
Wii	Monster Hunter 3tri	日版
	发售日未定 / 1～4人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

文 火云、雷电 美编 anubis

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 tri

作为Wii平台最值得期待的第三方大作之一，《MH3》每每有新消息公布都会引来无数猎人的关注和猜测。前不久同捆《MHG》发售的《MH3》DEMO虽然与TGS的试玩版相比缺少了挑战海龙的任务，但是对于广大玩家来说实际玩到才是王道，加上官方新近公布了游戏中全部七种武器类型，猎人们的期待度再次提升到满点。本次的特别报道中，我们将结合此次试玩版来为玩家介绍7种武器以及新地图“海原”。当然，试玩版中出现的3个大型怪物也会出现在本次的报道中，其中还有我们熟悉的对手雌火龙哦！

新消息&试玩版特别综合报道！

狩猎新世纪！7种武器助你屠龙！

本作的武器种类已经确定，制作人将原来的武器经过整合划分为6个种类，加上本作惟一的新武器“双刃斧”，游戏一共收录了7种类型的武器供玩家使用。从目前公布的消息来看“双刀”、“笛”和“弓”并没有出现在官方所列出的武器中，但是不排除这些武器被划分到了7种武器中，比如双刀划分到片手剑，笛子划分到锤子，弓划分到弩中，所以喜欢这3种武器的玩家不用过早地对本作失望，毕竟发售日还未决定的本作还存在着很大的变数。

可以变化形态！

斧柄的中央部分和上方的斧刃部分是可以进行折叠的，在拔刀时双刃斧的斧柄会展开，巨大的斧刃也将会被推到斧头的两侧。

▼形状类似大剑，拿斧站立时的姿势却和太刀有几分相似，双刃斧具备了两者在某些方面的特征，但是在使用起来却是完全不同类型的武器。

▲这就是双刃斧纵斩时的动作，长长的斧柄可以确保挥动时兼顾到前后左右各个方向的敌人，中招的小体型敌人将会被直接抡飞。

新武器 双刃斧

拥有最高攻击力的近战武器？

双刃斧是猎人公会使用了最新的技术研制成功的新式武器，它拥有可变形的特质，斧刃和斧柄部分可以折叠起来以便在纳刀的状态下更方便地携带在身上。展开后的双刃斧似乎是近战武器中长度最长的，这是否也意味着这种武器拥有最广的攻击范围和最高的攻击力呢？虽然现在还无法确认其具体的攻击方式，但是可以想像它的挥动速度将是最慢的。作为本作惟一的新武器，双刃斧又将成为又一个猛攻型的武器，巨大的斧刃部分看起来抡动时必然有雷霆万钧之力。

话梅杂志&3DMGSMV
www.plumbook.cn
©Capcom CO., LTD. All Rigths Reserved.

具有压倒防御性能的盾可以防御大部分怪物的攻击，在坚固的防守下寻找时机利用长枪刺穿怪物的弱点是此种武器的攻击套路，相信在本作中长枪的防御性能将会进一步提升，而且攻击的方式也将更加多样化。

攻防兼备 长枪

▲长枪的攻击范围比较狭小，但性能却非常优秀，利用回避动作便能够取消攻击后硬直，站位正确的话可以对怪物造成连续的伤害。

◀长枪的平刺在对付小型怪物时可以一下将它们的身体贯穿，而斜上方的突刺则拥有较高的打点，在对付大型怪物时能够轻松地攻击到其头部。

Check！盾的使用将得到进化！

长枪在本作中也将追加新的攻击方式，猎人手中大盾的使用不再仅限于防御，玩家可以在发动枪刺攻击的同时使用手中的大盾攻击敌人。从本次的试玩版中我们可以看到片手剑的盾牌攻击动作，由此可以想象比片手剑盾牌大上数倍的长枪盾牌在攻击时将发挥更大的作用（根据片手剑可以判断出长枪的盾攻击同样具有击昏属性）。制作人藤冈要在接受采访时表示，盾的防御和攻击之间会产生联动要素，这是否意味着猎人在防御的时间能够利用盾牌发动类似“返技”的招式呢？可惜试玩版中并没有收录长枪，要想更进一步了解它在攻击方式上的变化，还要等待官方进一步的消息。

试玩报告

试玩版为玩家提供了传统的“轻弩”和“重弩”两种类型的弩供玩家使用，比较遗憾的是“中型弩”并没有出现在试玩版中。弩的使用方法和攻击方式与之前的系列相比基本没有变化（轻弩持武器状态下增加了像长枪一样的回避小跳），需要指出的是，使用双节棍手柄瞄准并不像想像中的那么轻松。从试玩版中为我们提供的子弹来看，正式版中子弹的种类将会让你挑到眼花缭乱。新增加的“龙击弹”对应重弩，类似于铳枪的龙击炮，但其蓄力时间短，而且没有冷却时间，想必攻击力不可与后者相比。全新的“斩裂弹”应该是斩属性的弹药，命中后会发生爆炸，与扩散弹和撤甲榴弹相似。“灭气弹”则能够迅速使怪物从怒状态恢复正常。

子弹属性丰富多彩 弩

利用数量众多的子弹射击怪物的远距离武器，使用弩时猎人只能装备防御力比同等级“剑士用”装备低不少的“枪手用”套装。虽然远距离攻击较为安全，但是由于自身防御力较低，所以一旦被怪物盯上就会陷入危险的境地。

Check！3个部分决定弩的形态

严格的意义上来讲本作的弩将只有一个种类，玩家可以在最基本的弩身上进行改装来改变弩的性能，也就是说同一把弩会随着你的改装而在几个形态之间变化。

INTERVIEW

——本作的弩只有一个种类吗？

藤冈 《MH3》的弩由“发射管”、“骨架”和“握把”3个部分组成，玩家在游戏中可以对这3个进行改造从而制作出符合自己作战要求的弩。

辻本 每个部件都有性能和重量的设定，最终完成品的性能和重量将由这3个部分决定。

——能解释得更详细一些吗？

藤冈 也就是说3个部分的性能总合将影响弩可装备的子弹种类、攻击力和后坐力等性能。重量的总合将决定装备弩后猎人的机动力，也就是行动的速度。

——也就是说决定后根据部件的总重量将会有“轻型”和“重型”两种类型的分别吗？

藤冈 最终将会有“轻型”和“重型”以及两者之间的“中型”这3种区分。其实，弩实质上从以前的两种增加到了三种。

细节揭秘 1 食草龙也有新的动作，它们会慵懒地趴在地上休息；飞虫建模同之前完全不一样，身体上的细节更加丰富，而且它们的攻击欲望比之前系列更强；怪物的攻击判定范围变小，之前莫名其妙的就被打到的情况大大减少。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

片手剑
战法灵活的万能武器

小型盾和单手短剑组合是游戏中最基本的武器之一，能够在拔刀的状态下直接使用道具和快速灵活并且基本没有破绽的普通攻击使其从1代开始就是游戏中最容易上手的武器。美中不足是盾牌的防御性能比不上长枪，而且武器的攻击输出较低，在对付血多皮厚的怪物时会显得比较棘手。

◀ 能够连续对敌人造成伤害是片手剑的特色，使用附加麻痹或毒属性的片手剑能够更快地使怪物进入异常状态。

▶ 小型盾虽然可以防御敌人的攻击，但是却会产生比较长的硬直时间。防御性能欠佳但危机时刻使用盾牌防御还是能够避免“猫车”的。

INTERVIEW

——拔刀状态能够使用道具，盾牌可以防御怪物的攻击，片手剑的基本性能在本作中没有变化吗？

藤冈 是这样的，拔出武器的状态下片手剑依然能够比较灵活地移动，迅速地使用道具便能够为同伴提供支援。从本质上来说片手剑的特征基本没有变化。

辻本 拥有较高攻击频率的片手剑可以担当队伍中的攻击手，但是这一切都要以活用道具为基本原则，只有这样才能在战斗中打开局面。

Check！

片手剑的新攻击方式

小型盾在本作中除了防御之外也将在攻击中起到很大的作用，从更具攻击性的造型就可以看出一二，本作中盾牌可以像短剑一样挥动攻击敌人，值得一提的是盾牌攻击将附加眩晕效果。

试玩报告

片手剑加入了两个新的连击动作，占了之前回旋斩的键位（经典手柄a键、对应PSP圆圈键的攻击），不推方向前为横连击，推前为盾连击，盾连击带眩晕效果。回旋斩的键位变更到踢对应的键上（在片手剑拔刀状态下踢键原本无作用）。过去的5连击之后能够接回旋斩的时机这次也都可以接新的连击动作。另外原地不动的攻击起手式改为上斩。其他变化不大，仍然是最灵活的的武器，攻防转换快，初级者也很容易上手。

大锤
雷霆万钧之力

■本作中锤子的连击性能大大提升，蓄力攻击后可以马上接普通攻击持续对怪物造成伤害。

试玩报告

锤子的变化不是非常大，没有新动作，而是将旧攻击动作重新调整并整合在一起，并且都是为连击更流畅做出的变更。首先是旋转攻击第一圈的结束动作将原本连在一起发动的一下一上两下攻击动作拆分开，按攻击键才会做出第二击。其次，横向短距离挥击（经典手柄a键、对应PSP圆圈键的攻击）之后可以直接三连攻击的后两下（经典手柄X键、对应PSP三角键的攻击）形成新的更迅速的三连击。最后，也是最重要的变化，普通三连的最后一击、蓄力攻击的前两级蓄力攻击、旋转攻击的第一圈内的结束动作之后，都可以连接三连击或直接按住R键进入蓄力状态，非常连贯，没有停滞。也就是说三连后可以直接蓄力，但是不花时间蓄力直接松开R键发动一级蓄力的两次攻击，之后继续接三连。于是，在一个好的位置，锤子的连续伤害输出更强，节奏更紧凑。

一直以来锤子都是攻击力最高的武器，招式多为抡或砸，击中怪物头部的话可以积累眩晕值，能够在移动中进行蓄力的蓄力攻击拥有多种变招。无法进行防御在一定程度上也使锤子成为了追求爽快感玩家的首选。

Check！

瞄准怪物的头部猛攻

使用锤子的要诀就是怪物的头部发动密集的攻击，让怪物陷入晕厥的状态。进入昏厥状态后怪物就会倒在地上并在一定时间内无法行动，此时便是发动蓄力攻击一举击溃敌人的最佳时机。能够连续不断地给敌人造成重创是锤子的最大优势。

◀ 一边移动一边进行蓄力，看准怪物攻击的空隙上前给予其重击，无论对付小型还是大型怪物都非常奏效。

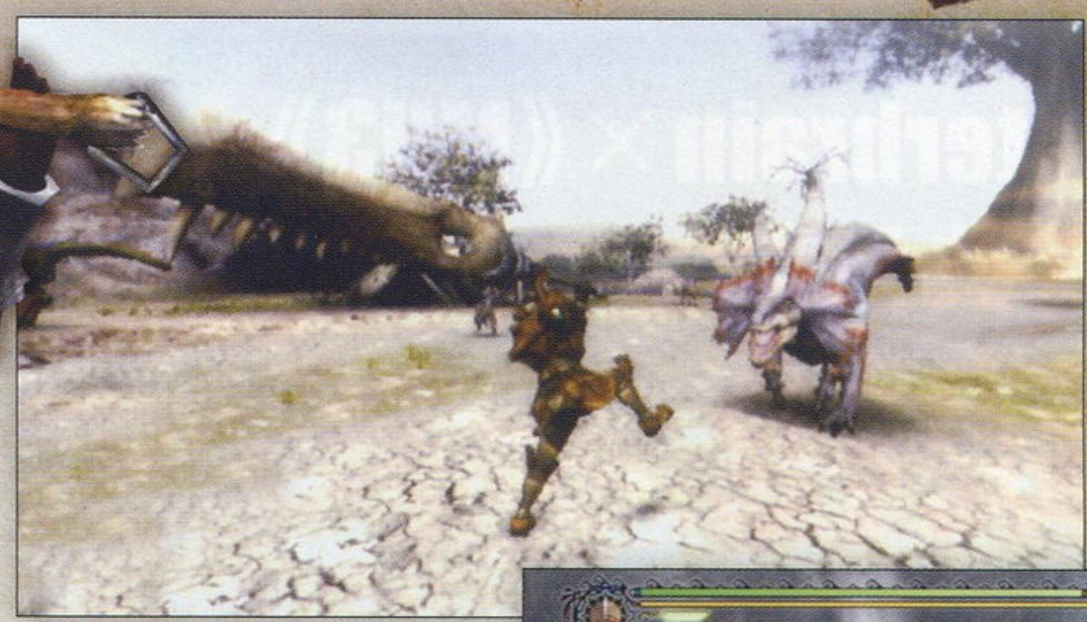
洛梅杂志&3DM-SMV

细节揭秘 2

新道具火把为补给道具，在山洞中的黑暗地带可以点燃火把照明，而且装备后还能按攻击键挥动火把攻击敌人，攻击力就别指望了；装备火把后片手剑拔刀状态依然能够看到火把，但是大剑等双手武器拔刀后就看不到火把了。

大剑 气吞山河

大剑恐怕是系列中最“爷们”的武器，它是力量与征服的代表，巨大的剑身挥动起来拥有着无法言喻的魅力。虽然拔刀后的移动速度缓慢，但是攻击范围和威力在所有种类的武器中是数一数二的。蓄力后的劈斩能够轻易造成怪物的硬直。



◀拔刀斩在本作中的发动速度明显加快，在战斗中可以作为主力招式。

试玩报告

大剑的劈斩、横斩和上抡攻击除了发动时间有所调整之外，性能基本没有发生变化。但是本作中大剑新增了两个攻击动作，那就是发动劈斩后继续按攻击键（经典手柄的X键）2次，便能够做出使用大剑刀柄的拍击（出招速度非常快，而且附加击昏效果）接之前报道中介绍的类似太刀的侧身蓄力斩（可按住蓄力，也可直接出招）。这两招只能接在劈斩之后使用，而且侧身蓄力斩后的硬直非常大，无法连接其他招式，所以最好在此招之后利用翻滚来取消硬直。目测来看侧身的3段蓄力斩威力要比劈斩的蓄力斩略胜一筹，但后者可以直接发动，而前者需要在拍击后才能使用。拔刀蓄力斩的出招方式有所变化，玩家必须按住冲刺键（经典手柄R键）然后再按住a键才能使出，否则单按a键位普通的拔刀劈斩。

试玩版中为男性配备的是无属性大剑（就是那把标志性的大剑），而女性的则是雷属性大剑（从外观来看应该是使用海龙的素材所制的大剑）。本作的大剑依然强悍，配合两种蓄力斩能够轻松使大型怪物产生硬直。不过试玩版中大剑砍中怪物时的回馈似乎不够，感觉没有原来那种钝器砍入怪物身体中的力道，希望正式版中能够有所调整。

Check！ 蓄力斩的威力依然销魂

按住攻击键一段时间后再放开，就能够发动大剑的特殊攻击，蓄力的时间越长，攻击的威力就越高。大剑的蓄力分为3个阶段，最后1段的蓄力斩拥有能够中止怪物攻击的惊人威力，但是需要蓄力的时间也非常长，通常只有在怪物倒地或产生较长时间硬直的时候才能成功命中。本作中大剑蓄力时的聚气效果经过了重新绘制，显得魄力十足。

Check！ 太刀将会有更加帅气的新要素？

虽然此次的报道中并没有说明太刀的新要素具体是什么，但是官方已经确认气刃斩的强化版会让每个玩家看得口水直流。至于新版气刃斩的细节部分我们还是要等后续消息才能确认。

◀潇洒的挥刀动作也是不少玩家选择使用太刀的原因，本作太刀会增加更加酷的攻击方式。

INTERVIEW

——太刀是否经过了重新设计呢？

辻本 喜欢使用太刀的猎人们大多都是因为其帅气的攻击动作，所以此次我们也是秉着让玩家看得如痴如醉的方针来进行全新设计的。

藤冈 虽然基本的攻击基本没有发生变化，但是太刀却增加了许多全新的要素尽请期待！

——作为《怪物猎人G》之后才加入的武器种类，太刀能够在《怪物猎人3tri》中登场是否有什么特别的理由吗？

藤冈 因为太刀拥有与其他武器完全不同的攻击方式和魅力，所以无论如何也要让它在本作中与玩家见面。

▲太刀的劈斩与大剑相比虽然缺少了几分气势，但是发动速度确是大剑无法比拟的。

太刀 男人的浪漫

细长而又锋利的刀刃，华丽的斩击，这把在2代才加入的武器却一举成为最受欢迎的武器之一。虽然无法进行防御，但是利用“练气槽”发动的气刃斩可是华丽与实用性并存的强力招式。此外，随着练气槽的上升太刀的威力和性能也会在一定时间内有所提升。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

细节揭秘 3 使用回复药时体力槽瞬间涨到回复位置，而不是像原来一样慢慢地涨回去；落穴打开的速度要比原来慢得多，不过我们终于可以看清楚它是如何运转的了；试玩版中猎人在受到攻击倒地前可以做出受身动作。

Enterbrain×《MH3》特典武器 铳枪登场？

▲坚固的盾牌能够防御雌火龙吐出的火球，既能发炮又能突刺是铳枪在攻击方面的优势所在，不过斩味的消耗是铳枪需要注意的问题。

看到这里相信很多玩家会冒出和小编一样的想法：没想到铳枪在本作中居然沦落到以特典武器的方式登场……这究竟是Capcom卖的一个官子，还是我们只能以这样的方式来缅怀曾经的经典？很遗憾的是，这只是一把被制作成铳枪形态的火属性长枪罢了，无法喷火无法释放龙击炮……但是官方公布的有关这把特殊造型武器的说辞比较暧昧，既没有承认铳枪的存在，也没有一竿子将玩家的希望扑灭，根据以往Capcom的“恶行”，相信以后它还会源源不断地为我们带来“惊喜”。

▲对付皮质较硬的怪物时，炮击的效果更加明显，威力巨大的龙击炮能够给怪物造成重创。可惜的是这把武器是无法做到了……

系列初次实现同屏双打 合作乐趣翻倍

新模式 斗技场

斗技场是一个选择特定的装备在专用的任务中完成挑战的全新模式。该模式与之前的训练所任务最大的不同就是玩家可以在一台机器上实现分屏双打，即使没联网条件的玩家也能够体验到合作的乐趣，完成任务后玩家还能够获得一定的报酬。

模式基本要素

斗技场模式基本可以理解为分屏组队时间挑战任务，玩家需要在规定的时间内完成任务要求的条件。斗技场中除了会出现在陆地上活跃的怪物之外，水中的怪物也会亮相。也就是说斗技场分为陆地和水上两种。斗技场模式将会与训练所有着本质的区别，而且还可以在线与其他玩家合作（单机分屏，联机则是正常画面），带有竞技要素的“斗技大会”将会在游戏发售后作为追加下载任务与玩家见面。

试玩版 大型怪物分析

试玩版中为玩家提供了3种操作选择，默认的第1种操作方式为使用双节棍手柄的体感操作，第2种为经典手柄操作方式A（操作同PSP版一样），第3种为经典手柄操作方式B(操作同PS2版一样，使用右摇杆攻击)。经过试玩发现体感操作无法保证操作的精度，而且长时间游戏会比较累，所以还是建议有条件的猎人众买个经典手柄……

由于未知的原因（可能海龙的攻击方式会做出比较重大的调整），《MHG》中附送的试玩版中删去了曾经在去年TGS试玩版就登场的海龙，所以本次的试玩版玩家只能在讨伐新跳跳王德斯嘉吉和彩鸟两个任务中进行选择。不过厚道的是Capcom在试玩版中为我们设置了一个类似彩蛋的要素，在讨伐彩鸟的任务中将有机会挑战空之女王——雌火龙。

话梅杂志&3DM-SMV

细节揭秘 4 跳入水中后靠近鱼群根据提示按键，可以在水中使用鱼叉捕鱼；氧气的消耗速度非常缓慢，而且水中冒出气泡的地方可以补充氧气，所以海战完全不用担心氧气的问题。

鸟龙种

德斯嘉吉

首先还是来看看本作中新的“跳跳王”德斯嘉吉吧，虽然新跳跳王的气势要比前辈们足上许多，而且还会不断呼叫“小弟”对玩家进行围攻，但是毕竟它的等级只是最初级的BOSS，所以势力还是略逊一筹，基本不会给猎人造成什么威胁。德斯嘉吉的攻击方式还算丰富，除了普通的咬击和甩尾之外，它最具威胁的攻击就算是类似于水龙的“铁山靠”了，在本作中猎人受到大威力攻击时，画面中的体力槽会发出晃动的效果，显得魄力十足。由于BOSS会不停召唤小龙出来干扰，所以在战斗中基本都会处在被敌人包夹的状态，使用远距离武器时需要注意小龙的骚扰。本作怪物也有了耐力的设定，耐力不足时会发生攻击失败或摔倒在地等失误，其实判断它们耐力的方法也比较简单，当它们嘴角开始淌口水的时候就是耐力不足的表现，此时可以抓紧时间进攻。德斯嘉吉进入怒状态后嘴部会喷出白烟，攻击欲望和攻击频率也加快不少。德斯嘉吉的头冠可以破坏，但由于试玩版无法进入结算画面，所以破头的奖励还无法得知，从它身上扒下的素材倒是与之前的“跳龙”没有什么区别。

试玩版自动为玩家配备了自动标示技能，所以我们可以轻松判断怪物的状态和所在区域。这里有一个小细节值得留意，德斯嘉吉会从场景中的洞穴中逃跑（猎人无法通过），这一点更符合它们的生活习性，可以看出《MH3》在对怪物和生态环境的细节把握更加出色。

彩鸟

鸟龙种

与彩鸟的战斗要有趣得多，它的攻击方式非常丰富，而且还会利用叫声“召唤”大型怪物出来帮忙，这只被官方形容为“会唱歌”的家伙看来大有取代大怪鸟位置之势。彩鸟两侧翅膀分别有块坚硬的骨骼，当它拍翅膀的时候能够利用骨骼相撞产生爆炸效果，如果猎人被此招击中便会陷入“易燃”状态，经过一定时间或在水中翻滚一下或在地上翻滚就能够解除此状态（虽然可以破坏彩鸟翅膀上的骨骼，但是被破翼后彩鸟依然可以使用此招……）。彩鸟吐出的酸液也能使玩家进入异常状态，但目前无法判断此种状态会给猎人造成什么负面影响。

彩鸟在发出叫声时颈部的红色声囊会高高鼓起，如果此时攻击该部位能够将声囊击破并使其陷入比较长的硬直时间，在此时扔音爆弹也能能使其立刻进入气绝状态。彩鸟的“歌声”拥有与狩猎笛一样的效果，既可以回血又可以加攻防，有趣的是有时彩鸟还会为猎人加攻防效果或回血（当其声囊鼓起时将其击破即可）。如果在一定时间内对彩鸟造成一定伤害，那么彩鸟就会利用叫声引来其他大型怪物，试玩版中能够召唤出德斯嘉吉或雌火龙。需要注意的是引来的怪物是作为第三方登场（主要攻击目标还是玩家），也就是我们有机会看到两只大型怪物互相攻击的场面。

该任务只需击败彩鸟就能够完成，它的嘴和翅膀都可以破坏，但有兴趣的玩家可以挑战在20分钟之内击败两只大型怪物。

雌火龙

飞龙种

本作的雌火龙才是名副其实的“空之女王”，它不仅增加了大量空中的招式，而且喷火和吼叫的气势也比原来增强了不少。本作的画面细节与之前的作品相比有了很明显的提升，猎人熟悉的雌火龙的建模经过了重新绘制，比如它的翼膜上的斑点变得清晰可见，腿部看起来更加粗壮有力，身上的鳞片也更加密集，完全是焕然一新的感觉。

在之前的“前线狙击”中我们也曾经介绍过雌火龙的招式，在这里需要补充的是当被雌火龙的爪子按在地上时，需要同伴的帮助才能快速挣脱（单机泪目）。想要在有限的时间内将雌火龙杀死（由于需要对彩鸟造成一定伤害才能保证其必定召唤雌火龙，伤害不足召唤的就是德斯嘉吉，所以雌火龙出现后留给我们的时间其实并不多），就要争取每一次攻击都击中其要害。雌火龙的翅膀能够破坏的地方有两处，除了翼尖的突刺可破坏之外，翼膜也能够破坏（破坏的效果同黑龙类似）。

超技杯 BLAZEPRO® 超技

游戏城寨（levelup.cn）“怪物猎人”专区特别活动

“五周年狩猎祭”正在进行中

狩猎大奖等你拿！

一等奖（17名）

PSP UFO扬声器+PSP3000硅胶套（黑色或白色）

二等奖（17名）

PSP3000 铝盒+EVA包二合一套装（金色或银色）

三等奖（17名）

PSP防震盔甲（紫色或蓝色）

详询：http://bbs.levelup.cn/showtopic-790054.aspx

细节揭秘 5

不知道是否是因为试玩版的缘故，锤子是打不死鹿的，只能将其击昏后剥取它身上的素材；怪物耐力不支时对其继续猛攻，怪物有可能出现几个踉跄之后倒地的动作；4区的黑暗洞穴能够看到电龙幼仔，它们还会跳到猎人身上吸血，不过试玩版中无法将其带出4区，不知道正式版中是否会做出改动。

话梅杂志&3DM-SMV

文 白夜（levelup.cn） 美编 木仙

上期杂志我们第一时间为大家送上了《最终幻想XIII》体验版的战斗部分解析，本期我们将对战斗部分做进一步剖析并把视野放在游戏的其他部分，力求将这一个多小时的体验版所有有价值的信息滴水不漏地呈现给玩家。OK，接下来就请读者随我们一起登上前往茧边境的抵抗前线吧！

体验版剧情简介

一辆驶往脉冲的列车正高速地行驶在它的轨道上，车上的乘客全都穿着类似囚服一样的衣服，所有人都在持枪士兵的严格看管下低头不语。这一切都源于圣府的“放逐计划”——将疑似受到下界脉冲影响的人们强制放逐到下界，而实际上这些被放逐的人就相当于被送到下界去等死——这辆列车上的人们便面临着这种命运。

故事的主人公闪电以及另一重要角色塞兹便隐藏在这辆列车被放逐的人们当中，在列车行驶到茧的边境地区时，在其冲过一个障碍并产生剧烈晃动的当口，闪电以及塞兹看准机会出手劫持了列车并救下了面临放逐命运的无辜市民，两人随后与圣府军展开了激烈的战斗，不过从闪电的行动看来她并不是单纯为了救助被放逐的市民，在跟在她后面的塞兹不停地追问下，已经脱离了军队的闪电终于道出了实情——她的目的，是下界的法尔希……

另一方面，在这个放逐计划的必经之地，一个市民组成的组织“诺拉”正在与圣府军队展开激烈的战斗，故事的另一主人公斯诺便是“诺拉”的首领，他们的目的就是为了救下被无辜放逐的市民，巧合的是，香草也在被救助的人群当中。在随后的战斗中，节节退败的圣府军惨无人道地动用了大型兵器，而基本没有任何战斗经验的市民们则伤亡惨重，斯诺也在战斗中被打伤掉到了边境地区的最底层。

此时，茧的“外壳”突然打开，随着圣府军出现的是一个巨大的异形物体，从闪电的口中得知，这个异性物体中便存在着法尔希，而故事的主人公们的命运，也因为这个所谓的法尔希而连接到了一起……

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种	ファイナルファンタジーXIII	日版
	2009年 / 1人	售价未定
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：未定

从睡梦中醒来的第13天，世界迎来了终结的开端

关键词：法尔希与路希

所谓的法尔希，是指建造了百万人所生活的空中社会“茧”的生物，它的存在无法用科学解释也超越了人类能够认知的范围。而路希则是被法尔希选上而背负着使命与烙印的人。就目前公布的情报，游戏中的路希有三人——闪电、斯诺以及香草。

■很有可能这里就是闪电与斯诺相遇并被圣府军所藏匿的法尔希选中成为路希的地点。

魔法与故事设定有关

在《FF XIII》中，魔法再不是靠升级或者装备便可以得来的，而是与故事的设定有关。导演鸟山求曾在接受采访时表示，只有“路希”才可以使用魔法，而正式版中体验版的剧情这部分实际上是无法使用魔法的，而从之前公布的画面结合体验版来看，在体验版结束后不久，闪电和斯诺等人就会相遇并被选为“路希”，那时就应该可以使用魔法了。而从体验版中来看，塞兹也可以使用魔法，莫非他是第四名路希？

没有露脸的重要角色

在体验版的斯诺篇中，被救下的众多市民中有一位始终被囚服的帽子盖住脸的角色，他的母亲在结尾处的战斗中不幸牺牲。据导演鸟山求透露，这将是一位在接下来的剧情中有着重要作用的角色。在结尾处，他曾和香草一同露面，并极有可能在接下来的一部分剧情中和香草一起行动。究竟他是什么人呢？看到母亲死在面前的他相信一定会有所行动的。

■这个孩子（右）将在正式版中起到什么重要作用呢？

茧的专用文字

在体验版中，我们从列车的门上以及GAME OVER时都可以看到一种特殊的文字，这很有可能是空中社会“茧”所特有的文字，就像《FF X》中的阿尔贝德语一样，如此推测，是不是也会有下界（脉冲）专用的文字呢？

◀注意车门上方滚动播出的内容。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

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

体验版系统补遗

维持连锁的小秘诀

上期的战斗系统介绍中曾经提到，“连锁”是《FF XIII》的战斗中最为强调的部分之一，维持高连锁既能获得战斗后的高评价又可以获得更为实际的高伤害回报，此外还可以更快速地将敌人打致崩溃状态，这将是在游戏中的所有战斗中玩家所追求的事情。

在体验版有限的可选用攻击技能中，经笔者测试最为有效增加连锁计量槽的手段便是魔法攻击——初级火魔法和冰魔法打到敌人的瞬间，连锁计量槽就会瞬间涨满，相比普通攻击要快很多。所以维持连锁的小秘诀就是在攻击敌人时采取魔法——攻击——攻击的方式，可以在增加连锁槽的同时获得相对最大的伤害。

▲单发魔法攻击虽然获得的伤害回报要小于普通攻击，但获得的连锁槽增长却比普通攻击高很多。

COMMAND SYNERGY BATTLE

如同之前系列作品的动态即时战斗（ACTIVE TIME BATTLE），或者《FF X》的COUNT TIME BATTLE，又或者《FF XII》的实时多维战斗系统（ACTIVE DIMENSION BATTLE），本作也有其专门的战斗系统名称，在体验版的教学战斗中，我们可以看到画面上显示为“COMMAND SYNERGY BATTLE”，译成中文也就是“指令协同战斗”。结合具体的游戏，有招式之间的配合之意，当然，也强调了和同伴之间的配合。

■本作的战斗非常讲究各种招式的搭配使用

BONUS的实际意义

连锁计量槽底下的BONUS数值实际上和造成敌人崩溃相关，玩家可以把它看做一个指标——何时可以将敌人打致崩溃的指标。比如体验版中的敌人“ゲバルト烈爪”崩溃时的BONUS大致为130%左右，而闪电篇的小BOSS“PSICOM 特殊战术士”崩溃时则BONUS为150%左右。增加BONUS的方法同样是保持连锁，连锁中断BONUS即复位到100%。在增加BONUS的方式上，普通攻击则比魔法攻击要来得更快。

▶普通物理攻击是使BONUS上升最有效的方法。

隐蔽、偷袭

上期提到，《FF XIII》采用的是标志遇敌方式，即可在地图上看到敌人，接触后切入战斗。而实际上本作接触敌人的方式也有不同的设置，在体验版中可以注意到玩家操作角色进入敌人可探知范围时跑步动作会有变化，此时玩家可以在找地图上的建筑物隐蔽起来观察敌人行动，随后在敌人的视线盲点接触敌人切入战斗，这就算偷袭成功了，回报则是在战斗开始时便已经有一定量的时间计量槽，可以先下手为强。

■偷袭成功的话，对于缩短战斗时间获得高战斗评价是很有帮助的。

《FF XIII》正式版大猜想

基于媒体对游戏的导演鸟山求的最新采访以及体验版的内容，接下来我们基本可以预测到一些正式版游戏中将会存在的改变。

◎育成系统

鸟山先生基本确认了时间计量槽在正式版中会增加的消息，当然这是和角色的成长分不开的。官方透露，在《FF XIII》中将会存在类似《FF X》的晶球盘以及《FF XII》的执照盘的角色育成系统，这个系统将决定角色的能力成长和发展方向。

◎角色特有必杀技

《FF VII》的“界限突破技”和《FF IX》中的“幻化”，这些都是系列招牌式的必杀技系统，同时也是游戏最具魅力的部分之一。在《FF XIII》中相信也会有这类角色专用必杀技的存在，相应的，应该也有专门为这些必杀技设计的计量槽存在。

◎魔法

对于魔法，本作放弃了传统的MP，而将魔法采取了和其他指令一样的“消耗值”制。不过按系列惯例来说，角色会根据能力分为重视物理攻击和魔法攻击的两种类型，正式版中也许会存在为擅长魔法的角色而专门设置的一些条件，比如“释放同样的魔法而消耗的消耗值要少”之类。

◎胜利音乐以及胜利姿势

战斗胜利音乐以及各个角色在战斗胜利时的姿势历来是系列作品的传统，在体验版中并没有发现这些的存在。鸟山导演透露，目前这部分还在商讨中，在正式版中应该会加入，不过也许是一些新的形式，并非每场战斗结束后都会“惯例表演”。

◎我方成员的行动

在体验版中，我方成员的行动完全是由AI控制的，鸟山求表示这个AI是经过非常细致的设定的，可以在战斗中根据战况随机应变地行动，就和自己操作的感觉是一样的。比如在体验版中，我方用挑击将敌人打至空中后，AI也会及时追击以对敌人造成大伤害。不过对于AI，我们还是希望可以在正式版中见到类似《FF XII》中“因时制宜”的设定系统。

◎操作角色的切换

在体验版中我们了解到由玩家所控制的主要角色在战斗中会在名字前面用旗子标志表示，鸟山导演透露正式版中将会导入在战斗中切换操作角色的系统。《FF XIII》有关GAME OVER的设定是“在玩家操作的主要角色HP为0时”判定为GAME OVER，所以玩家可以通过在操作角色进入濒死状态时切换操作角色等手段来避免游戏结束。

◎进化形态的怪兽设计

在本作中，存在“在茧内生活的野生怪兽”、“脉冲的怪兽”以及“圣府军用怪兽”等设定，即使是同一种怪物，不同的生活环境也会使其存在不同的形态，比如体验版中结尾处的“贝希摩斯·改”就是系列经典敌人贝希摩斯在经过圣府军改装后的形态。

梅杂志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

文 胜负师 美编 NINA

和预想的不太一样，虽说是电影改编游戏，主角的长相、游戏中的音乐和主题歌都延用自电影，但游戏版《刺客联盟》的改编更倾向于漫画原作，而不是去年那部酷到一塌糊涂的超牛X动作电影，所以主角Wesley的老爸Cross在游戏中的戏份很多，而花絮内容中也包含了漫画版的全部封面。从游戏本身的角度来说，《刺客联盟 命运武器》的整体素质比去年同类作品中的黑马《谍影重重》还有一定的差距，主要问题集中在流程偏短，剧情动画制作粗糙，而游戏的玩法丰富度也有所欠缺，子弹时间部分与弧线子弹的设计相比没有抓到电影或漫画的神髓，客观来说，是一款七分的中等素质动作射击作品。但同时游戏的奖杯／成就难度较低，是一款不会给玩家造成什么挫折感的“快乐”的游戏，在进行游戏体验的同时，《刺客联盟》的电影FANS也可以从另一个角度回味一番，因此可以推荐给电影迷、奖杯迷、成就饭等多个玩家群体。

通关时间：通关一次需三四个小时，10小时内可取得全奖杯／成就。

刺客联盟 命运武器	Warner Bros./GRIN	动作射击
多机种	WANTED：Weapons of Fate	美版
	2009年3月24日　1人	59.99美元
	对应机种为PS3、X360	对应玩家年龄：17岁以上

实用技术 特快专递

刺客的简易教程

基本操作

PS3	X360	功能
左摇杆	左摇杆	角色移动
右摇杆	右摇杆	视角移动
○	B	近身格斗
×	A	掩体动作
△	Y	子弹时间
□	X	装弹
L1	LB	切换武器
L2	LT	举枪
R1	RB	弧线子弹
R2	RT	普通射击

《刺客联盟 命运武器》的游戏操作与一般的掩体射击游戏大同小异，只要适应一下键位，就能轻松上手了（以下操作以PS3版为例）。操作方面比较特殊的，第一个是掩体动作，按×键贴墙后再按×键为解除贴墙状态，配合方向则可以让角色在距离较近的掩体间快速移动，但移动时没有无敌时间。第二个子弹时间，只有在贴墙状态时才能使用，且需要消耗2格肾上腺素（肾上腺素是画面右上角的子弹尾部标记，射杀一个敌人回复1格，用格斗技杀死敌人加2格，上限为4格）。第三个是原作中的招牌——弧线子弹，按住R1键锁定目标后用右摇杆控制子弹的弧度和方向，敌人的剪影为红色时说明无法命中，而白色说明可以命中，放开R1键就能发射弧线子弹，放开右摇杆则可以取消发射。主角老爸的双枪使用弧线子弹时，一次消耗2格肾上腺素和7发子弹，具有爆发效果，可炸死炸伤目标附近的敌人。

难度分析

主角在受到连续攻击时，画面上会出现血迹，而变成黑白时再受到攻击就会死亡，需要数秒钟内不受到攻击才会恢复原状。由于游戏中掩体众多，而敌人的枪法又比较差，所以游戏的难度不高，利用掩体步步推进即可。游戏流程共分9关，难度分为胆小鬼（PUSSY）、刺客（ASSASSIN）、杀手（THE KILLER）三个级别，三种难度的跨度不大，只是在子弹时间场景中，玩家需要打下的子弹在杀手难度是没有提示标记的，这一点需要注意。

至于机枪和狙击战，只要求稳，不在黑白画面时强行射击就不会出现太多麻烦。刺客难度通关后，才能解锁杀手难度。

游戏密码

密码	效果
01001100	解锁体力上升（注1）
01001111	解锁超级武器（注1）
01101111	解锁无限弹药（注1）
01101101	解锁无限肾上腺素（注1）
01010100	增加可使用角色Cross
01100001	可使用特殊面具装
01110010	解锁敌人一击死（注1）
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

表格内的二进制密码分别刻在Brummel和Arana这两个BOSS的手上和脖子上，在游戏一开始就可以输入。对于奖杯／成就来说，这些密码解锁的游戏内容是必不可少的，但要特别注意的是，表中标有“注1”的五个有利于玩家的状态，是在游戏中按START键，然后在GAMEPLAY ENHANCEMENTS项目中选择是否开启，只是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些选项。

特殊模式说明

爆头模式（HEADSHOT MODE）是指在流程中要以“爆头”（射击敌人头部）的方式干掉场景中所有或大部分的敌人，每个场景中都会有需要爆头的人数要求，达不到要求的话，会退到场景开始处重来，需要注意的是，子弹时间、机枪和狙击场景中也有爆头数要求，因此不要杀得太随意了，瞄准了头部再射。BOSS战场景中没有爆头人数要求。

近身格斗模式（CLOSE COMBAT MODE）是指在流程中要以格斗技（接近敌人后按○键）的方式干掉场景中所有或大部分的敌人，规则与爆头模式基本相同。

至于时间挑战模式（TIME ATTACK），需要杀手难度通关后才会开启，游戏难度固定为最高难度。时间挑战的第1名成绩为1小时12分56秒杀手难度通关，这就是玩家的目标了。不过由于游戏中存在良性BUG，要完成三个特殊模式，可谓易如反掌，具体请参看奖杯／成就部分的说明。

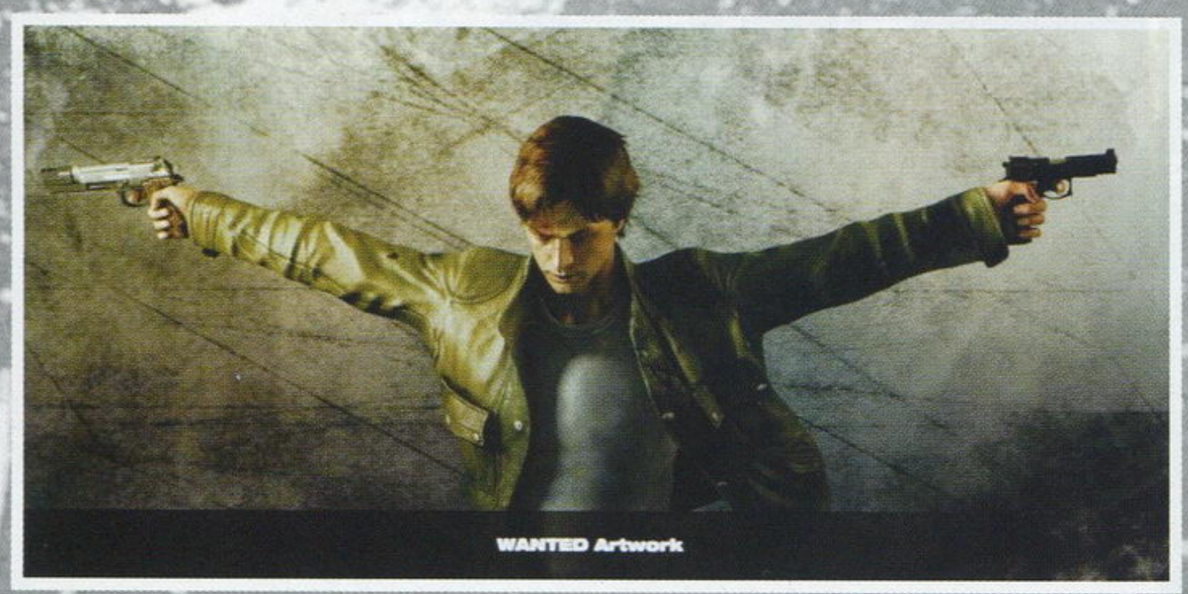
©Warner Bros. Entertainment Inc.

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

杀手的荣耀之旅

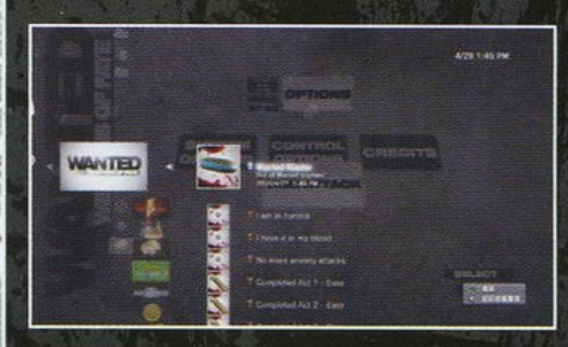
奖杯及成就列表

奖杯／成就名称	类型	点数	取得条件
Wanted Master	白金	–	取得游戏中所有的奖杯
I am in control	铜杯	5	完成第一个训练关卡
I have it in my blood	铜杯	5	完成第二个训练关卡
No more anxiety attacks	铜杯	5	完成第三个训练关卡
Completed Act 1 – Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 1 关
Completed Act 2 – Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 2 关
Completed Act 3 – Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 3 关
Completed Act 4 – Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 4 关
Completed Act 5 – Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 5 关
Completed Act 6 – Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 6 关
Completed Act 7 – Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 7 关
Completed Act 8 – Easy	铜杯	10	完成胆小鬼难度第 8 关
Ready to play with the big boys	铜杯	15	完成胆小鬼难度第 9 关
Completed Act 1 – Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 1 关
Completed Act 2 – Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 2 关
Completed Act 3 – Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 3 关
Completed Act 4 – Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 4 关
Completed Act 5 – Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 5 关
Completed Act 6 – Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 6 关
Completed Act 7 – Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 7 关
Completed Act 8 – Assassin	铜杯	20	完成刺客难度第 8 关
Fully trained assassin	银杯	30	完成刺客难度第 9 关
Completed Act 1 – The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 1 关
Completed Act 2 – The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 2 关
Completed Act 3 – The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 3 关
Completed Act 4 – The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 4 关
Completed Act 5 – The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 5 关
Completed Act 6 – The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 6 关
Completed Act 7 – The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 7 关
Completed Act 8 – The Killer	铜杯	30	完成杀手难度第 8 关
The Killer	金杯	50	完成杀手难度第 9 关
Collector Nerd	铜杯	10	找到 10 个奖励道具
Compulsive Hoarder	铜杯	30	找到所有的奖励道具
Kill one, save a thousand Donuts	铜杯	5	干掉隐藏老板 Janice
Half the man Barry is	铜杯	5	干掉隐藏女友 Kathy
Pest Exterminator	银杯	20	干掉所有的爆炸老鼠
Bullet Curving Trainee	铜杯	5	用弧线子弹干掉 10 个敌人
Bullet Curving Expert	银杯	25	用弧线子弹干掉 100 个敌人
Shrapnel Storm Trainee	铜杯	5	用爆发子弹干掉 10 个敌人
Shrapnel Storm Expert	银杯	25	用爆发子弹干掉 80 个敌人
Two is always better than one	铜杯	10	用一发弧线子弹干掉两个敌人
Glad I wasn't there	铜杯	10	用一发爆发子弹干掉 3 个敌人
All in the reflexes	铜杯	10	在一次子弹时间中干掉 3 个敌人
Boom!	铜杯	5	干掉一只爆炸老鼠
Up close and personal	铜杯	20	用近身格斗干掉 15 个敌人
Heart Breaker	银杯	25	用不戴面具的 Wesley 在杀手难度干掉 Arana
Between Old Friends	银杯	25	用 Cross 在杀手难度干掉 The Immortal
Punishing Subordinates	银杯	25	用 The Immortal 在杀手难度使用近身格斗干掉 The Russian
Butcher would be proud	银杯	50	在任意难度完成近身格斗模式
Dr. Lobotomy	银杯	50	在任意难度完成爆头模式
Catch me if you can	金杯	50	在时间挑战模式中取得第 1 名


WANTED Artwork

奖杯及成就心得

《刺客联盟 命运武器》的奖杯／成就难度较低，主要是因为有一大半只要通一次刺客难度，再通一次杀手难度就能自然取得，打得快点，六七个小时就能完成。而几个特殊模式，因为有良性 BUG 存在，所以不需要完整通关也能取得，比较麻烦的奖杯／成就就集中在了找奖励道具。除此之外，有一些奖杯／成就略显特殊，但只要知道方法，也可以轻而易举地获得。



Completed Act 1

游戏最容易把人卡住的居然是第一关，在与 BOSS "SWAT Leader" 对决时，因为他举着盾牌，无法对其造成伤害。其实只要按照训练关卡中那样，先贴墙盲射，在画面出现模糊效果时快速在掩体间移动，绕到 BOSS 身后攻击，重复数次便能将其消灭。另一种方法是冲到 BOSS 面前，视角向斜下方，以 BOSS 为圆心绕着 BOSS 移动，此时不举枪就直接射击，BOSS 会跟不上玩家的移动速度，可轻松将其秒杀，只是杀手难度时这种打法有些冒险。

Half the man Barry is

电影版中的劈腿女友 Kathy 在游戏中也登场了，她在第一关第六个区域（BOSS 战前一个区域），上楼后注意身后的窗户，Kathy 在那里敲打着窗子，给她一枪，这个奖杯／成就就取得了。

Kill one, save a thousand Donuts

Janice 就是电影版中的那个胖女人，主角在成为杀手前所在公司的女老板，她在哪里这个问题让很多玩家困惑过。其实她就在第五关（办公室关卡）一开始，主角上楼后会看到一个拿霰弹枪的敌人，干掉他后向右后方移动，然后向对面看，Janice 正戴着耳机坐在对面二楼，同样一枪结果她

就 OK 了。如果你用的不是高清显示设备，或者视力不佳，那 Janice 真的可以称之为"隐藏 BOSS"。请将枪口慢慢移动，发现准星变红就开枪吧。

Compulsive Hoarder

找到所有奖励道具的奖杯／成就的难易度视玩家的细心程度而定。奖励道具在游戏中表现为一种会旋转发光的纸片，一般都散落在各关卡的角落里，取得后可在 GAME REWARDS 选项中看到很多花絮内容。虽说纸片数量多达 62 张，但玩家要想取得全成就或白金奖杯，一般至少要打两遍，只要把一个场地里的敌人全清后，把各角落搜一搜（包括场景起点身后、BOSS 战场地），基本上不会出现遗漏。为确保各位玩家一定不会有遗漏，我将全部纸片的位置都按顺序列出来了，万一漏掉了，请对照着选关再找一次。

Pest Exterminator

游戏中的爆炸老鼠只有 6 只，它们不会移动，身上会发红光，玩家离老鼠越近，那么红光就会闪烁得越频繁，因此比发光纸片更加明显。在找纸片的过程中，就能顺便取得这个奖杯／成就。

Two is always better than one

用一发弧线子弹干掉两个敌人的机会比较多，看到两个敌人的站位比较靠近时，就锁定，调整锁定线，看到两个敌人的剪影都变成白色时就开枪，反正只要完成一次就行了。

Glad I wasn't there

想用一发爆发子弹干掉 3 个敌人，通常情况下需要敌人的站位配合，有些运气成分，所以难度比"一石二鸟"要高一些。不过游戏中有两处三个敌人用上方的绳索吊在半空进行攻击的情况，此时敌人不能移动，可以轻松瞄准。一处是在第 6 关的图书室场景，一处是在最后一关的钟楼场景，推荐在第二处取得该奖杯／成就。

Heart Breaker

用不戴面具的 Wesley 在杀手难度干掉第 7 关的女 BOSS"Arana"，需要注意的是选择角色必须是用密码调出的 Wesley。想节省时间

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

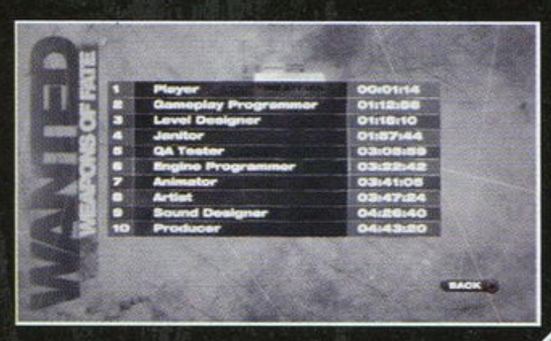
的话，可以直接选择该角色打杀手难度的流程，这样就不必选关再打一次了。

Punishing Subordinates

任意难度通关后可以使用最终BOSS“The Immortal”，在通了杀手难度后选第3关，选择杀手难度，使用角色为最终BOSS。在遇到第3关BOSS“The Russian”时，慢慢接近，最后用近身格斗技将其一击必杀就行了。（通过这个奖杯，我才知道原来这个BOSS是可以用格斗技杀死的）

特殊模式相关

可以在打完杀手难度后进行。选最低难度的爆头或近身格斗模式开始游戏，打到第一关第一个CHECK POINT后等自动存档完毕就退出游戏，在选关模式选最后一关，在干掉最终BOSS之后，“Dr. Lobotomy”或“Butcher would be proud”就莫明其妙地解锁了。要达成时间挑战模式第1名，也用同样方法，只是选关时要选杀手难度，而且选用密码调出的角色Cross打完最后一关，还能同时取得奖杯／成就“Between Old Friends”，可谓一举多得。看看通过时间，才1分多钟！这个BUG实在是玩家之福啊！



制作者的丰厚礼物

第一关所有隐藏物品

（1）游戏开始时，有弹夹的柜子下面（**游戏原画**）

（2）第二区域起点处右边的窄道内（**游戏原画**）

（3）第三区域右侧厨房的柜子下面（**开发团队照片**）

（4）第五区域向上楼梯下面的箱子旁（**游戏原画**）

（5）第六区域左侧护网后面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）

（6）第七区（BOSS战）有敌兵出现的小屋内（**游戏壁纸**）

第二关所有隐藏物品

（1）第一区进入大庭院后进入左侧的走廊内就能看到（**制作人语录**）

（2）第二区下楼梯后左侧的死胡同里（**一段影像**）

（3）第三区向下楼梯的右侧书柜上（**制作人语录**）

第三关所有隐藏物品

（1）第一区出盾牌兵的大门左侧的墙角处（**游戏原画**）

（2）第一区的出口门左边的桶后面（**开发团队照片**）

（3）第二区起点向后转的墙根处就可以看到（**游戏原画**）

（4）第二区出口门对面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）

第四关所有隐藏物品

（1）第一区快到电梯时，在右侧的角落里（**一段影像**）

第五关所有隐藏物品

（1）第一区起点左边的办公室内（**开发团队照片**）

（2）第一区上楼梯后向右后侧移动，在饮料机旁边（**游戏原画**）（注意：由此处向对面看就能看到那个胖老板了！）

（3）第一区在二楼右侧扶手边的书柜下方（**游戏原画**）

（4）第二区（BOSS战）起点左侧电梯附近的沙发旁边（**游戏原画**）

（5）第三区出门后看到的大桌子后面（**游戏原画**）

（6）第三区在向上楼梯的左侧茶水间的木柜子里面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）

（7）第三区二楼会议室里面（**游戏原画**）

（8）第三区二楼左侧第二间办公室内（**游戏原画**）

第六关所有隐藏物品

（1）第一区起点左侧的木箱后面（**一段影像**）

（2）由第二区尽头的铁梯上去后就能看到（**制作人语录**）

（3）第三区从图书室二楼绕到另一侧就能找到（**制作人语录**）

第七关所有隐藏物品

（1）第一区第一块平台的台阶左侧（**开发团队照片**）

（2）第一区第一块平台的台阶右侧（**游戏原画**）

（3）第一区上台阶后右侧管子后面（**游戏原画**）

（4）第一区进入仓库后楼梯的下方（**游戏原画**）

（5）第二区门口有楼梯的小房间内（**游戏原画**）

（6）第二区最上方室外平台的角落里（**游戏壁纸**）

（7）第二区进入厕所后，第二个大房间的中间死胡同里（**游戏原画**）

（8）第二区厕所出口右侧的箱子后面（**开发团队照片**）

（9）第二区破旧办公室出口门最右边的角落里（**游戏原画**）

（10）第三区（BOSS战）起点处转身就能看到（**游戏原画**）

（11）第五区经过瀑布边的长廊后，在进门后的右侧（**游戏原画**）

（12）第六区进入墓地后的第一个楼梯下方（**开发团队照片**）

（13）第六区经过第一个墓区后，在一个棺材下面有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）

（14）第六区第二个墓区入口的右侧柱子旁（**游戏原画**）

（15）第六区第二个墓区入口的左侧柱子旁（**游戏原画**）

第八关所有隐藏物品

（1）第一区第一条水道右侧死胡同里有一只爆炸老鼠（**3张漫画封面**）

（2）第一区进入有女神像的庭院后右行，在一些桌椅旁边（**游戏原画**）

（3）第一区进入第二条水道时的楼梯下方（**游戏原画**）

（4）第一区第二条水道旧船左侧的角落里（**开发团队照片**）

（5）第一区有着火房子的庭院的右侧角落里（**游戏原画**）

（6）第二区起点处往右走到底的垃圾桶旁边（**游戏壁纸**）

（7）第二区第一个房间大门的左侧角落里（**游戏原画**）

（8）第二区上二楼后在一个堵住楼梯的柜子旁（**游戏原画**）

（9）第二区尾声，向上楼梯左侧的柜子后面（**游戏原画**）

（10）第四区（狙击后）过桥后左侧垃圾箱后面（**游戏原画**）

（11）第四区有三个掩体的道路，第一个掩体左边（**游戏原画**）

（12）第四区有狙击手的大庭院出口右边的木箱后面（**游戏原画**）

（13）第四区上两层阶梯后左转，在第二个长椅的下面，需要贴近一下才能拿到（**开发团队照片**）

第九关所有隐藏物品

（1）第一区起点右侧的箱子旁边（**游戏原画**）

（2）第一区第一个房间右边的木箱后面（**开发团队照片**）

（3）第一区第二个房间左侧墙壁上有一只爆炸老鼠（**漫画家的两幅作品**）

（4）第一区狭窄通道中的一堆木箱后面（**游戏原画**）

（5）第一区第三个房间入口右边的桶后面（**游戏原画**）

（6）第二区起点往回走到底（**游戏原画**）

（7）第二区战斗通道左边第一个木箱的后面（**游戏原画**）

（8）第二区到达CHECK POINT后左侧的木箱下面（**开发团队照片**）

（9）第二区在上楼前的一个木箱后面（**游戏原画**）

（10）第三区起点左侧祷告室的旁边（**游戏壁纸**）

（11）第三区第一片战斗场景的祷告室旁边（**开发团队照片**）

（12）第三区第二片战斗场景的大木箱后面（**游戏原画**）

（13）第三区向上楼梯的左侧角落里（**游戏原画**）

（14）第五区高塔最下方的木箱背后（**游戏原画**）

（15）第五区高塔最下方的木桶旁边（**游戏原画**）

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏进行时

挖掘二线精彩 品味热门流行

IT'S GAMING

广大玩家最高兴的事情应该是能玩到越来越多的中文化游戏，各个厂商也加大了游戏汉化的步伐，最近官方公布了不少的中文汉化情报，别忘了看看有没有你喜欢的作品出中文版了哦！同时我们也不要忘记感谢无私的民间汉化组织！

至于一直保持在舆论风头的“《怪物猎人》系列”新作《怪物猎人3》的试玩版虽然是《怪物猎人G》的“附属赠品”，但是可谓抢尽了风头，到达编辑部当日更是创下了Wii主机游戏围观人数记录，而游戏套装的主体《怪物猎人G》显然就没那么受宠了，而且因为只支持经典手柄，所以很多玩家还要另添设备，不过为了将来的《MH3》购置新家当还是值得的。

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

致命车手 铁血硬汉狂飙巴塞罗那

原名 Wheelman
机种 PS3/X360 类型 动作

一个月之内居然有两款以自己为主角的电视游戏发售，票房表现不佳的范·迪塞尔说不定将来在游戏界能够大展一番拳脚（不过估计《致命车手》最终的销量也好不到哪里去……）。本作借鉴的痕迹太过明显，无论驾驶部分还是动作部分都能够看到《横冲直撞》与《横行霸道》的影子，不过对于喜欢此类游戏的玩家来说还是可以尝试一下的。

车手守则1 用好你的PDA

就像许多“GTA类”的游戏一样，PDA是帮助玩家寻路和进行任务的最佳搭档。游戏中按BACK键（文中操作以X360版为例）就可以调出PDA的菜单，玩家可以在这里看到整个城市的地图，以及地图中分支与主线任务的分布。主线任务的触发地点在PDA中会以绿色叉状的图标标示出来，玩家到达该处就能够进行主线任务，PDA会自动为主线任务的触发点做出导航（游戏中所有的主线任务和支线任务都可以省去跑路的过程，而在PDA上选定之后按A键直接开始）。主线任务基本可以划分为驾驶和枪战两个部分，驾驶部分在游戏中无疑占据着绝对的戏份，大部分的任务都需要玩家在车上完成。相比之下下车后的枪战部分则比较简单，由于游戏中并没有掩体系统，所以大多数情况下对射即可解决大部分敌人，需要注意的是锁定敌人之后还可以使用右摇杆来微调准星的位置，这样可以更好地完成爆头攻击。

除了主线任务之外，我们可以在PDA上看到大量五颜六色的分支任务图标，游戏初期可以挑战的分支任务比较少，但随着剧情的进行分支任务便会越来越多。其实游戏中的分支任务就是各种挑战，挑战项目的种类也可以在PDA中根据图标分辨出来（在PDA中将光标指向分支任务时，可以选择按A键直接开始挑战或按X键让PDA为玩家做出导航）。紫色图标“fugitive”为逃脱战，玩家需要驾驶车辆在限定的时间内躲开穷凶极恶的敌方车辆的追杀到达小地图绿色图标的位置，安全到达位置后的剩余时间越多评价越高，建议玩家开着比较结实的车来参加挑战；红色图标“rampage”为破坏战，任务就是在限定的时间内尽可能地破坏场景中的各种物品，当破坏画面左上方要求的物品后还可以将自己的积分翻倍，所以这项挑战获得高分的关键就是破坏要求物品，所以玩家要熟悉比赛地点的街道才行；桃红色图标“contracts”为追逐战，任务的完成方法很简单，就是追上目标车辆并将其破坏；绿色图标“made to order”为抢夺战，玩家需要在很短的时间内将目标车辆抢夺后再驾驶该车到达目标地点，由于要求的时间比较短，所以必须在最短的时间内完成抢车；橙色图标“street showdown”为竞速战，最先跑完赛程的车辆便能获得胜利，当然途中你也可以攻击其他参赛的车辆减缓它们的速度，但是要注意被攻击的车辆也会在比赛过程中认准玩家不断还击；黄色图标“taxi”为出租战，玩家需要驾驶出租车将乘客送到目标地点，到达目的地的时间越短评价越高；蓝色图标“hot potato”为收集战，任务要求为在倒计时结束前跑到图标的位置并收集公文包，每收集到一个公文包就会增加一定的时间，直到收集到所有的公文包即可完成任务。

车手守则2 提高驾驶技术

驾驶部分是游戏的重中之重，所以本作有别与其他“GTA类”游戏的地方就是驾驶部分的操作要丰富许多。除了普通赛车游戏具备的加速（RT键），刹车（LT键），手刹（X键），切换驾驶视点（RS键）之外，本作也引入了氮气加速系统，当画面中左下方的槽累积到一定程度之后，按住A键即可将自己的车辆瞬间加速。右摇杆在驾驶时的作用是碰撞，玩家可以向前、左和右三个方向做出碰撞，当把对手挤到墙壁旁边时再使用碰撞便能够起到最佳效果。车辆内的射击比较简单，当玩家获得武器之后在车辆内时按住LB键即可向前方的车辆射击，需要注意的是，只有与对方车辆保持一定距离才能完全锁定（使锁定光标变红），如果画面下方的槽累积到一定量，玩家还可以在射击时发动慢动作时间（按十字键↑为向前方车辆发动慢动作，↓为后方车辆）来更有效地消灭敌人。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

怪物猎人G 有爱之人再相会！

《怪物猎人G》移植到Wii平台，相比PS2的网络环境要好很多，但是国内购买Wii点数相对来说比较麻烦，初期免费对战的十几天很快就过去，大部分玩家应该还是玩村长任务吧。这里为大家列出村长任务中所有关键任务（只要完成关键任务即可开始紧急任务）和隐藏任务的出现方法，希望对大家能有所帮助。

原名	モンスターハンターG		
机种	Wii	类型	动作

村长关键任务一览

一星
ハンターの基本、肉の调理
ハンターの基本、アイテム探索
ハンターの基本、アイテム调和
ハンターの基本、钓り

二星
森のキモコ狩り
武具职人へのプレゼント
潜入！飞龙の巢！

三星
大怪鸟イャンクックを倒せ！
幻のキモを追え！
密林の大怪鸟
森の中の异变

四星
イャンクックを捕まえう！
ドスランポス、再び！
巨大昆虫、发生！
ドスゲネポスを狩れ！
ゲリョスを讨伐せよ！

五星
大怪鸟の异常发生！！
リオレウス捕获大作战
见えざる飞龙、バサルモス！
雌火龙リオレイア倒せ！

村长隐藏任务出现方法

隐藏任务名	出现条件
凯龙グラビモスの威胁	制作一个砂龙系列的防具
死斗！角龙ディアブロス	制作一个一角龙系列的防具
洞窟に潜む影	制作一个昆虫系列的防具
危险物、取り扱い注意！	完成以上三个隐藏任务
一对の巨影	完成隐藏任务“危险物、取り扱い注意！”
巨大龙の侵攻	完成所有的单人模式任务，完成所有训练所的讨伐训练

《怪物猎人G》相对于PS2原版的变化

■网络构成不同，收费方式不同。
■家中的小猪有了探险猫的作用，在道具箱选择给小猪一些素材它便会出去探险，完成一个任务回来后在床边的箱子中可以获得小猪带回来的不少素材。
■道具箱提供了套装存储记录功能，更加方便。
■购买道具时可以选择将道具直接送到道具箱中。
■可以在道具箱中合成道具。
■加入了猫饭系统，在村长旁边的桌子上吃。
■各种武器增加系列后续作品的特性，这些在原版的《怪物猎人G》中是不存在的：片手持刀使用道具；双刀乱舞后可以立刻滚动；大剑蓄力斩；长枪攻击后三连跳。锤子、弩基本没有变化。

◀给小猪道具就可以让它去游戏中的场景探险，完成任务后再回来可以在箱子中得到道具。

▶在村长旁边的露天餐桌旁选择不同的食材可以配出不同效果的猫饭。

白骑士物语 古之鼓动 重新踏上寻找公主之旅！

近日Level-5对《白骑士物语 古之鼓动》进行了一次大型更新，其中最吸引人的内容便是增加了二周目。二周目时除了不能继承剧情关键道具之外，其他东西均可继承，这样高GR的玩家就可以享受虐杀敌人的快感了。不过这还不是最重要的，最重要的是在二周目里全世界增加了很多全新的宝箱，里面全是GR 7和8的装备！即使是一名老玩家，也很少有人会去把GR 7和8的装备收齐的，而这次追加的宝箱里连用召雷石和光金块制作的珍稀装备都有！对于刚刚开始进行游戏的人来说，自然更是有如天上掉钱了。这回我们就会将二周目新增的宝箱公布出来。

原名	白骑士物语 古の鼓动		
机种	PS3	类型	角色扮演

ブラスタ平原	
ブラスタ平原B-3	ブレイカーフィスト
ブラスタ平原G-5	ブレイカーレギンス
ブラスタ平原E-5	ブレイカーメイル
ブラスタ平原D-8	ブレイカータセット
泷の洞窟F-3	森人の刚弓

クレイドール平原	
クレイドール平原B-6	ウィンドエッジ
クレイドール平原C-6	骑士团制式外套
クレイドール平原F-3	フォレストクウィス
クレイドール平原D-2	フォレストサバトン
クレイドール平原C-1	フォレストアーマー
クレイドール平原C-3	フォレストガントレ
クレイドール平原D-4	ローグシャムシール

ノルディア坑道	
ノルディア坑道B-3	クリスタルロッド
ノルディア坑道D-4	红玉石の宝剑
ノルディア坑道入口附近	カイトシールド

ラグニッシュ砂漠	
ラグニッシュ砂漠C-8	红莲の剑
ラグニッシュ砂漠I-5	ライダーズコート
ラグニッシュ砂漠F-3左上	ライダーズグローブ
ラグニッシュ砂漠C-6	ライダーズブラッカエト
ラグニッシュ砂漠G-6	ライダーズクラコー
ラグニッシュ砂漠C-3	蜻蛉切

フランダール登山道	
フランダール登山道B-4	ダークシューター
フランダール登山道C-2	白银の斧
フランダール登山道D-4	フォレストキーパー
フランダール登山道D-5	山吹之翁

グリード地下回廊	
グリード地下回廊1F・F-2	マジカルローブ
グリード地下回廊2F・C-2	マジカルブレーサー
グリード地下回廊2F・C-4	マジカルスロップス
グリード地下回廊1F・E-3	マジカルピガッシュ
グリード地下回廊2F・D-4	豪华なマント
グリード地下回廊2F・D-2	パラディンソード

バンカーロード采掘场	
バンカーロード采掘场入口附近	ククルカンの杖
バンカーロード采掘场1F・C-4	古代の爪
バンカーロード采掘场1F・C-3	破邪の大剑
バンカーロード采掘场2F・C-3	マスターシールド

虫の谷	
虫の谷・东部I-7	王宫骑士の外套
虫の谷・西部G-6	圣银の枪
虫の谷・西部D-4	妖魔の大斧
虫の谷・西部E-4	墨幽鬼谭

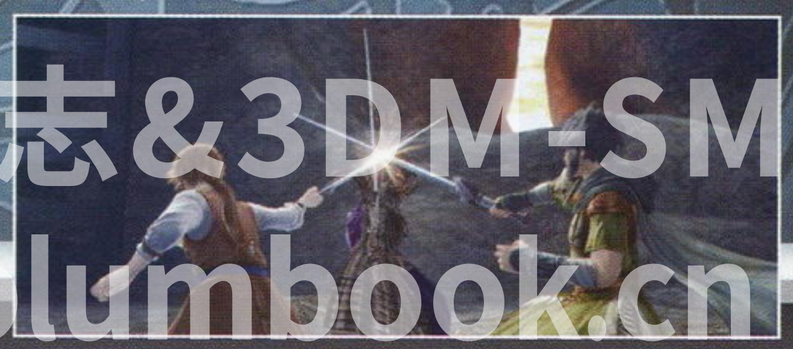
バンヘイブン荒野	
バンヘイブン荒野G4（地下）	アースレギンス
バンヘイブン荒野F5（地上）	アーストラウザ
バンヘイブン荒野F4（地下）	ホーリータバルジン
バンヘイブン荒野C3（地上）	アースメイル
バンヘイブン荒野A3（地上）	アースフィスト

ドグマホール	
通往神殿的路上A-5	ドゥームガントレ

崩坏神殿	
C-4	ヘビキリの剑
D-1	ドゥームプリーチズ

神殿エリア	
C-1	ドゥームプレート
B-2	ドゥームグリーヴ
C-2	セント・クレイモア

注：此区域有多个区域来回传送，3个宝箱在3个不同的区域，请大家仔细搜索。



梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

外星战役

原名	Mytran Wars
机种	PSP
类型	策略

难得一见的优秀美式策略游戏

levelup.cn
我是戳锅漏

虽然游戏是一款老美出品的战棋类游戏，不过游戏的素质却是非常的不错。本作的难度在同类游戏里来说算是比较高的，各种地形因素以及天气对机体的影响让游戏显得更加真实，美式漫画风格的剧情演绎也能带给玩家不一样的体验，丰富的机体部件也能很好的让玩家体验到DIY的乐趣，总之喜爱战棋类游戏的玩家一定不能错过这款作品。

机体有关

游戏中人类和外星人都有轻、中、重三种不同型号的机体，根据机体的不同，能装备的武器、部件的种类也各不相同，不同的机体也有自身擅长与不擅长的能力，所以战斗的时候必须合理地利用三种机体的能力来更加有效地完成关卡。需要注意的是购买的机体在战斗中被破坏后就会永远的消失，所以作战时尽量不要损失机体，特别是那些装备了高级部件的机体。

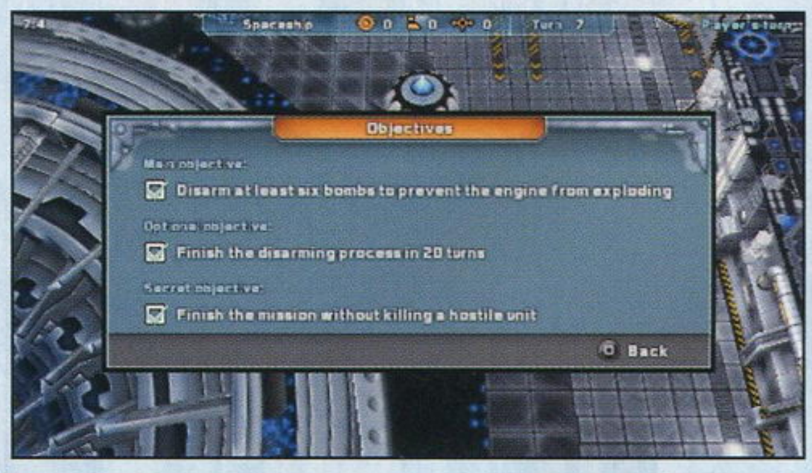
轻型机体：武器威力比较低，移动能力比较优秀，能够装备的部件种类比较多。这类机体主要以辅助为主，如果用来探路的话部件方面应该以提升移动距离的部件为主，每关出场数量不宜太多。

中型机体：各方面能力平均，攻守兼备。这类机体可根据玩家的需要打造成杀伤力强、武器种类多的强袭型机体，亦或是攻击和防御兼备的牵制型机体，甚至可以是视野广、攻击距离长的狙击型机体，总之这类机体的变化最多，出场的数量也基本在配置数量的一半以上。

重型机体：重型机体比较适合走肉盾路线，搭载在这类机体上的很多部件对武器的抗性提升得很高，武器抗性达到100时就可以免疫敌人该系武器的伤害，所以让血多抗高的重型机体当肉盾是再好不过的选择了。当然重型机体也可以搭载大威力的群体攻击武器，如何选择就要看玩家自己的喜好了，不过速度慢是它们的弱点。

任务有关

游戏中每个关卡都有三种不同的任务可以完成，除了主要任务外，自由任务和隐藏任务完成起来都有一定的难度，特别是隐藏任务要求在没有任何提示的情况下来完成。不过任务的完成度会直接影响隐藏武器的解锁情况，所以这就要求我们尽量多的完成任务。每个关卡都是可以重复挑战的，没有必要一次性就完成一个关卡里的所有任务。



部件有关

完成关卡后会得到金钱以及升级部件所用的点数，消耗这些点数就可以对部件进行升级，一些上锁的部件需要完成对应关卡的隐藏任务后才会开启。游戏中可以升级的部件数量很多，两个种族部件总和加起来在200件以上，不同种族的同类型部件在能力上也有一定的差异，装备前必须仔细研究部件的能力。

武器：装备部位为手臂和肩膀。轻型机体的武器攻击力普遍偏低，不过某些附带异常状态的武器比如冷冻、致盲、麻痹等，这些可都是牵制敌人的好东西。中型机体的武器偏向于攻击力和攻击距离，而重型机体的武器则是偏向群体攻击以及近战。

防御系统：装备部位分别为手臂、肩膀以及躯干，防御系统类部件的效果，一为增加对各种类型武器的抗性，二为增加机体的最大血量。所以在选择的时候自然是按照抗性和血量增加值多少的来选择。

移动系统：装备部位为肩部和腿部，这类部件除了给机体提供移动能力外，某些部件还有诸如相位转移、浮空、穿越敌人机体、移动距离加倍等特殊技能，在装备的时候一定要看清楚部件所对应的特殊能力。

辅助工具：装备部位为肩部、头部以及轻型机体的手臂。从恢复到修理，增加视野距离到增加武器伤害，辅助工具的类型是非常多的，甚至连自爆这种变态技能都是能够在这类部件里找到的，这也是战前准备和配置机体时更换最频繁的部件。

综合类：这类部件不需要安装，升级之后自动增加机体基本属性及能力，有多余的点数就可以在综合类部件里找一些比较有用的来进行升级。

特殊类：特殊部件只能装备在英雄机体上，通常这类部件附加的能力都是很不错的，不过适用的范围就太狭窄了。不过英雄机体本来就比制造出来的普通机体要强，随着剧情的发展还会获得机体专署的部件，再加上特殊部件的能力加成可以说是如虎添翼。而且特殊类部件升级所消耗的点数并不多，可以选择性地升级某些实用的部件。

■《无名英雄》

■《无双大蛇Z》

中文游戏风向标

近日Sony的游戏中文化行动频繁。

4月，PSP上有“无双猎人”之称的《三国无双 联合突袭》推出了官方中文版。

5月，PS3上的《无名英雄（inFAMOUS）》将推出中英文合版，这款由“《狡狐大冒险》系列”开发者Sucker Punch开发的PS3独占游戏拥有开放式的场景和火爆的动作场面，是喜欢科幻题材和热血游戏玩家的首选。PSP版《死神 BLEACH 灵魂升温 6（BLEACH HEAT THE SOUL 5）》也将于5月14日与日文版同时推出中文版，PSP玩家不可错过！

今年夏天，PS3上“《无双》系列”的另外一款作品《无双大蛇Z》将推出中文版，具体发售日暂时不明。虽然本作日文版已出，但想要得到更好游戏体验的无双FANS们不妨再稍稍等待一段时间。

■《死神 BLEACH 灵魂升温 6》

国内民间汉化组织的中文汉化游戏步伐也没有丝毫停歇，各类型的PSP游戏都有汉化版推出，文字冒险游戏《智代后记 美丽的生活 CS版》是文字冒险游戏著名厂商key社《CLANNAD》智代线路的后续作品，之前没有玩过的朋友这次不要错过了哦！

拥有众多FNS的“《牧场物语》系列”在PSP上的最新作《蜜糖村》也得以汉化，游戏中玩家接受女神委托和村民一起努力改变村庄将被改建为游乐场的命运。

另外，动作游戏《一骑当千》、文字冒险游戏《Sweet Pool》和老游戏《新天魔界 混沌时代5》也都推出了民间汉化版。

话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

本作是以资料片的形式推出的，主线流程上与前作基本没有什么区别，厚道的是本作新加入了 s 章特别篇剧情、修改了部分神兽的获得方式以及追加了丰富的隐藏迷宫，使得本作的可玩性增加了不少，所以本篇攻略对游戏的流程不再做详细的介绍，而是着重对隐藏要素做出详细说明。清新感人的故事和强大的收集要素在本作中都得到了加强，相信能够让喜欢《口袋妖怪》的玩家得到许多感动和惊喜。

文 阳光成员 dikowj　美编 NINA

ポケモン不思議のダンジョン 空の探検隊

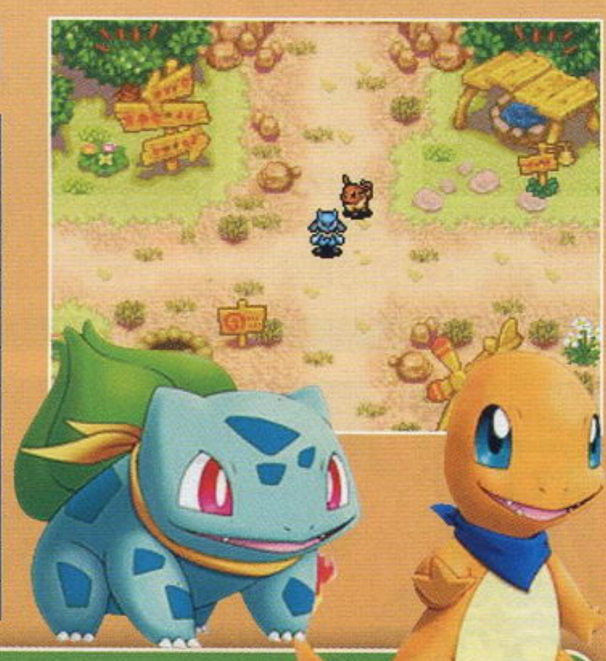
口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队	Nintendo	角色扮演
NDS	ポケモン不思议のダンジョン 空の探险队	日版
2009年4月18日	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

游戏时间：完成主线剧情和特别剧情时间约为 25 小时。

系统解说

基本操作

十字键	移动
B+ 十字键	快速移动
X	进入菜单
A	普通攻击 / 确定
B	取消 / 快速跳过对话
L+A	使用快捷攻击技能
L+R	使用快捷攻击道具
L+B	查看战斗信息
Y/START+ 十字键	选择方向
A+B	快速回复体力（会消耗回合数和满腹度）
SELECT	查看地图
START	面向敌人



村庄 & 公会设施介绍

袋龙的仓库：袋龙的仓库与迷宫中一些仓库相通，而且随着探险队等级的提高存放量也会提高，最多可存放 1000 个。

变色龙兄弟的商店：左边的变色龙主要卖果实和食物，右边的变色龙主要卖道具和技能机。

天然鸟的鉴定所：第十章开业，可以把从迷宫里带回来的宝箱鉴定成道具。

幸运蛋的孵化室：第十章开业，如果获得了精灵蛋就可以委托她代为孵化。

电击怪的技能屋：第六章开业，可以把遗忘的技能再学回来。

夜游灵的银行：在迷宫中一旦战败，金钱会损失一半，所以有钱存银行是个好习惯。

嘎啦嘎啦的道场：第六章开业，可以在道场中挑战到一些单一属性的迷宫，挑战胜利后能获得奖励。

圈圈兔的酒馆：新增设施。酒馆分为两部分，左边是圈圈兔饮料台，可以用果实做成饮料，能随机出现一些效果；右边是果然翁的道具交换台。两者都跟隐藏迷宫的开启有一定的联系。

泉水和风铃看板：泉水可以保存记录，风铃看板可以变更队伍。

公会地下一层：两块任务看板，左边主要是帮助任务，右边一般是悬赏任务。“风铃子的小队管理处”的作用是可以变更队员和队长，查看精灵和解散精灵等。

公会地下二层：毒蟾斗士的道具合成屋，可以用多个道具合成一个道具。道具有稀有度设定。

同伴系统

游戏中最重要的系统，它使你在迷宫中不再是一个人孤单地闯荡，而且这也是收集口袋妖怪的关键。

本作中的精灵继续沿用系列设定——精灵有体型大小之分。在小队中体型总数不能超过六颗星，但是这不影响在迷宫中招募同伴。在迷宫中招募同伴必须要求敌人在小队长身边的 8 格之上，而且最后致命的一击要由小队长完成。

当队伍中满员或体型超标时可以选择一个同伴将之传送回风铃子处。

在迷宫中，可以给同伴下达指令控制其行动，随着同伴智慧值（かしこさ）的提高，指令会越来越丰富，到最后一共有“一同前进、注意前方、勇往直前、不被先制、不要勉强、HP 低下时原地待命、原地待命、逃跑”这 8 个命令。

©2009 Pokemon ©1995-2009 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2009 CHUNSOFT.

诗梅禁忘&3DM-SMV www.plumbook.cn

属性相克表

口袋妖怪间的战斗，向来要特别注重属性见的关系，下面就给出属性相克表。
注：● 1.4 倍伤害；○ 1 倍伤害；△ 0.7 倍伤害；☆ 0.5 倍伤害

	普通	火	水	电	草	冰	格斗	毒	地面	飞行	超能	虫	岩石	幽灵	龙	恶	钢
普通	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	△	☆	○	○	△
火	○	△	△	○	●	●	○	○	○	○	○	●	△	○	△	○	●
水	○	●	△	○	△	○	○	○	●	○	○	○	●	○	△	○	○
电	○	○	●	△	△	○	○	○	☆	●	○	○	○	○	△	○	○
草	○	△	●	○	△	○	○	△	●	△	○	△	●	○	△	○	△
冰	○	△	△	○	●	△	○	○	●	●	○	○	○	○	●	○	△
格斗	●	○	○	○	○	●	○	△	○	△	△	△	●	☆	○	●	●
毒	○	○	○	○	●	○	○	△	△	○	○	○	△	△	○	○	☆
地面	○	●	○	●	△	○	○	●	○	☆	○	△	●	○	○	○	●
飞行	○	○	○	△	●	○	●	○	○	○	○	●	△	○	○	○	△
超能	○	○	○	○	○	○	●	●	○	○	△	○	○	○	○	☆	△
虫	○	△	○	○	●	○	△	△	○	△	●	○	○	△	○	●	△
岩石	○	●	○	○	○	●	△	○	△	●	○	●	○	○	○	○	△
幽灵	☆	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
龙	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	△
恶	○	○	○	○	○	○	△	○	○	○	●	○	○	●	○	△	△
钢	○	△	△	△	○	●	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	△

流程攻略

注：由于本作主线剧情流程与前作一模一样，所以在文中直接省略剧情部分，只附上迷宫资料和剧情推进方式。

主角和同伴的选择：游戏刚开始与系列传统一样要回答一堆问题来决定主角是哪个精灵。本作的问题更是增加到了 2 个固定问题和 8 个随机问题，所以抽到哪个精灵更带运气成分。主角会在下列精灵的前 19 个中产生，同伴则会在全 21 只除与主角属性相同的精灵中产生。

♂ ピカチュウ	♂ ヒコザル
♂ フシギダネ	♂ ポッチャマ
♂ ヒトカゲ	♀ エネコ
♂ ゼニガメ	♀ ロコン
♀ チコリータ	♂ コリンク
♂ ヒノアラシ	♂ リオル
♂ ワニノコ	♀ イーブイ
♂ キモリ	♂ ゴマゾウ
♀ アチャモ	♂ ニャース
♂ ミズゴロウ	♂ ゴンベ
♂ ナエトル	

回答完问题下屏出现一个蝴蝶结时持续点击下屏就可以开始冒险了。

第 1 章：あらしのうめで

先给主角取名字，然后选择“はい”帮住同伴追回石头。

迷宫：かいがんのどうくつ　层数：4 层　敌配置：化石盔、无壳龙、太阳珊瑚　BOSS：超音蝠、毒气瓦斯

第一章算是教学关卡，没有难度，在此熟悉一下各种操作吧。游戏刚开始，敌我双方大多是普通攻击，如果满腹度允许可以练练级。BOSS 中毒气瓦斯不论是 HP 还是攻击力都略胜超音蝠一筹，先解决他吧。

第 2 章：ギルドにゅうもん

给新成立的探险队取个好听的名字，开始公会生活吧。

迷宫：しめったいわば　层数：7 层　敌配置：无壳龙、化石花、化石蝎、祈福铃

本关也没有难度，注意自己的满腹度，不必多做逗留。注意有的敌人会缠绕，这时候的伤害很有威胁的。本关没有 BOSS，下到第 7 层就可以了。

第 3 章：じくのさけび

依次到变色龙的商店前、广场上、公会看板前的钝河狸处触发剧情。

迷宫：トゲトゲやま　层数：9 层　敌配置：尼多莉娜、尼多力诺、腕力、小拳石、嘟嘟、绿蜘蛛、胖胖翁　BOSS：素利普

本关开始敌人不是那么好打了，它们会使用技能，而且攻击力都高到可以减少我方大量 HP，现在要考虑到属性相克，而且时刻注意回复。建议在之前的商店中购入些食物和投掷道具，迷宫中的有些怪物在 HP 少的时候会逃跑，用投掷道具绝杀之。BOSS 的 HP 在 100 左右，但多使用普通攻击，威胁不是很大。

次日做公会的看板任务赚取 30 点探险队点数方可推进到第四章。

第 4 章：みはりばん

本关是个看脚印猜怪兽的小游戏。一共要猜 6 只怪兽，随时间槽减少会陆续出现图片提示，允许有两次错误，再猜错就会被判失误。小游戏结束后再去赚取 30 点探险队点数就可以进入第五章。

第 5 章：はじめてのたんけん

剧情后从村子右边出发即可到目的地。

迷宫：たきつぼのどうくつ　层数：9 层　敌配置：可达鸭、蚊香蝌蚪、臭泥、蔓藤怪、乌帕、荷叶蛙、雨蛛、小鲶鱼、地震鲶鱼

本章开始可以招募同伴，招募同伴需要打败敌人并且最后一击由主角来完成才有可能达成。本关又深又大，可捡的东西也不是很多，节省点满腹度快速通过吧。值得注意的一点是在迷宫中如果碰到摆摊卖东西的变色龙，买完东西最好付钱，否则会被追杀至死。

主角和同伴的进化　二周目一开始达成主角进化的方法并不难，其实只要完成噩梦兽剧情，就可以慢慢等两只圈圈熊主动与主角对话的剧情（在玛娜菲回归之后），然后就可以进化了。

www.plumbook.cn

第6章：ドクロ-ズ

成为公会成员的第一天，来到街上触发一系列剧情。自由活动开始时就做看板任务度过第一天。第二天又被拉去玩认脚印的小游戏。第三天再做看板任务度过一天。第四天终于出现新任务了，依然从村子右边出发。

迷宫：リンゴのもり 层数：13层 敌配置：绿毛虫、巴大蝴、独角虫、铁甲蛹、大针蜂、走路草、臭臭花、蘑菇虫、椰蛋树、毽子草、花苞玫瑰、蓑衣虫、三合一蜂巢

本关迷宫较复杂，一定要准备好食物。敌人方面也会出现一些攻击力可观的进化形态。如果队中没有草系精灵，现在可以补充一下。

自由活动时间赚取探险队点数以获得接下来的远征资格。

第7章：ギルド えんせいへ

来到迷宫洞口出现了分支：えんがんのいわば和ちいさなよこあな。选择えんがんのいわば推进剧情。

迷宫：えんがんのいわば 层数：9层 敌配置：迷你龙、海象球、地贝龙、海鸥、大钳蟹、长须海象

迷宫中出现的冰系精灵有时会使用范围很大的细雪，海鸥还有带混乱的攻击，其余水属性的精灵则没有太大的威胁。从现在起可以在迷宫中获得宝箱，拿回街上就可以鉴定了。

突破迷宫后再次遇到分支：ツノやま和いわのよこあな。同样，选择ツノやま推进剧情。

迷宫：ツノやま 层数：15层 敌配置：派拉斯特、蘑菇仔、狩猎凤蝶、天然雀、独角蜘蛛、刺角昆、化石翼龙、末入蛾、榛果球、胡说盆栽

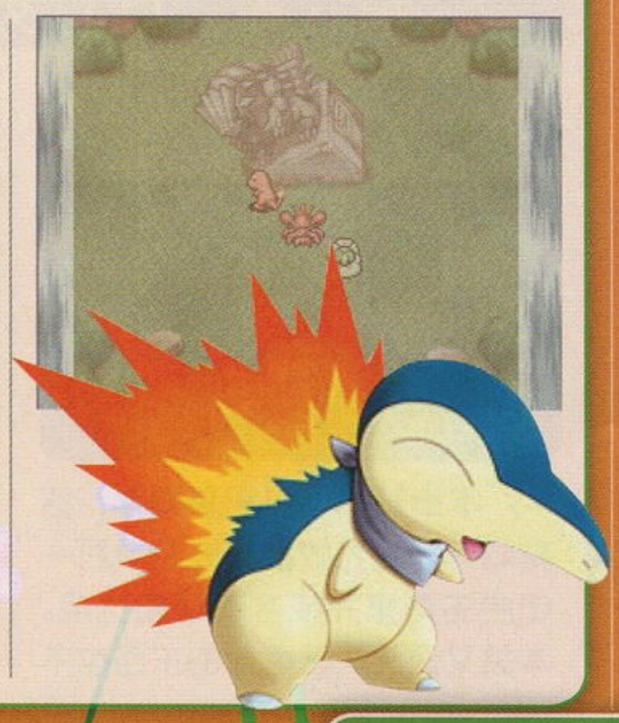
迷宫中虫系精灵占多数，要时刻注意它们的异常属性攻击，出现异常状态不必恋战，直接找楼梯离开吧。对迷宫里的化石翼龙使用技能会减少PP值。现在能快速离开就离开，这里的精灵很难成为同伴，逗留没有好处。

第8章：グラ-ドンのしんぞう

营地会议结束后选择のうむのもり推进剧情。

迷宫：のうむのもり 层数：12层 敌配置：咕咕、樱花种子、土龙宝宝、图图犬、毽子花、针鼠、卷耳兔、惊角鹿、猫头夜鹰、蘑菇袋鼠

迷宫中飘散的浓雾会降低命中率，另外迷宫中也有不少会催眠的精灵，被催眠后是很容易被围杀的，所以见到能催眠的精灵最好绕道而行。



第9章：きりのみずうみのなぞ

迷宫：ねっすいのどうくつ 层数：8+7层 敌配置：熔岩虫、大葱鸭、小鸭嘴火龙、蟋蟀斗士、布鲁狗、布鲁皇、洋洋蜻蜓、沙漠骆驼、壶壶、鸭嘴火龙、雌萤火虫、雄萤火虫 BOSS：古拉顿

这个迷宫大多是火系和虫系精灵，虫系的远程固定伤害比较有威胁，而火系攻击有几率被烧伤，这些都要注意。第8层之后有一个袋龙保存点。来到最深处就会碰到古拉顿。到底是神兽，HP有450左右，攻击力惊人。此时如果没有20级以上将会很

难取胜。

古拉顿兼具火和地的属性，攻击主要有恶颜，切断，锻炼和泥浆喷射，幸好没有高攻击力的招式，但它会一直追着人跑，比较难缠，回复就嗑药吧。队内有水系或草系的精灵会轻松得多。

第10章：ヨノワ-ル

回到公会又是自由时间，做一些自由任务过完一天；次日一早先到变色龙小店跑个腿，回复音符鸟后就继续做任务过一天；第三天便有剧情了。

迷宫：エレキへいげん 层数：10+10层 敌配置：正负宝宝、插头怪、电气龙、电绵羊、咩咩羊、疾电狗、麒麟奇、古蜻蜓、嘟嘟利、电击兽、肯泰罗 BOSS：电气狗／疾电狗 ×8

这个迷宫开始会出现陷阱和怪兽屋，陷阱占地一格，踩中会得到一个不利状态，遇到怪兽屋会掉下数只怪物来，地上如果聚集着道具的地方一般是怪兽屋所在。本关雷属性怪物居多，会两

格以上的技能，而且迷宫后半段比较复杂，找到楼梯就走，别恋战。

要为这关BOSS战做的准备就是回复道具和收一个疾电狗。BOSS电气狗的HP在220左右，另外8之疾电狗其实就是杂兵，但我方开始被包围，如果队中有避雷针特性的疾电狗，就不用考虑他们的电系招式，最好先向一个方向突围。

第11章：とうぞくジュ-プトル

迷宫：きたのさばく 层数：15层 敌配置：大头蚁、穿山甲、仙人掌、塔斯仙人掌、卡拉卡拉、土偶怪、钢甲小子、钢甲犀牛、噬人怪草、铁甲犀牛、幼甲龙

迷宫中第6、10、11层会扬起风沙，每走几步会减少3点HP，所以要多带回复道具。起风沙时地系敌人很难命中，要注意。而且迷宫中很多敌人能多次攻击，比较棘手，一定注意回复。

来到迷宫最深处，除了流沙一无所获，但主角好像感觉到什么。第二天，二人不甘心再次来到此处，进入流沙之中，发现了洞穴。

迷宫：りゅうさのどうくつ 层数：10+10层 敌配置：蜻蜓龙、穿山王、小甲龙、毒蝎、钻地虫、钢嘴钳、巨大甲龙、沼泽河马、忍者蝉 BOSS：红圣菇

高难度迷宫。后半段的第3、4、6、7、8、10层会出现风沙天气，不仅如此，后半段敌人的攻击力

刷天数 攻略中所提到的刷天数，必须要做通过做任务度过的一天才记有效一次，纯粹进迷宫逛一圈无效，不过，要是想变换看板上的内容，最简单的方法就是去初始的4层迷宫逛一圈再出来。

www.pumbook.cn

和连续攻击能力都大大上升，如果碰到个怪兽屋很有可能会战败，所以回复道具一定要准备充足。

BOSS红圣菇的HP在400左右，属性超能，攻击力比较高，其他能力一般，经常使用普通攻击，没有强力超能招式。只要注意回复HP，这场BOSS战没有大难度，如果有虫系技能，能更好地打击她。

第12章：のこされた　かのうせい

迷宫：すいしょうのどうくつ　层数：11层　敌配置：叶衣虫、隆隆岩、哈奇蛇、盾面龙、小骨龙、独眼达恩、隆隆石

迷宫中以地和岩属性的精灵为主，所以队中有水属性会轻松许多。隆隆岩会自爆，不过碰到的不多，使用自爆的几率更不是很大，见到隆隆岩小心为上。

来到中继层，把三块水晶的颜色都调成蓝色即可继续前进。

迷宫：だいすいしょうのみち　层数：13层　敌配置：宝宝龙、水鼬王、叶衣虫、卷尾猫、鬼面冰、灾兽　BOSS：草蜥蜴

迷宫中出现的精灵属性不集中。值得注意的是灾兽的剑舞、鬼面冰的闪避技能、卷尾猫的连续攻击。

关前最好备上麻痹睡眠等辅助道具，BOSS战中有利。BOSS草蜥蜴有500左右的HP，草属性，攻击力很高，普通攻击就能造成很大伤害，通常不使用强力草属性技能。此时如果我方等级在30级以上，用辅助道具加火属性技能可以轻松获胜。

第13章：ヨノワ－ルのひみつ

交代剧情的一章。能操作的只是做看板任务刷过两天。

第14章：みらいせかいへ

当主角等人被绑在柱子上准备受刑时选择第三项“こうげき”便能趁乱逃脱。

迷宫：くうかんのどうくつ　层数：8层　敌配置：百变怪、超能猪、钢鸟、小磁怪、气球鬼、飘飘鬼、大岩蛇、三合一磁怪

迷宫内出现的精灵不是很强力，但气球鬼和飘飘鬼的技能极为变态，能造成超大伤害。迷宫虽然只有8层，但很大很复杂，充足的食物是必要的，迷宫中还有一个满腹度消耗减半的道具“スタミナリボン”，一定要收到。

迷宫：くらやみのおか　层数：15层　敌配置：梦妖、布袋鬼、巨飞蝎、鬼斯、鬼斯通、木乃伊、念力土偶

迷宫中以鬼系精灵为主，鬼系能够穿墙，在墙里面很多攻击都无法奏效，在狭窄的过道里碰上最好引到空旷处再打。而且有些精灵有混乱、烧伤、睡眠、减PP等能力，迷宫比较大，还是以快速脱离为目标！

迷宫：ふういんのいわば　层数：8+6层　敌配置：龙贝贝、钢果球、双臂恩古、红鼻钢、古蔓藤、臭臭泥　BOSS：盆栽鬼

又是很复杂的迷宫，进入前准备好食物和PP回复。迷宫中也会出现大型怪兽屋，小心。BOSS盆栽鬼非常弱，四项技能都是状态技能，用技能伺候他的时候会被扣PP值，所以要使用PP回复。盆栽鬼HP在450左右，几个回合就可以击败他了。

对付爆炸　迷宫中有会爆炸的陷阱和自爆的敌人，威力相当恐怖，如果队里有“潮湿”特性的怪物，它们就会立刻哑火。

第15章：ほしのていしのしんじつ

迷宫：くろのもり　层数：8层　敌配置：毽子棉、亮翅蛾、梦魇、利爪地龙

迷宫比较大，道路很复杂。精灵的种类并不多，毽子棉攻击力上乘，而且会强力吸血技能，梦魇会穿墙，这两个要多加注意。

迷宫：もりのたかだい　层数：12层　敌配置：大钢蛇、叶精灵、钢甲暴龙、六尾、铁甲暴龙、沙暴河马

迷宫内的精灵普遍皮糙肉厚，用属性相克能造成较大伤害。大钢蛇会冰冻技能，铁甲暴龙有连续投石，会沙尘暴的精灵也不再少数，这些都要注意。

第16章：よあけのおもい

迷宫：キザキのもり　层数：20层　敌配置：地狱犬、超能少女、樱桃花、勇吉拉、女皇蜂、九尾、拉托斯

迷宫比较深，满腹度消耗减半的装备和食物是必备的。精灵方面以超能和虫系为主，超能的勇吉拉攻击力很高，女皇蜂有压制特性使用技能会减少PP，拉托斯在近身时会使用封印，这些都应该注意防范。

向下一个迷宫前进之前，先选择“プクリンのギルドにいこう”和“しんじてくれる”回一趟公会寻求大家的帮助。

第17章：ギルドのなかまたち

主要介绍剧情的一章，中间只需要走过一遍第5章的迷宫たきつぼのどうくつ。出发去下一迷宫之前先回一下秘密基地，可以看到草蜥蜴留下的便条，然后前往海滩。

第18章：ラプラス

迷宫：いそのどうくつ　层数：9+5层　敌配置：白海狮、巨钳蟹、地贝龙、菊石兽、水晶水母、海星星、海象王、哈克龙、大嘴鹅鹕　BOSS：镰刀盔／多刺菊石×2

迷宫中精灵以水属性为主，有的会下雨技能，所以火系精灵比较吃亏。随行的音符鸟拥有多个实用技能，会是个很好的帮手。这个迷宫会越来越复杂，一定要准备好充足的食物。

中继层恶毒鼬一伙再次强走碎片，音符鸟一人追上，接下来音符鸟离队。到底层遇到被撂倒的恶毒鼬一伙，据他们说遇到了强敌。拿回碎片后与音符鸟汇合，强敌出现。BOSS共有3个，其中多刺菊石HP在130左右，有缠绕，潮水，怒视和啃咬这4个技能。镰刀盔的HP在400左右，有喷水，忍耐，斩切和百万吨吸收这4个技能。他们经常使用水属性技能，所以有火属性同伴的不要冲上去。先解决两只多刺菊石后再打镰刀盔。HP降到1/3时一定要回复，否则可能被一击杀。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

邪魔院

小编带你走近日本

九兵卫

虽然《胧村正》已经发售了一段时间，但小九在这里还是要再次向对日本传统文化感兴趣的读者强烈推荐该作，游戏不管是画面还是人物以及剧情设计，都很好地表现了东瀛和风的那种独特魅力。本期的“邪魔院”就针对《胧村正》中出现的一些的日本民间故事和各位聊聊游戏之外的典故。如果大家还有什么其他想要了解的内容，小九一定会继续向大家介绍！

声优园地

坂本真绫 X《最终幻想XIII》

随着《最终幻想XIII》的体验版正式与广大FANS见面，“FF”再次成为玩家们关注的热点。当然，我们所关心的本作中女主角闪电的声优人选也尘埃落定，她就是一直与“《最终幻想》系列”有着不解之缘的坂本真绫。

之所以说是不解之缘，相信大家也能猜到其中原由。在《最终幻想VII》中，坂本真绫所饰演的艾丽丝几乎已经成为很多人脑海中一个不可动摇的经典形象。她的嗓音略微偏于中性，却不失温柔与感性，似乎像是在宁静中寻求一种发自内心的释放。在反复琢磨与品味坂本真绫的声线之后，我们也总是能感受到那种舒缓中流露的关爱。这和那些以娇柔、甜美的嗓音为卖点的声优是不一样的。

去年年底的圣诞节，坂本真绫在PS3日式RPG大作《白骑士物语 古之鼓动》给我们带来了一个拥有远古之力的西兹娜公主的形象，虽然她在游戏中戏份并不算多，但其出色的演技还是受到了玩家一致好评。

在游戏之外，坂本真绫同样在各大热门动画中也有着精彩的表现。其中不得不说的便是近期颇为热门的《空之境界》剧场版。片中她将两仪式的那种冷酷独行的性格演绎得极为成功。看似寡言少语的角色，坂本真绫却以自己独特的风格，把人与人之间接触时那种微妙的心理变化，以及在抗争中绝不退步的韧劲很好地展现在所有观众的眼前。从这点上来说，两仪式和《最终幻想XIII》的闪电倒是有几分相似，至少给人清爽洒脱的感觉是一样的。

1980年出生于东京的坂本真绫，其实早在小学时便参与过国外电影和戏剧的配音工作。15岁时被我们熟知的著名音乐制作人菅野洋子发掘并开始了音乐活动，至今已发行多张专辑，还举行过个人演唱会。即使是在老牌声优中，也算是实力型的演员了。让我们期待她在《最终幻想XIII》的正式版中给我们带来更为精彩的表演吧！

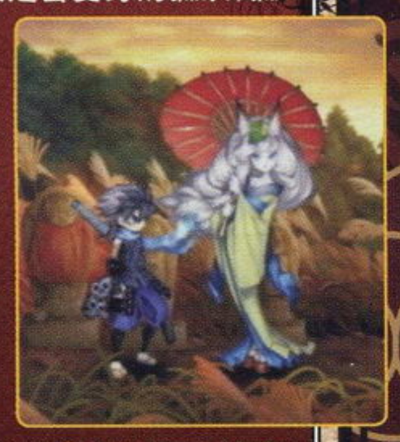
坂本真绫近年参与配音的游戏

作品名	饰演角色
《我的暑假2》	相乐靖子
《圣女贞德》	贞德
《装甲核心 for answer》	菲奥娜
《.hack//G.U.》	阿乌拉
《幻想水浒传 黄道十二宫》	玛丽卡
“《最终幻想VII》系列”	艾丽丝
《白骑士物语 古之鼓动》	西兹娜
《最终幻想XIII》	闪电

东瀛采风

《胧村正》与日本民间故事

狐妖 《胧村正》里陪伴男女主角的两只“多情”的白狐狸绀菊和弓弦叶，在游戏的过程中给玩家带来了不小的感动。其实在日本的民间故事中，充满灵性的狐狸自古就是一种具有传奇色彩的动物，而且多以善意的形象出现。据说狐狸只要将叶子戴在自己头上，就可以任意改变形体（这一点在游戏里得到了很明显的体现）。《日本灵异记》记载道，美浓有一名男子在野外和一名美女相遇，该女子由狐狸变身而来。两人相爱后结婚并生下子女。虽然狐女后来被狗发现真身，但男子仍然深爱着女子。这个看似简单的传说后来便被传为了日本最经典的狐妖美谈。不仅是会变身的狐妖，狐附身在民间故事中也经常出现。



稻荷神是日本神话中谷物、食物之神的总称。日本自中世纪开始将狐狸视为稻荷神的使者，稻荷神社也是日本数量最多的一种神社。稻荷神与狐狸的关系，是出自于仓稻魂命的别名“御馔津神（みけつのかみ）”。狐狸的古名为“けつ”，而“み”和“三”的发音相同，因此“みけつのかみ”便以谐音被解释为“三狐狸神”。

雷神与风神 源于中国神话的雷神在日本又被叫做鸣神或者雷公。追溯起日本雷神的由来，就要提到一个名叫菅原道真的古人。菅原道真是日本平安时代的学者、汉诗人、政治家，被日本人尊为学问之神。醍醐天皇时他晋升为右大臣、但受到左大臣藤原时平的谗言被贬到九州太宰府担任权帅后抑郁以终。据说菅原道真死后便变成了雷神。

而关于背着布袋、浑身发绿的风神，似乎在传说中总是带有些邪气。据说风神喜欢在气候转换时到处逡巡，趁人不注意时，只要向人的口中吹一口黄色的气息，人就会得病。这样的传说在平安时代和镰仓时代尤为风行，因此也诞生了不少驱除风神的祭祀活动。

《胧村正》中雷神和风神造型，包括BOSS战的关卡场景，都参照了江户时代俵屋宗达创作的著名屏风画《风神雷神图》，该画现在作为日本国宝收藏于京都国立博物馆。

犬神 游戏里作为鬼助篇最终BOSS而出现的犬神（又名狗神），在日本的民间故事中是妖怪的一种，施术者可以召唤它降灾于人或者守护家族的安全。它是西日本分布最广的妖怪，原指死后被人操纵留在世间徘徊不去的狗灵，被犬神附身的人会不由自主产生一些奇怪的病症。某些家族世世代代拥有继承犬神的操纵权，他们被称为犬神筋（犬神祭司）。一般人在祭祀犬神的时候，一定要邀请犬神筋来主持仪式，倘若对他们不尊敬的话，就会惹祸上身。

游戏中被犬神附身的鬼助线德川纲吉，是德川幕府第五代将军，德川纲吉爱好学问，热心政治，布施善政。但是也因过份尊崇《论语》中的孝道，朝政上对母亲桂昌院的意见耳听计从。后期颁布《生类怜悯令》，生活奢侈，并任用奸臣柳泽吉保，招致百姓反感，历史上也被人叫做“犬公方”（狗将军）。

闲聊日语

日语Q&A vol.2

Q：快速阅读的诀窍是什么？

A：由于日语的语序和中文有所不同，加上单词的不熟悉，因此快速阅读一直是很多日语学习者比较头疼的一件事。这里给大家的建议是，先去寻找句子中的助词（“は”、“が”、“で”、“か”、“を”、“に”、“へ”等等），将句子的结构进行划分后再去寻找动词或者其他关键词，这样便可以大大加快阅读的速度，同时也能提高对句子理解的准确性。

Q：如何称呼对方？

A：日语中的敬语使用是我们在学习的一个重要方面，同样的，交流时对他人的称呼方式也不可忽视。例如，在称呼长辈时，不可以使用“あなた”或者“お前（おまえ）”这样的叫法，而必须加上关系称谓；另外像“貴様（きさま）”、“奴（やつ）”之类带有蔑视的称呼，则更加要谨慎使用，即使对方是自己的同辈。

日语百科

一緒【いっしょ】——一起、共同；
ふざける——开玩笑；
様子【ようす】——情况、状态；
どうして——为什么；
引き受ける【ひきうける】——承担、接受；
身に付ける【みにつける】——穿著、学会、掌握。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

迷宫奏鸣曲

漫谈游戏中的迷宫

文 邹邹の皮皮&白灰　美编 anubis

米诺陶诺斯与神

这是很早以前的一个故事，来自希腊，真伪已经难辨，故而被称为“神话”。神话这样讲述着：

“克里特岛上有一只半人半牛怪，那是克里特岛国王弥诺斯（宙斯和欧罗巴之子，死后成为地府的三个法官之一）之妻帕西法厄与波塞冬派来的牛的产物——它无疑是通常而言不被人接受的一个怪物，拥有人的身体，和牛的头颅。气恼羞愤交加的国王弥诺斯，在克里特岛为他的这个长相怪异、名义上也许还不算有血缘关系的儿子修建了一个迷宫。由于弥诺斯的另外一个儿子安德洛革俄斯在阿提喀被人阴谋杀害，弥诺斯起兵为儿子报仇，给那里的居民带来腥风血雨，一场巨大的灾难就此降临。为了平息弥诺斯的愤恨，解除雅典的灾难，雅典人向弥诺斯求和，答应每九年送七对童男童女到克里特作为进贡。弥诺斯从雅典人手里收到那些作为贡品的童男童女后，将他们关进半人半牛怪弥诺陶洛斯居住的克里特迷宫里，由弥诺陶洛斯把他们杀死。在第三次进贡的时候，年轻的忒修斯带着抽中签的童男童女来到克里特，在克里特公主阿里阿德涅的帮助下，用一个线团牵引着自己，随之沿着迷宫中的通道走进走出，破解了这个连当时制造它的工匠都险些被困死在其中的迷宫。最后，又用她交给自己的一把利剑斩杀了这个半人半牛的怪物弥诺陶洛斯。”

迷宫、哲学与浪漫

阿根廷人豪利·博尔赫斯曾说：“建造一所让人找不到出口的房子，或许更离奇的是，里面还有一个牛首人身的怪物。”说的就是前文所述的那个故事。这大概是人类文明中能找到的最早有关迷宫的记载了。此后的数千年，智慧的人们对迷宫表现出极其浓厚的兴趣。从神话时代到罗马帝国，从地中海到叙利亚，从西班牙到远在东方的天竺，从被征伐的贫民窟到富丽堂皇的天子宫殿，迷宫不仅仅被建造来供人们穿行其中寓教于乐，也被大量地以花纹的形式采用到各种建筑甚至庆典的纹饰中。

在中世纪，欧洲的豪门贵族对源自古罗马的圆形迷宫的喜爱达到前所未有的高潮。他们将大理石修饰的城堡前的草坪修剪成迷宫，甚至允许平民在节日里进入举行庆典；他们将豪华的宫殿里到处饰满迷宫的纹路，仿佛财富、人生就是一座巨大的迷宫；一名祭司将传统的迷宫路线变形为一个基督教的十字架，于是哥特式迷宫便成了哥特大教堂们首选的装饰方案。

在绝大多数人的心里，迷宫的定义是这样的：它是一个封闭的空间，只有一个入口和一个终点；终点可以是一个出口，也可以是关押怪物的牢笼，也可以是堆放金币的宝库，甚至是下一个迷宫的入口；在入口和终点之间，将有数不清的弯道，数不清的岔路，数不清的弯弯绕，数不清的死胡同。无论凡人还是神灵，一旦深陷迷宫就不得不面对纷至沓来的选择，最终迷失其中还是逃出生天，一切都只能听天由命。

然而对于哲学家而言，迷宫却有着无穷无尽的魔力。从雅典王子忒修斯带着宝剑和阿里阿德

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

涅送给他的线团闯入克里特迷宫起，一代又一代的英雄们就开始了对迷宫无穷无尽的挑战，但是在哲学家眼中，鲁莽的挑战并不能领悟迷宫的真谛，唯有跳出迷宫本身的桎梏才能洞悉它的内涵。宋朝苏轼《题西林壁》云："不识庐山真面目，只缘身在此山中"便一语道破天机。那么哲学家看到了什么？博尔赫斯在其小说《交叉小径的花园》中将迷宫和时间紧密地结合起来表达出他的看法："在第三章里，一位英雄死了，可是到了第四章，他还活着。"博尔赫斯在故事里用一系列环环相扣，同时包含了现实、抽象、哲学与荒诞的情节，将通常意义上一维的时间解放到无限的维度中，也告诉读者：迷宫的围墙这个桎梏一旦被除去，它就变成了一张巨网，一张"分离、汇合、平行的种种时间织成的、急遽扩张的网。这张各种时间的互相接近、分岔、相交或长期不相干的网，它包含着全部的可能性。"

他说得没错，迷宫就是一个被圈起来的宇宙，一个拥有无限可能性，但是却被局限于围墙内的宇宙。

迷宫与那些你熟知的游戏

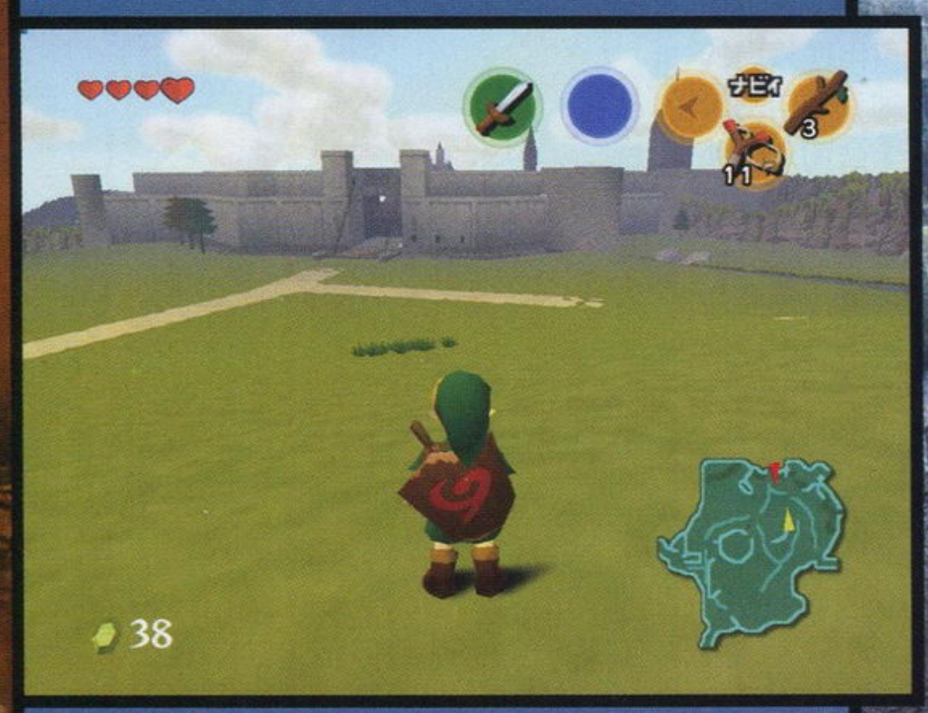
实际上，在电子游戏的一些前世形态，比如那个著名的《龙与地下城》规则中，就将地下城这一充满了奇幻和浪漫要素的概念赋予了迷宫的核心灵魂。然则，在城主脑海里的那个千变万化充满了陷阱、敌人、机关和故事的地下城迷宫，最终也只能通过文字抑或语言传达到玩家这里。而到了《博德之门》的世界里，各式各样的地精、巨像兵、陷阱、岔路以精美的2D画面终于被实实在在呈现在玩家面前的时候，在那个时代给我们带来的震撼又岂能用"雷霆万钧"来形容？可以说，电子游戏从她诞生那一刻开始，就和迷宫结下了不解之缘。

吃豆人

《吃豆人》算得上是早期和迷宫结缘的电子游戏的代表作。一个只有一张大嘴的黄色家伙，在一个简单的迷宫里跑来跑去，吞掉自己面前的一切，并且死命躲开四个"怪物"的追杀。有人说，这款发行于1980年的游戏之所以能够成功，正是因为它代表了那个时代的美国精神：勇往直前，包罗万象，节奏轻快而价格低廉。这款作品对迷宫进行了最为直观的表现：俯视视角下，迷宫全貌一览无遗，敌人行踪清晰可辨，游戏目标明确，学起来容易、玩起来轻松。

塞尔达传说

任天堂是业界的一大开先河者。如果说《超级马里奥兄弟》奠定了日后超级大作所必须遵循的典范，那么《塞尔达传说》就是凌驾一切解谜类游戏的创世之神。从FC磁碟机上推出的第一作起，《塞尔达传说》就无时无刻地追求着将"迷宫"这一概念深深地铭刻到游戏的骨髓里面去，并始终都在不断地超越前作。林克在拯救塞尔达公主和战胜加农魔王的旅途中所面对的最大敌人，永远都是那一个又一个机关重重疑云密布的巨大迷宫。同时，在N64主机上推出的《塞尔达传说 时之笛》更是将3D化的迷宫解谜关卡推到了一个可以说是前无古人后无来者的巅峰，无数大胆的创意和对3D世界里镜头与空间的巧妙利用让这款游戏在历经11年之后仍然让无数玩家津津乐道。如果要说最能体现迷宫与游戏关系的作品系列，那么非《塞尔达传说》莫属。



超级马里奥兄弟

关于《超级马里奥兄弟》的伟大想必列位读者都是十分清楚的了。日后被崇拜者尊为"大神"的宫本茂在本作中创造了在日后几乎所有优秀游戏中都能够找到的一切要素：主线、剧情、主角、关卡、杂兵、BOSS、分支、收集、隐藏要素、额外奖励……对于当年首次接触到这个游戏的玩家而言，这个永远只需要一路向右走下去的游戏却正像是一个巨大的迷宫，建筑在无数隐藏着金币和暗砖的下水管道之上的迷宫。这是一种难以形容的感觉，明明知道终点就在地图的最右边，却永远想要顶下每一块墙砖，钻进每一根管道。在这样一个到处是财宝和危机的巨大迷宫里，制作人留给玩家的是无尽的探索乐趣。

古墓丽影

虽然《塞尔达传说 时之笛》是当之无愧的3D迷宫王者，然而在她之前2年，《古墓丽影》就已经凭借焕然一新的3D冒险概念横扫全球游戏市场。在那个硬汉加第一人称射击游戏风格充斥市场的时代，有着美式外型和英伦贵族风情的女英雄、印第安纳琼斯式的冒险、以及对隐藏在荒芜中神秘古代遗迹的奇妙探索，都让无数玩家对这款游戏陷入痴迷之中。此外，本作和《时之笛》最大的不同，就是更加强调动作在解谜中的重要性，迷宫中的任何陷阱都和玩家的操作息息相关，也让追求爽快度的玩家有了尽全力快速通关的可能。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

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：2009年5月1日～2009年11月10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）。

近半个月来依然是掌机当道，次世代大作寥寥的这段日子掌机倒是有不少值得一试的好作品。不过4月底和五月初次世代的《天鹅绒刺客》和《X战警前传 金刚狼》等游戏还是值得尝试的，美式动作角色扮演爱好者也可以关注5月上旬的《圣域2 堕落天使》。

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
11日	短道赛车 NASCAR大赛	Short Track Racing：Trading Paint	THQ	竞速	美版
14日	彩虹之恋	アルコバレーノ！	Idea Factory	文字冒险	日版
26日	秘密特工叮当	Secret Agent Clank	SCE	动作	美版
28日	Myself ；Yourself 各自的终曲	Myself；Yourself それぞれのfinale	Yeti	文字冒险	日版
28日	风色海浪	风色サーフ	Russel	文字冒险	日版
28日	下一站天后	Skip Beat!	5pb.	文字冒险	日版
		2009年6月			
4日	L2 Love X Loop	L2 Love X Loop	Idea Factory	文字冒险	日版
4日	新世纪福音战士新剧场版 序	Evangelion：序	NBGI	动作射击	日版
9日	印第安纳·琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	命运之杖	Wand of Fortune	Idea Factory	文字冒险	美版
25日	月下 新月	Under the Moon～クレセント～	Dimple	文字冒险	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
30日	娇蛮之吻2学期 急速爱恋	つよきす2学期 Swift Love	CandySoft	文字冒险	日版
		2009年8月			
13日	S.Y.K. 新说西游记	S.Y.K.～新说西游记～	Idea Factory	文字冒险	日版
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
27日	薄樱鬼 随想录	薄樱鬼 随想录	Idea Factory	文字冒险	日版

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
5日	情圣拉里 票房崩溃	Leisure Suit Larry：Box Office Bust	Codemasters	动作	美版
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	美版
19日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
19日	终极格斗冠军赛2009	UFC 2009 Undisputed	THQ	体育	美版
22日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	欧版
22日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
26日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26日	无名英雄	inFAMOUS	SCE	动作	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真·三国无双5 帝国	真·三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
		2009年6月			
2日	红色派系 游击战	Red Faction：Guerrilla	THQ	动作射击	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
15日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
17日	胖公主	Fat Princess	SCE	动作	美版
23日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
23日	霸王Ⅱ	Overlord Ⅱ	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士	Atrlier Rorona	Gust	角色扮演	日版
25日	阿加雷斯特战记 ZERO	アガレスト战记 ZERO	Compile Heart	角色扮演	日版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
		2009年7月			
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
		2009年8月			
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
		2009年9月			
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
25日	这就是维加斯	This Is Vegas	Midway	动作	欧版
		2009年10月			
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
		2009年11月			
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty：Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
		2009年预定			
夏	最终幻想 X Ⅲ	Final Fantasy X Ⅲ	Square Enix	角色扮演	日版
秋	忍者龙剑传Σ2	Ninja Gaiden Σ2	Tecmo	动作	日版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	薄暮传说	Tales of Vesperia	NBGI	角色扮演	日版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯·佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	格斗之王 X Ⅱ	The King of Figthers X Ⅱ	SNK Playmore	格斗	日版
年内	未知海域2 横行贼道	Uncharted 2：Among Thieves	SCE	动作冒险	美版
年内	量子理论	Quantum Theory	Tecmo	动作射击	日版

04.29 迷宫与水坝

NDS 即时战略 | Acquire | 无对应周边 | CERO A | 推荐度 A

在目前“迷宫类游戏”泛滥的情况下，本作将村庄和水坝联系在一起的世界观显然更容易引起玩家的好奇心。虽然游戏中的主要任务还是击退来犯村庄的怪物群，但是在构造复杂的迷宫中，玩家不但可以雇佣各种职业的同伴组成队伍杀敌，也可以适时地开闸放水来防止敌人多路进攻时疲于防守的窘境，将传统角色扮演游戏和策略游戏的元素进行巧妙融合后，消灭敌人的过程也因此充满变化。村庄作为玩家的据点会提供各种便利的服务，要想打造强大的队伍，完成必要的收集要素自然也是免不了的。

05.01 X战警前传 金刚狼

多机种 动作 | Activision | 对应机种为PS3、X360 | MATURE 17+ M | 推荐度 B

本作是同期将要在全世界范围内上映的同名电影改编作品，本作将为玩家展现X战警中的超人气角色金刚狼诞生的故事，从逃出X兵器研究设施到后来非洲大陆的冒险，游戏将再现电影中的经典片段，揭秘金刚狼不为人知的神秘过去以及围绕他所展开的一系列恩怨情仇。由于获得了电影的授权，所以我们能够在游戏中看到逼真的登场角色们的外貌以及他们的动作。本作的动作性很高，玩家在游戏中能够控制金刚狼爽快地将敌人一个个放倒，就像电影那样，从头至尾让你一刻也得不到喘息。

05.14 梦幻骑士

PSP 角色扮演 | Atlus | 无对应周边 | CERO B | 推荐度 B

移植到PSP的初代在保留原有游戏内容的基础上主要增加了艾美丽亚和梅尔菲两名女性角色，对于老玩家来说无疑是增加了新的追求对象，而新玩家也可以从更多的角度来体验游戏多重结局的魅力。游戏的战斗仍然采用了半即时的方式来进行，和单纯地击败敌人相比，很多剧情战斗都需要玩家满足特定的条件才能过关，因此对于初次接触的玩家来说很有难度，也鼓励玩家多次尝试发现更加合理的战术。经过漆原志智重新绘制的原画也是游戏的一大卖点，对人设有爱的玩家绝对不能错过。

酒井未来BBMSTV
www.plumbook.cn

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
21日	孙子兵法DS	孙子の兵法DS	Media-5	益智	日版
21日	我来守护你	俺がオマエを守る	Idea Factory	动作	日版
21日	有罪×无罪	有罪×无罪	NBGI	文字冒险	日版
21日	斯隆与马克贝尔的谜之物语	スローンとマクヘールの谜の物语	LEVLE-5	文字冒险	日版
28日	逆转检察官	逆转检事	Capcom	文字冒险	日版
28日	回忆之日3	デイズ オブ メモリーズ3	SNK Playmore	文字冒险	日版
28日	寒蝉鸣泣之时 第三卷 螺	ひぐらしのなく顷に绊 第三卷・螺	Alchemist	文字冒险	日版
28日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险	日版
28日	魔女传说 见习魔女与七公主	ウィッチテイル 见习い魔女と7人の姬	日本一	角色扮演	日版
30日	王国之心 358/2天	キングダム ハーツ 358/2 Days	Square Enix	动作角色扮演	日版
		2009年6月			
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
11日	流行之神DS 都市传说怪异事件	流行り神DS 都市传说怪异事件	日本一	文字冒险	日版
11日	成为魔女	魔女になる。	Tryfirst	文字冒险	日版
11日	无限航路	无限航路	SEGA	策略	日版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
18日	朋友聚集	トモダチコレクション	Nintendo	模拟育成	日版
18日	多湖辉的头脑体操 第1集 解谜世界一周旅行	多湖辉の头の体操 第1集 谜解き世界一周旅行	LEVLE-5	文字冒险	日版
18日	多湖辉的头脑体操 第2集 横断银河的解谜冒险	多湖辉の头の体操 第2集 银河横断谜解きアドベンチャー	LEVLE-5	文字冒险	日版
23日	霸王 亡命喽罗	Overlord Minions	Codemasters	益智	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	萌菌物语DS	もやしもんDS	Takaratomy	文字冒险	日版
		2009年7月			
11日	勇者斗恶龙IX	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	角色扮演	日版
30日	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
		2009年10月			
1日	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 ～胁威の侵略者～	LEVLE-5	角色扮演	日版
		2009年预定			
秋	莱顿教授与魔神之笛	レイトン教授と魔神の笛	LEVLE-5	文字冒险	日版
年内	沙加2 秘宝传说	サガ2 秘宝传说	Square Enix	角色扮演	日版
年内	超级大战争DS2	ファミコンウォーズDS2	Nintendo	策略	日版
年内	召唤之夜X 泪之皇冠	サモンナイトX ～Tears Crown～	NBGI	动作角色扮演	日版
年内	蓝龙 异界的巨兽	ブルードラゴン 异界の巨兽	NBGI	角色扮演	日版
年内	闪电十一人2 威胁的侵略者	イナズマイレブン2 胁威の侵略者	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	二之国	二ノ国	LEVLE-5	角色扮演	日版

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
5日	博物馆之夜2	Night at the Museum：Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作	美版
12日	战场 太平洋战役	Battlestations：Pacific	Eidos	射击	美版
12日	圣域2 堕落天使	Sacred 2：Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	美版
19日	终结者 救世主	Terminator Salvation	Warner Bros.	动作	美版
19日	生化尖兵	Bionic Commando	Capcom	动作射击	美版
22日	VR网球2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	欧版
26日	野性燃料	Fuel	Codemasters	竞速	美版
26日	诅咒	Damnation	Codemasters	动作射击	美版
28日	真・三国无双5 帝国	真・三国无双5 Empires	Koei	动作	日版
28日	决意 生死与共 EXTRA	ケツイ～绊地狱たち～EXTRA	5pb.	射击	日版
29日	闪点行动2 巨龙崛起	Operation Flashpoint2：Dragon Rising	Codemasters	主视角射击	欧版
		2009年6月			
2日	红色派系 游击战	Red Faction：Guerrilla	THQ	动作射击	美版
9日	虐杀原形	Prototype	Activision	动作	美版
15日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院	Batman：Arkham Asylum	Eidos	动作	美版
23日	霸王 II	Overlord II	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	苍翼默示录	BlazBlue：Calamity Trigger	Arc System Works	格斗	日版
30日	狂野西部 生死同盟	Call of Juarez：Bound in Blood	Ubisoft	主视角射击	美版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
30日	拳击之夜4	Fight Night Round 4	EA	体育	美版
		2009年7月			
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
30日	游魂	タユタマ	5pb.	文字冒险	日版
		2009年8月			
6日	真名法典 II	MagnaCatra II	NBGI	角色扮演	日版
25日	黑暗虚无	Dark Void	Capcom	动作射击	美版
		2009年9月			
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
25日	铁拳6	Tekken 6	NBGI	格斗	欧版
		2009年10月			
13日	野性传奇	Brutal Legend	EA	动作	美版
		2009年11月			
3日	龙之世纪 起源	Dragon Age：Origins	EA	动作角色扮演	美版
10日	使命召唤 现代战争2	Call of Duty：Modern Warfare 2	Activision	主视角射击	美版
		2009年预定			
秋	光环3 ODST	Halo 3：ODST	Microsoft	主视角射击	美版
秋	生化奇兵2	Bioshock2	2K Games	主视角射击	美版
秋	猎天使魔女	Bayonetta	SEGA	动作	日版
冬	永恒的尽头	End of Eternity	SEGA	角色扮演	日版
冬	马克斯・佩恩3	Max Payne 3	Rockstar	动作射击	美版
年内	格斗之王 X II	The King of Figthers X II	SNK Playmore	格斗	日版
年内	九十九夜 II	ナインティナイン・ナイツ II	Q Entertainment	动作	日版

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
5日	博物馆之夜2	Night at the Museum：Battle of the Smithsonian	Majesco Games	动作	美版
12日	海盗对忍者 躲避球	Pirates vs. Ninjas Dodgeball	Gamecock Media Group	体育	美版
14日	胜利十一人 组织者 2009	Winning Eleven Playmaker 2009	Konami	体育	日版
18日	拳无虚发	Punch-Out!!	Nintendo	体育	美版
19日	轰隆魔块 狂欢派对	Boom Blox Bash Party	EA	益智	美版
19日	EA运动活力	EA Sports Active	EA	体育	美版
19日	VR网球 2009	Virtua Tennis 2009	SEGA	体育	美版
21日	魔法指挥棒	タクト オブ マジック	Nintendo	即时战略	日版
28日	黄金之绊	黄金の绊	Jaleco	动作角色扮演	日版
		2009年6月			
2日	虚拟宇宙 扭曲之塔	Roogoo Twisted Towers	SouthPeak Games	益智	美版
4日	弧光幻想曲	Arc Rise Fantasia	MMV	角色扮演	日版
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
16日	冰上公主	Diva Girls：Princess on Ice	505 Games	模拟育成	美版
16日	捉鬼敢死队	Ghostbusters The Video Game	Atari	动作	美版
16日	网球大师杯	Grand Slam Tennis	EA	体育	美版
16日	吉他英雄 畅销金曲	Guitar Hero：Smash Hits	Activision	音乐	美版
23日	暗渠	The Conduit	SEGA	主视角射击	美版
23日	霸王 黑暗传奇	Overlord Dark Legend	Codemasters	动作	美版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
29日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
30日	冰河世纪 恐龙的黎明	Ice Age：Dawn of the Dinosaurs	Activision	动作	美版
预定	Wii Sports 运动胜地	Wiiスポーツリゾート	Nintendo	体育	日版
预定	最终幻想 水晶编年史 光与暗的公主与征服世界之塔	光と暗の姬君と世界征服の塔 Final Fantasy Rystal Hronicles	Square Enix	策略	日版
		2009年7月			
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
		2009年8月			
14日	麦登NFL 10	Madden NFL 10	EA	体育	美版
		2009年9月			
9日	美食从天降	Cloudy With a Chance of Meatballs	Ubisoft	动作	美版
9日	甲壳虫 摇滚乐队	The Beatles：Rock Band	MTV Games	音乐	美版
		2009年预定			
夏	怪物猎人3tri	モンスターハンター3（トライ）	Capcom	动作	日版
夏	钢之炼金术师 晓之王子	钢の炼金术师 Fullmetal Alchemist 晓の王子	Square Enix	动作角色扮演	日版
夏	恐怖体感 咒怨	恐怖体感 咒怨	AQ Interactive	动作冒险	日版
冬	圣恩传说	Tales of Graces	NBGI	角色扮演	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	战国无双3	战国无双3	Koei	动作	日版
年内	罪与罚2	罪と罚2	Nintendo	射击	日版
年内	宇宙行者	コズミックウォーカー	Nintendo	动作冒险	日版
年内	强斩	ダイナミック斩	Nintendo	动作	日版
年内	长龙攻击英雄	ラインアタックヒーローズ	Nintendo	动作	日版
年内	永恒蔚蓝2 美丽海洋	フォーエバーブルー2 Beautiful Ocean	Nintendo	动作冒险	日版

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
		2009年5月			
1日	X战警前传 金刚狼	X-Men Origins：Wolverine	Activision	动作	美版
14日	死神 BLEACH 灵魂升温 6	BLEACH～ヒート・ザ・ソウル6～	SCE	格斗	日版
14日	梦幻骑士	グローランサー	Atlus	角色扮演	日版
28日	竹刀少女 今后的挑战	Banboo Blade "それから"の挑战	Gadget Soft	动作	日版
28日	传颂之物 携带版	うたわれるもの Portable	Aqua Plus	策略角色扮演	日版
28日	秋之回忆6 三角波澜	Memories Off 6 T-Wave	5pb.	文字冒险	日版
28日	勇者30	勇者30	MMV	射击	日版
28日	欢迎来到绵羊村 携带版	ようこそ ひつじ村 ポータボル	Success	模拟经营	日版
28日	天空之梦 携带版	ソラユメ ポータボル	Takuyo	文字冒险	日版
		2009年6月			
4日	新世纪福音战士新剧场版 序	Evangelion：序	NBGI	动作射击	日版
9日	印第安纳・琼斯与王之杖	Indiana Jones and the Staff of Kings	Activision	动作	美版
9日	摇滚乐队 不插电	Rock Band Unplugged	EA	音乐	美版
11日	新世纪福音战士 钢铁的女友2nd 携带版	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド2nd ポータブル	CyberFront	文字冒险	日版
11日	走自己坚信之路	己の信ずる道を征け	FromSoftware	益智	日版
16日	泰格伍兹高尔夫巡回赛 10	Tiger Woods PGA TOUR 10	EA	体育	美版
18日	Fate/无限代码 携带版	フェイト/アンリミテッドコード ポータブル	Capcom	格斗	日版
23日	变形金刚2 堕落的复仇	Transformers：Revenge of the Fallen	Activision	动作射击	美版
25日	瓦尔哈拉骑士2 战斗姿态	ヴァルハラナイツ2 バドルスタンス	MMV	动作角色扮演	日版
30日	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	美版
预定	剑、魔法与学园2	剑と魔法と学园モノ2	Acquire	角色扮演	日版
预定	秋之回忆7 雨后	Memories Off 7 After Rain	5pb.	文字冒险	日版
		2009年7月			
1日	豚鼠特工队	G-Force	Disney	动作	美版
2日	初音未来 DIVA计划	初音ミク プロジェクト ディヴァー	SEGA	音乐	日版
7日	大棒球联盟2	The Bigs 2	2K Sports	体育	美版
16日	伊苏 I&II 编年史	Ys I&II Chronicles	Falcom	动作角色扮演	日版
23日	魔女计划	Project With	GungHo	模拟育成	日版
30日	To Heart 2 携带版	To Heart 2 Portable	Aqua Plus	文字冒险	日版
		2009年8月			
27日	薄樱鬼 携带版	薄樱鬼 ポータボル	Idea Factory	文字冒险	日版
		2009年9月			
17日	伊苏7	Ys Seven	Falcom	动作角色扮演	日版
22日	极品飞车 变速	Need for Speed：Shift	EA	竞速	美版
		2009年预定			
夏	对决传说	Tales of Versus	NBGI	动作	日版
冬	噗呦噗呦7	ぷよぷよ7	SEGA	益智	日版
年内	王国之心 梦中诞生	キングダム ハーツ バース バイ スリープ	Square Enix	动作角色扮演	日版
年内	死神在背后	うしろ	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	纸箱战机	ダンボール战机	LEVLE-5	角色扮演	日版
年内	不死骑士	アンデッドナイツ	Tecmo	动作	日版

主机杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

狼来了？

敬请留意下期广告资讯

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

超过15年的游戏产品批发经验
强大的产品技术支持团队
英鸿数码，值得信赖

英鸿数码电玩
上海旗舰店

各类主机、游戏，
一切应有尽有！

神游中国地区
授权经销商

公司经营范围：
1、各类游戏机种、配件及正版游戏（凡在本店购买硬件类产品，均可享受免费保固服务，具体产品保固期限，请向店员询问。）
2、各类游戏主机维修服务。
3、产品批发，欢迎各地商家联系合作。

★以下图片为店铺实拍照片

地址：上海市大华路538号澳洲广场3楼318室（靠近电梯口）
电话：021-66405268 13818922270 QQ：292579973 85891843
淘宝店铺：http://shop34487105.taobao.com/

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！

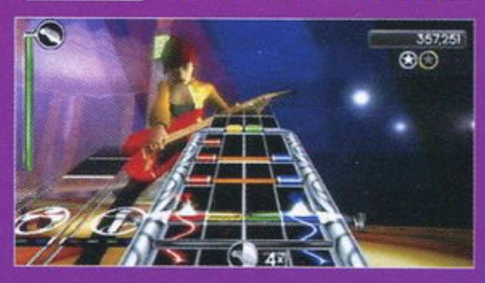
PSP·e族 5月B Vol.27

本辑特别附赠
游戏城寨_第002期
电玩消费奖券
次世代大奖等你拿

已上市 各地报刊亭销售中

卷首策划 复古还是重生
PSP冷饭作品推荐

新作e展 热门新作情报前瞻



心之国的爱丽丝
世界因我而转 光与暗的公主
摇滚乐队 不插电

攻略e族 权威攻略一览无余
绝体绝命都市3 毁灭之都与她的歌声
七魂 迷宫制造者编年史
机动战士高达 战场之绊 携带版

影音e区 收录PSP高清480P

最终幻想VII 再临之子 完整版

e游速攻 酷绚新作上手指南
DT街头暴力赛车

经典放送 重温辉煌时刻
头文字D STREET STAGE
超级机器人大战MX 携带版

中文e推 汉化作品一个不漏
一骑当千 雄辩之拳
牧场物语 蜜糖村与村民的愿望

e族之星·封面萌娘 持续进行中
6月A封面MM由你选！

MM·e族
幸运双子 lulu

请梅花雪&3DM-SMV
www.plumbook.cn

美少女FIGURE年鉴
Bishoujo Figure Yearbook
2009

美少女FIGURE年鉴2009

美少女PVC完成品
年度大阅兵

2008年至2009年间
所有美少女PVC完成品全数收录

超过50所PVC完成品企业
商品总数高达700款以上

完整的商品图片展示
了解各款产品的方方面面

系统化的商品分类
让商品的查漏补缺更加便捷

详尽而实用的商品信息
为您的选购提供参考依据

热门美少女PVC完成品系列完整收录
NENDOROID/figma/山口式美少女系列/《朱罗姬》系列
《女皇之刃》系列/《武装神姬》系列

动漫周边玩家不容错过的工具书

5月11日 全国上市

酣畅酷夏 清凉出击

Xbox360专辑 Vol.7

224页攻略满载+LIVE独占内容DVD

重磅特稿 携手登场
帝国的支柱
X360名将录

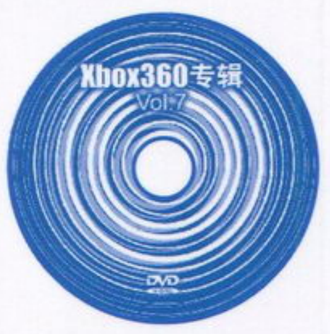
X360独占策略解析
微软与第三方的幕后交易

持续好评 火热连载
X360揭秘连载七

LIVE独占 精彩影音
横行霸道IV+古墓丽影
LIVE独占资料片剧情收录

光环战争
独家制作访谈+精彩剧情影像

权威官方 完美攻略
街头霸王IV/寂静岭 归乡/光环战争/生化危机5
星之海洋4 最后的希望/横行霸道IV 失落与诅咒



5月14日 全国上市

iPhone专辑

时尚人士的触控新生活！

献给iPhone、iPod Touch玩家的大餐，让你从不懂到精通，全面了解iPhone。另有至尊游戏年鉴，帮你扫描iPhone平台上经典大作及中文热作！想了解iPhone、想购买iPhone、想掌握iPhone？《iPhone专辑》将成为您无法离手的工具书。 内容适用于iPhone/iPod Touch全机型！

卷首策划
带你了解iPhone的诞生历程

购机向导
让你超越JS成为购机高手

基础应用
从打开包装到玩转iPhone

影音指南
火爆影音带你一起摇摆

破解全书
教你打开潘多拉的魔盒

通讯手册
电话短信上网沟通自如

摄像手册
iPhone也能拍出一流照片

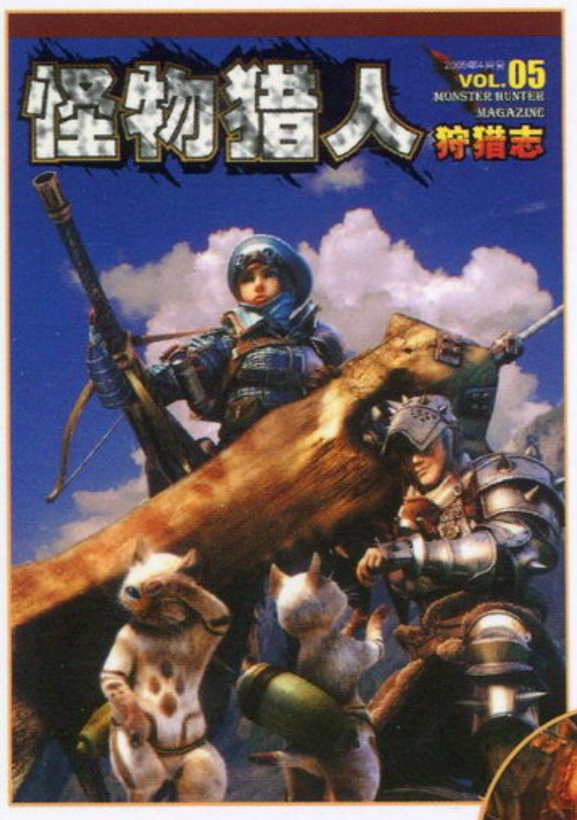
系统软件
轻松玩转掌中Mac OS

实用软件
让你的iPhone功能更丰富

游戏年鉴
至尊年鉴带你品味经典

DVD-ROM容量满载
光盘收录全部中文游戏+精选热门大作以及各种实用软件，带给你全新的应用体验！

5月中旬 全国上市



怪物猎人专门志再次登场 Vol.05

怪物猎人 狩猎志

卷首特报
《怪物猎人3 tri》最新情报收录
新武器首次公开 制作人访谈直击

DVD精彩影像
《怪物猎人3 tri》试玩报告
开创崭新的狩猎世界，新作零距离接触

《MHFO》5.0版本更新介绍
《MHFO》史上最大程度更新
热气球任务、新怪吞龙闪亮登场

Wii版《怪物猎人G》全接触
重返最初的G级狩猎世界，系统变更点公开

武具工房——大剑的极意
大剑新手教程+高级应用技巧
助你成为大剑的达人

《MHP2G》团战视频精粹
4人团战讨伐怪物，再次挑战极限

怪物实战讨伐
面对新人：一位菜鸟弩手的轰龙讨伐之旅

两大赠品
赠品一 **狩魂** 超酷环保袋
赠品二 **怪物体长比较图** 珍贵大横幅海报

5月中旬 全国上市

美图大餐5月再临

爱图e族 Vol.8

精品专辑+DVD-ROM+赠品海报

TONY大神现场说法
揭开大神在画卷背后的真实生活

中岛敦子的绘世界
诠释华丽与唯美的动人绘卷

视听游全方位DVD-ROM光盘
体验全方位的视听享受

京都动画佳作再临
率先体会《轻音少女》的魅力

日版精彩画集完整收录
《Pixiv Girls Collection》
《女神与妖精事典～妖精篇～》
《红线》&《青城》公式画集
TONY画集《TONY's Art Works》
中岛敦子画集《煌》
由罗绘理画集《彩云国物语》
BUNBUN画集《BUNBUN Illustrations》
萌木原文武画集《Lyrical》

已上市 各地报刊亭销售中